

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Po prostu CorelDRAW 10

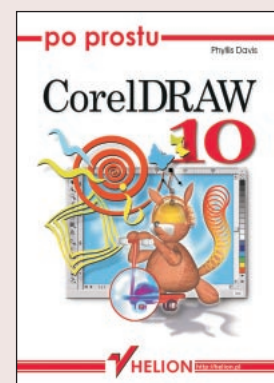
Autor: Phyllis Davis

Tłumaczenie: Mirosława Stryjek, Jarosław Stolarczyk,

opracowanie wersji 10.: Witold Wrotek

ISBN: 83-7197-636-4

Format: B5, stron: 328



Jeden z najpopularniejszych programów graficznych nie będzie już dla Ciebie żadną tajemnicą po przeczytaniu książki autorstwa Phyllis Davis. Ważne zagadnienia związane z wykorzystaniem narzędzi Corela opatrzone licznymi ilustracjami, dzięki którym łatwiej nauczysz się nimi posługiwać. Dowiesz się jak rysować proste linie i krzywe, wypełniać kolorem utworzone figury, zmieniać ich kształt i dostosowywać je do swoich potrzeb; zapoznasz się z problemami związanymi z osadzaniem tekstu oraz drukowaniem. Jeden z rozdziałów poświęcono wykorzystaniu Corela w tworzeniu grafiki dla stron WWW.

Seria „Po prostu” to książki, dzięki którym skutecznie przyswoisz sobie potrzebną wiedzę. Niezwykle istotną zaletą książek jest ich przejrzysty układ – każda konkretna informacja opisana jest na osobnej stronie, dzięki czemu czytelnik szybko znajduje interesujące go zagadnienie. Seria przeznaczona jest dla początkujących i średnio zaawansowanych użytkowników komputerów osobistych.



Spis treści

Rozdział 1.	Podstawy	13
	CorelDRAW 10 – co to takiego?	14
	Co nowego w CorelDRAW 10?	14
	Jak działa CorelDRAW 10?	16
	Ekran programu CorelDRAW 10.....	17
	Elementy ekranu programu CorelDRAW 10	17
	Menu	20
	Otwieranie menu i wybieranie poleceń	20
	Zbyt duże menu i okna dialogowe.....	21
	Paski narzędzi	22
	Włączanie poszczególnych pasków narzędzi	22
	Powiększanie za pomocą narzędzia Zoom (powiększenie)	26
	Pomniejszanie za pomocą narzędzia Zoom.....	26
	Powiększanie przy użyciu paska narzędzi Standard (standardowego)	26
	Narzędzie Hand (dłoń)	27
	Używanie narzędzia Hand (dłoń)	27
	Zmiana jakości widoku.....	28
	Dokery.....	29
	Otwieranie dokera.....	29
	Zamiana położenia dokera.....	30
	Zamykanie jednego z kilku jednocześnie otwartych dokerów.....	30
	Korzystanie z systemu pomocy.....	31
	Otwieranie pomocy CorelDRAW 10, Technical Support (pomocy technicznej) i CorelTutor (samouczka).....	33
	Korzystanie z pomocy kontekstowej.....	33
	Jak zobaczyć etykietkę narzędzia	33
	Kilka ważnych terminów	34
	Obiekt	34
	Krawędź.....	34
	Właściwości.....	34
	Uchwyty.....	34
	Węzły	34
	Punkty kontrolne.....	34

	Segment krzywej	34
	Zaznaczanie	34
	Wybór wielu obiektów	35
	Zaznaczanie przez przeciąganie	35
	Kontur	35
	Wypełnienie	35
	Wypełnienie fontannowe	35
	Prowadnice	35
	Warstwa	35
	Kolejność ułożenia obiektów	35
	Grupa	36
	Grupa zagnieżdżona	36
Rozdział 2.	Zaczynamy	39
	Dodawanie do pulpitu skrótu do programu CorelDRAW 10	40
	Tworzenie nowego pliku	41
	Tworzenie nowego pliku przy użyciu szablonu	42
	Otwieranie istniejącego pliku	43
	Zapisywanie efektów pracy	43
	Zapisywanie kopii plików	44
	Importowanie pliku	45
	Eksportowanie rysunku	46
	Zamykanie pliku	49
	Opcje tworzenia kopii zapasowych	50
	Odzyskiwanie uszkodzonych plików	51
	Zamykanie programu CorelDRAW	52
Rozdział 3.	Prostokąty i elipsy	53
	Rysowanie prostokąta	54
	Zaokrąglanie narożników prostokąta	55
	Rysowanie elipsy	56
	Tworzenie wycinka lub łuku z elipsy	57
Rozdział 4.	Zaznaczanie, przesuwanie, skalowanie	59
	Zaznaczanie obiektu	60
	Zaznaczanie kilku obiektów	60
	Zaznaczanie obiektów przez przeciąganie	60
	Zaznaczanie wszystkich obiektów	61
	Deselekcjonowanie obiektów	61
	Przesuwanie obiektu	61

Kopiowanie obiektu za pomocą schowka	62
Kopiowanie obiektu przez przeciąganie.....	63
Powielanie obiektu	63
Tworzenie szyku obiektów za pomocą zaawansowanej duplikacji	64
Klonowanie obiektu.....	65
Oglądanie jednego rysunku w dwóch oknach	66
Oglądanie dwóch rysunków w dwóch oknach	66
Kopiowanie obiektu z jednego dokumentu do drugiego.....	67
Przemieszczanie obiektu z jednego dokumentu do drugiego.....	68
Zmiana szerokości obiektu	70
Zmiana wysokości obiektu	71
Proporcjonalna zmiana wysokości i szerokości obiektu	72
Usuwanie obiektu	73
Rozdział 5. Wielokąty, gwiazdy i spirale	75
Tworzenie wieloboku	76
Zmiana liczby boków wieloboku	77
Rysowanie gwiazdy	78
Tworzenie gwiazdy-wieloboku	79
Tworzenie spirali symetrycznej.....	80
Rysowanie spirali logarytmicznej	81
Więcej o spiralach	82
Rozdział 6. Węzły i krawędzie	83
Konwersja obiektu na krzywe	86
Wybieranie węzła	87
Wybieranie kilku węzłów	87
Dodawanie punktów kontrolnych do węzła lub zamiana odcinka w krzywą	88
Zamiana krzywej w odcinek prostej.....	89
Zaczynamy rysowanie serca	90
Zmiana węzła gładkiego w ostry	91
Przesuwanie węzła.....	92
Przesuwanie punktów kontrolnych.....	92
Górna część serca	93
Odręczne dodawanie węzłów	94
Automatyczne dodawanie węzłów	95
Usuwanie węzła	96
Przerywanie krzywej i rozłączanie węzłów	97
Łączenie węzłów	98

Łączenie dwóch węzłów odcinkiem.....	98
Zmiana kształtu bez używania węzłów	99
Fala – jak to zrobić?.....	100
Rozdział 7. Odcinki i krzywe	103
Rysowanie odcinków.....	104
Odcinek nachylony pod określonym kątem	104
Rysowanie krzywej.....	105
Usuwanie fragmentu krzywej w trakcie rysowania	105
Rysowanie obiektów zamkniętych.....	105
Rysowanie odcinka.....	106
Rysowanie obiektów zamkniętych.....	106
Rysowanie krzywej.....	107
Rysowanie flagi	108
Paleta wysuwana narzędzia Outline (kontur)	110
Okno dialogowe Outline Pen (pióro konturu)	110
Zmiana grubości linii.....	111
Zmiana typu linii	112
Dodawanie do linii grotu	112
Tworzenie własnych kształtów grotów	113
Zmiana rozmiaru i kształtu grotu	114
Kaligrafowanie	115
Przecinanie obiektu linią prostą.....	116
Przecinanie obiektu linią krzywą.....	117
Usuwanie części obiektu gumką	118
Zmiana wielkości powierzchni usuwanej za pomocą gumki	119
Przechodzenie do różnych trybów rysowania narzędziem	
Artistic Media (środki artystyczne).....	120
Rysowanie w trybie Preset (według wzorca)	121
Rysowanie w trybie Brush (pędzel)	122
Rysowanie w trybie Sprayer (rozpylacz)	123
Rysowanie krzywych w trybie Calligraphy (kaligrafowanie).....	124
Rysowanie w trybie Pressure (czuły na nacisk)	125
Zastosowanie narzędzia Artistic Media (środki artystyczne)	
do istniejących krzywych	126
Posługiwanie się narzędziem Perfect Shapes (perfekcyjne kształty).....	127
Wstawianie strzałek narzędziem Perfect Shapes (perfekcyjne kształty)	128

Rozdział 8.	Ustawienia strony	129
	Wybieranie rozmiaru i orientacji strony	130
	Zmiana jednostki miary	132
	Dołączanie stron do dokumentu	133
	Usuwanie strony z dokumentu	134
	Jednoczesne usuwanie kilku kolejnych stron	134
	Przechodzenie pomiędzy stronami	135
	Przeglądanie informacji o dokumencie	136
Rozdział 9.	Precyzyjne narzędzia	137
	Przesuwanie punktu zerowego	139
	Zmiana jednostek miary aktualnego dokumentu	140
	Zapisywanie zmian jako domyślnych dla nowych dokumentów	141
	Wyłączanie linijek	142
	Zmiana położenia linijki	142
	Dodawanie prowadnic do strony	144
	Ustawianie ukośnych prowadnic	144
	Przesuwanie prowadnic	145
	Usuwanie prowadnicy	145
	Usuwanie wszystkich prowadnic	145
	Włączanie funkcji przyciągania do prowadnicy	146
	Ustawienia siatki	147
	Powiększanie paska stanu	148
	Zmiana zawartości paska stanu	149
	Wyrównywanie położenia obiektów	151
Rozdział 10.	Kolory i wypełnienia	155
	Sprawdzanie tego, czy krawędź jest zamknięta	156
	Wypełnianie obiektu jednolitym kolorem	156
	Zmiana koloru obramowania obiektu	157
	Usuwanie koloru z obiektu	157
	Pobieranie koloru wypełnienia lub obramowania przy użyciu narzędzia Eyedropper (pipeta)	158
	Wypełnianie obiektu przy użyciu narzędzia Paintbucket (puszka z farbą)	159
	Dodawanie obramowania przy użyciu narzędzia Paintbucket (puszka z farbą) ..	159
	Zmiana systemu kolorów w palecie kolorów	160
	Wypełnianie obiektu przy użyciu okna dialogowego Uniform Fill (wypełnienie jednolite)	162
	Jeden ze sposobów tworzenia kolorów niestandardowych	163
	Dodawanie wypełnienia tonalnego liniowego	164

