



前言

CorelDRAW X3

CorelDRAW X3 是 Corel 公司于 2006 年推出的最新版本。它不仅是一个大型矢量图形制作工具软件，同时也是一个大型的工具软件包。它包括了 CorelDRAW X3 矢量绘图程序、CorelDRAW PHOTO-PAINT X3 数字图像处理程序和 Corel R.A.V.E. 3 动画创建程序。

与以前的版本相比，CorelDRAW X3 在操作界面、网页发布、支持文本格式以及颜色与打印等各方面都有了很大的改进，增强了 CorelDRAW 在矢量图形领域所发挥的作用。



构思导航

本书集作者多年的绘图设计知识和长期的 CorelDRAW 使用经验于一体，通过调查研究深入了解了读者真正的需求，采用通俗易懂的语言，将操作技法融入到读者最感兴趣的实例作品中去，本书在实例讲解过程中并不局限于吸引读者眼球的阶段，关键是引导读者在巩固知识的同时，揣摩作品的灵感来源，启发读者的创作灵感，真正快速地变为平面设计高手。



特色分析

- 内容充实，易学易用。通过 200 余个经过作者精心安排的典型小实例，尽可能地囊括 CorelDRAW X3 的各项功能，即使没有基础的初学者也能很快上手学习。
循序渐进：全书内容分为基本技能、高级技法、实例训练 3 个阶段，适合不同层次的读者学习参考。
环环相扣：每一章的结构安排都由专业术语的讲解、操作步骤的演示、实例的制作和综合训练四大板块组成，帮助读者从基本概念的理解到操作技巧的掌握，再到实现对 CorelDRAW X3 各种技能的运用自如。
重点突出：每章章前不仅设计了学习建议和学习目标，还提供了学习参考时间，帮助读者快速明确每章重点难点，并把握学习的节奏和要领。
技巧提示：书中穿插了 100 余个标注、提示，并突出显示，使读者快速掌握操作的技巧，避免进行误操作，必然事半功倍！
巩固练习：本书在每章的最后精心安排了 20 个综合实例，目的是帮助读者及时巩固每章所学知识点，并培养灵活运用所学工具的能力。
- 以图析文，信息倍增。本书无论基础知识的介绍，还是具体实例的讲解，都采用每步一图的方式，将枯燥的理论形象化，提高了读者的学习效率。
- 设计精髓，寓于实例。书中实例以 CI 设计、海报设计、包装设计等广阔的商业空间为背景，每个综合实例均提供实例说明，不仅介绍了实例所运用的工具、命令，还融入了经典的设计理念，使读者进一步揣摩作品的创作风格，并融会贯通地创作出精彩的作品。

CorelDRAW X3



内容点拨

全书共分 16 章，可以将其分为如下几个部分。

Chapter 1~Chapter 3 主要介绍了 CorelDRAW X3 的发展历史、应用领域、系统要求、新增功能、基本术语以及安装与卸载的方法。从最基本 CorelDRAW 软件启动和退出的基本操作开始，带领读者进入 CorelDRAW X3 的精彩世界，并对工作界面中的各主要面板、工具以及菜单命令的功能进行了介绍，可以使读者为学习后边的内容打下坚实的基础。

Chapter 4~Chapter 6 主要介绍了运用各种绘图工具创建对象、编辑对象的方法，帮助读者在掌握 CorelDRAW 基本绘图工具和 CorelDRAW X3 新增的智能型绘图工具的基础上，灵活运用这些工具进行基本的创作。

Chapter 7~Chapter 15 采用实例与知识点紧密结合、由浅入深的原则，详细讲解了高级编辑图形、操作图层、组织和管理对象、应用和管理颜色填充、编辑段落文本、调节特效、处理位图图像、应用滤镜以及输出作品等内容，帮助读者快速掌握 CorelDRAW 绘图软件的关键技术和设计思想。

Chapter 16 为前面 15 个章节知识点的综合应用，在巩固读者前面所学知识的同时，从不同的应用方向和技术角度提供了企业 CI 设计、海报招贴设计以及包装设计等经典的商业实例，使读者完成知识与技能全面提升的同时培养了完美的设计理念，做到融会贯通。



适用范围

- 正准备学习或者正在学习 CorelDRAW 的初级读者。本书充分考虑到了初学者可能遇到的困难，讲解全面深入，结构安排循序渐进，使读者在掌握了知识要点后能够有效总结，并通过实例操作巩固所学知识，提高学习效率。
- 对 CorelDRAW 比较熟悉的读者。本书将具有很强实用性的丰富实例融入到每个知识点中，使读者在掌握大量技巧和诀窍的同时，动手能力也得到很大的提高。

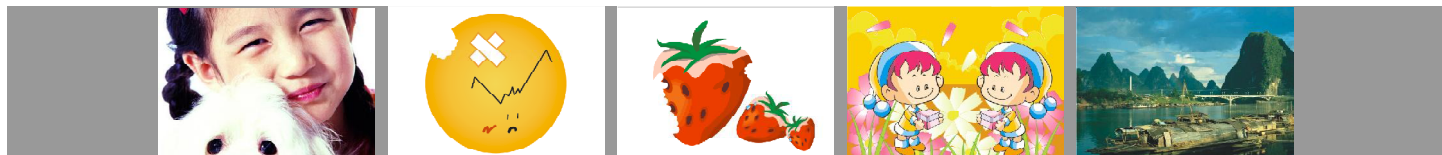


超值赠送

本书赠送的光盘中提供了书中所涉及的所有实例的原始文件、素材文件和最终的 CDR 文件，分别放置在各章的对应文件夹中。

本书力求严谨，由于时间仓促，加之笔者精力、水平有限，疏漏之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

作者
2007年1月



Chapter 1

Chapter 2

Chapter 3

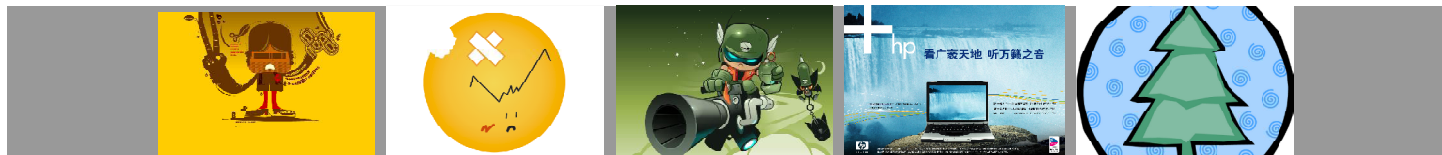
目 录 CONTENTS

CorelDRAW X3的精彩	1
初识CorelDRAW X3	2
CorelDRAW X3 的新功能	4
CorelDRAW X3 新功能简介	4
CorelDRAW X3 的安装与卸载	6
安装CorelDRAW X3	6
卸载CorelDRAW X3	9
CorelDRAW X3 的基本术语	10
矢量图与位图	10
色彩模式	11
其他基本术语	13
CorelDRAW X3中的工作界面	15
启动和退出CorelDRAW X3	16
启动与退出CorelDRAW X3	16
从模板新建CorelDRAW X3 项目	17
CorelDRAW X3 的基本操作界面	18
浏览CorelDRAW X3 的操作界面	18
CorelDRAW X3 工作界面的组成	18
菜单栏介绍	24
工具栏介绍	27
工具箱介绍	27
认识CorelDRAW X3的菜单	29
导入导出文件	30
导入文件	30
裁剪图像	31
导出文件	31
导入/导出文件格式详解	32
页面设置	34
插入、删除与重命名页面	34
设置页面大小	35
设置页面标签	36
设置版面	37



Chapter 4

设置页面背景	38
页面切换	40
视图调整	42
选择显示方式	42
预览控制	43
缩放与平移	44
窗口操作	47
泊坞窗的控制	50
对象管理器	50
属性管理器	51
符号管理器	53
辅助工具的设置	55
标尺的应用与设置	55
网格的设置	56
辅助线的设置	56
对齐捕捉设置	57
动态向导设置	58
帮助和教程	58
直线和曲线造型	59
手绘工具组	60
手绘工具	60
贝塞尔工具	65
艺术笔工具	68
钢笔工具	73
钢笔工具的使用	73
交互式连线工具	76
交互式连线工具的使用	76
运用交互式连线工具绘制流程图	76
度量工具的辅助作用	78
测量高度	78
测量角度	79
测量长度	80
综合实例	81
绘制书籍插图	81
绘制户型图	85



Chapter 5

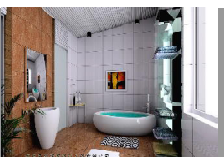
绘制几何图形 97

矩形工具	98
矩形工具的使用	98
3 点矩形工具	99
使用矩形工具绘制魔方	99
椭圆工具	101
椭圆工具的使用	101
3 点椭圆工具	102
多边形工具	103
多边形工具的使用	103
星形工具的使用	104
复杂星形工具的使用	105
图纸工具的使用	106
螺旋形工具的使用	107
绘制基本形状	108
箭头形状工具	108
流程图形状工具	109
星形工具	109
标注形状工具	110
综合实例	111
绘制企业手提袋	111
绘制香水广告	117

Chapter 6

对象的基本编辑 127

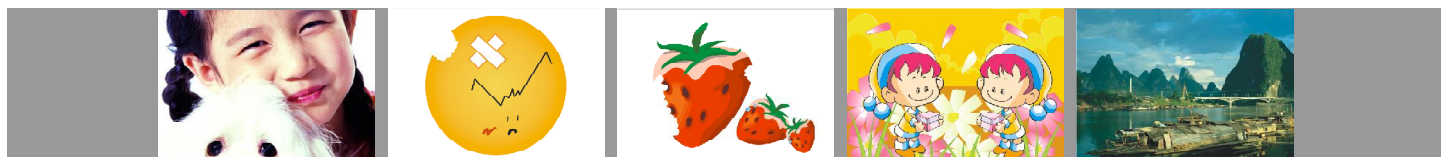
复制、再制对象	128
复制对象	128
再制对象	129
多重复制功能	130
撤销与重做	132
执行撤销命令	132
执行重做命令	132
变换对象	133
位置变换	133
旋转对象	134
缩放与镜像对象	134
进行倾斜操作	136
精确调整对象大小	136



Chapter 7

Chapter 8

插入对象	137
插入新对象并编辑对象	137
插入Internet对象	138
插入条形码	138
综合实例	139
制作装帧封面	139
制作装帧封底	144
制作装帧背脊	147
图形的高级编辑	149
节点控制变换	150
添加和删除节点	150
连接和分割曲线	151
直线与曲线的相互转换	152
节点的平滑与尖突	152
节点的其他操作	153
刻刀工具	156
刻刀工具的使用	156
橡皮擦工具	157
橡皮擦工具的基础操作	157
利用橡皮擦工具进行CI设计	158
删除虚设线	159
运用删除虚设线工具	159
涂抹笔刷	160
涂抹笔刷的基础操作	160
粗糙笔刷	162
利用粗糙笔刷工具制作锯齿状图形	162
自由变换工具	163
自由变换工具的使用	163
综合实例	165
饮品包装的设计	165
操作图层和样式	175
对象管理器	176
打开对象管理器	176
新建图层	177
删除图层	178



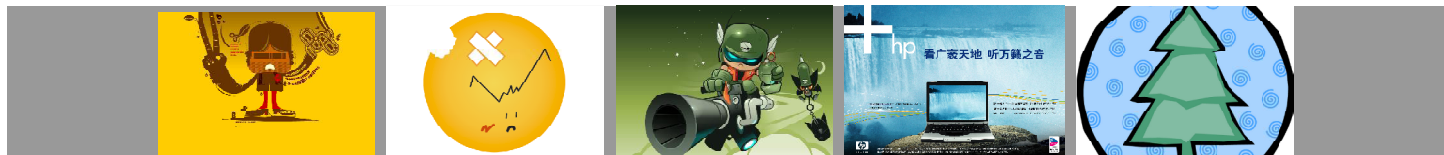
Chapter 9

排列对象	178
编辑图层里的对象	179
向图层添加对象	179
排列图层里的对象	180
在图层间移动和复制对象	180
使用图形和文本样式	183
新建样式	183
应用样式	184
编辑样式	184
应用颜色样式	185
新建颜色样式	185
创建副颜色	186
自动创建颜色样式	186
更改颜色样式	187
移动主颜色	188
复制颜色样式	188
综合实例	190
绘制手机效果图	190
组织和管理对象	203
安排对象的次序	204
到图层前面与到图层后面	204
向前一位与向后一位	205
在之前与在之后	206
执行倒序命令	207
对齐与分布对象	208
对齐操作	208
分布操作	209
修整对象	211
执行焊接命令	211
执行相交命令	212
执行修剪命令	214
群组操作	215
群组对象	215
取消群组	216
结合与拆分	217
执行结合命令	217



Chapter 10

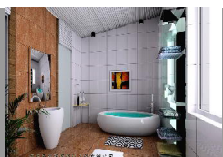
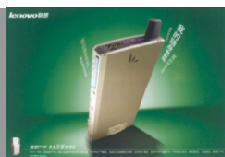
执行拆分命令	218
路径的绘制	219
最近的节点和直线	219
最近的节点和曲线	220
从起点到终点使用直线	221
从起点到终点使用曲线	221
综合实例	222
企业宣传卡设计	222
应用和管理颜色填充	227
印刷知识的介绍	228
常用数字印刷文件格式	228
印刷工艺的基本流程	229
广告作品印刷前的注意事项	229
色彩模式	231
RGB 模式	231
CMYK 模式	232
HSB 模式	233
Grayscale 模式	233
色彩调整与变换	234
色彩调整	234
色彩变换	238
图像校正	239
填充工具的运用	240
吸管工具的运用	240
油漆筒工具的运用	241
设置轮廓线	242
轮廓画笔对话框	242
轮廓颜色对话框	243
设置颜色填充	245
标准填充	245
渐变填充	246
纹理填充	248
图案填充	249
PostScript 填充	251
交互式填充	252
综合实例	256



Chapter 11

Chapter 12

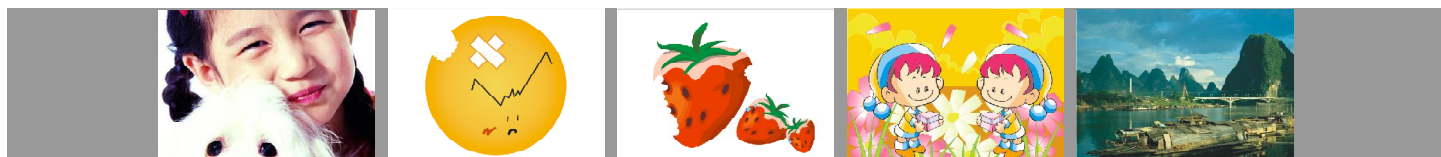
绘制酒瓶和瓶贴	256
段落文本的编辑	275
设置段落文本格式	276
输入段落文本	276
分栏	277
调整段、行、字符间距	278
编辑文本	281
隐藏文本框	281
首字下沉	282
多行文本框显示文本	282
文本的特殊编辑	283
文本统计	289
文本的链接	290
文本链接方法	290
链接不同页面上的段落文本框	291
综合实例	293
书刊杂志内页设计	293
应用特效	301
交互式调和效果	302
建立交互式调和	302
调和组合	304
多次调和	305
轮廓图效果	307
向中心添加轮廓线	307
向外添加轮廓线	308
利用轮廓图制作平面特效	308
立体化效果	311
交互式立体化工具的使用	311
立体化相机效果	311
立体化灯光效果	313
立体化旋转效果	315
立体化颜色效果	315
立体化斜角效果	317
封套效果	318
制作封套效果	318



Chapter 13

Chapter 14

封套属性	319
利用封套效果制作字体变形	321
变形效果	323
推拉变形	323
拉链变形	324
扭曲变形	324
透镜效果	326
制作透镜效果	326
透镜效果的复制和清除	329
透视效果	331
制作透视效果	331
取消透视效果	332
综合实例	333
光盘包装设计	333
制作灯箱广告	337
自由处理位图图像	343
编辑位图	344
导入位图	344
裁剪位图	345
重新取样	346
矢量图转换为位图	347
调整位图颜色	348
应用色彩模式	348
应用色彩遮罩	349
用框架剪裁位图	351
图框精确剪裁实例演示	351
位图效果	353
阴影效果	353
克隆效果	354
清除效果	355
综合实例	356
制作房地产广告	356
应用滤镜	363
内部滤镜作用	364
三维效果	364



Chapter 15

艺术笔触	367
模糊效果	370
扩散(相机)效果	372
颜色变换	373
轮廓图处理	375
创造性效果	377
扭曲效果	382
杂点效果	386
鲜明化效果	387
综合实例	388
店面的设计	388

输出你的作品 417

设置输出选项	418
常规设置	418
版面设置	419
分色设置	420
输出到胶片	421
其他设置	422
设置合并打印	424
CorelDRAW X3 网络发布	426
优化图像	426
发布为HTML 网页	427
发布到PDF	427
综合实例	428
网页的设计	428

Chapter 16

CorelDRAW X3商业实例设计 437

CI 设计	438
企业视觉形象设计特点与要求	438
企业视觉形象识别系统的整体设计	439
海报招贴设计	465
海报的基础知识	465
电脑海报设计	467
包装设计	479
包装基础知识	479
包装设计实例——绘制茶叶包装盒	480

Chapter

7



图形的高级编辑

🕒 **时间安排** 70分钟

📖 **学习建议**

本章介绍了形状工具的使用方法、对曲线的编辑（增加节点、曲线连接分割）以及裁切工具组和形状工具组的使用等，并以简单实例进行了详细演示。学习本章时应多多尝试在实例操作中的应用，这样可以加强学习效果。

📖 **学习目标**

本章主要介绍了对图形的高级编辑技巧，通过本章的学习，读者应该掌握以下要点。

- * 掌握对曲线的编辑（增加节点、曲线连接分割）方法。
- * 了解编辑曲线节点时在属性栏中的相关设置（节点的属性转换）。
- * 掌握裁切工具组与形状工具组中相关工具的操作方法。

💻 **实例演示**



通过本实例学习节点工具的使用技巧



通过本实例了解橡皮擦工具的功能



通过本实例掌握对图形进行综合编辑的技巧



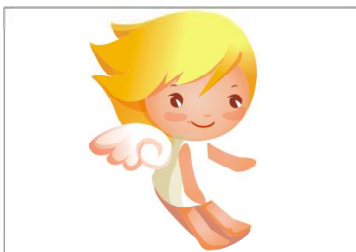
Section 1 节点控制变换


仅仅使用手绘工具绘图是不够准确的，这时就需要运用形状工具对图形的节点进行添加、删除、平滑、尖突、伸缩等操作，通过对节点的调整可以使图形达到满意的效果。

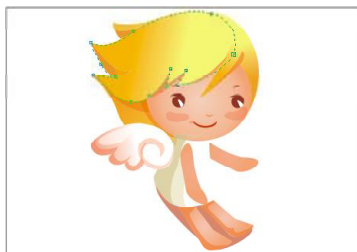
1


添加和删除节点

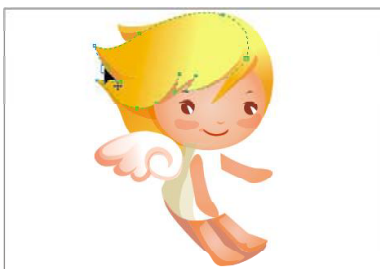
- 1 在菜单栏中选择“文件>打开”命令，打开一个矢量图文件，如下图所示。




- 2 使用工具箱中的形状工具, 选取图形，图形上出现节点，如下图所示。



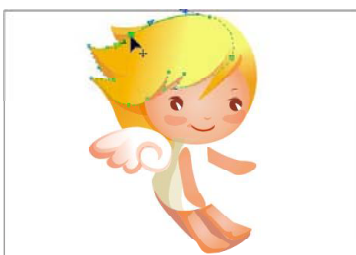
- 3 移动鼠标指针到图形边框的适当位置双击，或者单击属性栏中“添加节点”按钮, 即可添加节点，如下图所示。




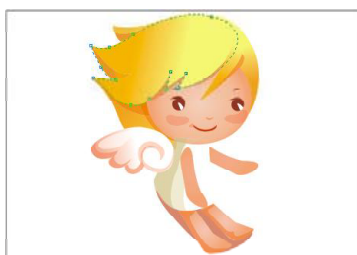
- 4 使用形状工具, 选择一个节点，单击鼠标右键在弹出的菜单中选择“添加”命令，如下图所示。



- 5 执行“添加”命令后，将在顺时针方向相邻节点的中间位置自动添加一个节点，如下图所示。




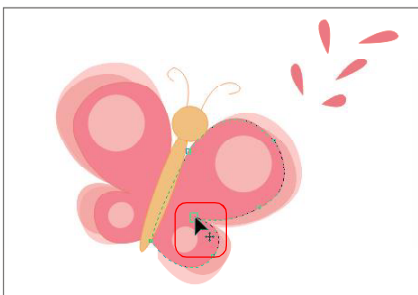
- 6 使用鼠标双击节点，或选择节点后单击右键选择“删除”命令，或者单击属性栏中“删除节点”按钮, 即可将所选节点删除。如下图所示。




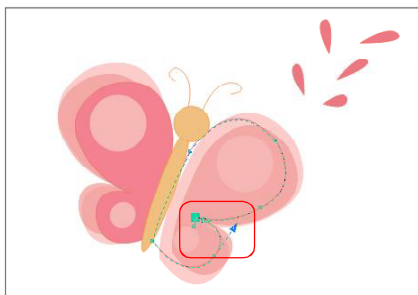
2

连接和分割曲线

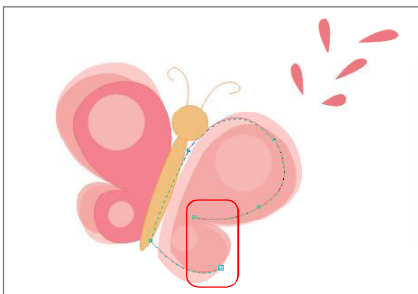
- 1 在菜单栏中选择“文件>打开”命令，打开一个矢量图文件，使用工具箱中的形状工具，选取需要分割的节点，如下图所示。



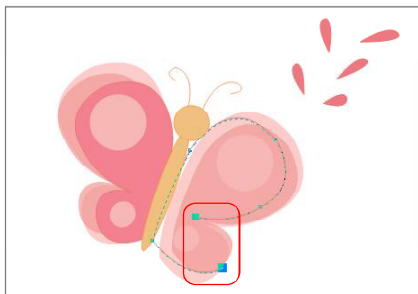
- 2 在属性栏中单击“分割曲线”按钮，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“拆分”选项；选取节点，按下Delete键即可删除节点，此时图形变为不闭合曲线，填充消失，效果如下图所示。




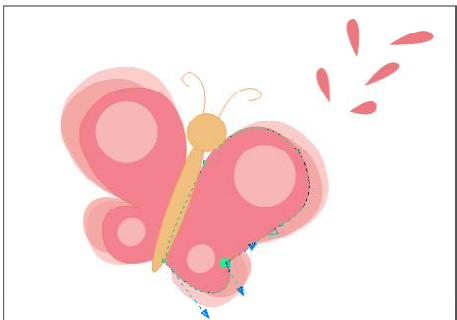
- 3 单击页面空白处取消对节点的选择，使用形状工具选取节点并拖动鼠标，如下图所示。




- 4 如果要将一条断了的曲线连接起来形成闭合曲线，要先选取拆分的两个节点，如下图所示。



- 5 单击属性栏中“连接两个节点”按钮，两个节点都向中间靠近形成闭合曲线，并恢复初始填充，如下图所示。





- 6 闭合后的图形与原图有一些变形，应选取形状工具对其进行调整，如下图所示。






3

直线与曲线的相互转换

- 1 在菜单栏中选择“文件>打开”命令，打开一个矢量图文件，使用形状工具，在曲线上添加一节点，如下图所示。
- 2 使用形状工具，选取所添加的节点并拖动节点，改变曲线的弯曲程度，如下图所示。




- 3 选取所添加的节点，单击属性栏中的“转换直线为曲线”按钮，将直线转换为曲线，并调整控制节点，如下图所示。
- 4 使用形状工具调整完毕后，图形效果如下图所示。




4

节点的平滑与尖突


CorelDRAW X3 为用户提供了3种节点编辑形式：尖突、平滑、对称。这3种节点可以互相转换，实现曲线的各种变化。

- 1 在菜单栏中选择“文件>打开”命令，打开一个矢量图文件，使用形状工具选取一个控制节点，如右图所示。



- 2 单击属性栏上的“使节点成为尖突”按钮。节点两端的指向线变为相互独立，可以单独调节节点两边的线段长度和弧度，如下图所示。




- 3 单击属性栏上的“平滑节点”按钮。节点两端的指向线始终为同一直线，即改变其中一个的指向方向时，另一个也会相应变化，但两个手柄的长度可以独立调节，如下图所示，应用此操作后，图像变得圆滑。

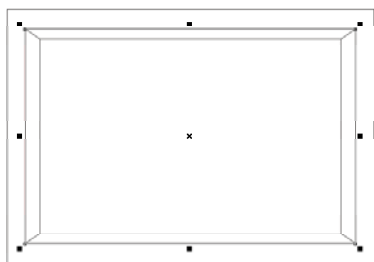




5

节点的其他操作


伸长或缩短节点连线的具体操作步骤如下。

- 1 利用手绘工具或者其他工具（如椭圆工具）任意绘制一个图形，如下图所示。




- 2 单击属性栏的“导入”按钮，导入一幅图片，选择“效果>精确剪裁>放置在容器中”命令，鼠标指针变为时单击中间的矩形，效果如下图所示。



- 3 在图框顶部选择右上角的一个节点，选择形状工具，在属性栏中单击“分割曲线”按钮，将节点分开，如下图所示。

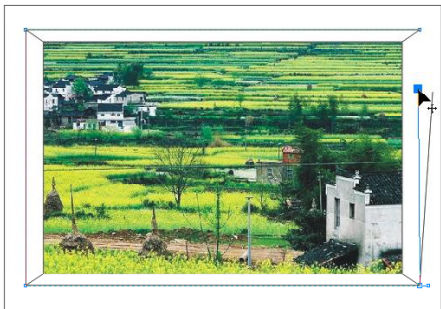


- 4 选择分离的节点，在属性栏中单击“伸长或缩短节点连线”按钮，出现一个控制框，如下图所示。

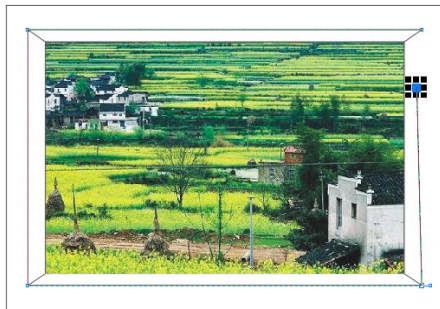




- 5 在键盘上按住 Shift 键，使用鼠标指针指向右边中间的控制节点，按下鼠标左键向外拖动，如下图所示。

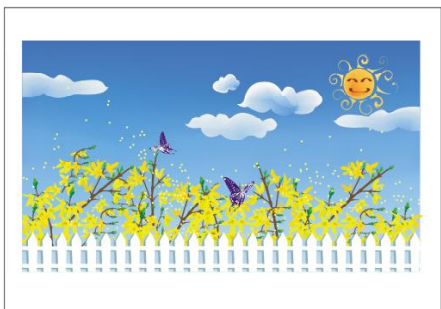




- 6 拖动过程中，得到所需的长度后松开左键，即可缩短节点边线并且同时改变形状，效果如下图所示。

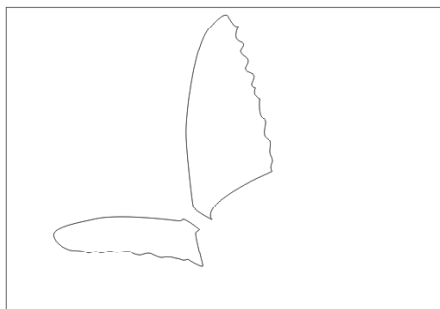




利用节点工具调整蝴蝶图案

本节的例子主要讲述的是蝴蝶的绘制方法，在绘制此图形的过程中主要运用了贝塞尔工具与形状工具，使图形和背景相结合组成一幅美丽的画面，效果如下图所示。



- 1 单击工具箱中的手绘工具，在弹出的隐藏工具栏中选择贝塞尔工具，在当前页面中绘制图形，如下图所示。




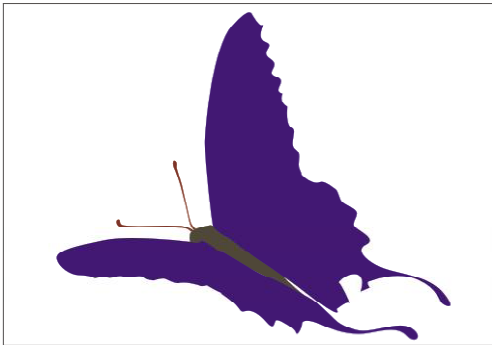
- 2 继续使用贝塞尔工具绘制出蝴蝶的外形，然后使用形状工具选取图形的节点，可通过单击属性栏上的“转换直线为曲线”、“平滑节点”等按钮调整图形，如下图所示。




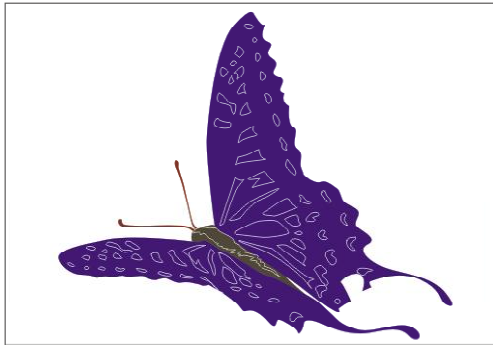
- 3 使用选择工具选取所绘制的蝴蝶外形，选取填充工具，翅膀填充颜色为 RGB (61, 3, 114)，腹部为 RGB (70, 61, 46)，效果如下图所示。



- 4 在工具箱中选取贝塞尔工具绘制蝴蝶的触角，填充颜色为RGB (92, 10, 0)，效果如下图所示。



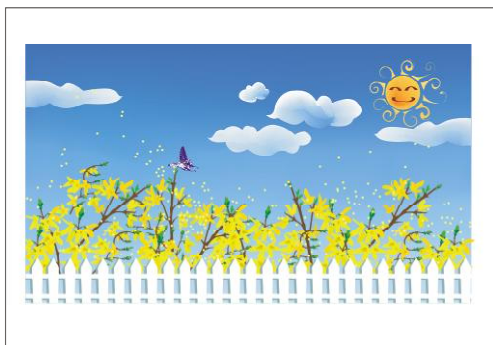
- 5 选取贝塞尔工具在蝴蝶身上合适的位置绘制花纹，用鼠标右键单击白色色标为轮廓线填充白色，如下图所示。



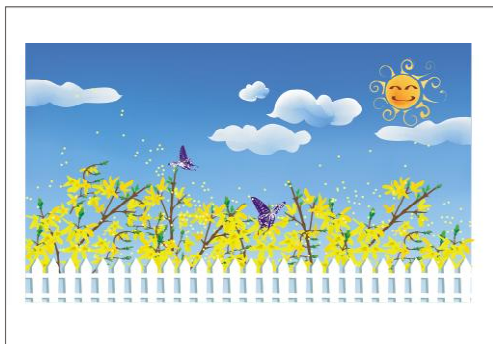
- 6 选取上步所绘制的蝴蝶花纹，然后使用标准填充工具为其上色，这里主要是白色和RGB (233, 225, 191)，效果如下图所示。



- 7 选取前面所绘制完成的蝴蝶，然后将其放置到图像中合适的位置上，效果如下图所示。



- 8 选取前面所绘制的蝴蝶，按Ctrl+C键进行复制，然后按Ctrl+V键将另一只蝴蝶粘贴在合适的位置上，并旋转角度，如右图所示。



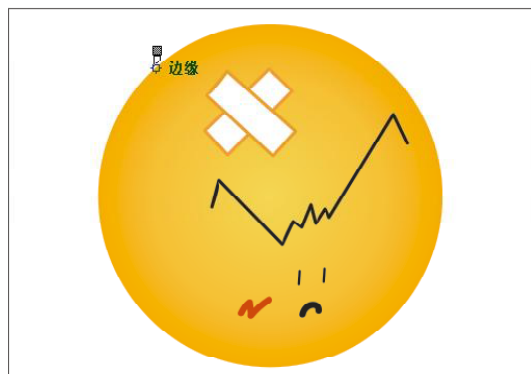
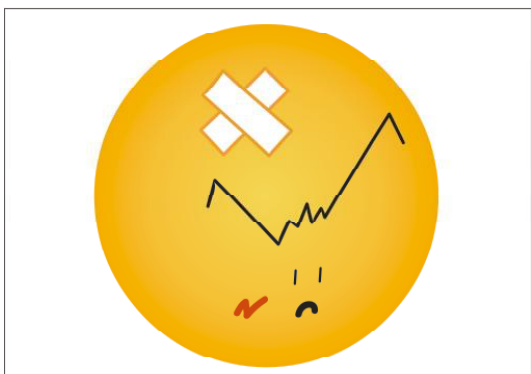


Section 2 刻刀工具

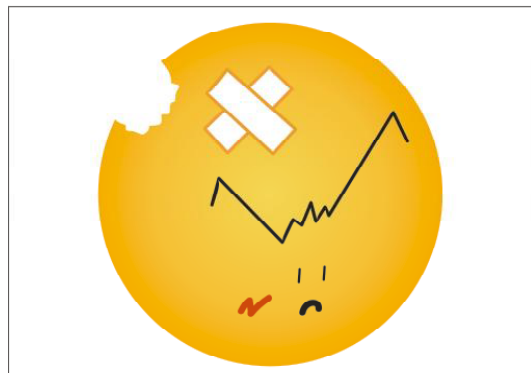
使用刻刀工具 \square 可以把一个对象分成几个对象，在它相应的属性栏上，如果单击“成为一个对象”按钮 \square ，则可将一个对象打断，但仍然为一个对象；如果单击“在裁切时自动关闭”按钮 \square ，可把一个对象分成好几个对象；如果同时选择这两个工具，那么不会把对象分成几个对象而是连成一个对象。

1 刻刀工具的使用

- 1 在菜单栏中选择“文件>打开”命令，打开一个矢量图文件，如下图所示。
- 2 在工具箱中选取刻刀工具 \square ，并在属性栏中单击“在裁切时自动关闭”按钮 \square ，然后指向页面中的图形，当鼠标指针成 \square 状时单击鼠标左键，如下图所示。



- 3 移动鼠标到所需的位置指针成 \square 状时再次单击鼠标，效果如下图所示。
- 4 该对象一分为二，使用工具箱中的选择工具，选择刻开的部分，头部便出现了缺口，效果如下图所示。






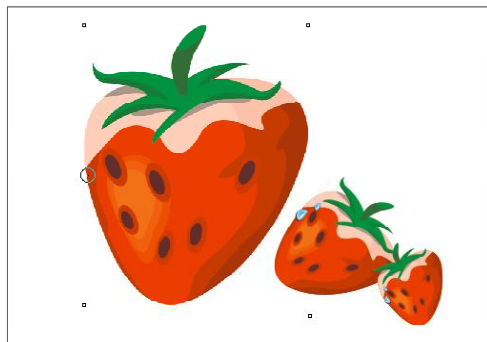
Section 3 橡皮擦工具

使用橡皮擦工具可以将对象多余的部分擦除掉，方便用户在绘制图形图像过程中及时修改，以达到满意的效果。

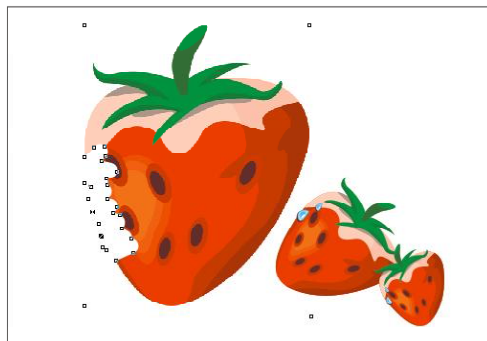
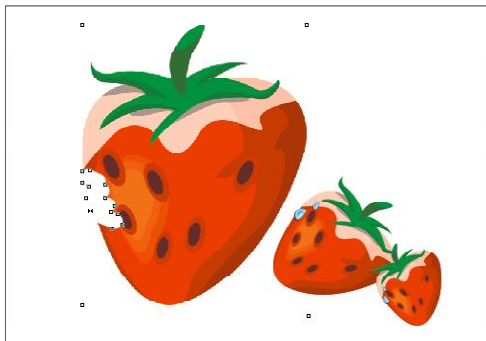
1

橡皮擦工具的基础操作

- 1 在菜单栏中选择“文件>导入”命令，打开一个图形文件，如下图所示。
- 2 单击工具箱中的裁切工具，在弹出的隐藏工具栏中选择橡皮擦工具，在属性栏中设置“橡皮擦厚度”为5 mm，移动鼠标指针到要擦除的起点，如下图所示。

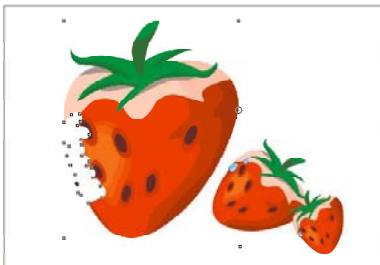



- 3 单击鼠标并拖动，即可擦除目标区域，如下图所示。
- 4 同上步一样，继续单击并拖动鼠标擦除，效果如下图所示。





- 5 在属性栏中设置“橡皮擦厚度”为3 mm，移动鼠标指针到要擦除的起点，如下图所示。





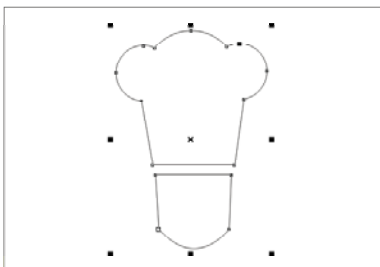
- 6 运用上述的方法，使用橡皮擦工具在草莓外擦除以制作吃过的痕迹，效果如下图所示。




2

利用橡皮擦工具进行CI设计

- 1 按Ctrl+N键新建一个图形文件，使用工具箱中的贝塞尔工具和形状工具，在当前页面中绘制如下图所示的形状。




- 2 单击工具箱中的裁切工具，在弹出的隐藏工具栏中选择橡皮擦工具，在属性栏设置“橡皮擦厚度”为5 mm，在页面中双击鼠标便可绘制出眼睛，单击鼠标拖动便可以绘制出胡须的外形，如下图所示。



- 3 选取所绘制完成的图标，单击右侧调色板中的蓝色色标，将其填充为蓝色，效果如下图所示。



- 4 在工具箱中选取椭圆形工具，按住Ctrl键在页面中绘制一个正圆，然后为其填充上蓝色，选中图标，选择“排列>顺序>向前一位”命令，将图标放置到椭圆的上层，并单击白色色标，将图标填充为白色，如下图所示。





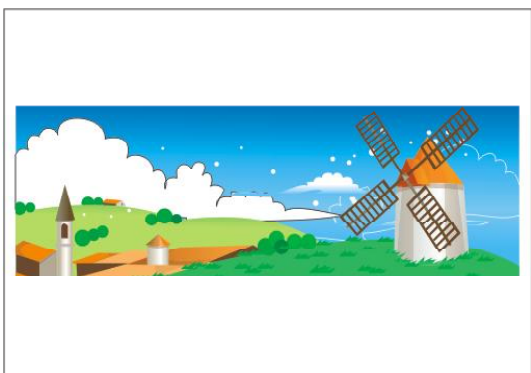
Section 4 删除虚设线


在对图像的编辑过程中，有时需要删除图像的某一部分，这时便可以运用删除虚设线工具。使用删除虚设线工具可以删除相交对象的一部分，也可以删除虚拟直线的线段。

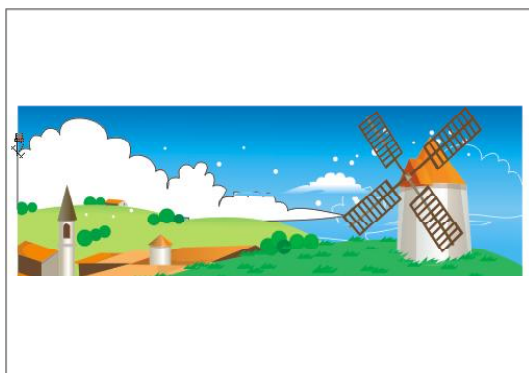
1


运用删除虚设线工具

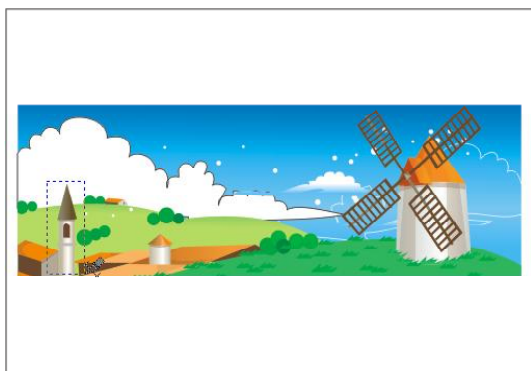
- 1 在菜单栏中选择“文件>导入”命令，导入一个图形文件，如下图所示。



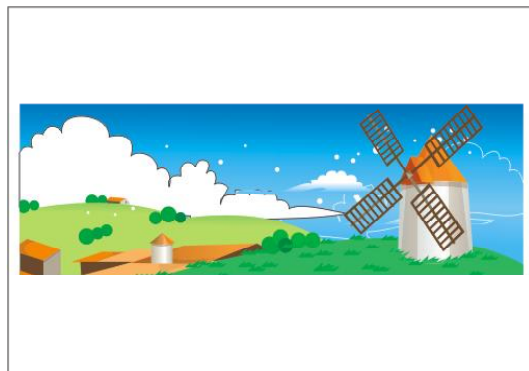
- 2 在工具箱中选取裁切工具，在弹出的隐藏工具栏中选择“删除虚设线”工具，移动鼠标指针到要删除的区域，如下图所示。



- 3 当指针成状时单击鼠标左键并拖动框选住要删除的区域，如下图所示。



- 4 到达适当位置后释放鼠标左键，便发现框选的区域闪烁后消失了，效果如下图所示。







Section 5 涂抹笔刷


使用涂抹笔刷工具，可以使绘制好的曲线更复杂，从而任意修改曲线的形状。为绘制一些特别复杂的图形提供了一种很简便的方法。

1

涂抹笔刷的基础操作

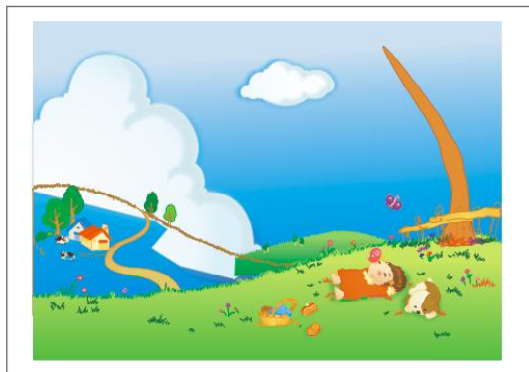
- 1 单击工具箱中的形状工具，在弹出的隐藏工具栏上选择涂抹笔刷工具，在属性栏中就会显示它的相关设置选项，如右图所示。



- 2 使用工具箱中的手绘工具，在当前页面中绘制封闭图形，如下图所示。



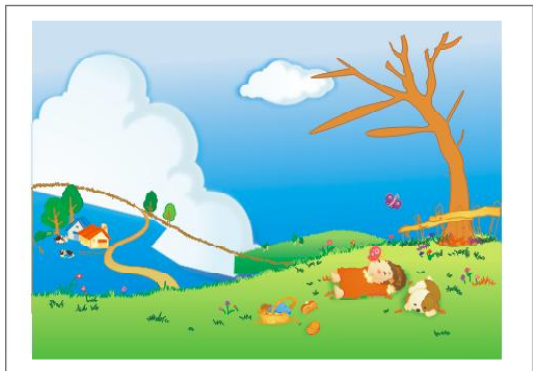
- 3 单击调色盘中的土黄色色标，填充颜色为土黄色，如下图所示。



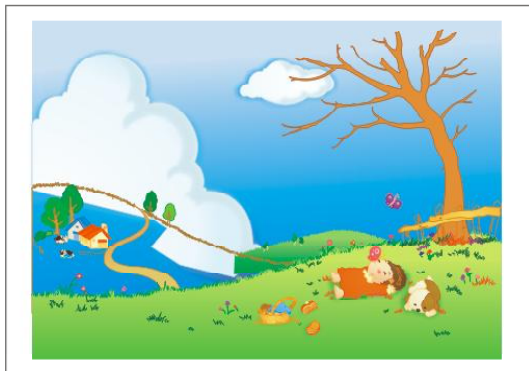
- 4 在属性栏设置涂抹笔刷的“笔尖大小”为6mm，“使用笔斜移设置”值为50，移动鼠标指针指向矩形的某部位，按下鼠标左键向所需的方向拖动，如下图所示。



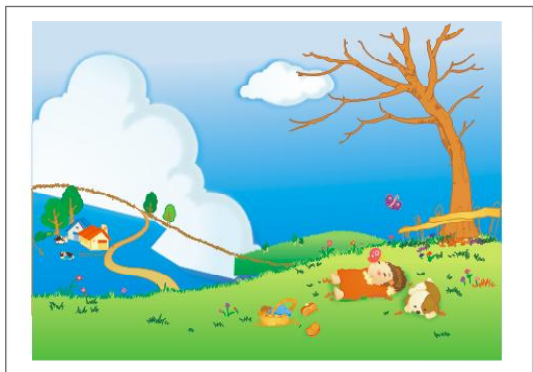
- 5 设置涂抹笔刷的“笔尖大小”为3mm，输入“使用笔斜移设置”值为90，再次绘制图形，如下图所示。



- 6 设置涂抹笔刷的“笔尖大小”为2mm，输入“使用笔斜移设置”值为90，再次绘制图形，如下图所示。



- 7 使用手绘工具在树枝上绘制树的纹理，然后单击右侧调色板中的褐色色标为树枝填充上褐色，如下图所示。



- 8 运用贝塞尔工具在树枝上绘制树叶，然后为其填充上绿色，效果如下图所示。





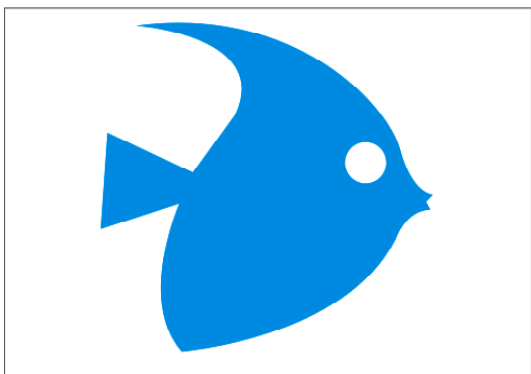
Section 6 粗糙笔刷



使用粗糙笔刷可以使平滑的曲线变粗糙（刷过的地方成为折线），通过在属性栏设置相关参数来制作锯齿效果。

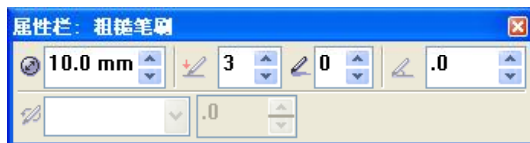
1

利用粗糙笔刷工具制作锯齿状图形

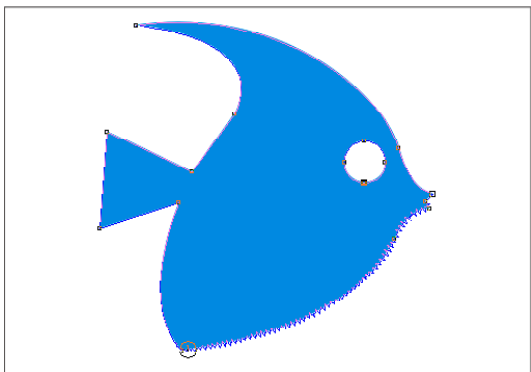
- 1 在菜单栏中选择“文件>导入”命令，打开一个图形文件，如下图所示。



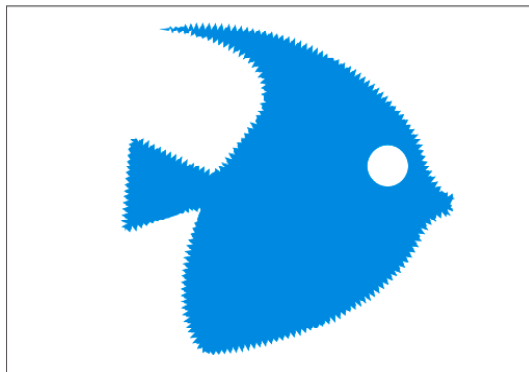
- 2 单击工具箱中的形状工具, 在弹出的隐藏工具栏上选择粗糙笔刷工具, 在属性栏中就会出现相关设置选项，如下图所示。在此设置“笔尖大小”为10mm，“使用笔压控制尖突频率”为3。



