



# CorelDRAW<sup>®</sup>

## GRAPHICS SUITE **X6**

指导手册

版权所有 2012 Corel Corporation。保留所有权利。

CorelDRAW® Graphics Suite X6 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、Corel DESIGNER、Corel Digital Studio、CorelDRAW、Corel PHOTO-PAINT、Corel VideoStudio、Corel WinDVD、Painter、PaintShop Pro、PowerClip、PowerTRACE、Smart Carver、WinZip 以及 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组合。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

## 第一部分：介绍

第 1 章：欢迎 .....	3
第 2 章：安装和支持 .....	9
第 3 章：新增功能 .....	13

## 第二部分：入门指南

第 4 章：CorelDRAW 基本信息 .....	25
第 5 章：Corel PHOTO-PAINT 基本信息 .....	45

## 第三部分：颜色、类型和样式

第 6 章：基色 .....	69
第 7 章：颜色管理 .....	87
第 8 章：处理文本 .....	101
第 9 章：样式与样式集 .....	113

## 第四部分：数字内容指南

第 10 章：查找和管理内容 .....	123
第 11 章：内容类型 .....	129
第 12 章：模板 .....	151

## 第五部分：提示和技巧

第 13 章：标牌制作 .....	159
第 14 章：插图 .....	171
第 15 章：页面布局 .....	187

## 第六部分：专家见解

第 16 章：足球俱乐部徽标设计 .....	207
第 17 章：读书椅的故事 .....	221
第 18 章：概念艺术 .....	237

第七部分：图库 . . . . .	249
索引 . . . . .	285



图像创建者  
Joseph Diaz  
美国

# 第一部分 介绍





# 第 1 章：欢迎

包含的功能 CorelDRAW Graphics Suite X6 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 X6，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。

## 包含的功能 CorelDRAW Graphics Suite X6

CorelDRAW Graphics Suite X6 中包括以下应用程序：

- 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

利用 Corel® CONNECT™ 应用程序可轻松访问剪贴画、照片、字体等内容。

## 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。

### 第一部分：介绍

第 1 章至第 3 章对

CorelDRAW Graphics Suite X6 中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。

### 第二部分：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。

### 第三部分：颜色、类型和样式

第 6 章至第 9 章回顾了基本的颜色概念，并介绍了如何使用样式和样式集处理颜色、文

本以及格式对象。

## 第四部分：数字内容指南

第 10 章至第 12 章提供了使用 Corel CONNECT 方面的信息，并介绍了剪贴画、照片以及字体等可用内容。

## 第五部分：提示和技巧

第 13 章到第 15 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。

## 第六部分：专家见解

第 16 章到第 18 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，作者分享了在设计运动队徽标、家具设计以及概念绘画时，该软件如何帮助他们表达自己的创意和艺术自由。

 要访问教程的各个 PDF，单击**帮助** ▶ **专家见解**。

## 第七部分：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，可突出显示工作流程部分、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熟悉 CorelDRAW Graphics Suite X6。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。

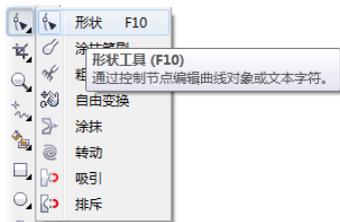
### 帮助

“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，或搜索特定词语。

 要访问“帮助”，单击**帮助** ▶ **帮助主题**。如果可以访问 Internet 应用程序将显示在线帮助，如果不能则显示本地帮助。

## 工具提示

当您把指针放在图标、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。



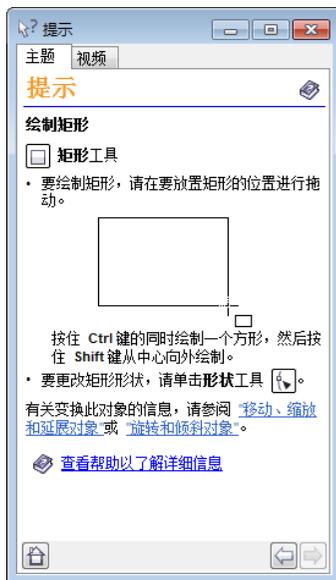
工具提示示例

## 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。



CoreDRAW 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 X6 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。

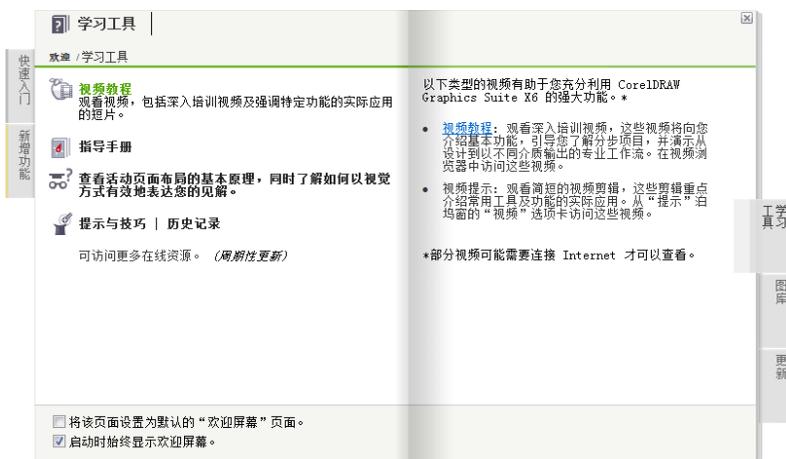
 您可以通过单击**帮助** ▶ **欢迎屏幕**来访问欢迎屏幕。

## 视频

我们向您提供了短篇视频，以展示如何在 CorelDRAW 中绘图、造型、着色对象等基本任务，以及如何在 Corel PHOTO-PAINT 中遮罩和裁剪。此外，我们还提供了长篇视频视频教程，为您介绍 CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 的工作环境和具体的任务与技巧。

 要访问短篇视频，请单击提示泊坞窗中的**视频**选项卡。

要访问视频教程，单击**帮助** ▶ **视频教程**。



CoreDRAW 中的欢迎屏幕

## 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 CoreDRAW Graphics Suite X6:

- **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 CoreDRAW Graphics Suite 用户提出的问题。
- **CoreDRAW.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 CoreDRAW 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

CoreDRAW Graphics Suite X6 *宏程序功能编程指导* 提供了改进的指导方法对 CoreDRAW Graphics Suite X6 进行宏编程。通过在 CoreDRAW 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 CoreDRAW Graphics Suite X6 中包含 VBA 或 VSTA，可通过单击**开始** ▶ **所有程序** ▶ **CoreDRAW Graphics Suite X6** ▶ **文档资料** 访问宏程序功能编程指导。

## 网络部署指南

CoreDRAW Graphics Suite X6 *部署指南* 是在网络中部署 CoreDRAW Graphics Suite X6 的逐步资源。该指南向为公司购买批量（多套）授权许可的 CoreDRAW Graphics Suite X6 的客户提供。

- ✎ 要购买批量授权许可的 CoreDRAW Graphics Suite X6 并获得 *CoreDRAW*

*Graphics Suite X6 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 10

更改语言 10

更新 Corel 产品 10

Corel 支持服务 10

关于 Corel Corporation 10

## 第 2 章：安装和支持

CorelDRAW® Graphics Suite X6 的安装、注册和自定义非常简单。

### 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)。

### 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™ Pro、Corel® VideoStudio®、Corel® WinDVD®、Corel® WordPerfect® Office 以及最近刚发布的 WinZip®。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

更快捷、更高效地开展工作 14

轻松创建布局 17

富有风格和创意的设计 20

## 第 3 章：新增功能

CorelDRAW Graphics Suite 的新增和增强的功能可帮助您以更有效的方式表现自己的创意。

 要访问应用程序中的新增功能列表，请单击**帮助** ▶ **新增功能**。

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。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。

### 更快捷、更高效地开展工作的

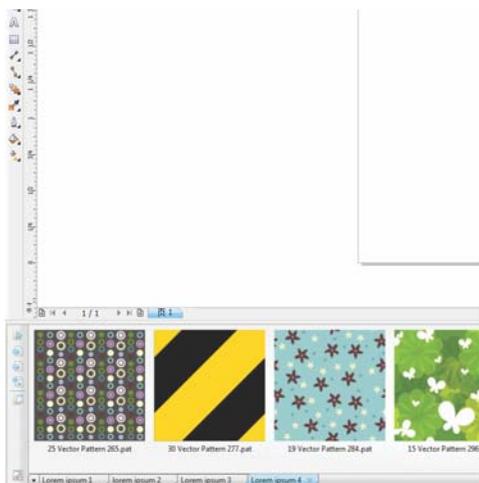
从组织项目资产和访问 Suite 中大量的内容到快速找出可用的格式化选项和删除照片中不需要的区域，CorelDRAW Graphics Suite X6 提供了多种 workflows 创新功能，有助于您更高效、更富有成效地开展工作的。

### Corel CONNECT 中的多个托盘 *(新增功能!)*

在 Corel? CONNECT? 中可以同时使用多个托盘，这样您可以更灵活地组织多个项目的资产。利用托盘您可以从多个文件夹或在线资源中收集内容，且托盘可在 CorelDRAW、Corel PHOTO-PAINT 以及 Corel CONNECT 之间共享。

您可以为不同类型的内容使用与维护不同的托盘。例如，您可能在处理需要有照片、矢量图形以及位图图标的项目。将这些类型的内容放置在独立的托盘上为快速轻松地查找资产提供了方便。此外还提供了一个便捷功能，即您可以从托盘中打开文件预览全尺寸

文件。您还可以重命名托盘或更改保存托盘的默认文件夹。



多个托盘可帮助您快速轻松地查找资产。

### Corel CONNECT 中的搜索功能 *(新增功能!)*

使用 Corel CONNECT 中的全新搜索工具栏，您可以立即从网站上提取图像。只需在**搜索与地址**框中键入网址，Corel CONNECT 即能立即从网站上搜集以 HTML <img> 标记定义的所有图像，从而快速轻松地利用在线资源中的内容资产。您还以键入搜索词或文件夹路径，让 Corel CONNECT 搜索计算机、网络或其他在线资源中的内容。

### 内容 *(新增和增强功能!)*

经过改进的 Corel CONNECT 能够快速访问所有 CorelDRAW Graphics Suite X6 内容，此外还能帮助您获得其他在线供应商的内容。

该 Suite 的内容库包括：

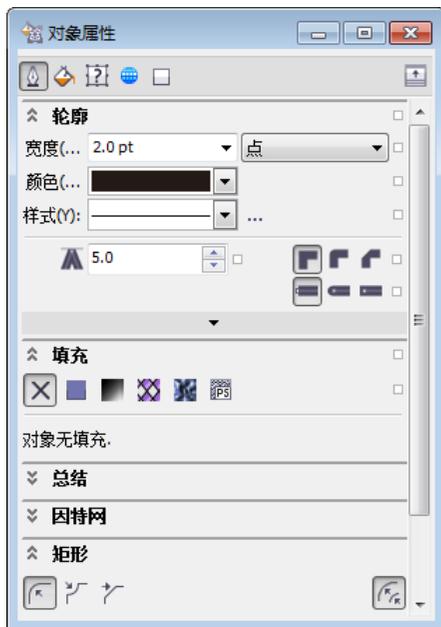
- 10,000 余个高画质剪贴画图像
- 多个专业级别的 OpenType® 字体系列
- 200 余个即用型相框
- 一个填充图案集
- 2,000 余张照片
- 数百个专业设计的模板等。



利用 Corel CONNECT 可访问大量内容。

## “对象属性”泊坞窗（新增功能！）

在 CorelDRAW X6 中，现在重新设计的**对象属性泊坞窗**仅显示依赖对象的格式选项和属性。本泊坞窗将所有对象设置集中放置在一个位置，可让您比以往更快捷地精确调整设计。



重新设计的**对象属性泊坞窗**将所有对象设置集中放置在一个位置。

例如，如果您创建矩形，那么**对象属性泊坞窗**将自动显示轮廓、填充与拐角格式化选项以及矩形的属性。如果您创建文本框，泊坞窗将立即显示字符、段落与文本框格式化选项以及文本框的属性。

## Smart Carver（新增功能！）

在 Corel PHOTO-PAINT X6 中，新增的 Smart Carver? 工具可轻松删除照片中不需要的区域，同时调整照片的纵横比。例如，您可能需要定义照片中想要保留或删除的区域，例如照片中的人物。使用多用途**对象删除笔刷**，您可以选择绘制照片中您想要保留或删除的区域。



使用 Smart Carver 能够轻松删除不需要的区域和调整照片的纵横比。

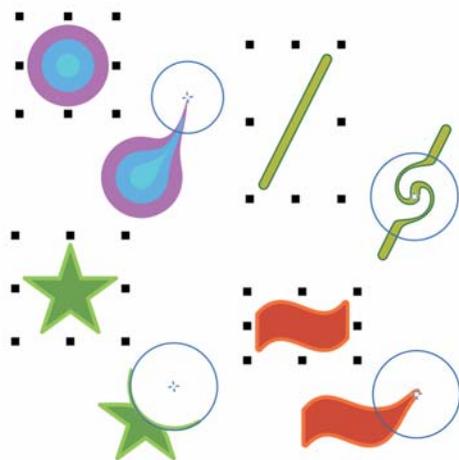
您还可以使用 Smart Carver 更改照片的纵横比，而不会导致照片中的其他对象变形。例如，如果您想要调整照片大小以固定大小打印照片，可绘制照片中的主要对象，然后使用 Smart Carver 预设沿水平和垂直方向收缩或展开照片的背景。

## 形状工具（新增功能！）

CorelDRAW X6 具有四个额外的形状工具，可提供改善矢量对象的新创新选项。新增的**涂抹**工具可让您沿对象的轮廓延长或缩进来绘制对象形状。笔刷笔尖大小和**压力**设置可让您控制效果的强度，而且您可以从平滑曲线和具有尖角的曲线中选择。或者，您可以使用数字笔的压力来确定涂抹效果的强度。

使用新增的**转动**工具，您可以向对象应用转动效果。笔刷笔尖的大小决定了转动的幅度，而**速度**设置则可以控制效果的速度。您还以选择逆时针转动还是顺时针转动。

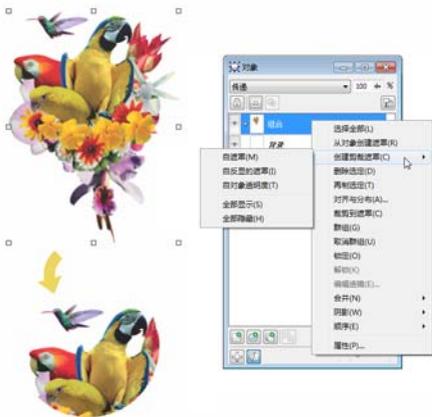
此外，您可以使用新增的**吸引**和**排斥**工具，通过吸引节点或将节点与邻近的其他节点分离来绘制对象形状。要控制造型效果，您可以改变笔刷笔尖的大小和吸引或排斥节点的速度。



新增的造型工具提供了改善矢量对象的创新选项。

## 针对对象组的剪裁遮罩（新增功能！）

利用 Corel PHOTO-PAINT X6 您可以向一组对象应用剪裁遮罩，而不会更改组中的各个对象。例如，您可以调整整个组的透明度，而不会改变各个对象的像素。



您可以向一组对象应用剪裁遮罩。

## Pass Through 合并模式 (新增功能!)

Corel PHOTO-PAINT X6 增加了新 Pass Through 合并模式，您可以将该模式应用于组，这样在应用透镜或特殊效果时您可以获得更大的控制权限。如果您选择 Pass Through，透镜或效果将应用于全部对象，包括组下面的对象。

## 多核处理器支持 (新增功能!)

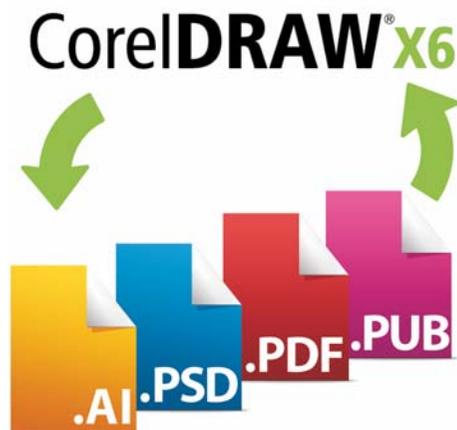
CorelDRAW Graphics Suite X6 已经过优化，可支持最新多核处理器。新增的支持能够让您在 Suite 在后台执行资源密集型任务的同时继续开展工作。结果是软件反应更快捷灵敏，这样即能缩短您在导出文件、打印多个文档或复制与粘贴大型对象时的等待时间。

## 本地 64 位支持 (新增功能!)

CorelDRAW Graphics Suite X6 提供针对 64 位处理器的全面支持，让您在 CorelDRAW 中处理大型文件和在 Corel PHOTO-PAINT 在处理大型图像时的工作效率比以往更高。

## Adobe CS5 和 Microsoft Publisher 2010 支持 (增强功能!)

增强的 Adobe® Illustrator® CS5 和 Adobe® Photoshop® CS5 导入与导出支持，以及 Adobe® Acrobat® X 和 Microsoft® Publisher 2010 导入支持，可确保您能够与同事和客户交换文件。



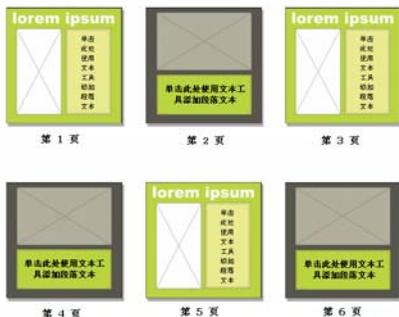
增强的 Adobe CS5、Adobe Acrobat 以及 Microsoft Publisher 文件让与同事和客户的文件交换更便捷。

## 轻松创建布局

CorelDRAW Graphics Suite X6 具备新增和经过改进的主图层功能、新增临时对齐辅助线、新增高级 OpenType 支持以及增强的复杂脚本支持以处理外文文本，让设计项目布局比以往更简单。

## 主图层 (新增和增强功能!)

利用 CorelDRAW X6 中的新增和改进的奇数页、偶数页和所有页主图层，能够更轻松地为多页文档创建特定于页面的设计。如果您在设计多页文档布局（例如小册子和传单），现在能够轻松使用特定于页面的标头、页脚以及页码。例如，您可能想在偶数页和奇数页上使用不同的标头。



CorelDRAW X6 含不同奇数页和偶数页主图层的页面布局示例

## 页面编码 (新增功能!)

使用 CorelDRAW X6 的新增**插入页码**命令，您可以从特定页或特定数字开始，立即在文档的所有页上添加页码。在处理最终构成一个刊物的多个 CorelDRAW 文件时，这种灵活功能非常适用。

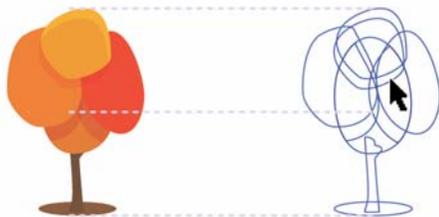
您可以选择字母、数字或罗马字体格式，而且可以使用小写字母或大写字母显示页码。此外，当您在文档中添加或删除页时，页码将自动更新。您也可以将页码插入到现有的美术字或段落文本中。

## 对齐辅助线 (新增功能!)

新增的对齐辅助线可帮助您快速放置对象（传单上显示提供建议与页面上现有对象对齐的辅助线）。当您创建对象、调整对象大小或相对于其他周围的对象移动对象时会出现临时辅助线。对齐辅助线交互式连接对象的中心与边，而且您可以选择显示连接一个对象的边与另一个对象的中心的对齐辅助线。

您可以修改对齐辅助线的默认设置，以满足您的需求。例如，如果您在处理一组对象，您可以显示针对组中各个对象的对齐辅助线，或者针对整个组的装订框。此外，您可以指定对齐辅助线的边距，帮助您在距另一

对象边缘特定距离的位置对齐对象。您也可以指定对齐辅助线是否仅顺着对象的边距还是要顺着对象的实边。



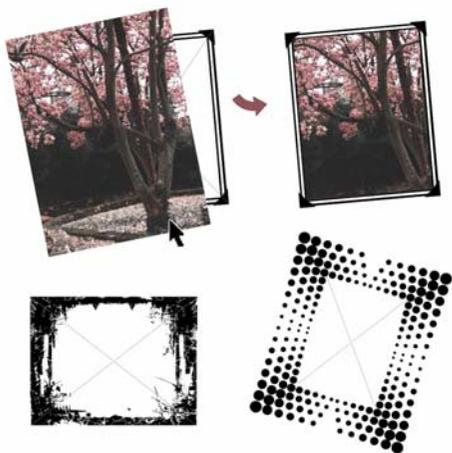
使用对齐辅助线快速放置对象

## 交互式图文框 (新增功能!)

CorelDRAW X6 具有交互式图文框，可帮助您快速制作设计创意的实体模型。新增的空白 PowerClip™ 和文本框功能可让您使用占位符 PowerClip 和文本框填充设计，在最终确定各个内容项预览布局更容易。

现在，您可以将内容拖至 PowerClip 图文框上方，然后选择将内容添加至图文框还是取代图文框中任何现有的内容。PowerClip 图文框还提供了一些选项，让您在图文框中居中放置内容或缩放内容以便恰当地放置在图文框中。此外，您可以轻松使用任何闭合的曲线对象创建文本框，然后编辑文本框，使其具有任何可能的形状。

此外，本 Suite 包含的预设计相框集也采用了交互式图文框功能，让您能够轻松自定义时尚、内容就绪的设计资产。

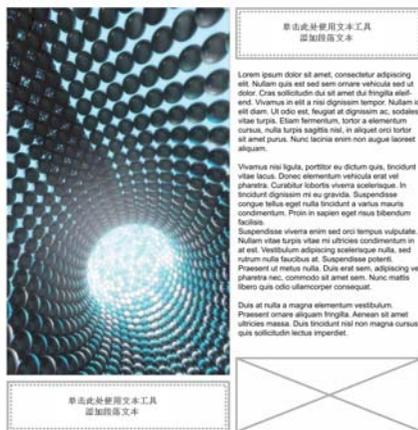


从预设计的交互式图文框集中进行选择，为您的图像设计图文框。

### 占位符文本（新增功能！）

使用 CorelDRAW X6 的新增**插入占位符文本**命令，您能够右键单击任何文本框并立即使用占位符文本填充该文本框。这样，在最终确定文档内容前评估文档的外观更容易。

为方便和灵活起见，您还可以使用 CorelDRAW 支持的任何语言版本的自定义占位符文本。您只需创建含想要使用的文本的 RTF 文件、将该文件保存至默认的占位符文本文件夹，那么每当您调用**插入占位符文本**命令时 CorelDRAW X6 均会使用该文本。有关创建自定义占位符文本文件的详细信息，请第 197 页中的“占位符文本”。



您可以为文档创建自定义占位符文本。

### 高级 OpenType 支持（新增功能！）

使用重新设计的文本引擎，您能够更多地利用高级 OpenType® 印刷功能，例如上下文和样式替代、分数、连字、序号、装饰、小型大写字母、花饰等。OpenType 字体基于 Unicode，非常适合在跨平台设计工作中使用。此外，经过扩充的字符集能够提供出色的语言支持。

OpenType 功能可从**对象属性泊坞窗**中访问，让您能够为个别字符或字形选择其他外观来满足样式偏好，前提是字体支持高级 OpenType。例如，您可以应用不同的数字、分数或连字字形，让文本获得特定外观。此外，您可以启用“交互式 OpenType”选项，当选定文本可使用 OpenType 功能时让 CorelDRAW 发送提示。

1234567

Lorem Ipsum 123456789

Lorem Ipsum 123456789

Lorem Ipsum ½ ¼ ⅓

1<sup>er</sup> 2<sup>e</sup> 3<sup>r</sup>

使用 OpenType 字体可为选定字符选择其他外观。

### 复杂脚本支持 (增强功能)

在 CorelDRAW X6 中, 完全重新设计的文本引擎中内置的复杂脚本支持可确保亚洲和中东语言所使用字形的排版设置恰当。

Welcome

أهلاً وسهلاً

欢迎

歡迎

ברוך הבא

환영합니다

文本引擎改进功能可确保多种语言的字形可在文档中正确显示。

### 富有风格和创意的设计

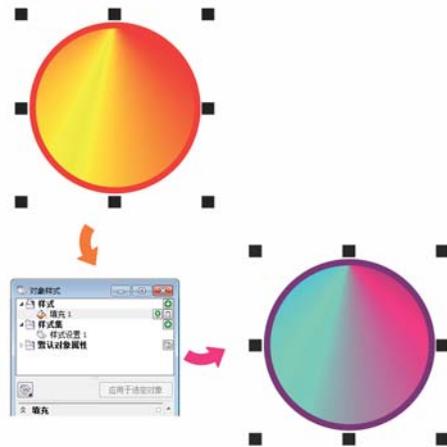
利用 CorelDRAW Graphics Suite X6 重新构建的样式引擎、新对象样式泊坞窗、新颜色样式实施、新颜色和谐功能以及内容就绪的相

框, 有助于您集中精力工作, 以便在设计中展现独特的样式和创意感。

### 样式引擎与泊坞窗 (新增功能!)

在 CorelDRAW X6 中, 重新设计的样式引擎提供了全新的对象样式泊坞窗, 可简化样式的创建、应用以及管理。样式是控制对象外观的属性集。CorelDRAW X6 还引入了全新的样式集 (样式组), 使用其可更轻松地在多个对象中采用统一的格式、制作迭代版本以及快速一致地应用格式。

您可以创建样式和样式集, 并将其应用于图形对象、美术字与段落文本、标注与尺寸对象以及使用艺术笔工具创建的对象。例如, 您可以指定轮廓宽度、颜色以及线条类型等属性来定义轮廓样式。对于文本对象, 您可以指定字体类型、字体样式与大小、文本颜色、背景色、字符位置、大小写等定义字符样式。



您可以通过应用样式集快速更改对象的外观。

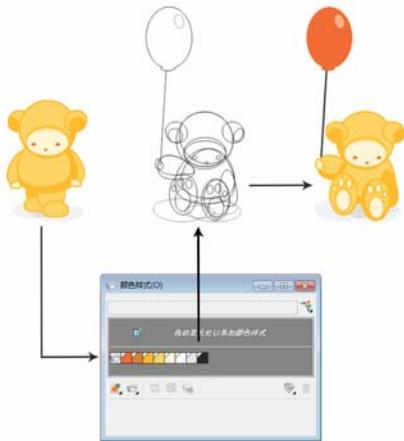
利用样式集, 您可以聚合多个样式, 从而合并不同类型样式的属性。例如, 您可以使用样式集定义图形对象的填充和轮廓属性, 或者您可以定义字符和段落样式来设置段落文本的外观。这样一来, 日后调整这些属性时会更加快捷和简单, 在创建迭代设计时尤为

便捷。您还可以创建包含部分而非全部父样式或父样式集属性的子样式或子样式集。处理长篇幅的文档时，这一功能非常有帮助。例如，您可以为标题分配父字符样式，为副标题分配子字符样式。

## 颜色样式（新增功能！）

利用新增的**颜色样式**泊坞窗，您可以将文档中使用的颜色添加为颜色样式，在项目中实施颜色变更会以往更容易。要从对象创建颜色样式，只需将该对象拖至**颜色样式**泊坞窗即可。如果您将该颜色样式应用于其他对象，可快速更改该颜色样式，那么应用该样式的所有对象将立即更新。

此外，您可以随时断开对象与颜色样式之间的关联，从而单独编辑样式。您也可以将颜色样式转化成其他颜色模式或转化成专色，以便为制作打印准备文档。

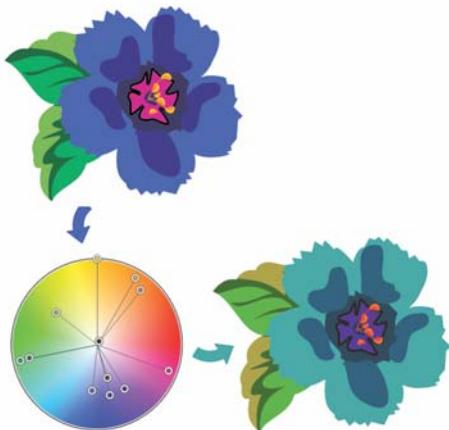


使用**颜色样式**泊坞窗管理文档颜色

## 颜色和谐（新增功能！）

使用全新的**颜色和谐**功能能够聚合颜色样式，因此可快速轻松地制作各种颜色方案的迭代设计。通过将两种或多种颜色样式合并成为和谐，可将颜色组合成基于色度的关系。这样，您可以同时修改所有颜色、一步

改变作品的颜色构成以及快速准备多个备用颜色方案。您还可以编辑和谐中的各个颜色样式。

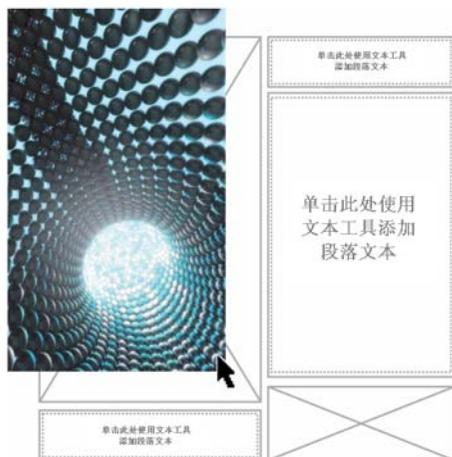


利用**颜色和谐**能够轻松更改颜色组合。

此外，您可以创建一种名为**渐变**的特殊颜色和谐，该和谐包括一种主颜色样式和多个该颜色的渐变色。修改主颜色时，渐变色将按照主颜色改变的同程度自动调整。这一点在制作同一设计的多种颜色版本时非常重要。

## 内容就绪的预设计图文框（新增功能！）

在 CorelDRAW Graphics Suite X6 中，内容库中包含的图文框集已经过改进，可支持新的空 PowerClip 图文框功能。这样，您可以立即使用照片或图形填充图文框，节省时间和精力。此外，所含的部分图文框为文本就绪型图文框，您可以立即添加自定义文本信息。



使用空 PowerClip 图文框功能添加图像



图像创建者  
Gabriel González Díaz  
墨西哥

# 第二部分 入门指南



## 第 4 章：CorelDRAW 基本信息

- 工作区概览 26
- 启动文档 31
- 缩放、平移和滚动 32
- 创建对象 32
- 使用位图 34
- 选择、调整对象大小和 变换对象 35
- 为对象着色和设计式样 36
- 定位对象 39
- 分组和合并对象 40
- 组织对象 41
- 使用页面 41
- 共享作品 41
- 设置首选项 43

## 第 4 章：CoreDRAW 基本信息

本章为您介绍 CoreDRAW® 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 CoreDRAW 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

CoreDRAW 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**包含相关命令的下拉菜单。
- **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。其中包含绘图页面和周围区域。
- **绘图页面**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**和**手绘选择**允许您选择对象、设置对象大小、倾斜和旋转对象。



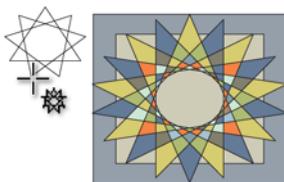
---

## 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。



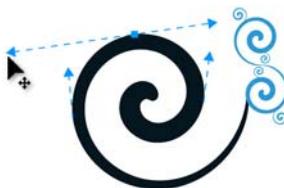
---

## 形状编辑工具

---



利用形状编辑工具可更改现有对象的形状。



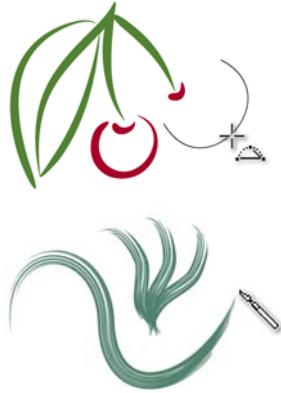
---

## 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。



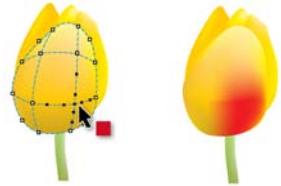
---

## 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、渐变填充和网状填充。



---

## 交互式工具

---



交互式工具可让您将特殊效果应用到对象，如混合、轮廓、阴影、立体化、和透明。



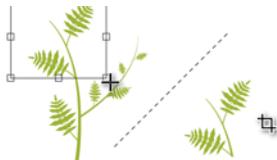
---

## 裁剪和擦除工具

---



利用裁剪和擦除工具能够移除部分文档。



---

## 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。



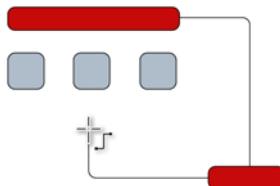
---

## 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。



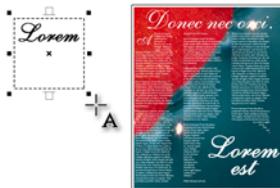
---

## 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。



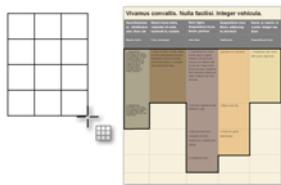
---

## 表格工具

---



**表格工具**允许您绘制和编辑表格。



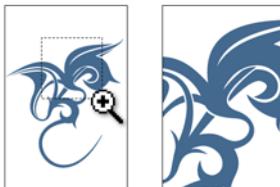
---

## 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”。

## 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。

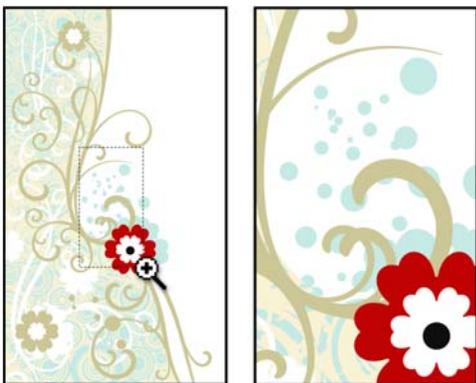
您可以为文档命名、设置页面尺寸、选择颜色模式（如 CMYK 或 RGB）以及设置颜色预置文件。



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

CoreDRAW 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。创建形状后，您可以通过延展形状、应用填充图案或添加阴影来修改形状。

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 。在绘图页面中，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）。

您可以使用下列工具创建各种形状的对象：

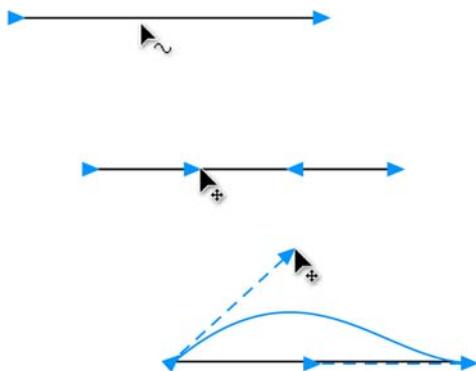
- **椭圆形**工具允许您绘制圆形和椭圆形。
- **多边形**工具允许您绘制多边形。
- **图纸**工具可绘制网格。
- **螺旋**工具允许您绘制对称式螺旋和对数式螺旋。

- **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**工具允许您绘制流程图符号。

## 创建线条和曲线

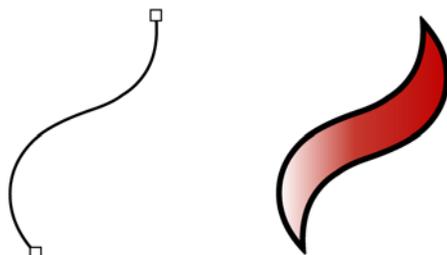
如果您想要创建自己独特的形状，可使用其中一个曲线工具来绘制各种形状。但是，最好首先来了解下列基本概念然后再开始行动。

您可以将绘制的线条转换为曲线。当您想要详细更改线条的基本形状时，这一点很有帮助。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”。移动这些节点就可以更改线条的形状。



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。您可以连接点来创建闭合路径。向由线条构成的区域添加填充时这一点很有帮助。



左：开放路径。右：添加填充的闭合路径。

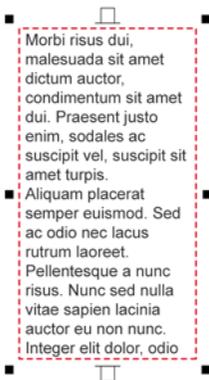
CorelDRAW 提供了多种绘制线条和曲线的工具，包括下列工具：

- **手绘**工具可让您使用鼠标或手写板绘制线段和曲线。
- 使用**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多个常见格式属性，例如字体类型和大小、文本颜色以及字体样式。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。

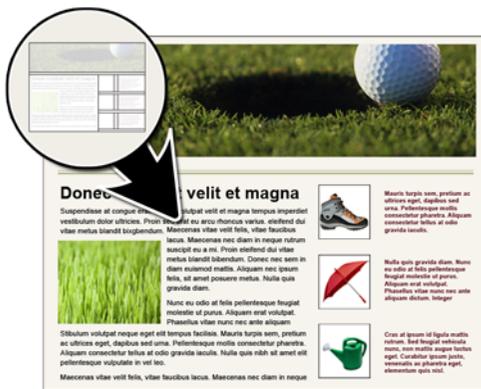


左：段落文本。右：徽标格式的美术字。

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，请参阅第 101 页中的“处理文本”。

## 创建表格

组织文档中的图形和文本的一种方法是创建一张表格，然后将对象插入表格单元格。表格提供了一种创建舒适文档布局的快捷方式。



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，您只需沿文档绘图页面对象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 中有两种处理位图图像方法：您可以将位图插入文档中，也可以从 CorelDRAW 中打开 Corel PHOTO-PAINT 来编辑位图。

## 插入位图

将位图图像导入 CorelDRAW 中时，您可以嵌入该图像或将其链接至外部文件。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

您可以从 CorelDRAW 中访问完善的位图编辑程序 Corel PHOTO-PAINT。编辑完位图后，可以在 CorelDRAW 中快速恢复所做的工作。

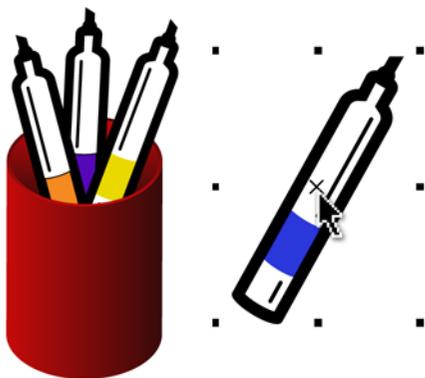
 要在 Corel PHOTO-PAINT 中打开位图，单击属性栏上的**编辑位图**按钮。

## 选择、调整对象大小和变换对象

将对象添加至文档后，您可能想修改该对象。CorelDRAW 提供了多个可用于选择对象、调整对象大小或变换对象的工具。

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，对象周围将出现中心含“X”的边框。边框包含可用于变换对象的控制柄。



右边的对象已被选中，中心出现“X”的边框表明了这一点。

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。

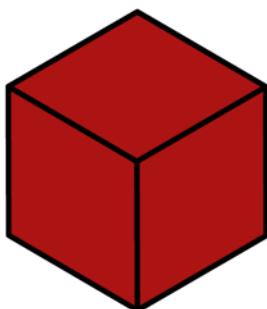
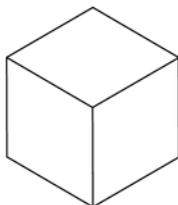


- **镜像**可用于创建对象的水平或垂直镜像图像。



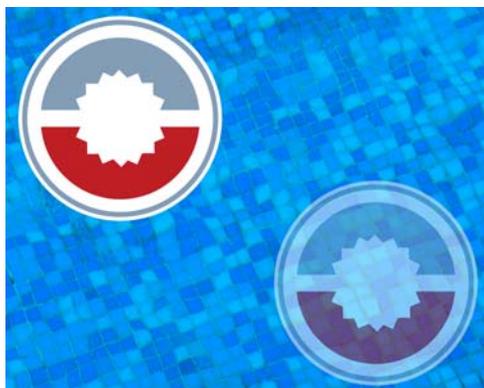
## 为对象着色和设计式样

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。

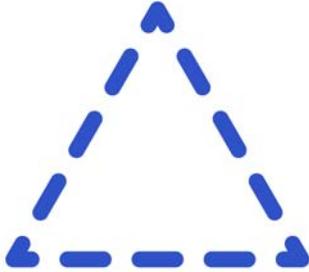
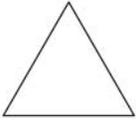


下方的圆形应用了透明效果，看起来像是位于水下面。

## 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。

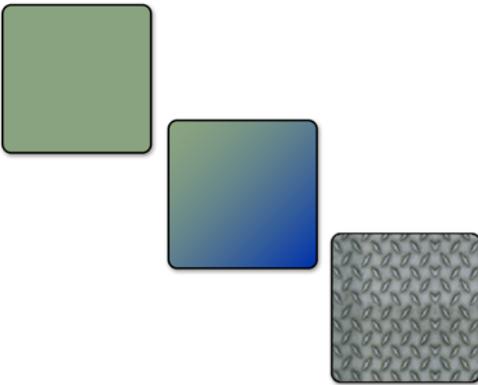


左上：未应用任何格式的三角形轮廓。右下：带有颜色和虚线图样格式的三角形轮廓。

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您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**可让您在使用属性栏控件的同时在文档窗口中进行绘制，以便动态应用填充。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和情况。

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。

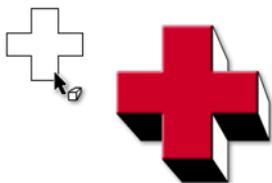
您可以调整透明度来决定对象的不透明度。完全不透明的对象会遮挡其后的任何东西，而完全透明的对象是看不到的。

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



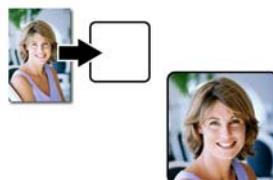
### • 阴影



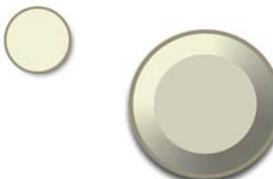
### • 轮廓图



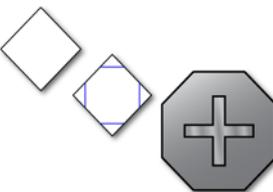
### • 图框精确剪裁



### • 斜角



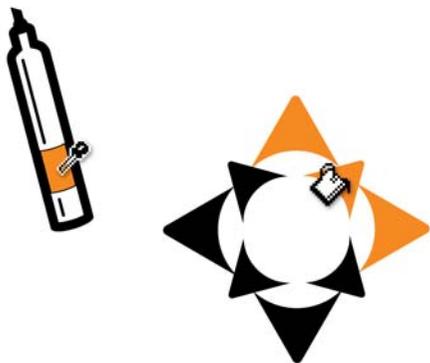
### • 倒角



## 重新使用颜色和对象

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和对象。

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。

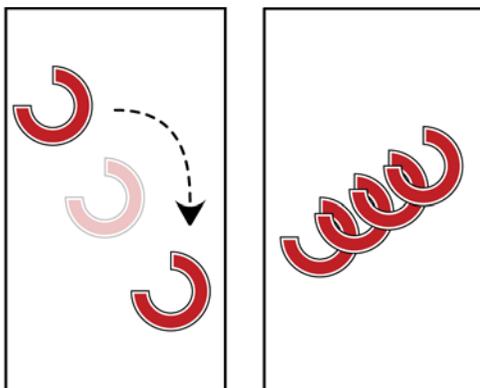
当您在文档中使用颜色时，该颜色会被添加到**文档**调色板，当您启动新文档或打开现有的文档时，调色板就会出现在应用程序窗口的底部。当您从其中一个颜色库中添加颜色时，或从其他文档或应用程序对颜色进行取样时，或将填充应用到对象时，这些颜色都会被添加到**文档**调色板中。



