

Projektuj z rozmachem w CorelDRAW!

Podstawy rysunku wektorowego i precyzyjne rysowanie, czyli jak przejść od podstaw do bardziej złożonych technik pracy z CorelDRAW

Praca z tekstem i tabelami, czyli jak wykorzystać pozarysunkowe możliwości programu

Wypełnienia i kontury, czyli jak stosować kolory i linie, by osiągnąć fantastyczny efekt

Praca z CorelDRAW od wielu lat jest źródłem satysfakcji i sukcesów całej rzeszy użytkowników: projektantów, grafików, hobbystów i zawodowców. Już od ćwierćwiecza program ten wykorzystywany jest do tworzenia reklam, szyldów i skomplikowanych rysunków technicznych. Ponieważ jednak CorelDRAW działa na zasadach zupełnie innych niż popularny Paint czy Photoshop, wiele osób omija go szerokim łukiem. Niesłusznie! Niektóre obrazy, zwłaszcza te wymagające precyzji oraz skalowalności, da się przygotować wyłącznie w Corelu. Sprawdź, jak działa najnowsza wersja programu, CorelDRAW X7 PL.

W tej książce znajdziesz praktyczne informacje, które pozwolą Ci od razu rozpocząć pracę z programem. Dowiesz się, jakie reguły rządzą obiektami i jak wykorzystać je do swoich celów. Odkryjesz, jak narysować i wstawić kształt geometryczny, wypełnić go kolorem i uzupełnić o tekst. Nauczysz się zmieniać wielkość elementów oraz wygląd czcionek, pracować z tabelami, używać linijki i siatki. Zrozumiesz sens grupowania obiektów i stosowania prowadnic. A wszystko to w serii przemyślanych ćwiczeń, których wykonanie pozwoli Ci mistrzowsko opanować CorelDRAW!

- Uruchamianie programu i wygląd ekranu
- Rysowanie prostych obiektów i nadawanie kolorów
- Transformacje obiektów, tworzenie kopii i wybieranie obiektów
- Kolejność obiektów, ich grupowanie i blokowanie
- Wyrównywanie i rozkładanie oraz zmiana kształtu obiektów
- Wprowadzanie i formatowanie tekstu
- Wyrównywanie obiektów względem tekstu
- Wstawianie znaków specjalnych i zabawa czcionkami
- Praca nad kolumnami, wierszami i komórkami w tabelach
- Wypełnienie jednolite, tonalne, postscriptowe
- Okno Właściwości obiektu i stosowanie konturów
- Linijki, siatka i prowadnice
- Przyciąganie obiektów i tekstu do siatki bazowej

Zostań specem od Corela!

Rozdział 1. Wstęp (7)

- Opis programu CorelDRAW X7 (7)
- Co nowego w programie? (8)
- Wymagania systemowe (12)
- Różnice między rysunkiem rastrowym a wektorowym (12)

Rozdział 2. Pierwsze kroki (17)

- Uruchamianie programu (17)
- Wygląd ekranu (22)
- Zapisywanie, otwieranie i drukowanie dokumentów (26)
 - Zapisywanie dokumentów (26)
 - Otwieranie dokumentów (29)
 - Corel CONNECT (31)
 - Drukowanie rysunków (35)
- Przydatne informacje (37)
- Okno Podpowiedzi (40)

Rozdział 3. Podstawy rysunku wektorowego (45)

- Rysowanie prostych obiektów (45)
 - Prostokąty, elipsy, wielokąty, gwiazdy i spirale (45)
 - Kształty podstawowe (50)
 - Obiekty z 3 punktów (51)
 - Inteligentne rysowanie (52)
- Nadawanie obiektom kolorów (54)
- Transformacje obiektów (58)
- Tworzenie kopii obiektu (61)
- Kolejność obiektów (66)
- Wybieranie obiektów (67)
- Grupy obiektów (70)
- Blokowanie obiektów (72)
- Wyrównywanie i rozkładanie obiektów (73)
- Zmiana kształtu obiektów (76)
- Ćwiczenia podsumowujące (78)

Rozdział 4. Praca z tekstem i tabelami (89)

- Tekst (89)
 - Wprowadzanie i formatowanie tekstu (89)
 - Formatowanie tekstu (94)
 - Wyrównywanie obiektów względem tekstu (104)
 - Wstawianie znaków specjalnych (105)
 - Zabawa czcionkami (107)
- Tabele (109)
 - Tworzenie tabel (109)
 - Zaznaczanie wybranych elementów tabeli (112)
 - Praca nad kolumnami, wierszami i komórkami (114)
 - Wprowadzanie do komórek tekstu oraz obrazów (117)
 - Formatowanie tabeli i komórek (118)
- Ćwiczenia podsumowujące (119)

Rozdział 5. Wypełnienia i kontury (123)

- Zmiana ustawień domyślnych (124)
- Wypełnienie jednolite (126)
- Wypełnienie tonalne (131)
- Wypełnienie deseniem (135)
- Wypełnienie teksturą (137)
- Wypełnienie postscriptowe (138)
- Kontury obiektów (139)
- Okno Właściwości obiektu (144)
- Szybkie wypełnianie części wspólnej (146)
- Ćwiczenia podsumowujące (147)

Rozdział 6. Precyzyjne rysowanie (151)

- Linijki (152)
- Siatka (155)
- Prowadnice (158)
- Prowadnice dynamiczne (161)
- Prowadnice wyrównania (163)
- Przyciąganie do obiektów (165)

Przyciąganie tekstu do siatki bazowej (168)

Ćwiczenia podsumowujące (170)