- 3 选取所要改变的对象，然后移动鼠标指针到物体的起点，并单击，如下图所示。再使用鼠标沿着鱼的外轮廓进行拖动，绘制完鱼的一边之后，释放鼠标左键，就可以看到鱼的轮廓已经变为锯齿形状。



- 4 同前面所叙述的步骤一样，继续使用鼠标沿鱼的轮廓进行拖动，将鱼的轮廓绘制成锯齿形状，效果如下图所示。









Section 7 自由变换工具

使用自由变换工具可以使对象自由旋转、自由镜像、自由缩放、自由倾斜、更换位置和变换大小。灵活运用这一工具可以按照自己的意愿自由转变图片中的对象，以达到满意的效果。

1

自由变换工具的使用




- 1 在菜单栏中选择“文件>导入”命令，导入一个图形文件，如下图所示。
- 2 单击工具箱中的形状工具, 在弹出的隐藏工具栏中选择自由变换工具, 并在相应的属性栏中选择“应用于再制”工具和“自由角度镜像”工具, 在对象左边适当位置选择一点作为镜像基点（或旋转基点），如下图所示。



- 3 按下鼠标左键拖出一条镜像轴，效果如下图所示。
- 4 到达所需的位置后松开鼠标左键，即可把对象复制并镜像过来，如下图所示。





- 5 返回导入状态，使用自由变换工具对图形进行调整，在属性栏中单击“应用于再制”按钮，取消选择；然后选择“自由调节工具”，选择一点作为缩放基点，对图形对象进行缩放调整，如下图所示。




- 6 按下鼠标左键并拖动可以改变对象的大小和位置，效果如下图所示。



- 7 调整到满意效果后松开鼠标左键，效果如下图所示。



- 8 如果需要旋转对象，则要在属性栏中单击“自由旋转工具”，在绘图区选择一点作为旋转的中心点，如下图所示。



- 9 选取中心点后，按下鼠标左键进行拖动，效果如下图所示。



- 10 到达所需的位置后松开鼠标左键，即可将所选择对象旋转到适当位置，如下图所示。





Section 8 综合实例

本节主要考察读者综合运用前面几章的知识进行简单的包装设计的能力，在绘制过程中注意运用形状工具调整节点以达到理想的效果。


1

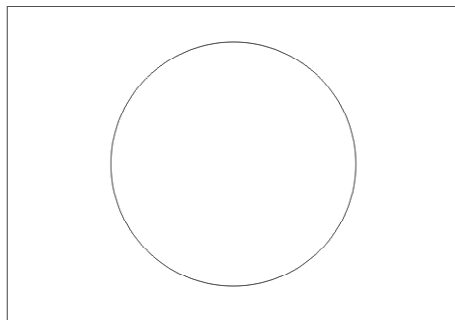
饮品包装的设计



实例说明：

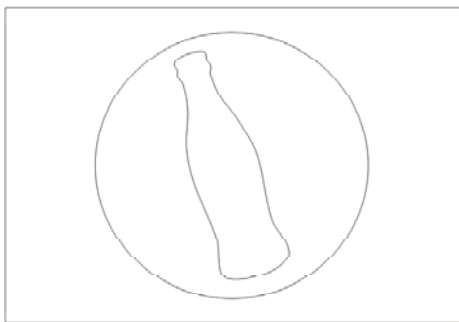
在炎热的夏季，饮品包装设计的原则是能给人以凉爽的感觉。在绘制过程中主要运用了贝塞尔工具、文本工具、椭圆工具、矩形工具、形状工具等等，效果如右图所示。





- 1 单击工具箱中的椭圆工具，然后按住Ctrl键在页面中绘制一个正圆，如右图所示。





- 2 在工具箱中选取贝塞尔工具和形状工具，绘制出瓶子的外轮廓，效果如下图所示。





- 3 运用贝塞尔工具在瓶子上绘制出瓶身的区域，使用形状工具调节图形节点，调整图形形状至如下图所示的效果。






- 4 继续使用贝塞尔工具和形状工具, 绘制出瓶子的其他区域, 调整图形形状至如下图所示的效果。



- 5 继续使用贝塞尔工具和形状工具, 绘制出瓶身上要上色的区域, 调整图形形状至如下图所示的效果。



- 6 使用手绘工具绘制出瓶身上的纹络, 并将其调整至如下图所示的形状。



- 7 选取步骤5所绘制的区域, 然后单击右侧调色板中的红色色标为其填充颜色, 效果如下图所示。



- 8 选取步骤6所绘制的瓶身上的纹络, 然后右击调色板上的红色色标, 将其轮廓线的颜色调整为红色, 如下图所示。



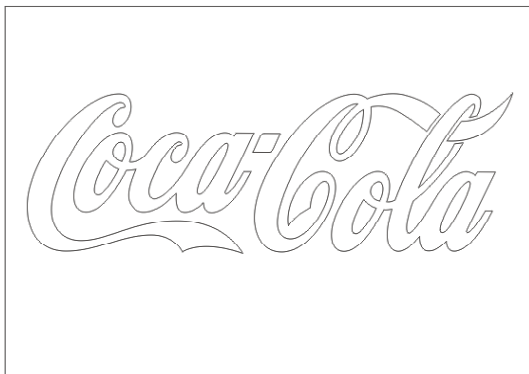
- 9 选取前面所绘制的瓶身区域, 然后单击右侧调色板中的黑色色标, 将其填充为黑色, 效果如下图所示。



- 10 选取前面所绘制的瓶身上相应要上色的区域，然后选择填充工具为其填充颜色为 CMYK (87, 37, 90, 4)，效果如下图所示。



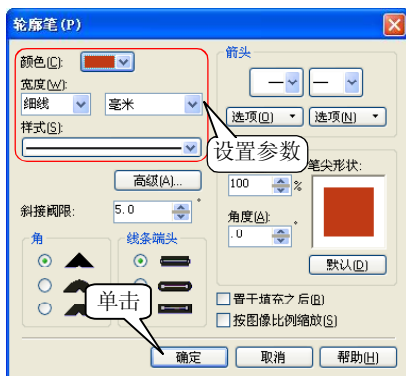
- 11 在工具箱中选取贝塞尔工具 \square 和形状工具 \square ，绘制出标志的外轮廓，效果如下图所示。



- 12 使用同样的方法，绘制其注册商标的标志，如下图所示。



- 13 应用鼠标双击窗口右下方的“轮廓色”图标 \blacksquare ，就会弹出如下图所示的“轮廓笔”对话框。



- 14 按照上图所示设置轮廓的相关参数和颜色，然后单击“确定”按钮，字母轮廓便添加上了颜色，如下图所示。



- 15 将鼠标放置在标志的中间，双击鼠标当鼠标变为 \curvearrowright 形状时，即可旋转图形，如下图所示。





- 16 使用鼠标应用上步操作后，将图形旋转到如下图所示的位置。




- 17 选取所绘制的标志，然后按 Ctrl+C 键复制，然后按 Ctrl+V 键粘贴。再单击右侧调色板中的黑色色标将复制的标志填充为黑色，如下图所示。




- 18 将复制的标志拖动到前面所绘制图形的后面图形，使其具有立体感，效果如下图所示。



- 19 在工具箱中选取文本工具 ，然后在图形中输入如下图所示的文字，并设置好字体和大小。



- 20 选中刚才所输入的文字，然后在工具箱中单击“填充颜色对话框”按钮 ，弹出“标准填充”对话框，填充上黄色，如下图所示。




- 21 双击窗口右下角的“轮廓色”图标，就会弹出下图所示的“轮廓色”对话框，按照对话框中所示设置参数。



22 应用上面两步操作后，所输入的文字将会变为下图所示的效果。



23 选取第1步所绘制的正圆，然后单击“填充颜色对话框”按钮，弹出“标准填充”对话框，按照下图所示设置参数。




24 设置好参数后单击“确定”按钮，应用标准填充，效果如下图所示。



25 继续选取前面所填充后的正圆，再使用鼠标右键单击调色板中的黑色色标，将轮廓线填充为黑色，如下图所示。





26 选取正圆图形，然后在工具箱中选取渐变填充工具，在弹出下图所示的“渐变填充方式”对话框中设置各项参数。



27 设置完渐变填充方式后，单击“确定”按钮，效果如下图所示。





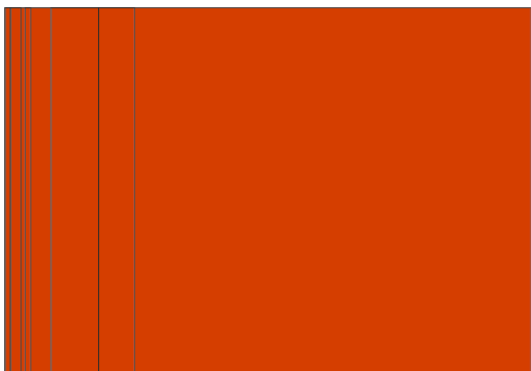
- 28 使用矩形工具绘制一个长方形，然后单击“填充颜色对话框”按钮，弹出“标准填充”对话框，按照下图所示设置其参数。




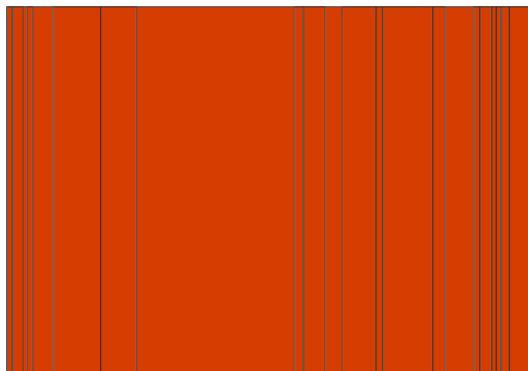
- 29 单击“确定”按钮应用填充参数，得到如下图所示的图形效果。




- 30 再使用矩形工具在图形中绘制大小不一的矩形，如下图所示。



- 31 重复上步操作，使用矩形工具继续绘制大小不一的矩形，如下图所示。



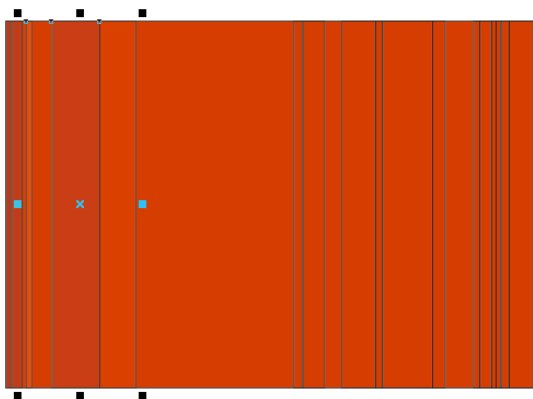
- 32 然后选取其中要填充相同颜色的矩形，单击“填充颜色对话框”按钮，在弹出的“标准填充”对话框中设置其颜色，如下图所示。



- 33 再选取另一部分要填充相同颜色的矩形，同样在“标准填充”对话框中设置如下图所示的参数。



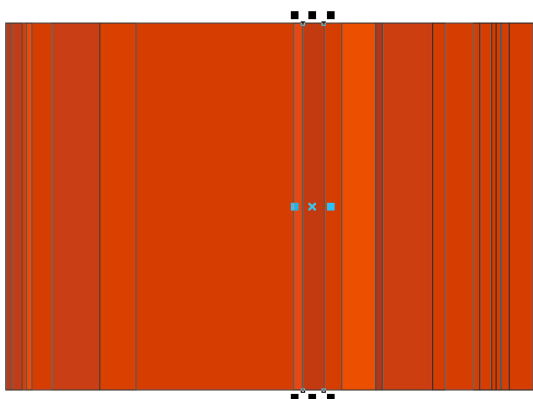
- 34 参数设置完成后单击“确定”按钮，即可得到如下图所示的效果。



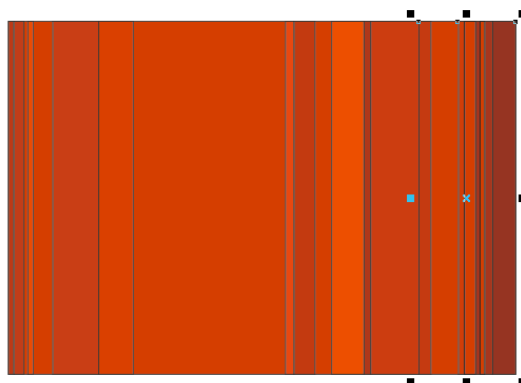
- 35 再选取另一部分要填充相同颜色的矩形，同样在“标准填充”对话框中设置如下图所示的参数。



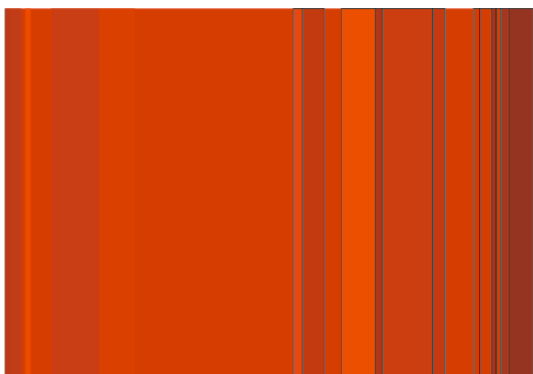
- 36 参数设置完成后，单击“确定”按钮应用填充颜色，即可得到如下图所示的效果。




- 37 继续选取另一部分要填充相同颜色的矩形，如下图所示，同样在“标准填充”对话框中设置适当的参数。



- 38 参数设置完成后，单击“确定”按钮应用填充颜色，即可得到如下图所示的效果。

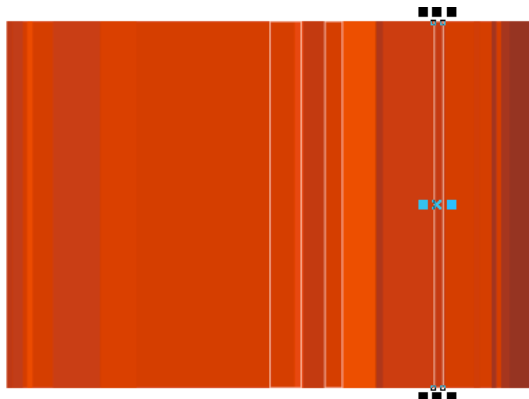




- 39 选取所有填充上颜色的矩形，然后右击右侧的无轮廓按钮，将去除所有的矩形轮廓线，效果如下图所示。





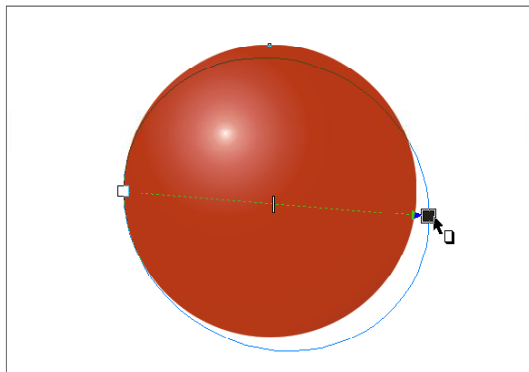
- 41 应用上步操作，将一部分矩形的轮廓线转换为白色，图形效果如下图所示。



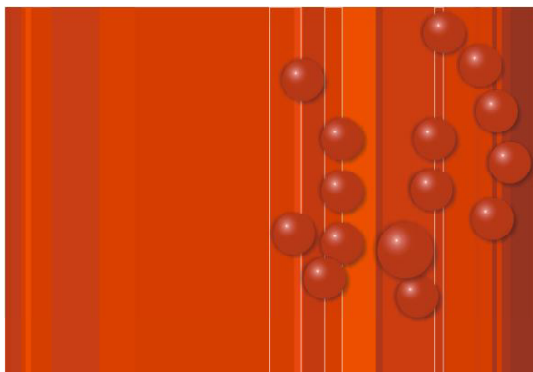
- 43 选取工具箱中的填充工具，在弹出的隐藏工具栏中选择渐变填充工具，弹出“渐变填充方式”对话框，如下图所示设置。



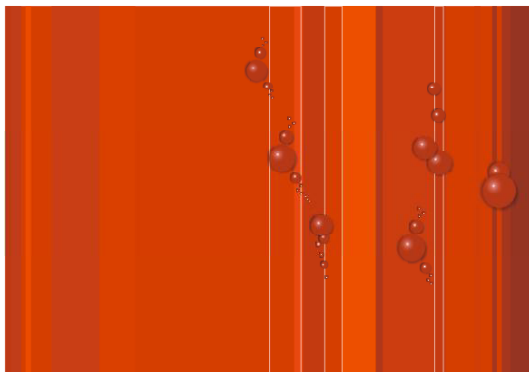
- 45 选择工具箱中的交互式阴影工具，单击鼠标然后由左向右拖动鼠标，如下图所示。



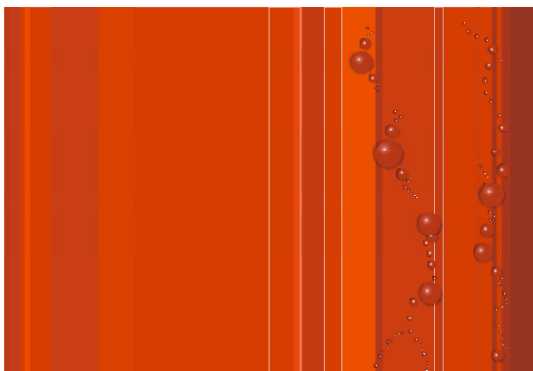
- 46 将所绘制的水泡按 Ctrl+C 键复制，然后按 Ctrl+V 键粘贴，效果如下图所示。



- 47 将绘制好的水泡按照大小和一定的顺序排列起来，效果如下图所示。




- 48 同上步骤所示，复制水泡并按照大小和一定的顺序排列起来，效果如下图所示。



- 49 将前面绘制完成的瓶标和图形放置到矩形的适当位置中，并选择“排列>顺序>到图层前面”命令将标志置于矩形的前一层，效果如下图所示。



- 50 在工具箱中选取文本工具 , 输入如右图所示的一行文字，然后按照前面所述的方法将其填充为白色。



Chapter 8



操作图层和样式

🕒 **时间安排** 60分钟

💡 **学习建议**

在 Corel DRAW X3 中，图层和样式的操作可以方便用户进行对象的编辑。在学习本章前应该对图层、颜色样式有一个基础的了解，本章会带领读者循序渐进地学习相关知识点，并以典型实例进行了详细的讲解，读者最终能熟练掌握。

📖 **学习目标**

通过本章的学习，读者应该掌握以下要点。

- * 掌握使用对象管理器新建、删除图层以及排列图层的方法。
- * 掌握在对象管理器中添加、排列、移动和复制图层中对象的方法。
- * 掌握图形和文本样式的新建、应用、编辑的方法。
- * 掌握颜色样式的创建、更改、移动和复制的方法。

💻 **实例演示**



通过本实例掌握编辑图层对象的方法



通过本实例学习在图层间复制对象的方法




通过本实例掌握综合编辑图层样式的技巧

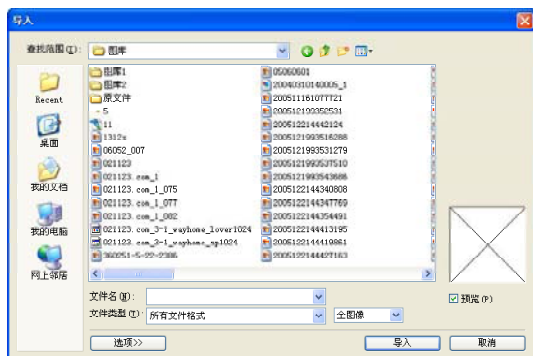



Section 1 对象管理器

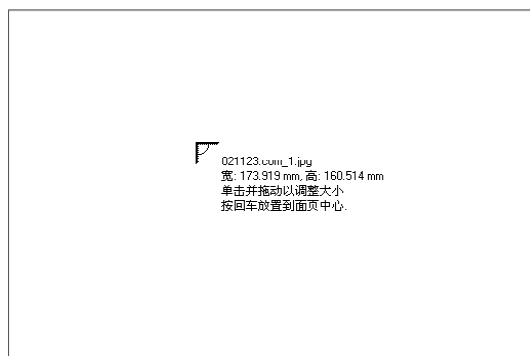
对象管理器可以通过创建、复制、移动、删除图层，以及隐藏、锁定和打印所选图层来控制绘图区域中图形对象之间的重叠方式，当图形对象较多时，可选取和编辑图层。

1 打开对象管理器

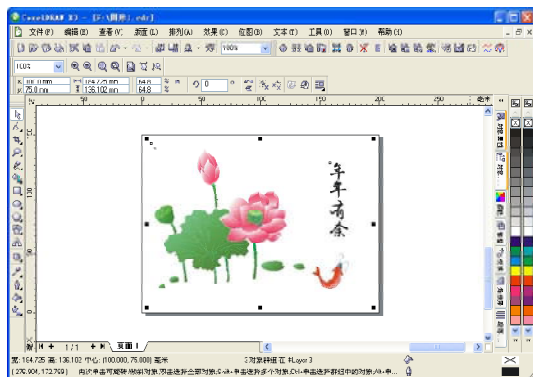
1 按Ctrl+N键新建一个图形文件，单击标准工具栏中的导入按钮，就会弹出如下图所示的“导入”对话框。



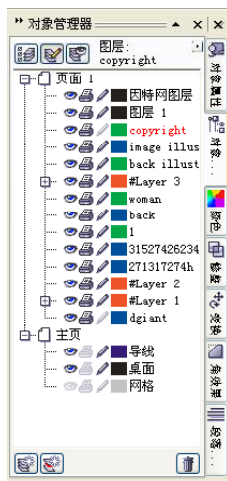
2 选择并导入所需的图形文件，当鼠标指针在页面中成状时单击鼠标，如下图所示。



3 选取的图形导入到页面中，然后在绘图页面中按照所需的图形大小拖动鼠标，如下图所示。




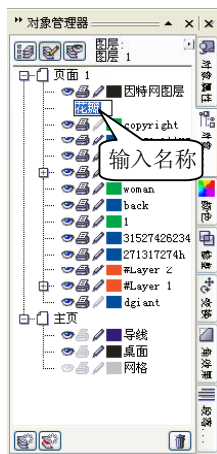
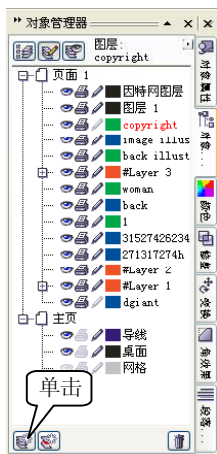
4 在菜单栏中选择“工具>对象管理器”命令，或选择“窗口>泊坞窗>对象管理器”命令，打开“对象管理器”泊坞窗，如下图所示。







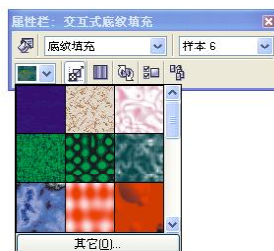
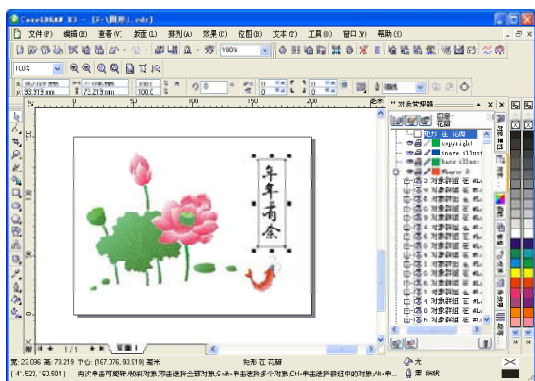
2

新建图层

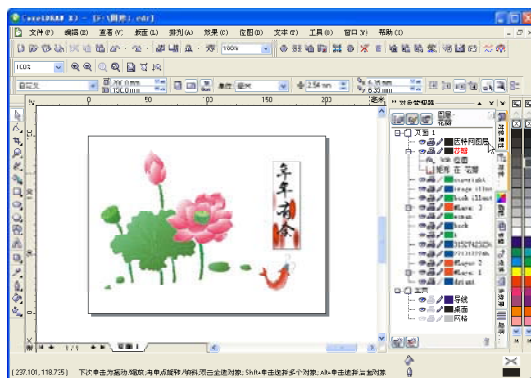
- 1 在“对象管理器”泊坞窗的左下角单击“新建图层”按钮, 新建一个图层, 如下图所示。
- 2 用户也可改变该图层的名称(如花瓣、魅力等), 如下图所示。



- 3 使用工具箱中的矩形工具, 并在如下图所示的位置绘制一个矩形。
- 4 在工具箱中选取交互式填充工具, 在属性栏的“编辑填充”下拉列表中选择“底纹填充”, 再单击“填充”下拉式按钮, 弹出如下图所示的底纹填充列表。



- 5 在底纹填充列表中选择需要的纹理, 即可得到想要的效果, 如右图所示。




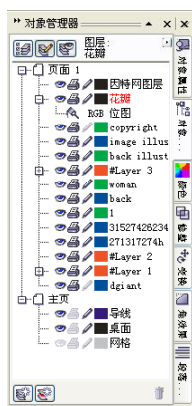
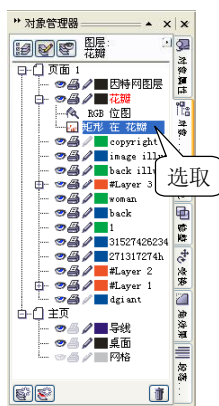


3

删除图层

如果要删除“对象管理器”中的某个图层，将同时删除该图层上的所有对象。如果想保留被删除图层中的某个对象，应先将该对象移到别的图层上。用户可以删除主页面中的3个默认图层的任何未锁定的图层（网格图层、导线图层或桌面图层除外）。

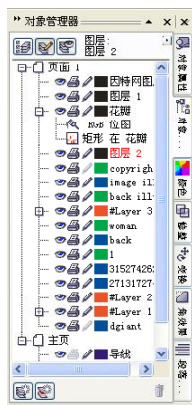
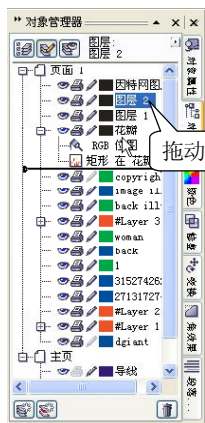
- 1 在“对象管理器”泊坞窗中选取一个要删除的图层，如下图所示。
- 2 单击“对象管理器”泊坞窗下方的“删除”按钮，此时上一步所选取的图层就被删除了，如下图所示。



4

排列对象

- 1 单击“对象管理器”泊坞窗下方的“新建图层”按钮，新建两个图层。要改变某个图层的顺序，只需单击此图层并用鼠标拖动，如下图所示。
- 2 拖动图层移到适当位置时，释放鼠标左键，效果如下图所示，图层2移动到矩形图层的下面。



提示

使用鼠标拖动方式改变对象的层叠顺序，仅限于同一层面。不同图层间改变顺序，选择弹出菜单中的“移到图层”选项，然后单击要移至的图层，可将所选对象移到该图层中。

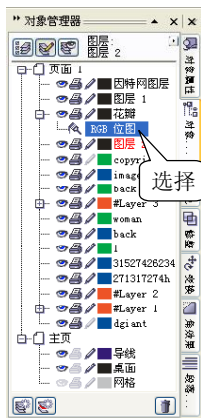


Section 2 编辑图层里的对象

创建图层可以使用户的操作更加方便，通过对图层的编辑，可以增强图像的层次感，避免了混淆各个对象的现象发生，实现意想不到的效果。

1 向图层添加对象

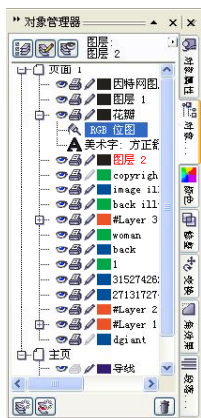
- 1 导入图形并选择图形，“对象管理器”泊坞窗里图形所在图层处于选中状态，如下图所示。



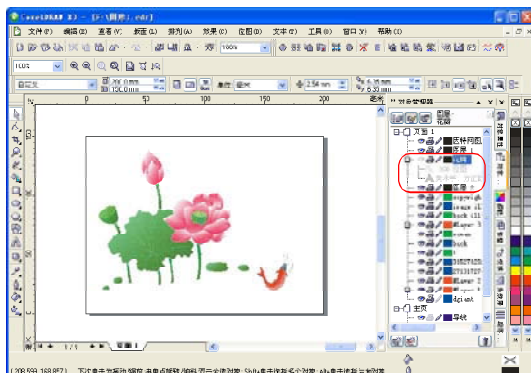
- 2 在图形文字的右下方运用文本工具输入文字“己亥年”，如下图所示。



- 3 在“对象管理器”泊坞窗现在的“花瓣”图层下面，已把上一步输入的文字添加进去，如下图所示。



- 4 单击“对象管理器”泊坞窗中“花瓣”图层前面的“显示或隐藏”图标，“花瓣”图层中的所有对象便会隐藏起来，如下图所示。

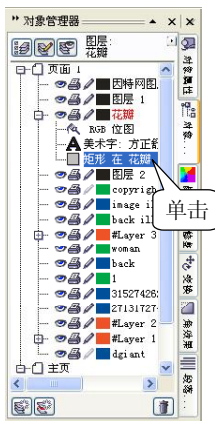




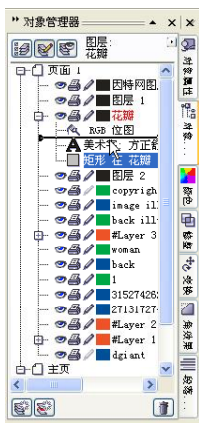
2

排列图层里的对象

- 1 排列图层里的对象顺序与图层排列顺序相似。单击花瓣图层中“矩形在花瓣”对象，如下图所示。
- 2 在页面中相对应地就选中了该矩形图形，效果如下图所示。



- 3 使用鼠标指针向上拖动矩形对象，如下图所示。
- 4 拖动到所需的位置后释放鼠标左键，效果如下图所示。则矩形对象移到了美术字图层的上面，页面中的对象也与此相对应。



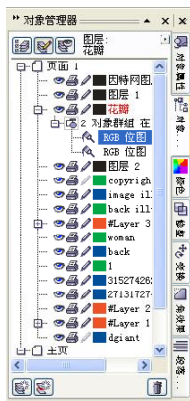
3



在图层间移动和复制对象

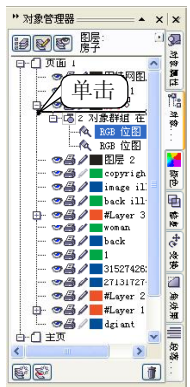
在 CorelDRAW X3 中用户可以将选定的对象移动或复制到新的图层上，其中包括将主页面中的图层移动或复制到其他页面以及将其他页面移动或复制到主页面中的图层。如果把一个对象移动或复制到位于其当前层的子图层上，该对象将成为新图层上的顶层对象；如果把一个对象移动或复制到位于其当前层的主图层上，该对象就将成为新图层上的底层对象。

移动对象

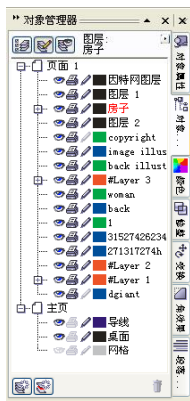
- 1 按 Ctrl+N 键新建一个图形文件，导入所需的图形文件，如下图所示。
- 2 在菜单栏中选择“工具>对象编辑器”命令，即可打开“对象管理器”泊坞窗，如下图所示。



- 3 单击“对象管理器”泊坞窗右上方的“对象管理器选项”按钮, 弹出隐藏选项列表，并在此列表中选择“移动到图层”，如下图所示。
- 4 移动鼠标到其他的图层上，当鼠标指针成状时单击，如下图所示。



- 5 在房子图层中单击后，选取的对象就移动到了房子图层中，原图层下的对象就不存在了，此时的“对象管理器”泊坞窗如右图所示。



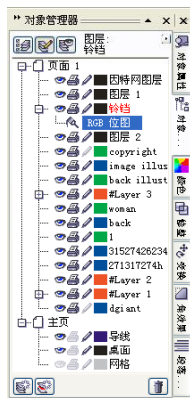



复制对象

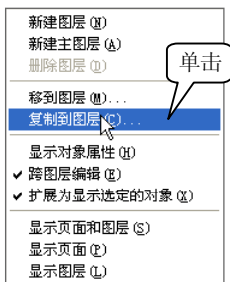
- 1 在页面中导入所需的图形文件，如下图所示。




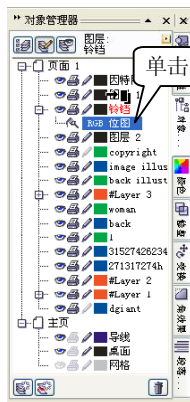
- 2 在“对象管理器”的铃铛图层中选取要复制的对象，如下图所示。



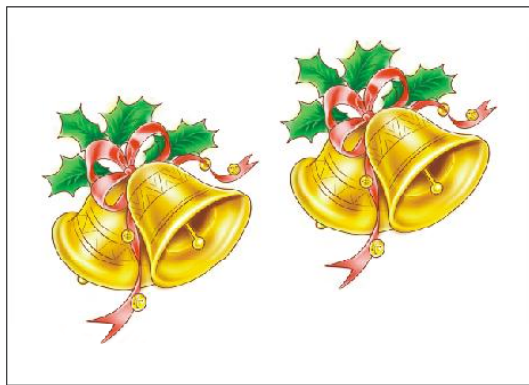
- 3 单击“对象管理器”右上方的“对象管理器选项”按钮，在弹出的选项列表中选择“复制到图层”，如下图所示。



- 4 移动鼠标指针到其他的图层上，当鼠标指针成状时单击，如下图所示。



- 5 在图层1中单击后，选取的对象就复制到了图层1中。此时在图层1与铃铛图层中都存在了同样的对象，效果如右图所示。





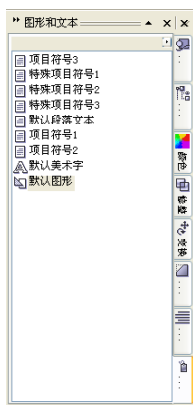
Section 3 使用图形和文本样式


CorelDRAW X3 中建立了图形和文本样式，用户可以在下一次操作中直接运用，不必进行重复的操作。用户也可以自己创建样式并保存，以便下一次使用。

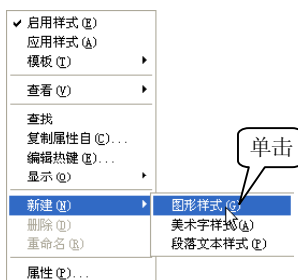
1


新建样式

- 1 按 Ctrl+N 键，新建一个文件，在菜单栏中选项“窗口>泊坞窗>图形和文本”命令，即弹出“图形和文本”泊坞窗，如下图所示。




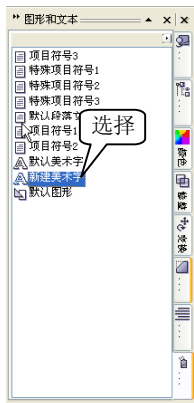
- 2 再在此泊坞窗中单击“选项”按钮, 在弹出的选项列表中选择“新建>图形样式”命令，在泊坞窗的列表中出现了“新建图形”图标，如下图所示。



- 3 使用文本工具 在当前页面中输入 RAIN，设置字体为 Eras Bold ITC，字号为 200，单击调色板中的蓝色，填充字体颜色为蓝色，效果如下图所示。




- 4 选取文字，在“图形和文本”泊坞窗中单击“选项”按钮, 在弹出的选项列表中选择“新建>美术字样式”选项，则文字就新建了一个美术字样式，如下图所示。





2


应用样式

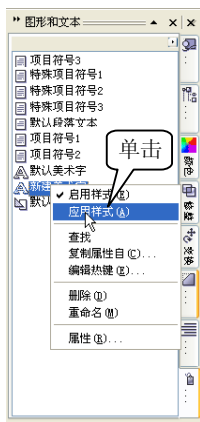
- 1 使用文本工具在当前页面中输入G，设置字体为Arial，字号为200，单击调色板中的黑色，填充字体颜色为黑色，效果如下图所示。
- 2 选中字母G，在泊坞窗中选取新建的美术字样式，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“应用样式”选项，则字母G的文字效果如下图所示。RAIN的文本样式应用到字母G上。



3

编辑样式

- 1 使用文本工具在当前页面中输入HAPPY，设置字体为Comic Sans MS，字号为200，单击调色板中的橘黄色色标，填充为橘黄色，效果如下图所示。
- 2 选中上一步输入的字母，在泊坞窗中选取所需的美术字样式，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“应用样式”选项，如下图所示，即可将HAPPY应用上需要的样式。





CorelDRAW X3
中文版从入门到精通

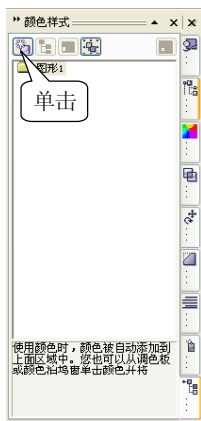
Section 4 应用颜色样式


在绘制图形图像的过程中，颜色的运用尤为重要，选择合适的颜色才能使图像达到满意的效果。应用颜色样式，可以方便用户对图形进行各种填充操作，使用户能够更加准确地为对象着色。

1

新建颜色样式

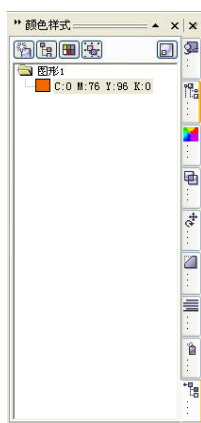
- 1 按Ctrl+N键，新建一个文件，选择“工具>颜色样式”命令，弹出“颜色样式”泊坞窗，如下图所示。



- 2 单击此泊坞窗中的“新建颜色样式”按钮, 即可弹出“新建颜色样式”对话框，在对话框中选择需要的颜色，如下图所示。




- 3 在“新建颜色样式”对话框中设置好后，单击“确定”按钮，则在“颜色样式”泊坞窗的“图形1”面板中就出现了自己所选取的颜色，如右图所示。

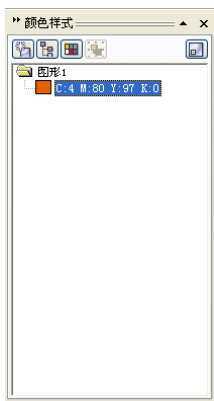




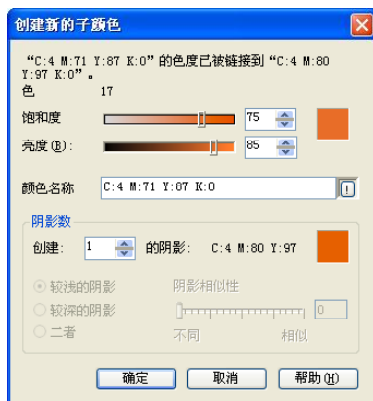
2

创建副颜色

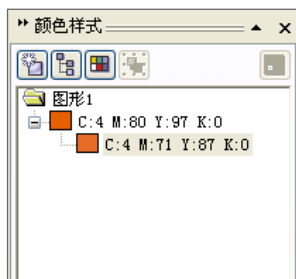
- 1 下面来介绍创建副颜色。单击“图形 1”下面新建的颜色样式，然后泊坞窗中的“新建子颜色”按钮被激活，如下图所示。单击此按钮，弹出“创建新的子颜色”对话框。



- 2 在此对话框中可以更细节化地调整颜色属性，如调节对话框中的“饱和度”、“亮度”、“颜色名称”选项等，如下图所示。



- 3 在对话框中设置好各选项后，单击“确定”按钮，则在泊坞窗的“图形 1”下面的颜色样式中就已添加了上一步所编辑的子颜色（副颜色）样式，效果如右图所示。




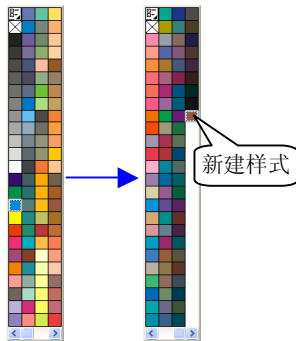
3

自动创建颜色样式

- 1 选择泊坞窗中创建的任意一种颜色样式，单击鼠标右键，弹出快捷菜单，并在菜单中选择“添加到默认调色板”选项，如右图所示。




- 2 执行命令后，单击默认CMYK调色板下方的按钮，拖动调色板下方的滚动条到最末尾，可以看到，前面新建的颜色样式就已经添加到了调色板中，如右图所示。



4


更改颜色样式

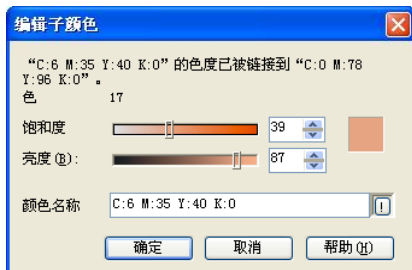
- 1 单击泊坞窗中创建的主目录颜色样式，选取它，泊坞窗中的“编辑颜色样式”按钮被激活，单击此按钮，弹出“编辑颜色样式”对话框，并在对话框中设置自己所需的颜色，如下图所示。



- 2 在对话框中设置完后，单击“确定”按钮，则新建的颜色样式便变成了上一步所编辑的颜色，效果如下图所示。

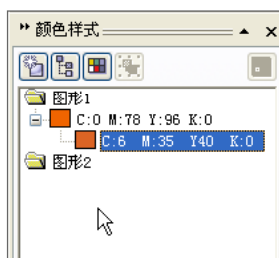


- 3 按Ctrl+Z键，返回上一步颜色编辑的操作，选取“图形1”下面的子颜色样式，单击“编辑颜色样式”按钮，弹出如右图所示的“编辑子颜色”对话框。





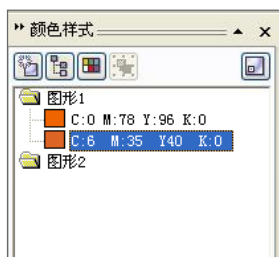
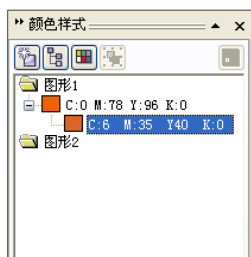
- 在对话框中调节其颜色细节方面的属性，设置完成后，单击“确定”按钮，则“图形1”下面的子颜色变成上一步编辑的颜色，而主颜色样式并不受影响，如右图所示。



5



移动主颜色

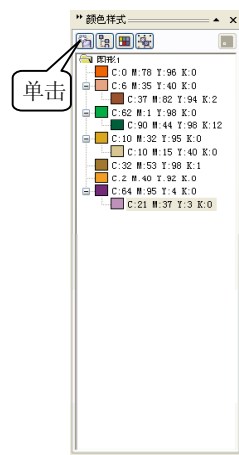
- 在“颜色样式”泊坞窗的“图层1”下面选中子颜色，如下图所示。
- 按住鼠标左键向上拖动，松开鼠标后，刚才拖动的颜色被排到了最后面，没有主颜色与子颜色之分，两个颜色都存在于同一个路径下，两个颜色都成了主颜色样式。可以拖动任意一种颜色与另一种颜色对换位置，效果如下图所示。



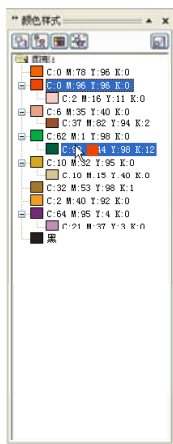
6

复制颜色样式

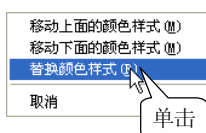
- 使用泊坞窗中的“新建颜色样式”按钮和“新建子颜色”按钮，多建几组颜色样式以方便对复制颜色样式进行详细介绍，如右图所示。




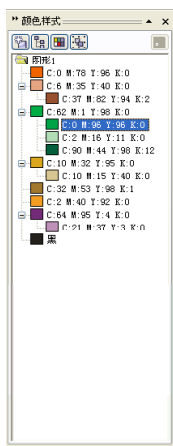
- 2 按住鼠标右键拖动红色的颜色样式到另外的颜色样式上，如右图所示。



- 3 到适当位置后，释放鼠标右键，即可弹出一快捷菜单，在菜单中选择“替换颜色样式”选项，如右图所示。



- 4 被替换了的颜色样式并不会改变外表的显示效果，但是单击“编辑颜色样式”按钮, 则弹出的对话框是另外颜色样式的属性。选取如下图所示的选项，单击“编辑颜色样式”按钮，弹出“编辑颜色样式”对话框。



- 5 从此对话框可以看出，显示的并不是上一步所选颜色的属性，而是红色颜色样式的属性，这就说明，所选取的颜色已被红色的颜色样式所覆盖，如下图所示。





Section 5 综合实例

本节实例综合运用前面所讲解的绘图工具，尤其考察了读者运用本章知识灵活处理对象的图层、样式的能力，掌握了这些知识能大大提高操作的效率。

1




绘制手机效果图

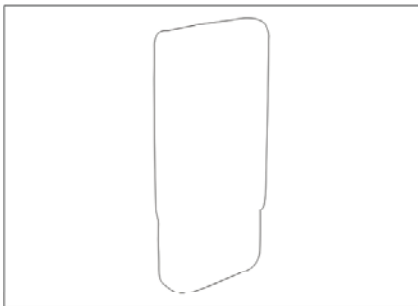
实例说明：



本实例大量运用手绘工具组中的工具，从建造手机的基本造型开始，使用贝塞尔工具绘制边框，逐步地绘制出手机的构造，然后分步地对手机的各个面进行填充。

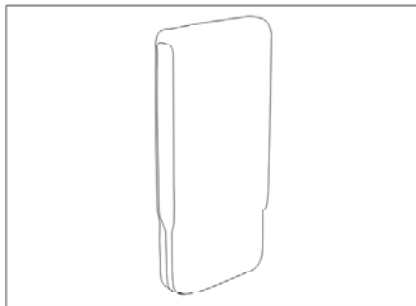
绘制完手机图形后再为其绘制上合适的背景，再在背景中输入文字，得到最终效果如右图所示。





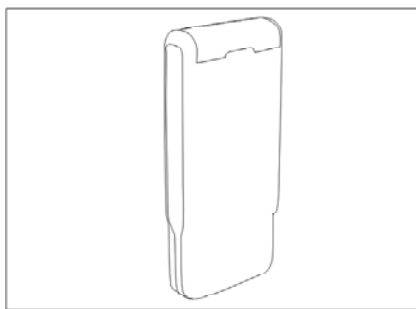
- 1 单击工具箱中的手绘工具，在弹出的隐藏工具栏中选择贝塞尔工具，在页面中绘制一个图形。同时使用形状工具，调节图形的节点，使之效果如下图所示。





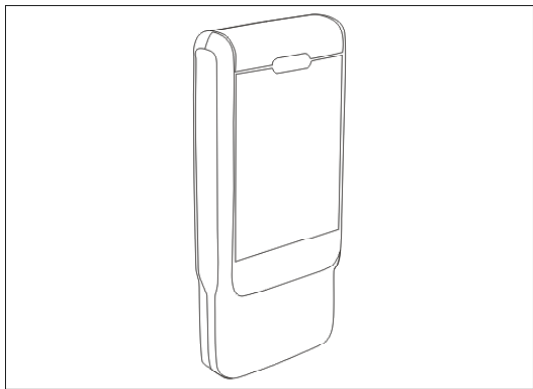
- 2 继续上步的操作，使用贝塞尔工具和形状工具绘制出手机的侧面，并将其调整到如下图所示的图形。





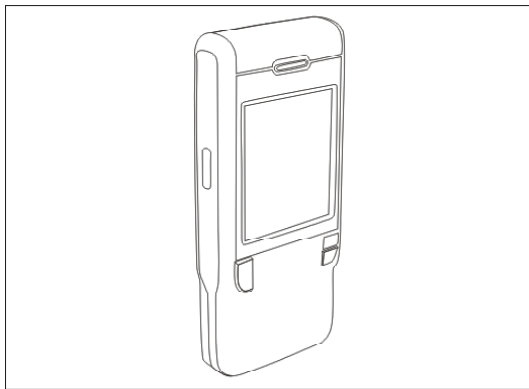
- 3 结合使用工具箱中的贝塞尔工具和形状工具，绘制手机顶部的深色部分，如右图所示。





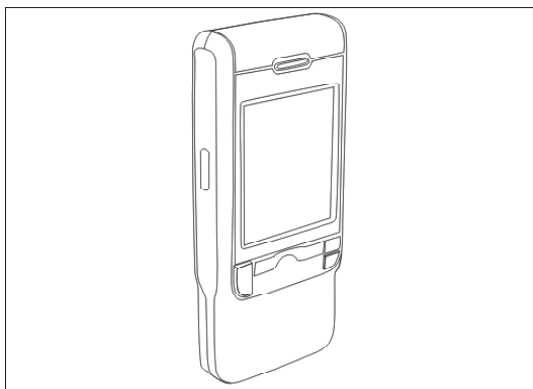
- 4 继续上步的操作，使用贝塞尔工具和形状工具绘制出手机的正面区域，并将其调整到如下图所示的图形。



