## Corel Photo-Paint gyorstalpaló

forrás: http://www.smi.hu



e-Book by LouiSe@louise.hu

### Tartalom

A program indítása	3
A kezelőfelület részei	4
Nézetek	5
A színek megadása	6
Festőecsetek	7
Hatásecsetek	8
Klón eszköz	9
Képszóró	10
Alakzatok festése	11
Szöveg festése	12
Objektumok transzformálása	13
Objektumműveletek	14
Visszavonás és radír	16
Kitöltések	17
Átlátszóság	18
Árnyék	19
Effektusok	20
Maszk eszközök	21
Maszkmódok	22
Maszkműveletek	23
Fogalomtár	25
Példafeladatok	27

### A program indítása

A program indításakor el kell döntenünk, hogy egy meglevő képfájlon szeretnénk dolgozni, vagy új lapot akarunk nyitni. Meglevő kép betöltéséhez az indításkor megjelenő üdvözlő ablakban kattintsunk az Open ikonra és keressük ki a fájlt. Ha új képet akarunk kezdeni, válasszuk a New parancsot, s a megjelenő párbeszédablakban adjuk meg az új lap jellemzőit

Create a Nev	v Image			? ×
Color mode:	24-Bit F	RGB		•
Paper color:	-	RGB:	255,255,	255
Mo Back	ground	1		
Image Size —	<u> </u>			
<u>S</u> ize:	Custom	1	•	
	@ Pprt	rait C	Landsc	аре
<u>W</u> idth:	150,0	*	milimet	ers 💌
Height:	100,0		milimet	ers
<u>R</u> esolution:	200	•	dpi	
Create a	movie	Nymbe	er of fram	ex 1 -
Image size: Memory avai	lable:	272 37227	3 K.B 5 K.B	
ОК		Cance	el	Help

- 1. A Color mode listában válasszunk színezési módot.
- 2. A Paper color lenyitható palettában adjuk meg a háttér színét.
- 3. Háttér nélküli kép készítéséhez kapcsoljuk be a No Background jelölőnégyzetet.
- 4. A párbeszédablak Image Size részében a kép méretét és a felbontását határozhatjuk meg. A Size lenyitható listában előre beállított papírméretek közül választhatunk.
- 5. A rádiógombokkal a lap tájolását adhatjuk meg (egyéni lapméret esetén nem aktívak).
- 6. A Width, illetve a Height mezőkben a kép szélességét és magasságát állíthatjuk be. A mezők mértékegységét a Landscape felirat alatti lenyitható mezőben adhatjuk meg.
- 7. A felbontást a Resolution lenyitható mezőben választhatjuk ki, illetve írhatjuk be.
- 8. Ha mozgóképet szeretnénk készíteni, kapcsoljuk be a párbeszédablak alsó részén a Create a movie jelölőnégyzetet, majd adjuk meg az alkalmazni kívánt lapok, keretek számát a Number of frames mezőben. (A Create a movie eszköz nem aktív, ha a No Backround jelölőnégyzetet bekapcsoltuk.)
- 9. A beállítások elvégzése után kattintsunk az OK gombra.

### A kezelőfelület részei

Ha a kurzort egy ikon fölé visszük, s várunk néhány másodpercet, a program kiírja az adott eszköz nevét.

¥

- \* Circle Mask Tool kör maszk eszköz
- \* Clone Tool klón eszköz
- \* Color Replacer Tool színcserélő eszköz
- \* **Deskew Crop Tool** munkaterület levágása
- \* Effect Tool hatás eszköz
- \* Ellipse Tool ellipszis eszköz
- \* Eraser Tool radír eszköz
- \* Eyedropper Tool pipetta (színfelvevő) eszköz
- \* Fill Tool Kitöltés (kanna) eszköz
- Freehand Mask Tool szabadkézi maszk eszköz
- \* Image Sprayer Tool képszóró eszköz
- \* Interactive Fill Tool interaktív kitöltés eszköz
- \* Lasso Mask Tool lasszó maszk eszköz
- \* Line Tool vonal eszköz
- \* Local Undo Tool helyi visszavonás eszköz
- \* Magic Wand Mask Tool varázspálca maszk eszköz
- \* Mask Brush Tool maszkfestő eszköz
- \* Mask Transform Tool maszk alakító eszköz
- \* Object Picker Tool nyíl eszköz
- \* Object Dropshadow Tool árnyék eszköz
- \* **Paint Tool** festő eszköz
- \* Path Tool Béziergörbe szerkesztő eszköz
- \* Pan Tool pászta eszköz
- \* Polygon Tool sokszög eszköz
- \* Property Bar tulajdonságsor
- \* Rectangle Mask Tool téglalap maszk eszköz
- \* **Rectangle Tool** téglalap eszköz
- \* Scissors Mask Tool olló maszk eszköz
- \* Status Bar állapotsor
- \* Text Tool szöveg eszköz
- \* Toolbars eszközsorok
- \* Zoom Tool nagyító eszköz



### Nézetek

### Nézet

A billentyűzet Backspace gombját lenyomva (vagy a normál eszközsor Maximize Work Area ikonját választva) eltüntethetjük a képernyőről a címsort, a menüsort és a tálcát, ezzel megnövelve a programablak hasznos területét, illetve a rajzterületet. Ha a Backspace billentyűt (vagy a Maximise... ikont) újra használjuk, visszatérhetünk a normál nézetbe.

Az F9 billentyűt lenyomva (vagy a View menü Full-Screen Preview parancsát választva) teljes képernyős nézetet kapunk. Megszüntetéséhez kattintsunk az egér bal gombjával.

### Nagyító

A nagyító eszközt (Zoom Tool) a képernyő bal oldalán, az eszköztárban találjuk. Az eszköz választásakor az ábrán látható tulajdonságsor jelenik meg. (A nagyítás funkció a Z billentyűvel is aktiválható.)



- 1. A Zoom Level lenyitható listában előre beállított nagyítási szintek közül választhatunk.
- 2. A Zoom In, illetve Zoom Out eszközökkel nagyíthatjuk, illetve kicsinyíthetjük a rajzablak nézetét.
- 3. A Zoom 100% úgy állítja be a nagyítás szintet, hogy a szerkesztett kép minden pontja a képernyő egy-egy képpontjának feleljen meg. (Ha például új rajz készítésekor a felbontást a monitor felbontásának kétszeresére állítjuk be, akkor az eszközt használva a munkaterületen a valós képméret duplája jelenik meg.)
- 4. Az ikonra kattintva a képet valós méretében láthatjuk. (A kép ebben a méretben kerül nyomtatásra.)
- 5. A Zoom To Fit nagyítási szintet választva a teljes kép (lap) elfér a belső ablakban, képablakban.
- Az eszközökre kattintva a nagyítási szint úgy változik meg, hogy az aktív objektum, a kijelölt objektum, az összes objektum, a kép magassága, illetve a kép szélessége töltse ki a belső ablakot.

A nagyítási szintet úgy is változtathatjuk, hogy a nagyító eszköz választása után a rajzablakba kattintunk az egér bal, illetve jobb gombjával.

### A színek megadása

Az aktuális festő- (Paint), papír- (Paper), és kitöltőszínt (Fill) az állapotsor jobb oldalán láthatjuk.

Új festő-, illetve kitöltőszín megadásához kattintsunk a paletta egyik színére az egér bal, illetve jobb gombjával. (Újabb palettát a Window menü Color Palette pontjából választhatunk.) Ha a papír (háttér) színét szeretnénk megváltoztatni, nyomjuk le a CTRL billentyűt, s így kattintsunk a palettára az egér bal gombjával.

Ha rajzunk egyik színét szeretnénk használni festékként, kitöltésként, illetve háttérszínként, használjuk a színválasztó (Eyedropper Tool) eszközt. Válasszuk ki az eszközt a képernyő bal oldalán, az eszköztáron. Majd kattintsunk a rajzterületre, rajzuknak arra a részére, ahonnan fel szeretnénk venni a színt. Ha az egér bal gombjával kattintunk a festőszínt adjuk meg, ha a jobb gombbal a kitöltés színét, ha CTRL+ bal gombbal a papír színét.



A színeket úgy is meghatározhatjuk (szerkeszthetjük), hogy az állapotsoron duplán az aktuális színmintákra kattintunk.

Ha a Paint vagy Paper színmintára kattintottunk, az új színt a színválasztó párbeszédablakban határozhatjuk meg. Csak rá kell kattintanunk a kiválasztott színre a párbeszédablak egyik lapján, s OK-val zárni az ablakot.



