

第一章 CoreIDRAW X4概述

- 第一节 CoreIDRAW X4简介
- 第二节 CoreIDRAW X4软件的重要概念
- 第三节 CoreIDRAW X4的启动与退出
- 本章小结
- 习题一

BACK

第一节 CoreIDRAW X4简介

在众多的电脑绘图软件中，CoreIDRAW是基于矢量图形的绘图软件。随着版本的不断升级，其功能越来越强大，操作方法也越来越简单，用户可以得心应手地制作各种特殊效果。

CoreIDRAW X4是CoreIDRAW系列的最新版本，它的操作比以前的版本界面更美观，新增加了文字实时预览和表格制作功能。

CoreIDRAW X4的图形图像处理功能更加强大，运用它可以绘制、合成和编辑图形以及进行各种个性化的设计，也可以创作出专业级的美术作品。



一、CorelDRAW的发展历史

CorelDRAW于1989年由加拿大的Corel公司推出，到现在已经有14年的历史了，虽然时间不长，但已经成为世界闻名的平面图形图像设计软件之一。

CorelDRAW第一版于1989年春季面世，这是专门为Microsoft（微软）而设计的。一年后，开发商向大众推出了CorelDRAW 1.01版，它在功能方面增加了滤镜，并且可兼容其他的绘图软件。

1991年秋天Corel公司推出了CorelDRAW 2，这时的CorelDRAW已经具备了当时其他绘图软件都不具备的功能，如套封、立体化和透视效果等。

CorelDRAW 2的推出虽然为CorelDRAW树立了新形象，但CorelDRAW的第一个里程碑应该是CorelDRAW 3，它是今天功能齐全的绘图组合软件的始祖，也是第一套专为Microsoft Windows 3.1而设计的绘图软件包，其中包括Corel PHOTO-PAINT，CorelCHART，CorelSHOW与CorelTRACE等应用程序。



CorelDRAW 4于1993年5月推出，Corel PHOTO-PAINT与CorelCHART的程序代码经过整理后，在外观上也更接近CorelDRAW。

CorelDRAW 5于1994年5月推出，此版本兼容了以前版本中所有的应用程序，被公认为第一套功能齐全的绘图和排版软件包。

CorelDRAW 6是专为Microsoft Windows 95而设计的绘图软件包，它充分利用了32位处理器的能力，提供了用于三维动画制作与描绘的新应用程序。



CorelDRAW 7于1996年10月正式推出，它是第一套充分利用Intel MMX技术的软件包。但CorelDRAW 7尚未普及，便退出了市场，取而代之的是1996年12月推出的CorelDRAW 8，它与以前版本有很大不同，整个界面发生了很大的变化，且功能也更强大，具有出版、绘图、照片、企业标志、企业图片等图像创作能力。之后的CorelDRAW 9增加了许多点阵图处理的功能，还附带了Corel PHOTO-PAINT与Corel CAPTURE两个功能强大的软件。



CoreIDRAW 10在**CoreIDRAW 9**的基础上又做了很大的改进，其网络处理功能得到了更大的增强，可方便地制作出更丰富活泼的图像以及输出**HTML**代码；其新增加的**Image Optimizer**（图像优化器）可以使图像更小，以方便在网络上传输。

在**2002**年，**CoreIDRAW 11**被推出市场，它的工作界面焕然一新，工作区域比以前的版本具有更大的灵活性，增加了许多效果和工具。

CoreIDRAW 12集设计、绘画、制作、编辑、合成、高品质输出、网页制作与发布等功能于一体，使创作的作品更具专业水准。



CorelDRAW X3具有更加人性化与亲切的窗口视图，新的智能绘图工具、捕捉对象功能以及文本新特征。

平面设计的不断普及，促进了平面设计软件的不断更新。CorelDRAW X4是目前最高版本，随着版本的升级，其功能越来越强大，利用它可以轻松地制作出各种特殊效果。

二、CorelDRAW X4的工作环境

CorelDRAW X4可以运行于PC机与苹果机上，在PC机上适用于Windows 2000，Windows XP或Windows Tablet PC Edition操作系统。

CorelDRAW X4在运作时需要占用很大的系统资源，因此它对硬件的配置要求较高。要顺利运行CorelDRAW X4，必须具备以下条件：

（1）CPU（中央处理器）：CPU的运作与速度是计算机性能最重要的标志之一，CorelDRAW X4所要求的处理器至少在Pentium 133以上。



(2) 内存 (RAM)：内存是处理器与硬盘等外存设备进行数据交换的主要场所，CorelDRAW X4要求的内存为128 MB，256 MB或更高。

(3) 硬盘空闲空间：必须保证硬盘具有250 MB以上的空闲空间以进行数据交换。

三、CorelDRAW的基本功能

CorelDRAW的基本功能主要有以下几个方面：

(1) 绘制与处理矢量图：CorelDRAW X4可以很方便地利用图形工具直接绘制出各种图形，还可以对绘制的对象进行各种排列组合、对齐、镜像操作等。



(2) 文字处理：在CoreIDRAW中有两种输入文字的方法，一种是输入美术字文本，另一种是输入段落文本。因此，CoreIDRAW不但可对单个文字进行处理，也可以对整段文字进行编辑、变形等操作，还可以对文字进行沿路径排列与使用透视效果等。

(3) 位图处理：CoreIDRAW处理位图的功能也十分强大。它不但可以直接处理位图，而且还可以使矢量图与位图进行相互转换。利用CoreIDRAW中的位图滤镜功能，可以为位图处理添加各种效果，从而方便了设计者的制作。

四、CoreIDRAW X4的新特性

CoreIDRAW X4与以前的版本相比，除了具有更加人性化与亲切的窗口视图外，还增加了许多新的功能，下面分别进行介绍。

1. 界面更加美观

CoreIDRAW X4的界面及图标有了较大的变化，属性栏和工具栏都有所变化，工具预览方式也由原来的横排变为了竖排。

2. 安装文件剧增

在安装软件的过程中我们可以发现CorelDRAW X4的安装过程比较顺利，速度也很快。唯一改变最大的是文件的体积越来越大了，CorelDRAW X3安装中除去其他的组件，其安装完还不到200 MB，而新的CorelDRAW X4安装完后的文件体积达到了615 MB（这615 MB包含X4目录下的安装备份文件，这是Corel公司为防止文件损坏而做的安装备份）。

3. 新增表格绘制工具

大家不要把这个工具同图纸工具混淆，这是完全不同的两个工具。通过表格工具的属性栏，可以很方便地修改行数 and 列数，改变边框线的颜色。

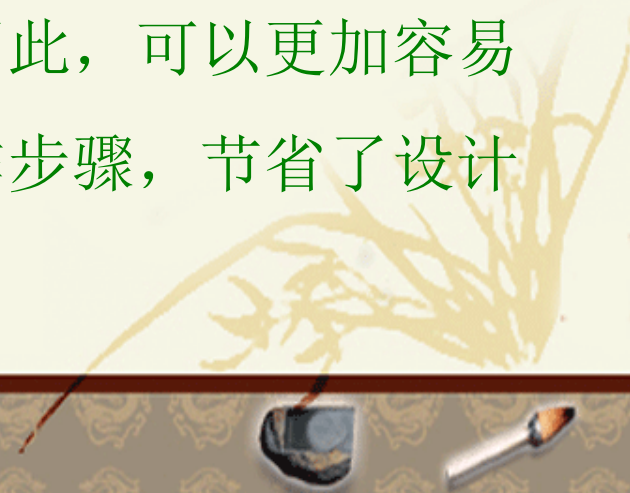
4. 文本格式实时预览、字体识别功能

当我们选择不同的字体时，**CorelDRAW X4**会自动把段落文本中的字体预览成我们将要选择的字体。也就是说当我们在字体下拉列表中选择不同的字体时，段落文本中的字体也会随之呈预览方式供我们查看其显示效果。这一新加的特性可以大大方便我们选择不同的字体效果，从而提高工作效率。



5. 动态向导

动态向导可允许设计人员创建完美形状，将一个物体放在想放的位置的操作通过一步就能完成。当动态向导打开后，临时向导出现在绘画的目标捕捉点上。新的向导提供自定义的分组标号，可移动光标到需要的地方，释放在物体或文本上。当在文档中移动目标时，这个向导自动改变，并立刻分发重要的信息，以便做出相应的调整。因此，可以更加容易精确地创建物体的尺寸与位置，减少操作步骤，节省了设计时间。



6. 增强了捕捉对象功能

捕捉对象功能可为设计人员节省时间，当安排项目时，设计人员可以快速精确地修改对象。通过鼠标捕捉的物体区域可得到实时的反馈，捕捉对象包括节点、交叉点、中心、象限、切线、正交、边缘与文本基线。



7. Unicode支持

和遍布世界的设计师更加容易地共享文件，无缝地整合多国语言在同一个设计软件中，**CorelDRAW X4**软件包在使用时没有语言问题，统一编码允许用户存储超过**65 000**个特殊字符，给用户一个宽松自由的语言使用范围。这意味着在任何系统中输入的文本都将被保留，语言版本包括英语、法语、德语、意大利语、荷兰语、西班牙语、巴西葡萄牙语和其他语种。

8. 新的导出Office特性

在CorelDRAW X4图像软件包中创作的图形可以被容易地带到Office文档中。CorelDRAW X4图像软件包是办公组件的完美伙伴，它可以轻松地预览和导入文本文件、幻灯片以及电子表格文件，而不必担心兼容性问题，它可以智能地选择更适合的格式（.png，.emf或.wpg）。CorelDRAW X4图像软件包同微软的Office或Wordperfect Office一同工作将帮助用户创建令人印象深刻的商业文档。

第二节 CorelDRAW X4软件的重要概念

使用CorelDRAW X4绘制图形之前，首先要掌握一些重要的概念。正确理解这些概念有利于更好地掌握本书后面的内容。

一、矢量图形

矢量图也叫面向对象绘图，它是以数字方式描述曲线，其基本组成单位是锚点和路径。因此，矢量图可以随意地放大或缩小，而不会使图像失真或遗漏图像的细节，也不会影响图像的清晰度，如图1.2.1所示。矢量图尤其适用于标志设计、图案设计、文字设计、版式设计等，它所生成的文件也比位图文件要小一些。



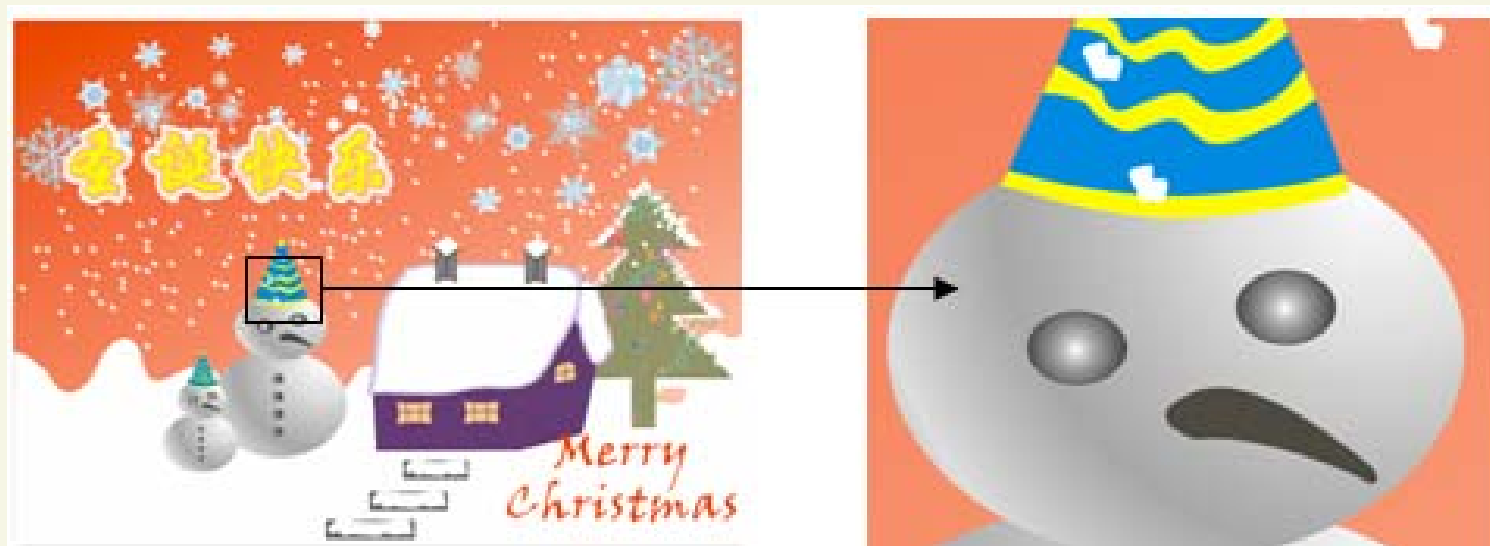


图1.2.1 矢量图缩放前后效果对比

二、位图图像

位图图像也称点阵图或绘制图像，它是由计算机屏幕上许多像素点组成的。在色彩允许的前提下，位图可以最真实地描述图像。位图有固定的分辨率，分辨率越高，图像的效果就越好，但按照原图大小打印或显示时效果最好。如果将位图扩大，其显示效果不会很清晰，如图1.2.2所示。

位图的大小与质量也取决于图像中像素点的多少。一般来说，每平方英寸的面积所含像素点越多，颜色之间的混合也越平滑，同时文件也越大。



图1.2.2 位图图像缩放前后效果对比

三、色彩模式

CoreIDRAW X4应用程序支持很多种色彩模式，如CMYK，RGB，HSB，HLS，LAB等。其中最常用的是RGB模式与CMYK模式，这两种模式是CoreIDRAW中表示颜色的必选途径，每种色彩模式都有其特有的表示颜色的方法。

1. RGB模式

RGB模式也可称为光源色模式，这是因为RGB能够产生与太阳光一样的颜色。RGB色彩模式是通过色彩的红、绿、蓝3种颜色混合构成，从理论上来说，可以生成自然界中的任何一种颜色，一般RGB模式只用于在屏幕上显示的图像。



在**RGB**模式下，每一个像素由**24**位的数据表示，其中**RGB** 3种原色各用了**8**位，因此，这**3**种颜色各具有**256**级亮度，能表现出**256**种不同浓度的色彩。

2. CMYK模式

CMYK模式的颜色也称为印刷色，这是因为**CMYK**模式大多用在印刷上。**CMYK**色彩模式通过青色、洋红、黄色和黑色**4**种颜色以百分比的形式进行描述，每一种颜色所占的百分比可以从**0**到**100%**，其百分比越高，颜色越暗。



CMYK模式是通过反射某些颜色的光并吸收另外颜色的光，生成不同的颜色，因此，此模式也被称为减色模式。

一般**CMYK**模式用于生成印刷机、色彩打印校正机、热升华打印机、全色海报打印机或专门打印机的文档。

CorelDRAW中所用的调色板色彩就是用**CMYK**值来定义的。

四、存储格式

在CorelDRAW X4中，完成对作品的编辑与修改后，需要将其保存起来，在存储时需要选择存储格式。下面来介绍几种文件的存储格式。

（1）**CDR格式**：此格式是CorelDRAW的专用格式，也就是说，用CDR格式存储的文件只能在CorelDRAW中打开，而不能在其他程序中打开。

(2) **PSD格式**：它是唯一支持**Photoshop**全部图像色彩模式的文件格式，还支持网格、通道、图层等其他所有功能。它是具有图层功能的**Photoshop**专用格式，可方便对图像进行反复修改。

(3) **GIF格式**：此格式文件压缩比较大，占用磁盘空间小，可支持位图模式、灰度模式与索引颜色模式的图像，这是近乎完美的图像格式。

(4) **JPEG**格式：此格式压缩比可大可小，支持**CMYK**，**RGB**与灰度的色彩模式，但不支持**Alpha**通道。这种格式可以用不同的压缩比对图像文件进行压缩，其压缩技术是否先进对图像质量的影响不大，它是占用较少的磁盘空间获得较好图像质量的格式。

(5) **BMP**格式：此格式文件几乎不压缩，占用磁盘空间较大，可支持**RGB**、灰度、位图以及索引颜色模式，而不支持**Alpha**通道。

第三节 CorelDRAW X4的启动与退出

在CorelDRAW X4中，如果需要进行各种图形的绘制与编辑，可先启动其应用程序。本节将具体介绍CorelDRAW X4的启动与退出。

一、启动CorelDRAW X4

CorelDRAW X4的启动有以下两种方法：

（1）选择“开始”→“所有程序”→“CorelDRAW Graphics Suite X4”→“CorelDRAW X4”命令，即可显示CorelDRAW X4程序的初始化界面，如图1.3.1所示。



中文CoreIDRAW X4基础教程



图1.3.1 启动CoreIDRAW X4的初始化界面

(2) 双击桌面上的CorelDRAW X4的快捷方式按钮，
也可进入CorelDRAW X4程序的初始化界面。

初始化界面消失后，屏幕上会显示出一个CorelDRAW X4的欢迎界面，如图1.3.2所示。

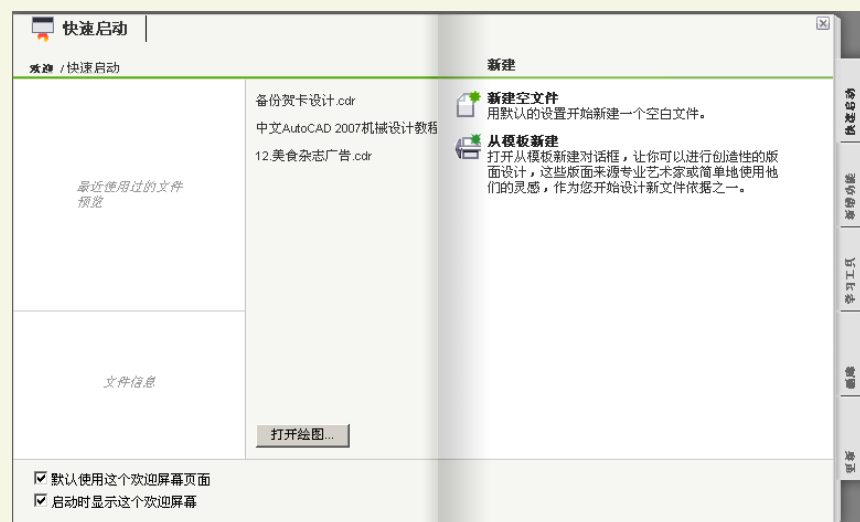


图1.3.2 CorelDRAW X4的欢迎界面

在此界面中提供了4个图标，单击任意一个图标，都可以启动CorelDRAW X4操作界面进行工作。其功能如下：

新建空文件：CorelDRAW X4将会以默认的格式新建一个图形文件。

从模板新建：可在CorelDRAW X4提供的专业模板中选择一个模板，选择时需要放入其配套 光盘。


打开绘图：CorelDRAW X4将打开存储过的任意一个图形。

最近使用过的文件预览：**CoreIDRAW X4**能够载入最后五次打开的文件，单击文件名可打开该文件继续编辑。

单击新建图形图标，可进入**CoreIDRAW X4**的绘图界面，同时打开一个新建绘图页，这时用户已经进入了**CoreIDRAW X4**矢量绘图的神奇天地。

二、退出**CoreIDRAW X4**

退出**CoreIDRAW X4**的方法有以下3种：

(1) 单击CoreIDRAW X4界面右上角的“关闭”按钮。如果对文档进行了修改，在关闭时会弹出如图1.3.3所示的提示框，根据需要单击所对应的按钮即可。

(2) 选择菜单栏中的“文件”→“退出”命令，可退出CoreIDRAW X4工作界面。

(3) 按键盘上的“Alt+F4”键。

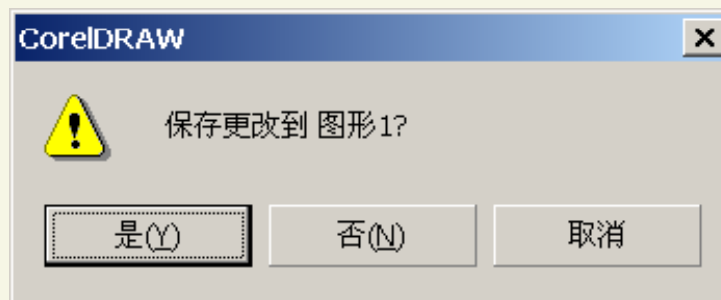


图1.3.3 提示框

本章小结

本章主要介绍CoreIDRAW X4的新增功能及其一些入门知识，包括其发展史、新特征、启动和退出的方法以及图形图像方面的一些基础知识，本章为以后更系统深入地学习CoreIDRAW打下坚实的基础。



习 题 一

一、填空题

1. CoreIDRAW X4中提供了_____、_____、
_____、_____、_____等多种图像显示模式。
2. 标尺可分为两种，即_____和_____。
3. 在绘图工作中经常需要使用_____工具，将绘图页面_____或_____，以便于查看个别对象或整个图形的结构。



二、选择题

1. () 格式是CorelDRAW X4默认的文件格式。

A. PSD

B. JPEG

C. PDF

D. CDR

2. “视图”菜单中提供了 () 种预览显示方式，即全屏预览、只预览选定对象和页面分类视图。

A. 4

B. 3

C. 2

D. 1

3. 按（ ）键可保存图形文件。

A. Ctrl+O

B. Ctrl+S

C. Shift+S

D. Ctrl+R

三、上机操作题

1. 简述CoreIDRAW X4的新特征。

2. 简述页面背景的设置方法。

第二章 CorelDRAW X4基本操作

- 第一节 CorelDRAW X4的工作界面
- 第二节 文件的基本操作
- 第三节 导入和导出文件
- 第四节 页面的基本设置
- 第五节 调整CorelDRAW的显示
- 第六节 使用辅助设置
- 本章小结
- 习题二

BACK

第一节 CorelDRAW X4的工作界面

进入CorelDRAW X4之后，呈现在屏幕上的的是一个基本的工作界面，如图2.1.1所示。CorelDRAW与其他大多数应用程序一样，也包括标题栏、菜单栏、工具栏、工具箱等一些通用元素。

中文CoreIDRAW X4基础教程

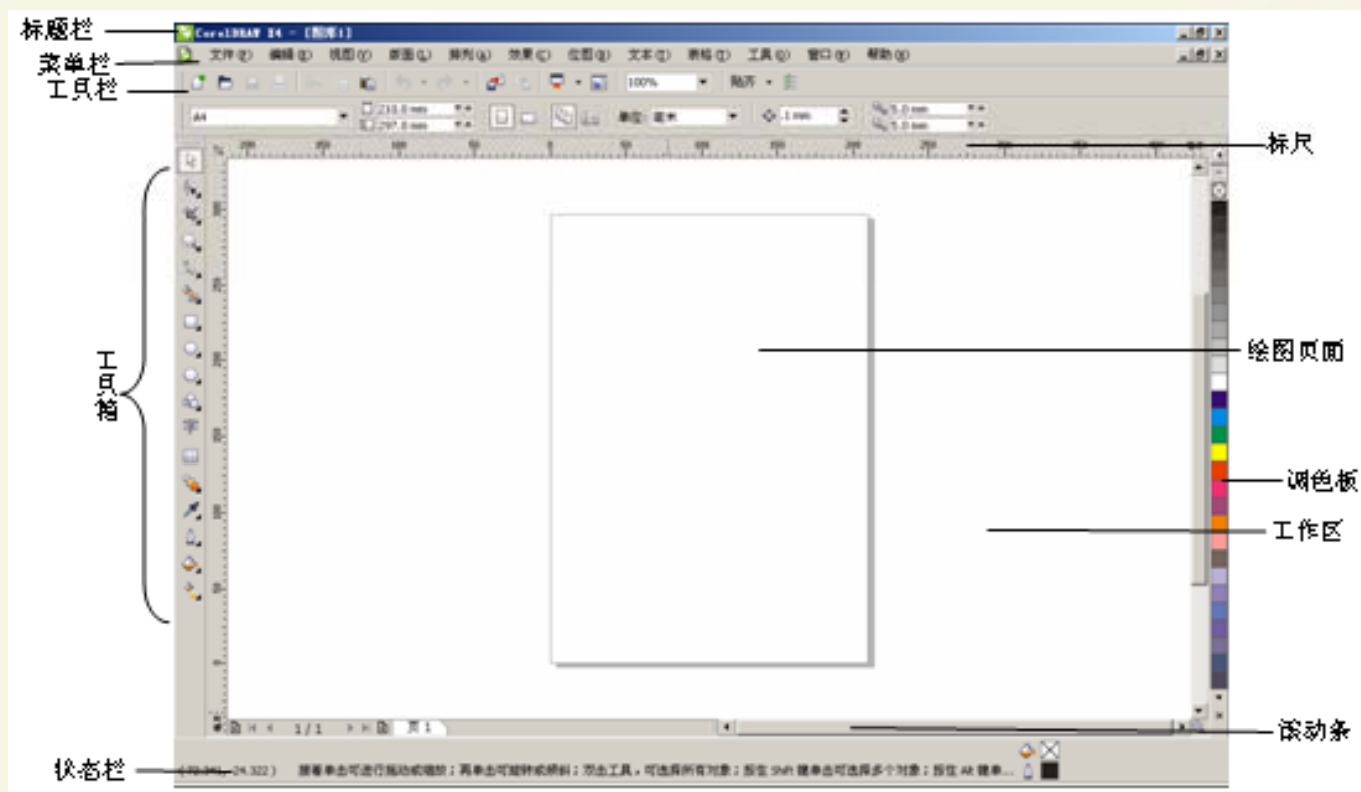



图2.1.1 CoreIDRAW X4工作界面

一、标题栏

标题栏位于CoreIDRAW X4应用程序与文件窗口的顶部，其左侧显示了当前文件名，右侧是最小化、最大化、关闭窗口的按钮。如果单击标题栏最左侧的  图标，可弹出一个下拉菜单，在此菜单中选择不同的命令，可对应用程序进行移动、最小化、最大化、关闭等操作。

二、菜单栏

菜单栏位于标题栏的下面，列出了CoreIDRAW X4所有的绘图命令，其中包含12个菜单。在每一个菜单之下又有若干个子菜单，每一个菜单都代表一系列的特殊命令，选择之后将会弹出这些命令或相应的对话框。此外，通过单击菜单栏右侧的3个按钮，可最小化、最大化（还原）与关闭当前文件窗口。



三、工具栏

在工具栏中提供了CoreIDRAW X4中最常用的一些命令，这些命令与菜单栏中的某些命令相对应。工具栏中的按钮按功能分类，大致可分为新建、打开、保存、剪贴、撤销、导入导出与帮助等。工具栏显示如图2.1.2所示。



图2.1.2 工具栏



四、工具箱

默认状态下，工具箱位于工作窗口的左边，其中包含了一系列常用的绘图与编辑工具，如图2.1.3所示。有些工具按钮右下角有一个小黑三角形，表示在此工具组中还隐藏着其他工具，只要将鼠标指针移至带有小黑三角形的按钮上，按住鼠标左键不放，就会展现出这些隐藏的工具。



图2.1.3 工具箱

五、调色板

调色板位于CoreIDRAW X4窗口的右侧，是由许多色块组成的，通过选择调色板上的颜色，可决定对象内部颜色或轮廓颜色。在调色板的上方单击图标，可删除所选对象填充的颜色；用鼠标右键单击图标，可删除对象的轮廓颜色。

六、标尺、辅助线、网格与捕捉

标尺分为水平标尺与垂直标尺，可用来显示各对象的尺寸及其在工作页面上的位置，可通过选择菜单栏中的“视图”→“标尺”命令打开或关闭标尺。

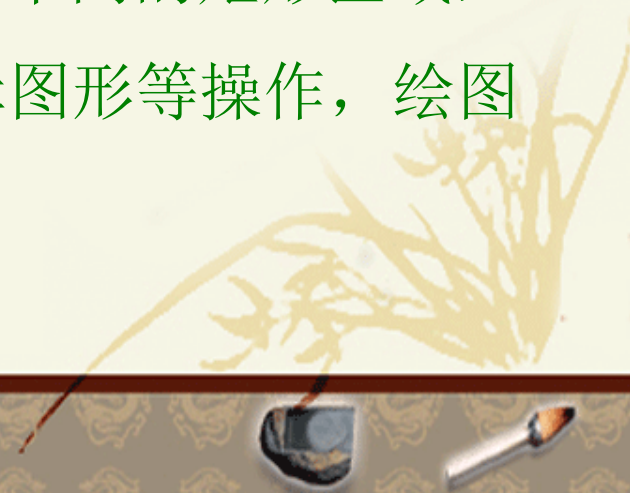
辅助线包括横向、竖向与倾斜几种类型，用来辅助确定对象的位置或形状。要创建辅助线，只需单击标尺并向工作区拖动即可。创建辅助线后，可以移动其位置，并可以对其进行旋转。

网格是页面上均匀的小方格，与辅助线一样，也是用来辅助确定对象的位置或尺寸。

所谓捕捉是指在绘图时使光标沿网格、辅助线或对象精确定位，以精确绘制图形的一种功能。

七、绘图页面

绘图页面是位于CoreIDRAW X4窗口中间的矩形区域，在其中可进行绘制图形、编辑文本、编辑图形等操作，绘图页面之外的对象不会被打印。



八、页面指示区

页面指示区位于CoreIDRAW X4窗口的左下角，可用来显示CoreIDRAW文件所包含的页面数，用于在各页面之间切换，或者在第1页之前或之后增加新页面，如图2.1.4所示。

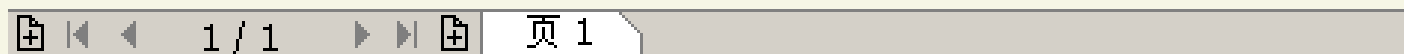


图2.1.4 页面指示区

九、滚动条

滚动条位于窗口的下侧与右侧，分为水平滚动条与垂直滚动条，可用来移动当前窗口中的内容，以便查看当前窗口中未显示的图形。

十、状态栏

状态栏位于CoreIDRAW X4窗口的最底部，显示了当前操作的简要帮助以及所选对象的有关信息，还显示了当前光标所在的位置，为确定对象的位置提供帮助。


第二节 文件的基本操作

进入CoreIDRAW X4之后，要展开工作，必须先创建新文件或打开已有文件，这也是CoreIDRAW最基本的操作之一。


一、新建文件

启动CoreIDRAW X4后，屏幕上会出现欢迎到CoreIDRAW X4界面，单击“新建”图标，即可创建一个图形文件。



如果已经在CoreIDRAW X4中完成了图形的绘制，要想再新建一个文件，可选择菜单栏中的“文件”→“新建”命令，或直接单击工具栏中的“新建”按钮，即可在CoreIDRAW X4窗口中新建一个图形文件。

二、打开文件


如果需要打开以前保存在磁盘中的图形或文件，可选择菜单栏中的“文件”→“打开”命令，或直接单击工具栏中的“打开”按钮，可弹出“打开绘图”对话框，如图2.2.1所示。

从中选择需要打开的文件，单击“打开”按钮即可打开所选文件。如果需要打开多个文件，可在按住“**Shift**”键的同时选择多个需要打开的文件，单击“打开”按钮，即可按选择文件的顺序依次打开文件。

三、保存文件

在CoreIDRAW X4中以何种方式保存文件，对图形以后的使用有着直接的关系，因此，保存文件是文件编辑的重要环节。



要保存文件，可通过选择菜单栏中的“文件”→“保存”命令，或单击工具栏中的“保存”按钮，可弹出“保存绘图”对话框，如图2.2.2所示。

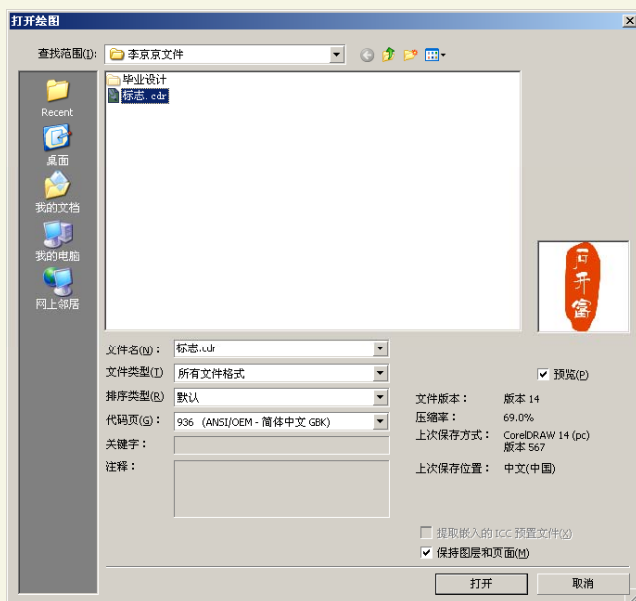


图2.2.1 “打开绘图”对话框

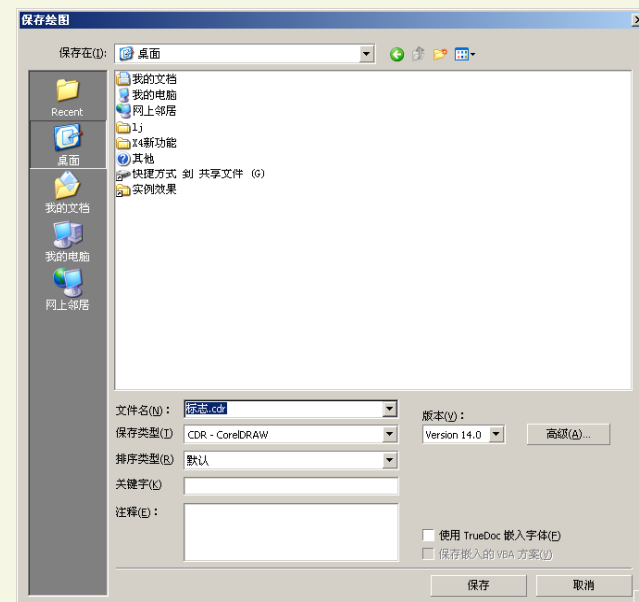


图2.2.2 “保存绘图”对话框

在此对话框中选择保存文件的路径，并设置文件名称、文件保存类型等选项，单击“保存”按钮，即可完成图形文件的保存。

如果要将文件改名、更换存放的路径或保存格式，可选择菜单栏中的“文件”→“另存为”命令，此时系统仍会弹出“保存绘图”对话框，在其中设置需要更换的文件名称、存放路径或保存格式后，单击“保存”按钮，即可将文件按照所设置的名称、路径以及格式进行保存。

四、查看文件信息

如果想要查看所绘制图形的文件信息，可在选中图形的基础上，选择菜单栏中的“文件”→“文档信息”命令，将弹出“文档信息”对话框，如图2.2.3所示。



图2.2.3 选中的图形和“文档信息”对话框

在此对话框中可以查看文件的标题、主题、作者、版权、关键字及注释等信息。

如果希望将所选文件信息保存为文本文件，以便在其他场合使用，可单击对话框中的“另存为”按钮；要打印文件信息，可单击“打印”按钮。


第三节 导入和导出文件

在CoreIDRAW X4中进行绘图工作时，不可能仅使用绘制的矢量图形，有时还需要大量的位图图像，因此就需要将位图图像文件导入到CoreIDRAW X4中，并对其进行适当的编辑操作，还可将编辑好的图像导出，保存为需要的其他图片格式。



一、导入文件

在CorelDRAW X4中，可以将非CorelDRAW格式的图像导入到绘图区中，例如JPEG，BMP，TIFF，GIF等格式的图像。

要导入图像，可选择菜单栏中的“文件”→“导入”命令或单击工具栏中的“导入”按钮，弹出“导入”对话框，如图2.3.1所示。

从中选择需要导入的图像，然后单击“导入”按钮，此时光标显示为如图2.3.2所示的状态，在绘图区中单击鼠标左键即可导入所选图像。

中文CoreIDRAW X4基础教程

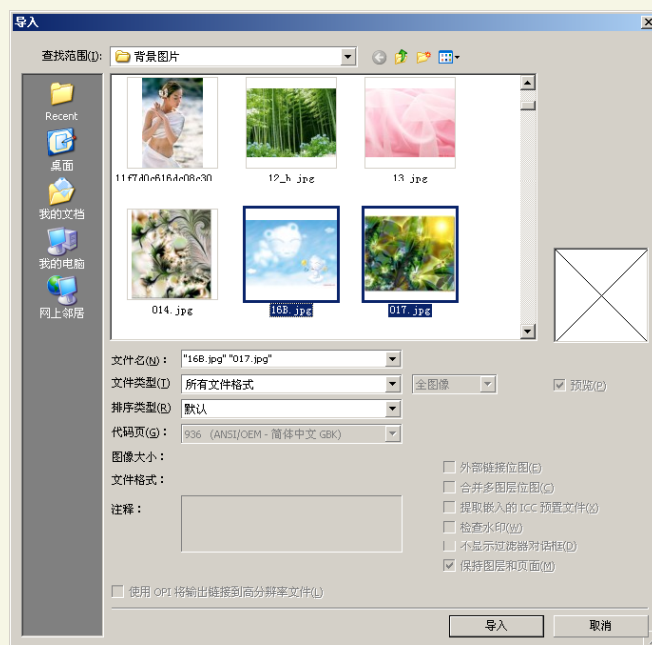


图2.3.1 “导入”对话框

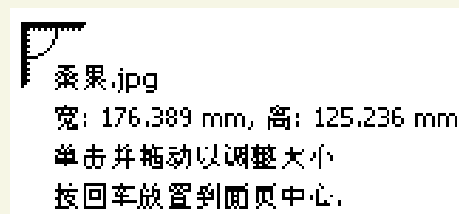



图2.3.2 鼠标状态

二、导出文件

使用导出功能，可以将将在CoreIDRAW X4中绘制好的图形输出为位图或其他格式的文件。选择菜单栏中的“文件”→“导出”命令或在工具栏中单击“导出 按钮，即可弹出“导出”对话框，如图2.3.3所示。

在“导出”对话框中选择所需的图像格式、保存途径后，单击“导出”按钮，即可按照所设置的格式与路径将CoreIDRAW文件导出。

单击“导出”按钮，弹出“转换为位图”对话框，如图2.3.4所示。

中文CoreIDRAW X4基础教程

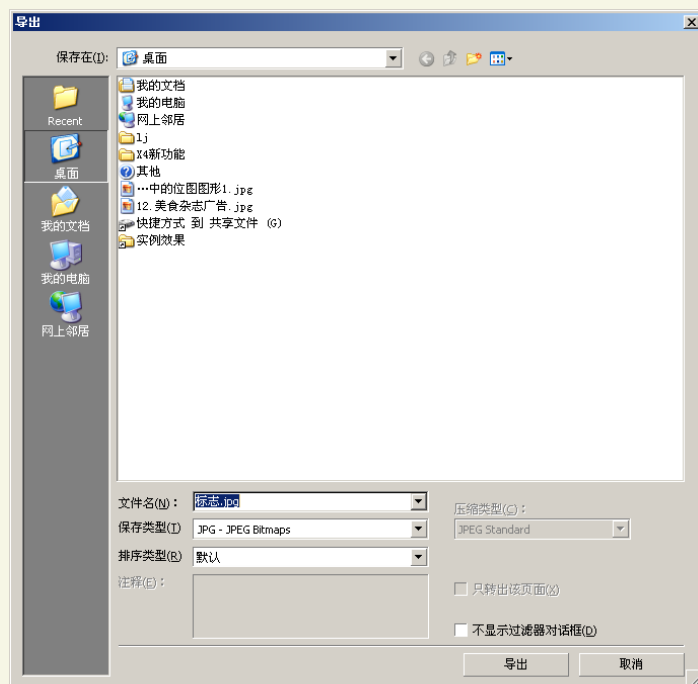


图2.3.3 “导出”对话框



图2.3.4 “转换为位图”对话框

在“宽度”和“高度”微调框中设置需要的图片的大小，设置完成后单击“确定”按钮，弹出“JPEG导出”对话框，如图2.3.5所示。

单击“确定”按



图2.3.5 “JPEG导出”对话框

第四节 页面的基本设置

在绘图之前，页面的各种设置也是一项重要的工作，本节主要讲解如何在CoreIDRAW X4中插入、删除、重命名页面以及切换页面顺序等操作。

一、插入、删除与重命名页面

在CoreIDRAW X4的绘图工作中，常常需要在同一文档中添加多个空白页面，删除一些无用的页面或对某些特定的页面进行命名。



1. 插入页面

如果要在当前打开的文档中插入页面，选择菜单栏中的“版面”→“插入页”命令，弹出“插入页面”对话框，如图2.4.1所示。

在“插入”微调框中可输入插入页面的数量，并通过选中“前面”或“后面”单选按钮来决定插入页面的位置（放置在设定页面的前面或后面）。

通过选中“纵向”或“横向”单选按钮，可随意设置插入页放置方式。

单击“纸张”右侧的“A4”下拉列表框，可从弹出的下拉列表选择插入页面的纸张类型。如果需要自定义插入页面的大小，“宽度”与“高度”微调框中输入数值来自定义页面大小。

2. 再制页面

当一个文件中需要在某一页或者制定页后面或前面插入页面可选择菜单栏中的“版面”→“再制页面”命令，弹出“再制页面”对话框，如图2.4.2所示。

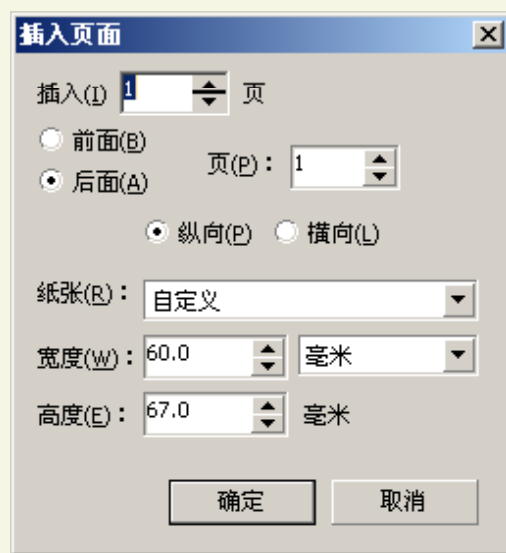


图2.4.1 “插入页面”对话框

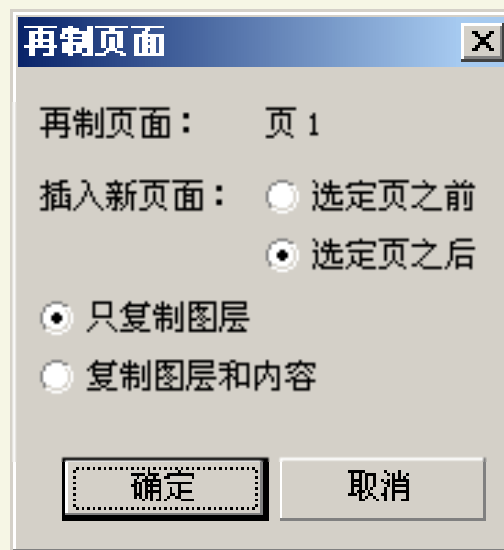


图2.4.2 “再制页面”对话框

“再制页面”在“插入新页面”选项区中通过选中“选定页之前”或“选定页之后”单选按钮来决定插入页面的位置（放置在设定页面的前面或后面）。

通过选中“只复制图层”或“复制图层和内容”单选按钮，可设置再制页面的内容。

3. 重命名页面

当一个文档中包含多个页面时，可对个别页面分别设定有识别功能的名称，可以方便地对其进行管理。

要更改页面名称，可先选定要命名的页面，然后选择菜单栏中的“版面”→“重命名页面”命令，可弹出“重命名页面”对话框，如图2.4.3所示。

在“页名”输入框中可输入要更改页面的名称，单击“确定”按钮，则设置的页面名称将会显示在页面指示区中。

4. 删除页面

要删除无用的页面，可选择菜单栏中的“版面”→“删除页面”命令，弹出“删除页面”对话框，如图2.4.4所示。

在“删除页面”对话框中可设置要删除的某一页，也可选中“通到页面”复选框来删除所设置页面范围内（包括设页面）的所有页面。

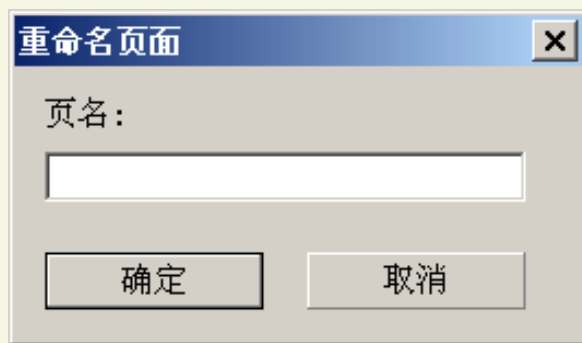


图2.4.3 “重命名页面”对话框

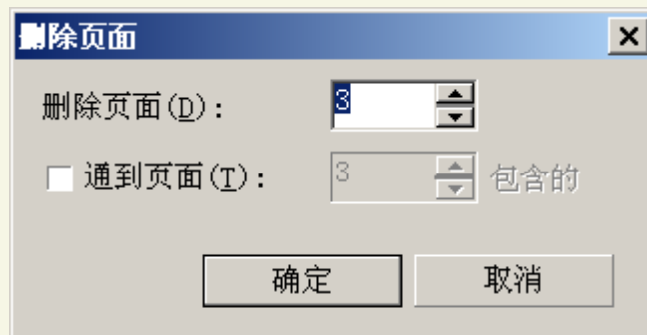


图2.4.4 “删除页面”对话框

二、转换页面与切换页面方向

在CorelDRAW X4中，当一个文档中包含多个页面时，通过转换页面功能在不同页面之间进行切换，也可以对同一文档中的不同页面设置不同的方向。

1. 转到页面

如果一个文档中包含了多个页面，要想指定所需的页面，选择菜单栏中的“版面”→“转到某页”命令，弹出“定页面”对话框，如图2.4.5所示。

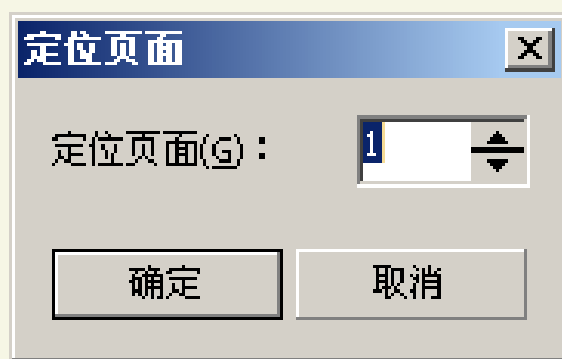


图2.4.5 “定位页面”对话框

在“定位页面”微调框中可以设置要定位的页面，然后击“确定”按钮即可。

2. 切换页面方向

要切换页面的放置方向，即纵向或横向，可通过选择菜单栏中的“版面”→“切换页面方向”命令，在纵向与横向间切换页面。但切换页面方向后，页面中的内容并不会随页面方向的变换而改变位置或发生变化，如图2.4.6所示。

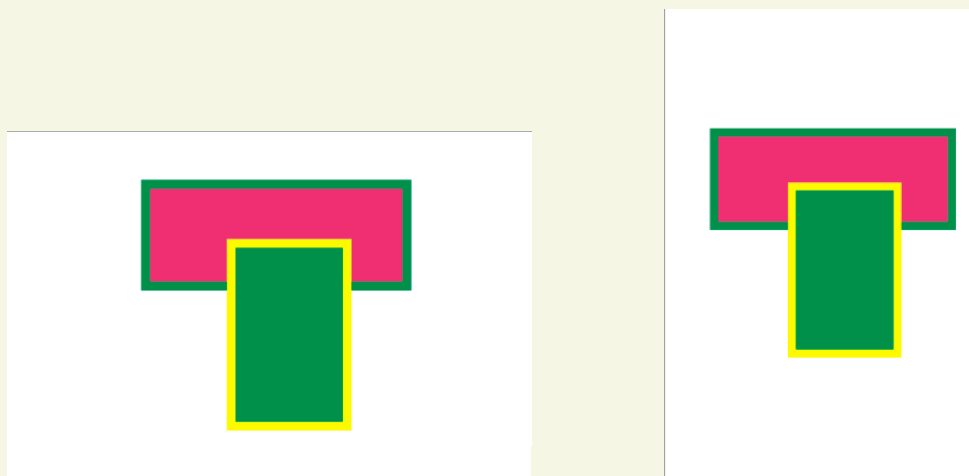


图2.4.6 切换页面方向

二、页面设置与页面背景

在CorelDRAW X4中，版面的样式决定了组织文件进行打印的格式。因此，在打印文件之前，就需要对页面设置和背景的颜色进行设置。

一、页面设置

在打印之前，需要将页面的大小进行设置，在“页面设置”中设置页面大小。选择菜单栏中的“版面”→“页面设置”命令，打开“选项”对话框，在此对话框中展开“文档”列表，然后再展开“页面”列表，选择“大小”选项，此时的“选项”对话框

在“纸张”下拉列表中可选择页面的大小，可以选择预选项，也可以根据需要自行设置。

选中“方向”选区中的“纵向”或“横向”单选按钮，以设置页面的方向。

在“单位”下拉列表中可以设置页面中的计量单位。

在“宽度”和“高度”微调框中可以设置页面的具体大

。

在“出血”微调框中输入出血线到界定图片或色地需要裁切掉的部分的距离

2. 页面背景

要设置页面背景，可选择菜单栏中的“版面”→“页面背景”命令，弹出如图2.4.8所示的“选项”对话框。



图2.4.7 页面设置“选项”对话框

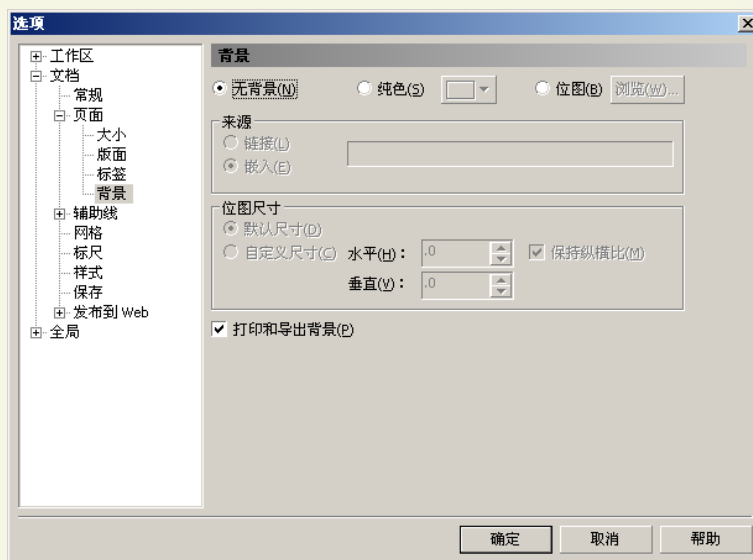


图2.4.8 页面背景“选项”对话框

在此对话框中，有**3**种背景设置可供选择，即无背景、纯色与

如果使用位图图像作为页面背景，可按以下步骤进行操作：

(1) 在此对话框中选中“位图”单选按钮，然后单击“浏览”
可弹出“导入”对话框。

(2) 在“导入”对话框中选择一幅位图文件，单击“导入”
即可返回到“选项”对话框。

(3) 在“来源”选项区中可显示位图的名称。在“来源”选
中选中“链接”单选按钮，可以将选择的位图对象链接到页面
如果选中“嵌入”单选按钮，就可以将选中的位图对象嵌入到

（4）在“位图尺寸”选项区中可以调整图像的尺寸。

如果选中“默认尺寸”单选按钮，就可以将位图对象原始尺寸以默认的方式放置在页面中；选中“自定义尺寸”单选按钮，就可以自定义所选位图对象的尺寸大小；选中“保存纵横比”复选框，可以保持位图对象纵横向比例不变；选中“打印和导出背景”复选框，可在输出或打印文档时将背景显示出来。设置好各项参数后，单击“确定”按钮，就可将选择的位图图像设置为当前页面的背景，如图2.4.9所示。



图2.4.9 为页面设置背景图像

第五节 调整CorelDRAW的显示

在CorelDRAW X4中，可根据需要选择文档的显示模式、文档、缩放以及平移画面等。如果同时打开了多个文档，调整文档窗口的排列方式。

一、显示模式

在CorelDRAW X4中，为了提高工作效率，系统提供了多像的显示模式。在不同的视图模式下，显示的画面内容、会有所区别。但这些显示模式只是改变图形显示的速度，打印结果完全不会有影响。

在CorelDRAW X4中显示模式包括6种，分别是“简单线框”、“线框”、“草稿”、“正常”、“增强”和“使用叠加强”模式，要在各种显示模式之间切换，可选择“视图”菜单中的相应命令。其各种显示模式的特点如下：

“简单线框”：在该显示模式下，所有矢量图只显示图形原本的框架，不显示填充内容；位图则以灰度图显示；所有对象（渐变、立体化、轮廓效果）只显示其原始图像的外框。此模式是一种非常简单的显示模式，显示速度非常快，便于快速查看某些对象，如图2-5-1所示。

“线框”：在此显示模式下，显示结果与简单线框显示模式类似，只是所有的变形对象（渐变、立体化、轮廓效果）将显示所有中间生成图形的轮廓，如图2.5.2所示。

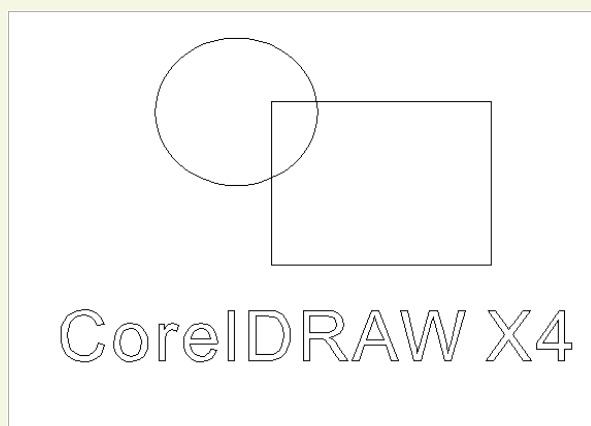


图2.5.1 以简单线框模式显示

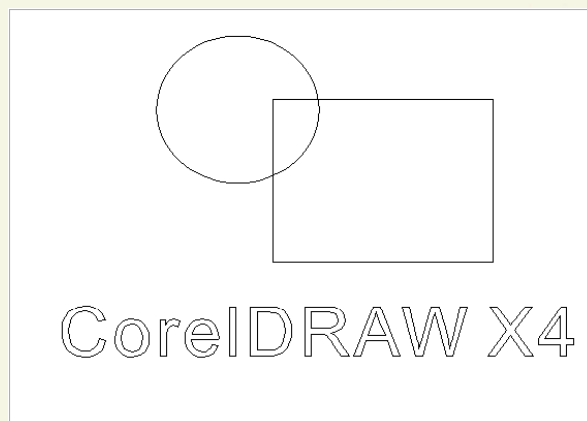


图2.5.2 以线框模式显示

“草稿”：在此显示模式下，所有页面中的图形均以低分辨率显示。其中底纹填色、材质填充及**PostScript**图案填等均以一种基本图案显示，位图以低分辨率显示，滤镜效以普通色块显示，如图2.5.3所示。

“正常”：在此显示模式下，页面中的所有图形均能正显示，但位图将以高分辨率显示，如图2.5.4所示。

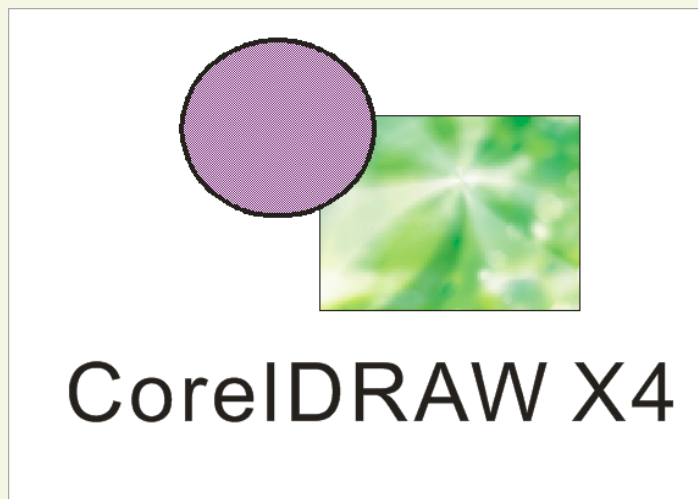


图2.5.3 以草稿模式显示

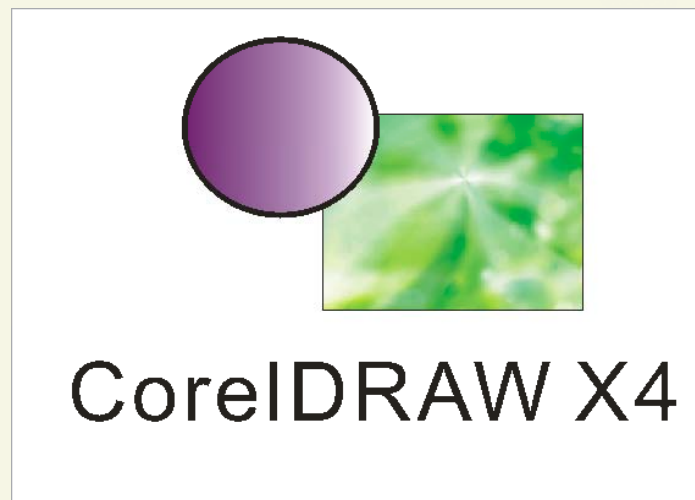


图2.5.4 以正常模式显示

“增强”：在此显示模式下，系统将以高分辨率显示所有图形对象，并使图形圆滑。该显示模式为最佳状态，如图2.5.5所示，但是，该显示模式要耗用大量内存与时间。

“使用叠印增强”：在此显示模式下，系统将以高分辨率显示所有图形对象，并使图形圆滑。这种模式是系统默认的，效果如图2.5.6所示。

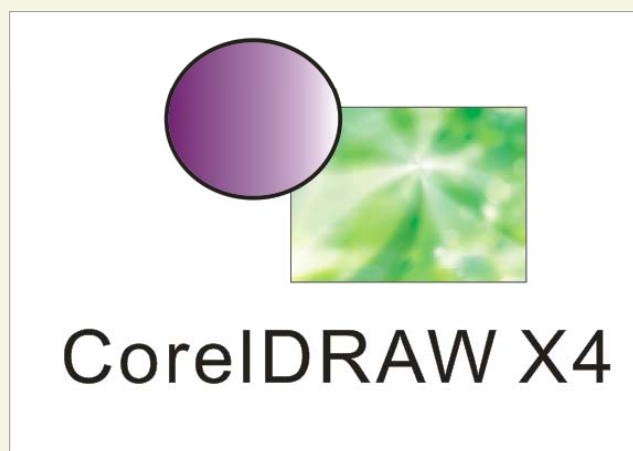


图2.5.5 以增强模式显示

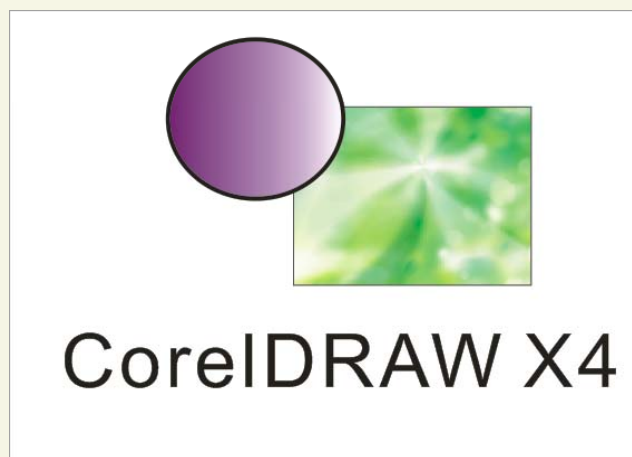


图2.5.6 使用叠印增强模式显示

二、预览显示

在CorelDRAW X4中，可以用全屏方式进行显示预览，也可以对选定区域中的对象进行预览，还可以进行分页预览。

1. 全屏预览

选择菜单栏中的“视图”→“全屏预览”命令，CorelDRAW会将屏幕上的工具箱、菜单栏、工具栏以及所有窗口都隐藏起来，只将文档显示在整个屏幕上，从而可以很清晰显示图形的细节部分，如图2.5.7所示。

2. 只预览选定对象

在绘图区中选择将要显示的对象，选择菜单栏中的“视图”→“只预览选定对象”命令，即可将所选择的对象以全屏模式显示出来。

3. 页面排序器视图

选择菜单栏中的“视图”→“页面排序器视图”命令，可对文件中包含的所有页面进行预览，如图2.5.8所示。

CorelDRAW X4基础教程



图2.5.7 全屏预览

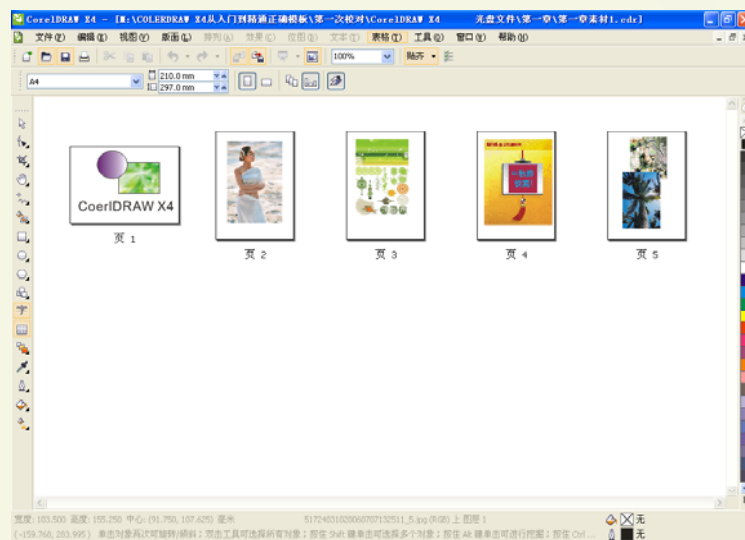



图2.5.8 页面分类显示



进入分页预览显示模式后，如果要返回到正常显示状态，可使用工具选中某一页面，此时所选的页面周围显示一个深蓝色外框，然后再选择菜单栏中的“视图”→“页面排序器视图”命令，取消前面的“√”符号，即可返回到所选页的正常显示状态。

三、缩放与平移


在CorelDRAW X4中，可以根据需要缩放与平移画面。单击工具栏中“缩放工具”按钮 右下角的小三角，可显示出隐藏的工具。此时可看到缩放工具与平移工具，如图2.5.9所示。

1. 缩放工具

在绘图工作中经常需要将绘图页面放大或缩小，以便于看个别对象或整个绘图的结构。

单击工具箱中的“缩放工具”按钮，将光标移至绘图中，此时光标显示为形状，直接在绘图区中单击，将会单击处为中心放大图形。

如果想放大某个区域，可在绘图区中单击并拖动鼠标框选该区域，释放鼠标后，该区域将被放大至充满绘图区。

如果要缩小画面显示，可单击工具箱中的“缩放工具”按钮，按住“**Shift**”键的同时在绘图区中单击鼠标左键，即会以标单击处为中心缩小画面显示。

也可以通过缩放工具属性栏调节页面显示比例或单击相应按钮来对页面进行各种不同的缩放操作，其“缩放工具”属性栏如图2.5.10所示。

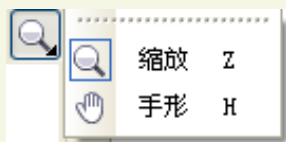




图2.5.9 缩放与平移工具组




图2.5.10 “缩放工具”属性栏


在属性栏中单击“100%”下拉列表框，可从弹出的下拉列表选择需要显示的绘图页面比例。

单击“缩放选定范围”按钮，可将文件中选定的对象显示在一个视图窗口中。



单击“缩放全部对象”按钮，可将文件中的所有对象全部显示在一个视图窗口中。

单击“显示页面”按钮，可在工作窗口中显示全部页面。

单击“按页宽显示”按钮，可将工作窗口调整为与页面同

单击“按页高显示”按钮，可将工作窗口调整为与页面高度相同。

2. 平移工具

当页面显示超出当前工作区时，为了观察页面的其他部分，可单击工具箱中的“平移工具”按钮，将光标移至页面中，此时光标显示形状，按住鼠标左键并拖动，即可动画画面的显示。

四、窗口操作

一般情况下，为了观察一个文档的不同页面，或同一页面不同部分，或同时观察两个或多个文档，都需要同时打开多个窗口。为此，可选择“窗口”菜单下的相关命令来新建窗口调整窗口的显示。

1. 新建窗口

在绘图工作中，有时需要建立一个与原有窗口相同的窗口对比修改前后的图形对象，此时，可选择菜单栏中的“窗口”→“新建窗口”命令，即可创建一个与原有窗口相同的窗

2. 层叠窗口

层叠窗口可将多个绘图窗口按顺序层叠在一起，这样有利于从中选择需要使用的绘图窗口。如果要按顺序层叠多个窗口，选择菜单栏中的“窗口”→“层叠”命令即可，如图5.12所示。通过单击要切换的窗口的标题栏，即可将选中窗口设置为当前窗口。

CoreIDRAW X4基础教程

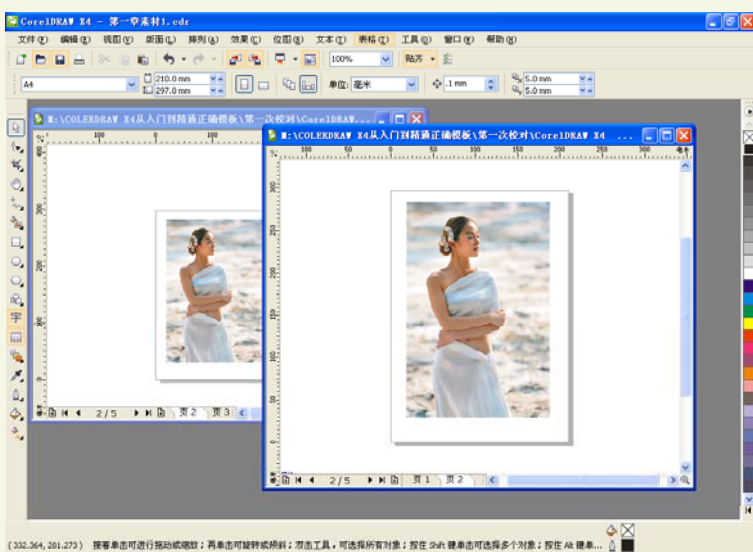


图2.5.11 新建窗口

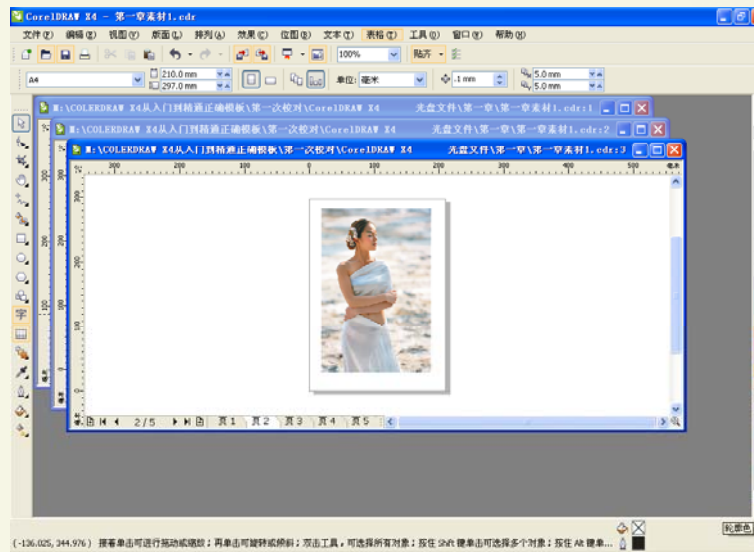


图2.5.12 层叠窗口

3. 平铺窗口

如果想要同时在屏幕上显示两个或多个窗口，可使用平铺窗口方式。选择菜单栏中的“窗口”→“水平平铺”命令，可按水平方式平铺窗口，如图2.5.13所示；如果需要按垂直方式平铺窗口，选择菜单栏中的“窗口”→“垂直平铺”命令即可，如图2.5.14所示。

CoreIDRAW X4基础教程

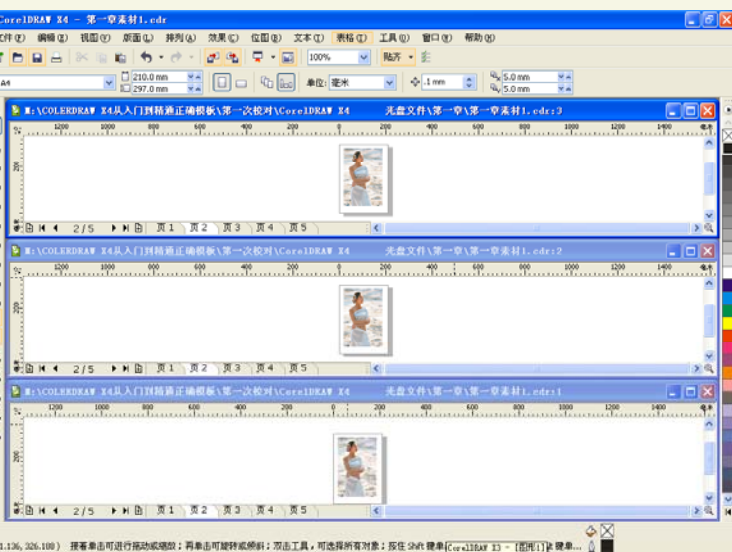


图2.5.13 水平平铺窗口

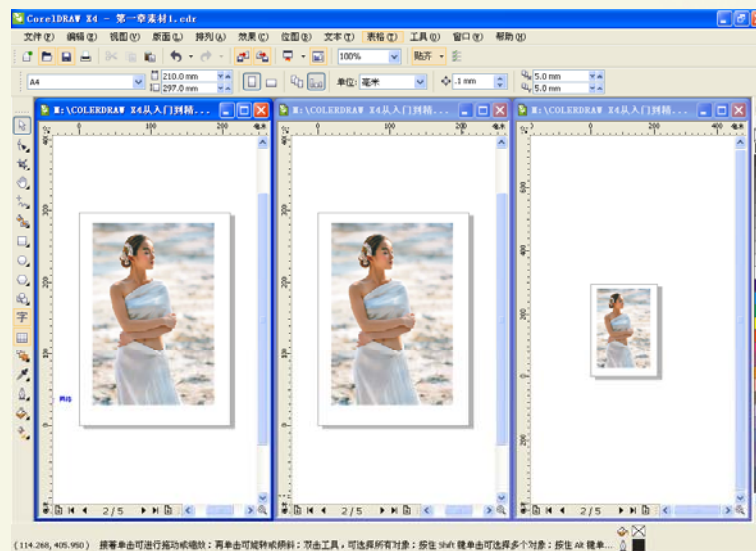


图2.5.14 垂直平铺窗口

4. 排列图标

要将窗口按照一定的顺序进行重新排列，选择菜单栏中“窗口”→“排列图标”命令即可。但使用此命令时，必将窗口最小化。

5. 关闭窗口

如果需要将当前窗口关闭，选择菜单栏中的“窗”→“关闭”命令即可。如果在没有保存当前文件窗口的情况下使用此命令，系统则会弹出一个提示框，提示用户是保存对该文件所做的修改。

如果要将打开的所有文件窗口一次性全部关闭，可选择菜单栏中的“窗口”→“全部关闭”命令即可。

6. 刷新窗口

选择菜单栏中的“窗口”→“刷新窗口”命令，可以刷新正在使用的文件窗口中没有完全显示的图像，使之完整地显示出来。

第六节 使用辅助设置

CorelDRAW X4除了有强大的绘图功能外，还提供了标尺、以及辅助线等辅助工具以帮助用户精确绘制图形，而在打印输出时，这些辅助设置不会被打印出来。

一、使用标尺

标尺能帮助用户精确绘图，确定图形位置及测量大小。选择菜单中的“视图”→“标尺”命令，可在绘图窗口中打开或关闭标尺。如果需要移动标尺，可在按住“**Shift**”键的同时单击并拖动标尺，将其移至合适的位置，然后松开鼠标即可。如图2-6-1所示。

CorelDRAW X4基础教程

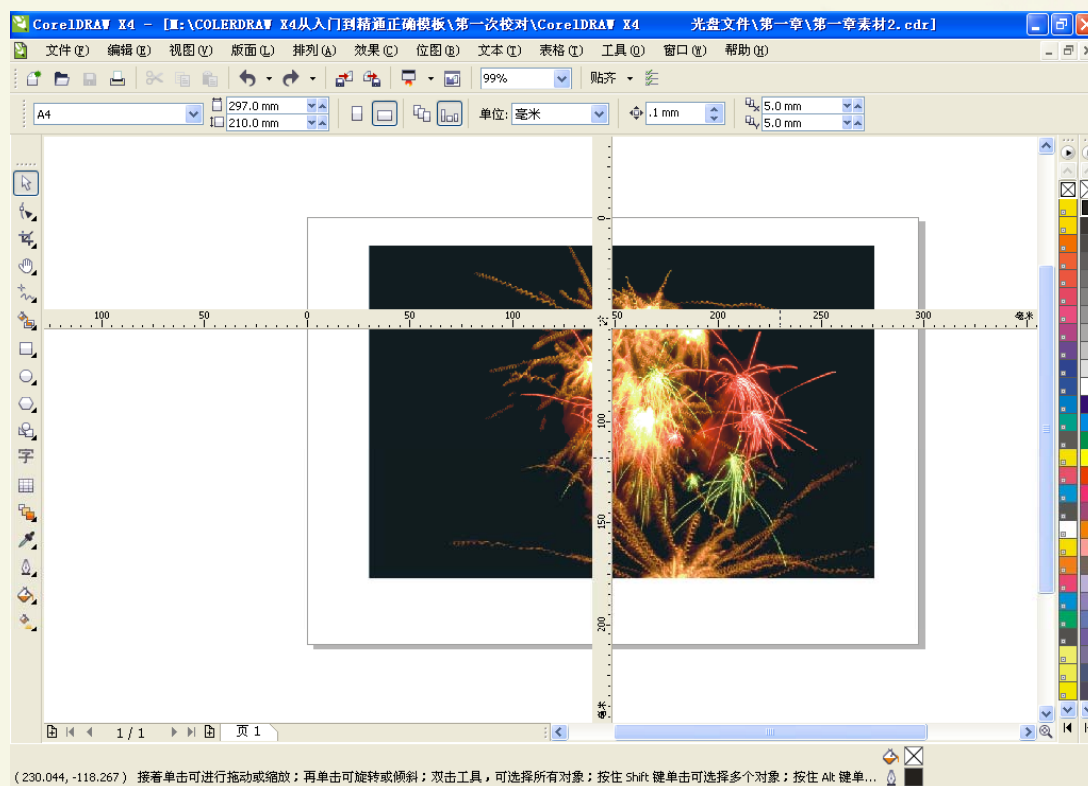


图2.6.1 移动标尺

如果要改变原点的位置，只需将鼠标指针移至水平与垂直标尺左上角相交的坐标原点单击并拖动，松开鼠标，该处成为新的坐标原点。用鼠标双击坐标原点，可以将改变的坐标原点恢复至系统默认的位置。

二、使用网格

网格是由水平与垂直线构成的一连串方框组成，一般可用于协助绘图与排列对象。但在默认情况下，网格是不会显示在窗口中的，只有通过选择菜单栏中的“视图”→“网格”命令，才可打开网格。使用重复的命令也可以隐藏网格。

如果要在绘图时对齐网格，可选择菜单栏中的“视图”→“贴齐网格”命令，此时如果用鼠标移动对象，当鼠标指针移至网格点附近时，系统会自动使对象对齐网格点。

三、使用辅助线

辅助线是绘图时所使用的有效辅助工具。在绘图窗口中，可以任意调节辅助线，例如，调节成水平、垂直、倾斜方向协助对齐所绘制的对象。将光标移至标尺上单击并向窗口拖动，即可产生辅助线。如果此时没有产生辅助线，可选择菜单栏中的“视图”→“辅助线”命令，使其显示出来。

如果要移动辅助线，可先将光标移到要移动的辅助线上，此时变为↔或↕形状，然后按住鼠标左键并拖动即可。

如果要旋转辅助线，只需要单击两次要旋转的辅助线，此时在辅助线两端将显示↻符号，将光标移至该符号上，此时光标变为⤿

按住鼠标左键并拖动即可旋转辅助线。

如果要删除辅助线，只需要单击辅助线，此时该辅助线的颜色变为“红色”，表示该辅助线被选中，然后按“Delete”键即可。

提示：产生辅助线之前必须先显示标尺。

四、网格、标尺与辅助线设置

用户还可以根据自己的需要来自定义网格、标尺与辅助线的属性，例如，设置标尺的单位、标尺原点、网格间等。

1. 设置网格

在“选项”对话框左侧选择“网格”选项，可显示出格选项的参数，如图2.6.2所示。

在此对话框中，通过选中“频率”或“间距”单选按钮，在下面显示的相应选项区中设置网格线的间距或频率的大小。选中“显示网格”复选框，可显示网格；选中“贴齐网格”复选框，可以在绘图时对齐网格。此外，通过选中“按线显示网格”或“按点显示网格”单选按钮，可设置网格的显示方式。

2. 设置标尺

选择菜单栏中的“视图”→“设置”→“网格和标尺设置”，可弹出“选项”对话框，在该对话框左侧选择“标尺”选项，此时的对话框如图2-6-3所示。

CorelDRAW X4基础教程

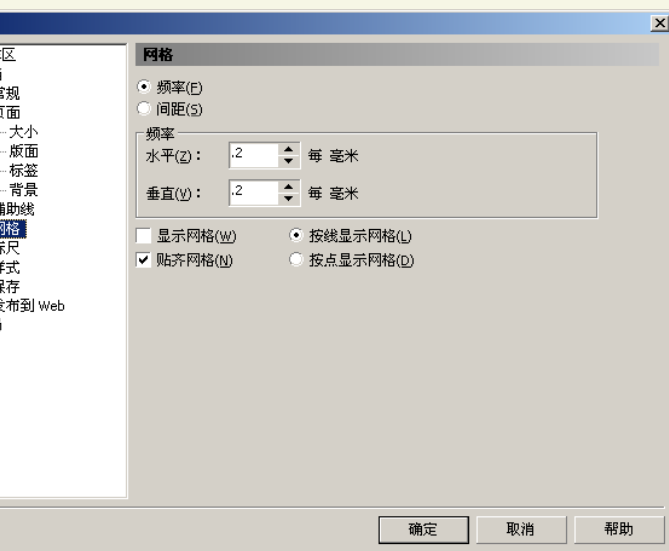


图2.6.2 设置网格选项

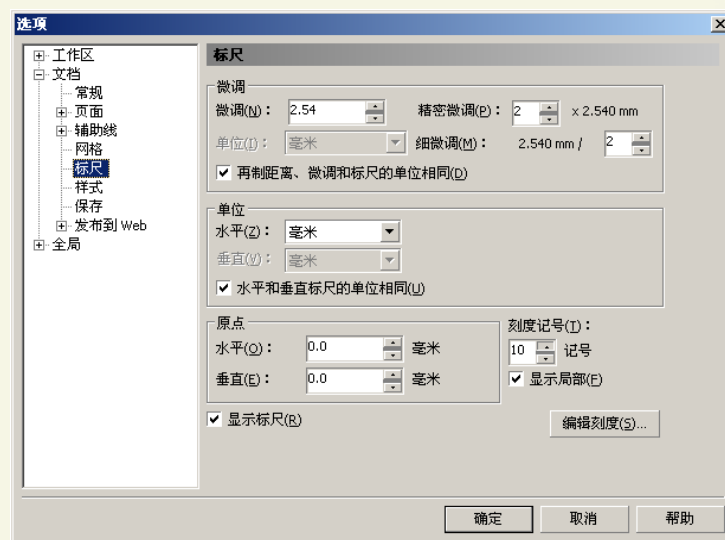


图2.6.3 设置标尺选项

在此对话框中可设置标尺的度量单位、原点位置以及刻度记号，也可设置移动对象时每次移动的距离。此外，在“选项”对话框中单击“编辑刻度”按钮，可弹出“绘图比例”对话框，用户可以根据实际需要在此对话框中设置各种缩放的比例。

3. 设置辅助线

选择菜单栏中的“视图”→“设置”→“辅助线设置”命令，可弹出“选项”对话框，并显示出辅助线的参数，如图2-6-4所示。

选中“显示辅助线”复选框，可显示辅助线，反之，则会隐藏辅助线。

选中“贴齐辅助线”复选框，可使图形对象贴齐辅助线。

单击“默认辅助线颜色”与“默认预设辅助线颜色”右侧的下拉按钮，可从弹出的预设颜色列表中选择颜色，以重新设置辅助线的颜色。

如果在“选项”对话框的左侧选择“水平”、“垂直”、“导引线”或“预设”选项，可在对话框的右侧显示出相关选项的参数，分别对各种方向的辅助线进行设置。在此选择“水平”选项，则

CorelDRAW X4基础教程

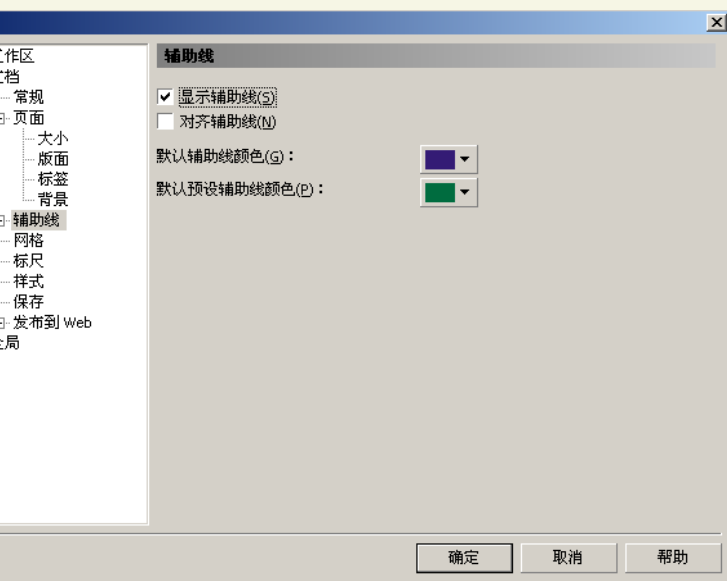


图2.6.4 设置辅助线选项

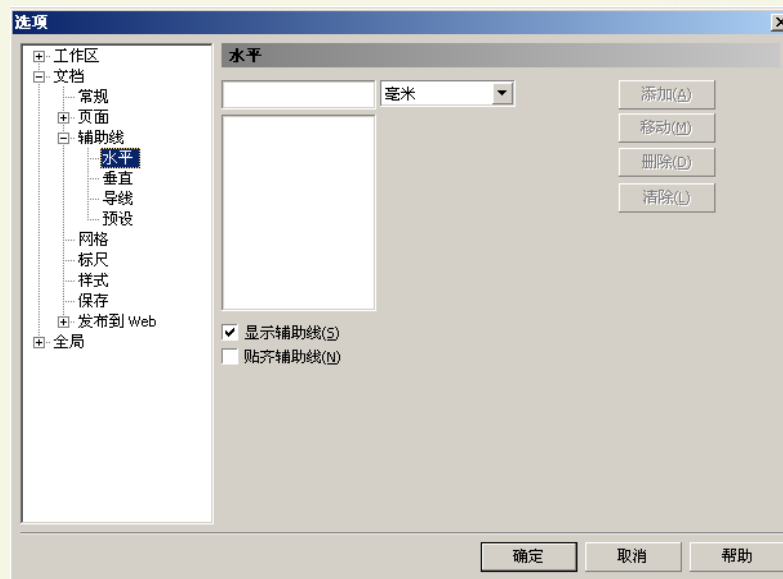


图2.6.5 水平方向的辅助线设置

本章小结

本章主要介绍CorelDRAW X4的基本操作，包括CorelDRAW X4的工作界面、文件的基本操作、页面设置以及辅助设置等，本章为CorelDRAW的应用打下坚实的基础。

习 题 二

一、填空题

1. 在CorelDRAW中，新建文件的方法有两种：一种是_____；另一种是_____。

2. 在CorelDRAW X4中显示模式有_____、
_____、_____、_____和
_____共六种。

3. 在CorelDRAW中，预览方式有全屏预览、
_____和分页预览。

4. 窗口的操作有_____、层叠窗口、平铺窗口、
_____、关闭窗口和刷新窗口_____。
5. 页面设置主要包括_____、_____
_____, _____4种基本操作。
6. 在“视图”命令中有简单线框、_____, 草稿、
常、_____, _____、只预览选定对象和
_____8种查看页面命令。

二、选择题

1. 在CorelDRAW中，预览方式有（ ）。

- A. 全屏预览
- B. 只预览选定的对象
- C. 页面排序器视图
- D. 刷新

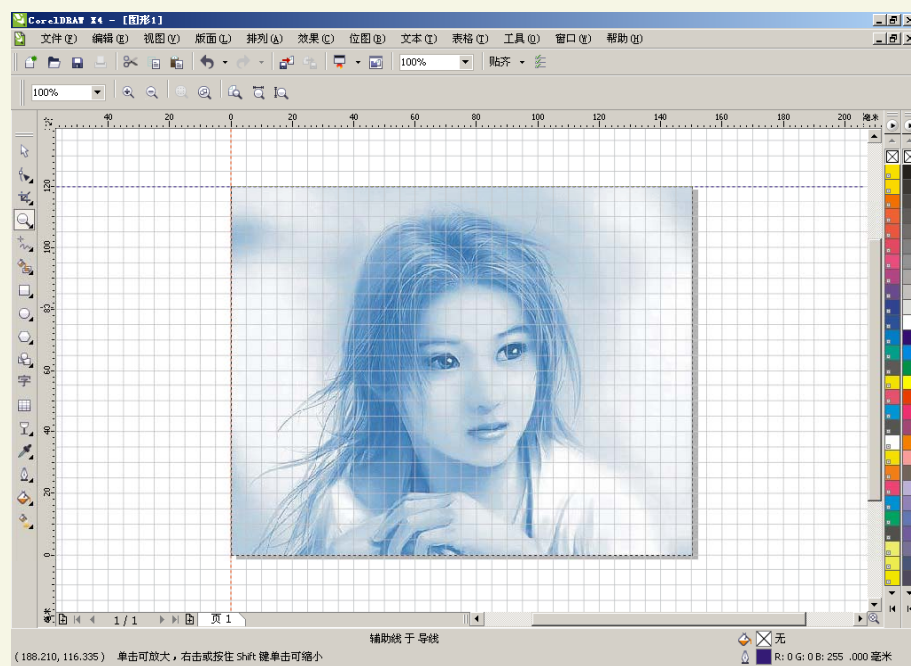
2. 在CorelDRAW中，用（ ）工具可以缩放文件。

- A. 手形
- B. 挑选工具
- C. 缩放
- D. 标尺工具

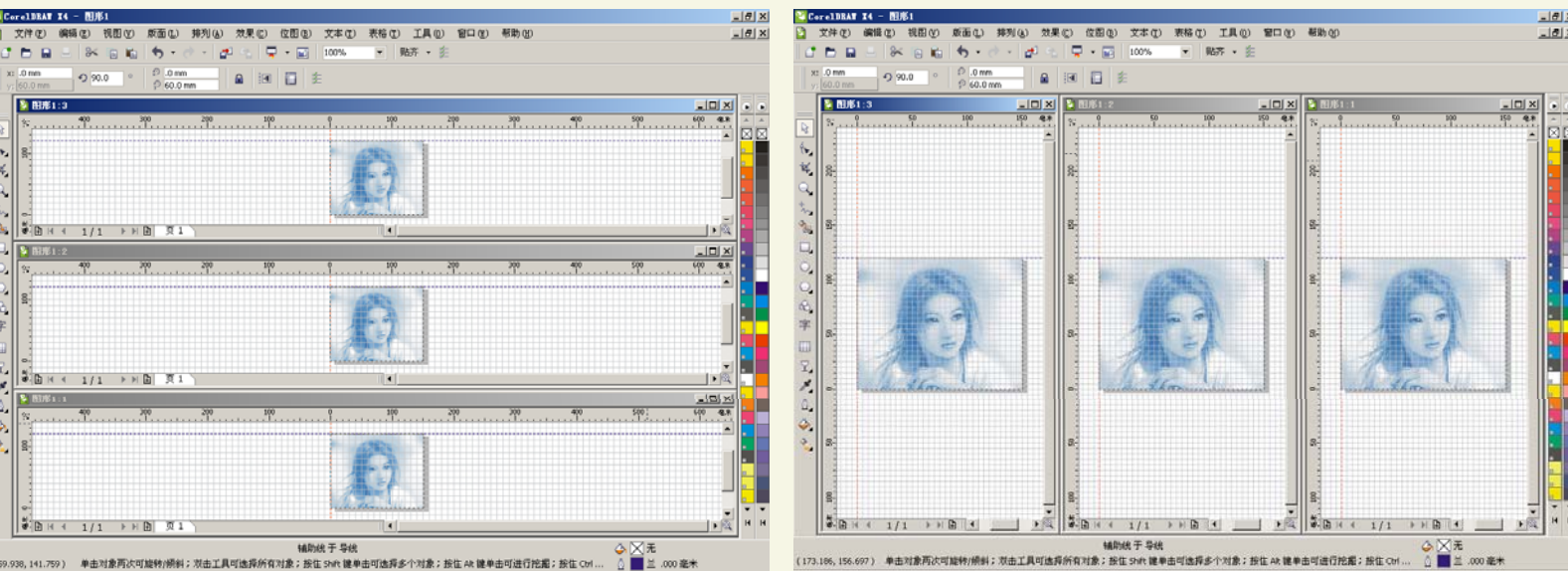
3. 在缩放工具上双击鼠标，图像以（ ）比例显示。
- A. 45%
 - B. 100%
 - C. 60%
 - D. 最佳的显示全部内容比例
4. 选择菜单栏上的（ ）→“页面设置”命令，弹出设置
面的“选项”对话框。
- A. 编辑
 - B. 版面
 - C. 排列
 - D. 效果

三、上机操作题

1. 练习使用标尺、网格与辅助线，制作如题图2.1所示效果图。



2. 练习使用“新建窗口”、“排序图标”、“水平平铺”和“垂直平铺”命令，使之形成如题图2.2所示的效果。



题图2.2 效果图


第三章 线条的绘制与编辑

- 第一节 手绘工具
- 第二节 贝塞尔工具
- 第三节 艺术笔工具
- 第四节 其他线条工具
- 第五节 编辑线条

- 第六节 轮廓线设置
- 第七节 上机练习
- 本章小结
- 习题三

第一节 手绘工具

使用手绘工具可以绘制不封闭的直线、连续折线、曲线等线型，也可绘制各种各样的封闭图形。这些线都是绘制复杂图形的基础。

单击工具箱中的“手绘工具”按钮，其属性栏如图2.1.1所示。

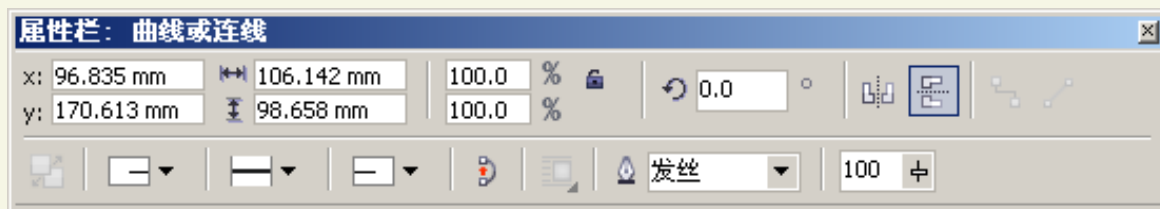




图2.1.1 “手绘工具”属性栏

起始箭头选择器：可在手绘线条的起始位置加上一个箭头。

轮廓样式选择器：可为手绘线条应用不同的虚线样式。

终止箭头选择器：可在手绘线条的终止位置加上一个箭头。



自动闭合曲线：可以让不封闭的手绘线条自动闭合。

轮廓线宽度发丝：可以设置轮廓线的宽度。

手绘平滑100：可用来设置手绘线条的平滑度，设置不同的数值


的线条平滑度不同。

一、绘制直线

单击工具箱中的“手绘工具”按钮，将光标移至绘图区中，此时光标显示为形状，将光标置于需要绘制的位置，单击鼠标左键确定线段的起点，并拖动鼠标直至满意位置后，单击鼠标左键确定线段的终点，即可绘制出一条直线，如图3.1.2所示。

提示：在绘制的同时，按住“**Ctrl**”键可绘制水平直线、垂直直线或 15° 倾斜直线。

二、绘制折线

单击工具箱中的“手绘工具”按钮，在绘图区中任意处单击鼠标左键确定第一个节点，然后再拖动鼠标在任意处双击鼠标左键确定第二个节点，继续拖动鼠标在页面中任意处双击鼠标左键确定第三个节点，继续拖动鼠标在任意处单击鼠标左键，绘制的折线如图3.1.3所示。

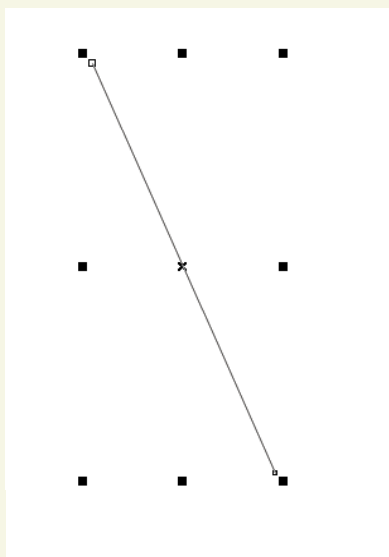


图3.1.2 绘制直线

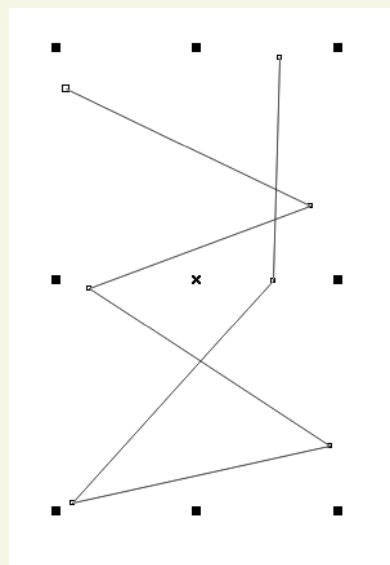




图3.1.3 绘制折线

三、绘制曲线

单击工具箱中的“手绘工具”按钮，将光标移至绘图区中，按住鼠标左键拖动进行绘制，释放鼠标左键后，即可绘制一条曲线，如图3.1.4所示。

四、绘制封闭图形

单击工具箱中的“手绘工具”按钮，将鼠标移至绘图区中，按住鼠标左键随意拖动，最终回到起点处，释放鼠标左键，即可绘制曲线闭合图形，如图3.1.5所示。

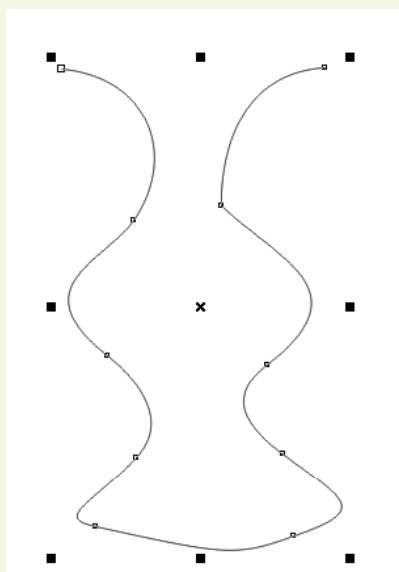


图3.1.4 绘制曲线

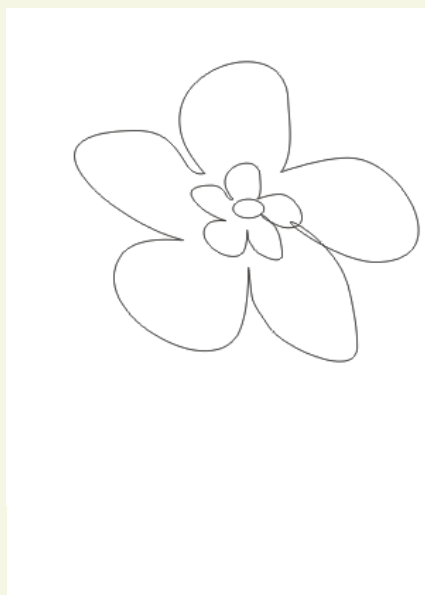



图3.1.5 绘制曲线闭合图形

使用手绘工具也可绘制直线闭合图形。只需要单击工具中的“手绘工具”按钮，在绘图区中单击鼠标左键，然后拖动鼠标到任意处双击鼠标左键，重复此操作，直到回到点处即可绘制直线闭合图形。



提示：检验绘制的封闭图形是否封闭，只需要对绘制的图形进行颜色填充。如果可以填充颜色，说明绘制的图形是闭的，反之则说明绘制的图形是不封闭的。

第二节 贝塞尔工具


贝塞尔工具是一个专门用于绘制曲线的工具，也可以绘制直线。其绘制直线的方法与手绘工具相似。贝塞尔工具绘制的图形是由节点连接而成的线段组成的直线或曲线，每个节点都有控制点，通过控制节点可精确绘制直线或曲线。

一、绘制直线

用贝塞尔工具绘制直线和折线的方法同手绘工具相似，操作步骤如下：

(1) 单击工具箱中的“手绘工具”按钮 右下侧的小角，在弹出的手绘工具组中选择“贝塞尔工具”按钮。

(2) 将光标移至绘图区中，当光标变为形状时单击鼠标左键，确定直线的起始位置，此时松开鼠标即可得到直线，图3.2.1所示。

(3) 将光标放置在需要折点的位置单击鼠标左键，重绘制几次，到终止位置时，按空格键或者单击挑选工具 行切换，即可完成折线的绘制，效果如图3.2.2所示。

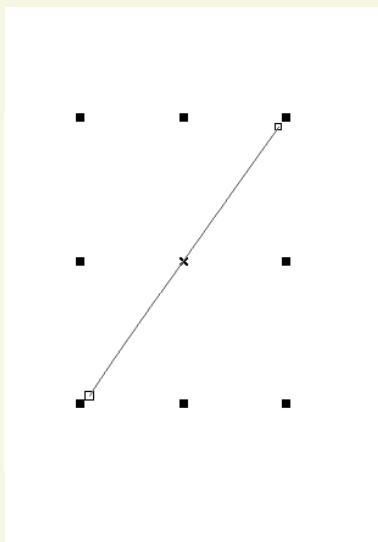


图3.2.1 贝塞尔工具绘制直线的效果

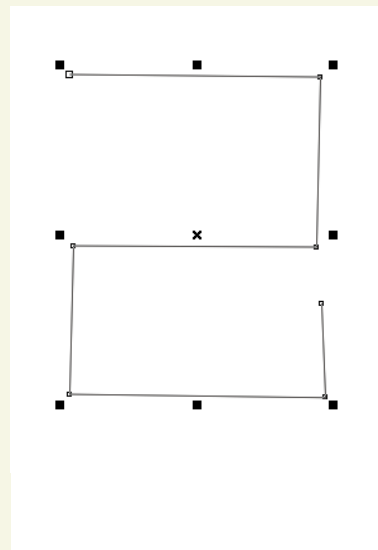



图3.2.2 绘制的折线效果

二、绘制曲线

使用贝塞尔工具绘制曲线的具体操作方法如下：

（1）单击手绘工具组中的“贝塞尔工具”按钮，在绘图区中单击鼠标左键确定曲线的起点，并拖动鼠标，此时将显示出一条带有两个节点和控制点的蓝色虚线调节杆，然后再到任意一处单击鼠标左键并拖动鼠标，即可产生一条贝塞尔曲线，如图3.2.3所示。

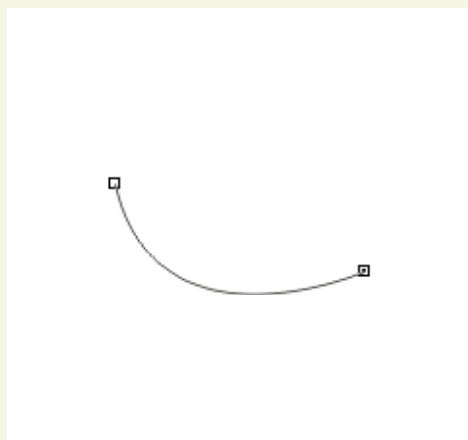
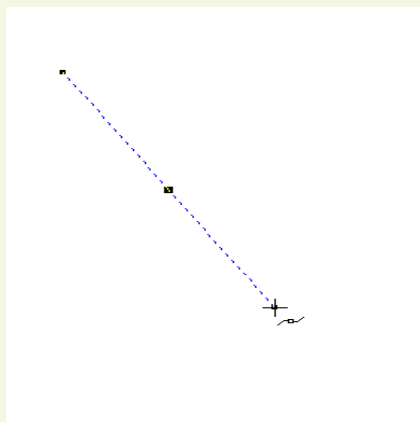




图3.2.3 绘制贝塞尔曲线

(2) 如果对所绘曲线的形状不满意，可在绘图区的其他位置定义下一个点，并通过调节新显示的调节杆来将原有的曲线并变形，从而得到不同形状的曲线，如图3.2.4所示。

(3) 绘制好一段曲线后，单击工具箱中的“挑选工具”按钮

即可将所绘制的曲线退出绘制状态，但仍处于选择状态。如要对曲线进行修改，可再次单击“贝塞尔工具”按钮，在所绘的曲线节点上单击，此时节点上将显示调节杆，然后单击调节杆上的任意一个控制点并拖动，即可调整曲线的形状，如图3.2.5

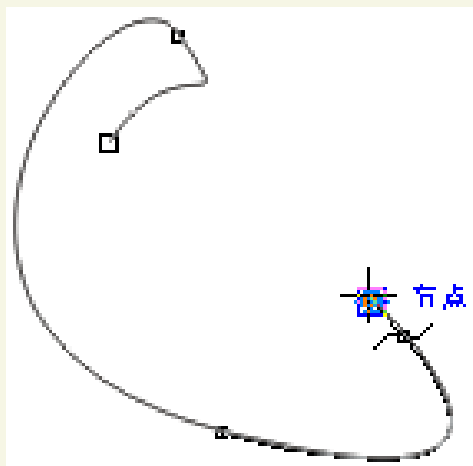


图3.2.4 绘制曲线

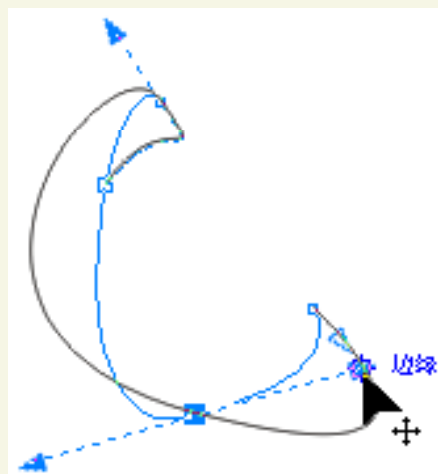


图3.2.5 编辑曲线

（4）如果要绘制封闭图形，只需将曲线绘制完毕后，单击曲线的起始节点，即可将曲线的首尾连接起来形成一个封闭图形，如图3.2.6所示。

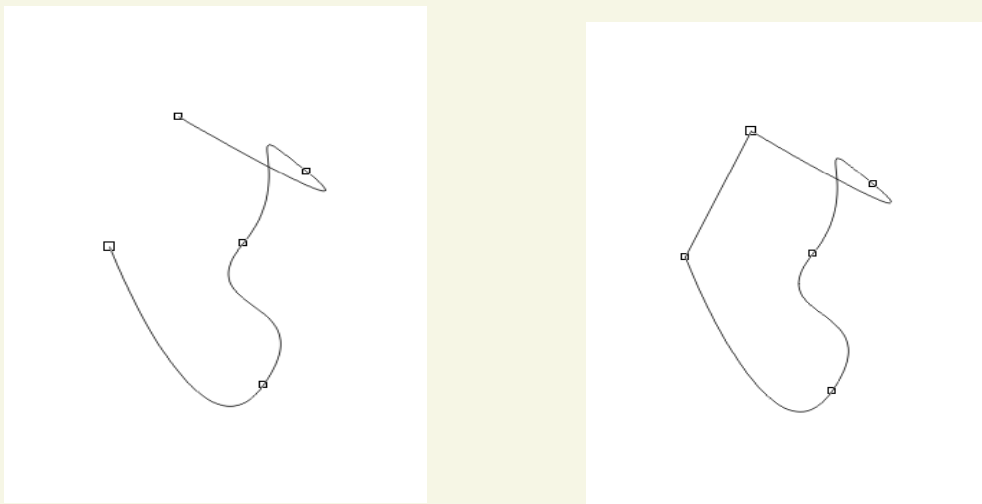


图3.2.6 绘制封闭图形

此外，用鼠标双击工具箱中的“手绘工具”按钮 或 “贝塞尔工具”按钮 ，即可弹出“选项”对话框，如图3.2.7所示。

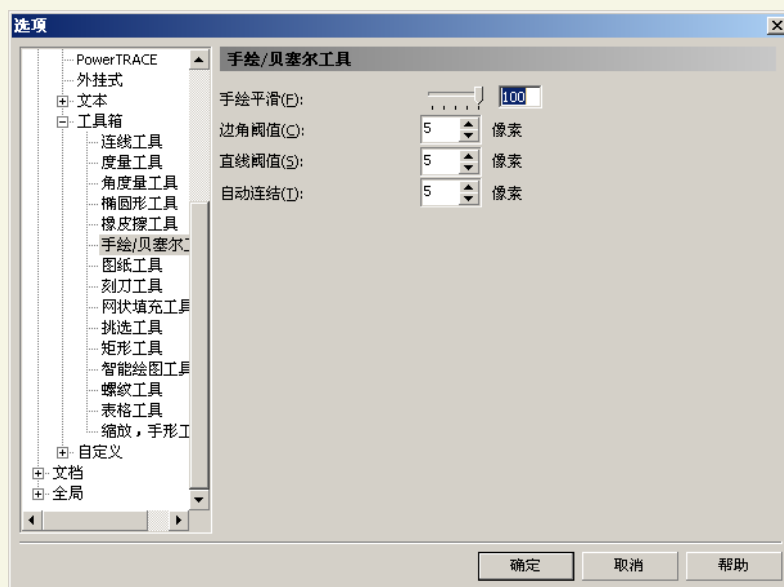


图3.2.7 “选项”对话框

在“手绘平滑”微调框中输入数值，可调整使用手绘工具绘制的曲线的平滑度。数值越小，平滑度越小；数值越大，所绘制的曲线越平滑。

在“边角阈值”微调框中输入数值，可对手绘工具绘制的曲线转折距离进行调节。在默认值范围内设置的转折范围力尖角节点。设置数值比默认值大，节点越圆滑；设置数值比默认值小，节点越尖。

在“直线阈值”微调框中输入数值，可在使用手绘工具制曲线时，将鼠标拖动的路径看做直线的距离范围默认值。鼠标拖动的偏移量在默认值之内即看做为直线，默认值以外为曲线，因此设置数值越小，越容易绘制曲线。

在“自动连结”微调框中输入数值，可在使用手绘工具贝塞尔工具绘制时，用于设置自动连接的距离，如果在两节点之间的距离小于自动连接的数值，CorelDRAW会自连接两个结束节点。

第三节 艺术笔工具

利用艺术笔工具可绘制类似毛笔笔触的闭合路径，并可以对其填充颜色。使用艺术笔工具和使用手绘工具绘制曲线的方法类似。





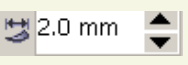

单击“艺术笔工具”按钮，其属性栏如图3.3.1所示。



图3.3.1 “艺术笔工具”属性栏

1. 预设模式笔触

使用预设模式笔触绘图的方法如下：

- (1) 单击“艺术笔工具”按钮。
- (2) 单击其属性栏中的“预设”按钮。
- (3) 在下拉列表中选择合适的笔触类型。
- (4) 在微调框中输入合适的笔触宽度数值。
- (5) 在数值框中输入合适的笔触平滑度，在绘图

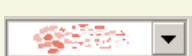
窗口中拖动鼠标可得到如图3.3.2所示的效果。


2. 笔刷模式笔触

笔刷模式笔触可将绘制的线条赋予图案一样的效果，该式笔触绘制方法如下：

(1) 单击“艺术笔工具”按钮。

(2) 单击其属性栏中的“笔刷”按钮。

(3) 在下拉列表中选择合适的笔触图形样式。

(4) 同预设模式笔触相同，在数值框中

置合适的笔触宽度和平滑度，在绘图窗口中拖动鼠标，可得到如图3.3.3所示的效果。

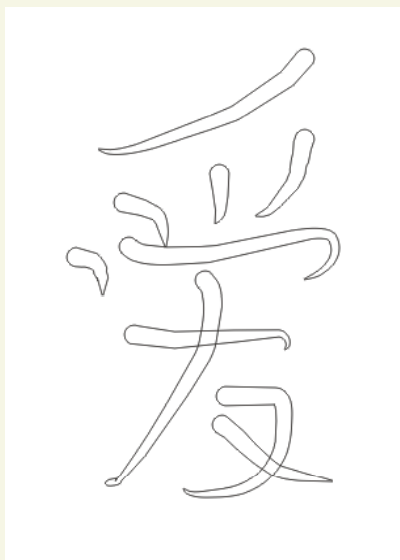


图3.3.2 预设模式笔触效果

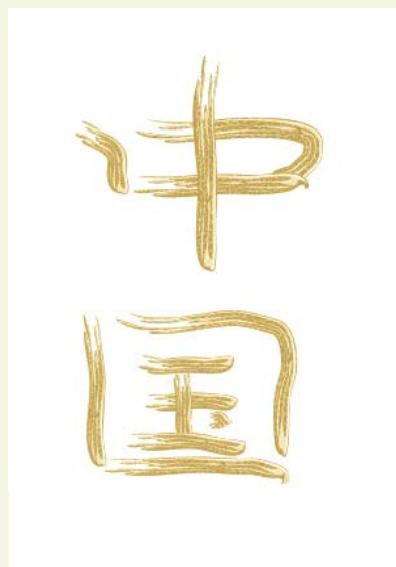


图3.3.3 笔刷模式笔触效果

提示：使用某种绘图工具创建路径后，在艺术笔工具属性栏中选择“笔触列表”下拉列表中的笔触图形样式，即可将图形样式赋予所创建的路径，如图3.3.4所示。

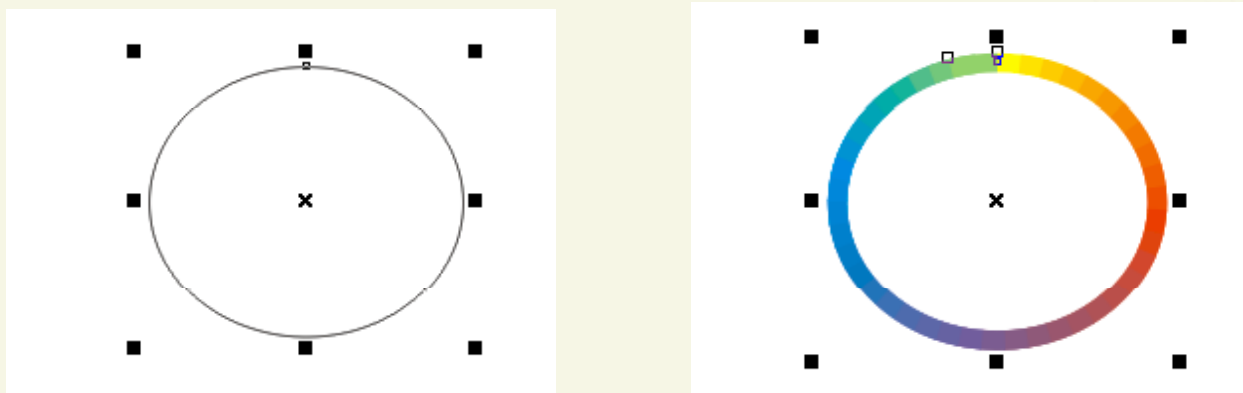



图3.3.4 将笔触样式赋予路径

3. 喷罐模式笔触

单击艺术笔工具属性栏中的“喷罐工具”按钮，将鼠标指针移至绘图区中的适当位置，按住鼠标左键并拖动，可绘制一条曲线，松开鼠标，即可看到使用喷罐工具绘制出的图形，如图3.3.5所示。

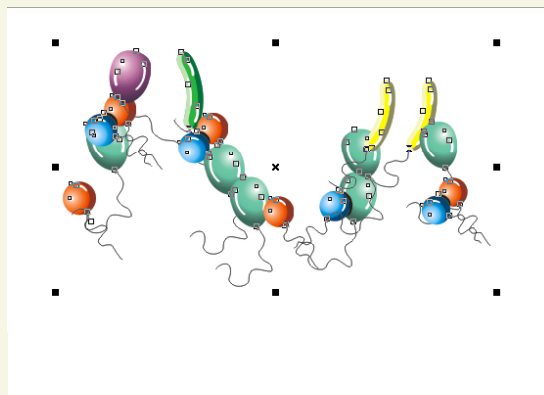
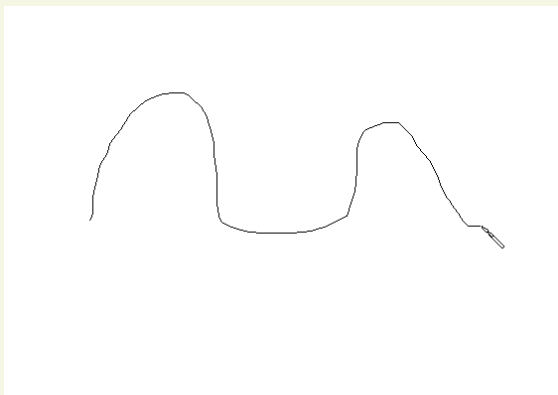



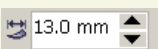



图3.3.5 使用喷罐工具绘制图形

如果对喷出的图形对象不满意，可单击其属性栏中的喷涂
工具下拉列表框，从弹出的下拉列表中重新选择要喷
的图形对象，再进行绘制。

4. 书法模式笔触

书法模式笔触绘制出的效果类似于利用书法钢笔绘制的效
该模式笔触绘制的方法如下：

- (1) 单击“艺术笔工具”按钮。
- (2) 单击其属性栏中的“书法”按钮。
- (3) 在  微调框中输入数值，可设置笔触的宽度。

(4) 在  微调框中输入数值，可设置笔触的角度，在窗口中拖动鼠标可得到如图3.3.6所示的效果。

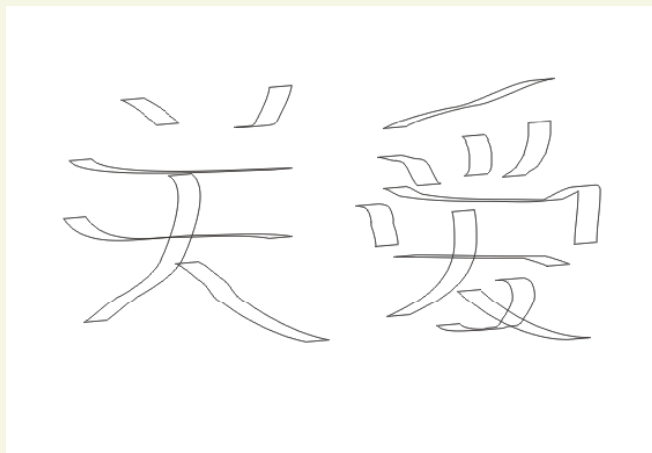


图3.3.6 书法模式笔触效果

5. 压力模式笔触

压力模式笔触是配合感压笔来使用的，线条的粗细随感压笔压力的变化而变化。其绘制方法同手绘工具相同，这里就不赘述。

提示：在使用压力模式笔触绘制图形时，可使用“↑”和“↓”方向键来控制笔触的宽度，向上的方向键可增加感压笔压力即增大绘制笔触的宽度，反之，则减小绘制笔触的宽度。


第四节 其他线条工具

在绘制线条工具栏中除了以上所讲到的常用工具以外，还有钢笔工具、折线工具、3点曲线工具、连接器工具、度量工具，下面将对此进行介绍。

一、钢笔工具

用钢笔工具可以绘制曲线与直线，在使用时与手绘工具相似，但比手绘工具多增加了贝塞尔工具的性质，它虽然具有贝塞尔工具的性质，但它的绘制精度没有贝塞尔工具的高。

使用钢笔工具可以绘制出复杂的图形，如多边形、三角形、四边形以及任意形状的图形等。用钢笔工具绘制直线、曲线、不规则多边形的使用方法与手绘工具的使用方法大致相同。

单击工具箱中的“钢笔工具”按钮，在绘图区中单击鼠标左键确定一个起点，移动鼠标到另一位置单击并拖动，此时可出现与贝塞尔工具相同的两个控制点。松开鼠标，这时光标将变成形状，移动鼠标再次单击鼠标左键，即可绘制连续的曲线，如图3.4.1所示。

如果要使用钢笔工具绘制直线，只需要在绘图区中单击鼠标左键，然后移动鼠标到适当位置双击鼠标左键，即可结束直线的绘制。

如果要使用钢笔工具绘制折线，只需要在绘图区中单击鼠标左键，然后移动鼠标到适当位置单击，再连续多次移动鼠标并单击，直至满意后双击鼠标左键即可结束折线的绘制，图3.4.2所示。

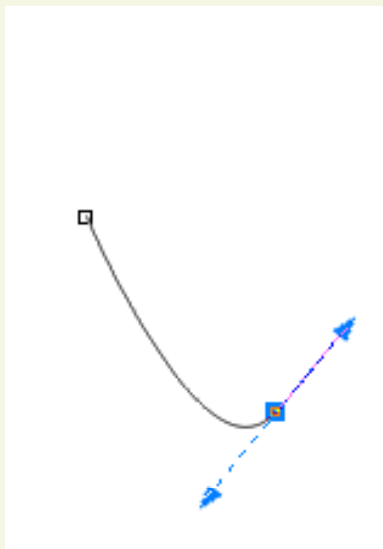


图3.4.1 使用钢笔工具绘制曲线

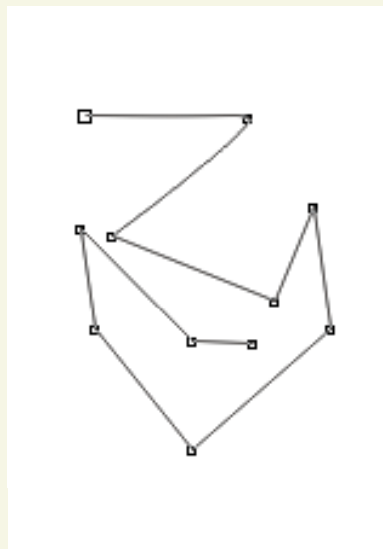





图3.4.2 使用钢笔工具绘制折线

在钢笔工具属性栏中单击“自动添加/删除”按钮，可增加或删除节点；单击“自动添加/删除”按钮，在绘制的曲线上，将光标移到节点上时可以删除节点，将光标移到节点外路径上时可以添加节点。如果要将曲线转换为封闭路径，则将光标移到起点处，单击鼠标就可闭合路径。

二、折线工具

使用折线工具可以随心所欲地绘制各种线条与封闭图形，结合了手绘工具的所有功能，并可在绘制曲线后接着绘制直线。使用折线工具绘制线条的具体操作方法如下：

- (1) 单击手绘工具组中的“折线工具”按钮。
- (2) 在绘图区中单击确定一个点，并按住鼠标左键拖动，即可生成曲线路径。
- (3) 需要绘制直线时只需松开鼠标，单击并拖动，便产生直线，如图3.4.3所示。

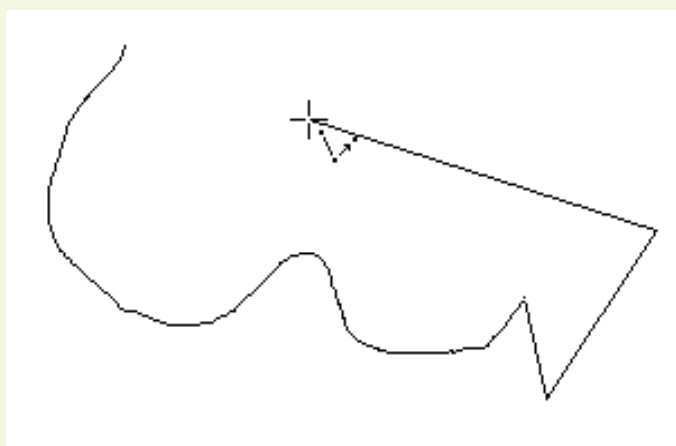
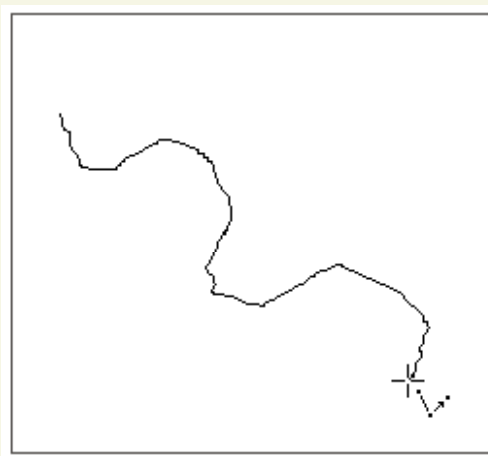


图3.4.3 绘制曲线与直线

（4）按回车键可结束线条的绘制。

（5）如果要绘制封闭的不规则图形，只需将最后一个点移动到起始点上单击，即可形成封闭的图形，如图3.4.4所示。

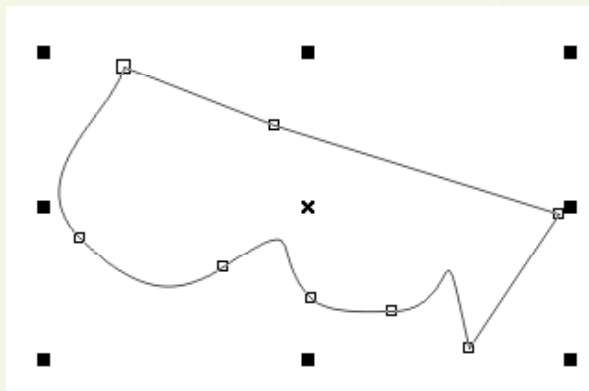
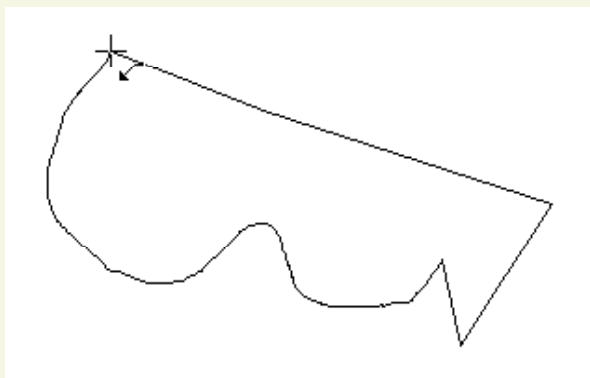



图3.4.4 封闭图形

三、3点曲线工具

使用3点曲线工具可以通过3点绘制出一条曲线，其中先指定两节点作为曲线的端点，然后通过第3点来确定曲线的弯曲度。使用3点曲线工具绘制曲线的具体操作方法如下：

- （1）在手绘工具组中单击“3点曲线工具”按钮。
- （2）将光标移至绘图区中单击并按住鼠标左键确定曲线一节点的位置，拖动鼠标至其他位置后，松开鼠标，可确定另一端节点的位置。
- （3）同时，移动鼠标可改变曲线弯曲方向与弯曲程度，单

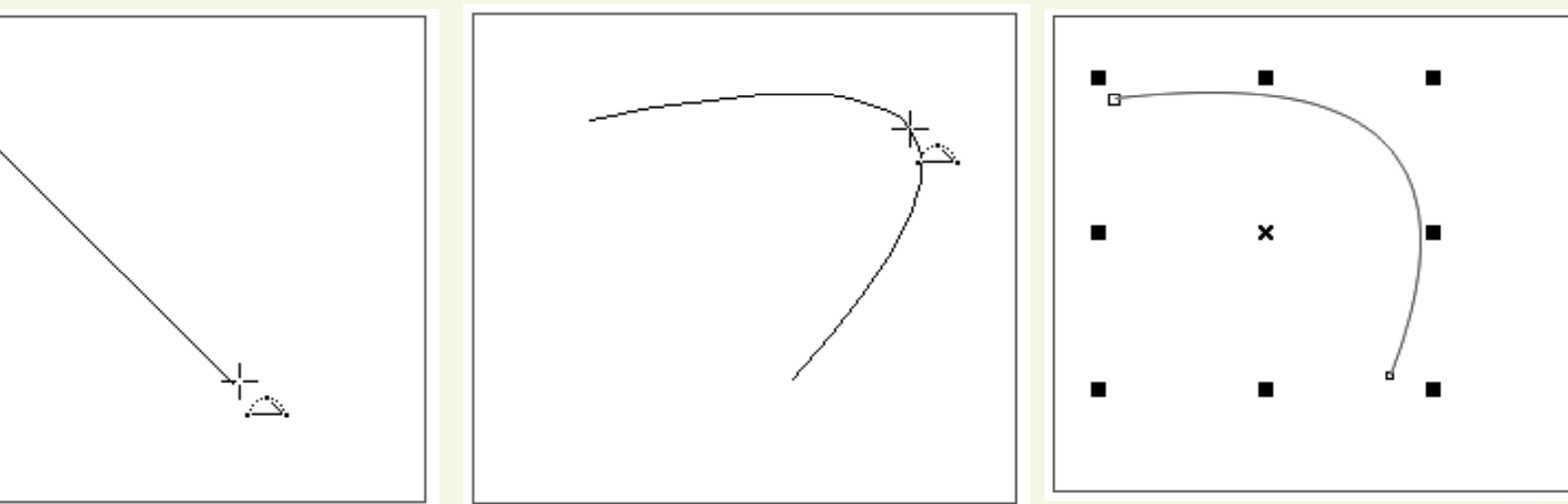
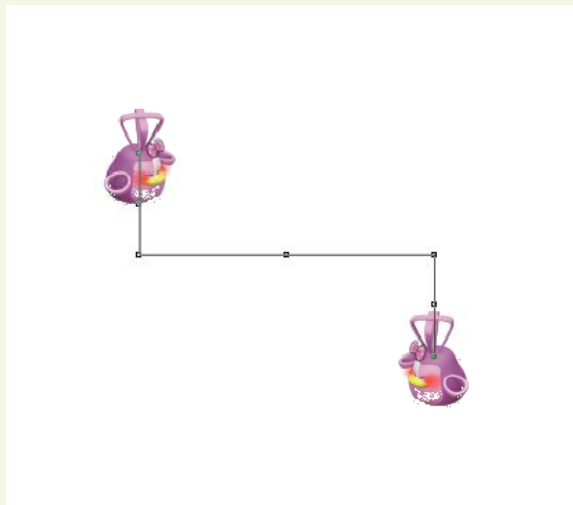


