

## 第8章 使用矢量增效工具创建图形效果

### 本章重点

- 为图形添加调和效果
- 实例：形的调和图效果
- 实例：线的调和图效果
- 为图形添加变形效果
- 实例：变形图效果
- 为图形添加轮廓效果
- 实例：轮廓图效果
- 为图形添加透明效果
- 实例：透明图效果
- 为图形添加立体效果
- 实例：立体图效果

本章不仅较系统地介绍了使用 CorelDRAW 9 中的基本增效工具制作的图形效果，而且使用实例生动地说明了它们的使用方法，给读者创造了实际动手的练习机会。

### 8.1 创建调和图形效果

调和效果是 CorelDRAW 9 中功能最强大、用途最广泛的工具之一。用户可以使用 Blend 命令将两个对象或两行文本进行组合，从而创造从一个对象到另一个对象的渐变效果。该选项能够通过一系列的中间形把两个对象的形状和颜色以过渡的形式连接起来，从而生成一种特殊的渐变效果。

#### 8.1.1 添加调和效果的方法


可通过工具栏中的 Interactive Blend 工具，为对象添加调和效果来增加图形的外观。通过添加阴影可很容易创建对象之间的纵深感，其属性栏如图 8-1 所示。Interactive Blend 工具包括三种基本形式：直线调和、沿路径调和及复合调和。



图 8-1

### 1. 直线调和

直线调和即中间对象沿着两个原始对象之间直接的直线路径渐变。直线调和的变化还包括旋转的中间对象及沿弧形在原始对象之间生成形状渐进的循环调和，如图 8-2所示。

### 2. 沿路径调和

沿路径调和命令可使调和对象沿着用户创建的任意形状的路径来调和对象，这些路径包括形状、线条和文本。根据要创建的效果，调和对象可以沿着整个路径或沿着其中的一部分路径渐变，如图8-3所示。

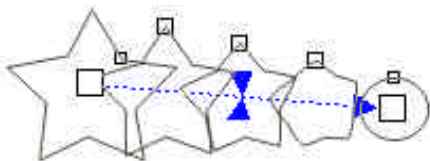


图 8-2



图 8-3

### 3. 复合调和

复合调和是由两个或多个连接的调和组成的调和。复合调和中的每个组件调和至少与一个其他组件共享起始或结束对象，如图8-4所示。

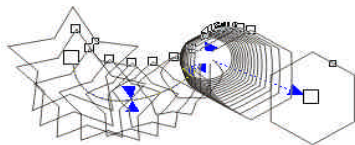


图 8-4

## 8.1.2 实例：形的调和图形效果

图8-5中的“蜗牛”实例主要是使用 Interactive Blend工具中的沿路径调和的方法制做的。读者根据该实例的动手练习，即可掌握 Interactive Contour工具的使用方法。其操作步骤如下：

### 1. 制作蜗牛壳的调和效果

1) 使用工具栏中的Spiral工具在页面上拖动出螺旋形状，如图8-6所示。

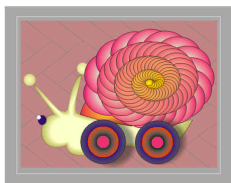


图 8-5

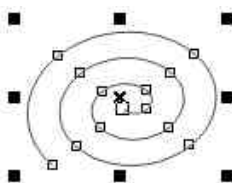


图 8-6

2) 使用工具栏中的Ellipse工具创建正圆。

3) 使用Pick工具选取正圆对象，执行 Arrange/Transformation命令打开Transformation调板(如图8-7所示)，并在调板中分别设置垂直和水平的比例为10，单击Apply To Duplicate按钮，得到一个比例缩小 10% 的圆，如图8-8所示。

4) 使用鼠标选取工具栏中的 Interactive Blend工具，使用所得的光标指向某一个圆后单击并拖动鼠标至另一个圆，此时这两个圆便执行混合命令了。

5) 保持原选取，在 Interactive Blend属性栏中设置适当的步长

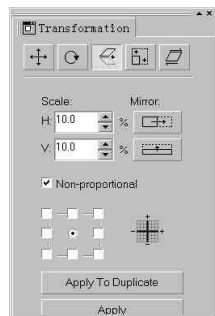


图 8-7

值,并调整 Object and Color Acceleration按钮(如图 8-9所示),得到调和效果(如图 8-10所示)。

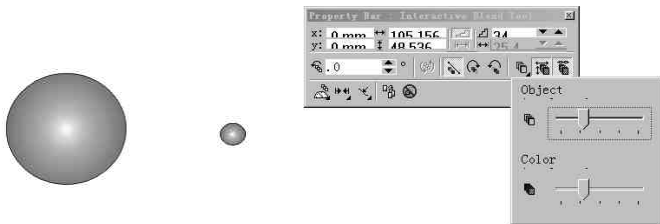


图 8-8

图 8-9

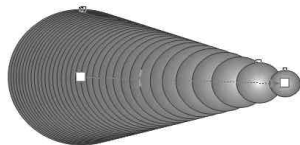


图 8-10

6) 保持原选取,用鼠标单击属性栏中的 Path Properties按钮,在弹出的子菜单中选择 New Path命令(如图 8-11所示),将所得的箭头光标指向螺旋形单击,即可得到沿路径调和效果,如图 8-12所示。



图 8-11

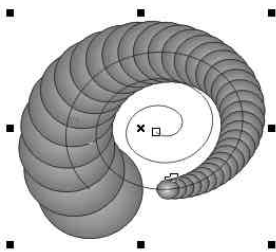


图 8-12

7) 保持原选取,再用鼠标单击属性栏中的 Miscellaneous Blend Options按钮(如图 8-13所示),在弹出的子菜单中激活 Blend along full选项后适当调整步长值,得到如图 8-14所示的调和效果。

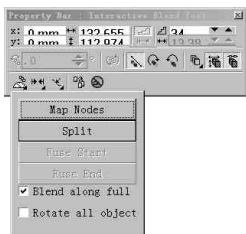


图 8-13

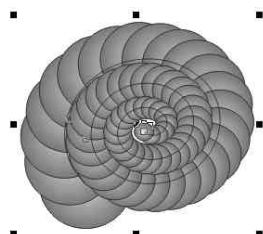


图 8-14

8) 使用Pick工具选取调和图形中的路径,再用鼠标单击工具栏中的 Outline展开式工具中的No Outline按钮,使调和对象的路径隐藏起来,如图 8-15所示。

## 2. 制作蜗牛身子的调和效果

1) 使用Freehand工具绘制蜗牛身子形状,并使用比例工具做缩小 10%的复制,如图 8-16所示。

2) 用鼠标选取工具栏中的 Interactive Blend工具,用所得的光标单击某一个蜗牛身子的对象同时拖动鼠标指向另一个蜗牛身子的对象,此时这两个蜗牛身子之间产生了调和效果。再在Interactive Blend工具的属性栏中设置适当的步长值,得到如图 8-17所示的调和效果。



图 8-15



图 8-16

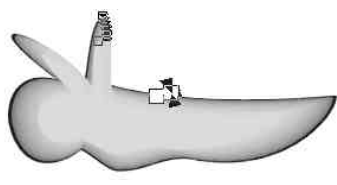


图 8-17

3) 使用Rectangle工具创建一个矩形，并单击 Fill展开式工具中的 Pattern Fill 按钮，弹出 Pattern Fill对话框（如图8-18所示），在此对话框中单击2-Color单选钮，单击OK按钮，得到背景如图8-19所示。