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。



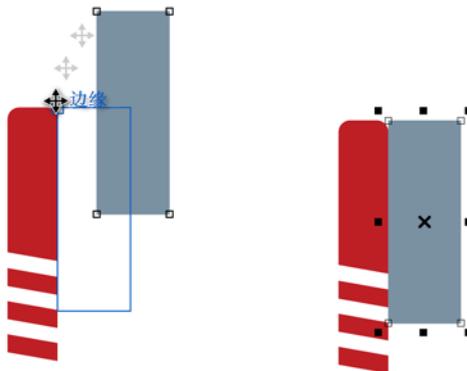
左：复制和粘贴的对象。右：再制的对象。

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

CoreDRAW 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。

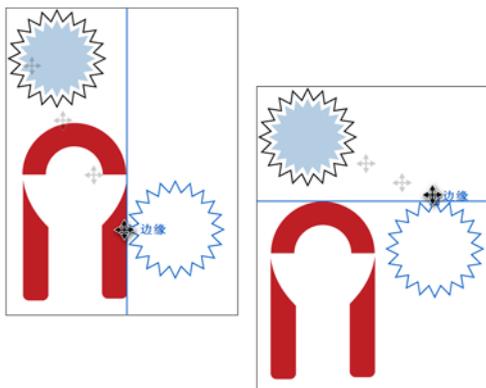


左：向下拖动蓝色矩形与红色矩形贴齐。右：两个对象贴齐在一起。

 要打开对象贴齐，单击**视图** ▶ **贴齐** ▶ **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

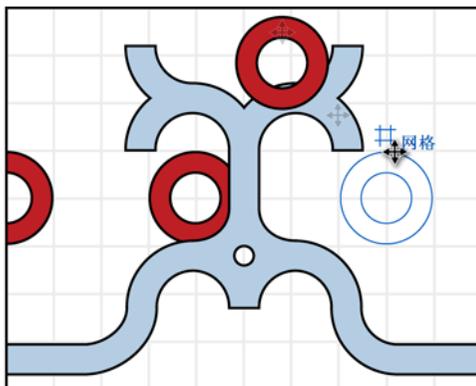
动态辅助线拖动对象。移动对象时会同时测量与基础对象之间的距离。



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**。

您也可以使用文档网格对齐文档窗口中的对象。文档网格是一组交叉的线条，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。

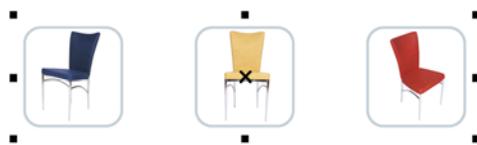


可以使用网格对齐对象，然后将其放入绘图页面。

 要显示文档网格，单击**视图** ▶ **网格** ▶ **文档网格**。

## 分组和合并对象

您可能想要更改对象群组或在不改变相对位置的条件下移动对象。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，就越难查找和选择特定对象。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**。

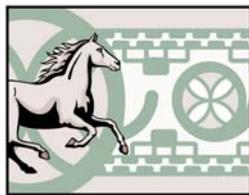


**对象管理器**泊坞窗可让您选择并修改页面图层。

有关图层的更多信息，请参见“帮助”中的“使用图层”。

## 使用页面

根据您所需的输出，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**版面** ▶ **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**版面** ▶ **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

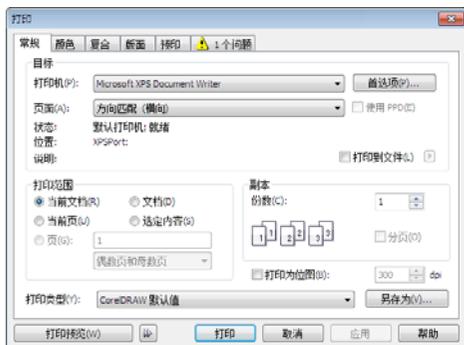
为不同的文件格式，如 Adobe® 便携式文件格式 (PDF) 或 Adobe® Illustrator® (AI)。

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出图层 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。

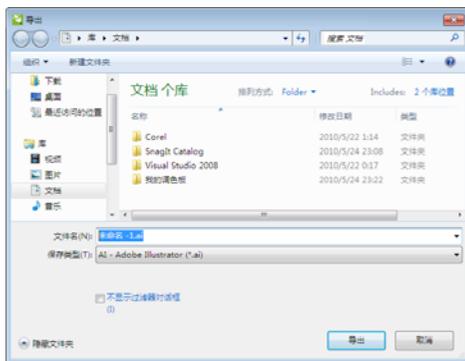
在打印之前您可以预览文档以确保文档的所有内容都正确。

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 便携式文件格式。

## 设置首选项

您可以在 CoreDRAW 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 <b>视图</b> ▶ <b>设置</b> ▶ <b>网格和标尺设置</b> ，然后单击标尺。在 <b>单位</b> 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和自动保存设置	单击 <b>工具</b> ▶ <b>选项</b> 。在 <b>工作区</b> 类别列表中，单击 <b>保存</b> 来访问备份文件设置。
微调距离	按箭头键时对象移动的位移量	单击 <b>视图</b> ▶ <b>设置</b> ▶ <b>网格和标尺设置</b> ，然后单击标尺。在 <b>微调</b> 框中键入值。



## 第 5 章： Corel PHOTO-PAINT 基本信息

工作区概览 46

获取图像 54

裁剪和旋转 55

更改图像大小和分辨率 55

更改颜色模式 58

润饰 58

调整颜色和色调 60

使用遮罩 62

使用对象和透镜 63

共享作品 64

设置首选项 64

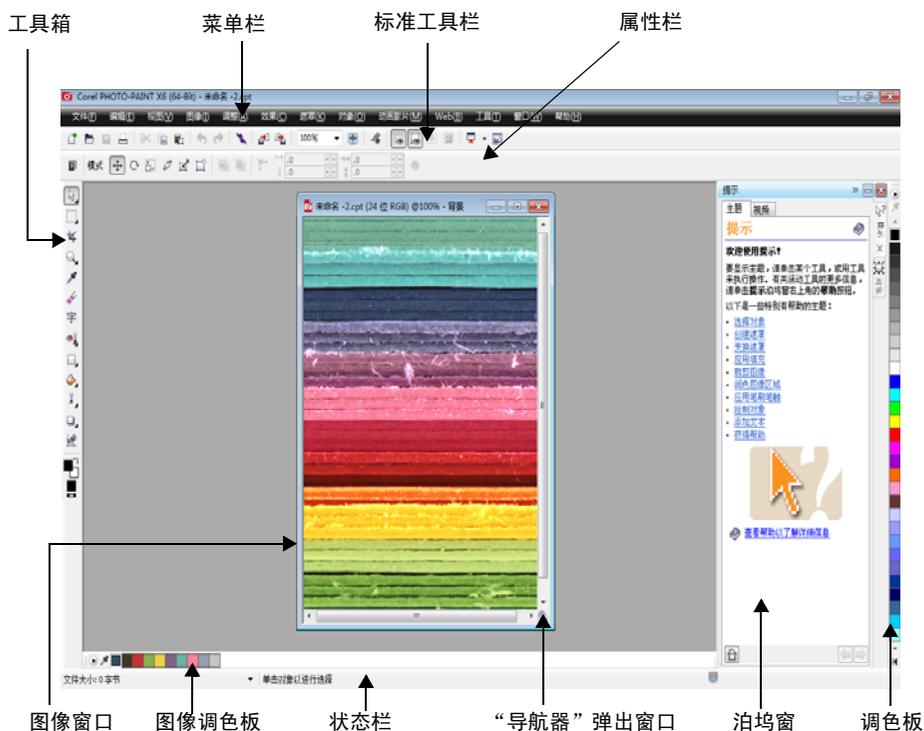
## 第 5 章：Corel PHOTO-PAINT 基本信息

本章为您介绍 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照片以解决常见问题等。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 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**包含相关命令的下拉菜单。
- **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**显示活动图像。
- **图像调色板**可让您记录图像中使用的颜色。
- **状态栏**显示关于活动图像、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**按钮可让您查找并重点处理图像的特定区域。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。
- **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。



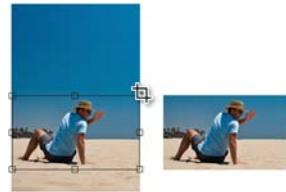
**笔刷遮罩**工具允许您通过笔刷绘制来定义可编辑区域。



## 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



通过**缩放**工具可以更改图像窗口中的缩放比例级别。





当图像超出图像窗口时，通过**平移**工具可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。



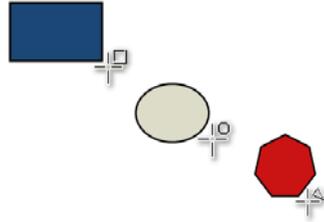
**润色笔刷**工具允许您通过调和图像的底纹和颜色，移除图像中的瑕疵，例如裂缝、划痕和褶皱。



## 形状工具



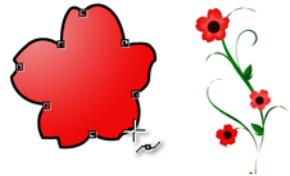
**矩形**工具、**椭圆形**工具和**多边形**工具可让您绘制矩形、正方形、椭圆形、圆形和多边形。



**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。



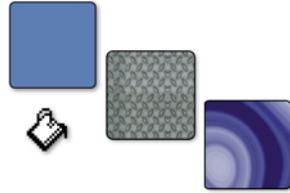
---

## 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。

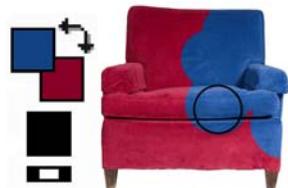




**撤消笔刷**工具允许您将图像区域恢复为上次执行笔刷笔触之前的外观。



**替换颜色笔刷**工具允许您将图像中的前景色替换为背景色。



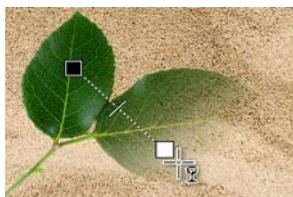
## 交互式 / 透明工具



**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

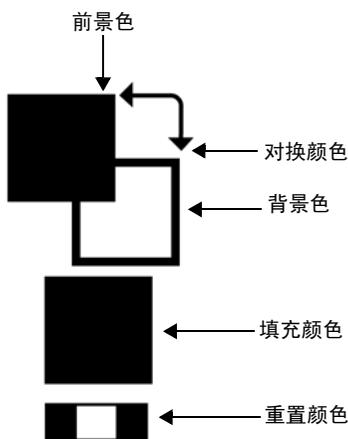


**前景色**是指使用笔刷工具应用到图像或文本中的颜色。**背景色**是指擦除背景部分或增加纸张尺寸时显示的颜色。**填充色**是指使用形状和填充工具所应用的颜色。

**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，请参阅第 58 页中的“润饰”。

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。

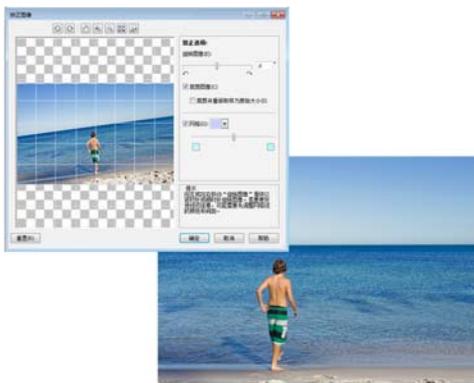
通常情况下，您可能需要旋转图像，将其方向更改为纵向或横向。

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。要打印用数码相机拍摄的图像，需要保留原始图像大小（像素数）并将分辨率（每英寸的像素数）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。



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”。



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。

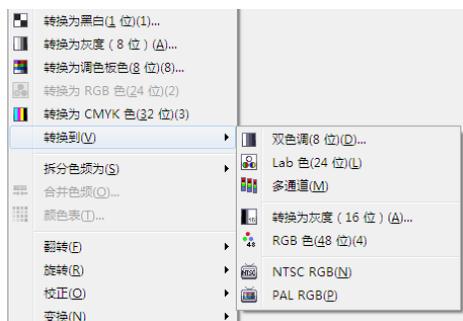
您正在准备的用于 Web 的照片可能需要特定的宽度和高度（单位为像素）。您可以在**重新取样**对话框中指定所需的确切尺寸。当您指定这些设置时，图像分辨率和文件大小会自动进行调整。

## 更改颜色模式

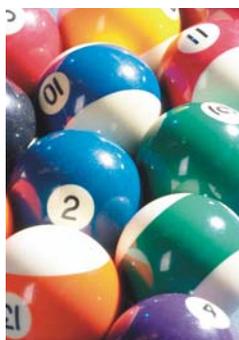
定义组成图像的颜色数量和类别的颜色模式。黑白、灰度、RGB、CMYK 和调色板颜色就是几种不同的颜色模式。根据不同的使用目的，您可以将图像转换为不同的颜色模式。例如，对于商业印刷的图像，建议使用 CMYK 颜色模式。RGB 颜色模式最适用于 Web 照片，而调色板颜色模式最适用于 GIF 图像。

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”。

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。



可用的**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。

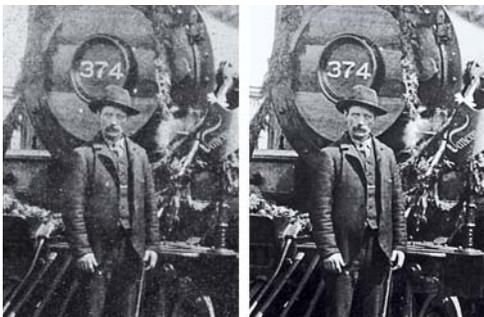
要移除红眼，先要放大眼睛。然后单击**去除红眼**工具，调整笔刷大小使其适合于眼睛大小，然后单击眼睛。



**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。

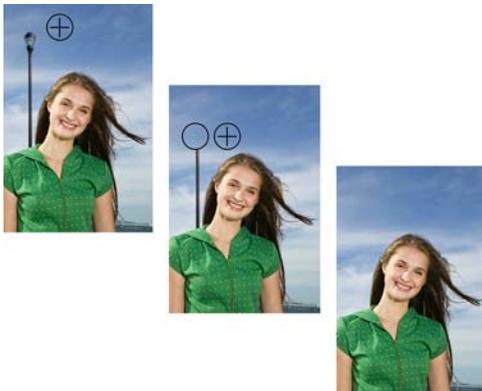
 要移除尘埃与刮痕痕迹，单击**图像** ▶ **校正** ▶ **尘埃与刮痕**。



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有插图。

## 颜色校正

### 前面

### 后面

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重叠，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。在隐藏遮罩重叠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。



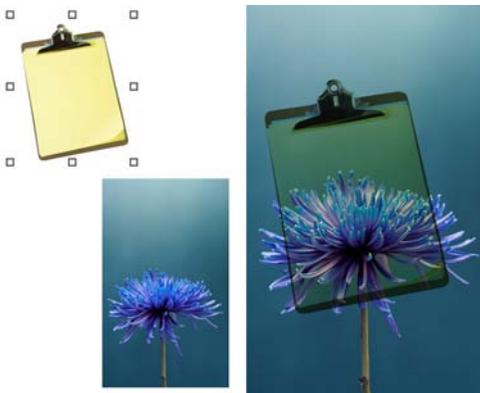
左：使用**魔棒遮罩**工具选择了背景。右：遮罩反显，选择了蝴蝶。

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。

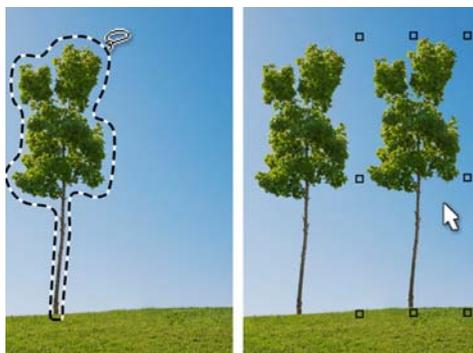


左：使用**乘合并**模式调和两个对象。右：调和的图像。

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**。

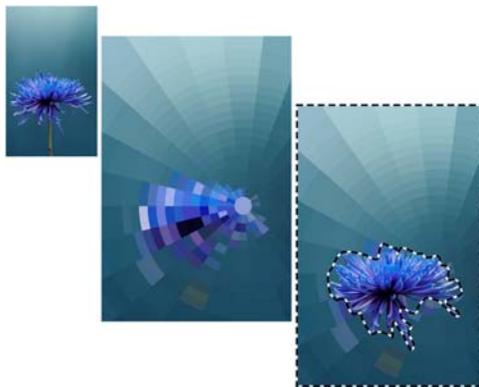
要用背景创建对象，单击**对象** ▶ **创建** ▶ **从背景创建**。



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”）是可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。

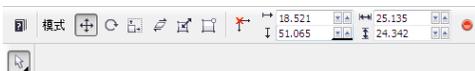
要创建覆盖整个图像或覆盖遮罩的可编辑区域的透镜，单击**对象** ▶ **创建** ▶ **新建透镜**。



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 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，您可以将其另存为（**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 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”。

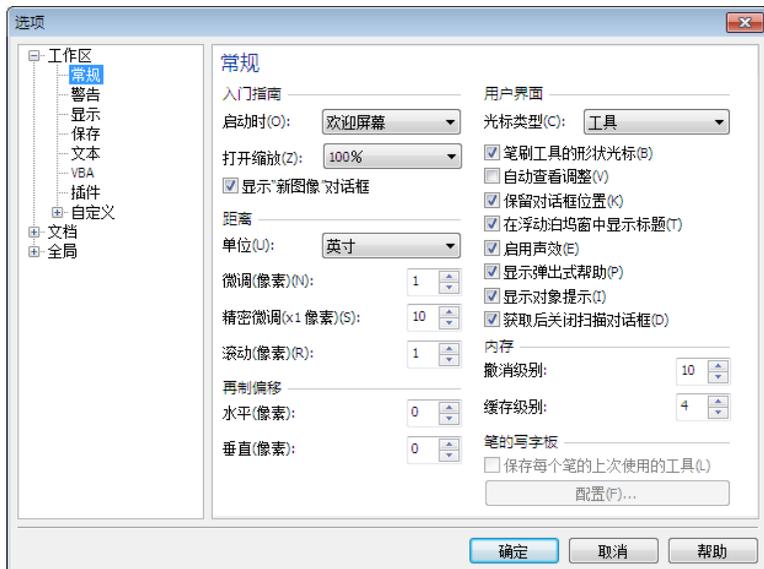
## 设置首选项

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





# my Art work

图像创建者  
Om Prakash Thapa  
印度

## 第三部分

颜色、类型和  
样式



## 第 6 章：基色

如何定义颜色？ 70

选择一种颜色模式 72

使用印刷色和专色 74

选择颜色 75

使用颜色样式和颜色和谐 78

使用文档调色板、颜色样式调色板以及图像  
调色板 81

显示和组织调色板 83

创建自定义调色板 84

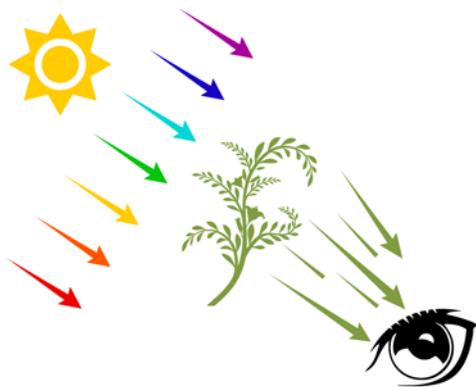
## 第 6 章：基色

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。



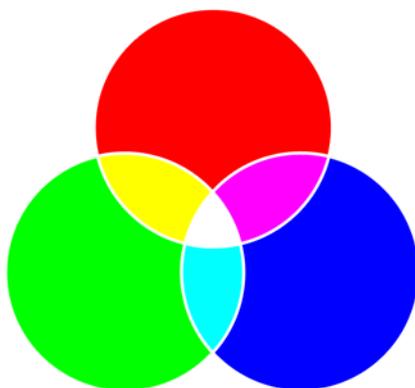
Lab 颜色模型

## 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。

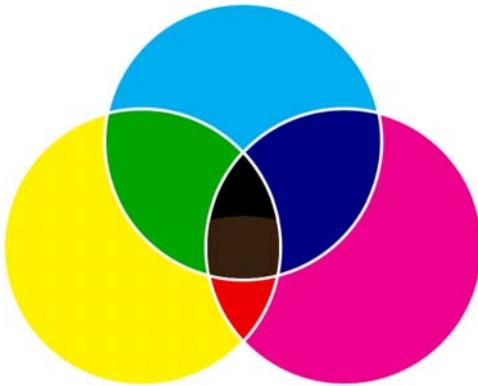


RGB 颜色模型。白色是由这三种 RGB 颜色的最大强度进行组合得到的。

## 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。

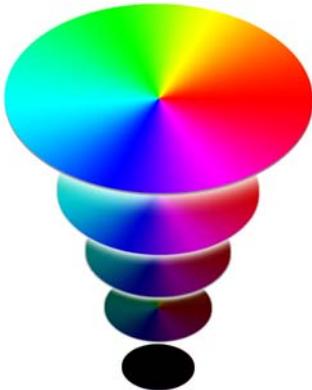
在减色模型（如 CMYK）中，颜色（即油墨）会被添加到一种表面上，如白纸。颜色会“减少”表面的亮度。当每一种颜色成分 (C,M,Y) 的值都为 100 时，所得到的颜色即为黑色。当每种颜色成分的值都为 0 时，即表示表面没有添加任何颜色，因此表面本身就会显露出来——在这个例子中白纸就会显露出来。出于打印目的，颜色模型会包含黑色 (K)，因为黑色油墨会比调和等量的 C、M 和 Y 得到的颜色更中性，色彩更暗。黑色油墨能得到更鲜明的结果，特别是打印的文本。此外，黑色油墨比彩色油墨更便宜。



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

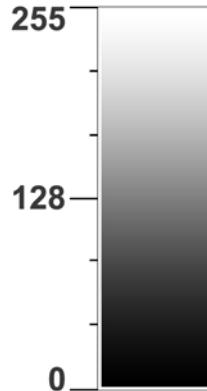
HSB 颜色模型使用色度 (H)、饱和度 (S) 和亮度 (B) 作为定义颜色的成分。HSB 也称为 HSV (包含成分色度、饱和度和纯度)。色度描述颜色的色素,用度数表示在标准色轮上的位置。例如,红色是 0 度、黄色是 60 度、绿色是 120 度、青色是 180 度、蓝色是 240 度,而品红色是 300 度。饱和度描述颜色的鲜明度或阴暗度。饱和度值的范围是从 0 到 100,表示百分比 (值越大,颜色就越鲜明)。亮度描述颜色中包含的白色量。和饱和度值一样,亮度值的范围也是从 0 到 100,表示百分比 (值越大,颜色就越鲜艳)。



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，可让您更轻松找到合适的颜色。当您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，您只能将 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

当您将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 X6 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。

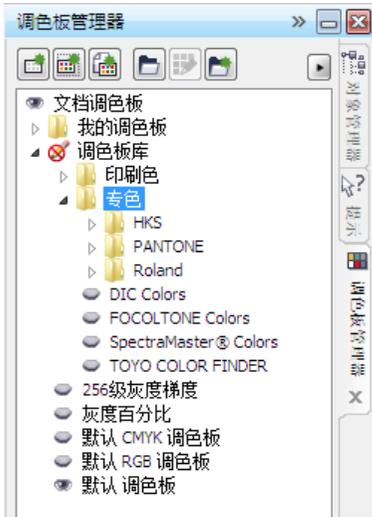


用青色 (C)、品红色 (M)、黄色 (Y) 和黑色 (K) 分色再现全色图像。

### 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泊坞窗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：

- 为最大程度地降低打印成本，请打印包含多种颜色的项目时使用印刷色，打印包含很少颜色的项目时使用专色。
- 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

CoreDRAW 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：

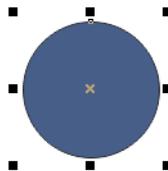
- 调色板

- 对象属性泊坞窗 (CoreDRAW)
- 颜色样式泊坞窗 (CoreDRAW)
- 均匀填充对话框
- 颜色泊坞窗
- 颜色滴管工具 (CoreDRAW)
- 滴管工具 (Corel PHOTO-PAINT)

## 调色板

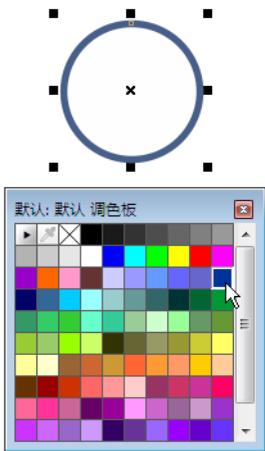
CoreDRAW 或 Corel PHOTO-PAINT 中的默认调色板根据您的文档或图像的颜色模式为您提供 99 种色样。而每种色样还提供了多种可供选择的阴影和色调。

要使用 CoreDRAW 中的颜色填充对象，先选择对象，然后单击调色板上的一种颜色。



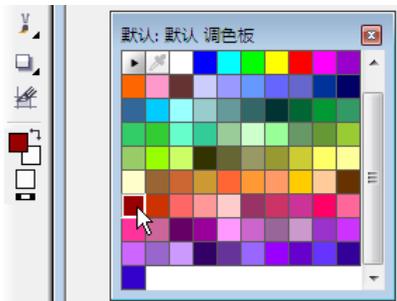
单击调色板上的蓝色色样用蓝色填充圆形。

要更改 CoreDRAW 中对象的轮廓颜色，右键单击调色板中的任意一种颜色。



右键单击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，单击调色板上的一种颜色。



单击调色板上的红色色样将前景色色样更改为红色。

要更改 Corel PHOTO-PAINT 中的填充色，右键单击调色板上的一种颜色。



右键单击调色板上的红色色样，将填充色色样更改为红色。

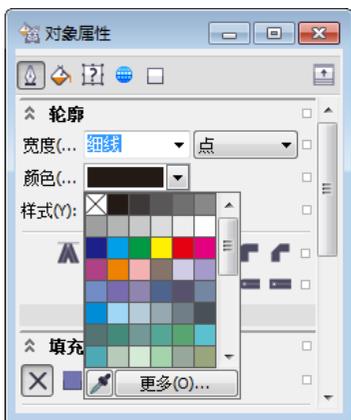
要访问颜色的不同阴影，按住一种色样直到出现弹出式调色板。



按住红色色样显示弹出式调色板中的各种红色阴影。

## “对象属性”泊坞窗

利用 CorelDRAW 中的**对象属性泊坞窗**（窗口 ▶ 泊坞窗 ▶ 对象属性）能够定义对象属性，包括轮廓颜色和填充色。您可以从标准颜色挑选器中挑选轮廓颜色或填充色，或使用颜色模式、混合器和**选择颜色**对话框中提供的其他调色板创建自定义颜色。



您可以使用**对象属性**泊坞窗中的颜色挑选器为对象填充色和轮廓颜色选择颜色或创建自定义颜色。

- 要显示 CorelDRAW 中的**选择颜色**对话框，打开**对象属性**泊坞窗的**轮廓**、**填充**或**字符**部分中的颜色挑选器，单击**更多**。

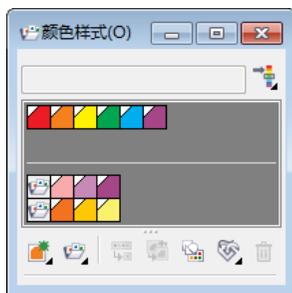


选择颜色对话框的混合器页面

## “颜色样式”泊坞窗

使用**颜色样式**泊坞窗可以创建、应用以及编辑颜色样式。将颜色样式应用到多个对象时，您可以修改颜色样式同时更新所有对象。使用**颜色样式**泊坞窗还可以在名为“和谐”的组中整理颜色样式。和谐可让您以特定的关系链接颜色样式，这样当您编辑和谐中的一种样式时，也会更新其他样式而不会更改颜色关系。使用本功能在不同颜色方案中预览绘图或者一步修改整个颜色作品。有

关使用颜色样式和和谐的更多信息，请参阅第 78 页中的“使用颜色样式和颜色和谐”。



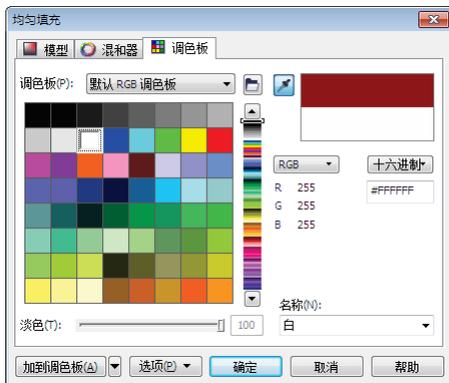
样式列表顶部包含各个颜色样式，而底部则包含颜色和谐文件夹。

- 要在 CorelDRAW 中应用颜色样式，使用**挑选**工具选择对象，在**颜色样式**泊坞窗中，双击颜色样式来应用填充色或右键单击颜色样式来应用轮廓色。

## “均匀填充”对话框

使用**均匀填充**对话框可访问其他调色板，还可以使用多种选择与编辑颜色的方法。例如，您可以使用颜色查看器或颜色混合器来指定您想要的颜色。

- 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**。

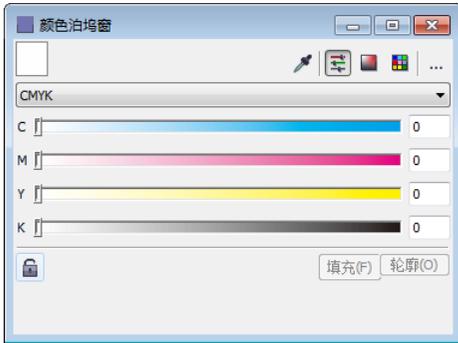


均匀填充对话框

## “颜色”泊坞窗

颜色泊坞窗中提供的颜色混合器、查看器以及调色板的种类与**均匀填充**对话框中以及其他颜色滑块等控件中已经提供的种类相同。与**均匀填充**对话框相比，它还有一个优点：可一直处于打开状态。

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。

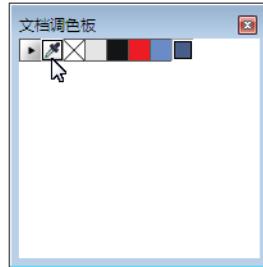
要从桌面项目中选择一种颜色，单击 CorelDRAW 工具箱中的**颜色滴管**工具，然后单击属性栏上的**从桌面选择**。然后，单击桌面上的颜色。



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

## 使用颜色样式和颜色和谐

颜色样式是指您所保存和应用于 CorelDRAW 文档中对象的颜色。颜色样式可重复使用，而且当您更新样式时，所有使用该样式的对象都会自动更新。由于 CorelDRAW 中提供了

无数种颜色，颜色样式可为您准确应用所需的颜色提供方便。

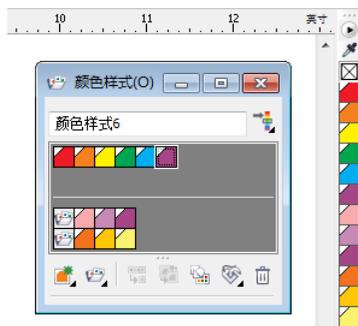
您可以使用现有的对象或从头开始创建颜色样式。创建颜色样式时，该样式将保存至活动绘图和**颜色样式**调色板。

 要创建颜色样式，从任何打开的调色板中拖拽一个色样或从文档窗口拖拽一个对象，将其放置到**颜色样式**泊坞窗的顶部灰色区域。

创建颜色样式时，您可以使用颜色滑块、混合器以及自定义调色板等多种控件，在**颜色编辑器**中编辑样式。**选择颜色**和**均匀填充**对话框以及**颜色**泊坞窗中也提供了大部分这些控件。



在颜色样式列表中选择**一个颜色样式**，并在**颜色编辑器**中编辑样式的属性。您可以使用颜色色样左上角的白色矩形，将颜色样式与常规颜色区别开来。



在**颜色样式**泊坞窗（左）中创建颜色样式时，样式会自动添加至**颜色样式**调色板（右）。默认情况下**颜色样式**调色板没有打开。

您可以选择文档中未使用的所有颜色样式。您也可以将颜色样式转化成其他颜色模式或转化成专色，以便为制作打印准备文档。

 要选择文档中未使用的所有颜色样式，请单击**颜色样式**泊坞窗中的**选择未使用**项按钮。

颜色样式可组合成名为“和谐”的组。利用颜色和谐，您可以将颜色样式与基于色度的关系相关联，并将颜色样式作为一个集合进行修改。通过编辑和谐中的颜色样式，您可以通过替换全部颜色来快速创建多种备用颜色方案，或者您可以一步更改作品的颜色构成。

您可以从头开始或者利用现有对象的颜色创建一个颜色和谐。

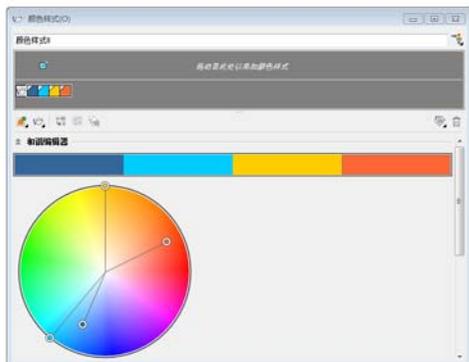


以和谐分组的颜色样式

 要**从头开始**创建颜色和谐，请单击**新建颜色和谐**按钮, 并选择**新建颜色和谐**。然后，将颜色色样从任何打开的调色板中拖拽至**颜色样式**泊坞窗中的和谐文件夹。

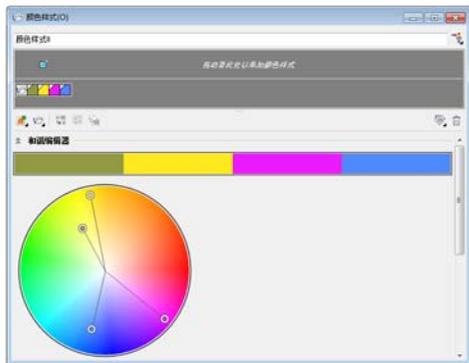
 要使用**现有的对象**创建颜色和谐，请将对象拖拽至**颜色样式**泊坞窗的灰色区域底

部，并指定**创建颜色样式**对话框中的选项。



通过将剪贴画从文档窗口拖拽至**颜色样式**泊坞窗中颜色样式列表的底部来创建颜色和谐。

编辑和谐时，您可以保留颜色样式之间的关系来同时更改所有的颜色样式，或者您可以修改和谐中的单个颜色样式。

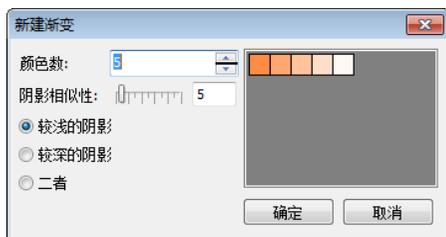


使用**和谐编辑器**您可以体验不同的颜色方案。更改一种颜色后，您还会发现其他颜色与该颜色非常协调。

利用 CorelDRAW 您可以创建一种名为“渐变”的特殊颜色和谐。渐变包含一个主颜色

样式和该颜色的多种渐变色。在大多数可用的颜色模式和调色板中，衍生样式与主样式的色度相同，但是饱和度和亮度级别不同。在 PANTONE MATCHING SYSTEM 和自定义专色调色板中，主样式和衍生样式彼此相连，但彼此的淡色级别不同。

要创建渐变，请在**颜色样式**泊坞窗中选择颜色样式，单击**新建颜色和谐**按钮, 并选择**新建渐变**。在**创建渐变**对话框中指定您想要的设置。



在**创建渐变**对话框中，您可以指定使用选定主样式创建的渐变色的数量和样式。

更改渐变中主样式的色度时，将基于该新色度和原始的饱和度和亮度值自动更新相关颜色样式。



创建渐变后，您可以在文档中的设计元素中应用。



选择渐变文件夹和拖拽**和谐编辑器**色轮中的任何选择器环，您可以查看多种颜色的绘图实时预览图。

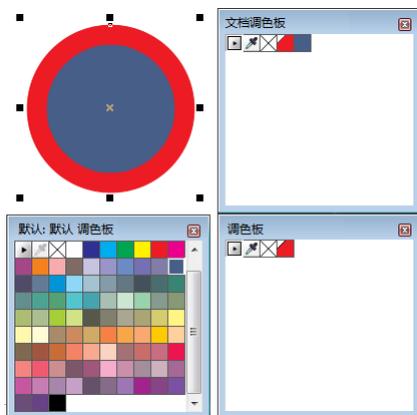
## 使用文档调色板、颜色样式调色板以及图像调色板

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。默认情况下，这些调色板位于应用程序窗口的底部。**颜色样式**调色板是另外一个在您启动新文档时 CorelDRAW 中自动创建的调色板，不过默认情况下该调色板没有打开。该调色板有助于您跟踪创建的颜色样式。

### 在文档、颜色样式或图像调色板中添加颜色

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。每当您在文档中创建颜色样式时，该样式均会添加至**颜色样式**调色板，但不会自动在**文档**调色板中显示。您可以使用以下方法将颜色样式添加至**文档**调色板中：将样式应用至文档中的对象；手动将样式从**颜色样式**泊坞窗或**颜色样式**调色板中拖拽至**文档**调色板中。

在 CorelDRAW 中要向**文档**调色板添加颜色或颜色样式，请选择对象并单击默认调色板上的颜色或者双击**颜色样式**调色板上的颜色样式。



应用到圆形中的蓝色已自动添加至**文档**调色板中。只有应用到圆形轮廓后，红色颜色样式才能添加至**文档**调色板。

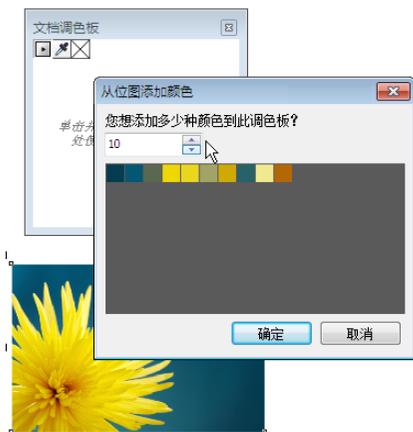
如果图像中包含一种您想以后使用的颜色或颜色样式，您可以使用滴管按钮将该颜色添加到**文档**、**颜色样式**或**图像**调色板。

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。

您也可以从与颜色相关的对话框中将颜色添加至**文档**、**颜色样式**或**图像**调色板中，例如**均匀填充**对话框或**选择颜色**对话框。将颜色或颜色样式移动到调色板中后，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**或**颜色样式**调色板中，请选择一个对象，然后单击状态栏上的**填充色**图标。在**均匀填充**对话框中选择一种颜色，单击**加到调色板**按钮旁的箭头，然后选择调色板。然后单击**加到调色板**。显示**颜色样式**调色板后，该调色板将出现在下拉列表中。



您可以将颜色从**均匀填充**对话框中添加至**文档**或**颜色样式**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。

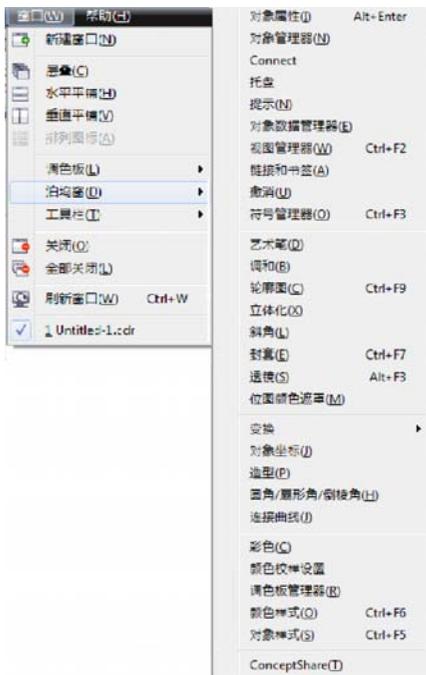
在 CorelDRAW 中，您可以重置**文档**或**颜色样式**调色板，这样即可不显示文档中未使用的颜色或颜色样式。

要清除当前文档中未使用的颜色和颜色样式的文档或颜色样式调色板，请单击箭头按钮、选择调色板，然后单击重置调色板。

## 显示和组织调色板

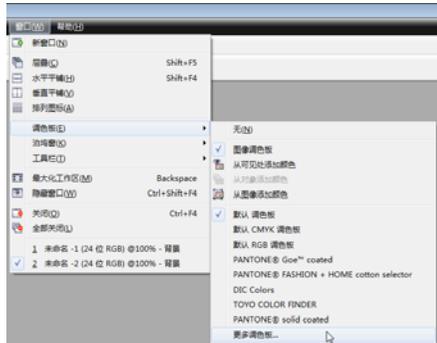
使用调色板管理器泊坞窗可以快速访问和显示所有可用的调色板，包括 CorelDRAW 中的文档和颜色样式调色板或者 Corel PHOTO-PAINT 中的图像调色板。

要打开 CorelDRAW 中的调色板管理器泊坞窗，请单击窗口 ▶ 泊坞窗 ▶ 调色板管理器。



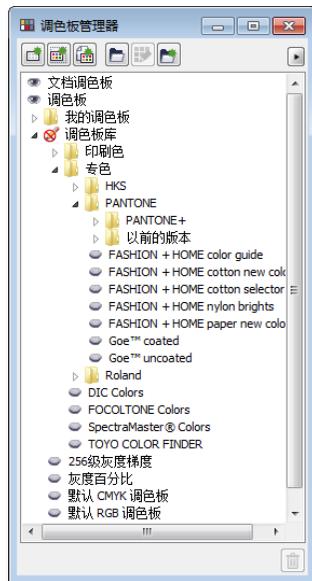
打开 CorelDRAW 中的调色板管理器泊坞窗

要打开 Corel PHOTO-PAINT 中的调色板管理器泊坞窗，请单击窗口 ▶ 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。



调色板管理器泊坞窗

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或颜色样式调色板。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颜色样式调色板，或者将调色板移动到其他文件夹。

 要快速地将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。

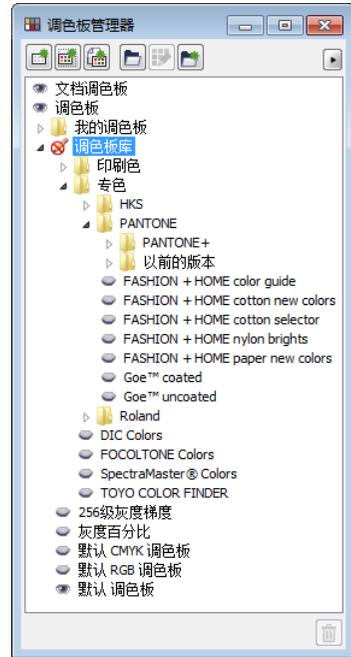
## 调色板库文件夹

**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。

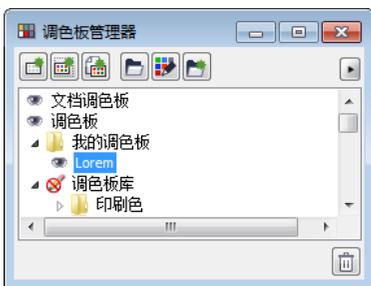
**专色**库包含由第三方制造商提供的调色板，包括 HKS 颜色、PANTONE、Focoltone® 和 TOYO。当您的打印项目需要使用特定公司认可的颜色时，就可以使用这些调色板。



