

走进大师课堂 学习软件技能

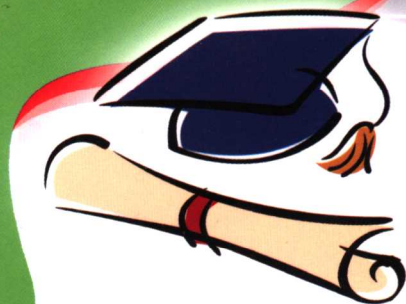
大师课堂

全记录

DGMOOK 总策划 张艳钗 等编著

中文版

CorelDRAW 12



1CD多媒体教学光盘

- ♥ **大师课堂**采用多媒体教学和图书相结合的形式，讲解实用操作，可以满足工作的实际需要。全新软件，全新方式，全新感受。
- ♥ 本书通过文字特效、卡通、动画、标志、广告设计等**百余个典型实例**由浅入深地介绍CorelDRAW 12强大的矢量绘图和位图处理功能。
- ♥ **光盘**以多媒体视频方式记录了实例制作的全过程并附赠实例效果图及源文件。



中国宇航出版社

走进大师课堂 学习软件技能

大师课堂

全记录

DGMOOK 总策划 张艳钗 等编著

中文版

CorelDRAW 12

江苏工业学院图书馆
藏书章



1CD多媒体教学光盘



中国宇航出版社

·北京·

内 容 简 介

CorelDRAW 是目前使用最普遍的矢量绘图及图像处理软件之一,该软件集图形绘制、平面设计、网页制作功能于一体,深受平面设计人员的青睐。

本书通过百余个实例全面而详细地介绍了 CorelDRAW 12 的基本图形、管理与组织对象、编辑对象、颜色填充与轮廓编辑、交互式处理、特殊效果处理、文本处理与位图处理等功能,以及 CorelDRAW 12 在基本图形设计、文字特效制作、卡通制作、动画设计、标志设计、广告宣传、插画造型设计等领域中的应用。

本书特点:结构严谨、内容翔实、范例丰富,可操作性强。

读者对象:CorelDRAW 12 初中级读者,广告、插画、包装设计以及图形图像处理等从业人员,高等院校平面设计专业和社会相关培训学校的学生。

光盘内容:光盘提供了本书各章实例素材、实例源文件和全部实例制作过程的多媒体视频演示文件,以方便读者学习使用。

版权所有 侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

中文版 CorelDRAW 12 大师课堂全记录/张艳钗等编著. —北京:中国宇航出版社,2005.8
ISBN 7-80218-007-4

I. 中... II. 张... III. 图形软件, CorelDRAW 12 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 086378 号

策划编辑 宫鸣宇 责任编辑 张丽花 封面设计 启特阳光 责任校对 刘冬艳

出版
发行

中国宇航出版社

社 址 北京市阜成路 8 号 邮 编 100830
(010)68768548

网 址 www.caphbook.com / www.aphit.com.cn

经 销 新华书店

发行部 (010)68371900 (010)88530478(传真)
(010)68768541 (010)68767294(传真)

技术支 (010)68193075

持电话 (010)68193073(传真)

承 印 北京智力达印刷有限公司

版 次 2005 年 8 月第 1 版

2005 年 8 月第 1 次印刷

规 格 787 × 1092

开 本 1/16

印 张 15.75 彩插 4 页

字 数 373 千字

书 号 ISBN 7-80218-007-4

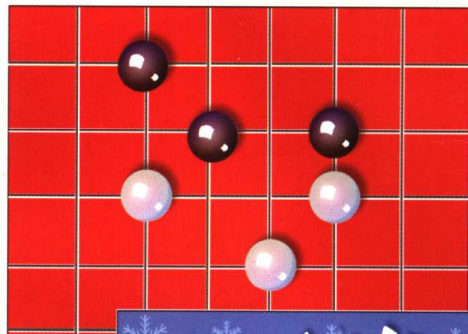
定 价 25.80 元(含 1CD)

本书如有印装质量问题,可与发行部调换



地毯 (见 2.4)

学习图纸工具和对象顺序调整等功能的应用

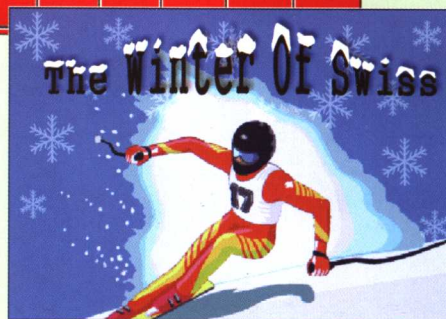


棋盘 (见 3.2)

学习对象顺序调整、对齐、分布设置、群组、锁定等功能的应用

雪花 (见 3.6)

学习焊接功能的应用



手提袋 (见 3.13.2)

学习复制、修剪、对齐、分布和变形等功能的应用



工作证 (见 4.4)

