

轻松学得快丛书



天学会

CorelDRAW X4 图形绘制

三虎工作室 编著



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

轻松学得快丛书



CorelDRAW X4 图形绘制

三虎工作室 编著



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhep.com.cn

内 容 简 介

CorelDRAW X4 是加拿大 Corel 公司出品的最新最优秀的矢量绘图软件。CorelDRAW X4 的主要功能是矢量绘图,它广泛应用于产品造型设计、包装设计、海报招贴、企业 CIS 设计、广告设计、平面户型图设计等领域。

本书以读者的实际需要为前提,用简洁易懂的语言和操作方法,全面系统地介绍了基本图形绘制、轮廓线使用、对象编辑、颜色填充、特效制作、文字编辑与排版、位图处理、滤镜特效等内容。本书内容丰富、新颖、实用、易学易懂,且可操作性极强,在讲解过程中用有限的篇幅讲述了尽可能多的知识。相信读者通过对本书的认真学习,能成为一个 CorelDRAW 使用高手,设计制作出令自己满意的作品。同时,本书还配有多媒体教学光盘,收录了书中范例的源文件及部分素材文件,可以大大提高读者的学习效率。

本书不仅可供 CorelDRAW X4 的初学者自学,还可作为大专院校相关专业和培训班的教材。

需要本书或技术支持的读者,请与北京清河 6 号信箱(邮编:100085)发行部联系,电话:010-62978181(总机)转发行部、010-82702675(邮购),传真:010-82702698, E-mail: tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

7 天学会 CorelDRAW X4 图形绘制 / 三虎工作室编著.

北京: 科学出版社, 2009

(轻松学得快丛书)

ISBN 978-7-03-024476-5

I. 7... II. 三... III. 图形软件, CorelDRAW X4 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 063195 号

责任编辑: 秦 甲 / 责任校对: 周 玉
责任印刷: 密 东 / 封面设计: 迪一广告

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号
邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

北京市密东印刷有限公司

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2009 年 8 月第 1 版 开本: 787×1092 1/16
2009 年 8 月第 1 次印刷 印张: 15.25 (6 面彩插)
印数: 1-3000 册 字数: 339 千字
定价: 29.00 元(配 1 张光盘)

前言

Preface

随着信息技术的迅猛发展,电脑办公自动化技术和电脑设计已成为现代人生活和工作的一大基本技能。在这竞争日益激烈的今天,谁掌握的基本技能越多,谁就获得了更多的谋生手段。因此,人们在繁忙的工作和生活中必须不断学习新知识、掌握新技术,这样才不会被社会所淘汰。

想去培训班学习又没有时间,如果经常让朋友、同事来指导又怕麻烦他们,为此,我们为读者精心策划了《轻松学得快》这套多媒体自学丛书。《轻松学得快》系列丛书立意新颖、构思独特,采用“图书+多媒体自学光盘”的立体化教学模式,针对电脑软件操作和电脑设计的学习特点,采用“零起点学习软件操作基础,范例精讲提高软件驾驭能力,上机实战提升专业设计技能”这一循序渐进的教学过程,引导初学者用7天时间掌握软件基本操作技能,从而进入设计的大门。因此,本套丛书非常适合电脑初级读者学习。



丛书特色

《轻松学得快》系列丛书从实际应用的角度出发,以时间为写作线索,采用“基础导读”+“范例精讲”+“上机实战”+“巩固与练习”的编写结构,突出边学边练、学练结合的自学特点,充分发挥了读者的主观能动性,快速提高读者的学习效率。

● 基础导读

用最直接、最精练的方式讲解了软件的基础知识、概念、工具或行业知识,使读者可以快速了解软件的基础知识、熟悉并掌握软件的基础操作。

● 范例精讲

这部分精心安排的一个或几个典型实例,使读者达到深入了解各软件功能的目的,同时引导读者在短时间内提高软件操作技能。

● 上机实战

精心安排的上机实战案例,给出操作步骤提示,边学边练,以进一步提高软件的应用水平。

● 巩固与练习

这部分通过将掌握到的知识应用到实际中,使读者进一步强化与巩固所学知识,做到学以致用。

● 易学易懂

本套丛书不仅结构科学,而且语言简洁、图文互解、步骤清晰、易学易懂。

● 科学分配学习时间

针对电脑软件技术这一教学特点,重在培养读者的实际动手能力,因此,根据各软件的特点,我们精心安排了“基础导读”、“范例精讲”、“上机实战”以及“巩固与练习”各模块的科学学习时间,极大地提高了学习效率。

