

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 11

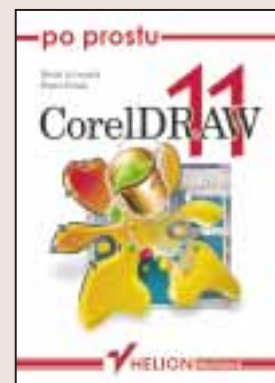
Autorzy: Steve Schwartz, Phyllis Davis

Tłumaczenie: Marcin Samodulski

ISBN: 83-7361-038-3

Tytuł oryginału: [CorelDRAW 11 VQG](#)

Format: B5, stron: 260



CorelDRAW 11 to rozbudowana aplikacja służąca do tworzenia grafiki wektorowej. Pozwala on na tworzenie wielu rodzajów rysunków i wielostronicowych dokumentów – od kart okolicznościowych, logotypów, broszur i gazetek, aż do projektów ogrodów i stron WWW. Początkującemu użytkownikowi CorelDRAW 11 na pierwszy rzut oka może się wydać bardzo skomplikowany.

Jeśli książka „Po prostu CorelDRAW 11” będzie Twoim przewodnikiem po tym programie, szybko go poznasz i przekonasz się, jakim wspaniałym narzędziem jest ta aplikacja. Podobnie jak w innych pozycjach, które ukazały się w serii „Po prostu”, materiał zamieszczony w tej książce jest bogato ilustrowany i prezentowany w zrozumiały i łatwy do przeanalizowania sposób. Kolejne rozdziały opisują kroki, jakie musisz podjąć, by zrealizować konkretne zadanie – książka stanowi więc także podręczny zestaw wskazówek, który niejednokrotnie wskaże Ci właściwe rozwiązanie.

- Podstawy pracy z CorelDRAW, zarządzanie plikami
- Rysowanie prostych i złożonych kształtów
- Zaznaczanie, przesuwanie, kopiowanie i zmiana rozmiarów obiektów
- Tworzenie dowolnych krzywych
- Praca z tekstem i tekstowe efekty specjalne
- Grupowanie, łączenie, blokowanie obiektów, praca z warstwami
- Efekty specjalne
- Przygotowywanie ilustracji na potrzeby Internetu
- Drukowanie i tworzenie plików PDF

„Po prostu CorelDRAW 11” to najlepsza pozycja dla osób, które w krótkim czasie chcą opanować obsługę Corela i tworzyć za jego pomocą atrakcyjne rysunki. Przekonasz się, że z tą książką jest to łatwiejsze niż przypuszczałeś.



Spis treści

	Wprowadzenie	11
Rozdział 1.	Podstawy	13
	Obiekty a bitmapy	14
	Co nowego w wersji 11?	15
	CorelDraw 11 w skrócie	16
	Interfejs programu CorelDraw 11	18
	Elementy interfejsu programu CorelDraw 11	20
	Korzystanie z menu	22
	Korzystanie z pasków narzędziowych	23
	Użycie narzędzia Zoom	25
	Użycie narzędzia Hand	26
	Praca z dokerami	27
	Korzystanie z pomocy	28
	Słowniczek ważnych terminów, które należy przyswoić	29
Rozdział 2.	Rozpoczęcie pracy i zarządzanie plikami	31
	Uruchamianie programu CorelDraw	32
	Tworzenie nowego dokumentu	33
	Otwieranie dokumentów	34
	Importowanie grafiki i tekstu	35
	Zapisywanie rysunków	36
	Tworzenie kopii zapasowych	37
	Eksportowanie rysunków	38
	Zarządzanie oknami	39
	Zamykanie dokumentów	40
	Wyjście z programu CorelDraw	41
Rozdział 3.	Prostokąty i elipsy	43
	Prostokąty	44
	Elipsy	46

Rozdział 4.	Zaznaczanie, przesuwanie, kopiowanie i zmiana rozmiarów	49
	Zaznaczanie obiektów.....	50
	Przemieszczanie obiektów	51
	Kopiowanie obiektów.....	53
	Zmiana rozmiarów obiektu	56
	Usuwanie obiektów	57
Rozdział 5.	Złożone kształty	59
	Wielokąty i gwiazdy.....	60
	Tworzenie spiral.....	63
	Rysowanie siatek	64
	Rysowanie narzędziem Perfect Shapes.....	65
Rozdział 6.	Węzły i ścieżki	67
	Trzy typy węzłów.....	68
	Przekształcanie obiektu w krzywe	69
	Użycie węzłów.....	70
Rozdział 7.	Linie i krzywe	77
	Użycie narzędzia Freehand.....	78
	Użycie narzędzia Bézier.....	80
	Użycie narzędzia Pen.....	82
	Użycie narzędzia Polyline.....	83
	Użycie narzędzia 3 Point Curve.....	84
	Ustawianie właściwości linii	85
	Dodawanie zakończeń	87
	Linie rysowane piórem	89
	Rozcinanie obiektów	90
	Wymazywanie za pomocą narzędzia Eraser	92
	Narzędzie Artistic Media	93
Rozdział 8.	Właściwości strony i dokumentu	101
	Ustawianie rozmiaru i orientacji strony.....	102
	Ustawianie tła	104
	Dodawanie stron	105
	Usuwanie stron.....	106
	Nawigacja w obrębie dokumentu	107
	Informacje na temat dokumentu	108