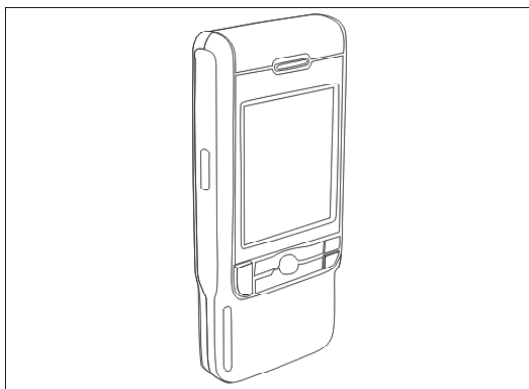
- 5 结合使用工具箱中的贝塞尔工具、钢笔工具和形状工具，绘制手机屏幕的线条，如下图所示。





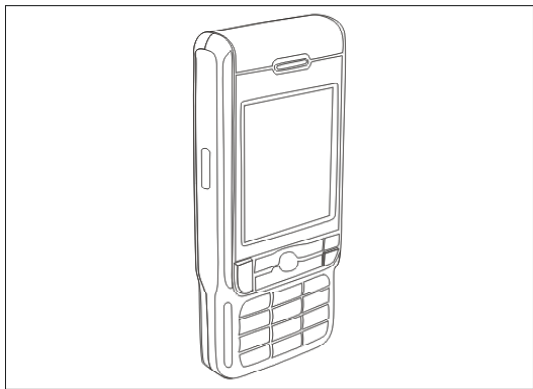
- 6 继续使用贝塞尔工具和形状工具绘制出手机的屏幕和按键的上部区域，并将其调整到如下图所示的图形。





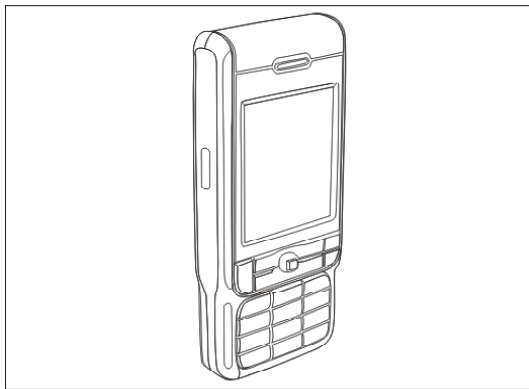
- 7 重复上步的操作绘制手机的其他部分，并将其调整为如下图所示的图形。



- 8 结合使用工具箱中的贝塞尔工具和形状工具，绘制手机的键盘，如下图所示。

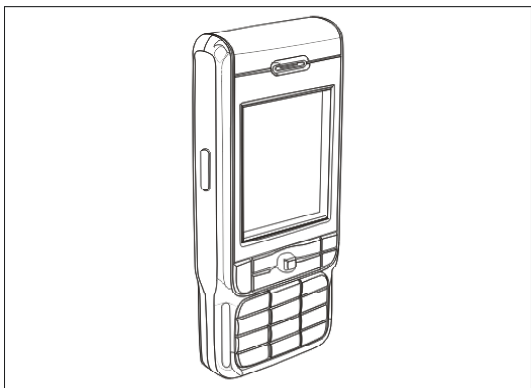




- 9 下面同样使用贝塞尔曲线工具和形状工具绘制手机的阴影区域，将其调整至如下图所示的效果。





- 10 继续应用上步操作，绘制手机衔接的其他的面及细节部位，方便填色，这样手机基本的外形就勾勒出来了，效果如下图所示。




- 11 使用选择工具选取手机的侧面，然后在工具箱中单击“填充颜色对话框”按钮，弹出如下图所示的“标准填充”对话框，为其填充上90%黑色。



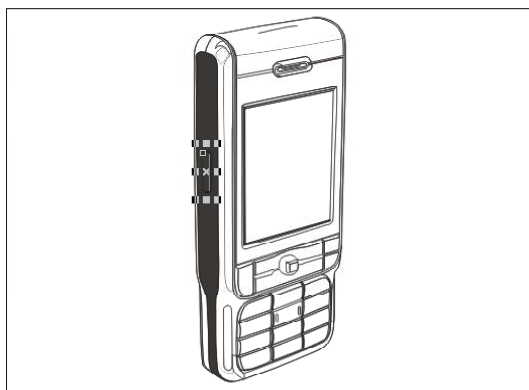
- 12 根据上图对话框设置其参数后单击“确定”按钮，即可将所选取的侧面填充上90%黑色，效果如下图所示。




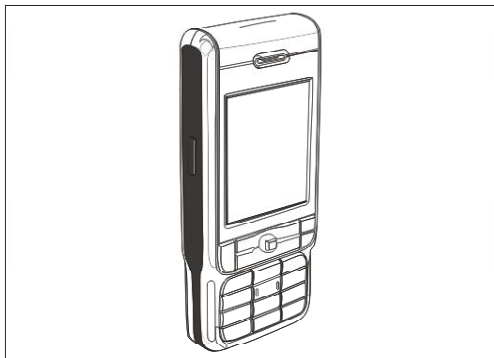
- 13 然后再选取前面所绘制的侧面的按钮，选择渐变填充工具，在弹出的如下图所示的“渐变填充方式”对话框中设置其参数。



- 14 将所选取的按钮填充在0%、8%、12%、20%、100%时分别为黑、50%黑、CMYK (0,0,0,57)、90%黑、40%黑，效果如右图所示。



- 15 为所绘制的按钮添加阴影，同样使用贝塞尔工具绘制出它的大致位置，如下图所示。




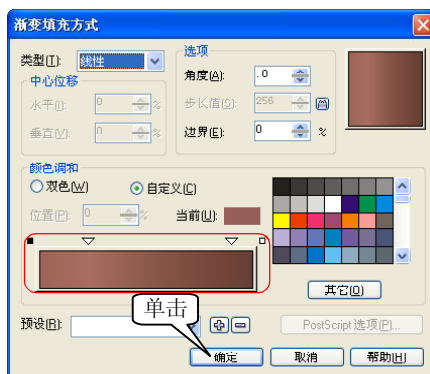
- 16 选中绘制的手机深色上部区域，在如下图所示的“标准填充”对话框中，参照图中所示设置其参数。



- 17 设置完参数后，单击“确定”按钮，上部区域便填充为CMYK (76, 81, 75, 45)，效果如下图所示。




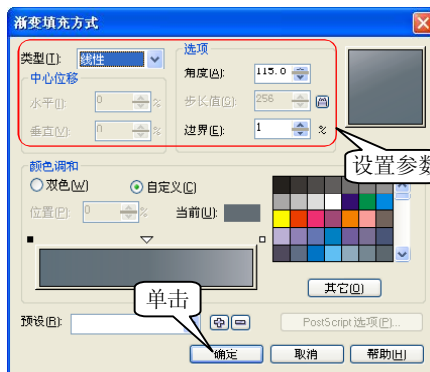
- 18 选取前面所绘制的机身，然后在工具箱中选取渐变填充工具，在“渐变填充方式”对话框中设置其参数，如下图所示。



- 19 应用渐变填充，在上步的渐变填充对话框中，设置完成其参数后，然后单击“确定”按钮，效果如下图所示。




- 20 填充屏幕上的颜色，在工具箱中选取渐变填充工具，并参照弹出的对话框设置其参数，如下图所示。





- 21 设置完参数后，然后单击“确定”按钮应用渐变填充，效果如下图所示。




- 22 使用选择工具选取前面所绘制的手机键盘，然后选取填充工具，弹出“标准填充”对话框，参照下图中所示设置其参数。



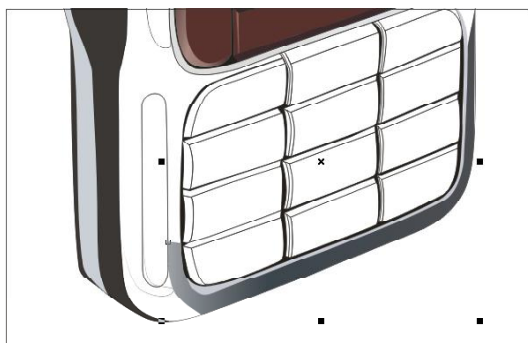
- 23 设置完参数后，单击“确定”按钮，便为键盘上部填充上颜色，效果如下图所示。




- 24 给手机下方的深色部分上色，选取渐变填充工具，在“渐变填充方式”对话框中，参照下图中所示设置其参数。




- 25 将颜色设置为：在0%、32%、100%处分别为CMYK (30, 23, 23, 0)、CMYK (79, 65, 62, 23)、CMYK (71, 63, 62, 17)，效果如右图所示。



- 26 绘制手机屏幕的暗部，选取前面所绘制的外形，然后单击“填充颜色对话框”按钮, 填充颜色为 CMYK (75, 61, 60, 16) 如下图所示。




- 27 下面为手机侧面的亮部填充上颜色，单击“填充颜色对话框”按钮, 按照下图所示设置其参数。



- 28 应用上步所设置的标准填充，将所选取的亮色区域填充上颜色，效果如下图所示。




- 29 绘制屏幕外侧的深色部分，单击“填充颜色对话框”按钮, 按照下图所示设置其参数。



- 30 应用上步所设置的标准填充，将所选取的深色部分填充上颜色，效果如下图所示。

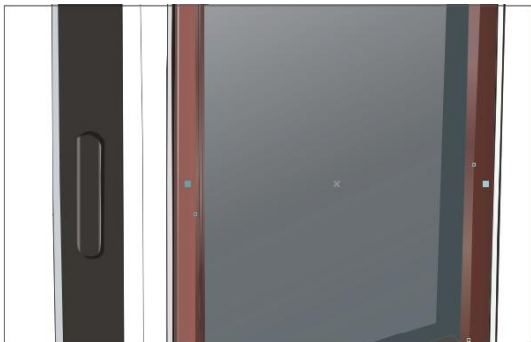



- 31 为屏幕的亮色区域填充上颜色，在工具箱中单击渐变填充工具, 弹出“渐变填充方式”对话框，按照下图所示设置其参数。





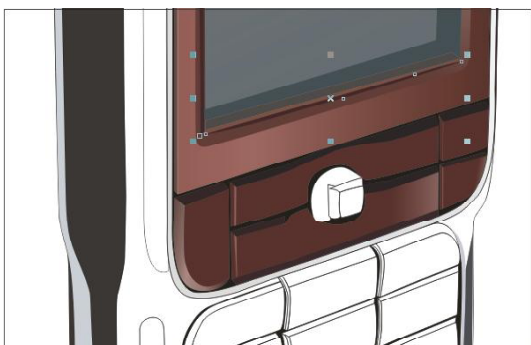
- 32 单击“确定”按钮，应用上步所设置的渐变填充，将所选取的屏幕的亮色部分填充上颜色，效果如下图所示。




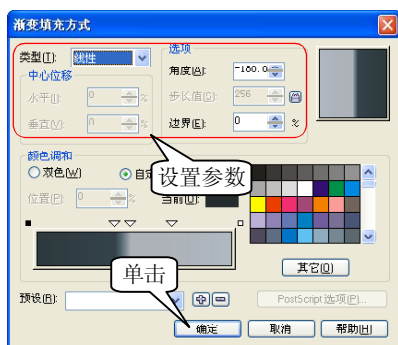
- 33 给手机屏幕的暗部填充上颜色，单击“填充颜色对话框”按钮，弹出如下图所示的“标准填充”对话框，按照图中所示设置其参数。



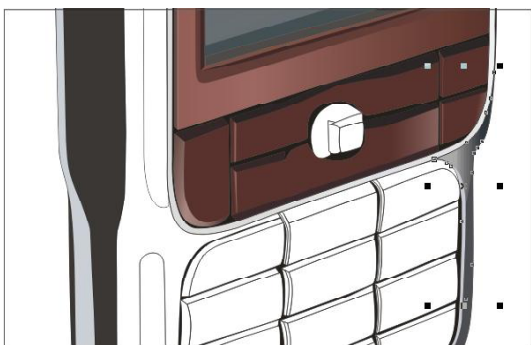
- 34 单击“确定”按钮，将所选取的屏幕的暗部填充上步所设置颜色，效果如下图所示。




- 35 选择手机键盘右侧的暗部，同样使用渐变填充工具，参照下图所示设置其参数。



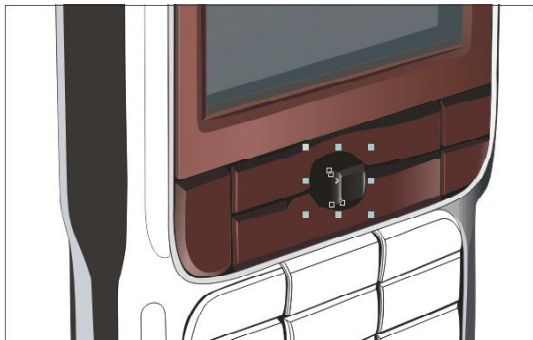
- 36 单击“确定”按钮，应用上步所设置的渐变填充，将手机键盘右侧的暗部填充上颜色，效果如下图所示。



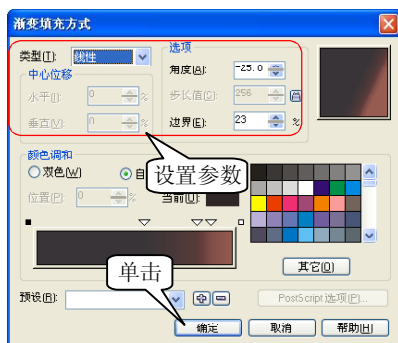
- 37 绘制手机中间的按钮，同样地使用渐变填充工具，参照下图所示设置其参数。



- 38 单击“确定”按钮，应用上步所设置的渐变填充，将手机的按钮填充上颜色，效果如下图所示。



- 39 绘制手机中间凹陷的区域，同上所述使用渐变填充工具，参照下图所示设置其参数。



- 40 单击“确定”按钮，应用上步所设置的渐变填充，将手机中间凹陷的区域填充上颜色，效果如下图所示。



- 41 绘制手机的棱角，同样使用渐变填充工具对棱角进行填充，参照下图所示设置其参数。





- 42 单击“确定”按钮，应用上步所设置的渐变填充，其效果如下图所示。



- 43 选取棱角上的高光区域，然后单击右侧调色板中的白色色标，将其填充为白色，效果如下图所示。

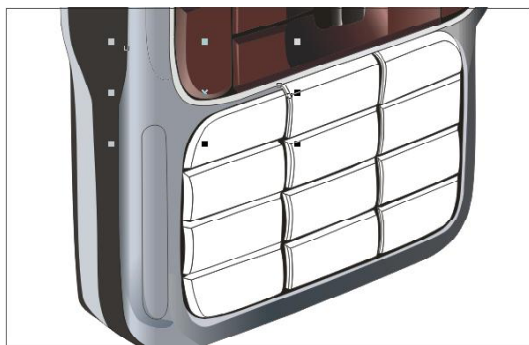




- 44 使用选择工具选中手机左侧棱角上反光的区域，然后使用渐变填充工具将其填充，参照下图所示设置其参数。



- 45 单击“确定”按钮，应用上步所设置的渐变填充，效果如下图所示。



- 46 使用选择工具选取高光区域，然后使用渐变填充工具，参照下图所示设置其参数。





- 47 单击“确定”按钮，应用上步所设置的渐变填充颜色，效果如下图所示。



- 48 同前面所述步骤的方法一样，绘制手机中间突起的部分，效果如下图所示。



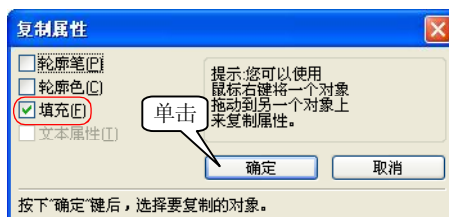
- 49 使用选择工具选取手机的按键，同样地使用渐变填充工具，参照下图所示设置其参数。



- 50 单击“确定”按钮，应用上步所设置的渐变填充，即可把手机左边按键填充上颜色，效果如下图所示。




- 51 然后选取其余的手机按键，在菜单栏中选择“编辑>复制属性自”命令，就会弹出如下图所示的“复制属性”对话框。



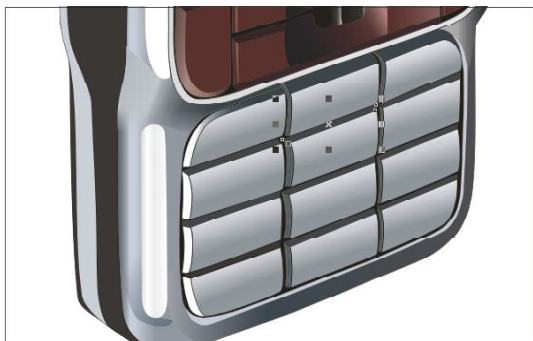
- 52 勾选“填充”复选框，然后单击“确定”按钮，效果如下图所示。



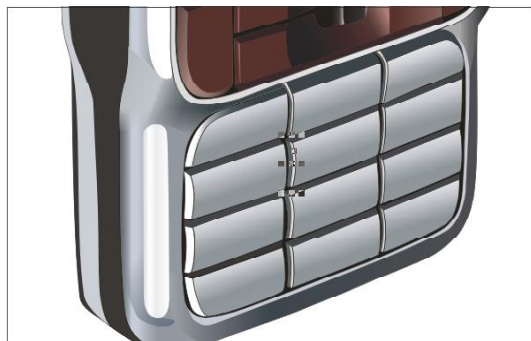
- 53 选取所绘制手机的内侧面，单击“填充颜色对话框”按钮, 按照下图所示的对话框设置其参数。



- 54 单击“确定”按钮，应用上步所设置的标准填充，将所选取的手机内侧面填充上颜色，效果如下图所示。

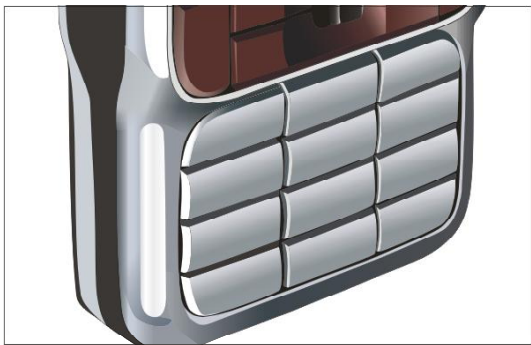




- 55 重复上一步，绘制手机其他面的暗部，然后将其填充上相应的颜色，其效果如下图所示。





- 56 单击“确定”按钮，应用上步所设置的标准填充，将所选取的手机外侧的亮部填充上颜色，效果如下图所示。




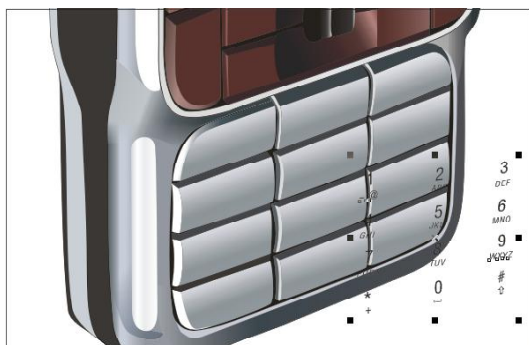
- 57 使用选择工具选取手机内侧的暗面，同样使用渐变填充工具，参照下图所示的“渐变填充方式”对话框设置其参数。



- 58 单击“确定”按钮，应用上步所设置的渐变填充，效果如下图所示。



- 59 使用文本工具，在如下图所示的位置依次输入数字0-9和其他的字母、符号，并在属性栏中设置合适的字号和字体。



- 60 使用选择工具选取所输入的文字，然后将其鼠标放置在文字中间，使用鼠标拖动字符，如下图所示。



- 61 将输入完成的数字和符号放置到合适的位置，效果如下图所示。



- 62 使用贝塞尔工具 P 绘制手机上的符号，然后为其填充上相应的颜色，再将其放置到合适的位置，如下图所示。



- 63 重复步骤62 绘制手机上的其他图形，再填充上合适的颜色，将其放置到页面中合适的位置上，如下图所示。



- 64 使用贝塞尔工具 P 绘制手机上突出的线条，然后再使用渐变填充工具 G ，参照下图所示的“渐变填充方式”对话框设置其参数。



- 65 单击“确定”按钮，应用上步所设置的渐变填充颜色，效果如下图所示。




- 66 再重复上面所示的步骤，绘制上步所绘制线条的阴影，效果如下图所示。




- 67 绘制完成的手机效果如下图所示，下面为手机绘制背景。





- 68 在工具箱中选取矩形工具在页面中绘制一个矩形，然后使用渐变填充工具将矩形填充上渐变颜色，效果如下图所示。



- 69 为手机制作倒影，将手机的外形轮廓填充上一个深色，然后在工具箱中选取交互式透明工具，由上而下拖动鼠标，效果如下图所示。




- 70 选取椭圆工具绘制一个椭圆，然后为其填充上相应的颜色，然后再绘制一个小的圆，将其填充上白色，放置在大圆中。使用交互式透明工具将其颜色进行调整，如下图所示。



- 71 对上步绘制的水珠进行复制，然后将所复制的图形放置在合适的位置，效果如下图所示。



- 72 在工具箱中选取文本工具，输入需要的文字和符号，然后在其属性栏中设置合适的字体和字号，然后单击右侧调色板中的白色色标，效果如右图所示。



Chapter

9



组织和管理对象

🕒 **时间安排** 80分钟

🎧 **学习建议**

本章主要讲解了多个对象的排列、对齐与分布方法，对对象焊接、相交、修整等造型方法，以及对象的群组与解散、结合与拆分方法等。本章知识点较多，建议在操作过程中总结归纳重点命令的应用，以提高学习的效率。

📖 **学习目标**

在 CorelDRAW X3 中，当对象较多时，组织与管理对象就起到尤为重要的作用。通过本章的学习，读者应该掌握以下要点。

- * 掌握运用菜单命令及属性栏中的选项对对象进行排列、对齐与分布的方法。
- * 掌握对象的焊接、相交、修剪等造型方法。
- * 掌握对象操作中对群组与解散、结合与拆分的方法。
- * 掌握对象绘制过程中利用节点和曲线绘制路径的方法。

💻 **实例演示**



通过本实例学习调整图层顺序的方法



通过本实例学习结合命令的使用方法



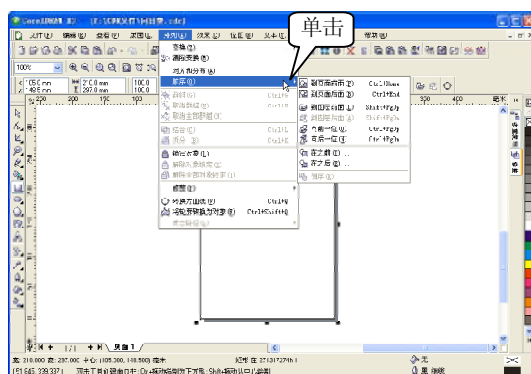
通过本实例学会利用节点绘制路径



Section 1 安排对象的次序

CorelDRAW X3 在创建对象时，总是按创建的先后顺序将对象排列在页面中。最初绘制的对象位于页面的最底层，最后绘制的对象位于最上层。

在绘制对象的过程中，多个对象重叠在一起时，上面的对象会将下面的对象遮住，这时可以通过在菜单栏中选择“排列>顺序”子菜单中的各个命令来调整对象的层次排列顺序，如右图所示。



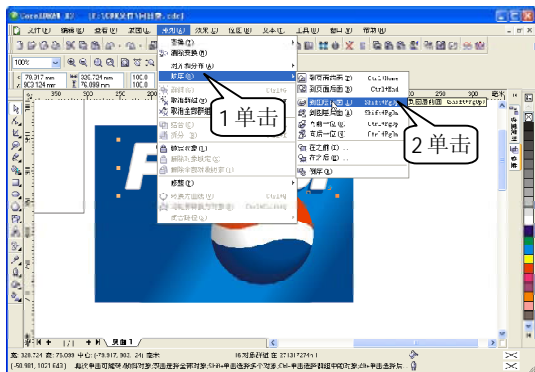
1

到图层前面与到图层后面

- 1 在菜单栏中选择“文件>导入”命令，将所需的图形导入到页面中，如下图所示。
- 2 在图形中选取要调整顺序的对象，如下图所示。




- 3 在菜单栏中选择“排列>顺序>到图层前面”命令，如下图所示。可将选中的图形移动到所有图层的上方。
- 4 选取矩形背景，执行“排列>顺序>到图层后面”命令，也可使选中的图形位于最下层，如下图所示。

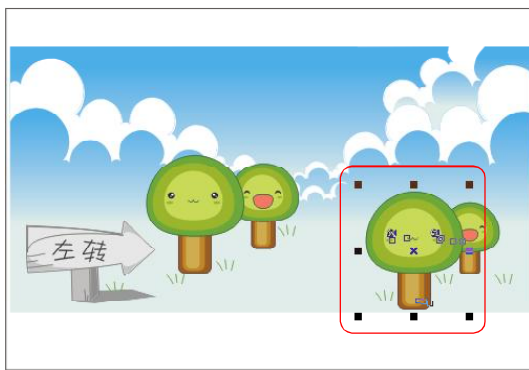



2

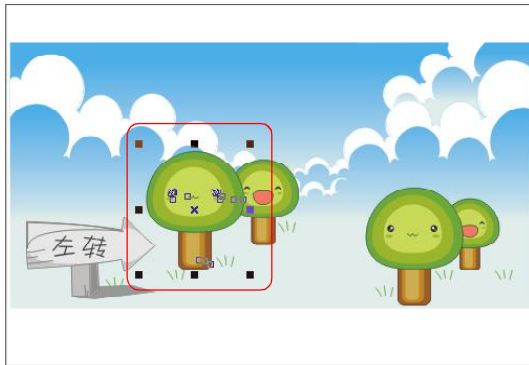
向前一位与向后一位

在“排列>顺序”菜单中提供了“向前一位”和“向后一位”命令，它们用于在图层对象较多时，调整选中对象的图层顺序。

- 1 在菜单栏中选择“文件>导入”命令，将所需的图形文件导入到页面中，如下图所示。
- 2 使用选择工具选中右边的大图形，然后在菜单栏中选择“排列>顺序>向前一位”命令，所选的图形将移动到最上面一层，效果如下图所示。



- 3 使用选择工具选中左边的较大图形，如右图所示。







- 4 然后在菜单栏中选项“排列>顺序>向后一位”命令，所选的图形将移动到最下面一层，效果如右图所示。



3

在之前与在之后


在“排列>顺序”菜单中提供了“在之前”和“在之后”这两个命令，使用它们可以决定选取对象处于指定的对象前面还是后面。

- 1 在页面中导入3个图形文件，效果如下图所示。
- 2 使用选择工具选中绿色的卡片，然后在菜单栏中选择“排列>顺序>在之前”命令，鼠标变为黑色箭头形状时，单击蓝色卡片，如下图所示。



- 3 应用上步操作后，绿色卡片将会调到蓝色卡片的前面，效果如右图所示。



- 4 选中绿色卡片，然后在菜单栏中选择“排列>顺序>在之后”命令，当鼠标变为黑色箭头形状时，单击黄色卡片，绿色卡片即排列到黄色卡片之后，如右图所示。




提示

按下Ctrl+PgUp组合键，选中对象向前移动一位；按下Ctrl+PgDn组合键，选中对象向后移动一位；按下Shift+PgUp组合键，选中对象到达所有对象的最前面；按下Shift+PgDn组合键，选中对象到达所有对象的最后面。

4

执行倒序命令

“倒序”命令能够使被选中的对象按与目前的显示顺序相反的顺序进行排列。它主要应用于对两个或两个以上的对象进行排列。

- 1 在菜单栏选择“文件>导入”命令，在页面中导入一张图形文件，文件中的4个图形的图层顺序与序号一致，如下图所示。
- 2 按下Shift键不放，使用选择工具连续选中所有图形，执行“排列>顺序>倒序”命令，这4个图形将以相反的图层顺序进行排列，效果如下图所示。






Section 2 对齐与分布对象

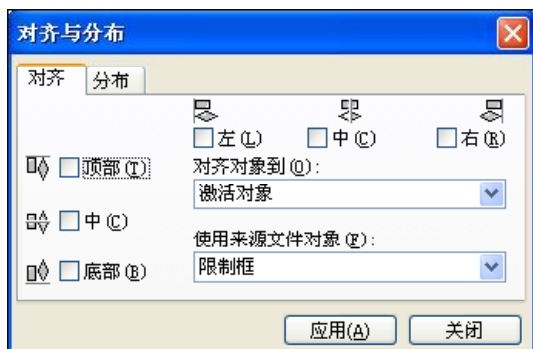
使用“对齐与分布”命令，能够对选中的对象进行位置的对齐、调整等操作，或者将指定对象按照一定的方式分布于页面中。

1

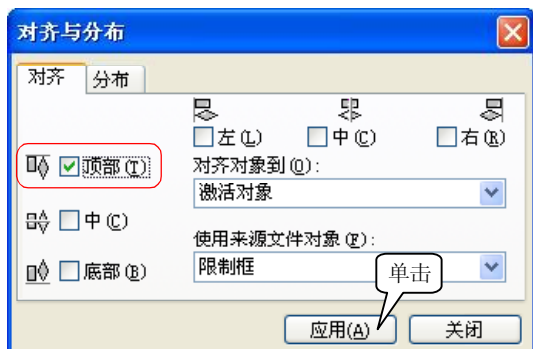
对齐操作

对齐命令可以使正在绘制或移动的对象与网格上的一点、一条辅助线或另一个对象按所执行的对齐命令自动对齐。

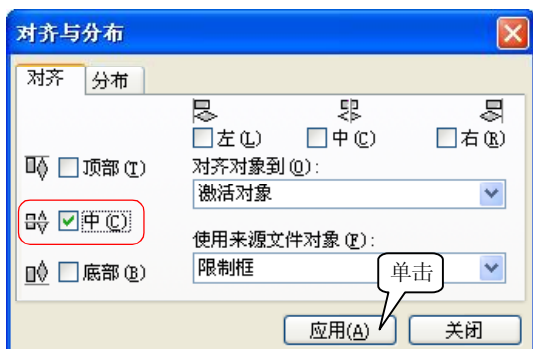
- 1 在菜单栏中选择“排列>对齐与分布>对齐与分布”命令，或单击属性选项栏中的对齐按钮，弹出“对齐与分布”对话框，选择“对齐”选项卡，如下图所示。
- 2 两次选择“文件>导入”命令，将所需的矩形和图案分别导入到页面中来，如下图所示。



- 3 同时选取前面导入的矩形和图案两个对象，然后在“对齐与分布”对话框中勾选“顶部”复选框，如下图所示。
- 4 单击“应用”按钮，图形对象将应用顶部对齐方式，效果如下图所示。



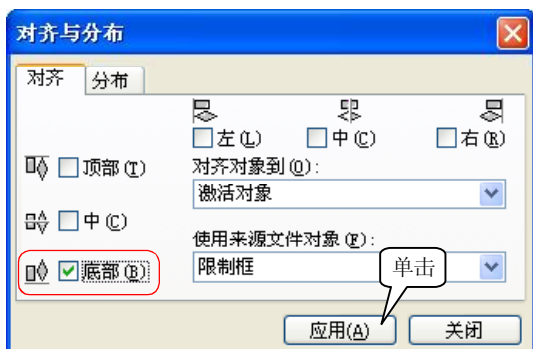
- 5 在步骤1所示的对话框中,勾选“中”复选框,如下图所示。



- 6 单击“应用”按钮,即可应用上步设置的居中对齐命令,效果如下图所示。



- 7 同上所示,在“对齐与分布”对话框中,勾选“底部”复选框,如下图所示。



- 8 然后单击“应用”按钮,即可使图形对象应用上步设置的底部对齐命令,效果如下图所示。




2

分布操作

- 1 在菜单栏中选择“文件>导入”命令,将所需的图形导入到当前页面中,如右图所示。





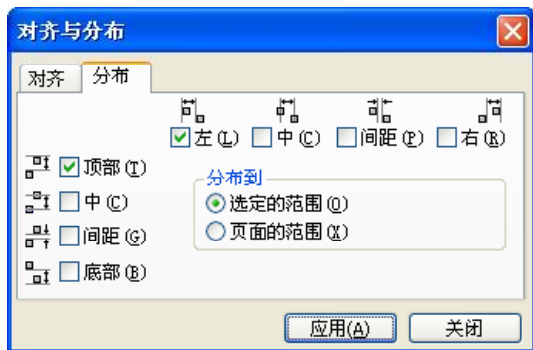
- 2 使用选择工具框选当前页面中的3个对象，在“对齐与分布”对话框中切换到“分布”选项卡，勾选“中”复选框，单击“选定的范围”单选按钮，如下图所示。



- 3 单击“应用”按钮，3个图形将会重叠分布在图形的中央位置，效果如下图所示。



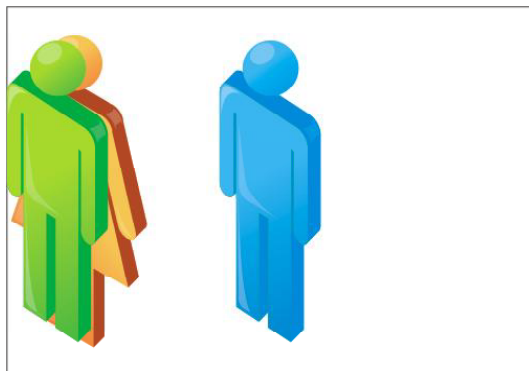
- 4 在“对齐与分布”对话框中切换至“分布”选项卡，勾选“左”复选框、“顶部”复选框，单击“选定的范围”单选按钮，如下图所示。



- 5 确认设置完毕后，单击“应用”按钮，图像将分布在顶部左边位置，效果如下图所示。



- 6 也可以只对其中的两个物体进行分布操作，选取其中的两个物体，然后在“对齐与分布”对话框中勾选“左”复选框和“中”复选框，单击“应用”按钮，图形效果如右图所示。







Section 3 修整对象

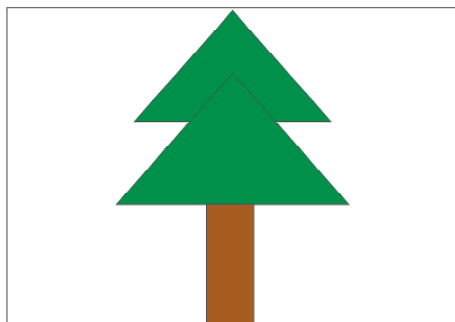
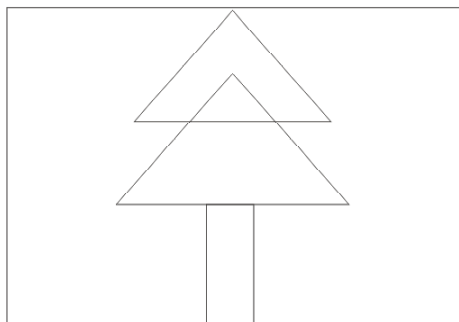
执行菜单栏“排列>修整”命令后，在弹出的子菜单中存放了一些对象的修整功能，利用这些功能可以使用户的操作变得简单、方便。

1

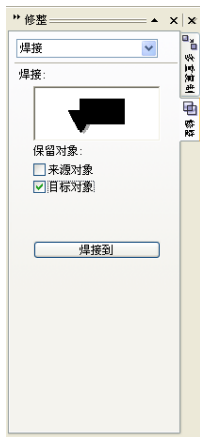
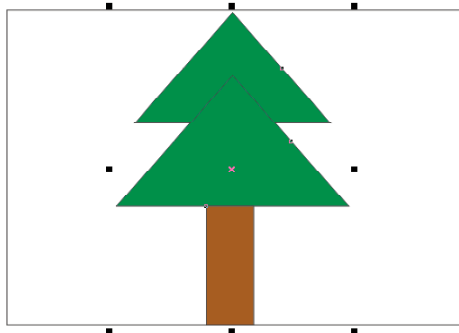
执行焊接命令

“焊接”命令用于将两个或多个重叠或分离的对象结合在一起，如果焊接对象重叠，焊接后对象具有单一轮廓；如果焊接对象不重叠，焊接后形成一个焊接群组，作为一个独立对象进行各种操作。

- 1 单击工具箱中的多边形工具，在当前页面内绘制出三角形。运用矩形工具绘制一个矩形，如下图所示。
- 2 单击右侧调色板中相应颜色的色标，为所绘制的图形填充上相应的颜色，效果如下图所示。

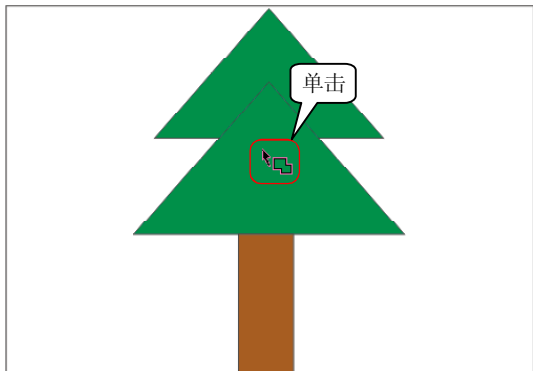


- 3 按住Shift键的同时选取选择工具选中所绘制的3个图形，如下图所示。
- 4 在菜单栏中选择“排列>修整>修整”命令，就会弹出如下图所示的“修整”泊坞窗，在下拉列表中选择“焊接”选项，勾选“目标对象”复选框。

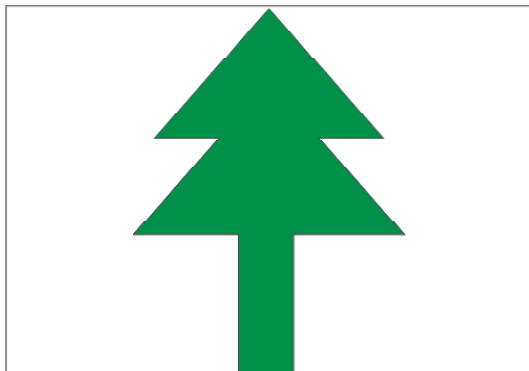




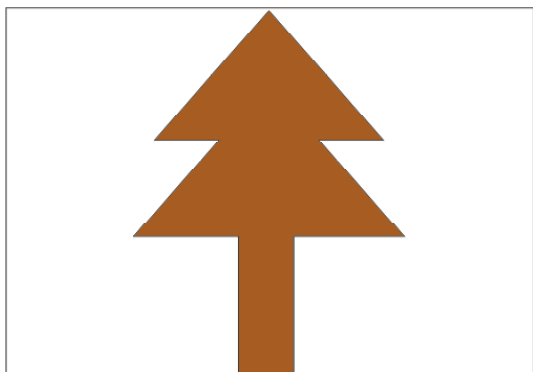
- 5 单击泊坞窗中“焊接到”按钮后，使用鼠标单击要焊接的物体对象，如下图所示使用鼠标单击中间的绿色三角形。



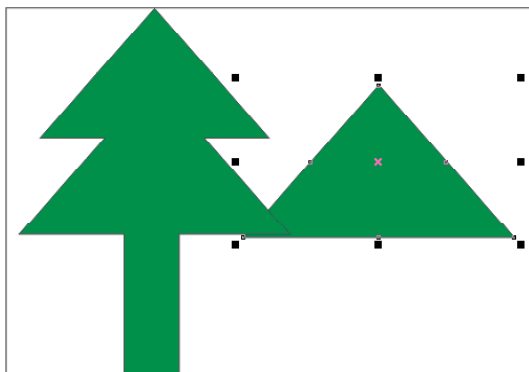
- 6 应用焊接命令后，所有图形将焊接成为一个图形，如下图所示。



- 7 和步骤6相同，单击“焊接到”按钮后如果使用鼠标单击矩形，那么所焊接的对象将会变为和矩形一样颜色的图形，如下图所示。



- 8 还可以将焊接时选取的图形对象后进行移动，如下图所示。




提示

焊接命令不能用于段落文本、仿制的原对象和导入的位图，但可以对仿制后的对象进行焊接。


2

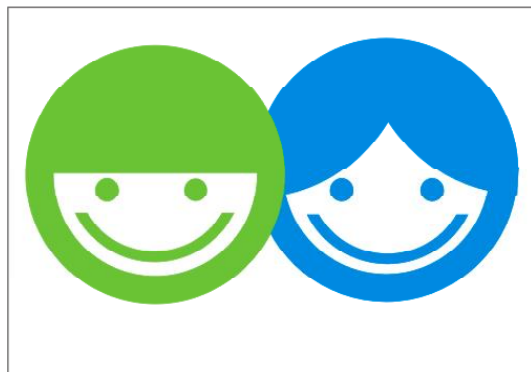
执行相交命令

“相交”命令可以将两个或两个以上对象的重叠部分创建一个新对象。新对象的属性取决于目标对象的属性。

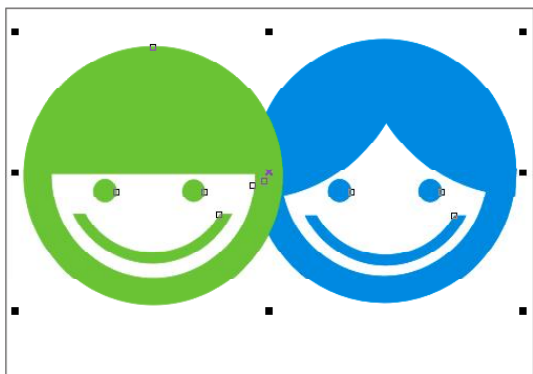
- 1 在菜单栏中选择“文件>导入”命令，将所需的图形导入到页面中，如下图所示。
- 2 使用选择工具将所导入的图形移动到相近的位置，并有部分重合处，如下图所示。




- 3 使用选择工具同时将两个图形对象选中，效果如下图所示。

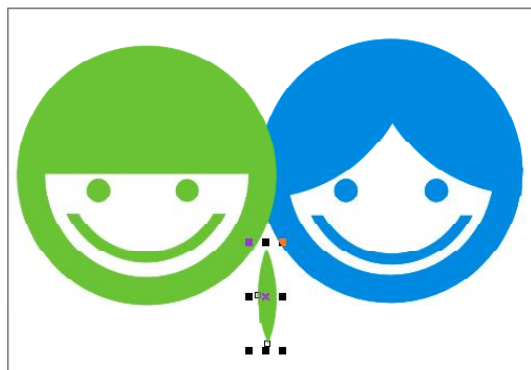
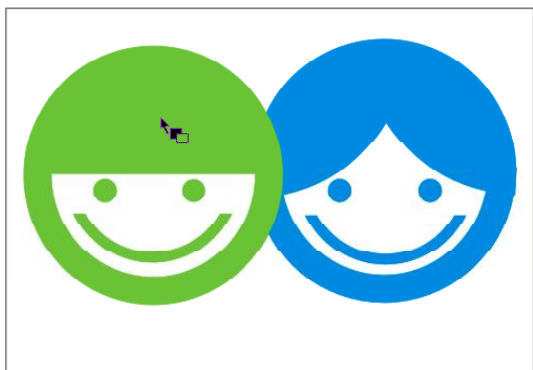


- 4 在菜单栏中选择“排列>修整>修整”命令，弹出“修整”泊坞窗，在下拉列表中选择“相交”选项，如下图所示。



- 5 在“修整”泊坞窗中单击“相交”按钮，当鼠标指针变成状时，移动指针在任意一个对象上单击，如下图所示。

- 6 在两个图形相交的地方，就形成一个新的图形，可以将其进行移动，如下图所示。




提示

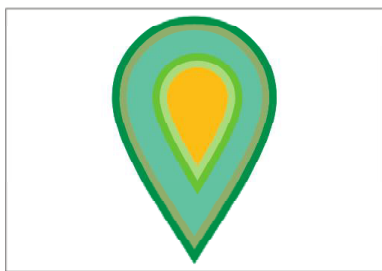
如果目标对象与来源对象并未相交，就无法使用相交命令。段落文本和仿制对象也不能使用相交命令。



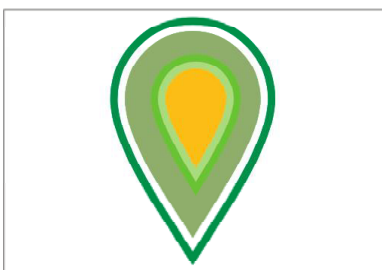
3

执行修剪命令

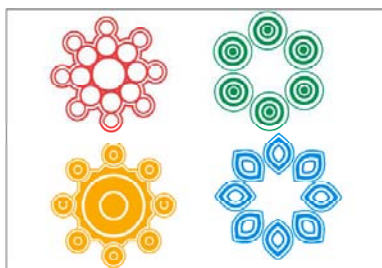
- 1 在工具箱中选取贝塞尔工具，在页面中绘制一个花瓣形状的图形，然后用形状工具调整至如下图所示的形状。
- 2 重复上步操作，在已绘制的图形内部绘制多个花瓣形状的图形，如下图所示。



- 3 选中页面中的两个对象，在“修整”泊坞窗下拉列表中选择“修剪”选项，单击“修剪”按钮后单击最大的图形，修剪后的效果如下图所示。
- 4 重复上步的操作，使用“修剪”按钮在图形中单击，效果如下图所示。



- 5 将所修整后的图形填充上合适的颜色，然后将其进行复制，出现多个花瓣图形，将这些图形进行旋转，组合成一朵花的外形，如下图所示。
- 6 运用上面所述的方法，同样也可以绘制如下图所示的图形。



提示

执行“修剪”命令后，来源对象仍保持原属性；目标对象和其他对象的重叠部分被修剪掉，目标对象仍然保持原有颜色填充和轮廓属性。



Section 4 群组操作


在绘制图像的过程中，如果图形过多，各个对象之间的操作会相互影响，使用群组可以在不改变对象属性的前提下，将多个图形对象组合在一起，方便对图像的编辑。

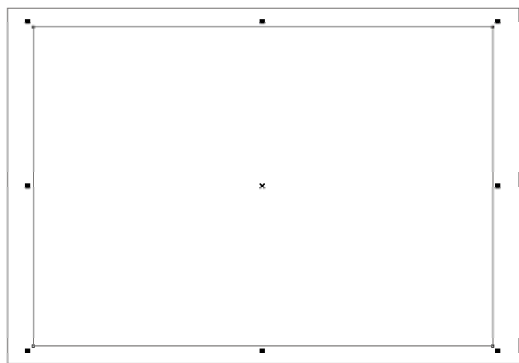
1


群组对象

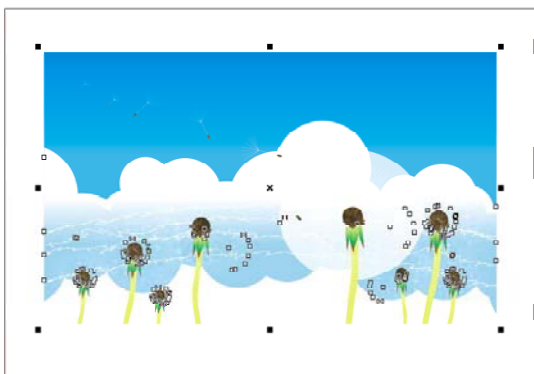
- 1 在菜单栏中选择“文件>导入”命令，然后将所需的图形对象导入到页面中，如下图所示。



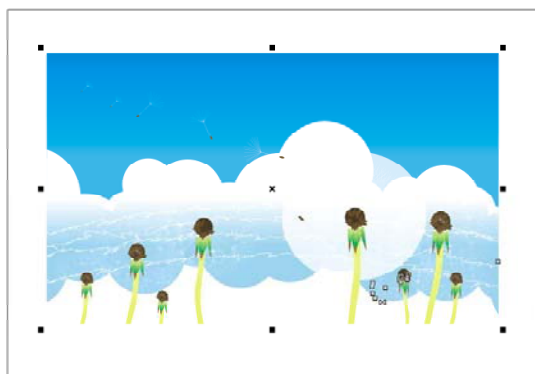
- 2 在当前页面中选取矩形工具  绘制一个矩形，效果如下图所示。



- 3 使用工具箱中的选择工具  选中图形中的所有个体对象，如下图所示。

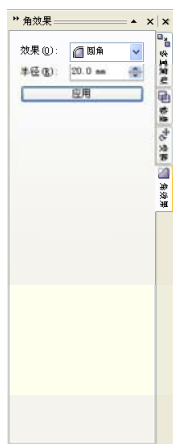


- 4 在菜单栏中选择“排列>群组”命令或按 Ctrl+G 键，使多个对象形成一个整体，而群组中的每个对象仍保持原始属性，如下图所示。

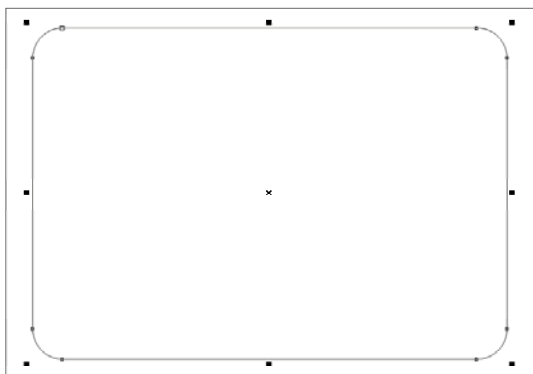




- 5 选取第2步所绘制的矩形，然后在菜单栏中选择“效果>角效果”命令，弹出“角效果”泊坞窗，在下拉列表中选择“圆角”，如下图所示。




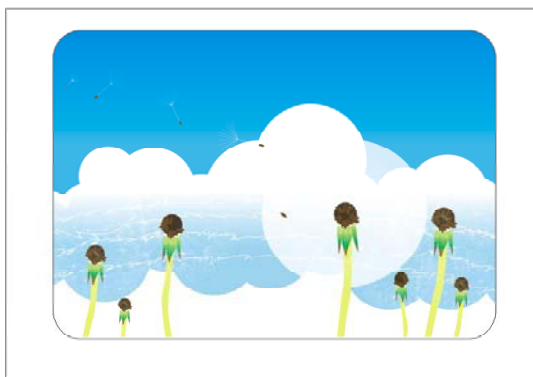
- 6 单击“应用”按钮，执行上步的角效果后，前面所绘制的矩形的4个角都变成了圆角，效果如下图所示。



