




Примеры заливок PostScript

Применение заливки PostScript

- 1 Выделите объект.
- 2 Выберите **Объект** ▶ **Свойства объекта**.
- 3 Выберите В окне настройки **Свойства объекта** щелкните стрелку раскрывающегося списка на кнопке **Заливка двухцветным узором** , затем нажмите кнопку **Заливка PostScript**  для отображения соответствующих параметров.
- 4 Выберите заливку в списке **Текстуры заливки Postscript**.

Если требуется изменить параметры заливки, нажмите кнопку **Изменить заливку**  и задайте необходимые параметры.



Заливку PostScript можно также применить путем выбора инструмента **Интерактивная заливка** , нажатия кнопки **Заливка PostScript** на панели свойств и выбора заливки в списке **Текстуры заливки Postscript**.

Применение заливок сетки

При использовании для объекта **заливки сетки** можно создать уникальные эффекты. Например, можно создать плавные цветовые переходы в любом направлении, не создавая **перетекания** или **контур**ы. Если используется заливка сетки, требуется задать число столбцов и строк, а также точки пересечения сетки. После создания объекта сетки можно отредактировать сетку для заливки, добавляя или удаляя узлы или пересечения. Кроме того, сетку можно удалить.



Для исходного рисунка (слева) была применена заливка сетки, чтобы рисунок выглядел естественнее (справа).

Заливку сетки можно применить только к замкнутым объектам или к объектам, имеющим один путь. Если требуется применить заливку сетки к сложному объекту, сначала необходимо создать объект с сеткой, а затем объединить его со сложным объектом, чтобы создать объект PowerClip. Для получения дополнительных сведений о работе с объектами PowerClip см. раздел «Создание объектов PowerClip» на стр. 206.


Можно добавлять цвет на отдельный участок в заливке сетки и на отдельные узлы пересечения. Кроме того, чтобы создать более плавные переходы, можно смешивать цвета.



Слева: добавление цвета к заливке сетки. Справа: перемещение узла пересечения в заливке сетки позволяет настроить последовательность изменения цвета.


Помимо этого, можно сгладить цвет в заливке сетки для предотвращения появления резких краев. Путем применения прозрачности к заливке сетки можно также выявить объекты, расположенные под выделенной областью.

Применение заливки сетки для объекта

- 1 Выделите объект.
- 2 В наборе инструментов выберите инструмент **Заливка сетки** .
- 3 Введите число столбцов на панели свойств в верхней части поля **Размер сетки**.
- 4 Введите число строк на панели свойств в нижней части поля **Размер сетки** и нажмите клавишу **Enter**.
- 5 Отрегулируйте положение узлов сетки на объекте.


Дополнительные возможности

Добавление узла или пересечения

Щелкните один раз внутри сетки и на панели свойств нажмите кнопку **Добавить пересечение** .

Можно также добавить узел или пересечение, дважды щелкнув сетку.


Удаление узла или пересечения

Щелкните узел и нажмите кнопку **Удалить узлы**  на панели свойств.

Придание формы заливке сетки

Перетащите узел в новое положение.

Удаление заливки сетки

На панели свойств нажмите кнопку **Удалить сетку** .




Если объект сетки содержит цвет, настройка узлов пересечения сетки окажет влияние на перетекание цветов.



Кроме того, узлы можно **выделить рамкой** или **выделить рамкой свободной формы**, чтобы придать определенную форму всей сетке. Чтобы выделить рамкой узлы, на панели свойств выберите пункт **Прямоугольные** в списке **Режим выбора** на панели свойств и перетащите курсор вокруг узлов, которые требуется выбрать. Чтобы выделить узлы рамкой свободной формы, выберите пункт **Свободная форма** в списке **Режим выбора** и перетащите курсор вокруг узлов, которые требуется выбрать. Если во время перетаскивания курсора удерживать нажатой клавишу **Alt**, можно переключаться между режимами выбора «Прямоугольные» и «Свободная форма».

