

纺织服装高等教育“十二五”部委级规划教材

■ 王宏付 著

CorelDRAW

辅助服装设计 (第三版)



■ 东华大学出版社

纺织服装高等教育“十二五”部委级规划教材

CorelDRAW 辅助服装设计

(第三版)

王宏付 著

东华大学出版社

内容简介

本书以CorelDRAW为基础,以服装设计为主线,根据作者多年的作品设计与软件课程教学经验,通过大量实例,系统介绍了CorelDRAW软件辅助服装设计的使用方法、技巧和表现技法。内容包括服装CIS设计、服饰图案设计、服装面料设计、服装款式设计、服装结构设计、服饰配件设计、头像表现技法、服装效果图表现技法等方面。

本书操作性很强,可作为服装设计从业人员及服装设计专业院校师生的参考书,或培训学校学习CorelDRAW的培训教材,也可作为广大计算机平面设计爱好者的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW辅助服装设计/王宏付著. -3版.

—上海:东华大学出版社,2013.1

ISBN 978-7-5669-0220-7

I. ①C… II. ①王… III. ①服装设计-计算机辅助设计-图形软件-教材 IV. ①TS941.26

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第014731号

责任编辑 吴川灵

封面设计 雅 风

CorelDRAW辅助服装设计(第三版)

王宏付 著

东华大学出版社出版

(上海市延安西路1882号 邮政编码:200051)

新华书店上海发行所发行 江苏省句容市排印厂印刷

开本:787×1092 1/16 印张:13.25 字数:318千字

2013年1月第3版 2013年1月第1次印刷

印数:0 001-4 000

ISBN 978-7-5669-0220-7/TS·380

定价:29.00元

目 录

第1章 CorelDRAW简介	1
1.1 基本概念	1
1.2 CorelDRAW工作界面	2
1.2.1 定制自己的操作界面	2
1.2.2 CorelDRAW的操作界面	5
1.2.3 工具箱	7
1.2.4 菜单栏	19
1.2.5 主要对话框及泊坞窗	21
练习与思考	27
第2章 服装CIS设计应用实例	28
2.1 标志设计	28
2.1.1 婴之杰标志	28
2.1.2 实例效果	28
2.1.3 制作方法	28
2.2 标准字体设计	34
2.2.1 实例效果	34
2.2.2 制作方法	34
2.3 服装吊牌设计	40
2.3.1 实例效果	41
2.3.2 制作方法	41
2.4 服装专卖店设计	48
2.4.1 实例效果	48
2.4.2 制作方法	49
练习与思考	58
第3章 服饰图案设计应用实例	59
3.1 适合纹样设计	59
3.1.1 实例效果	59
3.1.2 制作方法	59
3.2 连续纹样设计	69
3.2.1 实例效果	70
3.2.2 制作方法	70
练习与思考	80

第4章 服装面料设计应用实例	81
4.1 梭织物面料设计	81
4.1.1 条纹面料设计	81
4.1.1.1 实例效果	81
4.1.1.2 制作方法	81
4.1.2 方格面料设计	85
4.1.2.1 实例效果	85
4.1.2.2 制作方法	85
4.1.3 牛仔面料设计	89
4.1.3.1 实例效果	89
4.1.3.2 制作方法	89
4.1.4 草编面料设计	92
4.1.4.1 实例效果	92
4.1.4.2 制作方法	92
4.2 针织物面料设计	95
4.2.1.1 实例效果(纵向肌理效果的表现)	95
4.2.1.2 制作方法	95
4.2.2.1 实例效果(横向肌理效果的表现)	100
4.2.2.2 制作方法	101
4.3 印花面料设计	105
4.3.1.1 实例效果1	105
4.3.1.2 制作方法	105
4.3.2.1 实例效果2	107
4.3.2.2 制作方法	108
练习与思考	110
第5章 服装款式设计应用实例	111
5.1 服装款式设计	111
5.2 线描稿	111
5.2.1 实例效果	111
5.2.2 制作方法	111
5.3 彩色稿	115
5.3.1 实例效果	115
5.3.2 制作方法	115
练习与思考	125
第6章 服装结构设计应用实例	126
6.1 服装上衣结构设计	126
6.1.1 实例效果	126
6.1.2 制作方法	128

