

China-pub.com

下载

第6章 在创作过程中组织图形对象

本章重点

- 图形对象的剪切、复制与粘贴
- 图形对象的组合
- 图形对象的对齐与分布
- 图形对象的排序
- 图层的使用
- 实例：图形的描摹

6.1 图形对象的剪切、复制与粘贴

对任何一个高品质的图形制作系统来说，操纵及编辑对象的功能是必不可少的。

CorelDRAW 不仅如此，而且其表现尤为突出。对于艺术家来说，使用 CorelDRAW 系统提供的编辑工具和命令，可以很容易将自己的艺术创作变成精美的图形文件。

CorelDRAW 9 提供了创建对象副本的三种方法：Duplicate 命令、Clone 命令和 Windows 剪贴板。使用剪贴板可以把信息从一个 Windows 应用程序移动到另一个 Windows 应用程序，也可以在 CorelDRAW 文档间拷贝信息。使用 Windows 剪贴板拷贝信息的时候，信息临时保留在剪贴板上，以后可以随时使用。

1. Duplicate 命令

Duplicate 命令提供了创建和使用对象副本的捷径。Duplicate 命令不使用剪贴板，它将所复制的对象直接放在绘图窗口中。第一次向对象应用 Duplicate 命令时，系统创建的新对象在原始对象的位置向右偏移 0.25in。如果新对象被重新定位，则当再次执行 Duplicate 命令时，新对象到原始对象的距离就成为新的默认偏移值，因此，CorelDRAW 9 的这项功能被称为智能复制。Duplicate 命令将复制原始对象的全部属性，但与原始对象没有持续连接。其操作步骤如下：

- 1) 使用 Pick 工具，选取要拷贝的对象（可以是一个或多个）。
- 2) 执行 Edit/Duplicate 命令，即可将对象复制，如图 6-1 所示。

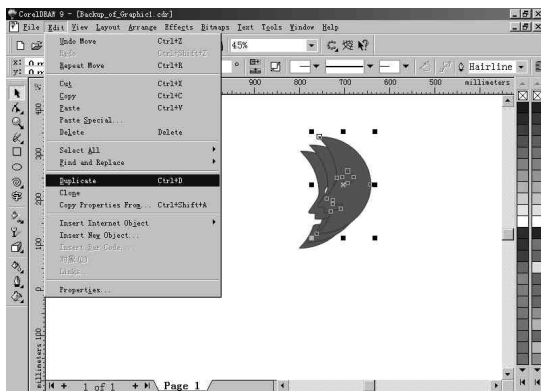


图 6-1

2. Clone命令

Clone命令是从屏幕上直接复制选取的对象，但与 Duplicate和Copy命令不同的是，Clone命令在原始对象和新建对象之间建立了一个连接，这个连接意味着对原始对象所做的更改也会应用到新建对象上。如果改变了原始对象的填充，则新建对象也随之改变。其操作步骤如下：

1) 使用Pick工具选择要Clone的对象(可以是一个或多个)。

2) 执行Edit/Clone命令，即可将对象做关联式复制。


3. 使用剪贴板复制对象

(1) Cut命令

Cut命令是从当前绘图中删除选定的对象并将其放到剪贴板上，然后将剪贴板上的对象粘贴到其他 Windows应用程序或CorelDRAW文件中。其操作步骤如下：

1) 使用Pick工具，选择要剪切的对象(可以是一个或多个)。

2) 执行Edit/Cut命令即可剪切对象。


3) 也可在选取对象的情况下，单击命令工具栏中的 Cut按钮  来剪切对象。

(2) Copy命令

Copy命令是从屏幕上直接复制选取的对象，即将选定的对象或副本放到剪贴板上。放到剪贴板上之后，可将该对象粘贴到其他 Windows应用程序或CorelDRAW文件中。其具体操作步骤如下：

