

COREL®



# CorelDRAW® GRAPHICS SUITE **X5**

指导手册

# CorelDRAW<sup>®</sup> GRAPHICS SUITE X5

## 指导手册

版权所有 2010 Corel Corporation。保留所有权利。

## CorelDRAW® Graphics Suite X5 指导手册

产品规范、定价、包装、技术支持和信息（以下简称“规范”）仅指英语零售版本。所有其他版本（包括其他语言的版本）的规范可能各有不同。

COREL 以“原样”提供信息，并不具有其他任何明确或隐含的担保或条件，包括但不限于对适销性质量、满意质量和对特定用途的适销性或适用性的担保，或由法律、法令、行业惯例、交易过程或其他因素产生的担保。由最终用户承担关于所提供信息及其使用的结果方面的全部风险。COREL 对于您或者任何他人或实体的任何间接、偶然、特殊或必然的伤害（包括但不限于收入或利润损失、数据丢失或损坏或其他商业或经济损坏）均不负有责任，即使 COREL 已经通知发生此类损害的可能性或者它们是可预见的，也是如此。COREL 对任何第三方的索赔没有义务。COREL 对您的最大责任总额不超过您购买这些材料的支付成本。因为某些州 / 国家不允许排除或限于结果或附带性损失，上述限制可能不适用于您。

Corel、Corel 徽标、Corel CAPTURE、Corel CONNECT、CorelDRAW、Corel DESIGNER、Corel PHOTO-PAINT、iGrafx、Paint Shop Pro、Painter、PowerClip、PowerTRACE、WinZip 和 WordPerfect 是 Corel Corporation 和 / 或其附属公司在加拿大、美国和 / 或其他国家 / 地区的商标或注册商标。其他产品、字体、公司名称和徽标分属各自公司的商标或注册商标。

此发行物中的所有图像归其创建者所有。部分图像可能已被裁剪和 / 或调整大小、添加背景或与同页面中的其他图像进行合并。在“图库”部分，创建者的名称已被添加到图像中，且包含品牌名称和徽标的图像元素已被移除。

111020

# 目录

## Part 1: 介绍

第 1 章: 欢迎 .....	3
第 2 章: 安装和支持 .....	11
第 3 章: 新增功能 .....	15

## Part 2: 入门指南

第 4 章: CorelDRAW 基本信息 .....	27
第 5 章: Corel PHOTO-PAINT 基本信息 .....	47

## Part 3: 使用颜色

第 6 章: 基色 .....	71
第 7 章: 颜色管理 .....	85

## Part 4: 提示和技巧

第 8 章: 标牌制作 .....	103
第 9 章: 插图 .....	117
第 10 章: 页面布局 .....	135

## Part 5: 专家见解

第 11 章: 珠宝设计 .....	153
第 12 章: 图书封面插图和设计 .....	163
第 13 章: 概念艺术 .....	175
第 14 章: 徽标设计 .....	187
第 15 章: 这 是一种包装! .....	201
第 16 章: 颜色管理技巧 .....	213
第 17 章: 充气帐篷设计 .....	225



**Part 6: 数字内容指南**

第 18 章：查找和管理内容 ..... 237

第 19 章：内容类型 ..... 243

第 20 章：模板 ..... 261

**Part 7: 图库** 269

索引 ..... 301

# Part 1

## 介绍



图像创建者 Genaro Antonio González  
Ramírez





## 第 1 章：欢迎

CorelDRAW Graphics Suite X5 中包含的  
功能 4

关于此指导手册 4

指导手册规范 5

其它学习资源 5

# 第 1 章：欢迎

欢迎使用 CorelDRAW® Graphics Suite X5，它提供了用于图形设计、页面布局和相片编辑的全面的软件解决方案。

## CorelDRAW Graphics Suite X5 中包含的功能

CorelDRAW Graphics Suite X5 包括以下应用程序：

- CorelDRAW®
- Corel® PHOTO-PAINT™
- Corel CAPTURE™
- Corel® CONNECT
- Bitstream® Font Navigator®

### CorelDRAW

CorelDRAW 是用于创建高质量矢量插图、徽标设计和页面布局的直观的多功能图形应用程序。

### Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINT 是一个全面的图像编辑应用程序，可用于润饰和增强相片效果，以及创建原始位图插图和绘画。您可以轻松地校正红眼或曝光问题、润饰 RAW 相机文件和准备用于 Web 的图像。

### Corel CAPTURE

Corel CAPTURE 是一款用于从计算机屏幕捕获图像的易于使用的应用程序。

### Corel CONNECT

Corel CONNECT 是一款可轻松访问存储于计算机或 CorelDRAW Graphics Suite X5 DVD 上的剪贴画和相片的应用程序。

### Bitstream Font Navigator

Bitstream Font Navigator 是一款用于浏览、组织和管理字体的应用程序。

## 关于此指导手册

此指导手册是为丰富您使用 CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 的经验，以及激发您创作出许多您意想不到的作品而设计的。各个章节为您介绍了每种应用程序的工作区，无论您的技能水平如何，都能为您提供有益的提示和技巧。

此指导手册分为七个部分。

### Part 1：介绍

第 1 章到第 3 章对 CorelDRAW Graphics Suite X5 的新功能，以及可用的在线学习资源和每种应用程序内的学习资源进行了描述。

### Part 2：入门指南

第 4 章和第 5 章介绍了有关 CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 的

基本信息，包括描述每种应用程序中主要工具的工作区浏览。

### Part 3: 使用颜色


第 6 章和第 7 章回顾了基本颜色概念并对 CorelDRAW Graphics Suite X5 的颜色管理功能进行了概述。

### Part 4: 提示和技巧

第 8 章到第 10 章提供了有关标记制作、插图和页面布局的特定工作流的有用提示。

### Part 5: 专家见解

第 11 章到第 17 章介绍了来自不同行业的在其日常工作中使用 CorelDRAW Graphics Suite 的图形设计专家的教程。在这些章节中，他们分享了在他们设计珠宝、概念绘画、图书插图、汽车包装等时软件是如何帮助他们发挥创造力和艺术自由的。


 要访问教程的各个 PDF，单击“帮助”▶“专家见解”。

### Part 6: 数字内容指南

第 18 章到第 20 章提供了有关使用 Corel CONNECT 的信息，并介绍了在线和 CorelDRAW Graphics Suite DVD 上可用的内容。

### Part 7: 图库

此指导手册的最后部分中包含由专业设计师和插图画家在 CorelDRAW Graphics Suite 中创建的超乎想象的作品集。

 要访问 PDF 格式的指导手册，单击“帮助”▶“指导手册”。


## 指导手册规范

以下规范可以方便地找到指导手册中的信息。

### 应用程序界面的引用

应用程序界面元素的引用（例如菜单命令）用粗体格式表示。例如，单击“文件”▶“打开”表示单击菜单栏上的“文件”，然后单击“打开”命令。

### 提示

指导手册包含简要提示，可突出显示工作流部分、提供可尝试的创意或提供有关执行任务的信息。这些提示是缩进的且由特殊的图标  标记，以便于引用。

### 标有颜色代码的页面

为便于引用，指导手册的每个部分都用独特的颜色频带在页面的左上角或右上角区域进行编码。

### 交叉引用

如果您想了解更多有关特定主题的信息，可使用交叉引用。此指导手册中使用了两种交叉引用：

- 应用程序中“帮助”的交叉引用
- “指导手册”中特定页面的交叉引用

如果交叉引用指向“帮助”，可通过启动特定应用程序，单击“帮助”▶“帮助主题”，然后浏览或搜索相关主题来访问信息。


## 其它学习资源

除了此指导手册之外，各种其他学习资源可帮助您开始使用 CorelDRAW Graphics Suite X5。例

如，您可以使用“帮助”了解基本工具和技巧、访问 CorelDRAW.com 社区进行提问并接受来自其他用户的帮助和建议、或观看视频教程查看图形设计操作。

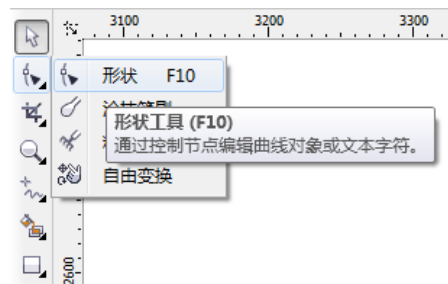
## 帮助

“帮助”可从应用程序内部访问，它提供了有关产品功能的全面信息。您可以在主题列表中浏览，在索引中查找工具和主题，或搜索特定单词或短语。

 要访问“帮助”，单击“帮助”▶“帮助主题”。

## 工具提示


当您指针放在图标、按钮和其他界面元素上时，工具提示可提供有关应用程序控件的帮助信息。




工具提示示例

## 提示

“提示”可提供有关工具箱中工具的即时信息。单击工具时，将显示提示，显示如何使用该工具。提示默认显示在应用程序窗口右侧的“提示”泊坞窗中，但是您可以在不再需要时将其隐藏。

 要显示或隐藏“提示”，单击“帮助”▶“提示”。

要查找有关工具的更多信息，可通过单击“提示”泊坞窗右上角的“帮助”按钮  访问相关帮助主题。




CorelDRAW 中的“提示”泊坞窗

## 欢迎屏幕

欢迎屏幕可使您轻松访问应用程序中的资源，并可使您快速完成常见任务，如打开文件以及从模板启动文件。您还可以了解

CorelDRAW Graphics Suite X5 中的新功能，并可通过“图库”页面中的图形设计获得灵感。此外，您可以查找教程和提示，并可获得最新的产品更新。


 您可以通过单击“帮助”▶“欢迎屏幕”来访问欢迎屏幕。

## 视频教程

一系列视频片段向您介绍

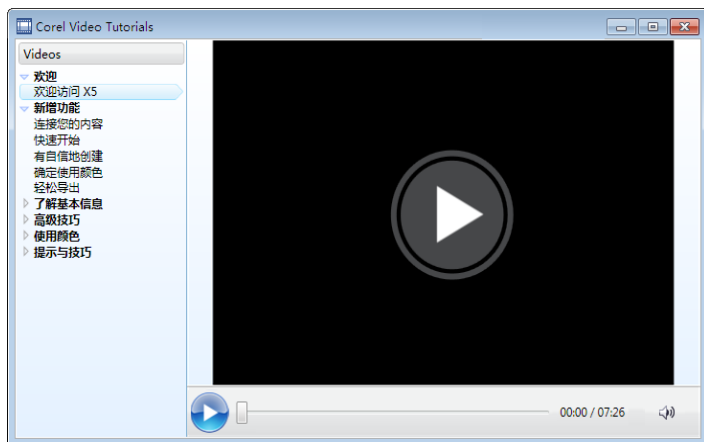
CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 的

工作环境，并引导您了解特定任务和技巧。

 要访问视频教程，单击“帮助”▶  
“视频教程”。



CorelDRAW 中的欢迎屏幕



视频浏览器

## 基于网络的资源

以下在 Corel Web 站点 ([www.corel.com](http://www.corel.com))  
上可用的资源可帮助您充分利用  
CorelDRAW Graphics Suite X5:

- Corel 知识库 - 此可搜索数据库中的文章由 Corel 技术支持小组的成员撰写，回答了由




CorelDRAW Graphics Suite 用户提出的问题。

- **CorelDRAW.com 社区** - 在此在线环境中，您可以共享使用产品的经验、提问、并接受来自其他用户的帮助和建议。
- **提示与技巧** - 此重要信息由 Corel 文档资料小组提供，帮助您充分利用产品功能。
- **教程** - 深入介绍的教程允许您共享 CorelDRAW Graphics Suite 专家的知识和技术。
- **第三方资源** - 有关套装内工具的更多信息，您可以访问涵盖图形设计各领域的第三方打印和在线资源。

## 宏程序功能编程指导

*CorelDRAW Graphics Suite X5 宏程序功能编程指导* 提供了改进的指导方法对 CorelDRAW Graphics Suite X5 进行宏编程。通过在 CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 中创建宏，您可以自动化任务并提供自定义解决方案。您可以使用 Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) 或 Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA) 创建宏。

 如果您安装的 CorelDRAW Graphics Suite X5 中包含 VBA 或 VSTA，可通过单击“开始”▶“所有程序”▶“CorelDRAW Graphics Suite X5”▶“文档资料”访问宏程序功能编程指导。

## 网络部署指南

*CorelDRAW Graphics Suite X5 部署指南* 是在网络中部署 CorelDRAW

Graphics Suite X5 的逐步资源。该指南向为公司购买批量（多套）授权许可的 CorelDRAW Graphics Suite X5 的客户提供。



要购买批量授权许可的

CorelDRAW Graphics Suite X5 并获得 *CorelDRAW Graphics Suite X5 部署指南*，请联系 Corel 支持服务 ([www.corel.com/support](http://www.corel.com/support))。

## 自定义的培训和一体化资源

Corel 公司与其他公司建立了培训伙伴关系，并为开发人员和顾问提供资源。

## Corel 自定义培训

Corel 培训专家可为您提供自定义培训、针对您的工作环境定制的培训，从而帮助您充分利用安装的 Corel 软件。这些专家可针对您的机构需求，帮助您开发一个切实可行的相关课程。有关详细信息，请访问 [www.corel.com/customizedtraining](http://www.corel.com/customizedtraining)。

## Corel 培训伙伴

Corel 培训伙伴 (CTP) 是独立的、官方认可的当地机构，提供 Corel 产品的培训和培训资源。CTP 在世界各地都有分支机构，培训更加便利。要查找您附近的培训伙伴，请访问 [www.corel.com](http://www.corel.com)。

## Corel 技术伙伴

Corel 技术伙伴是在其产品中嵌入 Corel 技术，为 Corel 软件开发插件应用程序，或者将独立的应用程序集成到 Corel 技术解决方案中的企业。这

一全面的计划是专门针对开发人员和顾问设计的，其中包含与 Corel 产品相关的设计、开发、测试和销售自定义解决方案所必需的组件。

有关 Corel 技术伙伴的详细信息，请向 Corel 公司发送电子邮件：  
[techpartner@corel.com](mailto:techpartner@corel.com)。





## 第 2 章：安装和支持

安装 CorelDRAW Graphics Suite 应用程序  
12

更改语言 12

更新 Corel 产品 12

Corel 支持服务 13

注册 Corel 产品 13

关于 Corel Corporation 13


## 第 2 章：安装和支持

CorelDRAW® Graphics Suite X5 的安装、注册和自定义都是很简单的。

### 安装 CorelDRAW Graphics Suite 应用程序

安装向导使得安装 CorelDRAW Graphics Suite 应用程序和组件变得非常容易。您可以按默认设置安装应用程序或选择不同选项来自定义安装。

当您将安装光盘插入 DVD 驱动器时，安装向导会自动启动。按照屏幕上的操作说明完成安装。


 (Windows® 7 和 Windows Vista) 如果安装向导未自动启动，单击 Windows 任务栏上的“开始”，然后在搜索框中键入 X:\autorun.exe，其中 X 是对应于 DVD 驱动器的字母。

(Windows® XP) 如果安装向导没有自动启动，请单击 Windows 任务栏上的“开始”，然后单击“运行”。键入 X:\autorun.exe，其中 X 是对应于 DVD 驱动器的字母。

完成应用程序的安装之后，您还可以使用安装向导完成以下操作：

- 添加和删除当前安装中的组件
- 通过重新安装所有应用程序功能来修复当前安装


- 卸载 CorelDRAW Graphics Suite

 在修复安装之前，请在启动应用程序的同时按住 F8 键，将当前工作区重置为默认设置。

更多信息，请参阅“帮助”中的“安装 CorelDRAW Graphics Suite 应用程序”。

### 更改语言


如果用多种语言安装了应用程序，则可以随时更改用户界面和“帮助”的语言。

 要更改应用程序语言，单击“工具”▶“选项”。在类别列表中，单击“全局”，然后从“请选择用户界面的语言”列表框中选择一种语言。重新启动应用程序以应用新的语言设置。

如果您完成产品安装后未安装某一特定语言，可以以后再安装。有关详细信息，请参阅“帮助”中的“更改语言”。

### 更新 Corel 产品

在产品安装期间，可以选择下载产品更新的选项。

 要随时检查产品更新，单击“帮助”▶“更新”。

## Corel 支持服务

“Corel 支持服务”可为您提供有关产品功能、规格、价格、上市情况、服务及技术支持的及时准确的信息。

有关 Corel 产品可用的支持服务的最新信息，请访问 [www.corel.com/support](http://www.corel.com/support)。

## 注册 Corel 产品

通过注册，可以及时访问最新的产品更新、产品发布信息，并且可以访问免费下载、文章、提示和诀窍以及特价优惠。

可以通过以下方式之一进行注册：

- 在线注册 - 如果您已联网，可以随时通过单击“帮助”▶“注册”来启动在线注册。
- 电话注册 - 可以电话联系最近的“Corel 客户服务中心”。

## 关于 Corel Corporation

Corel 是一家全球领先的软件公司，在 75 多个国家有超过 1 亿的活动用户。我们开发软件是为了帮助人们以更有趣、更有创意和更有说服力的方式来表达他们的想法以及共享他们的故事。经过这些年我们已经赢得了提供创新、值得信赖、易学易用的产品的美誉，帮助客户将生产力提高到一个更高的层次。业界已通过数百个奖项公认了我们在软件创新、设计和价值方面的贡献。

我们获奖的产品系列包括一些世界上广为人知以及受欢迎的软件品牌，包括 CorelDRAW® Graphics Suite、Corel® Painter™、Corel DESIGNER® Technical Suite、Corel® PaintShop

Photo™ Pro、Corel® VideoStudio®、Corel® WinDVD®、Corel® WordPerfect® Office、WinZip® 以及最近刚发布的 Corel® Digital Studio™ 2010。我们的全球总部设在加拿大首都渥太华，在美国、英国、德国、中国、中国台湾和日本都有主要办事处。





## 第 3 章：新增功能

连接您的内容 16

快速开始 18

有自信地创建 19


确定使用颜色 22

轻松导出 24



## 第3章：新增功能

CorelDRAW® Graphics Suite 是值得信赖的插图和设计软件。该软件内容丰富而又直观的环境可与您的工作流程无缝结合起来，帮助您表达出自己的创意。您可以立即开始，边做边学，它让您有自信地设计任何一种媒介。

 要访问应用程序中的新增功能列表，请单击“帮助”▶“新增功能”。

### 连接您的内容

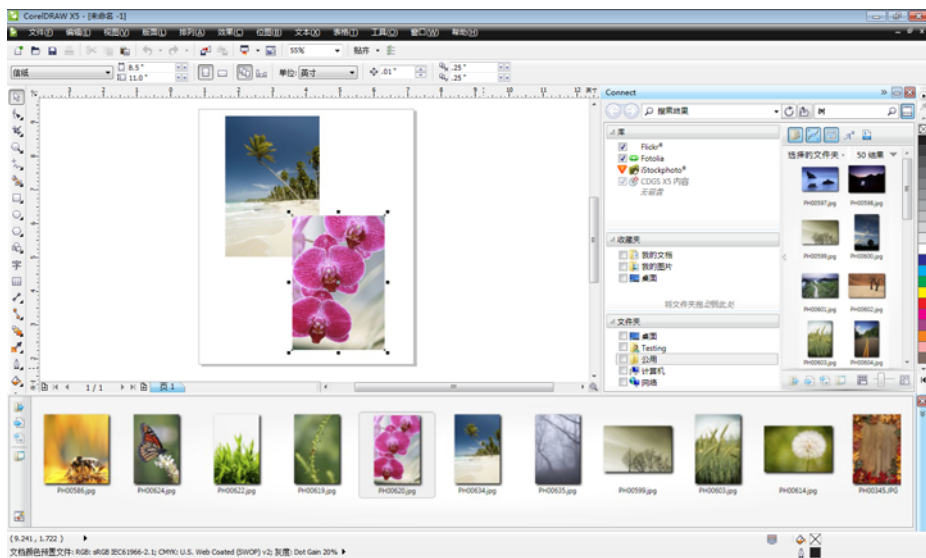
内容对于任何项目都是及其重要的。不管是完美的字体、剪贴画、照片、之前的项目或客户的模型，CorelDRAW Graphics Suite X5 都能

帮您快速访问内容，让您能专注于您的设计。

### Corel CONNECT

(新功能和增强功能)

此全屏浏览器可让您阅读套装的数字内容和搜索您的计算机或当地网络来快速地找到适合设计的最佳补充色。您可以按类别浏览内容或使用关键字搜索。在 CorelDRAW 和 Corel® PHOTO-PAINT™ 中也提供了此款方便的实用工具，是以泊坞窗的形式提供的。此外，您还可以在托盘中保留一份内容集，该内容集与浏览器和泊坞窗同步，可让您快速访问项目内容。



Corel CONNECT 在 CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 中可以泊坞窗形式或独立应用程序形式使用。



CorelDRAW Graphics Suite X5 包含了丰富而精彩的新内容。

## 内容

(新功能)

包含大量启发性内容并为您的设计提供了一个跳板。有了一系列剪贴画图像、照片、位图和全色向量填充、可自定义的模板和字体，您就可以拥有多种创造性的选择。CorelDRAW 包含新的艺术笔预设和笔尖，Corel PHOTO-PAINT 包含新的笔刷和笔尖。

## Adobe 产品支持

(增强功能)

CorelDRAW Graphics Suite X5 为最新的 Adobe® Illustrator®、Adobe® Photoshop® 和 Adobe® Acrobat® 产品提供增强的支持。您可以使用 Adobe Photoshop CS 4 文件格式导入和导出 PSD 文件，CorelDRAW X5 可保留调整图层的外观和“遮罩”调色板效果。Corel PHOTO-PAINT 可保

留导入和导出的 PSD 文件的可编辑振动、灰度、和相机过滤透镜。

有了多个画板支持、保留渐变透明、笔刷笔触和新的“印前检查”部分，您还可以使用 Adobe Illustrator CS 4 文件格式导入和导出文件。此外，有了 Acrobat 9 支持和改善的安全加密功能，您还可以导入和导出 Adobe 便携式文件格式 (PDF) 文件。当导入 PDF 文件时，该套装还支持贝茨编号，包括页眉和页脚。在导出 PDF 过程中，您可以按对象定义页面大小。

## EPS level 3 支持

(增强功能)

内嵌式 PostScript® (EPS) 过滤器功能已增强，可支持用 Adobe PostScript® 3 创建的文件并可保持使用 RGB 色彩空间的对象的色彩完

整度。您现在会发现 EPS 文件导出并用更明亮和更鲜明的颜色打印。

## 文件格式兼容性

(增强功能)

可支持 60 多种文件格式，包括 CGM、AutoCAD DXF、Autodesk® PLT、Microsoft Visio® Filter、DOC、DOCX 和 RTF 等，您可以自信地和您的客户和同事交换文件。

在 CorelDRAW Graphics Suite X5 中，TIFF 过滤器可兼容各种标准文件压缩方式和多页文件。而且，导入的 Corel® Painter™ (RIF) 文件现在仍保留着嵌入的颜色预置文件。

## 快速开始

无论您是新用户还是当前用户，都能很方便地开始使用 CorelDRAW Graphics Suite X5。套装提供了多种学习帮助工具，包括可帮助您创造超乎想象的设计的创新视频教程。

## 视频教程

(新功能和增强功能)

视频教程提供了一种如何充分利用套装的快速和有趣的方式。CorelDRAW Graphics Suite X5 提供了新的实用工具，不用搜索就能轻松看教程。

## 工具提示

(增强功能)

工具提示的格式和内容已得到增强，提高了可读性并提供了更多信息。当您指针放在图标或按钮上时，就会出现一条描述工具及其作用的工具提示。

## 创建新文档 / 图像对话框

(新功能和增强功能)

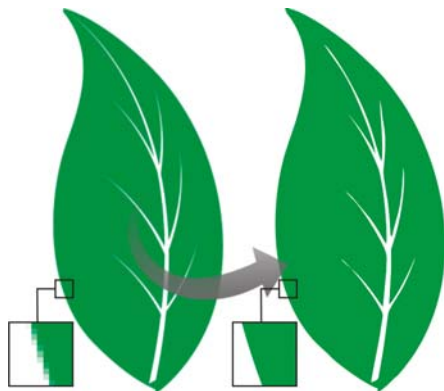
CorelDRAW X5 包含“创建新文档”对话框，该对话框提供可供选择的页面尺寸预设，文档分辨率、预览模式、颜色模式和颜色预置文件。**描述**区域为新用户阐述了可用的控件和设置。

在 Corel PHOTO-PAINT X5 中，“创建新图像”对话框已更新，可配合 CorelDRAW 中对应的对话框。它现在提供了颜色信息，如颜色模式和颜色预置文件。

## Corel PowerTRACE X5

(增强功能)

您可以将位图转换为可编辑的矢量图形，以获得更平滑的曲线和更精确的结果。该版本的 Corel® PowerTRACE™ 可获得目前最佳的效果。



Corel® PowerTRACE X5 提供大幅度改进的描摹结果。

## VSTA 集成

(新功能)

要提高自动化的灵活性，您可以使用 Microsoft Visual Studio® Tools for Applications 创建动态附件。

## 宏管理器泊坞窗

(新功能)

CorelDRAW X5 和 Corel PHOTO-PAINT X5 中都有提供该新泊坞窗，和之前相比，它更容易记录、组织、查看和播放宏。

## 有自信地创建

CorelDRAW Graphics Suite X5 在设计创新中还继承了之前的版本优点，所以一直得到专业和出色的设计师的信赖。套装提供了重要的新功能和增强的功能来帮助您有自信地创建项目。

## 绘图工具

(新功能)

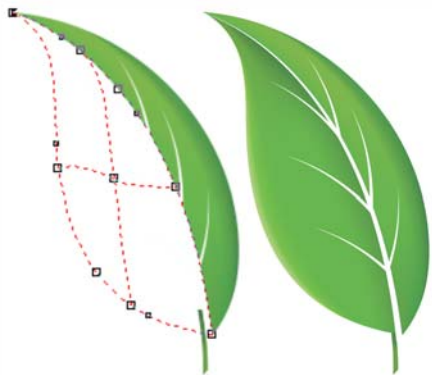
一系列新绘图工具包括“-B 样条”工具、“对象坐标”泊坞窗、可缩放箭头、增强的连线 and 度量工具以及新的“线段度量”工具。“B 样条”工具可让您创建平滑的曲线，并比使用手绘路径绘制曲线所用的节点更少。为了达到最大精确度，“对象坐标”泊坞窗可让您指定新对象的大小及其在页面上的位置。

## 网状填充工具

(增强功能)

大幅度改进的“网状填充”工具可让您设计带有流动颜色转变的多颜色

填充对象。新的“透明”选项可让您在单独的节点后显示对象。使用属性栏上新的“平滑网状颜色”选项，您可以实现保留颜色浓度的颜色转变。现在添加到网状节点的任何颜色都会与对象的其他部分进行无缝调和。此外，每个网状的节点数量会大大减少以便更容易操控对象。



改善的插补和新的节点透明度扩展了“网状填充”工具的可行性。

## 曲线工具

(新功能和增强功能)

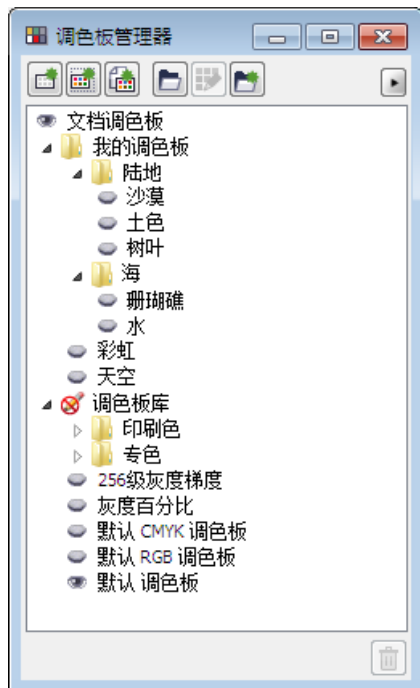
使用曲线工具绘图时，可选择显示或隐藏边框，这样您就可以连贯地绘图，不会无意地选中边框。此外，您可以指定连接的曲线间的空间数量。还有多种连接类型选项供您选择，包括将曲线延长到交叉点、定义要添加到线段之间的半径或定义添加到线段之间的倒角。

## 调色板管理器泊坞窗

(增强功能)

增强的“调色板管理器”泊坞窗包含新的以及更多正确的 PANTONE® 调色板，使创建、组织和显示或隐藏默认和自定义的调色板变得更为简

单。您可以创建特定网络的 RGB 调色板或特定打印的 CMYK 调色板。关于最佳颜色一致性，当使用多个应用程序时您还可以添加第三方调色板。

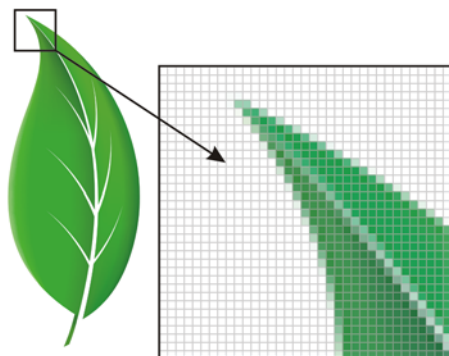


增强的“调色板管理器”泊坞窗可让您创建和组织自定义面板。

## 像素预览

(新功能)

新的“像素”视图可让您以实际像素大小创建绘图，从而更准确地显示设计在 Web 上的展示。访问“视图”菜单的“像素”模式可帮助您更精确地对齐对象。此外，CorelDRAW 还能让您将对象贴齐到像素。

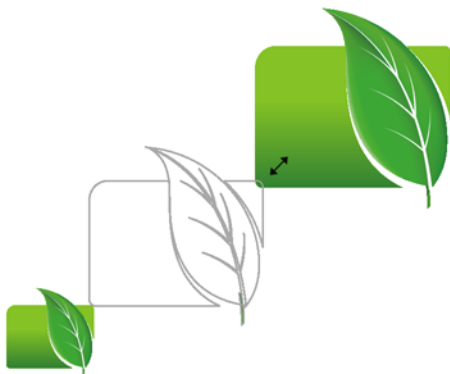


新的“像素”视图可让您准确地创建对象。

## 圆角

(增强功能)

现在您可以从“矩形”工具属性栏中创建倒棱角、扇形角或圆角。当您延展或缩放矩形时，圆角会保留，不发生变形且您可以选择保留原来的圆角半径。此外，圆角是以实际半径为单位表示的，这样更容易对其进行处理。



您可以将矩形延展为扇形角、倒棱角或圆角且不会使角发生变形。

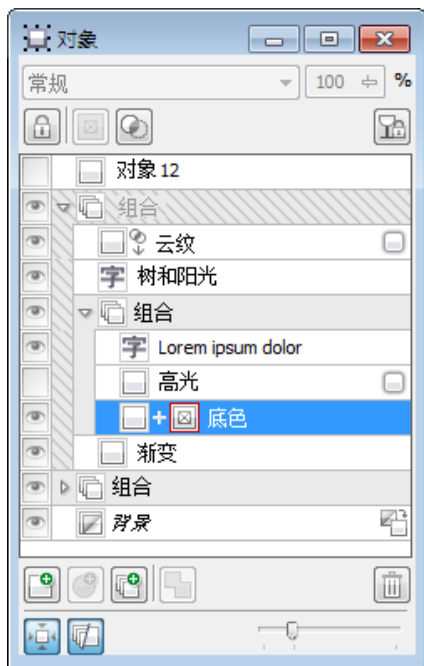


## 对象泊坞窗

(增强功能)

在 Corel PHOTO-PAINT X5 中, 改善的“对象”泊坞窗可通过启用设计对象的层次组织和使常用功能更易于使用来帮助您获得更高的工作效率。现在, 当您组织一个复杂的图像时就可以使用嵌套分组, 它可以帮助在多个应用程序之间移动对象群组。

图像缩略图和遮罩已经大大改善, 可随时进行调整。您现在可以锁定对象以防止意外选择、编辑和移动对象。



大大改进的“对象”泊坞窗可更好地组织设计元素。

## Windows 触摸支持

(新功能)

此套装的界面和 Windows® 7 类似 - 您可以使用手指手势导航各个应用程

序工作区。还支持通过任务栏缩略图快速切换打开的文档。

## 照片效果

(新功能)

使用 Corel PHOTO-PAINT X5, 您可以使用新增的照片效果来修改照片。

“振动”效果对于平衡颜色饱和度很有帮助。它提高了低饱和度颜色的浓度, 同时保持高饱和度的颜色不变。

“灰度”效果很适合于降低照片的对象、图层或区域中的饱和度。它还允许您选择在灰度转换中使用过的颜色。“照片过滤器”效果可让您能在拍摄照片时模拟照相机透镜效果。



Corel PHOTO-PAINT X5 包含很有趣的新照片效果。

## 转换为灰度对话框

(新功能)

Corel PHOTO-PAINT X5 通过让您选择转换过程中使用的颜色范围来更好地控制将图像转换为灰度的操作。这就可以消除由于原始照片中大部分为蓝色或红色而使其看起来像褪色的效果。新的对话框提供了一个预览窗口, 您可以通过该窗口调整颜色, 使转换效果更栩栩如生。

## 锁定工具栏选项

(新功能)

现在可以将工具栏锁定在适当的位置，这样就不会在选择工具时无意移动工具栏。如果您愿意，您可以选择随时解除锁定工具栏，并将其放在屏幕的任意位置。

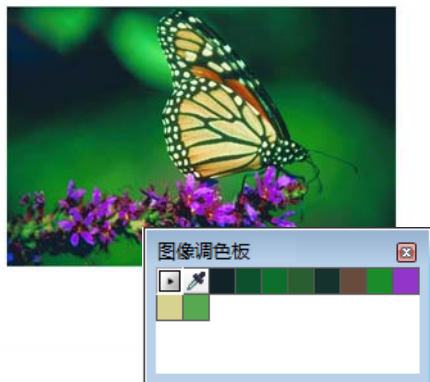
## 确定使用颜色

CorelDRAW Graphics Suite X5 比以往更容易实现精确的颜色表达。不管是导入客户的模型、使用之前的设计还是将项目发送到打印店或生产设施，您都可以确定您的颜色都正常。

## 文档 / 图像调色板

(新功能)

CorelDRAW X5 和 Corel PHOTO-PAINT X5 在运行时都会为每一个设计项目自动创建自定义调色板。调色板与文件保存在一起，这样您以后就可以快速访问此项目的颜色。



运行时为每一个设计项目创建了一个自定义调色板。

## 默认颜色管理设置对话框

(新功能)

在 CorelDRAW Graphics Suite X5 中，颜色管理引擎已完全重新设计。新的“默认颜色管理设置”对话框在为高级用户提供更好控制的同时允许您制定应用程序颜色规则来帮助您实现正确的颜色显示。



CorelDRAW Graphics Suite X5 的特点是它是一个重新设计的颜色管理引擎。

## 文档颜色设置对话框

(新功能)

“文档颜色设置”对话框可让您调整只应用到当前文档的颜色设置。

## 原色模式设置

(新功能)

在同一文档中，CorelDRAW X5 仍支持 RGB、CMYK 和灰度对象，还提供了新的“原色模式”设置来控制导出时的默认颜色模式和默认调色板颜色（RGB 或 CMYK）。





## 轻松导出

CorelDRAW Graphics Suite X5 行业领先的文件格式兼容性提供了当今设计师需要的作品输出的灵活性。Web 网幅图像广告、印刷广告、手册、T 恤衫、广告标牌、数字看板等可能需要相同的设计。CorelDRAW Graphics Suite 为您提供适用所有输出形式的整合解决方案。

### 收集用于输出选项

*(新功能)*

新的“收集用于输出”选项可帮助您收集字体、颜色预置文件和其他文件信息，使您和打印服务提供商之间的共享变得更为简单。

### 打印机页面尺寸

*(新功能)*

使用 CorelDRAW X5 能比以往更快地实现打印，还可以将文档大小设置为与您的打印机页面尺寸自动同步（如果您的打印机支持此选项）。

### Web 图形

*(增强功能)*

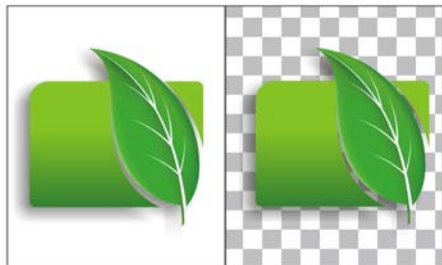
现在此套装提供了优化过滤器，可得到一致、高质量的 Web 输出。此外，更为全面的透明度控件可让您轻松地控制透明度。

### 导出到 Web 对话框

*(新功能)*

新的“导出到 Web”对话框提供了常用导出控件的单访问点，准备导出文件时可不必打开其他对话框。它还可让您先比较各种过滤器设置的结果

再选择输出格式，便于得到最佳结果。此外，您可以为光滑处理的边缘指定对象透明度和边颜色 - 所有这些操作都可以实时预览。您还可以选择并编辑索引格式的调色板。



您可以微调 Web 输出，同时实时预览更改。

### SWiSH miniMax2

*(新功能)*

使用 SWiSH miniMax™ 2，您可以快速且轻松地创建超乎想象的交互式 Adobe® Flash® 动画和网幅图像广告等。SWiSH miniMax2 包含上百种多媒体效果，您可以将其应用到文本、图像或声音中。



如果您想了解 CorelDRAW Graphics Suite 之前版本的新增功能，单击“帮助”▶“突出显示新增功能”，然后选择一个版本。会突出显示相应版本中包含的或增强的功能的菜单命令和工具。

# Part 2

## 入门指南



图像创建者 Алексей Оглушевич  
(Aleksey Oglushevich)





## 第 4 章：CorelDRAW 基本信息

工作区概览 28

启动文档 33

缩放、平移和滚动 34

创建对象 34

使用位图 36

选择，调整大小和变换对象 37

为对象着色和设计式样 38

定位对象 42

分组和合并对象 43

组织对象 43

使用页面 43

共享作品 44

设置首选项 46

## 第 4 章：CorelDRAW 基本信息

本章为您介绍了 CorelDRAW® 工作区并简要概述了一些基本任务，如启动和查看文档、修改和组织对象以及创建页面布局等。其他主题包括共享工作和设置首选项。在您学习使用 CorelDRAW 时，本章节可帮助您识别您想在“帮助”中进一步探索的任务和功能。

### 工作区概览

CorelDRAW 工作区提供了用于创作独特的图形设计的多种工具和命令。本部分介绍了应用程序窗口和工具栏。

### 应用程序窗口



以下列表描述了 CorelDRAW 应用程序窗口的主要组件。

- 工具箱包含在文档中创建、填充和修改对象时所用的工具。

- **标准工具栏**包含基本菜单和命令的快捷方式，如打开、保存和打印文档。其他工具栏包含更具体任务的快捷方式。
- **菜单栏**包含相关命令的下列菜单。
- **标题栏**显示了当前文档的标题。
- **属性栏**包含的控件随活动工具的变化而变化。例如，使用**文本工具**时，属性栏就会更改为显示与创建和编辑文本相关的控件。
- **泊坞窗**可让您访问与特定的工具或任务相关的命令和设置。
- **水平和垂直标尺**可让您决定文档中对象的大小和位置。
- **文档导航器**可让您添加页面到文档或移动文档中的页面。
- **文档窗口**是以滚动条和其他控件为边界的工作区。其中包含文档页面和周围区域。
- **文档页面**是表示文档窗口中可打印区域的矩形。
- **文档调色板**可让您记录文档中使用的颜色。
- **调色板**是包含色样的泊坞栏。
- **状态栏**显示了关于对象属性的信息，如类型、大小、颜色和填充。还显示了颜色校样状态、颜色预置文件和其他关于文档颜色的信息。

## 工具箱

工具箱包含了您可以用于特定绘图和编辑任务的多种工具。一些工具可让您绘制形状，另一些工具可让您将颜色、图样或其他填充类型应用到对象。

一些工具为展开工具栏，即相关的工具组。工具箱按钮右下角的小箭头表

示该工具为展开工具栏。展开工具栏中最近使用的工具会显示在按钮上。可以通过单击展开工具栏箭头访问展开工具栏中的工具。



在默认工作区中，单击“形状”工具的展开工具栏箭头打开相关工具的展开工具栏。

以下部分总结了工具栏中工具的主要类别。关于特定工具的更多信息，请参阅“帮助”中的“工作区工具”。

---

## 挑选工具

---



“挑选”工具允许您选择对象、设置对象大小、倾斜和旋转对象。



---

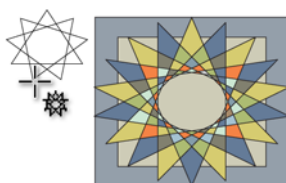
## 形状工具

---



利用形状工具可以绘制多种不同形状，包括矩形、椭圆形、星形、多边形和螺旋。

此类别的其他工具（在此未显示）可用于绘制笑脸、箭头、标题形状和流程图等形状。



---

## 形状编辑工具

---



利用形状编辑工具可更改现有对象的形状。



---

## 曲线工具

---



利用曲线工具可以绘制线条和曲线，如手绘线条、直线和贝塞尔曲线。您还可以使用“艺术笔”工具喷涂图像、绘制书法线条或添加笔刷笔触。



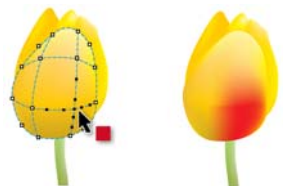
---

## 填充工具

---



利用填充工具可将各种填充应用到对象，如均匀填充、交互式填充和网状填充。



---

## 交互式工具

---



交互式工具可让您将特殊效果应用到对象，如阴影、立体化、轮廓和透明。





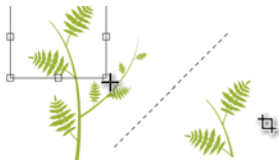
---

## 裁剪和擦除工具

---



利用裁剪和擦除工具能够移除部分文档。



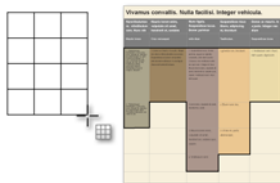
---

## 表格工具

---



“**表格工具**”允许您绘制和编辑表格。



---

## 尺度工具

---



尺度工具可让您通过绘制倾斜的、直的和角度尺度线来测量文档中对象各个部分的大小。



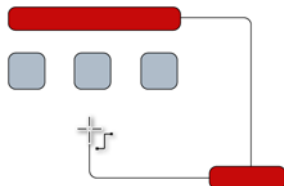
---

## 连线工具

---



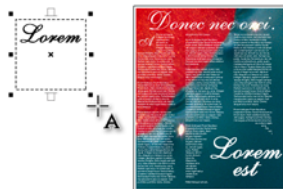
利用连线工具可绘制线条来连接图表和流程图中的对象。



## 文本工具



文本工具允许您在屏幕上直接键入文字作为美术字或段落文本。



## 缩放工具



缩放工具可让您更改文档窗口中的缩放比例级别。



关于工作区组件的更多信息，请参阅“帮助”中的“CorelDRAW 工作区浏览”。

您可以为文档命名、设置页面尺寸、选择颜色模式（如 CMYK 或 RGB）以及设置颜色预置文件。

## 启动文档

当您新建一个文档时（“文件”►“新建”），您可以在“创建新文档”对话框中设置各种文档属性。



“创建新文档”对话框可让您指定各种文档属性。

## 缩放、平移和滚动

您可以更改文档的视图：通过放大，可以更清晰地查看文档；通过缩小，可以查看文档的更大区域。可以尝试选择多种缩放选项，以确定想要的细节量。



左：使用“缩放”工具选择了要放大的区域。  
右：该区域被放大。

平移和滚动是查看文档特定区域的另外两种方式。使用较高的放大倍数或者处理较大文档时，可能无法一次看

到所有内容。平移可让您“抓取”文档，然后在文档窗口中移动以重点显示所需的区域。滚动可让您在文档窗口中向上、向下和向侧边移动文档，这样您就可以查看当前隐藏的部分。


## 创建对象

对象是文档的基础材料。使用工具箱中的工具，可以创建不同类型的对象：形状、线条和曲线、文本和表格。

## 绘制常见的形状

CorelDRAW 提供了许多可用于绘制常见形状的工具，如矩形、圆形、星形和箭头。使用其中一种形状绘制工具绘制形状后，您可以对形状做出更改，如拉伸形状、应用图样填充或添加阴影。

您可以创建的其中一个最简单的形状是矩形。

单击工具箱中的“矩形”工具 。  
在文档页面中，拖动该工具绘制矩形。



“矩形”工具可用于绘制单个矩形（左），而矩形在完成的项目中可用作图形元素（右）。

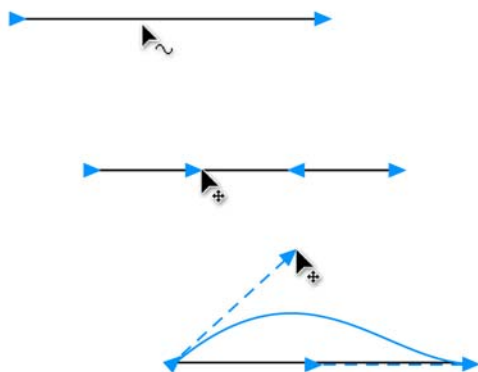
这种绘制对象的方法也适用于以下列表中描述的工具：

- “**椭圆形**”工具可用于绘制圆形和椭圆形。
- “**多边形**”工具可用于绘制多边形。
- “**图纸**”工具可绘制网格。
- “**螺纹**”工具可绘制对称式螺纹和对数式螺纹。
- “**基本形状**”工具可绘制整组形状，如六角星形、笑脸和直角三角形。
- “**箭头形状**”工具可绘制各种形状、方向以及不同箭头数的箭头。
- “**流程图形状**”工具可绘制流程图符号。

## 创建线条和曲线

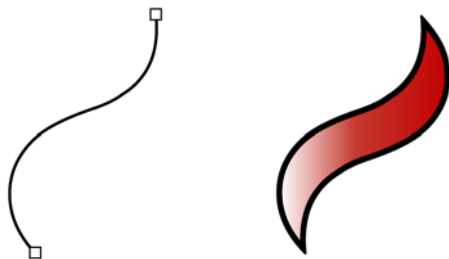
如果您想要创建独特的形状，您可以使用其中一种曲线工具。使用这些工具，您几乎可以绘制任意一种形状。但是在开始绘制之前，要确保您了解以下基本概念。

您可以将绘制的线条转换为曲线。当您线条转换为曲线时，您实际上是将线条变成一系列的点，称为“节点”。只需移动这些节点就可以更改线条的形状。当您想要详细更改线条的基本形状时，将线条转换为曲线是很有帮助的。



上：直线。中间：线条已转换为曲线，且包含曲线节点。下：通过控制节点创建的曲线。

起点和终点不接合的线条称为开放路径。您可以连接起点和终点使其变为闭合路径，这样您就可以为线条包围的区域（可看作是一个形状对象）添加填充。



左：开放路径。右：添加填充的闭合路径。

CorelDRAW 提供了多种绘制线条和曲线的工具，包括下列工具：

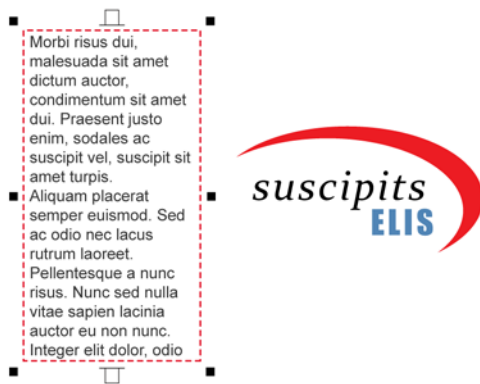
- “**手绘**”工具可让您拖动或使用数字写字板来绘制线段和曲线。
- “**艺术笔**”工具可访问另外四个工具：
  - “**笔刷**”工具可让您绘制如同笔刷笔触的线条。
  - “**喷涂**”工具可让您沿路径喷涂对象，如雪花或泡泡。

- “书法”工具可让您绘制与用书法笔绘制的笔触相似的线条。
- “压力”工具可让您绘制与用压力感笔绘制的笔触相似的线条。
- “钢笔”工具允许您一次一段曲线地绘制曲线和线段。

## 创建文本

您可能需要在文档中添加文本。CorelDRAW 为您提供了两种文本类型的创建方式：

- 段落文本是在一个文本框内。您可以更改段落文本的一般文本编辑属性，如字体、文本颜色、粗体和斜体。段落文本适合于较大的文本块。
- 美术字不在文本框内，您可以为其添加特殊的效果，如勾划轮廓线和阴影。美术字适用于徽标、网幅图象广告和标题等。



左：段落文本。右：徽标格式的美术字。

您可以使用“文本”工具创建段落文本和美术字。有关详细信息，请参阅“帮助”中的“添加文本”。

## 创建表格

组织文档中的对象的一种方法是创建一张表格，然后将对象插入表格单元格。您可以在表格中组织图形和文本对象。表格提供了

一种快捷的方式来创建舒适的文档布局。



应用“表格”工具设计此网页。

您可以使用“表格”工具创建表格。单击“表格”工具后就可以使用属性栏上的工具控件。指定完行数和列数后，您只需沿文档页面对角线拖动即可绘制表格。

## 使用位图

使用 CorelDRAW 创建的文档是一个矢量图形。矢量图形与分辨率无关，即当您缩放或扭曲图形时，图形不会受到影响。矢量图形以数学方程式为基础，不管您对其做出什么更改，它都不会发生变化。

当您将照片导入 CorelDRAW 时，照片会导入为位图图像。位图图像以像素为基础，而像素是颜色的最小单位。您可以把矢量图像看作是由线条和填充组成，而位图图像由颜色拼凑而成。



左：线条平滑的矢量图像。右：像素化的位图图像，体现了位图文件的“马赛克”性质。

在 CorelDRAW 中有两种位图图像处理方法：您可以将位图插入文档中，然后打开 CorelDRAW 中的 Corel® PHOTO-PAINT™ 来编辑位图。

## 插入位图

可以直接将位图图像导入文档，也可以通过将其链接至一个外部文件来导入。当链接至一个外部文件时，您对外部文件所做的任何编辑都会自动应用到 CorelDRAW 中导入的文件。导入位图之后，状态栏会提供关于位图的颜色模式、大小和分辨率等相关信息。当您位图导入文档时，您可以使用 CorelDRAW 中的“**编辑位图**”功能来更改位图。

## 编辑位图

您可以访问 Corel PHOTO-PAINT 中的完善图像编辑程序

CorelDRAW。编辑完位图后，可以在 CorelDRAW 中快速恢复所做的工作。



要发送位图到

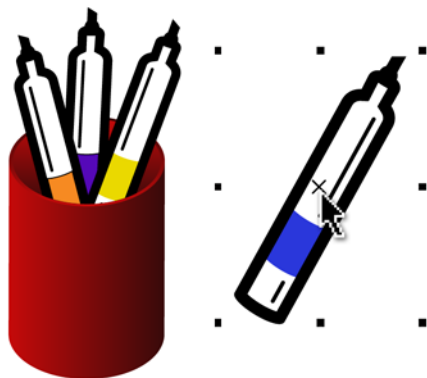
Corel PHOTO-PAINT，单击属性栏上的“**编辑位图**”按钮。

## 选择，调整大小和变换对象

将对象添加到文档后，您可能想要对对象进行修改。CorelDRAW 提供了多样工具可让您选择、调整大小和变换文档中的对象。

要修改对象，必须先将其选定。您可以使用“**挑选**”工具选择对象。

使用“**挑选**”工具选择对象后，对象周围会出现一个边框且在对象的中间会出现“X”。边框包含可用于变换对象的控制柄。



右边的对象已被选中，边框的中心出现“X”。

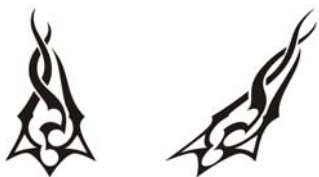
您可以更改对象，如调整大小、倾斜、延展、旋转或镜像。

- “**调整大小**”可用于更改对象的宽度和高度。



- “**倾斜**”可用于将对象向一侧倾斜。





- “**延展**”可用于不按比例地更改对象的宽度和高度。



- “**旋转**”可用于绕对象的旋转轴或与其位置相对的点来旋转对象。

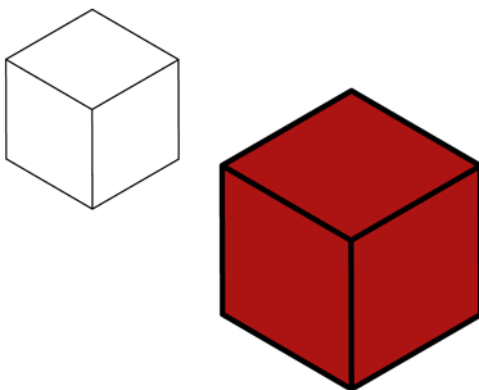


- “**镜像**”可用于创建对象的水平或垂直镜像图像。



## 为对象着色和设计式样

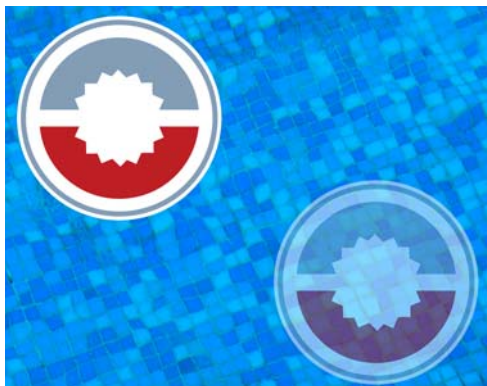
除了变换对象，您还可以为对象设计式样。例如，您可以对其应用独特的轮廓或填充，或添加阴影来增加纵深感。您还可以将对象设置为透明。



下方的立方体添加了纯红色填充。




下方的矩形应用了蓝色填充和阴影，使其看起来有三维立体感。

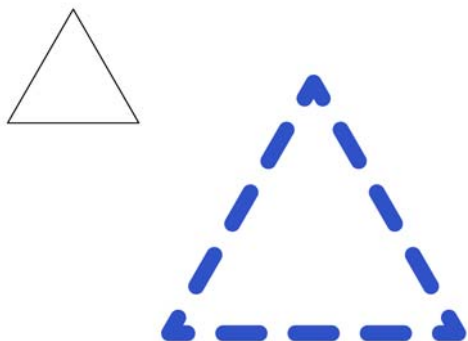


下方的圆形应用了透明效果，看起来像是位于水下面。

## 设置轮廓格式

您可以用多种方式更改对象轮廓。根据您的设计需要，您可以选择一种不同的轮廓颜色、厚度或式样（如虚线或点线）。

 要更改轮廓外观，可以使用“轮廓笔”对话框或“对象属性”泊坞窗的“轮廓”页面或属性栏中的控件。

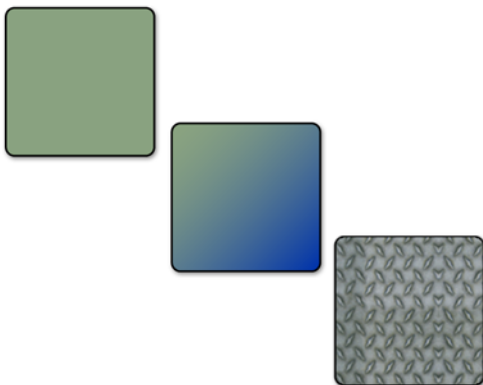


左上：未应用任何格式的三角形轮廓。右下：带有颜色和虚线图样格式的三角形轮廓。


还提供了预设箭头列表。要在线条的起点或终点添加箭头，您可以从列表中选择一种预设或创建一个自定义箭头。

## 选择填充

CorelDRAW 提供了多种填充类型来帮助添加图样和底纹到对象中。您可以使用一种颜色或两种及两种以上的混合颜色来填充对象。或者您可以选择更复杂的填充（如底纹或图样）或创建自己想要的填充。



从上至下：应用到对象中的均匀填充、渐变填充和图样填充。

 要将填充添加到对象中，单击“填充”工具或“交互式填充”工具。

“填充”工具可让您选择五种填充类型的其中一种，每一种都带有很多选项。“交互式填充”工具可让您动态应用填充，在使用属性栏控件的同时还可以在文档页面中进行绘制。以下列表描述了每种工具对应的填充类型。

### 填充工具

- “均匀填充”是一种单色填充。
- “渐变填充”是两种或两种以上颜色的混合填充。
- “图样填充”是一种图样设计，如花卉图样墙纸设计。
- “底纹填充”是可模拟多种表面的底纹效果，如大理石、海面 and 月球体表等。
- “PostScript 填充”支持多种透明图样。

### 交互式填充工具

- “交互式填充”可让您创建渐变填充并可实时对其进行更改。



- “**网状填充**”可让您操控网状网格来控制自定义渐变填充中的颜色和调情况。

有关详细信息，请参阅“帮助”中的“填充对象”。

## 添加透明度

您可以应用透明度来创建具有真实感的对象，如水和玻璃。当您为对象添加透明度后，对象后面的任何东西都会显现出来。



左边的对象添加了透明度来制造水的感觉，右边的对象添加了透明度来制造玻璃的感觉。“阴影”工具加强了两个对象中的效果。

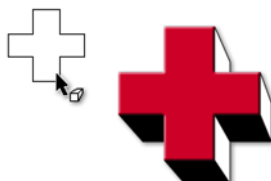
您可以调整透明度来决定对象的不透明度。完全不透明的对象会遮挡其后的任何东西，而完全透明的对象是看不到的。

要为对象应用透明度，您有多个选择。您可以使用“交互式透明”工具来应用透明度填充，或使用透明度透镜效果。此外，您还可以控制透明度与对象的调和方式以及将一个对象的透明度复制到另一个对象上。您还可以指定要将透明度应用到填充还是对象轮廓，还是应用到这两者。

## 添加效果

CorelDRAW 提供了多种可用于为对象添加三维效果的工具。

- **立体化**



- **阴影**



- **轮廓图**



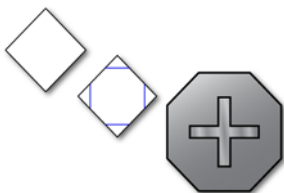
- **图框精确剪裁**



- **斜角**



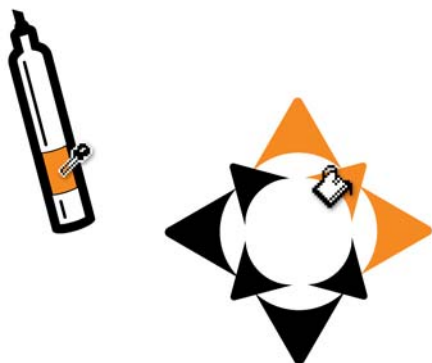
- 倒棱角




## 重新使用颜色 and 对象

为了节省时间以及保持文档一致的外观，您可以重新使用颜色 and 对象。

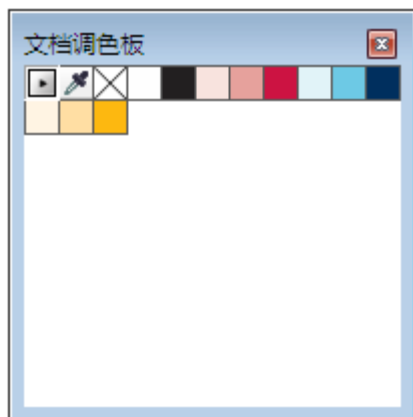
您可以从您的文档的任何位置进行颜色取样，然后将其复制到其他对象。



橙色取样于左边的图形，并被应用到右边的图形。

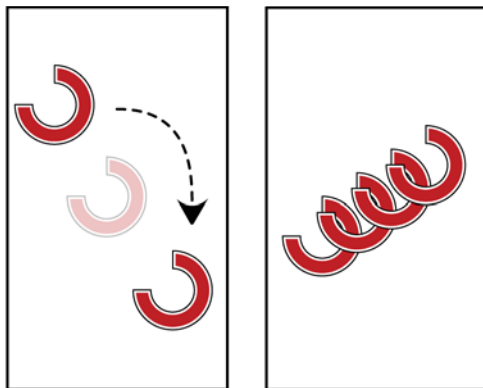
 要对颜色进行取样，单击“颜色滴管”工具，然后单击颜色。“颜色滴管”工具会自动切换到“应用颜色”模式。要应用颜色，用指针指向对象并单击。