Zmiana typu wypełnienia tonalnego	165
Zmiana kolorów wypełnienia tonalnego	165
Zmiana położenia początkowego i końcowego koloru wypełnienia	166
Dodawanie do wypełnienia tonalnego kolorów pośrednich	167
Dodawanie do obiektu wypełnienia dwukolorowego	168
Dodawanie do obiektu wypełnienia wielokolorowego i z mapy bitowej	169
Tworzenie niestandardowych wypełnień deseniem	170
Dodawanie do obiektu wypełnienia teksturą.....	171
Wypełnianie obiektu przy użyciu narzędzia Interactive Mesh (interakcyjne wypełnienie siatkowe).....	172
Przesuwanie siatki i przesuwanie jej węzłów.....	174
Rozdział 11. Praca z tekstem	175
Dodawanie tekstu ozdobnego.....	176
Dodawanie tekstu akapitowego.....	177
Przekształcanie tekstu ozdobnego w akapitowy	178
Przekształcanie tekstu akapitowego w ozdobny	178
Edytowanie tekstu ozdobnego lub akapitowego	179
Zmiana typu czcionki obiektu tekstowego.....	180
Zmiana rozmiaru znaków tekstu akapitowego i ozdobnego	181
Jeszcze jedna możliwość zmiany rozmiaru znaków tekstu akapitowego i ozdobnego.....	181
Zmiana formatowania pojedynczych znaków	182
Zmiana wyrównania obiektu tekstowego.....	183
Odstępy standardowe – jednakowe pomiędzy wszystkimi znakami	184
Zmiana odstępu między pojedynczymi znakami	185
Odstępy standardowe – jednakowe pomiędzy wszystkimi wierszami	186
Zmiana odstępu pomiędzy pojedynczymi wierszami	187
Importowanie tekstu do rysunku	188
Zmiana kształtu obiektu – tekstu akapitowego	189
Automatyczne rozmieszczanie fragmentów tekstu w powiązanych ramkach	190
Rozmieszczanie tekstu na krzywej.....	191
Rozmieszczanie tekstu w obiekcie	192
Rozmieszczanie tekstu wokół obiektu.....	193
Rozmieszczanie gotowego tekstu wokół obiektu.....	194
Dodawanie wypunktowania	195
Dodawanie inicjałów	196
Rozdział 12. Zabawy z tekstem	197
Ukosowanie tekstu.....	198
Obracanie tekstu	199

Obracanie tekstu przy użyciu narzędzia Free Rotation (swobodny obrót)	200
Ukosowanie tekstu przy użyciu narzędzia Free Skew (swobodne pochylenie)..	201
Dodawanie cienia za pomocą kopiowania	202
Tworzenie cieni za pomocą narzędzia Interactive Drop Shadow (interakcyjny cień).....	204
Zmiana koloru cienia	205
Interakcyjne dopasowywanie tekstu ozdobnego	206
Dopasowywanie tekstu do ścieżki.....	206
Tworzenie głębi wektorowej	209
Dodawanie do głębi wektorowej kolorów przy użyciu narzędzia Interactive Extrude (interakcyjna głębia).....	210
Dodawanie do głębi wektorowej desenia wypełnienia tonalnego pochodzącego z mapy bitowej lub tekstury	211
Dodawanie do głębi wektorowej fazy	211
Dodawanie do głębi wektorowej efektów oświetlenia.....	212
Zmiana kształtu znaków	213
Uzyskanie efektu neonu	215
Rozdział 13. Warstwy	219
Przesuwanie obiektu na wierzch	220
Umieszczanie obiektu przed określonym obiektem	220
Przesuwanie obiektu o jeden poziom w górę	220
Umieszczanie obiektu pod wszystkimi obiektami	221
Umieszczanie obiektu za określonym obiektem	221
Przesuwanie obiektu o jeden poziom niżej	221
Otwieranie dokera Object Manager (menedżer obiektów)	222
Tworzenie nowej warstwy.....	223
Zmienianie bieżącej warstwy	223
Zmiana parametrów warstwy	224
Zmienianie kolejności warstw	225
Przemieszczanie lub kopiowanie obiektu do innej warstwy	226
Usuwanie warstwy.....	226
Tworzenie gazetki.....	227
Rozdział 14. Przekształcenia	231
Grupowanie obiektów	232
Rozdzielanie grupy obiektów	232
Rozdzielanie wszystkich grup w zaznaczonych obiektach	232
Blokowanie obiektów	233
Odblokowywanie obiektów	233
Odblokowywanie wszystkich obiektów ze strony	233

Spis treści

Obracanie obiektu.....	234
Spawanie obiektów.....	235
Tworzenie czarno-białej grafiki	236
Rozłączanie obiektów.....	238
Odbicie obiektu w poziomie.....	239
Odbicie obiektu w pionie.....	240
Skalowanie obiektu.....	241
Tworzenie efektu drzeworytu.....	242
Metamorfoza dwóch trójkątów.....	244
Wykończenie drzeworytu	245
Rozdział 15. Efekty specjalne	247
Korzystanie z narzędzia Interactivce Envelope (interakcyjna obwiednia) w celu zmiany kształtu obiektu	248
Korzystanie z wzorców obwiedni	250
Nadawanie obwiedni trybu odwzorowania	251
Wpisanie w kształt serca słowa LOVE	252
Przekształcenie jednego obiektu w drugi przy użyciu narzędzia Interactive Blend (interakcyjna metamorfoza).....	254
Metamorfoza zwielokrotniona.....	255
Dodawanie efektu perspektywy	257
Tworzenie obiektu obrysowanego własnym cieniem	258
Szybkie kadrowanie obiektów.....	261
Tworzenie przezroczystości	262
Zniekształcenie typu Push and Pull (wepchnij i wypchnij)	264
Zniekształcenie typu postrzępienie.....	265
Zniekształcenie typu wir.....	265
Tworzenie konturu obiektu.....	266
Zmiana liczby konturów.....	267
Zmiana grubości linii konturu	267
Tworzenie efektu soczewki	268
Wprawianie rakiety w ruch	269
Rozdział 16. Symbole, cliparty i mapy bitowe	273
Wstawianie do rysunku symboli	274
Tworzenie własnego symbolu	275
Importowanie clipartów.....	276
Importowanie map bitowych.....	277
Przekształcanie obiektów wektorowych w mapy bitowe.....	278
Trasowanie.....	279

Przekształcanie mapy bitowej z jednego modelu koloru w inny	280
Dodanie do mapy bitowej efektu rysunku impresjonistycznego	281
Dodawanie szumu do mapy bitowej.....	282
Tworzenie winiety	283
Poprawianie jasności i kontrastu zdjęcia.....	285
Poprawianie barwy i nasycenia zdjęcia.....	286
Rozdział 17. CorelDRAW i Internet	287
Zmiana jednostki miary linijki na piksele i ustawienie rozdzielczości	288
Umieszczanie kolorów przeglądarki w palecie kolorów	289
Tworzenie tła lub kafelkowanej grafiki.....	290
Dodawanie tytułu do strony.....	293
Oznaczanie tekstu jako tekst HTML	294
Udostępnianie paska narzędzi obiektów internetowych	296
Otwieranie okna dialogowego Właściwości obiektów	296
Przypisywanie zakładki	298
Tworzenie połączenia z obiektem z przypisaną zakładką.....	299
Tworzenie hiperpołączeń.....	300
Sprawdzanie konfliktów obiektów HTML.....	301
Eksportowanie stron WWW stworzonych w CorelDRAW 10	302
Rozdział 18. Drukowanie	305
Drukowanie dokumentu	306
Drukowanie dwóch i więcej kopii.....	306
Drukowanie określonych stron.....	307
Skalowanie wydruku	308
Kafelkowanie wydruku	309
Wybieranie drukarki	310
Ustawianie rozmiaru i położenia stron wydruku dla innej drukarki	311
Dodawanie informacji o pliku i paserów.....	312
Tworzenie wyciągów barwnych.....	314
Tworzenie plików w formacie PostScript (.ps).....	316
Tworzenie plików w formacie Encapsulated PostScript (.eps).....	316
Otwieranie zakładki Preflight (analiza wstępna).....	318
Otwieranie okna Print Preview (podgląd wydruku).....	319
Skalowanie rysunku w oknie Print Preview (podgląd wydruku).....	320
Rozmieszczanie rysunku na stronie wydruku	321
Powiększanie i zmniejszanie	321
Otwieranie minipodglądu	322
Skorowidz	323

Efekty specjalne

15

W tym rozdziale poznasz zasady działania obwiedni, która umożliwia uzyskiwanie prostych, a efektownych zmian w obiektach poprzez wykrzywanie ich kształtów. Będziesz używał do tego narzędzia *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia). Następnie będziesz dokonywać metamorfozy jednego obiektu w drugi przy użyciu narzędzia *Interactive Blend* (interakcyjna metamorfoza). Potem nauczysz się uzyskiwać przezroczystość obiektu przy użyciu narzędzia *Interactive Transparency* (interakcyjna przezroczystość). Poznasz także narzędzie *Interactive Distortion* (interakcyjne zniekształcenie), które służy do szybkiego rozciągania i zmiany kształtu obiektów. W tym rozdziale poznasz jeszcze zupełnie nowe narzędzie *Interactive Contour* (interakcyjny obrys). Na końcu zaś nauczysz się modelować smugę imitującą ruch obiektu.