1) 使用Pick工具，选取要复制的对象(可以是一个或多个)。

2) 执行Edit/Copy命令即可将对象复制。

3) 也可在选取对象的情况下，单击命令工具栏中的 Copy按钮  来复制对象。

(3) Paste命令

Paste命令是将剪贴板上当前的对象副本放入用户的绘图窗口中，也可将其他 Windows应用程序或CorelDRAW的副本放入用户的绘图窗口中。其使用操作步骤如下：

1) 执行Edit/Paste命令即可将复制、剪贴的对象粘贴入绘图窗口中。

2) 也可在选取对象的情况下，单击命令工具栏中的 Paste按钮  来粘贴对象。

6.2 图形对象的组合

Group命令按一定的顺序组合所选择的对象，如图 6-2所示。组合后的各对象如同一个对象，可以对其进行整体的移动，或对其整体应用变换效果。当变换对象组时，其中的每一个对象都将同时产生变换效果。合理使用该功能，可大大提高创作艺术作品时的工作效率。

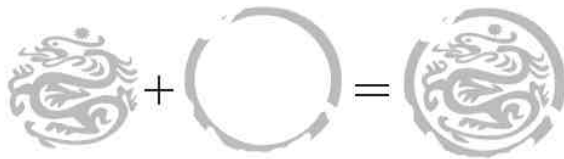


图 6-2

1. 创建组合

对象组中可以含有两个或多个对象组，这些对象可以是任何类型，如图形对象、位图及文本等。其操作步骤如下：

1) 使用Pick工具，选择要组合的对象(可以是一个或多个)。

2) 执行Arrange/Group命令即可将对象组合。

2. 取消组合

Ungroup是把选取的对象组拆分成单独的对象，从而得到对象子组或单个对象。如要把选取的对象组拆分成每一个单独的对象，执行 Ungroup All命令，就可对每一个对象单独编辑了。其操作步骤如下：

1) 使用Pick工具，选取要取消组合的对象。

2) 执行Arrange/Ungroup 命令，或执行Ungroup All命令，即可将取消对象组合。

6.3 图形对象的对齐与分布

清晰而有条理的文档是非常吸引人的，并且有助于理解文档的内容。 CorelDRAW 9提供了可完成该项任务的多种工具。 Align和Distribute就是其中的两个命令，使用这两个命令可以精确地确定对象间的相对位置或对象在图形页面中的位置。对齐特性允许用户根据所选对象的中心或一边来对齐对象，或者成行列放置对象。

1. 对齐对象

对齐对象的功能在绘图中是比较重要的。在 Align and Distribute对话框中选择 Align选项卡，可以设置对象在图形页面上的对齐方式及放置位置。其操作步骤如下：

1) 使用Pick工具，选取要对齐的对象，如图 6-4中a)。

2) 执行 Arrange/Align and Distribute命令，在弹出的对话框中，单击 Align标签，显示 Align选项卡。在 Align选项卡中，单击Top单选钮后，单击“确定”按钮，如图 6-3所示。



图 6-3

3) 设置完成后，得到如图 6-4b)所示的效果。

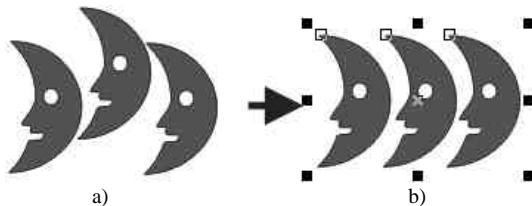


图 6-4

2. 分布对象

CorelDRAW 9中的分布特性允许在文档中均匀地分布特性。无论是简单的几行美术文本，还是复杂的图形，均匀地分布对象可使这类图形看起来更匀称。其操作步骤如下：

- 1) 使用Pick工具，选取要分布的对象。
- 2) 执行Arrange/Align and Distribute命令，在弹出的对话框中，单击 Distribute 标签，显示 Distribute 选项卡，如图 6-5 所示。在选项卡中单击 Center 单选钮，单击“确定”按钮。
- 3) 设置完成后，得到如图 6-6 所示的效果。



