

新手学图形图像制作一本通

中文版

12

Corel DRAW

经典实例
制作

怡丹科技工作室 编著

Cor

购本书赠送多媒体学习光盘一张

经典创意 经典技法
经典效果 经典实例



电子科技大学出版社

DIANZIKEJIDAXUECHUBANSHE

新手学图形图像制作一本通

中文版



Corel DRAW

经典实例制作

怡丹科技工作室 编著

经典创意 经典技法
经典效果 经典实例



电子科技大学出版社

DIANZIKEJIDAXUECHUBANSHE

it:ipnsibgnit

图书在版编目 (CIP) 数据

新手学图形图像制作一本通/ 怡丹科技工作室编著.

成都: 电子科技大学出版社, 2004.8

ISBN 7-81094-046-5

I. 新… II. 怡… III. 图形软件, CorelDRAW 12、
Dreamweaver MX 2004、Photoshop CS—基本知识

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 071545 号

新手学图形图像制作一本通

中文版 CorelDRAW 12 经典实例制作

怡丹科技工作室 编著

出 版: 电子科技大学出版社 (成都建设北路二段四号 邮编: 610054)

责任编辑: 吴艳玲

发 行: 新华书店经销

印 刷: 四川省南方印务有限公司

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 19.75 字数: 480 千字

版 次: 2004 年 9 月第一版

印 次: 2004 年 9 月第一次印刷

书 号: ISBN 7-81094-046-5/TP·31

印 数: 1—5000 册

定 价: 114.00 元 (全三册)

■ 版权所有 侵权必究 ■

前 言

电子技术已经渗透到生活与工作的每个角落，而其中程度最甚的莫过于对视觉设计领域的影响。上至专业的图形设计公司，下至普通家庭中简单的排版或照片处理。CorelDRAW 12 正是平面设计系统中重要的组成部分，它集文字的编辑处理、图形的绘制与设计、高品质的输出于一体，更以其高效率的工作平台与操作模式，成为平面设计人员的工作首选。它的功能强大、方便实用，以及能够快速上手等特性，更是初学的设计人员快速入门的最佳门径。

《新手学图形图像制作一本通》是一套图形图像系列教程。图形图像的处理和制作，已成为当今许多职业学校、技工学校、各级各类培训班和有关大专院校、美术院校师生的必修课程，也是广大电脑美术爱好者和从事平面设计、广告创意设计者渴求的知识源泉。本教程以独特的视角，选取了目前国内最时尚、全中文版的高版本图形图像软件。

综观本系列教程，具有新、快、易的三大特点。新：即所选软件版本最新；快：书中删除了繁难的软件描述，直接引用实例，并以实例为核心，让读者在短时间内即可掌握绘图的操作方法和设计要领；易：书中所引用的实例是与读者生活戚戚相关的，既易激发读者的学习情趣，又使读者能强化记忆。

怡丹科技工作室是由从事多年计算机教学和资深设计师组成，有着非常丰富的写作经验，将教学经验和写作方式有机地结合，我们畅销的作品就是例证。我们的计算机作品以最佳的方式、最高的效率，带给读者最好的结果。

《中文版 CorelDRAW 12 经典实例制作》共分 12 章。以创意设计实例为主要知识讲解，以此来带动对软件功能的学习和掌握。各章分述如下：

第 1 章 基本工具精彩使用。介绍了 CorelDRAW 12 的基本操作、创建和编辑图形、常用工具的使用方法等内容。

第 2 章 典型基础实例的创意制作。如可爱水珠、阴影文字特效、三维圆饼数据图、三维立体字、透镜的特殊效果、透明按钮特效、心形像坠、邮票、大头牛皮鞋、蝴蝶的创意制作等。

第 3 章 多媒体电脑的创意制作。介绍了如何通过常用的图形绘制工具来制作多媒体电脑，制作主要借助基本图形创建工具来塑造模型，然后使用修改图形工具进行图形的变换，通过色彩填充工具来对目标对象进行色彩的填充，达到最后的效果。

第 4 章 艺术明信片创意制作。介绍了运用 CorelDRAW 12 的手绘工具来创建需要的图形外观，然后导入图像，再对目标进行色彩的填充、文字的排列，达到创意设计的最终效果。

