

Pojawił się kolejny numer przy nazwie programu CorelDRAW. Twórcy tego "kombajnu graficznego" po raz kolejny (to już dziesięć lat!) udoskonalili swoje dzieło. CorelDRAW 10 stał się jeszcze bardziej intuicyjny, dzięki czemu z pewnością zyska kolejnych użytkowników i umocni swoją pozycję na rynku programów służących do tworzenia grafiki wektorowej. Zadaniem niniejszej książki jest przedstawienie możliwości programu CorelDRAW w sposób najbardziej efektywny, czyli poprzez ćwiczenia. Nie znajdziesz w niej opisów typu "tu i tu jest to i to, a Ty martw się, co z tym dalej zrobić". Wykonując kolejne ćwiczenia, poznasz różnorodne techniki rysunkowe. Jeśli jesteś początkującym użytkownikiem CorelDRAW, to jest to najlepsza metoda nauki obsługi programu. Bardziej zaawansowani użytkownicy skupią się zapewne na poznawaniu nowych możliwości CorelDRAW 10. Nazwy funkcji i przycisków podawane są w języku angielskim z polskim tłumaczeniem. Wszystkie rysunki w książce zostały stworzone w celach szkoleniowych. Użytkownicy mogą w dalszym etapie nauki i użytkowania programu CorelDRAW tworzyć bardziej kreatywne dzieła, pretendujące do miana sztuki z zakresu grafiki komputerowej.

## **Spis treści**

### **Wstęp (5)**

#### **Pierwszy kontakt (7)**

- Pakiet CorelDRAW 10 (7)
- CorelDRAW - słów kilka o wektorach (7)
- Interfejs - czyli co do czego służy (7)
- Dostosowanie interfejsu programu do własnych potrzeb (9)

#### **Projekt 1. Tworzymy logo firmy (11)**

- Rysowanie obiektów, linii prostych i krzywych (11)

#### **Projekt 2. Trasowanie (21)**

- Dokery w programie CorelDRAW 10 (21)
- Warstwy (22)
- Object Manager - zarządzanie warstwami (22)

#### **Projekt 3. Wizytówka (27)**

- Prowadnice, czyli rysujemy dokładniej (27)

#### **Projekt 4. Folder (33)**

- Cięcie, spawanie i część wspólna w CorelDraw10 (36)
- Konwersja obiektów na krzywe (39)
- Interaktywny cień (40)
- Soczewki (43)

#### **Projekt 5. Okładka foldera reklamowego (49)**

#### **Projekt 6. Zaproszenie (65)**

- Modele CMYK, RGB - trochę teorii (66)

#### **Projekt 7. Okładka płyty CD (73)**

- Tekst w CorelDRAW 10 - informacje dodatkowe (79)

#### **Projekt 8. Biuletyn (81)**

- O kolorach Pantone Spot System słów kilka (83)

#### **Projekt 9. Przyciski (91)**

- Przycisk 1. (92)
- Przycisk 2. (94)
- Przycisk 3. (96)
- Przycisk 4. (97)
- Przycisk 5. (99)

**Projekt 10. Internet (103)**

**Projekt 11. Animowany GIF (109)**

**Projekt 12. Ilustracje (113)**

- Ilustracja 1. (114)
- Ilustracja 2. (120)
- Teoria perspektywy (122)

**Projekt 13. Efekty specjalne (129)**

- Metalowa śruba (129)
- Tabliczka na drzwi (131)
- Koło zębate (134)
- Ściana budynku (136)
- Zwinięty rulon papieru (137)
- Kula z wtopioną literą (139)
- Świeca i efekt ognia (141)
- Śnieg i lód (145)
- Balon (148)
- Obrazek w ramkach (150)
- Jak narysować liść? (153)
- Rysujemy oko (154)

**Projekt 14. Efekty tekstu (157)**

- Tekst ognisty (157)
- Tekst kamienny (159)
- Tekst wodny (159)
- Neon (161)
- Złoto (162)
- Lustro (164)
- Malowanie na ścianie (165)

**Projekt 15. Puszka H<sub>2</sub>O (169)**

**Projekt 16. Drukowanie (177)**

**Dodatek A Przydatne skróty klawiaturowe (183)**

**Skorowidz (185)**