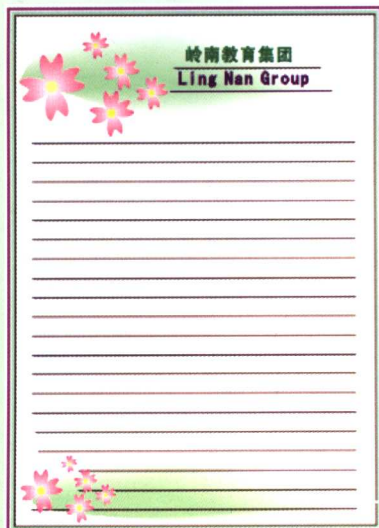
学习手绘工具、文本工具等功能的应用



水中世界 (见 4.6)

学习艺术笔工具、喷灌、图案填充工具及透明设置等功能的应用

实例欣赏



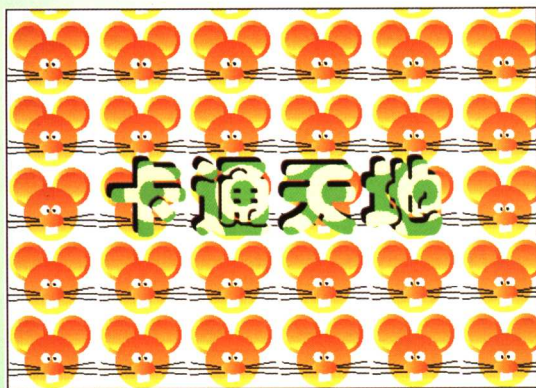
◀ 信纸设计 (见 4.9.1)

学习手绘工具、渐变填充工具、交互式调和工具、变形、复制等功能的应用



◀ 插花艺术设计 (见 4.9.2)

学习形状工具、渐变填充工具、艺术笔工具、修剪与焊接、旋转、复制等功能的应用

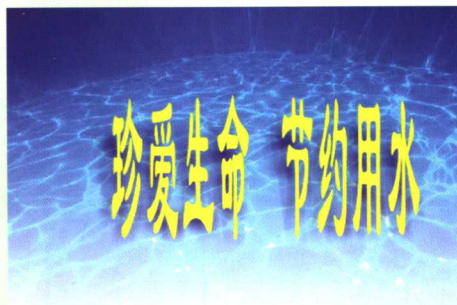


◀ 卡通天地 (见 5.3)

学习图案填充的使用方法和技巧

▶ 爱护水资源 (见 6.6)

学习交互式阴影工具的使用方法和技巧



◀ 香水瓶 (见 6.8.2)

学习渐变填充工具、交互式透明工具等功能的应用

▶ 美丽外衣 (见 7.4)

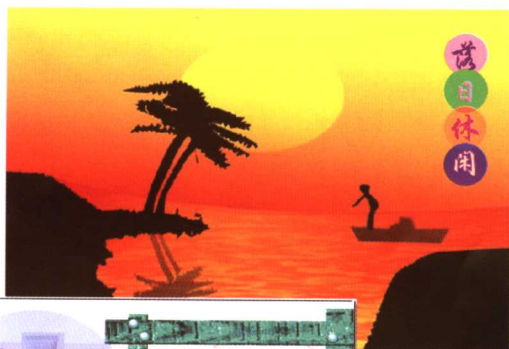
学习交互式变形工具、颜色添加透镜等功能的应用



实例欣赏

落日休闲（见 7.6）

学习自定义彩色图透镜的制作方法



化妆品宣传（见 7.12.2）

学习文本适合路径、透明度透镜及使用明亮透镜等功能的应用



雄鹰展翅（见 8.1）

学习在美术文字上添加特殊效果的方法和技巧



中国奥运（见 9.2）

学习改变位图颜色、颜色遮罩等功能的应用



艺术照片（见 9.5.2）

学习卷页滤镜、虚光滤镜、框架滤镜等功能的应用



地球仪（见 9.5.3）

学习位图转换、三维滤镜、封套效果及轮廓图设置等功能的应用

实例欣赏



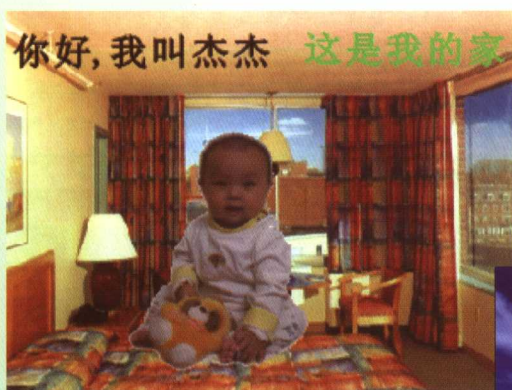
封面设计 (见 10.5)

学习条形码的制作方法和技巧



猜谜语 (见 10.7.2)

学习翻滚效果的制作方法



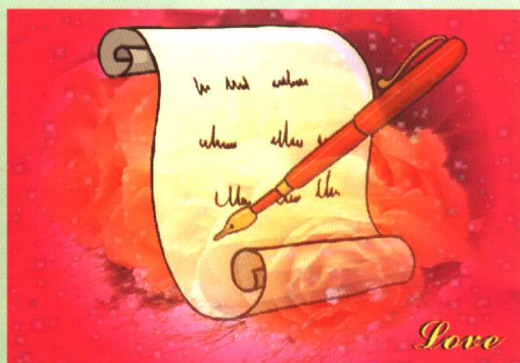
动画 (见 11.2)