图 6-5



图 6-6

6.4 图形对象的排序

CorelDRAW 9 提供了许多功能强大的工具帮助排序和组织图中的对象。

从最基本的层次来说，一个 CorelDRAW 绘图是由一系列互相堆叠的对象组成的。这些对象的垂直顺序即堆叠顺序有助于判定对象的位置关系，从而决定绘图的外观。

排序命令可更改任意图层内的堆叠顺序。例如，如果有 10 个重叠的对象，可以使用 Behind 命令把最顶层的对象放到第三个对象的后面。此外还可以选择多个对象放回到该对象原来的位置。其操作步骤如下：

- 1) 使用Pick工具，选取要调整的对象，如图 6-8 中的 a) 所示。
- 2) 执行 Arrange/Order/Back One 命令,如图 6-7 所示。
- 3) 设置完成后，得到如图 6-8 中 b) 的效果。

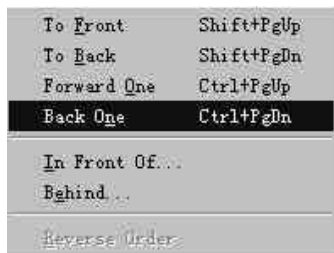


图 6-7

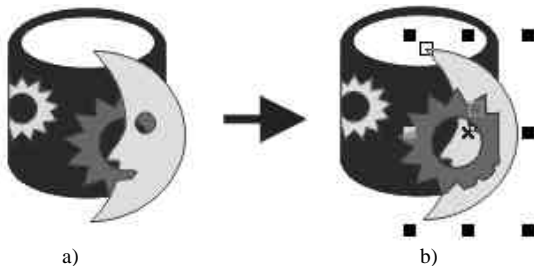


图 6-8

6.5 使用图层进行创作


假设有一摞图纸，每张图纸都有不同内容，并且每张图纸之间相互独立，也就是改变一张图纸的信息不会影响其他张中的信息，这就是图层的比拟。CorelDRAW 9 中的图层特性为组织和编辑绘图中的复杂对象提供了灵活性。可以把一个绘图划分为多个图层，每个图层都

包含一部分绘图内容，这样就可以一次使用一个对象工作。

6.5.1 创建图层的方法

每个新建绘图都包含有四个默认图层，这些图层包括 Guides、Desktop 和 Grid 图层以及一个用于绘图的图层。Guides、Desktop 和 Grid 图层包含网格、辅助线和所有绘图页面边界以外的对象。创建图层的操作步骤如下：

1) 执行 Tools/Object Manager 命令，打开 Object Manager 调板，如图 6-9 所示。

2) 单击 Object Manager 调板中的 New Layers 按钮 ，就可在图层调板中新建图层，如图 6-10 所示。

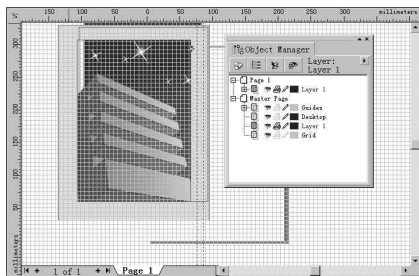


图 6-9

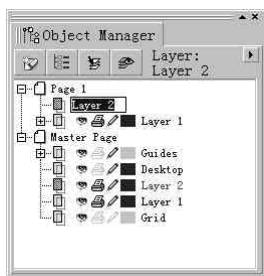


图 6-10

1. 重新排序图层

Layers 调板中的列表显示了当前绘图中的图层堆叠顺序。第一个图层是顶层图层，最后一个图层是底层图层，通过更改图层在列表中的顺序，就可以更改它们在绘图中的前后顺序。更改图层顺序时，在图层列表中，使用鼠标将需要移动的图层的名称拖动到适当的位置上，如图 6-11 中的 Layer 1 图层原位于 Grid 图层的下面（参阅图 6-9）。