Можно добавить пересечение или узел, дважды щелкнув в нужном месте. Можно добавить линию, дважды щелкнув линию в том месте, где требуется новая линия.

Заливка сетки цветом

- 1 Выберите объект с сеткой.
- 2 В наборе инструментов выберите инструмент **Заливка сетки** .
- 3 Перетащите цвет из цветовой палитры на отдельный участок объекта.

Дополнительные возможности

Окрашивание цветом узла в заливке сетки

Щелкните узел и выберите цвет в цветовой палитре.

Кроме того, можно перетащить цвет из цветовой палитры на узел.



Смешивание цвета в заливке сетки

Выберите часть сетки, нажмите клавишу **Ctrl** и щелкните цвет в цветовой палитре.




Узлы также можно выделить рамкой или выделить рамкой свободной формы, чтобы применить цвет для всей сетки. Чтобы выделить рамкой узлы, на панели свойств выберите пункт **Прямоугольные** в списке **Режим выбора** на панели свойств и перетащите курсор вокруг узлов, которые требуется выбрать. Чтобы выделить узлы рамкой свободной формы, выберите пункт **Свободная форма** в списке **Режим выбора** на панели свойств и перетащите курсор вокруг узлов, которые требуется выбрать. Если во время перетаскивания курсора удерживать нажатой клавишу **Alt**, можно переключаться между режимами выбора «Прямоугольные» и «Свободная форма».

Сглаживание переходов цветов в заливке сетки

- 1 Выберите объект с сеткой.
- 2 В наборе инструментов выберите инструмент **Заливка сетки** .
- 3 Убедитесь, что кнопка **Сглаживать цвет сетки**  на панели свойств включена.

Применение прозрачности к заливке сетки

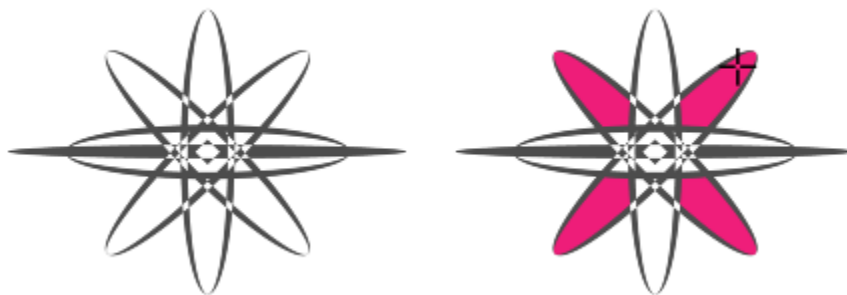
- 1 Выберите объект с сеткой.
- 2 В наборе инструментов выберите инструмент **Заливка сетки** .
- 3 Щелкните узел для выбора части сетки.
- 4 На панели свойств переместите регулятор **Прозрачность** вправо для увеличения прозрачности выбранной области.

Применение заливок для областей

С помощью инструмента **Интеллектуальная заливка** можно применять заливки для любой замкнутой области. В отличие от других инструментов заливки, с помощью которых выполняется заливка только **объектов**, инструмент **Интеллектуальная заливка** определяет края области и создает **замкнутый путь**, поэтому можно выполнить заливку области. Например, на линии свободной формы, которая сама себя пересекает и образует петли, инструмент **Интеллектуальная заливка** распознает края петель и заполняет их. Если **пути** одного или нескольких объектов образуют замкнутую область, для нее можно применить заливку.

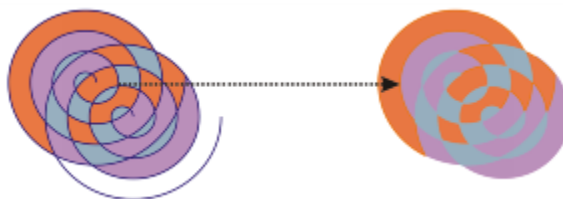


*В примере выше исходный объект в форме спирали дублирован и смещен. В результате получились замкнутые области, для которых с помощью инструмента **Интеллектуальная заливка** можно применить заливку.*



Использование инструмента *Интеллектуальная заливка* для заливки замкнутых областей

Поскольку инструмент **Интеллектуальная заливка** создает вокруг области путь, он по сути создает новый объект, для которого можно применить заливку, который можно переместить, скопировать или отредактировать. Это означает, что данный инструмент можно использовать одним из двух способов: для заполнения области или для создания нового объекта на основе области.