学习时间轴面板、关键帧的设置、电影播放等功能的应用



电脑宣传 (见 11.4.1)

学习手绘工具、渐变操作、精确剪裁、立体化操作、渐变填充、图层样式、滤镜等功能的应用



情人卡 (见 12.1)

学习交互式透明工具、虚光滤镜、风滤镜、质点滤镜等功能的应用



空调广告 (见 12.3)

学习渐变工具、手绘工具、交互式调和工具等功能的应用

前 言

CorelDRAW 12 是 Corel 公司推出的一款功能强大、使用广泛的绘图软件,它不仅具有强大的矢量绘图功能,而且具有与专业位图处理软件相媲美的位图处理功能,其专业化的绘图与编辑修饰功能使异彩纷呈的设计表现形式及各种技法变得触手可及。另外,和它捆绑在一起的 CorelTRACE、Corel PHOTO-PAINT 及 Corel R.A.V.E. 等软件,可以满足位图转换为矢量图、图像编辑以及动画制作等方面的各项需求。

目前图书市场上介绍 CorelDRAW 12 的书籍很多,质量参差不齐,相当一部分出版物偏重于罗列知识点,而忽视实践性;有些以范例为主的书籍,在生动、创意方面往往有所欠缺,多有雷同现象。本书是以范例来系统讲解 CorelDRAW 12 功能的最新教材,书中所有范例由经验丰富的教师精心挑选和设计。读者通过实战训练,可以掌握 CorelDRAW 12 的高级应用技巧,激发创作的灵感,从而达到融会贯通、举一反三的效果。

本书通过百余个实用而经典的范例,以书和多媒体教学光盘相结合的形式,由浅到深、循序渐进地介绍了中文版 CorelDRAW 12 的基本功能、新增功能以及各种工具的使用。书中范例涵盖了基本图形制作、文字特效制作、卡通制作、动画设计、标志设计、广告宣传、插画造型等不同设计领域的应用。如情人卡制作、药品包装盒设计、空调广告设计等范例,综合应用了 CorelDRAW 12 的基本绘图、特效制作、交互式处理等功能。通过本书学习,能够了解 CorelDRAW 12 在图形设计方面的强大功能,熟练使用文本输入、格式设置、字体大小设置、文字转换为曲线、文字特效等文字操作,掌握颜色填充、交互式透明、交互式调和、交互式变形等高级功能的应用。

本书由作者总结多年的宝贵实践经验编写而成,其最大特点是结构严谨、内容翔实、范例丰富,可操作性强。按照范例中的操作步骤,就可以轻松地制作出完整的作品。

本书既是一本具有参考价值的 CorelDRAW 范例工具书,又是一本指导性的教科书,也可作为自学手册,对广告创意设计、平面设计以及网页制作等人员有极大的参考价值。

本书由张艳钗执笔,另外邓龙裕、杨华豪、邝雪明、莫光华、李艳、王永刚、李建峰、尹立海、韩天愈等也参与了部分编写工作。书中错误在所难免,希望广大读者朋友批评指正。

编 者

目 录

第 1 章 CorelDRAW 12 的操作基础 1	2.7 实战训练 31
1.1 概述..... 1	2.7.1 简易信封制作..... 31
1.2 运行环境..... 1	2.7.2 个性标志设计..... 32
1.3 工作界面介绍..... 1	2.8 小结..... 34
1.4 新增功能介绍..... 4	第 3 章 对象的选取和组织 35
1.4.1 智能绘图工具..... 4	3.1 对象的选取与复制——LOGO 制作..... 35
1.4.2 动态向导..... 4	3.2 对象组织——棋盘制作..... 37
1.4.3 导出 Office 文档..... 4	3.3 缩放对象——蝴蝶花制作..... 40
1.4.4 捕捉目标工具..... 5	3.4 旋转对象——扑克牌制作..... 41
1.4.5 数字图像处理软件 Corel PHOTO-PAINT 12..... 5	3.5 倾斜和镜像对象——飞行物制作..... 44
1.4.6 Corel R.A.V.E. 3..... 5	3.6 焊接对象——雪花制作..... 46
1.5 环境设置和优化..... 5	3.7 修剪对象——笑脸制作..... 48
1.5.1 工作区设置..... 5	3.8 相交对象——卡通猫头鹰制作..... 50
1.5.2 页面设置..... 7	3.9 简化对象——HP 标志制作..... 52
1.5.3 辅助线设置..... 9	3.10 后减前对象——嘉宝莉标志制作..... 53
1.5.4 网格设置..... 11	3.11 前减后对象——P4 处理器标志设计..... 55
1.5.5 标尺设置..... 12	3.12 结合和拆分对象——动感背景制作..... 57
1.6 文件的基本操作..... 13	3.13 实战训练..... 59
1.6.1 软件的启动..... 13	3.13.1 飘带设计..... 60
1.6.2 新建文件..... 14	3.13.2 手提袋制作..... 62
1.6.3 打开文件..... 15	3.14 小结..... 66
1.6.4 保存文件..... 15	第 4 章 对象的编辑 67
1.6.5 退出文件..... 16	4.1 形状工具——卡通帽制作..... 67
1.7 创作前的构思与案例欣赏..... 16	4.2 刻刀工具——精品设计..... 70
1.7.1 创作前的构思..... 17	4.3 橡皮擦工具、粗糙笔刷和涂抹笔 刷——铁道标志设计..... 71
1.7.2 经典案例欣赏..... 17	4.4 手绘工具——工作证制作..... 74
1.8 小结..... 18	4.5 贝塞尔工具——工作服制作..... 76
第 2 章 基本绘图工具的使用 19	4.6 艺术笔工具和 3 点曲线工具——水 中世界制作..... 78
2.1 矩形工具——花纹制作..... 19	4.7 钢笔工具和多点线工具——邀请函 制作..... 80
2.2 椭圆工具——拼图设计..... 21	4.8 度量工具和交互式连线工具——爱 心制作..... 83
2.3 多边形工具——足球设计..... 22	4.9 实战训练..... 85
2.4 图纸工具——地毯制作..... 24	
2.5 螺旋形工具——彩带制作..... 25	
2.6 外形工具的使用——流程图设计..... 27	