6.1.2.1 内衣制作方法	128
6.1.2.2 外衣制作方法	131
6.1.2.3 袖子制作方法	134
6.2 服装裤装结构设计	137
6.2.1 实例效果	137
6.2.2 制作方法	137
练习与思考	142
第7章 服饰配件设计应用实例	143
7.1 时尚钟表的设计	143
7.1.1 实例效果	143
7.1.2 制作方法	144
7.2 鞋子的设计	158
7.2.1 实例效果	158
7.2.2 制作方法	158
练习与思考	166
第8章 头像表现技法应用实例	167
8.1 头像线描稿	167
8.1.1 实例效果	167
8.1.2 制作方法	167
8.2 头像线描稿上色	173
8.2.1 实例效果	173
8.2.2 制作方法	173
练习与思考	182
第9章 服装效果图表现技法应用实例	183
9.1 全身线描稿服装效果图表现	183
9.1.1 实例效果	183
9.1.2 制作方法	183
9.2 全身彩色服装效果图表现	187
9.2.1 实例效果	187
9.2.2 制作方法	188
练习与思考	194
附录1 CorelDRAW常用快捷键	195
附录2 作品欣赏	199

第1章 CorelDraw简介

CorelDRAW是加拿大Corel公司出品的矢量图形制作工具软件,它既是一个大型的矢量图形制作工具软件,也是一个大型的工具软件包,CorelDRAW是目前世界上使用最广泛的平面设计软件,能够任意设置图纸规格,能够任意设置绘图比例,能够任意设置绘图单位,能够任意设置小数点后的精确度要求;可以设置原点,可以测量尺度,可以设置辅助线;直线工具可以绘制图形,造型工具可以对直线进行任意曲线处理;变形工具可以精确的对图形、线条进行大小、移位、旋转、翻转等控制;属性工具可以对线条进行粗细、色彩、格式的控制;其它工具可以进行数据标注、文字标注等。

1.1 基本概念

■ 矢量图像

矢量图像,也称为面向对象的图像或绘图图像,在数学上定义为一系列由线连接的点。矢量文件中的图形元素称为对象。每个对象都是一个自成一体的实体,它具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。每个对象都是一个自成一体的实体,可以在维持它原有清晰度和弯曲度的同时,多次移动和改变它的属性,而不会影响图例中的其它对象。基于矢量的绘图同分辨率无关。

■对象:所有在工作区内可编辑的都是对象。对象包括很多种类,比如曲线、美术字等。

■ 曲线、节点、控制线、控制点

曲线是构成矢量图形的最基本元素,由节点的位置与切线(可以认为CorelDRAW里面的曲线控制柄就是曲线的切线)的方向和长度控制。曲线也分为几类,其中最特殊的一种是直线。

矢量图像中每个线段的端点有一个中空的方块,称为节点。可以用形状工具选择一个对象的节点,改变它的总体形状和弯曲角度。

点击节点时通过节点出现的蓝色的虚线,称为控制线。

蓝色的控制虚线两边出现的两个点,称为控制点。通过拖动控制点来改变节点两侧的线段形态。

■属性:就是对象的参数,例如宽高、大小、颜色等等,特殊对象有特殊属性,例如文字对象有字体属性、字间距属性等。

■ 点选、圈选

点选:按空格键切换到选取工具,将鼠标移动到待选的图形对象上,单击即可选中对象。

圈选:在待选的图形对象外围按住鼠标左键,拖动鼠标,此时可见一个蓝色的虚线圈选框,当圈选框圈住待选的图形对象时,释放鼠标即可选定。使用此方法可以一此选取多个对象。

■ 加选、减选

在点选时按住【Shift】键,可以连续选取多个图形对象。按住【Shift】键单击已被选取的

图形对象,可以把该对象从已选取的对象中去掉,即将该对象改为非选取状态。

技巧:双击选取工具即可选中所有的图形对象;在图形对象以外的绘图页面中单击或按【Esc】键即可取消对图形对象的选取。

■ 开放路径对象、封闭路径对象

开放路径对象的两个端点是不相交的。封闭路径对象指两个端点相连构成连续路径的对象。开放路径对象既可以是直线,也可以是曲线,例如用【手绘工具】创建的线条、用【贝塞尔曲线工具】创建的线条或用【螺纹工具】创建的螺纹线等。但是,在用【手绘工具】或【贝塞尔曲线工具】时,把起点和终点连在一起可以创建封闭路径。封闭路径对象包括圆、正方形、网格、自然笔线、多边形和星形等。封闭路径对象是可以填充的,而开放路径对象则不能填充。

1.2 CoreDRAW工作界面

在启动CoreDRAW程序后,便进入CoreDRAW的界面,在默认状态下,CoreDRAW提供了一个欢迎对话框,它提供新建图形、打开上次编辑的图形、打开图形、模板、CoreTUTOR、有什么新功能等六个选项,如图1-1所示。