当您使用文档中的颜色时，该颜色会被添加到“文档”调色板，当您新建一个文档或打开现有的文档时，调色板就会出现。当您从其中一个颜色库中添加颜色时，或从其他文档或应用程序对颜色进行取样时，或将填充应用到对象时，这些颜色都会被添加到“文档”调色板中。




当您在文档中添加颜色时，“文档”调色板会自动更新。您可以使用此调色板为项目创建一种颜色方案。

要重新使用文档中的对象，您可以复制并粘贴对象或再制对象。第一种方法，您可以将对象复制到剪贴板，然后粘贴到文档中。第二种方法，您可以快速地创建多个对象副本，然后将其放到文档中。



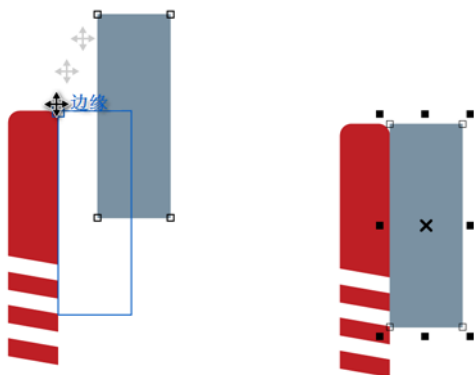
左：复制和粘贴的对象。右：再制的对象。

 要复制对象，单击“编辑”▶“复制”。要创建一组副本，单击“编辑”▶“步长和重复”。

## 定位对象

CorelDRAW 提供了多个工具帮助您定位和对齐页面中的对象。您可以使用这些工具来避免在屏幕上不明显，但打印出来后却很明显的小间隔和不对齐现象。

您可以使用贴齐将对象与文档中其他对象对齐。打开贴齐后，在对象周围的各个地方（如角、中心或边缘）会出现贴齐点。

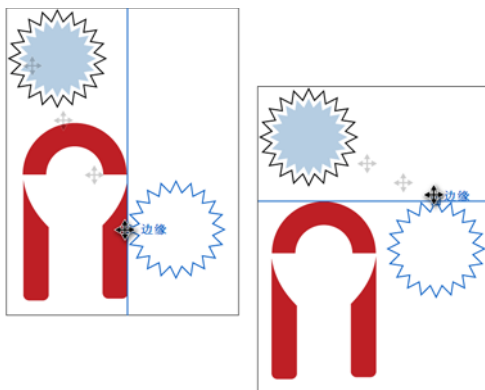


左：向下拖动蓝色矩形与红色矩形贴齐。右：两个对象贴齐在一起。

要打开对象贴齐，单击“视图”▶“贴齐对象”。

如果您想要将一个对象与另一个对象贴齐，但是不想与该对象直接贴齐，那么您可以使用动态辅助线。动态辅助线是基于以下其中一个对象贴齐点的临时辅助线：中心、节点、象限或文本基线。您可以沿

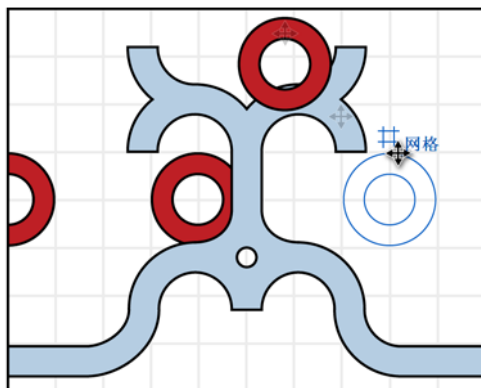
动态辅助线拖动对象。移动对象时会同时测量与基础对象之间的距离。



左：使用垂直动态辅助线对齐对象。右：使用水平动态辅助线对齐对象。

要打开动态辅助线，单击“视图”▶“动态辅助线”。

您还可以使用网格来对齐文档窗口中的对象。网格是一组交叉的线条，交叉形成的每个小方格即为一个贴齐点。您可以减小这些方格的大小来更精确地对齐文档中的内容。



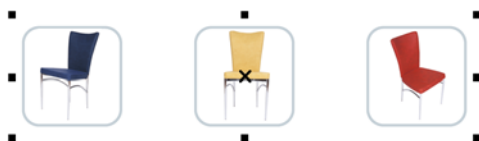
可以使用网格对齐对象，然后放入文档页面。

要显示网格，单击“视图”▶“网格”。

## 分组和合并对象

当将对象添加到文档中时，您会发现选择并移动特定对象越来越困难。您可能想要更改对象群组或在不改变相对位置的条件移动对象。

CorelDRAW 可让您对对象进行分组，从而可以更容易地管理它们。当您对象进行分组时，每一个对象都会保留其本身的属性。处理完对象群组后，您可以取消对象群组，然后对对象进行单个处理。



将三个椅子图像作为一个群组选中。

要对对象进行分组，用选取框选中对象，然后单击“排列”▶“群组”。

合并两个或两个以上对象后，您可以创建一个具有上一个选中的对象的填充和轮廓属性的单一曲线对象。您可以按需要编辑此曲线对象。此外，您还可以使用创建带孔的对象的方法来合并对象。

要合并对象，单击“排列”▶“合并”。

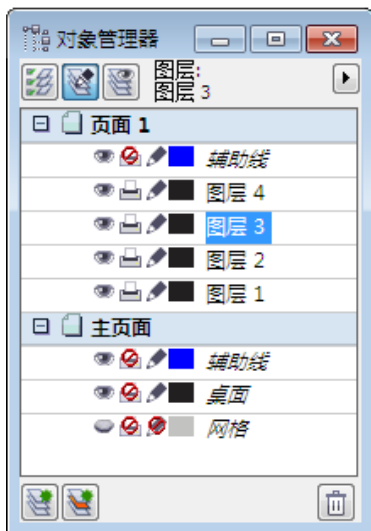
有关详细信息，请参阅“帮助”中的“合并对象”。

## 组织对象

添加到文档中的对象越多，就越难查找特定对象。要组织对象，您可以在文档中添加图层。图层使您能够更容易地同时查看和处理多个对象。

“对象管理器”泊坞窗可让您添加、移动和删除文档中的图层。您可以在处理文档之前先设置图层或按照需要添加图层，然后将现有的对象移动到新添加的图层中。

要打开“对象管理器”泊坞窗，单击“工具”▶“对象管理器”。



“对象管理器”泊坞窗可让您选择并修改页面图层。

有关图层的更多信息，请参见“帮助”中的“使用图层”。

## 使用页面

根据您的输出，您可以通过指定不同的页面布局（如小册子、帐篷卡或手册）来自定义页面外观。您还可以切换横向和纵向页面方向以及创建自定义页面尺寸。



左：纵向方向。右：横向方向。

✎ 要设置页面尺寸，单击“布局”▶“页面设置”。您可以从常见的页面尺寸列表中进行选择，包括法律公文纸、名片和各种封套尺寸。

您可以指定页面的背景。背景由一种单一颜色或位图组成，该位图根据页面尺寸平铺展开。



左：背景为纯红色的页面。右：背景为平铺的位图的页面。

✎ 要为页面添加背景，单击“布局”▶“页面背景”。

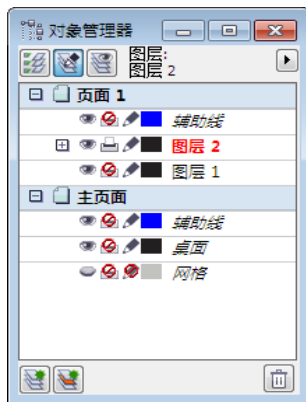
## 共享作品

要与其他人共享完成的文档，您可以在个人打印机上打印一份复印件。如果是高质量输出，如标牌或汽车包装

套，您可以将文档发送到商业打印机进行打印。您还可以将文档导出

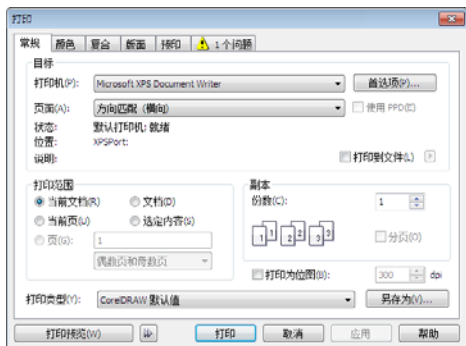
为不同的文件格式，如 Adobe 可移植文档格式 (PDF) 或 Adobe® Illustrator® (AI)。

如果您的文档有多个图层，但是您不想打印全部图层，您可以指定要打印哪一个。请确保可以看见要打印的图层并在“对象管理器”泊坞窗中启用打印。



本示例中，在文档窗口中可以看见图层 2 上的对象并已启用打印。虽然可以看见图层 1 上的对象，但是它不会出现在文档的打印复印件中。

✎ 要打印到个人打印机，单击“文件”▶“打印”。在“打印”对话框的“打印机”列表框中选择一个打印机，然后选择一个打印范围选项。



“打印”对话框可让您设置文档的打印首选项。

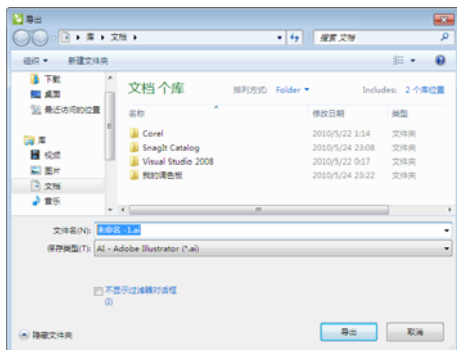
在打印之前您可以预览文档以确保文档的所有内容都正确。

要预览打印作业，单击“文件”▶“打印预览”。

如果您让打印服务提供商帮助打印，则必须确保您的文档满足提供商的条件。如果您不了解这些信息，请咨询打印服务提供商，了解要启用文档的哪些选项。

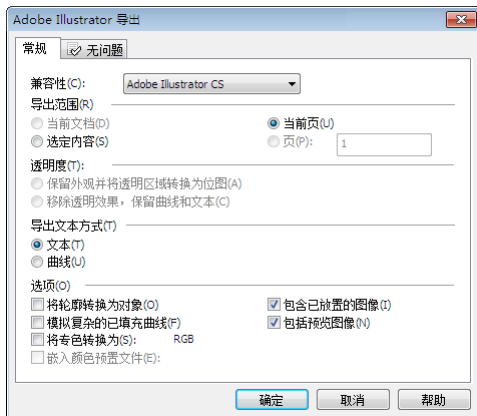
要准备给打印服务提供商的打印作业，单击“文件”▶“收集用于输出”。按照“收集用于输出”向导中的说明进行操作。

要将文档导出为其他文件格式，单击“文件”▶“导出”，然后选择一种文件格式。



“导出”对话框

根据导出文件时您所选的文件格式，您可以设置其他选项。例如，如果选择 Adobe Illustrator (AI) 文件格式，您可以在从“导出”对话框中选择一种特定版本的 Adobe Illustrator。



您可以设置 Adobe Illustrator 文件的导出选项。

当您要将文档另存为 PDF 文件时，您可以使用 PDF 预设来优化用于各种输出类型的文件，如文档发布、预印和 Web。

要将文档另存为 PDF 文件，单击“文件”▶“导出”。从“保存类型”列表框中选择“PDF - Adobe 可移植文档格式”。

## 设置首选项

您可以在 CorelDRAW 中设置不同的首选项来自定义各种功能。以下表格列出并描述了其中三种首选项。

首选项	描述	如何设置
测量单位	所选的水平和垂直标尺的测量单位，如英尺、像素或点	单击“视图”▶“设置”▶“网格和标尺设置”，然后单击“标尺”。在“单位”区域中为水平和垂直标尺选择一种测量单位。
备份文件	保存备份文件的文件夹位置 and 自动保存设置	单击“工作区”类别列表中的“工具”▶“选项”，然后单击“保存”访问备份文件设置。
微调距离	按箭头键时对象移动的位置量	单击“视图”▶“设置”▶“网格和标尺设置”，然后单击“标尺”。在“微调”框中键入值。





## 第 5 章： Corel PHOTO-PAINT 基本信息

工作区概览 48

获取图像 56

裁剪和旋转 57

更改图像大小和分辨率 57

更改颜色模式 59

润饰 60

调整颜色和色调 62

使用遮罩 64

使用对象和透镜 65

共享作品 66

设置首选项 67



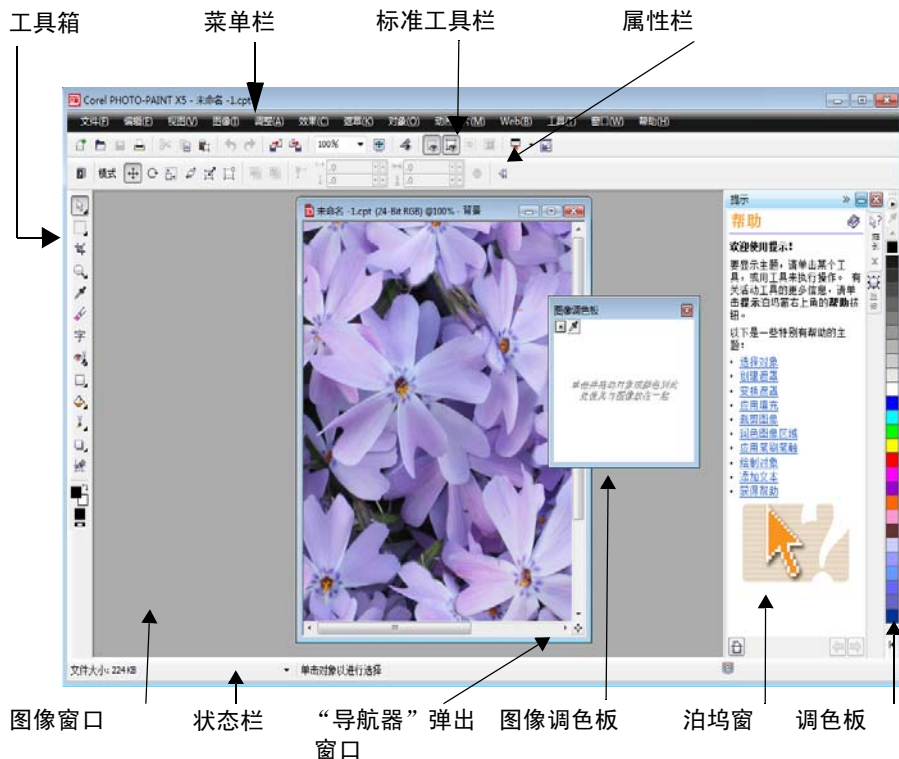
## 第 5 章：Corel PHOTO-PAINT 基本信息

本章为您介绍了 Corel® PHOTO-PAINT™ 工作区并简要概述了一些基本任务，如从扫描仪或数码相机中导入图像、调整图像大小和分辨率以及润饰图像以解决常见问题等。其他主题还包括编辑图像时使用遮罩、对象和透镜以及通过将作品导出为不同的文件格式或使用 CorelDRAW® ConceptShare™ 来与他人进行共享。在您学习使用 Corel PHOTO-PAINT 时，本章节可帮助您识别您想在“帮助”中进一步探索的任务和功能。

### 工作区概览


Corel PHOTO-PAINT 工作区提供了用于查看和编辑图像的多种工具和命令。本部分介绍了应用程序窗口和工具栏。

### 应用程序窗口




以下列表描述了 Corel PHOTO-PAINT 应用程序窗口的主要组件。


- **工具箱**由用于编辑、创建和查看图像的工具以及可从中选择颜色和填充类型的颜色控制区域组成。
- **菜单栏**包含相关命令的下列菜单。
- **标准工具栏**包含基本菜单命令的快捷方式，如打开、保存和打印。其他工具栏包含更具体任务的快捷方式。

 要访问工具栏，单击“窗口”▶“工具栏”，然后单击工具栏名称。

- **属性栏**包含的控件随活动工具的变化而变化。例如，当您使用“缩放”工具时，属性栏会更改为显示缩放控件。
- **图像窗口**是显示活动图像的地方。
- **状态栏**显示了关于活动图像、活动工具、计算机的可用内存以及颜色校样状态的信息。状态栏还显示了与活动工具相关的提示。
- **“导航器”弹出窗口**按钮可让您查找并集中于图像的特定区域。此功能只在整个图像太大而无法一次性查看图像整体的情况才可用。
- **图像调色板**可让您记录图像中使用的颜色。
- **泊坞窗**可让您访问其他命令和图像信息。  
在处理图像时，可以使泊坞窗保持打开状态。泊坞窗还可以附加（停放）在应用程序窗口的任意一侧或浮动（移出）并按您工作需要移动到任何位置。还可以最小化泊坞窗以节省宝贵的屏幕空间。

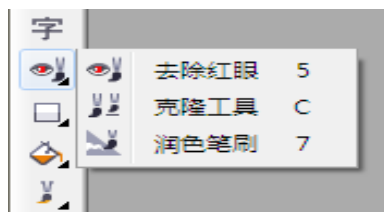
 要打开泊坞窗，单击“窗口”▶“泊坞窗”，然后单击一个泊坞窗。

- **调色板**是多个色样的集合。您可以使用应用程序窗口右边的默认调色板更改前景色和填充色。

 要访问其他调色板，单击“窗口”▶“调色板”，然后单击一个调色板。

## 工具箱

工具箱包含用于编辑、创建和查看图像的工具。一些工具为展开工具栏，即相关的工具组。工具箱按钮右下角的小箭头表示该工具为展开工具栏。展开工具栏中最近使用的工具会显示在按钮上。可以通过单击展开工具栏箭头访问展开工具栏中的工具。



展开工具栏示例

以下部分对工具箱中的工具进行了简要描述。

---

## 挑选工具

---



**对象选择工具**可让您选择、定位和变换对象。



**遮罩变换工具**可让您定位、调整大小和旋转可编辑区域。



---

## 遮罩工具

---



**矩形遮罩工具**和**椭圆形遮罩工具**可让您定义矩形和椭圆形可编辑区域。



**手绘遮罩工具**允许您定义不规则形状或多边形可编辑区域。



**圈选遮罩工具**允许您定义形状不规则并且由颜色相似的像素包围的可编辑区域。





**磁性遮罩**工具允许您将遮罩选取框沿图像元素边缘放置。边缘是指与周围区域的颜色不同的轮廓。



**魔棒遮罩**工具允许您定义不规则形状的可编辑区域。与您单击的第一个像素相邻或颜色相似的像素都会包含在可编辑区域中。



**笔刷遮罩**工具允许您通过笔刷绘制来定义可编辑区域。



## 裁剪工具



**“裁剪”**工具允许您从对象移除不需要的区域和弯曲的图像。



## 缩放工具



**“缩放”**工具允许您更改图像窗口中的缩放级别。





当图像超过图像窗口大小时，通过“平移”工具可以将图像区域拖动到视图中。



## 滴管工具



滴管工具允许您从图像中对颜色进行取样。



## 橡皮擦工具



橡皮擦工具允许您擦除图像区域或对象区域来显示这些区域下面的对象或背景。



## 文本工具



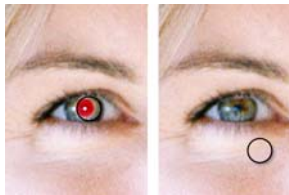
文本工具允许您在图像中添加文本，并编辑现有文本对象。



## 润色工具



去除红眼工具允许您去除相片对象眼睛中的红眼效果。





克隆工具允许您复制部分图像并将其应用到同一图像的其他部分或将其应用到其他图像。



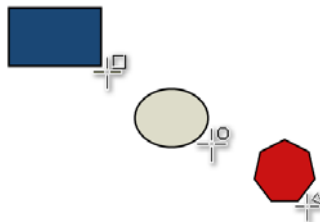
润色笔刷工具允许您通过调和图像的底纹和颜色，移除图像中的瑕疵，例如裂缝、划痕和褶皱。



## 形状工具



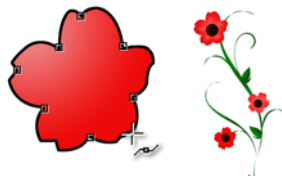
矩形工具、椭圆形工具和多边形工具可让您绘制矩形、正方形、椭圆形、圆形和多边形。



线条工具允许您使用前景色绘制单一线段或接合的直线段。




路径工具允许您创建和编辑路径。




---

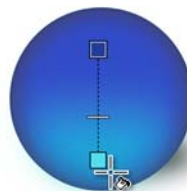
## 填充工具

---

 **填充工具**允许您使用以下四种填充类型之一填充区域：均匀填充、渐变填充、位图填充或底纹填充。




 **交互式填充工具**可让您将填充应用到整个图像、对象或选定内容，然后直接在图像窗口调整填充。




---

## 笔刷工具


---

 **绘画工具**允许您用前景色在图像上绘画。



 **效果工具**允许您校正颜色和色调。



 **图像喷涂工具**允许您载入一个或多个图像，然后在绘图时重复应用它们。



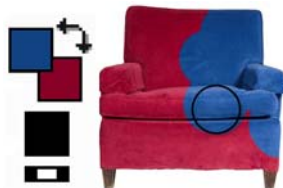




**撤消笔刷工具**允许您将图像区域恢复为上次执行笔刷笔触之前的外观。



**替换颜色笔刷**允许您将图像中的前景色替换为背景色。



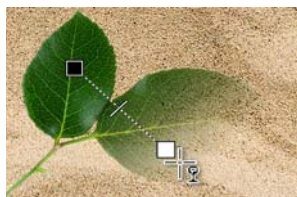
## 交互式 / 透明工具



**“阴影”工具**使您可以向对象添加阴影。



**对象透明度工具**可让您将对象的颜色逐渐淡出为图像的背景色。



**颜色透明度工具**可让您根据颜色值将对象中的特定像素设置为透明。



**对象透明度笔刷工具**允许您对对象上的区域应用笔刷工具以使其更透明。





## 图像切割工具



**图像切割工具**可让您将大图像切分为若干较小的部分以便放到 Web 上使用。



## 颜色控制区域

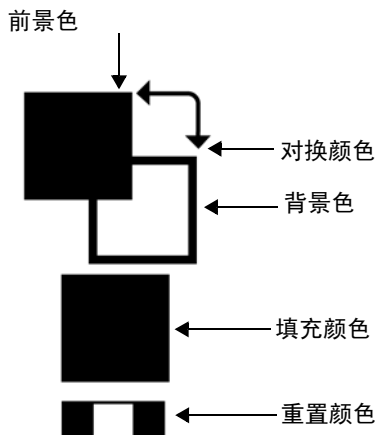


**前景色**是指使用笔刷工具应用到图像或文本中的颜色。**背景色**是指擦除背景部分或增加纸张尺寸时显示的颜色。**填充色**是指使用形状和填充工具所应用的颜色。

“**对换颜色**”箭头可以切换前景色和背景色。

您可以通过双击各自的色样更改前景色、背景色和填充颜色。

“**重置颜色**”图标可恢复为默认颜色：前景色和填充色为黑色，背景色为白色。



关于工作区组件的更多信息，请参阅“帮助”中的“Corel PHOTO-PAINT 工作区浏览”。

## 获取图像

您可以将相机或读卡器连接到计算机并使用以下方法之一从数码相机中获取照片：

- 如果您的数码相机或读卡器在计算机上显示为驱动器，您就可以直接将图像复制到硬盘的文件夹中，然后在 Corel PHOTO-PAINT 中将其打开。

- 您可以使用 Windows 图像获取 (WIA) 或数码相机的 TWAIN 驱动器直接将图像载入 Corel PHOTO-PAINT。WIA 是从外围设备加载图像的标准界面和驱动程序，如扫描仪和数码相机。
- 您可以使用数码相机随附的软件将图像保存到计算机中，然后在 Corel PHOTO-PAINT 中打开图像。


关于更多信息，请参阅数码相机随附的文档。

您可以使用 WIA、TWAIN 驱动器或扫描仪软件将图像和页面扫描到 Corel PHOTO-PAINT 中。有时，扫描的图像会包含线条、龟纹（波浪型图案）或杂点（杂色效果）。您可以使用特殊效果过滤器移除这些瑕疵。有关详细信息，请参阅“润饰”第 60 页。

更多信息，请参阅“帮助”中的“从扫描仪和数码相机获取图像”。

## 裁剪和旋转

通过裁剪可移除图像中不需要的区域来改善图像构成。

要裁剪图像，单击工具箱中的“裁剪”工具 ，然后在图像窗口中进行拖动。



所选区域表示要保留的图像部分。选定内容外的区域将会被裁剪掉。

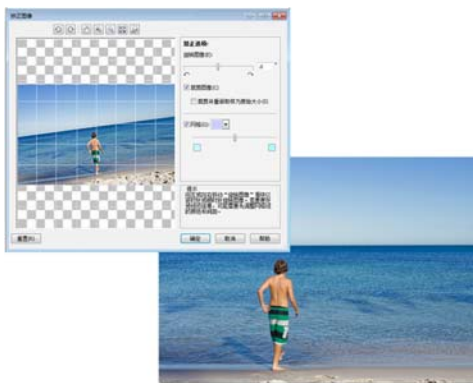
通常情况下，您可能需要旋转图像，将其方向更改为纵向或横向。

要旋转图像，单击“图像”▶“旋转”，然后单击菜单命令。



上：已选择要旋转的图像。下：已旋转的图像。

如果您要矫正从某一角度拍摄或扫描的图像，可以使用“矫正图像”对话框（“调整”▶“矫正图像”）进行矫正。



上：“矫正图像”对话框显示的扭曲的图像。

下：已矫正的图像。

## 更改图像大小和分辨率

“图像大小”一词通常是指像素尺寸 - 即用像素表示的图像的高度和宽度。图像分辨率是指图像每英寸所包含的像素数 (ppi)。每英寸的像素数测量与打印和扫描时的每英寸的点数 (dpi) 是相对应的。请注意，用像素表示的图像大小和文件大小不同，后者

是以千字节 (KB)、百万字节 (MB) 或千兆字节 (GB) 表示的。

图像分辨率决定了图像在监视器上显示或打印时的锐度和细节度。所选的分辨率取决于图像的输出方式。用于计算机监视器或 Web 的图像一般为 96 或 72 dpi。在桌面打印机上打印的图像

一般为 150 dpi，而专业打印的图像通常为 300 dpi 或更高。



分辨率：72 dpi（左）、分辨率：300 dpi（右）

图像大小（像素尺寸）和分辨率决定了文件中图像数据的大小。图像像素数越多，质量就越高。但是，图像越大，对应的文件就越大。一般情况下，您必须调整图像的大小和分辨率以优化图像质量，同时还要使文件大小易于管理。

## 提高打印图像分辨率

打印的图像要有较高的图像分辨率。要用数码相机拍摄要打印的图像，需要保留原始图像大小并将分辨率至少提高到 300 dpi。此种方法会减小图像的高度和宽度，从而获得更好的打印结果。此外，您还可指定较小的宽度和高度，这样会自动增加分辨率值。

您可以在“重新取样”对话框（“图像” ▸ “重新取样”）中提高图像分辨率。



“重新取样”对话框（上）显示照片（下）的分辨率为 72 dpi，要打印的话分辨率太低。



要提高打印图像的分辨率，首先启用“保持原始大小”复选框。这时分辨率会提高到 300 dpi，且会自动调整图像的宽度和高度。

## 减小文件大小和图像尺寸

如果您想要将图像用于网页，需要减小其文件大小。您可以

通过重新取样（更改图像分辨率的过程）来完成。重新取样（也称为缩减取样或增加取样）通常会造成模糊效果，但是您可以通过应用“非鲜明化遮罩”过滤器（“效果”▶“锐化”▶“非鲜明化遮罩”）来消除重新取样图像的此种效果。



上：“重新取样”对话框显示不适用于 Web 的图像。下：为了使图像能用于 Web，测量单位已更改为像素。这时图像分辨率降低到 72 dpi，图像的宽度和高度以及文件大小会自动减小。

您正在准备的用于 Web 的照片可能需要特定的宽度和高度（单位为像素）。您可以在“重新取样”对话框中指定所需的确切尺寸。当您指定这些设置时，图像分辨率和文件大小会自动进行调整。



在这个例子中，照片的宽度从 1,800 像素减小到 200。照片的高度会根据宽度按一定比例自动减小，因为已启用了“保持纵横比”复选框。

## 关于调整图像大小的提示

- 增加图像大小不要超过 125%。否则，图像看起来像被拉伸和像素化。
- 调整图像大小之前要先润饰和校正图像。
- 调整图像大小之前要裁剪掉不需要的区域。裁剪之后再减小图像大小可保证图像保留尽可能多的可用信息。
- 屏幕上的图像大小取决于图像的像素高度和宽度、缩放级别以及监视器设置。因此，监视器上显示的图像和打印的图像的大小可能不大一样。

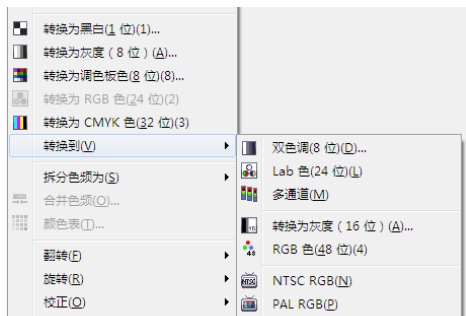
关于更改图像大小和分辨率的更多信息，请参阅“帮助”中的“更改图像尺寸、分辨率和纸张大小”。

## 更改颜色模式

定义组成图像的颜色数量和类别的颜色模式。黑白、灰度、RGB、CMYK 和调色板颜色就是几种不同的颜色模式。根据不同的使用目的，您可以将图像转换为不同的颜色模式。

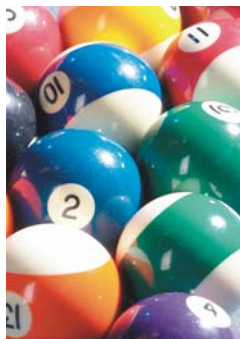
例如，对于商业印刷的图像，建议使用 CMYK 颜色模式。RGB 颜色模式最适用于 Web 照片，而调色板颜色模式最适用于 GIF 图像。

每次转换图像时都可能会丢失颜色信息。因此，应该先保存编辑好的图像，再将其转换为新的颜色模式。有关详细信息，请参阅“帮助”中的“更改颜色模式”。



可用的“转换为”命令

要将图像转换为其他颜色模式，单击“图像”，然后单击“转换为”命令。



RGB 原始图像



已转换为 CMYK



已转换为灰度

## 润饰

在 Corel PHOTO-PAINT 中，您可以使用工具和特定效果过滤器修复数码照片以及扫描的图像中的常见问题。

照片中的其中一个常见问题是红眼，红眼是由于闪光灯的光反射到眼睛里造成的。

要移除红眼，先要放大眼睛。然后单击“去除红眼”工具，调整笔刷大小使其适合于眼睛大小，然后单击眼睛。




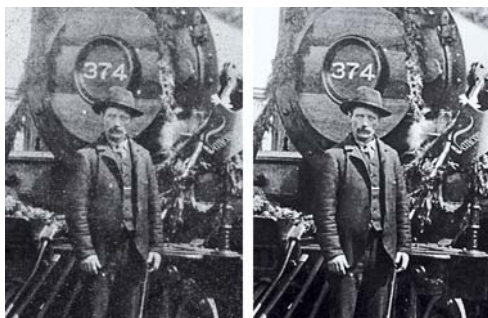
“去除红眼”工具已应用到照片对象并校正了右眼，选择左眼。

尘埃与刮痕痕迹是图像的另一个常见问题。您可以将过滤器应用到整个图像来移除尘埃与刮痕痕迹。如果图像的某个特定区域有一处或多处刮痕，




您可以在刮痕周围创建一个遮罩，然后将过滤器应用到可编辑区域。

 要移除尘埃与刮痕痕迹，单击“图像” ▶ “校正” ▶ “尘埃与刮痕”。



左：尘埃痕迹会降低图像质量。右：已移除尘埃痕迹的润饰图像。

如果刮痕或污点比较大或者位于图像中具有不同颜色和底纹的区域（例如树上的树叶），则可以通过克隆图像区域来获得更好的效果。克隆时，您可以将像素从一处图像区域复制到另一处图像区域。


 要克隆图像区域，单击“克隆”工具，然后从状态栏中的“笔刷类别：克隆”挑选器中选择“克隆”。接着，单击设置源点并将其拖动到您想要应用源点中的像素的位置。要重置源点，请右键单击要克隆的区域。

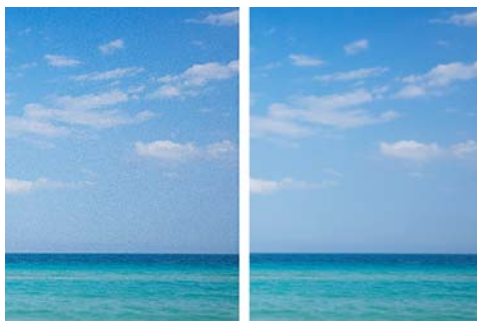


左：为克隆天空区域而设置的源点。中间：克隆的天空区域被复制到杆子的顶部。右：润饰的图像。

如果您使用的是软边缘的笔刷和更大的透明度值，图像中克隆的区域就会无缝调和。

用数码相机拍摄的照片通常包含一些随机颜色斑点，统称为“杂点”。这些斑点是由于照明条件较差或相机传感器的限制而造成。您可以通过单击“效果” ▶ “杂点” ▶ “移除杂点”来移除数码照片或扫描的图像中的杂点。

 要移除 JPEG 格式的照片中的杂点和人为瑕疵，单击“效果” ▶ “模糊” ▶ “智能模糊”。



左：杂点看起来像颜色斑点，影响照片的清晰度。右：移除杂点后的清晰图像。

除了杂点外，扫描的图像还可能包含线条或龟纹（波浪型图案）。

✎ 要去除扫描的图像中的线条，单击“图像” ▸ “变换” ▸ “去交错”。

要去除龟纹，单击“效果” ▸ “杂点” ▸ “去除龟纹”。

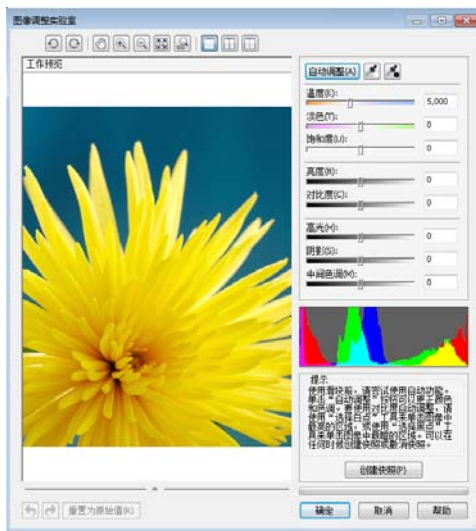


左：图像包含龟纹，看起来像是褪色的线条交叉形成的波浪形网格。右：龟纹已去除。

有关详细信息，请参阅“帮助”中的“润饰”。

## 调整颜色和色调

如果您需要调整照片的颜色和色调，那么您第一个要使用到的就是图像调整实验室（“调整” ▸ “图像调整实验室”）。它可帮助您使照片变亮和变暗、提高对比度、显示图像细节和校正褪色的颜色。您可以尝试不同的设置并将其捕获到快照中，这样您就可以对不同的版本进行比较，然后选择最好的一个。有关详细信息，请参见“帮助”中的“调整颜色和色调”。



图像调整实验室

以下表格列出了一些常见的颜色校正并附带有插图。

您可以校正整体色偏的照片，这样的照片看起来像是只包含一种颜色。请注意“之前”照片中的蓝色色偏。“之后”照片中已矫正蓝色色偏。



您可以增加颜色暗淡的照片的颜色饱和度。“之前”照片中的颜色偏暗。“之后”照片的颜色饱和度提高了，颜色看起来更鲜艳。



如果照片包含使照片对象变得模糊的阴影，您可以提高阴影的亮度，从而让照片变亮。在“之前”的照片中，阴影使草和照片对象都变暗了。在“之后”的照片中，阴影变亮了，对象看得更清楚了。





## 使用遮罩

在图像编辑中，遮罩用于隔离特定区域（可编辑区域），从而不致于影响剩余部分（受保护的区域）。在一些应用程序中，可编辑区域有时被称为“选定内容”。

可以显示仅出现在保护区域上的遮罩叠加，这使得保护区域和可编辑区域比较容易区别。分隔可编辑区域及其相应保护区域的边框是由一个虚线轮廓表示，称作遮罩选取框。在隐藏遮罩叠加后才可以显示遮罩选取框。



左：遮罩叠加。右：遮罩选取框。

您可以使用工具箱中的遮罩工具定义可编辑区域。



遮罩工具

定义完可编辑区域后，您可能想调整区域的形状和位置。如果您想要扩大或缩小可编辑区域，可在遮罩工具激活的情况下，访问属性栏上的遮罩模式。



左：可编辑区域包含部分翅膀。中间：翅膀的其余部分和一部分蓝色背景被添加到可编辑区域。  
右：蓝色背景被移除出可编辑区域。

此外，您还可以调整可编辑区域的边缘，这样它可以与受保护区域自然调和。关于更多信息，请参阅“帮助”中的“调整可编辑区域的边缘”。

可以反显遮罩，以使保护区域变成可编辑区域，同时可编辑区域变成保护区域。例如，如果您想要编辑简单背景中的照片对象，最简单的方法就是选择背景，然后反显遮罩，如下图所示。



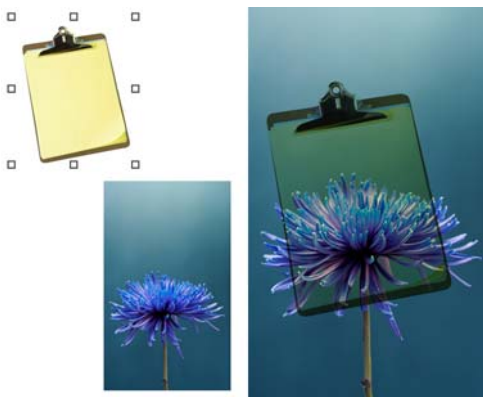
左：使用“魔棒遮罩”工具选择了背景。右：遮罩反显，选择了蝴蝶。

有关遮罩的更多信息，请参见“帮助”中的“使用遮罩”。

## 使用对象和透镜

对象是浮动于背景上方且互相叠加的透明图层。例如，打开相片后，相片会变成背景。新对象创建后会叠加在背景上方。

使用对象有很多优点。对象可以重新放置、调整大小、旋转和编辑，且不会影响其他对象或背景。此外，您还可以将对象放在另一个对象后面或前面以及使用合并模式控制对象与下面的对象或背景调和的方式。

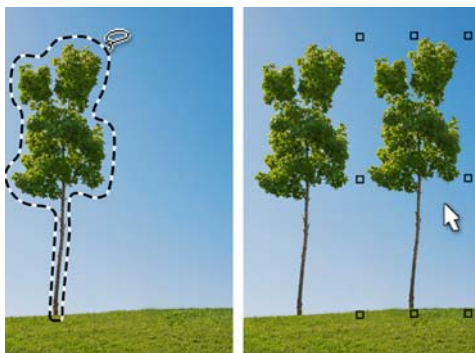


左：使用**乘合并**模式调和两个对象。右：调和的图像。

要使用笔刷笔触和形状创建对象，单击“对象” ▸ “创建” ▸ “新建对象”，然后在图像窗口进行绘制。

要从可编辑区域创建对象，单击“对象” ▸ “创建” ▸ “对象：复制选定内容”。

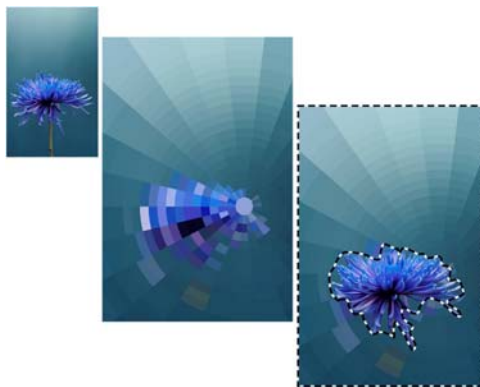
要用背景创建对象，单击“对象” ▸ “创建” ▸ “从背景创建”。



选定并复制可编辑区域（左）来创建新对象（右）。

透镜（也称为“调整图层”）是让您预览特定效果和图像调整且不会永久地改变图像像素的特殊对象。

要创建覆盖整个图像或覆盖遮罩的可编辑区域的透镜，单击“对象” ▸ “创建” ▸ “新建透镜”。



左：原始图像。中间：在整个图像中应用了透镜。右：透镜被应用到可编辑区域。

您可以应用多个透镜来查看应用多个图像调整的效果。

“对象选择”工具和“对象”泊坞窗可帮助您选择、变换和组织图像中的对象和透镜。



“对象选择”工具和属性栏控件



“对象”泊坞窗

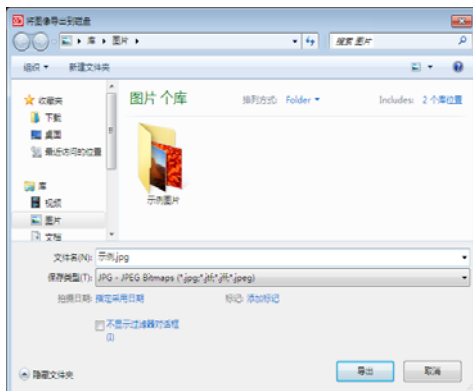
## 共享作品

要与他人共享图像，您可以将其保存或导出为其他文件格式（如 TIFF、JPEG 或 PDF）、打印出来或上载到 CorelDRAW ConceptShare。不管您打算如何使用图像，最好都保存一份 Corel PHOTO-PAINT (CPT) 文件格式的文件复件。保存为 CPT 文件格式会保留所有图像属性：对象、最近创建的遮罩、alpha 通道、网格、辅助线和颜色信息。

要更改图像的文件格式，您可以将其保存为（“文件”►“另存为”）或导出为（“文件”►“导出”）其他文件格式。当您使用“另存为”命令时，图像会以新文件格式在图像窗口中显示。导出图像时，图像将以原来的文件格式在图像窗口中保持打开状态。

对于要打印的图像，您可以将其保存或导出为 TIFF 文件格式。对于要用于

Web 的图像，您可以将其导出为 JPEG、PNG 或 GIF 格式。JPEG 和 PNG 文件格式适用于照片，因为照片通常包含颜色层次。GIF 文件格式适用于包含纯色的图像。

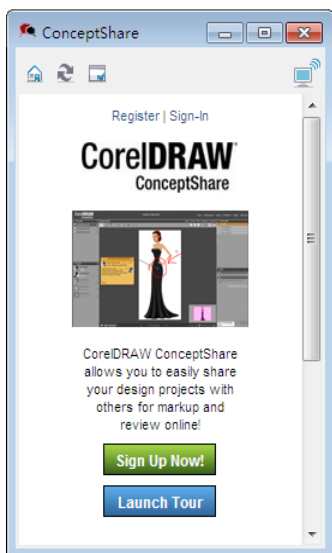


“导出”对话框

您还可以通过单击“文件”►“发布至 PDF”将图像快速保存为 PDF 文件。“发布至 PDF”对话框可让您访问 PDF 预设，优化 PDF 文件以适合其使用目的。例如文档发布、预印或 Web。

Corel PHOTO-PAINT 为打印作品提供了大量的选项。“打印”对话框（“文件”►“打印”）可让您指定打印作业的布局 and 比例、预览打印作业以及设置各种预印选项，如是否要打印裁剪标记和注册标记。此外，您还可以查看问题摘要以及解决问题的建议。有关详细信息，请参见“帮助”中的“打印”。

使用 CorelDRAW ConceptShare（“文件”►“发布图像到 ConceptShare”），您可以将图像发布到基于 Web 的环境中，与客户和合作者共享设计和理念。有关详细信息，请参阅“帮助”中的“协作”。



ConceptShare 泊坞窗

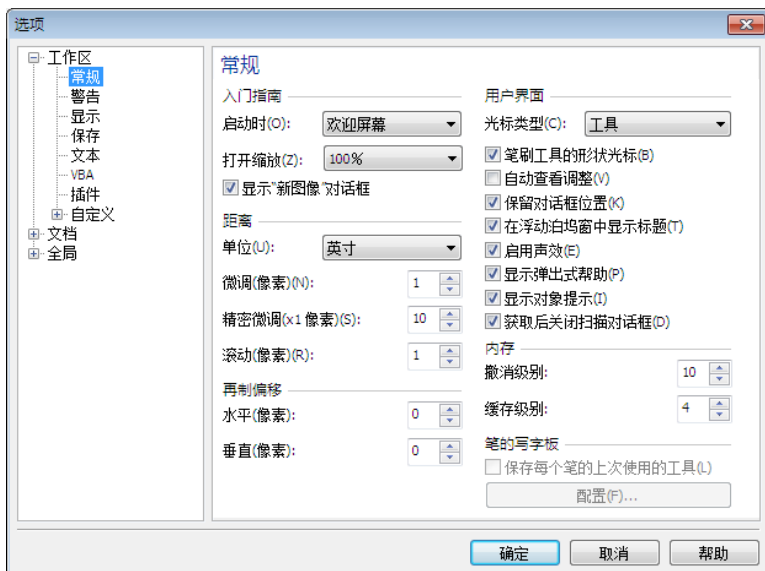
## 设置首选项

在 Corel PHOTO-PAINT 中，可以依据您的喜好更改默认的工作区设置和其他选项。您可以指定设置，如测量单位、指针类型和默认缩放级别。此外，还可以指定自动保存设置或设置显示选项来选择路径颜色、遮罩淡色、辅助线和透明性网格图案。

要设置首选项，单击“工具”▶“选项”。

要随时恢复默认工作区设置和选项，重启 Corel PHOTO-PAINT 同时按住 F8。

关于设置首选项的更多信息，请参阅“帮助”中的“设置选项”。



“选项”对话框中的“常规”页面



# Part 3

## 使用颜色



图像创建者 林柏樺(Po-Hua Lin)





## 第 6 章： 基色

如何定义颜色？ 72

选择一种颜色模式 74

使用印刷色和专色 76

选择颜色 77

使用文档调色板和图像调色板 80

显示和组织调色板 82

创建自定义调色板 83



## 第 6 章：基色

在 CorelDRAW® 或 Corel® PHOTO-PAINT™ 中，选择颜色是您工作流中一个非常关键的部分。颜色是一个很重要的设计元素，因为它可以帮助您设定一种基调或传达一种特别的意义。

本章为您介绍了在 CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 中选择和使用颜色的几种不同方法。

### 如何定义颜色？

从字面意义上来说颜色是通过观察者的眼睛看到的。对颜色的感知过程是人的眼睛对光做出反应，然后由神经系统对此反应做出分析的结果。



颜色感知取决于眼睛对光的反应。

使用颜色模型，可以根据数学思维来定义此复杂的过程。颜色模型使得软件应用程序（如

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT）和数字设备（如计算机、监视器、

数码相机和打印机）能够存储、操控以及准确地再现颜色。

颜色模型（如 Lab、RGB、CMYK 和 HSB）提供了一种根据一小组原色来组织和再现多种颜色的系统的方法。每一种颜色都是用数值来定义的。很多设备和应用程序都可以通过这些数值来分析、传达和再现颜色。

每一种颜色模型都有一种用数值定义颜色的独特方式。

### Lab 颜色模型

Lab 颜色模型是由国际照明委员会 (CIE) 建立的。与 RGB 和 CMYK 颜色模型不同，Lab 颜色模型是基于人的眼睛如何感知颜色，而不是监视器、数码相机和其他设备如何再现颜色。也正是因为这样，Lab 被称为独立于设备的颜色模型。RGB 和 CMYK 被认为是与设备相关的颜色模型，因为在不同的设备上打印或显示时，相同的颜色看起来也会有所不同。

在 Lab 颜色模型中，所有可视色的范围（或色谱）是用马蹄形

图形表示的。该图形通常被用作与其他颜色模型可得到的颜色范围进行比较的参考图形。在颜色管理中，Lab 还被用作将颜色从一种颜色空间转换为另一种颜色空间时的参考。



Lab 颜色模型

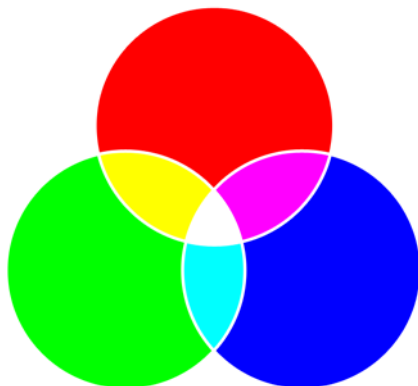
## RGB 颜色模型

RGB 颜色模型使用了颜色成分红 (R)、绿 (G) 和蓝 (B) 来定义所给颜色中红色、绿色和蓝色的光的量。在 24 位图像中，每一颜色成分都是由 0 到 255 之间的数值表示。在位速率更高的图像中，如 48 位图像，值的范围更大。这些颜色成分的组合就定义了一种单一的颜色。

在加色颜色模型中，如 RGB，颜色是通过透色光形成的。因此 RGB 被应用于监视器中，对红色、蓝色和绿色的光以各种方式调和来产生更多种颜色。当红色、蓝色和绿色的光以其最大强度组合在一起时，眼睛看到的颜色就是

白色。理论上，颜色仍为红色、绿色和蓝色，但是在监视器上这些颜色的像素彼此紧挨着，用眼睛无法区分出这三种颜色。当每一种颜色成分的值都为 0 时即表示没有任何颜色的光，因此眼睛看到的颜色就为黑色。

RGB 是最常用的颜色模型，因为它可以存储和显示多种颜色。



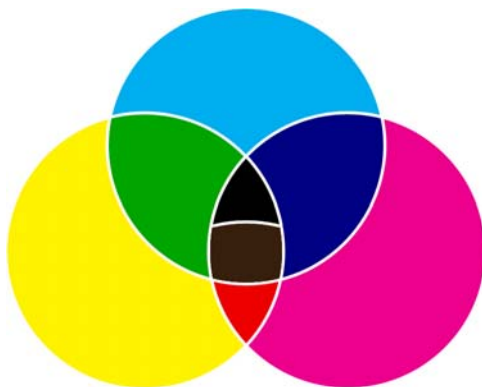
RGB 颜色模型。白色是由这三种 RGB 颜色的最大强度进行组合得到的。

## CMYK 颜色模型

CMYK 颜色模型主要用于打印，它使用了颜色成分青色 (C)、品红色 (M)、黄色 (Y) 和黑色 (K) 来定义颜色。这些颜色成分的值范围是从 0 到 100，表示百分比。

在减色模型（如 CMYK）中，颜色（即油墨）会被添加到一种表面上，如白纸。颜色会“减少”表面的亮度。当每一种颜色成分 (C,M,Y) 的值都为 100 时，所

得到的颜色即为黑色。当每种颜色成分的值都为 0 时，即表示表面没有添加任何颜色，因此表面本身就会显露出来 - 在这个例子中白纸就会显露出来。出于打印目的，颜色模型会包含黑色 (K)，因为黑色油墨会比调和等量的 C、M 和 Y 得到的颜色更中性，色彩更暗。黑色油墨能得到更鲜明的结果，特别是打印的文本。此外，黑色油墨比彩色油墨更便宜。



**CMYK 颜色模型。**黑色是由这三种 CMY 颜色的最大强度进行组合得到的。

## HSB 颜色模型

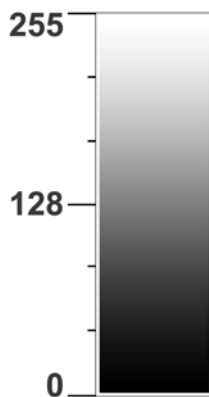
HSB 颜色模型使用色度 (H)、饱和度 (S) 和亮度 (B) 作为定义颜色的成分。HSB 也称为 HSV (包含成分色度、饱和度和纯度)。色度描述颜色的色素，用度数表示在标准色轮上的位置。例如，红色是 0 度、黄色是 60 度、绿色是 120 度、青色是 180 度、蓝色是 240 度，而品红色是 300 度。饱和度描述颜色的鲜明度或阴暗度。饱和度值的范围是从 0 到 100，表示百分比 (值越大，颜色就越鲜明)。亮度描述颜色中包含的白色量。和饱和度值一样，亮度值的范围也是从 0 到 100，表示百分比 (值越大，颜色就越鲜艳)。



**HSB 颜色模型**

## 灰度颜色模型

灰度颜色模型仅使用一种成分，即亮度来定义颜色，亮度在 8 位图像中是用范围为 0 到 255 的值来表示。值的范围根据图像位速率的不同而有所变化。每一种灰度颜色在 RGB 颜色模型中红色、绿色和蓝色的成分值都是相等的。



**灰度颜色模型**

## 选择一种颜色模式

当您创建一个新的 CorelDRAW 文档或 Corel PHOTO-PAINT 图像时，您必须选择一种颜色模式，最好是根据与项目目标相对应的颜色模型选择。颜

色模式决定了应用程序中要使用的颜色。例如，如果您知道您项目的预定目标是网页，您就可以选择 RGB 颜色模式。启动项目时选择正确的颜色模式，那么在选择颜色时您就可以不必进行猜测。这样您就可以更精确地再现项目中的颜色。

CMYK



印刷

RGB



Web

对于打印材料建议使用 CMYK 颜色模式，而对于要在线查看的材料建议使用 RGB 颜色模式。

如果您不知道项目的最终目标，或者您的项目要同时打印和用于在线查看，那么您就应该选择 RGB 颜色模式。此种颜色模式可让您存储多种颜色且在打印时可以轻松地转换为 CMYK。

## 为 CorelDRAW 文档选择一种颜色模式

在 CorelDRAW 中，原色模式决定了默认调色板中的颜色，可让您更轻松地找到合适的颜色。当您 will 文档导出为位图或以 Adobe® Illustrator® (AI) 文件格式导出文档时，默认颜色模式是原色模式。例如，如果您将 RGB 颜色模式设置为原色模式，则在将文档导出为 JPEG 格式时，颜色模式会自动设置为 RGB。

要为新的 CorelDRAW 文档指定颜色模式，从“创建新文档”对话框的“原色模式”列表框中选择一个项目。



新的 CorelDRAW 文档的原色模式被设置为 RGB。

CorelDRAW 原色模式不会限制您可以应用到绘图中的颜色类型。例如，如果您将颜色模式设置为 RGB，您仍可以在文档中应用并准确显示文档中 CMYK 调色板中的颜色。

## 为 Corel PHOTO-PAINT 图像选择一种颜色模式

在 Corel PHOTO-PAINT 中，您为新图像选择的颜色模式决定了默认的调色板。例如，若您选择了 RGB 颜色模式，默认的调色板将仅显示 RGB 颜色，这样就能轻松地选择和应用正确的颜色。

要为新的 Corel PHOTO-PAINT 图像指定颜色模式，从“创建新图像”对话框的“颜色模式”列表框中选择一个项目。



新的 Corel PHOTO-PAINT 图像的颜色模式被设置为 24 位 RGB。

与 CorelDRAW 中的原色模式不同的是，Corel PHOTO-PAINT 中的颜色模式决定并限制了您可以应用到图像中的颜色。例如，如果您选择了 RGB 颜色模式，您只可以将 RGB 颜色应用到图像中。如果您从其他调色板（如 CMYK）选择了一种颜色，当您将该颜色应用到图像时，颜色会转换为 RGB。如果您用专色标记了某个特定通道，您可以将专色应用到该

通道。但是，如果您将一种专色应用到图像背景，该颜色会转换为 RGB 颜色模式。

## 使用印刷色和专色

当您文档发送给打印服务提供商时，您可以将印刷色或专色指定为颜色打印方式。这两种方式的主要区别在于再现颜色所需的油墨种类数量，即分色。

## 印刷色

一般的项目都包含上百种颜色，但是打印时您不需要用到上百种分色。打印全色文档只需四种油墨（青色、品红色、黄色和黑色）。由这四种标准的打印油墨混合得到的颜色就称为印刷色。从

CorelDRAW Graphics Suite X5 的任何调色板中选择颜色，您就可以在您的项目中使用印刷色。

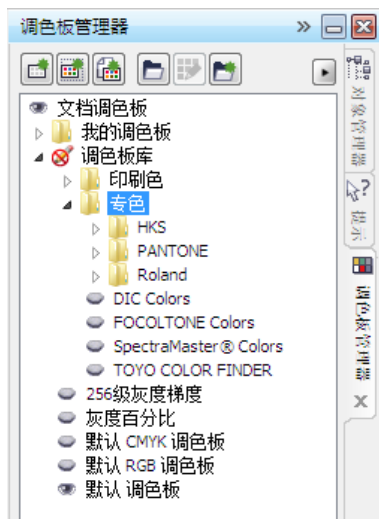


用青色 (C)、品红色 (M)、黄色 (Y) 和黑色 (K) 分色再现全色图像。

## 专色

专色通常是指需要单独印刷板的自定义的预混合油墨。除了印刷色还经常使用专色。例如，如果不能通过使用 CMYK 值再现专色，您就可以将该专色添加到 CMYK 项目中。

您可以从“调色板管理器”的“调色板库”文件夹中显示的任何专色调色板中选择一种专色。例如，这些专色调色板有 PANTONE®、HKS® 和 TOYO。



专色调色板保存在“调色板管理器”泊坞窗的“专色”文件夹中。

## 印刷色和专色使用提示

如果您在确定如何在项目中使用专色和印刷色方面需要帮助，那么请考虑以下方面：

- 要最大程度减少打印费用，则要为包含多种颜色的项目使用印刷色，为包含较少种颜色的项目使用专色。
- 如果您需要准确打印某种特定颜色（例如，手册中公司徽标的颜色），则使用专色，而不要使用印刷色。
- 请记住，虽然您可以通过使用 RGB 值来定义印刷色，但打印输出仍将使用 CMYK 油墨。因为在将油墨印到纸张上之前，颜色会从 RGB 转换为 CMYK，可能造成颜色偏差。


## 选择颜色

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 提供了各种工具和功能来帮助您在项目选择最佳的颜色。您可以从任何调色板、颜色查看器以及颜色和谐中选择颜色，还可以使用滴管工具以及以下工作区组件：

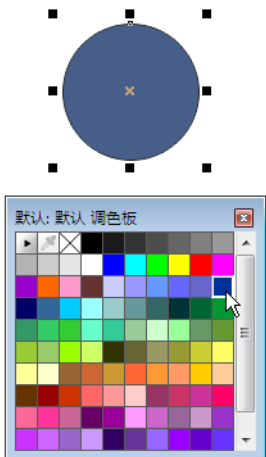
- 默认调色板
- “均匀填充”对话框
- “颜色”泊坞窗
- “颜色滴管”工具 (CorelDRAW)
- “滴管”工具 (Corel PHOTO-PAINT)

