

内附光盘



附赠书中
实例效果及
操作演示光盘

◆ “新视窗” 系列基础教程 ◆

CorelDRAW 12

中文版基础教程

昭君工作室 总策划
何佳月 等编著



机械工业出版社
China Machine Press



ISBN 7-111-16255-2/TP 4232

策划编辑：夏孟瑾
责任编辑：郭新义
封面设计：李瞳

本书全面具体地介绍了 CorelDRAW 12 中文版的各项基本知识及操作技巧，共分为 13 章，前 12 章为基础知识，以实际操作的形式讲述了 CorelDRAW 的各项功能，每章后面还配有相关的习题；第 13 章介绍了 3 个作品的制作过程。

本书涵盖面广，既包含用 CorelDRAW 绘图的知识，又包括编辑位图的操作，还包括如何在 CorelDRAW 中制作网页及动画等。

本书结构清晰，内容详尽，操作简单。在语言叙述上力求用最简单、清晰的表达方式描述 CorelDRAW 的功能。本书适合于初学者阅读，也可以作为各院校和图形图像专业培训班的教材，对自学计算机绘图的读者也有一定的参考价值。

CorelDRAW 12

◆ “新视窗” 系列基础教程 ◆

《CorelDRAW 11 中文版基础教程》

《CorelDRAW 12 中文版基础教程》

《Authorware 7.0 基础实例教程》

《Dreamweaver MX 2004 中文版基础教程》

《Flash MX 2004 中文版基础教程》

《Photoshop CS 中文版基础教程》

《3DS MAX 6 中文版基础教程》

《AutoCAD 2005 中文版基础教程》

ISBN 7-111-16255-2



9 787111 162551 >

定价：29.00 元(含 1CD)

地址：北京市百万庄大街 22 号 邮政编码：100037

联系电话：(010) 68326294

网址：<http://www.cmpbook.com>

E-mail：online@cmpbook.com

“新视窗”系列基础教程

CorelDRAW 12 中文版基础教程

昭君工作室 总策划

何佳月 等编著



机械工业出版社

本书全面具体地介绍了 CorelDRAW 12 中文版的各项基本知识及操作技巧, 共分为 13 章, 前 12 章为基础知识, 以实际操作的形式讲述了 CorelDRAW 的各项功能, 每章后面还配有相关的习题; 第 13 章介绍了 3 个作品的制作过程。

本书涵盖面广, 既包含用 CorelDRAW 绘图的知识, 又包括编辑位图的操作, 还包括如何在 CorelDRAW 中制作网页及动画等。

本书结构清晰、内容详尽、操作简单。在语言叙述上力求用最简单、清晰的表达方式描述 CorelDRAW 的功能。本书适合于初学者阅读, 也可以作为各院校和图形图像专业培训班的教材, 对自学计算机绘图的读者也有一定的参考价值。

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 12 中文版基础教程/何佳月等编著.

-北京: 机械工业出版社, 2005.3

(“新视窗”系列基础教程)

ISBN 7-111-16255-2

I. C… II. 何… III. 图形软件, CorelDRAW 12-教材

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 018150 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑: 夏孟瑾 责任编辑: 郭新义 版式设计: 侯哲芬

北京铭成印刷有限公司印刷·新华书店北京发行所发行

2005 年 4 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16·17.75 印张·412 千字

0001-5000 册

定价: 29.00 元 (含 1CD)

凡购本图书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

本社购书热线电话: (010) 68326294

封面无防伪标均为盗版

前 言

CorelDRAW 是一个功能强大的综合性绘画软件,许多专业计算机美术设计人员使用它制作各类图文并茂的桌面印刷品,例如请柬、简报、宣传品、海报、广告等。用 CorelDRAW 可以画出任何东西——从商业区地图、机械结构装配图等技术图样,到漫画、怪兽等计算机美术作品,CorelDRAW 几乎无所不能。

Corel 公司推出的 CorelDRAW Graphics Suite 12 是一个功能强大的综合软件包,包括 Corel CAPTURE 12、Corel PHOTO-PAINT 12、Corel R.A.V.E.3.0、CorelTRACE 12、Duplexing Wizard。这就决定了其功能的全面性,这几个软件可以满足绘制矢量图、编辑图像、转换图像类型及制作动画等方面的功能。下面来看一下 Corel CAPTURE 12 具有的功能:

- ◆ **绘图功能:** CorelDRAW 12 中有一个工具箱,通过该工具箱中的工具按钮可以绘制各种图形,如直线、曲线、长方形、正方形、圆形、椭圆形、星形、多边形、流程图和标注等。用户还可以为绘制的图片填充各种颜色,如单色、渐变色、图案和花纹等。
- ◆ **改变绘制造型功能:** CorelDRAW 12 的工具箱中还提供多个改变对象造型的工具按钮,如“交互式调和工具”、“交互式轮廓图工具”、“交互式变形工具”、“交互式封套工具”、“交互式立体化工具”、“交互式阴影工具”和“交互式透明工具”等,通过这些工具,可以使简单的图形变得更加丰富多彩。
- ◆ **处理文字功能:** 虽然 CorelDRAW 12 是绘制图形的软件,但也具有处理文字的功能,这是体现它多功能的一个方面。在 CorelDRAW 12 中,用户可以输入美术字和段落文字,输入的文字均以图形的形式存在。
- ◆ **编辑位图功能:** CorelDRAW 12 具有强大的编辑位图的功能,包括将矢量图转换成位图、对位图进行各种效果处理(如 3D 效果处理、艺术笔触效果处理)等。
- ◆ **制作网页功能:** 在 CorelDRAW 12 中,用户可以充分发挥自己的想象力,利用各种工具及造型编辑工具制作出独特的网页,并且还可以将网页发布到网络上供其他人浏览。
- ◆ **制作动画功能:** CorelDRAW 12 同大多数动画制作软件一样,是通过时间线来制作动画。能熟练使用 Flash 制作动画,对读者学习使用 CorelDRAW 12 来制作动画会有一定的帮助,因为它们的功能及操作十分相似。

本书结构清晰、内容详尽、操作简单,在语言叙述上努力做到言简意赅,使读者学习起来不会感到枯燥。

本书适合于初学者阅读,也可以作为各院校和图形图像专业培训班的教材,对自学计算机绘图的朋友也有一定的参考价值。

参加本书编写的人员有何佳月、孙永涛、王锦、邹珍珍、刘巧贞、李彦彦、高培森、

刘伟、陈冬、周秀明、王小青、贾清霞、韩振岗、纪淑敏、刘秀霞、何洪军、高彦茹、赵治伟、李洪权、高玉雷等。由于时间有限，书中难免有不妥或毗漏之处，恳请读者批评指正。

编 者

目 录

前言

第 1 章 计算机绘图基本知识	1
1.1 色彩的形成	1
1.2 可视光与不可视光	1
1.3 色彩模式	1
1.3.1 RGB 模式	2
1.3.2 CMYK 模式	2
1.3.3 Lab 模式	2
1.3.4 HSB 模式	2
1.3.5 灰度模式	3
1.4 色域的范围	3
1.5 色光三原色	3
1.6 色料三原色	4
1.7 矢量图与位图	4
1.7.1 矢量图	4
1.7.2 位图	5
1.8 解析度	6
自我测试	6
第 2 章 CorelDRAW 12 入门	7
2.1 CorelDRAW Graphics Suite 12 软件包的组成	7
2.2 硬件基本要求	8
2.3 启动 CorelDRAW 12	8
2.4 CorelDRAW 12 窗口简介	10
2.4.1 标题栏	11
2.4.2 菜单栏	11
2.4.3 标准工具栏	11
2.4.4 属性栏	12
2.4.5 标尺	12
2.4.6 工具箱	12
2.4.7 绘图页面	15
2.4.8 页面控制栏	15

2.4.9 调色板	15
2.4.10 泊坞窗	15
2.4.11 滚动条	16
2.4.12 状态栏	16
2.5 环境的基本设定	16
2.5.1 工作区的设置	16
2.5.2 文件的设置	18
2.5.3 全局的设置	19
自我测试	19
第3章 文件的基本操作	20
3.1 新建文件	20
3.1.1 建立空白文件	20
3.1.2 基于模板建立文件	20
3.2 打开文件	21
3.3 保存文件	23
3.4 关闭文件	24
3.5 导入文件	24
3.6 导出文件	25
3.7 设置页面	27
3.7.1 设置页面大小	27
3.7.2 设置页面背景	29
自我测试	30
第4章 对象的基本操作	31
4.1 选取对象	31
4.2 移动对象	33
4.3 复制对象	34
4.4 删除对象	37
4.5 撤销和恢复操作	37
4.5.1 撤销操作	37
4.5.2 恢复操作	37
4.6 缩放对象	37
4.7 镜像对象	39
4.8 旋转	41
4.9 倾斜对象	43
4.10 缩放工具	44
4.10.1 放大显示比例	45

4.10.2	缩小显示比例	45
4.10.3	放大选择的对象	46
4.10.4	显示全部对象	47
4.10.5	按页面显示	47
4.11	手形工具	48
4.12	页面显示方式	48
	自我测试	49
第 5 章	工具的操作与应用	50
5.1	基本绘图工具	50
5.1.1	矩形工具	50
5.1.2	椭圆形工具	52
5.1.3	多边形工具	54
5.1.4	预设造型	55
5.2	边框与线条工具	58
5.2.1	手绘工具的使用	59
5.2.2	贝塞尔工具	60
5.2.3	编辑线条	61
5.2.4	艺术笔工具	64
5.2.5	钢笔工具	69
5.2.6	多线段工具	70
5.2.7	3 点曲线工具	70
5.2.8	交互式连线工具	71
5.2.9	标注工具的使用	72
5.2.10	网格纸工具	76
5.2.11	螺旋形工具	77
5.2.12	将轮廓转换成对象	78
5.3	工具的高级应用	78
5.3.1	交互式调和工具	79
5.3.2	交互式轮廓图工具	82
5.3.3	交互式变形工具	83
5.3.4	交互式阴影工具	86
5.3.5	交互式封套工具	88
5.3.6	交互式立体化工具	90
5.3.7	交互式透明工具	93
	自我测试	95

第6章 为对象填充颜色	97
6.1 基本填色	97
6.1.1 传统的填色技巧	97
6.1.2 利用弹出的颜色列表填色	98
6.1.3 拖拉即放的填色技巧	98
6.1.4 预设颜色的改变	99
6.2 使用“填充颜色对话框”填色	99
6.3 渐变色填充	101
6.3.1 交互式渐变填充	101
6.3.2 使用“渐变填充”对话框填充	105
6.4 图案填充	106
6.4.1 双色填充	106
6.4.2 全色填充	107
6.4.3 位图填充	108
6.5 纹理填色	109
6.5.1 纹理填色的基本操作	110
6.5.2 设定纹理填色	110
6.6 PostScript 填色	111
6.7 交互式网状填充	111
6.8 简单填色法	113
自我测试	114
第7章 改变对象的造型	115
7.1 形状工具	115
7.1.1 将直线转换成曲线	115
7.1.2 节点的操作	116
7.1.3 连接与分割节点	118
7.2 刻刀工具	119
7.2.1 刻刀的两种模式	119
7.2.2 刻刀的切割方法	120
7.3 橡皮擦工具	120
7.3.1 橡皮擦工具的使用	121
7.3.2 设置“橡皮擦工具”	122
7.4 粗糙笔刷工具	122
7.5 自由变形工具	123
7.5.1 自由旋转工具	123
7.5.2 自由角度反射工具	124

7.5.3 自由缩放工具	125
7.5.4 自由倾斜工具	125
自我测试	126
第8章 对象的排列与组合	127
8.1 设置对象的排列顺序	127
8.1.1 将对象移到最前面或最后面	127
8.1.2 将对象移到某对象的前面或后面	128
8.2 对象的对齐与分布	129
8.2.1 对齐所有对象	129
8.2.2 分布对象	130
8.3 群组对象	131
8.4 组合对象	132
8.5 修整对象	133
8.5.1 焊接对象	133
8.5.2 修剪对象	134
8.5.3 对象相交	134
8.5.4 简化对象	135
8.5.5 前减后	135
8.5.6 后减前	136
8.5.7 “修整”泊坞窗	136
自我测试	137
第9章 文字操作	138
9.1 CorelDRAW 12 中的文本类型	138
9.2 输入文字	138
9.2.1 输入美术文字	139
9.2.2 输入段落文字	139
9.2.3 美术文字与段落文字的转换	139
9.2.4 导入文本	140
9.3 设置文字属性	141
9.4 使用“形状工具”设置文本	143
9.5 将文字填入路径	146
9.5.1 直接将文字填入路径	146
9.5.2 间接将文字填入路径	147
9.6 编辑文字路径	148
9.7 将文件填入封闭对象中	150
9.7.1 直接将文字填入封闭对象中	150

9.7.2 间接将文字填入封闭对象中	151
9.8 将文字转换成曲线	152
9.9 段落的排版	153
9.9.1 调整段落文字	153
9.9.2 连接段落文字	154
9.9.3 设置绕图排文	155
9.9.4 设置分栏	156
9.9.5 首字下沉	157
9.9.6 使用项目符号	158
9.10 插入特殊符号	159
自我测试	160
第 10 章 位图处理	162
10.1 将矢量图转换成位图	162
10.2 裁剪位图	163
10.3 改变位图模式	165
10.3.1 黑白模式	165
10.3.2 转换成灰度	166
10.3.3 双色模式	167
10.3.4 调色板模式	168
10.4 设置位图颜色遮罩	170
10.5 设置图像的颜色效果	171
10.5.1 调整亮度/对比度/强度	171
10.5.2 调整颜色平衡	172
10.5.3 调整伽玛值	174
10.5.4 调整色调/饱和度/亮度	175
10.6 对位图进行效果处理	176
10.6.1 三维效果	176
10.6.2 艺术笔触	183
10.6.3 模糊	195
10.6.4 颜色变换	200
10.6.5 轮廓图	202
10.6.6 创造性	204
10.6.7 扭曲	215
10.6.8 鲜明化	221
自我测试	223

CorelDRAW 12 目 录

第 11 章 Internet 网页设计	225
11.1 设置网页尺寸	225
11.2 Internet 对象的应用	226
11.2.1 插入因特网对象	226
11.2.2 使用 HTML 文字	227
11.3 建立超链接	227
11.3.1 设置超链接	228
11.3.2 建立书签	229
11.4 发布作品	230
11.4.1 设置发布参数	230
11.4.2 HTML 输出	232
自我测试	233
第 12 章 使用 Corel R.A.V.E.3.0 制作动画	234
12.1 制作动画的工作环境	234
12.1.1 时间轴	234
12.1.2 关键帧	235
12.1.3 帧	235
12.1.4 图层	235
12.2 制作动画	236
12.2.1 沿直线运动的动画	236
12.2.2 渐变动画	237
12.2.3 从群组中产生连续动画	239
12.3 插入声音	240
12.4 导入其他动画	241
12.5 导出动画	242
12.5.1 保存动画	242
12.5.2 输出成其他动画文件	243
自我测试	243
第 13 章 制作精彩实例	244
实例一：绘制小兔子	244
实例二：绘制卡通房子	248
实例三：镜框设计	258

第1章 计算机绘图基本知识

之所以首先讲述计算机绘图的基本知识，是因为它与 CorelDRAW 软件息息相关。大家知道，CorelDRAW 是用于绘图的软件，而一提及绘图，很自然地就与颜色和图形在计算机中的保存格式相联系。因此，从整体上了解一下有关计算机绘图的基本知识，对于学习 CorelDRAW 有很大帮助。

本章主要学习色彩的形成、可视与不可视光、色彩模式、色域的范围、色光三原色、色料三原色、矢量图和位图、解析度。

1.1 色彩的形成

科学研究表明，色彩是光照射在物体上，经过物体对光的吸收和反射，再作用到人的视觉神经而产生的一种感觉。因此，色彩的形成与光有密切关系。这就是为什么在天黑时什么也看不清的原因。

1.2 可视光与不可视光

太阳具有放射性的能力，四周会辐射出无数的光能和热能，其电磁波的范围包含甚广，人类所能看到的只是极小的一部分。因此我们将光分为“可视光”和“不可视光”。“可视光”是人类视觉范围内可看到的电磁放射能；“不可视光”是无法看见的光线，例如紫外线、红外线、X 射线等，它们也是光的一部分。

一般人的肉眼所能感应的范围在 380~760nm（纳米，nanometer）之间，但由于每个人的状况有所不同，所以可能会有一点差异。而 400~700nm 之间是科学家公认的明视状况最佳的范围。

1.3 色彩模式

色彩模式是把色彩用数据来表示的一种方法。CorelDRAW 12 提供了多种色彩模式，这些色彩模式提供了把色彩协调一致地用数值表示的方法。经常使用的有 RGB 模式、CMYK 模式、Lab 模式、HSB 模式以及灰度模式等。

1.3.1 RGB 模式

RGB 模式是使用非常广泛的一种色彩模式，此模式是一种加色模式，它通过红、绿、蓝 3 种色光相叠加而形成更多的颜色。

RGB 也是色光的彩色模式，一幅 24 bit 的 RGB 图像有 3 个色彩信息的通道：红色(R)、绿色(G)和蓝色(B)。每个通道都有 8 位的色彩信息——一个 0~255 的亮度值色域。R、G、B 的数值越大，颜色就越浅（例如当 R、G、B 的数值都为 255 时，颜色被调整为白色）；数值越小，颜色就越深（例如 R、G、B 的数值都为 0 时，颜色被调整为黑色）。

R、G、B 3 种色彩都有 256 个亮度水平级。3 种色彩相叠加，可以产生 $256 \times 256 \times 256 = 1670$ 万种颜色。

在编辑图像时，RGB 色彩模式是最佳的选择。因为它可以提供全屏幕的多达 24 位的色彩范围，一些计算机领域的色彩专家称之为 True Color 真彩显示。

1.3.2 CMYK 模式

CMYK 代表了印刷上用的 4 种油墨色：C 代表青色，M 代表洋红色，Y 代表黄色，K 代表黑色。CorelDRAW 12 默认状态使用的即是 CMYK 模式。

CMYK 模式在印刷时应用了色彩学中的减法混合原理，它通过反射某些颜色的光并吸收另外一些颜色的光，以产生不同的颜色，它属于减色色彩模式。

CMYK 模式是图片和其他作品中最常用的一种印刷方式。这是因为在印刷中通常都要进行四色分色，出四色胶片，然后再印刷。

1.3.3 Lab 模式

Lab 是一种国际色彩标准模式，它由 3 个通道组成：一个通道是透明度，即 L；其他两个是色彩通道，即色相和饱和度，分别用 a 和 b 表示。a 通道包括的颜色值从深绿到灰，再到亮粉色；b 通道是从亮蓝色到灰，再到焦黄色。这些色彩混合后将产生明亮的色彩。

Lab 模式在理论上包括了人眼可见的所有色彩，它弥补了 CMYK 模式和 RGB 模式的不足。在这种模式下，图像的处理速度比在 CMYK 模式下快很多，与 RGB 模式的速度相仿。把 Lab 模式转换成 CMYK 模式的过程中，所有的色彩不会丢失或被替换。事实上，将 RGB 模式转换成 CMYK 模式时，Lab 模式一直扮演着中介者的角色。也就是说，RGB 模式先转换成 Lab 模式，然后再转换成 CMYK 模式。

1.3.4 HSB 模式

HSB 模式是一种更直观的色彩模式，它的调色方法更接近人的视觉原理，它不基于混合颜色，因此在调色过程中更容易找到需要的颜色。

HSB 中的 H 代表色相, S 代表饱和度, B 代表亮度。色相是指纯色, 即组成可见光谱的单色。红色为 0 度, 绿色为 120 度, 蓝色为 240 度; 饱和度代表色彩的纯度, 饱和度为零时即为灰色, 黑、白、灰 3 种色彩没有饱和度; 亮度是指色彩的明亮程度, 最大亮度是色彩最鲜明的状态, 黑色的亮度为 0。

1.3.5 灰度模式

在灰度模式下, 每个像素用 8 个二进制位表示, 能产生 2^8 (即 256) 级灰色调。当一个彩色文件被转换为灰度模式文件时, 所有的颜色信息都将从文件中丢失。尽管 CorelDRAW 允许将一个灰度模式文件转换为彩色模式文件, 但不可能将原来的颜色完全还原。

像黑白照片一样, 一个灰度模式的图像只有明暗值, 没有色相及饱和度这两种颜色信息。0% 代表黑, 100% 代表白。其中 K 值是用于衡量黑色油墨用量的。

将彩色模式转换为双色调模式或位图模式时, 必须先转换为灰度模式, 然后由灰度模式转换为双色调模式或位图模式。

1.4 色域的范围

色域 (Color Gamut) 表示一个色彩模型可以显示或打印的色彩范围。例如, 你所使用的显示器或彩色打印机可以产生或打印的色彩范围可称之为显示器或彩色打印机的色域。

设备和色彩模型所能显示或重现的色彩都有其范围, 人类肉眼所能看到的色彩范围最大; 摄影 (如相片底片) 的色彩范围要比 RGB 显示器的色彩范围大; RGB 显示器的色彩范围比 CMYK 印刷墨水所能调配的色彩范围大。

通常情况下, 在计算机屏幕上看到的图形或图像觉得非常鲜亮, 但打印之后, 却觉得色彩暗了许多, 这就是因为色域不同造成的。当图形或图像从 RGB 色彩模式转换到 CMYK 色彩模式时, 由于 RGB 的色域比 CMYK 大, 所以转换后会出现色彩失真的现象。为了解决这一问题, 一些绘图软件都有“色彩校正”的功能, 它可以模拟并校正两色域之间的差异, 使得屏幕上的色彩都与输出或打印后的色彩完全吻合。

1.5 色光三原色

色光三原色是指“红”(Red)、“绿”(Green)、“蓝”(Blue) 3 种颜色, 这 3 种颜色不能再进行分解, 也不能由其他颜色混合而成。

红、绿、蓝这 3 种颜色混和后形成白光, 且两种以上的颜色相加, 其颜色数量越多, 则光度越高, 通常称之为“加色混和”或“正混和”。

1.6 色料三原色

色料三原色的理论形成是因为洋红 (Magenta)、黄 (Yellow)、青 (Cyan) 3 种颜色不能由其他颜色调配出来, 且这三色分别混合后会产生与光谱中各色相类似的色彩及接近的暗色。洋红、黄、青三色互相混合成为黑色, 即色料三原色越混和越暗并变成黑色, 我们称为“减色混合”或“负混合”。在印刷时, 以洋红、黄、青三色混合尚无法获取完全的黑色效果, 所以在印制过程中加入黑色以弥补其不足之处。

1.7 矢量图与位图

一般说来, 无论使用哪一种图形图像处理软件, 图形文件的格式都是使用者应该搞清楚的。目前, 图形的格式主要分为两种, 即矢量图和位图, 而 CorelDRAW 12 是一个基于矢量的绘图软件。

1.7.1 矢量图

矢量图形又称为向量图形, 是按数学方法由 PostScript 代码定义的线条和曲线组成的图像。其特点如下:

- ◆ 文件小。由于图形中保存的是线条和图块的信息, 因此矢量图形文件与分辨率和图形大小无关, 只与图形的复杂程度有关, 简单图形所占的存储空间小。
- ◆ 图形大小可以无级限缩放。在图形进行缩放、旋转或变形操作时, 图形仍具有很高的显示或印刷质量, 且不会产生锯齿模糊效果, 如图 1-1 所示。

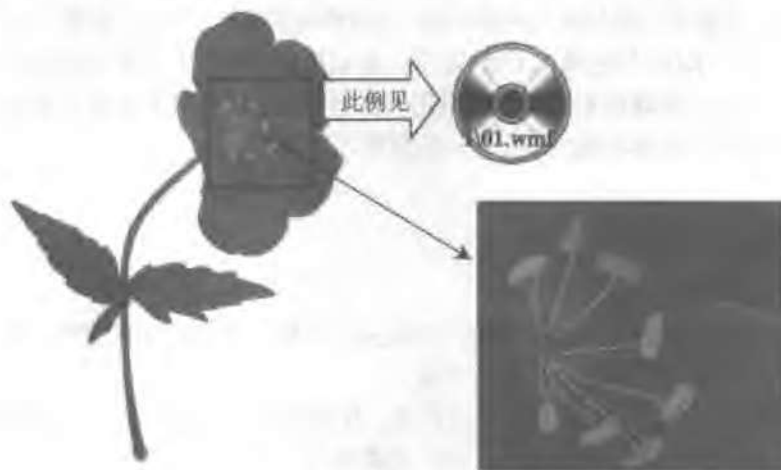


图 1-1 矢量图放大后不产生锯齿

- ◆ 可采取高分辨率印刷。矢量图形文件可以在任何输出设备及打印机上以打印机或印刷机的最高分辨率进行打印输出。

在平面设计方面,制作矢量图的软件主要有 CorelDRAW、FreeHand、PageMaker 和 Illustrator。CorelDRAW 软件常用于 PC 计算机;FreeHand 软件常用于 MAC 计算机;PageMaker 和 Illustrator 软件可用于 PC 计算机,也可用于 MAC 计算机。它们都是对图形、文字、标志等对象进行处理的软件,其中 PageMaker 软件主要用于对文字的编排工作。

常见的矢量格式文件的扩展名为 .AI、.WMF、.DXF、.EPS。

1.7.2 位图

位图图像也是栅格图像,是由一些排列在一起的小方形栅格组成的。每一个栅格代表一个像素点,而每一个像素点只能显示一种颜色。位图图像具有以下特点:

- ◆ 文件所占空间大。对于高分辨率的彩色图像,用位图存储所需的存储空间较大,像素之间相互独立,所以占的硬盘空间、内存和显存容量都比矢量图大。
- ◆ 位图放大到一定的倍数后会产生锯齿。位图是由最小的色彩单位“像素点”组成的,所以位图的清晰度与像素点的多少有关。位图图像放大到一定倍数后,用户看到的便是一个一个像素,即一个一个方形的色块,整体图像便会变得模糊且会产生锯齿,如图 1-2 所示。



图 1-2 位图放大后变得模糊且会产生锯齿

- ◆ 位图图像在表现色彩、色调方面的效果比矢量图更加优越,尤其是在表现图像的阴影和色彩的细微变化方面效果更佳。

在平面设计方面,制作位图的软件主要是 Adobe 公司的 Photoshop 软件和微软公司的画图软件。

常见的位图格式文件的扩展名为 .BMP、.GIF、.HPGL、.JPEG/JPG、.PNG、.PSD、.TARGA、.TIFF。

1.8 解析度

解析度 (ppi, pixel per inch) 是指位图所包含的像素数目, 更精确地说, 解析度指的是每一英寸中所包含的像素数目。当放大位图时, 像素的数目不会自动增加, 相对的每一英寸平均像素数目会减少, 而导致图像出现失真的马赛克效果。



自我测试

1. 简述色彩是如何形成的。
2. 经常使用的色彩模式有哪些?
3. 矢量图与位图有何不同?

第2章 CorelDRAW 12 入门

CorelDRAW 是加拿大的 Corel 公司于 1989 年推出的集图形绘制和编辑、抓图、文字编辑、位图转换、动画制作及图形输出于一体的矢量图绘制软件。

CorelDRAW 是最早运行于 PC 机上的图形设计软件，并以此迅速占领了大部分 PC 机图形图像设计软件市场，它的问世为 Corel 公司带来了巨大的财富和声誉。随着时代的发展，计算机软硬件不断更新，用户要求越来越高，Corel 公司为适应激烈的市场竞争，不断推出新版本的 CorelDRAW，目前软件版本已升级到 CorelDRAW 12。1998 年该公司推出了运行于 Macintosh 平台上的 CorelDRAW 版本，进一步巩固了它在图形设计软件领域的地位。

2.1 CorelDRAW Graphics Suite 12 软件包的组成


Corel 公司推出的 Graphics Suite 12 是一个功能强大的综合软件包，包括 Corel CAPTURE 12、Corel PHOTO-PAINT 12、Corel R.A.V.E.3.0、CorelTRACE 12、Duplexing Wizard，如图 2-1 所示。用户可以单击“程序”中的 CorelDRAW Graphics Suite 12 子菜单中的命令或单击工具栏中的“应用程序启动器”按钮  来启动它们。



图 2-1 CorelDRAW Graphics Suite 12 软件包中的程序

下面具体介绍各软件的主要功能：

- ◆ Corel CAPTURE 12 是一个灵活的抓图软件，它能够快速捕捉计算机屏幕上的图像并能用动画文件的形式记录抓图动作。它不仅可以抓取全屏或某一区域，还可以抓取用户自定义的区域。
- ◆ Corel PHOTO-PAINT 12 是一个位图图像处理程序，可以用它创建、编辑、修改位图图像。它的出现极大地增强了位图效果的处理功能，使位图和矢量图像处理有机地结合在一起。
- ◆ Corel R.A.V.E.3.0 是一个新型实用的动画制作软件，它通过改变对象的属性和交互式变换效果来为矢量图形和位图创建动画。利用这一工具可以在网页制作、多媒

体制作中快速地创建动画效果。

- ◆ CorelDRAW 12 用于制作并编辑矢量图形，还可以编辑位图及文字。
- ◆ CorelTRACE 12 是一种位图转换工具，它可以自动勾画位图，方便地把位图图像转换为矢量图，并将其保存为适合 CorelDRAW 使用的矢量格式。
- ◆ Duplexing Wizard 是手动双面打印向导程序。

2.2 硬件基本要求

运行计算机应用软件，离不开计算机硬件以及操作系统的支持。CorelDRAW 12 作为图形设计软件，需要有一定的计算机软硬件配置来保障它的正常运行。下面是运行 CorelDRAW 12 中文版时系统所要求的最低配置和建议配置：

- ◆ 操作系统：Windows 98/2000 或 Windows NT 4.0。
- ◆ 内存：128MB RAM，建议 256MB RAM 以上。
- ◆ CPU：Pentium II，建议 Pentium III 以上。
- ◆ 显卡：建议具有专业图形加速功能的显卡。
- ◆ 显示器：VGA，建议 SVGA（15in 以上）。
- ◆ 硬盘可用空间：最好在 20GB 以上。

2.3 启动 CorelDRAW 12

启动 CorelDRAW 12 的方法：单击“开始”按钮，选择“程序”子菜单中的 CorelDRAW Graphics Suite 12 下的 CorelDRAW 12 命令，如图 2-2 所示。



图 2-2 启动 CorelDRAW 12

此外,用户也可以在 Windows 桌面上创建启动 CorelDRAW 12 的快捷方式,启动时,直接双击该快捷方式即可。

启动 CorelDRAW 12 后,窗口中出现如图 2-3 所示的欢迎界面。该界面提供了用户进入 CorelDRAW 12 的选项,用户必须选择其中的一个选项才能开始工作。



图 2-3 CorelDRAW 12 欢迎界面

下面介绍欢迎界面中各项的作用:

- ◆ 新图形:单击该图标,系统将基于默认的模板创建一个新图形文件。
- ◆ 打开上次编辑的图形:单击该图标,可以打开上一次编辑过的图形文件。
- ◆ 打开图形:单击该图标,弹出“打开绘图”对话框,从中可以选择一个已存在的图形文件。
- ◆ 模板:单击该图标,弹出“根据模板新建”对话框,如图 2-4 所示。从中可以任意选择一种模板,之后即可在此基础上绘制图形。



图 2-4 “根据模板新建”对话框

- ◆ CorelTUTOR:单击该图标,打开 CorelDRAW 12 软件系统的教学窗口,从而进一步学习 CorelDRAW 12 知识。
- ◆ 有什么新功能?:单击该图标,打开如图 2-5 所示的 Features overview (特性概述)

窗口。通过该窗口可以详细地查看 CorelDRAW 12 的新增功能。



图 2-5 CorelDRAW 12 的新增功能窗口

取消欢迎界面左下角的“启动时显示欢迎屏幕”复选框，则下次再启动 CorelDRAW 12 时将不弹出此界面。

2.4 CorelDRAW 12 窗口简介

在 CorelDRAW 12 欢迎界面中单击“新图形”图标，即可进入 CorelDRAW 12 窗口。CorelDRAW 12 窗口的工作界面主要由“标题栏”、“菜单栏”、“标准工具栏”、“属性栏”、“标尺”、“工具箱”、“绘图页面”、“页面控制栏”、“调色板”、“泊坞窗”、“滚动条”和“状态栏”组成，如图 2-6 所示。

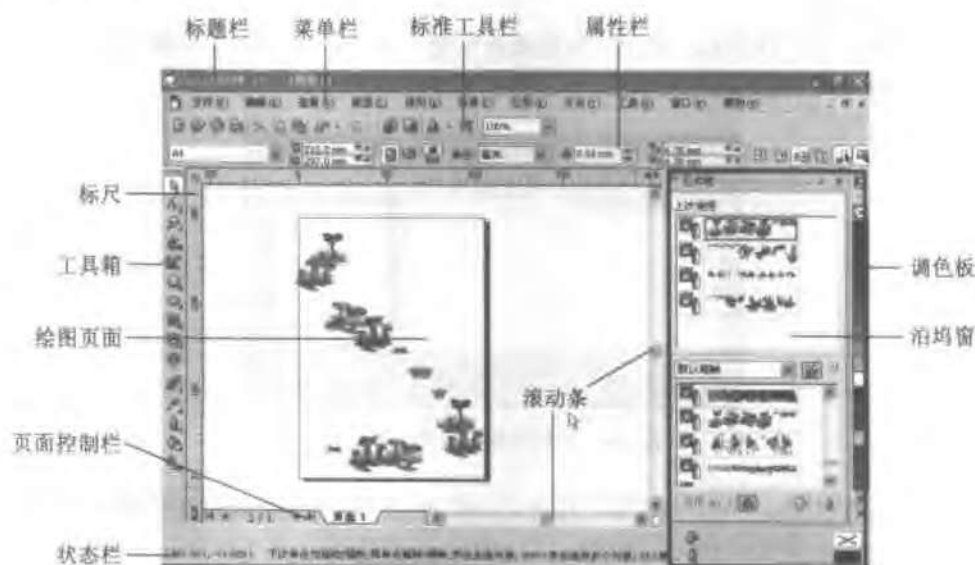


图 2-6 CorelDRAW 12 窗口及各组成部分

下面具体介绍各组成部分的作用。

2.4.1 标题栏

标题栏位于窗口的最顶端，左侧显示了应用软件的名称及当前正在编辑的文件名称；右侧的 3 个按钮分别是：

- (最小化)：用于使窗口最小化显示在 Windows 任务栏上。
- (还原)：用于使窗口处于还原状态。窗口大小还原后，□ 变成 □ (最大化)按钮，单击该按钮，可使窗口最大化显示。
- ✕ (关闭)：单击该按钮可关闭 CorelDRAW 12 窗口，退出应用程序。

2.4.2 菜单栏

默认情况下，菜单栏位于标题栏下面，其中包括 11 个菜单项：文件、编辑、查看、版面、排列、效果、位图、文本、工具、窗口和帮助。每个菜单下都有若干个子菜单，打开任意子菜单可以执行相应的命令。

2.4.3 标准工具栏

标准工具栏中列出了一些最常用的按钮，通过这些按钮可以更快地完成与执行菜单命令相同的功能。

工具栏的位置可以根据用户的需要自己设置，也可以将工具栏拖出来成为一个浮动的工具栏。方法是：在工具栏的左侧边缘处按下鼠标左键并向外拖动，然后松开鼠标即可。图 2-7 所示为将标准工具栏拖出来的窗口。

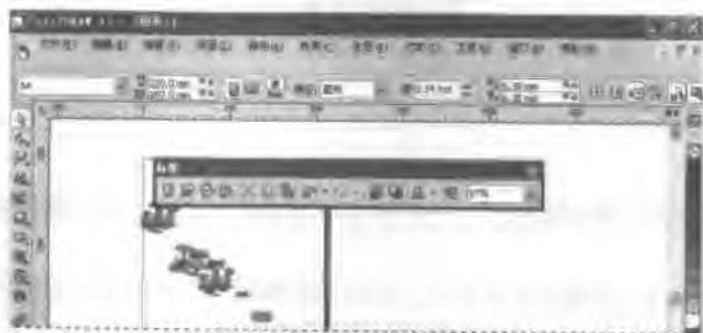


图 2-7 将工具栏拖出来的窗口

另外，CorelDRAW 12 还提供了其他工具栏，例如文件工具栏、缩放工具栏，用户可以根据需要随时将它们调出来。操作方法是：单击“窗口”菜单，选择“工具栏”子菜单中的命令，或者选择“工具”菜单中的“选项”命令（快捷键为 Ctrl+J 组合键），弹出“选项”对话框，在“自定义”项中选择“命令栏”选项，此时对话框中即可显示出所有包含

基础教程

的工具栏,如图 2-8 所示。如果想显示某个工具栏,则在相应的工具栏名称前面单击,使其方框中出现“✓”标志即可。用户还可以通过该对话框设置工具栏上按钮的大小及外观等属性。

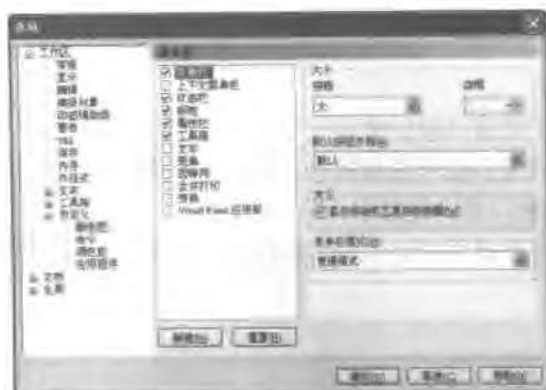


图 2-8 选择工具栏

2.4.4 属性栏

属性栏是一种关联式的工具栏,它会随着所选择的不同工具或对象而显示相关的属性与内容。例如当选择文本时,属性栏如图 2-9 上所示,当选择椭圆时,如图 2-9 下所示。



选择文字后的属性栏




选择椭圆后的属性栏

图 2-9 选择不同的对象,属性栏中显示的内容也不同

2.4.5 标尺

































标尺分为水平标尺和垂直标尺,它们的作用是使用户准确了解绘制的图形在页面上的位置。

将鼠标放到水平标尺和垂直标尺相交处的  按钮上,然后按下该按钮并拖动鼠标至页面的任意位置,可以将标尺的坐标圆点设置到该处。

2.4.6 工具箱

工具箱是 CorelDRAW 12 的一个重点知识,其中包含了绘制图形的所有工具。CorelDRAW 12 的工具箱中共有 59 个工具,按照功能的相似性分别将它们归为 14 类。用

先确定轴所在的两个点,再确定椭圆上的另一点,这条轴的长短根据椭圆上的另一点来确定。

- (7)  (网格纸工具): 绘制网格纸图形。
-  (多边形工具): 利用此工具可绘制各种形状的多边形和星形。
-  (螺旋形工具): 绘制螺旋形状。
- (8)  (基本形状): 可以绘制各种预设造型,例如心形、笑脸、圆柱形等。
-  (箭头形状): 绘制各种箭头形状。
-  (流程图形状): 绘制流程图。
-  (星形): 绘制各种星形。
-  (标注形状): 绘制各种注解说明造型。
- (9)  (文本工具): 用来输入文字。
- (10)  (交互式调和工具): 使两个对象产生渐进式的变化。
-  (交互式轮廓图工具): 使对象产生轮廓线效果。
-  (交互式变形工具): 此工具可制作出推拉、缠绕及拉链等效果。
-  (交互式封套工具): 通过设置节点来制作对象的变形效果。
-  (交互式立体化工具): 使平面对象产生立体式效果。
-  (交互式阴影工具): 使对象从不同的角度产生阴影效果。
-  (交互式透明工具): 通过拖拉的方式制作对象的透明效果。
- (11)  (吸管工具): 用来从一个对象上吸取颜色,然后再应用到其他对象上。
-  (油漆桶工具): 将吸管吸取的颜色填充到对象上。
- (12)  (轮廓工具): 单击该按钮,打开“轮廓笔”对话框,从中可以设置线条的颜色、宽度、样式等属性。
-  (轮廓颜色对话框): 单击该按钮,打开“轮廓色”对话框,从中可以设置轮廓线的颜色。
-  (无轮廓): 单击该按钮可使对象无轮廓。
-  (细轮廓线): 设置轮廓线的宽度为 0.216 点。
-  (1/2 点轮廓): 设置轮廓线的宽度为 0.5 点。
-  (1 点轮廓): 设置轮廓线的宽度为 1 点。
-  (2 点轮廓): 设置轮廓线的宽度为 2 点。
-  (8 点轮廓): 设置轮廓线的宽度为 8 点。
-  (16 点轮廓): 设置轮廓线的宽度为 16 点。
-  (24 点轮廓): 设置轮廓线的宽度为 24 点。
-  (颜色泊坞窗): 单击该按钮,打开“颜色”泊坞窗,从而调出各种色彩。
- (13)  (填充工具): 为对象填充颜色。
-  (填充对话框): 单击该按钮,打开“单色填充”对话框,通过该对话框可以为对象填充单色。
-  (渐变填充): 单击该按钮,打开“渐变填充”对话框,通过该对话框可以为对象填充渐变色。

- (图案填充对话框): 单击该按钮, 打开“图案填充”对话框, 通过该对话框可以为对象填充各种花纹色彩。
- (纹理填充对话框): 单击该按钮, 打开“纹理填充”对话框, 通过该对话框可以为对象填充各种纹理。
- (PostScript 填充对话框): 单击该按钮, 可打开“PostScript 纹理”对话框, 通过该对话框可为对象填充各种 PS 色彩。
- ✕ (无填充): 单击该按钮, 将取消所选对象的填色。
- (14) ■ (交互式填充工具): 使用鼠标拖拉的方法进行各种填色。
- (交互式网格填充): 单击该按钮, 对象上将出现控制点, 通过调整控制点的位置, 可制作出各种不同的色彩效果。

2.4.7 绘图页面

绘图页面区域就是矩形之内的区域, 只有绘图页面中的内容才能被打印出来。绘图页面的大小可以根据用户的需要自己设定。

用户可以将绘图页面之外的空白区域看作是一张桌面, 而绘图页面是桌子上的一张纸, 可以在桌面的任意位置绘制图形, 但如果需要打印, 则要将它们移到绘图页面区域。

2.4.8 页面控制栏

在 CorelDRAW 12 中, 用户可以创建多个页面, 之后可以在不同的页面上绘制不同的图形。页面控制栏就是用来管理页面的, 通过该控制栏, 用户可以切换页面以查看各个页面上的内容, 还可以增加新页面、显示当前页码和总页数等。

2.4.9 调色板

调色板中存放了各种常用的色彩, 若需要为对象填充颜色, 则选定图形后直接单击调色板上的颜色即可。

单击调色板底部的 ■ 按钮, 可以显示被遮住的其他颜色; 单击 ■ 按钮可以是调色板中所有的颜色。


此外, 用户可以通过拖动的方式将调色板放到窗口的其他位置。方法是: 在调色板的顶部边缘处按住鼠标左键并拖到其他的位置, 拖出来的调色板如图 2-11 所示。当需要再恢复到原来的位置时, 双击调色板的标题栏即可。

2.4.10 泊坞窗

泊坞窗是 CorelDRAW 12 中最具特色的窗口。因为它可以停泊在窗口边缘, 故称其为泊坞窗。泊坞窗最大的优点就是收放自如, 单击左上角的“折叠卷帘工具”按钮 ■, 即

可折叠泊坞窗：单击“展开/折叠工具”按钮，即可展开泊坞窗。

用户也可以同时打开多个泊坞窗，这时泊坞窗的名称会按打开的顺序在右边排成一行，如图 2-12 所示。

每个泊坞窗右上角都有一个按钮，单击该按钮可打开相应的下拉菜单，之后即可执行菜单中的命令。

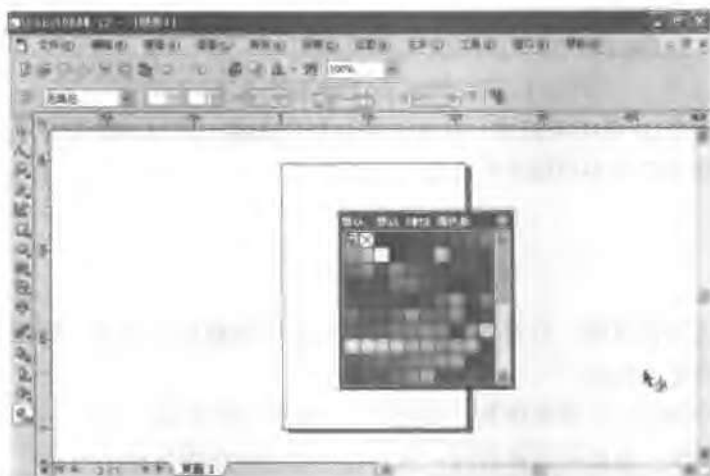


图 2-11 将调色板拖到屏幕的其他位置



图 2-12 打开多个泊坞窗

2.4.11 滚动条

滚动条分为垂直滚动条和水平滚动条，主要用来移动页面以显示被遮住的内容。

2.4.12 状态栏

状态栏为用户提供了有关当前操作的各种提示信息，如对象的节点数、填充色属性以及对对象所在的图层等。

2.5 环境的基本设定

CorelDRAW 同其他应用软件一样，都是通过“选项”对话框来设置工作环境。CorelDRAW 12 的环境设定大致分为 3 部分：工作区设定、文件设定、全局设定。

2.5.1 工作区的设置

通常情况下，启动 CorelDRAW 时使用的是系统默认的选项，用户可以根据自己的需要自己设置工作区。在 CorelDRAW 12 中，设置工作区就是设置常规属性、显示属性、对

齐对象属性、保存属性、内存属性、文本属性、工具箱属性、命令属性、调色板属性、工具栏属性等项。具体操作步骤如下:

Step 1 选择“工具”菜单中的“选项”命令,或按 Ctrl+J 组合键,打开“选项”对话框,如图 2-13 所示。



图 2-13 “选项”对话框

Step 2 对话框左侧为列表区,这里汇集了多种可以进行自定义设置的选项,单击 田 中的“+”号可以打开下一级选项;右侧区域为设置区域,在左侧选择不同的选项,该区域将出现不同的设置参数。

Step 3 由于可设置的项目太多,无法一一介绍,这里选择两个选项来为大家简单说明:内存属性和自定义属性。单击“内存”选项,其设置参数如图 2-14 所示。通常情况下,CorelDRAW 12 预设的内存设置值偏低,所以建议读者根据自己计算机的配置情况,适当地设置内存的参数。例如,为了使软件在操作时更有效率,可将“最大值”设置为 50%。



图 2-14 内存设置参数

Step 4 单击“自定义”左端的 田,打开下一级选项,如图 2-15 所示。通过“自定义”

选项可以设置工具栏、命令、调色板与应用程序的参数。用户可根据需要自己设定。

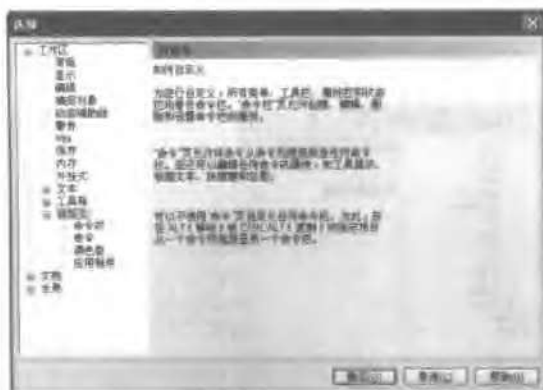


图 2-15 “自定义”选项

step 5 设置完成后，单击“确定”按钮。

2.5.2 文件的设置

文件的设置包括常规设置、页面设置（包括页面大小、版面、标签、背景）、辅助线设置、网格设置、标尺设置、样式设置、保存及保存为哪种网页格式的设置。

step 1 选择“工具”菜单中的“选项”命令，或按 Ctrl+J 组合键，打开“选项”对话框，选择“文档”选项，如图 2-16 所示。

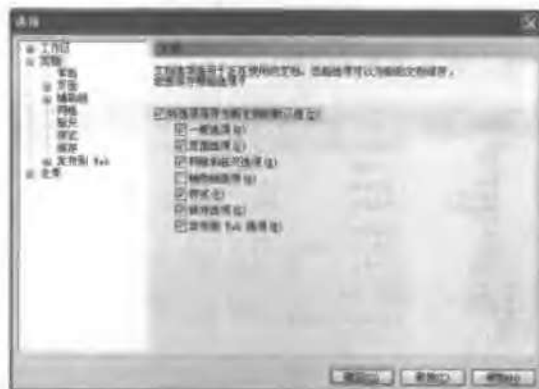


图 2-16 “文档”选项

step 2 在该选项下即可设置相关的属性。设置完成后，单击“确定”按钮。

2.5.3 全局的设置

在“全局”选项下可以设置驱动器兼容性、位图效果及关联等属性。

Step 1 选择“工具”菜单中的“选项”命令，或按 Ctrl+J 组合键，打开“选项”对话框，选择“全局”选项，如图 2-17 所示。



图 2-17 “全局”选项

Step 2 在该选项下即可设置相关的属性。设置完成后，单击“确定”按钮。



自我测试

1. 自己重新安装一遍 CorelDRAW 12。
2. 通过“开始”菜单启动 CorelDRAW 12。
3. 熟悉并掌握 CorelDRAW 12 窗口的各组成部分及作用。
4. 根据自己的习惯，自定义设置 CorelDRAW 12 的工作环境。

第3章 文件的基本操作

认识了工作环境之后,接下来介绍 CorelDRAW 12 文件的基本操作,其中包括新建文件、打开文件、保存文件、关闭文件、导入文件、导出文件、设置页面及打印文件等。

3.1 新建文件

绘制图形之前,首先要新建文件。在 CorelDRAW 12 中,用户可以建立新的空白文件。

3.1.1 建立空白文件

建立空白文件的方法有 3 种:


■ 方法一:通过欢迎窗口建立新文件

操作方法:启动 CorelDRAW 时,在弹出的“欢迎到 CorelDRAW (R) 12”对话框中单击“新图形”图标。此方法只适用于刚进入 CorelDRAW 12 软件系统且弹出“欢迎到 CorelDRAW (R) 12”时。

■ 方法二:使用菜单命令新建空白文件

操作方法:进入 CorelDRAW 12 后,选择“文件”菜单中的“新建”命令,或按 Ctrl+N 组合键,即可新建一个空白页面。

■ 方法三:通过工具栏上的按钮新建空白文档

操作方法:进入 CorelDRAW 12 后,单击标准工具栏上的“新建”按钮 ,即可新建一个空白页面。

通过这 3 种方法新建的空白文档,默认尺寸为 210.0mm×297.0mm,文件名为“图形 1”。若当前“图形 1”文件没有被保存或被关闭,则再次执行“新建”命令后,创建的文件名为“图形 2”,依次类推,文件名分别为“图形 3”、“图形 4”、……。

3.1.2 基于模板建立文件

CorelDRAW 同其他绘图软件一样,提供了许多模板文件。在刚学习绘图时,用户可以利用这些预设的样式,作为绘图创建的基础并加以修改,很快即可完成一幅作品。

Step1 启动 CorelDRAW 12,选择“文件”菜单中的“从模板新建”命令,打开“根据模板新建”对话框,如图 3-1 所示。



图 3-1 “根据模板新建”对话框

Step 2 在对话框中选择一种模板样式，单击“确定”按钮，屏幕上即会出现基于所选择的模板新建的文档，如图 3-2 所示。

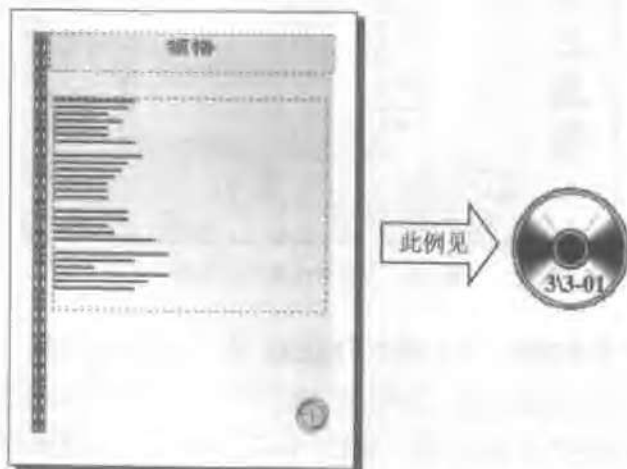


图 3-2 基于模板创建的文档

3.2 打开文件

如果计算机中存在 CorelDRAW 文件, 则用户可以将其打开之后进行查看或编辑操作。打开文件的方法有 3 种:

■ 方法一：通过欢迎窗口打开文件

操作方法:启动 CorelDRAW 12 时,在弹出的“欢迎到 CorelDRAW (R) 12”对话框中单击“打开上次编辑的图形”图标,可以直接打开上次编辑的图形文件;单击“打开图形”图标,弹出“打开绘图”对话框,从中选择需要打开的文件,单击“打开”按钮即可打开文件。此方法只适用于刚进入 CorelDRAW 12 软件系统且弹出“欢迎到 CorelDRAW (R) 12”时。

■ 方法二：使用菜单命令打开文件

操作方法：选择“文件”菜单中的“打开”命令，或按 Ctrl+O 组合键。

■ 方法三：通过工具栏上的按钮打开文件


操作方法：单击标准工具栏上的“打开”按钮 。

下面以实例的形式讲述打开文件的具体操作步骤。

step 1 选择“文件”菜单中的“打开”命令，弹出“打开绘图”对话框，如图 3-3 所示。



图 3-3 “打开绘图”对话框

step 2 单击“查找范围”项右侧的下拉按钮 ，打开下拉列表，从中可以选择要打开的文件所在的位置。这时该对话框的列表框中将显示该文件夹中包含的文件。

step 3 在“文件名”文本框中输入要打开的文件名称，或者直接在列表框中选择要打开的文件。

step 4 单击“文件类型”右端的下拉按钮，打开下拉列表，如图 3-4 所示。从下拉列表中选择文件类型，例如要打开扩展名为 .CMX 格式的文件，则选择 CMX-Corel Presentation Exchange 类型。



图 3-4 “文件类型”下拉列表

step 5 选中“预览”复选框。可以预览要打开的文件。最后单击“确定”按钮，即可打开文件，如图 3-5 所示。



图 3-5 打开文件

3.3 保存文件

保存文件是将绘制好的图形保存在硬盘上，以方便下次编辑或使用。每个应用软件都有自己的文件格式并以扩展名为标识以便辨别，例如 Word 文件的扩展名为*.doc，Photoshop 是*.psd 等。CorelDRAW 文件的扩展名为.cdr。

保存文件的方法有 2 种：

■ 方法一：使用菜单命令保存文件

操作方法：选择“文件”菜单中的“保存”命令，或按 Ctrl+S 组合键。

■ 方法二：通过工具栏上的按钮保存文件




操作方法：单击标准工具栏上的“保存”按钮 .

