

Modul 4: Curs de grafică – Adobe Photoshop și CorelDRAW



*e-LIFE
CENTRU VIRTUAL DE
E-LEARNING PENTRU
PERSOANE CU DIZABILITĂȚI
FIZICE*

2011-1-RO1-LEO05-15322



**Lifelong
Learning
Programme**

*Acest proiect este finanțat cu sprijinul
Comisiei Europene. Aceasta publicație
reflectă doar punctul de vedere al
autorilor și Comisia nu poate fi făcută
responsabilă în niciun fel în legătură cu
informațiile cuprinse în aceasta.*

CUPRINS

1. DESCRIEREA MODULULUI	3
2. INTRODUCERE	5
3. DESIGN GRAFIC.....	6
3.1. Meniuri Adobe Photoshop	6
3.1.1. File	6
3.1.2. Edit	12
3.1.3. Image	14
3.1.4. Layer	17
3.1.5. Select	22
3.1.6. Filter.....	24
3.1.7. View	32
3.1.8. Window	33
3.1.9. Help.....	33
3.2. Panoul de instrumente Adobe Photoshop	35
3.2.1. Crop	35
3.2.2. Rectangular Marque Tool	36
3.2.3. Eliptical Marque Tool	37
3.2.4. Lasso Tool	38
3.2.5. Slice Tool	40
3.2.6. Brush Tool și Pencil Tool	41
3.2.7. Clone Stamp Tool	41
3.2.8. Gradient Tool și Paint Bucket Tool.....	42
3.2.9. Blur Tool	44
3.2.10. Type Tool	45
3.2.11. Eyedropper Tool	48
3.2.13. Hand Tool.....	48
3.2.14. Zoom Tool	49
3.2.15. Foreground Color și Background Color.....	49
3.3. Lista shortcut-urilor de tastatură Adobe Photoshop CS6	50
3.4. Câte ceva despre CorelDRAW	53
3.5. Lista shortcut-urilor de tastatură CorelDRAW X6	53
4. CREAREA DE LAYOUT-URI WEB.....	59
4.1. Crearea de layout-uri web cu Adobe Photoshop	59
4.2. Crearea de layout-uri web cu CorelDRAW	64

1. DESCRIEREA MODULULUI

TITLUL MODULULUI	Design Grafic – Adobe Photoshop și CorelDRAW
COD	VAT4
CUVINTE CHEIE	Design grafic, layot-uri pentru web, muncă virtuală, grafică rastru.
GRUP ȚINTĂ	Grupul țintă al acestui modul sunt persoane cu dizabilități fizice care sunt în căutare de oportunități pentru a intra sau a se menține pe piața muncii virtuale.
NIVEL	intermediar
OPORTUNITĂȚI DE CARIERĂ	Contractori independenți foarte pricepuți care pot crea layout-uri pentru pagini web, grafică pentru reclame, etc.
SCOPUL MODULULUI	Acest modul oferă în mod practic participanților cunoștințe comprehensive despre cum să începi să creezi cu succes grafică publicitară și layout-uri pentru site-uri web. Ei vor învăța cele necesare pentru crearea unei cariere de succes prin punerea la dispoziție a cunoștințelor și resurselor necesare de design grafic.
REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII	După parcurgerea cu succes a acestui modul participanții vor învăța cum să devina designeri grafici.
CUNOȘTINȚE ANTERIOARE NECESARE	Utilizarea TIC la un nivel de bază.

CURSURI ANTERIOARE NECESARE	nu
NUMĂR ESTIMATIV DE ORE NECESARE	44 de ore
COMPETENȚE	Dezvoltarea și implementarea proceselor și procedurilor eficiente de muncă.
CHESTIONAR	Chestionarele vor constitui teste cu mai multe variante de răspuns. Fiecare test va consta din niște întrebări cu mai multe variante de răspuns care vor sonda cunoștințele candidaților și gradul de însușire a noțiunilor predate.
CATEGORII	Costuri (optimizarea costurilor) Timp (management eficient al timpului) s-Calitate (servicii de calitate) m-Calitate (managementul calității)
MATERIALE SUPLIMENTARE	nu

2. INTRODUCERE

Există două mari tipuri de grafică: grafică vectorială și grafică rastru.

Imaginile vectoriale sunt făcute din mii de linii și curbe (sau căi) foarte mici; imaginile rastru sunt făcute din pixeli.

Grafica vectorială este folosită în principal pentru realizarea de desene, logo-uri, desene tehnice, layout-uri pentru site-uri web, etc.

Unul din marile avantaje ale imaginilor vectoriale este că se poate mări imaginea oricât de mult am dori fără a se pierde calitatea (rezoluția).

Unul dintre cele mai folosite programe pentru realizarea acestui tip de grafică este *CorelDRAW*, program realizat și publicat de către Corel Corporation.

Grafica rastru este folosită pentru design grafic, web design, retușare fotografii, etc.

Imaginile rastru sunt cunoscute și ca imagini bitmap, datorită pixelilor. Spre deosebire de grafica vectorială, atunci când se mărește o imagine rastru, rezoluția se micșorează și se pot vedea pixelii.

Cel mai utilizat program pentru crearea graficii rastru este *Adobe Photoshop*, program realizat și publicat de Adobe System.

Acest curs nu se dorește a fi unul exhaustiv, în care să fie explicate absolute toate opțiunile Photoshop-ului sau CorelDRAW-ului, ci unul care să vă învețe cele mai importante noțiuni pe care un profesionist în design grafic și web design le folosește în munca sa.

La sfârșitul acestui modul veți fi în stare să realizați lucrări cu care nici unui specialist nu i-ar fi rușine să se mândrească, și pe care orice firmă și-ar dori să le cumpere și să le utilizeze.

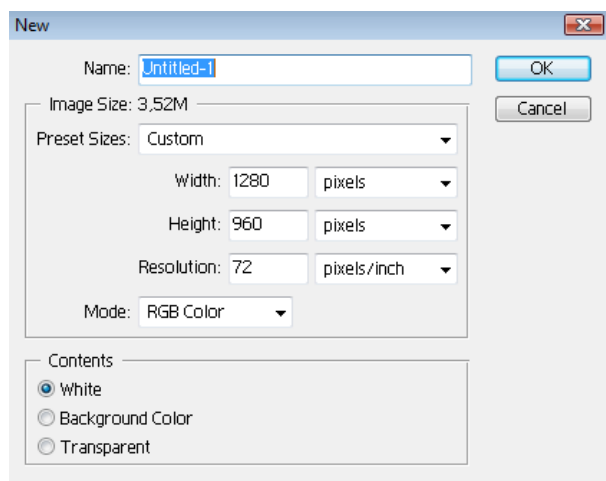
3. DESIGN GRAFIC

3.1. Meniuri Adobe Photoshop

3.1.1. File

New (Nou)

Pentru a crea un nou document mergeți la meniul *File* – *New*. Vi se va deschide căsuța de dialog de mai jos:



De aici puteți alege numele fișierului, dimensiunea imaginii, unitatea de măsură, rezoluția (calitatea), codul de culoare, și tipul de background (culoare de fundal). Efectuați setările dorite și apoi apăsați OK.

Open (Deschide)

Cu aceasta comandă, la fel ca în multe alte programe pe care le cunoașteți și utilizați, puteți deschide în vederea editării fișiere, imagini de pe calculatorul dumneavoastră.

Close (Închide)

Cu ajutorul acestei comenzi opuse funcției *Open* putem să închidem documentele. Același lucru se poate realiza și de la „X”-ul din dreapta sus, așa cum procedăm cu orice fereastră din Windows. Dacă nu am salvat ultimile modificări vom fi întrebați dacă dorim să facem acest lucru.

Save (Salvează)

Vă ajută să vă salvați compozițiile în computerul vostru. Este recomandat să faceți acest lucru cât mai des, pentru a nu risca să pierdeți ce ați muncit din cauza unei pene de curent sau datorită faptului că vi s-a blocat computerul.

Pentru mai multă rapiditate puteți folosi combinația de taste *Ctrl* + *S*. Prima dată când dați această comandă va trebui să specificați numele, extensia și locul în care doriți să salvați fișierul, la fel ca în cazul comenzii *Save As* de care vom vorbi imediat. După aceea, programul nu vă va mai întreba nimic, salvând pur și simplu fișierul în locația existentă.

Principalele tipuri de fișiere folosite sunt:

- **.psd** - formatul de fișier propriu Photoshop-ului. Este utilizat pentru editare ulterioară și imprimare.
- **.bmp** (bitmap) – format de imagine specific Windows-ului, recunoscut de aproape toate programele cu funcții grafice care rulează sub acest sistem de operare. Acest tip de imagine este puțin utilizat în lucrul profesionist.
- **.jpg, .gif, .png**: sunt formate de imagine specifice web-ului, schimbului de documente, monitorului și inserării în alte programe. Formatul jpg poate fi folosit și pentru imprimare.
- **.tif** și **EPS**: sunt utilizate pentru materiale tipărite.

Save As (Salvare ca)

Spre deosebire de *Save*, când folosim comanda *Save As* putem specifica (modifica) de fiecare dată numele fișierului, folderul și extensia.

Save For Web (Salvare pentru web)

Această comandă salvează imagini în scopul folosirii lor pe Internet, în principal, în formatele jpg, gif și png. Mai este folosită, de asemenea, la convertirea Layout-ului în site-uri (format HTML), dar despre acest lucru vom vorbi în capitolul următor – Creare de layout-uri Web.

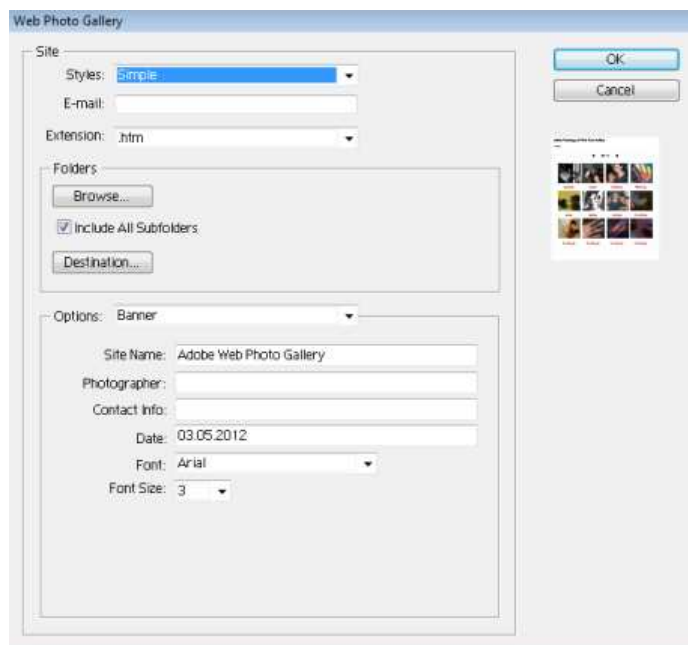
Unul dintre cele mai importante aspecte referitoare la aceste formate de fișiere îl reprezintă compromisul între viteza de încărcare și calitatea imaginii. Formatul .jpg nu permite background transparent, spre deosebire de celelalte două formate.

Import (Importă)

Este folosit pentru aducerea în Photoshop a documentelor PDF, scanarea unor materiale și importul de imagini de la camere digitale.

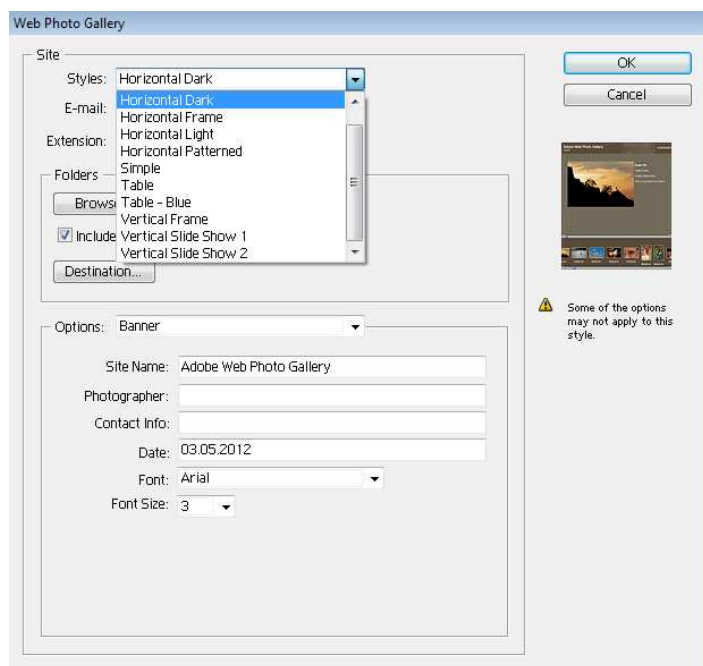
Automate (Automatizare)

Una dintre cele mai utilizate opțiuni din acest sub-meniu este opțiunea Web Photo Gallery. Acesta este un instrument excelent pentru a crea rapid Albume Foto pentru site-uri, atractive și ușor de navigat.



Să analizăm acum cele mai importante TAB-uri ale acestei ferestre.

Styles (Stiluri)



De aici alegem Layout-ul pentru galerie.

