

# COREL DRAW

## *Predstavljanje crteža u računaru*

Postoje dva osnovna načina predstavljanja crteža: **vektorski** i **rasterski**. Kod programa koji **vektorski** predstavljaju slike pamte se linije od kojih je sastavljena slika i njihove osobine (boja, vrsta linije, a kod zatvorenih linija i boja unutrašnjosti). Kod programa koji **rasterski** predstavljaju slike površina slike je podeljena na osnovne elemente koji se zovu **pikseli**. Svaki piksel ima svoje attribute (položaj i boja). Ista ovakva podela postoji i kod grafičkih izlaznih uređaja. Vektorski uređaj je na primer ploter, a rasterski je štampač. Jedna od važnijih karakteristika grafičkih izlaznih jedinica je rezolucija. Kod vektorskih uređaja rezolucija predstavlja najmanje rastojanje na kome se mogu prikazati dve tačke. Kod rasterskih uređaja rezolucija je određena brojem piksela po površini.

## *Projektovanje izrade crteža*

Pre početka crtanja svakog crteža, makar i najjednostavnijeg, treba pažljivo projektovati postupak crtanja.

Projektovanje crteža bi trebalo da se sastoji od: određivanje veličine crteža,

- ❑ određivanje razmere u kojoj će crtež biti nacrtan,
- ❑ određivanje slojeva, njihovih atributa i objekata koji se na njima nalaze,
- ❑ uočavanje simetrija na crtežu,
- ❑ uočavanje objekata koji se ponavljaju,
- ❑ uočavanje objekata koji se dobijaju rotacijom drugih objekata,
- ❑ uočavanje objekata koji se dobijaju transformacijama drugih objekata i
- ❑ uočavanje objekata koji se dobijaju manjim izmenama drugih objekata.

## *Razmera*

Razmera predstavlja odnos dužinskih elemenata na crtežu i u prirodi. Ako se kaže da je u razmeri 1:100 to znači da će elementi na crtežu biti umanjeni 100 puta u odnosu na stvarne dimenzije. Razmera 1:1 znači da su elementi na crtežu iste veličine kao u prirodi. Razmerom je određena veličina crteža, ali i svi ostali elementi kao i njihova jasnost i preglednost.

Razmere se mogu podeliti u **krupne** i **sitne**. Koje se razmere smatraju krupnim, a koje sitnim, zavisi od grane tehnike za koju je crtež vezan. Izbor razmere utiče na izgled i način crtanja svih elemenata crteža, pa je treba pažljivo izabrati. Krupna razmera daje jasne detalje, ali crtež tada ne može biti u celosti prikazan na ekranu. Sitna razmera povećava preglednost, ali smanjuje jasnost pojedinih elemenata. Pri suviše sitnim razmerama, detalji se ne mogu videti.

## *Slojevi (layers)*

Vrlo često crtež se sastoji od elemenata koji se izdvajaju od ostalih po svojim funkcionalnim, ili drugim, karakteristikama. Takvi elementi se mogu izdvojiti u posebnu grupu. Izdvajanjem, se dobija mogućnost da se pri crtanju na sve grupisane elemente utiče istovremeno, jednom naredbom. Time je funkcionalna povezanost koja postoji u stvarnosti ostvarena i na crtežu. Ove grupe elemenata nazivaju se slojevi. Slojevi na crtežu mogu se shvatiti i kao posebne providne folije na kojima se

crtaju određeni elementi. Preklapanjem svih folija, jedne preko druge, dobija se crtež u celini. Pored toga, ostaje i mogućnost da se folije izdvoje i posmatraju zasebno. Na primer, u školskoj učionici može se zasebno nacrtati osnova učionice, zatim po slojevima nameštaj, električne instalacije, vodovone instalacije. Slojevi se mogu prikazati i štampati pojedinačno, svi zajedno, ili u različitim kombinacijama.

### **Simetrija na crtežu**

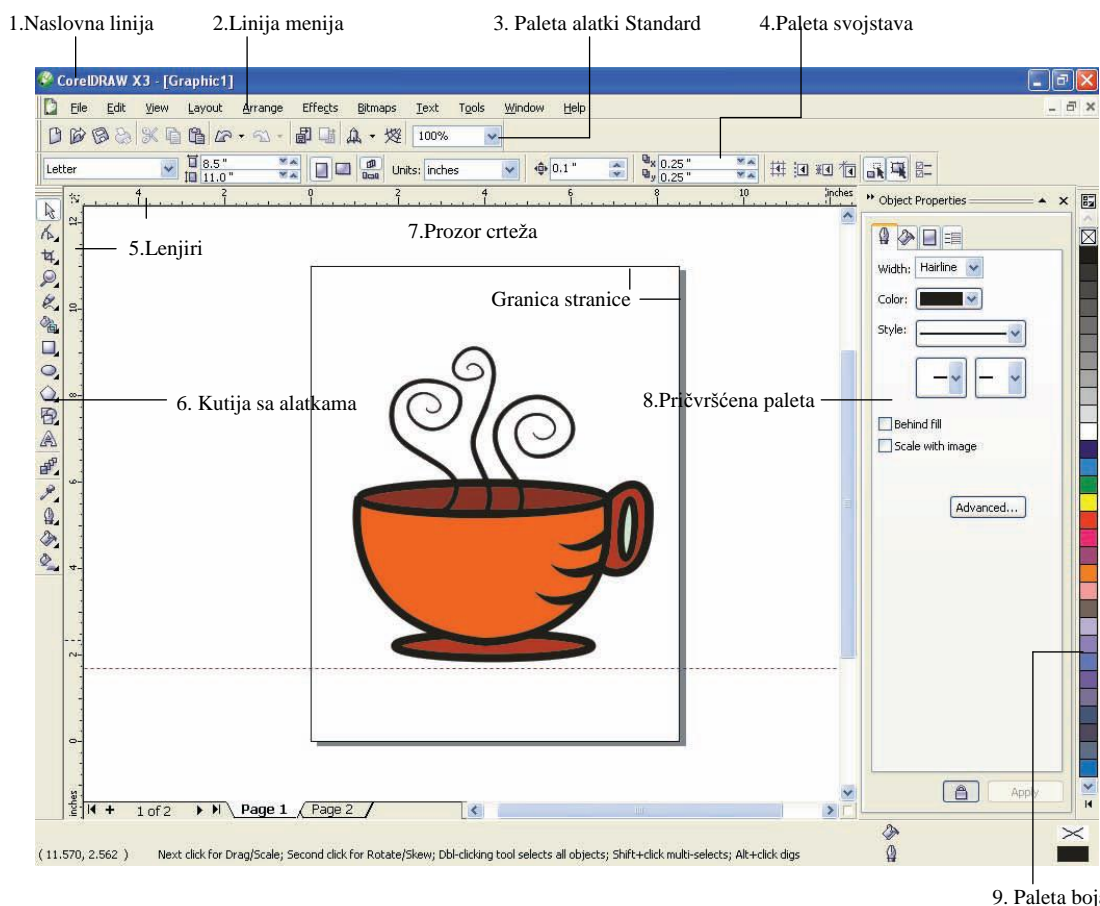
Važno je uočiti da li nacrtetu koji treba nacrtati postoji simetrija. Simetrija može biti **centralna** ili **osna**. Ako je posredi osna simetrija može postojati jedna, dve ili više osa simetrije. U ovakvim slučajevima treba nacrtati samo jedan od karakterističnih delova, a zatim, koristeći dupliranje, kompletirati crtež.

### **Ponavljanje istih ili sličnih objekata**

U ovom slučaju crtanje se svodi na formiranje jednog elementa i njegovo preslikavanje na željene pozicije. Kada se radi o objektima koji su slični u osnovi, ali se razlikuju u detaljima treba proceniti da li je bolje objekat prekopirati i na njemu izvršiti potrebne izmene, ili su izmene tolike da je bolje sve nacrtati od početka.

### **RADNI PROZOR CorelDRAW!-a**

Najveći deo radnog prozora zauzima radna površina na kojoj se nalazi papir za crtanje. Može da se crta bilo gde po radnoj površini, ali samo ono što se nacrtalo na papiru za crtanje će biti odštampano.



9. Paleta boja

1. **Naslovna linija.** Prikazuje ime programa i ime/lokaciju aktivnog dokumenta.
2. **Linija menija.**
3. **Paleta alatki Standard.** Paleta alatki Standard, jedna od paleta sa komandama, ima ikone koje omogućuju brz pristup uobičajenim Windowsovim komandama, kao što su New, Open, Save i Print. Ona takođe sadrži CorelDraw komande, kao što su Import, Export i Zoom.
4. **Paleta svojstava.** Ova paleta alatki je osetljiva na sadržaj i ima ikone i padajuće liste koje se dinamično menjaju u zavisnosti od toga šta se bira. Ovo omogućuje pristup najvažnijim komandama u vezi sa izabranom alatkom ili objektom.
5. **Lenjiri.** Trenutna pozicija pokazivača miša označena je tačkastim oznakama na vertikalnom i horizontalnom lenjiru. Lenjiri se mogu koristiti za precizno podešavanje veličine objekta.
6. **Kutija sa alatkama.** Kutija sa alatkama sadrži alatke za crtanje i uređivanje. Može se prevući na prozor crteža, ili je pričvrstiti uz neku od ivica ekrana.
7. **Prozor crteža i granica stranice.** Može se crtati bilo gde u prozoru crteža, ali se ništa od onoga što je nacrtano izvan granice stranice neće odštampati.
8. **Pričvršćene palete.** Svaka pričvršćena paleta ima veze sa određenom komandom ili namenom, kao što je podešavanje svojstva objekta, istiskivanje, menjanje veličine ili iscrtavanje konture.
9. **Paleta boja.**

## Kutija sa alatkama

Kutija sa alatkama (slika sa leve strane) se može staviti u prozor i pomerati po njemu. Ona se aktivira klikom desnog dugmeta miša bilo gde na statusnu liniju (tj. sivi deo prozora programa *Corel DRAW!*). Tada se otvara padajući meni na kome se nalazi komanda *Toolbox* (kutija sa alatkama).