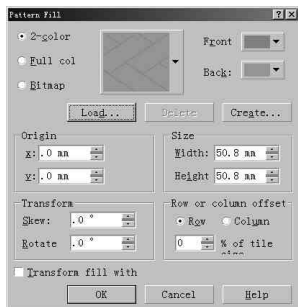


图 8-18

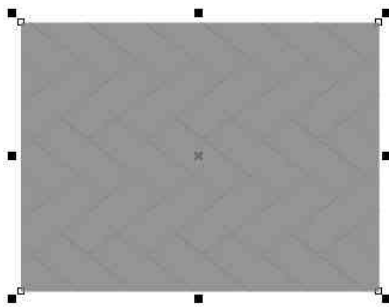


图 8-19

4) 使用Ellipse工具创建两个正圆如图 8-20所示，并使用径向渐变做渐变填充制作轮子的效果（如图8-21所示）。

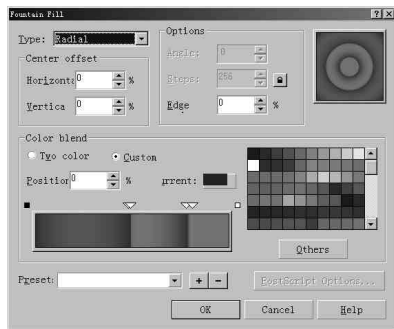


图 8-20

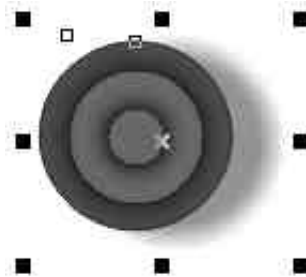


图 8-21

5) 将设计好的部分放置在画面中适当的位置，完成如图 8-5所示的效果。

### 8.1.3 实例：线的调和图形效果

图8-22中的美丽的“装饰台布”也是使用 Interactive Blend工具制做的，只不过该实例是通过线与线的调和制做的，同时还使用了 Interactive Blend工具属性栏中的 Link Blend Accelerations功能。读者通过该实例动手练习后，即可掌握 Interactive Blend工具的使用方法。其操作步骤如下：

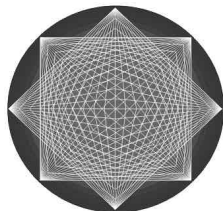


图 8-22

1) 使用Freehand工具, 同时配合Ctrl键创建一条直线。

2) 执行Arrange/Transformation命令, 打开Transformation调板(如图8-23所示), 单击Transformation调板中的Rotate按钮, 在Angle选框中输入90, 并单击方向框中的左下角选框, 单击Apply To Duplicate按钮, 得到如图8-24所示的效果。

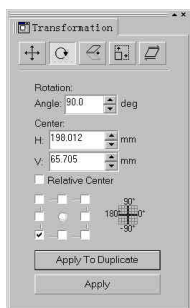


图 8-23

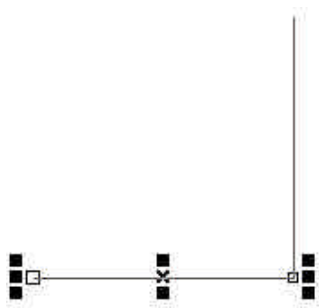


图 8-24

3) 使用Interactive Blend工具选取对象, 并使用鼠标从一条直线向另一条直线拖动, 得到如图8-25所示的效果。

4) 保持原选取, 单击属性栏中的 Link Blend Accelerations按钮(如图8-26所示), 使用鼠标调整光标使其对准中心线, 使图形均匀混合。图 8-27所示为调和图形的角局部图。图 8-28为直角调整前后的示意图。

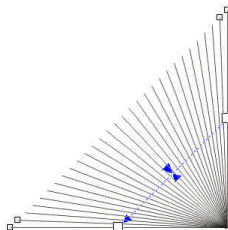


图 8-25



图 8-26

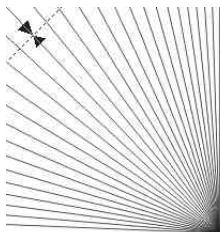


图 8-27

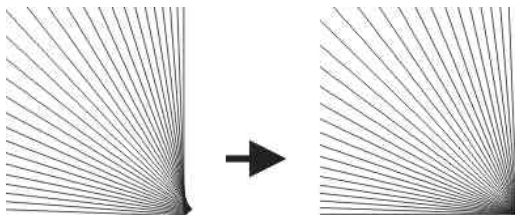


图 8-28

5) 保持原选取, 在Transformation调板中单击Scale and Mirror按钮, 再用鼠标单击方向框中左上角选框, 单击Apply To Duplicate按钮(如图8-29所示), 得到如图8-30所示的效果。

6) 全选对象, 执行Arrange/Group命令将对象归组。

7) 保持原选取, 在Transformation调板中单击“旋转”按钮, 在Angle选框中输入90, 并单击方向框中的中心选框, 单击Apply To Duplicate按钮(如图8-31所示), 得到如图8-32

所示的效果。

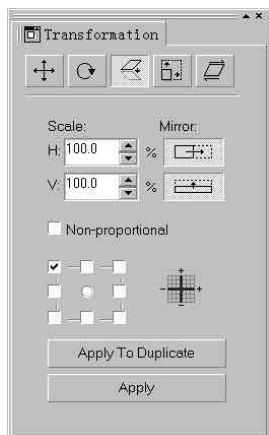


图 8-29

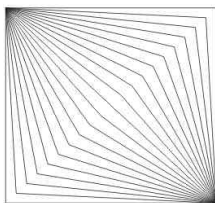


图 8-30

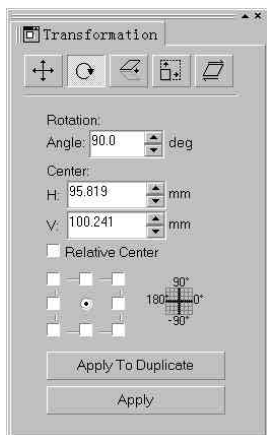


图 8-31

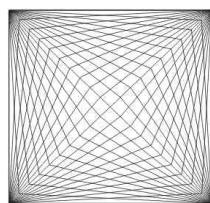


图 8-32

8) 保持原选取, 在 Transformation 调板中, 单击 Rotate 按钮, 在 Angle 选框中输入 45, 并单击方向框中的中心选框, 单击 Apply To Duplicate 按钮, 得到如图 8-33 所示的效果。

9) 使用 Ellipse 工具同时配合 Ctrl 键创建两个正圆。

10) 使用 Interactive Contour 工具选取对象, 并在其属性栏中做如图 8-34 所示的设置。

11) 设置完成后得到如图 8-35 所示的效果。

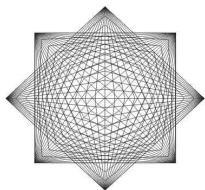


图 8-33

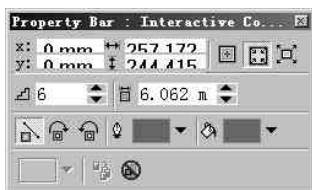


图 8-34

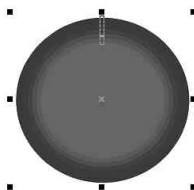



图 8-35

12) 保持原选取, 执行 Arrange/Order/To Back 命令。

13) 使用 Pick 工具选取步骤 8) 中的线性混合图形, 再用鼠标单击 Outline 展开式工具中的  按钮, 在弹出的对话框中选取白色, 单击 OK 按钮。

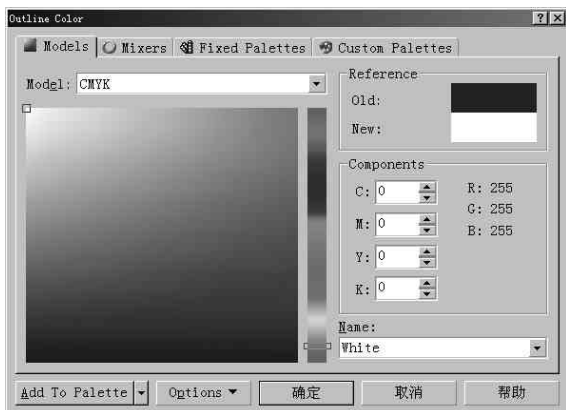


图 8-36



14) 保持原选取，将其移动到圆形轮廓背景前适当位置，得到如图 8-22所示的完成图。

## 8.2 创建变形图形效果

在CorelDRAW 9中，有许多对象可以进行变形操作，并且每种基本形状都可以变换成几何形状。用户即可以使用一种变形工具改变对象的外观，又可以应用多种变形效果创造出更有趣的奇异效果。每种类型的变形效果可应用于 CorelDRAW创建的任何对象，包括形状、线条、曲线和美术字，但是该选项不能够应用于位图文件。