Folders (Dosare)



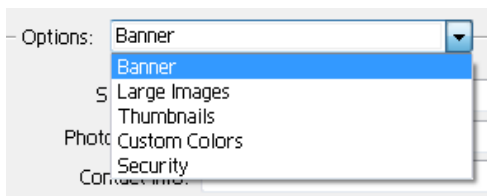
Browse (Căutare)

Alegerea Folderului care conține imaginile din care va fi compusă galeria.

Destination (Destinația)

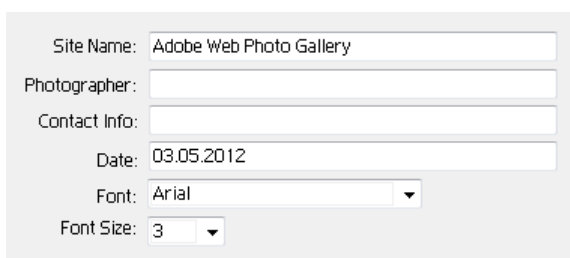
Specificarea Folder-ului în care vom crea galeria.

Options (Opțiuni)



De aici selectăm dimensiunile imaginilor.

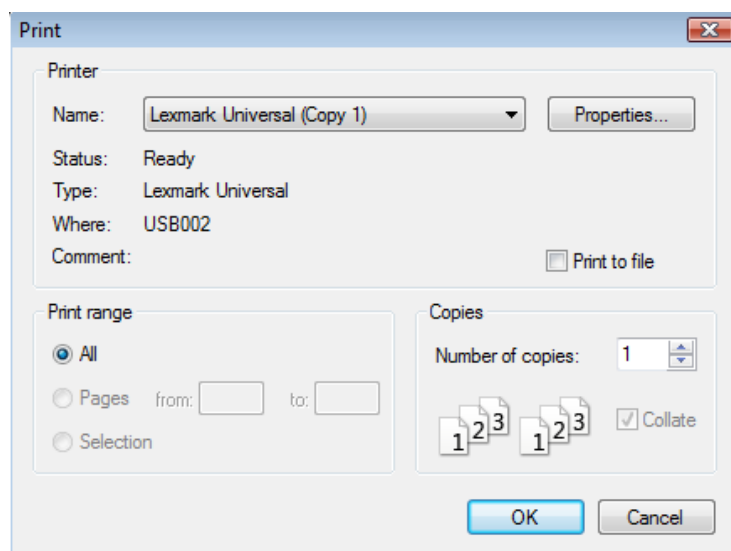
Informații despre Galerie



Specificarea denumirii site-ului, numelui fotografului, informațiilor de contact (e-mail, telefon ...), datei, tipului de font folosit și a mărimii acestuia.

Print (Imprimare)

La fel ca și în alte programe pe care le cunoașteți și utilizați, cu ajutorul acestei comenzi trimiteți către imprimantă lucrarea voastră.



Name (Nume)

Selectarea imprimantei.

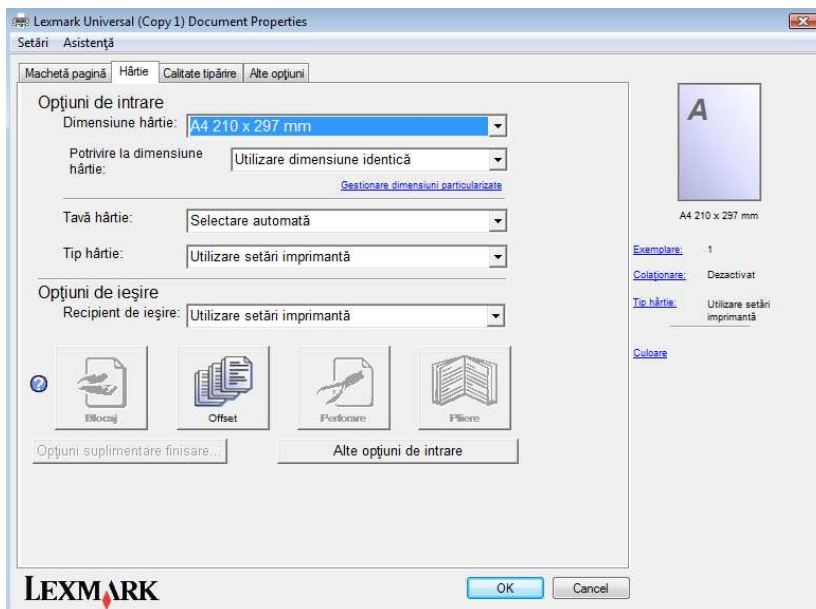
Properties (Proprietăți)

Machetă pagină



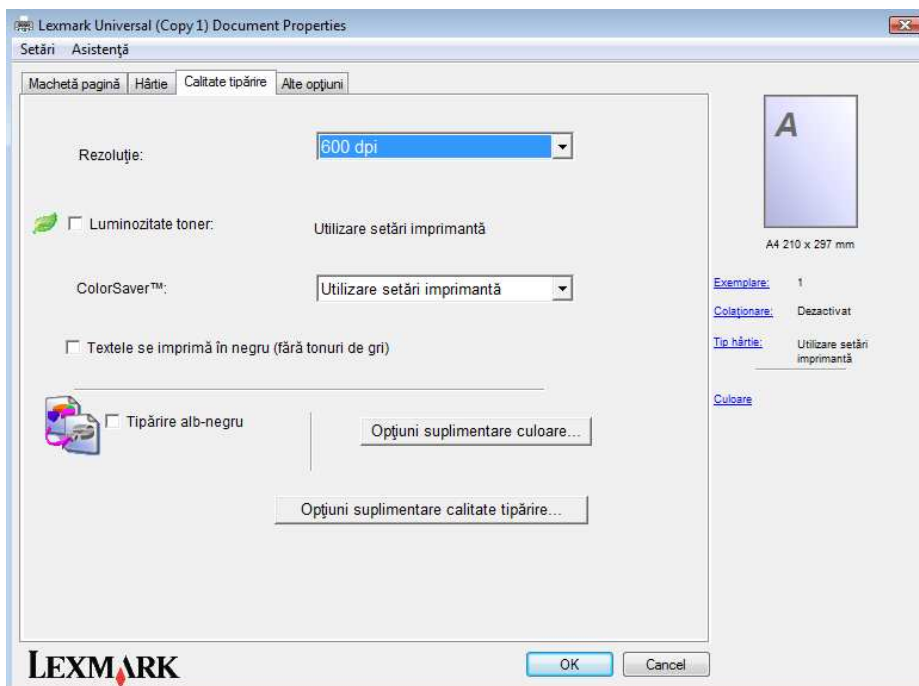
Alegerea numărului de exemplare, orientarea hârtiei – Portret sau Landscape, etc.

Hârtie



Dimensiunea hârtiei (A4, A5 ...), scalarea automată a imaginii în raport cu dimensiunile hârtiei, selectarea tăvii (Tray 1, Tray 2), specificarea tipului de hârtie (normală, carton, ...).

Calitate tipărire



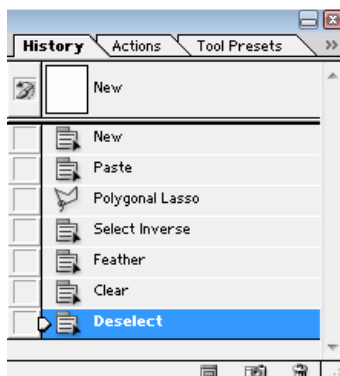
Rezoluția înseamnă calitatea imaginii. Cu cât rezoluția este mai mare cu atât și calitatea imaginii va fi mai mare.

Tipărirea alb/negru sau în tonuri de gri se folosește pentru a economisi tonnerul imprimantei.

3.1.2. Edit

Undo / Redo (Anulare/Revenire)

La fel ca în marea majoritate a programelor, comanda *Undo* anulează ultima operație, iar *Redo* este inversul său și ne permite să revenim asupra acelei operații. Spre deosebire de celelalte programe, în Adobe Photoshop aceste comenzi se pot aplica doar pentru o singură operație. Pentru a reveni cu mai multe operații în urmă sau a merge înainte, trebuie să folosim Panoul History și să dăm clic pe operația la care dorim să revenim. Panourile apar în partea dreaptă a spațiului de lucru din Photoshop și pot fi activate sau dezactivate din meniul Window. Vom mai vorbi despre acestea în cursul de față.



Cut (Taie)

Copiază în memorie și șterge porțiunea selectată din Layer-ul curent.

Copy (Copiază)

Copiază în memorie porțiunea selectată din Layer-ul curent, dar fără a o șterge, așa cum procedează comanda *Cut*.

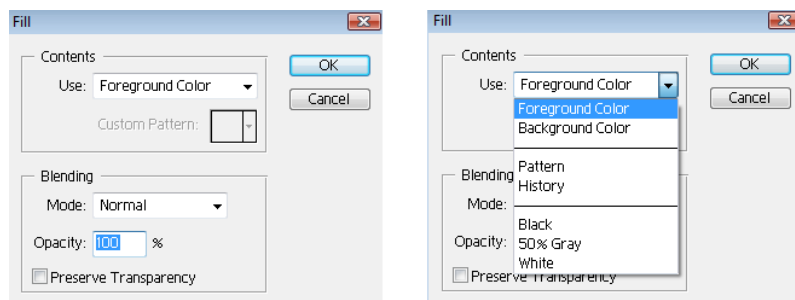
Paste (Lipește)

Copiază (lipește) pe Layer acea porțiune selectată din Layer-ul curent care a fost copiată în memorie cu comenzile *Cut* sau *Copy*.

Clear (Ștergere)

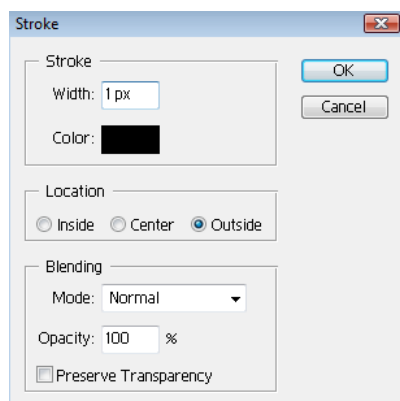
Șterge porțiunea selectată din Layer-ul curent. Alternativ se poate folosi și tasta Delete.

Fill (Umple)



Umple porțiunea selectată din Layerul curent cu culoarea principală, culoarea de fundal, sau cu un Pattern (Textură).

Stroke (Margine)



Crează o margine porțiunii selectate din Layer-ul curent. Cei mai importanți parametri ai marginii pe care îi putem seta sunt: grosimea, culoarea și locația (în interior, în centru sau în afară).

Free Transform

Cu ajutorul acestei comenzi putem scala și/sau roti porțiunea selectată din Layer-ul curent. După ce am dat această comandă, observăm că ne apar opt puncte de marcaj (control), patru în colțurile dreptunghiului, iar patru în mijloacele laturilor.

Tragând de colțuri cu butonul stâng al mouse-ului apăsat, putem modifica atât lățimea cât și lungimea.

Dacă vrem să scalăm imaginea proporțional, fără a o deforma, trebuie să ținem apăsată tasta Shift.

Trăgând cu Mouse-ul de mijloacele laturilor modificăm doar o dimensiune.

Dacă vrem să rotim selecția, poziționăm cursorul în exteriorul unui punct și aproape de el. Ne apare o mică curbă cu săgeți la ambele capete. Apoi tragem cu mouse-ul de ea spre stânga sau spre dreapta.

Transform

Scale – Am vorbit mai sus.

Rotate – Am explicat la Free Transform.

Skew – Deformează selecția de pe Layer-ul curent sub formă de paralelogram orizontal sau vertical.

Distort – putem deforma imaginea tragând cu Mouse-ul de oricare din cele opt puncte.

Perspective – schimbă unghiul din care este privită imaginea, prin tragerea cu Mouse-ul de oricare dintre cele opt puncte.

Rotate 180 – rotește imaginea cu 180 de grade.

Rotate 90 CW – rotește imaginea cu 90 de grade în sensul acelor de ceasornic.

Rotate 90 CCW – rotește imaginea cu 90 de grade în sens antiorar (trigonometric).

Flip Horizontal – imaginea privită în oglindă pe orizontală.

Flip Vertical – imaginea privită în oglindă pe verticală.

3.1.3. Image

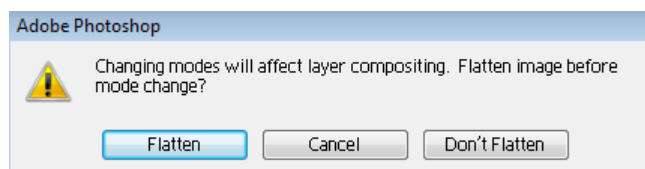
Mode

Se referă la codurile de culoare (modul în care vrem să formăm culorile) folosite pentru o imagine. Codul de culoare se alege în primul rând, în funcție de mediul în care dorim să folosim imaginea: monitor, Internet sau tipar.

Grayscale

Transformă imaginea în tonuri de gri.

Când dăm orice subcomandă din sub-meniul Mode, vom fi întrebați dacă dorim să păstrăm Layerele (Don't Flatten) sau nu (Flatten). Layerele (straturile) reprezintă unul dintre cele mai importante concepte din programul Adobe Photoshop, ele permițându-ne să manipulăm separat diferite elemente ale imaginii. Vom vorbi depre ele la meniul următor. Vom alege tot timpul opțiunea: Don't Flatten.