## Paleta boja

Prikazivanje, odnosno uklanjanje, palete boja (slika sa desne strane) vrši se komandom *Color Palettes* koja se nalazi u padajućem meniju *Window*. Klikom na komandu otvara se kaskadni meni u kome se nalaze opcije od kojih je za početnika zanimljiva samo *Default RGB palette*. RGB predstavlja odnos crvene (R-red), zelene (G-green) i plave (B-blue) boje iskazane u brojevima.

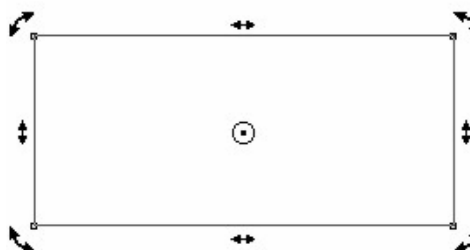


## Postavljanje pomoćnih linija

Često je potrebno na crtežu više objekata postaviti uz istu liniju u odnosu na donju ili levu ivicu papira za crtanje, ili je potrebno nacrtati neki objekat tačno određene veličine. U tom slučaju mogu biti korisne pomoćne linije (*Guidelines*) Aktiviranjem opcije *Snap To Guidelines* linije privlače na sebe kursor kada se nađe u njihovoj blizini, što omogućava precizno postavljanje objekata. Prozor za postavljanje ovih linija se dobija iz padajućeg menija *Layout* klikom na komandu *Page Setup* i na kraju u prozoru *Options* klikom na opciju *Guidelines*.

## Osnovni alati

**Pick Tool** - Alat za selektovanje, menjanje veličine i rotiranje objekata. Kada je objekat selektovan označen je sa osam kockica koje ga okružuju. Da bi se objekat premestio, potrebno je da se klikne na njega i držeći levi taster miša prevuče na željeno mesto. Da bi se objekat zarotirao potrebno ga je selektovati, zatim se postavlja centar



rotacije. Kada je postavljen centar rotacije, objekat se rotira povlačenjem jedne od strelica koje se nalaze na uglovima.

**Shape Tool** – Alat koji služi za oblikovanje osnovnih objekata, čvorova i linija. Ovaj alat je koristan za stvaranje pravougaonika sa zakrivljenim ivicama. Prvo se objekat selektuje (koristeći Pick Tool), onda se bira Shape Tool, hvata za jedan od kvadratića i polukružno vuče da bi se odredio stepen zaobljenja.

**Knife Tool** – Alat za presecanje objekta. Presiecanje se vrši tako što se odredi početna i krajnja tačka na objektu i on se transformiše u objekat koji se sastoji iz tačaka, nodova, koje se nalaze na putanji koja određuje konture objekta.



**Smudge Brush Tool** – Alat za distorziju-tako što se vuče po spoljašnjoj liniji objekta. Efekat ove distorzije može se primeniti na unutrašnjost ili spoljašnjost objekta.

**Roughen Brush Tool** – Alat za distorziju koji objektima dodaje zupčaste ili nazubljene ivice. Može se kontrolisati veličina, ugao, smer i broj nazupčenja.

**Free transform Tool** – Alat za transformisanje objekata pomoću **Free rotation, Angle reflection, Scale** i **Skew** tool-ova.

**Free rotation** se koristi za rotiranje objekata. Radi tako što se mišem odredi centar rotacije i onda, prevlačenjem miša, rotira se objekat.

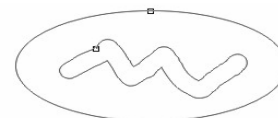
**Angle reflection** se koristi za preslikavanje objekata. Radi tako što se odabere centar preslikavanja i, rotirajući objekat, postavi se u željeni položaj.

**Scale** služi za promenu dimenzija objekta. Povlačenjem miša u bilo kojem pravcu objekat automatski menja i visinu i širinu.

**Skew** služi za krivljenje objekta. Povlačenjem miša u bilo kojem pravcu menja se nagib objekta. Što se dalje povlači objekat bude više zakrivljen.

**Crop Tool** – Alat koji služi da se odstrane neželjena područja u objektima. Ovaj alat se koristi tako što se povlačenjem miša selektuje oblast koja želi da se zadrži. Zatim se dvostrukim klikom unutar selektovanog područja izvrši isecanje.

**Eraser Tool** – Alat za brisanje delova objekata. Bilo koji deo objekta može biti obrisani. Kada se napravi nov krug, kvadrat ili neki drugi njima sličan oblik, čini se kao da on nema ispunjenost, odnosno boju. Eraser tool pokazuje da to nije tačno.



**Virtual Segment Delete Tool** – Alat za brisanje delova objekata koji se presecaju. Ovaj alat se koristi tako što se mišem odredi oblast u kojoj se objekti presecaju i ona automatski nestaje.

**Zoom Tool** - Alat za menjanje nivoa uvećanja u prozoru za crtanje. Uvećanje se može vršiti na dva načina: samo pritiskom na određeno mesto ili određivanjem površine koja se zumira. Odredi se početna tačka i kursom prevuče do krajnje tačke i uvećaće se sve što je bilo izabrano. Umanjenje se vrši na isti način samo uz držanje tastera SHIFT.

**Hand Tool** – Alat za pomeranje radne površine u bilo kojem pravcu.

**Freehand Tool** - Alat za crtanje slobodnom rukom. Crtanje se vrši tako što se klikne mišem i onda drži taster dok se crta. Prave linije se mogu nacrtati tako što će se samo kliknuti na početnu i krajnu tačku prave.

**Bezier Tool** - Alat za crtanje krivih linija jedan po jedan segment. Crtanje se vrši tako što se mišem određuju tačke koje će biti spojene linijama. Drugi način je da se odmah nakon postavljanja druge tačke, nepuštajući taster miša, krivoj da oblik tako što se kursor okreće oko tačke u polukružnim kretnjama.

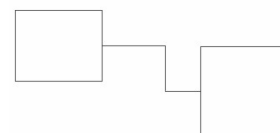
**Artistic Media Tool** – Alat koji služi za umetničkom crtanje. Na *Property Bar*-u se može izabrati jedan od modova: *Brush, Sprayer, Calligraphic* i *Pressure*

**Pen Tool** – Alat za crtanje krivih linija jedan po jedan segment tako što se precizno postavljaju nodovi i kontroliše oblik svakog zakrivljenog segmenta. Ako se pri postavljanju noda drži pritisnut levi taster miša onda se dobija zakrivljeni segment, dok se samo jednim klikom dobija ravni segment.

**Polyline Tool** – Alat za crtanje ravnih i krivih linija koje se sastoje iz zakrivljenih i ravnih segmenata.

**3-Point Curve Tool** – Alat za crtanje krivih definisanjem početka i kraja, a zatim se određuje zakrivljenost. Kada se označi početna tačka, bez puštanja tastera miša, vuče se do krajnje tačke i pušta taster. Onda se pomeranjem miša u stranu određuje zakrivljenost.

**Interactive Connector Tool** – Alat za spajanje dva objekta linijom. Crtanje se vrši tako što se odredi početna tačka na jednom objektu i zatim se vuče do krajnje tačke na drugom objektu.



**Dimension Tool** – Alat za kotiranje. Crtanje se vrši tako što se postave početna i krajnja tačka kotiranja, a zatim se pozicionira ispis i visina kote. Ispis se vrši automatski i može se odrediti do 10 decimala.

**Smart Fill Tool** – Alat za bojenje zatvorenih objekata koji, za razliku od ostalih alata za bojenje, detektuje ivice objekta i stvara zatvorenu putanju, tako da se objekat može obojiti.

**Smart Drawing Tool** – Alat koji pretvara crteže nacrtane slobodnom rukom u osnovne oblike i zaobljene krive. Ako se objekat ne pretvori u osnovni oblik onda se zaobljuje. Može se podesiti nivo prepoznavanja oblika i pretvaranja u objekte, može se podesiti nivo zaobljavanja koje se primenjuje na krive, može se odrediti vreme koje prolazi između crtanja i primene prepoznavanja oblika i može se promeniti debljina i stil linija oblika koji je nacrtan putem prepoznavanja oblika

**Rectangle Tool** - Alat za crtanje kvadrata i pravougaonika. Crtanje se vrši tako što se odredi početna tačka i, nepuštajući taster miša, vuče dijagonalno dok se ne dobije željeni pravougaonik. Ako se drži taster SHIFT onda će se pravougaonik crtati iz centra. Držanjem tastera CTRL dobija se kvadrat, a držanjem i CTRL i SHIFT – kvadrat iz centra.

**3 Point Rectangle Tool** - Alat za crtanje pravouganika tako što se prvo odredi osnovna linija, a zatim visina. Crtanje se vrši tako što se, držeći levi taster, mišem povlači osnovna linija. Nakon puštanja levog tastera povlačenjem miša levo-desno ili gore-dole određuje se visina ili dužina, zavisno od toga da li je osnovna linija povučena horizontalno ili vertikalno.

**Ellipse Tool** – Alat za crtanje elipsi i krugova. Crtanje se vrši tako što se odredi početna tačka i, nepuštajući taster miša, vuče u pravcu u kojem se elipsa treba prostirati. Ako se drži taster SHIFT onda će se elipsa crtati iz centra. Držanjem tastera CTRL dobija se krug, a držanjem i CTRL i SHIFT – krug iz centra.