Rozdział 9.	Narzędzia precyzyjne	109
	Użycie linijek.....	110
	Wybór jednostek miary.....	111
	Użycie linii pomocniczych.....	112
	Użycie siatek.....	115
	Użycie narzędzia Dimension.....	116
	Użycie paska statusu.....	117
	Wyrównywanie obiektów.....	119
Rozdział 10.	Kolory i wypełnienia	121
	Jednordne kolory wypełnień i konturów.....	122
	Użycie palet kolorów.....	123
	Użycie narzędzi Eyedropper i Paintbucket.....	124
	Okno dialogowe Uniform Fill.....	126
	Zarządzanie kolorem.....	128
	Wypełnienia tonalne.....	130
	Wypełnianie obiektów wzorami.....	132
	Wypełnianie teksturą.....	135
	Narzędzie Interactive Mesh Fill.....	136
Rozdział 11.	Praca z tekstem	139
	Tworzenie tekstu.....	140
	Formatowanie tekstu.....	142
	Importowanie tekstu.....	148
	Układ tekstu.....	149
	Upiększanie tekstu.....	151
Rozdział 12.	Tekstowe efekty specjalne	153
	Pochylanie i obracanie tekstu.....	154
	Tworzenie efektu cienia.....	157
	Dopasowanie tekstu do krzywej.....	159
	Wytłaczanie tekstu.....	161
	Efekt neonu.....	166
Rozdział 13.	Nakładanie obiektów na siebie i warstwy	169
	Zmiana kolejności obiektów ułożonych w stosie.....	170
	Praca z warstwami.....	171

Rozdział 14. Działania na obiektach	175
Grupowanie obiektów.....	176
Blokowanie obiektów.....	177
Łączenie i rozdzielanie obiektów.....	178
Przekształcanie obiektu.....	180
Zmiana kształtu obiektu.....	186
Rozdział 15. Efekty specjalne	189
Użycie obwiedni.....	190
Przejścia pomiędzy obiektami.....	193
Wprowadzanie perspektywy.....	195
Wytlaczanie obiektów.....	196
Polecenie PowerClip.....	197
Tworzenie cieni obiektów.....	198
Narzędzie Interactive Transparency.....	200
Narzędzie do zniekształcania — Interactive Distortion.....	202
Użycie pędzli Smudge i Roughen.....	203
Narzędzie Interactive Contour.....	204
Doker efektów soczewkowych Lens.....	205
Kopiowanie i klonowanie efektów.....	206
Rozdział 16. Symbole, rysunki z biblioteki Clip Art i obrazy bitmapowe	207
Użycie symboli.....	208
Użycie dokera Scrapbook.....	211
Praca z obrazami bitmapowymi.....	212
Pozyskiwanie obrazów.....	216
Rozdział 17. CorelDraw a Internet	219
Terminologia Internetu.....	220
Ustawienia programu CorelDraw dotyczące Internetu.....	221
Ustawianie tła strony.....	222
Wprowadzanie tytułu strony WWW.....	223
Wprowadzanie tekstu na stronę WWW.....	224
Wstawianie elementów graficznych na stronę.....	225
Łącza i zakładki.....	229
Zapisywanie dokumentów jako stron HTML.....	232

Rozdział 18.	Drukowanie	235
	Podstawowe drukowanie.....	236
	Drukowanie dokumentów przekraczających rozmiary strony.....	238
	Inne drukarki i rodzaje papieru	239
	Korzystanie z usług firmy poligraficznej lub drukarni	240
	Sprawdzenie poprawności dokumentu i wydruk próbny	243
	Generowanie pliku PDF.....	245
Dodatek A	Składniki pakietu CorelDraw	247
	Zainstalowane programy.....	248
	Narzędzia dodatkowe.....	249
	Skorowidz	251

Tekstowe efekty specjalne

12

W trakcie lektury rozdziału 11. — „Praca z tekstem” dowiedziałeś się, jak dodawać i formatować tekst. W tym rozdziale poznasz sposób, w jaki można zamienić tekst w element ozdobny. Dowiesz się jak:

- ◆ przechylać i obracać obiekty typu tekstowego;
- ◆ dodawać efekt cienia do napisów;
- ◆ dopasowywać tekst do krzywej;
- ◆ wytłaczać tekst artystyczny i upiększać go wprowadzając efekty ścięcia i oświetlenia;
- ◆ tworzyć tekst neonowy.

Rozdział 12.

Pochylanie i obracanie tekstu

Pochylanie tekstu artystycznego polega na przechylaniu go w pionie lub w poziomie. Obracanie tekstu artystycznego polega na obracaniu tekstu wokół punktu środkowego (zwanego środkiem obrotu). Istnieją dwa sposoby ręcznego pochylania i obracania tekstu (lub innego zaznaczonego obiektu). Można to zrobić poprzez:

- ◆ przeciąganie uchwyty pochylenia lub obrotu za pomocą narzędzia *Pick*;
- ◆ kliknięcie i przeciąganie kursora za pomocą narzędzia *Free Skew* lub *Free Rotation*.

Użycie narzędzia *Pick* do pochylania i obracania tekstu

Uchwyty do pochylania i obracania pojawiają się wtedy, gdy dowolny obiekt klikniesz dwukrotnie za pomocą narzędzia *Pick*. Uchwyty do pochylania to strzałki, które znajdują się na środku każdej krawędzi obiektu. Uchwyty do obracania są zakrzywionymi strzałkami usytuowanymi na rogach. Obrót i pochylenie mierzy się w stopniach.

Aby pochylić tekst:

1. Kliknij dwukrotnie tekst artystyczny za pomocą narzędzia *Pick*.
Wokół obiektu pojawią się uchwyty do pochylania i obracania (rysunek 12.1).
2. Aby pochylić tekst w poziomie, przeciągnij górny lub dolny uchwyt do pochylania w kierunku lewym lub prawym (rysunek 12.2).

lub

Aby pochylić tekst w pionie, przeciągnij lewy lub prawy uchwyt do pochylania w górę lub w dół (rysunek 12.3).