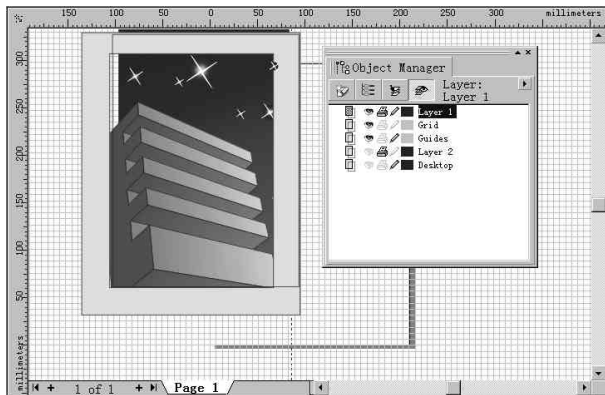


图 6-11

注意 图层是从后向前排列的，新创建的图层的位置总处于当前图层位置的下方。

2. 删除图层

删除一个图层时，也将删除该图层上的所有对象。其操作方法是：单击 Object Manager 调板中要删除的图层名称，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中单击 Delete 项即可删除该图层。

6.5.2 设置图层的属性

Layer Properties对话框中所提供的控件可帮助用户使用图层来组织绘图。例如，使用这些控件可查看、编辑图层或使图层成为可打印的。还可以把一个图层的内容放到多页面文档的每个页面上。还有一些控件，可用于锁定图层以防止意外修改，或者用于覆盖图层的全色视图以使其内容显示为指定颜色的轮廓。

1. 显示和隐藏图层

在Object Manager调板中，可以选择显示和隐藏绘图图中的任何图层。通过隐藏某些图层中的对象，可以使识别和编辑其他图层上的对象更为方便。其操作方法是：单击 Object Manager调板中的眼睛图标来选择显示或隐藏该图层。

在图6-12中，天空在Layer 1上，楼房在Layer 2上，边框在Layer 3上。图6-13为单击Layers调板中Layer 1的眼睛图标来显示该图层并隐藏其他图层；图6-14为单击Layer 2调板中的眼睛图标来显示该图层并隐藏其他图层；图6-15为单击Layer 3调板中的眼睛图标来显示该图层并隐藏其他图层。



图 6-12

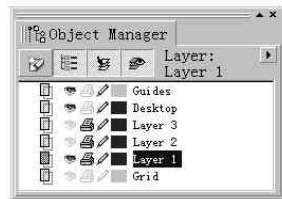


图 6-13

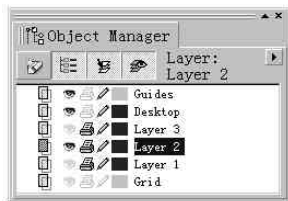
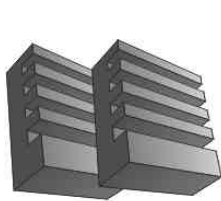


图 6-14

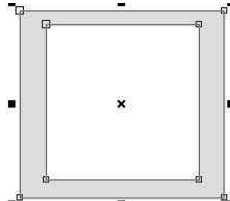


图 6-15

2. 锁定和解锁图层

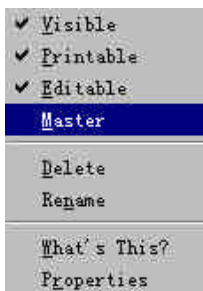
通过锁定和解锁一个图层，可以防止或允许对该图层及其上面的对象的编辑，可防止其内容被意外更改。其操作方法是：单击 Layers调板中的“铅笔”图标使其呈现灰色或实色来确定是否锁定该图层。

3. 创建主图层

处于主图层的内容将出现在多页面文档的每个页面上。如要把对象（标志图案）放到文档的每个页面上，可创建包含对象的主图层，不必用手工的方式把对象放到每个页面上。其操作步骤如下：