## 调色板、颜色查看器和颜色和谐

CorelDRAW 或 Corel PHOTO-PAINT 中的默认调色板根据您的文档或图像的颜色模式为您提供了 99 种色样。而每种色样还提供了多种可供选择的阴影和色调。

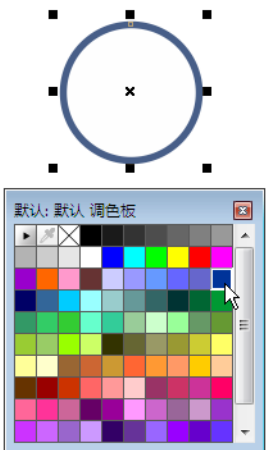
 要使用 CorelDRAW 中的颜色填充对象，先选择一个对象，然后单击默认调色板上的一种颜色。





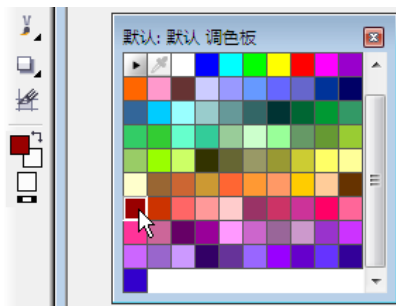
单击“默认”调色板上的蓝色色样用蓝色填充圆圈。

要更改 CorelDRAW 中对象的轮廓颜色，右击默认调色板中的任意一种颜色。



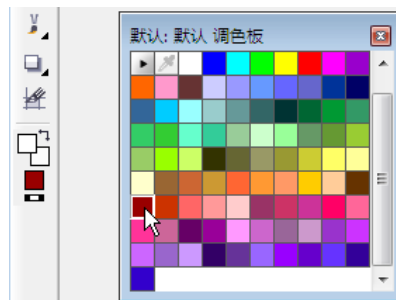
右击“默认”调色板上的蓝色色样将圆圈轮廓颜色更改为蓝色。

要更改 Corel PHOTO-PAINT 中的前景色，单击默认调色板上的一种颜色。



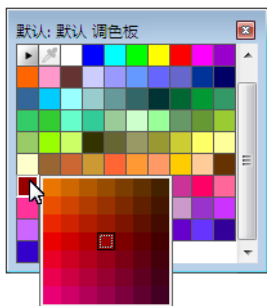
单击“默认”调色板的红色色样将“前景色”更改为红色。

要更改 Corel PHOTO-PAINT 中的填充色，右击“默认”调色板上的一种颜色。



右击“默认”调色板的红色色样将“填充”色更改为红色。

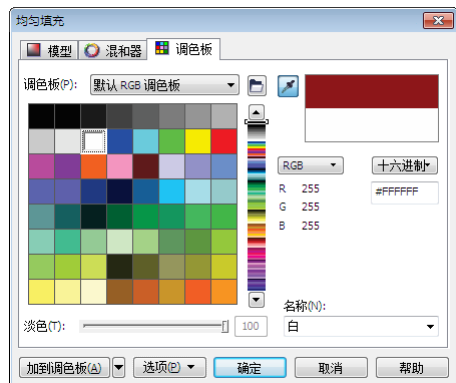
要访问颜色的不同阴影，按住一种色样直到出现弹出式调色板。



按住红色色样显示弹出式调色板中的各种红色阴影。

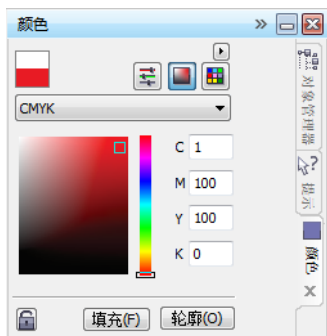
借助“均匀填充”对话框和“颜色”泊坞窗还可访问其他调色板，同时还为您提供选择和编辑颜色的各种方法。例如，您可以使用颜色查看器或颜色和谐来指定您想要的颜色。“颜色”泊坞窗和“均匀填充”对话框相比有一个优点：它可以一直显示在界面上。

✎ 要在 CorelDRAW 中显示“均匀填充”对话框，单击工具箱中的“填充”工具，然后单击“均匀填充”。



“均匀填充”对话框

✎ 要显示“颜色”泊坞窗，单击“窗口” ▸ “泊坞窗” ▸ “颜色”。



“颜色”泊坞窗

## 滴管工具

滴管工具使您可以快速地从文档或图像的一个区域选择一种颜色，然后将其应用到其他区域。当您想确保颜色与您项目的现有颜色完全匹配时，这些工具就很有用。您还可以使用滴管工具匹配图像或文档外、应用程序外或桌面上的图像中的颜色。

✎ 要从桌面项目中选择一种颜色，单击 CorelDRAW 工具箱中的“颜色滴管”工具，然后单击属性栏上的“从桌面选择”。然后，单击桌面上的颜色。



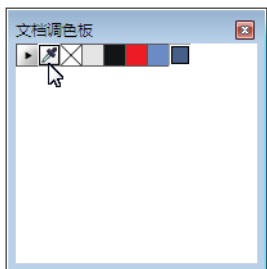
单击属性栏上的“从桌面选择”可选择 CorelDRAW 外的颜色。

滴管工具还可用于将颜色添加到调色板、泊坞窗和对话框中。

✎ 要将颜色添加到 CorelDRAW 中的“文档”调色中，单击调色板上的



滴管按钮，然后单击文档窗口中的颜色。



“文档”调色板中的滴管按钮

要将颜色添加到 Corel PHOTO-PAINT 中的“均匀填充”对话框中，单击“填充”工具。在属性栏上，单击“填充”控件的“均匀”按钮，然后单击“编辑填充”按钮。然后单击对话框中的“滴管”按钮，最后单击图像窗口中的一种颜色。



“均匀填充”对话框中的滴管按钮

## 使用文档调色板和图像调色板

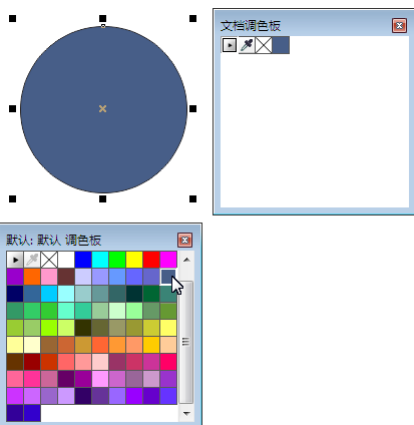
当您在 CorelDRAW 中启动一个新文档时会出现“文档”调色板。当您在 Corel PHOTO-PAINT 中启动一个新图

像时会出现“图像”调色板。这些调色板是空调色板，可让您记录您使用的颜色。

## 将颜色添加到文档调色板或图像调色板

只要您将某颜色添加到文档中，该颜色就会自动添加到“文档”调色板或“图像”调色板中。

要将颜色添加到 CorelDRAW “文档”调色板中，先选择一个对象，然后单击默认调色板上的一种颜色。



添加到圆圈中的蓝色已自动添加到“文档”调色板中。

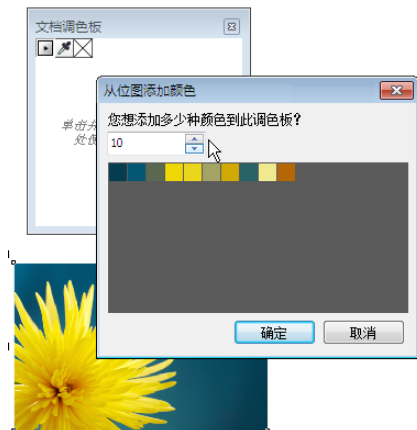
如果图像中包含一种您想以后使用的颜色，您可以使用滴管按钮将该颜色添加到“文档”调色板或“图像”调色板中。

要将多种颜色添加到 Corel PHOTO-PAINT 中的“图像”调色板中，单击调色板上的滴管工具，同时按住 Ctrl，然后单击图像窗口中的颜色。



使用滴管可以快速地多种颜色添加到“图像”调色板中。

要快速地将位图中的颜色添加到 CorelDRAW 中的“文档”调色板中，将位图拖动到“文档”调色板。



当将图像拖动到“文档”调色板时，您可以选择添加的颜色数量。

您还可以将颜色从颜色相关的对话框（如“均匀填充”对话框）中添加到“文档”调色板或“图像”调色板。将颜色移动到调色板中后，您可以将其保存起来以供日后使用。

要将颜色从“均匀填充”对话框添加到 CorelDRAW 中的“文档”调

色板中，先选择一个对象，然后双击状态栏上的“填充色”图标。在“均匀填充”对话框中选择一种颜色，单击“添加到调色板”按钮旁的箭头，然后选择“文档”调色板。然后单击“添加到调色板”。



您可以将颜色从“均匀填充”对话框添加到“文档”调色板。

在 CorelDRAW 中，如果您打开的是用之前的软件版本创建的文档，则只会将颜色样式和自定义专色添加到“文档”调色板。在

Corel PHOTO-PAINT 中，当您打开一个现有的图像（如照片）时，“图像”调色板中不会显示任何颜色。

要将照片中的颜色添加到 Corel PHOTO-PAINT 中的“图像”调色板中，则打开包含该照片的文件，单击“图像”调色板上的箭头按钮，然后单击“从图像添加颜色”。



您可以单击“从图像添加颜色”快速地将图像中最主要的颜色添加到“图像”调色板。

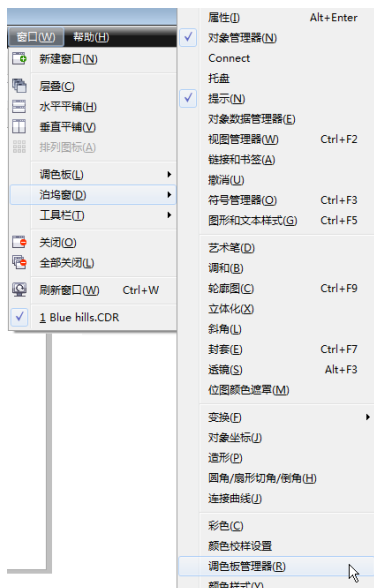
在 CorelDRAW 中，您可以重置“文档”调色板，这样它就不会显示文档中未使用的任何颜色样式或专色。

要清除未在当前文档中使用的样式和颜色的“文档”调色板，单击箭头按钮，然后单击“重置调色板”。

## 显示和组织调色板

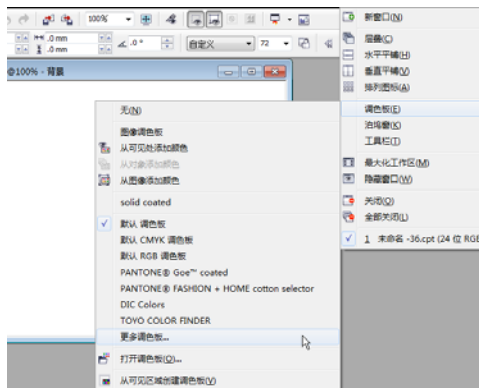
“调色板管理器”是一个泊坞窗，便于您快速访问和显示所有可用调色板，包括“文档”调色板或“图像”调色板。

要打开 CorelDRAW 中的“调色板管理器”泊坞窗，单击“Window” ▸ “泊坞窗” ▸ “调色板管理器”。



打开 CorelDRAW 中的“调色板管理器”泊坞窗

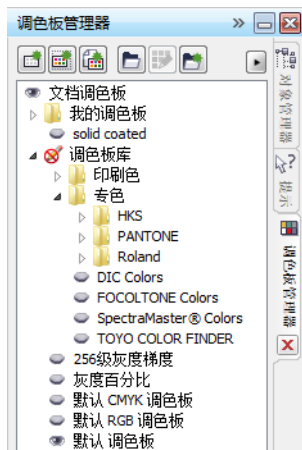
要打开 Corel PHOTO-PAINT 中的“调色板管理器”，单击“Window” ▸ “调色板” ▸ “更多调色板”。



打开 Corel PHOTO-PAINT 中的“调色板管理器”泊坞窗。

要显示或隐藏 CorelDRAW 中的“调色板管理器”泊坞窗中的调色

板，单击调色板名称旁的图标




调色板管理器

“调色板管理器”泊坞窗中的调色板分为两个主文件夹：“我的调色板”和“调色板库”。

### 我的调色板文件夹

您可以使用“我的调色板”文件夹保存您创建的所有自定义调色板。您可以添加文件夹来保存和组织不同项目的调色板。您也可以复制调色板或将调色板移动到其他文件夹。

 要快速地将一个调色板从一个文件夹移到另一个文件夹，只需将该调色板拖动到新文件夹中即可。

### 调色板库

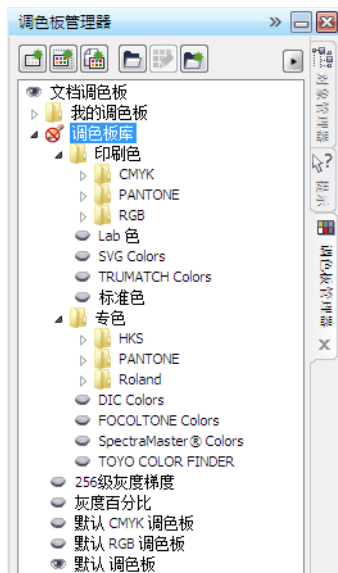
“调色板管理器”泊坞窗中的“调色板库”文件夹包含预设调色板集合。

调色板的两个主要库是“印刷色”和“专色”。调色板库是锁定的，即无法对其进行编辑。（单个库可以像自

定义调色板一样被复制，具体内容在下一部分中予以解释。）

“印刷色”库包含默认的 RGB、CMYK 和灰度调色板。此外，您可以根据特定主题或文件夹中的分组（如“自然”和“人物”）找到相应的预设调色板。

“专色”库包含由第三方制造商提供的调色板，包括 HKS 颜色、PANTONE、Focoltone® 和 TOYO。当您的打印项目需要使用特定公司认可的颜色时，就可以使用这些调色板。

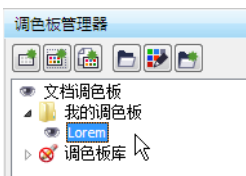


“调色板库”文件夹包含专色和印刷色调色板。

### 创建自定义调色板

您可以创建一个自定义调色板来保存您当前项目或将来项目需要使用的所有颜色。通过创建自定义调色板，您可以轻松地和其他人共享颜色集合。您可以从“调色板管理器”泊坞窗的“我的调色板”文件夹访问自定义调色板。自定义调色板可包含任何颜色模型中的颜色（包括专色）或源自“调

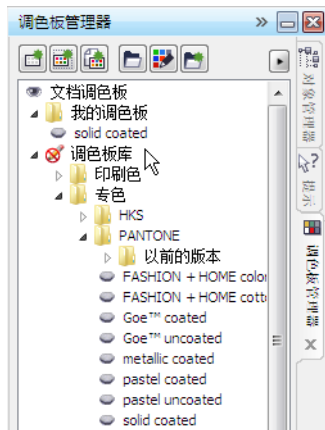
色板库”文件夹中的任何调色板中的颜色。



自定义调色板已被添加到“我的调色板”文件夹中。

正如上文所述，您不能编辑“调色板库”文件夹中的调色板。但是您可以复制调色板来创建自定义调色板，自定义调色板是可编辑的。

✎ 要复制“调色板管理器”泊坞窗中的“调色板库”文件夹中的调色板，只需将调色板从“调色板库”中的文件夹拖动到“我的调色板”文件夹即可。



通过将 PANTONE solid coated 专色调色板从“调色板库”拖动到“我的调色板”文件复制了专色调色板。

## 第 7 章：颜色管理

了解颜色管理 86

颜色管理设置  
CorelDRAW Graphics Suite X5 90

使用颜色预置文件 92

软校样 94

使用颜色管理策略 95

打开文档时管理颜色 96

导入或粘贴文件时管理颜色 97

打印颜色管理 98

使用安全的 CMYK 工作流 98

在线查看的颜色管理 99

## 第 7 章：颜色管理

本章解答了一些关于颜色管理的基本问题，同时介绍了

CorelDRAW® Graphics Suite X5 的颜色管理功能。

### 了解颜色管理

此部分解答了以下有关颜色管理的常见问题：

- 为什么颜色不匹配？
- 什么是颜色管理？
- 为什么我需要颜色管理？
- 我要如何开始使用颜色管理？
- 我的监视器显示的颜色正确吗？
- 我应该指定一个颜色预置文件或将颜色转换为颜色预置文件吗？
- 什么是匹配类型？

### 为什么颜色不匹配？

在创建和共享文档时可以使用不同的工具。例如，您可以使用在其他应用程序中创建的文件或导入数码相机捕获或扫描仪获取的图像。完成文档后，您可以将其打印出来或通过邮件来与同事共享。

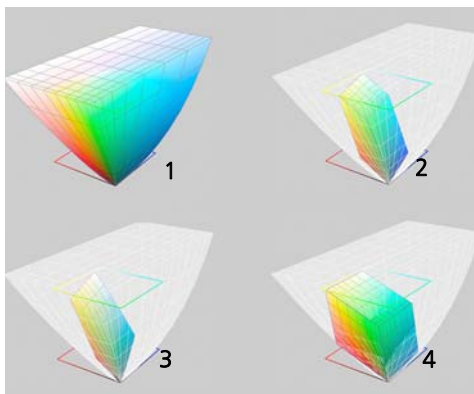
工作流中的每个工具都有其特有的分析颜色的方法。此外，每个工具都有其可用的颜色范围，称作颜色空间。颜色空间是一组定义颜色显示方式的数值。

换句话说，当定义和分析颜色时，每个工具都发挥了各自不同的作用。比如说数码相机的颜色空间中的颜色：鲜艳的蓝色 RGB 颜色的值为：红色 = 0、绿色 = 0、蓝色 = 255。该颜色在您的监视器的颜色空间中可能会不大一样。此外，打印机的颜色空间中可能没有与该颜色匹配的颜色。因此，当您在工作流中移动文档时，此鲜艳的蓝色在转换过程中会丢失且不会准确再现。颜色管理系统的目的是为了改善工作流中的颜色沟通，使输出的颜色能与预期的颜色相匹配。



文档工作流示例





颜色是由颜色空间定义的。1. Lab 颜色空间。2. sRGB 颜色空间，与 Lab 颜色空间对比。3. U.S. Web Coated (SWOP) v2 颜色空间。4. ProPhotoRGB 颜色空间。

## 什么是颜色管理？

颜色管理是可让您预测和控制颜色再现的过程，不管文档来源和目标是什么。它确保了在查看、修改、共享、打印文档或将其导出为其他格式时能准确地显示颜色。

颜色管理系统（也称为颜色引擎）使用颜色预置文件将一个来源的颜色值转换为另一个来源的颜色值。例如，它将监视器上显示的颜色转换为打印机可以重制的颜色。颜色预置文件定义了监视器、扫描仪、数码相机、打印机和您用于创建或编辑文档的应用程序的颜色空间。

## 为什么我需要颜色管理？

如果您的文档要求有正确的颜色显示，您可能需要学习更多有关颜色管理的内容。工作流的复杂性和文档的最终目标也是要考虑的重要因素。如果您的文档只是用于在线查看，颜色管理就不是那么重要了。但是，如果您想要在其他应用程序中打开文档或如果您正在创建用于打印的文档或多

种类型的输出，那么适当的颜色管理是很重要的。

颜色管理还可让您实现以下操作：

- 在整个工作流中重制一致的颜色，特别是在打开在其他应用程序中创建的文档的情况下
- 与他人共享文件时重制一致的颜色
- 在发送到最终目标（如打印机、桌面打印机或网络）之前预览（或“软校样”）颜色
- 将文档发送到不同的目标时减少必要的调整和校正

颜色管理系统虽然没有提供相同颜色的匹配，但是它显著地提高了颜色精确度。

## 我要如何开始使用颜色管理？

以下是关于将颜色管理添加到工作流程中的一些建议：

- 确保您的监视器显示正确的颜色。有关详细信息，请参阅“我的监视器显示的颜色正确吗？”第 88 页。
- 安装您要使用的任何输入或输出设备的颜色预置文件。有关详细信息，请参阅“安装和载入颜色预置文件”第 93 页。
- 熟悉 CorelDRAW 和 Corel® PHOTO-PAINT™ 的颜色管理功能。使用颜色管理的默认设置就可以得到很好的颜色效果，但是您可以更改这些设置，使其符合您特定的工作流。有关详细信息，请参阅“颜色管理设置 CorelDRAW Graphics Suite X5”第 90 页。

- 用于在屏幕上预览最终结果的软校样文档。有关详细信息，请参阅“软校样”第 94 页。
- 保存或导出文件时嵌入颜色预置文件。这样在查看、修改和重制文件时就可以保证颜色的一致性。有关详细信息，请参阅“嵌入颜色预置文件”第 94 页。

## 我的监视器显示的颜色正确吗？

校准和分析监视器是确保颜色精确度的重要步骤。当校准监视器时，可根据现有的精确度标准将其设置为显示颜色。校准完之后，您可以创建监视器的颜色预置文件，该文件描述了监视器如何解析颜色。通过分析软件可将此自定义颜色预置文件安装到操作系统中，这样就可以与其他设备和应用程序共享。将校准和分析工作相结合可实现颜色精确度：如果监视器未正确校准，其颜色预置文件则是无用的。

校准和分析是非常复杂的，通常需要第三方校准设备，如色度计和特定的软件。此外，不正确校准的影响弊大于利。您可以搜索颜色管理技术和产品来学习更多关于监视器校准和自定义颜色

预置文件的内容。您也可以参阅操作系统或监视器随附的文档。

您如何感知监视器显示的颜色对于管理颜色一致性也是很重要的。您的感知会受查看文档时的环境的影响。以下是创造合适的查看环境的一些方法：

- 确保您房间的光线不间断。例如，如果房间有阳光照射，可以使用一个遮罩或者如果可能的话，在不带窗户的房间内查看。

- 将监视器背景设置为中性彩色，如灰色或应用一张灰度图像。避免使用彩色的墙纸和屏幕保护程序。
- 不要穿鲜艳颜色的衣服，以避免和监视器上的颜色显示相冲突。例如，穿白色的衬衫会反射到监视器上，影响您对颜色的感知。

## 我应该指定一个颜色预置文件或将颜色转换为颜色预置文件吗？

当您指定一个颜色预置文件时不会更改文档中的颜色值或数值。应用程序会使用颜色预置文件解析文档颜色。但是，当您颜色转换为其他颜色预置文件时，文档中的颜色值会发生变化。

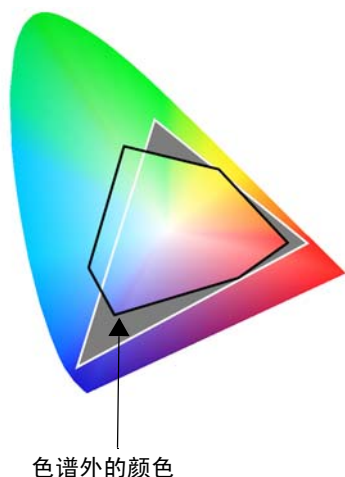
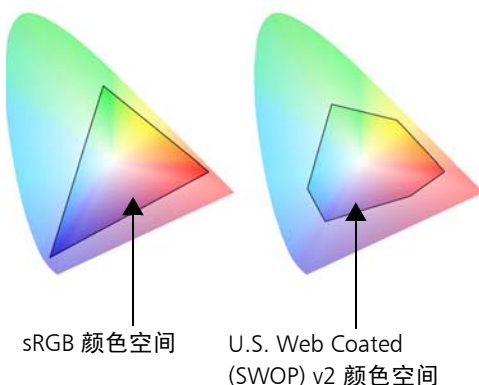
最好是在创建文档时选择合适的颜色空间并在工作流中使用相同的

颜色预置文件。在处理文档时，您应该避免指定颜色预置文件以及将颜色转换为其他颜色预置文件。

## 什么是匹配类型？

颜色管理系统可以有效地转换多种设备的文档颜色。但是，当将颜色从一种颜色空间转换为另一种颜色空间时，颜色管理系统可能无法匹配某些颜色。这种转换失败发生的原因是来源中的一些颜色可能与目标颜色空间的范围（或色谱）不相符。例如，在监视器上看到的明亮的红色和蓝色通常位于打印机可以生成的颜色色谱之外。这些“色谱外”的颜色可显著改变文档外观，具体取决于颜色管理系统如何解析它们。每一个颜色管理系统都有四种方法解析色谱外颜色并将其映射到目标颜色空间的色谱内。这些方法被称为“匹配类型”。

匹配类型的选择取决于文档的图形内容。



sRGB 文档中的许多颜色可能都在 U.S. Web Coated (SWOP) v2 颜色空间的色谱外。色谱外颜色根据匹配类型映射到色谱内。

可以使用以下匹配类型：

- **相对比色匹配类型**适用于包含少数色谱外颜色的徽标或其他图形。它将色谱外源颜色与最接近目标的色谱内颜色进行匹配。此匹配类型会使白点发生移动。如果您在白纸上打印，纸张的白色就会被用于重制文档的白色部分。因

此，如果您要打印文档，此匹配类型是一个很好的选择。

- **绝对比色匹配类型**适用于颜色要求非常精确的徽标或其他图形。如果源原色没有任何匹配项，则会使用最接近的匹配项。**绝对比色**和**相对比色**匹配类型很相似，但是**绝对比色**匹配类型在转换之后还会保留白点且不会根据纸张的白色进行调整。此匹配类型主要是用于校样。
- **感性匹配类型**适用于包含许多色谱外颜色的照片和位图。通过更改所有的颜色（包括色谱内颜色）使其与目标的颜色范围相符合可保留整体颜色外观。此匹配类型保留了颜色间的关系以获得最佳结果。
- **饱和度匹配类型**可使商业图表（如图表和图形）的纯色更浓厚。颜色的精确度可能不如其他匹配类型得到颜色精确度高



色谱外颜色（绿色叠加部分）的数值会影响匹配类型的选择。左：**相对比色**匹配类型适用于只包含少数-色谱外-颜色的此张照片。右：**感性匹配**类型很适合这一张包含很多色谱外颜色的照片。


## 颜色管理设置

### CorelDRAW Graphics Suite X5

CorelDRAW Graphics Suite X5 有两种颜色管理设置类型：颜色管理和文档颜色设置的默认设置。颜色管理的默认设置决定了新文档和任何不包含颜色预置文件的文档（也称为“未加标签的文档”）的颜色。在 CorelDRAW Graphics Suite 早先的版本中创建的文档都会被视为未加标签的文档。文档颜色设置只影响活动文档的颜色。

#### 颜色管理的默认设置

颜色管理的默认设置对于生成一致的颜色是很重要的。

 要访问默认设置，单击“工具”▶“颜色管理”▶“默认设置”。

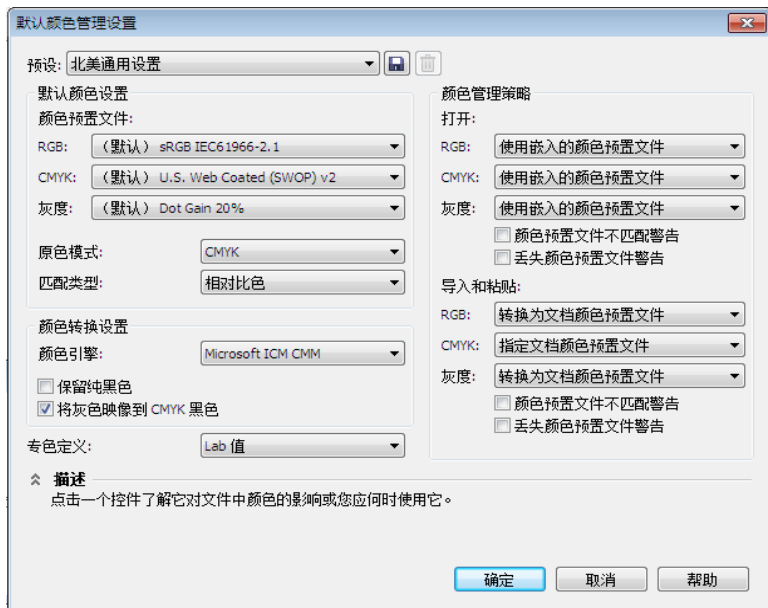
将指针指向控件来查看其描述，或单击对话框中的“帮助”按钮来查找相关的帮助主题。

您可以修改默认设置来满足您对颜色管理的特殊要求。

- “**预设**”可帮助您确保您的颜色设置适合于文档创建的区域或最终输出的位置。例如**北美印前设置**预设，这种预设适合于北美打印服务提供商要打印的项目和**欧洲网络**预设，这种预设适合于在欧洲创建的网络项目。关于更多信息，请参阅“帮助”中的“使用颜色管理预设”。
- **默认颜色预置文件**定义了新文档和未加标签的文档中的 RGB、CMYK 和灰度颜色。您可以更改这些设置，使所有新文档都使用您指定的颜

色预置文件。在一些应用程序中，默认颜色预置文件被称为“工作空间预置文件”。


- “**原色模式**”决定了您打开或启动文档时显示的调色板以及导出为位图的文档的默认颜色模式。所有新文档和未加标签的文档都设置了原色模式，但是您可以在“**文档颜色设置**”对话框中更改活动文档的这项设置。请注意，原色模式不会将 CorelDRAW 文档中的颜色限制为单一颜色模式。Corel PHOTO-PAINT 中没有“**原色模式**”控件，其中的图像通常包含单一颜色模式的颜色。
- **匹配类型**可让您选择映射新文档和未加标签的文档中的色谱外颜色的方法。如果默认匹配类型不适合活动文档，您可以在**文档颜色设置**对话框中对其进行更改。
- **颜色转换设置**决定了将颜色从一种颜色预置文件转换为另一种颜色预置文件时颜色的匹配方式。例如，您可以更改颜色引擎或指定 RGB、CMYK、Lab 或灰度文档中纯黑色的转换选项。
- “**专色定义**”控件使您可以使用其 Lab、CMYK 或 RGB 颜色值来显示专色。当要将专色转换为印刷色时也会使用到这些供选择的颜色值。
- **颜色管理策略**用于管理您打开的文件或您导入或粘贴到活动文档中的文件的颜色。



利用 CorelDRAW 中的“默认颜色管理设置”对话框可指定多种设置。

## 文档颜色设置

您可以查看和更改活动文档的颜色设置，且不影响新文档和未加标签的文档。

 要访问文档颜色设置，单击“工具” ▸ “颜色管理” ▸ “文档设置”。

“文档颜色设置”对话框的上半部分列出了为活动文档指定的预置文件以及应用程序的默认颜色预置文件。为活动文档指定的颜色预置文件决定了 RGB、CMYK 和灰度颜色的文档颜色空间。

“编辑文档颜色设置”区域内的控件可让您为文档指定其他颜色预置文件或将颜色转化为其他颜色预置文件。





CorelDRAW 中的“文档颜色设置”对话框可让您查看和修改活动文档中的颜色设置，且不用更改颜色管理的默认设置。

## 使用颜色预置文件

要确保颜色精确度，颜色管理系统需符合 ICC 的监视器、输入设备、外部监视器、输出设备和文档预置文件。

- **监视器颜色预置文件**定义了您的监视器用于显示文档颜色的颜色空间。CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 使用了操作系统指定的主监视器预置文件。
- **输入设备颜色预置文件**是一些输入设备（如扫描仪和数码相机）所使用的预置文件。这些颜色预置文

件定义了特定输入设备可捕获哪种颜色。

- **“显示颜色预置文件”**包含与您的操作系统中的监视器没有关联的监视器预置文件。这些颜色预置文件对于未连接到计算机的监视器的软校样文档尤其有用。
- **输出设备颜色预置文件**定义了输出设备（如桌面打印机和印刷机）的颜色空间。颜色管理系统使用这些预置文件将文档颜色映射为输出设备的颜色。
- **文档颜色预置文件**定义了文档的 RGB、CMYK 和灰度颜色。包含颜

色预置文件的文档被称为“已添加标签的文档”。

许多颜色预置文件是与 CorelDRAW Graphics Suite 一起安装的或可由分析软件生成。监视器、扫描仪、数码相机和打印机的制造商也会提供颜色预置文件。

## 安装和载入颜色预置文件

如果您没有必需的颜色预置文件，可以在应用程序中安装或载入。安装颜色预置文件会将其添加到操作系统的颜色文件夹中；载入颜色预置文件会将其添加到应用程序的颜色文件夹中。CorelDRAW Graphics Suite 可以从这两个颜色文件夹访问颜色预置文件。

要从 Windows® Explorer 安装颜色预置文件，右击颜色预置文件，然后单击“安装预置文件”。

要从“默认颜色管理设置”对话框载入颜色预置文件，从“默认颜色设置”区域中的 RGB、CMYK 或灰度列表框内选择“载入颜色预置文件”。



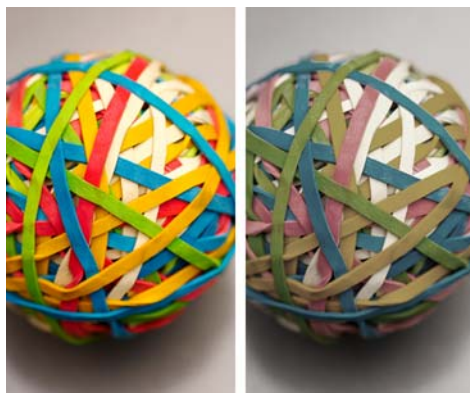
载入颜色预置文件

## 指定颜色预置文件

如果文档包含一个不适合所需目标的颜色预置文件，您可以为文档指定其他颜色预置文件。例如，如果是用于在网络上显示或要在桌面打印机上打印的文档，您应该确保文档 RGB 预置文件为 sRGB。如果文档是用于印刷制作，Adobe® RGB (1998) 颜色预置文件就是一个很好的选择，因为它的色谱范围较大，在将 RGB 颜色转换为 CMYK 颜色空间时可以获得更好的结果。

当您为文档指定其他颜色预置文件时，虽然颜色值没有改变，但是颜色外观可能会有所不同。

要更改在 CorelDRAW 中为活动文档指定的颜色预置文件，单击“工具”▶“文档设置”。然后启用“指定不同的颜色预置文件”选项并从 RGB、CMYK 和灰度列表框中选择颜色预置文件。



左：已将 SWOP 2006\_Coated3v2.icc 颜色预置文件指定到活动文档。右：当为文档指定 Japan Color 2002 Newspaper 颜色预置文件时，颜色饱和度会降低。



## 将颜色转换为其他颜色预置文件

当您文档颜色从一种预置文件转换为另一种预置文件时，文档中的颜色值会根据匹配类型发生变化，但是颜色外观会保留。转化颜色的主要目的是将源颜色空间中的颜色外观尽可能的与目标颜色空间中的颜色相匹配。因为多重颜色转化会降低精确度，所以建议您只进行一次颜色转换。等到文档准备就绪且您已确定用于最终输出的颜色预置文件。

要将文档颜色转换为其他颜色预置文件的颜色，单击“工具”▶“文档设置”。然后启用“将文档颜色转换为新的颜色预置文件”选项并从 RGB、CMYK 和灰度列表框中选择颜色预置文件。

您还可以选择一个颜色引擎以及选择在转换时如何处理黑色和灰度颜色。有关详细信息，请参阅“帮助”中的“选择颜色转换设置”。

## 嵌入颜色预置文件

默认情况下，当您将文档保存或导出为支持颜色预置文件的文件格式时，颜色预置文件就会嵌入文件中。嵌入颜色预置文件会将颜色预置文件附加到文档中，以确保与查看或打印文档的其他人共享您使用的相同颜色。

要在保存和导出文档时嵌入颜色预置文件，需确保已启用“另存为”或“导出”对话框中的“嵌入颜色预置文件”复选框。

## 软校样

软校样可在屏幕上预览文档，就像是在特定打印机上重制或在特定监视器上显示的文档。和用于传统工作流的“硬校样”技术不同的是软校样可允许您查看最终结果，无须打印到纸张上。

要打开软校样，单击“工具”▶“校样颜色”。状态栏会指示软校样已打开。



软校样已打开。

当对文档进行软校样时，CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 会使用颜色预置文件模拟特定输出设备的环境。



左上：已将 RGB 颜色预置文件指定到文档。中间和右边：指定一个特定的 CMYK 预置文件可允许在屏幕上模拟打印的输出。

要模拟特定设备的环境，您必须在“颜色校样设置”泊坞窗（“工具”▶“颜色校样设置”）中选择该颜色预置文件。

因为文档和设备的颜色空间是不同的，一些文档颜色可能在设备颜色空

间的色谱中找不到匹配的颜色。您可以启用色谱警告，它可让您预览设备无法重制的屏幕上的颜色。当启用色谱警告时，会通过叠加颜色来突出显示您正在模拟的设备的所有色谱外颜色。

除了在屏幕上预览颜色外，您还可以将软校样保存为常用的文件格式（如 JPG 和 PDF），与客户或同事进行共享。您还可以打印基于活动软校样设置的硬校样。如果您常常需要特定输出的校样颜色，可以将颜色校样另存为预设。



突出显示色谱外的颜色



**“颜色校样设置”** 泊坞窗可让您通过模拟各种输出设备的环境来对项目进行软校样。

关于软校样的更多信息，请参阅“帮助”中的“软校样”。

## 使用颜色管理策略

颜色管理策略决定了您打开和在应用程序中使用的文档中的颜色管理方式。在 CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 中，您可以为打开文档设置一种颜色管理策略，为在活动文档中导入和粘贴文件和对对象设置另一种颜色管理策略。

CorelDRAW Graphics Suite 中的默认颜色管理策略可帮助您在文档中获得一致的颜色。如果您熟悉颜色管理，您可以修改默认颜色策略使其适合您的特定工作流。

✎ 要更改颜色管理策略，单击“工具” ▸ “颜色管理” ▸ “默认设置”，然后设置“颜色管理策略”区域中的选项。



### “默认颜色管理设置”对话框的“颜色管理策略”区域

在“默认颜色管理设置”对话框中，您可以选择三个颜色管理选项中的一个来打开文档。

- “使用嵌入的颜色预置文件”选项指定嵌入在文档中的颜色预置文件。建议选择此选项，因为它可以保留文档的原始颜色外观和颜色值。
- “指定默认颜色预置文件”选项使用默认颜色预置文件来定义文档颜色。颜色值会保留，但是颜色外观会有所改变。
- “转换为默认的颜色预置文件”选项会将文档颜色转换为默认颜色预置文件。文档颜色外观会保留，但是颜色值会有所改变。

在同一对话框中，您可以选择三个颜色管理选项中的一个来导入和粘贴文件。

- “转换为文档颜色预置文件”选项会将导入或粘贴的文件的颜色转换为活动文档的颜色预置文件。当导入的文件包含与文档颜色预置文

件不匹配的颜色预置文件时会用到此选项。

- “指定文档颜色预置文件”选项会将文档的颜色预置文件指定给导入或粘贴的文件。文件的颜色值会保留，但是颜色外观会有所改变。
- “使用嵌入的颜色预置文件”选项使用嵌入在文件中的颜色预置文件。此选项会保留导入或粘贴的文件的颜色值和颜色外观。此选项用于将文档颜色转换为导入的或粘贴的文件中嵌入的颜色预置文件。

您正在打开或导入的文件可能缺少颜色预置文件或包含与默认颜色预置文件不匹配的颜色预置文件。默认情况下，应用程序不会警告您缺少颜色预置文件或文件不匹配，但是会做出颜色管理选择来获得更好的结果。但是，如果您想要完全控制文档中的颜色，您可以激活“默认颜色管理设置”对话框的“颜色管理策略”区域中的警告信息。

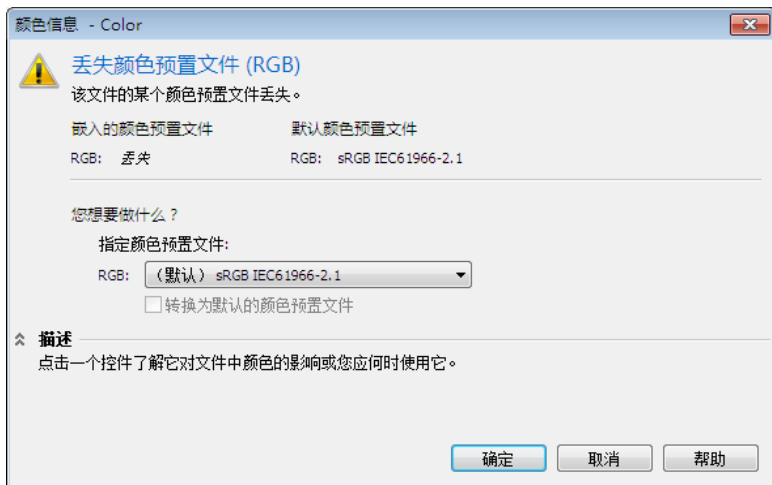
### 打开文档时管理颜色

打开文档的默认颜色管理策略会保留已打开的所有已添加标签的文档中的颜色，并会为未添加标签的文档指定默认颜色预置文件。

如果您激活了缺失或不匹配的颜色预置文件的警告信息，则可选择其他颜色管理选项。例如，如果文件的颜色预置文件缺失，您可以指定一个与应用程序的默认颜色预置文件不同的颜色预置文件。建议只有在您知道文档的原始颜色空间并已安装相关的颜色预置文件的情况下使用此选项。除了指定特定的颜色预置文件外，您还可以将文档颜色从指定的颜色预置文件转换为默认的颜色预置文件。颜色外

观将和指定颜色空间中的相同，但是颜色值会有所改变。

有关详细信息，请参阅“帮助”中的“打开文档时管理颜色”。



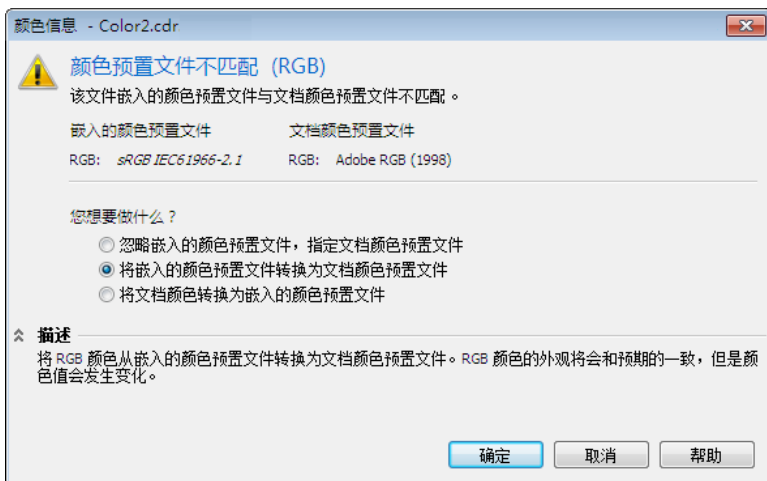
当文档缺少 RGB 颜色预置文件时，CorelDRAW 会显示此警告对话框。

## 导入或粘贴文件时管理颜色

如果您导入和粘贴文件时使用默认颜色规则，您导入或粘贴的文件中的颜色会转换为活动文档中的颜色。如果导入的或粘贴的文件的颜色预置文件与活动文档的颜色预置文件相匹配，将则不进行任何颜色转化。

激活缺失或不匹配的预置文件的警告信息后，即可访问其他选项。例如，如果文件包含不匹配的颜色预置文件，您可以选择忽略嵌入的颜色预置文件并指定文档颜色预置文件来保留颜色值。此外，您还可以将文档颜色转换为导入或粘贴的文件的嵌入颜色预置文件。请注意，此选项会保留导入或粘贴的文件的外观和颜色值，但是会更改活动文档的颜色值。

有关详细信息，请参阅“帮助”中的“导入和粘贴文件时管理颜色”。



Corel PHOTO-PAINT 在文件包含不匹配的颜色预置文件时显示此警告对话框。

## 打印颜色管理

默认情况下，当文档发送到打印机时，CorelDRAW Graphics Suite 不会执行颜色转换。打印机接收颜色值并解析颜色。但是，如果操作系统包含与打印机相关的颜色预置文件，CorelDRAW Graphics Suite 会检测到此颜色预置文件并用其将文档颜色转换为打印机的颜色空间。

如果您有 PostScript® 打印机，CorelDRAW 或打印机都可以管理任何必要的颜色转换。当应用程序管理颜色转换时，会将文档颜色从指定的颜色空间转换为 PostScript 打印机的颜色空间。如果您要使用此方法，必须禁用打印机驱动程序中的颜色管理。否则，在打印过程中应用程序和打印机会同时管理颜色，文档颜色会被校正两次，这会造成不必要的颜色偏移。

当 PostScript 打印机转换文档颜色时，必须启用打印机驱动程序中的颜色管理功能。只有支持打印机颜色转

换的 PostScript 打印机和 RIP 引擎才能用于此高级方法。尽管这种方法会增加文件大小，但是它的优点是当您相同的打印作业发送给不同的打印服务提供商时，它可以确保颜色一致。

关于再现打印颜色的更多信息，请参阅“帮助”中的“正确打印颜色”。

您还可以控制创建用于商业印刷的 PDF 文件中的颜色。更多信息，请参阅“帮助”中的“指定导出 PDF 文件所用的颜色管理选项”。

## 使用安全的 CMYK 工作流

通常，您可以在项目中使用特定的 CMYK 颜色值。要确保可靠的颜色再现，您可以从色样手册中获取这些 CMYK 颜色值。在打印过程中保留这些 CMYK 颜色值，可以防止不必要的颜色转换并确保再现原始设计中的颜色。可保留 CMYK 颜色的工作流程称为“安全的”CMYK 工作流。

CorelDRAW Graphics Suite 支持安全的 CMYK 工作流。默认情况下，在任何打开、导入或粘贴的文档中都会保留 CMYK 颜色值。打印文档时也会默认保留 CMYK 颜色值。

在一些情况下，您可能想跳过安全的 CMYK 工作流并在打开、导入或粘贴文档时保留 CMYK 颜色外观。当您想要在屏幕上查看设计的原始颜色或查看打印到桌面打印机的复件时，此选项很有帮助。要保留 CMYK 颜色，您可以制定颜色管理策略来转换您打开、导入或粘贴的文档中的 CMYK 颜色。此外，当打印到 PostScript 打印机时，您可以通过禁用“打印”对话框的“颜色”页面中的“保留 CMYK 数值”复选框将 CMYK 颜色转换为打印机颜色预置文件。

## 在线查看的颜色管理

在线查看的颜色管理比打印颜色管理更为复杂。Web 上的文档和图像会在很多种监视器上显示，通常都是未校准的。此外，大部分网络浏览器不支持颜色管理且会忽略嵌入在文件中的颜色预置文件。

当您设计专门用于网络的文档时，建议您使用和您文档 RGB 颜色预置文件相同的 sRGB 颜色预置文件并选择 RGB 颜色。如果文档包含不同的颜色预置文件，您应该在保存文档之前将文档颜色转换为 sRGB 以在网络上使用。

当您创建用于在线查看的 PDF 文件时，您可以在文件中嵌入颜色预置文件以在 Adobe® Reader® 和 Adobe® Acrobat® 中再现一致的颜色。更多信息，请参阅“帮助”中的“指定

导出 PDF 文件所用的颜色管理选项”。

当您启动一个用于在线查看的新文档时，您可以选择一个预设来帮助您获得更好的颜色效果。此外，CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 都提供了 Web 文档的颜色管理预设。关于更多信息，请参阅“帮助”中的“使用颜色管理预设”。





# Part 4

## 提示和技巧



图像创建者 Michal Milkowski





## 第 8 章：标牌制作

扫描手绘设计 105

设置尺寸或比例 105

创建边框 106

整合和创建内容 108

获取客户批准 113

制作标牌 114

示例 115

# 第 8 章：标牌制作

CorelDRAW® Graphics Suite 提供了可用于快速创建有效的商业标牌、网幅图象广告、汽车包装套、海报等的工具和功能。本章向您介绍了标牌制作行业中的常见任务并提供了使用每个任务对应功能的步骤。本章中的提示和技巧由经验丰富的标牌设计者和培训员 Doug Downey 提供。

任务	推荐的功能
扫描手绘设计	获取图像命令
设置尺寸或比例	创建新文档对话框 标尺设置 绘图比例
创建边框	矩形工具 边界效果 封套工具
整合和创建内容	WhatTheFont?!™ PowerClip™ 对齐与分布对话框 轮廓图工具 斜角效果 阴影工具 交互式填充工具 橡皮擦工具 对象泊坞窗 图像调整实验室
获取客户批准	颜色校样设置泊坞窗

任务	推荐的功能
	PDF 导出
制作标牌	打印对话框

## 扫描手绘设计

客户或经理提供给您设计要求可能有所不同。他们可能会为您提供徽标或模板，要求您在此基础上展开设计，或者由您自己全权负责设计。不管是哪一种情况，在开始设计之前您都应先确定标牌的样式。如果您要设计全新的标牌，在此之前，您可能需要先确定主要设计元素。这些元素可能包括字体样式、边框类型、调色板和图形或照片的使用。您可以与客户或经理探讨这些设计元素以确保你们能达成共识。

### 获取图像命令

*CorelDRAW* 和 *Corel PHOTO-PAINT*

手绘设计可以扫描到 *CorelDRAW* 或 *Corel® PHOTO-PAINT™* 中并作为您最终设计的一个参考。扫描的图像可以锁定在自己的图层，这样就不会被无意移动或编辑。

#### 尝试

- 1 单击“文件”▶“获取图像”▶“选择来源”，然后从列表中选择一個扫描仪。
- 2 单击“文件”▶“获取图像”▶“获取”，然后扫描图像。
- 3 执行下面的一项操作：
  - 在 *CorelDRAW* 中，从“对象管理器”泊坞窗中选择扫描的图

像，然后单击“锁定或解除锁定”图标。

- 在 *Corel PHOTO-PAINT* 中，从“对象”泊坞窗中选择扫描的图像，然后单击“对象”▶“锁定”。

扫描的图像被锁定以防止被编辑。

## 设置尺寸或比例

您要做的第一件事就是设置绘图比例来体现您正在设计的标牌的实际尺寸。设置正确的绘图比例可防止之后的标牌设计中出现大小或缩放问题。

### 创建新文档对话框

*CorelDRAW*

在设置绘图比例之前，您必须选择一个像素之外的测量单位（如英寸或厘米）。创建新文档时，您可以在“创建新文档”对话框中指定测量单位。

#### 尝试

- 1 单击“文件”▶“新建”。
- 2 在“创建新文档”对话框中选择像素之外的测量单位。

## 标尺设置

### CorelDRAW

如果您已经在开始的文档中使用像素作为测量单位，只需使用标尺设置就可以更改此首选项。



#### 尝试

- 1 单击“工具”▶“选项”。
- 2 在“选项”对话框中，展开“文档”类别，然后单击“标尺”。
- 3 在“单位”区域中选择像素之外的测量单位。

## 绘图比例

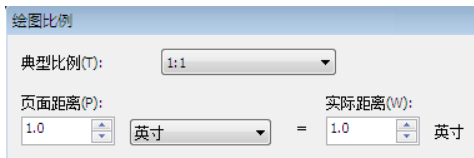
### CorelDRAW

根据您的工作选择，您可以选择预设绘图比例或创建自定义绘图比例。当客户提供了精确的标牌尺寸，但是您无法用预设绘图比例重新设置这些尺寸时，自定义绘图比例显得尤为有用。



#### 尝试

- 1 单击“视图”▶“设置”▶“网格和标尺设置”。
- 2 在“文档”类别列表中单击“标尺”。
- 3 单击“编辑比例”。
- 4 在“绘图比例”对话框的“典型比例”列表选择一个预设绘图比例或在文本框中键入值来创建自定义比例。



“绘图比例”对话框可让您选择一个预设绘图比例或创建自定义比例。

## 创建边框

设置完标牌尺寸后，您可以在标牌周围创建一个边框。根据您想要的外观，您可以选择用于创建边框的各种形状工具。

## 矩形工具

### CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT


其中一个基本形状工具，如“矩形”工具，可用于创建一个边框。改善的“矩形”工具可让您轻松修改角的形状，如圆角、扇形角和倒棱角，这些都是标牌中常见的形状。

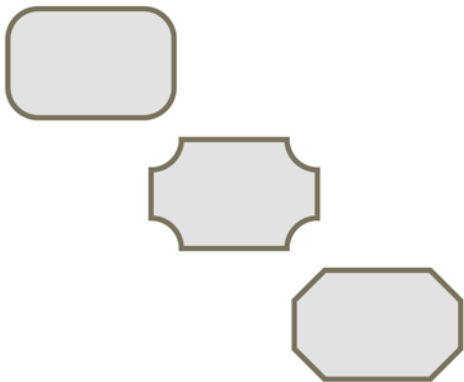


#### 尝试

- 1 单击工具箱中的“矩形”工具。
- 2 执行下面的一项操作：
  - 在 CorelDRAW 中，在属性栏上的“圆角半径”框中键入一个大于 0 的值。
  - 在 Corel PHOTO-PAINT 中，单击“禁用填充”按钮，然后在属性栏上的“圆角大小”框中键入一个大于 0 的值。
- 3 使用属性栏上的控件执行以下操作之一：
  - 要设置矩形的圆角，单击“圆角”按钮。

- 要将矩形的圆角设置为曲线，单击“**扇形角**”按钮。
  - 要将矩形的圆角设置为平直的边缘，单击“**倒棱角**”按钮。
- 4 拖动为标牌创建一个矩形边框。

 在 CorelDRAW 中双击“**矩形**”工具创建一个与页面大小相匹配的矩形或单击“**布局**”▶“**页面设置**”添加一个页面边框。



您可以创建圆角、扇形角或倒棱角。

## 边界效果

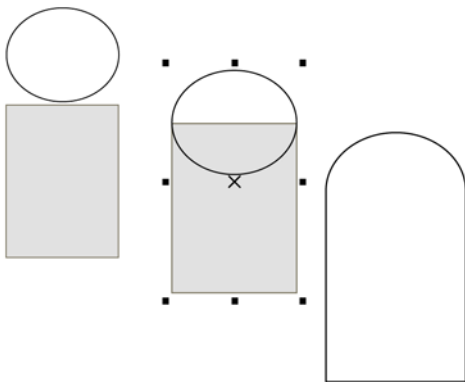
CorelDRAW

您可以结合这些简单的图形为您的设计创建一个复杂的边框。CorelDRAW 中的“**边界**”效果可在所选对象周围创建一个新的对象。

### 尝试

- 1 使用“**矩形**”工具，拖动绘制一个矩形。
- 2 在工具箱中，单击“**椭圆形**”工具。

- 3 拖动绘制一个圆形使其与矩形重叠。
- 4 使用“**挑选**”工具选择圆形，按住 Shift，然后选择矩形。
- 5 单击“**排列**”▶“**造形**”▶“**边界**”或单击属性栏上的“**创建边界**”按钮，使用两个选中的对象来创建一个新对象。



您可以使用“**边界**”效果将简单的形状设计为复杂的边框。

## 封套工具

CorelDRAW

您可以使用 CorelDRAW 中的“**封套**”工具轻松地地为边框添加视觉效果。“**封套**”工具可让您交互地环绕对象的边来制造有趣的边框效果。

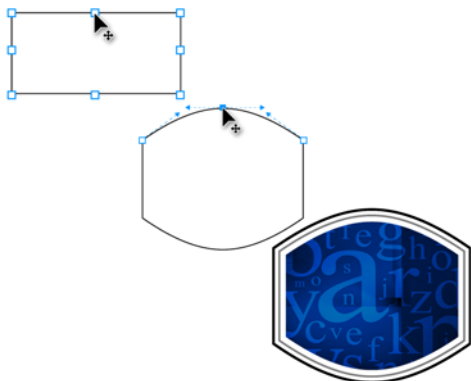
### 尝试

- 1 使用“**矩形**”工具，拖动创建一个矩形。
- 2 在工具箱中，单击“**封套**”工具。
- 3 单击属性栏上的“**单弧模式**”按钮。



- 单击中上方的节点，按住 Shift，然后拖动中下方的节点扩展封套的两边。

要将效果只应用到一边，拖动节点且不要按住 Shift。



“封套”工具可让您制造有趣的边框效果。

## 整合和创建内容

设计完边框后，您可以为标牌添加内容。在一些情况下，您可能已经从客户那儿得到内容，如商业徽标或标语。在另一些情况下，您可能需要根据扫描的设计绘图从头设计内容。以下是一些可帮助您快速有效地为设计添加内容的有用工具和功能。

### WhatTheFont?!

*CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT*

您的客户可能会提供标牌的首选字体。他们的商业品牌可能要求特定的字体或他们会提供几种字体，并要求您设计出一些样本。

如果客户的文件中包含您无法标识的字体，您可以使用 CorelDRAW 或 Corel PHOTO-PAINT 来访问 WhatTheFont?! 网站。

WhatTheFont?! 可让您捕获并提交字体样本以进行快速简便的识别。（现在只提供英文网站。）

### 尝试

- 执行下面的一项操作：
  - 在 CorelDRAW 中，单击“文本”▶“WhatTheFont?!”。
  - 在 Corel PHOTO-PAINT 中单击“对象”▶“文本”▶“WhatTheFont?!”。
- 拖动光标在要标识的字体周围创建选取框。
- 在捕获区域内部单击鼠标，或按 Enter 键完成捕获。

WhatTheFont?! 网站显示并提供有助于您标识字体的建议。

## 图框精确剪裁

*CorelDRAW*


CorelDRAW 中的“图框精确剪裁”功能使位图图像的修剪（目的是使其适合您的标牌或其他矢量对象的边框）变得更为简单。

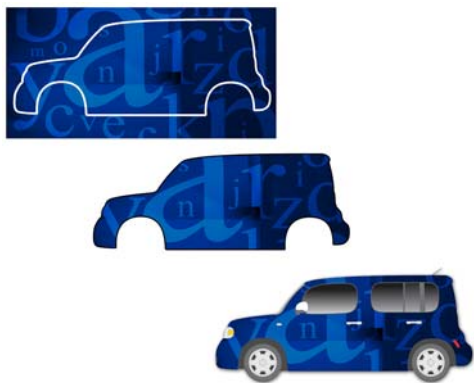
### 尝试

- 选择一个位图，将其放在矢量对象下方。

您可以使用“对象管理器”泊坞窗来确保位图在堆栈顺序中是位于矢量对象的下方，这样才可以看见矢量对象。
- 单击“效果”▶“图框精确剪裁”▶“放置在容器中”。

- 3 将箭头指针指向您想要放置位图的对象，然后单击应用“图框精确剪裁”效果。

 右击图框精确剪裁对象，然后选择“编辑内容”将位图从图框精确剪裁容器中提取出来。然后您就可以修改位图或更改其在容器中的位置。完成后，右击位图，然后选择“结束编辑”。



图框精确剪裁效果可让您修剪位图使其适合您设计的边框。

## 对齐与分布对话框

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT


正确的文本和图像元素对齐是任何标牌、广告牌或汽车包装的关键。“对齐与分布”对话框可帮助您将对象与页面对齐、将对象与其他对象对齐或以固定的距离平均分布多个对象。

### 尝试

- 1 选择两个或多个对象进行对齐。
- 2 执行下面的一项操作：

- 在 CorelDRAW 中，单击“排列”▶“对齐与分布”▶“对齐与分布”。
- 在 Corel PHOTO-PAINT 中，单击“对象”▶“排列”▶“对齐与分布”。

