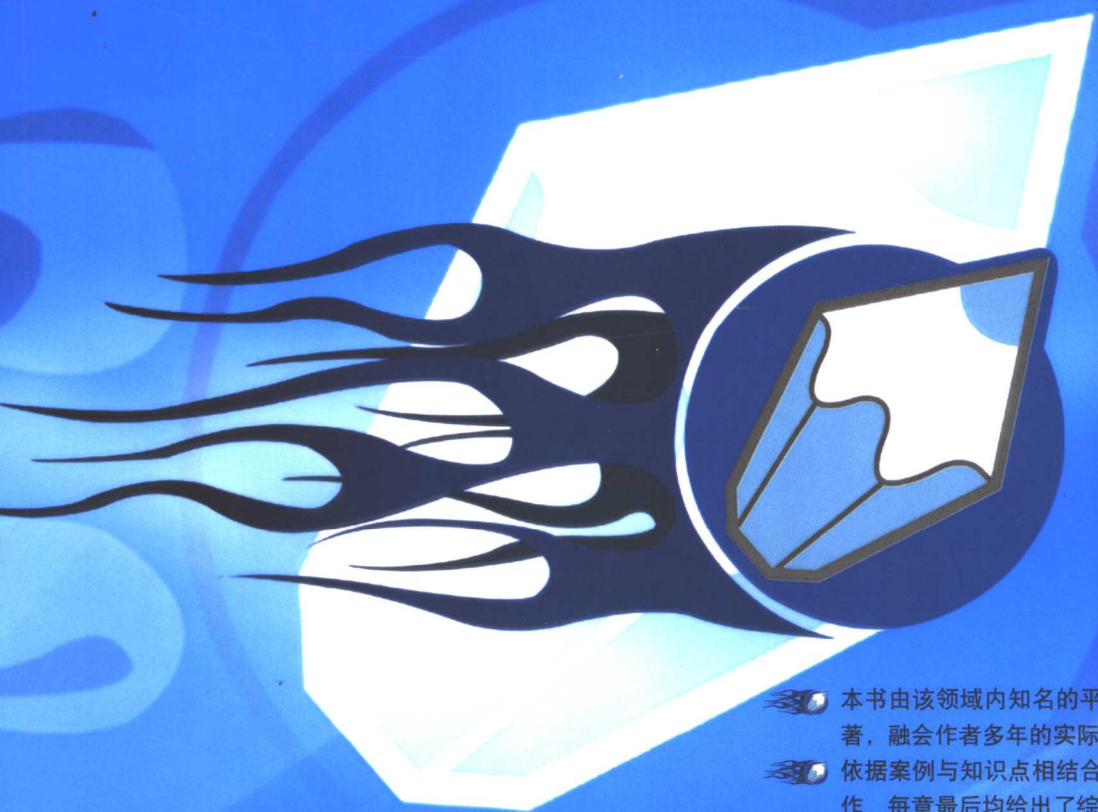


完全征服手册系列

历经6年成就的经典畅销品牌



- 本书由该领域内知名的平面设计专家精心编著，融会作者多年的实际设计经验
- 依据案例与知识点相结合的最佳学习模式写作，每章最后均给出了综合性案例
- 内容系统详细，知识结构合理，案例丰富多样，注重基础知识与实际操作相结合
- 大量商业案例与课后练习，适合平面、插画、VI设计等不同层次读者学习参考