提示

此时群组中的所有对象看起来并没有发生变化，但是当取消对象选择，再次单击群组中的某一个对象时，就会选择这一个群组，而不是所单击的单个对象。

- 7 选择“效果>精确剪裁>放置在容器中”命令，鼠标指针变成形状时，在要放置的容器中单击，群组的对象便放置到容器合适的位置，效果如右图所示。





提示

如果群组对象是由多个各自独立的对象组成，群组后的各个对象属性不变。

2

取消群组

在不需要群组对象或想对群组中的图形再次进行编辑时，可以解散群组。选择群组对象以后，执行“排列>取消群组”命令或“排列>取消全部群组”命令，或单击属性栏上的“取消群组”按钮或“取消全部群组”按钮，即可取消群组。







Section 5 结合与拆分

通过结合命令，可以将多个对象合并为一个对象；拆分命令则可以把合并的对象拆分成相同属性的多个对象，运用这两个命令，使用户的绘制操作更方便。





1

执行结合命令

通过结合命令，可以将多个对象合并为一个对象，且该对象属性将变为原对象中最底层对象的属性，而重合的部分将变为透明。

- 1 单击工具箱中的基本形状工具, 在其属性栏的“完美形状”面板中选择, 在导入画面中绘制一个梯形，如下图所示。
- 2 使用矩形工具和椭圆工具在当前页面中绘制两个矩形和一个椭圆，再使用手绘工具绘制一个拱形，如下图所示。



- 3 使用选择工具选择梯形，单击工具箱中的填充工具, 在隐藏工具栏中单击“纹理填充对话框”按钮, 在弹出的“底纹填充”对话框中选择合适的纹理，填充梯形如下图所示。
- 4 再使用选择工具选择页面中较大矩形，与上步同样的方法，在“底纹填充”对话框中设置合适的纹理填充矩形，如下图所示。







- 5 运用同样方法为其余图形填充合适的底纹，效果如下图所示。
- 6 选中所有绘制对象，在菜单栏中选择“排列>结合”命令或按Ctrl+L键，将所选对象结合为一个对象，对象的填充纹理以最先绘制的梯形为准，重叠的部分变为透明，效果如下图所示。



2 执行拆分命令

拆分对象命令可以把合并的对象拆分成相同属性的对象（即成为最底层的对象属性），拆分后的对象则不会还原为原始的填充颜色。

- 1 单击属性栏中的“拆分”按钮或按Ctrl+K键，将拆分对象，如下图所示。
- 2 使用选择工具在当前页面中的空白处单击先取消对对象的选择，然后便可拖动各个图形，如下图所示。



提示

文本对象与图形对象进行结合，文本将转变为曲线后，再与其他对象结合，结合后的文字变成曲线。



Section 6 路径的绘制


选择菜单栏“排列>闭合路径”命令，在弹出的子菜单中列出了4项绘制闭合路径的操作方法，只需执行这些命令，便可将分开的直线或曲线形成一个闭合路径，从而进行填充等操作。

1

最近的节点和直线

- 1 使用工具箱中的手绘工具，在当前页面中绘制两条直线，如下图所示。
- 2 使用选择工具，选取两条直线，选择“排列>闭合路径>最近的节点和直线”命令，效果如下图所示。







- 3 再次使用工具箱中的手绘工具，在当前页面绘制一条直线，效果如下图所示。
- 4 选中所绘制的图形，单击调色板中的红色色标，填充图形颜色为红色，效果如下图所示。







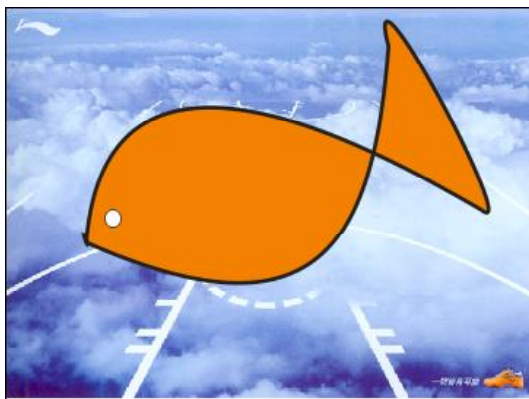
2

最近的节点和曲线

- 1 单击工具箱中的手绘工具，在弹出的隐藏工具栏中选择贝塞尔工具，在当前页面中绘制两条曲线，同时使用形状工具调节曲线的控制节点，如下图所示。
- 2 使用选择工具选中上一步绘制的两条曲线，选择“闭合路径>最近的节点和曲线”命令，效果如下图所示。





- 3 使用椭圆工具在如下图所示的位置绘制一个椭圆，单击调色板中的白色色标，填充椭圆颜色为白色。
- 4 使用选择工具选取如下图所示的图形，单击调色板中的青色色标，填充图形的颜色为青色。



3



从起点到终点使用直线

- 1 打开一个图形文件后使用工具箱中的手绘工具在页面中绘制一条曲线，在属性栏的“轮廓宽度”下拉列表框中输入1.411mm，效果如下图所示。
- 2 使用选择工具，选取上一步绘制的曲线，执行“闭合路径>从起点到终点使用直线”命令，效果如下图所示。



4

从起点到终点使用曲线

- 1 打开一个图形文件后使用工具箱中的手绘工具在页面中绘制两条直线，放置成如下图所示的效果。
- 2 使用选择工具选中上一步在页面中所绘制的两条直线，执行“闭合路径>从起点到终点使用曲线”命令，效果如下图所示。









Section 7 综合实例

企业宣传卡设计的特点应该是简洁、有力，利用有限的空间传达最有利的信息，本节实例是对前面所学知识技巧的强化训练，在制作过程中应注意对各个制作对象进行有效的组织与管理。


1

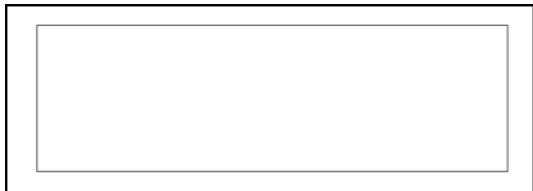
企业宣传卡设计


实例说明：

本实例使用了矩形工具、文本工具、手绘工具、椭圆工具以及“排列>对齐与分布”、“效果>精确裁剪”等命令，完成了一张企业宣传卡的绘制，如右图所示。




- 1 使用矩形工具，在当前页面中绘制一个矩形，再在属性栏中设定它的长宽为 140mm × 42mm，如下图所示。




- 2 单击标准工具栏中的“导入”按钮，导入一张已经处理好的图片，如下图所示。




- 3 使用选择工具调整图片大小，将导入的图片缩放至矩形框中，效果如下图所示。




- 4 在工具箱中选取文本工具，在页面中输入文字“志在经典”，并在属性栏设置“志在”为宋体，“经典”为经典宋繁体，字号均为 15，颜色分别为红色和黑色，效果如下图所示。




- 5 使用文本工具，在右图所示的位置输入文字 EAST CLASSIC，并在属性栏中设置字体为 Arial，字号为 12，效果如右图所示。




- 6 使用手绘工具在上一步所输入的文字下方绘制一条线段，填充线段颜色为白色，效果如下图所示。





- 7 使用文本工具，在上一步绘制的线段右侧输入文字“Furniture(int'1)group Limited”，并在属性栏中设置字体为Arial，字号为8，填充颜色为白色，效果如下图所示。




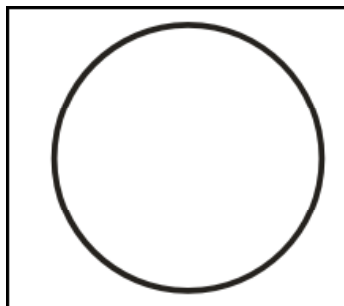
- 8 使用手绘工具在上一步所输入的文字右侧绘制一条线段，填充线段颜色为白色，并在线段的右侧端点处绘制一个红色的三角形，效果如右图所示。




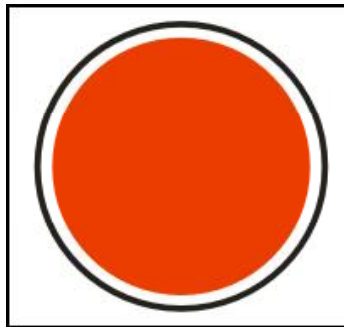
- 9 使用文本工具，在文字 EAST CLASSIC 下方输入文字“胸怀万家”，并在属性栏中设置字体为Arial，字号为12，填充颜色为白色，并使用手绘工具在“胸怀万家”左侧绘制一条线段，填充线段颜色为灰色，效果如右图所示。




- 10 按住Ctrl键不放，选取椭圆工具，使用鼠标绘制一个正圆。并在属性栏“轮廓宽度”选项中设置正圆轮廓为8点轮廓，效果如右图所示。

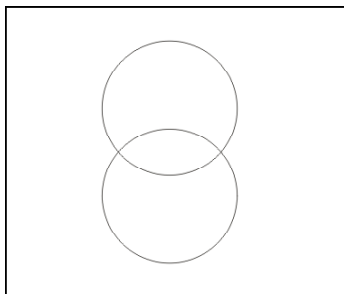



- 11 按住Ctrl键不放，选取椭圆工具，使用鼠标绘制一个半径小于前一个正圆的圆形，单击调色板中的红色色标，填充小圆形为红色并去除轮廓线，效果如右图所示。

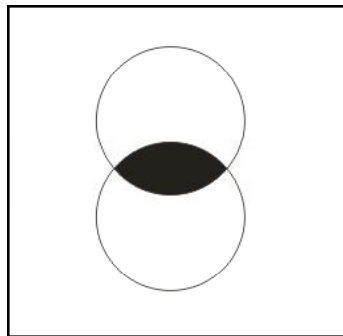





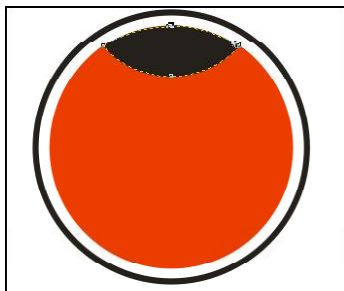
- 12 在工具箱中选取椭圆工具，在当前页面中绘制如下图所示的两个相交的正圆。



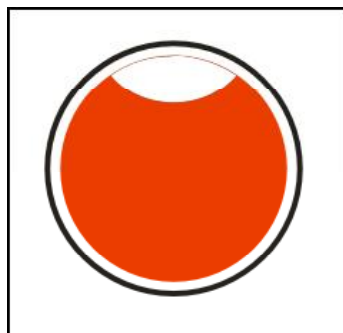
- 13 选中上一步绘制的两个正圆，单击属性栏中的“相交”按钮，得到两圆相交的部分，将图形填充为黑色，效果如下图所示。




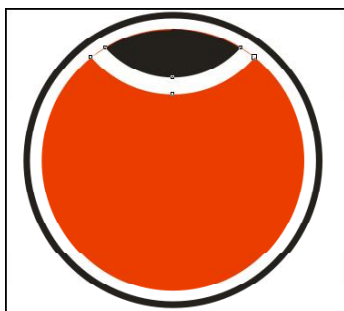
- 14 将上一步得到的图形移动到前面绘制的红色椭圆上，并使用形状工具调整其形状，如下图所示。





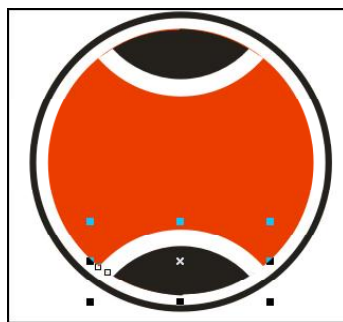
- 15 确认上一步中调节的图形被选中，按下键盘上的+键，在原位置复制一个图形，填充为白色，效果如下图所示。




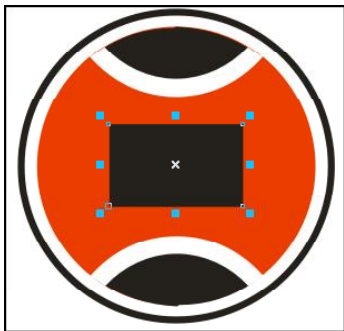
- 16 在工具箱中选取形状工具，使用鼠标拖动控制节点，调节其形状至如下图所示效果。




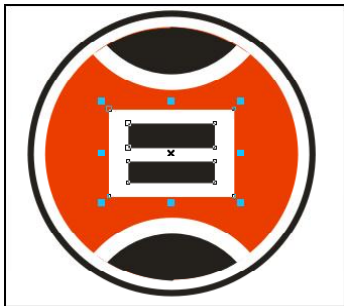
- 17 使用选择工具，选中步骤13-15绘制的两个曲线图形，按+键复制两个同样图形，再单击属性栏中的镜像按钮将复制的图形垂直翻转，并移动复制的图形至红色圆形的下方，效果如下图所示。




- 18 使用矩形工具在当前页面中绘制一个矩形，单击调色板中的黑色色标，将矩形填充为黑色，如下图所示。




- 19 使用矩形工具在当前页面中绘制的 3 个矩形框并将其全部选中，按Ctrl+L键进行组合，单击调色板中的白色色标，将组合矩形填充为白色，并去除轮廓线，效果如下图所示。




- 20 继续使用矩形工具，在当前页面中绘制矩形，填充为白色并去除轮廓线，效果如下图所示。再使用鼠标框选绘制好的标志各组成部分，按Ctrl+G组合键将其群组。



- 21 使用鼠标将绘制好的标志图形移动至下图位置，选择“排列>顺序>在之后”命令，当鼠标变为形状时单击文字“志在经典”，将标志置于“志在经典”的下一层，并将其调整至合适大小，保持标志图形被选中，效果如下图所示。



- 22 选择“编辑>再制”命令，复制出另一个标志图形，缩小标志图形的比例，并将其移动到宣传卡的右上角。并使用文本工具在标志右侧输入文字“东方经典”、“EAST CLASSIC”，设置字体为“经典中圆筒”，效果如下图所示。



- 23 继续选中放置于宣传卡左侧的标志图形，选择“排列>取消组合”命令，将标志图形中各组成部分（除白色以外）的颜色更改为 20% 灰色，效果如下图所示。





- 24 选中标志图形，按Ctrl+G键再次群组，选择“效果>精确裁剪>放置在容器中”命令，出现黑色箭头符号，此时用鼠标左键单击外框矩形，效果如右图所示。



- 25 选择“效果>精确裁剪>编辑内容”命令，在页面中使用鼠标将标志图形拖放至矩形最左边，选择“效果>精确裁剪>完成编辑这一级”命令，整幅宣传卡就绘制完成了，效果如右图所示。



Chapter 10



应用和管理颜色填充

🕒 **时间安排** 70分钟

📖 **学习建议**

颜色的填充包括轮廓线与对象颜色填充。Corel DRAW X3 可以使用各种标准的调色板、颜色混合器及颜色模式来选择并创建颜色。读者应首先掌握一些印刷和色彩模式的基础知识，这样才能对本章讲解的内容有更深刻的了解。

📖 **学习目标**

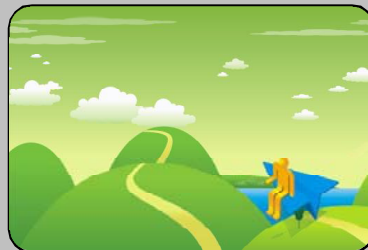
本章主要讲解了应用和管理颜色填充的基础知识，通过本章的学习，读者应该掌握以下要点。

- * 了解常用数字印刷文件的格式、印刷工艺的流程及其他注意事项。
- * 掌握几种常见颜色模式的特点。
- * 掌握吸管工具、油漆筒工具以及轮廓工具组与填充工具组的使用方法。

💻 **实例演示**



通过本实例学习色彩调整的技巧



通过本实例掌握渐变填充的方法



通过本实例掌握管理颜色填充的技巧



Section 1 印刷知识的介绍

CorelDRAW 文件的颜色与印刷的颜色有一定的差异，五颜六色的图片制作出来后，应用怎样的格式保存才能在印刷后达到理想的效果是十分重要的，所以了解一些印刷基础知识是必要的。

在国家标准《印刷技术术语》中，印刷的定义是：使用印版或其他方式将原稿上的图文信息转移到承印物上的工艺技术。

随着科学技术的发展，出现了无需印版也能使油墨或其他粘附性色料转移到承印物上的新技术（如静电复印和喷墨印刷等）。所以，此时的印刷指使用印版或其他方式将原稿上的图文信息转移到承印物上的工艺技术。

1 常用数字印刷文件格式

1. EPS文件格式

EPS文件就是包括文件头信息的PostScript文件，利用文件头信息可使其他应用程序将此文件嵌入文档之内。EPS文件还有一些限制，而这些限制并不适用于标准的PostScript文件。这些限制主要就是一些规则，以保证EPS文件可以插入到不同的文件中，而不会损伤该文件。例如：可以在一个Word文档中嵌入EPS文件。EPS文件最流行的应用就是将其嵌入桌面出版文件中，特别是由PageMaker或是Quark XPress创建的文件。桌面分色（DCS）就是由Quark公司开发的，用于套印色（Process Color）处理。DCS图像是EPS格式图像，由5部分组成：低分辨率的屏幕预览，以及青色、品红色、黄色和黑色图层。

由于EPS文件实际上是PostScript语言代码的集合，因而在PostScript打印机上可以以多种方式打印它。创建或是编辑EPS文件的软件可以定义容量、分辨率、字体和其他的格式化和打印信息。这些信息被嵌入到EPS文件中，然后由打印机读入并处理。有上百种打印机支持PostScript语言，包括所有在桌面出版行业中使用的图像排版系统。所以，EPS格式是专业出版与打印行业使用的文件格式。

EPS格式是一种用于印刷的格式。嵌入到EPS文件中的PostScript语言代码提供了重要的打印定义，但是，这就使得文件的尺寸变大。除此之外，为了在软件中建立PostScript引擎所需要的空间，内存开销也是较高的。结果大多数的Web浏览器不支持EPS文件，大多数图像查看共享软件和自由软件也都不支持EPS文件。由于这种原因，EPS格式不能显示Web站点的图像。

2. TIFF文件格式

TIFF是Tagged Image File Format（标记图像文件格式）的缩写，此种文件格式是由Aldus和Microsoft公司为扫描仪和台式计算机出版软件开发的，是用来存储黑白图像、灰度图像和彩色图像而定义的存储格式，现在已经成为出版中的一个重要文件格式。TIFF格式可包含压

缩和非压缩像素数据。压缩方法(LZW)是非损失性的(图像的数据没有减少,即信息在处理过程中不会损失),能够产生大约2:1的压缩比,可将原稿文件减小到一半左右。TIFF格式支持CMYK和RGB这两种颜色模式,即可将图像分成4种套印颜色,并且将分色前的图像保存为TIFF格式。将TIFF格式文件置入页面版式或相似程序时,就不要求做进一步的分色。当印刷青色印版的时候,程序只是简单地拉住青色通道;印刷红色印版的时候,只是简单地拉住品红色通道即可,依次类推。TIFF格式也可保存索引颜色位图,但是很少有人这么做。对索引颜色图像,更多的时候是选择使用GIF格式。

在TIFF文件中,没有任何工具含有网屏处理指令。网屏处理由印刷TIFF格式文件的程序控制。如果想在保存位图的同时保存网屏处理指令,则必须使用EPS文件格式。但是TIFF格式能够处理剪辑路径,无论是Quark XPress还是Adobe PageMaker,都能读取剪辑路径,并能正确地剪掉背景。

2

印刷工艺的基本流程

对于一般印刷工艺流程,无论采用哪一种印刷方法,一般都必须经过原稿的选择、印前图文信息处理、制版、印刷、印后加工等步骤。说到原稿,我们就来讲一下什么是原稿。

1. 什么是原稿

原稿是制版时所依据的实物或载体上的图文信息。原稿种类繁多,主要分为两大类,即线条原稿和连续调原稿。

线条原稿——由黑白或彩色线条组成图文的原稿。

连续调原稿——图像色调连续渐变的原稿。

2. 印刷工艺流程

常规印刷流程的印前图文信息处理过程、设备、材料基本相同。图文一般被分别进行处理。图像,主要指连续调图像要经过照相或电子分色机处理,才能获得符合制版条件的底片;文字,要经照相排字获得文字底片。文字和图像经拼版之后再根据需要用不同方法制版印刷。广告作品印刷前的有关事项,即广告原稿的绘制与印刷。

3

广告作品印刷前的注意事项

广告作品印刷前的有关事项,即广告原稿的绘制与印刷。

1. 广告原稿的绘制

通过印刷可以把一幅好的广告艺术构思作品再现原作的风貌,因此原稿的质量、清晰程度都直接影响到印刷品的质量。为了达到较好的印刷效果,保持原有的艺术水准,广告设计原稿应达到下述要求。



交付制版印刷时必须有精致、清晰的原稿。制版印刷后，印刷品的清晰度往往都低于原稿。绘画作品绘制要精美，修改的痕迹要清除，以免在印刷复制时显露出来，破坏画面整体效果。广告设计画稿中的文字字体笔画要清楚，墨色要饱和。广告插图一般由绘画作品或摄影作品所组成。摄影作品最好应提供彩色正片，如正片面积过小，而放大制作的倍率又很大，印刷品成像的清晰度及彩色饱和度都会受到影响。为了保证印刷品的清晰度，广告设计画稿与印刷品之间的倍率要合适，一般放大倍率以1~1.5倍为宜。

2. 印刷与纸张

一般现代的印刷制版均采用网目、网纹来进行。网纹越细、画面层次就越丰富，而较细的网纹效果的体现，一定要选用中上等的铜版纸来印刷，纸张克数较重即较厚的铜版纸，在印刷中往往不易变形。

涂料纸，也称“铜版纸”，在原纸基上涂一层白色的涂料，经滚压而成，表面光滑，光泽度高。在铜版纸中还有一种高级的纸叫“哑粉”纸，平滑光泽，印制效果精致，常用于封面印刷。

常用的如新闻纸，也称“白报纸”，纸质松软。一号新闻纸色微黄或带灰，吸收印刷油墨性能较好，抗拉强度差，适宜于高速转轮印刷。相对来说此类纸张价格较低，对于印刷数量大，图像印刷质量要求不高的印刷品比较合适，如报纸、一般的杂志、宣传单等。

胶版印刷纸，也称“道林纸”（“道林”是美国的一家造纸厂的名称），是适用于胶版印刷的高级用纸。色白，纸质细腻、平滑、纤维组织均匀，横向伸缩性小，多色套印色彩准确，图像清晰。广告中彩色宣传画册、杂志中彩色插页和彩色广告招贴等均用此类纸张，它的成本比铜版纸低。

在广告印刷常用纸中，还有书皮纸，也称为艺术纸，质地较厚，表面上有凹凸及各种花纹，一般作书籍的封面，广告中常被用作装裱，也有用来印刷贺卡、请柬等。广告印刷用纸一般根据不同的印刷方法选用相应的纸张。





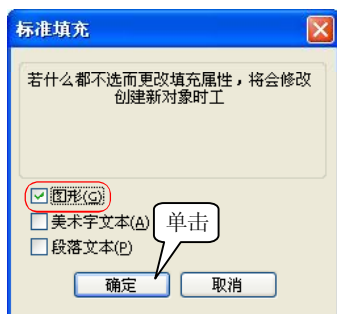
Section 2 色彩模式

CorelDRAW X3 有多种颜色模式供用户选择，不同的颜色模式有不同的呈现效果。了解各种颜色模式的特点与区别，对于更好地掌握色彩效果起到很大的帮助作用。

1

RGB 模式

- 1 单击工具箱中的填充工具，在弹出的隐藏工具栏中选择“填充颜色对话框”按钮，弹出如下图所示的对话框。



- 2 在上步对话框中单击“确定”按钮，则弹出如下图所示的“标准填充”对话框。



- 3 在此对话框中，在“模型”下拉列表中选择“RGB”，RGB 颜色模式使用如右图所示的组件来定义颜色。
- 4 RGB 值用 0 到 255 来测量，共 256 个阶段（8 位），所以三种颜色组合起来有 $256 \times 256 \times 256 = 16777216$ （24 位）种颜色。它基本可以表现自然界的所有颜色，俗称“真彩”。





提示

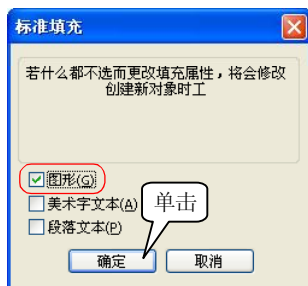
RGB 颜色是基于光来表现的，混合的颜色越多表现的颜色也越明亮。如果 3 种颜色都以 0 阶段混合就表现为黑色；如果 3 种颜色以 255 阶混合在一起就会形成最亮的白色，所以这种颜色模式称为加色模式。



2

CMYK 模式

- 1 单击工具箱中的填充工具，在弹出的隐藏工具栏中选择“填充颜色对话框”按钮，弹出如下图所示的对话框。



- 2 单击“确定”按钮，则弹出如下图所示的“标准填充”对话框。



- 3 在“模型”下拉列表中选择“CMYK”选项，CMYK 颜色模式使用和右图所示的组件来定义颜色。
- 4 与 RGB 模式颜色体系相反，CMYK 模式是减色模式，这种色彩模式适合于印刷。当阳光照射到一个物体上时，这个物体将吸收一部分光线，并对剩下的光线进行反射，反射的光线就是所看到的物体颜色。所以这种模式称为减色模式。





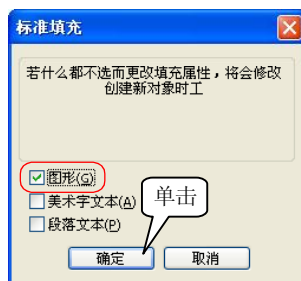
提示

CMYK 代表印刷上用的 4 种油墨色。在实际应用中，CMY 三色很难形成真正的黑色，所以引入了 K 代表的黑色来强化暗部颜色。RGB 模式是以 0~255 的数值来表现颜色的，而 CMYK 模式是用 0~100% 来表现颜色的。

3

HSB 模式

- 1 单击工具箱中的填充工具, 在弹出的隐藏工具栏中选择“填充颜色对话框”按钮, 弹出如右图所示的对话框。



- 2 在弹出的对话框中单击“确定”按钮, 则弹出如右图所示的“标准填充”对话框。



- 3 在“标准填充”对话框中, 设置“模型”下拉列表中的选项为“HSB”, HSB 颜色模式使用如右图所示的组件来定义颜色。
- 4 色度描述颜色的色素, 用 0~360 的值来测量; 饱和度描述颜色的鲜明度或阴暗度, 用 0~100% 来测量。亮度描述颜色包含的白色值, 用 0~100% 来测量。



4

Grayscale 模式

Grayscale 模式指通过一个分量来表示对象亮度, 通常是 0~255 之间的整数, 在每个灰度值下都对应与 RGB 模式下相等数值的 R、G、B 的分量。



Section 3 色彩调整与变换

通过选择“效果>调整”菜单中的适当选项，可以调整图像的色彩与色调；选择“效果>变换”菜单中的适当选项，可以反转颜色或执行色调分离等。


1

色彩调整

亮度/对比度/强度

- 1 按Ctrl+N键新建一个图形文件，导入图，如下图所示。
- 2 在菜单栏中选择“效果>调整>亮度/对比度/强度”命令，弹出“亮度/对比度/强度”对话框，如下图所示。



- 3 在“亮度/对比度/强度”对话框中，将亮度设置为-5，对比度为20，强度为10，单击预览按钮可以预览效果，如下图所示。
- 4 在上步的操作中设置完数值后，单击“确定”按钮，即可应用效果，效果如下图所示。

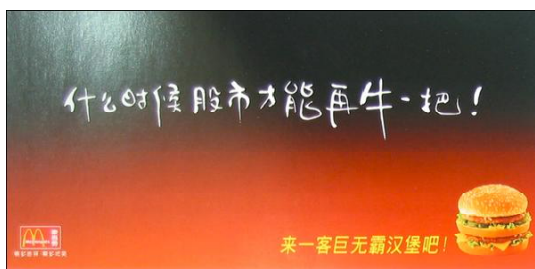


提示

没有使用预览窗口而单击“预览”按钮时，页面图像会显示预览效果；如果使用预览窗口，图像的预览效果会在预览窗口中出现，页面则不会发生变化。

颜色平衡

- 1 按 Ctrl+N 键新建一个图形文件，导入图片，如下图所示。
- 2 在菜单栏中选择“效果>调整>颜色平衡”命令，弹出“颜色平衡”对话框，如下图所示。



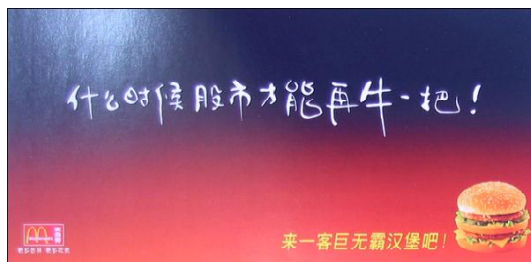
- 3 单击对话框左下方的 按钮，可预览页面中图形的颜色变化，如下图所示。



- 4 在对话框的颜色通道中，设置“青-红”数值为 -33，“品-绿”的数值为 -29，“黄-蓝”的数值为 23，也可以拖动颜色通道中的滑动条来调整数值，如下图所示。



- 5 在对话框中设置完参数后，单击“确定”按钮即可，效果如右图所示。



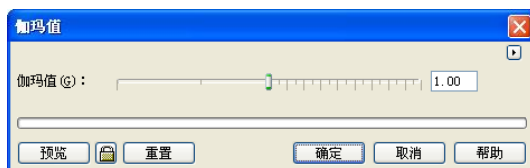
提示


设置对象“颜色平衡”参数值时，当通道颜色数值过大时，对象显示的颜色就偏暗。

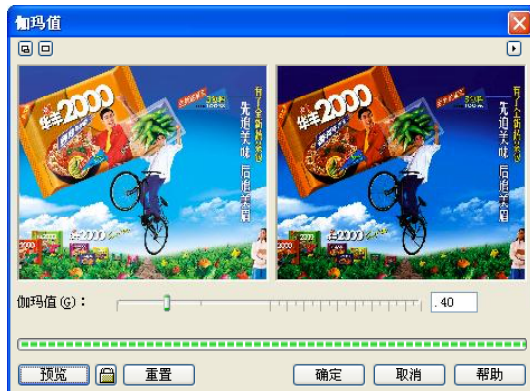
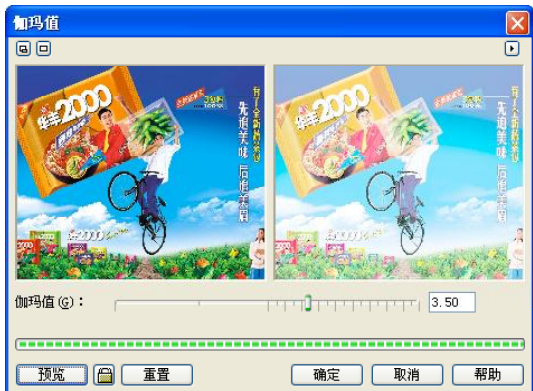


伽玛值

- 1 按Ctrl+N键新建一个图形文件，导入图片，如下图所示。
- 2 在菜单栏中选择“效果>调整>伽玛值”命令，弹出“伽玛值”对话框，如下图所示。



- 3 单击对话框左下方的按钮，可预览页面中图形的颜色变化，如下图所示。
- 4 在对话框“伽玛值”后面的文本框中输入0.4，或拖动“伽玛值”后面的滑动条到0.4位置处，如下图所示。



- 5 在对话框中设置完参数后，单击“确定”按钮即可，效果如右图所示。

提示

设置对象“伽玛值”参数值时，要注意当伽玛值过高时，对象显示为黑色填充。




色度/饱和度/光度

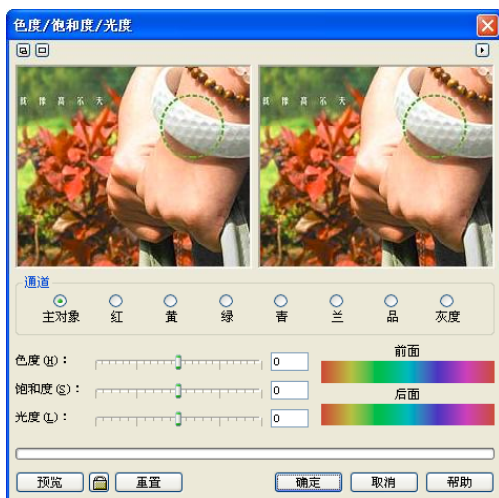
- 1 按Ctrl+N键新建一个图形文件，导入图片，如下图所示。



- 2 在菜单栏中选择“效果>调整>色度/饱和度/光度”命令，弹出如下图所示的“色度/饱和度/光度”对话框。



- 3 单击对话框左下方的按钮，可预览页面中图形的颜色变化，如下图所示。



- 4 在对话框中设置“色度”52，“饱和度”10，“光度”13，如下图所示。



- 5 在对话框中设置完相关参数后，单击“确定”按钮即可，效果如右图所示。



提示

设置对象“色度/饱和度/光度”参数值时，当色度过低而光度过高时，对象显示为白色填充。

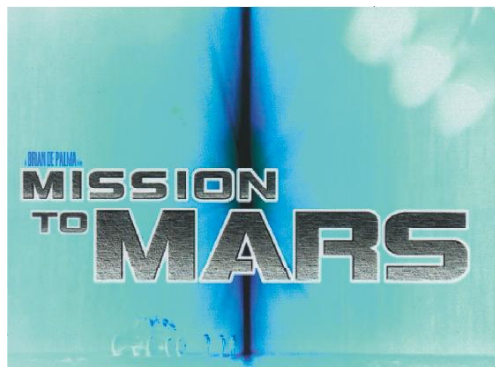
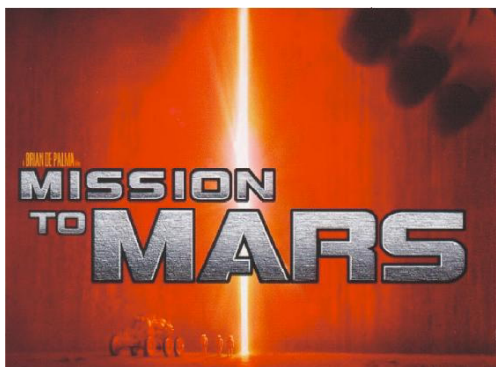


2

色彩变换

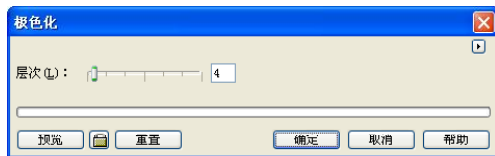
反显

- 1 按Ctrl+N键新建一个图形文件，导入图片，如下图所示。
- 2 确认选中图形，在菜单栏中选择“效果>变换>反显”命令，效果如下图所示。

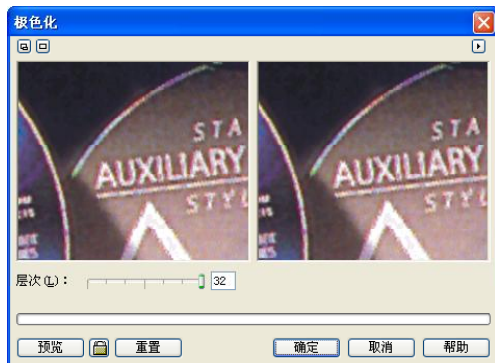


极色化

- 1 按Ctrl+N键新建一个图形文件，导入图片，如下图所示。
- 2 确认选中图形，在菜单栏中选择“效果>变换>极色化”命令，弹出如下图所示的“极色化”对话框。



- 3 在对话框中的“层次”后面的文本框中输入数值为32，也可以拖动“层次”后面的滑动条进行色彩变换，如右图所示。




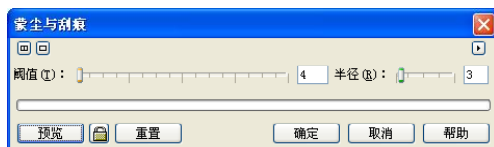
- 4 在对话框中设置完相关参数后，单击“确定”按钮即可，效果如右图所示。





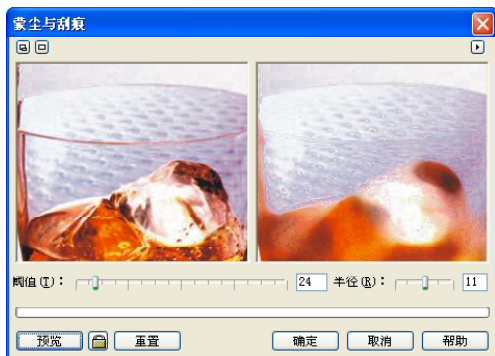
3

图像校正

- 1 按Ctrl+N键新建一个图形文件，单击“标准”工具栏中的“导入”按钮, 将图形导入到页面中，如下图所示。
- 2 选取导入的图形，在菜单栏中选择“效果>校正>蒙尘与刮痕”命令，弹出如下图所示的“蒙尘与刮痕”对话框。



- 3 在此对话框中，在其上方单击按钮可展开预览窗口，再在下方单击按钮可进行适时预览，设定“阈值”为24，“半径”为11，如下图所示。



- 4 在对话框中设置完毕后，单击“确定”按钮，得到如下图所示的效果，图片的高光处不再清晰。



提示

图像校正主要是针对位图进行编辑。





Section 4 填充工具的运用

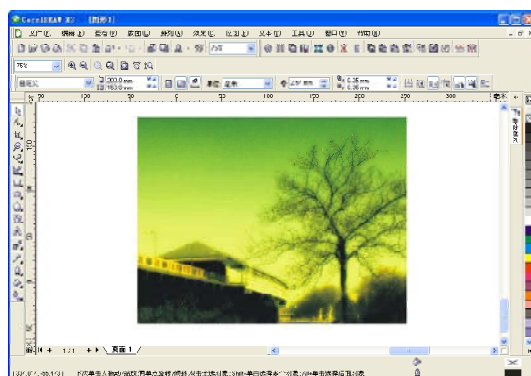
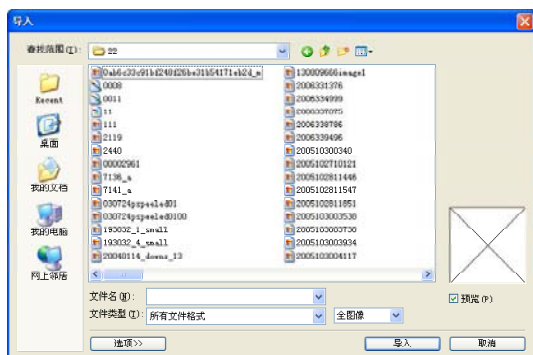
CorelDRAW X3 中有吸管和油漆筒填充工具，每种填充工具都有其不同的用途与方法，熟练掌握这些填充工具可以简化制图过程中的许多程序。



1

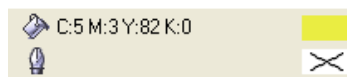
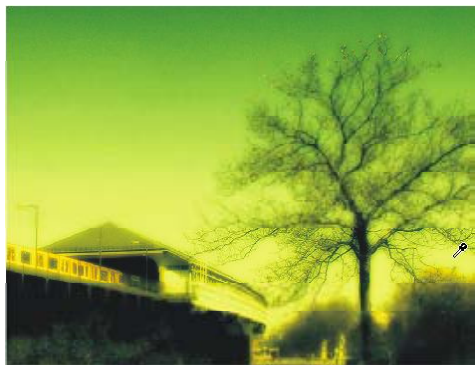
吸管工具的运用


使用吸管工具吸取所需的颜色，当我们需要一幅作品中的某一颜色时，用眼睛观看颜色是很难准确把握的，有了吸管工具就十分简便了。

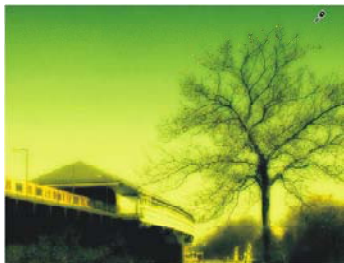
- 1 新建一个新文档，单击标准工具栏上的“导入”按钮，在弹出的“导入”对话框中选取所需的图形文件，如下图所示。
- 2 选取所需图形后单击“导入”按钮，在绘图区内单击即可把该图片放入绘图区内，效果如下图所示。



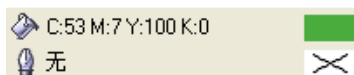
- 3 使用工具箱中的吸管工具，并在其属性栏中的下拉列表中设定为“样品颜色”，然后在画面上所需颜色的地方单击，如下图所示。
- 4 鼠标单击地方的颜色，就会在窗口右下角状态栏中显示出来，如下图所示。



- 5 同样方法使用工具箱中的吸管工具，然后在画面上所需颜色的地方单击，如下图所示。





- 6 所吸地方的颜色，就会在状态栏中显示出来，如下图所示。

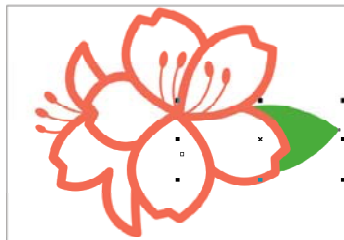
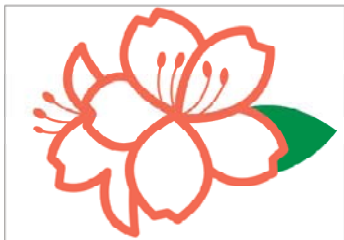





2

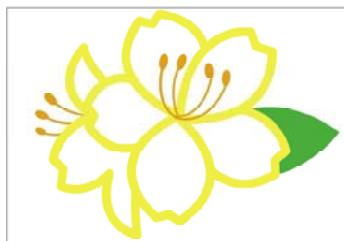
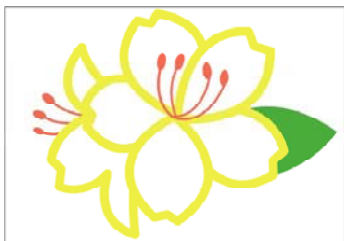
油漆筒工具的运用

通过油漆筒工具，我们可以把刚用吸管工具吸取的颜色，填充到所需的图形中去。



- 1 接着上面的介绍，使用工具箱中的油漆筒工具，如下图所示。
- 2 移动鼠标指针到图形内，指针成状态时单击需要填充的区域，即可将吸取的颜色填充到图形内，效果如下图所示。



- 3 再选择吸管工具，在图片上所需的颜色单击取样，然后按 Shift 键切换到油漆筒工具，移动鼠标指针到花瓣轮廓线上单击，如下图所示。
- 4 通过多次利用吸管工具和油漆筒工具进行吸取颜色和填充颜色，花朵被填充为如下图所示的效果。



提示


将吸管工具的属性栏设置为时，吸管工具在页面图像中吸取的颜色，将在“颜色”泊坞窗中显示。吸管工具与油漆筒工具可以用 Shift 键进行切换。

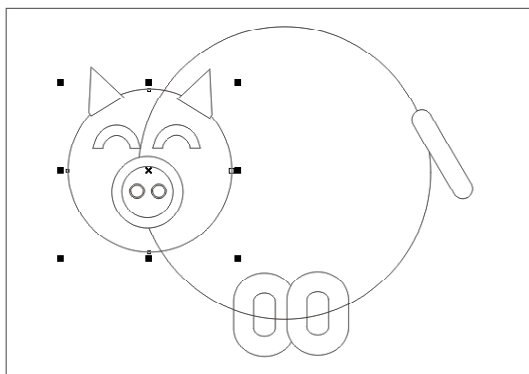
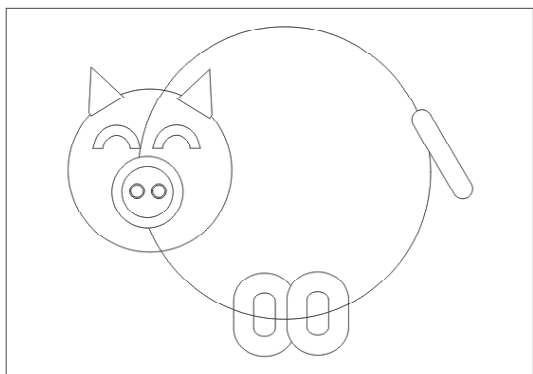




Section 5 设置轮廓线

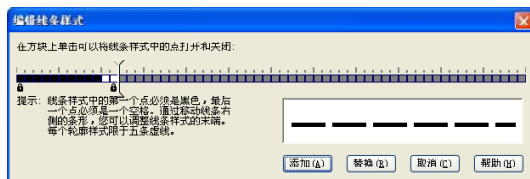
轮廓工具用于配合基本绘图工具绘制线条与图形，使用轮廓工具可改变图形或文本文字的轮廓线样式、宽度、颜色和线型等。

1 轮廓画笔对话框

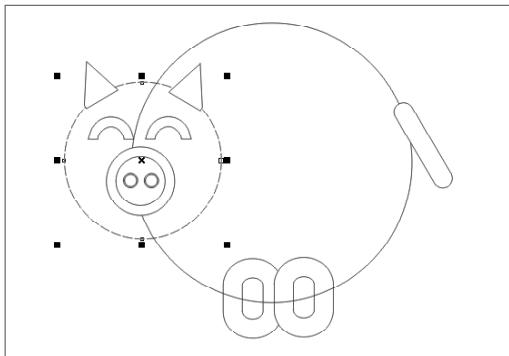
- 1 使用工具箱中的基本形状工具，并单击属性栏中的“完美形状”按钮，在展开的选项面板中选择合适的工具，绘制下图所示的形状。
- 2 使用选择工具选取小猪形状的头部，如下图所示。



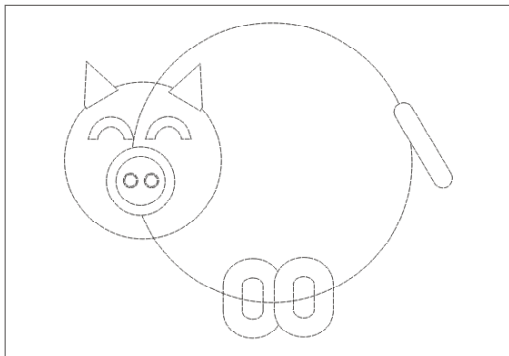
- 3 在工具箱中单击轮廓工具，在弹出的工具栏中单击“轮廓画笔对话框”按钮，弹出“轮廓笔”对话框，如下图所示。
- 4 在“轮廓笔”对话框中单击“高级”按钮，就会弹出如下图所示的“编辑线条样式”对话框，按照下图所示设置参数。



- 5 单击“确定”按钮，应用设置的轮廓线样式，图形效果如下图所示。



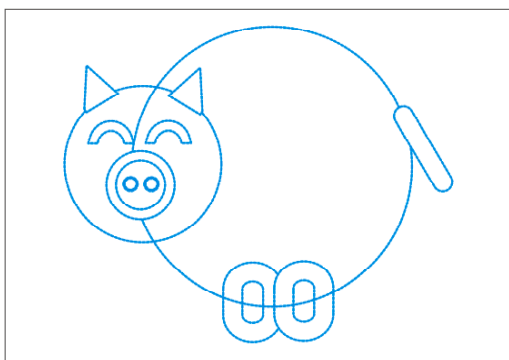
- 6 选取整个图形的外轮廓，然后按照上述所示设置线条的轮廓线，效果如下图所示。



- 7 为轮廓线设置颜色，选取整个图形，然后在“轮廓笔”对话框中设置其相应的颜色和其他的参数，如下图所示。



- 8 应用上步的操作后，图形的轮廓线样式和颜色就改变了，如下图所示。




提示

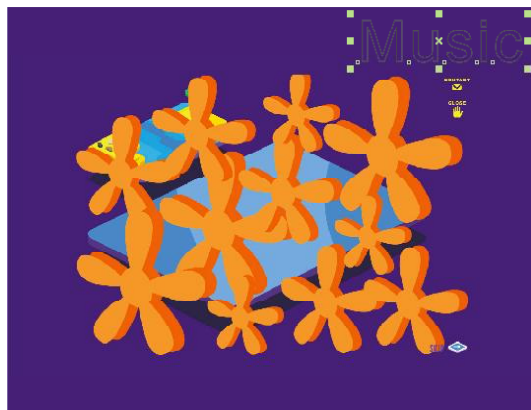
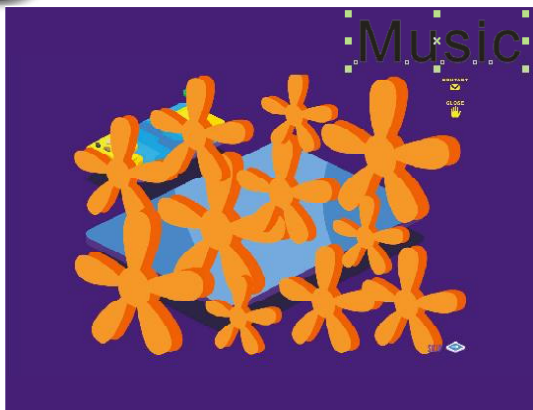
在未选取对象的情况下使用轮廓工具，系统将自动弹出“轮廓笔”对话框，可在对话框中设置轮廓属性，设置后的属性将成为轮廓工具的默认属性。