**3 Point Ellipse Tool** – Alat za crtanje elipsi tako što se prvo odredi centralna linija a zatim visina. Crtanje se vrši tako što se, držeći levi taster, mišem povlači centralna linija. Nakon puštanja levog tastera povlačenjem miša levo-desno ili gore-dole određuje se širina ili visina, zavisno od toga da li je centralna linija povučena horizontalno ili vertikalno.

**Polygon Tool** – Alat za crtanje simetričnih mnogougaonika. Mnogougaonik može imati od 3 do 500 stranica. Crtanje se vrši tako što se odredi početna tačka i, nepuštajući taster miša, dok se ne dobije željeni oblik mnogougla.

**Star Tool** - Alat za crtanje zvezda. Crtanje se vrši tako što se odredi početna tačka i nepuštajući taster miš vuče dok se ne dobije željeni oblik zvezde.

**Complex Star Tool** – Alat za crtanje kompleksnih zvezda kojima se kraci presecaju. Crtanje se vrši tako što se odredi početna tačka, i nepuštajući taster, miš vuče dok se ne dobije željeni oblik zvezde.

**Graph Paper Tool** – Alat za crtanje mreže linija koje nalikuju tabeli. Crtanje se vrši tako što se odredi početna tačka i, nepuštajući taster, miš vuče dok se ne dobije željeni oblik.

**Spiral Tool** – Alat za crtanje simetričnih i logaritamskih spirala. Kod logaritamskih spirala moguće je odrediti razmak između revolucija spirale. Crtanje se vrši tako što se odredi početna tačka i, nepuštajući taster, miš vuče dok se ne dobije željeni oblik spirale.

**Basic Shapes Tool** – Alat u kojem se za crtanje može izabirati između raznih osnovnih oblika koji se biraju na *Property Bar*-u prije crtanja. Crtanje se vrši tako što se odredi početna tačka i, nepuštajući taster, miš vuče dok se ne dobije željeni oblik.

**Arrow Shapes Tool** - Alat za crtanje strelica raznih oblika i smerova koji se mogu odrediti na *Property Bar*-u. Crtanje se vrši tako što se odredi početna tačka i, nepuštajući taster, miš vuče dok se ne dobije željeni oblik strelice.

**Flowchart Shapes Tool** – Alat za crtanje raznih dijagrama koji se biraju na *Property Bar*-u pre crtanja. Crtanje se vrši tako što se odredi početna tačka i, nepuštajući taster, miš vuče dok se ne dobije željeni oblik dijagrama.

**Banner Shapes Tool** - Alat za crtanje vrpčastih objekata i eksplozivnih oblika. Crtanje se vrši tako što se odredi početna tačka i, nepuštajući taster, miš vuče dok se ne dobije željeni oblik.

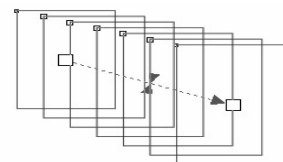
**Callout Shapes Tool** - Alat za crtanje kalota i oznaka. Crtanje se vrši tako što se odredi početna tačka i, nepuštajući taster, miš vuče dok se ne dobije željeni oblik.

**Text Tool** – Alat za ukucavanje teksta direktno u crtež kao *artistic* ili *paragraph* tekst. Razlika između njih je što se na *artistic* tekst mogu primeniti razni efekti i može se koristiti za stvaranje efektivnih naptisa, logoa za firme ili bilo čega što bi trebalo da privuče pažnju.

**Paragraph** tekst se koristi tako što se klikne i razvuče *box* u koji se unosi tekst.

**Artistic** tekst mod započinje samo jednim klikom na radnu površinu i zatim se može uneti tekst.

**Interactive Blend Tool** – Alat za stapanje dva objekta. Ovaj alat se koristi tako što se, držeći levi taster miša, povuče od jednog do drugog objekta. Ako je boja objekata različita onda se i ona postepeno menja. Ako se drži taster ALT može se slobodnom rukom odrediti putanja stapanja.



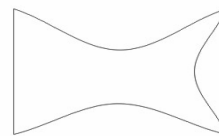
**Interactive Contour Tool** - Alat za ucrtavanje kontura objekta. Ovaj alat se koristi tako što se mišem povuče od mesta do kojeg trebaju ići konture do ivice objekta.



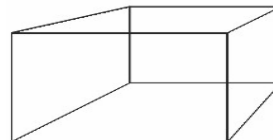
**Interactive Distortion Tool** – Alat za distorziju, odnosno za pravljenje pravilnih iskrivljenja objekta. Na *Property Bar*-u se može odabrati jedna od tri vrste distorzije: *Push and Pull*, *Zipper* i *Twister*

**Interactive Drop Shadow Tool** - Alat za senčenje objekata. Senke se dodaju tako što se, držeći levi taster miša, povlači od centra do mesta na kojem treba da se nalazi senka

**Interactive Envelope Tool** – Alat pomoću kojeg se objekat može izobličiti tako što se vuku čvorovi, nodovi, omota. Postoje četiri osnovna moda koji se biraju na *Property Bar*-u. Ovaj alat se koristi tako što se nodovi pomeraju u željenom pravcu dok se ne dobije željeni oblik.



**Interactive Extrude Tool** – Alat za dodavanje iluzije dubine objektu, odnosno treće dimenzije. Ovaj alat se koristi tako što se, držeći levi taster miša, povlači dok se ne dobije željena dubina objekta.



**Interactive Transparency Tool** – Alat za dodavanje providnosti objektu. Ovaj alat se koristi tako što se postavi početna tačka i nepuštajući levi taster miša povlači do krajnje tačke.



**Eyedropper Tool** – Alat pomoću kojeg se mogu kopirati osobine objekta kao što su boja, debljina linija, veličina i efekti.

**Paintbucket Tool** – Alat pomoću kojeg se mogu primeniti osobine objekta kao što su boja, debljina linija, veličina i efekti, na drugi objekat, nakon što se izaberu pomoću **Eyedropper tool**-a.

**Outline Tool** – Alat pomoću kojeg se određuju osobine ivica objekata. On ivici objekta dodaje boju, debljinu, oblik uglova, način završetka linija i razne druge efekte.

**Fill Tool** – Alat pomoću kojeg se objektu dodeljuje boja


**Interactive Fill Tool** – Alat pomoću kojeg se na objekat nanose iste boje kao i sa **Fill Tool**-om samo bez svih naprednih podešavanja.

**Interactive Mesh Tool** – Alat pomoću kojeg se na objekat može primeniti efekat mreže što korisniku omogućava da na različite delove objekta nanose boje sa različitim efektima


### **Privlačenje tačaka**

S obzirom da je miš dosta neprecizan uređaj, za precizna crtanja u programu *CorelDraw!* predviđen je mehanizam privlačenja kursora na tačke mreže, pomoćne linije ili objekte. Postupak prikazivanja mreže je sledeći: Iz padajućeg menija *View* se izabere opcija *Grid* i na taj način se prikaže mreža na celom radnom prozoru programa. Za isključivanje mreže postupak se ponovi i na taj način se ukloni kvačica sa ove opcije.

### **Crtanje duži i izlomljene linije**

Za crtanje duži, izlomljene linije, kao i za crtanje slobodnom rukom, treba uzeti alatku Olovka (Pencil Tool). Ova alatka se aktivira klikom na njenu ikonu. Ako umesto klika držite pritisnut taster na mišu, dobiće se podmeni ove alatke u kome treba izabrati prvo dugme koje ima istu sliku kao alatka .




Za crtanje prave linije, predhodni postupak se ponavlja, ali se umesto prvog dugmeta bira drugo dugme. Ova alatka služi za crtanje prave linije .


### **Crtanje slobodnom rukom**

Crtanje slobodnom rukom može se koristiti za iscrtavanje nepravilnih linija na crtežu. Ipak, ovaj način crtanja se retko koristi s obzirom na to da obični miševi, koji se najčešće koriste uz PC računare, nemaju dovoljnu preciznost za ovakvo crtanje. Za crtanje krivih linija treba prvo aktivirati alatku *Olovka*, a zatim postaviti končanicu na mesto sa koga treba započeti crtanje linije. Pritiskom na taster miša i povlačenjem miša sa pritisnutim tasterom, po putanji koja treba da predstavlja krivu liniju, crta se linija. Posle otpuštanja tastera na mišu, linija nakratko nestane sa ekrana, a zatim se pojavi sa više malih kvadratića na njoj. Na ovaj način je nacrtana željena kriva linija.

### **Crtanje pravougaonika i kvadrata**

Za crtanje pravougaonika i kvadrata koristi se alatka *Pravougaonik (Rectangle Tool)*. Postupak crtanja pravougaonika i kvadrata je isti, samo što se u slučaju crtanja kvadrata drži i pritisnut taster *Ctrl*. Crtanje može započeti iz nekog od uglova ili iz centra pravougaonika. Ako želimo da crtamo iz centara moramo držati pritisnut taster *Shift*. 

### **Crtanje elipse i kruga**

Za crtanje elipse i kruga koristi se alatka *Elipsa (Ellipse Tool)*. Postupak crtanja elipse i kruga je isti, samo što se u slučaju crtanja kruga drži i pritisnut taster *Ctrl*. Crtanje može započeti iz nekog dela ili iz centra elipse. Ako želimo da crtamo iz centara moramo držati pritisnut taster *Shift*. 

### **Označavanje**

Pre svake manipulacije ili transformacije objekta on se prvo mora označiti. Mogu se označiti jedan objekat ili grupa objekata ili svi objekti na crtežu.

Za označavanje objekta koristi se alatka *Velika strelica (Pick Tool)*.