CorelDRAW 12

完全征服手册



本书附赠光盘中包含书中所讲案例
和课后习题涉及的相关图片和素材

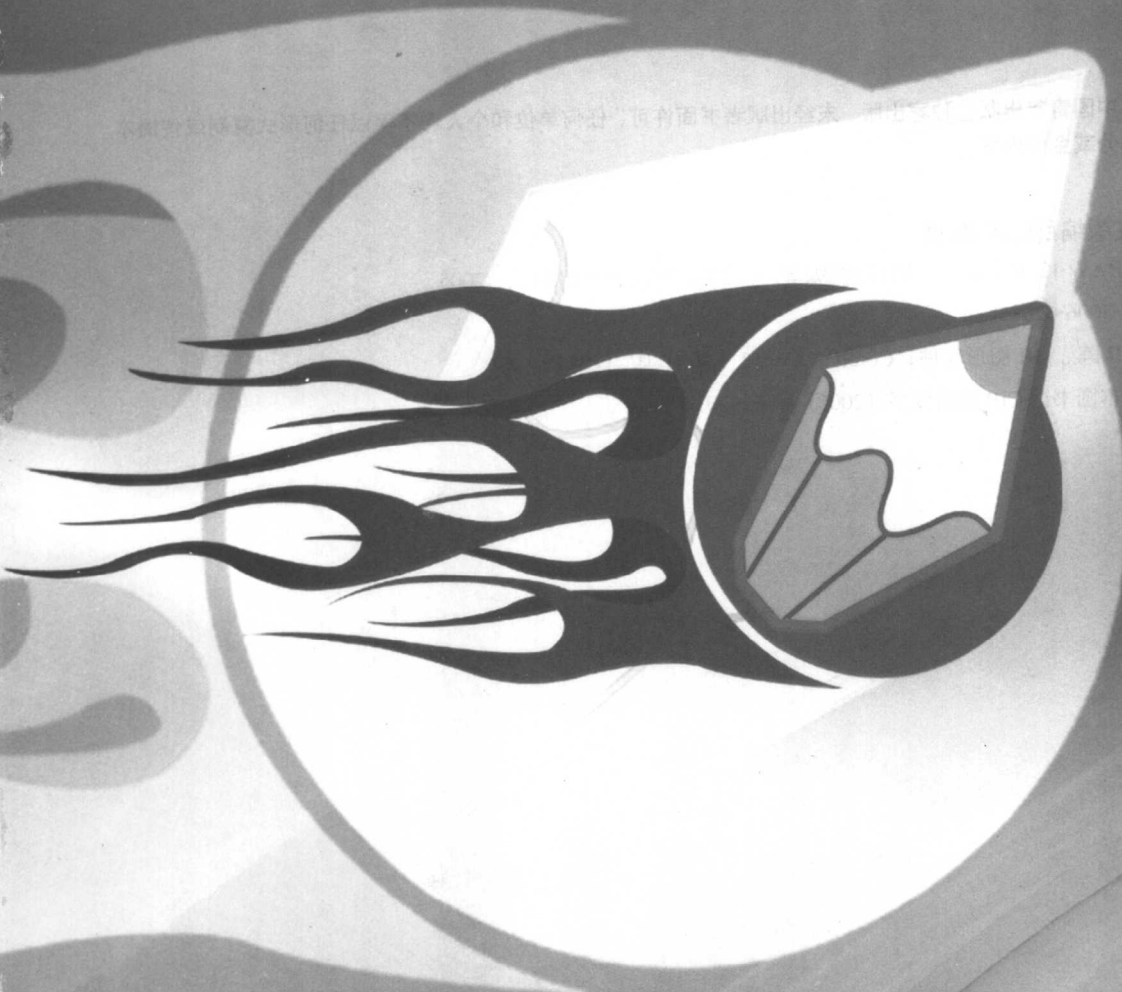
陈 博 / 编著



中国青年出版社

中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>



CorelDRAW 12

完全征服手册

陈 博 / 编著



中国青年出版社
中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可，任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 12 完全征服手册 / 陈博编著. —北京：中国青年出版社，2005

ISBN 7-5006-6208-4

I. C... II.陈... III.图形软件，CorelDRAW 12—手册 IV. TP391.41-62

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2005）第 029303 号

书 名：CorelDRAW 12 完全征服手册

编 著：陈 博

出版发行：中国青年出版社

地址：北京市东四十二条 21 号 邮政编码：100708

电话：(010) 84015588 传真：(010) 64053266

印 刷：北京兴达印刷有限公司

开 本：787 × 1092 1/16 印 张：24.25

版 次：2004 年 6 月北京第 1 版

印 次：2004 年 6 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 7-5006-6208-4/TP · 455

定 价：38.00 元（附赠 1CD）

前

言

CorelDRAW自推出就深受平面设计人员和图形图像爱好者的喜爱，是当今最流行的矢量图形软件之一。新推出的 CorelDRAW 12 是 Corel 公司精心为广大美术设计人员、页面排版人员等开发的一个强大的创意软件包，包括 CorelDRAW 12 插图、页面排版和矢量绘图程序、Corel Photo-Paint12 数字图像处理程序和 Corel R.A.V.E 3 动画创建程序。

CorelDRAW 12 的问世，使其在商业插画、工业设计、排版整合、网页制作和发布、VI 设计等领域占据了更加重要的位置。本书对 CorelDRAW 12 中文版进行了全面系统的讲解，全书共分为 12 章，每 1 章都是依据最佳的学习模式，即案例结合知识点的方法进行写作，并且在每 1 章的最后，都给出有关本章知识的综合性案例，以帮助读者从整体上把握章节知识的结构和体系。另外，还给出了文字和图形习题，希望读者能够参考图形习题多加练习。因此，学习软件的关键在用！

本书案例丰富多样，包括标志和 VI 系统、商业美术插画、工业设计效果图、宣传单页、网页按钮等，在写作的结构上，注重基础知识和实际商业案例相结合的方法，使用了很多成熟的商业作品作为本书的案例，比如在基本图形章节中讲解了 LG 公司的 Logo 和奥运五环的 Logo 设计等，在曲线编辑的章节讲解了一个时尚的杂志插画：牛仔裤，在最后综合案例一章首先讲解了美国 Invitrogen 公司的 VI 设计系统，让读者能够了解和掌握使用 CorelDRAW 12 制作 VI 系统的流程和方法，然后绘制了一个商业的时尚女孩插画，最后是一个漂亮的宣传单页的制作案例，这些实际的商业案例相信对读者有很好的指导作用。希望读者不仅仅能从本书中学到实用的软件操作技巧，更希望读者能从丰富多样的商业案例中体会到商业案例的特点和设计思路。比如大部分案例都不是停留在案例本身的效果上，而是给出这个案例如果应用在商业作品中应该是怎样的一个场合和方向，以及这个案例最终会成为怎样一个完整的商业作品中的一小部分，如 12 章综合案例中的 Invitrogen 公司 VI 设计系统就是这样的一个典型案例。而这里仅带领读者完成了标志的绘制过程，剩下的部分如包装和宣传手册等我仅仅给出了制作思路，这样就要求读者自己能够继续举一反三地去完成它们！