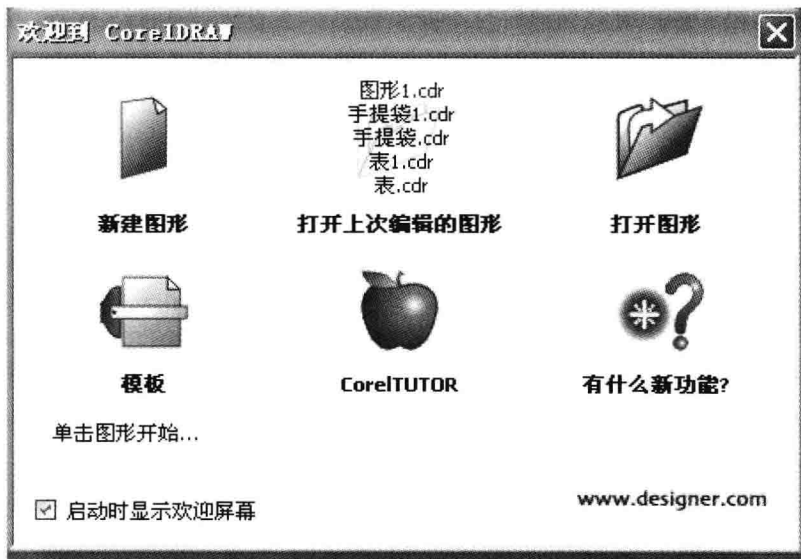


图1-1 CoreDRAW欢迎对话框

1.2.1 定制自己的操作界面

像其他一些图形处理软件一样。CoreDRAW也为用户提供了很多的工具,为了避免诸如调色板中、工具条中或其他的一些浮动面板中不常用的功能按钮及小部件,占用过多的屏幕空间;也为了使自己在工作时更加方便快捷地使用CoreDRAW;可以使用CoreDRAW提供的自定义界面功能,定制自己的操作界面。

在CoreDRAW中,自定义界面的方法很简单,只需按下Alt键不放,将菜单中的项目、命令拖放到属性栏或另外的菜单中的相应位置,就可以自己编辑工具条中的工具位置及数量。

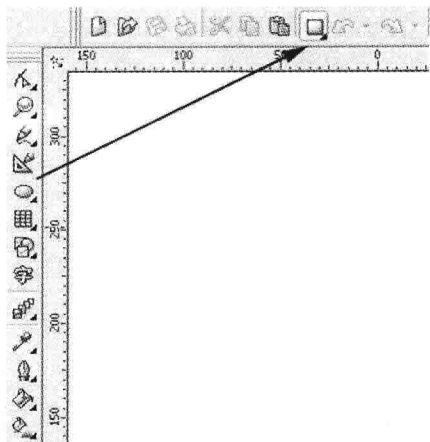


图1-2 将工具箱中的矩形工具移动到常用工具栏中

在CoreDRAW中,还允许用户通过修改“选项”对话框中的相关设置,来进一步设置自定义菜单、工具箱、工具栏及状态栏等界面。


- 1.单击快捷键【Ctrl】+[J]或属性栏中的  “选项”按钮;
- 2.在随后弹出的对话框中单击“选项”目录并展开“选项”目录;
- 3.再单击“自定义”目录展开“命令”目录;
- 4.单击“命令”选项,显示其属性页;



图1-3 选项对话框中的“命令”属性页

5.用鼠标拖动选中的命令图标到需要的工具栏或菜单中相应的位置,释放鼠标即可。

注意:在“命令”属性页常规标签页面中,显示了该命令当前所在的位置;在“快捷键”标签页面中可以设置该命令的快捷键;在“外观”标签页面中还可以更改和自定义该命令的图标。

在CoreDRAW中,通过对另一个功能选项的设置,也能帮助我们有效的利用界面空间和快捷的操作相关功能,那就是“泊坞窗”。CoreDRAW中的“泊坞窗”类似于PhotoShop中的“浮动面板”,在“泊坞窗”命令选项中,可以设置显示或隐藏具有不同功能的控制面板,方便用户的操作。

