

China-pub.com

下载

第9章 创建高级矢量图形效果

本章重点

- 为图形添加透视效果
- 实例：透视图效果
- 为图形添加透镜效果
- 实例：透镜图效果1
- 为图形添加剪裁效果
- 实例：透镜图效果2
- 为图形添加剪裁效果
- 实例：容器图效果
- 为图形添加符号平铺效果
- 实例：符号平铺图效果

CorelDRAW的矢量增效工具是其强大功能的重要组成部分。以上两章分别介绍了增效工具的基本效果，用户可以使用上述效果创建满意的图形对象。

本章将介绍图形的高级特殊效果，如可为对象增加透视点效果、添加透镜效果、添加剪裁效果等，以得到更加引人入胜的艺术作品。

9.1 创建透视图形

透视效果可使图形对象改变二维对象的透视度，带来三维空间的透视感觉。CorelDRAW 9的Add Perspective命令可使对象按近大远小的透视原理，使画面增加纵深感，从而变得更加栩栩如生。

9.1.1 添加透视效果的方法

Add Perspective命令可以应用于CorelDRAW创建的任何图形对象（或对象组），包括美术字文本，但不能将Add Perspective命令应用于段落文本或位图图像。

CorelDRAW 9的Add Perspective命令可为选取的对象添加一个不打印的网格框。要创建透视感，只需拖动鼠标移动该框四角的节点，并拖动这些节点创建透视效果。

CorelDRAW 9允许使用单点或者两点的透视，它们是通过将对象的一边或者是对象相邻的两边伸展或缩短来实现的。

1. 为对象添加单点透视的方法

如果只是伸缩对象的一边，称为单点透视，可以使对象产生向一个方向后退的效果。

图9-1和图9-2是执行Effects/Add Perspective命令后，在对象周围出现的网格上使用Shape工具并按住Ctrl键的同时水平或垂直拖动节点创建的。

注意 按住Ctrl键，可将节点的移动限制在其水平或垂直坐标轴上，以创建单点透视。

拖动时按住Ctrl+Shift键可将相对的节点沿相反的方向移动相同的距离。



图 9-1

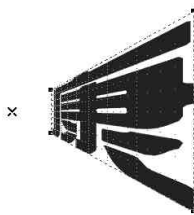


图 9-2

2. 为对象添加双点透视

如果同时伸缩对象相邻的两个边，称为双点透视，可以使对象产生向两个不同的方向后退的效果。

图9-3是执行Effects/Add Perspective命令后，在对象周围出现的网格上使用 Shape 工具并按住Ctrl键的同时水平或垂直拖动节点创建的。

3. 改变对象的透视效果

Shape工具允许更改已应用到对象的透视效果。用 Shape工具选取对象时，重新出现对象的透视网格和节点，然后拖动节点或消失点标记使可获得满意的效果。

图9-4是使用Shape工具选取对象，在对象重新出现的透视网格和节点上使用鼠标拖动节点创建的。



图 9-3

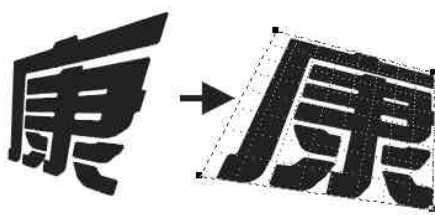


图 9-4

在改变对象透视效果的方法中，还可以通过移动消失点的方法调整对象的透视效果。操作方法是：先使用 Shape工具选取对象，在对象上出现透视网格的同时出现对象的消失点，再拖动消失点图标“x”，直至得到所要的透视效果，如图9-5所示。



图 9-5

4. 移除对象的透视点

执行Effects/Clear Perspective命令可移除对象的透视效果，将其恢复到原始状态。如果不止一次应用了透视效果，必须多次重复执行 Effects/Clear Perspective命令，才可返回到其原始状态。

注意 如果应用透视后又为对象应用了其他矢量的、位图的效果，则移除对象的透视点前需先清除该效果。如对对象先应用了透视效果，然后又应用了立体化效果，则应先清除立体化效果，再清除透视效果，最后移除对象的透视点。

9.1.2 实例：透视图效果

图9-6所示的实例主要是使用 Add Perspective制做的。读者根据该实例的动手练习，即可掌握Add Perspective命令的使用方法。其操作步骤如下：

1. 创建基本形

制作图9-6所示的金碧辉煌的宫殿是从创建基本形开始的。

1) 首先制作“柱子”：分别使用Rectangle工具、Ellipse工具及Freehand工具创建一个圆形、一个矩形和一个任意形。

2) 分别使用Shape工具调整对象的节点以调整任意形形状，并通过 Ellipse属性栏中的Pie按钮调整圆的形状成为半圆，如图9-7所示。

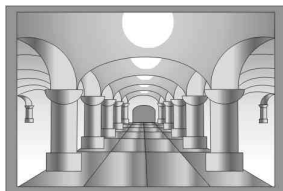


图 9-6



图 9-7

3) 使用Pick工具分别选取每个对象后，使用 Fill展开式工具中的 Fountain工具，在弹出的 Fountain对话框（如图9-8所示）中进行自定义渐变填充设置后，单击 OK按钮。

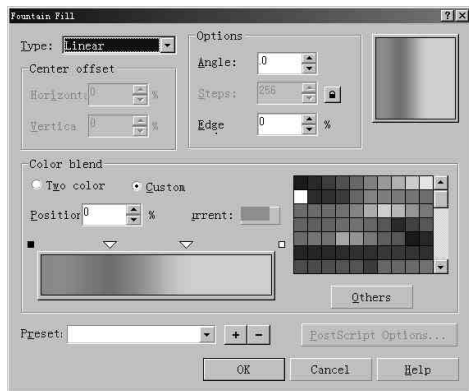


图 9-8

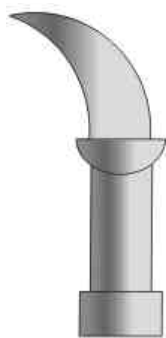


图 9-9

4) 设置完成后，将每个对象做渐变填充。再将所有“柱子”的基本形状排列组合至适当的位置，得到如图9-9所示的效果。

5) 使用Pick工具选取半圆形，执行 Arrange/Order/To Front命令将对象置前。

6) 保持原选取，执行 Arrange/Group命令将对象归组。

7) 制作“天花板”：使用Rectangle工具创建一个矩形后，执行 Arrange/Convert To Curves命令将对象转换为曲线形式。

8) 使用Shape工具调整对象的节点以调整其形状，如图9-10所示。

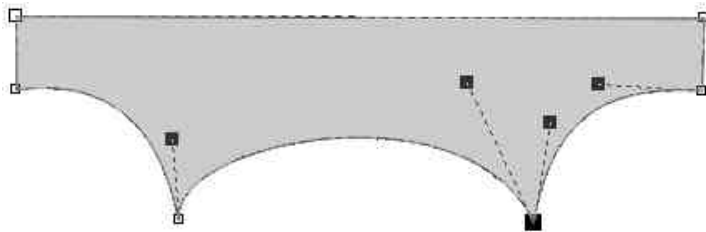


图 9-10

9) 使用Pick工具选取对象后,再用鼠标单击工具栏的 Fill展开式工具中的 Fountain按钮,在弹出的Fountain对话框(如图9-11所示)中进行自定义渐变填充设置,单击OK按钮。