Kitöltés megadásához kattintsunk duplán az állapotsoron a Fill színmezőre. A megjelenő párbeszédablakban adjuk meg a kitöltés típusát (kattintsunk az egyik ikonra), majd kattintsunk az Edit gombra, s az újabb ablakban válasszuk ki a konkrét kitöltőmintát.

### Festőecsetek

Az ecsetek kiugró menü Paint Tool eszközét választva olyan vonalakat rajzolhatunk, amelyek úgy néznek ki, mintha azokat például ecsettel, tollal, ceruzával, filccel készítettük volna. A vonalak jellemzőit az eszköz választása után megjelenő tulajdonságsoron adhatjuk meg.





- 1. A lenyitható listában kiválaszthatjuk a festőeszközt, például ecsetet, tollat, pasztellkrétát, vízfestéket, ceruzát, sprayt.
- 2. A Brush Type lenyitható listában a kiválasztott festőeszköz konkrét fajtáját adhatjuk meg, például választhatunk 2B vagy HB keménységű ceruzát.
- 3. A lenyitható listában festésmódot választhatunk. (Ez határozza meg, hogyan kombinálódjanak az újonnan felvett színek a kép meglevő színeivel.)
- 4. Az eszköz lenyitható mezőjében a tollhegy (ecset) formáját adhatjuk meg. A forma lehet kör vagy négyzet, határozott körvonalú vagy elhalványuló szélű. A lista alsó részén különleges formájú tollhegyekből választhatunk.
- 5. A két leggyakrabban használt tollhegyformát (ecsetformát) az eszköz alsó, illetve felső részére kattintva választhatjuk ki.
- 6. A csúszkát elhúzva (vagy a mezőbe beírva) a tollhegy méretét adhatjuk meg.
- 7. Az eszközzel átlátszóságot rendelhetünk a készülő vonalhoz.
- 8. A mezőben magasabb értéket beállítva lágyabbá tehetjük a készülő vonal széleit.
- 9. Az ikon bekapcsolásával megszüntethetjük a vonal csipkézettségét.

A vonalak festésekor alapesetben a meglevő képpontok (például a háttér pontjainak) színét módosítjuk, és nem elkülönülő objektumot készítünk. Mivel ezek a festett vonalak nem önálló objektumok, jellemzőiket utólag nem tudjuk egyszerűen megváltoztatni. Ezért a tulajdonságsoron megismert beállításokat, illetve a készítendő vonal színét még a rajzolás előtt kell megadnunk.

### Hatásecsetek

A hatás eszközt (Effect Tool) az ecsetek kiugró menüben találjuk. A Paint eszközhöz hasonlóan módosíthatjuk vele a képpontokat, ecsetformával "festhetünk" a rajzterületen. Ebben az esetben azonban a meglevő képet úgy módosíthatjuk (elkenhetjük, élesíthetjük stb.), hogy közben új színt nem viszünk a képre.





A hatásecsetek jellemzőit a festőecsetekhez hasonlóan a tulajdonságsoron állíthatjuk be. Az első lenyitható mezőben válasszuk ki az alkalmazni kívánt hatást (például Smear elkenés, Smudge maszatolás, Brightness fényesség), majd adjuk meg a használni kívánt ecset formáját, méretét stb.

### Klón eszköz

A klón eszközt (Clone Tool) az ecset kiugró menüből választhatjuk ki és a Paint eszközhöz hasonlóan használhatjuk. Ebben az esetben nem egy adott színt viszünk a képre, hanem a meglevő kép pontjait klónozzuk (másoljuk) egy másik területre.



- Az eszköz kiválasztása után a tulajdonságsor első lenyitható mezőjében klónozási módok közül választhatunk. Hagyományos értelembe vett másolást az első, Clone módot választva végezhetünk.
- 2. Az alkalmazni kívánt ecset formáját, méretét egyéb jellemzőit a tulajdonságsoron vagy a Brush Settings kiköthető ablakban adhatjuk meg.
- 3. A jellemzők beállítása után kattintsunk az egér jobb gombjával a másolni kívánt terület egy pontjára.
- 4. Majd vigyük a kurzort arra a területre, ahová másolni szeretnénk és kattintsunk az egér bal gombjával.
- 5. A rajzterületen szálkereszt jelzi a mintavétel helyét (a másolandó képpontokat) és kör a célterületet (ahová másolunk). A két jel klónozás közben együtt mozog.
- 6. A klónozás végrehajtásához nyomjuk le az egér bal gombját és a gomb lenyomva tartása mellett mozgassuk a szálkeresztet a másolandó terület fölött.



A klón eszközt nem csak az aktív képen (belső ablakon) belül használhatjuk. Az oldal alján látható képen a zsiráfokat úgy klónoztuk, hogy a mintavétel helye, illetve a célterület másmás belső ablakban

volt.



### Képszóró

A képszórót (Image Sprayer Tool) az ecsetek kiugró menüben találjuk, segítségével képeket festhetünk, szórhatunk a rajzterületre. Az eszköz választása után, a jellemzőit a tulajdonságsoron állíthatjuk be.





- 1. A mappa ikonra kattintva tölthetünk be új képlistát.
- 2. A Brush Type lenyitható mezőben a telepített képlisták közül választhatunk.
- 3. A Size mezőben a szórt képek nagyságát adhatjuk meg.
- 4. A Transparency mezőben az objektumok átlátszóságának mértékét állíthatjuk be.
- 5. A tulajdonságsor többi eszközével a szórt képek speciális jellemzőit adhatjuk meg: például a képek sorrendjét, távolságát, az egy pontra szórt képek számát.

A szórt képek nagyságát a képernyőn is beállíthatjuk. A képszóró eszköz választása után vigyük a kurzort a rajzterület fölé, nyomjuk le a Shift billentyűt, majd az egér bal gombját. Mindkettőt lenyomva tartva húzzuk el az egeret, míg a kívánt méretet elérjük.

### Alakzatok festése

Alakzatokat a Shape kiugró menü eszközeivel festhetünk Téglalap festéséhez válasszuk a Shape kiugró menü első eszközét. Az alakzat megfestése előtt állítsuk be a jellemzőit a tulajdonságsoron.



- 1. Az ikonok egyikére kattintva kiválaszthatjuk a kitöltés típusát.
- 2. Az Edit Fill gombra kattintva a kitöltés párbeszédablakokat jeleníthetjük meg, ezek eszközeivel adhatjuk meg a konkrét kitöltést.
- 3. A Shape Outline ikonra kattintva a körvonal színét állíthatjuk be, a megjelenő Paint Color (festőszín) párbeszédablakban.
- 4. A Disable eszközt bekapcsolva kitöltés nélküli alakzatokat festhetünk.
- 5. A Width mezőben a körvonal szélességét adhatjuk meg. (Nulla beírásakor körvonal nélküli alakzatot készíthetünk.)
- 6. A Transparency mezőben a festendő alakzat átlátszóságának mértékét adhatjuk meg.
- 7. A Rectangle Roundness mezőben a téglalap sarkainak lekerekítését állíthatjuk be.
- 8. A lenyitható listában a festés módját választhatjuk ki.
- 9. Az eszköz bekapcsolásával megszüntethetjük a csipkézettséget.
- 10. Ha a Render to... ikont bekapcsoljuk, akkor az alakzat festésekor új objektumot hozunk létre. Az ikont kikapcsolva az alakzatot egy meglevő objektumfóliára vagy a háttérre festjük.

Végül rajzoljuk meg az alakzatot: kattintsunk a rajzterületre, s az egér bal gombját lenyomva húzzuk a kurzort átlósan.



Ellipszis, sokszög és vonal alakzat festése: A Shape kiugró menü további eszközeit (ellipszis, sokszög, vonal) a téglalap eszközhöz hasonlóan használhatjuk.

- 1. Kattintsunk az egyik eszközre a Shape kiugró menüben.
- 2. Állítsuk be a festendő alakzat jellemzőit a tulajdonságsoron.
- 3. Majd fessük meg a rajzterületen az alakzatot.

Sokszög készítésekor kattintsunk a rajzterület különböző pontjaira.

Az alakzat befejezéséhez az utolsó kattintáskor nyomjuk le az Alt billentyűt vagy kattintsunk duplán az egér bal gombjával. Vonal alakzatot ugyanígy rajzolhatunk.

### Szöveg festése

Szöveg festéséhez válasszuk az eszköztáron a Text eszközt. A karakterek beírása előtt a tulajdonságsoron adjuk meg a szöveg jellemzőit.