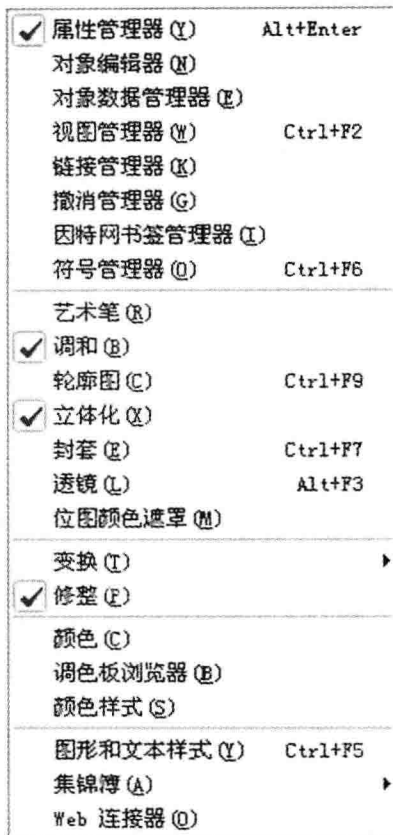


图1-4 泊坞窗菜单

CorelDRAW中的泊坞窗包含了：属性管理器、对象编辑器、对象数据管理器、视图管理器、链接管理器、撤销管理器、英特网书签管理器、艺术笔面板、调和控制面板、轮廓图控制面板、封套控制面板、立体化控制面板、透镜控制面板、位图颜色遮罩控制面板、变换控制面板、修整控制面板、颜色控制面板、调色板浏览器、颜色样式控制面板、图形和文本样式控制面板、集锦簿控制面板和Web连接器等23个不同类型及功能的控制面板。

调用这些泊坞窗面板的方法也很简单：

■打开控制面板：单击窗口/泊坞窗命令，在弹出泊坞窗的子菜单中，选定相应的面板命令即可在工作区的右边弹出相应的控制面板；

■调整控制面板：直接用鼠标拖动面板边缘，即可随意调整该控制面板的大小；

■浮动/层叠控制面板：单击控制面板的标签将其激活后，拖动该标签到工作区，释放鼠标即可将该控制面板浮动；反之，拖动浮动的控制面板到另一个控制面板上，即可将它们层叠组合起来；