本书在写作过程中得到了很多朋友的帮助，他们提供给本书部分漂亮专业的商业案例。父母一直以来的关心也在精神上给我带来非常大的支持和鼓励。由于时间仓促，本书中不免有疏忽和不足的地方，恳请读者指正，以期共同提高和进步。

作 者

2005 年 5 月

目 录

第1章 CorelDRAW 12 概述

1.1 软件基本概念和应用方向	1
1.1.1 CorelDRAW 12 的应用领域	1
1.1.2 CorelDRAW 12 的特点和优势	2
1.1.3 CorelDRAW 12 的系统要求	3
1.1.4 CorelDRAW 12 的组成	3
1.2 图像基本知识	4
1.2.1 位图	4
1.2.2 矢量图	4
1.3 CorelDRAW 软件的安装和启动	5
1.3.1 安装	5
1.3.2 启动	8
1.4 新版本功能介绍	8
1.4.1 新增的智能绘图工具	8
1.4.2 新增的动态辅助线	9
1.4.3 增强的捕捉目标工具	10
1.4.4 新的文本特性	11
1.4.5 新的 Unicode 支持	11
1.4.6 新的导出 Office 特性	11
1.4.7 新的微量修饰笔刷	11
1.5 本章小结	12
练习题	12

第2章 CorelDRAW 12 基本操作

2.1 界面初识	13
2.1.1 欢迎界面	13
2.1.2 界面结构	15
2.1.3 自定义界面	17
2.2 基本文件操作	19
2.2.1 新建文件	19
2.2.2 打开文件	19
2.2.3 保存文件	20
2.2.4 设置页面背景	20

2.3 查看和修改预置文件	21
2.3.1 设置撤消步骤的次数	21
2.3.2 设置自动备份存档	21
2.3.3 设置运行软件的内存	22
2.4 辅助绘图工具的概念和使用	23
2.4.1 标尺	23
2.4.2 辅助线	25
2.4.3 网格	26
2.4.4 对齐网格和辅助线	27
2.5 控制视图	28
2.5.1 使用工具控制视图	29
2.5.2 使用快捷键控制视图	30
2.5.3 设置页面显示模式	30
2.6 本章小结	32
练习题	33

第3章 基本图形工具的使用

3.1 绘制基本几何图形工具	35
3.1.1 矩形和点矩形工具	35
3.1.2 椭圆形和点椭圆工具	38
3.1.3 案例：惠普公司标志	39
3.1.4 多边形工具	42
3.1.5 图纸工具	43
3.1.6 螺旋线工具	43
3.1.7 基本形状工具组	44
3.2 修改和编辑对象的填充色和轮廓色	44
3.2.1 设置对象的填充色	45
3.2.2 设置对象的轮廓色	46
3.2.3 使用吸管工具和油漆筒工具	49
3.2.4 案例：标志图形	49
3.3 选择对象	52
3.3.1 选取单个对象	52
3.3.2 加选和减选对象	53

3.3.3 框选对象	53
3.3.4 顺序选择对象	53
3.3.5 接触式选取对象	54
3.3.6 选取重叠对象	54
3.3.7 案例: LG 标志	54
3.4 案例: 艺术挂旗	57
3.5 本章小结	63
练习题	64

第4章 绘制曲线

4.1 绘制直线和曲线	65
4.2 贝塞尔工具	66
4.3 案例: 手形标志图形	68
4.4 艺术笔工具	72
4.5 案例: 图形标签	74
4.6 钢笔工具	75
4.7 多点线工具	76
4.8 3点曲线工具	76
4.9 控制绘图曲线	76
4.10 案例: 牛仔褲	79
4.11 本章小结	86
练习题	86

第5章 控制各种元素

5.1 复制对象	89
5.1.1 最基本的复制命令	89
5.1.2 再制	89
5.1.3 案例: 世界遗产系统标志	90
5.1.4 使用右键复制	93
5.1.5 复制对象属性	93
5.1.6 将对象复制到图形的内部	94
5.2 对象的群组和结合	96
5.2.1 群组和解组对象	96
5.2.2 结合和拆分对象	97
5.3 对象的排列	97
5.4 对象的对齐和分布	98
5.4.1 对象的对齐	98
5.4.2 对象的分布	99
5.5 锁定和解锁对象	99