第 5 章 温馨居室效果图创意制作。介绍了室内平面图的绘制及着色的全过程。

- 第6章 手工画装帧设计创意制作。介绍了如何使用绘制工具手工勾画出一幅美丽的写生画，然后对画进行装帧包装。
- 第7章 音乐CD包装设计创意制作。介绍了如何设计、绘制音乐CD包装，引导读者如何正确、快速掌握对产品的设计，对平面、三维不同效果的制作。
- 第8章 CIS企业形象设计创意制作。介绍了由统一的企业理念(MI)、规范的行为(BI)、一致性的视觉形象(VI)组成来设计企业形象。
- 第9章 高级小轿车造型设计制作。介绍了用CorelDRAW 12的各项功能来制作一辆轿车的造型。
- 第10章 艺术手提袋创意制作。介绍了运用CorelDRAW 12中功能完备的绘图功能，利用辅助线来作为手提袋的大小参考线，使用绘图工具、贝塞尔工具、填充工具来制作完成。
- 第11章 封面装帧设计制作创意。介绍了封面中的平面展开图的设计方法。
- 第12章 常见水果外型创意制作。介绍了通过橘子、香蕉的绘制来对曲线的编辑与造型进行学习。

由于我们水平有限，书中谬误与疏漏之处在所难免，恳请各位同仁及广大读者批评指正。

编 者

2004年9月

目 录

第 1 章 基本工具精彩使用	1
1.1 美术设计的重要概念	2
1.1.1 图像的常见模式	2
1.1.2 色彩模式	3
1.1.3 光源色与印刷色	4
1.1.4 图像的分辨率	5
1.1.5 图像格式	6
1.2 线条绘制工具的精彩使用	7
1.2.1 手绘工具	7
1.2.2 贝塞尔工具	8
1.2.3 自然笔工具	9
1.2.4 设置曲线的属性	10
1.2.5 连接工具	10
1.2.6 标注工具	11
1.2.7 处理直线和曲线	12
1.3 基本图形创建工具的精彩使用	14
1.3.1 矩形工具	14
1.3.2 椭圆工具	15
1.3.3 多边形工具	15
1.3.4 螺纹工具	16
1.3.5 网格纸工具	17
1.3.6 基本图形工具	18
1.3.7 处理基本形状的方法	20
1.4 图形修改工具的精彩使用	22
1.4.1 形状工具	22
1.4.2 刻刀工具	26
1.4.3 擦除工具	26
1.4.4 自由变形工具	27
1.5 填充图形工具的精彩使用	28
1.5.1 标准填充工具	28

1.5.2	渐变式填充	31
1.5.3	图样填充	34
1.5.4	纹理填充	37
1.5.5	PostScript 纹理填充	38
1.5.6	清除填充	39
1.5.7	填充颜色泊坞窗	39
1.6	轮廓工具	40
1.6.1	轮廓笔工具	40
1.6.2	编辑轮廓颜色	41
1.6.3	设置轮廓线宽	42
1.6.4	设置线端和箭头样式	43
1.6.5	对象轮廓的线型	45
1.6.6	创建书法轮廓	46
1.6.7	复制与移除轮廓	46
1.7	矢量图的操作	47
1.7.1	交互式工具	47
1.7.2	交互式变形工具	58
1.7.3	交互式立体工具	67
1.7.4	交互式阴影工具	72
1.7.5	交互式透明	73
1.8	位图的处理	74
1.8.1	导入位图	74
1.8.2	位图的滤镜效果	82

第2章 典型基础实例的创意制作..... 86

【实例 01】	可爱水珠的创意制作	87
【实例 02】	阴影文字特效创意制作	89
【实例 03】	三维圆饼数据图的制作	90
【实例 04】	三维立体字的制作	93
【实例 05】	透镜的特殊效果	95
【实例 06】	透明按钮特效	99
【实例 07】	心形像坠创意制作	103
【实例 08】	邮票创意制作	106
【实例 09】	一双大头牛皮鞋创意制作	112
【实例 10】	美丽蝴蝶创意制作	116