A

- 1. Betűtípus.
- 2. Betűméret.
- 3. Karakter és sorköz.
- 4. Betűstílus (félkövér, dőlt, aláhúzott).
- 5. Igazítás (balra, középre, jobbra).
- 6. Csipkézettség megszüntetése (kis betűméretnél ajánlott az eszközt bekapcsolni).
- 7. A Render Text To Mask ikon bekapcsolásával a szöveg megfestése helyett szövegmaszkot készíthetünk. Az eszköz kikapcsolt állapotánál egyszerű szövegobjektumot hozunk létre.
- 8. Az ikonra kattintva a Format Text párbeszédablakot nyitjuk meg, ahol beállíthatjuk a karakterközt, az igazítást stb.

A jellemzők megadása után kattintsunk a rajzterületre és gépeljük be a szöveget (Sorváltáshoz használjuk az Enter billentyűt.)



### A szövegtartalom utólag is szerkeszthető, formázható:

- 1. Jelöljük ki nyíl eszközzel a szövegobjektumot.
- 2. Válasszuk az eszközsorról a Text eszközt, majd kattintsunk a kijelölt objektumra (vagy kattintsunk duplán a szövegeszközre). A szövegen belül megjelenik a kurzor.
- 3. Jelöljük ki a kurzorral a módosítandó szövegrészt (egy szót kijelölhetünk úgy is, hogy duplán rákattintunk).
- 4. Végül változtassuk meg a kívánt szövegjellemzőket a tulajdonságsor vagy a Format Text párbeszédablak eszközeivel.
- 5. A szöveg színének változtatásához válasszunk új festőszínt, például kattintsunk a paletta egy színére az egér bal gombjával.

### Objektumok transzformálása

Transzformálás első lépéseként jelöljük ki a módosítandó objektumot: válasszuk az eszközsoron a nyíl eszközt, majd kattintsunk az alakítandó objektumra. A kijelölt objektum körül megjelennek az alakítófogantyúk.



- 1. Az egér gombját lenyomva tartva az objektum áthelyezhető.
- 2. A sarokfogantyúkat használva arányosan méretezhetünk; az oldalfogantyúkkal vízszintes, illetve függőleges irányban változtathatjuk a méreteket.
- 3. Ha újra az objektumra kattintunk, megjelennek a forgató- és döntőfogantyúk. A sarokfogantyúkkal forgathatjuk, az oldalfogantyúkkal dönthetjük az objektumot.
- 4. Újabb kattintással a torzító fogantyúkat hívhatjuk elő. A fogantyúkat elhúzva alakíthatjuk a képet.
- 5. Ha negyedszer is az objektumra kattintunk, a perspektíva fogantyúkat jeleníthetjük meg. A sarokpontokat áthelyezve adhatunk az objektumnak perspektivikus hatást.
- 6. A transzformáció vagy transzformációk beállítása után kattintsunk az egér jobb gombjával a rajzterületre, s a műveletek végrehajtásához válasszuk a megjelenő segédmenü Apply sorát. Amennyiben a módosításokat nem akarjuk alkalmazni kattintsunk a Reset parancsra.) Ha csak áthelyezést alkalmaztunk, akkor az azonnal végrehajtódik. A beállított transzformációkat úgy is alkalmazhatjuk, hogy (a segédmenü előhívása helyett) duplán az objektumra kattintunk.

A transzformálásokat nemcsak szabad kézzel, hanem pontos értékek alapján is elvégezhetjük.

A módosítandó objektum kijelölése után a tulajdonságsor lenyitható listájában válasszuk ki az alkalmazni kívánt transzformációt, majd a tulajdonságsoron megjelenő eszközökkel végezzük el a beállításokat.



### Objektumműveletek

Az objektumokat az Object kiköthető ablakban egyszerűen kezelhetjük.

Az ablak megnyitásához válasszuk a Window menü Dockers pontjának Object parancsát.

Az ablak középső mezőjében az objektumok listáját láthatjuk. Ha színes, nem háttér nélküli lapon dolgozunk, akkor az objektumlista legalsó sorában a Background (háttér) feliratot láthatjuk.

Egy objektumot kijelölhetünk, ha nyíl eszköz választása után a kiköthető ablakban a bélyegképére kattintunk. (A kiköthető ablakban az aktív objektum bélyegképe piros keretben látható).

### Objektum másolása

- 1. Jelöljük ki a másolandó objektumot, objektumokat.
- Kattintsunk a normál eszközsor Copy ikonjára vagy válasszuk az Edit menü Copy parancsát.
- 3. Végül kattintsunk a normál eszközsor Paste as Object ikonjára vagy válasszuk az Edit menü Paste sorának As New Object parancsát.
- 4. A művelettel új objektumot hozunk létre az eredeti objektum felett.
- 5. Aktív, kijelölt objektumot az Object menü Duplicate parancsára kattintva is másolhatunk.

#### Üres objektum készítése

Az Object kiköthető ablak New Image ikonjára kattintva, vagy az Object menü Create sorának New Object parancsát választva új, üres objektumot (objektumfóliát) hozhatunk létre. Ha ecsettel festett vonalakat önálló objektumként szeretnénk használni, akkor készítsünk egy üres objektumot, jelöljük ki, majd erre fessünk.

#### Objektum törlése

Törléshez jelöljük ki nyíl eszközzel a törlendő objektumot (objektumokat) a rajzterületen vagy az Object kiköthető ablakban. Majd kattintsunk az Object ablakban a Delete Object (kuka) ikonra, vagy nyomjuk le a Delete billentyűt, esetleg válasszuk az Object menü Delete parancsát.

#### Sorrend

Egy objektum sorrendben elfoglalt helyének változtatásához nyomjuk le az egér bal gombját az objektum bélyegképe fölött az Object kiköthető ablakban, majd a gomb lenyomva tartásával húzzuk a kurzort a kívánt helyre a listában.

#### Csoportosítás

Objektumok csoportosításához jelöljük ki nyíl eszközzel az objektumokat a rajzterületen vagy az Object kiköthető ablakban, majd kattintsuk tulajdonságsor Group gombjára. A csoport bontásához jelöljük ki nyíl eszközzel az objektumcsoportot, majd kattintsunk a tulajdonságsor Ungroup gombjára.

•	1.1	Object 1	rtistic
• [	_	Object 2	Media
• [		Object 3	
• [		Background	BSMOR
			Ctjects

### Kombinálás

A kombinálással objektumokat (objektumfóliákat) véglegesen egyesíthetünk egymással vagy a háttérrel. A külön fóliákon létrehozott képek egybeforrnak, s a továbbiakban külön nem kezelhetők. Az objektumok kombinálásával jelentősen csökkenthetjük a fájlméretet.

- 1. Egy objektumot a hátérrel egyesíthetünk, ha kijelölése után az Object menü Combine pontjából a Combine Object With Background parancsot választjuk.
- 2. Objektumokat egymással egyesítünk, ha kijelölésük után az Object menü Combine pontjának Combine Object Together parancsára kattintunk. (Több objektum kijelöléséhez használjuk a Shift billentyűt. A kijelölést a rajzablakban vagy az Object kiköthető ablakban is elvégezhetjük.)
- 3. Ha valamennyi objektumot egyesíteni akarjuk a háttérrel, válasszuk az Object menü Combine pontjának Combine All Objects With Background parancsát.

### Visszavonás és radír

Ha egy kép szerkesztése közben hibáztunk, a helyi visszavonás (Local Undo) eszközzel visszaállíthatjuk a megelőző állapotot. Kattintsunk a Local Undo ikonra, a megjelenő tulajdonságsoron állítsuk be az eszköz jellemzőit (forma, méret), majd az egér gombját lenyomva tartva húzzuk végig a kurzort a hibás részeken. A funkciót csak az utolsó művelet visszavonására alkalmazhatjuk.

Radírozáshoz jelöljük ki a módosítandó objektumot, majd válasszuk radír eszközt (Eraser Tool). A megjelenő tulajdonságsoron adjuk meg a radír formáját, méretét, átlátszóságát stb., majd használjuk úgy a rajzterületen, mintha festenénk. A radír eszközzel láthatóvá tesszük a radírozott terület alatti objektumot vagy hátteret. (Háttér radírozásakor az aktuális papírszín válik láthatóvá.)





Egy műveletet a normál eszközsor Undo ikonjára (balra forduló nyíl) kattintva vonhatunk vissza. Több egymást követő műveletet az Undo kiköthető ablakban egyszerre érvényteleníthetünk. Az ablak megjelenítéséhez válasszuk Window menü Dockers pontjának Undo/Redo parancsát. A párbeszédablak középső részén a legutóbb elvégzett műveletek listáját láthatjuk . Műveletsor visszavonásakor kattintsunk arra a sorra, amellyel bezárólag törölni szeretnénk a módosításokat.

