

## **Практична робота № 5**

### **Робота із графічними ефектами.**

**Мета роботи:** набути навичок роботи з інструментами додавання спеціальних ефектів графічним векторним об'єктам.

#### **Пункт меню «Ефекти»**

Програма CorelDRAW пропонує широкий спектр ефектів, які допоможуть вам втілити в життя найсміливіші дизайнерські ідеї. Ці ефекти можна знайти в трьох основних категоріях:

#### **1. Меню "Ефекти":**

- **Ваша палітра творчих інструментів:** Відкрийте для себе безліч ефектів, доступних в спеціальному меню "Ефекти". Тут ви знайдете все, що потрібно для трансформації векторних об'єктів і фігурного тексту, - від тіней і обведення до складних художніх ефектів.

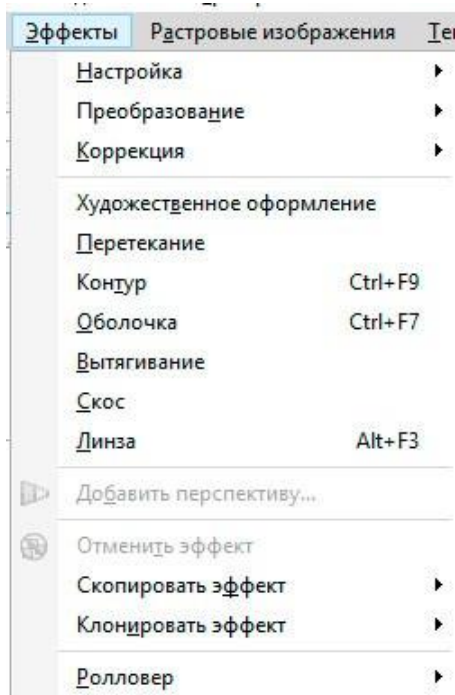
#### **2. Ефекти для растрових зображень:**

- **Вдихніть життя у ваші фотографії:** Меню "Растрові зображення" дає доступ до спеціалізованих ефектів, призначених для роботи з растровими об'єктами. Додайте реалістичні тіні, відрегулюйте колір і контрастність, або створіть вінтажні візерунки - можливості безмежні!

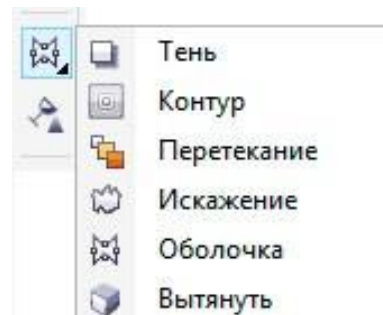
#### **3. Ефекти для тексту:**

- **Текст, що зачаровує:** Виділіть текст і відкрийте для себе спеціальні ефекти, які допоможуть йому сяяти. Змініть шрифт, додайте тіні, обведення або 3D-ефекти - ваш текст стане справжньою родзинкою дизайну.

**Динамічні графічні ефекти** — одна з найбільш вдалих особливостей програми CorelDRAW. Вони дозволяють швидко створювати складні, вражаючі групи об'єктів, якими можливо легко і наочно керувати. Основна частина розглянутого пункту меню (рис. 5.1, *а*) присвячена саме ефектам. Крім того, в ньому присутні команди корекції кольору. Доступ до інструментів створення ефектів також можливий з набору інструментів (рис. 5.1, *б*)



а)



б)

Рис. 5.1. Команды меню «Еффекты»

Для об'єктів можливо створювати ілюзію тривимірного простору, додавши ефекти контуру, тіні або скоса.

## Створення тіней

Тіні - це не просто темні плями, а могутні інструменти для створення глибини та реалістичності у ваших проектах. CorelDRAW дозволяє імітувати світло, що падає на об'єкт під п'ятьма різними ракурсами:

- **В площині:** Тінь падає прямо вниз від об'єкта, створюючи плоске зображення.
- **Зправа:** Світло падає зліва, а тінь - справа, надаючи об'єкту об'єм.
- **Зліва:** Світло падає справа, а тінь - зліва, створюючи ефект протилежний попередньому.
- **Знизу:** Світло падає зверху, а тінь - знизу, роблячи об'єкт піднятим над поверхнею.
- **Зверху:** Світло падає знизу, а тінь - зверху, створюючи ефект, ніби об'єкт втиснутий у поверхню.