第3章 多媒体电脑的创意制作	121
第4章 艺术明信片创意制作	131
第5章 温馨居室效果图创意制作	139
第6章 手工画装帧设计创意制作	152
第7章 音乐 CD 包装设计创意制作	179
第8章 CIS 企业形象设计创意制作	179
8.1 标志设计概述	180
8.1.1 商标设计的艺术形式及其艺术处理	180
8.1.2 商标设计的表现方法及其应用的规范化	180
8.2 VI 识别系统	181
8.3 VI 图版设计	182
8.4 标志设计	183
8.5 标准色与辅助色	185
8.6 标志的组合方式	186
8.7 企业办公用品	187
8.8 礼品设计	214
8.9 户外宣传系列	223
8.10 交通运输	230
第9章 高级小轿车造型设计制作	246
第10章 艺术手提袋创意制作	278
第11章 封面装帧设计创意制作	287
第12章 常见水果外型创意制作	292
【实例 01】 新鲜可口的橘子	293
【实例 02】 香蕉的创意制作	301

CorelDRAW 12

第

1

章

基本工具精彩使用

CorelDRAW 12

主要内容

- ☐ 美术设计的重要概念
- ☐ 线条绘制工具的精彩使用
- ☐ 基本图形创建工具的精彩使用
- ☐ 图形修改工具的精彩使用
- ☐ 填充图形工具的精彩使用
- ☐ 轮廓工具的精彩使用
- ☐ 矢量图的操作
- ☐ 位图的处理

CorelDRAW 12

1.1 美术设计的重要概念

1.1.1 图像的常见模式

一、矢量图形

矢量图形又称向量图形,是按数学方法由 PostScript 代码定义的线条和曲线组成的图像,其特点为:

(1) 文件小。由于图形中保存的是线条和图块的信息,因此矢量图形文件与分辨率和图形大小无关,只与图形的复杂程度有关,简单图形所占的存储空间小。

(2) 图形大小可以无级缩放。在图形进行缩放、旋转或变形操作时,图形仍具有很高的显示和印刷质量,而且不会产生锯齿模糊效果。如图 1.1.1 所示为图像放大比例为 1:24 的前后效果。

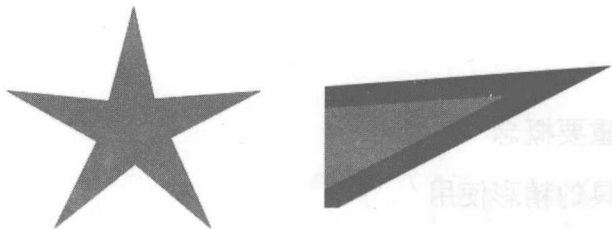


图 1.1.1

(3) 可采取高分辨率印刷。矢量图形文件可以在任何输出设备及打印机上以打印或印刷机的最高分辨率进行打印输出。

在平面设计方面,制作矢量图形的软件主要有 CorelDraw、FreeHand、PageMaker 和 Illustrator。CorelDraw 软件常用于 PC 计算机;FreeHand 软件常用于 MAC 计算机;PageMaker 和 Illustrator 软件可用于 PC 计算机,也可用于 MAC 计算机。它们都是对图形、文字、标志等对象进行处理的软件,其中 PageMaker 软件主要用于对文字的编辑工作。

二、位图图像

位图图像也叫做栅格图像,是由一些排列在一起的小方形栅格组成的。每一个栅格代表一个像素点,而每一个像素点只能显示一种颜色。其具有以下特点:

(1) 文件所占的空间大。对于高分辨率的彩色图像,用位图存储所需的存储空间较大,像素之间相互独立,所以占的硬盘空间、内存和显存容量都比矢量图形大很多。

(2) 位图放大到一定的倍数后会产生锯齿。位图是由最小的色彩单位“像素点”组成,位图的清晰度与像素点的多少有关。位图图像放大到一定的倍数后,我们看到的便是一个一个像素点,即一个一个的方形色块,整体图像便会变得模糊而且有锯齿。如图 1.1.2 所示为

图像放大比例为 1:24 的前后效果。

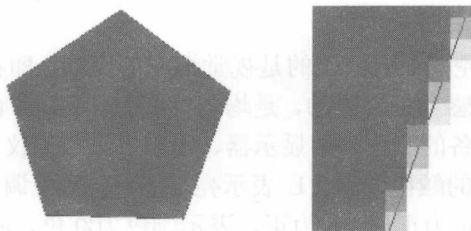


图 1.1.2

(3) 单位面积内像素点数目越多图像就越清晰,反之则图像越模糊(这只是相对而言,与图片本身的质量有很大关系,比如扫描得来的一张图片的分辨率本身差,将其分辨率设高 2 倍效果还是一样,只有在扫描的时候就设置高些才有作用,这方面的知识我们在后面的 1.3 内容里有讲到)。