●多媒体自学光盘

为了提高读者的学习效率，达到轻松易学的效果，本套书配有多媒体教学光盘，这样读者就可以像看电影一样轻松学习软件操作，同时，光盘还收录了书中范例的源文件及部分素材文件，极大地方便了读者自学。



本书作者

本书由三虎工作室策划，参与本书编辑的还有胡小春、朱世波、蒋平、王政、唐蓉、尹新梅、刘晓忠、马秋去、刘传梁、毕涛、李勇、牟正春、李晓辉、李波等。

目录

Contents



第 1 天

01 CorelDRAW X4 基础与基本图形的绘制

- 1.1 基础导读..... 2
 - 1.1.1 CorelDRAW X4 的工作界面..... 2
 - 1.1.2 文件的基本操作..... 3
 - 1.1.3 基本对象的绘制..... 5
 - 1.1.4 对象的操作..... 9
 - 1.1.5 相关术语..... 17
- 1.2 范例精讲..... 19
 - 1.2.1 范例 1——绘制笑脸..... 19
 - 1.2.2 范例 2——绘制漂亮的图案..... 21
- 1.3 上机实战..... 23
 - 1.3.1 绘制特效图案..... 23
 - 1.3.2 魔法棒..... 24
- 1.4 巩固与练习..... 25

02 曲线的绘制与轮廓线的使用

- 2.1 基础导读..... 28
 - 2.1.1 钢笔工具..... 28
 - 2.1.2 贝塞尔工具..... 28
 - 2.1.3 手绘工具..... 29
 - 2.1.4 艺术笔工具..... 30
 - 2.1.5 轮廓线的使用..... 32
- 2.2 范例精讲..... 33
 - 2.2.1 范例 1——绘制围裙..... 33
 - 2.2.2 范例 2——绘制花瓶图案..... 35
- 2.3 上机实战..... 37
 - 2.3.1 绘制帽子..... 37

- 2.3.2 绘制标志..... 38
- 2.4 巩固与练习..... 40



第 2 天

03 编辑曲线

- 3.1 基础导读..... 42
 - 3.1.1 节点的形式..... 42
 - 3.1.2 编辑节点..... 44
 - 3.1.3 添加与删除节点..... 45
 - 3.1.4 节点的分割与结合..... 46
 - 3.1.5 直线与曲线的相互转换..... 47
- 3.2 范例精讲..... 48
 - 3.2.1 范例 1——绘制漂亮的图案..... 48
 - 3.2.2 范例 2——绘制小老虎..... 52
- 3.3 上机实战..... 55
 - 3.3.1 绘制漂亮的图案..... 55
 - 3.3.2 绘制警示标志..... 57
- 3.4 巩固与练习..... 58

04 颜色的填充

- 4.1 基础导读..... 60
 - 4.1.1 色彩模式..... 60
 - 4.1.2 色彩填充方法..... 60
- 4.2 范例精讲..... 67
 - 4.2.1 范例 1——魔法帽子的绘制..... 67
 - 4.2.2 范例 2——绘制古扇..... 71
- 4.3 上机实战..... 77
 - 4.3.1 绘制盘子..... 77
 - 4.3.2 绘制咖啡杯..... 78