- 3 在“排列和分布”对话框中，单击“对齐”标签。
- 4 选择用于对齐对象的选项。

 在 CorelDRAW 中，您可以使用以下键盘快捷键来对齐所选的对象：

- C 垂直居中对齐
- E 水平居中对齐
- T 对象顶部对齐
- B 对象底部对齐
- L 对象左边缘对齐
- R 对象右边缘对齐
- P 页面居中对齐对象

## 轮廓图工具

CorelDRAW


一般都会将一些特殊效果应用到标牌中的文本字符或对象中使其在背景或其他对象中脱颖而出。

您可以使用“轮廓图”工具将轮廓图添加到设计的文本或对象中。“轮廓图”工具可通过创建一系列渐进到对象或文本内部或外部的同心曲线来制造三维 (3D) 效果。

### 尝试

- 1 选择对象或文本。

- 2 在工具箱中，单击“**轮廓图**”工具。
- 3 在属性栏上调整要应用的轮廓图的大小和颜色。
- 4 在“**轮廓图偏移**”框中键入轮廓图线条之间的距离值。  
首先，设置一个较小的偏移距离（例如 0.01"）。
- 5 在属性栏上单击以下其中一个按钮指定轮廓图应用到对象的方式：“**到中心**”、“**内部轮廓**”或“**外部轮廓**”。

 在为对象应用其他效果（如“斜角”效果）之前，单击“**挑选**”工具，接着单击有轮廓的对象，然后单击“**排列**”▶“**拆分轮廓图群组**”。在应用其他效果之前必须将已应用的轮廓图效果与对象分离。

## PortaGravida

PortaGravida



您可以使用“**轮廓图**”工具制造 3D 效果。

### 斜角效果

CorelDRAW

您可以使用“**斜角**”效果为文本或对象应用其他 3D 效果。“**斜角**”效果

可使文本在标牌中脱颖而出，吸引他人注意。



### 尝试

- 1 选择对象或文本。
- 2 单击“**效果**”▶“**斜角**”。
- 3 在“**斜角**”泊坞窗中试验不同的斜角效果。

### 阴影工具

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT

“**阴影**”工具可创造出 CorelDRAW Graphics Suite 中最强大的效果，因而被广泛用于标牌制造业。

此工具可让您为所选的对象添加很真实的阴影效果，从而产生对象悬浮于标牌之上的感觉。




“**阴影**”工具可创造出很真实的阴影效果。



### 尝试

- 1 选择对象或文本。
- 2 单击工具箱中的“**阴影**”工具。
- 3 在属性栏上选择一个预设，然后尝试使用设置来调整阴影的大小、颜色和其他属性。

 要交互地调整阴影，拖动其中一个正方形交互式手柄。

要更改阴影的颜色，请将默认或自定义调色板中的颜色拖至其中一个交互式手柄上。当您想要匹配设计中的颜色时，此种方法尤其有用。

如果您想要在黑色背景中设置一个颜色明亮的阴影，请选择普通（位于

属性栏上的“透明度操作”列表框中）使阴影更突出。

要将阴影与对象或文本相分离，选择阴影，然后单击“排列”▶“拆分阴影群组”。


## 交互式填充工具

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT

使用“交互式填充”工具是在对象或文本中创建颜色转变的一种简便的方式。

### 尝试

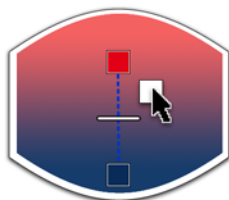
- 1 选择对象或文本。  
在 Corel PHOTO-PAINT 中单击“对象”泊坞窗中的“锁定透明”按钮来限制选定对象的渐变填充。
- 2 在工具箱中，单击“交互式填充”工具。
- 3 在文本或对象中拖动来应用颜色渐变。
- 4 尝试使用属性栏上的选项更改渐变类型、颜色、大小或方向。

 要将渐变方向限制为 15 度角，按住 Ctrl 同时拖动。

要更改渐变的开始和结束颜色，将颜色从调色板拖动至正方形交换式手柄上。要添加转变颜色，将颜色从调色板拖动至交换式手柄间的点线上的任意位置。



“交互式填充”工具可在对象中创建颜色转变。



您可以通过将颜色从调色板拖动到点线上来添加转变颜色。

## 橡皮擦工具

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT

“橡皮擦”工具对于擦除设计中的区域（要求不是很精确的情况下）是很有用的。例如，您可以通过再制文本，然后擦除副本的部分内容来显示下面的原始文本来创建各种效果。

### 尝试

- 1 使用如 Impact 等粗字体来创建文本对象。
- 2 按 Ctrl + D 复制文本，确保副本与原始对象完全重叠。
- 3 使用所选的副本执行以下操作之一：
  - 在 CorelDRAW 中，单击调色板中的一种颜色来更改副本的填充色。
  - 在 Corel PHOTO-PAINT 中，右击调色板中的一种颜色，接着单击工具箱中的“填充”工具，然后单击文本的字母更改颜色。

更改颜色易于在擦除时区分顶部对象和底部对象。

- 4 确保已选择顶部对象，单击工具箱中的“橡皮擦”工具。擦除顶部对象区域以显示底部文本的部分内容来创建各种效果。



“橡皮擦”工具可通过擦除顶部对象区域，显示底部文本来制造山的效果。

## 对象泊坞窗

Corel PHOTO-PAINT

您可以在 Corel PHOTO-PAINT 中使用背景图像顶部的对象来创建有趣的图层效果。“对象”泊坞窗中的“不透明度”设置可让您调整所选对象的不透明度使底层背景的元素变得可见。当您想要为设计添加多样性和趣味，但又不希望背景过于强烈时此设置尤其有用。

### 尝试

- 1 在 Corel PHOTO-PAINT 中打开一张位图。
- 2 在工具箱中，单击“矩形”工具。
- 3 拖动创建一个矩形。  
默认的填充色为黑色。
- 4 在“对象”泊坞窗中，选择矩形对象。
- 5 尝试使用“不透明度”设置。



调整矩形的不透明度来显示底层背景。

## 图像调整实验室

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT

图像调整实验室是 CorelDRAW 或 Corel PHOTO-PAINT 中可让您将位图图像变亮、变暗或对颜色作出调整的极好的工具。您可以在预览窗口查看所作出的调整并使用“创建快照”功能试验不同的设置直到获得满意的结果。



### 尝试

- 1 选择一个位图图像。
- 2 执行下面的一项操作：
  - 在 CorelDRAW 中，单击“位图”▶“图像调整实验室”。
  - 在 Corel PHOTO-PAINT 中，单击“调整”▶“图像调整实验室”。
- 3 尝试使用色温、色调、亮度、对比度和其他设置。
- 4 单击“创建快照”按钮暂时保存图像复件。

快照以缩略图形式显示在图像下方。您可通过这些缩略图来比较不同的设置。

## 获取客户批准

在发送完成制作的标牌项目之前，您可以先发送一份软校样（通常为 PDF）给客户以进行最终审核。通过使用 CorelDRAW 中的颜色校样功能，您可以向您的客户或同事提供与制造出的标牌中的颜色一致的文件。

## 颜色校样设置泊坞窗

CorelDRAW

您可以通过导出文件（包含输出设备的颜色预置文件）来创建一个准确的校样。此外，您还可以启用文档颜色校样，通过校样您可以预览不同的颜色预置文件对文档中颜色的影响。



### 尝试

- 1 单击“工具”▶“颜色校样设置”。此时会显示“颜色校样设置”泊坞窗。
- 2 在“颜色校样设置”泊坞窗中启用“校样颜色”复选框。  
状态栏右边的图标指示校样颜色的开或关。
- 3 从“颜色校样设置”泊坞窗中的“模拟环境”列表框中选择输出的颜色预置文件。  
您监视器上的文档颜色显示会发生动态改变，这可让您预览最终输出的颜色。
- 4 单击“导出软校样”按钮保存带有校样颜色的文件。



在 CorelDRAW Graphics Suite X5 中的颜色引擎已经完全重新设计。关于颜色设置和软校样的更多信息，请参阅“颜色管理设置 CorelDRAW Graphics Suite X5”第 90 页。和“软校样”第 94 页。



颜色校样设置泊坞窗可让您选择输出颜色预置文件以及预览结果。

## PDF 导出

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT

当您准备给客户发送作品以获得他们批准时，您可以将 CorelDRAW 文档导出为 PDF 文件，然后通过电子邮件将 PDF 文件发送给客户。当您导出文件时，您的原始 CorelDRAW 文档不会受到影响且会根据您选择的文件格式创建另外一份项目复件。

### 尝试

- 1 单击“文件”►“导出”。
- 2 从“保存类型”列表框中选择“PDF - Adobe 可移植文档格式”。
- 3 单击“导出”。

出现“PDF 设置”对话框。您可以单击“颜色”标签为 PDF 文件选择特定的颜色设置。

关于 PDF 颜色设置的更多信息，请参阅“帮助”中的“指定导出 PDF 文件的颜色管理选项”。

## 制作标牌

当您准备制作标牌时，您可以从多个打印机或打印服务提供商中进行选择。在标牌制作行业中常用到的是 Roland® 打印机。这些打印机提供了一站式打印和切割体验，因此在将标牌发送至切割机之前不必将其打印出来。Roland 打印机会在内部完成所有的打印、对齐和切割工作，因此成为客户首选的标牌制作工具。

如果您可以直接使用 Roland 打印机，您可以安装打印驱动程序，然后直接从计算机中打印作品。Roland 打印机配备有可校准图像颜色和位置的软件。您还可以使用该软件定位和打印多个相同页面的复件，

这样可以减少高昂标牌材料的浪费。

如果您将作品发送给使用 Roland 打印机的打印服务提供商，您仍可以利用打印机的一站式功能。Roland 打印机可接受多种文件格式，包括 PDF、EPS 和 JPG 文件。询问您的打印服务提供商是否有要求指定的文件格式。



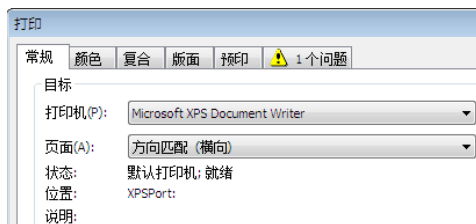
## 打印对话框

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT

如果您直接打印到 Roland 打印机，您可以设置打印机页面尺寸和方向使其自动与您的 CorelDRAW 或 Corel PHOTO-PAINT 文件的页面设置相匹配，这样就可以不必手动设置页面尺寸和方向。有关详细信息，请参阅“帮助”中的“打印”。

### 尝试

- 1 单击“文件”►“打印”。
- 2 在“打印”对话框中单击“常规”标签。
- 3 在“页面”列表框中选择“方向匹配”。



“打印”对话框可让您选择页面方向设置。

### 示例

本部分中的图像展示了使用本章推荐的功能和技巧设计的商业标牌。

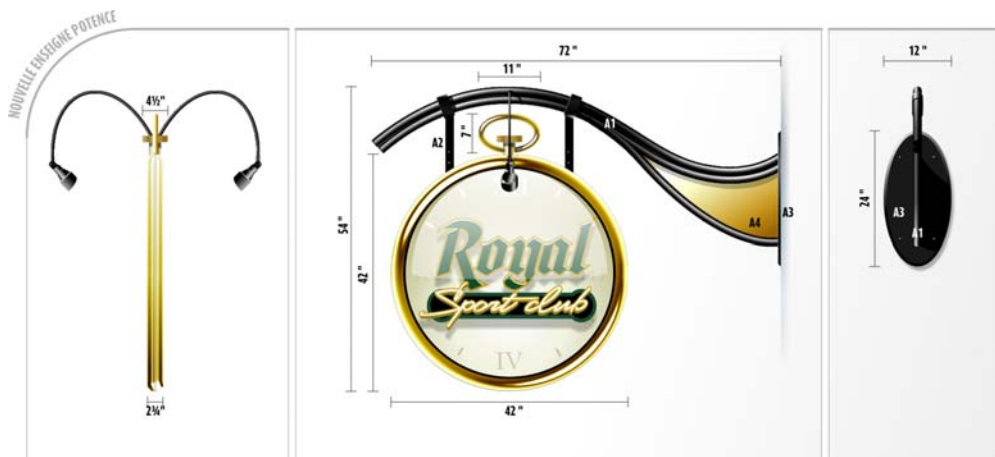


图像由 Stephan Tetreault 提供

第 15 章的“这是一种包装！”和第七部分的“图库”页面包含更多商业标牌的例子。



图像由 Doug Downey 提供



图像由 Stephan Tetreault 提供



## 第 9 章：插图

设置文档 119

设置笔的写字板 119

手动绘制草图 120

绘制笔刷笔触 120

绘制对象 123

应用颜色 128

应用效果 130

示例 133

# 第 9 章：插图

CorelDRAW® 和 Corel® PHOTO-PAINT™ 让您解放自己的艺术理念，创造出光彩夺目的插图。本章向您介绍了最常见的插图任务并推荐了您工作流中可用到的功能。本章中的提示和技巧是由专业插图画家 Igor Tkac 提供的。Igor 的作品在本指导手册第七章的“图库”中刊载。

任务	推荐的功能
设置文档	创建新文档对话框和创建新图像对话框
设置笔的写字板	笔的写字板设置
手动绘制草图	绘画工具
绘制笔刷笔触	艺术笔工具：预设模式
	艺术笔工具：笔刷模式
	艺术笔工具：喷涂模式
	艺术笔工具：书法模式
	艺术笔工具：压力模式
绘制对象	笔刷设置泊坞窗
	Corel® PowerTRACE™
	矩形工具和椭圆形工具
	手绘工具
	贝塞尔工具和钢笔工具
	形状工具
	再制、缩放、旋转和镜像命令
应用颜色	文档调色板和图像调色板
	网状填充工具
应用效果	透明度工具和对象透明度工具

透视效果

封套工具

特殊效果

为您提供了一系列绘图工具和特殊效果，您可以徒手创建出如照片般真实的插图。CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 都支持笔的写字板技术，该技术可使手动绘图流畅直观。即使您不用笔的写字板，您还可以使用“网格填充”工具和“艺术笔”工具等工具创建光彩夺目的插图。

插图可以是位图或矢量图，也可以是两者的结合。能够在位图和矢量图间实现顺利转换是成功绘制插图的关键。

## 设置文档

当您新建一个文件时必须选择项目设置。

### 创建新文档对话框和创建新图像对话框

*CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT*

新建项目时您要选择的设置包括尺度、分辨率、颜色预置文件、横向页面或纵向页面。您可以在工作中更改项目的大小和方向。您选择的分辨率和颜色设置都是根据项目用途。比如，网页设计和打印设计要求不同的设置。关于不同输出类型的文档设置，请参阅“颜色管理”第 86 页和“帮助”中的“打印”。

#### 尝试

1 单击“文件”►“新建”。

2 执行下面的一项操作：

- 在 CorelDRAW 中，在“创建新文档”对话框中选择设置。
- 在 Corel PHOTO-PAINT 中，在“创建新图像”对话框中选择设置。

## 设置笔的写字板

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 都支持笔的写字板技术。笔的写字板硬件包括钢笔和绘图板，您可以用来进行手动绘图。当您绘图时，软件会将您的每个笔触转换成各种笔和笔刷的效果。无论您是绘制复杂的作品还是简单的涂鸦，使用笔的写字板都是将自然手动绘图传输到电脑屏幕最直观的方法。

### 笔的写字板设置

*CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT*

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 可让您自定义笔的写字板笔触在插图中的渲染方式。使用钢笔绘图时，您应用斜移和压力的方式会影响到屏幕上的笔触外观。您可以根据自己使用钢笔绘图时通常应用的压力来自动调整设置，使自己的绘图风格达到最优化效果。

#### 尝试

1 单击“工具”►“选项”。

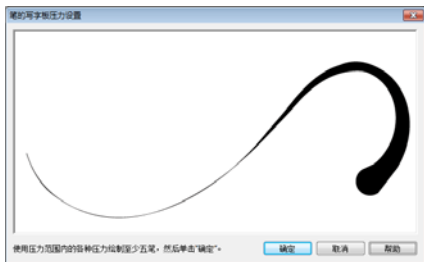
## 2 执行下面的一项操作：

- 在 CorelDRAW 中，展开“工作区”类别列表，然后单击“显示”。
- 在 Corel PHOTO-PAINT 中，单击“工作区”类别列表中的“常规”。

## 3 单击“配置”按钮。

## 4 用笔的写字板以您通常应用的压力绘制几道笔触。

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 自动调整笔的写字板设置以适合您的压力风格。



笔的写字板设置会根据您应用的压力自动调整笔触。

## 手动绘制草图

在开始使用 CorelDRAW 或 Corel PHOTO-PAINT 之前，您可能想

用铅笔在纸上手动绘制出插图的草图。手绘草图能帮助您将插图直观地呈现出来，还能查看透视、阴影和尺度等方面。然后草图可以扫描到 CorelDRAW 或 Corel PHOTO-PAINT 中，作为您开始绘图或改进思路时的参考。有关扫描草图的详细信息，请参阅“获取图像命令”第 105 页。

很多艺术家一开始就直接将想法在 Corel PHOTO-PAINT 中用数字笔和写字板以草图形式表现出来。如果您使用 CorelDRAW 来完成您的设计，用 Corel PHOTO-PAINT 创建草图是在开始矢量绘图前改善设计的好方法。图像可以以高分辨率导入 CorelDRAW (300 dpi 或更高)。

## 绘画工具

### Corel PHOTO-PAINT

许多艺术家设计一开始就使用 Corel PHOTO-PAINT 中的“绘制”工具来创建草图，作为之后设计过程中的参考。



### 尝试

- 1 在工具箱中，单击“绘制”工具。
- 2 在属性栏中选择一个笔刷类别和笔刷类型。
- 3 绘制您想作为参考的草图。
- 4 单击“文件”▶“保存到”保存您的文件。

## 绘制笔刷笔触

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 包含多种预设笔刷风格，

这些风格是源自于图画、草图和书法的底纹和笔触。绘图工具与笔和写字板配合地很好。

CorelDRAW 中的“艺术笔”工具提供了多种新增的精致预设笔刷风格供您选择。您可以绘制预设矢量形状、笔刷笔触、喷涂的图像、书法笔触和压感笔触。您可以为“艺术笔”工具的每一种笔触类型设置平滑度级别、笔触宽度以及其他笔触属性首选项。

使用 Corel PHOTO-PAINT，您可以从一系列预设笔刷中进行选择或使用“笔刷设置”泊坞窗修改笔刷属性和创建自定义笔刷。

## 艺术笔工具：预设模式

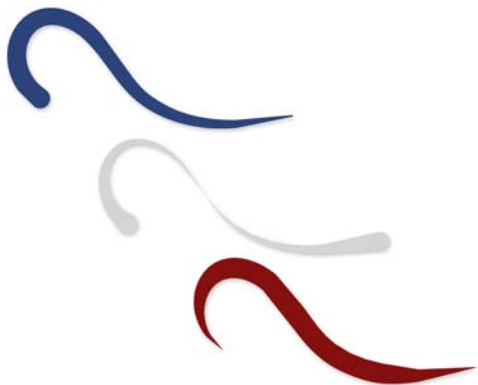
CorelDRAW

如果您想创建可编辑的基本笔触，“艺术笔”工具的“预设”模式就是一个很好的选择。预设笔触有不同的形状和宽度，您可以通过应用其他预设笔触形状、在页面上延展和移动笔触、对笔触应用填充和轮廓等方法来对齐进行编辑。



### 尝试

- 1 在工具箱中，单击“艺术笔”工具。
- 2 单击属性栏上的“预设”按钮。
- 3 从属性栏上的“预设笔触”列表框中选择一种预设。
- 4 在文档窗口中绘制。



**“艺术笔”**工具预设可让您绘制基本笔触。



## 艺术笔工具：笔刷模式

### CorelDRAW

在 CorelDRAW 中，您可以从众多颜色、底纹和图案选项中选择笔刷笔触风格。您可以使用笔刷笔触来创建多种图画效果，比如颜料飞溅、水彩画、油画或丙烯画笔触，您也可以模仿水滴、射星或彩虹条纹创建其他的艺术笔触效果。



您可以使用“艺术笔”工具的“笔刷”模式创建图画效果。

### 尝试

- 1 在工具箱中，单击“艺术笔”工具。
- 2 在属性栏上，单击“笔刷”按钮。
- 3 从“类别”列表框中选择笔刷类别，然后从“笔刷笔触”列表框中选择笔刷笔触。
- 4 在文档窗口中绘制。

## 艺术笔工具：喷涂模式

### CorelDRAW

在 CorelDRAW 中，您可以使用“艺术笔”工具中的“喷涂”模式为您的插

图增加创新元素。该工具可在页面上“喷涂”一系列矢量图像。您可以从多种图像类型，包括落叶、海滩水草、气球和雪花中进行选择。



您可以沿线条喷涂矢量图像。



### 尝试

- 1 在工具箱中，单击“艺术笔”工具。
- 2 在属性栏上，单击“喷涂”按钮。
- 3 从“类别”列表框中选择喷涂类别，然后从“喷涂图案”列表框中选择图像。
- 4 在文档窗口中拖动，沿线条喷涂图像。



在 Corel PHOTO-PAINT 中，使用“图像喷涂”工具喷涂图像。有关详细信息，请参见“帮助”中的“喷涂图像”。

## 艺术笔工具：书法模式

### CorelDRAW

在 CorelDRAW 中，您可以使用“艺术笔”工具中的“书法”模式在页面上创建书法风格笔触。绘制书法笔触

后，您可以加宽笔触来创造丝带效果，也可以延展、重塑或填充笔触。

### 尝试

- 1 在工具箱中，单击“艺术笔”工具。
- 2 单击属性栏上的“书法”按钮。
- 3 在属性栏的框内键入数值来调整书法笔触的平滑度、宽度和角度。
- 4 在文档窗口中绘制。



您可以使用“艺术笔”工具创建书法笔触。

## 艺术笔工具：压力模式

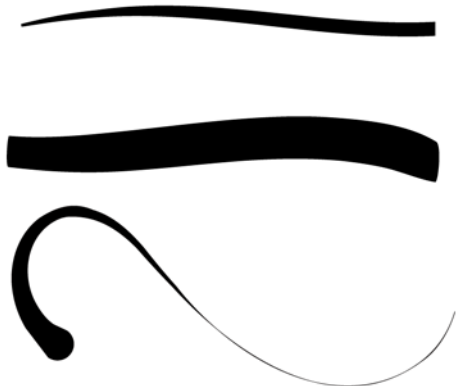
### CorelDRAW

在 CorelDRAW 中，压力笔触与笔和写字板匹配地很好。当压力增加时笔触变粗；压力减小时笔触变细。如果您想重新创建手动绘图可使用压力笔触，还可以用笔压更改笔触外观使其达到您的要求。

### 尝试

- 1 在工具箱中，单击“艺术笔”工具。
- 2 单击属性栏上的“压力”按钮。

- 3 在属性栏的框内键入数值来调整笔触的平滑度和宽度。
- 4 在文档窗口中绘制。



您可以使用笔压来控制笔触外观。

## 笔刷设置泊坞窗

### Corel PHOTO-PAINT

除了提供一系列预设笔刷外，Corel PHOTO-PAINT 还能让您通过在“笔刷设置”泊坞窗中修改笔刷属性来创建自定义笔刷。

### 尝试

- 1 在工具箱中，单击“绘制”工具。
- 2 在属性栏中选择一个笔刷类别和笔刷类型。
- 3 单击“窗口”▶“泊坞窗”▶“笔刷属性”。
- 4 在“笔刷属性”泊坞窗中调整笔尖、尺寸、底纹或其他笔刷属性。
- 5 在图像窗口中绘图。

## 绘制对象

CorelDRAW 提供了一系列绘图工具供您选用来创建和修改形状。通常绘

制线条是插图设计中最耗时的任务。许多插图画家使用 CorelDRAW 描摹先前用 Corel PHOTO-PAINT 创建的草图。CorelDRAW 中有多种方法描摹草图。如果原始草图已足够细致，您可以使用 Corel PowerTRACE 高效地描摹。或者，您可以通过使用“矩形”和“椭圆形”工具创建简单形状或使用“手绘”、“贝塞尔”和“钢笔”工具绘制线条和曲线来手动描摹草图 - 从头设计插图。绘制曲线后，您可以使用“形状”工具编辑和微调形状。您还可以使用缩放、旋转、镜像来修改整个对象。

## Corel PowerTRACE

### CorelDRAW

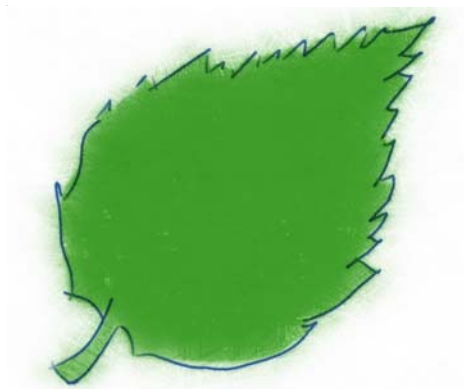
您可以通过使用“快速描摹”命令一步完成位图描摹。或者您可以选择合适的描摹方式并使用 PowerTRACE 控件预览和调整

描摹结果。有关详细信息，请参阅“帮助”中的“描摹位图和编辑描摹结果”。

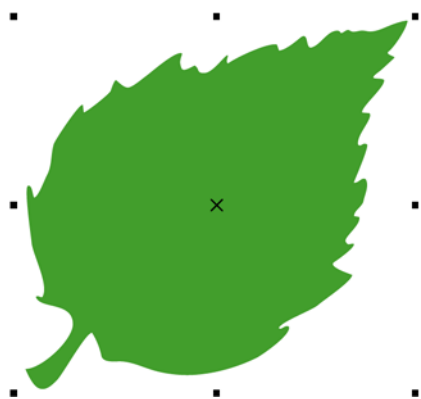
### 尝试

- 1 在 CorelDRAW 中，单击“文件”▶“新建”创建新文档。
- 2 单击“文件”▶“导入”，找到您用 Corel PHOTO-PAINT 创建的文件，然后单击“导入”。
- 3 在文档窗口中单击，指定图像在页面的位置。
- 4 选择图像后，单击属性栏上的“描摹位图”，然后选择“快速描摹”。

要快速访问“快速描摹”命令，右键单击图像，从上下文菜单中选择“快速描摹”。



使用 Corel PHOTO-PAINT 创建的位图草图被导入 CorelDRAW。



使用“快速描摹”命令描摹页面。

## 矩形工具和椭圆形工具

### CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT

您可以使用“矩形”和“椭圆形”工具绘制基本形状，然后修改这些基本形状来创建更复杂的对象。使用 CorelDRAW，您可以将基本形状转换成曲线，然后更精确地编辑这些曲线。



## 尝试

- 1 在工具箱中，单击“**矩形**”工具或“**椭圆形**”工具。
- 2 拖动绘制矩形或椭圆形。



要绘制正方形，在拖动“**矩形**”工具的同时按住 **Ctrl** 键。

要绘制正方形，在拖动“**椭圆形**”工具的同时按住 **Ctrl** 键。

要使用 CorelDRAW 将基本形状转换成曲线，选择形状后单击属性栏上的“**转换为曲线**”

按钮。对象转换成曲线后，您可以使用“**形状**”工具来编辑对象和调整其形状。

## 手绘工具

CorelDRAW

在 CorelDRAW 中，您可以使用“**手绘**”工具来手动描摹简单图形。您可以控制曲线平滑度和沿曲线创建节点的数目。



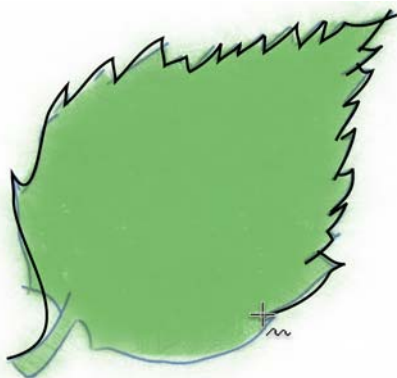
## 尝试

- 1 在工具箱中，单击“**手绘**”工具。
- 2 拖动鼠标以绘制一条曲线。



要调整曲线平滑度和沿曲线创建节点的数目，单击“**工具**”▶“**选项**”。在“**工作区**”类别列表中，单击“**工具箱**”，然后单击“**手绘 / 贝塞尔工具**”。移动“**手绘平滑**”滑

块以设置曲线的平滑度。值越大，产生的曲线越平滑。



您可以使用“**手绘**”工具来手动描摹简单图形。

## 贝塞尔工具和钢笔工具

CorelDRAW


“**贝塞尔**”工具和“**钢笔**”工具允许您通过精确放置每个节点并控制每条曲线段的形状来一次一段地绘制线条。“**贝塞尔**”工具是创建曲线间的平滑过渡的理想工具，“**钢笔**”工具可让您在直线段和曲线段之间灵活替换。使用“**钢笔**”工具时，可以在创建线段前进行预览。



## 尝试

- 1 在工具箱中，单击“**贝塞尔**”工具或“**钢笔**”工具。
- 2 单击要放置线段第一个节点的位置。
- 3 执行下面的一项操作：
  - 绘制一条直线段，单击要放置下一个节点的位置。
  - 要绘制一个曲线段，单击要放置下一个节点的位置，不要松开鼠标按钮或钢笔，同时拖动

控制手柄绘制曲线形状。松开鼠标按钮或钢笔完成线段的绘制。

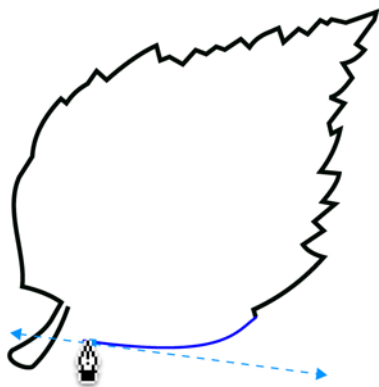
 要闭合曲线，将曲线的最后一个节点放置在第一个节点上。如果您想要用颜色填充对象，则必须闭合对象上的曲线。

双击“钢笔”工具即可结束线段。

使用“钢笔”工具时要在放置下一个节点前预览曲线，

启用属性栏上的“预览模式”按钮。

要使用“钢笔”工具增加节点，单击曲线上您要放置节点的位置。您也可以单击节点进行删除。



使用“钢笔”工具以及相互替换直线段与曲线段来绘制页面。

## 形状工具

CorelDRAW

“形状”工具是 CorelDRAW 中创建插图的最重要的工具之一。该工具允许

您通过移动线段、节点或拖动控制手柄绘制曲线段形状来编辑曲线形状。“形状”工具可用于修改基本形状和创建更复杂的对象。它还能用于联结节点和创建闭合曲线。


## 尝试

1 执行下面的一项操作：

- 使用“手绘”工具、“贝塞尔”工具或“钢笔”工具绘制曲线。
- 使用“矩形”工具或“椭圆形”工具绘制基本形状，然后单击属性栏中的“转换为曲线”按钮。

2 在工具箱中，单击“形状”工具。

3 拖动线段、节点或控制手柄来微调曲线形状。

 要将直线段转换成曲线，用“形状”工具选择节点，然后单击属性栏上的“转换为曲线”按钮。

要添加节点，请在要放置节点的位置双击曲线。要删除节点，请双击该节点。

要闭合开放曲线，用“形状”工具选择曲线，然后单击属性栏中的“自动闭合曲线”按钮。如果您想要用颜色填充对象，则必须闭合对象上的曲线。

有关不同类型节点的信息，请参考“帮助”中的“使用节点类型”。



“形状”工具用于在曲线色彩填充前用闭合和调整曲线形状。

#### 4 再制、缩放、旋转和镜像命令

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT

通过再制、缩放或镜像对象，您能够快速得到

多个不同比例的对象副本。这些功能允许您在多个对象间创建细微差别，在表现发丝、树叶或底纹等效果时非常方便。

#### 尝试

- 1 选择要再制的对象。
- 2 按 Ctrl + D 组合键再制对象。  
第一次再制对象时，将显示“再制偏移”对话框。您可以设定从原始对象到再制对象之间的默认距离。
- 3 选择再制的对象，向内拖动角手柄，将对象尺寸减小 10%。  
缩放比例显示在属性栏上。
- 4 再次单击对象显示旋转手柄。拖动旋转手柄，将对象旋转 45 度。  
旋转角度显示在属性栏上。

- 5 按 Ctrl + D 组合键再制已旋转的对象。
- 6 选择再制的对象后，单击属性栏上的“水平镜像”按钮，从左至右翻转对象。

要在移动、重新调整大小或旋转对象时创建副本，按空格键。

要在原始对象顶部创建再制对象，按数字小键盘上的 + 键。

您可以重复应用到再制的对象上的转换，并将其自动应用到之后的再制对象中。选择第一个再制的对象，然后

对其应用各种变换。不用取消选择再制的对象，按 Ctrl + D 创建之后的再制对象，对象会自动应用转换。比如，如果第一个再制的对象比原来对象缩小 10%，其后每一个再制的对象都比上一个缩小 10%。



页面的各部分通过再制、缩放、旋转和镜像再制对象创建的。

## 应用颜色

描摹或绘制对象后，您可以使用不同工具将颜色应用至对象。您还能创建有效的颜色调和转换以得到真实的表面和体积效果。

### 文档调色板和图像调色板

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT

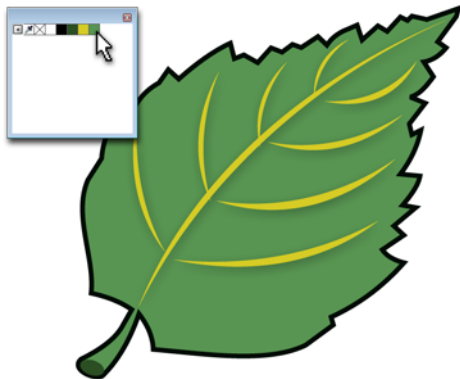
CorelDRAW 中的“文档”调色板和 Corel PHOTO-PAINT 中的“图像”调色板能让您立即访问项目中使用的颜色。调色板和设计保存在一起，您可以日后方便地找到这些颜色。有关详细信息，请参阅“使用文档调色板和图像调色板”第 80 页。

#### 尝试


- 1 如果“文档”调色板或“图像”调色板没有显示，请执行下面的一项操作：
  - 在 CorelDRAW 中单击“窗口”▶“调色板”▶“文档调色板”。
  - 在 Corel PHOTO-PAINT 中，单击“窗口”▶“调色板”▶“图像调色板”。

文档或图像中使用的所有颜色都会自动添加至调色板。

- 2 单击调色板左上角的箭头按钮访问其他选项。



该页面用“文档”调色板的绿色填充。

 为防止颜色被自动添加到调色板，请禁用“自动更新”选项。

在“文档”调色板或“图像”调色板中单击一种颜色并按住鼠标可看到该颜色的 49 种不同阴影。

要将对象中的某种颜色添加至“文档”调色板或“图像”调色板，将该对象拖动至调色板。

要添加应用程序中另一个调色板中的颜色，将颜色拖动至“文档”调色板或“图像”调色板。

要添加来自窗口任何位置的颜色，单击“文档”调色板或“图像”调色板上的滴管按钮，然后单击一种颜色。

### 网状填充工具

CorelDRAW

在创建插图时，您可能会发现“网状填充”工具格外有用。“网状填充”工具让您能够将网格应用至对象并向网格添加颜色以达到精确的颜色转变。通过向网格中插入行和列，您可以在




某网格内自定义单元格间的颜色转变。您添加的行和列越多，能创建的颜色转变就越多。各象限越紧密，您对颜色间调和的控制权就越大。您也可以通过拖动网格节点改变网状填充网格的形状。

“网状填充”工具提供了在对象中不依靠应用多重调和和轮廓图来创建独特底纹和颜色渐变的简易方法。通过选择在色轮上相近的颜色和颜色值相似的颜色，您可以得到更真实的效果，如肤色或要求平滑、精细的颜色转变的表面。或者，选择色轮中相距很远的颜色或色值相差悬殊的颜色来创造突兀的颜色转变。突兀的颜色转变适用于模拟复杂的映象、抽象的图形元素或

强烈发光的材料（如玻璃或塑料）。使用应用至每个对象的网格填充对多重简单对象进行分层能够制作出更复杂和更真实的插图。

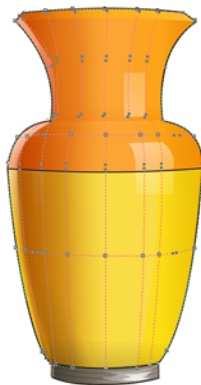
### 尝试

- 1 选择对象。
- 2 在工具箱中，单击“网状填充”工具。
- 3 在属性栏中的“网格大小”框中键入行和列数值。
- 4 拖动对象上的网格节点来调整网格。
- 5 选择一个节点，然后单击调色板上的一种颜色将该颜色应用至网格的选定部分。

 要添加色调，选择一节点，按住 Ctrl 键并单击调色板中的一种颜色。

要添加节点，单击网格内任意未知，然后单击属性栏中的“添加交叉点”按钮。要删除节点，先选择节点，然后单击属性栏上的“删除节点”按钮。

网状填充只能应用于单条路径的对象。要将网格填充应用于更复杂的对象，在更大的对象上创建网格填充，然后使用 PowerClip™ 命令在复杂形状内确定网格填充对象的位置。有关详细信息，请参阅“图框精确剪裁”第 108 页。



网状填充应用至花瓶。



“网格填充”工具可用来创建平滑的颜色转变。

## 应用效果

在您的插图即将完成时，您可以用 CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 添加特殊效果来优化画面的外观和感觉。

### 透明度工具和对对象 透明度工具

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT

要增加插图的深度，您可以使用 CorelDRAW 的“透明度”工具或 Corel PHOTO-PAINT 的“对象透明度”工具。比如，您可以对某个填充了黑色的对象应用渐变透明，然后在将此对象图层放置在 CorelDRAW 网状填充上。该技术为网状填充添加深度真实感、阴影和高光。


### 尝试

- 1 选择一个已填充颜色的对象。
- 2 执行下面的一项操作：
  - 在 CorelDRAW 中，单击工具箱中的“透明度”工具。
  - 在 Corel PHOTO-PAINT 中，单击工具箱中的“对象透明度”工具。

### 3 执行下面的一项操作：

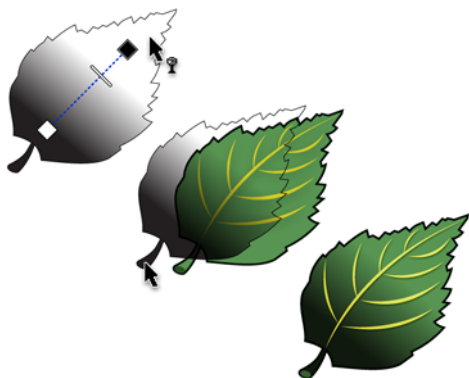
- 在 CorelDRAW 中，从属性栏“透明度类型”列表框中选择一种透明度类型。
- 在 Corel PHOTO-PAINT 中，从属性栏“填充类型”列表框中选择一种透明度类型。

### 4 使用属性栏上的控件修改透明度。

 要使整个对象淡出，可选择 CorelDRAW 中的“标准”透明度类型或 Corel PHOTO-PAINT 中的“平面”透明度类型。



透明度放到网状填充的上层来创建深度和高光。



渐变透明应用至页面。

## 透视效果

CorelDRAW

通过缩短对象的一边或两边，可以创建透视效果。这种效果使对象看起来像是沿一个或两个方向后退，从而产生单点透视或两点透视效果。

在单个对象或群组对象中可以添加透视效果。您可以将透视效果添加至轮廓图、调和和立体模型等链接的群组。透视效果不能添加至段落文本、位图或符号中。



## 尝试

- 1 选择对象。
- 2 单击“效果”▶“添加透视点”。
- 3 拖动网格外面的节点以更改对象的透视。



拖动时按住 Ctrl + Shift 组合键可以将相对的节点沿相反的方向移动相同的距离。

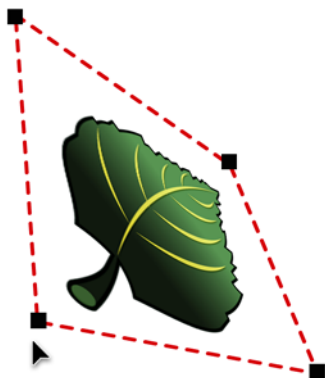
要创建单点透视效果，按住 Ctrl 键限制节点沿水平或垂直轴移动。

要将透视效果复制到其他对象，单击工具箱中的“属性滴管”工具、属性栏中的“效果”，然后启用“透视”复选框。

IPSUM DOLOR

IPSUM DOLOR

“透视”效果应用至文本。



“透视”效果应用至对象。

## 封套工具

CorelDRAW

CorelDRAW 允许您通过将封套应用于对象来为对象（包括线条、美术字和段落文本框）创建形状。“封套”工具是扭曲文本或形状最便捷的方法，还有助于定义体积。您可以使用该工具创建如旗帜、带有徽标的服装或需要添加字母或图案的复杂结构形状等对象。

封套由多个节点构成。您可以移动这些节点为封套和其内部的对象造形。可以通过添加、删除和重新定位封套的节点来编辑封套。添加节点使您能

够更好地控制封套中包含的对象的形状。



## 尝试

- 1 选择对象。
- 2 在工具箱中，单击“封套”工具。
- 3 拖动封套的任意节点。



双击封套以添加节点，或双击节点将其删除。

QUISQUAM



“封套”工具用于造形文本。

## 特殊效果

Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINT 为您提供多种位图图像效果包括三维效果、艺术笔触、照明效果和底纹。



## 尝试

- 1 选择对象。
- 2 单击“效果”菜单，选择类别和效果应用至对象。

**PortaGravida**  
QUIA DOLOR SIT AMET

**PortaGravida**  
QUIA DOLOR SIT AMET

您也可以将多种不同特殊效果应用至对象。

## 示例

本节中的图像均使用本章推荐的功能和技巧创建。

需要更多插图示例请参考第五部分“专家的观点”和第七部分的“图库”页面。



图像由 Maurice Beumers (Mo) 提供



图像由 Richard Reilly 提供



图像由 Igor Tkac 提供



图像由 Igor Tkac 提供



## 第 10 章：页面布局

设置文档 137

添加文本 140

添加图像 144

准备输出的文件 148

示例 149



# 第 10 章：页面布局

CorelDRAW® 和 Corel® PHOTO-PAINT™ 提供了为小册子、通讯和其他多页面文档创建引人注目的页面布局所需的所有工具。本章向您介绍了最常见的页面布局任务并推荐了您工作流程中可用到的功能。本章中的提示和技巧是由专业设计师 Rudolfo Blig é 提供的。

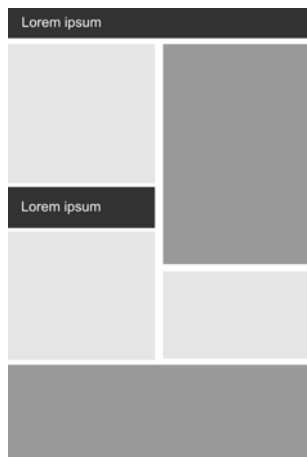
任务	推荐的功能
设置文档	主页面
	辅助线
	辅助线预设
添加文本	美术字
	文本框
	链接的文本框
	在一路径上的文本
添加图像	文件导入
	“形状”工具
	完美形状
	“调和”工具
	“交互式填充”工具
准备输出的文件	“替换”向导
	“发布至 PDF”、“导出”和“另存为”命令
	“收集用于输出”向导
	CorelDRAW® ConceptShare™

当您设计一个用于打印的文档（如公司小册子）时，您的客户可能会提供一些文本复件、徽标位图以及如何

排列这些元素的总体想法。在您确定页面设计的焦点以及文档必须传递的主要信息后，您就可以做出关于设计

元素的排列方式（如列数）的决定。如果页面布局包含许多图形，您可以决定先开始一或两列。如果页面包含的主要是文本，两或三列的页面布局可能会比较有效。

您可以先创建一个简单的模型。模型可由一些基本的矩形块组成，这些矩形块表示设计的不同元素，如浅灰色的框表示文本、暗灰色的框表示图像，黑色的框表示标题。像这样将内容分为不同的块可帮助您直观的查看并平衡元素，这样您就可以更准确地设定焦点。您可以使用此模型与客户就设计的结构进行讨论。当您与客户就设计的基本情况取得一致意见后，您就可以开始布局设计了。



开始设计之前您可以先创建一个简单的布局模型，然后与客户一起对其进行审核。

## 设置文档

在建立基本的布局结构后，您必须好好考虑如何放置设计元素。对于多页面的布局，您还必须考虑文档中会重复出现的元素。您可以使用主页面设置这些重复的元素，并使用辅助线确保所有元素均一致对齐。

## 主页面

CorelDRAW

您可以在“对象管理器”泊坞窗中访问主页面。此泊坞窗可让您组织文档中的图形和文本图层。

主页面是包含应用于文档中所有页面的信息的虚拟页面。可以将一个或多个图层添加到主页面，以保留页眉、页脚或静态背景等内容。您还可以将任意图层设置为主图层。

默认情况下，主页面包含三个图层。

- **辅助线**图层包含用于文档中所有页面的辅助线。
- **桌面**图层包含绘图页面边框外部的对象。该图层可以存储您稍后可能要包含在绘图图中的对象。
- **网格**图层包含用于文档中所有页面的网格。网格始终为底部图层。

主页面上的默认图层不能被删除或复制。

如果您添加对象或辅助线到主页面，它们会出现在您创建或再制的每一页面中。

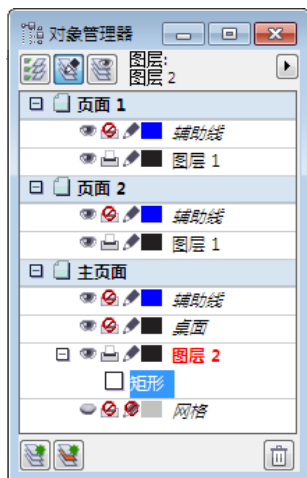


### 尝试


- 1 单击“文件”▶“新建”，然后选择文档设置。
- 2 如果“对象管理器”泊坞窗未打开，则单击“工具”▶“对象管理器”。
- 3 在“对象管理器”泊坞窗的右上角，单击展开工具栏按钮，然后选择“新建图层”。  
当默认图层名称出现时，您可以重命名图层。

- 4 确保已选择新主图层，并将对象或辅助线添加到图层。
- 5 单击“布局”▶“插入页面”，然后在“插入页面”对话框中选择设置。

添加到主页面上的对象和辅助线会出现在新页面上。



**“对象管理器”**泊坞窗可让您在主页面上创建主图层。

 要将内容添加到图层上，必须首先选择图层，以便该图层变为活动图层。

要使任意图层变成主图层，右击图层名，然后单击“主图层”。

要更改图层的堆栈顺序，单击“对象管理器”泊坞窗中的“图层管理器视图”按钮，然后拖动图层重新排序。

## 辅助线

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT

辅助线是可放置在绘图窗口任何位置以帮助放置和对齐对象的直线。

在 CorelDRAW 中，您可以添加辅助线到单个页面，或者如果您想要应用到整个文档的话，也可以添加到主页面。添加辅助线后，可对辅助线进行选择、移动、旋转、锁定或删除操作。

### 尝试

- 1 如果未显示标尺，请单击“视图”▶“标尺”。
- 2 从水平或垂直标尺拖动到文档页面。

 要选择辅助线，使用 CorelDRAW 中的“挑选”工具或 Corel PHOTO-PAINT 中的“对象选择”工具单击辅助线。

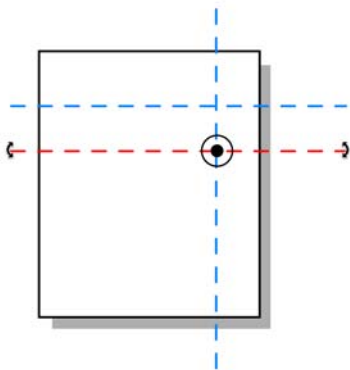
要移动辅助线，请将它拖动到新位置。要删除辅助线，选择辅助线，然后按“删除”。

要在 CorelDRAW 中旋转辅助线，在属性栏上的“旋转角度”框中键入值。

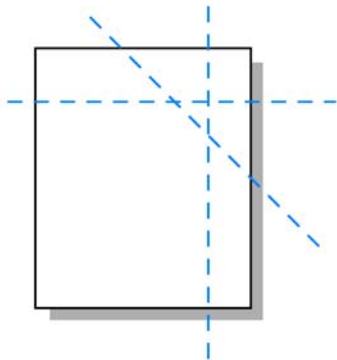
要在 CorelDRAW 中交互旋转辅助线，选择辅助线，然后再次单击。辅助线上出现旋转柄和枢轴。拖动旋转柄旋转辅助线或拖动枢轴更改旋转中心。要将旋转角度限制为 15 度增量，请在旋转辅助线时按住 Ctrl 键。

要在 CorelDRAW 中锁定辅助线，选择辅助线，然后单击“排列”▶“锁定对象”。

在 CorelDRAW 中要让辅助线出现在多页面文档的所有页面，将辅助线拖动到“对象管理器”泊坞窗中的主页面上的“辅助线”图层。



在 CorelDRAW 中您可以双击辅助线来显示旋转柄。



拖动其中一个旋转柄可旋转辅助线。

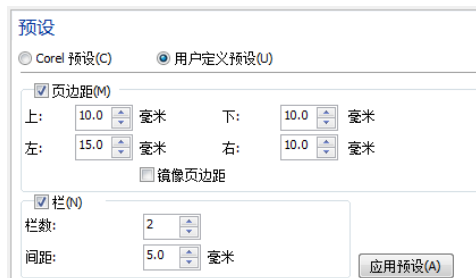
## 辅助线预设

### CorelDRAW

虽然您可以从标尺处拖动辅助线到任何需要的位置，但是您还需要使用预设辅助线。辅助线预设分为两种类型：Corel® 预设和用户定义的预设。Corel 预设的示例包括一英寸页边距上显示的辅助线以及时事通讯栏边界显示的辅助线。用户定义的预设是由用户指定位置的辅助线。例如，您可以添加在指定的距离处显示页边距的预设辅助线，或者定义列布局或网格的预设辅助线。

#### 尝试

- 1 单击“工具”▶“选项”。
- 2 在类别列表中，展开“文档”和“辅助线”，然后单击“预设”。
- 3 选择一个 Corel 预设或单击“用户定义预设”，然后设置边距、列数或网格的值。
- 4 单击“应用预设”。



“选项”对话框可让您创建预设辅助线。

## 添加文本

使用 CorelDRAW，您可以添加两种文本类型到布局中：美术字和段落文本。使用 Corel PHOTO-PAINT 您只能添加美术字。美术字一般用于将短行文本添加到可以应用各种效果的地方，如阴影或轮廓。段落文本（又称为“块文本”）可用于对格式要求更高的较大篇幅的文本。

### 美术字

#### CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT

您可以使用“文本”工具添加美术字。创建文本后，您可以选择和修改整个文本对象或单个字符。

#### 尝试

- 1 单击工具箱中的“文本”工具。
- 2 单击您想要添加文本的位置。
- 3 从属性栏上的“字体”列表框选择一种字体，从“字体大小”列表框中选择一种字体大小。
- 4 键入一些文本。

 要选择整个文本对象，单击 CorelDRAW 中的“挑选”工具或 Corel PHOTO-PAINT 中的“对象选择”工具，然后单击文本对象。要选择单个文本字符，单击“文本”工具，然后在文本中拖动。

要更改默认字体，单击“文本”工具并从属性栏上的“字体”列表中选择一种新字体。

要在 CorelDRAW 中更改单个字符的位置，单击工具箱中的“形状”

工具，然后拖动字符节点来更改字符位置。

要在 CorelDRAW 中更改美术字的属性，如字距调整或字符旋转，单击“文本”▶“字符格式化”，然后在“字符格式化”泊坞窗中选择设置。



在 CorelDRAW 中您可以使用“形状”工具更改美术字中的字符位置。

## 文本框

### CorelDRAW

要添加段落文本，首先必须创建文本框。您可以使用“文本”工具创建文本框。默认情况下，无论段落文本框包含多少文本，其大小都将保持不变。因此，任何超出文本框边框的文本都会被隐藏直到您调整文本框的大小。如果您想要新文本框会自动调整来适合文本，您可以更改默认设置，启用此选项。此设置不会影响现有的文本框。

当设计包含文本和图形的页面布局时，您可以使用文本框将文本环绕在图形周围。此外，您还可以使用各种对象作为文本的容器，增加可作为文本框的不同形状的数量。如果您将文本框和

对象分开，您可以单独移动或修改文本和对象。



## 尝试

- 1 单击工具箱中的“文本”工具。
- 2 在文档窗口中拖动以创建文本框。
- 3 在文本框内键入文本。



要调整文本框大小，使用“挑选”工具选择文本框，然后拖动选择手柄。

要将新的文本框设置为自动调整以适合文本，单击“工具”▶“选项”。在类别列表中，展开“工作区”、“文本”，然后单击“段落”。启用“按文本缩放段落文本框”复选框。

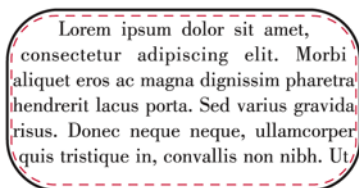
要让文本环绕图形，右击图形，然后选择“环绕段落文本”。使用“文本”工具，在图形周围拖动创建一个文本框，然后在文本框中键入文本。要查看环绕文本的更多选项，选择图形，然后单击属性栏上的“环绕文本”按钮。

要将对象作为一个文本框，单击“文本”工具，然后将指针移到对象轮廓上。当指针旁边出现包含字母 AB 的小矩形文本框时，单击创建一个与对象轮廓形状相似的文本框。要将文本框与对象分开，单击“挑选”工具，选择文本框，然后单击“排列”▶“拆分路径里面的段落文本”。

Maecenas ultrices facilisis nunc aliquet porttitor. Fusce sed est orci. Donec cursus est sit amet est condimentum dignissim consequat ante sollicitudin. Vivamus ultrices, massa non sollicitudin mollis, nunc dolor rutrum felis, eu volutpat libero felis quis nulla. Fusce eu dolor vitae augue cursus imperdiet a sed massa. Aenean scelerisque semper nisl sit amet luctus. Ut quis nisl ut neque fermentum congue. Maecenas imperdiet, sapien sed congue condimentum, lorem velit dignissim risus, sed eleifend neque dolor eu augue. Donec non dolor nibh. Proin varius fringilla mi, vitae porttitor magna iaculis interdum. Pellentesque malesuada consequat quam, ut sollicitudin purus tempor in. Vestibulum vitae sem fringilla lectus fringilla hendrerit. Fusce arcu ante, ultricies gravida tempor quis, tempus ut mauris. Integer nec gravida nisi. Proin bibendum porttitor nisl eu sodales. Morbi eget orci dui, in ultricies neque. Maecenas neque lacus, bibendum sed aliquet vulputate, tincidunt eu mauris. Vivamus dignissim



文本环绕图形。



您可以将对象作为文本框。指针表示您可以单击对象来创建文本框。

## 链接的文本框

### CorelDRAW

创建页面布局时，您可能想要链接多个文本框，这样在调整页面布局时文本会在不同的文本框之间连续流动。链接文本框的好处在于您不必担心在调整文本框大小时会不小心将文本剪切掉。布局中包含多个栏时链接文本框会特别有用。

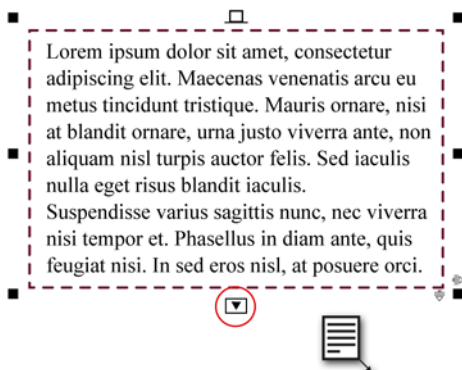
## 尝试

- 1 使用“文本”工具选择起始文本框。
- 2 单击文本框底部的“文本流”标签。
- 3 将指针移动到您想要继续放文本流的文本框或对象。当指针变为黑色箭头时，单击链接两个文本框。

如果文本框或对象在另一个页面上，首先单击文档导航器上的相应“页面”标签。

要使用“文本”菜单链接文本框，选择文本框，然后单击“文本”▶“段落文本框”▶“链接”。

要断开文本框间的链接，选择文本框，然后单击“文本”▶“段落文本框”▶“断开链接”。



当单击文本框底部的“文本流”标签时，指针会发生变化。

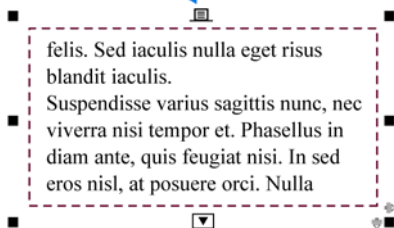


dipiscing elit. Maecenas  
u eu metus tincidunt  
iris ornare, nisi at  
urna justo viverra  
uam nisl turpis auctor



当指针指向另一个文本框或对象时，指针会变为黑色箭头。

piscing elit. Maecenas  
eu metus tincidunt  
is ornare, nisi at  
urna justo viverra  
am nisl turpis auctor



蓝色箭头表示两个文本框处于链接状态并指示了文本流的方向。

## 在一路径上的文本

*CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT*

您可以使美术字适合于开放对象（如直线）或闭合对象（如方形）的路径。在 CorelDRAW 中，您还可以使文本框中的段落文本适合开放路径。如果文本框位于对象内，在使文本适合路径之前必须将其与对象分开。

将文本适合到路径后，您可以调整文本方向、文本与路径的相对位置和其

他属性。使用 CorelDRAW 您可以水平、垂直、或在这两个方向上同时镜像文本。您还可以指定文本与路径贴齐的间距增量，即记号间距。使用 Corel PHOTO-PAINT，您可以通过将文本放在路径内或路径外来镜像文本。

CorelDRAW 会将适合于路径的文本视为一个对象；但是您可以将文本与路径分开。当文本和路径分开后，文本会保留路径的形状。您可以将文本矫正为原来的形状。



### 尝试

1 执行以下其中一项操作来创建路径：

- 在 CorelDRAW 中，使用“矩形”工具或“椭圆形”工具创建对象或使用“手绘”工具或“贝塞尔”工具或“钢笔”工具绘制曲线。
- 在 Corel PHOTO-PAINT 中，使用“路径”工具创建路径或使用“矩形遮罩”工具或“椭圆形遮罩”工具创建遮罩，然后单击“遮罩” ▸ “创建” ▸ “路径自遮罩”。

2 执行下面的一项操作：

- 在 CorelDRAW 中使用“挑选”工具选择一个文本对象或文本框。
- 在 Corel PHOTO-PAINT 中使用“对象选择”工具选择文本对象。

3 执行下面的一项操作：

- 在 CorelDRAW 中单击“文本” ▸ “使文本适合路径”。

- 在 Corel PHOTO-PAINT 中单击“对象” ▸ “文本” ▸ “使文本适合路径”。

指针发生变化。


- 将指针移动到路径上。

在 CorelDRAW 中您可以预览文本调整的位置。

- 单击要放置文本的位置。

如果使文本适合封闭路径，文本会在路径上居中。如果文本适合开放路径，则文本会从插入点开始流动。

- 使用属性栏上的控件调整文本的方向、到路径的距离、镜像和其他属性。

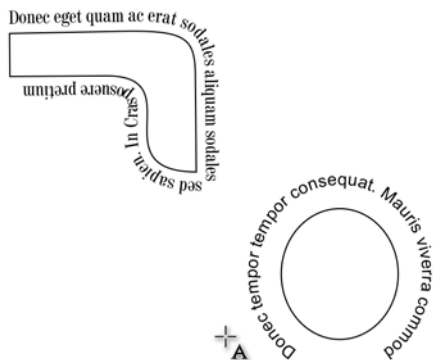
 要在 CorelDRAW 中分开文本和路径，选择文本，然后单击“排列” ▸ “拆分文本”。要矫正文本，确保已选中文本，然后单击“文本” ▸ “矫正文本”。

