2.1 形状的布尔运算

1. 形状的布尔运算：

**注意：菜单栏中的格式菜单，只有在选中形状时，才会出现 ，未选中形状时，为隐藏状态。**

菜单栏中选中 **格式** ；然后选中合并形状即可出现形状的布尔运算命令。

**联合、组合、拆分、相交、剪除**。

**（1）注意：这里的组合与选中物体后的右击选中的组合功能不一样：**

**这里的组合是先把相交的部分去除，然后组合成一个形状，且不可以再次点击原来的某个形状；但是右击选中的组合，只是把多个物体粘到一起，可以一起被选中，且选中整体后再次单击某个形状，仍可以选中单个形状。**

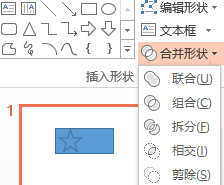
**（2）联合与组合的区别：**

**联合就是真正的合并成一个物体，而组合是把相交的部分先取出，再合并，与相交正好相反。**

**（3）拆分：将相交的部分单独拆分成一个形状，结果所有部分的形状的颜色都与首先选中的形状的颜色相同。**

**（4）相交：保留相交部分，且是首次选中的那个形状的颜色等设置。**

**（5）剪除：用首先选中的形状减去另外一个形状，剩下首先选中的形状的独有的部分。**



1. 自定义一个**选项卡**--**形状** ；并建立两个新组： **布尔运算和常用形状**。