7 天学会 CorelDRAW X4 图形绘制

4.4 巩固与练习 80



第 3 天

05 对象的修整与修改工具的使用

5.1 基础导读 82

5.1.1 修整对象 82

5.1.2 修改工具 85

5.2 范例精讲 87

5.2.1 范例 1——绘制戒指 87

5.2.2 范例 2——绘制梳子 90

5.3 上机实战 93

5.3.1 小鸡出壳 93

5.3.2 虚实文字 94

5.4 巩固与练习 96

06 图形特效制作（一）

6.1 基础导读 98

6.1.1 交互式调和工具 98

6.1.2 交互式轮廓图工具 99

6.1.3 交互式变形工具 101

6.1.4 交互式阴影工具 103

6.2 范例精讲 103

6.2.1 范例 1——绘制灯笼 104

6.2.2 范例 2——绘制菊花 108

6.3 上机实战 110

6.3.1 绘制特效图案 110

6.3.2 绚烂 111

6.4 巩固与练习 112

07 图形特效制作（二）

7.1 基础导读 114

7.1.1 交互式封套工具 114

7.1.2 交互式立体化工具 114

7.1.3 交互式透明工具 116

7.2 范例精讲 117

7.2.1 范例 1——绘制钱包 117

7.2.2 范例 2——绘制蜡烛 120

7.3 上机实战 124

7.3.1 制作星光效果 124

7.3.2 绘制皇冠 125

7.4 巩固与练习 127



第 4 天

08 文字的编辑与排版

8.1 基础导读 130

8.1.1 创建和编辑美术文本 130

8.1.2 创建和编辑段落文本 132

8.1.3 文本的特殊编辑 135

8.2 范例精讲 136

8.2.1 范例 1——制作名片 136

8.2.2 范例 2——制作媒体联络卡 139

8.3 上机实战 143

8.3.1 品牌广告 143

8.3.2 品牌广告 2 145

8.4 巩固与练习 146

09 位图的处理

9.1 基础导读 148

9.1.1 编辑位图 148

9.1.2 转换位图的颜色模式 149

9.1.3 调整色彩与色调 149

9.2 范例精讲 152

9.2.1 范例 1——调整照片饱和度 152

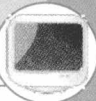
9.2.2 范例 2——照片特效 153

9.3 上机实战 154

9.3.1 将彩色照片变为黑白照片 154

9.3.2 制作发黄的图片效果 155

9.4 巩固与练习 156



第 5 天

10 滤镜特效

10.1 基础导读	158
10.1.1 位图滤镜效果	158
10.1.2 位图滤镜效果	164
10.2 范例精讲	166
10.2.1 范例 1——像素化效果	166
10.2.2 范例 2——素描效果	167
10.3 上机实战	168
10.3.1 给照片添加特效边框	168
10.3.2 块状图片效果	169
10.4 巩固与练习	170

11 插画艺术

11.1 基础导读	172
11.2 范例精讲	172
11.2.1 范例 1——风景插画	172
11.2.2 范例 2——旗袍美女	176
11.3 上机实战	193
11.3.1 牧羊	193
11.3.2 时尚美女	195
11.4 巩固与练习	198



第 6 天

12 广告设计

12.1 基础导读	200
12.1.1 广告的分类	200
12.1.2 广告的定义	200
12.2 范例精讲	200
12.2.1 范例 1——房产广告	201
12.2.2 范例 2——护肤品广告	205
12.3 上机实战	209

12.3.1 服饰广告	209
12.3.2 Mp3 广告	211
12.4 巩固与练习	213



第 7 天

13 包装设计

13.1 基础导读	216
13.1.1 包装设计定义	216
13.1.2 包装设计的构成要素	216
13.2 范例精讲	216
13.2.1 范例 1——茶叶包装	217
13.2.2 范例 2——洗发水包装	221
13.3 上机实战	225
13.3.1 白酒中包装	225
13.3.2 白酒内包装	227
13.4 巩固与练习	229

Days
1

Days
2

Days
3

Days
4

Days
5

Days
6

Days
7



第 1 天



Chapter

01

CorelDRAW X4 基础

与基本图形的绘制

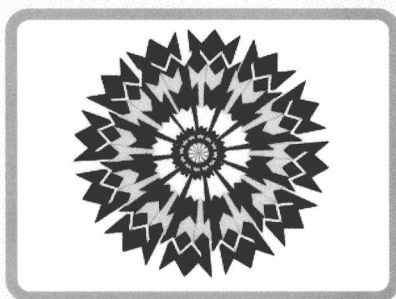
>> 学习时间

- 基础导读 | 45 分钟
- 范例精讲 | 90 分钟
- 上机实战 | 45 分钟
- 巩固与练习 | 30 分钟

>> 学习内容

- CorelDRAW X4 的工作界面
- 文件的基本操作
- 基本对象的绘制
- 对象的操作
- 相关术语
- 绘制笑脸
- 绘制漂亮的图案
- 绘制特效图案
- 魔法棒

>> 精彩实例效果展示



漂亮图案



特效图案



魔法棒



1.1 基础导读

CorelDRAW 是一款优秀的图形设计软件，被广泛应用于平面设计、包装设计、服装设计、工程设计等多个领域。它是由全球知名的专业化图形设计开发商 Corel 公司于 1989 年推出的，目前的最新版本是 CorelDRAW X4。