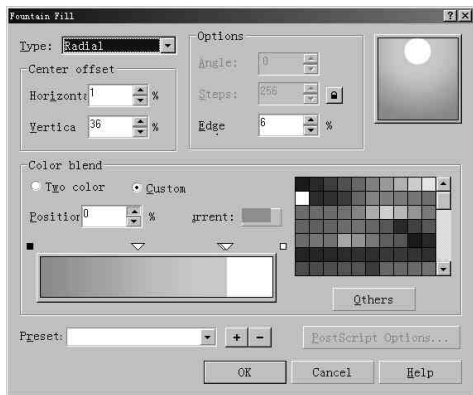


图 9-11

10) 设置完成后,得到对象的渐变填充效果如图9-12所示。

11) 保持原选取,执行 Arrange/Order/To Front命令将对象置前。



图 9-12

12) 使用Pick工具选取前面做好的“柱子”对象,执行 Arrange/Transformation 命令,在弹出的Transformation调板(如图9-13所示)中单击Scale and Mirror按钮,并在Mirror选框中单击水平Mirror选框,在方向选框中单击右边的选框,单击 Apply To Duplicate按钮,得到“柱子”的镜像复制图形,如图9-14所示。

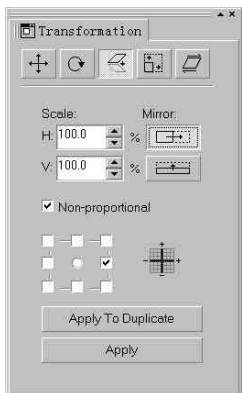


图 9-13

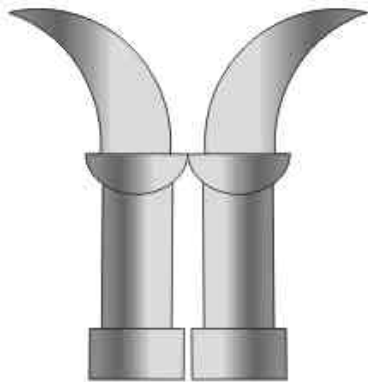


图 9-14

13) 使用Pick工具分别选取“柱子”与“天花板”对象,使用鼠标将选取的对象移至适当的位置,即可得到如图9-15所示的图形效果。

2. 制作“柱子”与“天花板”的透视效果

1) 将“柱子”与“天花板”按比例缩小：使用 Pick工具选取图 9-15所示的图形，在 Transformation调板中单击Scale and Mirror按钮，在Scale选框中的水平、垂直框中分别输入参数25，单击Apply To Duplicate按钮，如图9-16所示。

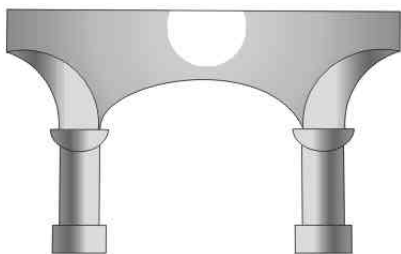


图 9-15

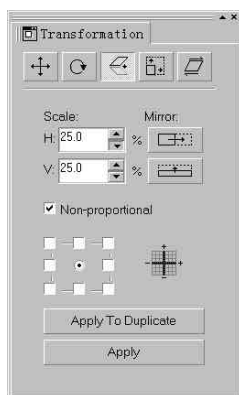



图 9-16

2) 设置完成后，即可得到“柱子”与“天花板”成比例缩小的图形，如图 9-17所示。

3) 使用Interactive Blend工具选取图9-17中前面的图形，使用鼠标拖动光标，并在其属性栏中设置步长值为3，如图9-18所示。

注意 进行“调和”时，应注意被缩小的对象在大的对象的后面，可通过单击属性栏中的Clockwise Blend按钮进行调节。

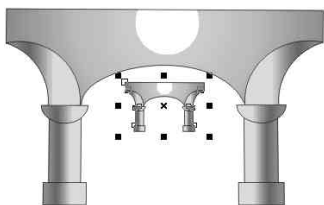


图 9-17

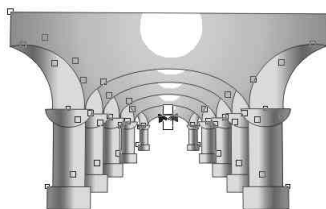


图 9-18

4) 在上图中，每一个“柱子”的间距是平均的，为了符合近大远小的透视原理，需将“柱子”的间距进行调节，使近处的间距大于远处的间距。保持原选取，在 Interactive Blend属性栏中单击Object and Color Acceleration按钮，在弹出的子菜单中调节滑杆至适当位置，如图 9-19所示。

5) 设置完成后，即可得到如图9-20所示的效果，这样“柱子”的间距就更符合透视原理了。

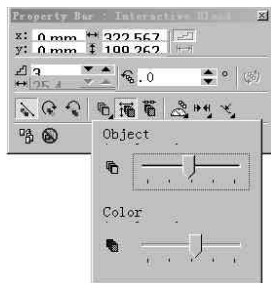


图 9-19

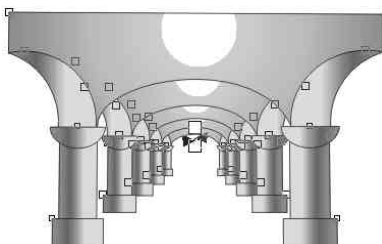


图 9-20

3. 使用Add Perspective功能制作透视地面

1) 单击工具栏中的 Graph Paper 工具，并在 Graph Paper 属性栏中分别设置行数为 4、列数为 6（如图 9-21 所示），使用 Graph Paper 工具在页面上单击并拖动鼠标，创建一个网状图形，如图 9-22 所示。



图 9-21

2) 保持原选取，执行 Effects/Add Perspective 命令后，在对象上出现透视网格。

3) 保持原选取，同时按下 Ctrl 键和 Shift 键，使用 Shape 工具拖动网格顶部的两个节点，将相对的节点沿相反的方向移动相同的距离，如图 9-23 所示。