■折叠/展开控制面板：单击控制面板左上角的 **▶▶** (折叠)/ **◀◀** (展开)按钮，即可折叠或展开控制面板；

■关闭控制面板：当你不需要时某一控制面板时，可单击该控制面板右上角的 **✕** (关闭)按钮，即可将该控制面板关闭。

注意：当多个控制面板处于层叠状态时，在当前控制面板的右上角有两个 **✕** (关闭)按钮，前一个是关闭当前控制面板，后一个是关闭所有层叠的控制面板。

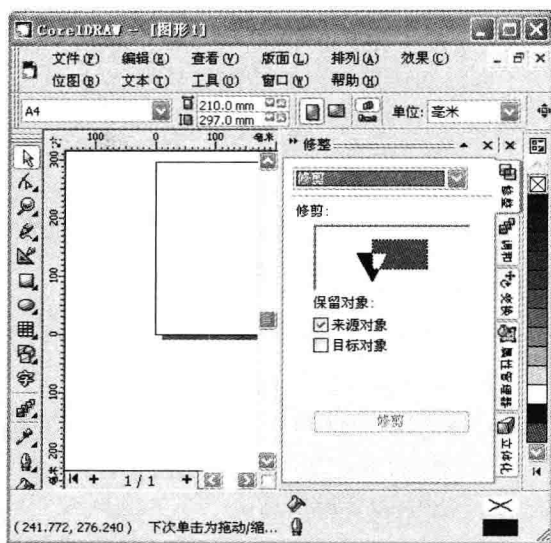


图1-5 多个控制面板层叠排列在工作区的右边

1.2.2 CoreDRAW的操作界面

当启动CoreDRAW后,在欢迎窗口中单击“创建新图形”图标选项,就会出现如图1-6所示的绘图操作界面。

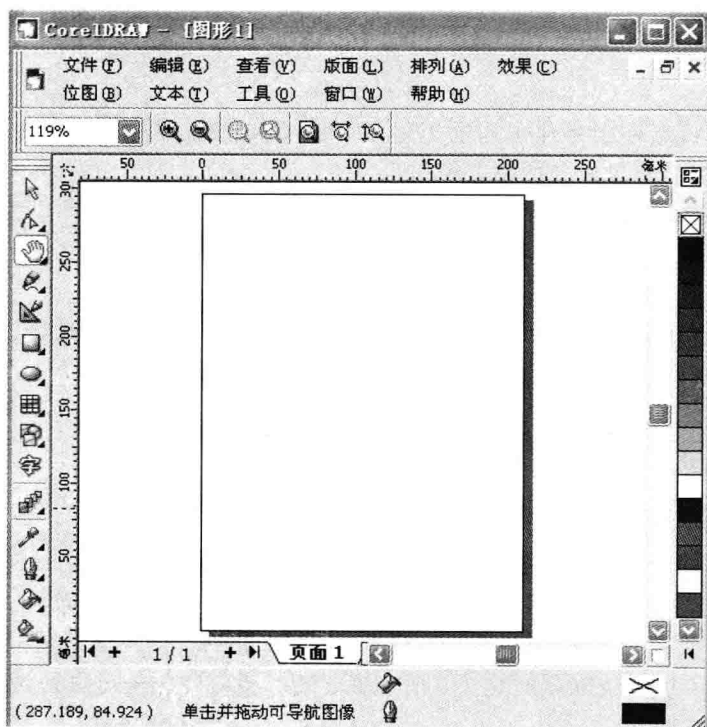


图1-6 CoreDRAW的操作界面

CoreDRAW操作界面包括几大部分:菜单栏、常用工具栏、属性栏、工具箱、状态栏、导航器、绘图页面、工作区、调色板、视图导航等。

CorelDRAW 辅助服装设计

■菜单栏:CorelDRAW的主要功能都可以通过执行菜单栏中的命令选项来完成,执行菜单命令是最基本的操作方式;CorelDRAW的菜单栏中包括文件、编辑、查看、版面、排列、效果、位图、文本、工具、窗口和帮助等11个功能各异的菜单。

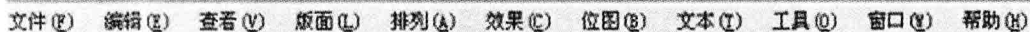


图1-7 菜单栏

■常用工具栏:在常用工具栏上放置了最常用的一些功能选项并通过命令按钮的形式体现出来,这些功能选项大多数都是从菜单中挑选出来的。



图1-8 常用工具栏

■属性栏:属性栏能提供在操作中选择对象和使用工具时的相关属性;通过对属性栏中的相关属性的设置,可以控制对象产生相应的变化。当没有选中任何对象时,系统默认的属性栏中则提供文档的一些版面布局信息。



图1-9 系统默认时的属性栏

■工具箱:系统默认时位于工作区的左边。在工具箱中放置了经常使用的编辑工具,并将功能近似的工具以展开的方式归类组合在一起,从而使操作更加灵活方便。

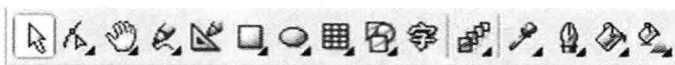


图1-10 工具箱

■状态栏:在状态栏中将显示当前工作状态的相关信息,如:被选中对象的简要属性、工具使用状态提示及鼠标坐标位置等信息。

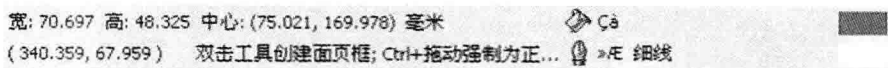


图1-11 状态栏

■导航器:在导航器中间显示的是文件当前活动页面的页码和总页码,可以通过单击页面标签或箭头来选择需要的页面,适用于进行多文档操作时。



图1-12 导航器

■绘图页面:是用于绘制图形的区域。

■工作区:工作区(又称为“桌面”)是指绘图页面以外的区域。在绘图过程中,用户可以将绘图页面中的对象拖到工作区存放,类似于一个剪贴板,它可以存放不止一个图形,使用起来很方便。

■调色板:调色板系统默认时位于工作区的右边,利用调色板可以快速的的选择轮廓色和填充色。



图1-13 系统默认时的调色板

■视图导航器:通过点击工作区右下角的视图导航器图标来启动该功能后,你可以在弹出的含有你的文档的迷你窗口中随意移动,以显示文档的不同区域。特别适合对象放大后的编辑。