Podczas przeciągania wyświetlany jest niebieski kontur tekstu.

3. Zwolnij przycisk myszy, aby zakończyć pochylanie.



Rysunek 12.1. Kliknij dwukrotnie tekst artystyczny, aby wyświetlić uchwyty do pochylania i obracania



Rysunek 12.2. Przeciągnij górny lub dolny uchwyt do pochylania, aby pochylić tekst w poziomie



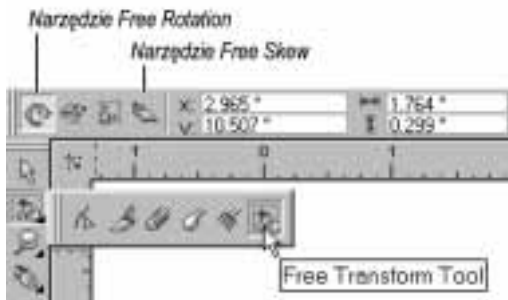
Rysunek 12.3. Przeciągnij lewy lub prawy uchwyt do pochylania, aby pochylić tekst w pionie



Rysunek 12.4. Kliknij dwukrotnie tekst artystyczny



Rysunek 12.5. Tekst artystyczny możesz obrócić o dowolny kąt



Rysunek 12.6. Z palety narzędzi wybierz narzędzie *Free Transform*. Klikając ikony na pasku właściwości możesz określić działanie narzędzia *Free Transform*



Rysunek 12.7. Podczas przeciągania myszą na ekranie wyświetlany jest podgląd pochylanego tekstu w postaci konturów napisu

Aby obrócić tekst:

1. Kliknij dwukrotnie tekst artystyczny za pomocą narzędzia *Pick*.

Wokół obiektu pojawiają się uchwyty do pochylania i obracania (rysunek 12.4). W środku obiektu tekstowego widoczny będzie okrąg z kropką.

To właśnie jest środek obrotu.

2. Przeciągnij uchwyt do obracania w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara lub w kierunku przeciwnym.

Podczas przeciągania wyświetlany jest niebieski kontur tekstu.

3. Zwolnij przycisk myszy, aby zakończyć pochylanie (rysunek 12.5).

Wskazówka

- Wykonaj kilka eksperymentów z przemieszczaniem środka obrotu. Obracaj tekst i obserwuj, w jaki sposób porusza się wokół środka obrotu.

Użycie narzędzia *Free Transform* do pochylania i obracania tekstu

Odmiennym sposobem na obracanie i pochylanie tekstu jest użycie narzędzia *Free Transform* (rysunek 12.6). Narzędzie *Free Transform* sterowane za pośrednictwem opcji na pasku właściwości umożliwia dostęp do narzędzi *Free Rotation*, *Free Angle Reflection*, *Free Scale* i *Free Skew* (rysunek 12.6).

Aby pochylić obiekt za pomocą narzędzia *Free Skew*:

1. Z paska ikon *Shape* wybierz narzędzie *Free Transform* (rysunek 12.6).
2. Kliknij ikonę *Free Skew* na pasku właściwości (rysunek 12.6).
3. Kliknij obiekt, aby go zaznaczyć, a następnie przeciągaj myszą w lewo, w prawo, do góry i w dół (rysunek 12.7).
4. Gdy uzyskasz pożądane pochylenie, zwolnij przycisk myszy.

Rozdział 12.

Aby obrócić tekst za pomocą narzędzia Free Rotation Tool:

1. Z paska ikon *Shape* wybierz narzędzie *Free Transform* (rysunek 12.6).
2. Kliknij ikonę *Free Rotation* znajdującą się na pasku właściwości (rysunek 12.6).
3. Kliknij obiekt w miejscu, w którym chcesz umieścić środek obrotu, a następnie przeciągaj myszą w kierunku, w którym chcesz obracać tekst (rysunek 12.8).

Na ekranie pojawi się przerywana niebieska linia, która wskazywać będzie kąt obrotu mierzony od środka obrotu. Tekst wyświetlany będzie w postaci uproszczonej jako niebieski, obracający się miarę przeciągania myszą kontur.

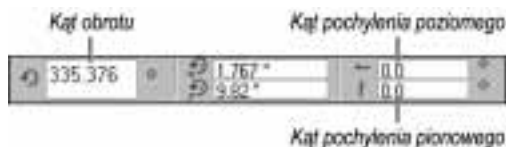
4. Gdy skończysz obracać tekst, zwolnij przycisk myszy.

Wskazówka

- Jeśli znasz dokładną wartość kąta obrotu lub pochylenia, możesz zaznaczyć obiekt, a następnie wpisać wartości kąta (kątown) w polach znajdujących się na pasku właściwości (rysunek 12.9) lub w odpowiednim miejscu w dokerze *Transformations* (rysunek 12.10).



Rysunek 12.8. Kliknij, aby ustawić środek obrotu, a następnie przeciągnij, aby ustawić kąt



Rysunek 12.9. Wartości kątów obrotu i pochylenia można wprowadzić w te oto pola na pasku właściwości



Rysunek 12.10. Wartości kątów obrotu i pochylenia mogą być ustawiane lub wprowadzane w odpowiednie pola w dokerze *Transformations*. Aby otworzyć ten doker, wybierz polecenie *Window\Dockers\Transformations*, a następnie *Rotate* lub *Skew*



Rysunek 12.11. Utwórz duplikat oryginalnego obiektu tekstowego i zmień kolor oryginału, aby utworzyć z niego cień



Rysunek 12.12. Przeciągnij duplikat na oryginał (przesuń go nieznacznie, aby uzyskać efekt cienia)

Tworzenie efektu cienia

Cień powoduje złudzenie istnienia trzech wymiarów. Jest wiele sposobów na to, aby utworzyć cień w programie CorelDraw 11. Pierwsza z omówionych tutaj metod zakłada wykorzystanie duplikatu obiektu, w przypadku drugiej trzeba natomiast użyć narzędzia *Interactive Drop Shadow*, dzięki któremu będzie można uzyskać niesłychanie realistyczne cienie.