4.9.1 信纸设计.....	85	7.7 鱼眼透镜与放大透镜——超媒体大 课堂制作.....	147
4.9.2 插花艺术设计.....	89	7.8 热图透镜——变色气球制作.....	149
4.10 小结.....	94	7.9 反显与灰度浓淡透镜——礼帽上花 纹制作.....	150
第 5 章 颜色填充和轮廓编辑.....	95	7.10 透明度透镜——培训方案制作.....	152
5.1 标准填充——铅笔制作.....	95	7.11 线框透镜——蝴蝶线条制作.....	154
5.2 渐变填充——巧克力制作.....	99	7.12 实战训练.....	154
5.3 图案填充——卡通天地制作.....	102	7.12.1 时光隧道制作.....	154
5.4 纹理填充——神秘太空制作.....	105	7.12.2 化妆品宣传制作.....	157
5.5 PostScript 填充和轮廓工具——鼠标 垫制作.....	108	7.13 小结.....	160
5.6 吸管和油漆桶工具——大嘴青蛙制 作.....	110	第 8 章 文本处理.....	161
5.7 交互式填充和交互式网格填充——蝴 蝶制作.....	112	8.1 添加美术文本——雄鹰展翅制作.....	161
5.8 实战训练.....	114	8.2 添加段落文本——饮食和健康制作.....	162
5.8.1 书签设计.....	114	8.3 将文字转换为曲线——曲线文字制 作.....	164
5.8.2 光盘制作.....	116	8.4 使文本适合路径——路径文字制作.....	165
5.9 小结.....	118	8.5 实战训练.....	168
第 6 章 交互式工具的应用.....	119	8.5.1 火焰字效果.....	168
6.1 交互式调和工具——珍珠心制作.....	119	8.5.2 透明字效果.....	169
6.2 交互式轮廓图工具——瓷砖花纹 制作.....	121	8.5.3 发光字制作.....	171
6.3 交互式变形工具——花瓣寄语制作.....	122	8.6 小结.....	173
6.4 封套——法国香水广告制作.....	125	第 9 章 位图处理.....	174
6.5 交互式立体化工具——相框制作.....	126	9.1 位图转换——Windows 标志制作.....	175
6.6 交互式阴影工具——爱护水资源 制作.....	129	9.2 颜色遮罩——中国奥运制作.....	178
6.7 交互式透明工具——玻璃球制作.....	131	9.3 亮度/对比度/强度和伽码值——曝光 照片制作.....	180
6.8 实战训练.....	134	9.4 颜色平衡和色度/饱和度/光度——盈 彩美居制作.....	182
6.8.1 爆炸效果.....	134	9.5 实战训练.....	184
6.8.2 香水瓶制作.....	135	9.5.1 浮雕字效果.....	184
6.9 小结.....	137	9.5.2 艺术照片制作.....	186
第 7 章 使用特殊效果.....	138	9.5.3 地球仪制作.....	188
7.1 透视效果——多面体设计.....	138	9.6 小结.....	193
7.2 精确剪裁——图案字制作.....	140	第 10 章 CorelDRAW 12 的高级应 用.....	194
7.3 使明亮透镜——部位特写制作.....	141	10.1 插入 Internet 对象——用户信息 输入单制作.....	194
7.4 颜色添加透镜——美丽外衣制作.....	143	10.2 创建 HTML 文档——名画一族 制作.....	195
7.5 色彩限度透镜——新年快乐制作.....	144		
7.6 自定义彩色图透镜——落日休闲 制作.....	145		

