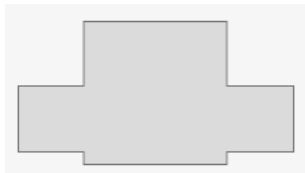
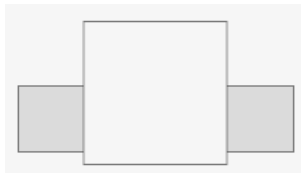


استاندارد مهارت: رایانه کاربر نرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشرفته)	واحد کار: انجام عملیات اصلاحی در ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۹

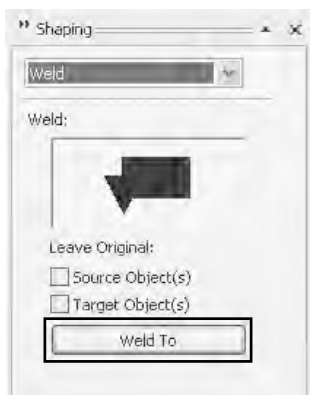


ب



الف

شکل ۹-۱۸ مراحل جوش دادن دو شیء با استفاده از گزینه Weld




شکل ۹-۱۹ دکمه Weld To در کادر Shaping

۱- در کادر Shaping، گزینه Weld را انتخاب می‌کنیم.

۲- مربع (Source) را انتخاب می‌کنیم.

۳- روی دکمه Weld To کلیک می‌کنیم (شکل ۹-۱۹).

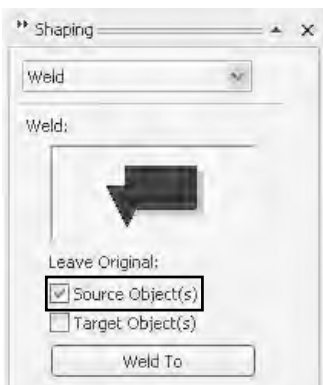
۴- هنگامی که اشاره‌گر ماوس به شکل  دیده شد، روی مستطیل (Target) کلیک می‌کنیم.

۵- نتیجه: یک شیء حاصل از جوش خوردن دو شیء (شکل ۹-۱۸-ب)

نکته: در جوش دادن با این روش، شیء حاصل، خصوصیات شیء آخر (Target) را خواهد



داشت.



• **گزینه Source Object(s):** با انتخاب این گزینه (شکل ۹-۲۰) پس از

جوش دادن دو شیء، علاوه بر شیء حاصل از جوش دادن، شیء اول

(Source) نیز باقی خواهد ماند.

شکل ۹-۲۰ گزینه Source Object(s) در کادر Shaping

مثال ۹-۱۱: دو شیء موجود در شکل ۹-۲۱-الف را جوش می‌دهیم، به طوری که شیء حلقه پس از جوش خوردن

باقی بماند:

استاندارد مهارت: رایانه کاربرم افزار گرافیک CoreDRAW	پیمانه مهارتی: CoreDRAW (بیشرفته)	واحد کار: انجام عملیات اصلاحی در ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۹



ج



ب




الف

شکل ۹-۲۱ مراحل جوش دادن دو شیء و کاربرد گزینه Source Object(s)

۱- شیء حلقه (Source) را انتخاب می‌کنیم.

۲- پس از انتخاب گزینه Weld، گزینه Source Object(s) را انتخاب می‌کنیم (شکل ۹-۲۰).

۳- روی دکمه Weld To کلیک کرده و هنگامی که اشاره گر ماوس به شکل  دیده شد، روی شیء دوم (Target) کلیک می‌کنیم.



۴- نتیجه: شیء حاصل از جوش خوردن (شکل ۹-۲۱-ب) همراه با شیء حلقه که کاملاً در پشت شیء حاصل، قرار گرفته است و با جابه‌جا کردن، مشخص می‌شود (شکل ۹-۲۱-ج).

• **گزینه Target Object(s):** با انتخاب این گزینه (شکل ۹-۲۲) پس از جوش دادن دو شیء، علاوه بر شیء حاصل از جوش دادن، شیء آخر (Target) نیز باقی خواهد ماند.

شکل ۹-۲۲ گزینه Target Object(s) در کادر Shaping

مثال ۹-۱۲: دو شیء موجود در شکل ۹-۲۳-الف را جوش می‌دهیم، به طوری که شیء پیکان پس از جوش خوردن باقی بماند:



ج



ب




الف

شکل ۹-۲۳ مراحل جوش دادن دو شیء و کاربرد گزینه Target Object(s)

۱- شیء دایره (Source) را انتخاب می‌کنیم.

۲- پس از انتخاب گزینه Weld، گزینه Target Object(s) را انتخاب می‌کنیم (شکل ۹-۲۲).

۳- روی دکمه Weld To کلیک کرده و هنگامی که اشاره گر ماوس به شکل  دیده شد، روی شیء پیکان (Target) کلیک می‌کنیم.

۴- نتیجه: شیء حاصل از جوش خوردن (شکل ۹-۲۳-ب) همراه با شیء پیکان که کاملاً پشت شیء حاصل قرار گرفته است و با جابه‌جا کردن، مشخص می‌شود (شکل ۹-۲۳-ج).

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشرفته)	واحد کار: انجام عملیات اصلاحی در ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۹




نکته: دو گزینه *Source Object(s)* و *Target Object(s)* را همزمان نیز می‌توان انتخاب کرد. در این حالت، پس از جوش دادن، سه شیء باقی خواهد ماند: شیء *Source* شیء *Target* و شیء حاصل از جوش دادن.

مثال ۱۳-۹: دو شیء موجود در شکل ۲۴-۹ الف را جوش می‌دهیم، به طوری که هر دو شیء جوش داده شده نیز پس از جوش خوردن باقی بمانند:



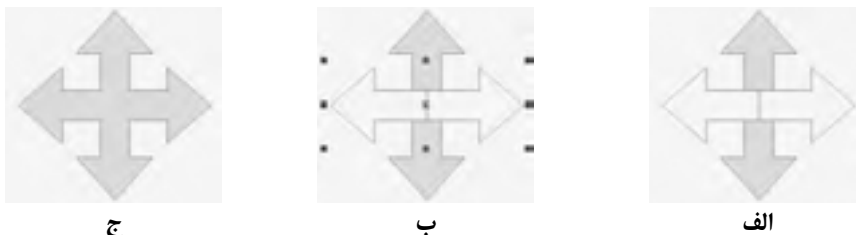
شکل ۲۴-۹ مراحل جوش دادن دو شیء و انتخاب همزمان دو گزینه *Source Object(s)* و *Target Object(s)*

- ۱- شیء اول (*Source*) را انتخاب می‌کنیم.
- ۲- پس از انتخاب گزینه *Weld*، دو گزینه *Source Object(s)* و *Target Object(s)* را انتخاب می‌کنیم.
- ۳- روی دکمه *Weld To* کلیک کرده و هنگامی که اشاره‌گر ماوس به شکل  دیده شد، روی شیء دوم (*Target*) کلیک می‌کنیم.
- ۴- نتیجه: شیء حاصل از جوش دادن (شکل ۲۴-۹ ب) همراه با دو شیء اولیه که کاملاً پشت شیء حاصل قرار گرفته است و با کمی جابه‌جایی مشخص می‌شود (شکل ۲۴-۹ ج).

۲-۴-۹ جوش دادن چند شیء به چند شیء دیگر



برای آشنایی با روش جوش دادن چند شیء به چند شیء دیگر به مثال ۱۴-۹ توجه کنید:

مثال ۱۴-۹: در شکل ۲۵-۹ الف، دو پیکان افقی را به پیکان‌های عمودی، جوش می‌دهیم:



شکل ۲۵-۹ مراحل جوش دادن چند شیء به چند شیء دیگر

استاندارد مهارت: رایانه کاربرم افزار گرافیک CoreDRAW	پیمانه مهارتی: CoreDRAW (بیشرفته)	واحد کار: انجام عملیات اصلاحی در ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۹

- ۱- دو پیکان افقی را انتخاب می کنیم (شکل ۹-۲۵- ب).
- ۲- پس از انتخاب گزینه Weld، روی دکمه Weld To کلیک می کنیم.
- ۳- هنگامی که اشاره گر ماوس به شکل  دیده شد، کلید Shift را نگه می داریم. اشاره گر ماوس به شکل  درمی آید.
- ۴- روی پیکان های عمودی کلیک کرده و سپس کلید Shift را رها می کنیم.
- ۵- نتیجه مانند شکل ۹-۲۵- ج خواهد شد.

نکته: از قابلیت Weld می توان برای رسم اشیای متقارن استفاده کرد. به مثال ۹-۱۵ توجه کنید.



مثال ۹-۱۵: شکل ۹-۲۶ را با استفاده از Weld رسم می کنیم:

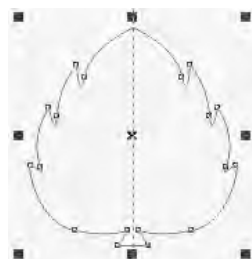
شکل ۹-۲۶ نمونه ای از یک شکل متقارن



- ۱- یک خط راهنمای عمودی روی صفحه قرار داده و قابلیت Snap را فعال می کنیم.
- ۲- نیمه سمت چپ شکل را رسم می کنیم، به طوری که دو نقطه بالایی و پایینی شکل با استفاده از قابلیت Snap کاملاً به خطوط راهنما متصل شود (شکل ۹-۲۷).

شکل ۹-۲۷ رسم نیمه سمت چپ شکل

- ۳- با استفاده از کادر Transformations، یک کپی آینه ای شده (نسبت به لبه سمت راست شکل) ایجاد می کنیم.
- ۴- دو نیمه سمت راست و چپ شیء را به هم جوش می دهیم تا به یک شیء تبدیل شود (شکل ۹-۲۸).



شکل ۹-۲۸ جوش دادن دو نیمه راست و چپ شکل به یکدیگر

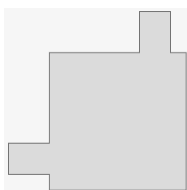
استاندارد مهارت: رایانه کارنرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشرفته)	واحد کار: انجام عملیات اصلاحی در ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۹

توجه: اگر دو شیء که بهم جوش می‌دهیم، مانند شکل ۹-۲۹ باشند، یعنی یکی از آن‌ها کاملاً در محدوده دیگری قرار داشته باشد، شیء کوچک‌تر، پس از جوش دادن ناپدید خواهد شد (در شیء بزرگ‌تر حل می‌شود).



شکل ۹-۲۹ جوش دادن این دو شیء، شیء مثلث را در مستطیل ناپدید می‌کند.

مثال ۹-۱۶: پس از جوش دادن اشیای شکل ۹-۳۰-الف، شکل ۹-۳۰-ب به دست می‌آید.



ب



الف

شکل ۹-۳۰ ناپدید شدن شیء دایره در اثر جوش دادن

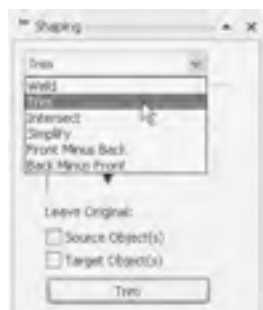
توجه: جوش دادن اشیایی که هیچ نقطه اشتراکی بایکدیگر ندارند، تنها آن‌ها را بهم ترکیب کرده و یک شیء مرکب می‌سازد (که با استفاده از گزینه *Arrange* → *Break Curve Apart* مجدداً تفکیک می‌شوند).



تمرین ۹-۳: شکل مقابل را با استفاده از عملیات *Weld* رسم کنید.

۵-۹ عملیات برش دادن (Trim)

گاهی اوقات در طراحی لازم است یک شیء را توسط شیء دیگری برش دهیم. برای این منظور از عملیات برش دادن استفاده می‌شود. در کادر *Shaping*، گزینه *Trim* را انتخاب کنید (شکل ۹-۳۱).



شکل ۹-۳۱ گزینه *Trim* در کادر *Shaping*

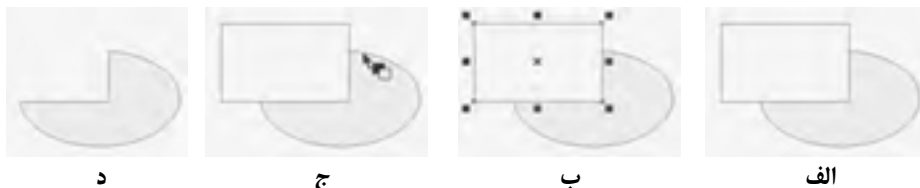
استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشرفته)	واحد کار: انجام عملیات اصلاحی در ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۹

در این عملیات نیز یک یا چند شیء را انتخاب کرده و توسط آن‌ها یک یا چند شیء دیگر را برش می‌دهیم. شیء یا اشیای اول، Source و شیء یا اشیای آخر Target نام دارند.

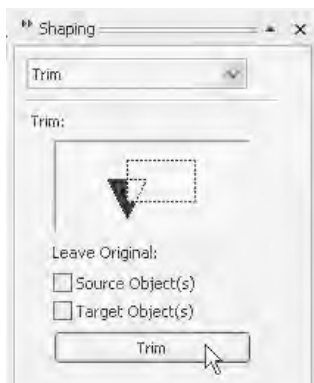
۹-۵-۱-۹ برش دادن یک شیء توسط شیء دیگر

برای آشنایی با روش برش دادن یک شیء توسط شیء دیگر به مثال ۹-۱۷ توجه کنید:

مثال ۹-۱۷: بیضی موجود در شکل ۹-۳۲-الف را توسط مستطیل، برش می‌دهیم:



شکل ۹-۳۲ مراحل برش دادن یک شیء توسط شیء دیگر




۱- مستطیل (Source) را انتخاب می‌کنیم (شکل ۹-۳۲-ب).

۲- در کادر Shaping، گزینه Trim را انتخاب می‌کنیم.

۳- روی دکمه Trim کلیک می‌کنیم (شکل ۹-۳۳).

شکل ۹-۳۳ دکمه Trim در کادر Shaping

۴- هنگامی که اشاره‌گر ماوس به شکل  دیده شد، روی بیضی (Target) کلیک می‌کنیم (شکل ۹-۳۳-ج).

۵- نتیجه: شیء حاصل از برش بیضی توسط مستطیل (شکل ۹-۳۲-د)

نکته: در برش دادن، خصوصیات شیء بریده شده تغییر نخواهد کرد.