当第一次保存文件时，CorelDRAW 12 会将文件名保存为“图形 1.cdr”，为了方便以后的查找，建议以作品内容另取名字。此外也建议在绘图的过程中养成随时保存的好习惯，以免计算机意外断电导致绘制的图形丢失。

下面以实例的形式讲述保存文件的具体操作步骤。

例如将图 3-6 所示的文件保存在 D 盘的“CorelDRAW 实例”文件夹（假设该文件夹已存在）下，名称为“人物”。

具体操作步骤如下：

-  1 选择“文件”菜单中的“保存”命令，打开“保存绘图”对话框，如图 3-7 所示。
-  2 在“保存在”下拉列表中选择 D 盘下的“CorelDRAW 实例”文件夹；在“文件名”文本框中输入“人物”。
-  3 单击“保存”按钮即可保存文件。

此外，如果用户将同一个图形文件以其他的名称保存起来，或保存在其他位置，则可以选择“文件”菜单中的“另存为”命令，打开“保存绘图”对话框，从中选择另外的保存位置，或输入其他名称。

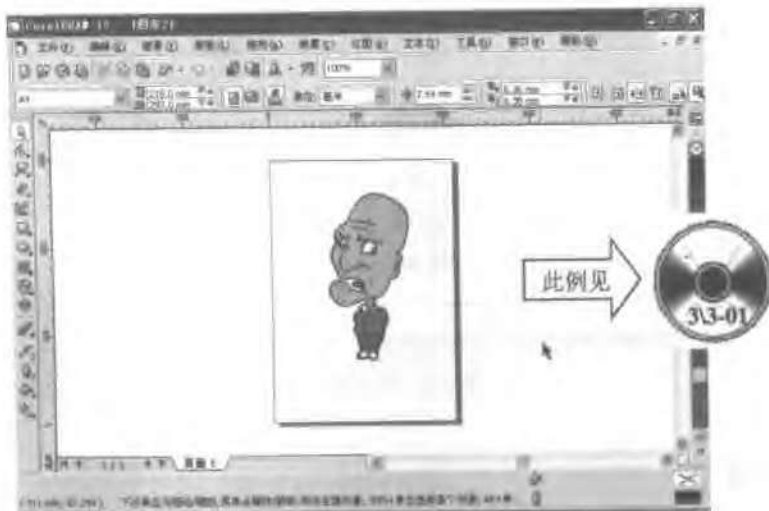


图 3-6 保存该文件



图 3-7 “保存绘图”对话框

3.4 关闭文件

如果用户确定不再编辑或使用某一个文档，为了节省内存，通常需要先将其关闭。操作方法是：选择“文件”菜单中的“关闭”命令。如果想退出 CorelDRAW 12，则选择“文件”菜单中的“退出”命令。两个命令的区别是：“关闭”命令是只关闭某个 CorelDRAW 文件，并不退出 CorelDRAW，而“退出”命令是关闭 CorelDRAW 文件并退出 CorelDRAW 12。

3.5 导入文件



通过“导入”功能，可以将其他格式的文件（如.jpg、.psd、.bmp、.tif 等）导入到

CorelDRAW 12 中。

- Step 1** 首先打开或新建一个 CorelDRAW 文件，选择“文件”菜单中的“导入”命令，或按 Ctrl+I 组合键，打开“导入”对话框，如图 3-8 所示。



图 3-8 “导入”对话框

- Step 2** 单击“查找范围”右端的下拉按钮，打开下拉列表，选择要导入的文件所在的位置。
- Step 3** 在“文件名”框中输入文件名称，然后在“文件类型”下拉列表中选择文件类型。
- Step 4** 选中“预览”复选框，可以预览要导入的文件。
- Step 5** 单击“导入”按钮，图标变成  (该图标中的文字按照导入的图片名称而定)，在窗口中单击鼠标左键，即可以原来的大小导入图像。此外，用户也可以自己确定导入的图像的大小。方法是：在窗口中按住  图标并拖动，这时出现一个红色虚线框，如图 3-9 左所示。调至适当大小后，松开鼠标，图像将充满整个虚线框。

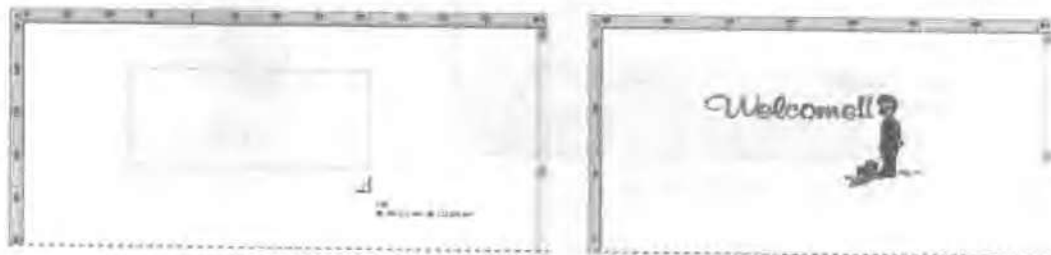


图 3-9 自己确定导入图像的大小

3.6 导出文件

用户可以将 CorelDRAW 制作的.cdr 格式的文件保存成其他格式的文件，例如将图 3-10

所示的 CorelDRAW 文件导出成.bmp 格式的文件。



图 3-10 将此文件导出成.bmp 格式的文件

操作步骤如下：

- step 1** 选择“文件”菜单中的“导出”命令，或按 Ctrl+E 组合键，打开“导出”对话框，如图 3-11 所示。
- step 2** 单击“保存在”右端的下拉按钮，打开下拉列表，选择保存文件的位置。
- step 3** 文件名称依然使用“海底世界”，在“保存类型”下拉列表中选择“BMP - Windows Bitmap”，单击“导出”按钮，弹出“转换为位图”对话框，如图 3-12 所示。



图 3-11 “导出”对话框



图 3-12 “转换为位图”对话框

- step 4** 选中“保持纵横比”复选框，在“宽度”文本框中输入 60，其高度会自动更新。其他选项应用默认设置。
- step 5** 单击“确定”按钮，即可把该文件导出成.bmp 格式的文件。
- step 6** 现在打开存放刚才导出的图像的文件夹，然后双击，即可在 Windows 的“画图”程序中将其打开，如图 3-13 所示。



图 3-13 在“画图”中打开导出的文件


3.7 设置页面

在实际操作过程中,按照不同情况的需要,通常要设置不同的页面格式,例如页面的大小、页面是否添加背景等。本节将讲述如何设置页面大小和页面背景。


3.7.1 设置页面大小

默认情况下,CorelDRAW 12 的页面大小为 A4。调整页面大小的方法有两种:

■ 方法一:通过属性栏设置页面大小

操作方法:单击属性栏左端的“纸张类型/大小”右端的下拉按钮 ,打开下拉列表,如图 3-14 所示,从中选择一种纸张类型及大小。当选择“自定义”选项时,还可以在属性栏后面的“纸张”、“宽度”和“高度”框中设置自己需要的纸张大小。

另外,在属性栏的“绘图单位”下拉列表中还可以设置衡量页面大小的单位,如图 3-15 所示。

CorelDRAW 默认的页面方向为“纵向”,单击属性栏上的“横向”按钮 ,可将页面方向改为横向。

■ 方法二:利用菜单命令设置页面大小

具体操作方法如下:

- ① 选择“版面”菜单中的“页设置”命令,打开“选项”对话框,并自动出现设置页面大小的参数,如图 3-16 所示。



图 3-14 “纸张类型/大小”下拉列表



图 3-15 “绘图单位”下拉列表



图 3-16 设置页面大小

- Step 2** 选中“纵向”或“横向”单选按钮，以确定页面方向是纵向还是横向。
- Step 3** 单击“纸张”右端的下拉按钮，打开下拉列表，选择纸张类型。
- Step 4** 在“宽度”和“高度”框中设置页面的宽度和高度，并在“宽度”后面的单位下拉列表中选择单位。
- Step 5** 选中“仅调整当前页面大小”复选框，进行的设置只应用于当前页面。不选中该复选框，将应用于当前文件的所有页面（相对于具有多个页面的文件而言）。
- Step 6** “出血”选项用来设置图像在页面边缘的位置。在设计作品过程中，经常会遇到图像超出页面的情况。图像的一边超出页面称为一面出血，图像的两边超出页面称为两面出血，图像的三边超出页面称为三面出血，图像的四边超出页面称为四面出血。一面出血和两面出血很少用到，经常用到的是三面出血和四面出血。通常在印刷图像时会将图像超出作品尺寸的 3mm 作为印刷后的成品出血位置。
- Step 7** 设置完成后，单击“确定”按钮。

3.7.2 设置页面背景

为了使作品整体看上去更加生动活泼,或为了渲染某个场景,可以采用为页面添加背景的方法。用户可以使用颜色作为页面背景,也可以使用位图作为页面背景。

step 1 选择“版面”菜单中的“页面背景”命令,打开“选项”对话框,并自动打开设置页面背景的参数,如图 3-17 所示。


step 2 选中“纯色”单选按钮,单击后面的  按钮,打开颜色设置面板,如图 3-18 所示。选择一种颜色作为页面背景。



图 3-17 设置页面背景



图 3-18 颜色设置面板

step 3 选中“位图”单选按钮,后面的“浏览”按钮变为可用状态,单击该按钮,打开“导入”对话框,选择一幅图片,单击“导入”按钮,返回“选项”对话框,此时“来源”选项组中的文本框中出现作为背景的图片的路径,如图 3-19 所示。



图 3-19 “来源”选项组中的文本框中显示图片的路径

step 4 单击“确定”按钮,即可为页面添加背景,如图 3-20 所示。

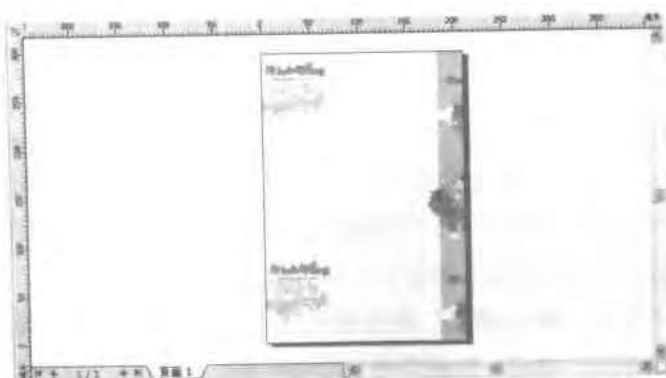


图 3-20 添加了背景的面



自我测试

1. 新建一个空白的 CorelDRAW 文件，并保存该文件，名称为“新作品”。
2. 通过 3 种不同的方法打开第 1 题中创建的“新作品”文件。
3. 在 CorelDRAW 12 中导入一张位图图片。
4. 打开一个 CorelDRAW 文件，将该文件导出为 Windows 位图文件。
5. 将页面大小设置为宽 450，高 450。
6. 自定义设置页面的背景。

第4章 对象的基本操作

对象是指在绘图中创建或放置的任何项目。例如，前面所绘制的矩形和椭圆形就是对象，而多个矩形和椭圆形组合在一起的也可以称为一个对象。本章讲述的对象的基本操作就是对图形的基本操作，包括选择、移动、复制、缩放、变形、镜像、旋转、倾斜图形等。另外本章还将讲述显示和平移工具的使用。

4.1 选取对象

在对图形进行处理之前，先应选取这个对象。CorelDRAW 12 提供了专门的工具来选择对象。选取对象的方法有以下3种：

■ 方法一：选择单个对象



操作方法：单击工具箱中的“挑选工具”按钮，在图形上单击鼠标左键，即可选定图形，如图4-1所示。



图4-1 选取对象

选取对象后，对象周围会出现8个控制点，如图4-1右所示。控制点在CorelDRAW 12中发挥了很大的作用，使用控制点可以修改其位置、大小和形状等。拖动中心点可以移动对象。

■ 方法二：选择多个对象

操作方法：先选择一个对象，然后按住Shift键，单击其他对象。选定的多个对象将被视为一个整体，进行的各种操作也将作用于这个整体。例如移动操作时，选择的多个对象将同时移动。图4-2所示为选定多个对象的效果。

■ 方法三：拖拽选取多个对象

如果用户想一次选择多个对象，则实用的方法就是拖拽选取，即从一个方向按住鼠标

左键不放，向其相反的方向拖动，出现一个虚线框，如图 4-3 所示，确认已将对象全部框住后，松开鼠标，即可选定多个对象。



图 4-2 选定多个对象的效果



图 4-3 拖拽选择多个对象

在选取对象的操作中，有时还会遇到一种情况，就是要选取的对象群组了。如何选择群组中的对象呢？方法有两个：第 1 种方法为解除群组，这种方法比较繁琐，不适用。通常采用第 2 种方法，即按住 Ctrl 键的同时单击要选取的对象。选定群组中的单个对象后，该对象周围将出现 8 个圆形控制点，如图 4-4 所示。

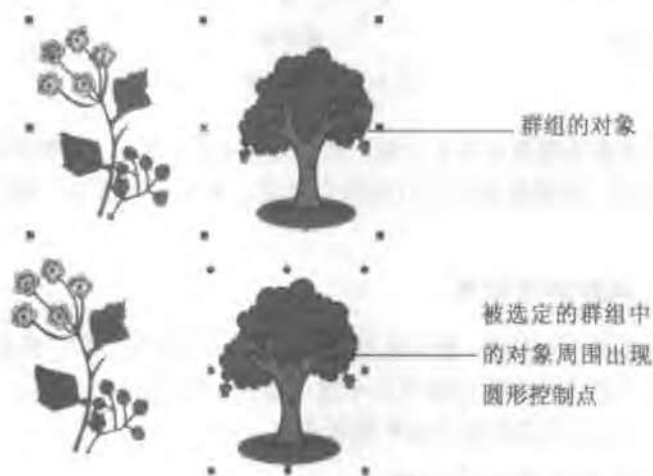


图 4-4 选取群组中的对象



提示

群组对象就是将多个对象组织起来成为一个整体，被群组的对象将作为一个整体出现，对其进行的各种操作也对整体起作用。有关群组的具体的内容可参阅本书后面的章节。

4.2 移动对象

移动对象的方法有 4 种：一是拖动图形，二是使用键盘方向键，三是使用属性栏，四是使用泊坞窗。此处需注意：移动对象之前，首先要将其选定。

■ 方法一：拖动图形

被选定的对象周围除了出现 8 个控制点之外，对象的中心还会出现 标志，将鼠标移到该标志上，出现 形状，此时按下鼠标左键并拖动，即可移动对象的位置，如图 4-5 所示。另外在对象的任意位置按下鼠标左键并拖动也可以移动对象。对于初学者来说，建议使用前一种方法。



图 4-5 移动对象



提示

在按住鼠标左键移动对象的同时，若按住 Ctrl 键，可使对象垂直或水平移动。

■ 方法二：使用方向键移动

操作方法：选定对象，按键盘上的方向键，可使对象按预设的微调距离移动。

■ 方法三：使用属性栏移动

上面两种方法只能粗略地确定对象的新位置，若想使对象精确地固定在某一位置，则可以通过属性栏来设定。操作方法是：选定对象，在属性栏的“对象位置”数值框中输入 X、Y 的坐标位置，如图 4-6 所示。



图 4-6 使用属性栏调整对象的位置

■ 方法四：使用泊坞窗移动对象

操作方法：选择“窗口”→“卷帘工具”→“变换”→“位置”命令，打开“变换”泊坞窗，如图 4-7 所示。在 H（水平）和 V（垂直）数值框中输入数值，然后确定“相对位置”，单击“应用”按钮。



图 4-7 “变换”泊坞窗

4.3 复制对象

如果用户需要两个或多个相同的图形，则无须再重新绘制，只要复制该对象即可。用户也可以通过修改复制的图形，得到新图形。CorelDRAW 12 除了具有普通的复制功能外，还提供了再制和仿制功能，下面一一介绍。

■ 方法一：使用菜单命令复制对象


Step 1 单击工具箱中的“挑选工具”按钮 ，选定要复制的对象，如图 4-8 所示。



图 4-8 选择要复制的对象




Step 2 选择“编辑”菜单中的“复制”命令，或按 Ctrl+C 组合键，复制的对象被放到后台剪贴板上。

Step 3 选择“编辑”菜单中的“粘贴”命令，或按 Ctrl+V 组合键，复制的对象与原图像重合。移动对象，即可看到复制的对象，如图 4-9 所示。



图 4-9 复制对象

■ 方法二：使用工具栏按钮复制对象

- step 1** 单击工具箱中的“挑选工具”按钮 ，选定要复制的对象。
- step 2** 单击标准工具栏上的“复制”按钮 ，复制的对象被放到后台剪贴板上。
- step 3** 单击标准工具栏上的“粘贴”按钮 ，复制的对象被放到被复制对象的下面，移动对象，即可看到复制的对象。

■ 方法三：使用鼠标拖动方法复制对象

在 CorelDRAW 12 中，用户可以按住鼠标左键拖动来复制对象；也可以按住鼠标右键拖动对象，然后借助快捷菜单复制对象；还可以利用拖动鼠标的方法在不同的页面中复制对象。





- step 1** 单击工具箱中的“挑选工具”按钮 ，选定要复制的对象。
- step 2** 将鼠标放到对象的中心标志  上，鼠标变成  形状，此时按下鼠标左键并拖动，在适当的位置单击鼠标右键，这时对象上出现  标志，如图 4-10 所示。松开鼠标，就可以得到复制的对象。




图 4-10 拖动鼠标左键复制对象

提示

在按住鼠标左键移动对象的同时，若按住 Ctrl 键，可使对象垂直或水平移动。

通过拖动鼠标右键复制对象的操作方法如下：

- step 1** 单击工具箱中的“挑选工具”按钮 ，选定要复制的对象。
- step 2** 在对象上按下鼠标右键并拖动，松开鼠标右键，弹出快捷菜单，选择“复制到此”命令，即可得到一个复制的对象，如图 4-11 所示。

■ 方法四：使用“+”号键复制对象

这种操作方法鲜为人知，但它是一个十分方便且快捷的方法。

step 1 单击工具箱中的“挑选工具”按钮 , 选定要复制的对象。

step 2 按一下数字键盘上的“+”号键, 即可复制对象。每按一次复制一个对象。复制的对象与被复制对象重合。移动对象, 即可看到复制的对象。



图 4-11 拖动鼠标右键复制对象

■ 方法五：使用菜单命令再制对象

“再制”是 CorelDRAW 12 特有的复制功能。与复制不同的是：“复制”是将对象先放到剪贴板上, 然后再通过粘贴功能得到复制的对象, 而“再制”功能是直接得到复制的对象, 不经过剪贴板。

step 1 单击工具箱中的“挑选工具”按钮 , 选定要再制的对象, 如图 4-12 所示。

step 2 选择“编辑”菜单中的“再制”命令, 或按 Ctrl+D 组合键。默认情况下, 再制的对象位于原对象右上方, 因此无须移动对象, 即可看到复制的对象, 如图 4-13 所示。



图 4-12 选择要再制的对象



图 4-13 再制对象

step 3 用户可以在进行再制操作之前, 先设置再制对象与原对象的距离。方法是: 确定未选定任何对象, 在属性栏的“再制距离”数值框中输入数值, 如图 4-14 所示。



图 4-14 通过属性栏设置再制距度

4.4 删除对象

为了节省窗口的使用空间，可以将不需要的对象删除。

step 1 选定要删除的对象。

step 2 选择“编辑”菜单中的“删除”命令，或按 Delete 键即可删除对象。如果要删除多个对象，则先将它们选定，然后再执行“删除”命令，或按 Delete 键。

4.5 撤销和恢复操作

如果执行了错误操作，CorelDRAW 12 允许撤销和恢复。

4.5.1 撤销操作

最简单的撤销方法是按 Ctrl+Z 组合键，每按一次，系统将撤销上一步的操作，连续按将会回到最初的操作。

单击标准工具栏上的“撤销”按钮，打开下拉列表，如图 4-15 所示，从中可以选择要撤销的操作步骤。



图 4-15 “撤销”下拉列表

4.5.2 恢复操作


最简单的恢复方法是按 Ctrl+Shift+Z 组合键。另外单击标准工具栏上的“恢复”按钮，打开下拉列表，从中可以选择要恢复的操作步骤。

4.6 缩放对象

缩放对象即调整对象的大小。在 CorelDRAW 12 中，缩放对象的方法有 3 种，下面一

一介绍。

■ 方法一：通过拖动控制点缩放对象

step 1 单击工具箱中的“挑选工具”按钮 ，选定要缩放的对象，对象周围出现 8 个控制点。

step 2 按住 4 个角的控制点并拖动，可以等比缩放对象；按住左、右两边中间的控制点并拖动，可调整对象宽度；按住上、下两边中间的控制点并拖动，可调整对象高度，如图 4-16 所示。




图 4-16 缩放对象

提示

拖动鼠标时, 按住 Ctrl 键, 对象会以 100% 的比例放大; 按 Ctrl+Shift 组合键, 对象会以 100% 的比例从中心放大。

■ 方法二: 使用自由变换工具缩放对象

Step 1 单击工具箱中的“挑选工具”按钮 , 选定要缩放的对象, 对象周围出现 8 个控制点。




Step 2 单击“形状工具”按钮 , 从弹出的列表单击“自由变换工具”按钮 , 然后在属性栏的“对象大小”数值框中输入数值, 如图 4-17 所示。




图 4-17 自由变换工具属性栏

Step 3 按 Enter 键, 即可使设置应用于对象。

■ 方法三: 使用“变换”泊坞窗缩放对象

Step 1 单击工具箱中的“挑选工具”按钮 , 选定要缩放的对象。

Step 2 选择“窗口”→“泊坞窗”→“变换”→“缩放”命令, 打开“变换”泊坞窗, 如图 4-18 所示, 单击“大小”按钮 .

Step 3 在 H (设置宽度) 和 V (设置高度) 数值框中输入数值。选定“不按比例”复选框, 则不按比例缩放对象。选定下面的某个控制块, 则对象将基于该点进行缩放。

Step 4 调整好之后, 单击“应用”按钮。若单击“应用到再制”按钮, 可以复制多个缩放好的对象。



图 4-18 “变换”泊坞窗


4.7 镜像对象

镜像对象是对象在水平、垂直和对角线方式产生的翻转效果。

■ 方法一: 使用鼠标镜像对象

基础教程

镜像时，只产生镜像对象，不产生原对象。如果要想同时得到原对象和镜像对象，则需在进行镜像操作时先单击鼠标右键，再松开鼠标左键。

Step 1 单击工具箱中的“挑选工具”按钮，选定要镜像的对象。

Step 2 在某个控制点上按住鼠标左键并向其相反的方向拖动，即可得到不规则的镜像效果，如图 4-19 所示。



图 4-19 不规则的镜像效果

Step 3 配合 Ctrl 键操作，可以得到按原对象比例的镜像效果。操作方法是：按住 Ctrl 键，在某个控制点上按住鼠标左键并向其相反的方向拖动。图 4-20 所示为水平镜像、垂直镜像和沿对角线镜像的效果。

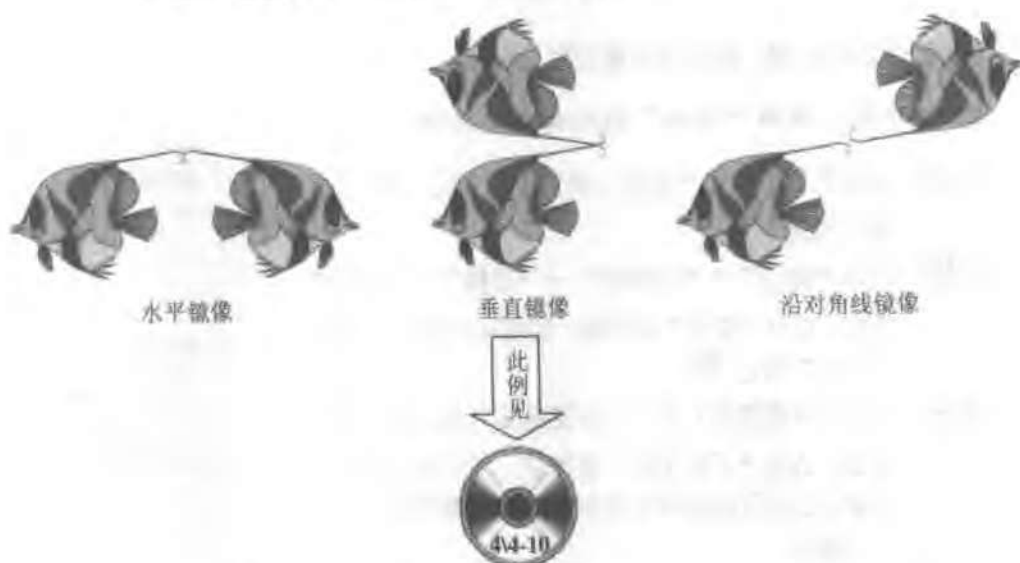



图 4-20 镜像效果

■ 方法二：使用属性栏镜像对象

Step 1 单击工具箱中的“挑选工具”按钮，选定要镜像的对象，此时属性栏如图 4-21 所示。



Step 2 单击按钮，可水平镜像对象；单击按钮，可垂直镜像对象。



图 4-21 属性栏

■ 方法三：使用“变换”泊坞窗镜像对象





- Step 1** 单击工具箱中的“挑选工具”按钮 ，选定要镜像的对象。
- Step 2** 选择“窗口”→“卷帘工具”→“变换”→“缩放”命令，打开“变换”泊坞窗，如图 4-22 所示，单击“比例与镜像”按钮 .
- Step 3** 在“缩放”下的 H（设置宽度）和 V（设置高度）数值框中输入镜像对象的宽度和高度，单击  按钮水平镜像，单击  按钮垂直镜像。
- Step 4** 调整好之后，单击“应用”按钮。若单击“应用到复制”按钮，可以复制多个镜像好的对象。



图 4-22 “变换”泊坞窗

4.8 旋转

旋转对象的方法有多种，例如使用鼠标拖动旋转控制手柄、使用“自由变换工具”按钮、使用属性栏以及使用泊坞窗等。下面具体介绍。

■ 方法一：使用鼠标拖动旋转控制手柄






- Step 1** 单击工具箱中的“挑选工具”按钮 ，单击要旋转的对象。对象周围出现 8 个控制点，再次单击，控制点变成旋转控制手柄（）和倾斜控制手柄（），同时对象中央出现旋转中心控制点 ，如图 4-23 所示。



图 4-23 旋转控制手柄，倾斜控制手柄及旋转中心控制点

- Step 2** 将鼠标置于旋转控制手柄上，这时鼠标变成  形状，如图 4-24 左所示。按下鼠标左键并拖动，这时出现旋转对象的轮廓，如图 4-24 中所示。旋转至一定角度后，松开鼠标，得到旋转效果，如图 4-24 右所示。
- Step 3** 对象是围绕旋转中心旋转的，CorelDRAW 12 默认的旋转中心是对象的中心点。用户可以根据需要随时改变旋转中心，方法是：在旋转中心控制点上按下鼠标

左键并拖动，之后松开鼠标即可。图 4-25 所示为改变旋转中心控制点位置后的旋转效果。



图 4-24 旋转对象



图 4-25 改变旋转中心控制点位置后的旋转效果

■ 方法二：使用“自由变换工具”按钮

使用“自由变换工具”按钮除了可以旋转对象外，也可完成前面讲过的缩放对象和镜像对象操作，以及后面要讲到的倾斜对象操作，用户可以亲自操作一下。



选择要旋转的对象，单击工具箱中的“自由变换工具”按钮 ，单击属性栏上的“自由旋转工具”按钮 ，在对象上按下鼠标左键并拖动，会出现对象的轮廓及一条蓝色虚线，如图 4-26 所示。松开鼠标，即可得到旋转效果。



图 4-26 使用“自由旋转工具”按钮旋转对象

■ 方法三：使用属性栏旋转对象

选定要旋转的对象，在属性栏的“旋转角度”数值框中输入旋转的度数，如图 4-27 所示。按 Enter 键，应用设置。



图 4-27 在“旋转角度”数值框中输入旋转度数

■ 方法四：使用泊坞窗旋转对象



- Step 1** 单击工具箱中的“挑选工具”按钮 , 选定要旋转的对象。
- Step 2** 选择“窗口”→“卷帘工具”→“变换”→“旋转”命令，打开“变换”泊坞窗，如图 4-28 所示，单击“旋转”按钮 .
- Step 3** 在“角度”数值框中输入旋转角度；在“中心点”下的 H 和 V 数值框中输入中心点的坐标位置；选中“相对中心”复选框，对象将基于旋转中心旋转。






图 4-28 “变换”泊坞窗



4.9 倾斜对象

本节将介绍 3 种倾斜对象的方法：使用鼠标、使用属性栏以及使用“变换”泊坞窗。

■ 方法一：使用鼠标倾斜对象

- Step 1** 单击工具箱中的“挑选工具”按钮 , 单击要旋转的对象。对象周围出现 8 个控制点，再次单击，控制点变成旋转控制手柄 (↻) 和倾斜控制手柄 (↔)。
- Step 2** 将鼠标置于倾斜控制手柄上，鼠标变成  形状，如图 4-29 左所示。在  形状上按下鼠标左键并拖动，此时出现对象倾斜的轮廓，如图 4-29 中所示。松开鼠标，得到倾斜效果，如图 4-29 右所示。

■ 方法二：使用属性栏倾斜对象

选择要旋转的对象，单击工具箱中的“自由变换工具”按钮 , 单击属性栏上的“自由倾斜工具”按钮 , 在“倾斜角度”数值框中输入数值，如图 4-30 所示。按 Enter 键应用设置。

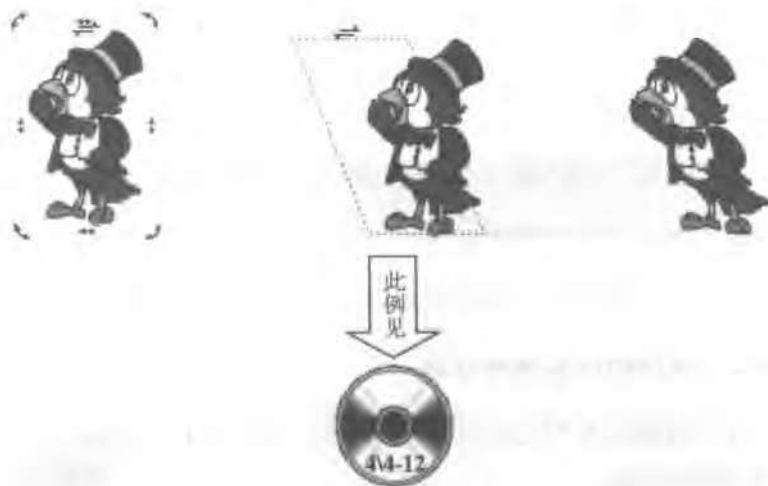


图 4-29 倾斜对象



图 4-30 在“倾斜角度”数值框中输入数值

■ 方法三：使用泊坞窗倾斜对象




- step 1** 单击工具箱中的“挑选工具”按钮 , 选定要倾斜的对象。
- step 2** 选择“窗口”→“卷帘工具”→“变换”→“倾斜”命令, 打开“变换”泊坞窗, 如图 4-31 所示, 单击“倾斜”按钮 .
- step 3** 在“倾斜”下的 H 和 V 数值框中输入倾斜度数。
- step 4** 调整好之后, 单击“应用”按钮。若单击“应用到再制”按钮, 可以复制多个倾斜好的对象。



图 4-31 “变换”泊坞窗

4.10 缩放工具

“缩放工具”用于放大或缩小页面的显示比例, 以便清晰地显示对象的局部或整体效果。单击工具箱中的  (缩放工具) 按钮, 属性栏上会显示与之相关的属性, 如图 4-32 所示。

下面具体介绍缩放显示比例的操作。

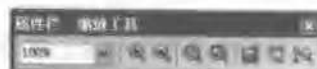


图 4-32 属性栏

4.10.1 放大显示比例

常用的放大显示比例大体分为两种：一是直接单击放大，二是拖拽放大。

■ 方法一：单击放大

step 1 单击工具箱中的  (缩放工具) 按钮，鼠标变成  形状。

step 2 在页面上单击即可将显示比例放大一倍，如图 4-33 所示。

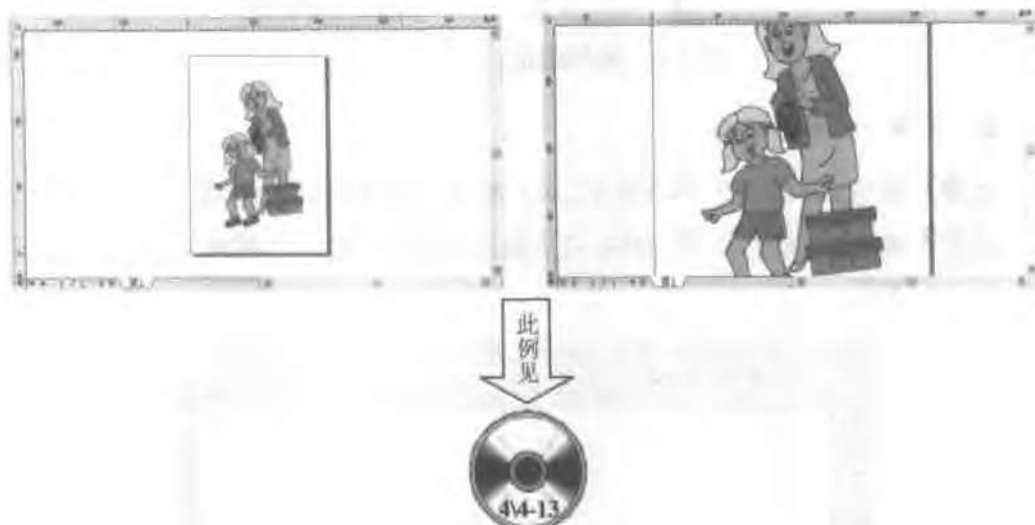




图 4-33 放大显示比例

提示

若显示放大的倍数不够，用户可多单击几次鼠标左键，直到需要的比例为止。

■ 方法二：拖拽放大

step 1 单击工具箱中的  (缩放工具) 按钮，鼠标变成  形状。

step 2 在要放大的特定区域按住鼠标左键向右下角拖拽，即可放大显示比例，如图 4-34 所示。

4.10.2 缩小显示比例

常用的缩小显示比例大体分为两种：一是直接单击缩小，二是拖拽缩小。

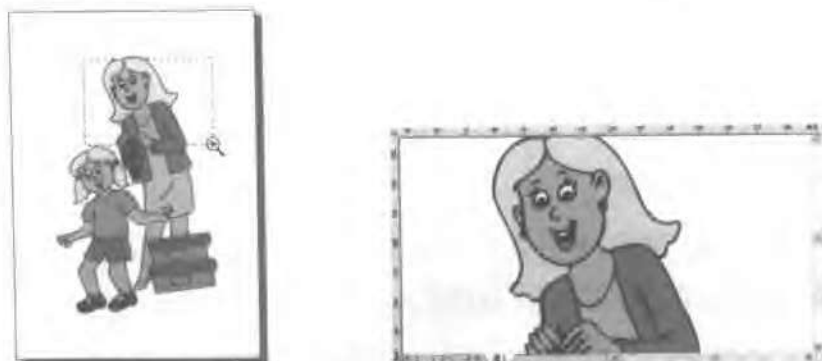





图 4-34 通过拖拽的方法放大显示比例

■ 方法一：单击缩小

step 1 单击工具箱中的  (缩放工具) 按钮，鼠标变成  形状。

step 2 单击属性栏上的  按钮，在页面上单击即可将显示比例缩小一倍，如图 4-35 所示。

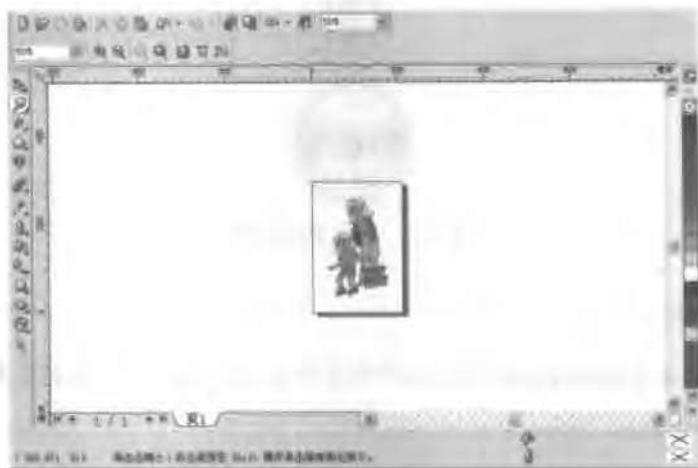




图 4-35 缩小显示比例

■ 方法二：单击鼠标右键缩小

step 1 单击工具箱中的  (缩放工具) 按钮，鼠标变成  形状。


step 2 在页面上单击鼠标右键，即可缩小显示比例。

4.10.3 放大选择的对象

该功能可以使我们在有限的窗口中将所选择的对象放至最大。在进行此操作之前，首

先应选择对象，否则该功能无法使用。

step 1 选择要放大显示比例的对象。

step 2 单击工具箱中的  (缩放工具) 按钮，然后单击属性栏上的“缩放选定对象”按钮，或按 Shift+F2 组合键，即可放大显示比例。

4.10.4 显示全部对象


当页面上的对象太多而且都分散显示时，若想查找其中的某一个对象会比较麻烦，这时可以使用“缩放到全部对象”按钮 ，或按 F4 键，将所有对象显示出来，如图 4-36 所示。



图 4-36 显示全部对象

4.10.5 按页面显示





如果想恢复到原来的页面显示比例，可以单击属性栏上的“按页面显示”按钮 ，或按 Shift+F4 组合键，将整个绘图页面调整到中间位置，如图 4-37 所示。



图 4-37 按页面显示

4.11 手形工具

使用“手形工具”，可以移动页面，以显示页面的某个区域。

step 1 单击工具箱中的  (缩放工具) 按钮右下角的三角按钮，打开列表，单击  (平移工具) 按钮，这时鼠标变成  形状。

step 2 按下鼠标左键并拖动，然后松开鼠标，即可移动页面，如图 4-38 所示。



图 4-38 移动页面

4.12 页面显示方式

CorelDRAW 12 的页面显示方式有 5 种：简单线框、线框、草稿、普通、增强，默认的显示方式为“增强”。改变页面显示方式的操作方法是：单击“查看”菜单，选择“简单线框”、“线框”、“草稿”、“正常”、“增强”几个命令中的其中一个即可。页面显示方式如图 4-39 所示。



简单线框



线框



草稿

图 4-39 页面显示方式



图 4-39 页面显示方式 (续)

“简单线框”看起来与“线框”类似，但“简单线框”下不显示渐变及轮廓图等效果。



自我测试

1. 使用 3 种不同的方法选择页面中的对象。
2. 使用 4 种不同的方法将对象从一个位置移到另一个位置。
3. 选中页面中的一个对象，然后水平复制对象。
4. 将页面中的对象删除，然后再撤销删除对象的操作。
5. 将页面中的对象缩小到原来的 1/2 大小。
6. 分别水平、垂直、沿对角线镜像页面中的对象。
7. 将页面中的对象旋转 45°。
8. 将页面上的对象倾斜 30°。
9. 使用缩放工具将页面显示比例调整为 200%。
10. 利用 5 种不同的显示方式显示页面。

第5章 工具的操作与应用

在我们绘制的图形对象中，大部分是由几何图形组成的，其中矩形、椭圆形和多边形是各种复杂图形的最基本的组成部分。为此，CorelDRAW 在其工具箱中提供了一些用于绘制几何图形的工具，通过这些工具按钮可以绘制不同形状的图形，例如直线、矩形、圆形、箭头、心形、笑脸等。掌握并用好这些工具是学好 CorelDRAW 的前提。

5.1 基本绘图工具

本节主要介绍矩形工具、椭圆形工具、多边形绘图工具及预设造型工具的使用，这几个工具在图形操作过程经常用到。



5.1.1 矩形工具

在 CorelDRAW 12 中，使用“矩形”工具可以绘制长方形及正方形，并可以设置矩形的圆角，以使图形更加丰富。

1. 绘制矩形

通过“矩形”工具绘制图形的方法有 3 种：一是直接拖拽鼠标，二是按住 Shift 键拖拽鼠标，三是按住 Ctrl 键拖拽鼠标。

■ 方法一：直接拖拽鼠标

单击工具箱上的  按钮，鼠标变成  形状，按下鼠标左键并向右下角拖动，至适当大小后松开鼠标即可得到一个矩形，如图 5-1 所示。

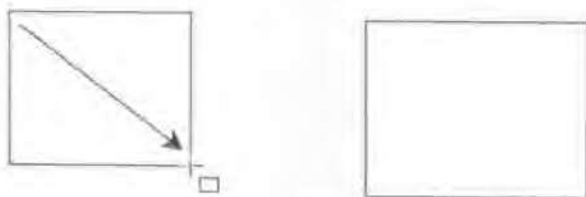


图 5-1 绘制矩形

■ 方法二：按住 Shift 键拖拽鼠标

方法一是从一角开始拖拽绘制矩形，如果用户在拖拽时按住 Shift 键，则会以中心点为基准绘制矩形。这种方式有利于用户控制中心点的位置。

■ 方法三：按住 Ctrl 键拖拽鼠标

按住 Ctrl 键拖拽鼠标可绘制正方形，如图 5-2 所示。

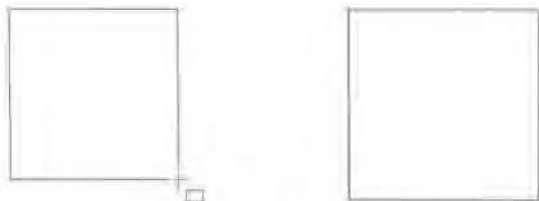


图 5-2 绘制正方形

2. 调整矩形大小

绘制图形时，用户可以粗略地确定矩形的大小。如果用户要精确地控制矩形的大小，则可以通过属性栏来完成。方法是：在属性栏的“对象的大小”数值框中输入准确的数值即可，如图 5-3 所示。



图 5-3 设置对象大小

3. 设置圆角矩形

圆角矩形是方形的延伸，通过调整 4 个角的角度使 4 个角产生弧度。由于圆角矩形可单独控制，所以操作方法有 3 种。

■ 方法一：直接拖动

选定绘制好的矩形，在任意角的节点上按下鼠标左键并向矩形内部拖动，这样即可得到圆角矩形，如图 5-4 所示。

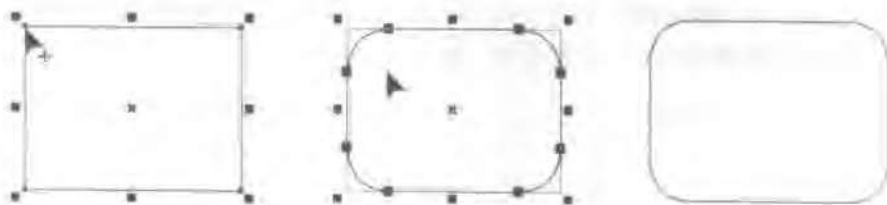


图 5-4 生成圆角矩形

■ 方法二：单独圆角控制

如果用户不想让 4 个角同时圆化，则可以设置单个角的圆化效果。方法是：选定矩形，先单击一下某个角的节点，然后在该节点上按下鼠标左键并向矩形内拖动，这样即可得到单个角圆化的矩形，如图 5-5 所示。

■ 方法三：属性栏设定

在属性栏的“右边矩形的边角圆滑度”数值框中输入数值可同时改变 4 个角的圆化程度，如图 5-6 上所示。单击“全部圆角”按钮，可单独调整单个角的圆化度，如图 5-6 下