5.6 案例: 一幅艺术插图	100
5.7 本章小结	117
练习题	118

第6章 图形的高级设定和变化

6.1 图形的修整	119
6.1.1 焊接	120
6.1.2 修剪	120
6.1.3 相交	121
6.1.4 简化	121
6.1.5 前减后	121
6.1.6 后减前	122
6.1.7 案例: 机械公司标志	122
6.1.8 案例: 奥运五环	124
6.2 图形的变换	127
6.2.1 位置	127
6.2.2 案例: 标志图形	128
6.2.3 旋转	129
6.2.4 案例: 方向盘	130
6.2.5 比例和镜像	133
6.2.6 案例: Macromedia 标志	134
6.2.7 大小	135
6.2.8 案例: 太极标志	136
6.2.9 倾斜	138
6.2.10 案例: “Think Outside” 标志	139
6.2.11 案例: 标志图形	140
6.2.12 案例: 一个设计工作室标志	147
6.3 本章小结	148
练习题	149

第7章 填充对象效果和应用颜色

7.1 色彩模式	151
7.1.1 RGB 色彩模式	151
7.1.2 CMYK 色彩模式	152
7.1.3 Lab 色彩模式	152
7.1.4 灰度色彩模式	153
7.2 各种填充的效果	153
7.2.1 颜色填充	154
7.2.2 渐变填充	161

7.2.3 图案填充	166	9.2 案例：艺术邮票	231
7.2.4 纹理填充	171	9.3 透明效果	235
7.2.5 PostScript 纹理填充	172	9.3.1 创建透明效果	235
7.3 案例：音箱绘制	172	9.3.2 调整透明效果	235
7.4 交互式网格填充	181	9.4 案例：水晶按钮	237
7.5 本章小结	182	9.5 封套效果	239
练习题	182	9.5.1 创建封套变形效果	240
第8章 处理文字		9.5.2 编辑封套	240
8.1 文字处理基本概念	185	9.6 立体效果	241
8.1.1 输入美术文本	185	9.6.1 创建立体化效果	241
8.1.2 输入段落文本	186	9.6.2 编辑立体化效果	241
8.1.3 引入外部文本	186	9.7 案例：立体齿轮	242
8.1.4 文字横竖排的切换	187	9.8 变形效果	246
8.1.5 美术文本与段落文本的转换	187	9.9 案例：盆花	247
8.1.6 在对象中输入文本	188	9.10 轮廓图效果	248
8.1.7 链接文本框	188	9.10.1 创建轮廓图	249
8.1.8 沿路径输入文本	189	9.10.2 设置轮廓图颜色	249
8.2 字符的基本属性	192	9.10.3 分离与清除轮廓图	250
8.2.1 设置字体及字号	192	9.11 阴影效果	250
8.2.2 使用“格式化”文本对话框	192	9.11.1 创建阴影效果	250
8.3 案例：泰勒公司标志	195	9.11.2 编辑阴影	251
8.4 段落属性的设置	199	9.11.3 分离和清除阴影	251
8.5 文本转为曲线	201	9.12 使用擦除工具	252
8.6 对文本应用封套	208	9.13 涂抹笔刷工具	252
8.7 文本绕图效果	210	9.14 使用粗糙笔刷工具	253
8.8 礼品包装纸设计	215	9.15 使用删除虚设线工具	254
8.9 本章小结	223	9.16 本章综合案例：卡通小电视机	255
练习题	224	9.17 绘制卡通形象	260
第9章 高级的图形效果		9.18 本章小结	268
9.1 调和效果	225	练习题	268
9.1.1 创建调和效果	225	第10章 处理位图	
9.1.2 编辑调和效果	225	10.1 导入位图	269
9.1.3 改变调和路径	228	10.1.1 导入时“裁剪”位图	269
9.1.4 使用调和泊坞窗创建和修改调和效果	229	10.1.2 重新取样位图	270
9.1.5 分离调和对象	229	10.2 编辑位图	271
9.1.6 清除调和效果	230	10.2.1 缩放和修剪位图	271
		10.2.2 旋转和倾斜位图	272