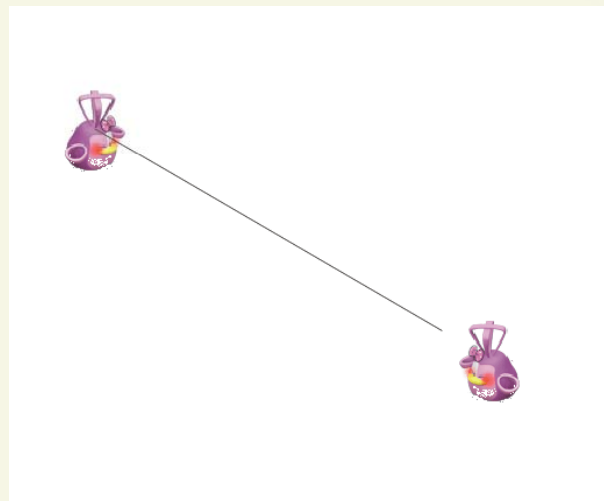
图3.4.5 使用3点曲线工具绘制曲线

四、连接器工具

在设计时，有时需要绘制一些流程图和组织图，使用连接器工具可实现该操作。连接器工具可使用成角连接器和直连接器两种不同的方式来连接图形，并且可以根据连接图的位置自动调整连接线的折点情况，如图3.4.6所示。



成角连接方式



直线连接方式

图3.4.6 使用连接器连接图形

五、度量工具

在进行设计创作时，常常需要在设计的图纸上标注出图形垂直、水平、倾斜和角度的测量数值。对图形进行标注主要用度量工具来完成。

单击“度量工具”按钮，其属性栏如图3.4.7所示。

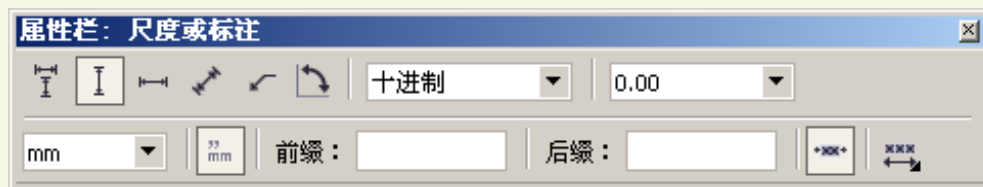




图3.4.7 “度量工具”属性栏

对图形进行垂直尺度标注的方法如下：

- (1) 单击“度量工具”按钮。
- (2) 在其属性栏中单击“垂直度量工具”按钮。
- (3) 在需要测量图形的最高点单击鼠标确定一点，再将鼠标移动到所要测量图形的最低点单击鼠标确定另一点。
- (4) 将鼠标移动到标注尺度的合适位置，松开鼠标即可，如图3.4.8所示。

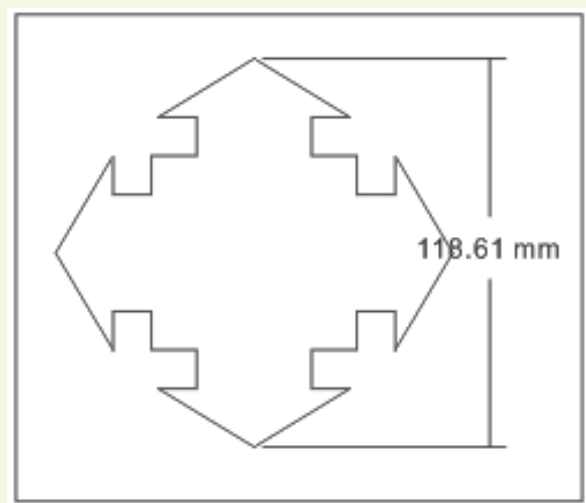





图3.4.8 垂直尺度标注

对图形进行水平尺度标注的方法如下：

- （1）单击“度量工具”按钮。
- （2）在其属性栏中单击“水平度量工具”按钮。
- （3）在需要测量图形的最左边点上单击鼠标确定一点，将鼠标移动到所要测量图形的最右边的点上，单击鼠标确定另一点。
- （4）将鼠标移动到标注尺度的合适位置，松开鼠标即可，如图3.4.9所示。

对图形进行角度标注的方法如下：

（1）单击“度量工具”按钮。

（2）在其属性栏中单击“角度量工具”按钮。

（3）在需要测量的图形角度的顶点单击鼠标确定第一个点，再将鼠标移动到所要测量的角度所夹的一个边上单击鼠标确定第二个点，用同样的方法在角度所夹的另一边上单击鼠标确定第三个点。

（4）将鼠标移动到标注角度的合适位置，松开鼠标即可，

图3.4.10所示。

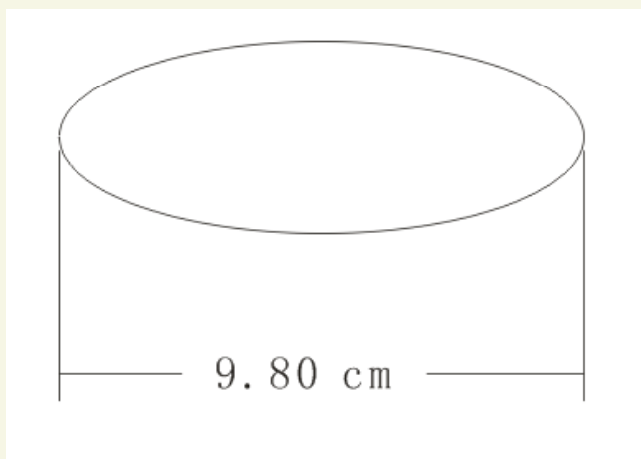


图3.4.9 水平尺度标注

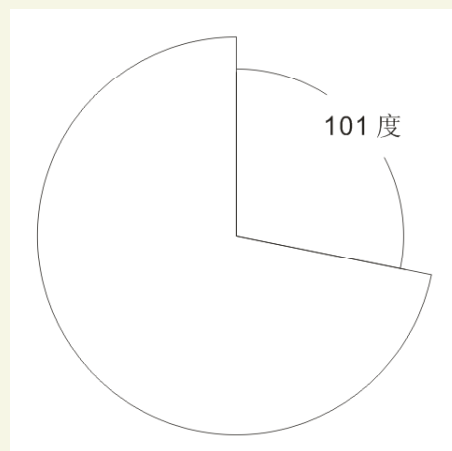


图3.4.10 标注角度

第五节 编辑线条

在CorelDRAW X4中，绘制完曲线与图形后，可以对其进行相应的调整，以达到设计和制作的要求，此时就可以使用CorelDRAW X4的编辑曲线功能来进行编辑与修改。

一、曲线的节点编辑

构成图形对象的基本要素是节点，使用形状工具可以对所绘图形的节点与线段进行编辑，通过移动节点和节点的控制点、删除节点可以编辑曲线或图形的形状，也可通过增加和删除节点来编辑曲线与图形。





单击工具箱中的“形状工具”按钮，其属性栏如图3.5.1所示。此属性栏中提供了3种节点类型，即尖突节点、平滑节点和对称节点。节点类型的不同决定了节点控制点的特性也不同。



图3.5.1 “形状工具”属性栏


尖突节点：在属性栏中单击“使节点成为尖突”按钮，使所选中的节点变为尖突节点。尖突节点的控制点是独立的，当移动一个控制点时，另外一个控制点并不移动，从而通过尖突节点的曲线能够尖突弯曲。

平滑节点：平滑节点的控制点之间是相关的，当移动一个控制点，另外一个控制点也会随之移动，通过平滑节点的曲线段将产生平滑的过渡。如果要想使某个尖角节点平滑或使节点两边的线段对称，就可单击形状工具属性栏中的“平滑节点”按钮。

对称节点：生成对称节点的操作与使节点平滑的操作相似，
不同的是，单击形状工具属性栏中的“生成对称节点”按钮，节点两侧控制点的距离始终相等。

1. 选取节点

要对线条或图形的节点进行编辑，必须先选取要编辑的节点，选择节点一般有3种情况，即选择一个节点、选择多个节点和选择全部节点。

（1）选择曲线上的一个节点。要选择一个节点，可单击工具箱中的“形状工具”按钮，在所需选择的节点上单击，

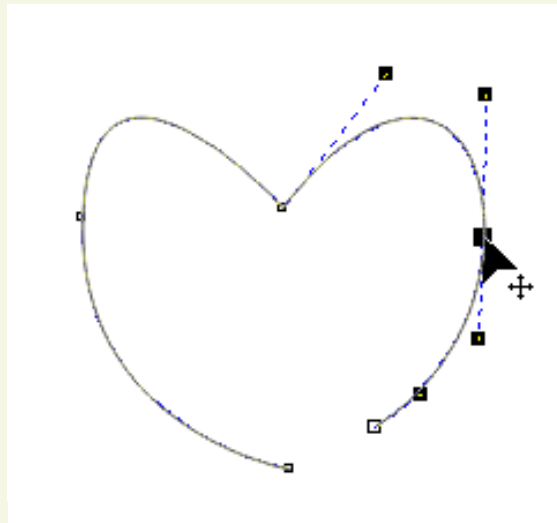
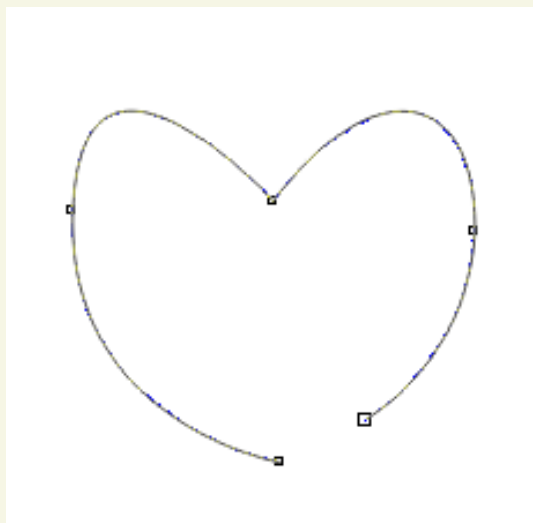





图3.5.2 选择一个节点

（2）选择曲线上的多个节点。如果要选择多个节点，单击工具箱中的“形状工具”按钮，在按住“**Shift**”键的同时，用鼠标单击需要选择的多个节点，或者用鼠标框选所需点，即可选中多个节点，如图3.5.3所示。

（3）选择曲线上的全部节点。如果要选择全部节点，单击工具箱中的“形状工具”按钮，在按住“**Shift+Ctrl**”的同时，用鼠标单击任意一个节点，则全部节点都被选中，可在形状工具属性栏中单击“选择全部节点”按钮，即选中全部节点，如图3.5.4所示。

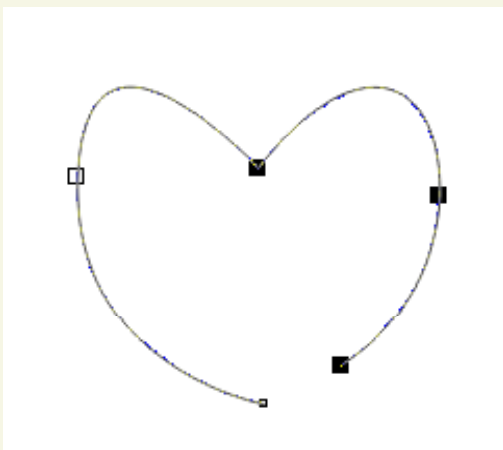


图3.5.3 选择多个节点

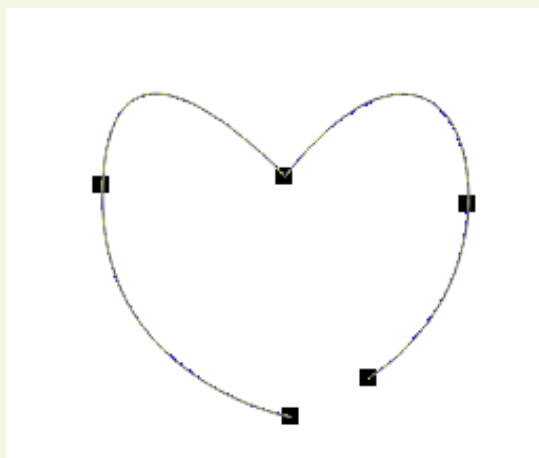


图3.5.4 选择全部节点

2. 移动节点

通过移动节点可以调整曲线和图形的形状，移动节点和节点上的控制点，可以使图形更加完美。

（1）移动曲线上的单个节点。使用贝塞尔工具在绘图区绘制一个图形，使用形状工具在需要移动的节点上单击并按鼠标左键拖动，节点可被移动，如图3.5.5所示。将鼠标指针移至节点上的控制点上并拖动，可调整图形的形状。

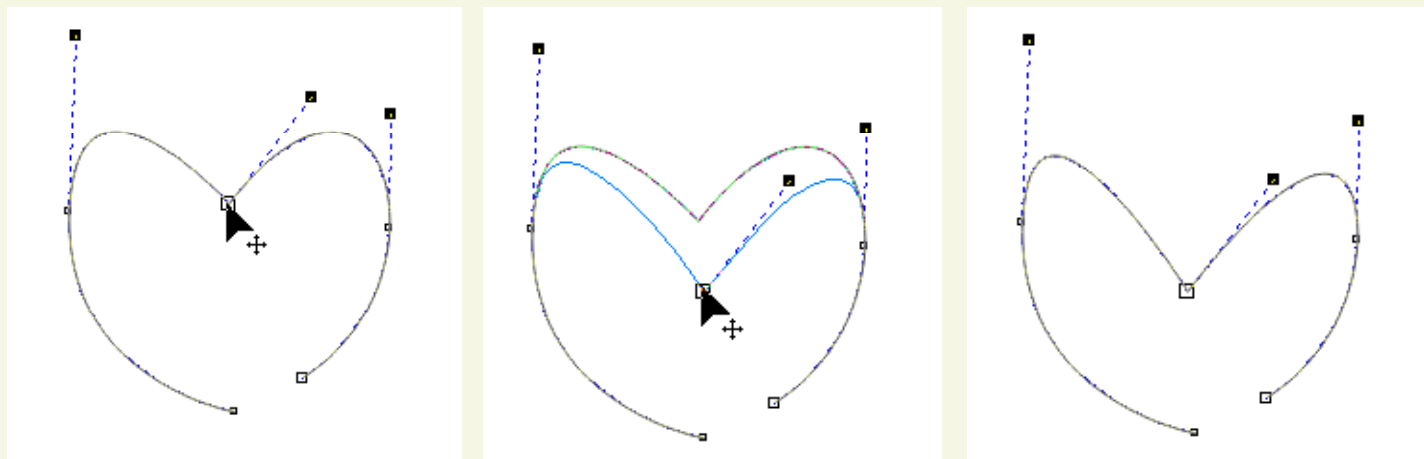



图3.5.5 移动单个节点

(2) 移动曲线上的多个节点。单击工具箱中的“形状工具”按钮，框选图形上的多个节点，然后用鼠标拖动任意一个被选中的节点，其他被选中的节点也会随之移动，如图3.5.6所示。

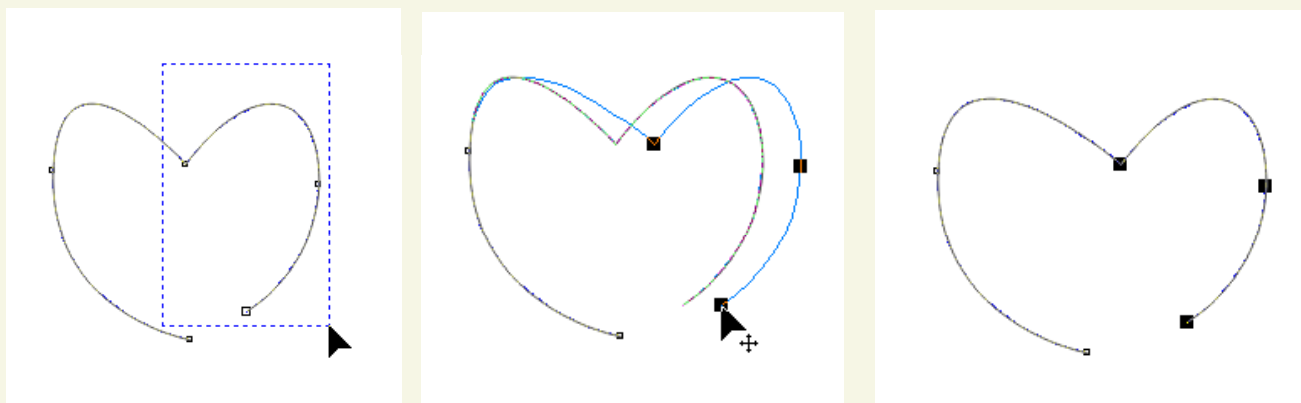




图3.5.6 移动多个节点

3. 连接节点

连接节点后可以将一个开放的线段变成一个封闭的图形。

操作方法是单击工具箱中的“形状工具”按钮，选择两个要连接的节点，然后在属性栏中单击“连接两个节点”按钮，就可以使开放的路径成为封闭的图形，如图3.5.7所示。

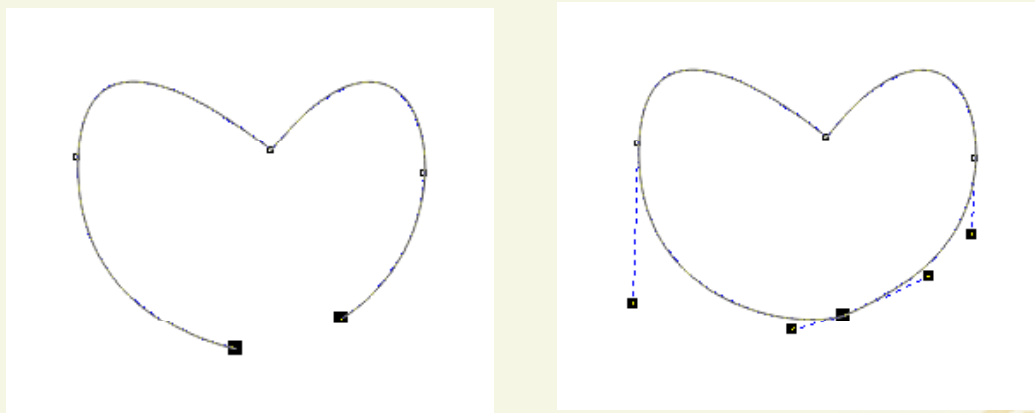





图3.5.7 节点的连接

4. 分割节点

利用分割节点功能可以将一个封闭的图形变成一条一条的段。具体的操作方法为单击工具箱中的“形状工具”按钮，在需要分割的节点上单击，然后在属性栏中单击“分割曲线”按钮，此时闭合的图形变为开放的图形，然后使用挑选工具断开节点，可看到分割节点的效果如图3.5.8所示。

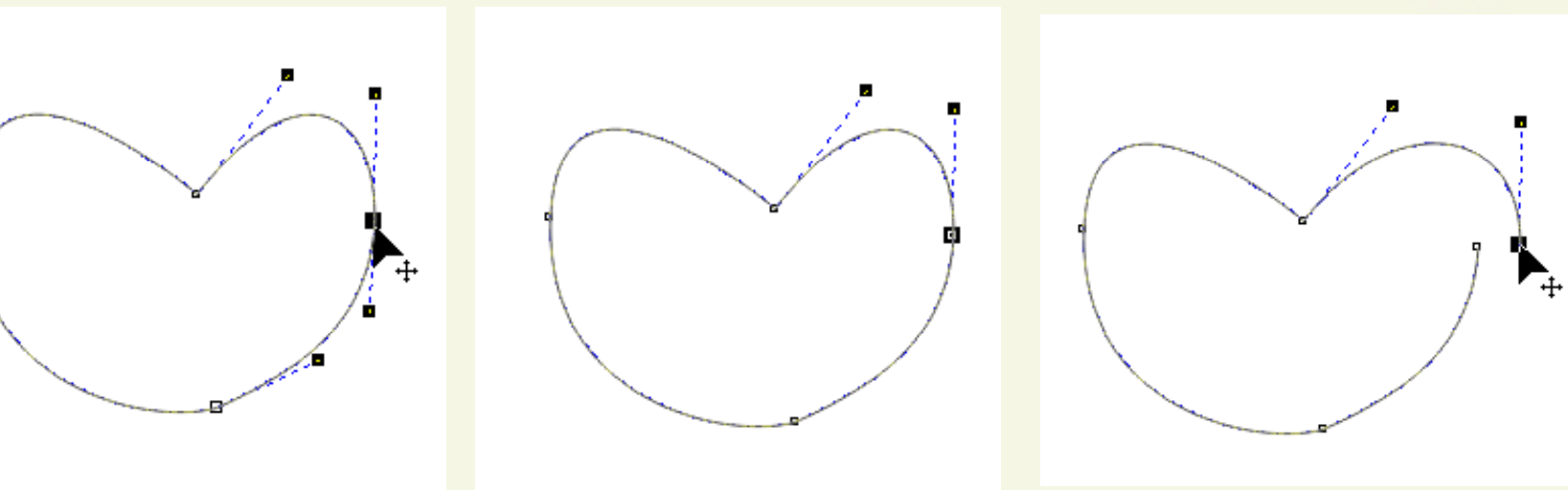







图3.5.8 分割曲线节点

5. 添加节点

如果要在绘制的曲线或图形上添加一个节点来改变它的形状，可单击工具箱中的“形状工具”按钮，在曲线或图形上要添加节点的地方单击鼠标左键，单击的地方会出现一小黑点，然后在属性栏中单击“添加节点”按钮，即可在该处添加一个节点，如图3.5.9所示。

单击形状工具属性栏中的“添加节点”按钮，也可以同一线段上添加等比节点。其操作方法很简单，只需要使形状工具在图形上随意选取一个节点，然后单击“添加节点”按钮，此时，线段中央将生成一个新的节点，再单击“添加节点”按钮，即可添加等比节点，如图3.5.10所示。

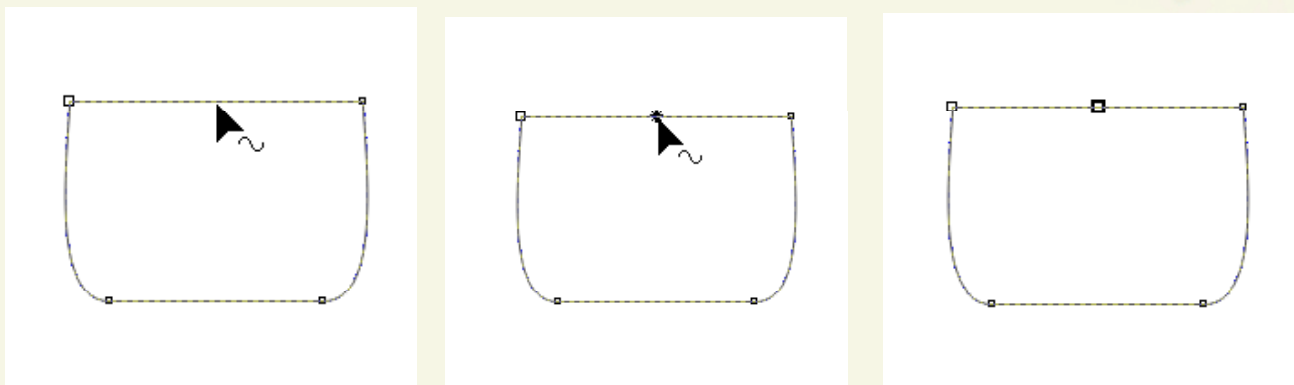



图3.5.9 添加节点



图3.5.10 添加等比节点

6. 删除节点

使用形状工具选择图形或曲线上需要删除的节点，单击属性栏中的“删除节点”按钮，或直接在需要删除的节点双击鼠标左键，即可删除节点，如图3.5.11所示。

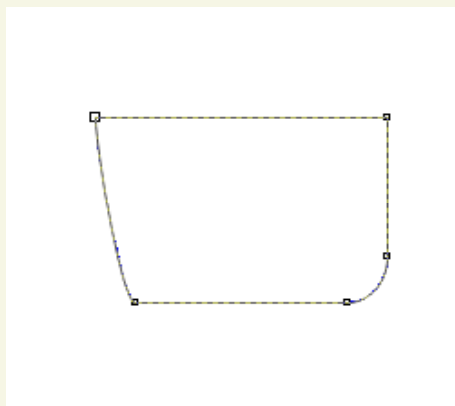
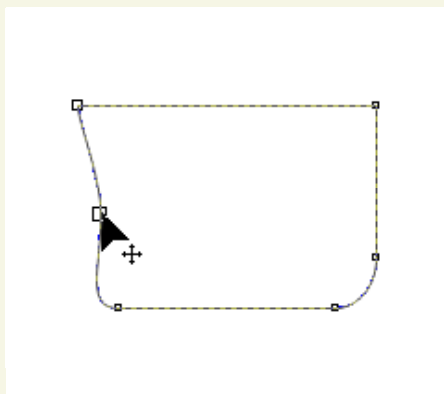





图3.5.11 删除节点



7. 转换直线为曲线

同样，也可以将直线转换为曲线。其操作很简单，只需使用形状工具选择直线段上的某个节点，再单击其属性栏的“转换直线为曲线”按钮，此时，节点靠近起始方向线段变为曲线，同时在节点上出现蓝色虚线的控制点，用鼠标拖动控制点就可以随意地调节曲线的弯曲度。


8. 转换曲线为直线

如果要将绘制的曲线图形转换为直线，可单击工具箱中的“形状工具”按钮，选择需要转换为曲线的节点，然后在形状工具属性栏中单击“转换曲线为直线”按钮，即可将所选节点之间的曲线转换为直线。



9. 自动封闭曲线

自动封闭曲线功能可将断开的节点用直线自动连接起来。单击形状工具属性栏中的“延长曲线使之闭合”按钮 或“自动闭合曲线”按钮，都能自动封闭图形。不同的是，用自动闭合曲线功能时只需要选择一个终止节点，而使用延长曲线使之闭合功能时，则必须选择线段的起始与终止的个节点。


10. 反转曲线方向

在形状工具属性栏中单击“反转曲线方向”按钮，将会制好的曲线图形的节点颠倒，即将终点的节点变为起点的节点，起点的节点变为终点的节点。

11. 提取子路径

在形状工具属性栏中单击“节点分割”按钮，可以将绘好的图形分割并打散，然后单击属性栏中的“提取子路径”按钮，即可将分割后的路径分离成单独的线段节点。

12. 伸长和缩短节点连线

使用伸长或缩短节点连线功能可以改变两个或两个以上的点之间的距离。具体的操作是，使用形状工具选择需要延长缩短的节点，单击其属性栏中的“伸长或缩短节点连线”按钮，此时选择的节点周围将出现8个黑色小方块，用鼠标拖小方块即可延长或缩短节点的连线，如图3.5.12所示。

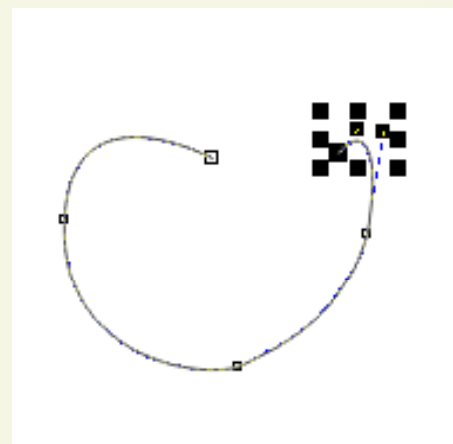
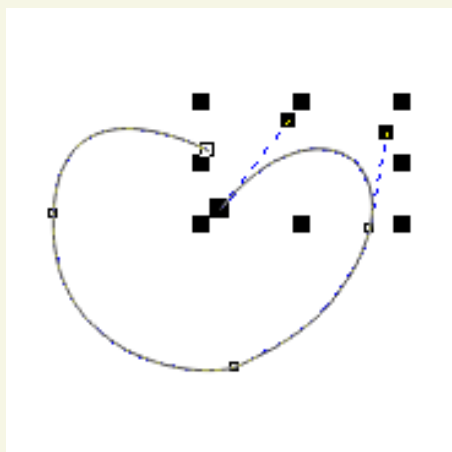
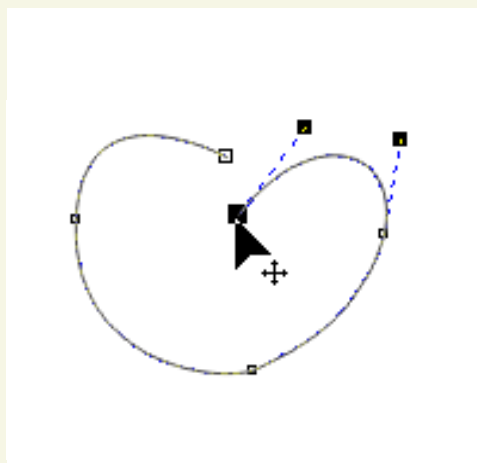



图3.5.12 延长和缩短节点连线

13. 旋转与倾斜节点连线

如果要旋转或倾斜节点连线，可使用形状工具选取需要旋转或倾斜的节点，再单击其属性栏中的“旋转和倾斜节点连线”按钮，此时所选的节点周围会出现旋转控制符号，用鼠标拖动旋转控制符号，即可旋转或倾斜节点，如图3.5.13所示。

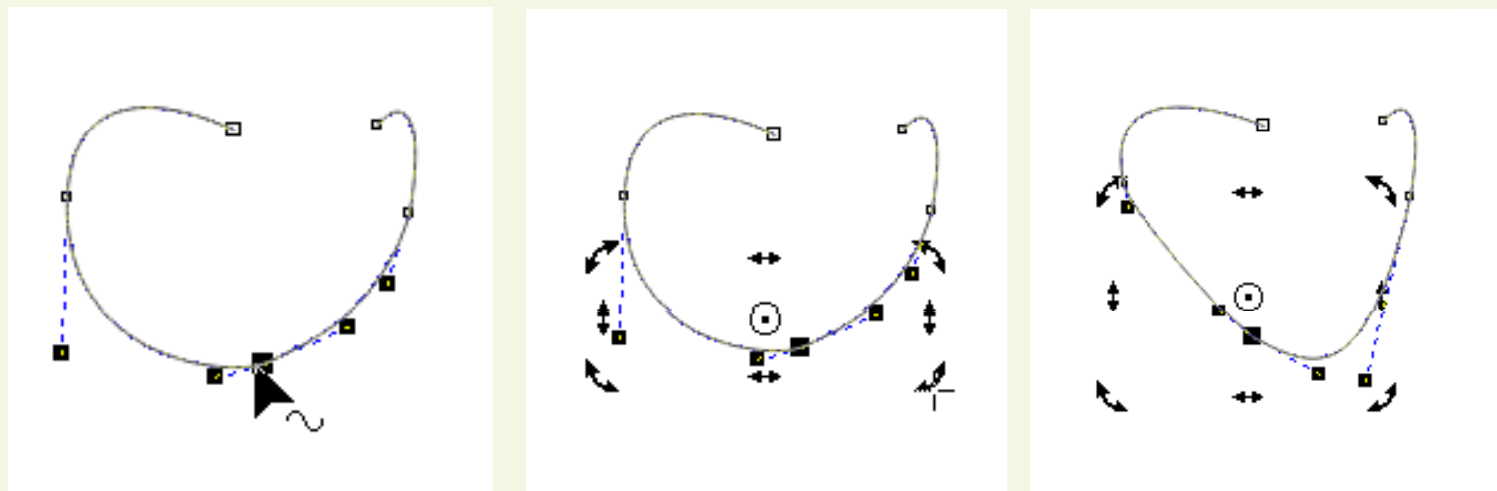




图3.5.13 旋转与倾斜节点

14. 曲线平滑度

可以通过设置曲线平滑度输入框  中的数值来改变曲线的平滑度。

15. 弹性模式

弹性模式有两种状态，一种是关闭模式，一种是打开模式，不同模式下的图形变化不一样。单击形状工具属性栏中“弹性模式”按钮  ，使其成为凹陷状态时，该功能为打开模式，反之则为关闭模式。

当弹性模式打开时，选择两个以上的节点并进行移动，改变所选节点与其他节点相对位置的同时，所选节点之间相对位置也在发生改变。

当弹性模式关闭时，所选节点与其他节点发生改变，而选节点之间的相对位置不会发生改变。

16. 对齐节点

对齐节点功能可以使节点沿水平或垂直方向对齐，使用功能可以制作出特殊的曲线和图形 效果。

使用对齐节点功能，其具体的操作方法如下：

(1) 使用贝塞尔工具在绘图区中绘制曲线图形，如图3.5.14

(2) 使用形状工具选择曲线图形上需要对齐的两个或多个节点，如图3.5.15所示。

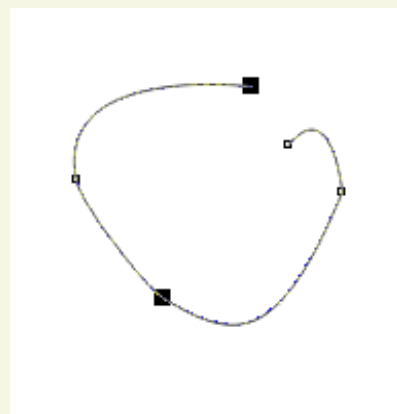
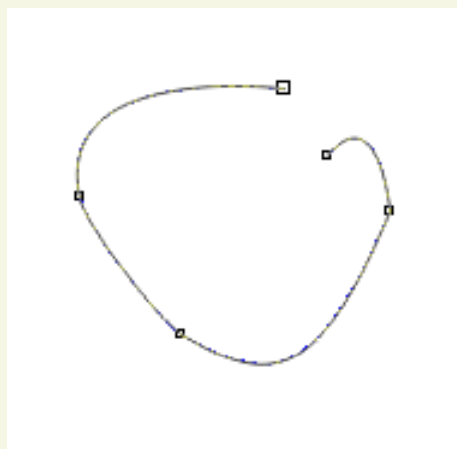



图3.5.14 绘制曲线图形

图3.5.15 选择两个节点

(3) 在形状工具属性栏中单击“对齐节点”按钮，弹出“节点对齐”对话框，选中“垂直对齐”复选框，如图3.5.16所示

(4) 单击“确定”按钮，即可使所选的节点在垂直方向上，如图3.5.17所示

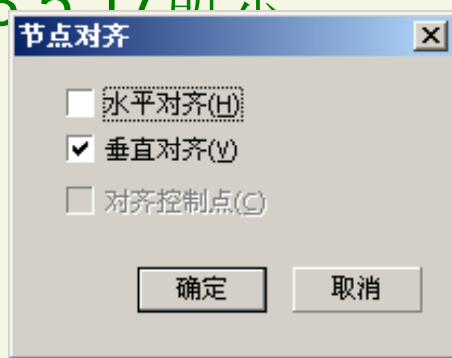


图3.5.16 “节点对齐”对话框

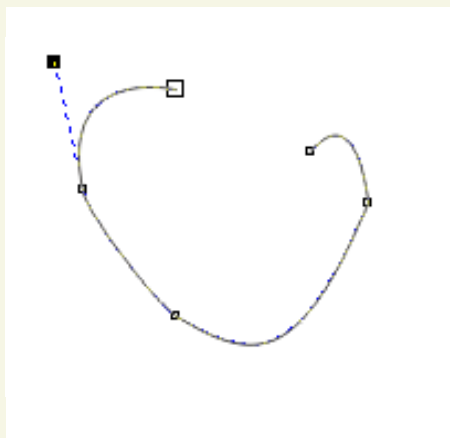


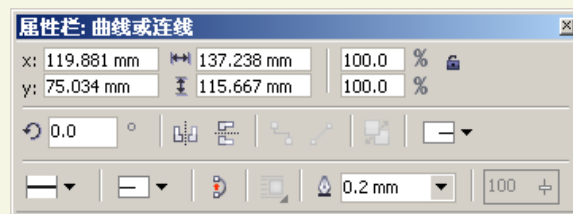
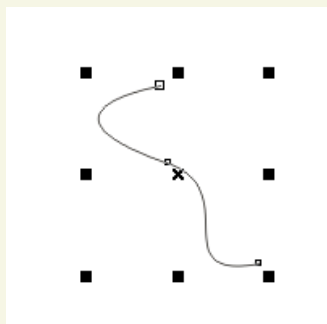
图3.5.17 垂直对齐节点


六、编辑曲线的端点和轮廓

使用贝塞尔工具或手绘工具绘制曲线后，可以通过其属性栏设置曲线的端点和轮廓的样式。

设置曲线的轮廓宽度

使用贝塞尔工具绘制曲线，再使用挑选工具选择绘制的曲线，如图5.18所示。



在属性栏中单击轮廓宽度下拉列表框 ，弹出轮廓宽度的下拉列表，从中选择相应的数值，如图3.5.19所示。也可直接在轮廓宽度下拉列表中输入相应的数值，按回车键来设置曲线宽度，改变曲线轮廓宽度后的效果如图3.5.20所示。

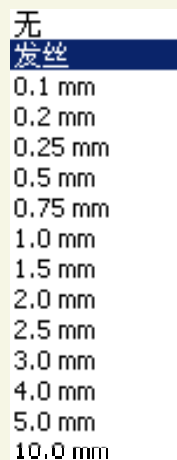


图3.5.19 轮廓宽度下拉列表

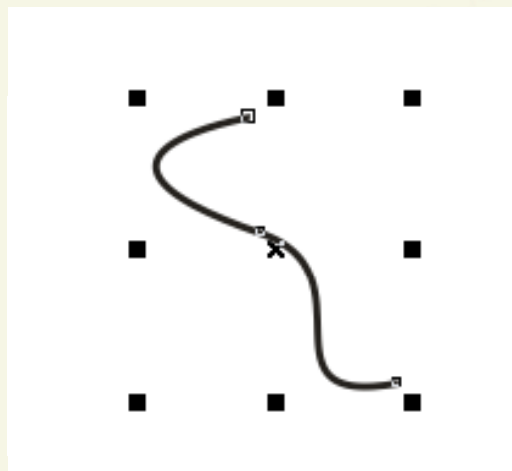




图3.5.20 改变轮廓宽度后的效果

2. 设置曲线的箭头与样式

CorelDRAW X4中提供了多种箭头与样式，应用这些箭头与样式可以使图形对象更加完善。属性栏中有两个选择箭头的下拉列表，其中，左边的可用于设置线条起始处的箭头，右边的可用于设置终止处的箭头。单击  或  下拉按钮，弹出箭头样式下拉列表，如图3.5.21所示。从中选择所需箭头样式，可在线的起始或终止点添加所选的箭头，效果如图3.5.22所示。

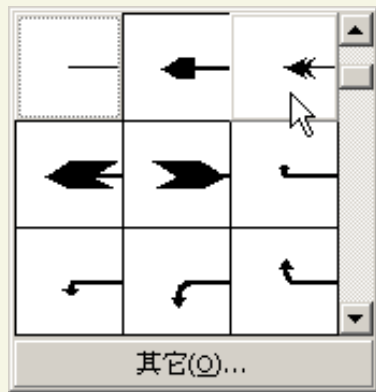


图3.5.21 箭头样式下拉列表

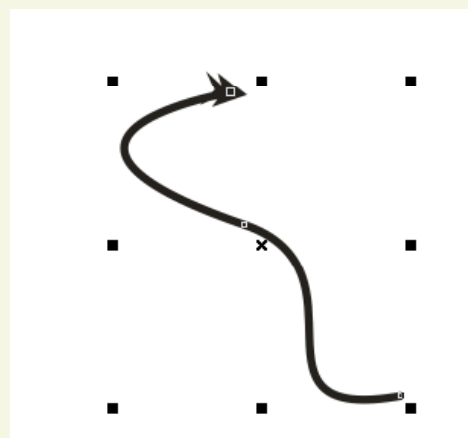


图3.5.22 选择箭头样式

在箭头样式下拉列表中单击“其他”按钮，可弹出“编辑箭头尖”对话框，如图3.5.23所示。在此对话框中用鼠标拖动箭头编辑框右侧中间的黑色控制点，可以拉长箭头，也可以改变箭头的宽度，编辑好后，单击“确定”按钮，所选曲线的箭头效果如图3.5.24所示。

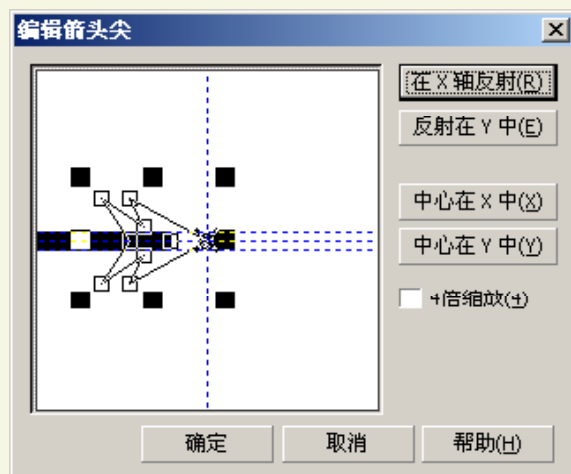


图3.5.23 “编辑箭头尖”对话框

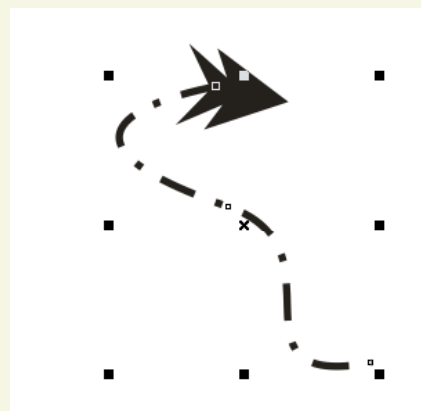
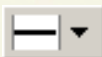


图3.5.24 编辑箭头

在贝塞尔工具属性栏中单击轮廓样式选择器下拉列表框，
如图3.5.25所示的轮廓样式选择器下拉列表。在其中选择所需
的样式，即可改变曲线的样式，如图3.5.26所示。

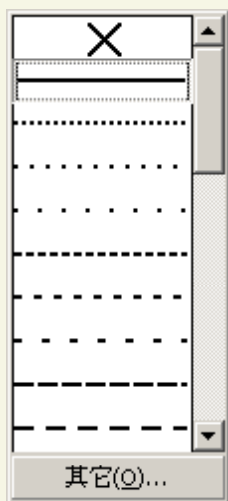


图3.5.25 轮廓样式选择器下拉列表

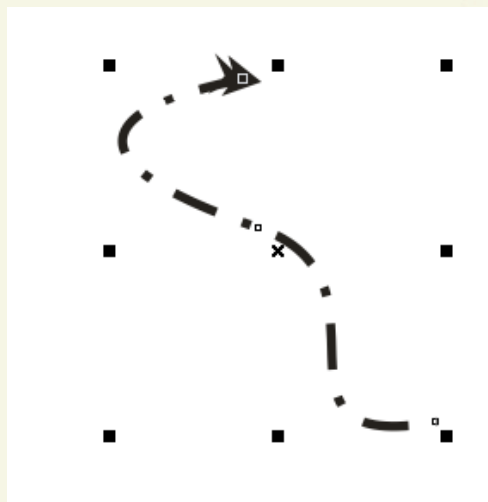


图3.5.26 改变曲线样式

在轮廓样式选择器下拉列表中单击“其他”按钮，弹出“编辑线条样式”对话框，如图3.5.27所示。在对话框中可以编辑轮廓线进行编辑，编辑好后，单击“添加”按钮，可以将新定义的线条样式应用到曲线上。

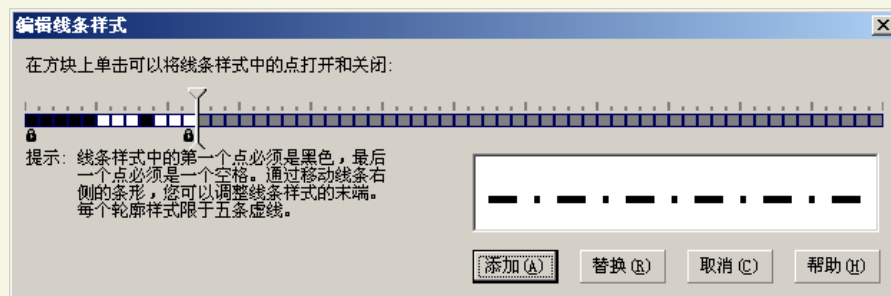



图3.5.27 “编辑线条样式”对话框

三、编辑和修改形体

使用矩形、椭圆、多边形以及基本图形工具绘制的图形都简单的形体，此类图形具有其特殊的属性，可以对其进行简单的编辑，如果需要对其进行比较复杂的编辑，就需要将这些简单的形体转换为曲线。

在CorelDRAW X4中可以使用形状工具调整图形的形状，调整图形形状主要有两种情况：一种是在保持图形原有的特殊性的情况下，直接使用形状工具拖动节点进行调整；另一种将图形对象转换为曲线后，再通过形状工具进行调整。

1. 直接用形状工具调整图形

通过工具箱中的矩形工具、椭圆形工具以及多边形工具等绘制的图形，都可以直接使用形状工具来调整。例如，在绘图区中绘制一个矩形后，单击工具箱中的“形状工具”按钮，将鼠标指针移至矩形四角的任意一个节点处，按住鼠标左键并拖动，即可调整矩形为圆角矩形，如图3.5.28所示。

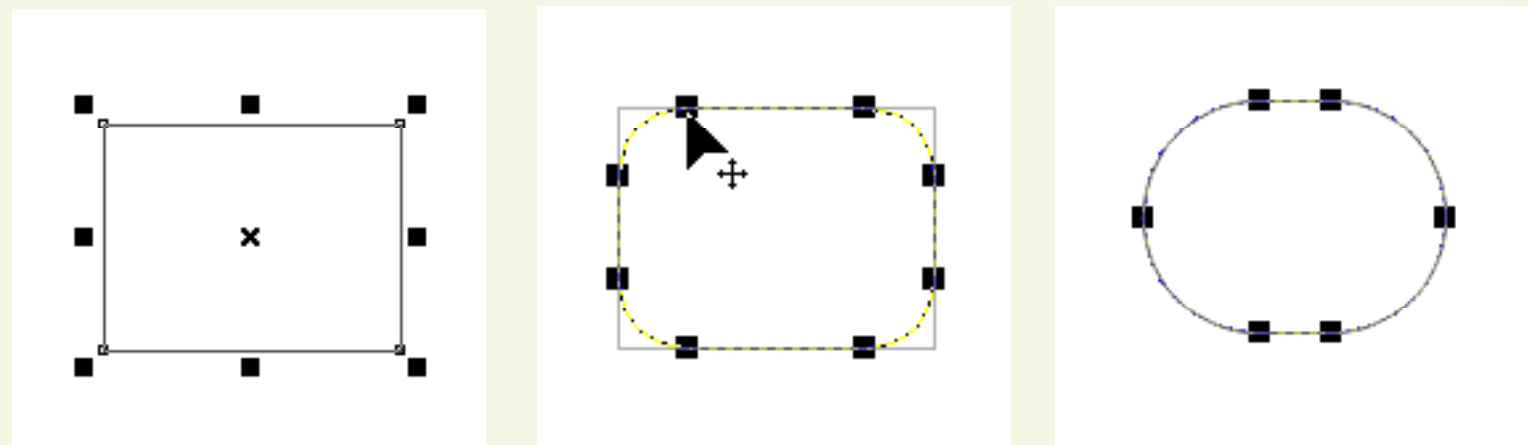


图3.5.28 用形状工具调整矩形

也可在绘图区中绘制一个椭圆形，然后使用形状工具拖拽椭圆图形上的节点，可将其调整为饼形图形，如图3.5.29所示。

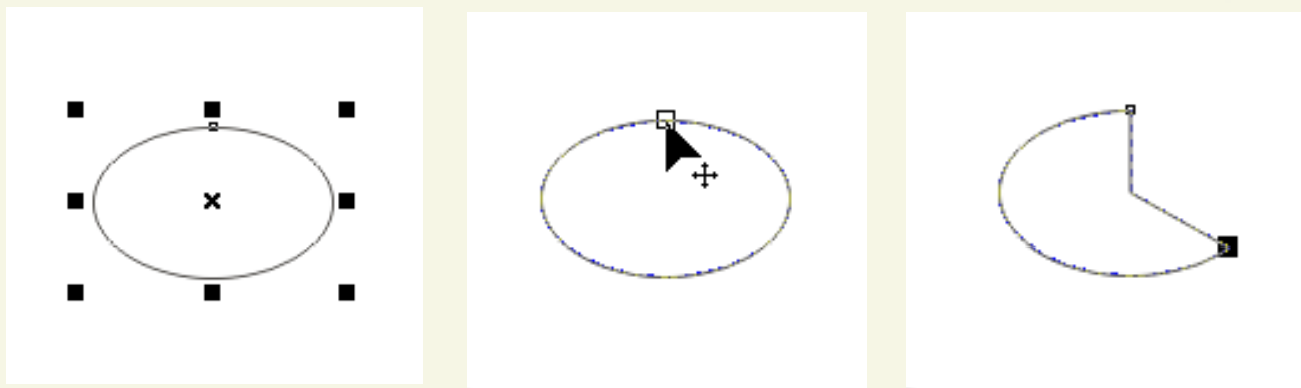



图3.5.29 用形状工具调整椭圆形

2. 转换为曲线后调整图形

在CorelDRAW X4中，如果要随心所欲地修改图形的外形，可以使用CorelDRAW X4提供的转换曲线功能，将这些本形体转曲后，可以方便地调整图形对象的外形。

要将图形转换为曲线后调整，其具体的操作方法如下：

（1）使用多边形工具在绘图区中拖动鼠标绘制一个三角形。

(2) 选择菜单栏中的“排列”→“转换为曲线”命令，在属性栏中单击“转换为曲线”按钮，此时可以看出三角形上角的节点变大了一些，表示该节点为转曲后图形的起始节点，如图3.5.30所示。

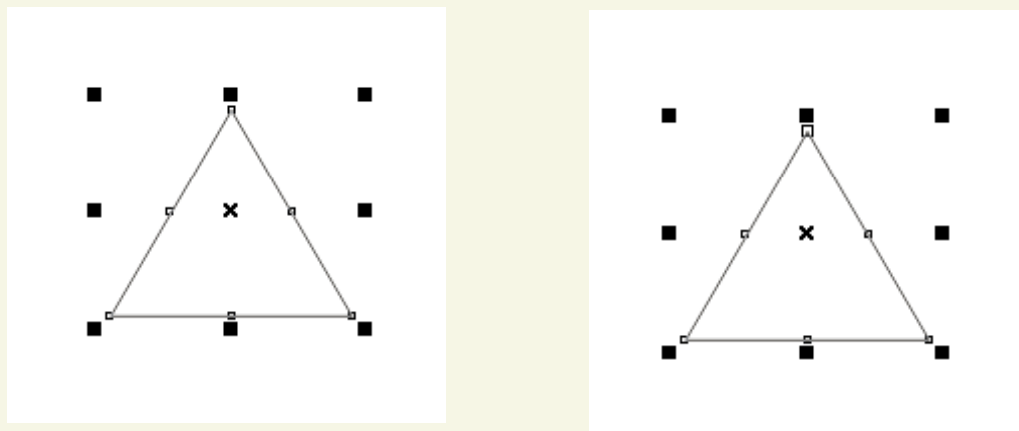



图3.5.30 将三角形转换为曲线

(3) 单击工具箱中的“形状工具”按钮，将鼠标指针移至三角形的任意一个节点上，按住鼠标左键拖动，可调整三角形的形状，也可在三角形的三条边上添加节点，然后对该节点进行编辑，如图3.5.31所示。

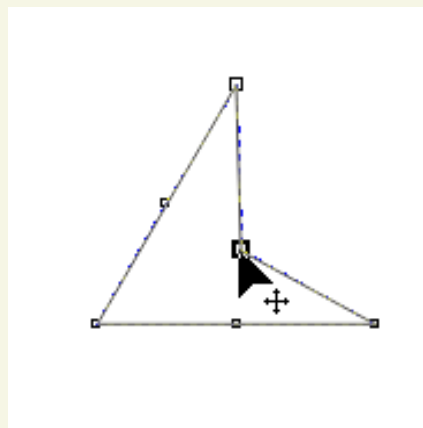
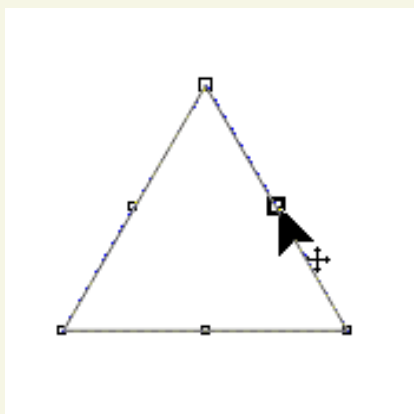




图3.5.31 调整三角形的形状

3. 图形的修改

CorelDRAW X4的工具箱中提供了一些修改图形的工具，包括刻刀工具、橡皮擦工具、涂抹笔刷以及粗糙笔刷等，使这些工具可以方便地对图形进行修改。

使用刻刀工具可以将图形剪切成开放的曲线，也可将一图形对象分割成两个图形对象。

如果要将图形对象变成开放的曲线，除了使用形状工具，还可以使用刻刀工具来完成。其具体的操作方法如下：

- (1) 使用星形工具在绘图区中绘制一个星形。
- (2) 单击工具箱中的“刻刀工具”按钮，并在属性栏中单击“成为一个对象”按钮按钮。
- (3) 在星形图形的任意一个节点上单击鼠标，此时已将图形剪切为开放的曲线了，但从图中无法看出有什么变化，只是节点变大了一些。
- (4) 为了观察分割的效果，可使用形状工具选择分割后的节点，按住鼠标左键拖动，松开鼠标，其分割后的效果如图3.5.32所示。

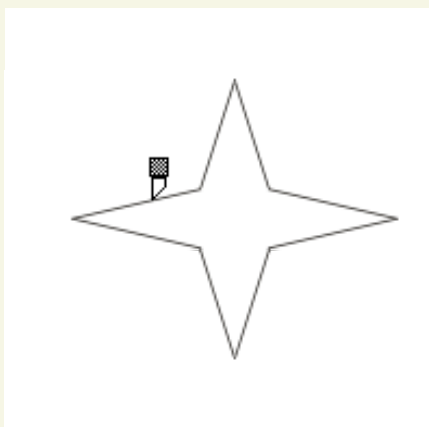





图3.5.32 剪切图形为开放曲线

将一个图形分割成两个相互独立的图形，其具体的操作方法

(1) 使用基本形状工具在绘图区中绘制需要分割的图形。

(2) 单击工具箱中的“刻刀工具”按钮，并在属性栏中单击“剪切时自动闭合”按钮。

(3) 将鼠标指针移至图形对象的任意处，当指针显示为形时，单击鼠标左键，再移动鼠标至图形的另一位置单击，可在两个对象之间产生一条直线，表示已经将图形分割成两个独立的图形。此时可使用挑选工具选择分割后的其中一个对象，将其向其他位置移动。

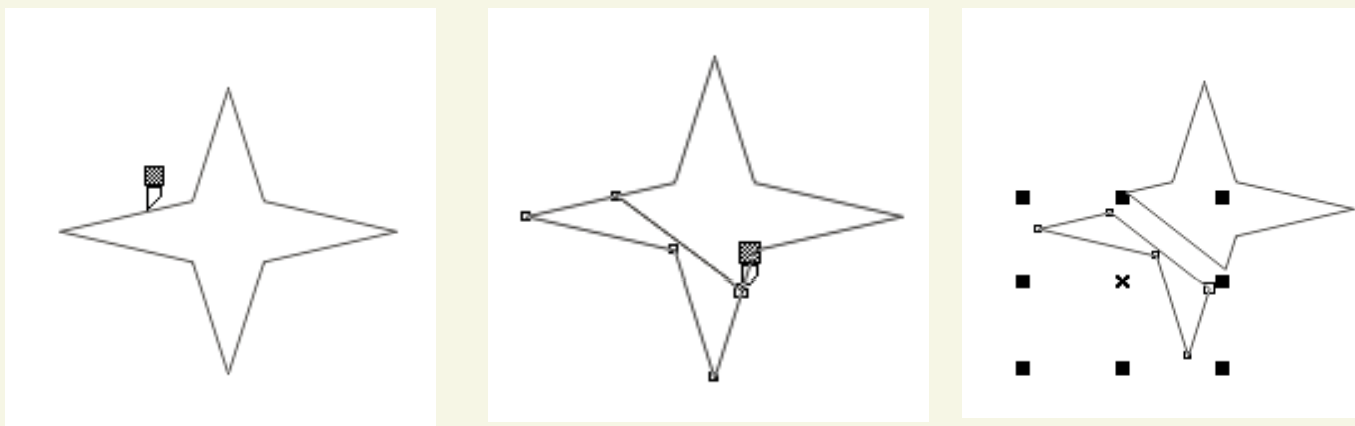



图3.5.33 分割图形为两个独立的图形

使用橡皮擦工具可以将一个图形擦除为两条闭合的曲线。

具体的操作方法如下：

（1）在绘图区中绘制一个图形，单击工具箱中的“橡皮擦”按钮 。

（2）将鼠标指针移至图形上，单击鼠标左键，移动鼠标指针至图形的另一端，即图形的外部，单击鼠标左键并拖动，使橡皮擦线经过图形内部直到图形另一端，松开鼠标，这时，鼠标指针所经过之处的图形会被擦除，图形被分割成两条闭合曲线，如图3-34所示。

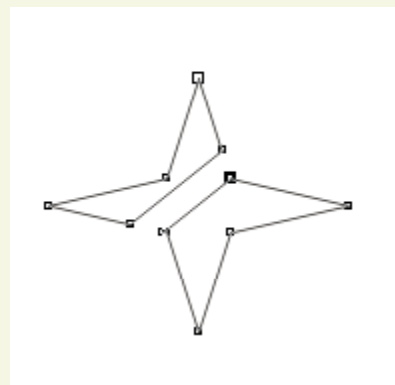
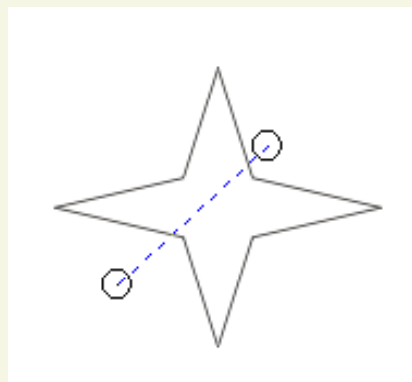
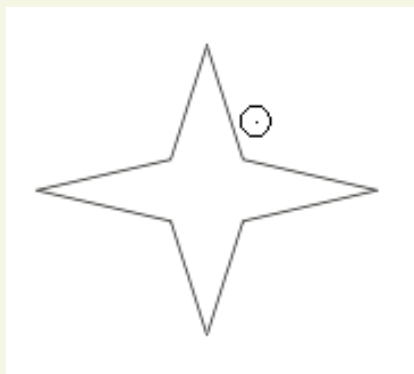


图3.5.34 将图形擦除为两条闭合曲线

选择橡皮擦工具后，将鼠标指针移至图形上，单击并按住鼠标左键拖动，可以将图形擦除为如图3.5.35所示的形状。

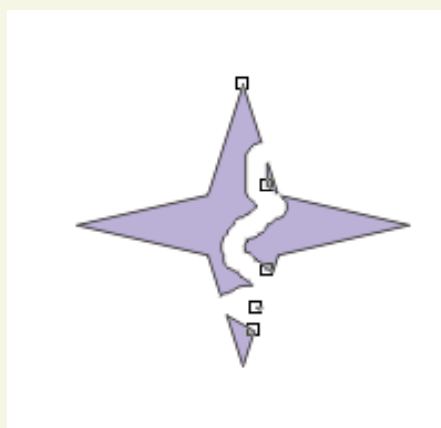



图3.5.35 用橡皮擦修改图形

第六节 轮廓线设置

为了配合基本绘图工具，CorelDRAW还提供了一组轮廓工具，利用该组工具可设置图形对象轮廓线的宽度、样式及箭头形状。轮廓工具组如图3.6.1所示。

先使用绘图工具绘制好线条或图形，然后单击轮廓工具组中的“轮廓画笔对话框”按钮，可弹出“轮廓笔”对话框，如图3.6.2所示。在此对话框中可设置线条或图形轮廓线的颜色、宽度、样式与箭头等属性，以下将分别进行介绍。

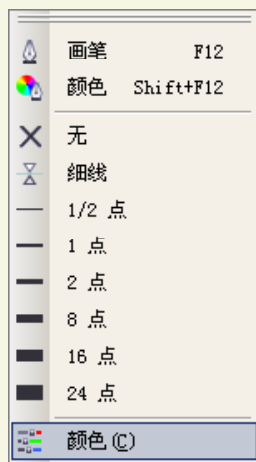


图3.6.1 轮廓工具组



图3.6.2 “轮廓笔”对话框

一、设置色彩

色彩列表框允许修改当前所选对象的轮廓颜色。单击“颜色”工具栏中的颜色列表框右侧的下拉按钮，可弹出如图3.6.3所示的下拉列表。

在需要的颜色上单击即可设置轮廓线的颜色，用鼠标移动右侧的滚动条将会看到更多的颜色。

单击此列表底部的“其他”按钮，可弹出“选择颜色”对话框，如图3.6.4所示。在此对话框中可以混合更多的颜色并进行选择，而且采用CMYK模型可以更加准确地定义颜色。



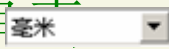
图3.6.3 颜色下拉列表



图3.6.4 “选择颜色”对话框

设置轮廓颜色最简单的方式是选中对象，在屏幕右侧的调色板中用鼠标右键单击所需的颜色色块，就可以改变轮廓的颜色。

二、设置宽度

要设置所选对象轮廓线的宽度，可在“宽度”下方单击  按钮，从弹出的下拉列表中选择轮廓线的宽度，也可直接在下拉列表框中输入数值来设置对象轮廓线的宽度，如图3.6.5

六。

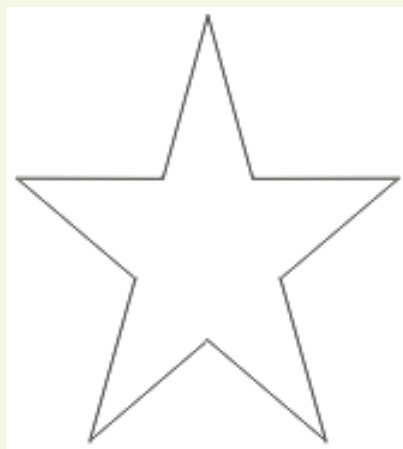



图3.6.5 设置轮廓线的宽度

在设置轮廓线宽度下拉列表框右侧单击“毫米”下拉按钮，可弹出如图3.6.6所示的下拉列表，可根据自己的习惯从中选择轮廓线宽度的单位。

三、轮廓线样式

在CorelDRAW X4中提供了不同风格的轮廓样式。在“轮廓笔”对话框中，单击“样式”下拉按钮，可弹出预设的线型下拉列表，如图3.6.7所示。拖动该下拉列表右侧的滚动条可浏览各种线型。

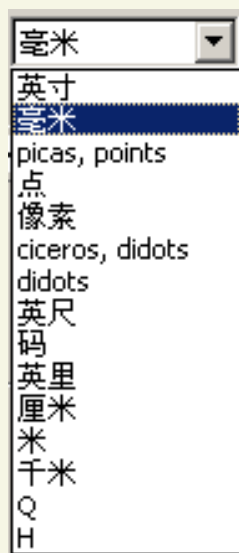


图3.6.6 宽度单位下拉列表

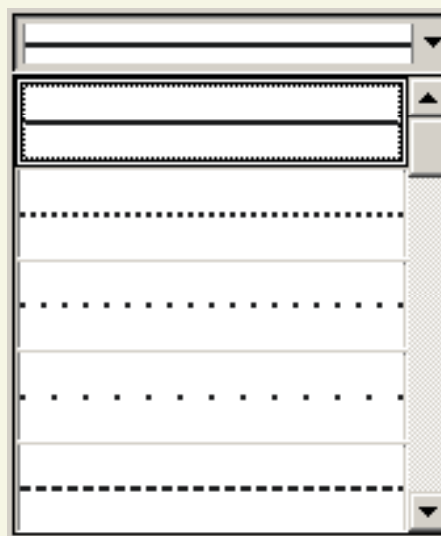


图3.6.7 线型下拉列表

如果要将默认的实线样式变成点线，只需单击所需的样式，单击对话框中的“确定”按钮，即可改变对象轮廓线的样式，图3.6.8所示。

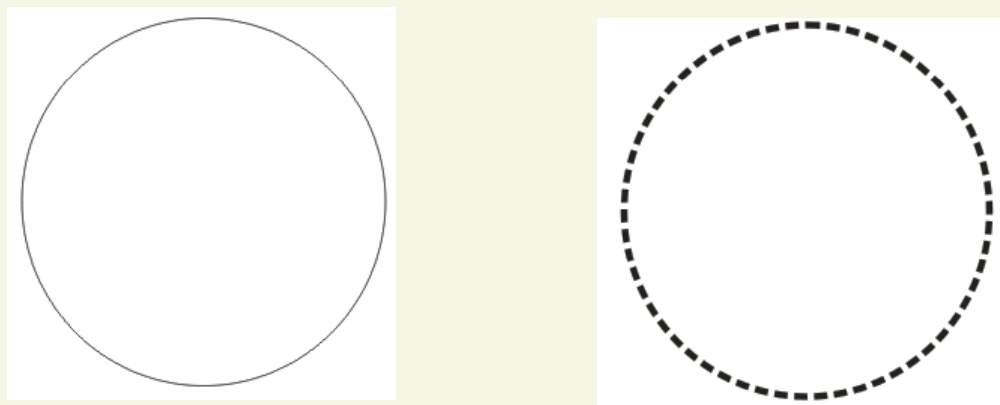



图3.6.8 改变轮廓线样式

如果预设的样式不能满足需要，还可以根据需要自定义新轮廓线样式。自定义轮廓线的具体操作步骤如下：

（1）单击“轮廓画笔对话框”按钮，弹出“轮廓笔”对话框，在“样式”下拉列表中选择一种预设的样式作为参考样式，例如选择第三种，如图3.6.9所示。

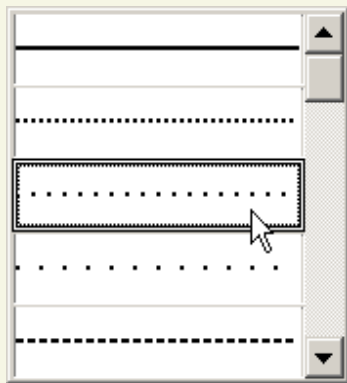


图3.6.9 选择需要编辑的线各样式

(2) 在“样式”下拉列表框下方单击“编辑样式”按钮，弹出“编辑线条样式”对话框，如图3.6.10所示，所需的线即可通过此对话框来实现。

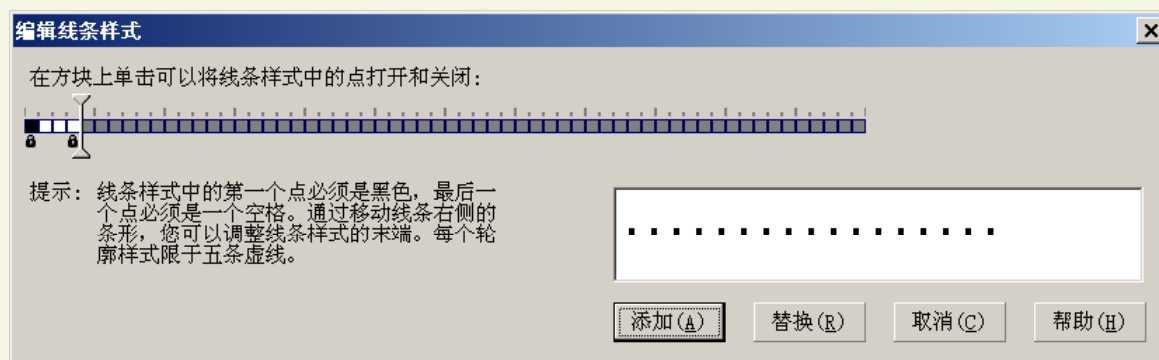



图3.6.10 “编辑线条样式”对话框

(3) 在“编辑线条样式”对话框上方是编辑条，单击或拖拽编辑条可编辑出新的线条样式。线条样式编辑条是通过黑色方块与白色方块构成一个样式。将这种样式循环即可构成各线条。在编辑条下方有两个锁形状图标，表示样式的起始位置与终止循环位置。一个样式最多可以使用编辑条上的灰色方块。编辑条上的灰色方块表示没有被采用，它的长短是样式的复杂程度确定的。

(4) 用鼠标将编辑条上的灰色滑块向右拖动，可扩大样式编辑范围。如图2-6-11所示。

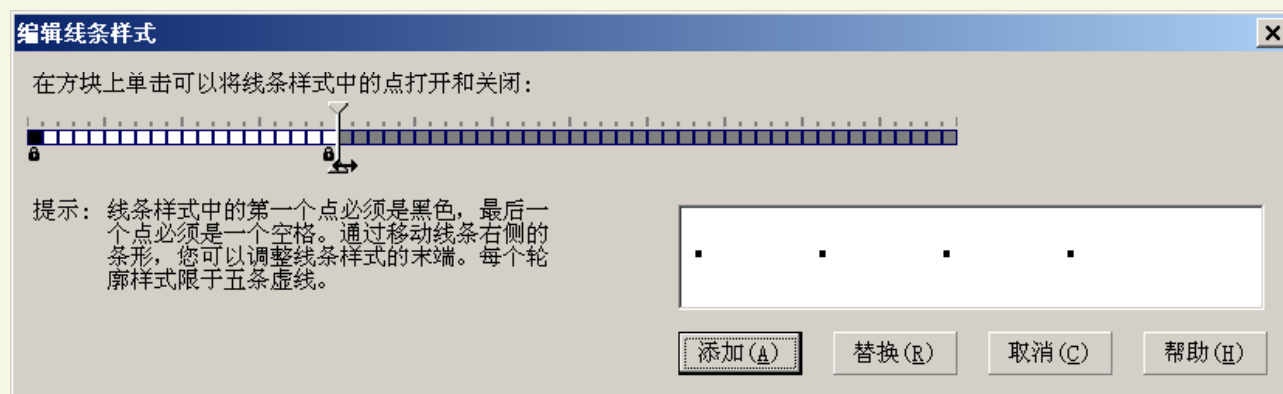


图3.6.11 拖动编辑条上的滑块

(5) 编辑条上的线条样式的第一个点必须是黑色的，最后一点则是白色。在编辑条上单击编辑范围内的其他方块，即根据自己的需要编辑出线条的样式，如图3.6.12所示。

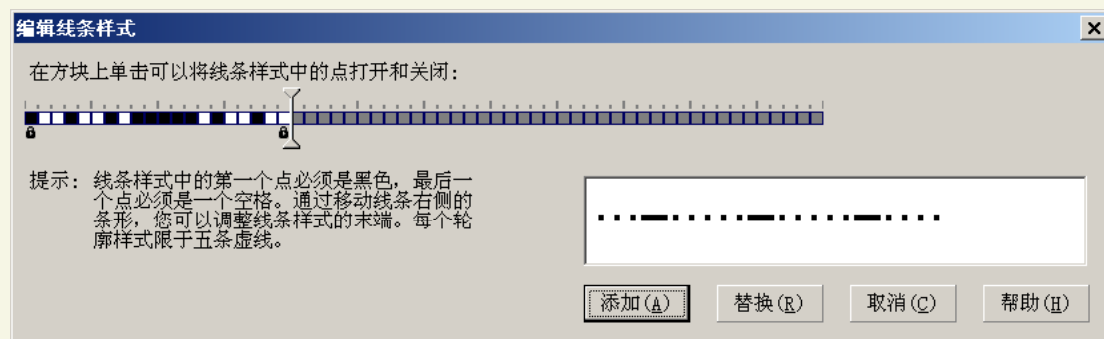
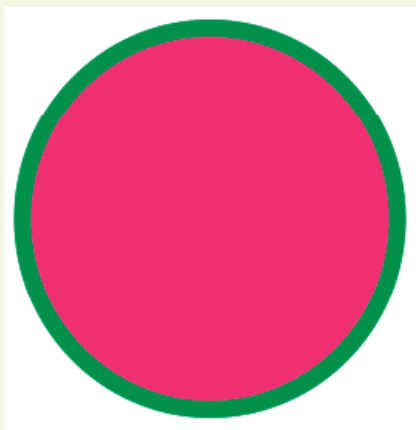


图3.6.12 编辑样式

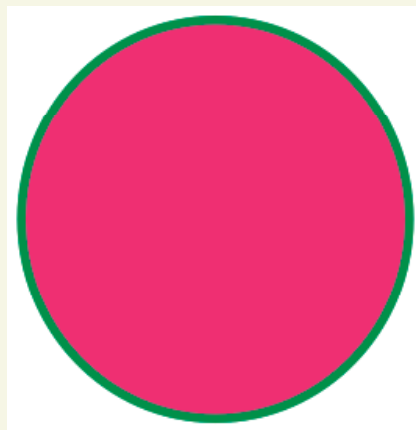
（6）定义好新的线条样式后，可选择两种方式保存新式：一种是在“编辑线条样式”对话框中单击“添加”按钮，即可将新样式添加到“样式”下拉列表中；另一种是在“编辑线条样式”对话框中单击“替换”按钮，即可用新线条样式替代原有样式。如果对编辑的样式不满意，可单击“取消”按钮，即可取消此样式的编辑。

四、后台填充

当线条宽度覆盖在一个内部填充的对象上时，在“轮廓”对话框中选中“后台填充”复选框，即以轮廓线为准向外部延展；如果不选中此复选框，则填充轮廓线时，轮廓的颜色会侵占填充的区域，轮廓线越粗，此选项的作用就越明显。也就是说，当选中“后台填充”复选框时，轮廓线只占其宽度的一半，而另一半则被填充的颜色覆盖，如图3.6.13所示。





线条覆盖在填色对象上



线条置于填色对象下方

图3.6.13 选中“后台填充”复选框前后效果对比

五、设置箭头

在CorelDRAW X4中提供了多种箭头与符号，应用这些箭头与符号可以使图形对象更加完善。在“轮廓笔”对话框中的“箭头”选项区中提供了两个设置箭头的下拉列表，其中左边的可用于设置线条起始处的箭头，右边的可用于设置终止处的箭头。单击  或  下拉按钮，可弹出箭头样式下拉列表，如图3.6.14所示。

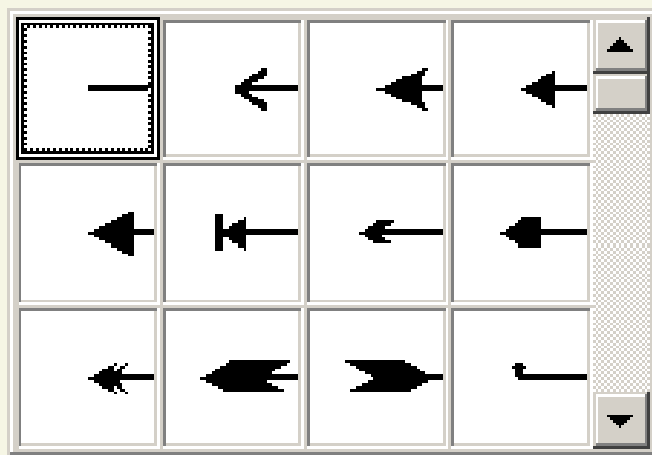


图3.6.14 箭头样式下拉列表

从中可以为线条选择所需的起始与终止箭头样式，如图3.6.15所示。



图3.6.15 选择箭头样式

如果要交换起始箭头与终止箭头，可在“轮廓笔”对话框中单击“选项”按钮，弹出下拉菜单，如图3.6.16所示。

从中选择“对换”命令，即可使箭头图案进行交换，如图3.6.17所示。



图3.6.16 选项下拉菜单

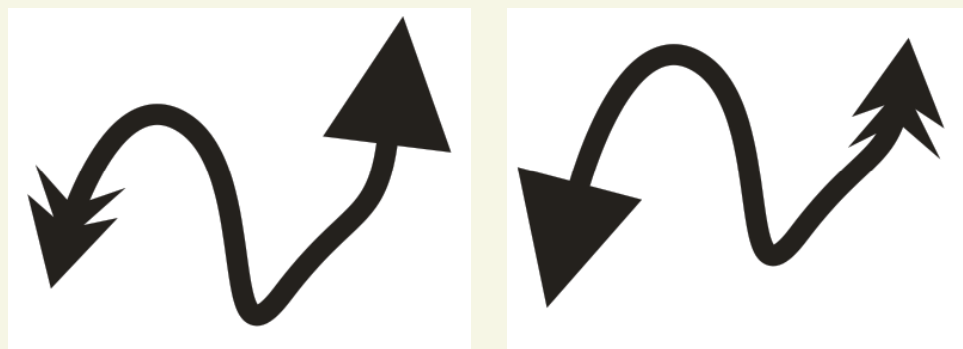
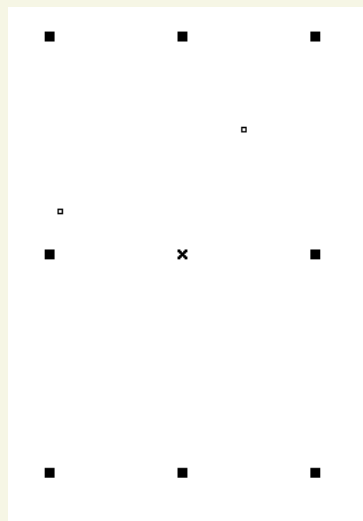


图3.6.17 交换箭头

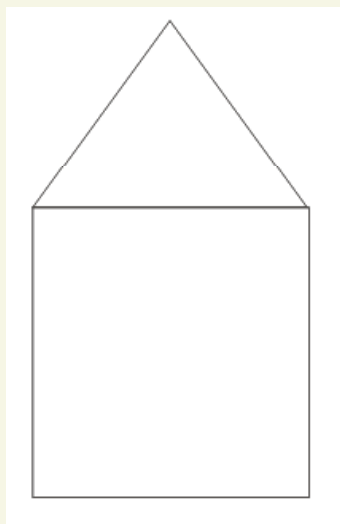
如果对箭头下拉列表中提供的箭头样式不满意，可根据
要自己设计一个新的箭头样式。

六、使用轮廓宽度预设值

不但可以通过轮廓画笔对话框设置轮廓线的宽度，在轮廓
工具组中还包含了一些轮廓宽度的预设工具，分别是无轮廓
、细线、1/2点轮廓、1点轮廓、2点轮廓、8点
、16点轮廓、24点轮廓，使用这些工具可以改变
形轮廓线的宽度，如图3.6.18所示。



无轮廓



细线轮廓





8点轮廓

图3.6.18 使用轮廓宽度预设值

第七节 上机练习

本例将制作“水墨兰花”效果，在制作过程中将用到艺术笔工具、贝塞尔工具、形状工具等。操作步骤如下：

（1）选择“文件”→“新建”命令，设置纸张大小为“A4”，摆放方式为“横放”。

（2）选择手绘工具，在弹出的工具组列表中选择贝塞尔工具，画出兰花叶子的简单图形。如图3.7.1所示。

（3）用同样的方法画出多个兰花的叶子，效果如图3.7.2

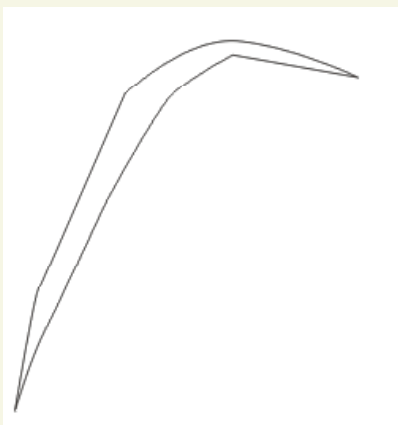




图3.7.1 叶子的简单轮廓



图3.7.2 叶子的大体效果

(4) 选中全部叶子图形对象，选择工具箱中艺术笔触工具，单击属性栏中的“笔刷”按钮，在笔触列表中选择，在属性栏中调整数值，如图3.7.3所示。

(5) 设置填充对象为草绿，得到如图3.7.4所示的效果。



图3.7.3 艺术笔触属性值



图3.7.4 使用艺术笔触后的效果

（6）用同样的方法绘制出一朵兰花，设置兰花的填充色为靛蓝色，效果如图3.7.5所示。

（7）复制两朵花，并将它们摆放在适当的位置，调整它的大小，效果如图3.7.6所示。



图3.7.5 绘制兰花



图3.7.6 组合后整体效果


（8）选择工具箱中的文本工具 , 单击鼠标在绘图窗口中创建文字对象。在属性栏中的字体下拉列表中选择“方正隶变”选项，将文本方向改为垂直方向，调整文本大小，最终效果如图3.7.7所示。



图3.7.7 最终效果图

本章小结

本章主要介绍CorelDRAW X4中线条的绘制与编辑，包括各种工具的使用方法和线条的编辑，这些都是CorelDRAW绘图的基础。

习 题 三

一、填空题

1. CorelDRAW中绘制的图形是由各种_____、
_____、_____等基本图形元素组合而成。
2. 贝塞尔工具可用于_____。
3. 在绘图过程中若按住“Ctrl”键可以_____为单位
制直线。

4. 手绘工具可随意绘制_____、_____和闭合图形。

5. 轮廓是指_____, 对图形对象的轮廓可设置_____, _____以及笔尖角度的轮廓笔。

6. 对象的轮廓属性包括_____, _____, _____以及轮廓转角、线条端头以及书法形状等。

二、选择题

1. () 工具用于对节点进行编辑。

A. 标尺

B. 放大

C. 形状工具

D. 平移

2. 下列选项中不属于“艺术笔工具”的是 ()。

A. 橡皮擦

B. 预设

C. 画笔

D. 喷罐

3. 可为绘制的图形设置角的形状，有（ ）种可选形状。

A. 4

B. 3

C. 2

D. 1

4. 轮廓笔中的角有（ ）。

A. 平角

B. 圆角

C. 尖角

D. 小角



三、上机操作题

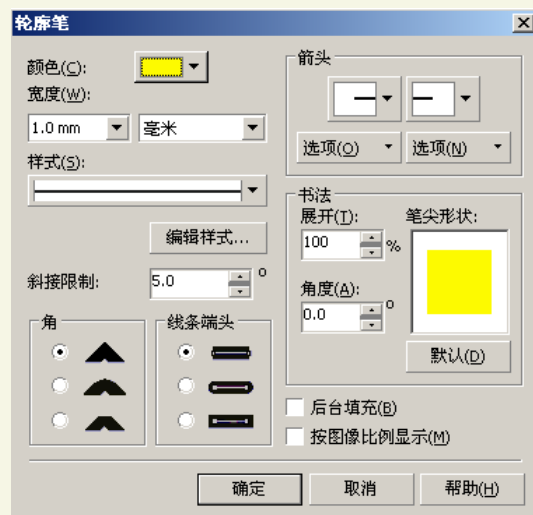
在绘图区中绘制对象，并为其设置书法轮廓效果。根据下面的步骤，绘制如题图3.3所示的效果。

（1）选中需要勾边的文字，如题图3.1所示。



题图3.1 选中文字

(2) 在工具箱中单击“轮廓工具”按钮，从打开的工具组中单击“轮廓画笔对话框”按钮，单击“轮廓笔”对话框，设置参数如题图3.2所示。



题图3.2 “轮廓笔”对话框

（3）单击“确定”按钮，可将文字横笔画加粗，竖笔画没变化，如题图3.3所示，也可将“角度”输入框中的数值设置00°，这样就可为竖笔画勾边。



题图3.3 为文字勾边

第四章 基本图形的绘制

- 第一节 绘制矩形
- 第二节 绘制圆
- 第三节 绘制多边形
- 第四节 绘制基本形状
- 第五节 上机练习
- 本章小结
- 习题四

第一节 绘制矩形

使用矩形工具组中的矩形工具和3点矩形工具可绘制出矩形、圆角矩形和正方形，如图4.1.1所示。

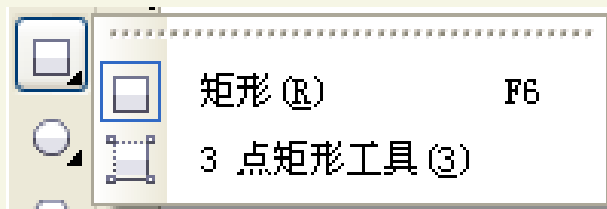



图4.1.1 矩形工具组

一、矩形工具

绘制矩形的方法如下：

（1）选择工具箱中的矩形工具。


（2）在绘图区中单击鼠标左键，沿矩形的对角线拖动鼠标到矩形的右下方，在绘图区中绘制一个长方形。如果拖动鼠标时按住“**Ctrl**”键，则绘制的是正方形，如图4.1.2所示。




图4.1.2 长方形和正方形

绘制圆角矩形有以下两种方法：

（1）通过调节矩形的节点绘制。

1) 单击工具箱中的“矩形工具”按钮。

2) 在绘图页面中拖动鼠标绘制出矩形。

3) 单击工具箱中的“形状工具”按钮。

4) 拖动所绘制矩形的节点即可，如图4.1.3所示。

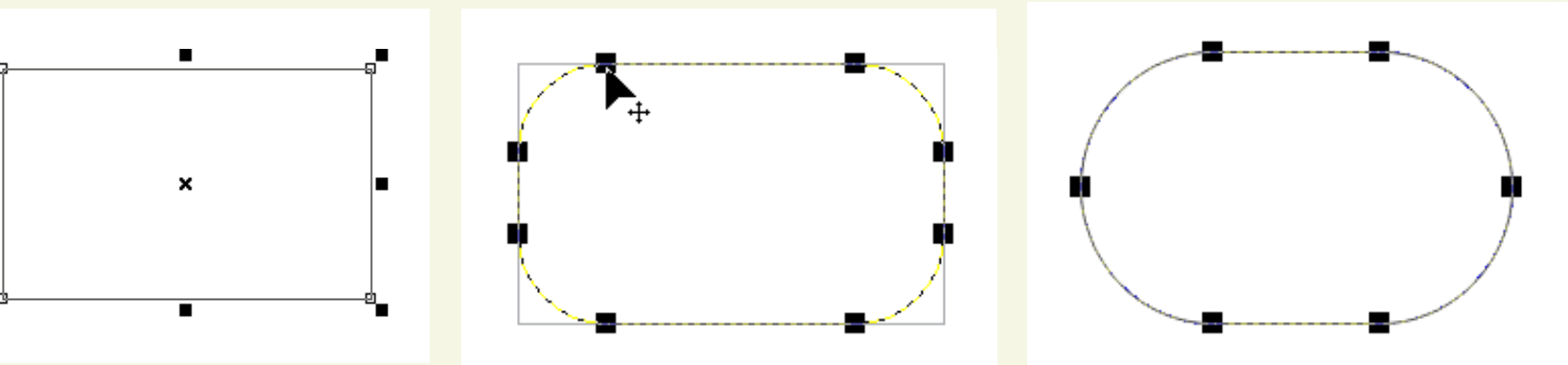



图4.1.3 绘制圆角矩形

(2) 通过矩形工具的属性栏绘制。

1) 单击工具箱中的“矩形工具”按钮。

2) 在绘图页面中拖动鼠标绘制出矩形。

3) 在其属性栏中如图4.1.4所示的圆角调节区中输入数值
可得到相应的圆角矩形。

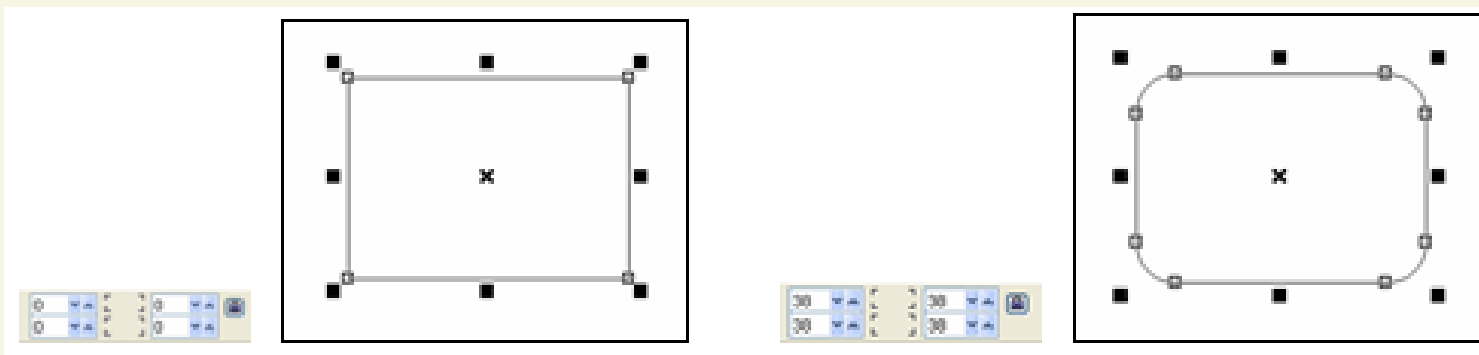



图4.1.4 使用属性栏设置圆角

注意：单击圆角调节区旁边的“全部圆角”按钮，使之呈关闭状态，对选中的矩形进行调节，可制作出特殊的圆角矩形，如图4.1.5所示。

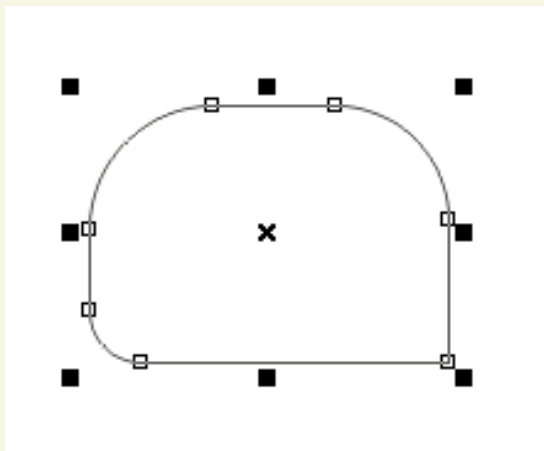




图4.1.5 绘制的特殊圆角矩形

二、3点矩形工具

使用3点矩形工具可以通过确定3点的位置绘制矩形。单击工具箱中的“3点矩形工具”按钮，其属性栏如图4.1.6所示。

与矩形工具类似，也可设置属性栏中的各项参数来改变3点矩形的形状。

单击工具箱中的“3点矩形工具”按钮，在绘图区中单击鼠标左键并拖动，可确定任意方向的线段作为矩形的一条边，继续拖动鼠标，直至得到所需的形状与大小后单击鼠标，即可创建一个任意起始或倾斜角度的矩形，如图4.1.7所示。

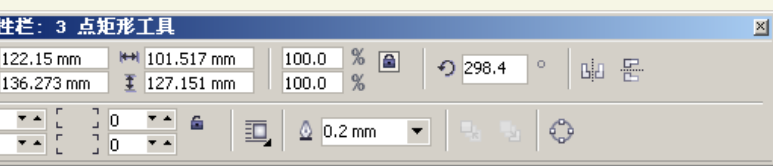


图4.1.6 “3点矩形工具” 属性栏

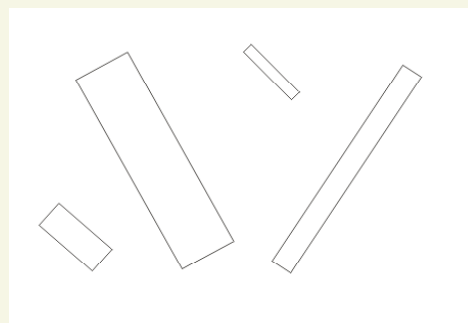



图4.1.7 使用3点矩形工具绘制矩形

技巧：双击“矩形工具”按钮，可在绘图页面的周围生成一个矩形框。

第二节 绘制圆

使用椭圆形工具组中的椭圆形工具和3点椭圆形工具可制出椭圆、正圆、饼形和圆弧，如图4.2.1所示。

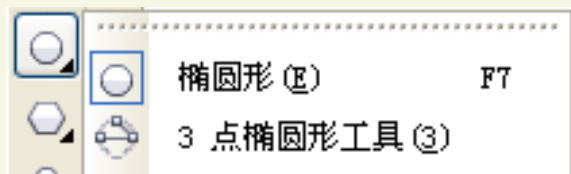



图4.2.1 椭圆形工具组

一、椭圆形工具

绘制椭圆的方法如下：

- (1) 单击工具箱中的“椭圆形工具”按钮。
- (2) 在绘图页面中拖动鼠标即可，绘制的椭圆如图4.2.2

示。

绘制正圆的方法如下：


- (1) 单击工具箱中的“椭圆形工具”按钮。
- (2) 按住“**Ctrl**”键的同时拖动鼠标即可，绘制的正圆如

图4.2.3所示。

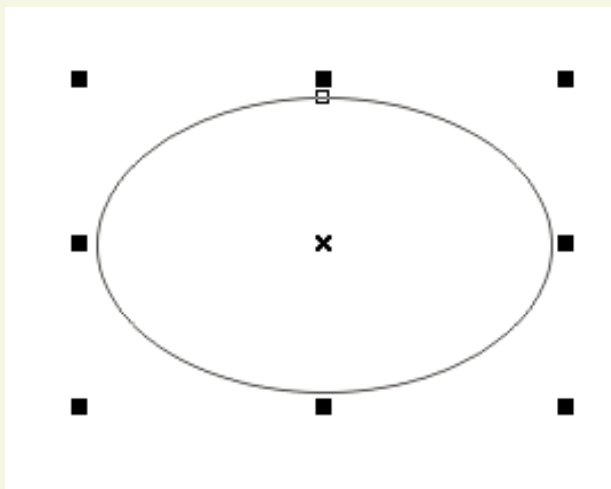


图4.2.2 绘制的椭圆

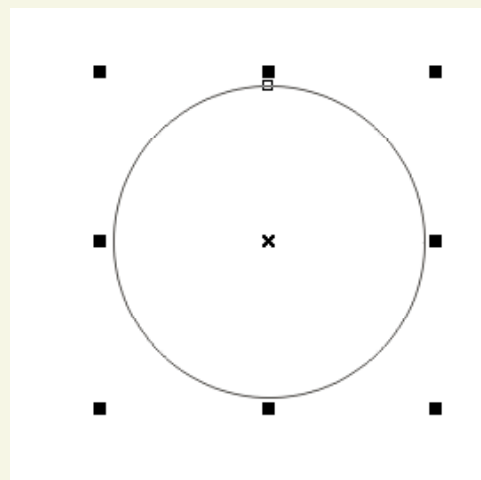




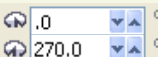
图4.2.3 绘制的正圆

绘制饼形和弧形的方法如下：



1. 绘制饼形

饼形实际是指不完整的椭圆。要绘制饼形，其具体的操作方法如下：

（1）单击工具箱中的“椭圆形工具”按钮，在其属性栏中单击“饼形”按钮。

（2）在起始和结束角度微调框中输入数值，以设置饼形的弧度，此处分别输入数值120和50。

（3）将光标移至绘图区中按住鼠标左键拖动，至适当

如果对绘制的饼形不满意，可在选择饼形的状态下，在属性栏中的起始和结束角度微调框.0°270.0°中重新调整数值。

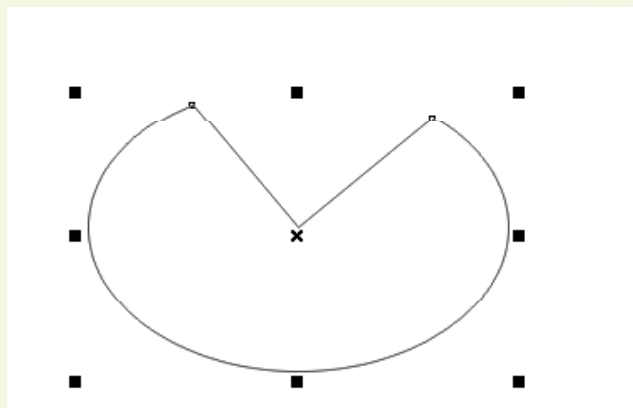
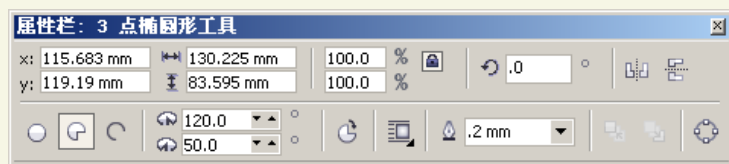



图4.2.4 绘制饼形

绘制好饼形后，在属性栏中单击“顺时针/逆时针弧形或形”按钮，可将所绘制的图形反方向替换，也就是说，得到所绘制饼形的另外一部分，如图4.2.5所示。

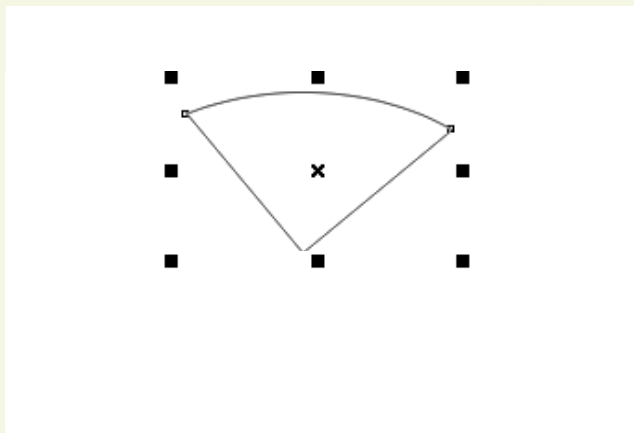
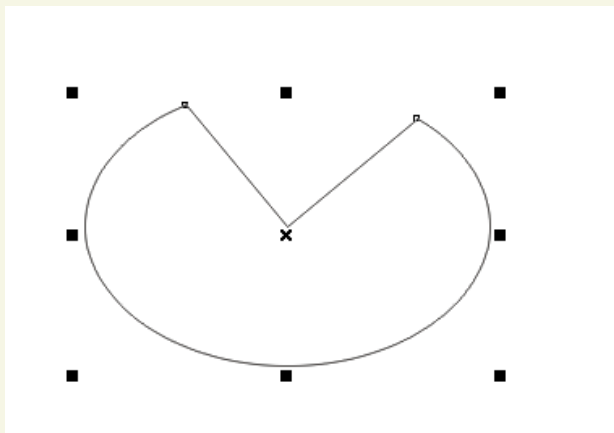







图4.2.5 反方向替换绘制的饼形

2. 绘制弧形

弧形与饼形不同，它是没有轴线的。在选择椭圆形工具后，其属性栏中单击“弧形”按钮  即可进行弧形的绘制，其基本的操作方法如下：

（1）单击工具箱中的“椭圆形工具”按钮  ，并在属性栏中单击“弧形”按钮  按钮。

（2）在属性栏中的起始和结束角度微调框   中输入值，以设置弧形的弧度，然后将鼠标移至绘图区中，按住鼠标左键拖动，至适当位置后松开鼠标，即可绘制出弧形，如图

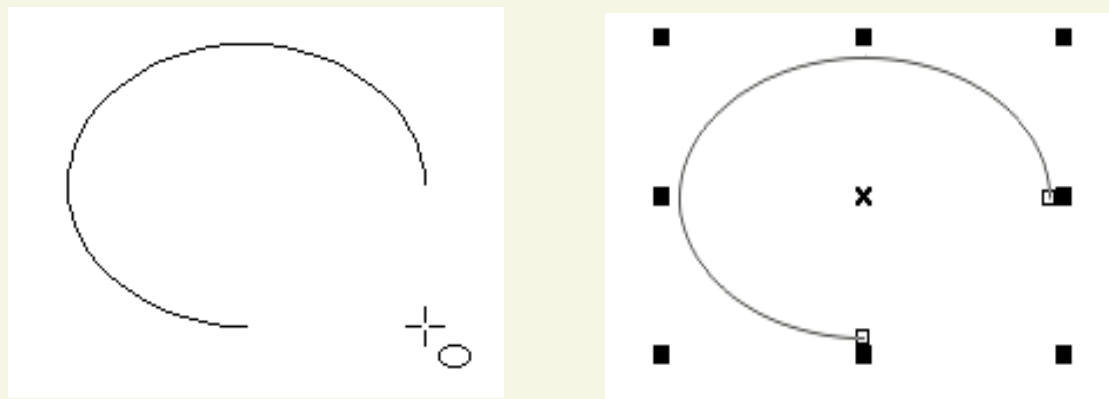



图4.2.6 绘制弧形

绘制好饼形后，在属性栏中单击“顺时针/逆时针弧形或形”按钮，也可将所绘制的图形反方向替换，如图4.2.7所示。

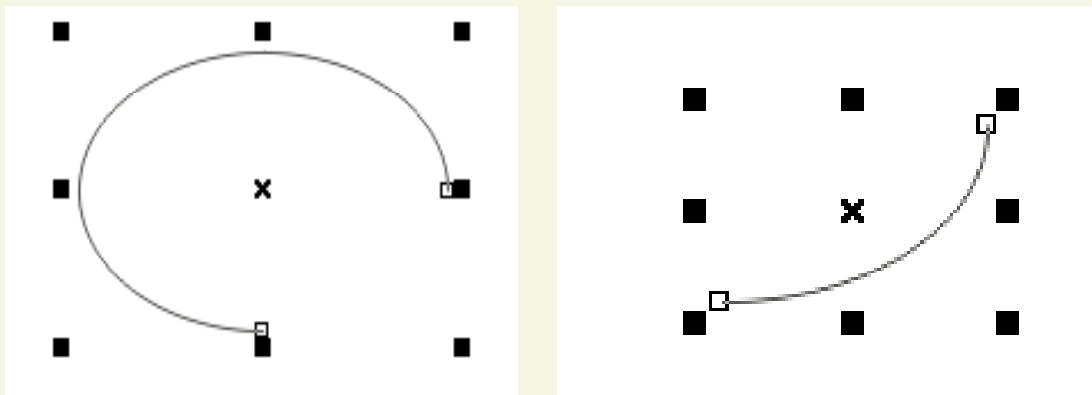



图4.2.7 反方向替换弧形

二、3点椭圆形工具

3点椭圆形工具的使用方法如下：

（1）单击工具箱中的“3点椭圆”按钮。

（2）在绘图页面中绘制一条直线，作为椭圆的一条直径，拖曳鼠标确定椭圆的另一条直径即可得到一个椭圆。

用3点椭圆形工具绘制正圆、饼形与圆弧的方法和椭圆形工具相同，在这里就不赘述。

第三节 绘制多边形




使用多边形工具可以绘制出对称的多边形、星形、交叉星以及多边形图形。单击工具箱中的“多边形工具”按钮，属性栏如图4.3.1所示。



图4.3.1 “多边形工具”属性栏

一、多边形工具

使用多边形工具可绘制多边形，单击工具箱中的“多边形工具”按钮，在绘图页面中拖曳鼠标可得到多边形，如图4.3.2所示。

如果要改变已绘制的多边形的边数，可先选中该多边形，在“对象属性”面板中的多边形端点数微调框中输入所需的边数，即可得到所需边数的多边形，如图4.3.3所示。

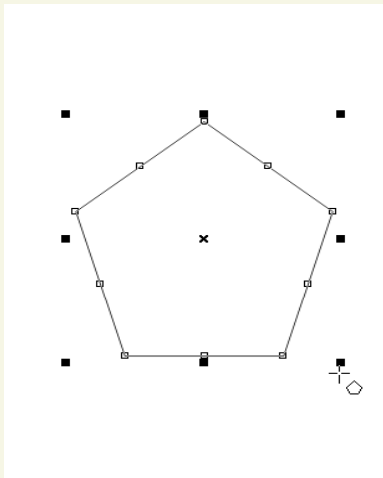


图4.3.2 绘制多边形

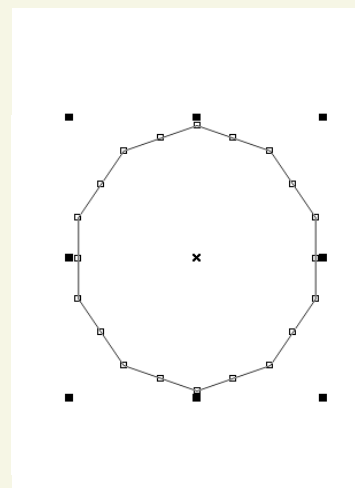
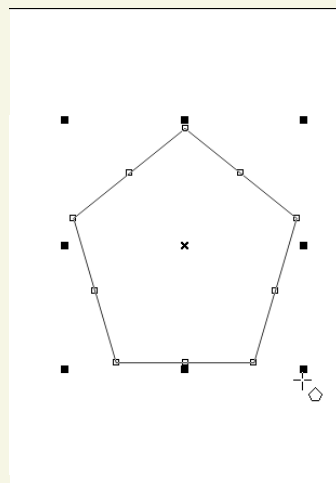



图4.3.3 改变多边形的边数

根据需要还可以在多边形属性栏中的旋转角度微调框  .0 ° 设置多边形旋转的角度，如图4.3.4所示。

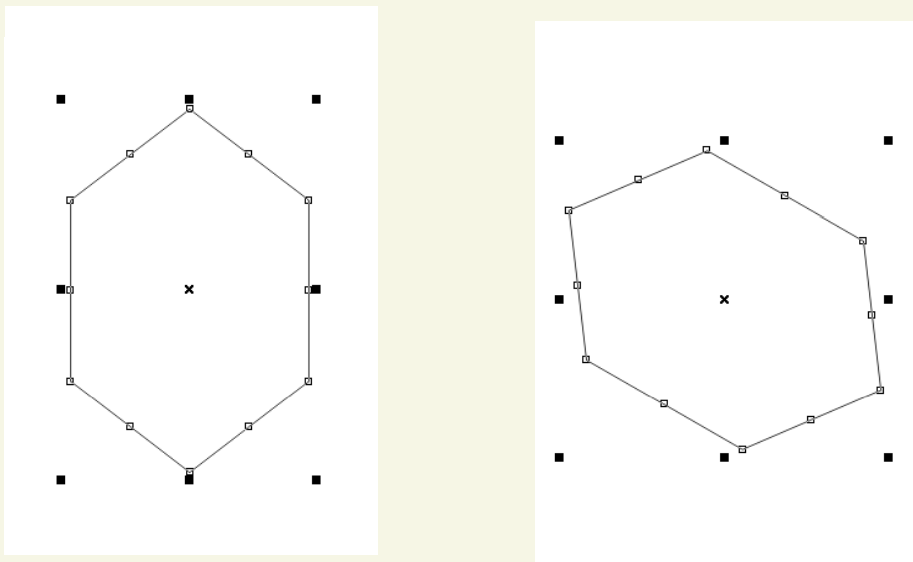


图4.3.4 改变多边形的旋转角度

绘制好的多边形的每一个节点都与其对应的所有节点相关，因此多边形保持着其对称性。如果要想移动其中一个节点，则所有节点都会跟着改变，从而可得到不同形状的多边形，如图4.3.5所示。

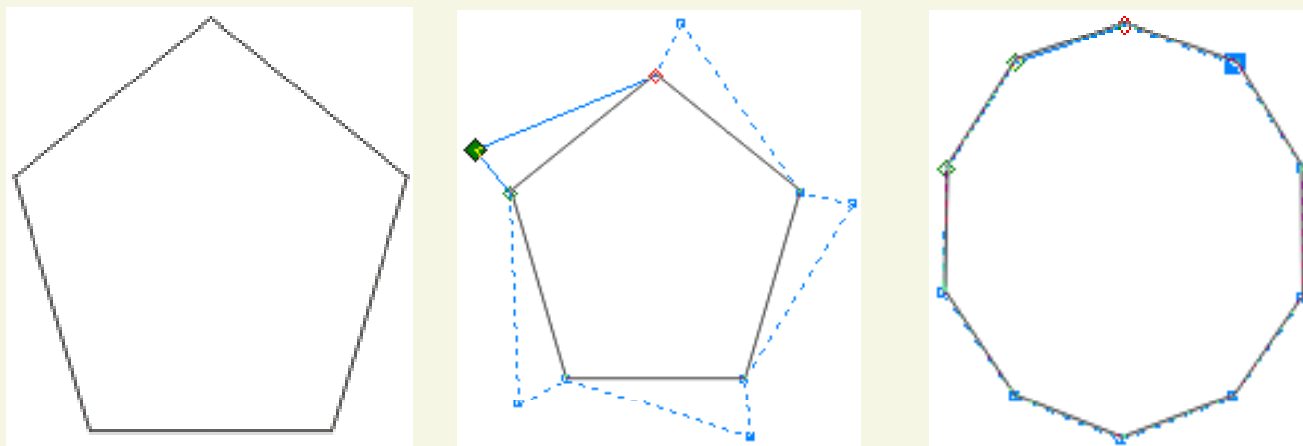






图4.3.5 改变多边形的形状

二、星形工具

如果要使用多边形工具绘制星形，可单击工具箱中的“多边形工具”按钮，然后在其下拉面板中单击“星形工具”按钮，将光标移至绘图区中按住鼠标左键拖动，即可绘制星形图形，如图4.3.6所示。

同样，也可在属性栏中的多边形端点数微调框5中，输入数值，来改变星形的边数，如图4.3.7所示。

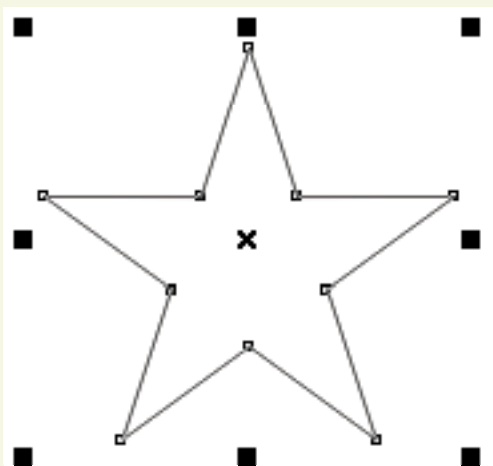


图4.3.6 绘制星形

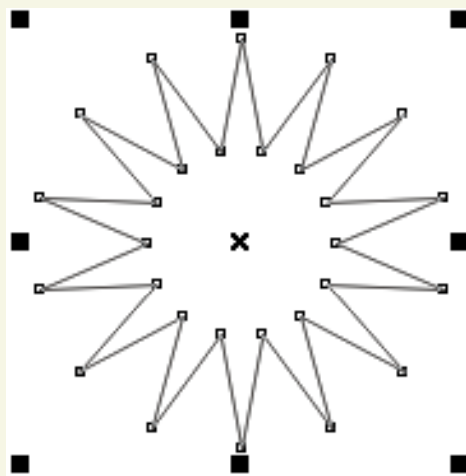





图4.3.7 改变星形的边数

三、复杂星形工具

使用复杂星形工具可绘制复杂星形图形，只需要在下拉菜单中单击“复杂星形工具”按钮，在图像中拖动鼠标，即可绘制复杂的星形图形，如图4.3.8所示。

在复杂星形工具属性栏中的微调框 6 中输入数值，来改变复杂星形的边数，在 2 中输入锐度，更改输入数值后效果如图4.3.9所示。

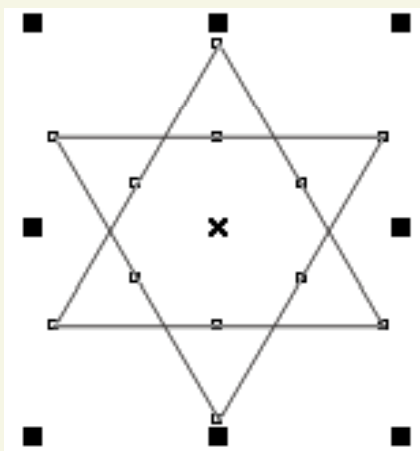


图4.3.8 绘制复杂星形

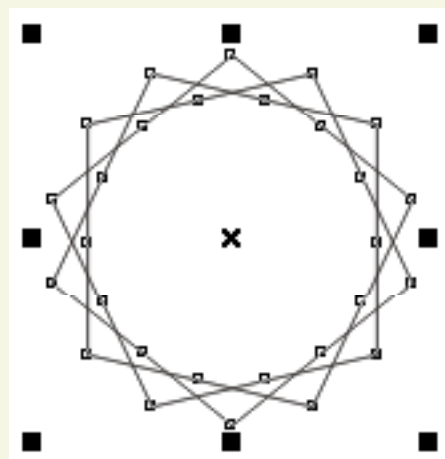



图4.3.9 改变复杂星形的边数

四、图纸工具

使用图纸工具可以绘制各种不同大小与不同行列的图纸图。单击工具箱中的“图纸工具”按钮，将光标移至绘图区，按住鼠标左键并拖动，即可绘制出默认状态下的三行四列图纸图形，如图4.3.10所示。

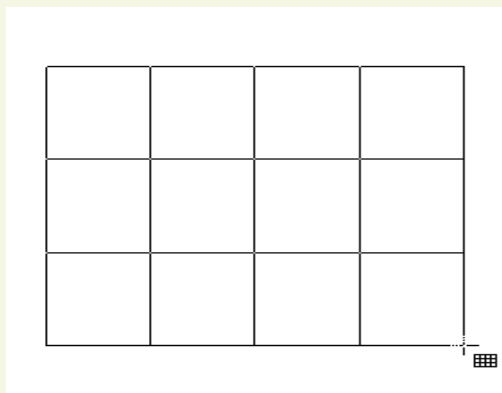
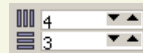


图4.3.10 绘制图纸图形

按住“**Shift**”键的同时拖动鼠标，可绘制一个以起点为中心扩展的图纸图形；如果按住“**Ctrl**”键，可绘制一个宽度与高度相等的正图纸图形。

通过调整图纸工具属性栏中的图纸行与列微调框  中数值，可以绘制出不同行数与列数的图纸，如图4.3.11所示。

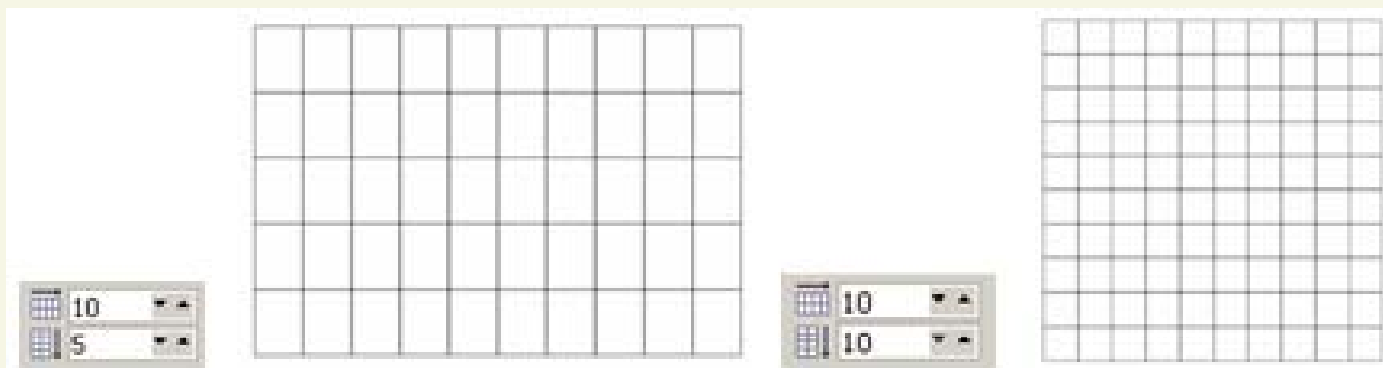



图4.3.11 设置图纸的行数与列数

用图纸工具绘制好图纸图形后，选择菜单栏中的“排列”→“取消群组”命令，可将图纸分解成独立的图形，然后单击工具箱中的“挑选工具”按钮，可以将分解后的图形随拖动，如图4.3.12所示。

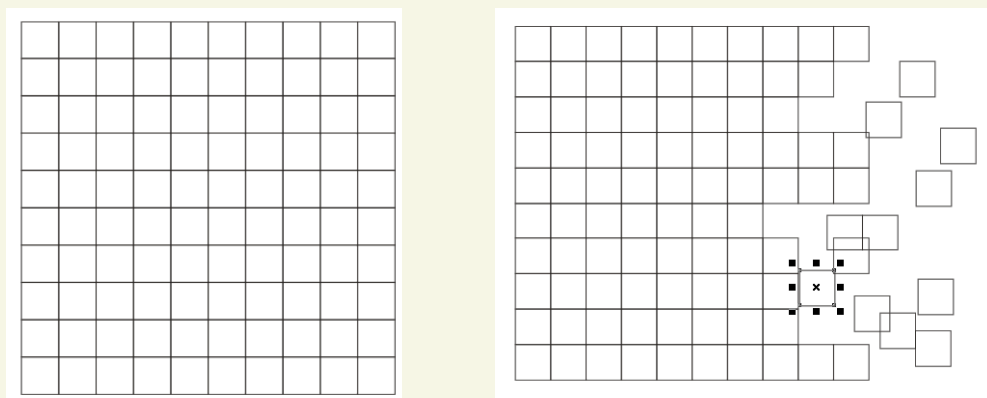



图4.3.12 分解并拖动图纸图形


五、螺旋工具



使用螺旋形工具可以绘制出不同的螺旋状图形。单击工具箱中的“螺旋工具”按钮，在其属性栏中可显示出图纸工具与螺旋形工具的属性，如图4.3.13所示。




图4.3.13 “图形纸张和螺旋形工具”属性栏

在螺纹回圈微调框  中输入数值，可设置螺旋形的圈数。




在螺纹扩展参数输入框  中输入数值，可设置螺旋线的紧密程度。

单击“对称式螺纹”按钮  ，可以绘制出间距均匀的对称式螺旋形；单击“对数式螺纹”按钮  ，则可以绘制出圈圈之间的距离从内向外逐渐增大的对数式螺旋形。

1. 绘制普通螺纹形

(1) 单击工具箱中的“螺纹工具”按钮。

(2) 在绘图页面中拖曳鼠标，得到如图4.3.14所示的螺
形。

(3) 单击“对称式螺纹”按钮，可4  微调框中
入数值，来确定螺纹的圈数，效果如图4.3.15所示。

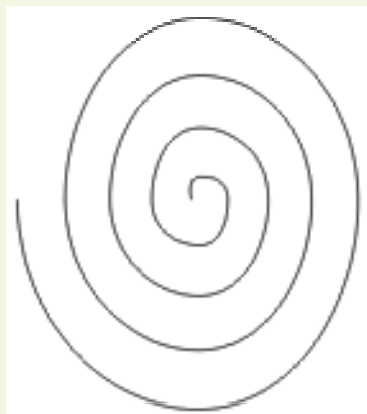


图4.3.14 绘制的螺旋形

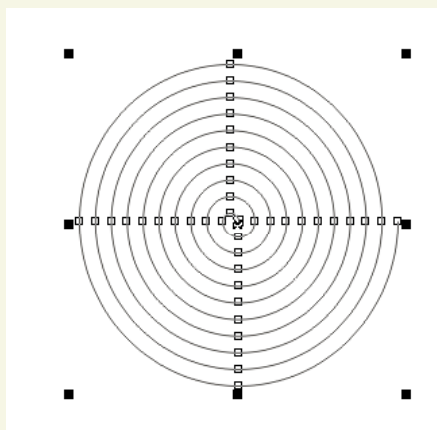




图4.3.15 设置螺旋的圈数效果

（4）单击“对数式螺旋”按钮，可通过拖动滑块来设置螺旋形间距的大小。

2. 绘制封闭的螺旋形

如果要绘制封闭的螺旋形，可按照绘制螺旋形的方法在绘图区中绘制一个螺旋形，如图4.3.16所示。再使用挑选工具选中，然后在属性栏中单击“自动闭合曲线”按钮，螺旋形图形便会自动闭合，如图4.3.17所示。