Efekty specjalne



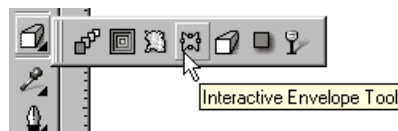
Rozdział 15.

Obwiednia służy do wykrzywiania obiektów. Wyobraź sobie pojemnik, do którego włączasz obiekt, przez co dopasowuje on swoje kształty do kształtu pojemnika. Właśnie tak działa obwiednia. Kształt obwiedni można zmienić przy użyciu narzędzia *Shape* (kształt) lub *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia) oraz węzłów otaczających obiekt.

Narzędzie *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia) znajdziesz na palecie wysuwanej narzędzia *Interactive Blend* (interakcyjna metamorfoza) (rysunek 15.1). Po wybraniu tego narzędzia wszystkie jego opcje pojawiają się na pasku właściwości (rysunek 15.2).

Korzystanie z narzędzia *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia) w celu zmiany kształtu obiektu

1. Wybierz narzędzie *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia) z palety wysuwanej *Interactive Blend* (interakcyjna metamorfoza) (rysunek 15.1).
2. Zaznacz kursorem obiekt, który chcesz przekształcić (rysunek 15.3). O zaznaczeniu obiektu świadczy pojawienie się prostokątnej ramki (czerwonej przerywanej linii z węzłami).
3. Wybierz tryb pracy obwiedni kliknięciem jednego z przycisków:
 - *Straight-line* (linia prosta) – pomiędzy wszystkimi narożnymi węzłami obiektu zniekształcanego utrzymywane zostaną linie proste (rysunek 15.4a);
 - *Single-arc* (pojedynczy łuk) – każdą parę narożnych węzłów połączy linia krzywa (rysunek 15.4b);



Rysunek 15.1. Narzędzie *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia) znajdziesz w paletce wysuwanej narzędzia *Interactive Blend* (interakcyjna metamorfoza)



- ☒ Linia prosta
- ☒ Pojedynczy łuk
- ☒ Podwójny łuk
- ☒ Nieograniczony

Rysunek 15.2. Pasek właściwości współpracuje z narzędziem *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia). Udostępniane są na nim wszystkie opcje tego narzędzia



Rysunek 15.3. Zaznacz obiekt, nad którym chcesz popracować, kursorem narzędzia *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia). Wokół obiektu pojawi się osiem węzłów połączonych linią przerywaną



Rysunek 15.4a.



Rysunek 15.4b.



Rysunek 15.4c.



Rysunek 15.4d.



Rysunek 15.5. Ukształtuj obwiednię przeciągając jej węzły przy użyciu narzędzia *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia). (Tu pracowano w trybie *Straight-line* (linia prosta))



Rysunek 15.6. Czy to możliwe, że ten facet jest na księżycu?

- *Double-arc* (podwójny łuk) – każdą parę narożnych węzłów połączy linia falująca (rysunek 15.4c);
 - *Unconstrained* (nieograniczony) – krawędź obiektu może być dowolnie ukształtowana poprzez przeciąganie węzłów i punktów kontrolnych tak, jak gdyby był to kontur narysowany przy użyciu narzędzi *Freehand* (rysunek odręczny) lub *Bezier* (krzywe Beziera) (rysunek 15.4d).
4. Przeciągnij węzły kursorem tak, by nadać obwiedni pożądaną kształt (rysunek 15.5).

Wskazówki

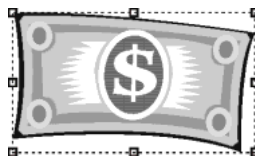
- Pracując w trybie *Unconstrained* (nieograniczony) możesz za pomocą narzędzia *Shape* (kształt) i paska właściwości dodawać nowe węzły, zmieniać ich typ i zmieniać kształt obwiedni, jak gdyby była to zwyczajna krawędź obiektu. (Dokładne informacje o węzłach znajdziesz w rozdziale 6.).
- Możesz także tworzyć obwiednie naśladujące jakieś typowe kształty. Na rysunku 15.6 za twarzą umieszczono kontur księżyca. Twarz została następnie zaznaczona i dodano do niej obwiednię w trybie *Unconstrained* (nieograniczony). Potem – opierając się na wzorcu, którym był księżyc – nadano jego kształt obwiedni. Zmiana kształtu obwiedni spowodowała zmianę kształtu twarzy.
- Jeżeli chcesz wpasować w obwiednię kilka obiektów, musisz je przedtem zgrupować.

Rozdział 15.

Standardowe wzorce umożliwiają szybkie dodanie specyficznych kształtów obwiedni do obiektu. Wzorce te są łatwe w użyciu i pozwalają zrozumieć zasadę działania obwiedni.

Korzystanie z wzorców obwiedni

1. Wybierz narzędzie *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia).
2. Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować wzorcową obwiednię (rysunek 15.7). Wokół obiektu pojawi się obwiednia w postaci ośmiu węzłów połączonych czerwoną linią przerywaną.
3. Wybierz kształt obwiedni z menu rozwijanego *Add Preset* (dodaj wzorec) znajdującego się na pasku właściwości (rysunek 15.8). Obiekt przyjmie kształt obwiedni (rysunek 15.9). Każdy z wzorców obwiedni nadaje obiektowi odmienny wygląd.



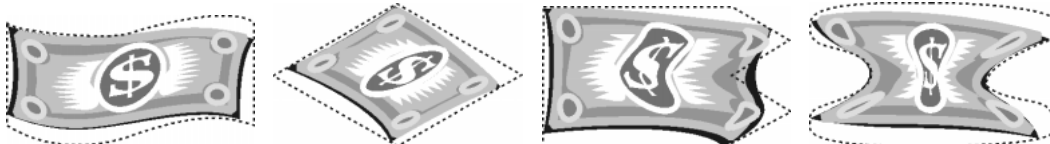
Rysunek 15.7. Zaznacz obiekt kursorem narzędzia *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia)



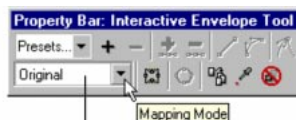
Rysunek 15.8. Wybierz kształt obwiedni z menu rozwijanego *Add Preset* (dodaj wzorec)



Rysunek 15.9. Obiekt przyjmuje kształt obwiedni



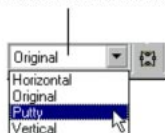
Rysunek 15.10a – d. Wypróbuj różne wzorce obwiedni. Rezultatu nigdy do końca nie przewidzisz



Menu rozwijane trybu odwzorowania

Rysunek 15.11. W menu rozwijanym *Mapping Mode* (tryb odwzorowania) wybiera się sposób, w jaki obiekt jest kształtowany przez obwiednię

Menu rozwijane trybu odwzorowania



Rysunek 15.12. Tryb odwzorowania można wybrać z paska właściwości, gdy wybrane zostało narzędzie *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia)



Rysunek 15.13. Tak wygląda obiekt oryginalny przed zastosowaniem pokazanego wzorca obwiedni



Rysunek 15.14a. Tu użyto trybu odwzorowania *Horizontal* (poziomo)



Rysunek 15.14b. Tu użyto trybu odwzorowania *Original* (oryginal)



Rysunek 15.14c. Tu użyto trybu odwzorowania *Putty* (elastycznie)



Rysunek 15.14d. Tu użyto trybu odwzorowania *Vertical* (pionowo)

Z pewnością zwróciłeś już uwagę na menu rozwijane *Mapping Mode* (tryb odwzorowania), które występuje również na pasku właściwości (rysunek 15.11). Tryb odwzorowania wpływa na sposób działania obwiedni. Efekty działania trybu odwzorowania są wyraźnie widoczne, gdy stosuje się je w obiekcie wykorzystującym wzorec obwiedni.

Nadawanie obwiedni trybu odwzorowania

1. Zaznacz obiekt, w którym chcesz zastosować obwiednię, kursorem narzędzia *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia).
2. Wybierz tryb odwzorowania z menu rozwijanego. Znajdziesz je na pasku właściwości (rysunek 15.12).
3. Wybierz wzorec obwiedni z menu rozwijanego *Add Preset* (dodaj wzorec) (rysunek 15.8). Obiekt przyjmuje kształt nadany przez obwiednię i tryb odwzorowania. Rysunek 15.13 przedstawia oryginalny wygląd obiektu przed dodaniem wzorca obwiedni. Na rysunkach 15.14a – d widoczne są rezultaty zastosowania różnych trybów odwzorowania przy zachowaniu tego samego kształtu obwiedni.

Projekt specjalny

Kształtowanie obwiedni jako obiektu

W rozdziale 6. nauczyłeś się rysować serce przy użyciu węzłów. Teraz możesz uzupełnić serce słowem „LOVE” wykorzystując w tym celu obwiednię w kształcie serca.

Wpisanie w kształt serca słowa LOVE

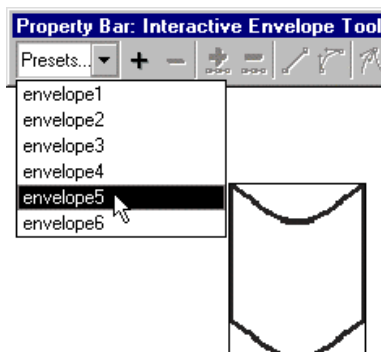
1. Narysuj serce zgodnie z poleceniami opisanymi w rozdziale 6. (rysunek 15.15).
2. Napisz słowo „LOVE” przy użyciu narzędzia *Text* (tekst). Wybierz typ i rozmiar czcionki i dopasuj rozmiar słowa do szerokości serca (rysunek 15.16).
3. Wybierz narzędzie *Interactive Envelope* (interakcyjna obwiednia) (rysunek 15.1), a następnie zaznacz tekst. Wokół obiektu pojawi się prostokątna obwiednia.
4. Otwórz listę wzorców obwiedni kliknięciem przycisku *Add Preset* (dodaj wzorzec), który znajdziesz na pasku właściwości. Przejrzyj menu rozwijane (przesuwając suwakiem) i znajdź wzorzec najbardziej zbliżony do serca (rysunek 15.17).