### 8.2.1 添加变形效果的方法


在工具栏展开式Interactive Blend工具中单击Interactive Distortion工具，将自动弹出该工具的属性栏，如图 8-37所示。单击不同的变形按钮，可显示不同的变形效果属性栏。Interactive Distortion工具有三种类型可供选择：Push and Pull Distortion（拖拉）、Zipper Distortion(拉链)和Twister Distortion(旋风)。



图 8-37

#### 1. Push and Pull Distortion工具

Push and Pull Distortion工具可将拖拉变形应用于CorelDRAW创建的任何对象。拖变形将正在变形的对象的节点推离变形中心，拉变形将正在变形的对象的节点向变形中心拉进，如图8-38所示。

#### 2. Zipper Distortion工具

Zipper Distortion工具可将拉链变形应用于CorelDRAW创建的任何对象。可利用属性栏上的控件将环绕拉链的点任意排列成拉链变形，或突出对象某一个特定区域的变形，如图8-39所示。

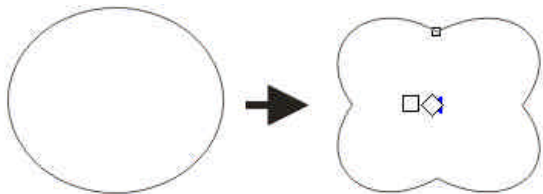


图 8-38

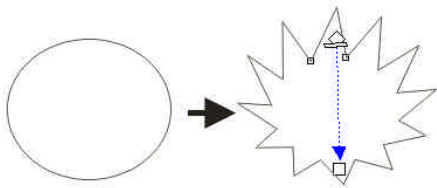


图 8-39

#### 3. Twister Distortion工具

Twister Distortion工具可将对象旋转，形成犹如旋风般的效果，如图 8-40所示。

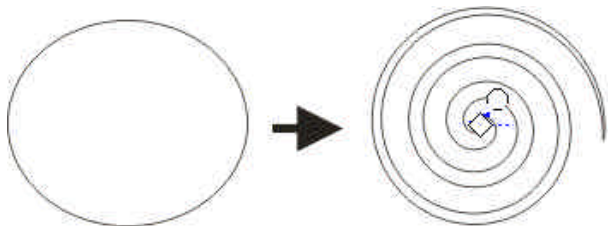


图 8-40

### 8.2.2 实例：变形图形效果

该实例主要是使用 Interactive Distortion 工具中的拉链功能制作的。读者通过该实例的动手练习，即可掌握 Outline 工具的使用方法。图 8-41 所示为刺猬的最终完成图。其操作步骤如下：

1) 使用 Ellipse 工具创建椭圆，选取并执行 Arrange/Convert To Curves 命令，将对象转换为曲线形式，如图 8-42 所示。

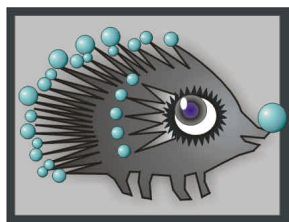


图 8-41

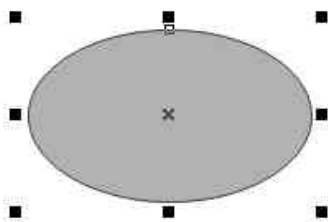


图 8-42

2) 使用 Interactive Distortion 工具选取对象，在其属性栏中进行设置（如图 8-43 所示），得到如图 8-44 所示的效果。



图 8-43

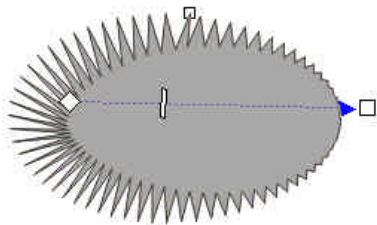


图 8-44

3) 使用 Shape 工具选取对象，并双击删除不需要的节点（如图 8-45 所示）以调整形状，调整后的效果如图 8-46 所示。

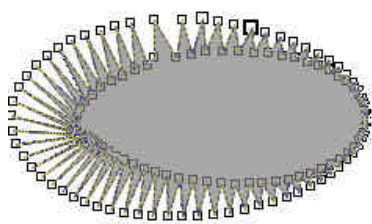


图 8-45

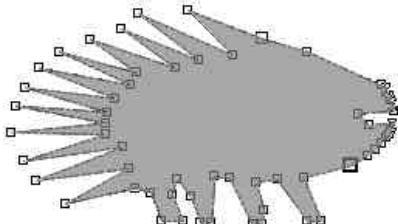


图 8-46



### 1. 制作眼睛

1) 使用Ellipse工具创建圆，使用Interactive Distortion工具选取对象，在其属性栏(如图8-47所示)中先单击 Zipper Distortion按钮和Center Distortion按钮，再分别设置参数为57和9。

2) 其图形变化效果如图 8-48所示。



图 8-47

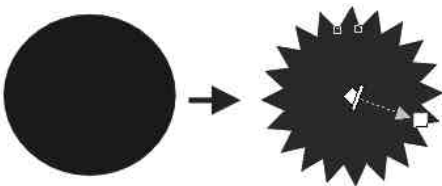


图 8-48

3) 使用椭圆工具创建三个正圆，再分别选取单个圆做自定义渐变填充，将它们移动到图 8-48中的适当位置，如图 8-49所示。

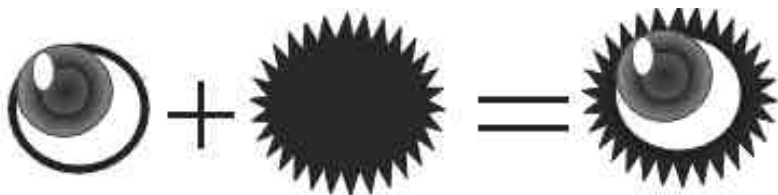


图 8-49

4) 使用Pick工具选取对象，执行 Arrange/Group命令将对象归组。

### 2. 制作装饰效果

1) 使用Ellipse工具创建圆后做渐变填充，复制粘贴为许多个圆，并将其移到画面中适当位置。

2) 将做好的“刺猬”各部分全选并执行 Arrange/Group命令进行归组。

3) 使用工具栏中的Interactive Drop shadow工具选取对象，使用鼠标单击对象并拖动得到阴影效果。

4) 使用工具栏中的Rectangle工具创建矩形，选取对象并在调色板中选取灰色填充对象。执行Arrange/Order/To Back命令将其置后作为图形的背景。

5) 将所有设计好的部分在画面上做适当的安排，得到如图 8-41所示的效果。

## 8.3 创建轮廓线图形添加效果

对对象应用轮廓线时，创建出的效果如同在地图上创建轮廓线一样。通过添加辐射到对象内部或外部的一系列同心线特性，可以给对象添加丰富的边缘效果。该系列的同心线可包含多达 999条线，通过从 0 ~ 300in之间的任一间距分隔。为了增强添加轮廓线的力度，CorelDRAW 9还允许在原始对象和最终轮廓线之间添加颜色渐进。该渐进遵循通过色谱的直线、顺时针或逆时针路径。