2

轮廓颜色对话框

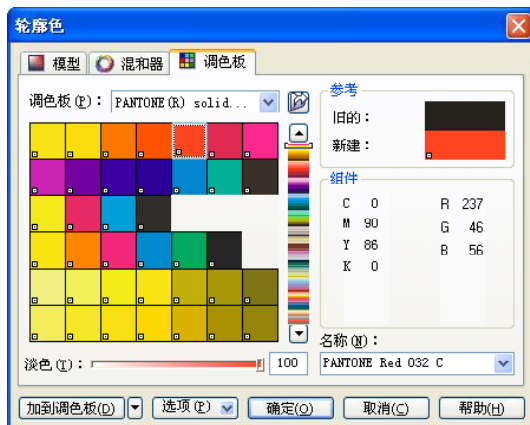
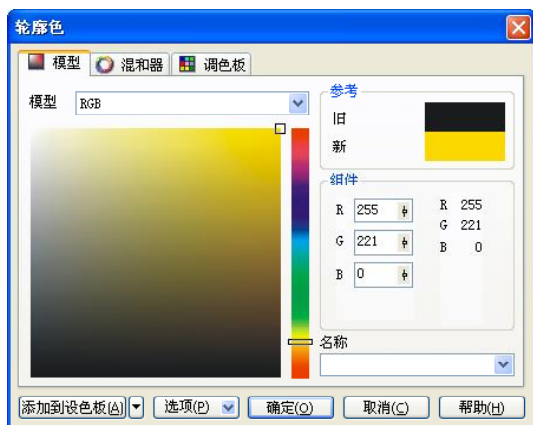
在工具箱中单击轮廓工具，在弹出的工具栏中单击“轮廓颜色对话框”按钮，可以打开“轮廓色”对话框，通过它可以创建并应用自定义轮廓色，也可以从自定义调色板手动创建和选择颜色。

- 1 使用工具箱中的文本工具在当前页面中输入文字，在属性栏中设置文字字体为 Arial，字号为 120，如下图所示。
- 2 单击无轮廓按钮，使用鼠标右键单击黑色色标，填充文字轮廓线为黑色，在轮廓工具中选择 2 点轮廓，效果如下图所示。



3 使用选择工具选择字体，选择轮廓工具，单击“轮廓颜色对话框”按钮，弹出如下图所示的“轮廓色”对话框。

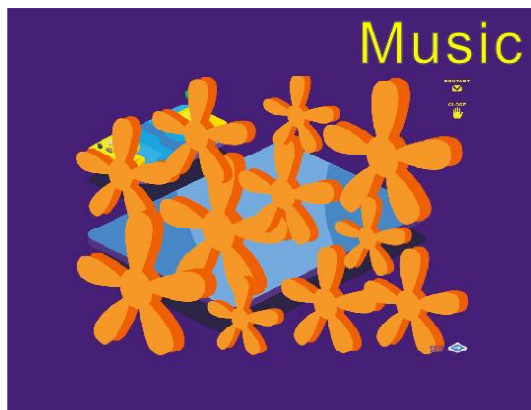
4 在“轮廓色”对话框中设置当前图形轮廓线的颜色，打开“调色板”选项卡，在“调色板”下拉列表中选择 PANTONE (R) Solid coated，在颜色列表中选择颜色，如下图所示。



5 设置好后，单击“确定”按钮，效果如右图所示。

提示

CorelDRAW X3 中编辑颜色样式中的调色板，是纯色的集合，用鼠标按住所选取颜色，可弹出所选颜色的近似色。进行颜色填充时，选择填充对象，单击调色板中所需颜色，可将颜色应用到填充对象上。







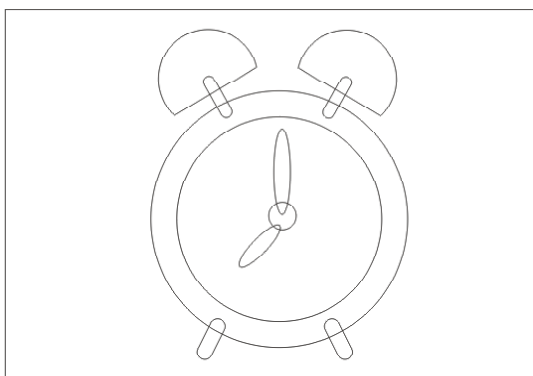
Section 6 设置颜色填充



使用填充颜色对话框、渐变填充、图案填充对话框、纹理填充对话框、PostScript 填充对话框和无填充来对图形对象进行填充，也可以在默认的“颜色”泊坞窗中设置各种颜色。

1

标准填充

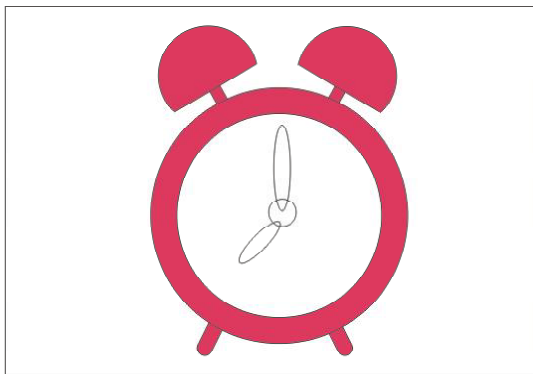
- 1 结合使用工具箱中的椭圆工具、形状工具和贝塞尔工具，绘制出如下图所示的图形。



- 2 选取绘制的对象，选取工具箱中的填充工具，单击“填充颜色对话框”按钮，弹出“标准填充”对话框，如下图所示。



- 3 选中钟表的外形，在组件框中设置 CMYK (7,98,31,0)，单击“确定”按钮即可为选中图形填充上颜色，效果如下图所示。





- 4 选中钟表的中间部位，在“标准填充”对话框中，设置颜色名称为“黑”，单击“确定”按钮，则指针部位填充上黑色，效果如下图所示。

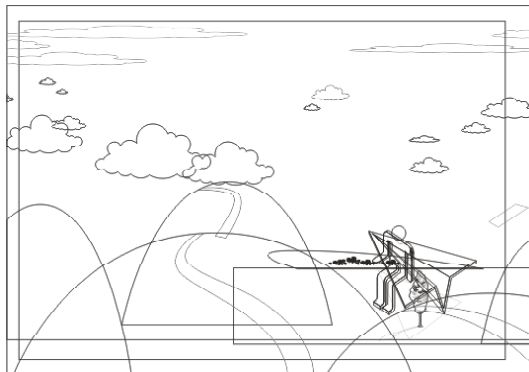






2

渐变填充

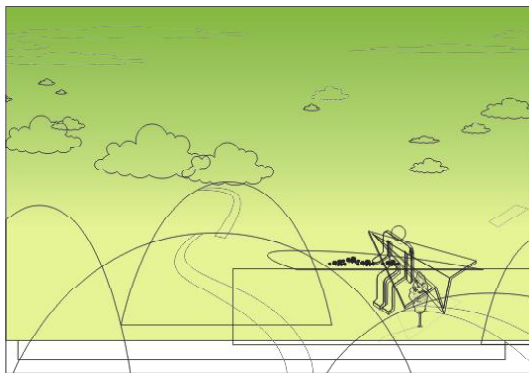
- 1 结合使用贝塞尔工具和形状工具, 绘制如右图所示的图形。



- 2 单击工具箱中的填充工具, 在展开的工具栏中选择渐变填充工具, 弹出“渐变填充方式”对话框, 按照下图所示, 设置颜色调和方式。



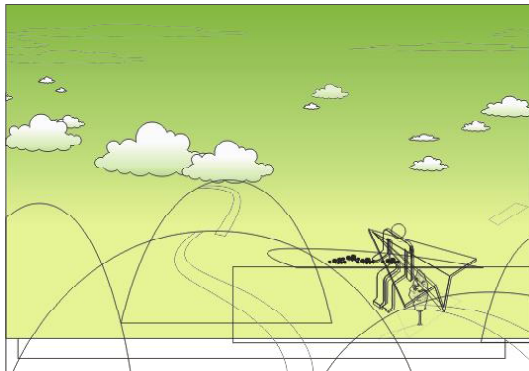
- 3 应用渐变填充后, 即把背景填充为从 CMYK (36, 9, 96, 1) 到 CMYK (5, 0, 43, 0), 其图形效果如下图所示。



- 4 选取天空中的白云, 然后选择渐变填充工具, 在“渐变填充方式”对话框中设置相关的参数, 如下图所示。



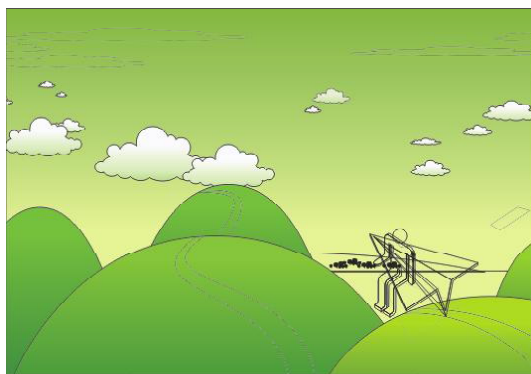
- 5 应用渐变填充后, 即把白云填充为从 CMYK (1, 1, 0, 0) 到 CMYK (18, 2, 56, 0), 其图形效果如下图所示。



- 6 选取图形中的山形状，在“渐变填充方式”对话框中设置其填充颜色，如下图所示。



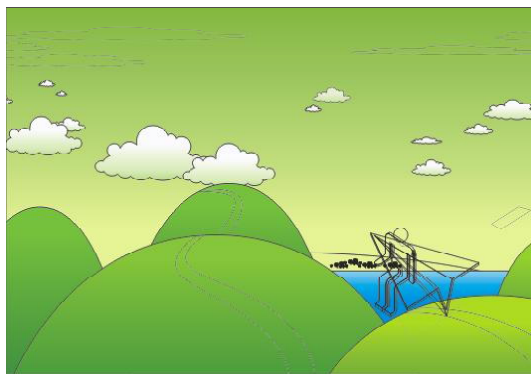
- 7 应用渐变填充后，即把山填充为从 CMYK (58, 14, 98, 3) 到 CMYK (33, 3, 96, 0)，效果如下图所示。



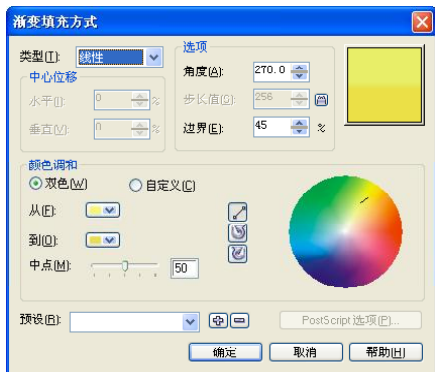
- 8 选取图中海水部分，在“渐变填充方式”对话框中设置适当的参数后，单击“确定”按钮，应用渐变填充，如下图所示。



- 9 海水被填充颜色为从 CMYK (24, 0, 3, 0) 到 CMYK (91, 3, 0, 0)，效果如下图所示。



- 10 选取图形中的路，然后打开“渐变填充方式”对话框，如下图所示，并按照图上所示设置其参数。

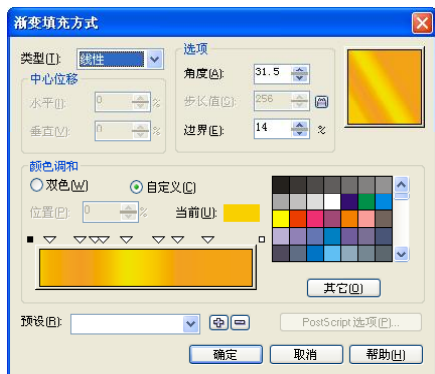


- 11 应用渐变填充后，路的颜色为从 CMYK (2, 1, 59, 0) 到 CMYK (5, 9, 76, 0)，其图形效果如下图所示。





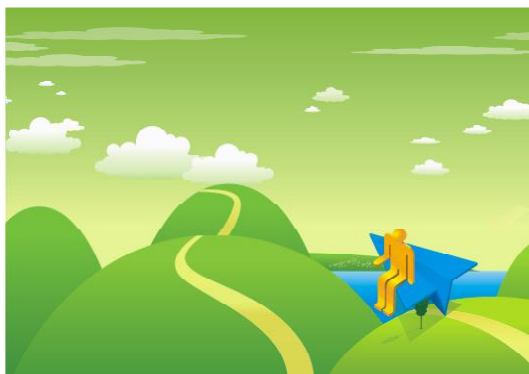
- 12 选取画面中的人物，然后打开“渐变填充方式”对话框，如下图所示，并按照图上所示设置其参数。



- 13 设置完参数后，单击“确定”按钮，应用渐变填充，其图形效果如下图所示。




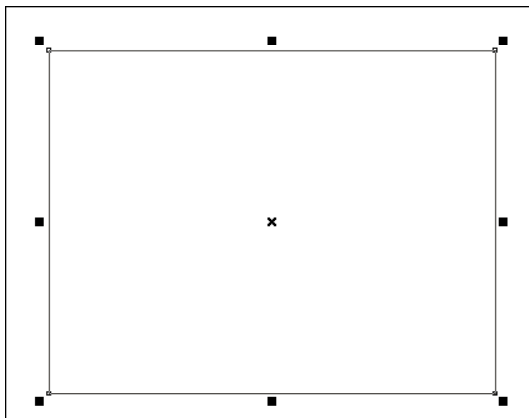
- 14 按照上面所讲述的方法，将其余的图形填充上合适的渐变颜色，再右击右侧的无轮廓按钮将轮廓线去除，其图形效果如右图所示。





3 纹理填充

在绘制一幅精美作品时，几乎都要用到纹理填充工具，因此Corel DRAW X3 提供了许多预置的纹理，只需要直接调用即可，使绘制作品过程更加简捷方便。

- 1 使用工具箱中的矩形工具在当前页面中绘制一个矩形，如右图所示。



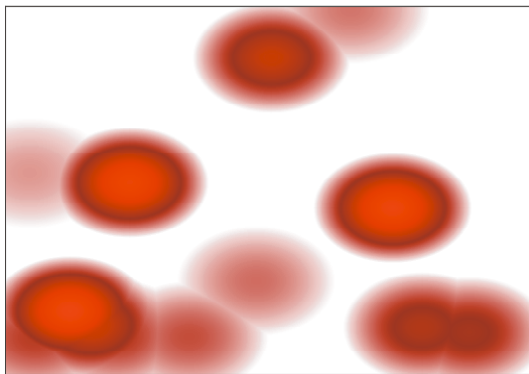
- 2 选取页面中刚才绘制的图形，单击工具箱中的填充工具，在弹出的工具栏中单击“纹理填充对话框”按钮，弹出“底纹填充”对话框，如下图所示。



- 3 在对话框中的“底纹库”下拉列表中选择所需的样本（如：样本6），然后在“底纹列表”中选择所需的底纹样式（如：有丝分裂），如下图所示。




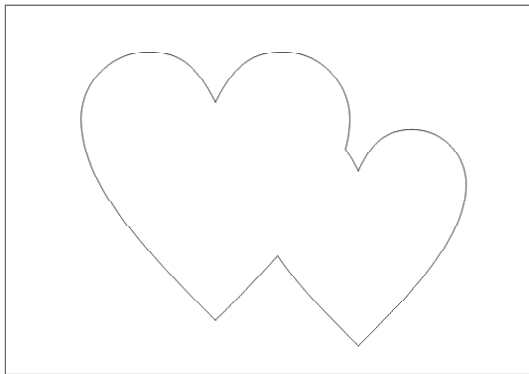
- 4 设置好后，单击“确定”按钮，矩形就填充上了设置的底纹，效果如右图所示。





4

图案填充

- 1 单击工具箱中的基本形状工具，在属性栏中选择“完美形状”工具，然后在当前页面中绘制两个心形图形，如右图所示。

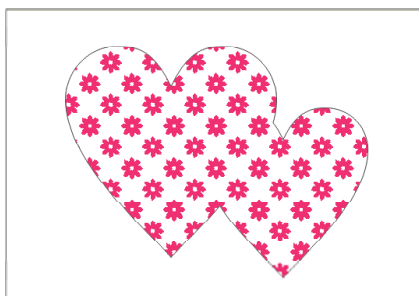





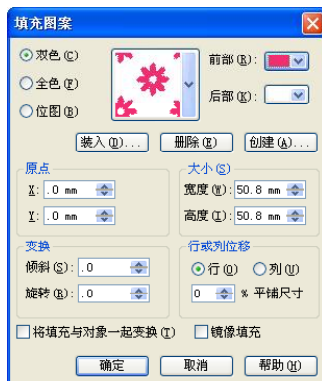
- 2 选取刚才绘制的图形，单击工具箱中的填充工具，在弹出的工具栏中选择“图案填充对话框”按钮，弹出“填充图案”对话框，如下图所示。



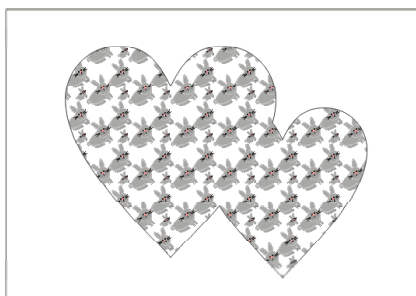
- 4 设置好后，单击“确定”按钮，图形就填充上了如下图所示的图案。



- 3 单击“双色”单选按钮，设置“前部”颜色为桃红色，“后部”颜色为白色，接着单击选择器，在弹出的列表中选择所需的图案，如下图所示。




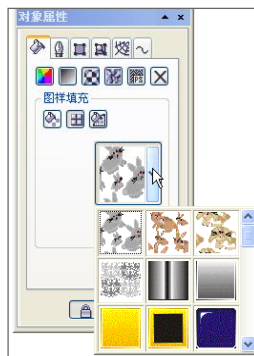
- 5 在“填充图案”对话框中，单击“全色”单选按钮，然后单击“确定”按钮，图形便填充上统一颜色，效果如下图所示。



- 6 在菜单栏中选择“编辑>属性管理器”命令，弹出“对象属性”泊坞窗，单击“填充”按钮，在“填充类型”下拉列表中选择“填充图案”，如下图所示。



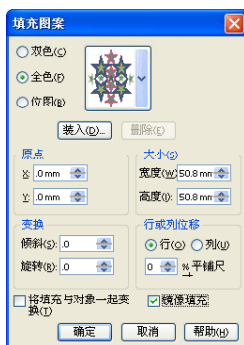
- 7 如果在“对象属性”泊坞窗中直接单击“全色图样填充”按钮，即会显示全色图样列表，如下图所示。



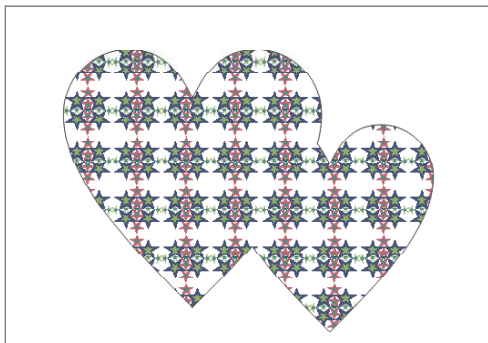
- 8 在图样列表中选择所需的图样，页面中的选取图形就会发生变化，效果如下图所示。



- 9 在“填充图案”对话框中，单击“全色”单选按钮，并单击选择器，在弹出的下拉列表中选择所需的图案，设置相应的参数，并勾选“镜像填充”复选框，如下图所示。





- 10 设置好后，单击“确定”按钮，即可得到如右图所示的效果。

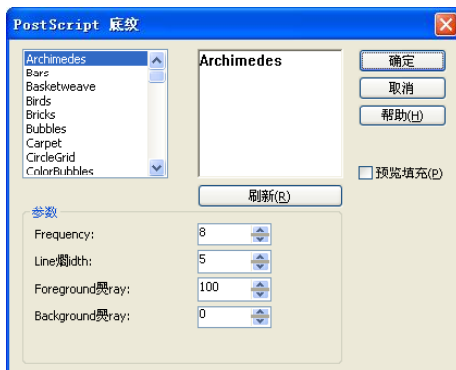


5

PostScript 填充

PostScript 底纹填充工具是使用 PostScript 语言创建的，某些底纹非常复杂，因此，包含 PostScript 底纹填充的对象在打印或屏幕更新时所用时间较长。PostScript 底纹在正常屏幕显示模式下，以字母 PS 显示；在增强模式下则显示图案内容。

- 1 使用选择工具  选择当前页面中填充了纹理的矩形图形，单击工具箱中的填充工具 ，在弹出的工具栏中选择“PostScript 填充对话框”按钮，弹出“PostScript 底纹”对话框，如右图所示。

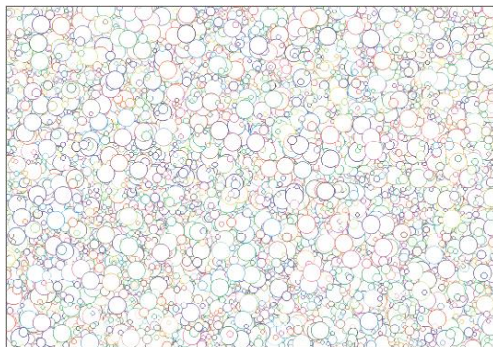




- 在弹出的“PostScript底纹”对话框中，勾选“预览填充”复选框，即可在对话框中预览各种所选的纹理，如下图所示。



- 选择合适的纹理后，单击“确定”按钮即可，效果如下图所示。



- 同上步操作一样，可以选择不同的纹理，将图形填充上不同的纹理，效果如右图所示。




提示

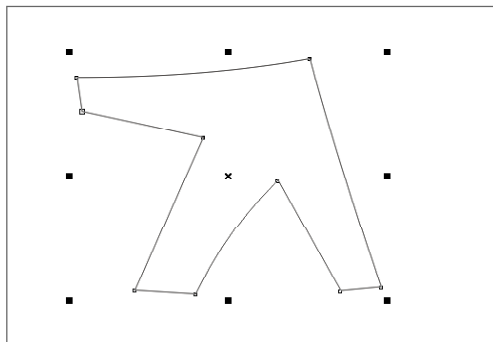
在早期的版本中，必须用PostScript打印机才能输出PostScript纹理图案，8.0以后的版本可自动将PostScript纹理转换为Bitmap图。




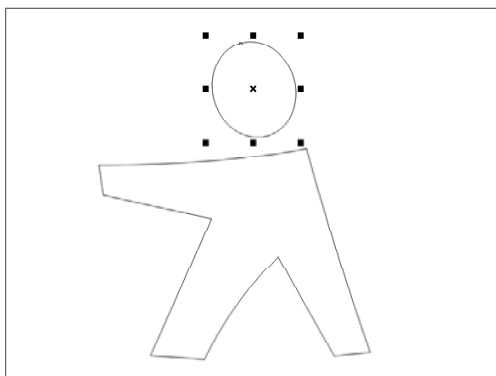
交互式填充


使用交互式填充工具，可以对绘制的图形进行任意纹理填充（包括：无填充、标准填充、线性、射线、圆锥、方角、双色图样、全色图样、位图图样、纹理填充和PostScript填充），使用它可以对填充的纹理进行任意调整。

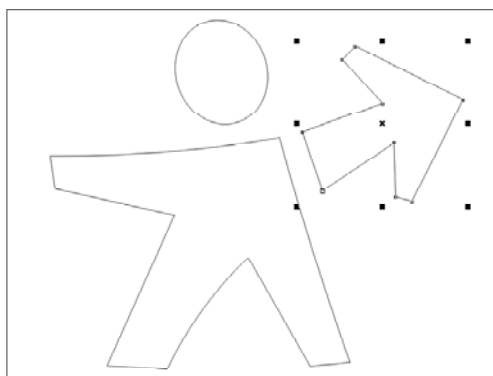
- 在工具箱中选取贝塞尔工具，然后在当前页面中绘制出右图所示的图形。




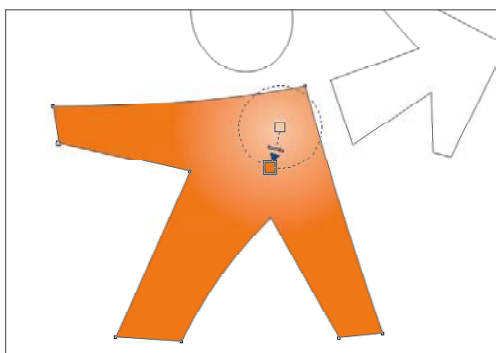
- 2 在工具箱中选取椭圆工具，然后在下图所示的位置上绘制一个椭圆。



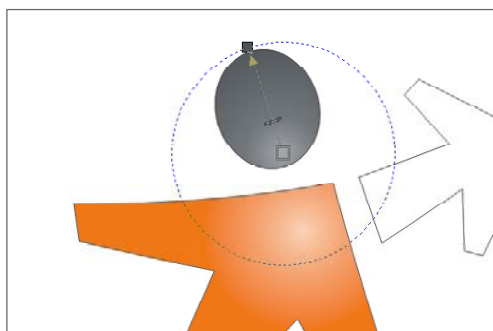
- 3 继续使用贝塞尔工具，然后在当前页面中绘制出下图所示的图形。




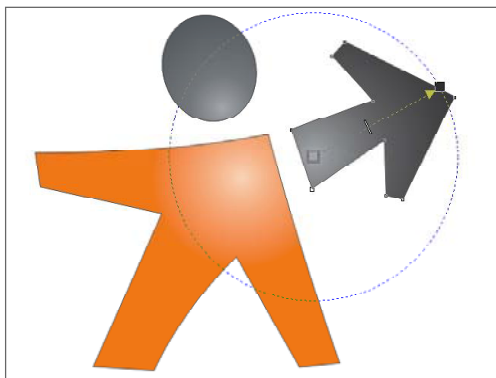
- 4 在工具箱中选取交互式填充工具，再在属性栏中选择“射线”，然后将箭头图形填充上从橘红色到淡橘红色的渐变色，如下图所示。




- 5 用上步所示的方法将下图所示的图形也填充上颜色，填充为从灰色到黑色的渐变色，图像效果如下图所示。



- 6 在工具箱中选取交互式填充工具，然后将箭头图形也填充上从灰色到黑色的渐变色，如下图所示。



- 7 选取橘红色的图形，然后使用鼠标右键单击无轮廓按钮将轮廓线去除，图形效果如下图所示。

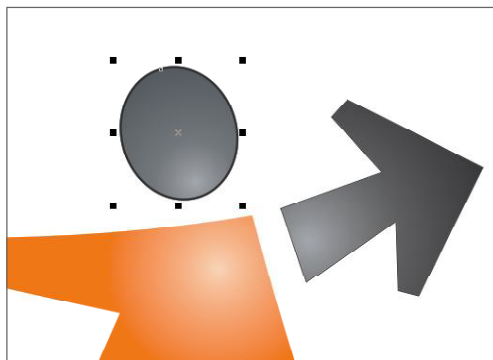




- 8 按F12键弹出下图所示的“轮廓笔”对话框，在对话框中将线条设置为0.18mm，然后单击“确定”按钮。




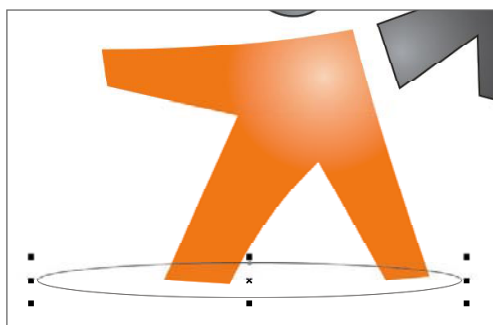
- 9 设置图形轮廓线后的图形效果如下图所示。




- 10 使用步骤8所示的方法将箭头图形也添加上轮廓线，图像效果如下图所示。




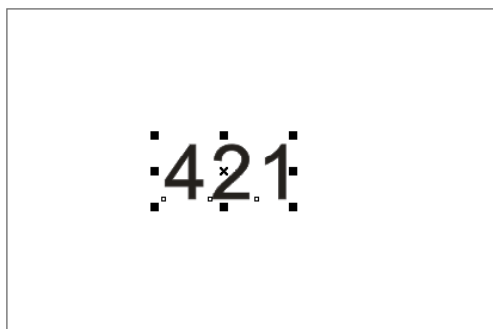
- 11 在工具箱中选取椭圆工具, 然后在下图中所示的位置上绘制一个椭圆。



- 12 将上步绘制的椭圆填充为CMYK (9, 7, 7, 0)，然后使用鼠标右键单击无轮廓按钮将轮廓线去除，图形效果如下图所示。



- 13 在工具箱中选取文本工具, 然后在图中输入文字421，如下图所示，并将字体设置为Arial，字号为36。



- 14 继续使用文本工具在图中输入字母 marketing，然后将字体设置为 Eras Demi ITC，字号为 40，颜色设置为灰色，如下图所示。



- 15 然后将步骤 13 和 14 所输入的文字排列成下图所示的形状。



- 16 将绘制的各个部分放置到合适的位置，图像效果如右图所示。





Section 7 综合实例

本节主要考察读者运用各种调色板、颜色模式、颜色填充工具创建颜色的能力，要想达到吸引消费者眼球的目的，需要填充上合适的颜色来表现宣传的主题。

1


绘制酒瓶和瓶贴

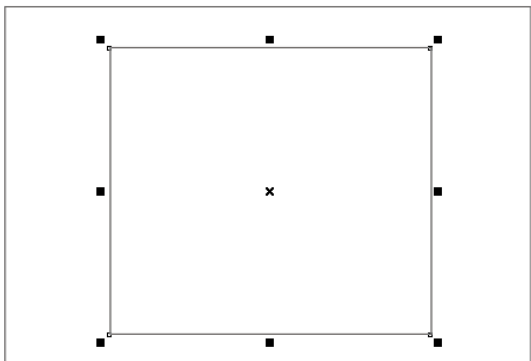
实例说明：


本实例主要讲述的是酒瓶的绘制和瓶贴的绘制，首先讲述的是瓶贴的绘制，瓶贴的主要色调是紫色，上面的花纹由葡萄和稻穗组合而成，表现出该瓶贴的主题。而酒瓶的主要色调是土黄色。

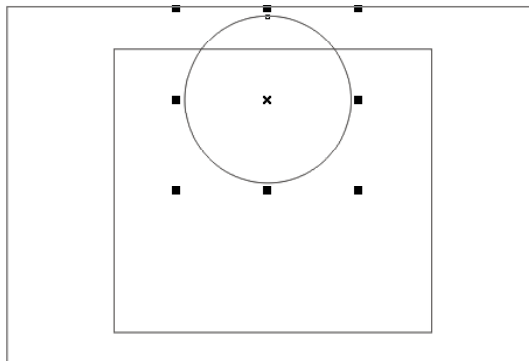
主要运用的工具有贝塞尔工具、填充工具、交互式透明工具等，最终效果如右图所示。



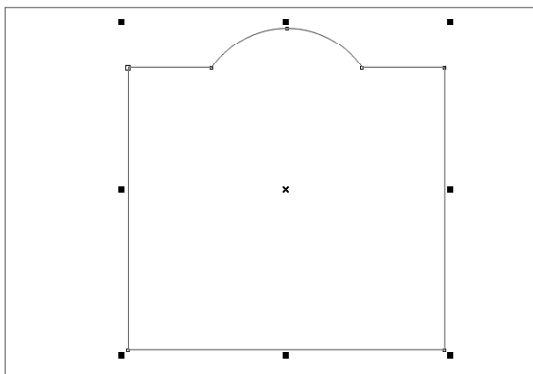
- 1 使用工具箱中的矩形工具绘制一个矩形，在属性栏中设置矩形的大小为190mm × 170mm，如下图所示。




- 2 按Ctrl键的同时，选取工具箱中的椭圆工具，然后在页面中绘制一个正圆，将其放置到合适的位置，如下图所示。



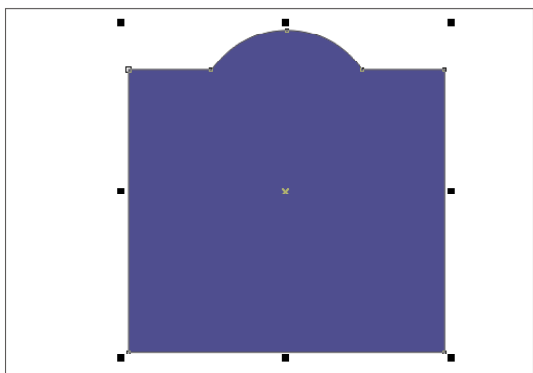
- 3 同时选取前面所绘制的两个图形，然后选择“排列>修整>焊接”命令，将两个图形合成一个图形，如下图所示。




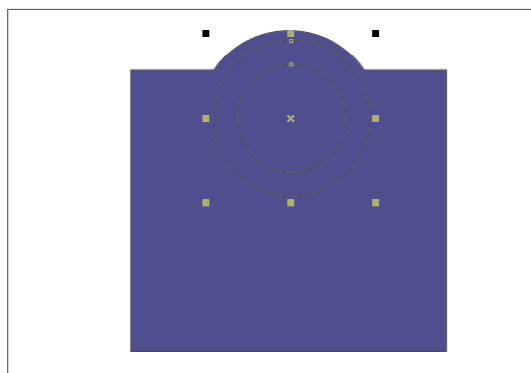
- 4 选取前面所焊接的图形，然后选择工具箱中的标准填充工具, 并在弹出的“标准填充”对话框中设置其参数，如下图所示。





- 5 设置完参数后，单击“确定”按钮，将填充颜色为 CMYK (78, 67, 5, 0)，填充后的图形如下图所示。

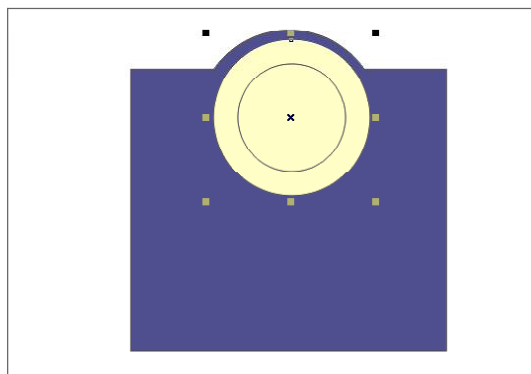


- 6 按住 Shift 键，使用椭圆工具绘制一个正圆，然后复制该正圆，再按住 Shift 键将其按比例缩小，如下图所示。




- 7 使用选择工具选取上步所绘制的较大的正圆，然后在工具箱中单击“填充颜色对话框”按钮, 弹出“标准填充”对话框，按下图中所示设置参数。

- 8 设置完参数后单击“确定”按钮，将圆填充上淡黄色，效果如下图所示。

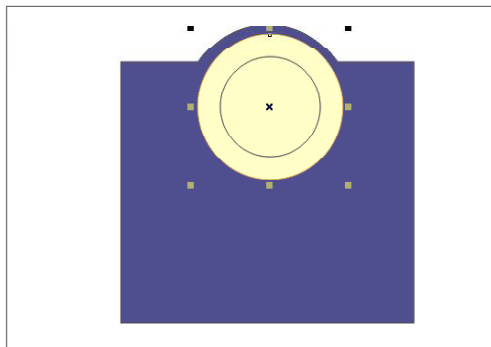





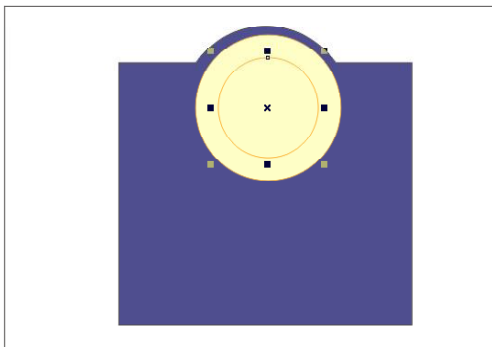
- 9 选取上步所填充的正圆，然后在工具箱选取“轮廓画笔对话框”按钮，将会弹出“轮廓笔”对话框，如下图所示。




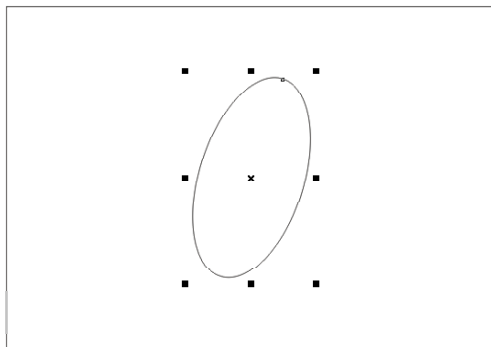
- 10 将轮廓颜色设置为 CMYK (0, 20, 100, 0)，轮廓笔宽度设置为 1mm，然后单击“确定”按钮，效果如下图所示。




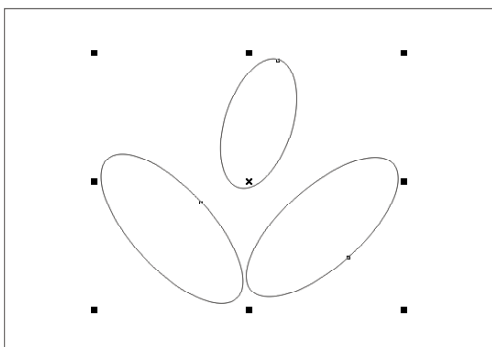
- 11 使用选择工具选取中间的正圆，同步步骤9和10一样设置其轮廓线，然后将其填充为淡黄色，效果如下图所示。




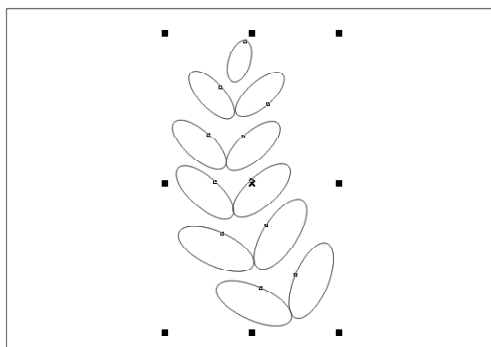
- 12 单击工具箱中的椭圆工具，在页面中绘制一个椭圆，然后在属性栏中的“旋转角度”文本框中输入 342.5，将其旋转 342.5°，如下图所示。




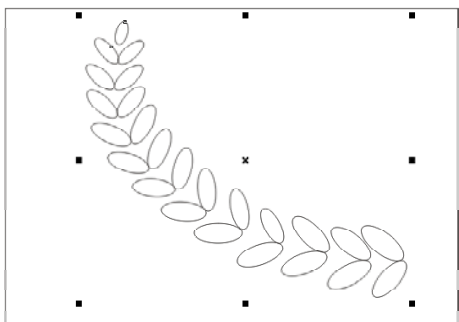
- 13 再次选取椭圆工具在页面中绘制两个椭圆，将左边的椭圆旋转 312.1°，另一个椭圆旋转 41.6°，效果如下图所示。





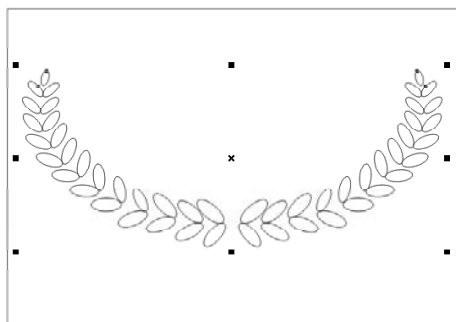
- 14 再使用椭圆工具，在页面中绘制多个椭圆，再将其旋转后放置到合适的位置上，效果如下图所示。




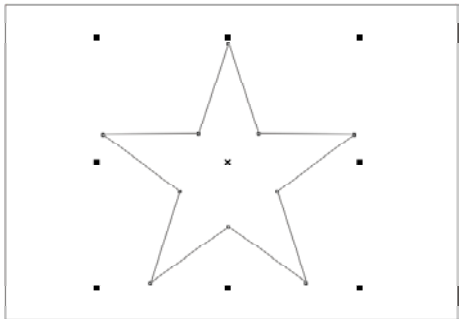
- 15 继续使用椭圆工具，在页面中绘制多个椭圆，然后将其进行旋转，放置到合适的位置，如下图所示。



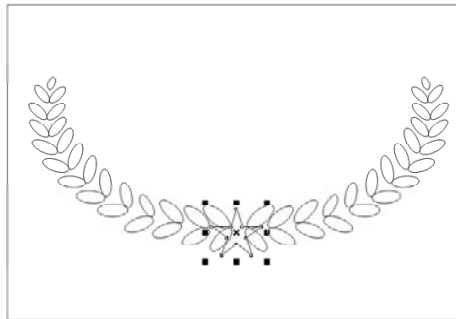
- 16 使用选择工具，选取刚才所绘制的所有椭圆，按Ctrl+G键进行群组，然后复制一个绘制的椭圆组，单击属性栏中的镜像按钮，右边便对称地出现一个同样的椭圆组，效果如下图所示。




- 17 在工具箱中选取多边形工具，在展开的隐藏工具栏中选择星形工具，在其属性栏中将边数设置为5，然后按住鼠标左键在页面中绘制五角星，如下图所示。



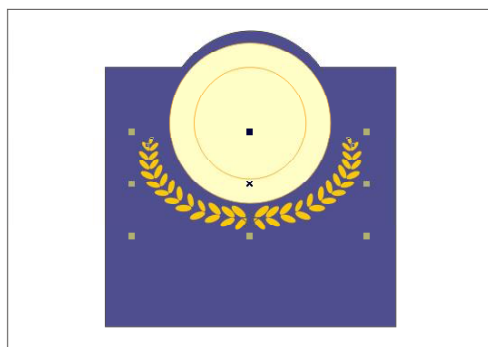
- 18 选取刚才所绘制的五角星，然后将其缩放到一定的比例，并将其放置到图中合适的位置上，如下图所示。




- 19 选取前面所绘制的稻穗图形，然后在工具箱中选取“填充颜色对话框”按钮，弹出“标准填充”对话框，如下图所示设置参数。



- 20 单击“确定”按钮，将稻穗填充上深黄色，效果如下图所示。

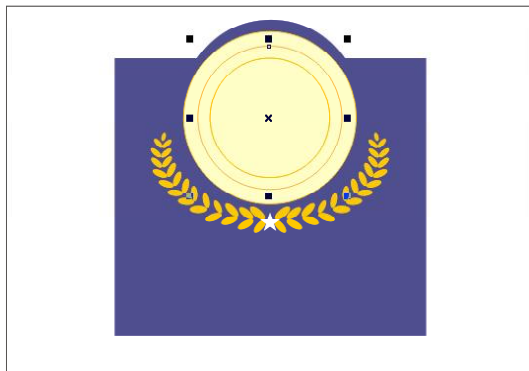





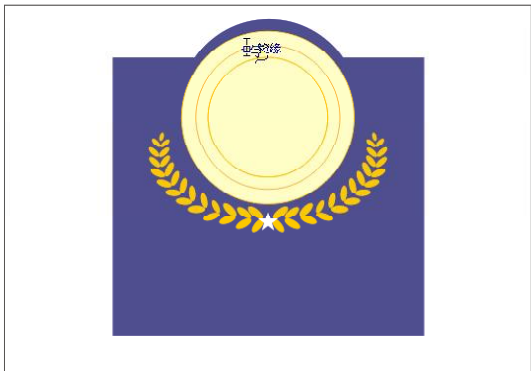
- 21 使用选择工具选取前面所绘制的五角星，然后单击右侧调色板中的白色色标，将其填充为白色，效果如下图所示。



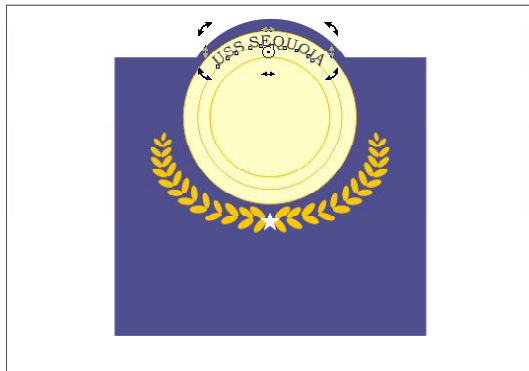
- 22 在图中所示的位置，使用选择工具选取前面所绘制的椭圆，然后按Ctrl+C键复制再按Ctrl+V键粘贴，然后按住Shift键进行等比例缩放，将复制的图案覆盖于原图案上，如下图所示。




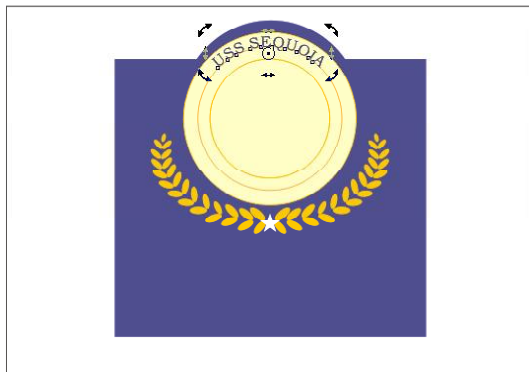
- 23 在工具箱中选取文本工具，然后使用鼠标单击上步所绘制的椭圆的边缘，如下图所示。



- 24 然后在图形中输入USS SEQUOIA，将字体设置为华文中宋，字号为20，效果如下图所示。



- 25 选中上步输入的文字，在工具箱中选取“填充颜色对话框”按钮，然后在弹出的“标准填充”对话框中，将颜色设置为CMYK (89, 80, 34, 3)，然后单击“确定”按钮，效果如右图所示。



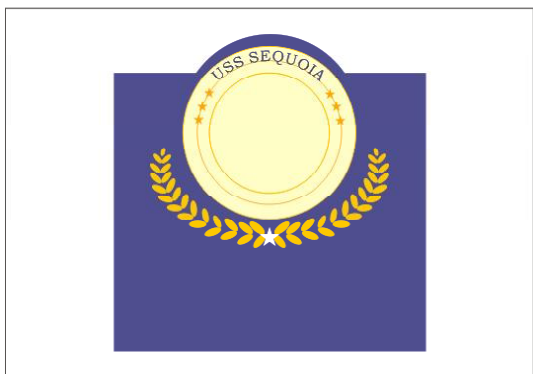
- 26 使用星形工具在页面中绘制一个五角星，然后将其填充为桔黄色，效果如下图所示。



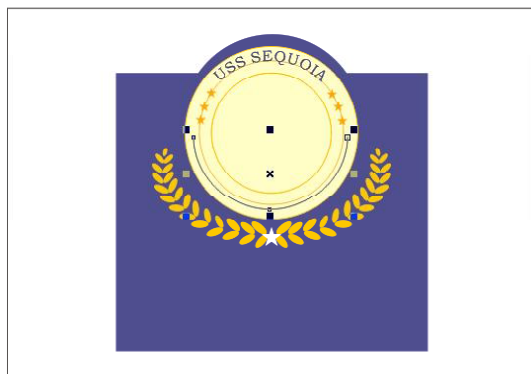
- 27 选取上一步所编辑的五角星，使用鼠标右键单击调色板中的无轮廓按钮，去掉图形的轮廓线，然后将其缩小，放置到如下图所示的位置。




- 28 选取前面所绘制的五角星，然后按Ctrl+C快捷键进行复制，再按Ctrl+V快捷键进行粘贴，或选择“编辑>再制”命令，重复进行5次上述操作，再分别将它们放置到合适的位置，效果如下图所示。