Aby utworzyć cień tekstu poprzez duplikowanie:

1. Utwórz dowolny tekst artystyczny wykorzystując dowolny krój czcionki.
2. Zaznacz obiekt typu tekstowego za pomocą narzędzia *Pick*.
3. Utwórz kopię tekstu wybierając polecenie *Edit\Duplicate* lub naciskając klawisze *Ctrl+D*.

Duplikat pojawi się na ekranie po prawej stronie pierwotnego obiektu tekstowego.

4. Zmień kolor pierwotnego obiektu tekstowego zaznaczając go i klikając wybrany kolor na palecie kolorów (rysunek 12.11).

Dobry wybór stanowi kolor jasnoszary, ponieważ tekst ma stać się cieniem.

5. Zaznacz duplikat i przeciągnij go tak, aby był trochę przesunięty względem obiektu pierwotnego (rysunek 12.12).

Wielkość przesunięcia i jego kierunek zależą od efektu oświetlenia, który chcesz uzyskać.

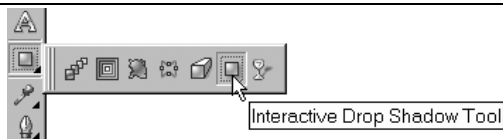
Rozdział 12.

Aby utworzyć efekt cienia za pomocą narzędzia Interactive Drop Shadow:

1. Z paska ikon *Interactive* wybierz narzędzie *Interactive Drop Shadow* (rysunek 12.13).
2. Zaznacz tekst lub inny obiekt, do którego chcesz dodać efekt cienia.
3. Kliknij w pobliżu środka obiektu i przeciągnij myszą w kierunku, w którym ma pojawić się cień.
4. Aby zmienić widoczność cienia, przesunąć suwak na strzałce zakończonej diamentem (rysunek 12.14). Aby zmienić kierunek padania światła lub odległość cienia od tekstu, przeciągnij czarny kwadracik.
5. Zwolnij przycisk myszy.

Wskazówki

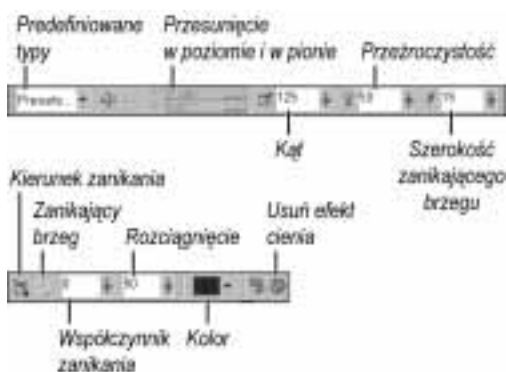
- Pasek właściwości posiada wiele ikon i elementów sterujących, które pozwalają na modyfikowanie wyglądu efektu cienia (rysunek 12.15). Za pomocą narzędzia *Interactive Drop Shadow* zaznacz utworzony cień. Gdy eksperymentujesz z różnymi ustawieniami, ich rezultaty wyświetlane są natychmiast.
- Szybkim sposobem na stworzenie wspianego cienia jest wybranie odpowiedniej pozycji z listy rozwijanej *Presets* (rysunek 12.16).
- Cień możesz skopiować z jednego obiektu i nadać go drugiemu obiektowi. Zaznacz obiekt docelowy, wybierz polecenie *Effects\Copy Effect\Copy Drop Shadow From*. Na ekranie pojawi się duża czarna strzałka. Kliknij obiekt źródłowy, którego cień chcesz skopiować.
- Aby usunąć cień, zaznacz obiekt za pomocą narzędzia *Interactive Drop Shadow* i kliknij ikonę *Clear Drop Shadow* znajdującą się na pasku właściwości. Żeby zmienić kolor cienia, kliknij ikonę *Color*, która również znajduje się na pasku właściwości.



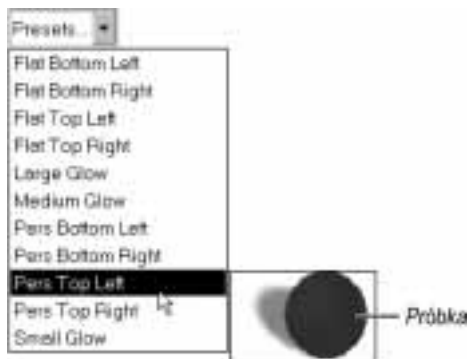
Rysunek 12.13. Wybierz narzędzie *Interactive Drop Shadow*



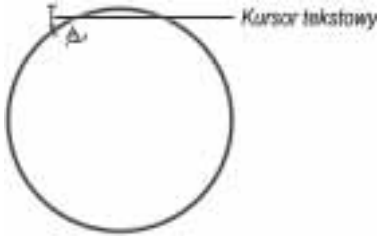
Rysunek 12.14. Aby zmienić parametry cienia, powinieneś manipulować elementami sterującymi



Rysunek 12.15. Aby precyzyjnie ustawić kąt padania światła, odległość cienia od obiektu, kolor, przezroczystość i inne właściwości cienia, użyj elementów sterujących znajdujących się na pasku właściwości