**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

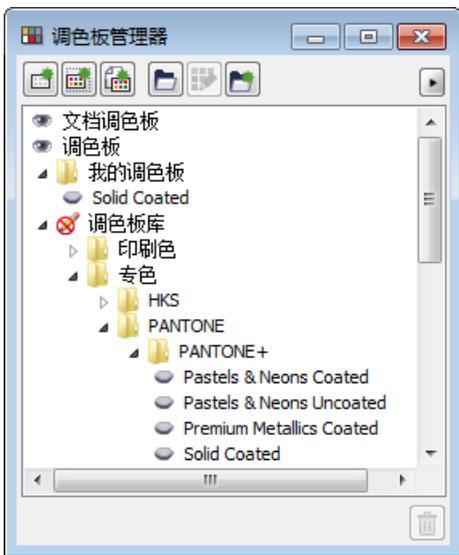
您可以创建自定义调色板来保存您当前项目或将来项目需要使用的所有颜色或颜色样式。通过创建自定义调色板，您可以轻松地与他人共享颜色或颜色样式集合。您可以从**调色板管理器**泊坞窗的**我的调色板**文件夹访问自定义调色板。自定义调色板可包含任何颜色模式中的颜色或颜色样式（包括专色）或来自**调色板库**文件夹中任何调色板中的颜色或颜色样式。



自定义调色板已被添加到**我的调色板**文件夹中。

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。

✎ 要从**调色板管理器**泊坞窗的**调色板库**文件夹中复制调色板，请将调色板拖拽至**我的调色板**文件夹。



通过将**PANTONE solid coated** 专色调色板从**调色板库**拖动到**我的调色板**文件夹创建专色调色板副本。



## 第 7 章：颜色管理

了解颜色管理 88

颜色管理设置 CorelDRAW Graphics Suite X6 91

使用颜色预置文件 94

软校样 95

使用颜色管理策略 96

打开文档时管理颜色 97

导入或粘贴文件时管理颜色 98

打印颜色管理 99

使用安全的 CMYK 工作流 99

在线查看的颜色管理 100

## 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 X6 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？

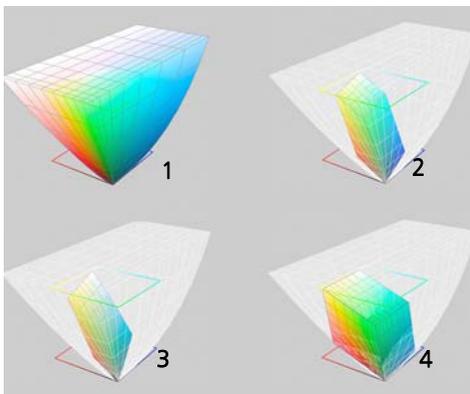
在创建和共享文档时可以使用不同的工具。例如，您可以使用在其他应用程序中创建的文件或导入数码相机捕获或扫描仪获取的图像。完成文档后，您可以将其打印出来或通过邮件来与同事共享。

工作流程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程中的颜色沟通，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：

- 在整个工作流程中重制一致的颜色，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，请参阅第 90 页中的“我的监视器显示的颜色正确吗？”。
- 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，请参阅第 94 页中的“安装和载入颜色预置文件”。
- 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，请参阅第 91 页中的“颜色管理设置 CorelDRAW Graphics Suite X6”。
- 用于在屏幕上预览最终结果的软校样文档。有关详细信息，请参阅第 95 页中的“软校样”。
- 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，请参阅第 95 页中的“嵌入颜色预置文件”。

## 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。通过分析软件就可以将此自定义的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色图像。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，以避免与监视器上的颜色显示冲突。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。

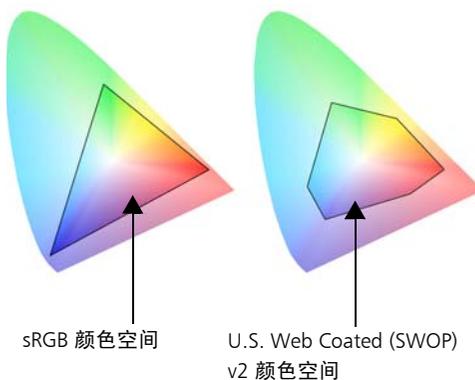
## 我应该指定一个颜色预置文件或将颜色转换为颜色预置文件吗？

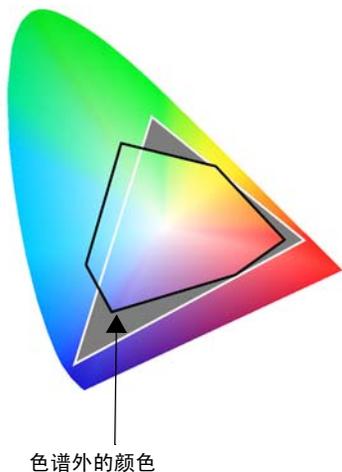
当您指定一个颜色预置文件时不会更改文档中的颜色值或数值。应用程序会使用颜色预置文件解析文档颜色。但是，当您将颜色转换为其他颜色预置文件时，文档中的颜色值会发生变化。

最好是在创建文档时选择合适的颜色空间并在整个工作流程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。这种个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。





色谱外的颜色

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** 匹配类型适合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** 匹配类型适合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**匹配类型适合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 X6

CorelDRAW Graphics Suite X6 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控制新文档及所有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

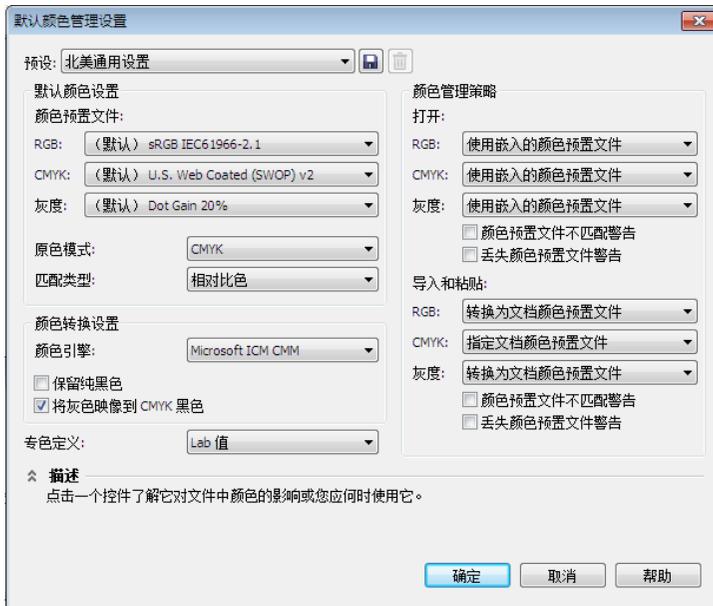
**美印前设置**预置，这种预设适合于北美打印服务提供商要打印的项目和**欧洲网络**预设，这种预设适合于在欧洲创建的网络项目。关于更多信息，请参阅“帮助”中的“使用颜色管理预设”。

- **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，但是您可以为**文档颜色设置**对话框中的活动文档更改此项设置。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，且无需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，颜色管理系统需要符合 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还会提供颜色预置文件。

### 安装和载入颜色预置文件

如果您没有所需的颜色预置文件，您可以安装预置文件，或者从应用程序中载入。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；而载入颜色预置文件会将其添加至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中访问颜色预置文件。

 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**。



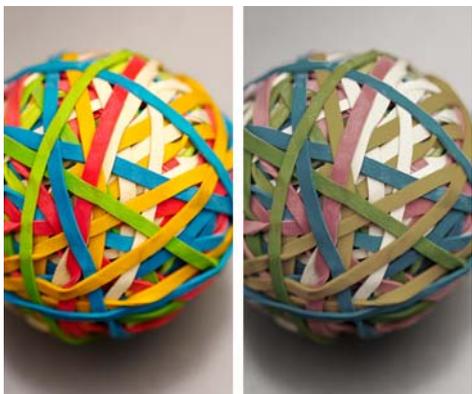
载入颜色预置文件

### 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 CorelDRAW 中活动文档的指定颜色预置文件，单击**工具** ▶ **颜色管理** ▶ **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

当您将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 ▸ 颜色管理 ▸ 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 will 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。与传统打印工作流程使用的“硬校样”技术不同，软校样允许您查看最终结果，而无须打印到纸张上。

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。

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）中选择设备的颜色预置文件。

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。



**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。



突出显示色谱外的颜色

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 workflow。

 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其中一个来打开文档。

- **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。

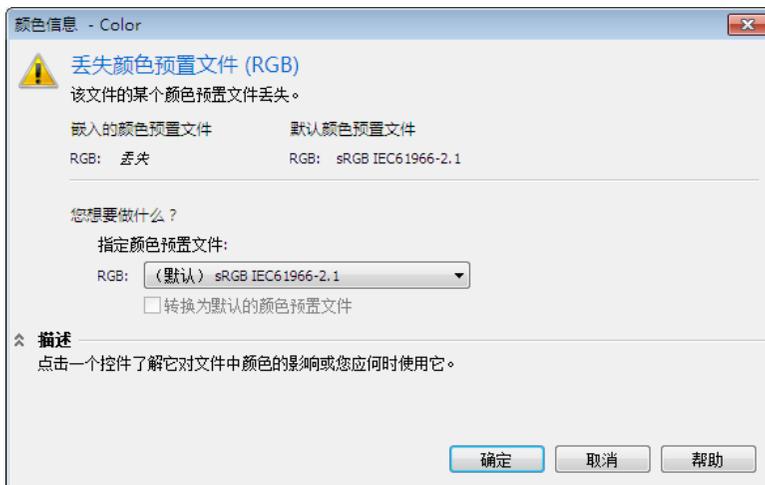
您正在打开或导入的文件可能缺少颜色预置文件或包含与默认颜色预置文件不匹配的颜色预置文件。默认情况下，应用程序不会警告您缺少颜色预置文件或文件不匹配，但是会做出颜色管理选择来获得更好的结果。但是，如果您想要完全控制文档中的颜色，您可以激活**默认颜色管理设置**对话框**颜色管理策略**区域中的警告信息。

## 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。颜色外观将与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”。



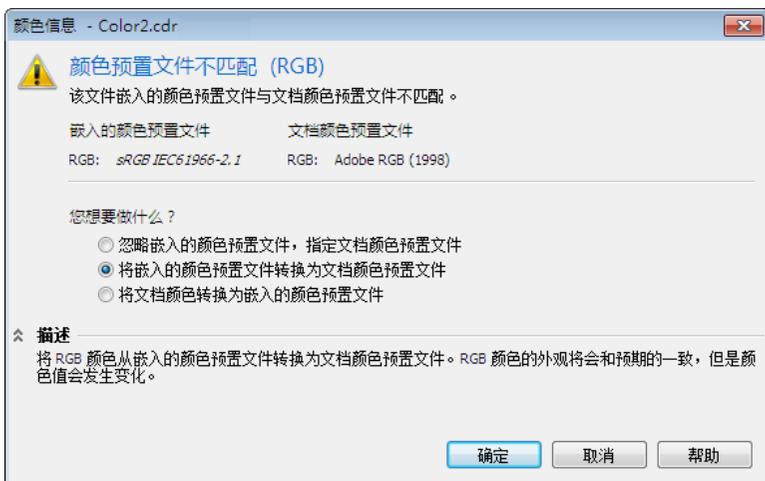
当文档缺少 RGB 颜色预置文件时，CorelDRAW 会显示此警告对话框。

## 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将其

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印件时，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”。



## 第 8 章：处理文本

在 CorelDRAW 中添加美术字和段落文本 102

在 Corel PHOTO-PAINT 中添加文本 103

格式化字符 103

使用 OpenType 字体 104

间隔文本 105

对齐文本 107

其他文本效果 108

使用文本框 109

使用 CorelDRAW Graphics Suite 旧版本中的文本 110

## 第 8 章：处理文本

文本是文档结构和布局中的重要元素；它不仅能够向读者传达具体的信息，还担负着设计元素的角色。CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 中具有大量工具，可让您控制和精确调整文本的外观。本章将为您介绍一些添加文本和设置文本格式的选项。

### 在 CorelDRAW 中添加美术字和段落文本

在 CorelDRAW 中，您可以创建两种类型的文本对象，分别是美术字和段落文本。您可以根据需求和要求选择相应的选项。

**美术字**可让您快速添加一个字或一小行文本，而且非常适用于插入标题或在路径中添加文本。



您可以使用美术字快速在文档中添加文本。

 要添加美术字，单击**文本工具** 、单击文档窗口内部，然后键入文本。

**段落文本**适用于添加具有更复杂格式要求的大量文本。段落文本包含在文本框中，适用于创建小册子、新闻稿或目录等文档。



您可以使用段落文本在文档中添加大量文本。

 要添加段落文本，单击**文本工具** ，在文档窗口中拖动直至文本框的大小达到您的要求，然后在文本框中键入文本。

您可以将文本放置在图形对象中，这样就增加了可作为文本框使用的各种形状的数量。



您可以将图形对象转化为文本框。

- 要将对象转化为文本框，右键单击对象，选择框类型，然后单击创建空文本框。

您可以直接在框中键入文本，或者如果您想要使用现有的内容，可导入或粘贴来自文件的文本。

- 要导入文本，单击文件 ▶ 导入。选择文本文件，然后单击导入。在导入/粘贴文本对话框中指定任何格式选项。将导入光标放在文档窗口中，然后单击鼠标。



在导入/粘贴文本对话框中您可以指定导入文本的格式选项。

## 在 Corel PHOTO-PAINT 中添加文本

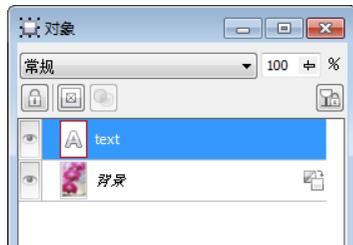
您可以添加小行文本来改善图像，例如标题或说明文字。



Corel PHOTO-PAINT 中文本已添加至图像

- 要向图像添加文本，单击文本工具 ，单击图像内部，然后键入文本。

您可以像控制任何类型的对象那样控制文本。例如，您可以选择、移动、设置大小、缩放、旋转、翻转以及倾斜文本对象。



文本显示在 Corel PHOTO-PAINT 对象泊坞窗的单独图层上。

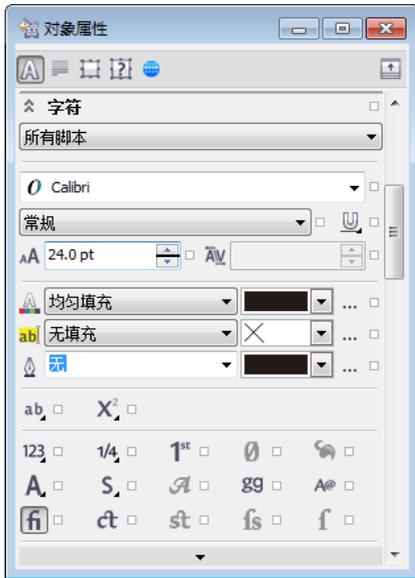
## 格式化字符

您可以选择和格式化字符，改善文本的外观。

- 要选择文本进行编辑，单击文本工具 ，然后在文本区域拖动鼠标。

在 CorelDRAW 中，您可以使用**对象属性**泊坞窗修改字符属性，例如字体类型或文本颜色。您还可以访问大部分段落格式选项和文本框设置。

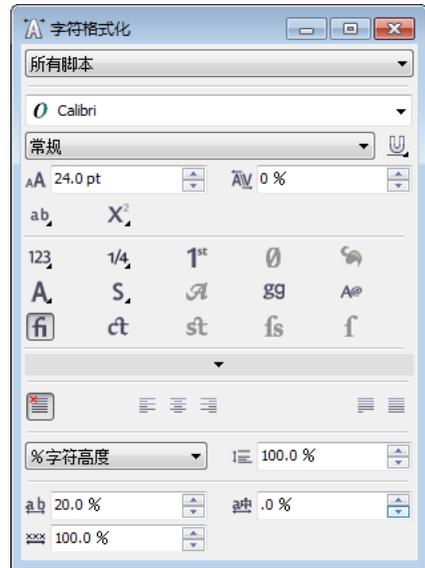
 在 CorelDRAW 中要访问字符格式选项，单击**窗口** ▶ **泊坞窗** ▶ **对象属性**，然后单击**字符**按钮。



使用 CorelDRAW X6 中的**对象属性**泊坞窗，您可以设置字符属性。

在 Corel PHOTO-PAINT X6 中，您可以使用已更新的**字符格式化**泊坞窗指定文本格式化设置。

 要访问 Corel PHOTO-PAINT 中的字符格式化选项，单击**对象** ▶ **文本** ▶ **字符格式化**。



使用 Corel PHOTO-PAINT 中的**字符格式化**泊坞窗能够修改字符属性。

## 使用 OpenType 字体

在 CorelDRAW Graphics Suite X6 中能够使用 OpenType 字体的高级印刷功能。

OpenType 字体规格是 Adobe 和 Microsoft 联合制定的。OpenType 字体进一步拓展了 TrueType 字体和其他传统字体技术的能力。OpenType 字体能够存储大量印刷功能，这一点与传统字体不同。



一些 OpenType 字体包含样式替代，您可以为选定字符选择其他外观。

OpenType 字体最显著的优势有：

- 跨平台支持（Windows 和 Mac®）
- 扩展字符集，可以提供更好的语言支持和高级印刷功能
- 与 Type 1 (PostScript) 和 TrueType 字体共存

- 支持更大的字形限制 (64k)

 在 CorelDRAW 中要访问 OpenType 功能，单击窗口 ▶ 泊坞窗 ▶ 对象属性，然后单击字符按钮 。

在 Corel PHOTO-PAINT 中要访问 OpenType 功能，单击对象 ▶ 文本 ▶ 字符格式化。



使用 OpenType 功能能够对选定字符应用其他外观。

OpenType 字体可让您为个别字符（也称为字形）或一串字符选择其他外观。例如，您可以为数字、分数或连字集选择其他字形。

<sup>99</sup>/<sub>100</sub>

向文本应用 OpenType 分数功能

务需要注意一点，即每种 OpenType 字体支持的功能可能有所不同。例如，某字体可能包含序数而不含连字。CorelDRAW Graphics Suite X6 仅支持字体中出现的功能。要快速得知可向选定文本应用哪些 OpenType 功能，请启用交互式 OpenType 选项。文本下方将显示指示器箭头。单击指示器访问选定文本可使用的最常见 OpenType 功能列表。

 要启用交互式 OpenType 功能，使用文本工具选择文本 ，然后启用属性栏上的交互式 OpenType 按钮 。

 要显示最常见的 OpenType 功能列表，单击文本  下方的指示器按钮。要快速应用某一项功能，将鼠标悬停在列表的选项上方，然后单击该选项。



OpenType 功能可用于选定文本时，交互式 OpenType 指示器将显示在文档窗口。

如果您使用的 OpenType 字体不支持功能或使用非 OpenType 字体，那么 CorelDRAW Graphics Suite X6 将提供由上标、下标以及小型大写字符构成的合成版本。合成字符是通过修改默认字符的特征产生的。

LOREM

红色字符具有所应用小型大写字符的合成版本。

## 间隔文本

精确调整或组排文本通常会更改字符和段落之间的间距。调整间距的目的是提高可读性并实现视觉平衡。如果文字、词语或行间隔太近或太远会导致文本阅读困难。

调整间距有多种方法：

- **字距调整**是指调整两个字符间的位置来平衡它们之间的视觉空间。例如，字距调整通常用于减少字符对（如 AW、WA、VA 或 TA）间的空间。字距调整会使字母显得更加平衡且更符合比例，尤其在字体较大的情况下。

在 CorelDRAW 中要调整文字间距，单击**文本工具** ，然后选择想要调整字距的字符。单击**对象属性泊坞窗**中的**字符**按钮。在**字距调整范围框**中输入值。

在 Corel PHOTO-PAINT 中要调整文字间距，单击**文本工具** ，然后选择想要调整字距的字符。单击**对象** ▸ **文本** ▸ **字符格式化**。在**字符格式化泊坞窗**的**字距调整范围框**中，键入一个值。

# SOLUTA SOLUTA

经过字距调整和未经过字距调整的文本

- **字符间距**也被称为字母间距，可让您控制美术字或段落文本块中字符之间的间距。

在 CorelDRAW 中要调整字符间距，单击**文本工具** ，然后选择想要修改的文本。单击**对象属性泊坞窗**中的**段落**按钮。在**字符间距框**中键入值。

在 Corel PHOTO-PAINT 中要调整字符间距，单击**文本工具** ，然后选择想要修改的字符。单击**对象** ▸ **文本** ▸ **字符格式化**。在**字符格式化泊坞窗**的**字符间距框**中，键入一个值。

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus scelerisque enim et est ullamcorper a fringilla lectus	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus scelerisque enim et est ullamcorper a fringilla lectus dictum.
---	---

含字符间距和不含字符间距的文本块

- **字间距**可让您更改字与字之间的间距。在完全对齐的文本中缩小字与字之间所插入的额外间距时，这一点非常有用。

在 CorelDRAW 中要调整字间距，单击**文本工具** ，然后选择文本对象。单击**对象属性泊坞窗**中的**段落**按钮。在**字间距框**中键入一个值。

在 Corel PHOTO-PAINT 中要调整字间距，单击**文本工具** ，然后选择文本对象。单击**对象** ▸ **文本** ▸ **字符格式化**。在**字符格式化泊坞窗**的**字间距框**中，键入一个值。

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus scelerisque enim et est ullamcorper a fringilla lectus dictum.	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus scelerisque enim et est ullamcorper a fringilla lectus dictum.
---	---

您可以更改字与字之间的间距，以提高可读性并改善布局。

- **行间距**也称为行距或字行间间距，可让您调整文本行之间的距离。对于 Corel PHOTO-PAINT 中的文本对象和 CorelDRAW 中的美术字，行间距变化只影响由硬回车分隔的行。对于 CorelDRAW 中的段落文本，变化将影响同一段落中的行。

在 CorelDRAW 中要调整行间距，单击**文本工具** ，然后选择文本对象或文本块。单击**对象属性泊坞窗**中的**段落**按钮。在**行间距框**中键入一个值。

在 Corel PHOTO-PAINT 中要调整行间距，单击**文本工具** ，然后选择文本对象。单击**对象** ▸ **文本** ▸ **字符格式化**。在**字符格式化泊坞窗**的**行间距框**中，键入一个值。

含行间距和不含行间距的文本块

含行间距和不含行间距的文本块

- **段落间距**选项仅在 CorelDRAW 中提供。使用该选项，您可以调整文本框中段落之间的间距。此外，该选项非常适用于组排文本。它可以帮助您将文本排入页面或固定大小的框中。

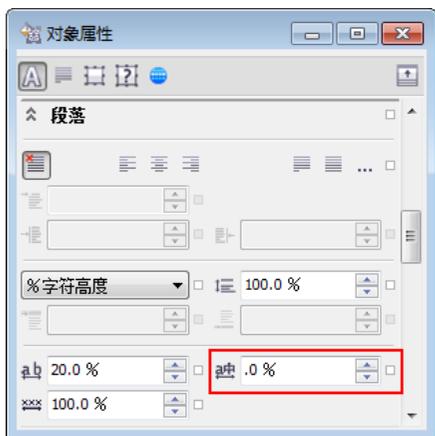
✎ 在 CorelDRAW 中要调整段落间距，单击**文本工具** ，然后选择段落。单击**对象属性**泊坞窗中的  **段落**按钮。在**段前间距**和**段后间距**框中键入值。

* Lorem ipsum dolor sit amet	* Lorem ipsum dolor sit amet
* Quisque quis metus velit, quis suscipit erat	* Quisque quis metus velit, quis suscipit erat
* Integer non ipsum euismod massa viverra sollicitudin	* Integer non ipsum euismod massa viverra sollicitudin

*段落间距适合在调整项目符号列表中各项日间的间距时使用。*

- **语言间距**可让您控制文本对象中不同语言间的间距，例如基于拉丁语的语言、亚洲语言或中东语言。例如，您可以指定文本对象中出现的日语词语和英语词语之间的间距。

✎ 在 CorelDRAW 中要调整语言间距，单击**文本工具** ，然后选择段落。单击**对象属性**泊坞窗中的  **段落**按钮 。修改**语言间距**框中的值。



您可以在 CorelDRAW **对象属性**泊坞窗的**段落**区更改不同语言的词语之间的间距。

✎ 在 Corel PHOTO-PAINT 中要调整语言间距，单击**文本工具** ，然后选择文本。单击**对象** ▶ **文本** ▶ **字符格式化**。在**字符格式化**泊坞窗的**语言间距**框中指定一个值。

## 对齐文本

CorelDRAW Graphics Suite X6 提供了多种对齐文本的选项。您可以相对于文本框或装订框或者相对于其他对象来对齐文本。

在 CorelDRAW 中，您可以对齐段落文本和艺术字。您可以相对于段落文本的文本框，水平和垂直对齐段落文本。但是，只能水平对齐美术字。如果未水平位移字符，应用不对齐所产生的结果与左对齐一样。

在 Corel PHOTO-PAINT 中，您只能水平对齐文本对象。

✎ 在 CorelDRAW 中要水平对齐文本，使用**文本工具**选择文本 ，单击属性栏上的**水平对齐**按钮 ，然后从列表选择一个选项。

✎ 在 Corel PHOTO-PAINT 中要水平对齐文本，使用**文本工具** 选择文本、单击属性栏上的**文本对齐**按钮 ，然后从列表选择一个选项。

✎ 在 CorelDRAW 中要垂直对齐段落文本，单击**挑选工具** ，然后选择文本框。单击**对象属性**泊坞窗中的**图文框**按钮 。在**对象属性**泊坞窗的**图文框**区，单击**垂直对齐**按钮，然后从列表选择一个选项。

## PELLENESQUE UT LACUS LIBERO

Fusco auctor hendrerit pulvinar. In malesuada facilisis vestibulum. Nullam urna nulla, euismod id tincidunt quis, fermentum vitae nibh. Nullam fermentum laoreet fermentum. Cras a facilisis augue. Integer euismod lacus et nibh vehicula vel gravida odio auctor. Duis porta vehicula gravida. Maecenas in felis lorem. Integer id iaculis orci.

Fusco eget erat at justo cursus facilisis. In hac habitasse platea dictumst. Donec euismod, orci eu hendrerit pharetra, mauris tortor pulvinar dui, ac suscipit lorem justo id nunc. Nulla facilisi. Quisque sit amet arcu at justo aliquet accumsan. Vestibulum sollicitudin justo a nibh vulputate ultrices.

Duis mi turpis, aliquet vel faucibus non, elementum eget orci. Donec eu justo in enim convallis porttitor. Suspendisse elit augue, viverra nec adipiscing quis, sagittis at est. Praesent ultrices fermentum pulvinar. Phasellus nisi urna, interdum vitae aliquet vitae, aliquet quis est.

标题在文本框中居中。正文文本在文本框中左对齐。文本框中的内容垂直居中。

在 CorelDRAW 中，您可以使用基线网格对齐图文框或其他框中的文本。例如，如果想要对齐两个以上的包含不同字体、字体大小及间距的文本框，此功能非常有用。将段落文本与基线网格对齐时，会自动调整行间距，使文本行位于基线网格上。将文本对齐到基线网格后，行间距将由网格而非之前设置的文本属性控制。您可以调整基线网格的间距。

在 CorelDRAW 中要将段落文本与基线网格对齐，单击**文本工具**  并选择文本。单击**对象属性泊坞窗**中的**图文框按钮** 。在**对象属性泊坞窗**的**图文框区**，单击与**基线网格对齐按钮**。

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum pulvinar, enim tristique egestas volutpat, erat elit adipiscing purus, a vehicula elit nulla vestibulum ipsum. Pellentesque ut lacus libero, vitae vulputate urna. Aenean sed ante at massa dictum suscipit eget pharetra arcu. Donec quam dolor, venenatis sed bibendum eget, sodales id nunc. Nam cursus tempor feugiat. Integer fringilla mauris mollis purus dictum ac elementum justo ultrices. Donec laoreet, dui vitae cursus condimentum, dolor tellus vehicula lectus, at malesuada ante magna auctor velit.

Fusco auctor hendrerit pulvinar. In malesuada facilisis vestibulum. Nullam urna nulla, euismod id tincidunt quis, fermentum vitae nibh. Nullam fermentum laoreet fermentum. Cras a facilisis augue. Integer euismod lacus et nibh vehicula vel gravida odio auctor. Duis porta vehicula gravida. Maecenas in felis lorem. Integer id iaculis orci.

Fusco eget erat at justo cursus facilisis. In hac habitasse platea dictumst. Donec euismod, orci eu hendrerit pharetra, mauris tortor pulvinar dui, ac suscipit lorem justo id nunc. Nulla facilisi. Quisque sit amet arcu at justo aliquet accumsan. Vestibulum sollicitudin justo a nibh vulputate ultrices.

与基线网格对齐的段落文本

您可以将文本与其他对象对齐。

在 CorelDRAW 中要将文本与对象对齐，单击**挑选工具** 、按住 Shift、选择文本对象，然后单击您想要与之对齐文本的对象。单击**排列** ▸ **对齐与分布** ▸ **对齐与分布**，然后从列表中选择一个选项。

在 Corel PHOTO-PAINT 中要将文本与对象对齐，单击**对象选择工具** 、按住 Shift、单击文本对象，然后单击您想要与之对齐文本的对象。单击**对象** ▸ **排列** ▸ **对齐与分布**，然后在**对齐与分布**对话框中选择一个选项。



Lorem ipsum

美术字对象已与选定对象对齐。

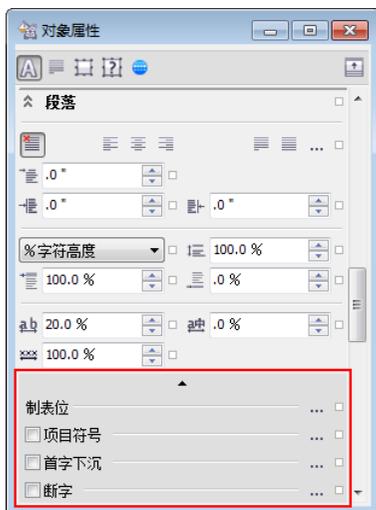
## 其他文本效果

CorelDRAW 还提供了多种选项，可让您以多种方式改善文本。

您可以在段落开始部分插入首字下沉（也称为首字母大写）吸引读者的注意力，同时为文档带来独特样式。应用首字下沉时，段落的第一个字母以较大的字体显示，并被插入段落文本的正文中。

在 CorelDRAW 中要快速向段落文本中添加首字下沉，使用**文本工具**  选择文本框。单击**对象属性泊坞窗**中的**段落按钮** 。单击位于**段落区**底部的向下箭头来显示其他选项。启用**首字下沉复选框**。

要修改首字下沉，单击**首字下沉设置**按钮，该按钮位于**对象属性泊坞窗段落区的首字下沉复选框**右侧。



显示其他段落格式化选项

*V*ivamus  
scelerisque enim  
et est ullamcorper a  
fringilla lectus dictum.

首字下沉应用到段落的首字母

如果您想要直观地分隔开段落以便于读者快速浏览文档，可使用项目符号列表组织信息。项目符号是出现在列表中各项目前面的文本符号。

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.
- Quisque tempor, nibh eget dapibus fringilla, felis nibh interdum quam.
- Nullam vel metus vel orci imperdiet vulputate.

您可以在现有段落文本中应用项目符号。

在 CorelDRAW 中，您可以将文本快速转化成项目符号列表。

要将文本转化成项目符号列表，使用**文本**工具  选择段落文本。单击**对象属性泊坞窗**中的**段落**按钮 。在**对象属性泊坞窗**的**段落**区，单击位于该区域底部的向下箭头以显示其他选项。启用**项目符号**复选框。

要修改项目符号，单击**项目符号设置**按钮，该按钮位于**对象属性泊坞窗**的**段落**区的**项目符号**复选框右侧。

## 使用文本框

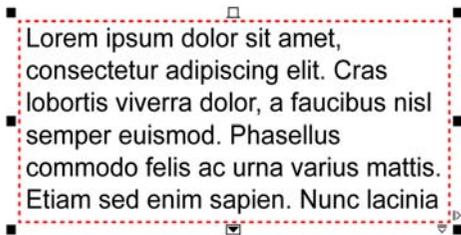
在 CorelDRAW 中，您可以修改文本框的大小、位置以及设置来自定义文本框。

要向图文框添加背景色，使用**挑选**工具  选择图文框。单击**对象属性泊坞窗**中的**图文框**按钮。在**对象属性泊坞窗**的**图文框**区，单击**背景色**按钮。

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus convallis pellentesque lacus, ac lacinia ante scelerisque quis. Donec vel felis ac neque dictum sollicitudin ut in ante.

向文本框添加背景色

在文本框中键入时，文本框的大小不会自动调整以适合文本。因此，如果您添加的文本超出文本框，那么文本将继续粘贴至文本框的右下角，但文本为隐藏状态。文本框的颜色变为红色，警告您存在更多文本。文本框底部的文本排列选项卡图标也会发生变化。



文本框和文本排列选项卡图标的红色表示文本溢出。

您有如下几个选项来解决文本溢出问题：

- 调整文本框大小

要调整文本框的大小，使用**挑选**工具选择文本框，然后拖动其中一个选择手柄。



使用选择手柄更改文本框的宽度。

- 调整文本大小

要调整文本的大小，使用**文本工具**选择文本框中的文本，单击属性栏上的**字体大小**列表框，然后从列表中选择一个大号。

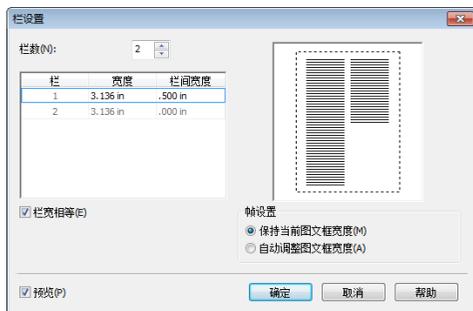
- 将文本框与另一个文本框相连

要将溢出的文本导向另一个文本框，使用**文本工具**选择起始文本框、单击该

文本框底部的**文本排列**选项卡，当指针变成**链接至指针**时，单击您想要继续排列文本的文本框。

您可以在栏中排列文本，栏在设计文本密集型项目（如新闻稿、杂志和报纸）时非常有用。您可以创建宽度和栏间距相等或不等的栏。

要向文本框中添加栏，单击**文本工具**并选择文本框。单击**对象属性泊坞窗**中的**图文框**按钮。在**对象属性泊坞窗****图文框**区，单击**栏设置**按钮，并在**栏设置**对话框中指定栏设置。

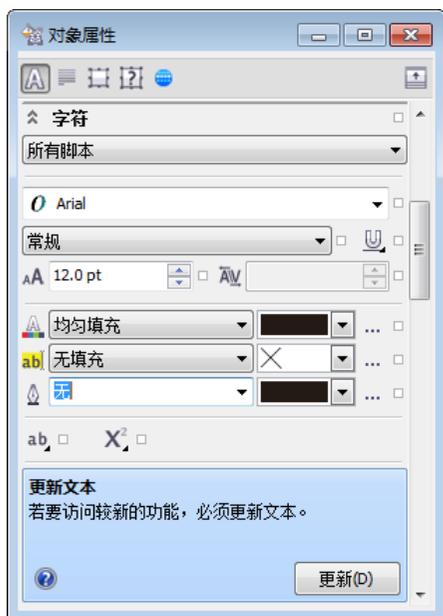


栏设置对话框。

## 使用 CoreDRAW Graphics Suite 旧版本中的文本

如果您打开的文档中包含在之前版本的 CoreDRAW Graphics Suite（例如 CoreDRAW Graphics Suite X5）中创建的文本，您需要更新旧版本文本，然后才能使用 OpenType 功能和基线网格等 CoreDRAW X6 新文本功能。

要在含旧版本文本的文档中使用最新文本功能，打开文档并单击文档窗口顶部出现的**更新**工具栏上的**更新**，或者单击**对象属性泊坞窗**中的**更新**。



更新文本的控件显示在对象属性泊坞窗中。





## 第 9 章：样式与样式集

了解样式与样式集 114

创建样式与样式集 115

应用样式与样式集 117

编辑样式与样式集 117

导出与导入样式表 119

查找使用特定样式或样式集的对象 119

断开对象与样式或样式集之间的关联 120

## 第 9 章：样式与样式集

CorelDRAW 具有先进的样式功能，利用这些功能您能够快速、轻松地用一致的样式设置文档格式。您可以创建样式和样式集，并将其应用至文档中的各种图形和文本对象。本章将为您介绍在 CorelDRAW 中创建和使用对象样式的各种方法。

### 了解样式与样式集

如果您之前使用过桌面排版应用程序或文字处理应用程序，那么很可能您已经熟悉样式的概念。样式是快速高效地设置文档格式不可或缺的工具。使用样式可节省设置和制作的时间，而且创建的文档外观一致。

假设您需要设置多页文档的格式，该文档包含段落文本、美术字、图形元素等各种对象。如果您需要在没有样式的情况下设置文档格式，那么您需要选择每个对象并手动设置各种属性。例如，您需要选择每一个段落并定义文本对齐、行间距、缩进等属性以及字体类型、大小、颜色、字体样式等字符属性。该流程非常耗时而且容易出错，因为属性太多很容易遗漏设置。

而相比之下，如果您使用样式与样式集，您可以快速高效地完成目标。

样式与样式集是决定文档中对象外观的成组属性，这些对象包括：图形对象、美术字与段落文本对象、标注与尺寸对象以及使用**艺术笔**工具创建的任何对象。

样式定义轮廓、填充等特定对象属性，而作为样式集合的样式集则控制对象的整体外观。

例如，轮廓样式定义轮廓宽度、颜色、线条类型等属性；字符样式指定字体类型、字体样式与大小、文本颜色与背景色、字符位置、大写等属性。

而样式集则可以包含填充样式和轮廓样式（可以应用至矩形、椭圆形、曲线等图形对象）。

首先，我们学习创建定义文档中各对象外观的样式与样式集。第一步，创建控制正文文本外观的文本样式集，这其中包括段落样式和字符样式。

然后，设计针对标题的独立段落样式，或者针对您想要高亮显示的特定词语的字符样式。例如，您可以为公司名称定义字符样式，使其与正文文本区别开来。

然后，添加轮廓和填充样式来定义图形元素的外观，或者如果您想对图形使用相同的填充和轮廓，可创建包含填充样式和轮廓样式的样式集。

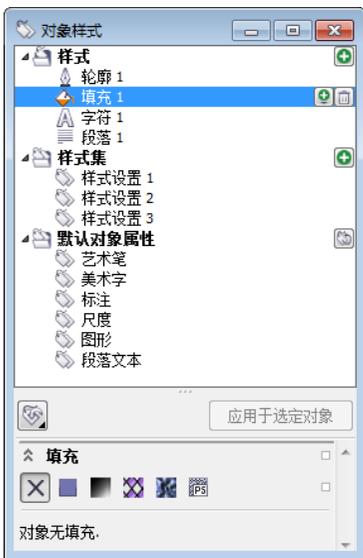
创建所需的样式后，您只需选择对象并应用相应的样式或样式集，即可同时设置所有对象的格式。该操作所需的时间仅为手动设置文档格式的一小部分，而且可确保完全一致。

样式的使用方法有很多种。其中一种方法（如上所述）是首先定义样式，然后将其应用于绘图对象；另一种方法是创建对象、手动设置格式、将其另存为样式，然后将样式应用于其他对象。例如，您可以为绘图添加标题，并尝试字体、颜色、大小以及类型的各种设置。如果您对格式满意，可将字符属性另存为样式或样式集。然后，将样

式或样式集应用于文档中的所有标题。CorelDRAW 提供了多种完成任务的灵活方法，您可以选择最适合您个性和工作流的方法。

除节省设计布局和格式化的时间之外，样式还有助于您快速对文档进行多个更改。例如，如果您希望增加所有副标题的字体大小并将其设置为粗体，您无需更改每个副标题，只需编辑副标题样式即可。不论您的文档包含一页还是几十页，只要您更改样式，那么所有使用该样式的段落均将自动更改。您可以轻松自如地试用新设计。

在 CorelDRAW 中，您可以使用对象样式泊坞窗创建并应用轮廓、填充、段落、字符以及图文框样式。您还可以修改以下对象类型的默认属性：艺术笔、美术字、标注、尺寸、图形以及段落文本。您可以自定义当前文档或所有新文档的默认样式。



您可以使用对象样式泊坞窗创建和管理样式与样式集。

最后，同样重要的是，使用样式不仅能够在一个文档中设置一致的格式，还可以在多个文档中实现格式统一。任何创建的样式或样式集将与当前文档一并保存，并可导出至样

式表以便在其他文档中使用。您可以为不同项目设计不同的样式表。结合利用 CorelDRAW 中的其他功能，您可以控制使用样式的方式。只需更改应用到文档的样式表，即可轻松在多个文档中实施变更。

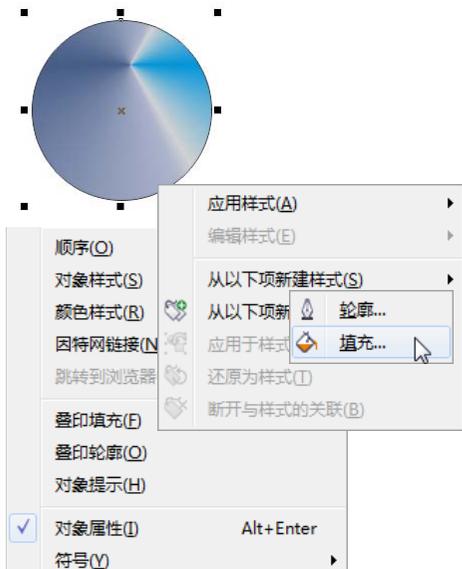


更新与文档关联的样式表可快速更改文档的外观。

## 创建样式与样式集

您可以基于您喜欢的现有对象的格式创建样式或样式集，或者您可以在对象样式泊坞窗中设置属性从头开始创建样式或样式集。

要基于对象的属性创建样式，您可以使用挑选工具右键单击对象，从上下文菜单中选择对象样式、选择从以下项新建样式、单击您想要使用的样式类型并键入名称。

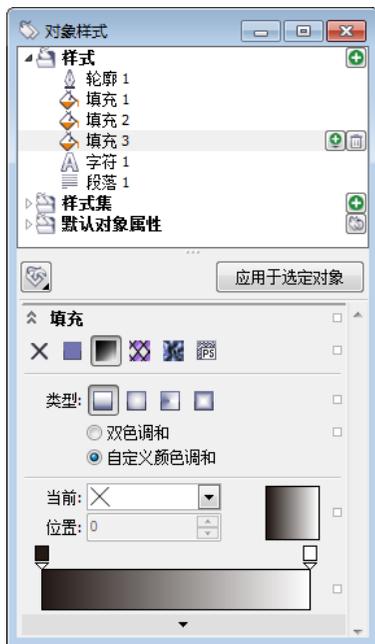


您可以将对象填充另存为自定义填充样式。

要基于对象属性创建样式集，请将对象从文档窗口拖至**对象样式**泊坞窗中的**样式集**文件夹，或右键单击对象，选择**对象样式**、单击**从以下项新建样式**，然后键入名称。