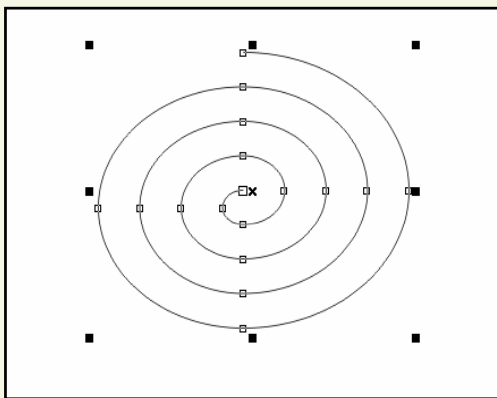


图4.3.16 绘制普通螺旋形

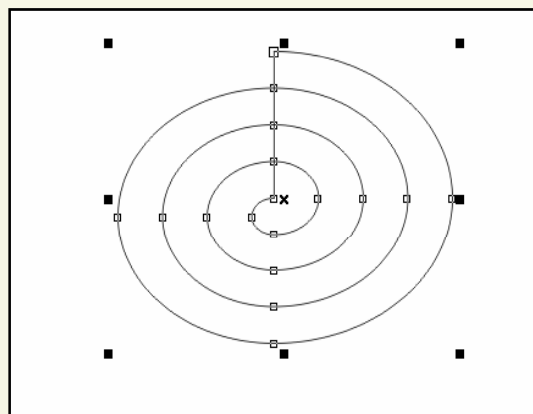


图4.3.17 绘制封闭的螺旋形

第四节 绘制基本形状

在CorelDRAW X4中为用户提供了用于绘制特殊图形的绘图工具，使用这些工具可以帮助用户快速地制作出大量的复杂图形，如图4.4.1所示。

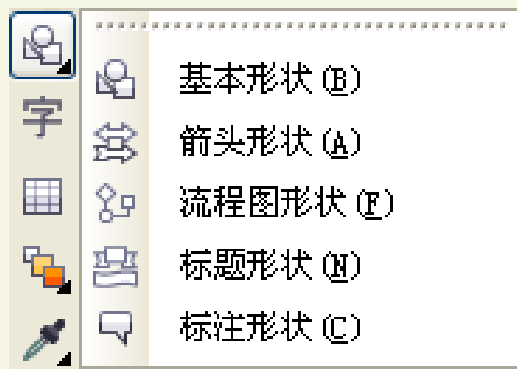




图4.4.1 基本形状工具组

一、基本形状工具

使用基本形状工具可以绘制出多种基本图形。单击工具箱中的“基本形状工具”按钮，其属性栏显示如图4.4.3所示。

在属性栏中单击“完美形状”按钮，可打开预设的基本形状面板，如图4.4.4所示。

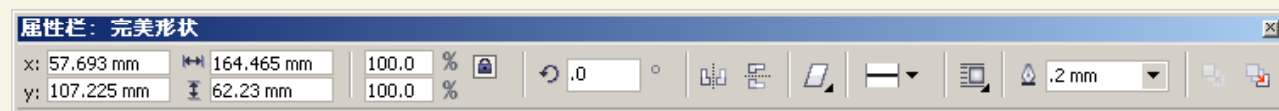


图4.4.3 “基本形状工具”属性栏

从中选择所需的基本形状，将光标移至绘图区中，按住鼠
左键拖动，即可绘制出所选的图形，如图4.4.5所示。

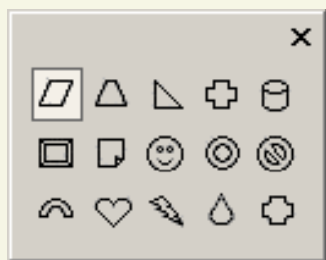


图4.4.4 基本形状面板

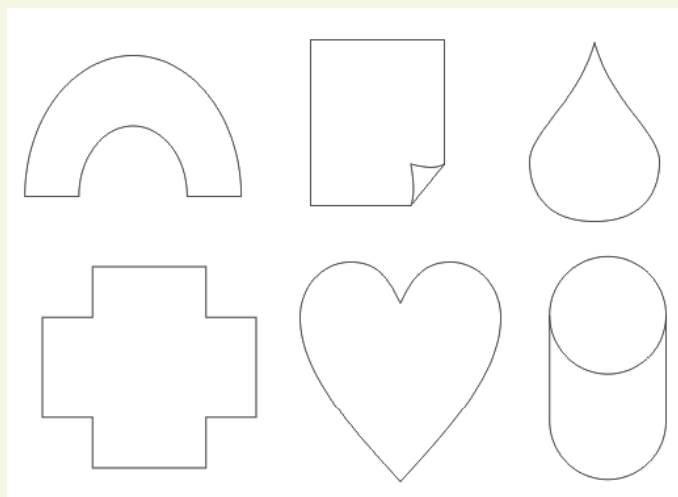




图4.4.5 绘制基本形状图形

二、箭头形状工具

单击工具箱中的“箭头形状工具”按钮，可显示出该工具属性栏，如图4.4.6所示。

在属性栏中单击“完美形状”按钮，可打开预设的箭头形状版，如图4.4.7所示。

从版中选择需要的箭头形状，将光标移至绘图区中，按住鼠标左键拖动，即可绘制出所选的箭头形状图形，如图4.4.8所示。

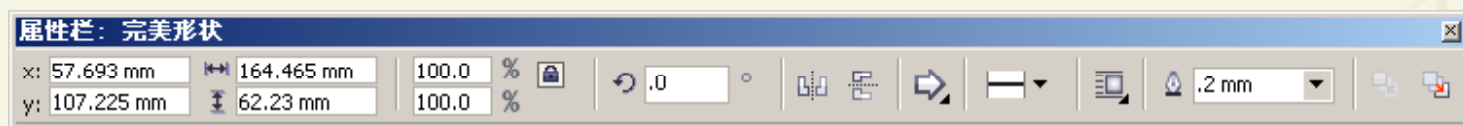


图4.4.6 “箭头形状工具”属性栏



图4.4.7 箭头形状面板

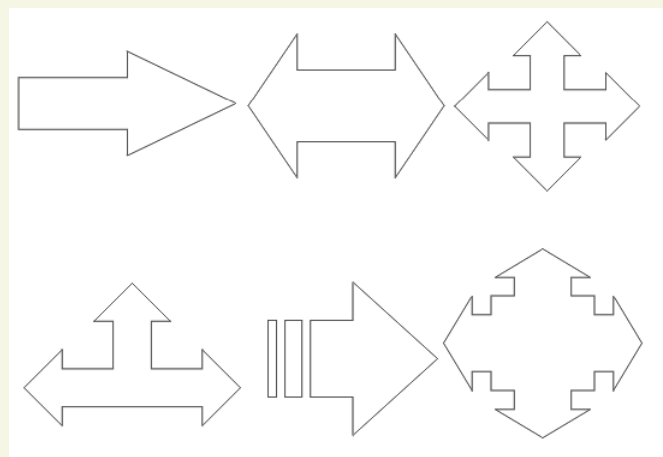




图4.4.8 绘制箭头形状图形

三、流程图形状工具

单击工具箱中的“流程图形状工具”按钮，其属性栏如图4.4.9所示。

在属性栏中单击“完美形状”按钮，可打开预设的流程图形状模板，如图4.4.10所示。

从中选择需要的流程图形状，在绘图区中按住鼠标左键拖动，绘制出所需的流程图形状图形，如图4.4.11所示。

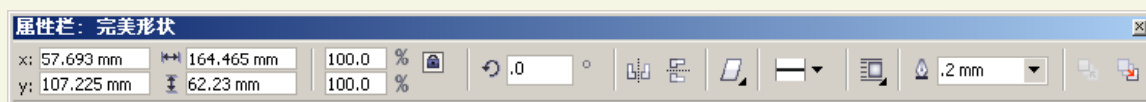


图4.4.9 “流程图形状工具”属性栏



图4.4.10 流程图形状面板

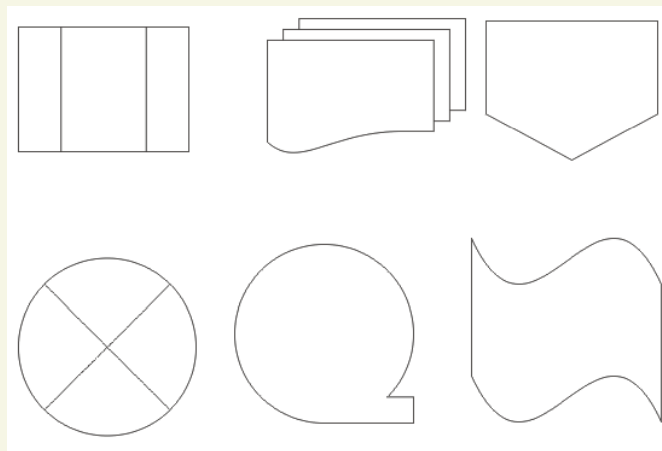




图4.4.11 绘制流程图形状图形

四、标题形状工具

单击工具箱中的“标题形状工具”按钮，可显示出该工具的属性栏，如图4.4.12所示。

在属性栏中单击“完美形状”按钮，可打开预设的标题形状，如图4.4.13所示。

从中选择需要的标题形状，将光标移至绘图区中，按住鼠标左键，即可绘制出所选的标题形状图形，如图4.4.14所示。

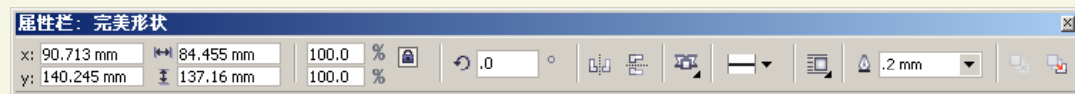


图4.4.12 “标题形状工具”属性栏

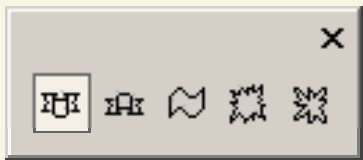


图4.4.13 标题形状面板

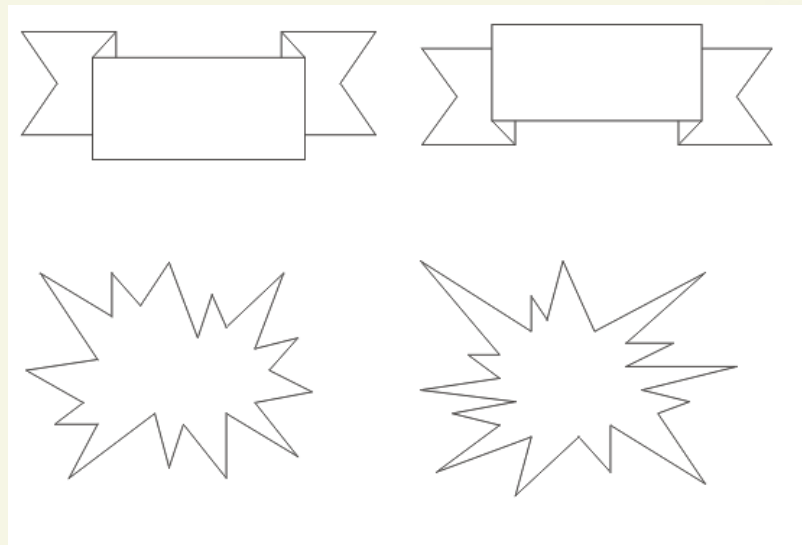




图4.4.14 绘制箭头形状图形

五、标注形状工具

单击工具箱中的“标注形状工具”按钮，可显示出其属性栏，如图4.4.15所示。

在属性栏中单击“完美形状”按钮，可打开预设的标注形状面板，如图4.4.16所示。

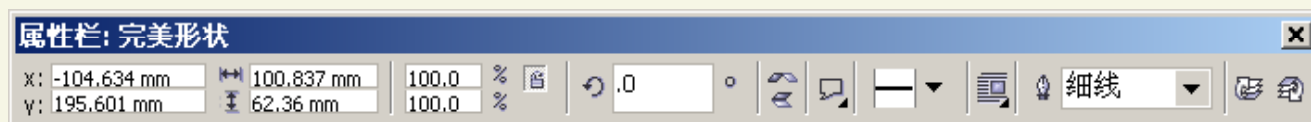


图4.4.15 “标注形状工具”属性栏

人中选择需要的标注形状，将光标移至绘图区中，按住鼠标左
力，即可绘制出所选的标注形状图形，如图4.4.17所示。

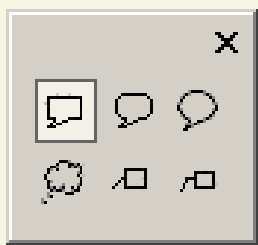


图4.4.16 标注形状面板

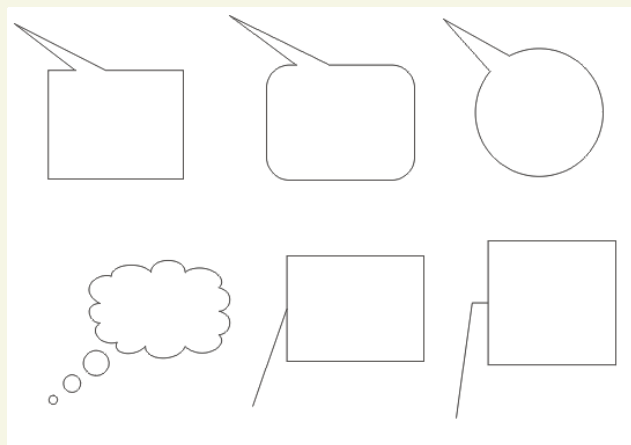
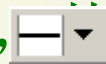


图4.4.17 绘制标注形状图形

使用各种形状工具绘制图形，如果对所绘制的外观不满意，在其属性栏中单击轮廓样式选择器下拉列表框  弹出下拉列表中选择轮廓线的样式，如图4.4.18所示。

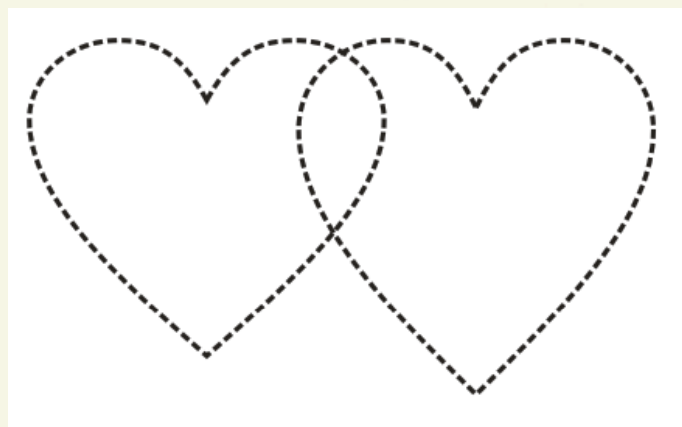




图4.4.18 改变轮廓线样式

第五节 上机练习

本例将制作“家园小居”效果，在制作过程中将用到
形工具、贝塞尔工具、基本形状工具以及多边形工具等。
作步骤如下：

- （1）选择“文件”→“新建”命令，新建一个文件。
- （2）单击工具箱中的“多边形工具”按钮，设置其
数为“3”，在图中绘制三角形，使其效果如图4.5.1所示。

(3) 单击工具箱中的“矩形工具”按钮，在图中绘制矩形，效果如图4.5.2所示。

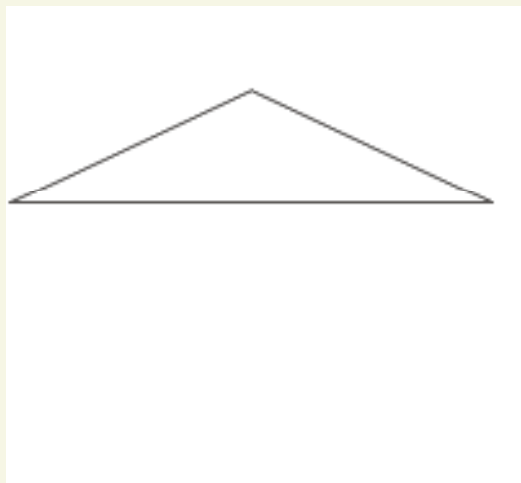


图4.5.1 绘制三角形

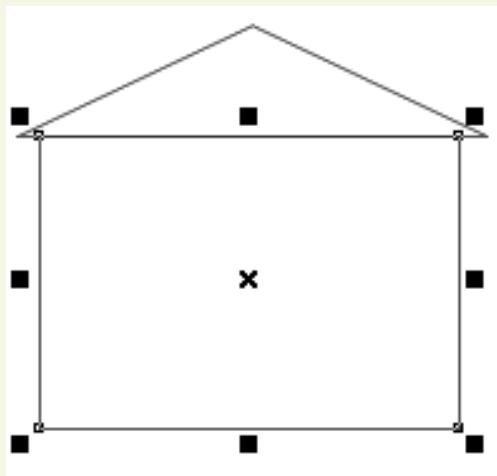




图4.5.2 绘制矩形

(4) 单击工具箱中的“贝塞尔工具”按钮，绘制一个多边形为烟囱，效果如图4.5.3所示。

(5) 单击工具箱中的“图纸工具”按钮，为房子添加窗户效果如图4.5.4所示。

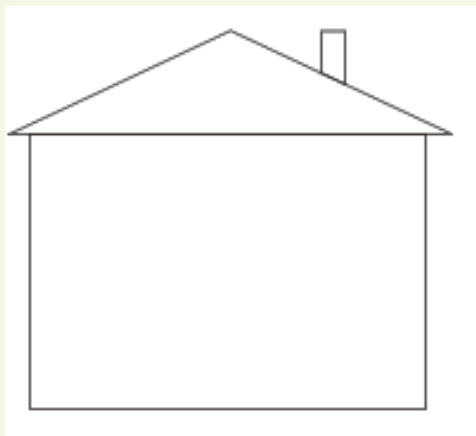


图4.5.3 绘制烟囱

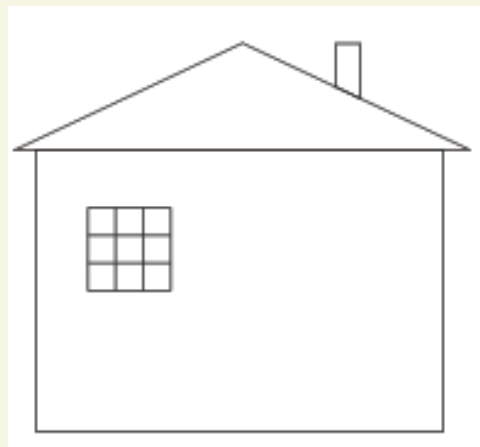




图4.5.4 绘制窗户

(6) 单击工具箱中的“矩形工具”按钮，在图中绘制矩形为门，效果如图4.5.5所示。

(7) 单击工具箱中的“椭圆形工具”按钮，绘制门把手，如图4.5.6所示。

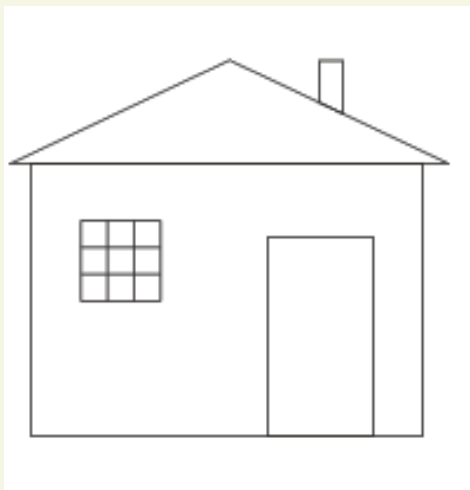


图4.5.5 绘制门

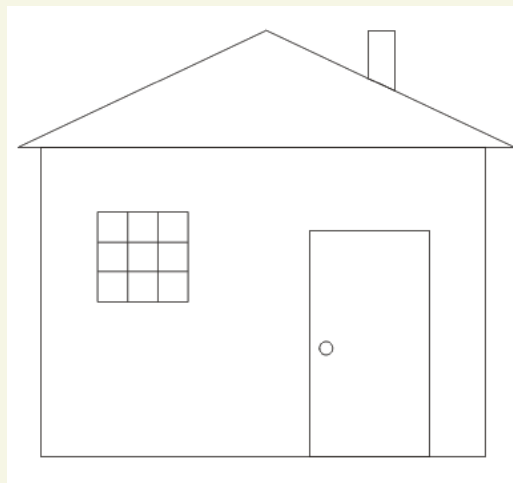




图4.5.6 绘制门把手

（8）房子部分基本完成，用矩形工具绘制一个细长的矩形为旗杆，效果如图4.5.7所示。

（9）单击工具箱中的“标题形状工具”按钮，在其属性栏中选中，在图中绘制旗帜，效果如图4.5.8所示。

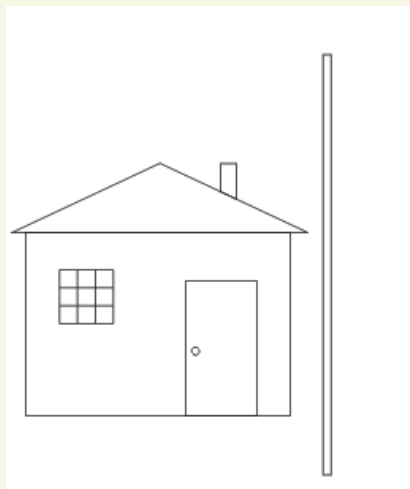


图4.5.7 绘制旗杆

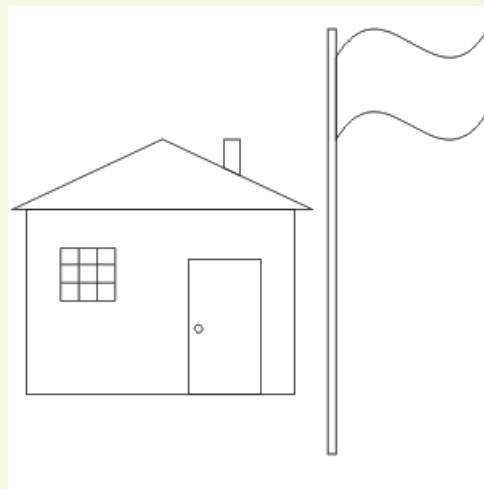




图4.5.8 绘制旗帜

(10) 单击工具箱中的“星形工具”按钮，设置其角数为5，绘制五个五角星，调整其位置和大小，效果如图4.5.9所示。

(11) 单击工具箱中的“椭圆形工具”按钮，绘制旗帜围栏，效果如图4.5.10所示。

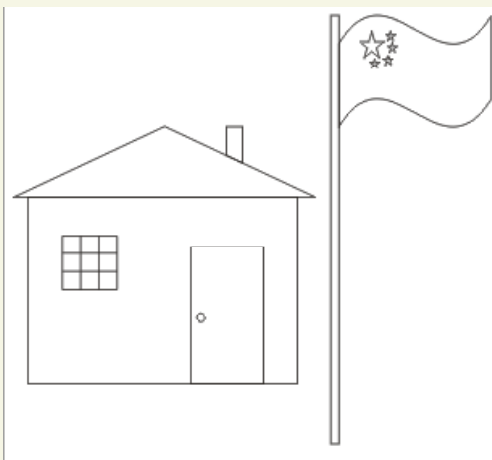


图4.5.9 绘制五角星

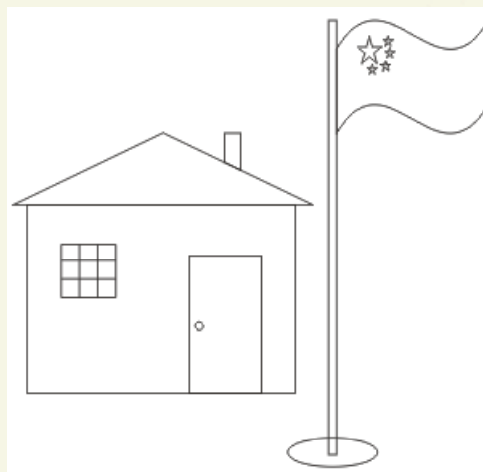


图4.5.10 绘制围栏

（12）单击工具箱中的“贝塞尔工具”按钮，在图中绘制几轮廓，效果如图4.5.11所示。

（13）绘制短线，按“F12”键弹出“轮廓笔”对话框，设置其属性如图4.5.12所示，作为眼睛。

（14）将眼睛和身体部分选中按“Ctrl+G”组合键将其群组，效果如图4.5.13所示。



图4.5.11 绘制鸟儿



图4.5.12 “轮廓笔”对话框

(15) 复制一只鸟儿，调整其大小和位置，最终效果如4.5.14所示。

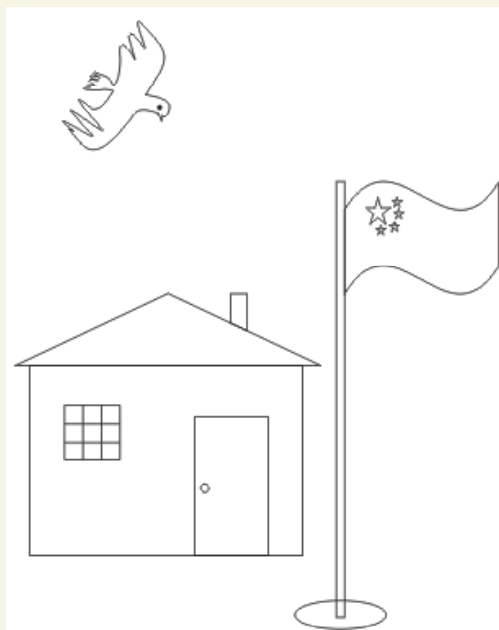


图4.5.13 整体构图

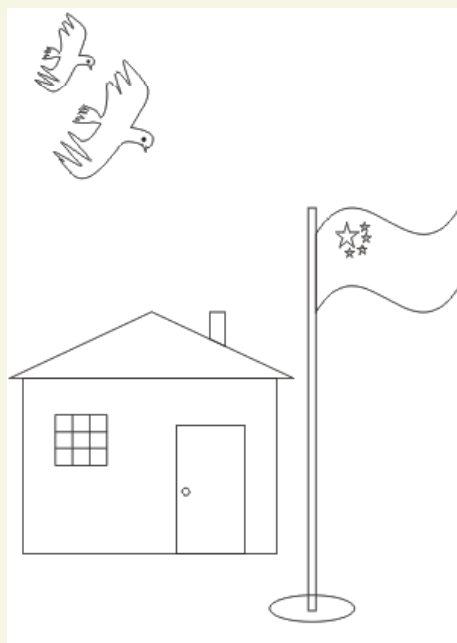


图4.5.14 最终效果图

本章小结

本章主要介绍了绘制和编辑图形的方法，通过本章的学习，读者应该学会使用矩形工具、椭圆形工具、多边形工具以及基本形状工具来绘制一些基本图形。

习 题 四

一、填空题

1. 使用椭圆形工具组中的椭圆形工具和3点椭圆形工具可以绘制出椭圆、正圆、饼形和_____等形状。
2. 矩形工具包括_____, 可以绘制各种各样的形状。

二、选择题

1. 按住（ ）键的同时使用椭圆形工具在绘图区中拖动鼠标，可绘制正圆图形。

A. Shift

B. Ctrl

C. Ctrl+Alt

D. Alt

2. 使用工具箱中的矩形工具、椭圆形工具以及多边形工具等绘制的图形，都可以直接使用（ ）调整其形状。

A. 挑选工具

B. 形状工具

C. 矩形工具

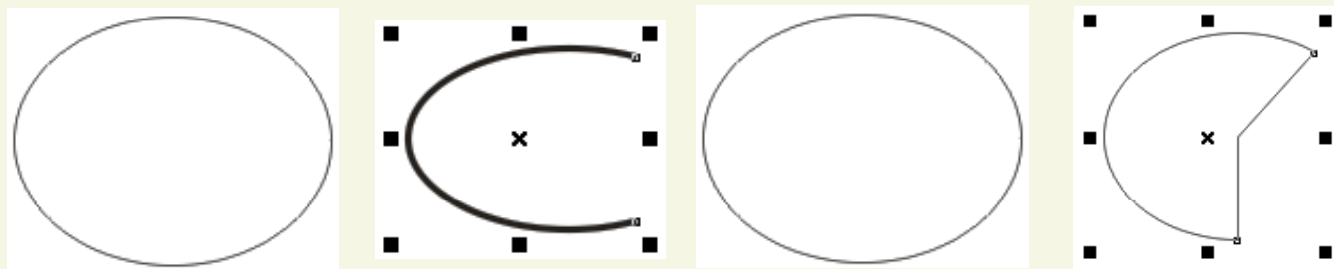
D. 贝塞尔工具

三、简答题

简述怎样可以更改图形轮廓线的宽度和颜色。

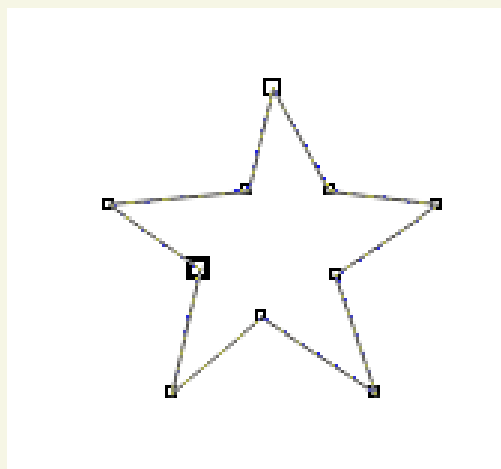
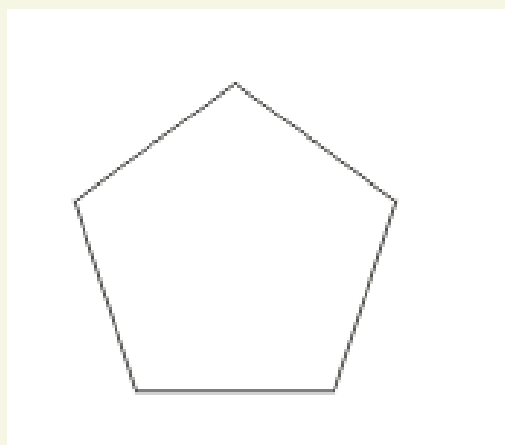
四、上机操作题

1. 使用椭圆形工具绘制弧形和饼形，效果如题图4.1所示。



题图4.1 椭圆转换为弧形和饼形

2. 新建一个图形文件，使用多边形工具在绘图区中绘多边形图形，再练习使用形状工具将其转换为曲线，并调整其形状，如题图4.2所示。



题图4.2 调整图形的形状

第五章 文本工具

- 第一节 输入文本
- 第二节 编辑文本
- 第三节 文本的特殊编辑
- 第四节 上机练习
- 本章小结
- 习题五

第一节 输入文本

在CorelDRAW X4中，输入的文本可分为美术字文本和段落文本两大类。美术字文本是指单个文字对象，而段落文本是定义在文本框内的文本，它们之间可以互相转换。可通过CorelDRAW X4对其编辑和排版。

一、美术字文本

输入美术字文本的方法如下：

- （1）在工具箱中选择文本工具或按快捷键“F8”。

（2）在绘图页中的适当位置单击鼠标，将会出现闪动光标，通过键盘直接输入美术字文本，如图5.1.1所示。

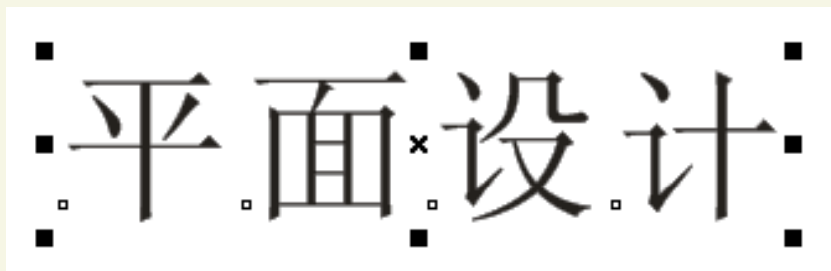



图5.1.1 输入文本

(3) 单击工具箱中的“挑选工具”按钮，选中该文本，在字体大小列表和字体列表中设置文本的字号和字体，如图5.1.2所示。

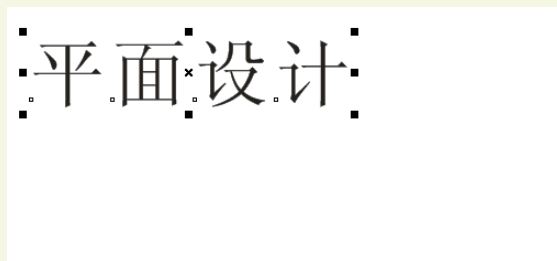
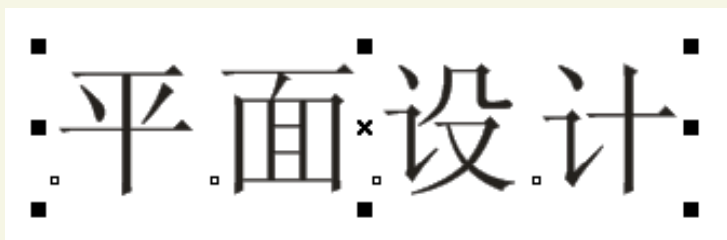


图5.1.2 设置字号和字体




（4）单击工具箱中的“形状”按钮，文字周围将出美工文字的控制点，拖动字距控制点和行高控制点可调整文本的字距和行距，如图5.1.3所示。



图5.1.3 调整文本的字距和行距




(5) 单击工具箱中的“形状”按钮，选中需要改变颜色的文字的控制点，单击调色板中的色块即可，如图5.1.4所示。



图5.1.4 更改文本的颜色

（6）单击工具箱中的“形状”按钮，选中所需要移动的文字的控制点，拖动鼠标即可移动该文字，如图5.1.5所示。



（7）单击工具箱中的“形状”按钮，选中所需要旋转的文字的控制点，在其属性栏中的旋转角度微调框中输入值即可实现旋转操作，如图5.1.6所示。

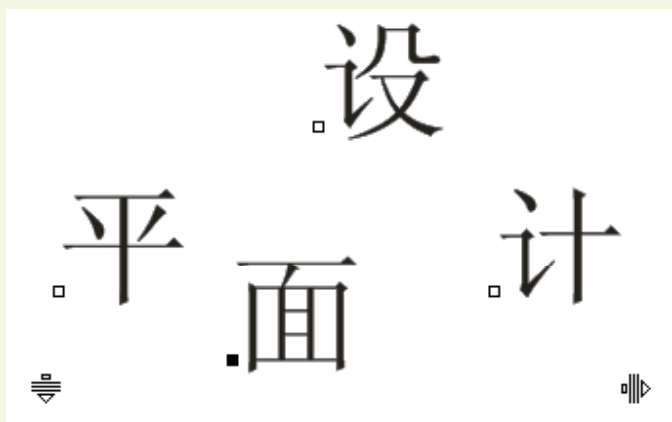


图5.1.5 移动文本

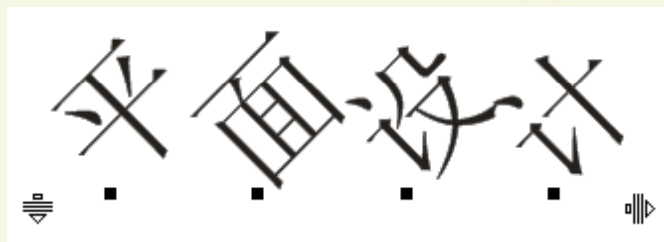


图5.1.6 旋转文本

（8）选中需要转换为段落文本的美术字文本，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“转换到段落文本”命令即可，如图5.1.7所示。

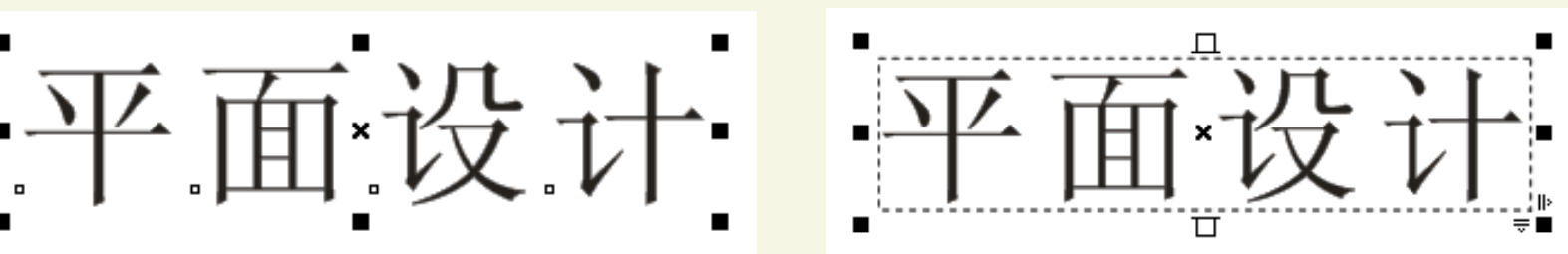



图5.1.7 将美术字文本转换为段落文本

二、段落文本

输入段落文本的方法如下：

- （1）单击工具箱中的“文本工具”按钮。
- （2）在需要输入文字的位置，拖曳出一个矩形框，鼠标即可在该框中输入文字，如图5.1.8所示。
- （3）用鼠标拖动框架上方或下方的控制点可调整框架大小，如图5.1.9所示。



CoreIDRAW X4基础教程



图5.1.8 段落文本



图5.1.9 调整框架大小

（4）若框架太小而无法显示全部的文本，可将该框架中无显示的文本放置在另一个框架中，单击框架下方的控制点，鼠标呈形状时，在其他合适的位置拖出一个矩形框，可将文显示不完全的部分显示在新框架中，如图5.1.10所示。

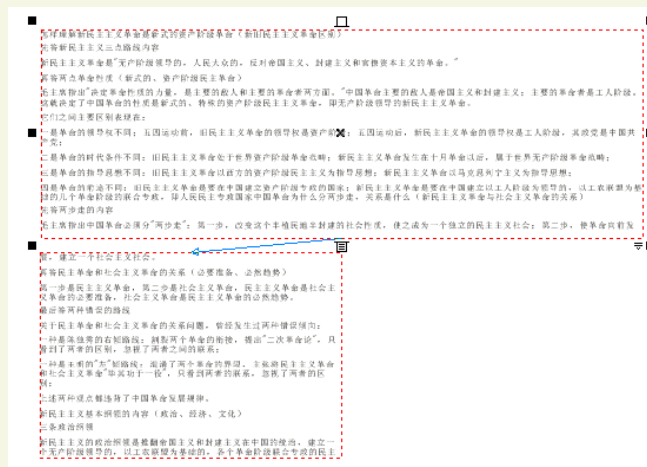


图 5.1.10 将框架中的文本移动到另一个框架中

（5）选中所要转换的段落文本，单击鼠标右键，选择“转换到美术字”命令即可，如图5.1.11所示。

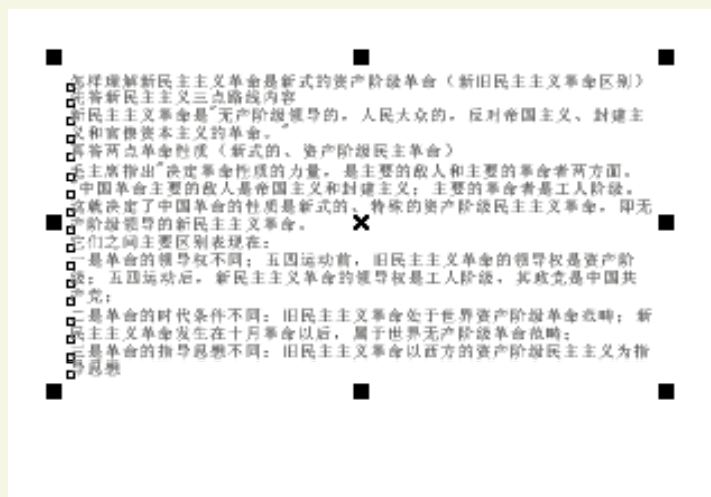
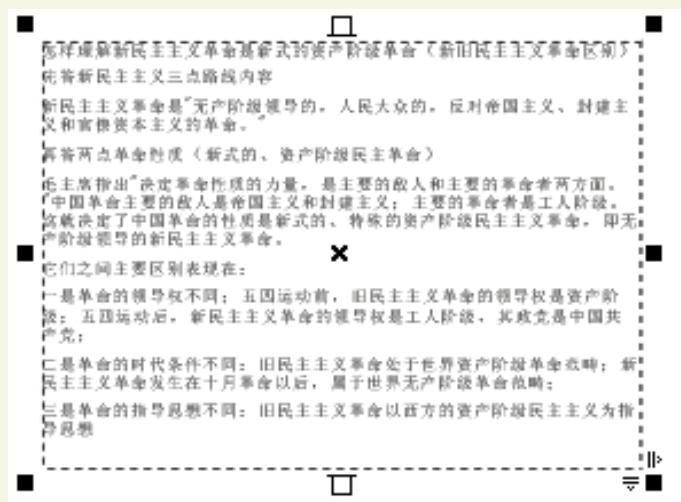


图5.1.11 段落文本转换为美术字文本

第二节 编辑文本

选择菜单栏中的“文本”→“编辑文本”命令，在弹出的“编辑文本”对话框中可实现对文本的编辑，如图5.2.1所示。

一、格式化文本

选择菜单栏中的“文本”→“字符格式化”命令，打开“字符格式化”泊坞窗，在其中显示着设置字符的相关选项数，如图5.2.2所示。

CorelDRAW X4基础教程

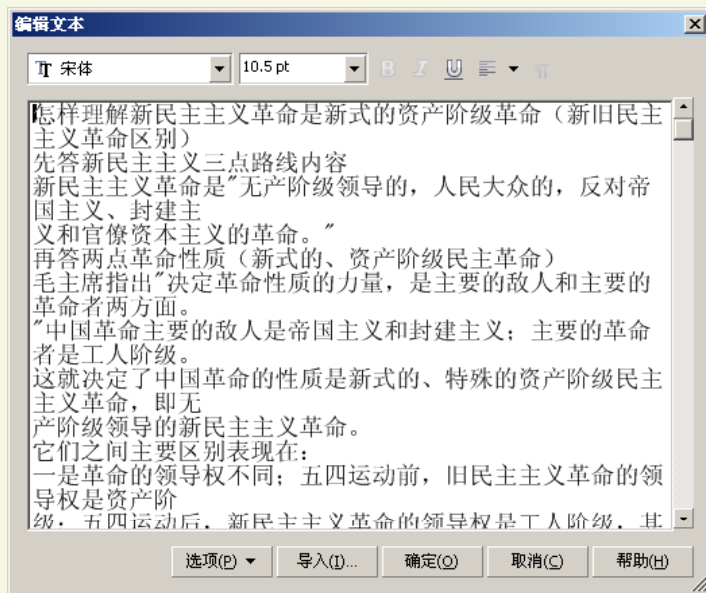


图5.2.1 “编辑文本”对话框

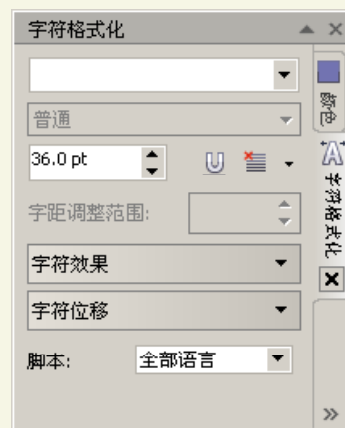


图5.2.2 “字符格式化”泊坞窗

二、对齐文本

单击工具箱中的“水平对齐”按钮，可在其下拉列表中选择对齐方式来实现文本的对齐效果，如图5.2.3所示。

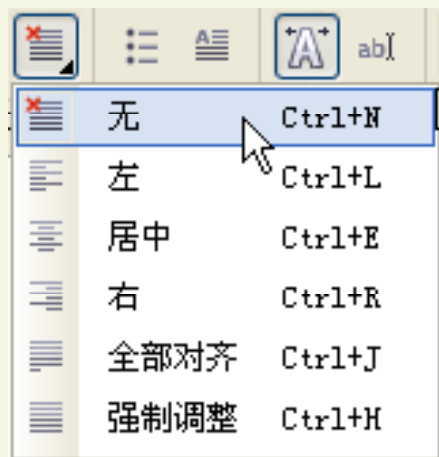




图5.2.3 水平对齐下拉列表

单击“无”按钮，文本不产生任何对齐效果。

单击“左”按钮，将使文本向左对齐。

单击“居中”按钮，将使文本居中对齐。

单击“右”按钮，将使文本向右对齐。

单击“全部对齐”按钮，将使文本向两端对齐。



单击“强制调整”按钮，将强制使文本全部对齐。

第三节 文本的特殊编辑

在CorelDRAW X4中可对文本进行一些特殊编辑，如文本适配路径、填入框架和环绕图形等。

一、文本适配路径

文本适配路径的方法如下：

（1）单击工具箱中的“文本工具”按钮，在视图窗中输入文本并使用绘制线条工具绘制曲线，如图5.3.1所示。单击工具箱中的“挑选工具”按钮，将所绘制的曲线和输入

(2) 选择“文本”→“使文本适合路径”命令即可使文本适配路径，如图5.3.2所示。

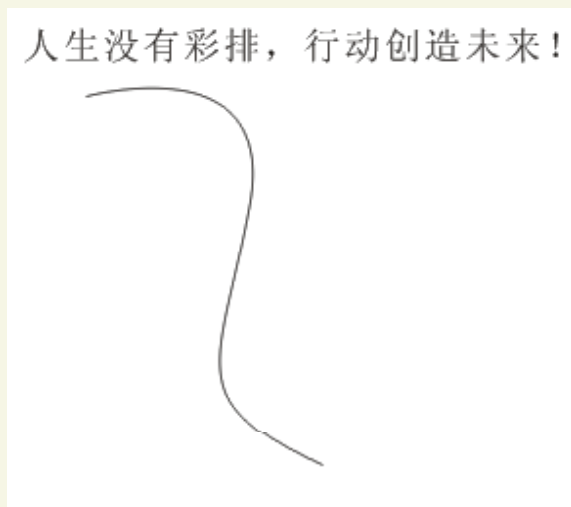


图5.3.1 输入文本并绘制曲线



图5.3.2 文本适配路径

（3）当文本适配路径后，其属性栏如图5.3.3所示。


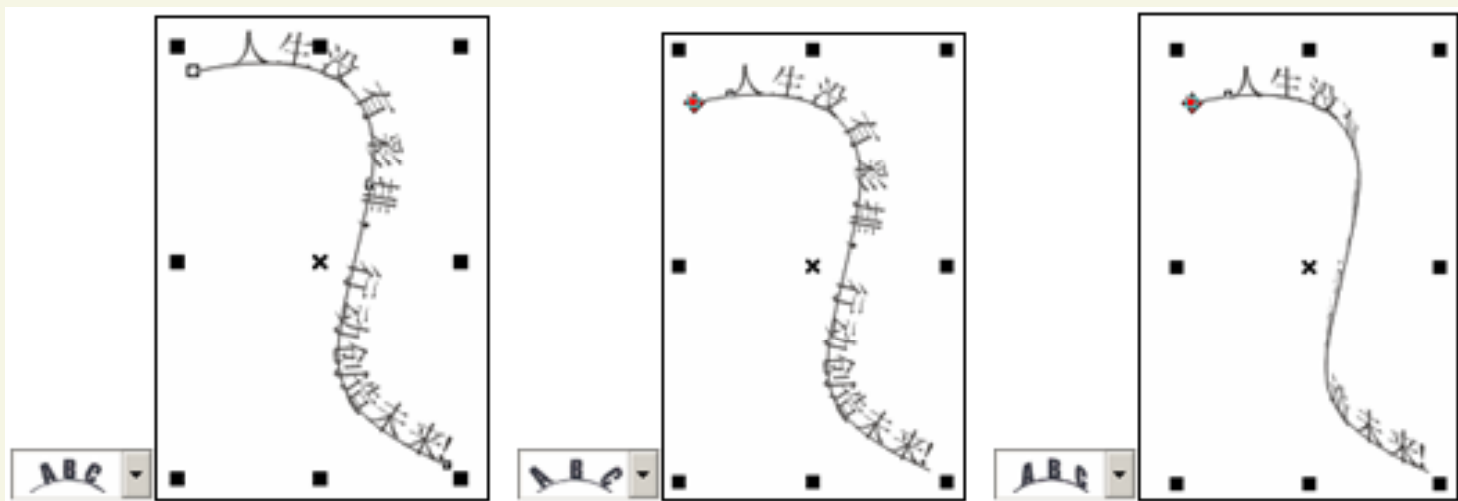
（4）在其属性栏中的  下拉列表中可选择文本放在路径上的方向，如图5.3.4所示。



图5.3.3 “文本适配路径”属性栏

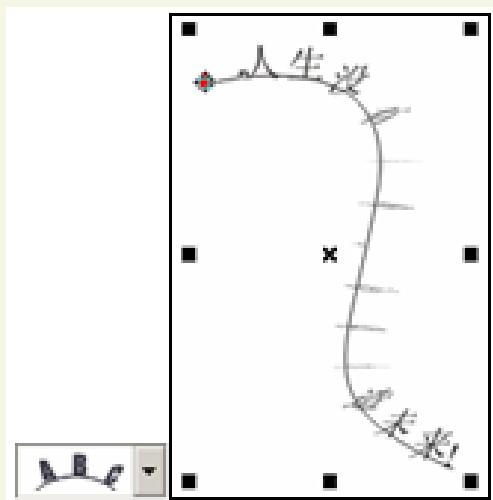


模式1

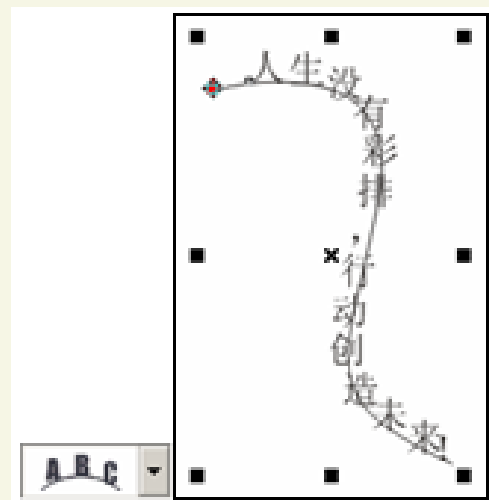
模式2

模式3

图5.3.4 更改文本的五种方向





模式4



模式5

图5.3.4 更改文本的五种方向（续）

(5) 在属性栏的“镜像文本”区域中单击“水平镜像”按钮，可以从左向右翻转文本字符；单击“垂直镜像”按钮，可从上向下翻转文本字符，其效果如图5.3.5所示。

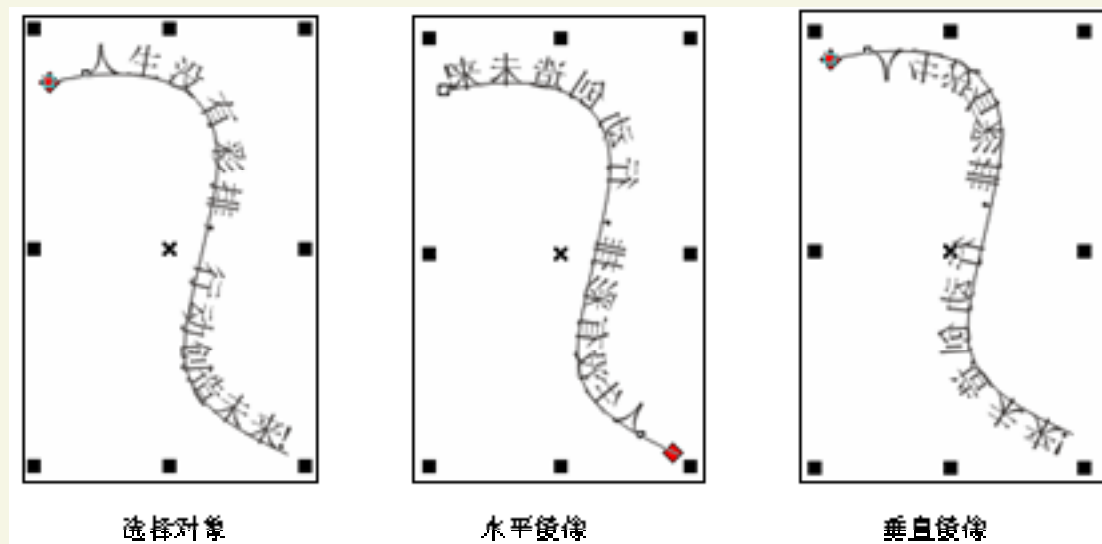




图5.3.5 镜像适合路径的文本

（6）在属性栏中的  .0 mm 和  .0 mm 微调框中输入数值，调整文本和路径在垂直方向和水平方向上的距离。

（7）CorelDRAW X4将适合路径的文本视为一个对象，如果不需要使文本成为路径的一部分，也可以将文本与路径分离，且分离后的文本将保持它所适合于路径时的形状。使用挑选工具选择路径和适合的文本，选择菜单栏中的“排列”→“拆分在一路径上的文本于图层1”命令，即可拆分文本与路径，如图5.3.6所示。

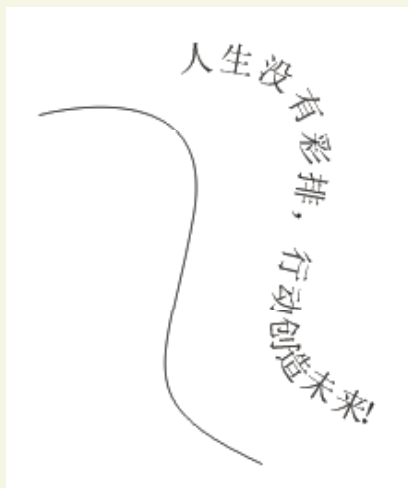
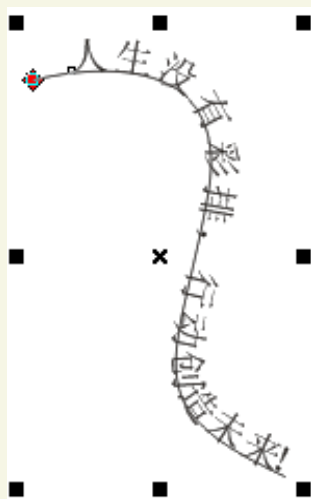




图5.3.6 将文本与路径分离

二、文本填入框架

文本填入框架的方法如下：

- （1）在视图窗口中创建图形对象，如图5.3.7所示。
- （2）单击工具箱中的“文本工具”按钮，将鼠标移动到对象内边缘，当光标形状时，单击鼠标可在图形对象内产生一个虚线文本框，并有闪烁的光标，如图5.3.8所示。
- （3）在该虚线文本框中输入需要的文字，如图5.3.9所示。

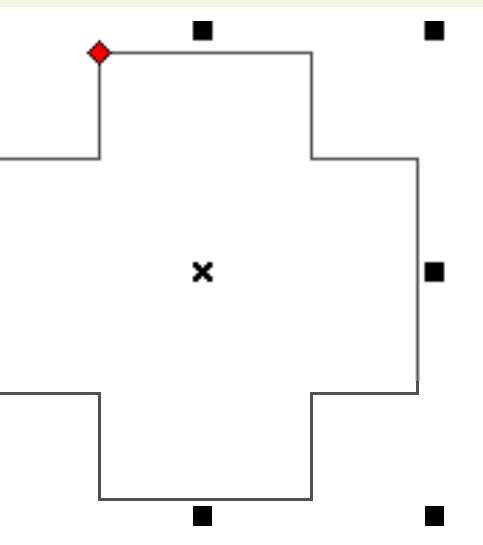


图5.3.7 创建图形

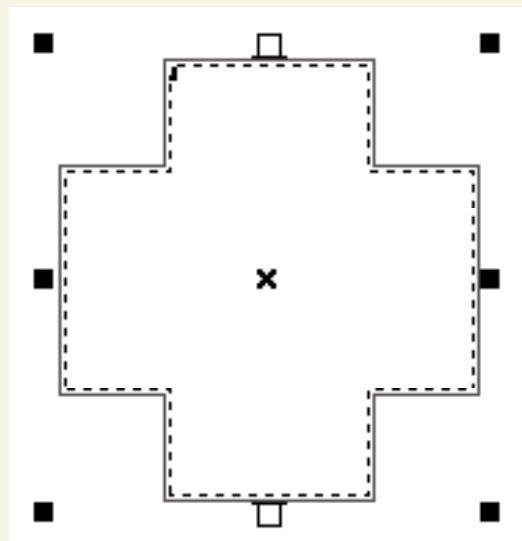


图5.3.8 虚线文本框效果



图5.3.9 文本填入框架

（4）选择“排列”→“拆分路径内的段落文本于图层1”
命令，可将图形对象和文本分隔，如图5.3.10所示。

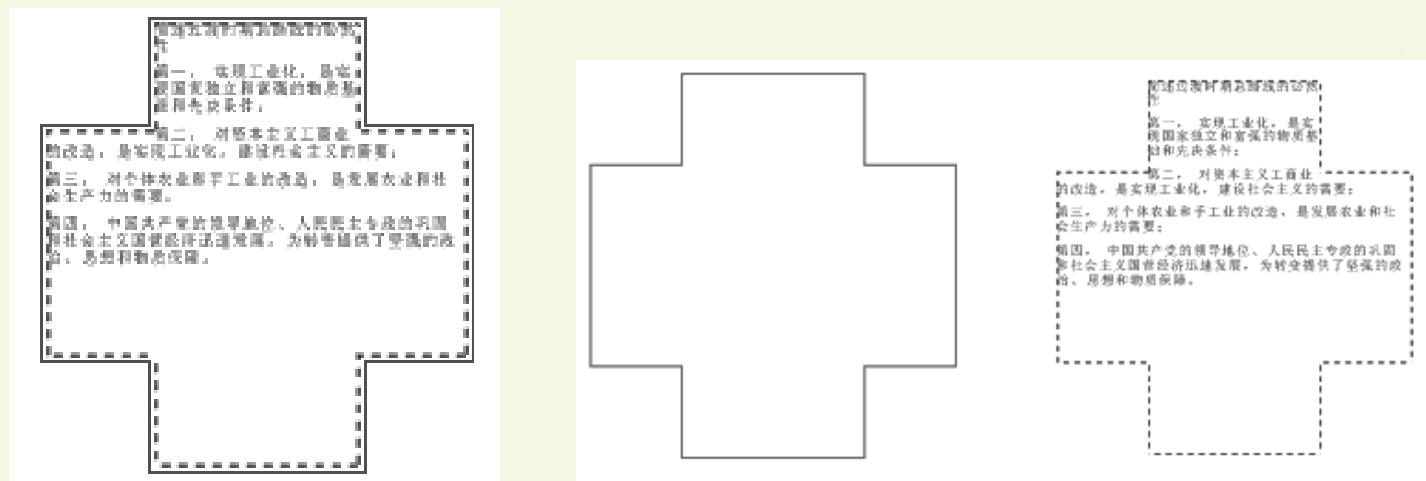



图5.3.10 将图形对象和文本分隔

三、段落文本环绕图形

段落文本绕图是常用的一种文本编排方式，其操作方法如下：

(1) 在工具箱中选择文本工具 ，然后在绘图页中创建段落

(2) 选择“文件”→“打开”命令打开矢量图，或选择“文
→“导入”命令导入位图。

(3) 选择挑选工具  选中图形，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“段落文本换行”命令，这样段落文本绕图的效果就
了，如图5.3.11所示。

(4) 选择“窗口”→“泊坞窗”→“属性”命令，打开如图2所示的“对象属性”泊坞窗。单击该泊坞窗中的“常规”，在其中的“段落文本”下拉列表

落文本环境



图5 3 11 段落文本线图

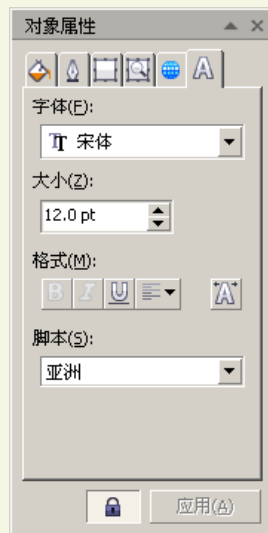



图5 3 12 “对象属性”泊坞窗

四、美术文字转换为曲线

使用文本工具，在页面中输入文本。我们可以对文本使用特殊属性，也可以随时改变文本的字号、字体类型等，但有时候我们要对文本进行一些其他的操作，文本有一些固有属性为我们进行某些操作带来不便，这时我们就需要将文本转换为曲线，对文本进行更多的操作。

在CorelDRAW中，可以轻松地对文本进行编辑。下面介绍将文本转换为曲线的具体操作：

（1）单击工具箱中的“文本工具”按钮，在页面中输入文字，如图5.3.13所示。

（2）使输入的文字处于选中状态，选择菜单栏中的“排列”→“转换为曲线”命令，将文本转换为曲线，这时文字状态如图5.3.14所示。将文本转换为曲线还可以使用快捷键“Ctrl+Q”。



图5.3.13 输入文字

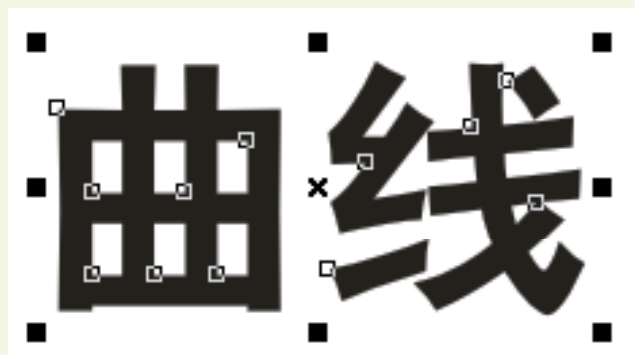



图5.3.14 将文本转换为曲线

（3）选择菜单栏中的“排列”→“拆分曲线于图层1”命令，曲线拆分，如图5.3.15所示。

（4）单击工具箱中的“挑选工具”按钮，就可以将拆分后的曲线文字移动位置，也可以将需要组合的部首组合在一起，如图5.3.16所示。

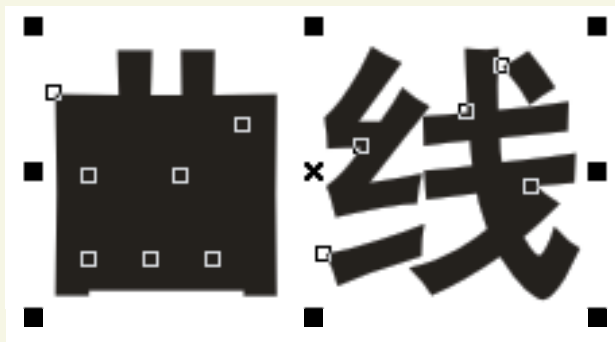


图5.3.15 拆分曲线

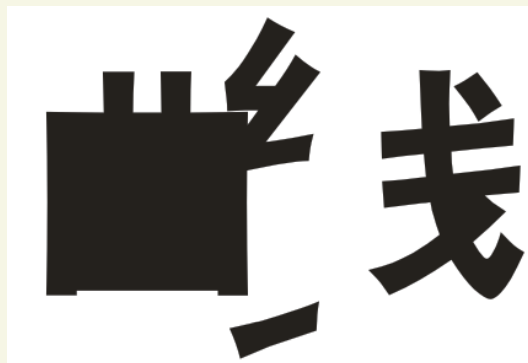




图5.3.16 移动拆分后的曲线文字

第四节 上机练习

(1) 选择“文件”→“新建”命令，新建一个文件，置纸张大小为A4，摆放方式为横放。

(2) 选择工具箱中的椭圆形工具，绘制一个椭圆对象，用淡黄色填充，得到如图5.4.1所示的效果。

(3) 选择工具箱中的矩形工具，绘制两个矩形，调整两个矩形对象的相对位置，分别将它们填充为橘色与红色，得到如图5.4.2所示的效果。

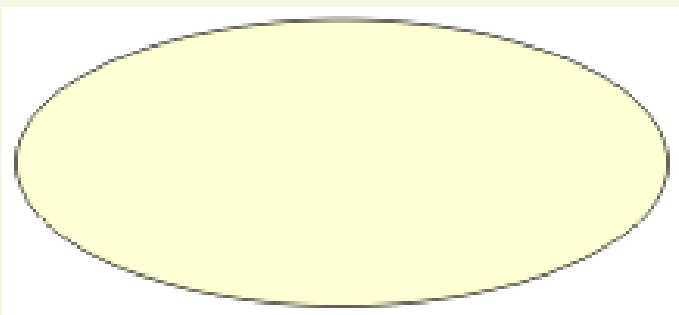


图5.4.1 绘制椭圆对象并填充

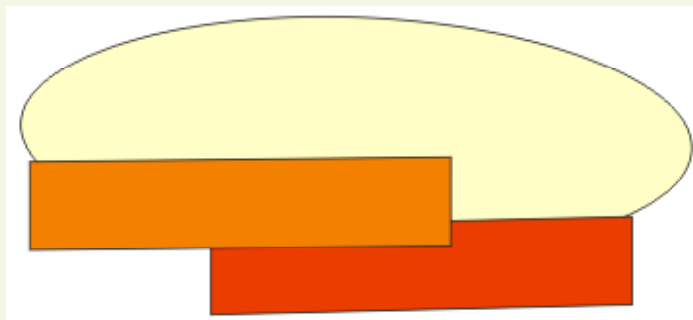






图5.4.2 绘制矩形对象并填充

（4）选择工具箱中的文本工具，在页面中输入文字“Computer”，在属性栏中的字体下拉列表中选择，设置字号为72，将文字对象放置在一个矩形对象的中央，得到图5.4.3所示的效果。

（5）再次选择工具箱中的文本工具，在页面中输入“ACT!ve”文字对象。需要注意的是，中间加入了一个叹号。

(6) 选中文字对象，在属性栏中为它指定适当的字体和号，用白色填充对象，将文字对象放置在另一个矩形对象中，调整文字对象与矩形对象的相对位置，得到如图5.4.4所示的结果。选中页面中的所有对象，单击属性栏中的群组按钮 ，将它们群组在一起。

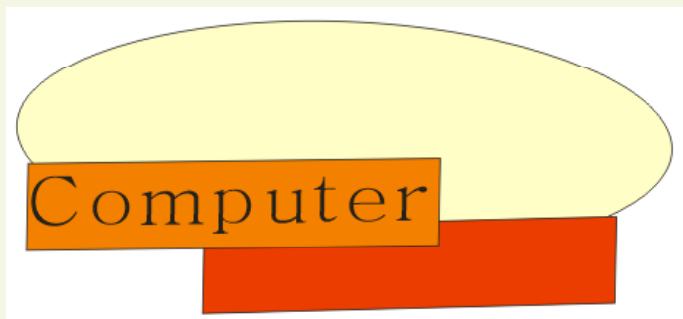


图5.4.3 添加文字对象

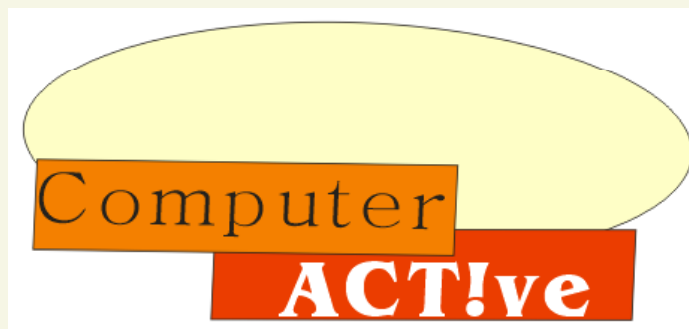



图5.4.4 添加另一组文字对象

（7）选中群组的对象，选择工具箱中的无轮廓工具，
去对象的轮廓线。



（8）选择文本工具，在页面中输入“BUY”和“IT！”
个文字对象，在属性栏中为它们指定适当的字体和字号，将
们放置在适当的位置，得到如图5.4.5所示的效果。



图5.4.5 添加两组新的文字对象

（9）选中新添加的两组文字对象，选择工具箱中的轮廓笔工具 ，弹出如图5.4.6所示的“轮廓笔”对话框。


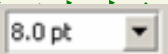
（10）在对话框中单击“颜色”选项中  按钮，从弹出的调色板中选择白色作为文字对象的轮廓线颜色；在“宽度”选项的下拉列表框中  选项，其他参数为默认值，单击“确定”按钮，将所做的设置应用于选中的文字对象，得到如图5.4.7所示的效果。




图5.4.6 “轮廓笔”对话框



图5.4.7 应用轮廓线属性后的文字对象

（11）选中设置了轮廓线属性的两组文字对象和作为背景组合对象，双击它们，在对象周围显示出控制柄，拖动控制柄将选中的对象倾斜，调整倾斜后的对象在页面中的位置。

（12）选中“**BUY**”和“**IT!**”两个文字对象，选择“排列”→“群组”命令，将它们组合在一起。选择工具箱中的交互式阴影工具，它的属性栏如图5.4.8所示。

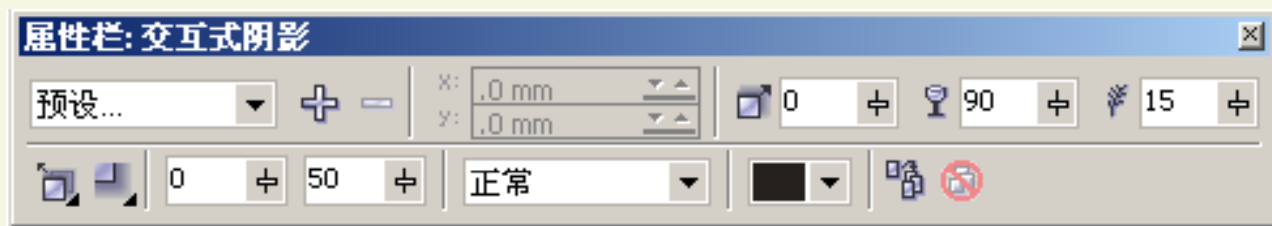








图5.4.8 “交互式阴影工具”属性栏

（13）在页面中单击组合在一起的文字对象，拖动鼠标，
基本的阴影效果，在属性栏中调整阴影的不透明度  90  。

（14）单击属性栏中“羽化方向”按钮  ，弹出如图5.4.9
的面板。在面板中选择“向外”选项，设置阴影羽化效果
置类型。单击属性栏中的“羽化边缘”按钮  ，弹出如图
10所示的面板，从中选择“反白方形”选项，调整属性栏
羽化  15  输入框中的数值，设置羽化程度。

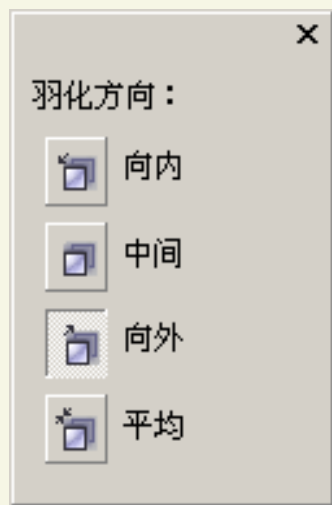


图5.4.9 指定阴影的羽化效果类型

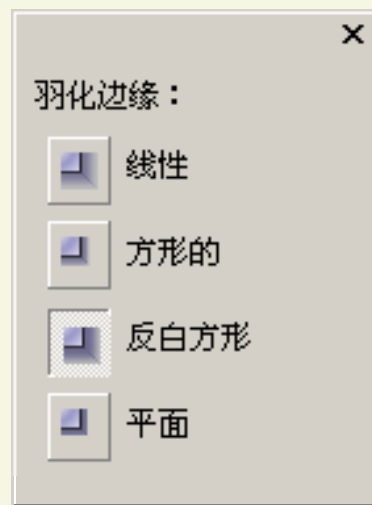


图5.4.10 指定羽化效果的边缘类型

（15）经过以上的设置，得到如图5.4.11所示的阴影效果。

（16）双击工具箱中的矩形工具，绘制出与页面等大的矩形，将其填充为酒绿色，得到如图5.4.12所示的最终效果。



图5.4.11 为文字对象应用阴影效果



图5.4.12 最终效果图

本章小结

本章主要介绍了文本的使用方法，通过本章的学习，
者应该掌握创建和编辑美术文字、段落文字的方法，为以
的学习和创作打好基础。

习 题 五

一、填空题

1. CorelDRAW具有强大的文本处理功能，允许对文本用特殊的文字效果和复杂的文本处理，可以创建_____和_____。
2. 段落文本不同于美术文本，当使用段落文本时，可通过段落的_____来改变不同的效果。

二、选择题

1. 使用（ ）工具只能调整段落文本的字、行间距。

- A. 文本
- B. 挑选
- C. 手绘
- D. 形状

2. 将美术文字转换为曲线后，可使用（ ）对其进行编辑。

- A. 形状工具
- B. 文本工具
- C. 手绘工具
- D. 贝塞尔工具

三、上机操作题

在绘图区中制作如题图5.1所示的文字效果。



题图5.1 文字效果

第六章 对象的操作

- 第一节 选取对象
- 第二节 变换对象
- 第三节 拷贝对象
- 第四节 对齐与分布对象
- 第五节 对象的顺序


- 第六节 群组与结合对象
- 第七节 对象的修整
- 第八节 上机练习
- 本章小结
- 习题六

第一节 选取对象

选取功能是CorelDRAW X4中最常用的操作，要编辑处理对象，必须先选择对象。在CorelDRAW X4中对对象的选择方式有多种，可根据自己的需要灵活使用。

一、挑选工具

挑选工具是最常用的工具，通常用于在绘图区中选择所要编辑的对象。

单击工具箱中的“挑选工具”按钮，将鼠标移至绘图
中要选择的对象上单击，该对象周围即出现一些黑色的控
点，表示它已经被选中，如图6.1.1所示。

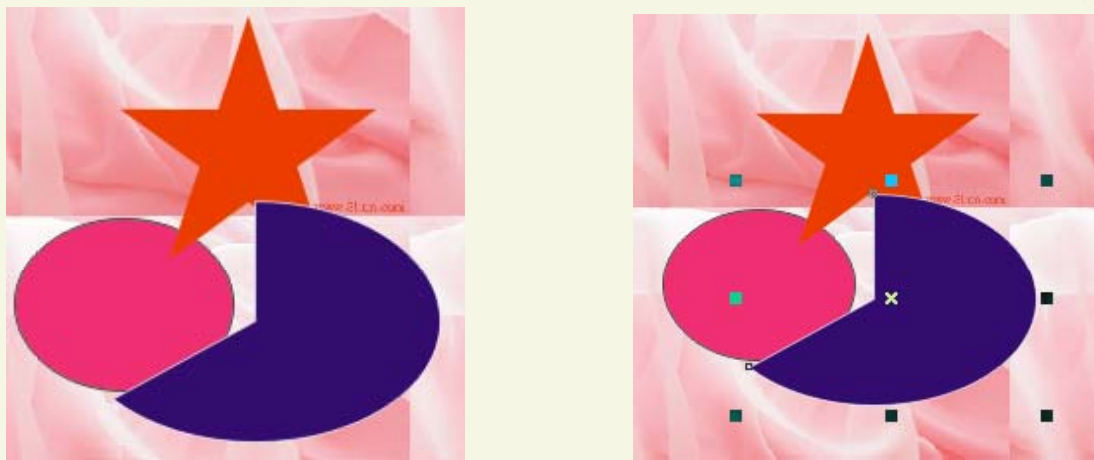


图6.1.1 使用挑选工具选择对象

在选择对象时，也可以在将要选择对象的左上角按住鼠标，并向右下方拖出一个虚线方框以完全包含该对象。当松开鼠标后，即可看到该对象已被选中，如图6.1.2所示。

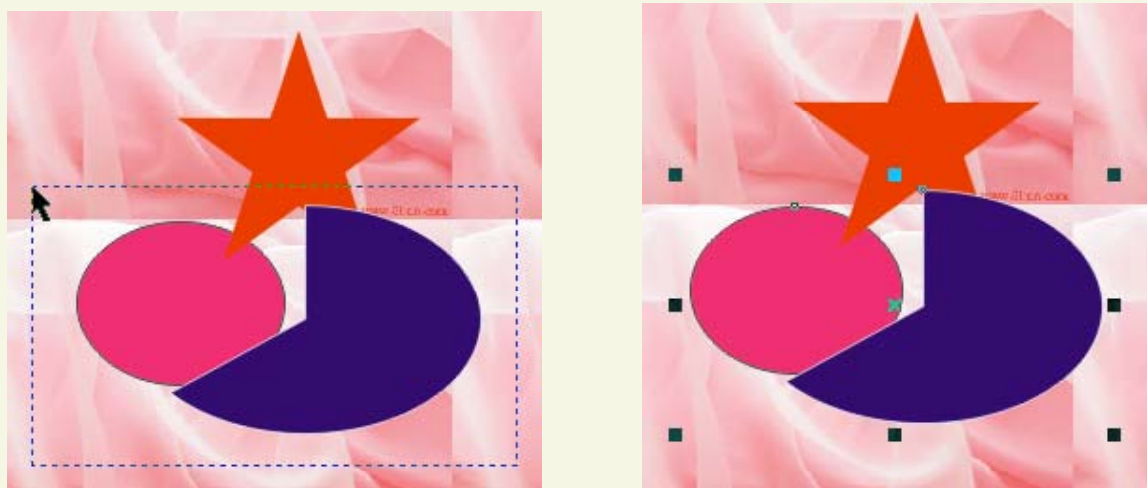


图6.1.2 框选对象

使用挑选工具选择对象时，如果按住“**Shift**”键，依次单击各对象，可以同时选择多个对象。

如果要从一群重叠的对象中选择某一对象时，只需按住“**Alt**”键，用鼠标逐次单击最上层的对象，即可依次选择下面层的对象，如图6.1.3所示。



图6.1.3 选择不同图层图形

如果要选择一个群组中的某个对象，只需按住“**Ctrl**”键同时用鼠标单击所要选择的对象即可，此时对象周围的控点将变为小圆点，如图6.1.4所示。

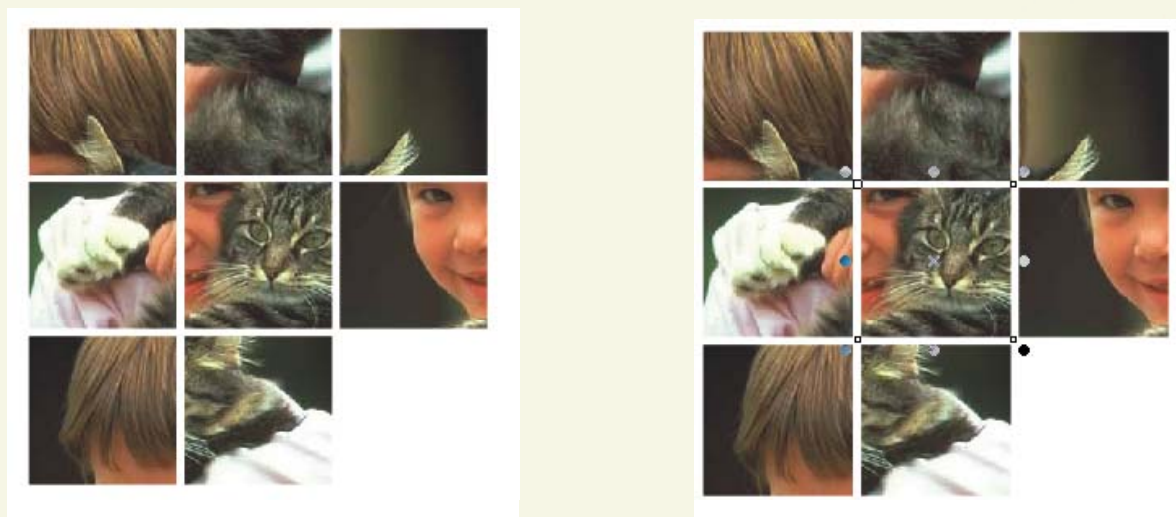


图6.1.4 选择群组中的某个对象

二、菜单中的命令

选择菜单栏中的“编辑”→“全选”命令，可弹出其子菜单，如图6.1.5所示。通过选择菜单中相应的命令，可以将档中的所有对象、文字、辅助线或节点全部选取。

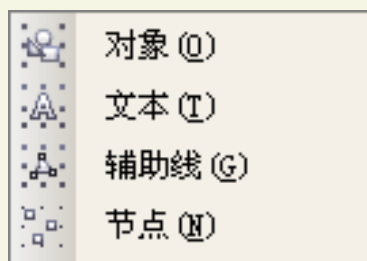


图6.1.5 全选子菜单

1. 选择所有对象

选择菜单栏中的“编辑”→“全选”→“对象”命令，可
整个绘图区中的所有对象（包括矢量图、位图以及文本）全
选取，如图6.1.6所示。



图6.1.6 选择全部对象

2. 选择文本

当文档中包含图形和文本时，选择菜单栏中的“编辑”→“全选”→“文本”命令，可以选择绘图区中的所有文本，如图6.1.7所示。



图6.1.7 选择所有文本

3. 选择辅助线

辅助线在没有选中的情况下为黑色，当选择菜单栏中的“编辑”→“全选”→“辅助线”命令后，所有的辅助线都将显示为红色，处于选中状态，如图6.1.8所示。



图6.1.8 选择全部辅助线

4. 选择节点

对于一些矢量图来说，一般都包含有许多节点，当选中该图形对象后，选择“编辑”→“全选”→“节点”命令，可将图形中的所有节点都显示出来，如图6.1.9所示。

三、取消选择

如果要取消选择某对象，只需使用鼠标在绘图区的空白区单击即可。

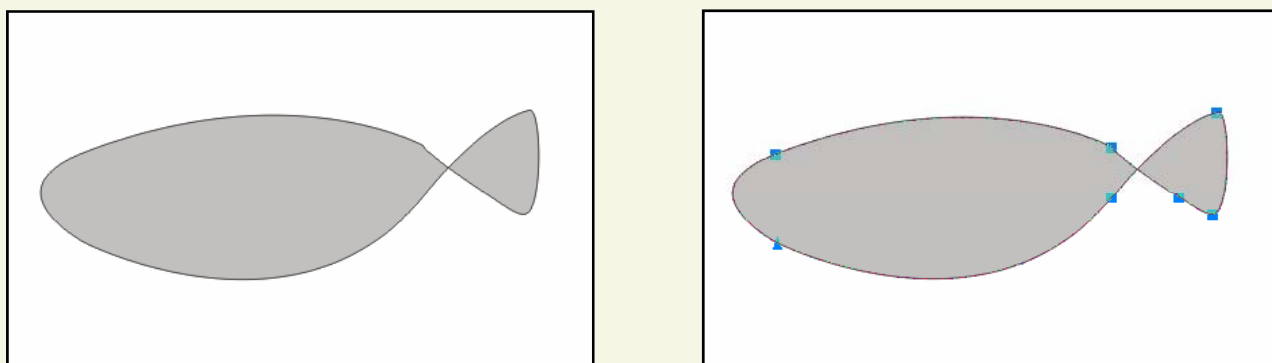


图6.1.9 选择节点

第二节 变换对象

在CorelDRAW X4中，对象的移动、旋转、缩放、调整大小以及扭曲等都被统称为变换操作。

一、移动对象

在编辑对象时，如果需要移动对象的位置，可直接使用鼠标移动对象，也可通过设置数值来精确地移动对象。

1. 鼠标移动对象

选择对象后，将鼠标移至对象的中心位置，此时鼠标指针变为.

按住鼠标左键并拖动，即可移动对象，如图6.2.1所示。

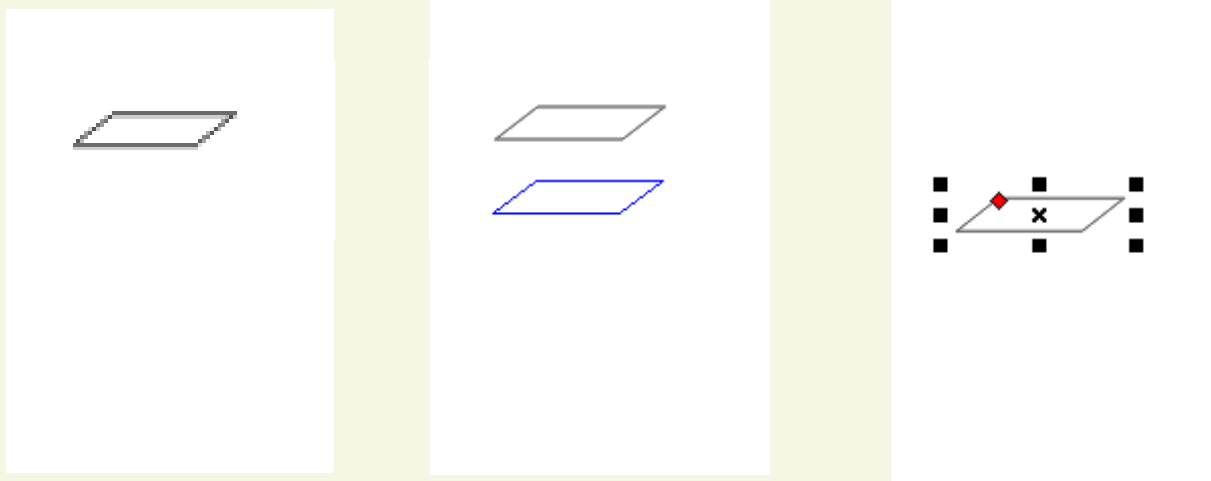


图6.2.1 移动对象

如果想移动并复制选中的对象，则在按住鼠标左键并移动对象到指定位置时，单击鼠标右键，即可保留原位置的副本在指定位置复制一个完全相同的对象，如图6.2.2所示。

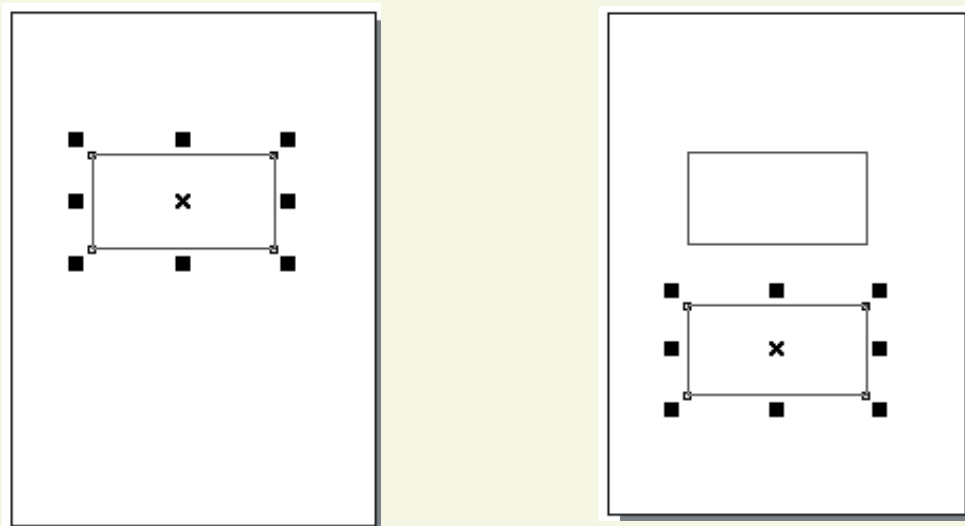


图6.2.2 移动并复制对象

如果按住“**Ctrl**”键的同时使用鼠标左键拖动对象，则所选的对象只在水平或垂直方向上移动。

2. 精确移动对象

如果要精确移动对象，可在选择对象后，在属性栏中设置目标位置的水平与垂直方向的坐标值，也可选择菜单栏中的“排列”→“变换”→“位置”命令，打开“变换”泊坞窗，如图6.2.3所示。



图6.2.3 “变换”泊坞窗

选中“相对位置”复选框，再选中对象位置指示器中的点，系统将以所选对象的中心位置作为坐标原点，此时“位置”下方的“水平”与“垂直”微调框中的数值显示为0。在“水平”与“垂直”微调框中输入数值，可移动所选对象相对于坐标的位置，设置好参数后，单击“应用”按钮，可按所设置的参数精确地移动对象。在“变换”泊坞窗中设置好参数后，单击“应用到再制”按钮，系统将会在保留对象的基础上再复制出一个对象。

二、旋转对象

旋转对象有两种方法：一种是使用鼠标旋转，另一种是通过数值使对象精确旋转。

1. 鼠标旋转对象

要旋转对象，可使用挑选工具在要旋转的对象上双击，此时周围出现8个双向箭头，并在中心位置出现一个小圆圈，也旋转中心，如图6.2.4所示。



将鼠标移至对象4个角的任意一个旋转符号上，此时光标形状，按住鼠标左键并沿顺时针或逆时针方向拖动，即可



图6.2.4 使对象处于旋转模式

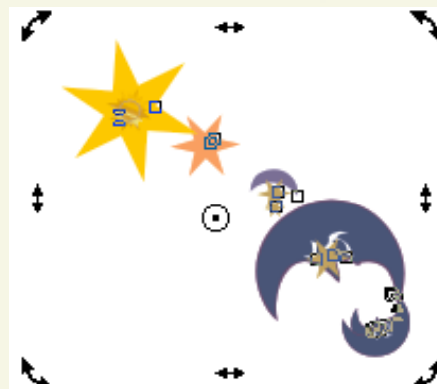


图6.2.5 旋转对象


2. 精确旋转对象

通过设置数值，可以以设定的角度精确旋转对象。选择菜单中的“排列”→“变换”→“旋转”命令，可打开“变换”坞窗，如图6.2.6所示。



在“角度”微调框中输入数值，可设置所选对象的旋转角度；在“水平”与“垂直”微调框中输入数值，可设置水平与垂直方向上的数值以决定对象的旋转中心；选中“相对中心”复选框，可在其下方的指示器中选择旋转中心的相对位置。设置好参数后，单击“应用”按钮，即可按所做的设置旋转对象。

三、调整对象大小

大小是指对象的尺寸，在编辑对象时，如果需要调整对象大小，可先选中对象，然后将光标移至对象任意角的控制点，此时光标变为形状，按住鼠标左键拖动即可放大或缩小对象，如图6.2.7所示。

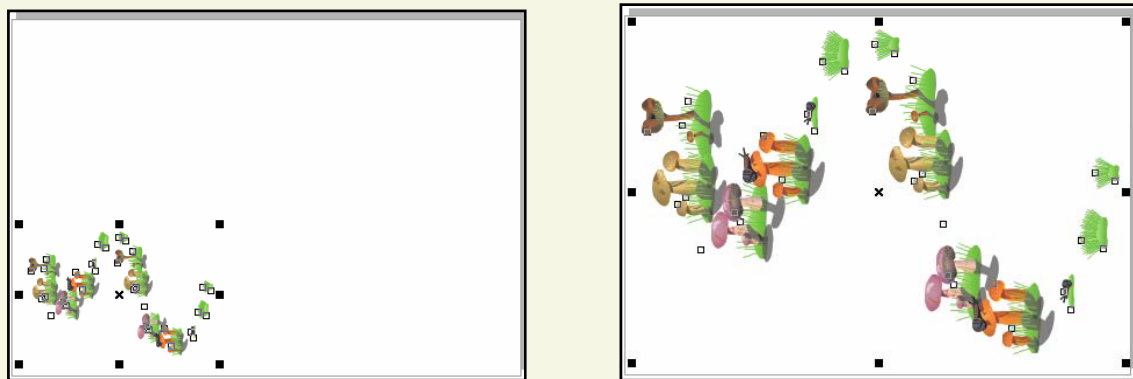



图6.2.7 调整对象大小

除了使用上述方法调节对象大小外，还可以在“变换”泊坞窗中单击“大小”按钮，此时在“变换”泊坞窗中会显示出大小选项的参数，通过调整此选项的参数，可以精确调整对象的大小。

四、缩放和镜像对象

如果要对对象进行缩放与镜像操作，可选择菜单栏中的“排列”→“变换”→“比例”命令，打开“变换”泊坞窗，图6.2.8所示。

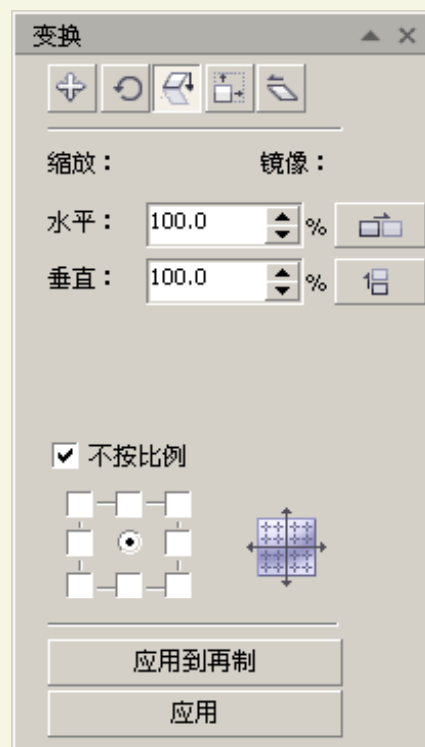




图6.2.8 “变换”泊坞窗

在此泊坞窗中的“缩放”下方的“水平”与“垂直”微调输入数值，可设置对象在水平与垂直方向上的缩放比例；选中“不按比例”复选框，则可以将对象进行不成比例的缩放；在对象缩放指示器中可以选择对象缩放的方向。

在“镜像”下方单击“水平镜像”按钮 或“垂直镜像”按钮，可将所选对象进行水平或垂直方向上的镜像。

设置好参数后，单击“应用”按钮，即可缩放和镜像所选对象，如图6.2.9所示。如果单击“应用到再制”按钮，系统将保持原对象状态不变，而将所做的设置应用于复制对象。

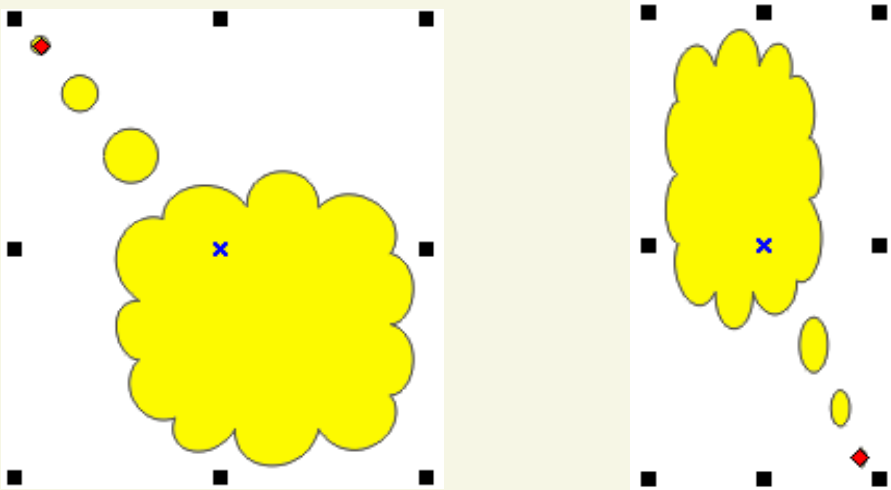




图6.2.9 缩放并镜像对象

五、倾斜对象

在设计图形时，经常需要将一些图形对象按一定角度与方向进行倾斜。其具体的操作非常简单，只需要用鼠标双击对象进入旋转模式，然后将光标移至对象4个边的箭头上，光标变为形状，按住鼠标左键并拖动，即可将对象沿某个方向倾斜，如图6.2.10所示。

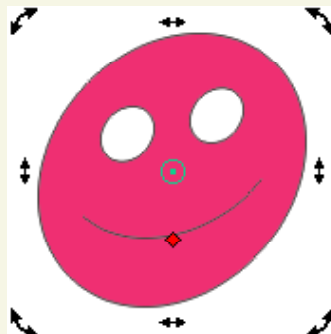
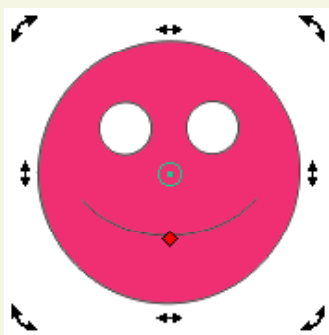



图 6.2.10 倾斜对象

此外，也可以通过在“变换”泊坞窗中单击“倾斜”按钮，可显示出该选项参数，从中设置相应的数值来精确设置对象在水平与垂直方向上的倾斜程度。

为对象应用了各种变换操作后，如果需要使对象恢复到变换操作之前的状态，可选择菜单栏中的“排列”→“清除变换”命令，即可清除对象的变换操作。


第三节 拷贝对象

在编辑对象过程中，经常需要制作对象的副本，或将不需图形对象删除。在CorelDRAW X4中提供了剪切、复制、粘贴、删除以及再制等功能，使用这些功能可制作对象副本以及进行删除对象等操作。


一、剪切、复制与粘贴对象

CorelDRAW X4中的复制功能经常与粘贴命令结合使用，主要用于制作所选图形与文件的副本。但剪切命令会将原来所选的对象删除。


1. 剪切命令

选择菜单栏中的“编辑”→“剪切”命令，或单击工具栏中的“剪切”按钮，可将对象复制到剪贴板并且将对象原位置清除。

2. 复制命令

如果要为绘制的图形对象制作副本，可选择菜单栏中的“编辑”→“复制”命令，或单击工具栏中的“复制”按钮，即可将所选对象复制到剪贴板中。

3. 粘贴命令

选择菜单栏中的“编辑”→“粘贴”命令，或单击工具栏的“粘贴”按钮，即可将剪贴板中的对象粘贴到当前绘图中。

二、再制对象

在CorelDRAW X4中除了复制以外，还提供了一个类似复制功能的“再制”命令，使用此命令也可以复制所选择的对象。

选择菜单栏中的“编辑”→“再制”命令，即可将所选的

对象再制一份，如图2-2-4所示。



图6.3.1 复制对象

从图6.3.1中可以看出，再制的对象与原对象之间有一个较小的位移，也就是说，再制的对象不是直接出现在原对象的初始位置，而是距初始位置有一个指定的水平与垂直偏移。

三、复制属性

使用“编辑”菜单中的“复制属性自”命令，可以将一个对象的属性复制到其他对象上。其具体的操作方法如下：

(1) 选择需要获取其他对象属性的源对象，然后选择菜单中的“编辑”→“复制属性自”命令，可弹出“复制属性”对话框，如图6.3.2所示。

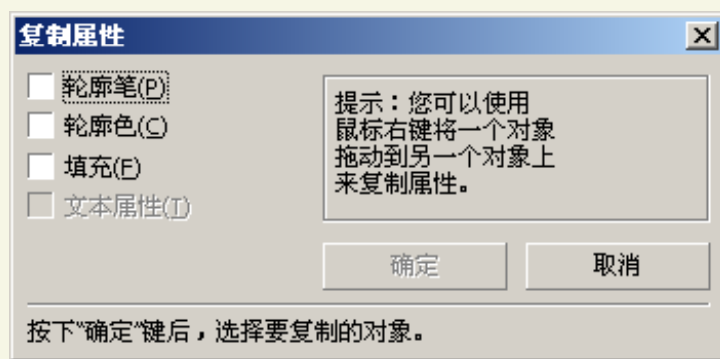



图6.3.2 “复制属性”对话框

（2）在此对话框中选择希望复制的属性，如轮廓笔、轮廓色、填充或文本属性，再单击“确定”按钮，此时光标变为，移动鼠标到其他对象上单击，即可将该对象的属性复制到所选对象上，如图6.3.3所示。

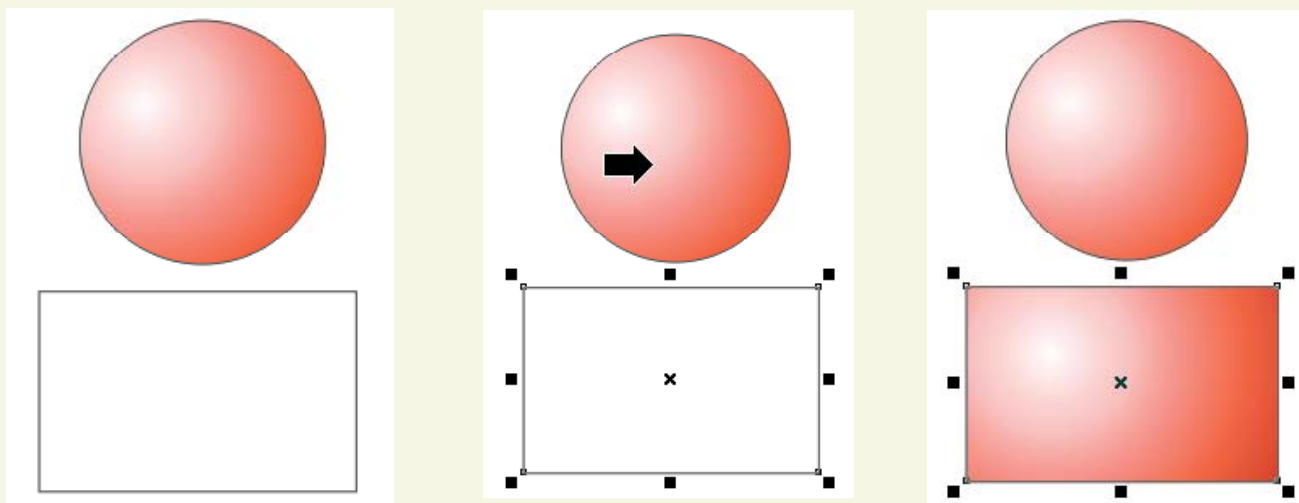


图 6.3.3 复制对象的填充属性

第四节 对齐与分布对象

如果要将绘图区中的多个对象进行有序的排列，可使用CorelDRAW X4的对齐和分布功能，以下具体介绍这些知识。

一、对齐对象

在CorelDRAW X4中使用对齐功能，可以使所选的两个或多个对象在水平或垂直方向上对齐。具体的操作方法如下：

（1）使用挑选工具在绘图区中选择需要对齐的两个或多个

(2) 选择菜单栏中的“排列”→“对齐和分布”→“对齐和分布”命令，弹出“对齐和分布”对话框，选择“对齐”选项卡，如图6.4.1所示。

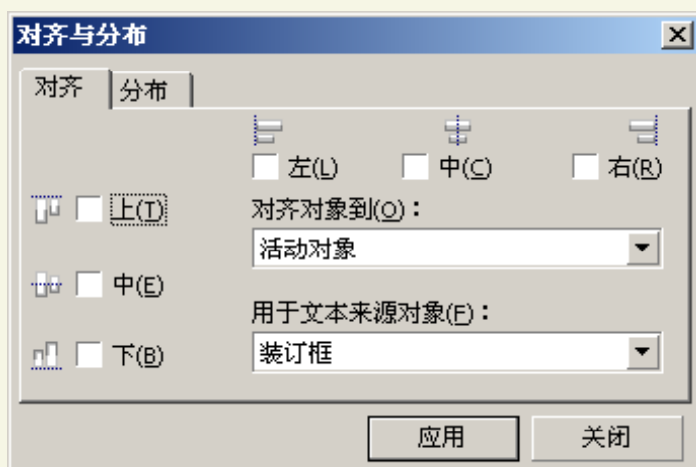


图6.4.1 “对齐与分布”对话框

（3）在此对话框中可以设置对象在水平或垂直方向上的对齐方式，其中水平对齐方式有左、中、右3种；垂直对齐方式有中、下3种。

（4）在“对齐对象到”下拉列表中选择对象对齐的参照标如页边、页面中心或网格等，默认对齐依据为活动对象。

（5）设置完毕后，单击“应用”按钮，即可使对象按所设的方式对齐，效果如图6.4.2所示。

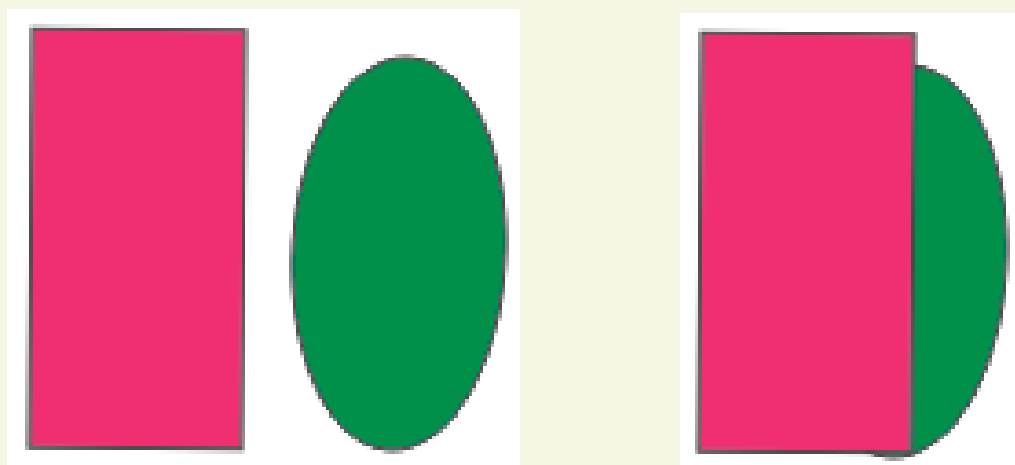


图6.4.2 对齐对象

二、分布对象

在CorelDRAW X4中使用分布功能，可以使两个或多个对象在水平或垂直方向上按照所做的设置有规则地分布。具体的方法如下：

- （1）使用挑选工具在绘图区中选择需要分布的对象。
- （2）选择菜单栏中的“排列”→“对齐和分布”→“对齐分布”命令，弹出“对齐和分布”对话框，并选择“分布”页卡，如图6.4.3所示。

（3）在此对话框中可以设置对象在水平或垂直方向上的分布方式。其中水平分布方式分为左、中、间距和右4种；垂直分布方式分为上、中、间距和下4种。

（4）在“分布到”选项区中选择一种对象的分布范围。

（5）设置完成后，单击“应用”按钮，分布结果如图4.4所示。

在实际绘图过程中，对象的对齐与分布常常是同时进行的，此时就需要通过“对齐和分布”对话框分别对对象的对齐与分布做出设置。

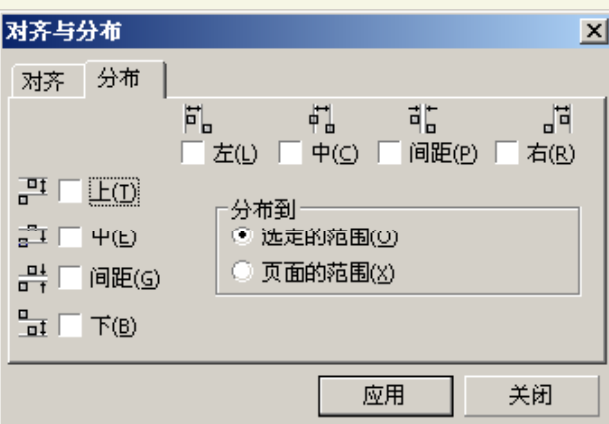


图6.4.3 “分布”选项卡

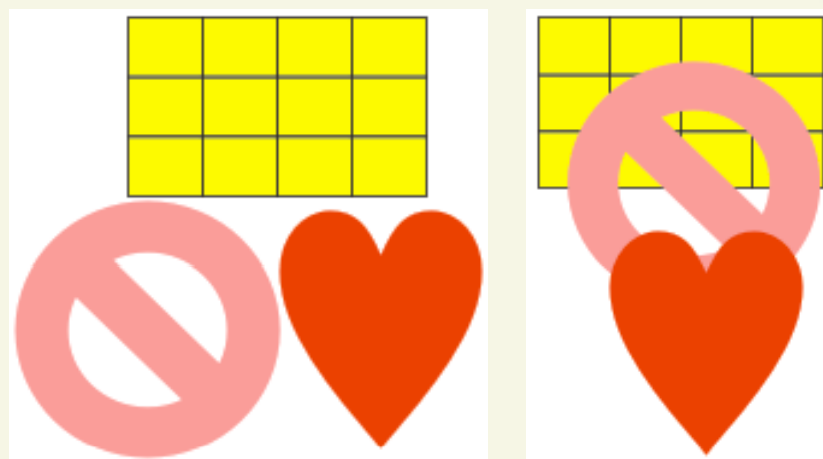


图6.4.4 分布对象

第五节 对象的顺序

在CorelDRAW X4中编辑多个叠放在一起的对象时，就需考虑对象的层次顺序，通过选择菜单栏中的“排列”→“顺序”命令，可弹出其子菜单，如图6.5.1所示。根据需要选择相应命令，可以调整对象的叠放顺序。其方法介绍如下：



(1) 使用挑选工具在绘图区中选择多个堆积在一起的对象中的某一个对象，例如，选择矩形对象，如图6.5.2所示。

(2) 选择菜单栏中的“排列”→“顺序”命令的子命令，调整对象的顺序。

1) 选择菜单栏中的“排列”→“顺序”→“到页面前面”

，可将选中的矩形对象置于所有对象的最前面，如图6.5.3

。

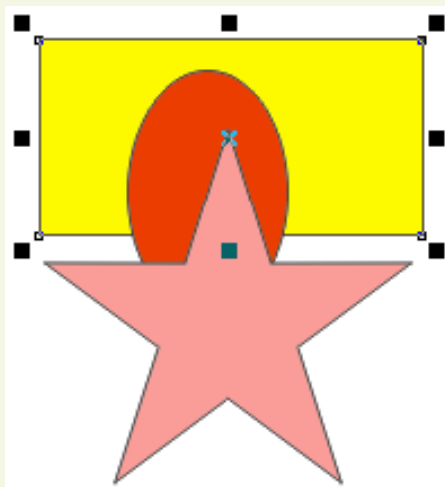


图6.5.2 选择矩形对象

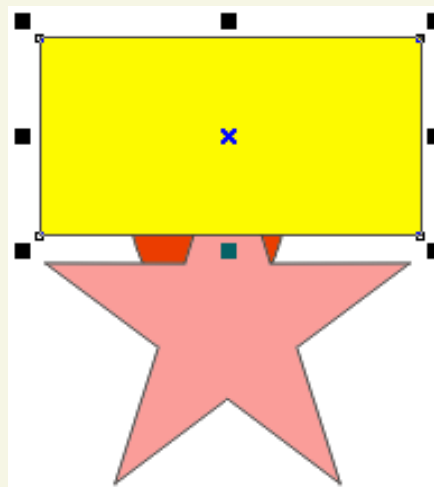


图6.5.3 将所选的对象置于最前面

2) 选择菜单栏中的“排列”→“顺序”→“到页面后面”命令，可将所选的对象置于所有对象的最后面，如图6.5.4所示。

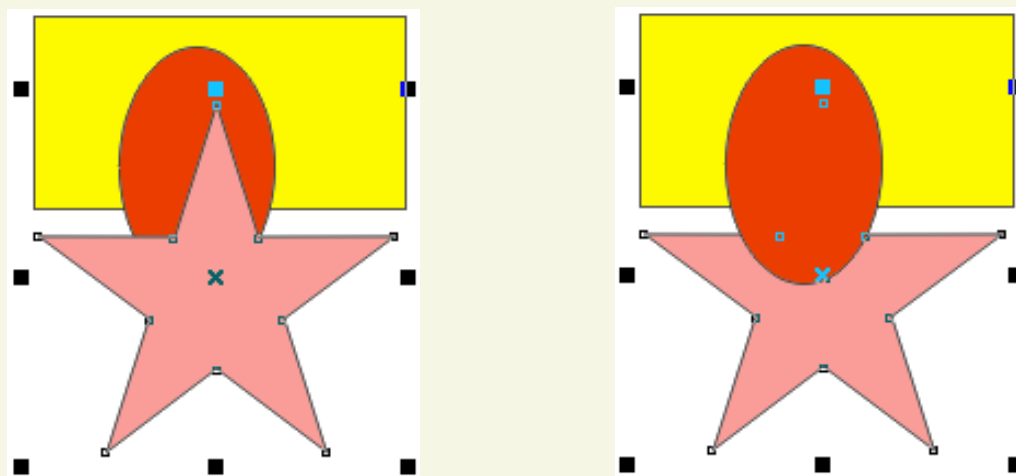


图6.5.4 将所选的对象置于最后面

3) 选择菜单栏中的“排列”→“顺序”→“到页面前”命令，可将选中的对象向前移动一个位置，如图6.5.5所示。



图6.5.5 将所选的对象向前移动一个位置

4) 选择菜单栏中的“排列”→“顺序”→“到图层后”命令，可将选中的对象向后移动一个位置，如图6.5.6所示。

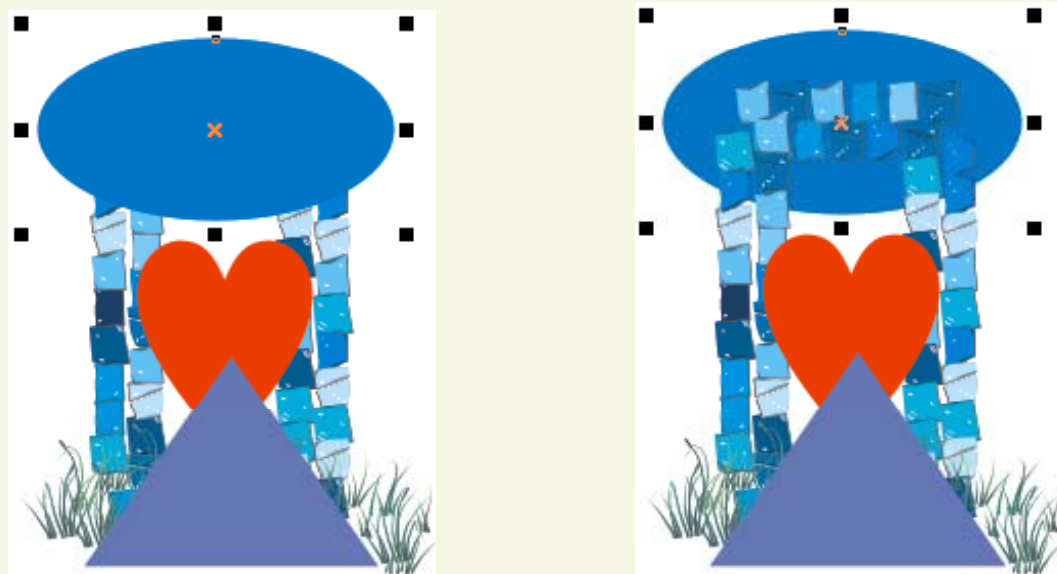


图6.5.6 将所选的对象向后移动一个位置

5) 选择菜单栏中的“排列”→“顺序”→“向前一层”命令，此时光标 \rightarrow 变成 \rightarrow 形状，将其移至指定的对象上单击，可将选中的对象置于指定的对象前面，如图6.5.7所示。

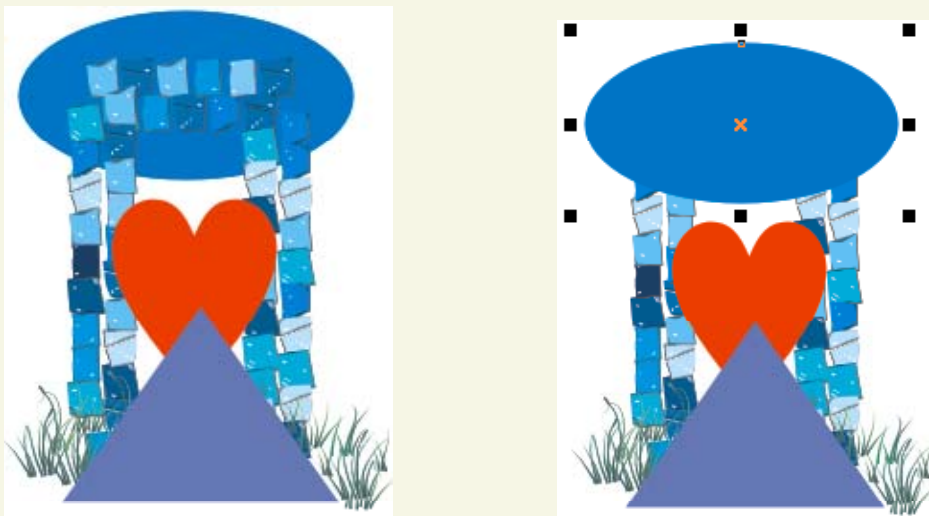


图6.5.7 将所选对象置于指定对象前

6) 选择菜单栏中的“排列”→“顺序”→“向后再一层”命令，此时光标 \rightarrow 变成 \rightarrow 形状，将其移至指定的对象上单击，将选中的对象置于指定的对象之后，如图6.5.8所示。

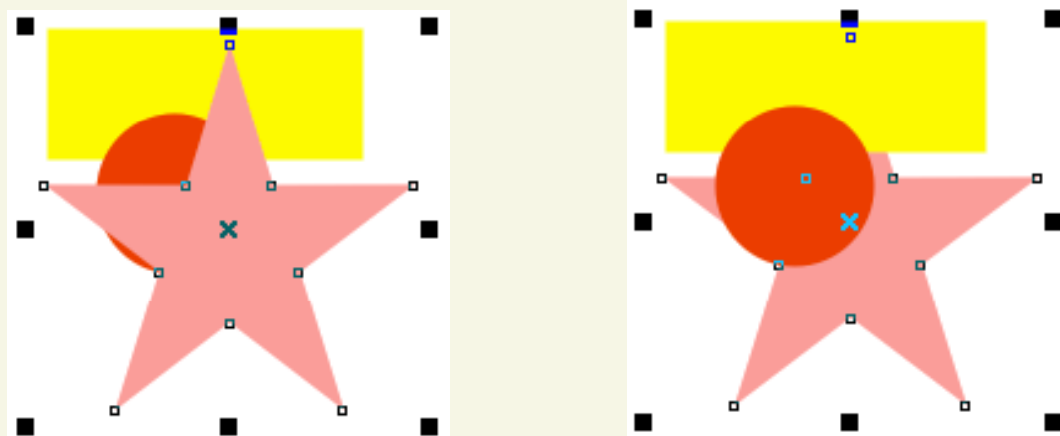






图6.5.8 将所选对象置于指定对象后

7) 选择菜单栏中的“排列”→“顺序”→“置于此对前”命令，可将选中的象放在  形状所指的对象的前面。

8) 选择菜单栏中的“排列”→“顺序”→“置于此对后”命令，可将选中的象放在  形状所指的对象的后面。

9) 选择菜单栏中的“排列”→“顺序”→“反转顺序”命令，可将选中的多个对象的顺序颠倒一下。


第六节 群组与结合对象

在CorelDRAW X4中可以将多个独立的对象进行群组结合。这样可以将它们当成一个整体的对象来处理，不仅于操作，有时还可以制作出特殊的效果。


一、群组对象

群组就是将多个选中的对象或一个对象的部分组合成一个整体。群组后的对象是一个整体对象，可以对其像单个对象那样进行各种操作。

1. 群组对象

要群组对象，首先将要群组的对象全部选中，然后选择单栏中的“排列”→“群组”命令，或单击属性栏中的“群组”按钮，即可将选中的多个对象或一个对象的各个分群组为一个整体。当要移动或缩放多个对象时，可先将些对象群组后再进行操作，这样不会使对象产生变形。

2. 增加对象到群组中

如果要将一个独立的对象添加到群组对象中，可选择菜单栏中的“窗口”→“泊坞窗”→“对象管理器”命令，打开“对象管理器”泊坞窗，在此泊坞窗中单击“显示象属性”按钮，然后在泊坞窗中单击要添加的对象名称，将其拖至要添加的群组名称上，松开鼠标后，即可将该对象添加到群组中，如图6.6.1所示。

CoreIDRAW X4基础教程

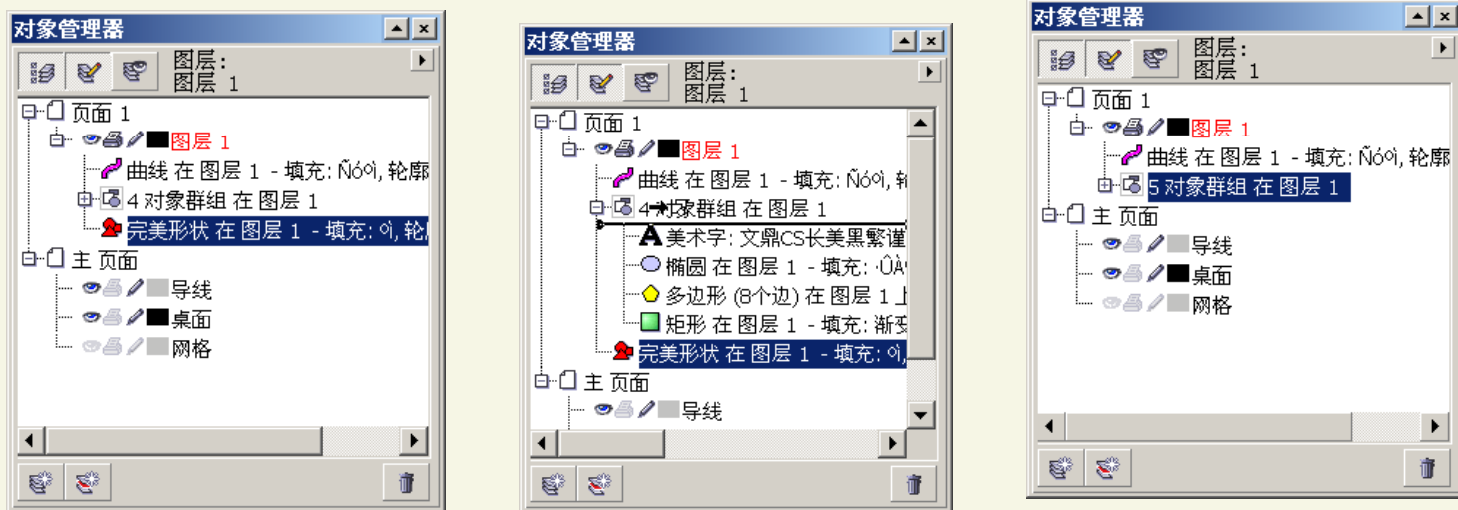


图6.6.1 增加对象到群组对象中

3. 从群组中移出对象

要从群组中移出对象，选择菜单栏中的“窗口”→“泊窗”→“对象管理器”命令，打开“对象管理器”泊坞窗，在此泊坞窗中用鼠标双击群组的名称，显示该群组包含的所有对象，然后单击要移出对象的名称，将其拖至群组外的位置即可，如图6.6.2所示。

CorelDRAW X4基础教程

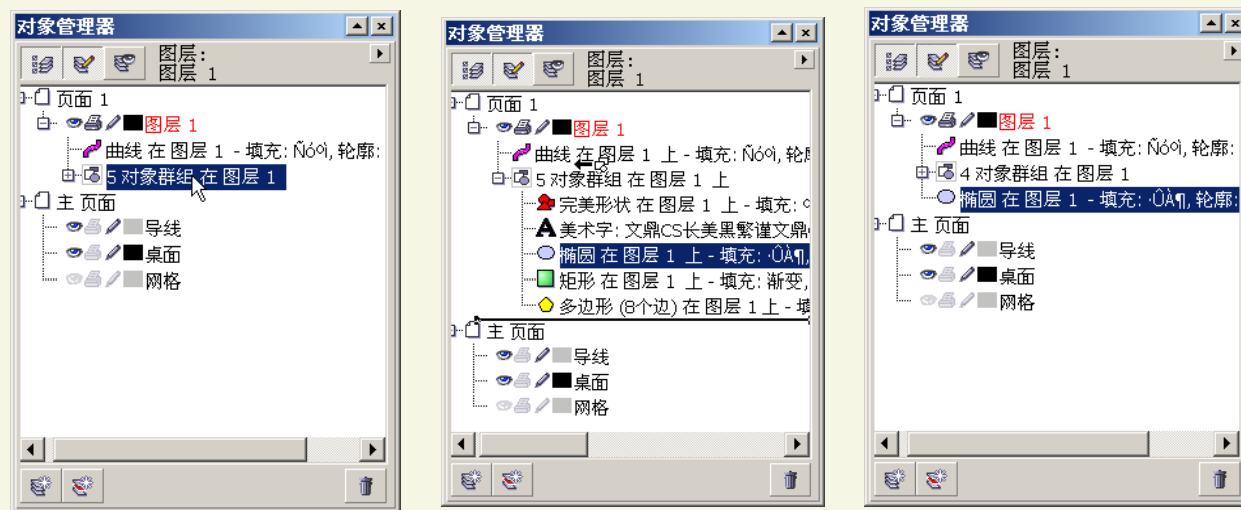





图6.6.2 从群组中移出对象

二、取消群组


要取消群组，可选择菜单栏中的“排列”→“取消群组”命令或单击属性栏中的“取消群组”按钮，即可取消群组关系。

三、取消全部群组

如果要取消一个多层群组中的所有群组，使每一个对象都为独立的对象，可选择菜单栏中的“排列”→“取消全部群组”命令，或单击属性栏中的“取消全部群组”按钮，即可取消多层群组一次性地全部解散。

四、结合对象

结合功能是一种更为复杂的操作。在CorelDRAW X4中将多个对象进行结合，可以使其成为一个全新造型的对象。结合对象的具体方法如下：

（1）使用鼠标框选方式选中多个对象，然后选择菜单中的“排列”→“结合”命令，或单击属性栏中的“结合”按钮，则最后生成的对象将会保留所选对象中位于最下层的对象的内部填色、轮廓色、轮廓线粗细等属性，

如图6.6.3所示

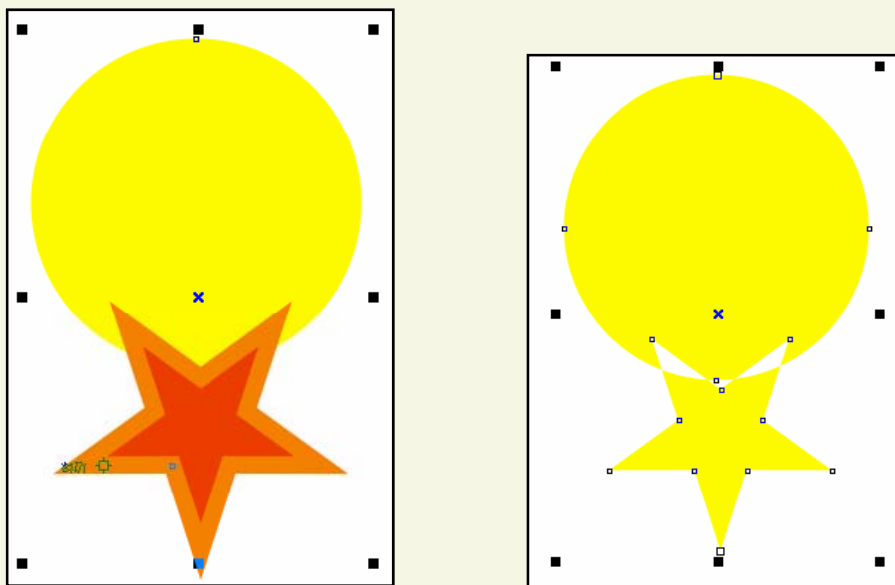


图6.6.3 框选对象后的结合效果

(2) 如果在结合对象时，按住“**Shift**”键的同时使用选择工具逐个选择对象，则结合后的对象将会保留最后选择的对象的内部填充色、轮廓色、轮廓线粗细等属性，如图6.6.4所示。

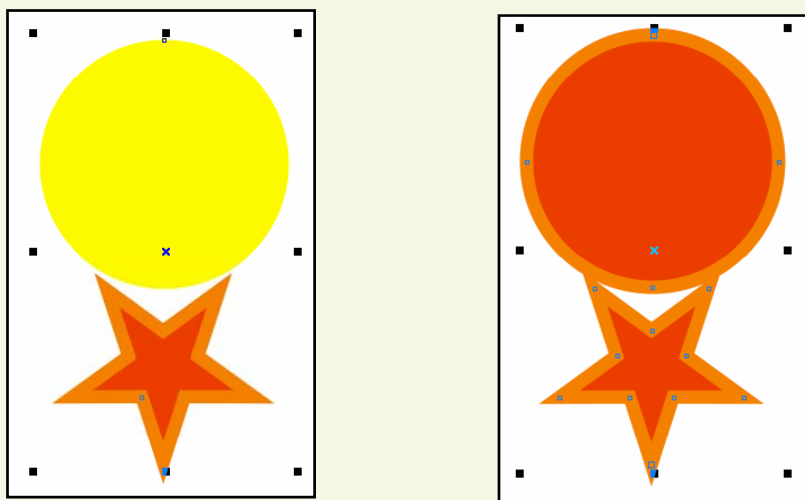


图6.6.4 逐个选择对象后的结合效果

（3）如果结合的几个对象之间有重叠的部分，则结合重叠部分成为镂空，这一特性常用来制作特殊图案效果，图6.6.5所示。

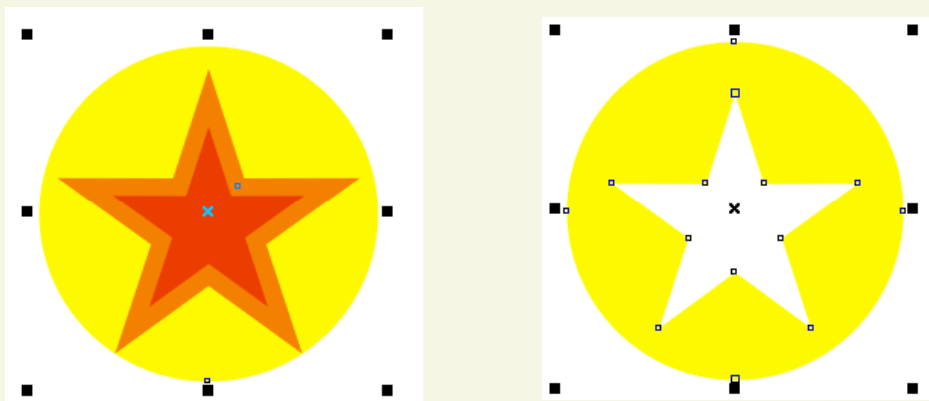


图6.6.5 结合重叠的对象

五、拆分对象

使用拆分功能，可以将结合后的对象打散，将其分离为结合前各个单独对象状态。

要将一个结合的对象整体拆分，先选中要拆分的对象，然后在“排列”菜单栏中的“排列”→“拆分”命令，即可将一个整体对象拆分为几个单独对象。

当文本对象与矩形、多边形或椭圆等图形对象结合时，文本对象会先转换为曲线后再与其他对象结合。因此，将结合过的文本对象拆分后，单独的文字会变成破碎的曲线对象，此时可以使用形状工具进行编辑。

第七节 对象的修整

在绘制图形的过程中，需要对图形进行整形操作。选菜单栏中的“排列”→“造形”命令，可弹出其子菜单，如图6.7.1所示，利用其中的命令即可完成修整对象的操作。

一、焊接对象

使用焊接命令可以使两个或多个对象结合在一起，从而建立一个独立的对象。如果焊接的是重叠的对象，它们会结合在一起成为拥有一个轮廓的对象；如果不是重叠对象，它会形成一个焊接群组，从而作为一个独立的对象进行各种操作。焊接的操作方法如下：

