

责任编辑：李小楠
封面设计：张瑞阳



CorelDRAW

基础与应用案例教程



微信公众号

扫码关注

“北京希望电子出版社”微信公众号
微信公众号回复CX-8810，获取更多资源

北京希望电子出版社网址：www.bhp.com.cn

电话：010-82626270

传真：010-62543892

投稿：xiaohuijun@bhp.com.cn



扫码下载资料包

ISBN 978-7-83002-842-8



9 787830 028428 >

定价：59.90元



CorelDRAW 基础与应用案例教程

主编
胡素娟

北京希望电子出版社

CX-8810



软件操作
技能培养系列



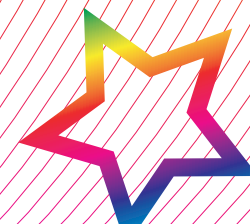
CorelDRAW

基础与应用案例教程

主编 胡素娟



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn





CorelDRAW

基础与应用案例教程

■ 主 编 胡素娟

■ 副主编 余 毅 章 立



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内容简介

本书以理论知识的阐述为主线，辅以众多应用案例的讲解，对 CorelDRAW 的主要功能进行了全面介绍。本书共分 12 章，第 1 章为“学前预热”篇，旨在全面了解 CorelDRAW 的应用；第 2~9 章为“基础知识”篇，包括 CorelDRAW 的基本操作、绘制图形、颜色填充、对象的编辑与操作、图形特效、文本应用、位图图像的处理、滤镜特效等内容，在每章的“实战演练”栏目中还选取了典型商业应用案例进行详解；第 10~12 章为“综合应用”篇，讲解了包装设计、海报设计和插画设计的概念、要点，以及商业案例的设计与制作过程。

本书结构合理，图文并茂，易教易学，适合作为图像设计与制作相关课程的教材，也可作为广大平面设计人员和美术设计爱好者的参考用书。

图书在版编目 (C I P) 数据

CorelDRAW 基础与应用案例教程 / 胡素娟主编. -- 北京 : 北京希望电子出版社, 2022.8 (2023 年 8 月重印)

ISBN 978-7-83002-842-8

I. ①C… II. ①胡… III. ①图形软件—教材 IV. ①TP391.413

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2022)第 154598 号

出版：北京希望电子出版社

地址：北京市海淀区中关村大街 22 号

中科大厦 A 座 10 层

邮编：100190

网址：www.bhp.com.cn

电话：010-82620818（总机）转发行部

010-82626237（邮购）

传真：010-62543892

经销：各地新华书店

封面：张瑞阳

编辑：李小楠

校对：安 源

开本：787mm×1092mm 1/16

印张：16.5

字数：391 千字

印刷：三河市骏杰印刷有限公司

版次：2023 年 8 月 1 版 3 次印刷

定价：59.90 元



前言

PREFACE

计算机、互联网、移动网络技术的迭代更新为数字创意产业提供了硬件和软件基础，而Adobe、Corel、Autodesk等企业提供了先进的软件和服务支撑。数字创意产业的飞速发展迫切需要大量熟练掌握相关技术的从业者。2020年，中国第一届职业技能大赛将平面设计、网站设计与开发、3D数字游戏设计、CAD机械设计等技术列入竞赛项目，这一举措引领了高技能人才的培养方向。

职业院校是培养数字创意技能人才的主力军。为了培养数字创意产业发展所需的高素质技能人才，我们组织了一批具备较强教科研能力的院校教师和富有实战经验的设计师共同策划编写了本书。本书注重数字技术与美学艺术的结合，以实际工作项目为脉络，旨在使读者掌握视觉设计、创意设计、数字媒体应用开发、内容编辑等方面的技能，成为具备创新思维和专业技能的复合型人才。

写 / 作 / 特 / 色

1. 项目实训，培养技能人才

对接职业标准和工作过程，以实际工作项目组织编写，注重专业技能与美学艺术的结合，重点培养学生的职业技能和创新思维。

2. 内容全面，注重学习规律

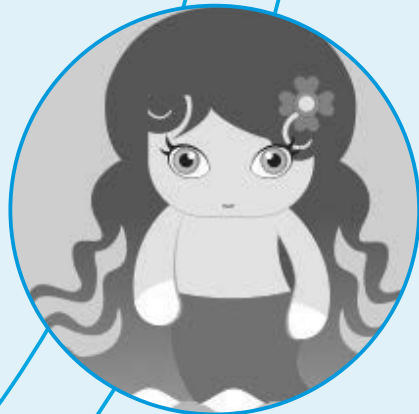
将CorelDRAW的常用功能融入经典案例，便于知识点的理解与吸收；采用“学前预热→基础知识→综合应用”的编写模式，符合轻松易学的学习规律。

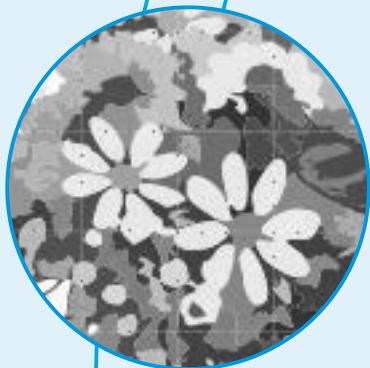
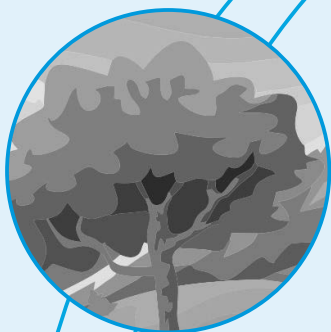
3. 编写专业，团队能力精湛