要从头开始创建样式，单击**对象样式**泊坞窗中的**新建样式**按钮，并单击样式类型。在**对象样式**泊坞窗的样式属性区域指定期望的设置。

要从头开始创建样式集，单击**对象样式**泊坞窗中的**新建样式集**按钮，以创建空样式集。将样式从**样式**文件夹拖至新样式集。



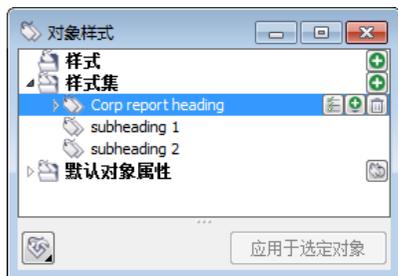
要定义填充样式，在**对象样式**泊坞窗中设置填充属性。

在 CorelDRAW 中，样式可以包含其他样式。包含其他样式的样式被称为父样式；而包含在其他样式中的样式则被称为子样式。属性可自动从父样式继承；不过您可以替代子样式的继承属性并设置子样式的特定属性。修改父样式时，子样式将自动更新。如果设置特定于子样式的属性，那么该属性将与父属性没有关联，因此如果您修改父样式，特定于子样式的属性不会随之修改。父 - 子关系也适用于样式集。

如果希望文档中的对象共享部分而非所有属性，而且需要定期进行全局更改，您就可以使用子样式和父样式。例如，如果您在处理篇幅较长的文档且希望标题和副标题使用相似的格式，那么您可以为标题创建父字符样式、为副标题创建子字符样式。父样式和子样式可共享相同的颜色和字体类型，而使用不同的字体大小。如果您为父样式选择不同的颜色或字体类型，那么标题和副标题均将

自动更新。但是，副标题的字体大小仍小于标题。

要创建子样式或子样式集，选择**对象样式**泊坞窗中的父样式或父样式集，单击**新建子样式**按钮  或**新建子样式集**按钮 。



样式集“subheading 1”和“subheading 2”是根据父样式集“Corp report heading”创建的子样式集。

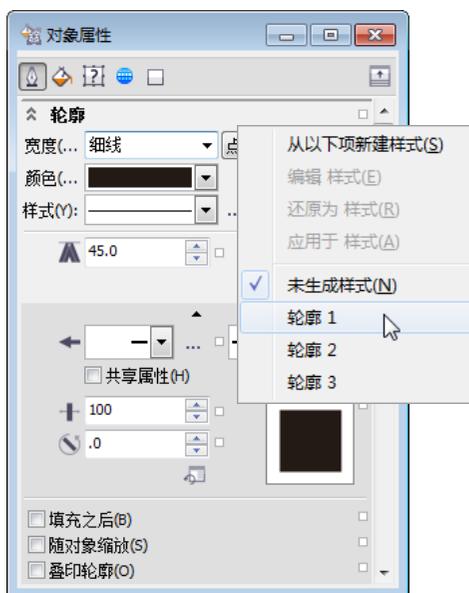
## 应用样式与样式集

向对象应用样式或样式集时，该对象将仅获得样式或样式集中定义的属性。例如，如果您应用轮廓样式，对象的轮廓将改变而其他属性保持不变。

要向对象应用样式或样式集，使用**挑选工具**选择对象，双击**对象样式**泊坞窗中的样式或样式集。

您也可以使用**对象属性**泊坞窗来应用样式。

要使用**对象属性**泊坞窗来应用样式，单击对象属性旁边的源指示器（轮廓、填充、字符、段落或图文框），从可用样式列表中选择样式。



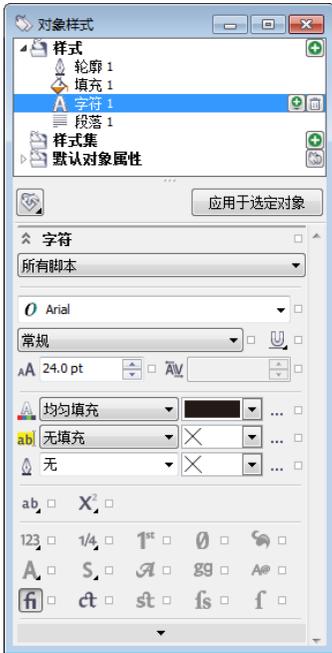
您可以从**对象属性**泊坞窗的可用样式列表中选择轮廓，以应用轮廓样式。

## 编辑样式与样式集

您可以修改样式或样式集在**对象样式**泊坞窗中的属性，或者更改样式或样式集所关联对象的属性，然后将这些更改应用至样式或样式集来编辑样式或样式集。

您也可以将对象的属性复制至样式或样式集，以此编辑样式或样式集。

要编辑样式，请在**对象样式**泊坞窗中选择该样式，然后在样式属性区修改其属性。

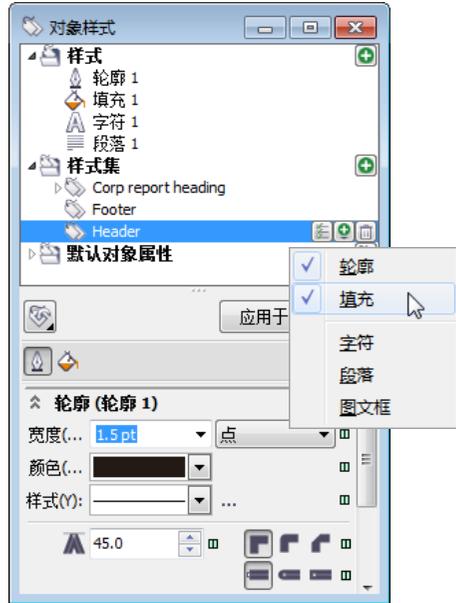


选择“Newsletter”字符样式后，可在**字符**区修改字体类型、颜色、大小等属性。

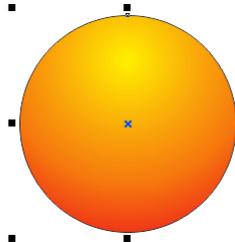
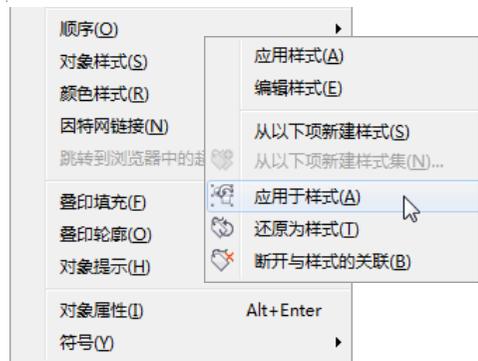
您可以通过添加或删除样式来编辑样式集。

 要编辑样式集，在**对象样式**泊坞窗中选择该样式集。单击该样式集旁边的**添加或删除样式**按钮，并选择样式类型。在样式属性区，编辑各个样式的属性。

 要编辑基于对象的样式或样式集，在文档窗口中修改对象、右键单击该对象、选择**对象样式**，然后单击**应用于样式**。

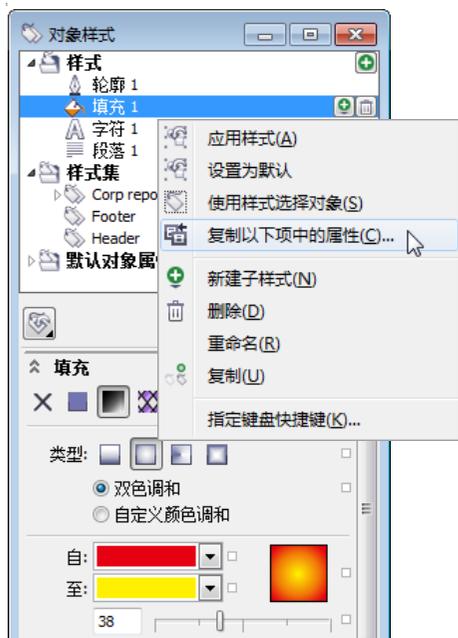


“Header”样式包含轮廓样式和填充样式。您可以删除任何样式或单击样式类型添加更多样式。



通过修改对象填充更改填充样式

要通过复制对象中的属性来编辑样式或样式集，将对象从文档窗口拖至**对象样式**泊坞窗中的样式或样式集。或者，您可以右键单击**对象样式**泊坞窗中的样式或样式集、选择**复制以下项中的属性**，然后单击文档窗口中的对象。



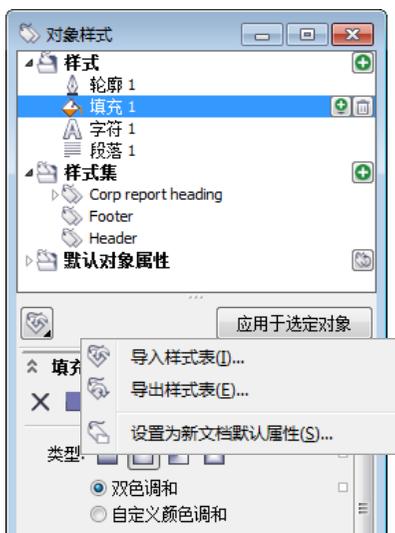
通过复制文档窗口对象的属性编辑样式。

## 导出与导入样式表

您可以将样式和样式集导出至样式表，以便在其他文档中使用。样式表包含所有当前样式、样式集以及**对象样式**泊坞窗中的默认对象属性以及**颜色样式**泊坞窗中的所有颜色样式。有关颜色样式的信息，请参阅第 78 页中的“使用颜色样式和颜色和谐”。

您也可以从其他文档中导入样式表。

要导出样式表，单击**对象样式**泊坞窗中的**导入、导出或保存默认值**按钮，然后单击**导出样式表**。在**导出样式表**对话框中，键入样式表名称并选择导入位置。然后，选择您希望从文档中导出的设置。



您可以使用**对象样式**泊坞窗导出或导入样式表。

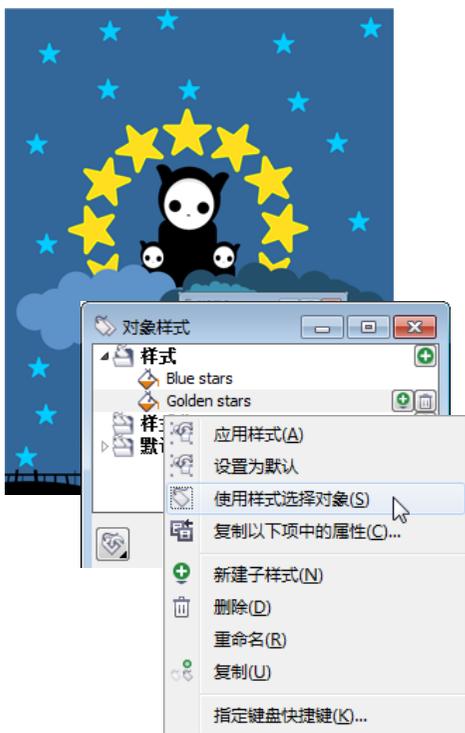
要导入样式表，单击**对象样式**泊坞窗中的**导入、导出或保存默认值**按钮，然后单击**导入样式表**。导航至**导入样式表**对话框中的样式表，单击**导入**，然后选择您要导入的设置。

## 查找使用特定样式或样式集的对象

使用 CorelDRAW 您可以在活动文档中查找使用特定样式或样式集的对象。例如，可以查找使用了特定标题样式的所有文本对象。

当绘图中包含需要经常修改或重新设计的对象时，这一点非常有帮助。通过为对象分配样式或样式集，您可以轻松一步选择这些对象并同时修改它们的属性。

要选择使用特定样式或样式集的所有对象，右键单击**对象样式**泊坞窗中的样式或样式集，并选择**选择使用样式的对象**。



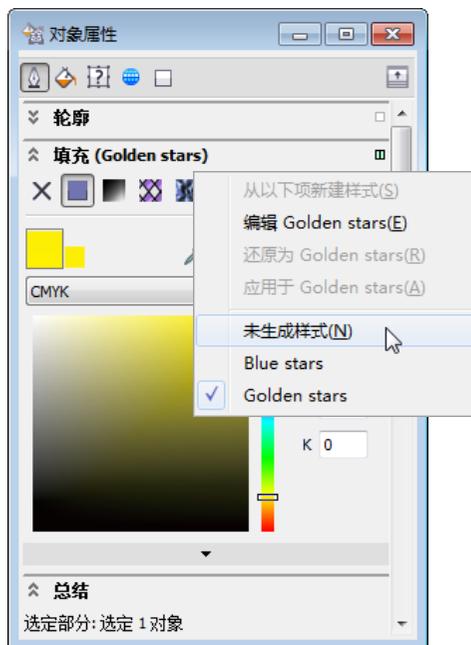
您可以快速找到已分配了特定样式或样式集的所有对象。

## 断开对象与样式或样式集之间的关联

您可以断开对象与其所应用样式或样式集之间的关联。断开关联后，对象将保持当前外观。之后的样式或样式集更改将不影响对象。

 要断开对象与样式或样式集之间的关联，使用**挑选**工具右键单击对象、从上下文菜单中选择**对象样式**，然后单击**断开与样式的关联**。

 要断开图形对象与所应用填充样式之间的关联，单击**对象属性**泊坞窗中的**填充源**指示器，然后选择**不应用样式**。



断开图形对象与所应用填充样式之间的关联



图像创建者  
Dhananjay Garg  
印度

# 第四部分

## 数字内容指南





## 第 10 章：查找和管理内容

浏览 Corel CONNECT 124

访问内容 125

浏览和搜索内容 126

使用和管理内容 127

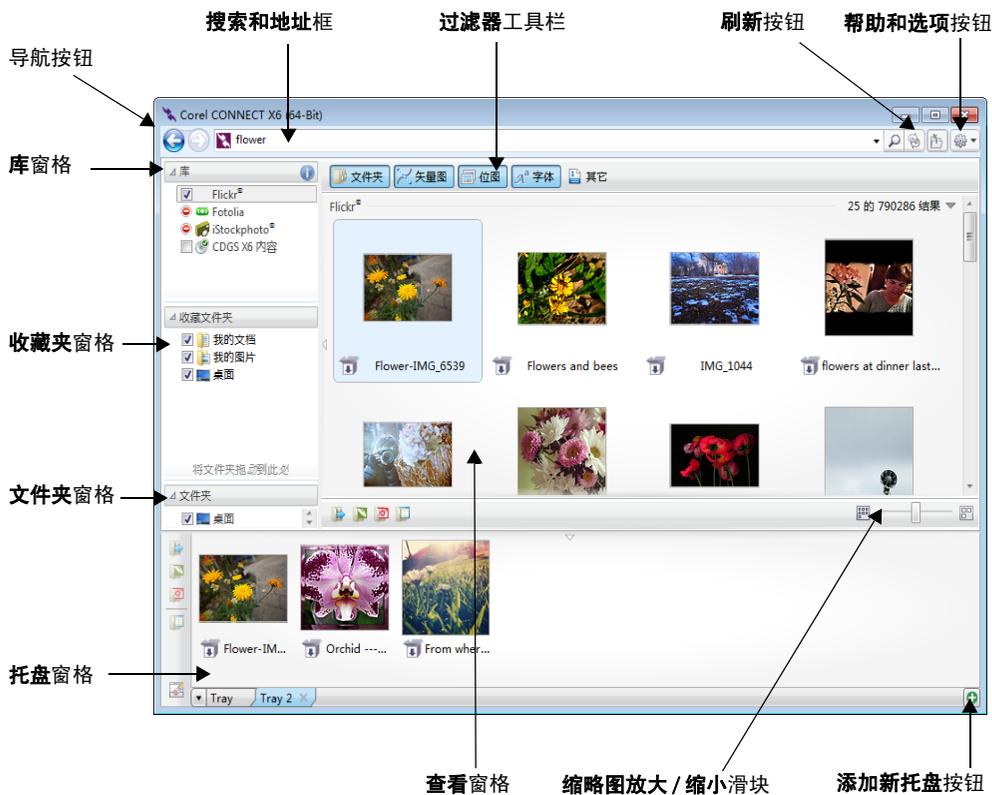
## 第 10 章：查找和管理内容

CorelDRAW Graphics Suite 提供了查找剪贴画、照片图像、填充图案、图文框等内容的简易方法。当您找到需要的内容时，您可以将其整合到项目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 X6** ▶ **Corel CONNECT**。



Corel CONNECT 的主要组件包括

- **库窗格** — 可利用其访问 Corel 及 Corel 伙伴提供的在线和本地内容。
- **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
- **添加新托盘按钮** — 可让您创建更多托盘来整理内容
- **帮助和选项按钮** — 可让您打开命令菜单，通过该菜单可访问“帮助”、配置内容库、设置首选项、查看版本和许可证信息
- **过滤器工具栏** — 可让您选择在查看窗格显示的内容类型：文件夹、矢量图像、位图图像、字体或以  
CorelDRAW Graphics Suite 不支持的文件格式保存的文件
- **搜索和地址框** — 可让您使用搜索词、输入文件夹路径或指定 Web 地址搜索文件
- **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。

## 访问内容

CorelDRAW Graphics Suite X6 提供包含剪贴画、字体、照片、文本框、填充图案等内容的内容库。在产品安装过程中，您可以将库添加至计算机，以快速轻松地访问 Corel CONNECT、CorelDRAW 以及 Corel PHOTO-PAINT 中的内容。库被复制到 **Public\Public Documents\Corel\Content X6** 文件夹。或者，您可以从产品 DVD 中访问版本 X6 库。

要访问之前版本软件所附带 CD 或 DVD 中的剪贴画或其他内容，您需要插入 CD 或 DVD，或访问存储内容的文件夹。

您也可以从在线内容提供商（如 Flickr、Fotolia 和 iStockphoto）的网站上查找内容。

要访问由 Corel 提供在 CD 或 DVD 上的内容库，请插入 CD 或 DVD。该库将显示在库窗格中。

要激活本地和在线内容库访问，请单击库窗格中的**配置内容库**按钮，并按照**库设置**对话框中的说明操作。



库设置对话框

## 浏览和搜索内容

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与搜索词不匹配的文件，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。之后，在**搜索和地址**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。

您也可以在**搜索和地址**框中键入网址，查找网站上使用的所有图像。



您可以键入网址来查找网站上使用的所有图像。

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。如果您要查找位图图形，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 (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 上使用 Corel CONNECT，必须安装并运行 Windows Search。Windows Search 可从 Microsoft® 下载中心免费下载。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™）或您未安装 Windows 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。

## 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，您可以在 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。

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”。

可将找到的位图和矢量图形（剪贴画）安装为填充图案，以供将来使用。

 要安装填充图案，请右键单击查看窗格中的位图或矢量图形缩略图，单击**作为位图图样安装**或**作为矢量图样安装**。

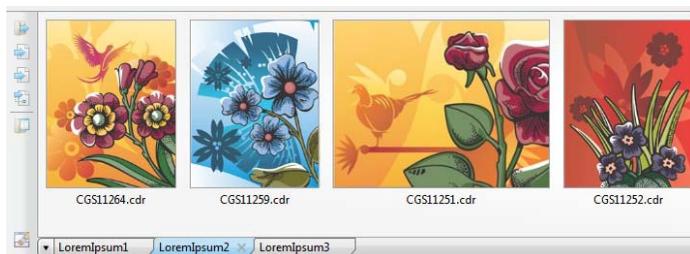
您可以从托盘内的各种文件夹中收集内容。在托盘中引用到的文件仍位于其原来的位置。您可以将内容添加到托盘或从中移除。

您可以创建托盘以更有效地整理内容并与他人共享。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。

要创建托盘，单击**托盘**泊坞窗中的**添加新托盘**按钮。托盘默认保存至 Users\[UserName]\Documents\Corel\Corel Content\Trays 文件夹。

要重命名托盘，右键单击“托盘”选项卡、单击**重命名**并键入新名称。



您可以在托盘中整理内容。





## 第 11 章：内容类型

字体 130

符号字体 132

剪贴画 134

相片 136

相片对象 138

交互式图文框 140

图案 142

艺术笔 144

笔刷 146

相框 148

图像列表 148

## 第 11 章：内容类型

使用 CorelDRAW Graphics Suite X6，您可以访问 Corel 内容，该内容包含大量字体、符号字体、照片、照片对象、交互式图文框、图样、艺术笔、笔刷、相框、图像列表。

### 字体

您可以从全面的字体选集中进行选择，包括 premium OpenType 字体。找到想使用的字体时，可安装该字体。

 有关查找字体的详细信息，请参阅第 125 页中的“访问内容”。

若要安装字体，请右键单击 Corel CONNECT 中的字体缩略图或**连接泊坞窗**，然后单击**安装**。



复选标记表示其中的字体已安装。

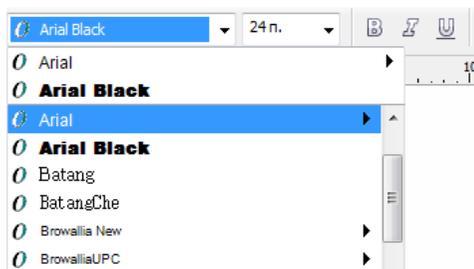
您可以在 CorelDRAW 或 Corel PHOTO-PAINT 中直接预览安装在计算机上的字体，或者您可以浏览和组织 Bitstream Font Navigator 中的所有可用字体。

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，请参阅第 163 页中的“[WhatTheFont?!](#)”。

 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 X6** ▶ **Bitstream Font Navigator**。



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

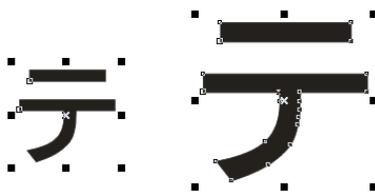
符号字体包含可作为图形对象或文本对象插入文档的特殊字符。您可以访问各种符号，包括国际字符、数学符号、货币符号、书法装饰形状、形状、星形、箭头和其他按主题组织的符号。

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**。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。

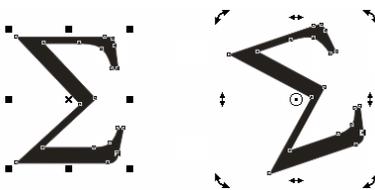
要将符号作为文本对象插入，单击**文本**工具，并单击您想要插入符号的位置。单击**文本** ▸ **插入符号字符**。在**插入字符泊坞窗**中，从**字体列表框**选择字体，选择一个符号，并单击**插入**。符号与文本的字体大小相匹配，可作为文本字符进行编辑。



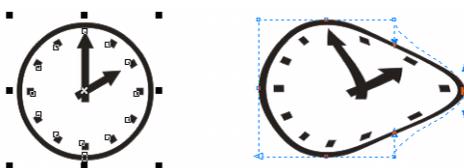
插入字符泊坞窗



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

## 示例符号字体

### 动物



### 汉语类 I



### 韩语类 I



### 航海标志



### 符号语言



### Symbol Pro BT



### 项目符号



### 日语类 I



### Math with Greek



### 科学



### 体育界明星



### 技术



## 剪贴画

利用 CorelDRAW Graphics Suite X6 您可以访问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类别）的内容库。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。

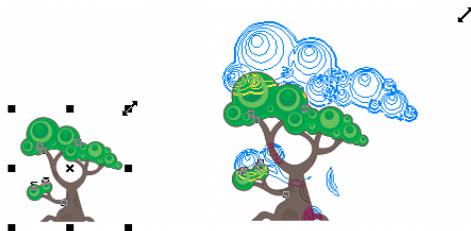
您可以通过使用 Corel CONNECT 搜索或浏览各种类别的剪贴画。有关详细信息，请参阅第 124 页中的“查找和管理内容”。

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。

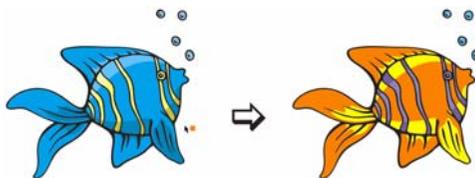
 要调整剪贴画图像的大小，选择图像，并拖动选择手柄。

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



### 鸟



### 笔刷艺术



### 建筑



### 商业



### 设计元素



### 教育



### 时尚



### 火焰



### 食物



### 装饰形状



## 相片

CorelDRAW Graphics Suite X6 可让您访问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，请参阅第 124 页中的“查找和管理内容”。

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

### 动物



### 昆虫



### 景观



### 自然景色



### 运动



### 玩具



### 运输



### 旅行



### 食物和饮料

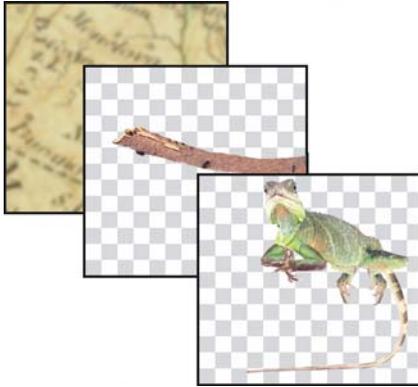


### 人物



## 相片对象

相片对象是没有背景的位置图图像。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，请参阅第 124 页中的“查找和管理内容”。

 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



## 交互式图文框

CorelDRAW Graphics Suite X6 Content 提供了可供您使用 CorelDRAW 为图形和文本镶框的交互式图文框。交互式图文框包括可作为图形内容框和文本框的 PowerClip 图文框。您可以使用 Corel CONNECT 或**连接泊坞窗**搜索或浏览可用的交互式图文框。

 要在 CorelDRAW 中向文档添加交互式图文框，请单击**窗口** ▶ **泊坞窗** ▶ **连接** 打开**连接泊坞窗**。在库窗格中，打开 Corel 内容 \ **交互式图文框** 文件夹，然后打开 **PowerClip 图文框** 或 **文本框** 文件夹。将缩略图拖入绘图窗口。

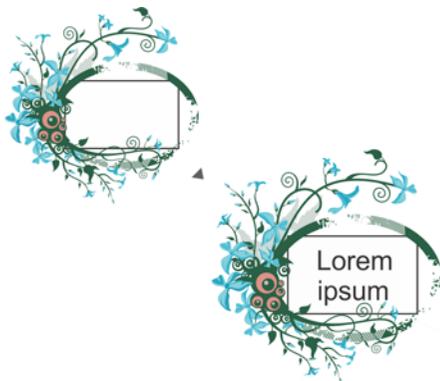
有关如何使用 Corel 内容的详细信息，请参阅第 124 页中的“查找和管理内容”。

 要向 PowerClip 图文框中添加内容，请将对象拖入图文框中。

您可以直接从 Corel CONNECT 或**连接泊坞窗**中将内容拖入 PowerClip 图文框中。

有关 PowerClip 图文框的详细信息，请参阅第 193 页中的“PowerClip 图文框”。

有关文本框的详细信息，请参阅第 195 页中的“文本框”。



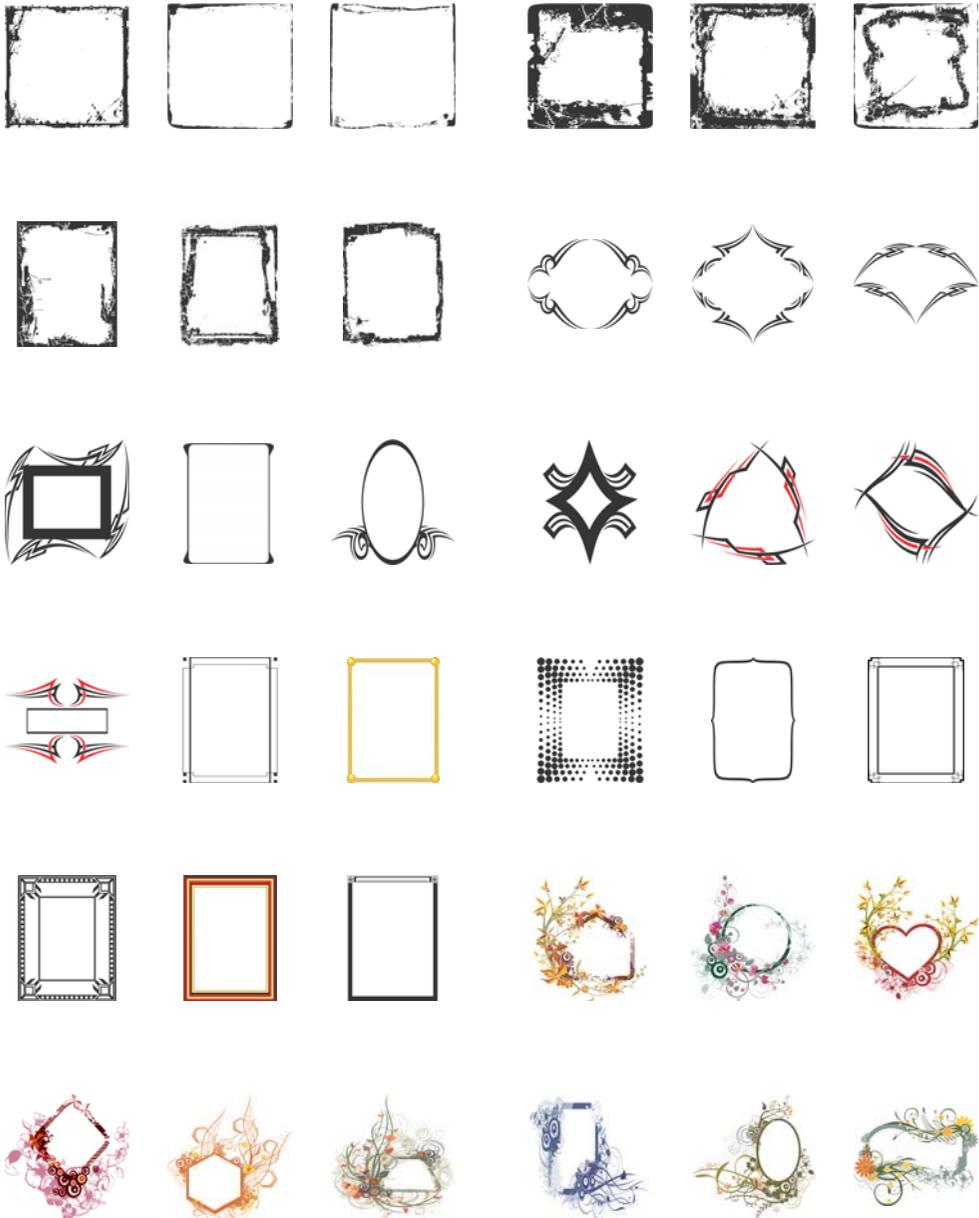
文本已添加至文本框。



图像已添加至 PowerClip 图文框中。

 要向文本框中添加文本，请单击**文本**工具、单击文本框内部，然后键入文本。

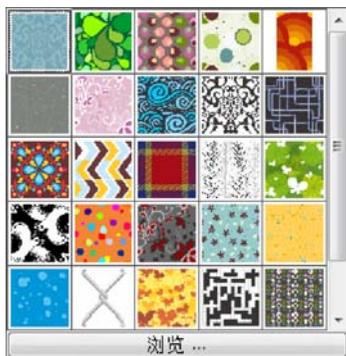
## 交互式图文框



## 图案

CorelDRAW Graphics Suite X6 提供了大量填充图案。在 CorelDRAW 中，可以使用双色、全色（矢量）以及位图图样填充来填充对象。

 要在 CorelDRAW 中将图样填充应用到对象，选择对象，依次单击工具箱中的**填充**工具、展开式工具栏上的**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。



使用填充挑选器选择填充图案。

 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。

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**透明度图样**挑选器中选择图样。

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**。

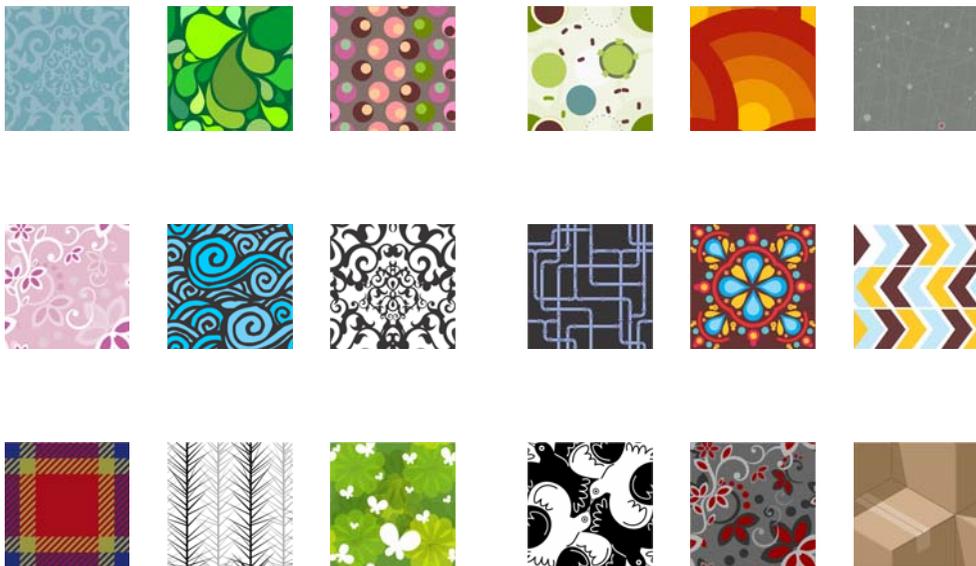


图案透明度被应用到对象。下层白色背景在图样填充中部分可见。

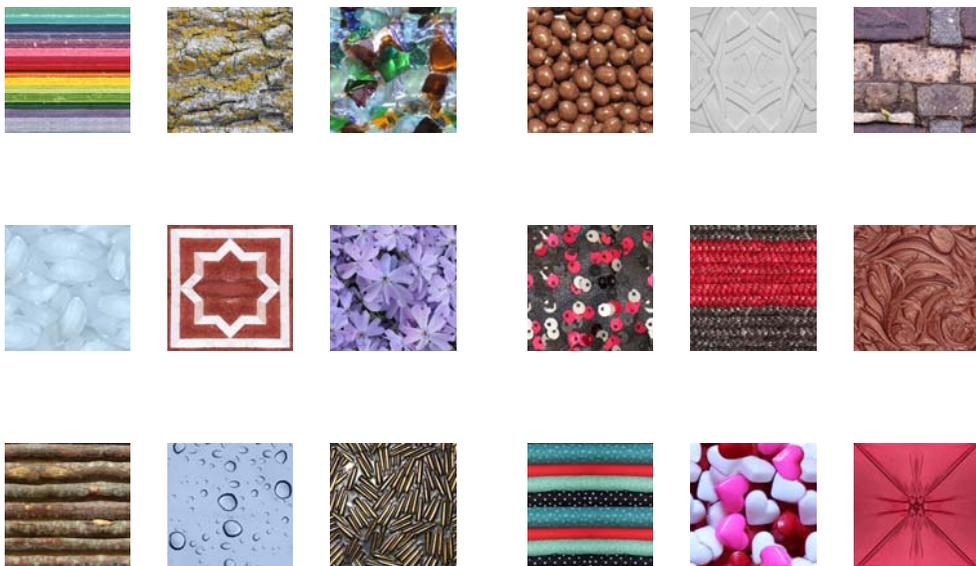
 有关图案填充的详细信息，请参见“帮助”。

## 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。



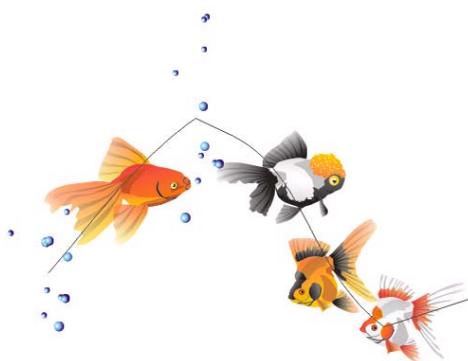
不同的笔刷笔触被用来创建此图像。

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



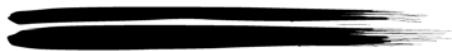
基本形状被用于创建自定义笔刷笔触。

---

## 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。



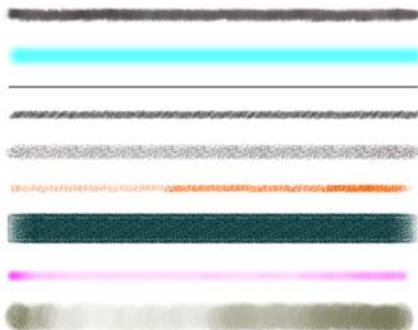
您可以在**笔刷设置**泊坞窗中自定义笔尖属性和其他笔刷属性。

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



灰末



天使头发



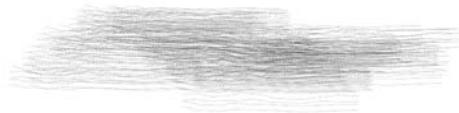
湿拖把



湿扇形粉刷



金刚砂布



狐狸尾巴



羽毛掸帚



冒烟的丝带



指数平滑广量指标



浪潮



蜈蚣



## 相框

CorelDRAW Graphics Suite X6 Content 包括相框集，您可以从 Corel PHOTO-PAINT、CorelDRAW 以及 Corel CONNECT 中访问。

✎ 要为照片或其他位图镶框，单击**效果** ▶ **创造性** ▶ **图文框** (Corel PHOTO-PAINT) 或**位图** ▶ **创造性** ▶ **图文框** (CorelDRAW)。在**图文框**对话框中，打开图文框挑选器选择图文框。



您可以从**图文框**对话框中的**图文框**挑选器中选择图文框。

✎ 要更改图文框颜色、不透明度、边缘以及对齐方式，单击**修改**选项卡，然后选择要使用的设置。



您可以自定义预设图文框创建艺术效果。

## 图像列表

可以使用小型全色以图像列表组织的位图来代替笔刷绘图。例如，将云彩喷涂在天空上或将树叶喷涂在地面上，可以增强风景效果。

CorelDRAW Graphics Suite X6 Content 包含图像列表集，您可以在 Corel PHOTO-PAINT 中喷涂。

✎ 要喷涂图像，单击工具箱中的**图像喷涂**工具，从属性栏的**笔刷类型**列表框中选择预设图像列表，并将将其拖入图像窗口。

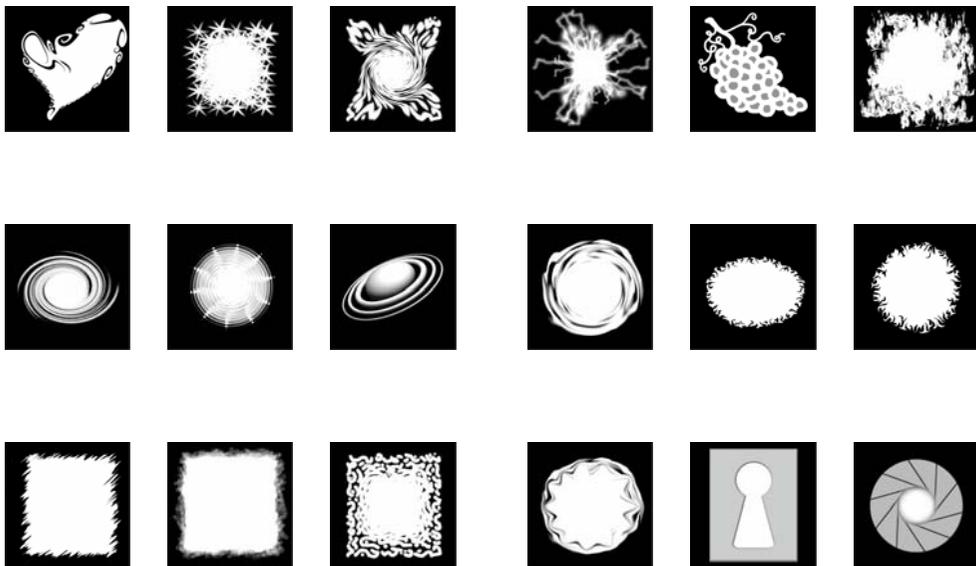


喷涂按钮图像来装点图文框。

---

## 示例相框

---



---

## 示例图像列表

---







## 第 12 章： 模板

使用预设模板 152

修改基于模板的文档 154

创建模板 156

## 第 12 章：模板

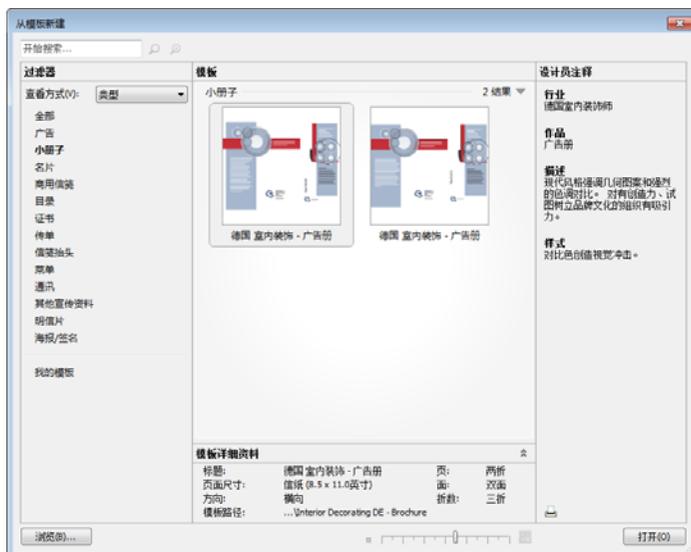
模板是一组控制文档布局与外观的样式和页面布局设置。

CorelDRAW 提供了不同类别的模板，如小册子、名片和通讯。您可以选择预设模板、基于预设模板修改文档或创建自己的模板。

### 使用预设模板

您可以按名称、类别、设计员注释或其他与模板相关的参考信息搜索可用的模板。您也可以浏览本地模板。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搜索或浏览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，请参阅第 35 页中的“选择、调整对象大小和 变换对象”和第 36 页中的“为对象着色和设计式样”。