要在 CorelDRAW 中指定记号间距，使用“挑选”工具选择文本，单击属性栏上的“贴齐记号”，启用贴齐记号，然后在“记号间距”框中键入一个值。

要在 CorelDRAW 中的路径中直接键入美术字，使用“挑选”工具选择路径，然后单击“文本” ▸ “使文本适合路径”。此时路径上会直接插入文本光标。要在

Corel PHOTO-PAINT 中的路径中键入文本，单击“文本”工具，然后将指针移动到路径上。当指针改

变时，单击您想要开始文本的位置。



您可以使文本适合路径，这样文本就会按对象的轮廓形状放置。

## 添加图像

使用图形元素，可以使您的设计更富趣味性并让他人关注设计要传达的主要信息。

## 文件导入

*CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT*

您可以导入在其他应用程序中创建的文件。例如，您可以导入 TIFF、JPEG、PNG 和 Adobe® Illustrator® (AI) 文件。

当导入一个文件后，它会作为对象放置在活动应用程序窗口中。您可以在导入文件时调整文件大小或使文件居中。


## 尝试

- 单击“文件 ▸ 导入”。
- 导航至包含要导入的文件的文件夹。
- 选择文件并单击“导入”。

#### 4 单击要放置文件的位置。

如果您想要在导入图像时调整其大小，在文档窗口进行拖动即可。

要使图像处于页面的中心，请按 Enter 键。

 要导入多个连续的文件，按住 Shift，然后单击第一个和最后一个文件。要导入多个不连续的文件，按住 Ctrl，然后单击选中各个文件。

## 形状工具

CorelDRAW


使用 CorelDRAW 您可以使用“形状”工具移除位图图像中的背景。“形状”工具可让您改变位图的边界来排除区域，而不必删除。

剪切图像中的背景可突出前景主题，使图形与页面布局更有效地整合。

### 尝试

- 1 在工具箱中，单击“形状”工具。
- 2 选择位图。
- 3 拖动角节点改变位图边界。

边界外的区域会被移除。

 要添加节点，双击位图边界。节点越多，就能越精确地确定图像形状。双击删除节点。

要将直线段转换为曲线，单击节点，然后单击属性栏上的“转换为曲线”按钮。拖动控制柄改变位图图像周围的曲线形状。

要恢复已移除的图像区域，只需将节点向外拖动到原来位置即可。

要永久性地剪切部分图像并减小位图的文件大小，请使用“裁剪”工具。有关详细信息，请参阅“帮助”中的“裁剪、拆分和擦除对象”。



使用“形状”工具可移除图像背景。

## 完美形状


CorelDRAW

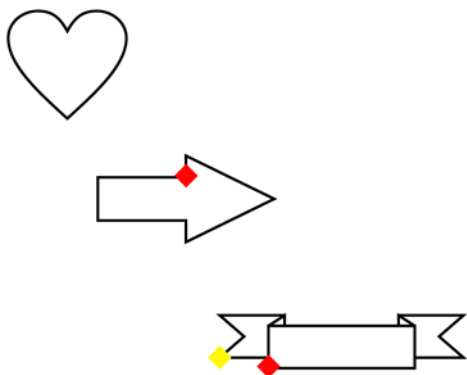
可以使用“完美形状”集来绘制如箭头、标题和标注等预定义形状。一些形状包含有叫做轮廓沟槽的菱形手柄。可以使用轮廓沟槽来修改形状的外观。

### 尝试

- 1 在工具箱中，单击下列工具之一：
  - 基本形状
  - 箭头形状
  - 流程图形状
  - 标题形状
  - 标注形状

- 2 在属性栏上，从“完美形状”挑选器中选择一种形状。
- 3 在文档窗口拖动绘制一个形状。

 要修改有轮廓沟槽的形状，使用“形状”工具拖动轮廓沟槽。



您可以创建各种完美的形状。一些形状包含有叫做轮廓沟槽的菱形手柄，可使用这些手柄修改形状。

## 调和工具

CorelDRAW


CorelDRAW 允许您在对象间创建调和，如直线调和、沿路径调和及复合调和。调和显示了一组中间对象中一个对象到另一个对象在形状、大小和颜色的渐变。

创建调和后，您可以使调和中的对象适合于新路径或添加一个或多个对象到调和中来创建一个复合调和。

### 尝试

- 1 在工具箱中，单击“调和”工具。
- 2 选择第一个对象，然后拖放到第二个对象上。

如果要重置调和，请在拖动时按 Esc 键。

 要在两个对象间创建手绘调和路径，按住 Alt，然后拖动绘制一条从第一个对象到第二个对象的手绘路径。

要使调和适合新路径，使用“调和”工具单击调和，接着单击属性栏上的“路径属性”按钮，然后选择“新建路径”。使用曲线箭头，单击要适合调和的路径。

要在整个路径上延展调和，选择一个已适合路径的调和，然后单击属性栏上的“更多调和选项”按钮，并启用“沿全路径调和”复选框。

要创建复合调和，使用“调和”工具从对象位置拖动到调和的起点或终点。



沿圆形路径调和的心形形状。

## 交互式填充工具

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT

您可以使用“交互式填充”工具添加渐变填充到对象。渐变填充（也称为

倾斜度填充)是给对象增加深度感的两种或更多种颜色的平滑渐变。您可以在填充的渐变过程中的任意位置添加中间颜色。

您可以应用不同的渐变填充类型,如线性渐变、辐射渐变、圆锥形渐变和方形渐变。

- **线性**渐变填充沿着对象作直线流动。
- **辐射**渐变填充从对象中心向外辐射。
- **圆锥形**渐变填充会产生光线落在圆锥上的效果。
- **方形**渐变填充是以同心方形的形式从对象中心向外扩散。



### 尝试

- 1 选择要填充的对象。  
在 Corel PHOTO-PAINT 中单击“对象”泊坞窗中的“锁定透明”按钮来限制选定对象的渐变填充。
- 2 在工具箱中,单击“交互式填充”工具。
- 3 在属性栏上,从“填充类型”列表框选择下列选项之一:
  - 线性
  - 辐射
  - 圆锥形
  - 方形
- 4 执行下面的一项操作:
  - 在 CorelDRAW 中从属性栏上的“第一种填充颜色”和“最后一种填充颜色”挑选器中选择渐变填充的开始颜色和结束颜色。

在 Corel PHOTO-PAINT 中从属性栏上的“填充样式”列表框中选择渐变填充的开始颜色和结束颜色。

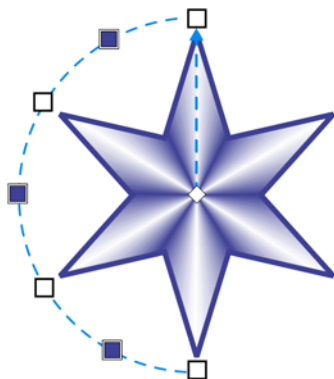


要更改渐变填充中的一种颜色,从调色板中将新颜色拖动到其中一个颜色节点。在 CorelDRAW 中您还可以选择颜色节点并从属性栏上的“渐变填充节点颜色”挑选器中选择一种颜色。在 Corel PHOTO-PAINT 中双击颜色节点打开“节点颜色”对话框,然后选择一种颜色。

要添加中间颜色,将颜色从调色板中拖动到两种颜色间的点线处。

要调整颜色转变,拖动中心点标记或任意颜色节点。

要在 CorelDRAW 中删除中间颜色,双击颜色节点。要在 Corel PHOTO-PAINT 中删除中间颜色,右击颜色节点,然后单击“删除”。



应用到星形的圆锥渐变填充创造了三维对象的效果。

## 准备输出的文件

完成页面布局后，您必须准备文件输出。

### 替换向导

*CorelDRAW*

替换向导可以引导您完成查找包含指定属性的对象并将这些属性替换为其他属性的过程。您可以替换如填充颜色、轮廓属性和文本属性（如字体和字体大小）等属性。您还可以替换颜色模型和调色板 - 例如，您可以将所有 RGB 颜色替换为 CMYK 颜色。有关颜色模型和调色板的更多信息，请参阅“基色”第 72 页。。



#### 尝试

- 1 单击“编辑”▶“查找并替换”▶“替换对象”。
- 2 按照向导中的步骤进行操作。



要将 RGB 颜色替换为 CMYK 颜色，选择“替换颜色模型或调色板”选项，然后单击“下一步”。在向导的下一页面中启用“查找颜色模型”选项，然后从列表中选择 RGB。确保已将“用来替换的颜色模型”选项设置为 CMYK。选择您想要的其他选项，然后单击“完成”。

### 发布至 PDF、导出和另存为命令

*CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT*

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 可让您将文档导出为 PDF 文件。如果查看 PDF 的用户安装了 Adobe®

Acrobat®、Adobe® Reader® 或其他与 PDF 兼容的阅读器，那么就可以在任何平台上查看、共享和打印 PDF 文件。使用 CorelDRAW，您可以导出整个文档或只导出选择的对象。

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 提供了几种不同的方法来创建 PDF 文件。您可以使用下面的任意一个命令：“发布至 PDF”、“导出”和“另存为”。“发布至 PDF”选项可让您快速将文件发布至 PDF，且不用指定任何选项或决定任何有关输出的问题。您可以从几种 PDF 预设中选择，这些预设会自动应用特定设置。例如，在 Web 预设中，系统将优化 PDF 文件中的图像分辨率以适合在 Web 上使用。也可以创建新的 PDF 预设或编辑现有的预设。“导出”和“另存为”命令可让您使用“PDF 设置”对话框来微调输出。


关于 PDF 导出的更多信息，请参阅“帮助”中的“导出到 PDF”。



#### 尝试

- 执行下面的一项操作：
  - 要快速导出 PDF，单击“文件”▶“发布至 PDF”，然后从“PDF 预设”列表选择一个预设。浏览到您想要保存文件的文件夹，在“文件名”框中键入文件名，然后单击“保存”。
  - 要查看高级 PDF 设置和选项，单击“文件”▶“导出”或“文件”▶“另存为”。从“保存类型”列表中选择“PDF - Adobe 可移植文档格式”，然后单击“导出”或“保存”。选择“PDF 设置”对话框中的选项微调输出。



 要访问“发布至 PDF”对话框中的高级 PDF 选项，单击“设置”。

要创建 PDF 预设，选择“PDF 设置”对话框中的设置，单击“常规”选项卡，然后单击“PDF 预设”列表框旁的“添加 PDF 预设”按钮。在“将 PDF 预设另存为”列表框中键入预设的名称。

要只导出在 CorelDRAW 中选择的对象，启用“导出”对话框或“另存为”对话框中的“只是选定的”复选框。

## 收集用于输出向导

### CorelDRAW

如果您的打印服务提供商需要更改您的文件，您可以使用“收集用于输出”功能创建一个可发送给打印服务提供商的 ZIP 文件夹。文件夹包含 CorelDRAW 文件、一个 PDF 版本的 CorelDRAW 文件和创建文档用到的字体和颜色预置文件。

### 尝试

- 单击“文件”▶“收集用于输出”，然后按照向导中的说明进行操作。

## CorelDRAW ConceptShare

### CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT

如果您想在虚拟工作区与客户共享设计，您可以使用 CorelDRAW ConceptShare。这是一种基于 Web 的服务，可让您发布设计并且只有您的客户能看到，客户可以查看设计并添加一些注释。

### 尝试

- 单击“窗口”▶“泊坞窗”▶“ConceptShare”。  
出现 ConceptShare 泊坞窗。
- 执行下面的一项操作：
  - 如果您有 ConceptShare 帐户，键入您的用户名和密码，然后单击“提交”登录。
  - 如果您没有 ConceptShare 帐户，单击“立即注册”创建一个新帐户，然后登录。
- 登录后，执行以下操作之一：
  - 在 CorelDRAW 中，单击 ConceptShare 泊坞窗中的“发布页面”。
  - 在 Corel PHOTO-PAINT 中，单击 ConceptShare 泊坞窗中的“发布图像”。
- 按照 ConceptShare 网站上的说明与客户共享设计。

## 示例

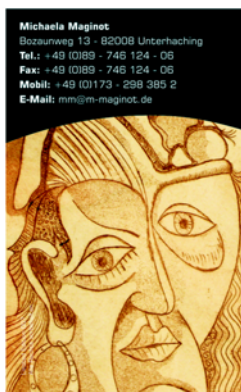
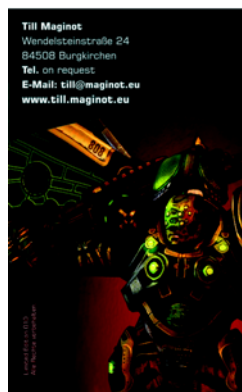
此部分中的图像展示了在 CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 中使用本章推荐的功能和技巧设计的页面布局。

第七部分的“图库”页面包含更多页面布局设计的例子。





图像由 Patrick Fraser 提供



图像由 Michaela Maginot 提供

# Part 5

## 专家见解



图像创建者 **Felipe Daniel Prin**



## 第 11 章：珠宝设计

Tusheeta David



### 关于作者

Tusheeta David 是位屡获大奖的珠宝设计师，她成长于印度。她现在在英国工作生活，并拥有伯明翰城市大学珠宝学院颁发的珠宝设计和银器工艺硕士学位。她自 1996 年起就开始使用 CorelDRAW® 进行基本绘图和珠宝细节渲染。在她目前的珠宝设计工作中，Tusheeta 探索了 CorelDRAW 在珠宝工艺行业的应用方式，特别是为激光切割和雕刻创建细节丰富的图像方面。除了设计自己的珠宝外，她也教授见习设计师如何使用 CorelDRAW。

## 第 11 章：珠宝设计



图 1：组合式结婚戒指和订婚戒指的设计

在此教程中，我将介绍我为客户设计的组合式结婚戒指和订婚戒指的创作。这款设计简图展示了一个将结婚戒指和订婚戒指合二为一的组合戒指。我设计的戒指包括两部分：一个镶嵌一枚钻石的订婚戒指和一个结婚戒指。设计风格为对称式，而且在同时佩戴两个戒指时，看起来就是一个戒指（图 1）。

客户想要两枚戒指相得益彰，并可以同时佩戴。因此，最合适的就是合二为一的方法。他想要简单的样式，所以我做出了这个镶嵌钻石的铂金订婚戒指以及 18K 金和铂金双色结婚戒指的设计。

通常在制作设计简图时，我捕捉的关键点是产品类别、价位、所用金属和客户喜欢的样式。如果可能，我会邀请客户带来一些设计图例，从而有助于我了解客户的品味和喜好。

我一开始会在纸上概念化我的设计，根据设计简图勾勒出我的最初想法。为了演绎这个概念，我会绘制多份简图，记住样式、费用和所有材料。这些草图的复杂程度各有不同，有时我会将因为很小而很难理解的复杂细节放大制图。

在本例中，客户的主要要求是既要简单又要将结婚和订婚戒指合二为一。因此我主要需要想出连接两个戒指的方法，但连接不能过于明显或复杂。我想出了几种设计（图 2）。

在做出几个满意的设计后，我开始使用 CorelDRAW。我用此应用程序主要有两个原因。第一，我可以按比例制图，这样有助于了解设计是否在技术上可行。第二，在用 CorelDRAW 渲染时，我可以获得清晰的设计让首饰看起来很真实，便于客户了解。虽然

我以前使用过 CAD 软件，但我发现 CorelDRAW 总是更加便捷高效。

我喜欢的 CorelDRAW 的另一个功能是为文档添加页面。在向客户展示多种设计时，我不必打开多个文件，只需在同一文档中显示不同页面即可。

有了 CorelDRAW，我就能轻松地创建略有差别的多个设计，让我的客户拥有多种选择。我通常会为客户发送首饰的三维视图，然后是从多个角度绘制的比例技术图纸。使用此软件最

大的好处是，我能在客户面前轻松编辑设计以保证其满足客户的构想。

## 创建钻石图案

戒指要求一颗精细切割的钻石。为了绘制这个钻石的基本版本，我使用了“矩形”、“椭圆形”和“多边形”工具。我还使用了“旋转”命令（“排列”▶“变换”▶“旋转”），指定旋转角度并应用到对象的副本上。此功能使得创建钻石图案更加容易。通过围绕一点旋转线条、矩形或多边形，我可以非常简单地创建复杂的图样。

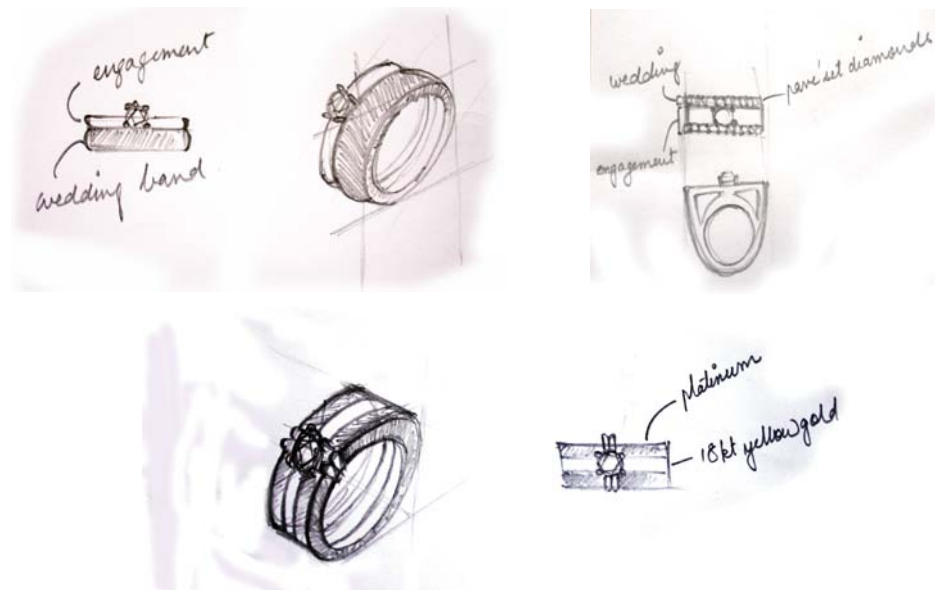


图2：粗略草图



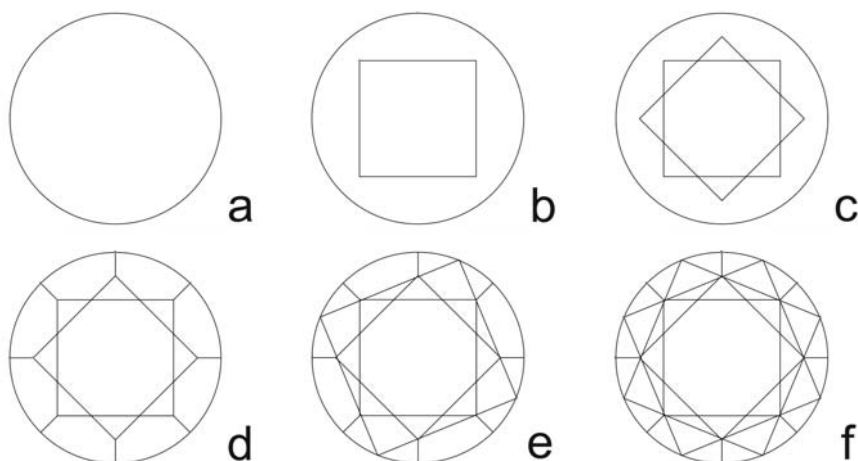


图 3：创建钻石图案的阶段

在创建钻石图案的第一阶段，我确定了钻石的大小，然后使用“椭圆形”工具创建一个与钻石大小相符的圆（图 3a）。接下来我使用“矩形”工具在钻石的表面（顶部平面，图 3b）上添加一个正方形。我让此正方形绕中心自转形成八个角（图 3c）。然后创建了一条通过正方形两对角的直线，与圆周相交。这条线然后以 45 度角旋转 3 次，使得八个角中每个角都有一段线条与圆周相交（图 3d）。最后，我创建了两个更大的正方形以包含之前创建的两个正方形（图 3e 和 3f）。

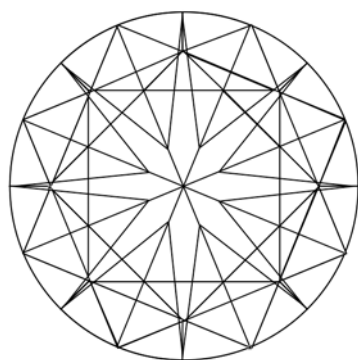


图 4：渲染前的钻石

现在钻石的冠部已经创建出来。但因为钻石是透明的，所以我必须考虑能够看到的钻石亭部（底部）。

我从创建横穿第一个正方形并到与圆周相交的多边形开始。然后以圆心为支点旋转此多边形，从而从中心开始放射状地创建其他 8 个多边形（图 4）。现在，设计已经可以进入下一阶段 - 钻石渲染。



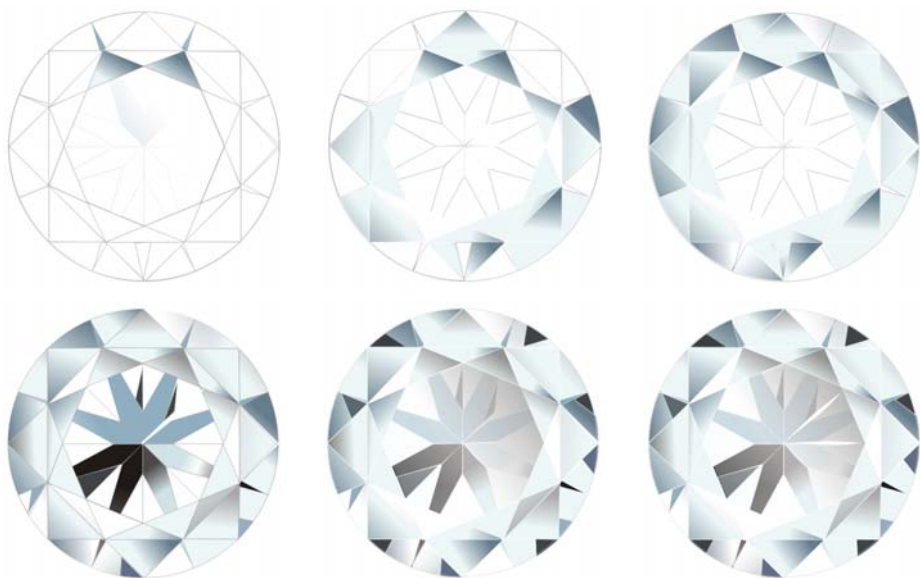


图5：渲染钻石

## 渲染钻石

在创建基本结构后，我开始对钻石渲染。我用“渐变填充”工具填充颜色。在本例中，我使用了“柱面-灰色”预设值。我在“渐变填充”对话框中调整“角度”设置，从而改变了填充角度。每个形状都单独渲染以实现钻石表面的效果（图5）。接下来，我使用“透明度”工具在中央多边形上加入一个透明层，让钻石看起来半透明。

最后，我给钻石添加了阴影，让它更具三维效果（图6）。“阴影”工具可通过赋予真实外观而增强任何平面二维图形。这有助于客户理解设计并做出决定。



图6：渲染后的钻石添加了阴影。

现在钻石图案创建完毕，我可以在各种设计中使用。因为我在设计中使用各种彩色宝石，所以通常会为每种宝石创建各种形状或切割形式的模板，例如公主方形、梨形或三角形。

然后我会按设计要求反复使用模板，而不是每次都要重新创建宝石图案。例如，我可以渲染钻石图，然后只需更改颜色即可毫不费力地创建红宝石、蓝宝石或祖母绿图案（图 7 和 8）。



图 7：红宝石



图 8：蓝宝石

## 绘制戒指

我使用 CorelDRAW 为设计精确绘图。我通常创建显示三种视图的技术绘图：俯视、正视和侧视。这些非常精

确的绘图都是按比例制作的，可在为首饰制作原型时作为参考。

虽然我的设计涉及非常微小的细节和方方面面，但实际上无需亲自制作首饰。我会把设计发送给制作组，他们会评估 CorelDRAW 图中的设计然后制作原型。CorelDRAW 技术绘图是此阶段的关键。因为我不能总是亲临制作现场，所以这些绘图必须将设计的所有方面详尽展示给实际制作的人。

除了作为与工艺师的沟通工具外，CorelDRAW 绘图也用于直接追踪贵金属的参考，例如本例中的黄金。这样使用绘图有助于保证准确地按比例制作戒指。这些绘图也会帮助我根据所用钻石的表面积、数目和成本估算首饰的价位。这样的估算能让客户大概了解价格。

接下来需要等角图绘制戒指。虽然 CorelDRAW 不是三维软件，但我可以通过等距画法原则实现三维结构。我设置了 45 度角的辅助线并用其作为绘图的参考点。

然后我用“椭圆形”工具绘制一个椭圆形，并用“缩放”、“旋转”、和“倾斜”选项对其修改。然后用“合并”、“修剪”和“相交”命令创建不同的平面，从而在填充颜色后形成各个表面（图 9）。

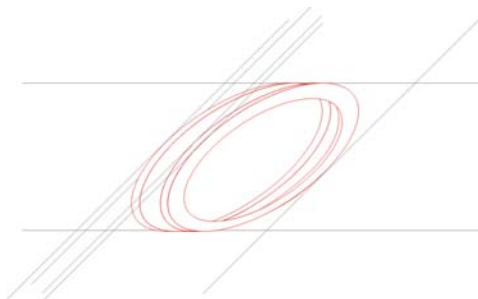


图 9：绘制椭圆形以创建表面

接下来，我对戒指的两半都添加了对称肋（图 10）。



图 10：添加对称肋

然后我添加了钻石和固定钻石的爪（图 11）。



图 11：添加钻石和固定爪

最后，我删除了所有用于创建戒指的辅助线。现在看到的就是渲染前整个戒指的外观（图 12）。

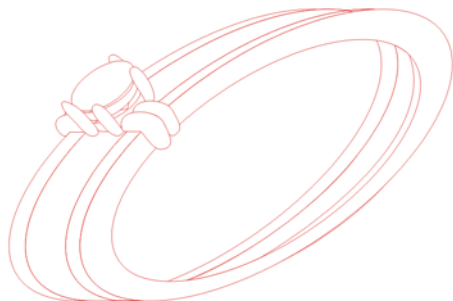


图 12：渲染前的戒指

## 渲染戒指

我在 CorelDRAW 中使用“柱面 - 灰色”预设值的“渐变填充”工具渲染，其可用于渲染白金或铂金表面（图 13）。对于黄金表面，我使用预设的“柱面 - 金色 02”（图 14）。然后我用“交互式填充”工具修改渲染并按需移动颜色以形成光影交织区域。黄金和铂金戒指现在渲染完毕（图 15）。

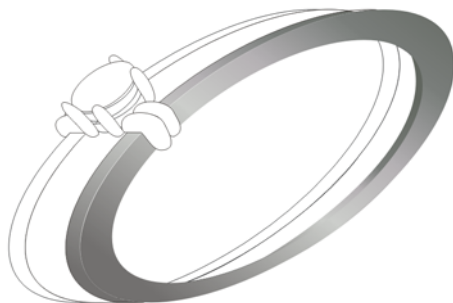


图 13：开始渲染戒指

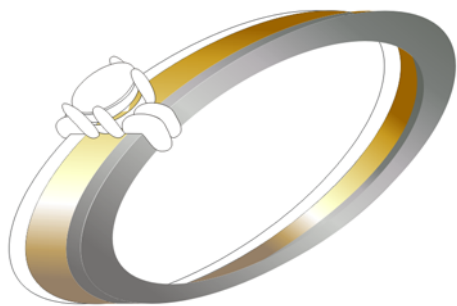


图 14：渲染黄金表面

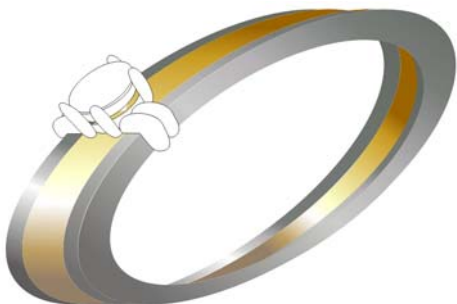


图 15：渲染后的黄金和铂金戒指

“交互式填充”工具可以实现完美的平面渲染效果，而“网状填充”工具更适合渲染弯曲的表面。CorelDRAW X5 中增强的“网状填充”工具特别值得一提。我只需完成简单的几个步骤即可创建完美弯曲的表面，让我的设计栩栩如生。

渲染弯曲表面时需要考虑的主要方面是高光点。在识别此点后，我会创建节点，以作为添加颜色的网格或网。要创建高光，我只需将白色拖到首饰中作为高光点的节点。全新的“网状填充”工具能够完美地从周围背景中选取颜色而

在高光中调和。根据不同的渲染表面，我可以决定添加更多节点或者移动节点以实现准确渲染。

使用“网状填充”工具后，即可为弯曲表面实现完美渲染，例如支持钻石的凹形底座（图 16）。

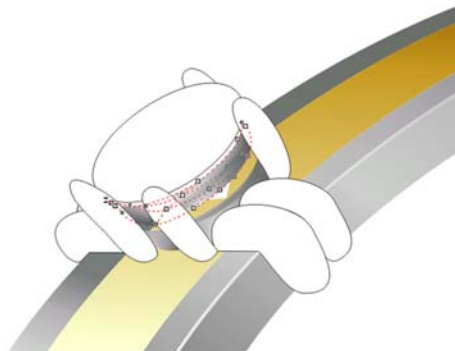


图 16：使用“网状填充”工具创建凹形底座的弯曲表面

因为“网状填充”工具非常适合渲染复杂的表面，所以我会用它渲染钻石的固定爪和设计中的肋。对于肋，我创建了三个表面和为每个表面添加了一个白色高光点，从而形成角的感觉（图 17）。为了实现此效果，我首先用“交互式填充”工具以径向填充方式填充表面。然后用“网状填充”工具创建一个网，将白色拖到网中想要添加高光的每个节点。通过移动节点，我就可以实现不同的效果。接下来，我使用“网状填充”创建固定爪的圆形表面（图 18）。

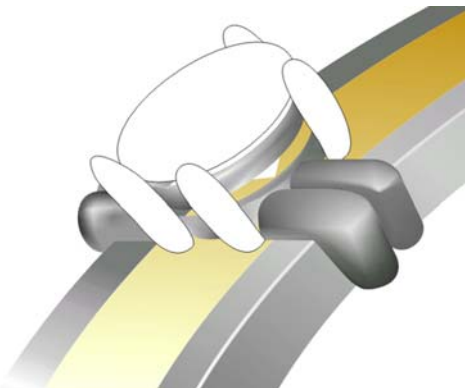


图 17：用“网状填充”工具添加高光以形成角的外观。



图 19：沿戒指添加高光和黑暗区域。

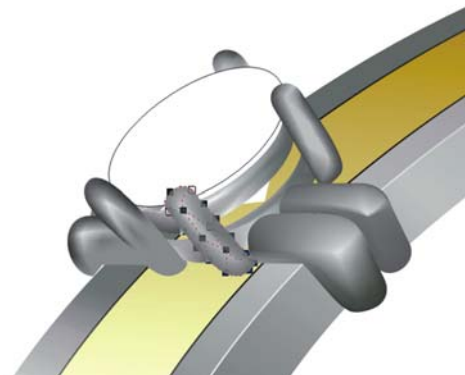


图 18：使用“网状填充”工具渲染固定爪的圆形表面

然后我用“透明度”工具沿戒指创建高光和黑暗区域（图 19）。戒指上的高光表示最强的光照，而黑暗区域表示光照最少。应用高光和黑暗区域能实现更大深度的渲染，让戒指栩栩如生。

在此阶段，我复制并粘贴了之前创建的钻石图案。然后倾斜和旋转钻石，使其到位（图 20）。

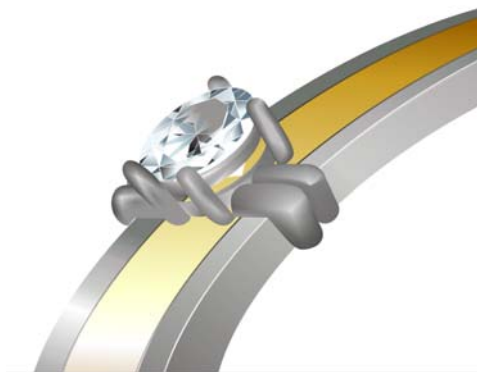


图 20：添加钻石图案。

接下来，我在钻石上创建了耀眼的效果，让其发出特别的光芒。我使用“形状”工具为光芒创建一个形状，用白色填充，并用“透明度”工具让其透明（图 21）。



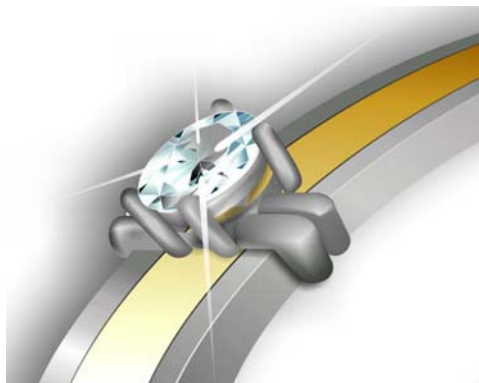


图 21：为钻石添加光芒。



图 22：最终设计



图 23：制作好的戒指

最后我用“阴影”工具为整个戒指添加阴影并给图像增加深度（图 22）。

在首饰制作好后，我把实物以及原始图纸和最终账单一并交给客户。客户对此戒指非常满意，因为制作出的实物与原始图纸完全一样（图 23）。

我希望我为大家提供了一个有效使用 CorelDRAW 设计和创建珠宝的好思路。

## 第 12 章：图书封面插图和设计

Stefan Lindblad



照片由 *Mia Palenque* 提供

### 关于作者

Stefan Lindblad 是瑞典斯德哥尔摩的插图画家和艺术家。他以自由职业的身份为多家图书出版商、广告代理和其他客户工作，作品刊登在大量印刷品和其他媒介上。除为瑞典和国际客户完成插图和图形任务外，他还举办过许多次个人艺术作品展并创作过委托制作的作品。尽管他所有的数字作品都使用 CorelDRAW®、Corel® PHOTO-PAINT™ 和 Wacom® Intuos® 笔的写字板，但他从没有忘记过如何使用笔和纸。Stefan 是 Corel Advisory Council 的成员和 Corel 试用版测试者。请访问他的 Web 站点：[www.stefanlindblad.com](http://www.stefanlindblad.com)。



## 第 12 章：图书封面插图和设计

我是一名插图画家，瑞典 Hegas 出版社联系并委托我设计 12 岁到 15 岁的儿童图书封面和绘制插图。创作插图和图书封面非常有趣，因为我可以更

好地控制最终结果（图 1）。出版商希望封面能表达出一个小男孩无意中得到一款神秘的计算机游戏这个故事中所包含的兴奋感。

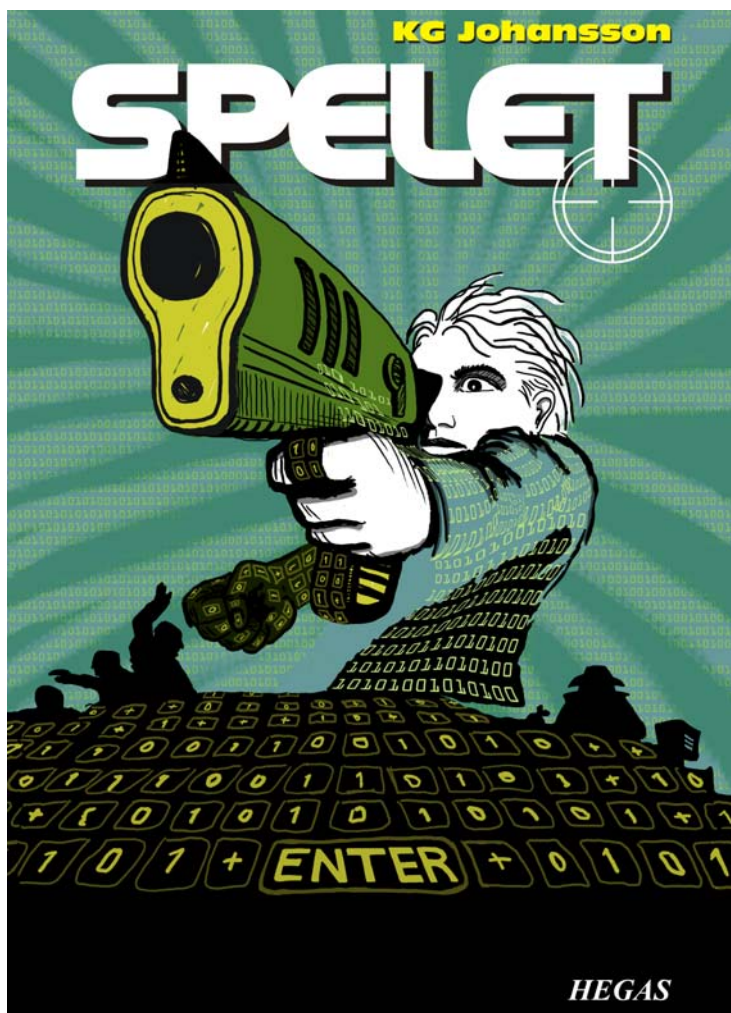


图 1：我为 KG Johansson 的 Spelet 设计的封面和插图（赫格纳斯，瑞典：Hegas，2008）

此游戏配有游戏杆枪，是为改变用户的个性而设计的，它将这个男孩带到了为一个进行搜捕而举行的危险的秘密夜间会议。这个男孩感到恐惧并决定报警，但他不知道该信任谁。

我想刻画出这个男孩在玩游戏时体会到的来自外界和他内心的危险感。游戏杆枪是故事中必不可少的部分，可为出版商提供所需的鲜明的封面插图。我知道如果没有它，这个故事在意义和影响方面都将大为失色。

我在当地的咖啡店读完这本书后突发奇想，画了许多铅笔草图，看到封面概念跃然纸上。我的想法一经出版商认可，我立即开始工作。

我决定为封面采用大图像，并包括血和封面套页。我很快想出一个主意，让枪口穿过封面上方的粗体图书标题。男孩将看着并瞄准令他感到恐惧的某个东西。由于故事是关于计算机游戏的，0 和 1 的图案将围绕在男孩周围。

Corel PHOTO-PAINT、CorelDRAW 和 Wacom Intuos3 绘图写字板的结合对这个项目来说是完美的。

首先，我浏览了粗糙的铅笔草图，将其导入到 Corel PHOTO-PAINT 中，然后将草图作为临时参考创建插图。接下来，我使用 CorelDRAW 为插图进行最后润色，然后创建了图书封面设计。最后，我将封面设计导出到 PDF 并将其发送给出版商和专业的预印印刷商。

## 使用 Corel PHOTO-PAINT 开始处理图像

无论何时开始使用  
Corel PHOTO-PAINT，我都会为我的

插图指定所需的所有图像设置。得益于新的“创建新图像”对话框（Ctrl + N）（图 2），我现在可以更好地控制设置。我的出版商要求所有儿童惊悚图书采用相同格式的插图，而新的对话框使我能够创建自己的自定义设置并将其添加到“预设目标”列表。



图 2：设置新图像

考虑到质量因素，我总是使用较大的图像。因此尽管血和封面套页现在设置为正确的格式，但我会以毫米为单位将图像放大为双倍大小。在之后的过程中，我可以调整大小。

我将分辨率设置为 300 dpi（每英寸的点数），颜色模式设置为 24 位 RGB。Corel PHOTO-PAINT X5 中的默认 RGB 颜色模式为 sRGB，但我选择“Adobe RGB (1998)”，因为它有较大的颜色空间和较好的 CMYK 转换。

## 扫描和导入粗略的草图

开始设计一幅插图时，我总是通过用铅笔在速写簿中或使用 Wacom Intuos 写字板直接在 Corel PHOTO-PAINT 中画几张粗略的草图。对于这张插图，我在速写簿中绘制了第一张粗略的草图，然后对其进行扫描（图 3）。



图 3：粗略的铅笔草图被扫描到 Corel PHOTO-PAINT 中。

我通常选择最低 300 dpi 的扫描分辨率，但由于此草图仅作为临时参考，所以我把它设置为 150 dpi。接下来，我可以按扫描仪按钮或从 Corel PHOTO-PAINT（“文件”▶“获取图像”▶“获取”）中获取扫描的图像。我导入粗略的铅笔草图，它在“对象”泊坞窗（“窗口”▶“泊坞窗”▶“对象”）中显示为独立的对象。对于此类粗略的参考草图，我在“对象”泊坞窗中将不透明度设置为 50% 或更低。较低的不透明度设置允许我在

其上（如同在描图纸上）绘制新图像并将其作为新对象时将草图作为参考。

## 绘制主要形状

我最常使用的泊坞窗之一是“笔刷设置”泊坞窗（“窗口”▶“泊坞窗”▶“笔刷设置”），在这里我可以选择所有不同的笔刷笔尖和笔尖大小。CorelDRAW 中的“艺术笔”泊坞窗与 Corel PHOTO-PAINT 中的“笔刷设置”泊坞窗都提供了多种用于绘画和绘图的工具（图 4）。

对于此插图，我选择了“绘制”工具和具有坚硬笔尖的“自定义艺术笔刷”。我不常使用柔软的圆形笔尖。我更喜欢坚硬的圆形笔尖，因为它们能更好地体现我的绘图和绘画风格。我可以通过按住 Shift 键并拖动笔尖来调整笔尖大小。

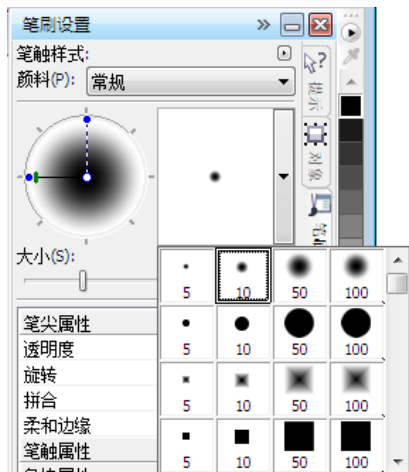


图 4：在“笔刷设置”泊坞窗中选择笔刷笔尖

选择笔刷和笔尖后，我直接进入调色板。在本例中，我选择黑色

并将粗略的铅笔草图作为参考开始绘图。

我通过快速设定主要轮廓开始绘图。我更喜欢首先建立总体感觉，然后再将注意力集中在细节上。通过这种方

式，我可以同时处于有意识和潜意识的工作状态中。当我不再需要粗略的铅笔草图时，只需将它删除。

在这个阶段，我已创建了许多典型的单个对象。如果我使用的是传统的美术用品，我就会扔掉纸张、擦除并使用不同的介质覆盖绘图。相反，此软件使我可以在必要时随时添加、删除或擦除对象，从而节省时间。在已完成的插图中，我有时会把许多对象合并为一个对象。

Corel PHOTO-PAINT 有许多优点，合并模式功能就是其中之一。当我为扫描的手绘图像或数字绘图或绘画着色时合并模式非常有用。正如您所猜想的那样，我经常使用它们。

我可能会使用 Corel PHOTO-PAINT 为单个插图中处理数百个对象，而在堆栈顺序中上下拖动每个对象则十分耗时。通常，通过使用“对象”泊坞窗中的合并模式以控制下层对象的颜色可轻松解决此问题。

开始时，我通过创建新对象并将合并模式设置为“如果更暗”或“乘”（图 5）。然后，我选择浅灰色，开始绘画灰色阴影。

当我完成阴影并删除了粗略的铅笔草图时，通过使用“填充”工具选择蓝色并填充背景对象。

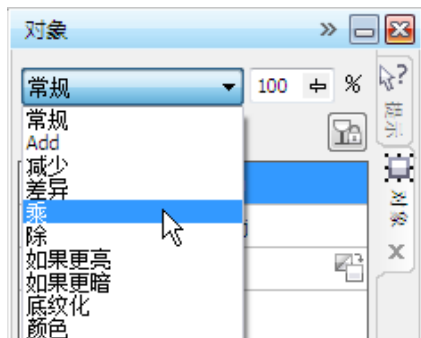


图 5：在“对象”泊坞窗中选择合并模式

## 创建背景

下一步是将所有 0 和 1 添加到背景来象征计算机游戏，它是故事的一个重要部分。为此，我只需使用“文本”工具，并使用浅黄绿色在整个页面写入数百个 0 和 1 来创建类似程序代码的效果（图 6）。

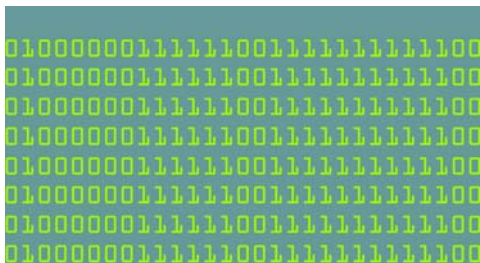


图 6：“文本”工具用于创建图像背景。

在背景中制作光线时，我添加并擦除绿色以制造粗略的手绘外观。首先，我创建一个新对象并将其放在含有 0 和 1 的呈堆栈顺序的对象的上方。接下来，我用深绿色填充新对象。此颜色覆盖了所有的 0 和 1 图案，但当我将不透明度设置为 37% 时，它们开始重新显示。然后，我开始擦除部分绿色对象。

这听起来是不是很奇怪？其实不然。通过使用“橡皮擦”工具并在深绿色



对象和含有 0 和 1 的对象间切换，我能够创建所需的效果（图 7）。我继续擦除身体和手臂上的部分区域。



图 7：擦除部分绿色对象以显示背景。

## 添加前景元素

完成背景后，我接下来要给男孩的右拳和枪着色。我创建了三个新的彩色对象：一个用于紧握的拳头的深墨绿色对象，一个用于枪口前部和手柄的微黄色对象，以及一个用于枪底盘的绿色对象。

接下来，我创建了一个新对象并将所有键盘按钮、紧握的拳头、枪的手柄和前景都用 0 和 1 进行覆盖（图 8）。为此，我使用了 Wacom 钢笔并选择了具有坚硬笔尖的“自定义艺术笔刷”。



图 8：绘制的键盘按钮。

现在，我需要考虑体积和透视点。手和枪的手柄具有明显的体积，因此我需要按照它们的形状绘制含有 0 和 1 的键盘按钮。我继续完成前景中的键盘，体积现在更多地变为中央透视

点。我非常清楚透视点，因此我开始绘制并按照流程，而这使用 Wacom 写字板很容易做到。

然而，如果处理透视点有难度，那我只需在临时对象上添加一些线条作为辅助线，包括中心点和向左右扩展的一条或两条附加线。当我完成绘制键盘按钮时，只需删除临时对象即可。

此时，除需要使用 CorelDRAW 添加的其他 0 和 1 之外，实际插图基本上算是完成了（图 9）。



图 9：使用 Corel PHOTO-PAINT 完成的部分插图

我想让枪口部分出现在图书标题的前面。为达到此效果，我复制了枪口和部分枪底盘，并将它们保存为新的图像文件（图 10）。我还不确定出现在标题前面的枪口的具体部分。所幸的是，随后我可以使 CorelDRAW 中的“编辑位图”功能编辑此副本。



图 10：枪口副本

## 将图像转换为 CMYK

当我完成使用 Corel PHOTO-PAINT，将插图临时转换为 CMYK 颜色模式并将其导出为未压缩的 TIFF 文件。我的大部分客户要求使用 CMYK 颜色，但由于我使用了 RGB 颜色绘制所有的原始插图，我只需临时将颜色转换为 CMYK。将插图转换为 CMYK 后，我必须小心不能单击“保存”，因为我想让我的原始插图保持为 RGB。

要改进向 CMYK 的转换，我首先将所有对象合并为一个对象。接下来，我通过单击“图像”▶“转换为 CMYK 色 (32 位)”将图像转换为 CMYK。然后，我通过单击“文件”▶“导出”(Ctrl + E) 并从“保存类型”列表中选择“TIF - TIFF 位图”导出 TIFF。导出图像后，我单击“编辑”▶“撤消”(Ctrl + Z) 两次以恢复 RGB 颜色和单独的可编辑对象。最后，我可以单击“保存”。

## 在 CorelDRAW 中设置文档

现在我启动 CorelDRAW。在“创建新文档”对话框 (Ctrl + N) 中，我设置适当的高度和宽度，留出放置血、封

面套页和裁剪标记的空间。因为我的插图已经转换为 CMYK 颜色，我选择默认 CMYK 颜色预置文件，并将分辨率设置为 300 dpi。

接下来，我选择“矩形”工具并创建与打印出来的图书大小相匹配的矩形。裁剪标记不用打印，因此我将它们排除在外。由于要使用套页封面，我在矩形的高度和宽度设置中包含了血和封面套页。这些设置将和裁剪标记一起形成最终文档并发送给印刷商。我将轮廓边框保留到现在，只是因为它能为我显示矩形的位置。随后我将把它删除。

## 创建图框精确剪裁对象

要确定插图在图书封面中的位置，我使用了 PowerClip™ 对象。首先，我导入了由 CMYK 转换来的 TIFF (Ctrl + I) 文件。选择图像后，单击“效果”▶“图框精确剪裁”▶“放置在容器中”。然后，将鼠标悬停在矩形上并单击释放图像。我已启用“新的图框精确剪裁内容自动居中”选项，因此插图在矩形中居中。此选项可通过单击“工具”▶“选项”，然后展开“工作区”类别并从列表中选择“编辑”进行访问。

由于插图比图框精确剪裁矩形大，我需要缩减图像像素采样。为此，我右击图框精确剪裁矩形并选择“编辑内容”，将插图与矩形分离。然后，我选择插图并在按住 Shift 的同时拖动边角手柄来调整其大小同时使图像保持居中。通过右击插图并选择“结束编辑此级别”完成操作。此时，我通过从属性栏上的“轮廓宽度”列表框选择“无”来选择矩形并删除轮廓边框。

如果我需要在 Corel PHOTO-PAINT 中进一步调整插图，只需右击图框精确剪裁矩形并选择“编辑内容”。接下来，我选择插图并通过单击属性栏上的“编辑位图”按钮启动 Corel PHOTO-PAINT。然后进行任何必要的调整并单击“保存”。

在 Corel PHOTO-PAINT 中的这种编辑不会更改我的原始 Corel PHOTO-PAINT 文件，它只更改导入并放置在图框精确剪裁对象中的插图位图。您可以将位图看作是导入 CorelDRAW 的副本。如果我在编辑过程中无意中增加了插图宽度，附加内容若位于图框精确剪裁矩形以外，则不会出现在最终的打印版中。这就是图框精确剪裁功能为何如此强大以及我使用它的原因。

## 完成插图

现在我将最后的区域添加到插图：身体和枪底盘上的 0 和 1 图案。尽管我在此任务中使用过 Corel PHOTO-PAINT，我可以通过在 CorelDRAW 中使用矢量元素更快速地进行操作并更好地控制形状。使用“封套”工具和“形状”工具，我可以在其符合身体形状的情况下轻松地控制 0 和 1 的移动（图 11）。

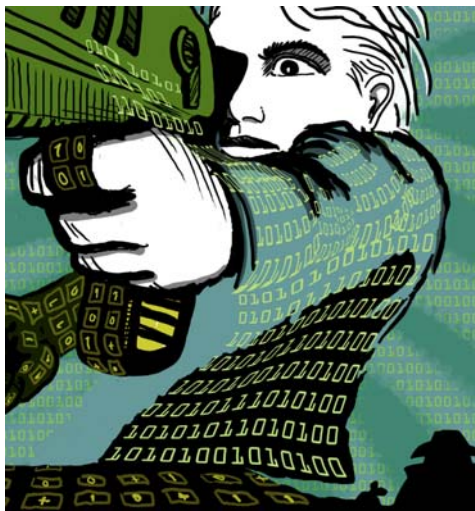


图 11：“封套”工具可用于沿身体、手臂和枪底盘的轮廓绘制含有 0 和 1 的对象的形状。

我将身体、手臂和枪底盘看作独立的部分，因此我为每个部分创建独立的封套对象。使用“形状”工具，我可以按照自己的喜好调整封套对象的形状。使用“封套”工具和“形状”工具几乎与使用笔刷绘画类似。

## 确定辅助线位置并添加裁剪标记

我总是将矩形的左上角作为测量的起点。使用“挑选”工具，我从标尺原点（标尺的左上角）开始拖动到此角。此角现在是“0”。然后，我从标尺拖动水平和垂直辅助线，并设置血和封面套页。

完成血和封面套页设置后，添加裁剪标记，打印机会在打印图书封面时将其用作辅助线（图 12）。制作图书封面时，我经常添加裁剪标记并将其作为部分最终文档。我使用辅助线来准确确定位置。





图 12：添加到文档的剪裁标记。

## 添加标题、作者姓名和出版商徽标

现在就可以添加图书标题、作者姓名和出版商徽标。我为每个文本元素创建一个新对象以使它们易于控制。首先，我为每个文本元素添加辅助线。尽管我在设计过程中可能更改这些设置，现在指定它们还是很有用的。

我现在设置封面的中心点以帮助确定文本元素的位置。我为标题和作者姓名选择字体。出版商已提供徽标，因此我只需将它导入。

标题是最终封面的重要部分，因此我选择了与故事相匹配但看起来不是很像计算机字体的字体。我还在标题和作者姓名之间使用了对比色，为封面增添更多活力。

对于此封面，我决定在每个文本元素之后添加黑色阴影。为此，我复制了每个对象，将其颜色更改为黑色，并放置在主文本下面，然后稍微向下（Shift + 向下箭头）并向右（Shift + 右箭头）进行微调。我更喜欢这种方法，因为我想要鲜明的阴影，而“阴影”工具只能创建出模糊的轮廓。

当我对标题、作者姓名和出版商徽标感到满意后，对字距和间距进行了最后的调整。我将文本元素准确地放在设计中我想要的位置，并在标题上添加枪口图像（图 13）。我通过选择每个文本元素并单击“排列”▶“转换为曲线”（Ctrl + Q）将所有文本元素转换为曲线。通过将所有文本元素转换为曲线可避免发送给印刷商的最终 PDF 文档中出现任何字体问题，因为封面插图已制成单个图像文件。



图 13：标题和作者姓名设计完成。

## 向客户提供校样

在整个设计过程中，我一直向客户发送校样以确保直接沟通。既然我已经完成图书封面的工作，我需要将最终校样发送给我的客户。在得到客户的认可之前，我不会向印刷商发送任何东西。

软校样与硬校样不同。我发送给客户的软校样的成本包括在我工作的总体费用中。客户可能也想收到由印刷商提供的纸张测试打印的硬校样。然而，打印硬校样需要另加费用，因此客户需要决定是否订购它们。

我的第一次校样总是粗略的草图 - 或是用铅笔在纸上画的草图，或是粗略的数字草图。这些第一次校样让我立刻明白我的想法是否与那些客户的一致。

我的第二次校样则是表明总体过程及颜色和作品的简单 JPEG 文件。这些文件会放置在我的 Web 站点上且只

有客户能看到或通过电子邮件发送给客户。

我的第三次校样是已完成的封面插图的软校样。我知道软校样（即使是软校样 PDF）总是与我和客户的计算机屏幕有关。我不能保证客户的屏幕能够校准来准确显示我屏幕上的颜色。软校样仅是作为在屏幕上查看的参考，而不是要发给印刷商的最终输出。虽然如此，PDF 可以向客户展现最终设计的外观。

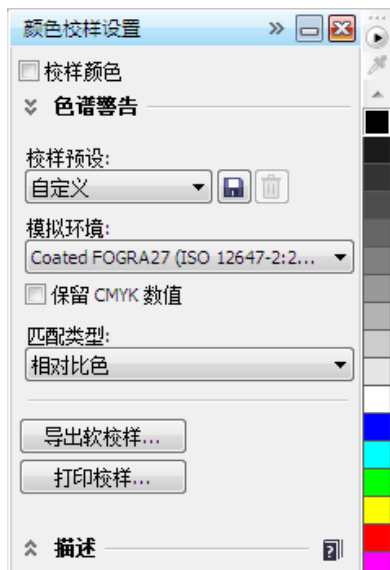


图 14：颜色校样设置泊坞窗

要创建软校样，可访问“颜色校样设置”泊坞窗（“窗口”▶“泊坞窗”▶“颜色校样设置”）并选择将用于最终输出的 CMYK 颜色预置文件（图 14）。然后，单击“导出软校样”按钮并从“保存类型”列表框中选择 PDF 格式。最后，将 PDF 软校样发送给客户供其查看。

## 发送 PDF 至印刷商

现在，我将图书封面发送至印刷商。我经常向我的客户或印刷商询问所需的 PDF 设置。如果我收到通知发送可打印的 PDF，我只需单击“文件”▶“导出”并选择 PDF 文件格式。

在“PDF 设置”对话框中，查找“常规”选项卡并在“PDF 预设”列表框中选择“PDF/X-3”（图 15）。由于我已选择出血和封面套页设置，因此不勾选“预印”选项卡上的“出血限制”框。



图 15：选择 PDF 预设

现在我已完成，只需将 PDF 发送至印刷商并等待我的打印样本（图 16）。

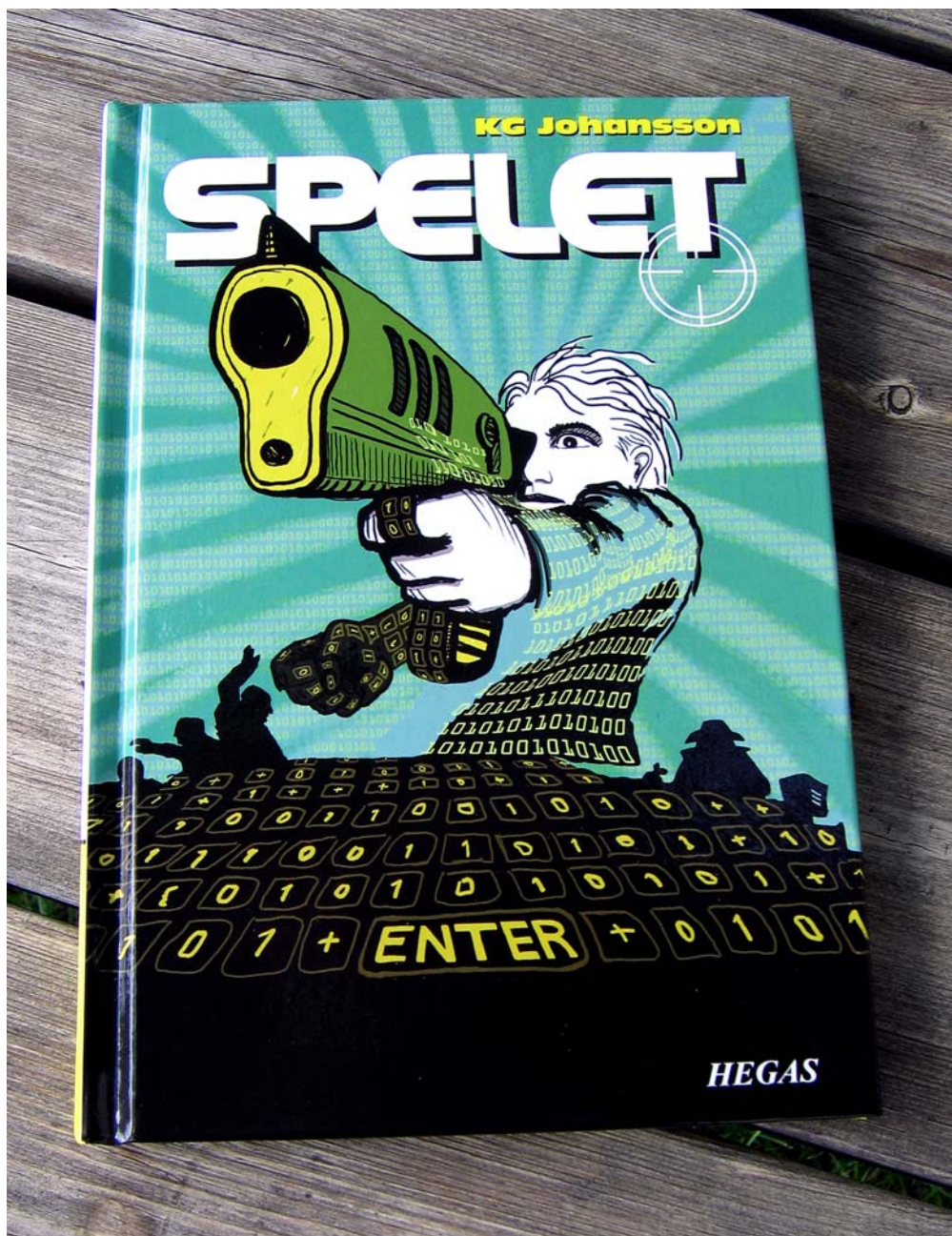


图 16：打印的图书封面





## 第 13 章：概念艺术

Maurice Beumers (Mo)



### 关于作者

Maurice Beumers (Mo) 出生和生活于德国，幼年时即开始学习绘画。在自学过包括解剖学和光学在内的多门学科后，他掌握了关于形状、角度和图形表示的知识 - 这些是成功绘画的基础。在广告业见习一段时间后，Mo 开始受聘进行油漆喷绘艺术创作。他现在是一家欧洲 IT 产品企业的公司出版人，还是一位充满激情的艺术家和插图画家。Mo 自 CorelDRAW® 的第 6 版即开始使用，现已在广告材料和数字插图工作中全面采用 CorelDRAW Graphics Suite。

## 第 13 章：概念艺术



图 1：概念绘画

房屋伫立在巨大城门的阴影中，幽静而荒凉。金色的光斑为木房子的废墟披上了一层光亮，旁边装点的植被渐渐露出曾经美丽的风景。一个孤独的旅行者身披一件暗色的斗篷，站立在马前四处张望。但荒凉田园的感觉只不过是表面而已。阴影中暗暗隐藏着暴虐的东西...