10.3 导入/导出文件——倒影字效果制作	198
10.4 插入新对象——手写签名制作	200
10.5 条形码制作——封面设计	201
10.6 翻滚效果制作——百草园设计	205
10.7 实战训练	207
10.7.1 证书申请系统制作	208
10.7.2 猜谜语制作	209
10.8 小结	211
第 11 章 结合其他软件的应用	212
11.1 Corel PHOTO-PAINT 12——甲壳虫制作	212
11.2 Corel R.A.V.E. 3——动画制作	216

11.3 Corel CAPTURE 12 和 CorelTRACE 12——水彩效果制作	219
11.4 实战训练	220
11.4.1 电脑宣传制作	220
11.4.2 卷轴画设计	227
11.5 小结	231
第 12 章 CorelDRAW 12 综合应用实例	232
12.1 情人卡制作	232
12.2 药品包装设计	234
12.3 空调广告设计	242
12.4 小结	246

第1章 CorelDRAW 12 的操作基础

CorelDRAW 是一个以矢量为主的综合性绘图软件,利用它可以创作出想像中的任何超现实“电脑特技”作品。虽然 CorelDRAW 的功能很强大,看起来也很复杂,但是深入地了解它,将会发现 CorelDRAW 的使用简单方便,现在就来认识一下它吧!

1.1 概述

在矢量绘图的领域中,CorelDRAW 一直占有一席之地,随着时间的推移和市场需求,现在已更新至 CorelDRAW 12 版本,它在原来的版本基础上又增加了许多新的功能。它应用范围广,并有着其他软件无法比拟的优点,因此被越来越多的设计人员应用。使用 CorelDRAW 12 制作和设计作品,不仅得心应手,还会在创作的过程中,从它那里得到设计灵感。

CorelDRAW 12 图像软件包提供给用户 3 个引人注目的应用程序,分别是 CorelDRAW 12 (插图、页面排版和矢量绘图程序),Corel PHOTO-PAINT 12 (数字图像处理程序)和 Corel R.A.V.E. 3 (动画创建程序),在后面章节中会详细介绍,这里不再赘述。

1.2 运行环境

各种版本的 CorelDRAW 对硬件的要求都有不同,版本越高对硬件的配置要求也就越高,图形显示的效果也就越好,下面建议安装 CorelDRAW 12 的硬件配置要求。

- CPU: 推荐使用 Pentium II 以上的 CPU。
- 内存: 至少需要 64Mbyte, 建议使用 128Mbyte 以上的内存。
- 显卡: 支持 16 位增强色或真彩色。
- 硬盘: 至少需要 3~5Gbyte, 内存和硬盘空间越大, 图像处理速度越快。
- 显示器: VGA, 256 色以上。
- 操作系统: Windows XP 或 Windows 2000。

如果计算机达不到以上硬件配置要求,则在处理图片过程中经常会出现死机现象。准备工作做好后,下面就来揭开 CorelDRAW 12 的神秘面纱。

1.3 工作界面介绍

如果是初学者,需要先学习本节内容。CorelDRAW 12 窗口可分为 11 个区域,特定的区域有其特定的功能集成在里面,为了让读者看得更明白,将界面划分如图 1-1 所示。

- 标题栏: 显示当前应用程序名称,当图像窗口最大化显示时,则会显示 CorelDRAW 的版本和当前绘制的图形文件的名称。在标题栏的右边是控制按钮 , 分别为最小化、向下还原和关闭窗口按钮。
- 菜单栏: CorelDRAW 12 包括 11 个菜单,系统的大部分功能都藏匿于菜单中,每个菜单中都带有一组命令,用于执行 CorelDRAW 的图像处理操作,如图 1-2 所示。