10.2.3 位图颜色遮罩	272	10.7.7 轮廓图	305
10.3 案例：商品标签	274	10.7.8 创造性	306
10.4 改变位图颜色模式	277	10.7.9 扭曲	306
10.4.1 黑白	277	10.7.10 杂点	307
10.4.2 灰度	278	10.7.11 鲜明化	308
10.4.3 双色	278	10.7.12 案例：彩色玻璃	308
10.4.4 调色板	279	10.8 本章小结	311
10.4.5 RGB 颜色	281	练习题	311
10.4.6 Lab 颜色	282	第 11 章 打印和输出文件	
10.4.7 CMYK 颜色	282	11.1 导出文件	313
10.5 矢量图转换为位图	282	11.2 发送文件	314
10.6 调节位图颜色	283	11.3 打印文件	314
10.6.1 高反差	283	11.3.1 “常规”设置	314
10.6.2 局部平衡	285	11.3.2 “版面”设置	315
10.6.3 调合曲线	286	11.3.3 “分色”设置	316
10.6.4 亮度/对比度/强度	287	11.3.4 “预按”设置	317
10.6.5 颜色平衡	288	11.3.5 “杂项”设置	317
10.6.6 伽玛值	289	11.3.6 为输出中心做准备	319
10.6.7 色度/饱和度/光度	289	11.4 网络输出	320
10.6.8 所选颜色	290	11.4.1 输出为 HTML	320
10.6.9 替换颜色	290	11.4.2 将 Flash 格式嵌入到 HTML 格式文件	321
10.6.10 取消饱和	291	11.4.3 网页图像优化	322
10.6.11 通道混合器	292	11.5 本章小结	323
10.6.12 变换	292	练习题	323
10.6.13 反显	293	第 12 章 综合案例	
10.6.14 极色化	293	12.1 案例一：光盘包装设计	325
10.6.15 消除照片的蒙尘与划痕	294	12.2 案例二：Invitrogen 公司 VI 设计	329
10.7 应用位图特殊效果	294	12.3 案例三：商业人物插画—— 时尚女孩	342
10.7.1 三维效果	294	12.4 案例四：宣传折页	351
10.7.2 艺术笔触	299	12.5 案例五：产品设计——绘制年历	355
10.7.3 模糊	301	12.6 案例六：手机	364
10.7.4 案例：卡通人物	301	附录	
10.7.5 相机	304		
10.7.6 颜色转换	304		

第 1 章 CorelDRAW 12 概述

电脑图形图像软件领域基本上被划分为以 Adobe 公司的 Photoshop 为代表的位图图像处理领域,以 Corel 公司的 CorelDRAW、Adobe 公司的 Illustrator、Macromedia 公司的 Freehand 为代表的矢量图形绘制领域,以 Adobe 公司最新发布的 Indesign CS 和苹果公司的 Quarkxpress 为代表的图文混排领域。本书为你讲解的是矢量图形处理中的主要软件之一——CorelDRAW 12,下面我们就开始软件的具体学习。

1.1 软件基本概念和应用方向

1.1.1 CorelDRAW 12 的应用领域

CorelDRAW 12 大致能够完成下面几种类型的作品:

1. 标志设计和 VI 设计,如图 1-1 所示。



图 1-1 标志设计

VI 设计是以企业标志、标准字体和标准色彩为核心而展开的完整、系统的视觉传达体系,是将企业理念、文化特质、服务内容、企业规范等抽象地转换为具体符号的概念,从而塑造出独特的企业形象。视觉识别系统分为基本要素系统和应用要素系统两方面。其中,标志设计是 VI 设计的核心部分。

2. 商业插画设计,如图 1-2 所示。



图 1-2 商业插画设计

插图是运用图案表现的形象，本着审美与实用相统一的原则，尽量使线条、形态清晰明快，制作方便。插图是世界通用的艺术语言，其设计内容在商业应用上通常分为人物、动物和商品形象。

3. 工业设计，如图 1-3 所示。



图 1-3 工业设计

广义的工业设计概念包括产品设计、建筑环境设计、平面设计等。这里，狭义的工业设计概念是专指工业产品设计。在国际上认为工业设计就等同于产品设计，而国内认为工业设计与产品设计仍有从属关系。

4. 海报设计和宣传画册，如图 1-4 所示。

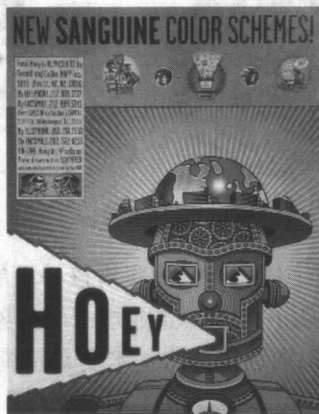


图 1-4 海报设计

海报设计是一种非常接近于纯粹的艺术表现和最能张扬个性的艺术设计形式，其最终是为商业目的服务。宣传画册则是在市场活动中用于传阅的宣传性画册。

以上只是列举了几种 CorelDRAW 12 常见的设计作品类型，实际生活中它的应用范围远不只这些，如 DM 设计、路牌设计、POP 设计、名片设计等等，在这里就不一一列举了。

1.1.2 CorelDRAW 12 的特点和优势

图像领域的专业和商业用户都将发现，强力的图像软件程序包将帮助他们更快地完成

工作和项目，给客户留下极为深刻的印象。世界上最受欢迎的软件包 CorelDRAW 12 将帮助设计师在操作中减少点击步骤，节约时间。

提供无限的价值。CorelDRAW 12 图像软件包提供给用户 3 个难以置信的强力图像应用程序。这套新组件包括 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。

“CorelDRAW 12 是因为杰出和革新的特性，为 CorelDRAW 图像程序赢得了长期的声誉。这套新程序包超越了以往人们看到的任何图像程序的水平。” Corel 公司全球市场副总裁 Brett Denly 说：CorelDRAW 12 创意软件包回答了过去不可能完成的方法。它在设计师与工具中建立了更加深入的合作关系，提供了聪明地解释和用户需求的反馈。用户将直接感受到产品独特的印象。