۹-۵-۲-۹ برش دادن چند شیء توسط چند شیء دیگر

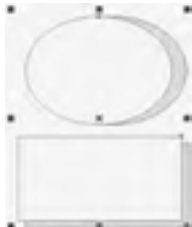
برای آشنایی با روش برش دادن چند شیء توسط چند شیء دیگر به مثال ۹-۱۸ توجه کنید:

مثال ۹-۱۸: در شکل ۹-۳۴-الف، بیضی و مستطیل خاکستری را توسط بیضی و مستطیل سفید برش می‌دهیم:

استاندارد مهارت: رایانه کاربرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشرفته)	واحد کار: انجام عملیات اصلاحی در ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۹



ج



ب




الف

شکل ۹-۳۴ مراحل برش دادن چند شیء توسط چند شیء دیگر

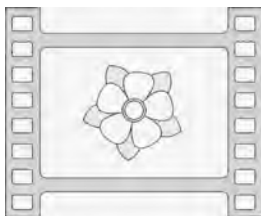
۱- بیضی و مستطیل سفید را انتخاب می‌کنیم (شکل ۹-۳۴-ب).

۲- پس از انتخاب گزینه Trim، روی دکمه Trim کلیک می‌کنیم.

۳- هنگامی که اشاره‌گر ماوس به شکل دیده شد، کلید Shift را نگه می‌داریم. اشاره‌گر ماوس به شکل  درمی‌آید.

۴- روی بیضی و مستطیل خاکستری کلیک کرده و سپس کلید Shift را رها می‌کنیم.

۵- نتیجه: دو شیء بیضی و مستطیل خاکستری توسط بیضی و مستطیل سفید بریده شده‌اند (شکل ۹-۳۴-ج).



تمرین ۹-۴: شکل مقابل را با استفاده از عملیات Trim رسم کنید.

۶-۹ عملیات قطع دادن (Intersect)

در مواقعی که به فضای مشترک بین دو یا چند شیء نیاز داریم، از عملیات قطع دادن استفاده می‌کنیم. در

کادر Shaping، گزینه Intersect را انتخاب کنید (شکل ۹-۳۵).

در این عملیات نیز یک یا چند شیء را انتخاب کرده و آن‌ها را با یک

یا چند شیء دیگر قطع می‌دهیم. شیء یا اشیای اول، Source و شیء یا اشیای

آخر Target نام دارند.



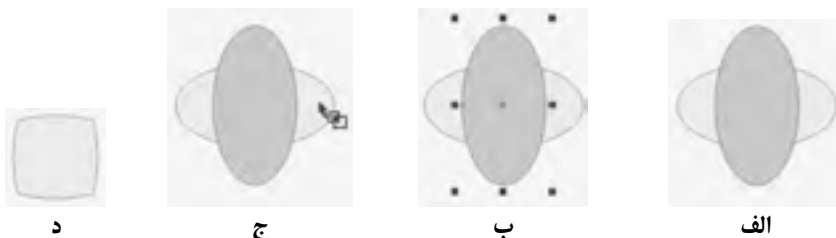
شکل ۹-۳۵ گزینه Intersect از کادر Shaping

استاندارد مهارت: رایانه کاربرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشرفته)	واحد کار: انجام عملیات اصلاحی در ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۹


۱-۶-۹ قطع دادن یک شیء با یک شیء دیگر

برای آشنایی با روش قطع دادن یک شیء با یک شیء دیگر به مثال ۹-۱۹ توجه کنید:

مثال ۹-۱۹: می‌خواهیم فضای مشترکی بین دو بیضی موجود در شکل ۹-۳۶-الف را به صورت یک شیء به دست آوریم:



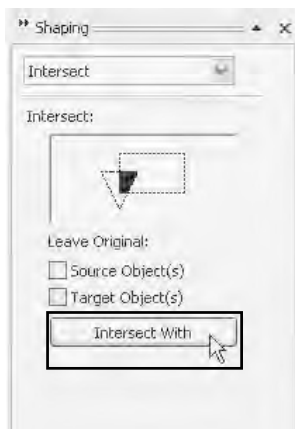
شکل ۹-۳۶ مراحل قطع دادن یک شیء با یک شیء دیگر

- ۱- یکی از بیضی‌ها (Source) را انتخاب می‌کنیم (شکل ۹-۳۶-ب).
- ۲- در کادر Shaping، گزینه Intersect را انتخاب می‌کنیم (شکل ۹-۳۵).
- ۳- روی دکمه Intersect With کلیک می‌کنیم (شکل ۹-۳۷).
- ۴- هنگامی که اشاره‌گر ماوس به شکل  دیده شد، روی شیء دوم (Target) کلیک می‌کنیم (شکل ۹-۳۶-ج).
- ۵- نتیجه: یک شیء حاصل از فضای مشترک بین دو شیء انتخاب شده (شکل ۹-۳۶-د)

نکته: در قطع دادن با این روش، شیء حاصل، خصوصیات شیء آخر (Target) را خواهد



داشت.



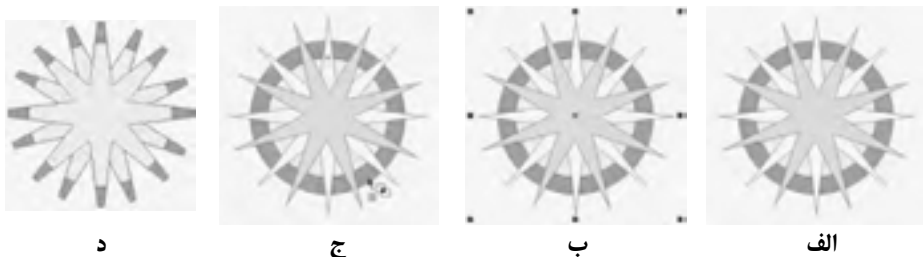
شکل ۹-۳۷ دکمه Intersect With در کادر Shaping

استاندارد مهارت: رایانه کارنرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشرفته)	واحد کار: انجام عملیات اصلاحی در ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۹

۲-۶-۹ قطع دادن چند شیء با چند شیء دیگر

برای آشنایی با روش قطع دادن چند شیء توسط چند شیء دیگر به مثال ۹-۲۰ توجه کنید:



مثال ۹-۲۰: دو دایره موجود در شکل ۹-۳۸-الف را توسط دو ستاره، قطع می‌دهیم:



شکل ۹-۳۸ مراحل قطع دادن چند شیء با چند شیء دیگر

۱- دو ستاره را انتخاب می‌کنیم (شکل ۹-۳۸-ب).

۲- پس از انتخاب گزینه Intersect، روی دکمه Intersect With کلیک می‌کنیم.

۳- هنگامی که اشاره‌گر ماوس به شکل  دیده شد، کلید Shift را نگه می‌داریم. اشاره‌گر ماوس به شکل  درمی‌آید (شکل ۹-۳۸-ج).

۴- روی دو دایره کلیک کرده و سپس کلید Shift را رها می‌کنیم.

۵- نتیجه: شیء حاصل از فضای مشترک بین اشیا Source و Target (شکل ۹-۳۸-د)



تمرین ۹-۵: شکل مقابل را با استفاده از عملیات Intersect رسم کنید.

۷-۹ قفل کردن اشیا (Lock Object)

به منظور محافظت اشیا از حرکات و تغییرات ناخواسته‌ای که در حین طراحی ممکن است اتفاق افتد، از

قابلیت قفل کردن اشیا استفاده می‌کنیم. شیء یا اشیا موردنظر را انتخاب کرده و از منوی Arrange گزینه Lock Object را انتخاب کنید.

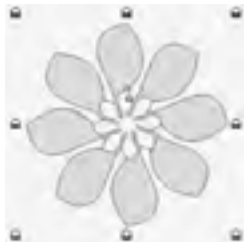
نکته: برای انتخاب شیء قفل شده، روی خطوط اطراف شیء کلیک کنید یا کلید Alt را



نگه‌داشته و با ماوس روی بدنه شیء کلیک کنید.

مثال ۹-۲۱: شکل ۹-۳۹ نمونه‌ای از یک شیء را که با استفاده از گزینه Lock Object قفل شده است، نشان می‌دهد. پس از انتخاب این شیء، دستگیره‌های آن به شکل علامت قفل دیده می‌شوند.

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشرفته)	واحد کار: انجام عملیات اصلاحی در ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۹



شکل ۹-۳۹ نمونه‌ای از یک شیء قفل شده

۹-۷-۱ باز کردن قفل اشیا (Unlock Object)

برای باز کردن قفل شیء، کلید Alt را نگه داشته و روی شیء کلیک کنید (یا روی خطوط اطراف شیء کلیک کنید) تا انتخاب شود. از منوی Arrange گزینه Unlock Object را انتخاب کنید.

۹-۷-۲ باز کردن قفل کلیه اشیا (Unlock All Objects)

برای باز کردن قفل کلیه اشیا، یکی از اشیای قفل شده را انتخاب کرده و از منوی Arrange گزینه Unlock All Objects را انتخاب کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کارنرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشرفته)	واحد کار: انجام عملیات اصلاحی در ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۹

خلاصه مطالب

در این واحدکار با روش تبدیل اشکال هندسی به منحنی و اصلاح اشیا توسط دو ابزار چاقو و پاک‌کن آشنا شدید.

علاوه بر ابزارهای اصلاح اشیا، عملیات اصلاحی نظیر Weld، Trim و Intersect رسم اشیای پیچیده را سهولت می‌بخشد. روش‌های مختلف انجام این عملیات در این واحدکار مورد بررسی قرار گرفت.

قفل کردن اشیا، برای جلوگیری از حرکات و تغییرات ناخواسته کمک بزرگی در حین طراحی محسوب می‌شود که چگونگی انجام این عمل را به روش‌های مختلف آموختید.

واژه‌نامه

Convert
Intersect
Knife
Refresh
Shaping
Source
Target
Thickness
Trim
Weld



تبدیل
قطع دادن
چاقو
بازسازی
شکل‌دهی، اصلاح
مبدأ
مقصد
ضخامت
برش دادن، بریدن
جوش دادن، متصل کردن

استاندارد دیمهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشرفته)	واحد کار: انجام عملیات اصلاحی در ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۹

آزمون نظری

۱- دکمه Auto-Close On Cut، در ابزار چاقو، چه عملی را انجام می دهد؟

الف- ضخامت چاقو را تعیین می کند.

ب- شیء را پس از برش به دو شیء باز تبدیل می کند.

ج- شیء را پس از برش به صورت یک شیء باقی می گذارد.

د- مسیر برش شیء را می بندد.

۲- دکمه Leave As One Object، در ابزار چاقو، چه عملی را انجام می دهد؟

الف- شیء را پس از برش به صورت یک شیء باقی می گذارد.

ب- شیء را پس از برش به صورت دو شیء باقی می گذارد.

ج- مسیر برش شیء را می بندد.

د- حرکت چاقو را نرم می کند.

۳- کدام یک از خصوصیات ابزار پاک کن را می توان تغییر داد؟

الف- ضخامت

ب- شکل

ج- رنگ

د- گزینه های الف و ب صحیح هستند.

۴- گزینه Convert to Curve چه عملی را انجام می دهد؟

الف- اجزای شیء را جدا می کند.

ب- شیء را به منحنی تبدیل می کند.

ج- اشیا را برش می دهد.

د- اشیا را جوش می دهد.

۵- کدام گزینه اشیا را به هم جوش می دهد؟

الف- Trim

ب- Weld

ج- Intersect

د- Lock Object

۶- اگر یک شیء کاملاً در محدوده شیء دیگری قرار داشته باشد، پس از جوش دادن آن ها...

الف- شیء بزرگ تر بریده می شود.

ب- نتیجه، شیء کوچک تر خواهد بود.

ج- شیء کوچک تر در شیء بزرگ تر ناپدید خواهد شد.

د- جوش دادن در این حالت امکان پذیر نیست.

۷- نتیجه قطع دادن دو شیء چیست؟

الف- شیء پشتی توسط شیء جلویی بریده می شود.

ب- شیء جلویی توسط شیء پشتی بریده می شود.

ج- دو شیء با هم ترکیب می شوند.

د- فضای مشترک بین دو شیء به دست می آید.

استاندارد مهارت: رایانه کاربردی/افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشرفته)	واحد کار: انجام عملیات اصلاحی در ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۹

۸- با استفاده از کدام کلید کمکی می‌توان اشیای قفل شده را انتخاب کرد؟

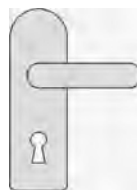
الف - Ctrl ب - Alt ج - Shift د - Ctrl + Alt

آزمون عملی

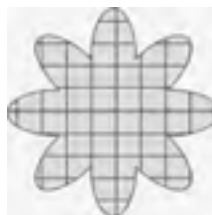
۱- اشکال زیر را با استفاده از ابزارهای چاقو و پاک‌کن رسم کنید.



۲- اشکال زیر را با استفاده از قابلیت Weld و Trim رسم کنید.



۳- اشکال زیر را با استفاده از قابلیت Intersect رسم کنید.



هدف جزئی



توانایی کار با جلوه‌های ویژه CorelDRAW

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۸	۳

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- جلوه‌های ویژه CorelDRAW شامل: Blend, Contour, Distortion, Drop Shadow, Envelope, Extrude و Transparency را روی اشیا اعمال کند.
- ۲- خصوصیات جلوه‌های ویژه را تغییر دهد.
- ۳- جلوه‌های ویژه را کپی و حذف کند.
- ۴- جلوه‌های Perspective و Lens را روی اشیا اعمال کند.
- ۵- با استفاده از قابلیت Power Clip, اشیا را برش دهد.

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشرفته)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴

کلیات

استفاده از جلوه‌های ویژه CorelDRAW و لنزها، زیبایی طرح را افزایش می‌دهد. با استفاده از جلوه‌های ویژه می‌توانید اشیاء را به هم تبدیل کنید، آن‌ها را دوره‌گذاری کنید، در آن‌ها اعوجاج ایجاد کنید، پشت اشیاء سایه قرار دهید، با پوششی از شکل‌های مختلف، طرح خود را تغییر شکل دهید، به اشیاء ضخامت دهید و اشیایی از جنس شیشه با شفافیت قابل تنظیم ایجاد کنید.

کلیه این جلوه‌ها به شیء متصل شده و در صورت انصراف از استفاده از آن‌ها، به راحتی می‌توانید آن‌ها را حذف کنید، بدون این‌که لطمه‌ای به شیء وارد سازند. خصوصیات این جلوه‌ها قابل تغییر هستند و می‌توانید آن‌ها را از یک شیء به شیء دیگر کپی کنید.

یکی دیگر از جلوه‌های CorelDRAW، جلوه Perspective است. در طراحی از مناظر، می‌توان با استفاده از جلوه پرسپکتیو به اشیاء عمق داد.

در این واحد کار عملیات مربوط به جلوه‌های ویژه CorelDRAW را مورد بررسی قرار می‌دهیم.