### 8.3.1 添加轮廓线效果的方法

使用Interactive Contour工具，可对CorelDRAW创建的任何对象应用轮廓线，这些对象包括形状、直线、曲线和美术字。可通过Interactive Contour工具的属性栏进行设置，如图8-50所示。

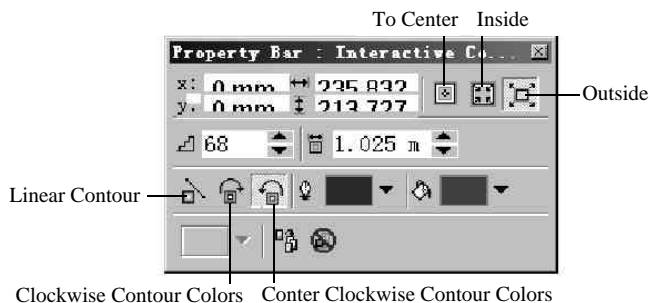


图 8-50

### 1. 勾画到对象中心的轮廓线

Center选项添加渐进到选定的对象中心的轮廓线。CorelDRAW 9根据对象的大小和偏移框中显示的值来添加这些线。改变该值即可改变所创建轮廓线的数目。使用属性栏中的 Center选项,可以方便地编辑现有的轮廓线,如图 8-51所示。

### 2. 向对象内部勾画轮廓线

使用属性栏中的内部选项,能以均匀的间距在选定对象的内部添加轮廓线。CorelDRAW 9根据Contour Offset和Contour Steps选框中的值来添加这些线,如图 8-52所示。

### 3. 在被勾画的轮廓线的对象中设置颜色渐进

使用属性栏中提供的各种控件,可以更改被勾划轮廓线的对象的颜色,并可使用这些按钮选择是否通过色谱的直线、顺时针还是逆时针路径,如图 8-53所示。

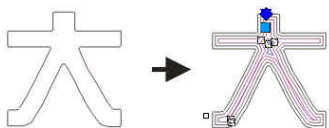


图 8-51

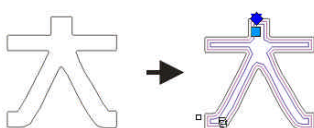


图 8-52

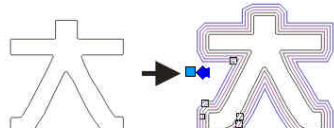


图 8-53

## 8.3.2 实例：轮廓线图形效果

该实例主要是使用Interactive Contour工具为对象添加轮廓制做的。读者通过该实例的动手练习,即可掌握Interactive Contour工具的使用方法。图 8-54为钻石轮廓的最终完成图。其操作步骤如下:

- 1) 使用多边形工具创建多边形,并在其属性栏中进行设置,如图 8-55所示。
- 2) 设置完成后,单击回车键得到一个六边形图形,如图 8-56所示。

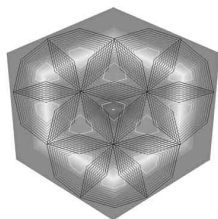


图 8-54

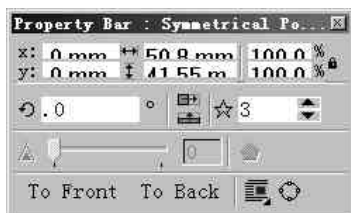


图 8-55

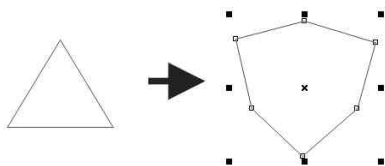


图 8-56

3) 使用Interactive Contour工具选取对象, 在Interactive Contour属性栏中进行设置, 如图8-57所示。

4) 使用鼠标单击对象并拖拉成为图8-58所示的效果。



图 8-57

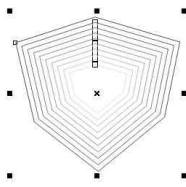


图 8-58

5) 选取对象, 执行 Arrange/Transformation命令, 在弹出的变换调板中单击 Scale and Mirror按钮, 并在其他选框中进行设置 (如图8-59所示), 单击Apply To Duplicate按钮。

6) 设置完成后, 移动对象至适当位置, 得到如图8-60所示的效果。

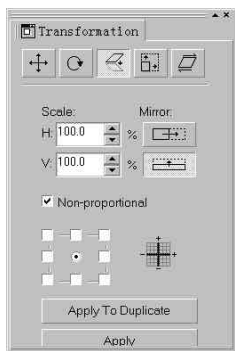


图 8-59

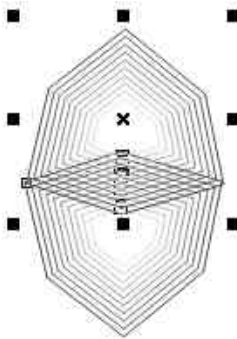


图 8-60

7) 选取这两个对象, 执行 Arrange/Group命令, 将对象进行归组。

8) 保持原选取, 在变换调板 (如图8-61所示) 中单击 Scale and Mirror按钮, 单击左边的方向选框, 并在其他选框中进行设置, 单击 Apply To Duplicate按钮, 得到如图8-62所示的效果。

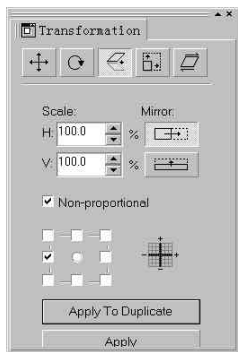


图 8-61

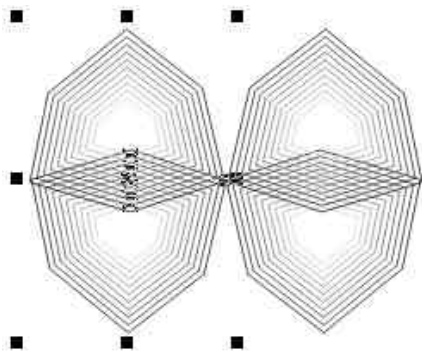


图 8-62

9) 使用步骤4) 中的对象并按步骤5) 的方法, 得到镜像复制后的图形, 如图8-63所示。

10) 全选这两个对象, 执行 Arrange/Group命令, 将对象进行归组, 并移动对象至图形适

当位置，如图8-64所示。

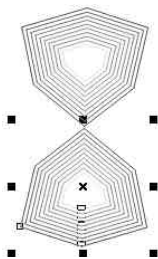


图 8-63

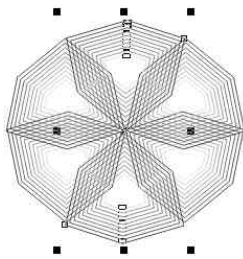


图 8-64

11) 选取步骤4) 中的对象及步骤9) 中的对象，使用 Transformation工具，并按以上步骤的方法做一系列的镜像复制后的图形，得到如图8-65所示的效果。

12) 再使用步骤2) 中的对象，在属性栏（如图8-66所示）中单击 To Center 和 Clockwise Contour Colors 按钮，并对其他选框进行设置。

13) 设置完成后，单击回车键得到如图8-67所示的效果，执行 Arrange/Order/To Back 命令将对象置后。

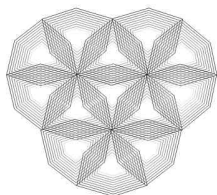


图 8-65



图 8-66

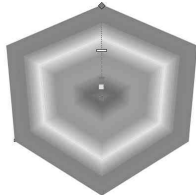


图 8-67

14) 移动光标上的控制杆，可调节出许多美丽的轮廓图案，如图8-68和图8-69所示。

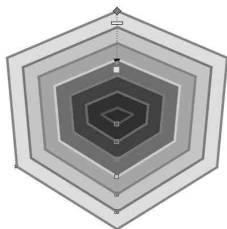


图 8-68

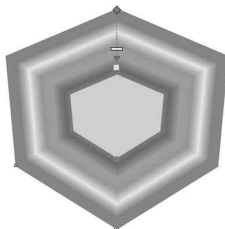


图 8-69

15) 将所有设计好的部分在画面上作适当的安排，得到如图8-54所示的效果。

## 8.4 创建透明图形效果

Interactive Transparency工具允许使用鼠标对对象应用各种填充形式。它实际上是在对象当前填充上应用一个灰阶遮罩，因此，应用透明度后，为透明度指定的任何颜色都将消失。同时，在已应用其他任何属性的对象应用透明度后，在应用透明度之前应用的任何填充属性都将通过透明度显示出来。

