Turinys

Įvadas ... 4
1. Vektorinės grafikos programos CorelDRAW 11 aplinka. ... 4
1.1. Dokumento langas ... 4
1.2. Darbas su failais ... 6
1.3. Dokumento peržiūra ... 7
1.4. Pagalbinės darbo priemonės ... 8
1.5. Paprasti objektai ir jų piešimo įrankiai ... 10
1.6. Veiksmai su grafiniais objektais ... 16
1.7. Pratimai ... 19
1.8. Savarankiško darbo užduotis. Namelis. ... 23
2. CorelDRAW objektų tvarkymas ... 25
2.1. Objektų lygiavimas, tarpusavio padėties keitimas ... 25
2.2. Objektų dydžio keitimas ... 26
2.2. Objekto atspindys ... 27
2.3. Objekto iškreipimas ... 27
2.4. Objekto pasukimas ... 27
2.6. Tikslios transformacijos ... 27
2.6.1. Perkėlimas ... 28
2.6.2. Dydžio keitimas ... 28
2.6.3. Iškreipimas ... 28
2.6.4. Pasukimas ... 29
2.6.5. Mastelio keitimas ir veidrodis ... 29
2.7. Objektų komponavimas ... 30
2.8. Pratimai ... 32
2.9. Savarankiško darbo užduotis. Linijinė kompozicija ... 39
3. Tekstas CorelDRAW dokumente ... 41
3.1. Teksto įvedimas ... 41
3.2. Paprastojo teksto išdėstymas keliuose rėmeliuose ... 42
3.3. Teksto redagavimas ... 42
3.4. Teksto išdėstymas tam tikros formos rėmelio viduje ... 44
3.5. Objekto apgaubimas paprastu tekstu ... 44
3.6. Teksto išdėstymas pasirinkta trajektorija ... 45
3.7. Ant kreivės ar objekto išdėstyto teksto parametrų keitimas ... 45
3.8. Kerningas ... 46
3.9. Teksto savybių kopijavimas ... 46
3.10. Meninio teksto pavertimas kreivėmis ... 47
3.11. Pratimai ... 48
3.12. Savarankiško darbo užduotys ... 52
4. Laisvos formos objektai ... 54
4.1. Objekto formos keitimo įrankis ... 54
4.2. Paprastosios figūros ... 54
4.3. Mazgų redagavimas ... 55
4.4. Svarbiausi mazgų redagavimo mygtukai ... 55
4.5. Mazgų rūšys ... 56
4.6. Papildomi mazgų redagavimo mygtukai ... 56
4.7. Kiti objektų redagavimo įrankiai ... 57
4.8. Pratimai ... 58
4.9. Savarankiško darbo užduotys ... 61
5. Objektų spalvinimas ... 63
5.1. Vienarūšis užpildas (Uniform Fill) ... 63
5.2. Gradientinis užpildas (Fountain Fill) ... 66
5.3. Užpildas raštu (Pattern Fill) ... 67
5.4. Užpildas tekstūra (TEXTURE FILL) ... 69
5.5. Specialus užpildas raštu PostScript ... 70
5.6. Objekto kontūro redagavimas ... 70
5.7. Pratimai ... 72
5.8. Savarankiško darbo užduotys ... 75
6. Specialūs efektai ... 79
6.1. Perspektyva (gylio vaizdas) ... 79
6.2. Lęšio efektas (Lens) ... 80
6.3. Figūrinis apkarpymas (Power Clip) ... 81
6.4, Perėjimo (Blend) efektas ... 82
6.5. Koncentrinio klonavimo (contour) efektas ... 83
6.6. Gaubtinės (Envelope) efektas ... 83
6.7. Tūrinis (Extrude) efektas ... 84
6.8. Interaktyvusis iškraipymas (Distortion) ... 87
6.9. Šešėliai (Shadow) ... 88
6.10. Interaktyvus permatomumas ... 88
6.11. Taškinių vaizdų redagavimas ... 89
6.12. Pratimai ... 91
6.13 Savarankiško darbo užduotys ... 96