1.1.2 色彩模式

计算机软件系统为用户提供的色彩模式有 10 余种,常用的有位图模式、CMYK (青、洋红又称品红、黄、黑)、RGB (红、绿、蓝)、灰度模式、索引模式和 Lab 模式等,大多数模式之间可以根据处理图像的需要进行转换。

一、RGB 模式

RGB 分别代表 Red (红)、Green (绿)、Blue (蓝) 的首字母。大多数显示器均采用此种颜色模式显示。

RGB 色光模式被广泛应用于我们的生活,如电视、计算机幻灯片等都是利用这个原理来呈现不同颜色的,良种色光混合可以产生第三种色光;等量的 RGB 色光混合可以得到白色;这种成色的方法就是加法法。

二、CMYK 模式

该模式下的图像是由 Cyan (青)、Magenta (品红)、Yellow (黄)、Black (黑) 四种颜色叠加而成,主要用于彩色印刷。CorelDraw 12 的默认调色板是 CMYK 模式。

三、HSB 模式

即色相 (Hue)、饱和度 (Saturation)、亮度 (Brightness) 模式。它采用颜色的三属性来表色。饱和度 (S) 和亮度 (B) 是以百分比值表示的,色相 (H) 是以角度表示的。H 从 0 度至 360 度。即在色彩轮上,纯红定义为 0,位于色彩轮相当于时钟 3 点的位置上。黄位于从红算起逆时针 60 度的地方,绿位于从红算起逆时针 120 度的地方。S 用 0~100% 的百分数表示,0 为灰色,100% 则完全饱和;亮度 B 是指颜色亮暗的相对关系,常用 0~100% (由白到黑) 的百分数表示。

四、Lab 模式

Lab 是人类视觉的颜色空间。它依照的是视觉惟一的原则，即在色空间内相同地移动两在眼睛看来造成彩色的改变感觉是一样的，是均匀色度空间。Lab 色空间是与设备相关的色空间，能产生与各种设备配备的颜色，如显示器、印刷机、扫描仪、打印机等的颜色，并能作为中间色实现各种设备间的颜色转换。L 表示亮度；a 表示色调从绿到红的变化；b 表示色调从黄到蓝的变化。L 一定为正值；a 为正，表示颜色为红色，a 为负，表示颜色为绿色；b 为正，表示颜色为红色，b 为负，表示颜色为蓝色。电脑中的 L 的值范围为 0~100；a 值范围是 -128~127；b 值范围是 -128~127。

五、黑白模式

黑白模式又叫做位图模式，该模式下的图像由黑、白两色组成，图像不能使用编辑工具进行编辑，在转换时只有灰度模式的图像才能转变成为黑白模式。

六、灰度模式

该模式下的图像由具有 256 级灰度的黑白颜色构成，图像中的色相和饱和度低时，产生灰色的图像模式。一幅灰度图像在转变为 CMYK 模式后，可增加彩色；如果将 CMYK 模式的彩色图像转变为灰度模式，则颜色不能恢复。

七、索引色模式

该模式又叫图像映射色彩模式，这种模式的图像最多只能使用 256 种颜色，像素只有 8 位。索引模式可以减小文件大小，同时保持视觉上的品质基本不变，常应用于网页和多媒体动画制作，但使用这种模式时，图形处理软件中的很多工具和命令不能使用。

1.1.3 光源色与印刷色

色彩学上有一个概念：有光才有色。本质上，人眼看到色是光刺激的结果。人们看到不同的颜色则是因为刺激人眼的光的波长不同。

颜色介质有两大类，一类是色光介质，如电视机、电脑的颜色；一类是色料介质，如颜料、油墨颜料。不管是什么介质，其呈色都是离不开光。色光介质的颜色感觉是色光直接刺激人眼的结果；而色料介质则是可见光（白色）照射在色料上，经色料吸收，然后反射剩余的结果，也离不开光。

一、光源色

自然界的白色光（如阳光）是由 Red（红）、Green（绿）、Blue（蓝）3 种波长不同的光线组成的。而人们所看到的红花、绿叶、蓝天的颜色则是因为三原色光中的其余两种光线被空气吸收，剩余的光反射到人眼的结果。

以不同的比例混合红、绿、蓝三种基本的色,即可获得可见光谱中的成千上万的颜色,但三种色光本身各自独立,其中任何一种色光都不能由其余的色光混合产生。所以将 R、G、B 称为色光三原色。