选择具备先进教育理念和专业影响力的院校教师、企业专家参与教材的编写工作，充分吸收行业发展中的新知识、新技术和新方法。

4. 融媒体教学，随时随地学习

纸质教材、案例视频、教学课件、配套素材等教学资源相互结合，互为补充；二维码轻松扫描，随时随地观看视频，实现泛在学习。





课 / 时 / 安 / 排

全书共12章，建议总课时为72课时，具体安排如下：

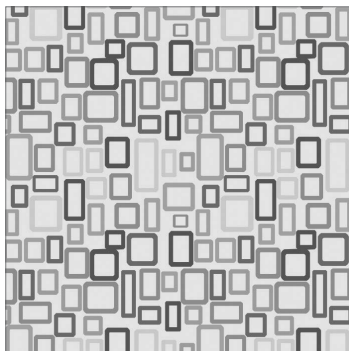
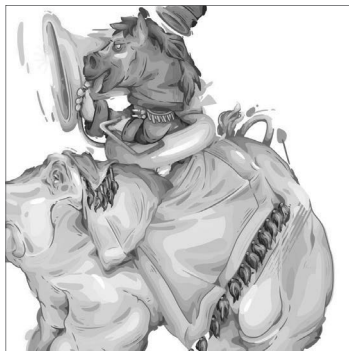
章节	内容	理论教学	上机实训
第1章	全面了解CorelDRAW的应用	2课时	2课时
第2章	CorelDRAW的基本操作	2课时	2课时
第3章	绘制图形	4课时	4课时
第4章	颜色填充	4课时	4课时
第5章	对象的编辑与操作	4课时	4课时
第6章	图形特效	4课时	4课时
第7章	文本应用	2课时	2课时
第8章	位图图像的处理	4课时	4课时
第9章	滤镜特效	4课时	4课时
第10章	包装设计	2课时	2课时
第11章	海报设计	2课时	2课时
第12章	插画设计	2课时	2课时

本书结构合理，讲解细致，特色鲜明，侧重于综合职业能力与职业素质的培养，融“教、学、做”于一体，适合应用型本科院校、职业院校、培训机构作为教材使用。为方便教学，本书还为用书教师提供了与书中内容同步的教学资源包（包括课件、素材、视频等）。

本书由胡素娟担任主编，余毅和章立担任副主编。这些老师在长期工作中积累了大量经验，在写作过程中始终坚持严谨、细致的态度，力求精益求精。

由于编者水平有限，书中疏漏之处在所难免，恳请读者朋友批评指正。

编 者
2022年8月



学前预热

第1章 全面了解CorelDRAW的应用

1.1 接触CorelDRAW	2
1.1.1 CorelDRAW的应用领域	2
1.1.2 新功能一览	4
1.2 图像的基础知识	6
1.3 CorelDRAW的工作界面	8
1.3.1 工具箱	9
1.3.2 图像显示模式	10
1.3.3 文档窗口显示模式	10
1.3.4 预览显示	11
1.3.5 辅助工具的设置	12
1.4 设计软件协同办公	14
实战演练 色彩的基础知识	15
课后作业	17

基础知识

第2章 CorelDRAW的基本操作

2.1 CorelDRAW的文档操作	20
2.1.1 新建文档	20
2.1.2 打开/关闭文件	21
2.1.3 导入/导出图像	22
实例 新建并导入图像	23
2.1.4 保存文档	24
2.2 设置页面属性	25
2.2.1 设置页面尺寸和方向	25
2.2.2 设置页面背景	26
2.2.3 设置页面布局	26
2.3 打印选项的设置	27
2.3.1 常规打印选项设置	27
2.3.2 布局设置	27



2.3.3 颜色设置 28

实例 分色打印 28

2.3.4 预印设置 30

2.4 优化与输出 30

2.4.1 图像优化 30

实例 缩减文件的大小 30

2.4.2 发布为PDF 31

实战演练 文档操作综合实训 32

课后作业 35

第3章 绘制图形

3.1 绘制直线和曲线 38

3.1.1 选择工具 38

3.1.2 手绘工具 39

3.1.3 2点线工具 40

3.1.4 贝塞尔工具 41

实例 绘制仙人掌图形 42

3.1.5 钢笔工具 44

3.1.6 B样条工具 44

3.1.7 折线工具 45

3.1.8 3点曲线工具 45

3.1.9 艺术笔工具 46

3.1.10 智能绘图工具 50

实例 绘制蜡梅图形 50

3.2 绘制几何图形 53

3.2.1 矩形工具组 53

3.2.2 椭圆形工具组 54

实例 绘制闹钟 55

3.2.3 多边形工具 58

3.2.4 星形工具、复杂星形工具 59

3.2.5 图纸工具 59

实例 绘制心形方格图形 60

3.2.6 螺纹工具 62

3.2.7 基本形状工具 62

3.2.8 箭头形状工具 63

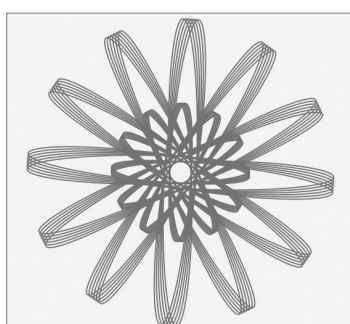
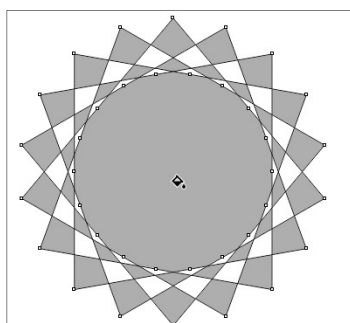
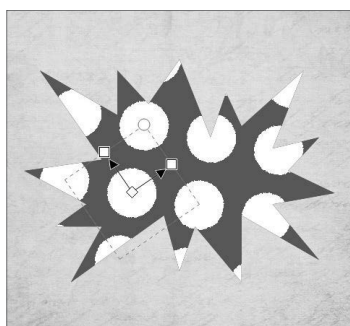
3.2.9 流程图形状工具 63

3.2.10 标题形状工具 64

3.2.11 标注形状工具 64

实战演练 绘制扁平风插画 65

课后作业 69

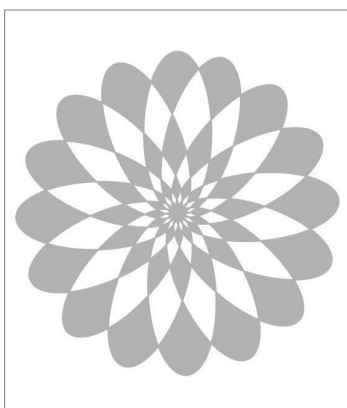


第4章 颜色填充

4.1 填充对象颜色	72
4.1.1 CorelDRAW中的颜色模式	72
4.1.2 颜色泊坞窗	72
4.1.3 颜色滴管工具	74
4.1.4 属性滴管工具	74
实例 “属性滴管工具”的应用	75
4.1.5 网状填充工具	76
4.1.6 智能填充工具	77
4.2 精确填充对象颜色	78
4.2.1 均匀填充	78
4.2.2 渐变填充	78
4.2.3 向量图样填充	79
4.2.4 位图图样填充	80
4.2.5 双色图样填充	81
实例 制作墙砖效果	82
4.2.6 底纹填充	83
4.2.7 PostScript填充	84
4.3 填充对象轮廓颜色	85
4.3.1 轮廓笔	85
4.3.2 设置轮廓线颜色和样式	86
实战演练 绘制渐变背景海报	87
课后作业	93