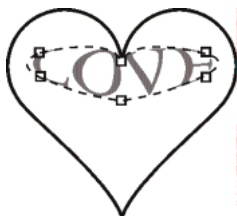
Rysunek 15.15. Narysuj serce



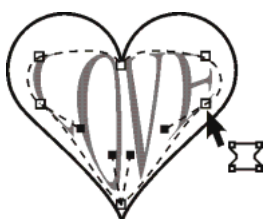
Rysunek 15.16. Napisz słowo „LOVE”, a następnie dopasuj jego rozmiar do rozmiaru serca



Rysunek 15.17. W menu rozwijanym *Add Preset* (dodaj wzorzec) znajdź wzorzec obwiedni w kształcie serca



Rysunek 15.18. Gdy klikniesz wzorec serca, wokół tekstu pojawi się obwiednia w kształcie serca



Rysunek 15.19. Wzorując się na sercu nadaj jego kształt obwiedni przeciągając w tym celu jej węzły i punkty kontrolne



Rysunek 15.20. Gdy zakończysz modelowanie kształtu obwiedni, tekst dopasuje się do serca



Rysunek 15.21. Nadaj sercu i tekstowi wybrane kolory wypełnienia

5. Kliknij wzorec serca. Wokół tekstu pojawi się mała obwiednia w kształcie serca (rysunek 15.18).
6. Wzorując się na narysowanym wcześniej sercu, nadaj jej kształt obwiedni. W tym celu przeciągnij odpowiednio węzły i punkty kontrolne obwiedni (rysunek 15.19).
7. Tekst rozciągnie się do krawędzi obwiedni (rysunek 15.20). Wypełnij wybranym kolorem serce (czerwony jest zawsze dobrym wyborem), a innym kolorem wypełnij tekst (rysunek 15.21).

Wskazówki

- Aby dodać nową obwiednię do utworzonego już obiektu, kliknij przycisk *Add New Envelope* (dodaj nową obwiednię) (rysunek 15.22).
- By wyeksportować serce i przekształcony tekst, musisz je razem zgrupować (po szczegóły zajrzyj do podrozdziału „Grupowanie obiektów” w rozdziale 14.).



Rysunek 15.22. Kliknij przycisk *Add New Envelope* (dodaj nową obwiednię) i dodaj obiektowi ukształtowanemu za pomocą obwiedni nową obwiednię

Rozdział 15.

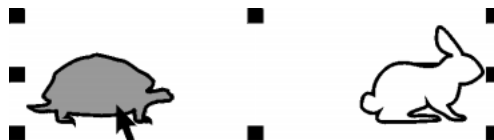
Efekt metamorfozy polega na stworzeniu pomiędzy dwoma obiektami określonej liczby „kroków” lub obiektów pośrednich. Metamorfoza może służyć do szybkiego uzyskiwania kilku kopii obiektu (tę możliwość wykorzystałeś, gdy w poprzednim rozdziale tworzyłeś projekt specjalny) lub do uzyskania efektu przekształcenia jednego obiektu w drugi. Taka metamorfoza może zostać zwielokrotniona, co sprawi, że obiekt będzie wyglądał tak, jakby błyszczał.

Przekształcenie jednego obiektu w drugi przy użyciu narzędzia Interactive Blend (interakcyjna metamorfoza)

1. Zaznacz narzędziem *Pick Tool* (wskaźnik) dwa obiekty, które chcesz połączyć efektem metamorfozy (rysunek 15.23).
2. Wybierz narzędzie *Interactive Blend* (interakcyjna metamorfoza) (rysunek 15.24). Obok kursora pojawi się symbol w kształcie stroniczek i strzałki.
3. Ustaw kursor na pierwszym obiekcie, wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij nią do drugiego obiektu. Podczas przeciągania pojawi się linia przerywana (rysunek 15.25).
4. Zwolnij przycisk myszy. Pomędzy zaznaczonymi obiektami pojawią się obiekty obrazujące kolejne „kroki” metamorfozy (rysunek 15.26).

Wskazówka

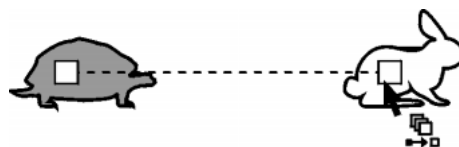
- Do zwiększania i zmniejszania ilości pojawiających się „kroków” metamorfozy oraz ustalania kąta obrotu używa się okienka tekstowego znajdującego się na pasku właściwości (rysunek 15.27).



Rysunek 15.23. Zaznacz dwa obiekty, które mają uczestniczyć w metamorfozie



Rysunek 15.24. Narzędzie *Interactive Blend* (interakcyjna metamorfoza)



Rysunek 15.25. Przeciągnij narzędzie *Interactive Blend* (interakcyjna metamorfoza) od pierwszego obiektu do drugiego



Rysunek 15.26. Gdy zwolnisz przycisk myszy, pomiędzy oryginalnymi obiektami pojawią się obiekty przejściowe

Liczba kroków Kąt obrotu



Rysunek 15.27. Liczbę „kroków” przejściowych i stopień ewentualnego obrotu możesz zmienić korzystając z okienka tekstowego znajdującego się na pasku właściwości



Rysunek 15.28. Obiekty mają już odpowiednie rozmiary. Czekają tylko na wypełnienie kolorem



Rysunek 15.29. Obiekty są już pokolorowane. Teraz trzeba tylko przeprowadzić metamorfozę



Rysunek 15.30. Wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij narzędzie *Interactive Blend* (interakcyjna metamorfoza) od obiektu pierwszego do drugiego. To będzie „krok” pierwszy



Rysunek 15.31. Pierwszy etap metamorfozy zakończony

Aby przeprowadzić metamorfozę wielokrotną, trzeba wpierw narysować obiekty, które mają zostać jej poddane. Następnie trzeba wypełnić je kolorami i kolejno połączyć. W tym przykładzie dodano blasku zwykłej gwiazdce.

Metamorfoza wielokrotna

1. Narysuj obiekty, które chcesz poddać metamorfozie (rysunek 15.28). W tym przykładzie gwiazdka została trzykrotnie skopiowana, a każda z kopii została odpowiednio powiększona tak, by gwiazdki mieściły się w sobie.
2. Dodaj do obiektów różne kolory i ułóż je w odpowiedniej kolejności (rysunek 15.29). Gwiazdki zostały skopiowane i przeskalowane, dzięki czemu ułożone są współśrodkowo. Wypełnione zostały kolorami od czerwonego (brzeg) do żółtego (środek).
3. Z włączonym narzędziem *Interactive Blend* (interakcyjna metamorfoza) ustaw kursor nad pierwszym obiektem, wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij do następnego (rysunek 15.30). W naszym przykładzie metamorfoza została przeprowadzona od gwiazdki czarnej w stronę dużej białej gwiazdki (rysunek 15.31).

Rozdział 15.

4. Ustaw kursor nad kolejnym obiektem, wciśnij lewy przycisk myszy i znowu przeciągnij (rysunek 15.32). W tym przykładzie metamorfozę przeprowadzono od gwiazdki szarej w stronę czarnej gwiazdki (rysunek 15.33).
5. Powtarzaj czynności opisane w poprzednim punkcie tak długo, aż wszystkie obiekty składowe przejdą metamorfozę (rysunek 15.34). W tym przykładzie trzeci i ostatni punkt ćwiczenia polegał na przeciągnięciu myszą od środkowej białej gwiazdeczki do szarej.

Wskazówki

- Pozwól swojej wyobraźni rozwinąć skrzydła. Prawie każdy kształt i cień można stworzyć za pomocą metamorfozy (rysunki 15.35a – b).
- Jeżeli przeprowadzona właśnie metamorfoza nie znajduje Twego uznania (lub coś po prostu nie wyjdzie), wróć do poprzedniego etapu korzystając z kombinacji klawiszy *Ctrl+Z*.
- Nawet po przeprowadzeniu wielokrotnej metamorfozy możesz zmienić liczbę „kroków” każdej z kolejnych metamorfoz. Wystarczy zaznaczyć jeden z oryginalnych obiektów narzędziem *Pick Tool* (wskaźnik) i wpisać nową liczbę w okienku tekstowym *Number of Steps* (liczba „kroków”) (rysunek 15.27).



Rysunek 15.32.
Przeciągnij myszą od kolejnego wybranego obiektu w stronę obiektu odniesienia



Rysunek 15.33.
Zakończona metamorfoza pomiędzy gwiazdką szarą i czarną



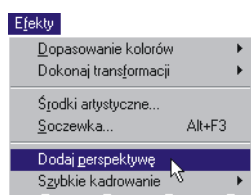
Rysunek 15.34.
Ostatnią czynnością jest metamorfoza pomiędzy najmniejszą białą gwiazdką a gwiazdką szarą



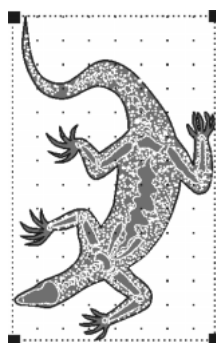
Rysunki 15.35a-b. *Wiele widocznych na tych rysunkach kombinacji światła i cienia zostało stworzonych poprzez zastosowanie metamorfozy*



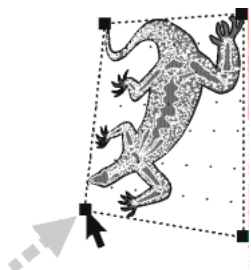
Rysunek 15.36. Zaznaczenie obiektu narzędziem *Pick Tool* (wskaźnik)



Rysunek 15.37. Z menu *Effects* (efekty) wybierz polecenie *Add Perspective* (dodaj perspektywę)



Rysunek 15.38. Obiekt pokryty prostokątną siatką złożoną z czerwonych kropek i uchwytów w narożnikach



Rysunek 15.39. Perspektywa zmienia się w trakcie przeciągania myszą

Dodanie perspektywy stwarza efekt oddalenia i dodaje rysunkom głębi.