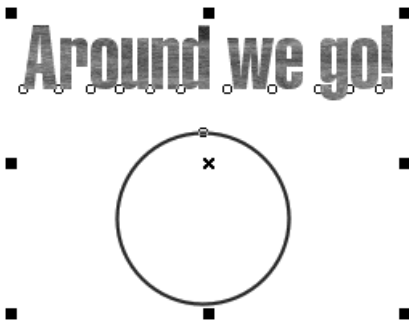
Rysunek 12.16. Możesz także wybrać jeden z gotowych ustawień cienia z listy znajdującej się na pasku właściwości



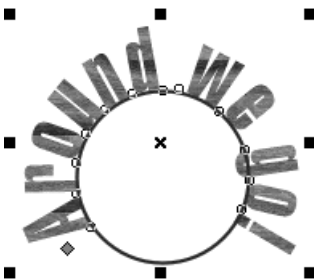
Rysunek 12.17. Kliknij brzeg obiektu, aby umieścić kursor tekstowy



Rysunek 12.18. Podczas pisania tekst uклада się wzdłuż konturu obiektu dopasowując się do jego kształtu



Rysunek 12.19. Zaznacz obydwa obiekty



Rysunek 12.20. Wybierz polecenie *Text\Fit Text To Path*

Dopasowanie tekstu do krzywej

Dopasowanie tekstu do krzywej polega na poprowadzeniu linii tekstu ściśle wzdłuż krzywej lub ścieżki obiektu. Tak poprowadzony tekst przyjmuje kształt krzywej. Tekst można dopasować do krzywej interaktywnie lub wykorzystując polecenie znajdujące się w menu.

Aby interaktywnie dopasować tekst do krzywej:

1. Przy użyciu narzędzia *Pick* zaznacz obiekt, do którego chcesz dopasować tekst. Obiekt musi mieć zamkniętą ścieżkę lub musi być linią.
2. Umieść kursor narzędzia *Text* nad brzegiem obiektu.
Kursor zmieni się z właściwego narzędziu *Text* celownika krzyżowego w kursor w kształcie litery *I* z miniaturą krzywej.
3. Kliknij, aby umieścić kursor tekstowy w wybranym punkcie początkowym obiektu lub linii (rysunek 12.17).
4. Wybierz rodzaj i rozmiar czcionki z list rozwijanych znajdujących się na pasku właściwości (w tym przykładzie: czcionka — *Bremen Bd BT*, rozmiar — 48 punktów).
5. Wpisz tekst.
Podczas pisania tekst uкладаł się będzie wzdłuż konturu obiektu dopasowując się do jego kształtu (rysunek 12.18).

Aby dopasować istniejący tekst do krzywej:

1. Utwórz obiekt, do którego chcesz dopasować tekst.
2. Utwórz dowolny tekst artystyczny i wybierz czcionkę, przypisz kolor, wzór lub teksturę.
3. Kliknij obydwa obiekty i — przytrzymując klawisz *Shift* i klikając lub za pomocą narzędzia *Pick* — rozciągaj obszar zaznaczenia tak długo, dopóki ich nie obejmie (rysunek 12.19).
4. Wybierz *Text\Fit Text To Path*.
Tekst zostanie odrysowany i dopasowany do brzegu obiektu (rysunek 12.20).

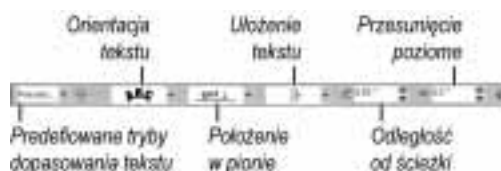
Rozdział 12.

Wskazówki

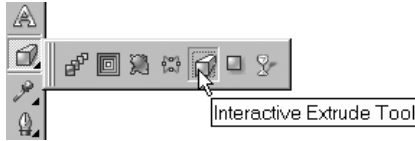
- Po dopasowaniu tekstu możesz go edytować, aby osiągnąć pożądany rezultat. Klikając i przeciągając różowy diament za pomocą narzędzia *Pick*, zmienisz położenie punktu początkowego (rysunek 12.21). Tekst możesz również zaznaczyć za pomocą narzędzia *Text*, a później zmieniać rodzaj i rozmiar czcionki posługując się paskiem właściwości.
- Położenie tekstu można zmienić poprzez ustawienie odpowiednich parametrów na pasku właściwości (rysunek 12.22). Po kliknięciu tekstu narzędziem *Pick* pasek właściwości dostosuje się, co umożliwi zmianę następujących parametrów tekstu:
 - ▲ orientacja tekstu (*Text orientation*) — określa odchylenie znaków od pionu (znaki w tekście mogą być ustawione pionowo niezależnie od położenia na krzywej lub mogą pochylać się w miarę podążania wzdłuż krzywizny);
 - ▲ położenie w pionie (*Vertical placement*) — określa położenie tekstu w stosunku do krzywej (tekst może być usytuowany nad krzywą, pod krzywą itd.);
 - ▲ położenie w poziomie (*Text placement*) — określa poziome położenie tekstu na krzywej (tekst może być położony na górze obiektu, na lewej krawędzi, na prawej krawędzi lub na dole).
- Możesz również dopasować istniejący już tekst akapitowy do ścieżki, jak przedstawiono to w rozdziale 11. — „Praca z tekstem”.