### 8.4.1 添加透明效果的方法

使用工具栏中的 Interactive Transparency 工具 ，可给对象添加透明效果。透明度的填充

形式及透明度的起始点都可在 Transparency 属性栏（如图8-70所示）中进行调整。

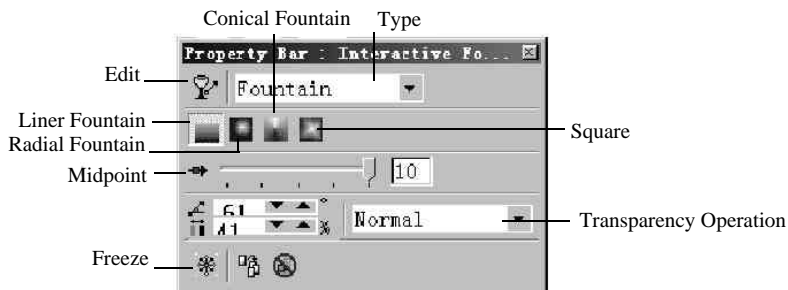


图 8-70

### 1. 使用均匀透明效果

均匀透明效果是均匀色或纯色的透明效果，可应用于使用 CorelDRAW 创建的任何对象。同时，可使用特定的颜色模型、调色板、颜色调和来应用透明色。

均匀透明效果是 CorelDRAW 的基本透明效果。可使用 Interactive Transparency 工具用纯色透明效果快速填充对象。如果要对透明效果拥有更多的控制，则单击属性栏上的 Edit 按钮。

图8-71中“心形”为红色均匀透明效果。制作时，使用 Interactive Transparency 工具选取“心形”对象，在属性栏中的类型框中选取 Uniform 选项，并在调色板中选取红色。

### 2. 使用渐变式透明效果

渐变式透明效果是从一种颜色平滑渐进到另一种颜色的透明效果。透明效果包括直线形、圆形、圆锥或方形渐变。

图8-72中“心形”为红色径向透明效果。制作时，使用 Interactive Transparency 工具选取“心形”对象，在属性栏中的类型框中选取 Fountain 选项，并使用鼠标调节透明效果。

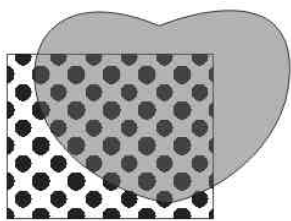


图 8-71

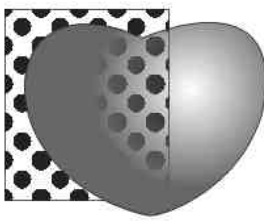


图 8-72

### 3. 使用图案、底纹透明效果

图案透明效果对于创建平铺图案极其有用，可用一个图像完全填充对象，也可将导入的位图或矢量图形用作图案透明效果。

图8-74中“心形”为红色图案式透明效果。制作时，使用 Interactive Transparency 工具选取“心形”对象，在属性栏中的类型框中选取 Pattern 选项，并在图案选择框中选取所需图案，如图8-73所示。

使用以上方法时，如在属性栏中的类型框中选取 Texture 选项，则可制做底纹透明效果，如图8-75所示。



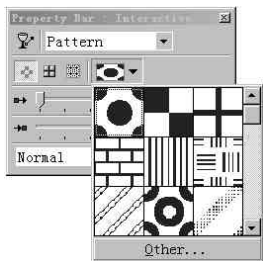


图 8-73

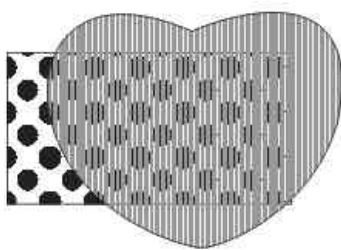


图 8-74

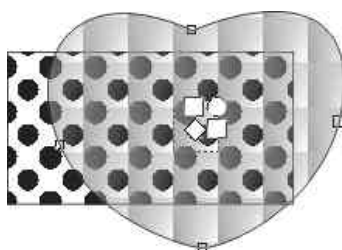



图 8-75

### 8.4.2 实例：透明图效果

图8-76所示的“苹果眼睛”主要是使用 Interactive Transparency工具中的“渐变式透明效果”方法制作的。读者通过该实例的动手练习，即可掌握 Interactive Transparency工具的使用方法。在该实例中还介绍了直线垂直、均匀环绕圆形路径的技巧。其操作方法如下：

#### 1. 绘制眼睛

1) 使用Freehand工具创建曲线，如图8-77所示。全选所绘制的对象，再用鼠标选取工具栏中的 Artistic Media工具，在其属性栏中单击 Preset按钮，并在其列表框中设选取笔划的形式，如图8-78所示。