所示。



图 5-5 单个角圆化的矩形



图 5-6 利用属性栏设置圆角矩形

5.1.2 椭圆形工具

使用“椭圆形工具”除了可以绘制椭圆及正圆外，还可以变化成派形和弧形。

1. 绘制椭圆形

通过“椭圆形工具”绘制图形的方法有 3 种：一是直接拖拽鼠标，二是按住 Shift 键拖拽鼠标，三是按住 Ctrl 键拖拽鼠标。

■ 方法一：直接拖拽鼠标



单击工具箱上的  按钮，鼠标变成  形状，按下鼠标左键并向右下角拖动至适当大小，然后松开鼠标即可得到一个椭圆形，如图 5-7 所示。



图 5-7 绘制椭圆形

■ 方法二：按住 Shift 键拖拽鼠标

方法一是从一角开始拖拽绘制椭圆形，如果用户在拖拽时按住 Shift 键，则会以中心点为基准绘制椭圆形，这种方式有利于用户控制中心点的位置。

■ 方法三：按住 Ctrl 键拖拽鼠标

按住 Ctrl 键拖拽鼠标可绘制正圆形，如图 5-8 所示。



图 5-8 绘制正圆形

2. 绘制派形

椭圆形从中心点产生了一个封闭的缺口，这就是派形。在 CorelDRAW 中，可以通过两种方法绘制派形：一是使用鼠标拖拽，二是通过属性栏。

■ 方法一：直接拖拽

使用“椭圆形工具”绘制一个正圆形，然后将鼠标移到圆形上方的节点上，按住鼠标左键向圆形内部拖拽，至适当大小后松开鼠标即可产生派形，如图 5-9 所示。



图 5-9 生成派形

■ 方法二：使用属性栏


单击属性栏上的  按钮，通过“起始和结束角度”数值框即可设置派形形状，并可得到精确的结果，如图 5-10 所示。



图 5-10 通过属性栏设置派形

3. 绘制弧形

与派形不同的是，弧形是由圆形中心点所绘制的一条弧线。绘制弧形的方法与派形相同，一是使用鼠标拖拽，二是使用属性栏。

■ 方法一：直接拖拽

使用“椭圆形工具”绘制一个正圆形，然后将鼠标移到圆形上方的节点上。与绘制派形不同的是，按住鼠标左键必须向圆形外部拖拽至适当大小后松开鼠标即可产生弧形，如图 5-11 所示。

■ 方法二：使用属性栏

单击属性栏上的  按钮，通过“起始和结束角度”数值框即可设置弧形形状，并可

得到精确的结果。



图 5-11 生成弧形

5.1.3 多边形工具

基本绘图工具除了“矩形”和“椭圆形”外，最具变化的就是“多边形工具”，利用此工具可以绘制任何多边形效果，并可产生星形、多边星形等形状。

1. 绘制多边形

多边形与矩形和椭圆的绘制方法类似，使用鼠标拖动即可产生多边形，至于多边形的边数可以通过属性栏设定。

■ 方法一：绘制前调整边数



单击工具箱上的  按钮，鼠标变成  形状，在属性栏的“多边形端点数”数值框中输入数值，如图 5-12 所示，按下鼠标左键并向右下角拖动至适当大小，然后松开鼠标即可得到一个椭圆形，如图 5-13 所示。



图 5-12 设置多边形边数



图 5-13 绘制多边形

■ 方法二：绘制后调整边数

CorelDRAW 12 默认的多边形边数为 5，因此未设置边数前，绘制的多边形均为五边形。用户可以在绘制好多边形后通过属性栏设置多边形边数。

2. 绘制多边星形

多边星形是使多边形产生锐利的尖角的效果。绘制多边形的方法是：绘制一个多边形，然后按下节点并拖动，可以产生不同形状的多边星形，如图 5-14 所示。

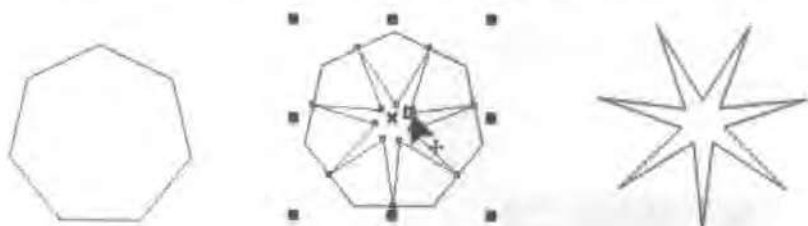


图 5-14 绘制多边星形

3. 绘制星形


星形与多边星形类似，都是由多边形衍生出来的，当多边形产生锐利尖角时就变成了多边星形，而星形则是多边形每个角的连接。绘制星形的方法是：单击属性栏上的  按钮，然后拖动属性栏上的“星形”上的滑块即可，如图 5-15 所示。



图 5-15 设置属性栏上的滑块

图 5-16 所示为绘制的星形。

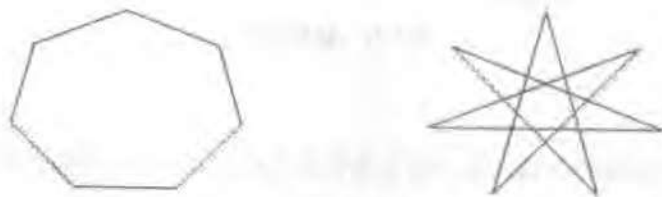


图 5-16 绘制的星形

5.1.4 预设造型

预设造型包括 Basic Shapes（基本形状）、Arrow Shapes（箭头形状）、Flowchart Shapes（流程图形状）、Star Shapes（星形）、Callout（标注形状）5 项，它们是 CorelDRAW 12 新增的工具。

1. 基本形状

在“基本形状”工具的属性栏中提供了梯形、心形、十字、水滴等多种预设造型。从属性栏的下拉列表中选择一种形状后，直接使用鼠标拖动即可产生。操作方法与前面介绍

基础教程

的方法类似，惟一不同的是：有些绘制图形会出现一个红色控制点，通过该控制点可以改变造型的形状。基本形状的绘制方法如下：


- step 1** 单击工具箱上的 （基本形状）按钮。
- step 2** 单击属性栏上的“自选图形”按钮，打开下拉列表，如图 5-17 所示。
- step 3** 选择一种造型，例如笑脸，在页面上按下鼠标左键并拖动，即可绘制出笑脸，如图 5-18 所示。



图 5-17 “自选图形”下拉列表

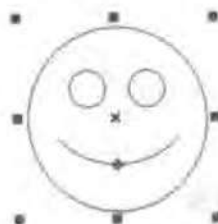


图 5-18 绘制心形

- step 4** 按下红色控制点，移动鼠标，即可改变造型。图 5-19 所示为改变笑脸为哭脸的效果。

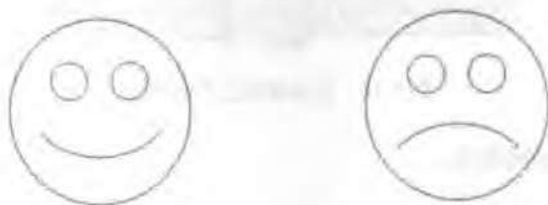


图 5-19 调整造型

2. 箭头形状

绘制箭头形状的操作方法与绘制基本形状的方法类似，只是控制点所能变化的造型不同。操作方法如下：

- step 1** 单击“基本形状”按钮右下角的三角按钮，打开一个列表，单击“箭头形状”按钮，如图 5-20 所示。
- step 2** 单击属性栏上的“自选图形”按钮，打开下拉列表，如图 5-21 所示。



图 5-20 单击“箭头形状”按钮



图 5-21 “自选图形”下拉列表

- step 3** 选择一种箭头类型，在页面上按下鼠标左键并拖动，即可生成箭头形状。
图 5-22 所示为绘制的两个不同箭头形状。

3. 流程图形状

“流程图工具”提供了许多特殊的造型。与基本形状不同的是：它未提供控制点来调整造型。绘制流程图的操作方法如下：


- step 1** 单击“基本形状”按钮右下角的三角按钮，打开一个列表，单击“流程图形状”按钮 。
- step 2** 单击属性栏上的“完美形状”按钮，打开下拉列表，如图 5-23 所示。



图 5-22 箭头形状



图 5-23 “自选图形”下拉列表

- step 3** 选择一种流程图类型，在页面上按下鼠标左键并拖动，即可生成流程图形状。
图 5-24 所示为绘制的不同流程图形状。

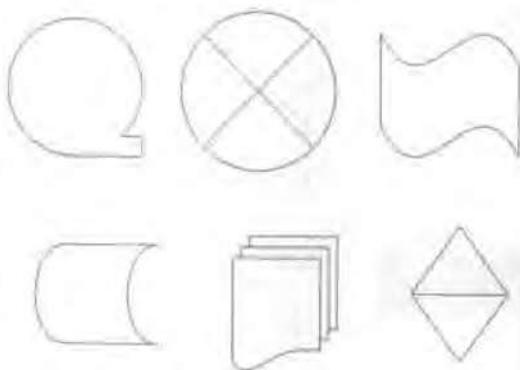


图 5-24 流程图形状

4. 星形

“星形工具”所提供的造型除了星形外，还有类似星形的各种造型。绘制星形的操作方法如下：


- step 1** 单击“基本形状”按钮右下角的三角按钮，打开一个列表，单击“星形”按钮 。
- step 2** 单击属性栏上的“完美形状”按钮，打开下拉列表，如图 5-25 所示。
- step 3** 选择一种星形，在页面上按下鼠标左键并拖动，即可生成星形。图 5-26 所示为绘制的不同星形。



图 5-25 “自选图形”下拉列表

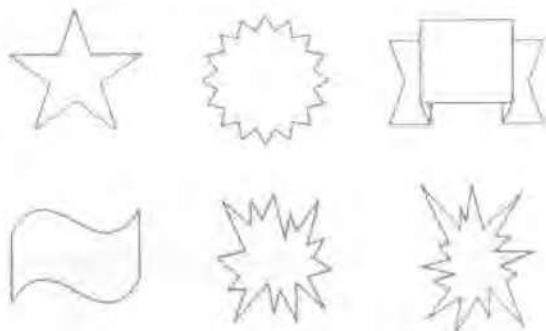


图 5-26 星形

5. 标注形状

注解说明造型在许多插图书中经常可以看到。在注解说明造型中可以输入文字，以更清楚地表达含义。绘制注解说明造型的操作方法如下：


- step 1** 单击“基本形状”按钮右下角的三角按钮，打开一个列表，单击“标注形状”按钮 .
- step 2** 单击属性栏上的“完美形状”按钮，打开下拉列表，如图 5-27 所示。
- step 3** 选择一种类型，在页面上按下鼠标左键并拖动，即可生成注解说明造型，如图 5-28 所示。



图 5-27 “自选图形”下拉列表

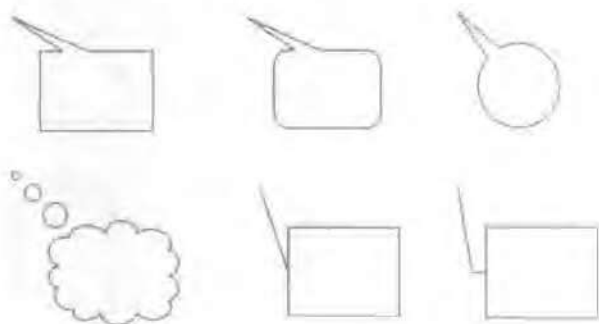


图 5-28 注解说明造型

- step 4** 单击“文本工具”按钮，将鼠标移到注解说明造型上并单击，出现一个闪动的光标，此时即可输入文本，如图 5-29 所示。

5.2 边框与线条工具

边框与线条是平面设计中很重要的基本元素，因

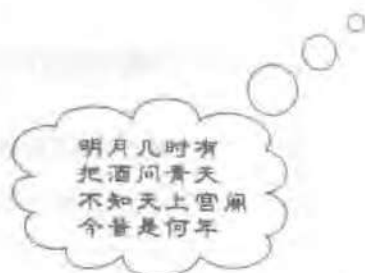






图 5-29 在注解说明造型中输入文字

为一条简单的直线具有很好的动感效果,例如它可以是直线的延伸或曲线的连接等。CorelDRAW 提供了多种绘制线条的工具,例如手绘工具、贝塞尔工具、艺术笔工具、钢笔工具、多线段工具、3 点曲线工具及交互式连接工具等。通过这些工具,可以绘制各种各样的线条。

5.2.1 手绘工具的使用

利用“手绘工具”可以绘制各种直线、曲线及图形,就好像用铅笔画画一样。

- ◆ 绘制直线:单击工具箱中的  (手绘工具) 按钮,鼠标变成  形状,在页面上按下鼠标左键,该点即为起始点,然后拖动鼠标至适当位置,再次单击,确定直线的结束点,如图 5-30 所示。
- ◆ 绘制转折直线:单击工具箱中的  (手绘工具) 按钮,鼠标变成  形状,在页面上按下鼠标左键,该点即为起始点,然后拖动鼠标至适当位置,双击确定第一个转折点;拖动鼠标,然后双击确定第二个转折点的位置;这样重复绘制,最后单击确定终点位置,如图 5-31 所示。

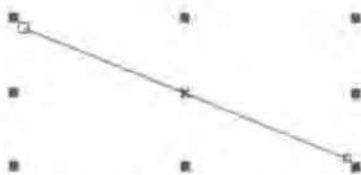


图 5-30 绘制直线

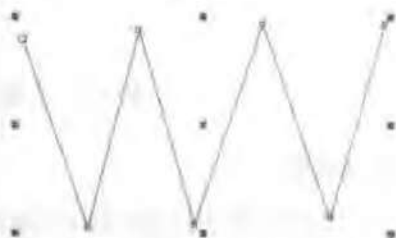


图 5-31 绘制转折线



- ◆ 绘制平滑曲线:单击工具箱中的  (手绘工具) 按钮,鼠标变成  形状,在页面上按下鼠标左键并拖动,绘制一条弯曲的线,松开鼠标,系统会自动将弯曲的线变为平滑的曲线,如图 5-32 所示。



图 5-32 绘制平滑曲线


- ◆ 绘制任意曲线:单击工具箱中的  (手绘工具) 按钮,将属性栏上的“手绘平滑度”设置为 0,如图 5-33 所示。在页面上按下鼠标左键并拖动,即可绘制出任意曲线,如图 5-34 所示。



图 5-33 将“手绘平滑度”设置为 0



图 5-34 绘制任意曲线

5.2.2 贝塞尔工具

“贝塞尔工具”的特点是可以绘制平滑、精确的曲线，它与手绘工具最大的不同点是：贝塞尔工具可以直接控制曲线的弧度。弧度由节点和控制点决定，如图 5-35 所示。



图 5-35 贝塞尔曲线的节点和控制点

1. 绘制线条

使用“贝塞尔工具”可以绘制直线和曲线。





- ◆ 绘制直线：单击工具箱中的  (贝塞尔工具) 按钮，鼠标变成  形状，在页面上单击鼠标左键，确定起始点；然后将鼠标移到适当的位置，再单击鼠标，确定结束点；绘制完之后，按一下空格键，结束绘制，如图 5-36 所示。
- ◆ 绘制曲线：单击工具箱中的  (贝塞尔工具) 按钮，鼠标变成  形状，在页面上单击鼠标左键，确定起始点；然后将鼠标移到适当的位置，在终止点位置单击之后不要松开鼠标，按住鼠标左键并拖动，即可绘制出曲线，如图 5-37 所示。



图 5-36 利用贝塞尔工具绘制直线

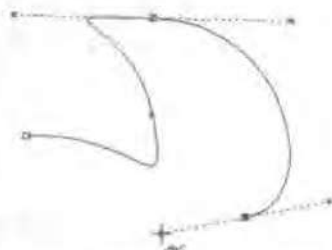




图 5-37 利用贝塞尔工具绘制曲线

2. 设置贝塞尔曲线

绘制曲线时，用户可以通过节点和控制点来调整贝塞尔曲线的弧度。如果用户要调整

绘制好的贝塞尔曲线, 则要用到  (形状工具) 按钮。方法是: 选中贝塞尔曲线, 单击工具箱中的  (形状工具) 按钮, 在节点或控制点上按下鼠标左键并拖动, 即可改变曲线的弧度, 如图 5-38 所示。

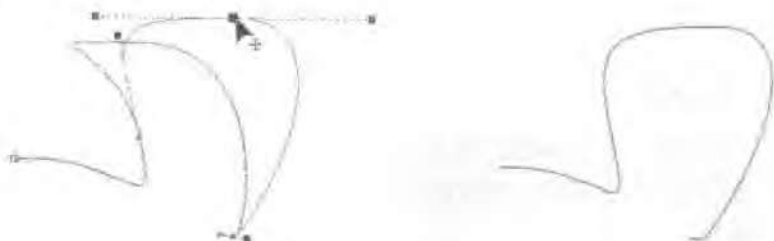




图 5-38 调整贝塞尔曲线的弧度

5.2.3 编辑线条

线条自身的属性 (例如粗细、种类、颜色等) 可以根据需要自定义设置。这一功能主要通过工具箱中的  (轮廓工具) 按钮来实现。单击  (轮廓工具) 按钮, 打开列表, 如图 5-39 所示。

1. “轮廓线”对话框



使用“轮廓线”对话框可以设置线条颜色、宽度、样式、箭头形状等。单击工具箱中的  按钮, 打开列表, 然后单击  按钮, 打开“轮廓笔”对话框, 如图 5-40 所示。



图 5-39 单击工具箱中的“轮廓工具”按钮弹出列表



图 5-40 “轮廓笔”对话框

对话框中各选项的作用如下:

- ◆ 颜色: 单击下拉按钮, 打开颜色列表, 从中可以设置线条颜色。
- ◆ 宽度: 单击右端的下拉按钮, 打开下拉列表, 从中选择线条的宽度, 在后面的单位下拉列表中设置单位。
- ◆ 样式: 单击下拉按钮, 打开下拉列表, 从中选择线条的样式。
- ◆ 编辑样式: 单击该按钮, 打开“编辑线条样式”对话框, 可以重新设计线条样式, 该功能在后面具体讲述。

- ◆ 角：CorelDRAW 共提供了 3 种转角格式：直角、圆角和截角。
- ◆ 线条端头：设置线条尾部为直角、圆角还是切齐。
- ◆ 箭头：单击左边的下拉按钮设置向左箭头的样式，单击右边的下拉按钮设置向右箭头的样式。
- ◆ 书法：调整笔头的延展、笔头形状和角度。

2. 设置线条的粗细

除了利用“轮廓线”对话框设计线条的粗细外，还可以直接单击工具箱中的按钮或通过属性栏来改变其粗细，工具箱中的按钮在第 2 章中已经介绍过，本节讲述如何使用属性栏来调整线条粗细。

Step 1 绘制一条线，选中该线条，如图 5-41 所示。



图 5-41 选中线条

Step 2 单击属性栏上的“轮廓宽度”右端的下拉按钮，打开下拉列表，选择一种线条的粗细即可。图 5-42 所示为不同粗细的线条。

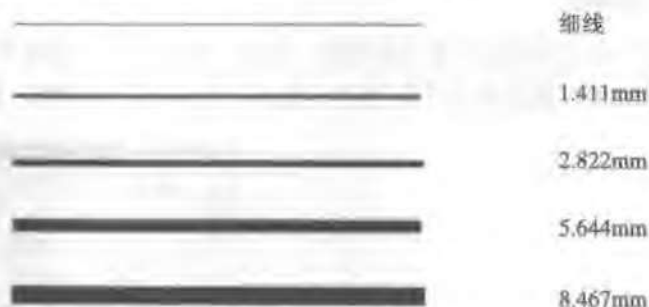


图 5-42 不同粗细的线条

3. 设置线条的样式

CorelDRAW 12 提供了多种线条样式，除了可以通过“轮廓笔”对话框来设置，还可以通过属性栏来设置。方法是：选定线条，单击“轮廓样式选择器”按钮，打开下拉列表，如图 5-43 所示。

除了使用预设的样式外，用户还可以自己编辑样式。操作步骤如下：

Step 1 在页面上绘制一条直线，如图 5-44 所示。

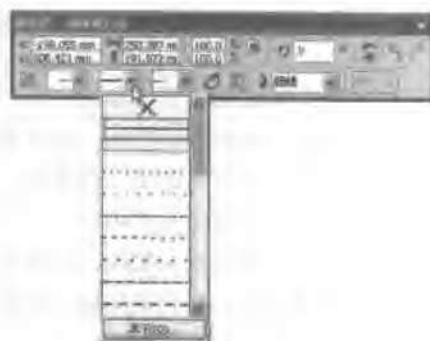




图 5-43 “轮廓样式选择器”下拉列表



图 5-44 绘制一条直线

- Step 2** 单击工具箱中的  按钮，打开列表，然后单击  按钮，打开“轮廓笔”对话框。单击“编辑样式”按钮，打开“编辑线条样式”对话框，如图 5-45 所示。

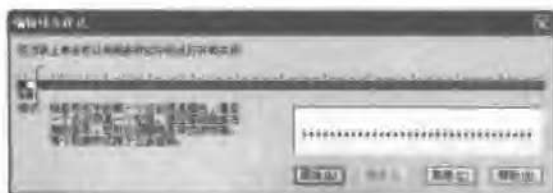


图 5-45 “编辑线条样式”对话框

- Step 3** 移动对话框中的滑块，调整到要编辑线条样式的适当距离，如图 5-46 所示。



图 5-46 调整滑块

- Step 4** 在空白的区域中单击小方格，设置线条样式，如图 5-47 所示。



图 5-47 设置线条样式

- Step 5** 单击“添加”按钮，编辑的样式即被添加到“样式”列表的底部。

4. 设置线条的箭头



在 CorelDRAW 12 中，可以为绘制的线条设置箭头。操作方法是：单击工具箱中的  按钮，打开列表，然后单击  按钮，打开“轮廓笔”对话框。单击“箭头”选项组中左边的下拉按钮设置向左箭头的样式，单击右边的下拉按钮设置向右箭头的样式，如图 5-48 所示。



图 5-48 “箭头”下拉列表

单击“箭头”选项组中的“选项”按钮，打开下拉列表，其中列出几个命令，如图 5-49 所示。

各个命令的作用如下：

- ◆ 无：绘制的线条不带箭头。
- ◆ 对换：将“左”、“右”两端的箭头互换。
- ◆ 新建：单击此命令，打开“编辑箭头尖”对话框，如图 5-50 所示。在对话框中可编辑选择的箭头，之后将其存储为新的箭头样式。



图 5-49 “选项”下拉菜单



图 5-50 “编辑箭头尖”对话框

- ◆ 编辑：单击该命令，打开“箭头编辑”对话框，通过该对话框可以编辑选择的箭头，编辑好的箭头将替换原箭头。
- ◆ 删除：从列表中删除不需要的箭头样式。

5.2.4 艺术笔工具



使用“艺术笔工具”可以绘制出具有多种精美线条的图形。“艺术笔工具”提供了 5 种模式：预设、画笔、喷罐、书法和压力。可以通过单击属性栏上的按钮来选择合适的模式，方法是：单击工具箱中的 （手绘工具）按钮，打开列表，单击 （艺术笔工具）按钮，这时属性栏如图 5-51 所示。



图 5-51 属性栏

1. 预设模式

预设模式提供了多种线条类型供用户选择,并且可以改变线条的宽度。用户可以选择预置的线条形状来绘制自己需要的图形。

- step 1** 单击工具箱中的  (手绘工具) 按钮右下角的三角按钮,打开列表,单击  (艺术笔工具) 按钮,单击属性栏上的“自然笔触预置”按钮,打开下拉列表,如图 5-52 所示,从中选择需要的线条类型。

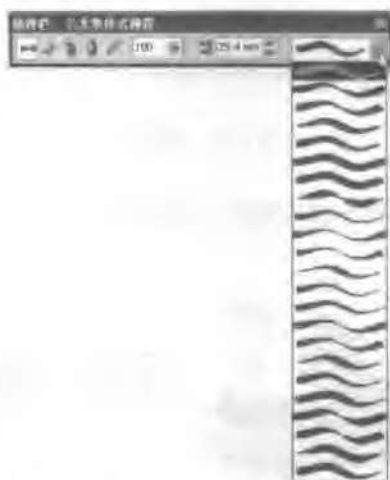


图 5-52 “自然笔触预置”下拉列表

- step 2** 单击属性栏中的手绘平滑度设置区,弹出滚动条,如图 5-53 所示,拖动滑块或输入数值可以调节绘图时线条的平滑程度。
- step 3** 在属性栏上的宽度框中输入数值可以设置曲线的最大宽度,如图 5-54 所示。



图 5-53 手绘平滑



图 5-54 艺术笔工具的宽度


- step 4** 选择线条类型后,鼠标光标变为  形状,在绘制页面中按下鼠标左键绘制出字母 e 的图形,当线条图形被选取后,在调色板色块中选择一种颜色,单击鼠标左键,填充图形,如图 5-55 所示。



图 5-55 绘制好的图形

2. 画笔模式

CorelDRAW 12 同样提供了多种画笔样式, 用户可以绘制多种笔刷效果, 还可以设置笔刷的大小。使用“画笔”绘图的操作步骤如下:



- step 1** 单击工具箱中的  (手绘工具) 按钮右下角的三角按钮, 打开列表, 单击  (艺术笔工具) 按钮, 单击属性栏上的“画笔”按钮, 此时属性栏如图 5-56 所示。



图 5-56 属性栏

- step 2** 在页面上按下鼠标左键并拖动, 即可绘制出不同的笔刷效果, 如图 5-57 所示。



图 5-57 使用画笔绘制的图形

3. 喷罐模式

喷罐模式提供了许多丰富的图形, 例如金鱼、糖果、烟火、脚印、苔藓与蘑菇、彩帽、草等。默认情况下, 绘制的图形都是群组 and 组合在一起的, 用户可以充分发挥想象力, 将图形取消群组或分散, 然后与其他图形组合, 来制作一幅作品。





- step 1** 选择“版面”菜单中的“页面设置”命令, 打开“选项”对话框, 将页面的“宽度”设置为 210mm, “高度”设置为 297mm, 单击“确定”按钮。
- step 2** 双击工具箱中的  (矩形工具) 按钮, 制作一个与绘图页面大小相等的矩形。单击工具箱中的  (渐变填充) 按钮, 为矩形填充幼蓝渐变色, “角度”设置为 90, 如图 5-58 左所示。单击“确定”按钮关闭对话框, 效果如图 5-58 右所示。
- step 3** 单击工具箱中的  (艺术笔工具) 按钮, 在属性栏上单击“喷罐”按钮 , 然后单击“喷涂列表文件列表”按钮, 打开下拉列表, 选择月亮和星星绘制出夜晚的星空, 如图 5-59 所示。
- step 4** 由于此处只需要一个月亮, 可以在月亮上单击鼠标右键, 在快捷菜单中选择“拆分 艺术样式组 在图层 1(B)”命令, 这时对象被拆分开, 同时显示出绘制的路径, 如图 5-60 所示。



图 5-58 设置渐变填充属性



图 5-59 制作夜晚星空效果

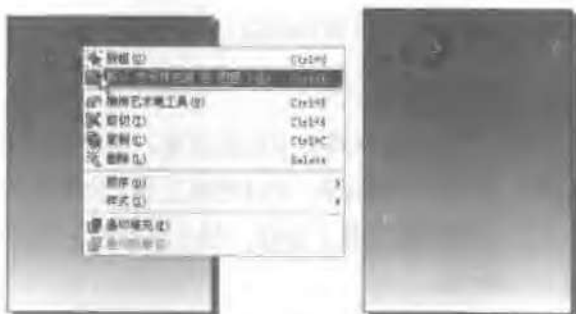


图 5-60 拆分组合对象

step 5 选中路径并删除，在月亮上单击鼠标右键，选择“取消群组”命令，将它们解除群组，然后删除多余的月亮，并将星星复制，如图 5-61 所示。



step 6 单击工具箱中的  (艺术笔工具) 按钮，在属性栏上单击“喷罐”按钮 ，然后单击“喷涂列表文件列表”按钮，打开下拉列表，选择“草”，在页面底部绘制草，如图 5-62 所示。



图 5-61 拆分组合后修改的对象



图 5-62 绘制草的图形

step 7 为了生动，可以再次单击“喷涂列表文件列表”按钮，打开下拉列表，选择“蘑菇”，在草上部绘制一些蘑菇，然后调整到适当的位置，如图 5-63 所示。

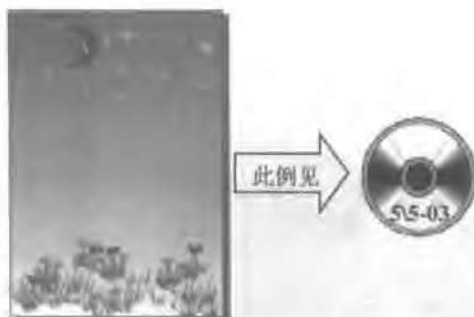


图 5-63 绘制蘑菇

如果感兴趣，用户可以再添加一些其他的图形。

4. 书法模式

书法模式可以绘制出类似书法的效果，用户可以通过绘制的方向来改变线条的粗细。



Step 1 单击工具箱中的  (手绘工具) 按钮右下角的三角按钮，打开列表，单击  (艺术笔工具) 按钮，单击属性栏上的“书法”按钮，此时属性栏如图 5-64 所示。



图 5-64 属性栏



Step 2 在属性栏上设置书法笔的宽度和笔尖的角度，然后使用鼠标在页面上画出文字，如图 5-65 所示。



图 5-65 书法笔效果

5. 压力模式

压力模式是通过压力感应笔绘制线条，通过键盘方向键控制线条的粗细。

Step 1 单击工具箱中的  (手绘工具) 按钮右下角的三角按钮，打开列表，单击  (艺术笔工具) 按钮，单击属性栏上的“压力”按钮，此时属性栏如图 5-66 所示。

Step 2 通过属性栏可以设置平滑度和宽度。如图 5-67 所示为使用压力模式绘制的图形。



图 5-66 属性栏



图 5-67 使用压力模式绘制的图形

5.2.5 钢笔工具

利用“钢笔工具”可以绘制出复杂的图形，包括多边形、三角形、四边形及任意形状。







- ◆ **绘制直线：**单击工具箱中的  (手绘工具) 按钮右下角的三角按钮，打开列表，单击  (钢笔工具) 按钮，鼠标变成  形状。在页面上按下鼠标左键，该点即为起始点，然后拖动鼠标至适当位置，再次单击，确定直线的结束点，按 Esc 键结束绘制，如图 5-68 所示。
- ◆ **绘制转折直线：**单击工具箱中的  (手绘工具) 按钮右下角的三角按钮，打开列表，单击  (钢笔工具) 按钮，鼠标变成  形状。在页面上按下鼠标左键，该点即为起始点，然后拖动鼠标至适当位置，单击确定第 1 个转折点；移动鼠标，然后单击确定第 2 个转折点的位置；这样重复绘制，最后按 Esc 键确定终点位置，如图 5-69 所示。



图 5-68 利用钢笔工具绘制的直线

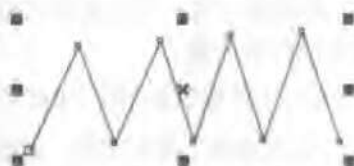


图 5-69 利用钢笔工具绘制的转折线







- ◆ **绘制曲线：**单击工具箱中的  (手绘工具) 按钮右下角的三角按钮，打开列表，单击  (钢笔工具) 按钮，鼠标变成  形状。在页面上单击鼠标左键确定起始点，松开鼠标，将鼠标光标移到另一个位置按下鼠标左键不放并拖动，即可绘制曲线。如图 5-70 所示为用钢笔工具和形状工具经过多次修改绘制出的心形。



图 5-70 利用钢笔工具和形状工具绘制的心形

5.2.6 多线段工具

使用“多线段工具”可以绘制直线和曲线。

step 1 单击工具箱中的  (手绘工具) 按钮右下角的三角按钮, 打开列表, 单击  (多段线) 按钮, 鼠标变成  形状。

step 2 在页面上单击鼠标左键, 确定起点, 移动鼠标到适当位置, 然后单击确定一个节点, 继续移动并单击, 确定第 2 个节点, 这样可以绘制转折线。如果按住鼠标左键不放并拖动, 可以绘制曲线, 绘制完成后, 双击鼠标, 结束绘制。图 5-71 所示为绘制的两种不同造型。

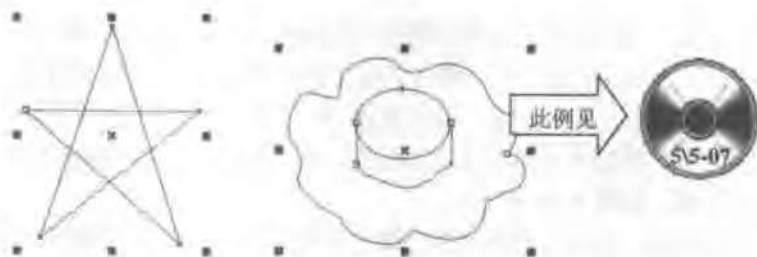





图 5-71 利用“多线段工具”绘制的图形

5.2.7 3点曲线工具

利用“3点曲线工具”可以通过 3 点绘制一条曲线, 即先绘制曲线的两端点, 再通过第 3 点确定曲线的弯曲度。

step 1 单击工具箱中的  (手绘工具) 按钮右下角的三角按钮, 打开列表, 单击  (3点曲线工具) 按钮, 鼠标变成  形状。

step 2 在页面上按下鼠标左键并拖动, 得到所需的长度后, 松开鼠标, 然后移动鼠标, 确定曲线的弯曲度, 如图 5-72 所示。最后单击鼠标得到曲线。

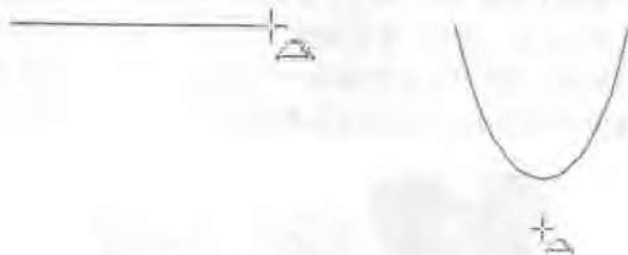


图 5-72 利用“3点曲线工具”绘制曲线

5.2.8 交互式连线工具



流程图以其结构清晰、一目了然的特点被广泛应用到不同的工作领域中，很多绘图软件都可以制作流程图。在 CorelDRAW 12 中可以利用“交互式连线工具”按钮制作流程图。

“交互式连接工具”包含“对角连接”和“直线连接”两个功能，下面具体介绍。

1. 对角连接

通常情况下，可以使用对角连接绘制流程图。下面来绘制一个流程图。

Step 1 首先在页面上绘制几个文件夹，并填充颜色，如图 5-73 所示。

Step 2 单击工具箱中的  (手绘工具) 按钮右下角的三角按钮，打开列表，单击  (交互式连线工具) 按钮，如图 5-74 所示。

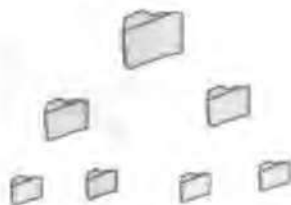



图 5-73 绘制文件夹



图 5-74 单击“交互式连线工具”按钮

Step 3 这时鼠标变成  形状，在第 1 个文件夹上按下鼠标左键并拖到第 2 排的第 1 个文件夹上，如图 5-75 所示。

Step 4 使用同样的方法，完成流程图的绘制，如图 5-76 所示。

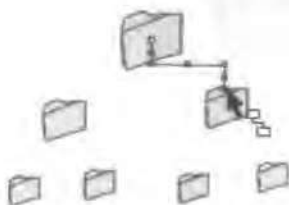


图 5-75 拖拽绘制连接线

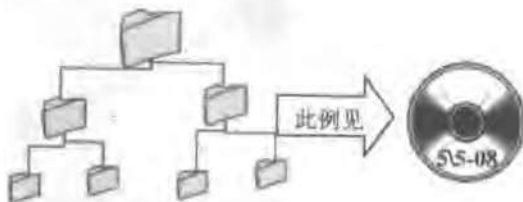


图 5-76 绘制好的流程图

2. 直线连接

直线连接可以将两个或多个对象连接起来，当移动对象位置时，连线也随之改变。但是要注意的是，当绘制连线时，一定要将线条与对象结合，否则绘制的连线同一般的线条没有两样，当移动对象时，连线也不会随着改变。

Step 1 首先准备两个对象，如图 5-77 所示。



图 5-77 要连接的两个对象

- Step 2** 单击工具箱中的 (手绘工具) 按钮右下角的三角按钮, 打开列表, 单击 (交互式连线工具) 按钮, 单击属性栏上的“直线连接”按钮, 如图 5-78 所示。
- Step 3** 这时鼠标变成 形状, 在第 1 个对象上按下鼠标左键并拖到第 2 个对象上, 即可将两个对象连接起来, 如图 5-79 所示。

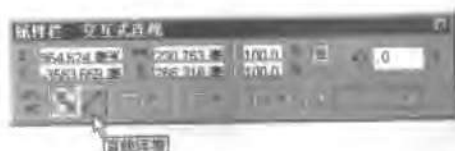


图 5-78 单击“直线连接”按钮



图 5-79 连接两个对象

- Step 4** 这时移动其中一个对象的位置, 连线也随着移动, 以保存连接状态, 如图 5-80 所示。



图 5-80 改变对象的位置, 连接也随之改变

5.2.9 标注工具的使用

通过标注工具, 可以将尺寸标出来, 用户可以精确地掌握所绘制图形的尺寸。CorelDRAW 12 提供的标注工具有 6 种: 自动标注工具、垂直标注工具、水平标注工具、斜向标注工具、标注线工具和角度标注工具, 如图 5-81 所示。

各个工具的作用如下:

- ◆ 自动标注工具: 设置自动标注对象的尺寸。

- ◆ 垂直标注工具：设置标注对象的垂直尺寸。
- ◆ 水平标注工具：设置标注对象的水平尺寸。
- ◆ 斜向标注工具：设置标注对象的斜向尺寸。
- ◆ 标注工具：设置标注对象的细部说明。
- ◆ 角度标注工具：设置标注圆形对象的角度数值。



图 5-81 不同的标注工具

1. 垂直标注

step 1 打开一幅房子的矢量图。单击工具箱中的 (手绘工具) 按钮右下角的三角按钮，打开列表，单击 (度量工具) 按钮，单击属性栏上的“垂直标注工具”按钮 ，鼠标变成 形状。

step 2 在房屋右上角的顶点处单击，移动鼠标至右下角单击，然后移动鼠标至标注线的中间位置，如图 5-82 左所示。单击鼠标，即可得到垂直标注，如图 5-82 右所示。

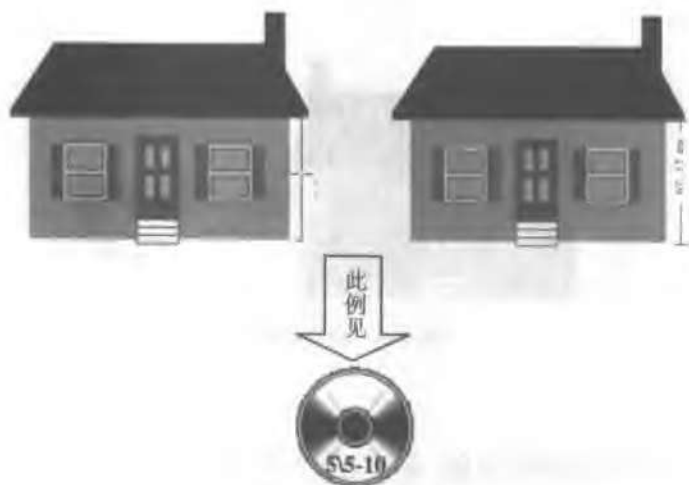






图 5-82 垂直标注

2. 水平标注





Step 1 单击工具箱中的  (手绘工具) 按钮右下角的三角按钮, 打开列表, 单击  (度量工具) 按钮, 单击属性栏上的“水平标注工具”按钮 , 鼠标变成  形状。

Step 2 在房子的左下角单击鼠标左键, 水平移动到右下角单击, 再将鼠标移到标注线的中间单击, 如图 5-83 左所示, 这时即可得到水平标注, 如图 5-83 右所示。



图 5-83 水平标注

3. 斜向标注

Step 1 单击工具箱中的  (手绘工具) 按钮右下角的三角按钮, 打开列表, 单击  (度量工具) 按钮, 单击属性栏上的“斜向标注工具”按钮 , 鼠标变成  形状。

Step 2 在对象的左上角单击鼠标左键, 移动鼠标到左下角, 然后单击, 再将鼠标移到标注线的中间单击, 如图 5-84 左所示, 这时即可得到斜向标注, 如图 5-84 右所示。



图 5-84 斜向标注

4. 标注线

标注线用于为对象添加标注信息, 例如为图 5-85 所示的对象添加标注。



图 5-85 为该对象添加标注

- step 1** 打开矢量图。单击工具箱中的 (手绘工具) 按钮右下角的三角按钮, 打开列表, 单击 (度量工具) 按钮, 单击属性栏上的“标注工具”按钮 , 鼠标变成 形状。
- step 2** 在要添加标注信息的位置(玻璃)单击, 然后移动鼠标, 在适当位置确定节点, 再移动鼠标, 然后单击, 这时出现一条竖线, 如图 5-86 所示。
- step 3** 直接输入标注信息。由于系统默认的文字字号太小, 所以通常看不清输入的文字, 用户可以通过属性栏调整文字的大小, 如图 5-87 所示。



图 5-86 绘制标注



图 5-87 输入标注信息

- step 4** 按照上述的方法依次输入其他标注信息, 最后效果如图 5-88 所示。







图 5-88 标注信息

5. 绘制标注角度

使用“角度标注工具”可以得到某个角的度数。例如, 标注出如图 5-89 所示的自行车横梁与侧梁之间的度数。



图 5-89 自行车

- step 1** 单击工具箱中的  (手繪工具) 按钮右下角的三角按钮, 打开列表, 单击  (度量工具) 按钮, 单击属性栏上的“角度标注工具”按钮 , 鼠标变成  形状。
- step 2** 在自行车横梁与侧梁的顶点上单击, 移到侧梁上单击, 然后移到横梁上单击, 然后在标注线上要放置度数的地方单击, 即可得到角的度数, 如图 5-90 所示。

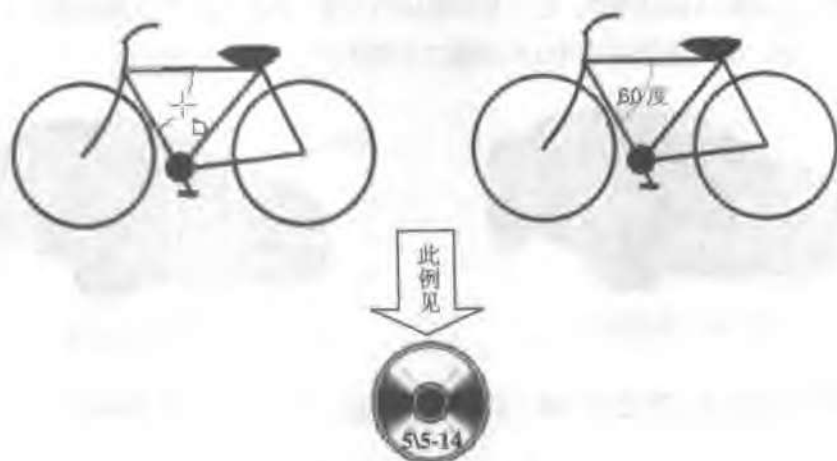


图 5-90 得到角的度数

5.2.10 网格纸工具

网格纸是由一系列以行和列排列组成的图形, 其实将网格纸取消群组后, 就是一个个矩形。

1. 绘制网格纸

绘制网格纸的操作步骤如下:



- step 1** 单击工具箱中的  (网格纸工具) 按钮, 如图 5-91 所示。
- step 2** 可以在属性栏上任意设置它的行数和列数, 在此设置 6 行 6 列, 当鼠标变成  形状时, 在页面上按下鼠标左键并拖动, 即可绘制出网格纸, 如图 5-92 所示。



图 5-91 单击“网格纸工具”按钮



图 5-92 绘制网格线

2. 网格纸工具的使用技巧



“网格纸工具”同键盘按键配合使用，可以制作出多种不同的网格纸。


- ◆ 按住 Ctrl 键，可以绘制正网格状的图形。
- ◆ 按住 Shift 键，则会以当前点为中心绘制网格纸图形。
- ◆ 按住 Ctrl+Shift 组合键，则会以当前点为中心绘制正网格状图形。

5.2.11 螺旋形工具

使用“螺旋形工具”可以绘制两种类型的螺旋：对称式螺旋形和对数式螺旋式。对称式螺旋形的各螺纹之间距离相等；对数式螺旋形的螺纹间距是随着螺纹向外渐进而增加的。

1. 绘制对称式螺旋形

Step 1 单击工具箱中的  (网格纸工具) 按钮右下角的三角按钮，打开列表，单击  (螺旋形工具) 按钮，如图 5-93 所示。

Step 2 鼠标变成  形状，在页面上按下鼠标左键并拖动，即可绘制出对称式螺旋形，如图 5-94 所示。

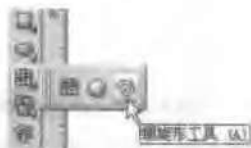


图 5-93 单击“螺旋形工具”按钮

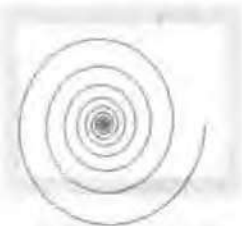




图 5-94 对称式螺旋形

Step 3 在属性栏的“螺纹回圈”数值框中可调整螺旋形的圈数，如图 5-95 所示。



图 5-95 属性栏

2. 绘制对数式螺旋形

Step 1 单击工具箱中的  (网格纸工具) 按钮右下角的三角按钮, 打开列表, 单击  (螺旋形工具) 按钮。


Step 2 单击属性栏上的“对数式螺纹”按钮 , 在页面上按下鼠标左键并拖动, 即可绘制出对数式螺旋形, 如图 5-96 所示。



图 5-96 对数式螺旋形

3. 螺旋形工具的使用技巧

“螺旋形工具”同键盘按键配合使用, 可以制作出多种不同的螺旋形。

- ◆ 按住 Ctrl 键, 可以绘制正圆螺旋形。
- ◆ 按住 Shift 键, 则会以当前点为中心绘制圆螺旋形。
- ◆ 按住 Ctrl+Shift 组合键, 则会以当前点为中心绘制正圆螺旋形。

5.2.12 将轮廓转换为对象

在 CorelDRAW 中, 轮廓是指包围在对象周围的边框, 有“封闭”和“不封闭”之分。默认情况下, 这些线条只能填入一种颜色, 即只能进行单色填充操作。如果要为其填充渐变色或图案等, 则需要将其转换成对象之后再进行填充。

Step 1 首先绘制一个矩形, 并将其线条宽度调整为 8.467mm, 如图 5-97 所示。

Step 2 选定矩形, 选择“排列”菜单下的“转换轮廓为对象”命令, 或按 Ctrl+Shift+Q 组合键, 将轮廓转换为对象。

Step 3 接下来即可为矩形填充图案, 填充图案后的矩形效果如图 5-98 所示。



图 5-97 绘制矩形



图 5-98 填充图案后的矩形效果

5.3 工具的高级应用

在前面章节中已经介绍了基本绘制工具、线条工具及用于改变对象造型的工具, 除此之外, CorelDRAW 12 还提供了交互式工具, 包括交互式调和工具、交互式轮廓图工具、交互式变形工具、交互式封套工具、交互式立体化工具、交互式阴影工具及交互式透明工具。这些工具主要用于对基本图形进行变形及修改操作, 从而制作出更精美、生动的作品。

5.3.1 交互式调和工具

“交互式调和工具”就是将两个对象进行调和式（即渐变）变化，例如可以使一个五角星渐变成圆形，或将一个圆形渐变成正方形等。制作调和效果时，用户只需确定两个对象，之后两个对象中间的调和效果由系统自动生成。

使用“交互式调和工具”制作的调和类型有两种：一种是两个对象沿直线调和；另一种是两个对象沿指定的路径调和。


1. 直线式调和效果

系统默认的调和类型为沿直线调和。

Step 1 绘制一个正方形和一个五角星，并为它们填充调和色，去掉边框，如图 5-99 所示。



图 5-99 绘制正方形和五角星

Step 2 单击工具箱中的 （交互式调和工具）按钮，如图 5-100 所示。


Step 3 将鼠标放到正方形上，当鼠标变成  形状时，按下鼠标左键并拖到五角星上，如图 5-101 所示。



图 5-100 单击“交互式调和工具”按钮 图 5-101 在正方形上按下鼠标左键并拖动至五角星上

Step 4 松开鼠标，得到调和效果，如图 5-102 所示。

2. 将调和效果填入路径


将调和效果填入路径中，可使调和效果更具多样化。将调和效果填入路径的方法有两

种：一是按住 Alt 键，在两个对象之间绘制一条路径；二是利用属性栏上的按钮。



图 5-102 正方形调和成五角星效果

■ 方法一：按住 Alt 键，在两个对象之间绘制一条路径

单击工具箱中的  (交互式调和工具) 按钮，按住 Alt 键，在正方形上按下鼠标左键并拖动，绘制出一条路径，如图 5-103 左所示，松开鼠标，得到沿指定路径调和的效果，如图 5-103 右所示。

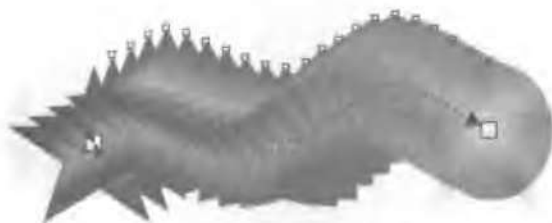




图 5-103 沿指定路径调和

■ 方法二：使用属性栏上的按钮

制作一个沿直线调和的效果，绘制一条路径。选定沿直线调和的对象，单击属性栏上的  (路径属性) 按钮，打开下拉列表，选择“新建路径”命令，鼠标变成  形状，在曲线上单击鼠标，即可得到沿指定路径调和的效果，如图 5-104 所示。