这个场景可能来自一个幻想角色扮演游戏的草案。我作为概念插图画家的工作就是为这段描述塑造可视的图像（图 1）。

在以下篇幅中，我将全面介绍概念艺术创作的基本流程并提供详细资料介绍使用

Corel® PHOTO-PAINT™ 的优势。容易理解的工具、可定制的工作空间和创意的无限可能性，这些让这款图形应

用程序成为供数字艺术家和插图画家使用的一款强大工具。

### 勾勒最初设想

在脑海中形成景象后，我开始用 Corel PHOTO-PAINT 绘制粗略草图。这些草图随后将作为细致绘图的基础。

为了制作各个草图，我点击“文件”▶“新建”并在“创建新图像”对话框中选择我的设置。我指定了 1000-500 像素的比例并选择了淡灰色背景。接下来，我点击“对象”▶“创建”▶“新建对象”添加新对象。

在此对象上，我可以像在醋酸纸上那样勾勒草图。

我使用“绘制”工具完成草图，通常会采用“铅笔”类别中的一种预设笔刷类型。

我会很快完成草图并保存为 CPT 文件。我的想法是找到一个有趣的观察视角表达整个场景（图 2）。即使草图有点儿粗陋也没关系。



图 2：粗略草图



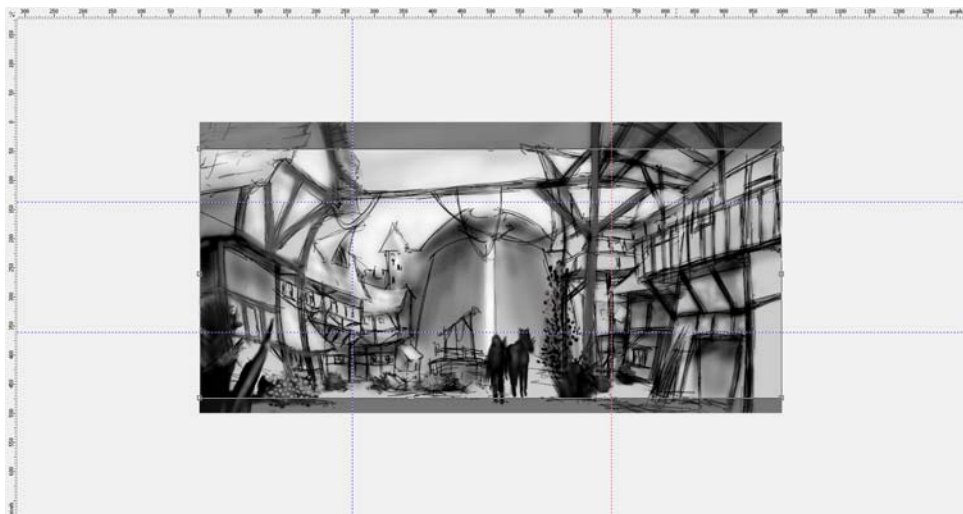


图3：自标尺拉出辅助线。

## 定义构图、尺度和视角

在我有了表示这个主题的满意想法后，我需要决定构图、剪裁和视角。

我决定使用暗色前景、明亮中心和暗色背景的明暗对照法。全景格式的剪裁 - 例如 21:9 - 会非常适合整个构图。

为了让图像符合所需尺寸，我使用了“剪裁”工具。剪去的区域显示为黑灰色阴影，这样我就能在实际剪裁前看到最后的剪裁比例。

我运用黄金比例在图像中安排焦点的主要区域。另外，我使用辅助线设置构图的主要元素。要使用辅助线，必须先按 **Ctrl + Shift + R** 激活标尺。然后标尺在活动工作空间外框显示，我可以从标尺上拖动以便下拉辅助线（图3）。

## 设置底纹笔刷

接下来，我用底纹笔尖准备自定义笔刷，这可以在我绘画时为图像添加底纹。我称这些自定义笔刷为“底纹笔刷”。只需一笔，底纹笔刷就能生成复杂的对象（如树叶）或模拟自然底纹（如岩石或树皮）。

我在“艺术笔刷”类中设置笔刷并从自定义的笔尖库中应用笔尖。我自定义自己的多个笔尖库并分别保存，以便仅加载我使用的笔尖（图4）。例如，一个库中含有树皮底纹的笔尖，而另一个库中有石头和岩石底纹笔尖。我可以在“笔刷设置”泊坞窗中预览当前笔尖库中的笔尖（图5）。

虽然可在不同的笔刷上使用同一笔尖，但我喜欢在同一笔刷上设置使用不同的笔尖，然后将每个笔刷和笔尖组合保存为单独的预设值。这样我可以在随后细致描绘图像时节省时间。

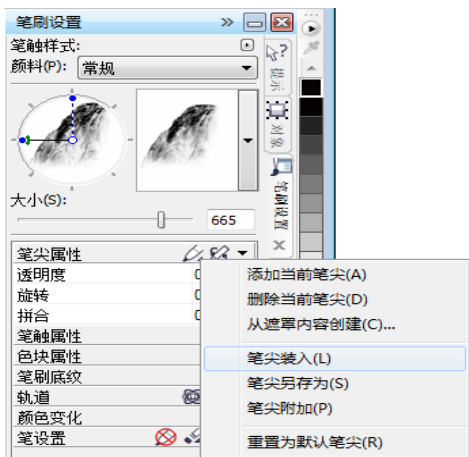


图4：加载笔尖库

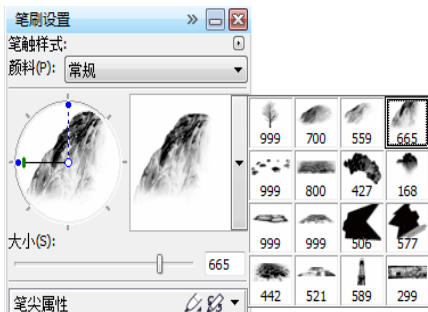


图5：在当前笔尖库中预览笔尖

## 从遮罩内容创建笔刷笔尖

Corel PHOTO-PAINT 提供便捷方式以便从任何您喜欢的图像中创建笔尖。你只需使用此图像作为黑色背景上的遮罩并从遮罩内容中创建笔尖。我选择了一块岩石的图像用于石头底纹笔尖。首先，我应用黑色背景以显示笔尖的必要底纹，然后对边缘添加虚光效果（图6）。将加载遮罩作为灰度图像，其灰度值在黑色（遮罩的区域）和白色（可编辑的区域）之间。

我创建了一个黑色背景的新文档，宽高值设置为 999 像素。这些尺寸是保存笔刷笔尖的最大值。

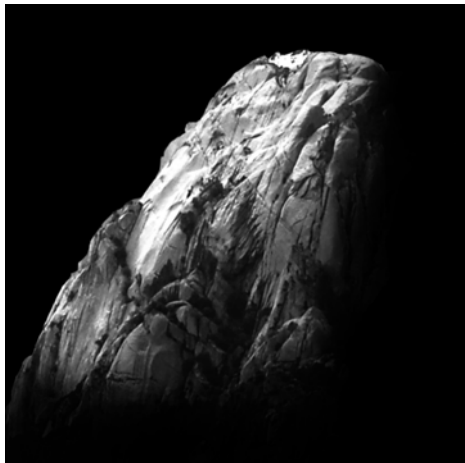


图6：将把岩石的图像用作遮罩。已添加黑色背景和虚光效果。

然后我加载岩石图像作为遮罩（“遮罩” ▸ “载入” ▸ “从磁盘载入”）。必须打开遮罩叠加才能看到遮罩并将遮罩内容设置为笔尖（图7）。

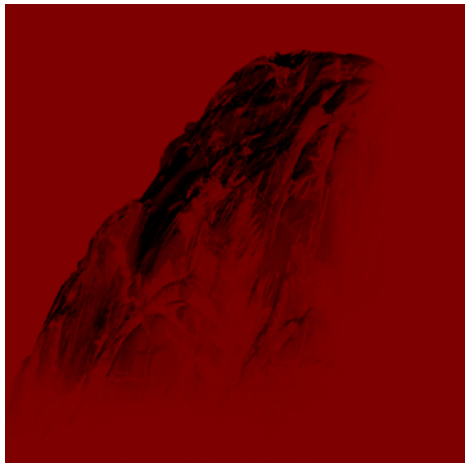


图7：岩石图像加载为遮罩。遮罩叠加覆盖受保护区域。

现在黑色区域已经被遮罩，而明亮的区域显示为黑色。随后从遮罩内容创

建笔尖时，未遮罩的区域将作为笔刷底纹中的“邮戳”。

在“笔刷设置”泊坞窗中，我点击“笔尖选项”图标并选择“从遮罩内容创建”（图8）。最后，我保存笔刷为预设值（图9）。

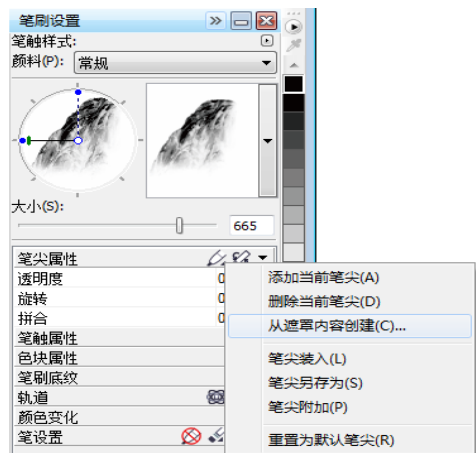


图8：从遮罩创建笔刷笔尖

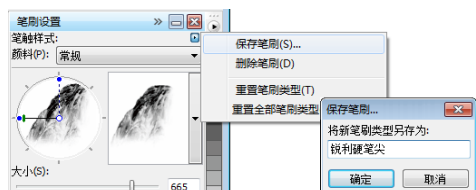


图9：将该笔刷保存为新的预设值

已经准备好笔尖。对于我的构图，我会创建更多笔尖以便选择不同的底纹。

## 添加颜色

现在可以开始绘画了。我创建了一个宽 2100 像素、高 900 像素的新文档。我选择赭石色之类的中性泥土颜色作为背景。

我的草图之一将用作叠加，所以我将其导入为新对象并调整其大小以与文

档大小相符。我在“对象”泊坞窗中设置合并模式以进行“乘”运算，这样我就只能看到铅笔笔触的暗色值。在“常规”模式下，草图不会是透明的。

在开始绘画前，我用简单的色块创建了一个调色板。随后，我从此调色板中提取颜色并添加到“图像”调色板，从而为储存图像中使用的所有自定义颜色提供了一个单一的位置。默认情况下会显示“图像”调色板，但如果隐藏，则可点击“窗口”▶“调色板”▶“图像调色板”打开调色板。首先，我点击“图像”调色板上的展开箭头，并禁用“自动更新”选项以防止图像中的新颜色自动添加到“图像”调色板。通过禁用此选项，我可以控制将哪些颜色添加到调色板。

接下来，我创建了一个叫做“调色板”的新对象。我用“艺术笔刷”类别中的笔刷在黯淡的浅棕色背景上创建了有不同颜色变化的一些色块（图10）。此调色板含一些色度和饱和度各异的冷色和暖色。这对于平衡和协调颜色很关键。



图10：绘制在单独对象上的示例颜色。

然后我在“对象”泊坞窗中隐藏了所有其他对象，这样我的“调色板”对象是唯一可见的对象。我点击了“图

像”调色板上的展开箭头，并选择“从可见处添加颜色”将我所画示例的颜色添加到“图像”（图 11）。接下来，我再次让其他对象可见并隐藏“调色板”对象。在绘画时，我使用来自“图像”调色板的颜色，因为其仅含我想要在此图像中使用的颜色。为了在绘画时略微改变一种颜色，我在“图像”调色板上指向此颜色并按下鼠标按钮不放，直到显示弹出式颜色挑选器。然后我选择了一种略微不同的颜色。

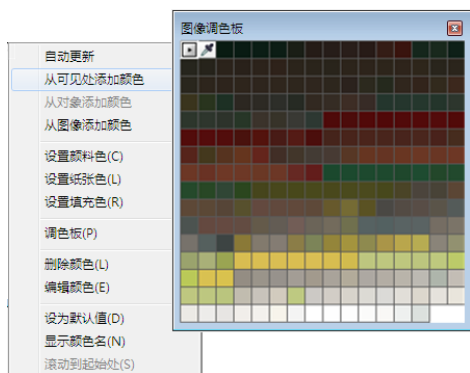


图 11：将颜色添加到“图像”调色板

我在三个独立的层次上绘画：前景、中心和背景。每层都是一个单独的对象（图 12），我创建了粗陋的形状（图 13）。

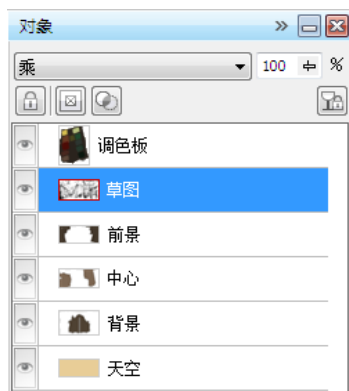


图 12：前景、中心和背景是各自单独的对象。

我擦除草图的一部分以便让形状更加清晰。此时，我的重点是构图和相关形状。在对构图满意后，我会分别校正前景、中心和背景的色调和亮度以调整整体印象。我用“喷雾器”类别中的笔刷增加了初步的照明值差异。



图 13：已遮挡主要形状。

## 定义形状

有些形状过于粗略，需要进一步定义，所以我需要在某些区域减少细节。为此，我会避免使用橡皮擦，因为无论擦除的是什么，都会永久丢失。我会转而使用 Corel PHOTO-PAINT 的另一个强大功能 - 剪裁遮罩。我不会擦除对象的各部分，而是用剪裁遮罩让它们不可见。

为了生成一个我能绘制透明效果的新色频通道，我选择了此对象并点击“对象”▶“剪裁遮罩”▶“创建”▶“自对象透明度”。我用黑色绘制透明区域，并用白色绘制不透明区域。

保留了原始对象。随后，我可以再次于剪裁遮罩上绘制从而显示出对象的可见部分，同时不会丢失原始对象。使用剪裁遮罩的另一个好处是我可以为每个对象创建一个单独的剪裁遮罩（图 14）。

我用扁平笔刷工作出这些形状。为了创建此笔刷，我为“艺术笔刷”类别中的一个自定义笔刷分配了一个较高

的“拼合”值。我用此扁平笔刷遮挡主要形状（图 15）。

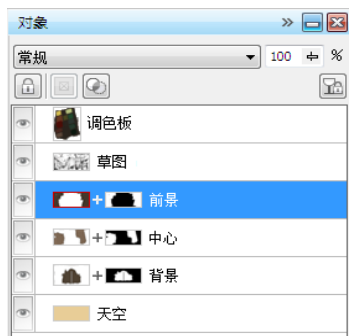


图 14: 剪裁遮罩在“对象”泊坞窗中列出。红色轮廓线表示活动的剪裁遮罩。

## 添加底纹和细节

现在到了添加第一批底纹的时候。此时，我将所有对象与背景合并（Ctrl + Shift + 向下箭头）以便调和颜色。不同的底纹笔刷有助于我进一步定义房屋和植被的结构。

我严格按照从暗到明的顺序工作，因为阴影区域比更明显、明亮的区域需要更少的细节。我总是按照此规则绘出仅可见的对象。



图 15: 使用扁平笔刷定义主要形状。



我在“笔刷设置”泊坞窗中，在 30 到 40 间设置笔刷的淡出、边缘底纹和出血值。我用此自定义笔刷作为“塑造”形状塑性的一种油刷。然后，我用“铅笔”笔刷进一步定义高光和底纹（图 16）。

为了定义距离效果、深度和距离模糊，我用“喷雾器”类别中的一种自定义笔刷轻轻加亮远处的区域。这种

笔刷可帮助生成一种雾蒙蒙的感觉。您可能注意到远处区域的细节少于前景中的区域。这种细节的安排方式能让视觉重心处于中心位置。阴影中的区域也会得到相似的处理并且细节也很少。

此时，我会为中心添加更多的一些细节和道具（图 17）。



图 16：已定义高光和底纹。



图 17：为图像添加更多细节



## 颜色校正

在使用不饱和的颜色时，淡出的颜色总是在色轮上移位。如果尝试通过添加白色或淡灰色来调亮红色，此颜色会在色轮上向更冷的颜色方面移动。另外，在给底层色调应用淡色时，亮度和对比度也会改变。为了控制这些色差，我首先在“颜色”或“叠加”合并模式下使用“喷雾器”类别中的自定义笔刷。这些合并模式有助于我通过平衡颜色和亮度值达到适合的颜色。

最后一步是使用色调曲线（Ctrl + T）调整全局颜色。我重新突出对比色，让颜色相互协调。我通过调整一个称为“复合通道”的单一通道校正颜色和色调，其中图像的所有通道都结合在一起（图 18）。此图形显示了阴影（图形底部）、中间色调（图形中部）和高光（图形顶部）间的平衡。

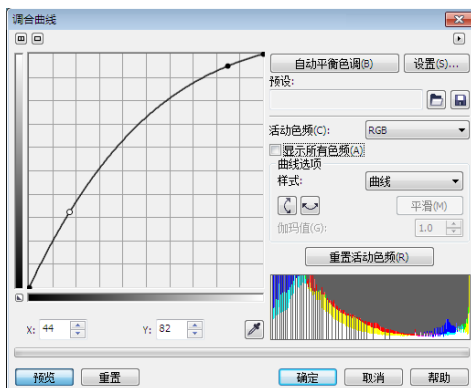


图 18：色调曲线允许调整颜色和色调。

略微变形的房屋显示出城镇的古怪魅力，同时店面剥落的油漆突出了陈旧和荒寂。使用苍白颜色的土色调色板以及遗弃的轮子和蔓生的植被等道具，展示了一种荒凉但热情的氛围（图 19）。我尽力避免冷色，否则会为图像带来充满敌意的味道。



图 19：调整颜色和色调以展示正确的氛围。

## 准备用于 Web 的图像

我想将完成的作品通过电子邮件发给客户，所以我需要文件大小很小但质量很高的图像。为了优化准备用于

Web 的图像，我点击了“文件”▶“导出到 Web”（图 20）。我从“格式”列表框中选择了 JPEG 并调整了 JPEG 设置。我保持了“RGB 色（24 位）”的

颜色模式，因为此作品将在屏幕上显示。接下来我将“质量”控制设置为 100 以防止会在高压缩率下出现 JPEG 假象。然后将“子格式”控制设置为“可选 (4:4:4)”，从而提高颜色采样率并防止出血带来饱和过度的颜色。另外将“模糊”控制设置为 0 以便图像保持原有的锐度。

在“高级”区域下，我选中“光滑处理”复选框以获得清晰的观感，我使用的是文档颜色设置而不是颜色校样设置。我没有嵌入颜色预置文件，但选择了“进程”和“优化”复选框以获得最佳压缩。我没有过多注意“变

换”区域，因为我想保持原始的图像大小和分辨率。对设置满意后，我保存了图像。

我把最终的概念图发给我的客户 - 艺术总监。通常，我会创建三或四幅概念图，然后在艺术总监选择的那一幅上仔细绘制以使其与游戏的视觉风格相符。然后会是详细绘制结构和安排房屋。最后的概念将由三维艺术家在三维应用程序中建模，以创建虚拟的冒险游戏世界。然后在风景如画的景色后，你会发现潜伏在古老荒弃城镇阴影中的危险。

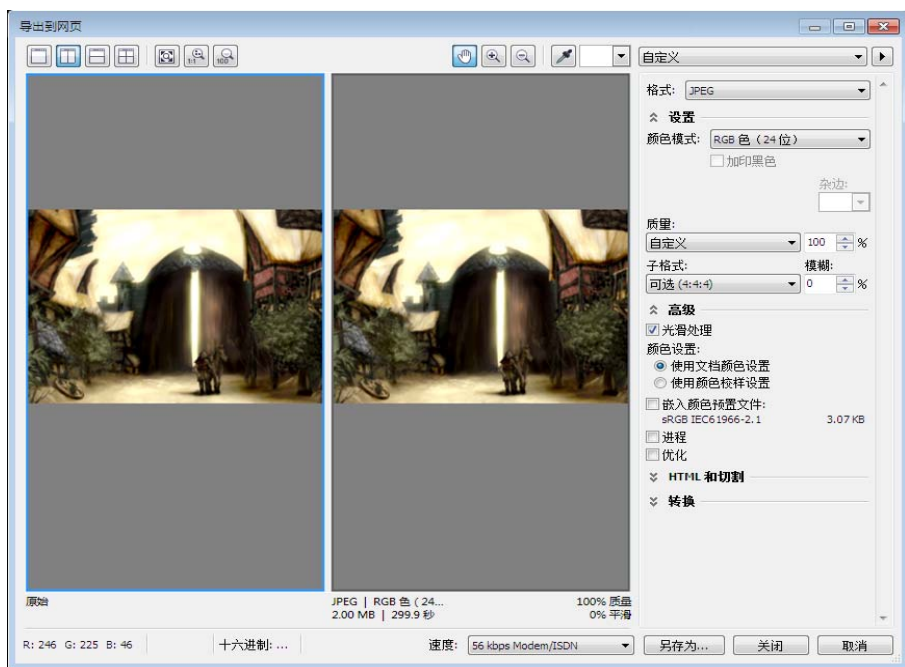


图 20：通过“导出到 Web”对话框可以并排比较 Corel PHOTO-PAINT 文件和输出预览。



## 第 14 章：徽标设计

Jacob Mesick



### 关于作者

Jacob Mesick 使用 CorelDRAW® 已经九年了。他对传统和数字的艺术形式很感兴趣并致力于找出将这两种形式结合在一起的新方法。Jacob 已经获得孟菲斯艺术学院计算机艺术的学士学位，现在是 ARINC 的一位分析员，负责自由项目，这些项目使他对视觉艺术的热爱更加强烈。他有许多兴趣爱好，如数字摄影、计算机绘图、插图绘制、标牌设计、写生和绘画。

## 第 14 章：徽标设计

我一直都沉浸在徽标设计这个简单而又复杂的世界里。徽标是一种来自右脑的想法，但是是通过左脑表现出来。有一些想法几乎不用您思考就会跳到您脑海中，好像除此之外就没有其他选择了 - 但实际是我们逃避去想其他的想法。徽标使我们能够深入了解一家公司的本质以及人们应该对它的品牌有什么了解。

我最早是为一个班级设计 Crack Monkey 徽标。我想在另一个班级里使用这个创意，所有我用这个徽标代表一个虚拟的 T 恤衫公司。之后，我用这个名称开了一家我自己的 T 恤衫公司。（图 1）

在本教程中，我会向您介绍设计 Crack Monkey 徽标的步骤并提供设计优秀徽标的一些提示。



图 1：T 恤衫设计业务徽标

### 集合不同创意

您是如何得到关于徽标的一些创意呢？集合创意的方式有多种。您可以观察其他设计师设计的徽标，浏览徽标书籍或在线查看徽标。我最喜欢的关于徽标创意的书是 Jim Krause 的《思维指标：图形效果和印刷处理》（辛辛那提：F+W 出版物，2000）。对于好的在线资源，您可以访问 Logo Lounge ([www.logolounge.com](http://www.logolounge.com))。这些资源和其他资源都可以为您提供您意想不到的创意。

您还可以浏览以前画的草图（图 2）。我建议您随身携带速写簿。您要尽可能多绘画，即使您所画的东西可能毫无意义。尝试绘画所有东西，并保留您的速写簿。这些草图日后会有助于激发您的创造力。



图 2：粗略草图



集合创意的另一个策略是在脑子里先形成一个结构图，然后用气泡图表示出来。使用气泡图是开始思考您想要向别人介绍公司的哪些方面的一种很好的方法。大多数看到 Crack Monkey 徽标会发笑的人都会问同一个问题：“猴子和购买 T 恤衫有什么关系？”而我的回答是：“有着密切的关系”。我认为一家 T 恤衫公司应该是时尚而又怪异，还带有一些疯狂。我是怎么想到猴子的呢？我先画了一张气泡图。

画气泡图首先是要确立核心想法并将其放入一个气泡内。这个包含核心想法的气泡会延伸出很多小气泡，这些小气泡中包含的都是一些相关的想法（图 3）。创作气泡图之后，尝试将最外层气泡中的一些想法结合起来。选择两个没有关联的想法并将其放在一起。将两个想法放在一起您觉得怎么样？您会想到什么？您还可以利用这些想法画一个与第一个气泡图完全无关的新气泡图。如果您还是没有得到一些想法，试着全面了解气泡图外层的那些词，然后画出脑海中出现的形状。这个过程刚开始可能不能激发任何创意，但是时间一长您就会看到它的效果了。



图 3：气泡图

使用这种集合想法的方法，一整天您的脑海中都会不断出现各种想法。例如，在睡觉前或在上班路上空想时。通常，您苦苦寻求的想法都会在您最不经意的时候蹦到您的脑海中。

有一位很优秀的插图课讲师曾经对我们说：“在开始着手设计之前要确保每天画 50 到 100 张的草图。”尽管我认为画 100 张草图有点夸张了，但是我明白集合想法的重要性。不要仅满足于您的第一项设计，要多尝试，就像我设计 Crack Monkey 图标时一样（图 4）。如果您对某个特定的想法有很强烈的感觉，那么就相信自己的直觉，不要害怕作出大胆的猜想。



图 4：试验气泡图中的想法。

## 扫描草图

从您喜欢的草图中选择一张作为

参考。在这个例子中，我会选择其中一张 Crack Monkey 草图（图 5）。您可以模拟设计一张相似的草图。将扫描仪的分辨率设置为 200\*300 dpi



(每英寸点数)，然后将草图扫描为黑白色，这样更容易描摹。



图 5：用作参考的草图

## 处理节点

当您开始设计徽标时，您要使用节点来绘制曲线和改变形状，所以我们要先简单了解一下节点。

在工具栏中，单击“贝塞尔”工具，然后单击页面左右侧来创建一条线条。线条有两个节点，每端各一个（图 6）。



图 6：使用“贝塞尔”工具创建的线条

接着，单击工具箱中的“形状”工具，然后双击线条中点。双击添加节点。（双击现有节点可将其删除。）右击新节点，然后选择“到曲线”。此功能可创建两个柄，您可以拖动该柄在中间节点和其中一个结束节点间绘制曲线形状。试用此选项。如果您以相同的方式转换其他结束节点，还可

以有另外两个柄来绘制曲线形状（图 7）。

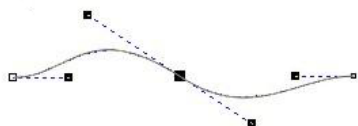


图 7：使用控制柄创建曲线

右击节点时，可以选择一种节点类型：尖突、平滑或对称（图 8）。每一种节点类型都有其优点，所以可以每一种都试一下。

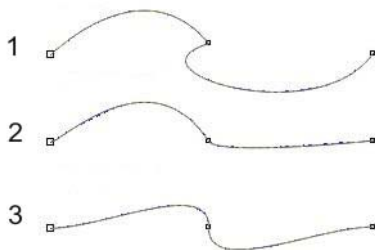


图 8：三种节点类型 尖突 (1)、平滑 (2) 和对称 (3)

## 设置文档

单击“文件”▶“新建”新建一个 CorelDRAW 文档。确保“创建新文档”对话框中的“大小”列表已设置为“信纸”。

如果“对象管理器”泊坞窗未显示，请单击“窗口”▶“泊坞窗”▶“对象管理器”。在“对象管理器”泊坞窗中单击“新建图层”按钮创建新图层。将新图层重命名为 Scanned image，

然后将其拖动到图层 1 下方。然后，将图层 1 重命名为徽标。选择 Scanned image 图层后，导入草图。

更改黑白草图的颜色是一个好的想法，这样可帮助您以后描摹草图。在计算机技术发展之前，艺术家都使用青色来绘制草图，因为复制或扫描绘图时不会复制青色。画图员会用蓝色绘制图像，然后用不同线宽的黑色墨水笔加描。同样地，我将草图颜色改为蓝色。用黑色墨水笔描摹顶部蓝色时，我可以很清楚地看见图像的哪一部分是经过描摹的。如果您将黑白位图导入 CorelDRAW 中，则可以通过更改填充色来更改白色的部分，通过更改轮廓颜色来更改黑色的部分。

最后，在“对象管理器”泊坞窗中单击 Scanned image 图层旁的打印机和铅笔图标。单击打印机图标关闭对应图层的打印，单击铅笔图标锁定图层，使其无法被编辑（图 9）。选择“徽标”图层。现在您可以开始了！



图 9：“对象管理器”泊坞窗会将“徽标”图层标识为所选图层，将“Scanned image”图层标识为锁定状态来进行编辑和打印。

## 设计眼睛

用“椭圆形”工具来绘制一个椭圆形作为 Crack Monkey 的眼睛。使用下方的草图作为参考，在眼睛周围绘制椭圆形。不用担心画得好不好，因为您之后可以对椭圆形进行编辑。使用

“挑选”工具来确定椭圆形的位置（图 10）。



图 10：在蓝色草图上创建一个椭圆形

要更精确地修改椭圆形，您必须将其转换为曲线。右键单击椭圆形，然后选择“转换为曲线”。现在椭圆形有四个节点：顶部一个，底部一个，两边各一个。双击椭圆形激活“形状”工具。拖动在两边节点旁创建一个选取框（图 11）。

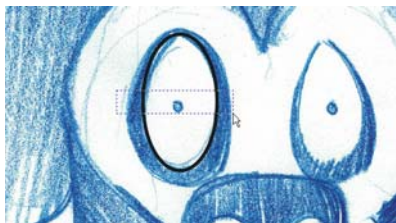


图 11：使用“形状”工具选择两边节点。

向下拖动节点重新绘制眼睛形状。对形状感到满意后，单击节点以外的区域取消选择节点。然后，选择椭圆形的顶部节点，右击节点并确保已将节点设置为“对称”。选中顶部节点后，拖动拉近各个控制柄，减小眼睛的顶部的宽度。

接下来，您要创建一个眼睛的副本。使用“挑选”工具向左拖动眼睛。右击复制眼睛，然后释放鼠标按钮（图 12）。

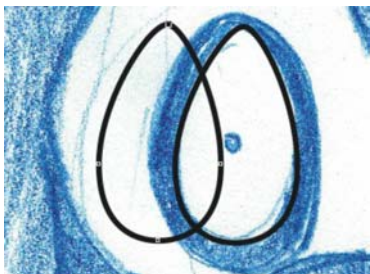


图 12：复制眼睛

眼睛副本在最上层，但是必须将其移到下一图层。暂时为对象应用不同的颜色可以轻松地看出哪个对象位于顶层（图 13）。



图 13：使用不同的颜色标识顶部图层

在“对象管理器”泊坞窗中，将副本对象拖动到堆栈顺序中原始对象的下方。然后，调整副本大小，重新确定其形状来创建眼睛周围的黑色外环。接着，使用“椭圆形”工具，同时按住 Ctrl 来绘制一个完整的圆形作为眼睛的小虹膜。

要设计另一边的眼睛，拖动并复制完成的右眼（我们的左侧），然后单击属性栏上的“水平镜像”按钮镜像复制的眼睛。根据需调整复制的眼睛的形状（图 14）。



图 14：通过复制、镜像和调整完成的右眼形状（位于我们左边）来设计猴子的左眼（位于我们的右边）。

## 设计鼻子和嘴巴

由于您对编辑节点已经比较熟悉了，现在即可使用“贝塞尔”工具来设计 Crack Monkey 的鼻子。虽然说您可以使用“手绘”工具绘制曲线，但是“贝塞尔”工具可创建更少的节点，对于创建简单的图像来说更方便。

在工具箱中，单击“贝塞尔”工具。使用草图作为参考，单击沿鼻孔形状周围放置节点。如果您创建的曲线与草图中的曲线不会完全一致也不用担心（图 15）。



图 15：按照草图的形状大致确定节点位置。

节点位置确定后，您就可以重新绘制曲线形状了。确保鼻子已选定。使用“形状”工具在所有节点周围拖动出一个选择框。右击任意一个节点并选择“到曲线”。此选项会将所有选定的节点更改为尖突节点。使用尖突节点在

鼻子下方创建三个锐角并使用平滑节点绘制曲线的余下部分（图 16）。



图 16：使用尖突和平滑节点绘制鼻孔曲线形状

鼻子设计完成后，尝试在嘴唇上方绘制出嘴巴和齿弓形状。完成后，单击“对象管理器”泊坞窗中的 Scanned image 图层旁的眼睛图标隐藏蓝色的草图（图 17）。



图 17：隐藏草图后的绘图

## 设计头部和耳朵

设计头部和耳朵时没有草图作为参考。首先，创建一个新的图层并将其命名为头部。在“对象管理器”泊坞窗中单击“徽标”图层旁的眼睛图标来隐藏徽标图层并确保选择了头部图层。

使用“椭圆形”工具绘制一个椭圆形，然后将其形状调整为适合头部的椭圆形（图 18）。复制椭圆形，然后缩小复制的椭圆形，接着将复制的椭圆形移动到原始椭圆形的旁边作为猴子的右耳（我们的左边）。然后，拖动右节点调整耳朵曲线的形状（图 19）。

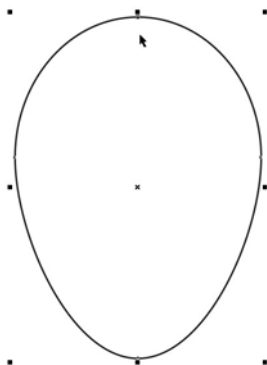


图 18：作为头部的椭圆形

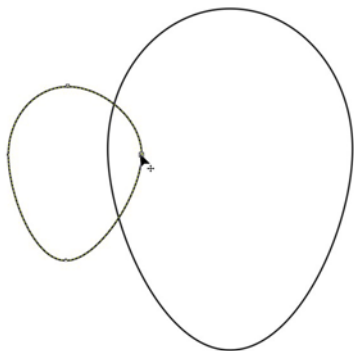


图 19：拖动节点调整复制的椭圆形的大小和形状

接着，使用“挑选”工具拖动耳朵并右击来复制耳朵。此时，按住 Shift 键，同时拖动来限制水平轴的移动。然后，与之前处理眼睛时的方式一样，镜像副本来设计第二个耳朵。

您可以使用辅助线来确保第二个耳朵和第一个耳朵距离头部中心的距离相同。首先，确保已显示标尺或单击



“视图” ▸ “标尺”来显示标尺。从垂直标尺中拖动两条辅助线：一条沿猴子右耳（我们的左边）的内边缘，另一条沿头部的右边缘（我们的左边）。选中一条辅助线后，单击另一条辅助线并同时按住 Shift 键来选中两条辅助线（图 20）。如果您保持两条辅助线间的距离不变，您就可以用它们来使左右耳对称，这样就不必进行测量了！向右拖动两条辅助线，右击复制它们。确定复制的辅助线的位置使右边的辅助线与头部边缘对齐。单击“视图” ▸ “贴齐辅助线”，然后拖动猴子的左耳使其内边缘与左辅助线贴齐。拖动耳朵的同时按住 Ctrl 来限制水平轴的移动（图 21）。

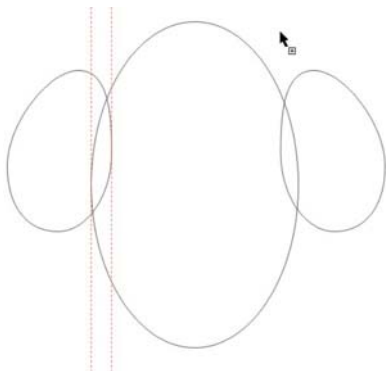


图 20：选择两条辅助线

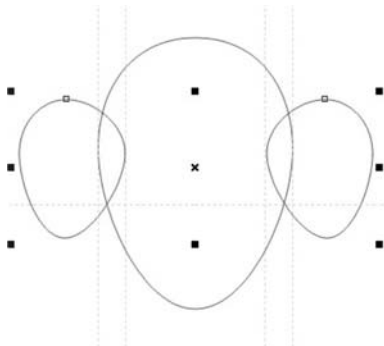


图 21：复制辅助线并对齐耳朵

## 完成徽标

您就要完成徽标设计了。在完成最后一个部分之前，单击“对象管理器”泊坞窗中 Scanned image 图层旁的眼睛图标，显示蓝色的草图。确保已选中头部图层，然后使用“贝塞尔”工具描摹脸部形状（图 22）。描摹出大致的轮廓后，隐藏蓝色草图以更清楚地查看绘图（图 23）。最后，调整脸部曲线（图 24）。

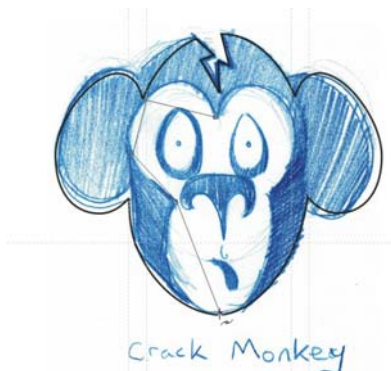


图 22：使用“贝塞尔”工具描摹脸部。

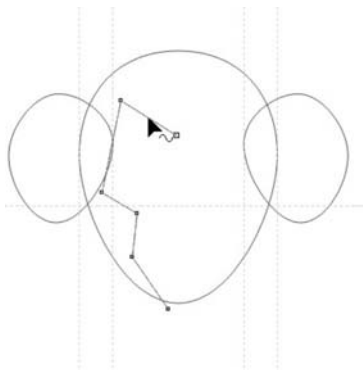


图 23：脸部的大致轮廓（草图已隐藏）

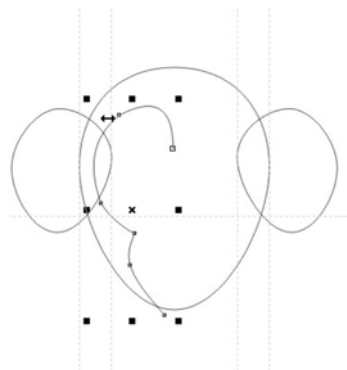


图 24：调整脸部曲线形状

接着，复制并镜像曲线作为脸部的另一侧。为确保脸部的两侧对称，可以在脸部中间放一条辅助线。首先，单击“视图”▶“动态辅助线”。动态辅助线是可帮助您准确确定对象和对齐对象的临时辅助线。在这种情况下，您可以使用动态辅助线在主椭圆形的中间放置一条曲线。启用动态辅助线后，选择椭圆形，然后从标尺中将一条垂直辅助线拖动到脸部的中间。拖动

辅助线同时将鼠标放在椭圆形的中心，出现“中心”一词后释放鼠标按钮。辅助线与脸部中间贴齐。将脸部的左右曲线与辅助线对齐。

现在，需将脸部两边合并起来。使用“挑选”工具单击脸部的右边。按住 Shift，同时单击左边来选中脸部的两边。单击“排列”▶“合并”合并两条曲线。接着，连接结束节点以形成一个闭合形状。使用“挑选”工具双击曲线来激活“形状”工具。将左上方的结束节点拖动到右上方的节点处直到在指针旁边出现一个箭头。此箭头表示当您释放鼠标按钮时，两个节点将会连接起来。要连接下方的节点，可使用“贝塞尔”工具。将指针放在其中一个结束节点上，当指针旁边出

现箭头时单击节点。然后，将指针放在另一个节点上，当指针旁边出现箭头时，单击连接两个节点（图 25）。

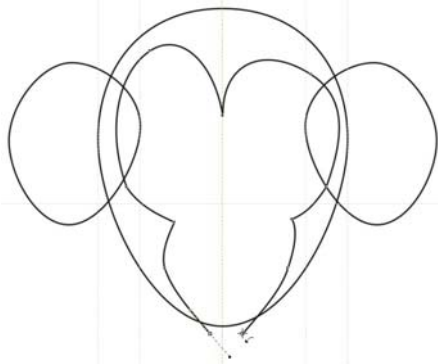


图 25：使用“贝塞尔”工具连接结束节点

现在您已有四个对象：头部、左耳、右耳和脸部。接着，您要将头部和耳朵合并为一个对象。按住 Shift，单击耳朵和头部将其选中。单击“排列”▶“造形”▶“接合”将三个对象合并为一个并移除交叉的线条。

此时，您可以使用“形状”工具调整头部和耳朵的形状。您可能对耳朵或脸部的形状感到不大满意。按照自己的喜好进行调整，不要害怕尝试。

单击窗口的空白区域撤消选择所有对象。使用“挑选”工具选择脸部，按住 Shift，然后单击头部。接着，单击“排列”▶“造型”▶“修剪”，将脸部形状从头部形状中剪切出来。

最后一个元素就是猴子头顶的“裂缝”（图 26）。您可以使用“贝塞尔”工具来设计此元素。现在脸部的所有部分都设计完成了。只需打开“对象管理器”泊坞窗中的“徽标”图层，您就拥有 Crack Monkey 徽标了！





图 26: 添加“裂缝”元素

## 设计盒子

徽标可以应用到很多地方。例如，您可以使用徽标设计一个盒子。如果您按照此部分中的步骤进行操作，您会发现产品设计并没有您想象中的那么困难。

准备一个硬纸板盒子。小心地将盒子拆开，不要撕坏盒子的纸板。准备好卷尺，并记录盒子是如何折叠的。接着，将盒子内侧扫描为黑白图像。将图像导入到一个单独的图层，然后更改扫描的盒子图像的颜色以便更好地辨认。

然后，开始描摹盒子，这次要使用“矩形”工具创建几个矩形作为盒子的前部、后部和侧部。使用属性栏上的控件来确保对应的矩形的大小相同。确定矩形位置使各矩形间不留任何间隙（图 27）。确保已启用“贴齐辅助线”选项，然后设置辅助线来标记扫描的盒子顶部纸板的角。

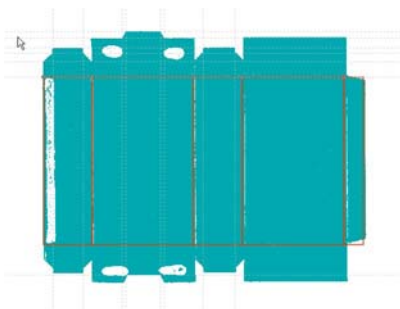


图 27: 扫描的盒子（带有绘制的矩形和添加的辅助线）

完成前部、后部和侧部的形状后，将其全部选中并复制，然后将复制形状放到原来矩形的上方，并确保各个形状间没有任何间隙。调整上方矩形的大小使其与扫描的盒子的纸板相匹配。

要调整上方矩形的大小，必须首先将其转换为曲线。选中上方所有矩形，右击其中一个矩形并选择“转换为曲线”。现在每一个矩形都有四个节点，每个角各一个。在任何您想要调整曲线形状的位置添加节点。将节点拖动到辅助线使其贴齐到位（图 28）。



图 28: 拖动节点使曲线与扫描的盒子的轮廓一致

作出适当调整后，复制上方的形状作为下方的形状（图 29）。然后，镜像下方的形状并隐藏扫描的图像来查看最终结果（图 30）。

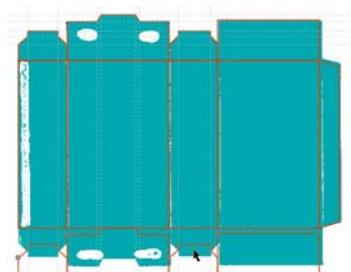


图 29：将上方的形状复制到下方

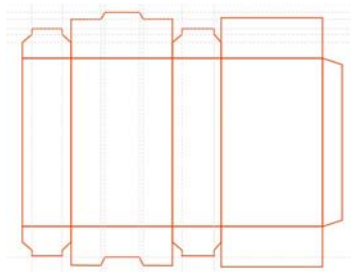


图 30：盒子的最终轮廓

如果您想要将盒子保存为一个模板，只需移除扫描的图像和辅助线，然后将盒子保存为 CDT 文件即可。

最后，为盒子应用颜色和文本，并添加徽标设计（图 31）。

## 设计一个品牌名

您要将徽标用在哪里呢？这取决于公司在此方面是否富有经验。过多的产品置入可能会传达错误的信息。徽标的明智使用需要具备战略性和创造性。

例如，对于我的 Crack Monkey 公司，我设计了较大的名片，这样我的客户不会将我的名片与其他名片混在一起。较大的尺寸会使他们比平常更关注我的名片，而这仅仅是因为名片的大小和他们平常收到的不大一样。

我还将徽标印到袋子上，这样就可以在袋子的所到之处免费地宣传我们的品牌。我会思考什么会对顾客产生影响，并从中找到使用徽标的其他方式（图 32 到图 36）。

品牌化是很重要的，因为如果您的产品很好，客户就会因为您的知名度而从您那儿购买其他产品。所以在决定如何使用徽标时要好好的运用战略性思维。它一定会助您取得成功的！



图 31：最终完成并带有徽标的盒子



图 32：广告牌、盒子和袋子



图 33：信笺抬头



图 34：信封

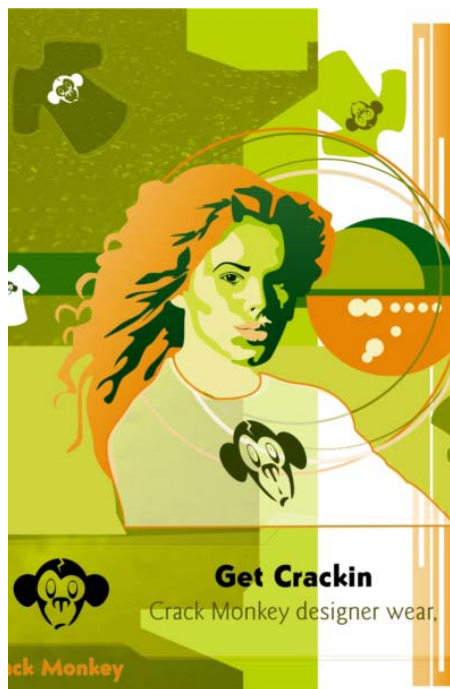


图 35: 杂志广告

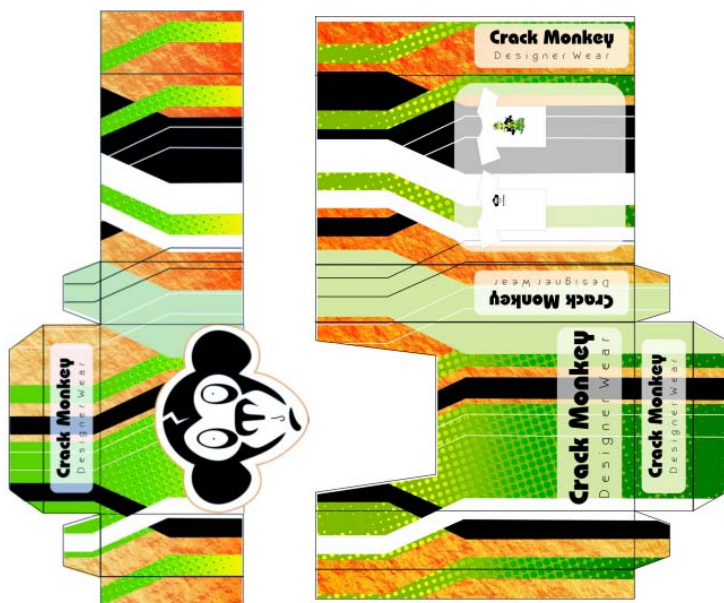


图 36: 盒子



## 第 15 章：这是一种包装！

Jim Conquest



### 关于作者

Jim Conquest 是加利福尼亚门尼菲县的一位平面艺术家和赛车设计师。他是 Imagine It Graphics 的老板，这是一家从 1988 年开始就专门经营大幅面印刷和汽车包装的标牌店。Imagine It Graphics 还生产用于赛车和极限运动行业的贴纸、网幅图象广告、装饰品和标牌。此外，Jim 还是大幅面打印机的领先制造商 Roland® DGA 的测试员和特约培训员。自 CorelDRAW® 首次上市以来，他就一直是 CorelDRAW 的忠实用户。



## 第 15 章：这是一种包装！

我从小就在汽车和赛车的环境中长大并成为了一名赛车手，这一切都使我非常热爱赛车行业。将这种热情投入到图形设计中是我已经实现的一个梦想。在八十年代末九十年代初，标牌软件相对于手动切割来说是一个很大的进步，但是其设计功能可以说是非常原始的。当我看到岳父给我的第一版 CorelDRAW 的 VHS 演示时，我的头脑开始不断构思就像自己的手指具有那些设计功能一样。现在我可以将自己的想法表达在移动的画布上！

现在有了数字打印机，特别是耐用的环保弱溶剂和溶剂型大幅面打印机，画布的选择只有您想不到的，没有您得不到的。任何东西都可以成为画布：建筑、墙、桌子、窗饰、玩具、手机、直升机、公共汽车、赛车甚至

人。我最喜欢的画布是车辆，不管大小如何，Hot Wheels™ 模型车、遥控 (R/C) 车、53 英寸长的拖车或介于这些大小之间的车辆。每一种车辆都具有不同的挑战，但是 CorelDRAW 使我有信心设计所有类型的车辆画布（图 1）。

车辆设计的最大困难是它会移动。我在高速公路上看到过一些怪异的车辆包装，但是它们究竟想要表达什么呢？在车辆上，您只有 3 到 5 秒的时间告诉别人您是谁、是做什么的以及如何联系您。然后就拜拜了！这“3 到 5 秒”准则就要求您快速地作出大胆的猜想。另一个困难在于车辆的表面和四个侧面都是弯曲的，更不用说车顶了。



图 1：包装设计

## 现在开始

让我们先从了解客户开始：

- 他们是做什么的？
- 他们的期望是什么？
- 他们的预算是多少？ 预算有时会决定是全部包装还是部分包装。
- 我们使用的车辆（画布）是什么？
- 我们是要使用现成的设计还是创作一个全新的设计？

对于这个项目，客户给了我一张名片并跟我说：“发挥您的才能！”他是 Ranch & Coast Termite 害虫防治和建设公司的老板，这辆卡车将作为他的日常工作车。我拍摄了他卡车的几张照片，然后就开始设计（图 2 和 3）。尽管我可以使用车辆模板，但这些照片可作为车辆型号标志、车门嵌条和车体压痕部署的实际参考，这会使汽车安装工作变得更为简单或更为困难，具体取决于我如何设计图形。我打算为此项目使用“简洁但大胆”的表现方式。

包装整辆敞篷小型载货卡车需要大幅面印刷。您可能很熟悉许多大或宽幅面印刷的例子，如您在公路两边看到的大多数广告牌。这种印刷类型还用于挂在百货大楼上的很多网幅图像广告，还有红灯时停在您旁边的水管工货车上的包装。您可能不知道的是 CorelDRAW 可以处理此种媒介的设计和和生产。因此不管您要设计 1/64 大小的合金贴纸、53 英寸长拖拉机挂车的包装还是 30 X 100 英寸的网幅图像广告，您现在都可以使用世界上功能最强大的工具了！



图 2：卡车后视图



图 3：卡车侧视图

## 设置工作区

开始此项目前先新建一个文档。当启动 CorelDRAW 时，会默认出现“欢迎屏幕”。在“快速入门”页面，单击“新建空白文档”并选择我要的设置。接下来，设置工作区。我发现这些工作区设置是不可或缺的。

因为我会将设计输出到 Roland 540 XC Pro III Eco-Sol 打印机，所以我需要记住最终的输出颜色。对于使用环保弱溶剂油墨的大幅面打印机，Roland 提供了 CPL 调色板文件格式的 VersaWorks™ 调色板，我可以将其放入我的调色板文件夹，然后在 CorelDRAW 中打开。如果我打印了 VersaWorks 调色板（与 PANTONE® 扇形图很相似）中的色样，在设计的时候我就有可以使用的颜色输出参考了。多么方便的一个工具啊！

单击“窗口”▶“调色板”▶“打开调色板”，然后从列表中选择我的自定义 Roland VersaWorks 调色板。现在已经设置好颜色选择了。如果您是在 PANTONE 颜色环境中操作或您的客户会定期使用某些特定颜色，那么能够打开自定义调色板是很有帮助的。您不需要搜索默认调色板中的颜色或记住之前曾为某个特定客户使用了哪些颜色。您可以为每个客户创建一个单独的调色板，之后的项目可以重新使用这些调色板。

接着，我将属性栏上的“单位”控件设置为“英寸”来作为我的标准设置。边注：我每天都会接触日本的摩托车制造商，他们的规格通常都是以毫米为单位。CorelDRAW 其中一个强大的功能是我可以键入以毫米为单位的尺寸，然后将单位自动

转换为英寸。我的默认页面尺寸是“信纸”（8.5 x 11 英寸）。属性栏上的“页面度量”框显示了当前的页面宽度和高度。如果我在显示 8.5" 的框中键入 130 mm，然后按 Enter，宽度就会转换为 5.118"。调整对象和文本大小时也可以使用相同的方式。

然后，我创建了我自己的自定义泊坞窗来保存我经常使用的工具。像键盘快捷键、自定义泊坞窗等都可以节省很多时间，这些泊坞窗使您无须过多的鼠标（或钢笔）点击就可以访问您最喜欢的工具。要创建自定义泊坞窗，单击“工具”▶“选项”。在“选项”对话框中展开“工作区”类别和“自定义”类别，然后单击“命令”。然后，从对话框上方的列表框中选择菜单名称，在列表框下方的菜单命令列表中选择一项（图 4）。

我经常会用到“线框”视图，因此我从列表框中选择“视图”，然后在列表中找到“线框”命令。将“线框”命令从对话框拖动到我的工作区。对于其他命令，如“排列”菜单中的“造形”命令、“效果”菜单中的“轮廓图”和“透镜”命令以及“文本”菜单中的“字符格式化”命令，我都重复了以上的几个步骤。设置完所有的菜单命令后，单击“确定”关闭“选项”对话框。现在我的工作区中有好几个小的框，每种命令对应一个框。我可以将各个框拖动到属性栏中或双击每个框创建一个自定义泊坞窗（图 5）。各个泊坞窗可以在工作区中单独显示或嵌套在一起（图 6）。现在一切准备就绪！

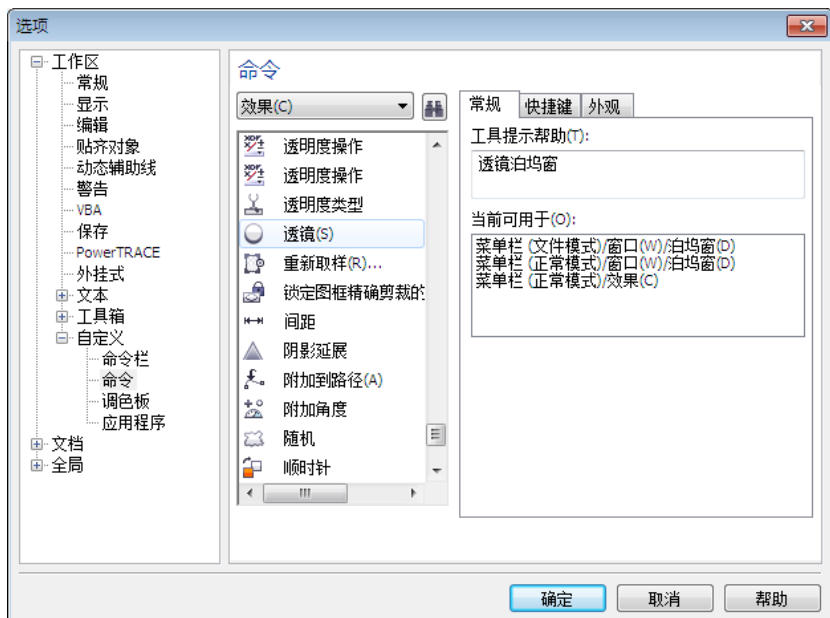


图 4：选择“选项”对话框中的菜单命令

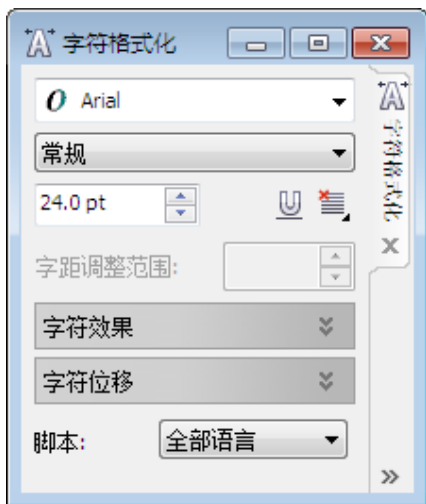


图 5：自定义“字符格式化”泊坞窗

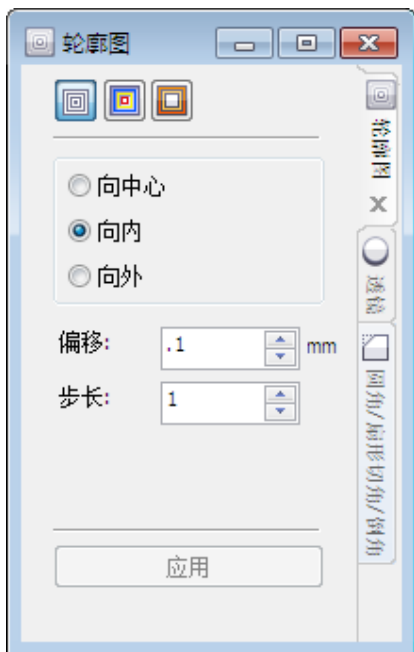


图 6：嵌套的泊坞窗

## 扫描和描摹徽标

对于这个项目，我决定进行部分全新包装，同时结合一些现有的元素。我扫描了客户的名片（图 7），然后使用“贝塞尔”工具对徽标的波形部分进行快速手动描摹（图 8）。因为徽标的设计很简单，手动描摹比使用 Corel® PowerTRACE™ 来得更快，而且手动描摹还为我省去了清除不需要的节点的麻烦。