### Тіні для будь-якого об'єкта:

Цю магію світла і тіні можна застосувати до більшості об'єктів у вашому проекті:

- **Фігурний текст:** Додайте тінь до тексту, щоб він виглядав як об'ємний напис.
- **Простий текст:** Зробіть текст більш читабельним, додавши тінь, яка підкреслить його контури.
- **Растрові зображення:** Додайте реалістичності фотографіям та ілюстраціям, використовуючи тіні для створення глибини та об'єму.

### Нехай ваші дизайни оживуть!

Тіні - це не просто візуальний ефект, а потужний інструмент для створення глибини, реалістичності та емоційного впливу у ваших проектах. Використовуйте їх, щоб підкреслити важливі елементи, додати динамічності композиції або просто створити атмосферу та настрій.

При додаванні тіні можна змінити її перспективу і налаштувати такі атрибути, як колір, непрозорість, рівень загасання, кут і розмиття (рис.5.2, а, б). Більшість керуючих елементів при створення ефекту тіні надано на панелі властивостей (рис.5.2, в).

Розглянемо основні керуючі елементи інструменту «Тінь»:

- 1 – список «Заготовки» що містить бібліотеку ефектів падіння тіні, та кнопки «+» і «-» відповідно додає або видаляє налаштований ефект тіні;
- 2 – Елемент керування зміщення тіні відносно об'єкту;
- 3 – Елемент керування кутом падіння тіні;
- 4 – Елемент керування довжиною ефекту;
- 5 – Елемент керування розмиття контуру тіні;
- 6 – Елемент керування прозорості тіні;

- 7 – Елемент керування м'якості країв тіні;
- 8 – Елемент керування напрямом нанесення м'якості країв тіні;
- 9 – Елемент керування який дозволяє обрати тип розмиття;
- 10 – Елемент керування який надає доступ до палітри кольору, яка задає колір тіні;
- 11 – Випадаючий список вибору режиму накладення ефекту;
- 12 – Кнопка копіювання властивостей тіні;
- 13 – Кнопка видалення ефекту тіні.

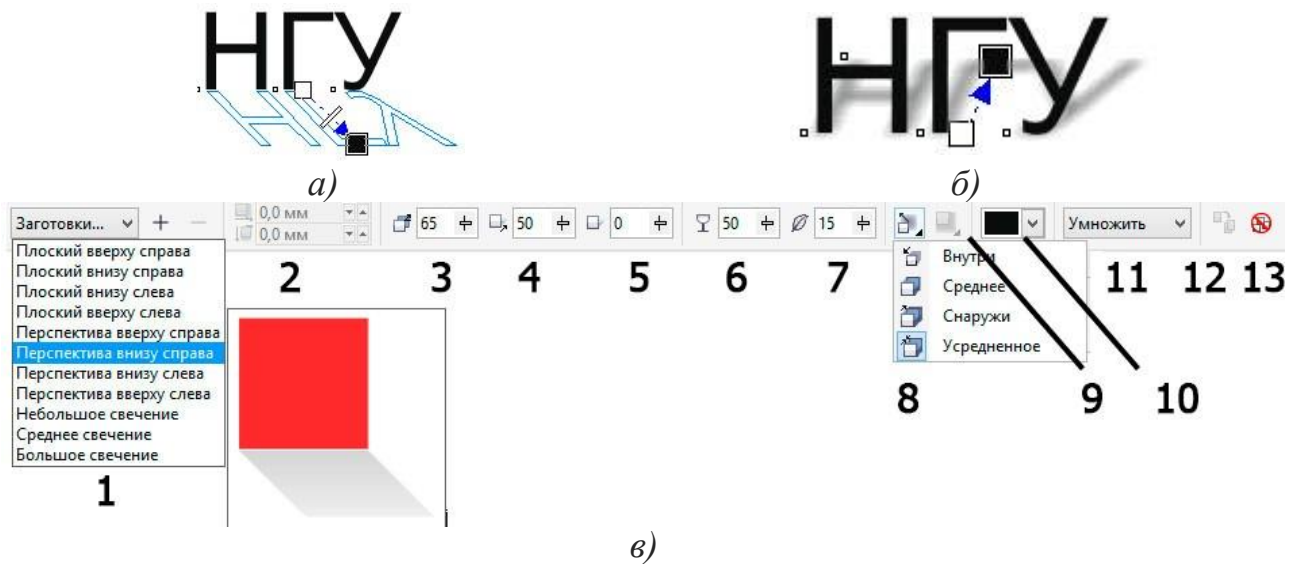


Рис. 5.2. Приклад додавання тіні до об'єкту

Щоб застосувати ефект тіні, виберіть об'єкт, активуйте інструмент «Тень» і перетягніть курсор від центру об'єкта. Задайте необхідні атрибути на панелі властивостей.