RGB Color

Această denumire vine de la inițialele culorilor Red (roșu), Green (verde) și Blue (albastru). Orice culoare este obținută prin combinarea acestora trei. Fiecare dintre aceste culori are o valoare numerică cuprinsă între 0 și 255. De exemplu codul pentru culoarea neagră este R:0 G:0 B:0, iar codul pentru alb este R:255 G:255 B:255. Acest cod de culoare se folosește pentru grafica destinată monitorului și web-ului.

CMYK Color

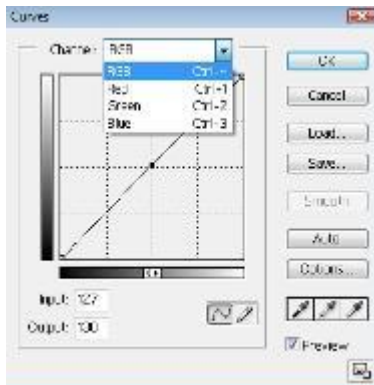
Numele acestui cod provine de la inițialele: Cyan (o nuanță de albastru), Magenta (o nuanță de roșu), Yellow (galben) și K (de la Black, negru). Toate culorile sunt obținute din amestecul acestor patru culori. Fiecare dintre cele patru culori are o valoare numerică cuprinsă între 0 și 100. Spre exemplu, codul pentru culoarea neagră este C:0 M:0 Y:0 K:100, în timp ce codul pentru alb este C:0 M:0 Y:0 K:0.

Codul de culoare CMYK este folosit pentru tipărituri.

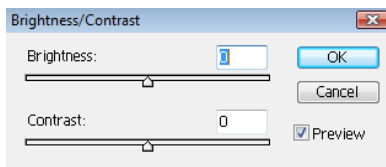
Adjustments (Ajustări)

Curves

De aici putem controla nuanțele de culoare ale imaginii trăgând cu Mouse-ul de punctul predefinit din mijlocul diagonalei. Dacă dorim să creăm puncte de control suplimentare nu avem decât să dăm dublu clic în locul în care vrem să apară acestea. Putem, de asemenea, să lucrăm separat pe canalele de culoare, Red – Green – Blue în cazul RGB-ului, selectându-le din partea de sus a Casetei de Dialog. După ce suntem mulțumiți de rezultat, apăsăm pe *OK* sau pe *Cancel* dacă dorim să anulăm modificările.



Brightness/Contrast



Modificarea Luminozității (Brightness) și a Contrastului (Contrast) se face trăgând cu Mouse-ul de cursoarele care se găsesc inițial la mijlocul Scalei. Trăgând spre stânga le diminuăm, iar spre dreapta le mărim. Păstrăm bifată căsuța Preview pentru a previzualiza modificările.

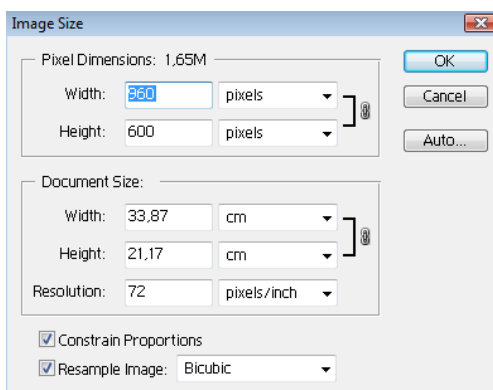
Auto Contrast

Optimizarea Contrastului se realizează automat.

Duplicate

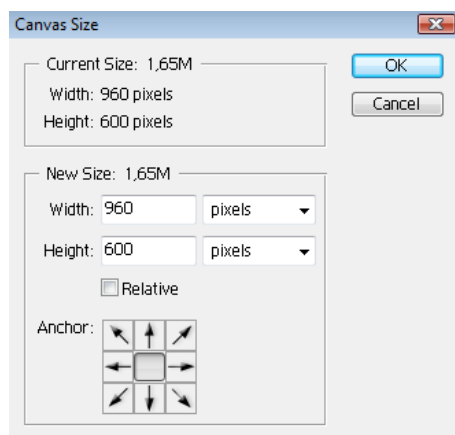
Crează o copie a imaginii într-o fereastră nouă.

Image Size



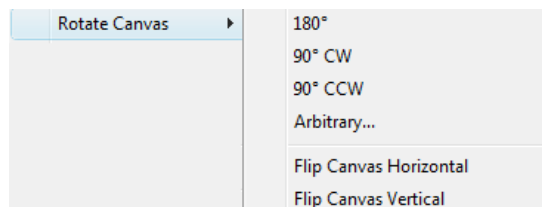
Dacă considerăm că nu am ales bine dimensiunile, unitățile de măsură și rezoluția imaginii, atunci când am creat fișierul, le putem schimba cu ajutorul acestei comenzi.

Canvas Size



De regulă, această comandă se folosește atunci când dorim să mărim dimensiunile spațiului în care se găsește imaginea, lăsând neschimbate dimensiunile acesteia, pentru a adăuga niște elemente noi. Această mărire se poate realiza pe una dintre cele 9 direcții (inclusiv centrul) indicate în caseta din partea de jos (Anchor).

Rotate Canvas



Realizează o parte dintre operațiile despre care am vorbit la Edit – Transform.

3.1.4. Layer

Așa cum am vorbit și mai sus, Layerele (Straturile) sunt niște elemente de bază ale programului de grafică Adobe Photoshop, pentru că prin intermediul lor putem controla separat elementele imaginii, prin plasarea lor pe straturi diferite.

Pentru ilustrarea operațiilor legate de layere să creăm două astfel de straturi: Castelul Peleş și o apă. Să mergem în acest scop pe motorul de căutare Google – Imagini, unde introducem în căsuța de căutare "Castelul Peleş", alegem și deschidem o imagine și apoi dăm clic dreapta cu Mouse-ul – Copy. După aceea deschidem Photoshopul și tastăm *Ctrl + N* (File – New) și *Ctrl +*

V (Paste) pentru a lipi imaginea. În Panoul Layers, pe care îl punem activ sau dezactiv din Meniul Window, dăm dublu clic pe Layer 1, scriem Castelul Peleş și apăsăm tasta Enter.

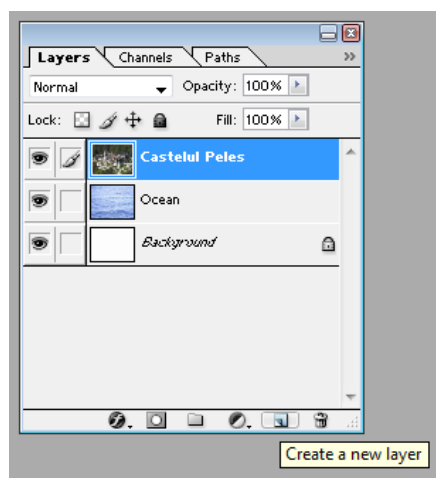
Revenim în Google, căutăm un *ocean*, deschidem imaginea și dăm clic dreapta – *Copy* pentru a o copia, apoi revenim în Photoshop și tastăm *Ctrl + V* în imaginea cu castelul pentru a copia (lipi) oceanul. Dăm din nou dublu clic pe Layer 1, tipărim ocean și apăsăm tasta Enter. Observăm că se vede doar ultima imagine, cea cu oceanul, deoarece Layer-ul pe care este plasată se află deasupra Layer-ului cu Castelul. Dacă dorim să se vadă cel din urmă, tragem cu Mouse-ul Layerul lui deasupra celui alt, în Panoul Layers.

New (Nou)

Layer

Crează un Layer nou care este denumit automat Layer 1. Așa cum am arătat și mai sus i se poate schimba numele dând dublu clic cu Mouse-ul pe el.

Același efect se poate obține și apăsând pe penultima pictogramă din partea de jos a Panoului Layers.



Background from Layer

Această comandă transformă Layer-ul implicit, numit Background, în Layer 0. Are avantajul că fundalul imaginii poate fi transparent. Pentru a face asta alegeți comanda *Select All*, sau *Ctrl + A* și apoi apăsăm tasta *Delete*.

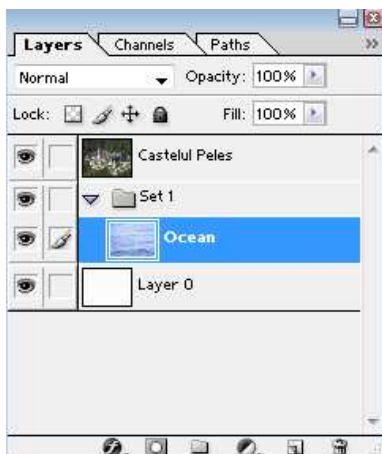
Același lucru se poate realiza și trăgând cu Mouse-ul Background-ul sau Layer-ul 0 în coșul de gunoi al Panoului Layers. O ilustrare a valorii practice a acestui lucru o reprezintă imaginile de mai jos, cu Background și fără (cu fundal transparent).



Layer Set

Această comandă crează în Panoul Layers un Folder în care Layerele pot fi grupate în funcție de tematică, pentru a putea fi manipulate mai ușor. Acest lucru este util în cazul imaginilor complexe, unde lucrăm cu un număr mare de Layere (straturi). În mod implicit, Folderul pentru Layere este denumit Set 1, dar acest nume se poate schimba atât la creare cât și după aceea, prin dublu clic.

Pentru exemplificare, să tragem cu Mouse-ul Layer-ul Ocean în Set 1. Panoul Layers va arăta în acest moment ca în imaginea de mai jos:



Pentru a reveni, nu avem decât să facem operația inversă, trăgând Layer-ul înapoi în fereastra principală a Panoului. Folderul (Set-ul) se poate închide și deschide ca orice Manager de Fișiere din Windows, prin clic pe săgeata din dreptul său. Dacă nu mai avem nevoie de el, cum este în cazul de față, putem trage Folderul în coșul de gunoi al Panoului.

Duplicate Layer

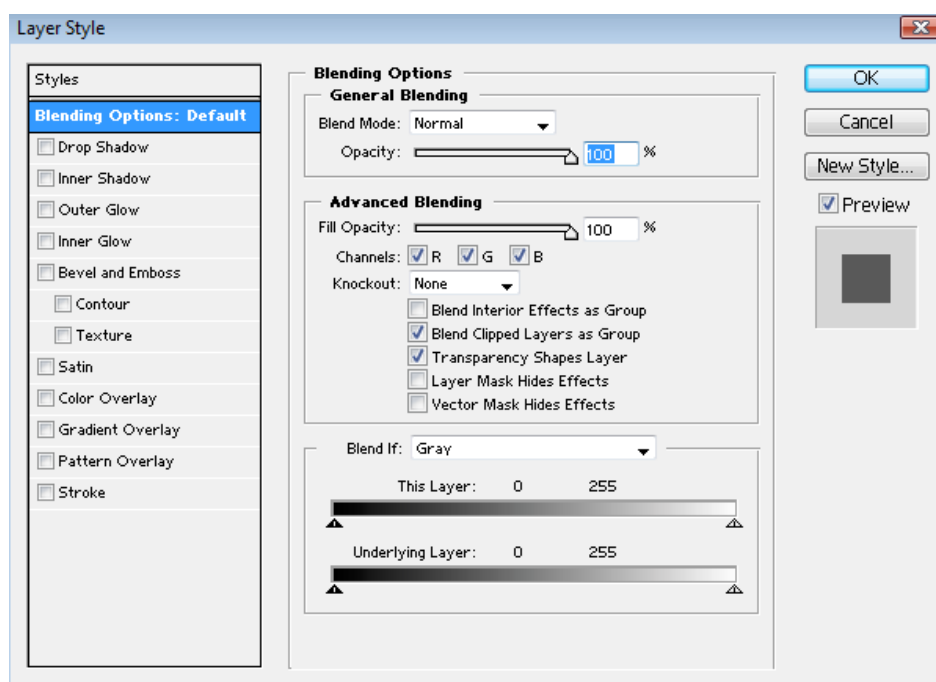
Creează o copie a Layer-ului curent.

Delete

Șterge Layer-ul selectat.