(1) 使用挑选工具选择要进行焊接的对象，然后选择菜单中的“排列”→“造型”命令，可打开“造型”泊坞窗。在列表中选择“焊接”选项，如图6.7.2所示。



图6.7.1 “造型”子菜单

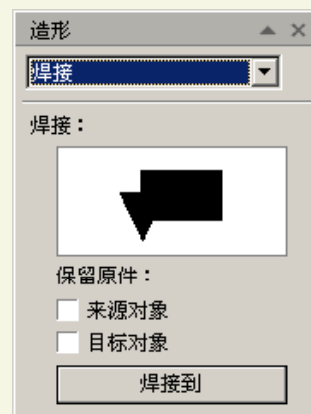



图6.7.2 “造型”泊坞窗中的焊接选项

(2) 在此泊坞窗中选中“来源对象”复选框，可保留一个选
象的拷贝；选中复选框，可保留一个目标对象的拷贝。

(3) 单击“焊接到”按钮，此时光标显示为  形状，单击目
象，即可将所选的对象焊接到目标对象中，从而成为一个整
象，如图6.7.3所示。

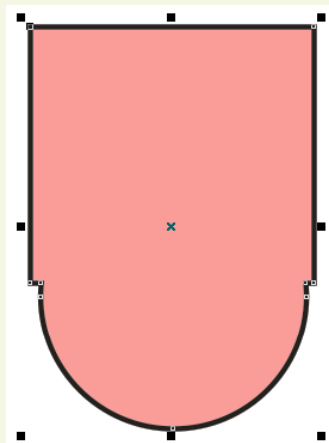
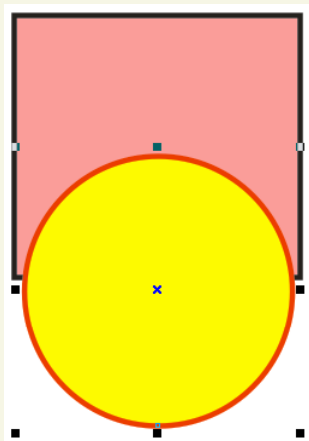


图 6.7.3 焊接对象

二、修剪对象

使用修剪功能可以将目标对象与其他对象重叠的区域从目标对象中修剪掉，而目标对象仍然会保留其填充与轮廓属性。

要修剪对象，可先选中要修剪的所有对象，然后选择菜单

中的“排列”→“造型”命令，可打开“造型”泊坞窗，在

列表中选择“修剪”选项，单击“修剪”按钮，此时光标

变成形状，在要修剪的目标对象上单击即可，为显示修剪后

效果，可将对象稍微移动一些距离，效果如图6.7.4所示。

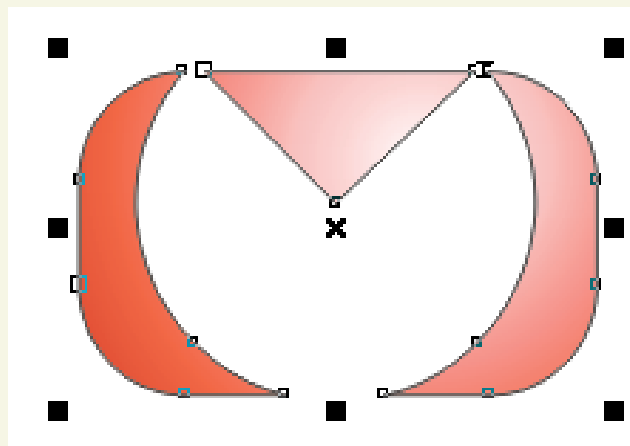
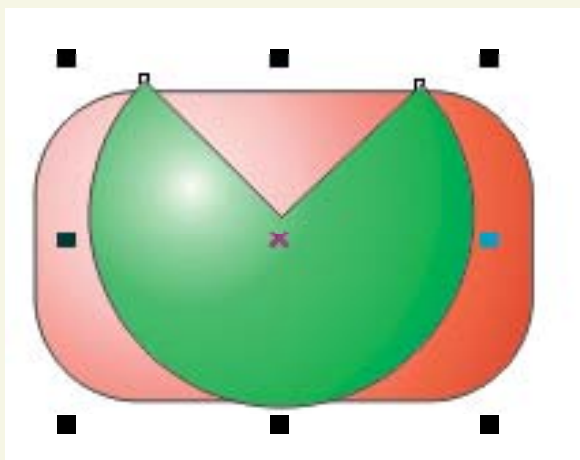


图6.7.4 修剪对象

三、相交对象

使用相交功能，可以将两个或多个对象的重叠对象的交集部分创建成为一个新对象。新对象的形状可以比原来简单，也可能比原来复杂，这取决于交集形状的复杂过程。

要为对象使用相交操作，应先选择相交的一个对象，在“对象泊坞窗”中的下拉列表中选择“相交”选项，选中“来自对象”复选框，然后单击“相交”按钮，将鼠标移至目标对象上单击，此时就可以将两个对象相交的区域保留，并保留源对象，拖动图形可看见相交后的效果，如图6.7.5所示。

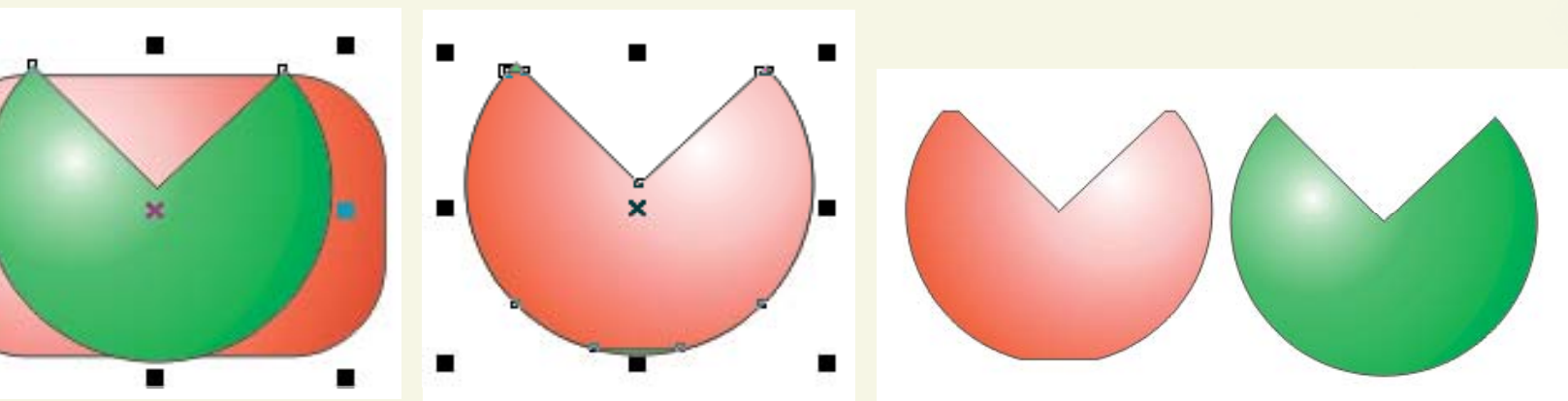


图6.7.5 相交对象

四、对象的简化

使用简化功能，可以将两个或多个重叠对象的交集部分，建成一个新对象，该对象的填充和轮廓属性以指定作为目标对象的属性为依据。

要为对象使用简化操作，可先在绘图区中选择多个相交对象，然后在“造型”泊坞窗中的下拉列表中选择“简化”项，单击“应用”按钮，会发现多个对象好像没有发生什么变化，这时可使用挑选工具将各个对象移动一定距离，就看出简化后的效果，如图6.7.6所示。

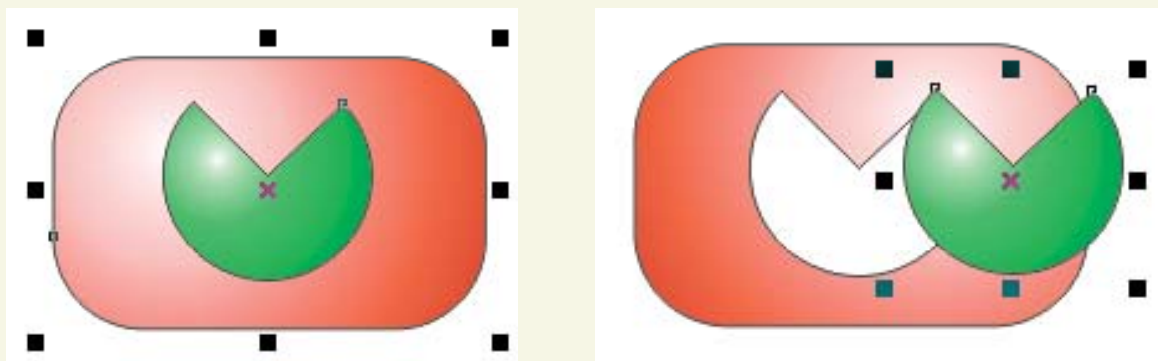


图6.7.6 简化对象

五、前减后

使用前减后功能可以用前面的对象减去后面对象，并减去前对象的重叠部分，保留前面对象。

选择两个需要相减的对象，然后在“修整”泊坞窗中的焊接列表中选择“前减后”选项，单击“应用”按钮，即可使前对象减去后面对象，并减去它们的重叠部分，如图6.7.7所示。

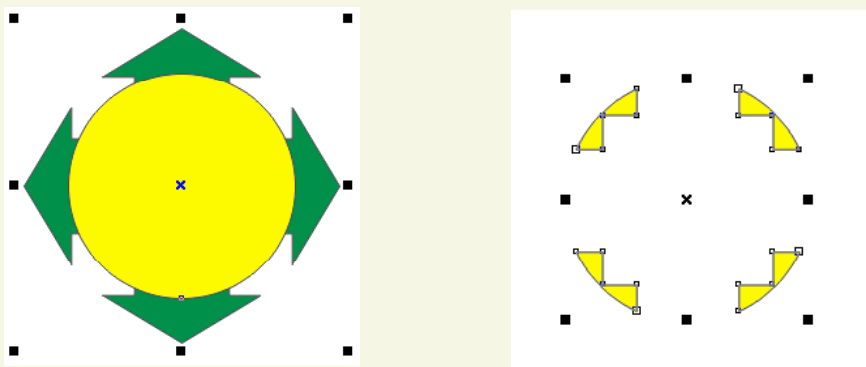


图6.7.7 前减后效果

六、后减前

使用后减前功能可以使后面对象减去前面对象，并减去前对象的重叠部分，保留后面对象。

选择需要相减的两个对象，在“造型”泊坞窗中的“焊接”列表中选择“后减前”选项，然后单击“应用”按钮即可，

图6.7.8所示。

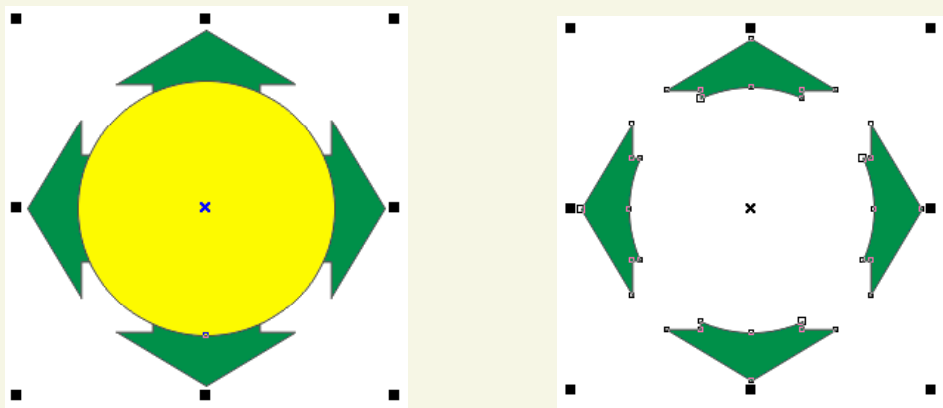





图6.7.8 后减前的效果

第八节 上机练习

(1) 选择“文件”→“新建”命令，再选择“版面”→“页面设置”命令，在弹出的对话框中设置纸张大小为A4，摆放方式为横放。

(2) 使用工具箱中的贝塞尔工具和形状工具，绘制一个封闭图形，如图6.8.1所示。单击调色板中的黑色方块，将其填充为黑色。





（3）绘制眼睛。选择工具箱中的椭圆形工具, 绘制两个椭圆，单击调色板中的白色方块, 将其填充为白色，再用贝塞尔工具和形状工具, 各绘制两个封闭图形，如图6.8.2所示。



图6.8.1 绘制封闭图形



图6.8.2 绘制的封闭图形

(4) 单击色板中的黑色方块■，将其填充为黑色，分别放白色椭圆内的合适位置，如图6.8.3所示。

(5) 选中图6.8.3中的图形，将它们移动到如图6.8.4所示位置。

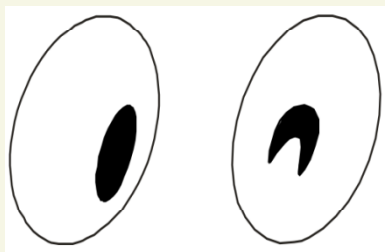





图6.8.3 调整眼睛的位置



图6.8.4 调整眼睛的位置

（6）绘制嘴巴。分别使用工具箱中的贝塞尔工具和形状工具，绘制一个封闭图形作为嘴巴，如图6.8.5所示。

（7）选中嘴巴图形，选择工具箱中的渐变填充工具，弹出“渐变填充”对话框，如图6.8.6所示。选择“类型”下拉列表中的“线性”选项，调整“角度”输入框中的数值为-25；在“边界”输入框中设置数值为20%；选中“颜色调和”选区中“自定义”单选按钮。颜色参数设置为：第一种（C：0，M：Y：100，K：0，位置：0），第二种（C：0，M：0，Y：K：0，位置：100%）。设置完成后，单击“确定”按钮。

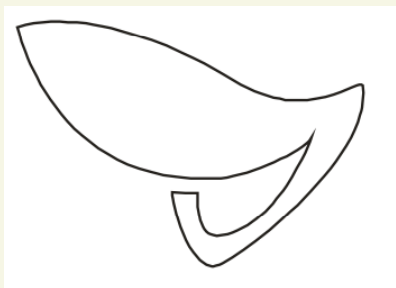


图6.8.5 绘制嘴巴形状

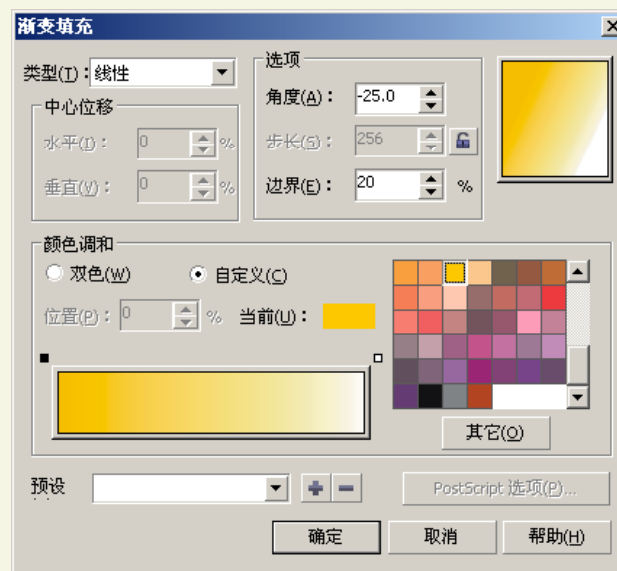




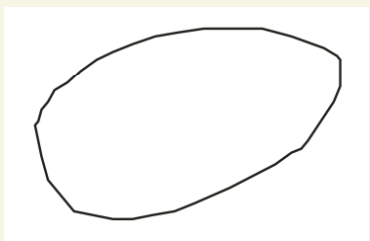


图6.8.6 “渐变填充”对话框

（8）使用工具箱中的贝塞尔工具和形状工具，绘制的封闭图形，如图6.8.7所示。单击工具箱中的均匀填充工，在弹出的“均匀填充”对话框中将颜色参数设置为（C: M: 100，Y: 90，K: 0），单击“确定”按钮，填充为红然后鼠标右键单击调色板中的无外框图标去掉外框，图6.8.8所示。

（9）将嘴巴和舌头调整到合适的位置，再将它们放到图得到如图6.8.9所示的效果。



6.8.7 绘制舌头图形

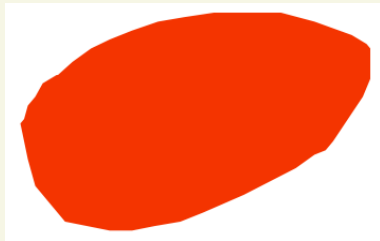





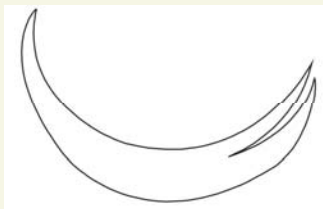
图6.8.8 为舌头填充颜色









图6.8.9 调整嘴巴和舌头的位置

(10) 再使用工具箱中的贝塞尔工具和形状工具，在图中绘制一个如图6.8.10所示的封闭图形。

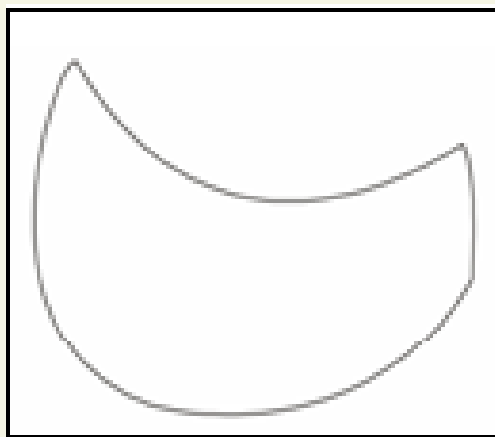
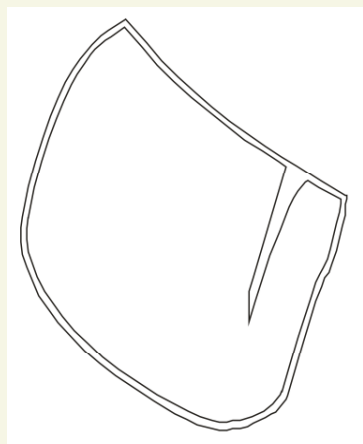
(11) 选中该图形，选择工具箱中的均匀填充工具，在“均匀填充”对话框中将颜色参数设置为（C：0，M：100，Y：90，K：0），如图6.8.11所示。完成设置后，单击“确定”按钮。






（12）单击工具箱中的贝塞尔工具和形状工具，绘制一个封闭图形，如图6.8.12所示。将外面的图形填充为黑色，里面的图形填充为（C： 0， M： 100， Y： 90， K： 0），颜色参数设置方法与步骤（11）相同，然后用鼠标右键单击调色板中“无外框”图标，去掉外边框。



（13）单击工具箱中的贝塞尔工具和形状工具，绘制一个封闭图形，如图6.8.13所示。单击调色板中的白色方块，填充为白色作为它的肚子。

(14) 选中步骤(11)，(12)和(13)所绘制的图形，
它们的大小后，移动到如图6.8.14所示的位置。



6.8.12 绘制封闭图形 图6.8.13 绘制另一个封闭图形 图6.8.14 调整图形位置

15) 使用工具箱中的贝塞尔工具和形状工具，绘制如图所示的图形。单击调色板中的黑色方块，将其填充为黑色。

16) 再使用工具箱中的椭圆形工具和形状工具，绘制如图所示的两个内部图形。

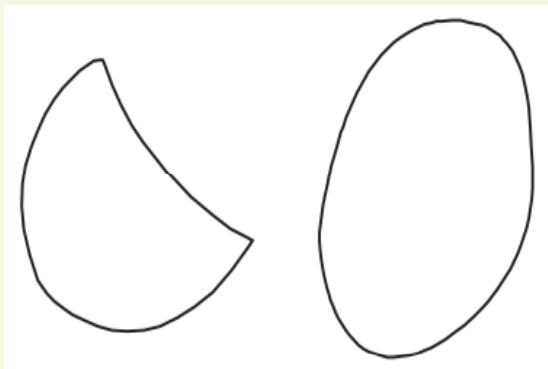


图6.8.15 绘制封闭图形

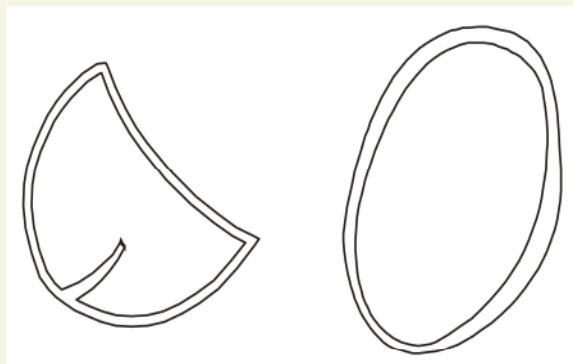





图6.8.16 绘制内部图形

（17）选中步骤（15）绘制的图形，单击工具箱中的渐变填充工具，弹出“渐变填充”对话框，如图6.8.17所示。选择“类型”下拉列表中的“射线”选项，选中“颜色调和”选区内的“自定义”单选按钮。颜色参数设置为：颜色一（C：0，M：20，Y：100，K：0，位置：0）；颜色二（C：0，M：0，Y：0，K：0，位置：100%）。设置完成后，单击“确定”按钮，然后用鼠标右键单击调色板的无外框图标去掉外框，得到如图6.8.18所示的位置。

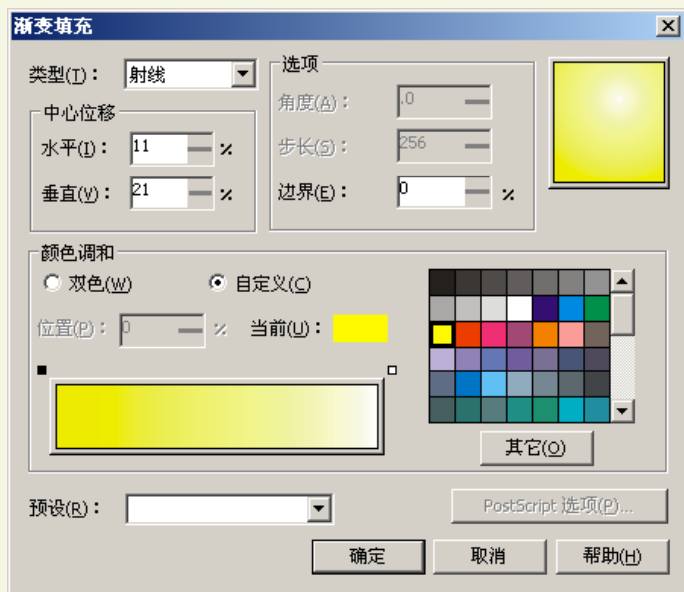











图6.8.17 “渐变填充”对话框



图6.8.18 调整图形的位置

（18）使用工具箱中的贝塞尔工具和形状工具，绘一个手机轮廓图形，如图6.8.19所示。单击调板中的黑色块，将其填充为黑色。

(19) 使用工具箱中的贝塞尔工具和形状工具，绘制两个图形，如图6.8.20所示。将外部的图形填充为白色。选中内部图形，单击工具箱中的渐变填充工具，弹出“渐变填充”对话框，选择“类型”下拉列表中的“射线”选项，选中“颜色调和”中的“自定义”单选按钮。颜色参数设置为：颜色一（C：0，M：0，Y：100，K：0，位置：0）；颜色二（C：0，M：0，Y：0，K：0，位置：100%）。设置完成后，单击“确定”按钮，用鼠标右键单击调色板中无外框图标，去掉外框。

（20）使用工具箱中的贝塞尔工具和形状工具，绘制封闭图形，将外部的图形填充为黑色，内部的图形填充为白色，参数设置为（C：0，M：0，Y：0，K：15），如图6.8.21所示。



绘制手机轮廓图形

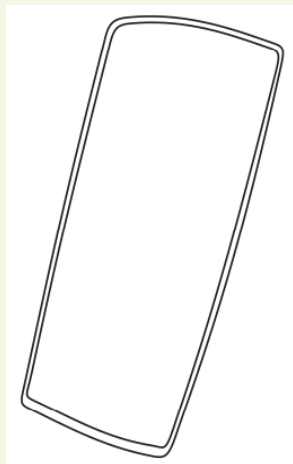


图6.8.20 绘制手机内部图形

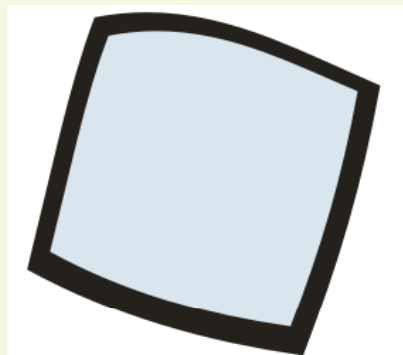




图6.8.21 绘制图形并填充颜色

（21）选择工具箱中的文本工具按钮 ，在页面中输入字“QQ”，并在属性栏中设置字母的属性，如图6.8.22所示。单色板中的橙黄色方块 ，将其填充为橙黄色。

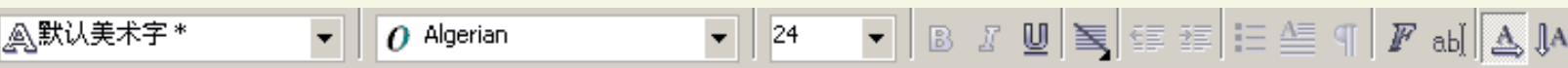





图6.8.22 设置字母的属性

（22）绘制手机按键。选择工具箱中的椭圆形工具，绘制一个椭圆，如图6.8.23所示。单击工具箱中的渐变填充工具，弹出“渐变填充”对话框，选择“类型”下拉列表中的“射线”选项，选中“颜色调和”选区中的“自定义”单选按钮。颜色参数设置为：颜色一（C：0，M：0，Y：0，K：100，位置：0）；颜色二（C：0，M：0，Y：0，K：50，位置：100%）。设置完成后，单击“确定”按钮，如图6.8.24所示，后用鼠标右键单击调色板中的外框图标 去掉外框。

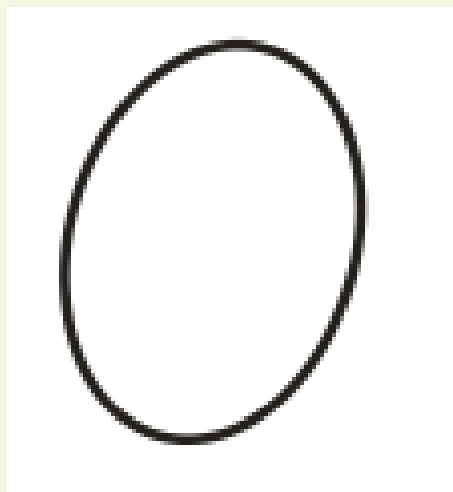


图6.8.23 绘制按钮

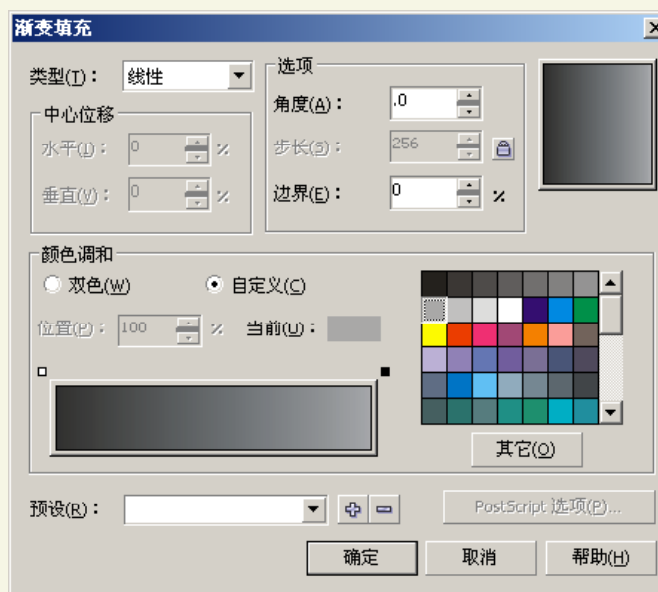


图6.8.24 “渐变填充”对话框

（23）选中绘制好的按键，使用快捷键复制10次，将其两个改变大小、方向和颜色，用步骤（21）的方法填充颜色。参数设置为：颜色一（C：100，M：0，Y：0，K：0，位置：0%）；颜色二（C：50，M：0，Y：0，K：0，位置：0%）。然后将手机所有按键放到绘制好的手机中，如图6.8.25所示。

（24）将绘制好的手机移动到卡通企鹅的右侧，最终效果如图6.8.26所示。



图6.8.25 绘制好的手机




图6.8.26 最终效果图


本章小结

本章主要讲解了操作对象的方法。通过本章的学习，读者应掌握选取对象、变换对象、拷贝对象、缩放和镜像对象对齐和分布对象以及群组对象的方法，这些操作可配合绘图工具来调整图形，这是学习CorelDRAW绘制图形的基础。

习 题 六

一、填空题


1. 对齐和分布的功能使其在_____和
_____快速地对齐或分布。
2. 在“对象管理器”泊坞窗中，眼睛图标的功能是
_____。

3. 属性栏中的 按钮，是_____按钮。

4. 对象的变换包括_____、_____、
_____和_____5种方式。

5. 对象的修整包括_____、_____、
_____、_____和
_____7种操作。

二、选择题

1. 在标准属性栏中，按钮是（ ）按钮。

- A. 群组
- B. 取消群组
- C. 结合
- D. 取消全部群组

2. 利用对象管理器可以对图层进行（ ）操作。

- A. 编辑
- B. 复制
- C. 输入文字
- D. 不可作任何操作

3. 在CoreIDRAW中可以将对象转换为（ ）进行编辑。

- A. 曲线
- B. 轮廓线
- C. 排列
- D. 分布

4. 群组和结合的对象要在（ ）以上。

- A. 两个或两个
- B. 4个
- C. 一个
- D. 3个

5. 将所选的对象从绘图窗口中删除，同时把它放在剪贴板
这种操作是（ ）。

- A. 复制
- B. 再制

6. 对象形成群组后，其原有属性（ ）改变，但形成群后所执行的每一步操作将会作用到每一个对象上。

- A. 会
- B. 不会
- C. 也许
- D. 部分

三、上机操作题

制作如题图6.1所示的效果。本练习的目的是让读者掌握对象的群组、解散群组以及如何删除群组中的对象。绘制矩形、边形和文字各一个，将这三个对象选中并群组在一起，然后不解散群组的前提下删除文字。



题图6.1 在不解散群组的前提下删除文字

第七章 图形对象的填充

- 第一节 调色板的设置
- 第二节 填充对象
- 第三节 上机练习
- 本章小结
- 习题七

第一节 调色板的设置

调色板是由一系列纯色组成的，可以选择填充和轮廓的颜色，使用调色板可对对象进行快速的填充。

一、选择调色板

选择菜单栏中的“窗口”→“调色板”命令，可弹出其菜单，如图7.1.1所示。该菜单中提供了多种不同的调色板供使用。

如果不使用调色板，可在此菜单中选择“无”命令，此时CorelDRAW X4窗口中关闭所有打开的调色板。

此外，在此菜单中选择“打开调色板”命令，弹出“打开调色板”对话框，如图7.1.2所示。从中选择需要的调色板，然后单击“打开”按钮，即可将所选择的调色板载入CorelDRAW X4窗口中，以便使用。

CoreIDRAW X4基础教程

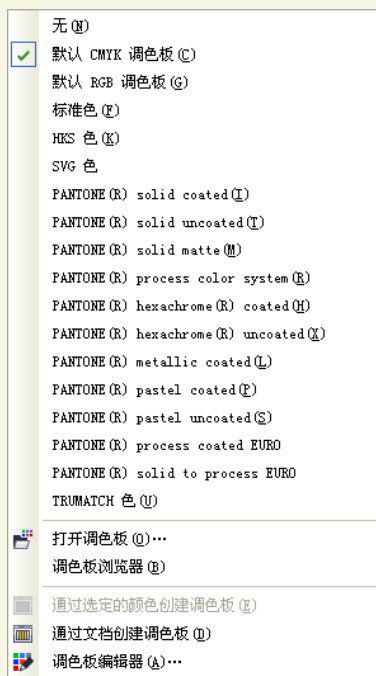


图7.1.1 调色板子菜单

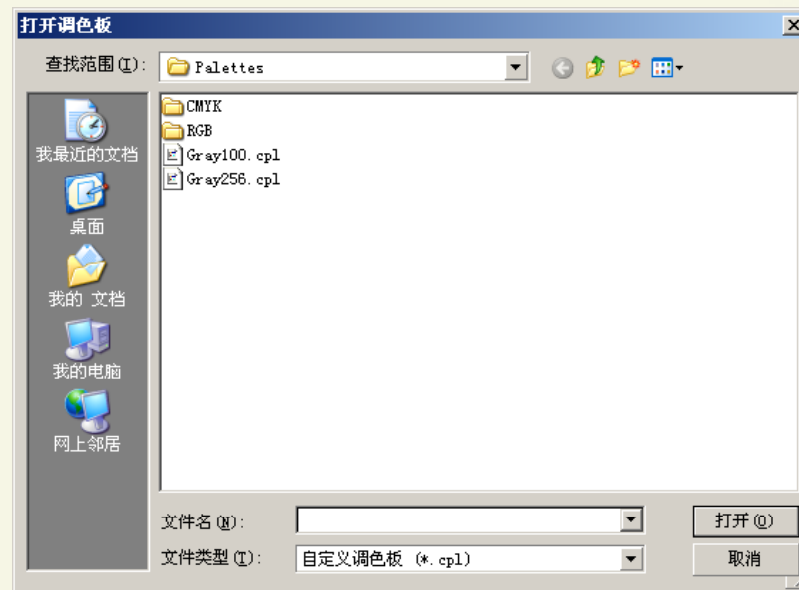


图7.1.2 “打开调色板”对话框

二、调色板浏览器

选择“窗口”→“调色板”→“调色板浏览器”命令，
打开“调色板浏览器”泊坞窗，如图7.1.3所示。

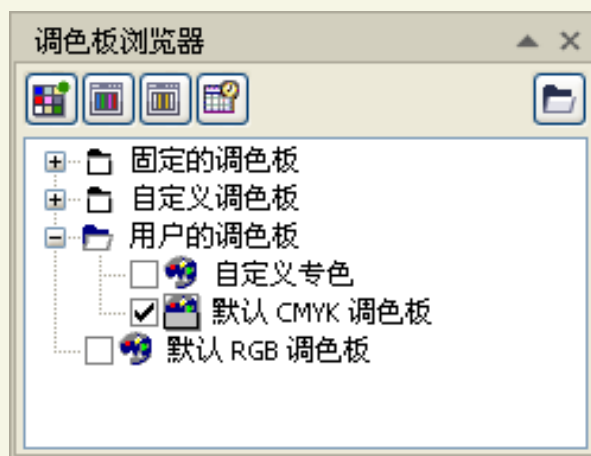


图7.1.3 “调色板浏览器”泊坞窗

1. 打开调色板


打开调色板的方法如下：

- (1) 选择“窗口”→“调色板”→“调色板浏览器”命令，“调色板浏览器”泊坞窗。
- (2) 选中所需调色板前面的复选框。

2. 创建调色板

在“调色板浏览器”泊坞窗中可创建调色板。创建一个新白调色板的方法如下：

- (1) 选择“窗口”→“调色板”→“调色板浏览器”命令，

(2) 单击“创建一个新的空白调色板”按钮，弹出“保存调色板为”对话框，如图7.1.4所示。

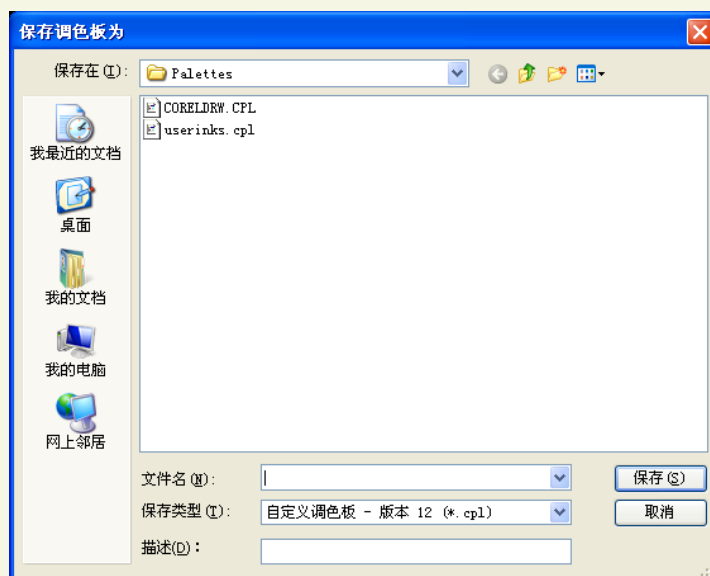



图7.1.4 “保存调色板为”对话框

（3）在该对话框中的“文件名”文本框中输入所创建调色板的名称，单击“保存”按钮即可。

使用选定的对象创建一个新调色板的方法如下：

（1）选择“窗口”→“调色板”→“调色板浏览器”命令，打开“调色板浏览器”泊坞窗。


（2）选择一个或多个对象。

（3）在“调色板浏览器”泊坞窗中单击“使用选定的对象创建一个新调色板”按钮，在弹出的“保存调色板为”对话框中进行设置，单击“保存”按钮即可。

使用文档创建一个调色板的方法如下：

（1）选择“窗口”→“调色板”→“调色板浏览器”命令，打开“调色板浏览器”泊坞窗。


（2）确定文档中有一个或多个对象。


（3）在“调色板浏览器”泊坞窗中单击“使用文档创建一个调色板”按钮，在弹出的“保存调色板为”对话框中进行设置，单击“保存”按钮即可。


3. 调色板编辑器

单击“打开调色板编辑器”按钮，在打开的“调色板编

(1) 选择“窗口”→“调色板”→“调色板浏览器”命令，“调色板浏览器”泊坞窗。

(2) 单击“打开调色板编辑器”按钮，打开“调色板编辑对话框，如图7.1.5所示。

(3) 单击“新建调色板”按钮，可打开“新建调色板”对话框，在该对话框中进行设置，单击“保存”按钮即可。

(4) 单击“打开调色板”按钮，在弹出的“打开调色板”对话框中选择所需要打开的调色板，单击“打开”按钮即可。

(5) 若在该对话框中新建了一个调色板，则可以单击“调色板

（6）单击该对话框中的“编辑颜色”按钮，可弹出“选择颜色”对话框，如图7.1.6所示。在该对话框中可编辑当前所选的颜色，完成后单击“确定”按钮即可。

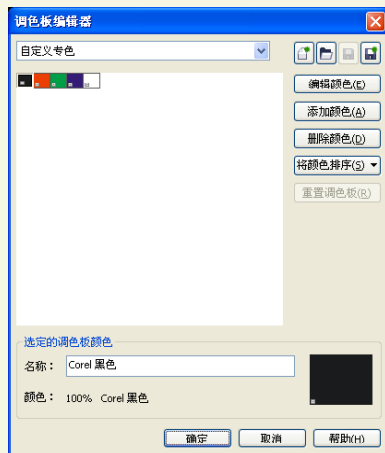


图7.1.5 “调色板编辑器”对话框



图7.1.6 “选择颜色”对话框


(7) 单击“添加颜色”按钮可为指定的调色板中添加颜色。

(8) 单击“删除颜色”按钮可将所选的颜色删除。




(9) 单击“将颜色排序”按钮，在弹出的下拉菜单中选择颜色的排列方式。

(10) 单击“重置调色板”按钮可将调色板恢复到默认设置。

4. 使用所选对象创建调色板


如果要在选择对象范围内新建调色板，只需要选择一个或多个对象后，在“调色板浏览器”泊坞窗中单击“使用选定的对象创建一个调色板”按钮，可弹出“保存调色板为”对话框，在其中可设置新建调色板的名称，然后单击“保存”按钮即可。

5. 使用文档创建调色板

在“调色板浏览器”泊坞窗中单击“通过文档创建一个调色板”按钮，可以在打开的文档内新建调色板，文档必须含有对象单击按钮，可在弹出的“保存调色板为”对话框中设置创建的文件夹名称，然后单击“保存”按钮即

6. 在调色板编辑器中创建调色板

在“调色板浏览器”泊坞窗中单击“打开调色板编辑器”

，将弹出“调色板编辑器”对话框，如图7.1.7所示。在

对话框中可以创建调色板，也可在创建的调色板中添加颜色。

在此对话框中单击“新建调色板”按钮，可弹出“新建

调色板”对话框，在该对话框中可设置新建调色板的名称，然

后单击“保存”按钮即可。

CorelDRAW X4基础教程

在“调色板浏览器”对话框中单击“打开调色板”按钮，
弹出“打开调色板”对话框，如图7.1.8所示。在此对话框中
选择一个调色板，然后单击“打开”按钮，即可打开所选择的
板。

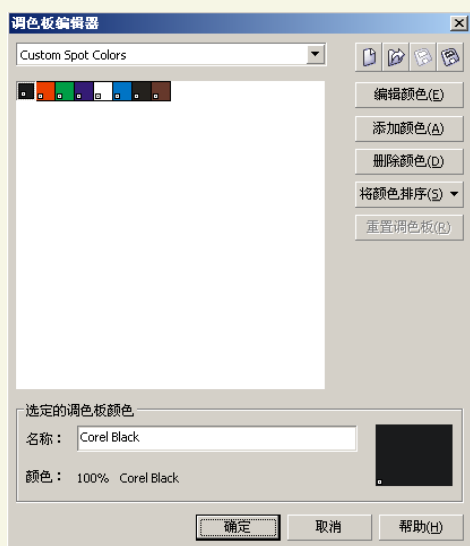


图7.1.7 “调色板编辑器”对话框

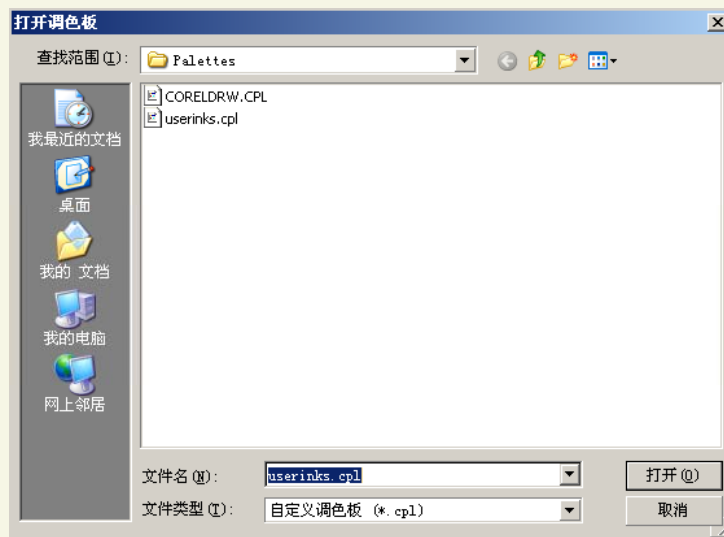




图7.1.8 “打开调色板”对话框

在“调色板浏览器”对话框中单击“保存调色板”按钮，可对新建的调色板进行保存；如果单击“调色板另存为”按钮，即可在弹出的“保存调色板为”对话框中保存当前调色板。

在“调色板浏览器”对话框中单击“编辑颜色”按钮，可弹出“选择颜色”对话框，如图7.1.9所示，在此对话框中可编辑当前所选的颜色。

如果要为创建的调色板添加颜色，可在“调色板编辑器”对话框中单击“添加颜色”按钮，从弹出的“选择颜色”对话框

如果某些颜色不需要，可先选中要删除的颜色，然后在“颜色板编辑器”对话框中单击“删除颜色”按钮，可弹出如图7.1.10所示的提示框，单击“是”按钮，即可删除选的颜色。

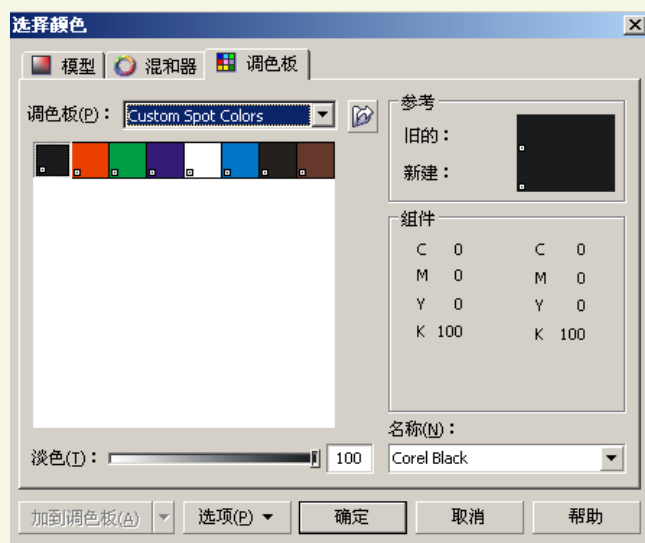


图7.1.9 “选择颜色”对话框

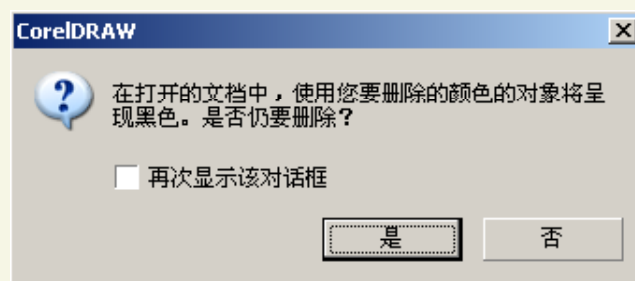


图7.1.10 提示框

三、颜色样式

选择“工具”→“颜色样式”命令或选择“窗口”→“泊坞窗”→“颜色样式”命令，可打开“颜色样式”泊坞窗，如图7.1.11所示。



图7.1.11 “颜色样式”泊坞窗

该泊坞窗提供了颜色样式可调和颜色或改变图案，还可对一系列相似的颜色进行链接以建立“父子”关系，使用泊坞窗的方法如下：

（1）选择“窗口”→“泊坞窗”→“颜色样式”命令，开“颜色样式”泊坞窗。


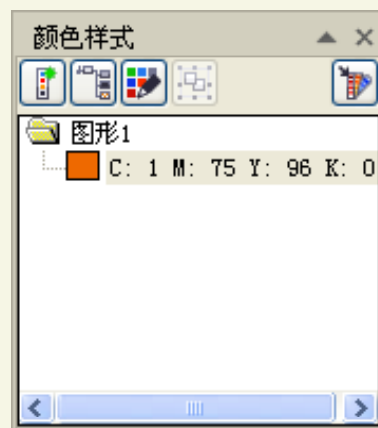
（2）单击该泊坞窗中的“新建颜色样式”按钮，在出的“新建颜色样式”对话框中选择合适的颜色作为父颜色，单击“确定”按钮，则该颜色样式显示在该泊坞窗中，

图7.1.12所示。




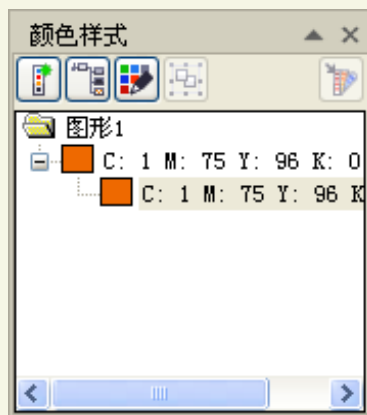
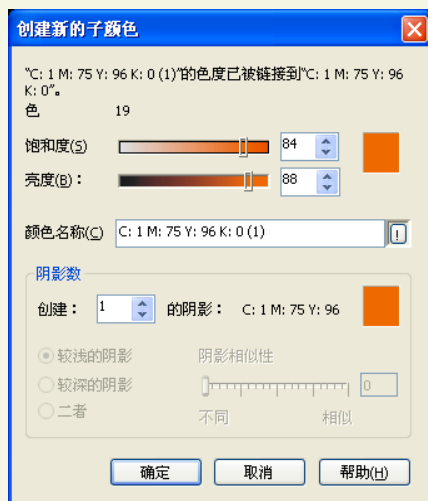
“新建颜色样式”对话框



“颜色样式”泊坞窗

图7.1.12 创建父颜色


(3) 单击“新建子颜色”按钮，在弹出的“创建新的颜色”对话框中创建子颜色，如图7.1.13所示。




“创建新的子颜色”对话框

“颜色样式”泊坞窗

图7.1.13 创建子颜色

(4) 在该泊坞窗中选择父颜色或子颜色，再单击该泊坞窗中的“父颜色样式”按钮，可在弹出的相应对话框中重新编辑颜色。

(5) 单击该泊坞窗中的“自动创建颜色样式”按钮，在弹出的“自动创建颜色样式”对话框中单击“确定”按钮可自动创建颜色样式，如图7.1.14所示。

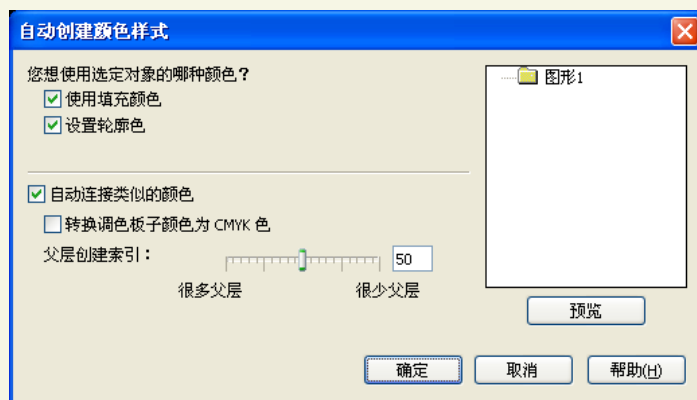


图7.1.14 “自动创建颜色样式”对话框

第二节 填充对象

在CoreIDRAW X4中绘制的对象都具有填充属性，但对于开放的路径对象来说，虽然具有填充属性，但不能填充颜色，只有封闭的路径对象是无法进行填充的；而对于封闭路径对象来说，都可以应用填充属性。


单击工具箱中的“填充工具”按钮 右下角的小三角，将隐藏出的填充工具组，如图7.2.1所示。




图7.2.1 填充工具组

在此填充工具组中可以看到，**CorelDRAW X4**提供了**5**填充的方式，使用这些填充方式，可以对对象进行各种各的填充操作。

一、颜色填充

所谓“颜色填充”就是在封闭路径的对象内填充单一的颜色。此填充是CorelDRAW中最基本的填充方式。

单击填充工具组中的“颜色”按钮，弹出“均匀填充”对话框，如图7.2.2所示，在此对话框中可以对所选择的对象进行颜色填充。



“均匀填充”对话框与前面介绍的“轮廓色”对话框基本相同，用法也相同，都可通过3种不同的选项卡来选择所填充的颜色。

1. 使用模型选项卡

在“均匀填充”对话框中选择“模型”选项卡后，可在“模型”下拉列表中选择需要的色彩模式，如图7.2.3所示。

其中部分色彩模式的含义如下：

CMYK: 此模式是印刷时常用的色彩模式，**C**代表青色，**M**代表洋红，**Y**代表黄色，**K**则代表黑色。大多数的印刷品都用四色印刷，因此，在设计作品时最好采用这种模式，既节约成本，又能符合印刷与设计的要求。

RGB: 此模式为三原色的色彩模式，**R**代表红色，**G**代表绿色，**B**代表蓝色。电脑屏幕上显示的色彩即为**RGB**色彩模式。

HSB: 此模式也是一种常用的颜色模式，**H**代表色相，**S**代表纯度，**B**代表明度。

灰度：此模式由白到黑共有**256**个不同层次的灰色，适于黑白图形与单色印刷的设计。

选择好色彩模式后，即可用鼠标直接拖动视图窗口中各轴上的控制点以得到各种颜色，当在颜色窗口中选择一种颜色后，在“参考”选项区中可以显示出所选择的新的、旧参考颜色，在“组件”选项区中将显示出颜色参数的具体位置，可以对这些参数加以调整，从而得到所需的颜色。

在“名称”下拉列表中可以选系统预设的颜色名称，此时对话框中将显示所选颜色的有关信息。

单击“选项”按钮，从弹出的下拉菜单中选择不同的命令，可以做进一步设置，如图7.2.4所示。



图7.2.3 模型下拉列表

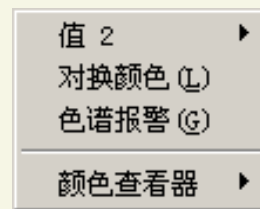


图7.2.4 选项下拉菜单

选择“值2”命令，可以从弹出的子菜单中选择色彩的其他模式。

选择“对换颜色”命令，可以将新的颜色和原来的颜色互换。

当在某些色彩模型（如RGB模型）下选择颜色时，有时所选择的颜色会超出CMYK四色印刷油墨的色域范围而无法正确印刷。为了避免这种困扰，可以选择“色谱报警”命令，在对话框中就会显示出超出CMYK色域范围的色彩区域，如图7 2 5所示。

选择“颜色查看器”命令，可从弹出的子菜单中选择各种不同的色彩模式，如图7.2.6所示。然后再用鼠标拖动色轴上的滑块，就可得到各种颜色。

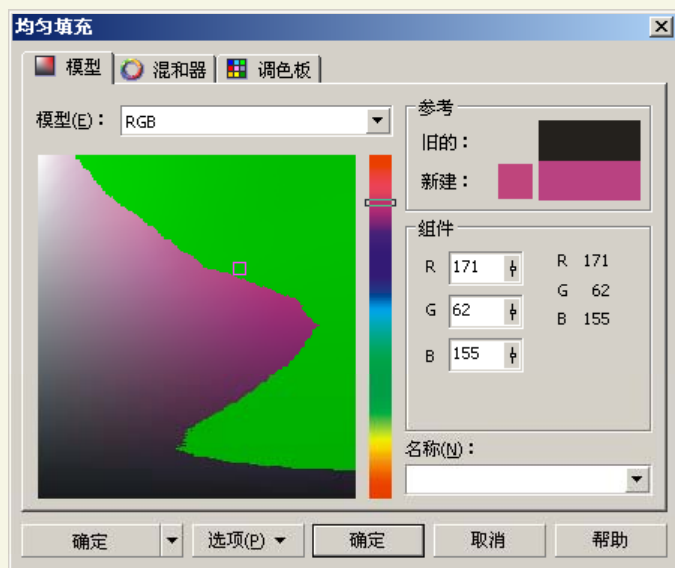


图7.2.5 显示警告区域

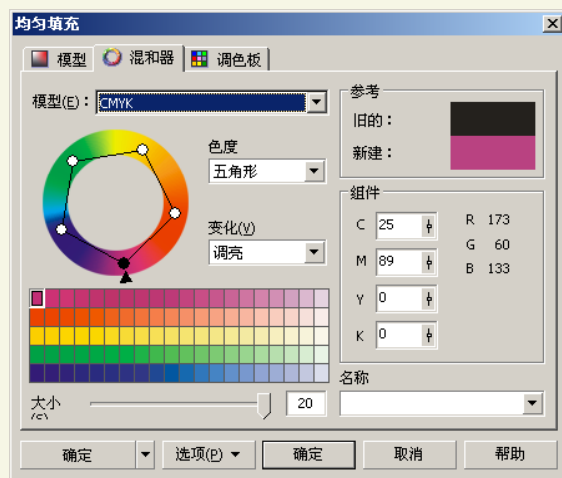


图7.2.6 “颜色查看器”子菜单

设置好颜色后，单击“确定”按钮，即可将选择的颜色填充到选定的对象中。

2. 使用混合器选项卡

在“均匀填充”对话框中选择“混合器”选项卡，可显示出各项的参数，如图7.2.7所示。



在“模型”下拉列表中可以选一种色彩模式，并通过调节“大小”滑块来设置颜色块的多少。

选择好颜色后，单击“确定”按钮，就可将选择的颜色填充到所选对象中。

3. 使用调色板

在“均匀填充”对话框中选择“调色板”选项卡，可显示出该选项参数，如图7.2.8所示，从中可以选择各种印刷工艺中常见的标准调色板。

在“调色板”下拉列表中提供了多种常见的标准调色板；“名称”下拉列表中可选择一种颜色的名称，则在颜色窗口将显示出该颜色。

单击“选项”按钮，从弹出的下拉菜单中选择“**PostScript**”命令，即可弹出“**PostScript 选项**”对话框，如图7.2.9所示，在此对话框中可进一步设置所选调色板的各种相关参数。

设置好颜色后，单击“确定”按钮，即可将选择的颜色填充到所选对象中。

CorelDRAW X4基础教程

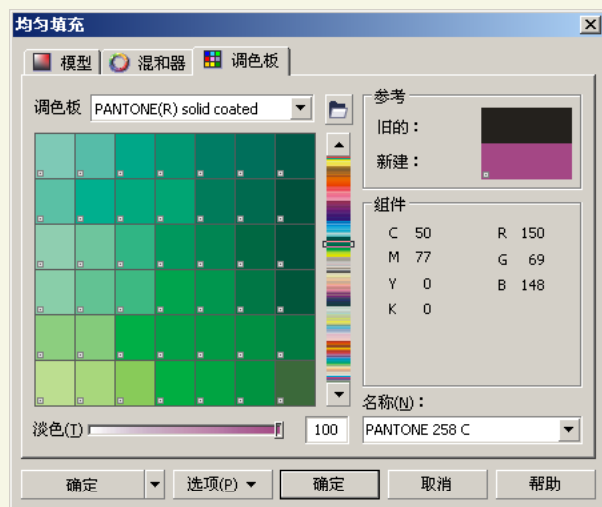


图7.2.8 “调色板”选项卡

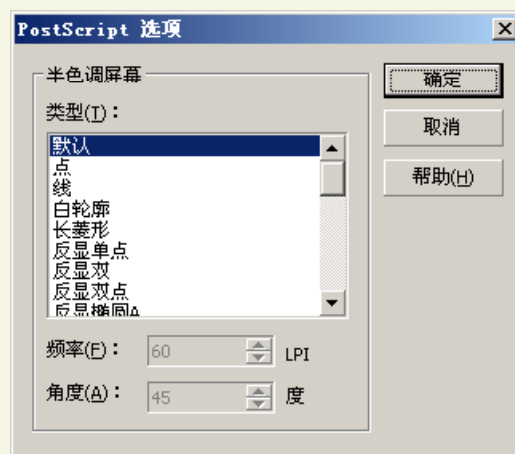




图7.2.9 “PostScript选项”对话框

二、渐变填充

渐变填充是指以线型、射线、锥形或方形作为路径贯穿色彩的渐变过程。单击工具箱中的“填充工具”按钮 右下的小三角形，在隐藏的工具组中单击“渐变”按钮，弹出“渐变填充”对话框，如图7.2.10所示。

在“类型”下拉列表中可以选所需的渐变类型，如线型、射线、圆锥或方角，如图7.2.11所示。

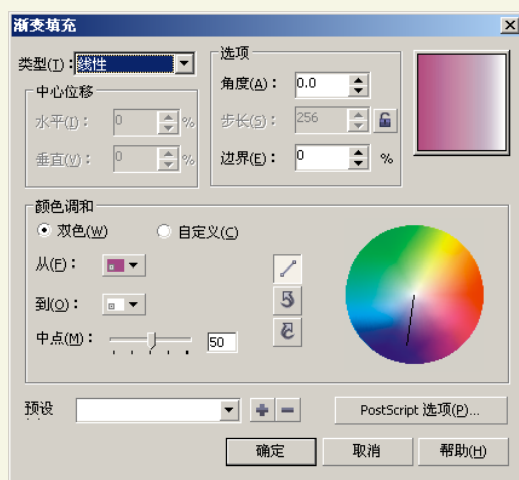
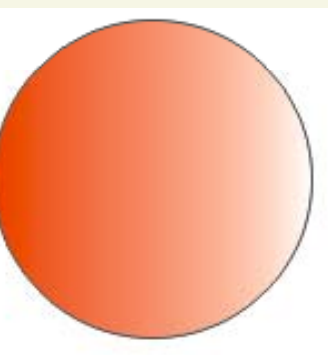


图7.2.10 “渐变填充”对话框

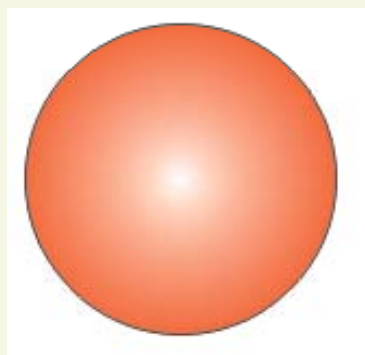


图7.2.11 类型下拉列表

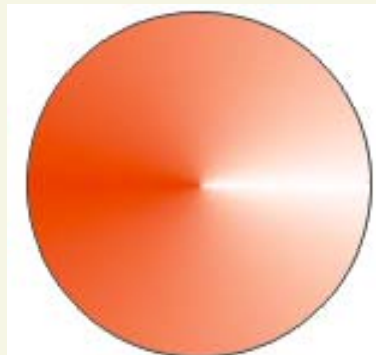
选择这4种渐变类型填充后的效果如图7.2.12所示。



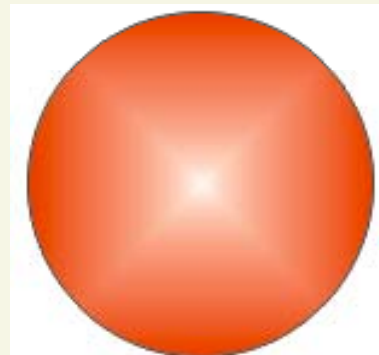
线性



射线



圆锥



方角

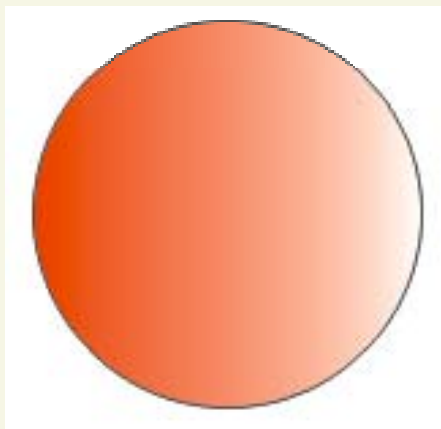
图7.2.12 填充渐变

在“中心位移”选项区中，可以通过调节“水平”和“垂直”微调框中的数值来调节填充的中心在水平和垂直方向上的位置。

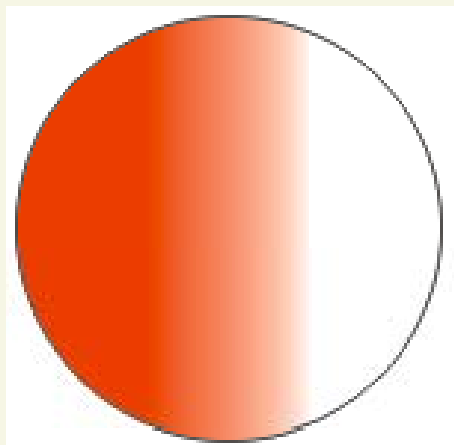
通过调整“角度”微调框中的数值，可以设置线性、圆锥、方角填充的角度。输入数值为正值时可按逆时针旋转，数值为负值时可按顺时针旋转。



单击“步长”微调框右侧的“锁定”按钮，使其呈打开状态，即可以设置步长值，增加步长值可以使色调更平滑、色调过渡更自然，但会延长打印时间；减少步长值可以提高打印速度，但会



步长值为256

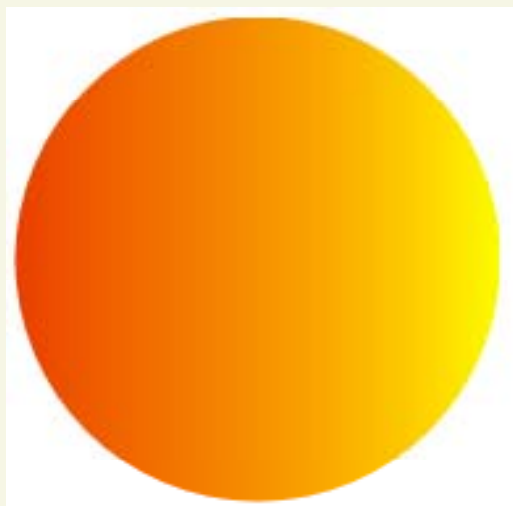


步长值为30

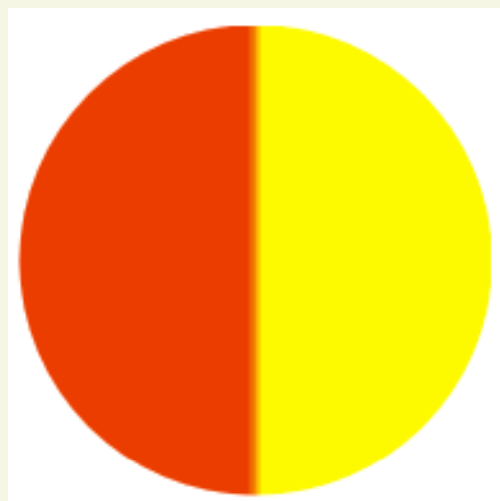
图7.2.13 不同步长值产生的效果

调节“边界”微调框中的数值，可以设置线性、射线或角填充的颜色调和比例，如图7.2.14所示。其取值范围为~49，数值越小，边界颜色的影响范围就越小。

在“颜色调和”选项区中，选中“双色”单选按钮，在“从”与“到”右侧单击 下拉按钮，从弹出的调色板中择所需的两个主色调，并通过在“中点”输入框中输入数设置所选两种颜色的中心点的位置，即选择渐变变化的旋方向，就可以制作出特殊的渐变效果。






边界值为0



边界值为50

图7.2.14 不同边界值产生的调和效果

在“颜色调和”选项区中单击“直线”按钮，可在色板中沿直线调和颜色；单击“顺时针”按钮，可在色轮中以顺时针路径调和颜色；单击“逆时针”按钮，可在色轮中以逆时针路径调和颜色。

如果在“颜色调和”选项区中，选中“自定义”单选按钮，可以将两种以上的颜色添加到渐变填充中，以得到各种彩虹或光影的效果。选中“自定义”单选按钮后，此时的“颜色调和”选项区显示如图7.2.15所示。

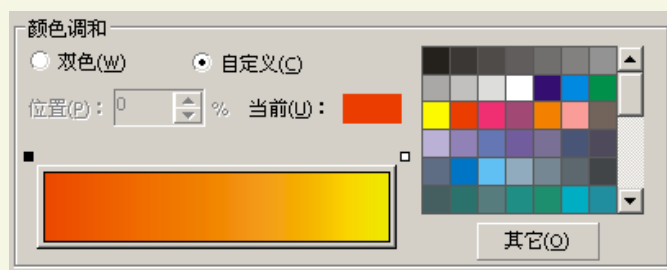


图7.2.15 变化后的颜色调和选项区

其中，自定义填充渐变色的具体操作方法如下：

（1）在渐变预览条上方有两个小方块色标，黑色表示选中状态，此时在右侧的调色板中选择需要的颜色，即可变选中的小方块处的颜色，也就是起始处的颜色。

(2) 在渐变预览条上单击右上方的方块色标，然后在右侧调色板中选择颜色，即可改变终止处的颜色。

(3) 在渐变预览条上的两个小方块色标中间的任意位置双击鼠标左键，即可在渐变预览条上添加一个新的色标，如图7.2.16所示。

(4) 选中所添加的新色标，然后在调色板中选择需要的颜色，即可改变新色标处的颜色，如图7.2.17所示。

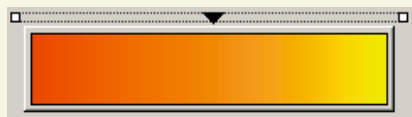


图7.2.16 添加色标

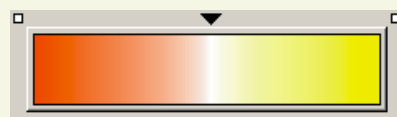


图7.2.17 改变色标颜色

(5) 在“位置”微调框中输入数值，可改变渐变预览条上被色标在渐变条上所处的位置。最左边为0，最右边为100%。

在渐变预览条上方再次双击鼠标左键，可继续添加色标，并在右侧的调色板中通过选择相应的颜色来改变所选中的色标处色。

在“渐变填充”对话框中的“预设”下拉列表中可以选系预设的填充渐变类型，如图7.2.18所示。

设置好渐变色后，单击“确定”按钮，即可将所设置的渐变填充到所选对象中。

三、图样填充

图样填充是指将预先产生的、对称的图像进行填充，此图案易于被平铺。图样填充有3种方式，即双色填充、全图样填充与位图图样填充。对填充过的对象，还可以进行奇妙的编辑，从而生成其他效果。


单击工具箱中的“图样”按钮，弹出“图样填充”对话框，如图7.2.19所示。



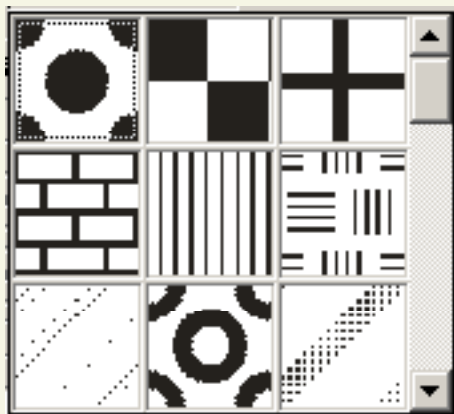
图7.2.18 选择预设效果



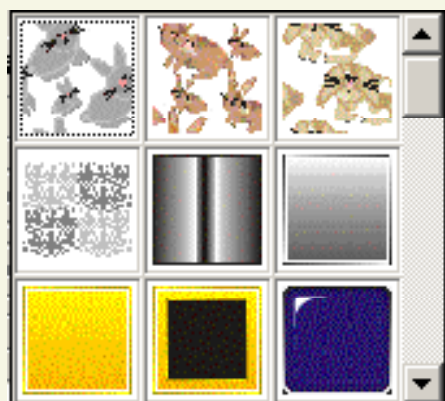
图7.2.19 “图样填充”对话框

在此对话框中可以选择不同的填充图案类型，如果选中“双色”单选按钮，可指定两种颜色的图案；选中“全色”单选按钮，可指定由线条与填充组成的图案；选中“位图”单选按钮，可指定由像素网格或点网格组成的图案。

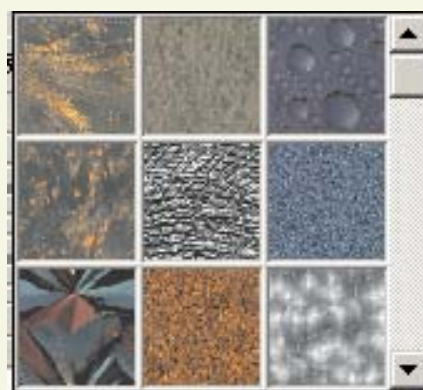
选择图案类型后，单击图案显示样本下拉按钮，即可在弹出的样本库中选择系统内预设的图案，如图7.2.20所示。



双色





全色



位图

图7.2.20 不同类型的样本库

当选中“双色”单选按钮时，在“前部”与“后部”单击下拉按钮，从弹出的调色板中可选择双色图案前景色与背景色。

单击“装入”按钮，从弹出的“导入”对话框中选择所需的图案填充，即可将其添加到当前所选图案的下拉列表中。

单击“删除”按钮，可将当前选择的图案删除，此时弹出“删除双色图样”提示框，如图7.2.21所示，提示是否确认删除所选的图案样式。

在“图样填充”对话框中单击“创建”按钮，可弹出“双图案编辑器”对话框，如图7.2.22所示。在此对话框中可以根据需要自己设计图案。

在“图样填充”对话框中的“原点”选项区中，通过设置Y输入框中的数值，可以在指定第一个平铺位置的情况下图案左右、上下移动。

在“大小”选项区中，通过设置“宽度”与“高度”微调中的数值，可定义图案的平铺宽度与高度。

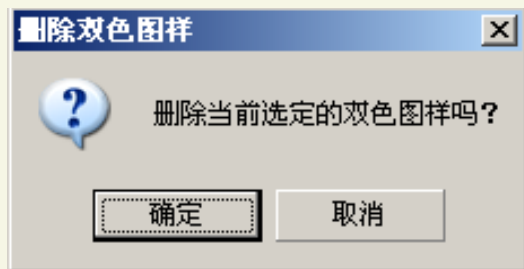


图7.2.21 “删除双色图样”提示框

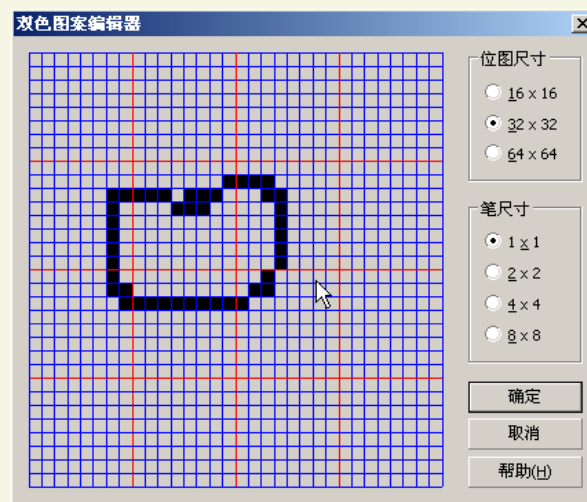


图7.2.22 “双色图案编辑器”对话框

在“变换”选项区中，通过设置“倾斜”与“旋转”微调框中的数值，可以设置图案倾斜的角度。

在“行或列位移”选项区中，选中“行”单选按钮，可指定行平铺尺寸的百分比；选中“列”单选按钮，可指定列平铺尺寸的百分比；调节“平铺尺寸”微调框中的数值可指定行或列的交错数值。

选中“将填充与对象一起变换”复选框，则选中的图案将随着对象外框的大小或缩放而自动调整大小，分辨率会受到影响；如果不选中该复选框，则图案本身分辨率及大小将不随对象的变化而变化。

选中“镜像填充”复选框，可将选择的图案镜像填充所选对象中，如图7.2.23所示。

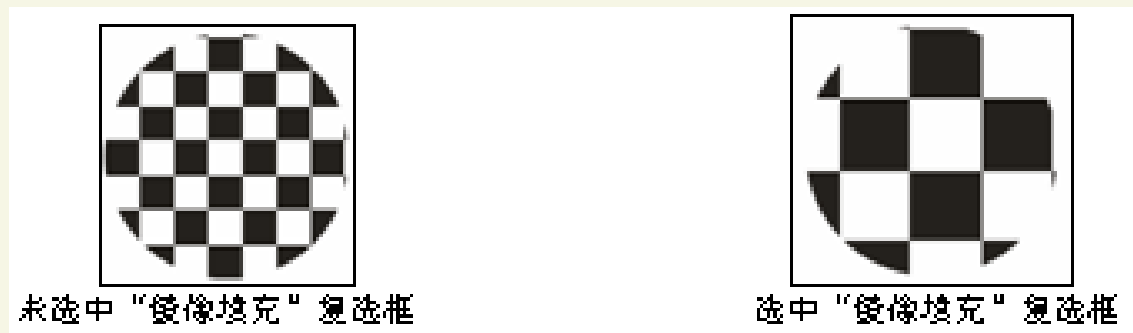





图7.2.23 图案镜像填充

四、底纹填充

底纹填充可以为所选对象填充天然材质的图案效果。

CorelDRAW X4中为用户提供了包含数百种材质的材质库。

在填充工具组中单击“底纹”按钮，可弹出“底纹填充”对话框，如图7.2.24所示。

在此对话框中，可以从“底纹库”下拉列表中选择不同的底纹库。击按钮，可将当前所选的底纹另存到选择的纹理库中；单击按钮，可删除所选的纹理。

选择好所需的纹理库后，即可在“底纹列表”下拉列表中选择各种纹理图案，并可根据需要在对话框右边设置所选纹理的参数、色彩与亮度等，即可产生出不同的纹理图案。

单击“选项”按钮，可弹出“底纹选项”对话框，如图2.25所示。在此对话框中可以设置所选纹理图案的分辨率和平铺尺寸。

CoreIDRAW X4基础教程

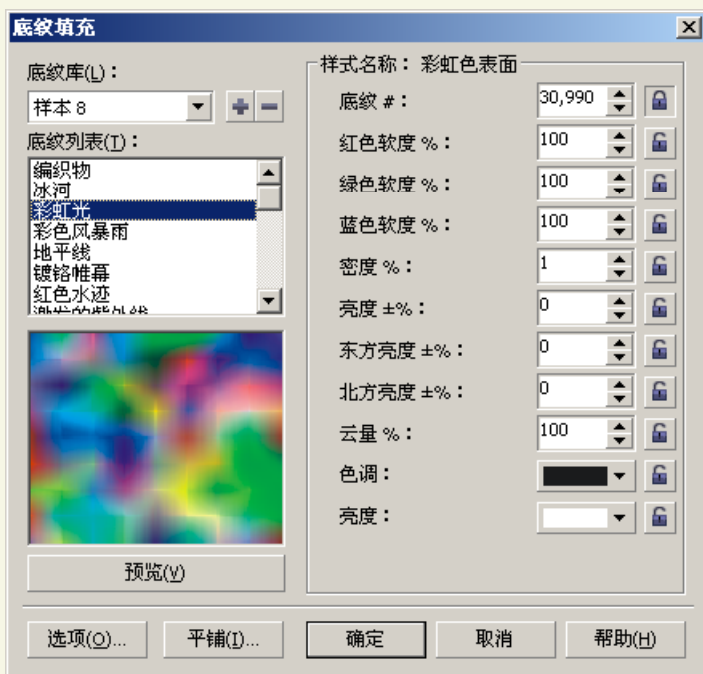


图7.2.24 “底纹填充”对话框

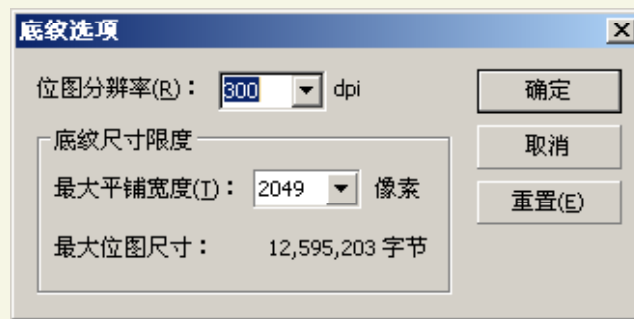


图7.2.25 “底纹选项”对话框


在“底纹填充”对话框中单击“平铺”按钮，可弹出“平铺”对话框，如图7.2.26所示。在此对话框中可以进一步设置所填底纹图案的平铺方式。

设置好参数后，单击“确定”按钮，即可将选择的底纹填充到所选的对象中，如图7.2.27所示。



五、PostScript填充

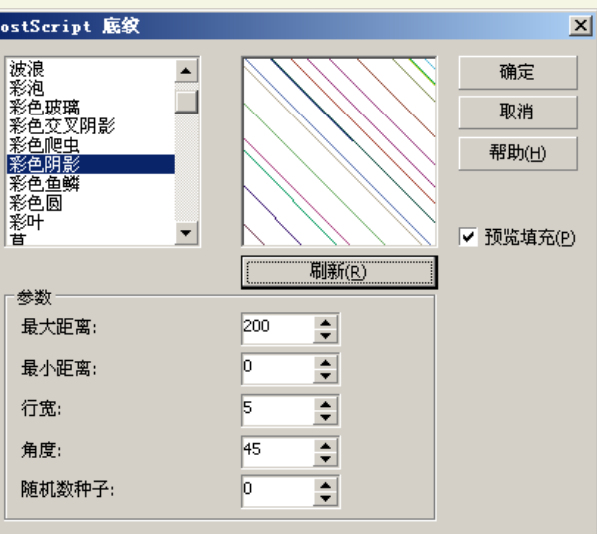
所谓PostScript底纹填充是指使用PostScript语言设计出一种特殊的纹理填充效果。要改变PostScript纹理的填充需要改变一组变量。

单击填充工具组中的“PostScript”按钮，可弹出“PostScript底纹”对话框，如图7.2.28所示。

在此对话框左边的下拉列表中可以选择不预设的PostScript纹理，并可通过选中“预览填充”复选框在预览窗口中预览所选的PostScript纹理图案。

在“参数”选项区中可以设置其他选项的参数值。单击“刷新”按钮，可在预览窗口中显示调整参数后的底纹效果。

设置好纹理图案后，单击“确定”按钮，即可将选定的PostScript纹理填充到所选对象中，如图7.2.29所示。



7.2.28 “PostScript底纹”对话框

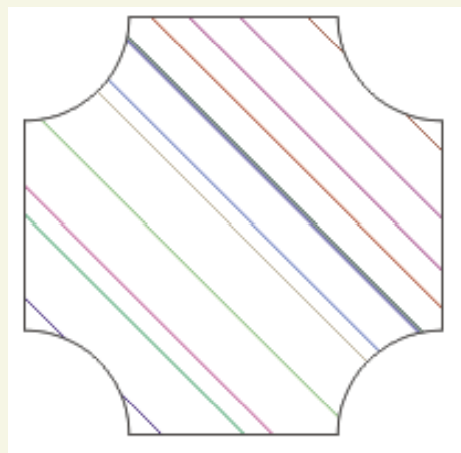





图7.2.29 填充PostScript纹理后的效果


六、取消填充

当选中已填充的图形对象后，在填充工具组中单击“无填充”，或单击调色板中按钮，即可将所选对象的填充内容清除。

七、颜色泊坞窗

在前面的章节中讲解过利用“颜色”泊坞窗为对象填充轮廓色，“颜色”泊坞窗也可以给对象填充内部颜色。其方法如下：

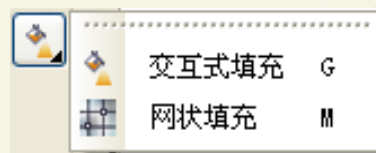
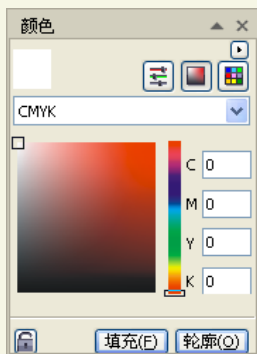
- (1) 选中需要填充的对象。
- (2) 单击工具箱中的“颜色泊坞窗”按钮，打开“颜色”泊坞窗，如图7.2.30所示。

(3) 在  下拉列表中选择一种颜色类型，拖其下的颜色滑块来设置所需的颜色。

(4) 单击“填充”按钮即可。

八、交互式填充


单击“交互式填充工具”按钮 ，可展开交互式填充工具，如图7.2.31所示。



1. 交互式填充工具

利用交互式填充可控制填充色，并可以在其属性栏中进行纯色填充、渐变填充、图案填充、底纹填充和取消填充等设置。

方法如下：

- (1) 单击工具箱中的“交互式填充”按钮。
- (2) 在需要填充的对象上单击鼠标左键并拖动，松开鼠标默认状态下以黑白渐变来填充，如图7.2.32所示。
- (3) 鼠标拖动用虚线连接的小方块，可改变渐变色起点和终点的位置和方向，如图7.2.33所示。

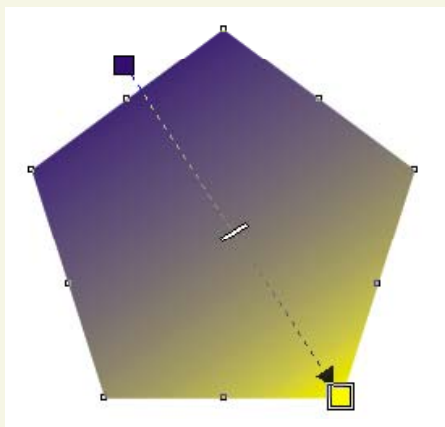


图7.2.32 交互式填充效果

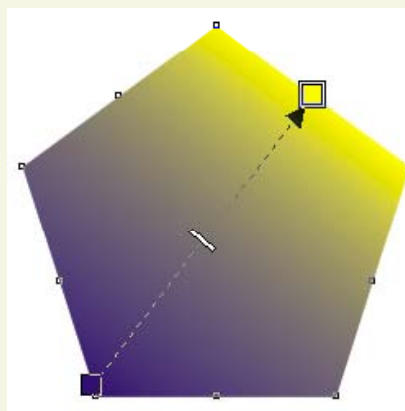


图7.2.33 改变起点和终点的位置和方向

（4）鼠标拖动虚线上的滑块可改变渐变填充的分布状况，如图7.2.34所示。

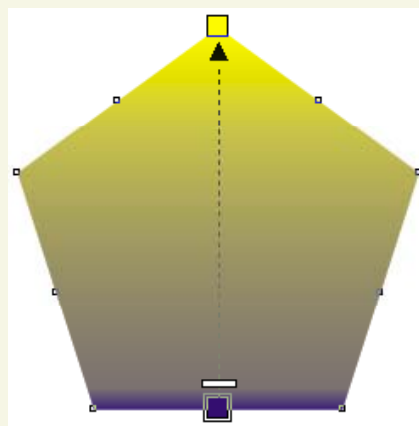
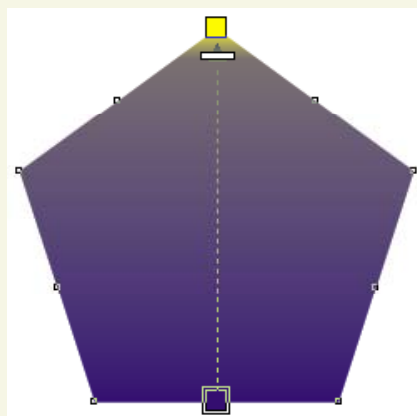


图7.2.34 改变渐变填充的分布状况

(5) 单击调色板中的色块，并将其拖至使用交互式填充的对象中，松开鼠标可得到该颜色的渐变，如图7.2.35所示。

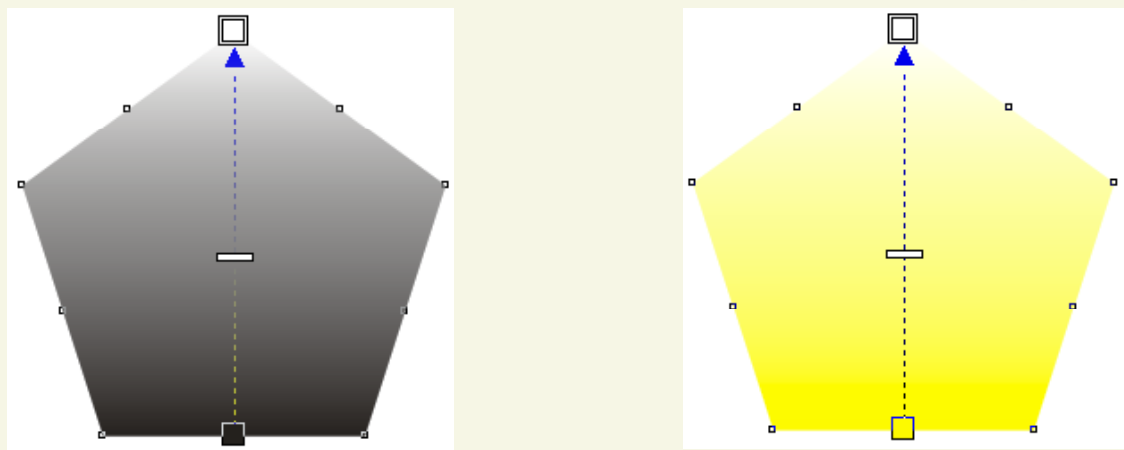



图7.2.35 添加渐变填充的颜色

(6) 在其属性栏中的  线性 下拉列表中可选择填充的类型，如图7.2.36所示。

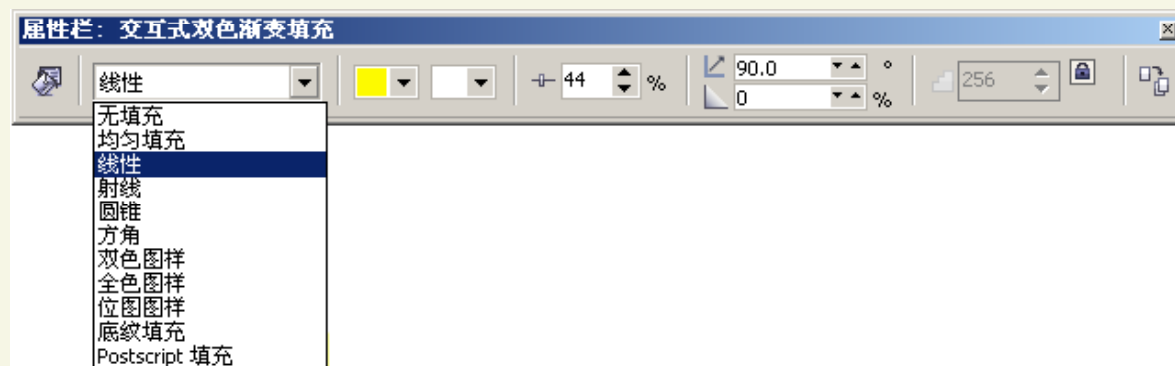



图7.2.36 “交互式双色渐变填充” 属性栏

2. 交互式网状填充工具

使用交互式网状填充工具可以方便、容易地对图形对象进行矩形或多样填充。其具体的使用方法如下：

（1）使用挑选工具选择对象后，在工具箱中单击“交互式网状填充工具”按钮，此时将会在所选的图形对象上出现一网格，如图7.2.37所示。

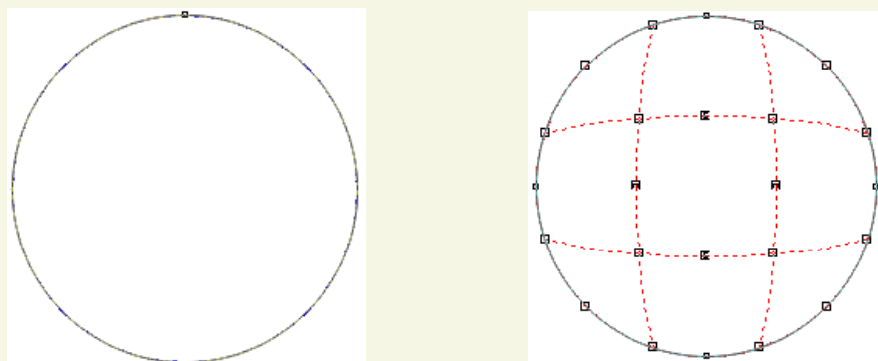


图7.2.37 使用交互式网状填充工具

(2) 在其属性栏中可以设置水平或垂直方向上的网格数目，“交互式网状填充工具”属性栏显示如图7.2.38所示。

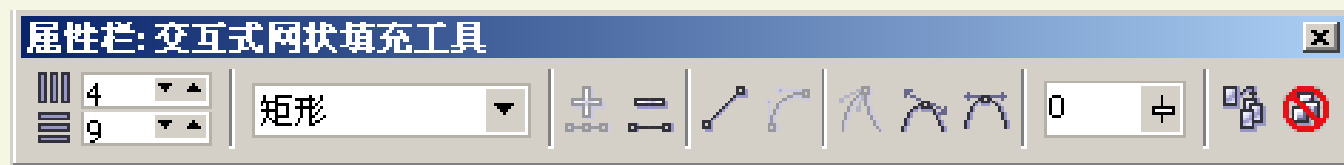

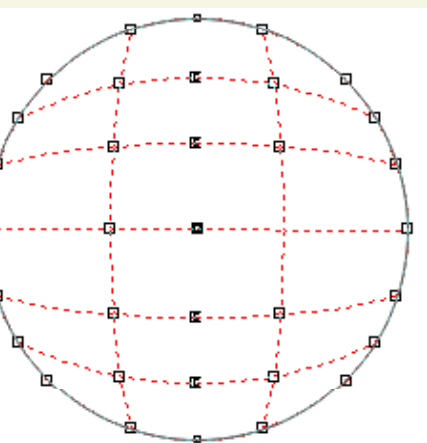


图7.2.38 “交互式网状填充工具”属性栏

（3）在属性栏中的网格大小微调框  中设置数值，以改变对象上网格的垂直方向与水平方向的网格数目，如图7.2.39所示。

（4）用鼠标在任意一个网格中单击，即可将该网格选中，此时在调色板中选择一种颜色，会将所选颜色以选中的网格为中心向外分散填充，如图7.2.40所示。

(5) 用鼠标调节网格上的节点，即可改变颜色所填充区域，如图7.2.41所示。



7.2.39 改变网格数目

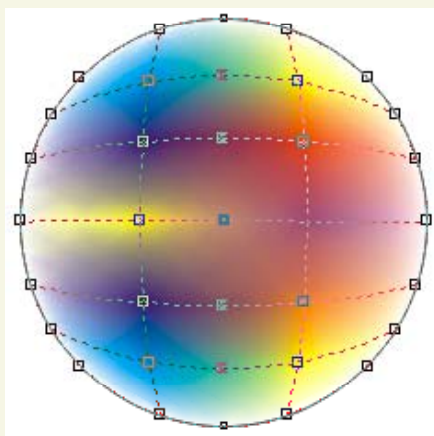


图7.2.40 网状填充

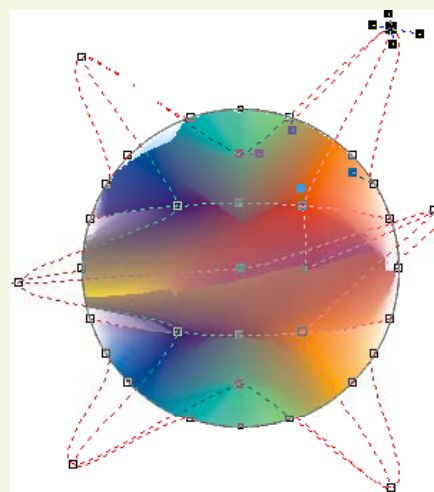




图7.2.41 调整填充区域

九、滴管工具填充

利用滴管工具与颜料桶工具可以将其他对象的填充属性用到所选对象上。其操作方法很简单，只需要先单击工具中的“滴管工具”按钮，吸取指定对象的颜色，然后单击工具箱中的“颜料桶工具”按钮，在需要填充的对象内单击，可将吸取的颜色填充到该对象中，如图7.2.42所示。

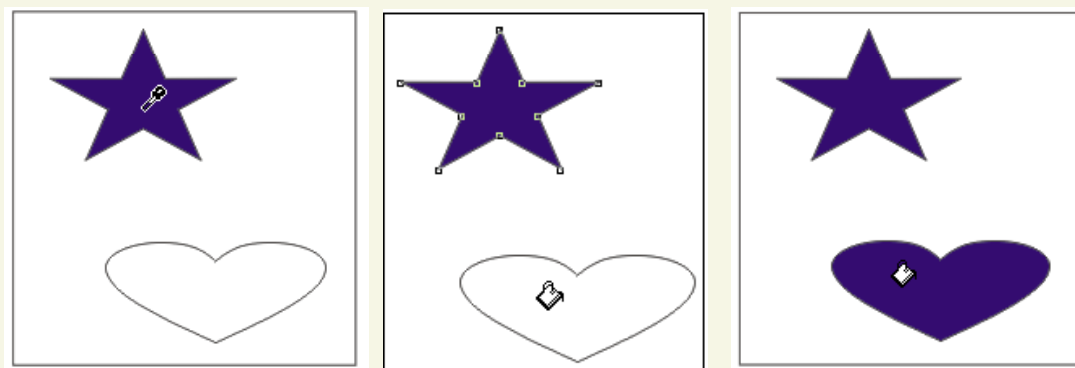


图7.2.42 使用滴管与颜料桶工具填充对象

选择滴管工具或颜料桶工具后，其属性栏显示如图7.2.43所示。

在属性栏中单击“属性”按钮，可打开如图7.2.44所示的属性面板，从中选中相应的复选框，可为对象进行相应的填充。

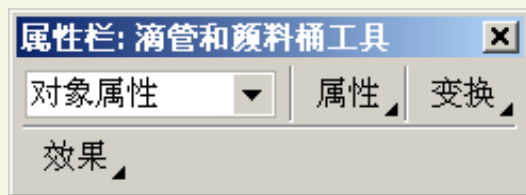


图7.2.43 “滴管和颜料桶工具”属性栏

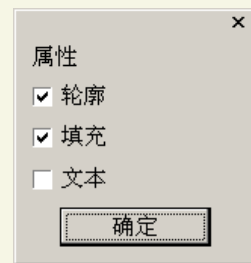


图7.2.44 属性面板

十、智能填充工具

智能填充工具可以帮助用户填充封闭区域和在重叠对象间创建新对象。填充对象时，智能填充工具不但允许用户填充封闭的对象，也可以对任意两个或多个对象的重叠区域进行填色，该功能无论是对从事动漫创作、矢量绘画、服装设计还是VI设计的工作者来说，无疑都是一个惊喜，如图2.45所示。

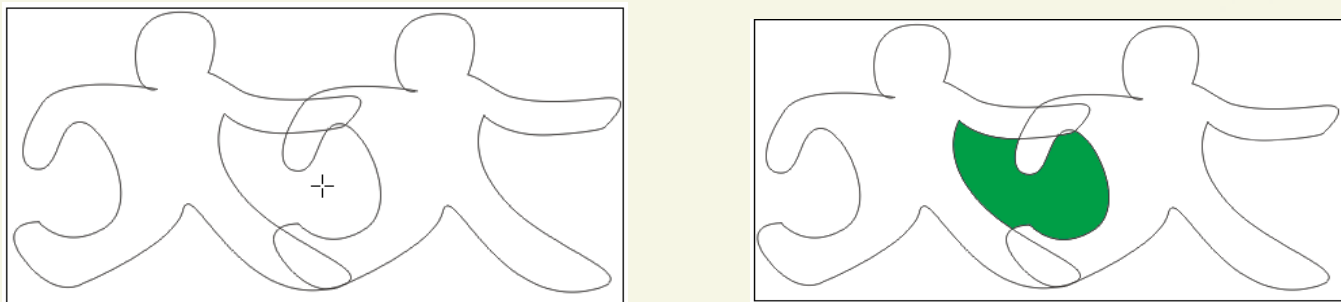




图7.2.45 智能填充工具填充图像

第三节 上机练习

本例将制作“卷轴画”效果，在制作过程中将用到椭圆形工具、矩形工具以及填充工具等，通过练习可以巩固本章所学内容。操作步骤如下：

（1）选择“文件”→“新建”命令，设置纸张大小为“4”，摆放方式为“横放”。

（2）双击工具箱中的“矩形工具”按钮，绘制出一个与页面等大的矩形，如图7.3.1所示。

(3) 选择工具箱中的渐变填充工具，在弹出的“渐变填充”对话框中的“颜色调和”的选项栏中选中“双色”单选按钮，设置填充颜色为（C: 0, M: 100, Y: 96, K: 0）到（C: 0, M: 45, Y: 90, K: 0）的渐变，设置“角度”为90，其他参数为默认值，如图7.3.2所示。

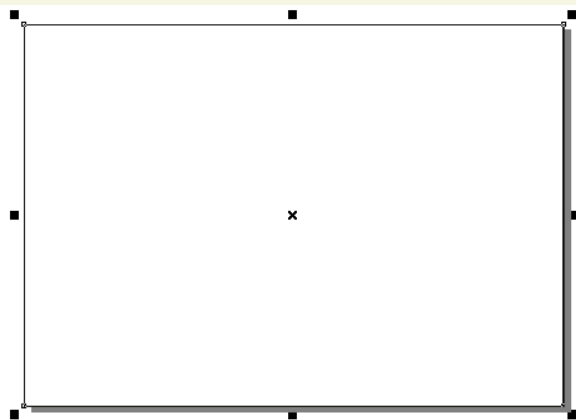



图7.3.1 绘制出的矩形



图7.3.2 “渐变填充”对话框

(4) 单击“确定”按钮，效果如图7.3.3所示。

(5) 选择工具箱中的椭圆形工具，绘制一个椭圆，将其颜色为（C: 0，M: 20，Y: 100，K: 0）的颜色，去除轮廓线，效果如图7.3.4所示。

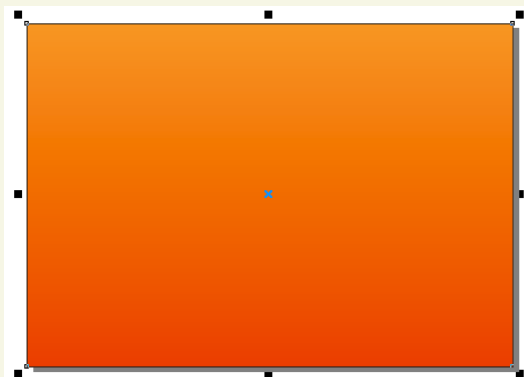


图7.3.3 填充后的矩形

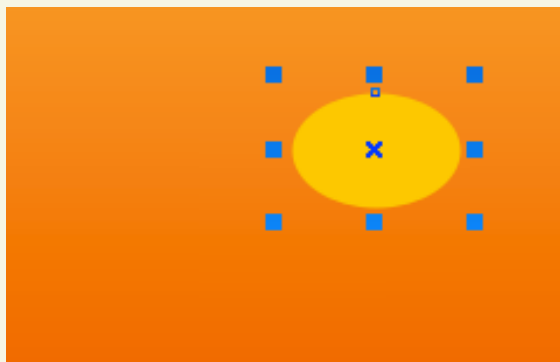




图7.3.4 填充后的椭圆

(6) 选择工具箱中的交互式透明工具，给椭圆添加透明效果，如图7.3.5所示。

(7) 选择工具箱中的矩形工具，绘制一个矩形，如图7.3.6所示。

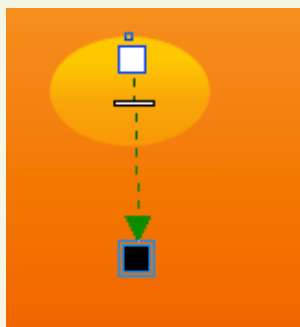


图7.3.5 添加透明效果

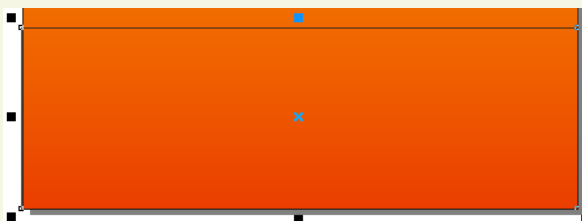



图7.3.6 绘制矩形

(8) 选择工具箱中的底纹填充工具，在弹出的“底纹填充”对话框中设置参数如图7.3.7所示。

(9) 单击“确定”按钮，填充效果如图7.3.8所示。

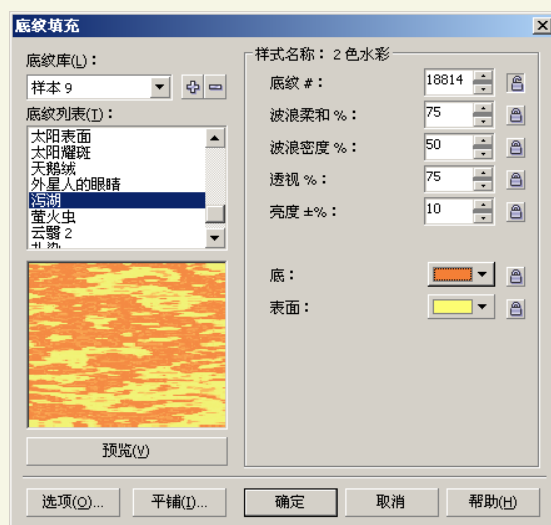


图7.3.7 “底纹填充”对话框

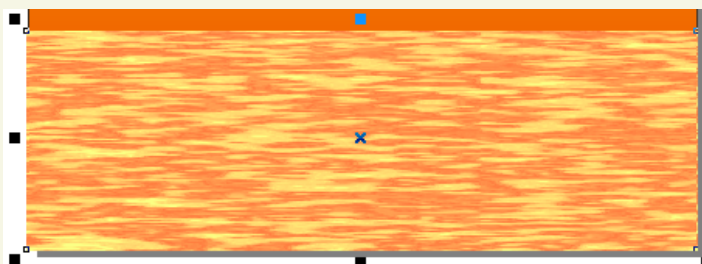



图7.3.8 填充效果

（10）复制矩形，选择工具箱中的渐变填充工具，在弹出的“渐变填充”对话框中设置填充颜色为（C: 0, M: 0, Y: 95, K: 0）到（C: 0, M: 0, Y: 100, K: 0）的渐变，其他参数设置如图7.3.9所示。


（11）选择工具箱中的交互式透明工具，对其进行透明处理，效果如图7.3.10所示。



图7.3.9 “渐变填充”对话框

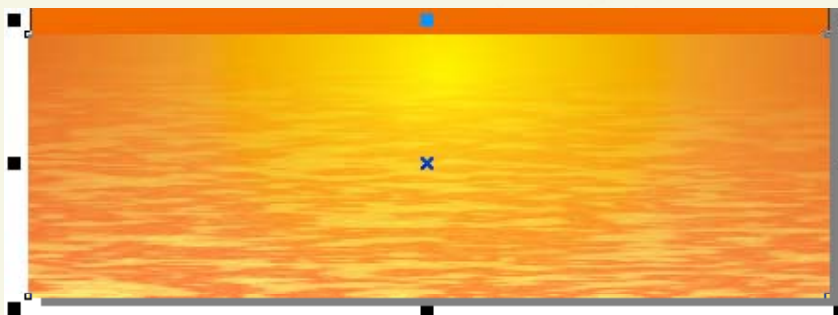



图7.3.10 添加交互式透明后的效果

(12) 选择工具箱中的手绘工具，绘制如图7.3.11所示图形。


(13) 将图形填充为黑色，选择工具箱中的贝塞尔工具如图7.3.12所示的图形。设置轮廓色为（C：0，M：0，Y：K：30）。



图7.3.11 绘制出的图形

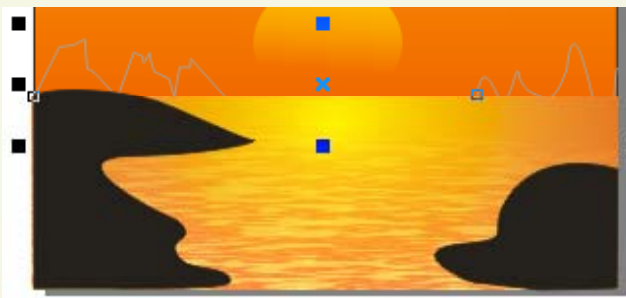


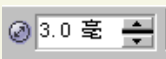


图7.3.12 绘出的图形

(14) 选择工具箱中的贝塞尔工具，绘制出椰子树的轮廓如图7.3.13所示。

(15) 将椰子树的颜色填充为黑色。选择工具箱中的粗糙工具，在其属性栏中设置笔尖大小为为3 mm，单击椰子树的边缘，将出现如图7.3.14所示的效果。

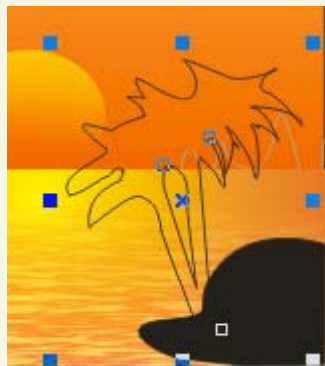





图7.3.13 绘制的椰子树轮廓



图7.3.14 调整后的椰子树

（16）选中椰子树，选择菜单栏中的“排列”→“变换”→“位置”命令，在弹出的“变换”泊坞窗中单击“缩放镜像”按钮，设置参数如图7.3.15所示。单击“应用到再”按钮，即复制两棵垂直镜像的椰子树。

（17）选中复制出的椰子树，对其进行变形，选择工具箱的交互式透明工具，给椰子树添加透明效果，如图7.3.16所示。

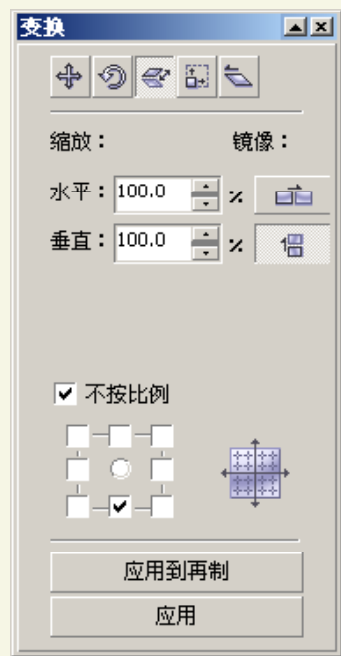


图7.3.15 “变换”泊坞窗

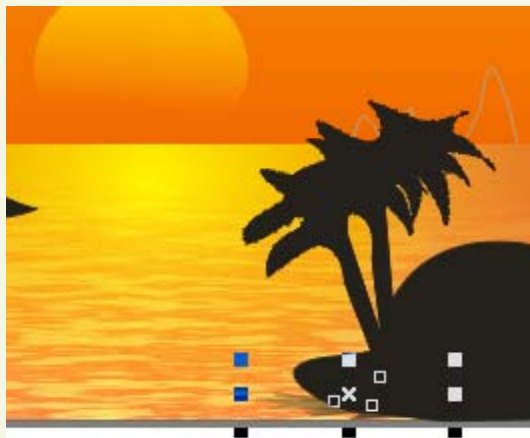



图7.3.16 添加透明效果后的椰子树

（18）选择工具箱中的贝塞尔工具，绘制如图7.3.17所示图形。

（19）将图形填充为“黑色”，效果如图7.3.18所示。

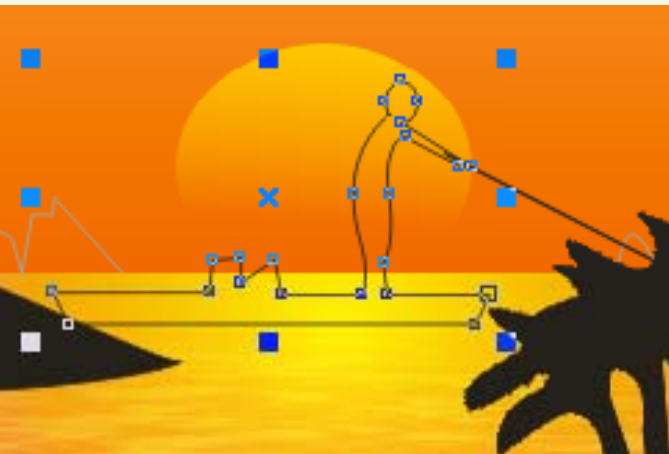


图7.3.17 绘制出的图形

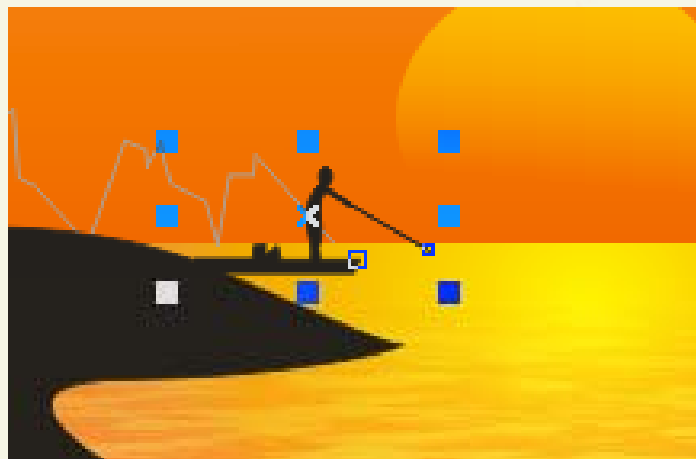



图7.3.18 填充后的图形

(19) 选择工具箱中的贝塞尔工具, 绘制如图7.3.19所示的水鸟。


(20) 选择工具箱中的挑选工具, 框选所有图形对象, 单击“群组”按钮 将图像群组, 最终效果如图7.3.20所示。



图7.3.19 绘制出的水鸟



图7.3.20 最终效果图

本章小结

本章主要介绍了填充工具的使用方法和填充效果的编辑，通过本章的学习，读者应能熟练地应用调色板和填充工具。

习 题 七

一、填空题

1. CorelDRAW X4提供了3种图案样式，分别是双色图案、
色图案和_____图案。
2. 当视图处于草稿、正常模式时PostScript底纹填充不
示，而显示字母_____。
3. 想设置两种以上的颜色的渐变填充，需应用
_____设置。

4. 为图形填充渐变颜色之后, 可利用_____对渐变效果的方向和范围进行调整。

5. 为图形填充了渐变或图案、纹理效果后, 若想再对这些填充效果进行外观编辑时, 可使用_____工具。

二、选择题

1. 渐变填充包含有（ ）填充类型。

- A. 线性渐变
- B. 射线渐变
- C. 圆锥渐变
- D. 方角渐变

2. 为对象填充图案样式时，用户不能够使图案样式
）。

- A. 改变大小
- B. 镜像填充
- C. 改变角度
- D. 改变亮度

3. 使用滴管工具可以选择的填充方式有（ ）。

- A. 单色
- B. 渐变
- C. 图案
- D. 位图

4. （ ）填充可以通过双色、全色或位图的方式对图形进行填充。

- A. 底纹
- B. 标准
- C. 图案
- D. 纹理

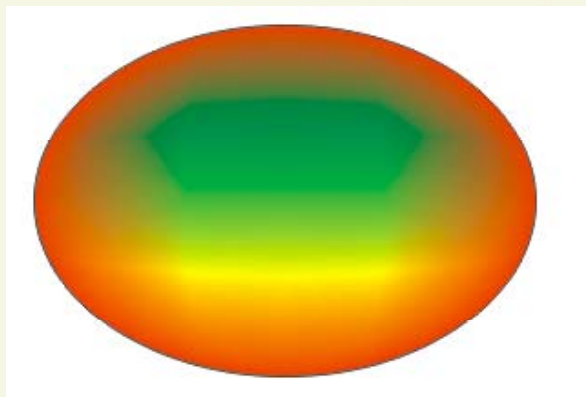
三、上机操作题

1. 利用矩形工具、椭圆形工具、均匀填充工具、渐变填充工具以及贝塞尔工具等来制作一个logo，最终效果如题图7.1所示。

2. 使用交互式网状填充工具和上题自定义的调色板，制作如题图7.2所示的效果。



题图7.1 logo效果图



题图7.2 效果图

第七章 图形对象的填充

- 第一节 调色板的设置
- 第二节 填充对象
- 第三节 上机练习
- 本章小结
- 习题七

第一节 调色板的设置

调色板是由一系列纯色组成的，可以选择填充和轮廓的颜色，使用调色板可对对象进行快速的填充。

一、选择调色板

选择菜单栏中的“窗口”→“调色板”命令，可弹出其菜单，如图7.1.1所示。该菜单中提供了多种不同的调色板供使用。

如果不使用调色板，可在此菜单中选择“无”命令，此时
CorelDRAW X4窗口中关闭所有打开的调色板。

此外，在此菜单中选择“打开调色板”命令，弹出“打开
调色板”对话框，如图7.1.2所示。从中选择需要的调色板，然
后单击“打开”按钮，即可将所选择的调色板载入CorelDRAW
中，以便使用。

CoreIDRAW X4基础教程

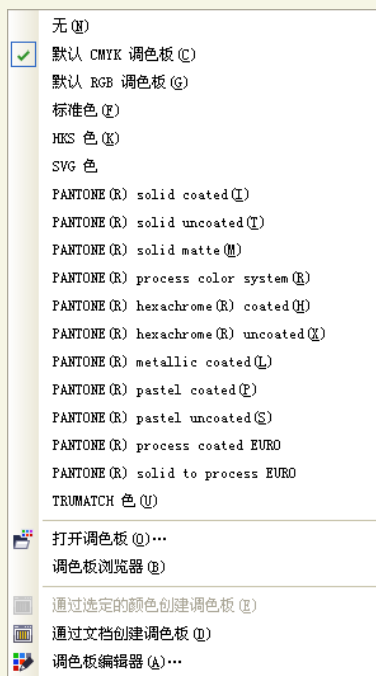


图7.1.1 调色板子菜单

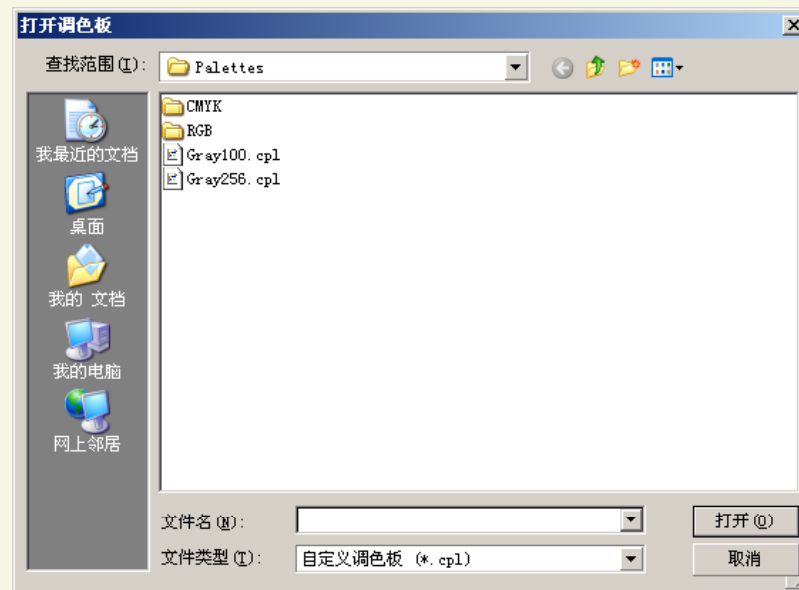


图7.1.2 “打开调色板”对话框

二、调色板浏览器

选择“窗口”→“调色板”→“调色板浏览器”命令，
打开“调色板浏览器”泊坞窗，如图7.1.3所示。

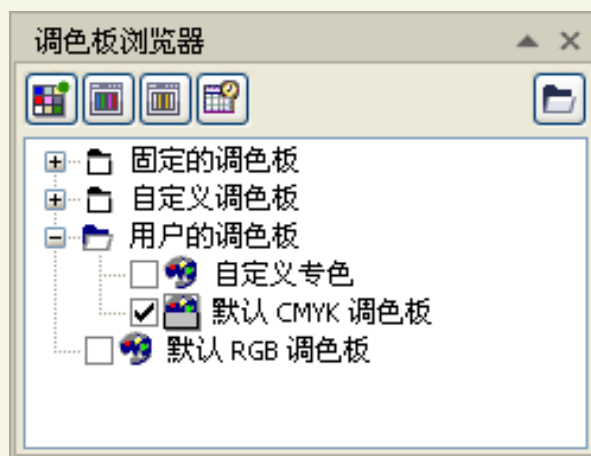


图7.1.3 “调色板浏览器”泊坞窗

1. 打开调色板


打开调色板的方法如下：

- (1) 选择“窗口”→“调色板”→“调色板浏览器”命令，“调色板浏览器”泊坞窗。
- (2) 选中所需调色板前面的复选框。

2. 创建调色板

在“调色板浏览器”泊坞窗中可创建调色板。创建一个新白调色板的方法如下：

- (1) 选择“窗口”→“调色板”→“调色板浏览器”命令，

(2) 单击“创建一个新的空白调色板”按钮，弹出“保存调色板为”对话框，如图7.1.4所示。

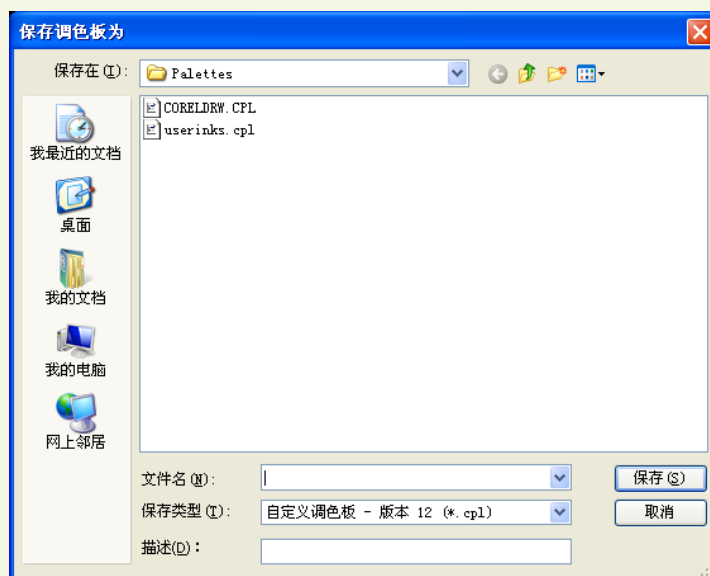



图7.1.4 “保存调色板为”对话框

（3）在该对话框中的“文件名”文本框中输入所创建调色板的名称，单击“保存”按钮即可。

使用选定的对象创建一个新调色板的方法如下：

（1）选择“窗口”→“调色板”→“调色板浏览器”命令，打开“调色板浏览器”泊坞窗。


（2）选择一个或多个对象。

（3）在“调色板浏览器”泊坞窗中单击“使用选定的对象创建一个新调色板”按钮，在弹出的“保存调色板为”对话框中进行设置，单击“保存”按钮即可。

使用文档创建一个调色板的方法如下：

（1）选择“窗口”→“调色板”→“调色板浏览器”命令，打开“调色板浏览器”泊坞窗。


（2）确定文档中有一个或多个对象。


（3）在“调色板浏览器”泊坞窗中单击“使用文档创建一个调色板”按钮，在弹出的“保存调色板为”对话框中进行设置，单击“保存”按钮即可。


3. 调色板编辑器

单击“打开调色板编辑器”按钮，在打开的“调色板编

(1) 选择“窗口”→“调色板”→“调色板浏览器”命令，“调色板浏览器”泊坞窗。

(2) 单击“打开调色板编辑器”按钮，打开“调色板编辑对话框，如图7.1.5所示。

(3) 单击“新建调色板”按钮，可打开“新建调色板”对话框，在该对话框中进行设置，单击“保存”按钮即可。

(4) 单击“打开调色板”按钮，在弹出的“打开调色板”对话框中选择所需要打开的调色板，单击“打开”按钮即可。

(5) 若在该对话框中新建了一个调色板，则可以单击“调色板

（6）单击该对话框中的“编辑颜色”按钮，可弹出“选择颜色”对话框，如图7.1.6所示。在该对话框中可编辑当前所选的颜色，完成后单击“确定”按钮即可。

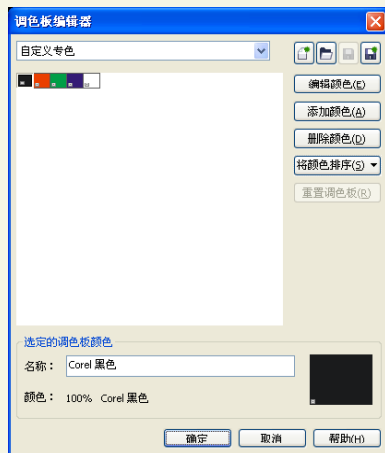


图7.1.5 “调色板编辑器”对话框



图7.1.6 “选择颜色”对话框


(7) 单击“添加颜色”按钮可为指定的调色板中添加颜色。

(8) 单击“删除颜色”按钮可将所选的颜色删除。




(9) 单击“将颜色排序”按钮，在弹出的下拉菜单中选择颜色的排列方式。

(10) 单击“重置调色板”按钮可将调色板恢复到默认设置。

4. 使用所选对象创建调色板


如果要在选择对象范围内新建调色板，只需要选择一个或多个对象后，在“调色板浏览器”泊坞窗中单击“使用选定的对象创建一个调色板”按钮，可弹出“保存调色板为”对话框，在其中可设置新建调色板的名称，然后单击“保存”按钮即可。

5. 使用文档创建调色板


在“调色板浏览器”泊坞窗中单击“通过文档创建一个调色板”按钮，可以在打开的文档内新建调色板，文档必须含有对象单击按钮，可在弹出的“保存调色板为”对话框中设置创建的文件夹名称，然后单击“保存”按钮即

6. 在调色板编辑器中创建调色板

在“调色板浏览器”泊坞窗中单击“打开调色板编辑器”

，将弹出“调色板编辑器”对话框，如图7.1.7所示。在

对话框中可以创建调色板，也可在创建的调色板中添加颜色。

在此对话框中单击“新建调色板”按钮，可弹出“新建

调色板”对话框，在该对话框中可设置新建调色板的名称，然

后单击“保存”按钮即可。

CorelDRAW X4基础教程

在“调色板浏览器”对话框中单击“打开调色板”按钮，
弹出“打开调色板”对话框，如图7.1.8所示。在此对话框中
选择一个调色板，然后单击“打开”按钮，即可打开所选择的
调色板。

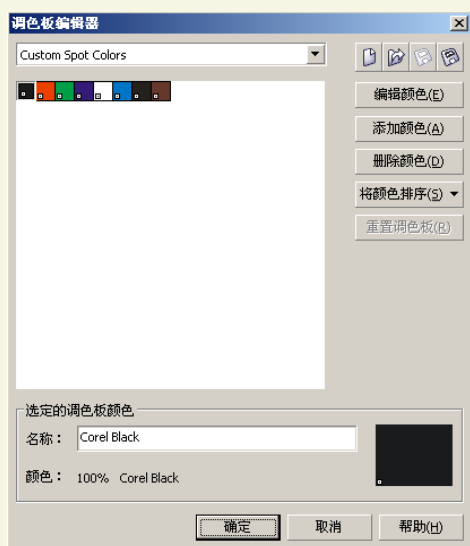


图7.1.7 “调色板编辑器”对话框

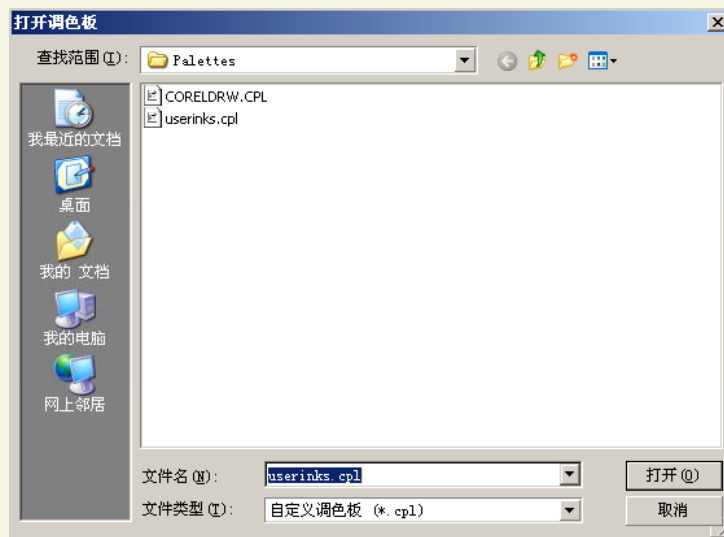




图7.1.8 “打开调色板”对话框

在“调色板浏览器”对话框中单击“保存调色板”按钮，可对新建的调色板进行保存；如果单击“调色板另存为”按钮，即可在弹出的“保存调色板为”对话框中保存当前调色板。

在“调色板浏览器”对话框中单击“编辑颜色”按钮，可弹出“选择颜色”对话框，如图7.1.9所示，在此对话框中可编辑当前所选的颜色。

如果要为创建的调色板添加颜色，可在“调色板编辑器”对话框中单击“添加颜色”按钮，从弹出的“选择颜色”对话框

如果某些颜色不需要，可先选中要删除的颜色，然后在“颜色板编辑器”对话框中单击“删除颜色”按钮，可弹出如图7.1.10所示的提示框，单击“是”按钮，即可删除选的颜色。