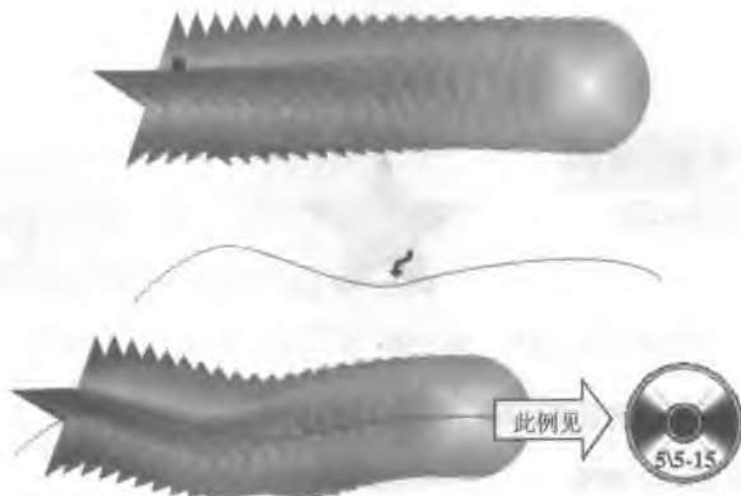


图 5-104 沿指定路径调和

3. 设置调和属性

设置调和属性包括设置步数或调整形状之间的偏移量,调和的方向等,这些属性可以通过属性栏来完成,选定调和效果,属性栏如图 5-105 所示。



图 5-105 属性栏

属性栏上各项的作用如下:

预览: 单击右端的下拉按钮, 打开下拉列表, 从中可以选择系统预设的调和效果。

步数 20: 调整两个对象之间调和变化的数量, 系统默认为 20 层, 不包括原始的两个对象。

调和方向: 设置对象的调和方向, 范围是 $360^{\circ} \sim -360^{\circ}$ 。

直接调和: 单击该按钮, 颜色以直接通过光谱的方式调和两个对象之间的颜色。



提示

白光分为 7 种色光, 按顺序排列为红、橙、黄、绿、蓝、靛、紫, 称为颜色光谱。

顺时针调和: 颜色以顺时针方式, 沿颜色光谱调和。

逆时针调和: 颜色以逆时针方式, 沿颜色光谱调和。

对象和颜色加速: 单击该按钮, 打开列表, 如图 5-106 所示。向右拖动“对象”选项后面的滑块, 则调和对象偏向结束对象; 向左拖动“对象”选项后面的滑块, 则调和对象偏向开始对象; 向右拖动“颜色”选项后面的滑块, 则调和对象的颜色偏向结束对象; 向左拖动“颜色”选项后面的滑块, 则调和对象的颜色偏向开始对象。单击 **同步** 按钮, 则“对象”和“颜色”同步调整。



图 5-106 “对象和颜色加速”列表

加速调和时的大小调整: 用于设置调和对象中间的大小变化。该变化取决于“对象和颜色加速”的调整。

基础教程

☚ (杂项调和选项): 单击该按钮, 打开下拉列表, 用户可以对调和对象中的节点或单一对象进行编辑。


☚ (起始和结束对象属性): 用于设置起始和结束对象的属性。

☚ (路径属性): 用于将调和效果填入路径。

5.3.2 交互式轮廓图工具

“交互式轮廓图工具”会使对象产生向外或向内的边框线, 类似于我们常看到的等高线。如果为轮廓填充颜色, 则会产生类似于调和的效果。

1. 制作轮廓图效果

step 1 单击工具箱中的  (文本工具) 按钮, 在页面上输入美术字, 字体为“华文琥珀”, 字号为“200”, 颜色为青色, 如图 5-107 所示。


step 2 单击工具箱中的  (交互式轮廓图工具) 按钮, 如图 5-108 所示。



图 5-107 输入美术字



图 5-108 单击“交互式轮廓图工具”按钮


step 3 将鼠标放到文字上, 鼠标变成  形状, 在文字上按下鼠标左键向外拖动, 松开鼠标, 得到文字的轮廓, 如图 5-109 所示。



图 5-109 文字的轮廓效果

2. 轮廓图的设定

轮廓图的设置包括轮廓图偏移量、轮廓的颜色、填充颜色等属性。选定轮廓效果, 属性栏如图 5-110 所示。

属性栏上有些选项的功能与调和属性栏的功能相同, 下面介绍几个主要选项的作用:



: 单击其右端的下拉按钮, 打开下拉列表, 从中可以选择系统预设的轮廓效果。




图 5-110 属性栏

 (到中心): 向对象的中心产生轮廓效果。此效果不能设置轮廓图的步长值, 只能设置偏移量。“到中心”效果如图 5-111 所示。

冰雪聪明


图 5-111 “到中心”效果

 (向内): 向对象的中心产生轮廓效果。与“到中心”不同的是: 轮廓图的偏移量优先于步长值。例如, 偏移量如果太大, 则系统还未执行步长值时, 就已经到达了对象的中心。

 (向外): 向对象的外侧产生轮廓效果。

 (轮廓图步长值): 用于设置产生轮廓线的数量。

 (轮廓图偏移量): 用于设置轮廓线之间的距离。

 (轮廓色): 设置轮廓的颜色。


 (填充色): 设置对象的颜色。

5.3.3 交互式变形工具

“交互式变形工具”可以不规则地改变对象的外观, 使简单的对象变得复杂, 以产生更加丰富的效果。

1. 推拉变形

推拉变形是通过对对象进行“推”或“拉”操作, 从而产生特殊的效果。

 **stop** 1 在页面上绘制一个七边形, 如图 5-112 所示。

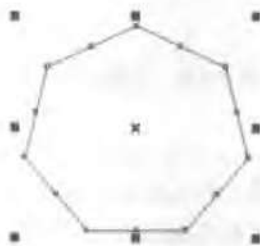


图 5-112 绘制的七边形


step 2 单击工具箱中的  (交互式变形工具) 按钮, 如图 5-113 所示。



图 5-113 单击“交互式变形工具”按钮

step 3 在七边形的中间按下鼠标左键向左拖动, 节点会向内移动, 呈花瓣形状, 如图 5-114 左所示, 松开鼠标, 得到效果如图 5-114 右所示。

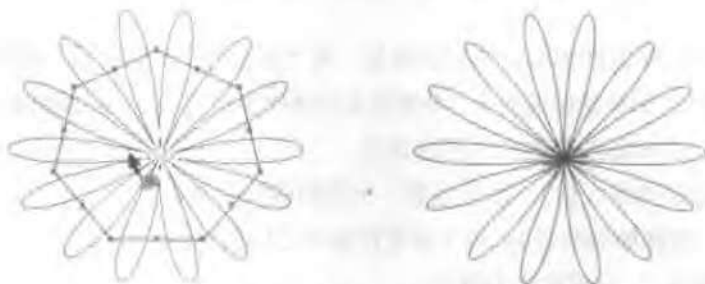


图 5-114 推操作的效果

step 4 假如在七边形的中间按下鼠标左键向右拖动, 节点会向外移动, 如图 5-115 左所示, 松开鼠标, 得到效果如图 5-115 右所示。

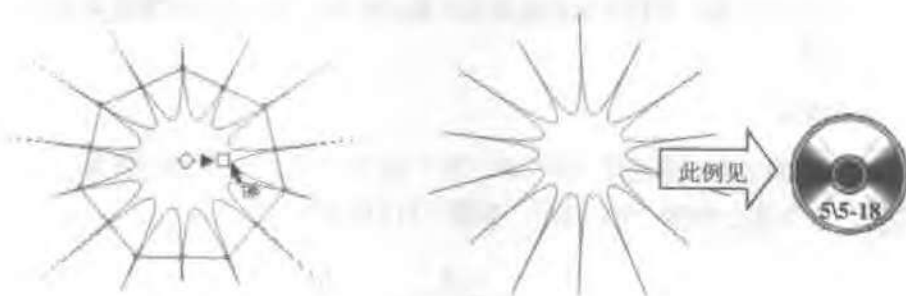



图 5-115 拉操作的效果



提示

单击属性栏上的  (中心变形) 按钮, 可以使对象产生以中心为基准的对称效果。通过属性栏上的其他选项还可以设计出不同的效果。由于属性栏上各选项的作用比较简单, 此处不再赘述。



2. 拉链变形

“拉链变形”可以使对象产生锯齿的效果。

step 1 在页面上绘制一个四角星，如图 5-116 所示。



图 5-116 绘制的四角星

step 2 单击工具箱中的  (交互式变形工具) 按钮，单击属性栏上的  (拉链变形) 按钮。在四角星上按下鼠标左键并拖动，得到拉链变形效果，如图 5-117 所示。

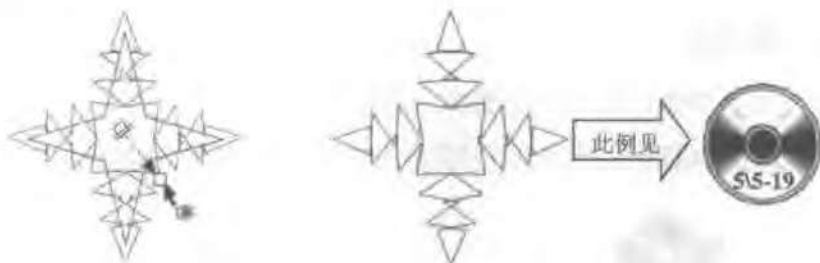


图 5-117 拉链变形效果



提示

用户也可以从属性栏上的“预置”列表中选择 Zipper1、Zipper2、Zipper3、Zipper4 来生成拉链效果。

3. 扭曲变形

“扭曲变形”可以使对象按顺时针或逆时针旋转，以产生漩涡状的效果。

step 1 在页面上绘制一个八边形，如图 5-118 所示。

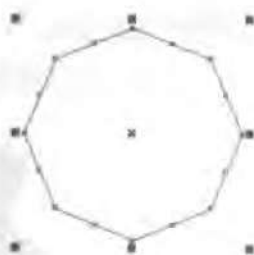


图 5-118 绘制的八边形



step 2 单击工具箱中的  (交互式变形工具) 按钮，单击属性栏上的  (扭曲变形) 按钮。在八边形上按下鼠标左键并拖动，得到扭曲变形效果，如图 5-119 所示。



图 5-119 扭曲变形效果



提示

用户也可以从属性栏上的“预置”列表中选择 Twister1、Twister2、Twister3 来生成扭曲效果。

5.3.4 交互式阴影工具

“交互式阴影工具”可以为对象制作阴影效果，还可以设置阴影的透明度、角度、位置、颜色和羽化效果。

1. 制作阴影效果

Step 1 首先在页面上导入一张矢量图，如图 5-120 所示。


Step 2 单击工具箱中的 （交互式阴影工具）按钮，如图 5-121 所示。



图 5-120 导入矢量图

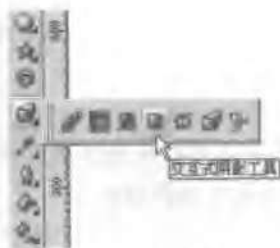


图 5-121 单击“交互式阴影工具”按钮


Step 3 鼠标变成  形状，在图形的底部按下鼠标左键并向左拖动，如图 5-122 左所示，松开鼠标得到图形的阴影效果，如图 5-122 右所示。



图 5-122 制作阴影效果

2. 设置阴影属性

设置阴影属性包括设置阴影的角度、阴影透光度、阴影羽化效果、阴影淡化、阴影延

展及阴影颜色等。




单击工具箱中的  (交互式阴影工具) 按钮, 选择阴影效果, 属性栏如图 5-123 所示。



图 5-123 属性栏

属性栏上主要选项的作用如下：

：单击右端的下拉按钮, 打开下拉列表, 从中可以选择系统预设的阴影效果。

 (阴影角度)：设置阴影角度。


 (阴影的不透明度)：阴影部分的透光强弱, 数值越低, 表示阴影越透明, 如图 5-124 所示。




图 5-124 设置阴影透明度

 (阴影羽化)：设置阴影的羽化效果, 如图 5-125 所示。



图 5-125 羽化效果

 (阴影羽化方向)：设置阴影的羽化方向, 单击该按钮, 弹出列表, 从中可以选择羽化的方向——内部、中间、外部和平均。

 (阴影淡出)：设置阴影的淡化程度。

50 (阴影延展): 设置阴影的长短。

■ (阴影颜色): 默认的阴影颜色为黑色, 单击该按钮, 打开颜色列表, 从中可以选择阴影的颜色。

5.3.5 交互式封套工具

“交互式封套工具”可以将对象用带节点的虚线框包围起来, 然后通过调整节点的位置改变对象的形状。图 5-126 所示为封套时对象周围的节点。



图 5-126 封套节点

1. 封套的模式

封套有 4 种模式, 即直线模式、单弧模式、双弧模式和非强制模式。可以通过单击属性栏上的按钮来改变不同的模式。

- ◆ 直线模式: 可以垂直或水平拖动封套节点, 使封套控制的某一边呈直线式变化, 如图 5-127 所示。



图 5-127 封套的直线模式

- ◆ 单弧模式: 可以垂直或水平拖动封套节点, 使封套控制的某一边呈单弧线式变化, 如图 5-128 所示。
- ◆ 双弧模式: 可以垂直或水平拖动封套节点, 使封套控制的某一边呈 S 型变化, 如图 5-129 所示。



图 5-128 封套的单弧模式



图 5-129 封套的双弧模式



◆ 非强制模式：该模式可以随便拖动封套节点来产生特殊的效果，如图 5-130 所示。



图 5-130 封套的非强制模式



2. 设置封套属性




单击工具箱中的  (交互式封套工具) 按钮，选定封套对象，属性栏如图 5-131 所示。




图 5-131 属性栏


属性栏上主要选项的功能如下：

：单击其右端的下拉按钮，打开下拉列表，从中可以选择系统预设的封套效果。

（添加节点）：在封套对象上添加封套节点。

（删除节点）：删除封套对象上的节点。

（使节点成为尖突）：使平滑的节点变得尖锐。

（平滑节点）：使尖锐的节点变得平滑。

（封套的直线模式）：按直线模式的封套效果。

（封套的单弧模式）：按单弧模式的封套效果。

（封套的双弧模式）：按双弧模式的封套效果。

（封套的非强制模式）：按非强制模式的封套效果。

5.3.6 交互式立体化工具


“交互式立体化工具”是通过拖拉即放的方式使平面对象产生立体化效果。


1. 制作立体化效果

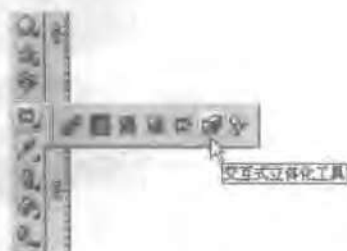
step 1 在页面上输入美术字，如图 5-132 所示。



图 5-132 输入美术字

step 2 单击工具箱中的 （交互式立体化工具）按钮，如图 5-133 所示。

step 3 将鼠标指到美术字上，鼠标变成  形状，在美术字上按下鼠标左键并拖动，松开鼠标即可得到立体化效果，如图 5-134 所示。




step 4 单击属性栏上的“立体的颜色”按钮 ，可以设置立体的颜色，如图 5-135 所示。

图 5-133 单击“交互式立体化工具”按钮



图 5-134 立体化效果



图 5-135 设置立体的颜色

2. 设置立体化属性

立体化属性包括立体化类型、立体化深度、立体化旋转度、立体的颜色、立体的斜角修饰边、立体照明等。

单击工具箱中的 (交互式立体化工具) 按钮, 选定立体化效果, 属性栏如图 5-136 所示。



图 5-136 属性栏

属性栏上主要选项的作用如下:

(效果): 单击右端的下拉按钮, 从弹出的下拉列表中选择系统预设的立体效果。

(立体化类型): 单击该按钮, 打开下拉列表, 其中包括 6 种不同的立体化类型, 如图 5-137 所示。




图 5-137 “立体化类型”下拉列表

(深度): 用于设置立体化效果的深度。

(立体化方向): 用于设置立体化的方向。单击该按钮, 打开下拉列表, 如图 5-138 所示。



图 5-138 “立体化方向”下拉列表

 (颜色): 设置立体的颜色。单击该按钮, 打开下拉列表, 如图 5-139 所示。

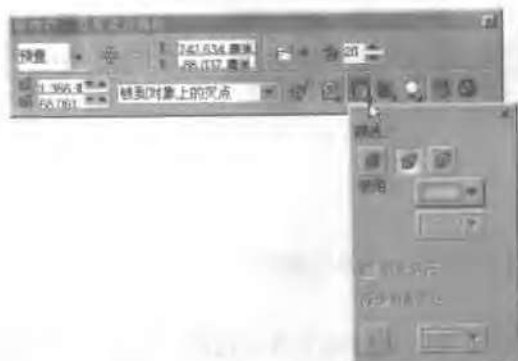


图 5-139 “立体的颜色”下拉列表


 (斜角修饰边): 用于设置立体斜角的宽度和高度。单击右端的下拉按钮, 打开下拉列表, 如图 5-140 所示。



图 5-140 “立体的斜角修饰边”下拉列表





 (立体照明): 使立体对象产生一种有灯光照射的效果。单击该按钮, 打开下拉列表, 如图 5-141 所示, 分别单击 , ,  按钮, 在右侧预览框的边框上将显示编号, 可以通过移动编号的位置来设置模拟灯的位置。



图 5-141 “立体照明”下拉列表

5.3.7 交互式透明工具

“交互式透明工具”用于为对象设置透明度效果，包括均匀透明、渐变透明、图案透明和花纹透明。

1. 制作透明度效果

制作透明度效果同样也是使用拖拉即放的方法。

step 1 在页面上导入两张位图，如图 5-142 所示。



图 5-142 在页面上导入两张位图

step 2 将两张位图重叠在一起，如图 5-143 所示。


step 3 单击工具箱中的  (交互式透明工具) 按钮，在位图上由上向下拖动鼠标，拖出一条轨迹，如图 5-144 所示。



图 5-143 将两张位图重叠在一起

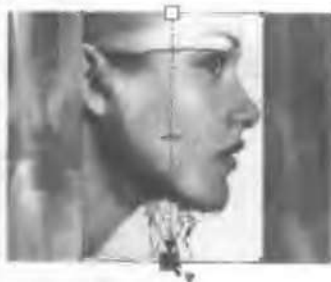



图 5-144 拖出设置透明效果的轨迹

step 4 松开鼠标，即可得到透明效果，如图 5-145 所示。

2. 设置透明度属性

单击工具箱中的  (交互式透明工具) 按钮，选择透明效果，属性栏如图 5-146 所示。属性栏上主要选项的作用如下：

 (编辑透明度)：用于编辑透明度的属性。单击该按钮，打开“渐变透明度”对话框，如图 5-147 所示。



图 5-145 透明度效果



图 5-146 属性栏



图 5-147 “渐变透明度”对话框

线性 (透明度类型): 用于设置透明度的类型。根据选择类型的不同, 属性栏上会出现不同的属性。例如选择“底纹”后, 属性栏如图 5-148 所示。



图 5-148 选择不同透明度类型的属性栏

正等 (透明度操作): 单击右端的下拉按钮, 打开下拉列表, 从中可以选择透明度的操作方式, 例如新增、减去、相乘、相除、纹理化等。

100 (透明中心点): 用于设置透明中心点的透光度。

渐变 (渐变透明角度和边衬): 用于设置渐变透明角度和边衬的大小。

冻结: 使透明度的内部固定住, 用户可以将透明度移动到其他位置, 如图 5-149 所示。

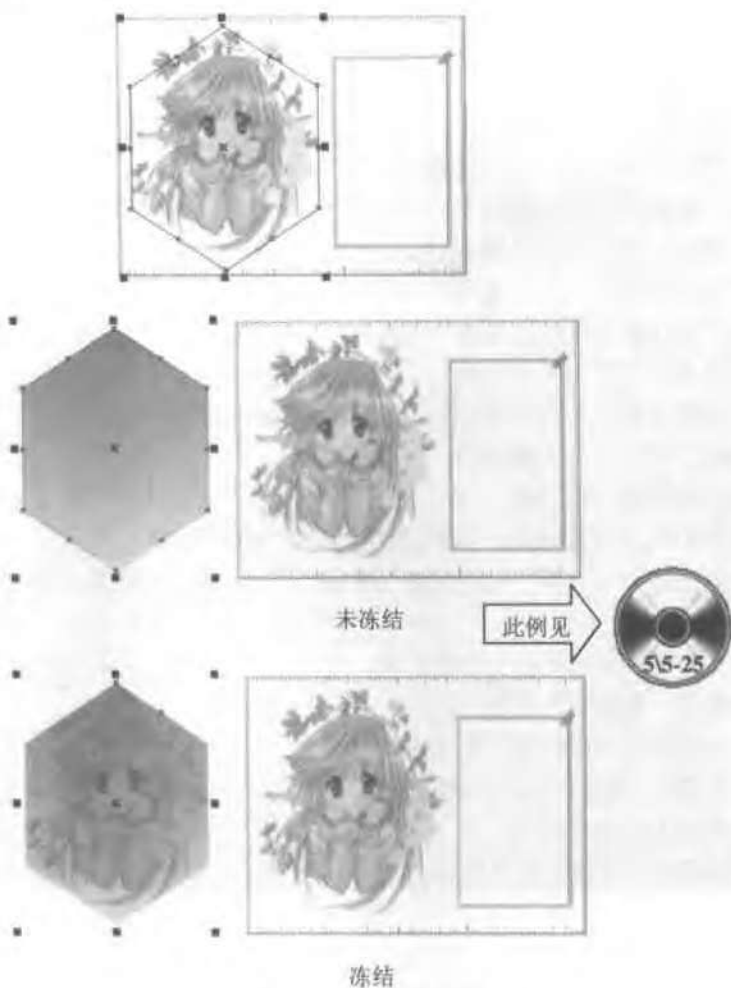


图 5-149 冻结与不冻结的区别



自我测试

1. 利用 3 种不同的方法绘制矩形。
2. 将绘制的矩形的左上角和右下角设置为圆角。
3. 利用 3 种不同的方法绘制椭圆形。
4. 绘制一个派形。
5. 绘制一个弧形。
6. 绘制一个正十二边形。
7. 绘制一个五角星。

基础教程

8. 使用预设造型绘制不同的图形。
9. 绘制几个不同的箭头造型。
10. 绘制几个不同的流程图。
11. 利用“手绘工具”绘制一条直线、一条转折线、一条平滑曲线和一个任意造型。
12. 利用“贝塞尔工具”绘制一条任意形状的贝塞尔曲线。
13. 任意绘制一条曲线，将其线条宽度设置为 5.644mm，颜色设置为蓝色。
14. 使用“艺术笔工具”中的“预设”功能制作一幅作品。
15. 使用“艺术笔工具”中的“喷漆”功能制作一幅作品。
16. 使用“艺术笔工具”中的“画笔”功能制作一幅作品。
17. 使用“艺术笔工具”中的“书法”功能制作一幅作品。
18. 使用“艺术笔工具”中的“压力”功能制作一幅作品。
19. 使用“钢笔工具”制作一幅作品。
20. 绘制两种不同类型的螺旋纹。
21. 绘制一个六边形，将其转换为对象，然后为其边框填充花纹。
22. 绘制一个五角星和一个正方形，为它们填充渐变色，然后制作直线调和效果和沿指定路径调和的效果。
23. 绘制一个正方形，制作推拉变形的效果。
24. 绘制一个圆形，制作扭曲变形效果。
25. 绘制一个六边形，制作拉链变形效果。
26. 导入一张矢量图，制作立体化效果。
27. 导入一张矢量图，制作阴影效果。
28. 导入一张矢量图，制作透明度效果。

第6章 为对象填充颜色

CorelDRAW 中的颜色填充工具为对象赋予了多姿多彩的外表,因为色彩让对象传达了许多的感觉,所以用颜色来增强作品视觉效果,是完成一幅成功作品的前提。

6.1 基本填色

CorelDRAW 12 的填色方法和种类包罗万象,例如可以填充单色、可以渐变填色、图样填色、纹理填色、PostScript 填色及网状填色等。本节将讲述一些常用又直接的填色技巧。

6.1.1 传统的填色技巧

大多数绘图软件的填色方法不外乎是先选定对象,然后再到调色板上选择颜色。在 CorelDRAW 12 中,这种填色方法多了一个巧妙的运用技巧,即在调色板上选择颜色后,单击鼠标左键可为对象内部填充颜色,单击鼠标右键可为对象边框填充颜色,如图 6-1 所示。

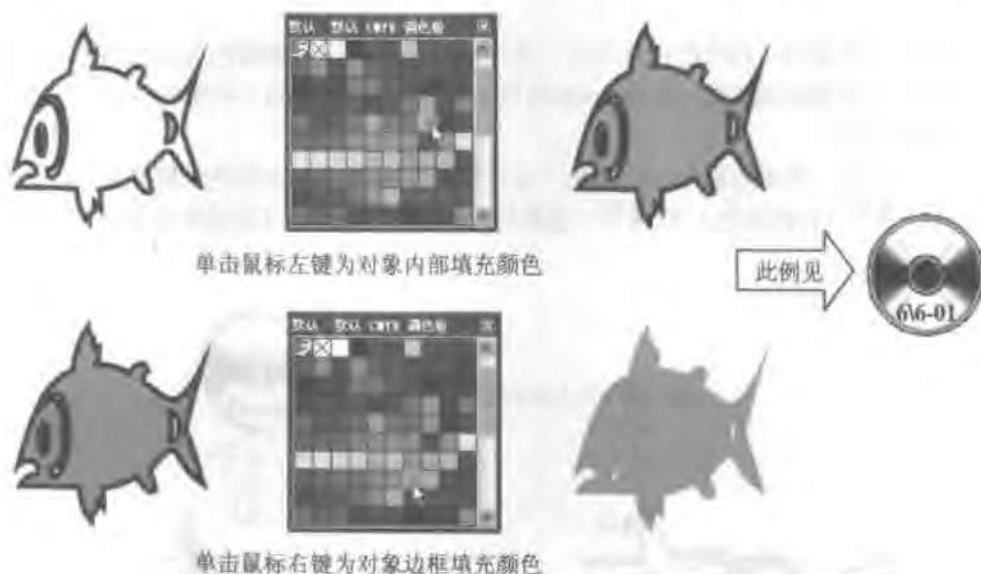


图 6-1 基本填色步骤

使用上述方法填色之前,首先要选定对象,否则系统会弹出一个对话框,提示如果不选定对象,则设置的颜色将应用于以后绘制的每个图形上。

6.1.2 利用弹出的颜色列表填色

默认的 CorelDRAW 12 调色板只提供了少量的颜色选项, 对于大多数用户来说根本不够用。虽然单击“填充对话框”按钮可以打开对话框进行填色, 但总来回切换也很麻烦。在这里, 为大家介绍一种简单的方法: 在调色板的一种颜色上按住鼠标约 2 秒钟, 这时会弹出一个同色系的颜色列表, 如图 6-2 所示, 之后即可根据需要选择颜色。



图 6-2 弹出的同色系的颜色列表

6.1.3 拖拉即放的填色技巧

本章一开始讲到了传统的填色方法, 即通过单击调色板上的颜色为对象填色, 这种方法适用于任何矢量绘图软件。此外, CorelDRAW 12 还提供了另一种填色技巧, 即互动式拖拉即放的填色。



操作方法是: 在调色板的某个颜色上按住鼠标左键不放, 将颜色拖到对象上, 会出现两种形状:  (内部填色) 和  (边框填色), 松开鼠标即可完成填色操作, 如图 6-3 所示。



图 6-3 拖拉即放的填色技巧

6.1.4 预设颜色的改变

在页面上绘制的图形，默认情况下无填充颜色，若想改变默认的填充属性，让所绘制的图形具有预设颜色，可以使用下面的方法。

- step 1** 确定未选中任何图形。单击调色板上的某种颜色，例如红色，弹出一个提示对话框，如图 6-4 所示。
- step 2** 单击“确定”按钮，将红色设置为预设颜色。
- step 3** 单击工具箱中的“基本形状”按钮，绘制一个心形，这个心形会自动填充为红色，如图 6-5 所示。



图 6-4 填色时未选定对象时出现的提示对话框



图 6-5 绘制的图形自动填充预设的颜色

6.2 使用“填充颜色对话框”填色



选择一个对象，单击工具箱中的“填充工具”按钮 ，从展开的列表中单击“填充颜色对话框”按钮 ，弹出“标准填充”对话框，如图 6-6 所示。



图 6-6 “标准填充”对话框

对话框中有 3 个选项卡：模型、混合器和调色板。

1. 颜色模型

“模型”选项卡如图 6-6 所示。各项的作用如下：

- ◆ 模型：单击该选项右端的下拉按钮，打开下拉列表，从中可以选择颜色模式，包括 CMY、CMYK、RGB、HSB、HLS、Lab、YIQ、灰度和注册表，系统默认为 CMYK 模式。
- ◆ 参考：其中的“旧的”、“新建”显示的是原来的颜色和新调配的颜色。
- ◆ 组件：在 C、M、Y、K 数值框中可以输入各种颜色的值。
- ◆ 名称：在下拉列表中可以按名称选择颜色。
- ◆ “加到调色板”按钮：如果调配的颜色经常使用，则单击该按钮，可以将颜色添加到调色板。

2. 混和器

“混和器”选项卡如图 6-7 所示。该选项卡是通过组合颜色的方式调配出新颜色。

在色环上可以看到一个黑三角形和 5 个圆控制点（1 个黑色的，4 个白色的）。三角形指向的黑心圆控制点所对应的位置表示当前的主颜色，与该控制点的颜色相近的颜色显示在色环下面的颜色显示区的第 1 行，之后按逆时针旋转，各白色控制点所指的颜色及相近颜色分别位于第 2 行、第 3 行、第 4 行、第 5 行。



将鼠标放到黑心控制点上，鼠标变成  形状，按下鼠标左键并拖动，可以选择不同的颜色；将鼠标放到圆环上的某个白心圆上，鼠标变成  形状，按下鼠标左键并拖动，可以选择与该控制点对应的颜色，如图 6-8 所示。



图 6-7 “混和器”选项卡



图 6-8 通过拖动控制点调整颜色

选项卡中各项的作用如下：

- ◆ 色相：色相是指红、橙、黄、绿、蓝、紫等颜色的差异。简单地说，在自然界中人们所看到的色彩现象，也称为色相。单击“色相”右端的下拉按钮，打开下拉列表，可以选择“主要的”、“互补色”、“三角形 1”、“三角形 2”、“矩形”和“五边形”，系统默认为“五边形”。
- ◆ 变化：用于设置颜色的变化程度。单击下拉按钮，打开下拉列表，可以选择“较

冷”、“较暖”、“较暗”、“较亮”、“较低饱和度”等选项。

- ◆ 大小：拖动“大小”选项后的滑块，或者在数值框中输入数值，可以控制颜色显示的多少，例如将数值设置为 6，则颜色显示区中只显示 6 种相近的颜色，如图 6-9 所示。

3. 调色板

“调色板”选项卡如图 6-10 所示。



图 6-9 设置颜色的多少




图 6-10 “调色板”选项卡

单击“调色板”选项右端的下拉按钮，打开下拉列表，可以选择需要的颜色库；通过“色彩”滚动条可以设置颜色的深浅。其他属性与前面相同，此处不再赘述。


6.3 渐变色填充

在 CorelDRAW 中，渐变填充是一个很重要的颜色表现方式，它是根据线性、射线、圆锥或方形路径填充颜色。这一功能使颜色更加活灵活现地展示在人们面前，也更增强了对象的可视效果。

6.3.1 交互式渐变填充


CorelDRAW 12 独特的拖拉即放填色技巧，除了可以对对象进行内部填色和边框填色外，还可以制作出颜色渐变效果。这一功能的实现主要通过工具箱中的“交互式填充工具”按钮  来完成。下面来具体操作一下。

1. 交互式渐变填充的基本操作

- Step 1 单击工具箱中的“文本工具”按钮 ，输入 CorelDRAW，字体为方正琥珀简体、字号为 100，如图 6-11 所示。

CorelDRAW

图 6-11 输入文字

step 2 单击工具箱中的“交互式填充工具”按钮，从文字的左端按住鼠标左键往右边拖动，之后松开鼠标，如图 6-12 所示。

step 3 在调色板上选择一种颜色，例如“红花”色，按住鼠标左键不放，将颜色拖到渐变填色的黑色色块上，松开鼠标即可改变颜色，如图 6-13 所示。



图 6-12 交互式渐变填色



图 6-13 改变颜色

step 4 再在调色板上选择一种颜色，例如“绿色”，按住鼠标左键不放，将颜色拖到渐变填色的白色色块上，松开鼠标即可改变颜色，如图 6-14 所示。

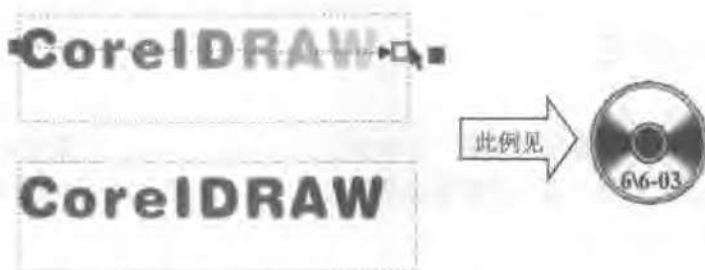



图 6-14 第二次改变颜色

上面介绍的是线形渐变填色的操作方法。在 CorelDRAW 12 的属性栏上还可以选择“射线”、“圆锥”、“方形”等选项。操作方法是：单击工具箱中的“交互式填充工具”按钮，单击属性栏上的“填充类型”右端的下拉按钮，打开下拉列表，如图 6-15 所示，从中选择所需的类型即可。

下面具体介绍：

- ◆ 射线渐变填色：产生射线形的渐变颜色变化，如图 6-16 所示。



图 6-15 选择填充类型

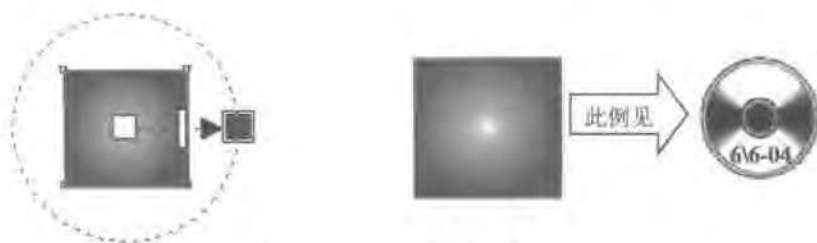


图 6-16 射线形的渐变颜色变化

- ◆ 圆锥渐变填色：色彩变化是以圆形路径的方式，由对象中心向外放射变化，如图 6-17 所示。



图 6-17 圆锥的渐变颜色变化

- ◆ 方形渐变填色：色彩变化是以同心方形的方式，由对象中心向外放射变化，如图 6-18 所示。



图 6-18 方形的渐变颜色变化

2. 高级操作技巧

交互式渐变填充不只是两种颜色的渐进式变化，用户可以使用多种颜色来安排渐变色，以使对象更具多样化。下面制作一个具有天空和大地效果的背景图。



- step 1** 双击工具箱中的“矩形工具”按钮 ，窗口中出现一个与绘图页面大小相等的矩形，如图 6-19 所示。
- step 2** 单击工具箱中的“交互式填充工具”按钮 ，在矩形上由下向上拖动，即可产生黑白色渐变效果，如图 6-20 所示。
- step 3** 在调色板上选择“天蓝”，按住鼠标左键不放，将天蓝色拖到矩形顶部的黑色色块上，松开鼠标，完成渐变填色，如图 6-21 所示。



图 6-19 绘制一个与纸张页面大小相同的矩形



图 6-20 蓝色渐变效果

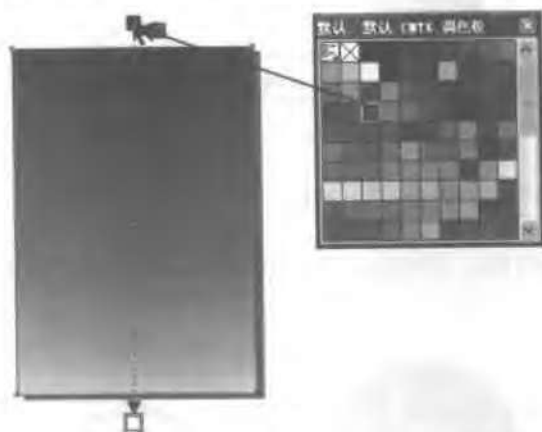


图 6-21 第一次设置渐变色

stop 4 在调色板上选择“酒绿”，按住鼠标左键不放，将酒绿色拖到矩形底部的白色色块上，松开鼠标，完成第二次换色操作，如图 6-22 所示。

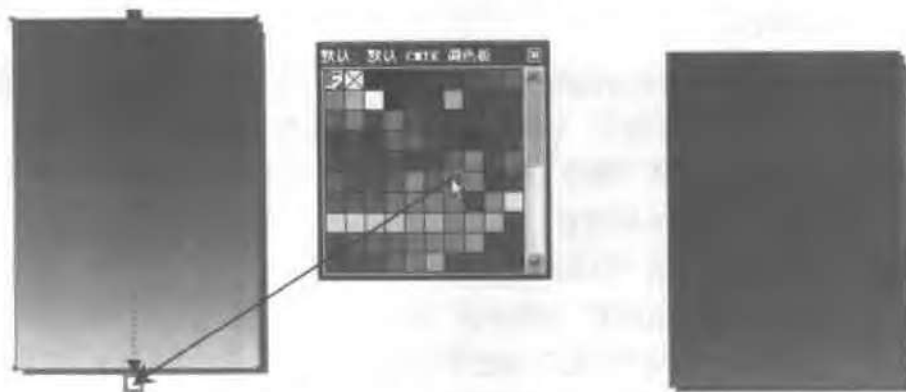


图 6-22 第二次换色

step 5 在调色板上选择“白”色，按住鼠标左键不放，将白色拖到两色渐变的轨道上，松开鼠标，完成第三次设置渐变色操作，如图 6-23 所示。

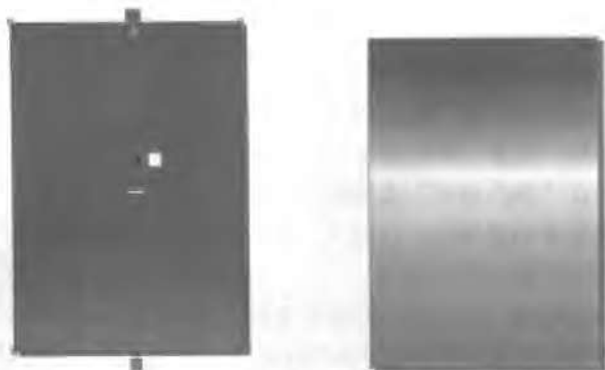


图 6-23 第三次设置渐变色

step 6 按照步骤 5 的操作，分别将淡黄色和白色拖到渐变轨道上，最后得到具有天空和大地的背景图，如图 6-24 所示。

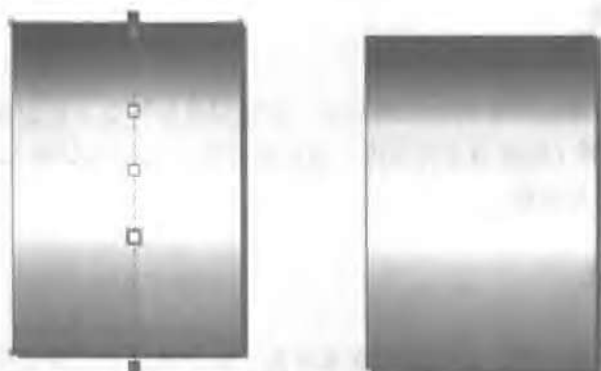



图 6-24 具有天空和大地的背景图

6.3.2 使用“渐变填充”对话框填充

上面介绍了利用拖拉即放的方法填充渐变色的操作，渐变填充效果的实现也可以通过“渐变填充”对话框来完成。

step 1 选择一个对象。单击工具箱中的“填充工具”按钮右下角的三角按钮，从弹出的列表中单击“渐变填充”按钮 ，打开“渐变填充方式”对话框，如图 6-25 所示。

对话框中各项的作用如下：

- ◆ 中心偏移点：在“类型”下拉列表中选择“射线”、“圆锥”或“方形”，“中心偏移点”选项变为可用状态。在对话框右上角的缩略图中单击一下，可以设置渐变

基础教程

填充的中心位置,也可以在“水平”和“垂直”数值框中精确地设置中心点的位置。


- ◆ 选项:用来设置渐变色的角度及边缘宽度,在对话框右上角的缩略图中可以看到效果。
- ◆ 颜色调和:基本的渐变填充是以两色为变化的主体,一个称之为“从”色彩,另一个称之为“到”色彩,即从某个颜色到另一个颜色。在“颜色调和”选项组中,用户可以根据需要调整双色、自定义、中心点及不同方向的颜色变化效果。
- ◆ 预设:CorelDRAW 12 为用户提供了多种自带的渐变填充效果,用户可以从“预设”下拉列表中选择。这些预设的渐变效果实用价值很高,用户不妨抽些时间看一下它们产生的效果。



图 6-25 “渐变填充方式”对话框


Step 2 设置完成后单击“确定”按钮。

6.4 图案填充

运用许多图案以拼贴的方式填入对象中,会使对象呈现更丰富的视觉效果,这一功能可通过工具箱中的  (图案填充对话框) 按钮来实现。CorelDRAW 12 提供了 3 种图案填充方式:双色、全色和位图。

6.4.1 双色填充

双色填充是指用两种颜色构成的图案来填充,就是通过设置前景色和背景色来填充对象。用户也可以发挥自己的想象力,创建图案。

Step 1 单击工具箱中的  按钮,打开“填充图案”对话框,如图 6-26 所示。对话框中各选项的作用如下:

- ◆ 单击对话框中缩略图右端的下拉按钮,打开下拉列表,其中含有不同样式的填充图案,如图 6-27 所示。
- ◆ 单击“前景”按钮和“后面”按钮来设置双色填充的前景色和背景色。
- ◆ 单击“载入”按钮,打开“导入”对话框,在对话框中选择要添加的颜色,单击“导入”按钮,可以将选择的图案添加到填充图案列表中。
- ◆ 单击“创建”按钮,打开“双色图案编辑器”对



图 6-26 “填充图案”对话框

话框,如图 6-28 所示。在对话框中可以设置位图和轮廓笔的大小,设置好后,用鼠标左键单击网格中的方块,可以给方块上色,绘制过程中如果画错了,则用鼠标右键单击上色的方块即可取消上色。

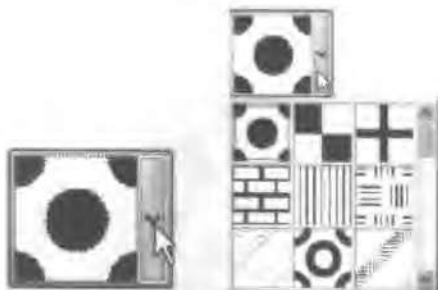


图 6-27 填充图案列表



图 6-28 “双色图案编辑器”对话框

- ◆ 原点: 设置图案的原点位置,在 X、Y 数值框中输入数值,数值增加时,图案会向上或右移,数值减少时,图案会向下或左移。
- ◆ 大小: 设置图案的大小。
- ◆ 变换: 设置图案的倾斜或偏移角度。
- ◆ 行或列偏移: 设置图案行或列的偏移量。
- ◆ 将填充与对象一起变换: 选中该复选框,对象变形时,图案会随着变形。
- ◆ 镜像填充: 选中该复选框,对对象进行填充时,图案会镜像填充。

Step 2 设置完成后,单击“确定”按钮,出现双色填充效果,如图 6-29 所示。

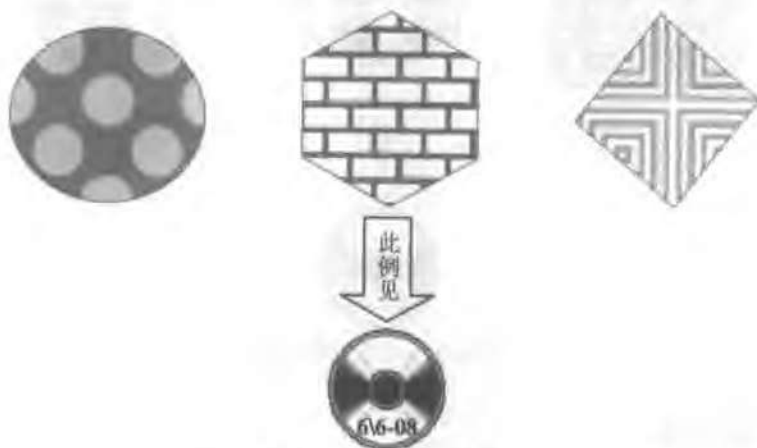



图 6-29 双色填充效果

6.4.2 全色填充

全色填充与双色填充类似,所不同的是全色填充不止由两种颜色组成,而是由矢量花

纹组成。

step 1 单击工具箱中的  按钮，打开“填充图样”对话框，选择“全色”单选按钮，如图 6-30 所示。

step 2 单击对话框中缩略图右端的下拉按钮，打开下拉列表，其中含有各种不同样式的填充图案，如图 6-31 所示。



图 6-30 全色填充

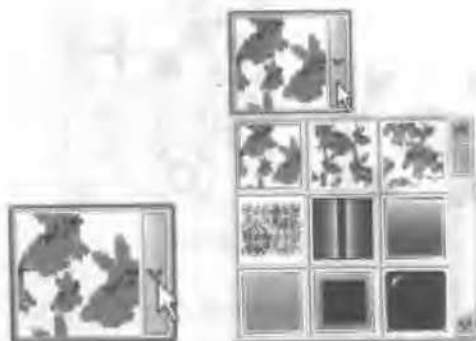


图 6-31 填充图案列表

step 3 对话框中其他各参数的作用与双色填充类似，此处不再赘述。图 6-32 所示为全色填充效果。

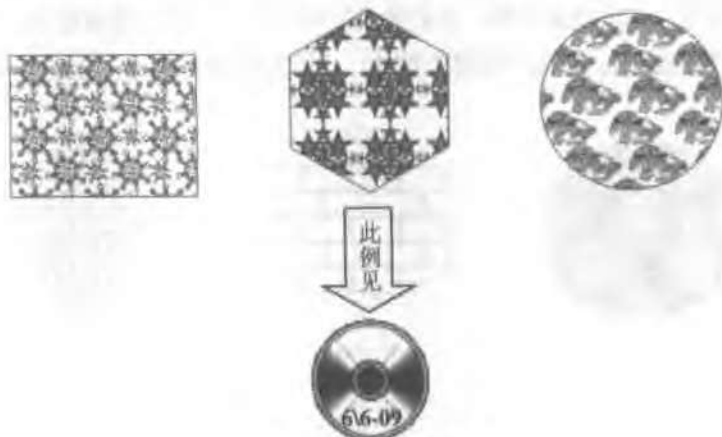



图 6-32 全色填充效果

6.4.3 位图填充

位图填充就是使用彩色位图图片填充对象。在使用位图进行填充时，应尽量选择较为简单的位图，因为复杂的位图会占用较多的内存空间，使系统速度减慢，由此导致屏幕显示的速度变慢。

step 1 单击工具箱中的  按钮，打开“填充图案”对话框，选择“位图”单选按钮，如图 6-33 所示。

step 2 单击对话框中缩略图右端的下拉按钮，打开下拉列表，其中含有各种不同样式的填充图案，如图 6-34 所示。



图 6-33 位图填充

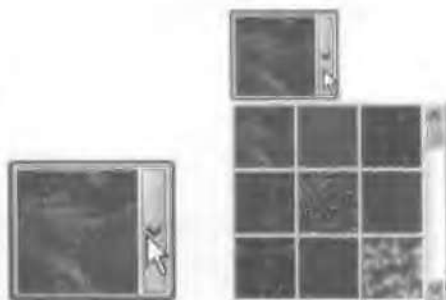


图 6-34 填充图案列表

step 3 对话框中其他各参数的作用与双色填充类似，此处不再赘述。图 6-35 所示为位图填充效果。

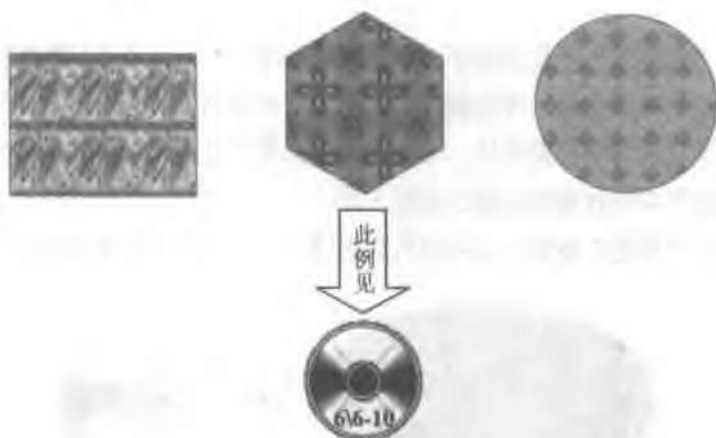


图 6-35 位图填充效果

6.5 纹理填色

CorelDRAW 12 为用户提供了许多纹理图，如北极冰面、太阳烈焰、植树、钻石、瀑布以及晚间的涟漪等。这些预设的纹理效果是使用数学公式运算而成的，因此它具有可以“改变色彩”、“改变纹路”、“改变密度”3 大特点。

6.5.1 纹理填色的基本操作

下面看一下如何为对象填充纹理。



Step 1 在页面上绘制一个六边形。单击“填充工具”按钮，从弹出的列表中单击“底纹填充对话框”按钮，如图 6-36 左所示，弹出“底纹填充”对话框，如图 6-36 右所示。