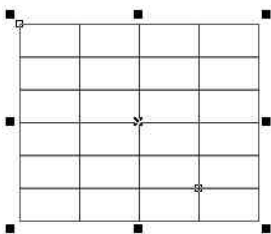


图 9-22

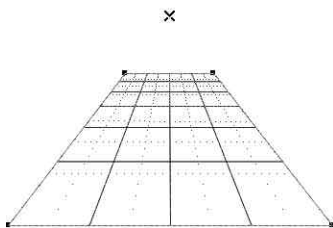


图 9-23

4) 保持原选取，使用 Fill 展开式工具中的 Fountain 工具，在弹出的 Fountain 对话框（如图 9-24 所示）中进行自定义渐变填充设置，单击 OK 按钮，得到如图 9-25 所示的图形效果，这样一个“地面”就做好了。

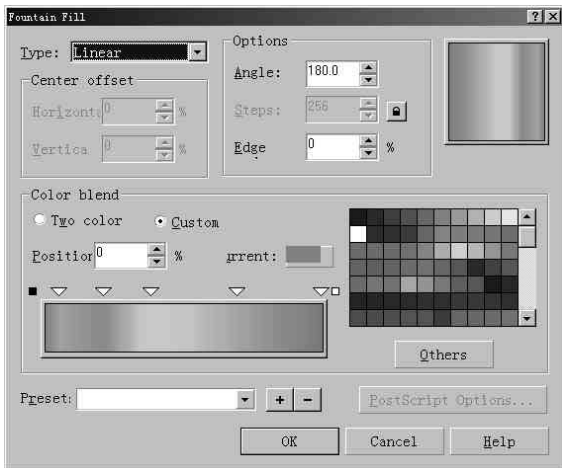


图 9-24

5) 保持原选取，执行 Arrange/Order/To Back 命令，将对象置于“柱子”的后面。

6) 使用 Pick 工具选取“地面”对象，将对象移动至“柱子”中的适当位置。

7) 如要调节“地面”的透视角度，可使用 Shape 工具单击对象，再使用鼠标调整对象上透视网格的节点至所需的透视效果，如图 9-26 所示。

4. 制作画面上的其他对象

1) 制作背景：使用 Rectangle 工具创建矩形进行渐变填充后，执行 Arrange/Order/To Back 命

令, 将对象置于“柱子”和“地面”的后面, 如图 9-27所示。

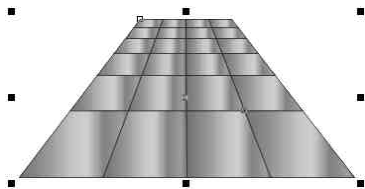


图 9-25

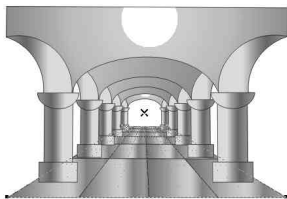


图 9-26

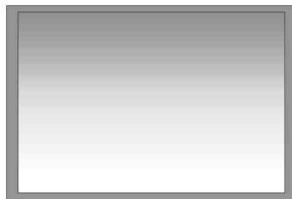


图 9-27

2) 制作画面中心的“门”: 使用Rectangle工具创建矩形后, 单击矩形左上角的节点至节点实心后, 使用鼠标拖动至圆角。使用同样的方法将右上角调整为圆形, 如图 9-28所示。

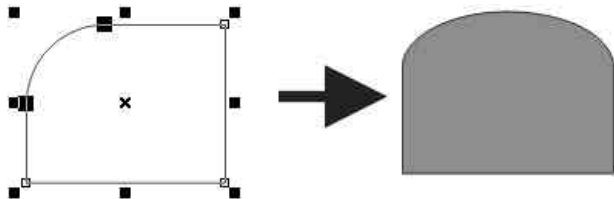


图 9-28

3) 使用Pick工具选取对象, 在调色板中选取桔黄色填充对象, 将对象移动至画面中心适当的位置。

4) 将所有设计好的部分在画面上做适当的安排, 即可完成所有操作。

9.2 创建透镜图形效果

CorelDRAW 9的透镜特性允许模拟某些相机镜头般的效果。透镜可改变对象的外观, 发生的变化取决于所选择的透镜类型。可以将透镜效果应用于使用 CorelDRAW创建的任一个闭合形状。

9.2.1 添加透镜效果的方法

Lens调板提供了创建透镜效果所需的所有控件, 这些效果包括从颜色的变更到变形。有12种类型的透镜可供选择, 其中任何一种类型的透镜都会产生非同反响的效果。

有关其功能及使用方法在第7章中已做了较详细的介绍, 在此就不再赘述, 本章中主要介绍透镜作用于图形的效果及制作方法。

9.2.2 实例: 透镜图效果1

图9-29中的“地图”实例主要是使用透镜功能制作的。读者通过该实例的动手练习, 即可掌握透镜命令的使用方法。该实例还介绍了 Interactive Connector工具的使用方法。其操作步骤如下:

1. 使用“角连线”工具绘制“路线”

Interactive Connector工具允许用线连接两个对象。连线被连接到两个对象上, 如果移动一个或两个对象, 该连线也会相应地调整。如果连线没有连接到任何对象上, 它就会成为一条普通线。

1) 使用Ellipse工具和Polygon工具分别创建一个椭圆形和一个星形（星形的制作方法前面已有介绍）。

2) 使用Pick工具分别选取创建的两个对象，在调色板中选取灰色填充对象后，将每个对象移动到画面适当的位置摆放，如图9-30所示。



图 9-29

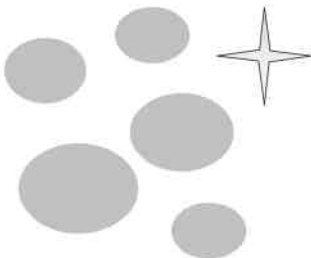



图 9-30

3) 使用工具栏中的Interactive Connector工具，在画面上沿椭圆形的节点按所需方向拖出所需路线，如图9-31所示。

注意 椭圆形的每个节点可有效地控制连线的方向，图中的圆形与连线已形成一体。

4) 重复使用步骤3)的方法制作出第二条路线，如图9-32所示。

注意 如需要对创建的路线进行编辑，可使用Shape工具选取对象，并拖动节点进行调整。

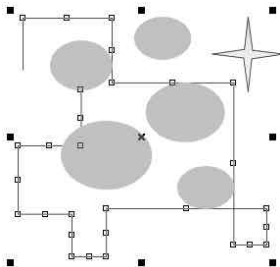


图 9-31

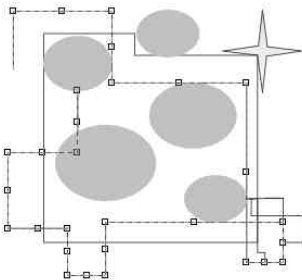


图 9-32

5) 保持原选取，在属性栏的线形列表框中选择虚线形式，在线宽列表框中将线宽设为 4pt（如图9-33所示），得到如图9-34所示的效果。



图 9-33

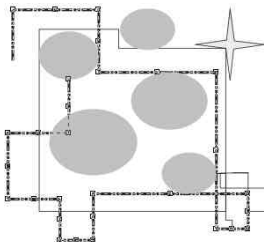


图 9-34

6) 使用Pick工具选取第一条路线，在属性栏的线形列表框中选择直线形式，线宽列表框中设为4pt（如图9-35所示），得到如图9-36所示的效果。

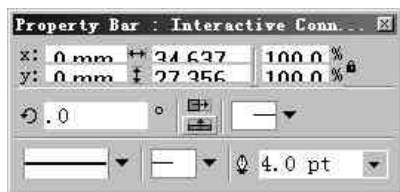


图 9-35

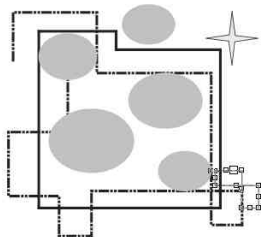


图 9-36

2. 制作“房子”