1.1.1 CorelDRAW X4 的工作界面

启动 CorelDRAW X4 后，单击欢迎界面中的“新建空白文件”图标，即可进入工作界面。工作界面主要包含标题栏、菜单栏、标准栏、属性栏、工具箱、状态栏、标尺以及调色板等，如图 1-1 所示。

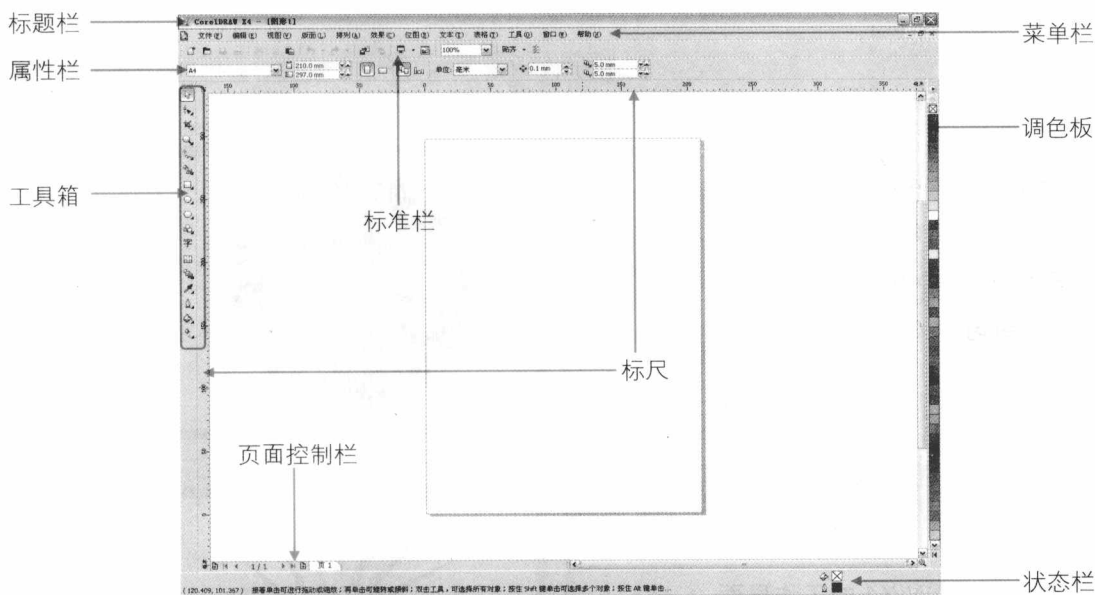


图 1-1 工作界面

1. 标题栏

标题栏位于整个窗口的顶部，用于显示应用程序名称和当前文件名。标题栏右边的窗口控制按钮包含了窗口“最大化”、“最小化”和“关闭”3 个按钮，单击这些按钮可以执行相应的操作。

2. 菜单栏

集合了 CorelDRAW X4 的所有命令，选择每一个菜单命令，都会弹出一个下拉菜单命令集，读者可以直接通过此菜单选项选择所要执行的命令。

3. 标准栏

标准栏集合了一些常用的功能命令，只需要将鼠标光标放在某个按钮上单击即可执行相关命令。

4. 属性栏

属性栏包含了与当前使用的工具或选择的元素相关的功能选项，其内容根据所选择的工具

Days
1Days
2Days
3Days
4Days
5Days
6Days
7

或对象的不同而变化。

5. 工具箱

工具箱包含了 CorelDRAW X4 的所有绘图命令，每一个按钮都代表一个命令，在按钮上单击即可执行相关命令。其中有些工具右下角有黑色的小三角按钮，表示该工具包含有子工具，单击黑色小三角按钮，弹出子工具。如果不小心将工具箱关掉了，可以执行“窗口”→“工具栏”→“工具箱”命令，即可打开工具箱。

6. 泊坞窗

泊坞窗提供了许多常用的功能，使用户在创作时更加得心应手。当暂时不使用泊坞窗时，可以将其最小化，只以标题的形式显示。这样，既不占用更多的工作空间，又可以方便地对泊坞窗进行访问。执行“窗口”→“泊坞窗”命令，可以在弹出的子菜单中打开各种泊坞窗。