1. Jedan objekat se označava tako što se Velika strelica dovede bilo gde na liniju konture objekta i klikne.
2. Više objekata se označava tako što se prvo označi jedan objekat, zatim se drži taster *Shift* na tastaturi, a za to vreme se obeležava objekat po objekat, koje hoćemo da pridružimo grupi, isto kao što smo obeležavali jedan objekat.
3. Grupa susednih objekata označava se tako što se *Velika strelica* dovede u jedan od uglova pravougaonika koji bi odjednom obuhvatio sve objekte, pritisne taster na mišu, i miš povuče sa pritisnutim tasterom dijagonalno u suprotni ugao pravougaonika.

## Brisanje

Objekat (ili grupa objekata) uklanja se sa crteža tako što se prvo označi, a zatim pritisne taster *Delete* na tastaturi.

### Grupisanje u blok i razlaganje bloka

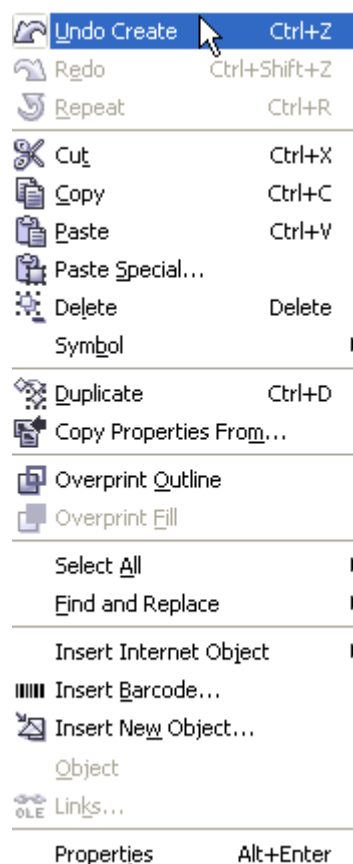
Blok je skup elemenata crteža koji čine jedinstvenu celinu. Blok se tretira kao jedan objekat. Pri razlaganju bloka, blok se razlaže na delove od kojih je bio sačinjen. Kod formiranja bloka, svi objekti koji ulaze u sastav bloka se prvo označe, a zatim se zada komanda za formiranje bloka (*Group*). Kod razlaganja bloka, blok se prvo označi, a zatim se zada komanda za razlaganje (*Ungroup*).

1. Ove komande se dobijaju u padajućem meniju *Arrange*.
2. Grupa od dva (ili više) objekata se dobija komandom *Group*.
3. Naredbom *Combine* formira se novi objekat koji zadržava sve linije objekata od kojih je nastao.
4. Naredbom *Weld* formira se, od označenih objekata, novi objekat koji ima samo jednu liniju.



## Kopiranje

Kada na crtežu postoje delovi koji se ponavljaju više puta, dovoljno je takav deo nacrtati samo jednom. Posle toga, nacrtani deo može se kopirati na ona mesta gde se ponavlja. Ako se on sastoji od više delova, treba ga, pre kopiranja, grupisati u blok. U *Corel-u* postoje dve naredbe kojima se pravi kopija označenog objekta: *Duplicate* i *Clone*. Obe komande su u meniju *Edit*. Razlika između njih je u sledećem. Kada se na originalu koji je kopiran vrše neke modifikacije ili transformacije, na kopiji dobijenoj primenom komande *Duplicate* ne dolazi do promena, dok na kopiji dobijenoj komandom *Clone* nastaju iste promene kao na originalu, sve dok se ne izvrši neka izmena na kopiji.



## Premeštanje

Objekat se premešta alatom *Velika strelica*. Prvo se objekat obeleži. Zatim se *Velika strelica* dovede do centra objekta (koji je u obliku slova x), i tada obeleženi objekat može da se premesti na željeno mesto tako što se drži taster miša.

Premeštanje objekta može da se vrši i zadavanjem komande i novog položaja u odgovarajućem prozoru za dijalog. Objekat se prvo obeleži alatom *Velika strelica*, pa se zatim izabere opcija *Transformations* u padajućem meniju *Arrange*. Pri biranju opcije *Transformations* otvara se kaskadni meni gde se izabere opcija *Position*. Na taj način otvara se prozor *Transformaton*. Za premeštanje objekta se pritisne prvo dugme u obliku slova x, ako već nije izabrano. Potom se, ako želimo apsolutno pomeranje objekta, skine kvačica sa kućice pored koje piše *Relative Position*. Za sklanjanje prozora *Transformaton* pritisnu se, u tom prozoru gore levo, dve strelice i tada se prozor pomeri ceo na desno. Ako se želi pomeranje objekta na tačno određeno mesto na crtežu zadato koordinatama u odnosu na koordinatni početak, treba isključiti opciju *Relative Position*, što znači da smo prešli na apsolutno premeštanje objekta.

## Poravnanje

Često je za vreme crtanja potrebno poravnati dva ili više objekata. Objekti se mogu poravnati po ivicama ili po njihovom središtu, vertikalno ili horizontalno. Pre zadavanja ove komande treba označiti sve objekte koje želimo da poravnamo. Komandom *Align* iz padajućeg menija *Arrange* dobija se prozor za dijalog u kome se mogu zadati željeni parametri.

## Poništavanje akcije

Efekat svake komande može se odmah poništiti zadavanjem komande *Undo* koja se nalazi ispod menija *Arrange*, i izgleda kao kružna strelica. Broj koraka unazad koji se mogu poništiti zadaje se u padajućem meniju ove komande (klikom na strelicu).

## Vraćanje poništenog

Efekat neke akcije poništen komandom *Undo* može se odmah obnoviti komandom *Redo* koji se takođe nalazi u meniju *Edit*.

## Popunjavanje

Kada se objekat nacrtat on može i da se oboji. To se radi sa *alatkom za popunjavanje*.

1. Objekat se prvo obeleži alatkom *Velika Strelica*  
 2. Zatim se izabere *alatka za popunjavanje*. U njenom podmeniju (koji se dobija tako što se drži taster miša na njoj) izabere se prva opcija. Otvara se prozor za dijalog u kome se može podesiti boja kojom želimo da popunimo objekat. Prozor koji se otvara pre ovog nas pita kojem tipu pripada obeleženi objekat na koji želimo da

vršimo izmene. 

3. Sada se sa ovom alatkom klikne u obeleženi objekat i on dobija željenu boju.

4. Na ovoj slici su nacrtane prvo elipse, a posle pravougaonici, što znači da su elipse ispod pravougaonika. To se vidi po obojenoj elipsi, tj. po obojenom pravougaoniku.

## Promena redosleda

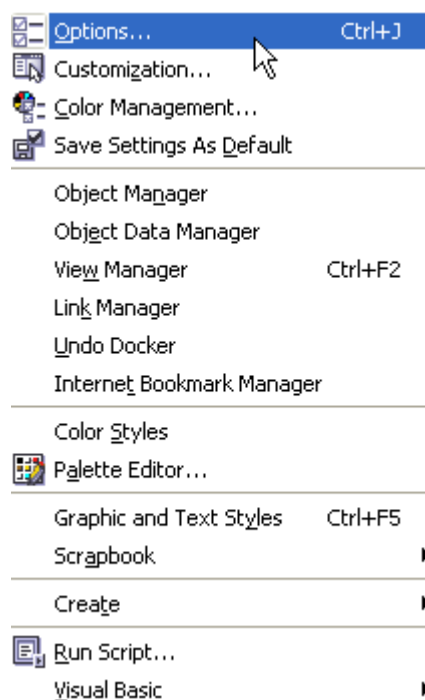
U programu postoji određen redosled objekata. Ovaj redosled je određen redom kojim su crtani objekti. Novi objekat uvek dolazi preko već nacrtanih objekata. Taj redosled možemo promeniti. Prvo obeležimo objekat kome želimo da menjamo redosled, pa potom otvorimo padajući meni *Arrange*. U njemu izaberemo opciju *Order*. Klikom na ovu opciju otvara se kaskadni meni koji sadrži sledeće (za početnika zanimljive) opcije:

<i>To Front</i>	na vrh (iznad svih drugih objekata)
<i>To Back</i>	na dno (ispod svih drugih objekata)
<i>Forward One</i>	za jedno mesto napred (gore)
<i>Back One</i>	za jedno mesto nazad (dole).



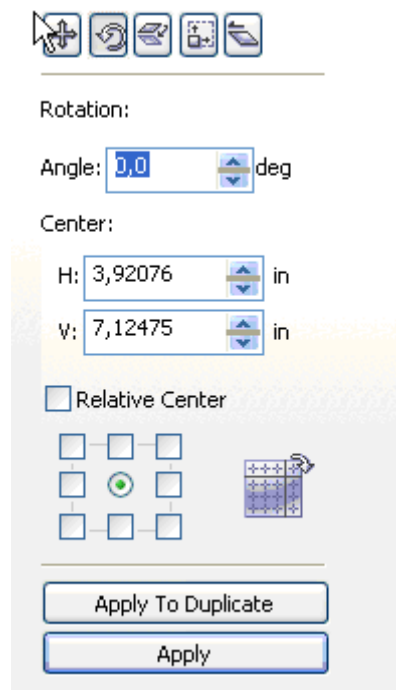
## Slojevi

U programu *CorelDRAW!* crtež koji se započinje na stranici papira inicijalno se postavlja na prvi sloj (*Layer 1*). Ove slojeve možemo dodavati ili brisati iz padajućeg menija *Tools*, zadavanjem opcije *Object Manager*. Na taj način se otvara prozor *Object Manager* u kome se nalaze svi slojevi. Za dodavanje ili brisanje nekog sloja dovoljno je, u tom prozoru, kliknuti desnim dugmetom miša. Tako se otvara prozor u kome za novi sloj kliknemo na opciju *New*. Za brisanje slojeva kliknemo desnim dugmetom miša na sloj koji želimo da obrišemo i kliknemo na opciju *Delete*.