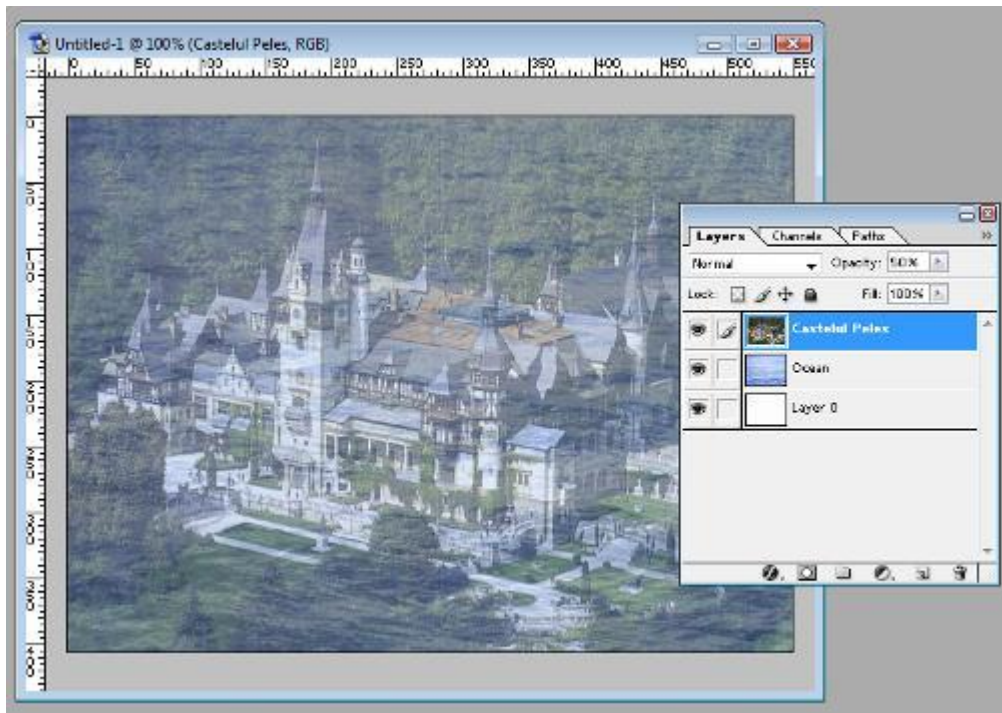
Layer Style

Permite crearea de efecte pentru Layere. Acest sub-meniu este mai ușor de folosit dacă dăm dublu clic în Panoul Layers pe pictograma sau porțiunea goală și albastră a Layer-ului dorit. Ni se va afișa următoarea fereastră:

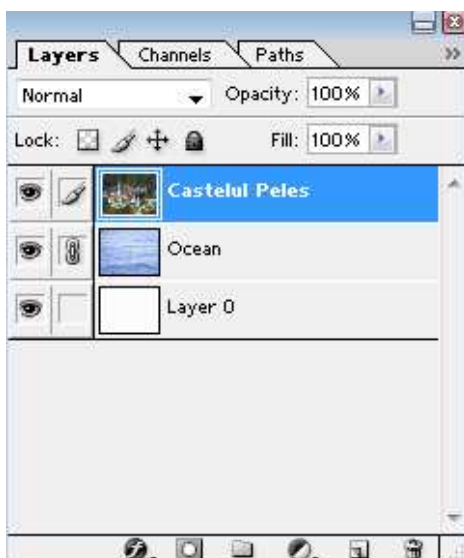


Cele mai folosite efecte sunt: Drop Shadow, Inner Shadow, Outer Glow, Inner Glow, Bevel and Emboss, Satin și Stroke. Vă propunem să vă "jucați" cu fiecare dintre aceste efecte și să observați rezultatele.

Așa cum am discutat mai sus, dacă un Layer se află sub un alt Layer, cel dintâi nu se vede, în mod normal. Pentru ca acesta să înceapă să devină vizibil trebuie să schimbăm opacitatea Layer-ului de deasupra. Putem face acest lucru din partea dreapta-sus a Panoului Layers. Iată cum va arăta imaginea pentru o opacitate de 50% a Layer-ului "Castelul Peleş":



Dacă vrem să manipulăm împreună mai multe Layere, dăm clic pe unul dintre ele în Panoul Layer, și apoi dăm clic în a doua casetă din stânga a Layer-ului cu care dorim să îl legăm. În acea casetă va apărea un lanț care indică acest lucru.



Dacă vrem să rupem această legătură dăm din nou clic pe caseta cu lanțul.

Prima casetă din stânga Layerelor, cea cu ochiul, indică faptul dacă Layerul este vizibil sau nu. Acest lucru se poate activa și/sau dezactiva prin clic cu Mouse-ul.

Merge Linked

Face un singur Layer din Layerele legate.

Merge Visible

Face un singur Layer din Layerele vizibile.

Flatten Image

Face din toate Layerele unul singur.

3.1.5. Select

All

Sau *Ctrl + A*. Selectează conținutul Layer-ului curent.

Deselect

Anulează selecția.

Reselect

Restabilește selecția.

Inverse

Inversează zona selectată.

Feather

"Îndulcește" marginea selecției, astfel încât aceasta să nu apară pixelată (zimțată) în cazul unui decupaj. Cu cât introducem în caseta de dialog pentru Feather o valoare mai mare, cu atât marginea va fi mai estompată. În cele mai multe cazuri, valorile utilizate sunt 1 sau 2.

Modify

Border

Îi creează selecției o margine de o grosime pe care o alegem noi. Prin umplerea cu culoare, vom obține ceva asemănător imaginii de mai jos:



Expand

Extinde zona selectată cu numărul de pixeli introdus de noi.

Contract

Micșorează zona selectată cu numărul de pixeli pe care îl introducem.

Transform Selection

Modifică lungimea și lățimea zonei selectate, fără a afecta în nici un fel imaginea. După ce dăm aceasta comandă, pe ecran ne apar opt puncte de control, patru în colțuri și patru în mijloacele laturilor. Trăgând cu butonul stâng al Mouse-ului apăsat din colțuri, putem modifica atât lungimea cât și lățimea. Dacă dorim să nu deformăm selecția, trebuie să ținem apăsată tasta Shift. Trăgând cu Mouse-ul din mijlocul laturilor, modificăm doar lungimea sau doar lățimea. Dacă poziționăm cursorul Mouse-ului în dreptul unui punct de control și în exteriorul său, observăm că Pointer-ul se transformă într-o mică curbă cu săgeți la ambele capete. Acum putem roti selecția trăgând cu Mouse-ul în direcția dorită.

3.1.6. Filter

Acest meniu ne permite să adăugăm compozițiilor noastre efecte care de care mai spectaculoase. Vă recomandăm să încercați toate aceste filtre pe imaginea cu castelul, sau pe o imagine care vă place foarte mult. Noi o să prezentăm în cele ce urmează doar cele mai importante astfel de efecte.

Artistic

Poster Edges



Imaginea arată ca o litografie.

Blur

Filtrele din această categorie produc o înețoșare a imaginii. Cel mai des utilizat este Gaussian Blur.

Gaussian Blur



Distort

Diffuse Glow



Dă imaginii o strălucire difuză.

Noise

Add Noise

Adaugă zgomot imaginii. Aceasta devine pixelată.



Despeckle

Este comanda inversă comenzii Add Noise. Ea scoate zgomotul din imagine.



Dust & Scratches

Este folosit în special pentru retușarea fotografiilor vechi, prăfuite și zgâriate.

Înainte



După



Median

Este oarecum similară comenzii Despeckle, dar are un control mai fin.

Înainte



După



Render

Difference Clouds

Părți ale imaginii sunt inversate într-un fel de nor.



Lens Flare

Simulează refracții cauzate de străluciri de lumini într-o lentilă.



Lighting Effects

Efecte de iluminare cu diferite efecte de lumină.



Sharpen

Sharpen More

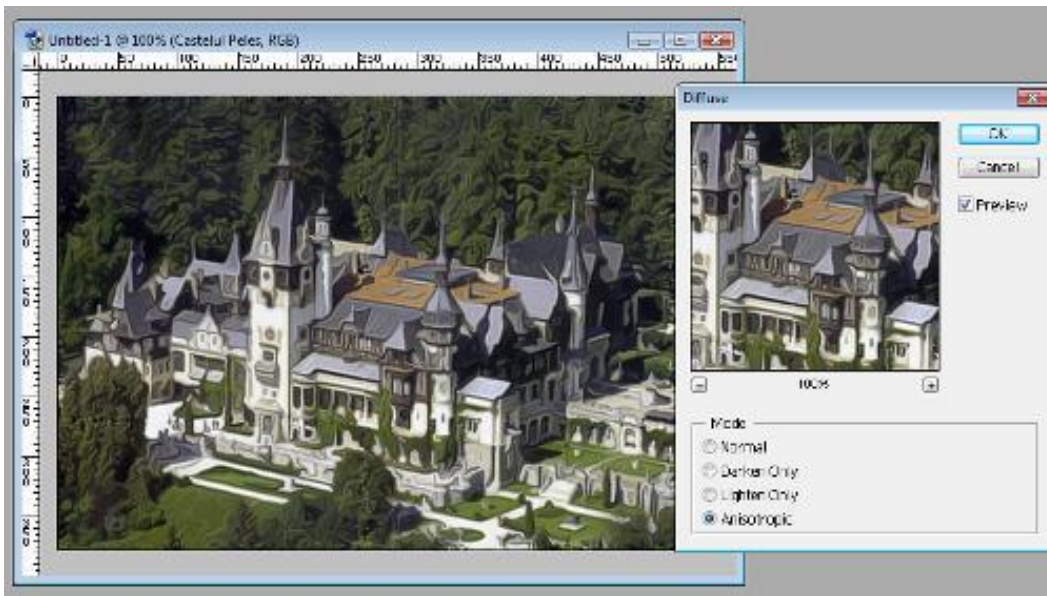
Scoate în evidență imaginea.



Stilyze

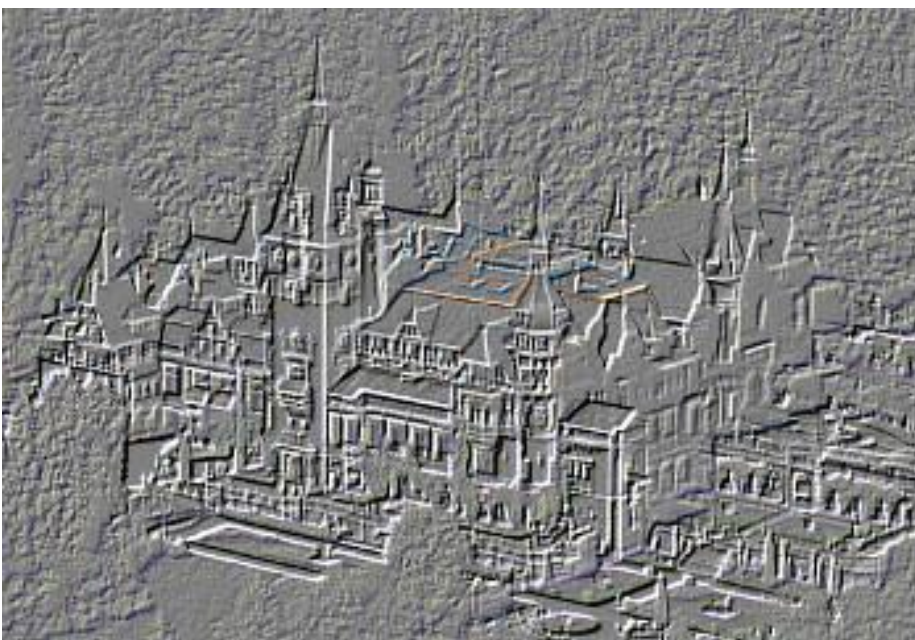
Diffuse

Face ca imaginea să fie neclară.



Emboss

Face imaginea să semene cu o schiță sau cu o litografie.



Glowing Edges

Conferă imaginii un aspect psihedelic.



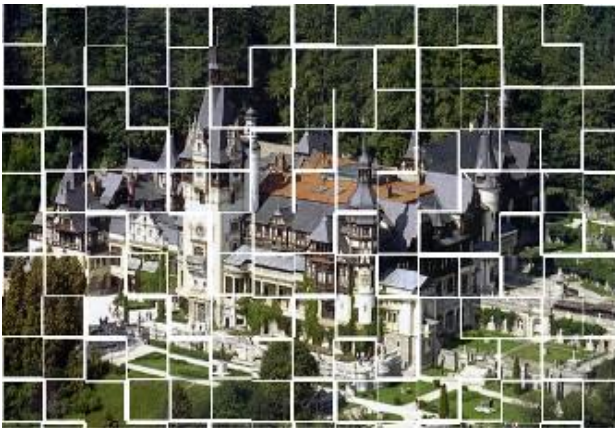
Solarize

Egalizează și inversează culorile unei imagini.



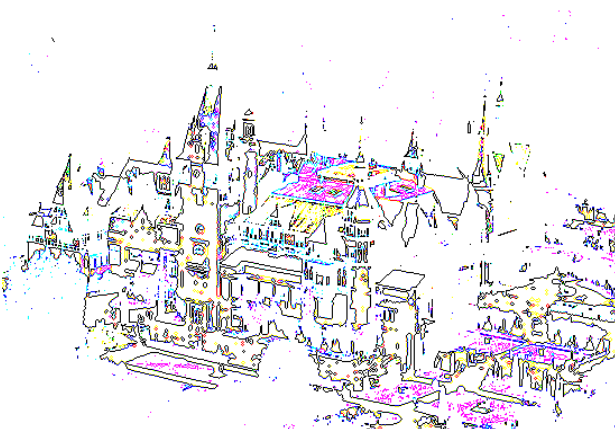
Tiles

Adaugă imaginii un caroiaj artistic.



Trace Contour

Transformă imaginea într-o schiță.



Texture

Texturizer

Aplică o textură selectată sau creată într-o imagine.