### Kitöltések

Az objektumok kitöltését több módon is elvégezhetjük

### Kitöltés menüből

- 1. Tegyük aktívvá a módosítandó objektumot: például kattintsuk a névére az Objects kiktöthető ablakban.
- 2. Válasszuk az Edit menü Fill parancsát.
- 3. A megjelenő párbeszédablakban határozzuk meg a kitöltés típusát (egyszínű, átmenetes, bitképes, anyagmintás): kattintsunk az ikonok egyikére.
- 4. Kattintsunk az Edit gombra.
- 5. Az újabb ablakban adjuk meg a konkrét kitöltést válasszunk színt, illetve mintát.
- 6. Végül OK-val zárjuk be a párbeszédablakokat.

Alapesetben a program a teljes "objektumfóliát" kitölti. Ha azt szeretnénk, hogy csak a színezett részek kapjanak kitöltést (vagyis az átlátszó részek maradjanak továbbra is átlátszóak), akkor a művelet elvégzése előtt kapcsoljuk be a Lock Transparency eszközt az Objects kiköthető ablakban.

Ha az objektumnak csak egy meghatározott részét akarjuk átszínezni, akkor a művelet elvégzése előtt vegyük körül maszkkal a módosítandó területet.



### Fill eszközzel

- 1. Tegyük aktívvá a módosítandó objektumot: például kattintsuk a névére az Objects kiköthető ablakban.
- 2. Válasszuk az eszköztáron a kitöltés (Fill) eszközt.
- Határozzuk meg a kitöltést: a tulajdonságsor ikonjaira kattintva adjuk meg a kitöltés típusát, majd az Edit gombra kattintva válasszunk konkrét színt vagy mintát ugyanazokat a párbeszédablakokat használhatjuk, mint a menüs kitöltésnél).
- 4. Végül kattintsunk a rajzterületen az átszínezendő részre. (A program a kattintás helyével megegyező színű egybefüggő területet színezi át.)

#### Interaktív kitöltéssel

- Tegyük aktívvá a módosítandó objektumot: például kattintsuk a névére az Objects kiköthető ablakban.
- 2. Kattintsunk az eszköztáron az Interactive Fill eszközt.
- Válasszunk kitöltési típust a tulajdonságsor bal szélén levő lenyitható listában (Type).
- 4. Alakítsuk tetszés szerint a kitöltőmintát a rajzterületen megjelenő vezérlőpontokkal, illetve a tulajdonságsor eszközeivel.
- 5. Végül kattintsunk az Apply gombra a tulajdonságsor jobb szélén.

Alapesetben a program itt is a teljes "objektumfóliát" kitölti. Ha azt szeretnénk, hogy csak a színezett részek kapjanak kitöltést, akkor kapcsoljuk be a Lock Transparency eszközt, illetve ha az objektumnak csak egy meghatározott részét akarjuk átszínezni, akkor használjunk maszkot.





### Átlátszóság

Amikor átlátszóságot alkalmazunk egy objektumra, előtűnik az alatta levő objektum, illetve háttér. Az aktív objektum átlátszóságának mértékét beállíthatjuk például az Object kiköthető ablak felső részén található Opacity csúszkával.

### Fessünk átlátszóságot

- Tegyük aktívvá a módosítandó objektumot (kattintsunk a bélyegképére az Object kiköthető ablakban vagy kattintsunk az objektumra a rajzterületen a nyíl eszköz választása után).
- 2. Válasszuk átlátszóságfestő eszközt (Object Transparency Brush Tool).
- 3. A megjelenő tulajdonságsoron adjuk meg az ecset jellemzőit, például formáját, méretét.
- 4. Ha az átlátszóság hatást maszkkal szeretnénk létrehozni, kapcsoljuk be az Apply to Clip Mask eszközt.
- 5. Az átlátszóság mértékét az Apply gomb bal oldalán látható Transparency Brush Opacity csúszkával állíthatjuk be.
- 6. Fessük rá az objektumra az átlátszóságot a rajzablakban.
- 7. Végül a művelet végrehajtásához kattintsunk a tulajdonságsor Apply gombjára.

### Clip Mask

Az átlátszóság alapesetben az aktív objektumot módosítja. Ha az átlátszóság megadásakor a tulajdonságsoron bekapcsoljuk az Apply to Clip Mask ikont, akkor az eredeti objektum módosítása nélkül érhetjük el az átlátszóságot. Ilyenkor utólag egymástól függetlenül is módosíthatjuk az eredeti képet, illetve a Clip Mask-ot. Kattintsunk az objektum vagy a maszk bélyegképére az Object kiköthető ablakban, majd végezzük el a módosításokat, például fessünk az objektumra vagy a maszkra. Clip mask törléséhez először tegyük aktívvá a maszkot: kattintsunk a bélyegképére az Object kiköthető ablakban (vagy jelöljük ki nyíl eszközzel az átlátszó objektumot a rajzterületen). Majd a törléshez válasszuk az Object menü Clip Mask pontjának Remove parancsát.

### Tegyük átlátszóvá a színeket

A Transparent Color Selection Tool eszköz választása után az aktív objektumra kattintva átlátszóvá tehetjük az objektum azon képpontjait, amelyek a kattintás, kattintások helyével azonos színűek. (Az átlátszóság alkalmazáshoz ne felejtsünk az Apply gombra kattintani a tulajdonságsoron.)

### Készítsünk mintás átlátszóságot

Jelöljük ki nyíl eszközzel a módosítandó objektumot, objektumokat, majd kattintsunk az eszköztár Object Tarnsparency Tool eszközére.

- 1. A megjelenő tulajdonságsor Type mezőjében válasszuk ki az átlátszóság típusát, például lineáris, bitkép, anyagminta.
- 2. Bitképes vagy anyagmintás átlátszóság típus választásakor a tulajdonságsor Edit Fill gombjára kattintva választhatunk konkrét mintát.
- Az átlátszóság jellemzőit a rajzterületen megjelenő vezérlőpontokkal, csúszkákkal is változtathatjuk.
- A beállított átlátszóság alkalmazásához kattintsunk a tulajdonságsor Apply gombjára, vagy kattintsunk az egér jobb gombjával és válasszuk a segédmenü Apply parancsát.

# .....

٩**ò** 





![](_page_17_Picture_24.jpeg)

![](_page_17_Picture_25.jpeg)

## Árnyék

### Árnyék létrehozása

- Ha egy objektumhoz árnyékot szeretnénk rendelni, először tegyük aktívvá: Kattintsunk a bélyegképére az Object kiköthető ablakban vagy kattintsunk rá a rajzablakban nyíl eszköz választása után. (Egyszerre több objektumot is kijelölhetünk.)
- 2. Válasszuk az eszköztár Object Dropshadow eszközét.
- 3. Hozzuk létre az árnyékhatást a rajzablakban (kattintsunk az objektumra és az egér gombját lenyomva tartva húzzuk el a kurzort).
- 4. Az árnyék jellemzőit a tulajdonságsor eszközeivel, illetve a rajzterületen a vezérlőpontok elmozdításával módosíthatjuk.
- 5. Színes árnyékot készíthetünk, ha a palettára kattintunk az egér jobb gombjával, vagy színt húzunk az árnyék vezérlőnégyzetére.
- 6. Az alkalmazáshoz kattintsunk az Apply gombra.

### Árnyék törlése

- 1. Tegyük aktívvá az árnyékolt objektumot.
- 2. Kattintsunk a nevére az egér jobb gombjával az Object kiköthető ablakban.
- 3. Válasszuk a segédmenü DropShadow sorának Delete Shadow parancsát.

A segédmenü DropShadow pontjának Split Shadow parancsával az árnyékot és az objektumot különválaszthatjuk egymástól, az árnyék önálló objektummá alakul.

Az objektumot és árnyékát kombinálhatjuk a segédmenü DropShadow pontjának Combine Shadow parancsára kattintva.