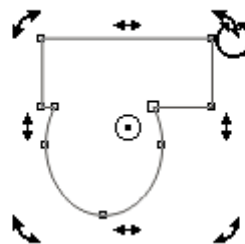
## Rotacija i iskošenje

Rotacija i iskošenje objekta ili grupe objekata mogu da se izvrše približno ili tačno. U oba slučaja, objekat (ili grupu objekata) treba prvo označiti. Precizno rotiranje objekta vrši se komandom *Rotate* koja se dobija iz padajućeg menija *Arrange* pritiskom na kaskadni meni *Transformations*. Na taj način se otvara prozor *Transformation* u kome se može pritisnuti na drugo s leve strane dugme *Rotate*. U ovom prozoru se mogu upisivati i vrednosti ugla za rotaciju u polju *Angle* (ugao).



Precizno iskošenje objekta vrši se komandom *Skew* koja se dobija iz padajućeg menija *Arrange* pritiskom na kaskadni meni *Transformations*. Na taj način se otvara prozor *Transformation* u kome se može pritisnuti na prvo s desne strane dugme *Skew*. U ovom prozoru se mogu upisivati i vrednosti iskošenja, vertikalno (Vertical) i horizontalno (Horizontally).

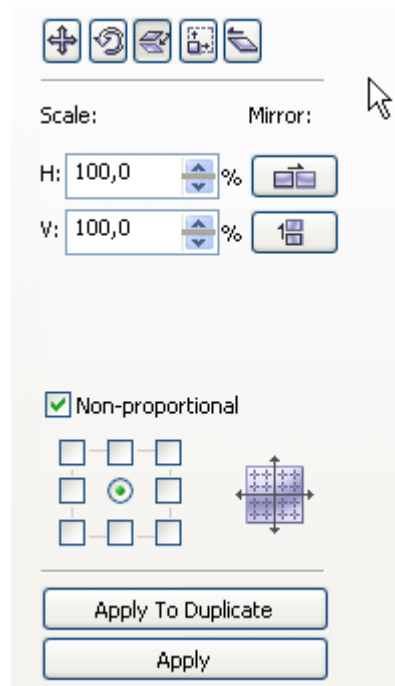
Kod približnog rotiranja objekta (ili grupe objekata) potrebno je, na prethodno obeleženi objekat, dovesti alatku *Velika strelica* i još jednom kliknuti na objekat da se pojave dvostrane strelice. Ako želimo da pomerimo centar rotacije, alatkom *Velika strelica* povučemo centar tj. osu rotacije objekta na željeno mesto. Zatim istom alatkom povučemo određeni ugao objekta na stranu na koju hoćemo da rotiramo objekat.



Kod približnog iskošenja objekta (ili grupe objekata) potrebno je, na prethodno obeleženi objekat, dovesti alatku *Velika strelica* i još jednom kliknuti na objekat da se pojave dvostrane strelice. Alatkom *Velika strelica* se objekat povlači na željenu stranu, tako što se ona dovede do dvostrane strelice i drži se dugme miša. Kada se dugme pusti objekat će zadobiti željeni oblik.

### **Promena veličine i simetrično preslikavanje objekta**

Promena veličine objekta vrši se komandom *Scale* koja se dobija iz padajućeg menija *Arrange* pritiskom na kaskadni meni *Transformations*. Na taj način se otvara prozor *Transformation* u kome se može pritisnuti na srednje dugme *Scale and Mirror*. U ovom prozoru se mogu upisivati i vrednosti u procentima, vertikalno (V) i horizontalno (H).

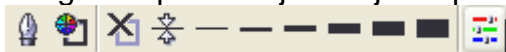


Postavljanje tačne veličine objekta vrši se komandom *Size* koja se dobija iz padajućeg menija *Arrange* pritiskom na kaskadni meni *Transformations*. Na taj način se otvara prozor *Transformation* u kome se može pritisnuti na drugo s desne strane dugme *Size*. Ovde se mogu upisivati i vrednosti u milimetrima, vertikalno (V) i horizontalno (H).

### **Promena atributa linija**

Debljina, boja, kao i drugi atributi linija kojima je crtež iscrtan mogu se menjati za vreme rada. Atributi linije menjaju se tako da se linija prvo označi, a zatim zadaju novi atributi. Ako se menja linija, u složenom objektu, on se mora prvo razložiti, u suprotnom promena će se odnositi na sve linije u objektu. Promena atributa linija

obavlja se alatomk *Pero*. Klikom na ovu alatku dobija se njen pomoćni meni. Klikom na drugo dugme u podmeniju dobija se prozor za dijalog u kome se menja boja linije objekta.



Da bi se promenila boja ili stil linije objekta, na obeleženi objekat se dovede kursor i klikne desnim dugmetom miša. Pojavi se prozor u kome se izabere opcija *Properties*. Na ovaj način se otvori prozor u kome može da se promeni boja (*Color*) ili stil (*Style*) objekta.

### ***Kontrola prikaza slike na ekranu***

U programu *CorelDRAW!* postoji alatka *Lupa (Zoom Tool)* koja se nalazi u kutiji sa alatkama i služi za kontrolu prikaza slike na ekranu. Klikom na ovu alatku otvara se njen podmeni u kome se nalazi dva dugmeta. Prvo služi za uvećanje (umanjenje) slike, a drugo (u obliku ruke) za pomeranje radne površine.

## **Primeri**

### ***Primer1 Nacrtati akvarijum.***

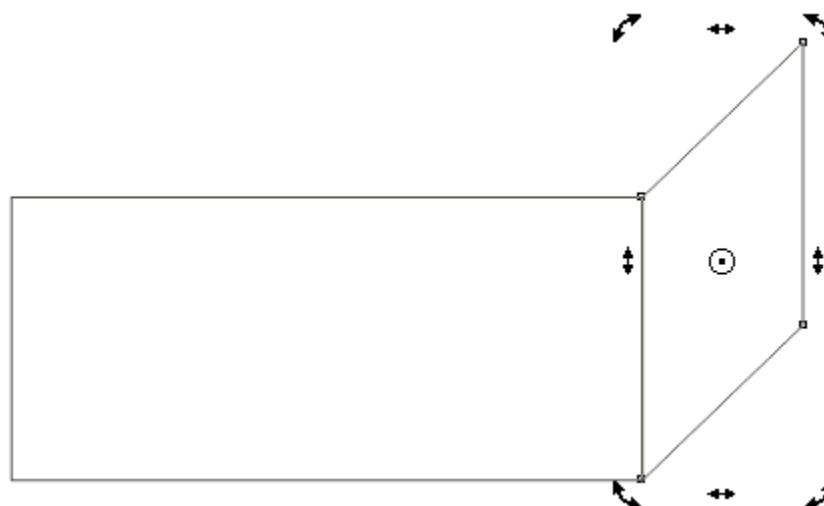
1. Nacrtati pravougaonik sa *Rectangle* alatomk.



2. Selektovati srednju levu tačku pravougaonika sa *pick* alatomk. Povući desno preko desne ivice pravougaonika a zatim sa desnim klikom napraviti kopiju (mali pravougaonik).



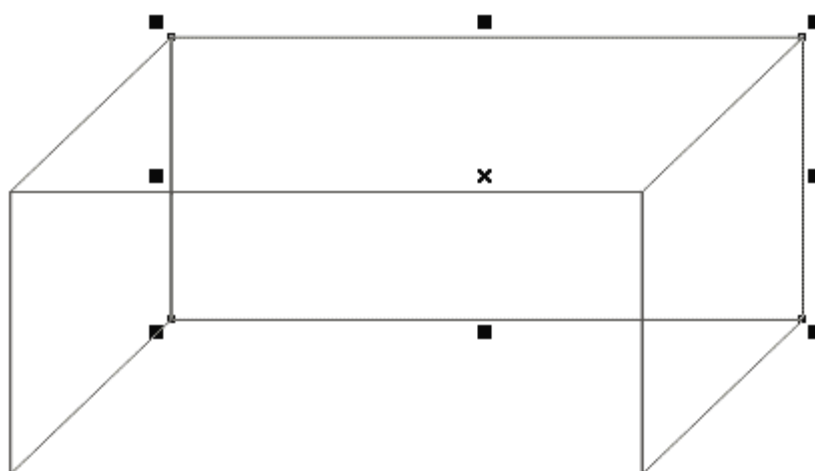
3. Dvostruki klik na mali pravougaonik i onda ga iskositi pomoću strelice na sredini desne ivice.



4. Napraviti duplikat desne iskošene strane i staviti na levu stranu.

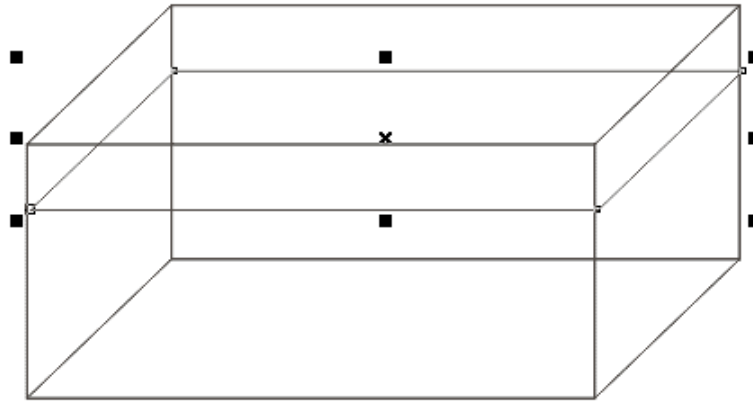


5. Napraviti duplikat velikog prednjeg pravougaonika i staviti ga pozadi.



6. Koristimo sada Bazier alatku, da kreiramo pravougaonik malo ispod gornje strane akvarijuma . On nam služi za formiranje površine vode.