1.1.3 CorelDRAW 12 的系统要求

CorelDRAW 12 是一个大型的绘图软件，因此对系统的要求是比较高的，建议最低配置如下：

- 操作系统：Windows 2000, Windows XP or Windows Tablet PC Edition 系统。
- CPU：Pentium II, 200 MHz 或更高。
- 内存：256 MB 或更多。
- 硬盘空间：250M。
- 监视器分辨率：1024×768。
- 外设：光驱、鼠标或绘图板。

1.1.4 CorelDRAW 12 的组成

CorelDRAW 12 是一个强大的软件创意包，包括 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。这套软件包中当然也包括 CorelTRACE 12 和 Corel CAPTURE 12。我们在执行“开始>所有程序>CorelDRAW Graphics Suite 12”的菜单中可以找到并执行它们，如图 1-5 所示。



图 1-5 CorelDRAW 12 的软件创意包



1.2 图像基本知识

在计算机中,图像是以数字方式来记录、处理和保存的,所以图像也可以说是数字化图像。图像的类型分为两种:矢量图形与位图图像。这两种类型的图像各有优缺点,两者各自的优点恰好又可以弥补对方的缺点。因此在绘图与图像处理的过程中,往往需要将这两种类型的图像结合运用,才能取长补短,使我们的作品更为完善。我们的 CorelDRAW 12 是基于矢量图形的软件。下面就来学习一下位图和矢量图的基本概念吧。

1.2.1 位图

所谓位图是指由一个个具有自己独立颜色和位置的像素组成的图像,通常由诸如 Adobe Photoshop、Painter 等软件生成的图像。因为像素本身是方形的特点,位图也被称为栅格图。

位图图像能够表现出颜色和色调变化丰富的图像,可以逼真地表现自然界的景观,同时也可以很容易地不同软件之间交换文件,这就是位图式图像的优点。而缺点是位图图像在放大时会产生马赛克的现象,如图 1-6 所示。而且文件尺寸较大,对内存和硬盘空间容量的需求较高。

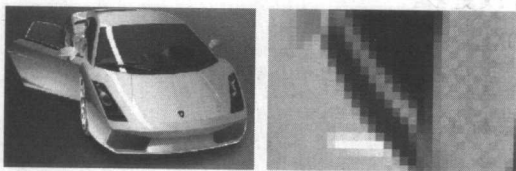


图 1-6 位图图像

位图图像的分辨率越高,图像质量越好,即色彩更加丰富,图像更加精美;相反分辨率越低,图像质量越差,色彩也相对单调一些。

1.2.2 矢量图

矢量图是由诸如 Adobe Illustrator、Macromedia Freehand、CorelDRAW 等一系列图形软件生成的,由一些用数学方式描述的曲线组成的图形,其基本组成单元是锚点和路径。不论放大缩小多少倍,它的边缘都是平滑的,如图 1-7 所示。所以矢量图非常适用于制作诸如标志、插图、图案等色块与线条特征明显的图形。

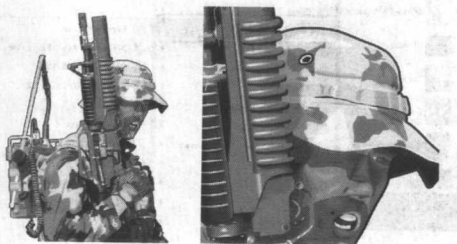


图 1-7 矢量图形



正是由于矢量图的这个特点，所以它不适合表现色调丰富的图像，如照片，风景画等；而且它绘制出来的图形不是很逼真，无法像照片一样精确地描述自然界的景观。

1.3 CorelDRAW 软件的安装和启动

CorelDRAW 12 的安装及启动方法和其他软件类似，在安装过程中的每一步，操作界面都会提供相应的提示内容。下面我们对 CorelDRAW 12 的安装和启动过程做一个简单介绍。

1.3.1 安装

步骤 1 将软件的安装光盘放入光驱中，在资源管理器中找到光驱盘符，用鼠标双击光驱盘符图标，在其中找到 CorelDRAW 12 的安装文件，一般是一个 SETUP.EXE 文件，双击它会弹出如图 1-8 所示的画面。

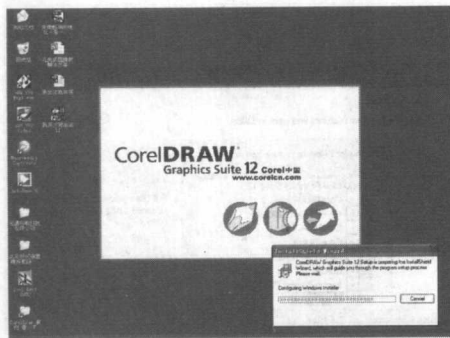


图 1-8 安装启动界面

步骤 2 然后会弹出如图 1-9 所示的软件遵守协议对话框，包括软件的授权声明、转让协议、版本声明以及适用法律等。选择“I accept the ……”（我同意……）的选项然后单击“Next”（下一步）按钮会进入到下一步的安装过程。

