Sadržaj

Predgovor xxi
Zahvalnica xxiii
Uvod xxv

Deo I Upoznavanje sa okruženjem

POGLAVLJE 1 Dobro došli! Šta smo vam spremili i šta je novo 3

Ako ste početnik u programima za vektorsko crtanje 3
Šta vektorsko crtanje jeste, a šta nije 4
Corel CONNECT: vaša prva stanica 8
Dobrodošlica pre ulaska u CorelDRAW 9
Prozor aplikacije CorelDRAW 14
Corel CONNECT u radnom prostoru 20
Korišćenje univerzalne konekcije 20
Vežba: Povezivanje sa sadržajem na internetu pomoću Corel CONNECT-a . 21
Šta je još novo? 24
Nova popuna Elliptical Fountain 25
Iskačući panoi za čvorove boje 25
Alatka Smart Fill 27
Quick Response kodovi 27
PDF za poneti 27

POGLAVLJE 2 Put do funkcija i produktivnosti u programu CorelDRAW 29

Radni prostor programa CorelDRAW 29
Senka strane: komandna kontrola 30
Vežba: Definisanje i čuvanje namenske veličine strane 30
Opcije strane na traci svojstava 31
Može mala pomoć? 35
CTRL, ALT i SHIFT su vam prijatelji 36
Biranje tonova pomoću uzoraka boja 37
Iznenađenja kada koristite desni taster i točkić miša 37
Kretanje po strani: pametno pomeranje prikaza i zumiranje 40

Šta ne treba prevideti na standardnoj traci....42
Prečice koje želite da upamtite 44
Pojmovi globalno i lokalno 46
Kratka anatomija paleta 47
Otvaranje, premeštanje i zatvaranje paleta 48
Ugnežđene (grupisane) palete 48

POGLAVLJE 3 Uronite u CorelDRAW! Vaša prva profesionalna kompozicija 51

Pravljenje šare alatkom Star 51
Vežba: Izrada pozadine: upošljavanje alatke Star 52
Doterivanje objekta zvezde 54
Vežba: Preoblikovanje zvezde: tehnika 1 54
Vežba: Preoblikovanje zvezde: tehnika 2 54
Pravljenje šare sa zvezdama 54
Vežba: Stvorite više zvezda nego holivudski agent 55
Vežba: Rotiranje i promena veličine radi popunjavanja prostora 56
Operacije oblikovanja i kombinovanje objekata 58
Vežba: Opsecanje zvezda prema pozadini i izvan nje 58
Uvod u omotavanje objekata 60
Vežba: Omotavanje i odsecanje zavarenih zvezda 61
Senčenje kompozicije 63
Vežba: Dodavanje osvetljenja lopti 63
Dodavanje najsvetlije oblasti i senke 66
Zamešajte senku 67
Vežba: Pravljenje senke stapanjem oblika 68
Dodavanje pozadine i poda u perspektivi 69
Vežba: Zvezdasta lopta na cvetnom tepihu 69
Ulepšavanje kompozicije 71
Vežba: Uramljivanje kompozicije 71

Deo II Početak rada u programu CorelDRAW X7

POGLAVLJE 4 Rad sa jednostraničnim i višestraničnim dokumentima.. 77

Podešavanje strane dokumenta 77
Upravljanje veličinom i orijentacijom strane 78
Vrsta i veličina papira 78
Opcije prikaza strane 79
Upravljanje pozadinskom bojom strane 81
Vežba: Menjanje pozadinske rasterske slike 83
Korišćenje slojeva i oznaka 84
Imenovanje strana 89
Korišćenje komande Rename Page 90
Snimanje detalja s datotekom 90
Kretanje kroz višestranični dokument 91
Korišćenje palete Object Manager 92

Komande koje se odnose na strane 93
Umetanje strana i zadavanje opcija. 93
Uklanjanje strana 94
Premeštanje i kopiranje strana 94
Korišćenje prikaza Page Sorter. 95
Rad sa vođicama i slojevima vođica 97
Korišćenje vođica 98
Rad sa slojem za vođice 101
Pretvorite objekat u vođicu. 102
Nova paleta Alignment and Dynamic Guides 103
Svojstva poravnanja na paleti. 103
Dodavanje margina 106
Dinamičke vođice 107

POGLAVLJE 5 Crtanje i transformisanje osnovnih oblika 111

Upotreba alatke Rectangle i trake svojstava 111
Crtanje pravougaonika 112
Zadavanje svojstava uglova pravougaonika. 113
Alatka 3-Point Rectangle 115
Upotreba alatke Ellipse i trake svojstava 115
Crtanje elipse 117
Vežba: Prva runda sa alatkom Ellipse 117
Upravljanje stanjima elipse 117
Alatka 3-Point Ellipse. 118
Upotreba alatke Polygon i trake svojstava 119
Crtanje i menjanje poligona 119
Vežba: Preoblikovanje poligona. 120
Zvezde i složene zvezde 122
Korišćenje alatke Spiral. 125
Korišćenje alatke Graph Paper 127
Vežba: Olakšano crtanje mreže alatkom Graph Paper. 128
Korišćenje komande Convert Outline To Object 130

POGLAVLJE 6 Raspoređivanje i organizovanje objekata 133

Osnove biranja objekata 133
Biranje alatkom Pick 134
Biranje i slobodno biranje 135
Tehnike biranja objekata 136
Biranje objekata po tipu. 138
Premeštanje objekata 140
Korišćenje alatke Pick 140
Tasteri za gurkanje. 141
Transformisanje objekata. 142
Transformisanje objekata pomoću pokazivača miša 142
Vežba: Pravljenje šare decentriranom rotacijom objekta 144
Upotreba alatke Free Transform 146
Kopiranje efekata alatkom Attributes Eyedropper. 147

Vežba: Ispravljanje objekata preko atributa 148
Precizno transformisanje 148
Pozicioniranje (premeštanje) objekata 149
Rotiranje objekata 150
Promena veličine i preslikavanje objekata 151
Zadavanje veličine objekta 152
Precizno iskošavanje 152
Upravljanje redosledom stvari 153
Rad sa prikazima dubine dokumenta: slojevi 154
Istraživanje palete Object Manager 154
Kretanje kroz strane, objekte i slojeve 155
Vežba: Kretanje kroz slojeve i upravljanje slojevima 156
Upravljanje stanjima prikaza i uređivanja preko Object Managera . . . 158
Upravljanje svojstvima sloja 160
Rad sa slojevima master strane 160
Vežba: Rad sa stavkama master strane 161

Deo III Alatke za crtanje umetničkih i tehničkih objekata

POGLAVLJE 7 Biranje pravih alatki za putanje 165

Alatke za crtanje krivih u programu CorelDRAW X7 165
Kako se crta u programu CorelDRAW 166
Crtanje alatkama Freehand i Polyline 167
Crtanje lukova alatkom 3-Point Curve 170
Vežba: Krive definisane sa 3 tačke i zatvoreni objekti 172
Crtanje alatkom 2-Point Line 173
Korišćenje alatki Bézier i Pen 173
Upravljanje Bezjeovim krivama 174
Pravila crtanja za alatke Bézier i Pen 176
Vežba: Crtanje krivih i pravih segmenata linije 177
Menjanje Bezjeovih krivih 177
Vežba: Menjanje putanja alatkom Shape 182
Upravljanje ponašanjem alatki **Freehand** i **Bézier** **183**
Rad sa složenim putanjama 184
Kombinovanje objekata 185
Razlaganje putanja 185
Pretvaranje objekata u krive 186

POGLAVLJE 8 Specijalni oblici, konektori i drugi elementi za automatizaciju kancelarijskih poslova 187

Alatka Smart Drawing 187
Vežba: Crtanje pomoću programa CorelDRAW 189
Vežba: Preoblikovanje savršenog oblika 191
Korišćenje alatki Perfect Shape 191
Vežba: Crtanje savršenih oblika 192
Uređivanje glif čvorova 193

Upotreba alatki za kotiranje 194
Isprobajte kotne linije 196
Vežba: Upotreba kotnih linija. 196
Kotiranje segmenata 198
Vežba kotiranja u razmeri. 198
Vežba: Razmera crteža, Windowsov kalkulator i kotne linije. 198
Rad sa oblačićima 200
Alatke Connector 201
Tabele. 202
Pravljenje tabele 202
Upotreba pravog alata za posao 203
Opcije tabele kada je aktivna alatka Pick 203
Opcije tabele kada je aktivna alatka Shape 205
Menjanje tabele kada je aktivna alatka Table 206
Rad sa tekstom i slikama u tabeli. 206
Pretvaranje tabele u tekst 207
Pretvaranje postojećeg teksta u tabelu 207

POGLAVLJE 9 Menjanje objekata i razmeštanje putanja 209

Oblikovanje i preoblikovanje objekata 209
Komande za oblikovanje i traka svojstava 210
Primeri oblikovanja objekata 215
Vežba: Odsecanje pileta 216
Ukrašavanje uglova i uređivanje čvorova objekta 217
Zaobljavanje/uvlačenje/zarubljivanje uglova 217
Alatka Shape 217
Vežba: Preoblikovanje objekata alatkom Shape 219
Sakrivanje okoline pomoću objekta PowerClip 221
Vežba: Ukrašavanje objekta pomoću opcije PowerClip. 222
Sečenje alatkom Knife. 225
Tipovi rezova alatkom Knife 226
Zadavanje ponašanja alatke Knife. 228
Korišćenje alatke Eraser 229
Operacije alatke Eraser 229
Vežba: Brisanje moćnim alatkama 230
Zadavanje svojstava alatke Eraser. 231
Korišćenje alatke Virtual Segment Delete 231
Opsecanje ilustracije 232

Deo IV Rad sa tekstom u kompoziciji

POGLAVLJE 10 Tekst u pasusima, stilizovan tekst i kada (i kako) ih koristiti 237

Alatka Text 237
Unošenje i menjanje stilizovanog teksta 239
Opcije za formatiranje znakova. 242
Upotreba trake svojstava za menjanje znakova 243

Vežba: Korišćenje stilova objekata sa tekstom u pasusima 246
Kombinovanje i razlaganje stilizovanog teksta 250
Pretvaranje stilizovanog teksta u krive 250
Unošenje i menjanje teksta u pasusima 251
Vežba: Izrada povezanih okvira za tekst 252
Obavijanje teksta oko oblika 254
Ispisivanje teksta po putanji 255
Vežba: Tekst duž krive 256
Ugrađivanje objekata u tekst 258
Korišćenje palete Insert Character 258
Upotreba palete Symbol Manager 259
Vežba: Čuvanje često korišćenih simbola u biblioteci 260
Zabava s fontovima u programu CorelDRAW 262

POGLAVLJE 11 Alati za stono izdavaštvo i korekturu 265

Nekoliko pasusa o naprednim funkcijama obrade teksta u pasusima . . . 265
Rad sa stupcima 265
Parametri stupca 267
Premeštanje teksta unutar pasusa 268
Konvertovanje stilizovanog teksta u tekst u pasusima i obrnuto . . . 268
Traka svojstava teksta i specijalno formatiranje pasusa 268
Formatiranje nenumerisanih lista 269
Pravljenje nenumerisane liste od teksta u pasusima 269
Vežba: Pravljenje ukrasnog znaka za nabrajanje 269
Pretvaranje malih slova u velika i obrnuto 271
Formatiranje teksta u pasusima 272
Poravnanje pasusa 272
Razmaci 272
Formatiranje tabulatora 274
Vežba: Pravljenje menija sa tačkastim linijama vodiljama 276
Korišćenje Corelovih alata za pisanje 278
Dodeljivanje jezičkog koda 279
Korišćenje alata za korekturu 279
Zajednička dugmad 280
Zadavanje opcija za proveru pravopisa 281
Glavne opcije za proveru pravopisa 282
Korišćenje programa Grammatik 283
Korišćenje tezaurusa 284
Pronalaženje i zamena teksta i specijalnih znakova 285
Pronalaženje teksta 285
Zamena teksta 286

Deo V Atributi objekata i linija

POGLAVLJE 12 Opcije za popunjavanje objekata 291

Istraživanje tipova popune 291
Korišćenje palete boja 292

Od ujednačene do neujednačene popune objekta 293
Prilagođavanje popuna prelivom 300
Vežba: Menjanje popune prelivom na licu mesta 300
Opcije ujednačene popune na traci svojstava 301
Uzorci unapred definisanih boja 304
Popunjavanje šarom 305
Dvobojne popune 306
Popune vektorskim šarama 308
Rasterske popune 308
Interaktivno upravljanje popunama šarom 308
Vežba: Prilagođavanje popune šarom 308
Napravite svoju dvobojnu šaru i šaru u punom koloru 310
Primena popuna teksturom 311
Primena PostScript popuna 312
Rad sa popunama s mrežom 314
Opcije popune s mrežom 316
Uzorkovanje popuna 317
Korišćenje alatke Color Eyedropper 317
Korišćenje alatke Attributes Eyedropper 318
Vežba: Kopiranje svojstava pipetom 319

POGLAVLJE 13 Dodavanje konturnih linija putanjama 321

Primena svojstava konture 321
Opcije konture i traka svojstava 322
Vežba: Nadugačko i naširoko 323
Opcije kontura na paleti Object Properties 324
Istraživanje opcija konture 324
Zadavanje boje konture 325
Biranje stilova konture 325
Pravljenje i menjanje stilova konture 327
Postavljanje strelica na konture 328
Vežba: Crtanje, snimanje i menjanje stila strelice 329
Zadavanje oblika ugla 332
Zadavanje oblika završetka linije 333
Kaligrafski efekti za konturne linije 334
Opcije Scale With Object i Behind Fill 335
Pretvaranje konturne linije u objekat 336
Korišćenje alatke Artistic Media 337
Primena unapred definisanih poteza na linije 338
Vežba: Slikanje u programu za crtanje 339
Crtanje četkicama 340
Korišćenje spreja 341
Kaligrafska pera i dodeljivanje poteza 343
Vežba: Definisanje i primena kaligrafskih poteza 344
Režim Pressure 345

POGLAVLJE 14 Slivanje i izvlačenje kontura 347

Efekti slivanja i izvlačenja kontura: sličnosti uz razlike 347
Slivanje kao način senčenja 348
Alatka Interactive Blend i traka svojstava 349
Pravljenje jednostavnog efekta slivanja 349
Vežba: Osnovno slivanje različitih oblika 350
Komponente slivenog objekta 351
Menjanje efekata slivanja 352
Zadavanje opcija slivanja 352
Pravljenje neobičnih, složenih efekata slivanja 356
Dodeljivanje putanje slivanja 359
Vežba: Slivanje objekata duž putanje 360
Rad sa višeobjektnim slivanjem 362
Korišćenje efekata kontura 364
Korišćenje alatke Contour i trake svojstava 365
Vežba: Dodeljivanje efekta kontura 366
Interaktivno menjanje kontura 366
Biranje smera kontura 367
Zadavanje boja kontura 369
Pravljenje specijalnih efekata s konturama 370
Boja preliva 372
Upravljanje brzinom promene kontura 372
Korišćenje palete Contour 373