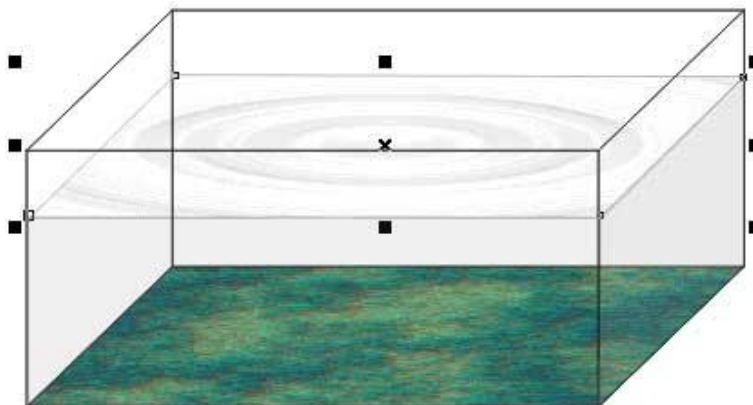


7. Selektujemo pravougaonik za površinu vode. Popunimo ga sa teksturom koju nalazimo u:

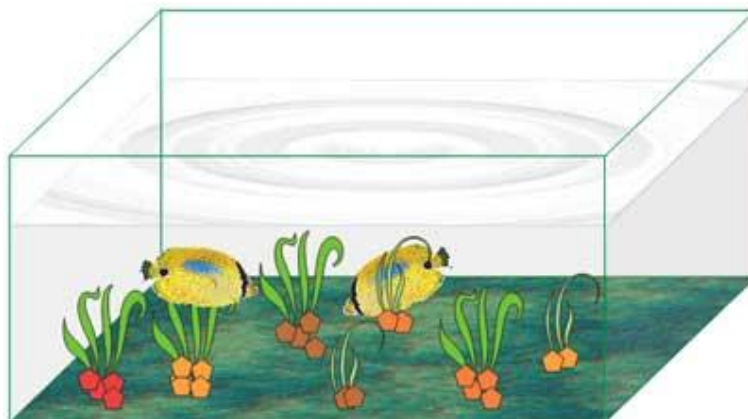
Texture Library > Sample 5    Texture list > Hub Cap

8. Kreiramo i dno akvarijuma slično ...

9. Kreiramo sada prednju i levu stranu površine vode. Koristeći Interactive Transparency alatku napravimo ove površine polutransparentne.



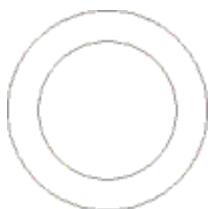
10. Da bi akvarijum bio realističniji, promenimo boju ivice u zelenu tako što označimo objekte a zatim kliknemo na zelenu boju desnim dugmetom. Iz simbola uzmemo ribice i travu da popunimo akvarijum. Zatim ih postavimo iza površine vode koristeći **Arrange > Order**



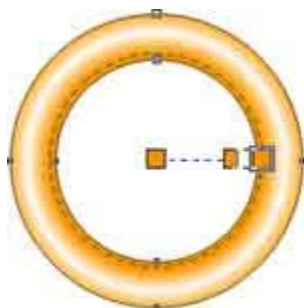
### Primer2 Nacrtati deo lanca.

1. Nacrtati krug sa Ellipse alatkom i sa CTRL tasterom.
2. Sa Shift i metodom prevlačenja, napraviti kopiju kruga unutar glavnog kruga (desni klik za kopiju).
3. Selektovati oba kruga pa onda ih kombinovati sa

#### Arrange > Combine



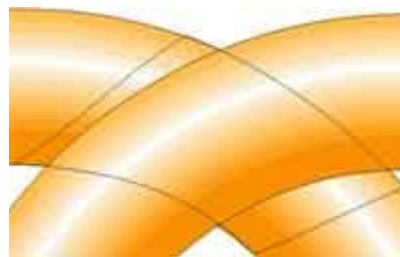
4. Selektovati Interactive Fill alatku. Prevući pokazivačem preko objekta. Selektovati Radial Fountain Fill iz property bar-a.
5. Sa pravom kombinacijom dve boje kreirati efekat prstena. Sredina prstena je bela.



6. Da bi se prstenovi povezali prvo napravimo kopiju i stavimo je kao na sledećoj slici .

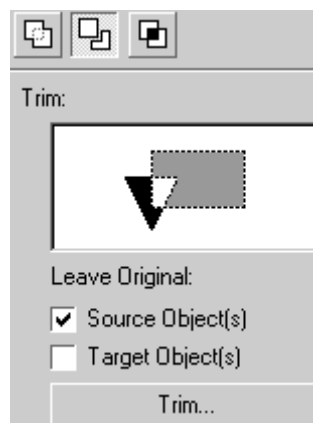


7. Nacrtamo oblik koji želimo da uklonimo da bi dobili efekat ukrštanja (ovo je jedan od načina jer se oblik može dobiti i recimo presekom prstena i pravougaonika) .



8. Selektujemo ovaj novi objekat i primenimo.

#### Arrange > Shaping > Trim



9. Kliknemo na gornji krug za trim. Izbrišemo pomoćni oblik posle postupka.



### Primer3 Nacrtati pejzaž.

1. Otvoriti Corel DRAW.
2. Nacrtati pravougaonik sa Rectangle alatom da bi se kreirao efekat oblaka. Skloniti spoljnu liniju.
3. Selektovati Interactive Fill alatom. Prevući od vrha ka dnu.
4. Ispuniti Crnom , Crvenom i Žutom bojom od vrha do dna i podesiti proporcije adekvatno.



5. Selektovati pravougaonik. Prevući dole gornju centralnu tačku da bi dobili sliku u ogledalu originala. Pritisnuti I desno dugme pre nego što pustimo levo da bi dobili kopiju koju ćemo koristiti kao vodenu površinu.



6. Nacrtamo planine pomoću Bazier alatke i ispunimo ih crnom bojom.



7. Kao u koraku 5 dobijamo sliku planina kao u ogledalu koju koristimo kao senku planine.



8. Pošaljemo sada senku planine iza vode.

9. Selektovati vodenu površinu. Selektovati Interactive Transparency alatom. Prevući preko vode.



10. Tako dobijamo senku planine.



11. Nacrtati zemlju sa Bazier alatom



12. Nacrtati palmu sa Bazier alatom.



13. Grupisati delove palme pa kopirati da bi se dobile još dve palme.



14. Rasporediti palme na zemlji .



15. Nacrtați brodić sa Bazier alatkome i grupisati delove. Napraviti senku kao za planinu pa je staviti iza vode.



16. Sada bi trebalo da crtež izgleda kao na slici. Može se malo iskositi senka brodića prema poziciji sunca.



17. Kreirati krug sa Ellipse alatkome i CTRL pa popuniti sa Interactive fill alatkome koristeći Radial Fountain Fill. Ovako dobijamo Sunce. Koristimo kombinaciju crvene i žute boje.

18. Pošaljemo Sunce iza planine.



19. Napravimo duplikat da dobijemo kopiju Sunca. Razvučemo horizontalno i smanjimo vertikalno.

20. Sada nastavimo sa dupliranjem slažući ih jedan ispod drugog.

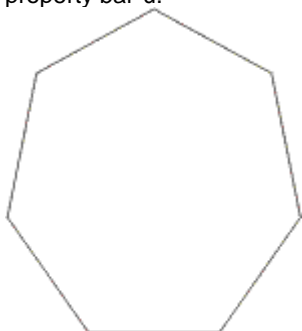
21. Svaka sledeća kopija se smanjuje ako se prva smanji.

22. Ovako je kreiran odraz Sunca u vodi.

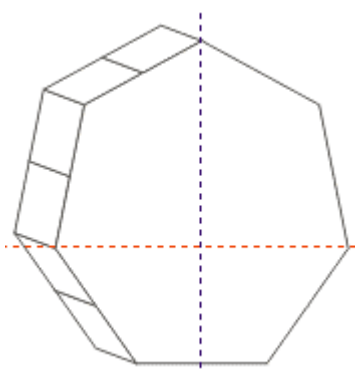


### Primer4 Nacrtati dragi kamen.

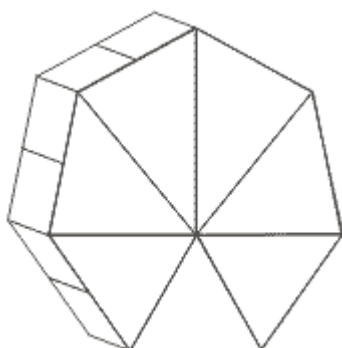
1. Otvoriti Corel i selektovati Polygon alatku. Nacrtati poligon sa 7 strana. Broj strana podesiti u property bar-u.



2. Selektovati Interactive Extrude alatku i kreirati efekat izvlačenja. Izvući pomoćne linije i postaviti ih kao na slici.

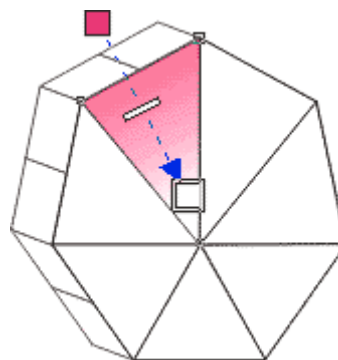


3. Selektovati Bazier alatku i kreirati trouglove od ivica kamena prema preseku pomoćnih linija.



4. Selektovati Interactive Fill Alatku. Selektovati jedan trougao i prevući alatkom preko trougla.

Selektovati Linear Fountain Fill iz property bar-a i selektovati boje po izboru.