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，请参阅第 41 页中的“使用页面”。

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。



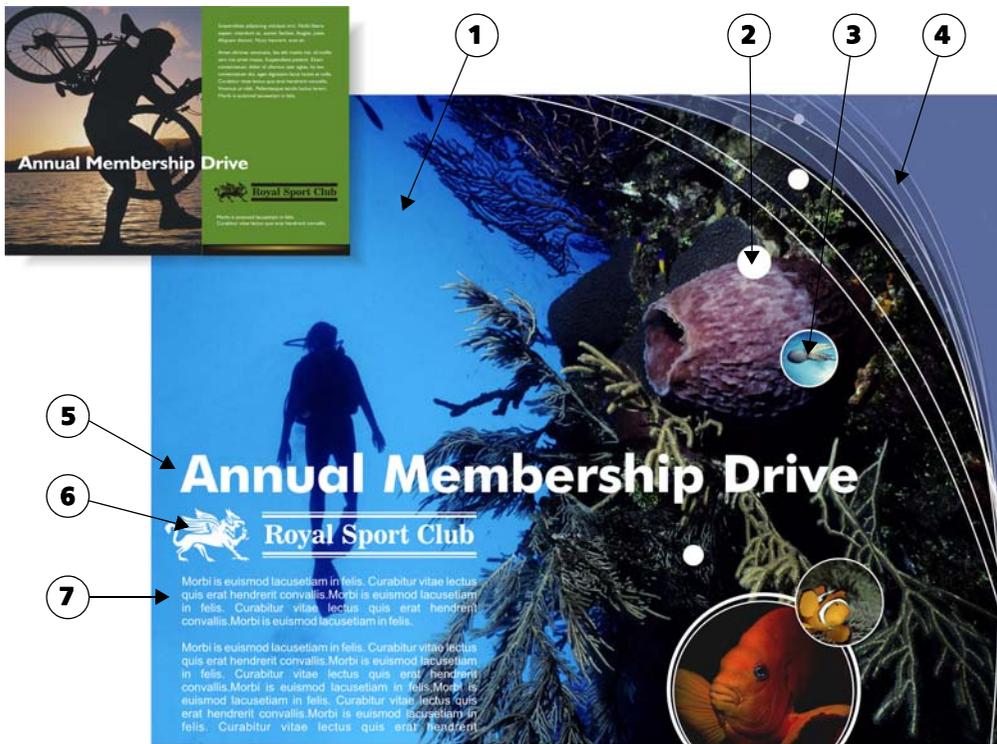
从预设模板自定义小册子

## 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。



图像创建者  
Prem Kumar  
印度

# 第五部分

## 提示和技巧





## 第 13 章：标牌制作

扫描手绘设计 161

设置尺寸或比例 161

创建边框 162

整合和创建内容 163

获取客户批准 168

制作标牌 169

示例 170

## 第 13 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师 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 边界命令 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 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的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**，然后从列表表中选择一个扫描仪。
- 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

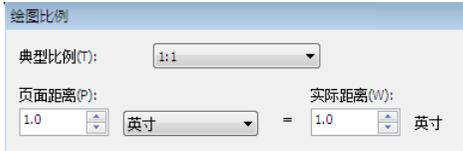
CorelDRAW

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**类别列表表中单击**标尺**。
- 3 单击**编辑比例**。

- 在**绘图比例**对话框的**典型比例**列表中选择  
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

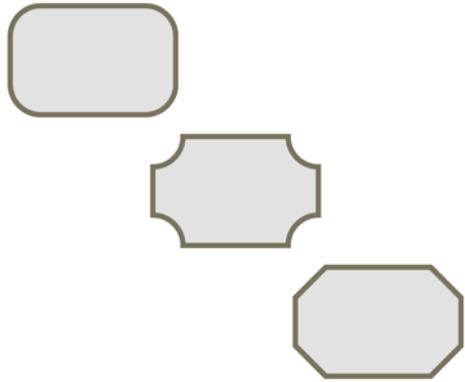
*CorelDRAW* 和 *Corel PHOTO-PAINT*

其中一个基本形状工具，如**矩形**工具，可用于创建一个边框。**矩形**工具可让您轻松修改角的形状，如圆角、扇形角和去角角隅，这些都是标牌中常见的形状。

### 尝试

- 单击工具箱中的**矩形**工具。
- 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。
- 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**去角角隅**按钮。
- 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、扇形角或去角角隅。

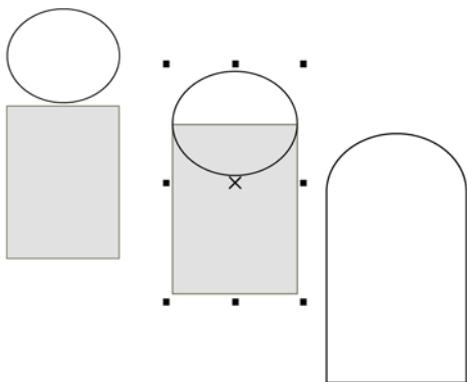
## 边界命令

*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**命令可在所选对象周围创建一个新的对象。

### 尝试

- 使用**矩形**工具，拖动绘制一个矩形。
- 在工具箱中，单击**椭圆形**工具。
- 拖动绘制一个圆形使其与矩形重叠。
- 使用**挑选**工具选择圆形，按住 **Shift**，然后选择矩形。
- 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**命令将简单的形状设计为复杂的边框。

## 封套工具

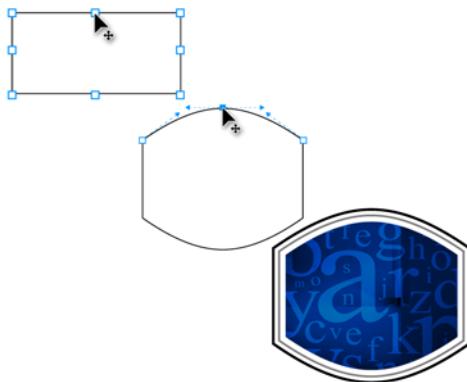
CorelDRAW

您可以使用 CorelDRAW 中的**封套**工具轻松地**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。
- 4 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

- 1 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?!**。

- 2 拖动光标在要标识的字体周围创建选取框。
- 3 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

- 1 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。
- 2 单击**效果**▶**图框精确剪裁**▶**置于图文框内部**。
- 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。

右键单击 PowerClip 对象，然后选择**编辑 PowerClip** 将位图从 PowerClip 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。完成后单击屏幕上的**停止编辑内容**按钮或右键单击位图并选择**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。

# PortaGravida



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。

如果在黑色背景中有浅色阴影，请从属性栏的**透明度操作**列表框中选择**常规**，以突出阴影。

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。

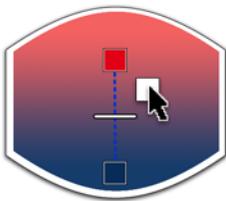


要将渐变方向限制为 15 度角，按住 Ctrl 同时拖动。

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，确保复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。



# Gravida



# Gravida

**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。您可以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。

关于颜色设置和软校样的更多信息，请参阅第 91 页中的“颜色管理设置 CorelDRAW Graphics Suite X6”和第 95 页中的“软校样”。



**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 便携式文件格式**。
- 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。您也可以使用软件在同一页面上放置和打印多份，以减少标牌材料浪费。

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。

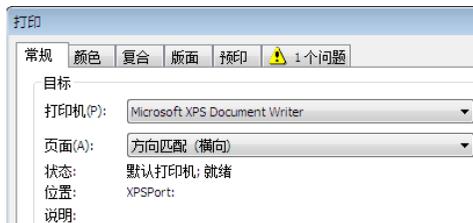
## “打印”对话框

*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

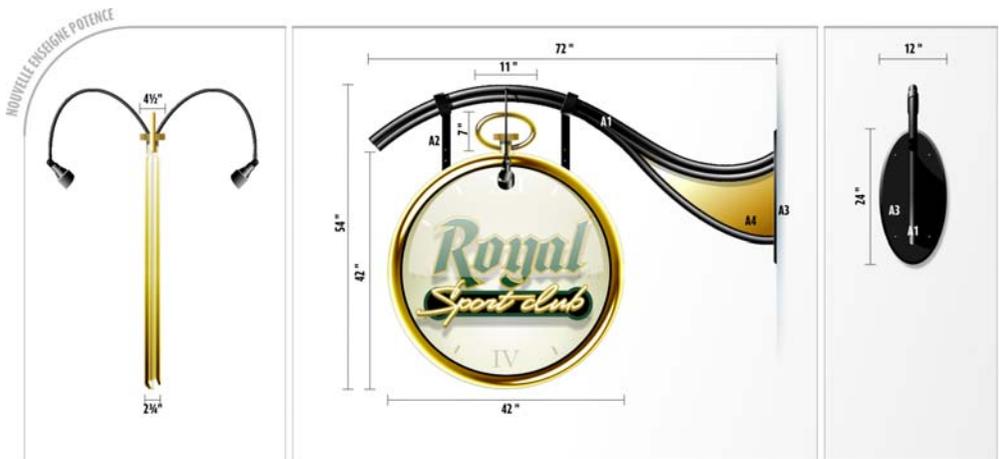
本部分中的图像展示了使用本章推荐的功能和技巧设计的商业标牌。



图像由 Stephan Tetreault 提供



图像由 Doug Downey 提供



图像由 Stephan Tetreault 提供



## 第 14 章：插图

设置文档 173

设置手写板 173

手动绘制草图 174

绘制笔刷笔触 174

绘制对象 176

应用颜色 180

应用效果 182

示例 185

## 第 14 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程中可用到的功能。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
设置手写板	手写板设置
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 笔刷设置泊坞窗
绘制对象	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

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 都支持手写板技术，该技术可使手动绘图流畅直观。即使您不用手写板，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，请参阅第 88 页中的“颜色管理”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。

## 设置手写板

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 都支持手写板技术。手写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，使用手写板都是将自然手动绘图传输到电脑屏幕最直观的方法。

## 手写板设置

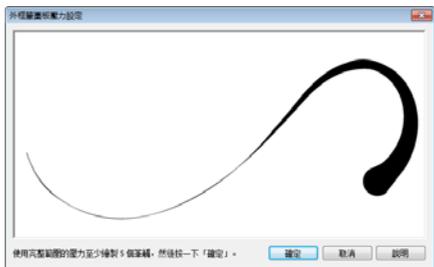
CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 可让您自定义手写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 用手写板以您通常应用的压力绘制几道笔触。

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT 自动调整手写板设置以适合您的压力风格。



手写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，请参阅第 161 页中的“获取图像命令”。

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。

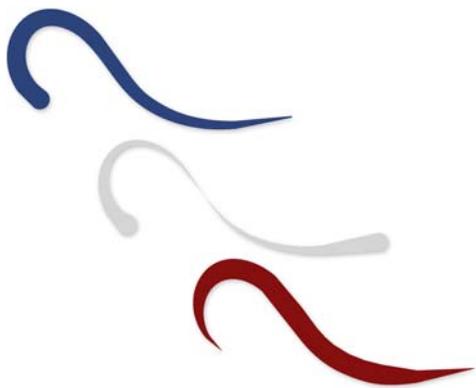
## 艺术笔工具：预设模式

### 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、油画或丙烯酸画笔触，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”。

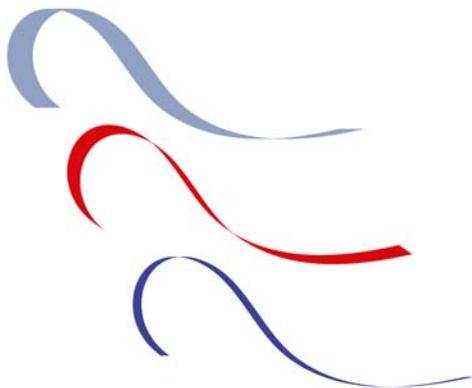
## 艺术笔工具：书法模式

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

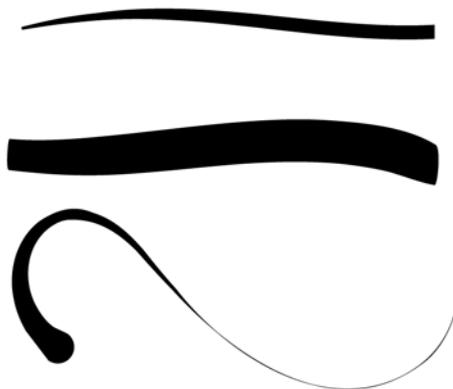
CorelDRAW

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 - 或从头设计插图。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

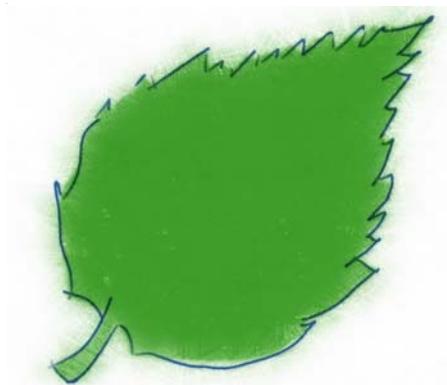
您可以通过使用**快速描摹**命令一步完成位图描摹。或者您可以选择合适的描摹方式并使用 PowerTRACE 控件预览和调整

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”。

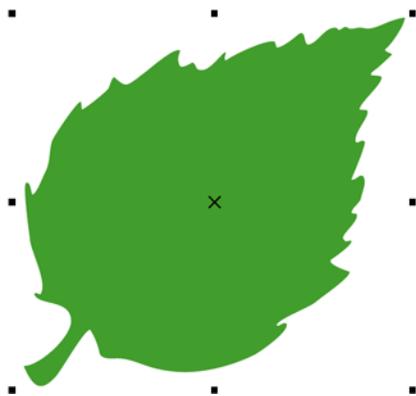
### 尝试

- 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 CoreDRAW 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**。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

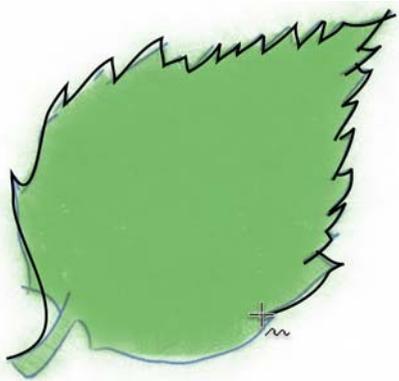
### CoreDRAW

在 CoreDRAW 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

### CoreDRAW

**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

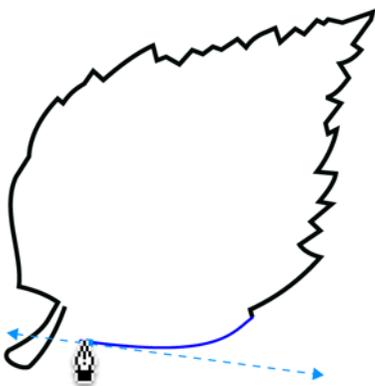
- 1 在工具箱中，单击**贝塞尔**工具或**钢笔**工具。
- 2 单击要放置线段第一个节点的位置。
- 3 执行下面的一项操作：
  - 绘制一条直线段，单击要放置下一个节点的位置。
  - 要绘制一个曲线段，单击要放置下一个节点的位置，不要松开鼠标按钮或钢笔，同时拖动控制手柄绘制曲线形状。松开鼠标按钮或钢笔完成线段的绘制。

 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，请启用属性栏上的**预览节点**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。

## 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。

- 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。

- 按 **Ctrl + D** 组合键再制已旋转的对象。
- 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，请参阅第 81 页中的“使用文档调色板、颜色样式调色板以及图像调色板”。

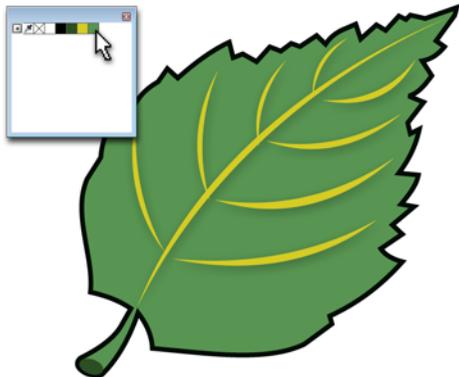
### 尝试

- 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。

- 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。

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。

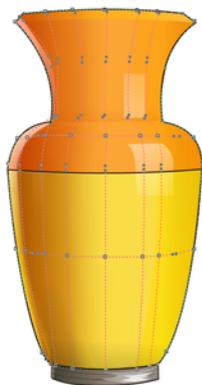
## 网状填充工具

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。

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，请参阅第 164 页中的“图框精确剪裁”。



网状填充应用至花瓶。

### 尝试

- 1 选择一个对象。
- 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。



网格填充工具可用于创建平滑的颜色转变。

## 应用效果

在您的插图即将完成时，您可以使用 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：

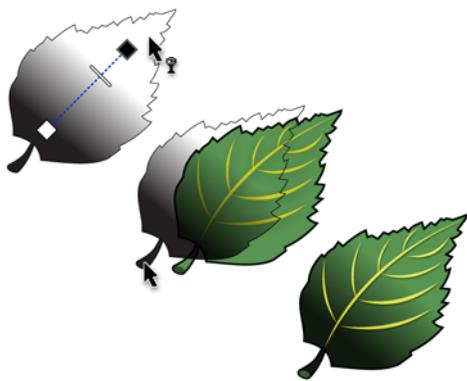
- 在 CorelDRAW 中，从属性栏透明度类型列表框中选择一种透明度类型。
- 在 Corel PHOTO-PAINT 中，从属性栏填充类型列表框中选择一种透明度类型。

- 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 选择一个对象。
- 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。

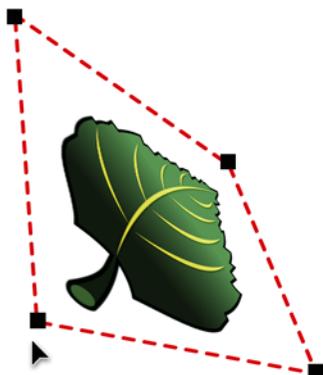
要创建单点透视效果，按住 **Ctrl** 键限制节点沿水平或垂直轴移动。

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 选择一个对象。
- 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 选择一个对象。
- 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 15 章：页面布局

设置文档 189

添加文本 194

添加图像 198

准备输出的文件 201

示例 203

## 第 15 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平面设计师 Rudolfo Bligé 提供。

任务	推荐的功能	
设置文档	主页面	
	奇数页和偶数页主图层	
	页码	
	辅助线	
	辅助线预设	
	对齐辅助线	
	PowerClip 图文框	
	<b>布局工具栏</b>	
	添加文本	美术字
		文本框
对象中的文本框		
链接的文本框		
占位符文本		
基线网格		
路径上的文本		
添加图像	文件导入	
	<b>形状工具</b>	
	完美形状	
	<b>调和工具</b>	
	<b>交互式填充工具</b>	

## 任务

准备输出的文件

## 推荐的功能

替换向导

发布至 PDF、导出和另存为命令

收集用于输出向导

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。您可以使用主图层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（主图层），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(所有页面)** 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中的对象。
- **文档网格** 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**新建主图层(所有页)**。

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**，然后选择**插入页面**对话框中的设置。

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**泊坞窗显示所有页面和图层。所有页主图层上放置的对象将显示在文档所有页面上。

 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，右键单击该图层，然后单击**主图层(所有页)**。

要更改页面上图层的堆栈顺序，请单击**对象管理器**泊坞窗中的**图层管理器**视图按钮，选择**仅当前页和图层**，然后拖动图层重新排序。

## 奇数页和偶数页主图层

CoreDRAW

在 multi-page 文档中，您可以为所有页面、为奇数页或者为偶数页创建主图层。例如，在奇数页主图层上放置内容，意味着该内容将显示在所有奇数页上，而不显示在偶数页面上。

## 尝试

- 1 单击**布局** ▶ **插入页面**并指定要插入的页数，创建多页文档。
- 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**泊坞窗中，单击奇数页（例如第 1 页或第 3 页）。
- 4 在**对象管理器**泊坞窗的右上角，单击展开工具栏按钮 ，然后单击**新建主图层（奇数页）**。

当默认图层名称出现时，您可以重命名图层。

- 5 选定奇数页主图层后，在绘图页创建对象。

对象将显示在文档所有奇数页上。

 要创建奇数页主图层，请确保活动页面为奇数页。



奇数页主图层上的对象（例如本示例中的椭圆形）将显示在文档的所有奇数页上。

## 页码

CorelDRAW

您可以在当前页面、所有页面、所有奇数页面或所有偶数页面上插入页码。在多个页面上插入页码时，系统将自动创建主图层并在该图层上放置页码。主图层可以是所有页图层、奇数页主图层或偶数页主图层。

插入页码时可使用以下选项：

- **在活动图层上** — 可在**对象管理器**泊坞窗中当前选定的图层上插入页码。如果活动

图层为主图层，那么页码将插入文档中显示该主图层的所有页面。如果活动图层为局部图层，那么页码将仅插入当前页。

- **在所有页面** — 可在所有页面上插入页码。页码插入新的所有页主图层，而且该图层将成为活动图层。
- **在所有奇数页** — 可在所有奇数页上插入页码。页码插入新的奇数页主图层，而且该图层将成为活动图层。只有当活动页为奇数页时，该选项才可用。
- **在所有偶数页** — 可在所有偶数页上插入页码。页码插入新的偶数页主图层，而且该图层将成为活动图层。只有当活动页为偶数页时，该选项才可用。

您可以在向文档插入页码前后，更改默认页码设置。例如，您可以将起始页码设为除 1 之外的特定数值。如果您想创建多个 CorelDRAW 文件且需要把这些文件合成一个作品时，这个功能非常有帮助。

您也可以指定是否在第一页还是在其他页开始编码。例如，如果您选择在第 3 页开始编码，那么第 3 页将显示数字 1。如果您在第 1 和第 2 页之间插入新页，那么该页将成为新的第 2 页，而原来的第 2 页变成第 3 页（也即显示第一个页码的页面）。

您可以像控制任何其他文本对象一样控制页码。例如，您可以移动或调整页码大小以及更改页码的字体或颜色。

## 尝试

- 1 单击**布局** ▶ **插入页码** ▶ **在所有页面**。  
页码在页面底端居中放置。
- 2 单击**布局** ▶ **插入页面**，向文档添加页面。  
新页面将显示正确的页码。
- 3 单击**布局** ▶ **页码设置**，并从以下选项中选择一项：
  - **起始页码** — 可将起始页码设为特定数值

- **起始页** — 可指定开始编码的页面
- **样式** — 可从常用的页码样式中选择

 要隐藏一个页面上的页码，请单击**对象管理器**泊坞窗中的**图层管理器视图**按钮，选择**仅当前页和图层**，然后单击页码对象所在的主图层旁边的**显示或隐藏**图标。

要更改字体、字体大小以及其他文本属性，请使用**挑选**工具选择页码，然后从属性栏上选择目标选项。

要移动页码，请使用**挑选**工具将页码拖至新位置。

要调整页码大小，请使用**挑选**工具选择页码并拖动边角选择把柄。

要更改页码的颜色，请单击调色板上的颜色色样。

## 辅助线

CorelDRAW 和 Corel PHOTO-PAINT

辅助线是可放置在文档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绘图页面。

 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。

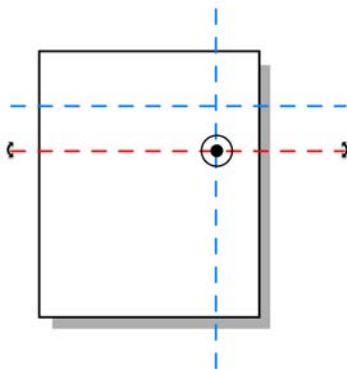
要移动辅助线，请将它拖动到新位置。要删除辅助线，选择辅助线，然后按**删除**。

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

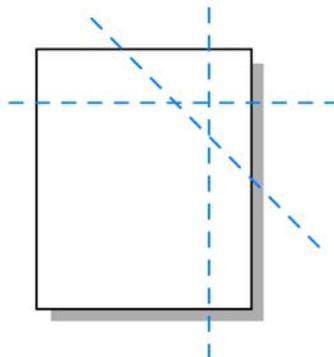
要在 CorelDRAW 中交互旋转辅助线，选择辅助线，然后再次单击。辅助线上出现旋转柄和枢轴。拖动旋转柄旋转辅助线或拖动枢轴更改旋转中心。要将旋转角度限制为 15 度增量，请在旋转辅助线时按住 **Ctrl** 键。

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，在**对象管理器**泊坞窗中将辅助线拖动到主页面上的**辅助线 (所有页)**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。

## 对齐辅助线

CorelDRAW

您可以使用对齐辅助线在绘图页面上交互式对齐对象。对齐辅助线是在您创建对象、调整对象大小或相对于其他周围的对象移动对象时出现的临时辅助线。

您可以轻松启用或禁用对齐辅助线，或者修改辅助线的默认设置。例如，您可以更改颜

色或添加边距。边距可让您在与另一对象边缘的特定距离位置对齐对象。

### 尝试

- 1 单击**视图** ▸ **对齐辅助线**。

**对齐辅助线**命令旁边的复选标记表示已启用对齐辅助线。

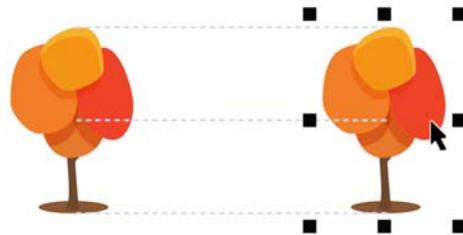
- 2 将对象移向另一个对象。

屏幕显示对齐辅助线，将对象的中心与边缘相连。

- 3 单击**视图** ▸ **设置** ▸ **对齐辅助线设置**，然后选择目标选项。

要更改对齐辅助线的颜色，请从**颜色挑选器**中选择颜色。

要向对齐辅助线添加边距，请启用**在对齐辅助线中使用边距**复选框，并在**边距框**中输入值。



移动对象时，屏幕显示对齐辅助线。

## PowerClip 图文框

CorelDRAW

CorelDRAW 允许在其它对象或图文框内放置矢量对象和位图（如相片）。任何闭合的对象均可作为图文框使用。内容超出图文框时，将裁剪内容使其适合图文框的形状。这样就创建了 PowerClip 对象（另请参阅第 164 页中的“图框精确剪裁”）。

在向文档添加内容前，您可以创建空 PowerClip 图文框和文本框来指定文本和图形

的放置，以此定义页面的整体结构。有关创建空文本框的详细信息，请参阅第 195 页中的“对象中的文本框”。

设计好文本和图形布局后，可向图文框添加内容。您也可以将 PowerClip 图文框重新转化成对象。

## 尝试

- 1 选择您想作为图文框的对象。
- 2 右键单击该对象，选择**框类型**，然后单击**创建空 PowerClip 图文框**。

 要添加内容，请将对象拖至图文框。

要将图文框重新转化成对象，请右键单击 PowerClip 图文框、选择**框类型**并单击**无**。



您可以使用空图文框设计文本和图形元素布局，然后再添加内容。

## 布局工具栏

CorelDRAW

利用布局工具栏可快速访问一些主要的页面布局功能，例如文本框、栏、对齐辅助线以及 PowerClip 图文框。

## 尝试

- 单击**布局** ▶ **布局工具栏**。

## 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。美术字一般用于短行文本，您可以向其应用各种效果，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。例如，您可以在制作手册、通讯、目录或其他文本密集型文档时，使用段落文本。

## 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**列表框中选择一种新字体。

要更改 CorelDRAW 中单个字符的位置，请单击工具箱中的**形状**工具，然后拖动字符节点重新放置字符。

要更改 CorelDRAW 中美术字的属性，例如，字距调整或字符旋转，请使用**文本**工具选择文本、单击**文本** ▶ **文本属性**，然后在**文本属性**泊坞窗中选择目标设置。



在 CoreDRAW 中您可以使用**形状**工具更改美术字中的字符位置。

## 文本框

CoreDRAW

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，文本框大小固定，不论其中添加了多少文本。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。

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。

### 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**工作区**类别列表中，展开**文本**并单击**段落文本框**。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。

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。

## 对象中的文本框

CoreDRAW

您可以从对象创建文本框，这样就增加了可作为文本框的各种形状的数量。此外，各种形状和大小的文本框可帮助您形象地展示出页面布局，然后再向文档添加内容。

从对象创建文本框时，文本框为空。您可以向文本框添加文本，或者将文本框重新转化成对象。此外，您可以将文本框与对象分离，这样即可单独移动或修改文本框。

### 尝试

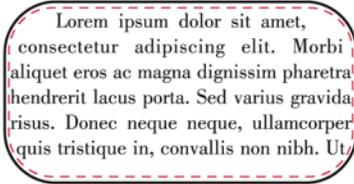
- 1 绘制闭合形状。
- 2 右键单击对象，选择**框类型**，然后单击**创建空文本框**。

对象已转化成文本框。

 要向文本框中添加文本，请单击**文本**工具，在文本框内部键入文本。

要将文本框重新转化成对象，请右键单击文本框、选择**框类型**并单击**无**。如果文本框中包含文本，那么屏幕将显示文本框中的内容将丢失的警告。

要将文本框与对象分离，请选择对象并单击**排列** ▸ **拆分路径中的段落文本**。



对象已转化成文本框

## 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**文本排列**标签。

如果文本框放不下所有文本，标签上会出现一个箭头，文本框的轮廓会变成红色，而不是黑色。

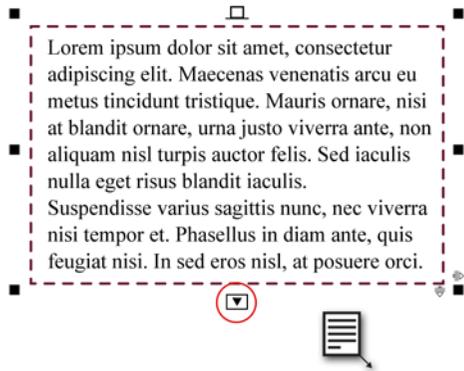
- 3 将指针移动到您想要继续放文本流的文本框或对象。当指针变为黑色箭头时，单击链接两个文本框。

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。

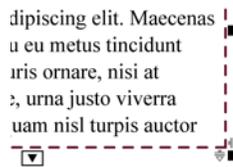
要使用**文本**菜单链接文本框，请选择文本框，然后单击**文本** ▸ **段落文本框** ▸ **链接**。

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**。

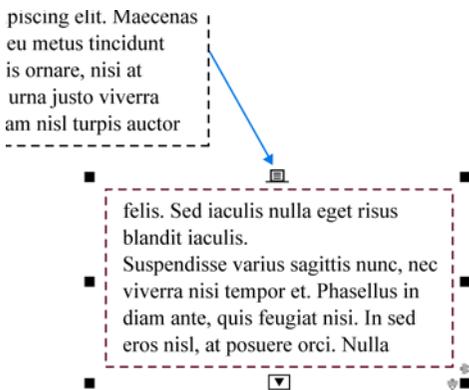
要在另一页上创建与现有文本框大小和位置相同的链接文本框，请单击第一个文本框底部的**文本排列**选项卡、单击文档导航器上对应的**页面**选项卡，并将鼠标悬停在绘图页面上与第一个文本框位置对应的区域。显示文本框预览后，单击创建链接文本框。



当单击文本框底部的**文本排列**标签时，指针会发生变化。



当指针指向另一个文本框或对象时，指针会变为黑色箭头。



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。

## 占位符文本

CorelDRAW

如果您想在添加最终内容前查看文档的大体布局，可在文本框中填充临时占位符文本。您可以像设置任何其他文本那样设置占位符文本格式，或者创建自定义占位符文本。

### 尝试

- 右键单击空文本框并单击**插入占位符文本**。

要创建自定义占位符文本，请将文字处理应用程序中的文本另存为 placeholder.rtf，并将文件放在以下文件夹中：  
My Documents\Corel\Corel Content。

## 基线网格

CorelDRAW

您可以使用基线网格对齐图文框或其他文本框中的文本。这一点非常有帮助，例如在您想对齐两个或多个包含不同字体、字体大小或间距的文本框时。

基线网格的辅助线贯穿绘图页，并采用铅线笔记本的样式。您可以更改网格颜色和行间距。行间距默认为 14 pt。

您可以将一个或多个文本框设置为与基线网格对齐。

### 尝试

- 1 单击视图 ▸ 网格 ▸ 基线网格。

**基线网格**命令旁边的复选标记表示已显示基线网格。

- 2 选择文本框，然后单击**文本 ▸ 与基线网格对齐**。
- 3 将文本框移出并移向绘图页。

只要部分文本框或全部文本框与绘图页重叠，那么文本即与基线网格对齐。文本框完全移出绘图页后，文本将恢复最初对齐。

要更改基线网格的颜色和行间距，请单击**视图 ▸ 设置 ▸ 网格与标尺设置**。在**基线网格区**，在**间距框**中输入值，并从**颜色挑选器**选择颜色。

## 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或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。

- 4 将指针移动到路径上。  
在 CorelDRAW 中您可以预览文本调整的位置。
- 5 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。
- 6 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。

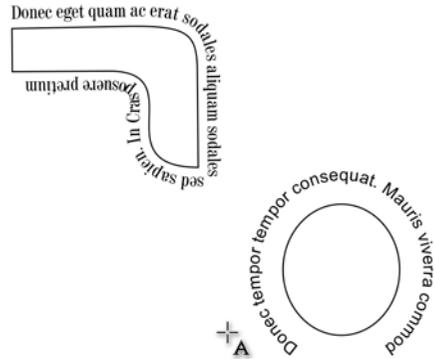


要在 CorelDRAW 中分开文本和路径，选择文本，然后单击**排列 ▸ 拆分文本**。要矫正文本，确保已选中文本，然后单击**文本 ▸ 矫正文本**。

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**

**标记**，启用贴齐标记，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

- 1 单击**文件** ▶ **导入**。
- 2 导航至包含要导入的文件的文件夹。
- 3 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

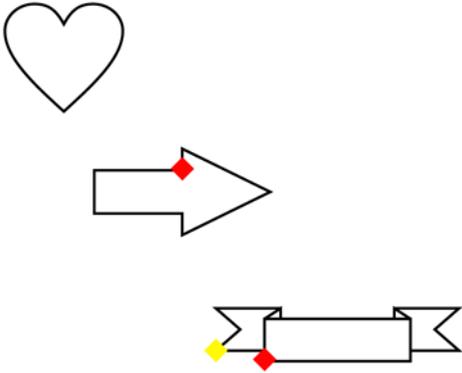
CorelDRAW

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**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：

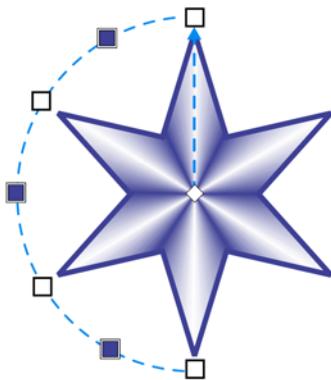
- 在 CorelDRAW 中从属性栏上的**第一种填充颜色**和**最后一种填充颜色**挑选器中选择渐变填充的开始颜色和结束颜色。
- 在 Corel PHOTO-PAINT 中从属性栏上的**填充样式**列表框中选择渐变填充的开始颜色和结束颜色。

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，请参阅第 70 页中的“基色”。

## 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，请单击**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 便携式文件格式**，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 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。

## 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 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

- 1 单击**窗口** ▶ **泊坞窗** ▶ **ConceptShare**。  
出现 ConceptShare 泊坞窗。
- 2 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。
- 3 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**。
  - 4 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。

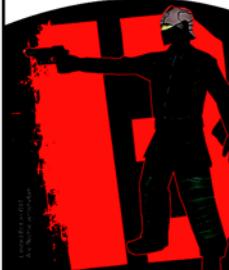


图像由 Patrick Fraser 提供

**Till Maginot**  
 Wendelsteinstraße 24  
 84508 Burgkirchen  
 Tel.: on request  
 E-Mail: [till@maginot.eu](mailto:till@maginot.eu)  
[www.till.maginot.eu](http://www.till.maginot.eu)



**Till Maginot**  
 Wendelsteinstraße 24  
 84508 Burgkirchen  
 Tel.: on request  
 E-Mail: [till@maginot.eu](mailto:till@maginot.eu)  
[www.till.maginot.eu](http://www.till.maginot.eu)



**Michaela Maginot**  
 Bozaunweg 13 · 82008 Unterhaching  
 Tel.: +49 (0)89 - 746 124 - 06  
 Fax: +49 (0)89 - 746 124 - 06  
 Mobil: +49 (0)173 - 298 385 2  
 E-Mail: [mm@m-maginot.de](mailto:mm@m-maginot.de)



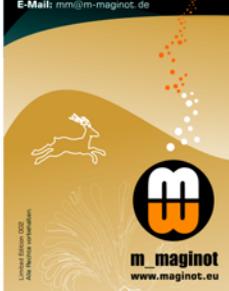
**Michaela Maginot**  
 Bozaunweg 13 · 82008 Unterhaching  
 Tel.: +49 (0)89 - 746 124 - 06  
 Fax: +49 (0)89 - 746 124 - 06  
 Mobil: +49 (0)173 - 298 385 2  
 E-Mail: [mm@m-maginot.de](mailto:mm@m-maginot.de)



**Michaela Maginot**  
 Bozaunweg 13 · 82008 Unterhaching  
 Tel.: +49 (0)89 - 746 124 - 06  
 Fax: +49 (0)89 - 746 124 - 06  
 Mobil: +49 (0)173 - 298 385 2  
 E-Mail: [mm@m-maginot.de](mailto:mm@m-maginot.de)



**Michaela Maginot**  
 Bozaunweg 13 · 82008 Unterhaching  
 Tel.: +49 (0)89 - 746 124 - 06  
 Fax: +49 (0)89 - 746 124 - 06  
 Mobil: +49 (0)173 - 298 385 2  
 E-Mail: [mm@m-maginot.de](mailto:mm@m-maginot.de)



**Michaela Maginot**  
 Bozaunweg 13 · 82008 Unterhaching  
 Tel.: +49 (0)89 - 746 124 - 06  
 Fax: +49 (0)89 - 746 124 - 06  
 Mobil: +49 (0)173 - 298 385 2  
 E-Mail: [mm@m-maginot.de](mailto:mm@m-maginot.de)



**Michaela Maginot**  
 Bozaunweg 13 · 82008 Unterhaching  
 Tel.: +49 (0)89 - 746 124 - 06  
 Fax: +49 (0)89 - 746 124 - 06  
 Mobil: +49 (0)173 - 298 385 2  
 E-Mail: [mm@m-maginot.de](mailto:mm@m-maginot.de)



图像由 Michaela Maginot 提供



图像创建者  
Alexandra Malysheva  
乌克兰

# 第六部分

## 专家见解



## 第 16 章：足球俱乐部徽标设计

Daniel Paiz



### 关于作者

Daniel Paiz 居住在墨西哥恰帕斯 Tuxtla Gutiérrez，毕业于 Tuxtla 的 Gestalt School of Art and Design。作为一名在多个设计和印刷领域富有经验的平面设计师，Daniel Paiz 曾在墨西哥和美国的多个广告机构任职。过去几年中他一直服务于体育行业，为足球俱乐部设计徽标和标识。目前，他通过自己的在线工作室为多个品牌服务，设计平面项目的同时也展示了 CorelDRAW 在创作专业设计作品方面的强大性能。自 2000 年起，Daniel 一直使用 CorelDRAW 作为首要设计工具，并和他人分享了身为 CorelDRAW Graphics Suite 试用版（从版本 X4 起）测试人员的评价和意见。请访问他的 Web 站点：[www.danielpaiz.mx](http://www.danielpaiz.mx)。

## 第 16 章：足球俱乐部徽标设计

专业足球队的徽标必须与当地的社会、文化以及经济背景相关。其图像必须能够激发忠实球迷的自豪感，并向普通大众传达球队愿景和价值观的精髓。在本案例中，恰帕斯足球俱乐部希望有一个能够更好地传达球队的精神、身份以及价值观的新徽标（图 1）。

在开始构想新徽标之前，我分析了旧徽标以便找出该徽标不成功的原因。我注意到，徽标的图像与球队的历史、身份以及环境没有关联。其图像体现了该足球俱乐部的名称，但是美洲虎的头转向左侧，这可能会被理解为撤退或临阵而逃。



图 1：新徽标（左）和旧徽标（右）

### 了解客户的需求

在动工前，我必须了解项目总的要求和目标，并制定策略来满足这些要求。

1. 徽标没有地域识别性。
  - 解决方案：突出地区特色。

- 结果：球迷将支持球队，将其视为自己文化和身份的代表。
2. 图像的图形样式不正确。
- 解决方案：改善矢量线条的样式。应该简洁、轮廓分明且易于识别。
  - 结果：线条改善直接影响了设计的美感、提高了制作的可行性。
3. 目前的理念没有准确传达出球队的精神和价值观。
- 解决方案：制定更出色地管理各种图形元素且意义明确的理念。
  - 结果：图像将表达出正确的讯息，而且更易于理解。

拥有正确的理念和坚实的技术实施能够避免很多问题，包括缺乏视觉吸引力和在不同介质和应用程序中使用徽标时的制作难题等在内的各种问题（图 2）。

使用 CorelDRAW 中的工具能够从项目初期即优化文件，从而将这些方面均考虑在内。



图 2：不同应用程序和印刷介质示例

## 研究徽标元素

为足球俱乐部设计徽标时，您会遇到一生致力于球队成功的人。他们有共同的价值观并朝着共同的目标努力前进，确保俱乐部运营顺利，并帮助球队成长为顶级职业球队。

设计运动徽标时需掌握几点原则：

- 与俱乐部的运动员和工作人员交谈。听取他们的建议和观点，了解他们的需求和预期。
- 了解竞争对手。研究其他国家球队的徽标让我对足球市场和每个球队强化图形讯息的策略有了更深入的了解。不要模仿或使用其他徽标的元素。在本行业中人们会始终密切留意竞争对手。

- 不要凭借自己的记忆进行设计。例如，如果您想画动物，要观察真实的动物。在本案例中，游动物园对我研究美洲虎有很大帮助，让我找到了在徽标中绘制美洲虎的正确角度。另一个例子是足球。我使用真实的足球作参考。我撕碎了几个足球，弄明白了球皮是如何彼此相连的。

首先，我需要确定徽标中包含的恰当元素（这些元素应与球队及其球迷产生共鸣），然后必须记录计划使用的所有元素以及各元素背后的原因。

**足球** — 足球，更具体地是指墨西哥 1970 年世界杯中使用的 Telstar 模型已成为全球足球的标志。我想使用部分足球图片并将其融入到美洲虎的头像中，所以制作了足球的三维渲染来寻找恰当的角度（图 3）。如果我只是使用了整个足球的话，那么我制作出的肯定是所有足球徽标中最普通的元素。



图 3：制作足球三维渲染



图 4：研究美洲虎的形状、颜色以及传达出的讯息（照片由 Arturo Arias López 提供）

**美洲虎** — 美洲虎的印象早已深深扎根于当地文化和传统。人们敬佩该动物的力量和勇气，而且也将其视为恰帕斯州标志性动物之一。美洲虎是本设计的基本元素，因为它的形状、颜色和传达出的讯息明确体现出徽标的意义（图 4）。

**玛雅建筑中的几何形状** — 玛雅文化即发源于墨西哥的这一地区，而且对整个恰帕斯州有深远的影响。人们认可和钦佩玛雅人的建筑成就（图 5）。我决定将先人使用的几何形状和美洲虎的斑点相融合，以抽象的方式表现出这两种元素。此外，徽标终稿的神秘绿色还体现出了热带雨林的美丽和色彩。