POGLAVLJE 15 Mešanje i usklađivanje boja pomoću modela digitalnih boja 375

Pojmovi i definicije digitalnih boja 375
Suptraktivni i aditivni modeli boja 377
LAB boja 381
Grayscale 382
Registration 382
Korišćenje paleta za rad s bojama 382
Korišćenje palete Color 382
Pronalaženje i primena nepromenljivih boja (i nijansi) 386
Vežba: Bojenje sandala 386
Korišćenje palete Color Palette Manager 387
Korišćenje nepromenljivih i namenskih paleta 388
Korišćenje palete Color Styles 391
Vežba: Pravljenje i menjanje stila boje 392
Uvođenje nove harmonije boja 394
Harmonije boja za modni dizajn 395
Vežba: Menjanje harmonija boja monohromatskog crteža 395
Menjanje grupa različitih boja 396
Vežba: Menjanje boje logotipa pomoću palete Color Styles 396
Podešavanje i transformisanje boja 399

Deo VI Pravljenje iluzije 3D kompozicije

POGLAVLJE 16 Efekti perspektive i istiskivanja. 405

Efekat perspektive: kako perspektiva utiče na objekat 405
Upoznajte perspektivu 406
Eksperimenti s perspektivom 407
Vežba: Izrada perspektive s jednom tačkom nedogleda 408
Perspektiva s dve tačke nedogleda 409
Vežba: Izrada osnovne 3D ravni 410
Kopiranje perspektive i izrada 3D scene 411
Vežba: Izrada scene s perspektivom pomoću kopiranja 411
Pregled dizajna u perspektivi pre štampe 413
Vežba: Pregled dizajna na proizvodu pre štampe 413
Istiskivanje objekata: kako radi alatka Extrude. 416
Biranje i primena efekta istiskivanja 417
Interaktivni markeri 417
Vežba: Upoznajte alatku Extrude 419
Korišćenje alatke Extrude i trake svojstava 419
Podešavanje dubine istiskivanja 420
Zadavanje svojstava tačke nedogleda 420
Zadavanje 3D rotacije 421
Alatke za rotaciju 422
Osvetljavanje 423
Vežba: Opcije Extrude Light. 425
Zadavanje boje istisnutog objekta 426
Paleta Extrude. 429

POGLAVLJE 17 Korišćenje ovojnica, efekata sočiva i oborenih ivica . . .431

Šta radi ovojnica? 431
Izrada efekata ovojnice 432
Korišćenje alatke Envelope i trake svojstava. 432
Vežba: Ovojnicu, molim 433
Korišćenje palete Envelope 435
Biranje režima rada s ovojnicom 435
Biranje opcija preslikavanja ovojnice 437
Vežba: Izrada tekstualne ovojnice. 439
Šta se krije iza efekta sočiva 442
Korišćenje palete Lens 443
Vežba: Rad sa sočivom. 443
Upoznajte efekte sočiva 444
Vežba: Menjanje veličine objekta pomoću sočiva Fish Eye 447
Korišćenje opcija sočiva 448
Korišćenje efekta oborenih ivica 449
Izrada mekih oborenih ivica. 451
Opcija Altitude 452

Deo VII Specijalni efekti u programu CorelDRAW

POGLAVLJE 18 Alatke za izmene oblika i izobličavanje 457

Grupa alatki Shape Edit 457
Alatka Smooth 458
Alatka Smear 459
Vežba: Umrljajte malo svoju karijeru crtača 460
Alatka Twirl 461
Vežba: Izrada stilizovanog sunca 462
Alatke Attract i Repel 462
Vežba: Odbijanje poligona 462
Četkica Smudge 463
Četkica Roughen 466
Vežba: Dodajte karakter pomoću četkice Roughen 467
Efekti izobličavanja 468
Korišćenje alatke Distort i trake svojstava 469
Rad s markerima alatke Distort 476
Gotovi efekti izobličavanja 479

POGLAVLJE 19 Providnost i senke 481

Zašto je važno da postoji interakcija između objekata i scene 481
Pravite jasnije slike pomoću alatke Transparency 483
Korišćenje alatke Transparency i trake svojstava 484
Vežba: Dodavanje dimenzije crtežu pomoću providnosti 485
Zadavanje svojstava providnosti 486
Nove kontrole za opcije providnosti i gde se one nalaze 488
Vežba: Pravljenje odraza na sjajnoj površini 491
Dodatne vrste providnosti s prelivom 493
Operacije s providnošću (režimi stapanja) 493
Izrada višefaznih efekata providnosti 496
Providnosti sa šarom 497
Zamrzavanje providnosti 498
Efekat senke 499
Korišćenje alatke Drop Shadow i trake svojstava 500
Vežba: Traka svojstava i markeri za izradu senki 500
Ručno podešavanje efekta senke 502
Senke kao odsjaji 502

Deo VIII Bitmape i fotografije i kako da s njima radite u programskom paketu CorelDRAW 505

POGLAVLJE 20 Rad s bitmapama u programu CorelDRAW 507

Opsecanje postavljene fotografije 507
Nedestruktivno opsecanje 509
Vežba: Opsecanje alatkom Shape 509
Maskiranje nedestruktivnim opsecanjem 511
Odsecanje neželjenih površina sa slike 511

Vežba: Uklanjanje pozadine, 1. metoda 512
Logičke operacije kao metoda opsecanja 515
Vežba: Uklanjanje pozadine, 2. metoda 515
Kompozicije s mešovitim medijima 516
Vežba: Pravljenje kompozicije s vektorskim i rasterskim oblicima 517
Rad sa alfa kanalima i providnošću slike 520
Rad s delimičnom providnošću 520
Vežba: Pravljenje fotorealističnog efekta stakla 521
Stapanje fotografija pomoću providnosti 524
Vežba: Izrada prelaza između dve slike 524
Od bitmapa do vektorskih slika: rad u programu PowerTRACE 526
Konverzija bitmapa radi obrade logotipa 527
Vežba: Paralelan rad u programima CorelDRAW i PHOTO-PAINT 527
Vežba: Obrada logotipa pomoću vektora 531
PowerTRACE za tradicionalne crtače 533
Vežba: Digitalni crtež. 533

POGLAVLJE 21 Upoznavanje i rad sa slikama zasnovanim na pikselima u programu CorelDRAW 537

Karakteristike slike zasnovane na pikselima 538
Pikselske slike naspram vektorskih 538
Bajtne mape i pikseli 540
Uvoženje bitmapa u dokument 544
Postavljanje i menjanje slike 548
Vežba: Postavljanje slike na reklamu za automobil 548
Prelazak s promene dimenzija na promenu broja piksela 549
Vežba: Resemplovanje fotografije 550
Nepravougaono opsecanje na brzinu 551
Vežba: Opsecanje alatkom Shape 551
Uvoženje nestandardnih bitmapa 552
Vežba: Rad s bitmapama sa slojevima. 553
Rad sa slikama u sirovom formatu 556
Vežba: Korekcija boja slike u formatu Raw 557
Svakodnevni rad s bitmapama 561
Izrada naslovne strane kataloga. 561
Vežba: Podešavanje PNG slike u prozoru Image Adjustment Lab 562
Vežba: Snimanje rasterske kopije kompozicije napravljene u programu CorelDRAW 566

POGLAVLJE 22 Uobičajene tehnike obrade slika u programu PHOTO-PAINT 569

Gradivni element digitalnih fotografija: piksel 569
Pikseli i rezolucija 570
Rezolucija slike 571
Rezolucija, broj piksela i štampanje 571
Vežba: Promena veličine fotografije 573

Resemplovanje i menjanje veličine fotografija 575
Vežba: Prilagođavanje male slike za štampanje 576
Automatizovanje rada: snimanje opsečene i resemplovane slike 579
Procena površine opsecanja za kolekciju slika 579
Vežba: Snimanje koraka obrade 581
Simetrično preslikavanje 584

Deo IX Iznošenje rada pred javnost

POGLAVLJE 23 Profesionalno objavljivanje: osnove pripreme za štampu 591

Štampanje dokumenta na kućnom štampaču 591
Vežba: Štampanje jednostraničnih i višestraničnih dokumenata 592
Zadavanje opcija štampanja 594
Zadavanje opštih opcija 594
Parametri s kartice Color 597
Biranje opcija Layout 598
Štampanje separacija 601
Zadavanje opcija pripreme za štampu 608
Biranje PostScript opcija 610
Kartica Issues 612
Pregledanje dokumenta za štampanje 613
Alatke i traka svojstava prozora Print Preview 614
Opcije alatke Pick na traci svojstava 615
Opcije alatke Imposition Layout na traci svojstava 616
Opcije alatke Marks Placement na traci svojstava 616
Opcije alatke Zoom na traci svojstava 617
Zadavanje parametara štampanja 618
Kartica General okvira za dijalog Printing Preferences 618
Driver Compatibility 621
Opcije upozorenja vezanih za štampanje 621
Korišćenje čarobnjaka Collect For Output 621
Čarobnjak Print Merge 621

POGLAVLJE 24 Sklapanje i objavljivanje jednostavne HTML strane . . . 625

Dugmad za kretanje po veb strani i aktivna područja 625
Paleta alatki Internet 626
Pravljenje dugmadi sa efektima prelaza 627
Vežba: Pravljenje različitog izgleda za stanja dugmeta 628
Podešavanje ponašanja internet objekta 630
Vežba: Pravljenje veza do obeleživača 633
Korišćenje palete Links And Bookmarks 635
Dodeljivanje pozadine strane 636
Objavljivanje veb dokumenata 637
Zadavanje opštih opcija 637
Istraživanje detalja veb strane 638

Pregledanje slika za veb 639
Zadavanje naprednih HTML opcija 639
Siže izvezene veb strane 639
Problemi otkriveni tokom provere 640
Zadavanje parametara objavljivanja na vebu 641
Izvoženje slika za veb 642
Vežba: Izvoženje slike sa providnošću 642
Opcije teksta za veb 643
Vežba: Formatiranje teksta za veb. 645
Korišćenje alternativnih oznaka 646
SVG: izvoženje vektorskih objekata 646
Vežba: Izvoženje vektora za veb 647
Istraživanje SWF datoteka. 648
Objekti i popune koje podržava SWF 648
Vežba: Pravljenje SWF datoteke sa jednim kadrom 649

Spisak termina korišćenih u knjizi 651

Indeks 653

1 Dobro došli! Šta smo vam spremili i šta je novo

Ako ste sa verzije X6 programa CorelDRAW prešli na verziju X7, oduševićete se. Svi vaši snovi su se ostvarili. Ova verzija sadrži sve mogućnosti i opcije iz verzije X6, ali je okruženje prepravljeno, te je sada izuzetno intuitivno, bez obzira na to šta radite ili šta tražite. Ako tek počinjete da radite u Corelu, ali imate iskustva u korišćenju programa za crtanje, pred vama je prava poslastica: sve je jednostavno, intuitivno se otkriva, a gotovo sve što ima veze s crtanjem stoji vam na dohvat miša. Ukoliko nemate baš nikakvog iskustva s programom CorelDRAW, *nemojte* zadržavati vazduh, duboko udisati niti bilo šta slično! CorelDRAW je bogat opcijama, ali neće vas preplaviti, a kada shvatite pravila koja su objašnjena u ovom poglavlju, pronalaženje alatke Pen biće jednako lako kao i pronalaženje omiljenog flomastera u šolji s priborom za crtanje na vašem radnom stolu.

Nazovimo ovo poglavlje „Uvod u zabavu“. U njemu ćete se zagrejati, steći samopouzdanje i spremiti se za glavno zbivanje koje sledi u narednim poglavljima.

Ako ste početnik u programima za vektorsko crtanje

Ukoliko koristite CorelDRAW otkako se pojavio oko 1990, možete ovde skočiti unapred – ovaj odeljak namenjen je ljudima koji su nedavno dobili svoj prvi primerak Corelovog paketa programa, ili ih samo zanima zbog čega svi toliko pričaju o njemu.

Šta vektorsko crtanje jeste, a šta nije

Ako ste kupili programski paket CorelDRAW očekujući da ćete pomoću njega moći da retuširate svadbenu fotografiju svojih prababe i pradede, CorelDRAW nije program koji treba da koristite, ali srećom, Corel PHOTO-PAINT *jeste,* a on je deo ovog programskog paketa. Paket grafičkih programa (Graphics Suite) sadrži dva glavna programa koji se bave dvema glavnim vrstama računarskih slika – vektorskim i rasterskim – a ne bi bilo zgoreg da objasnimo razliku između njih. Počnimo od rasterskih (bitmapiranih) slika (engl. *bitmap graphics*) jer su one češće u elektronskoj pošti, na vebu i u štampi.

Rasterske slike

Rasterske ili bitmapirane slike, kao što su one koje pravite svojim mobilnim telefonom ili nekim drugim uređajem, nazivaju se i slikama koje *zavise od rezolucije* (engl. *resolution-dependent images*), jer sadrže nepromenljiv broj elemenata slike koji se nazivaju *pikseli* (engl. *pixels*). Sve vizuelne informacije koje možete da sačuvate u digitalnoj fotografiji – rasterskoj slici – zabeleže se u trenutku kada snimite fotografiju; ne možete povećati ili smanjiti veličinu slike, a da je pritom ne izobličite. Razlog je u činjenici da se rasterskim slikama prirodno smanjuju dimenzije ako im povećate rezoluciju. Isto tako, pri štampanju ćete dobiti veće rasterske slike ako im smanjite rezoluciju, a to je nešto što možete da uradite u programu PHOTO-PAINT i time ćemo se baviti u kasnijim poglavljima. Ključ za razumevanje nefleksibilnosti rasterskih slika leži u tom obrnutom, nepromenljivom odnosu između izmerene veličine i broja piksela po jedinici merene veličine (rezolucije). Količina detalja uvek zavisi od veličine rasterske slike.

U stonom izdavaštvu, pojmovi za promenu veličine *resize* i *resample* često se koriste da bi se opisalo smanjivanje slike *bez promene broja piskela* (engl. *resize*), odnosno – i sasvim različito – promena veličine promenom broja piksela ili „naduvavanje" rasterske slike koje zapravo izobličava početne informacije slike (engl. *resample*). Na levoj strani slike 1-1 data je originalna slika u visokoj rezoluciji (engl. *high-resolution*). Na njoj možete da razaberete frazu na šolji za kafu i svaki detalj izgleda oštro i definisano. To je zbog toga što je *rezolucija,* broj elemenata slike po inču, veoma visoka. Desno je slika iste šolje u niskoj rezoluciji (engl. *low-resolution*). Verovatno ste već primetili da rasterske slike koje mnogo uvećate deluju zrnasto („pikselirano", engl. *pixelation*). Na njima su elementi dominantniji od slike koju bi trebalo da predstavljaju. Ovu vrstu neželjenog efekta dobijate ako ne zabeležite scenu u visokoj rezoluciji, ali i ako dobijete sliku u niskoj rezoluciji, a od vas se očekuje da od nje napravite nešto značajno.

