

China-pub.com

下载

第7章 使用矢量增效工具创建字体效果

本章重点

- 为字体添加阴影效果
- 实例：创建阴影字效果
- 为字体添加封套效果
- 实例：创建封套字效果
- 为字体添加透镜效果
- 实例：创建透镜效果的立体字
- 为字体添加立体化效果
- 实例：创建立体字效果 1
- 实例：创建立体字效果 2

CorelDRAW 9提供了庞大的增效工具可以为文本和图形对象创建特殊效果。例如使用阴影功能可以为对象添加阴影效果、使用变形功能为图形创建各种奇异的外观等，与 CorelDRAW 提供的其他功能强大的工具一样，使用增效工具可以很容易地创造出独特的艺术作品。

对于用CorelDRAW创建的大多数对象、以及某些情况下从其他程序导入的对象都可以应用这些特殊效果。每种效果都可根据需要在对象之间复制或删除。还可 Clone某些效果，以便在对原始对象进行修改时，Clone的对象可自动更新。

即使不是一个专业设计师，也可在绘图中使用特殊效果，添加与众不同的、具有专业水准的外观设计。

7.1 创建阴影字体效果

在CorelDRAW 9中，可以使用Interactive Drop Shadow工具为CorelDRAW创建的大多数对象（或对象组）、位图对象、美术字文本和段落文本添加阴影，但不可将阴影添加到链接群组，如已调和的对象、立体化和用斜角边勾画的对象。

7.1.1 添加阴影效果的方法

使用工具栏的Interactive Drop Shadow工具为对象添加阴影以增加图形的外观。通过添加阴影可很容易地创建对象之间的纵深感。使用 Interactive Drop Shadow工具的属性栏中的控件可改变阴影的羽化强度和不透明度，并可更改其边缘样式和颜色，也可将阴影重新定位（如上、下、左、右的阴影方向）。图7-1为Interactive Drop Shadow工具的属性栏。



图 7-1

7.1.2 实例：创建阴影字效果

该实例主要使用Interactive Drop Shadow工具为文本添加阴影效果。读者通过该实例的动手练习，即可掌握Interactive Drop Shadow工具的使用方法。图7-2为阴影字效的最终效果图。其操作步骤如下：

- 1) 使用Text工具并分别键入宋体“祝”、综艺体“福”，如图7-3所示。



图 7-2

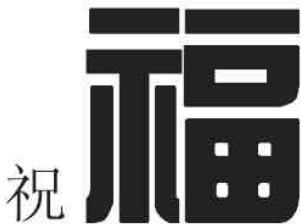


图 7-3

- 2) 执行Text/Format命令，在弹出的对话框中单击设置字体方向为垂直，如图7-4所示。



图 7-4

- 3) 使用Text工具并键入“2000”，如图7-5所示。
- 4) 使用矩形工具创建矩形，并做红色填充。
- 5) 选取“福”字，填充其为与背景相同的红色
- 6) 使用工具栏中的Interactive Drop Shadow工具，单击“福”字。
- 7) 在Interactive Drop Shadow属性栏中将阴影不透明度和阴影羽化值分别设置为50和35。
- 8) 设置完成后，得到如图7-6所示的阴影效果。



图 7-5



图 7-6

- 9) 选取“2000”文本，并将其填充为黄色。
- 10) 使用工具栏中的Interactive Drop Shadow工具，单击“2000”同时拖动鼠标，此时

“2000”文本就添加了阴影了。

11) 在Interactive Drop Shadow工具属性栏的X、Y框中设置阴影与字体的距离；在Drop Shadow Opacity选框中将数值设为63；在Feather选框中将数值设为9；单击“类型”图标，在其子菜单中选择Flat，如图7-7所示。