### Ефект оболонки (інструмент «Оболонка»)

В CorelDRAW можна формувати (редагувати) об'єкти, включаючи рамки ліній, фігурного і звичайного тексту, шляхом застосування для них оболонок. Оболонки складаються з декількох вузлів, які можна перемістити для формування оболонки і зміни форми об'єкта. Можна застосувати основну оболонку, яка відповідає формі об'єкта, або застосувати заготовку оболонки. Після застосування оболонки її можна відредагувати або додати нову оболонку для подальшої зміни форми об'єкта. CorelDRAW також дозволяє видаляти оболонки.

Оболонку можна змінити шляхом додавання і розміщення вузлів. Додавання вузлів посилює контроль над формою об'єкта, укладеного в оболонку. Можливо також видаляти вузли, переміщати декілька вузлів одночасно, змінювати тип вузлів, а також перетворювати сегмент оболонки в лінію або криву (рис.5.3, а, б).

Крім того, можна змінити режим зіставлення оболонки, щоб задати спосіб укладення об'єкта в оболонку. Наприклад, можна розтягнути об'єкт до основних розмірів оболонки, а потім застосувати режим зіставлення по горизонталі для його стиснення по горизонталі за розмірами оболонки. Усі керуючі функції доступні у панелі властивостей (рис.5.3, в).

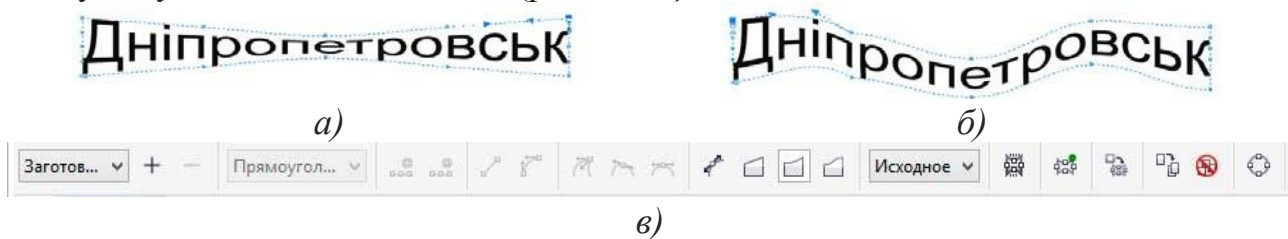


Рис.5.3. Використання ефекту оболонка

### Ефект додавання контуру

Можна створити контур об'єкта для формування ряду концентричних ліній, що йдуть всередину або назовні об'єкта (рис.5.4, а, б).