5. Kopirati isti fill u sve trouglove na sledeći način.

Desni klik na popunjeni trougao pa ga prevući do nepopunjenog. Kada se preklope cursor se pretvori u krstić u krugu. Pustiti taster miša a zatim kliknuti na 'Copy Fill Here'. Podesiti orijentaciju fill-a za svaki trougao.

6. Selektovati izvučeni deo (extrude) pa ga zatim razdvojiti sa Break Extrude apart ili

#### Arrange > Separate

Popuniti male pravougaonike na isti način.



### Primer5 Nacrtati ogrlicu.

1. Open Corel.

2. Da kreiramo bisera , nacrtamo krug i popunimo ga sa Radial Fill.

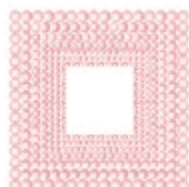


3. Nacrtati zatim kvadrat i smestiti kopije bisera na temena.

4. Koristeći Interactive Blend Alatku, kreirati spoljnu ivicu medaljona.



5. Pritisnuti shift i smanjiti veličinu medaljona koristeći pick alatku. Desnim klikom dobiti manu kopiju unutra . Kreirati više manjih kopija.



6. Rotirati medaljon za 45 stepeni. Nacrtati kvadrat unutra i popuniti ga sa Square Fill.



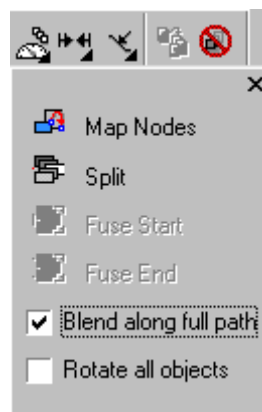
7. Nacrtati krivu liniju proizvoljnog oblika. Postaviti dva bisera na krajeve. Koristeći Interactive Blend Alatku uraditi sledeće.



8. Prvo sa blend (pretapanjem) napraviti niz bisera . Selektovati dobijeno . Koristeći Property Bar, selektovati Path Properties. Kliknuti na New Path i Selektovati krivu kao putanju.



9. Dok je blend selektovan u Property Bar-u selektovati Miscellaneous Blend Options. Čekirati Blend along full path.



10. Napraviti kopije medaljona različitih veličina.

11. Aranžirati ostale delove ogrlice po slobodnom izboru.



### Primer6 Nacrtati proizvoljan ukras.

1. Open Corel .

2. Nacrtati spoljnu liniju osnovnog oblika koristeći Bazier Alatku.



3. Ispraviti osnovni oblik koristeći Shape Alatku sa Node Edit Options.



4. Kreirati offset oblik unutar originalnog oblika koristeći Interactive Contour Alatku.

5. Popuniti sa Golden shade koristeći

Fountain Fill > Preset



6. Napraviti različite oblike koji nam trebaju.



7. Koristiti Shift + Pick Alatku i desni klik da dobijemo male kopije. Ovde možemo probati Interactive Contour Alatku.



8. Takodje probati sa kombinacijama oblika.



9. Kada popunimo sa zlatnom senkom menjamo pravac fill-a koristeći Interactive Fill Alatku.

10. Zatim postavimo oblike simetrično





### Primer7 Nacrtati haljinu.

1. Otvoriti Corel i selektovati Bazier Alatku. Može se raditi i sa Free hand Alatkom.

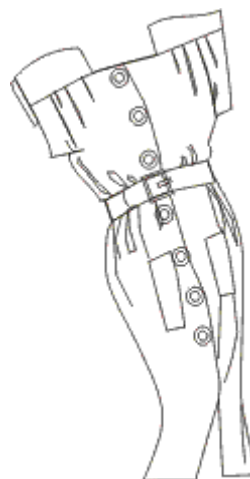
2. Nacrtati osnovni dizajn. Zatvoriti ga.



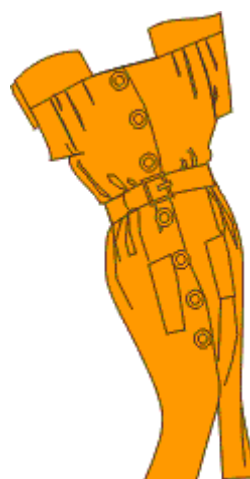
3. Selektovati Shape alatku i uz pomoć Node Edit ispraviti osnovni izgled prema želji.



4. Popuniti detaljima uz pomoć Bazier ili Free hand Alatke.



5. Popuniti bojom.





**Primer8 Nacrati srce.**

1. Otvoriti Corel i selektovati Bezier Alatku. Nacrati oblik kao na slici.



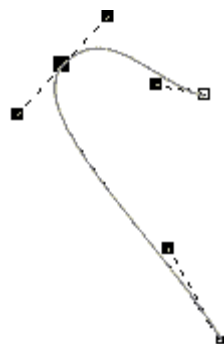
2. Selektovati Shape alatku i selektovati sve tri tačke prevlačenjem shape alatkom preko oblika



3. Kliknuti na Convert Line To Curves iz Property bar-a koja se aktivira kada se selektuje shape alatka.



4. Selektovati gornju levu tačku koristeći shape alatku pa kliknuti na Make Node Symmetrical iz Property bar-a. Podesiti tačke na krivoj koristeći dostupne opcije i napraviti pravilnu polovinu srca.

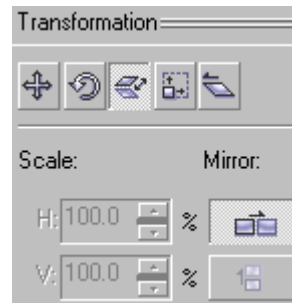


5. Selektovati Pick Alatku.

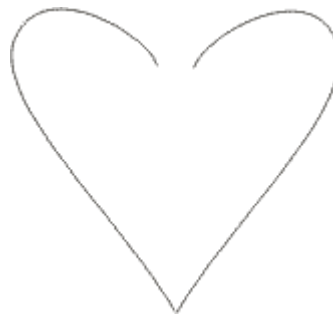
**Arrange > Transformations > Scale**

**Scale & Mirror > Mirror ( H za Horizontalno )**

Zatim Apply to Duplicate.

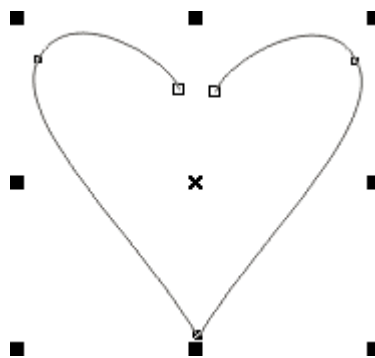


6. Pozicionirajte drugu polovinu tako da dobijete pravi oblik.



7. Selektovati oba oblika koristeći Pick Alatku.

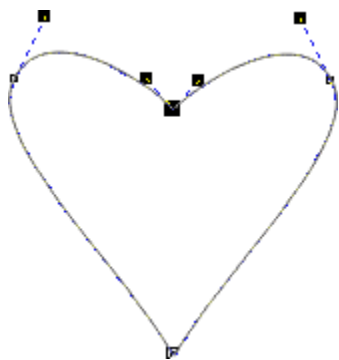
**Arrange > Combine**



8. Koristeći Shape Alatku, selektovati gornje otvorene tačke prevlačenjem Shape Alatkom preko tačaka.



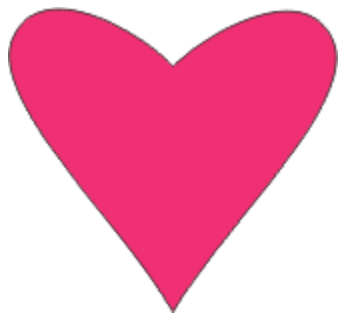
9. Kliknuti na Join Two Nodes iz Property bar-a.



10. Ponoviti isto za donje tačke.



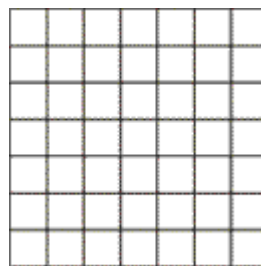
11. Ispuniti željenom bojom.



### **Primer9 Nacrtati šahovsku tablu.**

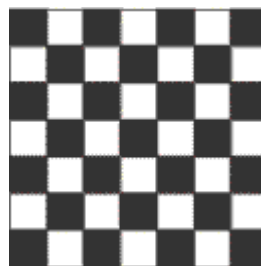
1. Selektovati Graph Paper Alatku iz Tool Box-a. Postaviti odgovarajući broj redova i kolona koristeći Property Bar. Uneti iste vrednosti za redove i kolone.

2. Pritisnuti CTRL i nacrtati graph paper kvadratnog oblika. Ispuniti sa belom bojom. Zadržati ga selektovanog.



3. **Arrange > Ungroup All**

4. Pritisnuti Shift i selektovati kvadratiće koji treba da budu crni sa Pick Alatkom. Obojiti u crno.



5. Selektovati nacrtano prevlačenjem Pick Alatkom preko a zatim grupisati.

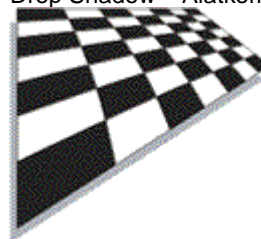
**Arrange > Group**

6. **Effects > Add Perspective**

7. Premestiti tačke na uglovima da kreiramo perspektivu.

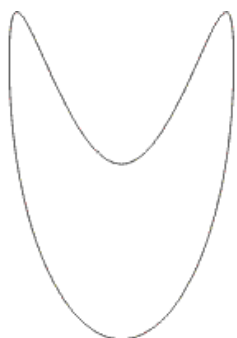


7. Napraviti senku sa duplikatom (ili sa Interactive Drop Shadow Alatkom).



### Primer10 Nacrtati cvetić.

1. Kreirati oblik latice cveta po želji
2. Ovaj oblik se dobija od elipse pretvorene u krivu (pomoću Ctrl + Q recimo) pa izmenjene sa shape alatkom.