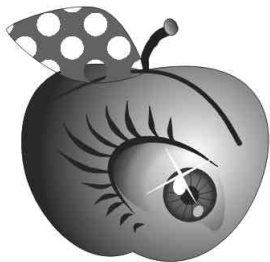


图 8-76

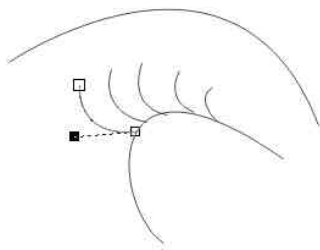


图 8-77



图 8-78

2) 设置完成后，单击回车键即可得到如图8-79所示的眼毛、睫毛形状。

3) 使用Ellipse工具创建一个椭圆，执行 Arrange/Convert To Curves命令将其转换为曲线。

4) 使用Shape工具选取对象中的控制点并拖动，将其外形调整为眼睛的形状，如图8-80所示。

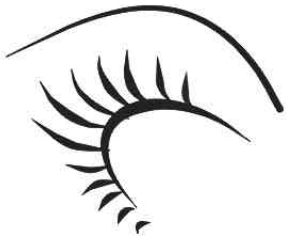


图 8-79

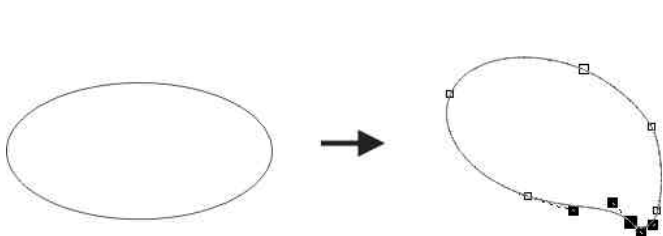


图 8-80

5) 使用Pick工具选取对象，单击工具栏的 Fill展开式工具中的 Fountain按钮，在弹出的对话框中进行设置，如图8-81所示。

6) 设置完成后单击OK按钮，得到如图8-82所示的图形。



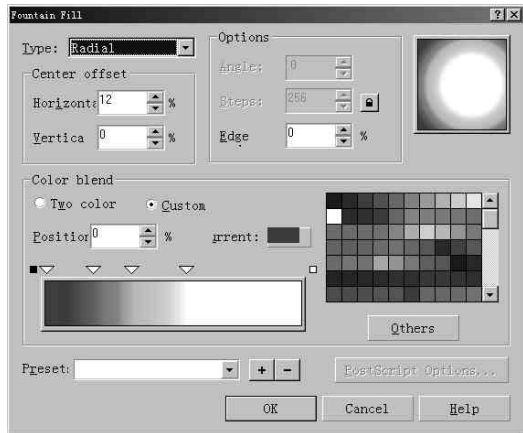


图 8-81

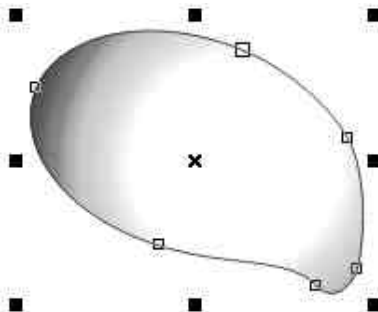


图 8-82

7) 保持原选取, 单击Outline工具中的No Outline 按钮, 删除对象的轮廓。

8) 使用Ellipse工具创建正圆, 选取并单击工具栏的 Fill展开式工具中的Fountain工具, 在弹出的对话框中进行设置, 如图8-83所示。

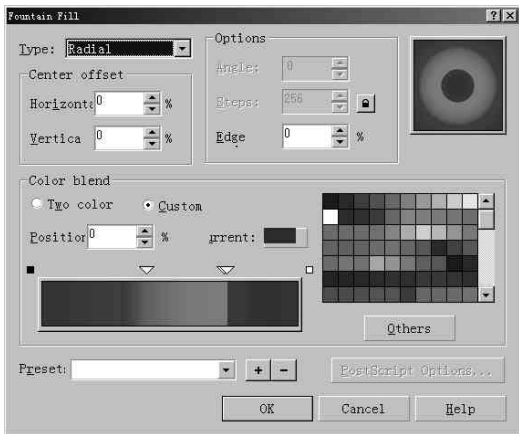


图 8-83

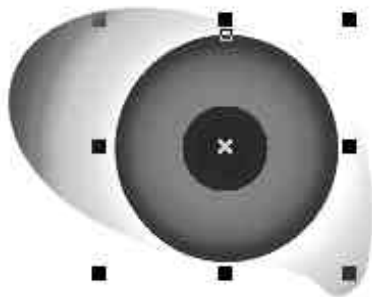


图 8-84

9) 设置完成后单击OK按钮, 得到如图8-84所示的图形。

10) 使用Freehand工具创建一条直线, 选取创建的直线, 先执行 Edit/Copy命令, 再执行 Edit/Paste命令, 即可得到对象的复制品。

11) 使用Interactive Blend工具选取一条直线, 单击并拖动鼠标至另一条直线, 此时两条直线就产生了调和效果。

12) 在Interactive Blend属性栏(如图8-85所示)中将Contour Steps的值设为12, 其调和效果如图8-86所示。



图 8-85

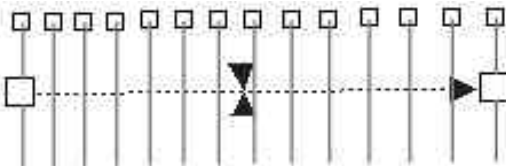


图 8-86

13) 使用Ellipse 工具创建一个正圆。

14) 再使用Interactive Blend工具选取图8-86所示的图形，单击 Interactive Blend属性栏中的New Path按钮(如图8-87所示)后将光标指向圆形，得到直线向圆做混合的效果，如图 8-88所示。



图 8-87

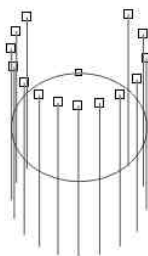


图 8-88

15) 对具有调和效果的直线进行调整，使其垂直于圆形路径。保持原选取，单击属性栏中的Miscellaneous Blend options按钮，在弹出的子菜单(如图8-89所示)中激活Blend along full和Rotate all object单选钮，再单击Map Nodes按钮，使用鼠标调整新出现的光标至适当距离，得到如图8-90所示直线均匀、垂直环绕圆形的效果。

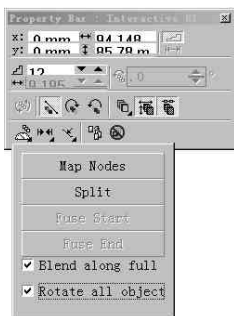


图 8-89

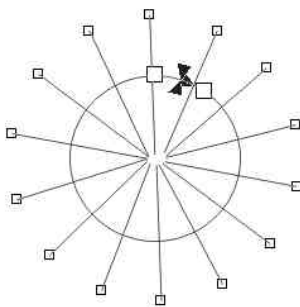


图 8-90

16) 使用Pick工具选取图8-90中的圆形路径，单击 Outline工具中的No Outline按钮，删除对象的轮廓。

17) 将所有“眼睛”的设计部分移动到适当位置，得到眼睛的完成效果，如图 8-91所示，这样一只美丽且富有质感的眼晴就制作成功了。

## 2. 制作苹果的透明效果

1) 使用Ellipse 工具创建正圆，执行 Arrange/Convert To Curves命令将其转换为曲线。

2) 使用Shape工具选取对象，并使用鼠标调整对象的节点成为苹果形状，如图 8-92所示。

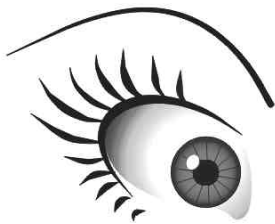


图 8-91

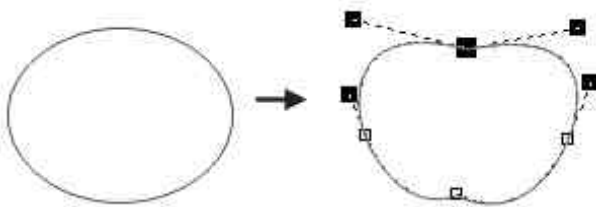


图 8-92

3) 使用Pick工具选取苹果形状并填充黑色。

4) 使用Interactive Transparency工具选取对象，在其属性栏的 Type下拉式列表框中选取Fountain选项，再单击属性栏中的Radial Fountain Transparency按钮，如图8-93所示。

5) 保持原选取，在图形对象上拖动光标至适当的位置，得到如图8-94所示的效果。



图 8-93

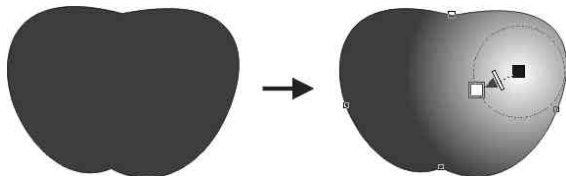


图 8-94

6) 保持原选取，执行 Arrange/Order/To Front命令，将选取对象置前。

7) 保持原选取，将其移动到“眼睛”的适当位置，得到如图8-95所示的效果。

### 3. 制作苹果的透明效果

1) 使用Ellipse工具创建椭圆，执行 Arrange/Convert To Curves命令将其转换为曲线。

2) 使用Shape工具选取对象，并使用鼠标调整对象的节点成为“叶子”形状。

3) 保持原选取，在CorelDRAW 9用户界面左边的调色板中选取深绿色填充对象，如图8-96所示。

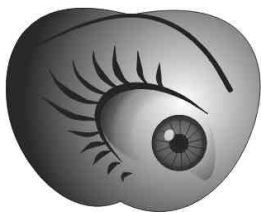


图 8-95

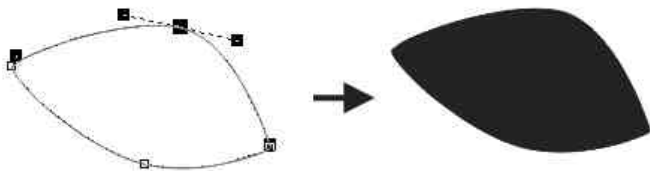


图 8-96

4) 使用Interactive Transparency工具选取对象，在其属性栏的 Type下拉式列表框中选取Pattern选项，并在图案选择框中选取所需图案（如图8-97所示），得到图案填充对象的透明效果。图8-98所示的“叶子”上的白点是镂空的，增加了画面的趣味性。