- 1) 使用Rectangle工具创建若干个矩形和圆角矩形。
- 2) 使用Polygon工具创建三角形，使用Freehand工具创建“树”形。
- 3) 分别选取对象，在调色板中选取适当的颜色填充对象，如图 9-37所示。



图 9-37

- 4) 使用Pick工具选取对象，并移动到作品中适当的位置，如图 9-38所示。
- 5) 选取对象执行Arrange/Group命令，将对象归组。

3. 制作放大镜

- 1) 使用Ellipse工具创建一个圆形，选取后移动至画面上需放大的适当位置，如图 9-39所示。



图 9-38

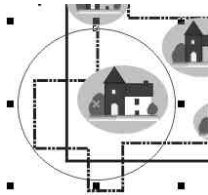


图 9-39

- 2) 执行Arrange/Order /To Front命令将其置于其他对象的前面。
- 3) 再执行Effects/Lens命令，打开Lens调板。
- 4) 设置放大镜选项：保持原选取，在 Lens调板的透镜类型列表框中选择Magnify选项，在Amount选框中设置参数为2.4，选择Frozen选项使对象冻结，单击 Apply按钮（如图9-40所示），得到如图9-41所示的效果。

注意 在选择Frozen选项前应移动“放大镜”至图中需放大部位的适当位置。选择“冻结”后，如需修改“放大镜”，可单击Lens调板中的Viewpoint按钮，单击Edit按钮后，Edit按钮变为End按钮，单击End按钮后，再单击Apply按钮，则“冻结”效果被消除。

- 5) 由于在Lens调板中选择了Frozen选项，所以“放大镜”可自由

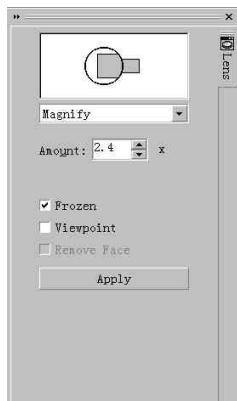


图 9-40

移动。选取“放大镜”，在画面上移动至适当的位置，如图9-42所示。

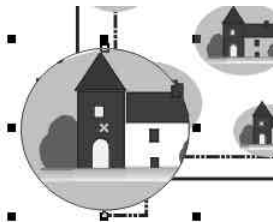


图 9-41

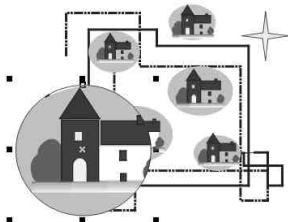


图 9-42

4. 制作“放大镜”的其他配件

1) 制作“放大镜”边框：使用 Ellipse 工具创建一个圆形，在 Transformation 调板中做成比例缩小 90% 后复制。选取“小圆”，执行 Arrange/Shaping/Trim 命令将“大圆”镂空。

2) 制作“放大镜”的手柄、手柄托：使用 Rectangle 工具创建矩形，执行 Arrange/Convert To Curves 命令将对象转换为曲线形式，再使用 Shape 工具调整对象成为手柄、手柄托的形状，如图9-43所示。



图 9-43

3) 选取手柄托，执行 Arrange/Order/To Front 命令，将其置于其他对象的前面。

4) 将所有对象做渐变填充，如图9-44所示的对话框中设置填充，移动对象至适当的位置并将它们组合起来，如图9-45所示。

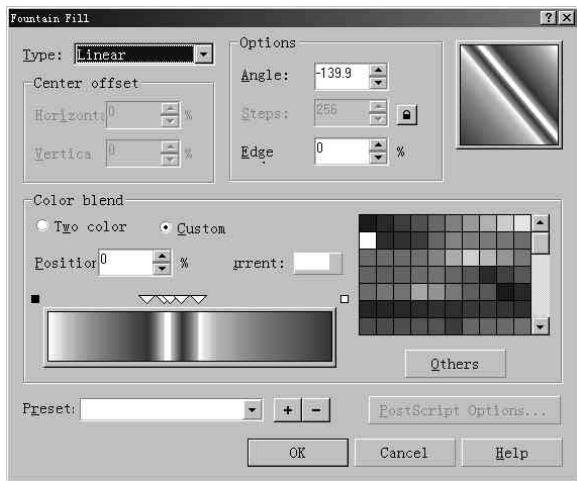


图 9-44

5) 选取对象执行 Arrange/Group 命令，将对象归组后，执行 Arrange/Order/To Front 命令将其置于其他对象的前面。

6) 制作背景：使用 Rectangle 工具创建矩形，选取对象并在调色板中选取适当颜色填充对象。执行 Arrange/Order/To Back 命令将其置于其他对象的后面。

7) 将所有设计好的部分在画面上移动至适当的位置，得到如图9-45所示的完成图。



图 9-45

9.2.3 实例：透镜图效果2

图9-46中的“罐子与果子”实例主要是使用透镜中的 Brightness功能制作的。读者通过该实例的动手练习，即可掌握透镜命令的使用方法。其操作步骤如下：

1. 制作“罐子”

1) 新建文档，首先创建一个椭圆形并选取，执行 Arrange/Convert To Curves命令，将其转换为曲线形式。

2) 使用工具箱中的 Shape工具，单击圆上的一点，如图 9-47所示，再在其属性栏中单击 Add Node 按钮增加节点，如图 9-48所示。

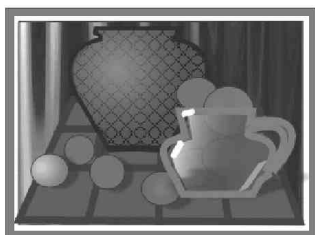


图 9-46

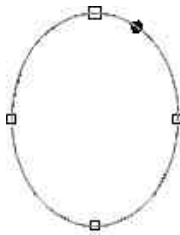


图 9-47



图 9-48

3) 使用鼠标调整圆上节点的句柄以调整曲线形状（如图 9-49所示），并在其属性栏中单击 Make Node Smooth按钮，使其成为如图 9-50所示的效果。

