



CorelDraw

Szkolenie **CorelDraw** zostało stworzone po to, by pokazać jak samodzielnie realizować projekty z dziedziny wektorowej grafiki komputerowej.



Zakres tematyczny

Wstęp:

- Grafika wektorowa a bitmapowa – właściwości, różnice i zastosowania

Rozpoczęcie pracy z programem CorelDRAW:

- Omówienie elementów okna programu
- Dostosowanie obszaru roboczego do własnych potrzeb
- Ustawienia stron dokumentu
- Wybór modelu barw
- Ustawienia palet kolorów

Rysowanie i edycja obiektów zamkniętych:

- Prostokąty
- Elipsy
- Wielokąty i gwiazdy
- Kształty podstawowe

Rysowanie i edycja obiektów otwartych:

- Linie proste i łamane
- Krzywe Beziera
- Interakcyjny łącznik
- Linie wymiarowe
- Środki artystyczne

Powielanie i porządkowanie obiektów:

- Kopiowanie i duplikowanie obiektów
- Transformacja obiektów
- Grupowanie i łączenie obiektów
- Spawanie, przycinanie i część wspólna obiektów

Przekształcanie obiektów:

- Przekształcanie w krzywe
- Edycja węzłów – narzędzie kształt
- Scalanie i dzielenie krzywych
- Narzędzie nóż i gumka

Tworzenie obiektów tekstowych:

- Tekst artystyczny – tworzenie, edycja i formatowanie
- Dopasowanie tekstu do ścieżki
- Przekształcanie tekstu w krzywe

Kontur i wypełnienie:

- Formatowanie konturu obiektów
- Wypełnienie obiektów jednolitym kolorem
- Inne rodzaje wypełnień

Efekty specjalne:

- Perspektywa
- Obwiednia
- Interakcyjny obrys

Kończenie pracy z projektem:

- Zapisywanie plików w formacie .cdr
- Eksportowanie grafiki do formatów bitmapowych
- Ustawienia drukowania
- Drukowanie etykiet