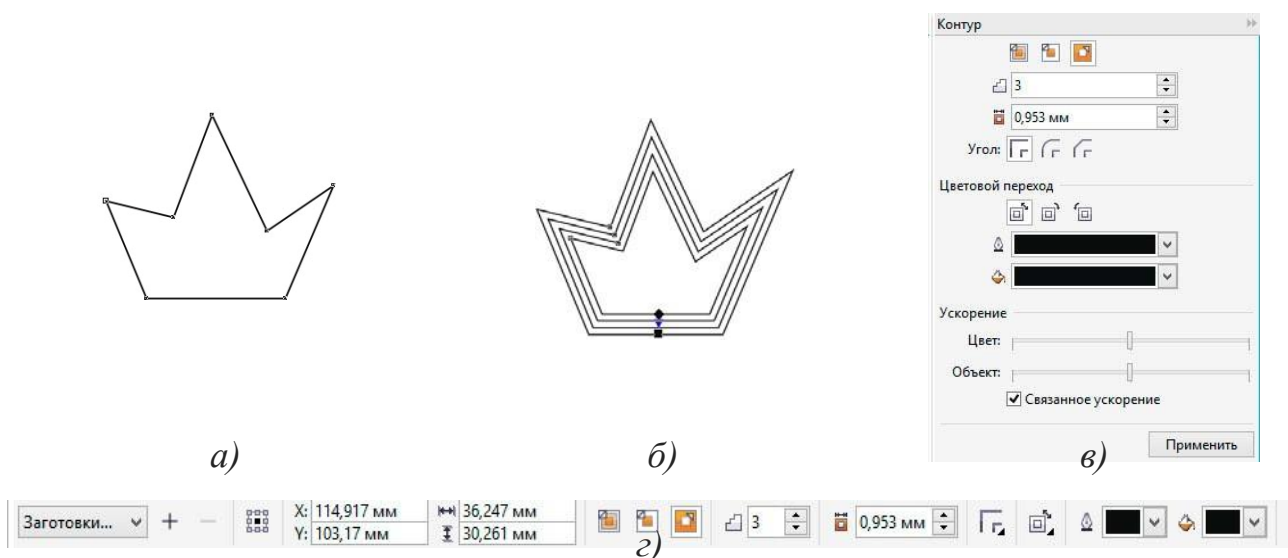


Рис.5.4. Приклад додавання ефекту контуру

Щоб застосувати ефект контуру, потрібно активувати команду «Ефекти» – «Контур», вибрати необхідні параметри у вікні налаштування «Контур» (рис.5.4, в) і натиснути кнопку «Застосувати». Налаштування ефекту контуру також можливо редагувати за допомогою керуючих елементів на панелі властивостей (рис.5.4, з).

### Ефект надання прозористі

Можна застосувати прозорість для об'єкта, щоб проглядалися всі об'єкти, розташовані за ним. Крім того, можна вказати як поєднуютимуться колір прозорого об'єкта і колір об'єкта розташованого за ним. Прозорість задається інструментом наданим в наборі інструментів – «Прозорість» .

Коли для об'єкта застосовується прозорість, об'єкти, розташовані нижче його, стають частково видимими. Можна застосувати ефекти прозорості, використовуючи ті ж види заливок, які застосовуються для об'єктів: однорідну (рис.5.5, б), фонтанну (градієнтну) (рис.5.5, в), заливку текстурою або візерунком (рис.5.5, з).

За замовчуванням CorelDRAW застосовує ефекти прозорості для заливки і абрису об'єкта. Однак можна вказати, щоб прозорість застосовувалася тільки для абрису або тільки для заливки об'єкта. Також доступна можливість копіювати прозорість з одного об'єкта в інший.

При використанні прозорості на об'єкті її можна зробити застиглою, при цьому об'єкт буде пересуватися разом з прозорістю. Усі дії по налаштуванню ефектів надання прозористі доступні у панелі налаштувань (рис.5.5, д).

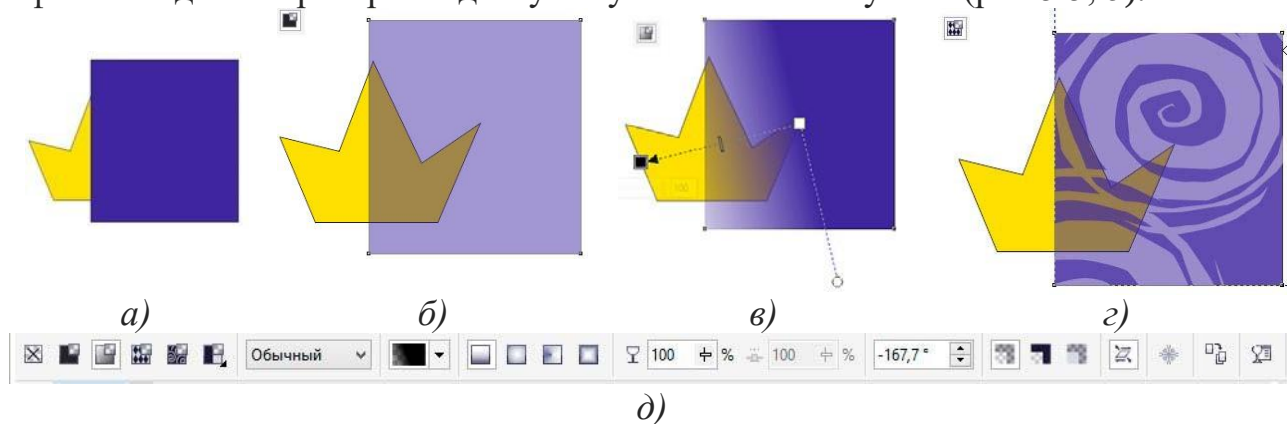


Рис.5.5. Приклад додавання ефекту прозорості

**Завдання:** за допомогою інструментів «Форма», «Прямокутник» і «Еліпс» створіть графічний об'єкт окуляри, подібний до наданого у прикладі (рис.5.6, ). Надайте прозорість склу, та виберіть колір для частин графічного об'єкту.