RGB 色光模式被广泛应用于我们的生活,如电视、计算机幻灯片等都是利用这个原理来呈现不同颜色的,两种色光混合可以产生第三种色光;等量的 R、G、B 色光混合可以得到白色;这种成色的方法就是加色法,所以 R、G、B 又被人们称之为“加色法三原色”。

二、电脑荧屏颜色

电脑荧屏的颜色与 Red (红)、Green (绿)、Blue (蓝) 3 种原色电子枪所产生的电子束有关。3 种原色电子枪产生电子束,电子束中的电子打在涂敷了映像管内的荧光质后,产生点状的色彩称为 Pixs。电脑荧屏的 Pixs 能显示 256 级灰色调。目前大多数的彩色荧屏是 24bit 系统,它能表现 256 的 3 次方种颜色。

三、印刷色

印刷色就是不同的 C、M、Y 和 K 的百分比组成的颜色,所以称为混合色更为合理。C、M、Y、K 就是通常采用不印刷四原色。

Y、M、C 可以合成几乎所有颜色,但还需要黑色,因为通过 Y、M、C 产生的黑色是不纯的,在印刷时更需要黑色,且若用 Y、M、C 来产生黑色会出现局部油墨过多问题。

在印刷原色时,这四种颜色都有自己的色版,在色版上记录了这种颜色的网点,这些网点是由半色调网屏生成的,把四种色版合到一起就形成了所定义的原色。调整色版上网点的大小和间距就能形成其他的原色。实际上,在纸张上面的四种印刷颜色是分开的,只是很相近,由于眼睛的分辨率能力有一定的限制,所以分辨不出来。我们得到的视觉印象就是各种颜色的混合效果,于是产生了各种不同的颜色。

印刷品上的颜色是通过油墨显现的,不同的颜色的油墨混合产生不同的颜色效果。油墨本身并不发光,而是通过吸收(减去)一些色光,把其他色光反射到人眼里产生颜色效果。所以品红、黄色、青色又称为“减色法三原色”。

1.1.4 图像的分辨率

一、图像分辨率的概念及重要性

电脑图像是点阵的,即是由一个个的像素(图像的最小单位称为像素)组成的。图像分辨率可以形象地理解为在水平或垂直方向上,单位长度内的一条线由多少个像素去描述,描述这条线所用像素越多,分辨率越高。图像分辨率的单位一般是 Pixels Per Inch (像素/英寸),通常用英文表示为 PPI。例如某图像的分辨率为 300PPI,是指它在水平或垂直方向上每英寸有 300 个像素;某图像的分辨率为 72PPI,则指它在水平或垂直方向上每英寸有 72 个像素。

由于图像的用途不一,因此应根据图像用途来确定分辨率。如一幅图像若用于在屏幕上显示,则分辨率为 72PPI 或者 96PPI 即可;若用于 600DPI 的打印机输出,则需要 150PPI

的图像分辨率；若要进行印刷，则需要 300PPI 的高分辨率才行。图像分辨率设置应当恰当：太高，运行速度慢，占用磁盘空间大；太低，影响图像细节表达，不符合高质量原则。

二、分辨率的分类

前面已经讲了图像分辨率，现在主要介绍一下与图像分辨率相关的几个分辨率，有显示器分辨率、印刷网点加网线数、图像最佳分辨率、扫描分辨率、打印机和激光照排机输出分辨率。

(1) 显示器分辨率：指在显示器上单位长度为像素的多少，它取决于显示器的大小及像素大小。MAC (Macintosh) 机的显示器分辨率一般为 96DPI，PC 机显示器分辨率一般为 72DPI，Photoshop 中图像像素直接转化为显示器分辨率，如果图像分辨率高于显示器分辨率时，在显示为 Actual Pixel 时，图像比其实际尺寸要大。要想知道一幅图像在显示时的实际输出大小，可以用 Print Size 来显示它。

(2) 印刷网点加网线数：指每英寸的挂网线数（网线），所谓网线是由网点组成的线，挂网线数的单位是 Line Per Inch（线/英寸），简称 LPI，一般来说，图像分辨率是加网线数的 1.5~2 倍。图像质量是由分辨率大小决定，因为分辨率越大，层次越丰富。但是，图像分辨率越大越好，这种认识是不正确的，因为人眼到了一定程度就看不出细微的差别了，例如：同一张图片，一个是 600DPI，一个是 1000DPI；同时印刷，结果我们看两张图的质量是一样的。所以分辨率如定得过大是没有必要的，而且由于信息量过大，浪费工作时间。但是分辨率又不能太小，否则层次损失大，质量得不到保证。一般遵从下面的公式：最佳图像分辨率=分辨率²×印刷点线数。由此可知，当加网线数确定后，最佳图像分辨率也就定了。