1) 在Object Manager调板中，选取该图层，单击鼠标右键弹出快捷菜单。

2) 在快捷菜单中单击 Master选项，如图6-16中的a)图所示。在Object Manager调板中，Layer 2被设定为主图层，如图6-16中的b)图所示。



a)



b)

图 6-16

4. 使用颜色覆盖

在编辑复杂图形时，可以锁定某些图层并使之不可见，但往往在编辑复杂图形时又需要看到这些图层中的对象以定位其他的图形元素，此时颜色覆盖功能将极为有用。当使用颜色覆盖工具时，选定图层中的对象以彩色轮廓的形式显示，对象原来的填充及轮廓属性消失，但并不真正影响到图形对象的填充及轮廓属性，只影响对象在显示器上的显示方式。其操作步骤如下：

- 1) 在Object Manager调板中，单击需要做颜色覆盖的图层 Layer 2。
- 2) 单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择Properties选项，弹出Layer 2 Properties对话框。
- 3) 在Layer 2 Properties对话框中，激活Override Full Color View单选钮。
- 4) 再在该对话框中的Color框中选取一种颜色，单击OK 按钮。
- 5) 完成设置后，得到如图6-18所示的效果。

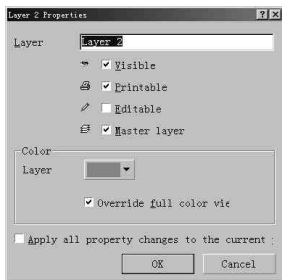


图 6-17



图 6-18

6.5.3 实例：使用图层描摹图形

该实例主要是使用图层特性中的颜色覆盖等功能制作的。图 6-19为图形的描摹的最终完成图。读者通过该实例的动手练习，即可掌握图层功能的使用方法。其操作步骤如下：

- 1) 新建文档，单击主工具栏中的Import图标，导入位图图像，如图6-20所示。
- 2) 执行Tools/Objects Manager命令，打开Objects Manager调板。



图 6-19



图 6-20

- 3) 在Objects Manager调板中, 单击Layer 1图层的“铅笔”图标, 锁住该图层。
- 4) 在Objects Manager调板中, 单击New Layer按钮, 并选取新建图层Layer 2。
- 5) 单击鼠标右键, 在弹出的快捷菜单中, 单击 Properties选项, 弹出Properties对话框, 如图6-21所示。
- 6) 在Properties对话框中进行设置: 将图层命名为“脸”。

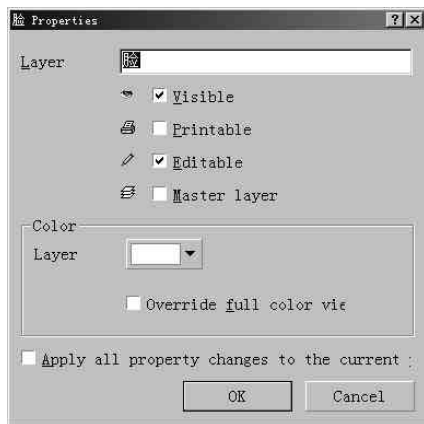


图 6-21

- 7) 按步骤2)~6)的方法新建其他的图层, 并分别命名为“五官-1”、“五官-2”、“背景”, 如图6-22所示。

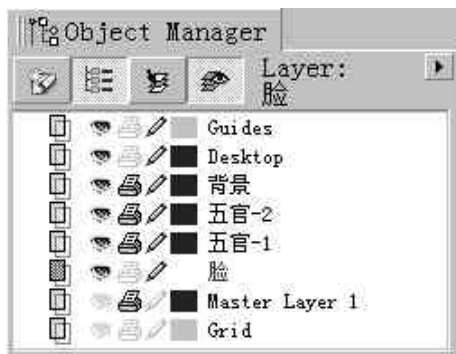


图 6-22

- 8) 单击Objects Manager调板中的图层“脸”, 激活该图层并进行绘制。使用 Shape工具勾画脸的轮廓(如图6-23所示), 并做渐变填充, 如图6-24所示。