Dodawanie efektu perspektywy

1. Zaznacz obiekt narzędziem *Pick Tool* (wskaźnik) (rysunek 15.36).
2. Z menu *Effects* (efekty) wybierz polecenie *Add Perspective* (dodaj perspektywę) (rysunek 15.37). Obiekt zostanie przykryty prostokątną siateczką złożoną z czerwonych kropek i czterech uchwytów w narożnikach (rysunek 15.39).
3. Ustaw kursor na jednym z uchwytów, wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij. Zmiana kształtu siatki wywołana przeciągnięciem powoduje zmianę perspektywy.
4. Gdy uzyskasz odpowiedni efekt, zwolnij przycisk myszy.

Wskazówki

- Podczas przeciągania uchwytu na ekranie pojawi się znaczek X symbolizujący punkt zbiegu. Jego także możesz użyć do zmiany perspektywy.
- Efekt perspektywy może być dodany jednocześnie do wielu obiektów. Przed zaznaczeniem trzeba je tylko zgrupować.
- Efekt perspektywy usuwamy przeciągając jeden z uchwytów na drugi lub wybierając z menu *Effects* (efekty) polecenie *Clear Perspective* (wyczyść perspektywę).

Rozdział 15.

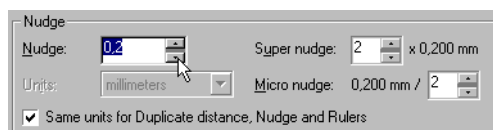
Dodanie cienia powoduje, że obiekt wygląda bardziej realistycznie (jakby był trójwymiarowy). Dodanie do obiektu cienia może także złagodzić jego wygląd. Cień może być wykorzystany do tworzenia konturu rysunku, który jest wypełniony takim samym kolorem jak tło (rysunek 15.40).

Tworzenie obiektu obrysowanego własnym cieniem

1. Otwórz okno dialogowe *Options* (opcje), wybierając polecenie *Options* (opcje) z menu *Tools* (narzędzia).
2. Przejdź do panelu *Rulers* (suwaki), klikając kolejno pozycje *Document* (dokument) *Rulers* (suwaki) na liście kategorii.
3. W polu *Nudge* (podsuwanie), znajdującym się po prawej stronie okna dialogowego, zmień wartość w okienku tekstowym *Nudge* (podsuwanie) na 0,2 mm (rysunek 15.41) i kliknij przycisk *OK*.
4. Zaznacz narzędziem *Pick Tool* (wskaźnikiem) obiekt, któremu chcesz dodać cień (rysunek 15.42).
5. Wypełnij zaznaczony obiekt takim samym kolorem, jakiego planujesz użyć do wypełnienia tła rysunku, a następnie usuń kontur obiektu kliknięciem prawym klawiszem myszy próbki koloru przekreślonej znakiem X (rysunek 15.43). (W tym przykładzie do wypełnienia obiektu i jego tła użyto 30-procentowej czerni.)
6. Z menu *Edit* (edycja) wybierz polecenie *Copy* (kopiuj) lub użyj kombinacji klawiszy *Ctrl+C*. Kopia obiektu znajdzie się w schowku.
7. Ustaw kursor na obiekcie, wciśnij prawy klawisz myszy i przeciągnij ją na prawo i w dół od obiektu oryginalnego (rysunek 15.44).



Rysunek 15.40. Cień może być wykorzystany do tworzenia tekstu lub dowolnego innego obiektu



Rysunek 15.41. Zmień ustawienie podsuwania na 0.2 mm



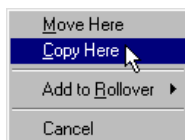
Rysunek 15.42. Zaznacz obiekt, który chcesz obrysować jego własnym cieniem



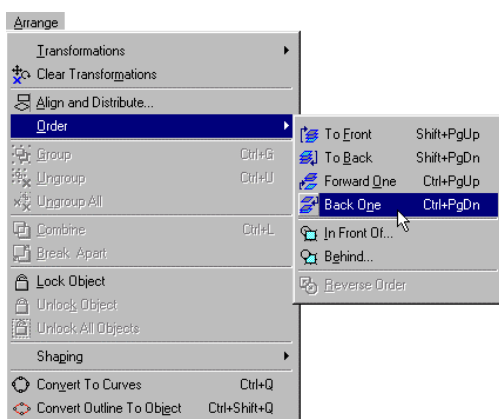
Rysunek 15.43. Wypełnij obiekt kolorem, który wybrałeś dla tła, i usuń jego kontur



Rysunek 15.44. Przeciągnij kopię obiektu, wciskając prawy klawisz myszy



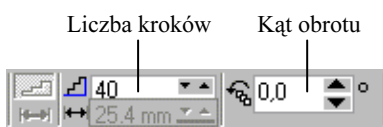
Rysunek 15.45. W menu podręcznym kliknij polecenie *Kopiuj tutaj (Copy Here)*



Rysunek 15.46. W menu dodatkowym polecenia *Kolejność (Order)* z menu *Rozmieszczenie (Arrange)* wybierz polecenie *Przesuń niżej (Back One)*



Rysunek 15.47. Zmień kolor wypełnienia oryginalnego obiektu na ciemniejszy o kilka tonów



Rysunek 15.48. Ustaw liczbę kroków na 40, a obrót na 0

8. Zwolnij klawisz myszy. Na ekranie pojawi się menu podręczne z pytaniem, czy chcesz obiekt przenieść, skopiować, czy dodać do rolety. Wybierz polecenie *Copy Here* (kopiuj tutaj) (rysunek 15.45).

9. Wciśnij kombinację klawiszy *Ctrl+PageDown* lub z menu dodatkowego polecenia *Order* (kolejność), znajdującego się w menu *Arrange* (rozmieszczenie), wybierz polecenie *Back One* (przesuń niżej) (rysunek 15.46). Kopia obiektu zostanie umieszczona za nim.

10. Zaznacz narzędziem *Pick Tool* (wskaźnik) oryginalny obiekt.

11. Zmień kolor wypełnienia oryginalnego obiektu na ciemniejszy o kilka tonów (rysunek 15.47). (W tym przykładzie użyto 60-procentowej czerni.)

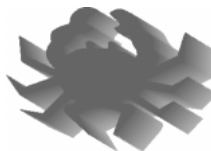
12. Wybierz narzędzie *Interactive Blend Tool* (interakcyjna metamorfoza) z palety wysuwanej *Interactive Tool* (interakcyjne narzędzie).

13. W okienku tekstowym *Number of Steps* (liczba kroków) wpisz 40, a w okienku *Blend rotation* (obróć) – 0 (rysunek 15.48).

14. Ustaw kursor na obiekcie oryginalnym, wciśnij lewy klawisz myszy i przeciągnij go na kopię.

Rozdział 15.

15. Zwolnij klawisz myszy. Obiekty zleją się ze sobą (rysunek 15.49).
16. Włącz *Pick Tool* (wskaźnik).
17. Wciśnij kombinację klawiszy *Ctrl+V* lub wybierz polecenie *Paste* (wklej) z menu *Edit* (edycja). Na ekranie pojawi się zaznaczona kopia oryginalnego obiektu.
18. Kliknij próbkę z kolorem białym, by wypełnić kopię (rysunek 15.50).
19. Teraz musisz podsunąć białą kopię lekko na lewo nad obiekt powstały z połączenia, by uzyskać efekt podświetlenia. Aby tego dokonać, będziesz musiał użyć funkcji podsunęcia. Na klawiaturze wciśnij klawisz ze strzałką skierowaną w górę – obiekt przesunie się o 0,2 mm w górę, a następnie wciśnij klawisz ze strzałką skierowaną w lewo – obiekt przesunie się o 0,2 mm w lewo. To przesunięcie jest prawie niezauważalne.
20. Wciśnij kombinację klawiszy *Ctrl+V* lub wybierz polecenie *Paste* (wklej) z menu *Edit* (edycja). Pojawi się kolejna kopia oryginalnego obiektu (rysunek 15.51).
21. Przy użyciu narzędzia *Rectangle* (prostokąt) narysuj prostokąt nieco większy od stworzonego obiektu. Wypełnij go wcześniej wybranym kolorem.
22. Ustaw prostokąt dokładnie nad obiektem.
23. Wciśnij kombinację klawiszy *Shift+PageDown* lub wybierz polecenie *To Back* (przesuń pod spód) z menu dodatkowego polecenia *Order* (kolejność) znajdującego się w menu *Arrange* (rozmieszczenie). Prostokąt przemieści się pod wszystkie ułożone na sobie warstwowo obiekty. Teraz widoczny jest cień obiektu (rysunek 15.52).



Rysunek 15.49. Po zwolnieniu lewego klawisza myszy obiekty łączą się



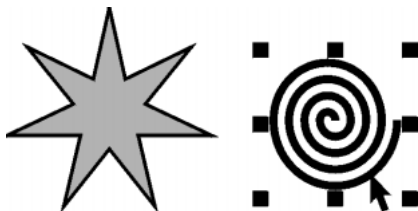
Rysunek 15.50. Nadaj kopii białe wypełnienie



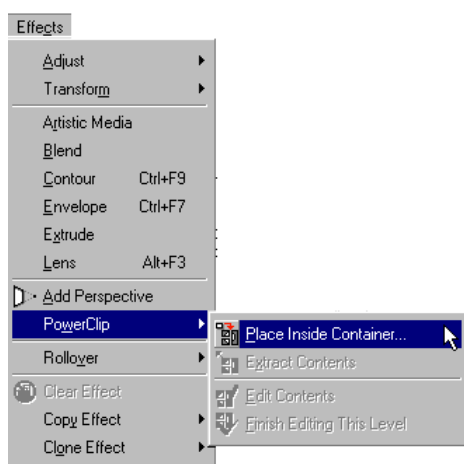
Rysunek 15.51. Kolejną kopię obiektu oryginalnego dodaj wybierając z menu *Edycja* (*Edit*) polecenie *Kopiuj* (*Copy*)



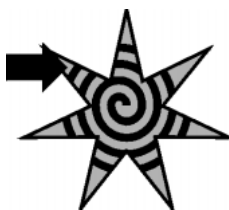
Rysunek 15.52. Po dodaniu prostokąta z wypełnieniem tła widoczny stanie się cień obiektu



Rysunek 15.53. Zaznacz obiekt, który ma być zawartością



Rysunek 15.54. Z menu dodatkowego polecenia *Power Clip* (szybkie kadrowanie) znajdującego się w menu *Effects* (efekty) wybierz polecenie *Place Inside Container* (umieść w kadrze)



Rysunek 15.55. Gdy klikniesz obiekt-kontener, obiekt-zawartość znajdzie się w jego środku

Przy użyciu polecenia *PowerClip* (szybkie kadrowanie) możesz umieścić jeden obiekt w drugim. Gdy używasz tego polecenia, jeden obiekt staje się *kontenerem*, a drugi stanowi jego *zawartość*. Każda wystająca poza obiekt-kontener część obiektu, który stał się jego zawartością, zostaje odcięta.