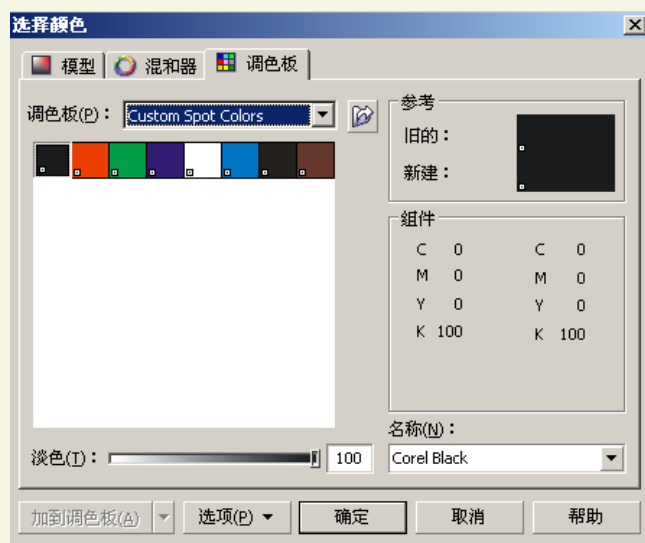


图7.1.9 “选择颜色”对话框

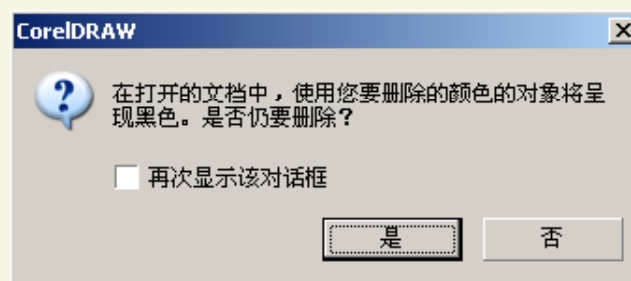


图7.1.10 提示框

三、颜色样式

选择“工具”→“颜色样式”命令或选择“窗口”→“泊坞窗”→“颜色样式”命令，可打开“颜色样式”泊坞窗，如图7.1.11所示。

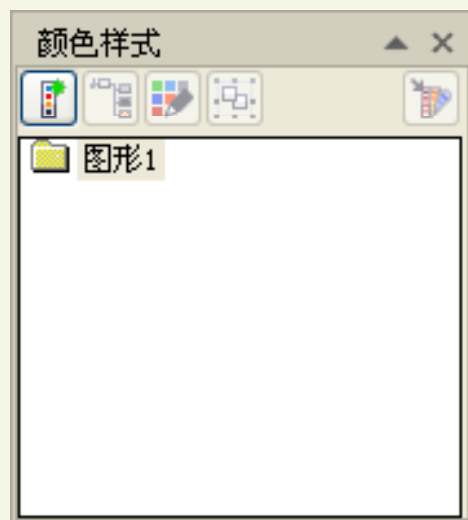


图7.1.11 “颜色样式”泊坞窗

该泊坞窗提供了颜色样式可调和颜色或改变图案，还可对一系列相似的颜色进行链接以建立“父子”关系，使用泊坞窗的方法如下：

（1）选择“窗口”→“泊坞窗”→“颜色样式”命令，开“颜色样式”泊坞窗。


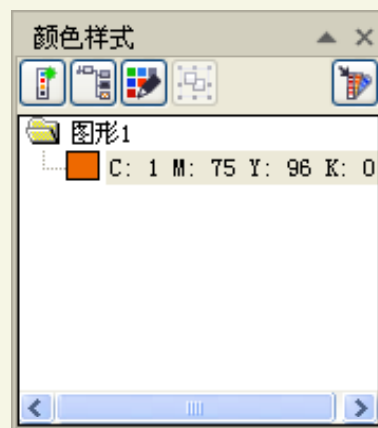
（2）单击该泊坞窗中的“新建颜色样式”按钮，在出的“新建颜色样式”对话框中选择合适的颜色作为父颜色，单击“确定”按钮，则该颜色样式显示在该泊坞窗中，

图7.1.12所示。




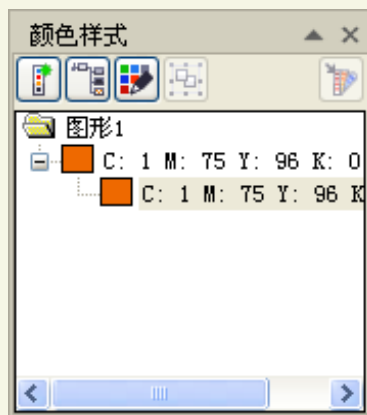
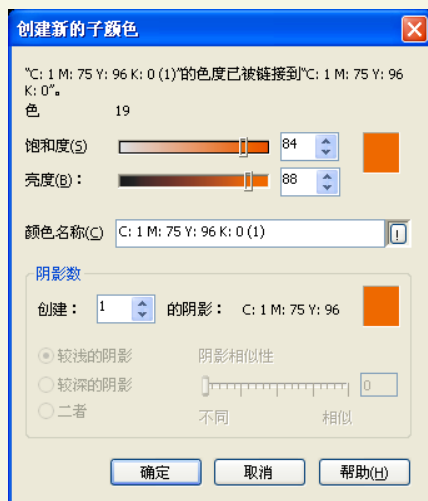
“新建颜色样式”对话框



“颜色样式”泊坞窗

图7.1.12 创建父颜色


(3) 单击“新建子颜色”按钮，在弹出的“创建新的颜色”对话框中创建子颜色，如图7.1.13所示。




“创建新的子颜色”对话框

“颜色样式”泊坞窗

图7.1.13 创建子颜色

(4) 在该泊坞窗中选择父颜色或子颜色，再单击该泊坞窗中的“父颜色样式”按钮，可在弹出的相应对话框中重新编辑颜色。

(5) 单击该泊坞窗中的“自动创建颜色样式”按钮，在弹出“自动创建颜色样式”对话框中单击“确定”按钮可自动创建颜色样式，如图7.1.14所示。

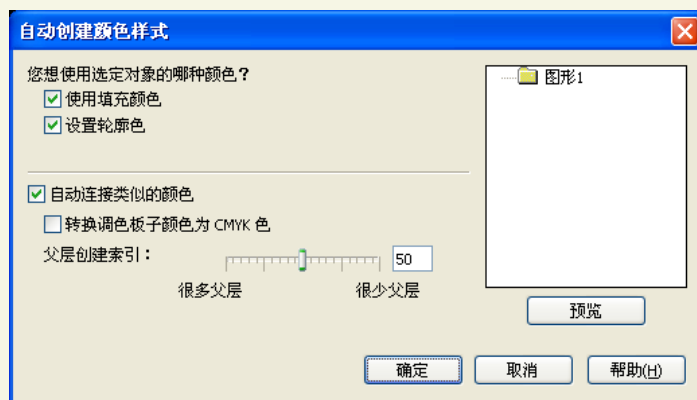


图7.1.14 “自动创建颜色样式”对话框

第二节 填充对象

在CorelDRAW X4中绘制的对象都具有填充属性，但对于开放的路径对象来说，虽然具有填充属性，但不能填充颜色，只有封闭的路径对象是无法进行填充的；而对于封闭路径对象来说，都可以应用填充属性。


单击工具箱中的“填充工具”按钮 右下角的小三角，将隐藏的工具组调出，如图7.2.1所示。




图7.2.1 填充工具组

在此填充工具组中可以看到，**CorelDRAW X4**提供了5种填充的方式，使用这些填充方式，可以对对象进行各种各样的填充操作。

一、颜色填充

所谓“颜色填充”就是在封闭路径的对象内填充单一的颜色。此填充是CorelDRAW中最基本的填充方式。

单击填充工具组中的“颜色”按钮，弹出“均匀填充”对话框，如图7.2.2所示，在此对话框中可以对所选择的对象进行颜色填充。



“均匀填充”对话框与前面介绍的“轮廓色”对话框基本相同，用法也相同，都可通过3种不同的选项卡来选择所填充的颜色。

1. 使用模型选项卡

在“均匀填充”对话框中选择“模型”选项卡后，可在“模型”下拉列表中选择需要的色彩模式，如图7.2.3所示。

其中部分色彩模式的含义如下：

CMYK: 此模式是印刷时常用的色彩模式，**C**代表青色，**M**代表洋红，**Y**代表黄色，**K**则代表黑色。大多数的印刷品都用四色印刷，因此，在设计作品时最好采用这种模式，既节约成本，又能符合印刷与设计的要求。

RGB: 此模式为三原色的色彩模式，**R**代表红色，**G**代表绿色，**B**代表蓝色。电脑屏幕上显示的色彩即为**RGB**色彩模式。

HSB: 此模式也是一种常用的颜色模式，**H**代表色相，**S**代表纯度，**B**代表明度。

灰度：此模式由白到黑共有**256**个不同层次的灰色，适于黑白图形与单色印刷的设计。

选择好色彩模式后，即可用鼠标直接拖动视图窗口中各轴上的控制点以得到各种颜色，当在颜色窗口中选择一种颜色后，在“参考”选项区中可以显示出所选择的新的、旧参考颜色，在“组件”选项区中将显示出颜色参数的具体位置，可以对这些参数加以调整，从而得到所需的颜色。

在“名称”下拉列表中可以选系统预设的颜色名称，此时对话框中将显示所选颜色的有关信息。

单击“选项”按钮，从弹出的下拉菜单中选择不同的命令，可以做进一步设置，如图7.2.4所示。



图7.2.3 模型下拉列表

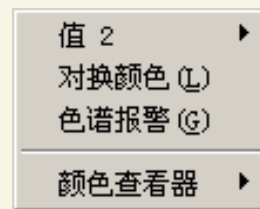


图7.2.4 选项下拉菜单

选择“值2”命令，可以从弹出的子菜单中选择色彩的其他模式。

选择“对换颜色”命令，可以将新的颜色和原来的颜色互换。

当在某些色彩模型（如**RGB**模型）下选择颜色时，有时所选择的颜色会超出**CMYK**四色印刷油墨的色域范围而无法正确印刷。为了避免这种困扰，可以选择“色谱报警”命令，在对话框中就会显示出超出**CMYK**色域范围的色彩区域，如图7 2 5所示。

选择“颜色查看器”命令，可从弹出的子菜单中选择各种不同的色彩模式，如图7.2.6所示。然后再用鼠标拖动色轴上的滑块，就可得到各种颜色。

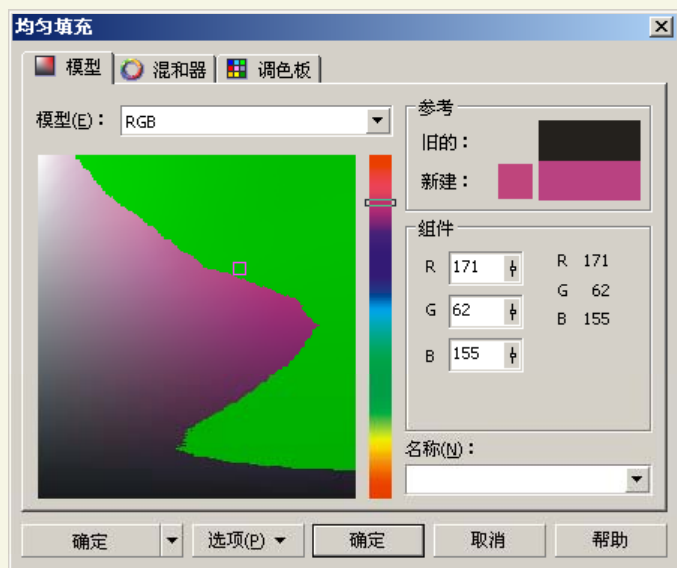


图7.2.5 显示警告区域

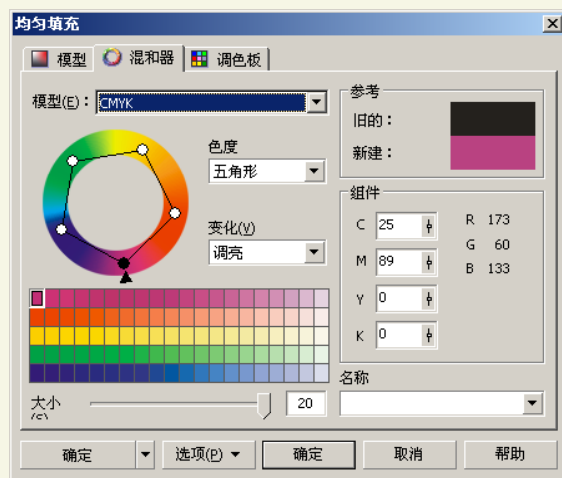


图7.2.6 “颜色查看器”子菜单

设置好颜色后，单击“确定”按钮，即可将选择的颜色填充到选定的对象中。

2. 使用混合器选项卡

在“均匀填充”对话框中选择“混合器”选项卡，可显示出各项的参数，如图7.2.7所示。



在“模型”下拉列表中可以选一种色彩模式，并通过调节“大小”滑块来设置颜色块的多少。

选择好颜色后，单击“确定”按钮，就可将选择的颜色填充到所选对象中。

3. 使用调色板

在“均匀填充”对话框中选择“调色板”选项卡，可显示出该选项参数，如图7.2.8所示，从中可以选择各种印刷工中常见的标准调色板。

在“调色板”下拉列表中提供了多种常见的标准调色板；“名称”下拉列表中可选择一种颜色的名称，则在颜色窗口将显示出该颜色。

单击“选项”按钮，从弹出的下拉菜单中选择“**PostScript**”命令，即可弹出“**PostScript 选项**”对话框，如图7.2.9所示，在此对话框中可进一步设置所选调色板的各种相关参数。

设置好颜色后，单击“确定”按钮，即可将选择的颜色填充到所选对象中。

CorelDRAW X4基础教程

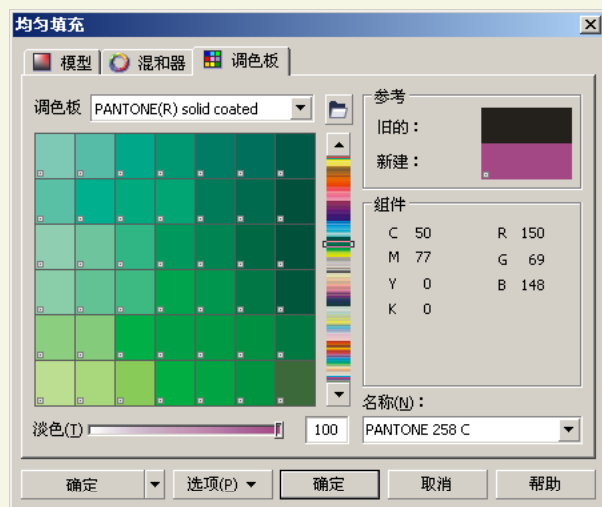


图7.2.8 “调色板”选项卡

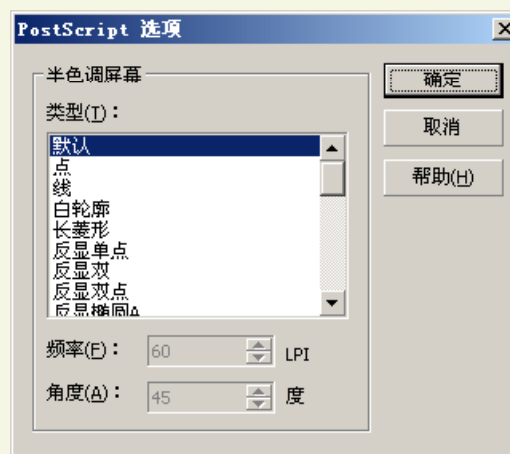




图7.2.9 “PostScript选项”对话框

二、渐变填充

渐变填充是指以线型、射线、锥形或方形作为路径贯穿色彩的渐变过程。单击工具箱中的“填充工具”按钮 右下的小三角形，在隐藏的工具组中单击“渐变”按钮，弹出“渐变填充”对话框，如图7.2.10所示。

在“类型”下拉列表中可以选所需的渐变类型，如线型、射线、圆锥或方角，如图7.2.11所示。

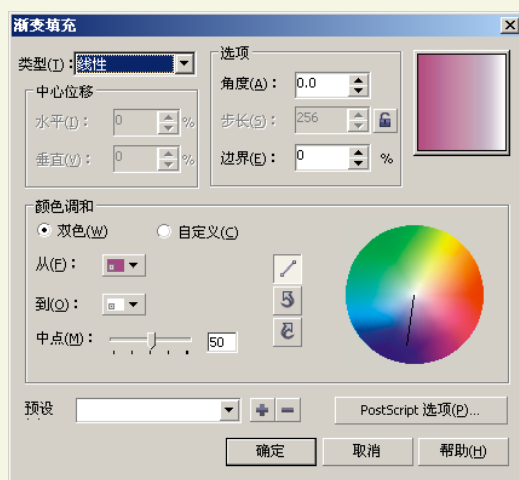
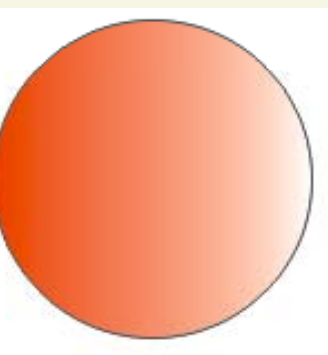


图7.2.10 “渐变填充”对话框

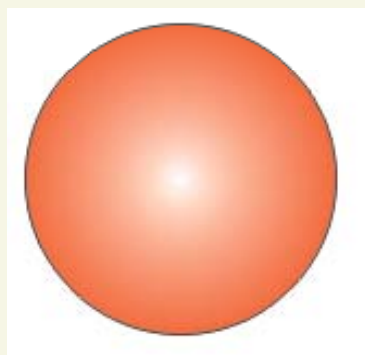


图7.2.11 类型下拉列表

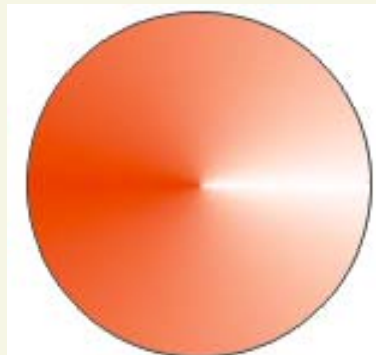
选择这4种渐变类型填充后的效果如图7.2.12所示。



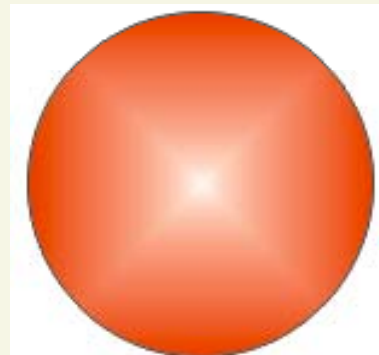
线性



射线



圆锥



方角

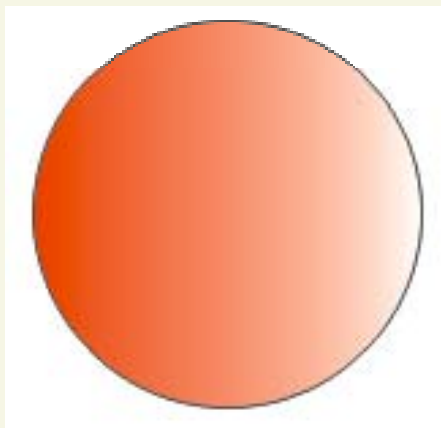
图7.2.12 填充渐变

在“中心位移”选项区中，可以通过调节“水平”和“垂直”微调框中的数值来调节填充的中心在水平和垂直方向上的位置。

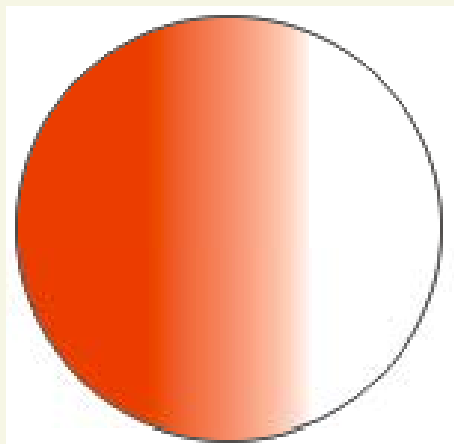
通过调整“角度”微调框中的数值，可以设置线性、圆锥、方角填充的角度。输入数值为正值时可按逆时针旋转，数值为负值时可按顺时针旋转。



单击“步长”微调框右侧的“锁定”按钮，使其呈打开状态，即可以设置步长值，增加步长值可以使色调更平滑、调阶更丰富，但会延长打印时间；减少步长值可以提高打印速度，但会



步长值为256



步长值为30

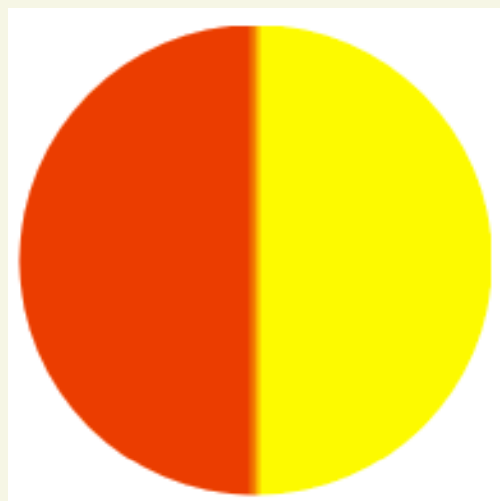
图7.2.13 不同步长值产生的效果

调节“边界”微调框中的数值，可以设置线性、射线或角填充的颜色调和比例，如图7.2.14所示。其取值范围为~49，数值越小，边界颜色的影响范围就越小。

在“颜色调和”选项区中，选中“双色”单选按钮，在“从”与“到”右侧单击 下拉按钮，从弹出的调色板中择所需的两个主色调，并通过在“中点”输入框中输入数设置所选两种颜色的中心点的位置，即选择渐变变化的旋方向，就可以制作出特殊的渐变效果。






边界值为0



边界值为50

图7.2.14 不同边界值产生的调和效果

在“颜色调和”选项区中单击“直线”按钮，可在色板中沿直线调和颜色；单击“顺时针”按钮，可在色轮中以顺时针路径调和颜色；单击“逆时针”按钮，可在色轮中以逆时针路径调和颜色。

如果在“颜色调和”选项区中，选中“自定义”单选按钮，可以将两种以上的颜色添加到渐变填充中，以得到各种彩虹或光影的效果。选中“自定义”单选按钮后，此时的“颜色调和”选项区显示如图7.2.15所示。

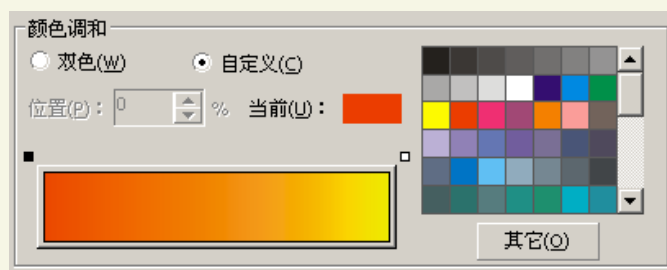


图7.2.15 变化后的颜色调和选项区

其中，自定义填充渐变色的具体操作方法如下：

（1）在渐变预览条上方有两个小方块色标，黑色表示选中状态，此时在右侧的调色板中选择需要的颜色，即可变选中的小方块处的颜色，也就是起始处的颜色。

(2) 在渐变预览条上单击右上方的方块色标，然后在右侧调色板中选择颜色，即可改变终止处的颜色。

(3) 在渐变预览条上的两个小方块色标中间的任意位置双击鼠标左键，即可在渐变预览条上添加一个新的色标，如图7.2.16所示。

(4) 选中所添加的新色标，然后在调色板中选择需要的颜色，即可改变新色标处的颜色，如图7.2.17所示。

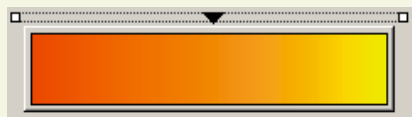


图7.2.16 添加色标

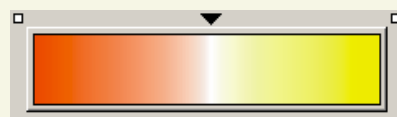


图7.2.17 改变色标颜色

(5) 在“位置”微调框中输入数值，可改变渐变预览条上被色标在渐变条上所处的位置。最左边为0，最右边为100%。

在渐变预览条上方再次双击鼠标左键，可继续添加色标，并在右侧的调色板中通过选择相应的颜色来改变所选中的色标处色。

在“渐变填充”对话框中的“预设”下拉列表中可以选系统预设的填充渐变类型，如图7.2.18所示。

设置好渐变色后，单击“确定”按钮，即可将所设置的渐变填充到所选对象中。

三、图样填充

图样填充是指将预先产生的、对称的图像进行填充，此图案易于被平铺。图样填充有3种方式，即双色填充、全图样填充与位图图样填充。对填充过的对象，还可以进行奇妙的编辑，从而生成其他效果。


单击工具箱中的“图样”按钮，弹出“图样填充”对话框，如图7.2.19所示。



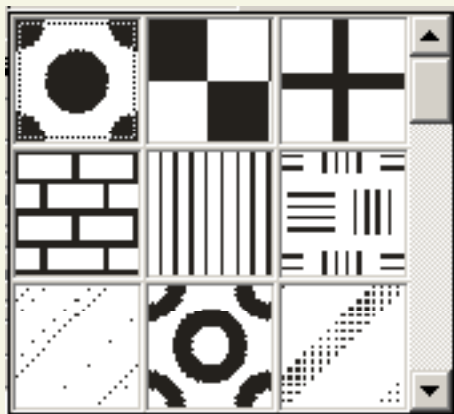
图7.2.18 选择预设效果



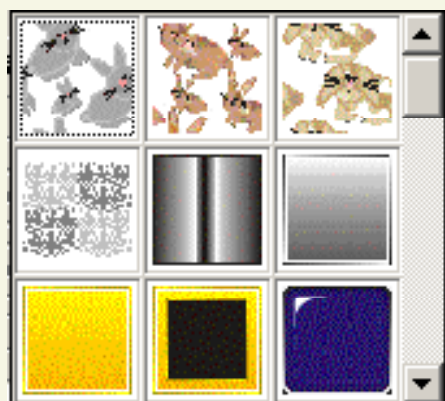
图7.2.19 “图样填充”对话框

在此对话框中可以选择不同的填充图案类型，如果选中“双色”单选按钮，可指定两种颜色的图案；选中“全色”单选按钮，可指定由线条与填充组成的图案；选中“位图”单选按钮，可指定由像素网格或点网格组成的图案。

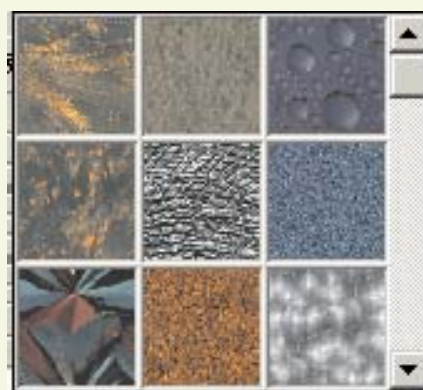
选择图案类型后，单击图案显示样本下拉按钮，即可在弹出的样本库中选择系统内预设的图案，如图7.2.20所示。



双色





全色



位图

图7.2.20 不同类型的样本库

当选中“双色”单选按钮时，在“前部”与“后部”单击下拉按钮，从弹出的调色板中可选择双色图案前景色与背景色。

单击“装入”按钮，从弹出的“导入”对话框中选择所需的图案填充，即可将其添加到当前所选图案的下拉列表中。

单击“删除”按钮，可将当前选择的图案删除，此时弹出“删除双色图样”提示框，如图7.2.21所示，提示是否确认删除所选的图案样式。

在“图样填充”对话框中单击“创建”按钮，可弹出“双图案编辑器”对话框，如图7.2.22所示。在此对话框中可以根据需要自己设计图案。

在“图样填充”对话框中的“原点”选项区中，通过设置Y输入框中的数值，可以在指定第一个平铺位置的情况下图案左右、上下移动。

在“大小”选项区中，通过设置“宽度”与“高度”微调中的数值，可定义图案的平铺宽度与高度。

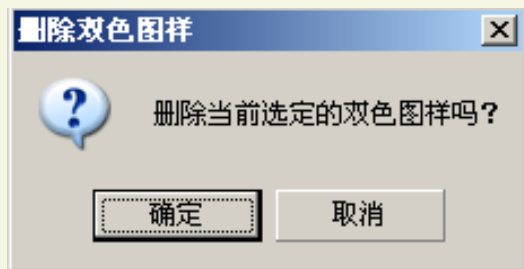


图7.2.21 “删除双色图样” 提示框

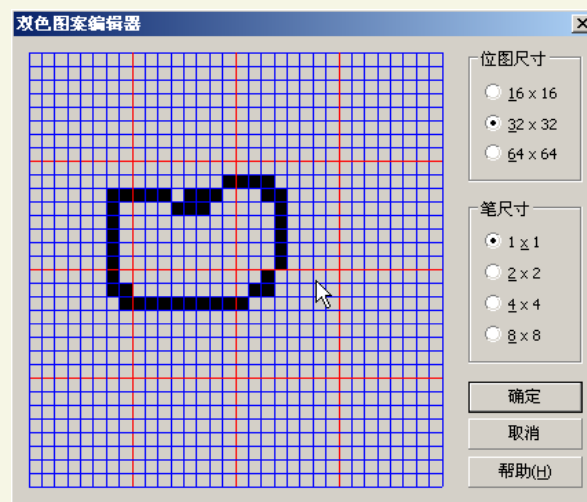


图7.2.22 “双色图案编辑器” 对话框

在“变换”选项区中，通过设置“倾斜”与“旋转”微调框中的数值，可以设置图案倾斜的角度。

在“行或列位移”选项区中，选中“行”单选按钮，可指定行平铺尺寸的百分比；选中“列”单选按钮，可指定列平铺尺寸的百分比；调节“平铺尺寸”微调框中的数值可指定行或列的交错数值。

选中“将填充与对象一起变换”复选框，则选中的图案将随着对象外框的大小或缩放而自动调整大小，分辨率会受到影响；如果不选中该复选框，则图案本身分辨率及大小将不随对象的变化而变化。

选中“镜像填充”复选框，可将选择的图案镜像填充所选对象中，如图7.2.23所示。

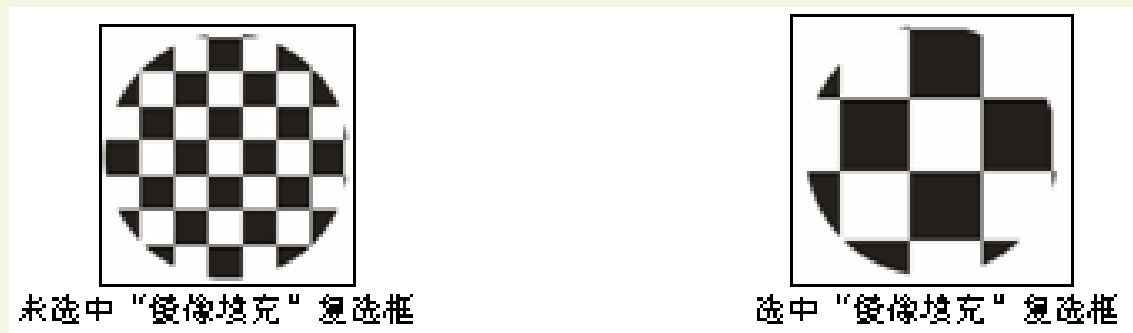





图7.2.23 图案镜像填充

四、底纹填充

底纹填充可以为所选对象填充天然材质的图案效果。

CorelDRAW X4中为用户提供了包含数百种材质的材质库。

在填充工具组中单击“底纹”按钮，可弹出“底纹填充”对话框，如图7.2.24所示。

在此对话框中，可以从“底纹库”下拉列表中选择不同的底纹库。击按钮，可将当前所选的底纹另存到选择的纹理库中；单击按钮，可删除所选的纹理。

选择好所需的纹理库后，即可在“底纹列表”下拉列表中选择各种纹理图案，并可根据需要在对话框右边设置所选纹理的参数、色彩与亮度等，即可产生出不同的纹理图案。

单击“选项”按钮，可弹出“底纹选项”对话框，如图2.25所示。在此对话框中可以设置所选纹理图案的分辨率和平铺尺寸。

CoreIDRAW X4基础教程

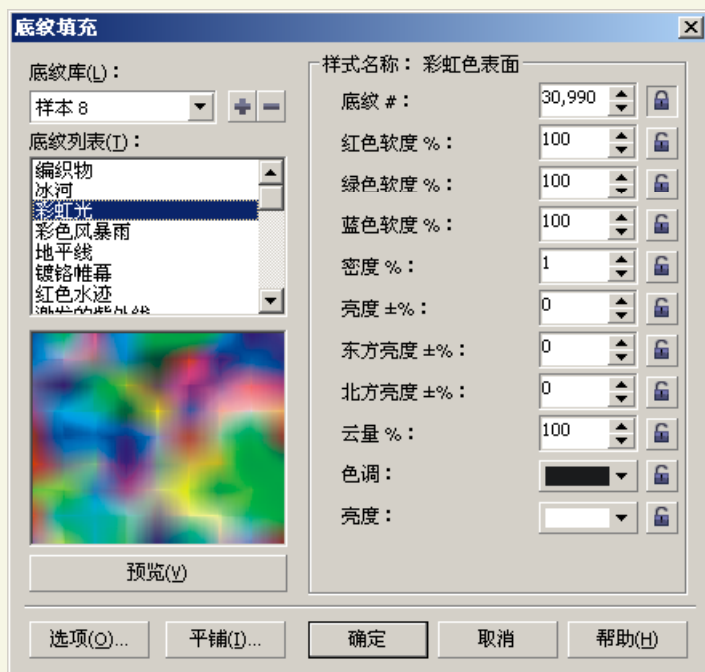


图7.2.24 “底纹填充”对话框



图7.2.25 “底纹选项”对话框


在“底纹填充”对话框中单击“平铺”按钮，可弹出“平铺”对话框，如图7.2.26所示。在此对话框中可以进一步设置所填底纹图案的平铺方式。

设置好参数后，单击“确定”按钮，即可将选择的底纹填充到所选的对象中，如图7.2.27所示。



五、PostScript填充

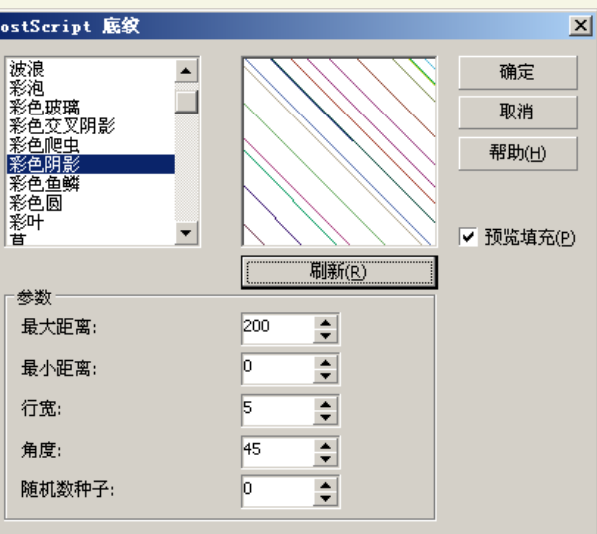
所谓PostScript底纹填充是指使用PostScript语言设计出一种特殊的纹理填充效果。要改变PostScript纹理的填充需要改变一组变量。

单击填充工具组中的“PostScript”按钮，可弹出“PostScript底纹”对话框，如图7.2.28所示。

在此对话框左边的下拉列表中可以选择不预设的PostScript纹理，并可通过选中“预览填充”复选框在预览窗口中预览所选的PostScript纹理图案。

在“参数”选项区中可以设置其他选项的参数值。单击“刷新”按钮，可在预览窗口中显示调整参数后的底纹效果。

设置好纹理图案后，单击“确定”按钮，即可将选定的PostScript纹理填充到所选对象中，如图7.2.29所示。



7.2.28 “PostScript底纹”对话框

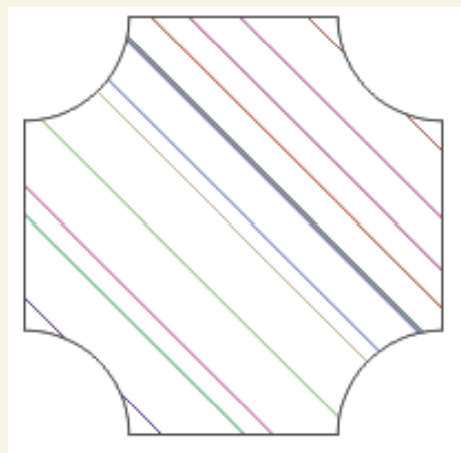





图7.2.29 填充PostScript纹理后的效果


六、取消填充

当选中已填充的图形对象后，在填充工具组中单击“无填充”，或单击调色板中按钮，即可将所选对象的填充内容清除。

七、颜色泊坞窗

在前面的章节中讲解过利用“颜色”泊坞窗为对象填充轮廓色，“颜色”泊坞窗也可以给对象填充内部颜色。其方法如下：

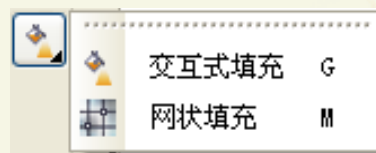
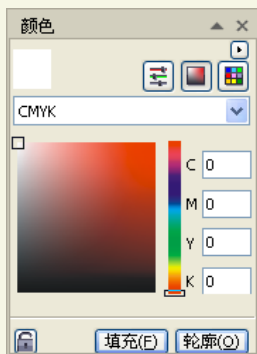
- (1) 选中需要填充的对象。
- (2) 单击工具箱中的“颜色泊坞窗”按钮，打开“颜色”泊坞窗，如图7.2.30所示。

(3) 在  下拉列表中选择一种颜色类型，拖其下的颜色滑块来设置所需的颜色。

(4) 单击“填充”按钮即可。

八、交互式填充


单击“交互式填充工具”按钮 ，可展开交互式填充工具，如图7.2.31所示。



1. 交互式填充工具

利用交互式填充可控制填充色，并可以在其属性栏中进行纯色填充、渐变填充、图案填充、底纹填充和取消填充等设置。

方法如下：

- (1) 单击工具箱中的“交互式填充”按钮。
- (2) 在需要填充的对象上单击鼠标左键并拖动，松开鼠标默认状态下以黑白渐变来填充，如图7.2.32所示。
- (3) 鼠标拖动用虚线连接的小方块，可改变渐变色起点和终点的位置和方向，如图7.2.33所示。

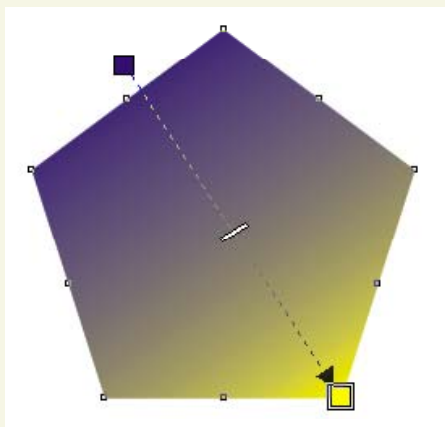


图7.2.32 交互式填充效果

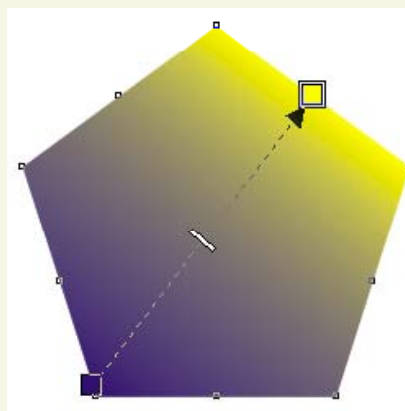


图7.2.33 改变起点和终点的位置和方向

（4）鼠标拖动虚线上的滑块可改变渐变填充的分布状况，如图7.2.34所示。

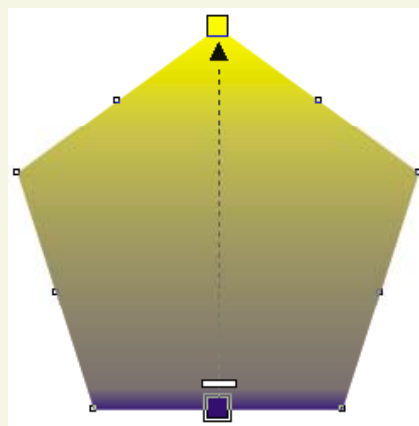
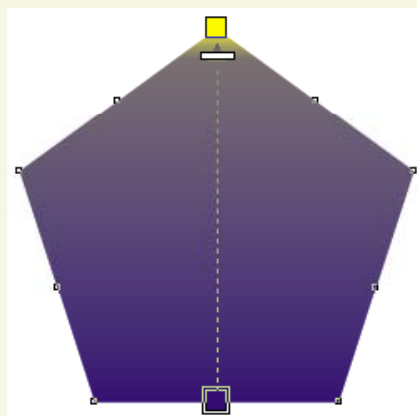


图7.2.34 改变渐变填充的分布状况

(5) 单击调色板中的色块，并将其拖至使用交互式填充的
中，松开鼠标可得到该颜色的渐变，如图7.2.35所示。

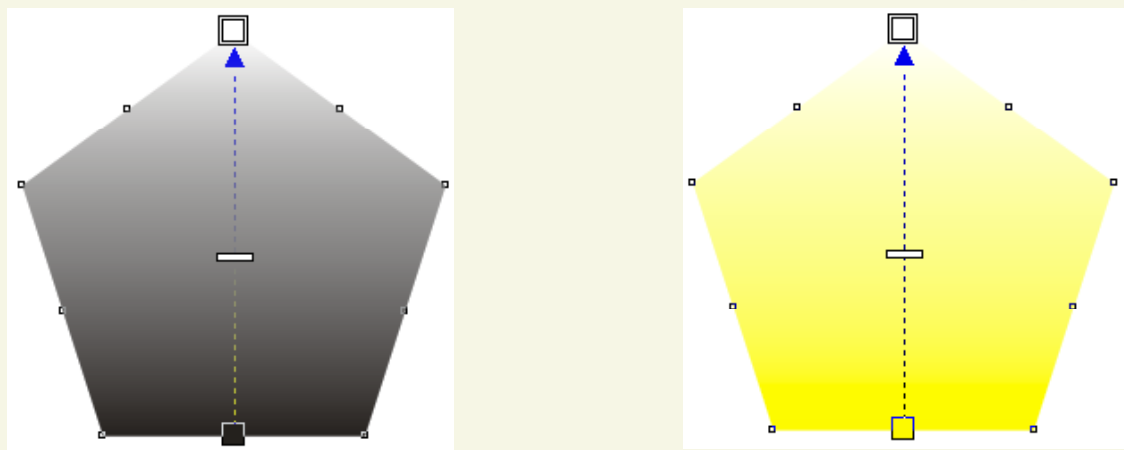



图7.2.35 添加渐变填充的颜色

(6) 在其属性栏中的  线性 下拉列表中可选择填充的类型，如图7.2.36所示。

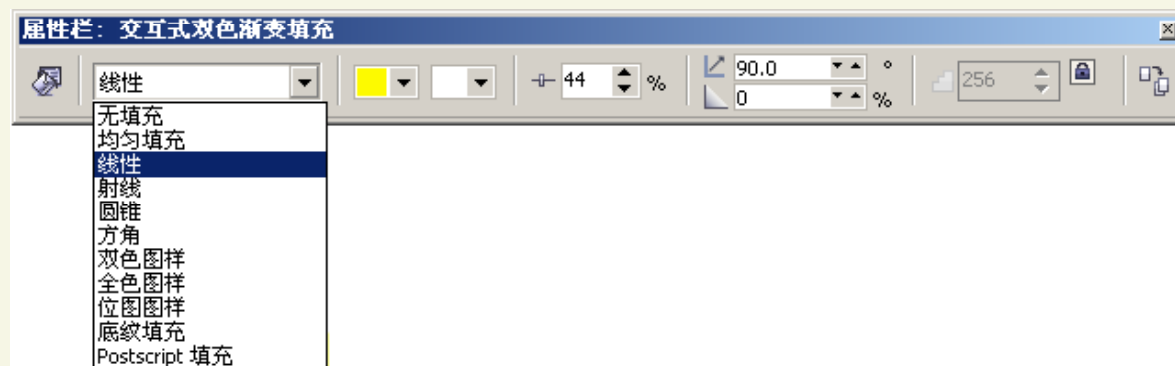



图7.2.36 “交互式双色渐变填充” 属性栏

2. 交互式网状填充工具

使用交互式网状填充工具可以方便、容易地对图形对象进行矩形或多样填充。其具体的使用方法如下：

（1）使用挑选工具选择对象后，在工具箱中单击“交互式网状填充工具”按钮，此时将会在所选的图形对象上出现一网格，如图7.2.37所示。

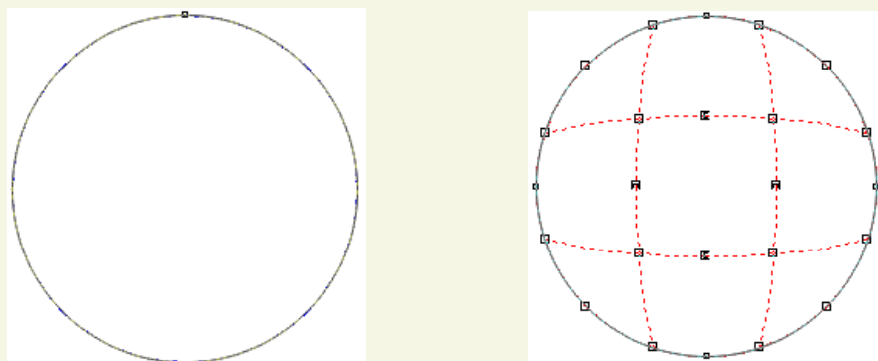


图7.2.37 使用交互式网状填充工具

(2) 在其属性栏中可以设置水平或垂直方向上的网格数目，“交互式网状填充工具”属性栏显示如图7.2.38所示。

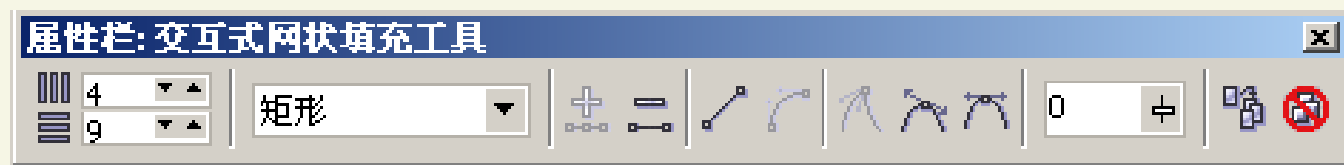

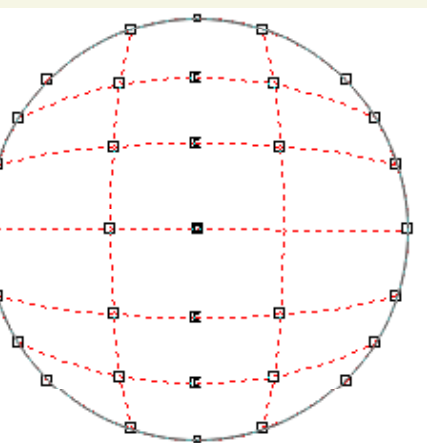


图7.2.38 “交互式网状填充工具”属性栏

（3）在属性栏中的网格大小微调框  中设置数值，以改变对象上网格的垂直方向与水平方向的网格数目，如图7.2.39所示。

（4）用鼠标在任意一个网格中单击，即可将该网格选中，此时在调色板中选择一种颜色，会将所选颜色以选中的网格为中心向外分散填充，如图7.2.40所示。

(5) 用鼠标调节网格上的节点，即可改变颜色所填充区域，如图7.2.41所示。



7.2.39 改变网格数目

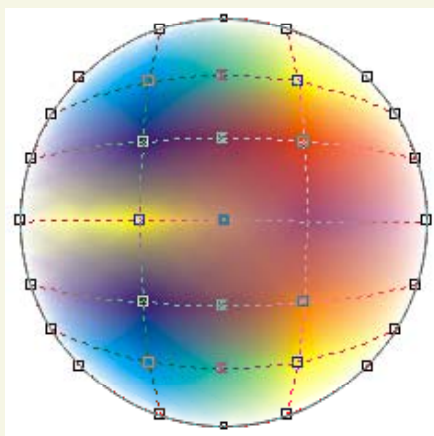


图7.2.40 网状填充

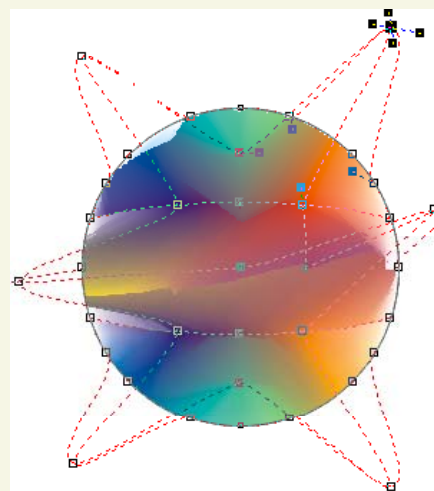




图7.2.41 调整填充区域

九、滴管工具填充

利用滴管工具与颜料桶工具可以将其他对象的填充属性用到所选对象上。其操作方法很简单，只需要先单击工具中的“滴管工具”按钮，吸取指定对象的颜色，然后单击工具箱中的“颜料桶工具”按钮，在需要填充的对象内单击，可将吸取的颜色填充到该对象中，如图7.2.42所示。

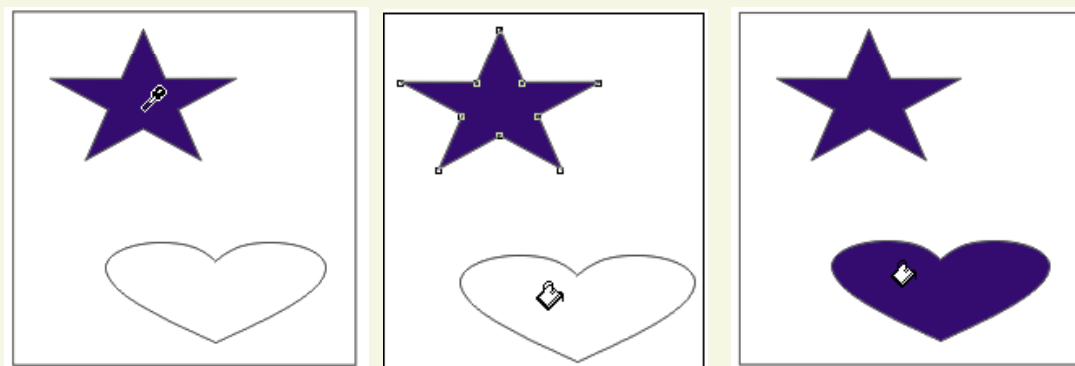


图7.2.42 使用滴管与颜料桶工具填充对象

选择滴管工具或颜料桶工具后，其属性栏显示如图7.2.43所示。

在属性栏中单击“属性”按钮，可打开如图7.2.44所示的属性面板，从中选中相应的复选框，可为对象进行相应的填充。

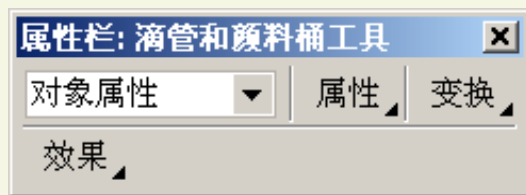


图7.2.43 “滴管和颜料桶工具”属性栏

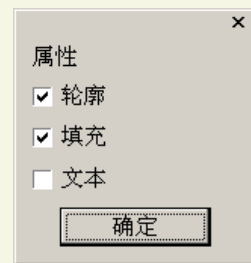


图7.2.44 属性面板

十、智能填充工具

智能填充工具可以帮助用户填充封闭区域和在重叠对象间创建新对象。填充对象时，智能填充工具不但允许用户填充封闭的对象，也可以对任意两个或多个对象的重叠区域进行填色，该功能无论是对从事动漫创作、矢量绘画、服装设计还是VI设计的工作者来说，无疑都是一个惊喜，如图2.45所示。

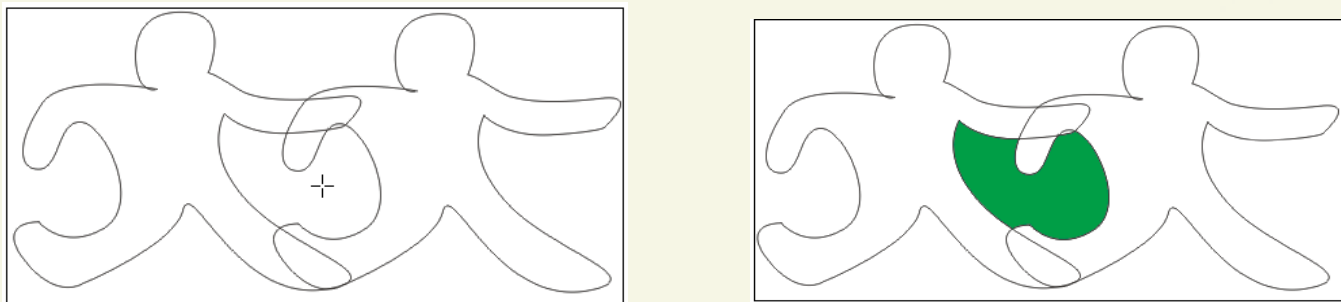




图7.2.45 智能填充工具填充图像

第三节 上机练习

本例将制作“卷轴画”效果，在制作过程中将用到椭圆形工具、矩形工具以及填充工具等，通过练习可以巩固本章所学内容。操作步骤如下：

（1）选择“文件”→“新建”命令，设置纸张大小为“4”，摆放方式为“横放”。

（2）双击工具箱中的“矩形工具”按钮，绘制出一个与页面等大的矩形，如图7.3.1所示。

(3) 选择工具箱中的渐变填充工具，在弹出的“渐变填充”对话框中的“颜色调和”的选项栏中选中“双色”单选按钮，设置填充颜色为（C: 0, M: 100, Y: 96, K: 0）到（C: 0, M: 45, Y: 90, K: 0）的渐变，设置“角度”为90，其他参数为默认值，如图7.3.2所示。

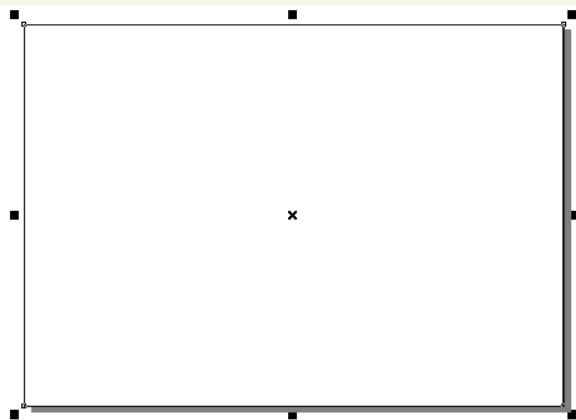



图7.3.1 绘制出的矩形



图7.3.2 “渐变填充”对话框

(4) 单击“确定”按钮，效果如图7.3.3所示。

(5) 选择工具箱中的椭圆形工具，绘制一个椭圆，将其颜色为（C: 0, M: 20, Y: 100, K: 0）的颜色，去除轮廓线，效果如图7.3.4所示。

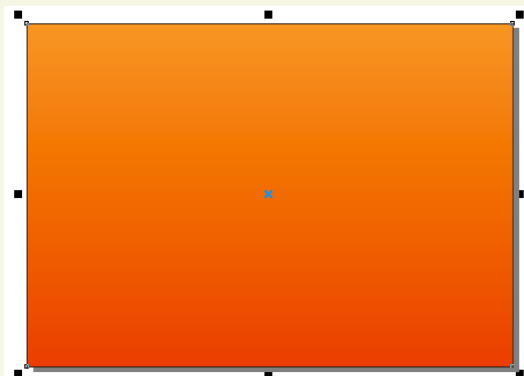


图7.3.3 填充后的矩形

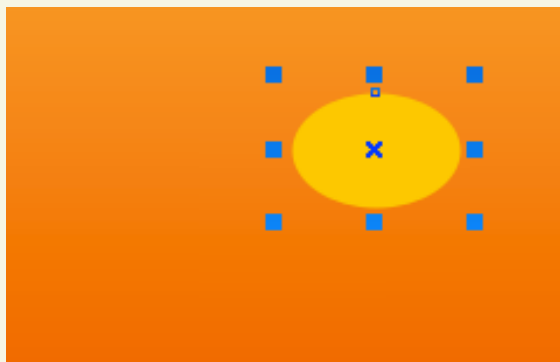




图7.3.4 填充后的椭圆

(6) 选择工具箱中的交互式透明工具，给椭圆添加透明效果，如图7.3.5所示。

(7) 选择工具箱中的矩形工具，绘制一个矩形，如图7.3.6所示。

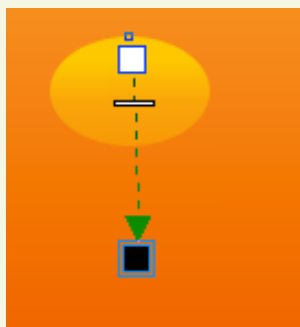


图7.3.5 添加透明效果

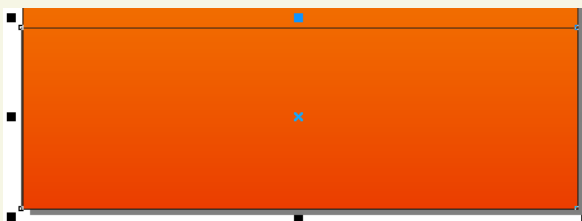



图7.3.6 绘制矩形

(8) 选择工具箱中的底纹填充工具，在弹出的“底纹填充”对话框中设置参数如图7.3.7所示。

(9) 单击“确定”按钮，填充效果如图7.3.8所示。

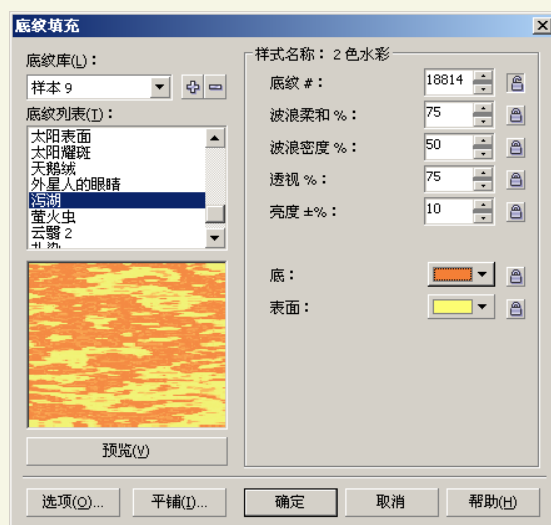


图7.3.7 “底纹填充”对话框

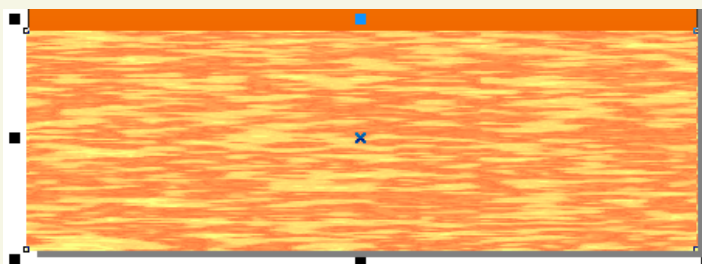



图7.3.8 填充效果

（10）复制矩形，选择工具箱中的渐变填充工具，在弹出的“渐变填充”对话框中设置填充颜色为（C: 0, M: 0, Y: 95, K: 0）到（C: 0, M: 0, Y: 100, K: 0）的渐变，其他参数设置如图7.3.9所示。


（11）选择工具箱中的交互式透明工具，对其进行透明处理，效果如图7.3.10所示。



图7.3.9 “渐变填充”对话框

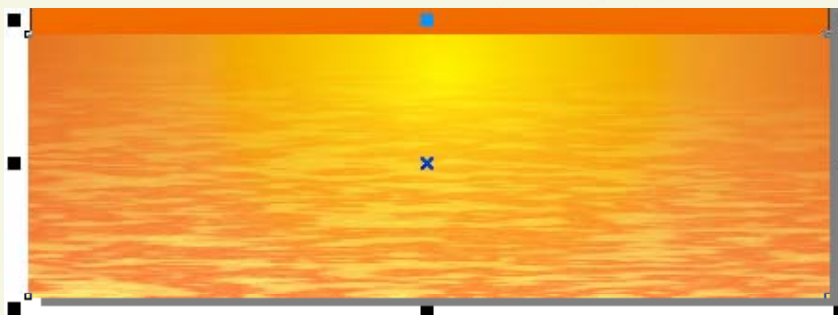



图7.3.10 添加交互式透明后的效果

(12) 选择工具箱中的手绘工具，绘制如图7.3.11所示图形。


(13) 将图形填充为黑色，选择工具箱中的贝塞尔工具如图7.3.12所示的图形。设置轮廓色为（C：0，M：0，Y：K：30）。



图7.3.11 绘制出的图形

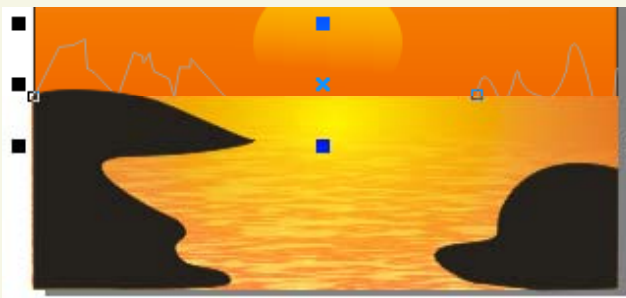


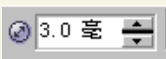


图7.3.12 绘出的图形

（14）选择工具箱中的贝塞尔工具，绘制出椰子树的轮廓如图7.3.13所示。

（15）将椰子树的颜色填充为黑色。选择工具箱中的粗糙工具，在其属性栏中设置笔尖大小为为3 mm，单击椰子树的边缘，将出现如图7.3.14所示的效果。

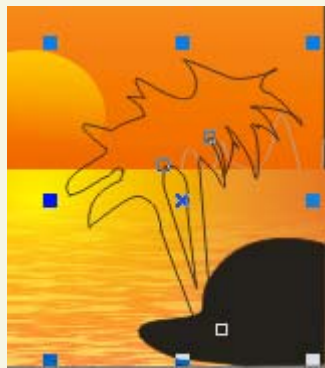





图7.3.13 绘制的椰子树轮廓



图7.3.14 调整后的椰子树

（16）选中椰子树，选择菜单栏中的“排列”→“变换”→“位置”命令，在弹出的“变换”泊坞窗中单击“缩放镜像”按钮，设置参数如图7.3.15所示。单击“应用到再”按钮，即复制两棵垂直镜像的椰子树。

（17）选中复制出的椰子树，对其进行变形，选择工具箱的交互式透明工具，给椰子树添加透明效果，如图7.3.16所示。

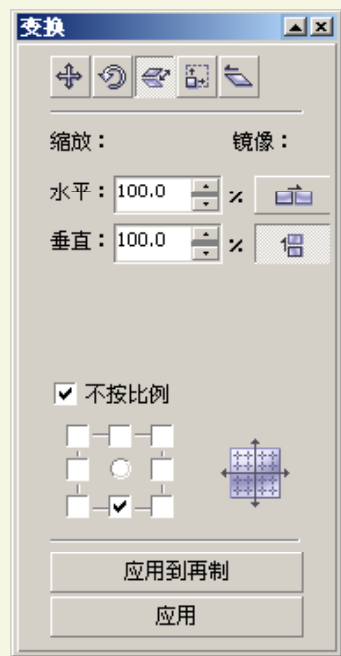


图7.3.15 “变换”泊坞窗

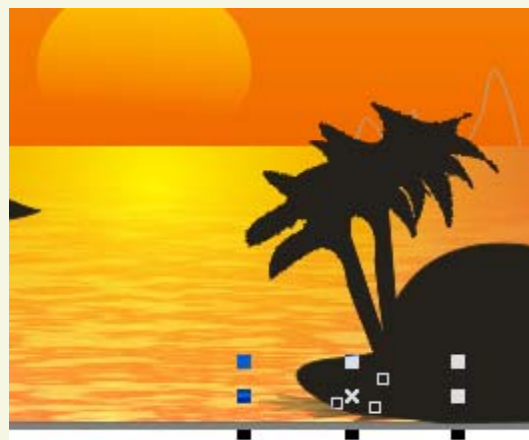



图7.3.16 添加透明效果后的椰子树

（18）选择工具箱中的贝塞尔工具，绘制如图7.3.17所示图形。

（19）将图形填充为“黑色”，效果如图7.3.18所示。

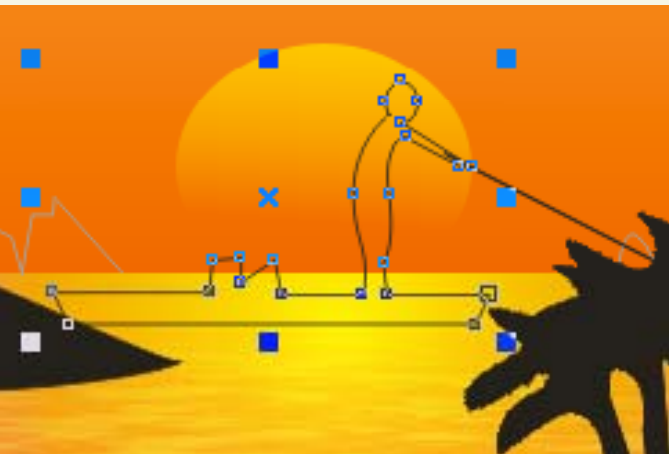


图7.3.17 绘制出的图形

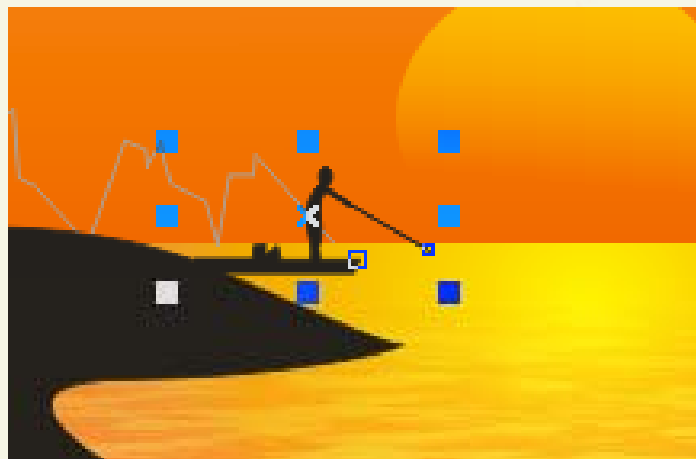



图7.3.18 填充后的图形

(19) 选择工具箱中的贝塞尔工具, 绘制如图7.3.19所示的水鸟。


(20) 选择工具箱中的挑选工具, 框选所有图形对象, 单击“群组”按钮 将图像群组, 最终效果如图7.3.20所示。



图7.3.19 绘制出的水鸟



图7.3.20 最终效果图

本章小结

本章主要介绍了填充工具的使用方法和填充效果的编辑，通过本章的学习，读者应能熟练地应用调色板和填充工具。

习 题 七

一、填空题

1. CorelDRAW X4提供了3种图案样式，分别是双色图案、
色图案和_____图案。
2. 当视图处于草稿、正常模式时PostScript底纹填充不
示，而显示字母_____。
3. 想设置两种以上的颜色的渐变填充，需应用
_____设置。

4. 为图形填充渐变颜色之后，可利用_____对渐变效果的方向和范围进行调整。

5. 为图形填充了渐变或图案、纹理效果后，若想再对这些填充效果进行外观编辑时，可使用_____工具。

二、选择题

1. 渐变填充包含有（ ）填充类型。

- A. 线性渐变
- B. 射线渐变
- C. 圆锥渐变
- D. 方角渐变

2. 为对象填充图案样式时，用户不能够使图案样式
）。

- A. 改变大小
- B. 镜像填充
- C. 改变角度
- D. 改变亮度

3. 使用滴管工具可以选择的填充方式有（ ）。

- A. 单色
- B. 渐变
- C. 图案
- D. 位图

4. （ ）填充可以通过双色、全色或位图的方式对图形进行填充。

- A. 底纹
- B. 标准
- C. 图案
- D. 纹理

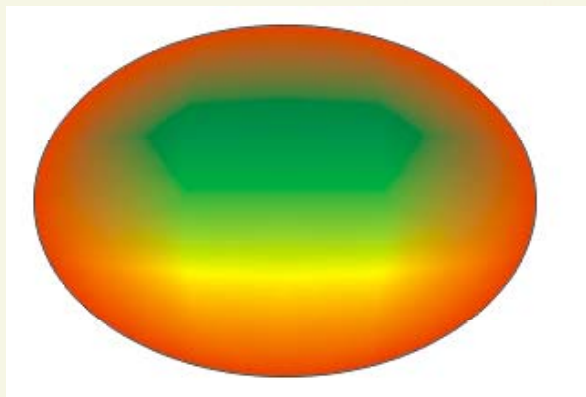
三、上机操作题

1. 利用矩形工具、椭圆形工具、均匀填充工具、渐变填充工具以及贝塞尔工具等来制作一个logo，最终效果如题图7.1所示。

2. 使用交互式网状填充工具和上题自定义的调色板，制作如题图7.2所示的效果。



题图7.1 logo效果图




题图7.2 效果图

第八章 交互式特效的应用

- 第一节 交互式调和效果
- 第二节 交互式轮廓图效果
- 第三节 交互式变形效果
- 第四节 交互式阴影效果
- 第五节 交互式封套效果

- 第六节 交互式立体效果
- 第七节 交互式透明效果
- 第八节 上机练习
- 本章小结
- 习题八

第一节 交互式调和效果

交互式调和工具是CorelDRAW X4中功能最强大、用最广泛的工具之一。调和工具不仅能使图形之间产生渐变，可使颜色产生渐变。单击工具箱中的“交互式调和工具”按钮  下角的三角形，弹出隐藏的交互式工具组，如图1.1所示。

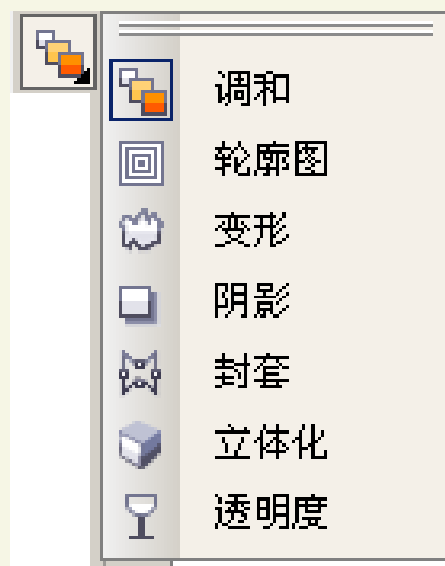



图8.1.1 交互式调和工具组

使用交互式调和工具可以使两个分离的对象之间逐步产生变化的叠影，中间的图形对象会有不同的颜色、轮廓线和填充效果。

单击工具箱中的“交互式调和工具”按钮，其属性栏如图8.1.2所示。

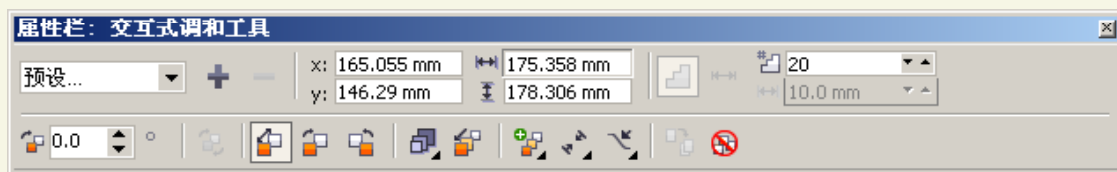


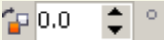



图8.1.2 “交互式调和工具”属性栏


在  下拉列表中可以选**CorelDRAW X4**预设的调
果。


在  输入框中输入数值，可设置步长或调和形状之
偏移量。


在调和方向微调框  中输入数值，可调整调和对象的旋
度。


单击“直接调和”按钮  ，可直接调和对象的颜色。

单击“顺时针调和”按钮  ，可按顺时针调和对象的颜色。

单击“逆时针调和”按钮  ，可按逆时针调和对象的颜色。

单击“对象和颜色加速”按钮，可打开如图8.1.3所示加速面板。在“加速”选项区中的“对象”右侧拖动滑块，设置调和对象中间对象的分布；在“颜色”右侧拖动滑块，设置调和对象颜色的渐变分布。

在属性栏中单击“加速调和时的大小调整”按钮，可大调和对象中每个图形对象间的距离。


在属性栏中单击“起始和结束对象属性”按钮，可弹出如图8.1.4所示的下拉菜单。

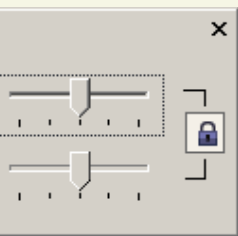
选择“新起点”命令，将光标移至调和对象的终点图形单击，即可将调和对象的终点变为调和对象的起始点。

选择“显示起点”命令，系统将自动选中调和对象的起始图形。

选择“新终点”命令，可选择调和对象的终点。

选择“显示终点”命令，系统将自动选中调和对象的终止图形。

在属性栏中单击“路径属性”按钮，可弹出一个下拉菜单，如图8.1.5所示，在此菜单中可以设置路径的各个属性。



加速面板

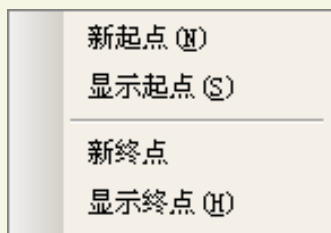


图8.1.4 起始和结束对象属性下拉菜单

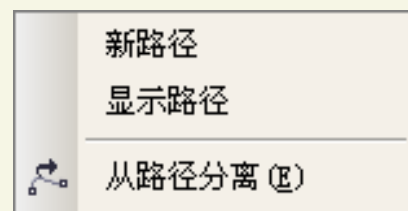


图8.1.5 路径属性下拉菜单

、直接调和效果的应用

用交互式调和工具可以使两个分离的对象之间逐步产生调和影，中间的图形对象会有不同的颜色、轮廓线和填充效果。

和效果的具体应用方法如下：

1) 在绘图区中创建两个不同的图形对象，如图8.1.6所示。

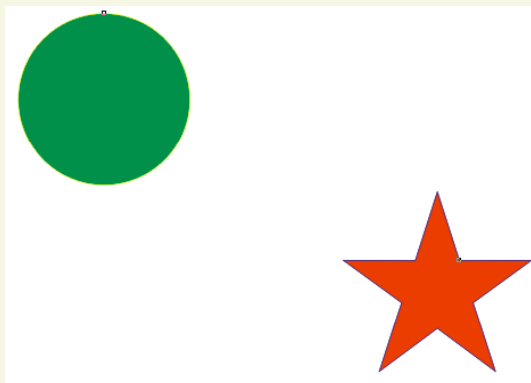



图8.1.6 绘制的两个对象

(2) 单击工具箱中的“交互式调和工具”按钮，将鼠标移至要调和的两个对象中的其中一个图形对象上，按住鼠标左键拖动鼠标到另一个图形，当两个图形中均出现一个控制柄时，松开鼠标即可得到调和效果，如图8.1.7所示。

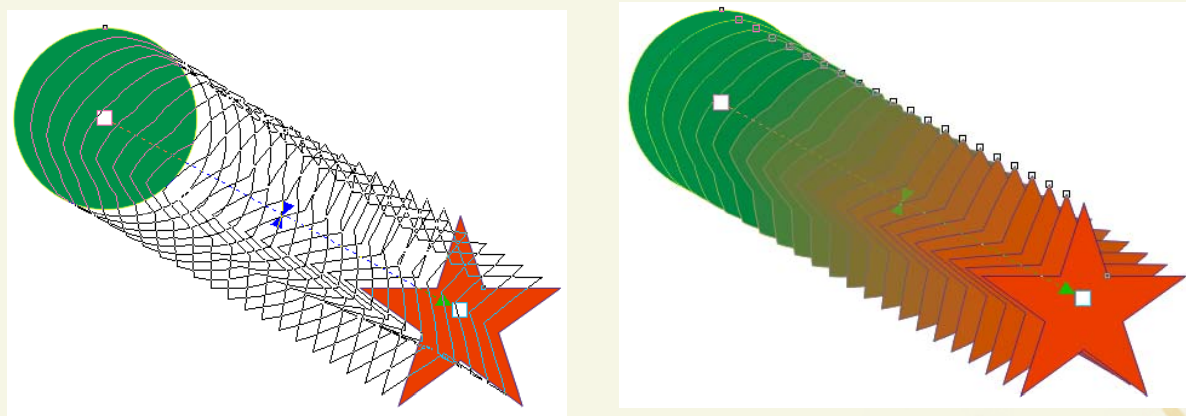




图8.1.7 调和效果

二、沿路径调和效果的应用

为图形对象使用调和效果时，可将需要调和的对象沿着一条指定的路径进行调和。其具体的操作方法如下：

（1）使用手绘工具在绘图区中绘制一条曲线，如图8.1.8所示。

（2）选择已经完成的调和图形对象，在“交互式调和工具”属性栏中单击“路径属性”按钮，从弹出的下拉菜单中选择“新路径”命令，此时光标显示为形状，在曲线单击鼠标左键，效果如图8.1.9所示。

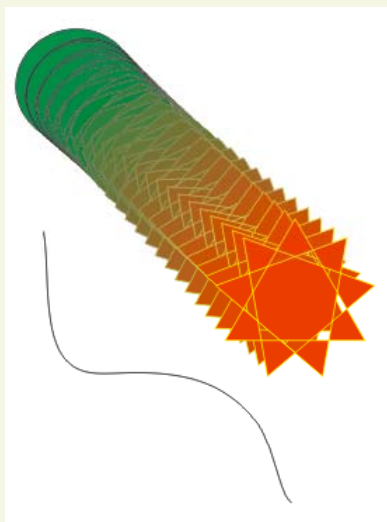


图8.1.8 绘制曲线

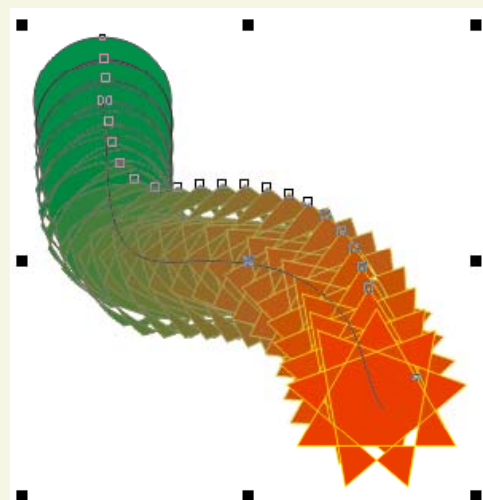
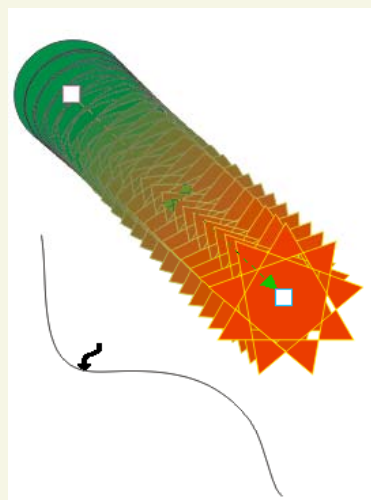



图8.1.9 沿路径调和效果

三、多个物体间的调和

要创建多个图形对象之间的调和效果，其具体的操作方法如下：

（1）在绘图区中绘制3个以上需要进行调和的图形对象，放到不同位置，如图8.1.10所示。

（2）单击工具箱中的“交互式调和工具”按钮，将光标移至绘图区中的一个图形上按住鼠标左键向另一个图形拖动进行调和，然后再从第二个图形向第三个图形拖动鼠标进行调和，依次拖动鼠标直到最后一个图形，如图8.1.11所示。

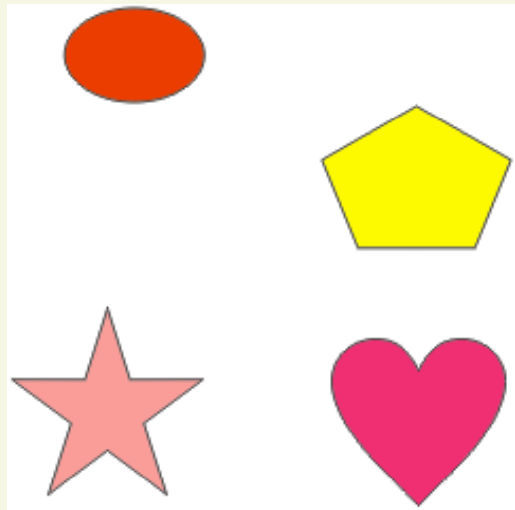


图8.1.10 绘制多个对象

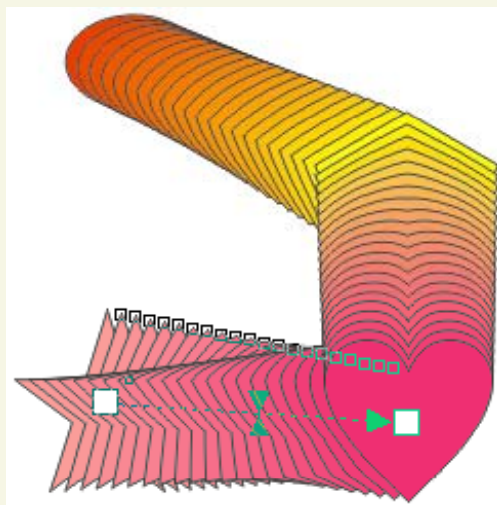



图8.1.11 多个对象之间的调和

第二节 交互式轮廓图效果

交互式轮廓图工具可以使图形的轮廓线向内或向外增，也可以指定增加到对象中的轮廓线数，这些轮廓线之间距离是相等的。

单击调和工具组中的“交互式轮廓图工具”按钮，将鼠标移至对象上，按住鼠标左键并拖动，松开鼠标，即可为选对象添加轮廓图效果，如图8.2.1所示。

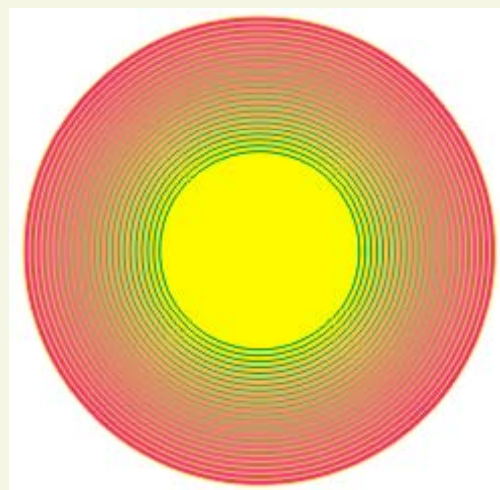
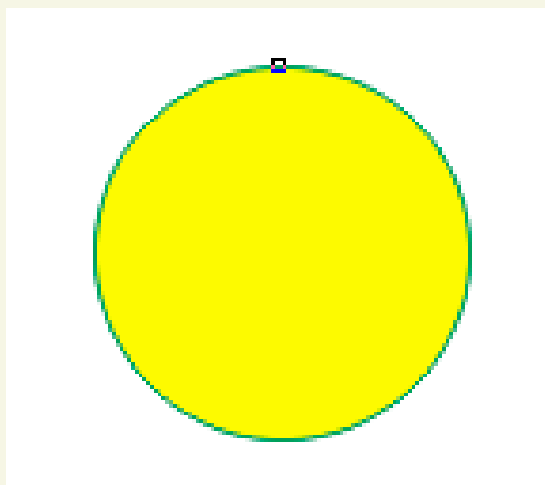


图8.2.1 轮廓图效果

此时“交互式轮廓线工具”属性栏如图8.2.2所示，利用该属性栏，可以对图形的轮廓线间距、颜色与增加方式等进行相应的设置。

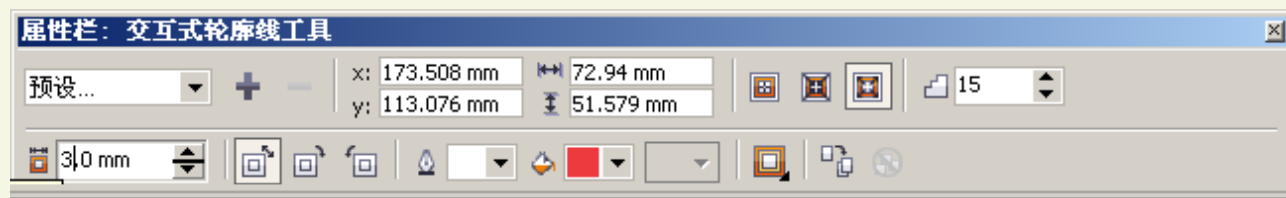



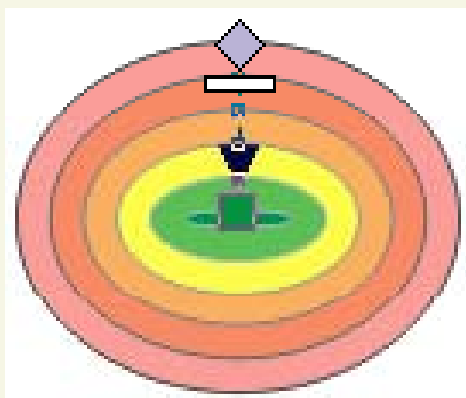
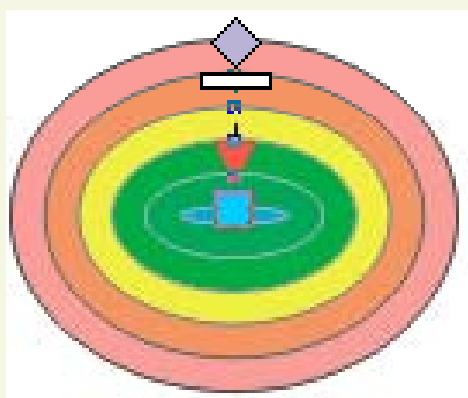


图8.2.2 “交互式轮廓线工具”属性栏

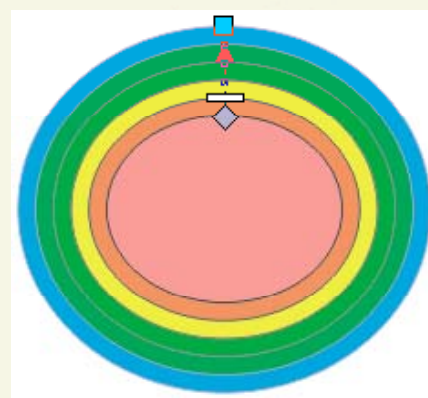
在属性栏中单击“到中心”按钮，可以制作向中心的轮廓图效果；单击“向内”按钮，可以制作向内的轮廓图效果；单击“向外”按钮，可以制作向外的轮廓图效果，如图8.2.3所示



到中心



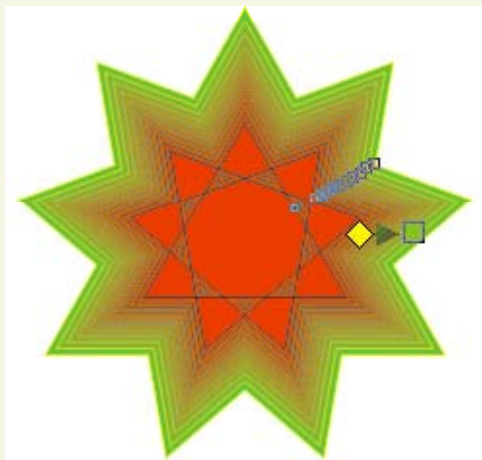
向内



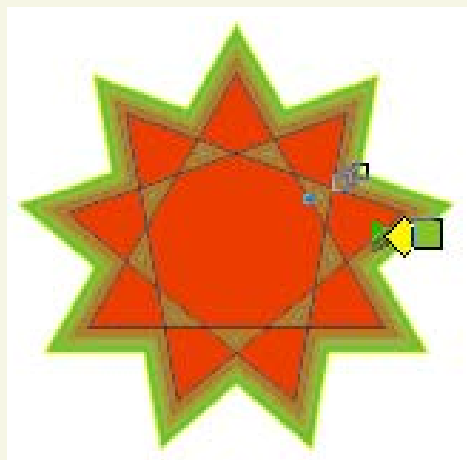
向外

图8.2.3 3种轮廓图效果

在属性栏中的轮廓图步长微调框 中输入数值，可设
轮廓线条数，如图8.2.4所示。

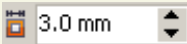



轮廓图步长值为15

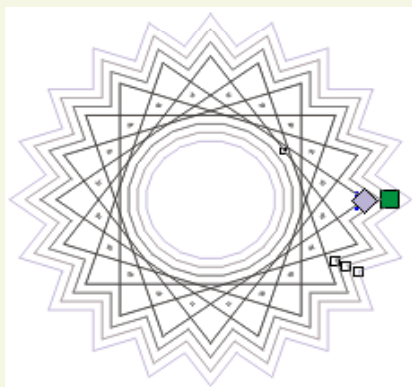


轮廓图步长值为3

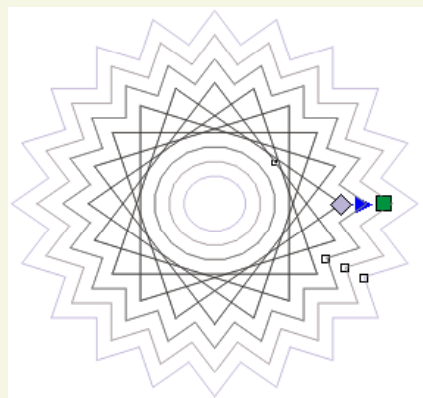
图8.2.4 改变轮廓图的步长

在轮廓图偏移微调框中输入数值，可设置轮廓线之间的距离，如图8.2.5所示。

如果要对添加的轮廓线进行填充，可在属性栏中单击“颜色”下拉按钮，可从打开的调色板中选择需要的颜色。






轮廓图偏移值为3



轮廓图偏移值为6

图8.2.5 改变轮廓线之间的距离

在属性栏中还提供了3种轮廓线填充的类型，单击“线性轮廓图颜色”按钮，可将轮廓线的颜色以直线轮廓填充；单击“顺时针的轮廓图颜色”按钮，轮廓线的颜色将以顺时针的方向进行填充；单击“逆时针的轮廓图颜色”按钮，轮廓线的颜色将以逆时针的方向进行填充，3种轮廓线填充效果如图

6所示

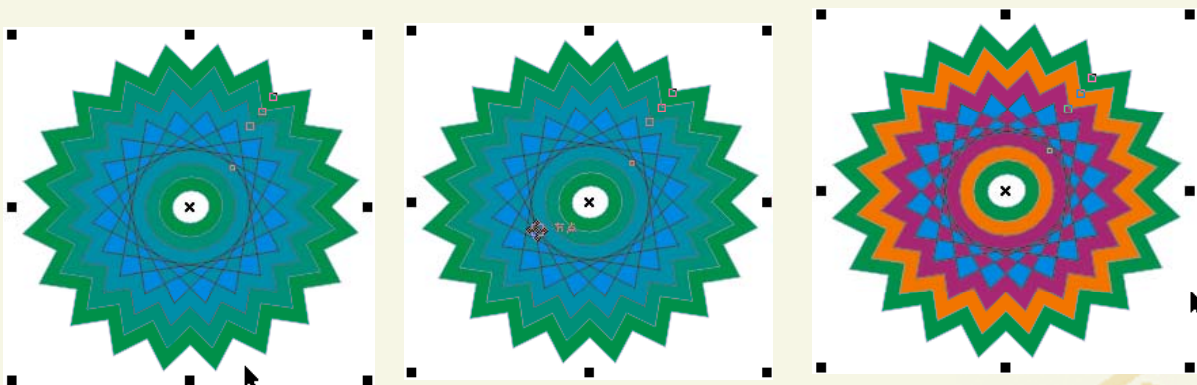



图8.2.6 3种轮廓线填充效果

在属性栏中单击“对象和颜色加速”按钮，可打开加速面板，如图8.2.7所示，通过拖动相应的滑块可调节对象与色彩的加速程度。

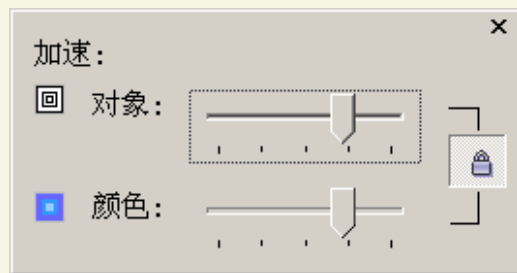


图8.2.7 加速面板

第三节 交互式变形效果

在CorelDRAW X4中，使用交互式变形工具可以快速地改变对象的外形，从而创建出各种有趣的效果，主要可以产生3种变形效果，即推拉变形、拉链变形与扭曲变形。



要创建交互式变形效果，可先单击工具箱中的“交互式变形工具”按钮，其属性栏如图8.3.1所示。



图8.3.1 “交互式变形 — 推拉效果”属性栏

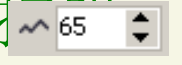
单击“推拉变形”按钮，可将图形进行左右上下拖动变



单击“拉链变形”按钮，可以使图形产生像拉链锯齿形
的变形。





单击“扭曲变形”按钮，可以使图形产生扭曲变形的效

单击“添加新的变形”按钮，可以添加另外一个变形到
对象上。

右击以上各按钮徽标，在弹出的快捷菜单中单击“精确变形”命令，可以以精确的

一、推拉变形效果

选中要变形的对象，然后选择交互式工具组中的“交互变形工具”按钮，并单击属性栏中的“推拉变形”按钮，将鼠标移至所选对象上按住鼠标左键并拖动，此时光当前位置产生一个菱形控制点，该图案就会随着起始点的位置、控制点的拖拉方向以及位移大小而变形。因此，鼠标拉的方向与位移的大小都会影响图案的变形情况，得到不同的效果，如图8.3.2所示。

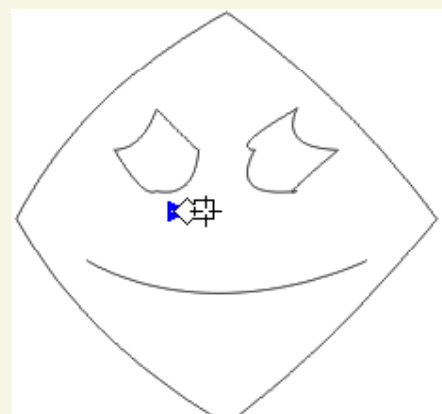
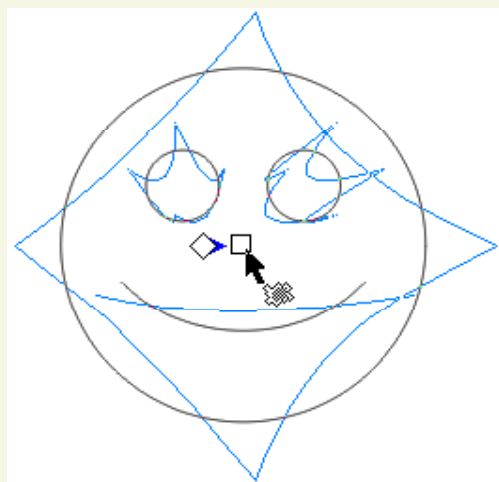
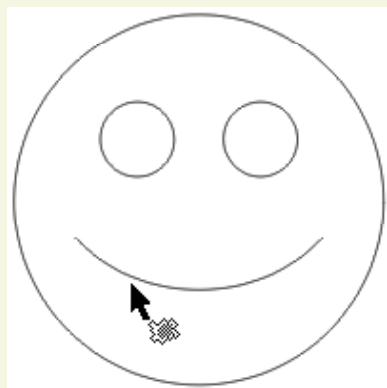


图8.3.2 推拉变形

使用鼠标拖动起始处与终点处的控制点，可以对变形后对象进行再次变形，如图8.3.3所示。

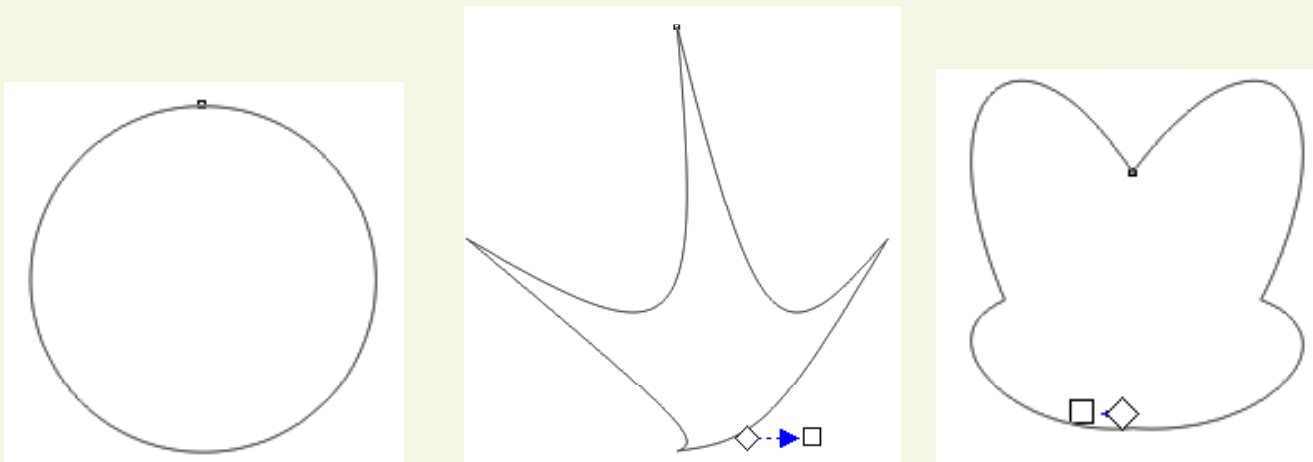



图8.3.3 拖动控制点再次变形对象

在属性栏中单击“中心变形”按钮，可以将变形对象起始点移到对象的中心，使对象的推拉变形从中心开始，为比较对称的图形，如图8.3.4所示。

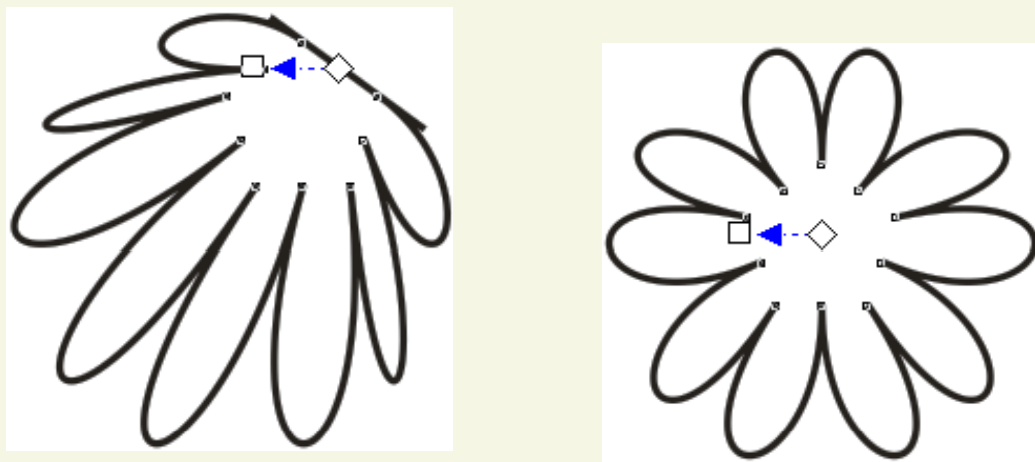





图8.3.4 对称变形

如果要将一个推拉变形对象的属性应用到其他对象中，
先选中需要进行推拉变形的对象，在属性栏中单击“复制
变形属性”按钮，此时光标显示为形状，移动鼠标到推
拉变形效果对象上单击，即可将该对象的推拉变形效果应用
于选中的对象中，如图8.3.5所示。

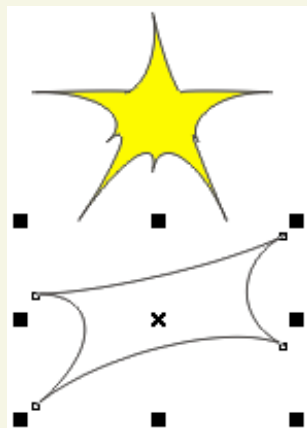
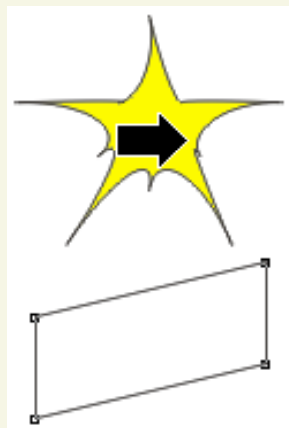
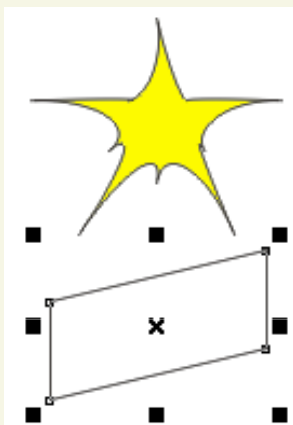




图8.3.5 复制变形属性

二、拉链变形

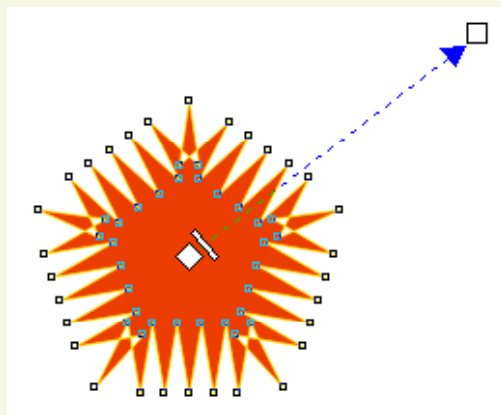
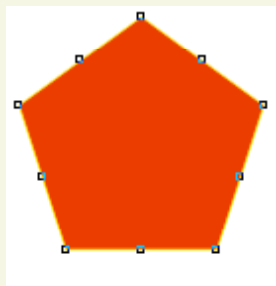
使用拉链变形功能可以很方便地为对象创建锯齿效果。

选择要进行变形的对象，单击工具箱中的“交互式变形工具”

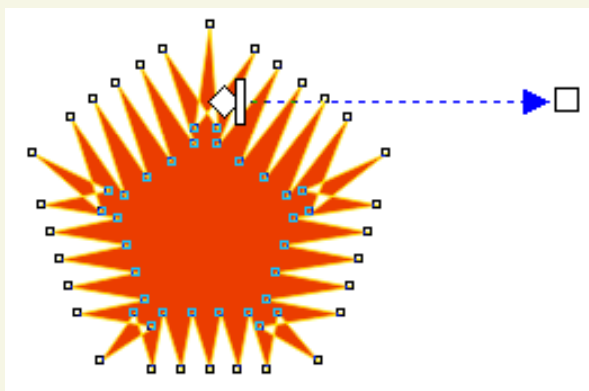
，并在其属性栏中单击“拉链变形”按钮，在图形对

上按住鼠标左键并拖动，即可得到拉链变形效果，如图8.3.6

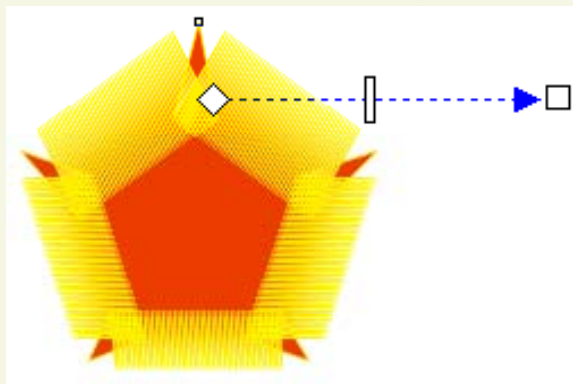
示。



通过在属性栏中的拉链失真频率微调框 中输入数值，
以对拉链变形所产生的波峰频率进行设置，如图8.3.7所示。






拉链失真频率为5



拉链失真频率为30

图8.3.7 调整拉链变形对象的频率

单击属性栏中的“随机变形”按钮、“平滑变形”按钮
局部变形按钮，可以改变图形的变形效果，如图8.3.8所

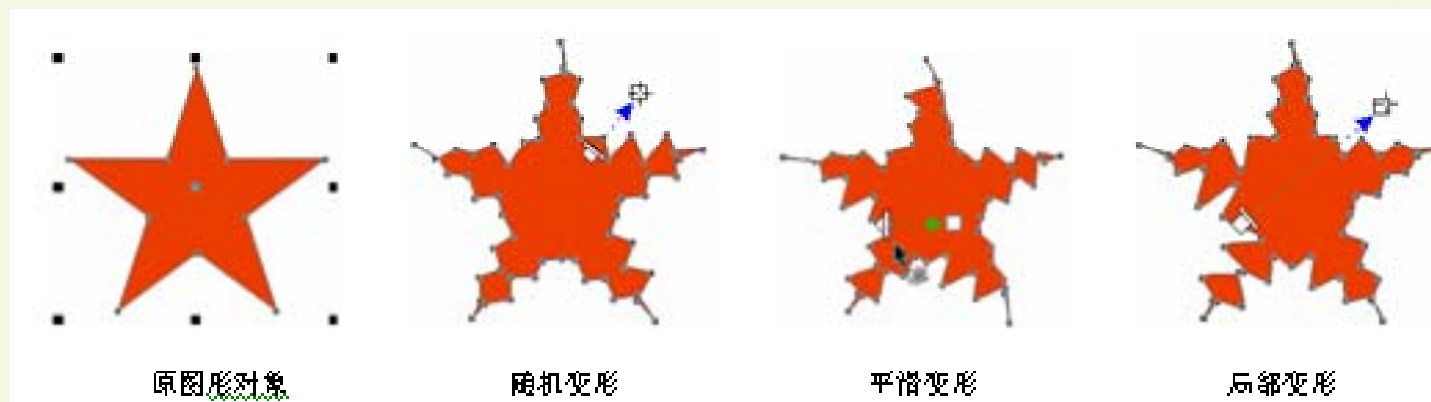




图8.3.8 拉链变形的其他变形效果

三、扭曲变形

选中要变形的图形对象，然后单击工具箱中的“交互式变形工具”按钮，并在其属性栏中单击“扭曲变形”按钮。将鼠标移至图形对象上，按住鼠标左键并拖动，即可使图形按一方向旋转变形，如图8.3.9所示。

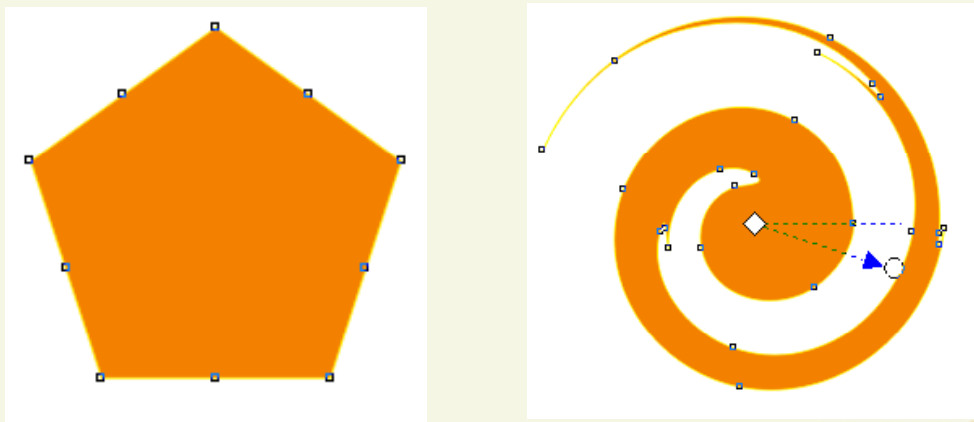
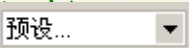


图8.3.9 旋转变形

在“交互式变形工具”属性栏中单击  下拉列表，从弹出的下拉列表中为需要变形的对象选择一种预设的变形效果，如图8.3.10所示。

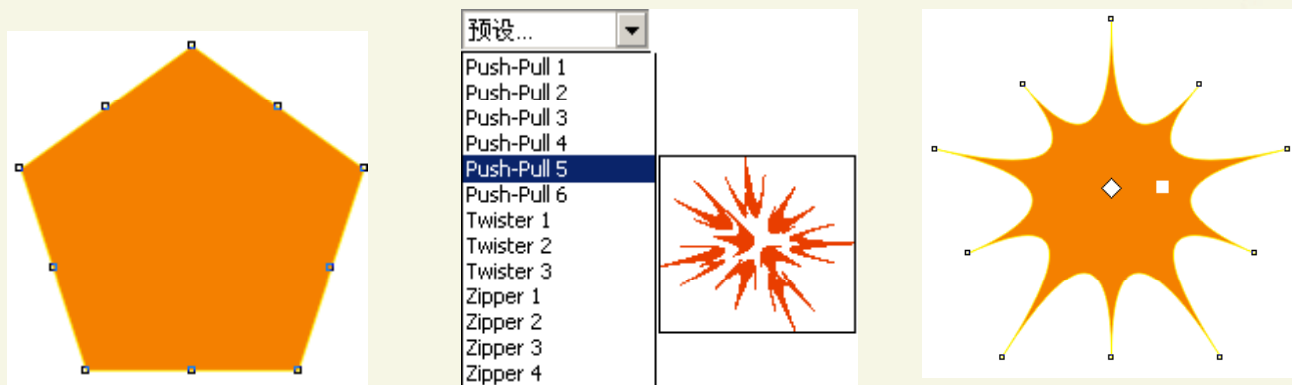


图8.3.10 选择预设的变形效果









在属性栏中单击“顺时针变形”按钮，可将所选扭曲对象按顺时针进行旋转；单击“逆时针变形”按钮，可将所选扭曲对象按逆时针进行旋转；单击“中心变形”按钮，所选扭曲对象将以中心旋转，如图8.3.11所示。



图8.3.11 3种扭曲变形效果


在属性栏中的完全旋转微调框中输入数值，可设置所选对象的旋转圈数；在附加角度微调框中输入数值，可设置所选对象在原来旋转基础上再旋转的角度。

此外，单击属性栏中的“添加预设”按钮，可在弹出的“另存为”对话框中保存新的变形样式，将其添加到预置列表中，以备以后使用。单击“删除预设”按钮，可将选中的预设变形样式删除。

如果要清除已经添加的变形效果，只要选中添加了变形效果的对象，单击“交互式变形工具”属性栏中的“清除变形”按钮，即可清除对象的变形效果。

第四节 交互式阴影效果

交互式阴影工具可直接为对象添加阴影效果。在CorelDRAW X4中，创建的大部分对象都能使用此工具进行处理，而一些特殊的对象则无法使用此工具，如轮廓对象、立体对象以及渐变对象。

单击工具箱中的“交互式阴影工具”按钮，其属性栏如图8.4.1所示。通过此属性栏可编辑对象的阴影效果。

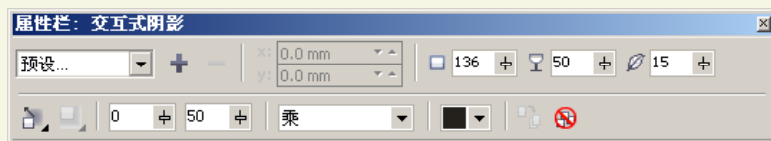




图8.4.1 “交互式阴影”属性栏

一、阴影透视类型

在“交互式阴影”属性栏中单击  下拉列表，可从弹出的下拉列表中选择预设的阴影的透视类型，如图8.4.2所示。

如果要为对象添加阴影效果，可先选择需要添加阴影的对象，然后单击工具箱中的“交互式阴影工具”按钮 ，将光标移到所选的对象上，按住鼠标左键并拖动，就可以以默认的参数生成一种阴影效果，如图8.4.3所示。

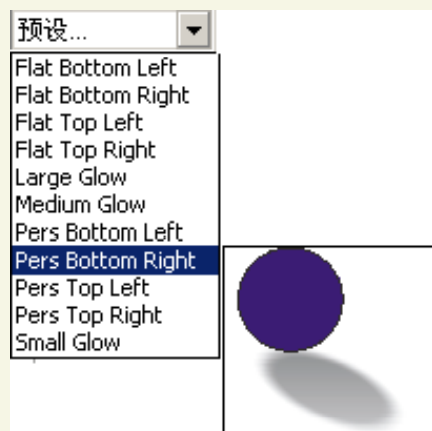


图8.4.2 预设阴影类型

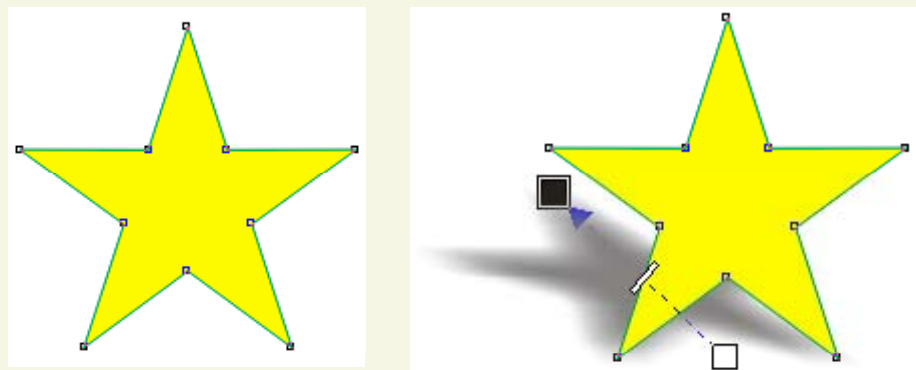


图8.4.3 移动阴影位置

在 下拉列表中选择不同的透视类型，可产生不同透视效果，如图8.4.4所示。

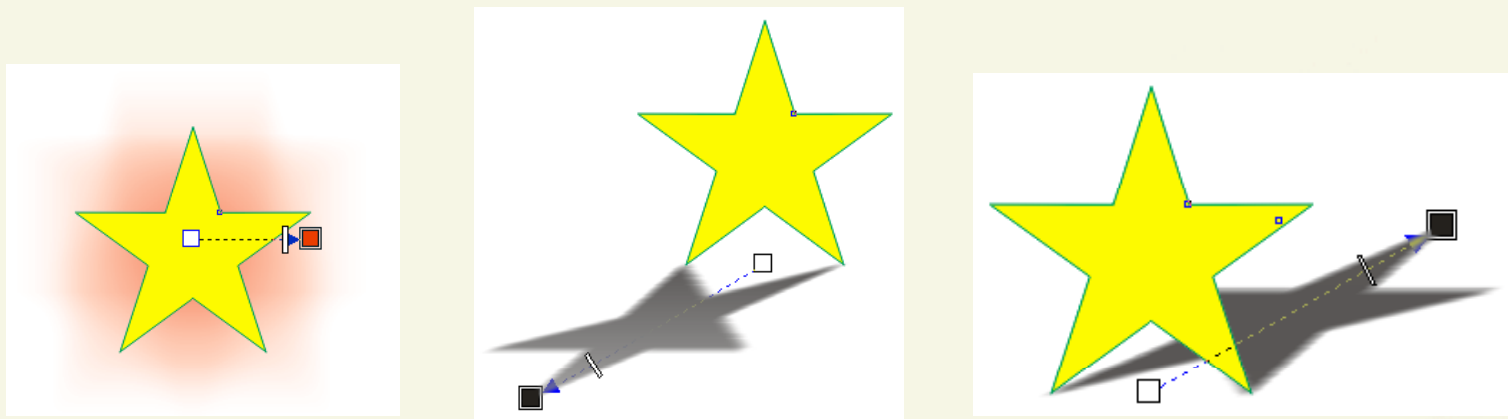

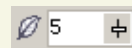
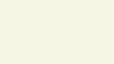



图8.4.4 不同阴影类型的效果

二、阴影羽化设置

阴影羽化是表现对象阴影的清晰程度的。在“阴影工具”属性栏中单击“阴影羽化方向”按钮，可打开阴影羽化方向的设置面板，如图8.4.5所示，在此面板中可以为羽化的对象选择阴影方向。



在“阴影工具”属性栏中的阴影羽化输入框中输入数值，可调整阴影边缘的模糊程度，其取值范围在0~100之间。

单击属性栏中的“阴影羽化边缘”按钮，可从打开的阴影

边缘面板中选择不同的阴影羽化边缘的轮廓。如图8.4.6所示。

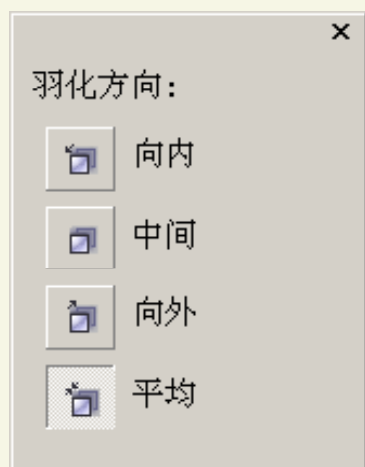


图8.4.5 羽化方向设置面板

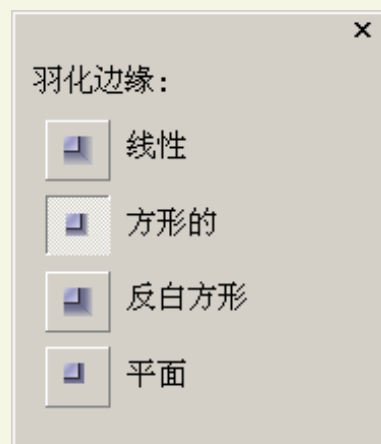


图8.4.6 阴影羽化边缘面板

三、设置阴影透明度

在“交互式阴影工具”属性栏的阴影的不透明度输入框中输入数值，可设置下落式阴影的不透明度。其取值范围在0～100之间，数值越大，阴影的不透明度就越强，对象的阴影将变得越深，如图8.4.7所示。

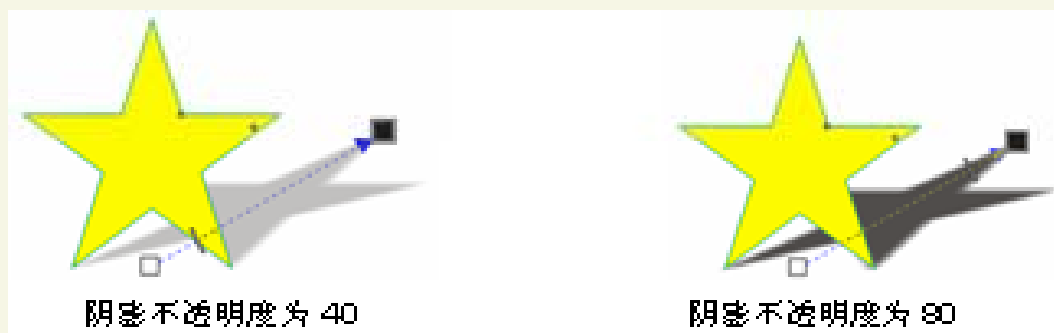



图8.4.7 改变阴影不透明度效果

四、阴影的颜色

在“阴影工具”属性栏中单击 下拉列表，可选择阴影的颜色，如图8.4.8所示。

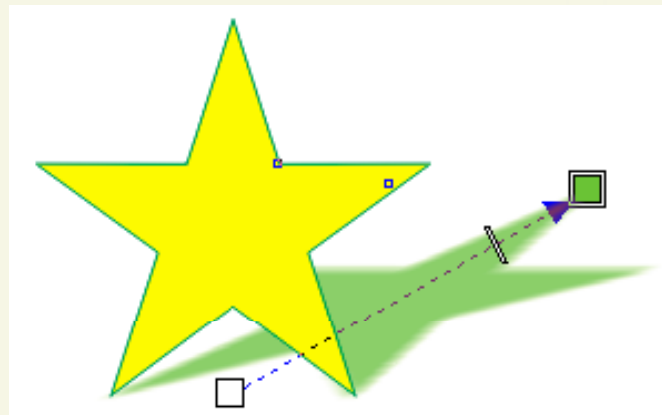


图8.4.8 设置阴影颜色

第五节 交互式封套效果



交互式封套工具可用于同时改变对象多个节点的性质，例置的变化、受力大小的变化等。通过交互式工具以及属性的选项设置，可以很方便地编辑封套，从而得到各种形状形。

“交互式封套工具”属性栏与形状工具的属性栏有很多相选项，如图8.5.1所示。



一、添加封套

要为图形对象添加默认的封套和预置封套的方法很简单，操作步骤如下：

- （1）使用挑选工具选择要添加封套效果的对象。
- （2）在工具箱中单击“交互式封套工具”按钮，此时被选中的对象就会自动出现一个由节点控制的矩形封套，如图2所示。
- （3）在属性栏中单击下拉列表，可从弹出的下拉列表中选择预设封套，此时，原对象将受到所选封套的约束，如图

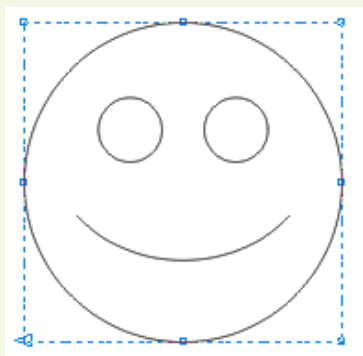


图8.5.2 添加封套

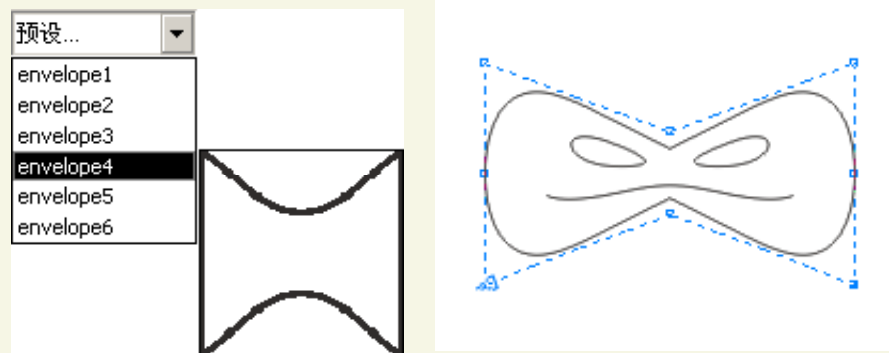



图8.5.3 添加预设的封套

二、编辑封套节点

编辑封套节点的方法与编辑曲线节点的方法相似，都可以进行删除、移动或改变节点的性质等操作。对图形对象封套节点的基本编辑方法如下：

(1) 将鼠标移至封套上的节点处，此时光标将变成  形状，鼠标左键并拖动封套的节点，即可改变封套中对象的形状，如图4所示。

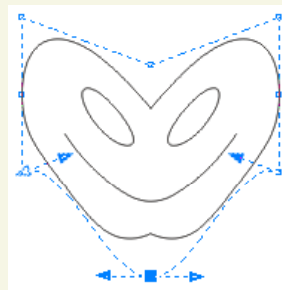
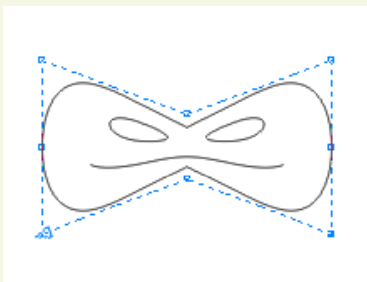








图 4-1 图 4-2 编辑封套节点

（2）编辑封套节点也可以像编辑曲线节点一样，在某位置增加一个节点或删除已经存在的节点。节点还可分为直线与曲线节点，通过属性栏中的转换曲线为直线与转换曲线为曲线两个按钮，可实现曲线与直线的相互转换。

（3）通过改变节点的尖突、平滑与对称属性，可以调整封套节点的控制点。用鼠标拖动封套节点的控制点，可以改变封套内部对象受力的大小，从而改变对象的形状。

三、封套的模式

在“交互式封套工具”属性栏中提供了4种封套模式，即直线模式、单弧模式、双弧模式与非强制模式。在这4种封套模式下可以编辑封套的节点。

进入封套变形后，单击属性栏中的“封套的直线模式”，在使用鼠标调节封套节点变形对象时，将以直线进行变形；单击“封套的单弧模式”按钮，在使用鼠标调节封套节点变形对象时，将以单一弧度变形；单击“封套的双弧模式”按钮，在使用鼠标调节变形对象时，将以双弧度弯曲；单击“封套的非强制模式”按钮，则可以不受任何约束地进行任意变形对象，如图8.5.5所示。