**盾徽** — 在我们的文化中，足球运动员被视为新时代勇士，也是球迷自豪感的源泉。目前，墨西哥有十一支足球队在徽标中使用了盾徽。盾徽是承诺保护恰帕斯州荣誉的标志且可代表恰帕斯州，同时也是全球足球文化的重要标志（图 6）。



图5：玛雅建筑元素为徽标提供了本地区历史背景（照片由 Arturo Arias López 提供）。

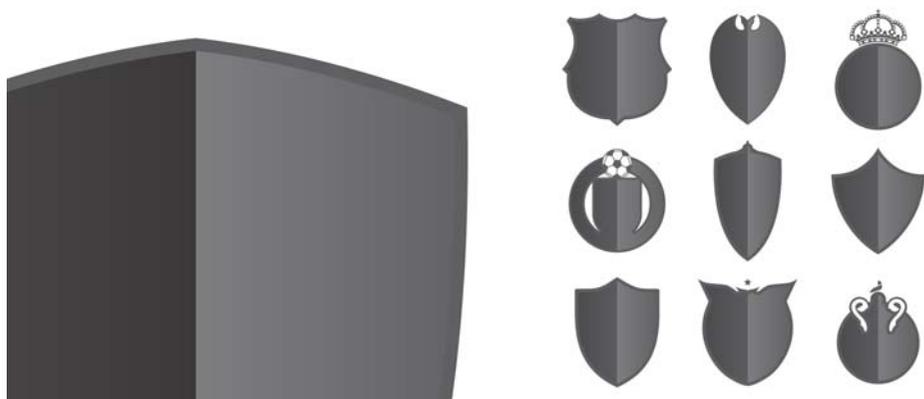


图6：盾徽是全球足球文化的重要组成部分。



图7：制作草图过程，确定美洲虎头像

## 开始设计

设计的第一步是制作草图。在本案例中，我首先处理美洲虎。在这一阶段，最好使用蓝色铅笔（图 7），这样图像更明确后可使用黑色油墨标识出主线条（图 8）。随着设计的进展，我做出了一些有关草图的决定。

我的计划是将足球部分图像融入美洲虎头像中，让美洲虎的皮毛斑点呈现传统足球的六边形形状（图 9）。使用足球取代美洲虎自然斑点的决定可能听起来有点疯狂，但在我找到正确的角度后，发现该元素非常适合作品。此外，我还去除了美洲虎的胡须，缩小

了头像占用的空间。这样一来，徽标看起来更紧凑。



图 8：完整草图



图 9：部分足球图像融入美洲虎头像中。

## 图像数字化

设计流程的第一步是完善。在本阶段有一点值得一提，即图像中不是仅有一条直线，对数字化来讲这是一个不小的挑战。我可以通过几何形状找到最完美的线条，这其中包括找出草图中所使用每条曲线的中心。这可能需要花费上一点时间，具体看设计人员的技术如何。我使用了两种工具：分别是**椭圆形工具**和**智能填充工具**。

使用**智能填充工具**，可以从两线条的接点创建对象（图 10）。线条的复杂性如何无关紧要；本工具非常适用于使用填充区域创建形状。在视频指南中，我可以在每个数字化的

对象中使用不同的轮廓颜色，以便更好地进行控制。首先使用**椭圆形工具**创建相交的圆形。一个线段定义结束后，我将使用**智能填充工具**进行填充，然后将所有线段组合成一个曲线对象（图 11 和图 12）。本流程不是很难，但需要有耐心。

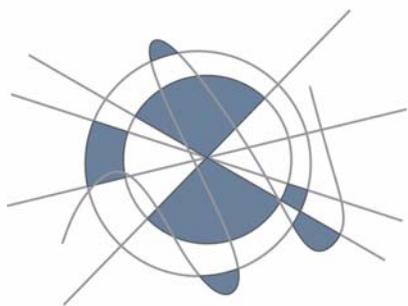


图 10：蓝色对象由使用相交线条之间的空白创建而来。



图 11：来自数字化草图的几何局部。使用椭圆形工具创建相交的圆形，而智能填充工具则用来填充重叠区域并将其转化成对象。

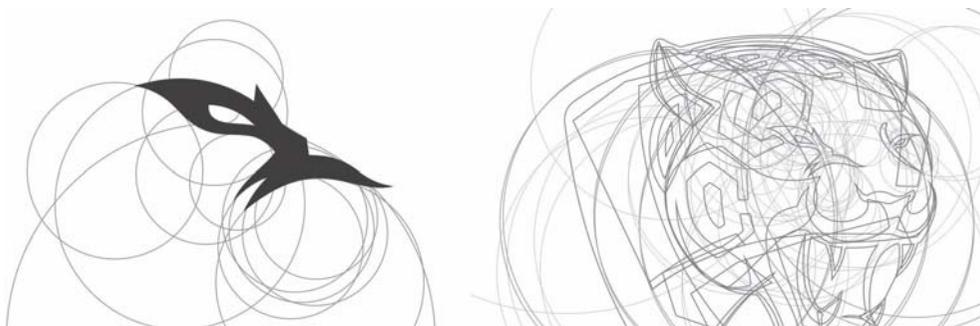


图 12：美洲虎头像逐渐明确。



图 13：手绘草图和数字绘图

数字化绘图与手绘草图略有不同，但线条更明确 - 眼睛轮廓清晰、耳朵饱满、牙齿和舌头更长、轮廓线条更粗（图 13）。

根据美洲虎的自然斑点，我找到了有六个边的图案，可将其自然融入到足球的六边形中（图 14）。我用**轮廓工具**（Ctrl + F9）向每个六边形添加了两个内部轮廓。首先，我创建了快速轮廓（青色），然后分离轮廓图群组中的对象（Ctrl + K）。接下来，选择青色对象并应用第二个快速轮廓（品红色）。之后，分离第二个轮廓图群组中的对象。通过选择原始六边形和青色对象，并单击属性栏上的**移除前面对象**按钮删除了中间步骤。擦除颜色，即出现最终效果。

将六边形融入美洲虎头像中时，我遇到了下面的问题：六边形与美洲虎的眼睛和嘴巴重叠（图 15）。但是，我无需使用所有的六边形来达到足球的效果，因为三维渲染在美洲虎的头像上产生了球面效果，能让人联想到足球。我删除了几个六边形并留下了三个主要美洲虎斑点。

我擦除了六边形对象的部分元素，以便得到更真实的效果，而且这种效果与美洲虎的天

然斑点更相近，同时与美洲虎的眼睛和耳朵等其他元素更和谐。

另一个增强形状视觉辨认感的技巧是加大六边形之间的间隔。其他调整还包括让拐角和线条饱满。

下一步是将球队名称添加到徽标中（图 16）。最后，我添加了颜色和阴影，让图像呈现出立体感（图 17）。

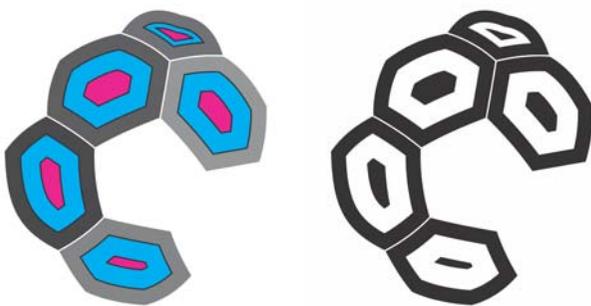
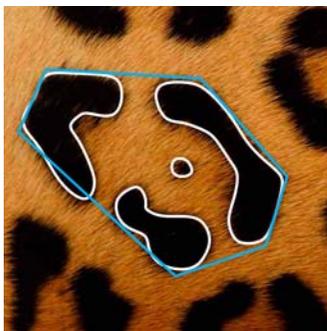


图 14：基于美洲虎的斑点创建六边形

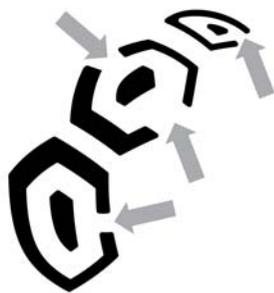


图 15：修改和定位六边形

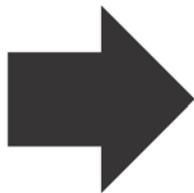


图 16：添加球队名称



图 17：添加颜色和阴影

## 收尾步骤

徽标设计流程的收尾步骤包括：设计颜色变化、制作灰度和作品的单色版本、确定复制的最大和最小尺寸以避免变形、确定徽标周围必要的安全区以便与视觉材料中的其他元素区别开来（图 18）。

## 徽标设计指南主题

设计指南文档中规定了徽标使用的要求，以便任何人都可使用设计并了解设计复制的基本原则。指南可确保徽标始终得以准确再现，并保证徽标能够传达出积极强有力的讯息。

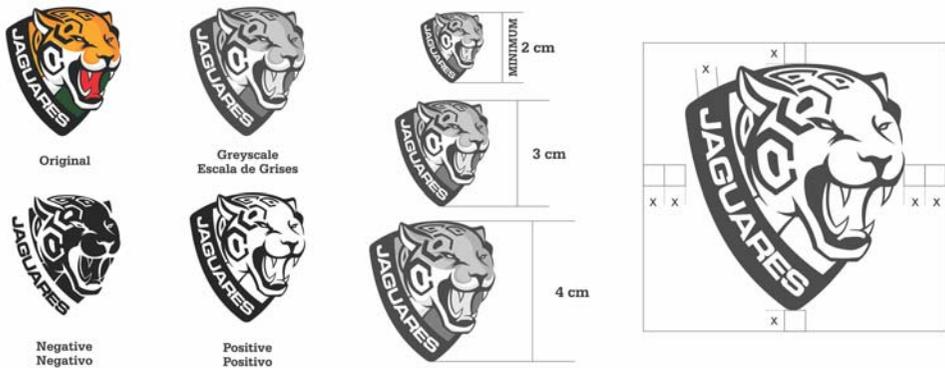


图 18：颜色和比例变化

尽管本文档的目的是为负责复制和分发徽标的人员提供说明，但重要的是任何人，即使没有任何设计背景的人也能看明白。因为这一点，表达清楚明确非常重要。

在本指南中我介绍的一些基本主题有：背景知识、目的、尺寸与比色图表、版式以及公司标识使用原则。利用这些信息，我可以确

定所有徽标复制均可传达出品牌代表的价值。

## 制作设计指南

网格和边距是文档设计中的重要元素。网格是不可打印的参考线，帮助设计人员将文本分成便于阅读的栏，以此列出文本和图像。

就我个人而言，我把 CorelDRAW 作为空白画布使用；不喜欢工作区受到限制，因此通常会禁用页边框（单击**布局** ▶ **页面设置**，并禁用**显示页边框**复选框）。而在本案例中，页边框让我能够更有效地控制文本栏。

正方形的页面布局不是常规的格式，因此带来更多挑战。我决定将页面分成三部分，以创建视觉上平衡、轮廓更清晰的结构（图 19）。上边距和左右边距均为 1 cm，下边距则为 1.618 cm。这种比例也被称为“黄金分割”。很多艺术工作者在作品中使用黄金分割，以制作出美观的作品。

三栏的布局只是提供了基本的设计框架；并不限制我按照自己的想法定位对象。快速创建相同尺寸栏的方法是制作段落文本框（使用**文本**工具拖放），然后分成等宽的栏。计算文本框尺寸时，从页面大小中减去边距。例如，在当前的边距下，如果文档大小为 25.4 x 25.4 cm，那么文本框应为 23.4 x 22.7 cm，然后把这些值输入属性栏中的**对象大小**框中。

创建文本框后，打开**布局**工具栏（**布局** ▶ **布局**工具栏），然后单击**栏**按钮。在**栏设置**对话框中，将栏数增加至三个，并将栏间距设置为 0.5 cm。系统将自动调节栏与栏之间的间距，以便各栏在文本框中均匀分布。或者，您也可以自行计算每个栏的宽度。借助 CorelDRAW 您能够根据工作流灵活使用不同的功能来完成同一任务。

接下来，按 **Ctrl + K**（或单击**排列** ▶ **拆分段落文本**）拆分各栏，单独处理每一栏，同时保持灵活的布局。拆分各栏后，他们将变成

三个不再相连的独立段落文本对象。这是一种获得多个在页面上均匀分布的段落图文框的简便方法。本设计指南包含的文本将采用两种不同的语言，我不希望链接各栏。

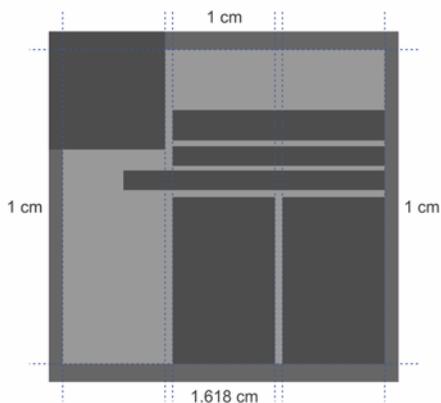
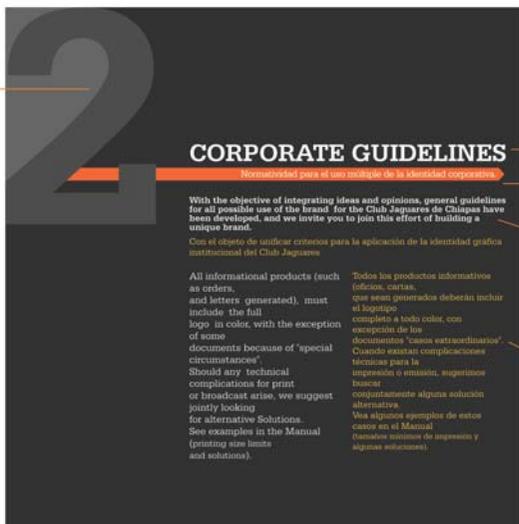


图 19：页面分成三栏可直接作为参考线，而又没有限制内容布局的可能性。

设计包含文本的多页文档时，我尽可能优化工作流。例如，创建文本样式可快速确保多个页面上均采用统一的格式，而且不会对内容或结构造成限制（图 20）。样式可包含多个文本属性，例如颜色和字体大小。例如，如果我想对所有标题均使用较大的字体，不必逐一设置各个标题的格式。相反，我设置一个标题的格式，方法是打开**对象样式**泊坞窗（**工具** ▶ **对象样式**或 **Ctrl + F5**），并将已格式化的标题拖放到**样式集**文件夹，以便基于该格式自动创建文本样式。之后，我可以选择任何文本并双击泊坞窗中的样式集，将样式应用于文本。

占位符文本（右键单击空白栏并单击**插入占位符文本**）可在文本和图形设计和布局中发挥很大作用。传统“Lorem ipsum”占位符文本的结构不仅与英语写作相似，还与很多其他语言写作相似，这让我有了更好的正文文本视觉流参考点。这一点对只需查看项目中图形的客户也很有帮助。利用占位符文本，客户只需将全部精力放在图形上，从而节省了对可能仍在处理中的文本提供不必要反馈的时间和精力。

Serifa Bt Bold 448.3 Pts  
No. sección del documento



Serifa Bt Bold 35 Pts  
TITULARES

Serifa Bt Regular 14.5 Pts  
TITULO SECUNDARIO

Serifa Bt Bold 15.1 Pts  
BULLETS

Serifa Bt Regular 10 Pts  
CUERPO DE TEXTO

图 20：使用样式设置文本格式

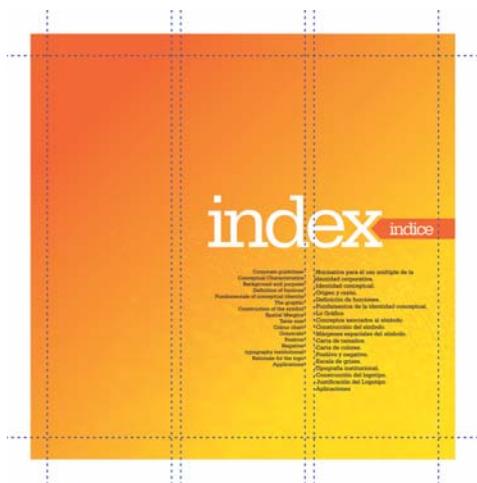


图 21：空白有助于创建更出色的结构。

不要担心出现空白区。所谓的负空间实际上意义重大。这些空间有助于创建平衡、和谐的结构（图 21）。牢记三分法：三分之一文本、三分之一图像、三分之一空白区。

减少每页上的内容增强视觉效果。本项目是一个双语格式的指南，因此所有信息均以两种语言呈现。如果使用一种语言，我只需保

持相同的布局，并在每页上仅保留一半的文本即可。为弥补栏长度不相等的缺陷，可以对其中一种语言使用略小的字体（图 22）。

记住一点，图像的印刷效果和屏幕显示效果可能会有所不同，而您可以使用软校样避免出现令人不快的意外情况（单击状态栏上的**校样颜色**按钮）。始终打开颜色校样非常重要，以便预览打印的文档（图 23 和图 24）。有关详细信息，请参阅第 95 页中的“软校样”。



图 22: 徽标设计指南中的内容



图 23: 文档的屏幕显示效果 (颜色校样关闭)



图 24：文档的印刷效果预览（颜色校样开启）

项目准备妥当可发送给客户或打印机时，我建议将其发布为 PDF，以避免在打印前意外更改内容。通常，客户可能会要求进行其他更改，所以您无需提交原始 .cdr 文件，除非客户提出此要求。

总而言之，如果您有创意，不管创意多么复杂，CorelDRAW 均能够提供实现创意所需的工具，让您在印刷和数字介质中均能获得最专业且高画质的成果。

## 第 17 章：读书椅的故事

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。本文中介绍的椅子设计在 2006 年 Mobitex 国际贸易展览会上获奖。请访问 Michal 的网站：[www.francis-drake.eu](http://www.francis-drake.eu)。

## 第 17 章：读书椅的故事

咖啡馆是您品尝上品咖啡、巧克力以及甜点的地方；是您会见好友、放松、品读小书的地方；是您打发空闲时间的地方。咖啡店里坐满了阅读经典书籍的读者和使用现代笔记本的用户。人们去咖啡店会携带什么物品？外套、围巾、帽子、书、杂志、报纸等。问题是他们把这些东西放在哪？咖啡店的桌子通常很小而且还放着产品宣传单。桌子上只

能放一杯咖啡或甜点，没有放较大的书本和杂志的地方。本项目的主题是为咖啡店设计独创椅子。我们面临的挑战是设计一款舒适、小巧、且配有可放置书本、杂志或外套的便捷多功能存储空间的椅子。我在椅子的靠背上设计了一个袋形区解决了这个问题（图 1）。



图 1：最终设计

### 创意和草图

袋形区形状灵感来自打开的书本的概念。靠背设计成双层逐渐分离成两个独立平面的

表面，为放置书本或文件创造空间。

我的最初草图（图 2）描画了自由讨论存放报纸、书本或杂志的各种方法时创意的演

变。报纸可以卷起来或摊平堆叠，而书本则可以打开或合上。

起初，我想设计闭合的口袋，不过后来我意识到最好设计成开放的边侧，这样可放置各种读物，而不必考虑他们的形状。例如，成卷的报纸可轻松放入圆筒形状的底部。

第一步，我把创意写下来（图 3）。之后，我画了几幅草图，从中选择了一个最终版本。我将草图扫描至计算机，以此为基础开始设计。

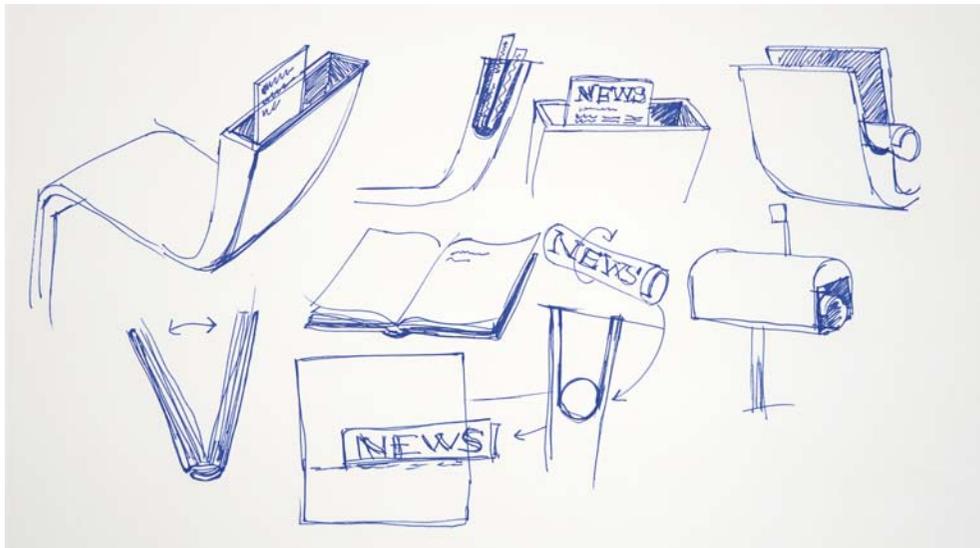


图 2：用草图表现创意



图 3：椅子的最初草图

## 描摹基本形状

扫描草图并将其导入 CorelDRAW 后，我使用贝塞尔工具从侧面描摹椅子的基本形状（图 4）。

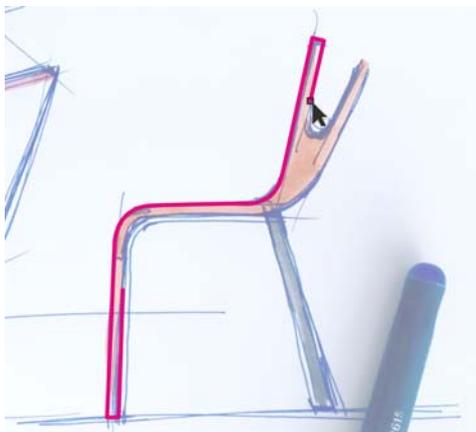


图4：勾勒主形状

使用贝塞尔工具绘图时，可按住鼠标中键并拖动切换至“快速平移”模式。使用绘图工具平移模式可平稳平移，而无需滚动页面或更换工具。我为椅子的上半部分设计了一个连续曲线（图5）。



图5：勾勒出椅子的上半部

至于椅子腿的背面，我使用**矩形**工具设计了矩形（图6），然后（图7）使用**变换泊坞窗**（**窗口** ▶ **泊坞窗** ▶ **变换** ▶ **倾斜**）倾斜矩形。现在基本轮廓完成。



图6：为椅子腿绘制矩形



图7：倾斜矩形

## 人体工程学

设计家具时，我通常会使用数字人体模型以确保最终产品符合基本人体工程学原则。我会使用同一个模型，但模型大小不同，具体的大小取决于项目。例如，为儿童设计座椅或为不同年龄的人群设计椅子的项目需要不同大小的人体模型。

在本案例中，我使用了身高 175 cm、设置成恰当坐姿的人体模型成品（图8）。本虚拟

模型由 Rhinoceros 3D 计划提供，能够与 CorelDRAW 结合使用。

数字人体模型是工业设计中的重要工具。设计人员应始终使用数字模型来检查产品的比例。如果您设计椅子、座椅、床、浴缸、汽车、家居等，需使用人体模型来确保达到安全和人体工程学标准。为确保椅子符合人体工程学原理和舒适，我需要使用数字模型或真人坐在椅子样品上。

将坐姿的模型导入 CorelDRAW 后，使用**手绘**工具在图像周围绘制了曲线，并勾勒出椅子的基本表面（图 9）。使用**手绘**工具绘图的同时按住 Shift 创建直线。至于靠背，我沿着图像的后背画了条曲线，然后调整曲线比例延长了曲线（图 10）。

接下来，我绘制了一条水平线标记靠背的高度（图 11）。考虑到图像的重心，我估计这个高度适合本椅子设计。

根据数字模型，我找到了支持正确坐姿的椅子的恰当比例。

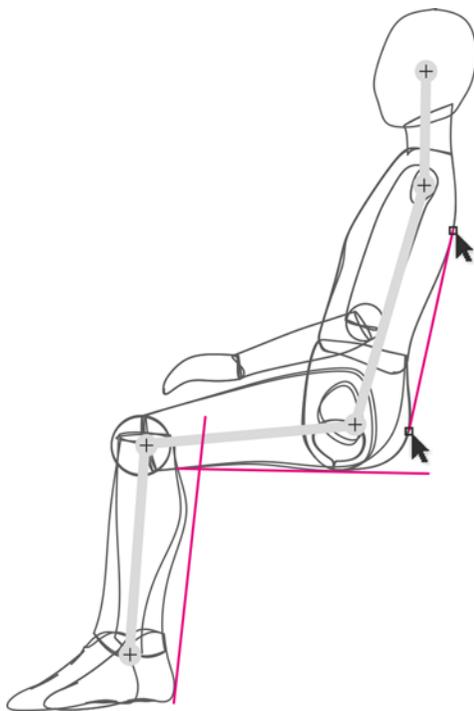


图9：沿模型绘制椅子轮廓

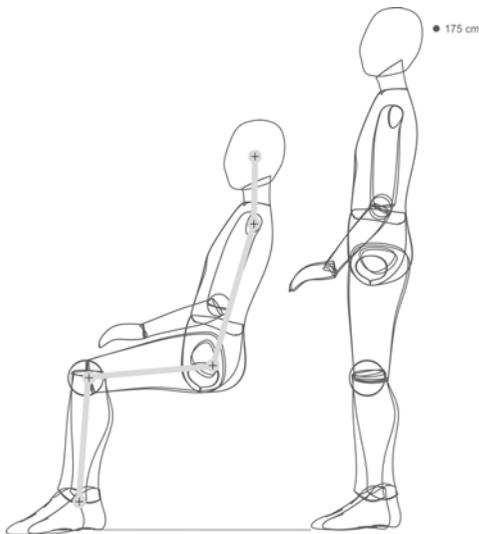


图8：人体模型导入 CorelDRAW。

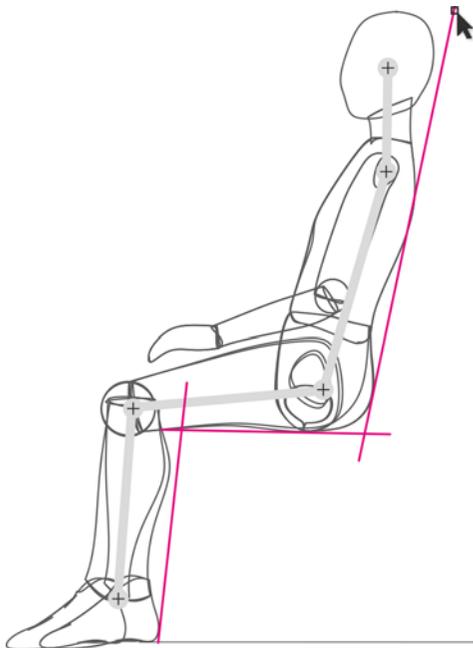


图 10：延长靠背曲线

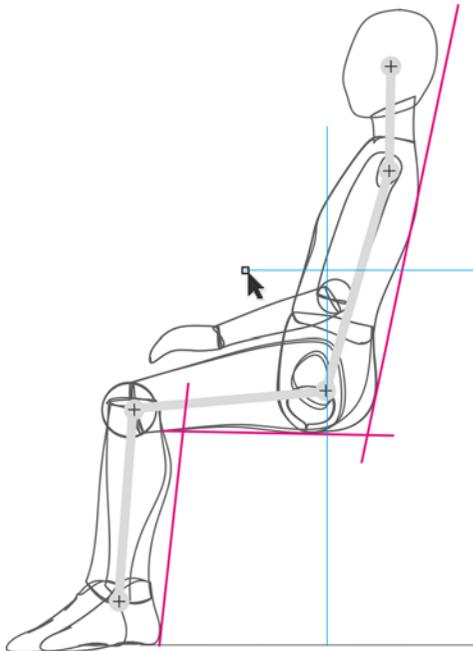


图 11：绘制水平线标记靠背的高度

轮廓绘制完成后，使其与人体模型分离（图 12）。现在，我得到基本轮廓，代表根据人体工程学原则设计的椅子。

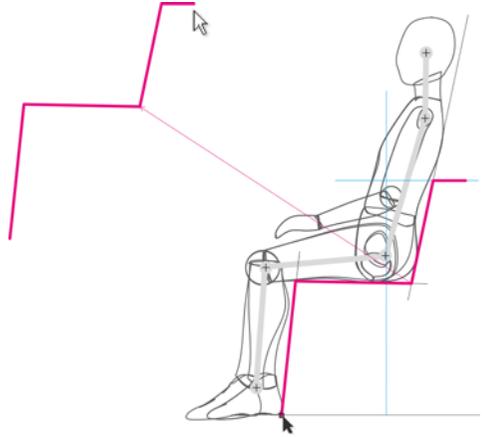


图 12：分离轮廓

我将最初的描摹形状放在一个图层上，之后将人体工程学轮廓放在另一个图层上，并将该图层放在前面的图层上面（图 13）。

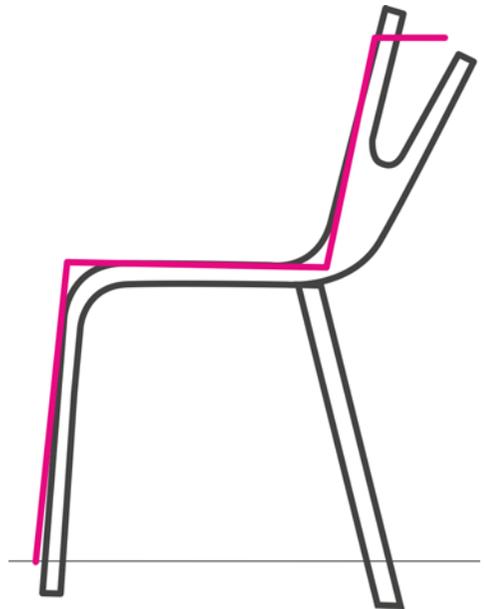


图 13：人体工程学轮廓叠加在最初描摹形状之上。

使用贝塞尔工具画了一个新轮廓，作为人体工程学轮廓和最初描摹草图的依据。生成的形状代表符合人体工程学原则的椅子。然后，我复制了每一个线条并将副本与原始图像分开放置，以表明材料（胶合板）的厚度。我测量了胶合板的真实厚度，并在绘图中应用了相同的比例（图 14）。

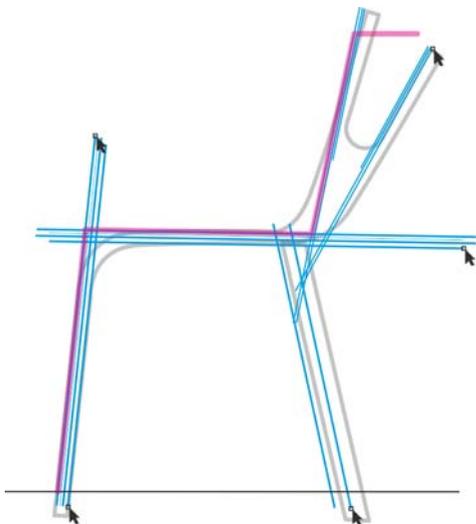


图 14：复制蓝色线条并按照材料的厚度间隔开。

接下来，我绘制了不同大小的圆形并将其贴齐至想设计圆角的交集区（图 15）。缩短直线，使其长度达到与圆形相交（图 16）。

为设计圆角，我单击了属性栏上的弧形按钮将圆形分割成弧形，然后移动每个弧形的端点，这样每个弧形的长度即为 1/4 个圆形（图 17）。

您可以使用形状工具手动移动弧形的节点，或者在起始和结束角度框中输入值力求更精确。

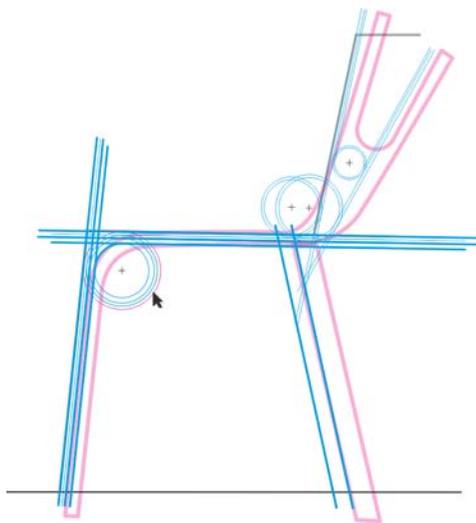


图 15：在直线的交点处添加圆形。

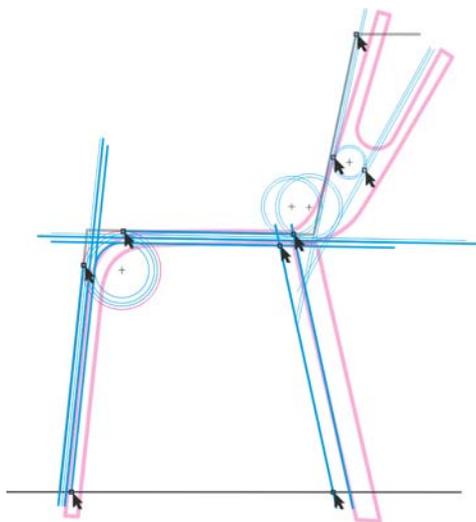


图 16：缩短直线，使其端点落在与圆形相交的区域。

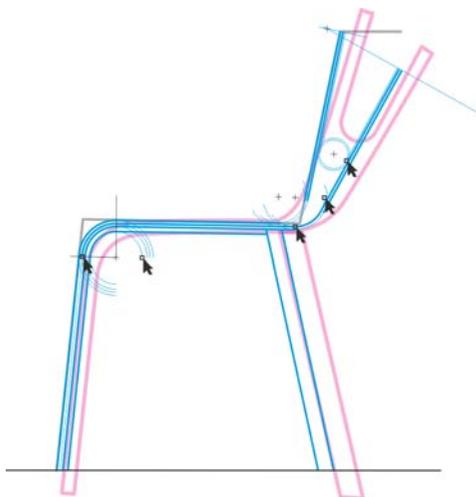


图 17：将圆形转变成弧形以设计出圆角

现在轮廓完成。本设计采用了描摹草图中的最初创意，同时还融合了人体工程学基本原则（图 18）。

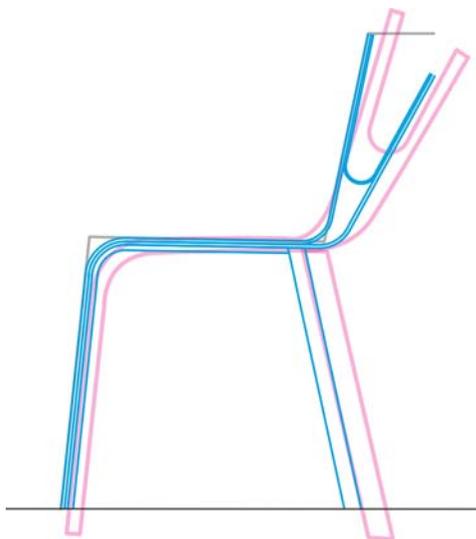


图 18：最终轮廓（蓝色）基于最初描摹草图（紫色）和人体工程学轮廓（黑色）。

最后，关闭对象所有打开的线条（图 19）。使用**形状**工具选择要连接的两个末端节点，然后单击属性栏上的**连接两个节点**按钮。

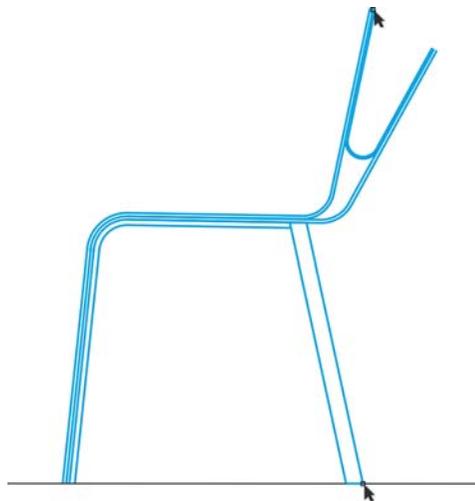


图 19：所有打开的曲线均已关闭。

椅子的侧视图完成后，基于侧视图设计后视图（图 20）。

最后，将坐姿的人体模型添加至椅子上验证设计（图 21）。

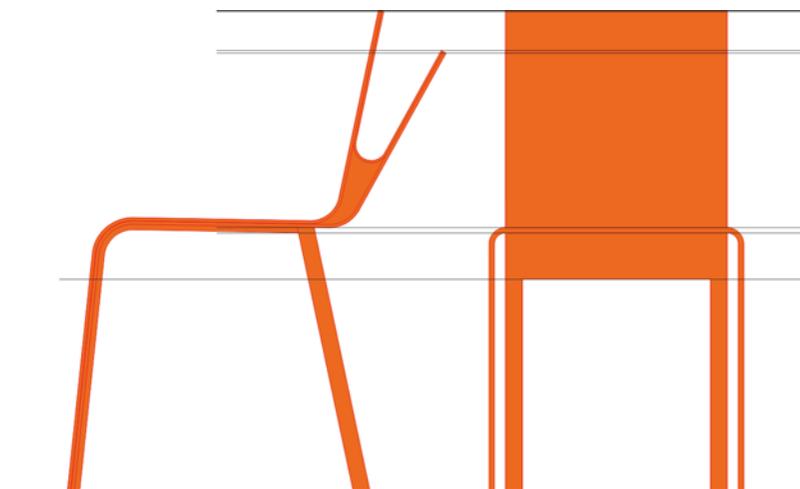


图 20：椅子的侧视图和后视图

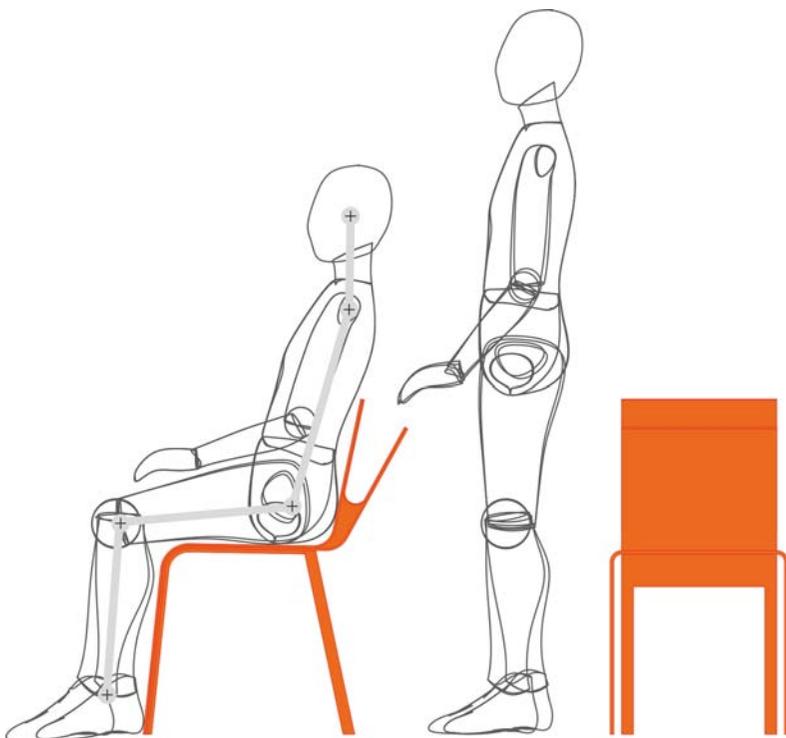


图 21：验证最终设计

## 添加颜色

使用 CorelDRAW 丰富的颜色混合功能，我能够根据需要微调椅子的颜色。

CorelDRAW 提供了混合颜色的简易快捷的方法。首先，我从打印的 RAL 比色图表中选择一个颜色色样，之后在 Eizo 校准监视器上使用 CorelDRAW 重新制作出该颜色。通常会使用 CMYK 和 PANTONE 调色板。

调色板准备好后，只需将颜色色样拖至对象来应用颜色（图 22）。使用交互式填充工具制作同一颜色的明暗度从较深至较浅的过渡效果。

我选择了多种让椅子看起来更舒服的颜色（图 23）。

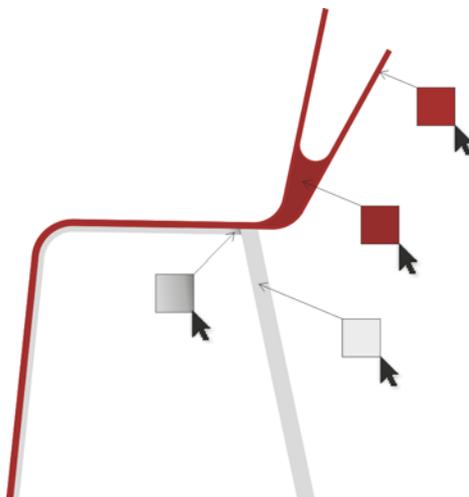


图 22：将颜色应用至椅子



图 23：不同颜色的椅子

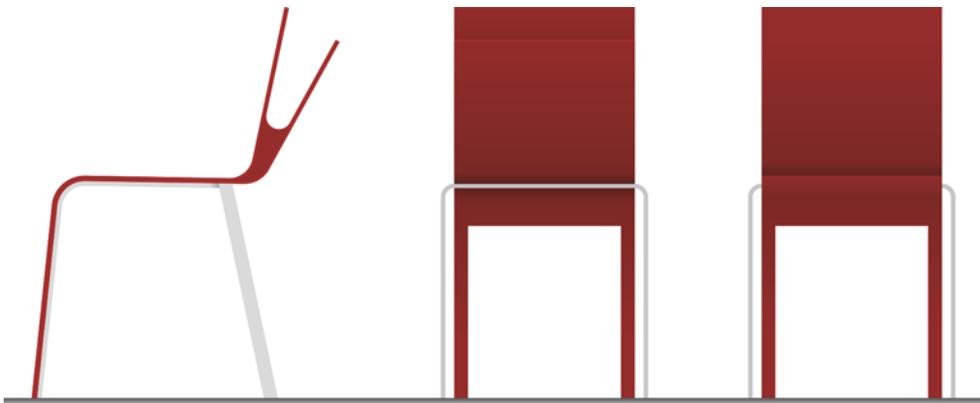


图 24：椅子的侧视图、后视图以及前视图

### 制作三维图像

椅子设计采用的是二维视角（图 24）。现在需要将其转化成三维视图。我将椅子的基本

轮廓导出为 DWG 文件，可在 Autodesk® 3ds Max® Design 软件中打开该文件。产生的图像表明了椅子在真实空间中的状况（图 25）。



图 25：椅子的三维视图

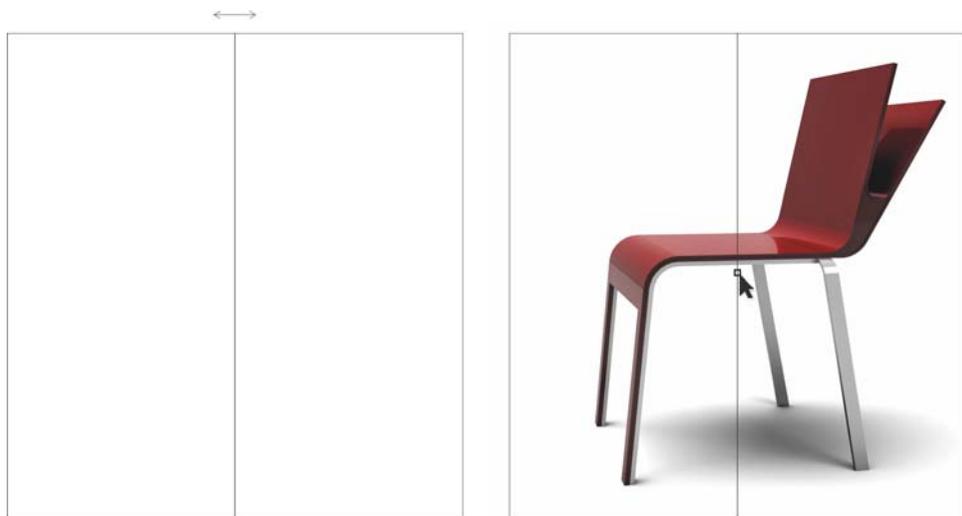


图 26：镜像矩形并导入椅子

## 制作演示手册

三维图像制作完成后，重新打开 CorelDRAW 为椅子制作演示手册。

我想制作单折边的四页手册。首先制作内部的页。绘制矩形，并对矩形镜像以制作两页的版面（图 26）。然后，导入椅子图像，并将椅子的中心与版面的中心贴齐，以便把图像放在页面正中。将对象与其他对象、页面的边缘或中心贴齐的功能是 CorelDRAW 的一大优势之一。因为有这项功能，我节省了很多时间而且完全相信设计的结果是准确的。