第5章 对象的编辑与操作

5.1 图形对象的基本操作	96
5.1.1 复制对象	96
5.1.2 剪切与粘贴对象	96
5.1.3 再制对象	97
5.1.4 步长和重复	97
5.2 变换对象	98
5.2.1 镜像对象	98
5.2.2 对象的自由变换	99
5.2.3 对象的精确变换	100
5.2.4 对象的坐标	101
5.2.5 对象的造型	102
实例 绘制花形图案	104
5.3 管理对象	106
5.3.1 调整对象顺序	106
5.3.2 锁定与解除对象	107
5.3.3 群组和取消群组	107



5.3.4 对齐与分布 108

实例 绘制彩虹云 109

5.3.5 合并与拆分 111

5.3.6 使用“对象管理器”管理对象 111

5.4 编辑对象 112

5.4.1 形状工具 112

5.4.2 平滑工具 113

5.4.3 涂抹工具 113

实例 绘制山水倒影 114

5.4.4 转动工具 115

5.4.5 吸引工具 116

5.4.6 排斥工具 116

5.4.7 弄脏工具 117

5.4.8 粗糙工具 117

5.4.9 裁剪工具 118

5.4.10 刻刀工具 118

5.4.11 橡皮擦工具 119

实战演练 绘制棒棒糖图形 120

课后作业 123

第6章 图形特效

6.1 认识特效工具 126

6.2 阴影效果 126

6.2.1 认识“阴影工具” 126

6.2.2 添加阴影效果 126

6.2.3 调整阴影颜色 127

6.3 轮廓图效果 128

6.3.1 认识“轮廓图工具” 128

6.3.2 调整轮廓图的偏移方向 128

6.3.3 调整轮廓图的颜色 129

6.3.4 加速轮廓图的对象和颜色 129

6.4 调和效果 130

6.4.1 “混合”泊坞窗 130

6.4.2 认识“调和工具” 130

6.4.3 “调和工具”的运用 131

实例 制作特效文字 133

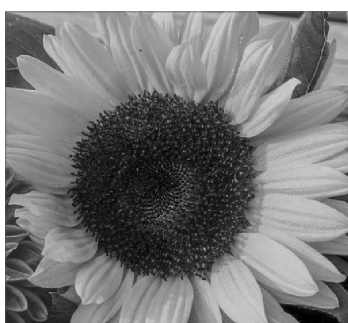
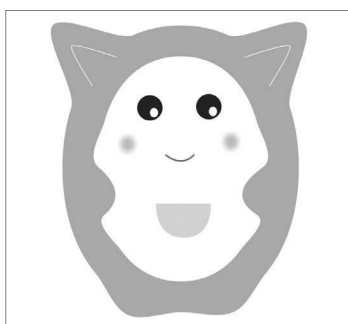
6.5 变形效果 135

6.5.1 推拉变形 135

6.5.2 拉链变形 136

6.5.3 扭曲变形 136

实例 制作茶叶标签 137



6.6 封套效果	139
6.6.1 认识“封套工具”	139
6.6.2 设置封套模式	139
6.6.3 设置封套映射模式	140
6.7 立体化效果	140
6.7.1 认识“立体化工具”	141
6.7.2 设置立体化类型	141
6.7.3 调整立体化对象	141
6.8 块阴影效果	143
6.8.1 认识“块阴影”工具	143
6.8.2 调整块阴影颜色	144
实例 制作标牌文字	144
6.9 透明度工具	145
6.9.1 透明度方式	145
6.9.2 调整透明对象	146
实例 绘制星形装饰物	147
6.10 其他效果	148
6.10.1 斜角效果	149
6.10.2 透镜效果	150
6.10.3 透视效果	151

实战演练 制作立体按钮 152

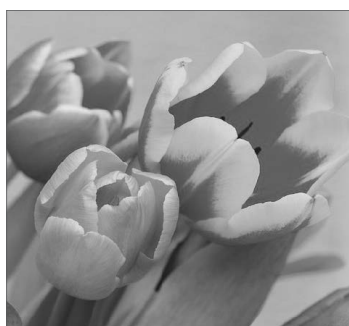
课后作业 157

第7章 文本应用

7.1 输入文本	160
7.1.1 文本工具	160
7.1.2 输入文本	160
7.1.3 输入段落文本	161
实例 创建配图文字	161
7.2 编辑文本	162
7.2.1 调整文本间距	162
7.2.2 使文本适合路径	163
7.2.3 首字下沉	163
7.2.4 将文本转换为曲线	164
实例 制作可爱图形	164
7.3 链接文本	166
7.3.1 段落文本之间的链接	166
7.3.2 文本与图形之间的链接	167
7.3.3 断开文本链接	167

实战演练 制作读书卡片 168

课后作业 171

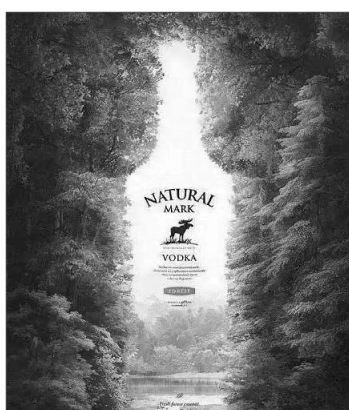
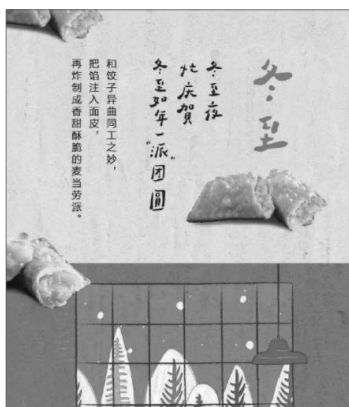


第8章 位图图像的处理

8.1 位图的导入	174
8.1.1 导入位图	174
8.1.2 调整位图的大小	174
8.2 位图的编辑	175
8.2.1 裁剪位图	175
实例 调整位图的尺寸	175
8.2.2 矢量图与位图的转换	177
8.3 快速调整位图	178
8.3.1 “自动调整”命令	178
8.3.2 “图像调整实验室”命令	178
实例 调整图像的色彩	179
8.3.3 “矫正图像”命令	180
8.4 位图的色彩调整	180
8.4.1 命令的应用范围	180
8.4.2 调合曲线	181
8.4.3 亮度/对比度/强度	181
8.4.4 颜色平衡	182
8.4.5 色度/饱和度/亮度	182
8.4.6 替换颜色	183
实例 替换花束的颜色	183
8.4.7 取消饱和	184
8.4.8 通道混合器	185
实战演练 制作花店海报	186
课后作业	191