![](_page_18_Picture_14.jpeg)

### Effektusok

#### A hatások alkalmazásának menete

- 1. Jelöljük ki a módosítandó objektumot. (Némelyik hatás csak akkor működik, ha az objektumra maszkot is készítünk.)
- 2. Válasszuk ki az alkalmazni kívánt hatást az Effects menüből. (A módosítandó kép típusától, színezési módjától is függ, hogy mely hatások aktívak a menüben.)
- 3. A megjelenő párbeszédablakban végezzük el a beállításokat.
- 4. Kattintsunk a Preview gombra, hogy megjelenjen a hatás előnézeti képe.
- 5. Ha a Preview gomb melletti lakat ikont bekapcsoljuk, akkor minden módosítás után automatikusan frissül az előnézeti kép.
- 6. Reset gombra kattintva visszaállíthatjuk a párbeszédablak alapbeállításait.
- 7. Ha a kiválasztott helyett egy másik hatást szeretnénk használni, az ablak bal felső sarkában látható háromszögre kattintva újra előhívhatjuk az effektek listáját.
- 8. A hatás alkalmazásához kattintsunk az OK gombra.

Alapesetben egy bitképes hatás előnézeti képe (amit a párbeszédablak Preview gombjára kattintva jeleníthetünk meg) a rajzablakban, az eredeti kép helyén látható.

A párbeszédablakok címsorában található ikonok bekapcsolásával az előnézeti képet a párbeszédablakon belül jeleníthetjük meg. Az első ikont választva két ablakos, a másodikat egy ablakos előnézetet kapunk. Két ablakos előnézetnél az egyik oldalon az eredeti, a másikon a módosított képet láthatjuk.

Az előnézeti kép nagyításához, kicsinyítéséhez kattintsunk a képre az egér bal, illetve jobb gombjával. Ha az előnézeti kép fölött lenyomjuk az egér bal gombját, az aktívvá váló pászta eszközzel mozgathatjuk a képet.

### Maszk eszközök

### Téglalap maszk

Téglalap maszk készítéséhez kövessük az alábbi lépéseket:

- 1. Jelöljük ki azt az objektumot, amire a *maszkot* alkalmazni szeretnénk.
- 2. Válasszuk az eszköztár Mask Tool kiugró menüjében a Rectangle Mask Tool ikont.
- 3. Rajzoljuk meg a téglalap maszkot: kattintsunk a rajzterületre nyomjuk le az egér bal gombját, s húzzuk el a kurzort átlós irányba.
- 4. Ha szükséges, változtassuk meg a maszkoló eszköz beállításait a tulajdonságsoron, esetleg válasszunk más *maszkolási módot*, majd kerítsünk be újabb képrészletet, képrészleteket a rajzterületen.

![](_page_20_Picture_7.jpeg)

### További maszkeszközök

Az eszköztár Mask Tool kiugró menüjének további eszközeivel is maszkokat hozhatunk létre. Egy maszk készítésénél a különböző maszkeszközöket együtt, egymást kiegészítve is használhatjuk.

- 1. Kör maszkkal (Circle Mask Tool) kör vagy ellipszis alakú területet, területeket különíthetünk el.
- 2. A szabadkézi maszk eszközzel (Freehand Mask) a rajzterület különböző pontjaira kattintva sokszög alakú, az egér gombját lenyomva tartva szabálytalan alakú szerkeszthető területet keríthetünk be. A maszkalakzat befejezéséhez nyomjuk le az Alt billentyűt és kattintsunk az egér bal gombjával.
- 3. Lasszó eszközt (Lasso Mask) használva úgy keríthetünk körül egy területet, mint a Freehand eszközzel. A különbség annyi, hogy a Lasso Mask színérzékeny eszköz. Az első kattintás helyével megegyező színű, összefüggő területet kiveszi a szerkeszthető részből.
- 4. Olló (Scissors) eszközzel elütő színű éleket, képpontokat keresve készíthetünk maszkot. (Az első kattintás helyének színe lesz a viszonyítási alap.) Az eszközt szabadkézi maszkként is használhatjuk.
- 5. Varázspálca (Magic Wand Mask Tool) eszközzel szín megadásával különíthetjük el a szerkeszthető területet. Az eszközzel a képre kattintva, a kattintás helyével megegyező színű egybefüggő terület válik szerkeszthetővé.
- 6. Maszkfestő (Mask Brush Tool) eszközzel a szerkeszthető területet ecsetvonásokkal festhetjük meg.

### Maszkmódok

A Mask menü Mode pontjának parancsaival, vagy a tulajdonságsor eszközeire kattintva válthatunk maszkmódot.

Az ikonok valamennyi maszkeszköz tulajdonságsorán megtalálhatóak.

- 1. Leggyakrabban a normál maszkmódot alkalmazunk. Ebben az esetben, ha több maszkot rajzolunk egymást követően a rajzterületre, akkor csak egy, az utolsóként létrehozott marad meg.
- 2. Az Additive mód bekapcsolásakor az egymás után rajzolt maszkok területe összeadóik (akkor is, ha nincsenek fedésben).
- 3. Subtractive módnál az utóbb rajzolt maszkokkal szűkítjük a szerkeszthető területet.
- 4. A XOR mód alkalmazásánál a szerkeszthető terület azokkal a részekkel csökken, ahol a maszkeszközökkel létrehozott területek fedik egymást.

![](_page_21_Picture_7.jpeg)

Ha egy funkcióbillentyűt is lenyomunk maszkok megrajzolásakor, ideiglenesen más maszkmódot alkalmazhatunk. (Például normál módban, a Shift gomb lenyomva tartása mellett rajzolt maszkok területe összeadódik.)

### Maszkműveletek

#### A maszkkal körülvett szerkeszthető területet áthelyezhetjük vagy másolhatjuk.

- Kattintsunk a kijelölt területre az egér jobb gombjával (amíg a Mask eszköz aktív), majd húzzuk el a kurzort a gomb lenyomva tartása mellett. A gomb felengedésekor megjelenő segédmenüben áthelyezéshez válasszuk a Move Here, másoláshoz a Copy Here parancsot.
- 2. Ha a másolással új objektumot szeretnénk létrehozni, válasszuk az Object menü Create pontjának Object Copy Selection parancsát. Ha a maszkkal kijelölt területet kivágva szeretnénk új objektumot készíteni, válasszuk az Object menü Create pontjának Object Cut Selection parancsát.

### Tegyük láthatóvá a maszkot

- 1. Ha a Mask menü Mask Overlay parancsára kattintunk, a rajzterületen megjelenik a "védőlemez", a grafika nem szerkeszthető részeit piros szín jelzi.
- 2. Ha csak a maszk körvonalát szeretnénk látni, akkor a Mask menü Marquee Visible parancsát kapcsoljuk be.

#### Maszk alakítása

Maszkot az objektumokhoz (Színek megadása) hasonlóan transzformálhatunk, áthelyezhetünk, forgathatunk stb. (bővebben). A különbség annyi, hogy kijelölésükhöz illetve alakításukhoz nyíl eszköz helyett a Mask Transform eszközt használjuk. A transzformálás végrehajtásához ne felejtsük el kiadni az Apply parancsot!

Maszk alakítása menüből
1. A Mask menü Shape pontjának Border parancsával a maszk körvonalát szerkeszthető szegéllyé alakíthatjuk. A szegély szélességét és típusát a parancs kiadása után

- szegéllyé alakíthatjuk. A szegély szélességét és típusát a parancs kiadása után megjelenő párbeszédablakban adhatjuk meg. A beállítások eredményét (előnézetét) a szem ikonra kattintva nézhetjük meg. Az alkalmazáshoz a párbeszédablakot az OK gombra kattintva zárjuk be.
- 2. A Mask menü Shape pontjának Expand és Reduce parancsaival a maszk szerkeszthető területét növelhetjük, illetve csökkenthetjük. (A megjelenő párbeszédablak Width mezőjében adhatjuk meg, hogy a maszk vonala mentén milyen széles sávot szeretnénk hozzáadni, vagy elvenni a szerkeszthető területből.)
- 3. A maszk határolóvonalának egyenetlenségeit a Mask menü Shape pontjának Smooth parancsára kattintva simíthatjuk el.

### Maszk objektumból

Az aktív objektumból (illetve színezett részeiből) maszkot készíthetünk: az objektum kijelölése után válasszuk a Mask menü Create From Object parancsát, vagy kattintsunk az Object kiköthető ablak Create Mask From Object ikonjára. A művelet fordítottja is elvégezhető: maszkból objektumot készíthetünk. Válasszuk például az Object menü Create pontjából az Object:Copy Selection sort.

#### Maszk törlése

Maszk törléséhez válasszuk a Mask menü Remove parancsát vagy a Mask Remove ikont.