Naučićete da radite sa rasterskim slikama kasnije u ovoj knjizi; dobro opšte pravilo koje biste mogli da zapamtite jeste da vam za obradu i izradu rasterskih slika treba *program za slikanje*, dok su vektorske ilustracije proizvod *programa za crtanje,* a o njima se govori u narednom odeljku.

Vektorske slike

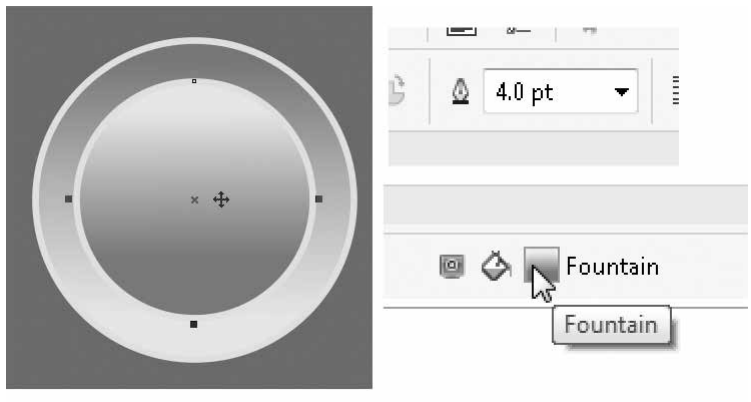
Pre dvadeset godina, programi za vektorsko crtanje zahtevali su koncentraciju i nešto strpljenja jer su procesori računara imali samo delić moći u kojoj danas uživamo. Jedna od najprimetnijih karakteristika programa za crtanje jeste mogućnost

„vraćanja unazad“. Na primer, kada slikar naslika remek-delo, ono je „zacementirano“; mukotrpno je, a ponekad i nemoguće, ispravljati ili poboljšavati sliku, jer se boja osušila i delo je gotovo. Međutim, programi za vektorsko crtanje dozvoljavaju vam da premeštate objekte, donosite i menjate odluke o boji, položaju i veličini bilo kog elementa na strani.



SLIKA 1-1 Prikaz vizuelnih informacija na rasterskim slikama zavisi od rezolucije – broja piksela po inču.

Vektorski crtež ima dve osnovne karakteristike: svi objekti koje crtate imaju oblik – konturu koja se često naziva *putanja* (engl. *path*) – i unutrašnjost koju možete ispuniti proizvoljnom popunom iz više egzotičnih kolekcija popuna u programu CorelDRAW. Ova ilustracija pokazuje kako program za vektorsko crtanje čini konturu i popunu vizuelno smislenim. Crtež je sačinjen od debele bele konture oko krugova i popune tipa **Fountain** koja je linearni preliv od crvene do narandžaste.



Možda će vas ovo iznenaditi, ali CorelDRAW ažurira vaš monitor na osnovu *rasterskih informacija* kad god napravite ili izmenite nešto na slici: postoji veoma malo vektorskih monitora iz sedamdesetih; oni su bili poput osciloskopa i bilo je gotovo nemoguće na njima napraviti nešto lepo, ili bar zanimljivo. Stoga se CorelDRAW bavi matematikom, konkretno *geometrijom,* kada nešto crtate pomoću njegovih alatki, a ti geometrijski (i drugi) proračuni mogu se beskrajno ažurirati i dorađivati. Deo lepote rada sa vektorskom grafikom jeste to što možete menjati veličinu crteža kako god želite, a elementi njegove kompozicije ostaće oštri i proporcionalno manji ili veći od onoga što ste prvo nacrtali.

Evo jednog primera fleksibilnosti koju imate kada pravite vektorski crtež; na slici 1-2 levo možete videti jednostavan žičani prikaz (**Simple Wireframe**) crteža sa slike 1-1. I nije nešto, zar ne? Međutim, kada tom objektu dodelite popunu i tip konture (u ovom slučaju ona je ravnomerno bela) kao na srednjoj slici, on dobija karakter i postaje ono što obično nazivamo „umetnost". Desno je isti skup krugova sa kvadratnom pozadinom, ali je popuna promenjena u vektorski crtež iz kolekcije Corel CONNECT. Da, jedan vektorski crtež možete ispuniti *drugim* vektorima, a možete promeniti i konturu u tačkastu liniju različitih stilova, pa i u konturu koja će izgledati kao da je nacrtana četkicom. Sva kreativnost koju možete zamisliti, u Corelu je samo stvar definisanja objekta, a zatim korišćenja zanimljivog stila konture i maštovite popune objekta.

Vektorsko nebo je kreativna granica!

Sada već zamišljate da su rasterske slike jedini medijum za fotografsku umetnost, dok su vektorski crteži ograničeni na oblike od kojih se može napraviti dobar kružni dijagram ili nešto slično. Koještarije i potpuno netačno; već 20 godina, umetnici u CorelDRAW-u ispituju kreativne granice ovog programa koji se neprekidno razvija i svakog dana u njemu se dizajnira sve – od fotorealističnih slika, preko menija, do kataloga, pa čak i pravih registarskih tablica.

View | Simple Wireframe

Istovetne putanje, ali različiti stilovi kontura i popune

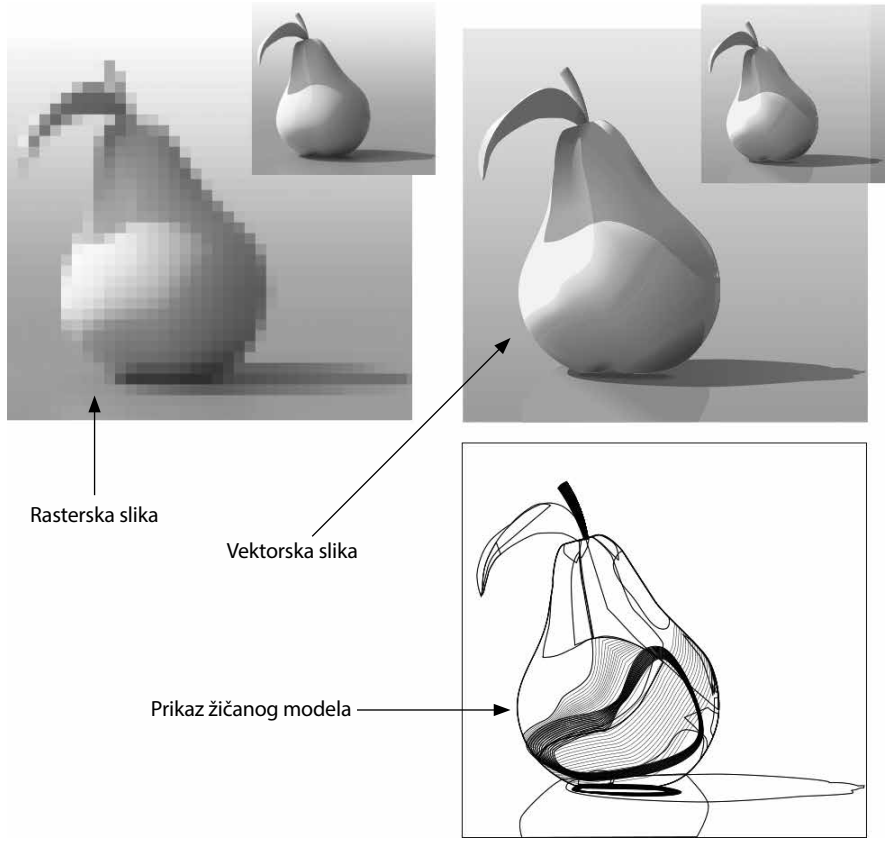


SLIKA 1-2 Geometrija koja se nalazi u osnovi CorelDRAW crteža može biti jednostavna. Objekat ćete doterati atraktivnim popunama i stilovima kontura.

Ako hoćete, otvorite dokument *pear.cdr* iz internet datoteke za poglavlje 1, i iz menija odaberite **View | Simple Wireframe**. Slika 1-3 prikazuje vektorski crtež u žičanom prikazu i u drugačijoj veličini, a levo možete videti originalnu sliku na kojoj je crtež zasnovan. Možete videti prednost vektorske ilustracije nad rasterskom verzijom kada je potrebna velika kopija. Uvećana rasterska verzija slike (levo) primetno je tačkasta, ali kada se slika vizuelno predstavi kao kolekcija objekata sa različitim bojama i vrednostima providnosti, CorelDRAW samo treba da izračuna konačnu razmeru elemenata i slika zavisna od rezolucije zadržaće vizuelnu vrednost manje verzije.

S programom CorelDRAW X7 silno ćete se zabavljati čim savladate alatke, okruženje i druge stvarčice koje možete dodati svojim crtežima!

Sada je dobro vreme da i početnici i iskusni korisnici programa CorelDRAW osmotre šta je novo u ovoj verziji…

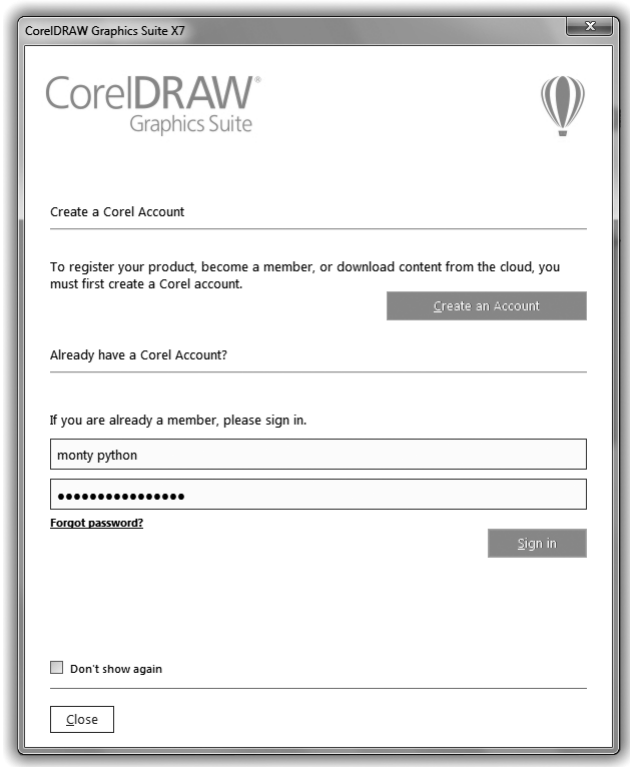


SLIKA 1-3 Vektorski crteži mogu imati toplinu i privlačnost rasterskih fotografija kada naučite kako funkcionišu alatke programa CorelDRAW.

Corel CONNECT: vaša prva stanica

Kada instalirate softver, ili kada prvi put pokrenete CorelDRAW (ili PHOTO-PAINT), na ekranu će se pojaviti okvir za dijalog koji će od vas tražiti da se prijavite na svoj Corel nalog ili da ga napravite (**Create a Corel Account**). Corel CONNECT je temeljna primena onoga što se u tehničkim časopisima naziva „računarstvo u oblaku" (engl. *cloud computing*). Jednostavno rečeno, Corel vam je pred noge doneo zajednicu korisnika. Putem CONNECT-a i svog naloga imaćete pristup novim popunama (i drugom sadržaju) koje prave Corel i njegovi korisnici. Aktivna veza sa internetom (najbolje bi bila neka brza), neophodna je za prijatno i zadovoljavajuće korisničko iskustvo s programom CorelDRAW.

Postoje dve vrste naloga. Standardno članstvo (Standard Membership) potpuno je besplatno i garantuje vam sve fontove, gotove sličice i drugi materijal koji se nekada dobijao na disku s programom. Premijum članstvo (Premium Membership) zahteva mesečnu pretplatu, a kao što biste i mogli očekivati, s njim dobijate mnogo više korisnog materijala. Kada pokrenete ili napustite program, biće vam ponuđena opcija da se pretplatite. Naredna slika prikazuje okvir za dijalog koji bi *stvarno* trebalo da popunite, a *ne* samo da ga zatvorite.

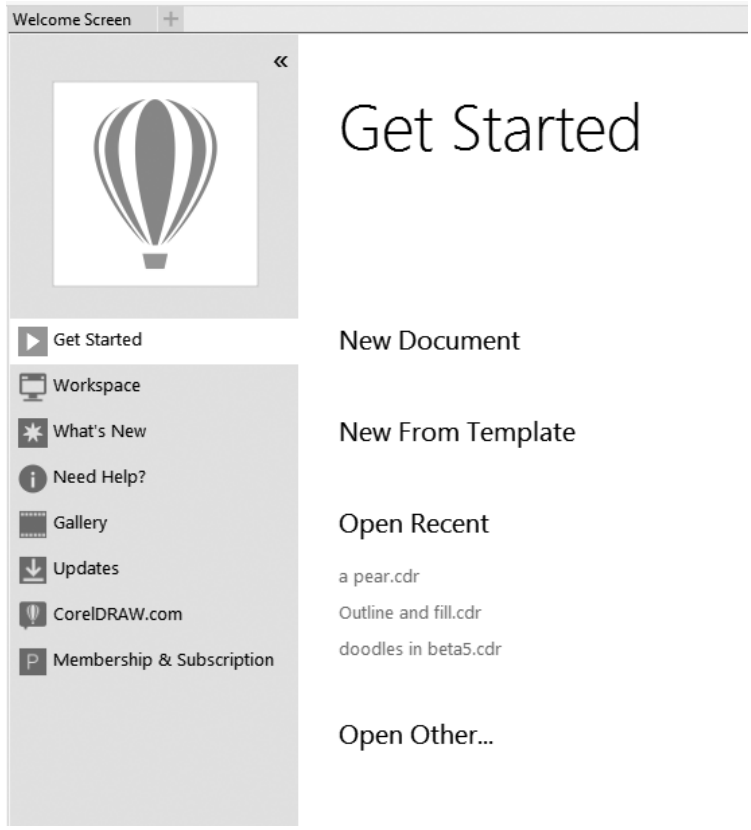


Dobrodošlica pre ulaska u CorelDRAW

Kada unesete podatke za registraciju, pojavljuje se uvodni ekran pre nego što se program otvori. Dobrodošlicu će vam poželeti ekran postavljen preko radnog prostora. Korisnici prethodnih verzija znaju za uvodni ekran, ali u verziji X7 nov je broj opcija – korporacija Corel je pripremila bogat sadržaj – iz kojih možete odabrati da odgledate video lekcije pre nego što pređete na rad ili da podesite radni prostor tako da odgovara vašim potrebama.

Pogledajmo koje su vam opcije na raspolaganju. Slika 1-4 prikazuje uvodni ekran (**Welcome Screen**). Kao što vidite, glavno okno objašnjava ili prikazuje stavke koje ste pritisnuli u levom oknu.

- **Get Started** Ova ikonica prikazuje najčešće opcije koje ćete birati kada želite da započnete crtež ili otvorite neki već sačuvan. Te opcije možete pronaći i u meniju **File**, a novi dokument možete otvoriti (i pregaziti uvodni ekran) i tako što ćete na standardnoj traci (engl. *standard bar*) pritisnuti ikonicu **New document** (sličicu lista papira na levom kraju trake).