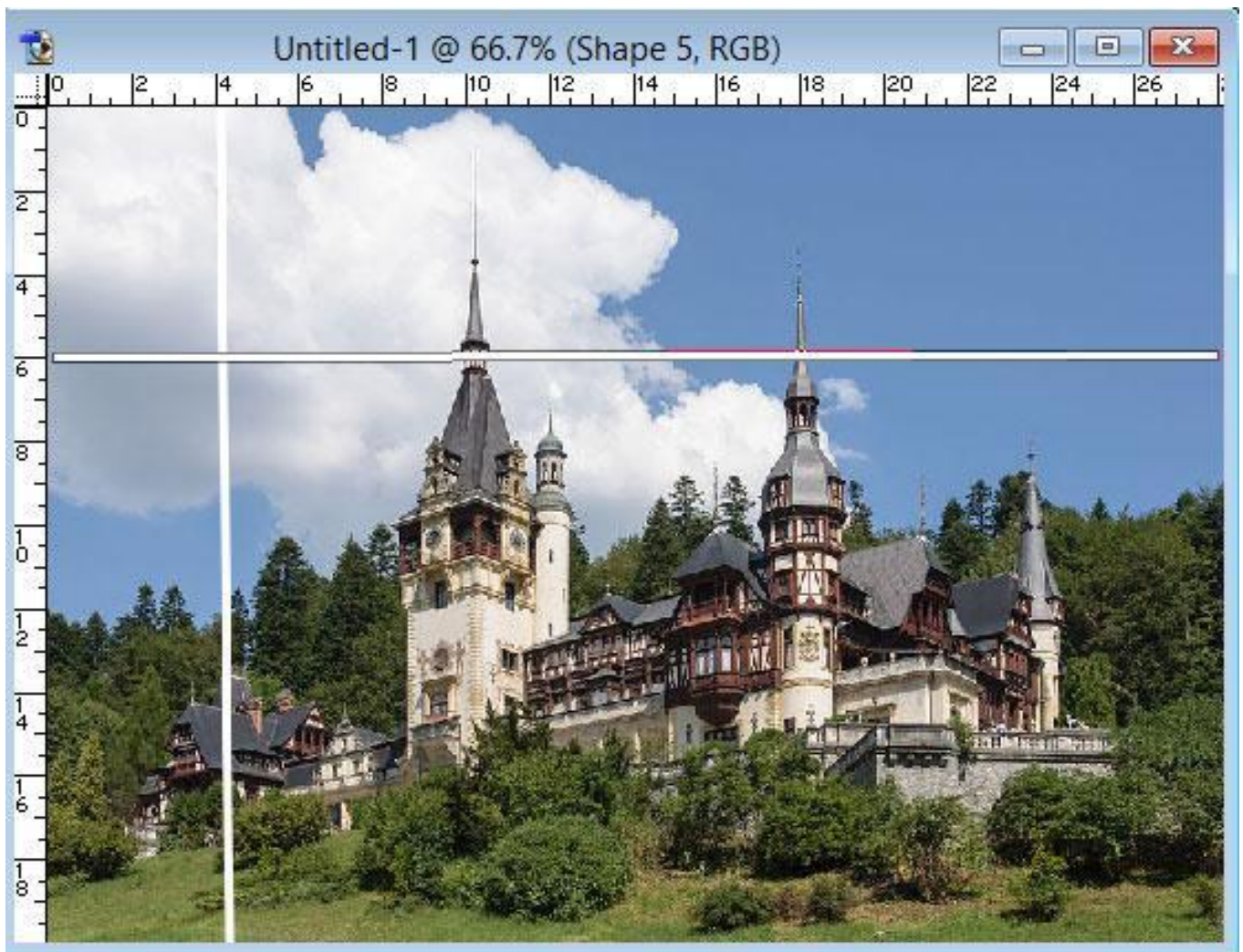
3.1.7. View

Zoom In (Ctrl+) / Zoom Out (Ctrl-)

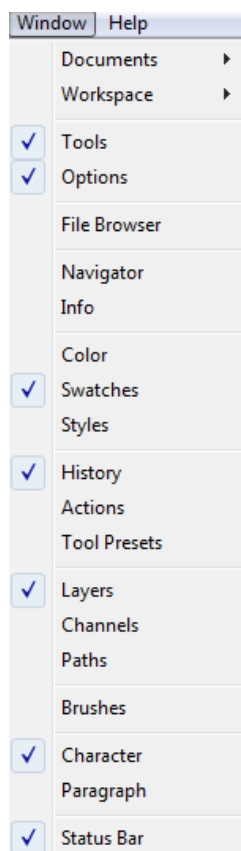
Mărește / micșorează scara la care este văzută imaginea, fără a îi modifica însă acesteia dimensiunea reală.

Rulers

Prin bifarea sau debifarea acestei căsuțe se activează sau se dezactivează vizibilitatea riglelor (gradațiilor) de pe marginea ferestrei care conține imaginea. Cu ajutorul acestor rigle putem adauga linii imaginabile de ghidaj care permit alinierea diferitor elemente ale imaginii, după cum se poate vedea în imaginea de mai jos:



3.1.8. Window



De aici puteți bifa sau debifa o serie de panouri de control și de instrumente, care reprezintă niște elemente deosebit de importante și de utile ale programului Adobe Photoshop.

Pe cele mai importante dintre ele le găsiți bifate în imaginea de mai sus. Am vorbit deja despre o parte dintre ele, despre restul vom vorbi în secțiunile care urmează.

3.1.9. Help

Ca în orice program, cu ajutorul meniului Photoshop putem afla răspunsuri la întrebările noastre.

Din acest sub-meniu vom folosi Photoshop Help (F1).

În partea de sus a ferestrei de Browser care se deschide bifăm ultimul tab din stânga, Search.

Apoi scriem un cuvânt cheie sau mai multe în căsuța de dedesubt și apăsăm Search.

În partea dreapta va apărea răspunsul la întrebarea noastră.

[Using Help](#) | [Contents](#) | [Index](#) | [Site Map](#) | [Search](#)

Find pages containing:

crop

Pages containing: crop

[Cropping images](#)
[Setting output options](#)
[Transforming perspective while cropping \(Photoshop\)](#)
[Using the Info palette \(Photoshop\)](#)
[Exporting paths to Adobe Illustrator](#)
[Recording actions](#)
[Using the tool pointers](#)
[Opening and editing annotations](#)
[Optimizing animations](#)
[Importing images using WIA \(Windows Image Acquisition\) Support](#)
[Positioning and scaling images](#)
[Converting between bit depths](#)
[Changing the size of the work canvas](#)



Adobe® Photoshop® 7.0

[Previous](#) | [Next](#)

[Transforming and Retouching](#)

Cropping images

Cropping is the process of removing portions of an image to create focus or a square image using the crop tool and the Crop command. You can also trim pixels using the Crop command.



The crop tool provides the most options for cropping images.

To crop an image using the crop tool:

1. Select the crop tool .
2. Set the mode of the crop tool:
 - (Photoshop) To crop the image without resampling (default), make sure that the Resample checkbox is unchecked. You can click the Clear button to quickly clear all text boxes.
 - (Photoshop) To resample the image during cropping, enter a height, width, and resolution.
 - (ImageReady) To crop the image without resampling, make sure that Fixed Size is selected in the options bar.
 - (ImageReady) To resample the image during cropping, select Fixed Size, and enter a height, width, and resolution.
 - To resample an image based on the dimensions and resolution of another image, click Front Image in the options bar. (In ImageReady, you must select the Front Image button.) Then make the image you want to crop active.

3.2. Panoul de instrumente Adobe Photoshop

Pentru a învăța, într-un mod plăcut, instrumentele pe care le pune la dispoziție programul Adobe Photoshop, vă propunem să importăm o imagine de pe internet și să începem să ne jucăm cu ea. Spre exemplu, căutăm pe Google imagini după cuvântul „familie”. Putem alege imaginea de mai jos, dăm clic dreapta pe ea și o salvăm în computer. Apoi dăm *File – Open* în Photoshop.



3.2.1. Crop

Dacă dorim să separăm aceasta fotografie în două vom folosi instrumentul Crop din panoul de instrumente:



Dăm clic pe Crop și apoi poziționăm mouse-ul în partea de sus a fotografiei. Ținem apăsat butonul stâng și tragem în diagonală până în partea de mijloc-jos a imaginii și apoi eliberăm butonul stâng al mouse-ului. Dăm dublu clic undeva în interiorul selecției și obținem imaginea dorită:



3.2.2. Rectangular marquee tool



Este utilizat pentru realizarea selecțiilor dreptunghiulare. Haideți să realizăm o astfel de selecție în partea de jos a fotografiei, tăind umbrele. Selectăm Rectangular Tool din panoul de instrumente. Trageți-l în partea de jos a imaginii, ținând apăsat butonul stâng al mouse-ului și trageți de la stânga la dreapta până acoperiți zona umbrelor. Apoi lăsați mouse-ul și apăsați tasta Delete. Am obținut următoarea imagine:



3.2.3. Elliptical marquee tool

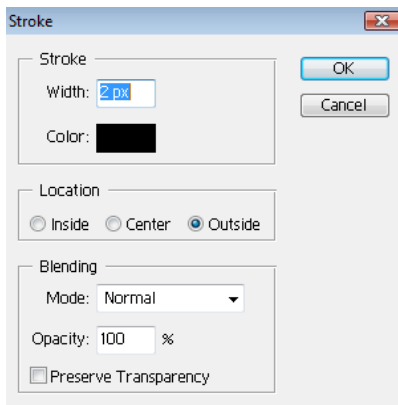
Pentru a selecta acest instrument ținem mouse-ul apăsat pe tool-ul selecțiilor și ne apare o căsuță din care putem selecta tipul dorit.



Selectăm din stânga sus în dreapta jos. Dacă dorim ca selecția să fie un cerc ținem apăsată tasta Shift. Mergem la meniul Select și selectăm din listă opțiunea Inverse. Apăsăm tasta Delete, apoi mergem din nou la Select și alegem Deselect. Imaginea va arăta astfel:



Dacă dorim ca imaginea să aibă un contur, înainte de a apăsa Deselect, dăm din nou Select Inverse și apoi mergem la meniul Edit și selectăm Stroke.



Cele mai importante setări sunt grosimea conturului, culoarea și locația, după cum am discutat în Secțiunea anterioară. Facem setările dorite și apoi apăsăm butonul OK, dăm Select – Deselect, și obținem un rezultat asemănător cu imaginea de mai jos:



3.2.4. Lasso Tool



Există trei tipuri de Lasso Tool: Lasso Tool (freehand), Polygonal Lasso Tool și Magnetic Lasso Tool. Cel mai precis și cel mai folosit pentru selecții fine este instrumentul Polygonal Lasso. Haideți să îl folosim pentru a decupa mămica din imaginea noastră de familie. Pentru a vedea mai bine apăsăm combinația de taste „Ctrl +”. Dăm clicuri cât mai apropiate, tot timpul în interiorul mămicii și niciodată în exteriorul ei. Plecăm dintr-un punct, de exemplu din centrul capului, și ne întoarcem tot acolo. Atunci se cheamă că am închis selecția. Dăm Select – Inverse și apoi apăsăm tasta Delete. Decupăm în jurul mămicii și obținem un rezultat asemănător cu cel de mai jos:



Atunci când culoarea de fundal este una uniformă, sau aproape uniformă, ca în cazul de mai sus, Magic Wand Tool este un excelent instrument de selecție.



Un parametru important al acestui instrument este Toleranța (Tolerance). La o Toleranță zero se selectează numai o singură nuanță de culoare. Cu cât Toleranța este mai mare, cu atât sunt selectate mai multe nuanțe. Un alt parametru important este Anti-aliased. Dacă acesta este selectat avem de a face cu o „îndulcire” a selecției care previne zimțuirea marginilor.

Selecția poate fi mutată cu Mouse-ul atunci când este selectat un instrument de selecție în Panoul cu Instrumente (Toolbox).

Pentru a muta obiectul selectat folosim Move Tool.



3.2.5. Slice Tool



Despre acest instrument o să vorbim în Capitolul "Crearea de layout-uri web".

3.2.6. Brush Tool and Pencil Tool



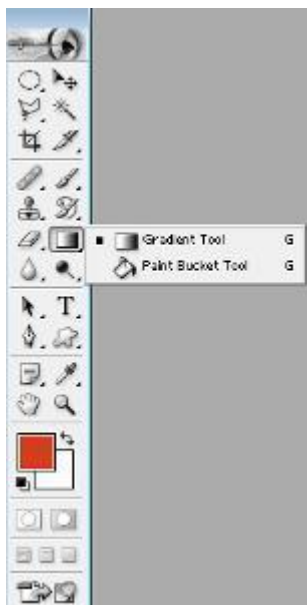
Pensula și creionul sunt folosite pentru a desena cu mâna liberă. Cel mai important parametru este grosimea liniei - Brush.

3.2.7. Clone Stamp Tool



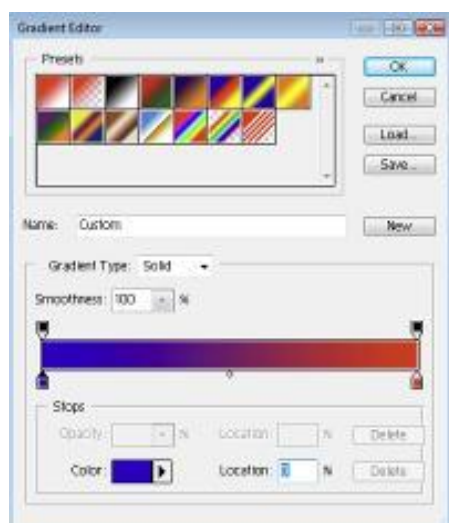
Este folosit în principal la retușări fine. Ține-ți apăsată tasta "Alt" și apoi dați clic pe porțiunea din fotografie pe care vrem să o clonăm. Apoi se dă clic pe porțiunea din imagine unde dorim să lipim clonarea. Cel mai important parametru este dimensiunea clonării – Brush.