7. 标尺

标尺由水平标尺、垂直标尺和原点设置 3 部分组成，根据需要可以重新设定标尺原点的位置。在标尺交叉的位置处按住鼠标左键并拖拽至目标位置，即可将标尺原点确定在鼠标的释放位置处；在标尺坐标交叉处双击，可恢复标尺原点。

如果标尺目前不可见，可以执行“查看”→“标尺”命令将其显示出来。执行“工具”→“选项”命令，打开“选项”对话框，选择“文档”→“标尺”选项，即可对标尺属性进行修改。

8. 调色板

调色板位于窗口的最右边，默认呈单列显示。通过单击调色板上的“向上”按钮或“向下”按钮，或者直接拖动滑块，可以查询更多的颜色。

9. 状态栏

状态栏位于窗口的底部，分为两部分，左侧显示鼠标光标所在屏幕位置的坐标，右侧显示所选对象的填充色、轮廓线颜色和宽度等。

1.1.2 文件的基本操作

本节介绍 CorelDRAW X4 文件的新建、打开、保存、关闭、导入与导出操作。

1. 新建文件

启动 CorelDRAW X4 后，在弹出的欢迎窗口中单击“新建空白文件”图标可以新建页面，如图 1-2 所示。系统默认新建的页面为 A4 页面的大小，新建页面后，页面窗口如图 1-3 所示。

如果要继续新建文件，可以执行“文件”→“新建”菜单命令或单击标准栏中的“新建”按钮新建页面，如图 1-4 所示。

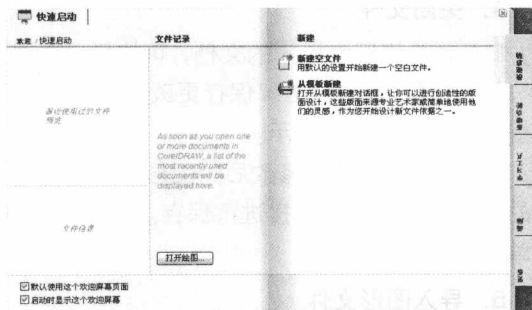


图 1-2 欢迎窗口

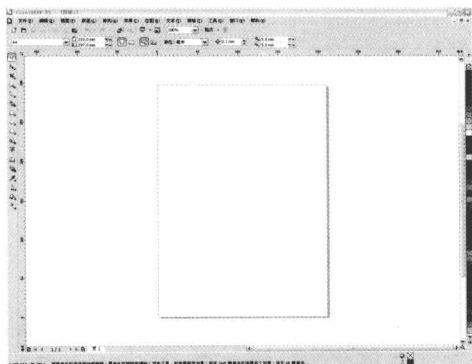


图 1-3 新建页面窗口



图 1-4 标准栏

2. 打开文件

打开文件的操作步骤如下。

- 01 执行“文件”→“打开”命令，打开如图 1-5 所示的“打开绘图”对话框。
- 02 单击“查找范围”下拉列表右侧按钮, 弹出下拉菜单，在其中选择需打开文件的位置。
- 03 选中要打开的文件，单击“打开”按钮，即可打开选择的图形文件。

3. 保存文件

- 01 执行“文件”→“另存为”命令后，打开“保存绘图”对话框，如图 1-6 所示。
- 02 为文件命名并设置存储路径后，单击“保存”按钮，就可以将图形文件存储了。

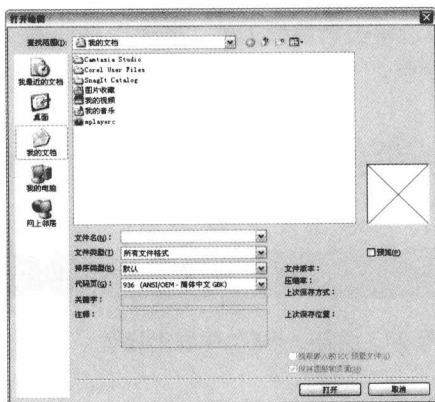


图 1-5 “打开绘图”对话框



图 1-6 “保存绘图”对话框

4. 关闭文件

- 01 如果要关闭正在操作的文档，可执行“文件”→“关闭”命令，或者单击菜单栏右侧的“关闭”按钮, 系统弹出“保存更改到 图形 1?”的提示框，如图 1-7 所示。
- 02 单击“是”按钮，修改后的图形会把已经储存过的图形文件覆盖，直接进行保存。如果不保存，则单击“否”按钮。