图 6-36 打开“底纹填充”对话框

Step 2 在“纸纹库”下拉列表中选择一种纹理库，例如样本 6，然后在“底纹列表”下拉列表中选择一种纹理样式，例如“暴风雨”的天空。

Step 3 如果想让纹理有些变化，可以单击缩略图下方的“预览”按钮，每单击一次，缩略图中的纹理即会随之变化一次。

Step 4 单击“确定”按钮，即可为六边形填入纹理色，如图 6-37 所示。

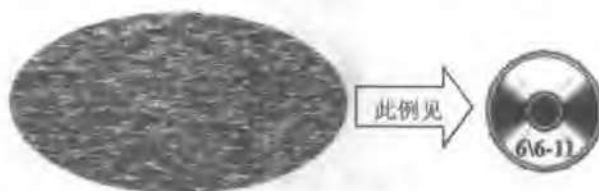


图 6-37 纹理填色效果

6.5.2 设定纹理填色

上面讲到 CorelDRAW 12 的纹理填色是由数学公式运算产生的，因此可以改变纹理的属性，例如改变纹理的明暗度、柔软度等。

Step 1 单击“底纹填充”对话框中的“选项”按钮，打开“底纹选项”对话框，如

图 6-38 所示。通过该对话框可以设置“位图分辨率”，“底纹尺寸”等属性。

step 2 单击“底纹填充”对话框中的“平铺”按钮，打开“平铺”对话框，如图 6-39 所示。通过该对话框可以设置纹理的“原点”、“大小”、“变换”、“行或列位移”等属性。





图 6-38 “底纹选项”对话框



图 6-39 “平铺”对话框

6.6 PostScript 填色

简单地说，PostScript 填色是种特殊的花纹填色工具，只是它专门用于具有 PostScript 功能的打印机或输出设备。PostScript 是 Adobe 公司所设计的一种打印机专用描述语言，是目前全球遵循的打印机标准语言。

PostScript 填色不但纹路细腻，而且占用的空间也不大，非常适用于大面积的花纹设计。在页面上绘制一个六边形。单击“填充工具”按钮 ，从弹出的列表中单击“PostScript 填充对话框”按钮 ，如图 6-40 左所示，打开“PostScript 底纹”对话框，如图 6-40 右所示。

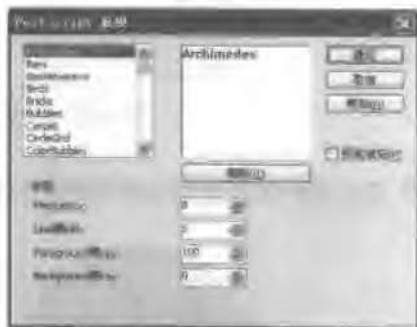


图 6-40 打开“PostScript 底纹”对话框

PostScript 底纹在实际应用中并不常见，所以用户不必花费太多时间学习。



6.7 交互式网状填充

“交互式网状填充”按钮是一种多点填色的工具，用户可以在一个对象上混合多种颜

基础教程

色，就像画水彩画一样将色彩融合在一起。使用该按钮时，对象上会出现互相交错的网状区域，我们可以利用拖拉即放的方法将颜色一一拖到网状区域中进行填色。使用这种填色方法，可以制作出艺术化效果。

Step 1 首先绘制一个图形，例如圆形，如图 6-41 所示。

Step 2 单击工具箱中的“交互式填充工具”按钮，从弹出的列表中单击“交互式网状填充工具”按钮，这时可看到圆上出现许多节点和红色虚线标识的网状结构，如图 6-42 所示。

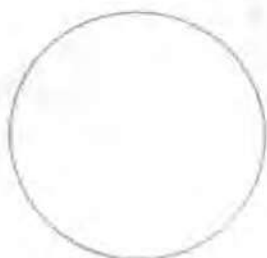


图 6-41 绘制圆形

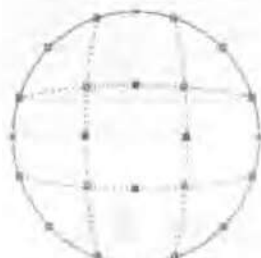


图 6-42 网状填色的节点和网状虚线

Step 3 使用拖拉即放的方法，将绿色拖到网状范围内，如图 6-43 所示。

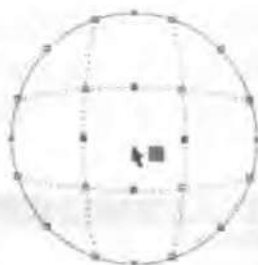


图 6-43 产生色彩混和效果

Step 4 使用同样的方法可以将其他颜色拖到节点上，得到如图 6-44 所示的效果。



图 6-44 交互式网状填色效果

Step 5 网格大小可以根据需要自己设置，方法是调整属性栏上“网格大小”数值框中

的数值,如图 6-45 所示。



图 6-45 设计网格大小

6.8 简单填色法

前面介绍了多种填色技巧,为了提高工作效率,用户应该在不同情况下,根据不同需要,选择一种最简单的方法。本节介绍一种简单快捷的填色方法,就是使用“吸管工具”和“油漆桶工具”。这两个工具通常要配合使用;首先使用“吸管工具”吸取某种颜色,然后再使用“油漆桶工具”将吸取的颜色应用到对象上。

step 1 首先在页面上插入一张位图图片,如图 6-46 所示。


step 2 绘制一个五角星。单击工具箱中的“吸管工具”按钮,在位图图片上单击吸取颜色,用户可以在状态栏看到刚吸取的颜色,如图 6-47 所示。



图 6-46 插入位图图片

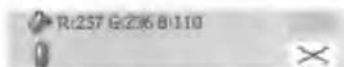


图 6-47 利用“吸管工具”吸取的颜色


step 3 单击“油漆桶工具”按钮,将鼠标移到心形内部,单击鼠标,即可填充吸取的颜色,如图 6-48 所示。



图 6-48 填充吸取的颜色

step 4 吸取颜色后,用户也可以按住 Shift 键不放,将鼠标移到对象内部进行填充,这样就不用再切换到“油漆桶工具”按钮了。



自我测试

1. 绘制 3 个圆形，然后为其填充不同的颜色。
2. 绘制 1 个五角星，然后利用“填充颜色对话框”为其填充红色。
3. 绘制一个正六边形，为其填充渐变色。
4. 绘制一个正方形，然后利用“渐变填充”对话框为其填充渐变色。
5. 绘制一个圆形，然后对其进行双色填充。
6. 绘制一个圆形，然后对其进行全色填充。
7. 绘制一个圆形，然后对其进行位图填充。
8. 绘制一个五边形，然后对其进行纹理填充。
9. 绘制一个圆形，然后通过网状填充功能为其填色。
10. 绘制一个八角星，然后利用吸管工具为其填色。

第7章 改变对象的造型

CorelDRAW 为用户提供了多个改变造型的工具,例如“形状工具”、“刻刀工具”、“橡皮擦工具”、“涂抹笔刷”、“粗糙笔刷”和“自由变换工具”等。利用这些工具,用户可以进一步改变对象的造型。

7.1 形状工具

CorelDRAW 中的对象是由点、线、面所构成的,例如六边形是由几个节点将几条线段连接组成的图形,如图 7-1 所示。

节点是改变对象造型关键,使用“形状工具”单击节点时,会出现曲线控制点,如图 7-2 所示,调整控制点和节点,即可改变对象的造型。

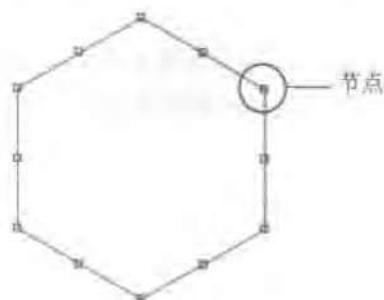


图 7-1 六边形

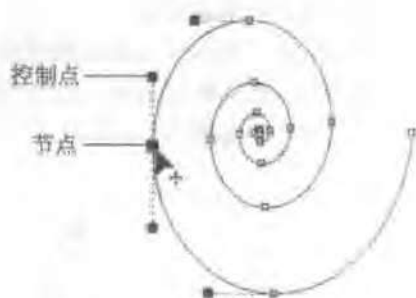


图 7-2 单击节点出现控制点


7.1.1 将直线转换成曲线

在 CorelDRAW 中,有些对象的属性是固定的,只可以通过属性栏上的相关参数进行调整。如果要进一步进行编辑,则需要将其转换成曲线后,再使用“形状工具”来调整。

step1 在页面中绘制一个矩形,选定矩形,此时状态栏上显示了“矩形在图层 1 上”,如图 7-3 所示。



图 7-3 状态栏上显示了“矩形在图层 1 上”

step2 选择“排列”菜单中的“转换为曲线”命令,或按 **Ctrl+Q** 组合键,或按属性栏上的“转换为曲线”按钮 ,就可以将椭圆转换成曲线对象,此时状态栏


上显示“曲线在图层 1 上”，如图 7-4 所示。



图 7-4 状态栏上显示“曲线在图层 1 上”

7.1.2 节点的操作

节点是改变对象造型的关键，所以熟练掌握节点的操作，对于改变对象的造型有很大帮助。

选定某个曲线对象上的节点，然后单击工具箱中的  (形状工具) 按钮，此时属性栏如图 7-5 所示。节点的操作（例如增加节点、删除节点、连接两个节点等）可以通过属性栏来控制。

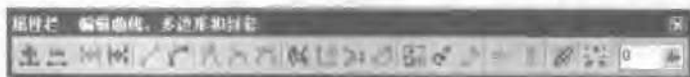



图 7-5 属性栏

下面介绍节点的基本操作：

- ◆ **添加节点：**在对象上要添加节点的位置单击，这时出现黑色实心圆点，如图 7-6 左所示，然后单击属性栏上的“添加节点”按钮 , 这时即在指定的位置添加了一个节点，如图 7-6 右所示。

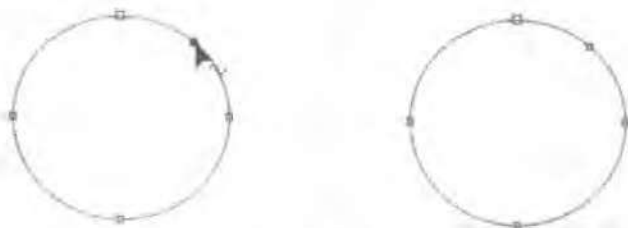


图 7-6 添加节点


- ◆ **删除节点：**选定要删除的节点，如图 7-7 左所示，然后单击属性栏上的“删除节点”按钮 , 结果如图 7-7 右所示。



图 7-7 删除节点


- ◆ 将曲线转换为直线：在曲线段上单击鼠标，出现一个黑色实心圆点，如图 7-8 左所示，单击属性栏上的“转换曲线为直线”按钮 ，这时就将曲线转换成直线了，如图 7-8 右所示。



图 7-8 将曲线转换成直线


- ◆ 将直线转换为曲线：在直线段上单击鼠标，出现一个黑色实心圆点，如图 7-9 左所示，单击属性栏上的“转换直线为曲线”按钮 ，这时就将直线转换成曲线了，利用鼠标拖动曲线，即可得到如图 7-9 右所示的效果。



图 7-9 将直线转换成曲线



- ◆ 使节点成为尖突：选定某个节点，如图 7-10 左所示，单击属性栏上的“使节点成为尖突”按钮 ，然后用鼠标拖动控制点生成尖角，如图 7-10 右所示。



图 7-10 使节点成为尖突

- ◆ 生成平滑节点：选定为尖角的节点，如图 7-11 左所示，单击属性栏上的“平滑节点”按钮 ，然后用鼠标拖动控制点生成平滑节点，如图 7-11 右所示。

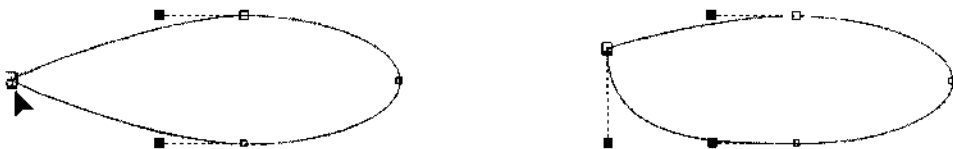


图 7-11 生成平滑节点

- ◆ 生成对称节点：就是使节点两边的线条具有相同的弧度，产生对称的感觉。操作



方法是：选定某个节点，如图 7-12 左所示，单击属性栏上的“生成对称节点”按钮 ，即可生成对称节点，如图 7-12 右所示。



图 7-12 生成对称节点

7.1.3 连接与分割节点

CorelDRAW 12 中的曲线分为开放式和封闭式两种。默认情况下，只能为封闭的曲线填色。

- ◆ 连接两个节点：当两个节点呈分开状态时，可以将其连接起来。操作方法是：按住 Shift 键选定要连接的两个节点，如图 7-13 左所示，然后单击属性栏上的“连接两个节点”按钮 ，这时两个节点就连接在一起，如图 7-13 右所示。

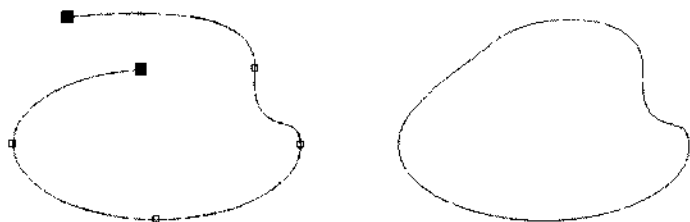



图 7-13 连接两个节点

- ◆ 分割曲线：选择要分割的节点，如图 7-14 左所示，单击属性栏上的“分割曲线”按钮 ，然后用鼠标按下节点并移动，即可看到分割效果，如图 7-14 右所示。

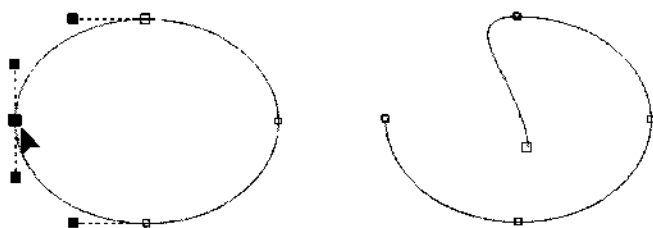



图 7-14 分割曲线

- ◆ 自动闭合曲线：该功能同样可以将两个节点连接起来，但会在两个节点之间产生一条线段，作为连接两个节点的路径。操作方法是：单击工具箱中的“形状工具”按钮，选定图形，如图 7-15 左所示，然后单击属性栏上的“自动闭合曲线”按钮 ，即会得到自动闭合的曲线效果，如图 7-15 右所示。

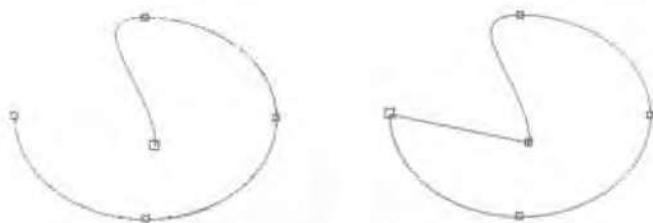


图 7-15 自动闭合曲线

7.2 刻刀工具

使用“刻刀工具”可以将对象拆分为两个或更多个对象。图 7-16 所示为工具箱中的“刻刀工具”按钮。



图 7-16 “刻刀工具”按钮

7.2.1 刻刀的两种模式

单击“刻刀工具”按钮之后，属性栏上会出现两个切换模式的按钮：成为一个对象和剪切时自动闭合，如图 7-17 所示。

- ◆ 成为一个对象：该模式可以在对象上产生一条线段，但对象并没有被切断，如图 7-18 所示。



图 7-17 属性栏



图 7-18 成为一个对象切割方法





- ◆ 剪切时自动闭合：将一个对象分割成两个对象，如图 7-19 所示。



图 7-19 剪切时自动闭合

7.2.2 刻刀的切割方法

刻刀工具的使用方法非常简单，只要将鼠标移到对象上，当刻刀竖立时，即可自由地切割对象。

- step 1** 在页面上绘制一个椭圆，并为其填充白色和 20% 灰渐变色，将其旋转 42°，如图 7-20 所示。
- step 2** 单击工具箱中的  (刻刀工具) 按钮，鼠标变成  形状，将  形状放到对象边缘上，当鼠标变成  形状后，按下鼠标左键并拖动，即切割对象。最后调整对象的旋转度，得到如图 7-21 所示的切割效果。

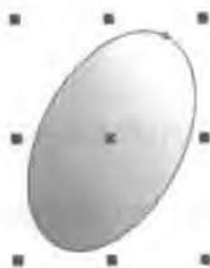


图 7-20 绘制椭圆



图 7-21 切割的结果

7.3 橡皮擦工具

使用“橡皮擦工具”可以擦除对象上不需要的部分，该工具的使用方法与现实中的橡皮一样，要想删除哪一部分，直接用“橡皮擦工具”单击要擦除的部分即可，非常简单。图 7-22 所示为工具箱中的“橡皮擦工具”按钮。



图 7-22 “橡皮擦工具”按钮

7.3.1 橡皮擦工具的使用

例如，将一个填充色为黑色的圆制作成如图 7-23 所示的效果。



图 7-23 眼镜图形

操作步骤如下：



- Step 1** 使用工具箱中的“椭圆工具”绘制一个圆，然后为其填充黑色，如图 7-24 所示。
- Step 2** 单击工具箱中的 （橡皮擦工具）按钮，鼠标变成  形状。在属性栏上将“橡皮擦厚度”设置为 10.0mm。
- Step 3** 在圆上适当位置双击，擦除一块区域，向右水平移动鼠标，再双击擦除另一块区域，形成一双眼睛，如图 7-25 所示。



图 7-24 绘制圆



图 7-25 擦除区域

- Step 4** 在圆的下部单击鼠标，然后水平移动，出现一条虚线，如图 7-26 左所示，单击鼠标，即可擦除虚线连接的区域，如图 7-26 右所示。



图 7-26 删除镜框

7.3.2 设置“橡皮擦工具”

单击“橡皮擦工具”按钮后，属性栏如图 7-27 所示。通过属性栏可以设置橡皮擦的厚度、擦除时自动减少及橡皮擦形状等。



图 7-27 属性栏

- ◆ 橡皮擦厚度：在该数值框中可设置橡皮擦的厚度，即大小。
- ◆ 擦除时自动减少：擦除对象后，有时会产生许多节点，按下该按钮，可以尽量减少擦除后所产生的节点个数。
- ◆ 橡皮擦形状：默认情况下，橡皮擦的形状是圆形；单击“圆形/方形”按钮，橡皮擦即变成方形 ☐。

7.4 粗糙笔刷工具

“粗糙笔刷工具”可以使平滑的曲线变得粗糙，即将刷过的地方变成折线。“粗糙笔刷”只适用于曲线。图 7-28 所示为工具箱中的“粗糙笔刷工具”按钮。

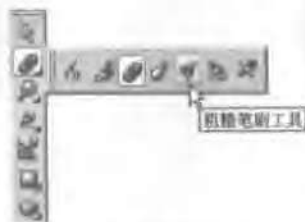


图 7-28 “粗糙笔刷工具”按钮

Step 1 绘制一个椭圆，将其宽度调整为 5.644mm，如图 7-29 所示。

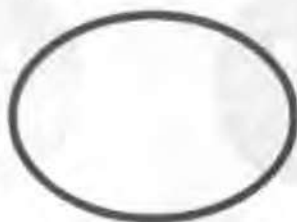




图 7-29 绘制椭圆

Step 2 选定椭圆，单击工具箱中的  (粗糙笔刷工具) 按钮，鼠标变成  形状，在属性栏上设置笔尖的大小，在椭圆上按下鼠标左键并拖动，椭圆边框上出现曲线路径，如图 7-30 左所示，松开属性即可使平滑的椭圆变得粗糙，如图 7-30 右所示。

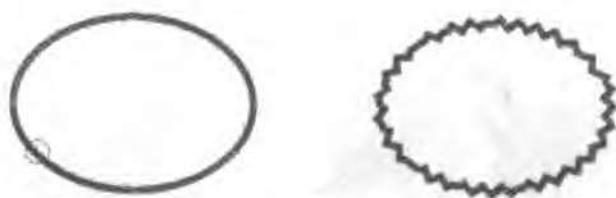


图 7-30 使平滑的椭圆变得粗糙

7.5 自由变形工具

自由变形工具包括 4 个功能：自由旋转、自由角度镜像、自由缩放和自由倾斜，使用这 4 种功能可以对对象进行旋转、镜像、缩放和倾斜操作。这 4 项功能可以通过属性栏转换，如图 7-31 所示。



图 7-31 自由变形的 4 个功能

7.5.1 自由旋转工具

自由旋转与旋转的不同之处是：自由旋转可以自由地控制对象的中心位置进行旋转操作。

Step 1 打开素材图，如图 7-32 所示。



图 7-32 素材


step 2 选定素材图，单击工具箱中的  (自由变形工具) 按钮，然后单击属性栏上的“自由旋转工具”按钮，在图上按下鼠标左键并拖动，如图 7-33 左所示，松开鼠标，得到旋转结果，如图 7-33 右所示。



图 7-33 旋转对象

7.5.2 自由角度反射工具

“自由角度反射”工具与“自由旋转工具”类似，都可以对对象进行旋转操作，不同的是“自由角度反射”工具是通过一条反射线对物体进行旋转。

step 1 打开素材图，如图 7-34 所示。


step 2 选定花，单击工具箱中的  (自由变形工具) 按钮，然后单击属性栏上的“自由角度镜像工具”按钮，然后在花的最上面的控制点上按下鼠标左键并拖动，如图 7-35 左所示，至适当位置后单击鼠标右键，即可得到原图及自由角度反射的效果，如图 7-35 所示。



图 7-34 将花朵拖拽到页面上

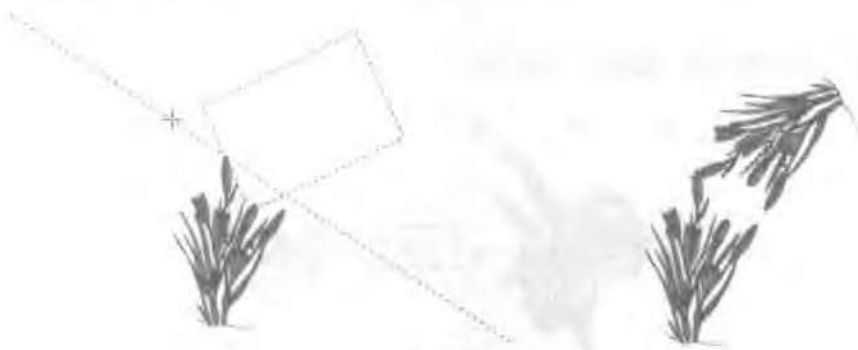


图 7-35 自由角度反射效果

7.5.3 自由缩放工具

利用“自由缩放工具”可以对对象进行任意的缩放操作，使对象呈现不同的放大和缩小效果。

step 1 选择“文字”菜单中的“插入字符”命令，打开“插入字符”泊坞窗，在“Webdings (符号)”样式中选择剪刀图形，然后拖到页面上，并为其填充嫩苗色，如图 7-36 所示。



step 2 选定剪刀，单击工具箱中的  (自由变形工具) 按钮，然后单击属性栏上的“自由缩放工具”按钮 ，然后在图的某个控制点上按下鼠标并拖动，如图 7-37 左所示，至适当位置后单击鼠标右键，即可得到原图及自由缩放后的效果，如图 7-37 右所示。



图 7-36 将剪刀拖拽到页面上



图 7-37 自由缩放效果

7.5.4 自由倾斜工具

使用“自由倾斜工具”可以自由倾斜对象。

step 1 打开素材图，如图 7-38 所示。



图 7-38 将照片拖拽到页面上



step 2 选定素材，单击工具箱中的  (自由变形工具) 按钮，然后单击属性栏上的“自由倾斜工具”按钮 ，然后在照片的某个控制点上按下鼠标左键并拖动，如图 7-39 左所示，至适当位置后单击鼠标右键，即可得到自由倾斜效果，如

图 7-39 右所示。



图 7-39 自由倾斜效果



自我测试

1. 绘制一个椭圆，将其转换成曲线。
2. 绘制一个椭圆，利用“使节点成为尖突”功能，将椭圆编辑成水滴形状。
3. 绘制一个矩形，分割左上角的节点，然后再连接起来。
4. 从“插入符号”泊坞窗中插入一个图形，使用“刻刀工具”将其分割成两部分。
5. 使用“橡皮擦工具”制作如图 7-40 所示的图形。



图 7-40 使用“橡皮擦工具”制作的图形

6. 使用“粗糙笔刷工具”将一个矩形变得粗糙。
7. 使用“自由变换工具”设计一个作品。

第8章 对象的排列与组合

通常一个作品都是由多个不同的对象组成，这些对象不是杂乱无章地分布在页面上，而是有条不紊地排列并组合在一起，最后成为一个完整的作品。因此，熟练地掌握对象的排列与组合操作是非常重要的。

本章主要讲述设置对象的排列顺序、对齐对象、分布对象、组合对象、群组对象、焊接对象、修剪对象、对象相交、简化对象等操作。

8.1 设置对象的排列顺序

CorelDRAW 中的各对象之间是有层次关系的，如果在同一个位置绘制两个不同的图形，则先绘制的图形将位于后绘制的图形的下方，也就是说后绘制的图形位于先绘制的图形的上方。操作过程中，用户可以根据需要改变它们之间的排列顺序。

8.1.1 将对象移到最前面或最后面

用户可以将对象移到所有对象的最前面或最后面。


Step 1 单击工具箱中的  (挑选工具) 按钮，选定要调整顺序的对象，例如选定如图 8-1 所示的人。



图 8-1 选定要调整顺序的对象

Step 2 选择“排列”菜单中“顺序”子菜单中的“到后部”命令，或按 Shift+PageDown 组合键，选定的对象即移到所有对象的后面，如图 8-2 所示。

Step 3 选择“排列”菜单中“顺序”子菜单中的“到前部”命令，或按 Shift+PageUp 组合键，选定的对象即移到所有对象的最前面，如图 8-3 所示。

Step 4 如果想使对象向前移一层或向后移一层，则选择“排列”菜单中“顺序”子菜

单中的“向前一位”命令（快捷键为 Ctrl+PageUp）或“向后一位”命令（快捷键为 Ctrl+PageDown）。





图 8-2 将对象移到最后面



图 8-3 将对象移到最前面



提示

排列对象的方法还有两种：一是单击属性栏上的“到前面”按钮  和“到后面”按钮 ；二是在选定的对象上单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“顺序”子菜单中的相应命令。

8.1.2 将对象移到某对象的前面或后面

用户可以将选定的对象移到某个对象的前面或后面。例如，页面上有 3 个对象，即房子、汽车、椰树，其中房子位于最后层，汽车位于第二层，椰树位于第三层，如图 8-4 所示。



图 8-4 要调整顺序的对象

现在调整顺序，使房子位于椰树前面、汽车后面。

Step 1 选定要调整的对象，即房子，如图 8-5 所示。


Step 2 选择“排列”菜单中“顺序”子菜单中的“在前面”命令，鼠标变成  形状，在椰树上单击，房子即位于椰树前面，如图 8-6 所示。



图 8-5 选中要调整顺序的对象



图 8-6 椰树被调整到房子后面

8.2 对象的对齐与分布

在设计作品过程中,为了使对象更加整齐、严密,经常要设置对象的对齐与分布方式。CorelDRAW 12 提供的对齐与分布方式有多种,可以满足用户的不同需要。

8.2.1 对齐所有对象

CorelDRAW 12 中的对齐方式有多种,包括左对齐、右对齐、上对齐、下对齐、水平居中对齐、垂直居中对齐等。选择“排列”菜单下的“对齐和分布”子菜单中的命令,即可快速对齐对象。下面具体讲述。

- Step 1** 选中页面上需要对齐的所有对象,如图 8-7 所示。
- Step 2** 选择“排列”菜单下的“对齐和分布”子菜单中的“对齐和属性”命令,打开“对齐与分布”对话框,如图 8-8 所示。

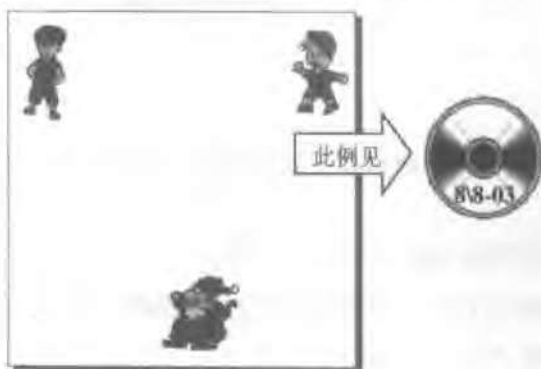


图 8-7 选择所有要对齐的对象

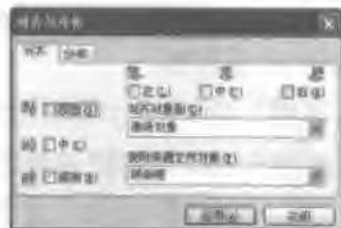


图 8-8 “对齐与分布”对话框

- “对齐”选项卡中各项的作用如下:
- ◆ 左: 对象左对齐。

- ◆ 中：对象左右居中对齐。
- ◆ 右：对象右对齐。
- ◆ 顶部：各个对象顶部对齐。
- ◆ 中：对象上下居中对齐。
- ◆ 底部：对象下对齐。
- ◆ 对齐对象到：可以设置对象按不同的基准对齐，例如可以按页边缘、页中心、网格及指定点对齐。

对齐方式可以单独使用，也可两两配合使用。例如，左上对齐、右上对齐、左下对齐、右下对齐等。

step 3 选定“顶部”和“对齐对象到”下拉列表中的“页边缘”选项，单击“应用”按钮，对象将沿页面的顶部边缘对齐，如图 8-9 所示。

step 4 若想使对象摆在页面的正中心，则选中“对齐与分布”对话框中的两个“中”复选框，然后选中“对齐对象到”下拉列表中的“页中心”选项，单击“应用”按钮，所选择的对象将位于页面的正中心，如图 8-10 所示。



图 8-9 对象沿页面顶部边缘对齐



图 8-10 对象将位于页面的正中心

8.2.2 分布对象

分布功能主要用于控制多个对象之间的距离，用户可以根据需要，将对象分布到选定的范围或页面范围。

- step 1** 选择页面上要进行分布操作的所有对象，如图 8-11 所示。
- step 2** 选择“排列”菜单下的“对齐和分布”子菜单中的“对齐和属性”命令，打开“对齐与分布”对话框，单击“分布”选项卡，如图 8-12 所示。
- step 3** 对话框中有两种分布形式，分别为水平分布和垂直分布。用户可以根据需要选择不同的分布形式。
- step 4** 在“分布到”选项组中选择应用范围。设置完成后，单击“应用”按钮，得到

分布效果。设置的分布属性和效果如图 8-13 所示。

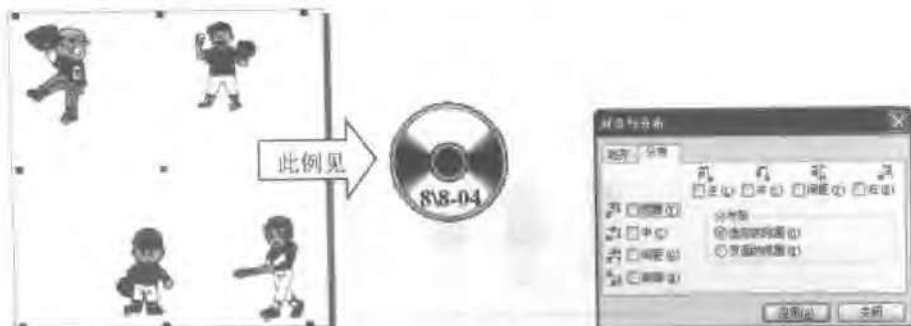


图 8-11 选择要进行分布操作的所有对象 图 8-12 “对齐与分布”对话框中的“分布”选项卡

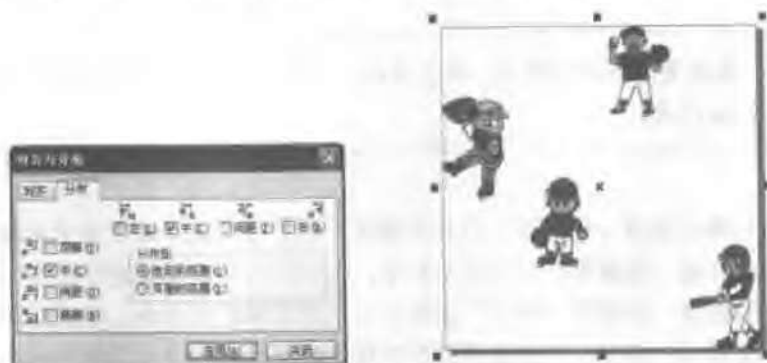


图 8-13 设置的分布属性和效果

8.3 群组对象

通常一幅完整的作品要由多个对象组成，如果这些对象各自零散地分布，势必会产生零乱的感觉，而且如果一不小心移动了某个对象，就会使对象从整体上发生改变。这时就需要将其群组在一起。群组就是将两个或多个对象集合起来成为一个整体，之后进行的各种操作都将作用于整体，而不是单独地改变某个对象。

Step 1 选定所有要群组的对象，如图 8-14 所示。



图 8-14 选定所有要群组的对象

Step 2 选择“排列”菜单中的“群组”命令，或按 Ctrl+G 组合键，就可以将多个对象群组，如图 8-15 所示。

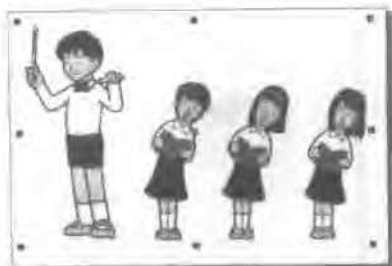


图 8-15 群组对象

提示

选定要群组的对象后，单击属性栏上的“群组”按钮也可以群组对象，如图 8-16 所示。

被群组的对象已成为一个整体，但如果需要，用户还可以单独对某个对象进行操作。方法是：按住 Ctrl 键，选择群组中的单个对象，之后即可对该对象进行操作。


如果要解散群组，则选择“排列”菜单中的“取消群组”命令，或按 Ctrl+U 组合键。选择“取消全部群组”命令，可以取消所有对象的群组状态。也可以单击属性栏上的“取消群组”按钮来取消群组，如图 8-17 所示。



图 8-16 单击“群组”按钮也可以群组对象 图 8-17 单击“取消群组”按钮也可以取消群组

8.4 组合对象

组合对象与群组对象类似，都是将多个对象集合在一起，但在组合过程中，所有的对象会转变成单一的对象而不是群组在一起，对象之间重叠的部分会被删除，因此产生镂空。

Step 1 单击工具箱中的  按钮，绘制 3 个椭圆，并分别填充图样，如图 8-18 所示。

Step 2 选中 3 个椭圆，选择“排列”菜单中的“组合”命令，或按 Ctrl+L 组合键，对象即被



图 8-18 绘制图形并填充图样

组合在一起，同时它们的填充图像统一为一种，如图 8-19 所示。

有的读者会问：组合后的对象要延用哪一个对象的图案？这要由用户自己决定：若用拖拽的方法选择对象，则组合后的对象延用最下方对象的图案；若是按住 Shift 键分别选取对象，则组合后的对象延用最后被选取的对象的图案。

组合后的对象可以分解开，但无法还原成原来的填充，而且对象重叠的顺序会与组合前相反。分解的方法是：选定要分解的组合对象，选择“排列”菜单中的“分离(B)曲线在图层 1 上”命令，或按 Ctrl+K 组合键，对象即被拆分，如图 8-20 所示。



图 8-19 组合对象

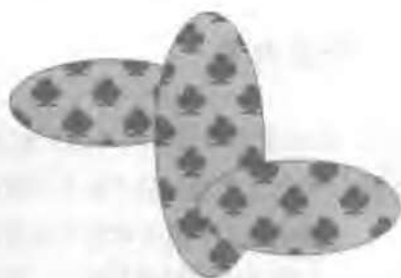


图 8-20 分解对象

8.5 修整对象

前面已经介绍过如何使用工具箱中的工具绘制基本图形，但绘制的图形比较单一且有限。通常情况下，可以通过对基本图形进行修整操作（如焊接、修剪、相交和简化），来生成各种不同的形状。

8.5.1 焊接对象

焊接是指将多个对象结合在一起。与“结合”不同的是：焊接后，重叠的部分不会出现镂空的现象。

下面通过焊接功能制作一片云彩。

step 1 单击工具箱中的  按钮，绘制多个相交的椭圆，如图 8-21 所示。

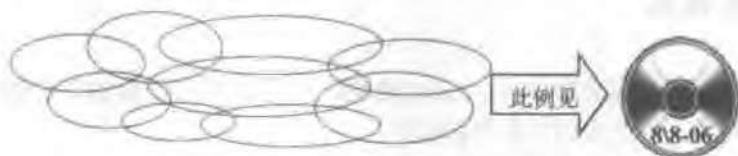


图 8-21 绘制多个椭圆

step 2 选中所有的椭圆，选择“排列”菜单中“修整”子菜单中的“焊接”命令，或

单击属性栏上的“焊接”按钮 ，则所有的对象都焊接在一起成为一个对象，如图 8-22 所示。

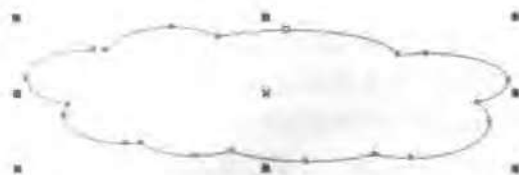



图 8-22 对象焊接在一起

8.5.2 修剪对象

修剪对象就是将源对象与目标对象相交的部分剪切掉。

Step 1 单击工具箱中的“基本形状”按钮 ，绘制 1 个基本形状，然后使用“文字”菜单中的“插入字符”命令插入一个手机的形状，使其位于圆中间，然后为基本图形和手机填充颜色，如图 8-23 所示。


Step 2 同时选中两个对象，选择“排列”菜单中“修整”子菜单中的“修剪”命令，或单击属性栏上的“修剪”按钮 ，即可看到修剪效果，如图 8-24 所示。



图 8-23 进行修剪操作的对象




图 8-24 修剪操作后的效果

如果用户使用拖拽的方法选择对象，则会修剪最底层的对象；如果是按住 Shift 键的同时选定对象，则会修剪最后被选取的对象。

8.5.3 对象相交

相交与修剪相反，相交操作后，CorelDRAW 12 会复制两个或多个对象相交的部分，生成一个新的对象，而原来的对象仍被保留。

Step 1 单击工具箱中的  按钮，绘制 1 个圆形，然后使用“文字”菜单中的“插入字符”命令插入一个类似书的形状，为图形填充颜色，然后调整它们的位置，如图 8-25 所示。

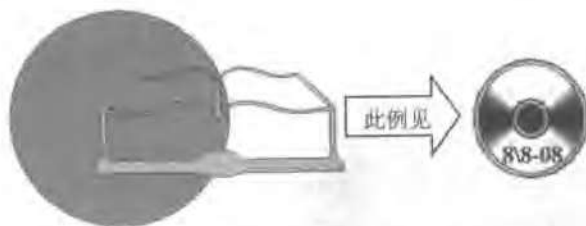



图 8-25 进行相交操作的对象

Step 2 选定椭圆和书，选择“排列”菜单中“修整”子菜单中的“相交”命令，或单击属性栏上的“相交”按钮 ，这时即可得到两个对象相交的部分，该部分是独立的，将它移出来之后，原对象仍存在，如图 8-26 所示。

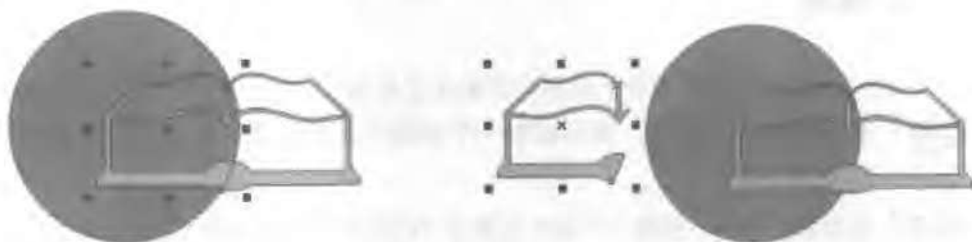



图 8-26 相交的对象

8.5.4 简化对象

简化就是减去后面的对象同前面的对象的相交部分，并保留前面对象和后面对象的状态。

Step 1 重新绘制椭圆和类似书的图形。

Step 2 选定椭圆和书，选择“排列”菜单中“修整”子菜单中的“简化”命令，或单击属性栏上的“简化”按钮 ，将书移到其他位置，即可得到简化效果，如图 8-27 所示。

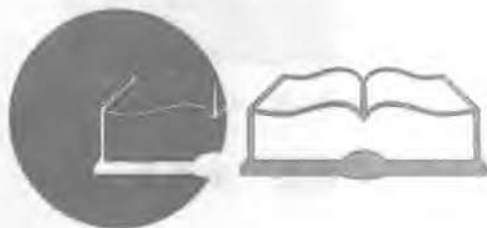


图 8-27 简化效果

8.5.5 前减后

“前减后”就是前面的对象减去后面的对象及重叠的部分，只保留前面对象的剩余部分。

Step 1 首先绘制一个矩形，然后绘制一个椭圆形，并为它们填充不同的颜色，如图 8-28 所示。


Step 2 选中两个图形，选择“排列”菜单中“修整”子菜单中的“前减后”命令，或单击属性栏上的“前减后”按钮，效果如图 8-29 所示。



图 8-28 绘制图形并填充颜色




图 8-29 前减后效果

8.5.6 后减前

“后减前”就是后面的对象减去前面的对象及重叠部分，只保留后面对象的剩余部分。

Step 1 首先绘制一个矩形，然后绘制一个椭圆形，并为它们填充不同的颜色，如图 8-30 所示。

Step 2 选中两个图形，选择“排列”菜单中“修整”子菜单中的“后减前”命令，或单击属性栏上的“后减前”按钮，效果如图 8-31 所示。

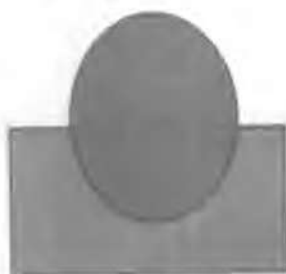


图 8-30 绘制图形并填充颜色



图 8-31 后减前效果

8.5.7 “修整”泊坞窗

修整操作除了可以使用菜单命令和属性栏上的按钮直接得到结果外，还可以通过“修整”泊坞窗来完成。操作方法是：选择“窗口”菜单中的“泊坞窗”子菜单中的“修整”命令，打开“修整”泊坞窗，如图 8-32 所示。

单击列表框右端的下拉按钮，从弹出的下拉列表中选择“焊接”、“修剪”、“相交”、“简化”、“前减后”和“后减前”选项。

选中“来源对象”复选框，可以保留原来的对象，同时



图 8-32 “修整”泊坞窗

生成新对象：选定“目标对象”复选框，可以保留目标对象。



自我测试

1. 绘制多个不同的对象，将各个对象按不同的顺序排列，观察其变化。
2. 绘制多个不同的对象，然后设置不同的对齐方式，观察其变化。
3. 绘制多个不同的对象，然后将它们群组在一起。
4. 绘制 3 个椭圆形，并填充不同的图案，然后将它们结合在一起。
5. 利用“焊接”功能制作一个新造型。
6. 利用“修剪”功能制作一个新造型。
7. 利用“相交”功能制作一个新造型。
8. 利用“简化”功能制作一个新造型。
9. 利用“前减后”功能制作一个新造型。
10. 利用“后减前”功能制作一个新造型。

第9章 文字操作

虽然 CorelDRAW 是用于绘图的软件，但它也具有强大的文字处理功能。文字处理在平面设计中是非常重要的部分，在 CorelDRAW 中，用户可以输入、编辑文件，还可以制作出各种不同效果的文字特效。

9.1 CorelDRAW 12 中的文本类型

在 CorelDRAW 中，文本是具有特殊属性的图形对象，输入的文字可以作为图形对象来处理。CorelDRAW 12 中的文字有两种不同的方式：美术文字和段落文字。美术文字适用于制作标题和艺术文字；段落文字通常是篇幅较长的文字。图 9-1 所示为两种不同类型的文字效果。





图 9-1 两种不同类型的文字效果

9.2 输入文字


CorelDRAW 12 提供了两种类型的文字：美术文字和段落文字，它们的输入方法并不相同。下面具体讲述。

9.2.1 输入美术文字

输入美术文字的方法非常简单，单击工具箱中的  (文本工具) 按钮，然后在页面上单击，当出现闪动的插入点（一条黑色竖线 ）时，直接输入文字，即可得到美术文字。

在属性栏上可以设置输入文字的字号和字体。

9.2.2 输入段落文字

step 1 单击工具箱中的  (文本工具) 按钮，在绘图页面上按住鼠标左键不放，沿对角线拖动鼠标，将出现一个矩形的文本框，如图 9-2 所示。

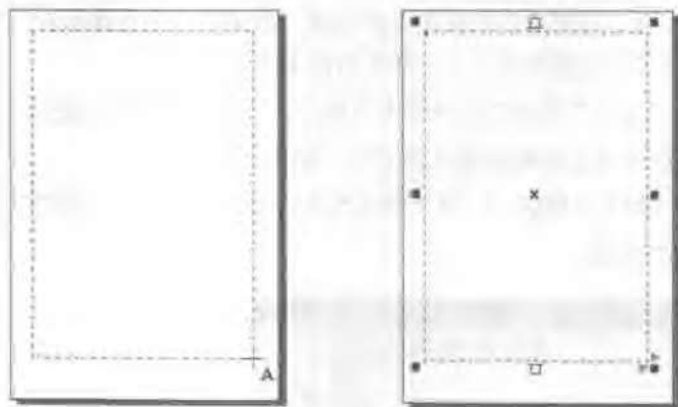


图 9-2 矩形文本框

step 2 在属性栏中选择字号、字体，然后直接在矩形文本框中输入文字即可。

9.2.3 美术文字与段落文字的转换

用户可以将美术文字转换为段落文字。美术文字实际上是一个图形对象，用户可以对它进行任何变形操作（例如交互变形、封套操作、立体化操作等，这些功能将在第 11 章讲述）。一旦将美术文字转换为段落文字，就不能再对其进行特殊效果处理了。

step 1 使用“挑选工具”选定美术文字，如图 9-3 所示。



图 9-3 选定美术文字

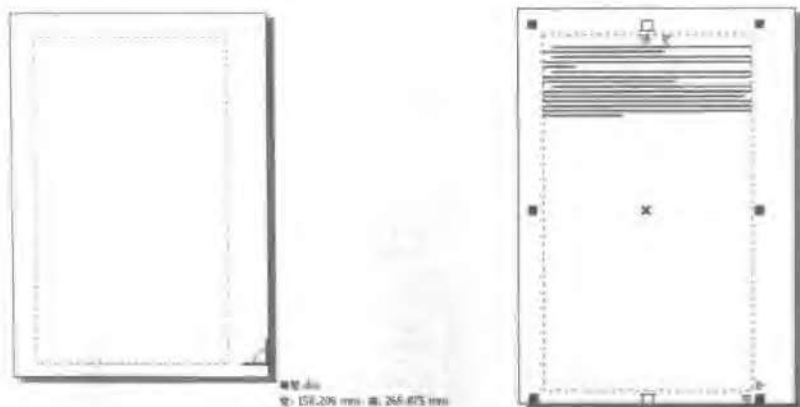


图 9-8 导入文本

提示

当导入的文字太多时，绘制的文本框容纳不下这些文字，这时 CorelDRAW 12 会自动增加新文本框，容纳剩余的文本。

9.3 设置文字属性

文字属性除了大小、字体、字形外，还包括文字的样式、间距、对齐方式等。选定输入的文本，属性栏如图 9-9 所示。通过属性栏即可设置文字属性。

- ◆ 文本样式：单击样式列表右端的下拉按钮，打开下拉列表，如图 9-10 所示，从中可以选择需要的样式。



图 9-9 属性栏

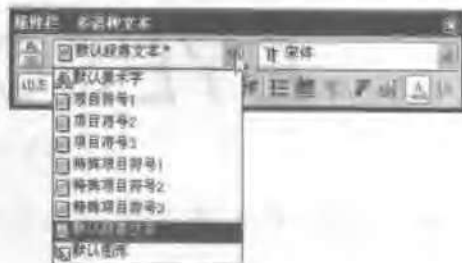



图 9-10 样式列表

- ◆ 字体：单击字体列表右端的下拉按钮，打开下拉列表，从中可以选择文本的字体，同时列表旁边还显示出所选择的字体效果，如图 9-11 所示。
- ◆ 字号：单击字体大小列表右端的下拉按钮，打开下拉列表，从中可以选择字号大小。
- ◆ 粗体：单击  按钮，可使文本加粗，如图 9-12 所示。

- ◆ 对齐方式：单击“水平对齐”按钮，打开下拉列表，如图 9-15 所示，从中可以选择文本的对齐方式。



图 9-15 文本对齐方式

- ◆ 缩进方式：包括减少缩进和增加缩进两种，该功能只用于段落文本。
- ◆ 显示或隐藏项目符号：该功能只用于段落文本，可以为文本添加项目符号。具体操作可参阅本章后面的内容。
- ◆ 显示或隐藏首字下沉：该功能只用于段落文本，可以设置首字下沉版式。具体操作可参阅本章后面的内容。
- ◆ 文本格式：单击“文本格式”按钮，打开“格式化文本”对话框，如图 9-16 所示。通过该对话框可以对文本进行更统一、细致的编辑。
- ◆ 编辑文本：单击“编辑文本”按钮，打开“编辑文本”对话框，如图 9-17 所示。