12) 设置完成后，得到如图7-8所示的阴影效果。

13) 使用Pick工具选取“祝”字，并将其拷贝粘贴为矩形，如图7-9所示。

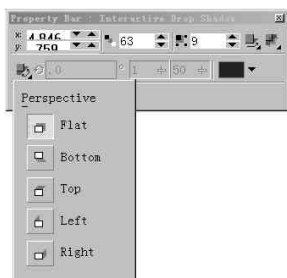


图 7-7

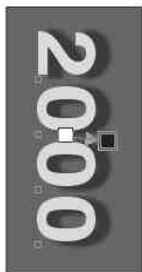


图 7-8

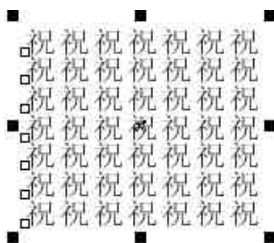


图 7-9


14) 保持原选取，移动到“福”字前适当的位置。

15) 将各设计好的部分放置在画面适当的位置，得到如图7-1所示的阴影效果。

7.2 创建封套字体效果



Envelope(封套)效果是使对象产生扭曲变形的一个命令，执行该命令后，对象就好像套上了一个看不见形状的套子一样。当这个套子的形状发生变形时，里面的对象也会发生变形。

7.2.1 添加封套效果的方法

CorelDRAW 9工具箱提供了一个Envelope工具，如要对一个对象添加Envelope(封套)效果时，可直接使用Envelope工具来单击此对象即可。对象一旦被使用封套命令，即被一个封闭的虚线矩形框所包围，且此矩形框上有六个控制点，只要用光标拖动这些点即可自由地变形对象了，如图7-10所示。

当选择了Envelope工具后，在绘图区的上方会出现Envelope工具属性栏，如图7-11所示。

1. 添加节点选项

添加节点选项主要用来控制在封套中添加和删除控制节点。使用光标在封套上要添加节点的地方单击，然后再用鼠标单击Envelope工具属性栏中的按钮，此时一个控制点就添加上了；当选中了封套上的一个控制节点后再用鼠标单击Envelope工具属性栏上的按钮，即可删除一个节点。当然，还可以通过节点选项来改变节点的形式。

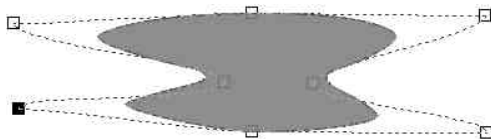






图 7-10



图 7-11

2. 编辑模式

在Envelope工具属性栏中共有四种封套编辑模式，它们分别是 Straight Line 、Single Arc 、Double Arc  和 Unconstrained Arc 。在Straight Line编辑模式下，可沿水平或垂直方向拖动封套编辑控制点，此控制点是以直线的方式移动的；在 Single Arc编辑模式下，可沿水平或垂直方向拖动封套编辑控制点，此控制点是以曲线的方式进行变化的；在 Double Arc编辑模式下，可沿水平或垂直方向拖动封套编辑控制点，可产生 S形变形；在 Unconstrained Arc编辑模式下，可沿水平或垂直方向拖动封套编辑控制点，可拖动出任意图形。这四种封套编辑模式的效果如图 7-12 所示。

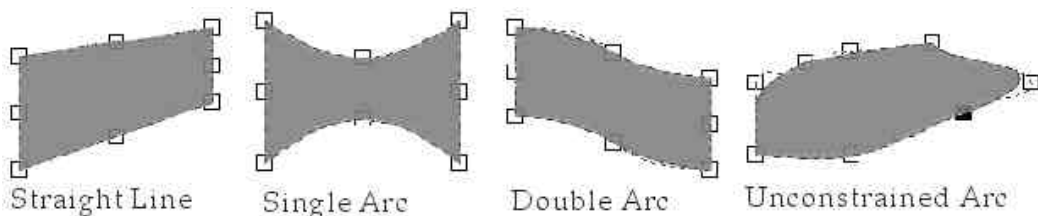


图 7-12

当然还可以在 Add Preset 复选框中直接选取某一种图形框，图 7-13 所示为 Add Preset 复选框。

3. 映射方式

在Envelope工具属性栏中有四种封套映射方式，它们分别是 Horizontal、Original、Putty 和 Vertical，如图 7-14 所示。Horizontal 映射模式在水平方向压缩对象时，可使对象适合封套形状；Original 映射模式可使对象产生锐利的曲线；Putty 映射模式可使对象产生光滑的曲线；Vertical 映射模式在垂直方向压缩对象时，可使对象适合封套形状。

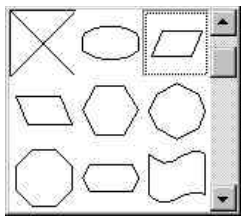


图 7-13



图 7-14

7.2.2 实例：创建封套字效果

该实例主要使用 Envelope 命令将字体变形，然后再使用遮罩命令给文字贴入一些图片。读者通过该实例的动手练习，即可掌握 Envelope 工具的使用方法。图 7-15 所示为“票”与“风”封套效果的最终完成图，其操作步骤如下：