因为是手动描摹徽标，所以不必做到很精确。我使用“贝塞尔”工具绘制了直线段并大致描绘了蓝色波形的轮廓。然后将直线转换为曲线，并使用“形状”泊坞窗中的“修剪”命令在每个波形的下方制造一个阴影效果（图 9）。首先，我创建了阴影的大致形状。然后，选择淡蓝色轮廓，单击“造型”泊坞窗中的“修剪”按钮，然后单击阴影对象。现在阴影已沿淡蓝色轮廓进行修剪，我的徽标也已描摹完毕。



图 7：扫描的徽标



图 8：使用“贝塞尔”工具描摹徽标

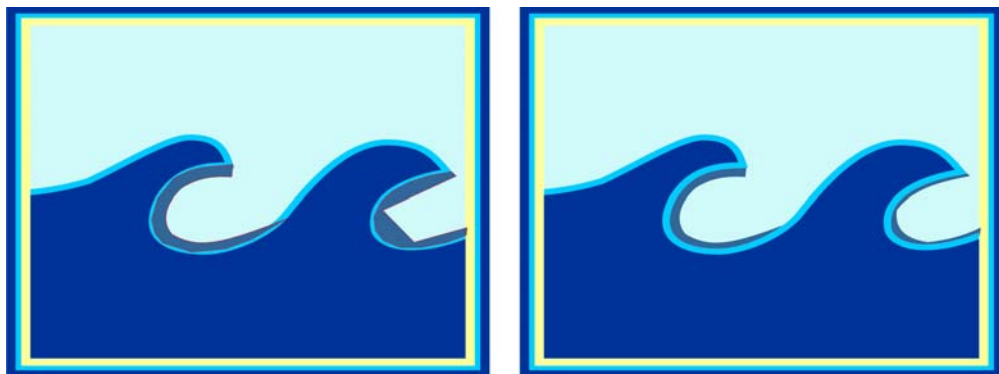


图 9：使用“修剪”命令为波形添加阴影效果



## 添加徽标，填充，和矢状饰

使用波形徽标和颜色来体现“海滨”主题，我就想到用栅栏作为设计的“牧场”部分，就像早期“木质”货车的木纹侧边。我导入了 Digital Designware 的 Pro Vehicle Outline 库中的一个车辆模板，该模板可与 CorelDRAW 无缝结合。CorelDRAW 的其中一个妙处就是它的按规定比例工作区。它的奇妙之处在于不管您是设计建筑物、车辆或杂志，您都能以 100% 的比例进行操作。Pro Vehicle Outline 的比例是 1/20，因此我将页面尺寸设置为 200 X 400 英寸。然后，我使用“挑选”工具选择模板，

然后在属性栏上的“比例因子”框中键入 2000，这样我的模板大小就会调整为 2000%。现在一切准备就绪。

我使用“挑选”工具调整徽标大小并进行旋转，然后将其朝卡车底座的尾部方向放在卡车的轮廓上。接着，我复制徽标 (Ctrl + D) 用于另一侧。现在我可以使卡车底座的轮廓和我的自定义“造型”泊坞窗中的“相交”命令来裁剪徽标 (图 10)。然后，我绘制了一个大的矩形并将其放在我想要覆盖的卡车区域上。现在我将渐变填充应用到矩形上。要查看更多填充颜色范围，从“渐变填充”对话框的“颜色调和”区域中选择“自定义”。

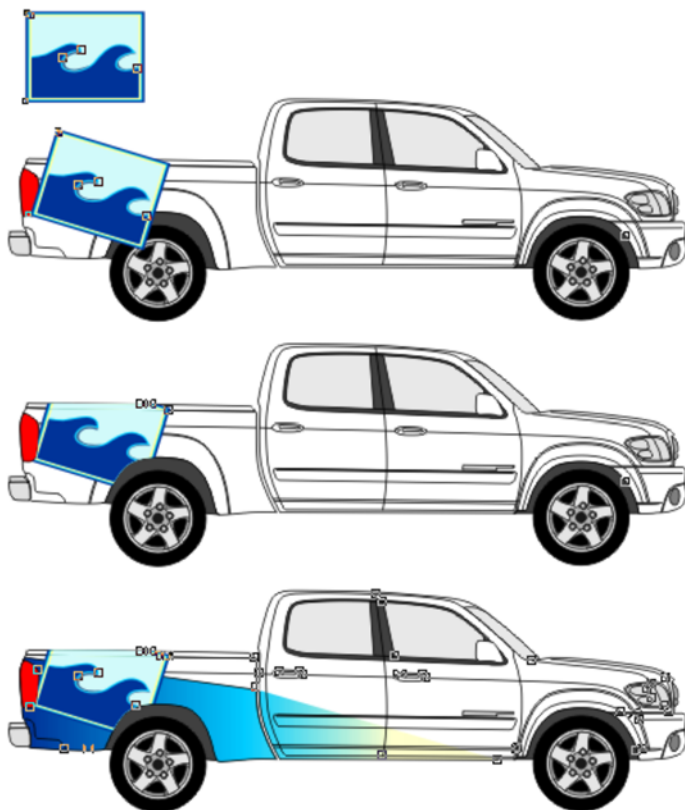


图 10：裁剪徽标并应用填充



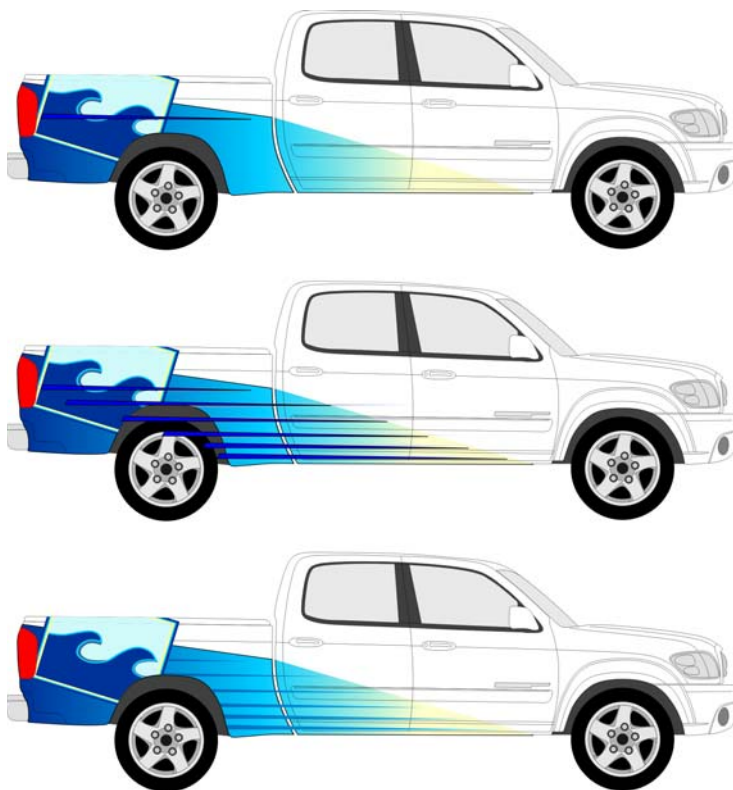


图 11：添加矢状饰

最后，我使用“贝塞尔”工具绘制一个长的三角形，再复制出五个这样的三角形 (Ctrl + D)，然后将复制的三角形移到适当位置，沿卡车的侧边设计出矢状饰 (图 11)。

## 添加文字

接着，我将“Ranch & Coast”文字设计为三个单独的本文串。字体为信笺字体，字体外观很合适。使用“挑选”工具选择“Ranch”文字，单击“排列”▶“转换为曲线”(Ctrl + Q)，然后单击“排列”▶“拆分曲线”(Ctrl + K)。通过将文字转换为曲线并将其拆分开来，我可以调整

各个字符的形状 (图 12)。如果没有这个功能，我只能通过缩放、倾斜或旋转来修改文字。当我对这些字母的形状都很满意后，选择“Ranch”文字，单击“排列”▶“合并”，然后添加渐变填充。合并这些字符避免了对五个单独的对象逐个应用填充。

为“Ranch”文字添加填充后，我选择了“Coast”文字。我希望“Coast”中的字母相互调和，所以我使用了我的自定义“造型”泊坞窗中的“接合”命令将各个字符合并为单一的文本串。然后，为“Coast”文字添加渐变填充。

**RANCH**  
**RANCH**  
**RANCH**  
**RANCH**

图 12：调整文本形状并添加渐变填充

我现在选择了“Ranch”文字，然后使用我的“轮廓图”泊坞窗在对象的外边缘添加一个轮廓图（图 13）。然后对“&”和“Coast”执行相同的操作。我使用“轮廓图”工具，而不是“轮廓”工具是因为我生活在一个标牌世界中，当设计要打印或输

出时，矢量线条需要作为剪切线使用。接着，我使用 Ctrl + K 将轮廓图与每个文字对象分开。我选择了与“Coast”分开的轮廓图，然后使用 Ctrl + D 复制轮廓图。我要使用这个复制的轮廓图来创建文字阴影。复制的轮廓图刚开始位于文字上方，所以我使用 Ctrl + Page down 将其移到文字和轮廓图的下方。最后，我将复制的轮廓图移到我认为最适合形成阴影的位置，操作完成（图 14）。

**RANCH**  
**RANCH**

图 13：添加轮廓图

**RANCH**  
**& Coast**

**RANCH**  
**& Coast**

**TERMITE & CONSTRUCTION**

图 14：添加阴影

## 完成设计

卡车一边的设计已经完成了，复制完成的设计用于另一边。然后，我使用属性栏上的“水平镜像”按钮来镜像整个图形（图 15）。接着，我再次镜像文字将其恢复到正常位置。快速旋转徽标后，准备好将主题移到后挡板。

设计时必须将车辆的某些部分考虑进去。像门把手、标志和车体嵌条等最好不要被文字遮盖住。我可以包装几乎所有东西，但是如果我可以全权负责设计，我会对车辆的这些部分进行处理来节省我的安装时间和客户的部分费用。

CorelDRAW 帮助我让客户清楚地了解项目的最终结果。CorelDRAW 提供了如此多的工具，尽管我已经使用了 13 年，我仍觉得我仅仅只是停留在表面。它比在纸张上乱画强多了！

完成设计后，我认为我已经实现了“简洁但大胆”的目标。现在，我要去获得客户的许可。第一份草稿就达到要求了！我的客户说该设计正是他想要的。从 Roland 打印机将设计校样打印到塑料上以查看颜色准确性后，我们作出一些颜色调整，然后所有工作就结束了（图 16）。

我希望不管您下一次想设计什么画布，这些建议都会对您有所帮助。



图 15：镜像整个图形。再次镜像文字将其恢复到正常位置。



图 16：包装好的卡车





## 第 16 章：颜色管理技巧

David Milisock



### 关于作者

《CorelDRAW® Graphics Suite 中的颜色管理》的作者 David Milisock 自 1975 年以来一直从事于图形行业，是 Custom Graphic Technologies 公司的总裁。Custom Graphic Technologies 是一家专门从事颜色管理、依照 Adobe® PostScript® 标准处理文件、网络和计算机系统和图形安装管理咨询的技术支持公司。David 是颜色专业技术文章的固定撰稿人，同时为 CorelDRAW 版本 4 以上的版本提供专业水准支持，还在 Corel 论坛中分享自己的专业技术。他与 CorelDRAW 产品开发团队的 Matthew Don 密切合作撰写了本教程。



## 第 16 章：颜色管理技巧

恰当的颜色输出的关键是创建恰当的颜色。如果您在设计过程中关注颜色，那么导出和打印文件都会变得容易。

在颜色管理提供的环境中您可以创建新文件或从其他资源打开文件并保持一致的颜色，无论是用于监视器显示还是打印。

### 了解颜色空间

打印机、显示器等不同设备对相同颜色值的解析不同。颜色管理使每种设备的颜色值和颜色空间同步，这样颜色就能在不同设备上保持一致。

颜色空间是根据所包含的颜色范围（或色谱）来定义的。某些颜色空间较大，包含颜色的范围更广。颜色空间的名称通常反映了颜色模型。比如，sRGB 和 ProPhoto RGB 颜色空间使用 RGB 颜色模型，该模型包含三种主要颜色：红 (R)、绿 (G) 和蓝 (B)。RGB 颜色模型用于在屏幕上显示图像，而 CMYK 模型用于打印，主要是通过混合以下四种颜色的油墨：青 (C)、品红 (M)、黄 (Y)、黑 (K)。

在每种颜色空间中，每种颜色都是由从浅到深（最纯色）的一系列色度（或阴影）表示。

比如在 RGB 模型中，颜色由三种颜色成分（红、绿、蓝）中每一种的饱和度数值表示。这些数值受到计算

机的限制，因此在 24 位 RGB 颜色空间中，每种颜色最多有 256 种阴影。

在 RGB 颜色空间中，颜色是沿从浅入深的 256 种阴影进行映射的。但在更大的 RGB 颜色空间中，256 种阴影在深浅色之间的阴影范围会更大。所以一种 RGB 颜色空间的数值可能会在另一个颜色空间中制造出不同的颜色阴影，即使它们的 RGB 数值相同。

比如，ProPhoto RGB 颜色空间比 sRGB 颜色空间大（图 1）。可是，在两种颜色空间中的颜色的数值范围都是 0 到 256。这意味着相同的 RGB 数值应用到两种颜色空间中会产生不同的颜色。比如，数值 R125, G125, B125（中性灰色）会表现出两种不同的灰色阴影。我们必须识别颜色值和颜色空间，以保证这种颜色在计算机或打印机上都能正确表示出来。

同样，不同设备间的颜色值可能存在差异，所以在屏幕上显示的 RGB 颜色可能不能用 CMYK 正确打印出来。例如 Adobe® RGB 颜色空间比 Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing 颜色空间大，Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing 是一种用于打印的 CMYK 颜色空间（图 2）。

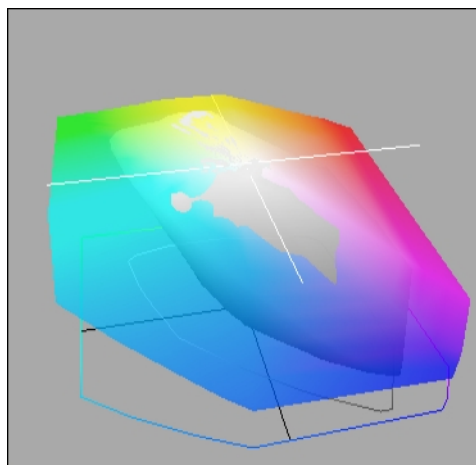


图 1: ProPhoto RGB 颜色空间 (较大形状) 和 sRGB 颜色空间 (较小形状) 的三维表示

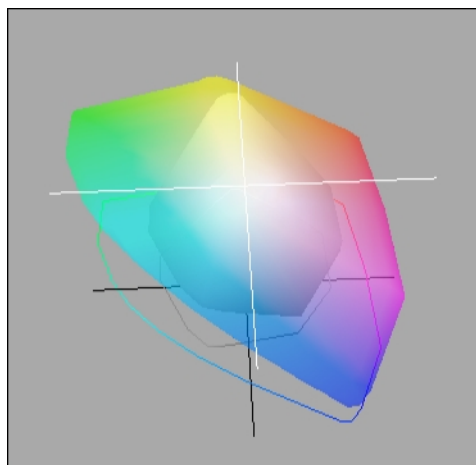


图 2: Adobe RGB 颜色空间 (较大形状) 和 Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing 颜色空间 (较小形状) 的三维表示

如果色值正确而颜色空间识别错误，颜色看起来就会失真（图 3）。要避免颜色偏移，我们必须

正确识别颜色值和颜色空间（图 4）。要正确表达颜色值，打印机和计算机显示器使用了一组指令，将颜色值“转换”成设备使用的特定颜

色空间。这一组指令被称为“颜色预置文件。”比如，我的 Epson Stylus® Pro 9800 打印机有特定的颜色预置文件，能够帮助确定颜色数值在颜色空间中应怎样表示才能确保正确解析这些颜色数值。

颜色预置文件能够与图像一同保存以确保颜色一致性。与图像一同保存的颜色预置文件被称为“嵌入文件。”



图 3: 颜色值正确，颜色空间识别错误。



图 4：颜色值和颜色空间都已正确识别。

## 使用不同颜色空间的成分

使用 CorelDRAW Graphics Suite X5 中的新的颜色管理系统，能方便地在设计的同时保持颜色完整性，即使您的项目整合了不同颜色空间中的图形元素。

比如，我们公司 Custom Graphic Technologies 与 Advanced Signs and Graphics 公司共同赞助高尔夫球赛。许多当前客户和潜在客户会参加该赛事，自然我们都想要展出一张海报和一些广告传单。

由于两大赞助商都是图形公司，我们必须格外注意颜色的精确再现。这张海报将成为我们参加即将来临的商会

贸易展览的试金石，所以我们必须要出色完成。

对于这个项目，我们会使用多个不同来源的图像。当地的一家纯净水配送公司为此次球赛捐赠了饮用水，所以我们想使用该公司的图像做为背景（图 5）。为了不让我们的捐赠人失望，我们必须保证海报的颜色与图像原来的颜色相匹配。此外，我们还想使用我和 Advanced Signs and Graphics 公司总裁 Nancy Seibert 的照片，这些照片是从为即将到来的商会展览准备的快照中挑选出来的（图 6）。最后，我们还想在海报中用上两家公司的徽标（图 7）。

各项图形元素都是在不同颜色空间中创建的，其中有些图像嵌入了颜色预置文件。背景图像包含有 Adobe® RGB 嵌入颜色预置文件，而照片包含有 ProPhoto RGB 嵌入颜色预置文件。两家公司的徽标是在 Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing 颜色空间中创建，但没有与嵌入颜色预置文件一同保存。

我们在头脑中列出所有需要的东西：纯净水公司的图像、我们两家公司各自的徽标和我们的照片。使用不同颜色空间的困难在于出色地打印 RGB 成分的同时保持公司徽标的 CMYK 颜色。



图 5：纯净水公司的图像包含有 Adobe RGB 颜色预置文件。



图 6：我和 Nancy 的照片包含有 ProPhoto RGB 颜色预置文件。



图 7：公司徽标没有嵌入颜色预置文件。

## 选择应用程序设置

在设置我的文档之前，我想为 CorelDRAW 选择默认颜色管理设置（图 8）。要访问默认设置，单击“工具”▶“颜色管理”▶“默认设置”。“默认颜色管理设置”对话框的“颜色管理策略”区域分别列出了打开图像和导入

与粘贴图像的设置。在“打开”区域，默认选项是使用嵌入颜色预置文件，这样就会按照文件创建者的设置打开、显示和打印文件。该默认设置是最佳选择。在其他两个选项中，“指定默认颜色预置文件”适合于没有嵌入预置文件的文件，而“转换成默认颜色预置文件”适合于与不同颜色空间中的文件结合的文件。接着，我在“颜色预置文件不匹配警告”和“丢失颜色预置文件警告”复选框中打钩，因为我希望

一旦我打开的某个文件与我的颜色预置文件不匹配或丢失了颜色预置文件，CorelDRAW 能发出警告。当我打开或导入文件时，颜色预置问题通知能帮助我在设计过程中立即建立颜色控制。

在“导入和粘贴”区域，默认设置最适合于保持颜色完整性：RGB 和灰度的设置为“转换为文档颜色预置文件”，而 CMYK 的设置为“指定

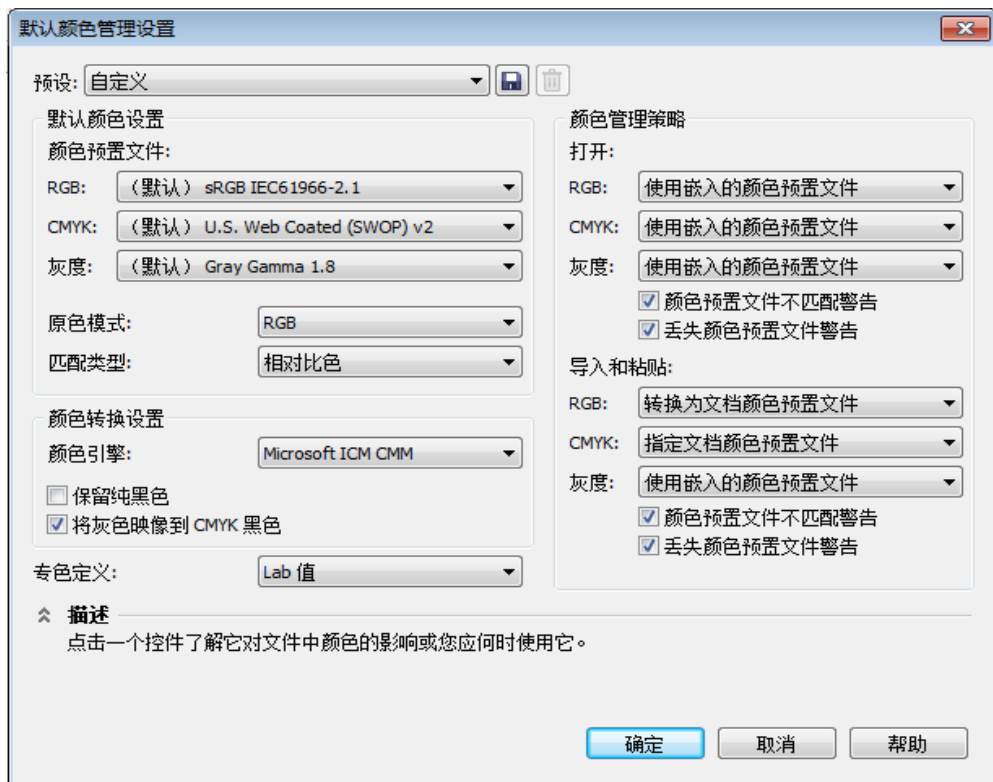


图8：默认颜色管理设置



文档颜色预置文件”。最后一个选项“使用嵌入颜色预置文件”最适合于颜色预置文件与文档相匹配的导入文件。最后，我启用了“颜色预置文件不匹配警告”和“丢失颜色预置文件警告”复选框。

在“颜色转换设置”区域，我接受了默认的“颜色引擎”选项。CorelDRAW 支持 Microsoft® 图像颜色管理 (ICM) CMM 颜色引擎（默认）、Microsoft WCS 颜色引擎和 Adobe CMM 颜色引擎（如果是载入作为第三方应用程序）。我没有启用“保留纯黑色”框，因为这一选项会在颜色转换中生成最纯的黑色，同时使其他灰度颜色相比之下更暗淡。我保留启用默认选项“将灰色映像到 CMYK 黑色”，因为我要保证将灰度对象打印为黑色阴影以避免浪费青色、品红和黄色油墨。“专色定义”设置为“Lab 值”，该值是 PANTONE® 的最新规格，能精确将专色转换成其他颜色模型。

## 选择文档设置

在我开始项目工作前，我单击“文件”▶“新建”指定文档参数，然后在“创建新文档”对话框中选择我的设置（图 9）。海报尺寸为 36 x 24 英寸，所以我在“宽度”和“高度”框中键入这些数值。输出图片必须在 3 英尺外看起来有照片的效果，所以最终输出尺寸的分辨率要求达到 200 dpi（每英寸点数）。“渲染分辨率”设置会根据预期输出的不同而变化：96 dpi 适用于

网络或演示文稿，150 至 200 dpi 适用于用喷墨打印机输出，400 dpi 适用于高质量 200 行丝网印刷机输出。我将分辨率设置为 200 dpi，因为对于我的 Epson 打印机该设置已足够打

印出最佳的质量。我可以使用（“布局”▶“页面设置”）随时改变分辨率。这是个非常方便的功能，可用于在进程中改变文档用途以适应多种输出类型。

接着，我设置了颜色预置文件。CorelDRAW X5 允许对各个文档进行颜色管理，且这些文档设置不必与应用程序默认设置相匹配。在“创建新文档”对话框中，我将“原色模式”设置为“CMYK”，这一颜色模式适合我的四色打印机。该原色模式不会将文档中的颜色限制为选定的颜色空间（在这种情况下，该模式不会将所有内容都转换为 CMYK）。当设置调色板默认设置或导出为仅支持一种颜色模式的文件格式（如 TIFF、PNG 或 Adobe® Illustrator®）时，该设置会指示首选的颜色模式。

对于“RGB 预置文件”，我选择了 Adobe RGB (1998)，这样所有导入的 RGB 图像都能在这个颜色空间中显示。印刷机需要一个足够大，能够包含印刷机 CMYK 颜色空间的 RGB 颜色预置文件。Adobe® RGB 是西半球印刷机的 RGB 标准。它是能完全再现印刷机的 CMYK 颜色空间的最小的 RGB 颜色空间。Adobe RGB 与大多数喷墨打印机的色谱非常接近，所以在输出过程中，我能够避免文档中 RGB 成分的极端颜色偏移。该颜色空间能打印出喷墨打印机功能范围内最精美的颜色并最大程度减少了打印过程中 RGB 到 CMYK 转换的影响。

从“CMYK 预置文件”列表框中选择“载入颜色预置文件”，浏览计算机中的颜色预置文件，然后载入 Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing 颜色预置文件。该颜色预置文件是



Kodak® CMYK 颜色预置文件，是我们公司使用的标准，所以能与我们的徽标相匹配。世界各地使用的原始 CMYK 标准不同，Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing（正如它的名称所示）是美国通用的预置文件。

对于“灰度预置文件”设置，我使用默认的“Gray Gamma 2.2”。“Gamma”一词是用于描述颜色空间是如何定义从黑到白的明度转变。我使用“Gamma 2.2”设置是因为



图9：设置文档

深色和浅色的数值相同，这样就能在所有可能的颜色值范围内保持一致的精确度。

我将“匹配类型”设置为“感性”。匹配类型是一系列预定义的指令，它指定了颜色引擎怎样将颜色值从较大的颜色空间转换为较小的颜色空间或从较小的颜色空间转换为较大的颜色空

间。我选择感性匹配类型是因为这项设置在颜色从较大的颜色空间转换为较小的颜色空间（如从 RGB 转换为 CMYK）过程中最好地保持了图像整体感觉。我可以单击“工具”▶“颜色管理”▶“文档设置”随时更改文档的颜色设置。

因为我会不同项目中用到这些设置，所以我将除文档大小外的全部设置保存为“预设目标”并将其命名为 CGT CMYK SHEETFED。我只需选择我的自定义文档预设，而不用调整所有文档设置。然后，我为特定项目设定文档大小，这样就可以开始设计海报了。

## 设计海报

我搜集了充足的信息来完成海报。该项目的好处在于我能够控制所有图形元素的颜色。各颜色会转换为文档颜色空间，而文档颜色空间与我的 Epson 打印机的目标颜色空间非常接近，所以，从颜色的显示到打印几乎不会出现颜色偏移。

首先，我导入纯净水公司的背景图像。该背景是一张

颜色管理的图像，即它包含嵌入颜色预置文件。在这种情况下，使用 Adobe RGB。因为该图像的嵌入颜色预置文件与我的文档的 RGB 颜色预置文件相匹配，所以可直接导入文件，不会显示颜色预置文件不匹配或丢失的警告。我将图像大小调整为 36.25 x 24.25 英寸以用于纸边裁切（完成时裁边），然后保存文件。

接着，我导入我和 Nancy 的照片。我事先已移除了照片的背景。在这种情况下，CorelDRAW 显示“颜色预置文件不匹配”警告，因为照片的嵌入颜色

预置文件 (ProPhoto RGB) 与文档 RGB 颜色空间 (Adobe RGB) 不匹配（图 10）。这时应该允许图像被转换为文档 RGB 颜色空间，因为文档中所有 RGB 成分都应该位于相同的 RGB 颜色空间中。同理，CMYK 成分应位于相同 CMYK 颜色空间中。

接着，我导入公司徽标。徽标不是颜色管理的，即它们不包含嵌入颜色预置文件。导入图像时，CorelDRAW 显示“丢失颜色预置文件”警告，要求我为文件指定一个颜色预置文件，再将其转换为 CMYK 颜色空间（图 11）。如果我为导入的文件指定文档颜色预置文件，则不需要进行转换。

我成功汇编了包含 Adobe RGB、ProPhoto RGB 和 Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing 成分的文件。所有成分都已经转换为我的 RGB 和 CMYK 文档颜色空间。



图 10：导入照片的颜色预置文件与文档的 RGB 颜色空间不匹配。



图 11：导入的文档丢失了一个 CMYK 颜色预置文件。

## 准备打印文档

在该项目中我会使用扩展色谱打印。使用六色或八色喷墨打印，我可以打

印出比最宽的标准 CMYK 预置文件还要宽得多的色谱。该打印类型允许在一个文件中使用 RGB、专色 (PANTONE) 和 CMYK 成分，并且各种

成分的打印结果会比使用任何标准 CMYK 来得更精确。

在打印海报前，我想预览颜色打印效果。为此，我使用了新增的“颜色校样设置”泊坞窗（图 12）。我通过单击“窗口”▶“泊坞窗”▶“颜色校样设置”访问泊坞窗。使用该泊坞窗，我能够通过导出包含与我的输出设备相匹配的嵌入颜色预置文件的文件来获得海报的软校样。该软校样模拟了我的 Epson Stylus Pro 9800 打印机的打印颜色效果。从“模拟环境”列表中为我的 Epson 打印机选择事先载入的颜色预置文件。接着，选中“校样颜色”框，单击“导出软校样”按钮，然后为软校样选择 PDF 文件格式。

除了海报，我还想打印一些传单。虽然我必须使用大幅面打印机打印我的高分辨率海报，但是若仍使用该打印机打印传单就不经济了。大幅面打印所需的纸和油墨的费用很高，而传单还需要大量打印。在这种情况下，我使用数字打印机 Kodak® NexPress™ 更快捷、更便宜地打印传单。这种打印机与 Epson 打印机的颜色预置文件不同。为预览

传单的打印颜色效果，我从“模拟环境”列表中选择 Kodak NexPress 预置文件，启用“校样颜色”框，然后导出另一个软校样。请一定记住软校样的质量仅能达到查看它的设备的水平。



图 12：“颜色校样设置”泊坞窗

海报已准备就绪，可以打印了（图 13）。请记住，如果您设置由 CorelDRAW 来管理颜色匹配不当、并根据输出目的选择文档颜色管理设置，那么准确再现各种输出类型的颜色就会变得十分简单。最后，创建软校样能让您对输出颜色充满信心。



图 13：最终海报

## 第 17 章：充气帐篷设计

Michal Polák



### 关于作者

Michal Polák 生活在捷克共和国南摩拉维亚地区的 Újezd u Brna 市。他于 2001 年从伊赫拉瓦的应用艺术和图形学院的广告与图形专业毕业。

2009 年，他在布拉格的艺术建筑和设计学院修完设计专业课程。他现在在自己的图形设计工作室 **Francisdrake** 与同事 **Zdenek Pudil** 一起工作。多年来，Michal 使用 **CorelDRAW®** 作为各种设计的主要工具，包括文具、目录、徽标、企业标志材料、名片、海报、网页设计和技术图纸。他的 **SANTECH Plus** 徽标在 2009 年 **CorelDRAW** 国际设计竞赛的广告和营销类别中获得第三名。



## 第 17 章：充气帐篷设计

在我们的工作室中，我们使用 CorelDRAW 为欧洲促进健康体育活动宣传网络（HEPA 欧洲）制作图形材料。我们为 HEPA 的轮滑学校制作了企业标志材料、徽标、海报、车身贴纸、轮滑移动房屋、名片和其他设计。学校要求我们为一个巨大的充气帐篷设计图形。主要是要求设计一个

符合 HEPA 企业风格的充气帐篷，由小的白色图形和相比下醒目的橙色 - 黑色组合图形组成。在获得项目的完整简介后，我开始了工作。在本教程中，我逐步重新创作了此项目以便向大家展示如何完成最终的帐篷设计（图 1）。



图 1：帐篷设计

## 创建主要形状

我首先从制造商处获得帐篷的主要尺寸。占地面积为 6 米乘 6 米，帐篷高 4.8 米，每条腿宽 1.07 米。在 CorelDRAW 中，我采用了 1:10 的比例，这样实际高度是 4.8 米时，屏幕或打印图中则为 48 厘米。为了设置比例，我首先双击标尺，然后点击“编辑缩放比例”按钮并选择 1:10。标尺和属性栏现在显示的是真实的尺寸。

接下来，我为帐篷创建了矢量形状。因为帐篷腿有多个面，所以我将每条腿绘制为一系列矩形，而不是平滑的曲线。首先，我使用制造商提供的尺寸绘制了一个矩形：107 厘米宽乘 114 厘米高。然后我为此矩形创建了 5 个副本，并相互堆叠（图 2）。我将这些复制好的矩形旋转，并使用垂直辅助线从地面到帐篷顶部以 90 度的弧形排列这些矩形（图 3）。然后将这些矩形转换为曲线，这样就可以操控节点，并且我使用“形状”工具

对齐每对相邻矩形的角节点使其不相互重叠（图 4）。

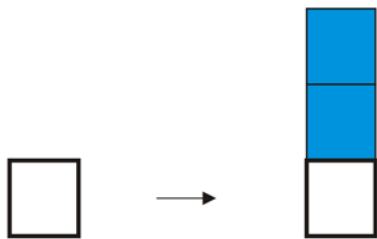


图2：复制第一个矩形，并逐个堆叠复制的矩形。

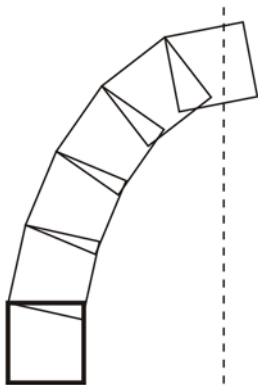


图3：旋转矩形以形成弧形。

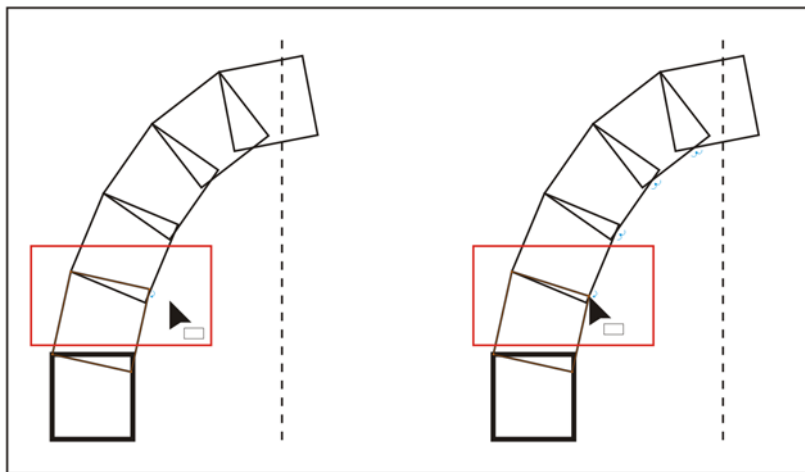


图4：用“形状”工具调整重叠区域。

为了修剪帐篷腿顶部，我创建了一个矩形并将其与辅助线对齐（图 5）。我首先选择矩形，接着是帐篷腿顶部，并点击属性栏上的“修剪”按钮。

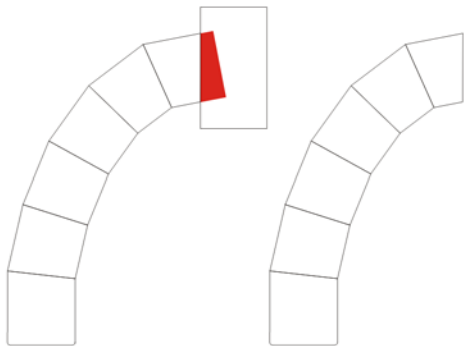


图 5：修剪帐篷腿顶部。

接下来，我在右侧建立了帐篷腿的镜像（图 6）。现在帐篷的大体形状已经建立。我将用此基本形状创建帐篷的前侧、后侧和侧面。

对于帐篷的前后侧，我用“贝塞尔”工具创建并绘制出一个三角形（图 7）。对于两个侧面，我在左侧创建了一个形状并在右侧建立它的镜像（图 8）。在连接左右部分后，帐篷的侧面就已构成（图 9）。

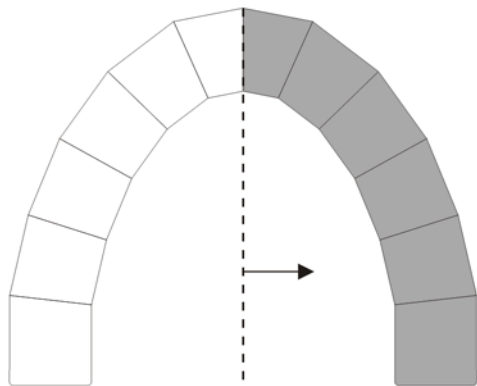


图 6：建立帐篷腿的镜像。

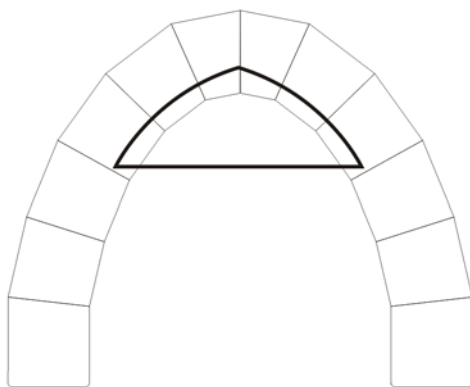


图 7：用“贝塞尔”工具为帐篷的前后侧添加三角形。

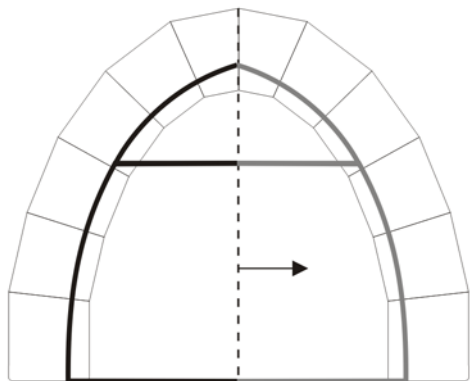


图 8：在帐篷侧面添加形状，然后建立镜像。

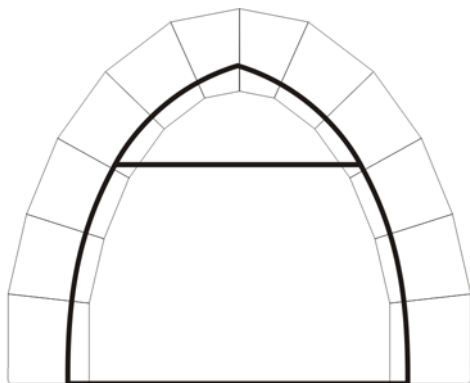


图 9：帐篷侧面

## 添加颜色

现在我创建了充气帐篷的完整矢量模型，可以添加颜色了。对于主色调，我选择了 HEPA 轮滑学校的标志性橙色。我用 CMYK 色样簿和导入到 CorelDRAW 的 CPL 文件格式的对应调色板找到正确的颜色。为了导入调色板，我将 CPL 文件复制到我的调色板文件夹。然后点击“窗口”▶“调色板”▶“打开调色板”并选择调色板文件，在 CorelDRAW 中打开调色板。此调色板在工作区中右侧的默认调色板旁显示。

在帐篷腿顶部，我会添加黑色的心形图案，这也是学校的主要象征。我首先用“贝塞尔”工具绘制了一个闭合曲线以创建心形的一半。然后复制此形状并水平翻转副本。为了将这两半连到一起，我选中它们并点击属性栏上的“接合”按钮。在两个形状连到一起形成一个对象后，我从调色板中拖动黑色填充了此对象。

接下来，我用鼠标左键拖动心形创建副本，同时按下 Ctrl 键以限制在水平方向上移动。在心形到位后，我点击鼠标右键创建副本。心形的副本相邻排列（图 10）。

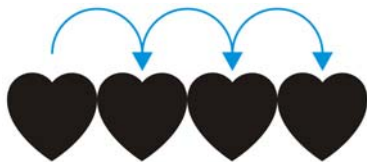


图 10：心形的副本

最后我缩小心形并将其排列，让它们看起来是从黑色背景中出现的（图 11）。



图 11：心形排列的图样。

接下来，我创建了一个矩形并用学校的标志性橙色填充。我将复制好的心形放在此矩形上并分组为两个对象（图 12）。



图 12：图样添加到橙色矩形上。

然后我从一条帐篷腿上选择了 6 个矩形，并点击属性栏上的“创建边界”按钮创建帐篷腿的轮廓（图 13）。轮廓是作为独立对象创建的，这样可以保留帐篷腿的每一个矩形。

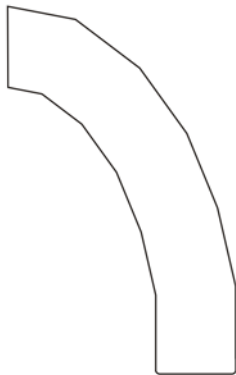


图 13：帐篷腿的轮廓

我将帐篷腿的轮廓放在摆好心形的橙色背景上，然后旋转背景（图 14）。



图 14：帐篷腿的轮廓添加到矩形上方，然后选择矩形。

接下来选择轮廓。按住 Shift 键不放，点击矩形选择这两个对象。然后点击属性栏上的“相交”按钮在两个对象的重叠处创建新对象。现在，帐篷腿的轮廓已经被心形图样填充（图 15）。



图 15：在帐篷腿上应用图样。

为了创建圆面效果，我会让帐篷腿的外侧比内侧更暗。首先选择帐篷腿原来的 6 个矩形，然后点击属性栏上的

“群组”按钮。将分好组的矩形放在橙色 - 黑色帐篷腿上方，让这两个对象完全重叠。在选择矩形群组后，按下 Shift 键并点击“对象管理器”泊坞窗中底层的橙色 - 黑色帐篷腿。然后点击属性栏上的“相交”按钮创建彩色矩形群组。选择矩形后，删除轮廓并点击属性栏上的“取消群组”按钮取消彩色矩形群组。

接下来为橙色矩形添加更暗的橙色，为黑色矩形添加更黑的黑色（C100、M100、Y100、K100，而不是正常的 C0、M0、Y0、K100）。然后给各彩色矩形应用线性透明度。最后将透明的、更暗的矩形添加到原始橙色 - 黑色轮廓上（图 16）。帐篷腿外侧略暗的颜色形成三维效果，并让帐篷拥有弹性的感觉。

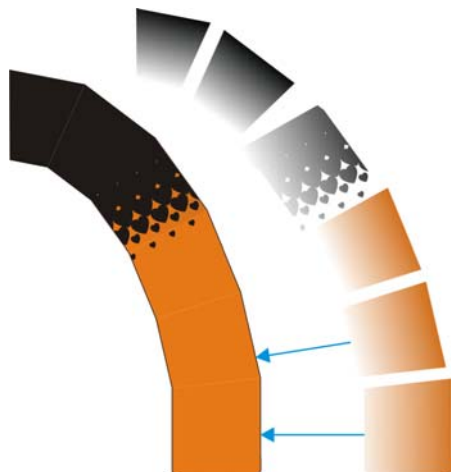


图 16：添加透明的、更暗的矩形到帐篷腿

完成帐篷腿后，用黑色填充帐篷侧面（图 17）。为侧面、前侧和后侧上的顶部三角形选择白色（图 18）。白色与帐篷的其余部分形成对比和光学反差，可以从远方清楚地看到。



图 17：帐篷侧面填充黑色。

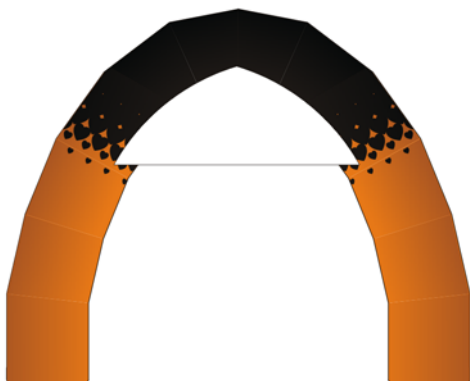


图 18：白色用于帐篷前侧和后侧顶部上方的三角形。

## 添加徽标

接下来的设计是为帐篷顶部三角形和侧面的黑色平面添加徽标。侧面的三角形将含 HEPA Shop 的徽标（图 19）。前后侧的三角形将含相同的徽标，但在下方增加了文字“Test Centrum”（图 20）。

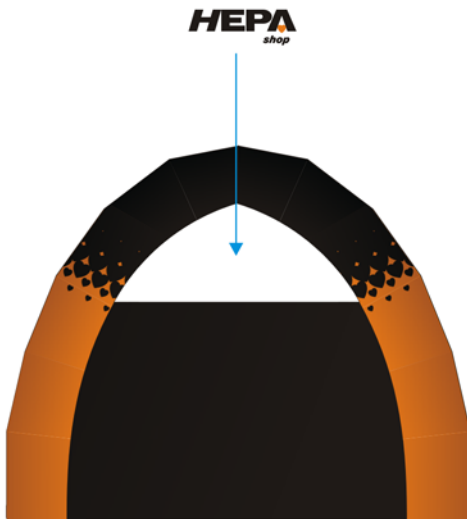


图 19：添加徽标到帐篷两侧。

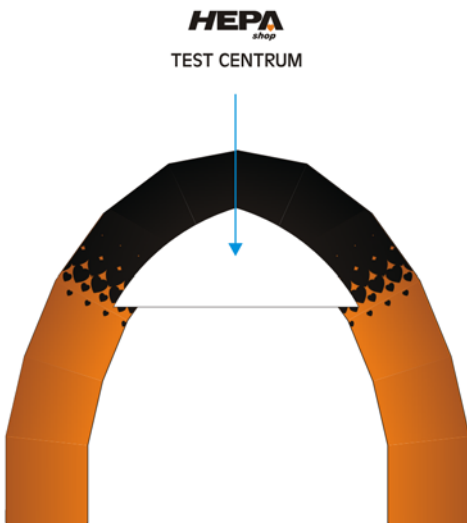


图 20：添加徽标到帐篷前后侧。

帐篷侧面还含有我们的工作室在 CorelDRAW 中为 HEPA 创建的其他徽标。这些徽标包括 HEPA Shop、HEPA Nordic Walking 和 HEPA In-line School，均附带网站地址。除了徽标外，我还添加了捷克共和国的地图，上面标记着有 HEPA 轮滑学校中心的



城市（图 21）。我将地图图像插入到 CorelDRAW 中，然在国家边界上创建了一个轮廓。用“手绘”工具和粗笔触创建轮廓。



图 21：徽标和地图放置在帐篷侧面。

为了定位徽标和地图，我绘制了一个黄色网格并将其放在帐篷侧面黑色平面的中心（图 22）。我将两个徽标放在网格的上方行中，在黄色线条相交点之上（图 23）。在网格的下半部分，放置其余的徽标及地图。最后在黑色背景顶部列出地图上标出城市的名称。



图 22：添加黄色网格以辅助徽标定位。

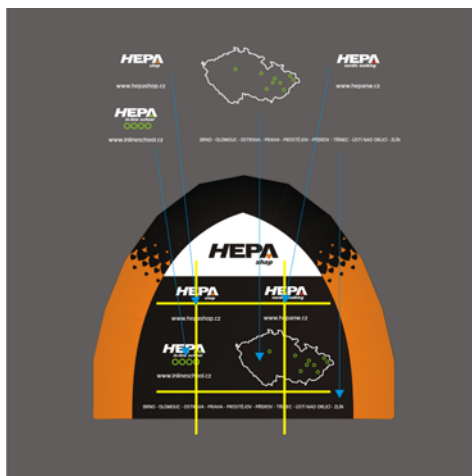


图 23：放置徽标和地图

## 准备三维 映射设计

完成设计后，将各元素导出到 JPEG 文件用于三维软件映射。为了进行三维可视化，我必须创建二维位图（图 24）并使用三维软件将其映射到帐篷的三维模型上。

我的客户对我的设计喜出望外并非常喜欢这个概念。他要我为生产充气帐篷的公司准备好设计。我将 CorelDRAW 文件转换为使用 CMYK 颜色和 300 dpi 分辨率的高质量 PDF 文件。我将文件发给制造商，由他们将图形设计在帐篷上打印出来。几个月后，这个帐篷变得非常受欢迎，每次都会在 HEPA 轮滑学校的活动时搭建（图 25）。



图 24：将在三维模型上映射位图。



图 25：帐篷用于轮滑活动



# Part 6

## 数字内容指南



图像创建者 Александр Послыхалин  
(Alexander Poslykhalin)





## 第 18 章：查找和管理内容

浏览 Corel CONNECT 238

浏览和搜索内容 240

使用和管理内容 241




## 第 18 章：查找和管理内容

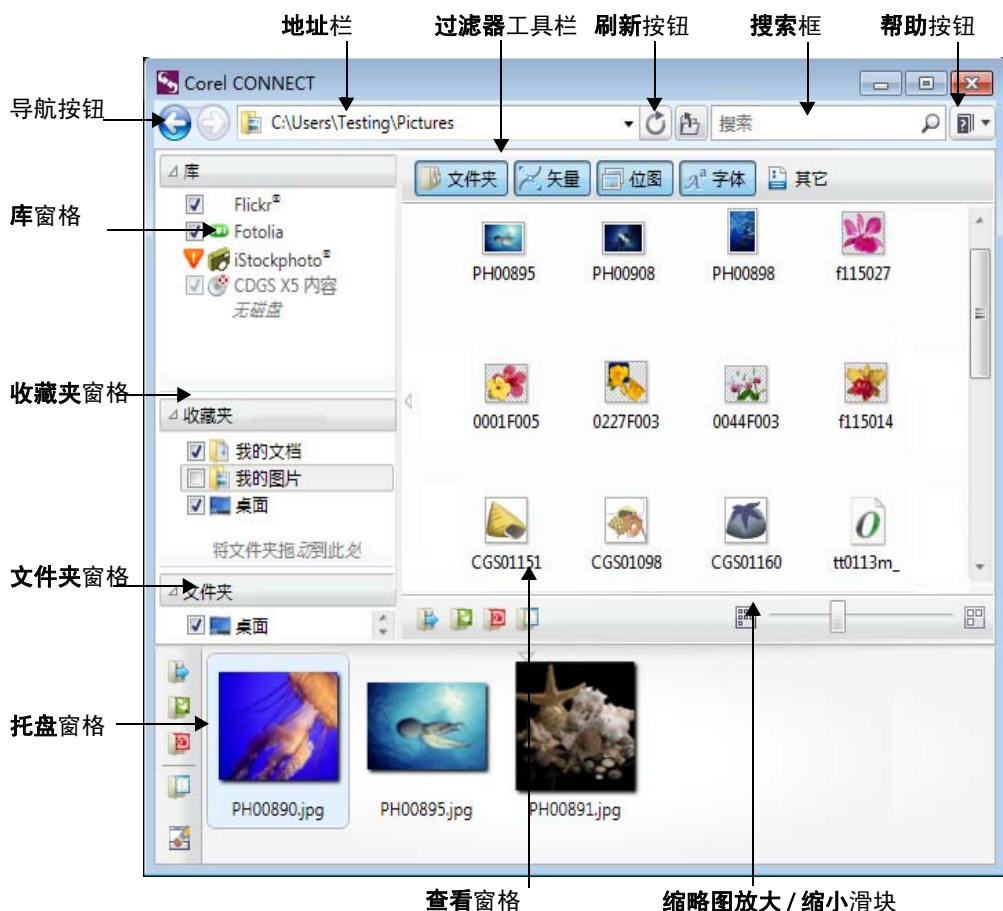
CorelDRAW® Graphics Suite 提供了一种简单的方法来查找计算机、本地网络和 CorelDRAW Graphics Suite DVD 上的内容。您可以浏览或搜索剪贴

画、照片图像、字体、符号和照片项目。当您找到需要的内容时，您可以将其整合到项目中或收集到托盘中以供将来参考。

### 浏览 Corel CONNECT

您可以使用 Corel CONNECT 浏览和搜索内容。

 要启动 Corel CONNECT，单击“开始” ▸ “所有程序” ▸ “CorelDRAW Graphics Suite X5” ▸ “Corel CONNECT”。



Corel CONNECT 的主要组件包括

- “库”窗格 - 可让您访问 CorelDRAW Graphics Suite X5 中包含的内容或套装之前的版本
- “收藏夹”窗格 - 可快速访问经常使用的文件夹
- “文件夹”窗格 - 显示计算机上可用的文件结构
- “托盘”窗格 - 可让您收集一个或多个文件夹中的文件
- “查看”窗格 - 可让您查看内容文件的缩略图。将指针放到所选的

缩略图上，可以显示文件信息，如文件名、文件大小、分辨率和颜色模式。


- “缩略图放大/缩小”滑块 - 可让您调整查看窗格中的缩略图大小
- “帮助”按钮 - 启动帮助系统
- “搜索”框 - 可让您使用关键字搜索文件
- “过滤器”工具栏 - 可让您选择在查看区域要显示的内容类型：文件夹、矢量图像、位图图像、字体或以不受

CorelDRAW Graphics Suite 支持的文件格式保存的文件

- “地址”栏 - 显示到当前位置的完整路径
- “向后导航”按钮 - 转到内容的上一页
- “向前导航”按钮 - 转到内容的下一页

Corel CONNECT 既可以作为泊坞窗，又可以作为独立的应用程序。您可以选择适合您工作流的任何模式。

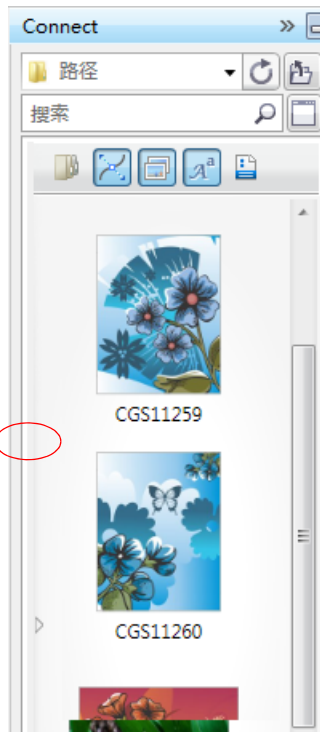
泊坞窗模式中的搜索实用程序包含两个组件：“连接”泊坞窗和“托盘”泊坞窗。

 要访问“连接”泊坞窗，在 CorelDRAW 或 Corel® PHOTO-PAINT™ 中单击“窗口”▶“泊坞窗”▶“连接”。

要访问“托盘”泊坞窗，在 CorelDRAW 或 Corel PHOTO-PAINT 中单击“窗口”▶“泊坞窗”▶“托盘”。

“连接”泊坞窗有两种查看模式：单窗格和全视图。全视图中会显示所有窗

格。在单窗格视图中会显示查看窗格或“库”、“收藏夹”和“文件夹”窗格。您可以调整泊坞窗的大小来显示所有窗格或在单窗格和全视图之间进行切换。




显示带查看窗格的“连接”泊坞窗。单击切换箭头来显示导航窗格。调整泊坞窗大小以同时显示两个窗格。


## 浏览和搜索内容

您可以浏览剪贴画、照片图像和字体或使用关键字搜索内容。您可以按名称、类别（例如剪贴画、照片图像或字体）或参考信息（例如标签或备注）进行搜索。当您在搜索框中键入一个词并开始搜索时，所有匹配的文件都将在查看窗格中显示为缩略图图像。例如，如果您在搜索框中键入“flower”，则应用程序会过滤出所

有不匹配的文件，您将仅看到文件名、类别或为文件指定的标签中包含“flower”一词的文件。关于添加标签的信息和参考信息，请参阅 CorelDRAW “帮助”中的“添加绘图信息”和 Corel PHOTO-PAINT “帮助”中的“编辑文档属性”。

 要浏览内容，单击“库”、“收藏夹”或“文件夹”窗格中的某个位置。一次只能浏览一个位置。

要搜索内容，单击“库”、“收藏夹”或“文件夹”窗格中的某个位置。接着，在搜索框中键入关键字，然后按 Enter。

要在多个位置中搜索内容，启用您想要搜索的文件夹的复选框，然后单击“刷新”按钮 。


您可以使用不同的标准，如图像类型、类别或文件格式，来缩小搜索结果范围。例如，如果您要查找矢量图像，可以只显示

CorelDRAW Graphics Suite 支持的矢量格式。如果您要搜索位图图形，可以只显示

CorelDRAW Graphics Suite 支持的位图格式。如果您想要为项目中的文本选择一种字体，可以显示 TrueType


## 使用和管理内容

如果您想以更大的尺寸查看文件或在将文件整合到项目之前对其进行编辑文件，您可以 CorelDRAW、Corel PHOTO-PAINT 或其相关的应用程序中打开它。







 要打开文件，右击查看窗格中的缩略图，然后选择您想要的选项。

关于打开文件的更多信息，请参阅“帮助”中的“使用和管理内容”。

您也可以将内容插入文档。

 要将文件插入活动文档，将文件从查看窗格拖动到活动文档即可。


(TTF)、OpenType® (OTF) 和 PostScript (PFB 和 PFM) 字体。您还可以搜索 CorelDRAW Graphics Suite 不支持的文件格式。

 要缩小搜索结果范围，单击“过滤器”工具栏上的其中一个按钮：“文件夹” 、“矢量” 、“位图” 、“字体”  或“其他文件” 。

CorelDRAW Graphics Suite 已与 Windows® 7 和 Windows Vista® 提供的搜索功能完全集成。请注意，要在 Microsoft® Windows® XP 中使用 Corel CONNECT，必须安装并运行 Windows Desktop Search。可从 Microsoft® 下载中心免费下载 Windows Desktop Search。如果您使用的是其他第三方计算机索引和搜索工具（例如 Google Desktop™  袖窗沧 × Windows Desktop Search，应用程序的搜索功能会受到一定限制，您只能按文件名进行搜索。

关于将内容插入文档的更多信息，请参阅“帮助”中的“将文件插入活动文档”。

您可以从托盘内的各种文件夹中收集内容。在托盘中引用到的文件仍位于其原来的位置。您可以将内容添加到托盘或从中移除。托盘在 CorelDRAW、Corel PHOTO-PAINT 和 Corel CONNECT 间共享。