接着我使用**文本**工具添加文本，并使用对齐辅助线在页面上对齐文本（图 27）。手册内的两页内容制作完毕。



图 27：添加文本

在手册的封底，我想制作视觉图像来展示椅子中出现的颜色。使用均匀填充为每种颜色制作一个小圆形、复制每个圆形（利用原始小圆右上方的复制），然后制作了一个较大的圆形，而且该圆与所复制圆的一半重叠（图 28）。接下来，选择所复制的圆和较大的圆、单击属性栏上的**相交**按钮利用两个对

象的交集创建对象。放弃两个对象，仅保留使用这两者交集创建的对象。然后，我使用白色填充该对象并应用透明，这样即可显示部分底层原来的小圆。透明可实现颜色明暗度从亮向暗的平稳过渡，产生辉光效果。

制作了第一个圆后，将其拖至右侧并按住鼠标右键进行复制。我制作了多个不同颜色的副本，并在页面上均衡分布这些圆，以便圆之间的距离等于圆的半径。

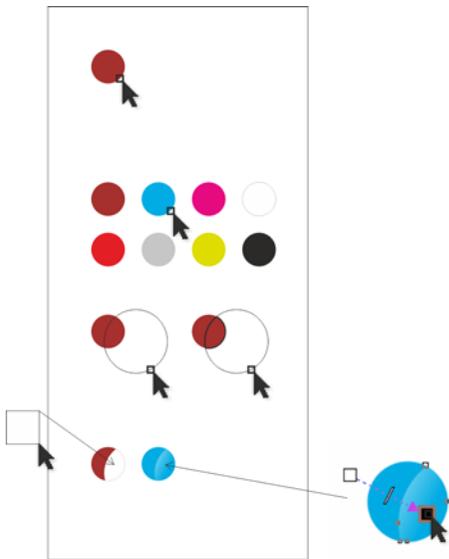


图 28：制作彩色圆

我在手册的封底放了颜色样板并添加了文本，在封面上放置了椅子图像，而且椅子图像经过裁剪并与页面对齐（图 29）。

为按照页面裁剪椅子图像，我使用了长而窄的矩形。我选择这两个对象，然后单击**排列** ▶ **造型** ▶ **移除前面对象**（椅子为后面的对象、矩形为前面的对象）。

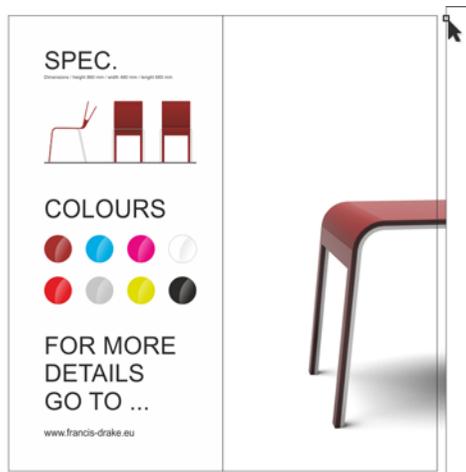


图 29：使用矩形修剪椅子的末端

现在，页面上的所有对象均已对齐，而且视觉上和谐舒适。

接下来，我将图像裁剪成适合打印的大小。胶印机需要添加边距（也称为出血），以便在打印后进行裁剪。手册的最终裁剪大小为 210 x 198 mm，因此我在每一边添加了 3.175 mm 的出血。该大小为胶印机的标准出血大小。最后，我将手册导出为含打印机商标的 PDF 格式，其中打印机商标由 CorelDRAW 自动添加。

之后，手册即完成，可供打印和生产（图 30 和图 31）。



图 30：完成的手册设计

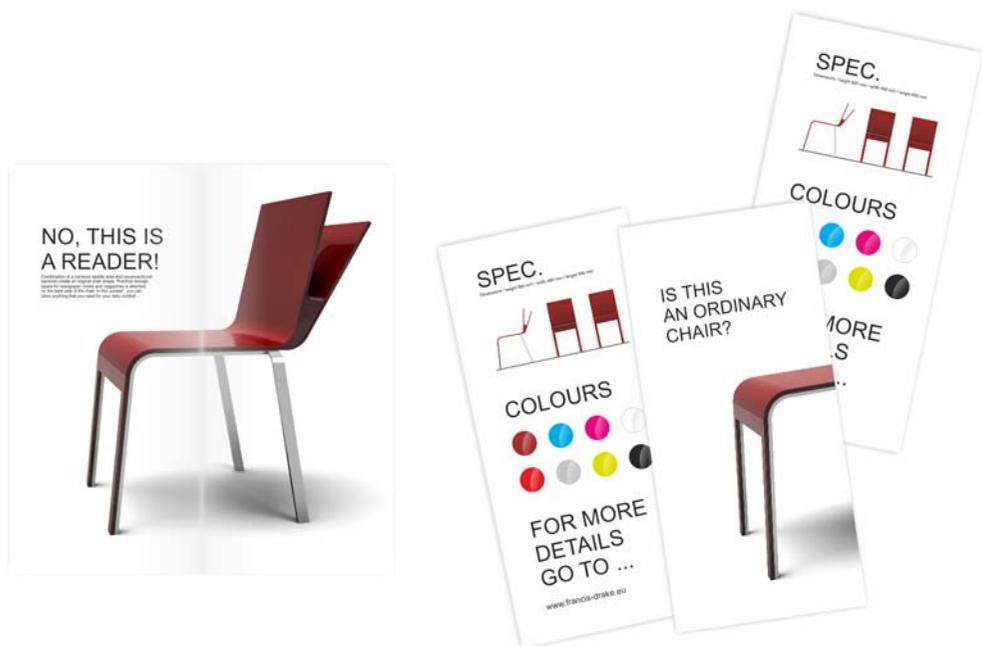


图 31：最终打印的手册

## 生产图纸

最后一步是为椅子生产商制作生产图纸（图 32 和图 33）。只需使用 CorelDRAW 中

的尺寸工具标出所有椅子部件的尺寸。生产图纸制作完成后，打印出图纸并交给生产椅子的生产商（图 34）。

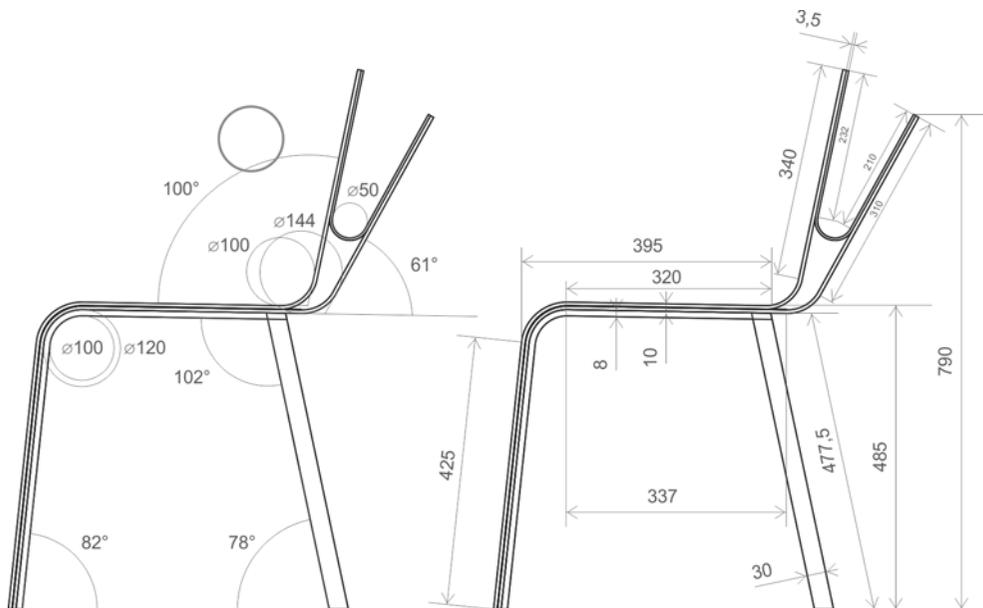


图 32：生产图纸（侧视图）

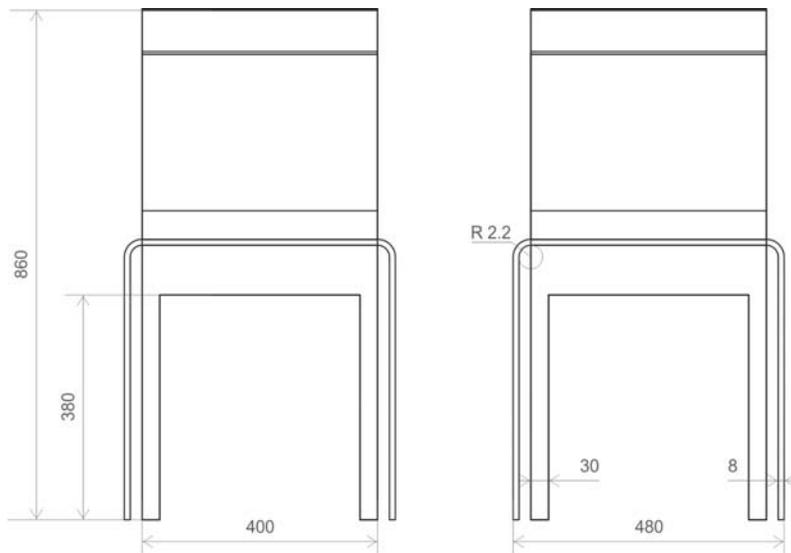


图 33：生产图纸（后视图）



图 34：生产出的产品

我使用 CorelDRAW 作为设计平面物品的主要应用程序。该程序是制作产品设计概念和基本形状的一流工具，设计完成后将作品以曲线形式导入三维软件中，以展现逼真的产品图像。CorelDRAW 还提供了制作生产图纸的便捷方法，我可以将图纸直接发送给生产商。

CorelDRAW 是一款可让我将创意从纸上谈兵转化成现实的软件。我所有的项目中均使用了该工具，包括视觉标识、网站、徽标、目录的制作以及产品设计

## 第 18 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 18 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

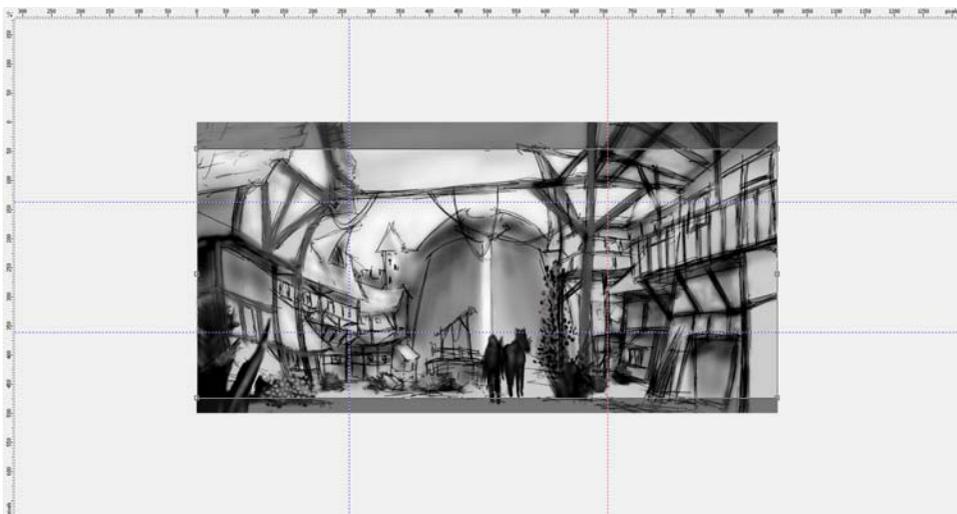


图3：自标尺拉出辅助线。

## 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。

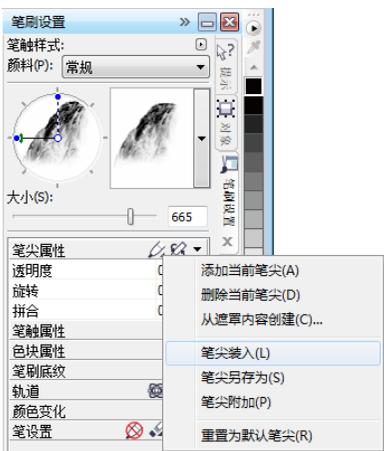


图 4：加载笔尖库

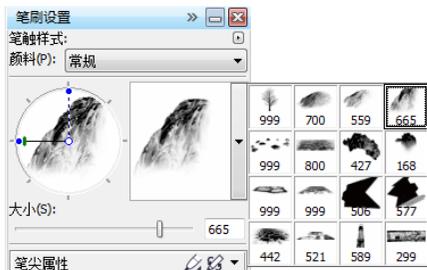


图 5：在当前笔尖库中预览笔尖

## 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。

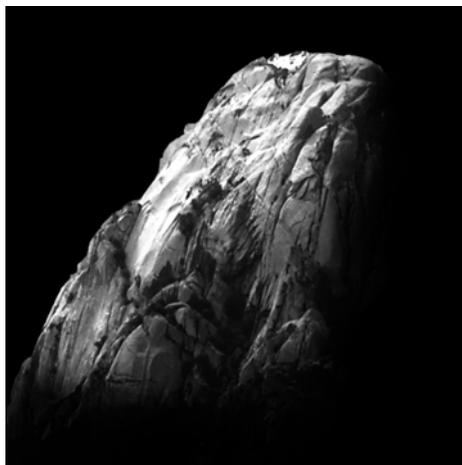


图 6：将把岩石的图像用作遮罩。已添加黑色背景和虚光效果。

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）。

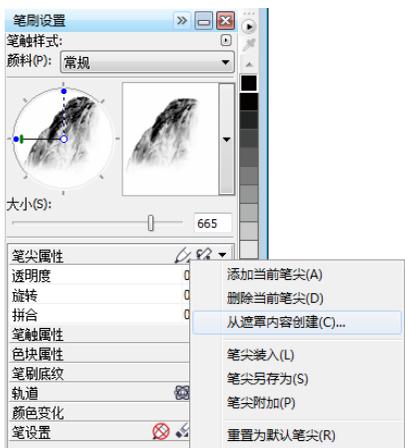


图8：从遮罩创建笔刷笔尖

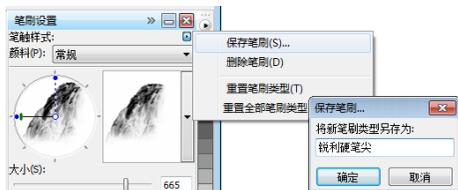


图9：将该笔刷保存为新的预设值

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值各异的冷色和暖色。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，直到显示弹出式调色板。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），我创建了粗略的形状（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。



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

## 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。

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。我重新突出了对比色，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。

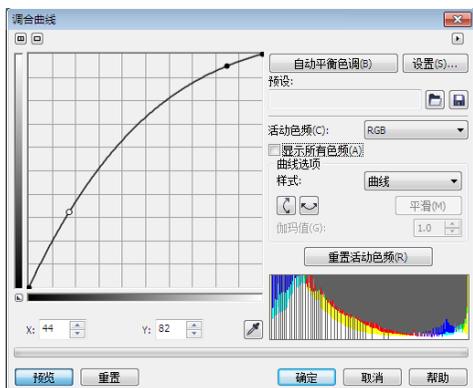


图 18：色调曲线允许调整颜色和色调。

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



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，而是选中了**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。

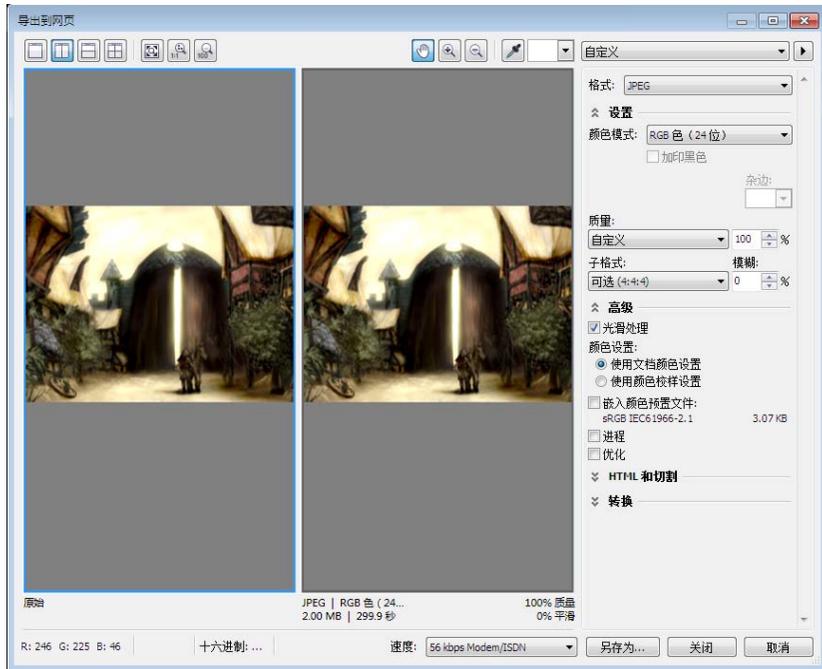


图 20：通过导出到Web对话框可以并排比较Corel PHOTO-PAINT文件和输出预览。





图像创建者  
Katarzyna Kobylkiewicz  
波兰

# 第七部分 图库

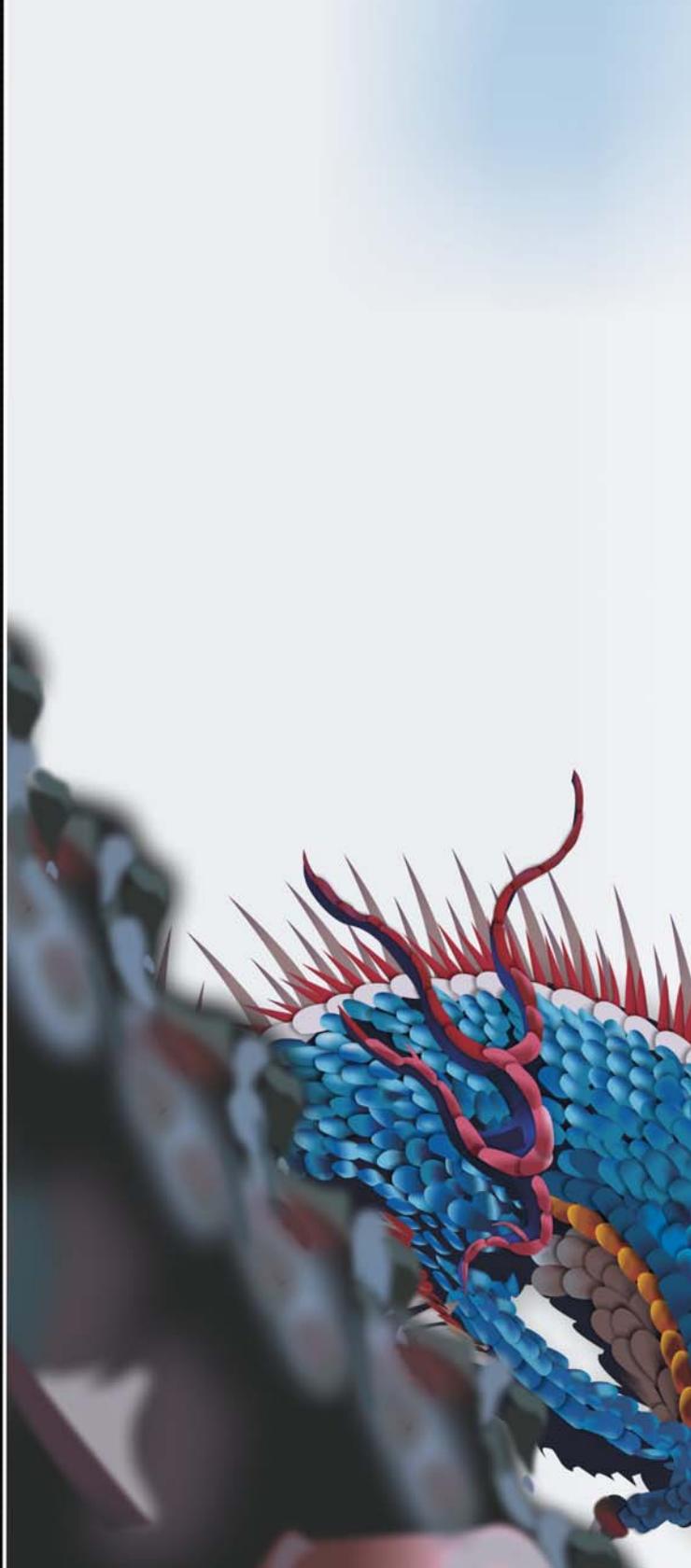




Michél Netting

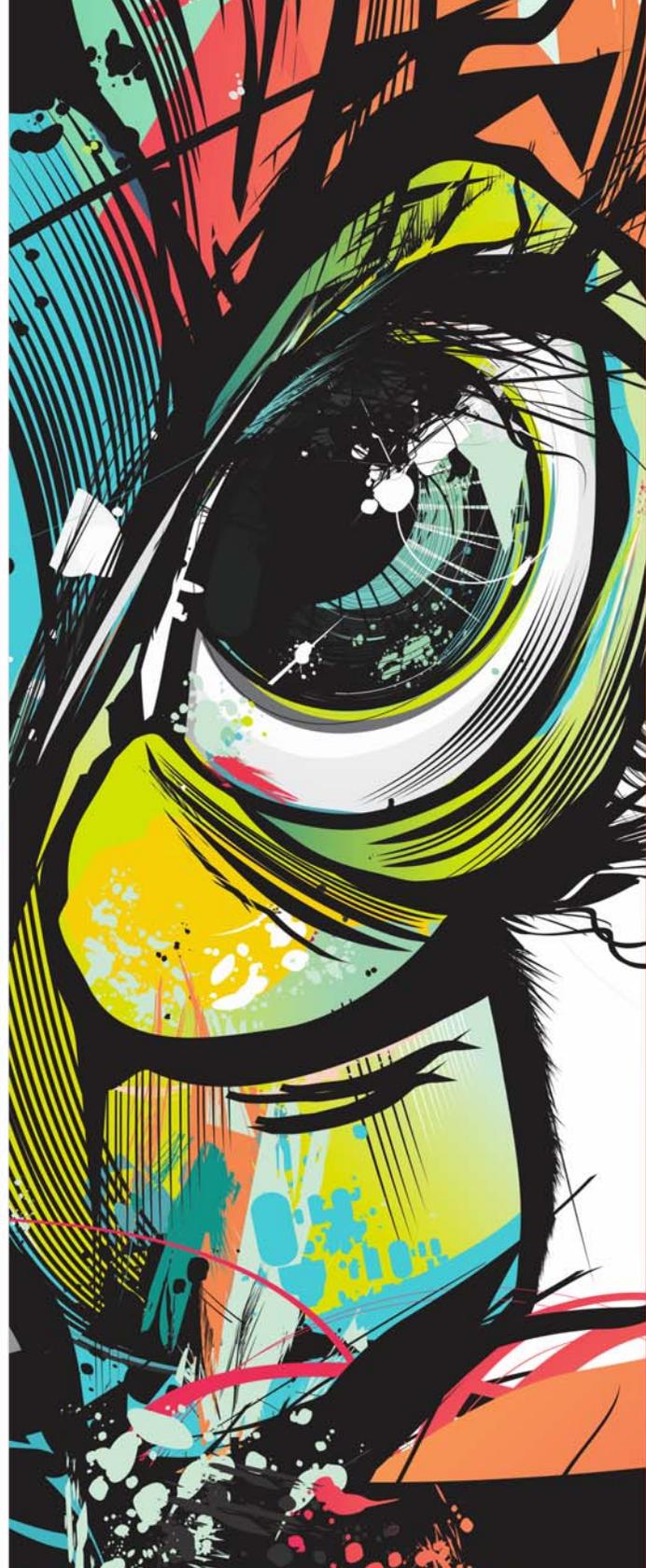


Галия Югай Galia Yugai

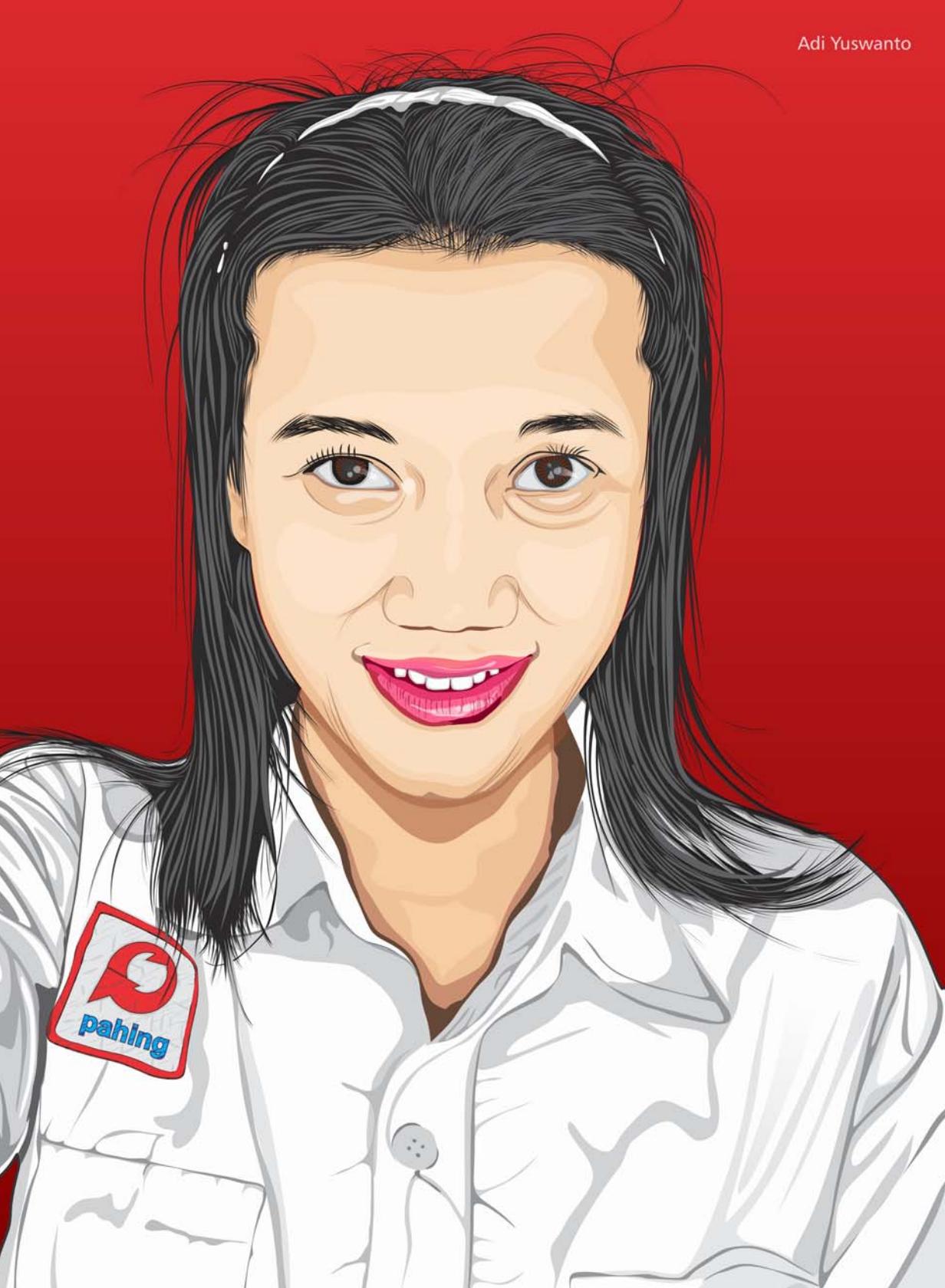


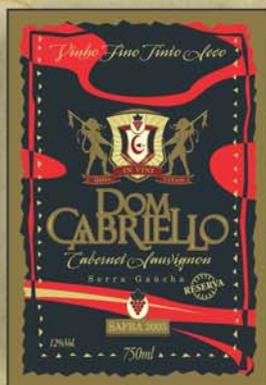
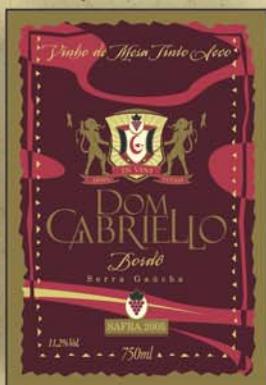
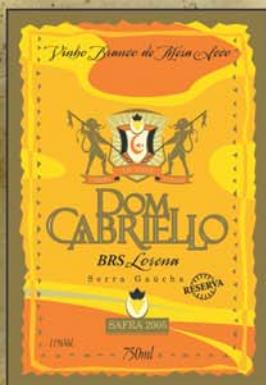
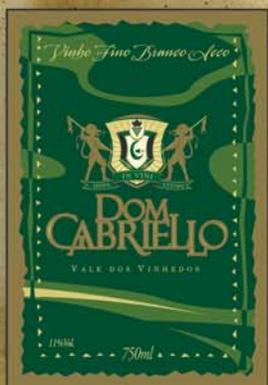
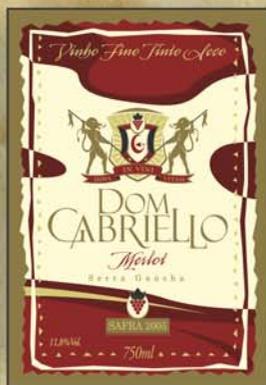
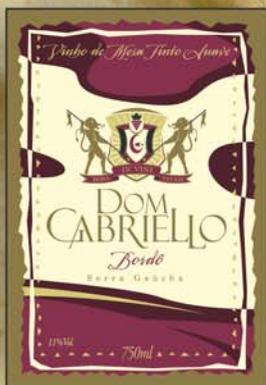
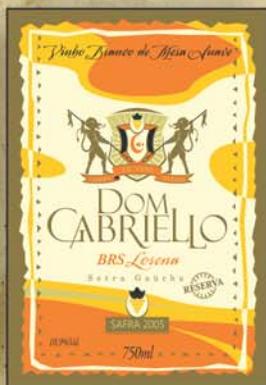
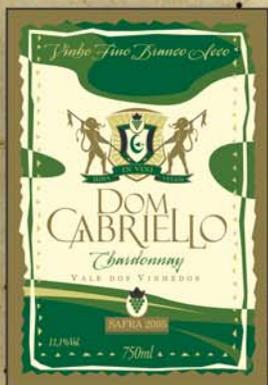
