- 1) 新建一个文件，使用 Text 工具在新建文件中键入“票”和“风”文本。
- 2) 执行 Arrange/Convert to Curves 命令，将文本转换成曲线，这一步是对文本进行编辑，如图 7-16 所示。

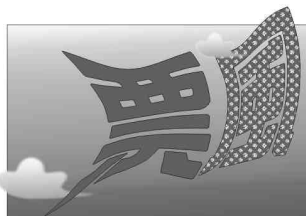






图 7-15



图 7-16

3) 将这两个文字曲线全选，先用鼠标单击工具栏中的轮廓工具，在弹出的按钮中单击  按钮，将文字勾边；再用鼠标单击工具栏中的填充工具，在弹出的按钮中单击  按钮，将文字填充设为“无”。如图7-17所示。

4) 使用Shape工具选取“票”文字曲线，此时“票”文字曲线上的节点全部显示。

5) 保持原选取，再使用Shape工具在“票”字上部“西”右边的竖线中部单击，此时该竖线上添加了一个黑点；用光标单击 Shape工具属性栏中的“”按钮，以确定在黑点处添加一个控制点，再用光标单击 Shape工具属性栏中的“”按钮，使新添加的控制点变得光滑，如图7-18所示。

6) 重复步骤5)的操作，分别给“票”和“风”的竖笔划添加一些光滑控制点，如图 7-19所示。



图 7-17

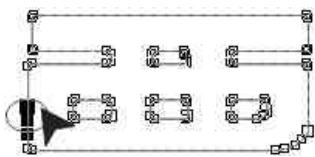


图 7-18

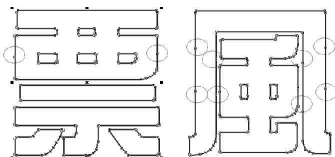


图 7-19

7) 使用Pick工具选取“票”字曲线，再用鼠标在工具栏中选取 Envelope工具，此时“票”字曲线被一个矩形封套包围。

8) 在Envelope工具属性栏中将封套编辑模式设为 Single Arc，将映射模式设为 Putty，调节封套矩形框的控制点，以改变“票”字曲线的形状，如图 7-20所示。

9) 使用Pick工具选取“风”字曲线，再在工具栏中选取 Envelope工具，在Envelope工具属性栏中将封套编辑模式设为 Single Arc，将映射模式设为 Putty，调节封套矩形框的控制点，以改变“风”字曲线的形状，如图 7-21所示。

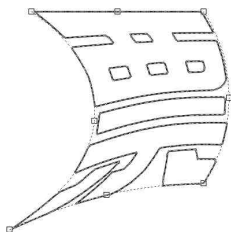


图 7-20

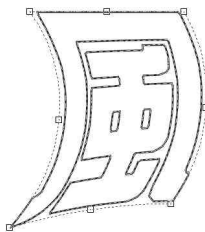




图 7-21

10) 将“票”字与“风”字拼和在一起组成一个变体“飘”字。

11) 使用Pick工具选取“票”字曲线，使用R为100的红色填充。

12) 使用Pick工具选取“风”字曲线，再在工具栏中用鼠标单击填充工具，在弹出的按钮

中单击  按钮,弹出 Pattern Fill对话框,如图 7-22所示。在此对话框中选择 2-Color 单选钮,选择其中的花图案,设花的颜色为 Y=100,背景色为 C=22 M=88 Y=95。

13) 使用工具栏中的“矩形”工具创建一个矩形,在工具栏中单击 Fill工具,在弹出的工具中单击 Fountain Fill  按钮,弹出 Fountain Fill对话框,在此对话框的 Type 选框中选择 Linear,将其设为由蓝到白的渐变,其蓝色的值为 C=56、M=18、Y=0、K=0,角度值设为 90°,单击 OK 按钮。