第9章 滤镜特效

9.1 认识滤镜	194
9.1.1 内置滤镜	194
9.1.2 滤镜插件	194
9.2 精彩的三维滤镜	194
9.2.1 三维旋转	195
9.2.2 柱面	195
9.2.3 浮雕	196
9.2.4 卷页	196
实例 添加卷页效果	197
9.2.5 挤远/挤近	198
9.2.6 球面	199
9.3 其他滤镜组	199
9.3.1 艺术笔触	199
实例 制作水彩画效果	202



9.3.2	模糊	203
9.3.3	颜色转换	205
9.3.4	轮廓图	206
9.3.5	创造性	207
9.3.6	扭曲	209
9.3.7	杂点	211
实例	制作下雨效果	213

实战演练	制作老照片效果	215
-------------	---------	-----

课后作业		217
-------------	--	-----

综合应用

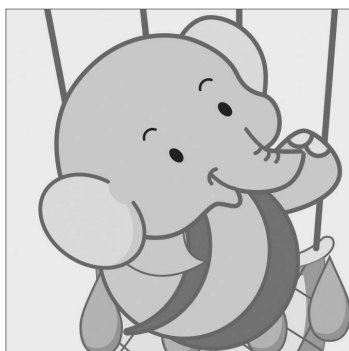
第10章 包装设计

10.1	包装设计知识导航	220
10.1.1	包装的概念	220
10.1.2	包装的要素	220
10.1.3	优秀包装设计欣赏	220
10.2	制作抽纸包装	221
10.2.1	制作包装盒刀版图	221
10.2.2	制作装饰素材	226
10.2.3	添加文字素材	232

第11章 海报设计

11.1	海报设计知识导航	234
11.1.1	海报的概念	234
11.1.2	海报设计的要点	234
11.1.3	优秀海报作品欣赏	234
11.2	制作时尚广场海报	235
11.2.1	制作海报背景	235
11.2.2	添加文本及装饰物	236
11.2.3	方案延伸	238





第12章 插画设计

12.1 插画设计知识导航	240
12.1.1 插画的种类	240
12.1.2 优秀插画设计欣赏	240
12.2 制作热气球插画	241
12.2.1 绘制热气球	241
12.2.2 绘制动物造型	244
12.2.3 绘制装饰图形	246
12.2.4 方案延伸	249

附录1 课后作业参考答案

附录2 CorelDRAW常用快捷键



学前预热



第1章

全面了解

CorelDRAW 的应用

内容概要

本章主要针对CorelDRAW的应用进行讲解。首先介绍软件的应用领域，然后介绍软件的操作界面，文档、图像的显示模式，以及辅助工具的设置。只有掌握了基础知识，才能对软件运用自如。

知识要点

- CorelDRAW的应用领域。
- CorelDRAW的操作界面。

数字资源

【本章素材来源】：“素材文件\第1章”目录下

【本章实战演练最终文件】：“素材文件\第1章\实战演练”目录下



1.1 接触CorelDRAW

CorelDRAW Graphics Suite是加拿大Corel公司出品的平面设计软件，主要用于矢量图、页面的设计及图像的编辑。

1.1.1 CorelDRAW的应用领域

利用CorelDRAW可以很好地帮助设计师进行广告设计、插画设计、包装设计、书籍装帧设计和VI设计等。

1. 广告设计

平面广告是一种最常见的设计作品，作用是通过各种媒介使受众群体了解产品、品牌、企业等相关信息，在呈现产品效果的同时传递一定的艺术感，如图1-1、图1-2所示。



图 1-1



图 1-2

2. 插画设计

插画和绘画是在设计中经常使用到的一种表现形式。利用计算机，可以很好地将创意与图像进行结合，带来极为震撼的视觉效果，如图1-3、图1-4所示。



图 1-3



图 1-4

3. 包装设计

包装设计是进行市场推广的重要手段。包装是建立产品与消费者之间联系的关键点，是消费者接触产品的第一印象，成功的包装设计可以很大程度地促进产品的销售，如图1-5、图1-6所示。



图 1-5



图 1-6

4. 书籍装帧设计

书籍装帧设计与包装设计有相似之处。作为装帧设计的重要组成部分，书籍的封面越是精美，越能抓住观者的目光；书籍的版式设计可以帮助读者轻松地进行文字阅读，组织出合理的视觉逻辑，如图1-7、图1-8所示。



图 1-7

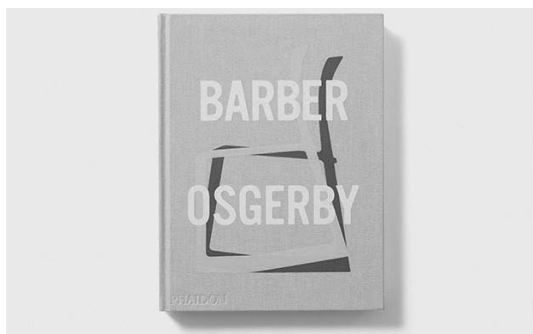


图 1-8

5. VI设计

VI即Visual Identity的缩写，译为“视觉识别”，是CIS（企业识别系统）中最具感染力的部分。它以丰富多样的应用形式，在最为广泛的层面上进行最直接的传播。标志设计是VI设计中的一个关键点。标志是抽象的视觉符号，企业标志则是一个企业文化特质的图像表现，具有其象征性，如图1-9、图1-10所示。



图 1-9



图 1-10

1.1.2 新功能一览

为了提高绘图效率，CorelDRAW通过不断的版本升级提供更多的新功能，简单介绍如下：

1. 对称绘图模式

实时创建对称设计图，从简单的对象到复杂多变的特效，为平时耗时较多的工作流程实现自动化，以提升工作效率。执行“对象”→“对称”→“创建新对称”命令，此时绘图区中会出现红色的辅助线，辅助线左侧是绘制的图形，右侧是创建的对称图形，绘制完成后单击“完成编辑对称”按钮，绘制过程如图1-11、图1-12所示。