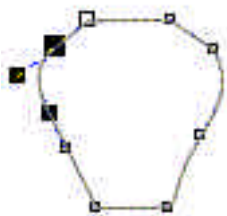


图 9-49

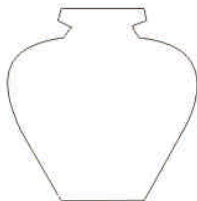


图 9-50

4) 保持原选取，使用鼠标单击工具栏的 Fill展开式填充菜单中的“纹样填充”按钮，在弹出的对话框(如图9-51)中对其进行设置并填充对象，其效果如图 9-52所示。

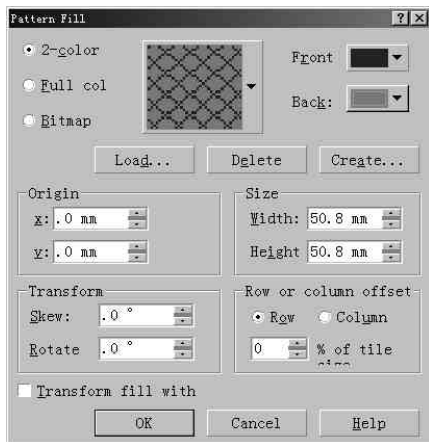


图 9-51

5) 选取“罐子”，执行Edit/Duplicate命令，将选取对象复制。

6) 选取复制的对象，使用Interactive Transparency工具，单击对象左上角的适当位置并向右下方拖动光标，在Transparency工具属性栏的“类型”列表框中选择Fountain选项，单击“圆形渐变”按钮（如图9-53所示），得到给对象制作高光的效果，如图9-54所示。

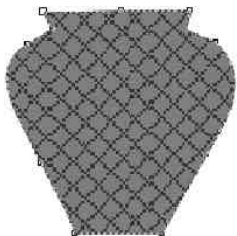


图 9-52



图 9-53

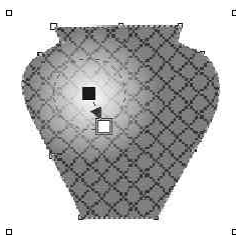


图 9-54

7) 选取有“透明”效果的“罐子”和原“罐子”，将它们移动至重合在一起，使其产生厚重的效果，如图9-55所示。

2. 制作“玻璃罐子”

1) 使用Ellipse工具创建一个椭圆形并选取，执行Arrange/Convert To Curves命令将对象转换为曲线形式。

2) 使用工具箱中的Shape工具选取对象，单击圆形上的一点，在其属性栏中单击Add Node按钮使其增加节点。单击Make Node Smooth按钮，使用鼠标单击句柄调整曲线，调整后的形状，如图9-56所示。

3) 制作玻璃罐子的把手：使用椭圆工具创建大小两个圆，并分别填充为红、蓝两色。

4) 选取圆，执行Arrange/Shaping/Trim命令，在弹出的Shaping调板中，单击调板上面的Trim按钮，再单击调板下面的Trim按钮，将出现的箭头指向蓝色大圆，如图9-57所示。



图 9-55

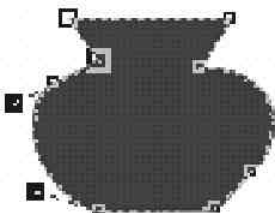


图 9-56

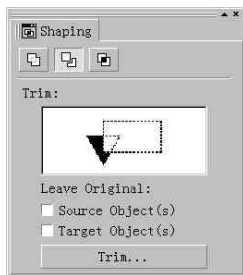


图 9-57

5) 设置完成后，蓝色椭圆就被修剪为圆环形状了，如图9-58所示。

6) 将做好的“圆环”移动至“罐子”前适当的位置，选取圆环，在已打开的Shaping调板(如图9-59所示)中，单击调板上面的Weld按钮，然后再单击调板下面的Weld To按钮，将得到的箭头指向“罐子”并单击。

7) 混合后的效果如图9-60所示。

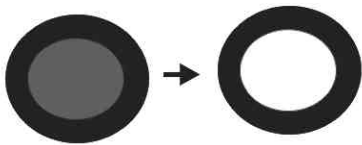


图 9-58

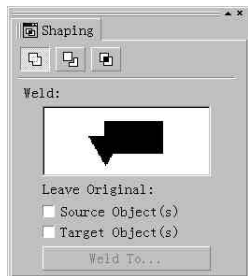


图 9-59

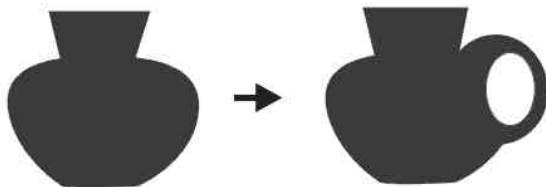


图 9-60

8) 使用Pick工具选取对象，在屏幕左边的调色板中选取淡黄色填充对象。

9) 选取对象，执行Edit/Duplicate命令将其复制。

10) 使用Outline工具选取对象，在 Outline展开式工具中，将其轮廓线宽设置为 8pt(如图9-61所示)，单击颜色对话框按钮，在弹出的对话框中选取浅蓝色，其轮廓成为蓝色，效果如图9-62所示。



图 9-61



图 9-62

11) 保持原选取，使用 Interactive Transparency工具单击对象左边的适当位置并向右拖动鼠标。

12) 在Interactive Transparency工具属性栏的Type列表框中选择Fountain选项，单击Linear Fountain Transparency按钮（如图9-63所示），得到如图9-64所示的效果。



图 9-63

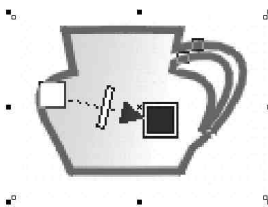


图 9-64

13) 选取步骤9)中复制的对象，重复使用步骤11)~12)的方法，制作一个紫罗兰色的“透明罐子”，如图9-65所示。

14) 将两个“罐子”移动至重合位置。

15) 使用椭圆工具，创建圆形“果子”并填充红色，选取对象执行 Arrange/Order/To Back 命令，将其置于“玻璃罐子”后面。

16) 保持原选取，移动至画面适当的位置，使其一半在罐子中，另一半在罐子外面，如图9-66所示。

3. 制作透视背景


1) 在Polygon展开式工具中使用Graph Paper工具，在其属性栏中设置参数列为4、行为3，如图9-67所示。



图 9-65



图 9-66



图 9-67

2) 设置完成后，使用鼠标在画面上拖动，创建一个网格状图形。

3) 使用Outline工具选取对象，在Outline展开式工具中，将其轮廓线宽设置为8pt，单击颜色对话框按钮，在弹出的对话框中选取深蓝色，其轮廓成为深蓝色。

4) 使用Pick工具选取对象，在屏幕左边的调色板中选取淡蓝色填充对象，效果如图9-68所示。

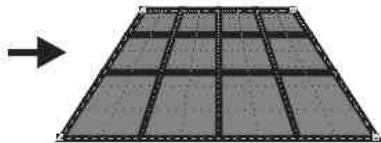
5) 保持原选取，执行Effects/Add Perspective命令，在按住Shift +Ctrl键的同时使用鼠标调节透视角度，如图9-69所示。