14) 将“票”、“风”和背景摆放如图 7-23 所示。

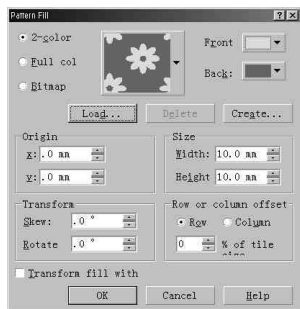


图 7-22

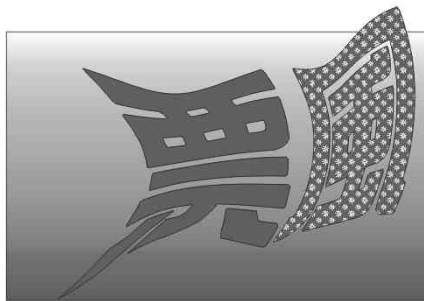



图 7-23

15) 使用 Freehand 工具绘制一个云朵形,如图 7-24 所示。使用 Rectangle 工具创建一个矩形。再在工具栏中单击 Fill 工具,在弹出的按钮中单击  按钮,弹出 Fountain Fill对话框,在此对话框的 Type 选框中选择 Linear,将其设为由蓝到白的渐变,角度设为 90°。

16) 保持原选取,执行 Bitmaps/Convert to Bitmap 命令,将选取的对象转换成位图。

17) 保持原选取,执行 Bitmaps/Blur/Gaussian Blur 命令,弹出 Gaussian Blur对话框,如图 7-25 所示。在此对话框中将模糊值调为 5,单击 OK 按钮,将转换的对象模糊,如图 7-26 所示。



图 7-24



图 7-25



图 7-26

18) 保持原选取,执行 Edit/Copy 命令,再执行 Edit/Paste 命令,并使用 Pick 工具选取复制的云朵,将其大小调整为原云朵的一半。

19) 使用 Pick 工具选取原云朵,执行 Arrange/Order/To Back 命令,将原云朵放置到“票”文字的下面即可,如图 7-15 所示。

7.3 为字体添加透镜效果

CorelDRAW 9 中提供了 12 种透镜供用户使用,这些透镜的作用就好像照相机镜头上的滤光镜一般。在 CorelDRAW 9 中使用透镜做出的效果是在原对象的基础上附加的,透镜与原对象是分开的。

注意 用户在添加透镜效果时要注意以下几点:

- 闭合的路径、美术字文本等都可以添加透镜效果。
- 开放的路径、段落文本、位图等不可使用透镜效果。

- 一个对象如应用过立体化命令、动态链接命令等不可使用透镜效果。

7.3.1 添加透镜效果的方法

执行Effects/Lens命令，弹出Lens对话框，如图7-27所示。此对话框中的选项随透镜类型的不同而变化，图7-27所示为Brighten（增亮）透镜对话框。

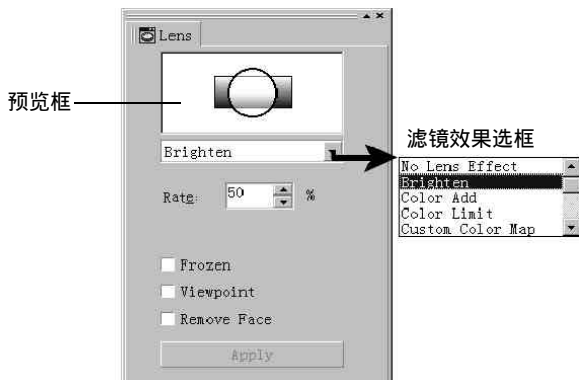


图 7-27

每一种透镜都可以产生以下一种独特的效果：

1. No Lens Effect

用于撤销透镜效果。

2. Brighten

该透镜效果可以使透镜区域下的对象变亮或变暗，在该透镜对话框中，Rate（比率）参数设置范围在-100%~100%之间。当比率值为正值时，可使透镜区域下的对象变亮；当比率值为负值时，可使透镜区域下的对象变暗。

3. Color Add

该透镜效果可将透镜的颜色与其下对象的颜色混合显示，在该透镜对话框中，Rate（比率）参数设置范围在0%~100%之间。比率值越大，透镜显示的颜色越接近于透镜自身的色相；反之，比率值越小，透镜显示的颜色越接近于透镜下面的对象。注意，当对象的颜色为白色时，无论透镜自身是何种颜色都一律以白色显示。