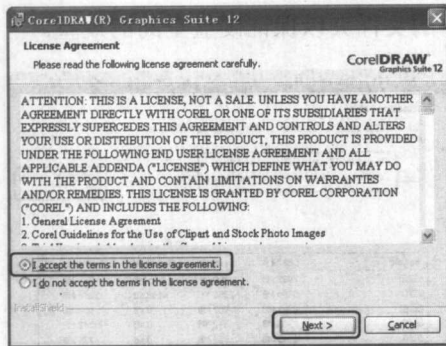


图 1-9 软件协议对话框

步骤 3 接下来的对话框需要输入用户名、组织名称以及最重要的 Serial Number

（序列号）信息，如图 1-10 所示。填好后可单击“Next”按钮继续。

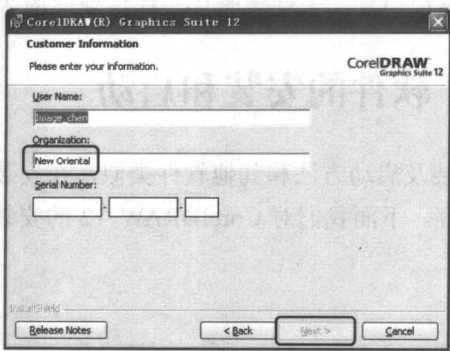


图 1-10 读者基本信息

步骤 4 接下来会弹出 CorelDRAW 12 的安装自定义选项对话框，用户可以在其中选择哪些程序需要安装和哪些程序不需要安装。选择好了以后单击“Next”按钮，如图 1-11 所示。

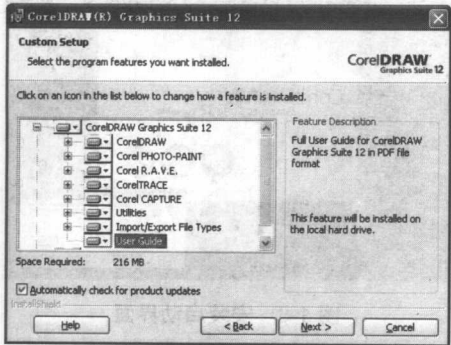


图 1-11 选择“Next”按钮

步骤 5 接下来的对话框需要读者自己选择一个安装软件的路径，单击“Change”（改变路径）可任意选择安装路径，如图 1-12 所示。一般情况下我们可以在硬盘下建立一个独立的专门用来安装软件的文件夹以保证硬盘空间的规整。