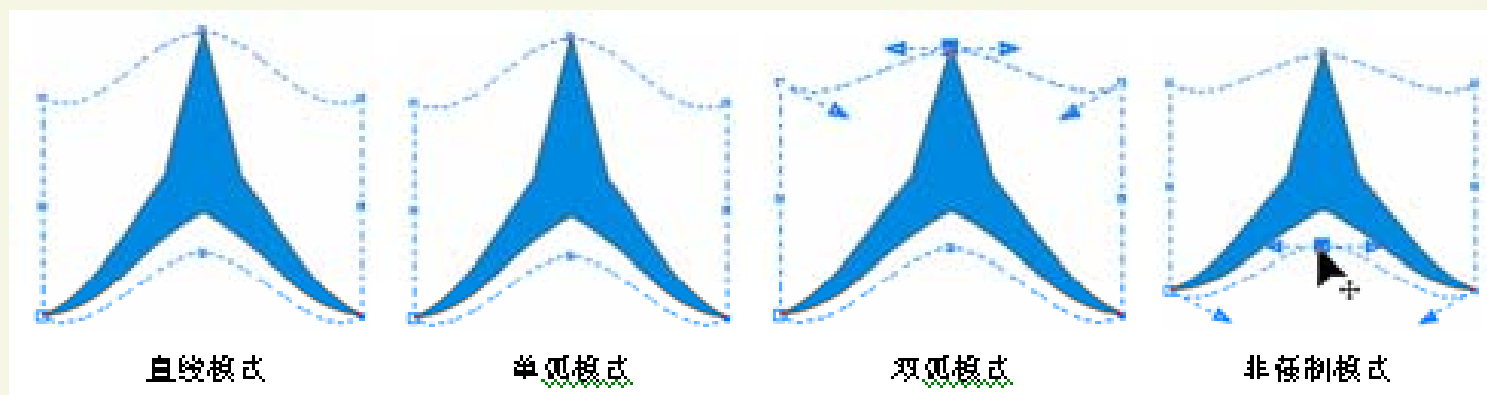
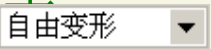


图8.5.5 封套的4种模式

四、映射模式


在“交互式封套工具”属性栏中单击  下拉列表，从弹出的下拉列表中选择不同的映射模式，使封套中的对象适合封套的形状。

“水平”：此模式先是伸展对象以适合封套的基本尺寸，后水平压缩对象以适合封套的形状。

“原始的”：此模式先将对象边角的控制点映射到封套边角节点上，然后再将其他节点沿对象的边缘线性映射。

“自由变形”：此模式只将对象边角的控制点映射到封套的边角节点上，其他节点都被忽略。

“垂直”：此模式将伸展对象以适合封套的基本尺寸，后垂直压缩对象以适合封套的形状。

在“封套工具”属性栏中单击“创建封套自”按钮，
以将一个指定的封套形状复制到当前的封套图形中，建立一个新的封套，如图8.5.6所示。

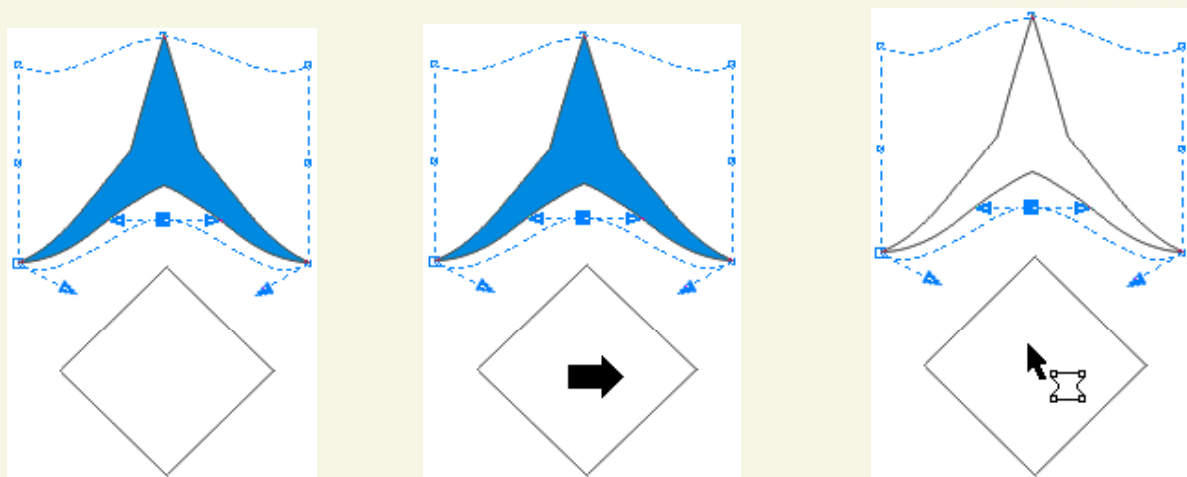




图8.5.6 建立新的封套

单击属性栏中的“转换为曲线”按钮，可以将对象上封套转换为曲线对象，从而可以像编辑曲线对象一样编辑。

如果需要将一个封套对象的属性应用到另一个对象上，

第六节 交互式立体效果

交互式立体化工具可以为一个平面对象添加立体化效果。在CorelDRAW X4中创建的任何图形、文字或线条都可以进行立体化处理。

单击工具箱中的“交互式立体化工具”按钮，其属性栏如图8.6.1所示。

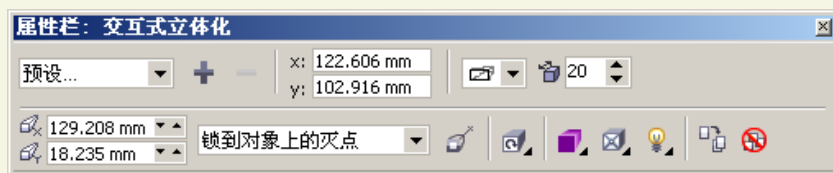
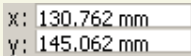




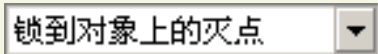
图8.6.1 “交互式立体化”属性栏

在  微调框中可显示出当前对象的中心在绘图区的


在属性栏中单击  下拉列表，可从弹出的下拉列表

在属性栏中的立体化类型下拉列表  中，提供了**6**种预


在深度微调框  中输入数值，可改变立体化的深度。


单击灭点属性下拉列表  ，可从弹出的下

单击“**VP对象/VP页面**”按钮，可以相对于对象和页面置灭点。

单击“**立体的方向**”按钮，通过输入数值可以调节对象角度。



单击“**颜色**”按钮，可以为立体对象填充颜色。

单击“**斜角修饰边**”按钮，可以使立体化对象产生斜边角的效果。

单击“**照明**”按钮，可以为对象添加灯光，模拟灯光的真实效果。

单击“清除立体化”按钮，可以删除立体化效果。

一、交互式立体化效果

选择要添加立体化的图形对象，然后单击工具箱中的“交互式立体化工具”按钮，单击对象并按住鼠标左键拖拽，即可使所选对象产生立体化效果，如图8.6.2所示。还可以通过鼠标拖动蓝色虚线部的形状来改变立体化的方向；拖动蓝色虚线上的矩形块则可调节立体化的深度。

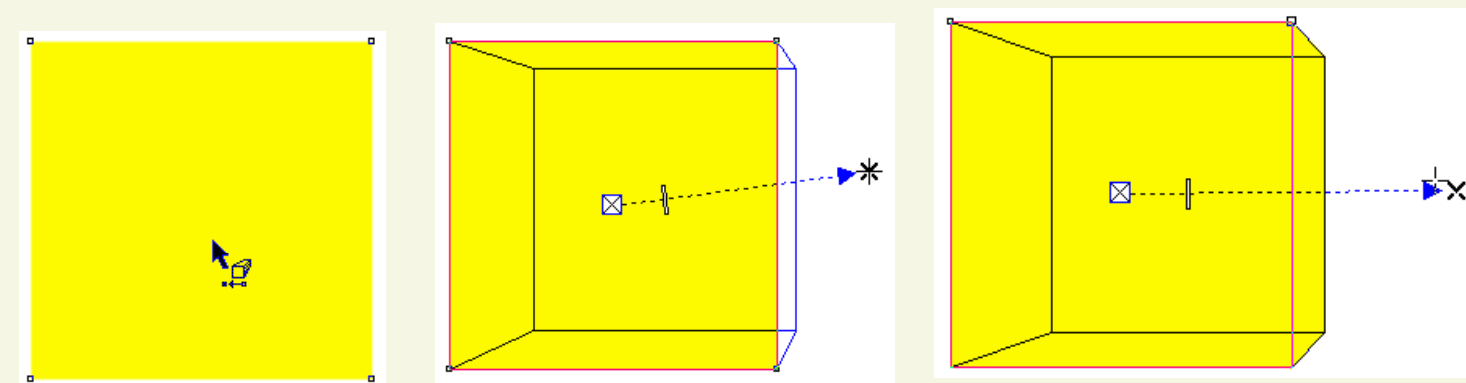




图8.6.2 立体化效果

二、交互式立体化类型

为对象添加交互式立体化变形效果后，单击属性栏中的交互式立体化类型下拉列表 ，可从弹出的下拉列表中选择一种预设的立体化类型，如图8.6.3所示。

在属性栏中单击  下拉列表，可从弹出的下拉列表中选择一种预设的变形样式，如图8.6.4所示。

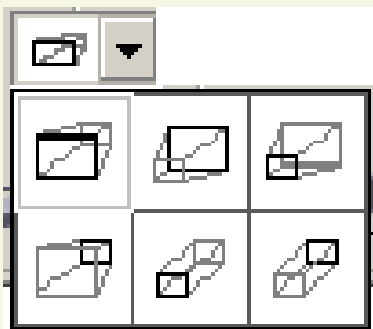


图8.6.3 交互式立体化类型下拉列表

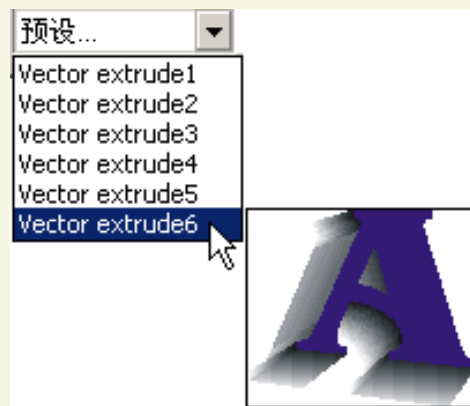


图8.6.4 交互式立体化预设下拉列表

三、立体化深度

在“交互式立体化工具”属性栏中的深度微调框中 中输入数值，可设置立体化的深度。输入的数值越大，对象的立体化深度就越深，如图8.6.5所示。

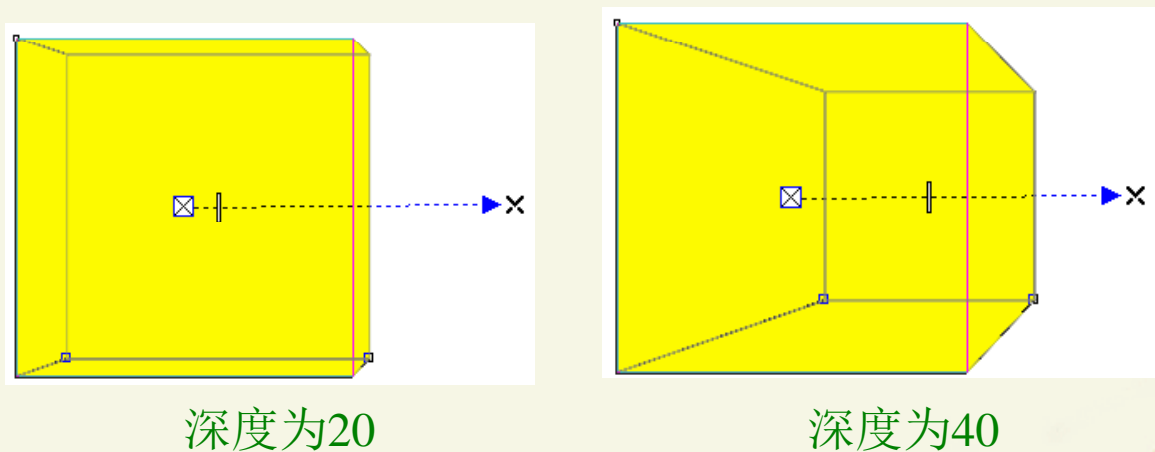
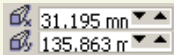




图8.6.5 改变对象立体化深度

在属性栏中的灭点坐标微调框  中输入数值，可设置灭点的位置。灭点是一个设想的点，它在对象后面的无限远处，投影绘图区中是用  形状表示；如果对象向消失点变化，就会产生出透视感。

四、旋转立体化对象

单击属性栏中的“立体的方向”按钮 ，可打开立体化方向控制面板，如图8.6.6所示，通过该面板可旋转立体化对象。

使用鼠标直接拖动圆盘即可旋转所选的立体化对象，如

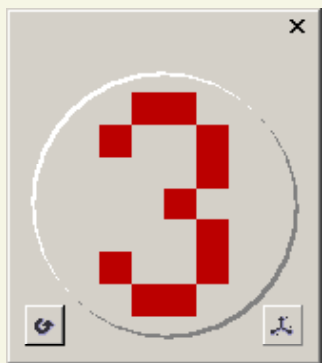


图8.6.6 立体化方向控制面板

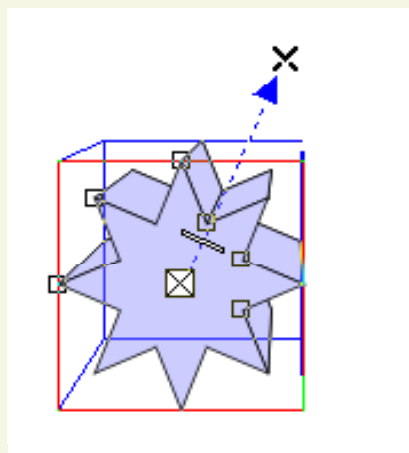
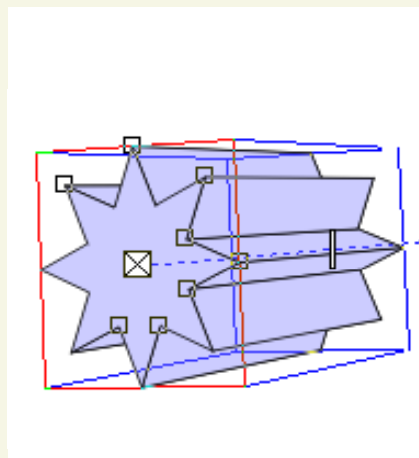



图8.6.7 旋转立体化对象

使用鼠标单击处于选中状态的立体化对象，此时立体化对象上可出现一个圆形的旋转调节器，将光标移至旋转调节器4个控制点的任意一个上，按住鼠标左键并拖动，即可旋转立体化对象，如图8.6.8所示。将光标移至调节器内，光标变为  形状，按住鼠标左键拖动，可以对立体对象进行任意角度的旋转。

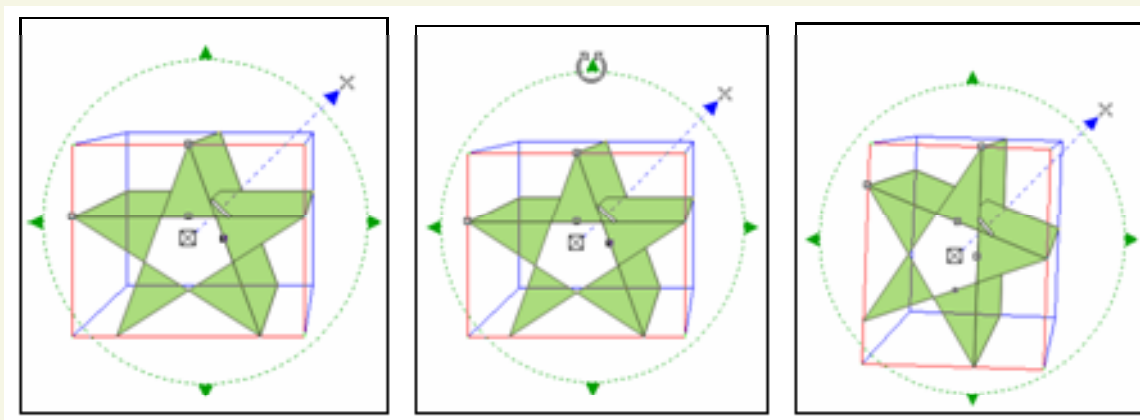





图8.6.8 用鼠标旋转立体对象

五、改变立体化对象的颜色

单击属性栏中的“颜色”按钮，可打开立体颜色面板，如图8.6.9所示，可以在此面板中设置立体化对象的各个面填充颜色。

在此面板中单击“使用纯色”按钮，可激活第一个选择颜色按钮，单击该按钮可从打开的调色板中为立体化对象重新选择一种填充色，如图8.6.10所示。

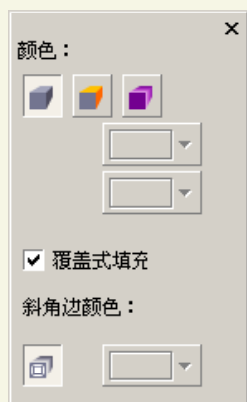


图8.6.9 立体颜色面板

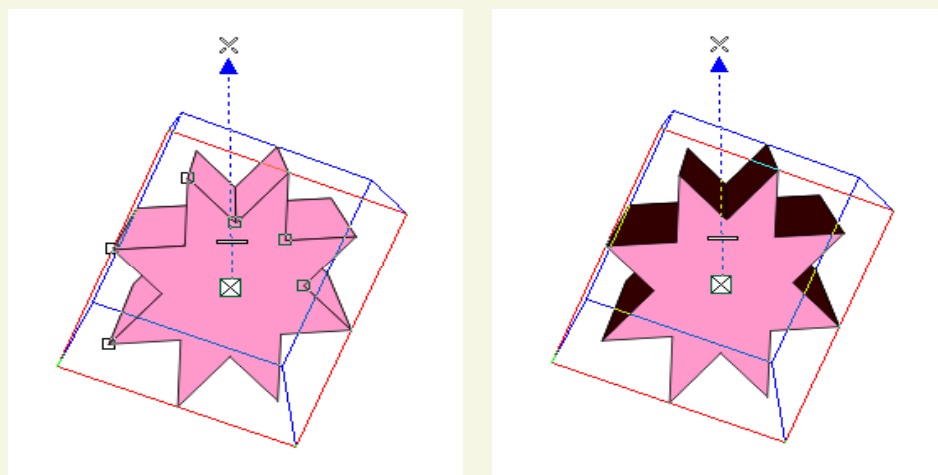



图8.6.10 使用纯色填充立体化对象

在立体化颜色面板中单击“使用递减的颜色”按钮，可激活前两个颜色按钮，单击第一个颜色按钮，可从打开的调色板中选择一种立体化部分的填充色；单击下面的颜色按钮，可从打开的调色板中选择立体化对象的阴影颜色，从而制作出具有色彩变化的立体效果，如图8.6.11所示。

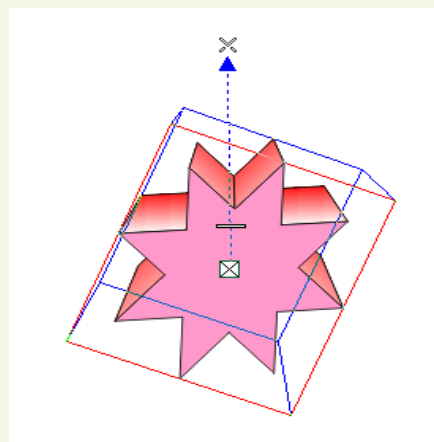
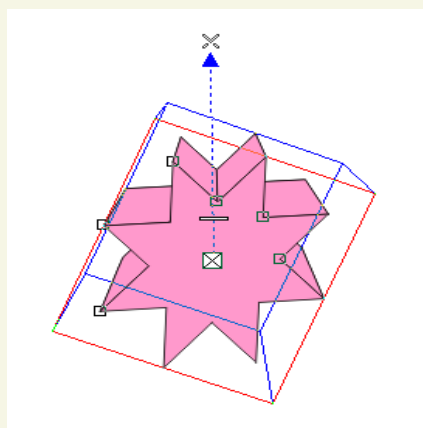


图8.6.11 制作色彩明暗变化的立体效果

六、斜角立体化对象



在“交互式立体化工具”属性栏中单击“斜角修饰边”按钮，可打开斜角修饰边控制面板，在此面板中的斜角修饰边深度与斜角修饰边角度微调器中输入适当的斜角深度与角度数值，可制作出带有斜边的立体效果，如图8.6.12所示。




图8.6.12 为立体化对象修饰斜边

如果选中“只显示斜角修饰边”复选框，可得到一个仅斜边而没有深度的立体效果，如图8.6.13所示。



图8.6.13 仅显示斜边效果

七、立体化照明

在“交互式立体化工具”属性栏中单击“立体照明”按钮，可打开立体化照明控制面板，从中选择光源的类型与线的强度，可以制作出立体化照明效果，如图8.6.14所示。

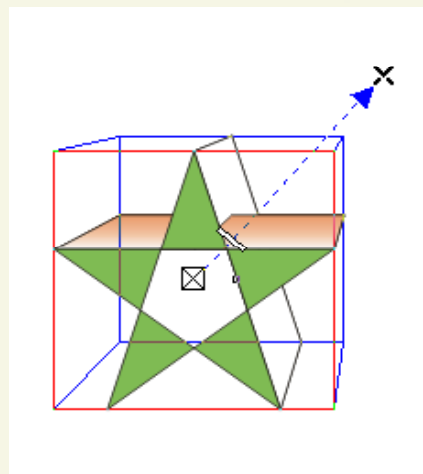
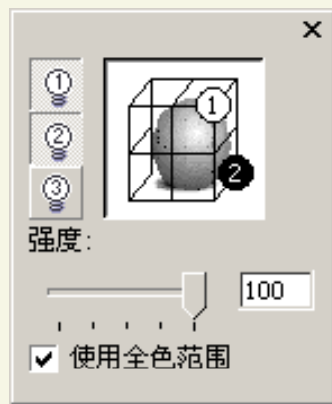
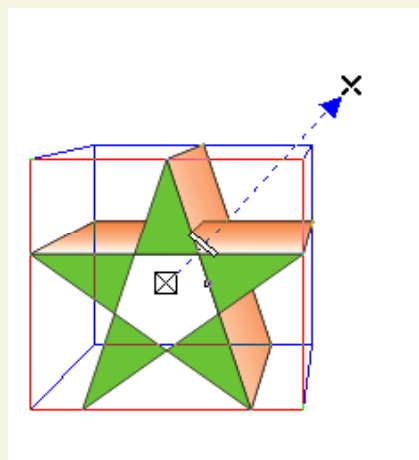


图8.6.14 立体化照明效果

第七节 交互式透明效果

使用交互式透明工具可以对对象应用均匀、渐变、图
案或底纹透明效果，其实质就是在对象当前的填充效果上应
用一个灰度遮罩，效果与Photoshop中的图层蒙版类似。

一、标准透明度


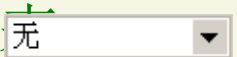


单击工具箱中的“交互式透明工具”按钮，在其属性栏中的透明度类型下拉列表中选择“标准”选项，此时属性栏如图8.7.1所示。

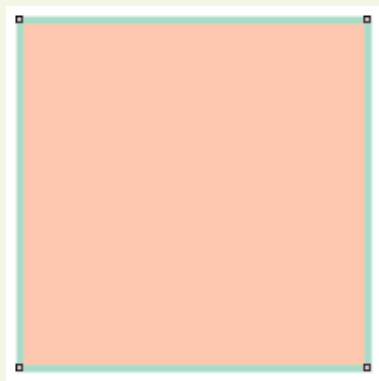


图8.7.1 “交互式均匀透明度”属性栏

在透明度操作下拉列表  中，有多种不同的透明模式，可以根据需要选择不同的模式。在开始透明输入框  输入数值，可设置透明的程度，其取值范围在0~100之间，表示无透明效果；100表示完全透明，如图8.7.2所示。





透明度为20





透明度为60

图8.7.2 改变透明度

在属性栏中的透明目标下拉列表  全部  中，可设置调整透明度的范围，包括全部、填充与轮廓3个选项。

二、渐变透明度

渐变透明度与渐变填充一样，在属性栏中的透明度类型下拉列表  无  中提供了4种渐变过渡的方式，即线性、射线、圆锥和方角。因此，交互式渐变透明的使用与交互式填充是相同的。

在“交互式透明工具”属性栏中的透明度类型下拉列表中选择“线性”选项，此时所选的对象将变为交互式的模式，如图8.7.3所示，可以利用颜色控制色块直接对透明的效果进行调整。移动鼠标至白色控制色块时，光标显示为“十”字状态，单击白色控制色块上单击，即可选中白色色块，直接在调色板中指定需要的颜色，就可直接改变渐变透明度的起始颜色，如图8.7.4所示。

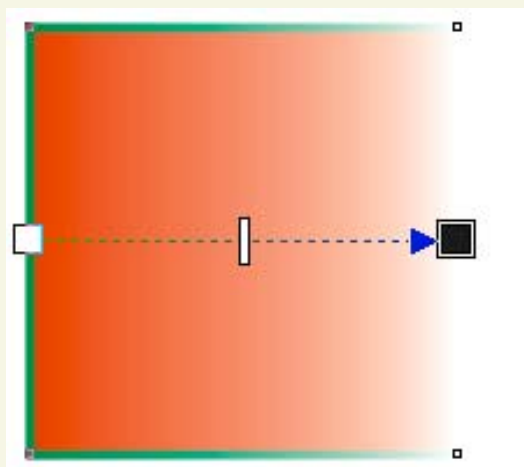


图8.7.3 交互式线性透明模式

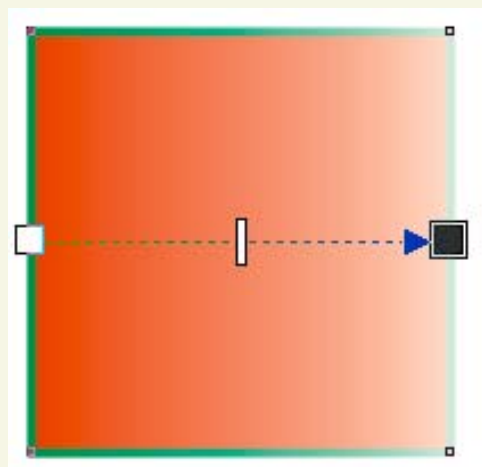



图8.7.4 改变起始颜色

三、图样透明度

图样透明度与图样填充一样，也有双色、全色与位图3种方式。在“交互式透明工具”属性栏中的透明度类型下拉菜单中选择“双色图样”选项，可显示出该选项的属性栏，如图8.7.5所示。



图8.7.5 “交互式图样透明度”属性栏

要为所选的对象应用图样透明度，可在属性栏中单击  下拉列表，从弹出的下拉列表中选择一种预设的图样，即可使所选的图样应用于所选的对象中，如图8.7.6所示。

利用交互式透明的方式可以进一步调节圆的透明位置、大小、角度与颜色，只需要将鼠标移至控制色块上，按住鼠标左键并移动，就可以进行旋转变换了。变换不但可以调节虚线矩形的倾斜度，而且也可对矩形的中心（菱形色块处）进行调节，如图8.7.7所示。

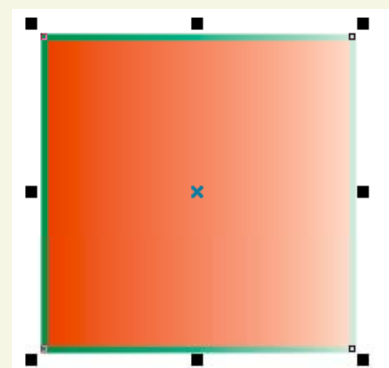


图8.7.6 应用图样透明度

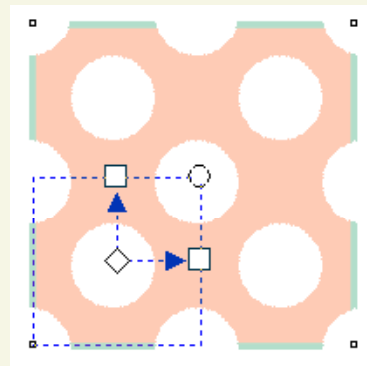
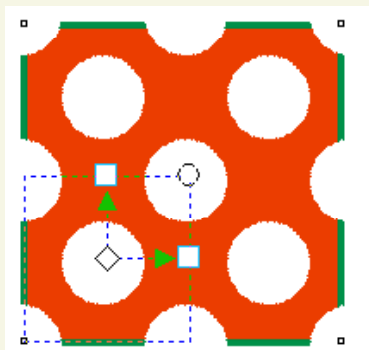


图8.7.7 调节图样透明度

四、底纹透明度

在“交互式透明工具”属性栏中的透明度类型下拉列表无中选择“底纹”选项，此时，“交互式底纹透明度”属性栏如图8.7.8所示。

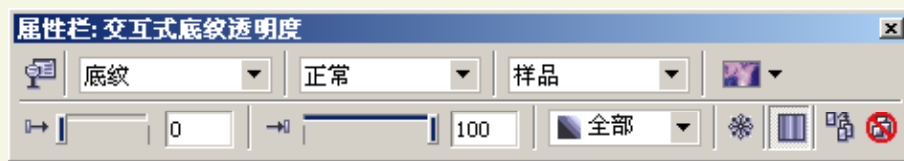




图8.7.8 “交互式底纹透明度”属性栏

使用挑选工具选择需要填充底纹透明的对象，在底纹透明度属性栏中单击底纹库下拉列表框 ，可从弹出的下拉列表中选择一种底纹的样本，然后在属性栏中单击  下拉列表，从弹出的下拉列表中选择一种预设的底纹，此时即可为所选择的对象填充底纹透明的效果，如图8.7.9所示。

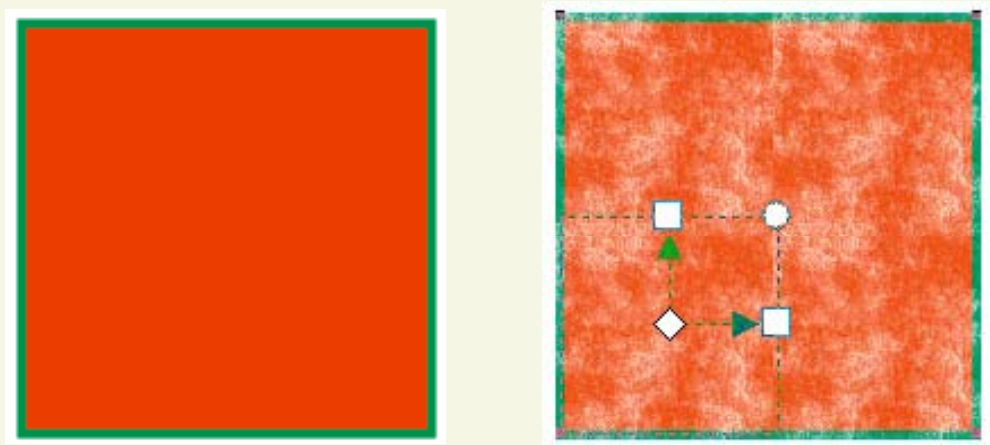


图8.7.9 应用底纹透明度



第八节 上机练习


下面将制作水晶樱桃效果，来帮助读者掌握本章所学的内容。

步骤如下：

(1) 选择“文件”→“新建”命令，再选择“版面”→“页设置”命令，在弹出的对话框中设置纸张大小为“A4”，摆放方式为“横向”。



(2) 选择工具箱中的椭圆形工具  按住“Ctrl”键绘制一个圆，用鼠标单击调色板中的橘红色色块 ，将圆形填充为橘红。

(3) 选中圆形，选择工具箱中的轮廓笔工具 ，弹出如图8.8.1所示的“轮廓笔”对话框，设置“颜色”为浅橘红，“宽度”为3 mm，其他设置为默认值。

(4) 单击“确定”按钮，效果如图8.8.2所示。



图8.8.1 “轮廓笔”对话框

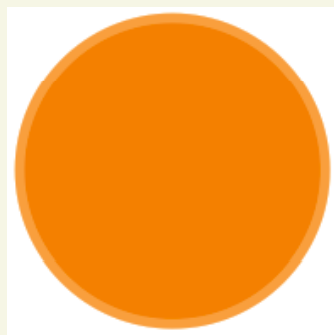



图8.8.2 绘制图形并设置轮廓

（5）选择工具箱中的椭圆形工具，在已绘制好的图形下部绘制一个椭圆，将其填充为深黄色，并去除它的轮廓线，效果如图8.8.3所示。



（6）选择工具箱中的交互式调和工具，将鼠标移到椭圆形中间位置，当光标变成形状时，将它向上拖动，得到如图8.8.4所示的调和效果。



图8.8.3 绘制椭圆

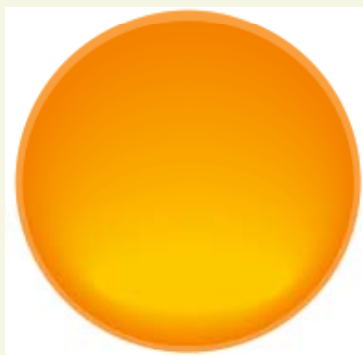



图8.8.4 交互式调和效果

(7) 选择工具箱中的椭圆形工具 ，在已绘制的图形上部
一个椭圆，将它填充为白色，并去除轮廓线，如图8.8.5所示。




(8) 选择工具箱中的交互式透明工具 ，为新绘制的白色
设置透明效果，如图8.8.6所示。





图8.8.5 绘制椭圆



图8.8.6 透明效果

（9）选择工具箱中的贝塞尔工具, 绘制一根樱桃柄, 它填充为褐色, 选择工具箱中的椭圆形工具, 绘制一个圆, 填充为白色, 摆放位置如图8.8.7所示。

（10）选择工具箱中的贝塞尔工具与形状工具, 绘一片叶子, 填充为“绿色”, 如图8.8.8所示。







(11) 再次选择工具箱中的贝塞尔工具与形状工具，绘制果子的高光部分，将其填充为白色，如图8.8.9左图所示。然后工具箱中的交互式透明工具，为高光部分设置透明效果，去除轮廓线，如图8.8.9右图所示。



图8.8.9 绘制高光



图8.8.10 “渐变填充”对迁框

（12）添加背景。双击工具箱中的“矩形工具”按钮，创建一个与页面等大的矩形。


（13）选中矩形，选择工具箱中的渐变填充工具，弹出“渐变填充”对话框，在“类型”下拉列表中选择“射线”选项，在“颜色调和”选区中选中“双色”单选按钮，设置“从”的颜色参数为（C：100，M：100，Y：0，K：0），设置“到”颜色参数为（C：5，M：40，Y：5，K：0），其参数如图8.8.10所示。



图8.8.10 “渐变填充”对话框

（14）单击“确定”按钮，填充效果如图8.8.11所示。

（15）将已绘制好的樱桃摆放在背景的中间位置，并为“水晶樱桃”设置阴影效果，最终效果如图8.8.12所示。



图8.8.11 填充背景



图8.8.12 最终效果图

本章小结


本章主要介绍了交互式工具，通过本章的学习，读者应该学会在绘图过程中使用交互式工具制作一些简单的效果，为图形增添色彩。

习 题 八

一、填空题

1. 使用交互式变形工具可以产生3种变形效果，即

_____、_____与_____。

2. 单击工具箱中的交互式调和工具右下角的黑色小三角，弹出交互式调和工具组，分别为_____、_____、_____、_____和_____。

3. 交互式调和工具可以用来创建对象之间的
_____、_____、_____及_____的过
渡效果。

4. 创建交互式透明效果时，用户可以选择透明
度应用范围，既可以将透明度应用到对象的内部填充
上，也可以将透明度应用到对象的_____。

二、选择题

1. 在交互式封套工具属性栏中提供了（ ）种封套模式。

A. 4

B. 3

C. 2

D. 1

2. 交互式透明工具可以设置的透明效果有（ ）。

A. 均匀

B. 渐变

C. 图案

D. 底纹

3. 在（ ）情况下，调和工具的属性栏无法调控物体。

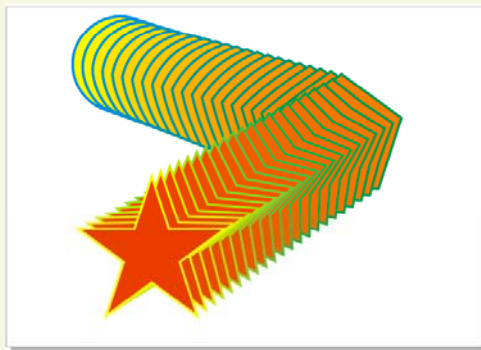
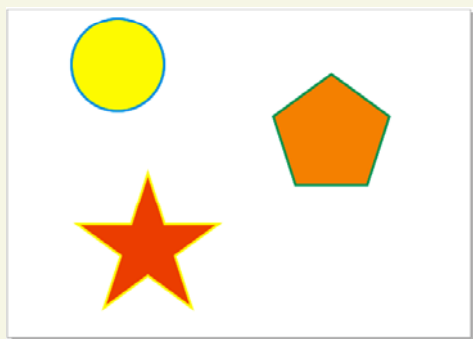
- A. 没有选中整个调和物体
- B. 对调和物体的交互式控制杆已做过调控
- C. 调和物体拾取了新路径
- D. 都可以

4. 对直线应用立体化效果，然后拆分，结果是（ ）。

- A. 得到一条线和一个四边形
- B. 得到一个四边形
- C. 得到五条线段
- D. 得到四条线段

三、上机操作题

1. 练习创建多个图形对象之间的调和效果，最终效果题图8.1所示。



题图8.1 效果图

2. 使用文字工具在绘图区中输入如题图8.2所示的文字，后使用交互式轮廓工具为文字制作如题图8.3所示的轮廓字效果。



题图8.2



题图8.3

第九章 位图的编辑

- 第一节 位图颜色与色彩模式
- 第二节 编辑位图
- 第三节 位图的滤镜效果
- 第四节 上机练习
- 本章小结
- 习题九

第一节 位图颜色与色彩模式

在CorelDRAW X4中，利用位图的颜色调整功能可以对位图颜色进行特殊的调整。位图颜色的改变会使位图的总体视觉效果发生很大的变化。

一、调整位图颜色

调整位图颜色包括调整图像的亮度、对比度、饱和度与色相。选择菜单栏中的“效果”→“调整”命令，可弹出其子菜单，如图9.1.1所示，使用此菜单中的命令可直接对图像的颜色进行调整，从而改善位图的质量。

1. 高反差

使用高反差命令可以通过调整暗部与亮部的细节，从而使图像的颜色达到平衡的效果。

使用挑选工具选择需要调整的位图图像后，选择菜单栏的“效果”→“调整”→“高反差”命令，可弹出“高反差”对话框，如图9.1.2所示。



图9.1.1 调整子菜单

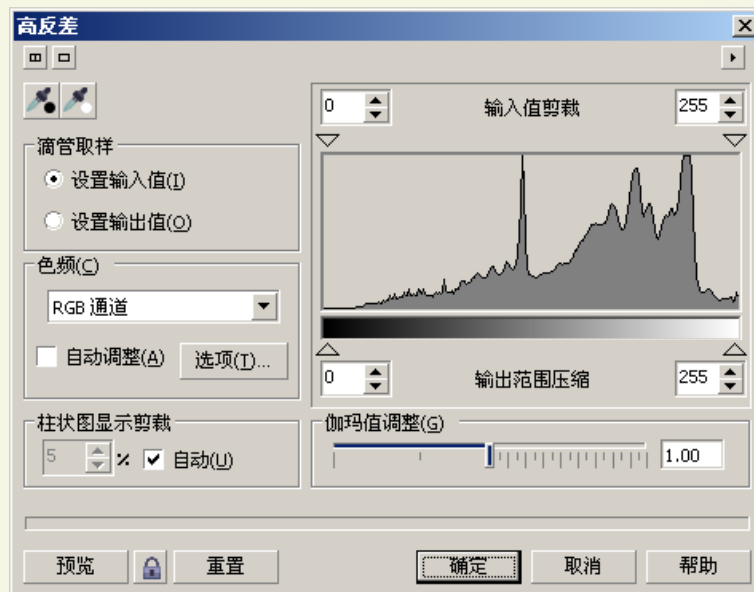





图9.1.2 “高反差”对话框

此对话框中右边的直方图是根据图像每个亮度值处像素的多少来划分的，最黑的像素点在左边，最亮的像素点在右边。

在“滴管取样”选项区中选中“设置输入值”单选按钮，然后在“高反差”对话框左上角单击黑色滴管按钮，再在图像中的某区域单击，可设置导入图像的最暗值；单击“白滴管”按钮，再在图像中的某区域单击，可设置导入图像的最亮值。选中“设置输出值”单选按钮，同样可设置导出图像时的最暗值与最亮值。

单击  下拉列表框，可从弹出的下拉列表中选择一种颜色通道。

单击“选项”按钮，弹出“自动调整范围”对话框，如图9.1.3所示。可在“黑色限定”与“白色限定”微调框中输入数值，设置黑色与白色的比例值。



图9.1.3 “自动调整范围”对话框

在“输入值剪裁”左侧的微调框中输入的数值越大，图像越暗；在其右侧的微调框中输入的数值越小，图像越亮。

在“输出范围压缩”两侧的微调框中输入数值，都可改变图像的灰度，也可用滴管工具从所选择的图像中吸取颜色来改变图像的灰度。

在“伽玛值”输入框中输入数值，可设置图像的伽玛值。

改变伽玛值的大小，可改变图像中的明暗细节部分。

设置好参数后，单击“确定”按钮，图像效果如图9.1.4所

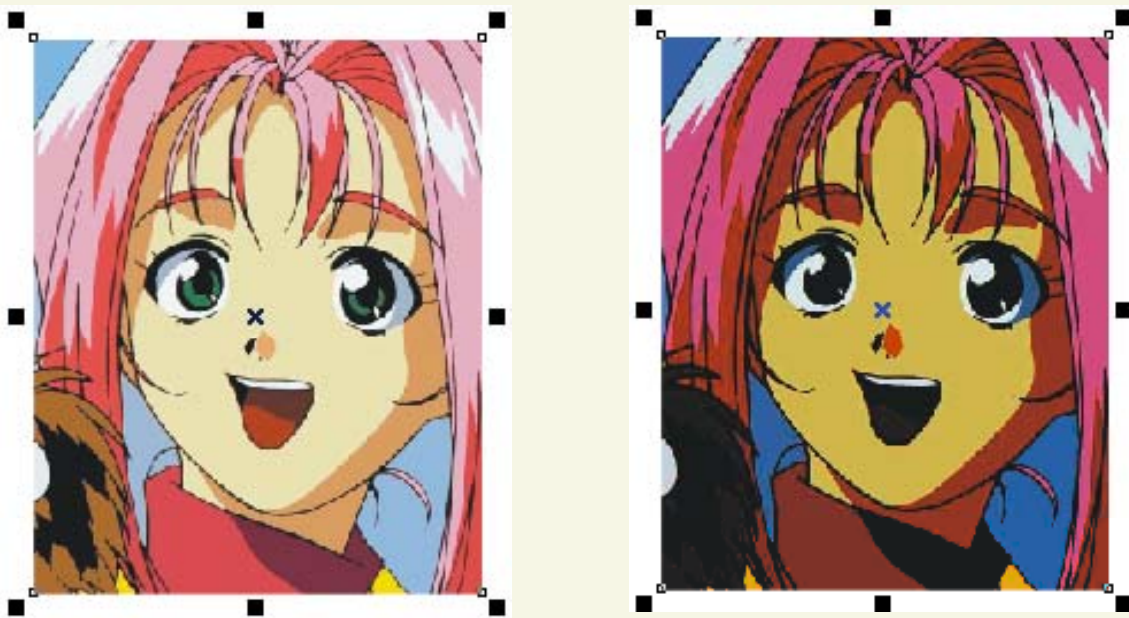


图9.1.4 调整高反差前后效果对比

2. 局部平衡

使用局部平衡命令可以使图像边缘的部分颜色平衡。

选择菜单栏中的“效果”→“调整”→“局部平衡”命令，弹出“局部平衡”对话框，如图9.1.5所示。

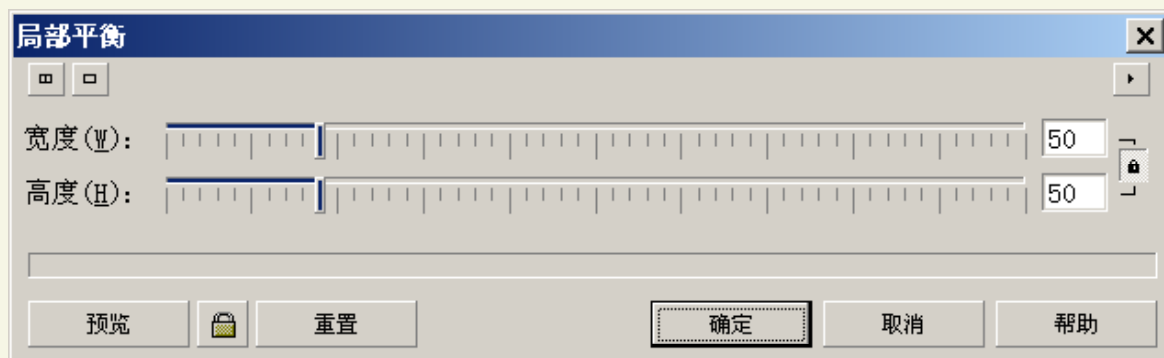



图9.1.5 “局部平衡”对话框

单击“宽度”与“高度”输入框之间的  按钮，使其呈现（解除锁定）状态，可以随意调整“宽度”与“高度”的数值，从而使图像达到局部平衡效果。

设置好参数后，单击“确定”按钮，调整后的图像效果如图2-1-6所示。




图2-1-6 调整局部平衡前后效果对比

3. 取样/目标平衡

使用取样/目标平衡命令可以将所选的目标色应用于从图像中提取的每一个样本色，从而使样本色与目标色达到平衡。

使用挑选工具选择需要调整的图像，选择菜单栏中的“效果”→“调整”→“取样/目标平衡”命令，弹出“取样/目标平衡”对话框，如图9.1.7所示。

单击对话框左上角的或按钮，可以打开预览窗口。

在“通道”右侧单击  下拉列表框，可从弹出的下拉列表中选择一种颜色类型，有**RGB**通道、红色通道、蓝色通道和绿色通道4种。




利用“暗部”按钮  、“中间”按钮  和“亮部”按钮  ，或在图片中吸取样本颜色的暗部、中间与亮部的样本颜色，并通过单击“目标”按钮下的颜色条，可在弹出的“选择颜色”对话框中选择目标色的暗部、中间和亮部的颜色，如图9.1.8所示。



图9.1.7 “样本/目标平衡”对话框

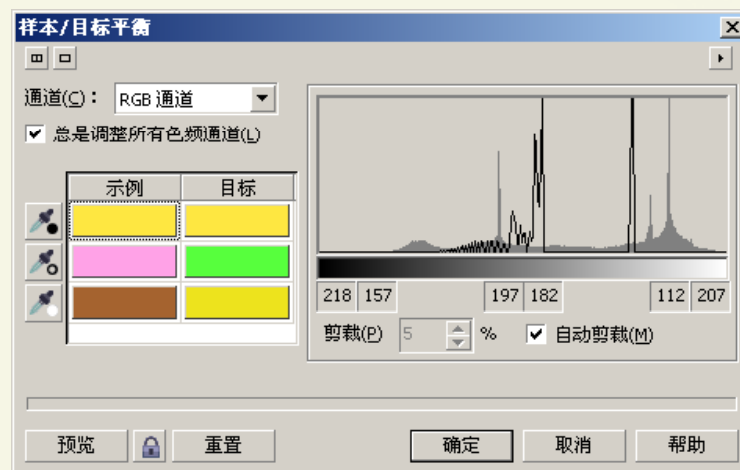


图9.1.8 选择的颜色

在默认状态下，“自动裁剪”复选框处于选中状态，如果要自定义修剪的方式，可取消选中此复选框，并在“裁剪”调整框中输入需要调整的数值。

设置好参数后，单击“确定”按钮，调整后的图像效果如图9.1.9所示。





图9-1-9 调整以后目标平衡前后效果对比



4. 调和曲线

使用调和曲线命令可以改变图像色彩的色调。

使用挑选工具选择需要调整的图像，选择菜单栏中的“效果”→“调整”→“调和曲线”命令，弹出“调和曲线”对话框，如图9.1.10所示。

单击“色频通道”右侧  下拉列表，可以从弹出的下拉列表中选择所需的颜色通道。

在“曲线样式”选项区中提供了4种曲线样式，单击  按钮，即可在窗口中以平滑曲线进行调节。

在“调和曲线”对话框中，单击  或  按钮，可以将曲线以设定的进行旋转。单击“空”按钮，可取消曲线设置；单击“平衡”按钮，可以使曲线更平滑；单击“选项”按钮，弹出“自动调整范围”对话框，如图9.1.11所示。通过设置“黑色限定”和“白色限定”微调框中的数值，可调节图像边界颜色。

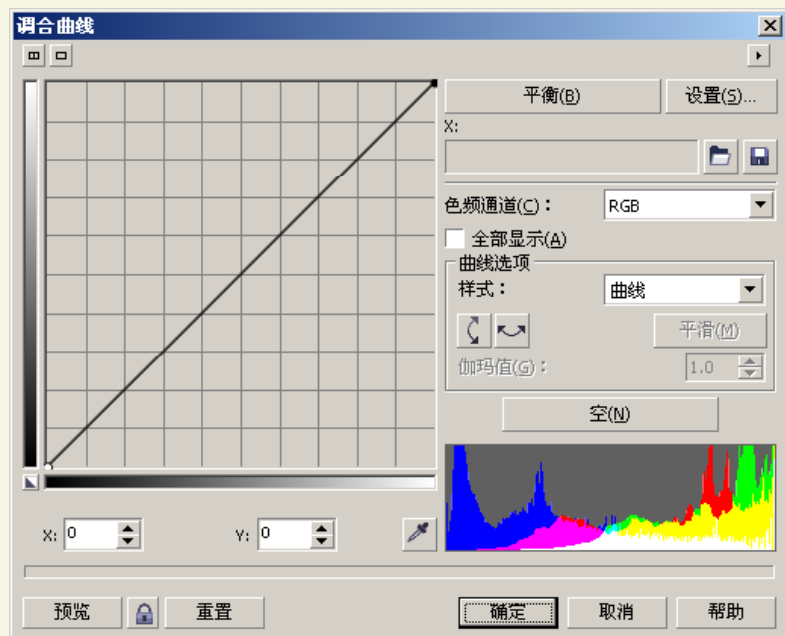


图9.1.10 “调和曲线”对话框

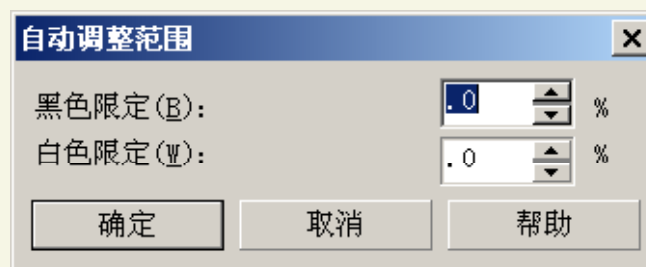





图9.1.11 “自动调整范围”对话框

在“调和曲线”对话框中单击  按钮，可从弹出的“装入色调曲线文件”对话框中选择已有的色调曲线； 单击  按钮，可弹出“保存色调曲线文件”对话框，通过此对话框可以保存设置好的色调曲线，以供以后使用。

设置好参数后，单击“确定”按钮，调整后的图像效果如图
所示。



5. 亮度/对比度/强度

使用亮度/对比度/强度命令可以调整图像的亮度、对比度与强度。

使用挑选工具选择需要调整的图像，选择菜单栏中的“效果”→“调整”→“亮度/对比度/强度”命令，弹出“亮度/对比度/强度”对话框，如图9.1.13所示。



图9.1.13 “亮度/对比度/强度”对话框

在“亮度”输入框中输入数值，可改变图像的亮度，也可直接拖动滑块进行调整，其取值范围在-100~100之间。

在“对比度”输入框中输入数值，可用于调整图像中最深或最浅像素之间的差异。

在“强度”输入框中输入数值，可加强图像中浅色区域亮度。

设置好参数后，单击“确定”按钮，调整后的图像效果如图9.1.14所示。



图9.1.14 调整亮度/对比度/强度前后效果对比

6. 颜色平衡

使用颜色平衡命令可以调整图像的色彩，从而使其达到平衡效果。

使用挑选工具选择图像，选择菜单栏中的“效果”→“调”→“颜色平衡”命令，弹出“颜色平衡”对话框，如图5所示。

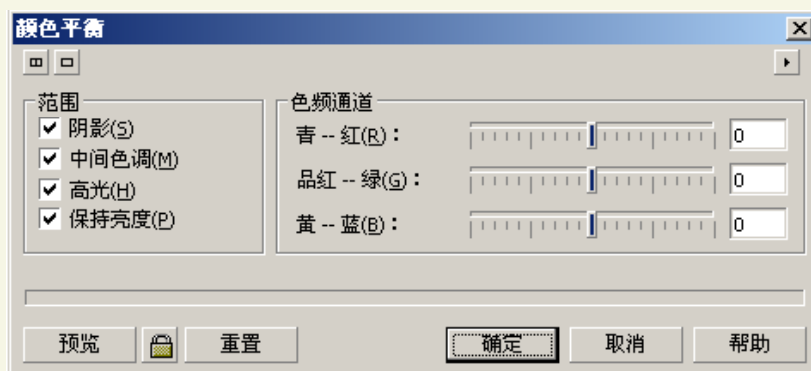


图2-1-15 “颜色平衡”对话框

在“范围”选项区中可以选择图像的调整范围，选中“阴影”复选框，可以为图像对象添加其他颜色的阴影效果；选中“中间色调”复选框，可以对图像的中间色调应用颜色校正；选中“高光”复选框，可以在图像的凸出部分应用颜色校正；选中“保持亮度”复选框，可以在应用颜色校正时继续保持对象的亮度不受影响。

在“色频通道”选项中的“青—红”、“品红—绿”、“黄—蓝”输入框中输入相应的数值，可对颜色的变化进行

设置好参数后，单击“确定”按钮，图像效果如图9.16所示。



图9.1.16 调整颜色平衡前后效果对比

7. 伽玛值

选中需要调整的图像后，选择菜单栏中的“效果”→“调整”→“伽玛值”命令，弹出“伽玛值”对话框，通过调整“伽玛值”输入框中的数值，可以使所有的色调都向中间色调偏移。

8. 色度/饱和度/亮度

使用色度/饱和度/亮度命令可以调整图像的色调、饱和度或光度。

选中需要调整的图像，选择菜单栏中的“效果”→“调整”→“色度/饱和度/亮度”命令，弹出“色度/饱和度/亮度”对话框，在“色频通道”选项区中，可以任意选择一种色彩作为调整的对象，当选中“主对象”上面的单选按钮时，即可设置图像的总体效果，然后在“色度”、“饱和度”和“亮度”输入框中输入数值分别进行颜色的调整。

9. 所选颜色

使用所选颜色命令可以在图像原有的基础上为其选择合适颜色。

选择需要调整的图像，再选择菜单栏中的“效果”→“调整”→“所选颜色”命令，弹出“所选颜色”对话框，在“调整选项区”中调整各颜色的数值，可以改变图像中的颜色。

在“颜色谱”选项区中，可以任意选择一种适当的颜色或在“灰”选项区中，选择一种色调范围。

在“调整百分比”选项区中，用户可以选择调整方式，包

10. 替换颜色

使用替换颜色命令可以将图像中原有的颜色替换为新的颜色。

使用挑选工具选择图像，然后选择菜单栏中的“效果”→“调
→“替换颜色”命令，弹出“替换颜色”对话框，如图9.1.17

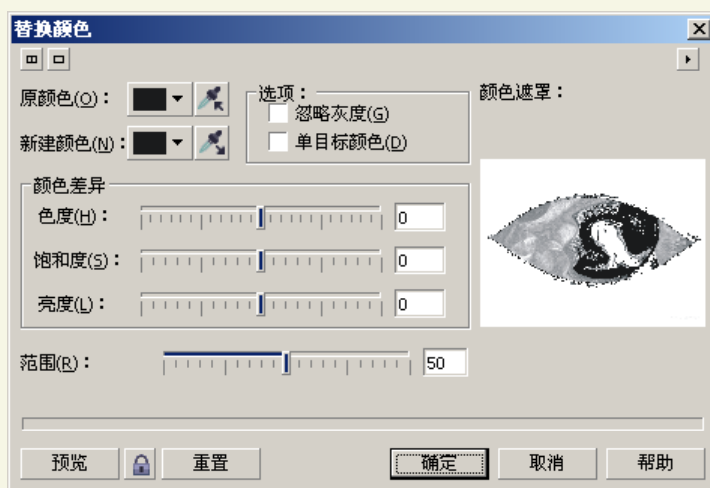



图9.1.17 “替换颜色”对话框

单击“原颜色”右侧 下拉列表，可从打开的调色板选择一种需要替换的颜色。

单击“新建颜色”右侧 下拉列表，可从打开的调色板选择一种用来替换的颜色。

在“颜色差异”选项区中，设置“色度”、“饱和度”和“亮度”输入框中的数值，可以调整新颜色的色调、饱和度与亮度。

在“范围”输入框中输入数值，可设置应用的范围。

在“选项”选项区中，选中“忽略灰阶”复选框，可忽略图

11. 取消饱和

选择菜单栏中的“效果”→“调整”→“取消饱和”命令，以消除所选图像的颜色，图像呈灰度显示。

12. 通道混合器

使用通道混合器命令，并通过调整所选通道的颜色数值，以改变图像的色彩。

二、变换位图色彩

选择菜单栏中的“效果”→“变换”命令，将弹出其子菜单如图9.1.18所示。通过选择此菜单中相应的命令，可以将图

1. 逐行

使用逐行命令可以将图像中不清楚的颜色以扫描的形式开。

使用挑选工具选择需要变形的图像，选择菜单栏中的“效果”→“变换”→“去交错”命令，弹出“去交错”对话框，如图9.1.19所示。

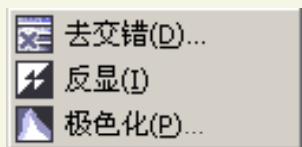


图9.1.18 变换子菜单

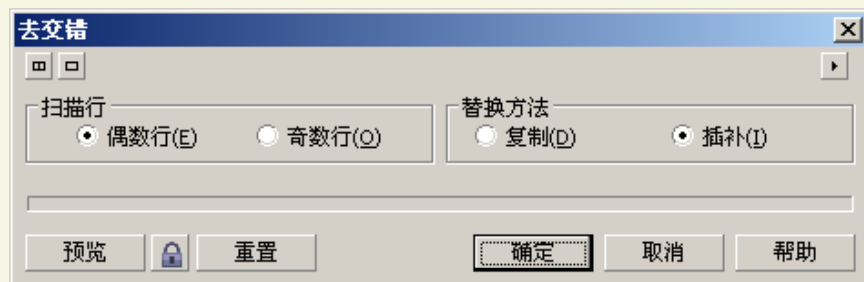


图9.1.19 “去交错”对话框

在“扫描行”选项区中，通过选中“偶数行”或“奇数行”按钮，可扫描偶数排列或奇数排列的颜色。

在“替换方法”选项区中，通过选中“复制”或“插补”按钮，可将移动的颜色复位。

2. 反显

使用反显命令可以使所选图像的颜色反相显示。

使用挑选工具选择图像，然后选择菜单栏中的“效
→“变换”→“反显”命令，此时得到的图像效果如图



图9.1.20 应用反显前后效果对比

3. 极色化

使用极色化命令可以使所选图像中的颜色数量减少，选菜单栏中的“效果”→“变换”→“极色化”命令，弹出“极色化”对话框，如图9.1.21所示。

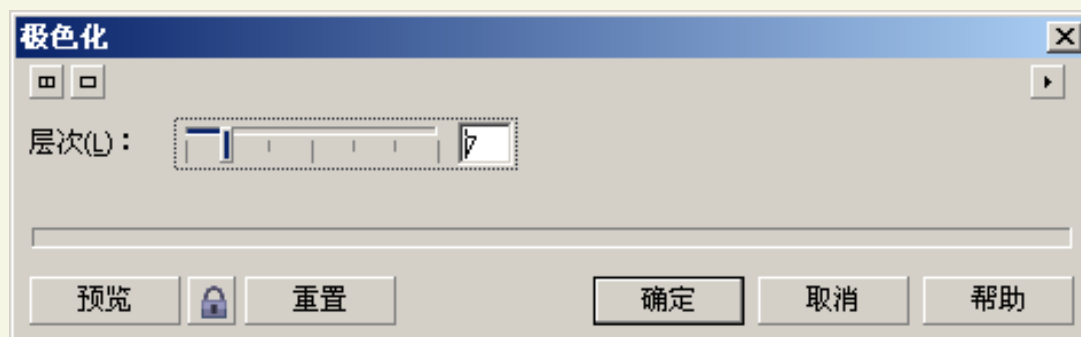


图9.1.21 “极色化”对话框

在“层次”输入框中输入数值，可设置图像的极色化效果，数值越小，极色化效果越明显；数值越大，极色化效果不明显。

三、位图模式

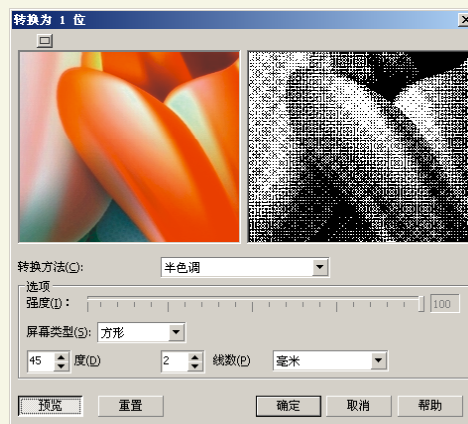
在CorelDRAW X4中，可以设置位图的颜色模式，使其满足各种不同情况的需要。


选择菜单栏中的“位图”→“模式”命令，可弹出其子菜单，如图9.1.22所示。

1. 黑白模式

黑白模式是一种一位的颜色模式，此颜色模式可将图像保留两种纯色，即黑色与白色。

使用挑选工具选择位图图像，然后选择菜单栏中的“位图”→“模式”→“黑白（1位）”命令，可弹出“转换为1位”对话框，如图9.1.23所示。



在“转换方法”右侧  下拉列表中，可选择不同的转换方法，以使位图产生出不同的效果。如果选择“半色调”选项，可以产生连续的色调，类似于相片的效果；选择“线条图”选项，可以产生高对比度的黑白位图。

调整“强度”输入框中的数值，可以使小于该数值的颜色都转换为黑色。

2. 灰度模式

选择菜单栏中的“位图”→“模式”→“灰度（8位）”命令，可以将位图转换为灰度模式。有时必须先将位图图像转换为灰度模式，才能进行其他模式的转换。

3. 双色模式

双色模式是8位灰度的彩色位图模式。使用挑选工具选中要转换的位图图像，然后选择菜单栏中的“位图”→“模式”→“双色（8位）”命令，弹出“双色调”对话框，如图0.1.24所示。

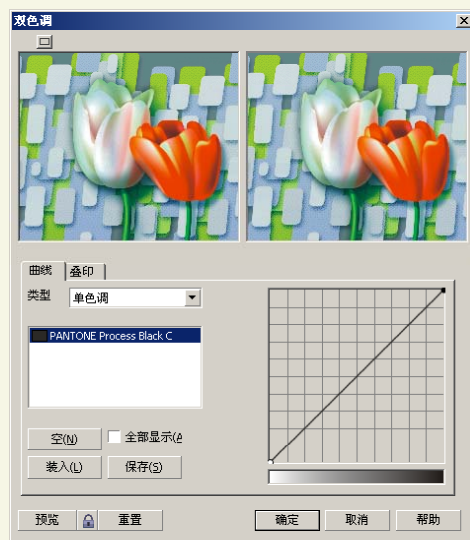



图0.1.24 “双色调”对话框

在“类型”右侧下拉列表中，可选择所需的类型。如果选择“单色调”选项，只能创建一种颜色打印的灰度位图图像；选择“双色调”选项，可创建两种颜色打印的灰度位图图像，其中一种颜色为黑色，另一种颜色为彩色；选择“三色调”选项，可创建3种颜色打印的灰度位图图像，其中一种颜色为黑色，另外两种颜色为彩色；选择“四色调”选项，可创建4种颜色打印的灰度位图图像，其中一种颜色为黑色，另外3种颜色为彩色。

在“双色调”对话框中，用鼠标拖动曲线框中的曲线可改变位图图像的灰度色阶。

单击“装入”按钮，可从弹出的“加载双色调文件”对话框中选择需要载入到当前文档的双色调文件。

单击“保存”按钮，可在弹出的“保存双色调文件”对话框中保存当前的色调曲线设置。

4. 调色板

调色板模式是一种**8位**的颜色模式，此模式可以使用**256**种颜色来保存或显示图像。要将所选的图像转换为调色板模式，只需要选择菜单栏中的“位图”→“模式”→“调色板（8位）”命令，弹出“转换至调色板色”对话框，在此对话框中设置相应的参数，单击“确定”按钮即可。

5. RGB颜色

RGB模式可将位图转换为**24**位色，根据红色、绿色、蓝三原色的不同搭配百分比来显示各种颜色，此颜色中每一原色都有**256**级浓度。因此，它可以创建多达**1 678**万种颜色，能够很好地表现现实生活中的各种颜色。

要将位图转换为**RGB**颜色模式，只需要选择菜单栏中的“位图”→“模式”→“**RGB**颜色（**24**位）”命令即可。

6. Lab颜色

Lab颜色模式也是一种**24**位颜色模式，用它创建的位图与系统设置无关，并包含**RGB**与**CMYK**两种颜色模式的全部色谱。选择位图图像，然后选择菜单栏中的“位图”→“模式”→“**lab**颜色（**24**位）”命令，可以转换位图模式为**Lab**颜色模式。

7. CMYK颜色

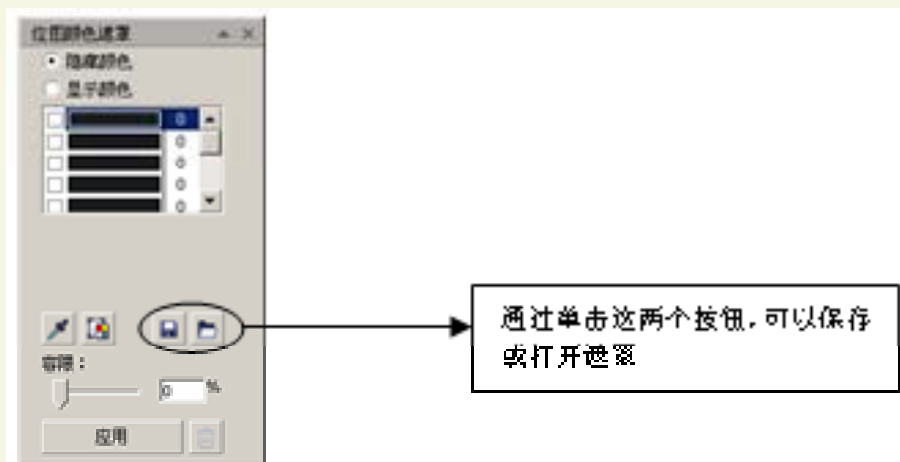
CMYK颜色模式可将位图转换为**32**位色，此模式包含的种颜色是基于四色打印中使用的墨水颜色。通过对青色、洋红、黄色与黑色**4**种颜色的调配，可以创建出丰富多彩的打印颜色。



要将所选的位图图像转换为**CMYK**颜色模式，可选择菜单栏中的“位图”→“模式”→“**CMYK**颜色（**32**位）”命令即可。

四、位图颜色遮罩

处理位图时，可以隐藏或显示位图中指定的颜色，也可以改变的外观，从而产生一些特殊的效果。

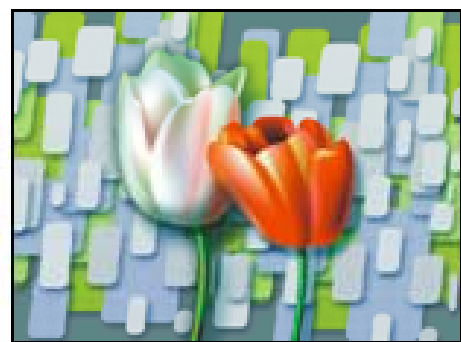
使用挑选工具选择位图，然后选择菜单栏中的“位图”→“位图颜色遮罩”命令，可打开“位图颜色遮罩”泊坞窗，如图9.1.25



在此泊坞窗中选中“隐藏颜色”单选按钮，单击“颜色选择”按钮，在图像上吸取要隐藏的颜色；也可以单击“编辑颜色”按钮，从弹出的“选择颜色”对话框中选择要隐藏的颜色。

通过设置“容限”输入框中的数值，可调整所选位图颜色敏感程度。

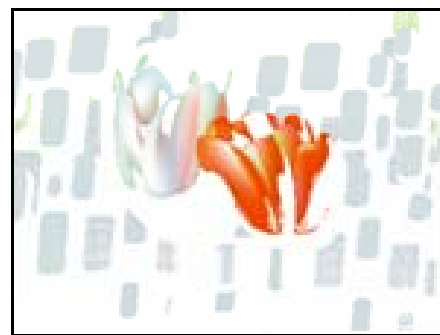
单击“应用”按钮，所选位图即可显示色彩蒙版效果，在“位图颜色遮罩”泊坞窗中，选中“显示颜色”单选按钮，然后选择需要显示的颜色并设置“容限”数值。单击“应用”按



原图



隐藏颜色



显示颜色

图9.1.26 应用颜色遮罩的隐藏和显示颜色前后效果对比

第二节 编辑位图

在CorelDRAW X4中，可以将矢量图转换为位图，也对特定的位图进行编辑、裁剪、描绘与重新取样等操作。

一、矢量图转换为位图

一般情况下，如果需要对矢量图进行一些细节修改，必先将其转换为位图。转换为位图后，可应用各种不同的效果给位图设置独特的外观。

使用挑选工具选择需要转换的矢量图，然后选择菜单栏中的“位图”→“转换为位图”命令，弹出“转换为位图”对话框，如图9.2.1所示。

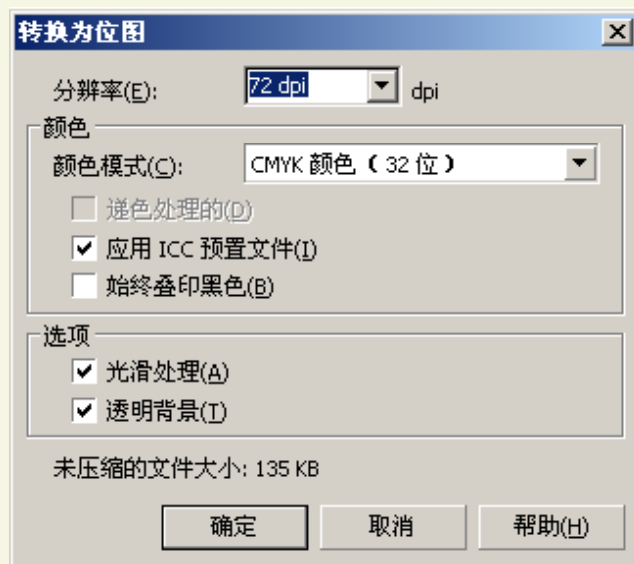
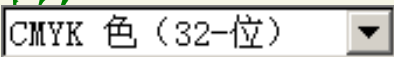


图9.2.1 “转换为位图”对话框

在“颜色模式”右侧 下拉列表中，可选择图转换为位图后的颜色类型。

在“分辨率”下拉列表中，可以选择或输入矢量图转换为位图后的分辨率。转换为位图时分辨率越高，所包含的像素越多，位图对象的信息量就越大，文件也就越大。

选中“光滑处理”复选框，可以使图形在转换的过程中消除锯齿，使边缘更平滑。

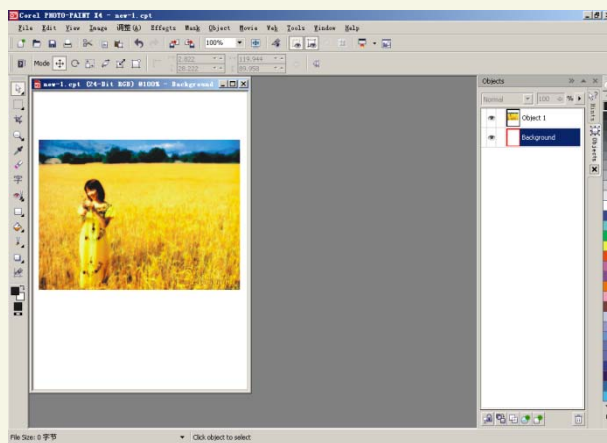
选中“透明背景”复选框，可以使转换后的位图背景为透

二、编辑位图


利用CorelDRAW X4提供的附加程序Corel PHOTO-PAINT X4对位图进行编辑。

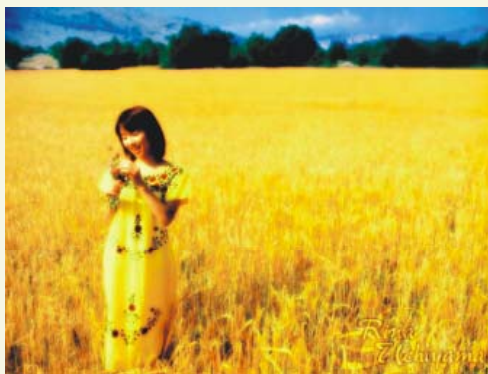
使用挑选工具选择位图，然后选择菜单栏中的“位图”→“编辑”命令，就可以启动“CorelDRAW X4”应用程序，如图

所示。



CorelDRAW X4基础教程


在此应用程序中，可以在其工具箱中选择适当的绘图工具对位图图像进行编辑。编辑完成后，单击“保存”按钮，就将编辑后的位图图像进行保存。然后关闭Corel PHOTO-PAINT X4应用程序，返回到CorelDRAW X4中，就可看到在Corel PHOTO-PAINT X4应用程序中对位图图像进行编辑后的效果，如图9.2.3所示。



CorelDRAW X4基础教程

、裁剪位图

导入位图时，有时只需要其中一部分，此时就要将图像多余的剪掉。利用图片的裁剪功能，可以自由地裁剪位图。

单击工具栏中的“导入”按钮，弹出“导入”对话框，从中选择“全图像”在下拉列表中选择“裁剪”方式导入图像，如图

所示。



单击“导入”按钮，可弹出“裁剪图像”对话框，如图9.2.5所示。在此对话框中有一个由裁剪框包围的图像缩览图，通过拖动裁剪框，可以实现图像的裁剪，如图9.2.6所示。

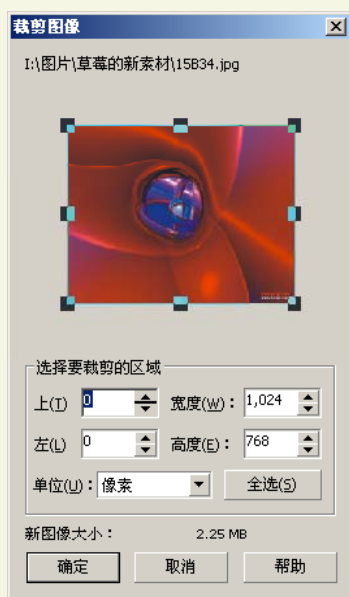


图9.2.5 “裁剪图像”对话框

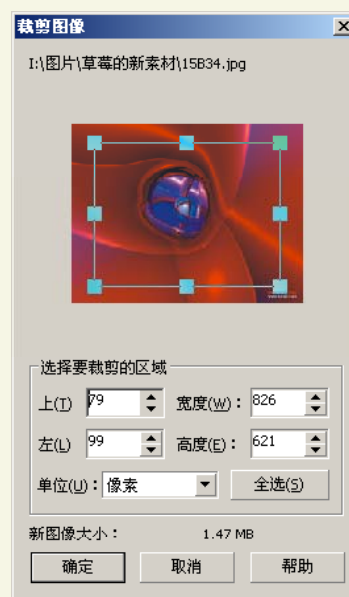


图9.2.6 拖动裁剪框裁剪图像

如果要精确裁剪图像，可在“裁剪图像”对话框中的“上”、“宽度”、“左”和“高度”微调框中输入具体的值。

设置好参数后，单击“确定”按钮，即可将裁剪后的位图导入到绘图区中。

四、描摹位图

在CorelDRAW X4中，将位图转换为矢量图后。使用挑选工具选择位图，然后选择菜单栏中的“位图”→“描摹位

CorelDRAW X4基础教程

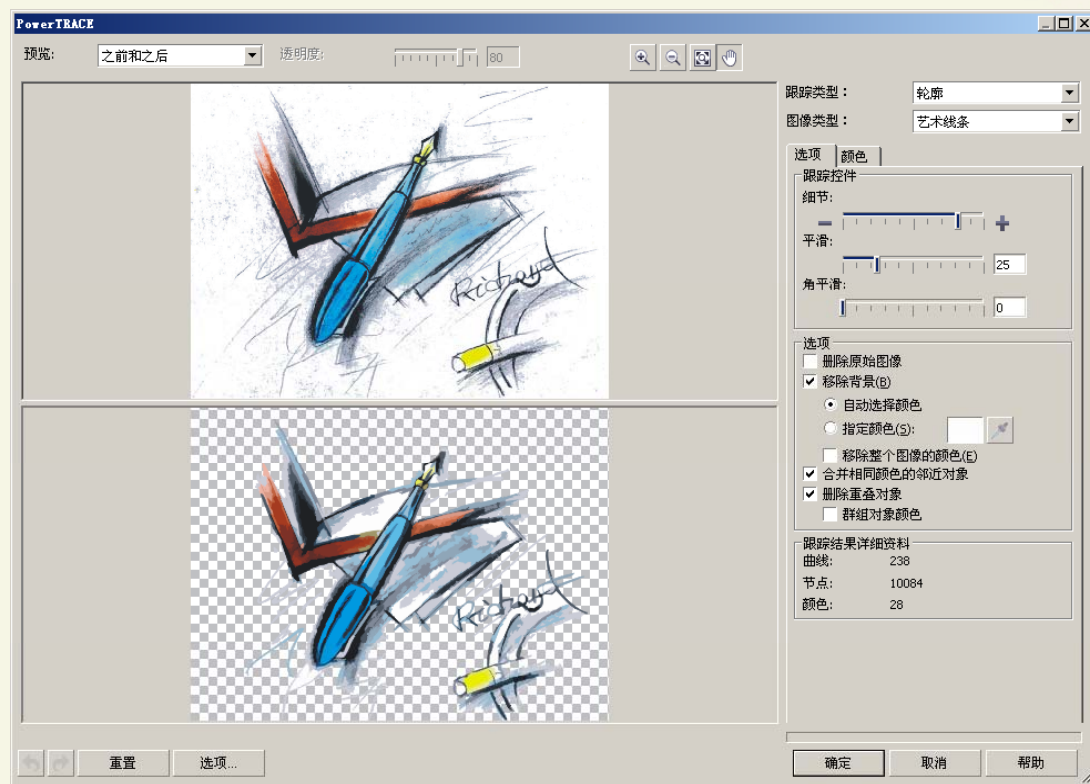


图9.2.7 描摹位图

五、重新取样

使用重新取样命令可以改变位图的分辨率与实际尺寸等属性。

选中需要重新取样的位图，然后选择菜单栏中的“位图”→“重新取样”命令，弹出“重新取样”对话框，如图

8所示。



在此对话框中的“图像大小”选项区中的“宽度”与“高度”微调框中输入数值，可设置图像的尺寸以及使用的单位。在“分辨率”选项区中的“水平”与“垂直”微调框中输入数值，可设置图像水平与垂直方向的分辨率。

在“重新取样”对话框中，选中“光滑处理”复选框，可以消除图像中的锯齿。

选中“保持纵横比”复选框，可以使位图在重新取样的过程中保持原位图的比例。

选中“保持原始大小”复选框，可以使重新取样后的位图对象保持原位图的尺寸大小。

设置好各项参数后，单击“确定”按钮，即可显示重新取样的结果。

第三节 位图的滤镜效果

在CorelDRAW X4中，可以对位图设置三维效果、艺术笔触、模糊、创造性、扭曲、杂点、轮廓图以及鲜明化等特殊效果。

一、三维效果

选择菜单栏中的“位图”→“三维效果”命令，可弹出子菜单，如图9.3.1所示。通过使用此菜单中的命令，可以对位图进行三维效果设置。

1. 三维旋转

使用三维旋转命令可以改变位图水平方向或垂直方向的角度，以模拟三维空间的方式来旋转位图，从而产生出立体透视的效果。

选中位图后，选择菜单栏中的“位图”→“三维效果”→“三维旋转”命令，弹出“三维旋转”对话框，如图3.2所示。

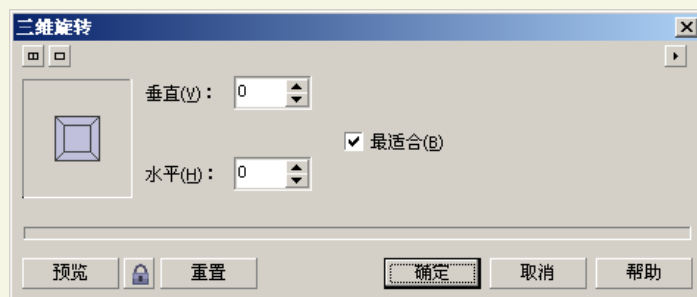


图3-2-1 三维效果子菜单

图3-2-2 “三维旋转”对话框

在“垂直”与“水平”微调框中输入数值，可以设置位的旋转角度。

选中“最适合”复选框，可以使三维旋转后的位图以最合适的大小显示。

2. 柱面

使用柱面命令可以使位图在水平与垂直的柱面产生映射效果。

选中位图后，选择菜单栏中的“位图”→“三维效果”→“柱面”命令，弹出“柱面”对话框，如图9.3.3所示。



图9.3.3 “柱面”对话框

在“柱面模式”选项区中选中“水平”或“垂直”单选按钮，并在“百分比”输入框中输入数值，调整水平与垂直模式百分比。

设置好参数后，单击“确定”按钮，应用柱面滤镜后的效果。

如图9



图9 3 4 应用柱面滤镜前后效果对比

3. 浮雕

使用浮雕滤镜可以调整深度与光线的方向，从而在平面的像上建立一种三维浮雕效果。

选中位图后，选择菜单栏中的“位图”→“三维效”→“浮雕”命令，弹出“浮雕”对话框，如图9.3.5所示。

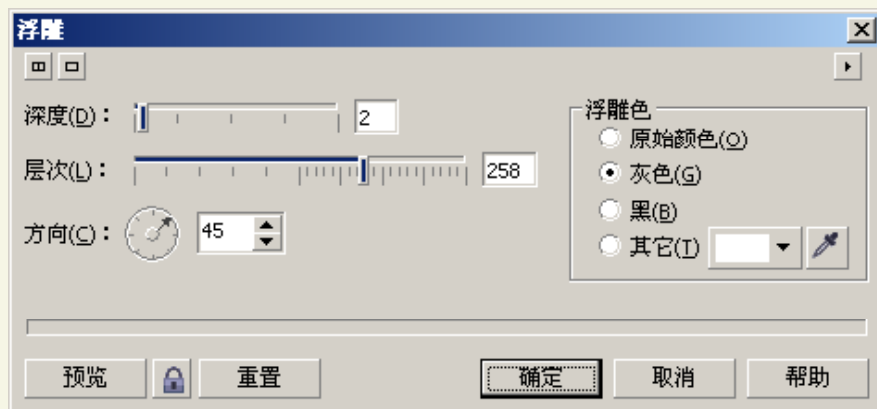



图9.3.5 “浮雕”对话框

在“深度”输入框中可设置浮雕效果的深浅度；在“层次”输入框中可设置浮雕效果的明显程度；在“方向”微调框中可设置浮雕效果的角度。

在“浮雕色”选项区中，可以选择一种颜色作为创建浮雕效果的背景颜色。如果选中“原始颜色”单选按钮，可以使位图的浮雕效果保持原始颜色不被改变；选中“灰色”单选按钮，可以将位图的浮雕颜色改为灰色；选中“黑”单选按钮，可以将位图的浮雕颜色改为黑色；选中“其他”单选按钮， 单选按钮后面的下拉按钮，在弹出的调色板中选择需要改变的

4. 卷页

使用卷页滤镜可以从图像的4个角的任意一角开始，将位图像纸一样卷起。

选中需要编辑的位图后，选择菜单栏中的“位图”→“三维效果”→“卷页”命令，弹出“卷页”对话框，如图9.3.6

示。



图9.3.6 “卷页”对话框

在此对话框中提供了**4**种卷页的类型，从中选择一种卷页类型，然后在“定向”选项区中选择卷页的方向；在“纸”选项区中选择卷页部分是否透明；在“颜色”选项区中置卷页部分的颜色与背景颜色。

在“宽度”与“高度”输入框中输入数值，可设置卷页宽度与高度，还可以通过调节滑块来改变数值。

5. 透视

使用透视滤镜可以调整图像4角的控制点，将三维透视效果应用于位图上。

选中位图后，选择菜单栏中的“位图”→“三维效果”→“透视”命令，弹出“透视”对话框，如图9.3.7所示。

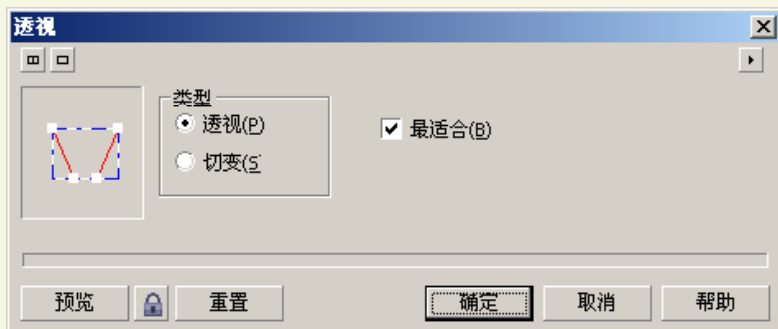


图9.3.7 “透视”对话框

在“类型”选项区中有两种透视模式，分别是“透视”“切变”。选中“透视”单选按钮，然后在对话框左边的整窗口中用鼠标拖动其控制点，可以改变图像中透视点的位置。

6. 挤远与挤近

使用挤远与挤近命令，可通过调整对话框中的数值使位图扭曲。

选中位图后，选择菜单栏中的“位图”→“三维效

“挤远/挤近”命令，弹出“挤远/挤近”对话框，如图

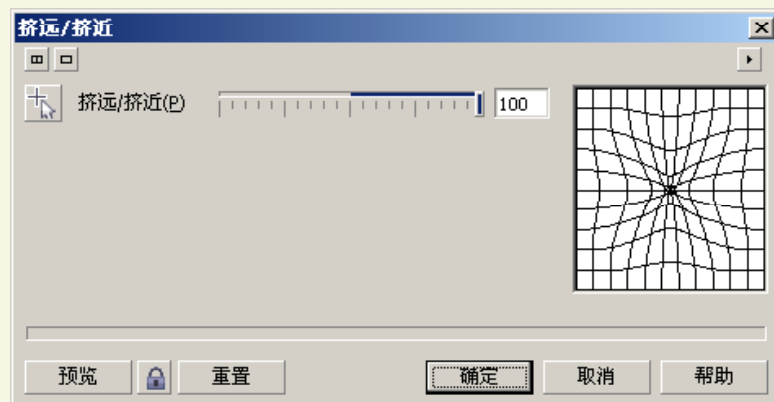



图9.3.8 “挤远/挤近”对话框

在“挤远/挤近”输入框中输入数值，可以改变位图的挤远或挤近程度，正值表示挤远；负值表示挤近。单击对话框中的  按钮，然后在位图上单击，可以设置挤远或挤近时的中心位置。

7. 球面

使用球面滤镜可产生类似于把位图粘贴在球体上而产生的一种视觉效果。

选中位图后，选择菜单栏中的“位图”→“三维效”→“球面”命令，弹出“球面”对话框，如图9.3.9所示。

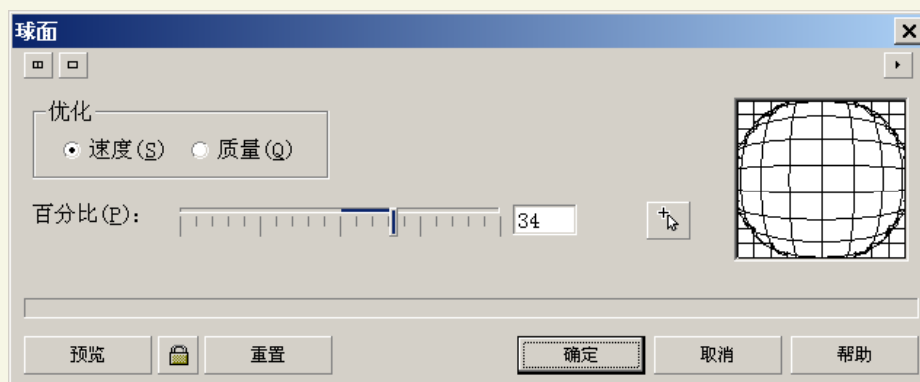



图9.3.9 “球面”对话框

在“优化”选项区中可以选择优化方式，即选中“速度”“质量”单选按钮；单击 按钮，然后在原位图上单击，确定球的中心位置；在“百分比”输入框中输入数值，可改变球面效果的方向与强弱，正值表示上凸起的球面效果，值表示凹陷的球面效果。

二、艺术笔触

艺术笔触滤镜中包含了炭笔画、单色蜡笔画、蜡笔画、素水彩、波纹纸画等**14**种艺术效果。通过使用这些笔触滤镜可以使位图显示出自然描绘效果。

1. 炭笔画

选中需要编辑的位图后，选择菜单栏中的“位图”→“艺术笔触”→“炭笔画”命令，弹出“炭笔画”对话框，如图

10所示。



在“大小”输入框中输入数值，可以设置素描的像素大小；
“边缘”输入框中输入数值，可以设置素描的像素黑白度。
设置满意后，单击“确定”按钮，图像效果如图9.3.11所示。



图9.3.11 炭笔画效果

2. 单色蜡笔画

使用单色蜡笔画滤镜可以使图像产生不同的纹理效果。

选中位图后，选择菜单栏中的“位图”→“艺术笔”→“单色蜡笔画”命令，弹出“单色蜡笔画”对话框，如

9.3.12所示。

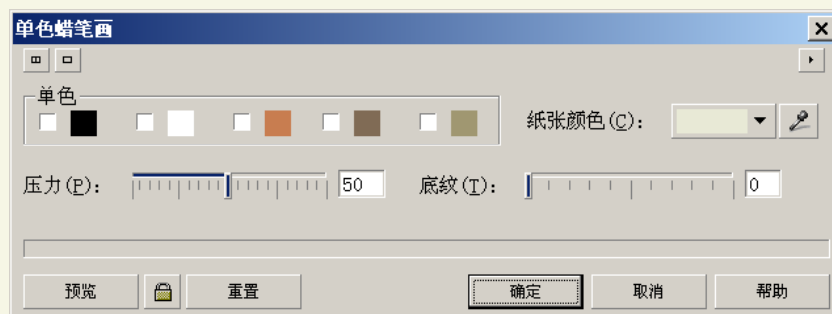



图9.3.12 “单色蜡笔画”对话框

在“单色”选项区中，可以选择一种或多种蜡笔颜色，并单击“纸张颜色”的下拉按钮，在弹出的调色板中选择一种蜡笔颜色。

在“压力”输入框中输入数值，可控制绘制所选图像的效果的颜色轻重；在“底纹”输入框中输入数值，可设置纹理的粗糙程度，数值越大质地越粗糙。

单击“预览”按钮，可以在预览窗口中预览调整参数后的图效果。如果要重新设置各项参数，可单击“重置”按钮，进行参数的重新设置。

设置满意后，单击“确定”按钮，图像效果如图9.3.13所示。

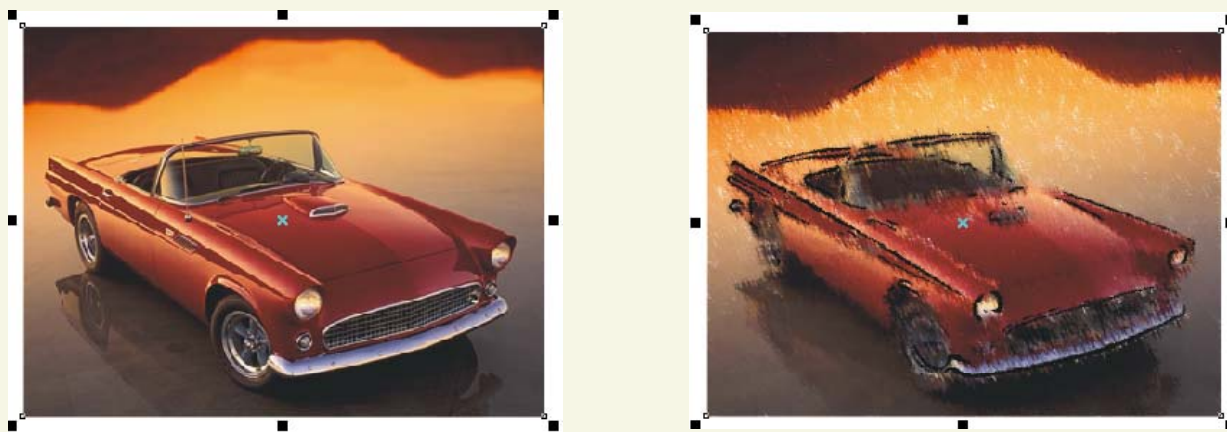


图9.3.13 应用单色蜡笔画滤镜前后效果对比

3. 蜡笔画

使用蜡笔画滤镜可以使位图产生蜡笔绘画的效果。

选中位图后，选择菜单栏中的“位图”→“艺术笔”→“蜡笔画”命令，弹出“蜡笔画”对话框，在“大小”输入框中输入数值，可设置像素散开的稠密程度，也就是图像粗糙程度；在“轮廓”输入框中输入数值，可设置图像轮廓显示的轻重程度。

设置好参数后，单击“确定”按钮，图像应用蜡笔画滤镜

如图0.2.14所示



图9.3.14 应用蜡笔画滤镜前后效果对比

4. 素描

使用素描滤镜可以使图像产生类似于铅笔素描的效果。

选中位图后，选择菜单栏中的“位图”→“艺术笔”→“素描”命令，弹出“素描”对话框，在“铅笔类型”选项组中选择一种铅笔类型，即“碳色”或“颜色”。在“样式”输入框中输入数值，可设置图像的平滑度；在“笔芯”输入框中输入数值，可以设置使用的铅笔类型；在“轮廓”输入框中输入数值，可以设置图像的轮廓线宽度。

预览效果满意后，单击“确定”按钮，应用素描滤镜后的效

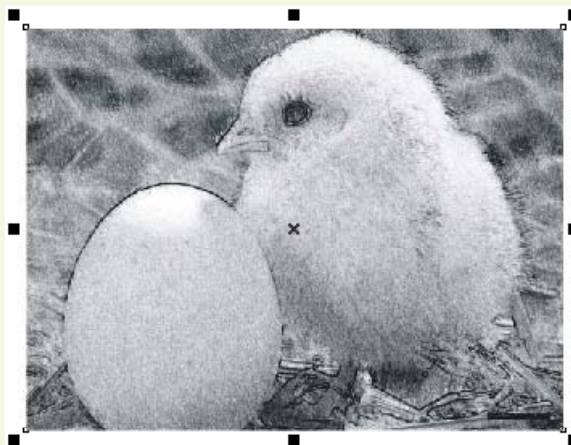
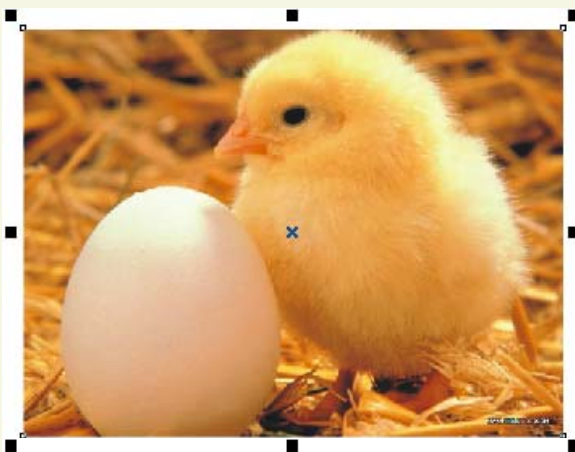


图9.3.15 应用素描滤镜前后效果对比

5. 水彩画

使用水彩画滤镜可以使图像产生类似于水彩画的效果。

选中位图后，选择菜单栏中的“位图”→“艺术笔”→“水彩画”命令，弹出“水彩画”对话框，调节“画笔大小”输入框中的数值，可设置画笔笔头大小；调整“颗粒度”输入框中的数值，可设置图像的粗糙程度；调整“水量”输入框中的数值，可设置水彩的湿润程度；调整“出血”输入框中的数值，可设置色彩显示的明显程度；调整“亮度”输入框中的数值，可设置图像的亮度。

6. 波纹纸画

使用波纹纸画滤镜可以使图像产生不同的波浪效果。

选中图像后，选择菜单栏中的“位图”→“艺术笔”→“波纹纸画”命令，弹出“波纹纸画”对话框，在“笔刷颜色模式”选项区中选择一种色彩类型，如果选中“颜色”单选按钮，可使波纹纸画以彩色显示；选中“黑白”单选按钮，可使波纹纸画以黑白显示。在“笔刷压力”输入框中输入数值，可设置波纹线条的颜色深浅。

三、模糊特效

选择菜单栏中的“位图”→“模糊”命令，弹出其子菜单，如图16所示，使用此菜单中的命令可以使图像产生模糊的效果。

1. 高斯式模糊

选择菜单栏中的“位图”→“模糊”→“高斯式模糊”命令，弹出“高斯式模糊”对话框，通过调节对话框中“半径”的数值，可以使图像产生薄雾效果。

2. 动态模糊

使用动态模糊滤镜可以使图像产生一种快速移动时的模糊效果。

选中位图后，选择菜单栏中的“位图”→“模糊”→“动态模糊”命令，弹出“动态模糊”对话框，如图

3.17所示




图9.3.16 模糊子菜单



图9.3.17 “动态模糊”对话框

在“方向”微调框中输入数值，可以设置位图动态模糊的角度。
在“图像外围取样”选项区中可以选择运动图像的取样模式。

3. 放射式模糊


选择菜单栏中的“位图”→“模糊”→“放射式模糊”命令，
出现“放射状模糊”对话框，在此对话框中单击  按钮，在原图
上单击可确定放射中心位置，调节“数量”输入框中的数值，
设置放射模糊的数量，产生的模糊效果如图9.3.18所示。

CorelDRAW X4基础教程



图9.3.18 应用放射式模糊滤镜前后效果对比

4. 缩放模糊

选择菜单栏中的“位图”→“模糊”→“缩放”命令，弹出“缩放”对话框，单击  按钮，在原图像上单击可确定缩放中心

，调整“数量”输入框中的数值，可设置缩放的明显程度，
可使图像以缩放中心向外发散，产生模糊效果，如图9.3.19所



图9.3.19 应用缩放模糊滤镜前后效果对比

四、颜色变换滤镜

使用颜色变换滤镜可以使位图总体效果发生很大的改变，
成具有某种特殊效果的艺术图像。选择菜单栏中的“位
” → “颜色转换”命令，弹出其子菜单，如图9.3.20所示。

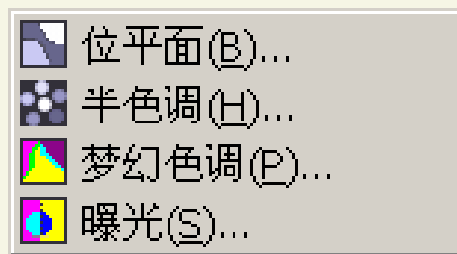


图9.3.20 颜色转换子菜单

1. 位平面

使用位平面滤镜可以将位图转换成由许多颜色小块组成的图

每一个颜色小块都是由3种颜色组成的，分别是红、绿、蓝。

选中位图后，选择菜单栏中的“位图”→“颜色转

→“位平面”命令，弹出“位平面”对话框，如图9.3.21所示。

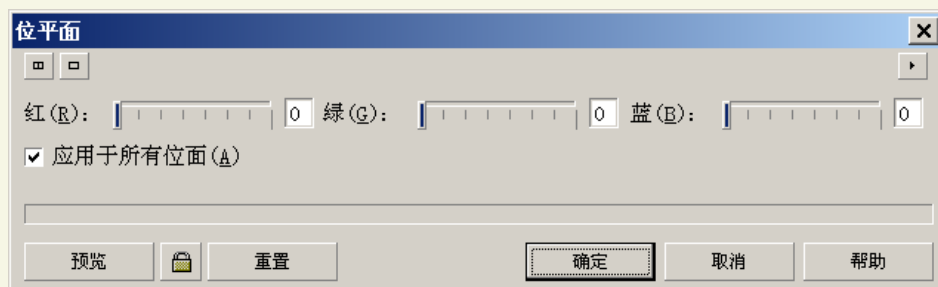


图9.3.21 “位平面”对话框

在“红”、“绿”、“蓝”输入框中输入数值，可以改变图像颜色。

选中“应用于所有位面”复选框，3种颜色参数同步变化；取消此复选框，则可以单独调节各个颜色的参数。

4. 曝光

使用曝光滤镜可以将位图颜色转换成如同摄影负片的颜色。

选择位图后，选择菜单栏中的“位图”→“颜色转换”→“曝光”命令，弹出“曝光”对话框，通过调整“层次”输入框中的数

可改变图像底片的曝光程度。效果如图0-3-22所示。

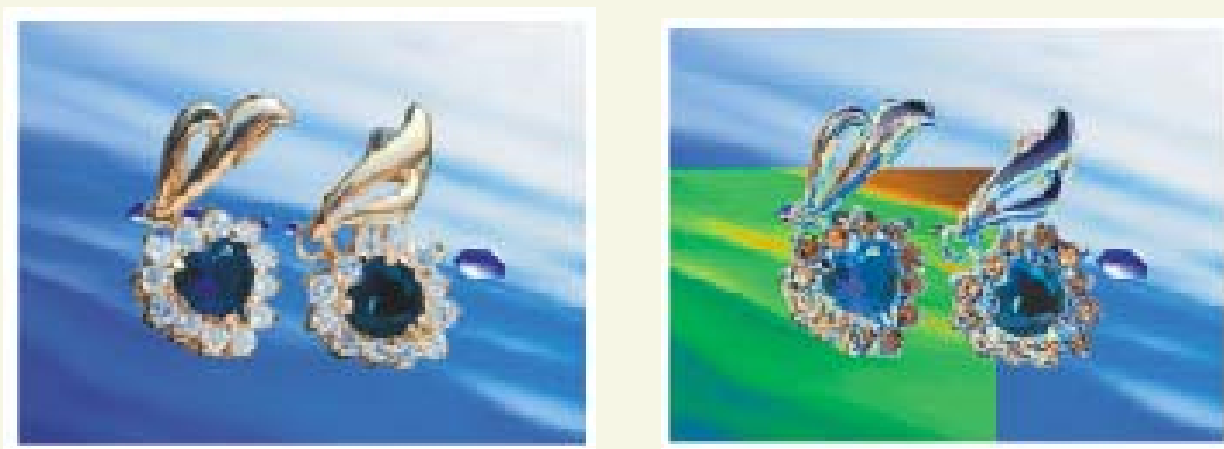


图9.3.22 应用曝光滤镜前后效果对比

五、轮廓图

选择菜单栏中的“位图”→“轮廓图”命令，弹出其子菜单，如图9.3.23所示。通过使用此菜单中的命令，可以轻松地检测和强调位图图像的轮廓。

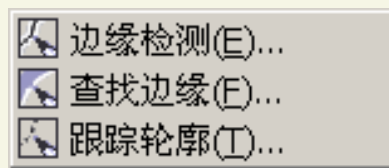


图9.3.23 轮廓图子菜单

1. 边缘检测

使用边缘检测滤镜可以在图像中加入不同的边缘效果。

选中位图后，选择菜单栏中的“位图”→“轮廓图”→“边缘检测”命令，弹出“边缘检测”对话框，在“背景色”选项区选择一种颜色作为背景色，并在“灵敏度”输入框中输入数值，控制图像边缘的清晰程度。

设置好参数后，单击“确定”按钮，图像效果如图9.3.24所

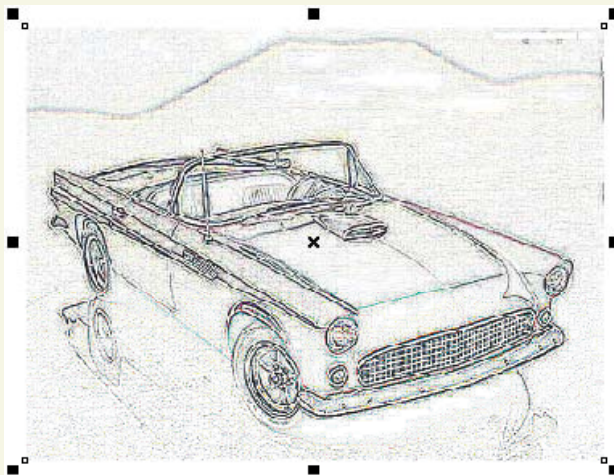


图9.3.24 应用边缘检测滤镜前后效果对比

2. 查找边缘

使用查找边缘滤镜可以使图像的边缘轮廓较亮显示。

选中位图后，选择菜单栏中的“位图”→“轮廓图”→“查找边缘”命令，弹出“查找边缘”对话框，在“边缘类型”选项中选择一种边缘类型，并在“层次”输入框中输入数值，可设置边缘亮度，图像效果如图9.3.25所示。



图 9.3.25 使用查找边缘滤镜前后的效果对比

六、创造性

选择菜单栏中的“位图”→“创造性”命令，弹出子菜单，如图9.3.26所示，通过使用这些命令可以制作出具有创造性的图像效果。

1. 工艺

使用工艺滤镜，可以产生使用工艺材料对图像进行转化的效果。

选中位图后，选择菜单栏中的“位图”→“创造性”→“工艺”命令，弹出“工艺”对话框，如图9.3.27所示。



图9.3.26 创造性子菜单



图9.3.27 “工艺”对话框

在“样式”下拉列表中可以选一种工艺样式。

在“大小”输入框中输入数值，可设置所选工艺样式的大

在“完成”输入框中输入数值，可以设置应用工艺样式的

积；调整“亮度”输入框中的数值，可设置所选工艺样式的

度；调整“旋转”微调框中的数值，可设置所选工艺样式的

设置好参数后，单击“确定”按钮，图像效果如图9.3.28所示。

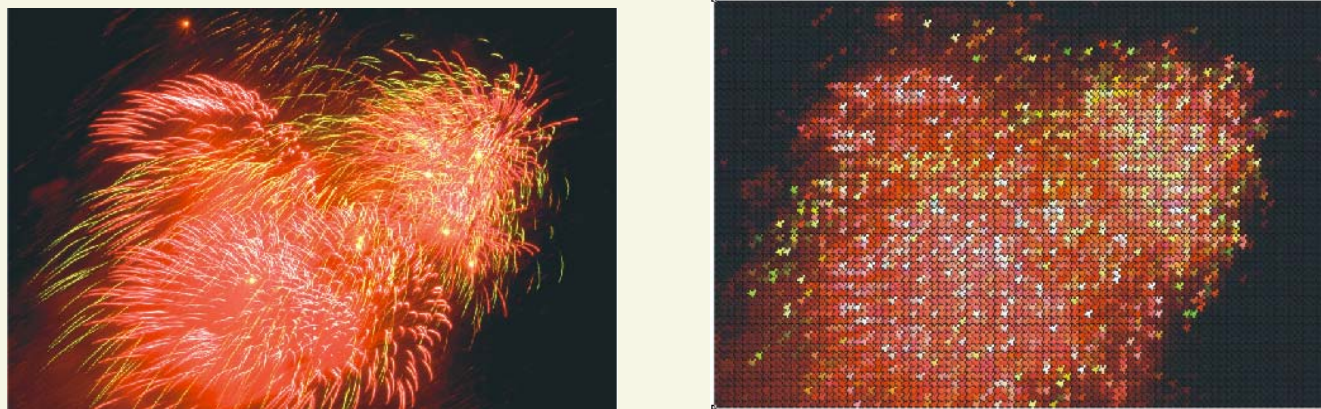


图9.3.28 应用工艺滤镜前后效果对比

2. 框架

使用框架滤镜可以在图像的周围添加一个框架，使其产生照片框架效果。

选中位图后，选择菜单栏中的“位图”→“创造”→“框架”命令，弹出“框架”对话框，如图9.3.29所示。



在此对话框中单击框架样式 右侧的小三角形按钮，可弹出的预设框架样式中选择一种框架。

如果要对所选的框架进行修改与编辑，可以在此对话框
中打开“修改”选项卡，此时“框架”对话框如图9.3.30所

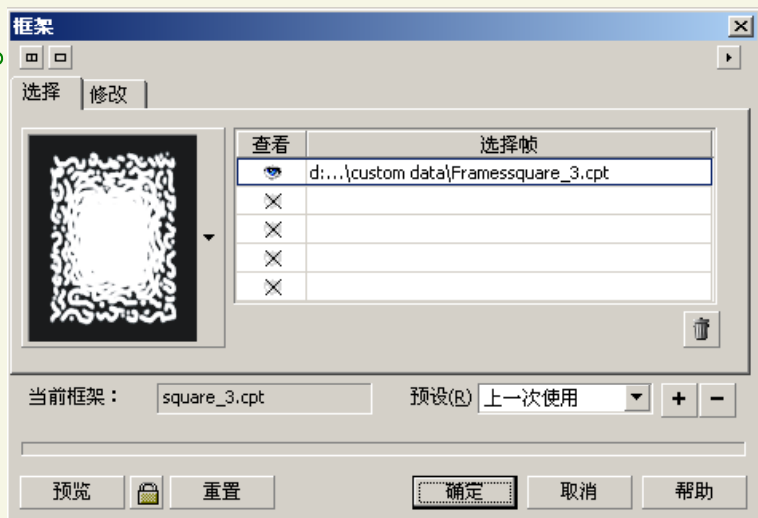





图9.3.29 “框架”对话框





图9.3.30 “修改”选项卡

单击“颜色”右侧 下拉按钮，可从打开的调色板为所选的框架设置一种颜色。

在“不透明”输入框中输入数值，可设置框架的不透明；在“模糊/羽化”输入框中输入数值，可设置边框的模糊度；在“缩放”选项区中可设置框架的应用范围；在“旋转”微调框中输入数值，可设置框架的旋转角度。

在“翻转”选项区中单击按钮，可以将所选框架水平翻转；单击按钮，可以将框架垂直翻转。

单击按钮，然后在原图像上单击，可以设置框架在图上的中心点；单击按钮，可以恢复框架的中心点到位上。

在“调和”下拉列表中可以选一种调和模式，以调框架的不同效果。

设置好参数后，单击“确定”按钮，图像效果如图3.31所示。

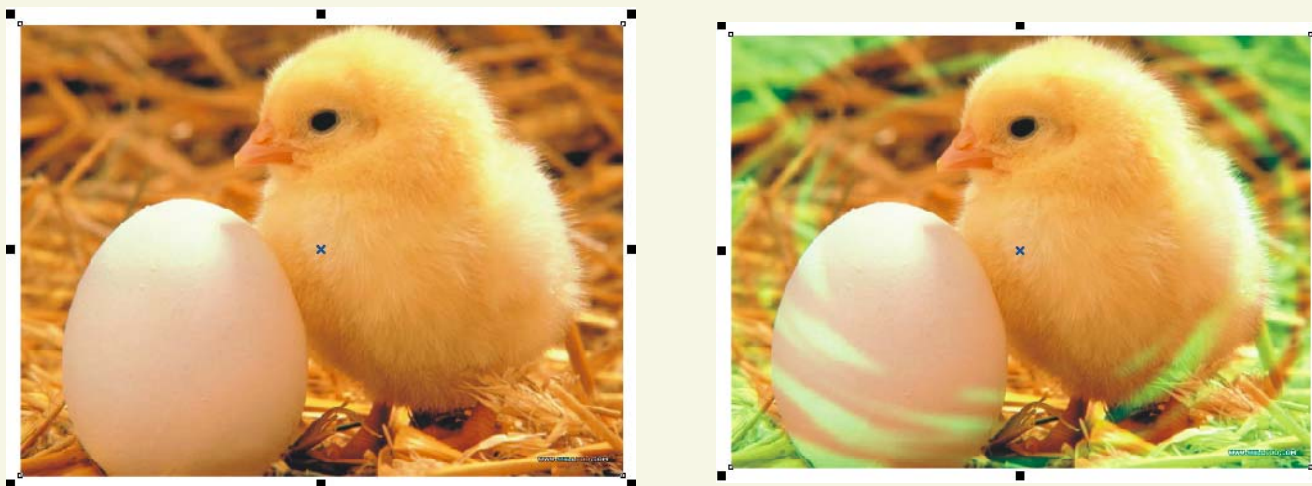


图9.3.31 应用框架滤镜前后效果对比

3. 天气

使用天气滤镜可以模拟各种气候特征，使图像显示为在同天气下观测的效果，给人以身临其境的感觉。

选中位图后，选择菜单栏中的“位图”→“创造”→“天气”命令，弹出“天气”对话框，

在“预报”选项区中可以选择一种天气类型；调节“浓度”输入框中的数值，可设置下雨（雪、雾）的程度；在“大小”输入框中输入数值，可设置雨（雪、雾）的大小。

设置好参数后，单击“确定”按钮，图像效果如图
3.32所示。



图9.3.32 应用天气滤镜前后效果对比

七、扭曲

选择菜单栏中的“位图”→“扭曲”命令，弹出其子菜单，如图9.3.33所示。使用此菜单中的命令，可以使图像产生各种不同的扭曲效果。

1. 块状

选择菜单栏中的“位图”→“扭曲”→“块状”命令，弹出“块状”对话框，如图9.3.34所示。



图9.3.33 扭曲子菜单

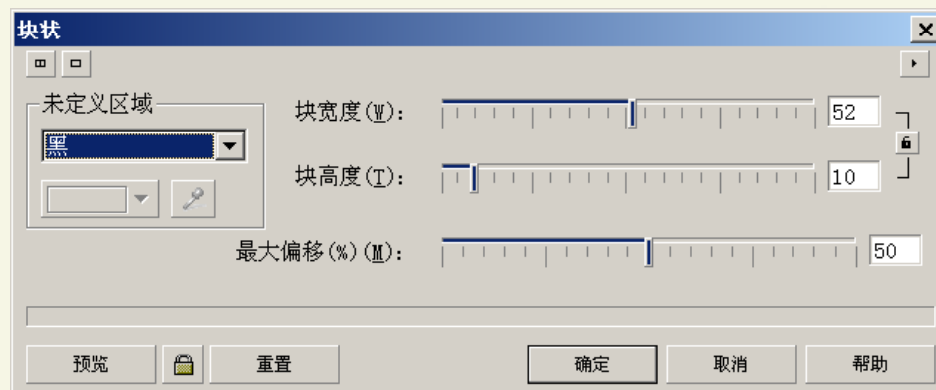


图9.3.34 “块状”对话框

在“未定义区域”下拉列表中可以选选择图像扭曲时空白区的色类型；在“块宽度”与“块高度”输入框中输入数值，可每一个扭曲块的宽度和高度；调整“最大偏移”输入框中的，可设置扭曲块的偏移程度。

2. 平铺

选择菜单栏中的“位图”→“扭曲”→“平铺”命令，弹出“平铺”对话框，通过调整“水平平铺”与“垂直平铺”输入框数值，可设置图像在水平方向与垂直方向上的平铺数量；调整“重叠”输入框中的数值，可设置图像水平与垂直相重叠的数



图9.3.35 应用平铺滤镜前后效果对比

3. 风

使用风滤镜可以使图像产生不同程度的风化效果。

选择菜单栏中的“位图”→“扭曲”→“风吹效果”命令，弹出“风吹效果”对话框，通过调整“浓度”输入框中数值，可设置风化效果的强弱；在“不透明”输入框中输入数值，可设置风化的不透明度；在“角度”微调框中输入值，可设置风吹的角度方向。设置好参数后，图像效果如图9.3.36所示。

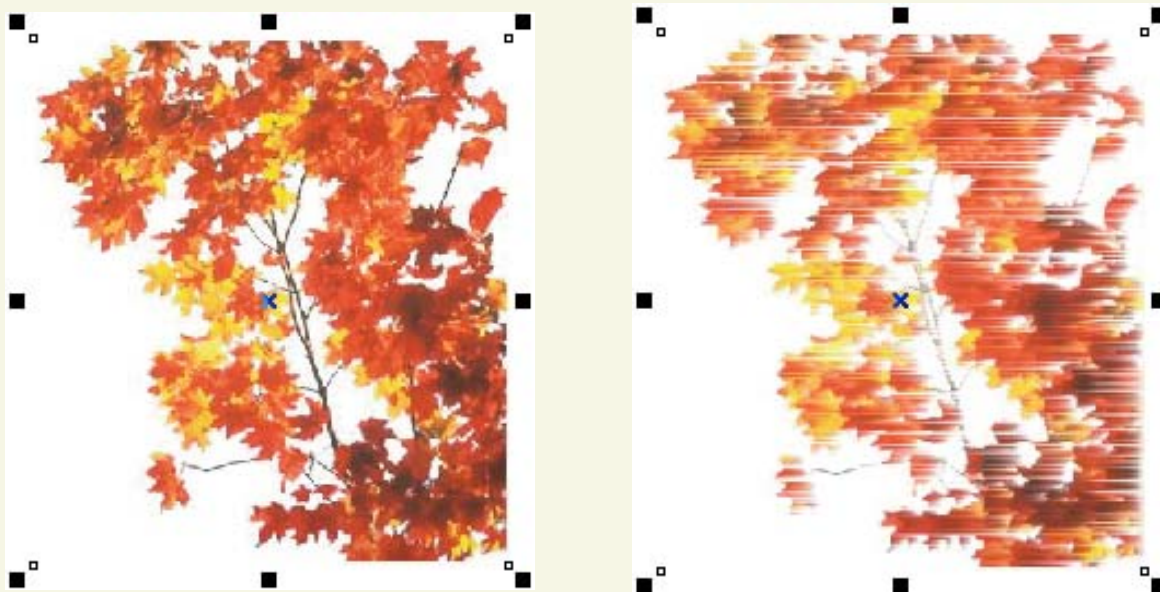


图9.3.36 应用风滤镜前后效果对比

八、杂点特效

选择菜单栏中的“位图”→“杂点”命令，弹出其子菜单，如图9.3.37所示，使用此菜单中的命令可以为图像进行各种杂点操作。

1. 添加杂点

使用添加杂点滤镜可以在图像中增加杂点，为单一色彩或过于平滑的图像制作一种粒状的效果。

选中位图后，选择菜单栏中的“位图”→“杂点”→“添加杂点”命令，弹出“添加杂点”对话框，如图9.3.38所示。



图9.3.37 杂点子菜单



图9.3.38 “添加杂色”对话框

在“杂点类型”选项区中可选择一种杂点类型；在“层次”输入框中输入数值，可设置杂点的强度和颜色范围；调整“密度”输入框中的数值，可设置杂点的密度；在“颜色模式”选项区中选择一种添加到位图上的杂点颜色模式。

2. 去除杂点

选择菜单栏中的“位图”→“杂点”→“去除杂点”命令，打开“去除杂点”对话框，通过调节“阈值”输入框中的数值，可设置图像中杂点的多少，选中“自动”复选框，自动清除所

九、鲜明化

鲜明化效果通过提高与邻近像素的对比度来强化图像的边。选择菜单栏中的“位图”→“鲜明化”命令，弹出子菜单，如图9.3.39所示。通过使用此菜单中的命令，可以使图像的色更加鲜明，边缘更加突出。

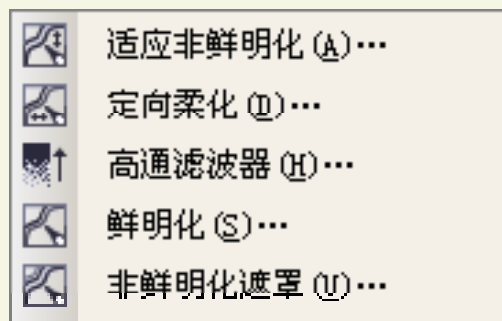




图9.3.39 鲜明化子菜单

第四节 上机练习

本例将制作“雨中女孩”效果，在制作过程中将用到文本、天气命令以及框架命令等。操作步骤如下：

(1) 选择“文件”→“新建”命令，再选择“版面”→“页设置”命令，在弹出的对话框中设置纸张大小为**A4**，摆放方式放。



(2) 导入图片。单击“导入图片”按钮，导入一幅图片，工具箱中的挑选工具，选中图片，并调整图片的大小，如

(3) 给图片添加天气滤镜。选中导入的图片，选择“位
→“创造性”→“天气”命令，弹出如图9.4.2所示的“天气”
框。选中“预测”选区中的“雨”单选按钮，调整“浓度”输
入框中的数值为30，调整“大小”输入框中的数值为8，设置“随
输入框中的数值为1，单击“确定”按钮添加雨天效果。



（4）给图片添加框架效果。选中图片，选择“位图→创造性→框架”命令，弹出如图9.4.3所示的“框架”对话框，选择合适的框架样式。

（5）设置框架的参数值。打开“修改”选项卡，此时的“框架”对话框如图9.4.4所示。单击“颜色”旁边的黑色小三角，在弹出的下拉列表中选择粉蓝色，调整“透光度”输入框中的数值为0，调整“模糊/羽化”输入框中的数值为0，调整“水平”输入框中的数值为120，调整“垂直”输入框中的数值为07，调整“旋转”输入框中的数值为0，在“调和”下拉列

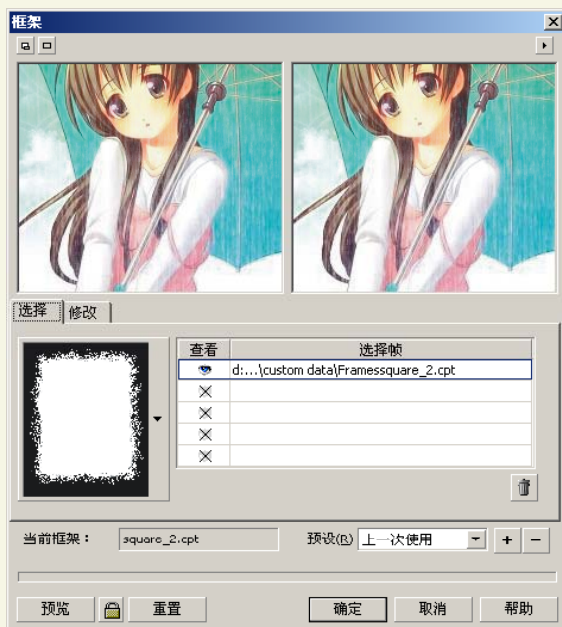


图9.4.3 “选择”选项卡

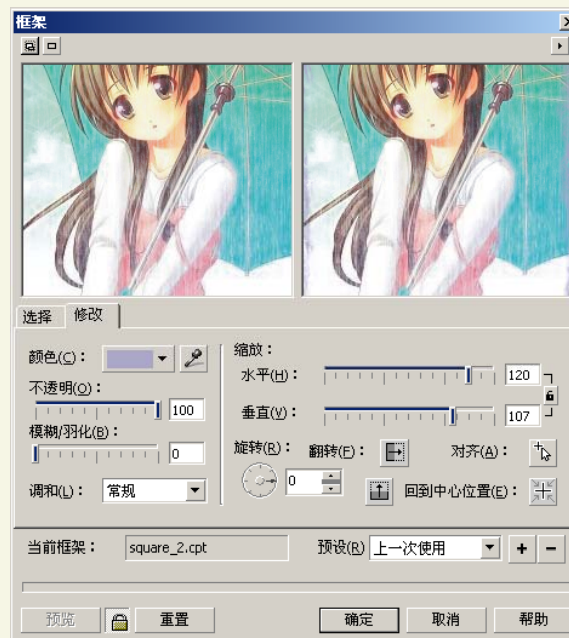



图9.4.4 “修改”选项卡

(6) 单击“确定”按钮添加框架滤镜，效果如图9.4.5所示。

(7) 输入文字。选择工具箱中的文本工具，在图的右侧

“雨中的女孩”字样，然后选择工具箱中的挑选工具，

输入的文字，在属性栏中的字体下拉列表中选择“方正舒

选项，然后在右侧的调色板中选择紫色填充，得到如图

6所示的最终效果图



本章小结

本章主要介绍了处理和编辑位图的方法。通过本章的学习，读者不仅要掌握如何编辑位图，还要掌握如何为图像添加滤镜效果。

习 题 九

一、填空题

1. 调整位图颜色包括调整图像的_____、_____、
_____与_____等。
2. _____命令可以使所选图像的颜色反相显示，即用
中相对的颜色替换原来的颜色。
3. 当位图对象的背景颜色为单色时，可使用_____功
行处理，使图像的背景透明。