3.2.8. Gradient Tool and Paint Bucket Tool



Aceste instrumente sunt folosite pentru a umple cu culoare o selecție.

Gradientul reprezintă tranziția treptată de la o culoare la alta. Putem folosi mai multe culori. Să efectuăm o selecție dreptunghiulară folosind Rectangular Marquee Tool. Dăm clic pe Gradient Tool. În bara de sus cu proprietățile acestui instrument dăm clic pe bara de culoare. Obținem următoarea casuță de dialog:



Din partea de sus putem alege un model prestabilit, sau putem particulariza gradientul din partea de jos, dând clic pe cursoarele de dedesubt, pentru a seta culoarea, sau într-un punct al barei de culoare, pentru a adăuga o culoare suplimentară. Apoi tragem cu Mouse-ul dintr-o parte în alta a imaginii, pe direcția dorită. Vom obține un rezultat asemănător cu cel din figura de mai jos:



Paint Bucket Tool umple suprafața selectată cu o culoare uniformă. Această culoare se selectează din Panoul de Culori despre care am vorbit la începutul acestui Capitol. Pentru un control mai fin al nuanței se dă clic pe Foreground Colour din Panoul de Instrumente.



După ce am ales culoarea dorită dăm din nou clic pe Paint Bucket Tool și apoi pe suprafața selectată. Vom obține un rezultat asemănător cu cel din imaginea de mai jos:



3.2.9. Blur Tool

Se folosește pentru a încetșa o porțiune dintr-o imagine, de exemplu un chip care nu dorim să fie recunoscut.



Cel mai important parametru este dimensiunea instrumentului – Brush. Să căutăm pe Internet poza unei vedete favorite, dăm clic dreapta pe aceasta și apăsăm Copy. Revenim în Photoshop, *File-New* sau *Ctrl+N*, setăm parametrii doriți și apăsăm OK. Apoi dăm *Edit – Paste* sau *Ctrl+V* pentru a lipi poza. Cu instrumentul Blur Tool selectat, blurăm zona dorită. Vom obține un rezultat asemănător cu cel din imaginea de mai jos:



3.2.10. Type Tool

Cu ajutorul acestui instrument putem adăuga și formata texte asociate imaginilor.



Să intrăm pe site-ul Coca Cola, căutând „Coca Cola” pe Google. Odata intrați pe acest site apăsăm butonul *PrtScn* din partea dreapta-sus a tastaturii, având grijă ca săgeata mouse-ului să se găsească în afara suprafeței utile a site-ului. Prin această operațiune am realizat o captură a întregului ecran, un fel de Copy. Ne întoarcem acum în programul Adobe Photoshop și apăsăm *Ctrl+N* pentru a crea un nou document, apoi dăm *Ctrl+V*. Vom obține imaginea de mai jos:



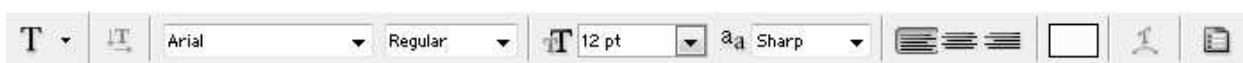
Vom masca barele computerului selectând cu Rectangular Marquee Tool pe toată lățimea imaginii sus și jos, pe rând. Începem cu partea de sus. După ce am efectuat selecția, alegem culoarea dorită din Panoul de Culori sau din Panoul de Instrumente, și apoi dăm *Edit – Fill*, din Bara de Meniuri. Repetăm această operație în partea de jos a imaginii. În acest fel ne-am creat loc pentru titlu și text explicativ (descriere). Decupăm imaginea astfel încât să o facem puțin mai îngustă. Vom obține un rezultat precum cel de mai jos:



Există patru tipuri principale de text în Photoshop:

- Text orizontal;
- Text vertical;
- Text pe o linie (pentru titluri, de exemplu);
- Text pe mai multe linii (căsuță de text), pentru textul de paragraf.

Vă prezentăm mai jos bara pentru formatarea textului. Aceasta este foarte asemănătoare cu cea din binecunoscutul și ultra-utilizatul program Microsoft Word.



Putem alege direcția, tipul fontului, dimensiunea, stilul (normal, bold, italic), modul anti-aliasing (anti margini zimțate), modul de aliniere, culoarea, text curbat, opțiuni de paragraf. Deoarece în partea de sus a imaginii avem mai mult loc decât în partea de jos, o vom folosi pe cea dințai pentru textul de paragraf (casetă de text), iar pe cea mai jos pentru textul de titlu.

Pe margini vom utiliza textul vertical.

Dăm clic în partea de jos și scriem, cu formatările dorite "Coca Cola".

În partea de sus tragem cu mouse-ul de undeva din stânga-sus și până în dreapta jos a benzii roșii, cu instrumentul Type Tool selectat și cu butonul stâng al mouse-ului apăsat. La final eliberăm butonul. Facem setările de text dorite și scriem. Formatarea textului se poate face și ulterior prin selectare cu mouse-ul, ca în Word. Dimensiunile casetei se pot modifica trăgând cu mouse-ul de marcasele de la mijloacele laturilor casetei. Aceasta se poate muta cu ajutorul instrumentului Move Tool. Vom scrie textul: „Aceasta este o captură realizată de pe site-ul Coca Cola, în scop didactic”. Vom obține un rezultat asemănător cu cel de mai jos:



3.2.11. Eyedropper Tool



Acest instrument este folosit pentru a clona culoarea dintr-o porțiune a imaginii și a o folosi apoi în altă porțiune.

3.2.12. Hand Tool



Acest instrument este folosit pentru a vizualiza porțiunile imaginii care nu încap în fereastră.

3.2.13. Zoom Tool



Lupa este folosită pentru a mări sau micșora scara la care este vizualizată o imagine. Mărirea este implicită. Pentru micșorare trebuie ținută apăsată tasta Alt.

3.2.14. Foreground Color and Background Color



Foreground Color este culoarea principală, cea folosită de instrumente precum pensulă, creion, sau găleata de vopsea.

Background Color este culoarea de fundal și este folosită de exemplu de gumă și Delete.

În mod implicit aceste culori sunt negru și alb. Acestea pot fi inversate dându-se clic pe săgeata dintre ele.

Culorile pot fi schimbate prin clic pe ele.

3.3. Lista shortcut-urilor de tastatură Adobe Photoshop CS6

Shortcut-urile de mai jos vă pot face munca mult mai ușoară, efectuând aceleași operații existente și în meniuri, dar mult mai rapid. Pentru lista completă a acestor scurtături, vă rugăm să accesați pagina de „Help” (Ajutor) a site-ului Adobe (<http://help.adobe.com>)¹.

Scurtături pentru Selecting Tool

V	Instrumentul Move
Shift + M	Instrumentul Rectangular Marquee, Instrumentul Elliptical Marquee
Shift + L	Instrumentul Lasso, Instrumentul Polygonal Lasso, Instrumentul Magnetic Lasso
Shift + W	Instrumentul Magic Wand, Instrumentul Quick Selection
Shift + C	Instrumentul Crop
Shift + I	Instrumentul Eyedropper, Instrumentul Color Sampler, Instrumentul Measure, Instrumentul Count
Shift + J	Instrumentul Spot Healing Brush, Healing Brushtool, Instrumentul Patch, Instrumentul Red Eye
Shift + B	Instrumentul Brush, Instrumentul Pencil, Instrumentul Color Replacement
Shift + S	Instrumentul Clone Stamp, Instrumentul Pattern Stamp
Shift + Y	Instrumentul History Brush, Instrumentul Art History Brush
Shift + E	Instrumentul Eraser, Instrumentul Background Eraser, Instrument Magic Eraser
Shift + G	Instrumentul Gradient, Instrumentul Paint Bucket
Shift + O	Instrumentul Dodge, Instrumentul Burn, Instrumentul Sponge
Shift + P	Instrumentul Pen, Instrument Freeform Pen
Shift + T	Instrumentul tip orizontal, Instrumentul tip vertical, Instrumentul tip mască orizontală, Instrumentul tip mască verticală
Shift + A	Instrumentul Path Selection, Instrumentul Direct Selection
Shift + U	Instrumentul Rectangle, Instrumentul Rounded Rectangle, Instrumentul Ellipse, Instrumentul Polygon, Instrumentul Line, Instrumentul Custom Shape
Shift + N	Instrumentul 3D Object Camera - Roll, Pan, Walk și Zoom
Shift + K	Instrumentul 3D Object Rotate - Roll, Pan, Slide și Scale
R	Instrumentul Rotate view
H	Instrumentul Hand
Z	Instrumentul Zoom

¹ http://help.adobe.com/en_US/photoshop/cs/using/WSD578BD7D-07BC-46f6-AAC2-6E491E8AD818a.html#WS24E993BC-E1F3-4ac6-8225-7685C3B17669a

Scurtături pentru View Image

Ctrl + Tab	Cicluri prin documentele deschise
Shift-Ctrl-W	Închide un fișier în Photoshop și deschide Bridge
Q	Comută între modul Standard și modul Quick Mask
Shift + F	Comută înainte / înapoi între Standard Screen Mode, Maximized Screen Mode, Full Screen Mode și Full Screen Mode din bara de meniu
Double-click Hand tool	Potrivește imaginea în fereastră
Ctrl + 1	Mărește 100%
Ctrl + space	Comută la Zoom In tool
Alt + space	Comută la Zoom Out tool
Space + drag	Mută marcajul Zoom în timp ce trage cu instrumentul Zoom
Page Up / Page Down	Derulează în sus sau în jos un ecran
Shift + Page Up / Page Down	Derulează în sus sau în jos 10 unități
Home sau End	Mută vizualizarea în colțul din stânga sus sau colțul din dreapta jos
\ (backslash)	Comută stratul mască on/off ca rubylith (masca layer trebuie selectată)

Scurtături pentru Filter Gallery

Alt-click a filter	Aplică un nou filtru în partea selectată de sus
Alt-click a disclosure triangle	Deschide/închide toate triunghiurile dezvăluite
Ctrl	Schimbă butonul Cancel în Implicit în Adobe Photoshop
Alt	Schimbă butonul Cancel în Reset
Ctrl + Z	Undo/Redo
Ctrl + Shift + Z	Pas înainte
Ctrl + Alt + Z	Pas înapoi

Scurtături pentru Curves

Ctrl + M	Deschide căsuța de dialog Curbe în Adobe Photoshop
Ctrl + Tab	Selectează punctul următor de pe curbă
Shift + Ctrl + Tab	Selectează punctul anterior de pe curbă
Ctrl-click on the points	Selectează mai multe puncte pe această curbă
Ctrl + D	Deselectarea unui punct
Select a point and press Delete	Șterge un punct de pe curbă
Arrow keys	Mută punctul selectat cu 1 punct

Shift + Arrow keys	Mută punctul selectat cu 10 unități
Alt-drag black/white point sliders	Afișează lumini și umbre care vor fi tăiate
Ctrl-click the image	Setează un punct în curba combinată
Shift + Ctrl-click the image	Stabilește un punct la curbele canalului
Alt-click the field	Comută dimensiunea grilei

Scurtături pentru Blending Modes

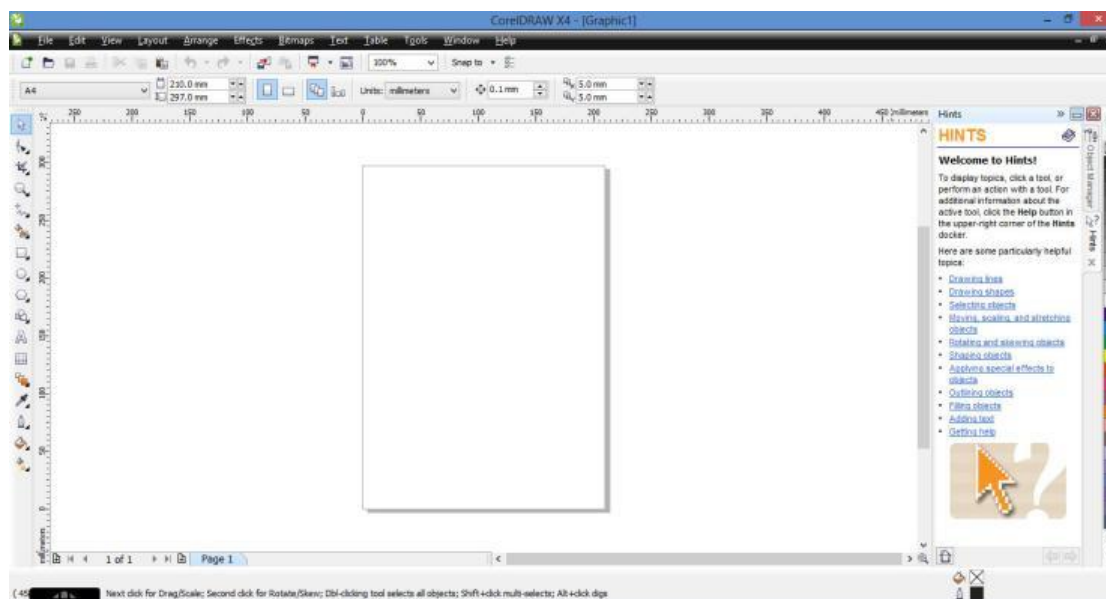
Shift + + (plus) or - (minus) Treceți prin modurile de amestecare

Shift + Alt + N	Normal
Shift + Alt + I	Dizolvă
Shift + Alt + Q	În spate (numai instrumentul Brush)
Shift + Alt + R	Clar (numai instrumentul Brush)
Shift + Alt + K	Întunecat
Shift + Alt + M	Multiplă
Shift + Alt + B	Color Burn
Shift + Alt + A	Linear Burn
Shift + Alt + G	Luminat
Shift + Alt + S	Ecran
Shift + Alt + D	Color Dodge
Shift + Alt + W	Linear Dodge
Shift + Alt + O	Acoperire
Shift + Alt + F	Soft Light
Shift + Alt + H	Lumină puternică
Shift + Alt + V	Lumină intensă
Shift + Alt + J	Lumină lineară
Shift + Alt + Z	Pin Light
Shift + Alt + L	Hard Mix
Shift + Alt + E	Diferență
Shift + Alt + X	Excludere
Shift + Alt + U	Nuanță
Shift + Alt + T	Saturare
Shift + Alt + C	Culoare
Shift + Alt + Y	Luminozitate
Sponge tool + Shift + Alt + D	Desaturate
Sponge tool + Shift + Alt + S	Saturate

3.4. Câte ceva despre CorelDRAW

Așa cum am spus la începutul acestui modul, CorelDRAW este o aplicație completă de grafică vectorială care vă ajută să creați un design profesional (simplu sau complex).