Rysunek 12.21. Nawet po dopasowaniu tekstu do krzywej możesz go nadal edytować



Rysunek 12.22. Aby precyzyjnie określić położenie tekstu względem krzywej, ustaw odpowiednie opcje na pasku właściwości



Rysunek 12.23. Z paska ikon *Interactive Tool* znajdującego się na palecie narzędzi wybieramy narzędzie *Interactive Extrude*



Rysunek 12.24. Oto pierwotny obiekt tekstowy przekształcony w krzywe



Rysunek 12.25. Przeciągnij, aby wyłoczyć obiekt

x — Punkt zbiegu



Rysunek 12.26. Oto końcowy wygląd obiektu wyłoczonego i wypełnionego — nałożonymi efektami ścięcia i oświetlenia

Wyłaczanie tekstu

Wyłaczanie dwuwymiarowego obiektu nadaje mu wygląd przestrzenny. Do tworzenia wyłoczeń wykorzystujemy narzędzie *Extrude* (rysunek 12.23).

Wyłoczenie powstaje w wyniku procesu projekcji punktów należących do krawędzi obiektu dwuwymiarowego (rysunek 12.24) i ich połączenia, w skutek czego powstają linie zbiegu perspektywicznego (rysunek 12.25). Wrażenie przestrzenności uzyskiwane jest poprzez dołączenie obiektów na wierzchu obiektu pierwotnego (lub obiektu sterującego). Wyłoczonym obiektom możemy nadawać efekty ścięcia (*Bevel*), efekty różnego oświetlenia, możemy wypełniać je kolorem w celu uwypuklenia efektu trójwymiarowości (rysunek 12.26). Obiekt można również obracać w przestrzeni trójwymiarowej, co umożliwia oglądanie go pod różnymi kątami.

Wskazówki

- Chociaż zagadnienie wyłaczania ilustrowane jest na następnych stronach na przykładzie tekstu, sposoby postępowania, o których przeczytasz, mogą zostać zastosowane w przypadku każdego obiektu wektorowego programu CorelDraw.
- Wyłaczanie obiektów bitmapowych, czyli funkcja, która jest dostępna w programie CorelDraw 10, nie jest dostępna w CorelDraw 11.

Rozdział 12.

Aby wytłoczyć obiekt:

1. Z palety narzędzi wybierz narzędzie *Interactive Extrude* (rysunek 12.23).
2. Wybierz rodzaj wytłoczenia z listy rozwijanej znajdującej się na pasku właściwości (rysunek 12.27).
3. Zaznacz obiekt tekstowy, który chcesz wytłoczyć.
4. Umieść kursor w pobliżu środka zaznaczonego obiektu tekstowego. Kliknij i przeciągnij myszą w kierunku, w którym ma zostać wytłoczony obiekt (rysunek 12.28).
5. Ustaw wytłoczenie w odpowiedni sposób poprzez klikanie i przeciąganie elementów sterujących.
6. Aby zakończyć wytłaczanie, kliknij poza obszarem obiektu lub zaznacz inny obiekt (rysunek 12.29).

Wskazówka

- Przekształcenie tekstu w kontur sprawi, że wytłoczenie będzie wyglądać lepiej. W tym celu na palecie kolorów kliknij komórkę ze znakiem *X* (bez wypełnienia). Aby zmienić kolor konturu, kliknij wybrany z palety kolorów kolor prawym przyciskiem myszy.

Wzbogacanie wytłoczenia

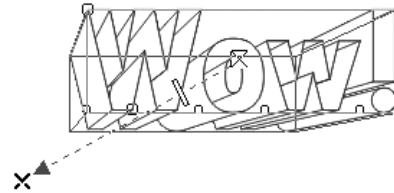
Wytłoczenie można wzbogacić zmieniając jego kolor, nadając efekt ścięcia lub oświetlenia oraz obracając je.

Aby nadać kolor wytłoczonej części tekstu:

1. Zaznacz wytłoczony obiekt za pomocą narzędzia *Interactive Extrude Tool*.
2. Na pasku właściwości kliknij ikonę *Color*.
Na ekranie pojawi się okienko *Color* (rysunek 12.30).
3. Kliknij jedną z ikon typów wypełnienia:
 - ▲ *Use Object Fill* (użyj wypełnienia obiektu) — aby nadać wytłoczeniu pierwotny kolor wypełnienia obiektu;
 - ▲ *Use Solid Color* (użyj wypełnienia jednorodnego) — aby nadać wytłoczeniu jednorodny kolor;
 - ▲ *Use Color Shading* (cieniowanie) — aby nadać wytłoczeniu wypełnienie w postaci przejścia tonalnego pomiędzy dwoma kolorami (kolory wybierz z rozwijanych palet *From* i *To*).



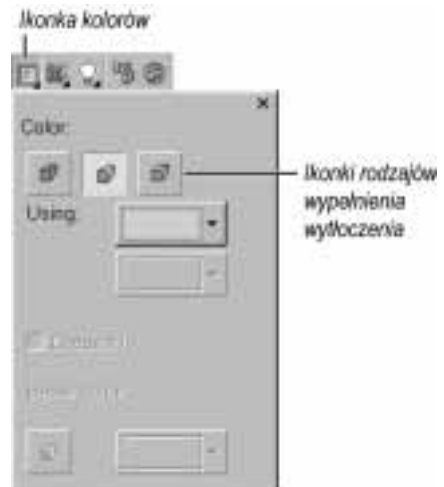
Rysunek 12.27. Typ wytłoczenia zaznacz na pasku właściwości



Rysunek 12.28. Przeciągnij, aby utworzyć wytłoczenie



Rysunek 12.29. Oto wytłoczony tekst



Rysunek 12.30. Kliknij ikonę *Color*, aby nadać kolor wytłoczonemu napisowi

Wow!