4. Color Limit

该透镜效果与添加色彩透镜效果刚好相反，它可以限制透镜区域下的对象中除黑色和制定颜色以外的色彩。在此透镜对话框中，Rate（比率）参数设置范围在0~100%之间。比率值越大，透镜显示的颜色越接近于透镜下面对象的色相；反之，比率值越小，透镜显示的颜色越接近于透镜自身的色相。

5. Custom Color Map

该透镜效果可以让用户自定义颜色透镜所显示的颜色。在该透镜的对话框中，CorelDRAW提供了三种定义好的颜色，它们分别是Direct Palette、Forward Rainbow和Rainbow。还可以选择From和To颜色来直接定义两个颜色间的变化。

6. Fish Eye

该透镜效果可将透镜范围下的对象放大并变形，该透镜由中心向边缘效果逐渐明显。

7. Heat Map

该透镜效果可将透镜以预设的热调色板上的颜色显示出来。当透镜区域下的对象为白色时则透镜范围内显示起始色。

8. Invert

该透镜效果可将透镜范围内的对象以 CMYK 色彩模式里的对比色显示。

9. Magnify

该透镜的效果近似于放大镜，可以通过调节 Amount 的值来调接放大的倍数。放大透镜与鱼眼透镜的区别是放大透镜不使对象产生变形。

10. Tinted Grayscale

该透镜效果可以让透镜显示其下对象的平衡色调，还可以通过此透镜对话框中的 Color 选项来自由地更换透镜显示的颜色。

11. Transparency

该透镜效果是将透镜颜色与透镜范围下的对象颜色混合显示，可以在透镜的对话框中通过调整 Rate 选项的值来调整其透明度，还可以通过 Color 选项来改变透镜的颜色。

12. Wireframe

该透镜能够显示透镜范围下对象的轮廓，并把透镜范围下对象的颜色和轮廓更改为其对话框中的颜色。

此外，在透镜对话框中还有三个单选按钮选项：Frozen、Viewpoint 和 Remove Face。Frozen 选项是用来将当前透镜中的显示状况予以固定，执行过 Frozen 命令的透镜可以随意地挪动而不影响其中的内容。Viewpoint 选项可以用来微调当前透镜的位置。当用鼠标单击 Viewpoint 选项右边的 Edit 按钮时，在透镜的对话框中出现 X 轴和 Y 轴的数字控制框，在此数字控制框中输入数字再单击 Apply 按钮后即可完成微调操作。Remove Face 选项是用来显示透镜与对象相交的区域的命令，注意，该选项只有具有改变对象颜色的透镜才可使用。


尽管这些透镜产生的效果各不相同，但操作还是一样的。其操作步骤如下：

- 1) 选取所要添加透镜效果的对象。
- 2) 执行 Effects/Lens 命令，弹出 Lens 对话框。在该对话框中设置透镜类型和参数，单击 Apply 按钮。

7.3.2 实例：创建透镜效果的立体字

该实例主要运用了 CorelDRAW 中的透镜效果制作立体字。读者通过该实例的动手练习，即可掌握 Lens 的使用方法。图 7-28 所示为具有透镜效果的立体字“康博”的最终完成图，其操作步骤如下：

- 1) 新建一个文件，选取工具栏中的 Text 工具输入“康”字。
- 2) 选取“康”字，执行 Text/Edit Text，弹出 Edit Text 对话框。在该对话框中用光标选中“康”字，使“康”字以高亮显示，将字体设为“综艺”，字号设为 200，单击 OK 按钮，如图 7-29 所示。

- 3) 保持原选取，在工具栏中用鼠标单击填充工具，在弹出的按钮中单击  按钮，弹出 Fountain Fill 对话框。在该对话框

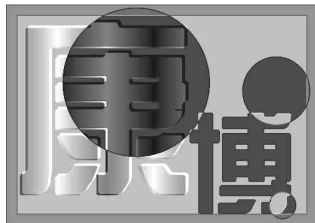


图 7-28

的Type框中选择Linear,将渐变色设为黑白黑线性渐变,并将其渐变角度设为0,单击OK按钮,此时字被线性渐变填充了,如图7-30所示。

4) 保持原选取,执行Edit/Clone命令,将“康”字复制一遍。

5) 选取复制的“康”字,执行Effects/Lens命令,弹出Lens对话框。在该对话框中将透镜的类型设为Brighten,Rate的值设为50%,单击Apply按钮,适当调整两个“康”字的位置,这样一个浮雕字就做好了,如图7-31所示。