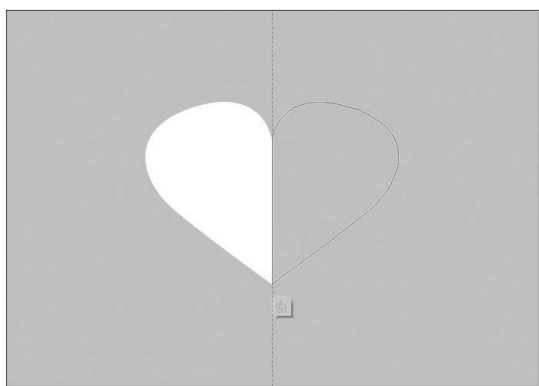


图 1-11

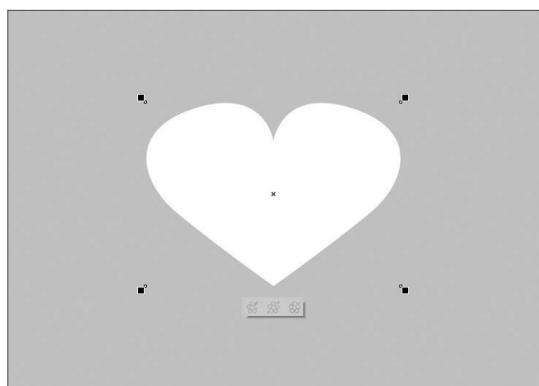


图 1-12

2. 块阴影工具

通过此功能可为对象和文本添加实体矢量阴影，缩短输出文件的准备时间。该功能可以显著减少阴影线和节点数，进而加速工作流程。在工具箱中选择“块阴影”工具，选中对象向任意方向移动，即可创建矢量阴影，创建过程如图1-13、图1-14所示。

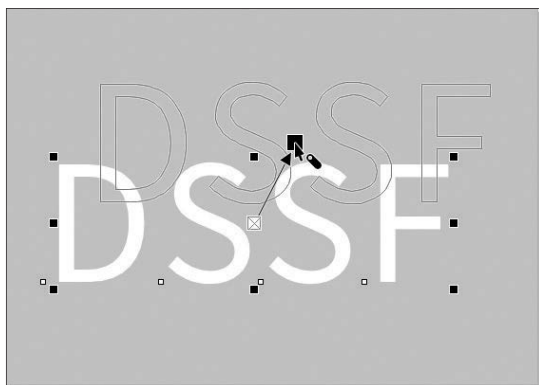


图 1-13



图 1-14

3. 虚线和轮廓拐角控制

通过此功能可对虚线的对象、文本和符号的拐角进行更多控制。除了原有的“默认虚线”外，还新增了“对齐虚线”和“固定虚线”两个选项，以创建流畅的拐角。绘制图形后按F12键，在打开的“轮廓笔”对话框中设置参数，不同选项的设置效果如图1-15、图1-16所示。



图 1-15

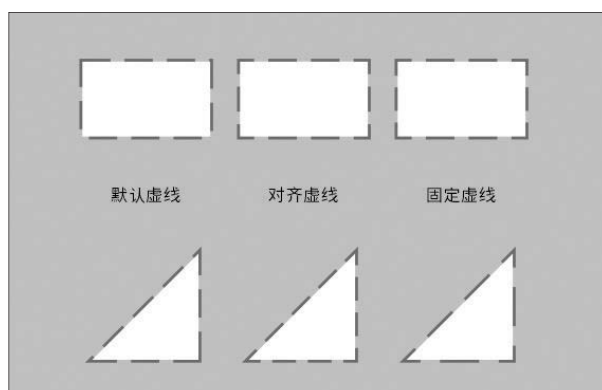


图 1-16

4. Pointillizer

轻点鼠标即可从任何数量的选定矢量图或位图对象生成高质量的矢量马赛克。受点描画法影响，该功能特别适合制作汽车广告贴画、窗口装饰项目等。绘制图形后，执行“效果”→“Pointillizer”命令，在打开的“Pointillizer”对话框中设置参数，生成马赛克前后的效果如图1-17、图1-18所示。



图 1-17

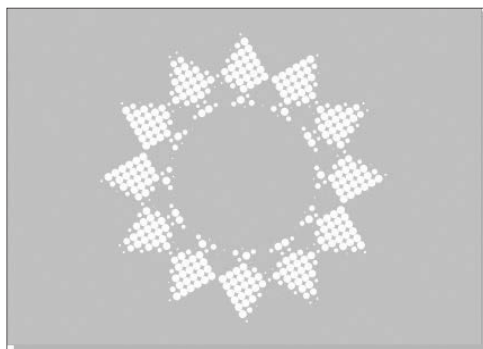


图 1-18

5. 添加透视效果

在绘图区中可直接将透视效果应用于位图、矢量图对象或同时应用于两种对象，快速打造距离和景深特效。选中对象，执行“效果”→“添加透视”命令，调整控制点即可，调整状态及效果如图1-19、图1-20所示。

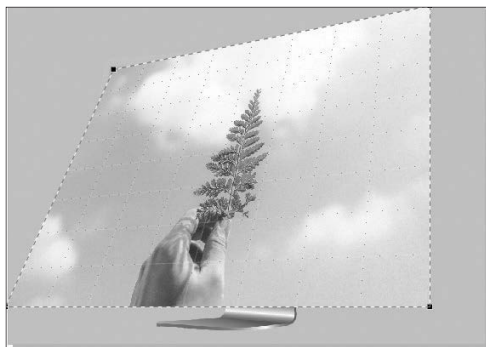


图 1-19



图 1-20

1.2 图像的基础知识

图像的基础知识包括像素、分辨率、矢量图、位图等，通过对图像的基础知识进行学习和了解，可以更好地处理图像。

1. 像素

像素是数码图像的最小单元。数码图像具有连续的色调，若将图像放大数倍，就会发现这些连续的色调是由许多色彩相近的小方点组成的，如图1-21、图1-22所示。这些小方点即为构成数码图像的最小单元——像素。像素数越多，图像越清晰，色彩层次也越丰富。