O fereastră CorelDRAW arată ca în poza de mai jos:



Puteți remarca că multe componente de interfață sunt împrumutate de la *Windows*. Pentru a fi mai concret, o fereastră CorelDRAW include următoarele:

- O bară de titlu care afișează numele și versiunea aplicației, numele fișierului care este deschis și alte butoane de control (minimize, restore down și close):



- Bara de meniu care permite accesul la diferite funcții și alte butoane de control (minimize, restore down și close); bara de meniu este similară cu cea din meniul *Windows*:



- Bara de proprietăți:



- Instrumente:

	Pick Tool – Vă permite selecția și transformarea obiectelor
	Shape Tool (F10) – Vă permite ajustarea formei obiectului, bazată pe noduri
	Crop Tool – Scoateți zona în afara selecției
	Zoom Tool (Z) – Zoom pe zona de lucru
	Freehand Tool (F5) – Desenează curbe și segmente de linie dreaptă
	Smart Fill Tool – Umple zona rapid
	Rectangle Tool (F6) – Vă permite desenarea de dreptunghiuri și pătrate
	Ellipse Tool (F7) – Vă permite desenarea de elipse, cercuri și arcuri
	Polygon Tool (Y) – Vă permite desenarea de poligoane și stele
	Basic Shapes – Desenează forme de bază
	Text Tool (F8) – Vă permite scriere (paragraf sau texte artistice)
	Table Tool – Vă permite desenarea de tabele
	Interactive Blend Tool – Amestecați două obiecte
	Eyedropper Tool – Vă permite să selectați o culoare deja utilizată în desen
	Outline Tool – Vă permite să modificați atributul la grosime (Thickness), culoare (Colour), stil (Style), varfuri de săgeți (Arrowheads) și Line caps de orice fel de linie, etc.
	Fill – Umple obiecte cu diverse opțiuni de umplere precum: uniformă (Uniform fill), dinamică (Fountain fill), textură (Texture fill), umplere post-script (Postscript fill) și fără umplere (No fill).
	Interactive Fill Tool (G) – Aplică o umplere dinamică (Fountain fill)

- Paleta CMYK, vă permite să modificați foarte ușor culorile de fundal sau culoarea liniei de contur



În capitolul următor vom învăța cum să creăm un layout în CorelDRAW.

3.5. Lista shortcut-urilor de tastatură Corel Draw X6

Shortcut-urile (scurtăturile) de mai jos vă pot face munca mult mai ușoară, efectuând aceleași operații existente și în meniuri, dar mult mai rapid. Pentru o listă completă a acestor comenzi rapide, vă rugăm să vizitați site-ul Corel (www.corel.com)²

COMANDA	SHORTCUT	CE FACE
Artistic Media	I	Desenează curbe și aplică Preset, Brush, Spray, efecte caligrafice sau efecte senzitive la presiune
Back One	Ctrl+PgDn	Plasează obiectele selectate înapoi cu o poziție
Bold	Ctrl+B	Textul selectat devine aldin
Break Apart	Ctrl+K	Convertește un obiect selectat în obiecte curbilinii
Bullet	Ctrl+M	Adaugă / elimină marcatori din text (comutare)
Center	Ctrl+E	Schimbă alinierea textului și îl aliniază la centru
Center to Page	P	Aliniază central obiectele selectate
Color	Shift+F12	Deschide cutia de dialog Outline Color
Combine	Ctrl+L	Combină obiectele selectate

Convert To Curves	Ctrl+Q	Convertește obiectul selectat într-o curbă, convertindu-se la curbe poate oferi o editare mai flexibilă
Convert To Paragraph Text	Ctrl+F8	Convertește textul artistic în texte cu alineat sau vice versa
Convert Outline To Object	Ctrl+Shift+Q	Convertește o schiță într-un obiect
Copy	Ctrl+C	Copiază selecția și o plasează pe Clipboard
Cut	Ctrl+X	Taie selecția și o plasează pe Clipboard
Delete	Delete	Șterge obiectul selectat
Duplicate	Ctrl+D	Dublează obiectele selectate cu o sumă specificată
Edit Text...	Ctrl+Shift+T	Deschide căsuța de dialog Edit Text
Ellipse	F7	Desenează elipse și cercuri; dublu-clic pe instrument și deschide Toolbox din caseta de dialog Opțiuni
Eraser	X	Șterge părți dintr-un grafic sau împarte un obiect în două părți închise
Exit	Alt+F4	Iese din CorelDRAW și solicită salvarea documentului
Export...	Ctrl+E	Exportă texte sau obiecte într-un alt format
Fill	G	Umple obiectele; făcând clic și glisând pe obiect se aplică o umplere dinamică (Fountain fill)
Find Text...	Alt+F3	Găsește textul specificat în desen
Font List	Ctrl+Shift+F	Afișează o listă cu toate fonturile disponibile / active
Force Full	Ctrl+H	Schimbă alinierea textului pentru a forța alinierea completă la ultima linie
Format Text...	Ctrl+T	Formatează proprietățile textului
Forward One	Ctrl+PgUp	Plasează obiectul selectat înainte cu o poziție
Fountain	F11	Aplică obiectelor o umplere dinamică
Freehand	F5	Desenează linii și curbe cu mîna liberă
Full	Ctrl+J	Schimbă alinierea textului la alinierea completă
Full-Screen Preview	F9	Afișează pe ecran o previzualizare completă a desenului
Graph Paper	D	Desenează un grup de dreptunghiuri, dublu-clic deschide tab-ul Instrumente din caseta de dialog Opțiuni
Group	Ctrl+G	Grupează obiectele selectate
HTML Font Size List	Ctrl+Shift+H	Afișează o listă cu toate dimensiunile de font HTML

		disponibile / active
Horizontal Text	Ctrl+,	Schimbă direcția textului pe orizontală
Import...	Ctrl+I	Importă texte sau obiecte
Interactive Fill	G	Umplerea unui obiect, clic și tragi pe obiect
Left	Ctrl+L	Schimbă alinierea textului către stânga
Mesh Fill	M	Conversia unui obiect în Mesh Fill
Next Page	PgDn	Sare la pagina următoare
New	Ctrl+N	Deschide un nou desen
Open...	Ctrl+O	Deschide un desen deja existent
Options...	Ctrl+J	Deschide caseta de dialog pentru setarea opțiunilor CorelDRAW
Paste	Ctrl+V	Lipește conținutul Clipboard în desen
Pen	F12	Deschide caseta de dialog Outline Pen
Polygon	Y	Desenează poligoane simetrice; dublu clic deschide tab-ul Toolbox al căsuței de dialog Opțiuni
Previous Page	PgUp	Merge la pagina anterioară
Print...	Ctrl+P	Imprimă desenul activ
Properties	Alt+Return	Afișează proprietățile obiectului sau instrumentului în funcție de selectarea curentă sau instrument
Rectangle	F6	Desenează dreptunghiuri, dublu-clic pe instrument creează o pagină cadru
Redo	Ctrl+Shift+Z	Invesează ultima operație anulată (Undo)
Refresh Window	Ctrl+W	Redesenează fereastra de desen
Repeat	Ctrl+R	Repetă ultima operație
Right	Ctrl+R	Schimbă alinierea textului la dreapta
Save...	Ctrl+S	Salvează desenul activ
Select all	Ctrl+A	Selectează toate obiectele de pe pagină
Shape	F10	Editează nodurile unui obiect; dublu-clic pe instrument
Spell Check...	Ctrl+F12	Deschide verificatorul ortografic; verifică ortografia textului selectat
Spiral	A	Desenează spirale; dublu-clic deschide tab-ul Toolbox al căsuței de dialog Opțiuni
Text	F8	Adaugă text; apăsați pe pagină pentru a adăuga text artistic; clic și adăugați text paragraf

Undo Delete	Ctrl+Z	Inversează ultima operație
Ungroup	Ctrl+U	Sparge obiectele selectate sau grupurile de obiecte
Uniform Fill...	Shift+F11	Aplică umplerea uniformă a culorii pe obiecte
Underline	Ctrl+U	Subliniează textul selectat
Use bullets	Ctrl+M	Arată/ascunde marcatorii
Vertical Text	Ctrl+.	Schimbă orientarea textului pe verticală (comutare)
Visual Basic Editor...	Alt+F11	Execută editorul de aplicații Visual Basic
What's This?	Shift+F1	Invocă ajutorul „Ce este aceasta”? (Help)
Zoom	Z	Zoom
Zoom Out	F3	Micșorează desenul
Zoom To Fit	F4	Face zoom pe toate obiectele din desen
Zoom To Page	Shift+F4	Afișează întreaga pagină imprimabilă
Zoom To Selection	Shift+F2	Face zoom doar pe obiectele selectate

4. CREAREA DE LAYOUT-URI PENTRU SITEURI WEB

4.1. Crearea de layout-uri pentru site-uri web cu Adobe Photoshop

Adobe Photoshop este principalul soft pentru crearea de layout-uri web profesionale, pe lângă Platformele Open Source cum sunt WordPress, Joomla, OSCommerce etc.

În general, un site web se compune din 6 elemente de bază: Header, Sub-header, Left, Right, Pages și Footer. Să le luăm pe rând și să vedem ce conțin de obicei acestea.

Header		
Sub-Header (Meniu orizontal)		
Left (Meniu Vertical)	Pages	Right (Noutăți Contact Hartă etc.)
Footer (Contor de Trafic, Copyright, Bottom Meniu etc.)		

Header

Conține numele și sigla companiei care deține site-ul, fotografii, etc.

Subheader

Conține meniul orizontal etc.

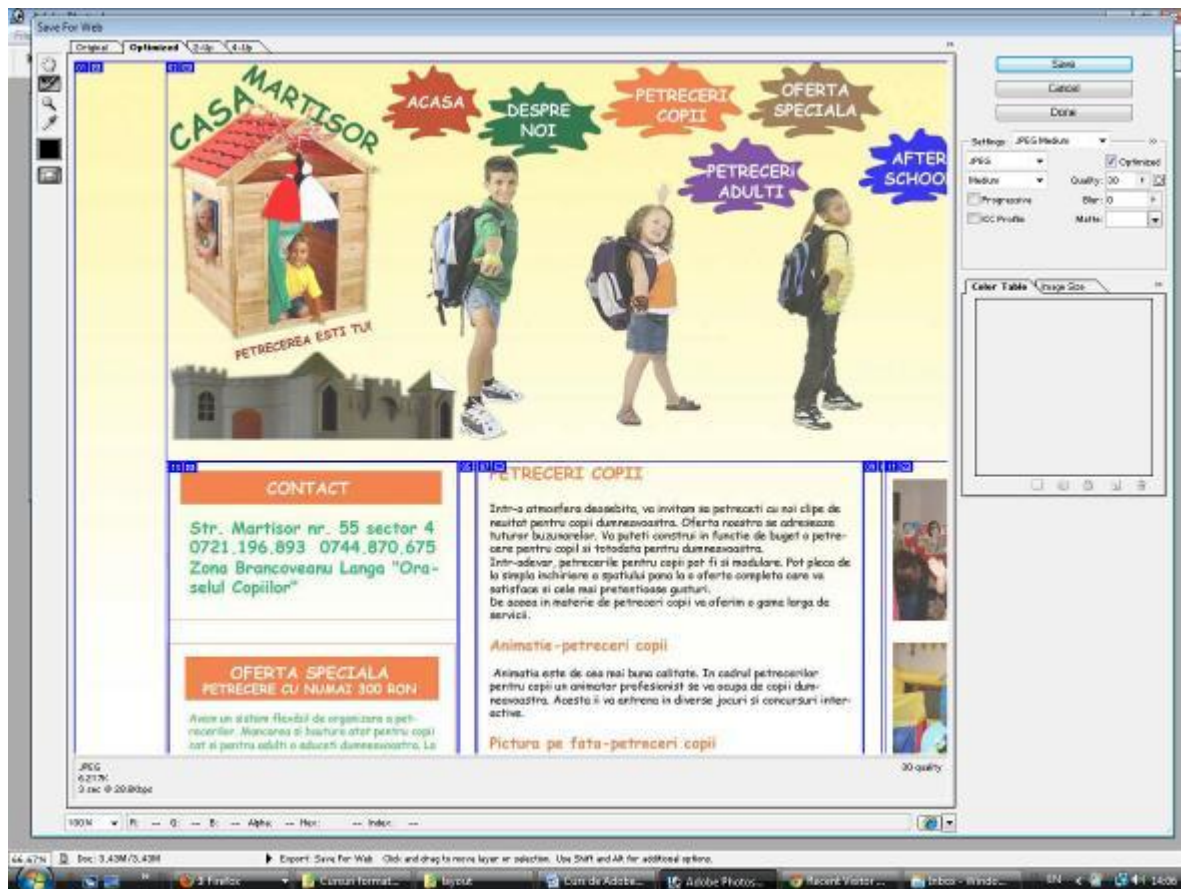
Să folosim acum instrumentul *Slice Tool* pentru a împărți Layout-ul în dreptunghiuri, conform cu schița prezentată la începutul acestui Capitol.