5. 导入图形文件

- 01 执行“文件”→“导入”命令，打开如图 1-8

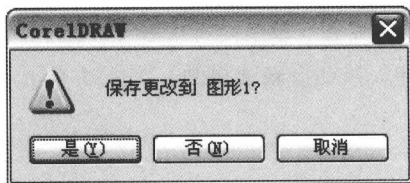
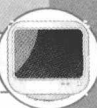


图 1-7 提示框



所示的“导入”对话框。在对话框中选择要打开的文件类型，再单击需要打开的图形文件。

02 单击“导入”按钮，然后将光标移动到绘图窗口中，当光标显示为时，单击即可将选中的图像文件导入到绘图窗口中来。

6. 导出图形文件

01 执行“文件”→“导出”命令或单击标准工具栏上的“导出”按钮，打开“导出”对话框。设置好导出的路径后，选择要导出的文件类型并为导出的文件命名。

02 单击“导出”按钮，如图 1-9 所示。在打开的相应对话框中设置好相关参数后，单击“确定”按钮完成文件的导出。

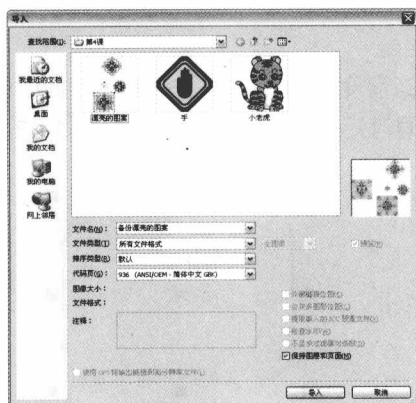


图 1-8 “导入”对话框



图 1-9 “导出”对话框

1.1.3 基本对象的绘制

工具箱中有多种绘制几何图形的工具，利用它们可以方便快捷地绘制出规则的几何图形，图形的属性也可以在属性栏中修改。下面就来介绍工具箱中提供的几何图形工具的法。

1. 绘制矩形

使用工具箱中的“矩形工具”可以绘制矩形、圆角矩形。

(1) 绘制矩形

单击工具箱中的“矩形工具”按钮，在工作区中按住鼠标左键并拖动，确定大小后，释放鼠标左键，即可完成矩形的绘制，如图 1-10 所示。

如图 1-11 所示的矩形工具属性栏。在对象的位置文本框中可以设置矩形在工作区中的位置，在对象的大小文本框中可以设置矩形的大小。

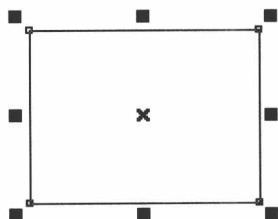


图 1-10 绘制矩形

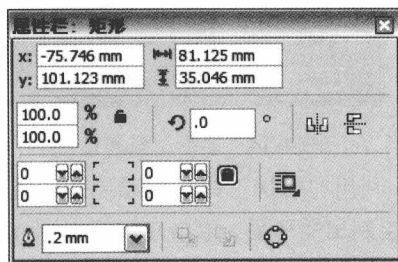


图 1-11 矩形工具属性栏

Days
1

Days
2

Days
3

Days
4

Days
5

Days
6

Days
7



在绘制矩形的同时按下 **Ctrl** 键，可以绘制正方形；按下 **Shift** 键，可以绘制一个以起点为中心的矩形；同时按下 **Ctrl + Shift** 组合键，可以绘制一个以起点为中心的正方形（完成绘制后要先释放鼠标左键，再释放 **Ctrl** 键和 **Shift** 键）。椭圆、多边形等图形的绘制也如此。

（2）绘制圆角矩形

绘制圆角矩形，有以下两种方法。

1) 利用属性栏制作圆角矩形

选中矩形，在属性栏中输入矩形任意一边的边角圆滑度为 40° ，按 **Enter** 键，此时矩形 4 个边角的边角圆滑度都变为 40° ，如图 1-12 所示。同时矩形变为圆角矩形，如图 1-13 所示。



图 1-12 设置边角圆滑度

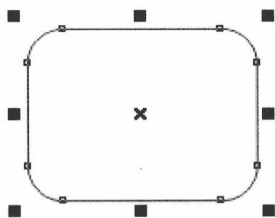


图 1-13 圆角矩形

在默认情况下，对矩形 4 个角的圆角变化都是等比例同时进行的。如果要对其中的一个角单独进行圆角操作，就要先取消“全部圆角”的锁定状态。下面来制作只有一个边角是圆角的效果。