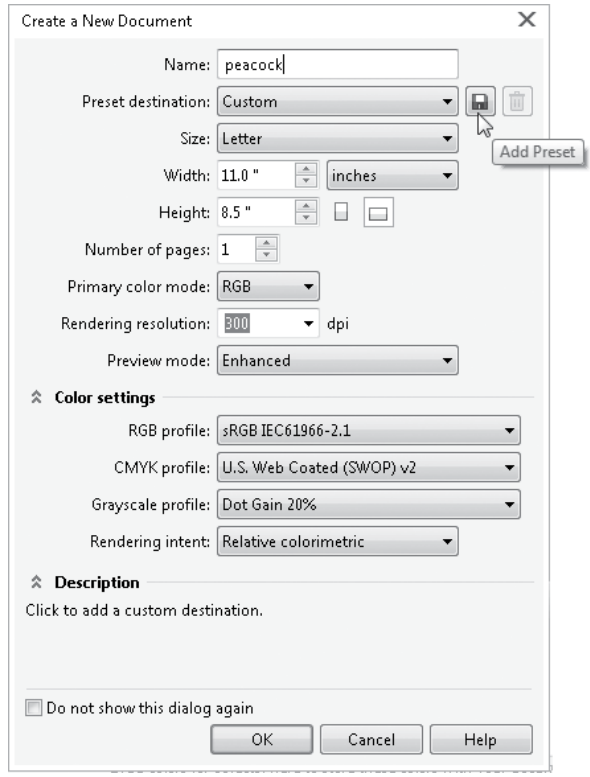


SLIKA 1-4 Ekran Welcome Screen je polazište za otvaranje novog crteža, istraživanje, biranje okruženja i ažuriranje softvera.

- **Workspace** Kada pritisnete ovu ikonicu, moći ćete da odaberete pokretanje „lakog" radnog prostora – **Lite**; on ima manje kalorija nego **Regular** (samo se šalim) – u njemu su kutija s alatkama (engl. *toolbox*) i druge mogućnosti veoma ograničene, a vi možda želite da se „uzdržite" od korišćenja svih novih opcija jer sad imate ovu knjigu da vas vodi. Okruženja **Classic** (klasično) i **Default** (podrazumevano) slična su, osim što će klasično okruženje podsetiti iskusnije korisnike na prethodne verzije programa. U kategoriji **Advanced** možete podesiti CorelDRAW tako da opcije za stono izdavaštvo (Desktop Publishing) ili ilustrovanje (Illustration) budu istaknutije i dostupnije. Najzad, u grupi opcija **Other** možete podesiti CorelDRAW čak i tako da vas podseća na Adobe Illustrator ukoliko ste na CorelDRAW prešli sa tog ili nekog sličnog programa.
- **What's New** Ovde možete da se upoznate s novim mogućnostima preko dobro napisanog, prilično temeljnog, ali kratkog dokumenta koji će se prikazati na sredini ekrana kada pritisnete ovu ikonicu.
- **Need Help?** Pritiskanje ove ikonice otkriće kratak spisak izvora kojima možete pristupiti na internetu ili u samom programskom okruženju, koji će vam pomoći da započnete rad. Corel nudi veoma korisnu kolekciju video lekcija o osnovama rada u programu.
- **Gallery** Ovde možete uživati u slikama koje su napravili drugi korisnici programa CorelDRAW, od kojih su mnogi učestvovali u Corelovom godišnjem umetničkom takmičenju. Galerija se često ažurira; ne zaboravite da sa programom CorelDRAW radite u oblaku, pa ćete, kada se veb stranica promeni na internetu, videti rezultat tih izmena; stoga, često posećujte galeriju da biste videli novopostavljene radove.
- **Updates** Kada pritisnete ovu sličicu ažuriraćete softver. Dobro bi bilo da potvrdite polje pored obe navedene opcije kako biste bili obavešteni o novim verzijama programa i drugim popravkama iz Corela.
- **CorelDRAW.com** Ova opcija govori kako da stupite u kontakt sa zajednicom Corelovih korisnika – kada pritisnete ikonicu nećete otići na CorelDRAW.com, već ćete samo dobiti URL adresu. Na adresi CorelDRAW.com možete razmenjivati iskustva, saznati odlične savete i trikove i pronaći zanimljivo štivo koje su napisali profesionalci i drugi članovi zajednice.
- **Membership & Subscription** Ovo je još jedna šansa da se odlučite za servis Standard ili Premium. Nemojte tu opciju shvatati olako; ako ne napravite nalog i ne dobijete svoju besplatnu standardnu pretplatu, ostaćete bez popuna, fontova i drugog materijala koji sigurno želite da imate u okviru programa CorelDRAW.

Najzad, kada vam ekran dobrodošlice više ne bude dobrodošao nakon desetog ili jedanaestog pokretanja programa, možete ukloniti potvrdu iz polja **Always show the welcome screen at launch** (uvek prikaži ekran dobrodošlice pri pokretanju) u donjem levom uglu ekrana. Nakon toga, CorelDRAW će se uvek pokretati samo sa prikazanim menijem. To bi moglo biti malo zbunjujuće, osim ako znate da za pokretanje CorelDRAW-a u akciju treba da odaberete stavku **New** iz menija **File** (odnosno **New from Template** za otvaranje šablona, a **Open** za ranije sačuvan dokument), ili da pritisnete dugme **New** na standardnoj traci. Kada to učinite, CorelDRAW će oživeti, alatke više neće biti nedostupne, a život će ponovo biti divan.

Postoji samo još jedna stvarčica koju treba da raščistimo pre nego što se prvi put bacite na posao: Corelu morate reći koji *tip* novog dokumenta treba da napravi. Naredna slika prikazuje okvir za dijalog **Create a New Document**, a kao i na ekranu dobrodošlice, možete potvrditi polje **Do not show this dialog again** da vam se ovaj okvir za dijalog ne bi otvarao pri svakom otvaranju novog dokumenta – međutim, trebalo bi da mu dozvolite da se uvek otvara. Zašto? Zato što ćete bez ovog okvira za dijalog *svaki put* otvoriti nov dokument s podrazumevanim parametrima, a to će napraviti haos od definisanja veličine strane i boja. CorelDRAW je prilično osetljiv na boju. Na primer, dokument podešen tako da koristi režim RGB izgledaće odvratno ako pokušate da ga odštampate komercijalnim CMYK mastilima. Objašnjenje opcija sledi u nastavku.



- **Name** Kad god snimite dokument, možete ga imenovati. Međutim, kada dokumentu date ime na početku rada, kasnije samo treba da pritiskate CTRL + S i CorelDRAW će snimiti dokument (podrazumevano) u direktorijum Documents u Windowsu.

Savet Kada promenite lokaciju na kojoj ćete čuvati datoteke (D:\My DRAW files), CorelDRAW će zapamtiti tu lokaciju, i naredni crteži će biti snimljeni u direktorijum koji ste naveli.

- **Preset Destination** Ova opcija može da zbuni i prevari novog korisnika! *Odredište* (engl. *destination*) u terminologiji računarske grafike znači „mesto na kom će se vaš crtež na kraju prikazati". Vaš rad bi mogao otići u komercijalnu štampariju, na veb prezentaciju ili na bilo koje mesto gde bi se boje iz vašeg dokumenta mogle prikazati pogrešno. Često je najbolje da sa padajuće liste **Preset Destination** odaberete **Default RGB**. Pored opcija **Web** i **Default RGB**, najčešće ćete birati opcije boja zasnovanih na CMYK modelu, koje će na ekranu imitirati subtraktivne CMYK pigmente. Vaš ekran bi mogao postati neobjašnjivo prigušen – naročito kada je u pitanju paleta boja – ako odaberete radni prostor koji prikazuje sliku u CMYK modelu boja.
- **Size, Width i Height** Preko ovih polja zadavaćete veličinu strane. Veličinu strane možete promeniti bilo kada, ali lepo je skinuti to sa spiska pre nego što vam naiđe inspiracija. Desno od ovih polja nalazi se polje s mernim jedinicama, pa ako ste navikli na milimetre umesto na inče, ili na tipografske pajkove, u tom polju odaberite željenu mernu jedinicu. Možete pritisnuti i sličice strana da biste odabrali **Landscape** (položenu, pejzažnu) ili **Portrait** (uspravnu, portretnu) orijentaciju strane.
- **Number Of Pages** U svakom trenutku možete dodavati, oduzimati i preraspoređivati strane u višestraničnom dokumentu, ali ako već sad znate da ćete praviti font ili letak, možete odmah zadati broj strana za datoteku.
- **Primary Color Mode** Režim boja grafičke datoteke značajno utiče na vaš način rada i na to kako će se boje odštampati ili prikazati na veb strani (koja se pregleda na RGB monitoru). S padajuće liste možete odabrati **RGB** ili **CMYK**; ako nikada niste slali datoteku u štampariju, treba da odaberete režim RGB jer je RGB način na koji ljudska bića opažaju boju. Režim RGB je predvidljiv; to je kao da posmatrate bilo koju drugu scenu u stvarnom svetu.
- **Rendering Resolution** Evo opet one dosadne rezolucije! Ova vrednost određuje koliko će tačaka štampač (ili drugi izlazni uređaj) koristiti za iscrtavanje vašeg dela na papiru. Podrazumevana vrednost, 300 tačaka po inču (engl. *dots per inch*, *dpi*), prilično je visoka i sasvim je verovatno da ste, ako radite kod kuće, podesili dokument na maksimalnu vrednost koju podržava kućni štampač s mlaznicama (engl. *inkjet*) ili laserski štampač. Međutim, ako uopšte ne nameravate da štampate crtež, već ćete ga izvesti u vidu bitmape koja će se koristiti kao prilog u elektronskoj pošti, rezolucija 72 ili 96 dpi biće dovoljna. U tom slučaju, „tačke" su zapravo pikseli; na primer, 96 piksela po inču godinama je bila tipična rezolucija ekrana. Ukoliko rad objavljujete na veb strani, možete odabrati 72 piksela po inču, jer je to rezolucija u kojoj veb profesionalci trenutno prikazuju svoje crteže. A ukoliko rastersku kopiju svog rada šaljete prijatelju koji ima tablet s velikom rezolucijom, odaberite rezoluciju 300 dpi jer su ekrani s velikom rezolucijom sve popularniji.
- **Preview Mode** Bez ikakvog dvoumljenja, odaberite režim prikaza **Enhanced**. To je prikaz maksimalnog kvaliteta, a neće vas usporiti, osim ako vaš računar koristi procesor iz bankomata. Naravno, postoji razlog, objašnjen kasnije u ovoj knjizi, i za korišćenje drugih opcija kvaliteta prikaza.
- **Color Settings** Polako sažvaćite objašnjenje ovog skupa opcija. Ne žurite; ovaj vodič neće nikuda, a upravljanje bojom je ključna funkcija koja čuva izgled vašeg dela kada ode na štampanje.

Podrazumevane vrednosti za prva tri parametra funkcionisaće sasvim fino za većinu ljudi na zapadnoj hemisferi. Profiles (profili) jeste kolekcija parametara koji stvaraju optimalno „okruženje" za grafičku datoteku koja se šalje štampaču ili drugom izlaznom uređaju (kao što je osvetljivač, uređaj za štampanje u visokoj rezoluciji). Profil **RGB Profile**, za RGB prostor boja u kojem nešto crtate, podrazumevano je podešen na opciju **sRGB**, što je fantastično za većinu štampača s mlaznicama jer je većina takvih štampača danas kalibrisana za sRGB prostor boja, a sRGB (koji se ponekad naziva i smallRGB – mali RGB) jeste prostor boja na vebu. Profil **CMYK Profile** podrazumevano je podešen na opciju **U.S. Web Coated** (SWOP ili Specifications for Web Offset Printing) v2. Taj skup karakteristika boja prilično je čest, pa, u teoriji, ako će se vaš rad štampati u štampariji, odštampani dokument trebalo bi da izgleda slično originalnoj RGB slici sa ekrana u Corelu. Zemlje u Evropi i pacifičkom krugu koriste druge standarde koji su dostupni na padajućoj listi. **Grayscale Profile** ima samo jedan parametar za podešavanje, a to je **Dot Gain** – razlivanje tačke (s vrednošću 20%, kompenzacija je prilično darežljiva). **Dot gain** je kompenzacija koju štampar koristi kada štampa crnim mastilom na proizvoljnom broju različitih vrsta papira, s različitim stepenima upijanja. U principu, ako polutonske tačke na štamparskim pločama (ili u direktnoj digitalnoj štampi) učinite manjim za određenu vrednost, mastilo će se raširiti taman toliko da polutonska kopija vašeg dela izgleda dobro na papiru.

Četvrta opcija u skupu **Color Settings** jeste **Rendering Intent**, i nju će pogrešno razumeti jedanaestoro od deset ljudi. Ozbiljno, ovaj pojam znači da treba da odaberete jedan od četiri afirmisana procesa konverzije kada vaš crtež koristi boje koje se ne mogu izraziti kombinacijom cijan, magenta, žutog i crnog pigmenta (engl. *Cyan, Magenta, Yellow, blacK*, CMYK). U suštini, vaš monitor koristi crvenu, zelenu i plavu svetlost (engl. *Red, Green, Blue*, RGB) da bi prikazao ono što ste nacrtali, dok štampač koristi drugačije boje. Kao rezultat, režim RGB – sa većim prostorom boja od onog u režimu CMYK – sadrži boje koje CMYK mastila ne mogu precizno da prikažu; stoga, nešto mora biti učinjeno – a to se naziva konverzija boje (engl. *color conversion*) – da bi vaša odštampana CMYK slika bila više od samo približno slične onoj na vašem monitoru! Četiri opcije su:

- **Relative Colorimetric** Ovaj parametar je, kada se sve uzme u obzir, verovatno najbolja konverzija za većinu CorelDRAW crteža, pa čak i fotografija koje uvozite u CorelDRAW dokument. Parametar **Relative Colorimetric** neće sačuvati najbelje bele (bela tačka, engl. *White Point*), već će pomeriti sve boje i sve svetloće do najbližih boja koje CMYK prostor može da izrazi. *Relative* iseca (isključuje) određene boje koje su daleko izvan opsega, pa, na primer, dve različite crvene s vašeg originala na ekranu, možda će biti iscrtane kao ista crvena. Ipak, tokom te konverzije, odnos između dve boje biće očuvan, pa ljudsko oko vidi tu konverziju kao dobro uravnoteženu i čak veoma sličnu originalu sa ekrana. Ovaj parametar je dobar izbor i za štamparije – za probne otiske u boji pre nego što se pokrene velika štamparska mašina.
- **Absolute Colorimetric** Bela tačka (**White Point**) i crna tačka (**Black Point**), za razliku od parametra **Relative**, biće očuvane kada odaberete parametar **Absolute Colorimetric**. On garantuje da će se boje koje se veoma lako prepoznaju (kao što

su Koka-kolina crvena i Fedeksova ljubičasta) reprodukovati precizno, po cenu pomeranja drugih boja. Ako vam je potrebna preciznost za određene boje, ovo je opcija za vas.