Szybkie kadrowanie obiektów

1. Zaznacz narzędziem *Pick Tool* (wskaznik) obiekt, który ma stać się zawartością (rysunek 15.53).
2. Z menu dodatkowego polecenia *PowerClip* (szybkie kadrowanie) znajdującego się w menu *Effects* (efekty) wybierz polecenie *Place Inside Container* (umieść w kadrze) (rysunek 15.54). Kursor zmieni się w dużą czarną strzałkę.
3. Kliknij obiekt-kontener. Pojawi się w nim obiekt-zawartość (rysunek 15.55).

Wskazówki

- Kontenerem może być dowolny obiekt o zamkniętej krawędzi, który stworzony został w CorelDRAW – gwiazda, wielokąt czy tekst ozdobny.
- Zawartością może być dowolny obiekt stworzony w CorelDRAW lub obiekt importowany (na przykład mapa bitowa). (Więcej informacji o mapach bitowych znajdziesz w rozdziale 16.).
- Korzystając z polecenia *PowerClip* (szybkie kadrowanie) puść wodze wyobraźni. Nigdy nie wiadomo, jakie połączenia dadzą ciekawe efekty (rysunki 15.56a – c).

Rysunki 15.56a – c.



Rozdział 15.

Narzędzie *Interactive Transparency* (interakcyjna przezroczystość) daje możliwość tworzenia obiektów – jak się pewnie domyślasz – przezroczystych. Gdy obiekt przezroczysty zostaje umieszczony na innym obiekcie, obiekt znajdujący się pod nim nadal jest widoczny. To, jak go widać, zależy od typu przezroczystości. Narzędzie *Interactive Transparency* (interakcyjna przezroczystość) działa tak samo jak narzędzie *Interactive Fill* (interakcyjne wypełnienie) (zajrzyj do podrozdziału „Dodawanie wypełnienia tonalnego liniowego” w rozdziale 10.) i dodaje do obiektu „wypełnienie” przezroczystością jednolitą, tonalną, deseniem lub teksturą.

W rzeczywistości te „wypełnienia” są maskami w skali szarości. Maski zakrywa fragment obiektu, ale pozostała część obiektu zostaje niezmieniona.

Tworzenie przezroczystości

1. Wybierz narzędzie *Interactive Transparency* (interakcyjna przezroczystość) z paska narzędzi (rysunek 15.57). Obok kursora pojawi się mały kieliszek.
2. Wskaż kliknięciem obiekt, który ma stać się przezroczysty (rysunek 15.58). (O zaznaczeniu obiektu świadczy pojawienie się węzłów).
3. Ustaw kursor w miejscu, od którego ma zaczynać się wypełnienie przezroczystością.
4. Wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij ją do miejsca, w którym wypełnienie przezroczystością ma się zakończyć (rysunek 15.59).
5. Zwolnij przycisk myszy. Obiekt stanie się szary i zamglony (rysunek 15.60). Jeżeli przesuniesz teraz przezroczysty obiekt nad jakiś inny, będzie on nadal widoczny poprzez obiekt przezroczysty (rysunek 15.61).



Rysunek 15.57. Wybierz narzędzie *Interactive Transparency* (interakcyjna przezroczystość) z paska narzędzi



Rysunek 15.58. Zaznacz obiekt, który ma stać się przezroczysty



Rysunek 15.59. Aby obiekt stał się przezroczysty, musisz przeciągnąć kursor narzędzia *Interactive Transparency* (interakcyjna przezroczystość)



Rysunek 15.60. Po zwolnieniu przycisku myszy obiekt stanie się przezroczysty. Standardowym wypełnieniem przezroczystości jest wypełnienie tonalne



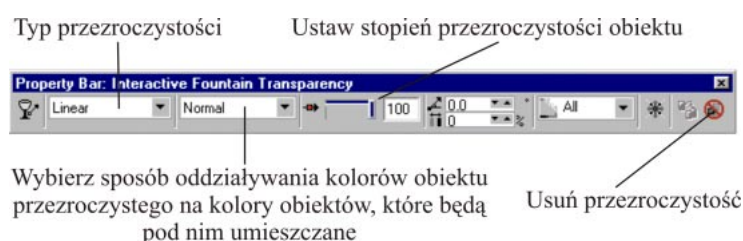
Rysunek 15.61. Gdy ponad jakiś inny obiekt przesuniesz obiekt, w którym przed chwilą wprowadziłeś zmiany, będziesz mógł przekonać się, że stał się on przezroczysty

Po wybraniu narzędzia *Interactive Transparency* (interakcyjna przezroczystość) na pasku właściwości zachodzą zmiany. Udostępnione zostają różne funkcje wybranego narzędzia (rysunek 15.62). Dostępne są cztery typy przezroczystości:

- *Uniform* (jednolita) – przezroczystość pokrywająca obiekt jest równomierna;
- *Fountain* (tonalna) – przezroczystość obiektu stopniowo narasta;

- *Pattern* (deseniu) – obiekt przykrywa półprzezroczysty desień;
- *Texture* (tekstury) – obiekt przykryty zostaje półprzezroczystą teksturą.

Przy użyciu paska właściwości można ustawić także sposób oddziaływania między kolorami wypełnienia przezroczystością a kolorami obiektów przykrytych. Gdy wprowadzone wypełnienie okaże się nieodpowiednie, zawsze możesz kliknąć przycisk *Remove* (usuń przezroczystość) i nadać nowe.



Rysunek 15.62. Pasek właściwości oferuje dostęp do różnych opcji przezroczystości

Rysunek 15.63. Miś oryginalny – przed umieszczeniem na słowie „BEAR” i dodaniem maski przezroczystości



Sprawdź efekty uzyskiwane dzięki zastosowaniu różnych typów przezroczystości. Na rysunku 15.63. pokazane są dwa obiekty: miś i słowo „BEAR” przed zmianą misia w obiekt przezroczysty i nasunięciem go na tekst. Na rysunkach 15.64a – e pokazano różne typy przezroczystości.



Rysunek 15.65a. *Uniform Transparency* (przezroczystość jednolita)



Rysunek 15.64b. *Linear Transparency* (przezroczystość tonalna)



Rysunek 15.64c. *Radial Transparency* (przezroczystość tonalna)



Rysunek 15.64d. *Conical Transparency* (przezroczystość tonalna)



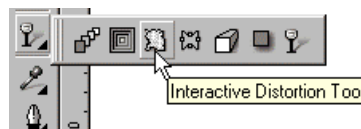
Rysunek 15.64e. *Texture Transparency* (przezroczystość tekstury)

Rozdział 15.

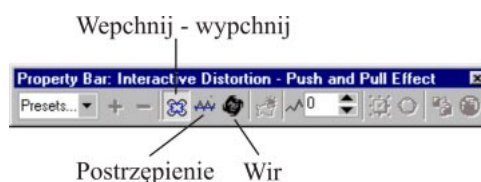
Narzędzie *Interactive Distortion* (interakcyjne zniekształcenie) (rysunek 15.65) daje możliwość szybkiego dodawania obiektom ciekawych efektów. Tak jak w przypadku pozostałych narzędzi interakcyjnych, funkcje narzędzia *Interactive Distortion* (interakcyjne zniekształcenie) udostępnione są na pasku właściwości (rysunek 15.66). Zniekształcenie występuje w trzech typach: *Push and Pull* (wepchnij i wypchnij), *Zipper* (postrzępienie) i *Twister* (wir) i może być dodawane do każdego obiektu stworzonego w CorelDRAW 10 (także do tekstu ozdobnego).

Zniekształcenie typu Push and Pull (wepchnij i wypchnij)

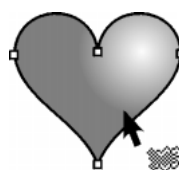
1. Wybierz narzędzie *Interactive Distortion* (interakcyjne zniekształcenie) z palety wysuwanej narzędzia *Interactive Blend* (interakcyjna metamorfoza) (rysunek 15.65). Obok kursora pojawi się zdeformowany prostokąt.
2. Wybierz opcję *Push and Pull* (wepchnij i wypchnij) znajdującą się na pasku właściwości (rysunek 15.66).
3. Zaznacz kliknięciem obiekt, który chcesz zmienić (rysunek 15.67). (O zaznaczeniu obiektu świadczy pojawienie się węzłów).
4. Ustaw kursor w pobliżu środka obiektu.
5. Dla uzyskania efektu wepchnięcia wciśnij lewy przycisk i przeciągnij myszą w prawo (rysunek 15.68). Efekt wypchnięcia uzyskasz przeciągając myszą w lewo (rysunek 15.69).
6. Gdy osiągniesz zamierzony efekt, zwolnij przycisk myszy.