二、选择题

1. 通过使用（ ）工具可以移动位图轮廓上的节点或编位图轮廓的曲度。

- A. 刻刀
- B. 形状
- C. 交互式变形
- D. 挑选

2. 使用（ ）命令可以为位图添加一个虚框，达到羽化效果。

- A. 虚光
- B. 散光
- C. 框架
- D. 织物

三、上机操作题

1. 导入一幅位图，根据本章所学知识制作梦幻色调效果，其效果对比如题图9.1所示。



题图9.1 效果对比图

2. 根据本章所学内容，利用框架工具将素材图片制作成如题图9.2所示的效果。



题图9.2 效果对比图

第十章 透镜的使用

- 第一节 透镜效果
- 第二节 图框精确剪裁对象
- 第三节 添加透视点
- 第四节 上机练习
- 本章小结
- 习题十

第一节 透镜效果

透镜效果应用了日常所用的照相机镜头的某些原理，将一个镜头放在对象上，使对象在镜头的影响下产生各种不同的效果，如透明、放大、反显或线框等。但透镜只对在它后面的对象产生一种查看效果，而不能改变对象本身的属性。

一、应用透镜

透镜可以用在CorelDRAW创建的任何封闭图形上，如圆形、多边形以及矩形等，也可以用于改变位图的观察效果。但不能应用在已做了立体化、交互式渐变效果以及轮廓线对象上。

(1) 如果要对位图进行透镜处理，则需要先将其导入，然后将需要改变的位置绘制一个封闭的图形对象，并进行填充，作为透镜的镜头，如图10.1.1所示。

(2) 选择菜单栏中的“效果”→“透镜”命令，打开“透镜”对话框，如图10.1.2所示。



图10.1.1 创建透镜的镜头



图10.1.2 “透镜”泊坞窗

(3) 在“透镜”泊坞窗中的透镜类型下拉列表中选择“使明亮”选项，并通过在“比率”微调框中输入数值，改变图像的明暗比例，然后单击“应用”按钮，即可看到镜下面的图像亮度发生了改变。

二、透镜类型

在“透镜”泊坞窗中，单击透镜类型下拉列表，弹出如图10.1.3所示的下拉列表，在此列表中提供了多种不同的透镜类型。

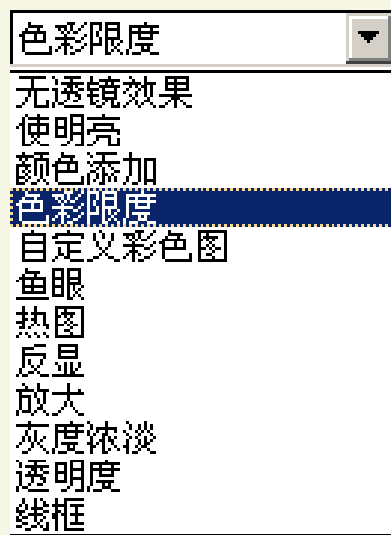


图10.1.3 透镜类型下拉列表

下面分别介绍不同透镜类型所产生的不同图像效果。

1. 颜色添加

使用颜色添加透镜可以将对象的颜色与透镜的颜色当成光线，这些光线混合起来就产生了透镜的新增色效果。

在透镜类型下拉列表 中选择“颜色添加”选项，在“比率”微调框中输入数值，它的取值范围在0~100%之间。如果没有光线添加到对象上，因此对象的颜色不变。单击“颜色” 下拉列表框，可从打开的调色板中选择一种透镜的颜色。单击“应用”按钮，得到的透镜效果如图10.1.4所示。

2. 色彩限度

色彩限度透镜的效果与照相机上的颜色过滤镜片类似，显示透镜本身的颜色与黑色，而其他的颜色将被转换成透的颜色。


在透镜类型下拉列表  中选择“色彩限度”项，然后在“比率”微调框中输入数值可设置透镜的深度，值越大，限制就越大，也就越接近透镜本身的颜色加黑色；“颜色”列表中选择透镜的颜色，最后单击“应用”按钮，到的效果如图10.1.5所示。




图10.1.4 颜色添加透镜效果




图10.1.5 色彩限度透镜效果

3. 自定义彩色图

自定义彩色图透镜可使透镜对象颜色按照所设置的两种色之间的范围显示。

在透镜类型下拉列表  中选择“自定义彩色”选项，此时“透镜”泊坞窗显示如图10.1.6所示。

在“从”与“到”下面的颜色列表中可以为其选择两颜色， 按钮，可交换所选两种颜色的顺序，这种颜色的变化过程有3种，分别为“直接调色板”、“向前的彩虹”和“反转的彩虹”。

单击“应用”按钮，图像应用自定义彩色图透镜后的效果如图10.1.7所示。

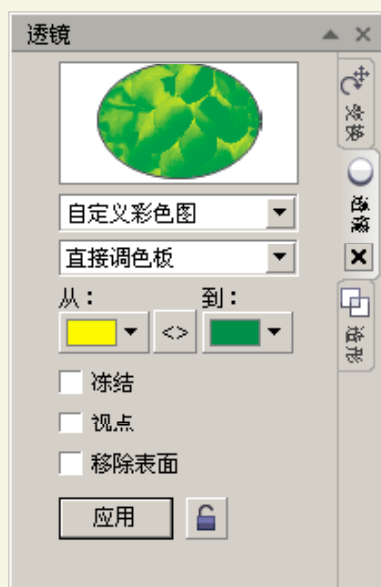


图10.1.6 “自定义彩色图”选项

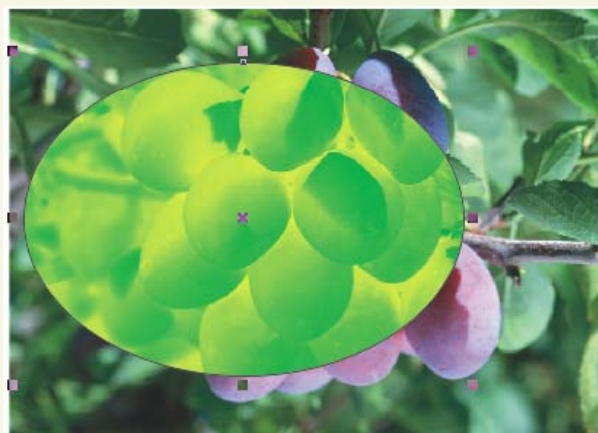



图10.1.7 自定义彩色图透镜效果


10.1.1 鱼眼

鱼眼透镜模拟照相机中的鱼眼镜头向外或向内的视觉效果，使对象呈现变形、放大或缩小的状态。

在“透镜类型”下拉列表  中选择“鱼眼”选项，在“比例”微调框中输入数值，可设置图像的变形程度。取值范围在-1 000%~1 000%之间，当数值为正数时，图像将变形并且放大；当数值为负数时，图像将变形并且缩小；数值为0时，图像无变化。设置好参数后，单击“应用”按钮，得到的效果如图10.1.8所示。

5. 热图

热图透镜可使图像产生红外图像的效果。该透镜通过使红、橙、黄、白、青、蓝与紫色来调节透镜作用下的图像冷暖效果。

在透镜类型下拉列表  中选择“热图”选项，“调色板旋转”微调框中输入数值，可控制透镜对象的冷色，暖色显示为红色和橙色，冷色显示为青色和紫色。输入数值为0或100时，就会使透镜下的暖色显示为青色和白色；输入数值为50时，就会使透镜下的冷色显示为红色。

设置好参数后，单击“应用”按钮，得到的热图透镜效果如图10.1.9所示。



图10.1.8 鱼眼透镜效果

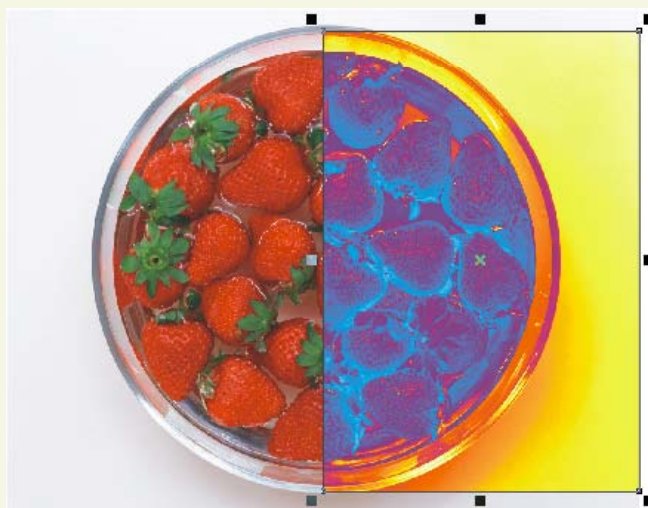



图10.1.9 热图透镜效果

6. 反显

反显透镜可以使透镜下的所有图像都以CMYK颜色的补显现出来。如果对照片使用此透视处理，则可显示出照片底片效果。

在透镜类型下拉列表  中选择“反显”选项，击“应用”按钮，得到的效果如图10.1.10所示。

7. 放大

使用放大透镜的效果如同使用放大镜查看物体，放大透下面的图像可以按设置的倍数被放大。

在透镜类型下拉列表 中选择“放大”选项，“数量”微调框中输入数值，可设置放大的倍数。

设置好参数后，单击“应用”按钮，得到的效果如图10.11所示。



图10.1.10 反显透镜效果

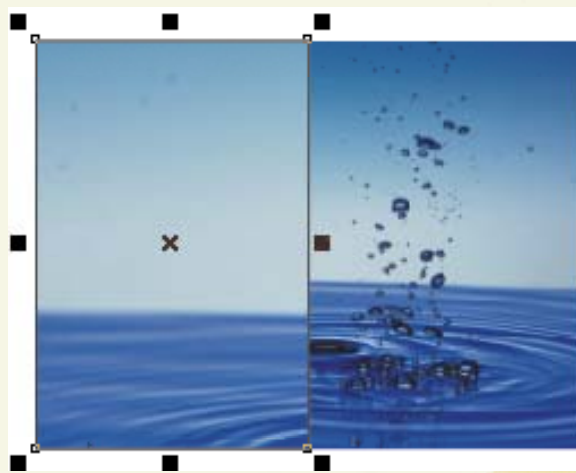



图10.1.11 放大透镜效果


8. 灰度浓淡

使用灰度浓淡透镜可以将图像的颜色变为等值的灰度，而且使这些颜色比透镜本身的色调要浅。

在透镜类型下拉列表  中选择“灰度浓淡”选项，在“颜色”列表中选择透镜颜色，然后单击“应用”按钮，得到的效果如图10.1.12所示。

9. 透明度

使用透明度透镜的效果就像被一块着色的镜片或玻璃遮盖着。在对象上添加透视后，对象显示透镜的颜色，透镜的颜色可以是任意的，也可以根据需要设置对象的透明程度。

在透镜类型下拉列表  中选择“透明度”选项，然后在“比率”微调框中输入数值，来设置透明的程度。数值范围在0~100%之间，值为0时，完全不透明；值为100%时，则完全透明。在颜色列表中选择一种作为透明度透镜的颜色。

设置好参数后，单击“应用”按钮，得到的效果如图10.13所示。

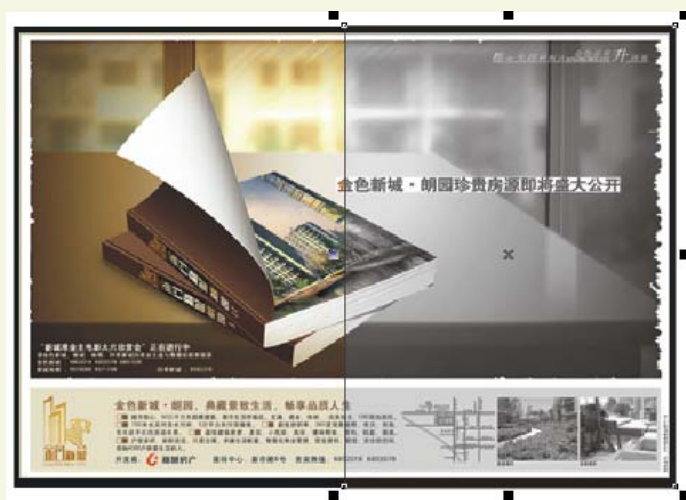


图10.1.12 灰度浓淡透镜效果

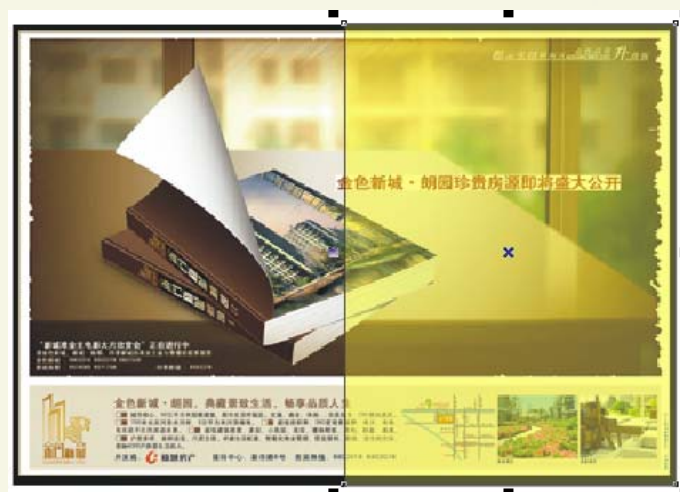


图10.1.13 透明度透镜效果

10. 线框

线框透镜可使透镜下对象的填充颜色和轮廓色显示为透镜的颜色和轮廓色。

在透镜类型下拉列表 中选择“线框”选项，分“轮廓”与“填充”侧的 下拉列表中选择需要的轮廓与填充颜色，也可以只选择轮廓颜色或填充颜色。

三、编辑透镜

创建透镜效果后，根据需要可进行调整，如对某些类型的透进行冻结、视角或移除表面设置等，使其达到理想的效果。

1. 冻结

冻结可用于固定透镜中的内容，在移动透镜时不改变通过透镜显示的内容。

创建好一种类型的透镜后，在其相应的“透镜”泊坞窗中，单击“冻结”复选框，然后单击“应用”按钮，即可将透镜中内容冻结。冻结之后就可以移动透镜，如图10.1.14所示。










图 10.1.13



图 10.1.14 移动透镜后的效果

2. 视点

视点设置可在透镜本身不移动的情况下，通过透镜显示绘图意部分。视点是指通过透镜查看内容的中心点，该点由绘图中的  标记表示，可以通过鼠标来移动，还可以将透镜定位图中的任意位置，但总是显示视点标记周围的区域。

创建好一种类型的透镜后，在其相应的“透镜”泊坞窗中选视点”复选框，此时该复选框的右侧会出现一个“编辑”按钮单击此按钮，透镜中心  显示  标记，通过移动此标记来更改点的位置，也可在“透镜”泊  坞窗  中的  与  坐标轴的微调

设置好参数后，单击“末端”按钮，再单击“应用”按钮，得到的效果如图10.1.15所示。



图10.1.15 应用视点透镜效果

3. 移除表面

设置移除表面只显示它下层存在对象时的透镜效果，也就是说，将透镜移到其他地方去，即改变透镜的作用对象。

因此，在对象外是看不到该效果的。

创建好一种类型的透镜后，在其相应的“透镜”泊坞窗中选中“移除表面”复选框，再单击“应用”按钮，得到的效果如图10.1.16所示。

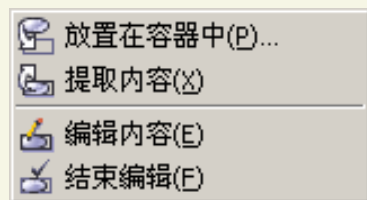


图10.1.16 应用移除表面效果

第二节 图框精确剪裁对象

使用图框精确剪裁功能可以将一个矢量对象或位图图像放到其他对象中。作为图框精确剪裁的容器对象必须是封闭路的对象。



选择菜单栏中的“效果”→“图框精确剪裁”命令，可弹其子菜单，如图10.2.1所示。通过使用这些命令，可以将图放置在其他对象中。



一、置于容器内

要创建图框精确剪裁对象，其具体的操作方法如下：

（1）导入一幅图片，绘制一个矢量矩形框，使用挑选工具选择要置于容器中的对象。

（2）选择菜单栏中的“效果”→“图框精确剪裁”→“放置在容器中”命令，此时光标显示为形状后，鼠标移至希望作为容器的对象上，然后单击，即可将图像置于容器内，如图10.2.2所示。

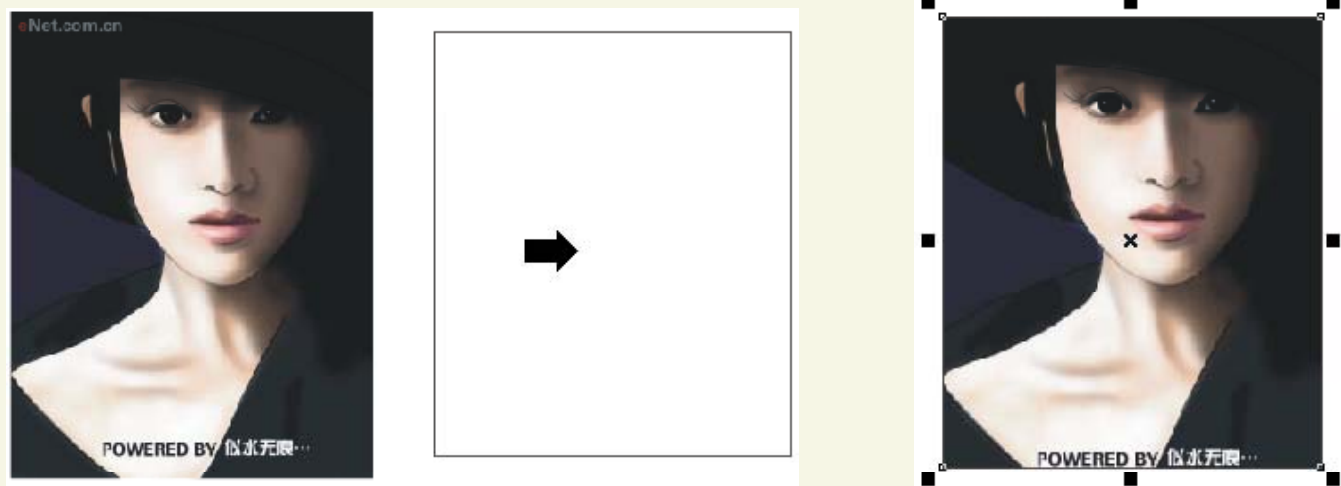


图10.2.2 图框精确剪裁图像

二、提取内容

在创建图框精确剪裁对象后，可以将其提取出来。其操作很简单，只需要选中容器与对象，然后选择菜单栏中的“效果”→“图框精确剪裁”→“提取内容”命令即可，此时置的对象和容器又分为两个对象，如图10.2.3所示。



图10.2.3 提取内容

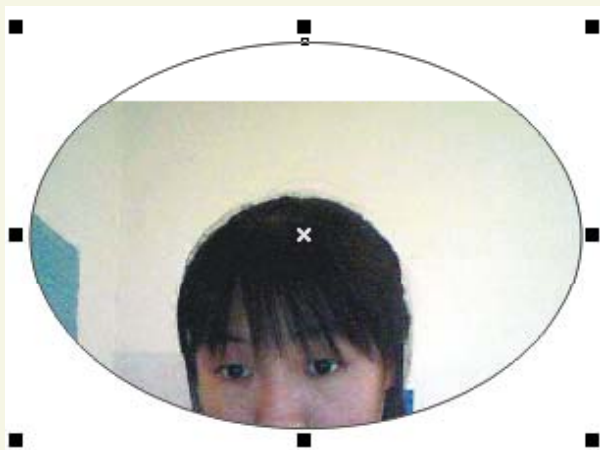
三、编辑内容与完成编辑

创建图框精确剪裁对象后，还可以对放置在容器中的内容进行编辑，使用“编辑内容”与“结束编辑”命令可以完成这些操作。具体的操作方法如下：

（1）使用挑选工具选中一个需要进行编辑的图框精确剪裁容器与对象，如图10.2.4所示。

（2）选择菜单栏中的“效果”→“图框精确剪裁”→“编辑内容”命令，此时图形将变成如图10.2.5所示

效果



10.2.4 选择图框精确剪裁容器与对象



图10.2.5 使用编辑内容命令后的效果

(3) 对容器中的对象进行编辑完成后，选择菜单栏中“效果”→“图框精确剪裁”→“结束编辑”命令，结束容器中对象的编辑，此时将只显示包含在容器内的部分，图10.2.6所示。



图10.2.6 完成编辑

第三节 添加透视点

在CorelDRAW X4中提供了添加透视点功能，使用此功能可以改变图形的透视点，从而制作出具有三维空间距离与深度透视效果。由于透视效果是将一个对象的一边或相邻的两边缩短之后产生的，所以透视可分为单点透视和双点透视。

一、单点透视

单点透视是缩短对象的一边，使对象呈现出向一个方向后的效果。使用单点透视的方法如下：

（1）在绘图区中绘制一个图形对象，然后选择菜单栏中的“效果”→“添加透视”命令，这时，在对象周围显示一个虚线外框与4个控制点，如图10.3.1所示。

（2）将光标移到任意一个控制点上，按住“Ctrl”键的同时单击鼠标左键并拖动，使节点向水平或垂直方向移动，从而创建出单点透视效果，如图10.3.2所示。

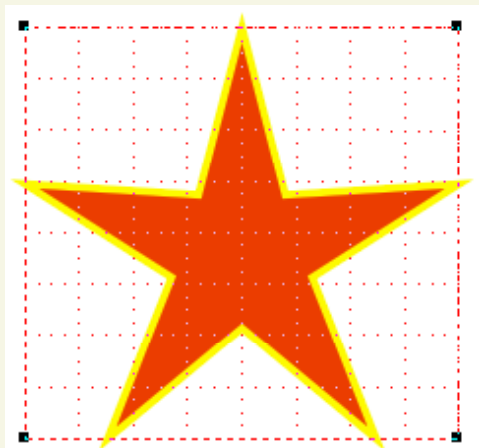


图10.3.1 添加透视点

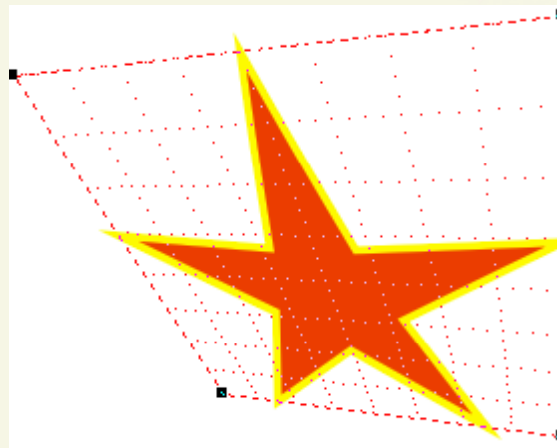


图10.3.2 创建单点透视效果

移动控制点时，会发现消逝点  也随着移动，如果直接用鼠标
消逝点  也可以获得各种角度的透视效果。

、双点透视

点透视就是改变对象两条边的长度，从而使对象呈现出向两个
退的效果。

添加双点透视，其具体的操作方法如下：

- 1) 创建需要进行双点透视的对象，并使用挑选工具将其选择。
- 2) 选择菜单栏中的“效果”→“添加透视”命令，此时所选的
围出现一个虚线外框和4个黑控制点。

(3) 将光标移至任意一个控制点上，按住鼠标左键沿图形的对角线方向拖动，即可创建出双点透视效果，如图10.3.3所示。

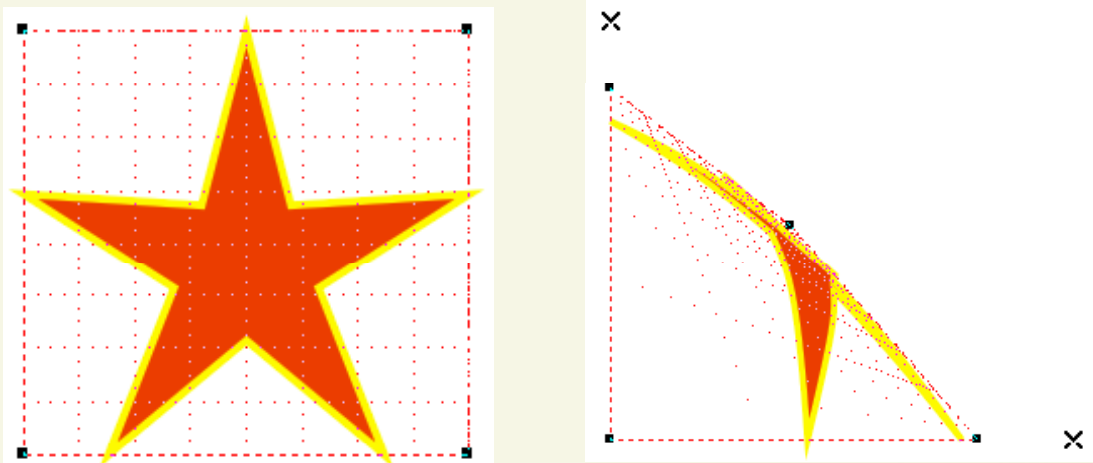





图10.3.3 双点透视效果

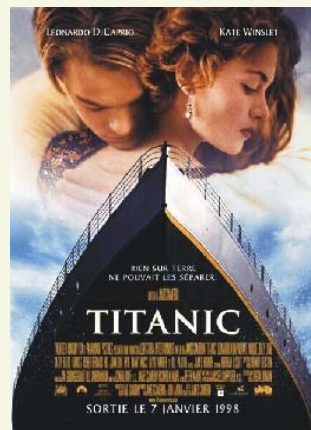
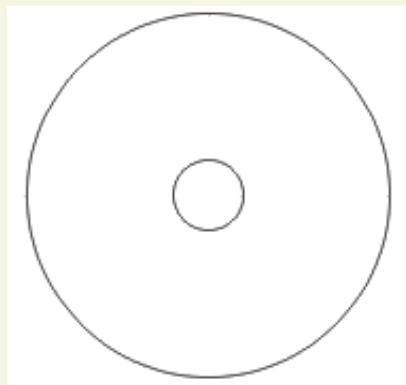
第四节 上机练习

(1) 选择“文件”→“新建”命令，再选择“版”→“页面设置”命令，在弹出的对话框中设置纸张大小A4，摆放方式为横放。




(2) 选择工具箱中的椭圆形工具，按住“Ctrl”键绘一大一小两个圆形。同时选中两个图形，选择“排”→“对齐和分布”→“对齐和分布”命令，在弹出的对话框中设置圆形对象中心对齐，得到如图10.4.1所示的效果。

(3) 选中图形中间的小圆，在按下**Shift**键的同时选中外部大圆，单击属性栏的“修剪”按钮，然后移除被剪去的小圆，形成空心的光盘轮廓图。

(4) 单击“导入”按钮，导入一张电影海报图片，如图所示。



(5) 选中图片，选择“效果”→“图框精确剪裁”→“放置在容器中”命令，将图片放置图形轮廓中。用鼠标右键单击组合图形，在弹出的快捷菜单中选择“编辑内容”命令，调整图片的大小和位置，然后用鼠标右键单击图片，在弹出的快捷菜单中选择“结束编辑”命令，得到如图0.4.3所示效果。

（6）选择工具箱中的椭圆形工具，按住“Ctrl”键在盘中间画一个圆形，设置它的轮廓颜色为白色，无填充色。后选中光盘图形，选择“排列”→“对齐和分布”→“对齐和分布”命令，在弹出的“对齐和分布”对话框中，设置我们在水平和垂直方向对齐。并在工具箱选轮廓工具，弹出的工具列表中单击“无轮廓”按钮。效果如图4.4所示。

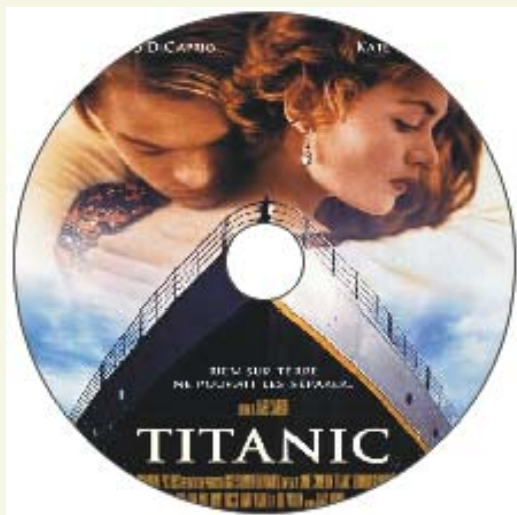







图10.4.3 图片置入容器内



图10.4.4 添加光盘内环

（7）设置阴影效果。选择工具箱中的交互式阴影工具, 鼠标在光盘中间拉出阴影, 在属性栏中设置阴影的羽化方向为“平均”, 阴影颜色为“黑色”, 阴影的不透明度值为“50”, 羽化值为“15”, 最终效果如图10.4.5所示。

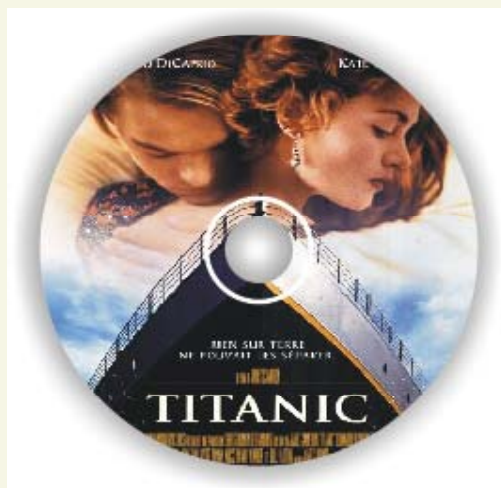


图10.4.5 最终效果图

本章小结

本章主要介绍CorelDRAW X4中透镜的应用，包括透镜泊坞窗中工具的应用、精确剪裁以及添加透视点的应用。

习 题 十

一、选择题

1. 透镜效果是指通过改变对象外观或改变_____的方式所
得的特殊效果，而不改变对象实际属性。
2. 执行“效果”→“透镜”命令，或者按下_____快捷键，
可以打开“透镜”泊坞窗。

3. _____透镜是通过按**CMYK**模式将透镜下对象的颜色转换为互补色，从而产生类似相片底片的特殊效果。
4. 色彩的变换包括_____、_____和_____3种方式。
5. 透视分为_____和_____。

二、选择题

1. 使用（ ）透镜的效果如同使用放大镜查看物体。

- | | |
|---------|-------|
| A. 灰度浓淡 | B. 放大 |
| C. 颜色添加 | D. 鱼眼 |

2. 为对象添加透视点后，按住（ ）键的同时拖动控制点，即可创建出单点透视效果。

- | | |
|---------|-------------|
| A. Ctrl | B. Shift |
| C. Alt | D. Alt+Ctrl |

3. 当在工作区中时，按下（ ）键在容器对象上单击即进入容器内部。

A. Ctrl

B. Shift

C. Alt

D. Ctrl+Shift

4. “图框精确剪裁”命令不可用于下列（ ）对象。

A. 点阵图对象

B. 矢量图对象

C. 再制对象

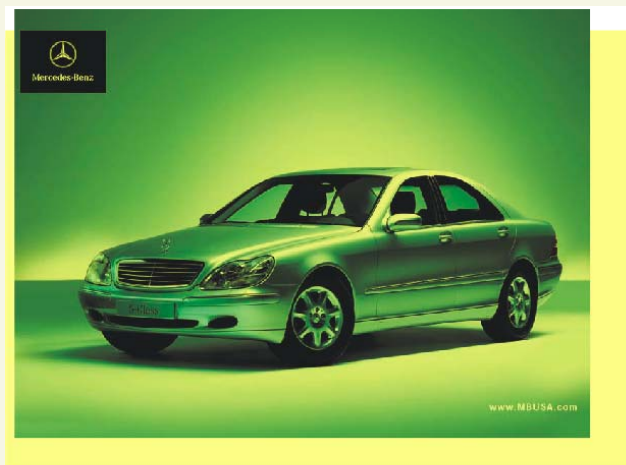
D. 仿制对象

三、上机操作题

结合所学知识将素材图片制作成如题图10.1所示的效果。



素材图片



效果图

题图10.1 效果对比图

第十一章 打印输出

- 第一节 打印设置
- 第二节 打印预览
- 第三节 打印文档
- 第四节 商业印刷
- 第五节 上机练习
- 本章小结
- 习题十一

第一节 打印设置

在使用打印机打印文档之前，需要对打印机的型号以及其打印事项进行正确的设置。不同的打印作业要求设置不同的介质、介质大小与打印类型等。

一、打印机属性的设置

在对话框中可以选择适当的打印机，也可观察打印机的状态类型与端口位置。

如果需要打印的图形不能按照系统默认的设置来进行打印，就必须通过“打印机属性”对话框进行设置。打印机的设置与具体的打印机有关。

二、纸张设置选项

选择菜单栏中的“文件”→“打印设置”命令，弹出“打印设置”对话框，如图11.1.1所示。

在此对话框中显示了打印机的相关信息，如打印机的名称、名称与类型等。单击“属性”按钮，默认状态下，可弹出如图11.2所示的对话框。

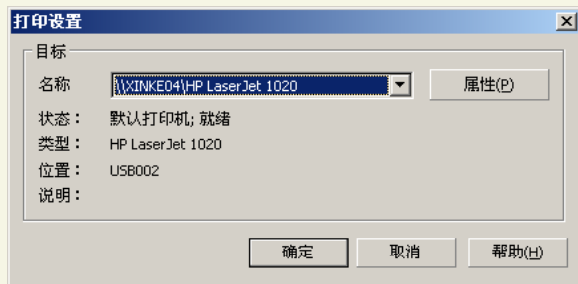


图11.1.1 “打印设置”对话框

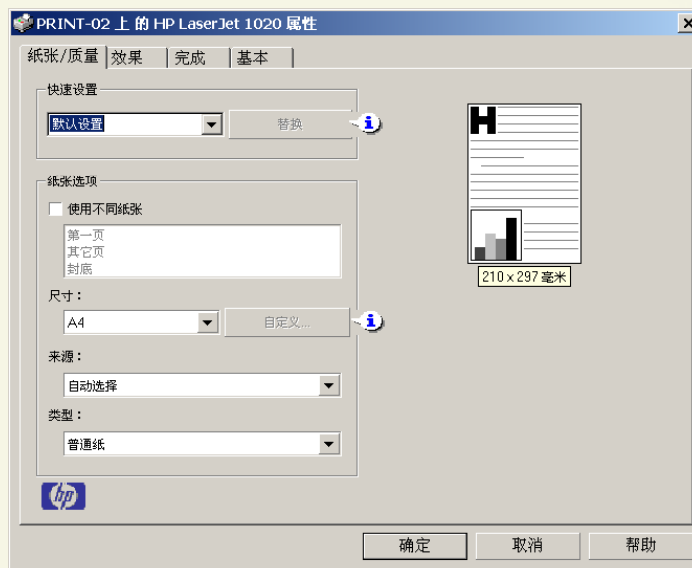


图11.1.2 设置“打印机属性”对话框

在“纸张选项”选项区中包含着用来设置打印机纸张属性的相关选项，如纸张尺寸、纸张来源与纸张类型，用户可根据实际进行设置。

1. 纸张尺寸

纸张尺寸直接影响了“打印机属性”对话框的设置，系统默认为A4纸，大小为210mm×297mm。

2. 纸张来源

“来源”下拉列表框可用来指定打印时的送纸方式，一般使用系统默认的自动送纸方式。

3. 介质类型

“类型”下拉列表框显示的是打印机支持的打印介质，如普通纸、卡片纸、信纸等。

第二节 打印预览


在进行打印之前，打印预览是十分重要的。尤其是对没把握的打印设置，最好先进行打印预览，查看一下结果，对于大批量打印文件也很重要。在打印之前进行打印预览以及及时修改作品，提高整体的工作效率，以避免造成纸墨费。


一、预览打印作品

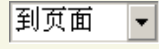
可以使用全屏“打印预览”来查看作品被送到打印设备以后的确切外观。“打印预览”显示出图像在打印纸上的位置与大小。如果设置，还会显示出打印机标记，如裁剪标记和颜色校准栏等。还可以手动调整作品大小及位置，为了能精确地预览到作品最终的外观，可以使用视觉帮助，例如边界框，它显示了待打印图像的边缘。


预览打印作品的具体操作如下：

(1) 选择菜单栏中的“文件”→“打印预览”命令，可进入如图11.2.1所示的打印预览窗口。

(2) 单击“打印样式另存为”按钮，可将当前预览中的对象另存为一个新的打印类型。


(3) 单击“打印选项”按钮，可弹出“打印选项”对话框，在此对话框中可具体设置打印的相关事项。

(4) 单击  下拉列表框，可弹出如图11.2.2所示的拉菜单，从中可以选择不同的缩放比例来预览打印。

(5) 单击“全屏”按钮，可将打印的对象全屏预览。


(6) 单击“启用分色”按钮，可将打印的对象分成四色



(7) 单击“反色”按钮，可将打印预览的对象以底片的打印。



(8) 单击“镜像”按钮，可将打印的对象镜像打印出来。

(9) 单击“关闭打印预览”按钮，可关闭打印预览窗口，到正常的视图状态。

CoreIDRAW X4基础教程

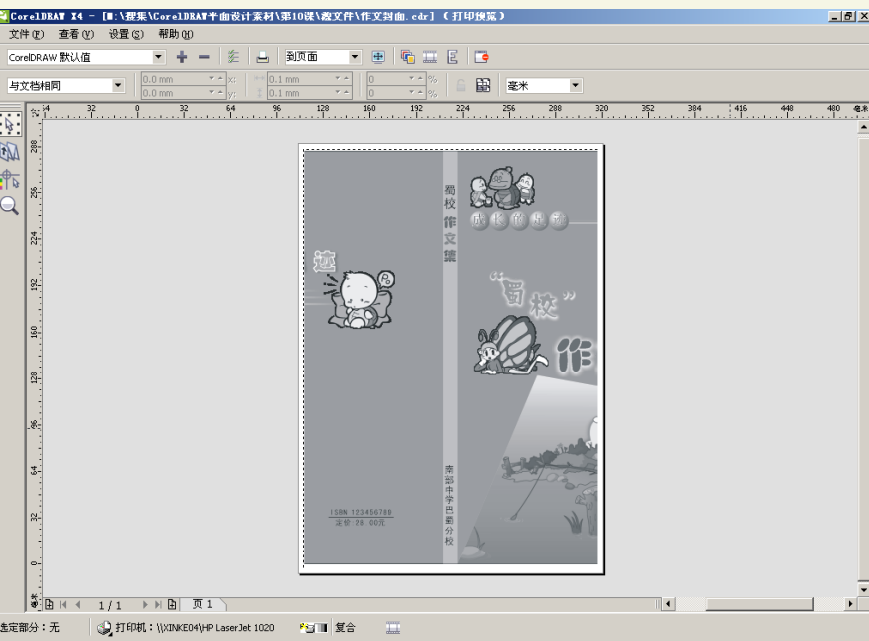


图11.2.1 “打印预览”窗口

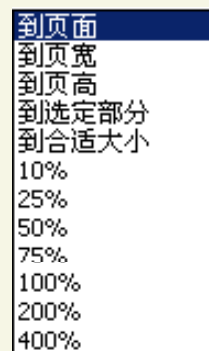


图11.2.2 “缩放级别”下拉菜单

二、调整大小和定位

在“打印预览”窗口中，可用下面的方法手动调整打印图大小：

- （1）选择工具箱中的挑选工具。
- （2）用挑选工具选择图形，图形上可出现8个控制点（此选择的是整个绘图页面中的内容）。
- （3）将光标移到控制点处时，光标变为双箭头形状，此时可以调整所选图形的大小。
- （4）拖动鼠标，可移动图形在打印页面中的位置。

当页面中含有位图时，更改图像大小要小心，如果要放图像，则位图可能会呈现出锯齿状。

三、自定义打印预览

更改预览图像的质量，可以加快打印预览的重绘速度，可以指定预览的图像是彩色图像还是灰度图像。

选择菜单栏中的“查看”→“颜色预览”命令，可弹出子菜单，如图11.2.3所示。从中选择“彩色”命令，图像显示为彩图；选择“灰度”命令，图像可显示为灰度图。默认的设置是“自动（模拟输出）”，它可根据所用打印机不同而显示为灰度或是彩色图像。

在“打印预览”窗口中，选择菜单栏中的“查看”→“显示图像”命令，此时图像将由一个框来表示，如图11.2.4所示。

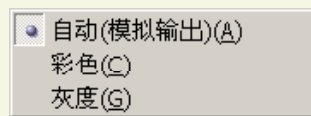


图11.2.3 颜色预览子菜单

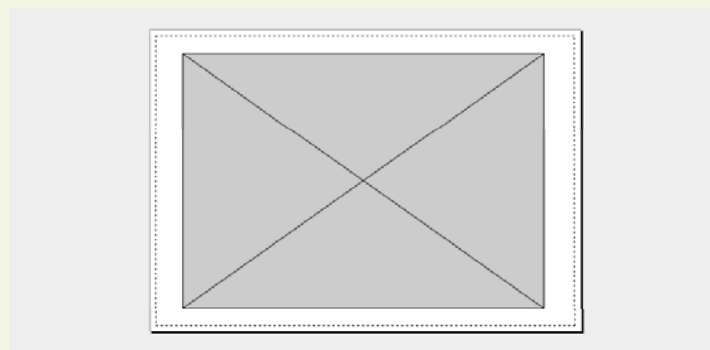



图11.2.4 图像显示为灰色

第三节 打印文档


当设置好打印机属性，并使预览效果满意后，就可以打印作品了。打印到纸张或底片后，便可进行印刷。如果打的是一般的图像，直接单击工具栏中的“打印”按钮即可。但是，如果需要打印多页文档或打印文档指定部分，就更多地设置打印选项。

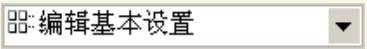
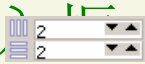
一、打印多个副本

如果要将一幅作品，例如名片、标签之类的小东西在同张纸上打印多个，就需要设置页面格式。

如果把页面格式与一种已经在一张纸上放了几个绘图页（如折叠卡片）的拼版样式一起命名时，图像将被放在一图文框中当做一个绘图对象使用。

要选择并使用页面格式，其具体操作如下：

(1) 选择菜单栏中的“文件”→“打印预览”命令，可进入“打印预览”窗口，在工具箱中单击“版面布局”按钮，属性栏如图11.3.1所示。

(2) 在属性栏中设置拼版格式。在属性栏中单击编辑内容下表格框 ，可从弹出的下拉列表中选择“编辑基本”选项，然后在属性栏中的交叉/向下页数输入  中输入，即可设置页面格式的每个拼版，如图11.3.2所示。

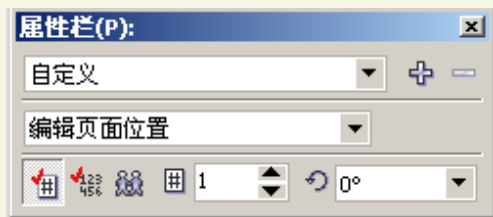


图11.3.1 “版面布局工具” 属性栏

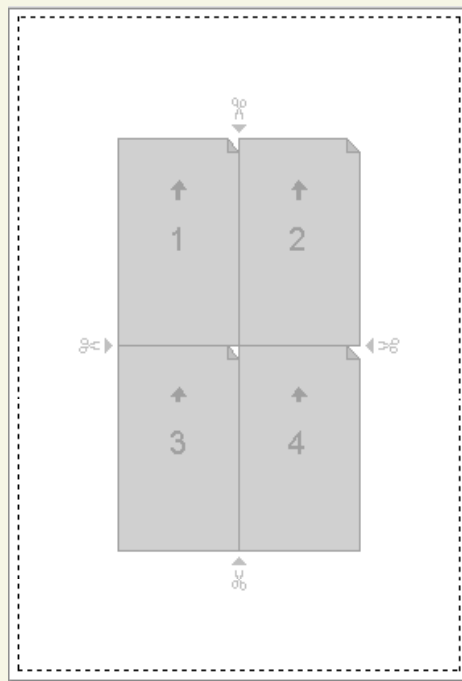




图11.3.2 设置页面格式

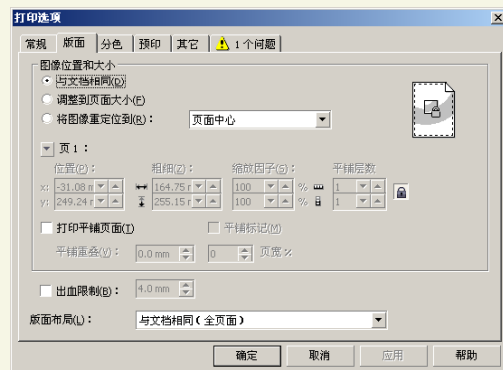
（3）此时，在预览窗口中单击“打印”按钮，可将置页面格式后的所有放置在绘图页面中的版面依次打印到张纸上。

（4）在如图11.3.2所示的页面格式中可以看到，可在一张纸上打印4张文档。但还有很大一部分页边可以利用，因此，就可以增加打印文本的数量，只需要在属性栏的交叉/向页数输入框中调整数值即可。

二、打印大幅作品

如果要打印的作品比打印纸大，可以把它“平铺”到几张纸上，然后把各个分离的页面组合在一起，以构成完整的图像作品。其操作步骤如下：

（1）选择菜单栏中的“文件”→“打印”命令，弹出“打印”对话框，在此对话框中打开“版面”选项卡，如图11.3.3所



（2）选中“打印平铺设置”复选框，在“平铺重叠”微调框中可输入数值或页面大小的百分比，并指定平铺纸张的重叠程度。

（3）然后单击“打印”按钮，即可开始打印，也可单击“打印预览”按钮，进入“打印预览”窗口查看结果。在预览窗口中将光标移向页面，可观察打印作品的重叠部分及需要使用的纸张数目。

三、指定打印内容

可以打印指定的页面、对象以及图层，通过在对象管理中选择可打印图标即可，也可指定打印的数量以及是否将本排序。排序对于打印多页文档是非常有用的。

1. 打印指定的图层

如果创建的图像具有多个图层，而有时候需要打印的只单独的图层，可通过对象管理器来打印指定的图层。其具操作如下：


（1）打开一幅包含多个图层的需要打印的对象。

(2) 选择菜单栏中的“窗口”→“泊坞窗”→“对象管理器”命令，可弹出“对象管理器”泊坞窗，如图11.3.4所示。




(3) 在该泊坞窗中单击“显示对象属性”按钮 与 “跨图层编辑”按钮 ，可显示出该图形对象中所包含的每一个图层。

(4) 选择要打印的图层，然后在泊坞窗中单击打印机图标 ，使其以高亮显示，表示选定打印。

（5）单击工具栏中的“打印”按钮，可弹出“打印”对话框，打开“常规”选项卡，选中“选定内容”单选按钮，单击“打印”按钮，即可打印所选的图层内容。

2. 指定打印对象的类型

在CorelDRAW中，不但可以指定打印图形中的一个图（在对象管理器中设置），还可以指定打印对象的类型，如可以选择只打印矢量图或文本等。其具体的方法如下：

(1) 在“打印预览”窗口中，单击属性栏中的“打印选”按钮，可弹出“打印选项”对话框，此对话框中的设置“打印”对话框完全相同。

(2) 打开“其他”选项卡，可显示出此选项中的参数，图11.3.5所示。



图11.3.4 “对象管理器”泊坞窗



图11.3.5 “其他”选项卡

(3) 在“校样选项”选项区中可选择需要打印的对象，然后单击“确定”按钮，即可按所选的类型进行打印。

四、分色打印

分色打印主要用于专业的出版印刷，如果给输出中心或印刷机提交了彩色作品，那么就需要创建分色片。

由于印刷机每次只在一张纸上应用一种颜色的油墨，因此分色片是必不可少的。分色片是通过将图像中的各颜色分离成印刷色或专色来创建的，再用每一种颜色的分色片来制作一张胶片，又在每块胶片上使用一种颜色的油墨，这样才能最终印刷成彩色作品。

CorelDRAW可支持一种新型的印刷色，称为“六色度图版”。

“六色度图版”使用**6**种不同的颜色（青色、品红、黄色、黑色、蓝色与绿色）的油墨来产生全色图像。如果需要使用六色度图版，请咨询印刷输出中心是否支持使用六色度图版。

彩色作品可以分离为印刷四色分色片，即**CMYK**。分离四色片步骤如下：

（1）选择菜单栏中的“文件”→“打印”命令，弹出“打印”对话框，打开“分色”选项卡，可显示出相应的参数，如图11.3.6

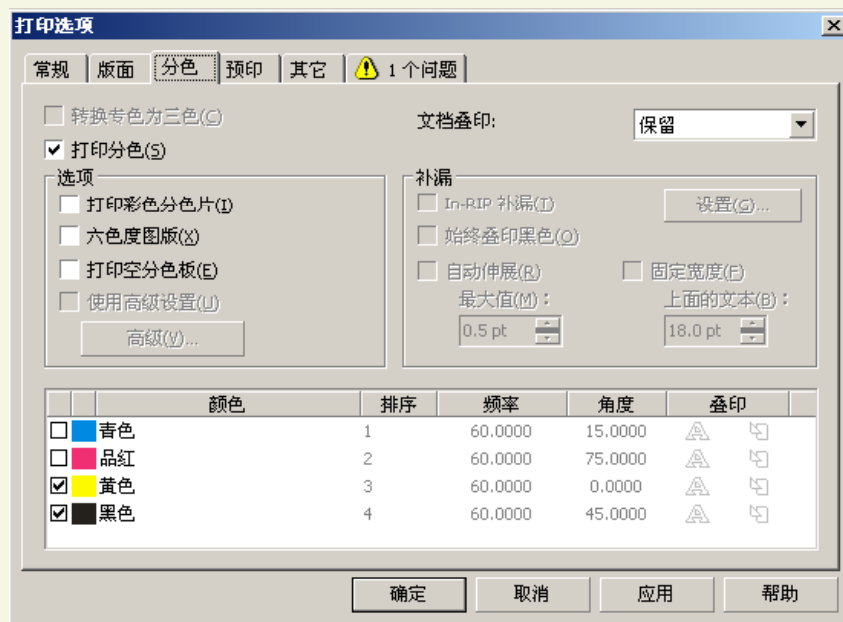


图11.3.6 “分色”选项卡

(2) 选中“打印分色”复选框，单击“应用”按钮，此时将会把作品分为青色、洋红、黄色与黑色分色片。

也可单击“打印预览”按钮，在打印预览窗口中查看分色片。

当打印作品中包含有专色时，选中“打印分色”复选框，可为每一个专色创建一个分色片。如果使用的专色大于4个，可以将它们转换为印刷色，以节约印刷成本。

五、设置印刷标记

在CoreIDRAW中可以对打印作品设置印刷标记，这样可以将颜色校准、裁剪标记等信息输送到打印页面，以利于在印刷输出中心校准颜色和裁剪。

选择菜单栏中的“文件”→“打印”命令，弹出“打印”对话框，打开“预印”选项卡，可显示出相应的参数，如图1.3.7所示。

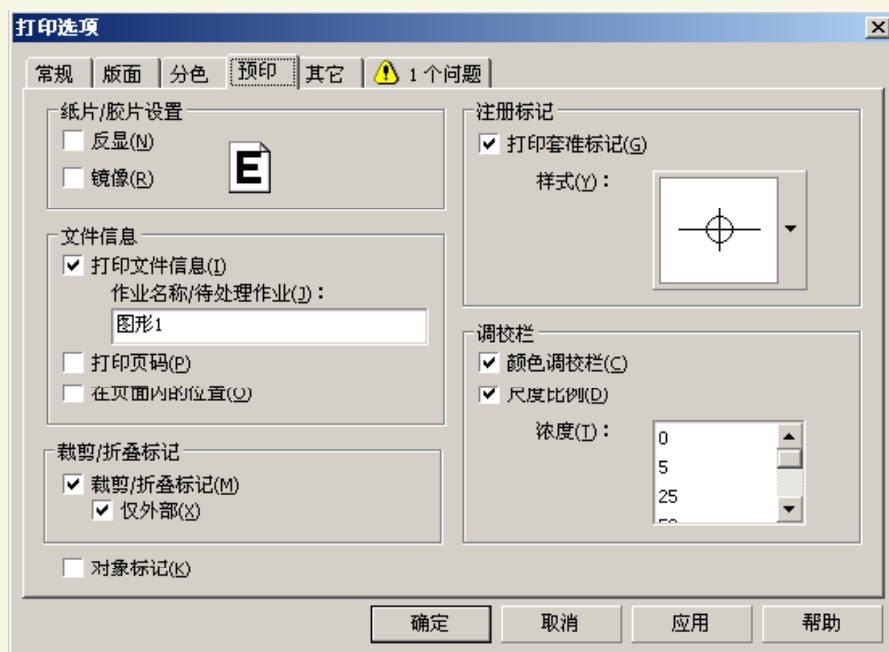


图11.3.7 “预印”选项卡

在“纸张/胶片设置”选项区中，可指定以负片形式打印以及设置胶片的感光面是否向下。

在“文件信息”选项区中，可在打印作品底部设置打印文件名、当前日期、时间以及应用的平铺纸张数与页码。

在“裁剪/折叠标记”选项区中选中“裁剪/折叠标记”复选框，可以将裁剪和折叠页面的标记打印出来；选中“仅外部”复选框，在打印时只打印图像外部的裁剪/折叠记号。

在“注册标记”选项区中，可以设置在每一张工作表上打印出套准标记，这些标记可用做对齐分色片的指引标记。

在“调校栏”选项区中有两个选项，选中“颜色调校栏”复选框，将在作品旁边打印出包含6种基本颜色的颜色条（红、绿、蓝、青、品红、黄），这些颜色条用于校准打印输出的质量；选中“尺度比例”复选框，可以在每个分色工作表上打印密度计刻度，它允许称为密度计的工具来检查输出内容的精确性和一致性。


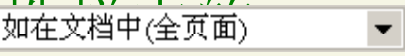
单击“打印预览”按钮，即可在绘图区看到以上的这些设置。


六、拼版

拼版样式决定了如何将打印作品的各页放置到打印页面。例如，要将制作的三折页输出到打印机，以适合折叠需求时，就要用到拼版。只要依次执行下面的步骤，就可以正打印了：

（1）打开文件（文件为自定义大小、横向，而当前打印纸为**A4**，方向为竖向）。

(2) 选择菜单栏中的“文件”→“打印预览”命令，如果此时打印机的进行方向是纵向的，则会出现一个提示框，图11.3.8所示。单击“否”按钮，即可自动调整打印纸的方向；单击“是”按钮，即可手动调整纸张的方向。

(3) 在此，可单击“是”按钮，在“打印预览”窗口单击“版面布局工具”按钮，在其属性栏下拉列表中选择“三折卡片”选项，即可在预览窗口中显示三折卡片的预览效果，如图11.3.9所示。

(4) 在属性栏中单击“模板/文档预览”按钮，可以看到模板的同时观察绘图的位置及打印方向。

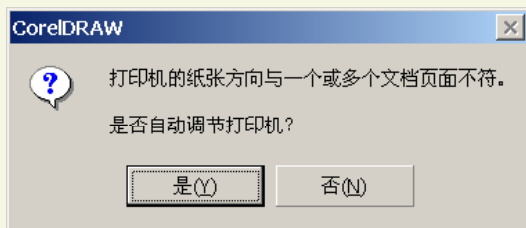


图11.3.8 提示框

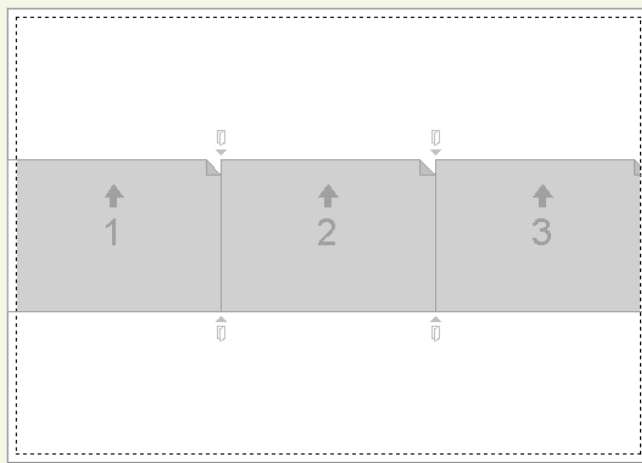


图11.3.9 预览三折卡片的拼版效果

第四节 商业印刷

当完成一幅作品并设置好各选项后，在进行商业印刷或交彩色输出中心时，需要把作品印刷的各项设置让商业印刷机的人员了解清楚，以便让他们做出最后的鉴定，并估计存在问题。

一、准备印刷作品

商业印刷机构需要用户提供.PRN，.CDR，.EPS文件，存贮文件时应该注意这一点，同时，要提供一份最后的文件信息给商业印刷机构。

1. PRN文件

如果能全权控制印前的设置，可以把打印作品存储为**.PRN**文件。商业打印机构直接把这种打印文件传送到输出设备上，将打印作品存储为**.PRN**文件时，还要附带一张工作单，上面标出所有指定的印前设置。

2. CDR文件

如果没有时间或不知道如何准备打印文件，可以把打印作品存储为**.CDR**文件，只要商业打印机构配有**CorelDRAW**软件，就可以使用印前设置进行印刷。

3. EPS文件

有些商业打印机构能够接受.EPS文件（如同从CorelDRAW中导出一样），输出中心可以把这类文件导入其他应用程序，然后进行调整并最后印刷。

使用配备彩色输出中心向导，可以指导用户为彩色输出中心准备文件。如果商业印刷机构的彩色输出中心提供了输出中心预置文件，应用该向导会非常有效。预置文件是使用输出中心预置文件的向导创建的，输出中心包括了设置打印作为形势发展所需的所有信息，以正确完成印刷作品。

选择菜单栏中的“文件”→“为彩色输出做准备”命令，弹出“配备彩色输出中心向导”提示框，如图11.4.1所示。按照向导的提示，可以一步步地完成印刷文件的准备工作。

二、打印到文件

如果需要将.PRN文件提交到商业输出中心以便在大型照机上输出，就需要把作业打印到文件。当要打印到文件时，要考虑以下几点：

（1）打印作业的页面（如文档制成的胶片）应当比文档的页面（即文档自身）大，这样才能容纳打印机的标记。

（2）照排机在胶片上产生图像，这时胶片通常是负片，可以在打印到文件时可以设置打印作品产生负片。

（3）如果使用**PostScript**设备打印，那么可以使用**JPEG**压缩位图，以使打印作品更小。

打印到文件的具体操作如下：

（1）选择菜单栏中的“文件”→“打印”命令，弹出“打印”对话框，如图11.4.2所示。

CorelDRAW X4基础教程

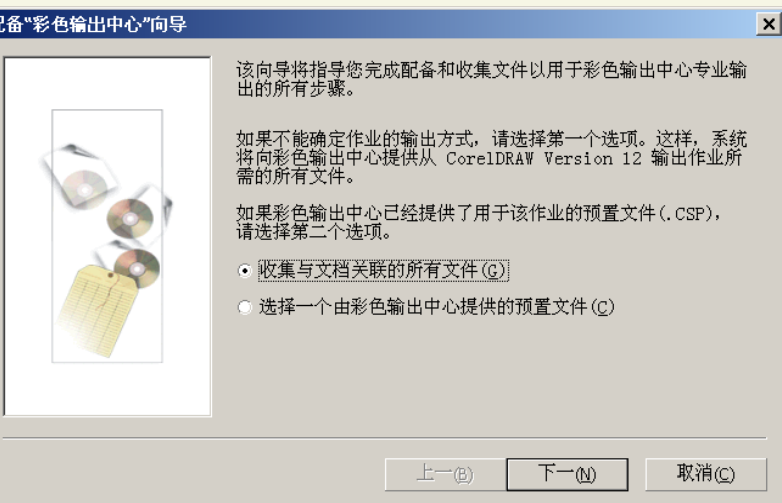


图11.4.1 提示框

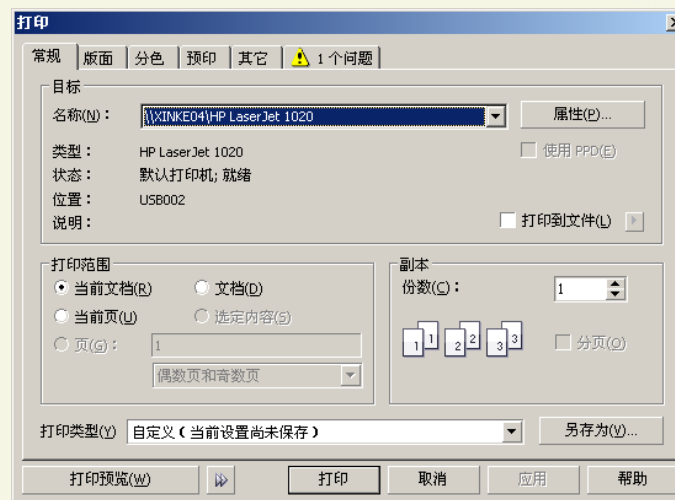


图11.4.2 “打印”对话框

(2) 选中“打印到文件”复选框，单击“打印”按钮，弹出“打印到文件”对话框，如图11.4.3所示。

在“文件名”下拉列表框中可输入文件名称，相应的扩展名为.PRN。

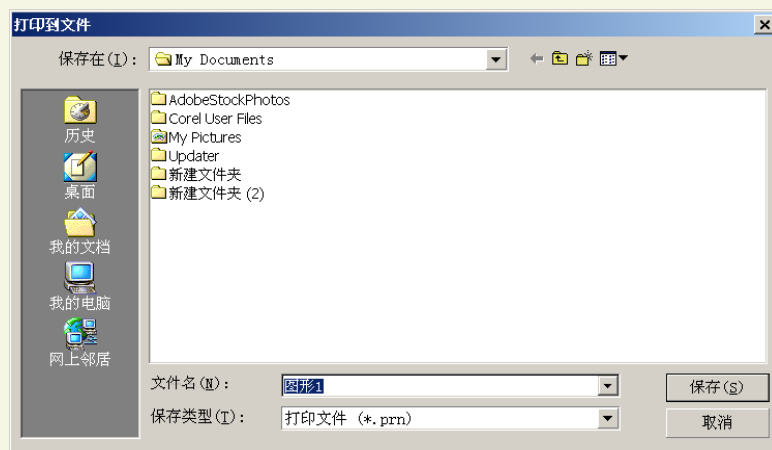


图11.4.3 “打印到文件”对话框

第五节 上机练习

本例将简述打印文件的一般步骤，主要用到打印预览、打印设置以及打印命令，以便复习本章内容，操作步骤如下：

（1）选择“文件”→“打开”命令，弹出“打开”对话框，选择所需要的图形。

（2）选择“文件”→“打印设置”命令，选择要打印的打印机，如图11.5.1所示。

(3) 选择“属性”按钮，在弹出的对话框中设置打印纸张大小和页数，如图11.5.2所示。

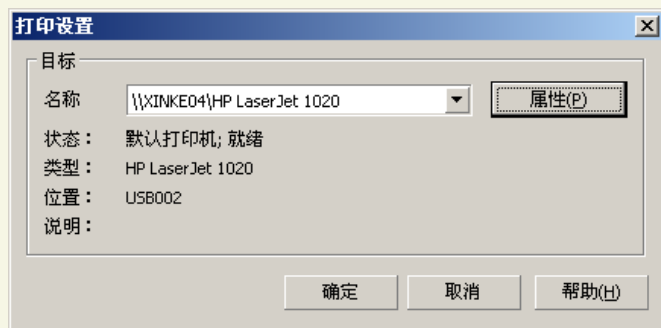


图11.5.1 “打印设置”对话框

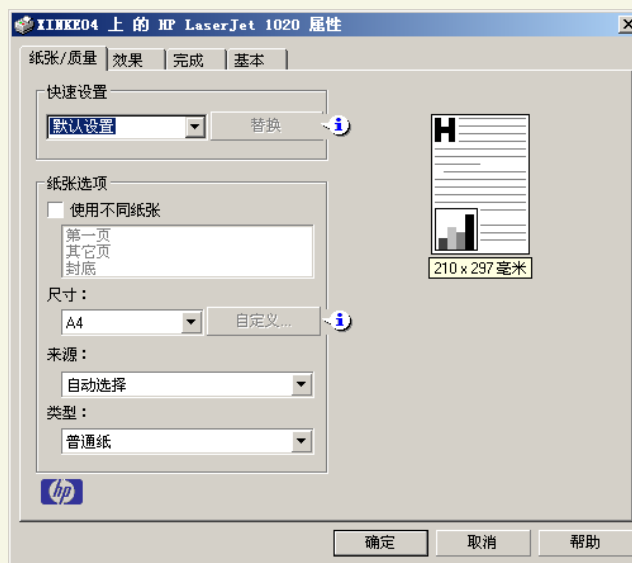


图11.5.2 “打印机属性”对话框

（4）选择“文件”→“打印预览”命令，进入“打印预览”窗口，如图11.5.3所示。

（5）调整文件内容，使需要打印的内容在出血线之内，效果如图11.5.4所示。

（6）调整完成后，选择“文件”→“现在打印该页”命令，直接打印该页。如果还需继续编辑则选择“关闭打印预览”命令，回到编辑页面。

CoreIDRAW X4基础教程

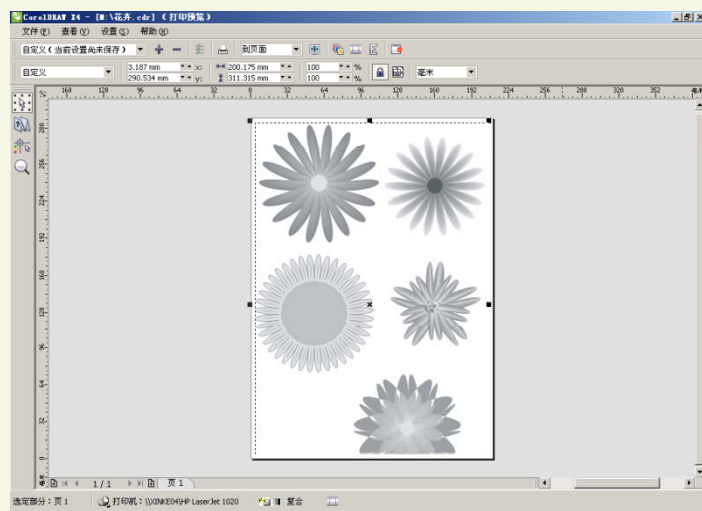


图11.5.3 “打印预览” 窗口

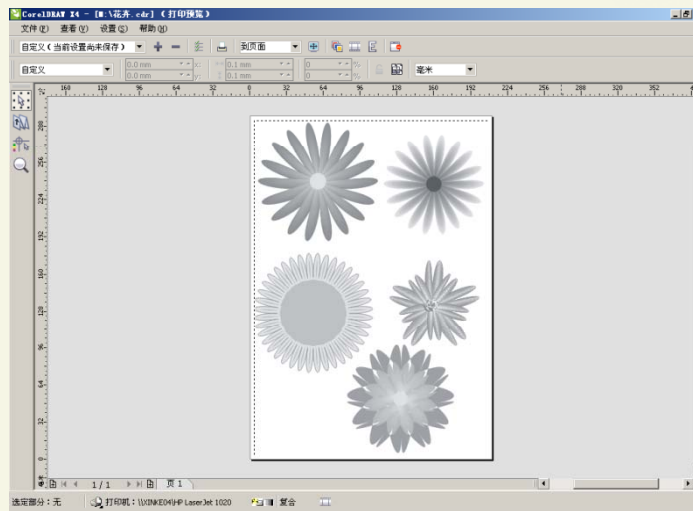


图11.5.4 调整打印内容

本章小结


本章主要介绍CorelDRAW X4中打印的方法。通过本章的学习，读者应该学会打印简单的CorelDRAW文件。


习题十一

一、填空题

1. 打印命令的快捷键是_____。
2. 在打印预览窗口中现在打印该页命令的快捷键是_____。
3. 打印一个文件一般要经过_____和_____两个步骤。

4. 在进行打印作品之前，_____是十分重要的。

5. 在打印预览窗口中单击按钮，可将打印的对象进行_____。

6. 在打印预览窗口中单击按钮，可将打印设置进行_____。

二、选择题

1. 在“打印”对话框中的副本选项中可设置打印的（ ）。

- A. 份数
- B. 个数
- C. 数量
- D. 内容

2. 文件（ ）是导出文件的主要方式之一。

- A. 打印
- B. 预览
- C. 设计
- D. 创意

三、上机操作题

1. 打开一个cdr文件，用打印机打印出来。
2. 在CorelDRAW X4中制作一个包含多页面的文档，练习对其进行打印预览并打印。

第十二章 行业应用实例

- 实例1 名片设计
- 实例2 房地产广告设计
- 实例3 月饼报纸广告
- 实例4 药品包装盒设计
- 实例5 奶品包装设计

- 实例6 咖啡厅宣传海报
- 实例7 酒楼酬宾招贴
- 实例8 封面设计
- 实例9 网络传情海报
- 习题十二

实例1 名片设计

1. 制作目的


制作本例时，主要用到矩形工具、贝塞尔工具、渐变填充工具、文本工具、椭圆工具，以及将图置入容器命令对图形对象进一步调整，使用添加透视点命令添加透视效果，最终效果如图12.1.1所示。




图12.1.1 最终效果图

2. 操作步骤

(1) 选择“文件”→“新建”命令，再选择“版面”→“页面设置”命令，在弹出的对话框中设置纸张大小为90 mm×55 mm，摆放方式为横放。

(2) 双击工具箱的矩形工具，绘制一个与页面等大的矩形。

(3) 选择工具箱中的椭圆工具，在如图12.1.2所示的位置，绘制出两个圆形。





（4）将两个新绘制的圆形选中，选择工具箱的艺术笔工具，在属性栏中选择“笔刷”按钮，在笔触列表中选择，并在右侧的调色板中选择10%黑色色标，艺术效果如图12.1.3所示。



图12.1.2 绘制椭圆

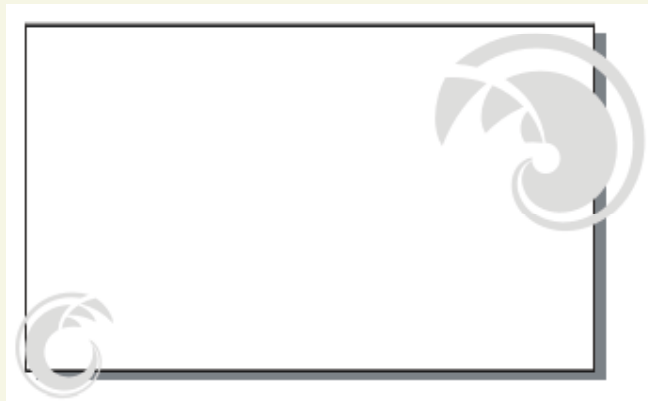




图12.1.3 艺术笔触效果

(5) 将新绘制好的图形群组，选择“效果”→“图框精确”→“放置在容器中”命令，当鼠标变成形状时，单击要放置的矩形对象，将两个图片置入矩形当中。效果如图12.1.4所示。



(6) 用鼠标单击属性栏中的“导入”按钮，导入一幅标志。调整

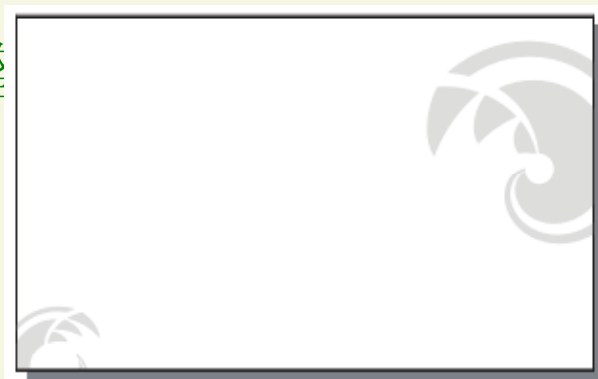


图12.1.4 精确裁剪图形

图12

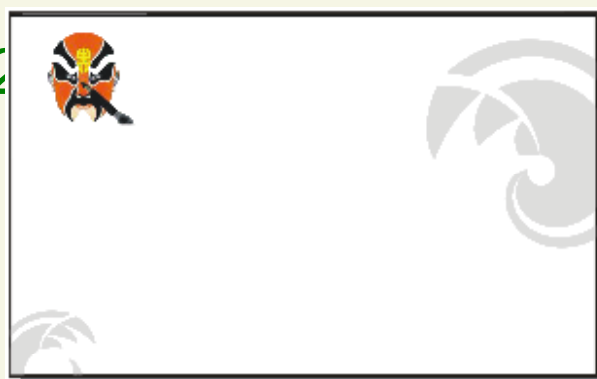



图12.1.5 导入标志

(7) 选择工具箱中的文本工具，在标志后输入文字“大良”，在文本属性栏中的字体下拉列表中选择“方正隶变繁体”，字体大小为15，文字颜色为金色，效果如图12.1.6所示。

(8) 选择工具箱中的矩形工具，在如图12.1.7所示的位置绘制一个矩形，设置填充颜色为金色，并去除轮廓线。



图12.1.6 输入文字



图12.1.7 绘制矩形




（9）选择工具箱中的文本工具，在矩形条上输入文字“大印象文化传播公司”，在文本属性栏中的字体下拉列表中选择“方正隶变繁体”，字体大小为10，文字颜色为白色，效果图12.1.8所示。



图12.1.8 输入文字

(10) 选择工具箱的文本工具 ，在矩形的下方分别输入文字：“级设计师：”，“李京京”，均填充为黑色。选中前者，在文本属性栏中的字体下拉列表中选择“方正隶变繁体”，字体大小为18；再选中后者，在文本属性栏中的字体下拉列表中选择“华文新魏”，字体大小为18，并调整它们的字间距，摆放位置如图12.1.9所示。



(11) 再次选择工具箱中的文本工具 ，输入如图12.1.10所示的文字，调整它的大小间距。

(12) 选中所有图形对象，并将其群组，最终效果如图12.1.11所示。



图12.1.9 输入职业,

高级设计师: **李京京**

地址: 西安市电子中路181号黄金岁月大厦1801
电话: 13972008727
传真: (029) 85848025
E-mail: Sunnyrong999@126.com

图12.1.10 输入联系方式

实例2 房地产广告设计

1. 制作目的

制作本例时，主要用到矩形工具、椭圆工具、文本工具、交互式阴影工具、形状工具等。最终效果如图12.2.1所示。



图12.2.1 最终效果图

操作步骤

(1) 选择“文件”→“新建”命令，再选择“版面”→“页设置”命令，在弹出的对话框中设置纸张大小为A4，摆放方式为

(2) 按键盘中的“Ctrl+I”键导入图片，如图12.2.2所示。


(3) 选择工具箱中的矩形工具，在导入图片的上下两端各画一个297 mm×38 mm矩形，设置颜色参数为（C: 100，M: 0，Y: 0，K: 20），效果如图12.2.3所示。



图12.2.2 导入的图片



图12.2.3 绘制的矩形图形

(4) 按键盘中的“Ctrl+I”键，导入两幅图片，如图12.2.4


(5) 调整它们在页面中的位置如图12.2.5所示。



图12.2.4 导入图片



图12.2.5 调整图片的摆放位置

(6) 选择工具箱中的多边形工具，在画面中绘制正十边形图，将其填充色设置为（C: 4，M: 6，Y: 93，K: 0），如图12.2.6所示。

(7) 将鼠标光标放置在十边形任意一边中间的节点上，按下鼠标左键，并向图形内拖动进行变形，其变形状态如图12.2.7所示。

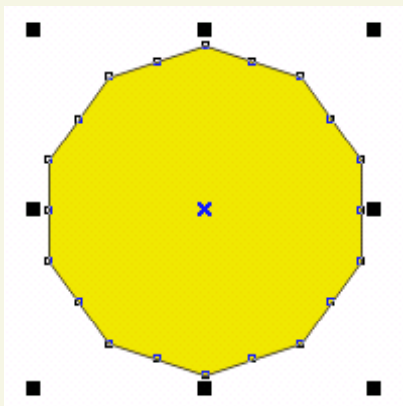


图12.2.6 绘制的正十边形图形

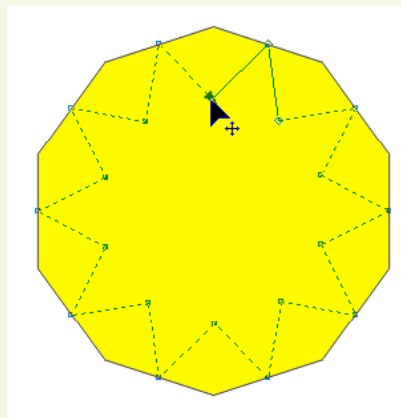





图12.2.7 拖动鼠标变形的状态

（8）将图形节点拖动到适当位置后释放鼠标左键，变形后的图形状态如图12.2.8所示。

（9）选择形状工具，用框选的方法将图形中的节点选，然后单击属性栏中的“转换直线为曲线”按钮，将其转换成曲线，再单击属性栏中的“生成对称节点”按钮，使其成为平滑节点。

（10）按键盘中的“Esc”键，取消对节点的选择。将鼠标指针放置到图形中的节点上，按下鼠标左键并拖动，对图形进行调整，如图12.2.9所示。

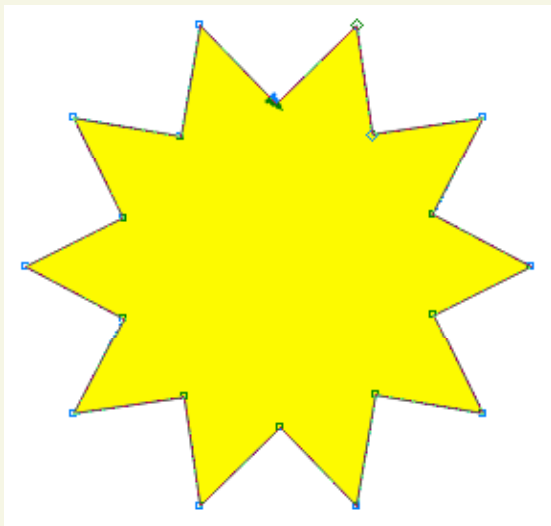


图12.2.8 拖动变形后的图形状态

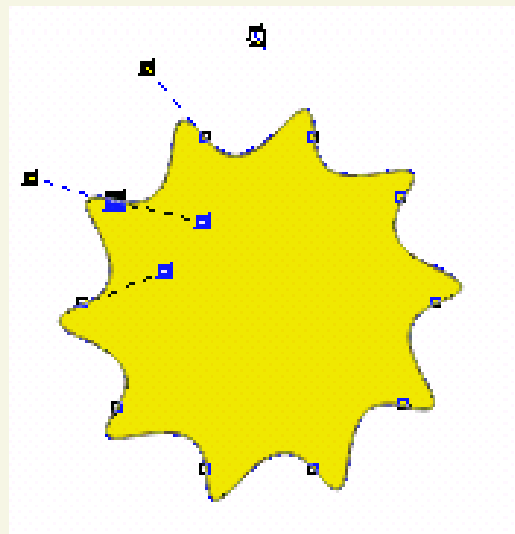


图12.2.9 拖动鼠标调整节点的状态

(11) 将其调整成如图12.2.10所示的形态并将轮廓线去除。

(12) 按键盘中的“+”键，将如图12.2.10所示的图形进行复制并填充为（C: 100, M: 0, Y: 0, K: 0），然后将其进行旋转，后的图形如图12.2.11所示。

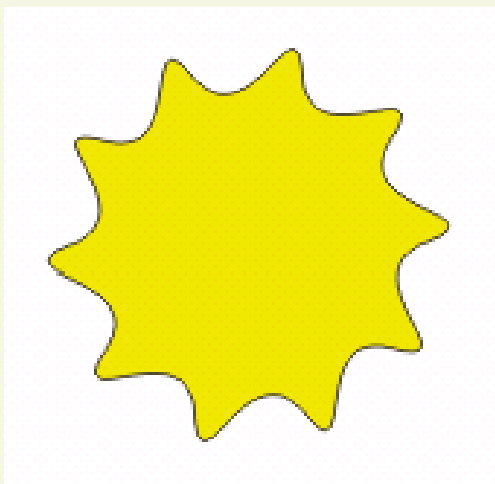


图12.2.10 调整节点后的图形

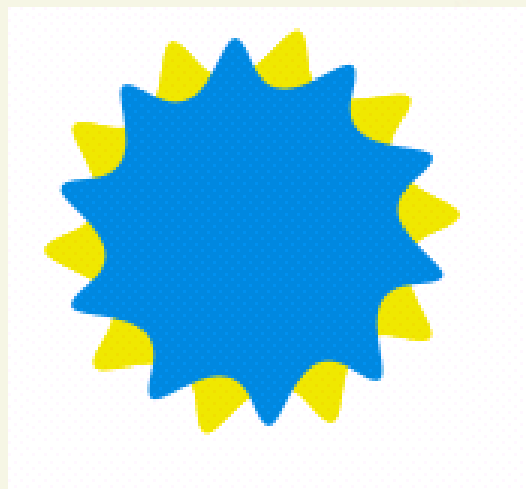







图12.2.11 复制的图形调整后的形态

（13）选择工具箱中的交互式轮廓图工具 ，在属性栏设置“轮廓样式”  为 ， “轮廓图步数”  的数值为  的数值为

（14）按键盘中的“**Enter**”键，确定设置，图形将变成图12.2.12所示的效果。 



（15）选择工具箱中的星形工具 ，在画面中绘制正五星图形并去除轮廓线，填充冰蓝色如图12.2.13所示。



图12.2.12 使用交互式轮廓工具后的图形效果



图12.2.13 绘制出的正五角星图形

（16）将绘制完成的图形选取后进行群组，然后选择工具中的文本工具，输入文字“即日起全面出售预定”，字号4，其中“全面出售”字体为“华文行楷”，填充色为红色，“即日起”和“预定”的字体均为“隶书”，效果如图12.2.14所示。

（17）将绘制好的图形与文本的位置。



2.15所



（18）选择工具箱中的文本工具 ，在页面上部的矩形上输入文字“滨海家园”，设置字体为“华文隶书”，字号为75，填充颜色为（C：30，M：0，Y：0，K：0），轮廓为蓝色，效果如图12.2.16所示。



图12.2.16 输入文字

(19) 选择工具箱中的阴影工具，为文字添加阴影。在属性栏设置阴影颜色为深蓝色，其他参数设置如图12.2.17所示。

(20) 设置完成后，效果如图12.2.18所示。

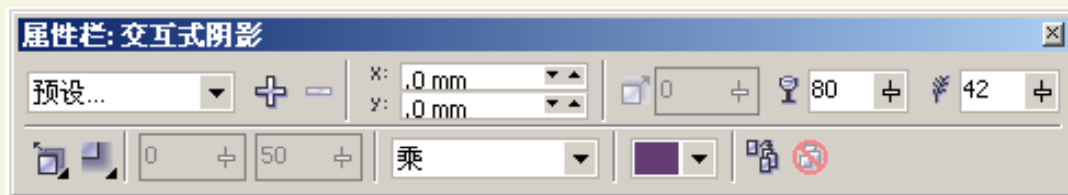


图12.2.17 “交互式阴影”属性栏



图12.2.18 文字阴影效果



(21) 选择工具箱中的文本工具 ，输入文字“梦想中爱的港湾……”，设置字体为“方正舒体”，字号为37，填充颜色为白色，如图12.2.19所示。



图12.2.19 输入文字

(22) 选择工具箱中的文本工具 ，输入如图12.2.20所示的文字，设置它的字体为“华文新魏”，字号为16，填充色天蓝。


(23) 将它摆放在如图12.2.21所示的位置。

清新的海风
吹散城市的喧嚣
满眼的蔚蓝
冲淡工作的烦燥
蓝天、碧水、海风
身边的生活竟是如此的舒适、惬意……

图12.2.20 输入文本



图12.2.21 调整文字位置

(24) 选择工具箱中的文本工具 ，在页面的下部分矩形上
如图12.2.22所示的文字。调整它们的大小、字体，填充色为

(25) 输入信息文本，如图12.2.23所示。调整它们的大小、
填充色为浅黄色。

(26) 调整图中所有对象的位置，并将其群组，得到如图
1所示的最终效果图。

选择滨海家园的理由：

型齐全，价格优惠。

然配套：环境优美空气新鲜。

活配套：生活设施齐全，高档商场，休闲会所遍布周围。

通配置：临近火车站，交通四通八达，方便出行。

开发商：香港昌浩地产开发集团

代理商：青岛浩华不动产机构

承建商：江苏南通六建

抢购热线：85708021
85708025

销售地址：青岛市香港中路181号

实例3 月饼报纸广告

1. 制作目的

制作本例时，主要用到矩形工具、文本工具以及使用导入命令图片，并调整图片之间的位置，最终效果如图12.3.1所示。



2. 操作步骤

(1) 选择“文件”→“新建”命令，再选择“版”→“页面设置”命令，在弹出的对话框中设置纸张大小A4，摆放方式为横放。

(2) 导入图片。选择“文件”→“导入”命令，导入一张背景图片，并设置它与页面等大，如图12.3.2所示。


(3) 再次选择“文件”→“导入”命令，导入一张图片素材图片，调整其位置使其如图12.3.3所示。



图12.3.2 导入背景图片



图12.3.3 导入人物图片

（4）选择工具箱中的矩形工具，在页面的下部绘制一个大小为297 mm×24 mm的矩形，填充为金色，并去它的轮廓线，如图12.3.4所示。



（5）选择工具箱中的文本工具，在人像的上部输入字“花好月圆”，“共享天伦”，在文本属性栏中的字体拉列表中选择“方正隶变繁体”，设置文字大小为“48”，字颜色为金色。效果如图12.3.5所示。



图12.3.4 绘制矩形



图12.3.5 输入文字

（6）再次选择工具箱中的文本工具 ，分别输入文字信息“此时、时刻”，“天伦月饼.....”，并将它们填充为“香蕉黄”，选中“此时”，“此刻”文字，在文本属性栏中的字体列表中选择“华文新魏”，字号为30，再选中后面的文字，设置字体为“方正隶变繁体”，字号为48，摆放位置如图12.3.6所示。

（7）导入月饼素材。选择“文件”→“导入”命令，导入长月饼素材图片，摆放位置如图12.3.7所示。




图12.3.6 输入并调整文字





图12.3.7 导入图片

（8）打开“祥云”的矢量图片，将它粘贴到当前图形当中，将它摆放在月饼图片的左上角，如图12.3.8所示。

（9）选中祥云，在小键盘中按“+”键，复制一块祥云，然后在属性栏中单击“水平镜像”按钮，将其镜像并调整其大位置，如图12.3.9所示。



（10）选择工具箱中的文本工具 ，输入文字“品尝的味，馈赠之佳品”，在文本属性栏中的字体下拉列表中选择“华文新魏”，设置文字大小为30，文字颜色为白黄色。后再选择属性栏“垂直文本  按钮，将文字改为垂直方，将它摆放在月饼的右边，如图12.3.10所示。

（11）选中步骤（7）中导入的月饼图片，使用快捷键它复制两次，调整它们的大小及摆放顺序，并将它们摆放页面下部的矩形条上，如图12.3.11所示。



图12.3.10 输入文字




图12.3.11 复制并调整图片

（12）导入图片。选择“文件”→“导入”命令，再导
一张月饼的图片，并将它放在矩形条的右侧，摆放位置如
12.3.12所示。



图12.3.12 导入图片

(13) 选择工具箱中的文本工具 ，输入如图12.3.13所示的文字，并填充为白色。

订购电话: 029-82190626 82190727
天伦食品西安分店: 西安市高新区电子正街88号

图12.3.13 输入文字

(14) 调整它们的字体、大小，摆放位置如图12.3.14所示。

(15) 将所有对象选中并群组，最终效果如图12.3.1所示。



图12.3.14 调整文字属性及摆放位置

实例4 药品包装盒设计

1. 制作目的

制作本例时，首先用矩形工具、形状工具、文本工具、多边形工具、交互式阴影工具、以及使用添加透视点命令添加透视效果，最后使用交互式透明工具和阴影工具添加包装的立体效果，最终效果如图12.4.1所示。




图12.4.1 最终效果图


2. 操作步骤

(1) 选择“文件”→“新建”命令，再选择“版面”→“页设置”命令，在弹出的对话框中设置纸张大小为A4，摆放方式放。



(2) 选择工具箱中的矩形工具，绘制一个117 mm×71的矩形，如图12.4.2所示。



(3) 选择工具箱中的文本工具，在矩形上面输入英文字母，在文本属性栏中字体的下拉列表中选择“Lucida
graphx”，字号为255，摆放位置如图12.4.2所示。

(4) 选择“排列”→“转换为曲线”命令，将字母“C”转换为曲线。



(5) 选择工具箱中的形状工具，对曲线字母的节点进行调整，将它填充为深黄色，并去除轮廓线，如图所示。



图12.4.2 绘制矩形

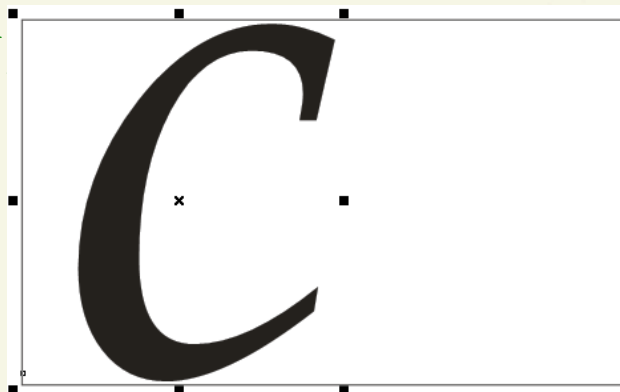


图12.4.3 输入并设置字母

(6) 选中步骤(1)绘制的矩形，使用小键盘中“+”键，再画一个矩形，选择“排列”→“转换为曲线”命令，将其转换为曲线。



(7) 选择工具箱中的形状工具，对曲线矩形进行调整如图12.4.5所示的形状，并将它填充为绿色。

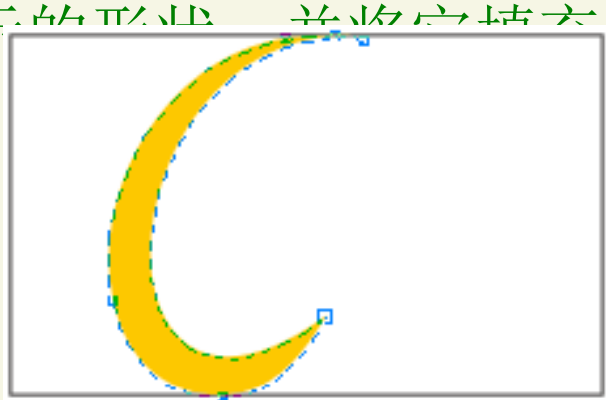


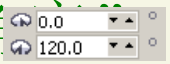



图12.4.4 调整字母节点并填充图形



图12.4.5 调整并填充图形

(8) 绘制标志。选择工具箱中的椭圆工具, 在其属性栏中“弧形”按钮, 设置弧形的“起始与结束角”为度, 在页面中绘制一条弧形。

(9) 选择工具箱中的轮廓工具, 设置弧形的轮廓大小为1, 轮廓颜色为白色, 如图12.4.6所示。


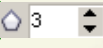




(10) 选择工具箱中的多边形工具, 设置多边形的边数3, 绘制出一个三角形, 选择属性栏中的“垂直镜像”按钮, 设置它的填充色为白色, 并去除它的轮廓线, 摆放在如图12.4.7所示的位置。



图12.4.6 绘制弧形



图12.4.7 绘制三角形

（11）选中绘制好的弧形与三角形，选择属性栏中的“群组”按钮，将其群组，使用小键盘中的“+”键，将图形制，选择属性栏中的“垂直镜像”按钮，再选择属性栏中“水平镜像”按钮，然后调整其位置，如图12.4.8所示。





（12）选择工具箱中的基本形状工具，在属性栏中选“完美形状”按钮，在按钮的隐藏列表中选择形状，按“Ctrl”在图中绘制一个图形，设置它的填充色为热粉色，并除它的轮廓色。摆放位置如图12.4.9所示。



图12.4.8 镜像复制图形对象



图12.4.9 绘制形状

（13）选择工具箱中的文本工具，输入文字“宝力康”，属性栏中字体的下拉列表中选择“华文新魏”，字号为14，文字颜色为黑色，将它摆放在图标的下方，效果如图12.4.10所示。






（14）选中文字与标志图案，选择属性栏中的“群组”按钮，将其群组，并将它放置在图12.4.11所示的位置。



图12.4.10 输入文字



图12.4.11 调整标志的位置

（15）选择工具箱中的星形工具, 在属性栏中设置星形的边数  17  为17, 星形的锐度  22  为22, 设置它的填充色为绿色, 去除轮廓线, 调整后的效果如图12.4.12所示。


（16）选择工具箱中的文本工具, 输入文字“24粒”, 在文字属性栏中的字体下拉列表中选择“华文新魏”, 字号为11, 文字颜色为白色, 将其放在星形的中心, 与星形中心居中对齐, 如图12.4.13所示。





图12.4.12 绘制并调整星形



图12.4.13 输入文字

（17）将文字与星形群组，放置在如图12.4.14所示的位置。

（18）选择工具箱中的矩形工具，绘制一个大小为71 mm×17 mm的矩形，设置它的填充色为白色。选择工具箱的轮廓工具，设置它的轮廓颜色为深黄色，轮廓宽度为7 mm。


（19）使用快捷键再复制一个矩形，并将其缩小，填充绿色，并去除轮廓线，放置在如图12.4.15所示的位置。




图12.4.14 调整图形位置



图12.4.15 绘制矩形

(20) 选择工具箱中的文本工具 ，输入文字“维C银翘”，在属性栏中设置文字大小为35；选中文字“维C”，在属性字体的下拉列表中选择“方正小标宋简体”，选中文字“银”，设置字体为“华文行楷”，将中文文字颜色填充为白色，字母填充为深黄色，并将它摆放矩形中间；输入拼音“Wei C Yin Qiao Pian”，设置字体为“Perpetua”，字号为14，将它摆放矩形上方。效果如图12.4.16所示。



(21) 再次选择工具箱中的文本工具，输入如图12.4.17所示的文字，并调整其字体、大小。

功能主治：

疏风清热，宣肺止咳

用于风热感冒引起的头痛、咳嗽、口干、咽痛

图12.4.17 输入文字


（22）选择工具箱中的矩形工具，绘制两个等宽的长条形，填充为深黄色，并去除轮廓线，将它们放置在上一步输入的文字下一层，然后将文字与矩形群组，并摆放在如图12.4.18所示的位置。



图12.4.18 绘制矩形

（23）输入文字“西安宝力康制药有限责任公司”，字体设置为“黑体”，字号为10，并调整它的位置，效果如图12.4.19所示。



图12.4.19 输入文字


(24) 绘制包装顶面部分。选择工具箱中的矩形工具 ，绘制一个大小为117 mm×15 mm的矩形，摆放位置如图12.4.20所示。



图12.4.20 绘制矩形

（25）参照步骤（6）～（7）的方法，绘制出如图2.4.21所示的图形。

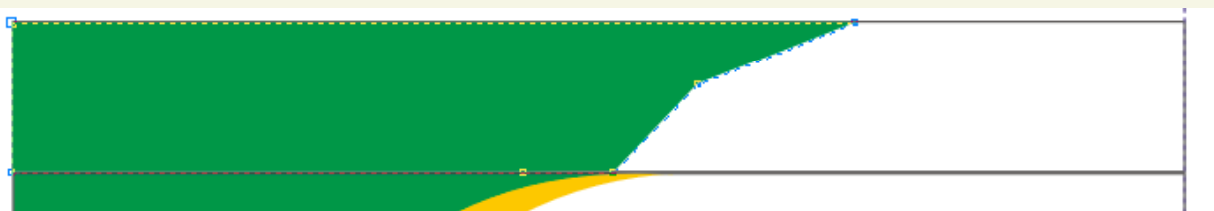


图12.4.21 绘制图形



（26）选择工具箱中的贝塞尔工具，绘制出一个封闭曲线，设置填充色为深黄色，并去除轮廓线。再选择形状工具，将其调整成如图12.4.22所示的图形效果。





图12.4.22 调整曲线

(27) 将步骤(21)~(22)所输入的文字与矩形复制，摆放在新绘制的矩形条中，调整其大小、位置及排列方向，效果如图12.4.23所示。



图12.4.23 复制并调整文字

（28）选中新绘制的顶部矩形条中的所有对象，选择属性栏中的“群组”按钮，将其群组。

（29）绘制侧面。选择工具箱中的矩形工具，绘制一个大小为17 mm×71 mm的矩形，摆放位置如图12.4.24所示。

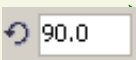
（30）选中步骤（18）～（20）绘制好的图形及文字对象，单击小键盘的“+”按钮，将其复制。选中复制后的对象，在属性栏中设置它的旋转角度为90，设置完成后，调整它的大小，摆放在右侧矩形的中心位置，并将它与右侧矩形群组，结果如图12.4.25所示。



图12.4.24 绘制右侧矩形



图12.4.25 复制、旋转并调整图形



（31）选中右侧新绘制的图形，选择“效果”→“添加透视”命令，所选对象出现网格框，用鼠标拖动节点，调整到如图12.4.26所示的效果。

（32）选中顶部与正面部分，用同样的方法做透视效果，则如图12.4.27所示的盒子立体效果。





图12.4.26 调整右侧面透视效果

图12.4.27 盒子的立体效果

（33）为增强包装盒的立体效果，选择工具箱中的矩形工具，绘制三个与侧面、顶面、正面同样大小的矩形，并将它们填充为20%黑，再选择工具箱中的交互式透明工具，为其设置透明效果，然后将包装盒的边框去掉，得到如图12.4.28所示的效果。



（34）选中所有对象，选择属性栏中的“群组”按钮，将其群组。单击工具箱中的交互式阴影工具，为其添加阴影效果，最终效果如图12.4.1所示。

实例5 奶制品包装设计

1. 制作目的


制作本例时，主要用到矩形工具、贝塞尔工具、渐变填充工具、文本工具、椭圆工具，以及将图像置入容器中命令后对图形对象的进一步调整，使用添加透视点命令添加透视效果，最终效果如图12.5.1所示。



图12.5.1 最终效果图

2. 操作步骤

(1) 选择“文件”→“新建”命令，新建一个页面，再选择“版面”→“页面设置”命令，在弹出的对话框中设置纸张大小为**A4**，摆放方式为横放。

(2) 选择工具箱中的矩形工具，在页面中绘制一个大小为**62 mm×107 mm**的矩形，作为包装的正面图，如图2.5.2所示。


(3) 选择工具箱中的渐变填充工具，弹出“渐变填充”对话框，在“类型”下拉列表中选择“线性”，在“颜色调和”页中选中“双色”单选按钮，设置“从”的颜色参数为（C: M: 61, Y: 96, K: 0），设置“到”颜色参数为白色，其他参数设置如图12.5.3所示。





图 12-5-2 绘制矩形



图 12-5-3 “渐变填充”对话框

(4) 单击“确定”按钮，效果如图12.5.4所示。

(5) 绘制橙子。选择工具箱中的贝塞尔工具，绘制出一
闭的图形。再选择工具箱中的形状工具，调整它的节点
12.5.5所示。

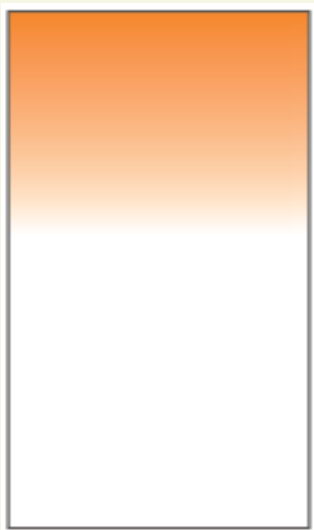


图12.5.4 填充矩形

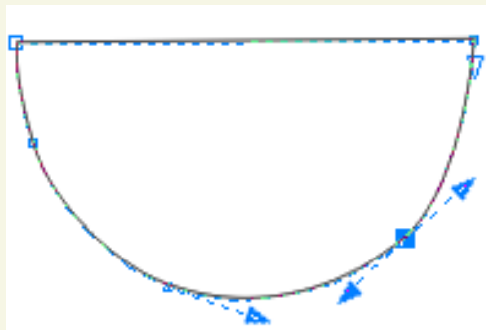



图12.5.5 绘制封闭图形

(6) 选择工具箱中的渐变填充工具，弹出的“渐变填充”对话框，在“类型”下拉列表中选择“线性”，在“颜色调和”选项选中“自定义”单选按钮。其中颜色参数设置为：颜色一：（C：0，M：86，Y：96，K：0），位置：0；颜色二：（C：0，M：51，Y：92，K：0），位置：5；颜色三：（C：0，M：51，Y：92，K：0），位置：100。其他参数设置如图12.5.6所示。

(7) 单击“确定”按钮，效果如图12.5.7所示。

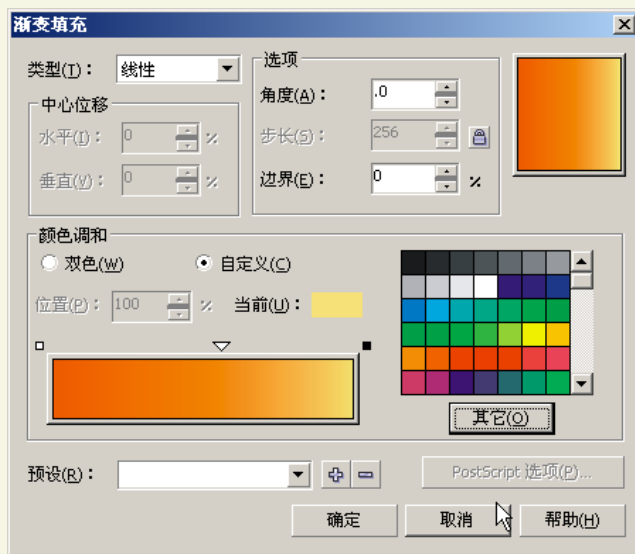


图12.5.6 “渐变填充”对话框

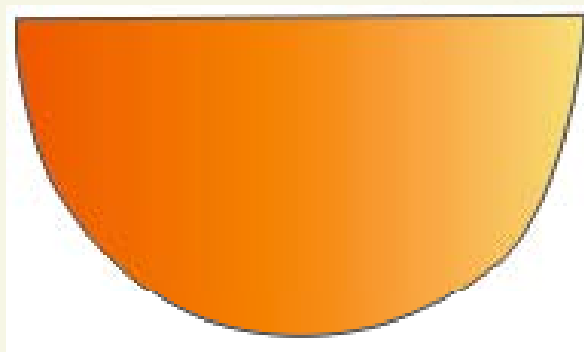




图12.5.7 填充图形

(8) 选择工具箱中的贝塞尔工具和形状工具，绘制出如图12.5.8所示的封闭图形。

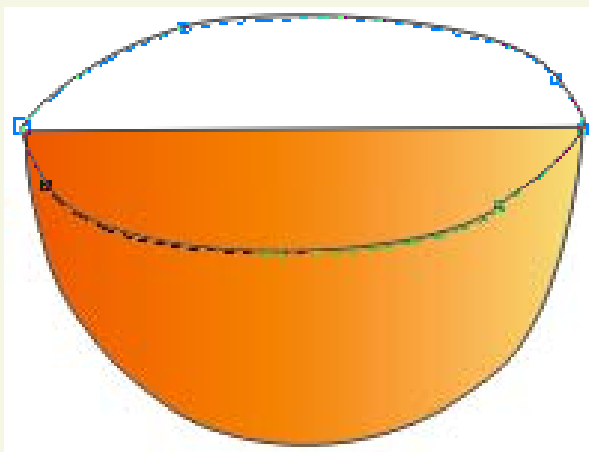



图12.5.8 绘制曲线

（9）选择工具箱中的渐变填充工具，弹出的“渐变填充”对话框，在“类型”下拉列表中选择“射线”，在“颜色和”选项中选择“自定义”。其中颜色参数设置为：颜色一：（C: 0, M: 86, Y: 96, K: 0），位置：0；颜色二：（C: 0, M: 51, Y: 92, K: 0），位置：55；颜色三：（C: 0, M: 51, Y: 92, K: 0），位置：100。其他参数设置如图2.5.9所示。

（10）单击“确定”按钮，并去除轮廓线，效果如图2.5.10所示。

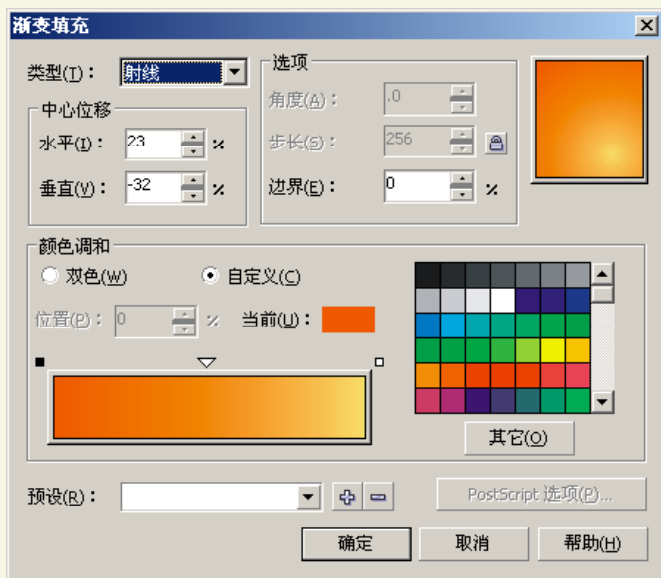


图12.5.9 “渐变填充”对话框

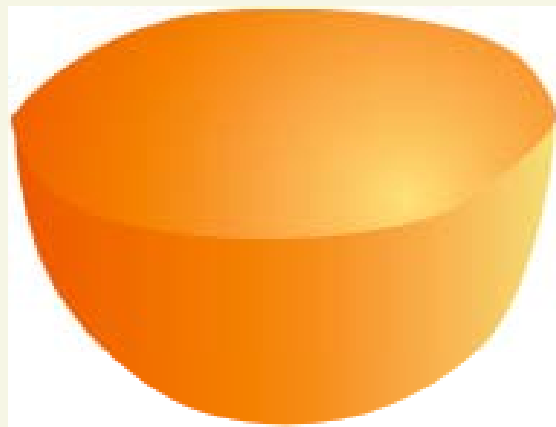



图12.5.10 填充图形

（11）选中上一步绘制好的图形，使用小键盘中的“+”键，复制一个图形，并按住**Ctrl**的同时，用鼠标缩小图形。

（12）选择工具箱中的渐变填充工具，对复制的小图形进行填充。在弹出的“渐变填充”对话框中，在“类型”下拉菜单中选择“射线”，在“颜色调和”选项选中“双色”按钮，设置“从”的颜色参数为（C： 2， M： 6， Y： 44， K： ），设置“到”颜色参数为白色，其他参数设置如图12.5.11所示。



(13) 单击“确定”，并去除轮廓线，效果如图12.5.12所示。



图12.5.11 “渐变填充”对话框



图12.5.12 填充橙子内部

（14）选择工具箱中的贝塞尔工具，在橙子上面绘制几
橙瓣的形状，并使用形状工具进行调整，如图12.5.13所
。然后将它们填充为（C： 2， M： 58， Y： 95， K： 0）,并
除轮廓线，效果如图12.5.14所示。

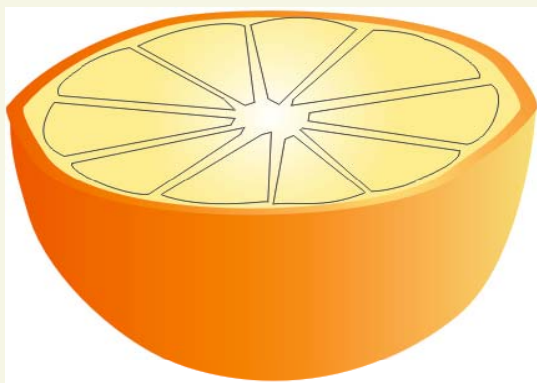


图12.5.13 绘制橙瓣

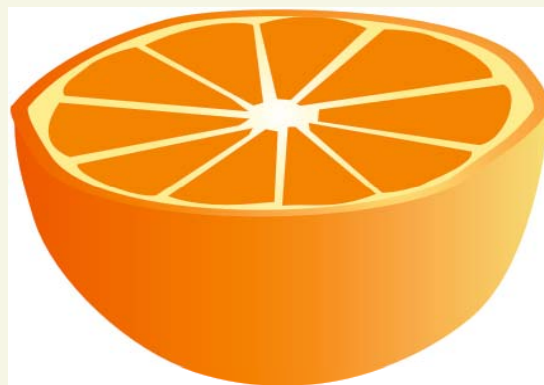


图12.5.14 填充橙瓣颜色


- （15）使用快捷键“**Ctrl+G**”将绘制好的图形群组。
- （16）选中群组后的图形，按两次小键盘中的“+”键，再复制两个图形，将它们垂直摆放并群组，如图12.5.15所示。
- （17）使用同样的方法再复制两个竖放的图形，将它放在右边，以备后面使用。
- （18）选择工具箱中的矩形工具，在步骤（2）绘制的矩形的2/3处绘制一个大小为62 mm×71 mm的矩形,如图12.5.16所示。



图12.5.15 复制并垂直摆放图形

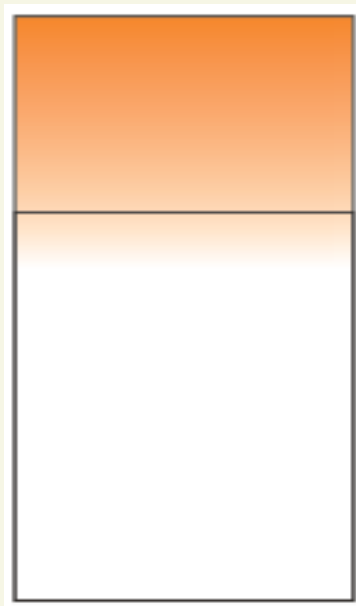




图12.5.16 绘制矩形

（19）选中竖放的橙子图形，再选择“效果”→“图
精确剪裁”→“放置在容器中”命令。当标变成形
时，单击新绘制的矩形，橙子的图形便放置在矩形当中。
再按住“Ctrl”键的同时，用鼠标调整图形的大小、位置，
效果如图12.5.17所示。

（20）用同样的方法，在步骤（2）绘制的矩形的1/3
处再绘制一个矩形，然后参照步骤（19）的方法，将第二
个橙子的图形放置在其中，如图12.5.18所示。

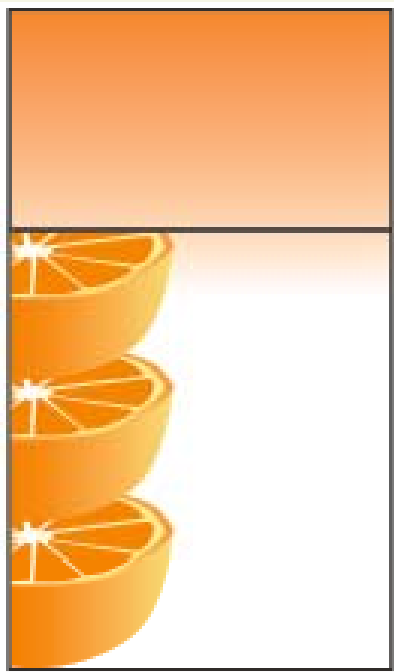


图12.5.17 将橙子放置在矩形当中

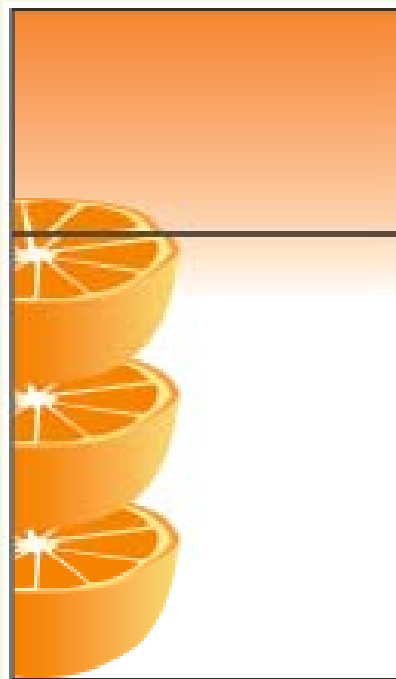




图12.5.18 摆放橙子

(21) 选择工具箱中的文本工具，输入文字“CAOYUANNIU”，在文本属性栏中选择，将文本改为垂直方向，设置文字填充颜色为宝石红，调整它的字体、大小，然后摆放在如图12.5.19所示的位置。



(22) 选择工具箱中的矩形工具，在文字下方绘制两个小矩形，分别将它们填充为橘红色与草绿色，并去除轮廓线，如图12.5.20所示。



图12.5.19 输入文字



图12.5.20 绘制小矩形

（23）选择工具箱中的文本工具 ，输入文字“鲜橙”，橘色的矩形上，再输入文字“果汁奶”，放在草绿色的矩形均填充为白色，调整文字的字体、大小。在包装正面的左下再输入文字“净含量：500ml”，填充颜色为黑色，调整后的效果如图12.5.21所示。



（24）选择工具箱中的椭圆工具 ，在包装图的左上方绘个椭圆，填充为绿色。再选择工具箱中的文本工具 ，输入“草原牛”，设置文字颜色为浅黄色，并使用快捷键再复制，置于文字的下一层，填充为橘色，效果如图12.5.22所示。



图12.5.21 输入文字





图12.5.22 绘制商标

(25) 选择工具箱中的矩形工具，在包装图的上方绘制一个长条的矩形，然后在属性栏中设置矩形上方的两个角为 90° 的圆角矩形。效果如图12.5.23所示。



图12.5.23 绘制圆角矩形

（26）选择工具箱中的箭头形状工具，在圆角图形中绘制箭头，然后再选择工具箱中的文字工具，分别输入文字“生产日期”，“由此开启”，放在如图12.5.24所示的位置。

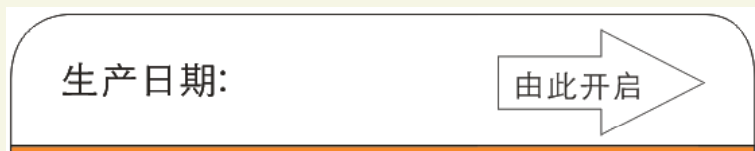




图12.5.24 绘制图形并输入文字

（27）绘制包装盒侧面图。选择工具箱中的矩形工具, 在已有的包装图的左侧绘制一个大小为83 mm×96 mm的矩形。

（28）选中侧面的矩形，选择工具箱中的渐变填充工具, 弹出的“渐变填充”对话框中的“类型”下拉列表中选择“线性”，在“颜色调和”选项中选中“双色”单选按钮，设置“从”颜色参数为（C: 0, M: 61, Y: 96, K: 0），设置“到”颜色参数为白色，其他参数如图12.5.25所示。



（29）设置完成后单击“确定”按钮，效果如图12.5.26所



图12.5.25 “渐变填充”对话框



图12.5.26 渐变填充矩形

（30）使用快捷键将新绘制的矩形复制一次，再选中步骤（29）复制的橙子图形，选择“效果”→“图框精确剪裁”→“放置在容器中”令。当鼠标变成形状时，单击新绘制的矩形，橙子的图形便放置在矩形当中。在按住“Ctrl”键的同时，用鼠标调整图形的大小、位置，效果如图12.5.27所示。



（31）选择步骤（24）绘制好的商标，使用快捷键再复制一次，摆放在侧面图中。再选择工具箱中的矩形工具，绘制一个圆角矩形，如图12.5.28所示。



图12.5.27 绘制侧面



图12.5.28 复制商标并绘制圆角矩形

（32）输入文字。选择工具箱中的文本工具，在新绘制的圆角矩形中输入如图12.5.29所示的文字，并对文字进行适当的排列。

（33）制作条形码。选择“编辑”→“插入条形码”命令，弹出如图12.5.30所示的“条码向导”对话框。在其中设置所需的样式，将得到的条形码摆放在文字下方，如图12.5.31所示。

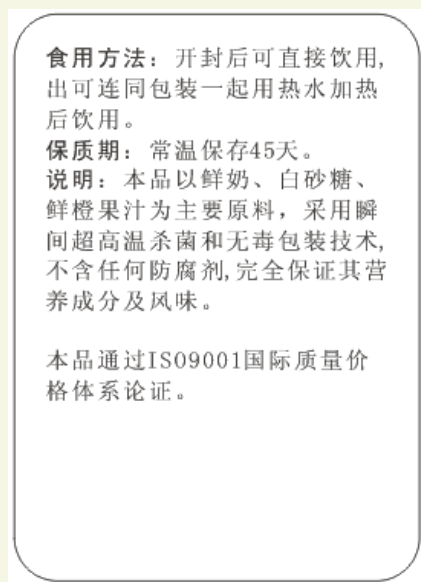


图12.5.29 输入文字

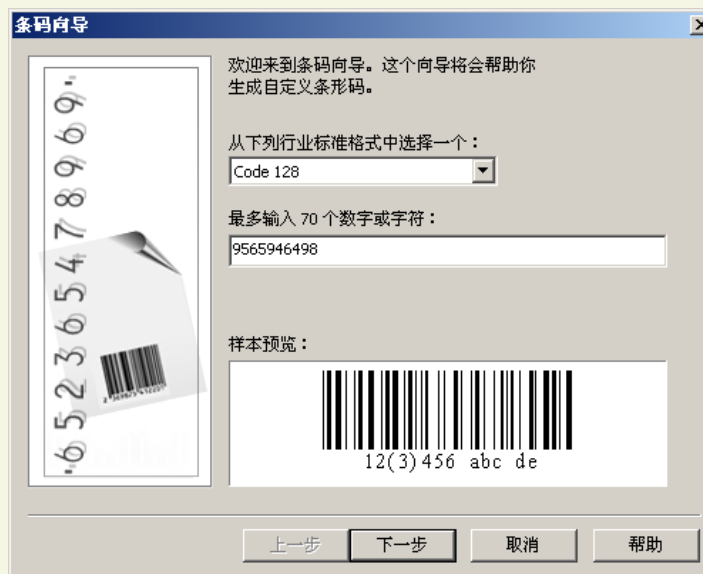



图12.5.30 “条码向导”对话框

（34）包装的平面图已经完成，再绘制它的立体图形。选择步骤（2）绘制的矩形，再选择工具箱中的形状工具，对矩形的上部1/3处进行裁剪。

（35）将正面输入的英文字母选中，使用快捷键“Ctrl+K”将英文字母拆分，并去除图中正面、侧面、顶面矩形对象的轮廓线，如图12.5.32所示。



（36）分别将正面，侧面，顶面及顶面的白色图形内的所有对象群组。

（37）选中侧面的图形对象，选择“效果”→“添加透视”命令，对侧面的图形添加透视效果，用鼠标调整节点的位置，效果如图12.5.33所示。

（38）使用同样的方法设置其他面的透视效果，如图12.5.34所示。



图12.5.33 添加侧面透视效果



图12.5.34 整体透视效果图

（39）为增强包装盒的立体感，在盒子的侧面绘制一个它等大的图形，并填充为30%黑，然后再使用透明工具为添加透明效果，如图12.5.35所示。


（40）选择工具箱中的贝塞尔工具，在包装盒的顶部制一个三角形，用交互式填充工具进行填充，设置颜色变为20%黑色到白色，如图12.5.36所示。



图12.5.35 添加图形立体感

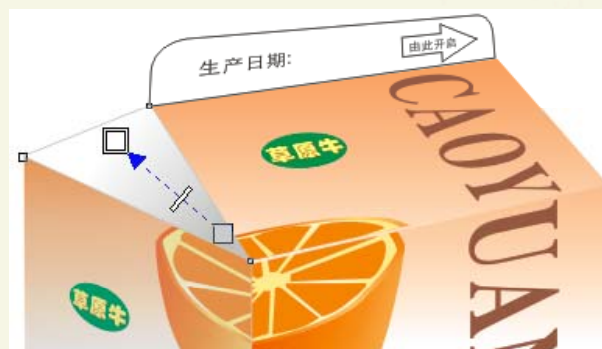


图12.5.36 绘制并填充封闭图形

（41）再次选择工具箱中的贝塞尔工具，绘制一个三角形，用交互式填充工具进行填充，设置颜色变化为50%黑色到白色，摆放位置如图12.5.37所示。

（42）选中图中所有对象，使用快捷键“Ctrl+G”将其群组，最终效果如图12.5.1所示。

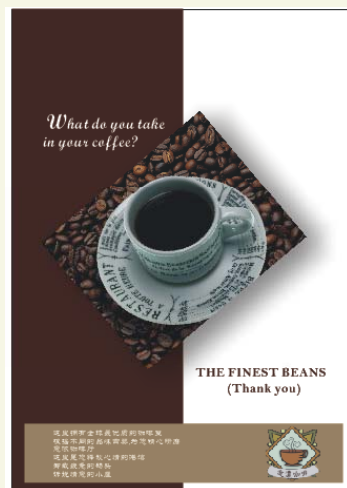


图12.5.37 绘制顶部三角形

实例6 咖啡厅宣传海报

1. 制作目的


制作本例时，首先用矩形工具、文本工具、交互式阴影工具，使用导入命令导入图片，并调整它的图片效果。最终效果图12.6.1所示。




2. 操作步骤

(1) 选择“文件”→“新建”命令，再选择“版
→“页面设置”命令，在弹出的对话框中设置纸张大小为A4，
方式为竖放。



(2) 选择工具箱中的矩形工具，在页面的左半部绘制一
05 mm×297 mm的矩形。



(3) 单击工具箱中的颜色填充工具，弹出“均匀填充”
框，设置颜色参数为（C: 67, M: 91, Y: 92, K:
），设置完成后，单击“确定”按钮，并去除矩形的轮廓线，



(4) 导入图片。选择属性栏中的“导入”按钮，导入一张图片，摆放位置如图12.6.3所示。




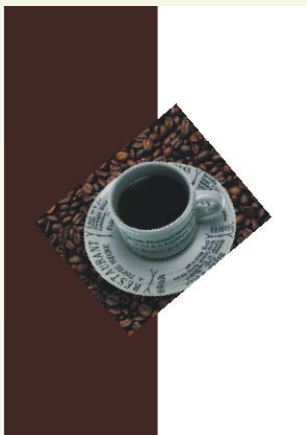
图12.6.2 绘制矩形










图12.6.3 导入图片

（5）选中位图，在属性栏中设置它的旋转角度  40.0 ° 的数值为40，如图12.6.4所示。

（6）选择工具箱中的文本工具 ，在咖啡图像上方的空区域，输入如图12.6.5所示的英文文本，在文本的属性栏中置字体为“Script MT Bold”，字号为26，文字填充为白色。



（7）用同样的方法在咖啡图像的右下部输入文字如图12.6.6所示的文字，在文本的属性栏中设置字体为“Bell MT”，字号为22，文字填充为（C： 67， M： 91， Y： 92， K： 50）。

（8）选中咖啡图片，选择工具箱中的交互式阴影工具，鼠标变成形状时，在图片的中心向右下角方向拉出一条阴影，在属性栏中设置阴影的不透明度 50  为50，羽化 15  15，阴影颜色 为黑色，其他设置如图12.6.7所示。

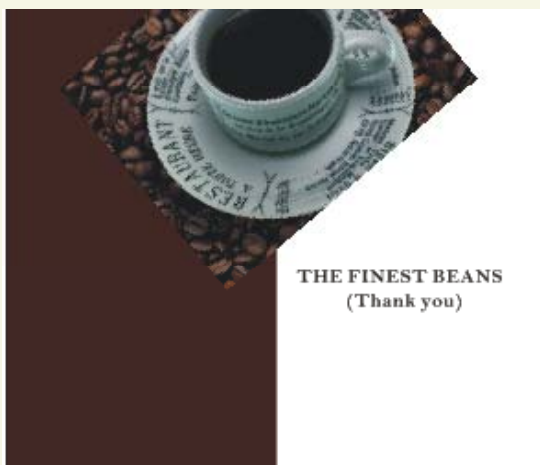


图12.6.6 输入并设置文本

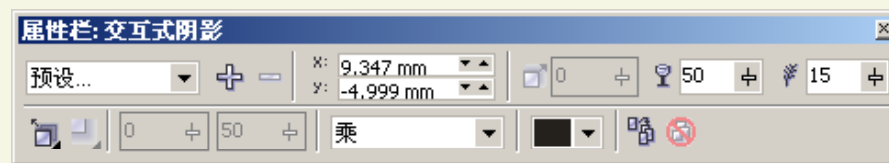


图12.6.7 “交互式阴影”属性栏

(9) 设置完成后效果如图12.6.8所示。



(10) 选择工具箱中的矩形工具，绘制一个191 mm×32 mm的矩形，设置填充为褐色，并去除它的轮廓线，效果如图12.6.9所示。



图12.6.8 设置图片阴影效果



图12.6.9 绘制矩形

（11）选择工具箱中的文本工具，在新绘制好的矩形上输入文字，在文本的属性栏中设置字体为“华文隶书”，字号为14，填充色为白色，效果如图12.6.10所示。

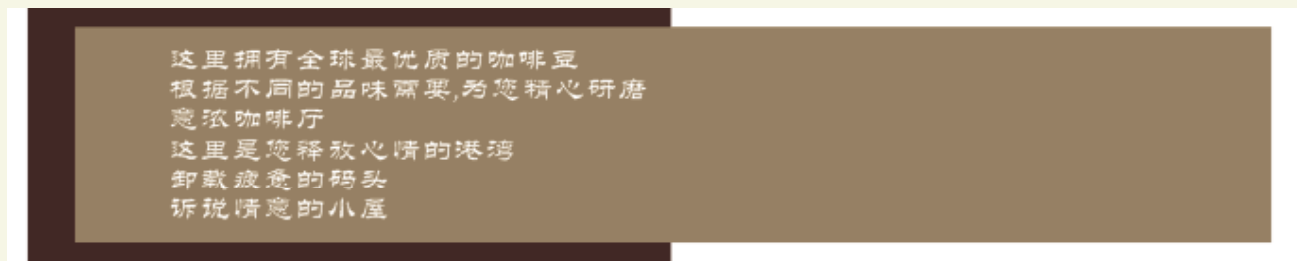



图12.6.10 输入文字

（12）导入标志。选择属性栏中的“导入”按钮，导入一张标志图片，摆放位置如图12.6.11所示。

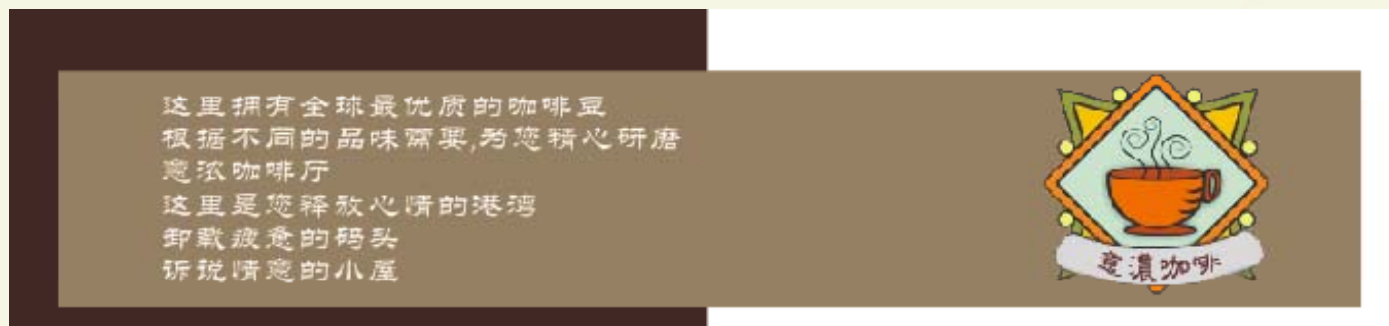


图12.6.11 导入标志

(13) 选中标志，选择“效果”→“调整”→“色度/饱和亮度”命令，在弹出的“色度/饱和度/亮度”对话框中，设置如图12.6.12所示。

(14) 单击“确定”按钮，效果如图12.6.13所示。

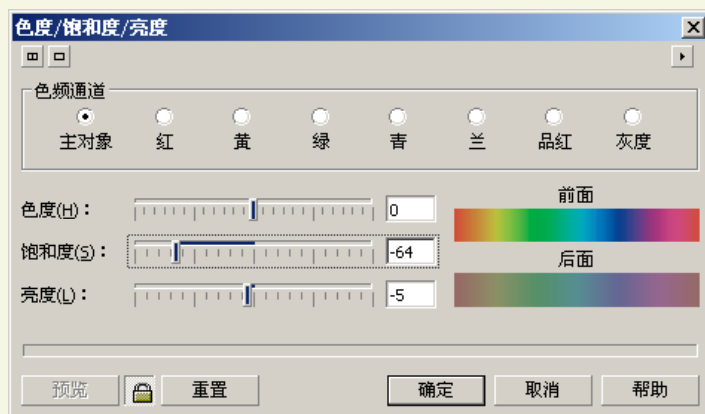


图12.6.12 “色度/饱和度/亮度”对话框



图12.6.13 调整图像效果

(15) 将页面中所有对象选中并群组，最终效果如图2.6.14所示。



图12.6.14 咖啡厅宣传海报最终效果

实例7 酒楼酬宾招贴

1. 制作目的


制作本例时，主要用到矩形工具、渐变填充工具、多边形工具、文本工具、交互式透明工具，以及使用导入命令导入图片、添加透视点命令添加透视效果。最终效果如图12.7.1所示。