- **Perceptual** Ovaj način predstavljanja boja uzima ceo opseg boja koje se mogu iskazati (*gamut*) na nekom uređaju (kao što je vaš ekran), i sažima ih tako da se uklope u gamu odredišnog uređaja (npr., štampač s mlaznicama). Kao rezultat, sve boje na štampanom rezultatu donekle su pomerene, čak i ako je samo par boja izvan CMYK opsega (game), ali su odnosi između svih boja očuvani. Ako ste opsednuti preciznošću boja, ovo vam neće biti prvi izbor za metod konverzije, ali ukoliko vas više zanima odnos između originalnih boja – na primer, kontrast zelene trave naspram plavog neba na fotografiji – odabraćete ovu metodu.
- **Saturation** Ovaj parametar je namenjen veoma stilizovanim crtežima sličnim stripu, dijagramima, grafikonima i situacijama kada slobodno možete da zaboravite na preciznost boje i odnos između boja u dokumentu. Kada su vam na strani potrebne samo prateće boje da biste napravili dobru reklamu ili da biste precizno nacrtali Marvelovog junaka u uniformi, ovo je opcija za vas.

Najzad, možete, a verovatno bi i trebalo, sačuvati skup parametara koje ste definisali. Uradite to tako što ćete pritisnuti sličicu diskete pored opcije **Preset Destination**, a zatim dajte skupu zadatih parametara neko jedinstveno ime.

Pošto na ekranu imate novu praznu stranu, vreme je da odaberete alatke za izradu svog budućeg remek dela. Sve to zaslužuje sopstveni odeljak, a on sledi.

Prozor aplikacije CorelDRAW

Prozor aplikacije je ono što ćete videti kada je CorelDRAW otvoren. Krupna novina u verziji X7 jeste to što je *interfejs* programa detaljno ažuriran i pojednostavljen tako da možete raditi gotovo brzinom misli. Predvidljivost i intuitivnost osnova su verzije X7 i odmah ćete primetiti da ona liči na interfejs Windowsa 8. Prozori crteža (engl. *drawing windows* ili *document windows*) sadrže stranu ili strane na kojima se nalaze crteži i ostali sadržaj. Čak i kada nema otvorenog prozora crteža, prozor aplikacije omogućava pristup izvesnim menijima komandi, paletama alatki, kutiji sa alatkama, paletama koje se mogu usidriti (engl. *dockers*), statusnoj traci i paleti boja.

Potpuno je besmisleno i nepotrebno postavljati sliku na kojoj je naveden svaki pojedinačni element u prozoru aplikacije. Korporacija Corel odlično je obavila taj zadatak u uputstvu za korisnika. Ova knjiga nudi najkraći put od tačke A do tačke B, i stoga, slika 1-5 ukazuje na nove i najbitnije funkcije koje ćete sigurno želeti da upoznate ako tek počinjete da radite s vektorskom grafikom. CorelDRAW se pridržava pravila Microsoftovog Windowsa, pa ako znate da sličica lista papira znači „nov dokument“, sličica diskete znači „snimi“ itd... ako znate da CTRL + P znači štampaj i ako ste ovladali komandama CTRL + S, CTRL + C, CTRL + V i mnogim drugim standardnim komandama iz menija **File** i **Edit**, već ste daleko odmakli. Prozor aplikacije je prikazan i označen na slici 1-5, a objašnjenja slede.

4 Rad s jednostraničnim i višestraničnim dokumentima

Imate ideju kako da promovišete svoj proizvod ili uslugu; imate slike, tekst i smislili ste upečatljiv naslov. Naredni korak je definisanje dimenzija u okviru kojih ćete iskazati svoju marketinšku ideju, a za to će vam dobro doći razumevanje vođica u programu CorelDRAW.

Da li vam treba letak, ili možda brošura na četiri strane? Ovo poglavlje se bavi početkom svakog grafičkog projekta: podešavanjem strana u programu CorelDRAW. Učićete o orijentaciji strane, njenim dimenzijama na ekranu i u štampi, menjanju redosleda strana, a usput ćete steći i praktično znanje o tome šta treba da uradite – i šta da naredite Corelu – da biste napravili stranu koja odgovara vašim idejama.



Napomena Preuzmite i raspakujte sve datoteke iz arhive Chapter04.zip da biste pratili vežbe iz ovog poglavlja.

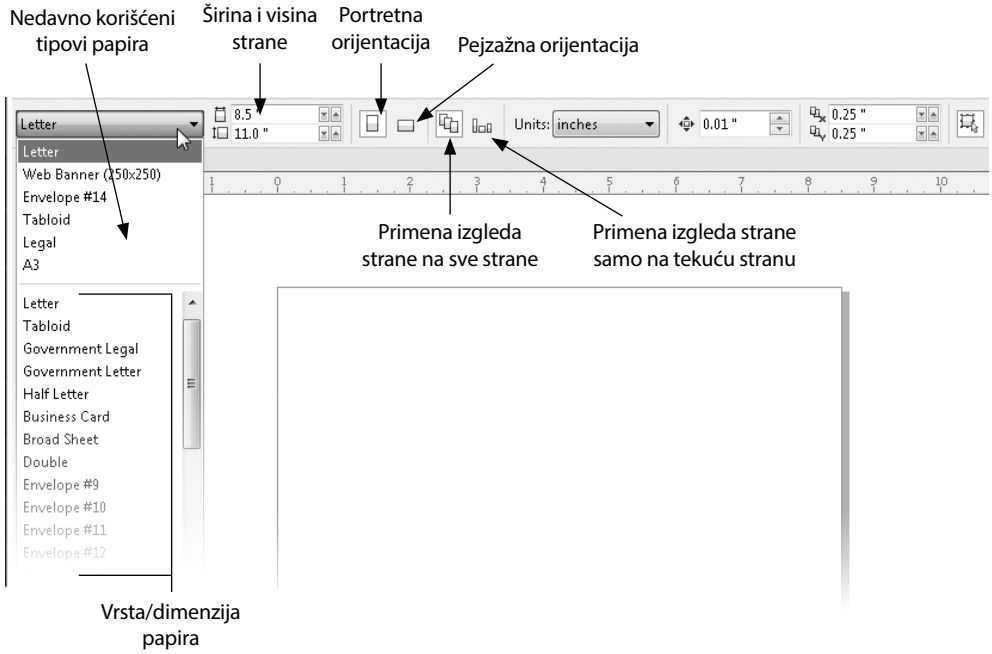
Podešavanje strane dokumenta

Svaka nova datoteka koju napravite ime sopstveni skup *svojstava strane* koja se odnose na dva aspekta: *fizička* svojstva i *parametri* prikaza. *Fizička svojstva* se odnose na veličinu, dužinu i boju svake strane, kao što biste definisali list papira u stvarnom svetu. *Pomoću parametara prikaza* zadaje se kako će vrednosti strane biti *posmatrane*. Počećemo od najčešćih opcija, a potom preći na specijalizovana svojstva.

Upravljanje veličinom i orijentacijom strane

Ako ste isključili prikazivanje uvodnog ekrana pri pokretanju programa (uklanjanjem potvrde iz polja **Always show the welcome screen at launch**), CorelDRAW će otvoriti dokument u svojoj podrazumevanoj veličini, a ona može zavisiti od jezičke verzije Corela koju koristite. Za autora ove knjige to je veličina US Letter, 8 1/2" × 11", ali se ona može promeniti. Veličinu dokumenta najbrže ćete promeniti pomoću trake svojstava dok je aktivna alatka **Pick** – i dok nijedan objekat nije izabran. Traka svojstava sadrži opcije za podešavanje standardnih ili namenskih dimenzija strane i za podešavanje orijentacije, a prikazana je na slici 4-1. Ukoliko imate višestranični dokument, traka svojstava omogućava i menjanje svih strana odjednom ili menjanje samo prikazane strane.

Opcije za tip i veličinu papira i za orijentaciju strane upravljaju formatom dokumenta. Ukoliko vam treba specifičan format za štampanje rada, naredni odeljci objašnjavaju opcije koje su vam dostupne u programu CorelDRAW.



SLIKA 4-1 Veličinu i orijentaciju strane menjaćete na traci svojstava.

Vrsta i veličina papira

Da biste bili sigurni da strana u Corelu odgovara papiru u štampaču, najlakše je da odaberete opciju **Paper Type/Size** na traci svojstava. S padajuće liste možete odabrati neku od uobičajenih veličina (**Letter**, **Legal**, **Tabloid** itd.). Kada odaberete opciju, dimenzije će se automatski prikazati u poljima za širinu (**Width**) i visinu papira (**Height**) na traci svojstava. Ukoliko vam ne treba mnogo različitih veličina papira, pritisnite dugme **Edit This List** na dnu padajuće liste i uklonite iz spiska veličine koje retko koristite: pritisnite **Delete Page Size** u okviru za dijalog **Options**.

- **Širina i visina strane** Niste ograničeni samo na veličine koje odgovaraju veličinama papira u štampaču; vrednosti širine i visine strane možete slobodno podešavati tako da odgovaraju bilo kojoj veličini papira. Da biste zadali namensku veličinu papira, upišite konkretne vrednosti direktno u polja **Page Width** (širina strane) i **Page Height** (visina strane), pa pritisnite ENTER.
- **Pejzažna/portretna orijentacija** Pritisnite dugme **Portrait** (portret) ili **Landscape** (pejzaž) na traci svojstava dok koristite alatku **Pick** (i nema izabranih objekata) da biste zadali odgovarajuću orijentaciju. Ukoliko je širina strane koju ste uneli manja od unete visine strane, orijentacija je automatski podešena na portretnu, i obrnuto za pejzažnu orijentaciju. Menjanje orijentacije automatski zamenjuje mesta vrednostima unetim u polja **Page Width** i **Page Height**.
- **Sve strane/tekuća strana** Možete napraviti dokument sa najviše 999 strana, i to tako da svaka ima proizvoljnu veličinu ili orijentaciju. Dugmad **All Pages** (sve strane) i **Current Page** (tekuća strana) funkcionišu po principu „jedno ili drugo" – kao i dugmad za orijentaciju – pa možete zadati veličinu za sve strane u dokumentu odjednom (što je podrazumevano izabrano) ili samo za tekuću stranu. Da biste samo tekuću stranu definisali različito od ostalih strana dokumenta, pritisnite desno od ova dva dugmeta (levo od padajuće liste **Units**) i zadajte novu veličinu i orijentaciju strane. Ostale strane u dokumentu neće se promeniti kada odaberete ovu opciju.

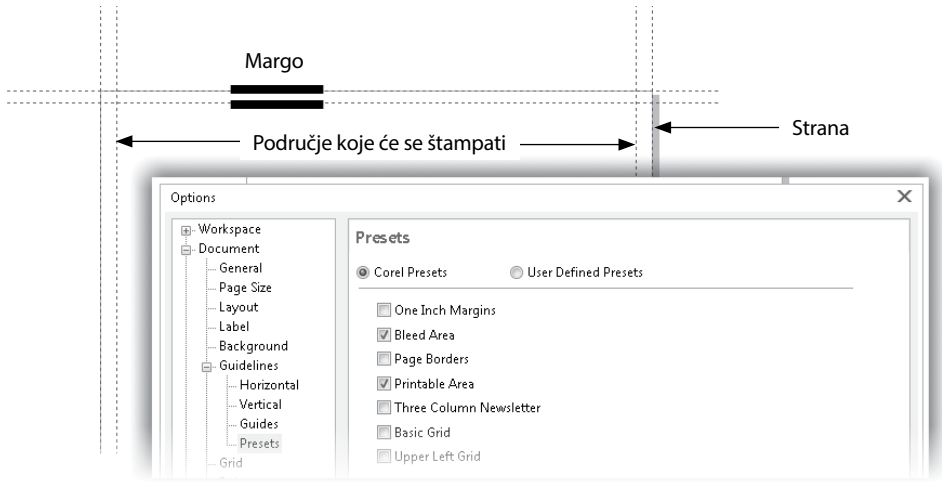


Napomena Ako slučajno uklonite veličinu strane sa spiska, a ona vam kasnije zatreba, možete je ponovo napraviti. Pritisnite padajuću listu **Paper Type/Size** na traci svojstava, pa odaberite **Edit This List**. Definišite stranu, dajte joj ime i snimite je u okviru za dijalog **Options | Page Size**.

Opcije prikaza strane

S podrazumevanim parametrima, kada odaberete **File | New** videćete pravougaonik u radnom prostoru. Taj pravougaonik predstavlja stranu dokumenta određene visine i širine. Međutim, *nećete* videti kako će se strana odštampati na vašem štampaču ili u štampariji. Kad god štampate stranu, videćete dva područja: *područje koje se može odštampati* (engl. *printable area*) i *margo* (engl. *bleed area*), a možete dodati njihove vođice prikazu strane… i tako osigurati da objekti i tekst na ivicama rada ne budu samo delimično odštampani. Naravno, želite da se navedeni delovi vide kada dizajnirate stranu za štampu; hvatalice papira (grajferi) na štamparskim mašinama često sprečavaju štampanje od ivice do ivice. Da bi CorelDRAW dodao vođice za margo i područje koje će se štampati (*bezbednosne vođice*), pritisnite CTRL + J, a zatim odaberite **Document | Guidelines | Presets**; potvrdite polja **Printable Area** i **Bleed Area**, kao na narednoj ilustraciji. Margo se proteže do ivice strane, i to je ispravno za kućne štampače (pročitajte narednu napomenu).

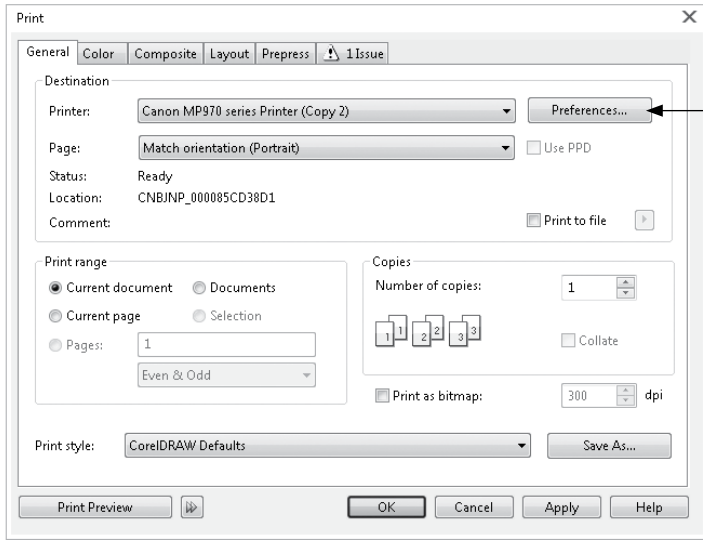
Napomena *Margo* je deo odštampane slike koji se proteže preko ivice strane. Kada štampate na kućnom štampaču, nećete imati margo jer je on bitan samo kada se strana u štampariji opseca do konačne veličine knjige. Na primer, ako štamparska mašina koristi papir veličine 12"×14" (30,5×35,6 cm), a konačna veličina nakon opsecanja iznosi 8½"×11" (21,6×27,9 cm), možete zadati margo dimenzija 10"×13" (25,4×33 cm) da bi se crtež prostirao do ivica strane koju će publika čitati.