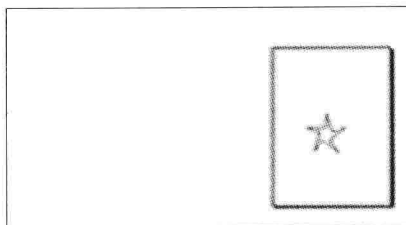


图1-14 视图导航器

1.2.3 工具箱

CoreDRAW的工具箱及其相应的子工具箱如图1-15所示。

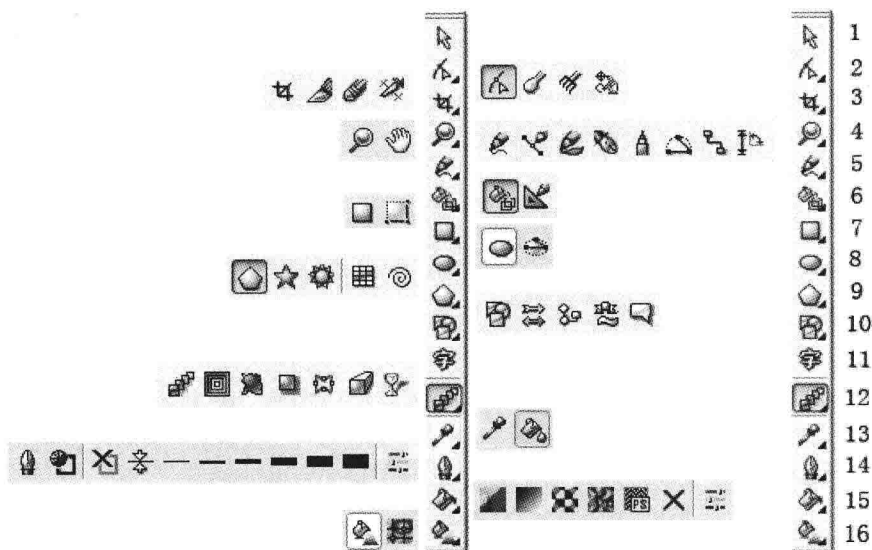





图1-15 CoreDRAW工具箱


1. 选择工具


选择工具  用来选择对象,可以点选,也可以通过拖动出一个选择框来选择多个对象。对于点选,使用【Shift】+左击鼠标,选择/去选多个对象;对于拖动选择框,通常情况下,只有选择框完全包围了目标对象或目标对象群的时候才能完成选择,但是可以通过按住【Alt】键使得被选择框接触到的对象被选中;群组对象,使用【Ctrl】键+左击鼠标,可以点选组中的某个对象。


选择工具双击需要倾斜或旋转处理的对象,进入旋转/倾斜编辑模式,此时对象周围的控制点变成了  旋转控制箭头和  倾斜控制箭头。


2. 形状工具

选择编辑对象的部分,从左到右分别是:


形状工具  :选择、编辑曲线、点,及调整文本的字、行间距。

涂抹笔刷工具  :只能用于曲线对象。


粗糙笔刷工具  :单击并拖动可在对象上应用粗糙效果。


自由变换工具  :令人着迷的自由变形,包括旋转,镜像等等。

3. 裁剪工具

裁剪工具  :当导入的位图太大时,可用来裁剪,也可裁剪矢量图。

切刀工具  :把一个对象按照所画曲线切割开。

橡皮擦工具  :擦除对象的某些部分。

删除虚设线工具  :用来删除交集虚设线。


4. 缩放工具

缩放观察(放大镜)和移动视图(手形工具,作用与PHOTOSHOP中的空格键一样)放大:过拖一个放大框来实现放大大局部图形。

缩小:放大刚好相反。


CorelDRAW提供了另外2种移动视图的方式:


■用【Alt】+方向箭头。

■视图移动工具,就是在工作区右下角两个滚动条交汇的地方,  按住那个小方块移动鼠标。


5. 曲线工具

曲线工具是矢量作图软件最基本的创作工具,从左到右分别是:


徒手曲线工具  :徒手绘制曲线,如果配合压感笔使用更为方便。


贝塞尔曲线工具  :通过调节曲线、节点的位置、方向以及切线来绘制精确光滑的曲线。


使用贝塞尔工具可以比较精确的绘制直线和圆滑的曲线。由于矢量图形中的曲线是由邻接的节点构成的,曲线上的任何一个拐弯处节点的变化都可以使曲线改变方向,贝塞尔工具就是通过改变节点控制点的位置来控制曲线的弯曲程度。

艺术笔工具  :令人赞叹的工具,各种图案、笔触可以根据曲线的变化而改变的工具,线条的粗细支持压感!