2. 操作步骤

(1) 选择“文件”→“新建”命令，再选择“版
→“页面设置”命令，在弹出的对话框中设置纸张大小为
摆放方式为横放。



(2) 双击工具箱中的矩形工具，绘制一个与页面等大的
形。



(3) 选择工具箱中的渐变填充工具，弹出“渐变填充”
对话框，渐变参数设置如图12.7.2所示。其中“从”的颜色参数
(C: 100, M: 60, Y: 0, K: 20)；“到”的颜色参数为

(4) 单击“确定”按钮，效果如图12.7.3所示。


(5) 选择工具箱中的椭圆工具，在如图12.7.4所示的位置绘制一个椭圆，为它填充深黄色，并去除它的轮廓线。



图12.7.2 “填充渐变”对话框

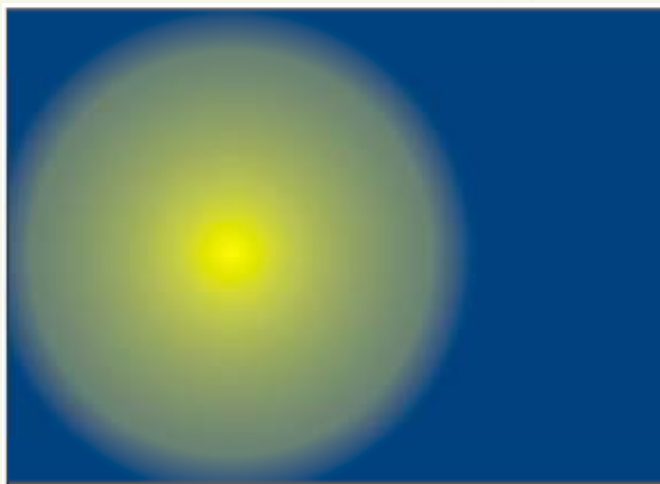


图12.7.3 绘制圆形并设置轮廓



(6) 选择工具箱中的贝塞尔工具，绘制出如图12.7.5所示的封闭图形，设置它的填充色为红色，去掉其轮廓线。



图12.7.4 绘制椭圆



图12.7.5 绘制封闭图形

（7）选择工具箱中的文本工具，输入文字“月满楼
‘礼’了”，在文本属性栏中的字体下拉列表中选择“华文新魏”，设置文字大小为**150**，文字颜色为深黄色，效果如图12.7.6所示。

（8）选择“效果”→“添加透视”命令，为文字添加透视效果，并将它放置在步骤（6）绘制的图形上，效果如图12.7.7所示。

月满楼有“礼”了

图12.7.6 输入文字



图12.7.7 添加文字透视效果

（9）选中文字，使用小键盘中的“+”键将文字复制一次，设置它的填充色为红色，轮廓线的颜色为黄色，使用快捷键“Ctrl+Pagedown”将它向下移动一层，稍向下向左移动，使其产生阴影效果，如图12.7.8所示。

（10）打开一幅祥云的矢量图形，并将图形粘贴到当前图像上，调整它们的位置、大小，效果如图12.7.9所示。



图12.7.8 复制文字



图12.7.9 添加祥云

(11) 导入图片。选择“文件”→“导入”命令，导入一张古代仕女的图片，并将它放在透视的矩形下一层，摆放位置如图12.7.10所示。



(12) 选择工具箱中的交互式透明工具，为图片从下上添加透明效果，如图12.7.11所示。



图 12.7.10 导入图片



图 12.7.11 为图片添加透明效果

(13) 选择工具箱中的文本工具 , 输入如图12.7.12所示文字。



(14) 在文本属性栏中的字体下拉列表中选择“华文隶”，字号为18，文字颜色为紫色。然后将它摆放在如图12.7.13所示的位置。

在这个举家团圆的中秋佳节来临之际
月满楼真心真意等待您的光临
在这个皓月当空的夜晚
品酒赏月话中秋，实乃人生一大幸事

图12.7.12 输入文字



图12.7.13 调整文字位置

(15) 选择工具箱中的矩形工具，在页面的右侧绘制一大小为83 mm×210 mm的长方形，单击调色板中的青色方，将它填充为青色。



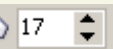
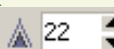
(16) 再选择工具箱中的交互式透明工具，为矩形从下上添加透明效果，如图12.7.14所示。



图 12.7.14 为图形添加透明效果

（17）选择工具箱中的星形工具，在属性栏中设置星形边数为17，星形的锐度为22，设置它的填充色为红，去除它的轮廓线，调整后的效果如图12.7.15所示。


（18）选择工具箱中的文本工具，输入文字“迎中秋，大礼”，在本文属性栏中的字体下拉列表中选择“华文新魏”，字号为34，文字填充色为深黄色。并将它摆放在星形的中心位置，如图12.7.16所示。



图12.7.15 绘制星形



图12.7.16 输入文字

(19) 将文字与星形群组，放置在如图12.7.17所示的位置。


(20) 选择工具箱中的文本工具 ，用鼠标在页面中拉一个文本框，并在框中输入如图12.7.18所示的段落文字。



图12.7.17 调整图形位置

值此中秋、国庆佳节之际，月满楼酒楼特推出系列酬宾活动：
即日起至9月30日，在酒楼消费满200元者，赠送月满楼月饼礼包一份。
满500元者赠送全聚德月饼礼包两份。
10月1日至10月8日，凡在酒楼消费满500元者送桂花陈酒一瓶。

图12.7.18 输入文字

(21) 在文本属性栏中的字体下拉列表中选择“黑体”，字号为12，文字颜色为白色。并将它摆放在如图12.7.19所示的位置。


(22) 选择工具箱中的椭圆工具，绘制三个等大的正圆，将它们填充为深黄色，去除轮廓线。然后将它们摆放在文字的左侧，如图12.7.20所示。



图12.7.19 调整文字位置

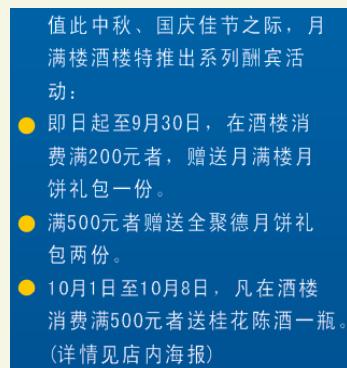



图12.7.20 绘制圆形并调整其位置

（23）导入图片。选择“文件”→“导入”命令，导入两
月饼图片，并将它放在文字下方，摆放位置如图12.7.21所

字

（24）选择工具箱中的文本工具，输入如图12.7.22所
为文字，在文本属性栏中的字体下拉列表中选择“黑体”，
号为16，文字颜色为白色。

（25）将所有图形选中并群组，最终效果如图12.7.1所示。



图12.7.21 导入图片

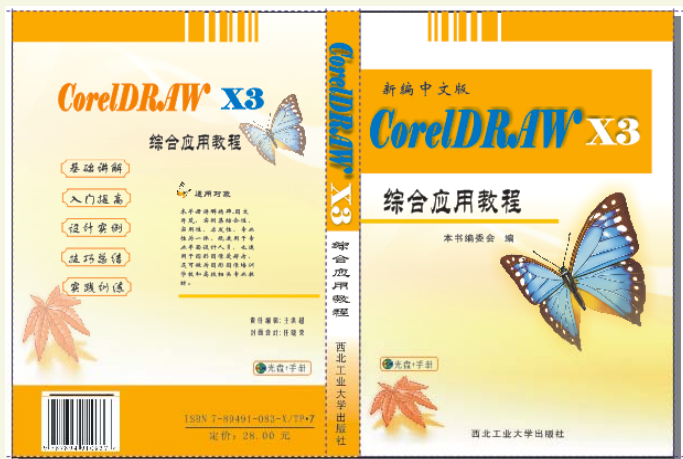
订座电话:029-87708021
地址:西安市雁塔路181号

图12.7.22 输入文字

实例8 封面设计

1. 制作目的

在制作本例时，将用到矩形工具、轮廓画笔对话框、交互式阴影工具、渐变填充工具、交互式透明工具、文本工具及导入图片命令导入素材图片。效果如图12.8.1所示。



2. 操作步骤

（1）选择菜单栏中的“文件”→“新建”命令，再选“版面”→“页面设置”命令，在弹出的“选项”对话框设置纸张大小为390 mm×260 mm，单击“确定”按钮。

（2）设置辅助线。选择菜单栏中的“视图”→“设置”→“辅助线设置”命令，在弹出的“选项”对话框中，“辅助线”设置下选择“水平”，设置参数如图12.8.2所示，完成后单击“添加”按钮。

（3）设置完水平辅助线后，设置垂直辅助线，在“辅助线”面板下选择“垂直”，设置参数如图12.8.3所示。

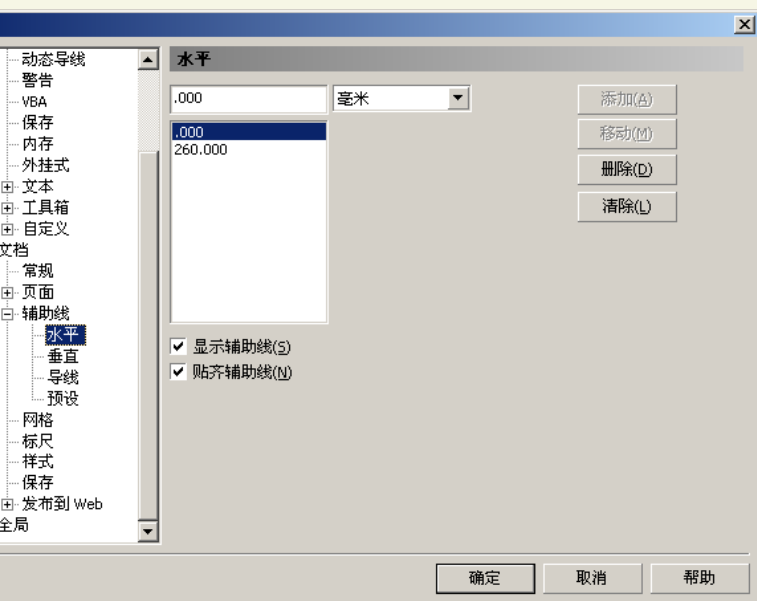


图12.8.2 “选项”对话框中“水平”设置

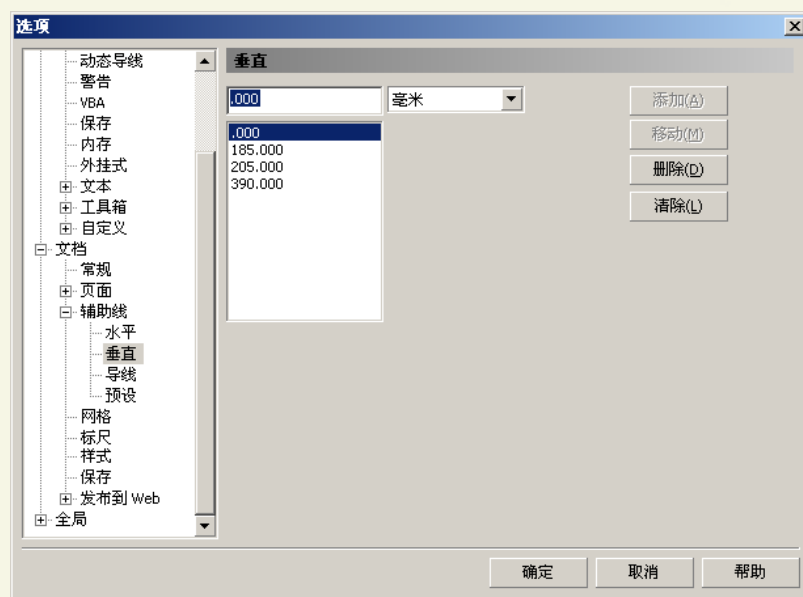




图12.8.3 “选项”对话框中“垂直”设置

（4）单击“确定”按钮，在页面中添加完垂直辅助线，效果如图12.8.4所示。

（5）单击工具箱中的矩形工具, 绘制3个贴齐辅助线的矩形，如图12.8.5所示。单击调色板中的白色色块, 全部填充白色。

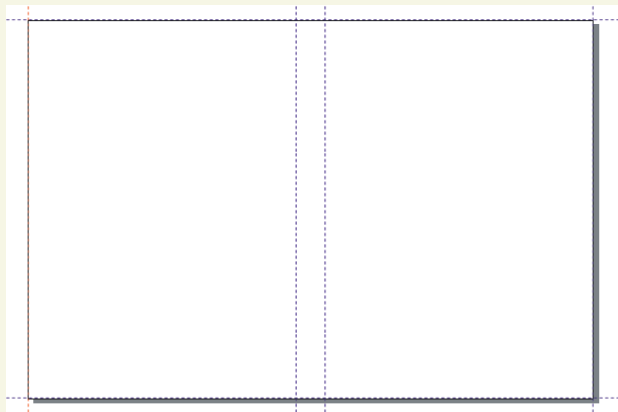


图12.8.4 添加辅助线

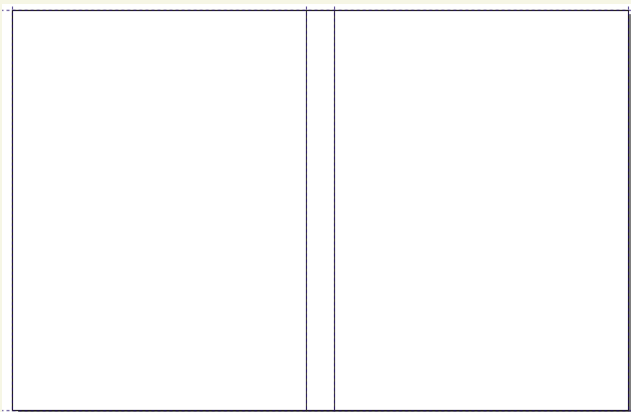







图12.8.5 页面的矩形框加

（6）选择工具箱中的矩形工具，在页面中绘制多个长方形，其间距不等，单击调色板中的深黄色方块，填充为深黄色，放在右边的矩形上，按小键盘中的“+”复制一个图形，单击属性栏中的“水平镜像”按钮，将其水平镜像，放到左边矩形上，如图12.8.6所示。

（7）再选择工具箱中的矩形工具，在页面中绘制一个长方形，单击调色板中的深黄色方块，填充为深黄色，移动到图12.8.7所示的位置。

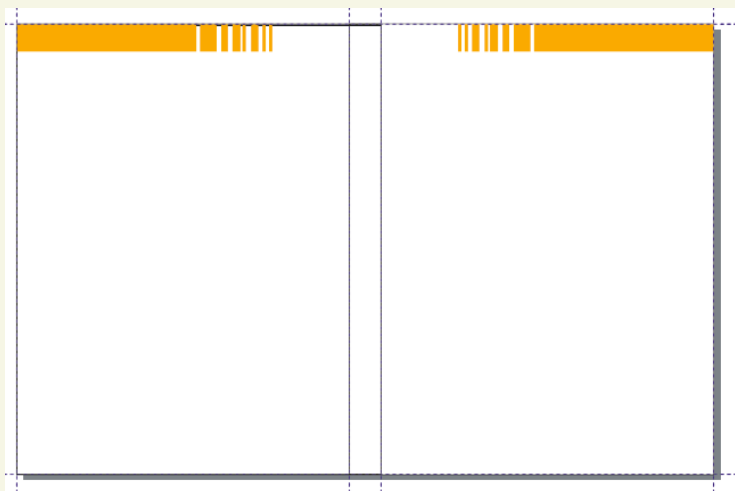


图12.8.6 绘制图形并调整位置

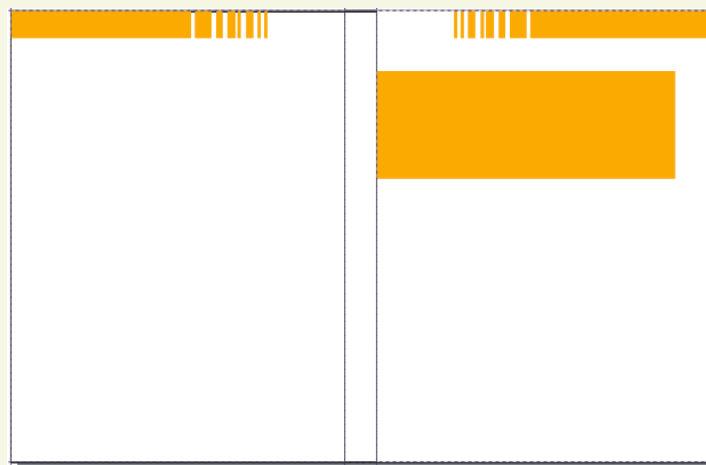


图12.8.7 绘制矩形并调整位置

(8) 导入图片。选择“文件”→“导入”命令，导入一图片，摆放位置如图12.8.8所示。

(9) 选择工具箱中的交互式透明工具，为新导入的图设置透明效果，如图12.8.9所示。

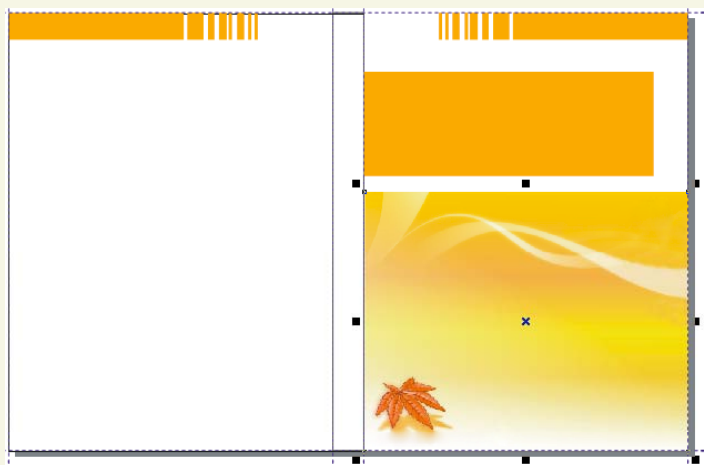


图12.8.8 导入图片

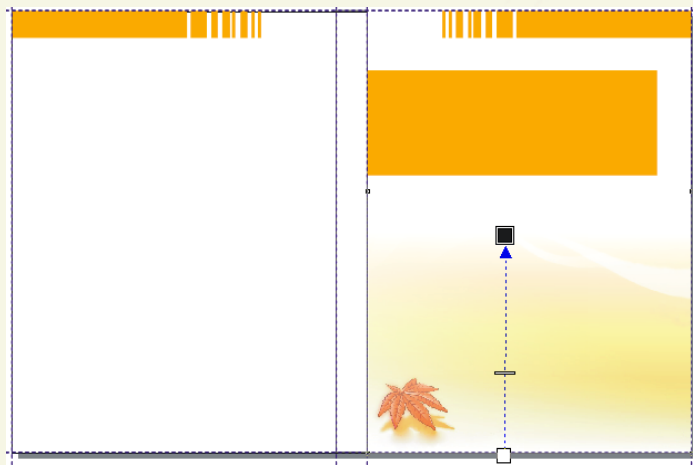



图12.8.9 设置图片透明效果

（10）选择工具箱中的文本工具 ，在页面中输入文字“新编中文版”，并在属性栏中设置文字的属性，设置字体为“华文新魏”，字号为“32”。



（11）再次选择工具箱中的文本工具 ，分别输入英文文字“CorelDRAW”，“X3”，并在其属性栏中设置文字的属性，设置字体为“Elephant”，字号为90。选中“CorelDRAW”，单击调色板中的天蓝色色块，将文字填充为天蓝色；选中“X3”，单击调色板中的白色色块，将文字填充为白色，如图12.8.10



图12.8.10 输入并调整文字

(12) 选中英文字母，再选择工具箱中的交互式阴影工具，设置阴影效果，在属性栏中设置阴影的不透明度为“50”，阴影偏移量为“15”，阴影颜色为“黑色”，如图12.8.11所示。阴影效果如图12.8.12所示。

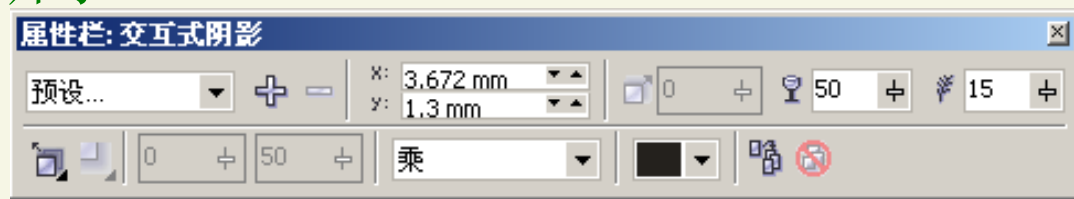


图12.8.11 交互式阴影属性栏



（13）导入图片。选择“文件”→“导入”命令，导入一幅蝴蝶图片，再用步骤（12）的方法为图片做出阴影效果，并将阴影颜色改为深黄色，如图12.8.13所示。设置完成后，将其移动到如图12.8.14所示的位置。



图12.8.13 导入图片并设置阴影效果

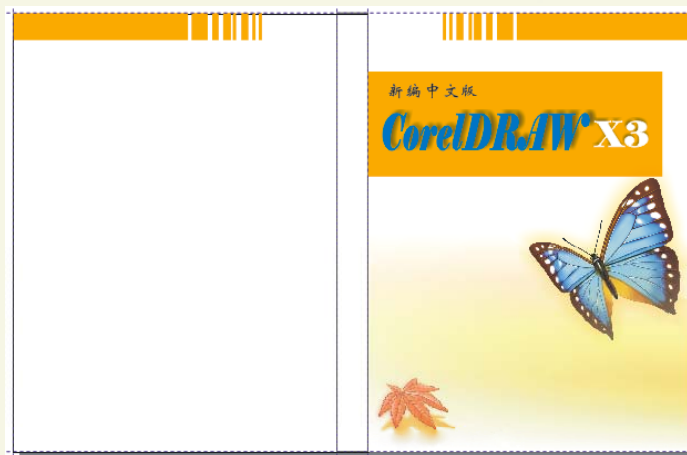





图12.8.14 调整图片位置

(14) 单击工具箱中的文本工具，输入文字“综合应用教程”，并在属性栏中设置文字的属性，设置字体为“华文隶书”，字号为“60”，单击调色板中的黑色方，填充为黑



(15) 单击工具箱中的贝塞尔工具，绘制一条直线，设置轮廓笔的颜色为“深黄色”，宽度为“2.0 mm”，放置到文字“综合应用教程”的下面，如图12.8.15所示。



（16）单击工具箱中的文本工具 ，输入文字“本书编委编”和“西北工业大学音像电子出版社”，并在属性栏中设字体为“黑体”，字号为“16”，颜色为“黑色”，将其移动到页面中，如图12.8.16所示。




图12.8.15 输入文字并绘制直线



图12.8.16 输入并调整文字的位置

（17）选中书脊部分，单击工具箱中渐变填充工具，弹出“渐变填充”对话框，选择“类型”下拉列表中的“线性”选项，调整“角度”输入框中的数值为“90”，选中“颜色调和”区域中的“自定义”单选按钮，颜色参数设置为深黄色与白色，设置完成后，单击“确定”按钮。

（18）单击工具箱中的矩形工具，在书脊上处绘制一个矩形，如图12.8.17所示。


(19) 分别复制前面的文字“CorelDRAW X3”、“综合应用教程”和“西北工业大学音像电子出版社”，将它们缩小垂直排列，移动到如图12.8.18所示的位置。




图12.8.17 调整书脊色块



图12.8.18 调整书脊文字的位置

(20) 选择工具箱中的矩形工具，绘制一个矩形，在属性设置圆角的程度为“40”，如图12.8.19所示。

(21) 单击工具箱中的轮廓画笔工具，在弹出的“轮廓笔”框中选择轮廓线的“颜色”为深黄色，设置轮廓笔的宽度为“25 mm”，如图12.8.20所示。

(22) 单击“确定”按钮，效果如图12.8.21所示。




图12.8.19 调整圆角程度





图12.8.20 “轮廓笔”对话框



图12.8.21 圆角矩形效果

（23）绘制光盘。单击工具箱中的椭圆工具，按住“Ctrl”键在页面中绘制出一个正圆。

（24）选中正圆，单击工具箱中的渐变填充工具，弹出“渐变填充”对话框，选择“类型”下拉列表中的“圆锥”选项，选中“颜色调和”选区中的“双色”单选按钮，设置“从”的参数为（C：0，M：100，Y：100，K：0），设置“到”的参数为（C：100，M：80，Y：0，K：0），“中点”为“50”，再单击“逆时针旋转”按钮，如图12.8.22所示，

单击“确定”按钮。


(25) 选中正圆，单击工具箱中的“轮廓画笔对话框”按钮，
出的“轮廓笔”对话框中，选择轮廓线的“颜色”为“黑色”，
轮廓笔的宽度为“0.2 mm”，单击“确定”按钮，效果如图



图12.8.22 “渐变填充”对话框

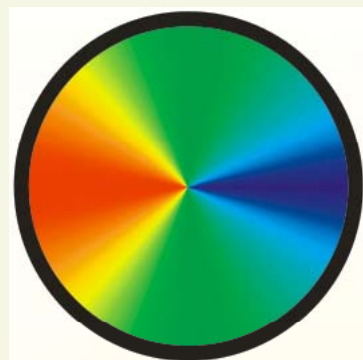





图12.8.23 为正圆填充颜色并设置轮廓

（26）单击工具箱中的椭圆工具，按住“Ctrl”键，在如图12.8.23所示的圆中心再绘制出3个正圆，设置轮廓笔颜色为白色，将最里面的圆填充为白色。

（27）单击工具箱中的文本工具，输入文字“光盘+手”，并在属性栏中设置文字的属性，设置字体为“宋体”，字号为“15”，单击调色板中的黑色色块，填充为黑色。

（28）选中光盘和文字，移动到刚才绘制的圆角矩形中，如图12.8.24所示。



图12.8.24 调整光盘和文字的位置

(29) 将上一步绘制好的图形摆放在页面适当的位置，如图12.8.25所示。

(30) 再次复制文字“CorelDRAW X3”、“综合应用教程”，改变其大小和颜色，选中英文字母“CorelDRAW”，单击调色板的橘红色色块，填充为橘红色；选中英文字母“X3”，单击调色板中的天蓝色色块，填充为天蓝色，将其放到封底的矩形如图12.8.26所示。

CorelDRAW X4基础教程



图12.8.25 调整图形位置





图12.8.26 调整文字在封底的位置

（31）将步骤（8）导入的图片复制，为它做透明效果处理，将它放置在封底做背景图片，效果如图12.8.27所示。



图12.8.27 复制背景图片

(32) 单击工具箱中的矩形工具, 绘制一个矩形, 再单击工具箱中的椭圆工具, 绘制4个正圆, 如图12.8.28所示。

(33) 选中图12.8.28所示的对象, 选择“排列”→“造”
→“修剪”命令, 然后删除4个正圆得到如图12.8.29所示的效

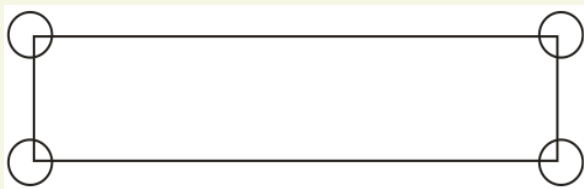


图12.8.28 绘制图形

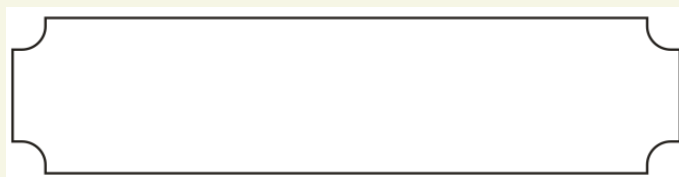





图12.8.29 修剪图形

（34）选中修剪后的图形，单击工具箱中的轮廓画笔对话框按钮，在弹出的“轮廓笔”对话框中选择轮廓线的“颜色”为“橘红色”，设置轮廓笔的宽度为“0.2 mm”，单击“确定”按钮。

（35）单击工具箱中的文本工具，输入文字“基础讲”，并在属性栏中设置字体为“方正舒体”，字号为“23”，填充为“黑色”。

（36）用同样的方法制作其他图形和文字，如图12.8.30

(37) 分别将如图12.8.30所示的图形和文字进行群组，调整大小后放置到封底的矩形中，效果如图12.8.31所示。

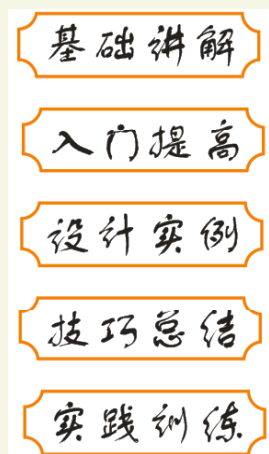



图12.8.30 制作边框文字

图12.8.31 调整边框文字的位置

(38) 单击工具箱中的文本工具 ，在页面中输入一段文，并调整它的字体、大小，摆放位置如图12.8.32所示。

(39) 选择“文件”→“导入”命令，再导入一幅蝴蝶图，调整它的大小，将它放置在如图12.8.33所示的位置。

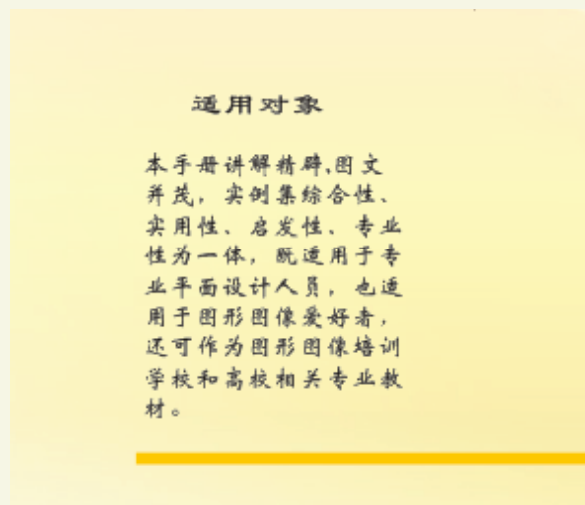


图12.8.32 输入段落文本

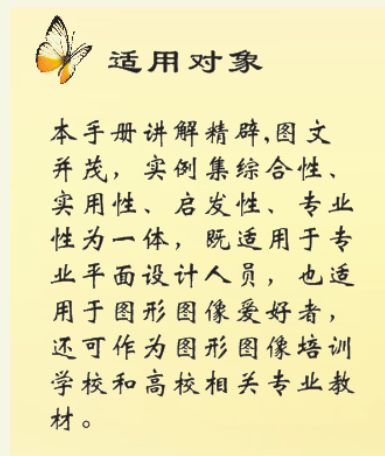


图12.8.33 导入图片

CorelDRAW X4基础教程

(40) 将封面上的蝴蝶图片复制，调整它的大小，并做透明处理，将它摆放到如图12.8.34所示的位置。





(41) 单击工具箱中的贝塞尔工具，绘制一条直线，设置笔的颜色为深黄色，宽度为“2.5 mm”将它摆放在文字下方，工具箱中的矩形工具，制一个矩形，填充为深黄色，再们移动到如图12.8.35所示的位置。



图 12.8.34 封面蝴蝶图片



图 12.8.35 添加黄色直线和黄色块的位置

(42) 单击工具箱中的文本工具 ，在封底上输入如图12.8.36所示的文字。分别在属性栏中设置其属性，并移动到图12.8.37所示的位置。

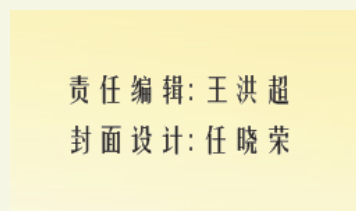


图12.8.36 输入文字



图12.8.37 调整文字的位置

(43) 选中步骤(27)绘制好的光盘与文字图形,使用
快捷键复制一个并移到封底上如图12.8.38所示的位置。

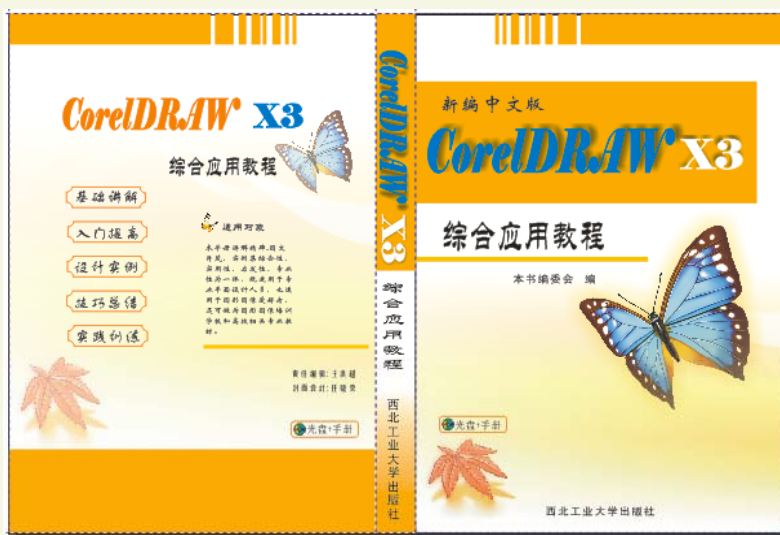




图12.8.38 调整复制图形的位置

(44) 单击工具箱中的文本工具 ，输入文本“ISBN 7-89491-083-X/TP·7”和“定价：28.00元”，设置文本属性如图12.8.39所示。将其移动到封底的右下角处，再单击工具箱中的轮廓笔工具 ，绘制一条直线，设置轮廓笔的颜色为“黑色”，宽度为“0.2 mm”，其位置如图12.8.40所示。

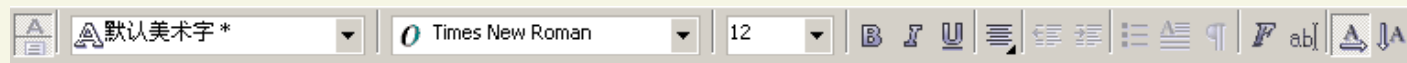
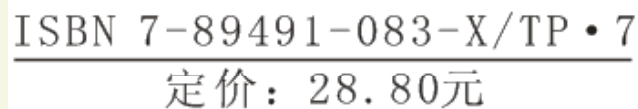


图12.8.39 设置文本属性



ISBN 7-89491-083-X/TP·7
定价：28.80元

图12.8.40 调整文本和线的位置

（45）插入条形码。选择“编辑”→“插入条形码”命令，弹出“条码向导”对话框，设置条型类型，并输入条型数值，如图12.8.41所示。在该对话框中单击“下一步”按钮，设置打印分辨率、单位、条形码宽度、放大率等都为默认值，再单击“下一步”按钮，设置附加文本以及条形码可读性等，如图12.8.42所示。

CorelDRAW X4基础教程



图12.8.41 “条码向导”对话框



图12.8.42 “条码向导”对话框

（46）单击“完成”按钮，完成条形码的设置，如图12.8.43所示。

（47）复制刚才输入的文本“ISBN 7-89491-083-X/TP·7”，调整其大小，并移动到条形码的上方。

（48）选中条形码，将其移动到封底的左下角。最终效果如图12.8.1所示。



图12.8.43 条形码效果

实例9 网络传情海报

1. 制作目的

在制作本例时，将用到矩形工具、轮廓画笔对话框、交互式阴影工具、渐变填充工具、交互式透明工具、文本工具以及导入图片命令导入素材图片。效果如图12.9.1所示。






图12.9.1 网络传情海报效果图



2. 操作步骤

(1) 选择“文件”→“新建”命令，再选择“版面”→“页设置”命令，在弹出的对话框中设置纸张大小为**A4**，摆放方式为



(2) 创作背景图。双击工具箱中的矩形工具，在图中创建与页面大小一样的矩形，然后选择工具箱中的交互式填充工

按住“( ”键拖动鼠标从下往上拉出一条渐变，单击属性栏两个颜色块 右边的黑色小三角，设置颜色参数分别为（C: M: 100, Y: 0, K: 20），（C: 100, M: 20, Y: 0, K:

（3）创建脸型的外框。选择工具箱中的手绘工具 ，在图中绘制两条曲线，并用工具箱中的形状工具  调节成人脸型，如图12.9.3所示。

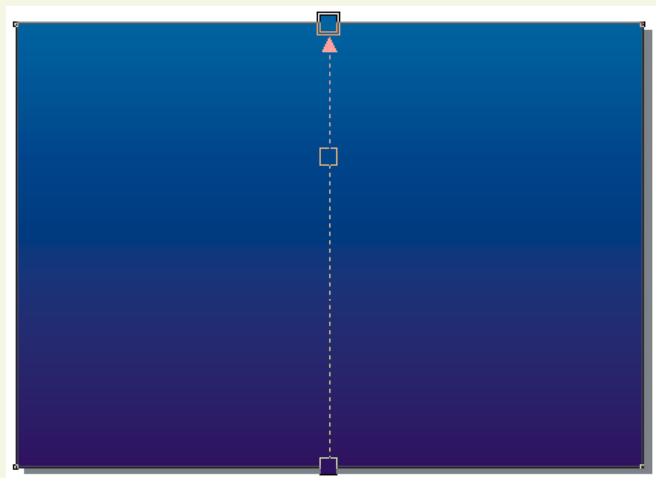



图12.9.2 渐变效果



图12.9.3 创建侧脸

(4) 选中左侧的图形，选择工具箱中的轮廓工具，在弹出“轮廓笔”对话框中，设置“颜色”为白色，其他参数设置如图12.9.4所示。


(5) 设置完成后单击“确定”按钮，效果如图12.9.5所示。



图12.9.4 “轮廓笔”对话框



图12.9.5 设置轮廓效果

(6) 选中右侧的图形，选择工具箱中的轮廓工具，在弹出“轮廓笔”对话框中设置“颜色”为白色，其他参数设置如图12.9.6所示。


(7) 设置完成后单击“确定”按钮，效果如图12.9.7所示。





图12.9.6 “轮廓笔”对话框



图12.9.7 完成脸的绘制

（8）选中左边的脸型，选择工具箱中的交互式阴影工具，单击鼠标左键并拖动鼠标往右拉出一个阴影，阴影属性栏中的“不透明度”设置为默认设置，如图12.9.8所示。对右边的脸型向左拉出一条阴影。

（9）输入文字。然后选择工具箱中的文本工具，在图中输入两次“Communication by Internet”字样，在属性栏中设置字体为“Arial”，字号为28，然后单击调色板中的浅黄色，进行填充，如图12.9.9所示。

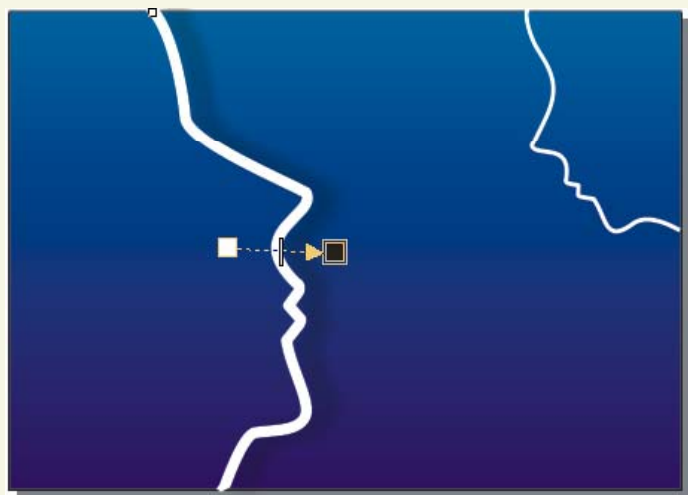


图12.9.8 阴影效果

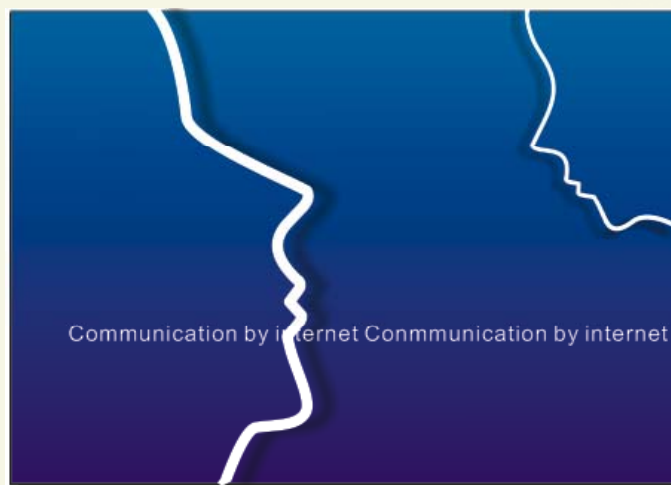




图12.9.9 加入文字

（10）选择“文本”→“使文本适合路径”命令，单击左侧的人脸曲线路径，在属性栏中设置参数如图12.9.10所示。设置完成后效果如图12.9.11所示。

（11）用工具箱中的矩形工具在图的中间绘制两个小矩形，然后单击调色板中的蓝色进行填充，右击调色板中的无框图标去掉外框。

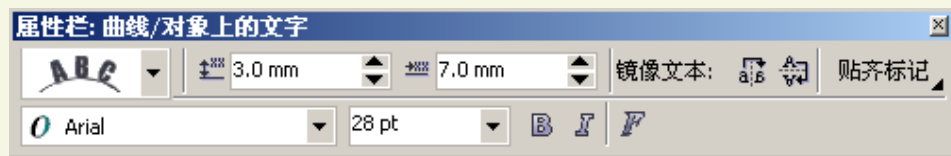




图12.9.10 “曲线/对象上的文字”属性栏

（12）选择工具箱中的文本工具，在图的中央输入“CONNECT”字样，在属性栏中的字体列表中选择“Arial Black”字体，字体的大小为48，填充为蓝紫色，单击属性栏中垂直排列文按钮，使它在垂直方向排列。

（13）使用快捷键复制文字，并单击调色板中的白黄色进行填充，然后按“Ctrl+PageDown”键将复制的文字置后，这文字就产生了立体感，如图12.9.12所示。

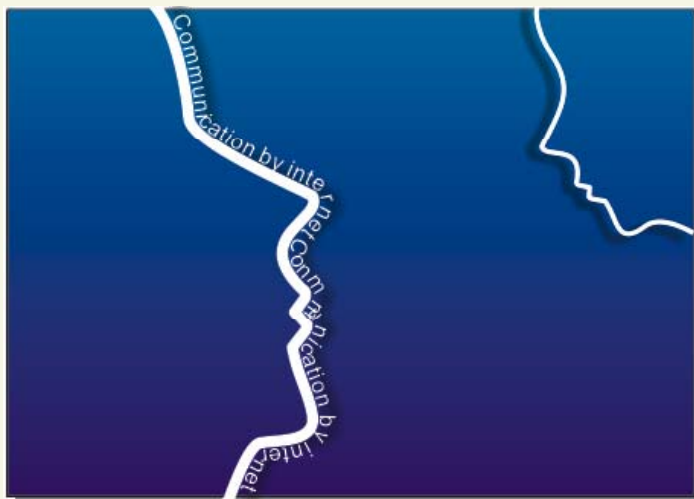



图12.9.11 文本适合路径效果



图12.9.12 添加主标题

（14）以同样的方法用工具箱中的文本工具输入如图12.9.13所示的文字，然后选中文字，在文字属性栏中选择适当字体和字号，单击调色板中不同的颜色填充，输入文字后的效果如图12.9.13所示。





（15）选择工具箱中的艺术笔工具，单击属性栏中的“笔刷”按钮，然后在笔刷类型的下拉列表中选择，在文字“INTERNET”下面画出一笔，设置笔刷颜色为粉色，如图12.9.14所示。



图12.9.13 添加文字

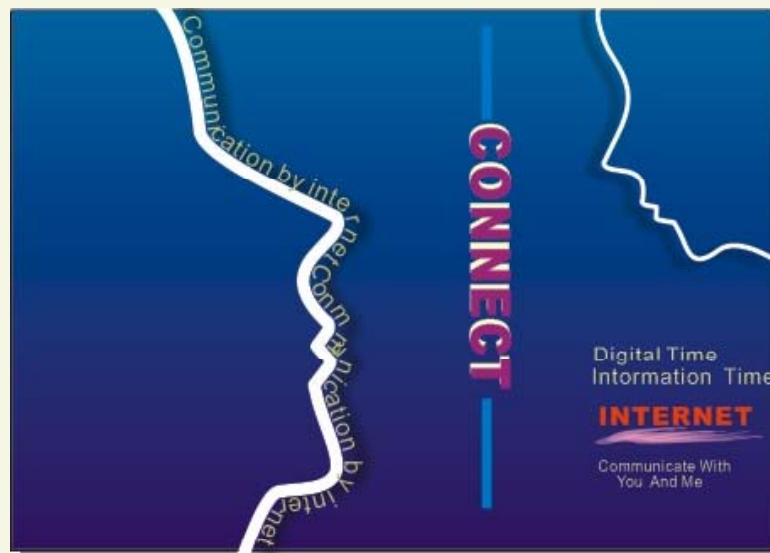



图12.9.14 绘制笔刷

(16) 导入图片。单击属性栏中的“导入”按钮，导入图片，将它摆放在如图12.9.15所示位置。

(17) 使用快捷键“Shift+PageDown”将图片置入最底层。



图12.9.15 导入图片

（18）选中渐变背景矩形，选择工具箱中的交互式透明工具，在位图所在位置添加透明效果，参数设置如图12.9.16所示，设置效果如图12.9.17所示。



图12.9.16 透明设置参数

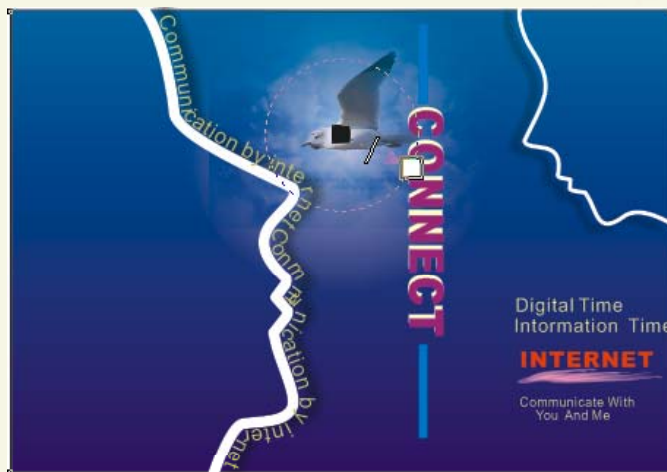







图12.9.17 图形透明效果

（19）用工具箱中的矩形工具在下面绘制一个矩形，选工具箱中的交互式填充工具，按住“**Ctrl**”键并拖动鼠标从左拉出一条线性渐变，单击属性栏中的两个颜色块 右边颜色小三角，在弹出的颜色下拉列表中分别选择设置两个颜色为紫色和草绿色。

（20）选择工具箱中的文本工具，在渐变填充后的矩形上面输入“招贴设计-网络传情”字样，然后用工具箱中的挑选工具 选择文字，并在文字属性栏中选择适当的字体和字号，完成的招贴海报的最终效果如图12.9.1所示。

习题十二

根据本章所学的实例，制作如题图12.1所示的名片。



题图 12.1

第十三章 实 训

- 实训1 CorelDRAW概述
- 实训2 辅助线的应用
- 实训3 绘制神秘的星球
- 实训4 绘制护手霜
- 实训5 足球门票制作

实训1 CorelDRAW概述

1. 目的和要求

掌握启动和退出CorelDRAW的方法。

2. 要点及说明

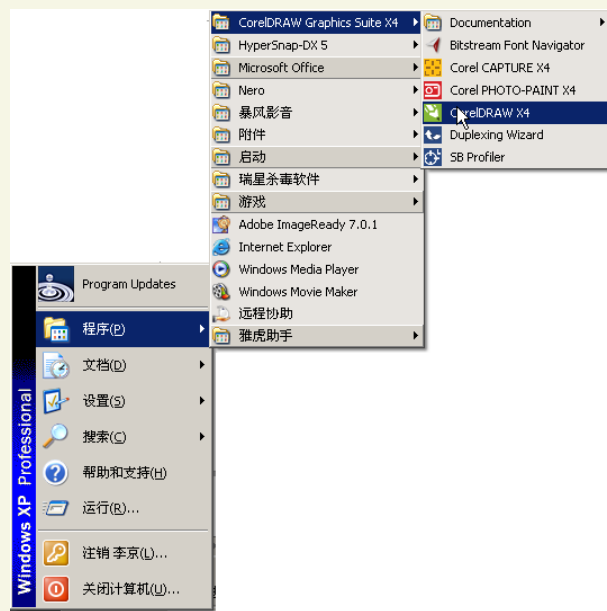
这是CorelDRAW的基本操作，读者应熟悉其多种操作方式。

3. 实训内容

练习CorelDRAW文件的打开、保存、关闭以及新建文件。

4. 上机操作

(1) 选择“开始”→“程序”→“CorelDRAW Graphics Suite X4”→“CorelDRAW X4”命令，如图13.1.1所示，启动CorelDRAW。



CorelDRAW X4基础教程

(2) 选择该程序的名称后，屏幕上出现CorelDRAW的初始界面，如图13.1.2所示。

(3) 进入CorelDRAW后，则显示CorelDRAW的欢迎界面，如图13.1.3所示。



图13.1.2 初始界面

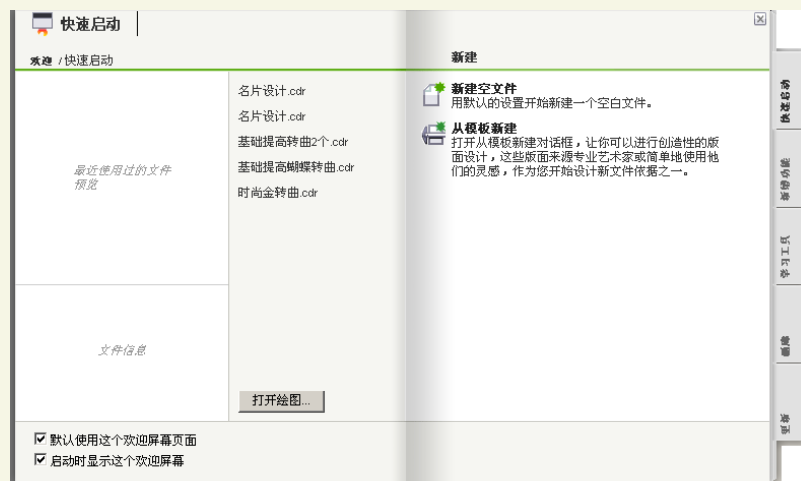



图13.1.3 欢迎界面

CoreIDRAW X4基础教程

(4) 单击欢迎界面上的“新建空文件”按钮可进入CoreIDRAW工作界面，同时新建一个文件，其界面如图13.1.4所示。

(5) 单击工具箱中的椭圆形工具，绘制一个椭圆，效果如图13.1.5所示。

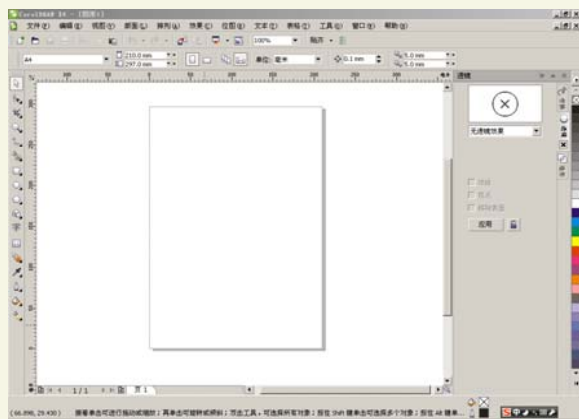


图13.1.4 CoreIDRAW工作界面

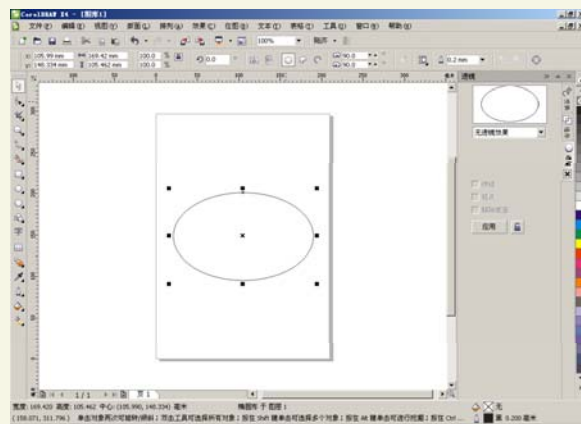


图13.1.5 绘制椭圆

(6) 选择菜单栏中的“文件”→“退出”命令，或单击文件右上角的 按钮，即弹出如图13.1.6所示的提示框。

(7) 单击“是”按钮，弹出“保存绘图”对话框，设置保存的文件名为“我的文件”，效果如图13.1.7所示。

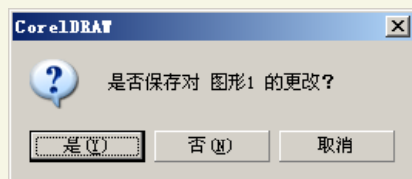


图13.1.6 提示框

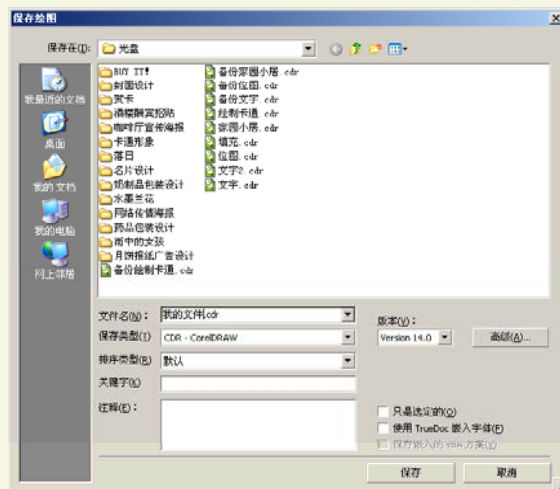

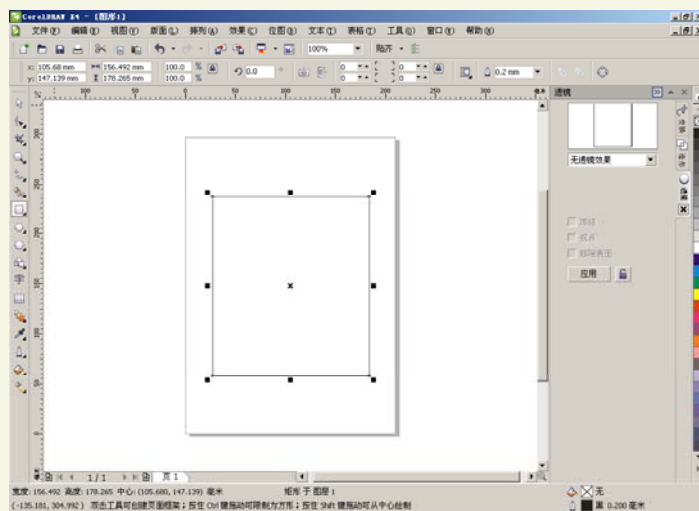


图13.1.7 “保存绘图”对话框

5. 举一反三

- (1) 启动CorelDRAW，新建一个图形文件。
- (2) 选择工具箱中的矩形工具，在绘图窗口中绘制一个矩形，效果如图13.1.8所示。
- (3) 选择“文件”→“保存”命令保存文件。



实训2 辅助线的应用

1. 目的和要求

熟练掌握CorelDRAW的辅助线设置。

2. 要点及说明

掌握辅助绘图方法，提高绘图效率。

3. 实训内容

掌握辅助线的设置、页面操作、文件打开的方法，最终效

如图13.2.1所示。

CorelDRAW X4基础教程

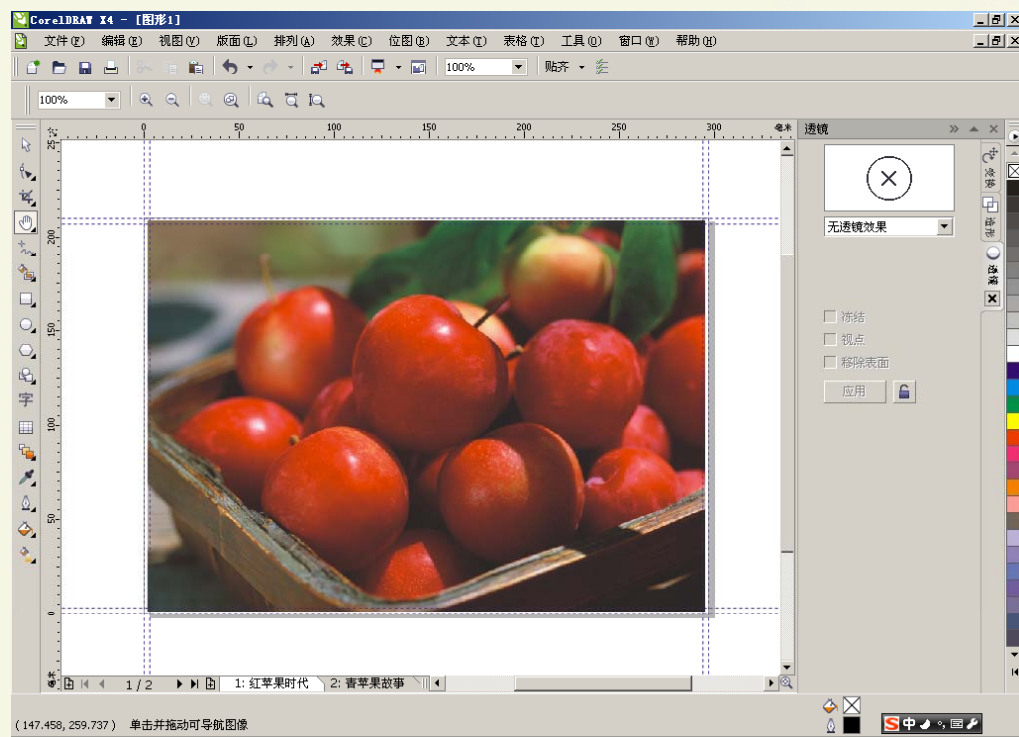


图13.2.1 最终效果图

4. 上机操作

(1) 选择“开始”→“程序”→“CorelDRAW Graphics Suite X4”→“CorelDRAW X4”命令，启动软件。

(2) 选择菜单栏中的“文件”→“打开”命令，弹出“打开”对话框，选择需要的文件，效果如图13.2.2所示。

(3) 单击“打开”按钮即可打开文件，如图13.2.3所示。

CorelDRAW X4基础教程

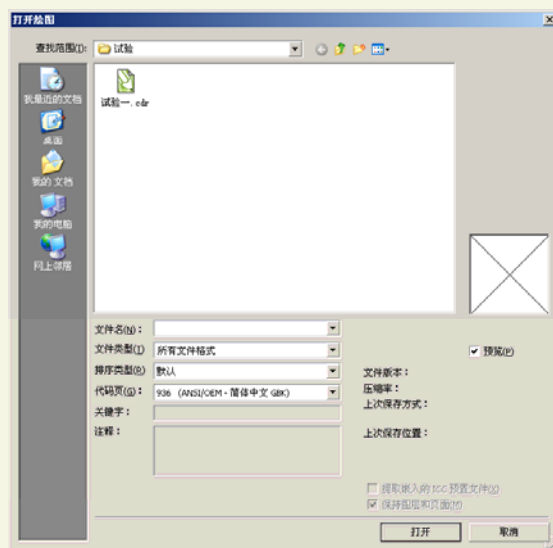


图13.2.2 “打开绘图”对话框

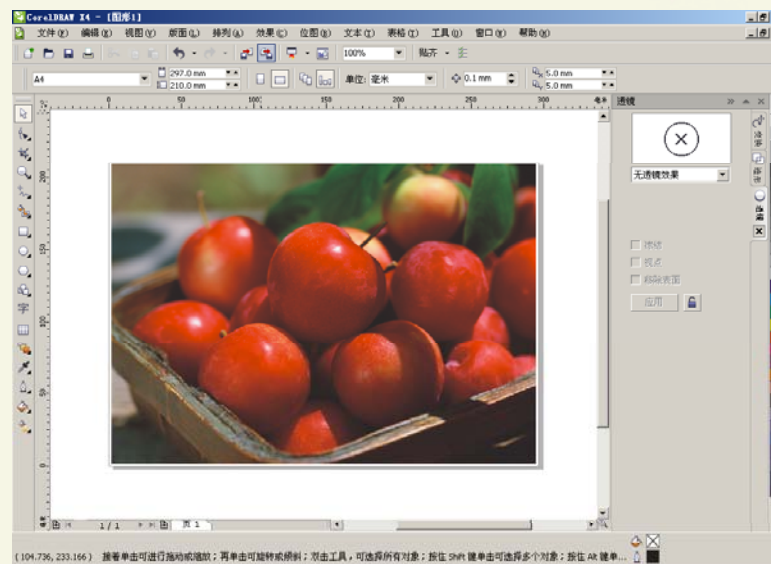


图13.2.3 打开文件

(4) 选择“视图”→“设置”→“辅助线设置”命令，弹出“辅助线设置”对话框，选择右侧的“水平”选项，设置其辅助线参数如图13.2.4所示。

(5) 设置好水平辅助线后选择“垂直”选项，设置其参数如图13.2.5所示。

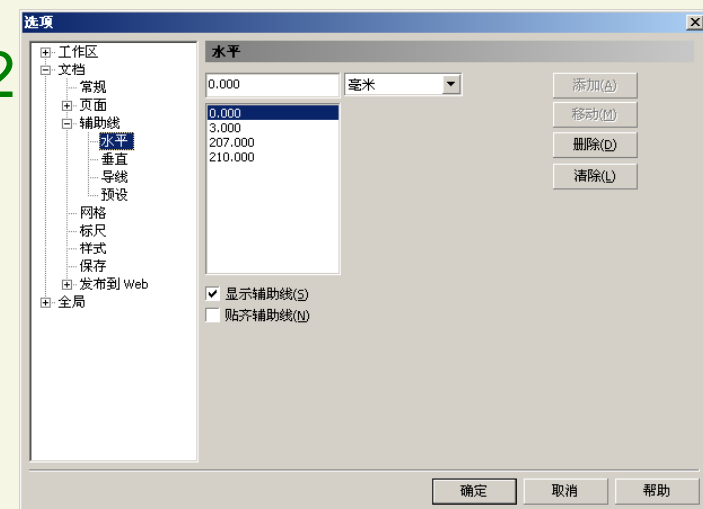


图13.2.4 设置水平辅助线参数

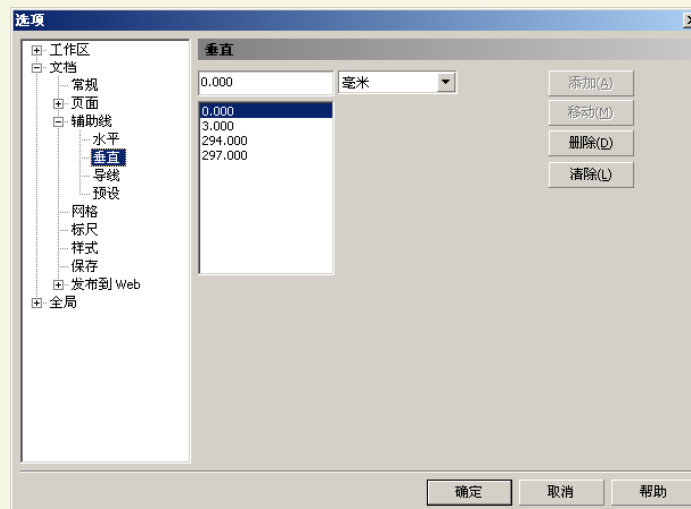


图13.2.5 设置垂直辅助线参数

(6) 设置好垂直辅助线后单击“确定”按钮，设置完辅助线效果如图13.2.6所示。

(7) 选择“版面”→“重命名页面”命令，弹出“重命名页面”对话框，在其输入框中输入如图13.2.7所示的页面名称。

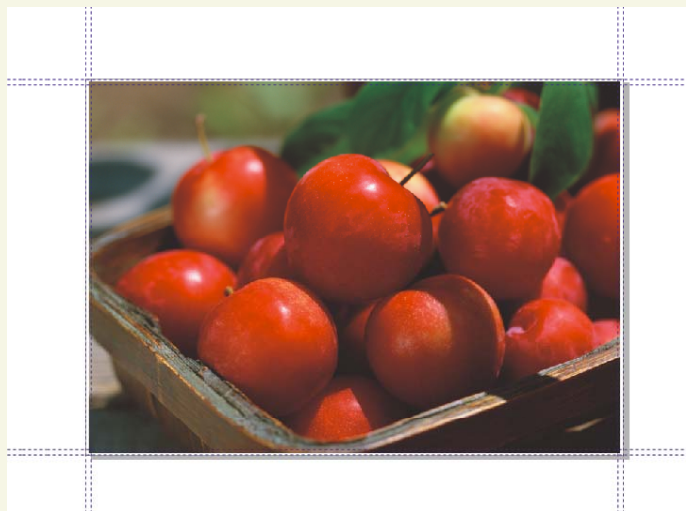


图13.2.6 添加辅助线效果

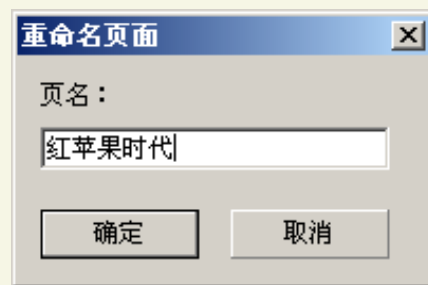


图13.2.7 “重命名页面”对话框

(8) 选择“版面”→“插入页”命令，在弹出的“插入页面”对话框中设置其参数，效果如图13.2.8所示。

(9) 重复步骤(7)的操作，对文件2进行重命名，输入如图13.2.9所示的页面名称。

(10) 重命名页面后单击“确定”按钮，单击“红苹果”按钮返回第一页，最终效果如图13.2.1所示。



图13.2.8 “插入页面”对话框

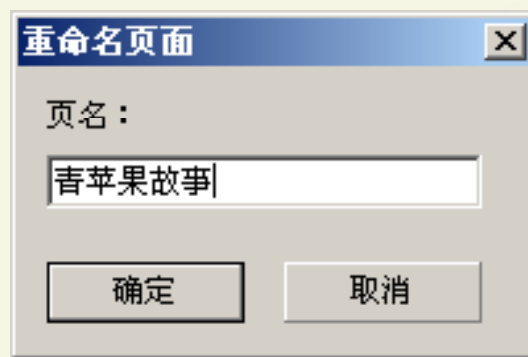


图13.2.9 “重命名页面”对话框

5. 举一反三

(1) 打开一个文件，如图13.2.10所示。

(2) 对图片添加辅助线，效果如图13.2.11所示。

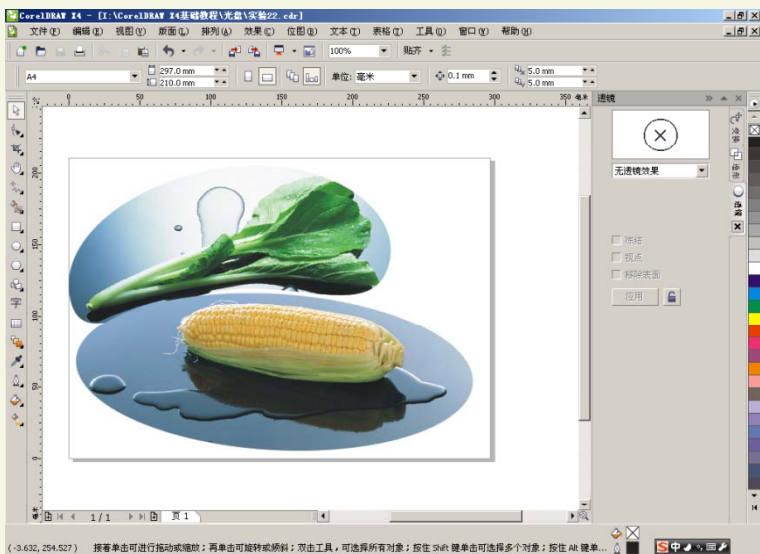


图13.2.10 打开文件

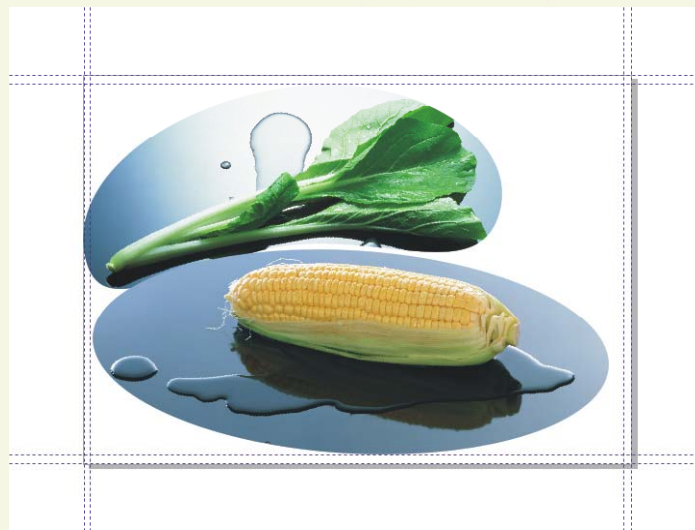


图13.2.11 添加辅助线

(3) 选择“版面”→“重命名页面”命令，弹出“重命名”对话框，对页面进行重命名，效果如图13.2.12所示。

(4) 选择“版面”→“插入页”命令，添加页面2，如图13.13所示。

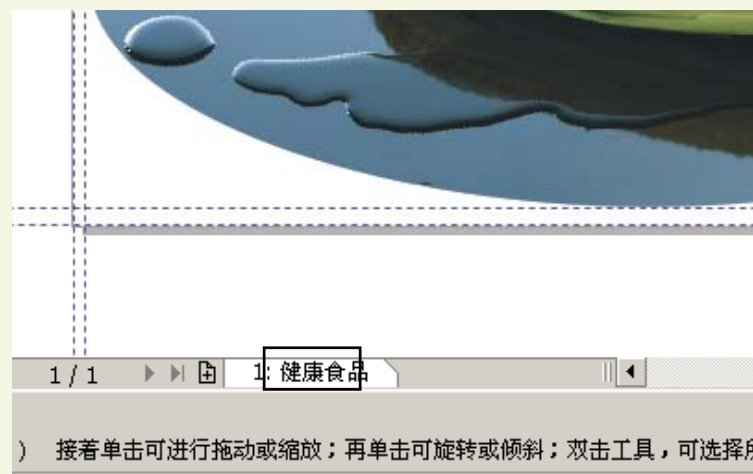


图13.2.12 重命名页面

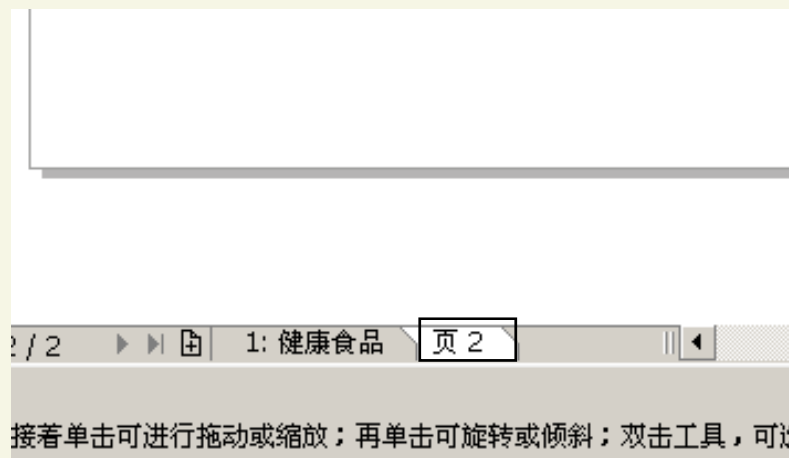


图13.2.13 插入页面

实训3 绘制神秘的星球

1. 目的和要求

掌握CorelDRAW X4中绘制和编辑图形的基本方法和技巧。

2. 要点及说明

熟练掌握基本的图形绘制与编辑方法，为绘制复杂的图形奠定基础。

3. 实训内容

制作本例时，使用椭圆工具、纹理填充工具和高斯模糊命令绘制星球，利用贝塞尔工具和填充工具绘制轨道。最终效果图13.3.1所示。

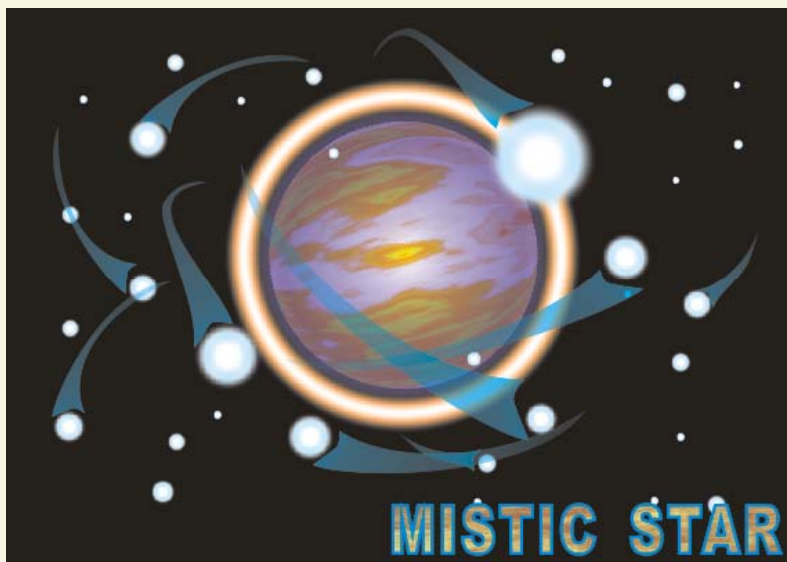


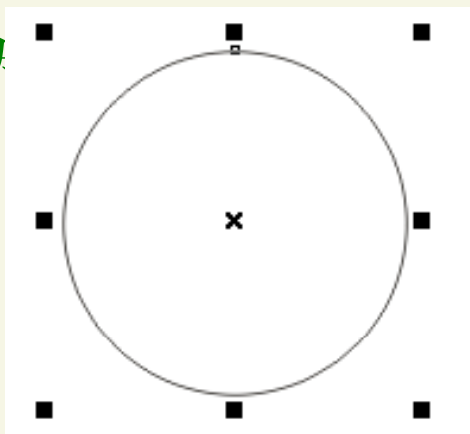
图13.3.1 最终效果图

4. 上机操作

(1) 选择“文件”→“新建”命令，再选择“版面”→“页设置”命令，在弹出的对话框中设置纸张大小为A4，摆放方式为



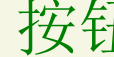




(2) 绘制圆形。选择工具箱中的椭圆工具，按住“Ctrl”键，鼠标创建一个直径为



如图13.3.2所示。

图13.3.2 绘制圆

(3) 填充圆。选中绘制的圆，选择工具箱中的交互式填充 ，在属性栏中的填充类型中选择“底纹填充”选项，弹出如图13.3.3所示的“底纹填充”对话框。在对话框中的“底纹”下拉列表中选择“样式”选项，在“底纹列表”列表中选择“3色水彩”选项  单击“底”选项中的  按钮，将颜色设置为（C: 0, M: 0, Y: 100, K: 0）；  单击“表面”选项  按钮，将弹出一个调色板，在调色板中设置颜色为（C: 0, M: 60, Y: 100, K: 0）的颜色值；单击“确定”按钮，得到如图13.3.4所示的星球表面效果。

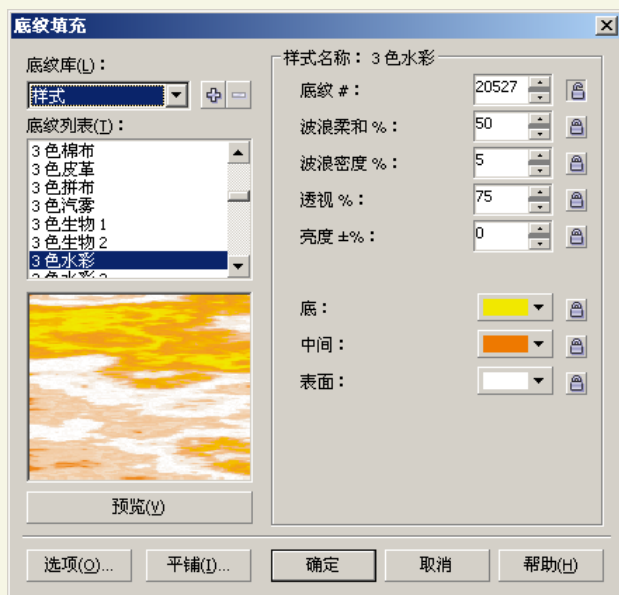


图13.3.3 “底纹填充”对话框

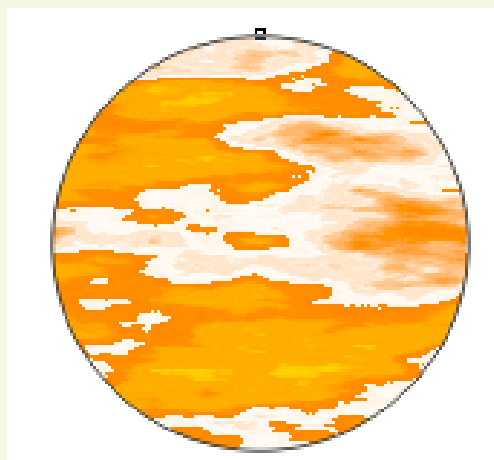

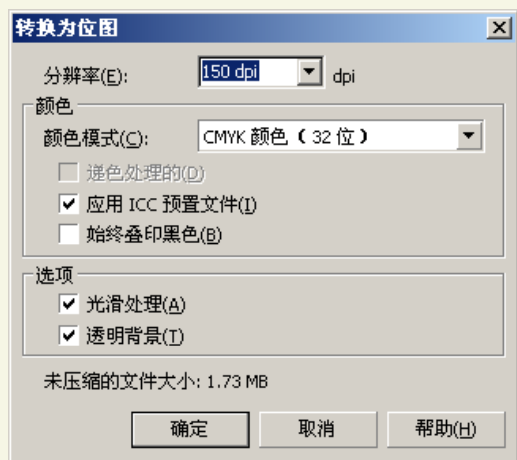


图13.3.4 填充后的图形效果

(4) 转换位图。选择图13.3.4所示的圆形，右击调色板顶部外框图标，去除图形对象的轮廓边框。选择“位图”→“转换为位图”命令，弹出“转换为位图”对话框。设置参数如图13.3.5所示。设置完成后，单击“确定”按钮。在属性栏中调整属性中的数值为15，得到如图13.3.6所示的效果。



(5) 创建球体。选择图13.3.6所示的图形，选择“位
→ “三维效果” → “球面” 命令，弹出如图13.3.7所示的“球
对话框。在弹出的对话框中调整“百分比”输入框中的数值为
单击“确定”按钮，得到如图13.3.8所示的球体。

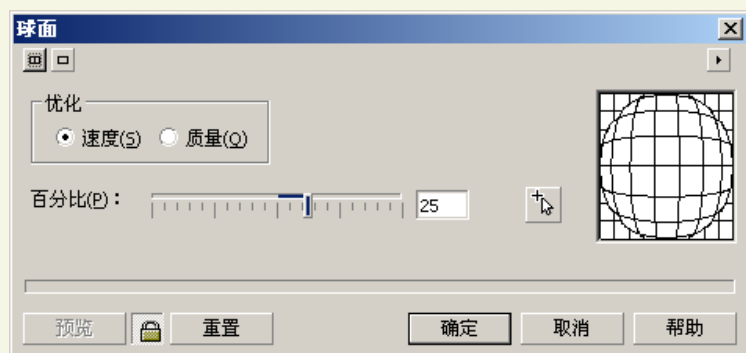






图13.3.7 “球面” 对话框

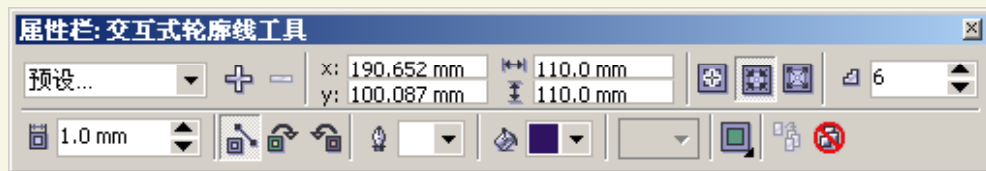




图13.3.8 位图的球面效果

(6) 复制一个图13.3.8所示的图形备用。

(7) 创建梯度轮廓。选择工具箱中的椭圆工具，创建一个为110 mm的圆。选择工具箱中的交互式轮廓线工具，属性图13.3.9所示。

(8) 单击属性栏中的“向内”按钮，调整轮廓图步长框中的数值为6；调整轮廓图偏移量 输入框中的数值得到如图13.3.10所示的效果。



（9）创建柔和的边界。选择如图13.3.10所示的对象，选
调色板中的白色，将对象的原始颜色填充为白色。用鼠标右
单击调色板顶部的无外框图标，去除图形对象的轮廓边框。
单击属性栏中的填充色按钮，在弹出的下拉列表中单击
“其他”按钮，弹出如图13.3.11所示的对话框。在对话框中
设置填充颜色为（C： 100， M： 100， Y： 0， K： 20）的颜色
然后单击“确定”按钮，得到如图13.3.12所示的效果。

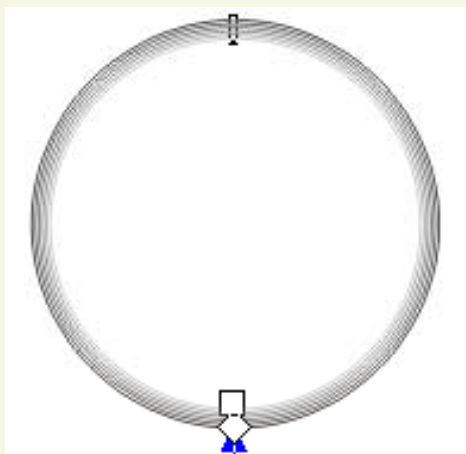


图13.3.10 图形的轮廓

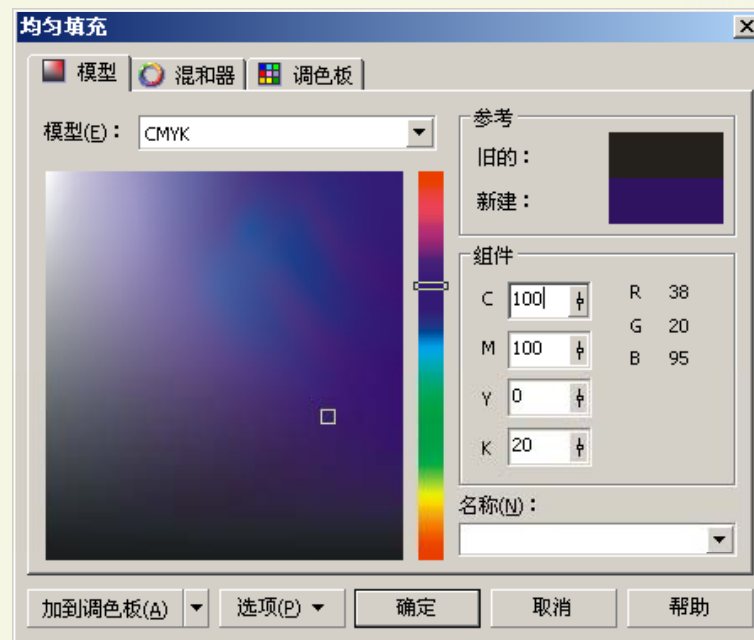


图13.3.11 “均匀填充”对话框

（10）模糊边界。选中如图13.3.12所示的对象。选择“位图”→“转换为位图”命令，在弹出的对话框中的“颜色”下列表中选择“CMYK颜色（32位）”选项；在“分辨率”下列表中选择“150 dpi”选项；然后选中“平滑处理”、“透明背景”和“应用ICC引擎”复选框，单击“确定”按钮。

（11）选择“位图”→“模糊”→“高斯式模糊”命令，在弹出的对话框中调整“半径”输入框中的数值为6.4，单击“确定”按钮，得到如图13.3.13所示的效果。

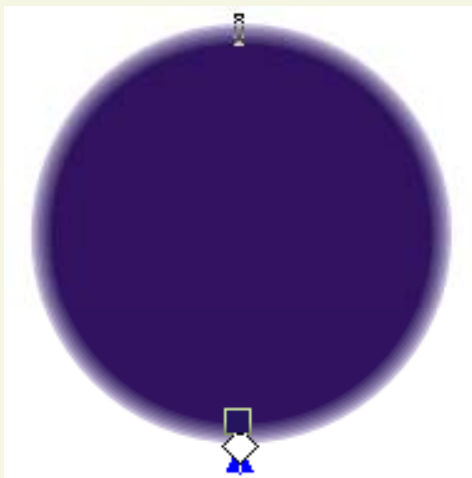


图13.3.12 应用轮廓图工具效果



图13.3.13 高斯模糊效果

（12）组合球体与光晕。选择已绘制的球体和光晕，选择“排列”→“对齐和分布”→“对齐和分布”命令，弹出“对齐和分布”对话框，设置其参数如图13.3.14所示。

（13）选中两个对象，在对话框中单击“对齐”标签，进行复选框，得到如图13.3.15所示的效果。

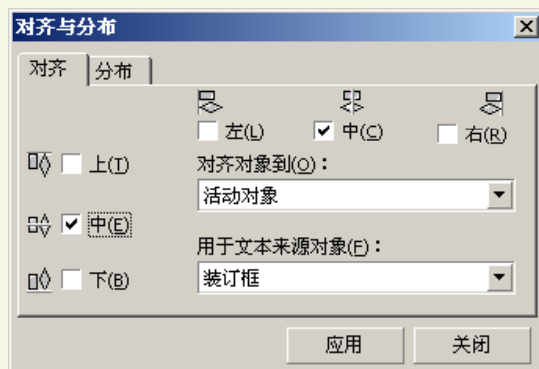





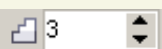
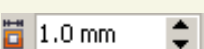

图13.3.14 “对齐与分布”对话框



图13.3.15 对齐效果

（14）创建光环。选择工具箱中的椭圆工具，创建一个直径为135 mm的正圆。按数字小键盘上的“+”键，复制一个。按住“Shift”键，单击并拖动复制的圆的角控制手柄，绘制一个直径为114 mm的圆并与135 mm圆为同心圆。

（15）选择较小的圆，选择“窗口”→“泊坞窗”→“造形”命令，打开“造形”泊坞窗，单击“修剪”按钮，得到如图13.3.16所示的圆环。

（16）创建梯度轮廓。选中圆环，将圆环填充为（C：0，M：60，Y：100，K：0）的颜色值。选择工具箱中的交互式梯度轮廓图工具  单击属性栏中的“向内”按钮 ，设置为向内的梯度轮廓；调整轮廓图步长值  输入框中的数值为3；调整轮廓图偏移量  输入框中的数值为1；单击属性栏中的“填充色”按钮 ，在弹出的调色板中单击白色，得到如图13.3.17所示的图形效果。

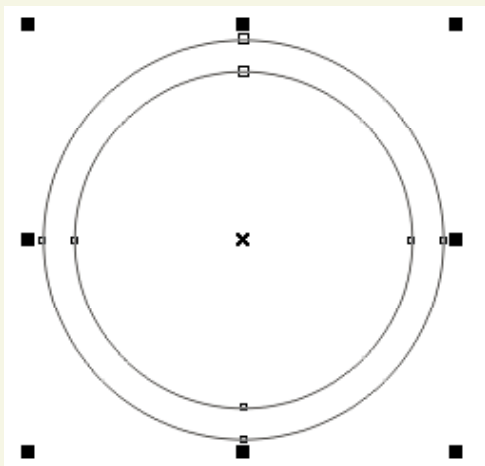


图13.3.16 修剪后的图形

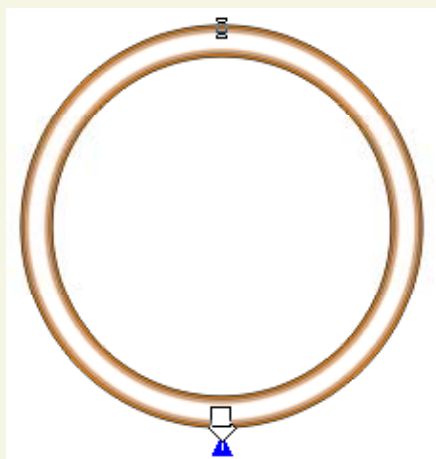


图13.3.17 应用交互式轮廓图效果

（17）转换位图。选中如图13.3.17所示的图形对象，选择“位图”→“转换为位图”命令。在弹出的对话框中的“颜色”列表中选择“CMYK颜色（32位）”选项，选择“分辨率”列表中的“150 dpi”选项，然后选中“平滑处理”、“透明背景”和“应用ICC引擎”复选框，单击“确定”按钮，得到如图13.3.18所示的位图。

（18）创建光环。选择“位图”→“模糊”→“高斯式模糊”命令，在弹出的“高斯式模糊”对话框中调整“半径”输入框的数值为15，单击“确定”按钮，得到如图13.3.19所示

（19）组合星球。将如图13.3.19所示的光环和图13.3.15的对象同时选中，设置对象中心对齐。将光环放置在星球和晕的后面，如图13.3.20所示。

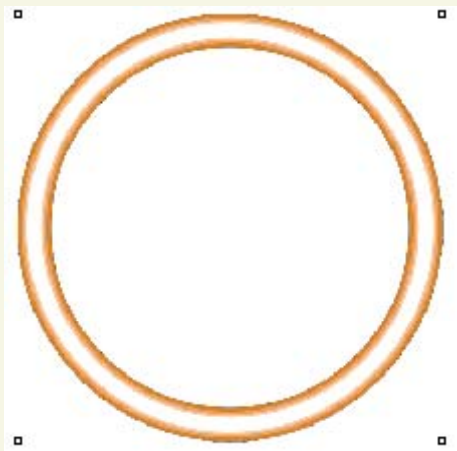


图13.3.18 转换成位图

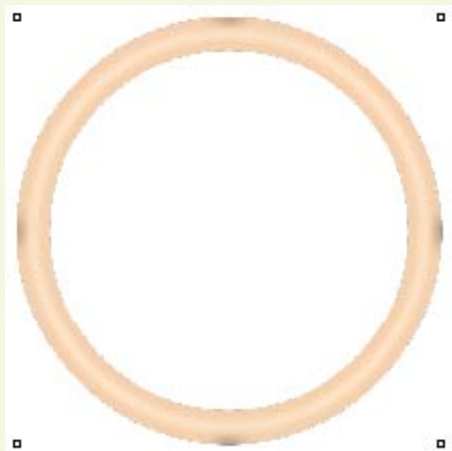


图13.3.19 光环的高斯模糊效果





(20) 添加透明效果。选择工具箱中的交互式透明工具，在属性栏中的透明类型中选择“射线”选项，单击属性栏中的“编辑透明度”按钮，弹出“渐变透明度”对话框。单击“颜色调和”选区中的选项中的颜色为色，单击“到”选项中的颜色为白色，单击“确定”按钮，将渐变透明的开始和结束手柄与渐变中心滑块移动到图13.3.21所示的位置，使星球的立体效果更强烈。



图13.3.20 组合后的图形

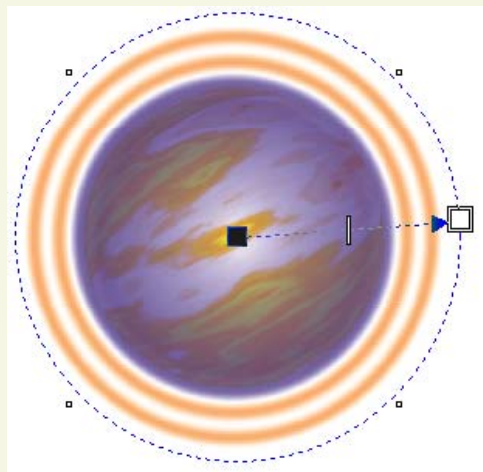


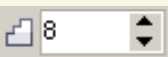



图13.3.21 应用透明效果

（21）添加背景。选择工具箱中的矩形工具，在绘图口中创建一个矩形并填充为黑色。移动该矩形到星球的后，得到如图13.3.22所示的效果。

（22）绘制具有梯度轮廓的圆。选择工具箱中的椭圆工具，创建直径为35 mm的圆。用前面所讲解的方法调整轮廓图步长值输入框中的数值为8，轮廓图偏移量输入框中的数值为1，如图13.3.23所示。得到如图13.3.24左所示效果。

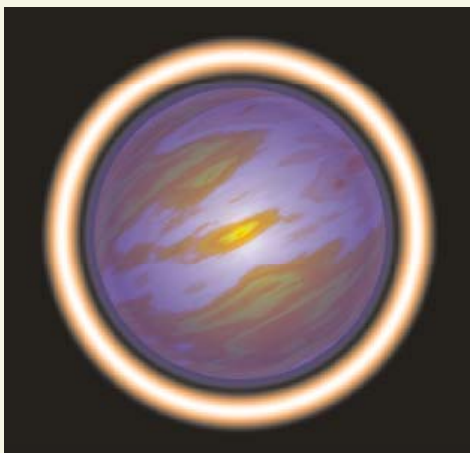


图13.3.22 添加背景

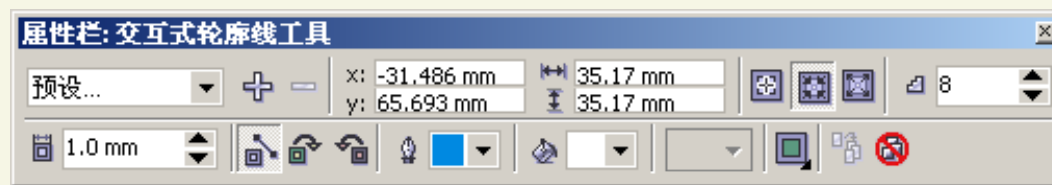


图13.3.23 “交互式轮廓线工具”属性栏

(23) 绘制发光效果。将如图13.3.24左图所示的图形转换为位图。然后选择“位图”→“模糊”→“高斯式模糊”命令，弹出的对话框中调整“半径”输入框中的数值为10，单击“预览”按钮，预览位图效果，满意后单击“确定”按钮，得如图13.3.24右图所示的效果。

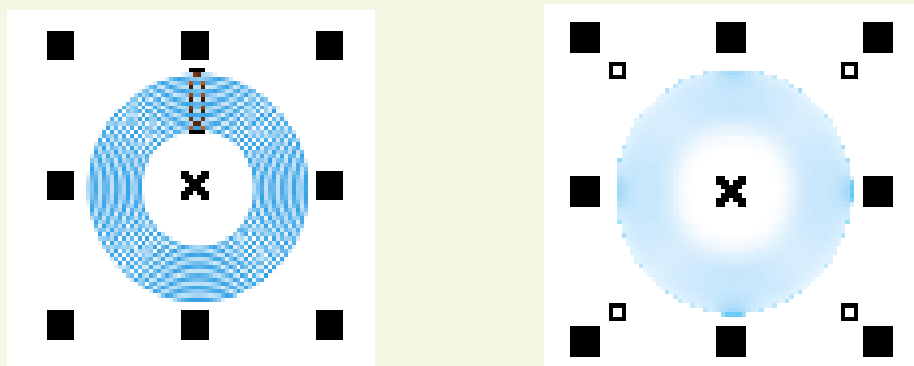






图13.3.24 绘制轮廓线并应用高斯模糊命令

（24）使发光体环绕在星球周围。复制多个发光体，移动并调整发光体的排列顺序，如图13.3.25所示。

（25）编辑轨道形状。选择工具箱中的矩形工具，创建矩形，单击属性栏中的“转换成曲线”按钮，将矩形转换为曲线的对象。选择工具箱中的形状工具，对图形进行编辑，满意后填充为（C: 100, M: 0, Y: 0, K: 0）的颜色值。用鼠标右键单击调色板顶部的无外框图，去除图形对象的边框，得到如图13.3.26所示的效果。

(26) 将绘制好的轨道移动到发光体上，调整它的位置和节点，如图13.3.27所示位置。

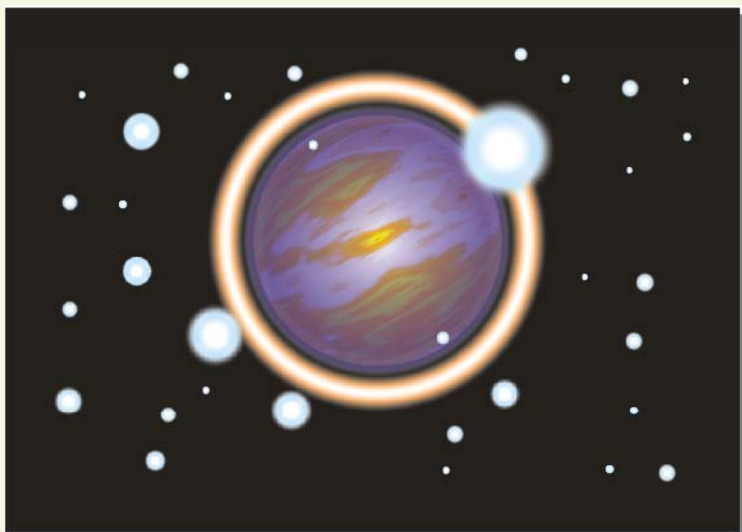




图13.3.25 发光体的排列效果



图13.3.26 变形与填充图形

(27) 创建轨道的透明效果。选中轨道图形，选择工具箱的交互式透明工具，在属性栏中的透明度类型中选择“单”
”选项，调整开始透明输入框中的数值为50，得到图13.3.28所示的效果。

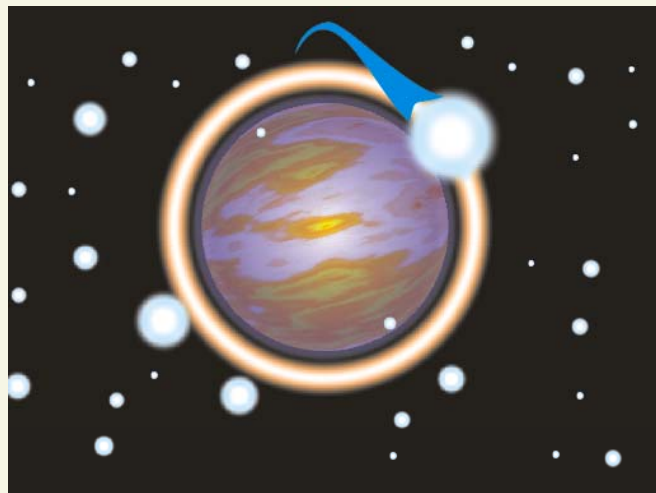


图13.3.27 调整轨道位置

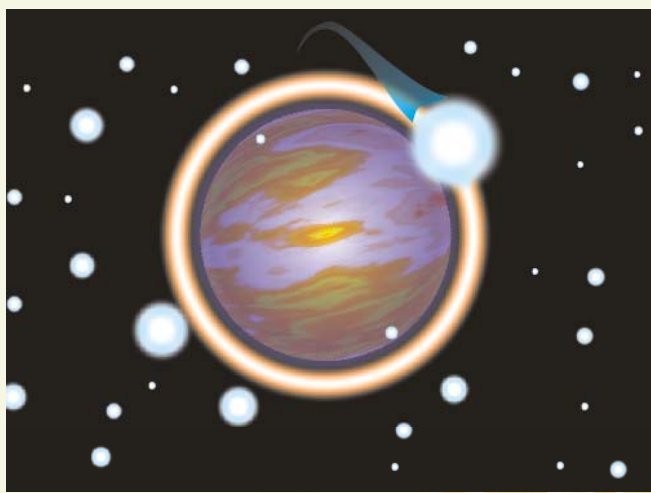


图13.3.28 应用交互式透明工具的效果

（28）创建不同的轨道。用同样的方法创建如图13.3.29所示的轨道。

（29）将不同的轨道移动到如图13.3.30所示的位置，调整相互之间的距离，放置到适当的位置后，为新添加的轨道进行透明处理，并设置轨道的透明效果。


（30）输入文本。选择工具箱中的文本工具，输入字母“MYSTIC STAR”。选中文字对象，在属性栏中的字体下拉列表中选择“Arial Black”选项，在字体大小列表中选择适当的大小，如图13.3.31所示。



图13.3.29 不同形状的轨道

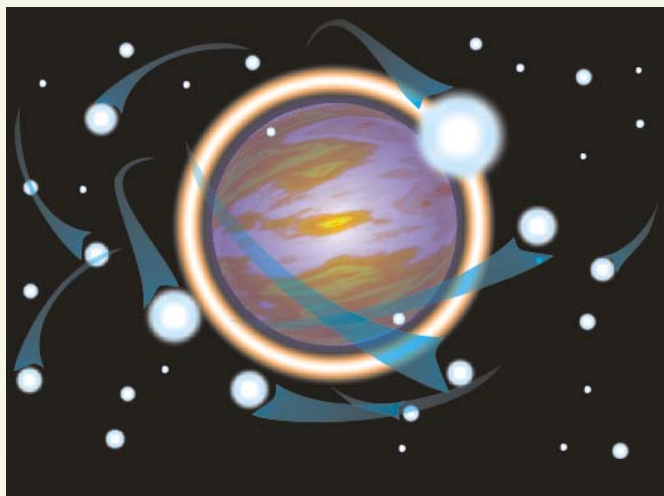


图13.3.30 排列轨道的位置




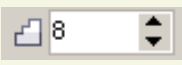
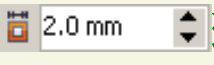


(31) 创建轮廓图效果。选择并复制如图13.3.31所示的文字。在调色板中用鼠标右键单击青色色块，将文字的轮廓设置为青色，再选择工具箱中的2点轮廓工具，选择工具箱中的交互式轮廓图工具，在属性栏中单击“向外”按钮，调整轮廓图步长值输入框中的数值为8，调整轮廓图偏移量输入框中的数值为0.2 mm，单击“线型轮廓图颜色”按钮，在属性栏中选择较深的蓝色作为轮廓图颜色，得到如图13.3.32所示的效果。



图13.3.31 输入文字对象



图13.3.32 为文字对象添加轮廓色

(32) 选择文字对象，选择工具箱中的底纹填充工具，在弹出的对话框中选择适当的底纹填充，得到如图13.3.33所示的效果。

(33) 将绘制的所有对象放置在适当的位置，得到如图13.3.1所示的最终效果。



图13.3.33 填充效果

5. 举一反三

- (1) 绘制莲花，效果如图13.3.34所示。
- (2) 绘制莲的整体效果如图13.3.35所示。

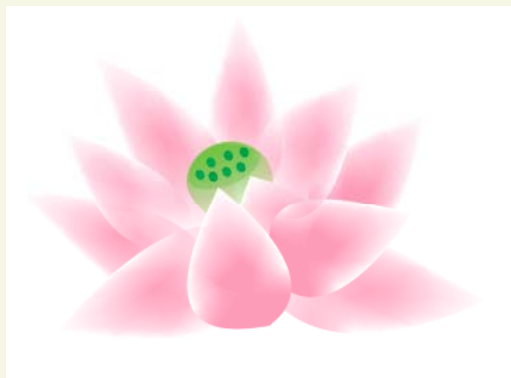


图13.3.34 绘制图形



图13.3.35 填充图形

实训4 绘制护手霜

1. 目的和要求

熟练掌握图形绘制、编辑和填充的方法。

2. 要点及说明

熟练使用造形泊坞窗中的命令以及交互式工具。



3. 实训内容

制作本例时，主要运用了整形操作中的焊接命令、渐变填充工具和贝塞尔工具。光线的表达是本例的重点，表达光线亮暗的方法主要有两种：一是渐变填充工具；二是贝塞尔工具与填充的结合，而后者可以表达任何一种光线要求。背景的制作直接运用了图案填充工具。最终效果如图13.4.1所示。



图13.4.1 最终效果图

上机操作

- (1) 选择“文件”→“新建”命令，再选择“版面”→“页面”命令，在弹出的对话框中设置纸张大小为**A4**，摆放方式为横放。
- (2) 选择工具箱中的矩形工具，绘制一个大小合适的矩形。
- (3) 选择工具箱中的椭圆工具，绘制一个横向椭圆，使椭圆与矩形的底边相等。
- (4) 调整两者之间的位置关系，使椭圆的长轴与矩形的底边重合，效果如图13.4.2所示。

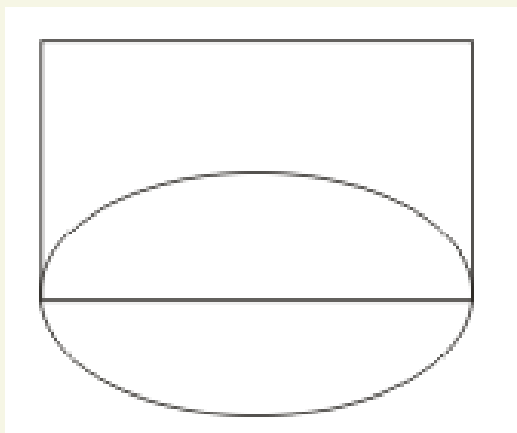


图13.4.2 绘制椭圆和矩形

(5) 选中椭圆，使用快捷键复制一个椭圆，放在一旁。

(6) 选中矩形和椭圆，选择“窗口”→“泊坞窗”→“造形”
弹出如图13.4.3左图所示的“造形”泊坞窗。单击“焊接到”
鼠标光标变成 形状，在图形内部单击左键将图形焊接，如
4.4右图所示。

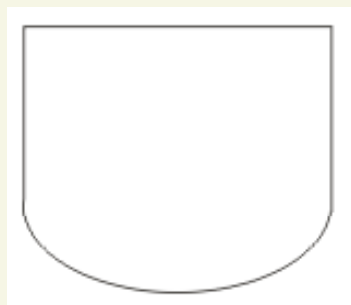
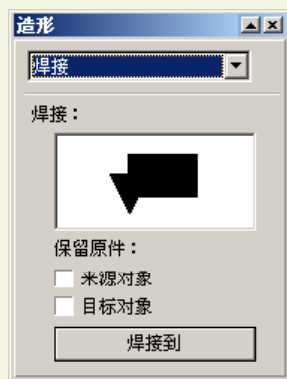





图13.4.3 “焊接”图形

（7）选中步骤（5）中复制的椭圆，用鼠标拖动该椭圆，使它的长轴与矩形的上底边重合。

（8）选择工具箱中的贝塞尔工具，绘制一个等腰梯形，如图13.4.4左图所示。

（9）选中梯形和椭圆，选择“排列”→“造型”→“焊接”命令，在对话框中不选任何复选框。然后单击“焊接”按钮，光标变成形状，在梯形内部单击左键，将图形“焊接”，效果如图13.4.4右图所示。

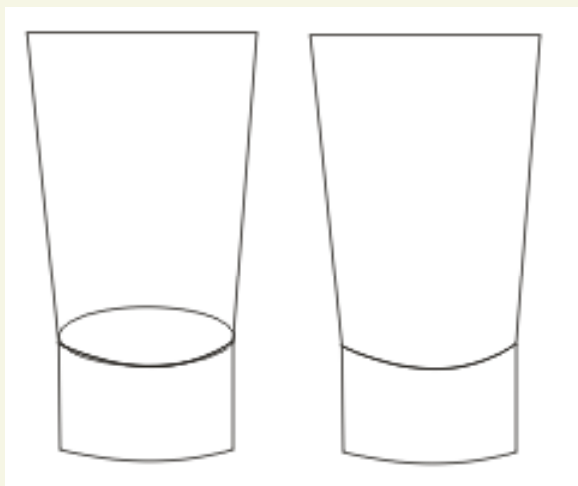



图13.4.4 绘制梯形和“焊接”图形

(10) 选中上面的焊接图形，选择工具箱中的渐变填充工具，弹出如图13.4.5左图所示的“渐变填充”对话框，在“类型”下拉列表中选择“线性”选项，选中“颜色调和”选项区中的“自定义”单选按钮，调整“角度”输入框中的数值为0。其中颜色参数设置为：颜色一：（C： 40， M： 40， Y： 0， K： 0）；颜色二：（C： 0， M： 0， Y： 0， K： 0）；颜色三：（C： 0， M： 0， Y： 0， K： 0）；颜色四：（C： 0， M： 30， Y： 30， K： 0）。调整完毕，单击“确定”按钮，效果如图13.4.5右图所示。

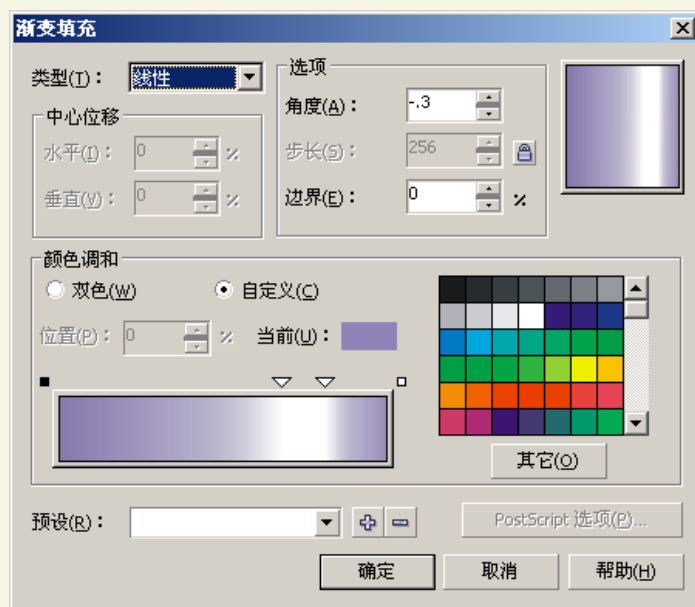


图13.4.5 图形渐变填充参数及效果图

（11）选中下面的焊接图形，选择工具箱中的渐变填充工具，填充图形，具体的操作方法参照步骤（10），调整完，单击“确定”按钮，完成渐变填充，效果如图13.4.6所示。

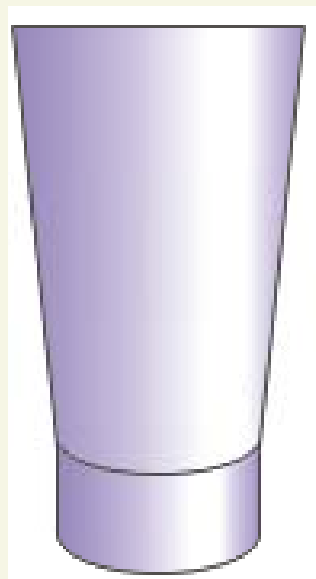







图13.4.6 渐变填充



(12) 选择工具箱中的矩形工具, 绘制一个横向细长矩形, 再绘制一个纵向小矩形, 并单击绘制的小矩形, 出现倾斜控制手柄, 调整矩形倾斜角度, 然后按快捷键 “**Ctrl+D**”复制多个倾斜矩

(13) 选中上面的小矩形图形, 单击灰色图标, 将图形填充为灰色, 然后将下面的横向矩形填充为白色。

(14) 选中新绘制的图形, 单击属性栏中的 “群组” 按钮, 将图形群组为一个整体。效果如图13.4.7所示。



（15）绘制图形的背光部分。选择工具箱中的贝塞尔工具，在原来图形的基础上绘制一个封闭曲线图形，然后选择工具箱中的形状工具调整曲线的形状，如图13.4.8所示。

（16）选中绘制的封闭图形，单击灰色图标，将图形填充为灰色，然后用鼠标右键单击调色板中的无轮廓图标，删除封闭图形的轮廓线。





(17) 选中背光图形，选择工具箱中的渐变填充工具 ，打开“渐变填充”对话框，在“类型”下拉列表中选择“线性”选项，调整“角度”输入框中的数值为-82，调整“边距”输入框中的数值为3，选中“颜色调和”选区中的“双端”单选按钮，设置起始的颜色为100%黑色，终点颜色为白色，然后单击“确定”按钮，完成图形的渐变填充。调整位置如图13.4.9所示。






图13.4.8 绘制背光图形



图13.4.9 背光图形效果

（18）绘制花朵。选择工具箱中的多边形工具，绘制一多边形，设置它的边数为5，然后单击洋红色图标，给图形填充颜色，并用右键单击粉色图标，为图形添加粉色轮廓。

（19）选中多边形，选择工具箱中的交互式变形工具，鼠标变成形状，在多边形上拖动，效果如图13.4.10所示。

（20）用同样的方法绘制一朵颜色不同的花朵。选中所有对象，单击属性栏中的“群组”按钮，将花朵群组为一个整体，效果如图13.4.11所示。

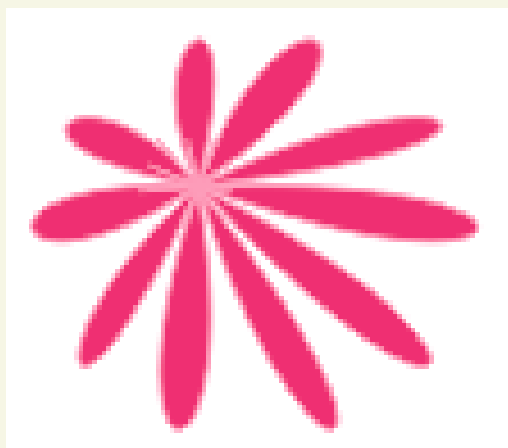
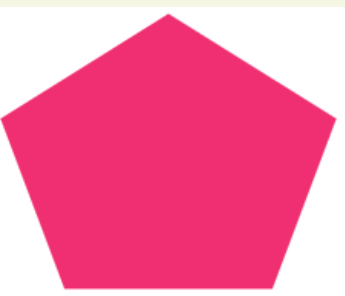





图13.4.10 绘制花朵



图13.4.11 花朵效果

(21) 选择工具箱中的文本工具，输入文字“小护”，“护手霜”，然后选择工具箱中的挑选具，选中文字，设置合适的字体和大小。效果如图13.4.12所示。

(22) 选中图形的所有部分，单击属性栏中的“群组”，将图形群组为一个整体。



(23) 选中群组后的图形，选择工具箱中的交互式阴影具，利用鼠标创建阴影，效果如图13.4.13所示。



图13.4.12 输入文字



图13.4.13 添加阴影效果

(24) 创建一个图形作为背景，最后选中全部图形，单击属性栏中的“群组”按钮，将图形群组为一个整体，最终效果如图13.4.1所示。

5. 举一反三

(1) 打开素材图片，如图13.4.14所示。

(2) 绘制手表效果如图13.4.15所示。



图13.4.14 打开图片



图13.4.15 绘制图形

实训5 足球门票制作

1. 目的和要求

掌握位图编辑的常用方法。

2. 要点及说明

CorelDRAW主要是对矢量图进行绘制与编辑，但缺少不
位图的使用。位图的添加和编辑能使图形更加美观。

3. 实训内容


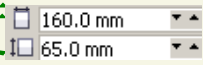

制作本例时，主要运用到矩形工具、填充工具、渐变填充工具和文本工具绘制文字与页面，再导入位图进行修饰。最终效果如图13.5.1所示。




图13.5.1 最终效果图

4. 上机操作

(1) 选择“文件”→“新建”命令，再选择“版面”→“页面设置”命令，在弹出的对话框中设置纸张大小为A4，摆放方式为横放。

(2) 用工具箱中的挑选工具在页面空白处单击，调整纸张宽度和高度输入框中的数值为160和65；调整再制距离输入框中的数值为5和-5，如图13.5.2所示。

（3）用鼠标在水平方向拉出两条辅助线，设置它们的数
分别为0， 65；在垂直方向拉出一条辅助线，设置它的数值
130，并单击属性栏中的“贴齐辅助线”按钮，三条辅助
如图13.5.3所示。

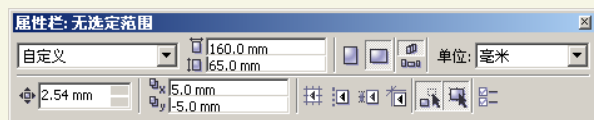


图13.5.2 辅助线属性设置栏

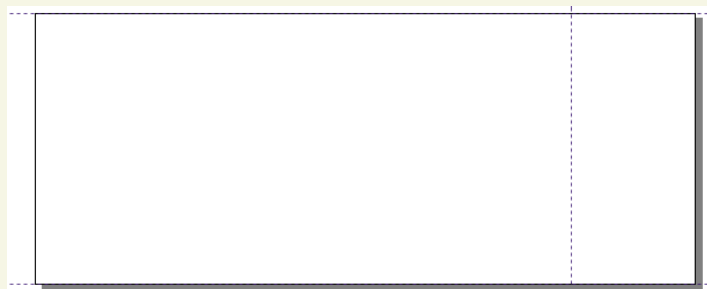






图13.5.3 在页面添加辅助线

(4) 选择工具箱中的矩形工具，在页面的右侧绘制一个宽130 mm，高为65 mm的矩形，并填充为红色，如图13.5.4所示。

(5) 在页面左侧再绘制一个宽度为130 mm，高度为13 mm的矩形。选择工具箱中的交互式填充工具，从上向下拖动鼠标填充。单击属性栏中的“起点填充挑选器”按钮，设置为绿色，单击“终点填充挑选器”按钮，设置颜色为黄色，得到如图13.5.5所示的图形。

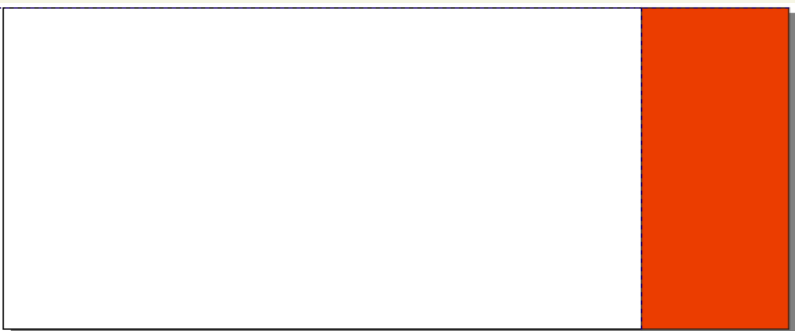


图13.5.4 绘制右边的竖排矩形并填充

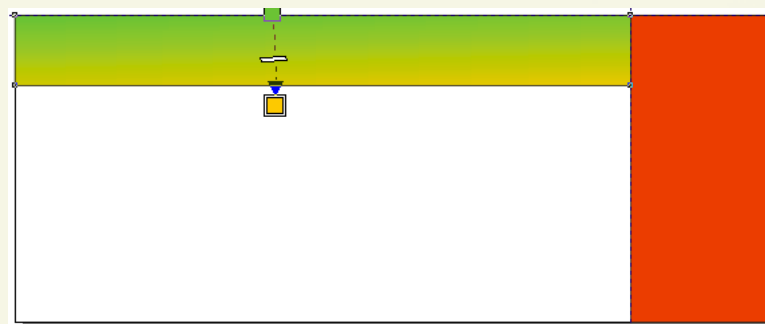






图13.5.5 添加横排矩形并填充渐变

（6）添加文字对象。选择工具箱中的文本工具，在页面中输入“2008年世界杯足球赛”文字对象，调整文字大小和字体。选择工具箱中的交互式填充工具，在页面中从上到下拖动，单击属性栏中的“起点填充挑选器”，设置颜色为（C：0，M：0，Y：70，K：0），单击“终点填充挑选器”，设置颜色为红色，得到如图13.5.6所示的图形效果。




(7) 选中文字对象，选择工具箱中的交互式阴影工具，鼠标单击文字对象并向右下方拖动，调整属性栏中的阴影羽化输入框中的数值为15，阴影透明度输入框中数值为60，其他选项取默认值，得到如图13.5.7所示的效果。



图13.5.6 添加文字对象



图13.5.7 为文字对象添加阴影效果

（8）选中文字对象和上方的矩形对象，单击属性栏中的“对齐与分布”按钮，在弹出的对话框中设置水平方向和垂直方向居中对齐。

（9）导入位图。选择“文件”→“导入”命令，在页面中导入两幅如图13.5.8所示的位图。



图13.5.8 导入位图

（10）将位图放置在页面的适当位置，效果如图13.5.9所示。



图13.5.9 导入位图

（11）选中置于下方的图片，选择“位图”→“模糊”→“高斯式模糊”命令，在弹出的“高斯式模糊”对话框中设置“半径”为5像素，调整后单击“确定”按钮，得如图13.5.10所示的效果。



图13.5.10 设置图片的“高斯式模糊”效果


(12) 导入一幅世界杯的标志，选择工具箱中的文本工具，在标志后输入“2008年11月1日-11月5日”文字对象，选择文字对象并在属性栏中的字体列表中选择“华文琥珀”项，调整文字的大小，放置在页面中的适当位置，得到如图13.5.11所示的效果。




图13.5.11 添加文字对象

（13）在页面中添加不同的文字对象，并调整其大小与字体，改变文字的颜色，放置在页面的不同位置，得到如图13.5.12所示的效果。



图13.5.12 添加不同的文字对象

(14) 选择工具箱中的矩形工具，在绘图窗口中绘制一矩形，并旋转30°，放置于如图13.5.13所示的位置。

(15) 选中矩形，选择“排列”→“造型”→“造型”命令，在弹出的“造型”泊坞窗中选择“修剪”选项，选中“目标对象”复选框，单击“修剪”按钮，得到如图13.5.14所示的图形。

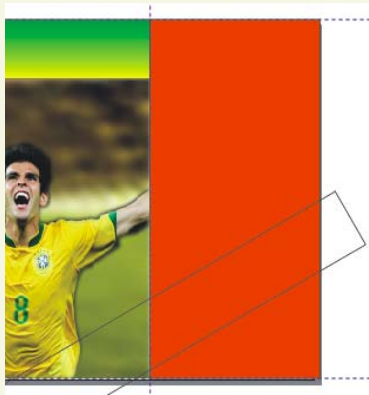


图13.5.13 绘制矩形



图13.5.14 修剪矩形




（16）选择工具箱中的文本工具 ，在绘图窗口中输入文
“副券”，选中文字对象，在属性栏中设置文字字体为隶书，
号为24，填充为白色并放置在红色矩形的上方位置。选择
“文本”→“插入符号字符”命令，弹出“插入字符”泊坞窗，
泊坞窗中选择货币符号，将其拖到页面中并填充颜色，用鼠
右键单击调色板中的无外  图标 然后再添加文字对象，设
字体为黑体，字号为13，设置倾斜角度，得到如图13.5.15
示的图形效果。



图13.5.15 添加文字效果

(17) 去除页面中的辅助线及图形的轮廓，框选所有对象，单生栏中的“群组”按钮，得到如图13.5.1所示的最终效果。

5. 举一反三

(1) 新建文件，导入一副图片，如图13.5.16所示。

(2) 为其添加框架效果，如图13.5.17所示。



(3) 为其添加卷页效果，如图13.5.18所示。



图13.5.18 最终效果图