![](_page_22_Picture_18.jpeg)

![](_page_22_Picture_19.jpeg)

### Fogalomtár

#### BITKÉP

A bitképeket a rajzolóprogram képpontokból állítja össze. Úgy képzelhetjük el, mint egy igen sok elemből álló színes mozaikot. A különböző színű pontokból, azok kisebb-nagyobb halmazából bontakoznak ki az alakzatok. Az elkészített rajzok tárolásához szükséges hely nagyságát meghatározza a képpontok száma. Egy rajz képpontjainak száma pedig a rajz méretétől és a felbontástól függ. A fájlméretet befolyásolja az is, hogy milyen színmódban dolgozunk, vagyis hány különböző színt használunk a munkánkban.

#### **FELBONTÁS**

A felbontás (resolution) adja meg, hogy adott távolságon, 1 hüvelyken belül, hány képpont legyen. Mértékegysége a DPI (Dot Per Inch) magyarul pont/hüvelyk. Képernyős megjelenítésnél 72 esetleg 96 DPI felbontást használhatunk, nyomtatásnál érdemes ennél nagyobb felbontást választani, például 150-200 DPI-t. Jó minőségű, színes nyomtatón készített 300 DPI-s képek már közelítik a fénykép minőséget.

#### SZÍNMÓD

(Color mode) más néven színmodell. A leggyakrabban használt színmódok:

- Grayscale a szürke 256 színárnyalatát tartalmazza,
- Paletted érdemes ezt a módot használni, ha az internetre készítünk képeket,
- RGB elsősorban képernyős megjelenítéshez,
- CMYK elsősorban nyomtatáshoz.

#### OBJEKTUM

A Corel PHOTO-PAINT-ben használt objektumok nem határozott körvonalú, zárt alakzatok. Ezeket az objektumokat úgy képzelhetjük el, mint lapnyi méretű átlátszó fóliákat, melyeknek egyes részei, bizonyos pontjai színezettek. Ahol az objektumfóliát nem színeztük, nem festettük be, ott az alatta levő objektum vagy háttér látszik. A leírásokban az objektum szó helyett gyakran az objektumfólia kifejezést használtuk, ezzel is érzékeltetni szeretnénk, hogy a program az objektum fogalmán az egész lapméretű területet érti, s nemcsak a színezett részeket.

#### MASZK

A maszkot úgy képzelhetjük el, mint egy lapnyi méretű lemezt a rajzunk felett, amin egy vagy több kisebb nagyobb lyuk, rés tátong. A lemez minden beavatkozástól megvédi a takart felületet, ezért csak ott módosíthatjuk az alatta levő képet, objektumot, ahol a lemez lyukas. A maszkkal elkülönített részeket nemcsak módosíthatjuk, hanem áthelyezhetjük, másolhatjuk, kivághatjuk, objektumot készíthetünk belőle. Egy maszk készítésekor tulajdonképpen azt kell meghatároznunk, hogy az alkalmazandó védőlemezen hol legyenek lyukak, vagyis hol maradjon szerkeszthető a maszk alatti kép. Maszkot két módon határozhatunk meg: terület vagy szín megadásával.

### Tippek, trükkök

- ★ A háttérből objektumot készíthetsz az Object menü, Create pontjának, From Background parancsával.
- ★ A teljes képet maszkkal veheted körül, ha duplán kattintasz az egyik maszk eszközre (pl. a Rectangle Mask Tool-ra)
- Az ecset eszköz (Paint Tool) valamennyi tulajdonságát beállíthatod a Brush Settings kiköthető ablakban. Az ablak megjelenítéséhez kattints duplán az ecset eszközre, vagy válaszd a Window menü Dockers sorának Brush Settings parancsát.
- Az ecsettel festett vonalak az aktív objektumra, illetve a háttérre kerülnek. Ha a festett vonalakat külön objektumként szeretnéd használni, készíts új "objektumfóliát" (Object menü>Create>New object),és erre fess.
- Ha duplán a radír eszközre (Eraser Tool) kattintasz, az aktív objektum valamennyi képpontját törölheted. Ilyenkor az "üres objektumfólia" megmarad.
- ★ Ha a teljes objektumot törölni szeretnéd (úgy, hogy üres objektumfólia se maradjon), válaszd az Object menü Delete parancsát.
- ★ Jelentősen csökkentheted a képed fájlméretét, ha a különálló objektumokat egybeforrasztod. Az objektumok kijelölése után válaszd az Object menü Combine sorának Combine Objects Together sorát. Vigyázat, a kombinált alakzat utólag nem bontható fel, az elemek külön nem lesznek szerkeszthetőek.
- Palettát készíthetsz egy kijelölt (aktív) objektumról : válaszd a Window menü Color Palettes sorának Create Palette From Objects parancsát. Az elkészült színtárat későbbi használatra is elmentheted a párbeszédablak Save ikonjára kattintva.

### Példafeladatok

### Díszbetűk

### Fény 1.

Nyissunk egy 200x100 pixel méretű (96dpi) fekete lapot.

Irjunk be világos színnel egy szót.

A példában "Moon Green" színt, 48 pontos Arial Black

betűtípust használtunk. (A szöveg eszköz tulajdonságsorán a Render Text To Mask ikon ne legyen bekapcsolva!)

Igazítsuk középre a szöveget, majd vigyük vágólapra. (Edit> Copy)

Kombináljunk egybe mindent. (Object> Combine>Combine All Object With Background)

Alkalmazzunk rá Gaussian Blur hatást. (Effects> Blur> Gaussian Blur /Radius=5)

Illesszük be a vágólap tartalmát. (Edit> Paste> As New Object)

Kapcsoljuk be a Lock Transparency funkciót.

Töltsük ki feketével az imént beillesztett szövegobjektumot.

(Kattintsunk az egér jobb gombjával a paletta fekete színmintájára, majd válasszuk az Edit menü Fill parancsát.)

![](_page_26_Picture_14.jpeg)

![](_page_26_Picture_15.jpeg)

![](_page_26_Picture_16.jpeg)

### Fény 2.

Nyissunk egy 200x100 pixel méretű (96dpi) fekete lapot.

Írjuk be a szót fekete színnel, 48 pontos Arial Black betűtípussal.

(A szöveg eszköz tulajdonságsorán a Render Text To Mask ikon ne legyen bekapcsolva!)

Igazítsuk középre az objektumot.

(A fekete háttérre írt fekete betűk csak akkor látszanak, ha a látható objektumhatárvonal funkció aktív. A funkciót az Object menü> Marguee Visible parancsával kapcsolható be.)

Rendeljünk a szövegobjektumhoz világos színű Small Glow árnyékot:

Az objektum kijelölt állapotánál kattintsunk az Object Dropshadow eszközre, a tulajdonságsor első lenyitható listájában válasszuk a Small Glow sort, kattintsunk az egér jobb gombjával a paletta egyik színmintájára (például a világoszöldre), végül kattintsunk az Apply gombra az árnyék tulajdonságsorának jobb szélén.

![](_page_27_Figure_8.jpeg)

![](_page_27_Picture_9.jpeg)

![](_page_27_Picture_10.jpeg)

### Szivárvány

Nyissunk egy új lapot (96 dpi).

A hátteret töltsük ki anyagmintával. (Válasszuk az Edit menü Fill parancsát. A párbeszédablakban kattintsunk a Texture fill ikonra, majd az Edit gombra. Az újabb ablak Texture library listájában keressük meg a Style mappát, majd a Texture listában a Cosmic clouds anyag-mintát. Végül OK-val zárjuk be az ablakokat.)

Írjunk be egy rövid szöveget maszkként. (Bauhaus betűtípus, 96 pont)

Alkalmazzunk rá üveg hatást: Effects> 3D Efffects> Glass / a Lens lap Drop off listájában válasszuk a Mesa sort, a Lighting lapon kattintsunk a pipettára, majd a rajzunk egy közepesen sötét pontjára.

Tompítsuk az imént alkalmazott effektus hatását: használjuk az Edit menü Fade last command parancsát (percent=50, Merge=normal)

Végül adjunk hozzá elefántbőr hatást. (Effects> Texture< Elephant skin /Age=75, Color= halvány-rózsaszín vagy fehér)

Variáció: Érdekes, rücskös felületet kapunk, ha fényt adunk a művünkhöz: Effects> Render> Lightinng effects /a Styles listában válasszuk a Texturize stílust.

![](_page_28_Picture_8.jpeg)

🧏 Edit Fill...

![](_page_28_Picture_10.jpeg)

![](_page_28_Picture_11.jpeg)

![](_page_28_Picture_12.jpeg)

![](_page_28_Picture_13.jpeg)

![](_page_28_Picture_14.jpeg)

#### Púderkék

Fekete színű lappal kezdjünk (96 dpi).