图 1-21

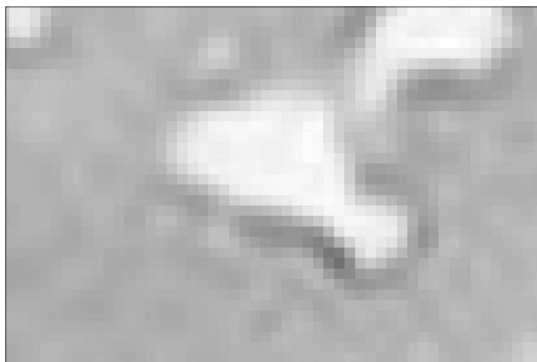


图 1-22

2. 分辨率

分辨率是对图像精密度的一种度量。图像文件包含的数据越多，文件也就越大，此时图像所表现出的细节就越丰富。同时，图像文件过大会耗用更多的计算机资源，占用更多的内存和硬盘空间。常见的分辨率包括显示器分辨率和图像分辨率两种。在图像处理过程中所说的“分辨率”为图像分辨率，它是指图像中每单位长度所包含的像素数目，常以“像素/英寸”(ppi)为单位来表示，如300 ppi表示图像中每英寸包含300个像素。同等尺寸的图像文件，分辨率越高，其所占的磁盘空间就越大，编辑和处理所需的时间也就越长。图1-23、图1-24所示为不同分辨率的图像。



图 1-23



图 1-24

3. 矢量图

矢量图是一种在放大后不会失真的图形，又被称作向量图。矢量图由点、线、面等元素组成，使用一系列计算机指令来描述和记录图形的几何形状、线条粗细和色彩等信息。由于矢量图不记录像素的数量，在任何分辨率下对矢量图进行缩放，都不会影响图形的清晰度和光滑度，均能保持图形边缘和细节的清晰感和真实感，不会出现图形虚糊或是锯齿状况，如图1-25、图1-26所示。

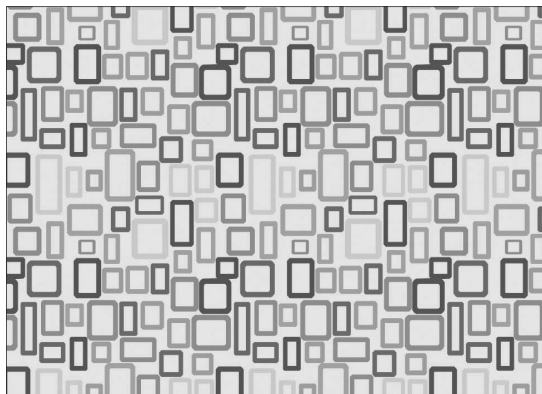


图 1-25



图 1-26

4. 位图

位图又被称为点阵图，与像素有着密切的关系，其图像的大小和清晰度是由图像中像素的多少决定的。通过调整图像的色相、饱和度和亮度调整图像的像素，可使其颜色更加细腻。位图虽然表现力强、层次丰富，可以模拟逼真的图像效果，但放大后会变得模糊，出现马赛克现象，从而导致图像失真，如图1-27、图1-28所示。

相比于位图，矢量图能更轻易地对图像的轮廓形状进行编辑管理，但是在颜色的优化调整上不及位图，颜色效果也不如位图丰富、细致。CorelDRAW通过版本升级，强化了矢量图与位图的转换和兼容。