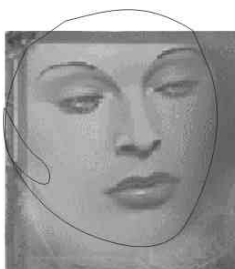


图 6-23

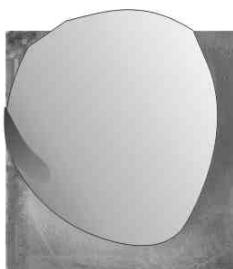


图 6-24

9) 单击Objects Manager调板中的图层“脸”，单击鼠标右键，在弹出的脸 Properties对话框(如图6-25所示)中激活Override Full Color View单选钮做“颜色覆盖”。在Color框中设置白色，单击OK 按钮完成设置，其效果如图 6-26所示。

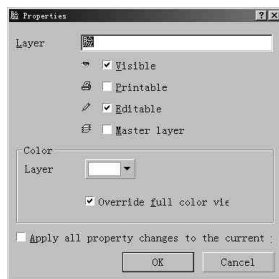


图 6-25

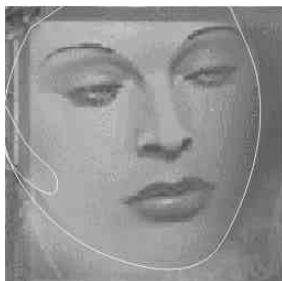


图 6-26

10) 单击Objects Manager调板中的图层“五官-1”，激活该图层并进行绘制。使用 Shape 工具勾画五官的深色部分的轮廓后，做渐变填充，如图 6-27所示。

11) 单击Objects Manager调板中的图层“五官-1”，单击鼠标右键，在其属性对话框中激活Override Full Color View单选钮做“颜色覆盖”。

12) 单击Objects Manager调板中的图层“五官-2”，激活该图层并进行绘制。使用 Shape 工具勾画五官的浅色部分的轮廓后，做渐变填充，如图 6-28所示。




图 6-27



图 6-28

13) 单击Objects Manager调板中的图层“背景”，激活该图层。

14) 使用Ellipse工具，按住Shift键拖动鼠标创建正圆，并填充深灰色。

15) 使用工具栏中的 Interactive Transparency工具，选取圆并在其属性栏中单击 Edit Transparency按钮，在弹出的 Fountain Transparency对话框中进行如图 6-29所示的设置后单击 OK 按钮。

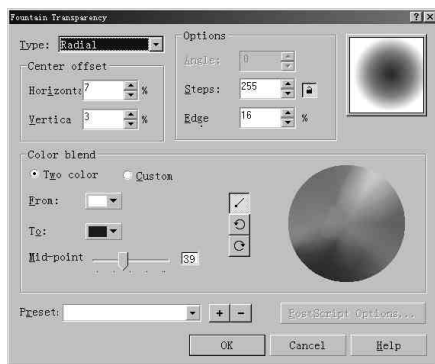


图 6-29

16) 设置完成后,得到如图 6-30所示的效果。

17) 保持原选取,执行 Arrange/Order/ToFront命令将对象置前。

18) 对所有做颜色遮盖的图层,在其属性对话框中保证 Override Full Color View 单选钮不被选取,恢复其填充显示,如图 6-31所示。

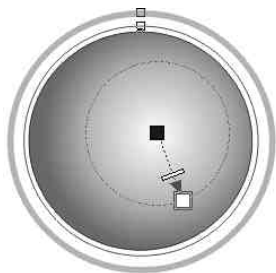


图 6-30



图 6-31

19) 在Object Manager调板中,将所有图层解锁。

20) 单击 Object Manager 调板中的 Layer 1,单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中单击 Delete选项,删除图层。

21) 将所有设计好的部分移动到画面适当的位置,最终得到如图 6-19所示的效果。