图 9-68



图 9-69



4. 制作背景

1) 使用矩形工具创建矩形。在Fill展开式工具中单击“材质填充”按钮，在弹出的对话框(如图9-70所示)中进行设置，单击OK按钮，就可得到富有质感的填充背景，如图9-71所示。

2) 将以上制作的所有物体做适当的排列组合，即可得到如图9-46所示的最终完成图。



图 9-70



图 9-71

9.3 为图形添加容器效果

PowerClip命令就是将对象装入容器中,可将此功能比喻为一个窗口,从窗口可看到里面的对象(或对象组),窗口的框架是里面内容的范围。如果对象超过了其容器的大小,则CorelDRAW将自动裁剪对象。

PowerClip命令允许将一个对象放置到另一个对象的内部,前一个对象称为内容对象,后一个对象称为容器对象。利用CorelDRAW创建的任何对象都可以作为内容对象,这些对象包括形状、直线、曲线、美术字和群组。作为容器的对象必须是具有封闭路径的对象,如椭圆、矩形、封闭曲线、美术字文本等。

9.3.1 添加容器效果的方法

1. 创建PowerClip对象

创建PowerClip对象前,需要确定哪个对象用作容器,哪个对象用作内容。可利用路径、对象组、美术字及CorelDRAW创建的任何对象或导入的任何对象。

创建PowerClip对象时,应先选取作为内容的对象“金鱼”(如图9-72所示),然后执行Effects/PowerClip/Place Inside Container命令,将出现的黑色箭头指向容器对象“苹果”(如图9-73所示),就得到如图9-74所示的效果。

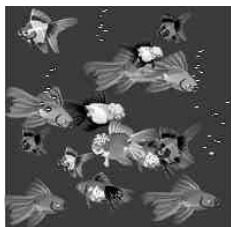


图 9-72



图 9-73



图 9-74

2. 编辑PowerClip对象

“编辑内容”命令可临时将PowerClip对象的内容和容器对象分离,这样允许对内容对象的属性(例如填充和轮廓属性等)进行修改。编辑过程中,PowerClip容器对象及内容对象都显示在图形窗口中,而图形窗口中的其他对象都被隐藏起来,内容对象呈现没有放置到容器前的状态,容器对象呈现为蓝色的轮廓。编辑完成后,内容对象和容器对象将被重组。

编辑PowerClip对象的方法是:先选取PowerClip对象(如图9-74所示),执行Effects/PowerClip/Edit Contents命令。可根据需要对内容对象进行修改(如图9-75中所示将内容对象右移),修改完毕后执行Effects/PowerClip/Finish Editing This Level命令,内容对象返回到容器中,如图9-76所示。

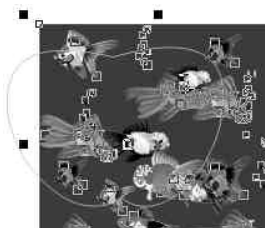


图 9-75



图 9-76

3. 锁定和解除锁定 PowerClip 对象

使用 Place Inside Container 命令，可将内容对象锁定到容器内。PowerClip 对象在非锁定的情况下，移动容器对象时，内容对象保持原位置不动；PowerClip 对象锁定时，要移动、旋转或调整 PowerClip 对象的大小，内容对象和容器对象将执行相同的修改。

9.3.2 实例：容器图形效果

图9-77中的实例主要是使用 PowerClip 功能制作的。读者通过该实例的动手练习，即可掌握 PowerClip 命令的使用方法。其具体操作步骤如下：

1. 制作“容器”的基本形

1) 使用 Freehand 工具创建“狗”的轮廓后，使用 Shape 工具选取对象，并使用鼠标调整节点得到“狗”的轮廓形状。

2) 使用 Rectangle 工具创建矩形，并使用鼠标拖动上面两个节点创建“胳膊”形状。

3) 选取“胳膊”，执行 Arrange/Shaping/Weld 命令，在弹出的 Shaping 调板中，单击调板上面的 Weld 按钮，然后再单击调板下面的 Weld To 按钮，将箭头指向“狗”的轮廓，得到如图 9-78 中所示的“狗”的完整轮廓。



图 9-77

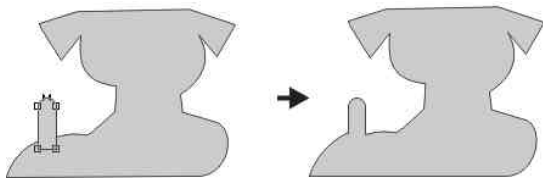



图 9-78

2. 制作 PowerClip 效果

1) 单击主工具栏中的 Import 按钮 ，在弹出的菜单中选择“狗”，单击 Import 按钮，得到导入的“狗”位图文件，如图 9-79 所示。

2) 选取“狗”对象，执行 Effects/PowerClip/Place Inside Container 命令，将出现的黑色箭头指向容器对象“狗”的轮廓（如图 9-78 所示），就得到如图 9-80 所示的效果。

3) 由于图 9-80 的 PowerClip 容器对象中的“狗”的位置不符合设计要求，可通过编辑 PowerClip 容器对象达到设计要求。

4) 选取 PowerClip 对象（如图 9-81 所示），执行 Effects/PowerClip/Edit Contents 命令。



图 9-79

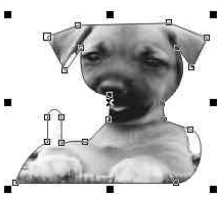


图 9-80



图 9-81

5) 根据需要对内容对象“狗”进行大小修改，修改完毕后执行 Effects/PowerClip/Finish Editing This Level 命令，内容对象“狗”返回到容器中，如图 9-82 所示。