图 1-27

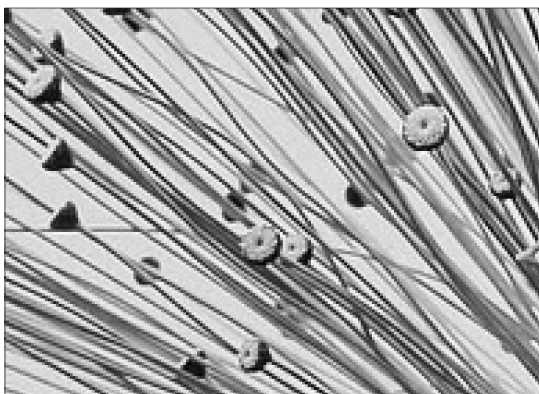


图 1-28

1.3 CorelDRAW的工作界面

在计算机桌面上双击CorelDRAW图标启动程序，单击界面中的“新建文档”按钮，设置参数后单击“确定”按钮，即可进入CorelDRAW的工作界面。

该界面包含菜单栏、标准工具栏、属性栏、工具箱、绘图区、泊坞窗、调色板和状态栏等，如图1-29所示。

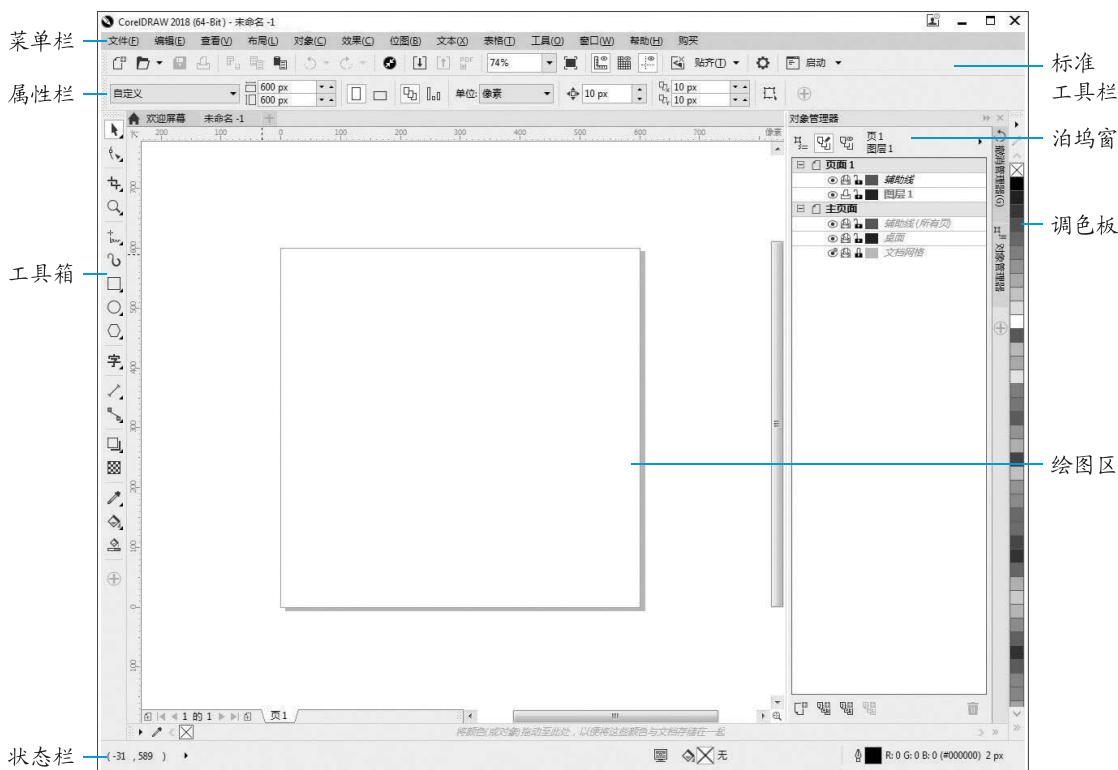


图 1-29

工作界面中的重要选项介绍如下：

- **菜单栏**：菜单栏中的各个菜单控制并管理界面的状态和用于图像处理的要素。单击相应的菜单项，即可打开菜单，选择某一项菜单命令即可执行该操作。
- **标准工具栏**：主要包括对文件进行操作的一些常用命令的快捷按钮，可以简化操作步骤，提高工作效率。
- **属性栏**：根据选择的工具的不同，属性栏中显示的按钮命令也会有所不同。
- **工具箱**：CorelDRAW中的绘图工具都在工具箱中。
- **绘图区**：用于绘制和编辑图像的区域。
- **泊坞窗**：泊坞窗也称“面板”，在编辑对象时应用到的一些功能命令的选项设置面板。执行“窗口”→“泊坞窗”命令，在子菜单中选择要打开的泊坞窗。
- **调色板**：在调色板中可以方便、快速地设置轮廓和填充的颜色。
- **状态栏**：显示当前选择对象的有关信息，如对象的轮廓、填充颜色、所在图层等。

1.3.1 工具箱

默认状态下，工具箱以竖直的形式放置在工作界面的左侧，包含所有用于绘制或编辑对象的工具。部分工具的右下角显示有黑色箭头，表示该工具下包含相关系列的隐藏工具。关于各工具的功能介绍如表1-1所示。

表1-1 工具的功能描述

序号	图标	名称	功能描述
01		选择工具	用于选择一个或多个对象并进行任意的移动或大小调整，可在文件空白处拖动光标以框选指定对象
02		形状工具	用于调整对象轮廓的形态。当对象为扭曲后的图形时，可利用该工具对对象轮廓进行任意调整
03		裁剪工具	用于裁剪对象不需要的部分内容。选择某一对象后，拖动光标以调整裁剪尺寸，完成后在选区内双击即可裁剪该对象选区外的内容
04		缩放工具	用于放大或缩小页面中对象的显示，选择该工具后，在页面中单击可放大显示，右击可缩小显示
05		手绘工具	使用该工具在页面中单击，移动光标至任意点再次单击，可绘制曲线和直线线段；按住鼠标左键不放，可绘制随意线条
06		艺术笔工具	具有固定或可变宽度及形状的画笔，在实际操作中可使用该工具绘制具有不同线条或图案效果的对象
07		矩形工具	可绘制矩形和正方形，按住 Ctrl 键可绘制正方形，按住 Shift 键可以以起始点为中心绘制矩形
08		椭圆形工具	可用于绘制椭圆形和正圆形，设置其属性栏可绘制饼图和弧形
09		多边形工具	可绘制多边形对象，设置其属性栏中的边数可调整多边形的形状
10		文本工具	单击可输入文字；拖动光标设置文本框，可输入段落文字
11		平行度量工具	用于度量对象的尺寸或角度
12		直线连接器工具	用于连接对象的锚点
13		阴影工具	可为页面中的对象添加阴影
14		透明度工具	可调整对象及形状的明暗程度，并具备 4 种透明度的设置
15		颜色滴管工具	主要用于取样对象中的颜色，取样后的颜色可利用“填充工具”填充至指定对象
16		交互式填充工具	利用该工具可对对象进行任意角度的渐变填充，并可进行调整
17		智能填充工具	可对任何封闭的对象（包括位图图像）进行填充，也可对重叠对象的可视性区域进行填充，填充后的对象将根据原对象的轮廓形成新的对象

1.3.2 图像显示模式

图像的显示包括多种模式，分别是“简单线框”“线框”“草稿”“正常”“增强”“像素”，可在“查看”菜单中进行选择。如图1-30、图1-31所示分别是“增强”显示模式和“线框”显示模式的效果。

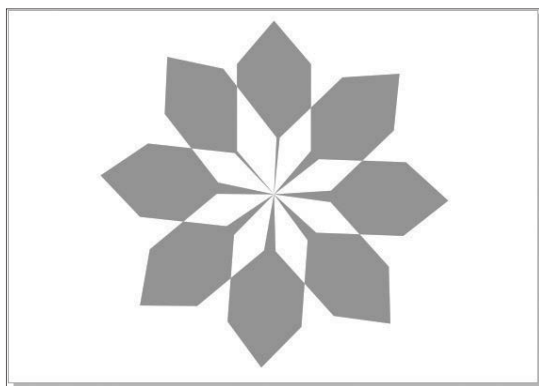


图 1-30

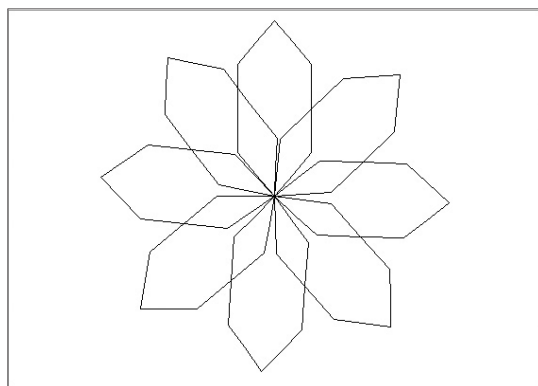


图 1-31

1.3.3 文档窗口显示模式

在CorelDRAW中可以同时打开多个文档，默认情况下的文档窗口是合并排列在一起的，如图1-32所示。

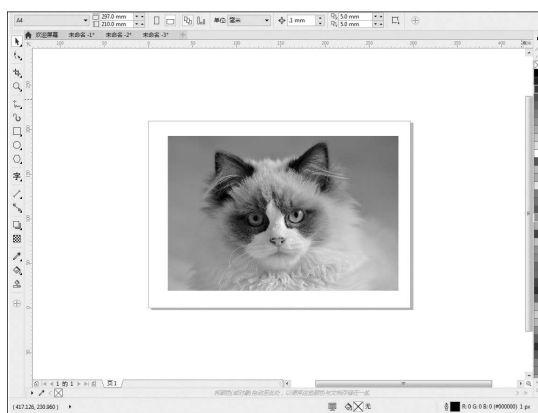


图 1-32

在“窗口”菜单中提供了多种窗口显示模式。执行“窗口”→“层叠”命令，可以将多个窗口层叠排列，如图1-33所示；执行“窗口”→“停靠窗口”命令，可以将层叠排列的窗口变成纵向排列。