(3) 扫描分辨率：由于扫描图像时有时需要放大或者缩小图像，这就需要掌握扫描放大或缩小的规律：

$$\text{扫描分辨率} = N \times \text{图像最佳分辨率}$$

公式中的 N 代表缩放倍率。例如原稿宽高尺寸放大两倍，挂网线数 150LPI。扫描时的分辨率应是 $2 \times 2 \times 150 = 600 \text{ DPI}$

(4) 打印和激光照排机输出分辨率：指打印机和激光照排机每英寸上能打印点的多少。比如 3600DPI 的激光照排机是指该照排机的图文输出精度为每英寸可打 3600 个光点。

三、扫描图像中分辨率的设置

分辨率决定了扫描仪所记录的图像精细度，其单位为 DPI。扫描的分辨率高，可以提高扫描图像的品质，但这是有限度的，当分辨率大于某一特定的值之后，只会使图像文件过大而不易处理，并不能对图像品质产生明显的改善。针对分辨率来说，必须特别注意光学分辨率（或称真实分辨率）和插值分辨率的区分。光学分辨率也就是扫描仪的实际分辨率，是决定图像精细程度和锐利度的关键因素。而插值分辨率是通过软件运算的方式来提高分辨率的数值。

1.1.5 图像格式

图像文件格式决定了应该在文件中存放何种类型信息，文件如何与各种应用软件兼容，

文件如何与其他文件交换数据。由于图像的格式很多,应该根据图像的用途决定图像应存为何种格式。

设计中常用的图像文件格式有:

(1) TIFF 格式

TIFF 是带标签的图像文件,用以保存由色彩通道组成的图像,它的最大优点是图像不受操作平台的限制,无论 PC 机、MAC 机还是 UNIX 机,都可以通用。它可以保存 Alpha 通道,可以在一个文件中存储分色数据。

(2) EPS 格式

EPS 格式用于印刷及打印,可以保存 Duotone 信息,可以保存 Alpha 通道,可以存储路径和加网信息。

(3) GIF 格式

GIF 格式是一个 8 位的格式,只能表达 256 级色彩。是网络传播图像的常用格式。

(4) PSD 格式

PSD 格式主要作为图像文件的一个中间过渡,用以保存图像的通道及图层等,以备以后在作修改。该格式通用性差,只有 Photoshop 能使用它,别的应用程序很少支持它。

(5) JPEG 格式

JPEG 既是一种文件格式,又是一种压缩方法,这种压缩是有损的,损失大小不等,有的小到人眼分辨不出。

1.2 线条绘制工具的精彩使用

本节非常详细地介绍了各种线条工具的使用方法,并配有精彩实例。用户可以结合例子来练习一下各种工具的使用方法,为以后的学习打下坚实的基础。

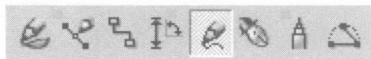


图 1.2.1

直线也是曲线的一种,绘制直线和曲线用的都是曲线工具栏上的工具。如图 1.2.1 所示。

1.2.1 手绘工具

这个工具提供了一种最直接的绘图方法。用户可以在工作区内通过拖动鼠标来绘图,其优点在于可以绘出任意形状的图形。其直线、曲线和折线的示意图如图 1.2.2 所示。

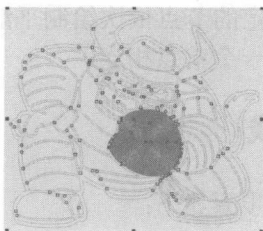


图 1.2.2

一、用手绘工具绘制直线

如图 1.2.3 (a) 所示, 其操作步骤如下:

- (1) 选择手绘工具 .
- (2) 在需要创建直线的位置单击鼠标左键, 可以确定直线的起点。
- (3) 在结束直线创建的位置双击鼠标左键, 确定直线的终点。