Rysunek 12.31. Ten napis posiada wypełnienie w postaci przejścia tonalnego, które zostało nadane wytłoczeniu, i jednolodny kolor jako wypełnienie przedniej ścianki wytłoczonego obiektu



Rysunek 12.32. W tym oknie ustaw parametry ścięcia



Rysunek 12.33. Wytłoczony obiekt z widocznym efektem ścięcia o wybranych parametrach

Aby wypełnić kolorem, wzorem lub teksturą przednią ściankę:

1. Z palety narzędzi wybierz narzędzie *Interactive Fill* lub naciśnij klawisz *G*.
2. Z listy rozwijanej *Fill Type* znajdującej się na pasku właściwości wybierz rodzaj wypełnienia.
3. W zależności od wybranego typu wypełnienia wypełnij obiekt zgodnie z instrukcjami zamieszczonymi w rozdziale 10. — „Kolory i wypełnienia”.

Gdy wybierzesz wypełnienie, przednia ścianka wytłoczonego obiektu zostanie wypełniona kolorem, wzorem lub teksturą (rysunek 12.31).

Aby nadać przedniej ściance wytłoczenia efekt ściętych krawędzi:

1. Zaznacz wytłoczony obiekt za pomocą narzędzia *Interactive Extrude*.
2. Kliknij ikonę *Bevel* znajdującą się na pasku właściwości. Na ekranie pojawi się okno dialogowe *Bevel* (rysunek 12.32).
3. Zaznacz opcję *Use Bevel*.
4. Opcjonalnie: ponieważ jedynie przednia ścianka wytłoczenia zostaje ścięta, możesz włączyć opcję *Show Bevel Only*, aby wyświetlić tylko tą ściankę z nałożonym efektem ścięcia.
5. Ustaw grubość i kąt ścięcia wprowadzając liczby do dwóch pól tekstowych lub klikając i przeciągając kropkę w okienku podglądu.
6. Zamknij okno *Bevel*, aby zakończyć (rysunek 12.33).

Wskazówki

- Aby usunąć efekt ścięcia, zaznacz obiekt i wyłącz opcję *Use Bevel*.
- Aby zmodyfikować dowolny parametr wytłoczonego obiektu, zaznacz go przedtem za pomocą narzędzia *Interactive Extrude Tool*.

Rozdział 12.

Aby nadać wytłoczeniu efekt oświetlenia:

1. Wytłoczony obiekt zaznacz za pomocą narzędzia *Interactive Extrude* (rysunek 12.34).

2. Kliknij ikonę *Lighting* znajdującą się na pasku właściwości.

Na ekranie pojawi się okno *Lighting* (rysunek 12.35).

3. Kliknij ikonę z żarówką numer 1, aby włączyć to źródło światła.

W okienku podglądu pojawi się czarna kropka z cyfrą „1” w środku.

4. Przeciągnij kropkę do miejsca, w którym ma zostać umieszczone źródło światła.

Gdy dokonujesz zmian konfiguracji oświetlenia, zmienia się oświetlenie wytłoczonego obiektu.

5. Przesuń suwak natężenia światła *Intensity*, aby ustawić jasność źródła światła.

6. Aby dodać więcej źródeł światła, kliknij inne ikony z żarówkami i powtórz czynności przedstawione w poleceniach 4. i 5.

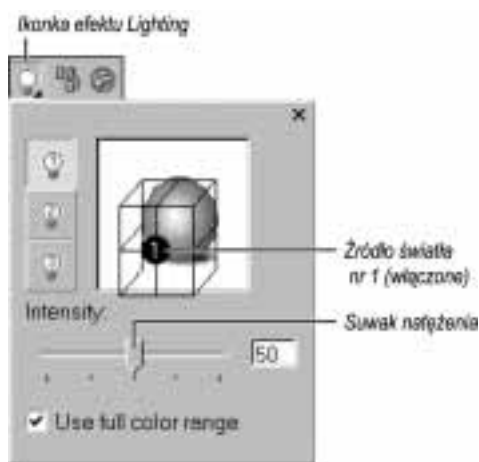
7. Gdy zaakceptujesz konfigurację oświetlenia, zamknij okno *Lighting* (rysunek 12.36).

Wskazówka

- Jeżeli chcesz wyeksportować wytłoczenie, musisz je wcześniej zgrupować. Aby dowiedzieć się, w jaki sposób grupujemy obiekty, zajrzyj do rozdziału 14. — „Operacje na obiektach”.



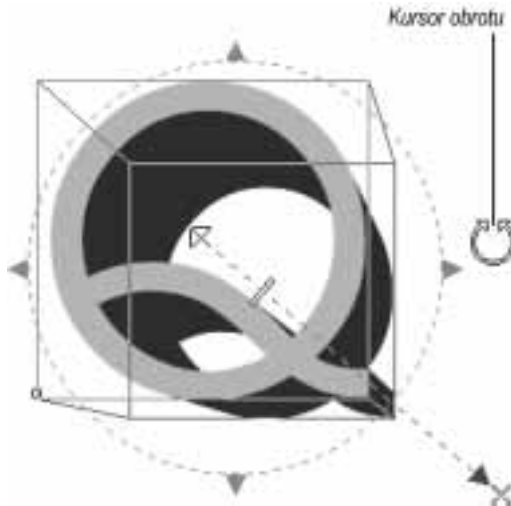
Rysunek 12.34. Zaczynaj od zaznaczenia wytłoczenia za pomocą narzędzia *Interactive Extrude*



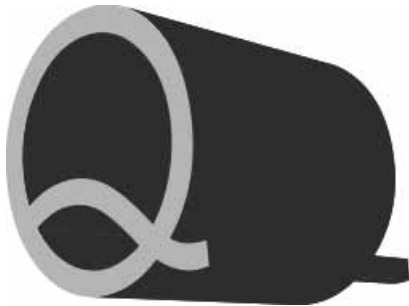
Rysunek 12.35. W tym oknie ustaw parametry oświetlenia



Rysunek 12.36. Dzięki oświetleniu wytłoczenia przyjmują dynamiczne formy



Rysunek 12.37. Wokół wytłoczonego obiektu pojawił się zielony okrąg, co oznacza, że obiekt można obracać



Rysunek 12.38. Obracanie wytłoczonego obiektu może dać ciekawe efekty

Aby obrócić wytłoczony obiekt:

1. Zaznacz wytłoczony obiekt za pomocą narzędzia *Interactive Extrude*.
2. Kliknij dwukrotnie wytłoczenie.
Wokół obiektu pojawi się zielony okrąg z trójkątnymi uchwytami (rysunek 12.37).
3. Przesuń kursor nad okrąg.
4. Kliknij i przeciągnij myszą w dowolnym kierunku, aby obrócić obiekt (rysunek 12.38).