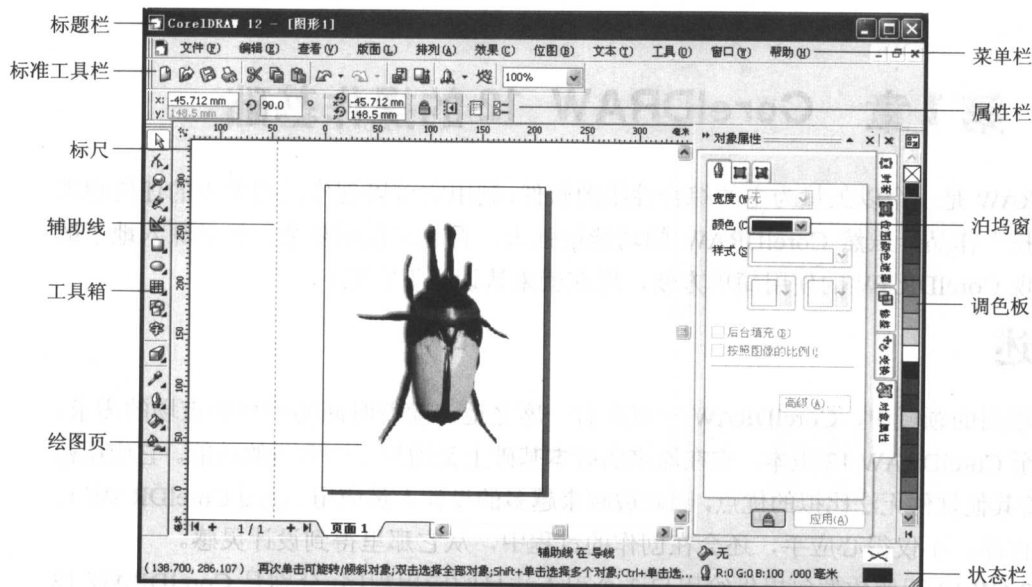


图 1-1 CorelDRAW 操作界面

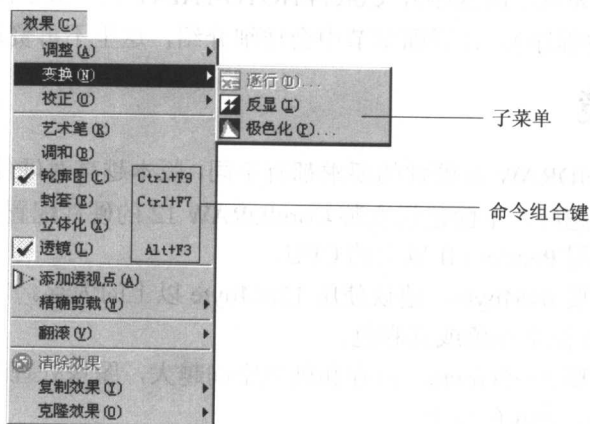


图 1-2 打开的菜单示例

- **标准工具栏**：在标准工具栏中集中了常用的菜单命令，它们以按钮的方式放置其中，方便用户使用，可节省操作时间，如图 1-3 所示。

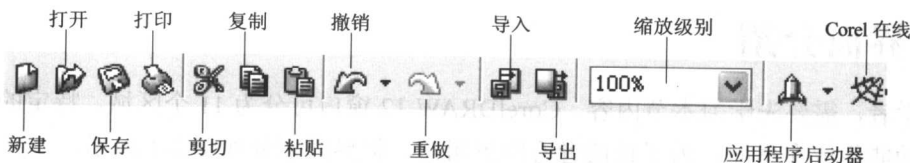


图 1-3 标准工具栏

- **工具箱**：工具箱位于页面的最左侧，工具箱中收藏了各种基本绘图工具，单击工具按钮即可选择使用这些工具。如果工具按钮的右下角显示一个黑色小三角按钮，这表明该工具中还有与之相关联的工具，要显示这些工具可以移动鼠标到它上面，单击小三角按钮会显示出其他工具。下面列出了工具栏中所有的对象，如图 1-4 所示。

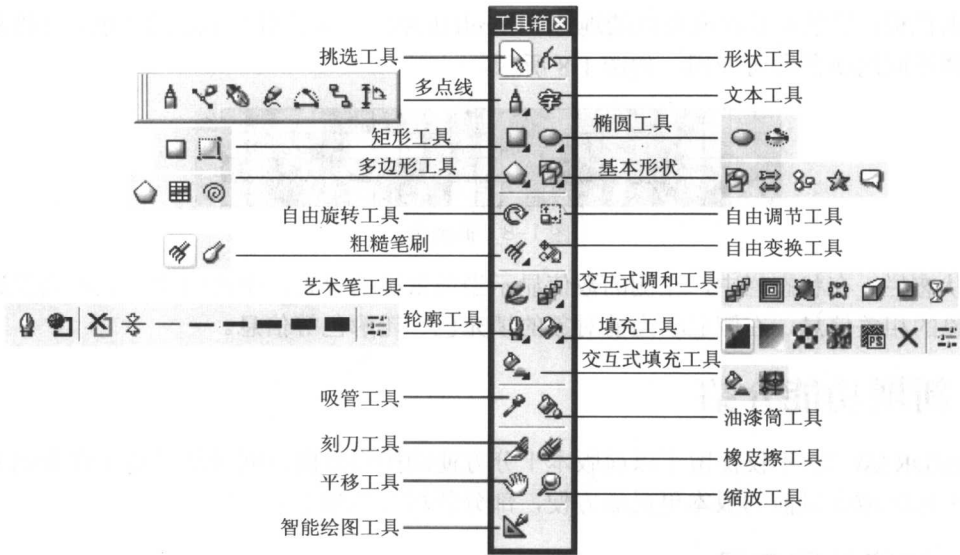


图 1-4 工具箱

- 属性栏：属性栏的信息与所选取的物件或所使用的工具相关联。选取不同的物件或使用不同的工具，属性栏的信息将会跟着变化，如选定矩形工具，它的属性栏信息显示如图 1-5 所示。