二、用手绘工具绘制曲线

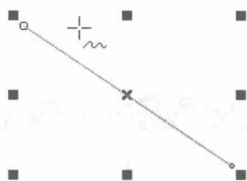
如图 1.2.3 (b) 所示, 其操作步骤如下:

- (1) 选择手绘工具 .
- (2) 在需要创建曲线的位置按住鼠标左键, 按照希望的路线拖动。
- (3) 在结束曲线创建的位置释放鼠标左键即可。

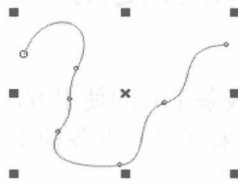
三、用手绘工具绘制折线

如图 1.2.3 (c) 所示, 其操作步骤如下:

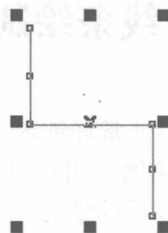
- (1) 选择手绘工具 .
- (2) 在需要创建折线的位置按住鼠标左键, 按照希望的路线拖动。
- (3) 单击鼠标确定位置即可。



(a)



(b)



(c)

图 1.2.3

1.2.2 贝塞尔工具

贝塞尔工具允许用户按自己确定的节点依次绘制平滑曲线。用户的每次单击, 都会确定一个节点, 每个节点通过线段与上一个节点相连。

一、用贝塞尔工具绘制直线

用贝塞尔工具绘制直线的操作步骤如下:

- (1) 从工具条中选择贝塞尔工具 .
- (2) 在直线的起点位置单击鼠标左键, 然后释放鼠标。

(3) 拖动鼠标到下一个节点的位置,再单击一次,此时,两个节点之间有一段直线相连。

(4) 重复步骤3可以绘制出一个封闭的线形图。

二、用贝塞尔工具与钢笔工具绘制曲线

用贝塞尔工具与钢笔工具绘制曲线的操作步骤如下:

(1) 在工具条中选择贝塞尔工具和钢笔工具.

(2) 在曲线的起点位置单击鼠标左键,然后释放鼠标。

(3) 移动鼠标到下一个节点位置,单击鼠标左键并拖动鼠标离开这个节点。这样在这两个节点之间会出现一条曲线,节点两旁有两个控制点,如图 1.2.4 所示。

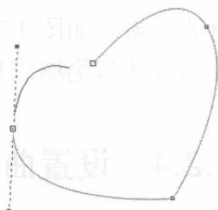


图 1.2.4

贝塞尔工具绘制曲线时,在单击鼠标左键、松开,到确定下一个节点位置,不是按住鼠标拖动,而是释放鼠标移动,这是它与“手绘工具”的一个不同之处。

1.2.3 自然笔工具

自然笔工具可以对曲线对象应用不同的效果。CorelDraw 12 中新增了更丰富的笔触类型。当选择了自然笔工具后,属性栏上显示出自然笔的属性栏,如图 1.2.5 所示。

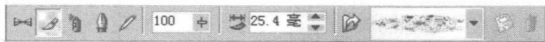


图 1.2.5

一、预设置自然笔

预设置的自然笔提供了几种笔触样式,使用它可以绘制出具有封闭路径的、宽窄不同的曲线。还可以在该模式下自定义线形,只需从“属性栏”中选择线形即可,如图 1.2.6 所示。用户还可以通过选择“窗口”菜单中的“卷帘工具”下的“自然笔”命令,打开“自然笔”工具箱。

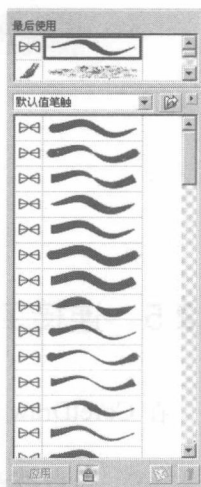


图 1.2.6

二、笔刷式自然笔

选择了自然笔工具后,单击属性栏中的按钮,即可选择笔刷式自然笔。笔刷式自然笔也可以设置平滑度、笔宽和笔刷样式,方法与预设置的自然笔相同,都是直接在“属性栏”中选择即可。用户只要选择好希望的笔刷样式,在工作区里单击鼠标左键,即可创建出意想不到的效果,如图 1.2.7 所示。

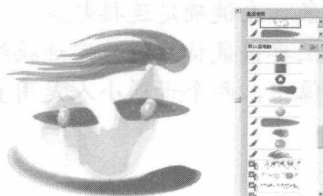


图 1.2.7