Несмотря на то что изначально он использовался для заливки областей, инструмент *Интеллектуальная заливка* можно также использовать для создания новых объектов. В примере выше два исходных объекта, спирали (слева), были удалены (справа), однако заливка осталась, поскольку каждая область с заливкой фактически является новым объектом.

Для области можно применить заливку и абрис, заданные по умолчанию, с помощью панели свойств задать определенный цвет заливки и абрис или создать абрис без заливки.

Если инструмент **Интеллектуальная заливка** используется для областей, в которых заливка уже имеется, следует учитывать следующие моменты.

- Объект, для которого применена прозрачность, считается полностью прозрачным: пути распознаются под любой областью объекта, даже если эта область непрозрачна.
- Заливки PostScript считаются прозрачными: распознаются пути под любой областью заливки PostScript.
- Все заливки, кроме заливок PostScript, считаются непрозрачными: пути под этими заливками не распознаются.

Применение заливки для любой замкнутой области

- 1 В наборе инструментов выберите инструмент **Интеллектуальная заливка** .
- 2 На панели свойств в списке **Заливка** выберите один из следующих параметров.
 - **Использовать значение по умолчанию:** позволяет применять параметры заливки по умолчанию
 - **Задать** — позволяет выполнить заливку области сплошным цветом, выбранным на панели свойств в меню выбора **Цвет заливки**.
 - **Без заливки:** для области заливка не используется.
- 3 В списке **Абрис** выберите один из следующих параметров.
 - **Использовать значение по умолчанию:** позволяет применять параметры абриса, заданные по умолчанию.
 - **Задать** — позволяет выбрать толщину линии в поле **Толщина абриса** и цвет линии в меню выбора цвета **Цвет абриса**.
 - **Без абриса** — для области абрис не используется.

- Щелкните внутри замкнутой области, для которой требуется заливка.

Новый объект создается на основе замкнутой области. К нему будут применяться текущая заливка и стили абриса, выбранные на панели свойств. Новый объект появится в слое поверх существующих объектов.



Если щелкнуть за пределами замкнутой области, новый объект будет создан на основе всех объектов страницы и для него будут использоваться свойства заливки и абриса, выбранные на панели свойств.


Абрис расположен по центру пути объекта. Поскольку инструмент **Интеллектуальная заливка** распознает пути, а не абрисы, толстые абрисы будут частично закрыты новым объектом. Можно открыть исходные абрисы, изменив порядок размещения объектов. Для получения сведений об изменении порядка размещения объектов см. раздел [«Перемещение объекта в порядке расположения»](#) на стр. 255.

Работа с заливками

Существует ряд задач, общих для всех типов заливок. Можно выбрать цвет заливки по умолчанию, который будет применяться для каждого объекта, добавляемого в рисунок. Кроме того, заливку можно удалить, скопировать на другой объект или использовать для области, окруженной незамкнутой кривой.

Если необходимо применить ту же заливку к другим объектам или одновременно изменить атрибуты заливки нескольких объектов на рисунке, можно сохранить параметры заливки в качестве стиля. Для получения дополнительных сведений о стилях см. раздел [«Работа со стилями и наборами стилей»](#) на стр. 515.


Выбор цвета заливки по умолчанию

- Щелкните пустую область на [странице рисования](#), чтобы отменить выделение всех объектов.
- В строке состояния дважды щелкните значок **Заливка** .
- В диалоговом окне **Изменить заливку** выберите тип и цвет заливки, затем нажмите кнопку **ОК**.
- В диалоговом окне **Изменение стандартных значений документа** установите флажки для типов объектов, заливку которых необходимо изменить.





