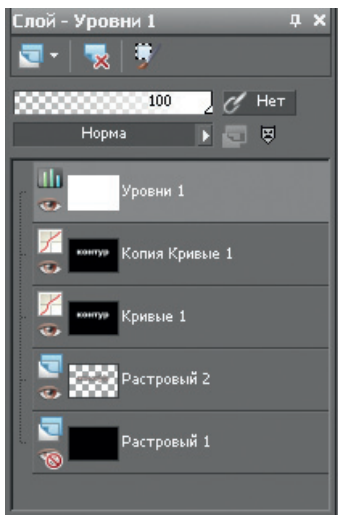


заливки букв, а цвет переднего плана — цвет контура, как это обычно бывает в векторных редакторах. Объект для экспериментов готов (ил. 1).

Посмотрим, что можно сделать с этим текстом простым изменением стиля слоя. Двойным кликом по пиктограмме текстового слоя вызываем окно меню *Свойства слоя* и во вкладке *Стили слоев* ставим галочку в графе *Скос* (ил. 2). Перемещая источник света, можно менять не только освещение скоса (я думаю, правильнее будет назвать этот эффект фаской — как принято в технике), но и освещенность (яркость) самих букв. В случае цветного текста это приведет к сильному разбеливанию цвета.

Попробуем другие стили. *Отражение* — создает отражение с вертикальной световой растяжкой (ил. 3). Стиль *Внешнее свечение*



Ил. 8

КОНТУР

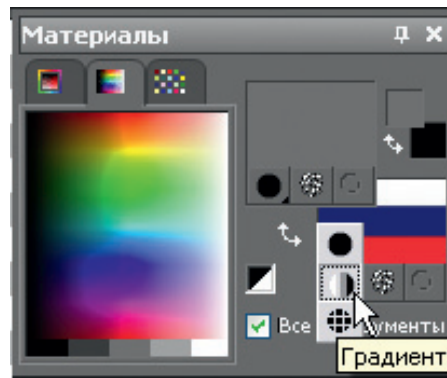
Ил. 9

Текст

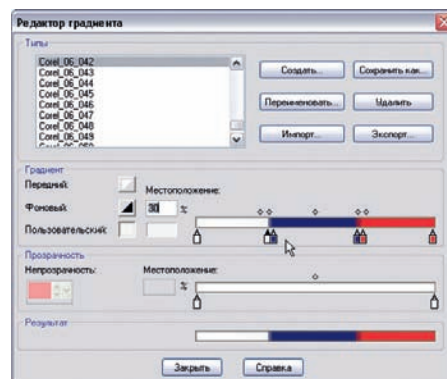
Ил. 10

Кромка

Ил. 11



Ил. 12



Ил. 13

создает весьма приятные на глаз цветные разводы. Ил. 4 — пример применения различных стилей. Делая эту картинку, я столкнулся с еще одной особенностью редактора. Только при первом обращении к инструменту *Текст* создается новый векторный слой. Все последующие тексты пытаются втиснуться в этот же слой. Поэтому приходится предварительно создавать новый векторный слой, а затем применять инструмент *Текст*. Не забудьте в окне ввода текста убрать значок *Запомнить текст* — иначе при каждой вашей попытке написать новый текст придется сначала удалять предыдущий.

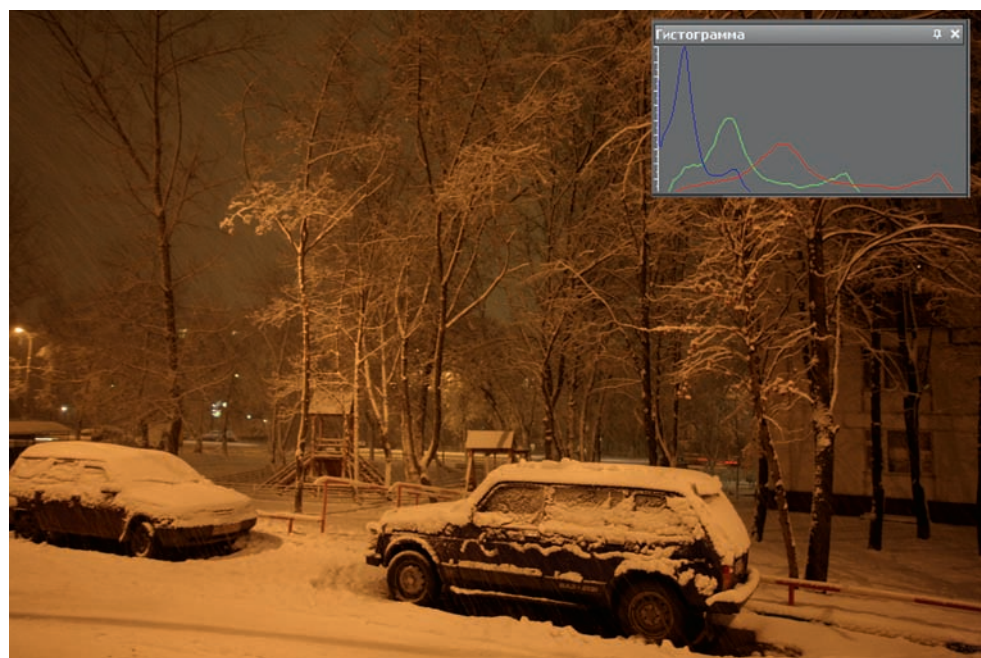
Применив заливку узором, можно сделать надписи, как, например, на ил. 5.

Теперь попробуем дополнительно к стилям слоя применить еще и слою настройки. Напишите текст и залейте его вертикальным



Ил. 14

Не забудьте в окне ввода текста убрать значок *Запомнить текст* — иначе при каждой вашей попытке написать новый текст придется сначала удалять предыдущий



Ил. 15