Vom obține o imagine precum cea de mai jos:

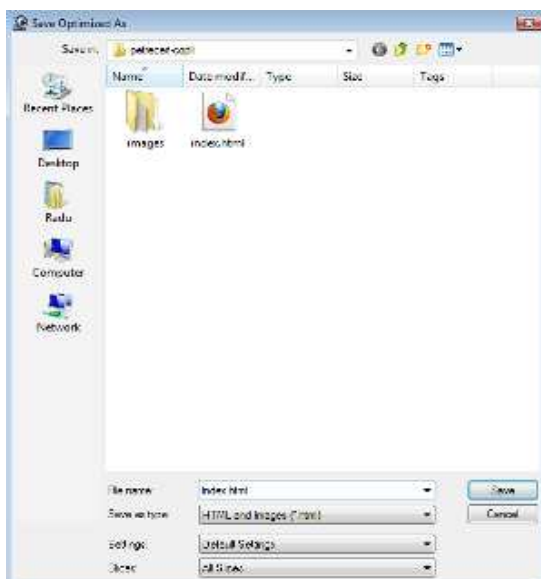


Mergem la *File – Save for Web*. Se va deschide următoarea fereastră:

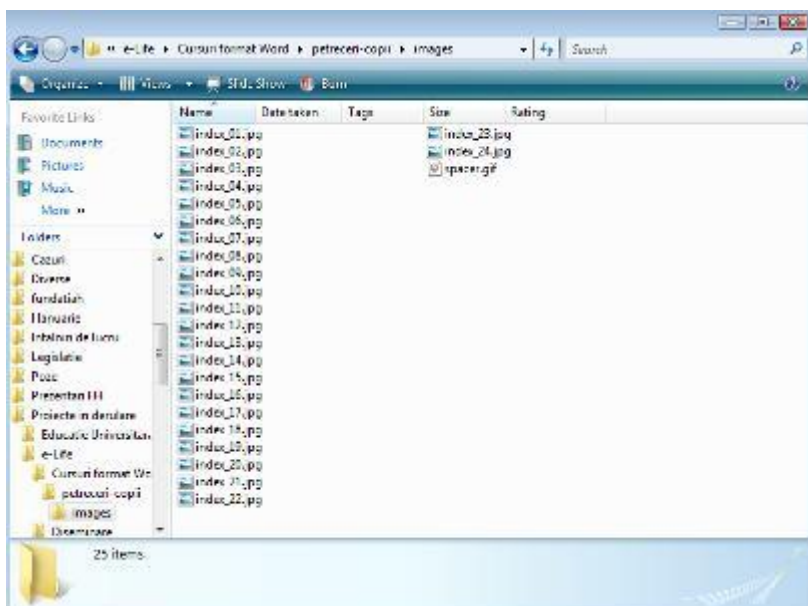


Numim fisierul index.html si dăm *Save*.

Când tastăm adresa unui site web în Browser acesta caută fișierele index.html, defaul.html și încă câteva extensii ale acestora două. Dacă nu le găsește se afișează un mesaj de eroare.



Va fi creat automat Folderul "images". Va arăta ca în figura de mai jos:



Să mergem acum în Folderul în care am salvat site-ul și să dăm dublu clic pe fișierul index.html pentru a-l deschide. Vom obține un rezultat asemănător cu cel din figura de mai jos:

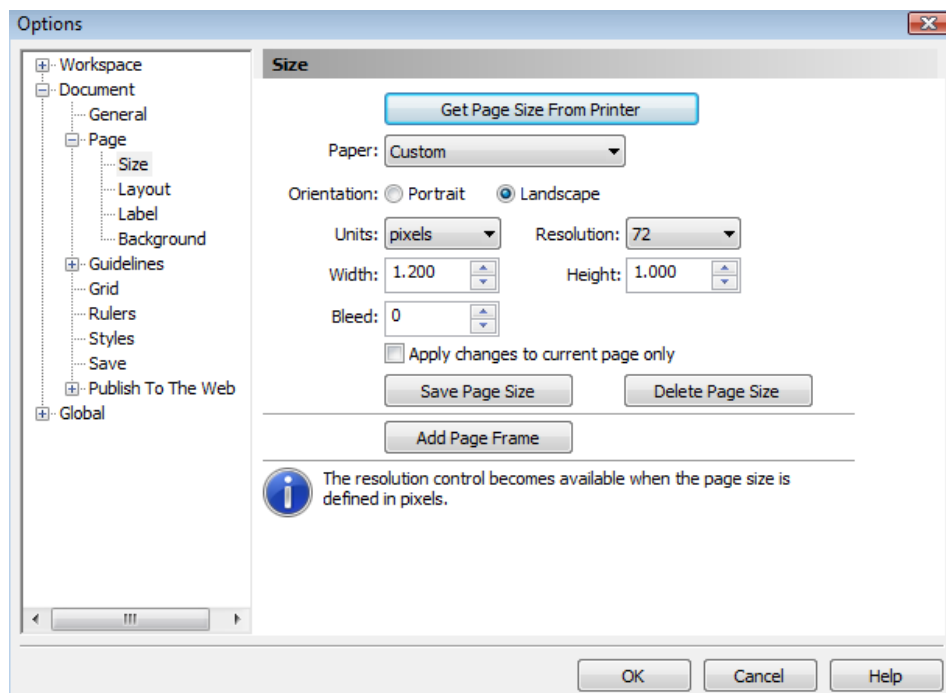


4.2. Crearea de layout-uri pentru site-uri web cu CorelDRAW

Vom crea același layout ca și cel creat cu Photoshop-ul, dar de data aceasta folosind programul CorelDRAW. Cu cel din urmă program machetarea este mult mai ușoară, dar imaginile individuale folosite trebuiesc decupate și prelucrate tot în Adobe. Acestea vor fi cele de mai jos:



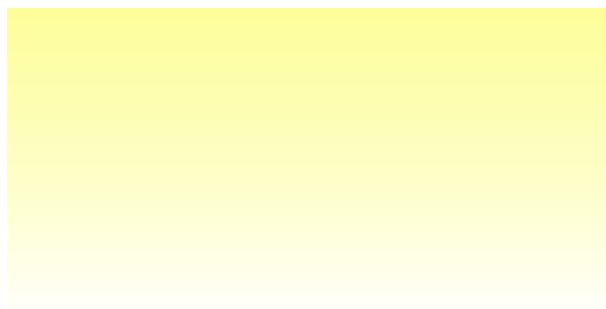
Deschidem programul CorelDRAW și creăm un nou document utilizând *File – New* sau combinația de taste *Ctrl + N*. Din meniul *Layout* alegem *Page Setup*. Facem setările din imaginea de mai jos și apoi apăsăm pe OK.



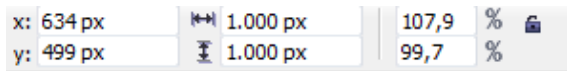
Mai întâi, vom crea fundalul. Pentru aceasta selectăm Rectangle Tool din caseta din partea stângă a programului și înconjurăm cu el cadru fictiv. Selectăm apoi Fill – Fountain Fill, alegem culoarea pe care vrem să o folosim, selectăm un unghi de -90 de grade, pentru ca gradientul să fie vertical și dăm OK. Pentru un control mai fin putem folosi Interactive Fill Tool.

Selectăm primul instrument din stânga, Pick Tool, și dăm clic cu el pe dreptunghi pentru a îl selecta, dacă nu este deja. Dăm apoi clic dreapta pe prima căsuță a paletei de culori din partea dreaptă, cea cu X, pentru ca dreptunghiul să nu aibă chenar. Dacă caseta nu există, o activăm de la meniul Window – Color Palettes. Avem grijă să alegem paleta RGB, deoarece lucrăm pentru web.

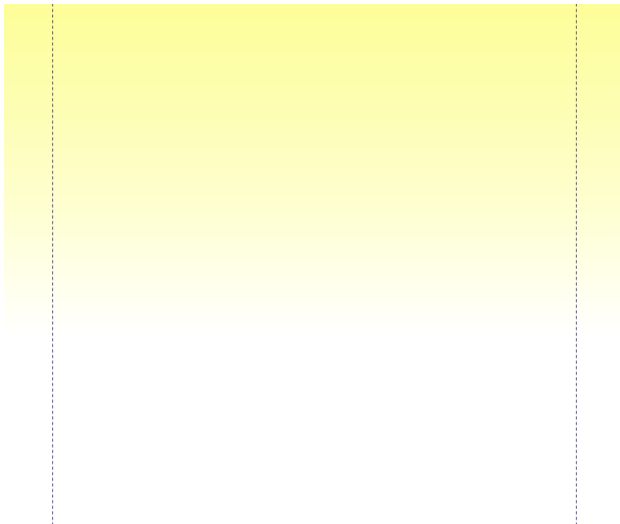
Vom obține un rezultat precum cel din imaginea de mai jos:



Acum vom crea spațiul util al layout-ului. Pentru asta selectăm din nou Rectangle Tool. Introducem în caseta de proprietăți din partea de sus valorile de 1000 de pixeli pentru lungime și lățime. Avem grijă ca lacătul să fie deschis pentru a evita ca lungimea și lățimea să nu fie modificate proporțional în mod automat. Dacă lacătul este închis dăm clic pe el pentru a îl deschide.



Cu dreptunghiul selectat, apăsăm tasta "P" pentru ca acesta să se gasească în centrul paginii. Tragem două marcaje verticale pe laturile acestuia, apoi le ștergem.



Să creăm acum un dreptunghi de 1000/400 px pentru header. Tragem un marcaj în partea de jos a lui de pe rigla de sus, apoi ștergem dreptunghiul.



Prin intermediul comenzii Import din meniul File, sau prin combinația de taste Ctrl + I aducem în Header imaginile cu căsuța, castelul, butoanele și copii. Le mutăm cu ajutorul Pick Tool și, dacă este nevoie le mărim sau micșorăm trăgând în diagonală cu Mouse-ul de unul din colțuri în stânga sau în dreapta, sus sau jos.

Alegem Text Tool din Toolbox, scriem "CASA", îl selectăm cu Pick Tool, dăm clic pe un verde închis din paleta de culori, mai dăm clic odată pentru a-l putea roti într-o extremitate și îl plasăm pe latura din stânga a acoperișului. Procedăm la fel și pentru "MARTISOR" și "PETRECEREA ESTI TU", pentru ultimul alegând o nuanță de grena.



Să creăm acum casetele de text și cea pentru fotografiile. Cu Rectangle Tool creăm o casetă dreptunghiulară. Selectăm Pick Tool și dăm clic dreapta pe portocaliu în Color Box pentru a crea un contur portocaliu și clic stânga pe X pentru a nu exista culoare de fundal în dreptunghi. Dăm clic stânga în exteriorul casetei pentru a o deselecta. Tot cu Rectangle Tool creăm în interiorul primului dreptunghi o casetă pentru titlu, cu fond portocaliu și fără chenar. Cu Text Tool, scriem cu alb în mijlocul acesteia "CONTACT". Tot cu Text Tool creăm o casetă de text trăgând cu butonul stâng al mouse-ului apăsat din stânga sus și până în dreapta jos în spațiul liber al primei casete. Apoi scriem cu verde datele de contact. Vom obține un rezultat asemănător cu cel din imaginea de mai jos.



Similar creăm celelalte casete din Layout-ul din Secțiunea 4.1. Pentru caseta cu fotografii folosim File – Import sau Ctrl + I, așa cum am procedat când am adus imaginile pentru header

În Corel. Pentru a muta toate elementele casetelor le încercuim cu Mouse-ul utilizând instrumentul Pick Tool și dăm comanda *Arrange – Group* sau *Ctrl + G*. Pentru a degrupa folosim *Arrange – Ungroup* sau *Ctrl + U*. În final Layout-ul va arăta ca în imaginea de mai jos.



Salvăm imaginea într-un format recunoscut de Photoshop (psd, tif, jpg etc.), o deschidem cu acest program și apoi o transformăm în format HTML folosind Slice Tool, așa cum am învățat în sub-capitolul precedent.

Mai multe despre crearea site-urilor web vom vorbi într-un alt curs creat în cadrul proiectul e-LIFE.