- 29 使用贝塞尔工具在图形中绘制一条曲线，并将其调整成如下图所示的形状。

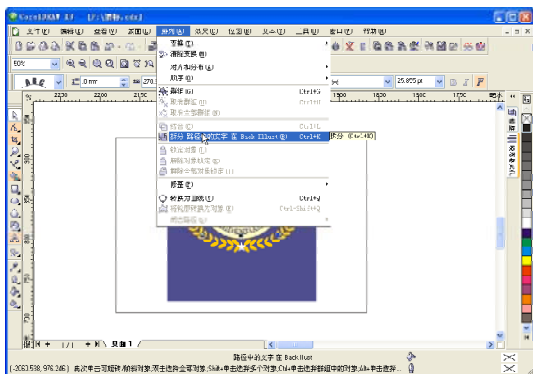


- 30 在工具箱中选取文本工具 ，在图形中输入文字 PRESIDENTIAL YACHT，然后将其字体设置为华文中宋，字号为20，如右图所示。






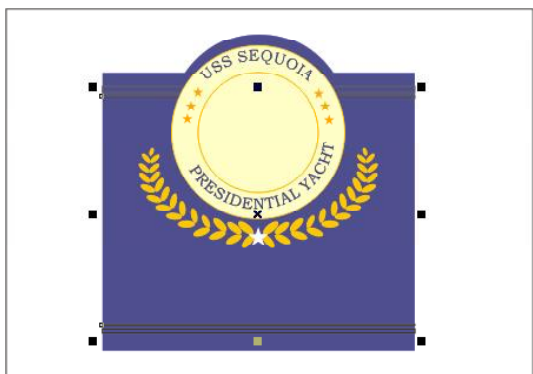
- 31 在菜单栏中选择“排列>拆分路径的文字”命令，如下图所示。





- 32 然后选取拆分后的曲线和椭圆路径，再按Delete键将其删除，如下图所示。



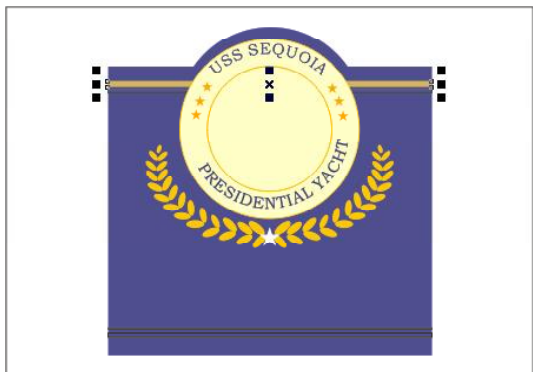
- 33 在工具箱中选取矩形工具，然后在页面中合适的位置分别绘制四个矩形，如下图所示。



- 34 使用选择工具选取上步所绘制的最上面的矩形，然后单击工具箱中的“填充颜色对话框”按钮，弹出如下图所示的“标准填充”对话框，依照图中所示设置参数。




- 35 设置完参数后单击“确定”按钮，将矩形填充颜色CMYK（11，24，71，0），效果如下图所示。



- 36 选取下面所绘制的矩形，运用同样方法将其填充为和上面矩形相同的颜色，如下图所示。




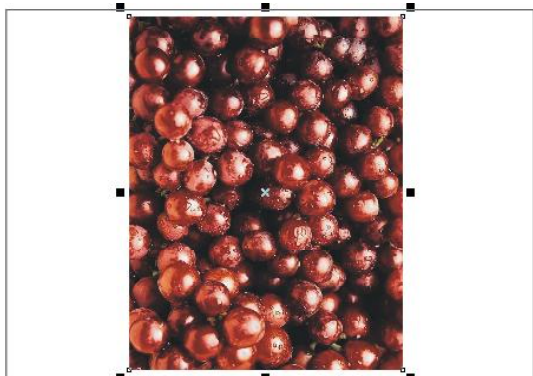
- 37 选取另外的两个矩形，然后在工具箱中单击“填充颜色对话框”按钮，将会弹出如下图所示的“标准填充”对话框。



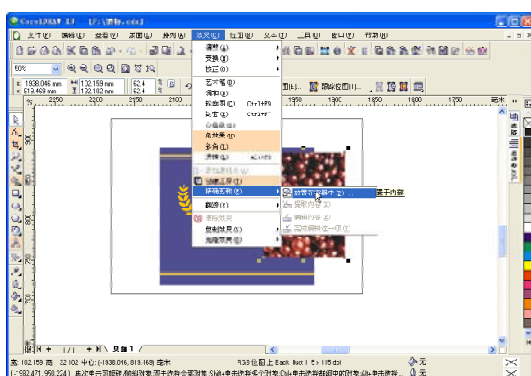
- 38 在上步的对话框中设置其填充颜色的参数，然后单击“确定”按钮，将矩形填充上褐色，效果如下图所示。




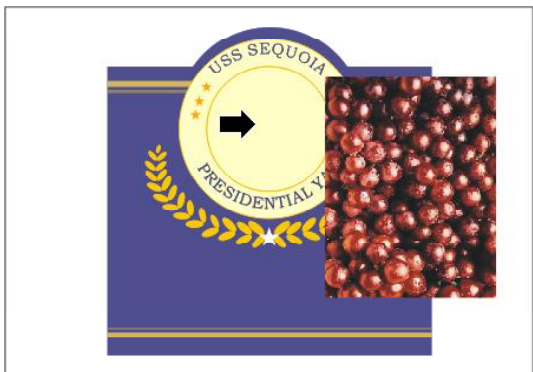
- 39 在标准工具栏中单击“导入”按钮，然后将所需的图片导入到页面中，如下图所示。



- 40 在菜单栏中选择“效果>精确剪裁>放置在容器中”命令，如下图所示。




- 41 当鼠标指针变为形状时，单击图形中间的椭圆，如下图所示。




- 42 单击椭圆后，原图片就将放置于椭圆形的中间，效果如下图所示。






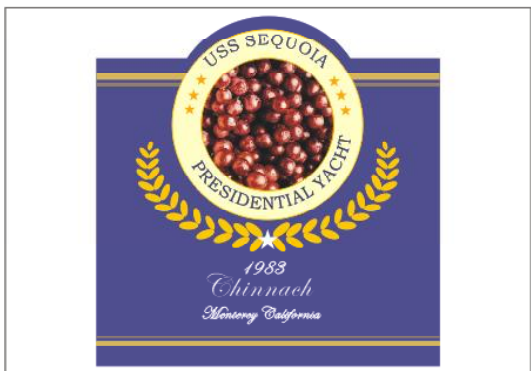
- 43 使用文本工具  在绘制图案下方输入文字1983，并在属性栏中设置字体为Edwardian ScriptTTC，字号为24，并单击右侧调色板中的白色色标将其填充为白色，效果如下图所示。





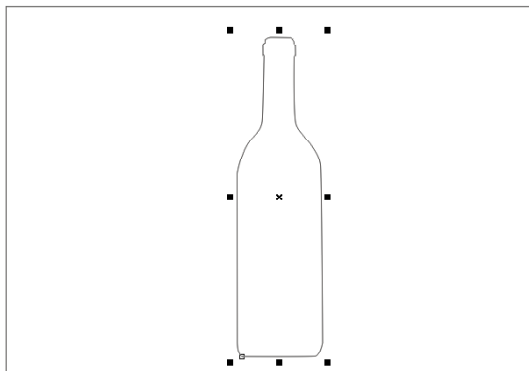
- 44 再使用文本工具  在下图所示的位置输入文字Chinnach，然后在属性栏中设置字体为Edwardian ScriptTTC，字号为38，单击右侧调色板中的白色色标将其填充为白色，效果如下图所示。





- 45 继续使用文本工具  在下图所示的位置输入文字Mentercy Cal i forni a,然后在属性栏中设置字体为Edwardian ScripTITC，字号为20，单击右侧的白色色标将其填充为白色，效果如下图所示。





- 46 结合使用工具箱中的贝塞尔工具  和形状工具 ，在页面中绘制一个酒瓶的外形，并将其放置到合适的位置，如下图所示。





- 47 继续结合使用工具箱中的贝塞尔工具  和形状工具 ，绘制组成酒瓶的线条，如右图所示。





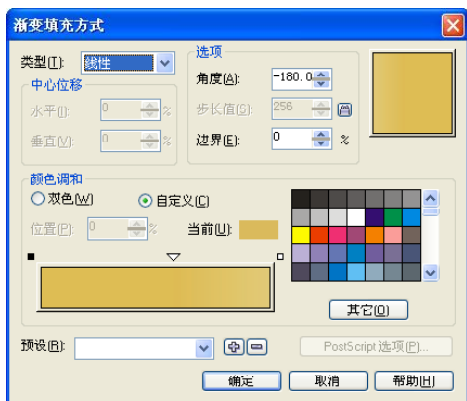
- 48 再使用工具箱中的贝塞尔工具和形状工具，绘制组成酒瓶内部的结构线条，如下图所示。



- 49 再使用工具箱中的贝塞尔工具和形状工具，绘制组成酒瓶的线条，如下图所示。





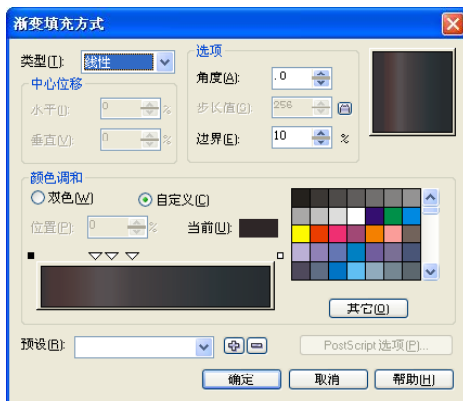
- 50 使用选择工具选取酒瓶下部的外轮廓，然后在工具箱中选取渐变填充工具，就会弹出如下图所示的“渐变填充方式”对话框。



- 51 在“类型”下拉列表中选择“线性”，在0%、58%、100%位置处颜色分别为RGB（214,183,99）、RGB（214,181,99）、RGB（222,198,133），然后单击“确定”按钮，应用渐变填充效果如下图所示。




- 52 使用选择工具选取酒瓶上部的瓶盖以及瓶颈的部分，然后在工具箱中选取渐变填充工具，就会弹出如右图所示的“渐变填充方式”对话框。





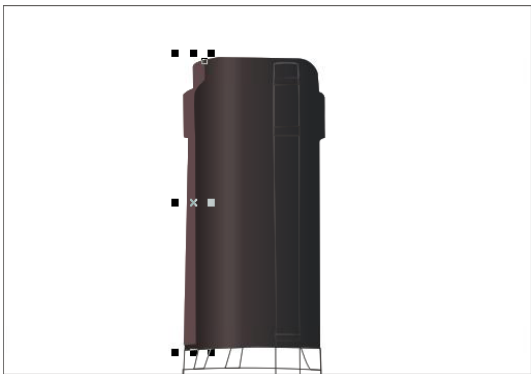
- 53 在“类型”下拉列表中选择“线性”，然后将颜色渐变设置为褐色到灰色，然后单击“确定”按钮应用渐变填充，效果如下图所示。





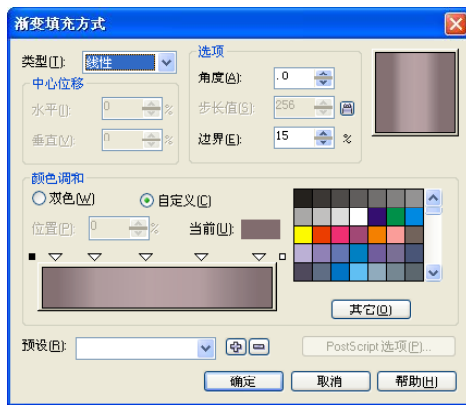
- 54 使用选择工具选取酒瓶左边的深色部分，然后在工具箱中选取“填充颜色对话框”按钮，弹出如下图所示的“标准填充”对话框。



- 55 按照上图所示设置其参数，设置完毕后单击“确定”按钮，便将图形填充上设置的颜色，效果如下图所示。





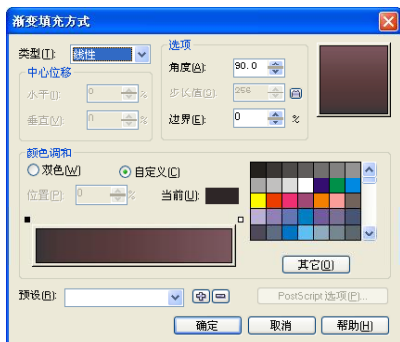
- 56 使用选择工具选取瓶盖上的高光部位，然后选取渐变填充工具，弹出如下图所示的“渐变填充方式”对话框。



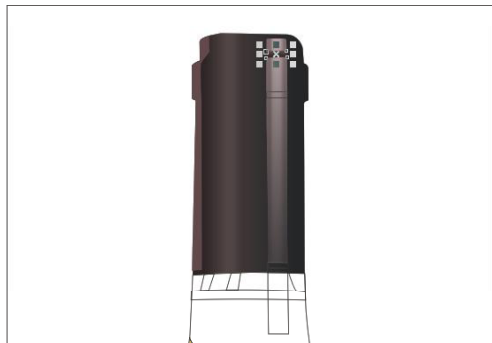
- 57 在对话框中设置适当的参数，设置完毕后单击“确定”按钮，即可应用渐变填充，将图形填充上设置的颜色，效果如右图所示。




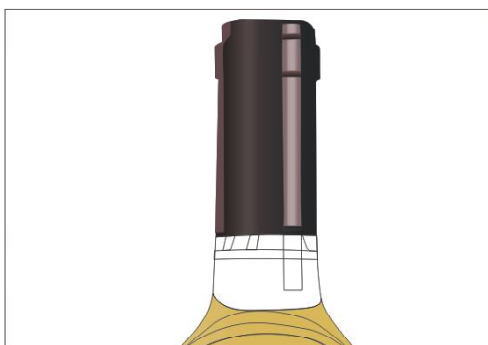
- 58 使用选择工具选取瓶盖顶部的深色部分，然后在工具箱中选取渐变填充工具，弹出如下图所示的“渐变填充方式”对话框。





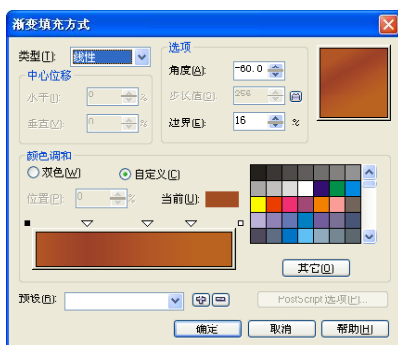
- 59 在上步的对话框中设置其参数，设置完毕后单击“确定”按钮，应用填充，将选中部位填充上颜色，效果如下图所示。



- 60 继续使用选择工具选取瓶盖上的深色部分，然后将其填充上与上步相同的颜色，填充后的图形效果如下图所示。





- 61 使用选择工具选取瓶颈上的深色部分，然后在工具箱中选取渐变填充工具，弹出如下图所示的“渐变填充方式”对话框。



- 62 在对话框中设置合适的参数，设置完毕后单击“确定”按钮，便将图形填充上设置的颜色，效果如下图所示。





- 63 使用选择工具选取步骤64所示的瓶身深色部分，然后在工具箱中选取“填充颜色对话框”按钮，将会弹出如下图所示的“标准填充”对话框。

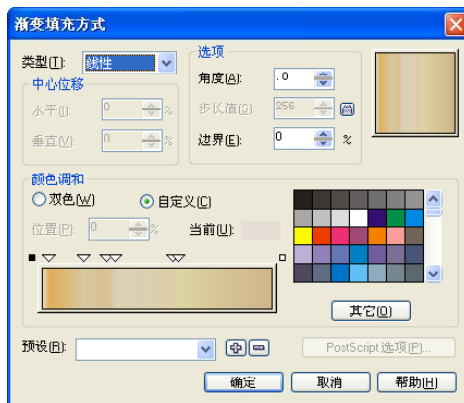




- 64 按照上步的对话框所示设置参数，设置完毕后单击“确定”按钮，即将图形填充上合适的颜色，效果如下图所示。



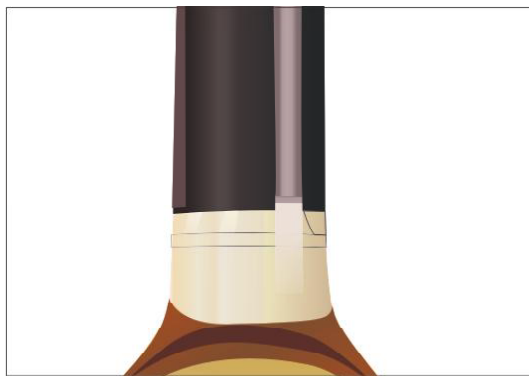
- 65 使用选择工具选取瓶颈的亮部，然后在工具箱中选取渐变填充工具，将弹出如下图所示的“渐变填充方式”对话框。



- 66 在上步的对话框中，按照图中所示设置其参数，设置完毕后单击“确定”按钮，将图形填充上合适的颜色，效果如下图所示。




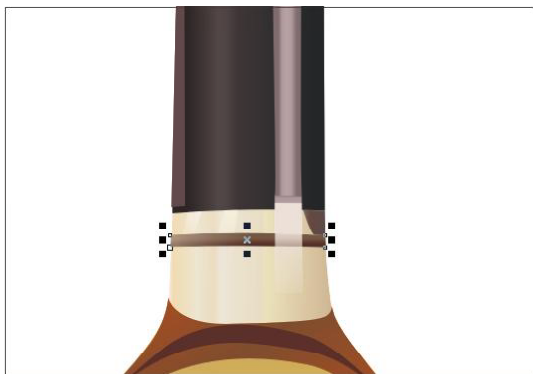
- 67 使用前面所讲述的方法，选取瓶颈上的高光部分，然后将其颜色设置为 CMYK (5, 8, 9, 0)，效果如下图所示。




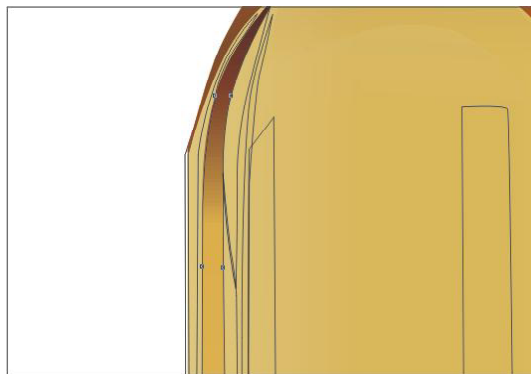
- 68 同上述步骤一样，选取瓶颈的深色部分，然后将其颜色设置为 CMYK (53, 51, 50, 3)，将其填充上颜色，效果如右图所示。





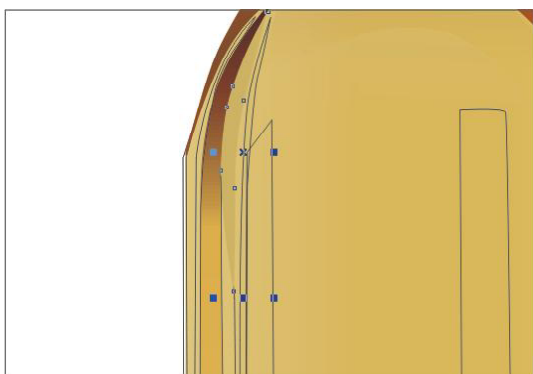
- 69 使用选择工具选取瓶颈上的深色部分，然后在工具箱中选取渐变填充工具，将其颜色设置为从 CMYK (53, 69, 80, 5) 到 CMYK (65, 91, 92, 27)，效果如下图所示。





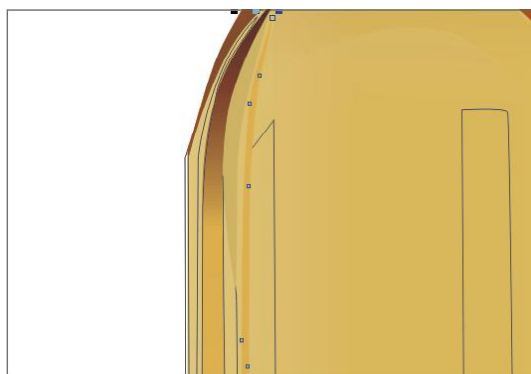
- 70 使用选择工具选取瓶身上的深色部分，如下图所示，然后使用渐变填充工具对其进行填充，将颜色设置为从 CMYK (67, 93, 92, 31) 到 CMYK (69, 28, 79, 0)，效果如下图所示。




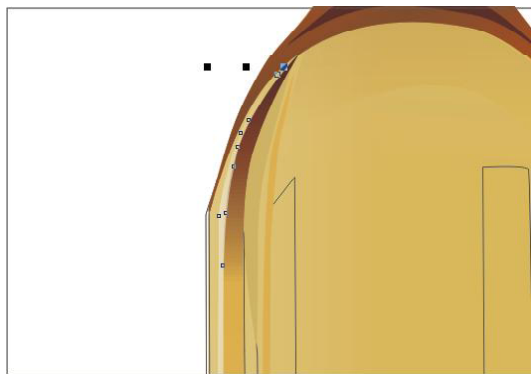
- 71 使用选择工具选取下图所示的部分，然后在工具箱中选取“填充颜色对话框”按钮，将其颜色设置为 CMYK (13, 23, 67, 0)，效果如下图所示。





- 72 使用选择工具选取下图所示的图形，然后在工具箱中选取“填充颜色对话框”按钮，将其颜色设置为 CMYK (56, 72, 87, 9)，效果如下图所示。

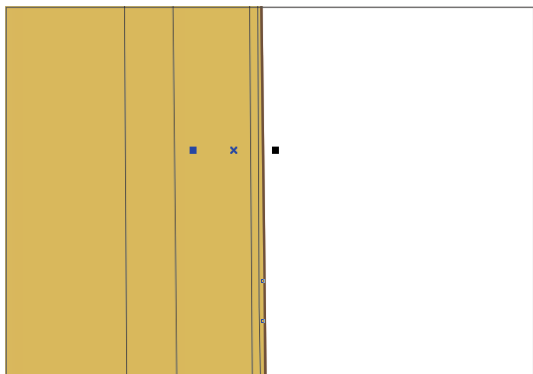




- 73 使用选择工具选取右图所示的图形，然后运用同样的方法打开“标准填充”对话框，将其颜色设置为 CMYK (6, 9, 20, 0)，填充后的效果如右图所示。







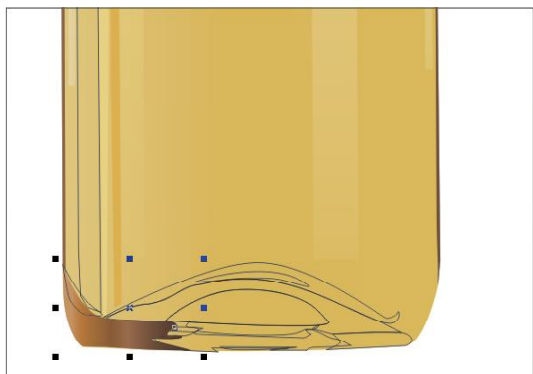
- 74 使用选择工具选取酒瓶的边缘，然后在工具箱中选取“填充颜色对话框”按钮，将其颜色设置为CMYK (9, 27, 77, 0)，效果如下图所示。





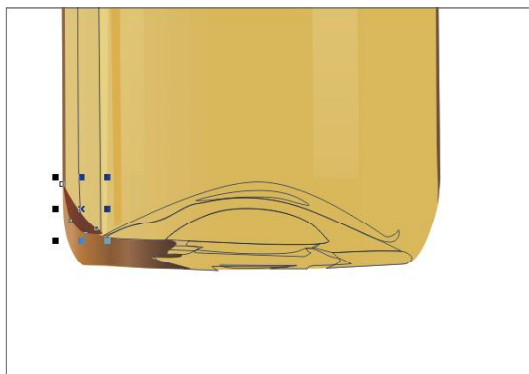
- 75 使用选择工具选取下图所示的图形，然后在工具箱中选取“填充颜色对话框”按钮，将其颜色设置为CMYK (6, 13, 50, 0)，效果如下图所示。





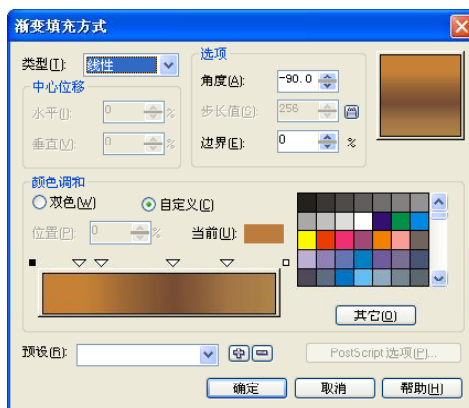
- 76 使用选择工具选取下图所示的图形，然后在工具箱中选取渐变填充工具，将其颜色设置为从CMYK (6, 9, 20, 0)到CMYK (68, 84, 92, 35)，填充后的效果如下图所示。



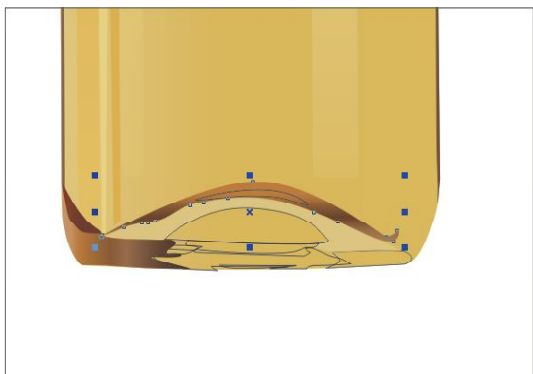
- 77 使用选择工具选取下图所示的图形，然后在工具箱中选取“填充颜色对话框”按钮，将其颜色设置为CMYK (49, 88, 96, 7)，效果如下图所示。




- 78 使用选择工具选取步骤 79 所示的图形，然后在工具箱中选取渐变填充工具，将会弹出如右图所示的“渐变填充方式”对话框。




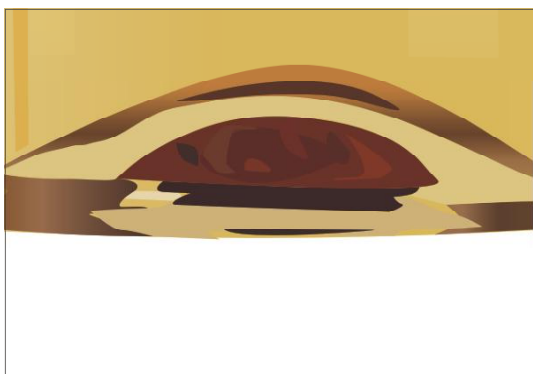
- 79 根据上步的对话框设置相关参数，设置完毕后单击“确定”按钮，即将图形填充上渐变颜色，效果如下图所示。



- 80 使用选择工具选取下图所示的图形，运用填充工具将瓶子底部填充上相应的颜色，效果如下图所示。





- 81 使用选择工具选取瓶子底部的图形，运用与上述同样的方法将瓶子底部填充上相应的颜色，其效果如下图所示。





- 82 通过选择“效果>调整”菜单下的选项对上面所填充的颜色进行调整，比如高光和深色部分，调整颜色的对比度、高度、饱和度等，其效果如下图所示。

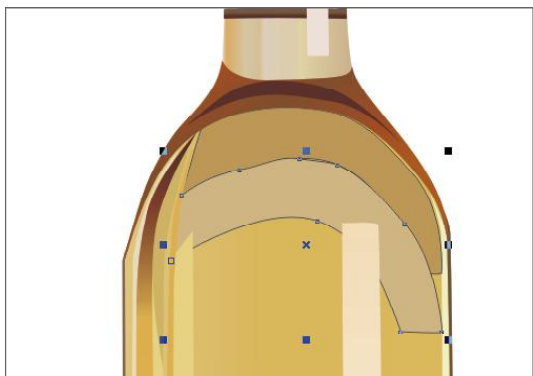



- 83 使用选择工具选取如右图所示的图形，然后在工具箱中选取“填充颜色对话框”按钮，将其颜色设置为CMYK (20, 36, 74, 0)，填充后的图形效果如右图所示。







- 84 使用选择工具选取下图所示的图形，然后在工具箱中选取“填充颜色对话框”按钮，将其颜色设置为CMYK (13, 22, 48, 0)，效果如下图所示。




- 85 选取前面所绘制的图形，然后右击右侧调色板中的无轮廓按钮，将图形的轮廓线去除，效果如下图所示。



- 86 使用选择工具选取瓶盖上的高光部位，然后在工具箱中选取交互式透明工具，再在图形中拖动，效果如下图所示。




- 87 同上步所示的方法一样，选取交互式透明工具，然后在图形中需要添加透明效果的地方拖动鼠标，效果如下图所示。



- 88 选取前面所绘制完成的瓶标，调整缩放比例，然后将其放置到瓶身中合适的位置，瓶子的最终效果如右图所示。



- 89 在属性栏中单击“导入”按钮，然后将所需的图片导入到页面中，并将它缩放到合适的大小，如下图所示。



- 90 选取前面绘制完成的酒瓶，按 Ctrl+C 键，再按 Ctrl+V 键粘贴。然后将复制的新图形放置到如下图所示的位置。



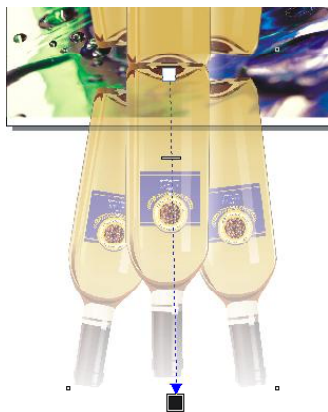
- 91 选取上步所复制的新图形，然后再次进行复制粘贴，将其旋转到如下图所示的位置上。



- 92 选取上步所复制的新图形，然后在菜单栏中选择“位图>转换为位图”命令，就会弹出下图所示的“转换为位图”对话框，参照图上所示设置参数。




- 93 在上步所示的对话框中，设置完参数后单击“确定”按钮，然后在工具箱中选取交互式透明工具，再在页面中拖动鼠标，如右图所示。






- 94 执行上步操作后，再使用裁切工具将图形进行剪裁，剪裁后的图形效果如下图所示。



- 95 使用文本工具 ，在页面中输入下图所示的文字。在属性栏中将文字的字体设置为 Arial Black，字号为 36。将输入的文字放在页面中适当的位置上，如下图所示。



- 96 继续使用文本工具 ，在页面中输入产品的介绍，再在属性栏中将字体设置为 Arial，字号为 10。将输入的文字放在页面中适当的位置上，效果如右图所示。



Chapter

11



段落文本的编辑

🕒 **时间安排** 50分钟

🎧 **学习建议**

在 Corel DRAW X3 中使用文本工具时，用户能看到更详细的字体类型改变，使预览和操作文本非常简单，用户可以如控制图形一样轻松控制文本。读者在学习编辑文本方法的同时，可以充分发挥自己的创造力。

📖 **学习目标**

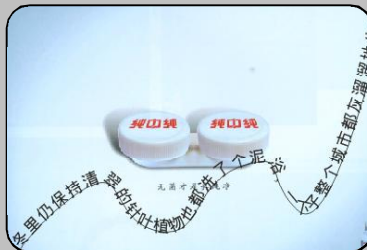
Corel DRAW X3除了能对文本作一些基础性的编排处理之外，还可以制作出图文并茂、美观新颖的文本效果。通过本章的学习，读者应该掌握以下要点。

- * 掌握段落文本的输入、分栏以及段、行、字符间距的排版效果。
- * 掌握文本的各种编辑方法，尤其注意一些特殊编辑方法。
- * 掌握段落文本与对象的链接操作方法。

💻 **实例演示**



通过本实例掌握文本链接方法



通过本实例掌握文本适合路径的方法



通过本实例掌握综合运用文本工具的技巧



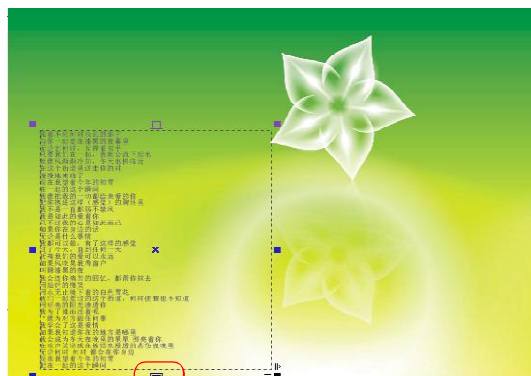
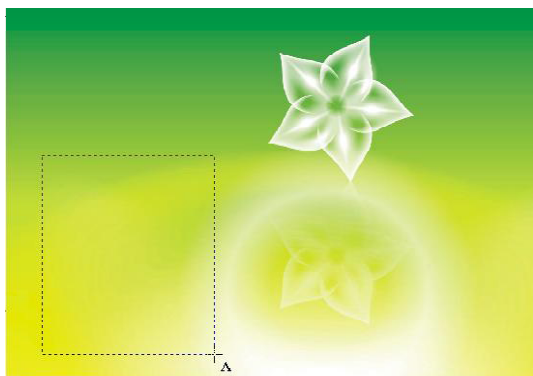
Section 1 设置段落文本格式

在CorelDRAW X3中,文本类型分为“段落文本”和“美术字文本”两种,“段落文本”是建立在美术字文本模式基础上的大块区域的文本,对段落文本可以使用CorelDRAW X3强大编辑排版功能来进行处理。“美术字文本”是指单个的文字对象,它是作为一个单独的图形对象来使用的,可以使用各种处理图形的方法对它们进行编辑处理。

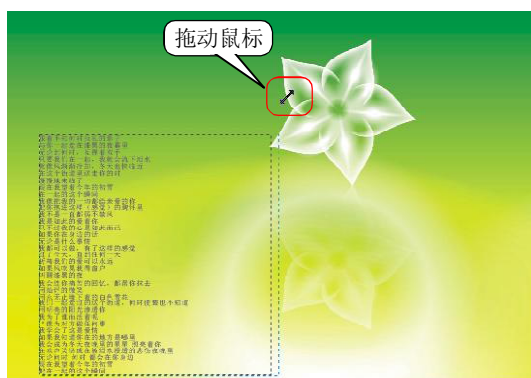
1

输入段落文本

- 1 使用工具箱中的文本工具 A ,在当前页面内按下鼠标左键拖出一个文本框,如下图所示。
- 2 在文本框中输入文字,如果文字过多而超出文本框容纳值时,文本框的下面会显示一个 \square 图标,表示还有文字没有显示出来,如下图所示。如果全部显示则文本框下面会显示一个 \square 图标。



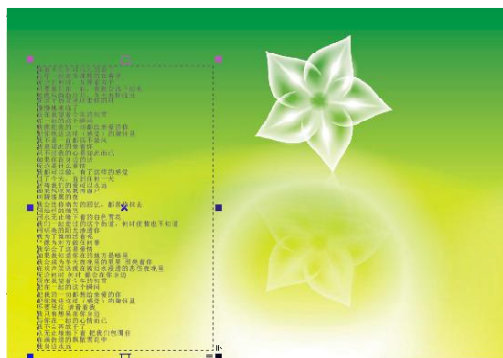
- 3 移动光标到文本框边沿的小方块,当小方块成 \square 状时可通过鼠标拖动小方块控制节点 \square 来调整文本框大小,如右图所示。



- 4 拖动到一定大小后释放鼠标，将文字全部显示出来，如右图所示。

提示

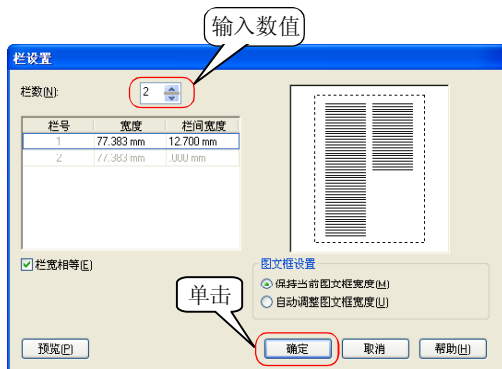
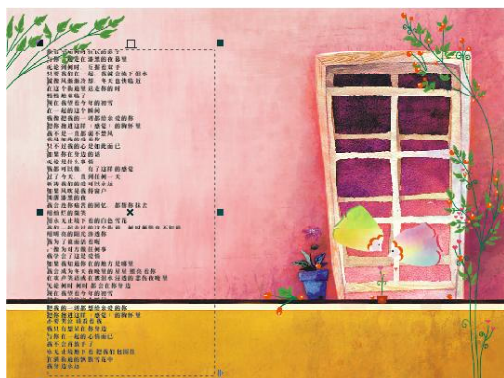
段落文字以“句子”为单位，应用了框架的概念。以段落文本方式输入的文字，都包含在框架内，用户可以通过移动、缩放框架来控制文字。



2

分栏

- 1 使用工具箱中的文本工具，在当前页面内按下鼠标左键拖出一个文本框，并在文本框中输入文字，如下图所示。
- 2 在菜单栏中选择“文本>栏”命令，在弹出的“栏设置”对话框中，按照下图所示设置其参数。



- 3 设置完毕后，单击对话框中的“确定”按钮，得到如下图所示的效果。
- 4 按照前面步骤所示，也可以将文本替换为三栏，效果如下图所示。






3

调整段、行、字符间距

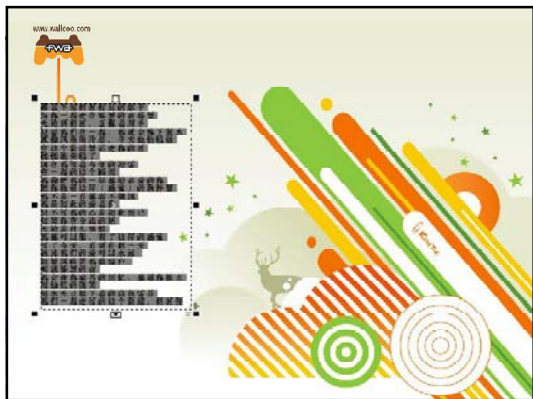
创建文本后，用户可以根据需要，通过在菜单栏中选择“文本>段落格式化”命令，调整文本的字、行、段的间距。

字符间距

- 1 使用选择工具双击文本框，选取文本中的所有文字，如下图所示。
- 2 在菜单栏选择“文本>段落格式化”选项，弹出“段落格式化”泊坞窗，如下图所示。




- 3 在泊坞窗中展开“间距”选项区域，然后在“字符”数值框中输入100，即可修改页面中所选中文字的字间距，效果如下图所示。
- 4 设置完毕后，在页面的文字中单击，取消文字的选择状态，如下图所示。



段落间距

段落文本的编辑

- 1 使用选择工具 双击文本框，选取文本中的所有文字，如下图所示。




- 2 选择“文本>段落格式化”选项，弹出“段落格式化”泊坞窗，如下图所示。在“段落前”数值框中输入200，即可观察到页面中的文字段落之间的间距被修改。




- 3 设置完以后，即可观察到段落间距的改变，效果如下图所示。



- 4 在页面中的文字中单击，取消对所有文字的选择，如果文本框中的文字没有完全显示出来，使用选择工具 调节文本框的大小，效果如下图所示。



行间距

- 1 使用选择工具 双击文本框，选取文本中的所有文字，如下图所示。

- 2 选择“文本>段落格式化”命令，打开“段落格式化”泊坞窗，在“行距”数值框中输入150，即可修改页面中所选中文字的行间距，如下图所示。



- 3 设置完毕后，单击“确定”按钮，即可观察到页面中文字的的行间距改变了，效果如下图所示。



- 4 在页面中的文字中单击，取消对所有文字的选择，如果文本框中的文字没有完全显示出来，使用选择工具调节文本框的大小，效果如下图所示。





Section 2 编辑文本

在排版时，有时需要文本框，有时则不需要文本框，以下将用实例来说明控制文本框的显示与隐藏的方法。

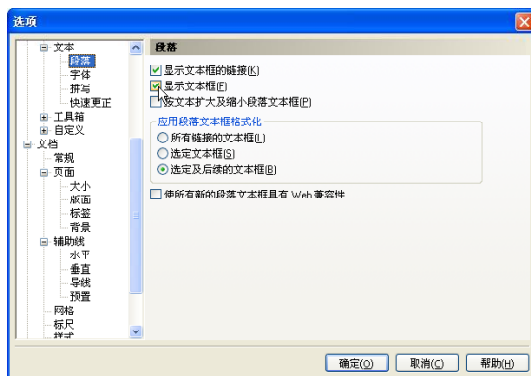
1

隐藏文本框

- 1 使用选择工具双击文本框，选取文本中的所有文字，如右图所示。



- 2 在菜单栏中选择“工具>选项”命令，在弹出的“选项”对话框左窗格中依次展开“文本>段落”选项，在“段落”选项面板中单击“显示文本框”复选框以取消复选框的勾选，如右图所示。




- 3 设置完毕后，单击“确定”按钮，即可隐藏文本框。单击页面空白处便可取消对文本的选择，如右图所示。





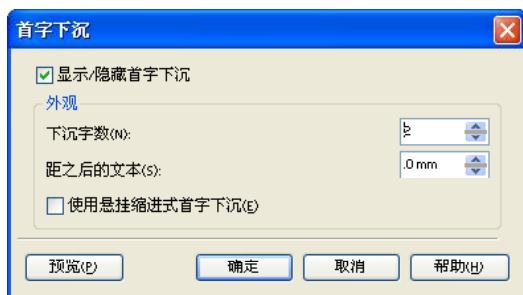
2

首字下沉

- 1 使用工具箱中的文本工具，在文本框中选择第一个文字“同”，如右图所示。



- 2 在菜单栏中选择“文本>首字下沉”命令，弹出“首字下沉”对话框，勾选“显示/隐藏首字下沉”选项，在“下沉字数”数值框中输入2，如下图所示。



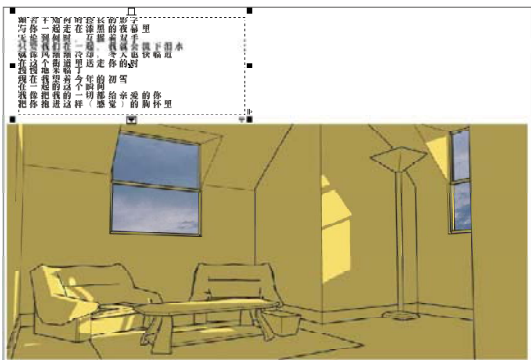
- 3 设置完后，单击“确定”按钮，即可实现首字下沉效果，如下图所示。







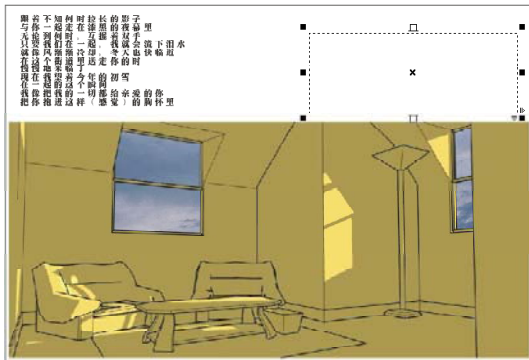
3

多行文本框显示文本

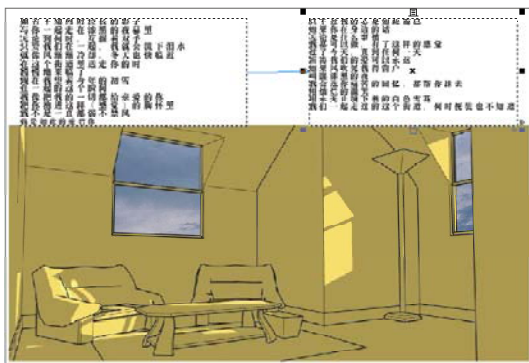
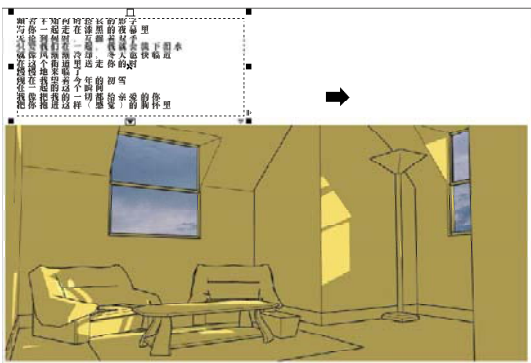
- 1 使用选择工具，调整文本框的大小，使其出现图标，如下图所示。
- 2 再用文本工具在上一个文本框的右侧绘制一个文本框，如下图所示。



- 3 使用工具箱中的文本工具 , 激活文字文本框, 再用鼠标指针指向文本框下方的  图标单击, 当指针成  形状时, 移向另一个文本框, 当指针又变成  形状时单击, 如下图所示。







- 4 这样文字就导入到右侧的文本框中了, 把上一个文本框没有显示出的文字, 移到另一个文本中显示, 如下图所示。




4

文本的特殊编辑

使文本适合路径


- 1 使用工具箱中的文本工具 , 在当前页面中按下鼠标左键拖出一个矩形框, 然后输入所需的文字, 如下图所示。
- 2 单击工具箱中的手绘工具 , 在弹出的隐藏工具栏中选择贝塞尔工具 。再在当前页面中绘制一条曲线, 并使用形状工具  调节其节点, 如下图所示。



- 3 使用选择工具选取页面中的文本，在菜单栏中选择“文本>使文本适合路径”命令，则鼠标指针变成形状时，指向绘制的曲线并单击，如下图所示。

- 4 单击后，效果如下图所示，这时页面中的文字全部移到了曲线上，随着曲线的路径排列。






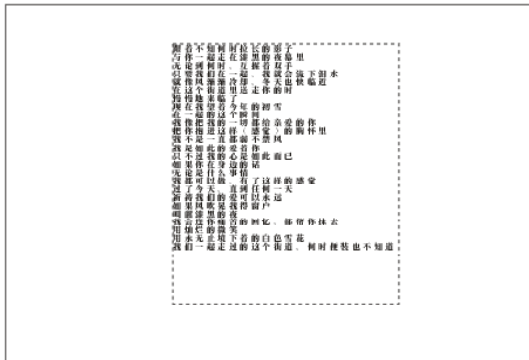
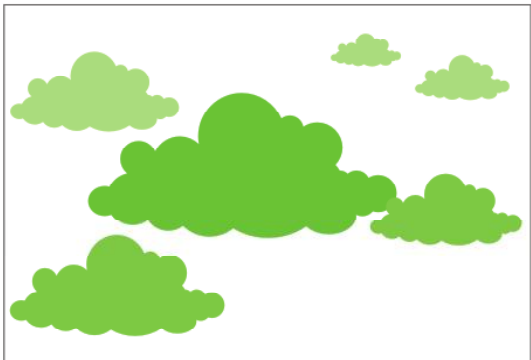
- 5 如上图所示，文字在曲线路径上并没有完全显示出来，可使用形状工具对所绘曲线的节点进行编辑，以显示出更多的文字，如下图所示。



- 6 改变曲线形状后，曲线上的文字的另外一部分也显示了出来，效果如下图所示。

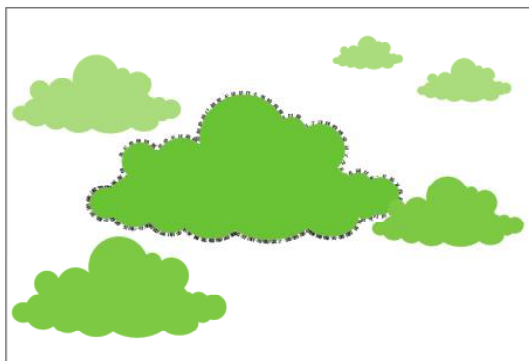
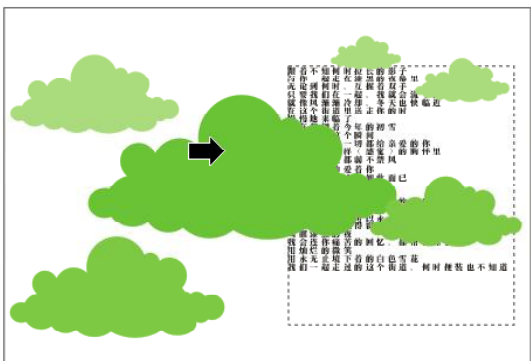


使段落文本环绕图形

- 1 选择工具箱中的手绘工具和形状工具绘制云朵图形，并为其填充上自己喜欢的颜色，如下图所示。
- 2 使用工具箱中的文本工具，在当前页面内按下鼠标左键拖出一个文本框，然后输入所需的文字，如下图所示。





- 3 使用选择工具选取页面中的文字与图形，在菜单栏中选择“文本> 使文本适合路径”命令，当鼠标指针变为图标时，指向编辑的曲线图形单击，如下图所示。
- 4 在绘制完成的云朵上单击后，页面中的文字将随着曲线图形而环绕，效果如下图所示。

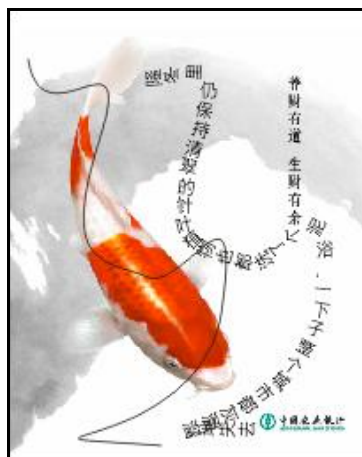
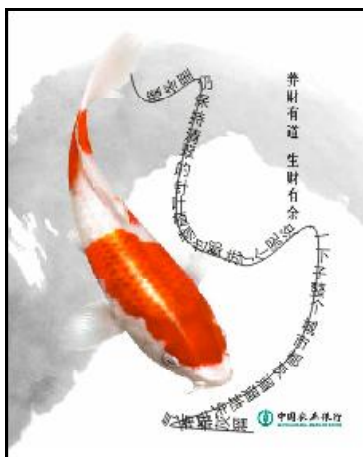


对齐基准

使用“对齐基准”命令，可以使位置偏移基线的字符垂直对齐文本基准线。如果要对填入路径的文本使用该命令，必须先使用选择工具将文本及路径选中，在菜单栏中选择“排列> 拆分文本”命令，将文本与路径分离后，才能使用对齐基准命令。