A festőszínt állítsuk kékre. (kattintsunk a paletta Pastel Blue színmintájára az egér bal gombjával. Írjuk be a szót 96pontos Bremen betűtípussal.

Készítsünk a szövegről maszkot (Mask> Create from object).

Alkalmazzunk rá The Boss hatást. (Effects> 3D Effects> The Boss/ resetelés után kapcsoljuk be az Invert jelölőnégyzetet.

Töröljük a maszkot (Mask> Remove).

Lágyítsuk az objektum körvonalát: Object> Feather/ Widht=2, Edges=linear.

Domborítsuk kissé a karaktereket: Effects> 3D Effects> Emboss/ reset után kapcsoljuk be az Original colors rádiógombot.

Végül rendeljünk a szöveghez púderkék árnyékot: Az objektum kijelölt állapotánál kattintsunk az Eszköztár Object Dropshadow eszközére, a tulajdonságsor első lenyitható listájában válasszuk a Small Glow sort, kattintsunk az egér jobb gombjával a paletta Powder Blue színmintájára, majd az Apply gombra az árnyék tulajdonságsorának jobb szélén.

Variáció: Small Glow árnyék helyett hagyományos, perspektivikus árnyékot is használhatunk.

![](_page_29_Picture_10.jpeg)

![](_page_29_Picture_12.jpeg)

![](_page_29_Picture_13.jpeg)

![](_page_29_Picture_14.jpeg)

![](_page_29_Picture_15.jpeg)

![](_page_29_Picture_16.jpeg)

#### Web-gomb 1.

Nyissunk egy 90x30 pixel méretű (96dpi) háttér nélküli lapot.

Rajzoljunk rá egy lapméretű, egyszínű, lekerekített sarkú téglalapot. (A téglalap eszköz tulajdonságsorának beállításait az ábra mutatja.)

Készítsünk a téglalapról maszkot. (Mask> Create from Object)

Alkalmazzunk rá The Boss hatást. (Effects> 3D Effects> The Boss / Widht=30, Height=45, Smoothness=50, Drop of=Mesa, Invert jelölőnégyzet bekapcsolva, Brightness=80, Sharpness=100, Direction 315, Angle 45)

Írjuk be a "START"szót maszkként 12 pontos Arial Black betűtípussal (A szöveg eszköz tulajdonságsorán a Render Text To Mask ikon legyen bekapcsolva!)

Igazítsuk középre a maszkot. (Mask> Align /a Center jelölőnégyzetek legyenek bekapcsolva) A betűk csak akkor látszanak, ha a látható maszkhatárvonal funkció aktív. A funkció az Mask menü> Marguee Visible parancsával kapcsolható be.

Végül rendeljünk a szövegmaszkhoz "világítást". (Effects> Render> Lighting effects /a párbeszédablak alján a Style lenyitható listában válasszuk a Three up sort.)

![](_page_30_Picture_8.jpeg)

![](_page_30_Picture_9.jpeg)

![](_page_30_Picture_10.jpeg)

![](_page_30_Picture_11.jpeg)

![](_page_30_Picture_12.jpeg)

#### Web-gomb 2.

90x30 pixel méretű (96dpi) háttér nélküli lappal kezdjünk, s válasszunk egy világos színt festő- és kitöltőszínnek (kattintsunk például a paletta Pale Yellow színére az egér jobb és bal gombjával).

Rajzoljunk egy lapméretű, lekerekített sarkú téglalapot. A téglalap eszköz tulajdonságsorának beállításait az ábra mutatja.

Alkalmazzunk rá Plastic hatást. (Effects> Texture> Plastic)

Írjuk be a "START" szót 12 pontos Arial Black betűtípussal (A szöveg eszköz tulajdonságsorán a Render Text To Mask ikon ne legyen bekapcsolva!)

Igazítsuk középre a szót, használhatjuk például a nyíl billentyűket a kijelölt szövegobjektum léptetéséhez. (A betűk csak akkor látszanak, ha a látható objektumhatárvonal funkció aktív. A funkció az Object menü>Marguee Visible parancsával kapcsolható be.)

Végül alkalmazzunk a szövegre "bevésés" hatást. (Effects> 3D Effects> Emboss /Resetelés után a Level csúszkát állítsuk 13-ra, majd kattintsunk a párbeszédablak pipetta ikonjára, s a megváltozott alakú kurzorral rajzunk egy közepesen sötét pontjára.)

#### Színezés

Egy objektum (ez esetben webgomb) színét elkészülte után is egyszerűen módosíthatjuk.

A módosítandó objektum kijelölése után válasszuk az Image menü Adjust sorának Color Hue parancsát.

A megjelenő párbeszédpanel Step csúszkáját állítsuk nagyobb értékre, például 50-re, 100-ra. A lehetséges színárnyalatok a bal oldalon, a mintaképeken látszanak.

Ha tetszik valamelyik, nincs más dolgunk, mint rákattintanunk, majd az Ok gombbal kilépni az ablakból. Ha a minták közt nem szerepel a kívánt szín, tovább kísérletezgethetünk: más értékre állíthatjuk a csúszkát, illetve egymást követően több mintaképre is kattinthatunk.

![](_page_31_Picture_13.jpeg)

![](_page_31_Picture_14.jpeg)

![](_page_31_Picture_15.jpeg)

![](_page_31_Picture_16.jpeg)

![](_page_31_Picture_17.jpeg)

![](_page_31_Picture_18.jpeg)

### Tükröződés

Nyissunk egy 100x200 pixel méretű lapot. (96dpi)

A hátteret töltsük ki fekete-sötétszürke lineáris színátmenettel.

Készítsünk egy új objektumfóliát (Object> Create> New Object).

Rajzoljuk meg a gömböt: Az eszköztáron válasszuk ki a képszórót, a tulajdonságsor első lenyitható listájában (Brush Type) válasszuk a Planets sort, majd kattintsunk a lapunk felső felébe, középre.

Készítsünk egy másolatot az objektumról (Object> Duplicate). A másolatot igazítsuk az eredeti gömb alá és tükrözzük (Object> Flip> Vertically).

Az alsó gömb áttetszőségét állítsuk 60 %-ra: Nyissuk meg az Objects kiköthető ablakot (Window> Dockers> Objects) és húzzuk balra az Opacity csúszkát.

Végül tegyük még átlátszóbbá a másolat alsó részét: Az eszköztáron válasszuk az Object Transparency eszközt, kattintsunk a gömb közepére, s az egér gombját lenyomva tartva húzzuk a kurzort a gömb aljáig. (Az átlátszóság végpontjainál levő négyzetek színe fehér és közép-szürke legyen, ahogyan az ábrán is látszik, ha ez nem így lenne, húzzuk a négyzetekre a színeket palettáról.)

![](_page_32_Picture_8.jpeg)

![](_page_32_Picture_9.jpeg)

![](_page_32_Picture_10.jpeg)

![](_page_32_Picture_11.jpeg)

#### Bordűr

Bordűrt, sormintát, díszes elválasztó vonalat igen egyszerűen készíthetünk a Mirror Symmetry (tengelyes szimmetria) eszközzel. Példánkban weboldalhoz készítünk egy szövegelválasztót.

Nyissunk egy 400x25 pixel méretű fekete lapot. (96dpi)

Válasszunk festőszínt: kattintsunk az egér bal gombjával a paletta fehér színmintájára.

Kattintsunk az eszköztáron a Paint (ecset) eszközre, s állítsuk be a jellemzőit a tulajdonságsoron : az első listában válasszuk az Art Brush eszközt, majd a jobbján levő lenyitható listában a Small Hard sort, a Nib Size csúszkát állítsuk 1-re és kapcsoljuk ki az Anti-aliasing ikont.

Hívjuk elő a szimmetria eszközsort: kattintsunk az egér jobb gombjával az eszköztár üres részére, s a megjelenő segédmenüben válasszuk a Symmetry Bar sort. A szimmetria eszközsoron kattintsunk a Reset gombra, majd kapcsoljuk be a Mirror Symmetry, a Horizontal Mirror és a Vertical Mirror ikonokat.

Végül rajzoljuk meg a mintázatot.

![](_page_33_Figure_7.jpeg)

![](_page_33_Picture_8.jpeg)

![](_page_33_Figure_9.jpeg)

![](_page_33_Figure_10.jpeg)

![](_page_33_Picture_12.jpeg)

![](_page_33_Picture_13.jpeg)

#### Sziluett

Nyissunk egy 200x200 pixel méretű lapot. (96dpi)

A hátteret töltsük ki piros-fekete lineáris színátmenettel.

