

## **Заметка «Оформление.Стили. 3D графика»**

### **Создание объемных объектов**

Эффекты объема позволяют создавать трехмерные (объемные) объекты на двумерной (плоской) поверхности. Управлять оформлением объемных объектов можно с помощью освещения, теней, вращения и других свойств. Можно также помещать рисунки на каждой грани объемного объекта.

Существует два способа создания объемных объектов: вытягивание и вращение. Кроме того, можно вращать плоские или объемные объекты в трех измерениях. Чтобы применить или изменить 3D-эффекты для существующего трехмерного объекта, выберите объект и дважды щелкните эффект на панели **Оформление**.

#### **Параметры вытягивания и скоса**

##### **Длина вытягивания.**

Устанавливает глубину объекта, используются значения от 0 до 2000.

##### **Концы.**

Определяет, должен ли объект выглядеть сплошным (Отображать концы  ) или пустотелым (Не отображать концы  ).

##### **Скос.**

Применяет выбранный тип скошенной грани вдоль оси глубины (оси Z) объекта.

##### **Высота.**

Устанавливает высоту от 1 до 100. Слишком большая высота скоса для объекта может вызвать самопересечение объекта и привести к непредсказуемым результатам.

##### **Скос направлен наружу.**



Добавляет скос к исходной фигуре объекта.

##### **Скос направлен внутрь.**



Вырезает скос из исходной фигуры объекта.

## Параметры вращения

### Угол.

Устанавливает число градусов для вращения контура от 0 до 360.

### Концы.

Определяет, должен ли объект выглядеть сплошным (Отображать концы  ) или пустотелым (Не отображать концы  ).

### Отступы.

Добавляет расстояние между осью вращения и контуром, например, для создания кольцеобразных объектов. Можно указать значение от 0 до 1000.

### От.

Задает оси, вокруг которых будет поворачиваться объект: **По левому краю** или **По правому краю**.

## О стилях графики

Стиль графики — это набор многократно используемых атрибутов оформления. Стили графики позволяют быстро изменять внешний вид объекта, например можно одним действием изменить цвет заливки и обводки, изменить прозрачность и применить эффекты. Все изменения, применяемые с помощью стилей графики, полностью обратимы.

Стили графики можно применять к объектам, группам и слоям. Когда стиль графики применяется к группе или слою, каждый объект в этой группе или слое принимает атрибуты стиля графики. Например, предположим, что есть стиль графики, который состоит в 50-процентной непрозрачности. При применении этого стиля графики к слою все объекты, находящиеся в этом слое или добавленные в него, становятся непрозрачными на 50%. Однако если какой-либо объект переместить за пределы слоя, то его оформление примет первоначальное значение непрозрачности.