Можно также изменить цвет заливки по умолчанию путем редактирования стандартных наборов стилей в окне настройки **Стили объекта**. Дополнительные сведения см. в разделе [«Управление свойствами объектов по умолчанию»](#) на стр. 520.



Удаление заливки

- Выделите объект.
- Выберите **Объект** ▶ **Свойства объекта**.
- Выберите в окне настройки **Свойства объекта** нажмите кнопку **Без заливки** .




С помощью этой процедуры невозможно удалить заливки сетки. Чтобы удалить заливку сетки из объекта, выберите объект с помощью инструмента **Заливка сетки** , затем нажмите кнопку **Очистить сетку**  на панели свойств.

Копирование заливки в другой объект

- 1 С помощью инструмента **Указатель**  выберите объект, из которого необходимо скопировать заливку.
- 2 Щелкните правой кнопкой мыши объект и перетащите курсор на объект назначения, для которого необходимо применить заливку.
За указателем от первого объекта к объекту назначения тянется синий абрис.
- 3 Когда указатель примет форму перекрестья , отпустите кнопку мыши и выберите в контекстном меню пункт **Скопировать заливку**.



Можно также щелкнуть инструмент **Интерактивная заливка** , выбрать объект, в который следует скопировать заливку, нажать кнопку **Копировать заливку** на панели свойств и щелкнуть объект, из которого следует скопировать заливку.

Кроме того, для копирования заливки можно использовать инструмент **Пипетка атрибутов** . Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование свойств заливки, абриса или текста из одного объекта в другой» на стр. 235.

Можно также взять образец цвета существующего объекта и применить его для другого объекта в качестве однородной заливки. Дополнительные сведения см. в разделе «Взятие образца цвета» на стр. 314.

Отображение заливок в незамкнутых кривых

- 1 Выберите пункт **Инструменты** ▶ **Параметры**.
- 2 В списке категорий дважды щелкните пункт **Документ** и выберите параметр **Общие**.
- 3 Установите флажок **Заливать незамкнутые кривые**.

CorelDRAW® X8

Использование линз для объектов

Линзы содержат творческие эффекты, которые позволяют изменять внешний вид [объекта](#), реально не изменяя его.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- [«Применение линз»](#) (стр. 385)
- [«Редактирование линз»](#) (стр. 387)

Применение линз

Линзы изменяют вид области объекта, которая находится под линзой, а не фактические свойства и атрибуты объектов. Можно применять линзы для любого [векторного объекта](#), например прямоугольника, эллипса, замкнутого пути или многоугольника. Кроме того, можно изменять вид фигурного текста и растровых изображений. Если линза применяется для векторного объекта, то сама линза становится векторным изображением. Аналогично этому, если поместить линзу на [растровое изображение](#), она также становится растровым изображением.

После применения линзы ее можно скопировать и использовать для другого объекта.



*Типы линз, использованные для изображения-оригинала (крайнее левое):
(слева направо) Температурная карта, Увеличение и Специальная палитра*

Для объектов можно применить следующие типы линз.

Линза	Описание
Яркость	Позволяет делать области объекта более светлыми или темными, а также устанавливать степень яркости и затемнения.
Сложение цветов	Позволяет имитировать аддитивную световую модель. Цвета объектов, находящихся под линзой, добавляются к цвету линзы, создавая эффект смешивания цветов света. Можно выбрать цвет, который будет добавлен, и его насыщенность.
Цветовой фильтр	Позволяет просматривать область объекта таким образом, что виден только черный цвет объекта и цвет линзы. Например, если на растровое изображение поместить линзу цветового фильтра для зеленого, то через линзу будут видны все цвета, кроме зеленого и черного.
Специальная палитра	Позволяет изменять все цвета области объекта, которая находится под линзой, на любой цвет внутри заданного диапазона двух цветов. Можно выбрать начальный и конечный цвета диапазона, а также последовательный переход между этими двумя цветами. Последовательность изменения может иметь порядок, соответствующий порядку цветового спектра или обратный ему.
Рыбий глаз	Позволяет искажать, увеличивать или сокращать объекты под линзой в соответствии с заданным значением в процентах.
Температурная карта	Позволяет создавать эффект инфракрасного изображения путем имитации уровней нагрева цветов на областях под линзой.
Инвертировать	Позволяет изменять цвета под линзой на дополнительные цвета CMYK. Дополнительные цвета — это цвета, находящиеся напротив друг друга в цветовом круге.
Увеличение	Позволяет увеличивать область объекта в заданной степени. Линза увеличения отменяет исходную заливку объекта, и объект выглядит прозрачным.
Оттенки серого	Позволяет изменять цвета областей объекта, которые находятся под линзой, на соответствующие оттенки серого цвета. Линзы оттенков серого особенно эффективны при создании оттенков с эффектом сепии.
Прозрачность	При использовании линзы этого типа поверхность объекта напоминает слегка окрашенную пленку или стекло.