Készítsük el a sziluettet. Használjunk például egy szimbólumot a Landmark betűtípusból 150-es méretben.

A szimbólumot töltsük ki sötétszürke-fekete színátmenettel. (Kapcsoljuk be a Lock Transparency ikont, válasszuk az Interaktív kitöltés eszközt, rajzoljuk meg a kitöltés szerkesztővonalát az objektum alja és teteje közt, majd húzzuk a négyzetekre a színeket palettáról. Végül kapcsoljuk ki a Lock Transparency ikont.)

A sziluettet másoljuk vágólapra (Edit> Copy).

Mossuk a háttérbe az objektum széleit (Object> Feather/ Widht=10, Edges= Linear)

Illesszük be a vágólap tartalmát (Edit> Paste> As New Object). Mossuk el a beillesztett objektum széleit is (Object> Feather/ Widht=5, Edges= Linear), majd állítsuk Overlay-re a vegyítési módot (nyissuk meg az objektumok kiköthető ablakot (Window> Dockers> Objects), s a Merge mode lenyitható listában válasszuk az Overlay módot).

Kombináljuk egybe mindent (Object> Combine> Combine All Objects With Background).

Végül rajzoljuk meg a napot: Válasszuk az Effects menü Render pontjának Lens Flare parancsát. A

párbeszédablakban kapcsoljuk be a Set Center ikont, majd kattintsunk a rajzunkon (illetve az előnézeti képen) oda, ahol a napkorongot szeretnénk látni.

![](_page_34_Picture_12.jpeg)

![](_page_34_Picture_13.jpeg)

![](_page_34_Picture_14.jpeg)

![](_page_34_Picture_15.jpeg)

![](_page_34_Picture_16.jpeg)

#### Panel

Kezdjünk egy 250x60 pixel méretű fehér lappal (96 dpi).

Rajzoljunk egy lapméretű, közép-szürke (50 %Black) ellipszist.

Alakítsuk ki a kör alakú "lyukakat": Kattintsunk a radír eszközre, a tulajdonságsoron válasszunk egy határozott körvonalú kerek radírformát , majd kattintsunk az ellipszis néhány pontjára. A példában a nagyobb lyukakat 10-es, a kisebbeket 5-ös méretű radírral készítettük.

Hozzunk létre a felirat számára egy hosszabb mélyedést: Állítsuk a radír méretet 20-ra, kattintsunk a kialakítandó vájat kezdőpontjára, majd a CTRL billentyű lenyomása mellett húzzuk a kurzort a bejező pontig.

A kilyuggatott ellipszisre alkalmazzunk Plastic hatást (Effects> Texture> Plastic/ Smoothness=20).

Készítsünk egy új objektumfóliát (Object> Create> New Object), és töltsük ki például színátmenettel, vagy anyagmintával (Edit> Fill).

Végül változtassuk meg a vegyítési módot: Nyissuk meg az objektumok kiköthető ablakot (Window> Dockers> Objects), s a Merge mode lenyitható listában válasszuk az Overlay módot.

![](_page_35_Picture_8.jpeg)

![](_page_35_Picture_9.jpeg)

![](_page_35_Picture_10.jpeg)

![](_page_35_Picture_11.jpeg)

![](_page_35_Picture_12.jpeg)

![](_page_35_Picture_13.jpeg)

![](_page_35_Picture_14.jpeg)

### Tónus

A következőkben megmutatjuk, hogyan lehet képeinket csupán egy (illetve néhány) szín árnyalataiban megjeleníttetni színmód változtatásával. Az eredményül kapott kép eleganciát, tisztaságot, egyszerűséget, sugároz; hasonlókkal gyakran találkozhatunk luxuscikkek (italok, kozmetikumok) reklámjaiban.

Nyissuk meg az átalakítandó képet.

Válasszuk az Image menü Mode pontjának Duotone parancsát. A megjelenő párbeszédlak bal oldalán kattintsunk duplán a színmintára, válasszunk ki egy színt, majd az OK gombbal térjünk vissza a Duotone ablakba.

Alapesetben a program azokhoz a pontokhoz rendel maximális tintamennyiséget, amelyek szürkeárnyalatos képpé alakításkor feketék lennének, illetve annál kevesebb tintát adagol minél világosabb szürke lenne a képpont. A párbeszédablakban látható grafikon ezt a lineáris hozzárendelést mutatja. A vízszintes tengely a szürke árnyalatokat, a függőleges a tintamennyiségeket jelképezi. A grafikon -s vele a színadagolás- tetszés szerint módosítható: húzzuk el függőleges irányban a grafikon végpontjait, és/vagy kattintsunk a grafikonra, s az egér gombját lenyomva tartva alakítsuk a görbét. Ha az eredménnyel elégedettek vagyunk kattintsunk az OKra, ha szeretnénk elölről kezdeni a beállítást klikkeljünk a Null gombra.

Variáció: Ha a Duotone párbeszédablak Type listájában nem a Monotype típust választjuk, akkor egyszerre 2(Duotone), 3(Tritone), 4(Quadtone) szín tónusait is használhatjuk a konvertáláskor.

![](_page_36_Picture_6.jpeg)

![](_page_36_Picture_7.jpeg)

![](_page_36_Picture_8.jpeg)

![](_page_36_Picture_9.jpeg)

![](_page_36_Figure_10.jpeg)

### Fotómaszk

Érdekes hatást érhetünk el, ha fényképet, fotórészletet használunk maszkként.

Nyissunk meg egy képet.

Rajzoljunk téglalapmaszkot a használni kívánt terület fölé.

Távolítsuk el a maszkon kívüli részeket: kattintsunk a Deskew Crop eszközre, majd a tulajdonságsoron a Crop to Mask ikonra.

Vigyük vágólapra a képrészletet: válasszuk az Edit menü Copy Visibe parancsát.

Töltsük ki fehérrel a hátteret: kattintsunk az egér jobb gombjával a paletta fehér színmintájára, válasszuk az Edit menü Fill parancsát, majd az OK gombbal zárjuk be az ablakot.

Kapcsoljuk be a "maszkon festés" funkciót (Mask> Paint On Mask).

Illesszük be a vágólap tartalmát: Edit> Paste> As New Selection

Lépjünk ki a "maszkon festés" módból: kattintsunk újra a Mask menü Paint On Mask parancsára.

Invertáljuk a maszkot (Mask> Invert).

Végül töltsük ki anyagmintával a maszkolt területet: Válasszuk az Edit menü Fill parancsát, kattintsunk a Texture Fill ikonra, majd az Edit gombra. A Texture Fill párbeszédablak Texture library listájában válasszuk a Styles könyvtárat, az anyagminták listájából pedig a Blend Corners vagy a Blend Edges mintát.

![](_page_37_Picture_12.jpeg)

![](_page_37_Picture_13.jpeg)

![](_page_37_Picture_14.jpeg)

### Keretezés

Fotóinkat keret hatással egyszerűen hangulatosabbá, különlegesebbé tehetjük. Nyissuk meg a módosítandó fényképet.

Válasszuk az Effects menü Creative pontjának Frame parancsát. A megjelenő párbeszédablakban adjuk meg a keret jellemzőit: Az első lapon, a Select frame listában láthatók a rendelkezésre álló keretek. (Újabb mintát a mappa ikonra kattintva tölthetünk be.) A program a listában szereplő valamennyi keretet használni fogja az effektus kialakításánál, kivétel ez alól, ha a keret(keretek) neve előtt látható szem ikont kikapcsoljuk. Példánkban mi egyetlen keretet használtunk.

![](_page_38_Picture_3.jpeg)

A Frame párbeszédablak Modify lapján megadhatjuk a keret színét is. Kattintsunk például a pipetta ikonra, majd a fotónkon az alkalmazandó színre.

![](_page_38_Picture_5.jpeg)

![](_page_38_Picture_6.jpeg)

### Világosítás

A sötétre sikerült képek korrigálására több lehetőséget is kínál a Photo-Paint. Egy fényképet legegyszerűbben a következő módon világosíthatunk:

Nyissuk meg a fotót, majd válasszuk az Image menü Adjust pontjának Brightness-Contrast-Intensity parancsát. A megjelenő párbeszédablakban egymástól függetlenül adhatjuk meg a színek fényességét, kontrasztját, és intenzitását.

![](_page_39_Picture_3.jpeg)

A példában látható képnél mindhárom csúszkán 25 és 30 közötti értéket állítottuk be.

![](_page_39_Picture_5.jpeg)