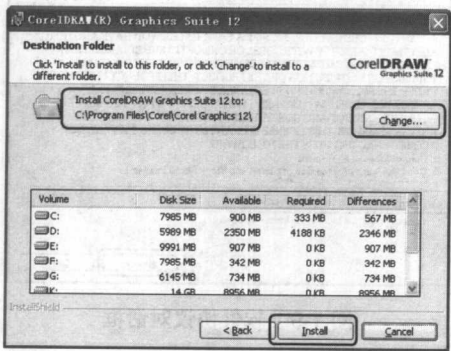


图 1-12 选择软件安装路径



步骤 6 设置好安装目录后单击“Install”按钮会弹出如图 1-13 所示的安装进度对话框，表示软件处于正式安装的过程。

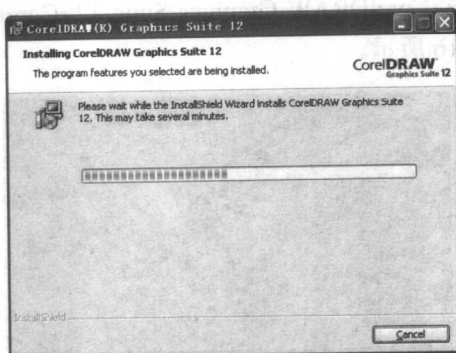


图 1-13 安装进度对话框

步骤 7 安装完成以后会弹出需要线上注册的画面，读者可以自己选择注册类型选项，如图 1-14 所示。

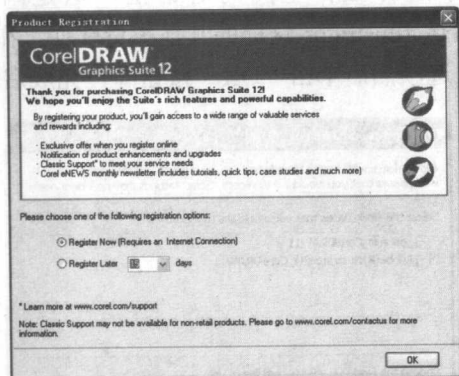


图 1-14 线上注册

步骤 8 完成安装后会弹出一个如图 1-15 所示的完成安装过程对话框，单击“Finish”完成整个安装过程。

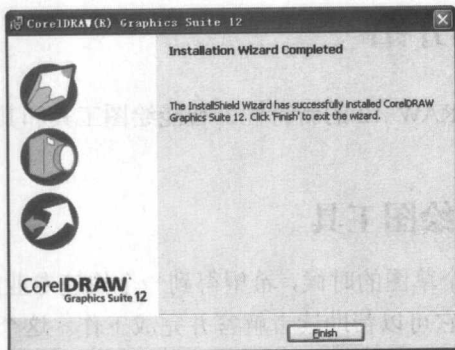


图 1-15 完成安装过程对话框



1.3.2 启动

执行“开始>所有程序>CorelDRAW Graphics Suite 12>CorelDRAW 12”命令即可进入软件的启动界面，如图 1-16 所示。

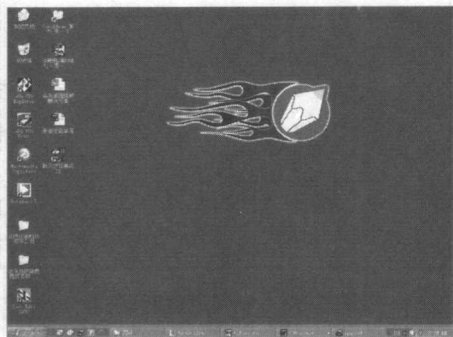


图 1-16 启动界面

然后会弹出一个要求选择工作空间的对话框，这是因为有的机器原来安装有 CorelDRAW 其他版本或者像 Illustrator 这样的其他矢量软件。在最下面的下拉菜单中选择“v12 Default Workspace”选项然后单击“OK”按钮即可完成启动过程，如图 1-17 所示。

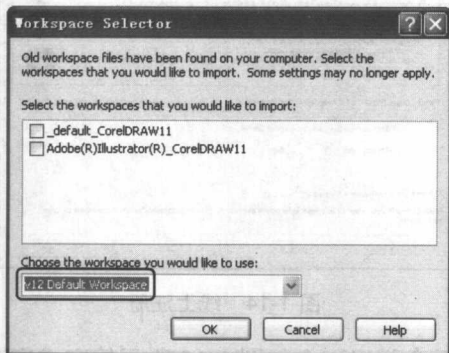


图 1-17 选择工作空间

1.4 新版本功能介绍

下面介绍一下 CorelDRAW 12 的新特性、智能绘图工具和其他增强的属性，这套软件包括以下新特性。

1.4.1 新增的智能绘图工具

当一个设计师要画一个草图的时候，希望得到一个快速专业的结果，这是 CorelDRAW 12 专有的智能绘图工具，它可以帮助读者解答并完成工作。这个智能绘图工具可以自动识别许多形状，包括圆形、矩形、箭头和平行四边形。它还可以智能地使曲线平滑，并最小

化和完美图像。CorelDRAW 12 的另一个特性是节约时间,智慧型工具能够解释自由线工具,立刻应用对称和平衡,使设计师更加容易地建立完美形状,感觉像飞一样。如图 1-18 所示,分别是手绘的形状和最后生成的形状的对比。

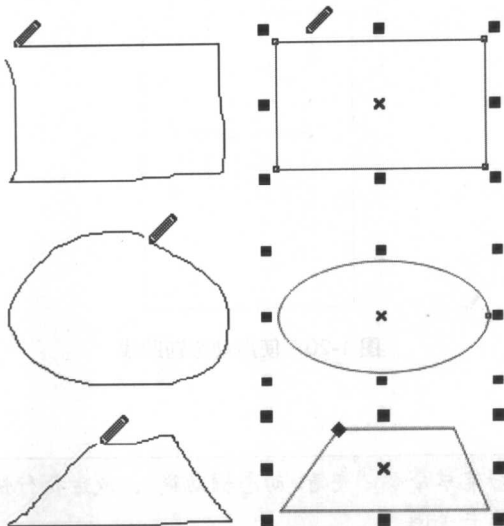


图 1-18 手绘的形状和最后生成的形状

1.4.2 新增的动态辅助线

熟悉 Adobe 公司 Illustrator 软件的读者应该知道,在 Illustrator 中创建对象的时候,有一种智能参考线的功能,现在 CorelDRAW 12 中也新增加了类似的动态辅助线。启用该功能后,可以显示动态的辅助线,并帮助用户相对于另一个对象来移动、排列和绘制对象。

我们通过下面的步骤来学习动态辅助线的用法。

首先,执行菜单命令“工具>选项”命令,弹出如图 1-19 所示的选项面板,在其左边选择“动态辅助线”一栏,然后在右边选择其中的“打开动态辅助线”选项的开关,然后点击“确定”按钮。

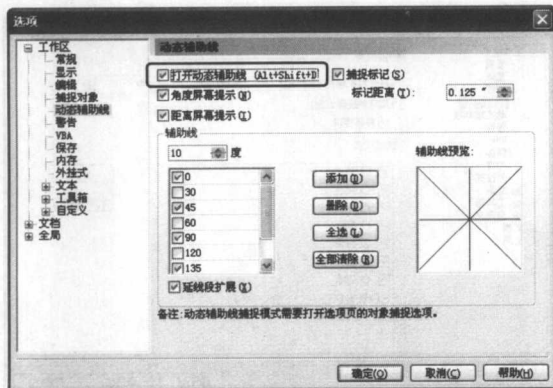


图 1-19 打开动态辅助线