Линза

Описание


Каркас

Позволяет отобразить область объекта под линзой с выбранным цветом абриса или заливки. Например, если задать для абриса красный цвет, а для заливки — синий, на всех областях под линзой абрис будет отображаться красным, а заливка — синим.

Применение линзы

- 1 Выделите **объект**.
- 2 Выберите пункт **Эффекты** ▶ **Линза**.
- 3 Выберите тип линзы в списке в окне настройки **Линза**.
- 4 Укажите необходимые параметры.



Невозможно напрямую применить эффект линзы для связанных групп, например **объектов** с контурами, скосами, **вытягиваниями**, для **теней**, простого текста или объектов, созданных с помощью инструмента **Художественное оформление** .



Можно предварительно просмотреть различные типы линз в реальном времени, прежде чем автоматически применять для рисунка одну из них. Это можно сделать, нажав кнопку **Заблокировать**, а затем выбрав для предварительного просмотра линзу и параметры. Когда будет определено, какую линзу следует использовать, нажмите кнопку **Применить** или повторно нажмите кнопку **Заблокировать**, чтобы возобновить автоматическое применение линз во время предварительного просмотра.

Копирование линзы

- 1 Выберите **объект**, в который требуется скопировать линзу.
- 2 Выберите пункт **Эффекты** ▶ **Копировать эффект** ▶ **Линза**.
- 3 Щелкните объект, из которого требуется скопировать линзу.

Редактирование линз

Можно отредактировать линзу, чтобы изменить ее влияние на область, находящуюся под ней. Например, можно изменить точку зрения для линзы, обозначенную в окне рисования как «X», чтобы отобразить любую часть рисунка. Точка зрения — это центральная точка объекта, просматриваемого через линзу. Можно поместить линзу в любом месте окна рисования, однако она всегда будет отображать область вокруг маркера точки зрения. Например, можно использовать маркер точки зрения для линзы увеличения, чтобы увеличить масштаб части карты.

Кроме того, можно отобразить линзу только в месте ее перекрытия с другими **объектами** или фоном. В результате эффект линзы будет невидим в том месте окна рисования, где линза покрывает пустое пространство (белое).

Фиксирование текущего вида линзы позволяет перемещать линзу, не изменяя изображение, видимое через нее. Кроме того, изменения, выполненные для областей под линзой, не оказывают влияние на вид.

Редактирование линзы

- 1 Выделите **объект**.

- 2 Выберите пункт **Эффекты ▶ Линза**.
- 3 Установите флажок **Точка зрения** в окне настройки **Линза**.
Если требуется отобразить линзу только в месте ее перекрытия с другими объектами, установите флажок **Пропускать пустоты**.
- 4 Для отображения маркера точки зрения выберите **Правка**.
- 5 В окне рисования перетащите маркер точки зрения на новое место.
- 6 Щелкните пункт **Конец**.
Если требуется зафиксировать текущий вид линзы, установите флажок **Застывшая**.
- 7 Нажмите кнопку **Применить**.



Флажок **Пропускать пустоты** недоступен для линз «Рыбий глаз» и «Увеличение».