Corel Draw - Grafika wektorowa

Grafika wektorowa

PRZEZNACZENIE SZKOLENIA

Szkolenie przeznaczone jest dla osób chcących opanować umiejętność obsługi profesjonalnego programu do tworzenia grafiki wektorowej, wizytówek, banerów reklamowych oraz przygotowania prezentacji i wydruku stworzonego projektu.

KORZYŚCI WYNIKAJĄCE Z UKOŃCZENIA SZKOLENIA

Możliwość tworzenia projektów wielostronicowych zawierających elementy grafiki wektorowej, grafiki rastrowej oraz tekstu.

OCZEKIWANE PRZYGOTOWANIE SŁUCHACZY

Swobodne poruszanie się w środowisku Windows, znajomość Microsoft Word.

AGENDA SPOTKANIA

Sala szkoleniowa

1. Wstęp do teorii grafiki wektorowej

- 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
- 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
- kształtowanie ("+" "- " "intersect")
- kopiowanie, duplikacja, klon
- bitmapa jako obiekt, import bitmap.

3. Tekst

- 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.

4. Styl

- style wbudowane i własne
- zapis stylu w szablonie.

5. Narzędzia wspomagające rozmieszczenie i wyrównanie obiektów

- linijka, prowadnice, siatka - ich definiowanie i wykorzystanie
- narzędzie Wyrównanie i Rozkład.

6. Krzywe Beziera

- rysowanie krzywej i linii prostej
- edycja obiektu jako zbioru krzywych
- typy węzłów, dodawanie i modyfikacja krzywej
- łączenie i rozłączanie krzywej i obiektu - ścieżka, podścieżka
- przekształcanie zbioru węzłów
- zamiana tekstu w krzywe.

7. Warstwy

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

8. Tryby i palety kolorów

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

9. "Gamut warning" - ograniczenie przestrzeni i błędy wydruku. Sposoby zapobiegania

- palety wbudowane i własne.

10. Wydruk i eksport

- przeznaczenie projektu

11. Export do formatów rastrowych (rozdzielczość) i wektorowych (postscript) oraz do strony Web
12. Pasery i paski kalibracyjne

Kod szkolenia	CD01 / PL AA 3d
Czas trwania	3 dni
Poziom	Średnio zaawansowany
Autoryzacja	Altkom