图 7-29



图 7-30



图 7-31

6) 使用Text工具输入综艺体“博”。

7) 使用Pick工具选取“博”,在Lens对话框中将透镜的类型设为Invert,单击Apply按钮。使用椭圆工具配合Ctrl键分别创建三个大小不等的正圆,并分别给它们施以Invert透镜效果,如图7-28所示。

7.4 创建立体字体效果

立体化对象就是让对象具有纵深感,也就是让对象具有一定的高度或厚度。

CorelDRAW 9中的立体化效果是CorelDRAW的又一个强大的功能,该立体化效果命令可以让用户轻松地在二维图形中运用三维立体效果。

在制作三维效果时,CorelDRAW 9会自动为对象添加一个额外的表面,从而使对象具有三维空间感。当一个二维对象应用了立体化命令后,立体化的表面与原始对象共同形成一个动态链接群组,立体化的表面会自动反映对控制对象的属性所做的任何改动。

7.4.1 添加立体效果的方法

CorelDRAW 9为用户提供了两种立体化方式: Bitmap Extrusion 模式和Vector Extrusion 模式。两者有如下区别:

1) Bitmap Extrusion 模式采用的透视方式是两点透视,而Vector Extrusion模式采用的是一点透视。

2) 在采用导角时, Bitmap Extrusion 模式制作出来的立体导角是双面的,而用Vector Extrusion模式产生的导角是单面的。

图7-32a)是使用Bitmap Extrusion模式产生的立体化效果, b)是使用Vector Extrusion模式产生的立体化效果。

使用工具栏中的Blend展开式工具,在弹出的隐藏工具中选取Extrude(立体化)工具,此时在工具的属性栏中即可显示立体化工具的有关属性。图7-33为Bitmap Extrusion 模式属性栏,图7-34为Vector Extrusion 模式属性栏。

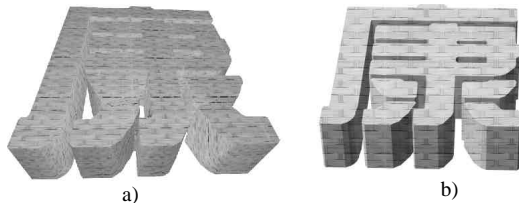


图 7-32

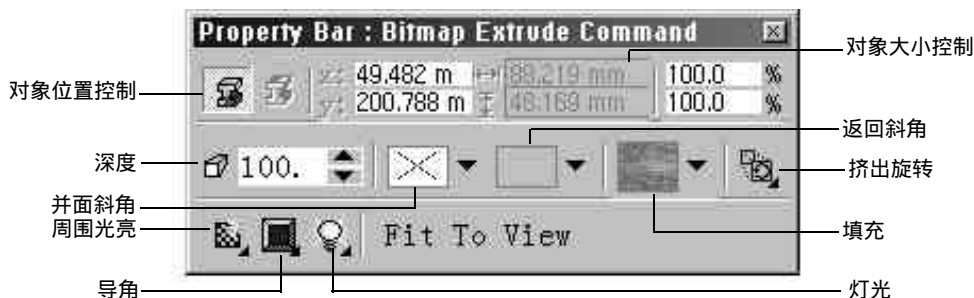


图 7-33



图 7-34

用户使用立体化命令制作立体化效果的操作步骤如下：

- 1) 选取要添加立体化效果的对象。
- 2) 使用 Vector Extrusion 工具选取对象。
- 3) 在立体化属性栏中设定立体化类型。


4) 如果使用的是 Bitmap Extrusion 模式，可直接在属性栏中调整各项立体化参数；如果使用的是 Vector Extrusion 模式，需先单击对象并拖动鼠标，然后在属性栏中调整各项立体参数。

在创建出立体效果后还应当对其进行填充，其填充方法如下：

- 1) 选取要填充的立体化对象。

2) 保持原选取，单击工具栏中的填充工具，在展开式工具中选择不同的填充方式进行填充即可。

7.4.2 增加光照效果的方法

在给对象添加立体化效果的同时还可以为对象添加光照效果。只要在立体化工具的属性栏中单击  按钮，弹出添加灯光预览框。图 7-35a) 是 Vector Extrusion 模式灯光对话框，b) 是 Bitmap Extrusion 模式灯光对话框。