۱-۱-۱ جلوه آمیختگی (Blend)



با استفاده از جلوه آمیختگی، می‌توان اشیاء را طی مراحل مشخصی به یکدیگر تبدیل کرد. در این تبدیل، علاوه بر شکل کلی شیء، خصوصیات خطوط دور شکل و رنگ شیء نیز تغییر می‌کند. این تبدیل می‌تواند روی مسیر مستقیم یا مسیرهای منحنی صورت گیرد. از منوی Effects، گزینه Blend را انتخاب کنید. کادر Blend در کنار صفحه باز می‌شود (شکل ۱-۱-۱).

شکل ۱-۱-۱ کادر Blend

نکته: برای بازکردن کادر Blend، می‌توانید از منوی Window، گزینه Dockers و سپس گزینه



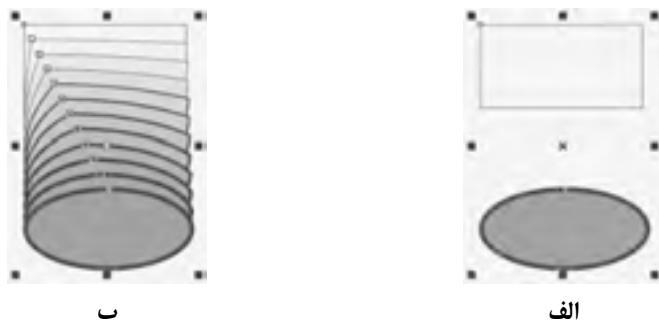
Blend را انتخاب کنید.

۱-۱-۱-۱ ایجاد جلوه آمیختگی و تعیین تعداد مراحل آن

برای آشنایی با روش اعمال جلوه آمیختگی، به مثال ۱-۱-۱ توجه کنید:

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشتر)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

مثال ۱-۱۰: مستطیل شکل ۲-۱۰- الف را با استفاده از جلوه Blend در ده مرحله (با ده شیء میانی) به بیضی تبدیل می‌کنیم:



شکل ۲-۱۰ آمیختگی بین مستطیل و بیضی

- ۱- هر دو شکل را انتخاب می‌کنیم (شکل ۲-۱۰- الف).
- ۲- در کادر Blend، روی دکمه Blend Steps کلیک می‌کنیم.
- ۳- کادر عددی Number of steps، تعداد مراحل تبدیل را مشخص می‌کند. عدد ۱۰ را در آن وارد می‌کنیم (شکل ۳-۱۰).



شکل ۳-۱۰ تعیین تعداد مراحل آمیختگی در کادر Blend

- ۴- برای اعمال آمیختگی، روی دکمه Apply کلیک می‌کنیم.
- ۵- شکل ۲-۱۰- ب نتیجه این آمیختگی را نشان می‌دهد.

استانداردهای: ۱-۶۲/۵۴	بیمانه‌مهرتی: CorelDRAW (بیشتره)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

همان‌طور که در شکل ۲-۱۰-۱ ب دیده می‌شود، خصوصیات مستطیل (شامل شکل کلی، رنگ و خصوصیات خطوط دور آن) به خصوصیات بیضی تبدیل شده است.



پس از اعمال آمیختگی، می‌توان خصوصیات آن را تغییر داد. این خصوصیات در کادر Blend قرار دارند؛ به‌عنوان مثال، می‌توان تعداد مراحل تبدیل را که در مثال ۱-۱۰-۱، ده مرحله بود، در کادر عددی Number of steps به ۲۰ تغییر داد، در این صورت نتیجه مانند شکل ۴-۱۰ خواهد شد.

شکل ۴-۱۰ نتیجه آمیختگی پس از تغییر تعداد مراحل آن

نکته: برای اعمال تغییرات در آمیختگی، لازم است روی دکمه Apply کلیک کنید.



در کادر Blend، با استفاده از کادر عددی Rotate، می‌توانیم برای اشیای میانی، یک زاویه چرخش تعیین کنیم.

مثال ۲-۱۰-۵: شکل ۵-۱۰ دو حالت مختلف آمیختگی، با زاویه و بدون زاویه را نشان می‌دهد.



ب - آمیختگی با زاویه ۹۰ درجه



الف - آمیختگی با زاویه صفر درجه

شکل ۵-۱۰ تفاوت آمیختگی زاویه‌دار و بدون زاویه

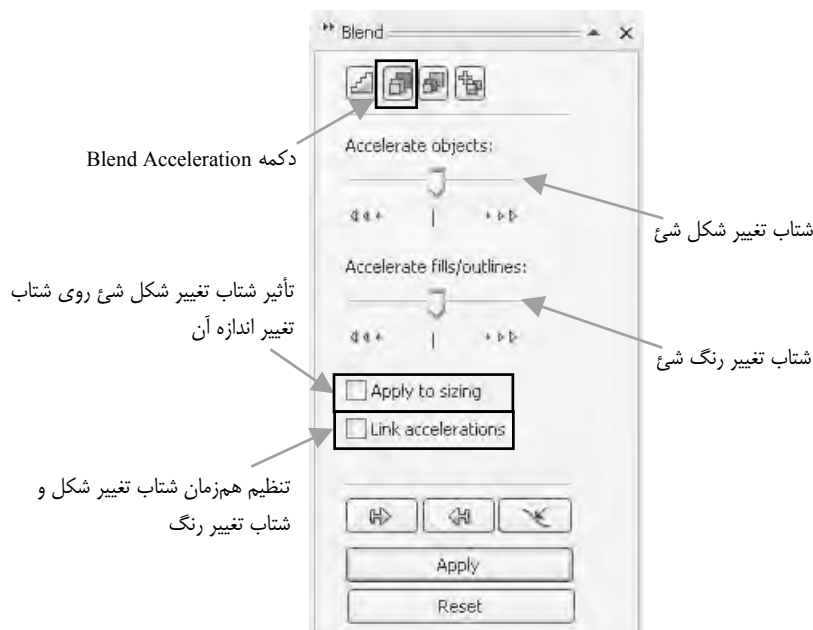
۲-۱-۱۰ تعیین شتاب آمیختگی

تبدیل دو شیء به یکدیگر می‌تواند به دو صورت یکنواخت و شتابدار باشد. در مثال ۲-۱۰ نمونه‌ای از یک آمیختگی یکنواخت را مشاهده کردید. در این حالت اشیای میانی از یکدیگر فاصله یکسانی دارند و تبدیل دو شیء و تغییر خصوصیات آن‌ها، به‌صورت یکنواخت انجام می‌شود. در آمیختگی شتابدار، تغییر خصوصیات و تبدیل اشیای ممکن است در ابتدای مسیر تندتر و در انتها کندتر (یا برعکس) انجام شود. برای تنظیم شتاب آمیختگی، در کادر Blend، روی دکمه Blend Acceleration کلیک کنید (شکل ۶-۱۰).

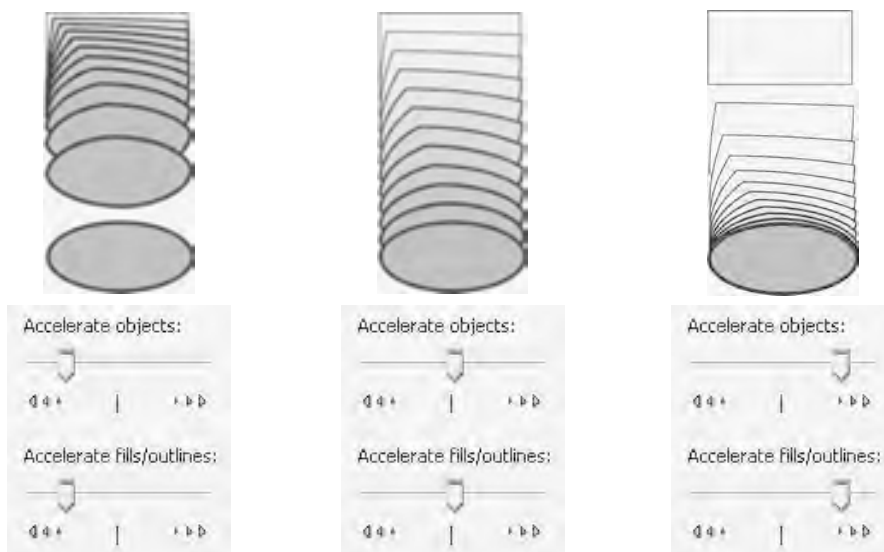
از قسمت Accelerate Objects برای تنظیم شتاب تغییر شکل شیء و از قسمت Accelerate fills/outlines برای تنظیم شتاب تغییر رنگ پرکننده و خطوط اطراف شیء استفاده می‌شود. در صورتی که گزینه Apply to sizing

استانداردمهارت: رایانه کارنرم افزار گرافیک CoreDRAW	بیمانه مهارتی: CoreDRAW (بیشتره)	واحد کار: کار با جلوه های ویژه CoreDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

را انتخاب کنید، شتاب تعیین شده در قسمت Accelerate objects، روی تغییر اندازه اشیا نیز تأثیری می گذارد (شکل ۷-۱۰).



شکل ۶-۱۰ دکمه Blend Acceleration در کادر Blend



شکل ۷-۱۰ آمیختگی دو شیء با شتاب های متفاوت

با انتخاب گزینه Link accelerations، دو مقدار Accelerate Objects و Accelerate fills/outlines همزمان تغییر می کنند (شکل ۶-۱۰).

استانداردمهات: رایانه کارنرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهاتری: CorelDRAW (بیشترقه)	واحد کار: کار با جلوه های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

مثال ۳-۱۰: شکل ۷-۱۰ آمیختگی دو شیء را با شتاب های متفاوت نشان می دهد.

۱-۱-۳ جهت تغییر رنگ در آمیختگی

در جلوه آمیختگی، سه نوع تبدیل رنگ از شیء اول به شیء دوم وجود دارد. برای تعیین نوع آمیختگی رنگ، در کادر Blend، روی Color کلیک کنید (شکل ۸-۱۰).

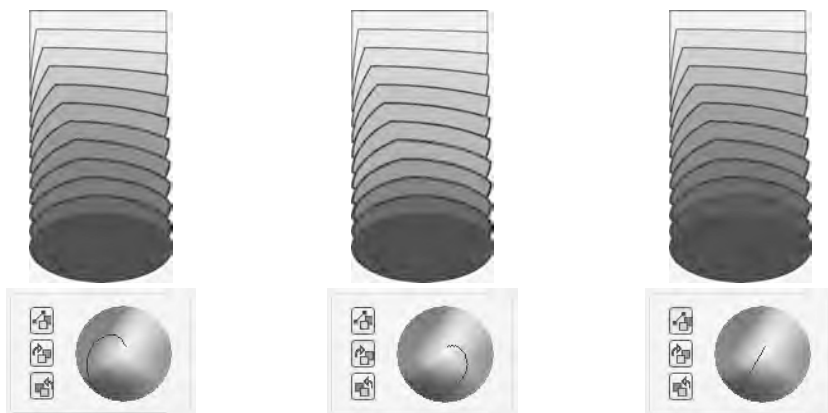


شکل ۸-۱۰ دکمه Blend Color در کادر Blend

این سه نوع عبارتند از:

- آمیختگی مستقیم:
- آمیختگی در جهت عقربه های ساعت:
- آمیختگی در خلاف جهت عقربه های ساعت:

مثال ۴-۱۰: شکل ۹-۱۰ آمیختگی دو شکل را با سه نوع مختلف آمیختگی رنگ نشان می دهد.



شکل ۹-۱۰ آمیختگی دو شکل با سه نوع مختلف آمیختگی رنگ*

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CoreDRAW	پیمانه مهارتی: CoreDRAW (بیشتره)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CoreDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

ع-۱-۱۰ ایجاد آمیختگی روی مسیرهای منحنی

آمیختگی را می‌توان روی یک مسیر منحنی منطبق کرد. برای این منظور باید مسیر منحنی از قبل رسم شده باشد. برای آشنایی با مراحل انجام این عملیات، به مثال ۵-۱۰ توجه کنید:

مثال ۵-۱۰: آمیختگی موجود در شکل ۱۰-۱۰-الف را روی مسیر شکل ۱۰-۱۰-ب منطبق می‌کنیم:




ب



الف


شکل ۱۰-۱۰ آمیختگی و مسیر از پیش رسم شده*

۱- آمیختگی را انتخاب می‌کنیم.

۲- در کادر Blend، روی دکمه Path () کلیک کرده و گزینه New Path را انتخاب می‌کنیم (شکل ۱۱-۱۰).



شکل ۱۱-۱۰ گزینه New Path

۳- با اشاره‌گر ماوس که به شکل  دیده می‌شود، روی مسیر از پیش رسم شده، کلیک می‌کنیم (شکل ۱۲-۱۰).



شکل ۱۲-۱۰ انتخاب مسیر

۴- آمیختگی بر مسیر منطبق می‌شود (شکل ۱۳-۱۰).



شکل ۱۳-۱۰ آمیختگی منطبق بر مسیر

۵- هر یک از اشیای اول و آخر را می‌توان روی مسیر جابه‌جا کرده و در محل مناسب قرار داد (شکل ۱۴-۱۰).



شکل ۱۴-۱۰ جابه‌جایی اشیای اول و آخر روی مسیر منحنی

نکته: برای مخفی شدن مسیر می‌توانید آن را بی‌رنگ کنید:



۱- ابتدا آن را انتخاب کنید. اگر انتخاب مسیر مشکل بود، آمیختگی را انتخاب کنید و سپس روی دکمه

کلیک کرده و گزینه Show Path را انتخاب کنید (شکل ۱۵-۱۰).



استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CoreDRAW	پیمانه مهارتی: CoreDRAW (بیشتره)	واحد کار: کار با جلوه های ویژه CoreDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰



شکل ۱۵-۱۰ گزینه Show Path

۲- در پالت رنگ روی کلیک راست کنید (شکل ۱۶-۱۰).



شکل ۱۶-۱۰ رنگ به نشانه بی رنگی

۳- مسیر بی رنگ و مخفی می شود (شکل ۱۷-۱۰).



شکل ۱۷-۱۰ مسیر بی رنگ آمیختگی

نکته: اگر با ابزار Shape شکل مسیر را تغییر دهید، آمیختگی منطبق با آن نیز تغییر شکل



می دهد (شکل ۱۸-۱۰).



شکل ۱۸-۱۰ تغییر شکل مسیر آمیختگی با استفاده از ابزار Shape



برای جدا کردن آمیختگی از مسیر، آن را انتخاب کرده و سپس روی دکمه کلیک کنید. از منوی باز شده، گزینه Detach From Path را انتخاب کنید



(شکل ۱۹-۱۰).

شکل ۱۹-۱۰ گزینه Detach From Path

آمیختگی از مسیر جدا شده و روی یک مسیر مستقیم اعمال می شود (شکل ۲۰-۱۰).