01 单击属性栏中的“全部圆角”按钮 ，取消锁定状态（这样在其中任意一个角的圆角文本框中输入圆角值，都不会影响其他角的圆角值）。

02 在矩形的边角圆滑度文本框的左上角中输入角度为 40° ，如图 1-14 所示。按 **Enter** 键，得到如图 1-15 所示的效果。

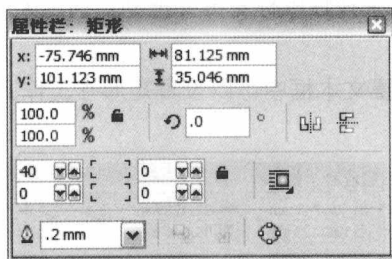


图 1-14 矩形工具属性栏

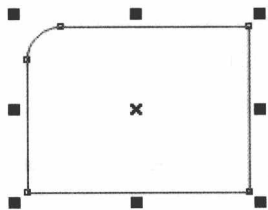


图 1-15 矩形的圆角

2) 利用“形状工具”绘制圆角矩形

01 在绘制出矩形后，单击工具箱中“形状工具”按钮 ，在矩形的 4 个边角上出现 4 个节点，如图 1-16 所示。

02 选中矩形边角上的一个节点，按住鼠标左键向左拖动，释放鼠标后矩形将变成有弧度的圆

角矩形,如图 1-17 至图 1-19 所示。

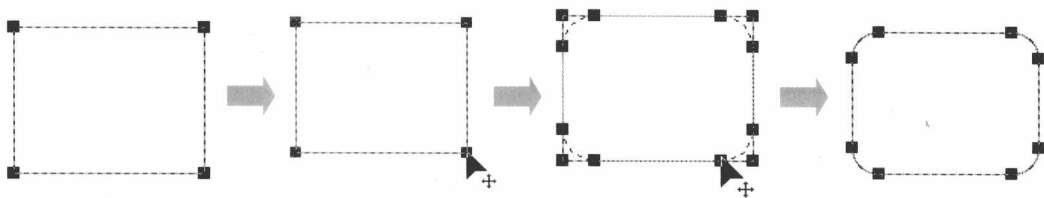


图 1-16 在矩形上出现节点 图 1-17 选中节点 图 1-18 拖动节点 图 1-19 圆角矩形

2. 绘制椭圆

使用工具箱中的“椭圆工具”,可以绘制椭圆、饼形和弧线。

单击工具箱中的“椭圆工具”按钮,在工作区中按住鼠标左键并拖动鼠标到需要的位置,确定大小后释放鼠标左键,即可完成椭圆的绘制,如图 1-20 所示。

如图 1-21 所示的椭圆工具属性栏。在对象的位置文本框中可以设置椭圆在工作区中的位置,在对象的大小文本框中可以设置椭圆的大小。

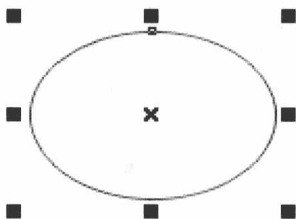


图 1-20 绘制椭圆

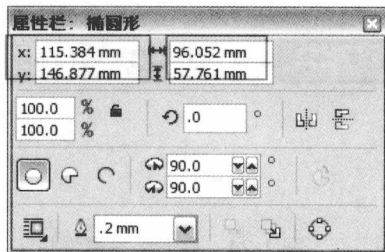


图 1-21 椭圆工具属性栏

选中绘制的椭圆,单击属性栏中的“饼形”按钮,椭圆将变为饼形。单击属性栏中的“弧线”按钮,椭圆将变为弧线。在属性栏的起始角度和终止角度增量框中可以设置饼形和弧形的精确值。

利用形状工具也可以将椭圆变为饼形。绘制出椭圆后,单击工具箱中的“形状工具”按钮,在椭圆的最上方会出现一个控制点。选中控制点,拖动它到需要的位置,可以将圆形调整为饼形。