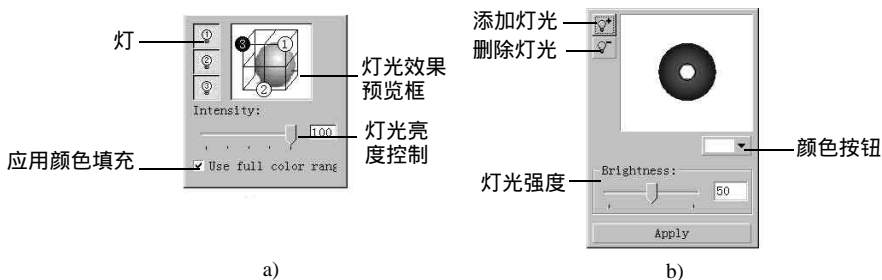


图 7-35

在Vector Extrusion 模式灯光对话框中, 提供了三盏灯供使用。当需使用灯光时, 可直接单击灯光对话框中的灯按钮即可; 当要删除某一个灯光时, 使用鼠标再一次单击需要删除的灯光按钮即可。对于这三个灯光, 可以通过 Intensity选项来分别调整灯光的亮度。Bitmap Extrusion灯光对话框中, 提供了若干个灯供添加使用, 如要添加灯光时, 可直接单击添加灯光按钮; 如要删除某一个灯光时, 可用鼠标先选中此灯光, 再用鼠标单击删除灯光效果按钮即可。对于这些灯光, 都可以直接通过 Brightness选项来调节灯光的亮度。

注意 一个使用过立体化命令的对象是不可以再使用添加投影命令的。如要想给一个立体化的对象添加投影时, 可在一个对象执行立体化命令前先添加上投影, 然后再给这个对象填加立体化效果即可。

7.4.3 实例: 创建立体字效果1

该实例主要运用Vector Extrusion 模式给对象创建立体效果。读者通过该实例的动手练习, 即可掌握Vector Extrusion 模式的使用方法。图7-36为立体字“康”的最终完成图。其操作步骤如下:


1) 新建一个文档, 使用Text工具输入综艺体“康”文本, 再使用矩形工具创建一个矩形, 将康字与矩形相交, 如图7-37所示。



图 7-36



图 7-37

2) 使用Pick工具选取“康”字, 执行 Arrange/Shaping/Trim命令, 弹出Shaping调板, 如图7-38所示。在此调板中单击 Source Object和Target Object单选钮, 单击Trim按钮, 此时光标变成了“”形状, 使用此光标单击矩形框, 便可得到一个矩形减去“康”字的路径, 如图7-38所示。

3) 使用Pick工具选取矩形, 在 Shaping 调板中单击Source Object和Target Object单选钮, 单击Trim按钮, 使用箭头光标单击“康”字, 此时便可得到一个“康”字减去矩形的路径, 如图7-39所示。

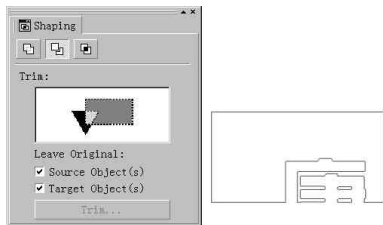


图 7-38



图 7-39

4) 使用工具栏中的椭圆工具, 按下Ctrl键同时在页面中单击并拖动鼠标创建一个正圆。

5) 选取正圆, 执行Edit/Clone命令, 复制对象, 将这两个正圆相交摆放, 注意相交的部分要大, 如图7-40所示。

6) 选取复制的正圆, 在 Shaping调板中单击 Source Object和Target Object单选钮, 单击Trim按钮, 使用光标单击原正圆, 此时便可得到一个月亮形路径, 如图7-41所示。

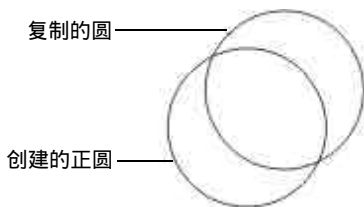


图 7-40

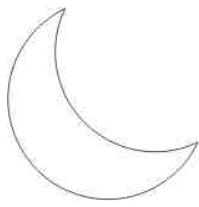



图 7-41

7) 将所得到的月牙形放置到第2)步所得到的图形的左上部, 保持月牙形被选取, 在 Shaping 调板中单击Source Object和Target Object单选钮, 再单击Trim按钮, 使用鼠标单击第2)步所得到的图形, 此时便可得到一个新图形, 如图7-42所示。