钢笔工具  :单击并拖动可创建曲线,单击第一个节点可关闭路径。


多点线工具  :单击并拖动可创建多点直线。


三点曲线工具  :单击并拖动可创建曲线。

智能连接工具  :让用户可以非常方便地使用折线来连接对象的工具。

量度工具  :量度并自动标示距离、角度的工具。

6. 智能填充工具

智能填充工具  :可以将填充应用到任何目标上,包括轮廓线的复制。

当我们进行各种规划,绘制流程图、原理图等草图时,一般要求就是准确而快速。智能绘图工具  能自动识别许多形状,包括圆、矩形、箭头、菱形、梯形等,还能自动平滑和修饰曲线,快速规整和完美图像。

智能绘图工具  还有另一个重要的优点是节约时间,它可对自由手绘的线条重新

组织优化,使设计者更易建立完美形状,感觉自由流畅。

选择智能绘图工具,可以在属性栏上调整选项。形状识别级别、智能平滑级别两个选项都分无、最低、低、中、高、最高6个级别。

7. 矩形工具

用来绘制矩形的工具,从左到右分别是:矩形工具、三点矩形工具。

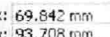
按着【Shift】键拖动鼠标,所画的图形将会以起始点为中心(缺省是一个角);

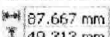
按着【Ctrl】键拖动鼠标,可以画出正方形。

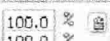
使用矩形工具绘制矩形或正方形后,在属性栏中则显示出该图形对象的属性参数,通过改变属性栏中的相关参数设置,可以精确的创建矩形或正方形。

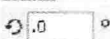


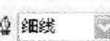
图1-16 矩形工具的属性栏



在  框中可以设置或更改该矩形或正方形中心点位置的坐标值;

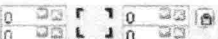
在  框中可以设置或更改该矩形或正方形的长、宽尺寸值;

在  框中可以设置或更改该矩形或正方形的长、宽比例值;

在  框中可以设置或更改该矩形或正方形的旋转角度值;

在  下拉选项框中,可以设置或更改该矩形或正方形边线线条的宽度。

当时用矩形工具在页面上绘制一个矩形的时候,可以看到在矩形的4个角上,各有一个节点。使用  形状工具或选取工具 ,拖动其中任意一个节点,可以改变矩形边角的圆滑程度,产生园角。




通过设置矩形工具属性栏上  框中的圆角度数,可以直接得到精确角度的圆角矩形。4组选项栏分别控制矩形的4个角的圆滑程度,当右上角的锁形按钮呈“闭锁”状态时,改变一角的参数时,其他3组同时改变;当右上角的锁形按钮呈“开锁”状态时,改变矩形的某一角的圆滑程度,而其他3角的圆滑程度不变。

8. 椭圆形工具

用来绘制圆形或椭圆形的工具,从左到右分别是:椭圆形工具、三点椭圆形工具。

按着【Shift】键拖动鼠标,所画的图形将会以起始点为中心(缺省是一个角);

按着【Ctrl】键拖动鼠标,可以画出正圆形。

使用椭圆工具可以绘制出椭圆、圆、饼形和圆弧。在选中椭圆工具后,使用属性栏中的  (椭圆)、 (饼形)或  (圆弧)选项,可以比较精确的绘制和修改图形的外观属性。

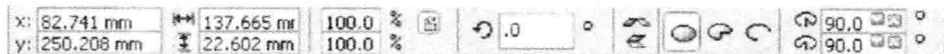

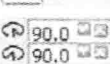






图1-17 椭圆工具的属性栏


椭圆工具属性栏中的设置方法同矩形工具属性栏的设置相似。

在  栏中切换不同的按钮,可以绘制出椭圆形、圆形、饼形或圆弧;





在  框中设置饼形或圆弧的起止角度,可以得到不同的饼形或圆弧。

9. 图纸工具    

用来绘制物件的工具,从左到右分别是:图纸工具、多边形工具、螺旋线工具。

图纸工具 :主要用于快速建立 $n \times m$ 单元格的绘制网格工具,在绘制曲线图或其他对象时辅助用户精确排列对象。

图纸工具属性栏中的  框中设置纵、横方向的网格数。

多边形工具 :使用多边形工具可以绘制出多边形、星形和多边星形。选中多边形工具后,在属性栏上的  栏中选定多边形(或星形)按钮,即可开始绘制多边形或星形;在多边形工具的属性栏中的  5 栏中设置和更改多边形(或星形)的边数(或角数),可以得到不同的多边形(或多角星);复杂星形工具  可绘制复杂星形。

















螺旋线工具 :螺旋线是一种特殊的曲线。利用螺旋线工具可以绘制两种螺旋线:对称螺旋线和对数螺旋线。在螺旋线工具属性栏的  5 栏中设置螺旋线的圈数值;在  栏中选定所需绘制的螺旋线类型为  对称螺旋线或  对数螺旋线;如果选中  对数螺旋线,还需在  1 栏中设置螺旋扩张的速度值;