Napomena Ako štampate na foto štampaču bez ivica, područje na kome će se štampati biće iste veličine kao i sama strana.

Svojstva **Printable Area** i **Bleed Area** zavise od opcija štampača koje odaberete u okviru za dijalog **Print**; to je nova, pojednostavljena lokacija za parametre štampanja u verziji X7. Možete da pritisnete CTRL + P (**File | Print**) da biste došli do željenog štampača i osnovnih opcija na kartici **General**. Dugme **Preferences**, kao i u većini Windows programa, vodi vas do opcija drajvera matičnog štampača koje su, na primer, zasnovane na svojstvima Canon igličnog štampača, a ne Corela. Da biste proverili oznake za opsecanje, položaj slike na strani i druge opcije, pritisnite karticu **Layout**.

Savet Margo ćete podesiti u odeljku **Tools | Options | Document | Page Size**, preko polja **Bleed**. Margo može imati bilo koju vrednost između 0 (što je sama ivica strane) i 900.0 inča (što je blesavo). Obavezno potvrdite polje **Show Bleed Area** pre nego što pritisnete **Apply** da biste na ekranu mogli da vidite kako ste podesili dokument.



Pritisnite da biste odabrali veličinu strane i ostale opcije štampača

Upravljanje pozadinskom bojom strane

Da biste zadali pozadinsku boju za dokument, odaberite **Tools | Options | Document | Background**. Pored toga, postoji i zgodno dugme na standardnoj traci koje otvara okvir za dijalog **Options**. U tom okviru za dijalog, podrazumevano je odabrana opcija **No Background** (bez pozadine).

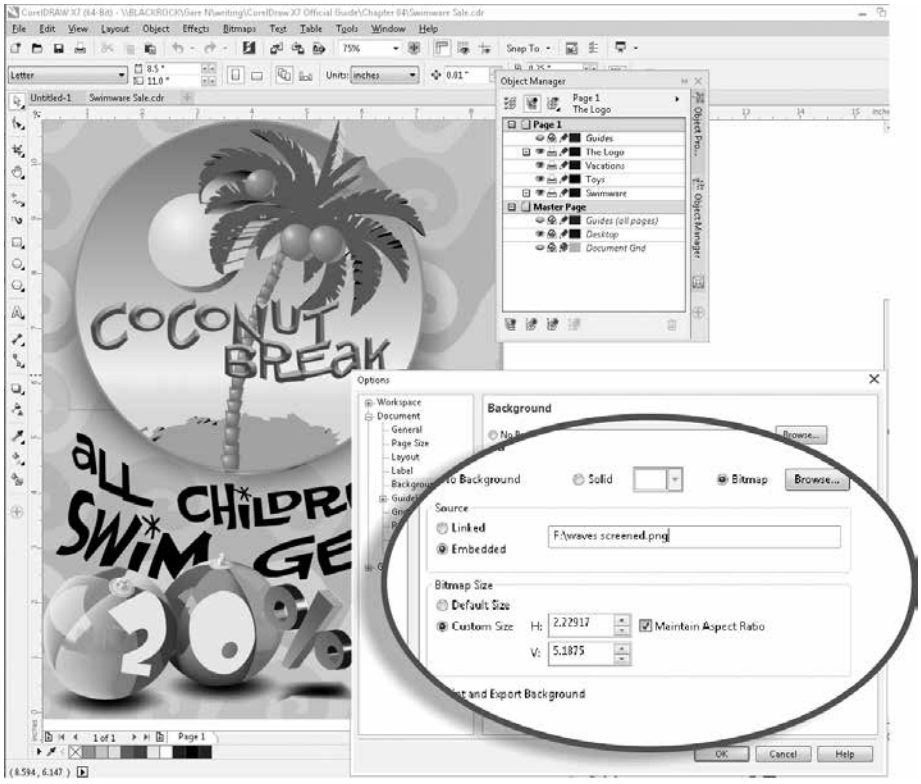


Savet Možete preskočiti biranje menija **Tools** da biste došli do okvira za dijalog **Options**. Dugme **Options** nalazi se na standardnoj traci (što znači da je uvek vidljivo), a ima sličicu sa poljima za potvrdu.

- **Solid** Odaberite ovu opciju i boju preko birača da biste zadali bilo koju ujednačenu boju za pozadinu strane. Pritisnite **More** na biraču boje da biste koristili birač u drugim modelima boja (RGB, CMYK itd.), da biste zadali boju preko mešača boje ili specifične palete boje. Pored toga, možete upotrebiti alatku **Eyedropper** (pipetu), levo od dugmeta **More**, da biste odabrali *bilo koju boju s bilo kog mesta na monitoru*; alatka **Eyedropper** može da napusti prozor programa CorelDRAW. To znači sledeće: ako korisničko okruženje nije maksimirano, pipetom možete uzeti uzorak boje sa neke ikonice na radnoj površini! Kada izaberete boju, ona će biti dodeljena pozadini strane, ali ne i margou i radnoj površini.
- **Bitmap** Odaberite ovu opciju da biste za pozadinu strane koristili rastersku sliku (bitmapu). Pritisnite dugme **Browse** da biste otvorili okvir za dijalog **Import**, pa pronađite i izaberite rastersku sliku. Pozadinske rasterske slike ređaju se u vidu pločica onoliko puta koliko je potrebno da se popuni strana. Možete i promeniti veličinu pločica tako što ćete pritisnuti radio-dugme **Custom Size**, a potom uneti vrednosti. Najbolje rasterske slike za šare jesu one koje su osmišljene tako da se bešavno spajaju. Na slici 4-2 možete videti gotov crtež na kom ćete

uskoro početi da radite. *Swimwear Sale.cdr* koristi šaru sa prigušenim talasima, jednu od nekoliko datoteka koje se nalaze u zipovanoj arhivi, da bi letak za rasprodaju imao diskretnu grafičku temu. Opcija **Bitmap** je odlična za pravljenje više različitih znakova ili kancelarijskog materijala koji sadrže različit tekst, ali moraju biti međusobno povezani temom. Na primer, možete da napišete različit tekst na slojevima kao što su „Rasprodaja kupaćih kostima“, „Popust za letovanje“ i „Rasprodaja igračaka na naduvavanje“, a da zatim odštampate različite znakove tako što ćete sakriti sve slojeve osim jednog. Ne možete slučajno pomeriti pozadinu, a ova tehnika je brz način da napravite stranu kada vam treba 12 različitih poruka sa zajedničkom pozadinom.

- **Source** Opcija **Source** omogućava da zadate spoljnu vezu do datoteke rasterske slike ili da sačuvate njenu kopiju sa datotekom CorelDRAW dokumenta. Odaberite opciju **Linked** da biste zadržali spoljnu vezu odnosno **Embedded** da biste rastersku sliku sačuvali s dokumentom. Kada je izabrana opcija **Linked**, biće prikazana putanja do datoteke slike, a sama rasterska slika mora biti dostupna CorelDRAW-u tokom štampanja. Ova opcija je veoma korisna kada treba da štedite na veličini snimljenih CorelDRAW datoteka; pored toga, možete izmeniti pozadinsku rastersku sliku u PHOTO-PAINT-u ili Painteru, pa kasnije ponovo učitati izmenjenu sliku.



SLIKA 4-2 Upotrebite rastersku sliku kao pozadinu za crtež i tekst.

- **Bitmap Size** Ova oblast sadrži radio-dugmad za naizmenično biranje opcija. Ako odaberete **Default Size**, pozadina će se pojaviti na strani jer originalne dimenzije rasterske slike omogućavaju da se ona ređa u vidu pločica koje se ponavljaju onoliko puta koliko je potrebno da se ispuni strana. Međutim, ako želite manju rastersku sliku (što znači i više pločica), pritisnite dugme **Custom Size**. Opcija **Maintain Aspect Ratio** (očuvanje proporcija) podrazumevano je potvrđena; verovatno ne želite da pozadina izgleda spljošteno ili razvučeno – kada je opcija **Maintain Aspect Ratio** uključena, treba da unesete samo jednu vrednost, u polje **H** (visina) ili u polje **V** (širina), a CorelDRAW će automatski popuniti drugo. Imajte na umu da rasterske slike zavise od rezolucije, za razliku od vektorskih crteža. Stoga, rastersku sliku možete smanjivati, ali nemojte pokušavati da je povećate jer će u tom slučaju ona proći kroz nešto što se naziva promena broja piksela ili *resemplovanje*, a njegov rezultat je često mutna slika. Upamtite: smanjivanje = da; povećavanje = ne.
- **Print And Export Background** Ovu opciju koristite da biste zadali hoće li pozadina strane biti deo datoteke crteža kada je budete izvozili ili kada dokument budete štampali. Dostupna je kada za pozadinu strane odaberete opcije **Solid** i **Bitmap**; podrazumevano je aktivna.

Sada otvorite *Swimware Sale.cdr* i pregledajte opcije pozadine da biste pozadinu sa talasima zamenili nečim što vam se više dopada.

Vežba Menjanje pozadinske rasterske slike

1. Ako još niste raspakovali sadržaj zip datoteke za ovo poglavlje, uradite to sada, napravite direktorijum za PNG slike i smestite ih u njega.
2. Dok je dokument *Swimwear Sale.cdr* otvoren, odaberite **Tools | Options | Document | Background**.
3. Videćete da je dugme **Bitmap** odabrano (već je odabrana rasterska slika za pozadinu) i da je rasterska slika ugrađena u datoteku. To znači sledeće: ukoliko nemate rastersku sliku na disku, naredni korak će zauvek zameniti datoteku *waves screened.png*, što treba da imate na umu kada ugrađujete rastersku sliku. Često je korisno da prosto postavite vezu do spoljne rasterske pozadine kako ne biste morali pamtiti imate li rezervnu kopiju slike. Pritisnite dugme **Browse** i pronađite direktorijum za PNG datoteke koji ste napravili u koraku 1.
4. Odaberite jednu od PNG datoteka, ili neku svoju sliku. Kada je datoteka izabrana, pritisnite **Import**.
5. Ne možete da pregledate izgled uvezene slike; možete samo da pritisnite **OK** i pogledate kako nova pozadina utiče na kompoziciju. Ipak, pre nego što to učinite, probajte da podesite opcije u odeljku **Custom Size** tako da ne budu one podrazumevane. Ako koristite neku od ponuđenih rasterskih slika za ovo poglavlje, probajte da podesite **Height** i **Width** na **3"** (7,62 cm). Pritisnite **OK** i strana će dobiti novu pozadinu.

6. Mogli biste otvoriti **Object Manager** (**Window | Dockers | Object Manager**) i pritisnuti ikonicu **Visibility** za sloj „Swimwear“ tako da sličica oka bude zatvorena. Tako ćete sa strane ukloniti sve osim pozadinske slike i logotipa na vrhu. Sada možete da napravite različit letak – koristeći istu pozadinsku rastersku sliku i logotip – tako što ćete, na primer, pritisnuti „Vacations“ da biste zadali tekući sloj.

Druga mogućnost kada želite da pravite varijacije izgleda strane jeste da radite sa glavnim slojevima (Master Layers) o kojima govori poglavlje 6.



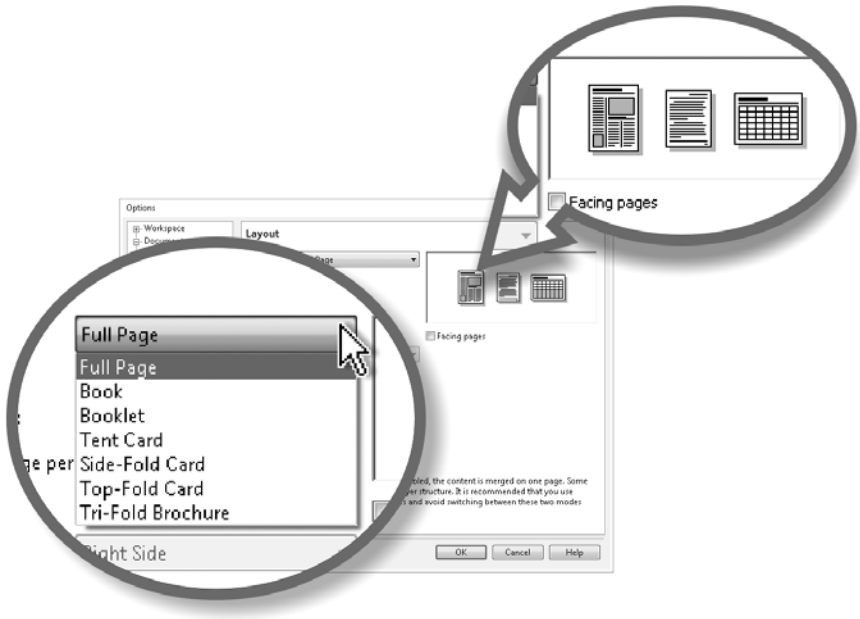
Savet Ukoliko se čini da rasterska pozadina u nekom području ima beli šav, to je vizuelni efekat pokušaja rasterske slike da se stopi sa samom stranom, koja je bela, umekšavanjem ivica (engl. *anti-alias*). Ako uvećate i umanjite prikaz, tanka bela ivica će nestati jer se u nekim rezolucijama prikaza umekšavanje ivica poklapa sa rezolucijom ređanja pločica pozadine. *Sam* crtež biće odštampan bez vidljivih belih ivica; ovo je samo problem s prikazom strane.

Korišćenje slojeva i oznaka

Traka svojstava se koristi za podešavanje osnovnih veličina i orijentacije strane i papira, ali dizajneri često moraju da osmisle etikete, brošure, položene („šator“) čestitke i uspravljene čestitke, koje se *ne štampaju na papirima standardne veličine*. Te radove definitivno nećete praviti na isti način kao jednostranični letak. Srećom, CorelDRAW nudi specijalizovane postavke strane do kojih vas vodi samo nekoliko pritisaka mišem, pa ne morate sedeti ceo dan za stolom i savijati papir da biste shvatili gde se nalaze linije za presavijanje i gde tekst treba da bude ispisan naopačke. Te prečice se ne nalaze na traci svojstava – morate otvoriti okvir za dijalog **Options** da biste ih izabrali s padajuće liste **Layout**.

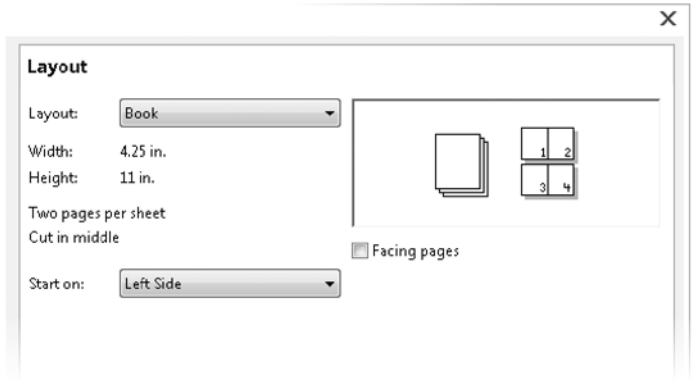
Biranje specijalizovane postavke strana

Na strani **Layout** okvira za dijalog **Options**, možete odabrati neku od sedam specijalizovanih postavki strana za dokument, uključujući **Full Page** (puna strana), **Book** (knjiga), **Booklet** (brošura), **Tent Card** (položena čestitka), **Tri-Fold Brochure** (trodelna brošura), **Side-Fold Card** (bočno presavijena četvorodelna brošura) i **Top-Fold Card** (odozgo presavijena četvorodelna brošura).