شکل ۲۰-۱۰ آمیختگی پس از جدا شدن از مسیر

استانداردمهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CoreDRAW	پیمانه مهارتی: CoreDRAW (بیشتره)	واحد کار: کار با جلوه های ویژه CoreDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

۵-۱-۱۰ کپی کردن آمیختگی دو شیء به دو شیء دیگر

آمیختگی ایجاد شده بین دو شیء را می توان برای اشیای دیگر نیز به کار برد. برای این منظور از قابلیت کپی کردن آمیختگی استفاده می کنیم؛ به مثال ۶-۱۰ توجه کنید:

مثال ۶-۱۰: آمیختگی شکل ۲۱-۱۰-الف را روی دو شیء شکل ۲۱-۱۰-ب کپی می کنیم:



شکل ۱۰-۲۱ مراحل کپی کردن آمیختگی

- ۱- دو شیء شکل ۲۱-۱۰-ب را انتخاب می کنیم.
- ۲- از منوی Effects گزینه Copy Effect و سپس گزینه Blend From... را انتخاب می کنیم.
- ۳- هنگامی که اشاره گر ماوس به شکل → دیده شد، روی آمیختگی شکل ۲۱-۱۰-الف کلیک می کنیم (شکل ۲۱-۱۰-ج).
- ۴- آمیختگی شکل ۲۱-۱۰-الف روی دو شیء شکل ۲۱-۱۰-ب اعمال می شود (شکل ۲۱-۱۰-د).

۶-۱-۱۰ حذف آمیختگی

آمیختگی ایجاد شده بین اشیای را می توان حذف کرد. برای این منظور، ابتدا آمیختگی مورد نظر را انتخاب کرده و سپس از منوی Effects گزینه Clear Blend را انتخاب کنید.

نکته: برای ایجاد جلوه آمیختگی، از ابزار آمیختگی (Blend) نیز می توانید استفاده کنید (شکل ۲۲-۱۰).



شکل ۱۰-۲۲ ابزار Blend

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشترته)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

تمرین ۱-۱: شکل زیر را با استفاده از جلوه آمیختگی رسم کنید.



تمرین ۱-۲: شکل مقابل را با استفاده از جلوه آمیختگی رسم کنید.

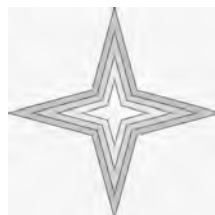


۱۰-۲ جلوه دوره (Contour)

از جلوه دوره برای دوره‌گذاری اشیا استفاده می‌شود. دوره می‌تواند از محیط شیء به سمت بیرون یا به سمت داخل ایجاد شود و تعداد تکرار و فاصله آن‌ها را می‌توان تعیین کرد. اشکال ۱۰-۲۳ و ۱۰-۲۴ نمونه‌هایی از جلوه دوره را نشان می‌دهد.



شکل ۱۰-۲۴



شکل ۱۰-۲۳



از منوی Effects، گزینه Contour را انتخاب کنید. کادر Contour در کنار صفحه باز می‌شود (شکل ۱۰-۲۵).

شکل ۱۰-۲۵ کادر Contour

نکته: برای باز کردن کادر Contour، می‌توانید از منوی Window، گزینه Dockers و سپس



گزینه Contour را انتخاب کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کاربرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشترته)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰



نکته: روش دیگر باز کردن کادر *Contour*، استفاده از کلید میانبر *Ctrl+F9* است.

۱-۲-۱ ایجاد جلوه دوره و تعیین نوع، تعداد و فاصله آن

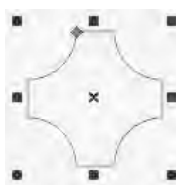
برای آشنایی با روش دوره‌گذاری اشیاء، به مثال ۷-۱۰ توجه کنید:

مثال ۷-۱۰: اعمال جلوه دوره به سمت داخل شیء تا مرکز:

۱- شیء را انتخاب می‌کنیم (شکل ۲۶-۱۰-الف).



ب



الف

شکل ۱۰-۲۶ اعمال جلوه دوره به سمت داخل شیء تا مرکز

۲- در کادر *Contour*، گزینه *To center* را انتخاب می‌کنیم (شکل ۲۷-۱۰).

۳- در کادر عددی *Offset*، فاصله دوره‌ها از یکدیگر را وارد می‌کنیم (شکل ۲۸-۱۰).



شکل ۱۰-۲۸ کادر عددی *Offset*



شکل ۱۰-۲۷ گزینه *To center*

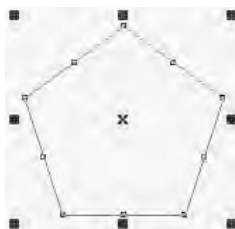
۴- پس از کلیک روی دکمه *Apply*، نتیجه مانند شکل ۲۶-۱۰-ب خواهد شد. در این مثال تعدادی دوره با فاصله $0/2$ اینچ به سمت مرکز شیء ایجاد شده است. این تعداد، به قطر شیء بستگی دارد و تکرار دوره، الزاماً تا مرکز شیء ادامه می‌یابد.

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشترفته)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

مثال ۸-۱۰: اعمال جلوه دوره به سمت داخل شیء به تعداد مشخص
 ۱- شیء را انتخاب می‌کنیم (شکل ۲۹-۱۰-الف).



ب



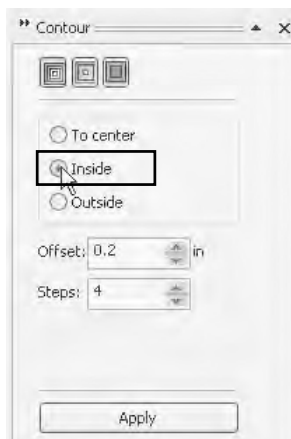
الف

شکل ۲۹-۱۰ اعمال جلوه دوره به سمت داخل شیء به تعداد مشخص

- ۲- در کادر Contour، گزینه Inside را انتخاب می‌کنیم (شکل ۳۰-۱۰).
- ۳- کادر عددی Steps فعال می‌شود. تعداد دوره‌ها را در این کادر وارد می‌کنیم (شکل ۳۱-۱۰).
- ۴- در کادر عددی Offset، فاصله دوره‌ها از یکدیگر را وارد می‌کنیم (شکل ۳۱-۱۰).



شکل ۳۱-۱۰ کادرهای Offset و Steps



شکل ۳۰-۱۰ گزینه Inside

۵- پس از کلیک روی دکمه Apply، نتیجه مانند شکل ۲۹-۱۰-ب خواهد شد.
 در این مثال ۵ دوره با فاصله ۰/۱ اینچ به سمت داخل شیء ایجاد شده است.

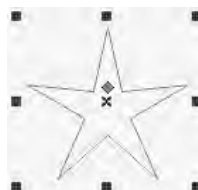
مثال ۹-۱۰: اعمال جلوه دوره به سمت خارج شیء به تعداد مشخص
 ۱- شیء را انتخاب می‌کنیم (شکل ۳۲-۱۰-الف).

- ۲- در کادر Contour، گزینه Outside را انتخاب می‌کنیم (شکل ۳۳-۱۰).
- ۳- کادر عددی Steps فعال می‌شود. تعداد دوره‌ها را در این کادر وارد می‌کنیم (شکل ۳۴-۱۰).

استاندارد مخابرات: رایانه کار نرم افزار گرافیک CoreDRAW	پیمانه مخابراتی: CoreDRAW (بیشترته)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CoreDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰



ب



الف

شکل ۱۰-۳۲ اعمال جلوه دوره به سمت خارج شیء به تعداد مشخص

- ۴- در کادر عددی Offset، فاصله دوره‌ها از یکدیگر را وارد می‌کنیم (شکل ۱۰-۳۴).
 ۵- پس از کلیک روی دکمه Apply، نتیجه مانند شکل ۱۰-۳۲-ب خواهد شد.
 در این مثال ۳ دوره با فاصله ۰/۱ اینچ به سمت خارج شیء ایجاد شده است.



شکل ۱۰-۳۴ کادرهای Offset و Steps



شکل ۱۰-۳۳ گزینه Outside

۲-۲-۱۰ تعیین رنگ دوره

در صورتی که شیء دارای رنگ پرکننده باشد، رنگ پرکننده و رنگ خطوط آخرین دوره ایجاد شده را می‌توان تغییر داد. در این حالت یک تغییر رنگ تدریجی از شیء اصلی به آخرین دوره دیده می‌شود؛ به مثال ۱۰-۱۰ توجه کنید.

مثال ۱۰-۱۰: در مثال ۱۰-۹، شیء ستاره را رنگ می‌کنیم (شکل ۱۰-۳۵-الف). این رنگ با ایجاد دوره‌ها، تغییر می‌کند تا در نهایت به یک رنگ مشخص در آخرین دوره می‌رسد.

استانداردمهارت: رایانه کارنرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشرفته)	واحد کار: کار با جلوه های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰





ب



الف

شکل ۳۵-۱۰ تغییر رنگ آخرین دوره و تأثیر آن

رنگ آخرین دوره را تغییر می دهیم:



- ۱- در کادر Contour روی دکمه Contour Color کلیک می کنیم (شکل ۳۶-۱۰).
- ۲- منوی رنگ ، رنگ خطوط دوره و منوی رنگ  رنگ پرکننده آن را تعیین می کند. این دو رنگ را تغییر می دهیم (شکل ۳۷-۱۰).
- ۳- پس از کلیک روی دکمه Apply، نتیجه مانند شکل ۳۵-۱۰ ب خواهد شد.



شکل ۳۷-۱۰ منوهای رنگ *



شکل ۳۶-۱۰ دکمه Contour Color در کادر Contour

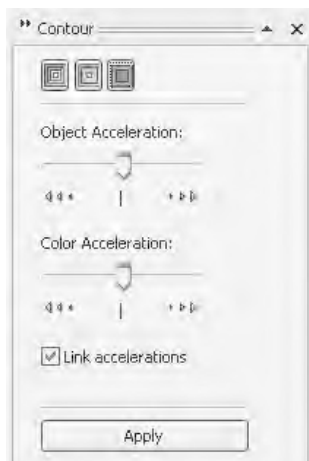
همان طور که می بینید، ضمن ایجاد دوره، به تدریج رنگ خطوط اطراف شیء اصلی و رنگ پرکننده آن تغییر می کند. نوع این تغییر رنگ را با استفاده از دکمه های  و  تغییر می دهیم (این مبحث در بخش ۳-۱-۱۰ شرح داده شده است).

۳-۲-۱۰ تعیین شتاب دوره

در مثال های قبل، نمونه هایی از دوره گذاری یکنواخت شیء را مشاهده کردید. شتاب دوره گذاری نیز مانند

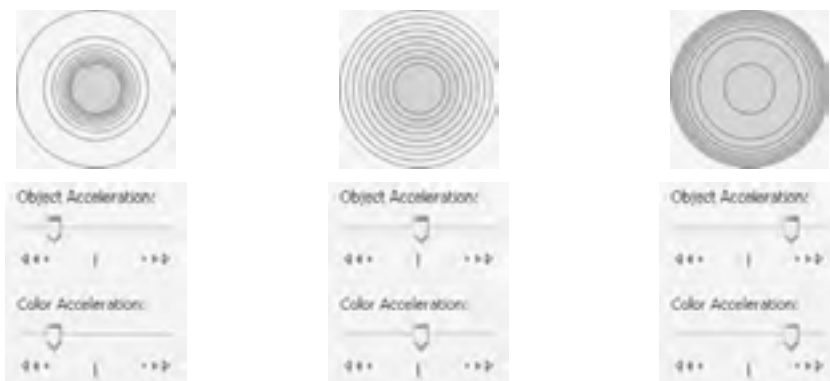
استانداردمهارت: رایانه کارنرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشتره)	واحد کار: کار با جلوه های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

شتاب آمیختگی قابل تعیین است. برای این منظور در کادر Contour روی دکمه Contour Acceleration کلیک کنید (شکل ۱۰-۳۸).



شکل ۱۰-۳۸ دکمه Contour Acceleration در کادر Contour *

مثال ۱۰-۱۱: شکل ۱۰-۳۹ دوره گذاری شیء را با سه شتاب مختلف نشان می دهد.



شکل ۱۰-۳۹ دوره گذاری شیء با سه شتاب مختلف

۴-۲-۱۰ حذف دوره

دوره ایجاد شده برای یک شیء را می توان حذف کرد. برای این منظور، ابتدا دوره موردنظر را انتخاب کرده و سپس از منوی Effects گزینه Clear Contour را انتخاب کنید.



نکته: برای ایجاد جلوه دوره، از ابزار دوره گذاری (Contour)



نیز می توانید استفاده کنید (شکل ۱۰-۴۰).

شکل ۱۰-۴۰ ابزار دوره گذاری

استاندارد مهارت: رایانه کاربر افزار گرافیک CoreDRAW	بیانیه مهارتی: CoreDRAW (بیشترفته)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CoreDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰



تمرین ۳-۱۰: شکل مقابل را با استفاده از دوره‌گذاری رسم کنید.

تمرین ۴-۱۰: شکل مقابل را با استفاده از دوره‌گذاری رسم کنید.



۳-۱۰ جلوه اعوجاج (Distortion)



شکل ۴۱-۱۰ ابزار Distortion

جلوه اعوجاج، در اشیاء، تخریب و تغییر شکل ایجاد می‌کند. این جلوه با استفاده از ابزار اعوجاج روی اشیاء اعمال می‌شود (شکل ۴۱-۱۰) و قادر است سه نوع اعوجاج روی آن‌ها اعمال کند:

۳-۱-۱۰ اعوجاج فشاری و کششی

پس از انتخاب ابزار اعوجاج، روی دکمه Push and Pull Distortion در Property Bar کلیک کنید (شکل ۴۲-۱۰).



شکل ۴۲-۱۰ دکمه Push and Pull Distortion در Property Bar

این دکمه، روی شیء اعوجاج فشاری و کششی ایجاد می‌کند. برای آشنایی با دو نوع اعوجاج، به مثال‌های ۱۰-۱۲ و ۱۰-۱۳ توجه کنید:

مثال ۱۲-۱۰: اعمال جلوه اعوجاج فشاری روی یک بیضی

۱- بیضی را انتخاب می‌کنیم.

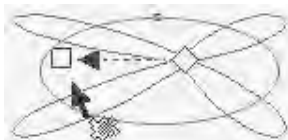
۲- روی ابزار Distortion کلیک می‌کنیم. اشاره‌گر ماوس به شکل دیده می‌شود.

۳- اشاره‌گر را روی نقطه‌ای از بیضی قرار داده و درحالی‌که کلید ماوس را نگه‌داشته‌ایم، ماوس را به سمت داخل بیضی حرکت می‌دهیم.

۴- با حرکت دادن ماوس در جهت‌های مختلف، یک پیش‌نمایش از جلوه درحال ایجاد، به رنگ آبی دیده می‌شود (شکل ۴۳-۱۰).

۵- در نقطه دلخواه، کلید ماوس را رها می‌کنیم.