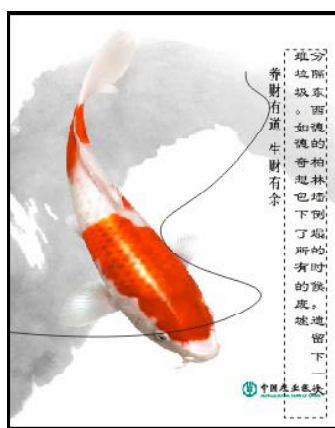
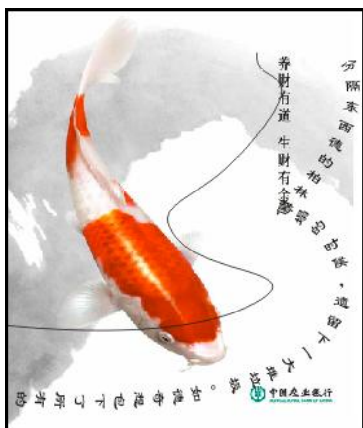
- 1 使用工具箱中的文本工具, 选中路径及文字, 在菜单栏中选择“排列>拆分文本”命令, 将文本与路径拆分, 如下图所示。
- 2 使用选择工具选中拆分后的文本, 在菜单栏中选择“文本>对齐基准”命令, 效果如下图所示。



矫正文本

“矫正文本”功能与“对齐基准”功能相似, 它可以将文本排列得更整齐。

- 1 使用选择工具选取执行了“文本>对齐基准”命令的文本, 如下图所示。
- 2 在菜单栏中选择“文本>矫正文本”命令, 得到的图形如下图所示。

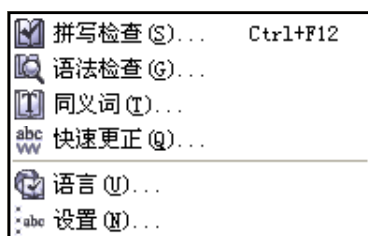


提示

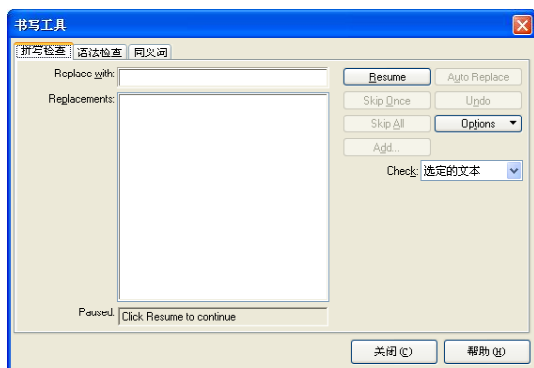
对填入路径的文本使用矫正命令, 必须先将文字与路径分离。

书写工具

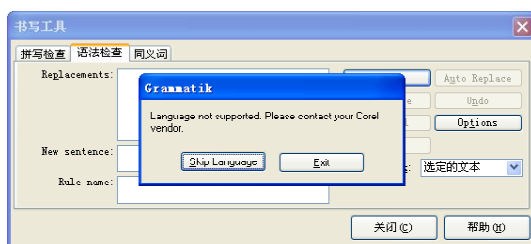
在菜单栏中选择“文本>书写工具”命令，将弹出一个子菜单，如右图所示。通过对于菜单命令的选择，可以进行英文拼写和语法检查等操作，从而达到纠正错误的目的。



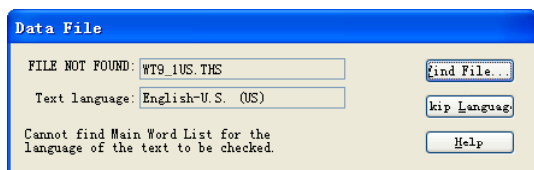
拼写检查：利用“书写工具”对话框中的“拼写检查”选项卡对所选整个文档进行自动检查，如下图所示。



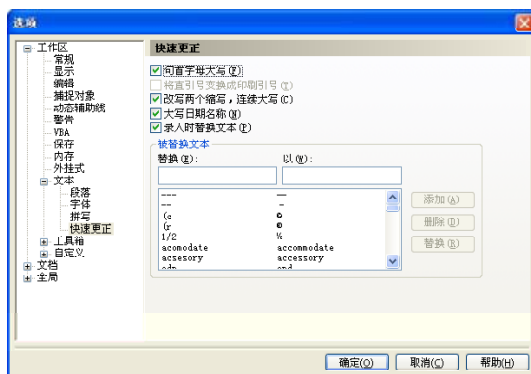
语法检查：检查选中的文本中是否有拼错的字、语法错误及标点符号错误，如下图所示。



同义词：查寻所选单词的同义词，并替换该单词，如下图所示。



快速更正：选择“文本>书写工具>快速更正”命令，或在“选项”对话框中展开“文本>快速更正”选项，可以控制句首文字的大写，以及出现的重复大写字母，并可以对文字进行替换，如下图所示。

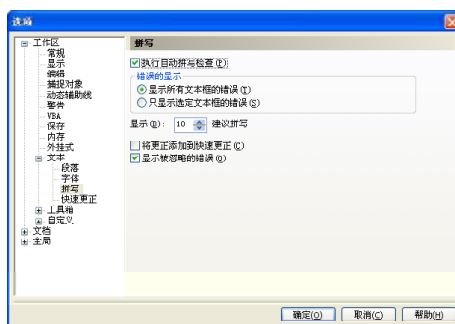






语言：在弹出的“文本语言”对话框中选择需要使用的语言类型，如下图所示。



设置：选择“文本>书写工具>设置”命令，或在打开的“选项”对话框中展开“文本>拼写”选项，对显示错误的范围、系统提供拼写建议的数量等选项进行设定，如下图所示。

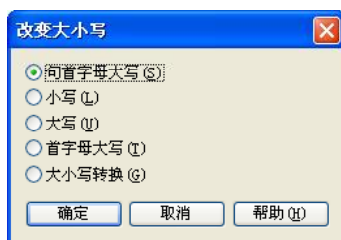


更改大小写

- 1 使用工具箱中的文本工具，在当前页面内按下鼠标左键拖出一个文本框，输入文字，如下图所示。
- 2 使用文本工具双击文本框，选中文本框中的文字，如下图所示。



- 3 在菜单栏中选择“文本>更改大小写”命令，弹出“改变大小写”对话框，如下图所示。
- 4 在弹出的“改变大小写”对话框中单击“大写”单选按钮，单击“确定”按钮，选中的文字便更改为大写字母，效果如下图所示。



- 5 同样在“改变大小写”对话框中单击“大小写转换”或“小写”单选按钮，单击“确定”按钮，页面中所有的大写字母都变成了小写字母，效果如下图所示。



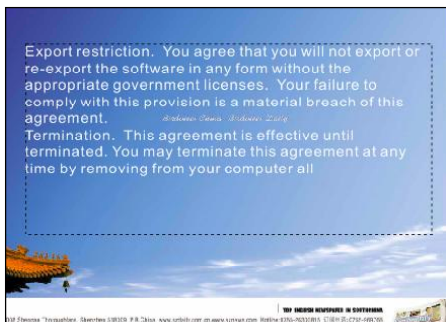
- 6 在“改变大小写”对话框中按对话框的默认设置，即选中“句首字母大写”单选按钮，单击“确定”按钮，页面文字的句首字母变为大写，效果如下图所示。



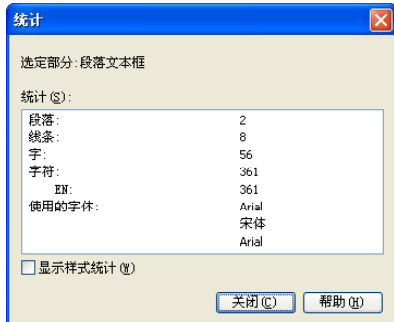
5

文本统计

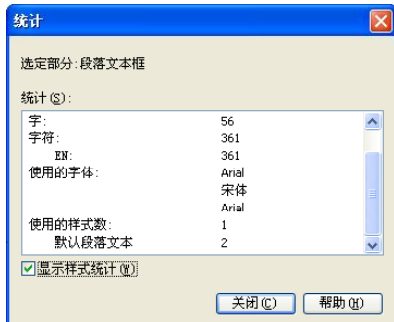
- 1 使用工具箱中的文本工具，在当前页面内按下鼠标左键拖出一个文本框，然后输入文字，如下图所示。



- 2 在菜单栏中选择“文本> 文本统计信息”命令，弹出“统计”对话框。在对话框中显示了段落数、线条数、字符数和使用字体等信息，如下图所示。



- 3 在对话框中勾选“显示样式统计”复选框，则在“统计”对话框中多出了两项，“使用样式数”和“默认段落文本”。通过这两项可以显示出所选文字所采用的样式数目和段落的数目，如右图所示。







Section 3 文本的链接

在 CorelDRAW X3 中，由其他程序创建的文本可以链接到 CorelDRAW X3 中，CorelDRAW X3 中同一页面或不同页面中的文件也可以相互链接。

1

文本链接方法

- 1 使用工具箱中的文本工具，在当前页面内按下鼠标左键拖动出一个矩形文本框，输入文字，如下图所示。
- 2 再次使用文本工具创建另一个矩形文本框，在当前页面中输入另一段文字，如下图所示。




- 3 按住 Shift 键，使用选择工具同时选中两个矩形文本框，如下图所示。
- 4 在菜单栏中选择“文本>段落文本框>链接”命令，第一个文本框的文字便链接到第二个文本框中，如下图所示。



- 5 在菜单栏中选择“文本>段落文本框>断开链接”命令，文字被剪切到第二个文本框中，如下图所示。





- 6 按Ctrl+Z键，返回到步骤2的状态，按住Shift键，使用选择工具先选取第二个文本框，再选取第一个文本框；选择“文本>段落文本框>链接”命令，矩形文本框的文字链接到矩形文本框中，如下图所示。



- 7 在菜单栏中选择“文本>段落文本框>断开链接”命令，文字剪切到第一个文本框中，如下图所示。





- 8 使用选择工具单击页面，取消对两个文本框的选择，选取第一个文本框，使用选择工具编辑文本框的大小，如下图所示。

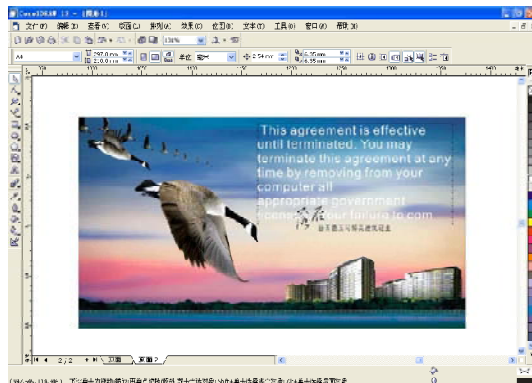





2


链接不同页面上的段落文本框

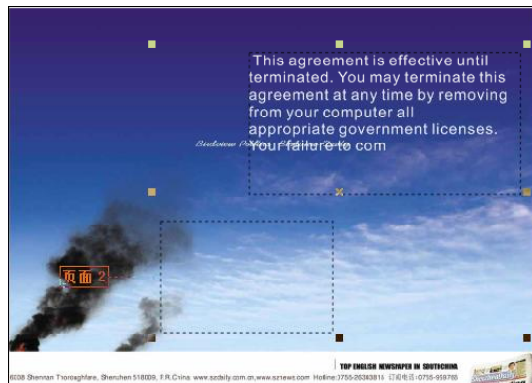
- 1 在CorelDRAW X3状态栏中单击按钮，即可在当前文档中添加一个页面（页面2），如下图所示。

- 2 使用选择工具，选取页面1中的文本框，在菜单栏中选择“编辑>复制”命令，回到“页面2”中在菜单栏中选择“编辑>粘贴”命令，如下图所示。



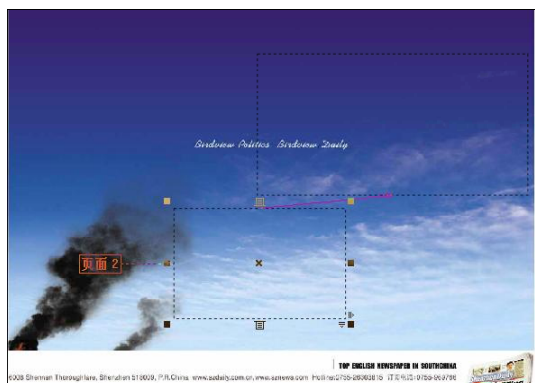
- 3 使用选择工具选取大文本框，再用鼠标指针指向文本框下方的图标单击，当指针成状时，单击状态栏中的“页面 1”标签，回到“页面 1”中，按住鼠标左键，拖动出一个矩形文本框，如下图所示。

- 4 再使用选择工具选取“页面 1”中的两个文本框（由小到大选取），如下图所示。



- 5 选择“文本> 段落文本框> 链接”命令，两个文本框的文字都到“页面 2”的文本框中，效果如下图所示。

- 6 单击“页面 2”标签，回到页面 2 中，可看到页面 1 中的文字都转到了页面 2 中，如下图所示。





Section 4 综合实例

本节是综合运用矩形工具、椭圆工具、文本工具等制作书刊杂志的内页，尤其考察了对段落文本编辑方法的灵活运用，从而制作出醒目、图文并茂的效果。


1

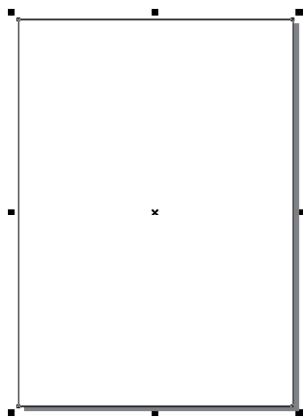
书刊杂志内页设计


实例说明：

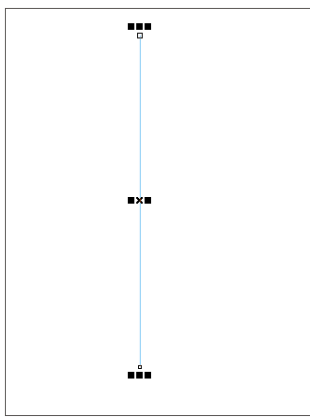
本实例是为杂志所做的内页面，主要用于公司的产品包装，其主要色调为蓝色。在制作实例过程中，主要用到了椭圆工具、手绘工具、文本工具等，并将图片和文字融合于一体。最终效果如右图所示。



- 1 按Ctrl+N键新建一个图形文件，使用工具箱中的矩形工具，绘制一个与页面一样大的矩形，长宽为210mm×297mm，效果如下图所示。

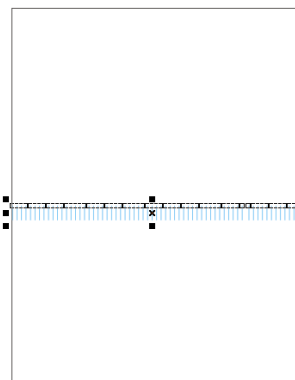


- 2 使用手绘工具在如下图所示的位置绘制线条，然后用鼠标右键单击调色板中的蓝色色标把线条调整为蓝色，效果如下图所示。



- 3 继续使用手绘工具在页面中绘制多条线，将它们都填充上和前面线条一样的颜色，效果如下图所示。

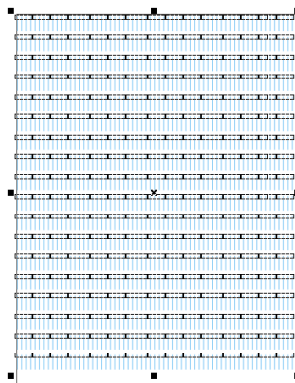
- 4 选取上步所绘制的线条，然后按Ctrl+C键复制，再按Ctrl+V键粘贴，并将粘贴后的图形放置到合适的位置，效果如下图所示。




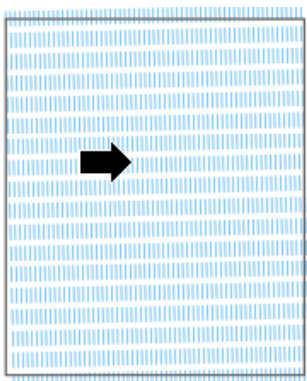
- 5 重复上步操作复制多个线条，直到使其布满整个页面，效果如下图所示。



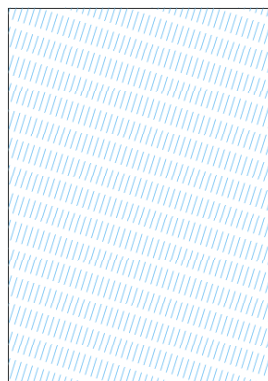
- 6 使用选择工具选取前面所绘制的所有线条，如下图所示。




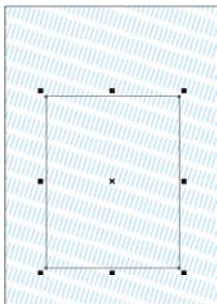
- 7 在菜单栏中选择“效果>精确剪裁>放置在容器中”命令，当鼠标指针变为形状时，单击中间的矩形，即可将选择图形置入矩形中，如下图所示。





- 8 对置于容器中的图形进行编辑，选取全部线条，然后在属性栏设置将其旋转 33.7° ，旋转后的图形效果如下图所示。



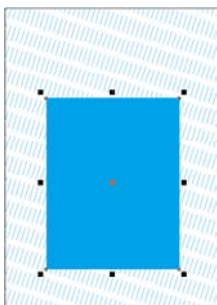
- 9 在工具箱中选取矩形工具，在页面合适的位置绘制一个矩形，如下图所示。




- 10 使用选择工具选取上步所绘制的矩形，然后在工具箱中选取“填充颜色对话框”按钮，弹出如下图所示的“标准填充”对话框。



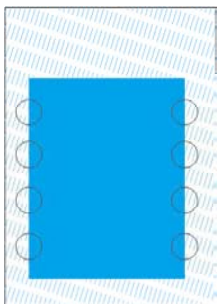
- 11 在上步的对话框中，将其颜色设置为 CMYK(70,0,0,0)，设置完成后，单击“确定”按钮，效果如下图所示。



- 12 在工具箱中选取椭圆工具，然后按住Ctrl键在页面中绘制一个正圆，将其放置在合适的位置，如下图所示。



- 13 选取上步所绘制的正圆，然后按Ctrl+C键复制，再按Ctrl+V键粘贴，一共复制7个，再将它们放置到合适的位置，如下图所示。

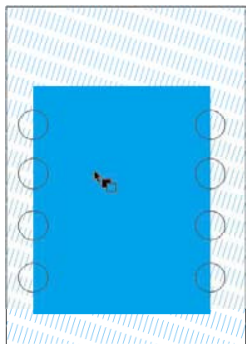


- 14 使用选择工具选取前面所绘制的矩形和左边的4个正圆，然后在菜单栏中选择“排列>修整>修整”命令，就会弹出如下图所示的“修整”泊坞窗。

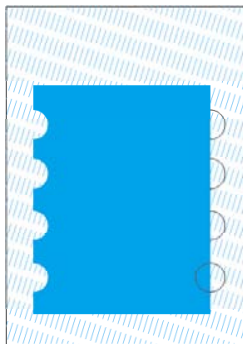




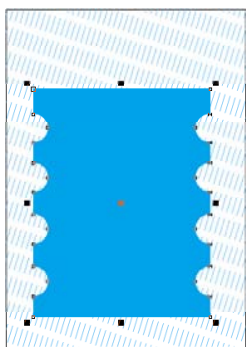
- 15 在泊坞窗的下拉列表选取“修剪”选项，然后单击“修剪”按钮，再在图形中单击蓝色的矩形，如下图所示。



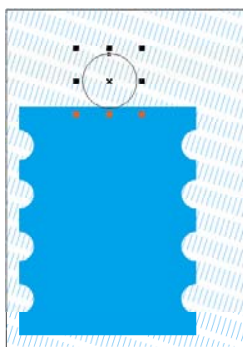
- 16 单击矩形后，再右击无轮廓按钮把圆形轮廓线清除掉，效果如下图所示，再选取矩形和右边的4个正圆，重复步骤14的操作，使用鼠标单击矩形。



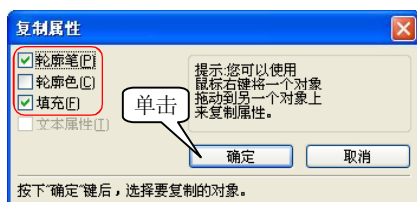
- 17 单击矩形后，同样把圆的轮廓线清除掉，效果如下图所示。



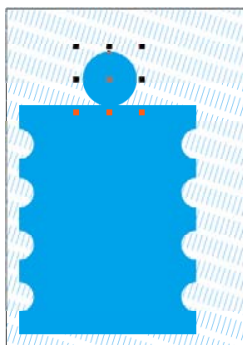
- 18 按住Ctrl键，使用椭圆工具在页面绘制一个正圆，如下图所示。



- 19 在菜单栏中选择“编辑>复制属性自”命令，就会弹出下图所示的“复制属性”对话框，在该对话框中勾选“轮廓笔”和“填充”复选框。

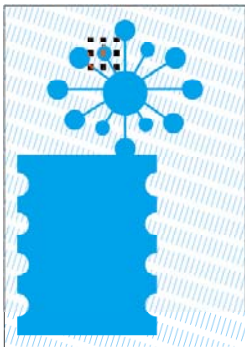


- 20 设置好选项后，单击“确定”按钮，然后在矩形图形上单击，椭圆将会填充上与矩形一样的颜色，效果如下图所示。

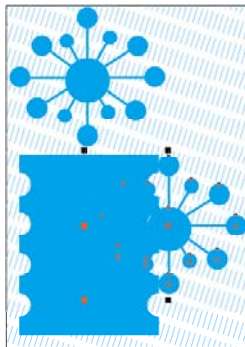





- 27 选取前面所绘制的正圆，然后将其缩小，再复制多个，并将其放置到如下图所示的位置上。



- 28 选取前面绘制完成的图形，然后按 Ctrl+C 键复制，再按 Ctrl+V 键粘贴图形，如下图所示。



- 29 选取上步复制的图形，然后单击右侧调色板中的无轮廓按钮, 将图形的颜色填充去除，效果如下图所示。





- 30 选取下图所示的图形，然后在属性栏中将其旋转的角度设置为 340.1° ，旋转后的效果如下图所示。



- 31 选取上面的图形，然后应用步骤7和步骤8所示的方法将其放置到矩形中，效果如下图所示。



- 32 单击标准工具栏中的“导入”按钮, 弹出“导入”对话框，在对话框中选择所需的图形文件，当鼠标指针在页面中成状时单击即把图片导入页面中，如下图所示。





- 33 选取上步所导入的图片，在标准工具栏中将其旋转角度也设置为 340.1° ，旋转后的图形如下图所示。




- 34 选取页面中的花形状的图形，然后对其进行复制，再将其进行缩小，放置到页面中合适的位置上，如下图所示。



- 35 单击标准工具栏中的“导入”按钮, 弹出“导入”对话框，并在对话框中选择所需的图形文件，当鼠标指针在页面中成状时单击，即把需要的图片导入页面中，如下图所示。




- 36 在工具箱中选取文本工具, 然后在页面输入段落文字，将其字号设置为 12，字体设置为黑体，如下图所示。




- 37 选取上步所输入的段落文字，然后单击右侧调色板中的白色色标将其填充为白色，再选取段落文字的标题，单击右侧调色板中的橙色色标，将其填充上橙色，如下图所示。



- 38 使用选择工具选取前面所输入的段落文字，然后在其标准工具属性栏中将其旋转角度设置为 340.1° ，调整后的图形如下图所示。





- 39 在工具箱中选取文本工具 ，在页面中输入文字“06 全球厨卫新品发布”，将字体设置为“黑体”，字号36，如下图所示。




- 40 双击前面所输入的文字，然后选中06，再单击右侧调色板中的橙色色标，将其填充为橙色，效果如下图所示。




- 41 选取上步所输入的文字，然后在标准工具栏中将其旋转的角度设置为340.1°，旋转后的文字如下图所示。




- 42 在工具箱中选取文本工具 ，在页面中输入21/4，然后将字体设置为Arial Black，字号为72，如下图所示。



- 43 在工具箱中选取文本工具 ，在页面中输入“主题快乐”，然后将字体设置为“文鼎CS大黑”，字号为72，如下图所示。



- 44 在工具箱中选取文本工具 ，在页面中输入TOTO，然后将字体设置为“汉仪琥珀简体”，字号为24，如下图所示。



Chapter

12



应用特效

🕒 **时间安排** 90分钟

💡 **学习建议**

Corel DRAW X3 中拥有大量的特殊效果，掌握了这些效果的使用技巧，读者在今后的制图过程中不仅能节省大量时间，而且能得到更加贴切、更具个性化的设计作品。本章制作效果较多，建议读者在操作实例时注意对比效果的不同。

📖 **学习目标**

本章主要介绍了 Corel DRAW X3 中的大量特殊效果，如交互式调和效果、轮廓图效果、立体化效果等，通过本章的学习，读者应该掌握以下要点。

- * 掌握交互式调和工具、轮廓图工具、立体化工具、封套工具的使用方法。
- * 掌握透镜效果与透视效果的制作方法。

🖥️ **实例演示**



通过本实例掌握封套效果的运用



通过本实例学习综合运用特效的技巧



Section 1 交互式调和效果

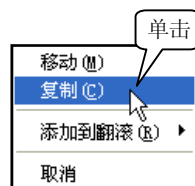
交互式调和工具通过两个对象之间颜色与形状的过渡，可以制作简单立体效果，并且使操作对象色彩平滑过渡。

1 建立交互式调和

- 1 使用工具箱中的文本工具 A 在当前页面中输入C，选中文字，在属性栏的“字体列表”中选择Arial，设置字号为200，单击调色板中的红色色标，填充文字颜色为红色，如下图所示。



- 2 使用工具箱中的选择工具 M ，单击文字选框的中心点，并按住鼠标右键移动文字到适当位置后松开鼠标，即可弹出一个快捷菜单，在菜单中选择“复制”选项，如下图所示。






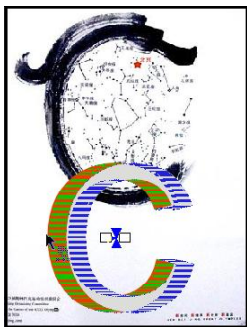
- 3 选择“复制”选项后，即可在页面中显示复制出的另一个文字，效果如下图所示。



- 4 单击调色板中的10%黑色色标，填充复制文字的颜色为10%黑色（浅灰色），如下图所示。



- 5 使用工具箱中的交互式调和工具, 移动鼠标指针到浅灰色文字上, 光标变成状时按下鼠标左键从被选择的对象向另一对象(红色文字)拖动鼠标, 直到光标再次变成状时松开, 如下图所示。



- 6 拖动到合适位置松开鼠标左键后, 便产生了调和效果, 如下图所示。



- 7 此时属性栏中显示了页面文字交互调和的相关设置, 可根据需要在属性栏中选择所需的选项, 例如, 单击“对象和颜色加速”按钮, 即可弹出如下图所示的面板。



- 8 在面板中向左拖动滑块到适当位置, 即可得到如下图所示的效果。



- 9 使用选择工具在页面空白处单击取消选择, 再单击浅灰色文字(即只选中浅灰色文字), 如下图所示。



- 10 然后将它向右拖动, 拖动到适当的位置松开鼠标, 即可得到如下图所示的效果。





提示

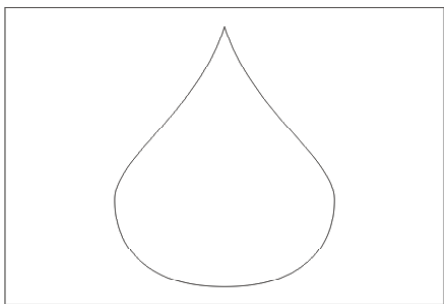
交互式调和工具只能对图形进行操作。



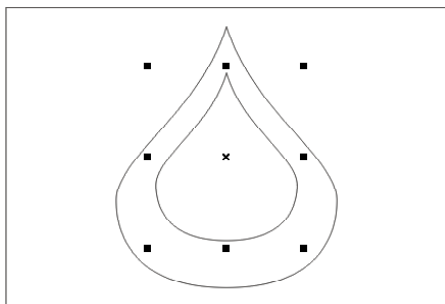
2


调和组合

- 1 按Ctrl+N键新建一个图形文件，单击工具箱中的基本形状工具，在其属性栏中单击“完美形状”按钮，从弹出的面板中选取图形，然后在当前页面中拖动鼠标即可绘制出所选的图形，如下图所示。



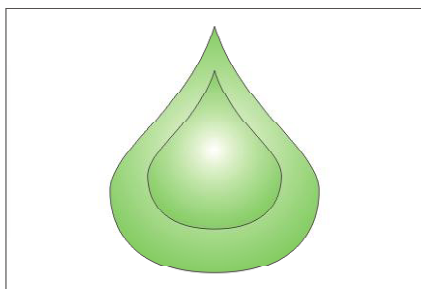
- 2 选取前面所绘制的图形，按Ctrl+C键复制，再按Ctrl+V键粘贴。然后按Shift键将复制的图形缩小，将其放置于上一步绘制的图形内，如下图所示。





- 3 在工具箱中选择渐变填充工具，在弹出的“渐变填充方式”对话框中，按照图中所示设置其参数，如下图所示。

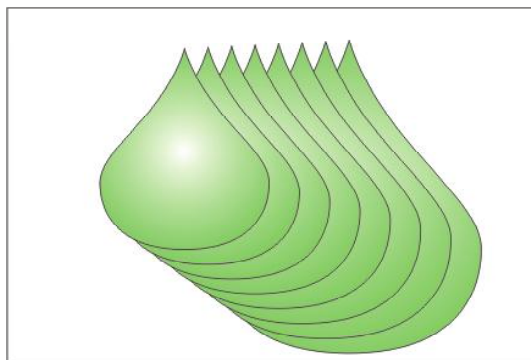
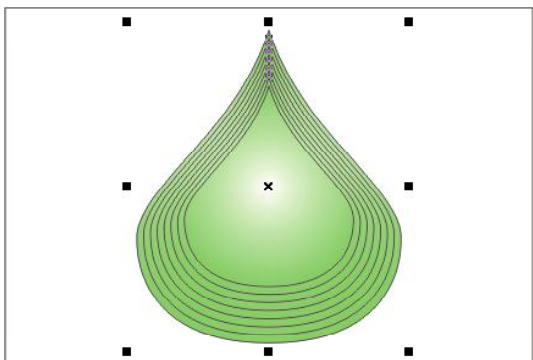


- 4 设置完参数后，单击“确定”按钮，将前面所绘制的两个图形都填充上相同的渐变颜色，效果如下图所示。



- 5 使用工具箱中的交互式调和工具，对上一步编辑的两个图形进行调和，调和后的效果如下图所示。

- 6 使用选择工具选取前面小水珠的形状并向某个方向拖动以改变水珠的调和位置，效果如下图所示。



3

多次调和


- 1 按Ctrl+I键导入一个图形文件，然后将其放置到页面中，如下图所示。
- 2 在工具箱中选取文本工具，然后在文本框中输入数字3，设置好字号和字体，并将其填充上与数字2同样的颜色，将它放置到如下图所示的位置。



- 3 选取数字3，按Ctrl+Q键将其转换为曲线，然后按Ctrl+C键复制3，再按Ctrl+V键粘贴图形，最后按住Shift键缩小图形，单击右侧的黄色色标将复制的小3填充为黄色，如下图所示。
- 4 选取工具箱中的交互式调和工具对上一步编辑的两个数字3进行调和，效果如下图所示。





- 5 在页面的空白区域单击鼠标取消整个调和对象的选择状态，选取黄色图形3，在原位置复制并粘贴一个新的3，按Shift键缩小图形，填充图形颜色为白色，如下图所示。
- 6 使用工具箱中的交互式调和工具，对上一步编辑的黄色3与白色3进行调和，调和后的效果如下图所示。






CorelDRAW X3
中文版从入门到精通

Section 2 轮廓图效果



轮廓图效果是对某一对象的单独操作，通过对对象轮廓的操作，达到各种效果。轮廓图效果只针对图形。

1



向中心添加轮廓线

- 1 使用工具箱中的文本工具，在当前页面中输入April - All，然后在属性栏中的相关列表中设置字体为Arial Black，设置字号为120，如下图所示。



- 2 按Ctrl+Q键将输入文字转化为曲线，单击工具箱中的交互式调和工具，在弹出的隐藏工具栏中选择交互式轮廓图工具，此工具的属性栏如下图所示。



- 3 在属性栏中单击“到中心”按钮和“对象和颜色加速”按钮，在“轮廓图偏移”数值框中输入1.5mm，并按下Enter键，设置颜色为白色，如下图所示。





- 4 在属性栏中设置完毕后，白色的轮廓线就处于字母的中间位置，效果如下图所示。





2

向外添加轮廓线

- 1 确认选中文字，在交互式轮廓图工具的属性栏中单击“向外”按钮，即可看到白色轮廓线调整到字母的外沿处，效果如下图所示。
- 2 再在属性栏中单击“顺时针的轮廓图颜色”按钮，即可得到如下图所示的效果。







- 3 在“轮廓图步数”数值框中输入3，在“轮廓图偏移”中输入1.5mm，按下Enter键，得到如下图所示的效果。
- 4 在交互式轮廓图工具的属性栏中将其轮廓颜色设置为黄色，得到如下图所示的效果。




3


利用轮廓图制作平面特效

- 1 按Ctrl+I键导入一个文件，单击工具箱中的手绘工具，在弹出的隐藏工具栏中选择艺术笔工具，并在属性栏中单击喷罐工具，在“喷涂列表文件列表”的下拉列表框中选择所需的图案，在当前页面中绘制，如下图所示。
- 2 在菜单栏中选择“排列>拆分艺术样式组在图层1”命令，效果如下图所示。



- 3 使用形状工具 , 删除拆分图形的曲线路径, 如下图所示。



- 4 选中所绘制的图形, 单击属性栏中的“取消全部组合”按钮 , 留下图形的轮廓边线, 删除其他所有线段、图形, 清除图形的填充颜色, 增加图形的边框线, 结合图形所有元素, 如下图所示。



- 5 选中上一步编辑的图形, 执行菜单栏中的“效果>轮廓图”命令, 弹出轮廓图泊坞窗, 并在泊坞窗中单击“向外”单选按钮, 如下图所示。



- 6 在泊坞窗中设置“步长”值为7, “偏移”值为2.54mm, (偏移就是每一层轮廓的厚度), 然后单击“应用”按钮, 效果如下图所示。






- 7 选择中间的图形，填充为红色。这个图形就出现了由红色到黑色的渐变效果，如下图所示。



- 8 在泊坞窗中选择“轮廓线颜色”按钮，在颜色列表中设置外围轮廓的颜色，效果如下图所示。



- 9 除了填充色可以应用渐变效果外，边线的颜色也可以渐变性地发生变化。在边线颜色列表中选择外围边线的颜色，选择中间的花形。选择交互填充工具, 即可产生使用鼠标拖动，渐变填充，如图所示。



- 10 设置外围轮廓的渐变填充。这时可以看到泊坞窗中多了一个颜色列表。上面的列表是原来外围轮廓的颜色，下面的是渐变的结束颜色。在这里选择为浅黄色，效果如下图所示。



- 11 默认的轮廓图颜色渐变是直线渐变。如果设置为顺时针或者逆时针渐变，则是另外一种效果了，对比效果如下图所示。



逆时针效果





顺时针效果

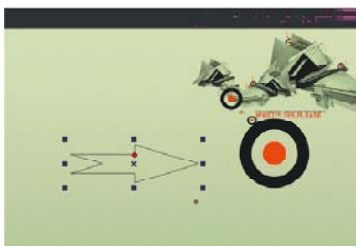


Section 3 立体化效果

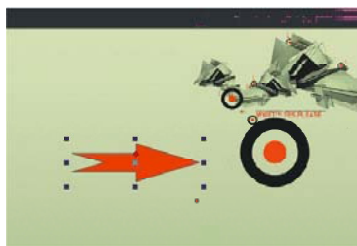
交互式立体化工具是一种为对象添加三维效果的工具。在使用它给对象添加立体效果时，应注意必须在创建立体化效果后，才能在选项中对它进行设置。



1 交互式立体化工具的使用

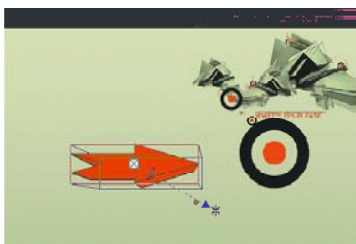
- 1 按Ctrl+I键导入一幅图片，单击工具箱中的基本形状工具，在弹出的隐藏工具栏中选择箭头工具，在其属性栏的“完美形状”选项面板中选择合适的箭头，并拖动鼠标在当前页面中绘制，如下图所示。



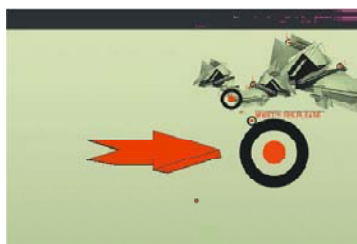
- 2 选中上一步绘制的图形，单击调色板中的红色色标，填充图形颜色为红色，如下图所示。



- 3 单击工具箱中的交互式调和工具，在弹出的隐藏工具栏中选择交互式立体化工具，在当前页面中双击图形，并按住鼠标向所需的方向拖动，如下图所示。




- 4 当将图形拖动到适当的位置时松开鼠标，即可观察到箭头已经应用了立体化效果，然后将箭头图形放置到页面中合适的位置，效果如下图所示。

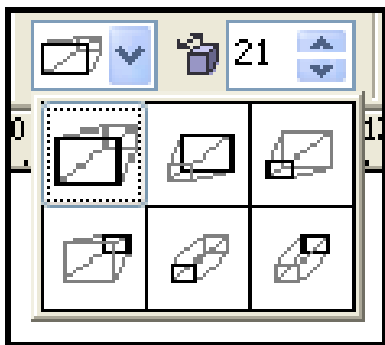


2 立体化相机效果

在CorelDRAW X3中有6种交互式立体化相机效果，下面以实例来作一下介绍。




- 1 选取立体化效果中的实例图形，单击“交互式立体化”工具属性栏中的“立体化类型”下拉按钮，弹出如下图所示的下拉列表框。



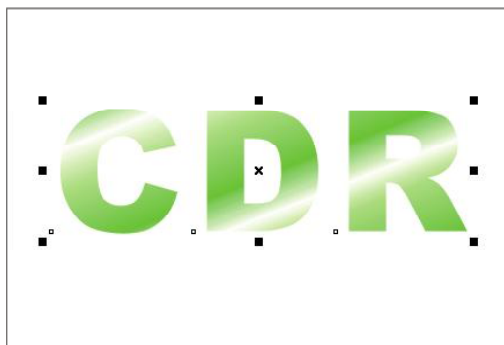
- 2 在工具箱中选取文本工具，然后在页面中输入如下图所示的文字。






- 3 在工具箱中选取渐变填充工具，然后在弹出的“渐变填充方式”对话框中设置其颜色，如下图所示。





- 4 设置完相关参数后单击“确定”按钮，应用渐变效果，效果如下图所示。





- 5 使用工具箱中的交互式立体化工具，在属性栏中单击“立体化类型”下拉按钮，在弹出的下拉列表框中选择“选项1”，效果如下图所示。





- 6 在属性栏中单击“立体化类型”下拉按钮，再在弹出的下拉列表框中选择“选项2”，效果如下图所示。




- 7 在属性栏中单击“立体化类型”下拉按钮，再在弹出的下拉列表框中选择“选项 3”，效果如下图所示。




- 8 在属性栏中单击“立体化类型”下拉按钮，再在弹出的下拉列表框中选择“选项 4”，效果如下图所示。



- 9 在属性栏中单击“立体化类型”下拉按钮，再在弹出的下拉列表框中选择“选项 5”，效果如下图所示。




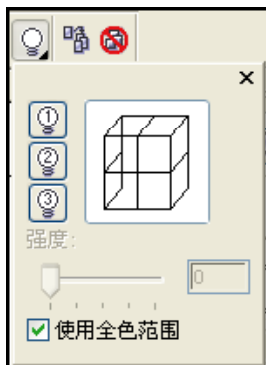
- 10 在属性栏中单击“立体化类型”下拉按钮，再在弹出的下拉列表框中选择“选项 6”，效果如下图所示。



3

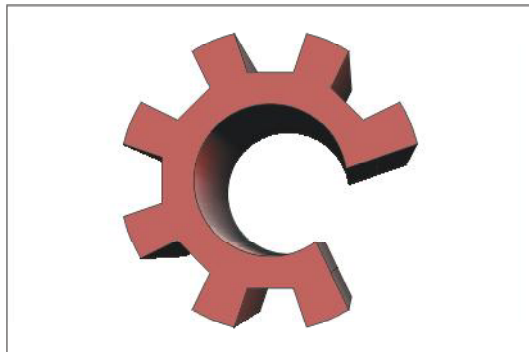
立体化灯光效果


- 1 运用前面所讲的方法绘制一个立体化图形，单击“交互式立体化”属性栏中的“照明”下拉按钮，弹出如右图所示的下拉列表框。

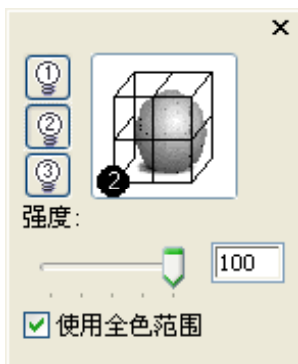




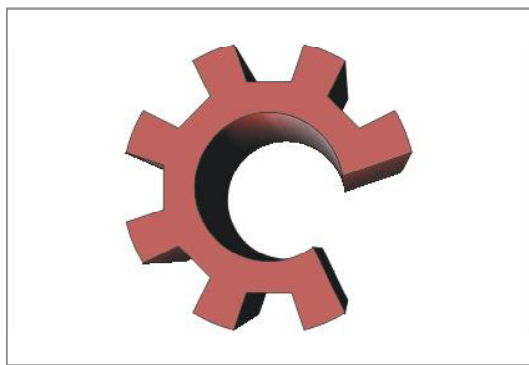
- 2 在弹出的列表框中有3个选项（见上图），我们可依次选取，观察其图形效果，最后再在其中选择所需的灯光效果。先选取“光源1”，效果如右图所示。也可以在列表框中调节“光源强度”滑块来选取需要的强度效果，默认的光源值一般是最强的。




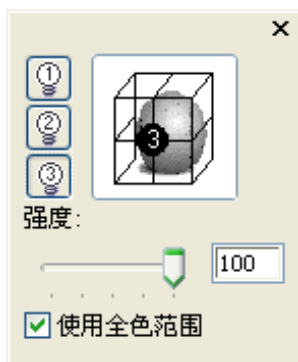
- 3 单击属性栏中的“照明”下拉按钮, 在弹出的光源下拉列表框中选取“光源2”，如下图所示。



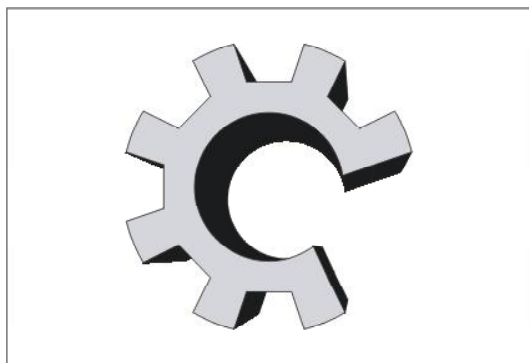
- 4 采用默认光源强度值，光源设置完成后，用鼠标单击页面中的空白处取消对对象的选择，效果如下图所示。



- 5 单击属性栏中的“照明”下拉按钮, 在弹出的光源下拉列表框中选取“光源3”，如下图所示。





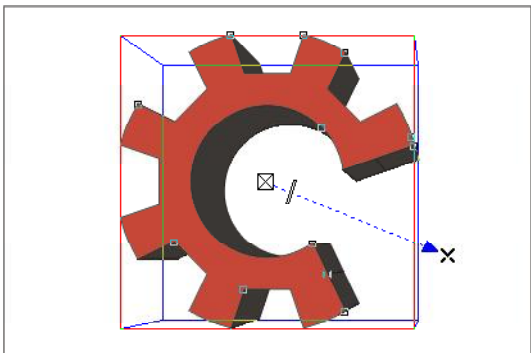
- 6 采用默认的光源强度值，设置完成后，用鼠标单击页面中的空白处取消对对象的选择，效果如下图所示。




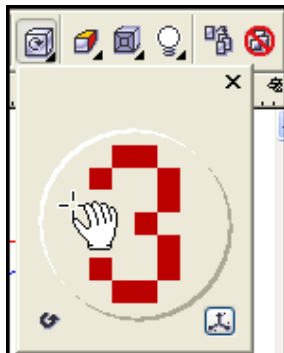
4


立体化旋转效果

- 1 选取立体化灯光中的实例图形，单击属性栏中“立体化类型”下拉按钮，在弹出的下拉列表框中选择“选项1”，效果如下图所示。



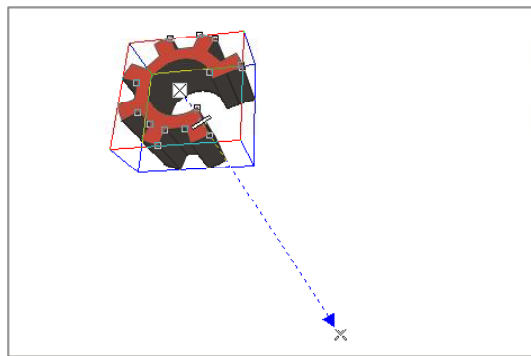
- 2 单击属性栏中的“立体化方向”按钮，弹出如下图所示的面板。



- 3 当鼠标指针在面板中变为状时，按住鼠标拖动面板中的图形，就可调整页面中交互式立体化对象的旋转方向，如下图所示。




- 4 在页面中拖动鼠标调整立体化对象到适当位置，松开鼠标左键，页面中的图形效果如下图所示。

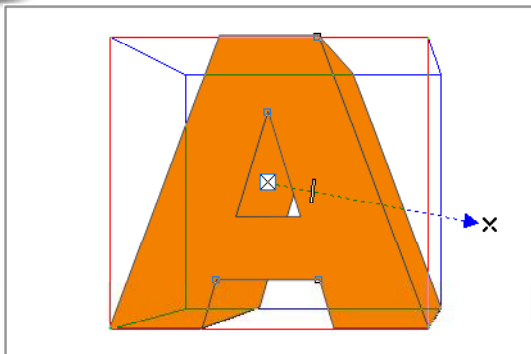



5

立体化颜色效果

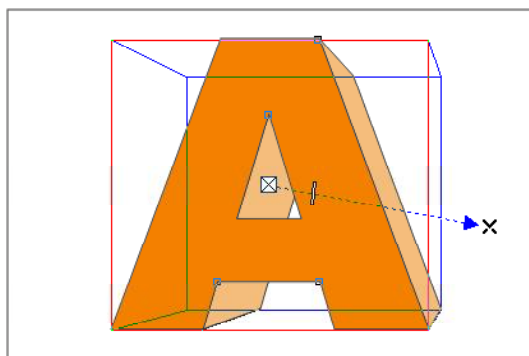
- 1 运用文本工具输入字母A，并运用交互式立体化工具将图形应用上立体化效果，效果如下图所示。


- 2 单击属性栏中的“颜色”按钮，弹出如下图所示的面板。在面板中有3个选项，即“使用对象填充”、“使用纯色填充”、“使用递减的颜色”，下面依次以实例进行介绍。



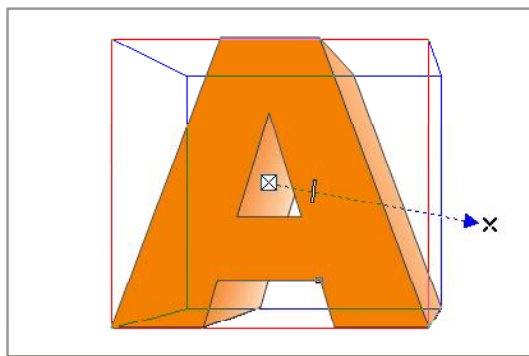
- 3 页面中的图形在默认情况下“使用对象填充”，效果如第1步的图形所示，在此就不作介绍了。在弹出的面板中单击“纯色填充”按钮，切换到“纯色填充”选项面板，可以在此设置对象的立体色，如下图所示。

- 4 在面板中单击颜色下拉按钮，弹出颜色列表框，并在其中选择所需要的颜色，效果如下图所示。




- 5 再在弹出的面板中单击“使用递减的颜色”按钮，切换到渐变填充选项面板，可以在此为立体对象设置一种渐变色，如下图所示。

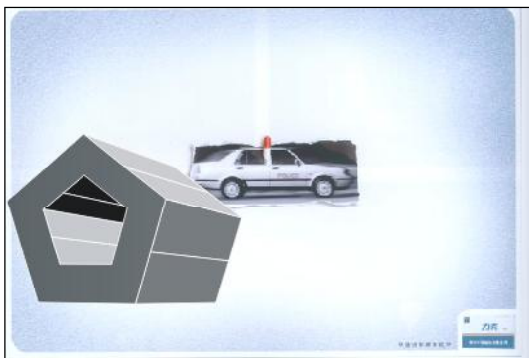
- 6 在渐变填充选项面板中，设置“从”的颜色为橘红色，“到”的颜色为白色，效果如下图所示。