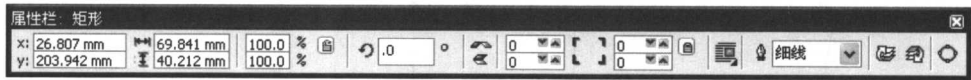


图 1-5 属性栏

- 标尺：标尺与辅助线相似，是精确绘制图形不可缺少的工具之一，X、Y 轴方向都有标尺。在标尺的起始原点处拖动鼠标可以重新确定标尺的起始原点。
- 辅助线：在 CorelDRAW 中可以由标尺处拖出任意条辅助线来确定物件的相对位置，安排图形和确定其大小，如图 1-6 所示。
- 页面：设定打印纸张的大小，在页面中的图形才会被正确打印。
- 泊坞窗：提供了更方便的操作和组织管理对象的方式，如图 1-7 所示。

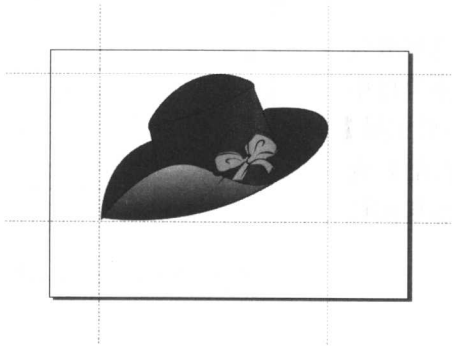


图 1-6 辅助线

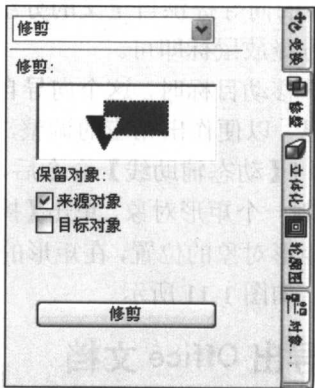


图 1-7 泊坞窗

- 调色板：调色板是存放颜色的地方。CorelDRAW 提供了相当丰富的颜色，直接从中选择不同的颜色即可应用，如图 1-8 所示。

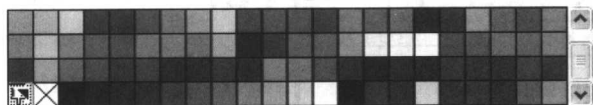


图 1-8 调色板

- 状态栏：在状态栏中，左侧的数值显示当前鼠标的位置，中间的文字显示当前选择对象的相关信息，右侧显示当前对象的填充色、轮廓色等信息。

1.4 新增功能介绍

CorelDRAW 12 不仅保留了以前版本十分方便的操作界面，同时还增加了许多强大的功能，其工作区域比以前的版本更灵活方便，部分新增功能如下。

1.4.1 智能绘图工具

智能绘图工具能自动识别许多形状，包括圆形、矩形、箭头和平行四边形等。它能平滑曲线，最小化完美图像的操作步骤，如：利用智能绘图工具在工作区中随意绘制一个矩形，智能绘图工具能自动识辨出矩形，效果如图 1-9、图 1-10 所示。

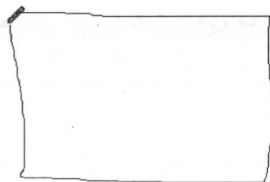


图 1-9 手绘矩形

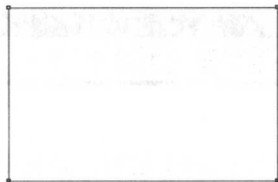


图 1-10 自动识别矩形

1.4.2 动态向导

动态向导可以将对象的绘制或移动操作在瞬间完成。当动态向导打开后，临时向导出现在绘图的目标捕捉点上，新的向导提供自定义的分组标号，移动光标到合适的地方释放鼠标即可。

当用户移动目标时，这个向导自动改变，立刻分发重要的信息，以便作出相应的调整，如：执行菜单栏中的【查看】|【动态辅助线】命令后，利用【矩形工具】按钮绘制一个矩形对象，单击【挑选工具】按钮选择并调整矩形对象的位置，在矩形的旁边会显示移动边界的信息，如图 1-11 所示。

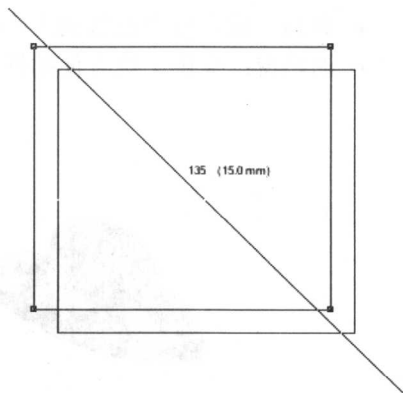


图 1-11 设置动态向导功能

1.4.3 导出 Office 文档

该功能可以将 CorelDRAW 12 中创作的作品导出为 Office 文档。通过它可以容易的进

行预览和导入文本文件、幻灯片、电子表格文件，不用担心兼容性问题。

1.4.4 捕捉目标工具

利用捕捉目标工具能够节省设计者宝贵的时间，在制作作品时，可以快速精确地修改目标。通过捕捉目标工具捕捉的物体区域可得到实时的反馈信息，包括节点、交叉点、中点、象限、切线、垂直线、物体和线的边缘、中心、文本基线和可打印区域。