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشرفته)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰



شکل ۱۰-۴۳: پیش نمایش اعوجاج فشاری، پیش از رها کردن کلید ماوس

۶- نتیجه مانند شکل ۱۰-۴۴ خواهد شد.



شکل ۱۰-۴۴: نمونه‌ای از یک اعوجاج فشاری

از آن جا که ماوس را به سمت داخل بیضی حرکت داده‌ایم (بیضی را فشار داده‌ایم)، این اعوجاج حالت فشاری دارد.

مثال ۱۰-۱۳: اعمال جلوه اعوجاج کششی روی یک بیضی

- ۱- بیضی را انتخاب می‌کنیم.
- ۲- ابزار Distortion را انتخاب می‌کنیم.
- ۳- اشاره‌گر را روی نقطه‌ای از بیضی قرار داده و درحالی که کلید ماوس را نگه داشته‌ایم، ماوس را به سمت خارج از بیضی حرکت می‌دهیم (شکل ۱۰-۴۵-الف).
- ۴- در نقطه دلخواه، کلید ماوس را رها می‌کنیم.
- ۵- نتیجه مانند شکل ۱۰-۴۵-ب خواهد شد.



ب



الف

شکل ۱۰-۴۵: مراحل اعمال اعوجاج کششی

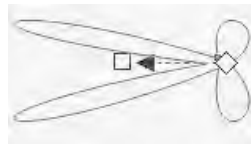
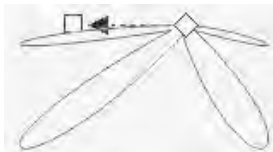
در این حالت، ماوس را به سمت خارج از بیضی کشیده‌ایم و این اعوجاج حالت کششی دارد.

۱-۱-۳-۱۰ تغییر مرکز اعوجاج

پس از اعمال اعوجاج، دستگیره‌های تنظیم اعوجاج روی شیء دیده می‌شود. با جابه‌جا کردن دستگیره لوزی، مرکز اعوجاج تغییر می‌کند.

مثال ۱۰-۱۴: شکل ۱۰-۴۶ دو موقعیت مختلف از دستگیره اعوجاج و تأثیر آن را نشان می‌دهد.

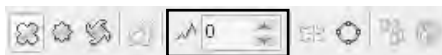
استانداردمهارت: رایانه کارنرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشترفته)	واحد کار: کار با جلوه های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴



شکل ۴۶-۱۰ تغییر مرکز اعوجاج (با جابه جا کردن دستگیره لوزی)

۲-۱-۳-۱۰ تغییر طول اعوجاج

پس از اعمال اعوجاج، می توان طول آن را تغییر داد. پس از انتخاب شیء و ابزار اعوجاج، خصوصیات اعوجاج در Property Bar نمایش داده می شود. از کادر عددی Pull and Push Distortion Amplitude برای تغییر طول اعوجاج استفاده می شود (شکل ۴۷-۱۰).



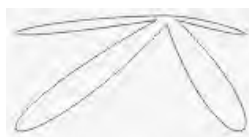
شکل ۴۷-۱۰ کادر عددی Pull and Push Distortion Amplitude در Property Bar

در کادر Pull and Push Distortion Amplitude، اعداد مثبت، اعوجاج کششی و اعداد منفی، اعوجاج فشاری را نشان می دهند.

مثال ۱۵-۱۰: شکل ۴۸-۱۰ اعوجاج یک بیضی را با دو مقدار ۹۰- و ۵۰- نشان می دهد.



-۵۰



-۹۰

شکل ۴۸-۱۰ اعوجاج یک بیضی با دو مقدار مختلف

۲-۳-۱۰ اعوجاج زیپی

این نوع اعوجاج، خطوط شیء را به صورت زیگزاگ نمایش می دهد. پس از انتخاب ابزار Distortion روی دکمه Zipper Distortion در Property Bar کلیک می کنیم (شکل ۴۹-۱۰). به مثال ۱۶-۱۰ توجه کنید.



شکل ۴۹-۱۰ دکمه Zipper Distortion در Property Bar

مثال ۱۶-۱۰: اعمال جلوه اعوجاج زیپی روی یک بیضی

۱- بیضی را انتخاب می کنیم.

۲- ابزار Distortion را انتخاب کرده و روی دکمه Zipper Distortion کلیک می کنیم.

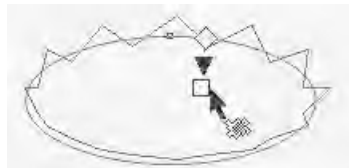
استانداردمهارت: رایانه کارنرم افزار گرافیک CoreDRAW	بیمانه مهارتی: CoreDRAW (بیشترته)	واحد کار: کار با جلوه های ویژه CoreDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

۳- اشاره گر را روی نقطه ای از محیط بیضی قرار داده و درحالی که کلید ماوس را نگه داشته ایم، ماوس را کمی به سمت داخل یا خارج بیضی حرکت می دهیم (شکل ۱۰-۵۰-الف).

۴- نتیجه مانند شکل ۱۰-۵۰-ب خواهد شد.



ب



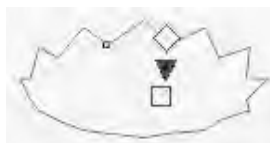
الف

شکل ۱۰-۵۰ مراحل اعمال اعوجاج زیپی

۱-۲-۳-۱۰ تغییر مرکز اعوجاج

در این نوع اعوجاج نیز با جابه جا کردن دستگیره لوزی، مرکز اعوجاج تغییر می کند.

مثال ۱۰-۱۷: شکل ۱۰-۵۱ تغییر مرکز اعوجاج را نشان می دهد.



شکل ۱۰-۵۱ تغییر مرکز اعوجاج

۲-۲-۳-۱۰ تغییر طول اعوجاج

کادر عددی Zipper Distortion Amplitude در Property Bar، طول دندانه ها را تعیین می کند

(شکل ۱۰-۵۲).



شکل ۱۰-۵۲ کادر عددی Zipper Distortion Amplitude در Property Bar

مثال ۱۰-۱۸: شکل ۱۰-۵۳ یک نوع اعوجاج را با دو طول مختلف نشان می دهد.



طول ۶۰



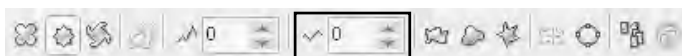
طول ۲۰

شکل ۱۰-۵۳ یک نوع اعوجاج با دو طول مختلف

استانداردمهارت: رایانه کارنرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشترته)	واحد کار: کار با جلوه های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

۳-۲-۳-۱۰- تعداد دندانهای اعوجاج

کادر عددی Zipper Distortion Frequency، تعداد دندانها را مشخص می کند (شکل ۱۰-۵۴).



شکل ۱۰-۵۴ کادر عددی Zipper Distortion Frequency در Property Bar

مثال ۱۹-۱۰: شکل ۱۰-۵۵ یک نوع اعوجاج با تعداد دندانهای متفاوت را نشان می دهد.



تعداد ۲۰



تعداد ۵

شکل ۱۰-۵۵ یک نوع اعوجاج با تعداد دندانهای متفاوت

۴-۲-۳-۱۰- حالت های اعوجاج زیبایی

سه نوع اعوجاج زیبایی را می توان روی شیء اعمال کرد. پس از اعمال اعوجاج زیبایی، می توانید نوع آن را در

Property Bar، انتخاب کنید (شکل ۱۰-۵۶).



شکل ۱۰-۵۶ حالت های اعوجاج زیبایی در Property Bar

- **اعوجاج تصادفی (Random Distortion):** با کلیک این دکمه (🎲)، نظم موجود در دندانهای اعوجاج از بین می رود.
- **اعوجاج نرم (Smooth Distortion):** با کلیک این دکمه (☁️)، دندانهای اعوجاج نرم می شود.
- **اعوجاج منطقه ای (Local Distortion):** با کلیک این دکمه (🌟)، تراکم دندانها در نقاط نزدیک به دستگیره اعوجاج بیشتر می شود.

مثال ۲۰-۱۰: شکل ۱۰-۵۷ اعوجاج زیبایی را در سه حالت فوق نشان می دهد.



اعوجاج منطقه ای



اعوجاج نرم



اعوجاج تصادفی

شکل ۱۰-۵۷ حالت های اعوجاج زیبایی

نکته: این سه حالت اعوجاج را هم زمان نیز می توان به کار برد.



استاندارد مخابرات: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشترفته)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

۳-۳-۱۰ اعوجاج پیچشی

با استفاده از این نوع اعوجاج، در شیء پیچش ایجاد می‌شود، پس از انتخاب ابزار Distortion روی دکمه Twister Distortion در Property Bar کلیک کنید (شکل ۱۰-۵۸)؛ به مثال ۱۰-۲۱ توجه کنید.



شکل ۱۰-۵۸ دکمه Twister Distortion در Property Bar

مثال ۱۰-۲۱: اعمال جلوه اعوجاج پیچشی روی یک بیضی

- ۱- بیضی را انتخاب می‌کنیم.
- ۲- ابزار Distortion را انتخاب کرده و روی دکمه Twister Distortion کلیک می‌کنیم.
- ۳- اشاره‌گر را روی بیضی قرار داده و درحالی‌که کلید ماوس را نگه‌داشته‌ایم، ماوس را حرکت می‌دهیم (شکل ۱۰-۵۹ الف). بهتر است این حرکت حالت چرخشی داشته باشد.
- ۴- نتیجه مانند شکل ۱۰-۵۹ ب خواهد شد.



ب



الف

شکل ۱۰-۵۹ اعمال جلوه اعوجاج پیچشی

۱-۳-۳-۱۰ تغییر مرکز اعوجاج

در این نوع اعوجاج نیز با جابه‌جا کردن دستگیره لوزی، مرکز اعوجاج تغییر می‌کند.

مثال ۱۰-۲۲: شکل ۱۰-۶۰ یک اعوجاج را با دو موقعیت مختلف از دستگیره لوزی و تأثیر آن بر مرکز اعوجاج نشان می‌دهد.



شکل ۱۰-۶۰ تغییر مرکز اعوجاج

۲-۳-۳-۱۰ تغییر تعداد پیچ‌های اعوجاج

با چرخاندن دستگیره دایره حول مرکز اعوجاج (دستگیره لوزی)، تعداد پیچ‌های اعوجاج تغییر می‌کند.



استاندارد مهارت: رایانه کاربرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشترفته)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰



مثال ۲۳-۱۰: شکل ۱۰-۶۱ افزایش تعداد پیچ‌های اعوجاج مثال ۲۲-۱۰ را نشان می‌دهد.



شکل ۱۰-۶۱ افزایش تعداد پیچ‌های اعوجاج

۱۰-۳-۳-۳ تغییر جهت پیچش

با استفاده از دو دکمه  و ، جهت پیچش اعوجاج را تعیین می‌کنیم:

- پیچش در جهت عقربه‌های ساعت: 
- پیچش در خلاف جهت عقربه‌های ساعت: 

مثال ۲۴-۱۰: شکل ۱۰-۶۲ یک اعوجاج را در دو جهت نشان می‌دهد.

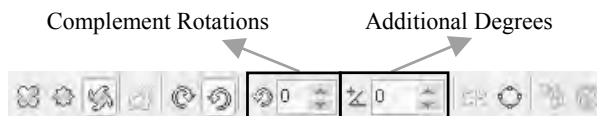


پیچش در جهت عقربه‌های ساعت:  پیچش در خلاف جهت عقربه‌های ساعت: 

شکل ۱۰-۶۲ اعوجاج در دو جهت مختلف

۱۰-۳-۳-۴ تعیین زاویه پیچش

در کادر عددی Complement Rotations تعداد دورهای کامل پیچش و در کادر عددی Additional Degrees زاویه پیچش کمتر از یک دور را وارد کنید (شکل ۱۰-۶۳).



شکل ۱۰-۶۳ تعیین زاویه پیچش در Property Bar

مثال ۲۵-۱۰: شی موجود در شکل ۱۰-۶۴، ۲ دور و ۴۵ درجه پیچیده است.

استانداردمهارت: رایانه کارنرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشترفته)	واحد کار: کار با جلوه های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

Complement Rotations: 2

Additional Degrees: 45



شکل ۱۰-۶۴: اعوجاج پیچشی شیء به اندازه ۲ دور و ۴۵ درجه

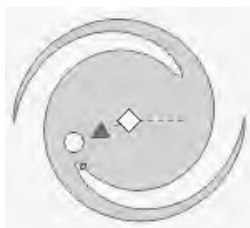
۱۰-۳-۴ قرار دادن اعوجاج در مرکز

مرکز اعوجاج را می توان دقیقاً بر مرکز شیء منطبق کرد. برای این منظور شیء را انتخاب کرده و پس از انتخاب ابزار Distortion روی دکمه Center Distortion کلیک کنید (شکل ۱۰-۶۵).

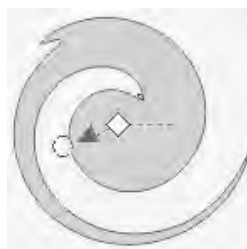


شکل ۱۰-۶۵: دکمه Center Distortion در Property Bar

مثال ۱۰-۲۶: مرکز اعوجاج شکل ۱۰-۶۶-الف را بر مرکز شیء منطبق می کنیم، نتیجه مانند شکل ۱۰-۶۶-ب خواهد شد.



ب



الف

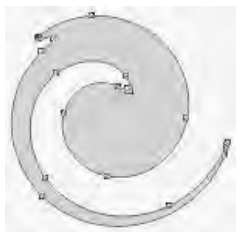
شکل ۱۰-۶۶: انطباق مرکز اعوجاج با مرکز شیء

۱۰-۳-۵ تبدیل اعوجاج شیء به منحنی

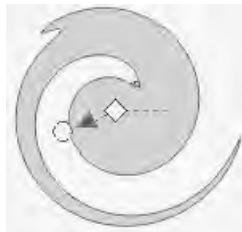
شیء در اثر اعمال جلوه اعوجاج، تغییر شکل می دهد و اگر این جلوه را حذف کنید، مجدداً به شکل قبلی خود برمی گردد. با کلیک روی دکمه Convert to Curve، اعوجاج و شیء به یک منحنی تبدیل می شوند و در این حالت جلوه اعوجاج را نمی توان از بین برد. پس از انتخاب شیئی که به این صورت به منحنی تبدیل شده است، دستگیره های اعوجاج دیده نمی شوند.

مثال ۱۰-۲۷: شکل ۱۰-۶۷ دو شیء انتخاب شده را نشان می دهد که جلوه اعوجاج روی آنها اعمال شده است. شیء ۱۰-۶۷-ب تبدیل به منحنی شده است.