### Порядок виконання роботи

1. Відкрити документ «Лабораторні роботи».
2. На сторінці з назвою «Лабораторна 3» створіть прямокутник (рис.5.6, 1). Переведіть його в криві (Ctrl +Q).

3. Інструментом «Форма» надайте йому форму близьку до наданої у прикладі (рис.5.6, 2).
4. Продублюйте об'єкт (Ctrl + D), зменшіть масштаб дубльованому об'єкту. Виділіть два об'єкта та відцентруйте по горизонталі і вертикалі відносно друга (рис.5.6, 3).
5. Надайте заліку нижньому об'єкту (рис.5.6, 4).
6. Виділіть обидва об'єкти та виріжте з нижнього верхній відповідної командою на панелі властивостей (рис.5.6, 5).
7. Верхньому об'єкту (склу) задайте заливку обраним кольором. За допомогою інструмента «Прозорість» нанесіть фонтанну прозорість на верхній об'єкт (рис.5.6, 6).
8. Виділіть усі об'єкти та згрупуйте їх (Ctrl + G). Продублюйте групу (Ctrl + D), дубльований об'єкт розташуйте справа. Виділіть обидва об'єкта та вирівняйте по верхній грані об'єктів (рис.5.6, 7).
9. Створіть прямокутник між двома половинами окулярів (рис.5.6, 8). Трансформуйте прямокутник у криві (Ctrl + Q).
10. Задайте прямокутнику форму схожу на наведену у прикладі (рис.5.6, 9). За допомогою прямокутників та їх редагування завершіть побудову окулярів (рис.5.6, 10).
11. Створіть аналогічні окуляри з круглим склом (рис.5.6, 10).
12. Збережіть роботу (Ctrl + S).