图 9-16 格式化文本对话框




图 9-17 “编辑文本”对话框

- ◆ 水平、垂直文字：用于设置文字的水平 and 垂直方向。


9.4 使用“形状工具”设置文本


在 CorelDRAW 12 中，通过“形状工具”可以对文本进行设置操作。

9.4.1 单击工具箱中的  (文本工具) 按钮，输入美术文字，如图 9-18 所示。

在辩论中获得最大利益的方法
就是避免辩论

图 9-18 输入美术文字

Step 2 单击工具箱中的  (形状工具) 按钮, 美术字的左下角和右下角会出现控制文字间距的符号, 每个字的左下角会出现文字控制符, 如图 9-19 所示。

文字控制符 —  在辩论中获得最大利益的方法
就是避免辩论





行距控制符 —  字距控制符 — 

图 9-19 控制文字间距的符号和文字控制符

Step 3 按下  按钮并拖动, 可调整行高; 按下  按钮, 可调整文字之间的距离, 如图 9-20 所示。


在辩论中获得最大利益的方法
就是避免辩论

在辩论中获得最大利益的方法
就是避免辩论

在辩论中获得最大利益的方法
就是避免辩论

在辩论中获得最大利益的方法
就是避免辩论

图 9-20 调整文字行距和字距

通过上面介绍的调整文字行距和字距外, 还可以通过文字控制符设置美术字中单个文字的属性, 包括位置、旋转角度等。单击工具箱中的  (形状工具) 按钮, 选定某个文字左下角的文字控制符, 此时白色文字控制符变为黑色 (如图 9-21 左所示选定“得”字左下角的文字控制符), 属性栏如图 9-21 右所示。



我要fly得更高

图 9-21 选定文字控制符后的属性栏

属性栏上各项的作用如下：

- ◆ 水平移位：调整文字水平方向的移位。数值为正向右移位，数值为负向左移位。
- ◆ 垂直移位：调整文字垂直方向的移位。数值为正向上移位，数值为负向下移位，如图 9-22 所示。
- ◆ 旋转角度：调整文字的旋转角度。数值为正按逆时针旋转，数值为负则按顺时针旋转，如图 9-23 所示。

我要fly得更高



我要fly得更

图 9-22 垂直移位



我要fly得更

图 9-23 旋转文字

提示

用户可以按住 Shift 键，选定多个文字控制符，然后对其进行调整。

- ◆ 上标、下标：使文本产生上标和下标的效果，如图 9-24 所示。



图 9-24 上标和下标效果

- ◆ 全部小型大写：英文字母为大写状态，但其高度与小写英文字母相同。
- ◆ 所有人写字母：使小写字母变为大写，如图 9-25 所示。

我要fly得更高


我要FLY得更高

图 9-25 小写字母变为大写

9.5 将文字填入路径

在 CorelDRAW 12 中，用户可以将文字填入路径，即输入的文字可以沿用户指定的封闭路径或不封闭路径排列，这种排列方式在许多广告设计中经常使用。注意：只有美术字才能填入路径。

9.5.1 直接将文字填入路径

- Step 1** 使用工具箱中的  (贝塞尔工具) 按钮在页面上绘制一条曲线，如图 9-26 所示。

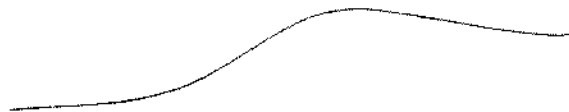



图 9-26 绘制一条曲线

- Step 2** 单击工具箱中的  (文本工具) 按钮，在属性栏上设置文本字体为“宋体”、字号为“100”。在曲线上单击鼠标，这时曲线上出现一个闪动的插入点，如图 9-27 所示。

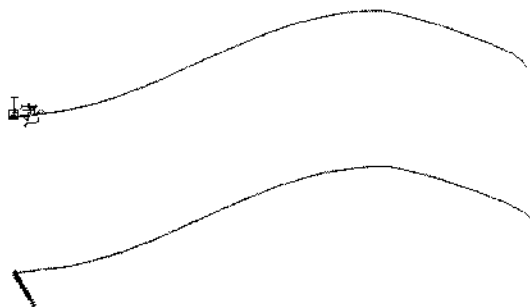


图 9-27 在曲线上单击出现插入点

- Step 3** 直接输入文字，文字会沿着曲线路径排列，如图 9-28 所示。

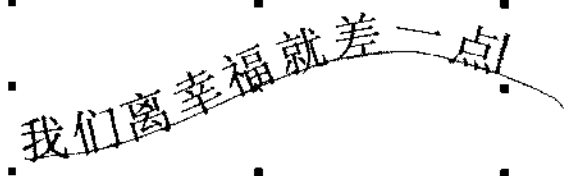


图 9-28 文字沿路径排列

- 4 输入文字后，会发现文字前面出现一个红色控制点，按住该控制点并拖动，可以调整文字在路径上的位置，如图 9-29 所示。

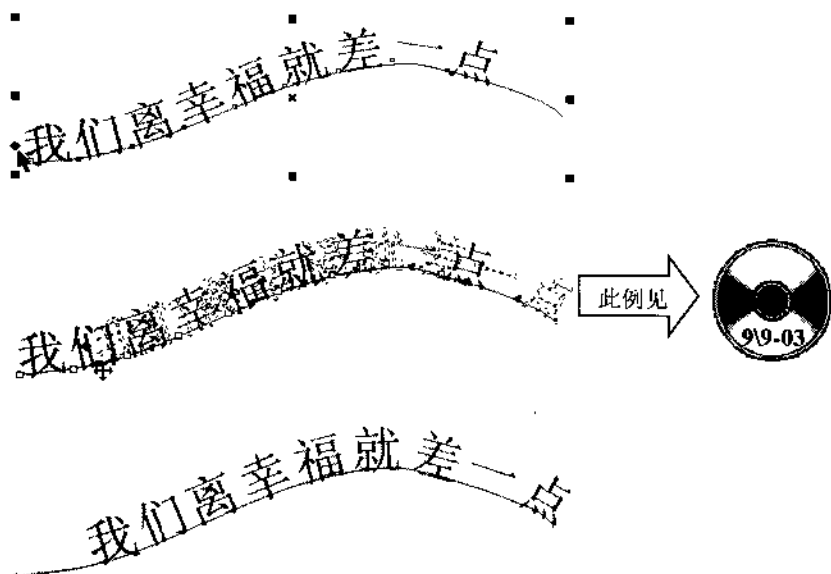




图 9-29 拖动控制点，调整文字在路径上的位置

9.5.2 间接将文字填入路径

间接将文字填入路径就是文字和路径是单独存在的，经过操作之后，将文字填入路径。

- 1 使用工具箱中的  (贝塞尔工具) 按钮在页面上绘制一条曲线，单击工具箱中的  (文本工具) 按钮，在属性栏上设置文本字体和字号，在页面的空白处输入文字，如图 9-30 所示。

给期待的友人一片关怀

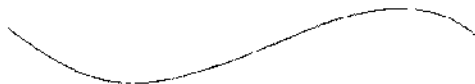


图 9-30 绘制曲线及输入文字

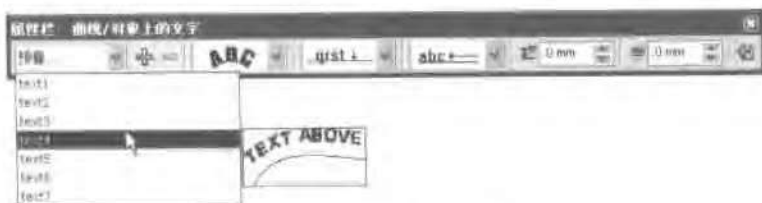


图 9-34 选择预置样式



图 9-35 “文字方向”下拉列表

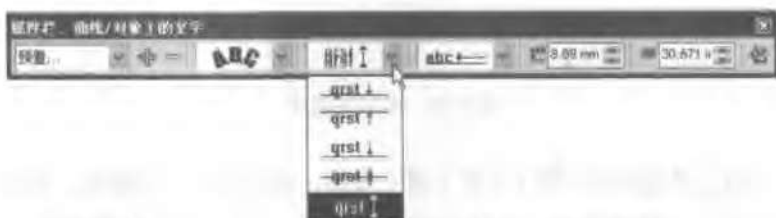


图 9-36 “垂直放置”下拉列表

- ◆ 文本放置：单击“文本放置”右端的下拉按钮，打开下拉列表，从中选择文本在路径上的位置，如图 9-37 所示。

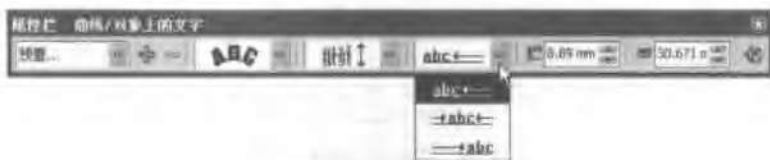


图 9-37 “文本放置”下拉列表

- ◆ 与路径距离：用于设置文本路径的距离。
- ◆ 水平偏移：用于精确地设置文本的位置。
- ◆ 放到另外一边：单击此按钮，可以将文字放置在曲线的另一边，如图 9-38 所示。



图 9-38 将文本放到曲线的另一边

9.7 将文件填入封闭对象中

用户可以将文字填入各种闭合路径（例如矩形、椭圆形、多边形）中，该功能适用于段落文本。

9.7.1 直接将文字填入封闭对象中

Step 1 在页面上绘制一个椭圆形，如图 9-39 所示。

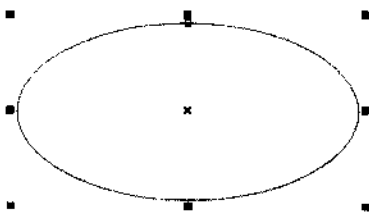



图 9-39 绘制椭圆形

Step 2 单击工具箱中的 （文本工具）按钮，将鼠标移到曲线上，鼠标将变成两种形状：一种是前面介绍的文本填入路径，另一种是文字填入封闭对象，如图 9-40 所示。

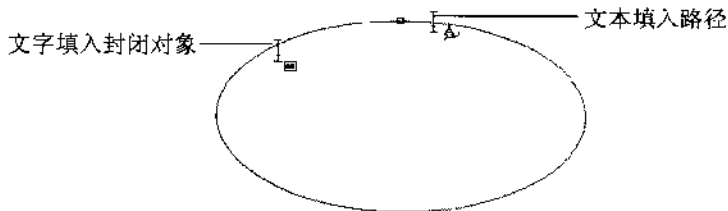



图 9-40 鼠标变成两种形状

Step 3 当鼠标变成  形状时，单击鼠标，在属性栏上调整文本的字体和字号，在封闭的路径中输入文字，如图 9-41 所示。

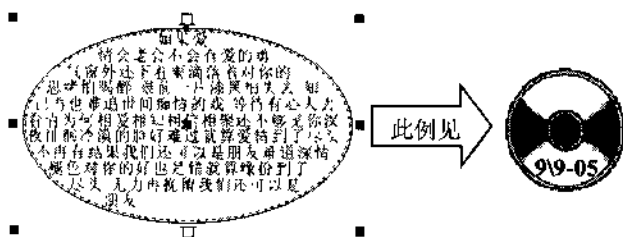


图 9-41 在封闭的路径中输入文本

9.7.2 间接将文字填入封闭对象中

- ① 在页面上绘制一个六边形，如图 9-42 所示。
- ② 在页面的空白处输入一段文本，或选择“文件”菜单中的“导入”命令，导入一段文本，如图 9-43 所示。

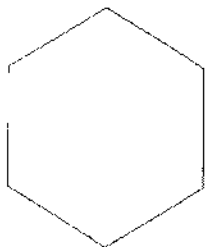


图 9-42 绘制一个六边形

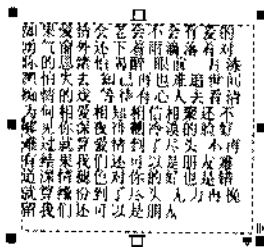


图 9-43 输入的段落文本

- ③ 使用“挑选工具”选定文本，在文本上按下鼠标右键，然后将其拖到六边形上，如图 9-44 所示。

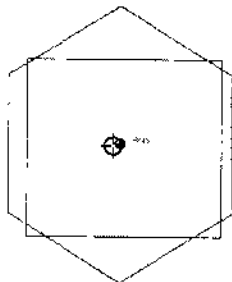


图 9-44 按住鼠标右键将文本拖到六边形上

- ④ 松开鼠标右键，弹出快捷菜单，如图 9-45 所示。

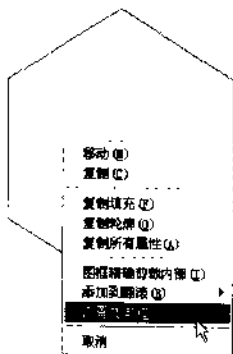
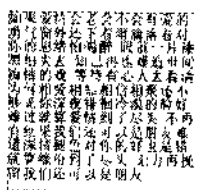


图 9-45 打开快捷菜单



step 5 选择“内置文本”命令，选择的文本即可填入封闭路径，如图 9-46 所示。

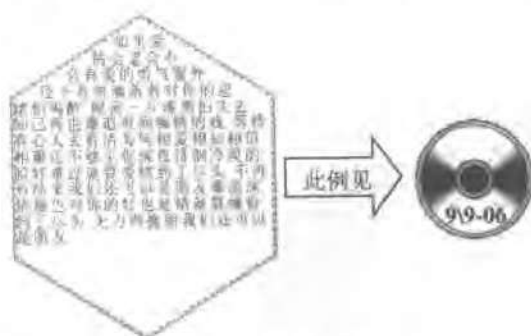



图 9-46 将文本填入封闭路径




提示

如果封闭路径太小，而文字太多，则在封闭路径下面会出现  标志，在此标志上按下鼠标左键并拖动，可以显示更多的文本。

9.8 将文字转换成曲线

在 CorelDRAW 12 中，用户可以将美术字转换成曲线，之后即可利用“形状工具”对文字进行各种变形操作，从而实现特殊效果。

step 1 单击工具箱中的  (文本工具) 按钮，在页面上输入“劲若狂涛”，字体为“方正琥珀”，字号为“200”，颜色为“深褐”色，如图 9-47 所示。

step 2 选择文字，选择“排列”菜单中的“转换为曲线”命令，或按 Ctrl+Q 组合键，将文字转换成曲线，这时文字上出现节点，如图 9-48 所示。



图 9-47 设置文字属性



图 9-48 将文字转换成曲线


step 3 单击工具箱中的  (形状工具) 按钮，文字周围出现更多的节点，通过调整节点，即可改变文字的效果，如图 9-49 所示。



图 9-49 改变文字的效果

9.9 段落的排版

段落文本通常用于长篇文章中。单击工具箱中的“文本工具”按钮，在页面上按下鼠标左键并拖动，拖出一个虚线框，在文本框中输入文本，即可生成段落文本。段落的排版包括连接段落文本、设置绕图排文等。

9.9.1 调整段落文字

有时由于文字太多，而封闭路径太小，而导致路径中不能完全显示文本，这时就需要调整路径的大小。



Step 1 选择工具箱中的“挑选工具”，选定段落文字，如果文字太多，而文本框太小，则在文本框底部会出现  标志，如图 9-50 所示。



图 9-50 文本框及控制点

2 在  标志上按下鼠标左键并拖动，可以加大文本框。按住控制点并拖动，则可以自由缩放文字的大小，如图 9-51 所示。

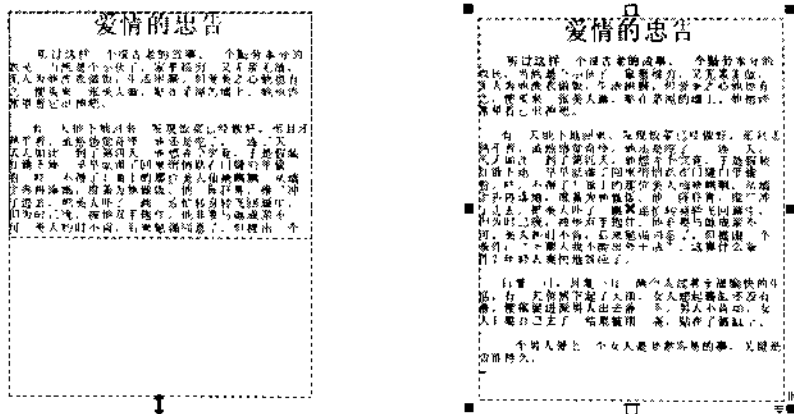


图 9-51 调整文本框以显示更多文字

3 使用“形状工具”则可以调整文字的字距和行距。

9.9.2 连接段落文本

除了可以通过使用调整文本框大小的方法来显示被遮住的文本外，还可以利用连接功能来实现。连接功能是通过建立多个文本框来达到显示文本内容的目的，第一个文本框中如果显示不了所有文本，则第二个文本框将接着第一个文本框显示。

1 使用复制、粘贴功能建立段落文本，使文本框无法一次显示全部文本，如图 9-52 所示。

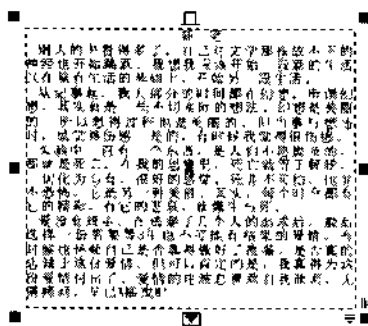




图 9-52 建立段落文本

2 在文本框底部的  标志上单击鼠标，这时出现  标志，在页面的其他位置按下鼠标左键并拖动，拖出一个虚线框，如图 9-53 左所示，松开鼠标，即可在新建的文本框中显示其余的文字，如图 9-53 右所示。

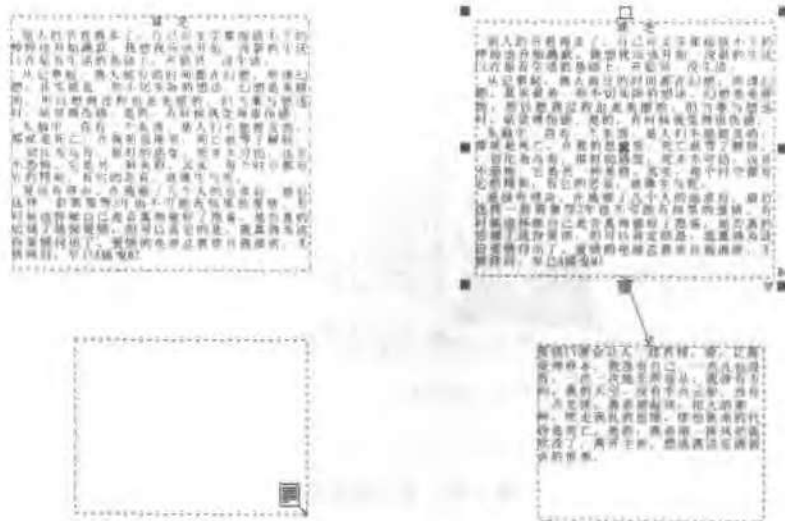


图 9-53 建立连接文本框

9.9.3 设置绕图排文

绕图排文就是在某篇文章中适当地插入一些图片，以使文章从整体看上去更加丰富。这种排版方式在许多报刊或杂志上十分常见，许多软件也可以设计出这样的版面。在 CorelDRAW 12 中也可以制作这样的版式。

Step 1 在页面上输入一篇文章，如图 9-54 所示。

Step 2 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，从中选择一张图片，导入到页面上，如图 9-55 所示。



图 9-54 输入文章



图 9-55 导入图片

Step 3 在导入的图片上单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“段落文本换行”命

令，这时图片即被嵌入文本中，如图 9-56 所示。



图 9-56 文本绕图效果

Step 4 单击属性栏上的“段落文本换行”按钮，打开下拉列表，如图 9-57 所示。在“文本换行偏移”数值框中可以设置文字与图片的距离。



图 9-57 “段落文本换行”下拉列表

9.9.4 设置分栏

经常看杂志的读者一定已经注意到，许多文章都是分栏排版。分栏排版大大提高了文章的可读性，使文章更清晰明了。下面来看一下如何在 CorelDRAW 12 中设置分栏。

Step 1 在页面上输入一篇文章，如图 9-58 所示。

Step 2 选定段落文本，选择“文本”菜单中的“文本格式”命令，或按 Ctrl+T 组合键，打开“格式化文本”对话框，选择“栏”选项卡，如图 9-59 所示。

Step 3 在“栏数”数值框中设置栏数，例如输入 3。单击“确定”按钮，即可将段落文本分为 3 栏，如图 9-60 所示。



图 9-58 输入文章



图 9-59 “格式化文本”对话框中的“栏”选项卡



图 9-60 分栏效果

9.9.5 首字下沉

首字下沉是指段落行首第 1 个字的字号增大，以占据多行，这种排版有利于用户快速找到文章的起始位置。

- step 1** 首先输入段落文本。选定段落文本，选择“文本”菜单中的“文本格式”命令，打开“格式化文本”对话框，选择“效果”选项卡，如图 9-61 所示。
- step 2** 单击“效果类型”右端的下拉按钮，打开下拉列表，从中选择“首字下沉”，然后在“下沉量”数值框中输入下沉行数；在“距文本”数值框中输入首字与其他文字的距离。
- step 3** 单击“确定”按钮，即可得到首字下沉效果。图 9-62 所示为两种不同的首字下沉效果。



图 9-61 “格式化文本”对话框中的“效果”选项卡

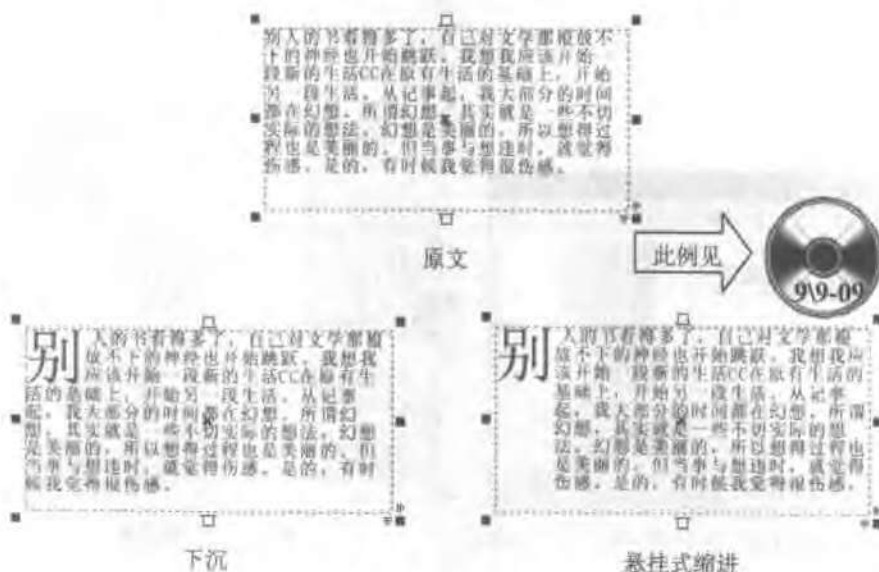


图 9-62 首字下沉效果

9.9.6 使用项目符号

项目符号是放在各段落开头的一种符号，通常用于表示多个并列项目。

step 1 在页面上输入段落文本，如图 9-63 所示。

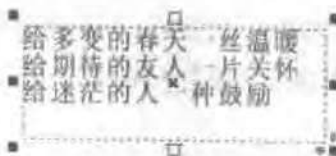


图 9-63 在页面上输入段落文本

step 2 选定段落文本，选择“文本”菜单中的“文本格式”命令，打开“格式化文本”

对话框,选择“效果”选项卡,单击“效果类型”右端的下拉按钮,打开下拉列表,从中选择“项目符号”,此时对话框如图 9-64 所示。

step 3 在“字体”下拉列表中选择一种类型;在“符号”下拉列表中选择一种项目符号;在“大小”数值框中设置项目符号的大小;在“缩进量”下的“位置”数值框中设置项目符号与文本的距离。

step 4 单击“确定”按钮,即可为文本插入项目符号,如图 9-65 所示。



图 9-64 设置项目符号

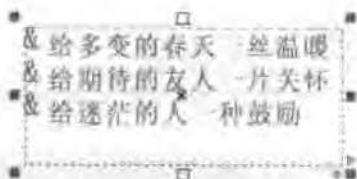


图 9-65 为文本插入项目符号

9.10 插入特殊符号

在 CorelDRAW 12 中,用户可以插入各种类型的特殊字符,插入的字符有的可以作为文字使用(例如插入的数字、各种标点符号等),有的可以作为图形对象使用。CorelDRAW 12 中有一个“插入字符”泊坞窗,通过它即可插入字符。

step 1 选择“文本”菜单中的“插入字符”命令,或按 Ctrl+F11 组合键,打开“插入字符”泊坞窗,如图 9-66 所示。

step 2 在泊坞窗上的“字体”下拉列表中选择特殊字符的类型,例如 Wingdings 2, 然后选择一个特殊字符,例如书,如图 9-67 所示。



图 9-66 “插入字符”泊坞窗



图 9-67 选择特殊字符

stop 3 单击“插入”按钮，或按住特殊符号不放，将其拖到页面上，这时即可将特殊符号插到页面上。为其填色之后的效果如图 9-68 所示。

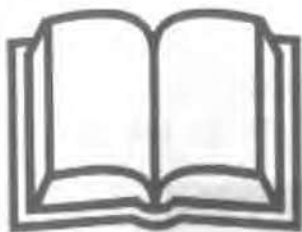


图 9-68 插入的特殊字符



自我测试

1. 在页面上输入下列美术字，如图 9-69 所示。

给别人一次机会

图 9-69 输入的美术字

2. 在页面中输入下列段落文字，如图 9-70 所示。

成长本身是快乐的，它是一个过程，是一种体验

图 9-70 输入的段落文字

3. 将第 1 题中的美术文字转换成段落文字。

4. 将第 2 题中段落文字转换成美术文字。

5. 制作如图 9-71 所示的效果。



图 9-71 效果

6. 制作如图 9-72 所示的效果。

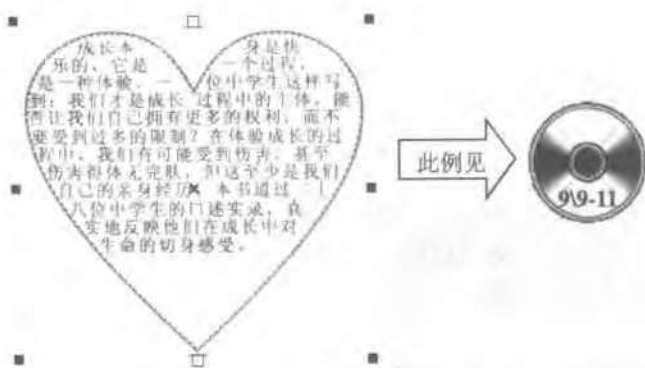


图 9-72 将文字填入封闭路径

7. 绘制一个椭圆,然后将输入的段落文字填入椭圆。
8. 将文字转换成曲线,使用“形状工具”制作出各种不同的造型。
9. 输入段落文本,然后调整其行距和字距。
10. 制作文本绕图效果。
11. 制作首字下沉效果。
12. 制作分栏效果。
13. 为输入的段落文字添加项目符号。

第10章 位图处理

通过前面的学习，我们已经知道，图形有两种格式：矢量图和位图。CorelDRAW 是矢量图制作软件，同时它也可以处理位图，包括将矢量图转换成位图、裁剪位图、改变位图的颜色、对位图进行效果处理等。

10.1 将矢量图转换成位图

在 CorelDRAW 12 中，用户可以将矢量图转换成位图。

Step 1 打开一个矢量图，如图 10-1 所示。

Step 2 选择“位图”菜单中的“转换为位图”命令，打开“转换为位图”对话框，如图 10-2 所示。



图 10-1 矢量图



图 10-2 “转换为位图”对话框

Step 3 单击“颜色”右端的下拉按钮，打开下拉列表，选择转换的色彩模式，如图 10-3 所示。

Step 4 单击“分辨率”右端的下拉按钮，打开下拉列表，选择分辨率，如图 10-4 所示。

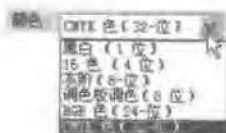


图 10-3 选择色彩模式



图 10-4 选择分辨率

Step 5 选中“光滑处理”复选框，可以防止在转换成位图后出现锯齿；选中“透明背景”复选框，可以在转换成位图后保留原对象的通透性。

step 6 单击“确定”按钮，矢量图转换成位图，如图 10-5 所示。

如何判断是位图呢？单击“位图”菜单，可以发现其中的命令均变为可用状态，表示该图形为位图。



图 10-5 矢量图转换成位图

10.2 裁剪位图

用户可以通过裁剪操作获取整个位图的局部，而其他部分被删除。

■ 方法一：使用菜单命令裁剪位图

step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，单击“全图像”右端的下拉按钮，打开下拉列表，选择“裁剪”选项，如图 10-6 左所示，弹出“裁剪图像”对话框，如图 10-6 右所示。



图 10-6 打开“裁剪图像”对话框

step 2 用鼠标拖动图像上的控制点来确定裁剪范围。在“选择要裁剪的区域”数值框中输入数值，可以精确地裁剪位图。图 10-7 所示为通过控制点设置的裁剪范围。


- step 3** 单击“确定”按钮，鼠标变成  状。按下鼠标左键并向其对角线方向拖动，调至适当大小后松开鼠标，裁剪后的图片将按鼠标拖出的尺寸显示在页面中，如图 10-8 所示。




图 10-7 设置裁剪范围



图 10-8 裁剪后的位图

■ 方法二：使用工具箱中的按钮裁剪位图

使用工具箱中的 （形状工具）按钮，也可以裁剪位图。这一方法是通过拖动导入的位图的节点来实现裁剪的目的。



- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框。选择一幅图片，单击“导入”按钮。在页面上单击，导入位图。
- step 2** 单击工具箱中的  按钮，位图上出现 4 个节点，同时鼠标变成  形状，如图 10-9 所示。
- step 3** 用鼠标左键按下节点并拖动，以确定裁剪边缘位置，然后松开鼠标，如图 10-10 所示。



图 10-9 位图 4 个角上出现节点



图 10-10 拖动节点确定裁剪边缘的位置

- step 4** 在位图的蓝色边框线上双击鼠标，可以添加节点（添加节点的目的是为了更细致地裁剪位图）。最后得到裁剪效果，如图 10-11 所示。

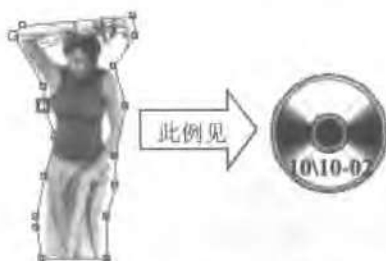


图 10-11 裁剪位图

10.3 改变位图模式

在 CorelDRAW 12 中，位图的颜色模式可以根据用户的需要和喜好自由设置。可以将位图设置为黑白模式、256 灰度模式、双色调模式、调色板模式、RGB 模式、Lab 模式、CMYK 模式等。其中 RGB 模式、Lab 模式、CMYK 模式在前面介绍过，此处不再赘述，下面具体讲述另外几种模式。

10.3.1 黑白模式

黑白模式只有两种颜色：黑和白。它是 1 位的模式，这种模式将图像保存为两种纯色，通常是黑和白，没有层次的变化。

- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-12 所示。
- step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“模式”子菜单中的“黑白”命令，弹出“转换为 1 位”对话框，如图 10-13 所示。



图 10-12 导入的位图



图 10-13 “转换为 1 位”对话框

基础教程

step 3 单击“转换方法”右端的下拉按钮，打开下拉列表，如图 10-14 所示，从中选择转换方法。不同的转换方法会出现不同的效果。

step 4 拖动“强度”选项的滑块，或在后面的数值框中输入数值，可以改变转换的强度。

step 5 单击“确定”按钮，得到最后效果。图 10-15 所示为不同转换方法的效果。



图 10-14 选择转换方法

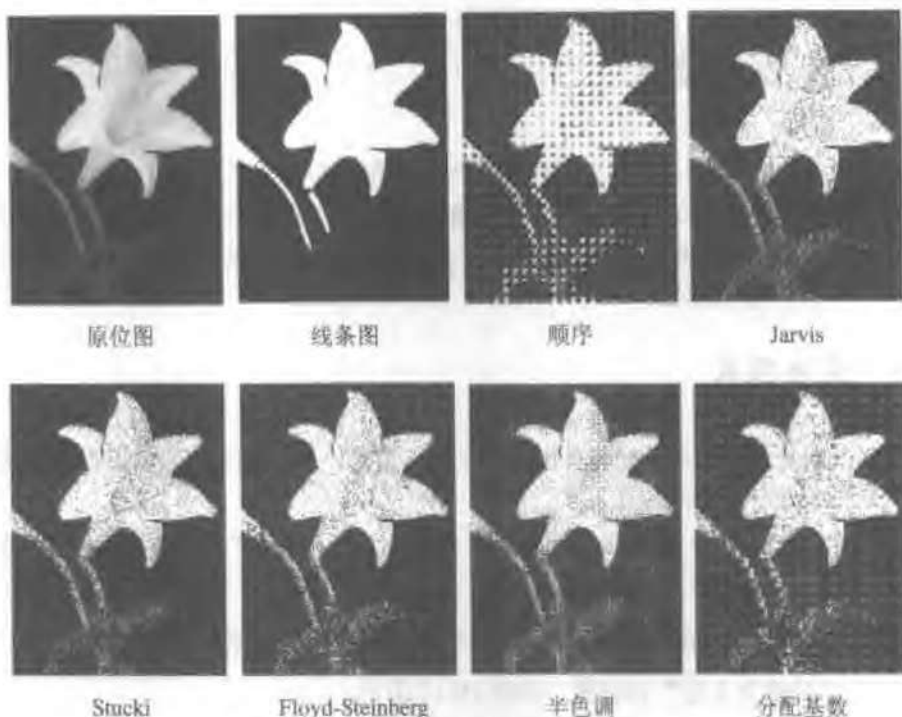


图 10-15 不同转换方法的效果

10.3.2 转换成灰度

位图转换成 256 灰度模式后，其颜色会被不同灰度填充，效果与黑白照片类似。

step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-16 所示。

step 2 选中位图，单击“位图”菜单，选择“模式”子菜单中的“灰度”命令，位图即会转换成灰度，如图 10-17 所示。



图 10-16 导入的位图



图 10-17 灰度效果

10.3.3 双色模式

- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图。
- step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“模式”子菜单中的“双色”命令，打开“双色调”对话框，如图 10-18 所示。
- step 3** 单击“类型”右端的下拉按钮，打开下拉列表，从中选择色调模式，例如选择“双色调”。
- step 4** 在对话框中显示的曲线上按下鼠标左键并拖动，可以调整颜色的色阶变化。选中“显示全部”复选框，则对话框中会显示两种颜色的色阶变化，如图 10-19 所示。



图 10-18 “双色调”对话框

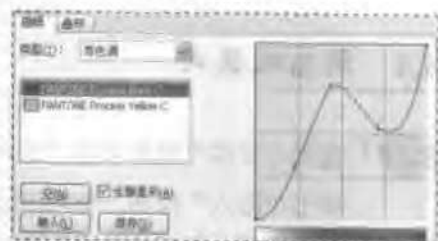


图 10-19 显示颜色的色阶变化

- step 5** 如果要设置颜色，则在“类型”下面的颜色显示框中双击某个颜色，打开“选择颜色”对话框，如图 10-20 所示。从中选择一种颜色，单击“确定”按钮，

返回到“双色调”对话框。

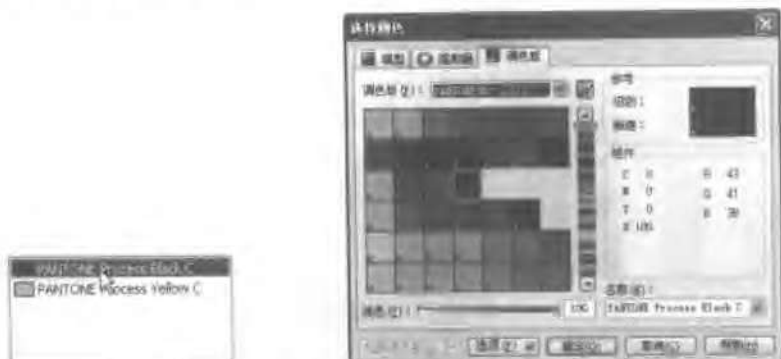


图 10-20 双击某个颜色，打开“选择颜色”对话框

step 6 单击“预览”按钮，可以预览设置的双色调效果，如图 10-21 所示。

step 7 单击“确定”按钮，得到双色调效果，如图 10-22 所示。



图 10-21 预览设置的双色调效果



图 10-22 最终的双色调效果

10.3.4 调色板模式

step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-23 所示。

step 2 选中位图，单击“位图”菜单，选择“模式”子菜单中的“调色板”命令，打开“转换至调色板色”对话框，如图 10-24 所示。

step 3 单击“调色板”右端的下拉按钮，打开下拉列表，如图 10-25 所示。从中选择一种除“单色”和“自定义”选项外的任意一项，“平滑”选项变为可用状态，

10.4 设置位图颜色遮罩

通常情况下，位图（特别是彩色位图）会降低屏幕的刷新速率，即降低图片的显示速度。为了提高刷新速率，用户可以使用“位图颜色遮罩”功能来隐藏位图中的颜色或只显示局部颜色。隐藏颜色时，对象或背景就从位图的后面显示出来，从而改变了位图的外观；显示局部颜色时，用户可以设置每种颜色的调整容限，同时显示或隐藏周边范围内的颜色。

- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-27 所示。
- step 2** 选中位图，选择“位图”菜单中的“位图颜色遮罩”命令，打开“位图颜色遮罩”泊坞窗，如图 10-28 所示。



图 10-27 导入的位图



图 10-28 “位图颜色遮罩”泊坞窗



- step 3** 选定“隐藏颜色”单选按钮，在颜色条目列表框中的空白框（□）内单击，使其中出现 ✓ 标志，单击  按钮，鼠标变成  形状，在位图上单击需要隐藏的颜色，这时颜色条目上会出现选择的颜色，如图 10-29 所示。



图 10-29 设置要隐藏的颜色

- step 4** 单击“应用”按钮，刚才选定的颜色将被隐藏，如图 10-30 所示。
- step 5** 选定“显示颜色”单选按钮，单击“应用”按钮，则只显示图片上具有刚才选择的颜色的地方，其他颜色被遮住，如图 10-31 所示。



图 10-30 隐藏颜色



图 10-31 显示颜色

10.5 设置图像的颜色效果

CorelDRAW 12 提供了处理图像颜色的显示效果的功能（例如设置颜色平衡、亮度/对比度/强度、伽玛值等），该功能拓宽了用户控制位图颜色的空间，为用户设计独特的作品带来了很大帮助。

本节讲述的对位图颜色效果的处理同样适用于矢量图。

10.5.1 调整亮度/对比度/强度

在 CorelDRAW 12 中，“亮度/对比度/强度”功能是通过改变 HSB 的值来设置图像的亮度、对比度和强度。

- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-32 所示。
- step 2** 选中位图，单击“效果”菜单，选择“调整”子菜单中的“亮度/对比度/强度”命令，或按 Ctrl+B 组合键，打开“亮度/对比度/强度”对话框，如图 10-33 所示。



图 10-32 导入的位图



图 10-33 “亮度/对比度/强度”对话框

基础教程


- step 3** 拖动调整“亮度”的滑块，或在后面的数值框中输入数值，此处为 25；拖动调整“对比度”的滑块，或在后面的数值框中输入数值，此处为 -20；拖动调整“强度”的滑块，或在后面的数值框中输入数值，此处为 20。
- step 4** 单击对话框中的  按钮，可以打开两个预览框，如图 10-34 所示。这样用户可以在对话框中预览效果。



图 10-34 显示预览框

- step 5** 单击“预览”按钮查看设置的效果，如果不满意，则再次进行调整，如果满意，则单击“确定”按钮，最后效果如图 10-35 所示。



图 10-35 设置亮度/对比度/强度的效果

10.5.2 调整颜色平衡

“颜色平衡”功能允许用户在 CMY 和 RGB 颜色值之间变换图像的颜色模式。

- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-36 所示。
- step 2** 选中位图，单击“效果”菜单，选择“调整”子菜单中的“颜色平衡”命令，

或按 Ctrl+Shift+B 组合键, 打开“颜色平衡”对话框, 如图 10-37 所示。



图 10-36 导入的位图



图 10-37 “颜色平衡”对话框

对话框中各项的作用如下:

- ◆ 阴影: 选中该复选框, 表示同时调整对象阴影区域的颜色。
- ◆ 中间色调: 选中该复选框, 表示同时调整对象中间色调的颜色。
- ◆ 高光: 选中该复选框, 表示同时调整对象上高光区域的颜色。
- ◆ 保持亮度: 选中该复选框, 表示调整对象颜色的同时保持对象的亮度。
- ◆ 青-红: 拖动后面的滑块, 可以在对象上添加青色和红色, 以校正该对象上不均衡的颜色。向右拖动滑块, 添加红色; 向左拖动滑块, 添加青色。
- ◆ 品-绿: 拖动后面的滑块, 可以在对象上添加洋红色和绿色, 以校正该对象上不均衡的颜色。向右拖动滑块, 添加绿色; 向左拖动滑块, 添加洋红色。
- ◆ 黄-蓝: 拖动后面的滑块, 可以在对象上添加黄色和蓝色, 以校正该对象上不均衡的颜色。向右拖动滑块, 添加蓝色; 向左拖动滑块, 添加黄色。

Step 3 此处将“青-红”设置为“20”, “品-绿”设置为“-40”, “黄-蓝”设置为“60”, 单击“预览”按钮查看设置的效果, 如图 10-38 所示。

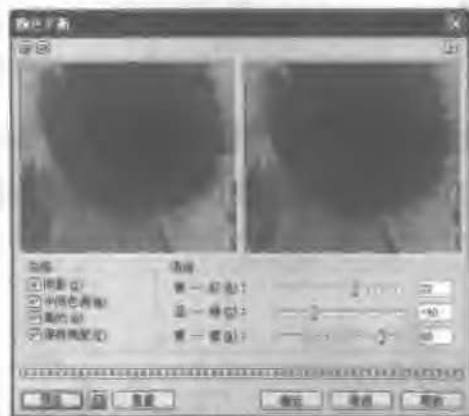


图 10-38 设置颜色通道

Step 4 如果不满意, 则再次进行调整, 如果满意, 则单击“确定”按钮, 最后效果如图 10-39 所示。



图 10-39 设置颜色通道后的效果

10.5.3 调整伽玛值

“伽玛值”是一种校色方法，它影响对象中的所有颜色范围，但主要调整对象的中间色调，对于深色和浅色影响较小。

- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-40 所示。
- step 2** 选中位图，单击“效果”菜单，选择“调整”子菜单中的“伽玛值”命令，打开“伽玛值”对话框，如图 10-41 所示。



图 10-40 导入的位图



图 10-41 “伽玛值”对话框

- step 3** 拖动“伽玛值”滑块，或在数值框中输入数值，此处将“伽玛值”设置为 6。
- step 4** 单击“预览”按钮查看设置的效果，如果不满意，则再次进行调整，如果满意，则单击“确定”按钮，最后效果如图 10-42 所示。



图 10-42 设置了伽玛值的效果

10.5.4 调整色调/饱和度/亮度

- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-43 所示。
- step 2** 选中位图，单击“效果”菜单，选择“调整”子菜单中的“色度/饱和度/光度”命令，或按 Ctrl+Shift+U 组合键，打开“色度/饱和度/光度”对话框，如图 10-44 所示。



图 10-43 导入的位图



图 10-44 “色度/饱和度/光度”对话框


- step 3** 在“通道”选项组中选择一种颜色。拖动“色度”滑块，或在后面的数值框中输入数值，以改变对象颜色，此处设置为 43；拖动“饱和度”滑块，或在后面的数值框中输入数值，以调整颜色的饱和度，此处设置为 13；拖动“光度”滑块，或在后面的数值框中输入数值，以调整颜色的亮度，此处设置为 43，如图 10-45 所示。
- step 4** 单击  按钮，打开预览框，单击“预览”按钮，可查看原图及设置后的对比效果，如图 10-46 所示。



图 10-45 设置色度、饱和度和光度



图 10-46 对比效果

step 5 如果不满意,则再次进行调整,如果满意,则单击“确定”按钮,最后效果如图 10-47 所示。



图 10-47 设置了色调、饱和度和亮度的效果

10.6 对位图进行效果处理

CorelDRAW 12 提供了多种位图处理效果,例如三维效果、艺术笔触、模糊、颜色转换、轮廓图、杂点、锐化等。适当地为位图应用这些效果,可以提高位图的可视性。

10.6.1 三维效果

三维效果包括三维旋转、柱面、浮雕、卷页、透视、挤远/挤近和球面。在“位图”菜单中的“三维效果”子菜单中列出了各种三维效果,如图 10-48 所示。

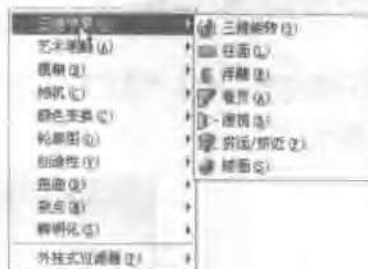


图 10-48 三维效果

1. 三维旋转

三维旋转时,位图如同三维框的一个面,通过设置位图在水平和垂直方向的角度来生成旋转的效果。

step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令,打开“导入”对话框,选择一幅图片,单击“导入”按钮,导入位图,如图 10-49 所示。

step 2 选中位图,单击“位图”菜单,选择“三维效果”子菜单下的“三维旋转”命

令, 打开“三维旋转”对话框, 如图 10-50 所示。



图 10-49 导入的位图



图 10-50 “三维旋转”对话框



- step 3** 在“垂直”框中输入数值可以设置绕垂直轴旋转的角度, 此处设置为 30; 在“水平”框中输入数值可以设置绕水平轴旋转的角度, 此处设置为-10。
- step 4** 选中“最适合”单选按钮, 经过三维旋转后的位图尺寸将接近原来的位图尺寸; 在设置过程中, 可以单击“重置”按钮对所有参数重新设置。
- step 5** 单击  按钮, 打开两个预览框。在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图; 右击可以缩小位图; 按住 Ctrl 键, 同时在左预览框中单击鼠标左键, 可以显示整个位图。单击“预览”按钮, 可以在右预览框中看到结果, 如图 10-51 所示。
- step 6** 单击  按钮可以在改变设置时自动更新预览效果。
- step 7** 完成设置后, 单击“确定”按钮, 得到三维旋转效果, 如图 10-52 所示。



图 10-51 显示预览框



图 10-52 三维旋转效果

2. 柱面

- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令, 打开“导入”对话框, 选择一幅图片, 单击“导入”按钮, 导入位图, 如图 10-53 所示。
- step 2** 选中位图, 单击“位图”菜单, 选择“三维效果”子菜单下的“柱面”命令,

打开“柱面”对话框,如图 10-54 所示。



图 10-53 导入的位图



图 10-54 “柱面”对话框


- Step 3** 单击  按钮,打开两个预览框,在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图;右击可以缩小位图;按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键,可以显示整个位图。
- Step 4** 在“柱面模式”选项组中可以选择“水平”或“垂直”模式。
- Step 5** 拖动“百分比”滑块或输入数值,可以分别设置水平或垂直模式的百分比。
- Step 6** 单击“确定”按钮,得到位图的柱面效果。图 10-55 所示为“柱面模式”为“水平”、百分比为 100 的效果。



图 10-55 位图的柱面效果

3. 浮雕

- Step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令,打开“导入”对话框,选择一幅图片,单击“导入”按钮,导入位图,如图 10-56 所示。
- Step 2** 选中位图,单击“位图”菜单,选择“三维效果”子菜单下的“浮雕”命令,打开“浮雕”对话框,如图 10-57 所示。



图 10-56 导入的位图



图 10-57 “浮雕”对话框

对话框中各项的作用如下：

- ◆ 深度：拖动滑块或输入数值，可以控制浮雕效果的深度。
- ◆ 层次：拖动滑块或输入数值，可以控制浮雕的效果，数值越大，浮雕效果越明显。
- ◆ 方向：设置浮雕效果的方向。
- ◆ 浮雕色：用来设置转换成浮雕效果后的颜色样式。选中“原始颜色”单选按钮，将不改变原来的颜色效果；选中“灰色”单选按钮，位图转换后将变成灰度效果；选中“黑”单选按钮，位图转换后将变成黑白效果；选中“其他”单选按钮，在后面的颜色框中单击，可以在弹出的调色板中选择需要的浮雕颜色。
- ◆ 单击“预览”按钮，可以预览浮雕效果；单击“重置”按钮，可以重新设置浮雕效果的选项。


Step 3 单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键，同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图。设置完成后，单击“确定”按钮，得到浮雕效果，如图 10-58 所示。



图 10-58 浮雕效果

4. 卷页

“卷页”效果就是位图的一角卷起来。

Step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-59 所示。

Step 2 选中位图，单击“位图”菜单，选择“三维效果”子菜单下的“卷页”命令，打开“卷页”对话框，如图 10-60 所示。



图 10-59 导入的位图



图 10-60 “卷页”对话框

对话框中各项的作用如下：

- ◆ 在“卷页”对话框中，左上角有4个卷页类型按钮，可以设置位图卷起页角的位置。
- ◆ 方向：从中选择“垂直的”和“水平的”两个单选按钮，可以设置卷页效果从哪一边缘卷起。
- ◆ 纸张：用于设置卷页部分是否透明。
- ◆ 颜色：“弯曲”选项用于设置卷页颜色，“背景”选项用于设置卷页后面的背景颜色。
- ◆ 宽度：设置卷页的宽度。此例将宽度设置为70。
- ◆ 高度：设置卷页的高度。此例将高度设置为70。
- ◆ 单击“预览”按钮，可以预览卷页效果；单击“重置”按钮，可以重新设置卷页效果的选项。