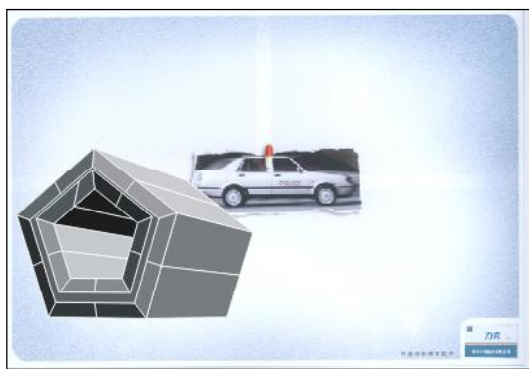
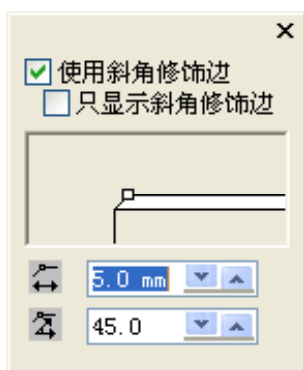
6

立体化斜角效果

- 1 选取工具箱中的多边形工具在页面中绘制一个多边形，并运用交互式立体化工具将其立体化，在属性栏中设置“立体化类型”为“选项5”，单击调色板中相应的色标为其填充上合适的颜色，效果如下图所示。
- 2 单击属性栏中的“斜角修饰边”按钮，弹出如下图所示的面板。



- 3 在弹出的面板中勾选“使用斜角修饰边”复选框，即可在面板中设置“斜角修饰边的深度”和“斜角修饰角度”，如下图所示。
- 4 在面板中设置合适的参数，页面中的图形效果如下图所示。





Section 4 封套效果

使用交互式封套工具可以给对象添加封套效果，使对象整体形状随着封套外形的变化而变化。在改变封套的形状时，可以使用节点编辑工具对封套的每一个节点进行处理，包括改变位置、改变节点的性质（平滑、对称、尖突）、增加和减少节点数目等。

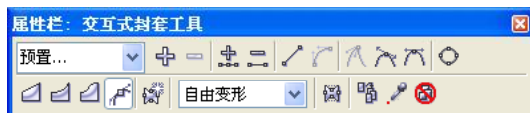
1

制作封套效果

- 1 使用工具箱中的文本工具 A ，在当前的页面中输入 SONY，在属性栏中设置字体为汉仪圆鼎体繁，字号为 36，并单击“粗体”按钮 B ，将文字加粗，如下图所示。
- 2 选中文字，选取渐变填充工具填充字体颜色为渐变色，颜色设置为从黑色到白色。按 Ctrl+Q 键将文本转化为曲线，在工具箱中单击交互式调合工具，在展开的工具栏中选择封套工具 S ，如下图所示。



- 3 选取页面中文字的控制节点，并进行拖动、调节，此时就可以为对象应用封套变形效果了，如下图所示。
- 4 对封套外框形状的编辑，与对曲线的编辑相类似，配合属性栏中的增加删除节点按钮、转换曲线属性按钮、转换节点属性按钮，可以方便地完成任意形状的编辑，如下图所示。






提示

交互式封套工具，只能用于文字与矢量图形，不能对位图进行变形操作。


2

封套属性


在默认情况下，对封套形状的编辑都是在非限制性模式下完成的。除此之外，还有3种可用的封套模式，它们分别是封套的直线模式、封套的单弧模式、封套的双弧模式，在这3种模式下，对象会产生不同的封套效果。

1 选取封套效果的实例文字，效果如下图所示。




2 确认选中文字，单击属性栏中的“封套的直线模式”按钮，效果如下图所示，则拖动调节的节点成直角点。




3 选中文字，单击属性栏中的“封套的单弧模式”按钮，效果如下图所示。




4 确认选中文字，单击属性栏中的“封套的双弧模式”按钮，效果如下图所示。

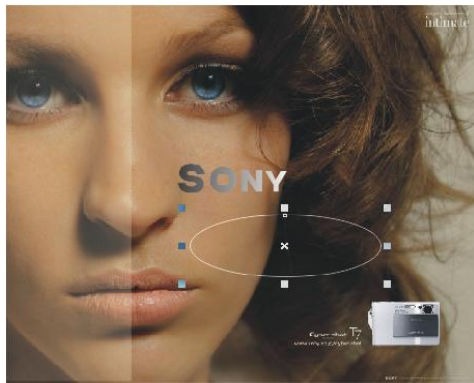







- 5 选取页面中的文字，单击属性栏中的“清除封套”按钮，如下图所示，文字将回到最原始的状态。



- 6 使用椭圆工具在当前页面中绘制一个椭圆，效果如下图所示。



- 7 使用交互式封套工具选取目标对象 SONY，单击属性栏中的“创建封套自”按钮，当光标变为形状时，单击椭圆形状，如下图所示。



- 8 目标对象上会出现该对象形状（此处为椭圆形）的封套框，效果如下图所示。



- 9 对目标对象上的封套框稍作编辑，就能将此封套效果应用给目标对象，效果如右图所示。



提示

交互式封套工具不但能对封套的外形效果进行编辑，还能将已存在的对象的外形作为封套形状。

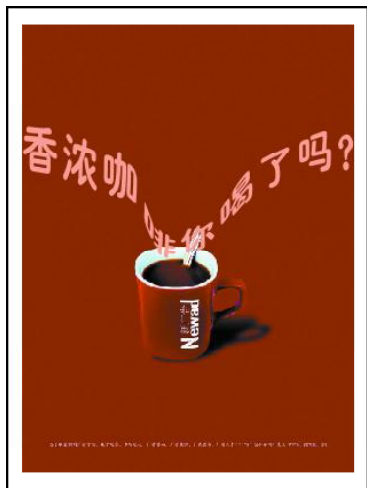
3



利用封套效果制作字体变形

应用特效


实例说明:

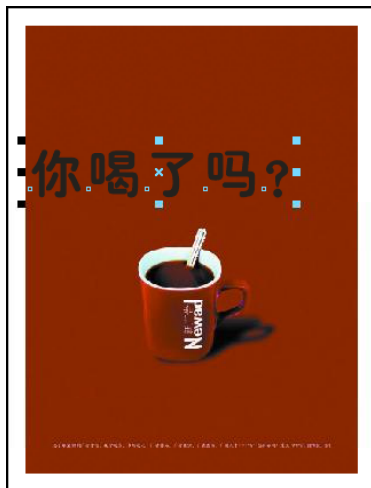
此实例主要为一幅广告添加广告语并将添加的文字进行变形处理,使其与广告的背景相融,使整体效果比较流畅,给人以温馨的感觉,效果如右图所示。






- 1 按Ctrl+I键或单击标准工具栏中的“导入”按钮,在弹出的“导入”对话框中选择所需的图形文件,当鼠标指针在页面中成状时单击,即可把图形文件导入页面中,如下图所示。



- 2 使用工具箱中的文本工具,在当前页面中输入“你喝了吗?”几个字,并在属性栏中设置字号为60,字体为经典粗圆简体,如下图所示。



- 3 使用选择工具选取上一步输入的文字,单击调色板中的粉色色标,填充字体颜色为粉色,如下图所示。

- 4 按Ctrl+Q键把文字转换为曲线,单击工具箱中的交互式调和工具,在弹出的隐藏工具栏中选择封套工具,如下图所示,文字四周会出现一个蓝色虚线的封套,上面还有一些控制节点。



- 5 选择其属性栏中的相关按钮编辑该封套框，包括可以增加节点、平滑节点等等。封套框的形状改变，文字的形状也跟着改变，如下图所示。



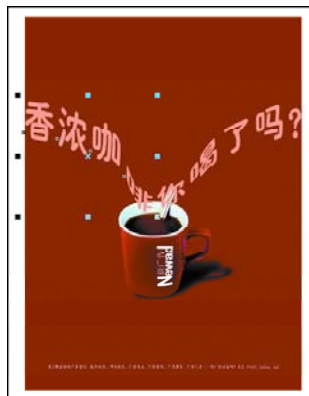
- 7 再使用文本工具 A ，在页面中输入“香浓咖啡”，并在属性栏中设置字号为60，字体为经典粗圆简体。单击调色板中的粉色色标，将文字填充为粉色，如下图所示。



- 6 把封套调整得像流水一样流畅，这些文字就随着成了流水一样的文字了，如下图所示。



- 8 按Ctrl+Q键将文字转换为曲线，与步骤5、6方法一样，使用工具箱中的封套工具对文字的封套框进行变形，文字也随之变形，效果如下图所示。








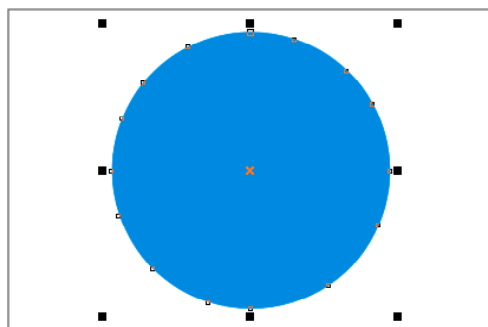
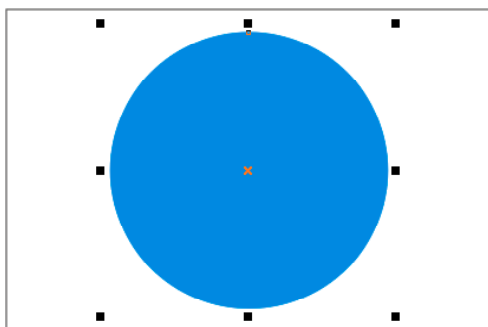
Section 5 变形效果




交互式变形工具可以快速改变对象的外观。它有 3 种默认的变形方式：推拉变形、拉链变形、扭曲变形。

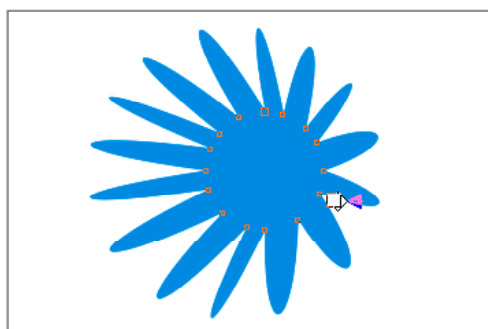
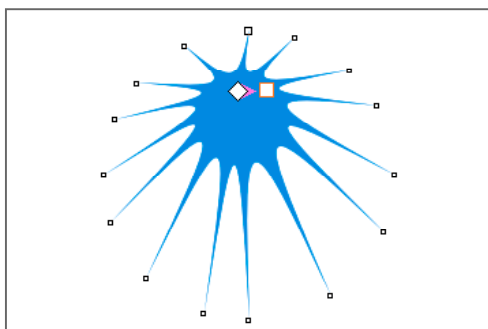
1

推拉变形

- 1 使用工具箱中的椭圆工具在当前页面中绘制一个椭圆，填充图形颜色为天蓝色，如下图所示。
- 2 选中椭圆，单击属性栏中的“转换为曲线”按钮，将椭圆转换为曲线，使用形状工具在椭圆轮廓上双击多次以添加多个节点（此处添加11个节点），如下图所示。



- 3 单击工具箱中的交互式调和工具，在弹出的隐藏工具栏中选择交互式变形工具，在图形上按住鼠标拉动图形，效果如下图所示。
- 4 按Ctrl+Z键返回图形形状编辑，再使用交互式变形工具，在图形上按住鼠标推动图形，效果如下图所示。



提示

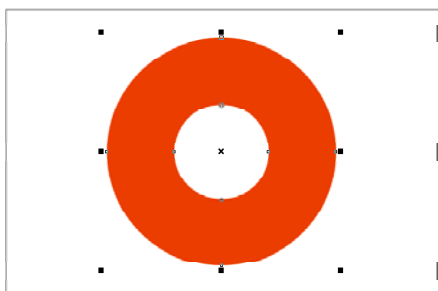
对物体进行对称变形后，其本身仍为某种对称图案，只能通过控制起始点与终点来调整图形，如果要任意改变图形外形，先把对象转换为曲线。





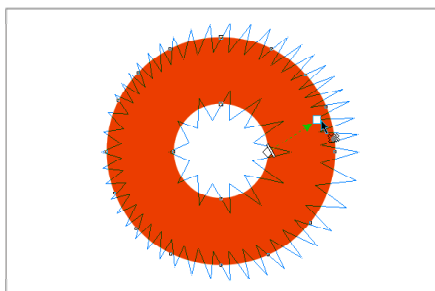
2


拉链变形

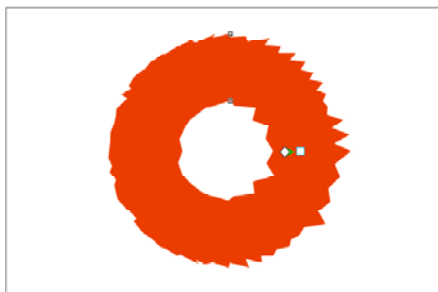
- 1 使用椭圆工具在页面中绘制两个椭圆，然后使用修剪工具将其修剪为下图所示的形状，再单击右侧调色板中的红色色标，将其填充为红色，如下图所示。




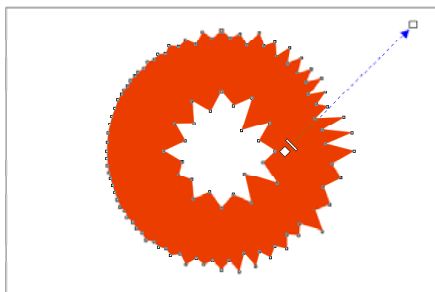
- 2 使用工具箱中的交互式变形工具, 单击属性栏中的“拉链变形”按钮, 在选定对象上拖动鼠标，对象即可产生拉链状的变形，如下图所示。



- 3 在属性栏中单击“随机变形”按钮, 再对前面的图形进行拖动，产生效果如下图所示。



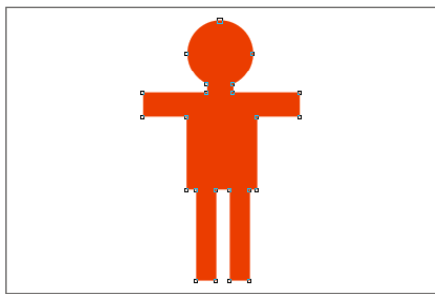
- 4 在属性栏中单击“局部变形”按钮, 使用鼠标对图形进行拖动，图形会随着鼠标拖动的方向变形，效果如下图所示。






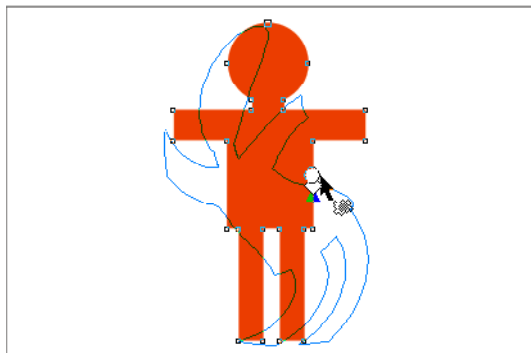
3

扭曲变形

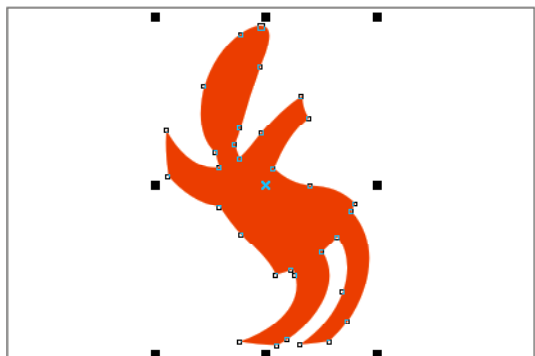
- 1 按Ctrl+N键新建一个文件，然后结合运用椭圆工具和矩形工具，在页面中绘制如右图所示的形状，选择“排列>群组”命令将图形组合在一起，再单击右侧调色板中的红色色标将其填充为红色。




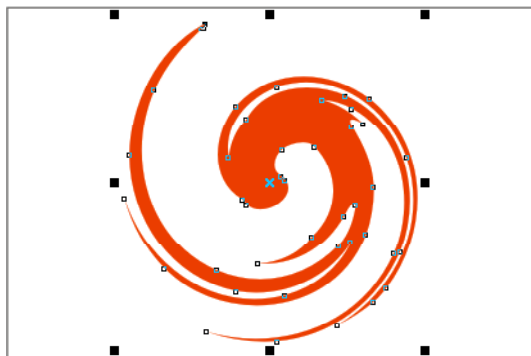
- 2 选取工具箱中的交互式变形工具, 单击属性栏中的“扭曲变形”按钮, 再在旁边单击“逆时针旋转”按钮, 在图形上按住鼠标拖动旋转, 如右图所示。



- 3 继续用鼠标在图形中单击并拖动, 将图形再次进行旋转, 图形随着鼠标拖动而逆时针方向旋转, 如下图所示。



- 4 使用鼠标单击“顺时针旋转”按钮, 效果如下图所示, 页面中的图形旋转方向正好与上一步相反。






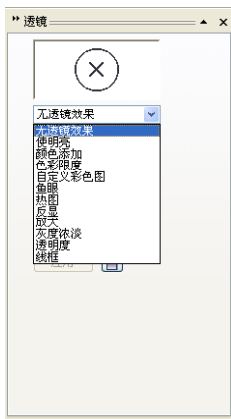
Section 6 透镜效果

在CorelDRAW 中运用透镜后的对象，能对位于它下面的对象产生相关的影响，进而产生如颜色的变更、对象的变形等效果。透镜可用于CorelDRAW 中创建任何闭合路径的对象，但不能用于已使用立体化、轮廓图和调和效果的对象。

1




制作透镜效果

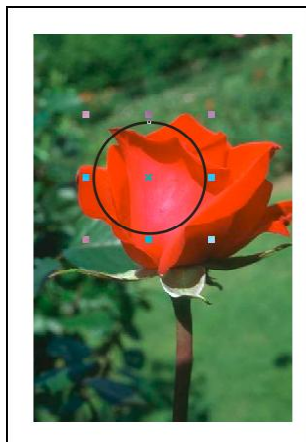
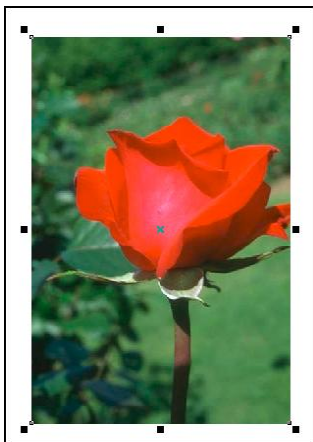
- 1 执行“效果> 透镜”命令，可打开如下图所示的“透镜”泊坞窗，通过此处的下拉列表能够使用CorelDRAW X3所提供的11种透镜选项命令。
- 2 单击“透镜”泊坞窗底部的“锁定”按钮，对“应用”按钮进行锁定，如下图所示，在设置透镜的参数后，其调整效果会及时反映在工作区中；如果未被锁定，则需要在设置好选项参数后，单击“应用”按钮，将透镜效果应用于对象。



“使明亮”透镜

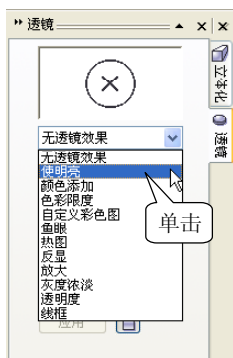
“使明亮”透镜用于提高或减小底层图形对象的亮度，可在其控制面板中通过调整“比率”值来控制明亮的程度，取值范围在-100~100之间。

- 1 按Ctrl+N键新建一个图形文件，单击标准工具栏中的“导入”按钮，弹出“导入”对话框，并在对话框中选择所需的图形文件（双击），当鼠标指针在页面中成状时单击即可导入所需的图形文件，如下图所示。
- 2 使用工具箱中的椭圆工具，在如下图所示的位置绘制一个椭圆，在属性栏中的“轮廓宽度”中选择1.411mm，效果如下图所示。



- 3 使用鼠标右键单击调色板中的白色色标，填充椭圆轮廓颜色为白色，如下图所示。

- 4 再在“透镜”泊坞窗的下拉列表中选择“使明亮”选项，如下图所示。



- 5 确认选中椭圆图形，在“透镜”泊坞窗中单击“应用”按钮，效果如下图所示。

- 6 再在“透镜”泊坞窗的“比率”数值框中输入30，单击“应用”按钮，效果如下图所示。





“颜色添加”透镜

对目标对象运用“颜色添加”透镜后，会使该对象的颜色与底层对象的颜色进行混合。在颜色挑选器中，能为目标对象设定所喜欢的颜色。其最终颜色混合的程序由比率值控制。

- 1 使用上一小节中的图形实例，效果如下图所示。
- 2 在“透镜”泊坞窗的下拉列表中选择“颜色添加”选项，如下图所示。



- 3 在“透镜”泊坞窗中，单击“颜色”下拉按钮，在弹出的颜色下拉列表框中，选取所需的颜色（如：黄色），如下图所示。



- 4 再单击“透镜”泊坞窗中的“应用”按钮，效果如下图所示。



- 5 再在“透镜”泊坞窗的“比率”数值率中输入100，单击“应用”按钮，效果如右图所示。



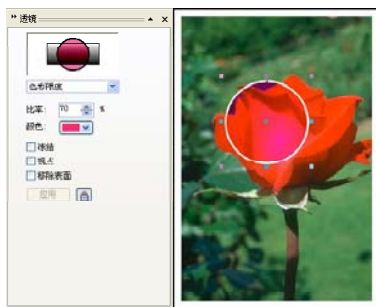
“色彩限度”透镜

“色彩限度”透镜，可以将底层透过的颜色限定在一定范围内，其混合程度由比率值确定，可以在颜色挑选器中设置该透镜所应用的颜色。

- 1 使用上一小节中的图形实例，按Ctrl+Z键，返回到如下图所示的效果。
- 2 在“透镜”泊坞窗的下拉列表中选择“色彩限度”选项，如下图所示。



- 3 在“透镜”泊坞窗中，单击“颜色”下拉按钮，在弹出的颜色下拉列表中，重新选取所需的颜色（如：洋红色），如下图所示。
- 4 再在“透镜”泊坞窗的“比率”数值框中输入70，效果如下图所示。



2


透镜效果的复制和清除

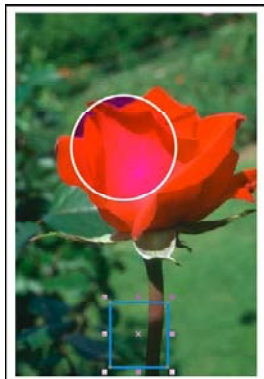
复制透镜


- 1 使用上一小节中的图形实例，效果如右图所示。

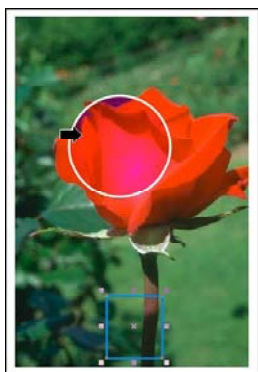




- 2 使用工具箱中的矩形工具，在右图所示的位置绘制一个矩形，并在属性栏中设置“轮廓宽度”为1.411mm，右击调色板中的青色色标，填充图形轮廓颜色为青色，如右图所示。



- 3 选中绘制的矩形，在菜单栏中选择“效果>复制效果>透镜自”命令，当鼠标指针成状时，在已经应用了透镜效果的对象上单击，如下图所示。

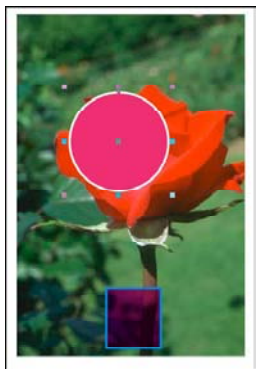


- 4 单击后，矩形应用上椭圆的透镜效果，也就是说，选取对象即被复制上已应用了透镜效果对象的透镜效果，如下图所示。



取消透镜效果

- 1 选取页面中的其中一个透镜效果，如下图所示。
- 2 在“透镜”泊坞窗的下拉列表中选择“无透镜效果”选项，即可取消所选取对象的透镜效果，如下图所示。






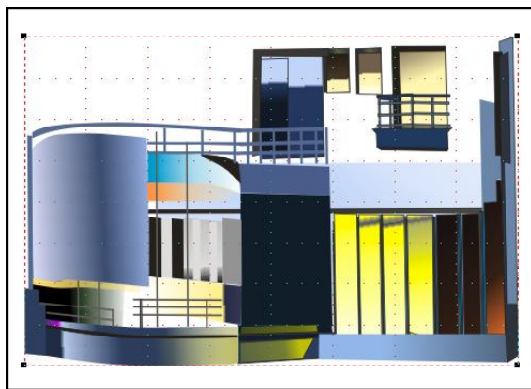
Section 7 透视效果

在CorelDRAW X3中,通过各种立体化工具的使用,可以在平面制图的基础上,制作出立体化的效果。用户在实际操作过程中,应注意透视关系。透视效果能使平面对象表现出具有透视立体感的三维效果。

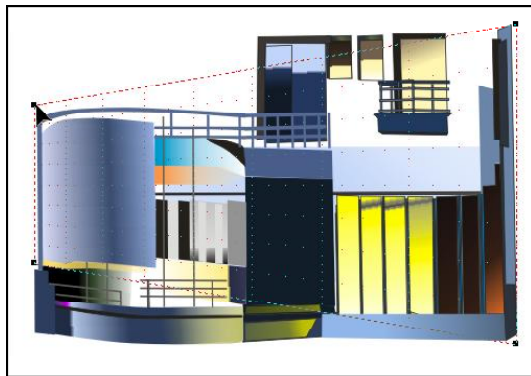
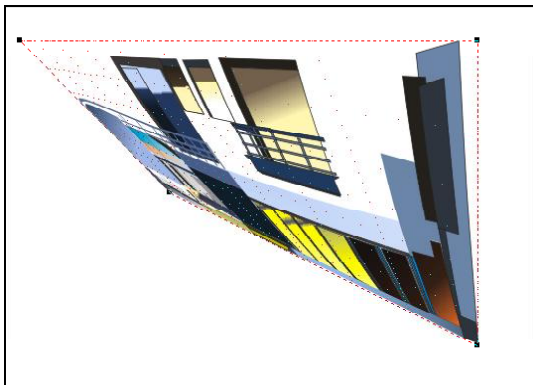
1

制作透视效果

- 1 按Ctrl+N键新建一个图形文件,单击属性栏中的“横向”按钮,执行菜单栏中的“文件>打开”命令,弹出“打开图形”对话框,并在对话框中选择所需的图形文件(双击),如下图所示。
- 2 确认选取上一步导入的图形,在菜单栏中选择“效果>添加透视点”命令,选取对象的四角会出现黑色的小方块,对象也会被红色的虚线框所覆盖,如下图所示。



- 3 拖动对象4个角中的任意一个小方块,就可为对象应用透视效果,如下图所示。
- 4 按Ctrl+Z键撤销上一步的编辑效果,如下图所示。

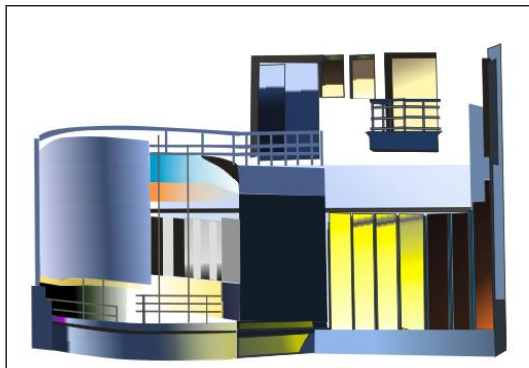




- 5 在拖动对象4个角处的某个控制点的同时，按下Ctrl+Shift组合键，则透视末端的两端控制点会一起改变，如下图所示。



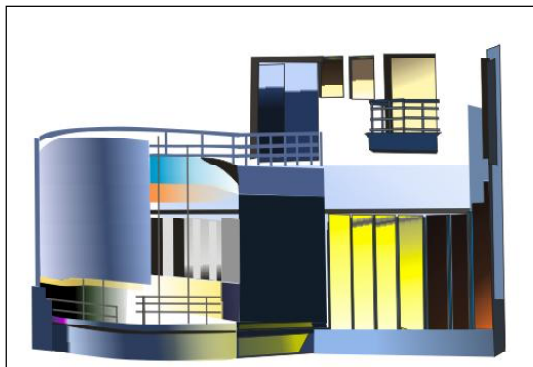
- 6 拖动到适当的位置后松开鼠标，效果如下图所示。



2

取消透视效果

- 1 使用上一小节中的图形实例，效果如下图所示。



- 2 在菜单栏中选择“效果>清除透视点”命令来取消对象的透视效果，执行此命令后，对象会返回至原始状态，如下图所示。





Section 8 综合实例

本节主要包含两个实例：光盘包装设计的制作与立体灯箱广告的制作，即通过平面与立体两个角度的设计制作实例来讲解如何应用CorelDRAW中的特殊效果，目的是巩固前面所学的知识以及培养灵活运用知识的能力，运用这些特效可以达到意想不到的效果。



1

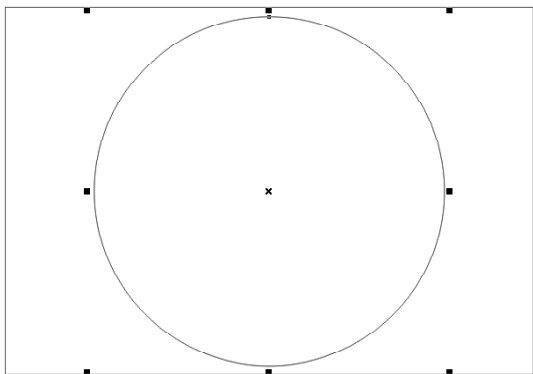
光盘包装设计

实例说明：

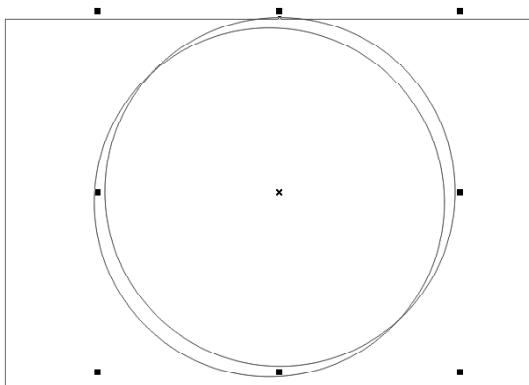
此实例制作方法非常简单，主要使用了椭圆工具，运用了结合命令和精确剪裁命令等，最终效果如右图所示。对导入的图片进行编辑，使用文本工具在图形中合适的位置输入文字，再填充上合适的颜色。





- 1 按Ctrl+N键新建一个图形文件，单击属性栏中的“横向”按钮, 使用工具箱中的椭圆工具, 在当前页面绘制如下图所示的一个椭圆。

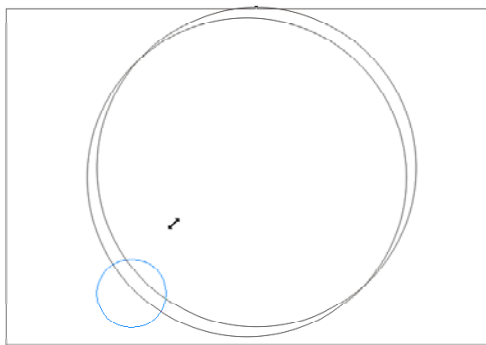


- 2 确认选取椭圆图形，在菜单栏中选择“编辑>再制”命令，复制出另一个椭圆，如下图所示。

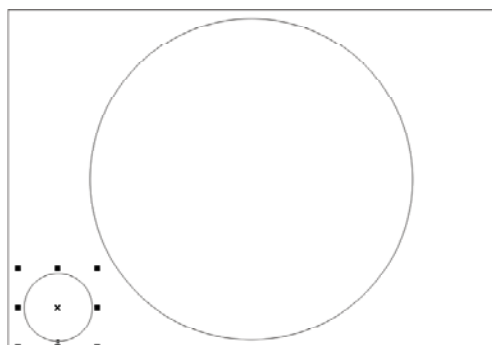






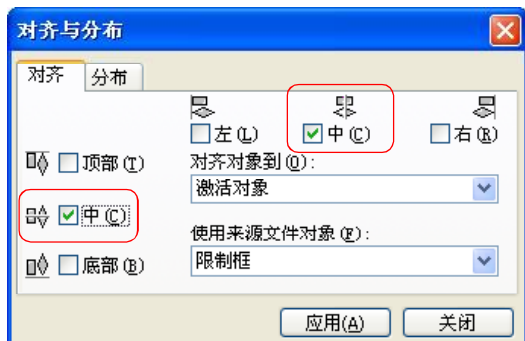
- 3 使用选择工具将鼠标指针移动到椭圆四周其中一个控制节点上，当指针成状时，按住鼠标左键拖动，改变椭圆的大小，如下图所示。



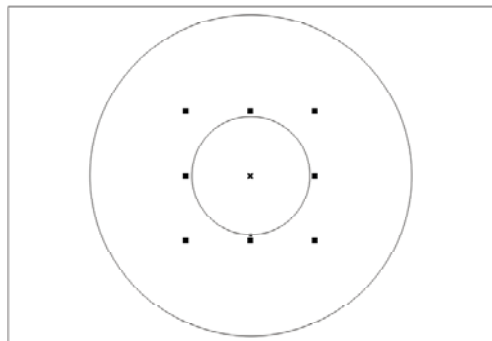
- 4 拖动到适当位置时，松开鼠标左键，效果如下图所示。



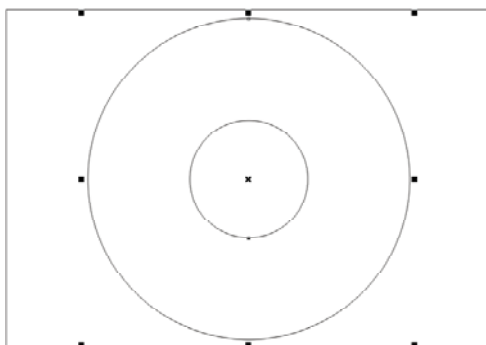
- 5 使用选择工具框选两个椭圆，单击属性栏上的“对齐与分布”按钮，弹出“对齐与分布”对话框，并在对话框中勾选垂直“中”、水平“中”复选框，如下图所示。



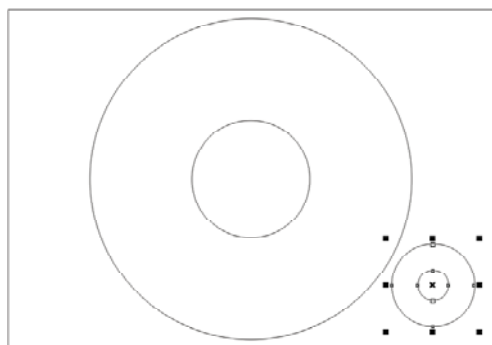
- 6 在对话框中设置完成后，单击“应用”按钮，再单击“关闭”按钮即可，效果如下图所示。



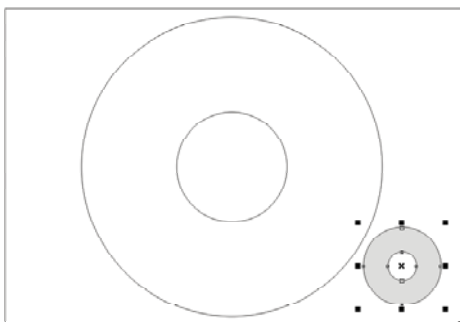
- 7 确认选中两个椭圆图形，在菜单栏上选择“排列>结合”命令，效果如下图所示。




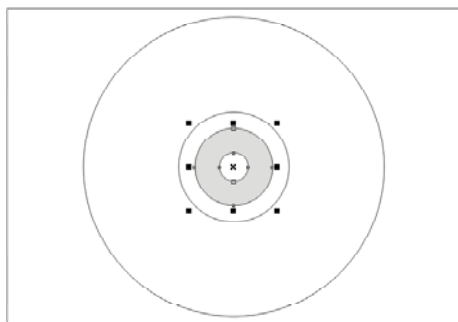
- 8 同上，使用步骤1~7的方法，再使用椭圆工具绘制两个椭圆，进行对齐、结合，如下图所示。



- 9 单击调色板中的 10% 黑色色标，填充图形颜色为 10% 黑色，效果如下图所示。




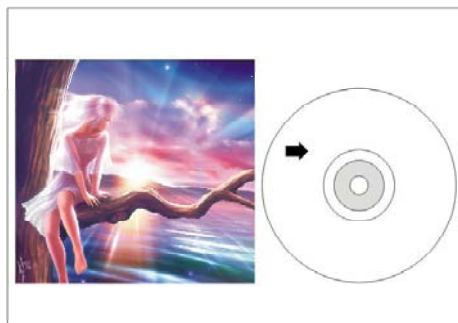
- 10 选中两个组合的图形，单击属性栏上的“对齐与分布”按钮, 弹出“对齐与分布”对话框，并在对话框中勾选垂直“中”、水平“中”复选框，设置完成后单击“应用”按钮，预览页面图形效果，再单击“关闭”按钮即可，如下图所示。



- 11 单击标准工具栏中的“导入”按钮，弹出“导入”对话框，在对话框中选择所需的图形文件（双击），然后将图片导入文件中，如下图所示。



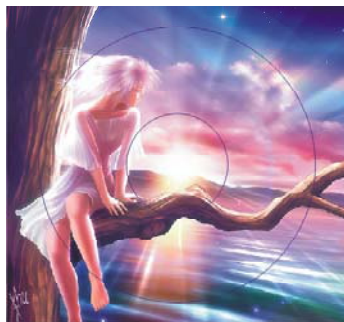
- 12 选择菜单栏“效果>精确剪裁>放置在容器中”命令，移动鼠标指针到要放置图形的容器上，当指针变成状时单击，如下图所示。



- 13 在指定的容器上单击后，图形文件就导入到了指定容器中，效果如下图所示。



- 14 按住Ctrl 键，在容器的图形上单击，可以将图形提取出来，并编辑图形的位置、大小等，如下图所示。





- 15 再按住Ctrl 键，在页面中的空白处单击，结束上一步的编辑效果，将图形重新导入容器中，如下图所示。




- 16 在工具箱中选取文本工具，在页面合适的位置输入文字，并在属性栏中设置合适的字体与字号，效果如下图所示。




- 17 重复执行步骤1~10的操作过程，再绘制一个CD 外框的形状，如下图所示。



- 18 单击标准工具栏中的“导入”按钮，弹出“导入”对话框，将所需的另一个图形文件导入到页面中，如下图所示。



- 19 在菜单栏中选择“效果>精确剪裁>放置在容器中”命令，移动鼠标指针到要放置图形的容器上，当指针变成状态时单击，如下图所示。



- 20 在指定的容器上单击后，图形文件就导入到了指定容器中，效果如下图所示。



- 21 同步骤 16 一样使用文本工具在页面中合适的位置输入文字，并在属性栏中设置合适的字体与字号，效果如下图所示。



- 22 按住Ctrl 键，在页面中的空白处单击，如下图所示。

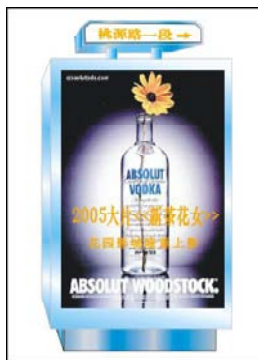



2

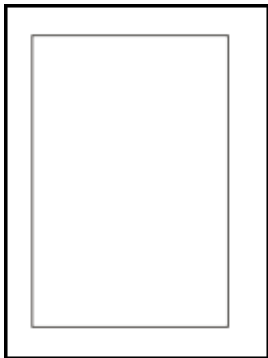
制作灯箱广告


实例说明：

使用工具箱中的矩形工具、交互式立体化工具、文本工具、组合效果等，绘制出一个立体灯箱广告，效果如右图所示。



- 1 使用矩形工具, 在当前页面中绘制一个矩形，效果如下图所示。

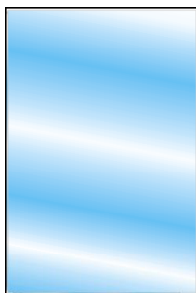



- 2 在工具箱中选取渐变填充工具, 弹出“渐变填充方式”对话框。设置渐变类型为“线性”，角度为 79.4° ，在颜色渐变条中依次设置色块为蓝、白、蓝、白、蓝、白，如下图所示。

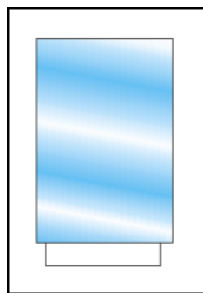





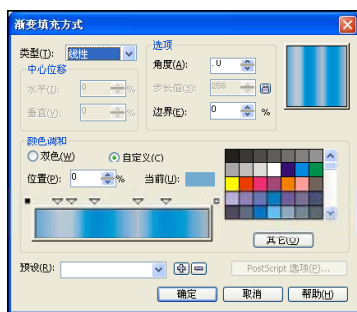
- 3 设置完相关参数后,单击对话框中的“确定”按钮,即可将矩形应用上渐变颜色,矩形效果如下图所示。



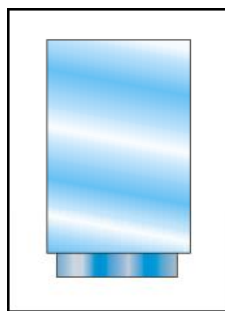
- 4 再使用矩形工具,在当前页面中绘制一矩形,选择“排列>顺序>在之后”命令,当鼠标指针变为状时,单击上一步绘制的矩形,将其放置于上步绘制矩形的下一层,效果如下图所示。




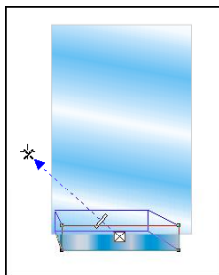
- 5 确认上一步绘制的矩形被选中,选择渐变填充工具,弹出“渐变填充方式”对话框。设置渐变类型为“线性”角度为 0° ,颜色渐变条中的颜色依次为蓝、白、白、蓝、白、蓝、白,如下图所示。




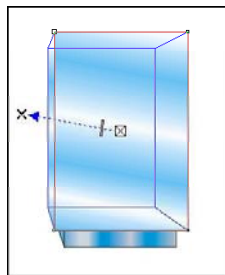
- 6 单击“渐变填充方式”对话框中的“确定”按钮,即将新建矩形应用上渐变效果,效果如下图所示。




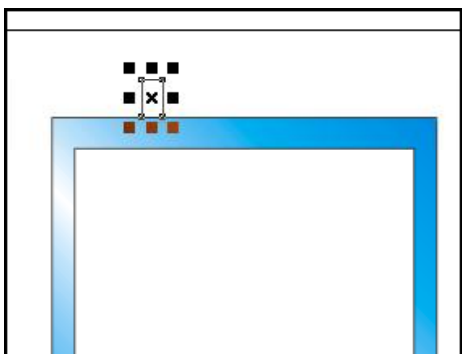
- 7 使用工具栏的交互式立体化工具,在上一步绘制的矩形上拖动鼠标绘制出矩形的立体化效果,如下图所示。




- 8 使用交互式立体化工具,在第一次绘制的矩形上拖动鼠标绘制出矩形的立体化效果,如下图所示。



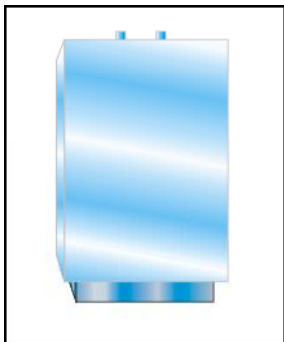
- 9 使用矩形工具, 在当前页面中再绘制一个矩形, 保持矩形被选中, 如下图所示。




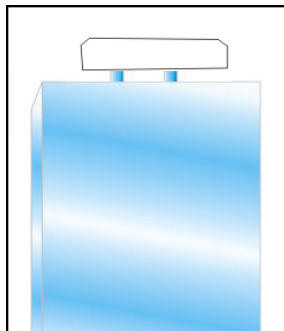
- 10 在工具箱中选择渐变填充工具, 弹出“渐变填充方式”对话框。设置渐变类型为“线性”, 角度为 -178.3° , 颜色调和为双色, 设定颜色为从蓝色到白色渐变, 如下图所示。




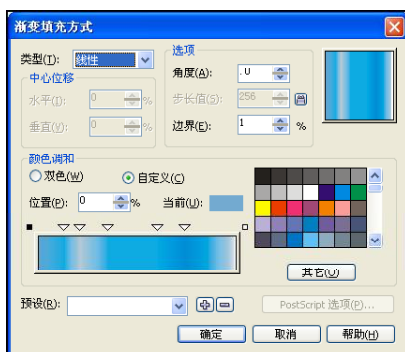
- 11 单击“确定”按钮后矩形即可应用上渐变效果, 再右击无轮廓按钮去除图形的轮廓线, 调整好大小, 执行菜单栏中的“编辑>再制”命令, 复制出另一个矩形, 使用键盘上的方向键, 将矩形移到如下图所示的位置。



- 12 使用贝塞尔工具, 在当前页面中绘制出如下图所示的图形。

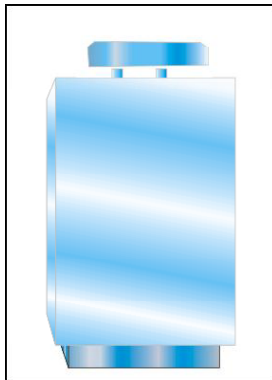



- 13 在工具箱中选择渐变填充工具, 弹出“渐变填充方式”对话框。设置渐变类型为“线性”, 颜色调和为自定义, 颜色渐变条中的颜色依次为蓝、蓝、灰、蓝、青、蓝、灰, 如右图所示。

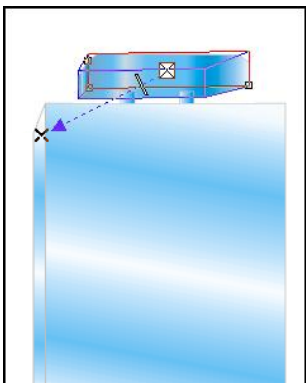





- 14 单击“渐变填充方式”对话框中的“确定”按钮，即可将新绘制的图形应用上渐变填充效果，效果如右图所示。




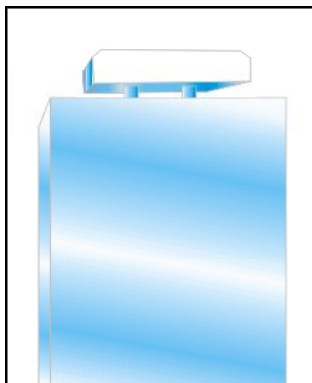
- 15 使用交互式立体化工具，在上一步填充的图形上拖动鼠标绘制出图形的立体化效果，图形效果如下图所示。





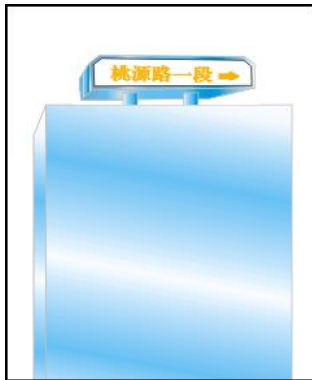
- 17 使用选择工具 按比例缩小其大小，效果如下图所示。




- 16 使用选择工具 选中上一步的图形，选择“编辑>再制”命令，在原来的位置上复制出另一个相同的图形，单击调色板中的白色色标填充颜色为白色，效果如下图所示。



- 18 使用文本工具，在画面上单击并输入“桃源路一段”，在属性栏中设定字体为宋体，字号为18，再在调色板中单击黄色色标，填充字体为黄色，如下图所示。




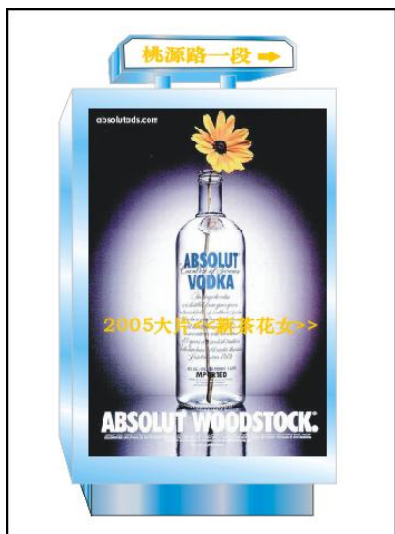
- 19 在标准工具栏中单击“导入”按钮，在“导入”对话框中选择需要的图片，单击“导入”按钮即可导入图片，如下图所示。




- 20 调整图片大小，使其与矩形内框一样大，选择“效果>精确剪裁>放置在容器中”命令，将其放置于第1步绘制的矩形上，效果如下图所示。



- 21 使用文本工具，在页面中下图所示的位置输入文字“2005 大片《新茶花女》”，在属性栏中设定字体为华文中宋体，字号为20，再在调色板中单击黄色色标，将其填充为黄色，效果如下图所示。



- 22 使用文本工具，在上一步输入的文字下方输入文字“花园影城隆重上影”，设置字体为华文中宋体，字号为18。至此，整幅灯箱广告绘制完成，最终效果如下图所示。