6) 使用Rectangle工具创建矩形, 并使用鼠标拖动四个节点创建“前爪”形状。

7) 使用Freehand工具创建“尾巴”的轮廓, 使用Shape工具选取对象, 并使用鼠标调整节点得到“尾巴”的轮廓形状, 如图9-83所示。

8) 使用Pick工具分别选取“前爪”和“尾巴”, 使用步骤1)~2)的方法制作“前爪”和“尾巴”的PowerClip效果, 如图9-84所示。

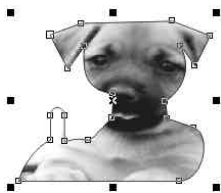


图 9-82

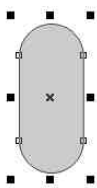


图 9-83




图 9-84

9) 使用Pick工具分别选取具有PowerClip效果的“前爪”和“尾巴”, 执行Arrange/Order/To Front命令, 将其置于“狗”的前面。

10) 使用Pick工具分别选取具有PowerClip效果的“前爪”和“尾巴”, 使用鼠标移动至画面上适当的位置。

3. 制作电视机

1) 使用Rectangle工具创建若干个矩形, 并单击属性栏中“转换为曲线”按钮。

2) 使用Shape工具分别选取对象, 使用鼠标调整节点分别得到电视机的“顶面”、“上面”、“右面”和“前面”的轮廓形状, 如图9-85所示。

3) 使用Pick工具分别选取“顶面”、“上面”、“右面”和“前面”, 做渐变填充后移动至适当的位置, 得到图形电视机, 如图9-86所示。

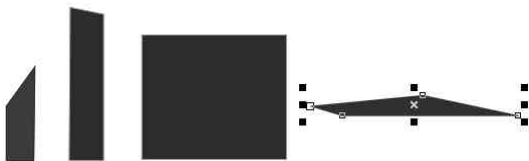


图 9-85

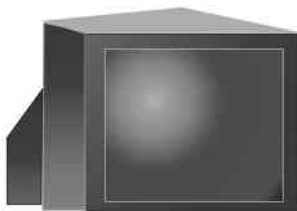


图 9-86

4) 制作电视机电源线: 使用Bezier工具创建曲线, 并使用Shape工具选取对象, 使用鼠标调整其节点得到所需形状, 如图9-87所示。

5) 使用Interactive Distortion工具选取对象, 在其属性栏(如图9-88)中进行设置, 并使用鼠标拖动光标, 得到如图9-89所示的效果。

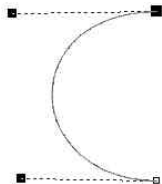


图 9-87



图 9-88

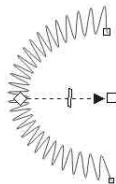




图 9-89

6) 使用Outline展开式工具选取对象，单击 Outline Pen Dialog按钮，在弹出的对话框（如图9-90所示）中设置线宽为4，Corners选项为“圆角”，Line Caps选项为“圆头圆尾”，单击OK按钮。

7) 保持原选取，单击属性栏中的“转换为曲线”按钮。再使用Shape工具选取对象，调节两边的节点成为图9-91所示的形状，电源线的效果就完成了。

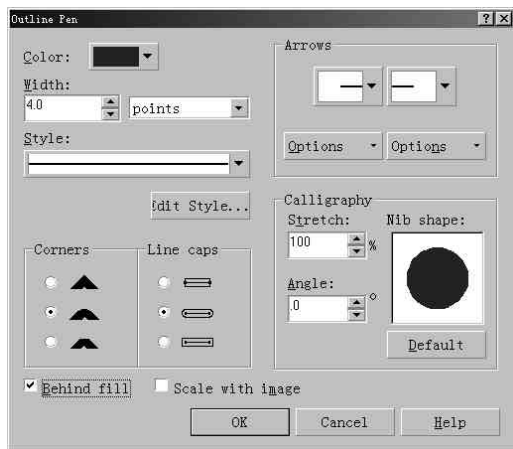


图 9-90

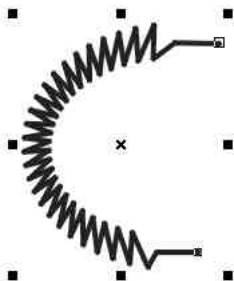


图 9-91

4. 给小狗配戴“眼镜”

1) 制作“眼镜”基本形:使用椭圆工具创建两个圆。使用Freehand工具创建“镜框”。

2) 使用Pick工具选取圆形，执行Effects/Lens命令，在弹出的Lens调板(如图9-92所示)的类型列表框中选择Brighten选项，Rate选项中设置参数30，单击Apply按钮。

3) 制作完“眼镜”镜片的透镜效果后，选取眼镜的所有元件执行 Arrange/Group命令将对象归组。移动“眼镜”至画面适当的位置，如图 9-93所示。

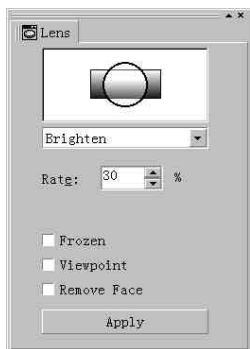


图 9-92



图 9-93

5. 制作作品中其他设计单元

1) 画面的其他设计单元有电视屏幕中的“狗”、“键盘”和英文文字。使用前面制作“狗”的方法和步骤制作屏幕中的“狗”，使用制作“电视机”的方法和步骤制作电脑的“键盘”，如图9-94所示。

2) 使用Text工具键入文字, 并使用鼠标选取文字, 在属性栏(如图 9-95所示)中进行设置, 得到如图9-96所示的文字效果。



图 9-94



图 9-95



图 9-96

- 3) 保持原选取, 将文字移动到画面适当的位置。
- 4) 将所有设计单元放置到画面适当的位置, 得到最终完成图。

9.4 创建平铺符号图形效果

向艺术作品中添加符号可以快速生成某些效果, 此功能在创作艺术作品中可很方便地得到图案平铺的效果。符号即可以单独使用, 作为生成更复杂对象的基础, 又可以形成作品的背景图案。也可以向美术字文本和段落文本中添加符号。

9.4.1 添加符号平铺效果的方法

编辑符号同编辑其他图形对象一样。CorelDRAW 9提供了大量的符号, 并设有专门的符号库。该符号库是在系统安装时装入的, 用户可以增加更多的符号库或定制符号库。

1. 向画面添加符号

添加符号平铺效果是使用Symbols调板(如图9-97所示)来存取符号的, 执行Tools/Symbols and Special Characters命令可打开此调板, 在调板中选取某一个符号并拖动到页面上, 如图9-98所示。

2. 向文本中添加符号

此功能可以很方便地向美术字文本和段落文本中添加符号。向图形中添加背景图案的方法是:

- 1) 使用Text工具, 选择要添加符号的文本, 并在文本中某一个位置单击, 该位置为插入点。
- 2) 双击要插入的符号, 符号随后就可显示在插入点。图 9-99所示为插入2个星形后的文字效果图。

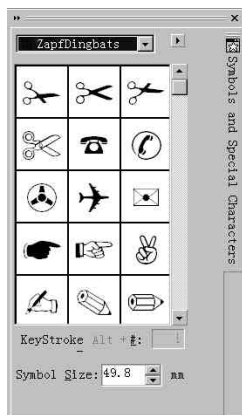


图 9-97

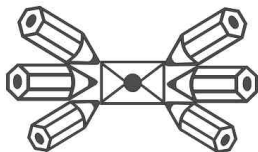


图 9-98



图 9-99

3. 平铺符号

平铺符号可以制作背景图案, 在制作信笺、票据和其他文档时, 带有图案的背景可以产生一种柔和的效果。向图形中添加背景图案的方法是:

1) 执行Tools/Symbols and Special Characters命令打开Symbols and Special Characters调板, 在此调板中选取某一个符号。