图1-18 螺旋线工具的属性栏

注意:对称螺旋是对数螺旋的一种特例,当对数螺旋的扩张速度为1时,就变成了对称螺旋(即螺旋线的间距相等)。螺旋的扩张速度越大,相同半径内的螺旋圈数就会越少。

10. 基本图形工具    

流程图的样式多种多样,为了使用户在短时间内创建复杂的图形对象,CorelDRAW12新增加了一组工具(本图形工具)。在这组工具的图库中预存了许多有用的、现成的图形对象,如箭头、星形、插图框及流程图框等,用户只需选择相应的图形对象后,在绘图页面中拖动鼠标即可。从左到右分别是:基本图形工具 、箭头图形工具 、流程图框工具 、星形工具 、插图框工具 。

在属性栏中单击图形库  按钮,即弹出该图库中的各种形状造型供用户选择;

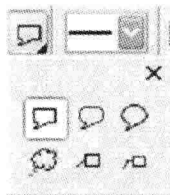


图1-19 图形库

基本图形工具组中其余的工具图形库展示,如图1-20所示。

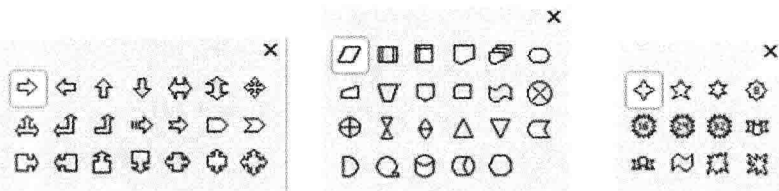


图1-20 基本图形工具组中其余的工具图形库


11. 文本工具 


文本是CorelDRAW中具有特殊属性的图形对象。在CorelDRAW有两种文本模式:艺术体文本和段落文本。

艺术体文本:是指单个的文字对象。由于它是作为一个单独的图形对象来使用的,因此可以使用各种处理图形的方法对它们进行编辑处理。

段落文本:是建立在艺术体文本模式的基础上的大块区域的文本。对段落文本可以使用CorelDRAW具备的编辑排版功能来进行处理。

使用键盘输入文字是最常见的操作之一。在输入文本时,就可以方便的设置文本的属性。

艺术体文本的输入:在工具箱中,选中文本工具 ,然后在绘图页面中适当的位置单击鼠标,就会出现闪动的插入光标,此时即可直接输入艺术体文本。

段落文本的输入:在工具箱中选定文本工具 后,在绘图页面中适当位置按住鼠标左键后拖动,就会画出一个虚线矩形框,此时即可在虚线框中直接输入文本。






技巧:在段落文本的输入中,按Enter键输入硬回车,按Shift+Enter键可插入软回车。

对于在其他的文字处理软件中已经编辑好的文本,只需要将其复制到Windows的剪贴板中,然后在CorelDRAW绘图页面中插入光标或段落文本框,按下【Ctrl】+【V】(粘贴)即可复制文本。


CorelDRAW还提供了一个将艺术体文本转换为曲线的功能命令转换为曲线命令。当艺术体文本转换成曲线后,用户就可以任意的改变艺术字的形状,真正实现随心所欲的任意效果。这样做还有一个好处就是,即使在其他的计算机上没有安装你所使用的艺术字体,也能显示出来,因为它已经变成了曲线图形了。

注意:艺术字转换成曲线后将不再具有任何文本属性,与一般的曲线图形一样,而且不能再将其转换为艺术字。所以在使用该命令改变字体形状之前,一定要先设置好所有的文本属性。

文字还可以适合指定路径 。

12. 交互式调和工具     

交互式调和工具是CorelDRAW的特效工具。从左到右分别是:交互式调和工具、交互式轮廓图工具、交互式变形工具、交互式阴影工具、封套工具、交互式立体化工具、交互式透工具。

交互式调和工具 :

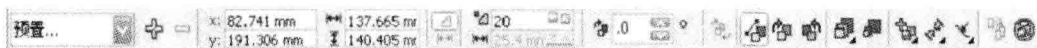



图1-21 交互式调和工具的属性栏

(1)单击交互式调和工具的属性栏中的路径属性  按钮,可以使选定的调和对象,按特定的路径进行调和。

(2)如果在路径按钮弹出的菜单中选择从路径中分离选项,可以使调和的起始对象和终止对象在路径上,而其他的过渡对象不覆盖路径。

(3)混合调和选项按钮的菜单栏中选择填满调和路径复选框可以使调和对象填满整个路径;选择(旋转所有对象)复选框,可以使调和的过渡对象在沿路径调和的同时产生旋转。