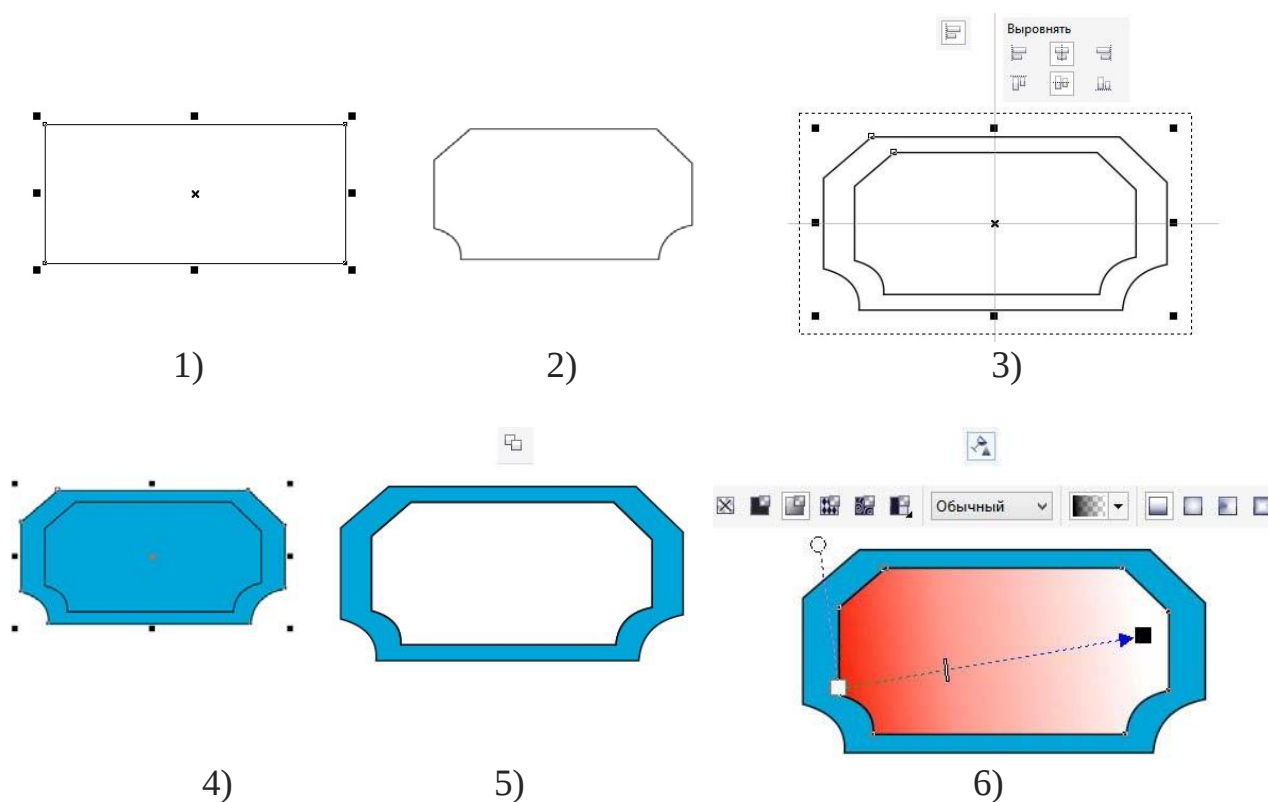


Рис. 5.6. Приклад виконання роботи

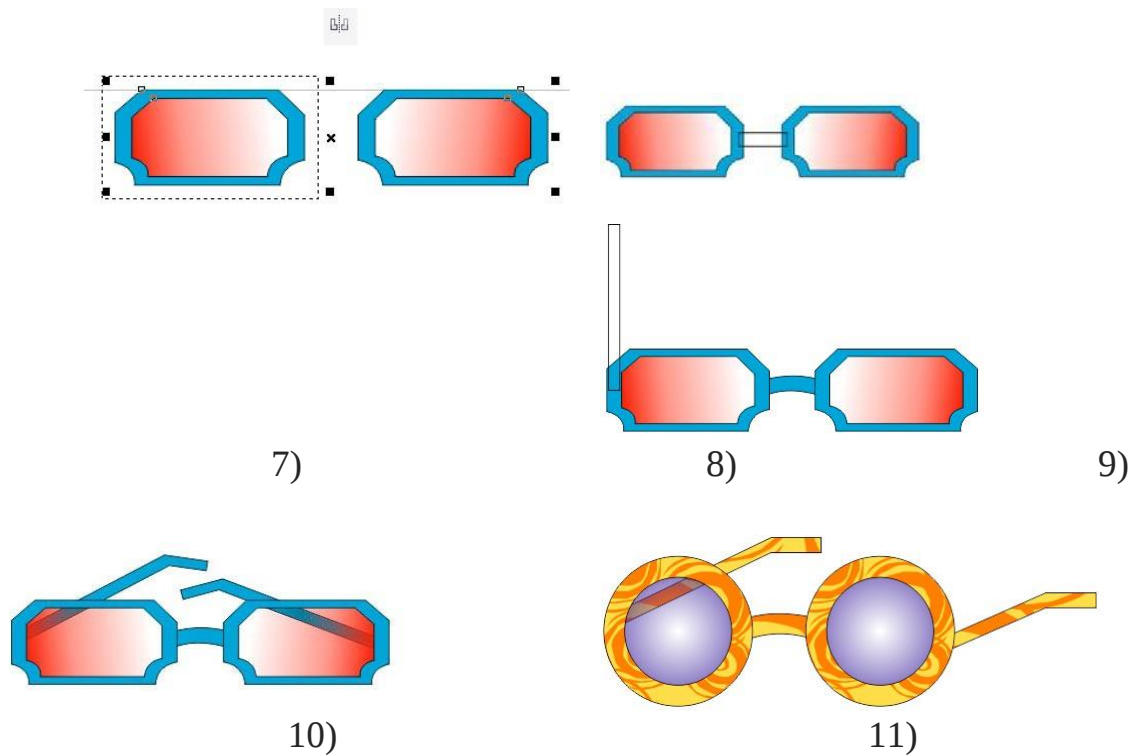


Рис. 5.6. Приклад виконання роботи

13. Відкрийте «Практична робота 4» яку Ви виконували раніше.
14. Виконайте роботу з графічними ефектами які пояснені у практичній роботі 5.
15. Збережіть роботу (Ctrl + S).
16. Зробіть звіт з практичної роботи.

### Питання для самоконтролю

1. Які методи утворення прозорості для об'єктів має інструмент надання прозористі?
2. Чи можливо при створенні тіні задавати кут її падіння відносно об'єкту?
3. Чи можливо видалення ефекту застосованого до об'єкту?