Step 3 设置完成后，单击“确定”按钮，得到卷页效果。图 10-61 所示为右下角卷页的效果。



图 10-61 卷页效果

5. 挤远/挤近

Step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-62 所示。



图 10-62 导入的位图

- step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“三维效果”子菜单下的“挤远/挤近”命令，打开“挤远/挤近”对话框，如图 10-63 所示。



图 10-63 “挤远/挤近”对话框

- step 3** 拖动“挤近/挤远”滑块，可以设置拉近或拉远的深度。向右拖动，可以拉远图像；向左拖动，可以拉近图像。
- step 4** 单击“重置”按钮，可以重新设置挤远/挤近效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览挤远/挤近效果。
- step 5** 设置完成后，单击“确定”按钮，即可得到挤远/挤近效果。图 10-64 所示为将“挤远/挤近”设置为-100 的效果图。



图 10-64 挤远/挤近的效果

6. 球面


- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-65 所示。
- step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“三维效果”子菜单下的“球面”命令，打开“球面”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-66 所示。



图 10-65 导入的位图



图 10-66 “球面”对话框

- step 3** 在“优化”选项组中可以选择“速度”和“质量”单选按钮；拖动“百分比”滑块，可以控制位图球面化的程度。
- step 4** 单击“重置”按钮，可以重新设置球面效果的属性。单击“预览”按钮，可以预览球面效果。
- step 5** 设置完成后，单击“确定”按钮，球面效果如图 10-67 所示。

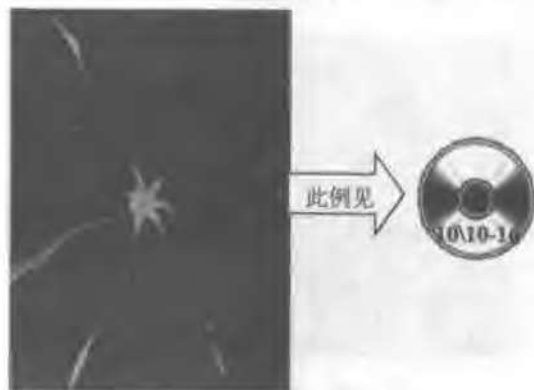


图 10-67 球面效果

10.6.2 艺术笔触

CorelDRAW 12 共有 14 种不同的“艺术笔触”效果，包括炭笔画、单色蜡笔画、蜡笔画、立体派、印象派、油画、彩色蜡笔画、钢笔画、点彩派、木版画、素描、水彩画、水印花、波纹纸画。

1. 炭笔画

step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-68 所示。


step 2 选中位图，单击“位图”菜单，选择“艺术笔触”子菜单下的“炭笔画”命令，打开“炭笔画”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，就可以显示整个位图，如图 10-69 所示。



图 10-68 导入的位图

step 3 拖动“大小”和“边缘”选项的滑块或输入数值，可以设置位图炭笔的像素大小和黑白色。

step 4 单击“重置”按钮，可以重新设置炭笔画效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览炭笔画效果。

step 5 设置完成后，单击“确定”按钮，得到效果图，如图 10-70 所示。



图 10-69 显示预览框

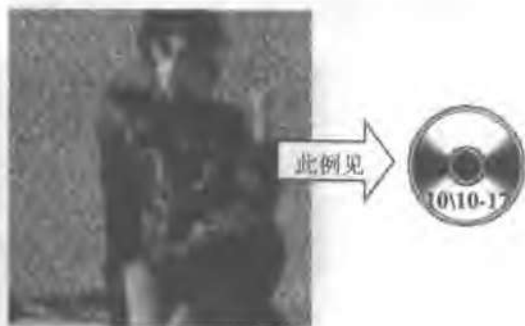


图 10-70 炭笔画效果

2. 单色蜡笔画

step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-71 所示。


step 2 选中位图，单击“位图”菜单，选择“艺术笔触”子菜单下的“单色蜡笔画”命令，打开“单色蜡笔画”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，就可以显示整个位图，如图 10-72 所示。



图 10-71 导入的位图



图 10-72 “单色蜡笔画”对话框

对话框中各项的作用如下：

- ◆ 单色：选择一种或多种蜡笔颜色。
- ◆ 纸张颜色：单击后面的颜色按钮，打开颜色列表，从中选择纸张的颜色。
- ◆ 压力：拖动后面的滑块，可以设置蜡笔在位图上绘制颜色的轻重。
- ◆ 底纹：拖动后面的滑块，可以设置绘图时位图底纹的粗细程度。

step 3 单击“重置”按钮，可以重新设置单色蜡笔画效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览单色蜡笔画效果。

step 4 设置完成后，单击“确定”按钮，得到效果图，如图 10-73 所示。



图 10-73 单色蜡笔画效果

3. 蜡笔画

step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-74 所示。


- Step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“艺术笔触”子菜单下的“蜡笔画”命令，打开“蜡笔画”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键同时在左预览框中单击鼠标左键，就可以显示整个位图，如图 10-75 所示。



图 10-74 导入的位图



图 10-75 “蜡笔画”对话框


- Step 3** 拖动“大小”选项的滑块，可以设置位图的粗糙程度；拖动“轮廓”选项的滑块，可以设置位图的轮廓显示的轻重程度。
- Step 4** 单击“重置”按钮，可以重新设置蜡笔画效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览蜡笔画效果。
- Step 5** 设置完成后，单击“确定”按钮，得到效果图，如图 10-76 所示。



图 10-76 蜡笔画效果

4. 印象派

印象派效果是将位图转换成小块的纯色，看起来像一幅印象派油画。

- Step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-77 所示。
- Step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“艺术笔触”子菜单下的“印象派”命令，打开“印象派”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览

框中单击鼠标左键,可以显示整个位图,如图 10-78 所示。



图 10-77 导入的位图



图 10-78 “印象派”对话框

对话框中各项的作用如下:

- ◆ 样式: 选择“笔触”或“色块”选项组,会得到不同的印象派位图效果。
- ◆ 笔触: 拖动后面的滑块,可以设置印象派效果的笔触大小及其强度。
- ◆ 着色: 拖动后面的滑块,可以调整印象派效果的颜色深浅,数值越大,颜色越深。
- ◆ 亮度: 拖动后面的滑块,可以调整印象派效果的亮度。

Step 3 单击“重置”按钮,可以重新设置印象派效果的选项。单击“预览”按钮,可以预览印象派效果。

Step 4 设置完成后,单击“确定”按钮,得到效果图,如图 10-79 所示。



笔触样式



色块样式



图 10-79 印象派效果

5. 油画


- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-80 所示。
- step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“艺术笔触”子菜单下的“油画”命令，打开“油画”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-81 所示。



图 10-80 导入的位图

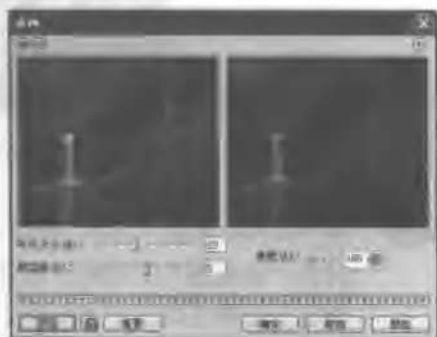


图 10-81 “油画”对话框

对话框中各项的作用如下：

- ◆ 叶片大小：拖动后面的滑块或输入数值，可以设置叶片的锋利程度，数值越小，叶片越锋利，位图的油画效果越明显。
- ◆ 软边缘：拖动后面的滑块或输入数值，可以设置叶片的坚硬程度，数值越大，位图的叶片效果越平滑。
- ◆ 角度：用于设置叶片与位图平面的角度。

step 3 单击“重置”按钮，可以重新设置油画效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览油画效果。

step 4 设置好后，单击“确定”按钮，得到效果图。图 10-82 所示为“叶片大小”为 20、“软边缘”为 5、角度为 60 的效果图。



图 10-82 油画效果

6. 钢笔画

Step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-83 所示。



图 10-83 导入的位图


Step 2 选中位图，单击“位图”菜单，选择“艺术笔触”子菜单下的“钢笔画”命令，打开“钢笔画”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-84 所示。



图 10-84 “钢笔画”对话框

对话框中各项的作用如下：

- ◆ 样式：选择“交叉阴影”或“点画”单选按钮，不同的选择会产生不同的位图效果。
- ◆ 密度：拖动后面的滑块或输入数值，可以设置交叉阴影或墨水点的密度，数值越大，交叉阴影的密度越大，墨水点的密度越大。
- ◆ 墨池：拖动后面的滑块或输入数值，可以设置交叉阴影或墨池的墨色深浅。

Step 3 单击“重置”按钮，可以重新设置钢笔画效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览钢笔画效果。

Step 4 设置完成后，单击“确定”按钮，得到效果图，如图 10-85 所示。

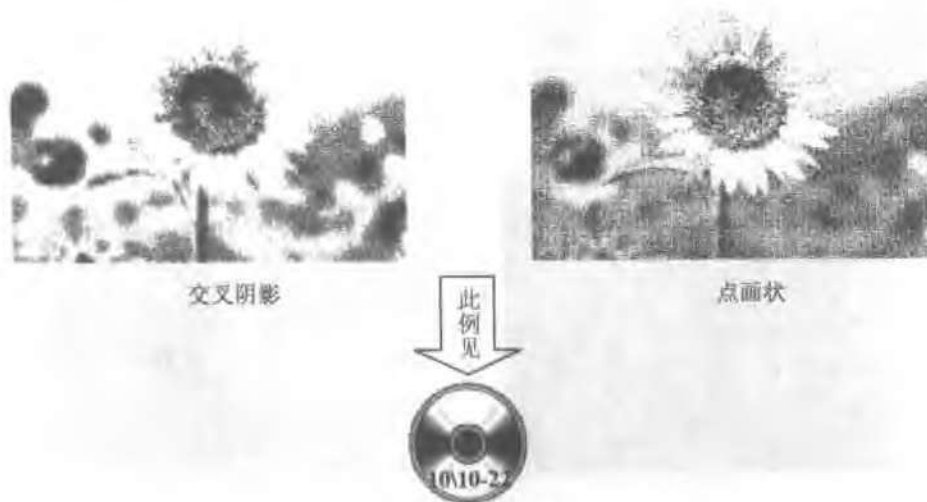


图 10-85 钢笔画效果

7. 木版画


- Step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-86 所示。
- Step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“艺术笔触”子菜单下的“木版画”命令，打开“木版画”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-87 所示。



图 10-86 导入的位图



图 10-87 “木版画”对话框

对话框中各项的作用如下：

- ◆ 刮痕至：选择“颜色”或“白色”单选按钮，会得到不同的位图木版画效果。
- ◆ 密度：拖动后面的滑块或输入数值，可以设置位图木版画效果中线条的密度。

基础教程

◆ 大小：拖动后面的滑块或输入数值，可以设置位图木版画效果中线条的尺寸。

step 3 单击“重置”按钮，可以重新设置木版画效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览木版画效果。

step 4 设置完成后，单击“确定”按钮，得到效果图，如图 10-88 所示。

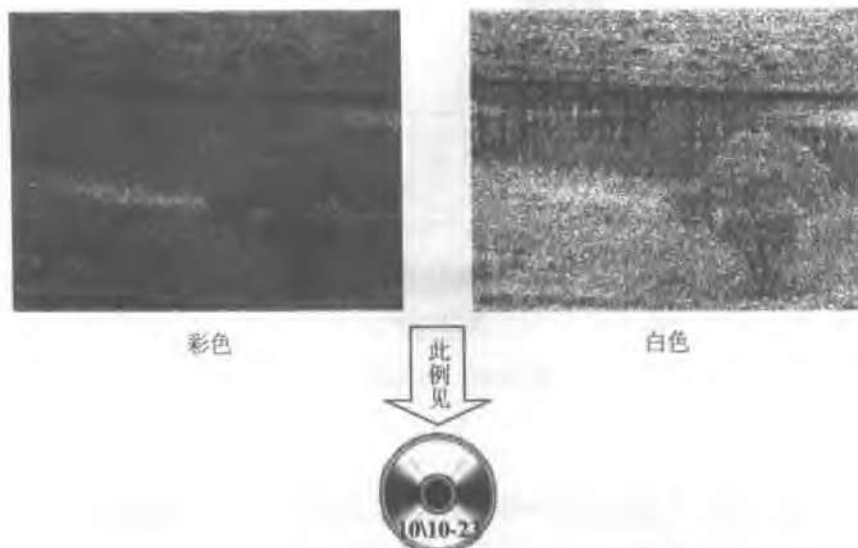



图 10-88 木版画效果

8. 素描

step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-89 所示。



图 10-89 导入的位图

step 2 选中位图，单击“位图”菜单，选择“艺术笔触”子菜单下的“素描”命令，打开“素描”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-90 所示。

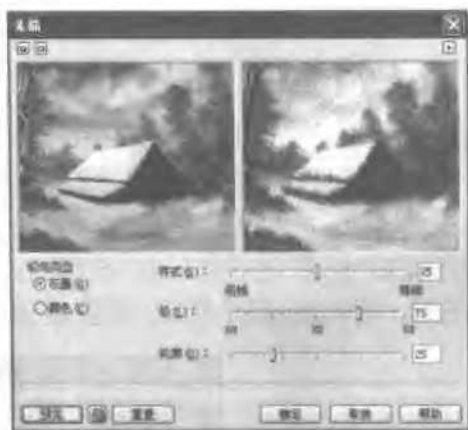


图 10-90 “素描”对话框

对话框中各项的作用如下：

- ◆ 铅笔类型：选择“石墨”或“颜色”单选按钮，不同的类型可以产生不同的位图素描效果。
- ◆ 样式：设置石墨或彩色素描效果的平滑度。
- ◆ 铅：设置素描效果的精细和粗糙程度。
- ◆ 轮廓：设置素描效果的轮廓线宽度。

Step 3 单击“重置”按钮，可以重新设置素描效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览素描效果。

Step 4 设置完成后，单击“确定”按钮，得到效果图，如图 10-91 所示。



石墨



颜色



图 10-91 素描效果

9. 水彩画

step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-92 所示。


step 2 选中位图，单击“位图”菜单，选择“艺术笔触”子菜单下的“水彩画”命令，打开“水彩画”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-93 所示。



图 10-92 导入的位图



图 10-93 “水彩画”对话框

对话框中各项的作用如下：

- ◆ 画刷大小：设置绘制位图水彩画效果时使用的笔刷的尺寸。
- ◆ 粒状：设置位图水彩画效果的粗糙程度，数值越大，位图的水彩画效果越粗糙。
- ◆ 水量：设置位图水彩画效果的水分含量，数值越大，位图的水彩画效果越湿润。
- ◆ 速度：设置位图水彩画效果中的每一笔颜色，数值越大，位图的水彩画颜色越明显。
- ◆ 亮度：设置位图水彩画效果的亮度，数值越大，位图的水彩画效果越亮。

step 3 单击“重置”按钮，可以重新设置水彩画效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览水彩画效果。

step 4 设置完成后，单击“确定”按钮，得到效果图，如图 10-94 所示。



图 10-94 水彩画效果

10. 水印画

step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-95 所示。



图 10-95 导入的位图

step 2 选中位图，单击“位图”菜单，选择“艺术笔触”子菜单下的“水印画”命令，打开“水印画”对话框，如图 10-96 所示。



图 10-96 “水印画”对话框

对话框中各项的作用如下：

- ◆ 变化：水印画变异包括 3 种类型——“默认”、“顺序”和“随机”，选择不同的类型，可以得到不同的位图效果。
- ◆ 大小：设置水印在位图上的笔触大小。数值越大，水印在位图上的笔触越大。
- ◆ 颜色变化：设置水印在位图上的笔触颜色。数值越大，水性麦克笔在位图上的笔触颜色越深。

step 3 单击“重置”按钮，可以重新设置水印画效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览水印画效果。

step 4 设置完成后，单击“确定”按钮，得到效果图，如图 10-97 所示。

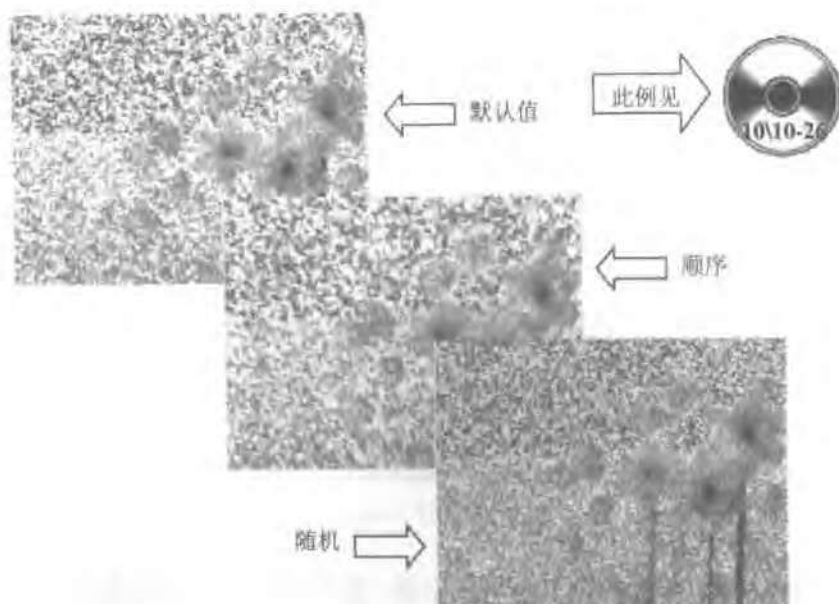


图 10-97 水印画效果

11. 波纹纸画

- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-98 所示。
- step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“艺术笔触”子菜单下的“波纹纸画”命令，打开“波纹纸画”对话框，如图 10-99 所示。



图 10-98 导入的位图



图 10-99 “波纹纸画”对话框

- step 3** 在“笔刷颜色模式”选项组中选择“颜色”或“黑白”单选按钮，不同的模式会得到不同的位图波浪纸画效果；拖动“笔刷压力”选项的滑块或输入数值，可以设置波浪纸画的颜色深浅。

step 4 单击“重置”按钮，可以重新设置波纹纸画的选项。单击“预览”按钮，可以预览波浪纸画效果。

step 5 设置完成后，单击“确定”按钮，得到效果图，如图 10-100 所示。



颜色



黑白



图 10-100 波纹纸画效果


10.6.3 模糊

CorelDRAW 12 中共有 9 种不同的模糊效果，包括定向平滑、高斯式模糊、锯齿状模糊、低频通行、动态模糊、放射状模糊、平滑、柔和、缩放效果。下面具体介绍比较常用的效果，未介绍到的效果用户可以自己设置并观看。

1. 高斯式模糊

“高斯式模糊”效果可以使对象产生朦胧的效果，提高边缘参差不齐的位图的质量。

step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-101 所示。

step 2 选中位图，单击“位图”菜单，选择“模糊”子菜单下的“高斯式模糊”命令，打开“高斯式模糊”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-102 所示。

step 3 拖动“半径”后面的滑块，或在数值框中输入数值，设置模糊效果的强度值，值越大，效果越明显。



图 10-101 导入的位图



图 10-102 “高斯式模糊”对话框

step 4 单击“重置”按钮，可以重新设置高斯式模糊效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览高斯式模糊效果。

step 5 设置好后，单击“确定”按钮，高斯式模糊效果如图 10-103 所示。



图 10-103 高斯式模糊效果

2. 锯齿状模糊

step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-104 所示。



图 10-104 导入的位图


- Step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“模糊”子菜单下的“锯齿状模糊”命令，打开“锯齿状模糊”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-105 所示。



图 10-105 “锯齿状模糊”对话框

- Step 3** 选中“均衡”复选框，则“宽度”或“高度”选项将具有相同的参数。
- Step 4** 单击“重置”按钮，可以重新设置锯齿状模糊效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览锯齿状模糊效果。
- Step 5** 设置完成后，单击“确定”按钮，锯齿状模糊效果如图 10-106 所示。



图 10-106 锯齿状模糊效果

3. 动态模糊


- Step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-107 所示。
- Step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“模糊”子菜单下的“动态模糊”命令，打开“动态模糊”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-108 所示。



图 10-107 导入的位图



图 10-108 “动态模糊”对话框

- step 3** 拖动“间隔”选项的滑块，或在数值框中输入数值，可以控制效果的强度，该值越大，效果越明显；“方向”选项用于设置动态模糊的移动方向。
- step 4** 单击“重置”按钮，可以重新设置动态模糊效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览动态模糊效果。
- step 5** 设置完成后，单击“确定”按钮，动态模糊效果如图 10-109 所示。



图 10-109 动态模糊效果

4. 放射状模糊

“放射状模糊”可以创建一种圆形模糊效果。


- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-110 所示。
- step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“模糊”子菜单下的“放射状模糊”命令，打开“放射状模糊”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠



图 10-110 导入的位图

标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-111 所示。



图 10-111 “放射状模糊”对话框

- Step 3** 拖动“数量”选项的滑块，设置放射性柔化的程度。
- Step 4** 单击“重置”按钮，可以重新设置放射状模糊效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览放射状模糊效果。
- Step 5** 设置完成后，单击“确定”按钮，放射状模糊效果如图 10-112 所示。



图 10-112 放射状模糊效果

5. 缩放


- Step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-113 所示。
- Step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“模糊”子菜单下的“缩放”命令，打开“缩放”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标



图 10-113 导入的位图

左键，可以显示整个位图，如图 10-114 所示。

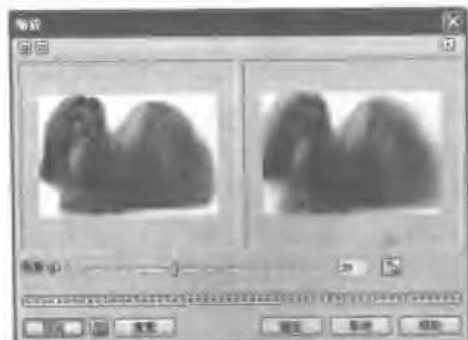


图 10-114 “缩放”对话框

- Step 3** 拖动“数量”后面的滑块，设置柔化的程度。
- Step 4** 单击“重置”按钮，可以重新设置缩放效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览缩放效果。
- Step 5** 设置完成后，单击“确定”按钮，缩放效果如图 10-115 所示。



图 10-115 缩放效果

10.6.4 颜色变换

“颜色变换”包括 4 种效果，分别为位平面、半色调、梦幻色调和曝光。下面具体介绍一下两种比较常用的效果：半色调和曝光。

1. 半色调


- Step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-116 所示。
- Step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“颜色转换”子菜单下的“半色调”命令，打开“半色调”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-117 所示。



图 10-116 导入的位图



图 10-117 “半色调”对话框

- Step 3** 拖动“青”、“品”、“黄”后面的滑块，可设置色调效果的强度；拖动“最大点半径”滑块，可以设置最大点的半径。
- Step 4** 单击“重置”按钮，可以重新设置半色调效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览半色调效果。
- Step 5** 设置完成后，单击“确定”按钮，半色调效果如图 10-118 所示。



图 10-118 半色调效果

2. 曝光

“曝光”可以将颜色转换为如同摄影胶片的颜色。


- Step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-119 所示。
- Step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“颜色转换”子菜单下的“曝光”命令，打开“曝光”对话框。单击  按钮，打开两



图 10-119 导入的位图

个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键，同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-120 所示。



图 10-120 “曝光”对话框

- Step 3** 拖动“层次”后面的滑块，设置曝光效果的强度。该值越大对位图运用的光线越强，该值越小运用的光线越弱。
- Step 4** 单击“重置”按钮，可以重新设置曝光效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览曝光效果。
- Step 5** 设置完成后，单击“确定”按钮，曝光效果如图 10-121 所示。

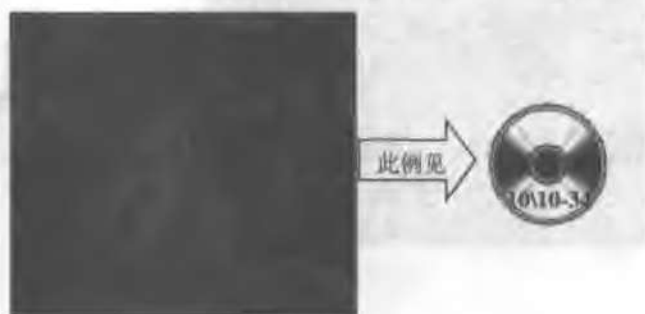


图 10-121 曝光效果

10.6.5 轮廓图

CorelDRAW 12 提供了 3 种不同的轮廓图效果，分别为：边缘检测、查找边缘和描绘轮廓。

1. 边缘检测

- Step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-122 所示。
- Step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“轮廓图”子菜单下的“边缘检测”命令，


打开“边缘检测”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-123 所示。



图 10-122 导入的位图



图 10-123 “边缘检测”对话框


- Step 3** 在“背景色”中选择背景颜色，然后调整“灵敏度”。
- Step 4** 单击“重置”按钮，可以重新设置边缘检测效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览边缘检测效果。
- Step 5** 设置完成后，单击“确定”按钮，边缘检测效果如图 10-124 所示。



图 10-124 边缘检测效果

2. 查找边缘

“查找边缘”将搜索主要色彩的变化区域，强化其过渡像素，产生用彩色铅笔勾描轮廓的效果。

- Step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-125 所示。
- Step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“轮廓图”子菜单下的“查找边缘”命令，打开“查找边缘”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用

鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键，同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-126 所示。



图 10-125 导入的位图



图 10-126 “查找边缘”对话框

step 3 设置“边缘类型”和“层次”参数。

step 4 单击“重置”按钮，可以重新设置查找边缘效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览查找边缘效果。

step 5 设置完成后，单击“确定”按钮，查找边缘效果如图 10-127 所示。



图 10-127 查找边缘效果

10.6.6 创造性

CorelDRAW 12 提供了 14 种不同的创造性效果，分别为：工艺、晶体化、织物、框架、玻璃块、儿童游戏、马赛克、质点、散开、茶色玻璃、彩色玻璃、虚光、旋涡、天气。

1. 工艺

step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-128 所示。


step 2 选中位图，单击“位图”菜单，选择“创造性”子菜单下的“工艺”命令，打开“工艺”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左



图 10-131 导入的位图

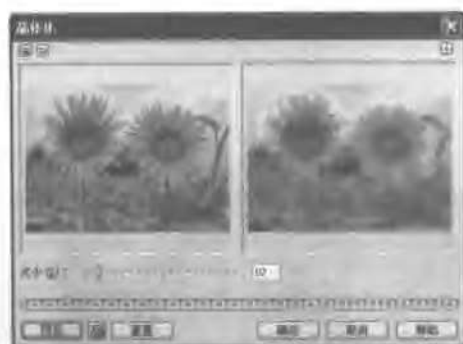


图 10-132 “晶体化”对话框

- step 3** 拖动“大小”后面的滑块，设置多边形的大小。
- step 4** 单击“重置”按钮，可以重新设置晶体化效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览晶体化效果。
- step 5** 设置完成后，单击“确定”按钮，晶体化效果如图 10-133 所示。



图 10-133 晶体化效果

3. 框架

- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-134 所示。
- step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“创造性”子菜单下的“框架”命令，打开“框架”对话框，如图 10-135 所示。
- step 3** 单击“选择”选项卡的浏览框中的框架样式，打开下拉列表，从中可以选择样式，如图 10-136 所示。单击“其他”按钮，弹出“装入帧文件”文件对话框，如



图 10-134 导入的位图

图 10-137 所示,从中可以选择框架样式,单击“打开”按钮,返回“框架”对话框。



图 10-135 “框架”对话框

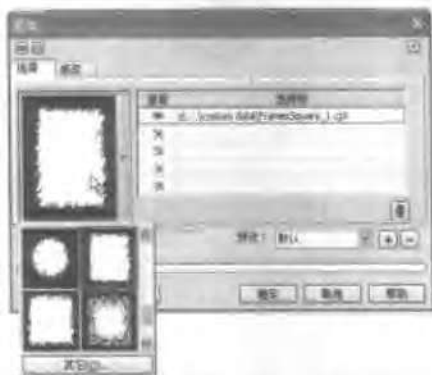


图 10-136 选择框架样式



图 10-137 “装入帧文件”对话框

step 4 在“修改”选项卡中设置框架效果的参数。

step 5 单击“重置”按钮,可以重新设置框架效果的选项。单击“预览”按钮,可以预览框架效果。

step 6 设置完成后,单击“确定”按钮,框架效果如图 10-138 所示。



图 10-138 框架效果

4. 玻璃块

“玻璃块”生成一种透过玻璃看图像的效果。

step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-139 所示。


step 2 选中位图，单击“位图”菜单，选择“创造性”子菜单下的“玻璃块”命令，打开“玻璃块”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-140 所示。



图 10-139 导入的位图



图 10-140 “玻璃块”对话框

step 3 设置“块宽度”和“块高度”参数。

step 4 单击“重置”按钮，可以重新设置玻璃块效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览玻璃块效果。

step 5 设置完成后，单击“确定”按钮，玻璃块效果如图 10-141 所示。

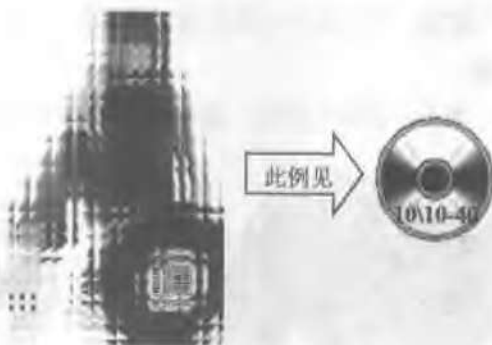


图 10-141 玻璃块效果

5. 马赛克

“马赛克”通过将—个单元内的所有像素统一颜色来产生马赛克的效果。

step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-142 所示。


step 2 选中位图，单击“位图”菜单，选择“创造性”子菜单下的“马赛克”命令，打开“马赛克”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-143 所示。



图 10-142 导入的位图



图 10-143 “马赛克”对话框

step 3 设置“大小”和“背景色”参数。

step 4 单击“重置”按钮，可以重新设置马赛克效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览马赛克效果。

step 5 设置完成后，单击“确定”按钮，马赛克效果如图 10-144 所示。

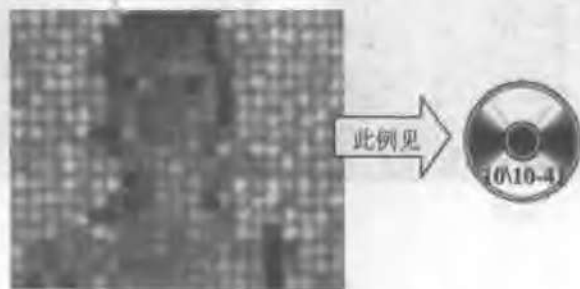


图 10-144 马赛克效果

6. 质点

step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-145 所示。


step 2 选中位图，单击“位图”菜单，选择“创造性”子菜单下的“质点”命令，打开“质点”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-146 所示。



图 10-145 导入的位图

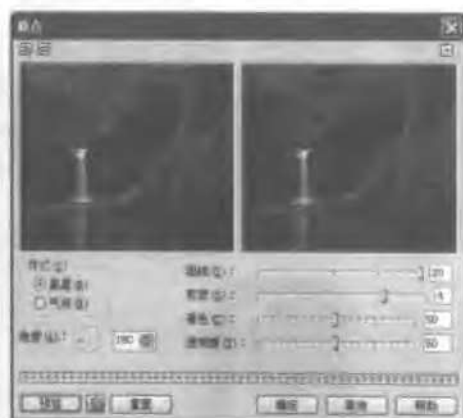


图 10-146 “质点”对话框

step 3 设置“样式”、“角度”、“粗细”、“密度”、“着色”和“透明度”参数。

step 4 单击“重置”按钮，可以重新设置质点效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览质点效果。

step 5 设置完成后，单击“确定”按钮，质点效果如图 10-147 所示。



星星



气泡



图 10-147 质点效果

7. 散开

“散开”用于创建一种分离模糊的效果，看起来有点像透过磨砂玻璃看图像。

step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-148 所示。


step 2 选中位图，单击“位图”菜单，选择“创造性”子菜单下的“散开”命令，打开“散开”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时，在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图。如图 10-149 所示。



图 10-148 导入的位图



图 10-149 “散开”对话框

step 3 设置“水平”和“垂直”参数。

step 4 单击“重置”按钮，可以重新设置散开效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览散开效果。

step 5 设置完成后，单击“确定”按钮，散开效果如图 10-150 所示。



图 10-150 散开效果

8. 彩色玻璃

“彩色玻璃”产生一种从背后照亮的不规则分离的彩色玻璃效果，它们之间以前景色填充，玻璃格子的色彩分布与图片中的颜色分布有关。

基础教程


- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-151 所示。
- step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“创造性”子菜单下的“彩色玻璃”命令，打开“彩色玻璃”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-152 所示。



图 10-151 导入的位图

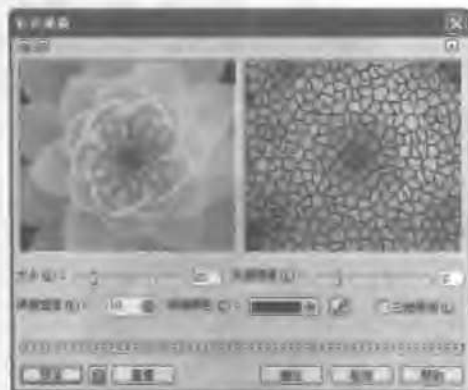


图 10-152 “彩色玻璃”对话框

- step 3** 设置“大小”、“光源强度”、“焊接宽度”、“焊接颜色”参数。
- step 4** 单击“重置”按钮，可以重新设置彩色玻璃效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览彩色玻璃效果。
- step 5** 设置完成后，单击“确定”按钮，彩色玻璃效果如图 10-153 所示。

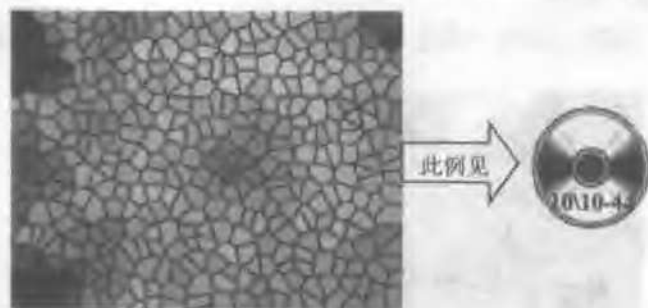


图 10-153 彩色玻璃效果

9. 虚光

- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-154 所示。
- step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“创造性”子菜单下的“虚光”命令，打


开“虚光”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-155 所示。



图 10-154 导入的位图



图 10-155 “虚光”对话框

step 3 设置“颜色”、“形状”、“调整”参数。

step 4 单击“重置”按钮，可以重新设置虚光效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览虚光效果。

step 5 设置完成后，单击“确定”按钮，出现如图 10-156 所示的虚光效果。



图 10-156 虚光效果

10. 旋涡

“旋涡”产生一种扭曲的效果，犹如在位图上出现漩涡一样。

step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-157 所示。


step 2 选中位图，单击“位图”菜单，选择“创造性”子菜单下的“旋涡”命令，打开“旋涡”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键，同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-158 所示。



图 10-157 导入的位图



图 10-158 “漩涡”对话框

- step 3** 设置“样式”、“大小”、“内部方向”、“外部方向”参数。
- step 4** 单击“重置”按钮，可以重新设置漩涡效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览漩涡效果。
- step 5** 设置完成后，单击“确定”按钮，漩涡效果如图 10-159 所示。



图 10-159 漩涡效果

11. 天气

“天气”产生 3 种天气效果，分别为雪、雨、雾。


- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-160 所示。
- step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“创造性”子菜单下的“天气”命令，打开“天气”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-161 所示。
- step 3** 设置“预报”、“浓度”、“大小”参数。
- step 4** 单击“重置”按钮，可以重新设置天气效果的属性。单击“预览”按钮，可以预览天气效果。

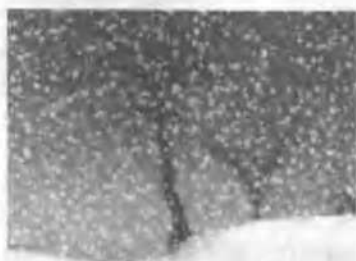


图 10-160 导入的位图



图 10-161 “天气”对话框

step 5 设置完成后, 单击“确定”按钮, 天气效果如图 10-162 所示。



雪



雨



雾

此例见



图 10-162 天气效果

10.6.7 扭曲

CorelDRAW 12 提供了 10 种不同的变换效果, 分别为: 块状、置换、偏移、像素、龟纹、旋涡、平铺、湿笔画、涡流、风。下面介绍几个比较常用的效果。

1. 置换

step 1 选择“文件”菜单中的“导入”命令, 打开“导入”对话框, 选择一幅图片,

单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-163 所示。


- step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“扭曲”子菜单下的“置换”命令，打开“置换”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-164 所示。



图 10-163 导入的位图

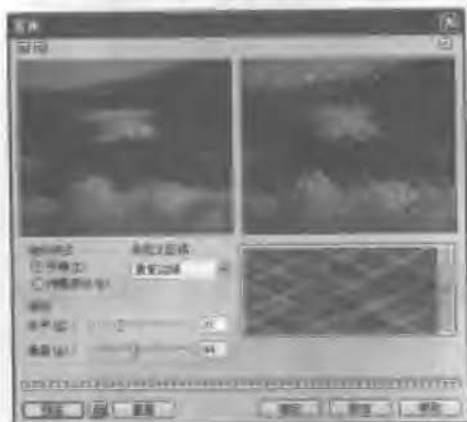


图 10-164 “置换”对话框

- step 3** 设置“缩放模式”、“缩放”、“未定义区域”参数。
- step 4** 单击“重置”按钮，可以重新设置置换效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览置换效果。
- step 5** 设置完成后，单击“确定”按钮，置换效果如图 10-165 所示。



图 10-165 置换效果

2. 像素

“像素”效果将位图分割为方形、矩形或辐射方格。“方形”和“矩形”效果将具有块状的、夸张的数字化外观；“辐射”具有蜘蛛网状的效果。

- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-166 所示。
- step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“扭曲”子菜单下的“像素”命令，打开


“像素”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-167 所示。



图 10-166 导入的位图



图 10-167 “像素”对话框

Step 3 设置“像素化模式”、“宽度”、“高度”及“不透明”参数。

Step 4 单击“重置”按钮，可以重新设置像素效果的属性。单击“预览”按钮，可以预览像素效果。

Step 5 设置完成后，单击“确定”按钮，像素效果如图 10-168 所示。



方形



矩形



辐射



图 10-168 像素效果

3. 龟纹


- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-169 所示。
- step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“扭曲”子菜单下的“龟纹”命令，打开“龟纹”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-170 所示。



图 10-169 导入的位图

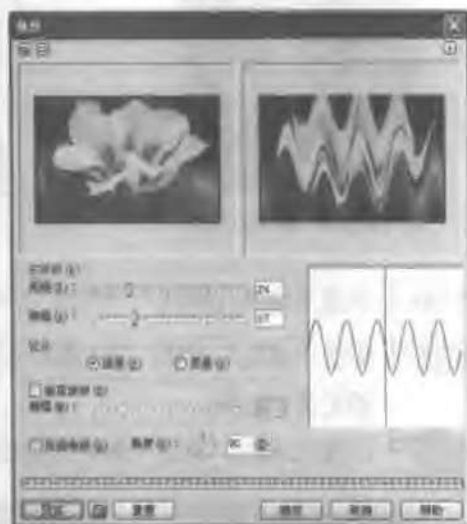


图 10-170 “龟纹”对话框

- step 3** 设置“主波纹”、“优化”、“垂直波纹”、“扭曲龟纹”、“角度”等参数。
- step 4** 单击“重置”按钮，可以重新设置龟纹效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览龟纹效果。
- step 5** 设置完成后，单击“确定”按钮，龟纹效果如图 10-171 所示。

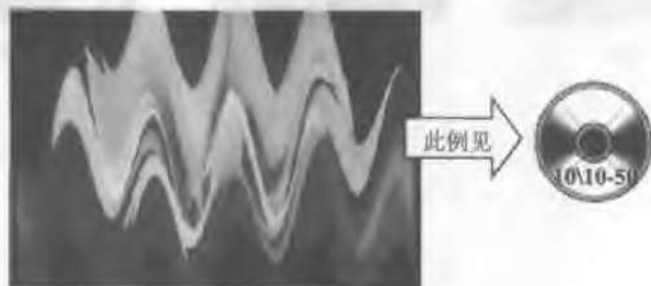


图 10-171 龟纹效果

4. 旋涡


- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-172 所示。
- step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“扭曲”子菜单下的“旋涡”命令，打开“旋涡”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-173 所示。



图 10-172 导入的位图



图 10-173 “旋涡”对话框

- step 3** 设置“定向”、“角”、“优化”参数。
- step 4** 单击“重置”按钮，可以重新设置旋涡效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览旋涡效果。
- step 5** 设置完成后，单击“确定”按钮，旋涡效果如图 10-174 所示。



图 10-174 旋涡效果

5. 湿笔画

“湿笔画”效果就像是一幅未干的油画，使人产生从颜色亮度的细微变化到湿颜料滴

基础教程

落在位图上各处的幻觉。


- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-175 所示。
- step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“扭曲”子菜单下的“湿笔画”命令，打开“湿笔画”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-176 所示。



图 10-175 导入的位图



图 10-176 “湿笔画”对话框

- step 3** 设置“润湿”及“百分比”参数。
- step 4** 单击“重置”按钮，可以重新设置湿笔画效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览湿笔画效果。
- step 5** 设置完成后，单击“确定”按钮，湿笔画效果如图 10-177 所示。

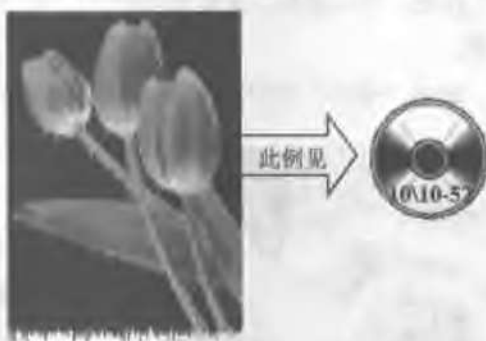


图 10-177 湿笔画效果

6. 风

“风”是按图像边缘中的像素颜色增加一些小的水平线以产生起风的效果。

- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-178 所示。


- step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“扭曲”子菜单下的“风”命令，打开“风”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-179 所示。



图 10-178 导入的位图



图 10-179 “风”对话框

- step 3** 设置“浓度”、“不透明”及“角度”参数。
- step 4** 单击“重置”按钮，可以重新设置风效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览风效果。
- step 5** 设置完成后，单击“确定”按钮，风效果如图 10-180 所示。



图 10-180 风效果

10.6.8 鲜明化

CorelDRAW 12 提供了 5 种不同的鲜明化效果，分别为：适应非鲜明化、定向柔化、高频通行、鲜明化、非鲜明化遮罩。下面介绍几种比较常用的效果。

1. 高频通行

- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，

单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-181 所示。


- step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“锐化”子菜单下的“高频通行”命令，打开“高频通行”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-182 所示。



图 10-181 导入的位图




图 10-182 “高频通行”对话框

- step 3** 设置“百分比”及“半径”参数。
- step 4** 单击“重置”按钮，可以重新设置高频通行效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览高频通行效果。
- step 5** 设置完成后，单击“确定”按钮。图 10-183 所示为“百分比”为 100、“半径”为 15 的高频通行效果。



图 10-183 高频通行效果

2. 非鲜明化遮罩

- step 1** 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，选择一幅图片，单击“导入”按钮，导入位图，如图 10-184 所示。
- step 2** 选中位图，单击“位图”菜单，选择“锐化”子菜单下的“非鲜明化遮罩”命令，打开“非鲜明化遮罩”对话框。单击  按钮，打开两个预览框，在左预

览框中用鼠标左键单击可以放大位图；右击可以缩小位图；按住 Ctrl 键的同时在左预览框中单击鼠标左键，可以显示整个位图，如图 10-185 所示。



图 10-184 导入的位图



图 10-185 “非鲜明化遮罩”对话框

step 3 设置“百分比”、“阈值”及“半径”参数。

step 4 单击“重置”按钮，可以重新设置非鲜明化遮罩效果的选项。单击“预览”按钮，可以预览非鲜明化遮罩效果。

step 5 设置完成后，单击“确定”按钮，非鲜明化遮罩效果如图 10-186 所示。



图 10-186 非鲜明化遮罩效果



自我测试

1. 插入一幅位图图像，生成不同的三维效果。
2. 插入一幅位图图像，生成不同的艺术笔触效果。
3. 插入一幅位图图像，生成不同的模糊效果。
4. 插入一幅位图图像，生成不同的颜色变换效果。
5. 插入一幅位图图像，生成不同的轮廓图效果。

基础教程

6. 插入一幅位图图像，生成不同的创造性效果。
7. 插入一幅位图图像，生成不同的扭曲效果。
8. 插入一幅位图图像，生成不同的鲜明化效果。

第11章 Internet 网页设计

网络的普及和应用带动了网页设计的发展,目前许多平面设计软件都具有 Internet 网页设计的功能,CorelDRAW 也不例外。CorelDRAW 具有非常强的网页设计功能,只是由于有更专业的网页设计软件,所以并未得到推广。

网页设计主要靠发挥个人的想象力,才能创造出独树一帜的效果。本章主要介绍利用 CorelDRAW 12 创建网页的基本知识,更深入的设计还需要读者根据自己的爱好深入探讨。

11.1 设置网页尺寸

设计网页尺寸是网页设计的第一步。由于网页设计的主要目的是放到网络上供他人浏览,所以不需要有太大的页面尺寸。CorelDRAW 12 为用户提供了 3 种网页的尺寸:网页(600×300)、网页(760×420)、网页标志(468×60)。网页(760×420)是最常用的网页尺寸;网页标志(468×60)是网页上最常见的网页广告尺寸。

设置网页尺寸的方法是:单击属性栏上的“纸张类型/大小”右端的下拉按钮,打开下拉列表,从中选择网页大小即可。

此外,用户也可以自定义网页尺寸。操作步骤如下:

step 1 选择“版面”菜单中的“页设置”命令,打开“选项”对话框,如图 11-1 所示。



图 11-1 “选项”对话框

step 2 在“纸张”下拉列表中选择“自定义”,在“宽度”和“高度”框中设置页面的宽度和高度。

step 3 单击“确定”按钮。

11.2 Internet 对象的应用

网页中除了图片和文字外,还包括其他 Internet 对象,例如简单按钮、提交按钮、重置按钮、单选按钮、复选框、文本编辑域、文本编辑框、弹出式菜单和选择列表。这些对象可以通过“编辑”菜单中的“插入因特网对象”命令来完成。


11.2.1 插入因特网对象

下面以插入“文本编辑框”为例讲述插入因特网对象的操作。

step 1 首先设置好网页尺寸,选择“编辑”菜单中的“插入因特网对象”子菜单中的“文本编辑框”命令,如图 11-2 所示。



图 11-2 “编辑”菜单中的“插入因特网对象”子菜单中的“文本编辑框”命令

step 2 鼠标变成  形状,在页面上单击鼠标,即可插入一个文本编辑框,如图 11-3 所示。

step 3 在文本编辑框上单击鼠标右键,从弹出的快捷菜单中选择“属性管理器”命令,打开“对象属性”泊坞窗,如图 11-4 所示。

step 4 在“行”数值框中设置文本编辑框中可以编辑的文本行数;在“列”数值框中设置文本编辑框中可以编辑的文本列数。

利用上面的方法可以插入或设置其他因特网对象。

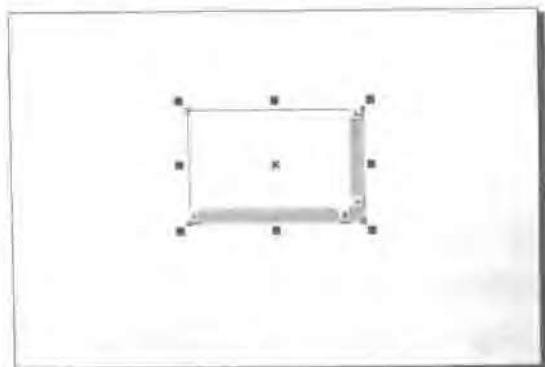


图 11-3 插入文本编辑框



图 11-4 “对象属性”泊坞窗

11.2.2 使用 HTML 文字

网页上的文字大致分为两种：图形文字和纯文字，图形文字使用较多。如果要使用纯文字，则需要将纯文字转换为与 HTML 兼容的格式。在 Internet 上发布时，文字将被视为位图，所以美术字不能转换成 HTML 文字，只有段落文字才可以。


Step 1 单击工具箱中的  (文字工具) 按钮，在页面上按下鼠标左键并拖动，拖出一个虚线框，在属性栏上设置文本字体和大小，然后输入文字，如图 11-5 所示。



图 11-5 输入段落文字

Step 2 在段落文本上单击鼠标右键，弹出快捷菜单，选择“生成 Web 兼容的文本”命令，即可将文本转换成 HTML 文字，表面看上去与段落文字无差别，如图 11-6 所示。