图 8-97

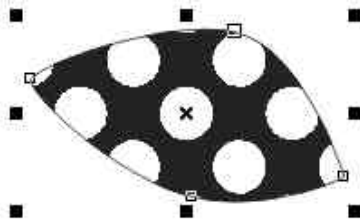



图 8-98

5) 使用Freehand工具和Artistic Media工具分别为对象制作并添加苹果枝。

6) 使用Rectangle工具为“眼睛”制作并添加“光芒”，然后再执行 Arrange/Order/To Front命令将对象置前。

7) 如果要给苹果的渐变透明颜色添加任意一种新色彩时,可使用 Interactive Transparency 工具选取对象,再单击 Interactive Transparency 属性栏中的 Edit 按钮 ,在弹出的对话框中单击 Custom 选项,再单击色带左边的点,并在对话框的调色板中选取黄色,单击 OK 按钮,如图 8-99 所示。

8) 设置完成后,可以发现“苹果”的透明颜色是由黄色 红色的渐变色,如图 8-100 所示,增加了苹果颜色的真实效果。

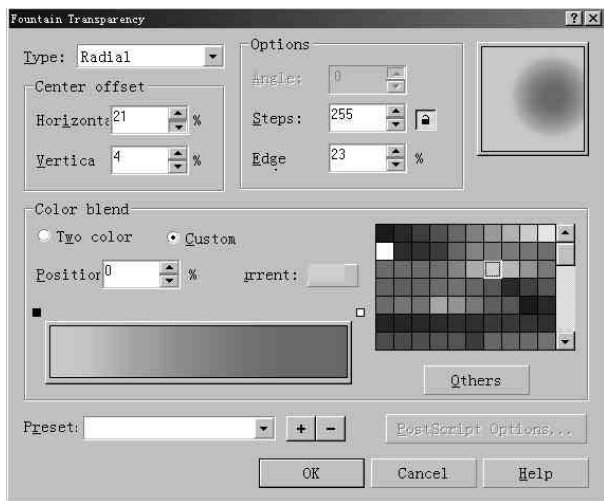


图 8-99

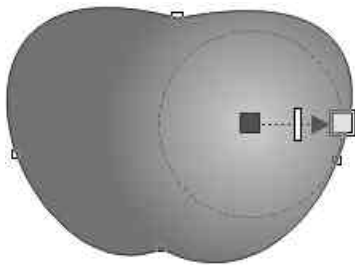



图 8-100

9) 将所有设计好的部分移动到适当的位置,得到“苹果眼睛”的完成效果,如图 8-76 所示。

## 8.5 创建立体图形效果

立体化对象使对象具有空间的纵深感, CorelDRAW 9 提供的 Interactive Extrude 工具可以方便地给图形对象添加三维效果。

### 8.5.1 添加立体效果的方法

可使用工具栏中的 Interactive Extrude 工具  为图形对象添加立体效果。关于 Interactive Extrude 工具的功能、使用方法在第 7 章中已有较详细的讲解,在此不再赘述,仅在实例中就其功能在图形中的应用做详细介绍。

### 8.5.2 实例：立体图效果

图 8-101 中的楼房主要是使用 Interactive Extrude 工具制作的。该实例中还介绍了使用 Interactive Blend 工具制作“星星闪烁”;使用 Interactive Drop Shadow 工具制作“光环月亮”效果的制作技巧。读者通过该实例的动手练习,即可掌握 Interactive Extrude 工具的使用方法。其操作步骤如下:

#### 1. 创建楼房基本形

1) 使用 Rectangle 工具,分别创建一个矩形和四个小矩形,如图 8-102 所示。



图 8-101

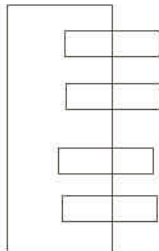


图 8-102

2) 使四个小矩形对齐：使用 Pick工具按住 Shift键的同时选取四个小矩形，执行 Arrange/Align and Distribute命令，在弹出的对话框(如图8-103所示)中单击水平对齐的Left选框，经过预览后，单击“确定”按钮，得到如图8-104所示的对齐效果。



图 8-103

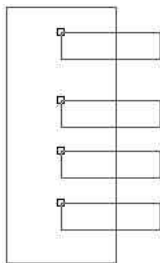


图 8-104

3) 使四个小矩形均匀分布：保持原选取，执行 Arrange/Align and Distribute命令，在弹出的对话框(如图8-105所示)中单击Distribute标签，在Distribute选项卡中单击垂直Center单选项，经过预览后，单击“确定”按钮，得到如图8-106所示的对齐效果。



图 8-105

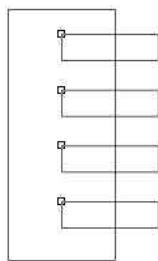


图 8-106

4) 分别选取每一个小矩形，执行 Arrange/Shaping/Trim命令，在弹出的Shaping调板(如图8-107所示)中单击Trim按钮，将得到的箭头光标指向直立的大矩形，则大矩形就被小矩形切割了一部分，如图8-108所示。

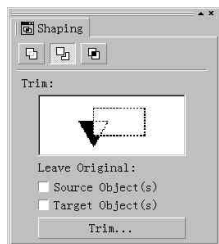


图 8-107

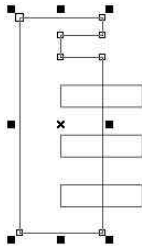


图 8-108

5) 按步骤4) 的方法依次用其余三个矩形对大矩形进行切割, 得到如图 8-109所示的效果。

## 2. 制作楼房立体效果

1) 使用Interactive Extrude工具选取对象并使用鼠标在对象上拖动, 得到如图 8-110所示的效果。

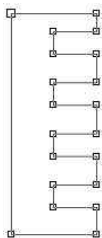


图 8-109

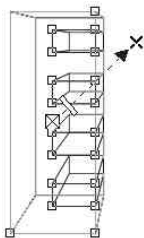


图 8-110

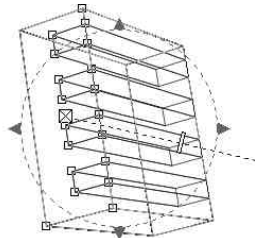


图 8-111

3) 保持原选取, 单击调色板中的黄色, 给对象填充黄色。

4) 保持原选取, 在 Interactive Extrude属性栏中单击 Color按钮, 在弹出的子菜单中单击 Use Color Shading按钮后, 再在From选框中选择红色, 在To选框中选择黄色(如图8-112所示), 得到如图8-113所示的效果。

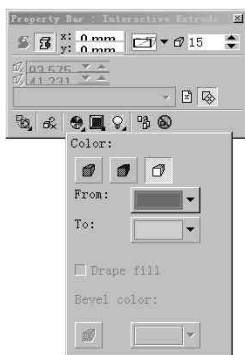


图 8-112

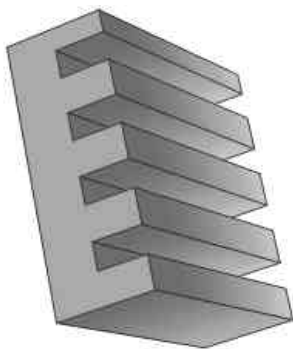


图 8-113

5) 保持原选取, 在Interactive Extrude属性栏中, 单击Lighting按钮, 在弹出的子菜单中单击 Light #1按钮, 单击预览框中的 并调整滑杆至71 (如图8-114所示), 得到如图8-115所示的效果。