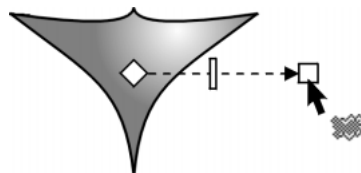
Rysunek 15.65. Narzędzie *Interactive Distortion* (interakcyjne zniekształcenie) wybierz z palety wysuwanej interakcyjnej metamorfozy



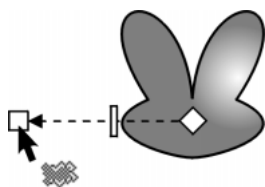
Rysunek 15.66. Na pasku właściwości, w zależności od wybranego typu zniekształcania, udostępniane są różne funkcje zniekształcania



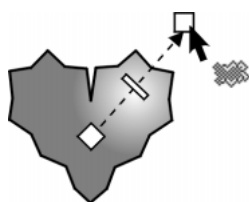
Rysunek 15.67. Zaznacz obiekt kursorem narzędzia *Interactive Distortion* (interakcyjne zniekształcenie)



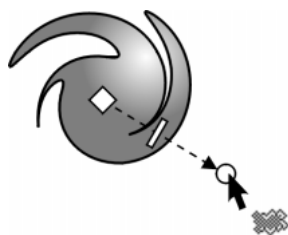
Rysunek 15.68. Dla uzyskania efektu wepchnięcia przeciągnij myszą z wciśniętym lewym przyciskiem w prawo



Rysunek 15.69. W celu uzyskania efektu wypchnięcia przeciągnij myszą w lewo z wciśniętym lewym przyciskiem



Rysunek 15.70. W celu uzyskania postrzępienia przeciągnij kursor w dowolnym kierunku



Rysunek 15.71. Efekt przeciągnięcia kursorem zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara



Rysunek 15.72. Efekt przeciągnięcia kursorem w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara

Zniekształcenie typu postrzępienie

1. Wybierz narzędzie *Interactive Distortion* (interakcyjne zniekształcenie) (rysunek 15.65).
2. Kliknij przycisk *Zipper* (postrzępienie) znajdujący się na pasku właściwości (rysunek 15.66).
3. Zaznacz obiekt, który chcesz postrzępić (rysunek 15.67). (O zaznaczeniu świadczy pojawienie się węzłów obiektu).
4. Ustaw kursor w miejscu, w którym chcesz rozpocząć wystrzępianie, a następnie wciśnij lewy przycisk i przeciągnij myszą (rysunek 15.70).
5. Gdy uzyskasz pożądany efekt, zwolnij przycisk myszy.

Zniekształcenie typu wir

1. Wybierz narzędzie *Interactive Distortion* (interakcyjne zniekształcenie) (rysunek 15.65).
2. Kliknij przycisk *Twister* (wir) znajdujący się na pasku właściwości (rysunek 15.66).
3. Zaznacz obiekt, który chcesz zniekształcić (rysunek 15.67). (O zaznaczeniu świadczy pojawienie się węzłów wokół obiektu).
4. Ustaw kursor w miejscu, w którym chcesz rozpocząć zniekształcanie, a następnie wciśnij lewy przycisk i przeciągnij myszą zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (rysunek 15.71) lub w kierunku przeciwnym (rysunek 15.72).
5. Gdy osiągniesz zamierzony efekt, zwolnij przycisk myszy.

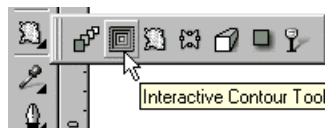
Rozdział 15.

Narzędzie *Interactive Contour* (interakcyjny obrys) tworzy *linie konturu* bazując na konturach obiektów. Dowolnie ustawiać można jednak grubość linii konturu, kolor i kierunek przesunięcia (ku środkowi obiektu, na zewnątrz, do wewnątrz).

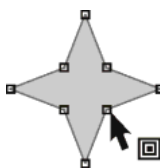
Tworzenie konturu obiektu

1. Włącz narzędzie *Interactive Contour* (interakcyjny obrys). Znajdziesz je na palecie wysuwanej narzędzia *Interactive Beld* (interakcyjna metamorfoza) (rysunek 15.73).
2. Zaznacz kliknięciem obiekt, który chcesz obrysować konturem (rysunek 15.74)
3. Ustaw kursor tuż przy krawędzi obiektu.
4. Przeciągnij myszą do wewnątrz obiektu, a powstanie obrys wewnętrzny (rysunek 15.75). Jeżeli przeciągniesz myszą na zewnątrz, stworzysz kontur zewnętrzny (rysunek 15.76).

Po wybraniu narzędzia *Interactive Contour* (interakcyjny obrys) na pasku właściwości automatycznie udostępniane są wszystkie opcje tego narzędzia (rysunek 15.77).



Rysunek 15.73. Wybierz narzędzie *Interactive Contour* (interakcyjny obrys)



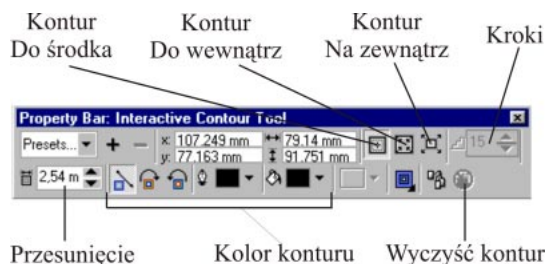
Rysunek 15.74. Zaznacz obiekt, który chcesz obrysować konturem. O zaznaczeniu świadczy pojawienie się węzłów wokół obiektu



Rysunek 15.75. Kontur wewnętrzny tworzy się przeciągając mysz do wewnątrz



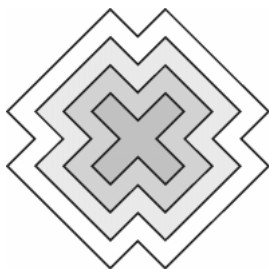
Rysunek 15.76. Kontur zewnętrzny tworzy się przeciągając mysz na zewnątrz



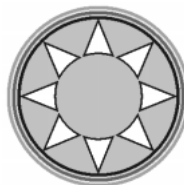
Rysunek 15.77. Pasek właściwości daje szybki dostęp do opcji interakcyjnego obrysu



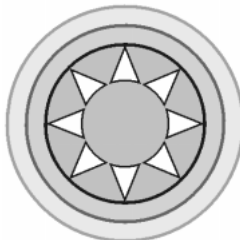
Rysunek 15.78. Zaznacz obiekt posiadający obrys. Ten obiekt ma kontur zewnętrzny



Rysunek 15.79. Obiekt pojawia się z nową liczbą konturów. Teraz posiada on trzy zewnętrzne linie konturu



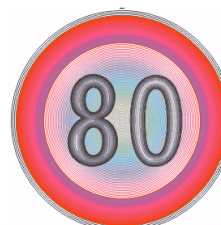
Rysunek 15.80. Zaznacz obiekt posiadający kontur. Ten obiekt ma dwie zewnętrzne linie konturu (każda o grubości 1,3 cm)



Rysunek 15.81. Obiekt pojawia się z konturami o nowej grubości. Teraz grubość każdej linii konturu wynosi 2,6 cm



Rysunki 15.82a – c. Dodawanie konturów może się odbywać na wiele sposobów. Zastosowanie dużej liczby „kroków” przy ustawieniu małej grubości konturu da efekt rozświetlenia



Zmiana liczby konturów

1. Zaznacz obiekt narzędziem *Pick Tool* (wskaznik) (rysunek 15.78).
2. Po wybraniu narzędzia *Interactive Contour* (interakcyjny obrys) wpisz nową liczbę w okienku *Contour Steps* (liczba „kroków”) na pasku właściwości (rysunek 15.77).
3. Wciśnij klawisz *Enter*. Obiekt pojawia się z nową liczbą obrysów (rysunek 15.79).

Zmiana grubości linii konturu

1. Zaznacz już obrysowany obiekt kursorem narzędzia *Interactive Contour* (interakcyjny obrys) (rysunek 15.80).
2. Wpisz nową wielkość w okienku tekstowym *Contour Offset* (przesunięcie konturu) (rysunek 15.77).
3. Wciśnij klawisz *Enter*. Obiekt pojawia się z konturem nowej grubości (rysunek 15.81).

Wskazówka

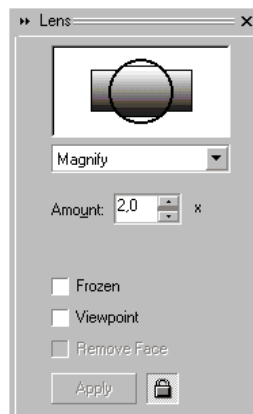
- Poeksperymentuj trochę z różnymi ustawieniami wprowadzanymi na pasku właściwości. Za pomocą tego narzędzia można stworzyć naprawdę ciekawe efekty (rysunki 15.82a – c).

Rozdział 15.

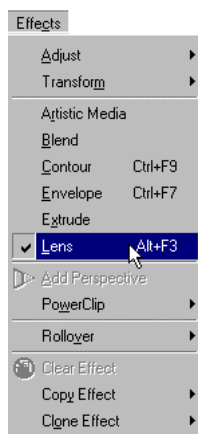
Doker *Lens* (soczewki) (rysunek 15.83) umożliwia uzyskiwanie efektów, jakie powstają przy zastosowaniu różnych soczewek w aparacie fotograficznym – *Fish Eye* (rybie oko), *Brightening* (rozjaśnienie), *Transparency* (przezroczystość), *Color Inversion* (inwersja kolorów). W funkcji soczewki, przez którą oglądany jest obiekt, może być użyty każdy obiekt zamknięty (na przykład kwadrat, gwiazda czy tekst ozdobny).

Tworzenie efektu soczewki

1. Z menu *Effects* (efekty) wybierz polecenie *Lens* (soczewki) (rysunek 15.84) lub użyj kombinacji klawiszy *Alt+F3*.
2. Zaznacz narzędziem *Pick Tool* (wskaźnikiem) obiekt, który ma być soczewką, i ustaw go na obiekcie, który ma być przez nią oglądany (rysunek 15.85).
3. W rolegie *Lens* (soczewki) wybierz efekt z menu rozwijanego *Lens Type* (typ soczewki).
4. Kliknij przycisk *Apply* (zastosuj). Rysunek, który jest soczewką, zmieni wygląd, co daje wrażenie, że część rysunku znajdującego się pod nim jest oglądana przez soczewkę (rysunek 15.86). Sprawdź, jakie efekty dają inne soczewki z menu rozwijanego *Lens Type* (typ soczewki) (rysunki 15.86a – c).