 要将内容添加到托盘中，在查看窗格中选择一个或多个缩略图，然后将其拖动到托盘。





## 第 19 章：内容类型

字体 244

符号字体 246

剪贴画 248

相片 250

相片对象 252

图案 254

艺术笔 256

笔刷 258



## 第 19 章：内容类型

CorelDRAW® Graphics Suite X5 包含了大量的字体、符号字体、剪贴画、相片、相片对象、图案、艺术笔和笔刷。

### 字体

CorelDRAW Graphics Suite X5 提供了全面的字体选择，包括雕刻字体和 premium OpenType® 字体。您可以在 CorelDRAW 或 Corel® PHOTO-PAINT™ 中直接预览安装在计算机上的字体，或者您可以浏览或组织 Bitstream® Font Navigator® 中的所有可用字体。

您可以通过捕获样例并将其发送到 WhatTheFont™ Web 站点来快速识别客户作品中的字体。有关详细信息，请参阅“[WhatTheFont?!](#)”第 108 页。

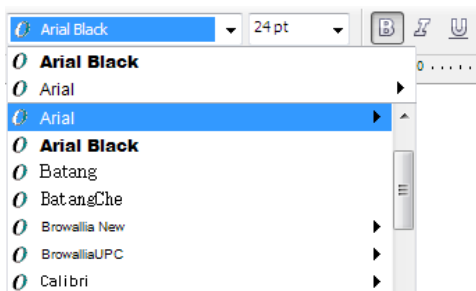
 要预览 CorelDRAW 或 Corel PHOTO-PAINT 中的可用字体，单击工具箱中的“**文本**”工具，并单击属性栏上的“**字体**”列表框。字体名称以指定的字体显示。

要只显示文档中使用的字体，单击工具箱中的“**文本**”工具，右击属性栏上的“**字体**”列表框，并启用“**显示文档字体**”选项。

要启动 Bitstream Font Navigator，从 Windows 任务栏单击“**开始**”▶“**所有程序**”▶“**CorelDRAW Graphics Suite X5**”▶“**Bitstream Font**

**Navigator**”。有关详细信息，请参阅 Bitstream Font Navigator 中的帮助。

如果您在包含计算机缺失字体的 CorelDRAW 中打开文档，会打开“**缺失字体的替代字体**”对话框。使用 PANOSE 建议的匹配，或选择另一种字体。



预览应用程序中的字体

---

## 示例字体

---

URW Baskerville WGL4 BT

Lorem ipsum

Bauer Bodoni BT

Lorem ipsum

ClassGarmnd BT

Lorem ipsum

Serifa BT

Lorem ipsum

Helvetica

Lorem ipsum

Futura MD BT

Lorem ipsum

Frutiger 55 Roman

Lorem ipsum

FuturaBlack WGL4 BT

**Lorem ipsum**

G4L A03 Nimbus Roman

Lorem ipsum

Nuptial BT

*Lorem ipsum*

G1L SC02 Script American

*Lorem ipsum*

Pica10 BT

Lorem ipsum

---

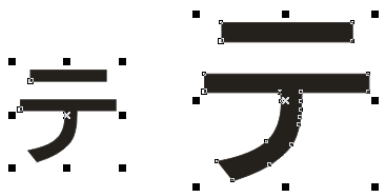
## 符号字体

符号字体包含可作为图形对象或文本对象插入文档的特殊字符。

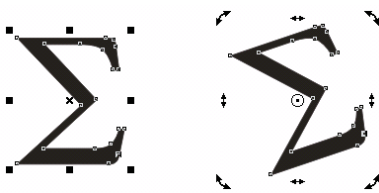
CorelDRAW 包含各种符号，包括国际字符、数学符号、货币符号、书法装饰形状、形状、星形、箭头和其他按主题组织的符号。

要将符号作为图形对象插入，单击“**文本**” ▸ “**插入符号字符**”。在“**插入字符**”泊坞窗中，从“**字体**”列表框选择字体，选择一个符号，并单击“**插入**”按钮。将符号插入文档后，您可以像对其他图形对象一样，调整其大小、对其进行旋转或调整形状。

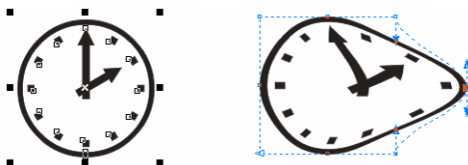
要将符号作为文本对象插入，单击“**文本**”工具，并单击您想要插入符号的位置。单击“**文本**” ▸ “**插入符号字符**”。在“**插入字符**”泊坞窗中，从“**字体**”列表框选择字体，选择一个符号，并单击“**插入**”按钮。符号与文本的字体大小相匹配，可作为文本字符进行编辑。



调整符号大小



旋转符号



使用“封套”工具使符号变形

Lorem ➞ ipsum

将符号作为文本对象插入



“插入字符”泊坞窗

## 示例符号字体

Math with Greek



Commercial PI



Currency PI BT



箭头



奖牌



气球形字圈



汉语类 I



日语类 I



韩语类 I



音乐



形状 II



星形 II




## 剪贴画

CorelDRAW Graphics Suite X5 DVD 包含以各种类别组织的上千个剪贴画图像，例如时装、装饰形状和汽车模板。这些 CorelDRAW 格式的高质量矢量图形很容易就能搜索到，并适用于您的设计。

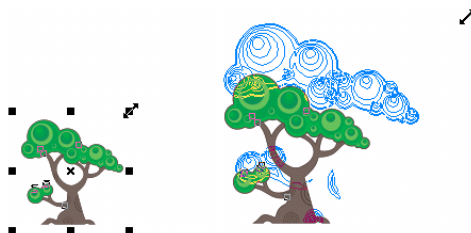
您可以通过使用 Corel CONNECT 搜索或浏览各种类别的剪贴画。有关详细信息，请参阅“查找和管理内容”第 238 页。

与相片不同，剪贴画图像是矢量图形。这意味着您可以在 CorelDRAW 中自由转换和调整剪贴画图像的大小，而不会降低图像质量。

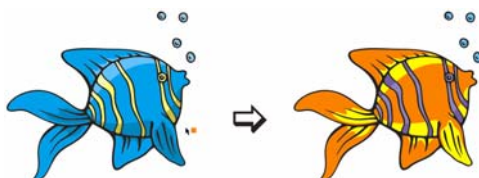
 要调整剪贴画图像的大小，选择图像，并拖动选择手柄。

要更改剪贴画图像的颜色，选择图像，并将调色板上的一种色样拖动到您想要修改的图像部分。

要将剪贴画图像分解为单独的可编辑对象，选择图像，并单击“排列”▶“取消全部群组”。



通过拖动选择手柄调整剪贴画图像的大小



更改剪贴画图像的颜色



将剪贴画图像分解为单个对象

## 示例剪贴画

动物



背景



边框



笔刷艺术



建筑



商业



设计元素



设计



时尚



火焰



食物



装饰形状






## 相片

CorelDRAW Graphics Suite X5 DVD 包括有关各种主题的高质量相片集，例如建筑、景观和旅行。高分辨率图像可以轻松地被搜索到并适合打印。

您可以通过使用 Corel CONNECT 搜索或浏览各种类别的相片。有关详细信息，请参阅“查找和管理内容”第 238 页。

Corel PHOTO-PAINT 提供了全面的相片编辑工具，可剪切和接合图像、润饰相片并调整颜色和色调。有关详细信息，请参见“帮助”中的“编辑图像”。

 要更改已导入 CorelDRAW 的相片的分辨率，选择相片，并拖动角选择手柄调整其大小。减小相片大小提高分辨率。状态栏会显示当前的分辨率。

要更改 Corel PHOTO-PAINT 中相片的分辨率，单击“图像”▶“重新取样”，并在“重新取样”对话框中选择想要的设置。有关详细信息，请参见“帮助”中的“更改图像分辨率”。

要剪切 Corel PHOTO-PAINT 中的图像区域，可使用遮罩工具。有关详细信息，请参见“帮助”中的“使用遮罩”。



您可以对相片的颜色和色调进行各种调整。



使用“手绘”遮罩工具选择图像区域。



从相片剪切选定的图像区域，在边缘应用羽化。

---

## 示例相片

---

### 抽象



### 动物



### 建筑



### 背景



### 食物和饮料



### 景观



### 自然



### 对象



### 技术



### 底纹



### 旅行

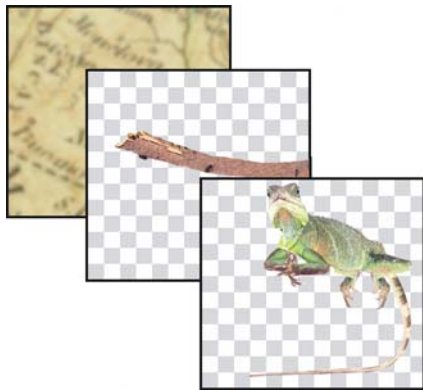


### 海底



## 相片对象

相片对象是没有背景的位图图像。它们也称为浮动对象或剪切图像。与相片不同，相片对象可以有各种形状，您可将其置于另一图像的顶部，而不会覆盖下面的图像。您可以像对其他对象那样选择、移动和编辑相片对象。有关详细信息，请参见“帮助”中的“使用对象”。




您可以互相堆叠对象。



此图像包括一个背景和两个对象。

您可以通过使用 Corel CONNECT 搜索或浏览各种类别的相片对象。有关详细信息，请参阅“查找和管理内容”第 238 页。

 要使相片对象适合整个图像，可调整其大小或更改颜色。

您可以在 Corel PHOTO-PAINT 中创建自己的相片对象。有关详细信息，请参见“帮助”中的“创建对象”。



相片对象从图像的其他部分突出出来。



调整对象大小并更改其颜色，创建图像的标准外观和感觉。

## 示例相片对象

### 动物界



### 建筑



### 商业



### 教育



### 食物



### 家庭用品



### 行业



### 其他



### 植物



### 运动



### 玩具



### 运输




## 图案

CorelDRAW Graphics Suite X5 提供预设图样填充，可以将其应用于对象。在 CorelDRAW 中，可以使用双色、全色和位图图样填充来填充对象。有关详细信息，请参见“帮助”中的“应用图样填充”。在

Corel PHOTO-PAINT 中，可以使用位图图样填充来填充对象。有关详细信息，请参见“帮助”中的“应用位图填充”。

您可以通过使用应用于对象的同一图样填充来应用透明度。将图案透明度应用于对象时，下层对象可部分显示出来。

 要在 CorelDRAW 中将图样填充应用到对象，选择对象，单击工具箱中的“图样填充”按钮。在“图样填充”对话框中，选择“双色”、“全色”或“位图”，并从填充挑选器中选择图样填充。

要在 Corel PHOTO-PAINT 中将位图填充应用到对象，选择对象，单击工具箱中的“填充”工具。单击属性栏上的“位图”按钮，然后单击“编辑填充”按钮。在“位图填充”对话框中，从填充挑选器中选择位图填充。

要在 CorelDRAW 中将图案透明度应用到对象，选择对象，单击工具箱中的“透明度”按钮。从属性栏上的“透明度类型”列表框中，选择“双色图样”、“全色图样”或“位图图案”。从属性栏上的“第一种透明度挑选器”选择图案。

要在 Corel PHOTO-PAINT 中将图案透明度应用到对象，选择对象，单击工具箱中的“对象透明度”工具，并从属性栏上的“填充类型”列表框中选择“位图”。



填充挑选器可浏览预设填充。

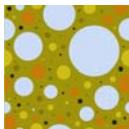
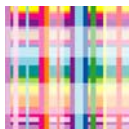
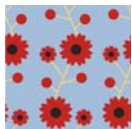
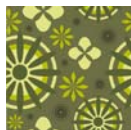
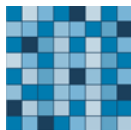
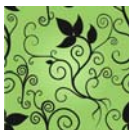
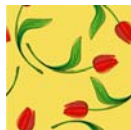


图案透明度被应用到对象。下层白色背景在图样填充中部分可见。

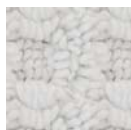
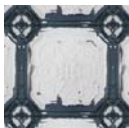
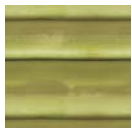
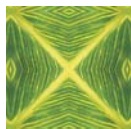
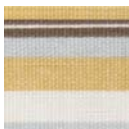
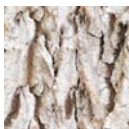


## 示例图案

### 全色图样



### 位图图案





## 艺术笔

CorelDRAW 允许您通过使用“艺术笔”工具的不同模式应用各种各样的预设笔刷笔触。例如，“笔刷”模式允许您绘制笔刷笔触，而“喷涂”模式允许您沿曲线喷涂图像。您还可以从对象创建自定义笔刷笔触。



不同的笔刷笔触被用来创建此图像。

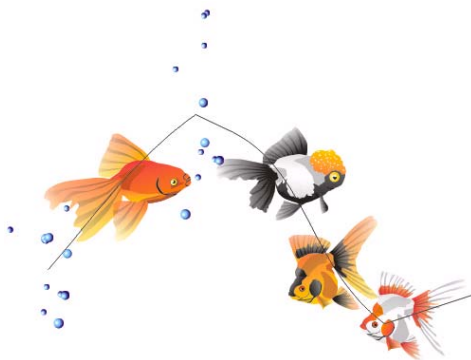
要浏览可用的笔刷预设，单击工具箱中的“艺术笔”工具，并单击属性栏上的“笔刷”按钮。从“类别”列表框中选择笔刷类别，并在“笔刷笔触”列表框中浏览笔刷笔触。

要调整笔刷笔触的宽度，在属性栏上的“笔触宽度”框中键入值。

要沿曲线喷涂图像，单击工具箱中的“艺术笔”工具，并单击属性栏上的“喷涂”按钮。从“类别”列表框中选择类别，并从“喷射图样”列表框中选择喷射图样，并在绘图窗口中拖动。

要从对象创建自定义笔刷笔触，单击工具箱中的“艺术笔”工具，

并单击属性栏上的“笔刷”按钮。单击对象，并单击属性栏上的“保存艺术笔触”按钮。键入自定义笔刷笔触的名称，并单击“保存”。新的笔刷笔触会显示在“自定义”笔刷类别中。



沿曲线喷涂的图像



基本形状被用于创建自定义笔刷笔触。

---

## 示例艺术笔

---

### 笔刷预设



### 喷涂预设



## 笔刷


Corel PHOTO-PAINT 允许您通过使用“**绘制**”工具应用各种预设笔刷笔触。您可以使用艺术笔刷、喷雾器、钢笔、铅笔、蜡笔、炭笔、彩色蜡笔、水彩和其他笔刷绘图。有关详细信息，请参见“帮助”中的“应用笔刷笔触”。

您还可以通过使用“**笔刷设置**”泊坞窗自定义笔刷笔触的笔尖属性和笔触属性。



您可以在“**笔刷设置**”泊坞窗中自定义笔尖属性和其他笔刷属性。

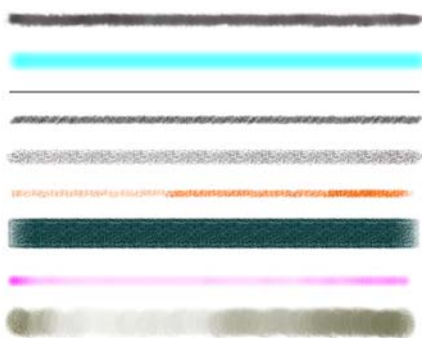
有关详细信息，请参见“帮助”中的“创建自定义笔刷”。

 要浏览预设笔刷，单击工具箱中的“**绘制**”工具，从属性栏上的“**笔刷类别**”挑选器中选择笔刷类

别，并浏览“**笔刷类型**”列表框中的笔刷。

要更改笔刷的形状、大小或透明度，请使用属性栏上的控件。

要打开“**笔刷设置**”泊坞窗，单击“窗口” ▸ “泊坞窗” ▸ “**笔刷设置**”。



Corel PHOTO-PAINT 提供了各种笔刷，包括铅笔、蜡笔、炭笔、彩色蜡笔和水彩。

---

## 示例笔刷

---

流星



天使头发



湿扇形粉刷



狐狸尾巴



冒烟的丝带



浪潮



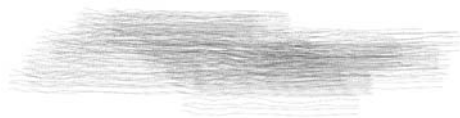
灰末



湿拖把



金刚砂布



羽毛掸帚



指数平滑广量指标



蜈蚣







## 第 20 章：模板

使用预设模板 262

修改基于模板的文档 264

创建模板 267



## 第 20 章：模板

模板是一组控制文档布局与外观的样式和页面布局设置。


您可以从 CorelDRAW 的多种预设模板中进行选择、根据预设模板修改文档或创建自己想要的模板。

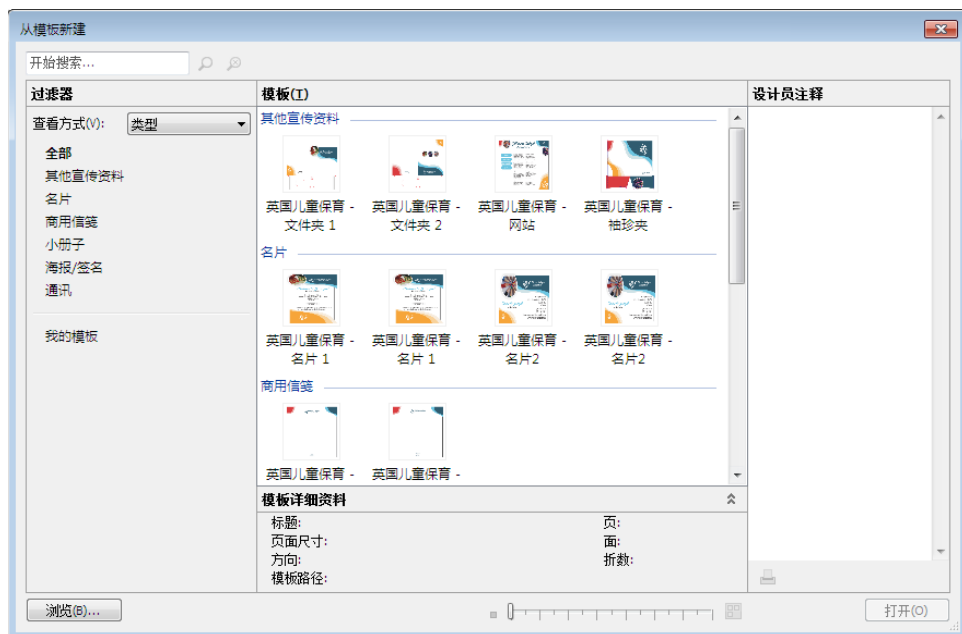
### 使用预设模板

CorelDRAW® 提供了几十种不同类别的预设模板，如小册子、名片和通讯。

CorelDRAW 提供了一种在计算机上查找模板的简单方法。您可以浏览可用的模板或按名称、类别、设计员注释或其他与模板相关的参考信息进行

搜索。有关详细信息，请参阅“帮助”中的“使用模板”。

 要使用预设模板创建一个文档，单击“文件”▶“从模板新建”。在“从模板新建”对话框中浏览或搜索计算机上可用的模板。



您可以浏览或搜索预设模板。



预设模板包含了多种行业、产品和设计样式。



模板类别包含 T 恤衫、杯垫、菜单和礼物包装袋。


## 修改基于模板的文档

您可以根据预设模板创建一个文档，然后在不影响原始模板的情况下修改文档。

您可以更改图形、文本和布局来创建一个适合您自己需求的新设计。文本和图形由单个对象或对象群组组成，这些对象会显示在“对象管理器”泊坞窗中。

您可以选择、移动、编辑或删除文档中的任何对象。有关详细信息，请参阅“选择，调整大小和变换对象”第 37 页和“为对象着色和设计式样”第 38 页。

此外，您还可以轻松地编辑现有文本或将其替换为您自己的文本。

 要编辑段落文本，请使用“文本”工具。选择文本后，您可以键入新文本或更改现有文本的字体、大小、颜色和其他属性。

您还可以更改文档的页面布局、添加背景或插入其他页面。有关详细信息，请参阅“使用页面”第 43 页。

下面这个例子即通过修改使用预设模板创建的文档来设计两个独特的小册子。



模板中的图形和文本可以作为单个对象来编辑。



从预设模板自定义小册子

## 实例 1

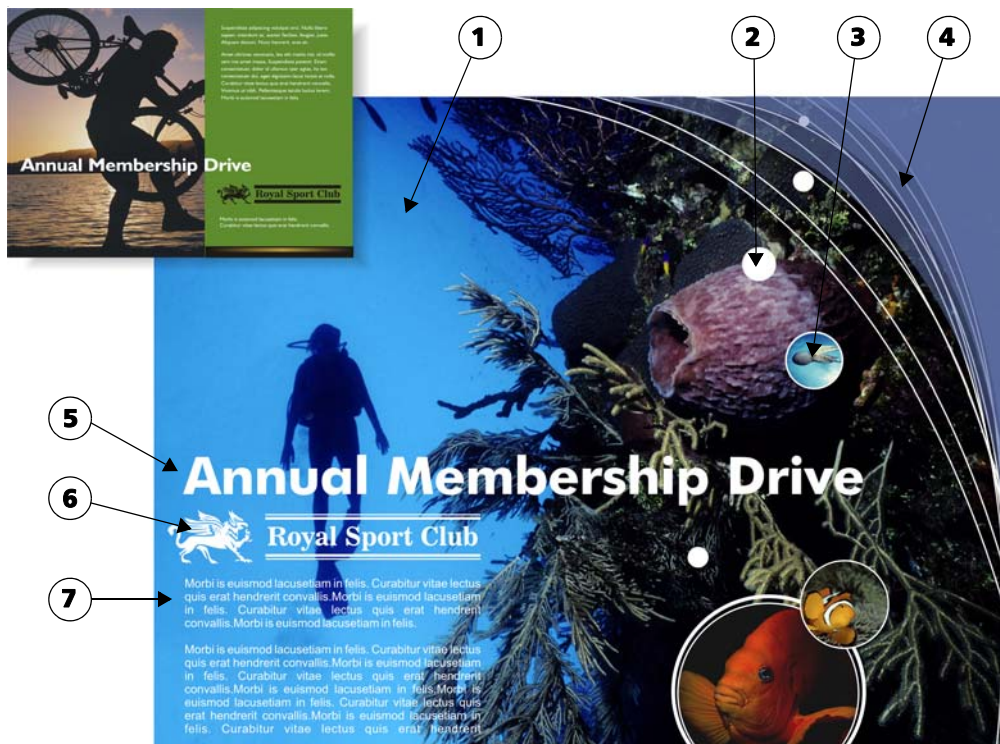
执行以下更改来创建新的小册子：

- 1 - 替换照片以体现新的主题。
- 2 - 背景的颜色主题更改为暗蓝色、暗红色和浅蓝色，在右上角添加了新的暗蓝色矢量形状。
- 3 - 改变右边正方形的位置，其颜色由橙色改为红色。
- 4 - 更改右上角的徽标。
- 5 - 更新主标题，字体更改为 Swiss™ 911 XCM BT。
- 6 - 将中下方的蓝色正方形移到左上角，颜色由浅蓝色改为暗蓝色。删除原来小册子中的红色正方形形状。

7 - 更新副标题，字体颜色由浅蓝色改为红色。

8 - 左对齐地址文字。

9 - 添加了相框元素。



从预设模板自定义小册子

## 实例 2

执行以下更改来创建新的小册子：


- 1 - 替换照片。
- 2 - 白色泡泡体现了小册子的主题，同时为整体构成添加了奇异感。
- 3 - 导入其他照片并创建了 PowerClip™ 对象，使照片与白色矢量泡泡格调相匹配。
- 4 - 移除绿色背景（矩形）。在右上角添加了紫色形状和纤细的白色曲线，为设计增加了平衡感。
- 5 - 主标题扩大到约页面宽度的 80%，这样从很远的地方就可以看到文字。

- 6 - 徽标颜色替换为白色并减小了两条水平线条的笔触宽度。
- 7 - 将主体文字移到徽标下面并调整文字对齐，这样文字显得很流畅。

## 创建模板

如果您想要再次使用文档中的设计元素，可以将其另存为一个模板。

保存模板时，CorelDRAW 可让您添加参考信息，例如页码、类别、行业和其他注释。此参考信息使组织和搜索模板变得更方便。

 要将文档另存为模板，单击“文件”▶“另存为模板”。在“文件名”列表框中键入一个名称，然后浏览您要保存模板的文件夹。单击“保存”。在“模板属性”对话框中添加任何您需要的参考信息。





# Part 7

## 图库



图像创建者 蔣豐兆 (Fong-Chow Chiang)





坚李 (Li Jian)























Manter resfriado entre 1 e 4°C. Após aberto, consumir em 24 horas.

**Informação Nutricional - Porção de 120g**

Quantidade/Porção		%VD(*)
Valor Energético	130kcal=546kJ	7
Carboidratos	21g	7
Proteínas	3,5g	7
Gorduras Totais	3,6g	7
Gorduras Saturadas	2,2g	10
Gorduras Trans	não contém	-
Fibra Alimentar	0g	0
Sódio	41mg	2
Cálcio	100mg	10

\* Valores Diários de referência com base em uma dieta de 2000 kcal, para adultos.

Leite de Cabra  
**Morango**

Ingredientes: leite semidesnatado de cabra, açúcar, morangos e fermentos lácteos.

Peso Líquido  
**550g**





**100% LEITE de CABRA**

Descubra o sabor do puro leite de cabra...

**Indústria Brasileira**

Produzido por Caminhos de Pedra Agroindústria Ltda.  
Fábrica de Laticínios - Linha Palmeiro, s/nº - Distrito de São Pedro  
Bento Gonçalves - RS - CNPJ: 03.078.770/0001-45  
Registro no Ministério da Agricultura SIF/DIPOA sob nº 0052/1368  
Para Sepé Tiaraju Comercial de Carnes Ltda. - Rua Fioravante Pozza 198  
Bento Gonçalves - RS - CNPJ: 07183698000177  
SAC: (54) 3452-3124 - [www.cabanhasepetiaraju.com.br](http://www.cabanhasepetiaraju.com.br)

78960121211373









(Tatiana Nikolaeva)



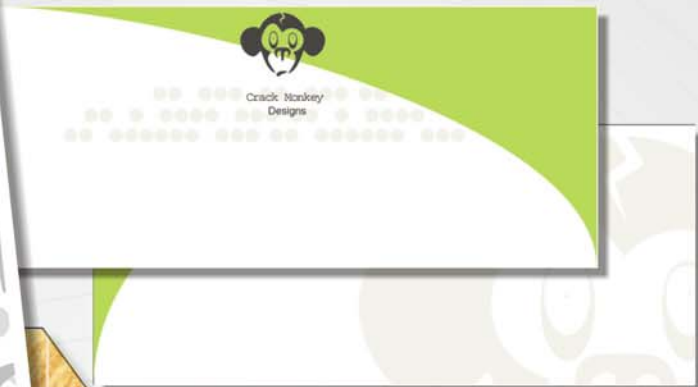














HI GIRLS !  
WERE OPENING  
2nd MAILO BOUTIQUE!  
STARTS FROM THE  
1st OF JULY 08 &  
GET SOFT OPENING  
DISCOUNT :-)

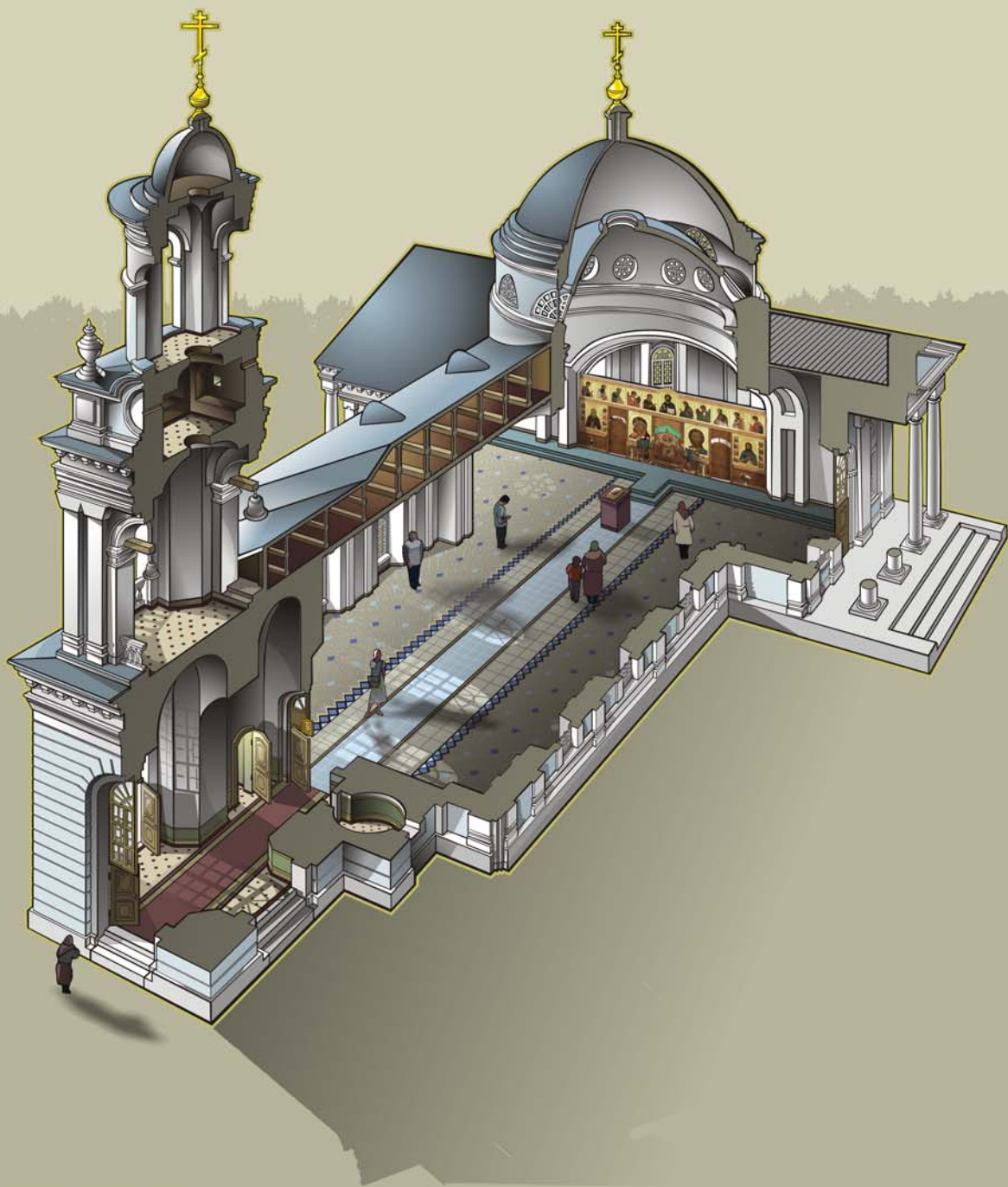
CHECK OUT THE  
ADDRESS

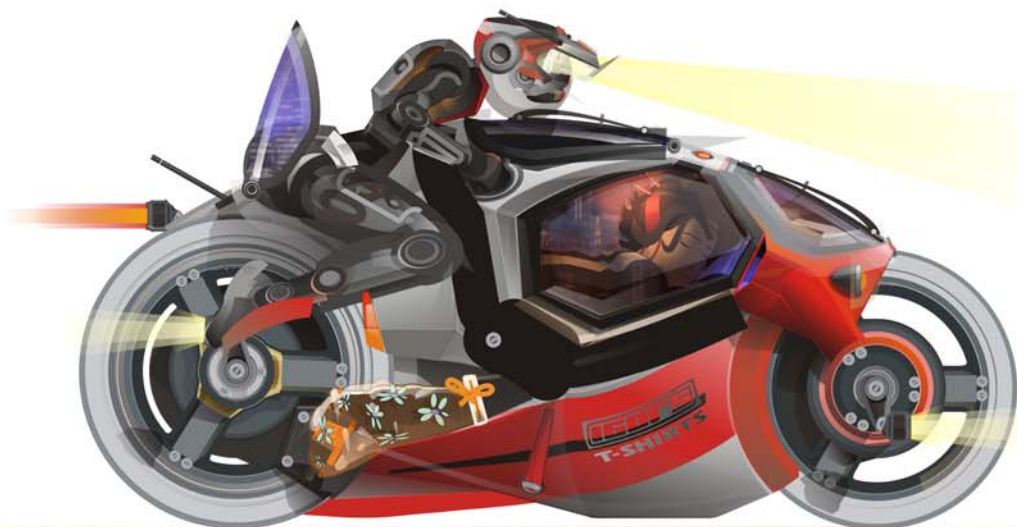


Mailo boutique  
property









Igor Tkac



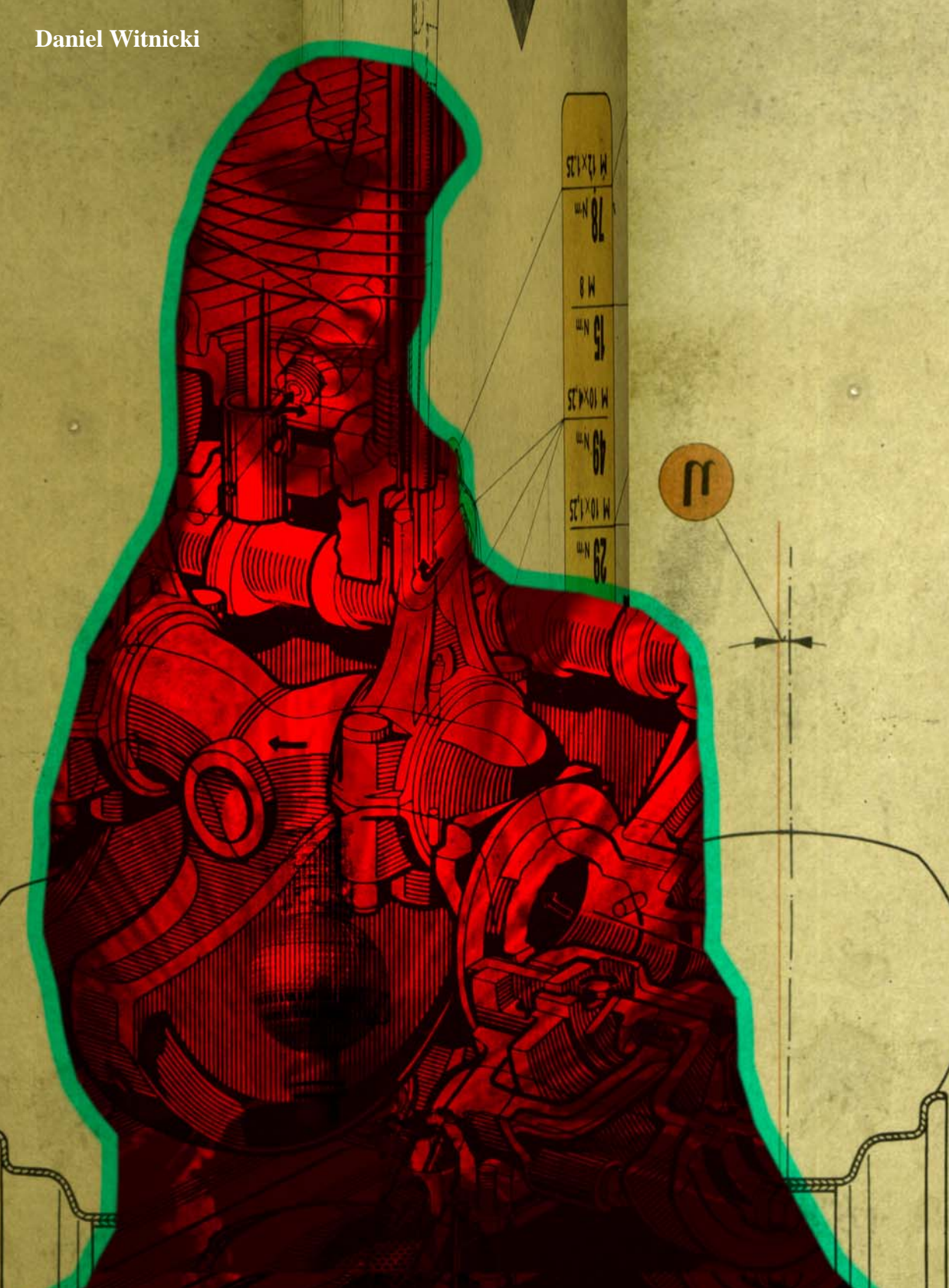
Janusz Novak





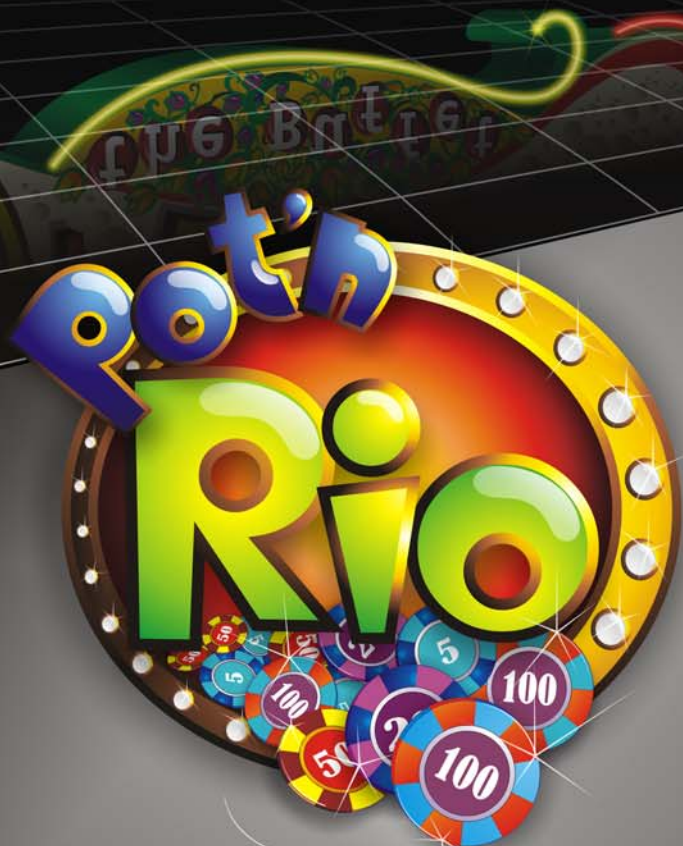






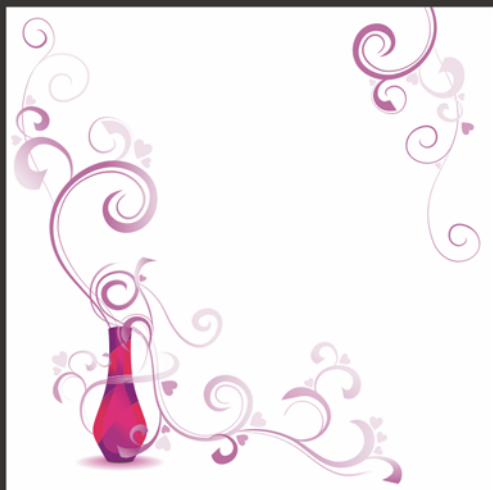








Paweł Pych









Maurice Beumers





# 索引

## A

Adobe 产品支持 17

## B

Bitstream Font Navigator 4  
启动 244

## C

CMYK 颜色模型 73  
使用 214  
转换为 169  
最佳范例 98

Corel CONNECT 16  
使用 237

Corel Corporation 13

Corel PowerTRACE 18  
使用 124

Corel 技术伙伴 8

Corel 培训伙伴 8

Corel 支持服务 13

CorelDRAW ConceptShare 66  
使用 149

CorelDRAW 基本信息 27

CorelPHOTO-PAINT 基本信息 47

## E

EPS 支持 17

## G

GIF 文件格式 66

## H

HSB 颜色模型 74

## J

JPEG 文件格式 66

## L

Lab 颜色模型 72

## P

### PDF

导出文档至 172  
导出校样到 114  
发布到 148  
发布图像至 66

PNG 文件格式 66

PostScript 填充工具 39

## R

RGB 颜色模型 73  
使用 214

## S

SWiSH miniMax 2 24

## T

TIFF 文件格式 66

## V

VSTA 集成 19

## W

### Web

SWiSH miniMax 2 24

导出到 Web 对话框 24

十六进制颜色值 23

图像文件格式 66

像素预览 20

颜色管理 99

增强的 Web 图形 24

准备图像 184

WhatTheFont?! 108

Windows 触摸支持 21

“帮助”功能 6

“导航器”弹出窗口 49

## 確

安装软件 12

安装颜色预置文件 93

包含的笔刷 258

示例 259

包含的符号字体 246

示例 247

浏览和搜索 240

包含的剪贴画 248

示例 249

浏览和搜索 240

包含的图案 254

示例 255

包含的艺术笔 256

示例 257

包含的照片 250

示例 251

浏览和搜索 240

包含的照片对象 252

示例 253

浏览和搜索 240

包含的字体 244

示例 245

浏览和搜索 240

包装, 汽车 (教程) 201

饱和度匹配类型 89

背景, 页面 44

背景色色样 56

贝塞尔工具 190

使用 125

备份文档 46

笔的写字板

设置 119

笔尖, 笔刷 179

笔刷

从遮罩创建笔尖 179

选择笔尖 166

自定义 123

自定义底纹笔尖 178

笔刷笔触

创建对象自 65

绘制 120

笔刷工具 35

使用 122

笔刷工具（类别）54

笔刷设置泊坞窗 123

笔刷遮罩工具 51

边界效果

创建边框 107

边框 106

变换对象 127

标尺 29

测量设置 46

标牌 103

示例 115

标题栏 29

标题形状, 绘制 145

标题形状工具

使用 145

标注形状, 绘制 145

标注形状工具

使用 145

标准工具栏

Corel PHOTO-PAINT 49

CorelDRAW 29

表格 36

表格工具 32

泊坞窗

Corel PHOTO-PAINT 49

CorelDRAW 29

不透明度, 对象 112

部署指南 8

擦除工具（类别）32

擦除文本 112

裁剪标记 170

裁剪工具 51

裁剪工具（类别）32

裁剪图像 57

菜单栏

Corel PHOTO-PAINT 49

CorelDRAW 29

草图 120

创建 176

扫描, 徽标 189

扫描, 用于图书封面 166

策略, 颜色管理 95

测量单位, 设置 46

插图 117

示例 133

查找内容 237

撤消笔刷工具 55

尘埃, 移除 61

罐

尺度工具（类别）32

尺度线 32



充气帐篷（教程） 225

磁性遮罩工具 51

打印

    标牌 115

    图像 66

    图像, 文件格式 66

    文档 44

    页面尺寸选项 24

打印服务提供商 45

打印作业

    管理颜色 98

    预览 45

    准备 222

    准备, 商业打印机 45

淡出对象 130

倒棱角 41

导出

    PDF 文件 148

    PDF 文件, 标牌 114

    图像 66

    文档 45

导航文档 34

导入

    草图 166

    文件 144

    文件, 管理颜色 97

    相片 56

滴管工具 52

    使用 79

底纹

    添加到图像 182

    用笔刷创建 178

底纹填充工具 39

调和对象 146

调和工具

    使用 146

调色板

    Corel PHOTO-PAINT 49

    CorelDRAW 29

    导入 229

    使用 77

    显示 82

    自定义 83

    组织 82

调色板, 颜色

    Corel PHOTO-PAINT 49

    CorelDRAW 29

调色板管理器泊坞窗

    使用 82

调色板库文件夹

    使用 83

调整大小

    对象 37

    图像 57

    文档页面 44

定位对象 42

动态辅助线 42

    使用 194

確

段落文本 36

    链接框 142

    添加框 141

对齐对象 109

对图像重新取样 58

- 对象, 图像 65
  - 变换 127
  - 调整不透明度 112
  - 对齐与分布 109
  - 绘图 123
  - 添加阴影 110
  - 颜色转变 111
- 对象, 文档 34
  - 变换 127
  - 调和 146
  - 调整大小 37
  - 定位 42
  - 对齐与分布 109
  - 分组和合并 43
  - 绘图 123
  - 镜像 38
  - 镜像, 例子 210
  - 控制 37
  - 扭曲 132
  - 倾斜 37
  - 设置轮廓格式 39
  - 添加轮廓 109
  - 添加透明度 40
  - 添加透视 131
  - 添加效果 40
  - 添加斜角 110
  - 添加阴影 110
  - 填充 39
  - 贴齐 42
  - 微调 46
  - 旋转 38
  - 延展 38
  - 颜色转变 111
  - 再制 41
  - 重新使用属性 41
  - 着色和设计式样 38
  - 组织 43
- 对象泊坞窗
  - 使用 112
  - 增强功能 21
- 对象管理器泊坞窗 43
  - 管理主页面 137
- 对象透明度笔刷工具 55
- 对象透明度工具 55
  - 使用 130
- 对象选择工具 50
- 多边形工具
  - Corel PHOTO-PAINT 53
  - CorelDRAW 35
- 发布图像
  - 到 PDF 66
  - 至 CorelDRAW ConceptShare 66
- 发布至 PDF 148
- 分辨率, 相片
  - 更改 250
- 分布对象 109
- 分组对象 43
- 封套工具 170
  - 使用 132
  - 修改边框 107
- 符号, 插入 246
- 辅助线 170
  - 使用 139
  - 使用预设 140
- 辅助线, 动态 42
  - 使用 194
- 附加内容 243

概念艺术（教程） 175

感性匹配类型 89

钢笔工具 36  
    使用 125

更新软件 12

工具  
    Corel PHOTO-PAINT 49  
    CorelDRAW 29

工具栏, 标准  
    Corel PHOTO-PAINT 49  
    CorelDRAW 29

工具提示 6

工具箱  
    Corel PHOTO-PAINT 49  
    CorelDRAW 28, 29

工作区  
    Corel CONNECT 238  
    Corel PHOTO-PAINT 48  
    Corel PHOTO-PAINT, 重置 67  
    CorelDRAW 28  
    CorelDRAW, 设置 204  
    重置 12

功能, 新增 15

確

共享  
    图像 66  
    文档 44

刮痕, 移除 61

龟纹, 去除 62

滚动, 文档中 34

海报（教程） 213

合并对象 43

宏程序功能编程指导 8

宏管理器泊坞窗 19

红眼, 去除 60

欢迎屏幕 6

灰度颜色模型 74

灰度转换 21

徽标（教程） 187

绘画工具 54  
    包含的预设 258  
    绘制草图 120

绘图  
    笔刷笔触 120  
    对象 123  
    新工具 19  
    圆角 20

绘制  
    基本形状 145  
    曲线 35  
    线条 35  
    形状, 文档中 34  
    形状, 在图像中 166

获取图像 56  
    手绘设计 105

き 確

基本形状, 绘制 145

基本形状工具 35  
    使用 145

基于网络的资源 7

技术支持 13

- 监视器, 校准 88
- 剪裁遮罩 182
- 箭头形状, 绘制 145
- 箭头形状工具 35
  - 使用 145
- 渐变填充
  - 使用交互式填充工具添加 146
- 渐变填充工具 39
  - 模拟金属表面 159
  - 模拟透明对象 157
- 将文件另存为 PDF 148
- 将形状转换为曲线 124
- 交互式工具 (类别)
  - Corel PHOTO-PAINT 55
  - CorelDRAW 31
- 交互式填充工具
  - Corel PHOTO-PAINT 54
  - CorelDRAW 39
  - 创建颜色转变 111
  - 模拟金属表面 159
  - 使用 111
  - 添加渐变填充 146
- 矫正图像 57
- 教程
  - 充气帐篷 225
  - 概念艺术 175
  - 徽标 187
  - 汽车包装 201
  - 视频 7
  - 图书封面设计 163
  - 颜色管理 213
  - 珠宝设计 153

- 节点 190
  - 添加和删除 125
  - 造形 126
- せ 確
- 镜像对象 38
  - 例子 210
- 矩形, 绘制 124
- 矩形工具
  - Corel PHOTO-PAINT 53
  - CorelDRAW 34
  - 创建边框 106
  - 使用 124
- 矩形遮罩工具 50
- 绝对比色匹配类型 89
- 均匀填充工具 39
- 可编辑区域
  - 创建对象自 65
- 克隆工具 53
- 克隆图像区域 61
- 客户批准 113
- 框, 文本
  - 创建 141
  - 链接 142
- 確
- 立体化 40
- 连线 32
- 连线工具 (类别) 32
- 流程图形状, 绘制 145
- 流程图形状工具 35

使用 145

流程线 32

## 確

路径, 使文本适合 143

路径工具 53

轮廓, 对象 39

轮廓图 40

添加 109

轮廓图工具

使用 109

螺纹工具 35

## 確

美术字 36

添加 140

描摹位图 124

徽标 206

## 確

模板 261

创建 267

使用预设 262

修改 264

魔棒遮罩工具 51

## 確

内容 17

查找和管理 237

类型 243

使用 241

用于标牌 108

## 確

扭曲对象 132

## 確

培训资源 8

喷涂工具 35

使用 122

## 確

批准, 客户 113

## き 確

匹配类型

使用 88

匹配颜色 85

平移, 文档中 34

平移工具 52

汽车包装 (教程) 201

前景色色样 56

嵌入颜色预置文件 94

倾斜对象 37

曲线 35

闭合 126

绘图 125

将形状转换为 124

造形 126

曲线工具 (类别) 31

增强功能 19

去除红眼工具 52

圈选遮罩工具 50

- 入门指南
  - Corel PHOTO-PAINT 47
  - CorelDRAW 27
- 软件
  - 包含的内容 243
  - 部署 8
  - 更新 12
  - 技术支持 13
  - 设置 12
  - 注册 13
- 软校样 222
  - 了解 94
  - 重要性 171
- 润色笔刷工具 53
- 润色工具（类别）52
- 润饰照片 60
- 三维映射 232
- 扫描
  - 草图，徽标 189
  - 草图，用于图书封面 166
  - 徽标 206
  - 手绘设计 105
- 色调，图像 62
- 色调曲线 184
- 色谱外的颜色
  - 处理 88
- 设计，手绘
  - 扫描 105
- 设计页面布局 135
- 设置
  - Corel PHOTO-PAINT 67
  - CorelDRAW 46
  - 笔刷 178
  - 插图 119
  - 工作区 204
  - 软件 12
  - 图像 165
  - 文档 33
  - 文档，标牌 105
  - 文档，海报 219
  - 文档，徽标 190
  - 文档，图书封面 169
  - 颜色管理 217
  - 页面布局 137
- 十六进制颜色值 23
- 使文本适合路径 143
- 示例
  - 包含的笔刷 259
  - 包含的符号字体 247
  - 包含的剪贴画 249
  - 包含的图案 255
  - 包含的相片 251
  - 包含的相片对象 253
  - 包含的艺术笔 257
  - 包含的字体 245
  - 标牌 115
  - 插图 133
  - 小册子 264
  - 页面布局 149
- 示例，项目
  - 标牌 115
  - 插图 133
  - 小册子 264
  - 页面布局 149
- 视频教程 7
- 收集用于输出向导
  - 使用 149



- 手绘工具 35
  - 使用 125
- 手绘设计
  - 扫描 105
- 手绘遮罩工具 50
- 输出文件 148
- 书法工具 36
  - 使用 122
- 属性, 对象 41
- 属性栏
  - Corel PHOTO-PAINT 49
  - CorelDRAW 29
- 搜索内容 240
- 缩放, 文档中 34
- 缩放工具 51
- 缩放工具 (类别)
  - Corel PHOTO-PAINT 51
  - CorelDRAW 33
- 缩放文档 227
  - 标牌 105
- 特殊效果
  - 应用 132
- 提示功能 6
- 替换向导
  - 使用 148
- 替换颜色笔刷工具 55
- 填充, 对象 39
- 填充工具 54
- 填充工具 (类别)
  - Corel PHOTO-PAINT 54
  - CorelDRAW 31
- 填充色色样 56
- 挑选工具 30
  - 使用 37
- 挑选工具 (类别) 50
- 贴齐对象 42
- 透镜 65
- 透明度, 对象 40
  - 应用 130
- 透明工具
  - 使用 130
- 透明工具 (类别) 55
- 透视效果 131
- 图案透明度
  - 应用 254
- 图框精确剪裁对象 40
  - 编辑内容 169
  - 定位对象 169
  - 修剪位图 108
- 图书封面设计 (教程) 163
- 图像, Corel PHOTO-PAINT
  - 裁剪 57
  - 从预设开始新图像 165
  - 打印 66
  - 调整 113
  - 调整大小和重新取样 57
  - 调整颜色和色调 62
  - 定义构图 178
  - 发布至 ConceptShare 66
  - 发布至 PDF 66
  - 共享 66

- 减小大小 58
- 设置,用于插图 119
- 添加底纹和细节 182
- 为 Web 准备 184
- 校正颜色 184
- 旋转 57
- 选择颜色模型 75
- 应用特殊效果 132
- 遮罩 64
- 转换为 CMYK 169
- 转换为灰度 21
- 图像,页面布局 144
- 图像窗口 49
- 图像调色板
  - 将颜色添加到 80
  - 使用 80
  - 使用图像调色板添加颜色 180
  - 应用颜色 128
- 图像调整实验室
  - 使用 113
- 图像喷涂工具 54
- 图像切割工具 56
- 图像区域
  - 克隆 61
  - 遮罩 64
- 图样填充
  - 应用 254
- 图样填充工具 39
- 图纸工具 35
- 椭圆形,绘制 124
- 椭圆形工具
  - Corel PHOTO-PAINT 53
  - CorelDRAW 35
  - 使用 124
- 椭圆形遮罩工具 50
- 完美形状 145
- 网格 42
- 网络部署指南 8
- 网状填充工具 40
  - 模拟金属表面 159
  - 使用 128
  - 增强功能 19
- 微调对象 46
- 位图,文档中 36
  - 编辑 37
  - 插入 37
  - 描摹 124
  - 使用形状工具 145
- 位图填充
  - 应用 254
- 文本
  - 擦除 112
  - 创建框 141
  - 链接框 142
  - 适合路径 143
  - 添加 140
  - 添加轮廓 109
  - 添加透视 131
  - 添加斜角 110
  - 添加阴影 110
  - 颜色转变 111
  - 在文档中创建 36
- 文本工具
  - Corel PHOTO-PAINT 52
  - CorelDRAW 33

- 使用 140
- 文本框
  - 创建 141
  - 链接 142
- 文档, CorelDRAW
  - 备份 46
  - 从模板创建 262
  - 打印 44
  - 导出 45
  - 导航 34
  - 共享 44
  - 另存为模板 267
  - 设计页面布局 135
  - 设置 33
  - 设置, 标牌 105
  - 设置, 颜色管理 219
  - 设置, 页面布局 137
  - 设置, 用于插图 119
  - 设置, 用于徽标 190
  - 设置, 用于图书封面 169
  - 缩放 227
  - 缩放, 标牌 105
  - 添加文本 171
  - 同时打开颜色管理 96
  - 显示使用的字体 244
  - 像素预览 20
  - 修改基于模板的 264
  - 选择颜色模型 75
  - 颜色设置 91
  - 准备打印 222
- 文档窗口 29
- 文档导航器 29
- 文档调色板
  - 将颜色添加到 80
  - 使用 80
  - 应用颜色 128
- 文档页面 29
  - 背景 44
  - 调整大小 44
  - 使用 43
- 文件
  - 导出到 PDF 148
  - 导入 144
  - 另存为 PDF 148
  - 颜色管理 97
  - 准备输出 148
- 文件格式, 图像 66
- 文件格式兼容性 18
- 文字
  - 调整 208
- 我的调色板文件夹
  - 使用 83
- 线段
  - 绘图 125
  - 造形 126
- 线条 35
  - 绘图 125
  - 造形 126
- 线条工具 53
- 相对比色匹配类型 89
- 橡皮擦工具 52
  - 使用 112
- 像素预览 20
- 小册子 (例子) 264
- 校样 171
  - 标牌 113
  - 颜色 94

- 校正颜色 184
- 校准监视器 88
- 效果, 对象 40
  - 应用 130
- 效果工具 54
- 斜角 40
  - 添加 110
- 斜角效果
  - 使用 110
- 写字板, 笔
  - 设置 119
- 新增功能 15
- 形状
  - 绘制, 文档中 34
  - 绘制, 在图像中 166
  - 转换为曲线 124
- 形状, 基本 145
- 形状编辑工具 (类别) 30
- 形状工具 126
  - 编辑位图 145
- 形状工具 (类别)
  - Corel PHOTO-PAINT 53
  - CorelDRAW 30
- 旋转
  - 对象 38
  - 图像 57
- 学习资源 5
- 压力工具 36
  - 使用 123
- 延展对象 38
- 颜色 71
  - 创建转变 111
  - 加到调色板 80
  - 了解 72
  - 匹配 85
  - 添加到图像 180
  - 图像中的调整 62
  - 校样 94
  - 校样, 标牌 113
  - 校正 184
  - 选择 77
  - 应用调色板 128
  - 再现 85
  - 重新使用 41
  - 转换 94
- 颜色滴管工具 41
  - 使用 79
- 颜色管理 85
  - CMYK 最佳范例 98
  - Web 最佳范例 99
  - 策略 95
  - 打开文档 96
  - 打印 98
  - 导入和粘贴 97
  - 教程 213
  - 了解 86
  - 入门指南 87
  - 设置 90
- 颜色空间 214
  - 合并 216
- 颜色控制区域 56
- 颜色模式 59
  - 选择 74
- 颜色模型 72
- 颜色透明度工具 55

颜色校样 222

了解 94

重要性 171

颜色校样设置泊坞窗 94

使用 113

颜色预置文件

安装和载入 93

教程 221

嵌入 94

使用 92

指定 93

转换颜色 94

最佳范例 88

页面, 文档 29

背景 44

布局 135

调整大小 44

使用 43

页面布局 135

示例 149

艺术笔工具 35

包含的预设 256

笔刷模式 122

喷涂模式 122

书法模式 122

压力模式 123

预设模式 121

阴影 40

添加 110

阴影工具 55

创建三维效果 157

使用 110

印刷色

使用 76

应用程序

安装 12

包括 4

更改语言 12

更新 12

技术支持 13

注册 13

应用程序窗口

Corel PHOTO-PAINT 48

CorelDRAW 28

映射, 三维 232

语言, 更改 12

预览打印作业 45

预设模板 262

预置文件, 颜色

教程 221

使用 92

最佳范例 88

圆形, 绘制 124

杂点, 移除 61

载入颜色预置文件 93

再现颜色 85

再制对象 41

粘贴文件

管理颜色 97

展开工具栏

Corel PHOTO-PAINT 49

CorelDRAW 29

帐篷, 充气 (教程) 225

照片效果 21

- 遮罩 64
  - 从遮罩创建笔刷 179
- 遮罩变换工具 50
- 遮罩工具（类别） 50
- 正方形, 绘制 124
- 支持服务 13
- 指导手册 4
  - 规范 5
- 制作标牌 114
- 智能模糊过滤器 61
- 重置颜色图标 56
- 珠宝设计（教程） 153
- 主页面 137
- 注册软件 13
- 专色
  - 使用 76
- 转变, 颜色 111
- 转换图像 60
  - 为 CMYK 169
  - 为灰度 21
- 状态栏
  - Corel PHOTO-PAINT 49
  - CorelDRAW 29
- 资源, 学习 5
- 自定义调色板
  - 创建 83
- 字体
  - 标识 108
  - 替代 244
  - 预览可用 244
- 组织对象 43
- 浏览内容 240