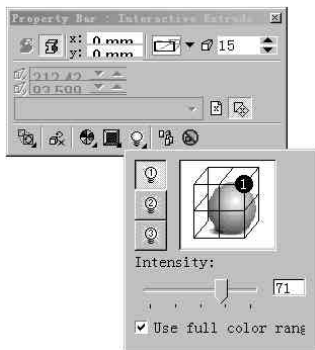


图 8-114

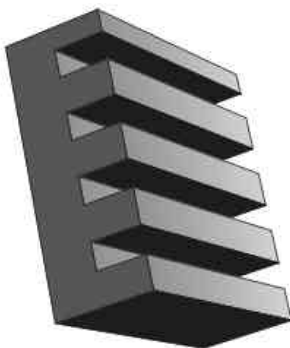


图 8-115

6) 由于一盏灯光的对象暗面太暗, 因此需再给对象增加一盏灯。在 Interactive Extrude属



性栏中,单击Lighting按钮,在弹出的子菜单中单击Light #2按钮,单击预览框中的 并将其拖动放在右下角,调整滑杆至22(如图8-116所示),得到图8-117所示的效果。

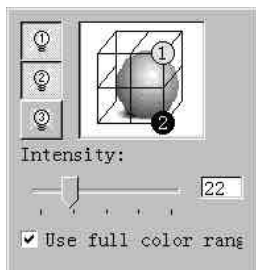


图 8-116

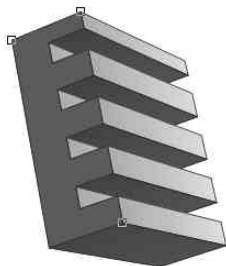


图 8-117

7) 保持原选取,按下Ctrl+D键,将选取对象复制,使用Pick工具选取复制对象,并将其移动至画面适当的位置,如图8-118所示。

### 3. 制作“光环月亮”效果

1) 使用Ellipse工具分别创建两个椭圆。

2) 分别给对象填充黄色和蓝色,并移动后放置在画面适当的位置,如图8-119所示。

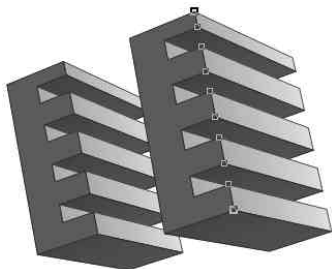


图 8-118

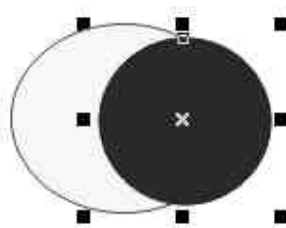


图 8-119

3) 选取蓝色圆形,执行Arrange/Shaping/Trim命令,在弹出的Shaping调板中单击Trim按钮(如图8-120所示),将得到的箭头光标指向黄色圆形,黄色圆形就被蓝色圆形切割了,如图8-121所示。

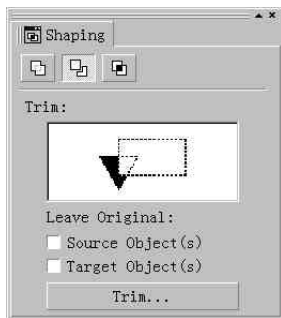


图 8-120

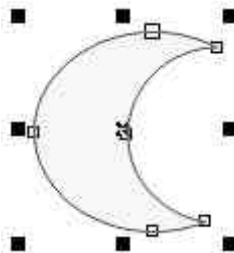


图 8-121

4) 保持原选取,单击Outline展开式工具中的No Outline按钮,取消对象的轮廓。

5) “月亮”的“光环”效果是通过调节调和属性栏中的羽化值来实现的。使用Interactive Drop Shadow工具选取“月亮”,在其属性栏中设置:在Drop Shadow Color选框中选择白色;

单击Drop Shadow Feathering Direction按钮,在其下拉式菜单中单击 Outside按钮,如图8-122所示。单击Drop Shadow Feathering Edges按钮,在其下拉式菜单中单击 Inverse Squared按钮(如图8-123所示),在其属性栏中分别输入参数100和34。

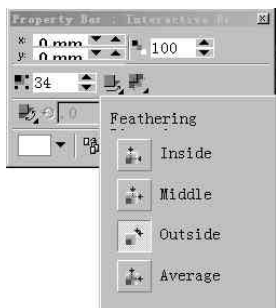


图 8-122

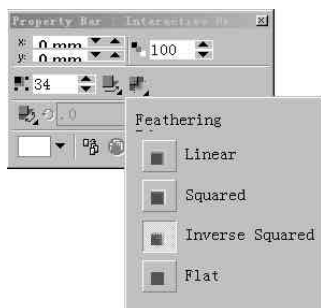


图 8-123

6) 设置完成后,得到如图8-124所示的效果,具有“光环”效果的月亮给画面带来了浪漫抒情的气氛。

#### 4. 制作“星星闪烁”效果

- 1) 使用Ellipse工具创建一个圆。
- 2) 使用Pick工具选取圆,使用 Fill展开式工具中的 Fountain按钮,在弹出的对话框(如图8-125)中进行设置,得到如图8-126所示的效果。
- 3) 使用Polygon工具在页面上拖动创建一个多边形,在其属性栏中设置边数为 4。并使用鼠标拖动成为星形,如图8-127所示。

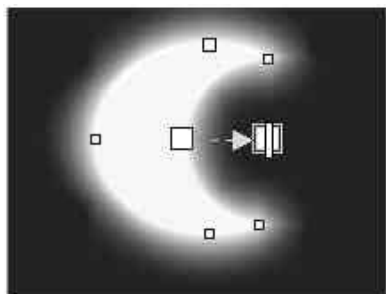


图 8-124

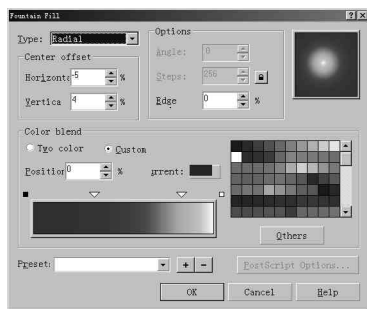


图 8-125



图 8-126

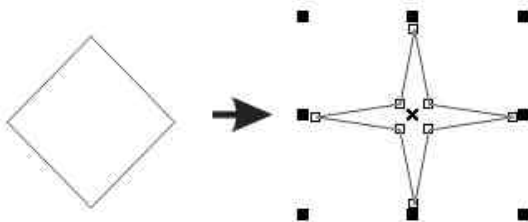


图 8-127

- 4) 保持原选取,在调色板中选取白色,给对象填充白色。
- 5) 保持原选取,单击Outline展开式工具中的No Outline工具,使对象取消轮廓。

- 6) 保持原选取，执行 Arrange/Order/To Front 命令将对象置前。
- 7) 保持原选取，将其移动到圆形渐变前适当的位置，星星就做好了，如图 8-128所示。

#### 5. 制作边框及背景效果

- 1) 使用 Rectangle 工具创建两个矩形。

- 2) 选取这两个矩形，在调色板中选取深蓝色填充对象。

- 3) 使用 Pick 工具在两个矩形中任选一个，执行 Arrange/Shaping/Trim 命令，将得到的箭头光标指向另一个矩形，得到中间镂空的边框，如图 8-129所示。

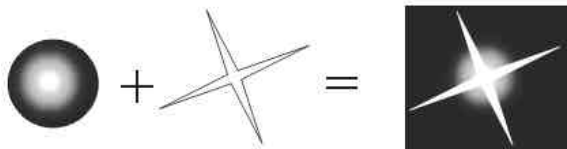


图 8-128

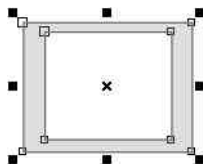


图 8-129

- 4) 保持原选取，执行 Arrange/Order/To Front 命令将对象置前。
- 5) 使用 Rectangle 工具创建矩形。选取矩形并在调色板中选取深蓝色填充对象。
- 6) 将所有设计好的部分移动到画面适当的位置，得到楼房的完成效果，如图 8-101所示。