2) 单击Symbols and Special Characters调板右上角的箭头, 在弹出的子菜单中选择 Tile Options选项 (如图9-100所示), 在弹出对话框 (如图9-101所示) 中激活Identical Values选项, 并设置水平及垂直网格线的参数, 单击OK按钮。

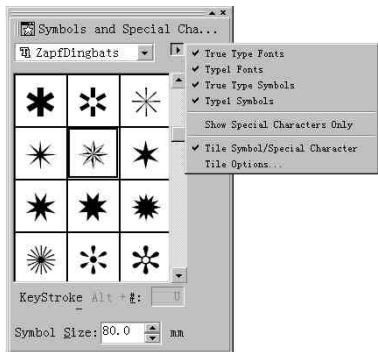


图 9-100

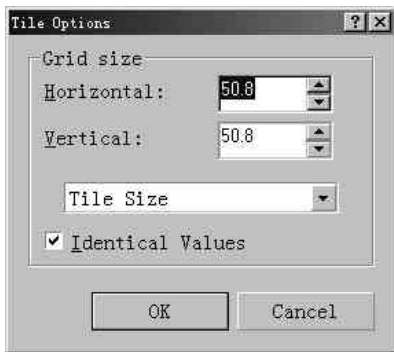


图 9-101

3) 设置完成后, 在返回的Symbols调板中选取所需符号, 并拖动到图形窗口。系统在图形页面上自动复制并排列符号, 形成背景图案, 如图9-102所示。

4. 创建新符号

公司商标、用户创建的图形等都可以作为符号添加到符号库中。通过操纵符号库, 用户可很方便地存取其中的符号。由对象生成一个符号并把它添加到符号库中的方法是:

注意 创建符号时, 对象只能是单独的对象, 不能是对象组或多个对象的组合, 而且对象必须是封闭路径。

1) 在页面上创建一个图形对象, 并使用 Pick工具选取对象, 如图9-103所示。

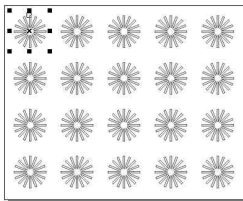


图 9-102



图 9-103

2) 执行Tools/Create/Symbols命令, 弹出Create Symbol对话框, 在其对话框中键入新的符号库的名称 (如图9-104所示), 单击OK按钮。

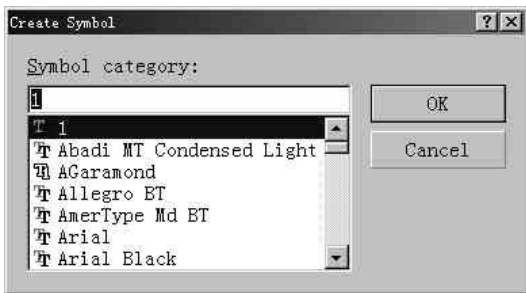


图 9-104

3) 在Symbol调板的列表框中选择新符号的名称,就可看到新符号出现在Symbol调板中,如图9-105所示。

9.4.2 实例:平铺符号图形效果

图9-106中的“康博”信笺实例主要是使用符号平铺功能制作的。读者通过该实例的动手练习,即可掌握符号平铺功能的使用方法。其操作步骤如下:

1. 创建新符号“康”

- 1) 使用Text工具在画面上单击并键入综艺体“康”。
- 2) 使用Pick工具选取对象,并将其设置为无填充但有轮廓。将对象旋转45°后得到的如图9-107所示的效果。

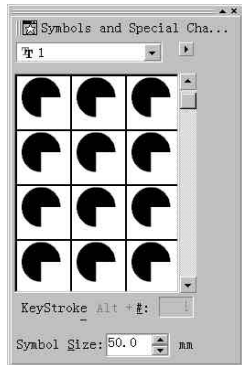


图 9-105

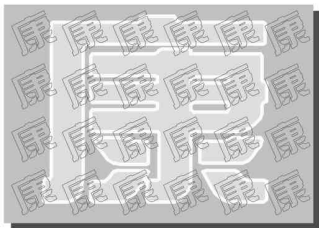


图 9-106

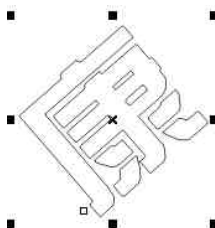


图 9-107

3) 保持原选取,执行 Tools/Create/Symbols and Special Characters 命令,弹出 Create Symbol对话框,在对话框中键入新的符号库的名称为“1”,单击OK按钮。

4) 执行Tools/Symbols and Special Characters命令打开Symbols调板,在Symbol调板的列表框中选择名称“1”,就可看到新符号出现在Symbol调板中,如图9-108所示。

2. 制作平铺图案效果

1) 在Symbol调板中,单击Symbols调板右上角的箭头,在弹出的子菜单中选择 Tile Options 选项,在弹出的对话框中激活 Identical Values选项,并设置水平及垂直网格线的参数,单击OK按钮。

2) 设置完成后,在返回的 Symbols调板中,在Symbol Size选项中设置40。选取所需符号拖动到图形窗口,形成“康”字背景图案,如图9-109所示。

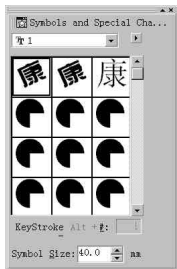


图 9-108

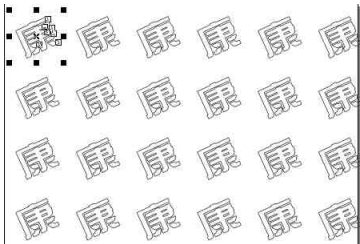


图 9-109

3) 按住Ctrl +A键全选对象,执行 Arrange/Croup命令将对象归组。

4) 保持原选取,单击 Outline展开式工具中的 Outline Color Dialog工具,在弹出的对话框中选取蓝色。

3. 制作其他设计单元

- 1) 使用Text工具键入综艺体“康”，并使用鼠标拖动至适当大小。
- 2) 使用Pick工具选取对象，在调色板中选取浅黄色填充对象。
- 3) 执行Arrange/Order/To Back命令，将对象置于平铺图案后面。
- 4) 使用Rectangle工具创建矩形，并在调色板中选取灰色填充对象。
- 5) 保持原选取，执行 Arrange/Order/To Back 命令将对象置于平铺图案和“康”字后，如

图9-110所示。

4. 给对象添加阴影效果

- 1) 选取灰色背景，使用Interactive Drop Shadow工具，在其属性栏（如图9-111所示）中进行设置，得到如图9-112所示的效果。



图 9-110



图 9-111

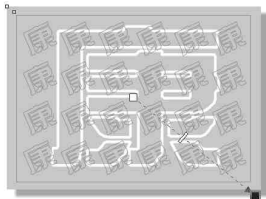


图 9-112

- 2) 阴影效果制作完成后，将所有设计单元放置画面适当的位置，即得到如图 9-106所示的效果。