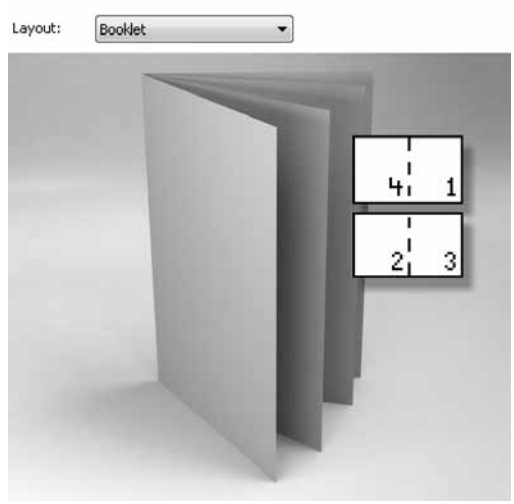


Biranje nekog od tih stilova strana odmah deli tekuću veličinu strane na horizontalne i vertikalne strane, na osnovu prikaza datog u okviru za dijalog.

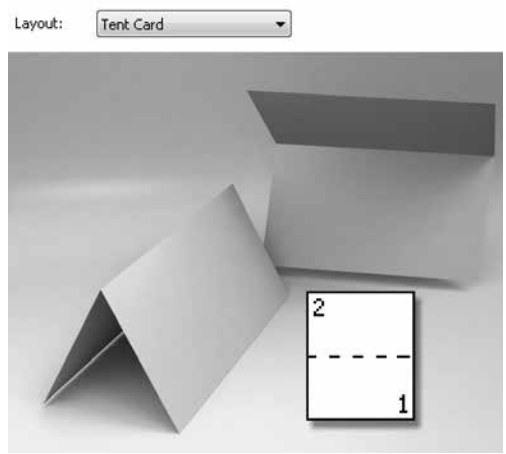
- **Full Page** Ovaj stil je podrazumevani za sve nove dokumente i formatira dokument u pojedinačnim stranama, kao što su one prikazane na prethodnoj ilustraciji.
- **Book** Format **Book**, prikazan na narednoj ilustraciji, deli stranu dokumenta na dva jednaka vertikalna dela, a svaki deo se smatra zasebnom stranom. Kada se štampa, svaka strana će biti odštampana kao zasebna strana.



- **Booklet** Slično kao format **Book**, format **Booklet** deli stranu na dva jednaka vertikalna dela. Svaki deo se smatra zasebnom stranom. Međutim, prilikom štampanja, strane se uparuju prema tipičnom planu montaže, u kojem se strane uklapaju na osnovu njihovog konačnog položaja u brošuri. Ako brošura ima četiri strane, to znači da će strana 1 biti uparena sa stranom 4, a strana 2 sa stranom 3, kao što je ovde prikazano.



- **Tent Card** Format **Tent Card** deli stranu dokumenta na dva jednaka horizontalna dela, iako se svaki deo smatra zasebnom stranom. Pošto je list u ovom formatu presavijen na sredini, svaka strana dokumenta biće odštampana u sekvenci i postavljena tako da nakon presavijanja bude uspravna.



- **Side-Fold Card** Format **Side–Fold** deli stranu dokumenta na četiri jednaka dela, vertikalno i horizontalno. Kada se odštampa, svaka strana se štampa u sekvenci i postavlja i rotira tako da odgovara konačnom presavijenom rasporedu. Presavijanje odštampane strane vertikalno, a zatim horizontalno daje ispravan redosled i orijentaciju.

20 Rad s bitmapama u programu CorelDRAW

Budući da se neki objekat ili scena retko može fotografisati sa svim neophodnim elementima u kompoziciji, retuširanje slika doživelo je procvat od dana kada je nešto trebalo prodati pomoću fotografije! Zato profesionalci opsecaju fotografije, a to možete raditi i vi zahvaljujući funkcijama programa CorelDRAW o kojima će biti reči u ovom poglavlju. Kao objekti, pažljivo opsečene površine na fotografiji mogu se kombinovati s drugim slikama i vektorskim oblicima kako bi se posterima, reklamnim lecima i umetničkim delima dala potpuno nova dimenzija. Pored toga, u ovom poglavlju objašnjen je i Corel PowerTRACE, deo programa CorelDRAW; naučićete da pravite vektorske verzije bitmapa kako biste im menjali veličinu i rotirali ih, obrađivali, a da pritom nikad ne izgubite detalje i rezoluciju, što se često dešava s rasterskim slikama.



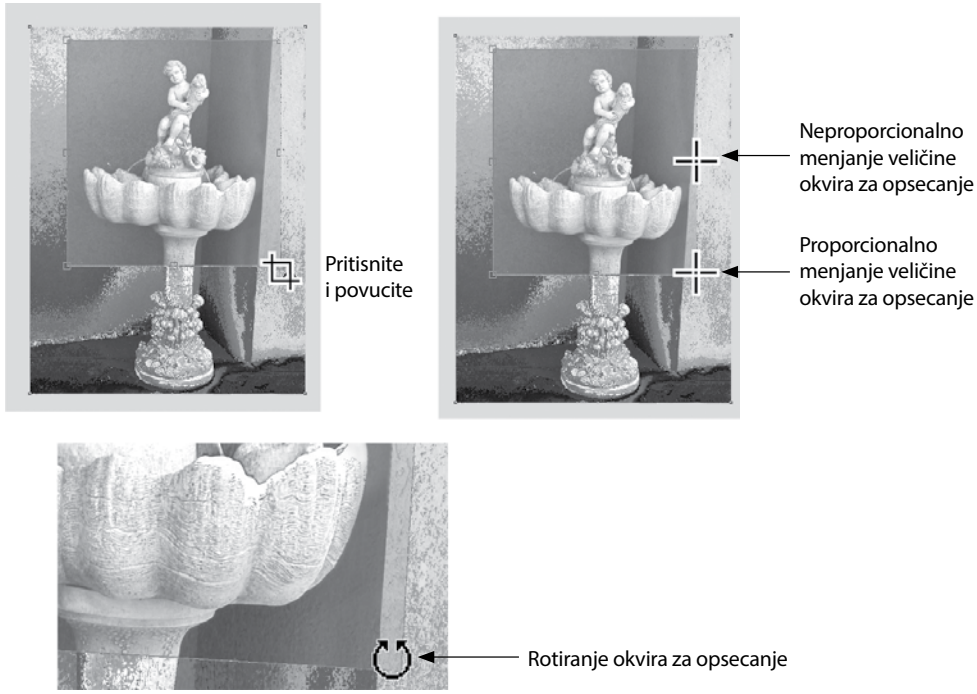
Napomena Preuzmite i raspakujte sve datoteke iz arhive Chapter20.zip da biste pratili vežbe u ovom poglavlju.

Opsecanje postavljene fotografije

Postavljene fotografije možete opseći na dva načina: destruktivno (trajno) i nedestruktivno (možete poništiti ono što ste uradili). Alatka **Crop** smeštena u kutiji s alatkama zadužena je za destruktivno opsecanje. Ukoliko ne pritisnete CTRL + Z da biste poništili opsecanje koje vam nije po volji, ostajete zaglibljeni s opsečenom slikom te tako van nje neće ostati nikakve površine koje biste kasnije mogli da prikažete. Opsecanje slika obuhvata nekoliko koraka:

1. Površinu koju opsecate zadajete tako što pritisnete i dijagonalno povlačite alatku **Crop** od jednog ugla do ugla naspram njemu.
2. Opsečenu površinu možete ponovo definisati kad pritisnete i povučete markere dobijenog graničnog okvira. Ugaoni markeri menjaju veličinu opsečene površine proporcionalno, a središnji markeri neproporcionalno.
3. Opsečeni okvir možete rotirati ako, recimo, treba da ispravite horizont. To ćete uraditi tako što opsečete sliku i potom pritisnete unutar opsečene površine da biste aktivirali režim rotiranja. Zatim povucite ugaoni marker s dvokrakom strelicom kako biste rotirali opsečeni deo. Tako ne rotirate samu sliku, već samo opsečenu površinu.
4. Dvaput pritisnite unutar opsečene površine da biste završili rad s njom. Na slici 20-1 prikazani su elementi s kojima radite na ekranu prilikom opsecanja rasterske slike.

Savet Rezoluciji postavljene rasterske slike možete lako pristupiti – pošto izaberete bitmapu, na statusnoj traci prikazaće se ime datoteke, režim boja i tekuća rezolucija. Pravilo je sledeće: kako povećavate bitmapu, tako se rezolucija srazmerno smanjuje.



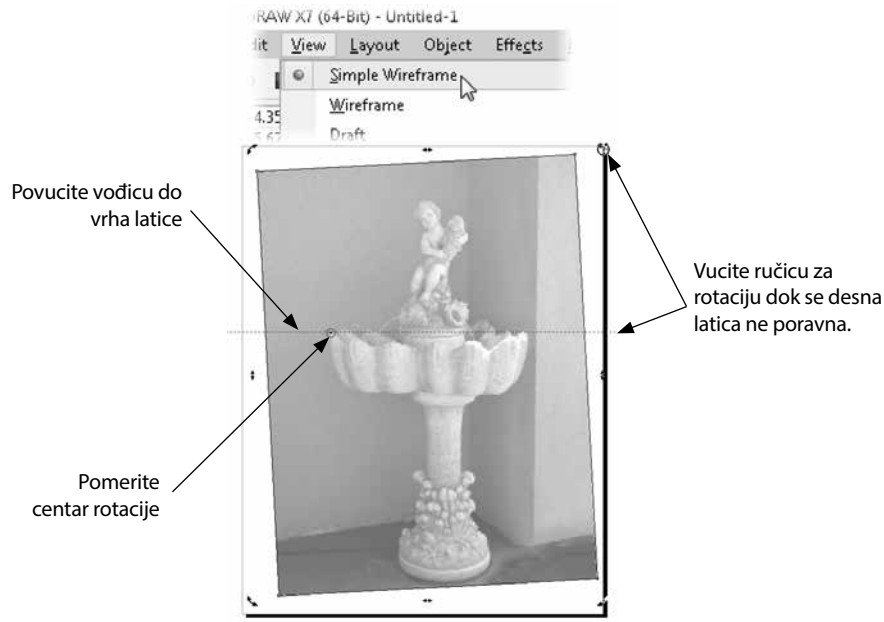
SLIKA 20-1 Alatka Crop uklanja delove slike koje su izvan definisane površine opsecanja.

Nedestruktivno opsecanje

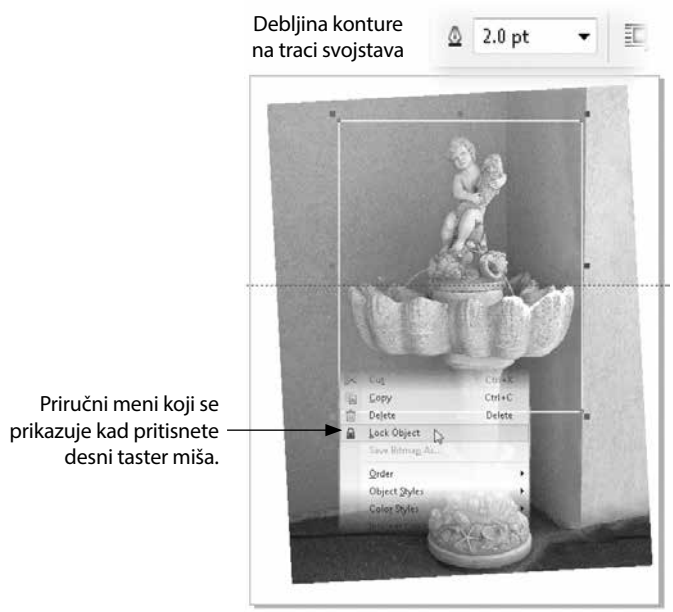
Ukratko, ako hoćete da sakrijete neku površinu s fotografije a da je pritom ne obrišete kao kad radite s alatkom **Crop**, upotrebite alatku **Shape**. To ćete isprobati sa slikom *Statue DSCN6562.jpg* u narednoj vežbi.

Vežba Opsecanje alatkom Shape

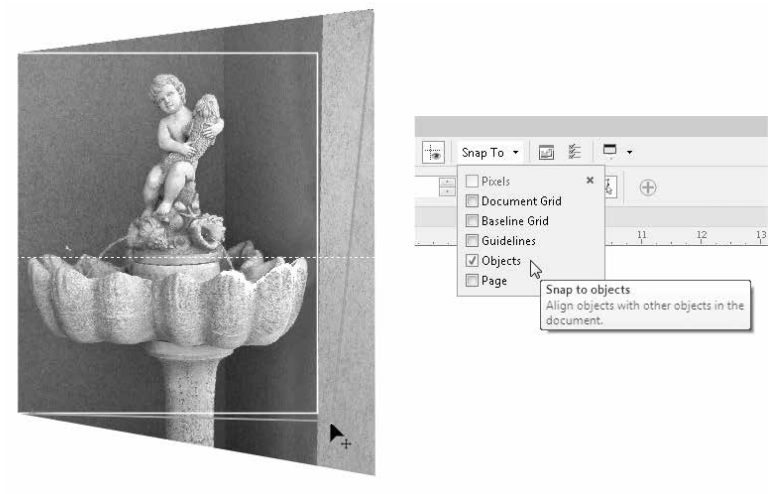
1. Otvorite nov dokument (podrazumevane veličine). Postavite sliku *Statue DSCN6562.jpg* u novi dokument tako što ćete pritisnuti dugme **Import** na traci svojstava i potom izabrati sliku s lokacije na koju ste je smestili prilikom preuzimanja. Pomoću kursora sa sadržajem, pritisnite i dijagonalno povucite da biste postavili sliku tako da ispuni veći deo strane.
2. Ovu sliku treba vrlo malo rotirati kako svetli deo zida s desne strane ne bi kasnije bio obuhvaćen opsecanjem. Pored toga, latica s leve strane koja drži dete sa veoma velikom ribom viša je od latice s desne strane. Povucite horizontalnu vođicu s gornjeg lenjira i postavite je na sam vrh leve latice.
3. Izaberite **View | Simple Wireframe**. Trag slike ćete i dalje moći da vidite, a ovaj korak vam je potreban da biste prikazali centralnu tačku rotacije slike kako biste mogli da je pomerite.
4. Pomoću alatke **Pick**, izaberite sliku i pritisnite je da bi se ručice za menjanje veličine pretvorile u ručice za rotaciju.
5. Pritisnite i povucite centralni marker za rotaciju preko gornjeg dela leve latice, kao što je prikazano na sledećoj slici.