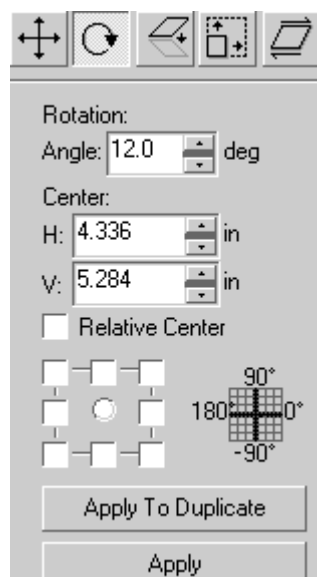
3. Dvostruki klik na oblik da dobijemo tačke za rotaciju

4. Prevući centar oblika na dno



#### 5. Arrange > Transformation

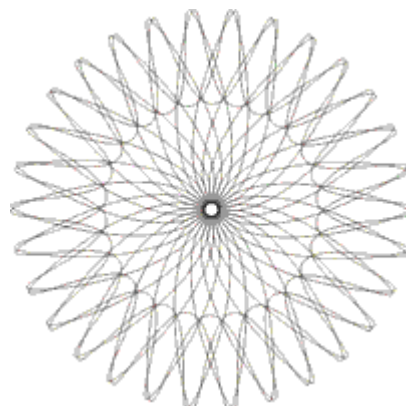
Selektovati Rotate tab kao na slici



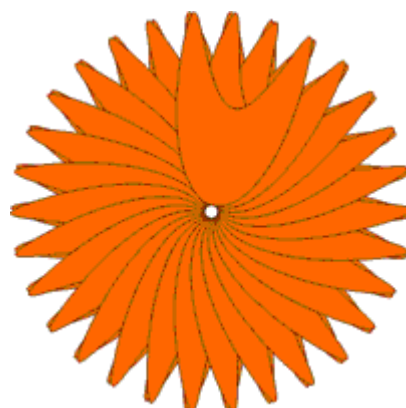
6. Uneti vrednost za ugao npr. 12 ili neku drugu koja deli 360.

7. Kliknuti na Apply to Duplicate. Duplikati će biti kreirani pod uglom od 12 stepeni

8. Kliknuti još nekoliko puta dok se ne dobije oblik kao na slici.



9. Dvostruki klik na pick alatku da se selektuju sve latice pa ih onda obojiti odgovarajućom bojom.



#### 10. Arrange > Combine



### Primer11 Nacrtati 3D tekst.

1. Nacrtati pravougaonik



2. Selektovati Interactive Extrude Alatku pa napraviti oblik ploče.



3. Otkucati tekst i smestiti ga na ivicu. Napraviti kopiju teksta za posle.



4. Izvući tekst sa Interactive Extrude Alatkom.



5. Kopiju teksta obojiti u crno pa staviti iza izvučenog.

**Arrange > Order > Back One**



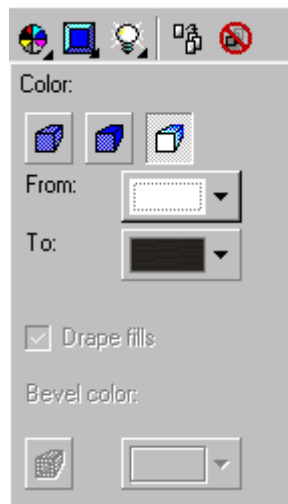
6. Iskositi i smanjiti tekst za efekat senke.



7. Selektovati izvučeni tekst. Ispuniti ga bojom.

8. U Property Bar-u kliknuti na Color flyout meni.

9. Kliknuti na treću opciju "Use Color Shading. Selektovati boje za senčenje.



10. Uraditi isto i za ploču.



11. Kucati tekst na prednjoj strani ploče.

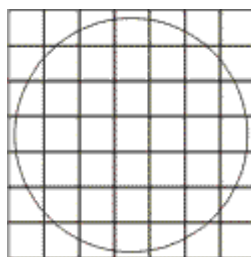
### Primer12 Nacrtati loptu koja eksplodira.

1. Selektovati Graph Paper Alatku iz Tool Box-a. Postaviti 7 redova i 7 kolona koristeći Property Bar.

2. Pritisnuti CTRL i nacrtati graph paper kvadratnog oblika.

3. Selektovati Ellipse Alatku i nacrtati krug sa CTRL.

4. Postaviti krug iznad graph paper-a na sredini. Selektovati krug.

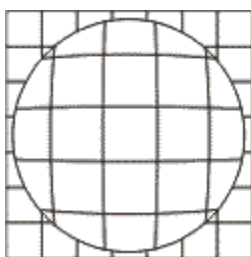


5. Effects > Lens

Selektovati Fish iz padajućeg menija. Čekirati Frozen. Kliknuti na Apply.



6. Selektovati graph paper i izbrisati ga.

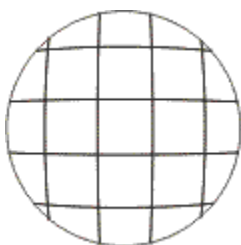


Selektovati loptu.

**Arrange > Ungroup**

Selektovati spoljašnji krug i izbrisati ga.

7. Selektovati bilo koji deo lopte i pritiskati Tab dok se ne dodje do kruga koji je pozadi. Izbrisati i njega.



8. Selektovati loptu i ispuniti bojom. Ukoliko se neki objekti ne mogu obojiti treba ih zatvoriti.

**Arrange>Close Path**

9. Pomerit delove lopte da bi se kreirao efekat eksplozije.



### **Primer13 Obojiti tekst.**

1. Otkucati tekst bilo kojim fontom (npr IMPACT).



2. Nacrtao pravougaonik preko gornje polovine teksta.



3. Selektovati oba objekta (tekst i pravougaonik).

**Arrange > Combine**

4. Ispuniti bojom.



5. Nacrtao drugi pravougaonik na donjoj polovini teksta. . Ispuniti bojom.



6. Poslati ga pozadi

**Arrange > Combine > To Back**



7. Raširiti ga do gornje ivice teksta.



### Primer14 Nacrtati izlomljen tekst.

1 Otkucati tekst. Izabrati font IMPACT bold.

2. Izabrati boju i zadržati crnu spoljnu liniju.



3. Selektovati Eraser Alatku iz Toolbox-a. Postaviti debljinu gumice (thickness) na 1mm.(zavisi od teksta)

4. Izbrisati tekst tako da izgleda izlomljeno.



5. Selektovati Interactive Extrude Alatku. Prevući kursorom i kreirati extrude efekt.



6. Deselektovati objekat



### Primer15 Nacrtati presečen 3D tekst.

1. Kucati neki tekst.

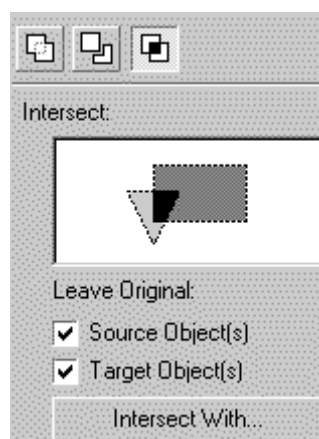


2. Selektovati Rectangle Alatku. Nacrtati pravougaonik na donjoj polovini teksta. Selektovati pravougaonik.



3. **Arrange > Shaping > Intersect**

Selektovati treću opciju tj. Intersect.



4. Sada presečemo tekst na pola.

5. Dok je pravougaonik selektovan kliknite na "Intersect With"

6. Kliknite pokazivačem na gornju polovinu teksta. Donja polovina će biti odvojena. Staviti je sa strane pa isto učiniti i sa gornjom polovinom.

7. Izbrisati pravougaonik i originalni tekst.

8. Sada imamo dva parčeta teksta. Selektovati donju polovinu.

9. Selektovati Interactive Extrude Alatku i primeniti efekat na donju polovinu teksta.

10. Selektovati gornju polovinu pa ponoviti efekat sa.

11. **Effects > Copy Effect > Extrude From**

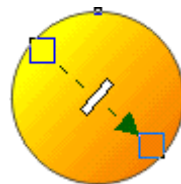
12. Kliknuti pokazivačem na donju polovinu.

13. Pomeriti gornju polovinu da tekst izgleda presečeno.

### **Primer16 Nacrtati dugme.**

1 Kreirati oblik za dugme.

2. Selektovati Interactive Fill Alatku iz Toolbox-a i prevući kursorom ukoso sa gornje strane nadole. Promeniti boju u property bar-u.



3. Selektovati Pick Alatku.

Selektovati oblik.

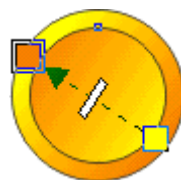
Pritisnuti Shift i prevući oblik malo unutra sa bilo koje ugaoe tačke. Bez puštanja levog tastera kliknuti desnim.

Dobija se umanjena kopija u centru originala.

4. Selektovati kopiju.

5. Selektovati Interactive Fill Alatku

6. Okrenuti pokazivač alatke u suprotnom smeru.



7. Dupli klik na pick alatku da se sve selektuje.

8. Desni klik na krstić na vrhu kolor palete. Spoljna linija će nestati.



9. Kreirati dugme dole na sličan način.