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشترفته)	واحد کار: کار با جلوه های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰



ب



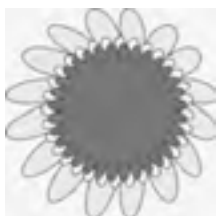
الف

شکل ۶۷-۱۰ تبدیل شیء به منحنی پس از اعمال اعوجاج

۶-۳-۱۰ حذف اعوجاج

برای حذف اعوجاج یک شیء، ابتدا آن را انتخاب کرده و سپس از منوی Effects گزینه Clear Distortion را انتخاب کنید.

تمرین ۵-۱۰: شکل های زیر را با استفاده از جلوه اعوجاج رسم کنید.



۴-۱۰ سایه (Drop Shadow)

با استفاده از جلوه سایه، برای اشیا سایه ایجاد کنید. این سایه براساس شکل شیء رسم شده و با تغییر




شکل شیء، خودبه خود تغییر می کند. برای اعمال جلوه سایه از ابزار سایه (Drop Shadow) استفاده کنید (شکل ۶۸-۱۰). به مثال ۲۸-۱۰ توجه کنید:

شکل ۶۸-۱۰ ابزار Drop Shadow

مثال ۲۸-۱۰: اعمال جلوه سایه به یک مستطیل

با انجام مراحل زیر جلوه سایه را روی یک مستطیل اعمال می کنیم:

- ۱- ابزار Drop Shadow را انتخاب می کنیم.
- ۲- هنگامی که اشاره گر ماوس به شکل  دیده شد، به مرکز شیء اشاره کرده و کلید ماوس را نگه می داریم، سپس ماوس را به سمت خارج شیء حرکت می دهیم (شکل ۶۹-۱۰-الف).

استاندارد مخابرات: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مخابراتی: CorelDRAW (بیشترفته)	واحد کار: کار با جلوه های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴



کدری: ۸۰



کدری: ۵۰

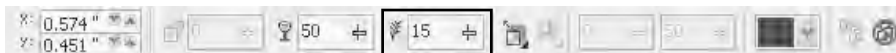


کدری: ۳۰

شکل ۷۳-۱۰ سایه شیء با سه مقدار مختلف کدری

۳-۴-۱۰ تنظیم میزان محوی لبه سایه

لبه سایه را می توان محوتر یا تیزتر کرد. برای این منظور از کادر عددی Drop Shadow Feathering در Property Bar استفاده کنید (شکل ۷۴-۱۰). هر چه مقدار عددی این کادر کمتر باشد، لبه سایه تیزتر می شود.



شکل ۷۴-۱۰ کادر عددی Drop Shadow Feathering در Property Bar

مثال ۳۱-۱۰: شکل ۷۵-۱۰ سایه شیء را با دو مقدار مختلف محوی لبه نشان می دهد.



محوی: ۴۵

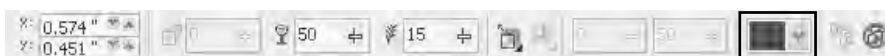


محوی: ۱۵

شکل ۷۵-۱۰ سایه شیء با دو مقدار مختلف محوی لبه

۴-۴-۱۰ رنگ سایه

رنگ سایه را از منوی رنگ () در Property Bar، انتخاب می کنیم (شکل ۷۶-۱۰).



شکل ۷۶-۱۰ منوی رنگ در Property Bar

مثال ۳۲-۱۰: شکل ۷۷-۱۰ دو سایه با رنگ های مختلف را نشان می دهد.



شکل ۷۷-۱۰ دو سایه با رنگ های مختلف

۵-۴-۱۰ سایه های از پیش تنظیم شده

در منوی Preset واقع بر Property Bar (شکل ۷۸-۱۰)، چند مدل سایه از پیش تنظیم شده وجود دارد

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CoreDRAW	بیمانه مهارتی: CoreDRAW (بیشرفته)	واحد کار: کار با جلوه های ویژه CoreDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

که در صورت لزوم می توانید آن ها را مورد استفاده قرار دهید.



شکل ۱۰-۷۸ منوی Preset در Property Bar

مثال ۱۰-۳۳: شکل ۱۰-۷۹ سه نمونه از سایه های از پیش تنظیم شده را نشان می دهد.



شکل ۱۰-۷۹ سه نمونه از سایه های از پیش تنظیم شده

۱۰-۴-۶ حذف سایه

برای حذف سایه یک شیء، ابتدا آن را انتخاب کرده و سپس از منوی Effects گزینه Clear Drop Shadow را انتخاب کنید.

تمرین ۱۰-۶: متن و سایه شکل مقابل را ایجاد کرده و میزان شفافیت سایه را ۶۰ و میزان محوی لبه سایه را ۳۰ تنظیم کنید.



۱۰-۵ جلوه لفاف (Envelope)

با استفاده از جلوه لفاف، پوششی روی شیء (یا گروهی از اشیا) قرار داده می شود که به راحتی قابل تغییر شکل است و تغییرات آن روی شکل شیء (یا اشیا) مربوطه تأثیر مستقیم می گذارد. برای اعمال این جلوه از ابزار Envelope استفاده می شود (شکل ۱۰-۸۰). ابتدا شیء (یا گروه اشیا) را انتخاب کرده و سپس این ابزار را از جعبه ابزار انتخاب کنید، به مثال ۱۰-۳۴ توجه کنید:



شکل ۱۰-۸۰ ابزار Envelope

مثال ۱۰-۳۴: اعمال جلوه لفاف با استفاده از ابزار Envelope

۱- شکل ۱۰-۸۱ الف را انتخاب می کنیم.

۲- ابزار Envelope را انتخاب می کنیم.

۳- پوشش قرمز رنگ همراه با گره های تغییر شکل، روی اشیا انتخاب شده ظاهر می شود (شکل ۱۰-۸۱ ب).

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشرفته)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

۴- تغییرات لازم را روی گره‌ها و دستگیره‌های آن‌ها اعمال می‌کنیم (شکل ۸۱-۱۰-ج).

۵- نتیجه مانند شکل ۸۱-۱۰-د خواهد شد.

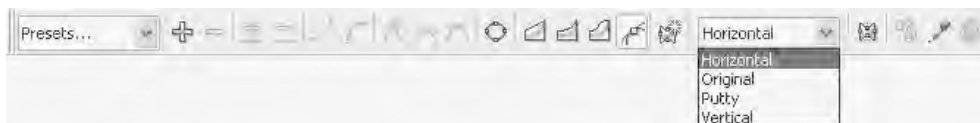


شکل ۸۱-۱۰ اعمال جلوه لفاف با استفاده از ابزار Envelope

۱-۵-۱ نحوه حرکت گره‌های لفاف

گره‌های لفاف، به چهار حالت مختلف حرکت می‌کنند. این چهار حالت از لیست بازشوی Mapping Mode

در Property Bar انتخاب می‌شوند (شکل ۸۲-۱۰).



شکل ۸۲-۱۰ لیست بازشوی Mapping Mode در Property Bar

- **Horizontal:** گره‌ها تنها در جهت افقی حرکت می‌کنند.
- **Original:** گره‌ها بر گره‌های اصلی شیء منطبق می‌شوند.
- **Putty:** گره‌ها در تمام جهات، کاملاً نرم حرکت می‌کنند.
- **Vertical:** گره‌ها تنها در جهت عمودی حرکت می‌کنند.

۱-۵-۲ انواع تأثیر حرکت گره‌های لفاف

با استفاده از دکمه‌های ، ، و در Property Bar (و در کادر Envelope) می‌توانید تأثیر

حرکت گره‌ها بر لفاف را تغییر دهید (شکل ۸۳-۱۰).



شکل ۸۳-۱۰ دکمه‌های تغییر تأثیر حرکت گره‌های لفاف در Property Bar

- **دکمه** : با کلیک روی این دکمه، گره از دو طرف به خطوط مستقیم لفاف متصل است.
- **دکمه** : با کلیک روی این دکمه، هر گره از یک طرف روی لفاف، انحنا ایجاد می‌کند.
- **دکمه** : با کلیک روی این دکمه، هر گره از دو طرف روی لفاف، انحنا ایجاد می‌کند.
- **دکمه** : با کلیک روی این دکمه، هر گره دارای دو دستگیره برای تعیین جهت انحنای لفاف است.

استاندارد مخابرات: رایانه کار نرم افزار گرافیک CoreDRAW	بیمانه مخابراتی: CoreDRAW (بیشترفته)	واحد کار: کار با جلوه های ویژه CoreDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

مثال ۱۰-۳۵: شکل ۱۰-۸۴ تغییر تأثیر حرکت گره های لفاف را نشان می دهد. به خطوط نقطه چین لفاف در هر شکل دقت کنید.



شکل ۱۰-۸۴ تغییر تأثیر حرکت گره های لفاف

۱۰-۵-۳ افزودن گره به لفاف و حذف گره های اضافه

پس از انتخاب یکی از گره های لفاف، با کلیک روی دکمه Add Node(s) در Property Bar (شکل ۱۰-۸۵) یک گره قبل از گره انتخاب شده، اضافه می شود.



شکل ۱۰-۸۵ دکمه Add Node(s) در Property Bar

پس از انتخاب گره های اضافه، با کلیک روی دکمه Delete Node(s) در Property Bar (شکل ۱۰-۸۶) می توانید آن ها را حذف کنید.



شکل ۱۰-۸۶ دکمه Delete Node(s) در Property Bar

۱۰-۵-۴ حذف لفاف

برای حذف لفاف یک شیء، ابتدا آن را انتخاب کرده و سپس از منوی Effects گزینه Clear Envelope را انتخاب کنید.

تمرین ۱۰-۷: پرچم ایران را طراحی کرده و با استفاده از جلوه Envelope اثر وزش باد را روی آن ایجاد کنید.

۱۰-۶ جلوه برجستگی (Extrude)

با استفاده از جلوه برجستگی، برای اشیا ضخامت تعیین می کنیم تا اشیا به صورت سه بعدی به نظر برسند.




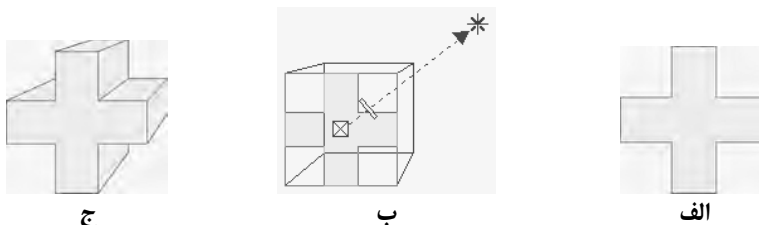
برای اعمال این جلوه از ابزار Extrude استفاده می شود (شکل ۱۰-۸۷). پس از انتخاب شیء، این ابزار را از جعبه ابزار انتخاب کنید؛ به مثال ۱۰-۳۶ توجه کنید:

شکل ۱۰-۸۷ ابزار Extrude

استانداردمهارت: رایانه کارنرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشترته)	واحد کار: کار با جلوه های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

مثال ۳۶-۱۰: اعمال جلوه برجستگی با استفاده از ابزار Extrude

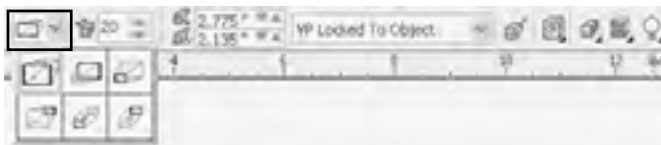
- ۱- شیء شکل ۱۰-۸۸-الف را انتخاب می کنیم.
- ۲- پس از انتخاب ابزار Extrude، اشاره گر ماوس را که به شکل  دیده می شود، روی شیء قرار داده و درحالی که کلید ماوس را نگه داشته ایم، ماوس را به سمت بیرون شکل حرکت می دهیم. یک پیش نمایش از جلوه سه بعدی شکل به رنگ آبی، به نمایش درمی آید (شکل ۱۰-۸۸-ب).
- ۳- در نقطه دلخواه، کلید ماوس را رها می کنیم. این نقطه، نقطه گریز تصویر خواهد بود.
- ۴- نتیجه مانند شکل ۱۰-۸۸-ج خواهد شد.



شکل ۱۰-۸۸ اعمال جلوه برجستگی با استفاده از ابزار Extrude

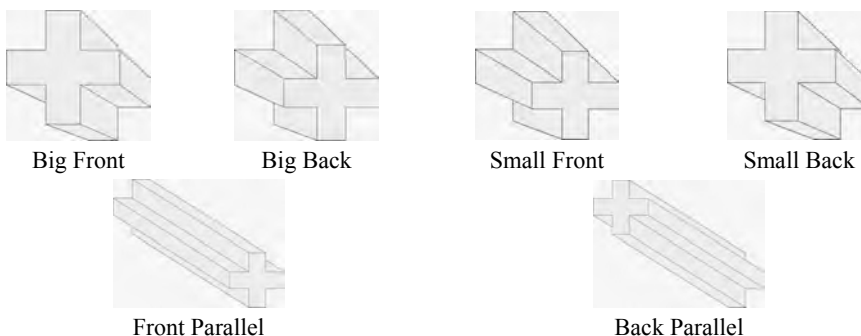
۱-۶-۱۰ تعیین نوع برجستگی

پس از انتخاب شیء و ابزار Extrude، خصوصیات برجستگی در Property Bar به نمایش درمی آید. نوع برجستگی را می توان از منوی Extrusion Type انتخاب کرد (شکل ۱۰-۸۹).



شکل ۱۰-۸۹ منوی Extrusion Type در Property Bar

مثال ۳۷-۱۰: شکل ۱۰-۹۰ انواع برجستگی را نشان می دهد.



شکل ۱۰-۹۰ انواع برجستگی

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشتره)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

۲-۶-۱۰ تغییر مختصات نقطه گریز

برای تغییر مختصات نقطه گریز شیء، می‌توانید از کادرهای x و y در Property Bar استفاده کنید. این دو کادر عددی در شکل ۱۰-۹۱ نشان داده شده است.

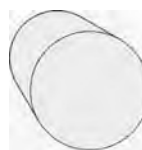


شکل ۱۰-۹۱ کادرهای x و y در Property Bar

مثال ۱۰-۳۸: شکل ۱۰-۹۲ برجستگی یک شیء را با دو نقطه گریز متفاوت نشان می‌دهد.



H: -2 Inch V: 2 Inch



H: 2 Inch V: 5 Inch

شکل ۱۰-۹۲ برجستگی یک شیء با دو نقطه گریز مختلف

۳-۶-۱۰ نورپردازی روی اشیای برجسته

با نورپردازی روی اشیای برجسته، می‌توان جلوه‌های زیبایی را خلق کرد. برای آشنا شدن با روش انجام این کار، به مثال ۱۰-۳۹ توجه کنید:

مثال ۱۰-۳۹: نورپردازی یک شیء برجسته

۱- یک شیء رسم کرده و با استفاده از جلوه Extrude مانند شکل ۱۰-۹۳-الف آن را برجسته کنید.