图 11-6 生成 Web 兼容的文本

11.3 建立超链接

一个网站往往由多个页面组成，而这多个页面又不能同时在一个页面上显示出来，这

时就需要用到超链接。使用超链接可以很方便地从一个地方链接到另一个地方。

超链接的方式有两种：一是图片链接（单击图片链接到指定位置），二是文字链接（单击文字链接到指定位置）。但无论是哪种形式，只要指到超链接上，鼠标就会变成手形。

11.3.1 设置超链接

用户可以通过在“对象属性”泊坞窗中输入 URL 地址来实现设定超链接。

step 1 使用“挑选工具”选择要创建超链接的对象，如图 11-7 所示。

step 2 选择“窗口”菜单中的“泊坞窗”子菜单中的“属性管理器”命令，打开“对象属性”泊坞窗，选择“因特网”选项卡，如图 11-8 所示。



图 11-7 选择要创建超链接的对象



图 11-8 “对象属性”泊坞窗

step 3 在 URL 框中直接输入超链接的网址，例如此处输入 <http://www.sohu.com>，按 Enter 键即可。



提示

另一种创建超链接的方法是：在工具栏的空白处单击鼠标右键，弹出快捷菜单，选择“因特网”命令，打开“因特网”工具栏，如图 11-9 所示，通过该工具栏可以设置超链接。



图 11-9 “因特网”工具栏


step 4 如果单击“因特网”工具栏上的“显示热点”按钮 ，则创建超链接后，链接对象上将出现红线斜方格，提示该对象已创建了超链接，如图 11-10 所示。



图 11-10 创建了超链接的对象

11.3.2 建立书签

书签是一个地址，使用书签可以使我们在进行超链接操作时，很容易地找到链接的对象。

step 1 使用“挑选工具”选择要创建书签的对象，如图 11-11 所示。



图 11-11 选择要创建书签的对象

step 2 选择“窗口”菜单中的“泊坞窗”子菜单中的“属性管理器”命令，打开“对象属性”泊坞窗，选择“因特网”选项卡，在“功能”下拉列表中选择“书签”选项，如图 11-12 所示。在文本框中直接输入书签的名称，即可为选择的对象定义书签。

step 3 在“功能”下拉列表中选择 URL，



图 11-12 “功能”下拉列表

然后在动作下拉列表中选择定义的书签名称,即可为对象定义书签,如图 11-13 所示。



图 11-13 选择定义的书签名称

11.4 发布作品

网页设计完成后,下一步就是将作品发布到网络上,供其他人浏览了。在 CorelDRAW 12 中发布作品很简单:直接将作品文件另存为 HTML 格式,然后发布到网络上即可。

11.4.1 设置发布参数

发布作品前首先要将作品保存为网页格式,然后再进行最后设置。选择“文件”菜单中的“发布到 Web”子菜单中的 HTML 命令,打开“发布到 Web”对话框,如图 11-14 所示。



图 11-14 “发布到 Web”对话框

对话框中有 6 个选项卡:常规、细节、图像、高级、总结和没问题。它们的作用如下:

- ◆ 常规:用于设置网页的基本参数,例如 HTML 布局、目标文件(即链接的文件)、

导出范围等。

- ◆ 细节：“细节”选项卡如图 11-15 所示。通常情况下，一个网页作品中不止一个网页，在“细节”选项卡中显示了所有网页的页面资料。



图 11-15 “细节”选项卡

- ◆ 图像：“图像”选项卡如图 11-16 所示。该选项卡中显示了网页中所有的图片。在“类型”下拉列表表中可以选择图像发布的格式；单击“选项”按钮，打开“选项”对话框，如图 11-17 所示。通过“选项”对话框可以进一步设置图像输出格式。

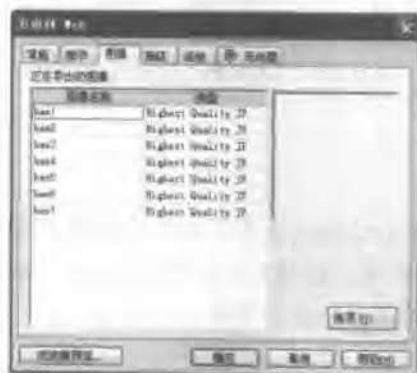


图 11-16 “图像”选项卡

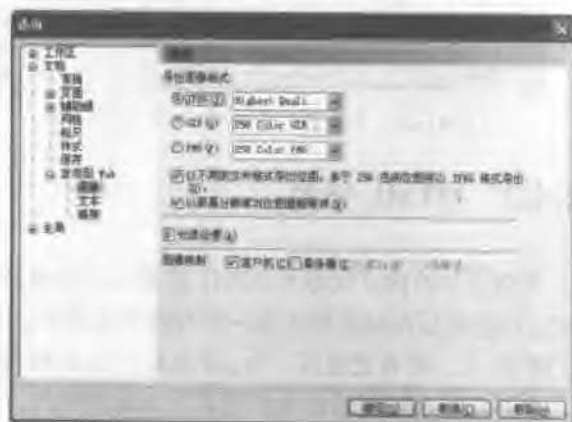


图 11-17 “选项”对话框

- ◆ 高级：“高级”选项卡如图 11-18 所示。该选项卡中包括：保持链接至外部链接文件”以及“生成翻转的 JavaScript”等高级选项。
- ◆ 总结：“总结”选项卡如图 11-19 所示。通过该选项卡可以了解每个对象下载时需要的时间。
- ◆ 无问题：“无问题”选项卡如图 11-20 所示。该选项卡显示了网页发布的所有项目，并将有问题的地方显示出来。



图 11-18 “高级”选项卡



图 11-19 “总结”选项卡



图 11-20 “无问题”选项卡

11.4.2 HTML 输出

当将设计的网页保存为 HTML 格式后,CorelDRAW 12 会将页面中的对象转换成 HTML 格式,以使网页在浏览器中显示时与原网页相同。用户也可以将网页中的图片输出成 JPEG 或 GIF 格式,发布完成后,CorelDRAW 12 会将每一个网页中的对象集中到指定的文件夹中,并将发布的网页另存为扩展名为.htm 的文件。

step 1 选择“文件”菜单中的“发布到 Web”子菜单中的“HTML”命令,打开“发布到 Web”对话框。

step 2 在“HTML 排版方式”下拉列表中选择“HTML 表(兼容大多数浏览器)”选项,以使用户发布的网页与浏览器大部分兼容。

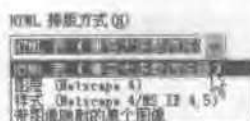


图 11-21 选择“HTML 表(大部分兼容)”选项

Step3 如果想直接上传到服务器,则选中“FTP 上载”复选框,然后单击“FTP 设置”按钮,打开“FTP 上载”对话框,如图 11-22 所示。在该对话框中可进行“FTP 服务器”、“用户名”、“口令”等参数的设置。设置完成后单击“确定”按钮。

Step4 单击“浏览器预览”按钮,浏览创建的网页,如图 11-23 所示。

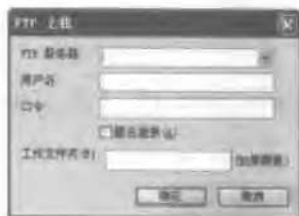


图 11-22 “FTP 上载”对话框



图 11-23 浏览网页



自我测试

1. 将网页尺寸设置为 300 像素×200 像素。
2. 在刚创建的网页上插入 CorelDRAW 12 提供的各种因特网对象。
3. 在网页上输入如图 11-24 所示的美术字,然后将其转换成 HTML 文件。

给梦想一对翅膀,让它自由飞翔

图 11-24 输入的美术字

4. 制作一个网页,然后为网页上的图片和文件设置超链接。
5. 为网页上的对象创建书签。
6. 将制作的网页作品保存为 HTML 格式文件。

第12章 使用 Corel R.A.V.E.3.0 制作动画

Corel 公司推出的 Graphics Suite 12 自带有一个动画制作软件——Corel R.A.V.E.3.0，它是一个新型实用的动画制作软件，通过改变对象的属性和交互式变换效果来为矢量图和位图创建动画。利用这一工具可以在网页制作、多媒体制作中快速地创建动画效果。

12.1 制作动画的工作环境

单击“开始”按钮，选择“程序”子菜单中的 Corel Graphics Suite 12 下的 Corel R.A.V.E.3.0 命令，打开如图 12-1 所示的窗口。



图 12-1 Corel R.A.V.E.3.0 窗口

Corel R.A.V.E.3.0 的工作环境 with CorelDRAW 12 的工作环境类似，只是在窗口底部多了一个“时间轴”泊坞窗，Corel R.A.V.E.3.0 是通过时间轴来制作动画的。

12.1.1 时间轴

打开“时间轴”泊坞窗的方法是：选择“电影”菜单中的“时间轴”命令。时间轴可以独立存在于窗口中，如图 12-2 所示。

12.2 制作动画

了解了 Corel R.A.V.E.3.0 的工作环境后,接下来开始着手制作动画。在 Corel R.A.V.E.3.0 中可以制作沿直线运动的动画、沿指定路径运动的动画、渐变动画以及从群组中产生动画的效果。

12.2.1 沿直线运动的动画

沿直线运动的动画是最简单的一种动画,用户只需确定两个关键帧,分别确定两个关键帧上的画面,两个关键帧之间的动画运动由系统自动完成。

step 1 在页面上绘制一个圆形,并填充绿色,无线条颜色,如图 12-3 所示。

step 2 在时间轴的第 1 帧上按下鼠标左键拖到第 20 帧上,如图 12-4 所示。

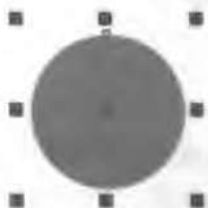


图 12-3 制作的图形

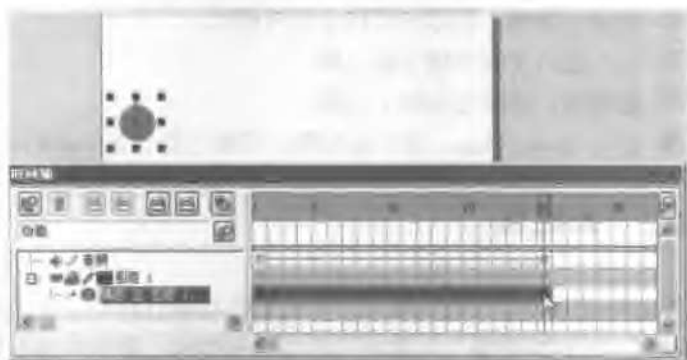



图 12-4 拖动帧

step 3 松开鼠标,单击“插入关键帧”按钮 ,在第 20 帧处添加关键帧,如图 12-5 所示。

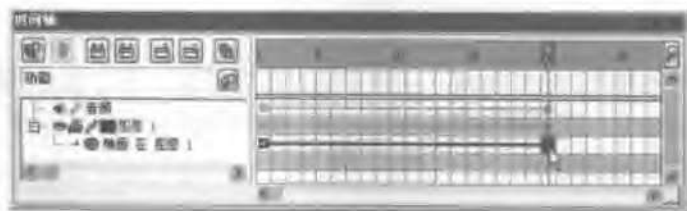


图 12-5 在第 20 帧处添加关键帧

step 4 选定第 20 帧,使用“挑选工具”选定绘制的圆形,将其拖到页面的右侧,改变圆形的颜色为蓝色,如图 12-6 所示。

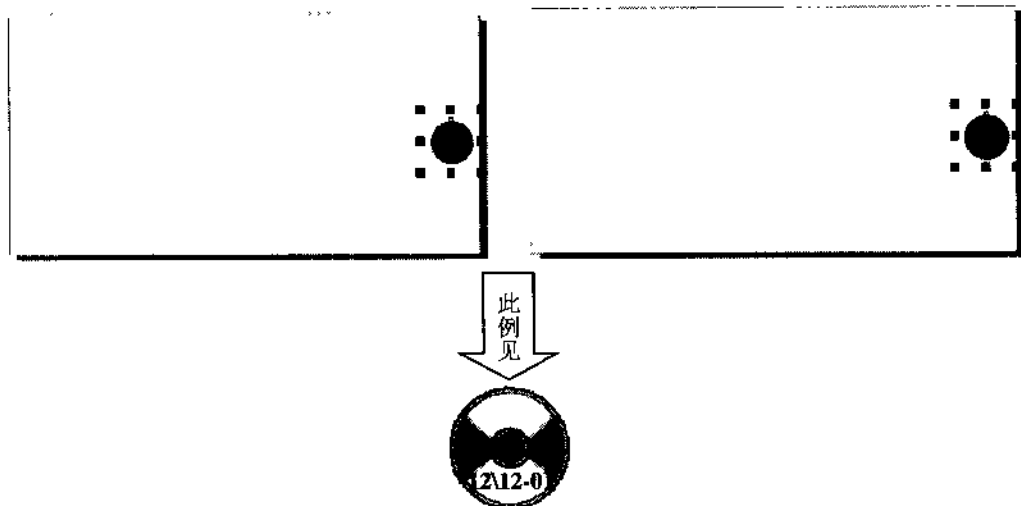




图 12-6 将圆形拖到页面的右侧并改变其填充色

5 单击  按钮，即可看到圆形沿直线运动，其颜色逐渐由绿色变为蓝色。

12.2.2 渐变动画

使用 CorelDRAW 12 提供的  (交互式调和工具) 可以使两个对象之间产生渐变的效果。该功能可以应用在动画中，使多姿多彩的渐变效果也可以动起来。

1 单击工具箱中的  (文本工具) 按钮，在页面上输入美术字，字体为“隶书”，字号为“24”，颜色为“渐绿”色，如图 12-7 所示。

2 在文字上按下鼠标左键并拖动到右下角，单击鼠标右键，复制相同的文字。将复制的文字向下镜像，然后放大，将其颜色改为红色，字体变为“华文彩云”，如图 12-8 所示。

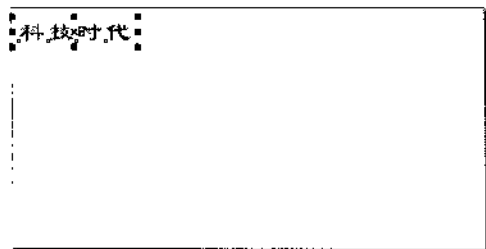


图 12-7 输入美术字

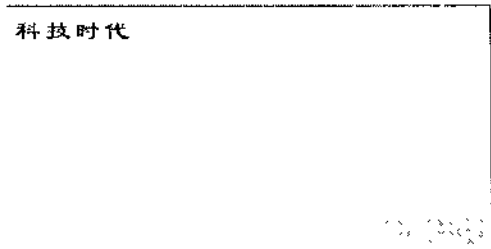



图 12-8 复制文字并镜像放大

3 单击工具箱中的  (交互式调和工具) 按钮，在左上角的文字上按下鼠标左键并拖动到右下角的文字上，得到渐变效果，如图 12-9 所示。

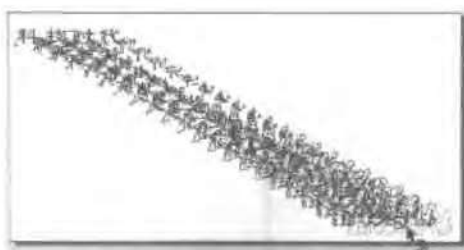


图 12-9 制作渐变效果

提示

可以在制作渐变效果时按住 Alt 键绘制渐变路径。

step 4 利用“挑选工具”选定渐变效果，选择“电影”菜单中的“从调和创建片段”命令，系统会自动将渐变效果生成动画。此时“时间轴”泊坞窗如图 12-10 所示。

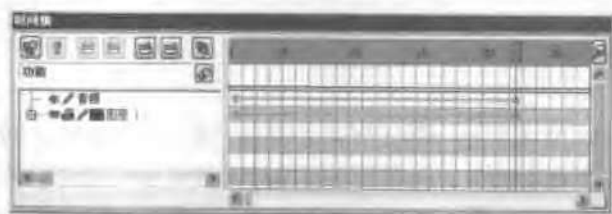


图 12-10 渐变动画制作完成后的“时间轴”泊坞窗


step 5 单击  按钮，即可得到渐变运动的动画，如图 12-11 所示。



图 12-11 渐变运动动画

命令，系统会自动使群组中的文字生成动画。

step 6 单击  按钮，即可得到从群组中产生连续播放的动画效果。

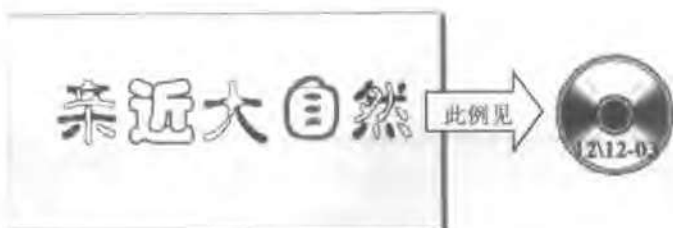


图 12-14 调整文字字号及位置

12.3 插入声音

动画的美妙之处就在于它能有效地融合声音，形成具有感染力和冲击力的效果，所以动画制作完成后，应考虑为它配上音乐。Corel R.A.V.E.3.0 支持的声音文件为 WAV (Windows Waveform)。

step 1 单击“时间轴”泊坞窗中的“音频”按钮，如图 12-15 所示。

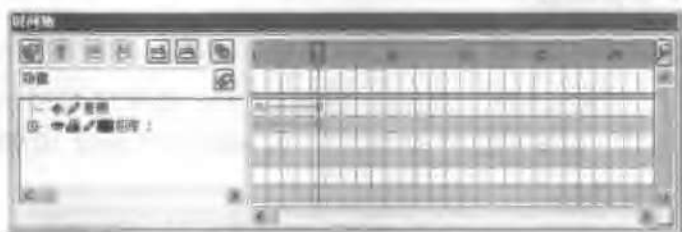


图 12-15 单击“时间轴”泊坞窗中的“音频”按钮

step 2 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，在“文件类型”下拉列表中选择“WAV-Windows 波形表”选项，然后在“查找范围”下拉列表中选择要导入的文件所在的位置，在列表框中选择要导入的声音文件，如图 12-16 所示。

step 3 单击“导入”按钮，这时“时间轴”泊坞窗中将显示出导入的控制音乐的时间轴。如



图 12-16 选择要导入的文件

图 12-17 所示。

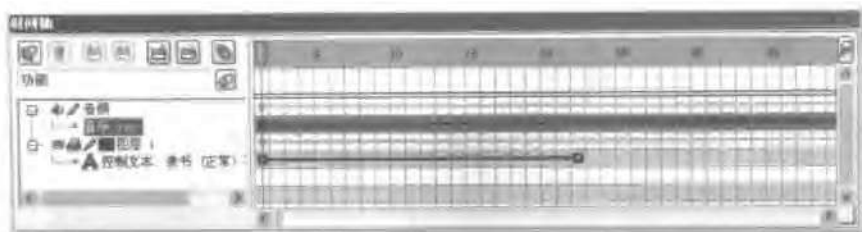


图 12-17 导入音乐

step 4 单击  按钮，即可开始播放动画及音乐。

12.4 导入其他动画

在 Corel R.A.V.E.3.0 中可以导入其他格式的动画文件，例如 GIF (GIF Animation)、AVI (Video for Windows)、MOV (Quick Time Movie) 等格式的文件。

step 1 单击“时间轴”泊坞窗中的“图层 1”按钮，如图 12-18 所示。

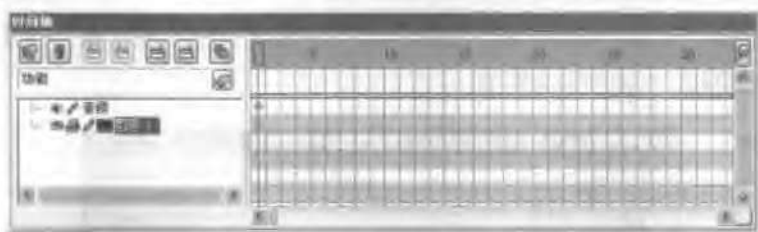


图 12-18 选定“图层 1”

step 2 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，在“文件类型”下拉列表中选择“MOV-QuickTime Movie”选项，然后在“查找范围”下拉列表中选择要导入的文件所在的位置，在列表框中选择要导入的文件，如图 12-19 所示。


step 3 单击“导入”按钮，页面上出现  形状，按下鼠标左键并拖动，导入 MOV 文件，同时“时间轴”泊坞窗中将显示出导入的控制 MOV 的时



图 12-19 选择要导入的文件

间轴,如图 12-20 所示。

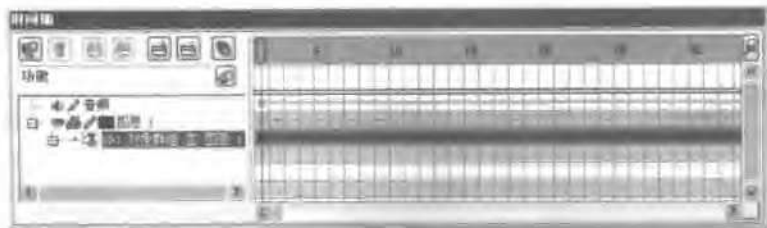


图 12-20 导入 MOV 文件

12.5 导出动画

本节主要讲述的是保存动画及将动画导出成其他格式。

12.5.1 保存动画

每个文件都有自己的格式, Corel R.A.V.E.3.0 文件的格式为 CLK。动画制作过程中,应随时进行保存,以免忽然断电导致制作的动画丢失。保存动画的操作步骤如下:

step 1 选择“文件”菜单中的“保存”命令,或按 Ctrl+S 组合键,打开“保存绘图”对话框,如图 12-21 所示。



图 12-21 “保存绘图”对话框

step 2 在“保存在”下拉列表中选择保存动画的位置;在“文件名”文本框中输入文件的名称;在“保存类型”下拉列表中选择“CLK - Corel R.A.V.E”选项。

step 3 单击“保存”按钮。

12.5.2 输出成其他动画文件

在 Corel R.A.V.E.3.0 中制作的动画，可以通过“导出”功能生成其他格式的文件，例如 SWF-Macromedia Flash、GIF（GIF Animation）、AVI（Vedio for Windows）、MOV（Quick Time Movie）等。

step 1 选择“文件”菜单中的“导出”命令，或按 Ctrl+E 组合键，打开“导出”对话框，如图 12-22 所示。

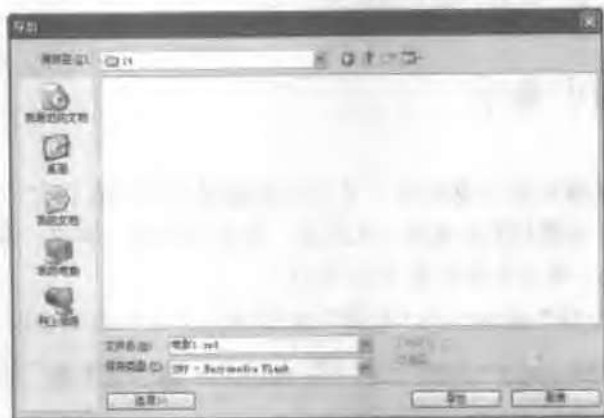


图 12-22 “导出”对话框

step 2 在“保存在”下拉列表中选择保存动画的位置；在“文件名”文本框中输入文件的名称；在“保存类型”下拉列表中选择导出的文件类型。

step 3 单击“导出”按钮。



自我测试

1. 制作一个沿直线运动的动画。
2. 制作一个沿指定路径运动的动画。
3. 制作一个渐变运动的动画。
4. 制作一个从群组中运动的动画。
5. 在制作的动画中插入一段音乐。
6. 导入一个动画并播放。

第13章 制作精彩实例

通过前面的学习,相信大家对 CorelDRAW 12 已经有了一定的认识。在此基础上,本章将以 3 个精彩实例的制作,帮助读者巩固所学的知识内容,使读者对 CorelDRAW 软件有更加深入的了解。另外,通过本章的学习还可以开拓读者的设计思路,使读者在今后的工作中能灵活地运用这一软件,制作出优秀的作品。

实例一:绘制小兔子

在生活中,卡通画是经常见到的,尤其是小朋友们都很喜欢它。如果能够使用所学 CorelDRAW 12 绘制出漂亮的卡通画,无疑是一件非常有趣的事情。本实例将具体讲解卡通小兔子的绘制方法。最终效果如图 13-1 所示。

Step 1 选择“文件”菜单中的“新建”命令(快捷键为 Ctrl+N),创建新文件。




Step 2 利用工具箱中的“椭圆工具”。按住 Ctrl 键在绘图窗口中绘制一个正圆,作为兔子的头,如图 13-2 所示。




图 13-1 小兔子效果



图 13-2 绘制圆形作为兔子的头

Step 3 利用“挑选工具”按钮将正圆选中,单击工具箱中的按钮,在弹出的工具选项组中单击按钮,弹出“渐变填充方式”对话框,参数设置如图 13-3 所示,为正圆填充渐变色。

Step 4 单击工具箱中的“椭圆工具”按钮,在绘图窗口中绘制一个椭圆,作为小兔子的脸,如图 13-4 所示。



Step 5 利用“挑选工具”选中椭圆,单击工具箱中的按钮,在弹出的工具选项组中单击按钮,弹出“渐变填充方式”对话框,参数设置如图 13-5 所示,为其填充渐变色。



图 13-3 为圆形填充颜色



图 13-5 为图形填充颜色

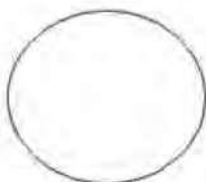


图 13-4 绘制兔子的脸



step 6 使用工具箱中的“挑选工具”将绘制的脸的形状放到头上，如图 13-6 所示。



step 7 接下来绘制一个长形的椭圆，作为兔子的眼睛。单击工具箱中的  按钮，在弹出的工具选项组中单击  按钮，填充类型为射线，填充由黑到白的渐变色，如图 13-7 所示。



图 13-6 将脸的形状放到头上



图 13-7 绘制的兔子的眼睛

step 8 选中绘制的眼睛，按住鼠标左键向右拖动，单击鼠标右键，复制出另一只眼睛，如图 13-8 所示。


step 9 使用工具箱中的“挑选工具”将绘制的眼睛放到脸上，如图 13-9 所示。



图 13-8 复制眼睛



图 13-9 将绘制的眼睛放到脸上

step 10 利用工具箱中的“椭圆工具” 在绘图窗口中绘制出大小不一的 6 个椭圆，作为兔子的耳朵和嘴，如图 13-10 所示。

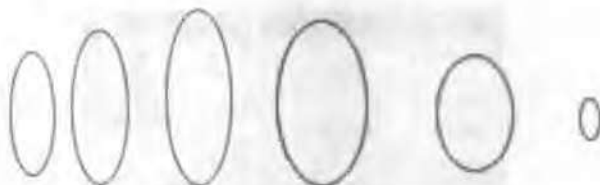


图 13-10 绘制兔子的耳朵和嘴



step 11 单击工具箱中的 按钮，在弹出的工具选项组中单击 按钮，分别为它们填充渐变色，最后效果如图 13-11 所示。



图 13-11 为兔子的耳朵和嘴填充颜色


step 12 单击“挑选工具”按钮，将绘制的耳朵和嘴放到适当的位置，如图 13-12 所示。



图 13-12 将绘制的图形组合成兔子的头部

- Step 13** 选中头上部的椭圆对象，单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“顺序”菜单中的“到后部”命令，将耳朵放到头的后面，如图 13-13 所示。



图 13-13 调整耳朵的位置

- Step 14** 用相同的方法将兔子的另一只耳朵放到合适的位置，效果如图 13-14 所示。




- Step 15** 为了方便后面图形制作，可以将兔子的头部所有图形群组。方法是：单击工具箱中的“挑选工具”按钮，选定所有绘制的图形，在选定的图形上单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“群组”命令，如图 13-15 所示。



图 13-14 调整另一只耳朵的位置



图 13-15 群组对象

- Step 16** 接着利用椭圆工具绘制兔子的身体和尾巴，为其填充颜色，将它们与头部叠放在一起并群组，如图 13-16 所示。
- Step 17** 单击工具箱中的  按钮，在绘图窗口中绘制出兔子腿部的基本形状，如图 13-17 所示。
- Step 18** 单击  按钮，单击属性栏中的  按钮，对图形进行调整，效果如图 13-18

所示。

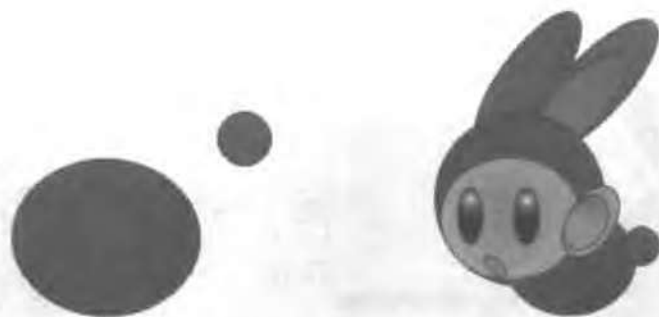


图 13-16 绘制兔子的身体和尾巴



图 13-17 绘制兔子的腿的轮廓



图 13-18 调整腿的形状



Step 19 单击工具箱中的  按钮，在弹出的工具选项组中单击  按钮，为兔子腿部填充颜色，如图 13-19 所示。



图 13-19 为腿填充颜色


Step 20 最后将绘制的腿部与头部、身体组合，完成兔子身体所有图形的绘制。

实例二：绘制卡通房子

卡通画人见人爱，绘制一幅简单的小兔子，你一定还没过瘾。本实例将带着你绘制一幅更漂亮的卡通房子。在卡通房子的绘制过程中，将学习到很多新的工具按钮和菜单命令的使用方法。卡通房子的效果如图 13-20 所示。



图 13-20 最终效果

- step 1** 选择“文件”菜单中的“新建”命令（快捷键为 Ctrl+N），创建一个新文件。
- step 2** 通过属性栏上的  将页面宽度和高度均设置为 300mm，单击页面中任意位置，确定文件尺寸的设置，设置后的页面如图 13-21 所示。

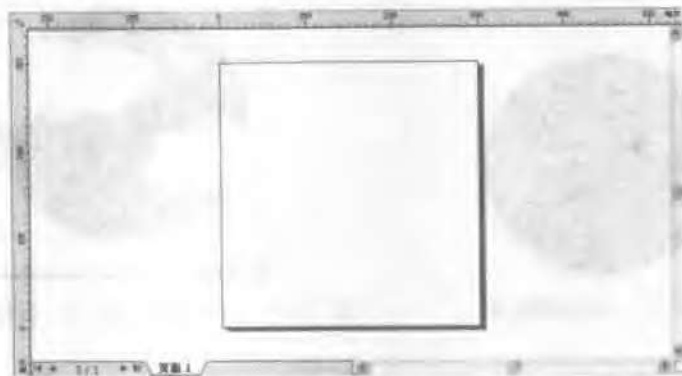



图 13-21 设置页面大小

- step 3** 单击工具箱中的  按钮，在绘图窗口中绘制一个椭圆，如图 13-22 所示。

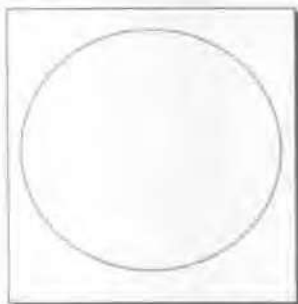


图 13-22 绘制椭圆

- step 4** 选中椭圆，单击调色板中的新蓝色，为其填充颜色，效果如图 13-23 所示。



图 13-23 为椭圆填充颜色



Step 5 单击工具箱中的 按钮，在弹出的工具选项组中单击 (无轮廓) 按钮，去除椭圆的轮廓线，如图 13-24 所示。

Step 6 单击工具箱中的 按钮，在弹出的工具选项组中单击 (橡皮擦工具) 按钮。

Step 7 在属性栏中可以任意设置橡皮擦的厚度，将椭圆擦成如图 13-25 所示的形状。



图 13-24 去除椭圆边框



图 13-25 使用“橡皮擦工具”制作出的图形

Step 8 单击工具箱中的 按钮，从弹出的工具选项组中单击 按钮，绘制房子的大体轮廓，如图 13-26 所示。

Step 9 单击工具箱中的 按钮，调整房子的轮廓，效果如图 13-27 所示。



图 13-26 绘制房子的大体轮廓



图 13-27 调整房子轮廓

Step 10 单击工具箱中的 按钮，绘制出房子的“鼻子”，以使房子拟人化，如

图 13-28 所示。

- step 11** 将房顶图形框选中，单击调色板中的红色，为其填充红色，效果如图 13-29 所示。



图 13-28 绘制房子的“鼻子”



图 13-29 为屋顶填充红色



- step 12** 选中房顶图形，单击工具箱中的  按钮，在弹出的工具选项组中单击  按钮，弹出“轮廓笔”对话框，将边框宽度设置为 5.644mm，其他参数如图 13-30 左所示，效果如图 13-30 右所示。



图 13-30 调整屋顶边框的宽度

- step 13** 选中两个表示眼睛的图形，单击调色板中的绿色，为其填充绿色，如图 13-31 所示。



图 13-31 为“眼睛”填充绿色



- step 14** 选中眼睛图形，单击工具箱中的  按钮，在弹出的工具选项组中单击  按钮，弹出“轮廓笔”对话框，将两只眼睛的边框线设置为 2.822mm，效果如图 13-32 所示。



图 13-32 设置“眼睛”的边框线



- step 15** 选中表示鼻子的椭圆，单击工具箱中的  按钮，在弹出的工具选项组中单击  按钮，弹出“渐变填充方式”对话框，为其填充渐变色，选项及参数设置如图 13-33 所示。



图 13-33 为“鼻子”填充颜色

- step 16** 选中表示嘴的图形，单击调色板中的黑色，为其填充颜色，如图 13-34 所示。



图 13-34 为“嘴”填充颜色

step 17 选中表示脸部的图形，单击调色板中的黄色，为其填充颜色，如图 13-35 所示。

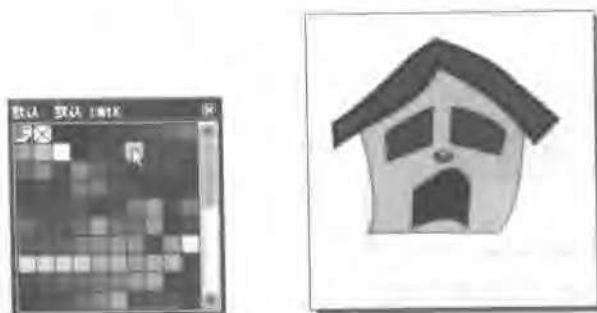


图 13-35 为“脸部”填充颜色



step 18 选中表示脸部的图形，单击工具箱中的  按钮，在弹出的工具选项组中单击  按钮，弹出“轮廓笔”对话框，将其表示脸部的轮廓线宽度设置为 5.644mm，如图 13-36 所示。



图 13-36 设置“脸部”的轮廓线




step 19 单击工具箱中的  按钮，在弹出的工具选项组中单击  按钮，将属性栏中的轮廓宽度设置为 2.822mm，绘制两条线，然后再将属性栏中的轮廓宽度设置为 5.644mm，绘制另外两条线，如图 13-37 所示。



图 13-37 绘制的线条

step 20 单击“挑选工具”按钮 ，将绘制的 4 条线段拖到表示眼睛的图形上，让图形又具有房子窗户的特征，如图 13-38 所示。



step 21 单击工具箱中的  按钮，在弹出的工具选项组中单击  按钮，绘制出舌头的形状，如图 13-39 所示。



图 13-38 放置线条的位置



图 13-39 绘制“舌头”

step 22 将舌形选中，单击调色板中的红色，为其填充颜色，效果如图 13-40 所示。



图 13-40 填充“舌头”的颜色

step 23 将表示舌头的图形拖到表示嘴的图形上，效果如图 13-41 所示。



step 24 单击工具箱中的  按钮，在弹出的工具选项组中单击  按钮，绘制出如图 13-42 所示的形状。



图 13-41 放置“舌头”的位置

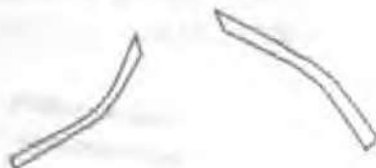


图 13-42 绘制屋顶的阴影

step 25 将图形选中，单击调色板中的中国红颜色为其填充，作为房顶的阴影部分，如图 13-43 所示。

step 26 将阴影图形去除边框线，拖至房顶图形上，如图 13-44 所示。



图 13-43 填充阴影的颜色



图 13-44 将阴影图形放到适当的位置



Step 27 单击工具箱中的  按钮，在弹出的工具选项组中单击  按钮，绘制出如图 13-45 左所示的图形，并为其填充颜色，如图 13-45 右所示，作为脸部的阴影。



图 13-45 绘制“脸部”的阴影

Step 28 将脸部阴影选中，去除边框线，拖至“脸部”图形上，如图 13-46 所示。



图 13-46 将“脸部”的阴影放到适当的位置



step 29 为了使图形更具拟人化, 为其添加几个眼泪的图形。单击工具箱中的  按钮, 在弹出的工具选项组中单击  按钮, 绘制出如图 13-47 所示的图形。



图 13-47 绘制的“眼泪”图形



step 30 选中“眼泪”图形, 单击工具箱中的  按钮, 在弹出的工具选项组中单击  按钮, 弹出“渐变填充方式”对话框, 为其填充渐变色, 选项及参数设置如图 13-48 所示。



图 13-48 为“眼泪”图形填充颜色

step 31 单击“挑选工具”按钮, 将其去除边框线, 复制出相同的几个图形, 然后拖到“脸部”两侧, 效果如图 13-49 所示。



step 32 单击工具箱中的  按钮, 在弹出的工具选项组中单击  按钮, 将属性栏中的轮廓宽度设置为 5.644mm, 绘制出房子烟囱的形状, 如图 13-50 所示。



图 13-49 将“眼泪”放到适当的位置



图 13-50 绘制的烟囱外形

step 33 单击调色板中的绿色，为其填充颜色，效果如图 13-51 所示。

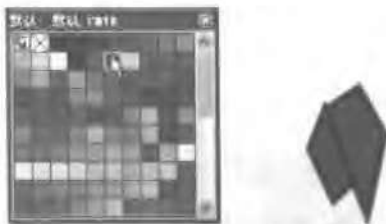


图 13-51 为烟囱填充颜色

step 34 将其拖到房顶上部，效果如图 13-52 所示。





图 13-52 将烟囱放到房子上

step 35 选中烟囱，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“顺序”菜单中的“到后部”命令，效果如图 13-53 所示。



图 13-53 将烟囱放到房子后部

step 36 单击工具箱中的  按钮，在弹出的工具选项组中单击  按钮，绘制如图 13-54 所示的图形。

step 37 单击调色板中的绿色，为其填充颜色，如图 13-55 所示。

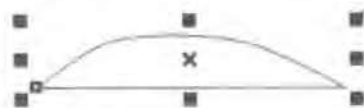


图 13-54 绘制道路轮廓图



图 13-55 绘制好的的道路图形

step 38 选中图形，去除边框线，拖到房子前面的位置，作为道路，如图 13-56 所示。


step 39 单击工具箱中的  按钮，绘制出两个椭圆，按前面介绍的方法，为其填充颜色，并去除边框线，如图 13-57 所示。



图 13-56 将绘制的道路放到房子前面



图 13-57 制作好的椭圆

step 40 选中椭圆，并将其拖到道路上，效果如图 13-58 所示。



图 13-58 将椭圆放到道路上


step 41 最后调整各图形位置，得到最终效果。

实例三：镜框设计

CorelDRAW12 具有强大的功能，它不但可以绘制出漂亮的卡通画，还能进行许多的设计（如平面广告设计、图案设计、按钮设计、室内图设计等）。本实例讲解的是一幅镜框的设计，其效果如图 13-59 所示。希望读者能够举一反三，设计出更好的作品。



图 13-59 镜框效果

- step 1** 选择“文件”菜单中的“新建”命令（快捷键为 Ctrl+N），创建一个新文件。
- step 2** 双击工具箱中的  按钮，在绘图窗口中绘制一个和页面相同大小的矩形，单击调色板中的浅紫色为其填充颜色，如图 13-60 所示。

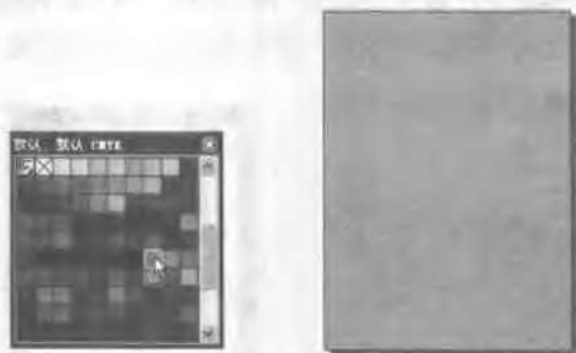



图 13-60 绘制与页面大小相同的矩形并填充浅紫色

- step 3** 双击工具箱中的  按钮，再次绘制一个与页面相同大小的矩形，然后将其移到页面外面的空白区域中，如图 13-61 所示。

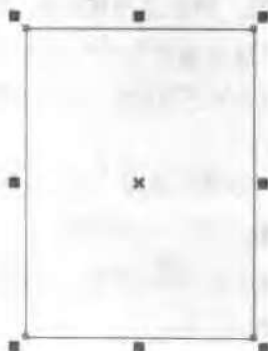




图 13-61 绘制与页面大小相同的矩形

基础教程

step 4 单击工具箱中的  按钮，在弹出的工具选项组中单击  按钮，弹出“轮廓笔”对话框，将边框宽度设置为 5.644mm，其他参数如图 13-62 左所示，得到如图 13-62 右所示的图形。

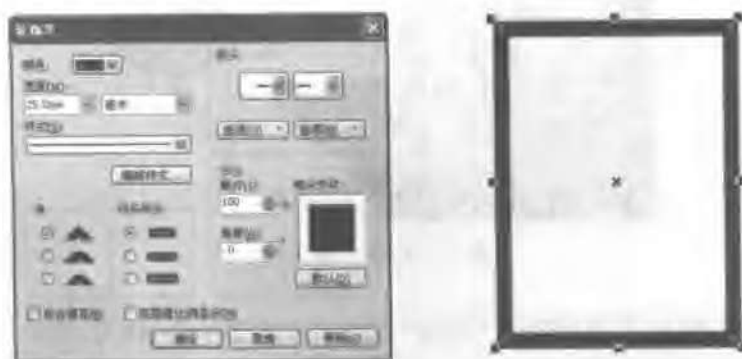


图 13-62 设置矩形边框的宽度

step 5 将矩形边框选中，选择“排列”菜单中的“将轮廓转换为对象”命令，如图 13-63 所示，转换为对象后，即可对其填充任意渐变色。

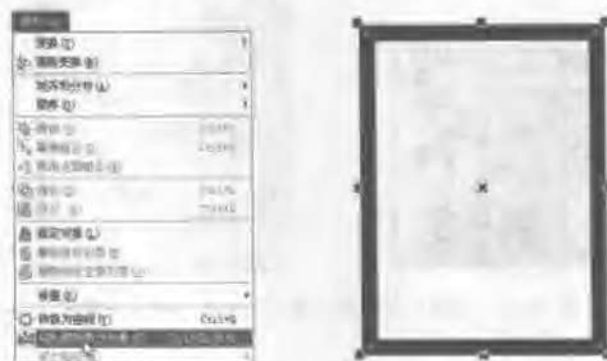




图 13-63 将轮廓转换为对象

step 6 选中转换为对象的边框，单击工具箱中的  按钮，在弹出的工具选项组中单击  按钮，弹出“渐变填充方式”对话框，通过对话框设置边框的渐变色，选项及参数设置如图 13-64 左所示。单击“确定”按钮，填充渐变色后的图形效果如图 13-64 右所示。

step 7 选中边框对象，选择“效果”菜单中的“立体化”命令，弹出“立体化”泊坞窗，其选项及参数设置如图 13-65 所示。


step 8 单击“立体化”泊坞窗中的  按钮，按照图 13-66 左所示进行设置，得到如图 13-66 右所示的效果。



图 13-64 设置矩形边框的颜色

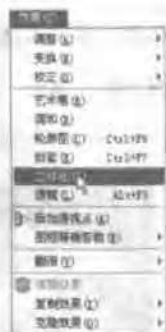



图 13-65 “立体化”泊坞窗



图 13-66 设置矩形的立体化效果

Step 9 单击“挑选工具”按钮, 将制作好的边框拖至页面上, 作为镜框, 如图 13-67 所示。

Step 10 选择“文件”菜单中的“导入”命令, 导入一幅图片作为插图放到镜框的中


上部,如图 13-68 所示。



图 13-67 将制作好的边框放到页面上



图 13-68 导入图像

step 11 单击工具箱中的  按钮,为导入图片添加矩形边框,如图 13-69 所示。


step 12 单击鼠标左键选择导入的图片,单击“位图”菜单,选择“三维效果”子菜单中的“卷页”命令,将图片设置成卷页效果,如图 13-70 所示。



图 13-69 为图形添加边框



图 13-70 设置图片的卷页效果

step 13 单击工具箱中的  按钮绘制一个长条矩形,将其选中,单击调色板中的浅黄色为其填充颜色,如图 13-71 左所示,然后去掉边框,如图 13-71 右所示。

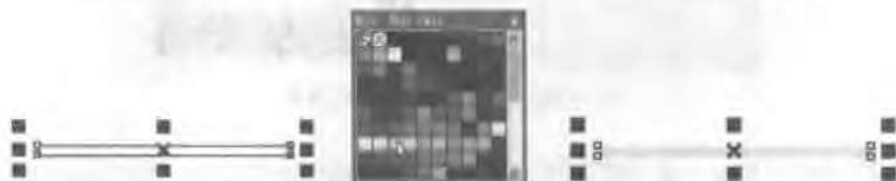


图 13-71 绘制长条矩形

step 14 选中去除边框的长条矩形,按住鼠标左键向下拖动,同时单击鼠标右键,当

鼠标变成  形状时，松开鼠标，就会得到一个相同的矩形，如图 13-72 所示。


- Step 15** 选中复制的矩形，按 Ctrl+R 组合键，重复上述步骤复制出同样的长条矩形，如图 13-73 所示。



图 13-72 复制矩形



图 13-73 复制多个矩形

- Step 16** 单击“挑选工具”按钮 ，将长条矩形拖入镜框中，效果如图 13-74 所示。




- Step 17** 再复制同样一个矩形，单击工具箱中的  按钮，在弹出的工具选项组中单击  按钮，弹出“渐变填充方式”对话框，为其填充渐变色，选项及参数设置如图 13-75 所示。



图 13-74 将矩形拖到镜框中



图 13-75 “渐变填充方式”对话框

- Step 18** 单击“挑选工具”按钮 ，将矩形进行旋转，如图 13-76 左所示，然后拖入镜框内，出现如图 13-76 右所示的效果。

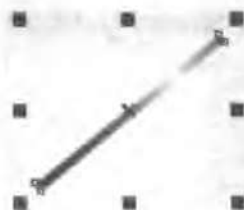



图 13-76 将绘制的矩形放到镜框内

- step 22** 镜框的大体图形已经完成, 下面给镜框添加一些文字修饰。单击工具箱中的  按钮, 在属性栏中设置字体和大小, 输入 Happy every day, 如图 13-80 所示。

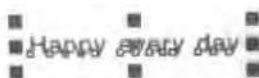






图 13-80 输入文字

- step 23** 选中文字, 单击工具箱中的  按钮, 在弹出的工具选项组中单击  按钮, 弹出“渐变填充方式”对话框, 为其填充渐变色, 选项及参数设置如图 13-81 所示。



Happy every day

图 13-81 设置文字的渐变色

- step 24** 对文字进行变形操作, 单击工具箱中的  按钮, 在弹出的工具选项组中单击  按钮, 绘制一条曲线, 如图 13-82 所示。

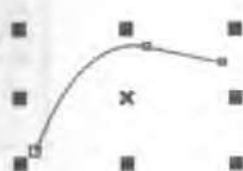


图 13-82 绘制曲线

- step 25** 单击鼠标右键, 弹出快捷菜单 (如图 13-83 左所示), 选择“使文本适合路径”命令。选中文字, 将文字拖到曲线上, 松开鼠标, 如图 13-83 右所示。



图 13-83 将文字填入路径

基础教程


- step 26** 选中曲线将其删除，然后将变形文字拖入镜框中，如图 13-84 所示。
- step 27** 单击工具箱中的  按钮，在属性栏中设置字体和大小，输入 2004，如图 13-85 所示。



图 13-84 将文字拖到镜框中适当的位置



图 13-85 输入文字



- step 28** 选中文字，单击工具箱中的  按钮，在弹出的工具选项组中单击  按钮，弹出“填充图案”对话框，为其填充图案，选项及参数设置如图 13-86 所示。



图 13-86 设置文字的颜色

- step 29** 绘制一条路径，然后将文字填入路径，效果如图 13-87 所示。

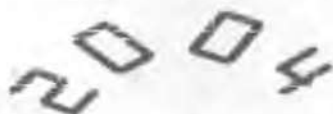


图 13-87 制作的文字效果

- step 30** 选中文字，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“转换为曲线”命令，如图 13-88 所示。

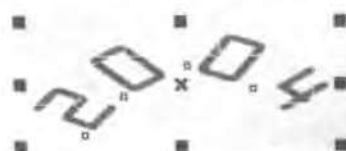


图 13-88 将选择的文字转换为曲线


step 31 单击工具箱中的  按钮，将“2004”中“2”与“4”的两个节点选中，拖拽成如图 13-89 所示。



图 13-89 文字变形效果

step 32 将设计好的变形“2004”拖入镜框内部，效果如图 13-90 所示。



图 13-90 将文字拖入镜框内

step 33 选择所有的图形，选择“排列”菜单中的“群组”命令，将所有的图形群组。




step 34 选中图形，单击工具箱中的  按钮，在弹出的工具选项组中单击  按钮，在属性栏中单击  按钮，在弹出的下拉列表中选择 Pers Top Right 选项，为镜框添加阴影，如图 13-91 所示。



图 13-91 设置镜框阴影



step 35 如果阴影效果不是很理想，可以选中图形，单击工具箱中的  按钮，在弹出的工具选项组中单击  按钮，选中黑方块进行调整，阴影效果也随之改变，如图 13-92 所示。



图 13-92 优化阴影效果

本实例制作完毕。