Manoj Ashok R





Fabio Syelani



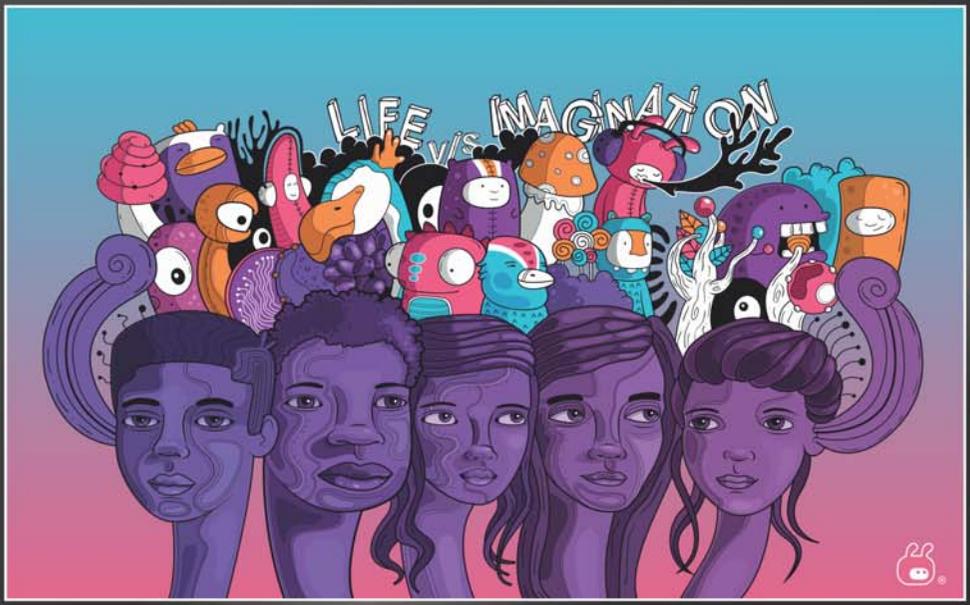


Aleksey Oglushevich  
Алексей Оглушевич

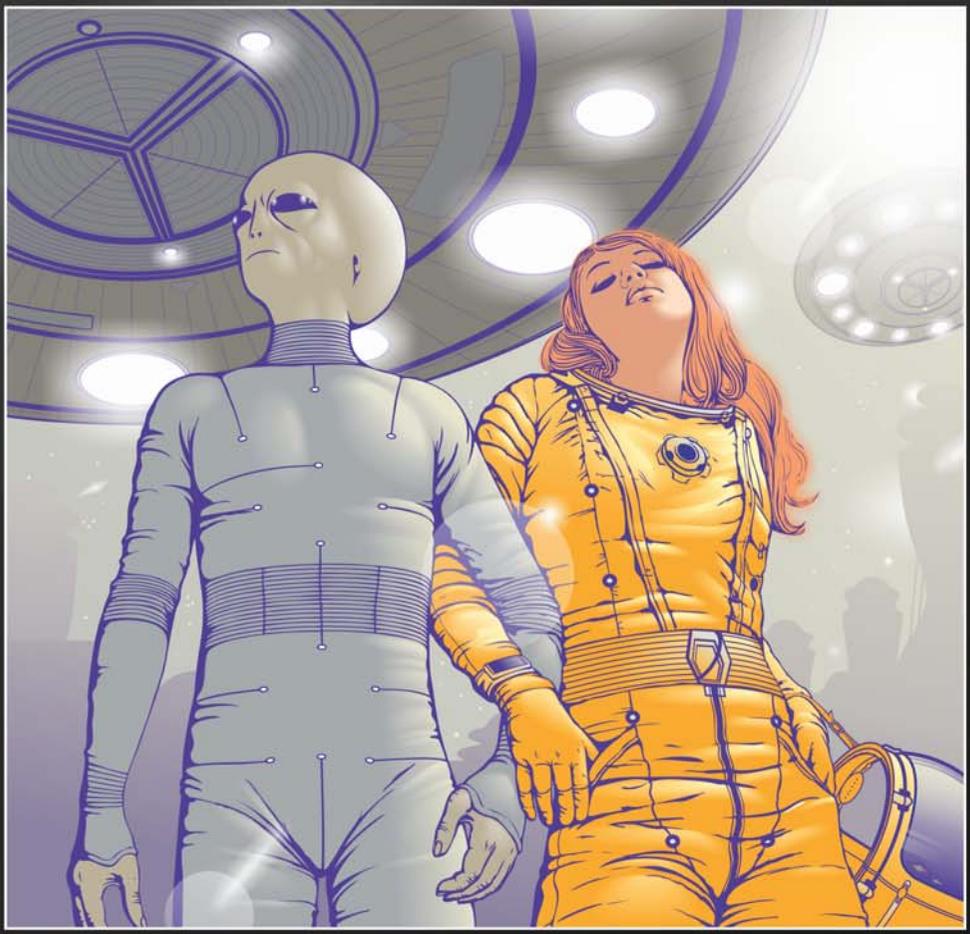




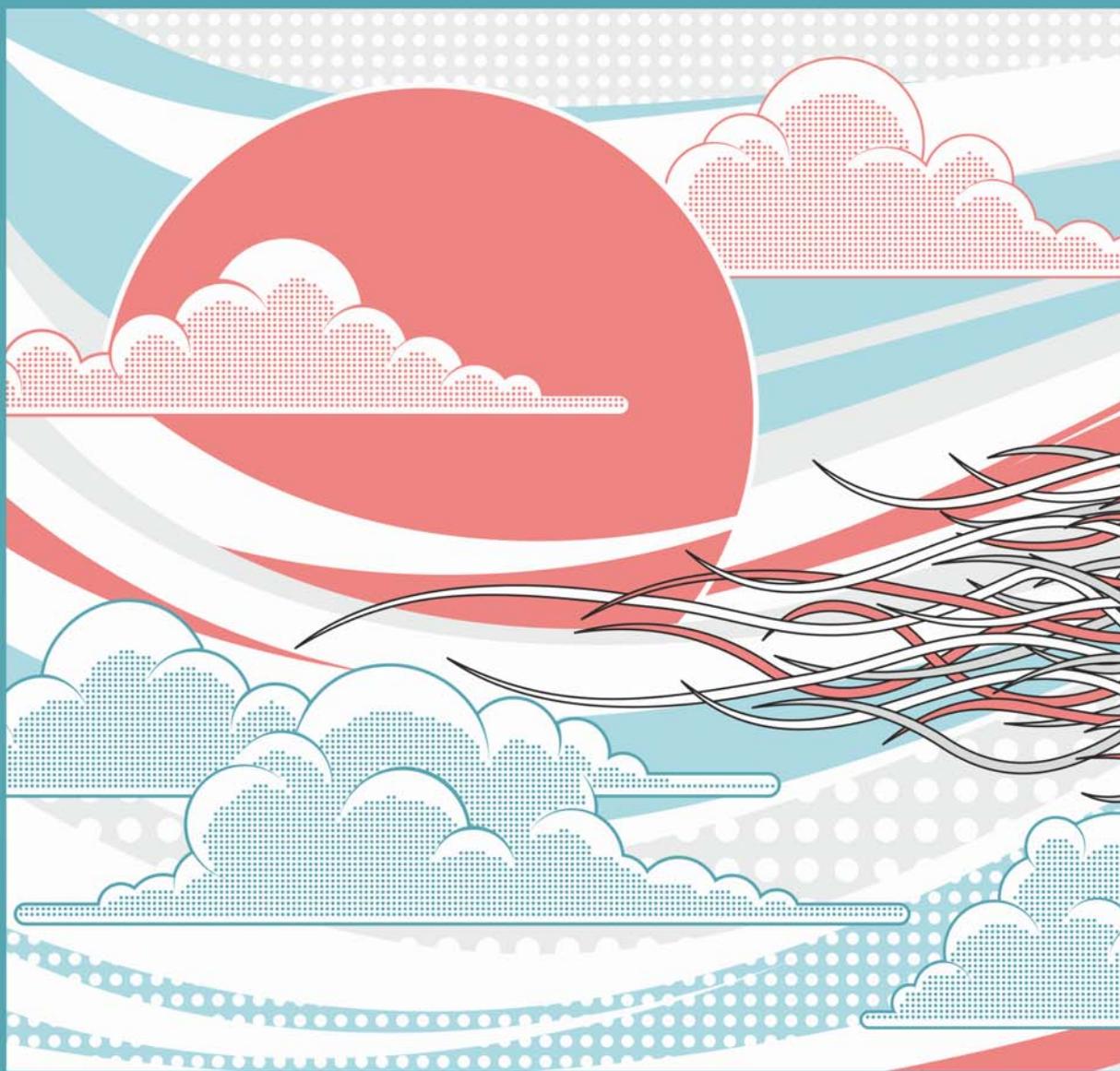
RA-L-AGGA  
BY ICRALSAID

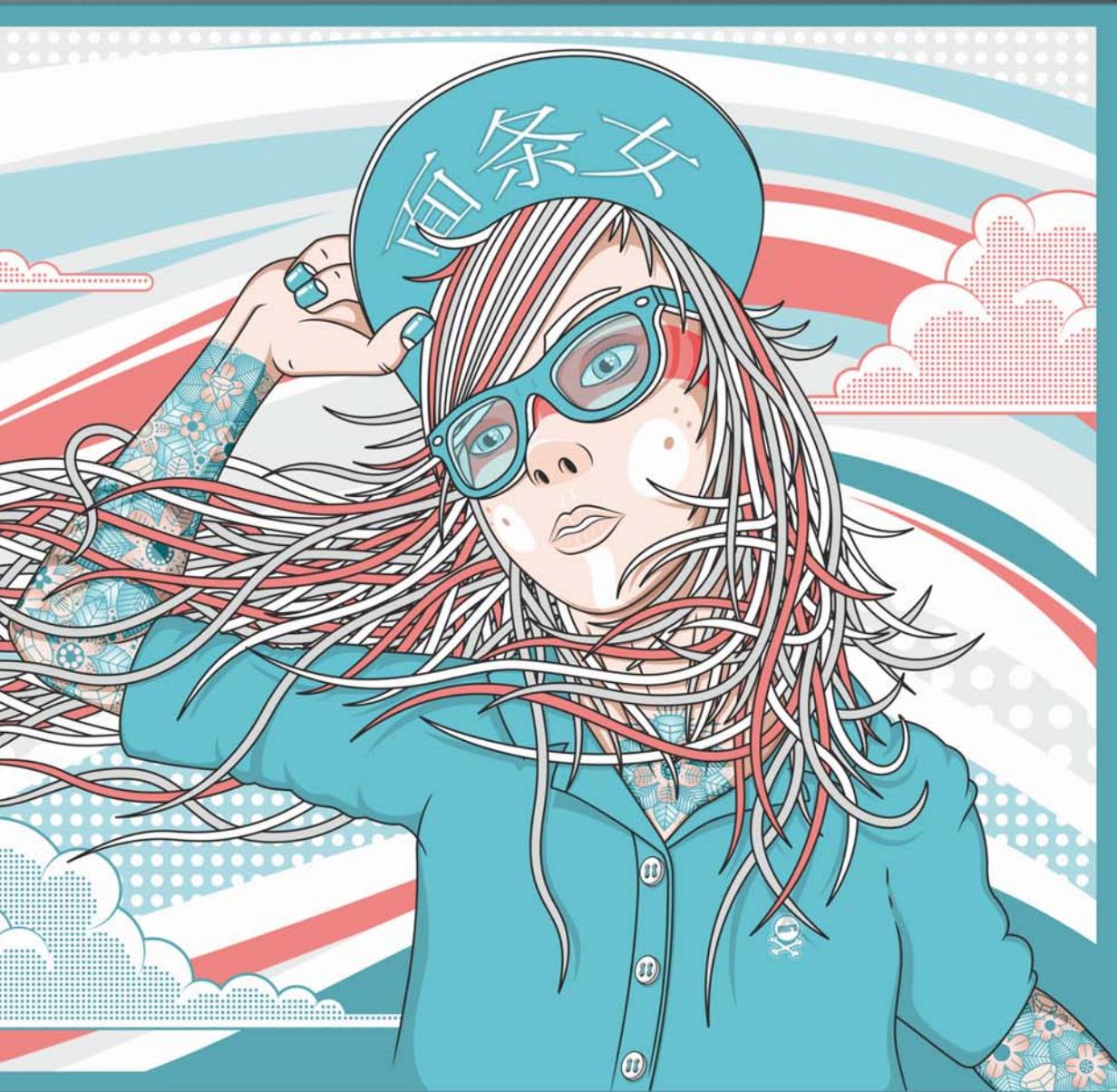


Giulia Marchetti Hennings



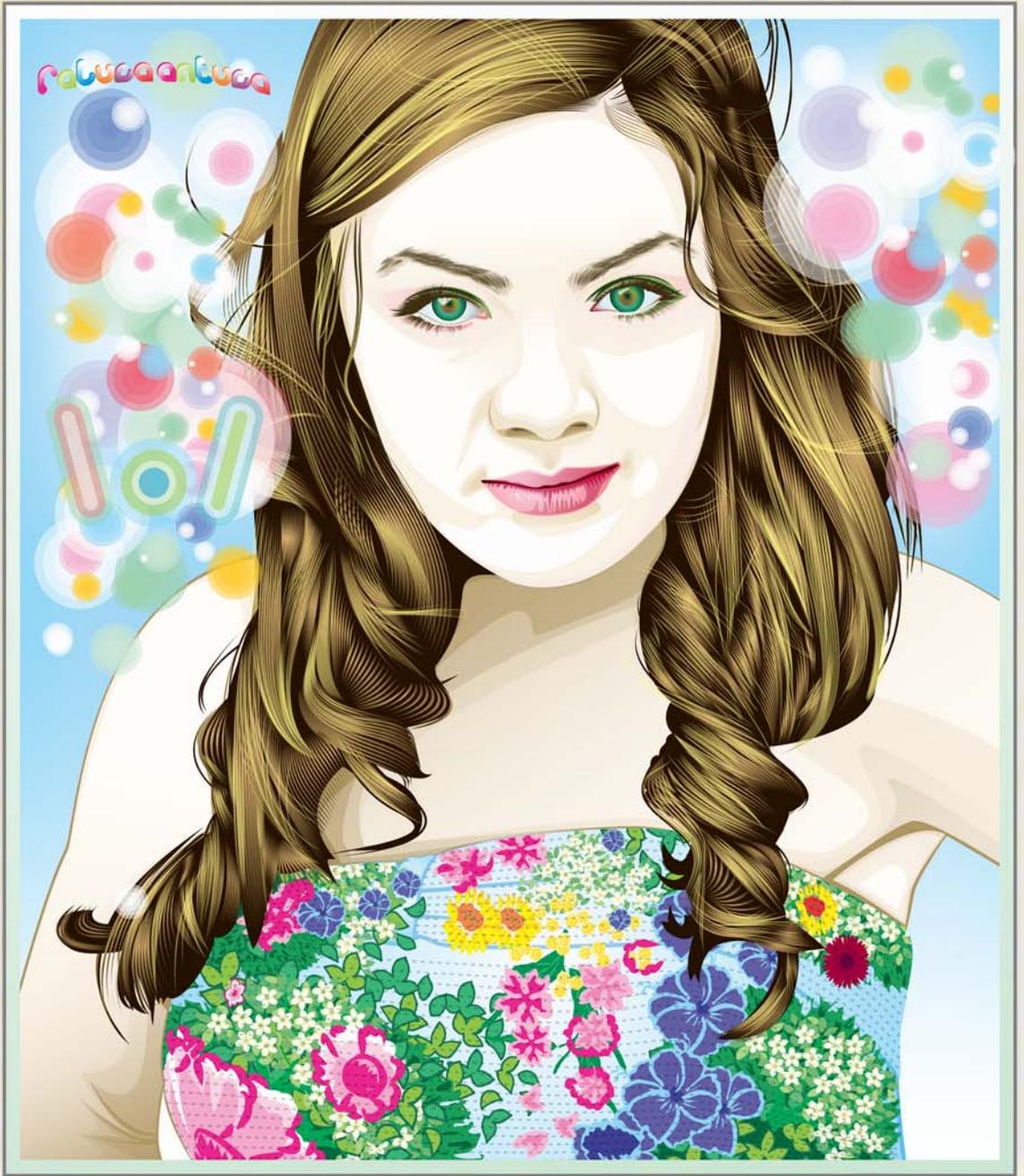
RAMM ND











Wino Skadir

2.011  
Kick  
my  
Ass



Nur Hidayat Hyda

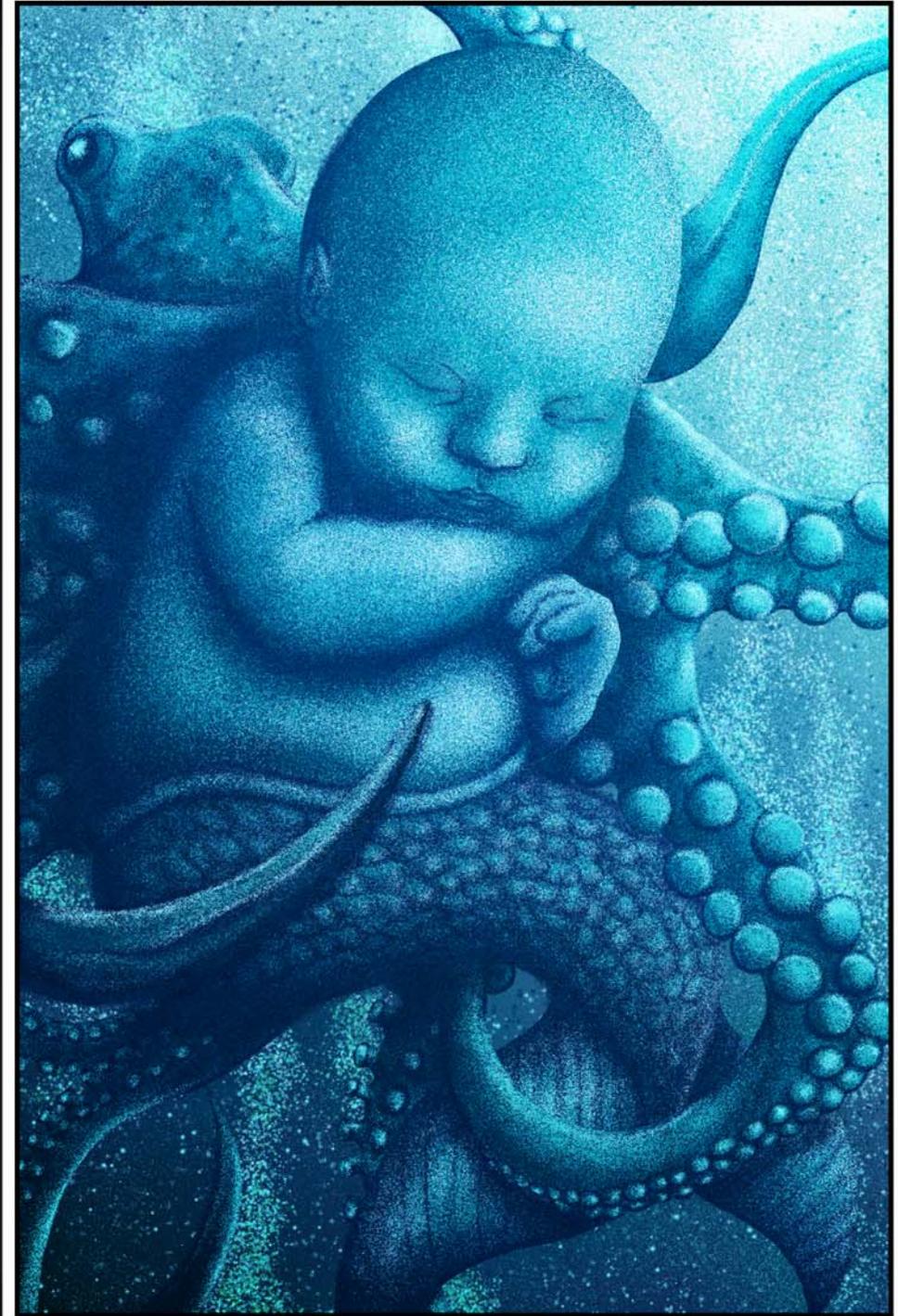
Fabiana Henkemaier de Souza



Kamal Aggarwal







TechBikeKIDS  
Pedale com Tecnologia

Saúde

Beleza

Design

Conforto

Natureza

Inovação

Esporte

Lazer

Prática

# super TechBike

Pedale com Tecnologia



**Benefícios para as crianças:**  
A TechBike Kids oferece um conjunto de benefícios para as crianças, como:  
- **Conforto:** O design ergonômico e o uso de materiais leves e resistentes proporcionam uma experiência agradável e segura durante a pedalada.  
- **Segurança:** O sistema de freio e o pneu antiderrapante garantem a estabilidade e a segurança da criança durante a pedalada.  
- **Praticidade:** O tamanho compacto e o peso reduzido facilitam o transporte e o armazenamento da bicicleta.  
- **Estimulação:** O uso de tecnologia e o design inovador estimulam a curiosidade e o interesse das crianças por atividades físicas e tecnológicas.  
- **Desenvolvimento:** A prática regular da bicicleta contribui para o desenvolvimento da coordenação motora, da resistência física e da capacidade de concentração.  
- **Interação:** O sistema de conexão com aplicativos permite que as crianças acompanhem suas estatísticas de pedalada e compartilhem suas conquistas.  
- **Personalização:** O design colorido e as opções de personalização permitem que as crianças tenham uma bicicleta única e personalizada.  
- **Qualidade:** O uso de materiais de alta qualidade e o processo de fabricação rigoroso garantem a durabilidade e a confiabilidade da TechBike Kids.  
- **Atendimento:** O suporte técnico especializado garante a assistência necessária para qualquer dúvida ou problema relacionado à bicicleta.  
- **Garantia:** A garantia estendida oferece tranquilidade e segurança para os pais e responsáveis.  
- **Entrega:** O serviço de entrega rápido e seguro garante que a criança receba sua bicicleta no prazo e no local desejado.  
- **Preço:** O preço acessível torna a TechBike Kids uma opção viável para famílias que desejam proporcionar uma experiência tecnológica e saudável para as crianças.  
- **Reputação:** A reputação sólida da TechBike Kids garante a confiança dos pais e responsáveis na escolha da bicicleta para suas crianças.  
- **Atualização:** O compromisso com a inovação garante que a TechBike Kids sempre esteja com as últimas tecnologias e tendências do mercado.  
- **Sustentabilidade:** O uso de materiais recicláveis e o processo de fabricação sustentável contribuem para a preservação do meio ambiente.  
- **Comunidade:** A comunidade de usuários oferece suporte e dicas para otimizar a experiência de pedalada.  
- **Parceiros:** A parceria com especialistas em tecnologia e design garante a qualidade e a inovação da TechBike Kids.  
- **Marketing:** O marketing digital e as campanhas promocionais ajudam a divulgar os benefícios e a atrair novos usuários.  
- **Feedback:** O sistema de feedback permite que as crianças expressem suas opiniões e sugestões para melhorar a experiência.  
- **Transparência:** O compromisso com a transparência garante que todas as informações sejam claras e acessíveis.  
- **Responsabilidade:** O compromisso com a responsabilidade social e ambiental garante que a TechBike Kids seja uma opção ética e sustentável.  
- **Qualidade de vida:** A TechBike Kids contribui para a melhoria da qualidade de vida das crianças, promovendo a saúde física e mental.  
- **Consciência ambiental:** O uso de materiais sustentáveis e o processo de fabricação responsável ajudam a conscientizar as crianças sobre a importância da preservação do meio ambiente.  
- **Autoconfiança:** A conquista de novos desafios e a superação de dificuldades contribuem para o desenvolvimento da autoconfiança das crianças.  
- **Resiliência:** A prática regular da bicicleta fortalece a resiliência e a capacidade de lidar com desafios e adversidades.  
- **Empenho:** O compromisso com a excelência garante que a TechBike Kids seja a melhor opção disponível no mercado.  
- **Integridade:** O compromisso com a integridade garante que todas as informações sejam verdadeiras e precisas.  
- **Ética:** O compromisso com a ética garante que a TechBike Kids seja uma opção justa e honesta.  
- **Respeito:** O compromisso com o respeito garante que todas as crianças sejam tratadas com dignidade e respeito.  
- **Equidade:** O compromisso com a equidade garante que a TechBike Kids seja acessível a todas as crianças, independentemente de sua condição socioeconômica.  
- **Inclusão:** O compromisso com a inclusão garante que a TechBike Kids seja uma opção para todas as crianças, incluindo aquelas com necessidades especiais.  
- **Participação:** O compromisso com a participação garante que as crianças sejam envolvidas no processo de tomada de decisões.  
- **Empoderamento:** O compromisso com o empoderamento garante que as crianças tenham voz e influência nas decisões que afetam suas vidas.  
- **Responsabilidade compartilhada:** O compromisso com a responsabilidade compartilhada garante que todos tenham um papel a desempenhar na criação de um mundo melhor.  
- **Transparência total:** O compromisso com a transparência total garante que todas as informações sejam abertas e acessíveis.  
- **Integridade total:** O compromisso com a integridade total garante que todas as informações sejam verdadeiras e precisas.  
- **Ética total:** O compromisso com a ética total garante que a TechBike Kids seja uma opção justa e honesta.  
- **Respeito total:** O compromisso com o respeito total garante que todas as crianças sejam tratadas com dignidade e respeito.  
- **Equidade total:** O compromisso com a equidade total garante que a TechBike Kids seja acessível a todas as crianças, independentemente de sua condição socioeconômica.  
- **Inclusão total:** O compromisso com a inclusão total garante que a TechBike Kids seja uma opção para todas as crianças, incluindo aquelas com necessidades especiais.  
- **Participação total:** O compromisso com a participação total garante que as crianças sejam envolvidas no processo de tomada de decisões.  
- **Empoderamento total:** O compromisso com o empoderamento total garante que as crianças tenham voz e influência nas decisões que afetam suas vidas.  
- **Responsabilidade compartilhada total:** O compromisso com a responsabilidade compartilhada total garante que todos tenham um papel a desempenhar na criação de um mundo melhor.  
- **Transparência total:** O compromisso com a transparência total garante que todas as informações sejam abertas e acessíveis.  
- **Integridade total:** O compromisso com a integridade total garante que todas as informações sejam verdadeiras e precisas.  
- **Ética total:** O compromisso com a ética total garante que a TechBike Kids seja uma opção justa e honesta.  
- **Respeito total:** O compromisso com o respeito total garante que todas as crianças sejam tratadas com dignidade e respeito.  
- **Equidade total:** O compromisso com a equidade total garante que a TechBike Kids seja acessível a todas as crianças, independentemente de sua condição socioeconômica.  
- **Inclusão total:** O compromisso com a inclusão total garante que a TechBike Kids seja uma opção para todas as crianças, incluindo aquelas com necessidades especiais.  
- **Participação total:** O compromisso com a participação total garante que as crianças sejam envolvidas no processo de tomada de decisões.  
- **Empoderamento total:** O compromisso com o empoderamento total garante que as crianças tenham voz e influência nas decisões que afetam suas vidas.  
- **Responsabilidade compartilhada total:** O compromisso com a responsabilidade compartilhada total garante que todos tenham um papel a desempenhar na criação de um mundo melhor.

Indústria Brasileira



Modelo 0134 | Tamanho 1 | Capacidade Carga 25kg | Peso Líquido 10kg

Indústria Brasileira

Este produto é uma bicicleta infantil com tecnologia de ponta, desenvolvida para proporcionar uma experiência segura e divertida para as crianças. O design ergonômico e o uso de materiais leves e resistentes garantem o conforto e a estabilidade durante a pedalada. O sistema de freio e o pneu antiderrapante proporcionam a segurança necessária para a prática segura da atividade física. O tamanho compacto e o peso reduzido facilitam o transporte e o armazenamento da bicicleta. O uso de tecnologia e o design inovador estimulam a curiosidade e o interesse das crianças por atividades físicas e tecnológicas. A prática regular da bicicleta contribui para o desenvolvimento da coordenação motora, da resistência física e da capacidade de concentração. O sistema de conexão com aplicativos permite que as crianças acompanhem suas estatísticas de pedalada e compartilhem suas conquistas. O design colorido e as opções de personalização permitem que as crianças tenham uma bicicleta única e personalizada. O uso de materiais de alta qualidade e o processo de fabricação rigoroso garantem a durabilidade e a confiabilidade da TechBike Kids. O suporte técnico especializado garante a assistência necessária para qualquer dúvida ou problema relacionado à bicicleta. A garantia estendida oferece tranquilidade e segurança para os pais e responsáveis. O serviço de entrega rápido e seguro garante que a criança receba sua bicicleta no prazo e no local desejado. O preço acessível torna a TechBike Kids uma opção viável para famílias que desejam proporcionar uma experiência tecnológica e saudável para as crianças. A reputação sólida da TechBike Kids garante a confiança dos pais e responsáveis na escolha da bicicleta para suas crianças. O compromisso com a inovação garante que a TechBike Kids sempre esteja com as últimas tecnologias e tendências do mercado. O uso de materiais sustentáveis e o processo de fabricação responsável contribuem para a preservação do meio ambiente. A comunidade de usuários oferece suporte e dicas para otimizar a experiência de pedalada. A parceria com especialistas em tecnologia e design garante a qualidade e a inovação da TechBike Kids. O marketing digital e as campanhas promocionais ajudam a divulgar os benefícios e a atrair novos usuários. O sistema de feedback permite que as crianças expressem suas opiniões e sugestões para melhorar a experiência. O compromisso com a transparência garante que todas as informações sejam claras e acessíveis. O compromisso com a responsabilidade social e ambiental garante que a TechBike Kids seja uma opção ética e sustentável. A TechBike Kids contribui para a melhoria da qualidade de vida das crianças, promovendo a saúde física e mental. O uso de materiais sustentáveis e o processo de fabricação responsável ajudam a conscientizar as crianças sobre a importância da preservação do meio ambiente. A conquista de novos desafios e a superação de dificuldades contribuem para o desenvolvimento da autoconfiança das crianças. A prática regular da bicicleta fortalece a resiliência e a capacidade de lidar com desafios e adversidades. O compromisso com a excelência garante que a TechBike Kids seja a melhor opção disponível no mercado. O compromisso com a integridade garante que todas as informações sejam verdadeiras e precisas. O compromisso com a ética garante que a TechBike Kids seja uma opção justa e honesta. O compromisso com o respeito garante que todas as crianças sejam tratadas com dignidade e respeito. O compromisso com a equidade garante que a TechBike Kids seja acessível a todas as crianças, independentemente de sua condição socioeconômica. O compromisso com a inclusão garante que a TechBike Kids seja uma opção para todas as crianças, incluindo aquelas com necessidades especiais. O compromisso com a participação garante que as crianças sejam envolvidas no processo de tomada de decisões. O compromisso com o empoderamento garante que as crianças tenham voz e influência nas decisões que afetam suas vidas. O compromisso com a responsabilidade compartilhada garante que todos tenham um papel a desempenhar na criação de um mundo melhor. O compromisso com a transparência total garante que todas as informações sejam abertas e acessíveis. O compromisso com a integridade total garante que todas as informações sejam verdadeiras e precisas. O compromisso com a ética total garante que a TechBike Kids seja uma opção justa e honesta. O compromisso com o respeito total garante que todas as crianças sejam tratadas com dignidade e respeito. O compromisso com a equidade total garante que a TechBike Kids seja acessível a todas as crianças, independentemente de sua condição socioeconômica. O compromisso com a inclusão total garante que a TechBike Kids seja uma opção para todas as crianças, incluindo aquelas com necessidades especiais. O compromisso com a participação total garante que as crianças sejam envolvidas no processo de tomada de decisões. O compromisso com o empoderamento total garante que as crianças tenham voz e influência nas decisões que afetam suas vidas. O compromisso com a responsabilidade compartilhada total garante que todos tenham um papel a desempenhar na criação de um mundo melhor.

TechBikeKIDS  
Pedale com Tecnologia

# super TechBike

Pedale com Tecnologia



Contém uma bicicleta modelo 0134

Indústria Brasileira



Prática

Lazer

Esporte

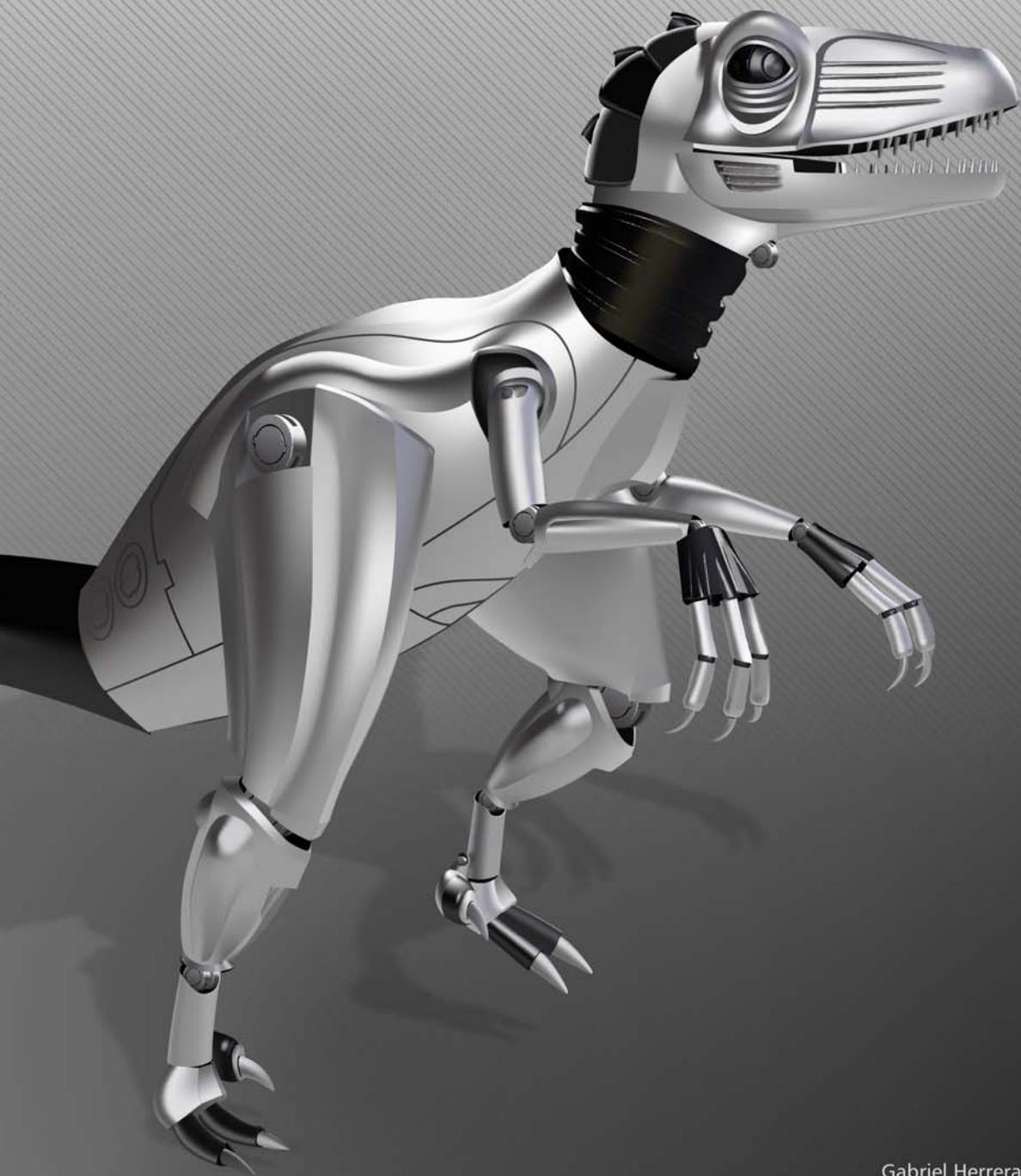
Conforto

Natureza

Saúde

Design

super TechBikeKIDS  
Pedale com Tecnologia



Алексей Оглушевич  
Aleksey Oglushevich



Agustina Volpellier



Subhash









Nataliya Trush





# 索引

!

64 位支持 17

## A

### 安装

- 软件 10
- 颜色预置文件 94

## B

Bitstream Font Navigator 4

- 启动 130

### 包含的

- 应用程序 4

包含的笔刷 146

- 示例 147

包含的符号字体 132

- 浏览和搜索 125
- 示例 133

包含的剪贴画 134

- 浏览和搜索 125
- 示例 135

包含的图案 142

- 示例 143

包含的艺术笔 144

- 示例 145, 149

包含的照片 136

- 浏览和搜索 125
- 示例 137

包含的照片对象 138

- 浏览和搜索 125
- 示例 139

包含的字体

- 示例 131

包含示例的

- 图文框 141

饱和度匹配类型 91

备份文档 43

背景, 页面 41

背景色色样 54

贝塞尔工具, 使用 178

### 笔刷

- 从遮罩创建笔尖 241
- 自定义 176
- 自定义底纹笔尖 240

### 笔刷笔触

- 创建对象自 63
- 绘制 174

笔刷工具 33

- 使用 175

笔刷工具 (类别) 52

笔刷设置泊坞窗 176

笔刷遮罩工具 49

变换对象 179

**边界命令，创建边框** 162

**边框** 162

**标尺** 27

测量设置 43

**表格** 34

**表格工具** 31

**标牌** 159

示例 170

**标题栏** 27

**标题形状，绘制** 199

**标题形状工具**

使用 199

**标注形状，绘制** 199

**标注形状工具**

使用 199

**标准工具栏**

Corel PHOTO-PAINT 47

CorelDRAW 27

**泊坞窗**

Corel PHOTO-PAINT 47

CorelDRAW 27

**布局工具栏** 194

**部署指南** 7

**不透明度，对象** 167

**C**

**擦除工具（类别）** 30

**擦除文本** 167

**CMYK 颜色模型** 71

最佳范例 99

**ConceptShare** 64

使用 202

**Corel CONNECT，使用** 123

**Corel Content** 14

**Corel Corporation** 10

**Corel 技术伙伴** 8

**Corel PHOTO-PAINT 中的**

文本 103

**Corel PowerTRACE，使用** 177

**Corel 培训伙伴** 8

**Corel 支持服务** 10

**CorelDRAW 基本信息** 25

**CorelDRAW 中的**

文本 102

**CorelPHOTO-PAINT 基本信息** 45

**菜单栏**

Corel PHOTO-PAINT 47

CorelDRAW 27

**裁剪工具** 49

**裁剪工具（类别）** 30

**裁剪图像** 55

**草图** 174

**测量单位，设置** 43

**策略，颜色管理** 96

**插图** 171

示例 185

**查找内容** 123

**撤消笔刷工具** 53

尘埃, 移除 59

尺度工具 (类别) 30

尺度线 30

出血 233

磁性遮罩工具 49

## D

### 打印

标牌 169

设置出血 233

图像 64

图像, 文件格式 64

文档 42

打印服务提供商 42

### 打印作业

管理颜色 99

预览 42

准备, 商业打印机 42

淡出对象 182

### 导出

PDF 文件 202

PDF 文件, 标牌 169

图像 64

文档 42

导航文档 32

倒角 38

### 导入

文本 103

文件 198

文件, 管理颜色 98

相片 54

滴管工具 50

使用 78

### 底纹

添加到图像 244

用笔刷创建 240

底纹填充工具 37

调和对象 200

### 调色板

Corel PHOTO-PAINT 47

CorelDRAW 27

使用 75

显示 83

自定义 84

组织 83

### 调色板, 颜色

Corel PHOTO-PAINT 47

CorelDRAW 27

### 调色板管理器泊坞窗

使用 83

调色板库文件夹, 使用 84

### 调整大小

对象 35

图像 55

文档页面 41

调整文字间距 105

定位对象 39

动态辅助线 40

### 段落

间距 107

段落间距 107

段落文本 33

链接框 196

首字下沉 108

添加 102

添加框 195

## 对齐

对象 164

文本 107

## 对齐辅助线 193

## 对图像重新取样 56

## 对象

查找使用特定样式的对象 119

断开与样式和样式集之间的关联 120

使用样式与样式集 114

## 对象, 图像 63

变换 179

调整不透明度 167

对齐与分布 164

绘图 176

添加阴影 165

颜色转变 166

## 对象, 文档 32

变换 179

调和 200

调整大小 35

定位 39

对齐与分布 164

分组和合并 40

绘图 176

镜像 36

控制 35

扭曲 184

倾斜 35

设置轮廓格式 36

填充 37

添加轮廓 165

添加透明度 37

添加透视 183

添加效果 38

添加斜角 165

添加阴影 165

贴齐 40

微调 43

旋转 35

颜色转变 166

延展 35

再制 39

着色和设计式样 36

重新使用属性 38

转化为文本框 102

组织 41

## 对象泊坞窗

使用 167

## 对象管理器泊坞窗 41

管理主页面 189

## 对象透明度笔刷工具 53

## 对象透明度工具 53

使用 182

## 对象选择工具 48

## 对象样式泊坞窗 115

## 多边形工具

Corel PHOTO-PAINT 51

CorelDRAW 32

## F

## 发布图像

到 ConceptShare 64

到 PDF 64

## 发布至 PDF 202

## 分辨率, 相片

更改 130, 136

**分布对象** 164

**分组对象** 40

**封套工具**

使用 184

修改边框 163

**符号, 插入** 132

**附加内容** 129

**辅助线**

使用 192

使用预设 193

**辅助线, 动态** 40

**G**

**GIF 文件格式** 64

**概念艺术**

草图 238

**概念艺术 (教程)** 237

**感性匹配类型** 91

**钢笔工具** 33

使用 178

**格式化文本** 103

**更新软件** 10

**工具**

Corel PHOTO-PAINT 47

CorelDRAW 27

**工具栏, 标准**

Corel PHOTO-PAINT 47

CorelDRAW 27

**工具提示** 6

**工具箱**

Corel PHOTO-PAINT 47

CorelDRAW 27

**功能, 新** 13

**共享**

图像 64

文档 41

**工作区**

Corel CONNECT 124

Corel PHOTO-PAINT 46

Corel PHOTO-PAINT, 重置 65

CorelDRAW 26

重置 10

**刮痕, 移除** 59

**龟纹, 去除** 59

**滚动, 文档中** 32

**H**

**HSB 颜色模型** 72

**合并对象** 40

**和谐**

编辑 80

创建 79

颜色 78

**宏程序功能编程指导** 7

**红眼, 去除** 58

**欢迎屏幕** 6

**徽标**

创建 207

了解客户的需求 208

数字化 212

研究 209

制作草图 212  
制作设计指南 216

## 徽标设计

草图 212

灰度颜色模型 72

绘画工具 52

包含的预设 146

绘制草图 174

## 绘图

笔刷笔触 174

对象 176

基本形状 199

曲线 33

线条 33

形状, 文档中 32

获取图像 54

手绘设计 161

## J

基本形状, 绘制 199

基本形状工具 33

使用 199

JPEG 文件格式 64

基线网格 197

基线网格, 对齐文本至 108

基于网络的资源 7

技术支持 10

家具设计 (教程) 221

渐变, 创建 80

渐变填充

使用交互式填充工具添加 200

渐变填充工具 37

剪裁遮罩 16, 243

间距

多语言文本 107

字符 106

监视器, 校准 90

箭头形状, 绘制 199

箭头形状工具 33

使用 199

将对象转化为

文本框 102

将文件另存为 PDF 202

将形状转换为曲线 177

教程

概念艺术 237

家具设计 221

视频 6

足球俱乐部徽标 207

交互式 OpenType 105

交互式工具 (类别)

Corel PHOTO-PAINT 53

CorelDRAW 29

交互式填充工具

Corel PHOTO-PAINT 52

CorelDRAW 37

创建颜色转变 166

使用 166

添加渐变填充 200

交互式图文框, 示例 141

矫正图像 55

## 节点

- 添加和删除 178
- 造形 179

## 镜像对象 36

## 旧版本文本,更新 110

## 矩形,绘制 177

## 矩形工具

- Corel PHOTO-PAINT 51
- CorelDRAW 32
- 创建边框 162
- 使用 177

## 矩形遮罩工具 48

## 绝对比色匹配类型 91

## 均匀填充 77

## 均匀填充工具 37

## K

## 可编辑区域

- 创建对象自 63

## 克隆工具 51

## 克隆图像区域 59

## 框,文本

- 创建 195
- 链接 196

## L

## Lab 颜色模型 70

## 拉丁文字间距 107

## 栏,插入 110

## 立体化 38

## 连线 30

## 连线工具 (类别) 30

## 流程图形状,绘制 199

## 流程图形状工具 33

- 使用 199

## 流程线 30

## 浏览内容 125

## 路径,使文本适合 197

## 路径工具 51

## 轮廓,对象 36

## 轮廓图 38

- 添加 165
- 为徽标设计 214

## 轮廓图工具,使用 165

## 螺纹工具 32

## M

## 美术字 33

- 添加 102, 194

## 描摹

- 草图 223

## 描摹位图 177

## 模板 151

- 创建 156
- 使用预设 152
- 修改 154

## 魔棒遮罩工具 49

## N

## 内容 14

- 查找和管理 123
- 类型 129

使用 127  
用于标牌 163

**扭曲对象** 184

## O

**OpenType**

访问功能 105  
交互式 OpenType 105  
字体 104

## P

**Pass Through 合并模式** 17

**PDF**

导出校样到 169  
发布到 202  
发布图像至 64

**PNG 文件格式** 64

**PostScript 填充工具** 37

**PowerClip 图文框** 193

**培训资源** 8

**喷涂工具** 33

使用 175

**匹配类型, 使用** 90

**匹配颜色** 87

**平移, 文档中** 32

**平移工具** 50

## Q

**前景色色样** 54

**嵌入颜色预置文件** 95

**倾斜对象** 35

**去除红眼工具** 50

**曲线** 33

闭合 179  
绘图 178  
将形状转换为 177  
造形 179

**曲线工具 (类别)** 29

**圈选遮罩工具** 48

## R

**RGB 颜色模型** 71

**人体工程学原则** 224

**入门指南**

Corel PHOTO-PAINT 45  
CorelDRAW 25

**软件**

包含的内容 129  
部署 7  
更新 10  
技术支持 10  
设置 10

**软校样, 了解** 95

**润色笔刷工具** 51

**润色工具 (类别)** 50

**润饰照片** 58

## S

**Smart Carver** 15

**扫描, 手绘设计** 161

**色调, 图像** 60

**色调曲线** 245

色谱外的颜色，处理 90

## 设计，手绘

扫描 161

设计页面布局 187

## 设置

Corel PHOTO-PAINT 64

CorelDRAW 43

插图 173

软件 10

文档 31

文档，标牌 161

页面布局 189

生产图纸 235

## 生产图纸中的

尺度线 235

## 示例

包含的笔刷 147

包含的符号字体 133

包含的剪贴画 135

包含的图案 143

包含的相框 149

包含的相片 137

包含的相片对象 139

包含的艺术笔 145, 149

包含的字体 131

标牌 170

插图 185

小册子 154

页面布局 203

## 示例，项目

标牌 170

插图 185

小册子 154

页面布局 203

视频教程 6

使文本适合路径 197

手绘工具 33

使用 178

## 手绘设计

扫描 161

手绘遮罩工具 48

收集用于输出向导

使用 202

手写板，设置 173

首字下沉，插入 108

书册设计 217, 232

## 书册设计的

版面 217, 232

页面版面 217

页面布局 232

## 书册设计中的

栏 217

样式和样式集 217

输出文件 201

书法工具 33

使用 176

属性，对象 38

## 属性栏

Corel PHOTO-PAINT 47

CorelDRAW 27

搜索内容 14, 125

缩放，文档中 32

缩放工具 49

## 缩放工具（类别）

Corel PHOTO-PAINT 49

CorelDRAW 31

缩放文档，标牌 161

## T

TIFF 文件格式 64

特殊效果，应用 184

替换颜色笔刷工具 53

提示功能 6

## 填充

创建形状自 212

填充，对象 37

填充，均匀填充 77

填充工具 52

## 填充工具（类别）

Corel PHOTO-PAINT 52

CorelDRAW 29

填充色色样 54

填充图案，应用 142

填充位图，应用 142

挑选工具 28

使用 35

挑选工具（类别）48

贴齐对象 40

透镜 63

透明度，对象 37

应用 182

## 透明工具

使用 182

透明工具（类别）53

透视效果 183

图案透明度，应用 142

## 图层

偶数页主图层 190

奇数页主图层 190

主图层 189

图框精确剪裁对象 38

修剪位图 164

## 图像，Corel PHOTO-PAINT

裁剪 55

打印 64

调整 168

调整大小和重新取样 55

调整颜色和色调 60

定义构图 240

发布至 ConceptShare 64

发布至 PDF 64

共享 64

减小大小 56

设置，用于插图 173

添加底纹和细节 244

为 Web 准备 246

校正颜色 245

选择颜色模型 73

旋转 55

应用特殊效果 184

遮罩 62

图像，页面布局 198

图像窗口 47

## 图像调色板

将颜色添加到 81

- 使用 81
- 使用图像调色板添加颜色 242
- 应用颜色 180

## 图像调整实验室

- 使用 168

## 图像喷涂工具 52

## 图像切割工具 54

## 图像区域

- 克隆 59
- 遮罩 62

## 图样填充工具 37

## 图纸工具 32

## 托盘 14

## 椭圆形，绘制 177

## 椭圆形工具

- Corel PHOTO-PAINT 51
- CorelDRAW 32
- 使用 177

## 椭圆形遮罩工具 48

## W

## Web

- 图像文件格式 64
- 颜色管理 100
- 准备图像 246

## WhatTheFont?! 163

## 完美形状 199

## 网格 40

## 网络部署指南 7

## 网状填充工具 37

- 使用 181

## 微调对象 43

## 位图，文档中 34

- 编辑 35
- 插入 34
- 描摹 177
- 使用形状工具 199

## 文本

- 擦除 167
- 插入占位符文本 197
- 创建框 195
- 导入 103
- 对齐 107
- 对齐至基线网格 108
- 格式化 103
- 更新旧版本 110
- 链接框 196
- 适合路径 197
- 使用样式与样式集 114
- 添加 194
- 添加轮廓 165
- 添加透视 183
- 添加斜角 165
- 添加阴影 165
- 文本溢出，解决 110
- 颜色转变 166
- 在文档中创建 33
- 自对象创建图文框 195

## 文本工具

- Corel PHOTO-PAINT 50
- CorelDRAW 31
- 使用 194

## 文本框

- 插入栏 110
- 插入占位符文本 197
- 创建 195
- 链接 196

- 修改 109
- 自对象创建 195
- 文本框中的**
  - 段落文本 109
- 文档, CorelDRAW**
  - 备份 43
  - 从模板创建 152
  - 打印 42
  - 导出 42
  - 导航 32
  - 共享 41
  - 另存为模板 156
  - 设计页面布局 187
  - 设置 31
  - 设置, 标牌 161
  - 设置, 页面布局 189
  - 设置, 用于插图 173
  - 缩放, 标牌 161
  - 同时打开颜色管理 97
  - 显示使用的字体 130
  - 修改基于模板的 154
  - 选择颜色模型 73
  - 颜色设置 93
- 文档窗口** 27
- 文档导航器** 27
- 文档调色板**
  - 将颜色添加到 81
  - 使用 81
  - 应用颜色 180
- 文档页面** 27
  - 背景 41
  - 调整大小 41
  - 使用 41
- 文件**
  - 导出到 PDF 202
  - 导入 198
  - 另存为 PDF 202
  - 颜色管理 98
  - 准备输出 201
- 文件格式, 图像** 64
- 文字**
  - 间距 106
  - 字距调整 105
- 我的调色板文件夹, 使用** 83
- X**
- 线段**
  - 绘图 178
  - 造形 179
- 线条** 33
  - 绘图 178
  - 造形 179
- 线条工具** 51
- 相对比色匹配类型** 91
- 相框, 示例** 149
- 项目符号列表, 插入** 109
- 橡皮擦工具** 50
  - 使用 167
- 小册子 (例子)** 154
- 效果, 对象** 38
  - 应用 182
- 效果工具** 52
- 校样**
  - 标牌 168
  - 颜色 95
- 校正颜色** 245

**校准监视器** 90

**斜角** 38

添加 165

**斜角效果, 使用** 165

**写字板, 笔**

设置 173

**新功能** 13

**行**

间距 106

**行间距** 106

**形状**

绘制, 文档中 32

基本信息 199

使用填充创建 212

转换为曲线 177

**形状编辑工具 (类别)** 16, 28

**形状工具** 179

编辑位图 199

**形状工具 (类别)**

Corel PHOTO-PAINT 51

CorelDRAW 28

**旋转**

对象 35

图像 55

**学习资源** 5

**Y**

**压力工具** 33

使用 176

**亚洲语言文字间距** 107

**颜色** 69

创建转变 166

加到调色板 81

了解 70

匹配 87

添加到图像 242

图像中的调整 60

校样 95

校样, 标牌 168

校正 245

选择 75

应用调色板 180

再现 87

重新使用 38

转换 95

**颜色编辑器, 使用** 79

**颜色滴管工具** 39

使用 78

**颜色管理** 87

CMYK 最佳范例 99

策略 96

打开文档 97

打印 99

导入和粘贴 98

了解 88

入门指南 89

设置 91

Web 最佳范例 100

**颜色和谐**

编辑 80

创建 79

使用 78

**颜色控制区域** 54

**颜色模式** 58

选择 72

**颜色模型** 70

**颜色透明度工具** 53

**颜色校样设置泊坞窗** 95  
使用 168

**颜色校样, 了解** 95

**颜色样式**  
使用 77, 78

**颜色预置文件**  
安装和载入 94  
嵌入 95  
使用 94  
指定 94  
转换颜色 95  
最佳范例 90

**延展对象** 35

**样式**  
颜色 78

**样式与样式集** 113  
编辑 117  
创建 115  
导出 119  
导入 119  
断开对象与样式之间的关联 120  
选择使用特定样式的对象 119  
应用 117

**页码** 191

**页面, 文档** 27  
背景 41  
布局 187  
调整大小 41  
使用 41

**页面布局** 187  
示例 203

**艺术笔工具** 33

包含的预设 144  
笔刷模式 175  
喷涂模式 175  
书法模式 176  
压力模式 176  
预设模式 174

**椅子设计**  
草图 222

**印刷色, 使用** 74

**阴影** 38  
添加 165

**阴影工具** 53  
使用 165

**应用程序**  
安装 10  
更改语言 10  
更新 10  
技术支持 10

**应用程序窗口**  
Corel PHOTO-PAINT 46  
CorelDRAW 26

**预览打印作业** 42

**预设模板** 152

**语言, 更改** 10

**语言间距** 107

**预置文件, 颜色**  
使用 94  
最佳范例 90

**圆角** 227

**圆形, 绘制** 177

## Z

杂点, 移除 59

载入颜色预置文件 94

在线内容 14

再现颜色 87

再制对象 39

展开工具栏

Corel PHOTO-PAINT 47

CorelDRAW 27

粘贴文件, 管理颜色 98

占位符文本 197

手册设计中的 217

遮罩 62

从遮罩创建笔刷 241

遮罩变换工具 48

遮罩工具 (类别) 48

正方形, 绘制 177

支持服务 10

指导手册 4

规范 5

智能模糊过滤器 59

制作标牌 169

中东语言文字间距 107

重置颜色图标 54

主页面 189

转变, 颜色 166

转换图像 58

专色, 使用 74

状态栏

Corel PHOTO-PAINT 47

CorelDRAW 27

字

间距 106

自定义调色板, 创建 84

字符, 格式化 103

字符间距 106

字间距 106

字体 130

标识 163

浏览和搜索 125

预览可用 130

资源, 学习 5

足球俱乐部徽标 (教程) 207

组织对象 41