



Corel Draw – Tworzenie grafiki na potrzeby publikacji

Szkolenie skierowane do:

Kurs przeznaczony jest dla osób chcących opanować umiejętność posługiwania się profesjonalnym programem do tworzenia grafiki wektorowej, wizytówek, bannerów reklamowych oraz przygotowaniu prezentacji i wydruku utworzonego projektu.

Tematy zajęć:

Dzień 1

1. Wstęp do teorii grafiki wektorowej (9:00 – 10:15)

- definicja obrazu wektorowego i rastrowego
- przeznaczenie, wady i zalety obu typów, podstawowe formaty
- trasowanie (Corel Trace) i rasteryzacja.
- interfejs programu
- paski narzędzi i dokery
- przemieszczanie się po projekcie
- widok i powiększenie
- strona i pulpit, ustawienia strony / stron.

2. Obiekt

- zaznaczanie i swobodne przekształcanie obiektów (10:30 – 12:00)
- atrybuty obiektu: kontur i wypełnienie, sposoby ich definicji. Obiekt otwarty i zamknięty
- tworzenie obiektów narzędziami do rysowania
- narzędzia przekształceń precyzyjnych
- stos i zmiana kolejności
- grupowanie obiektów (12:45 – 14:15)
- kształtowanie ("+" "- " "intersect")
- kopiowanie, duplikacja, klon
- bitmapa jako obiekt, import bitmap.

3. Tekst (14:30 – 16:00)

- tekst akapitowy i ozdobny, zamiana typów
- atrybuty obiektu tekst
- tworzenie ramki akapitu z innych obiektów
- przelewanie tekstu
- czcionki, dobór i zarządzanie fontami. Substytucja fontów
- import tekstu i błędy tablicy znaków z CD9/Win2K - Win XP.

Dzień 2

4. Styl (9:00 – 10:15)

- style wbudowane i własne
- zapis stylu w szablonie.

5. Narzędzia wspomagające rozmieszczenie i wyrównanie obiektów (10:30 - 12:00)

- linijka, prowadnice, siatka - ich definiowanie i wykorzystanie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Strona 1 z 2

Topas Sp. z o.o. Biuro Projektu „WEB nie od parady – profesjonalni twórcy serwisów internetowych w mikro i małych przedsiębiorstwach ICT woj. zachodniopomorskiego”



Corel Draw – Tworzenie grafiki na potrzeby publikacji

- narzędzie Wyrównanie i Rozkład.

6. Krzywe Beziera

- rysowanie krzywej i linii prostej (**12:45 - 14:15**)
- edycja obiektu jako zbioru krzywych
- typy węzłów, dodawanie i modyfikacja krzywej
- łączenie i rozłączanie krzywej i obiektu - ścieżka, podścieżka (**14:30 - 16:00**)
- przekształcanie zbioru węzłów
- zamiana tekstu w krzywe.

Dzień 3

7. Warstwy (9:00 – 10:15)

- cel i metody pracy na warstwach
- zarządzanie warstwami - Manager obiektów.

8. Tryby i palety kolorów (10:30 – 11:15)

- barwa i kolor
- tryb kolorów: RGB (ekran) i CMYK (druk)

9. "Gamut warning" - ograniczenie przestrzeni i błędy wydruku. Sposoby zapobiegania (11:15 – 12:00)

- palety wbudowane i własne.

10. Wydruk i eksport (12:45 – 13:30)

- przeznaczenie projektu

11. Export do formatów rastrowych (rozdzielczość) i wektorowych (postscript) oraz do strony Web (13:30 – 14:15)

12. Pasery i paski kalibracyjne (14:30 -16:00)

Korzyści wynikające z ukończenia szkolenia:

umiejętność tworzenia wielostronicowych projektów zawierających elementy grafiki wektorowej, rastrowej oraz tekst.

Metody szkolenia:

- Wykład + warsztaty

Czas trwania:

3 dni