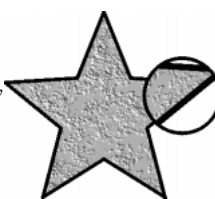
Rysunek 15.83.
Doker Lens (soczewki)
daje możliwość
uzyskania bardzo
ciekawych efektów



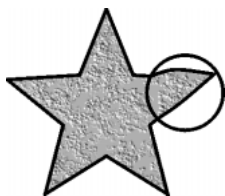
Rysunek 15.84. Wybierz
polecenie *Lens* (soczewki)
z menu *Effects* (efekty)



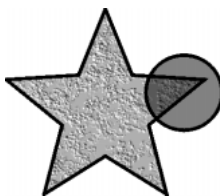
Rysunek 15.85. Ustaw
obiekt-soczewkę na obiekcie,
który ma być przez nią oglądany



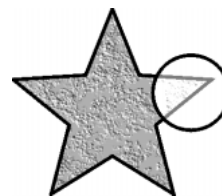
Rysunek 15.86. Gwiazda
oglądana przez soczewkę
powiększającą



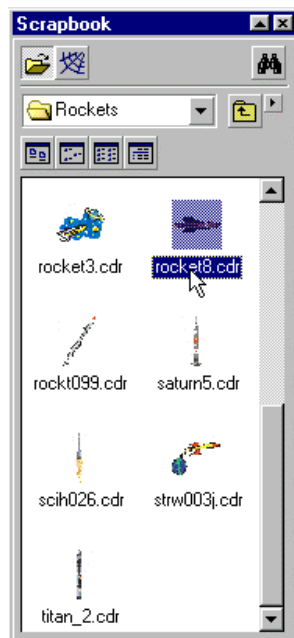
Rysunek 15.87a. Soczewka
Fish Eye (rybie oko)



Rysunek 15.87b. Soczewka
Transparency (przezroczystość)



Rysunek 15.87c. Soczewka
Brightening (rozjaśnienie)



Rysunek 15.88. W dokerze Scrapbook (teczka podręczna) zaznacz clipart Rocket8



Rysunek 15.89. Zmień długość rakiety, a następnie, by była lepiej widoczna, powiększ ją

Projekt specjalny

Wprawianie obiektów w ruch

Uzyskanie wrażenia poruszania się obiektu nie jest łatwe, gdy masz do dyspozycji tylko kartkę papieru. Aby wykonać to zadanie, zaprojektujemy smugę imitującą ślad pozostawiany przez poruszający się obiekt.

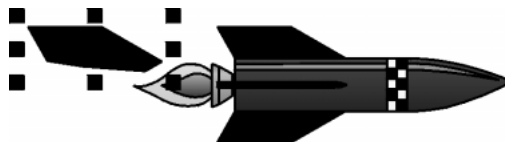
W poniższym przykładzie użyto clipartu rakiety znajdującego się na CD-ROM-ie nr 2 w katalogu *Clipart\Collection\Space\Rockets\Rocket8.Cdr*.

Wprawianie rakiety w ruch

1. Importuj clipart rakiety przy użyciu dokera *Scrapbook* (teczka podręczna) (rysunek 15.88). (Więcej informacji na temat importowania z dokerów znajdziesz w rozdziale 16.).
2. Zmień długość rakiety na 5 cm i powiększ ją, by była lepiej widoczna (rysunek 15.89).
3. Zaznacz rakietę i rozgrupuj ją używając kombinacji klawiszy *Ctrl+U* lub wybierając z menu *Arrange* (rozmieszczenie) polecenie *Ungroup* (rozdziel grupę). Na pasku stanu pojawi się informacja: „17 Objects Selected on Layer 1” („Zaznaczono 17 obiektów na warstwie Warstwa 1”).
4. Skopiuj ją do schowka za pomocą kombinacji klawiszy *Ctrl+C*.
5. Wklej kopię za pomocą kombinacji klawiszy *Ctrl+V*.

Rozdział 15.

6. Zaznacz górną czarną płetwę rakiety, i przesunij ją o 2,5 cm. Po lewej stronie rakiety pojawi się kopia płetwy (rysunek 15.90).
7. Zwróć uwagę na to, że dolna krawędź kopii jest krzywa. Ta krawędź musi zostać wyrównana do linii, jaką wyznacza przedłużenie krawędzi czerwonego korpusu rakiety. Przeciągnij poziomą prowadnicę i ustaw ją dokładnie wzdłuż krawędzi korpusu rakiety (rysunek 15.91).
8. Z menu *Arrange* (rozmieszczenie) wybierz polecenie *Snap to Guidelines* (przyciągaj do prowadnic), a następnie wybierz narzędzie *Shape* (kształt).
9. Powiększ widok płetwy na tyle, by widzieć ją wyraźnie i zaznacz ją kliknięciem. Wokół płetwy pojawią się węzły (rysunek 15.92).
10. Przeciągnij dolne węzły płetwy na wysokość prowadnicy tak, by wyrównać dolną krawędź (rysunek 15.93).
11. Zmniejsz obrazek, by na powrót widoczna była rakietka.



Rysunek 15.90. Kopia płetwy umieszczona na lewo od rakiety



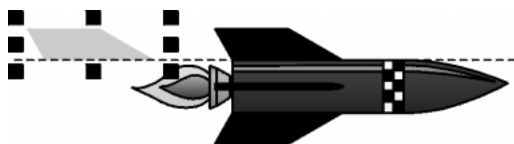
Rysunek 15.91. Dodaj poziomą prowadnicę i umieść ją wzdłuż górnej krawędzi korpusu rakiety



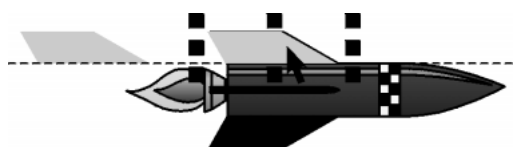
Rysunek 15.92. Gdy zaznaczysz kopię płetwy, pojawią się jej węzły



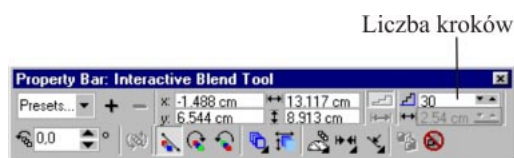
Rysunek 15.93. Przeciągnij węzły dolnej krawędzi płetwy do linii prowadnicy



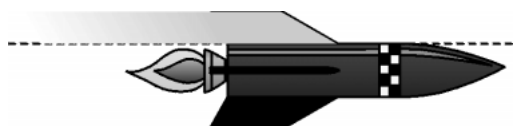
Rysunek 15.94. Wypełnij płetwę 30-procentową czernią i usuń jej kontur



Rysunek 15.95. Przeciągnij szarą kopię w miejsce, z którego wcześniej została usunięta oryginalna płetwa



Rysunek 15.96. Użyj paska właściwości do określenia liczby „kroków”

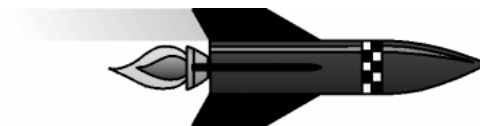


Rysunek 15.97. Gdy przeprowadzisz metamorfozę kopii płetw, uzyskasz efekt smugi pozostawionej przez lecącą rakietę

12. Wybierz narzędzie *Pick Tool* (wskaźnik) i zaznacz nim płetwę.
13. Wypełnij płetwę 30-procentową czernią i usuń jej kontur klikając prawym przyciskiem myszy próbkę koloru przekreśloną znakiem X (rysunek 15.94).
14. Wybierz polecenie *Copy* (kopiuj) z menu *Edit* (edycja) lub użyj kombinacji klawiszy *Ctrl+C*.
15. Wciśnij kombinację klawiszy *Ctrl+V* lub wybierz polecenie *Paste* (wklej) z menu *Edit* (edycja). Pojawi się zaznaczona kopia szarej płetwy.
16. Przy użyciu *Pick Tool* (wskaźnika) przeciągnij szarą kopię płetwy na oryginalne miejsce płetwy w rakiecie (rysunek 15.95).
17. Zaznacz płetwę znajdującą się na lewo od rakiety i wypełnij ją kolorem tła.
18. Wybierz narzędzie *Interactive Blend* (interaktywna metamorfoza) (rysunek 15.24).
19. Wpisz liczbę „kroków” – 30 – w stosownym okienku tekstowym na pasku właściwości (rysunek 15.96).
20. Ustaw kursor na szarej płetwie stanowiącej część rakiety.
21. Wciśnij lewy przycisk myszy i przeciągnij ją w kierunku płetwy po lewej stronie rakiety.
22. Zwolnij przycisk myszy. Płetwy – szara i wypełniona kolorem tła – zostaną połączone i będą tworzyć smugę imitującą ruch (rysunek 15.97).

Rozdział 15.

23. Wybierz polecenie *To Back* (pod spód) z menu dodatkowego *Order* (kolejność), które znajduje się w menu *Arrange* (rozmieszczenie), lub użyj kombinacji klawiszy *Shift+PageDown*. Smuga przesunie się za czarną płetwę rakiety (rysunek 15.98). Gratuluję! Właśnie stworzyłeś pierwszą smugę imitującą ruch.



Rysunek 15.98. Gdy połączone metamorfozą kopie obiektów zostają przeniesione pod spód, stają się smugą

24. Powtórz czynności opisane w punktach 6–23 i dodaj taką samą smugę do dolnej płetwy (rysunek 15.99).



Rysunek 15.99. Po dodaniu drugiej smugi rakieta odlatuje

Wskazówka

- W celu uzyskania efektu ruchu możesz użyć także linii i krzywych (rysunki 15.100a – c).



Rysunki 15.100a – c.

**Podsumowanie**

W tym rozdziale nauczyłeś się:

- stosować obwiednię;
- zmieniać kształt obwiedni wzorując się na obiektach;
- używać nowego narzędzia *Interactive Contour* (interakcyjny obrys);
- wprowadzać perspektywę;
- podkreślać kontury obiektów cieniem;
- kadrować obiekty;
- dodawać efekt soczewki;
- dodawać smugę imitującą ruch obiektu.