1.4.5 数字图像处理软件 Corel PHOTO-PAINT 12

数字图像处理软件 Corel PHOTO-PAINT 12 也有重大变化，该软件有漂亮直观的用户界面，其调色板和菜单项都作了重新安排，还有可感知上下文高级模式的简化属性条，以防止界面混乱。利用图像的拼接功能可以将所收集到的图片组成一个 360° 的全景图像。

1.4.6 Corel R.A.V.E. 3

R.A.V.E.是由英文 Real Animated Vector Effects 几个单词的首字母组合而成，翻译成中文叫做“真实动画矢量效果”，它是一个集成网络图像和动画的软件程序。它可以制作网络动画，包括滚动效果和 Flash 的 SWF 动画。该软件也支持“符号”功能，它所生成的 Flash 文件尺寸更小，增强的 Flash 过滤器能够更大的压缩动画，生成的文件更适合于网络的应用。

1.5 环境设置和优化

在绘图之前，最重要的一点就是要设定参数，如果绘图要打印时，参数的设置就显得很重要，假如参数设定不当，会导致打印效果不佳。参数设置在选项对话框中设置，如图 1-12 所示。

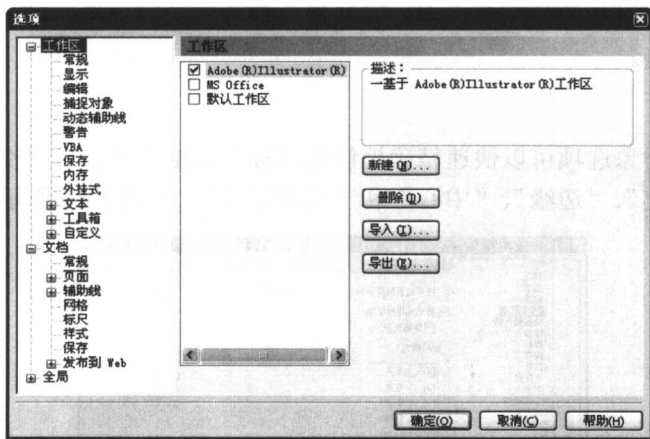


图 1-12 选项对话框

1.5.1 工作区设置

工作区设置的内容包括常规、显示、编辑、捕捉对象、动态辅助线、警告、保存、内存等。下面介绍几个常用的参数设置方法。

1. 常规

通过常规选项可以设置对象的“撤销次数”、“对话框显示”、“分辨率”等参数,如图 1-13 所示。

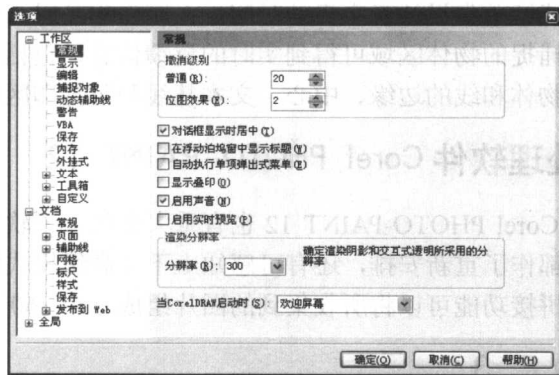


图 1-13 设置常规选项

下面介绍常规选项中的几个重要参数。

- **撤销级别**: 制作一个成功的作品不可能一步到位,可能需要反复的斟酌、比较,这就难免要使用撤销操作,当修改设置的作品和前面设置的相比较,感觉不满意的时候,可以使用撤销的快捷键 **Ctrl+Z** 键来完成,系统默认普通对象的撤销次数是 20 次,位图效果的撤销次数为 2 次,用户可以根据需要自行设置。
- **对话框显示时居中**: 通过设置该选项,可以设置系统每次弹出的提示对话框是否需要设置居中显示,如果选中了该选项,则对话框会显示在页面的中间。
- **启用声音**: 通过该选项可以设置是否需要声音提示。例如,当关闭对话框时,如果选择了该选项,则执行关闭操作时会有声音提示。
- **分辨率**: 设置对象的显示分辨率,默认最大值为 300,分辨率越大图像越清晰,但是显示速度越慢。

2. 捕捉对象

通过设置捕捉对象选项可以快速精确地修改目标,包括“节点”、“交点”、“中点”、“象限”、“相切”、“正交”、“边缘”、“中心”和“文本基线”,如图 1-14 所示。

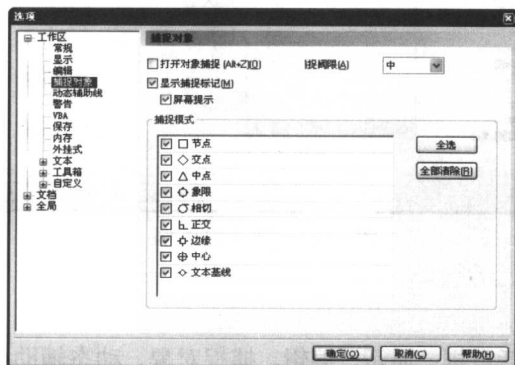


图 1-14 设置捕捉对象选项