6. Pritisnite i vucite gornju desnu ručicu za rotaciju sve dok vrh desne latice ne dodirne vođicu. Primetićete i da se ivica zida ispravila. Sada možete da se vratite na prikaz **View | Enhanced** i poništite izbor slike.
7. Izaberite alatku **Rectangle** iz kutije s alatkama. Pritisnite i razvucite pravougaonik preko gornjeg dela statue tako da obuhvatite latice i dete, ali isečete umetnički nezanimljivo postolje. To radite zato što je slika rotirana a potrebna vam je vođica za pravougaono opsecanje alatkom **Shape**.
8. Zadajte belu konturu pravougaonika tako što ćete desnim tasterom miša pritisnuti beli uzorak na paleti boja. Zatim pomoću brojača na traci svojstava zadajte da debljina konture bude 2 tačke– tek toliko da možete videti pravougaonik dok obrađujete fotografiju ispod njega. Desnim tasterom miša pritisnite pravougaonik i potom izaberite opciju Lock Object iz priručnog menija (videti sledeću sliku).



9. Izaberite alatku **Shape** iz kutije s alatkama. Pritisnite fotografiju da biste je izabrali. Sada se kontrolni čvorovi nalaze u svakom uglu slike. Oni se ponašaju i funkcionišu baš kao i kontrolni čvorovi na vektorskim oblicima.
10. Na standardnoj traci, pritisnite padajuću listu Snap To i potvrdite polje levo od opcije Objects.
11. Izaberite jedan ugaoni čvor na slici i zatim ga odvucite do odgovarajućeg ugla belog pravougaonika, kao što je prikazano na sledećoj slici. Kao nekim čudom, ugaoni čvor slike poravnava se precizno s uglom pravougaonika, kao da je privučen magnetom.



12. Na bezbednom ste! Pritisnite i odvucite preostala tri čvora na odgovarajuća mesta na pravougaoniku. Sada možete otključati i obrisati pravougaonik, i dobićete čistu, stručno napravljenu, nedestruktivno opsečenu površinu. U svakom trenutku pomoću alatke **Shape** možete povući četiri ugaona čvora na slici ka spolja sve dok se ponovo ne prikaže prvobitna slika.

Maskiranje nedestruktivnim opsecanjem

Bićete u prednosti u odnosu na ostale ako ste već otkrili da se na postavljenu fotografiju mogu *dodati* kontrolni čvorovi pomoću alatke **Shape**! CorelDRAW „vidi" bitmapu kao objekat s popunom – konkretno, s rasterskom popunom. Zato se taj objekat može oblikovati i preoblikovati dodavanjem čvorova, kao i menjanjem svojstva segmenta između čvorova. Naredni odeljci provešće vas kroz složeniju obradu bitmapa – opsecanje oko fotografije kako bi postala plutajući objekat u kompoziciji.

Odsecanje neželjenih površina sa slike

Ovaj odeljak naučiće vas složenijem opsecanju slike. Sledi vežba u kojoj ćete odseći pozadinu sa slike poprsja kompozitora klasične muzike Johana Sebastijana Baha, staviti novu pozadinu iza njega, te ćete do kraja ovog odeljka dizajnirati poster za najavu koncerta. Postoje dve nedestruktivne metode za uklanjanje pozadine sa slike, i obe ih opisujemo u ovom odeljku. Elementi postera već su napravljeni i uskoro ćete videti kako da napravite kompoziciju u kojoj su elementi jedni ispred i iza drugih, baš kao što to radite s vektorskim oblicima, ali ovaj put s *fotografijama*.

Izradu postera počinjete (nazovimo to uvertirom) tako što otvorite nov dokument (portretna orijentacija, podrazumevana veličina strane) i uvezete Bahovu sliku – malo je manja od veličine strane, ali možete joj promeniti veličinu kasnije, ako bude potrebno. Zatim ćete opseći pozadinu alatkom **Shape**.

Vežba Uklanjanje pozadine, 1. metoda

1. Pritisnite dugme **Import** na traci svojstava, a zatim u okviru za dijalog **Import** pronađite datoteku *JS Bach.tif,* izaberite je i pritisnite **Import**. Ako dobijete poruku o neslaganju profila boja (Color Profile Mismatch), dozvolite programu CorelDRAW da slici dodeli profil boja vašeg dokumenta, što je podrazumevana operacija, a vi treba samo da pritisnete dugme **OK**. Pročitajte sledeću Napomenu.
2. Slika je učitana u kursor: pritisnite i povucite, a zatim pustite taster miša kada vidite da visina postavljene slike iznosi oko 9 inča (22,8 cm).

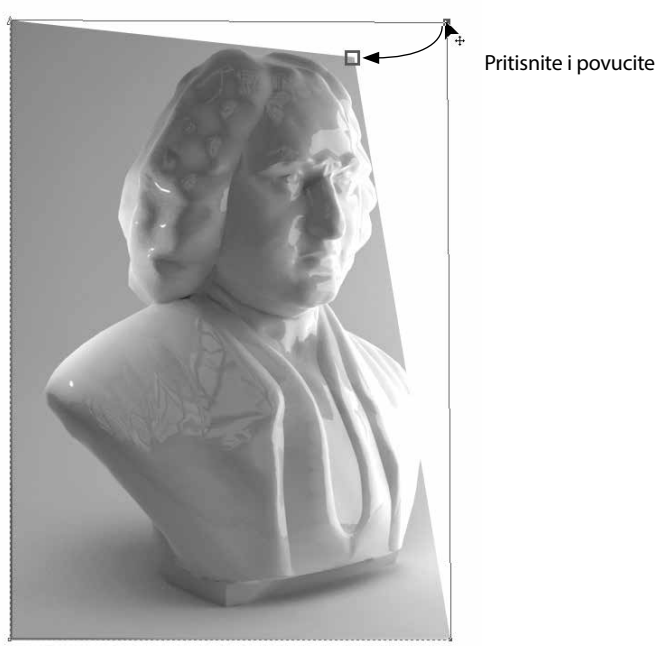
Pritisnite i povucite po dijagonali da biste odredili veličinu i postavili sliku.



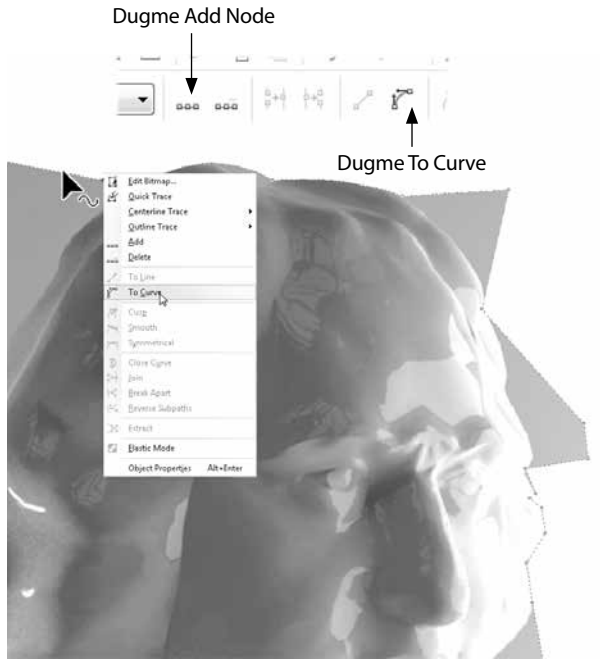
JS Bach.tif
w: 6.34 in, h: 8.942 in

Napomena Ako dobijete poruku o neslaganju profila boja u ovoj ili nekoj drugoj vežbi u ovom poglavlju, to je zato što vaši parametri za nov dokument ne odgovaraju prostoru boja (engl. *color space*) fotografije, što je ponekad neizbežno. Pritisnite OK ako se takvo obaveštenje pojavi i nakon toga će profil boja slike biti usklađen s vašim dokumentom.

3. Izaberite alatku **Shape**. Prvo pritisnite gornji desni čvor slike i zatim pritisnite i povucite ka centru slike dok gornja i desna ivica ne dodirnu Bahovu bistu, kao što je prikazano na sledećoj slici. Jasno je da ne možete postići ono što ste naumili samo pomoću četiri kontrolna čvora jer je geometrija biste daleko od savršenog pravougaonog oblika. To je u redu; u sledećem koraku dodaćete čvorove na ivicu slike.



4. Alatkom **Shape** pritisnite tačku na ivici fotografije gde hoćete da promenite smer linije; koncentrisaćemo se na Bahovu napuderisanu periku blizu čela. Sada uradite jedno od sledećeg: dvaput pritisnite taj segment i pritisnite taster plus (+) ili pritisnite dugme **Add Node** na traci svojstava da biste dodali čvor. Dok ste blizu Bahovog čela, dodajte još nekoliko tačaka. Nove tačke između postojećih tačaka brzo možete dodati ako iznova pritiskate jednu tačku i pritisnete taster +.
5. Pritiskajte i povlačite tačke tako da se vizuelno poklapaju s temenima na Bahovoj perici. U redu je ako linije između čvorova skrivaju površine koje hoćete da prikažete.
6. Pritisnite pravolinijski segment koji bi trebalo da se zakrivi i odvuče sa slike. Zatim pritisnite dugme **To Curve** na traci svojstava. Taj segment se sada može zakriviti; pritisnite i odvucite segment sa slike, kao što je prikazano na sledećoj slici, sve dok ne ugledate Bahove lokne. Segment takođe možete pritisnuti desnim tasterom miša i izabrati opciju **To Curve** iz priručnog menija.



7. To bi bilo sve; sada vam samo treba otprilike 10 minuta da obradite profil poprsja tako što ćete sakriti određene površine i napraviti zakrivljene segmente tamo gde je potrebno. To jeste puno posla, ali trud će vam se isplatiti kada jednog dana dobijete nagradu za izvanredan dizajn.



Budući da je podrazumevana boja strane bela, kada odsečete sve nepotrebne delove sa Bahove slike, dobro bi bilo da postavite neki vektorski oblik u boji iza svog dela kako biste proverili da li ste dobro obradili ivice. Nacrtajte pravougaonik, ispunite ga tamnom bojom i potom pritisnite SHIFT + PAGE DOWN da biste ga postavili kao pozadinu.

Ako hoćete da proverite da li je opisana tehnika nedestruktivna, izaberite alatku **Shape** i pomoću okvira za izbor odaberite nekoliko kontrolnih čvorova. Zatim ih odvucite sa sredine fotografije, kao što je prikazano na ovoj slici. Potom pritisnite CTRL + Z da poništite ovaj nedestruktivan *i neželjen* korak!

Logičke operacije kao metoda opsecanja

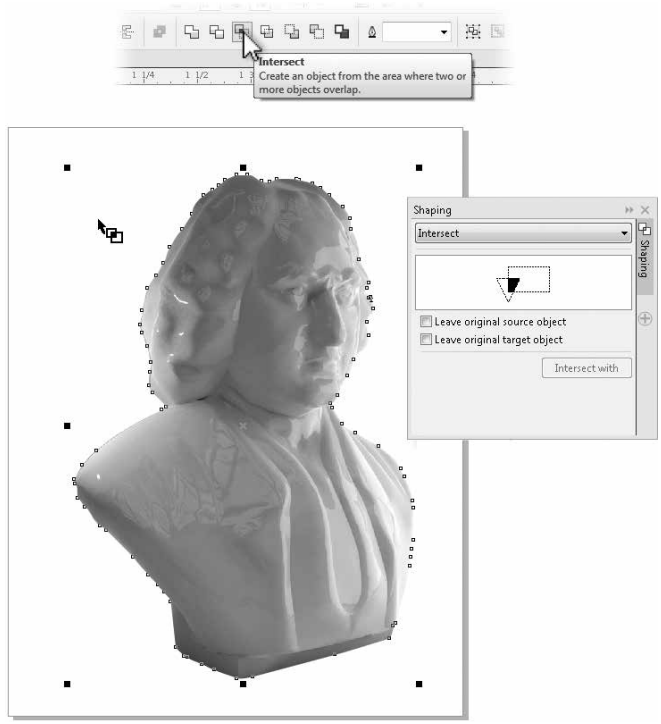
Uložićete isti trud, ali možda ćete lakše zamisliti ovaj nedestruktivan postupak opsecanja slike ako iscrtate konturu objekta koji hoćete da izolujete i potom pomoću komandi iz grupe **Shaping** odsečete površinu koju ćete koristiti. Ako ste već opsekli Baha, ne morate da radite ovu vežbu, ali ipak *pročitajte* navedene korake jer će vam ova metoda biti lakša od rada s kontrolnim čvorovima.

Vežba Uklanjanje pozadine, 2. metoda

1. Pomoću bilo koje alatke iz grupe **Pen** s kojom najlakše radite i imate najviše iskustva (autor koristi alatku **Bézier**), nacrtajte siluetu oko objekta koji hoćete da izolujete na slici, kao što je ovde prikazano. Obično se preporučuje da za boju konture izaberete kontrastnu boju; u ovom primeru, desnim tasterom miša pritisnite belu na paleti boja *nakon* što počnete da iscrtavate konturu. Kada birate boju konture i boju popune *nakon* što ste već počeli da crtate neki oblik, neće vam se prikazati pitanje želite li da svi novi objekti dobiju belu konturu.



2. Kada zatvorite oblik, izaberite **Object | Shaping | Shaping** da biste prikazali paletu za izvođenje operacije **Intersect Boolean**. To *biste mogli* da uradite i pomoću dugmadi iz grupe **Shaping** na traci svojstava, ali ona podrazumevano ostavljaju kopiju ciljnog i izvornog objekta posle izvedene operacije, koje kasnije treba da uklonite. Pored toga, moraju biti izabrane i kontura i fotografija jer se inače dugmad iz grupe **Shaping** neće prikazati na traci svojstava. Zato opisujemo jednostavniji postupak.
3. Izaberite objekat koji ste upravo nacrtali. Odaberite **Intersect** iz padajuće liste s opcijama, a zatim uklonite znak za potvrdu iz oba polja **Leave Original**... ako su potvrđena. Pritisnite **Intersect With**, pritisnite deo fotografije izvan bele konture koju ste upravo nacrtali i završili ste (slika 20-2).



SLIKA 20-2 Pomoću komande Intersect u grupi Shaping uklonite sve delove fotografije koji su izvan nacrtanog oblika.

Kompozicije s mešovitim medijima

Zabavićete se dok pravite poster – nećete samo postaviti i premeštati rasterske i vektorske objekte po strani, već ćete od njih napraviti i gotovu kompoziciju. Datoteka *Concert poster.cdr* sadrži dve slike: pozadinska slika noći zaključana je na donjem sloju, a zlatan naslov je *maskirana slika u alfa kanalu*, o čemu će više reči biti malo kasnije u ovom poglavlju.

U sledećoj vežbi kopiraćete opsečenog Baha u dokument postera za koncert (aktivan je otključan sloj, pa se kopiranje obavlja samo u jednom koraku). Zatim ćete kompoziciji dodati vektorski oblik da biste dočarali otmenost.