Efekt neonu

Wyróżnienie fragmentu tekstu za pomocą efektu neonu jest doskonałym sposobem zwrócenia uwagi oglądającego. Efekt neonu dają różnokolorowe kontury tekstu, które zostały na siebie nałożone. W poniższych punktach opisujemy sposób tworzenia tego efektu.

Aby utworzyć efekt neonu:

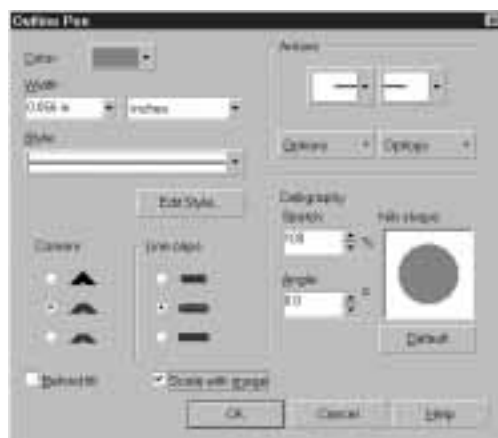
1. Utwórz dowolny napis w postaci tekstu artystycznego wykorzystując dowolny krój czcionki i duży rozmiar liter (rysunek 12.39). W razie potrzeby powiększ widok, aby widzieć wyraźnie tekst (na przykład 200 – 400%).
2. Tekst przekształć w krzywe (rysunek 12.40) naciskając klawisze *Ctrl+Q* lub wybierając polecenie *Arrange\Convert To Curves*.
3. Na pasku ikon *Outline Tool* kliknij ikonę *Outline Pen Dialog* lub naciśnij klawisz *F12*.
4. Ustaw następujące opcje zgodnie z tym, co pokazano na rysunku 12.41:
 - ▲ ustaw wartość w polu *Width* na 0.056;
 - ▲ zmień kolor w polu *Color* na czerwony;
 - ▲ w części *Corners* — wybierz okrągłe narożniki;
 - ▲ w części *Line caps* — wybierz okrągłe zakończenia;
 - ▲ zaznacz opcję *Scale with Image*.
5. Kliknij *OK*, aby zamknąć okno dialogowe (rysunek 12.42).
6. Zaznacz napis i naciśnij klawisze *Ctrl+C* lub wybierz polecenie *Edit\Copy*.
Napis zostanie skopiowany do schowka.
7. Naciśnij klawisze *Ctrl+V* lub wybierz polecenie *Edit\Paste*.
Kopia napisu zostanie wklejona bezpośrednio na oryginał.
8. Na palecie kolorów kliknij komórkę ze znakiem *X*, aby usunąć kolor z kopii.



Rysunek 12.39. Użyta została czcionka Harlow Solid o rozmiarze 72 punkty



Rysunek 12.40. Po przekształceniu w krzywe tekst posiada węzły



Rysunek 12.41. Ustaw odpowiednie parametry konturu kopii napisu



Rysunek 12.42. Tak wygląda napis po zmianie parametrów konturu



Rysunek 12.43. Tak wygląda kopia napisu po zmianie parametrów konturu. Pierwotny napis widoczny jest pod spodem



Rysunek 12.44. Oto ukończony tekst z efektem neonu



Rysunek 12.45. Jeśli przesuniesz kopię napisu w górę i w prawo, zanim użyjesz funkcji *Blend*, uzyskasz osobliwy efekt

9. Otwórz okno dialogowe *Outline Pen* i ustaw następujące opcje:

- ▲ ustaw kolor w polu *Color* na biały;
- ▲ ustaw wartość parametru *Width* na 0.014 cala.

10. Kliknij *OK*, aby zamknąć okno dialogowe (rysunek 12.43).

11. Z paska ikon *Interactive Tool* wybierz narzędzie *Interactive Blend*.

12. Ustaw kursor myszy nad środkiem napisów. Kliknij i przeciągnij myszą o jeden cal w prawo, a następnie zwolnij przycisk myszy.

Kontury obiektu zleją się ze sobą tworząc efekt neonu (rysunek 12.44).

Wskazówka

- Jeśli wprowadzisz pewne modyfikacje do tego sposobu, będziesz mógł uzyskać równie okazałe efekty. Możesz na przykład zakończyć tworzenie neonu po wykonaniu czynności przedstawionych w poleceniu 10. i zaniechać czynności związanych ze zlewaniem się konturów lub przesunąć kopię napisu nieznacznie w górę i na prawo przed użyciem funkcji *Blend*, dzięki czemu uzyskasz inny jeszcze efekt (rysunek 12.45).

Przekształcanie tekstu w krzywe

Po przekształceniu tekstu do postaci reprezentowanej przez krzywe nie możesz go już edytować wykorzystując narzędzie *Text*. CorelDraw interpretuje taki tekst jako zbiór zamkniętych kształtów, a nie jako zbiór znaków.