ب



الف

شکل ۱۰-۹۳ نورپردازی یک شیء برجسته

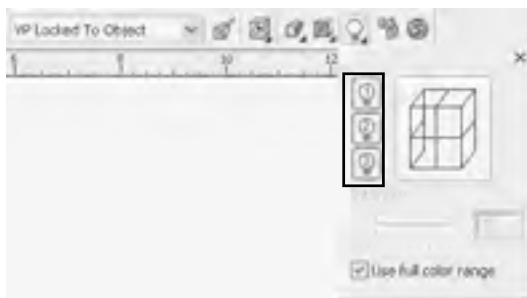


۲- برای نورپردازی، شیء را انتخاب کرده و روی دکمه Extrude Light در Property Bar کلیک کنید (شکل ۱۰-۹۴).


شکل ۱۰-۹۴ دکمه Extrude Light در Property Bar

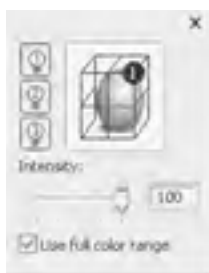
استانداردمهارت: رایانه کارنرم افزار گرافیک CoreDRAW	بیمانه مهارتی: CoreDRAW (بیشترقه)	واحد کار: کار با جلوه های ویژه CoreDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

۳- در این کادر، سه منبع نور را به صورت دکمه های  ،  و  در اختیار دارید (شکل ۹۵-۱۰).



شکل ۹۵-۱۰ منابع نور در کادر Extrude Light

۴- روی دکمه  کلیک کنید. منبع نور اول، روی شیء فعال شده (شکل ۹۶-۱۰) و اثر آن به صورت نور و سایه دیده می شود (شکل ۹۳-۱۰-ب).



شکل ۹۶-۱۰ انتخاب منبع نور اول

۵- می توانید این منبع را با استفاده از ماوس به محل دیگری از شیء درگ کنید. شکل ۹۷-۱۰ اثر جابه جایی منبع نور را نشان می دهد.



نورپردازی پیش از جابه جایی منبع نور نورپردازی پس از جابه جایی منبع نور
شکل ۹۷-۱۰ اثر جابه جایی منبع نور

دو منبع دیگر را به همین ترتیب می توانید روی شیء قرار دهید. شدت تابش نور هریک از این منابع را می توان تنظیم کرد. برای این منظور، از کادر Intensity استفاده کنید.

مثال ۴۰-۱۰: شکل ۹۸-۱۰، نورپردازی یک شیء را با دو مقدار متفاوت Intensity نشان می دهد.



Intensity = 70

Intensity = 100

شکل ۹۸-۱۰ نورپردازی یک شیء با دو مقدار متفاوت Intensity

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CoreDRAW	بیمانه مهرتی: CoreDRAW (بیشرفته)	واحد کار: کار با جلوه های ویژه CoreDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

ع-۶-۱۰ حذف برجستگی

برای حذف برجستگی یک شیء، ابتدا آن را انتخاب کرده و سپس از منوی Effects گزینه Clear Extrude را انتخاب کنید.

تمرین ۸-۱۰: یک متن دلخواه را تایپ کرده و جلوه Extrude را روی آن اعمال کنید.

۷-۱۰ جلوه شفافیت (Transparency)

با استفاده از جلوه شفافیت، می توان اشیا را مانند شیشه شفاف کرد. اشیایی که در پشت شیء شفاف قرار می گیرند، دیده می شوند. میزان این شفافیت قابل تنظیم است. در صورتی که یک شیء را کاملاً شفاف کنیم، آن شیء دیده نمی شود و اشیایی که پشت آن قرار دارند کاملاً قابل رؤیت خواهند بود. اشیای پر شده در حالت عادی کاملاً کدر هستند و اشیای پشت آن ها دیده نمی شوند.



CoreDRAW قادر است چند نوع جلوه شفافیت را روی اشیا اعمال کند. برای اعمال جلوه شفافیت، از ابزار Transparency در جعبه ابزار استفاده می شود (شکل ۹۹-۱۰).

شکل ۹۹-۱۰ ابزار Transparency

پس از انتخاب شیء مورد نظر، ابزار Transparency را انتخاب کنید. اشاره گر ماوس به شکل دیده خواهد شد، سپس از منوی Transparency Type در Property Bar، شفافیت Uniform (یکنواخت) را انتخاب کنید (شکل ۱۰۰-۱۰).



شکل ۱۰۰-۱۰ منوی Transparency Type در Property Bar

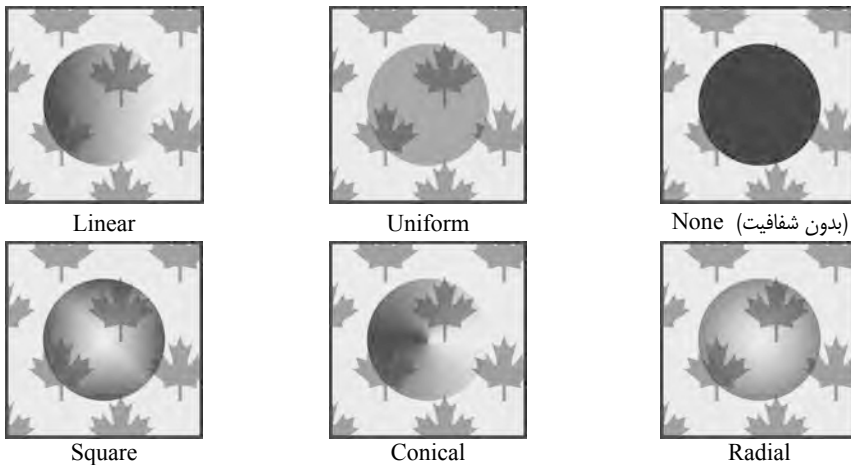


مثال ۴۱-۱۰: در شکل ۱۰۱-۱۰ دایره سیاه رنگ، دارای جلوه شفافیت یکنواخت شده است. این جلوه به میزان ۵۰٪ روی شیء اعمال شده و شیء پشت آن (یعنی طرح برگ) تا میزان ۵۰٪ قابل رؤیت است.

شکل ۱۰۱-۱۰ نمونه ای از شفافیت یکنواخت *

استاندارد مهارت: رایانه کاربر نرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشتر)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

مثال ۱۰-۴۲: شکل ۱۰۲-۱۰ چند نمونه از انواع جلوه شفافیت را نشان می‌دهد.



شکل ۱۰۲-۱۰ چند نمونه از انواع جلوه شفافیت*

۱-۷-۱ تعیین میزان شفافیت

برای تعیین میزان شفافیت شیء، از کادر عددی Starting Transparency در Property Bar استفاده می‌شود (شکل ۱۰۳-۱۰).



شکل ۱۰۳-۱۰ کادر عددی Starting Transparency در Property Bar

مثال ۱۰-۴۳: شکل ۱۰۴-۱۰ شفافیت یک شیء را با دو مقدار متفاوت نشان می‌دهد.

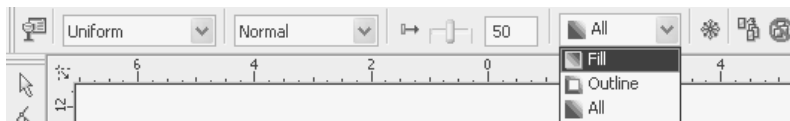


شکل ۱۰۴-۱۰ شفافیت یک شیء با دو مقدار مختلف

۱-۷-۲ تعیین مقصد شفافیت

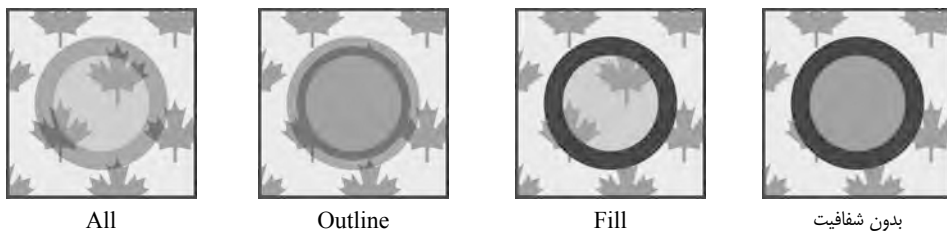
جلوه شفافیت می‌تواند تنها روی خطوط اطراف شیء، روی پرکننده شیء یا هر دو قسمت شیء اعمال شود. به این ترتیب مقصد شفافیت را با استفاده از منوی Transparency Target در Property Bar تعیین می‌کنیم (شکل ۱۰۵-۱۰).

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CoreDRAW	بیمانه مهارتی: CoreDRAW (بیشتره)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CoreDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰



شکل ۱۰-۱۰۵ کادر عددی Transparency Target در Property Bar

مثال ۱۰-۴۴: شکل ۱۰-۱۰۶ تأثیر انتخاب سه گزینه Fill، Outline و All را نشان می‌دهد.



شکل ۱۰-۱۰۶ تأثیر انتخاب سه گزینه Fill، Outline و All بر جلوه شفافیت

۳-۷-۱۰ حذف شفافیت

برای حذف شفافیت یک شیء، ابتدا آن را انتخاب کرده و سپس از منوی Transparency Type در Property Bar، گزینه None را انتخاب کنید (شکل ۱۰-۱۰۷).



شکل ۱۰-۱۰۷ گزینه None در منوی Transparency Type



تمرین ۱۰-۹: شکل روبه‌رو را رسم کنید (به شفافیت بال‌های زنبور دقت کنید).

۸-۱۰ جلوه لنز (Lens)

یکی دیگر از جلوه‌های ویژه CoreDRAW، لنز است. لنز جلوه‌ای است که به یک شیء برداری اعمال می‌شود تا اشیای پشت آن به رنگ، اندازه یا شکل دیگری به نظر برسد. جلوه لنز را با استفاده از کادر Lens روی اشیای اعمال کنید. از منوی Effects، گزینه Lens را انتخاب کنید. کادر Lens در کنار صفحه بازمی‌شود (شکل ۱۰-۱۰۸).

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشترفته)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰



نکته: برای باز کردن کادر Lens، می‌توانید از منوی



Window، گزینه Dockers و سپس گزینه Lens را انتخاب کنید.

نکته: روش دیگر برای باز کردن کادر Lens، استفاده از



کلید میانبر Alt+F3 است.

برای آشنا شدن با نحوه اعمال جلوه لنز، به مثال ۱۰-۴۵ توجه

کنید:

شکل ۱۰-۱۰۸ کادر Lens

مثال ۱۰-۴۵: یک لنز روشن‌کننده، روی دایره شکل ۱۰۹-۱۰-۱۰۹ الف اعمال می‌کنیم:



ب

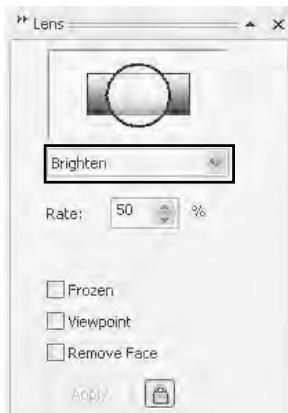


الف

شکل ۱۰-۱۰۹ نمونه‌ای از یک لنز روشن‌کننده*

- ۱- شیء دایره را انتخاب می‌کنیم.
 - ۲- از منوی انواع لنز، گزینه Brighten را انتخاب می‌کنیم (شکل ۱۰-۱۱۰).
 - ۳- تصاویری که پشت دایره قرار دارند، روشن‌تر دیده خواهند شد (شکل ۱۰-۱۰۹-ب).
- پس از تعیین نوع لنز، مؤلفه‌های مربوط به نوع انتخاب شده در کادر Lens ظاهر شده و می‌توانید آن‌ها را مطابق میل خود تغییر دهید.
- در مثال ۱۰-۴۵، پس از انتخاب گزینه Brighten، لنز بلافاصله روی شیء اعمال می‌شود. در صورتی که روی دکمه قفل (که بسته است) کلیک کنید، دکمه Apply فعال می‌شود.
- در این حالت پس از انتخاب هر یک از انواع لنزها، لازم است برای اعمال آن، حتماً روی دکمه Apply کلیک کنید.

استانداردمهارت: رایانه کارنرم افزار گرافیک CoreDRAW	بیمانه مهارتی: CoreDRAW (بیشترقه)	واحد کار: کار با جلوه های ویژه CoreDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰



شکل ۱۰-۱۱۰ گزینه Brighten در کادر Lens

۱-۸-۱۰ انواع لنز

CoreDRAW، قادر است ۱۱ نوع لنز را روی اشیا اعمال کند:

۱-۸-۱-۱۰ لنز Brighten

لنز Brighten تصاویر پشت شیء را روشن تر نشان می دهد. در مثال ۱۰-۴۵ با نحوه کار این لنز آشنا شدید. مؤلفه Rate در این لنز، میزان روشنایی را تعیین می کند. این مقدار از ۱۰۰ تا ۱۰۰- قابل تغییر است. هرچه مقدار این کادر بیشتر باشد، روشنایی تصویر زیر لنز بیشتر می شود.

۱-۸-۱-۲ لنز Color Add

لنز Color Add، رنگ شیء را به رنگ اشیای پشت، اضافه می کند. با افزایش مقدار Rate، می توانید تأثیر این لنز را بر تصویر پشت آن بیشتر کنید. رنگ لنز را از منوی Color در کادر Lens انتخاب کنید.

مثال ۱۰-۴۶: شکل ۱۰-۱۱۱ نمونه ای از لنز Color Add را نشان می دهد.



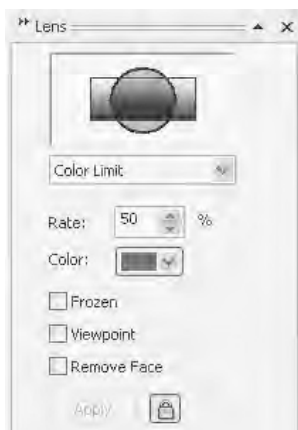
شکل ۱۰-۱۱۱ نمونه ای از لنز Color Add *

استانداردمهارت: رایانه کارنرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشترفته)	واحد کار: کار با جلوه های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

۳-۱-۸-۱۰ لنز Color Limit

لنز Color Limit، اشیای پشت را به رنگ لنز نمایش می دهد. مقدار کادر Rate، تأثیر لنز بر تصویر را تعیین می کند. رنگ لنز را از منوی Color در کادر Lens انتخاب کنید.

مثال ۴۷-۱۰: شکل ۱۰-۱۱۲ نمونه ای از لنز Color Limit را نشان می دهد.