8) 保持原选取, 单击工具栏中的 Outline工具, 在弹出的菜单中单击  按钮, 此时选取的图形就没有边缘轮廓了, 再使用浅灰色填充对象。

9) 使用Interactive Transparency工具单击并拖动选取的对象创建一个阴影, 如图7-43所示。

10) 使用Pick工具选取第3)步所得的图形, 重复第8)~9)步操作, 为选取的对象添加投影, 如图7-44所示。



图 7-42



图 7-43



图 7-44

11) 使用Pick工具选取图7-43中的对象。

12) 保持原选取, 使用 Vector Extrusion 模式工具, 单击选取的对象并向下拖动鼠标, 在立体化工具属性栏中将深度值设为5; 再使用鼠标单击属性栏中的旋转按钮, 弹出旋转复选框, 在此复选框中将X轴设为-10, 其余轴的值都设为0。用鼠标单击灯光按钮, 弹出灯光复选框, 在复选框中将第一盏灯的亮度设为100%, 将第二盏灯的亮度值设为50%, 其效果如图7-45所示。

13) 选取图7-44中的对象, 重复第12)步的操作, 其效果如图7-46所示。

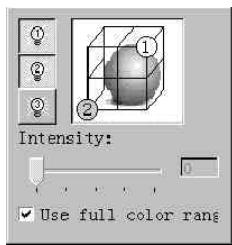


图 7-45



图 7-46

14) 将图7-45和图7-46中的对象组合在一起，其效果如图7-36所示。

7.4.4 实例：创建立体字效果2

该实例主要运用了Bitmap Extrusion 模式给对象创建了立体效果。读者通过该实例的动手练习，即可掌握Bitmap Extrusion 模式的使用方法。图7-47所示为立体字“博”的最终完成图。其操作步骤如下：

- 1) 新建一个文档，使用Text工具输入综艺体“博”文本。
- 2) 使用Pick工具选取“博”文本，单击“Vector Extrusion 模式”工具，在立体化工具属性栏中用鼠标单击Bitmap Extrusion 模式按钮，进入Bitmap Extrusion 模式编辑状态。
- 3) 在Bitmap Extrusion 模式属性栏中将深度值设为100，单击旋转按钮，弹出旋转复选栏，在此复选栏中将X轴设为-4，Y轴设为15，Z轴设为0，如图7-48所示。

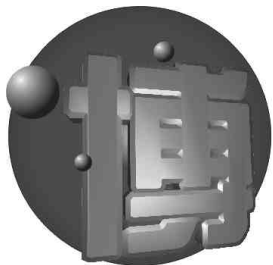


图 7-47

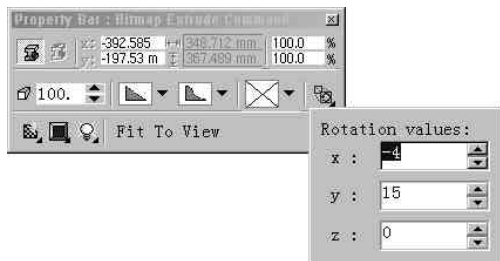


图 7-48

- 4) 用鼠标单击灯光按钮，弹出灯光复选框，在复选框中添加五盏设灯，并将这些灯的亮度设为100%，灯光颜色设为桔黄色，其效果如图7-49所示。

- 5) 使用Ellipse工具，按下Ctrl键同时单击并拖动鼠标创建几个大小不一的椭圆，并用黑白径向渐变填充这些椭圆，如图7-50所示。



图 7-49

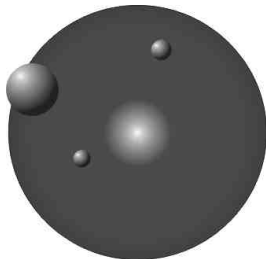
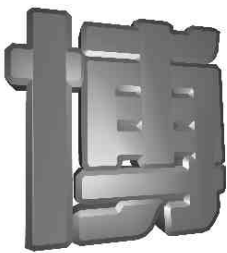


图 7-50

- 6) 将“博”立体字放置到图7-50中，其效果如图7-47所示。