提示

3. 绘制多边形

使用“多边形工具”,可绘制多边形,具体操作的方法如下。

01 单击工具箱中的“多边形工具”按钮,在属性栏中设置多边形的边数为 8,如图 1-22 所示。

02 在工作区按住鼠标左键并拖动绘制出多边形,释放鼠标即可完成多边形的绘制,如图 1-23 所示。



图 1-22 多边形工具属性栏

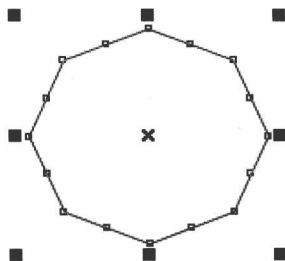


图 1-23 绘制多边形

4. 绘制星形

单击多边形工具组中的“星形工具”按钮 ，在属性栏中设置星形的边数为 5，如图 1-24 所示。

在工作区按住鼠标左键并拖动绘制出星形，释放鼠标即可完成星形的绘制，如图 1-25 所示。



图 1-24 星形工具属性栏

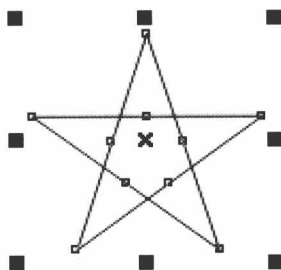


图 1-25 星形

5. 绘制螺纹

使用工具箱中的“螺纹工具” ，可以绘制螺纹，分对称式和对数式两种。

单击工具箱中“多边形工具”右下角的三角形按钮 ，在弹出的隐藏工具组中选择“螺纹工具”按钮 。在属性栏中单击“对称式螺纹”按钮 ，如图 1-26 所示。

在工作区中单击并拖动鼠标左键，当释放鼠标后，即可绘制螺纹，如图 1-27 所示。

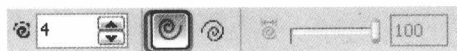


图 1-26 螺纹工具属性栏

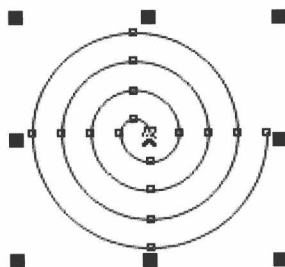


图 1-27 绘制螺纹

若在属性栏中单击“对数式螺纹”按钮 ，如图 1-28 所示。在工作区中单击并拖动鼠标左键，当释放鼠标后，即可绘制对数式螺纹，如图 1-29 所示。



图 1-28 螺旋工具属性栏

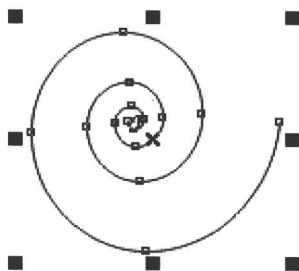


图 1-29 绘制螺旋

6. 绘制网格

单击工具箱中的“图纸工具”按钮, 在属性栏中设定网格图形的行数和列数, 如图 1-30 所示。

在工作区中按住鼠标左键并拖动鼠标到需要的位置,待确定大小后,释放鼠标左键,即可绘制网格,如图 1-31 所示。



图 1-30 图纸工具属性栏

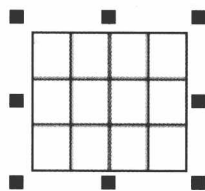


图 1-31 绘制网格

7. 绘制基本形状

CorelDRAW X4 中的一组图形创建工具,提供了多种的预设形状工具。主要包括基本外形、箭头形状、流程图形状、星形和标注形状 5 种类型。

单击工具箱中的“基本形状工具”按钮, 在属性栏中单击基本外形的下拉菜单,弹出选项面板,在面板中选择如图 1-32 箭头所指的图形。在工作区中按住并拖动鼠标左键,绘制图形,如图 1-33 所示。

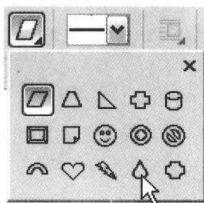


图 1-32 选项面板

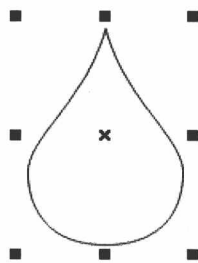


图 1-33 绘制图形

1.1.4 对象的操作

对象的基本操作是指对象的选取、移动、旋转、倾斜和复制等。只有熟练掌握了这些基本操作和技巧,才能灵活绘制图形,从而提高工作效率。

Days
1Days
2Days
3Days
4Days
5Days
6Days
7