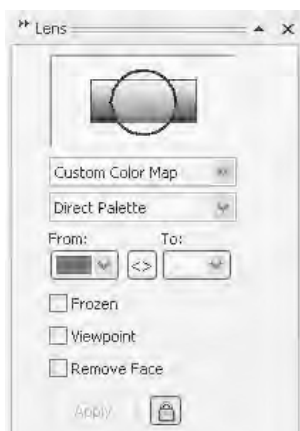


شکل ۱۰-۱۱۲ نمونه ای از لنز Color Limit *

۴-۱-۸-۱۰ لنز Custom Color Map

لنز Custom Color Map، اشیای پشت را با شیب رنگی که برای لنز تعیین می کنید، نمایش می دهد. رنگ های لنز را از منوهای From و To در کادر Lens انتخاب کنید.

مثال ۴۸-۱۰: شکل ۱۰-۱۱۳ نمونه ای از لنز Custom Color Map را نشان می دهد.



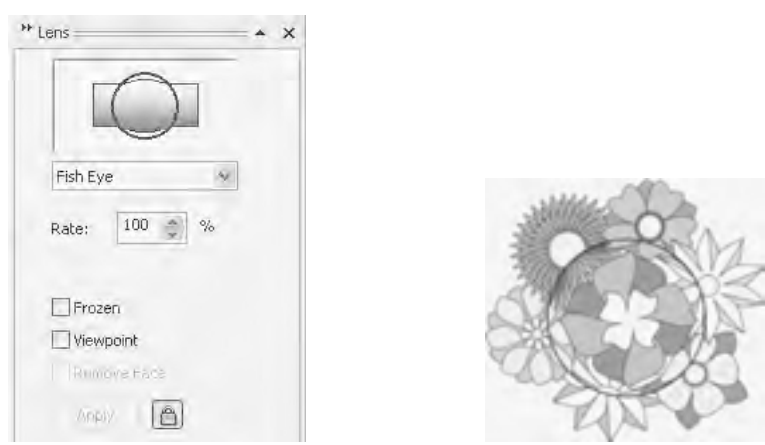
شکل ۱۰-۱۱۳ نمونه ای از لنز Custom Color Map *

استاندارد مهارت: رایانه کاربر نرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشتره)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

۵-۱-۸-۱۰- لنز Fish Eye

لنز Fish Eye، اشیای پشت را به صورت محدب یا مقعر نمایش می‌دهد. مقادیر مثبت در کادر Rate، تصویر را محدب و مقادیر منفی، تصویر را مقعر می‌کند. مؤلفه Rate، از ۱۰۰۰ تا ۱۰۰۰- قابل تغییر است.

مثال ۴۹-۱۰: شکل ۱۱۴-۱۰ نمونه‌ای از لنز Fish Eye را نشان می‌دهد.

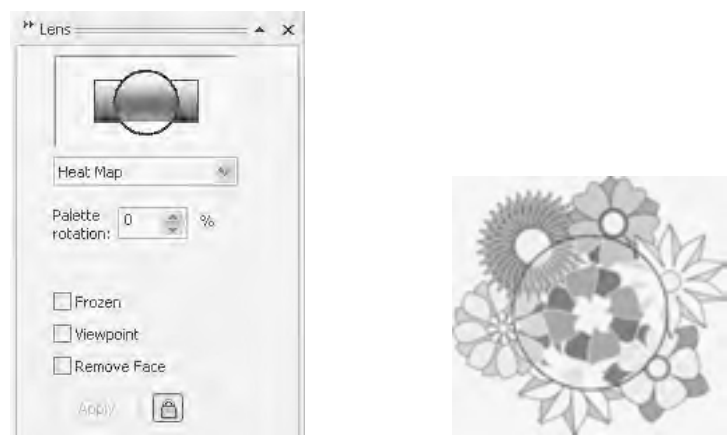


شکل ۱۱۴-۱۰ نمونه‌ای از لنز Fish Eye *

۶-۱-۸-۱۰- لنز Heat Map

لنز Heat Map، رنگ اشیای پشت را به رنگ‌های گرم متمایل می‌کند. با تغییر زاویه کادر Palette rotation می‌توانید نقشه را دوران داده و تأثیر قسمت‌های دیگر آن را روی تصویر مشاهده کنید.

مثال ۵۰-۱۰: شکل ۱۱۵-۱۰ نمونه‌ای از لنز Heat Map را نشان می‌دهد.



شکل ۱۱۵-۱۰ نمونه‌ای از لنز Heat Map *

استاندارد مهارت: رایانه کاربرم افزار گرافیک CoreDRAW	بیمانه مهارتی: CoreDRAW (بیشترقه)	واحد کار: کار با جلوه های ویژه CoreDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

۱۰-۸-۱-۷ لنز Invert

لنز Invert رنگ اشیای پشت را معکوس می کند.

مثال ۱۰-۵۱: شکل ۱۰-۱۱۶ نمونه ای از لنز Invert را نشان می دهد.

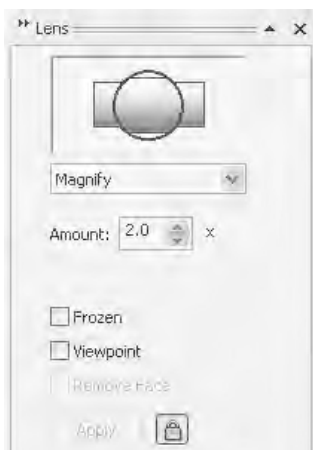


شکل ۱۰-۱۱۶ نمونه ای از لنز Invert *

۱۰-۸-۱-۸ لنز Magnify

لنز Magnify، اشیای پشت را بزرگ نمایی می کند. کادر Amount، مقدار بزرگ نمایی را تعیین می کند. مقادیر بزرگ تر از ۱، تصویر را بزرگ نمایی و مقادیر کوچک تر از ۱، تصویر را کوچک نمایی می کند. تصویر پشت لنز را می توانید تا مقدار ۰/۱ کوچک نمایی کنید.

مثال ۱۰-۵۲: شکل ۱۰-۱۱۷ نمونه ای از لنز Magnify را نشان می دهد.



شکل ۱۰-۱۱۷ نمونه ای از لنز Magnify *

استاندارد مهارت: رایانه کاربر افزار گرافیک CoreDRAW	بیمانه مهارتی: CoreDRAW (بیشترفته)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CoreDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

۹-۱-۸-۱۰- Tinted Grayscale لنز

لنز Tinted Grayscale، ابتدا رنگ اشیای پشت را به درجه‌بندی خاکستری تبدیل کرده و سپس رنگی را که با استفاده از منوی Color تعیین می‌کنید، روی آن اعمال می‌کند.

مثال ۱۰-۵۳: شکل ۱۰-۱۱۸ نمونه‌ای از لنز Tinted Grayscale را نشان می‌دهد.



* شکل ۱۰-۱۱۸ نمونه‌ای از لنز Tinted Grayscale

۱۰-۱-۸-۱۰- Transparency لنز

لنز Transparency، شیء را شفاف می‌کند به طوری که اشیای پشت دیده می‌شوند (مانند جلوه Transparency). مؤلفه Rate، میزان شفافیت لنز را تعیین می‌کند. رنگ لنز شفاف را از منوی Color در کادر Lens انتخاب کنید.

مثال ۱۰-۵۴: شکل ۱۰-۱۱۹ نمونه‌ای از لنز Transparency را نشان می‌دهد.



* شکل ۱۰-۱۱۹ نمونه‌ای از لنز Transparency

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشترفته)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴

۱۱-۸-۱۰-۱۰-۱۱ Wireframe لنز

لنز Wireframe، اشیای پشت را به صورت قاب سیمی نمایش می‌دهد. در این نحوه نمایش، رنگ خطوط اطراف اشیا در منوی Outline و رنگ پرکننده آن‌ها در منوی Fill تعیین می‌شود.

مثال ۱۰-۵۵: شکل ۱۰-۱۲۰ نمونه‌ای از لنز Wireframe را نشان می‌دهد.



شکل ۱۰-۱۲۰ نمونه‌ای از لنز Wireframe *

۲-۸-۱۰-۸-۲ حذف لنز

برای حذف لنز، از منوی نوع لنز در کادر Lens، گزینه No Lens Effect را انتخاب کنید (شکل ۱۰-۱۲۱).



شکل ۱۰-۱۲۱ گزینه No Lens Effect

تمرین ۱۰-۱۰: با استفاده از جلوه لنز شکل زیر را رسم کنید.

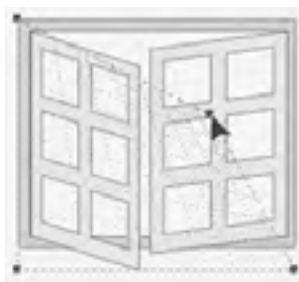


استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشتره)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

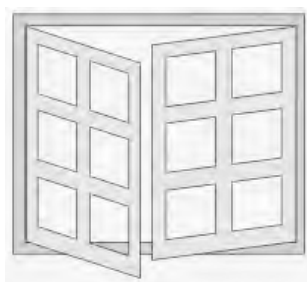
۹-۱۰ جلوه پرسپکتیو (Perspective)

برای ایجاد نمای پرسپکتیو، جلوه پرسپکتیو را روی اشیاء اعمال کنید. ابتدا شیء را انتخاب کرده و سپس از منوی Effects گزینه Add Perspective را انتخاب کنید. برای آشنایی با روش انجام این عمل، به مثال ۵۶-۱۰ توجه کنید:

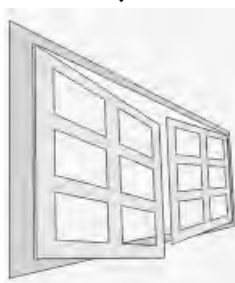
مثال ۵۶-۱۰: جلوه پرسپکتیو را روی اشیای شکل ۱۲۲-۱۰-الف (که گروه‌بندی شده‌اند)، اعمال می‌کنیم.



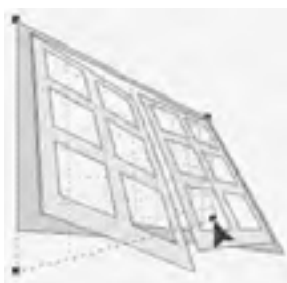
ب



الف



د



ج

شکل ۱۲۲-۱۰ مراحل اعمال جلوه پرسپکتیو

- ۱- گروه شکل ۱۲۲-۱۰-الف را انتخاب می‌کنیم.
- ۲- از منوی Effects، گزینه Add Perspective را انتخاب می‌کنیم.
- ۳- یک قاب توری به شکل نقطه‌چین قرمز رنگ روی شکل ظاهر می‌شود. چهار گوشه این قاب را می‌توان با کمک ماوس جابه‌جا کرد (شکل ۱۲۲-۱۰-ب).
- ۴- با کمک ماوس، دو گوشه قاب توری را که باید دورتر به نظر برسند، به سمت داخل شکل هدایت می‌کنیم (شکل ۱۲۲-۱۰-ج).
- ۵- اشیای انتخاب شده، در قاب جدید قرار گرفته و نتیجه مانند شکل ۱۲۲-۱۰-د خواهد شد.

۹-۱-۱ حذف پرسپکتیو

برای حذف پرسپکتیو، از منوی Effects گزینه Clear Perspective را انتخاب کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشترقه)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

تمرین ۱۱-۱۰: نمای شکل زیر را با استفاده از جلوه پرسپکتیو طراحی کنید.



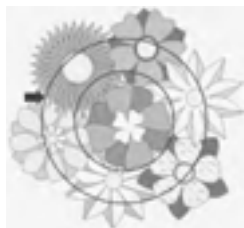
۱۰-۱۰ گزینه PowerClip

CorelDRAW قادر است شیء یا گروهی از اشیاء را با یک قالب برش از پیش رسم شده، برش دهد. این قابلیت، PowerClip نام دارد. برای آشنایی با نحوه کار این گزینه، به مثال ۱۰-۵۷ توجه کنید:

مثال ۱۰-۵۷: با استفاده از قابلیت PowerClip گروه گل‌های شکل ۱۰-۱۲۳-الف را توسط شیء حلقه، برش می‌دهیم.



ج



ب



الف

شکل ۱۰-۱۲۳ اعمال PowerClip

- ۱- گل‌های شکل ۱۰-۱۲۳-الف را که گروه‌بندی شده‌اند، انتخاب می‌کنیم.
 - ۲- از منوی Effects، گزینه PowerClip و سپس گزینه Place Inside Container... را انتخاب می‌کنیم.
 - ۳- با اشاره‌گر ماوس که به شکل دیده می‌شود، روی شیء حلقه کلیک می‌کنیم (شکل ۱۰-۱۲۳-ب).
 - ۴- نتیجه مانند شکل ۱۰-۱۲۳-ج خواهد شد.
- پس از برش اشیاء، قالب برش را به راحتی می‌توان تغییر شکل داده یا با استفاده از ابزار Shape شکل‌دهی کرد، به مثال ۱۰-۵۸ توجه کنید:

مثال ۱۰-۵۸: با استفاده از ابزار Shape حلقه برش مثال ۱۰-۵۷ را تغییر شکل می‌دهیم. به شکل ۱۰-۱۲۴ توجه کنید.

- ۱- پس از انتخاب ابزار Shape، اشاره‌گر ماوس را روی لوزی قرمز رنگ حلقه قرار می‌دهیم.

استاندارد مهارت: رایانه کاربر نرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (بیشتر)	واحد کار: کار با جلوه‌های ویژه CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۴-۱۰

۲- کلید ماوس را فشرده و آن را به سمت داخل حلقه حرکت می‌دهیم. یک پیش‌نمایش آبی‌رنگ از حلقه داخلی جدید دیده می‌شود.

۳- کلید ماوس را در محل دلخواه رها می‌کنیم.



شکل ۱۰-۱۲۴ مراحل تغییر شکل حلقه برش

۱-۱۰-۱ ویرایش محتوای PowerClip

پس از اعمال PowerClip، می‌توان محتوای آن را ویرایش کرد، به مثال ۱۰-۵۹ توجه کنید:

مثال ۱۰-۵۹: گل‌های مثال ۱۰-۵۸ را کمی در حلقه جابه‌جا می‌کنیم:

۱- حلقه گل شکل ۱۰-۱۲۵-الف را انتخاب می‌کنیم.

۲- از منوی Effects گزینه PowerClip و سپس گزینه Edit Contents را انتخاب می‌کنیم.

۳- گروه گل‌ها همراه با یک نمایش کمرنگ از حلقه، نشان داده می‌شود (شکل ۱۰-۱۲۵-ب).

۴- گروه گل‌ها را با کمک ماوس جابه‌جا می‌کنیم (شکل ۱۰-۱۲۵-ج).

۵- از منوی Effects گزینه PowerClip و سپس گزینه Finish Editing This Level را انتخاب می‌کنیم تا

عملیات ویرایش به پایان رسد.

۶- نتیجه مانند شکل ۱۰-۱۲۵-د خواهد شد.



ب



الف