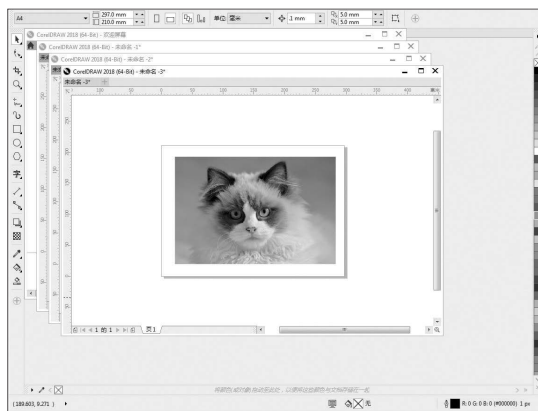


图 1-33

执行“窗口”→“水平平铺”命令，可以将多个窗口横向排列，如图1-34所示。

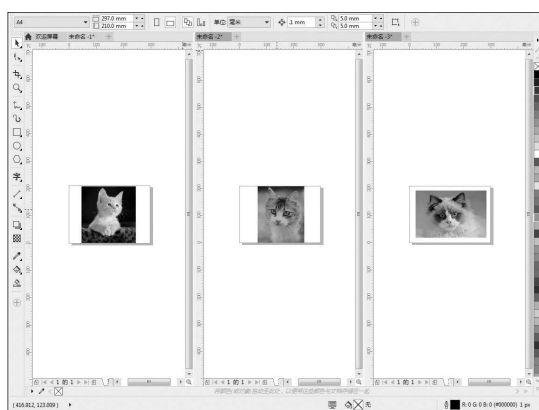


图 1-34

执行“窗口”→“垂直平铺”命令，可以将多个窗口纵向排列，如图1-35所示；执行“窗口”→“合并窗口”命令，即可恢复到默认窗口排列。

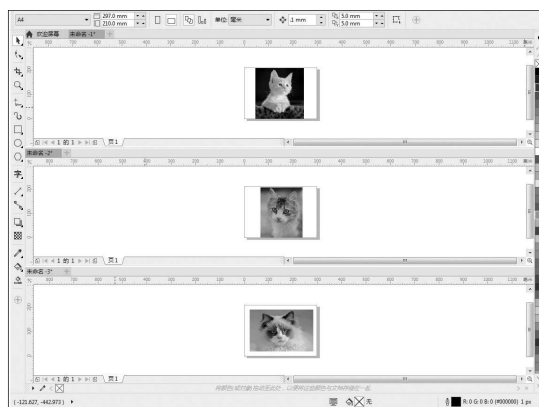


图 1-35

1.3.4 预览显示

预览显示是将页面中的对象以不同的区域或状态显示，包括“全屏预览”“只预览选定的对象”“页面排序器视图”。执行“查看”→“全屏预览”命令，或按F9键，整个计算机显示屏中会显示预览的效果。如果在绘制图像时想观察绘制的某一个对象，可以将对象先选中，执行“查看”→“只预览选定的对象”命令，整个计算机显示屏中将会显示选中对象的预览效果，选择该命令前后的效果如图1-36、图1-37所示。在一个文档中有多个页面时，可执行“查看”→“页面排序器视图”命令，绘制区域的对象会显示在同一界面。

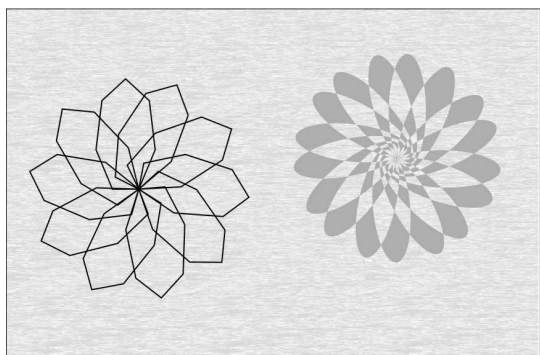


图 1-36

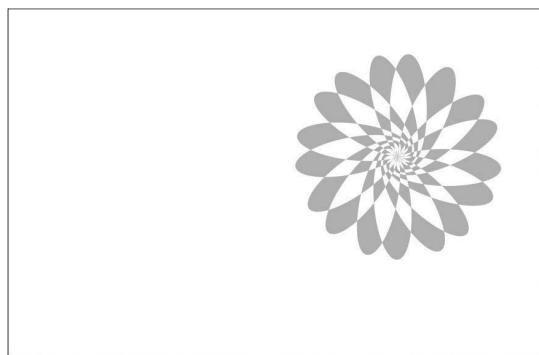


图 1-37

1.3.5 辅助工具的设置

下面将对辅助工具的相关知识进行介绍。

1. 标尺

标尺在进行页面绘图时可以精确显示对象的大小与位置。执行“查看”→“标尺”命令，可在绘图区中显示或隐藏标尺。双击标尺，打开“选项”对话框，在对话框左侧区域选择“标尺”选项，在对话框右侧区域对标尺进行具体设置，如图1-38所示。

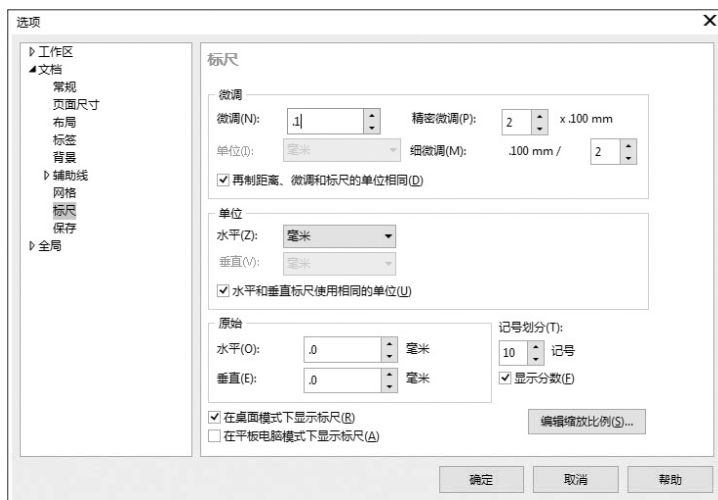


图 1-38

2. 网格

网格是在页面中均匀分布的小方格辅助线，可以精确定位对象的位置。执行“查看”→“网格”→“文档网格”命令，即可显示网格；也可以在标尺上右击，在打开的菜单中选择“网格设置”命令，打开“选项”对话框，在其中对网格的样式、间距、属性等进行设置，如图1-39所示。

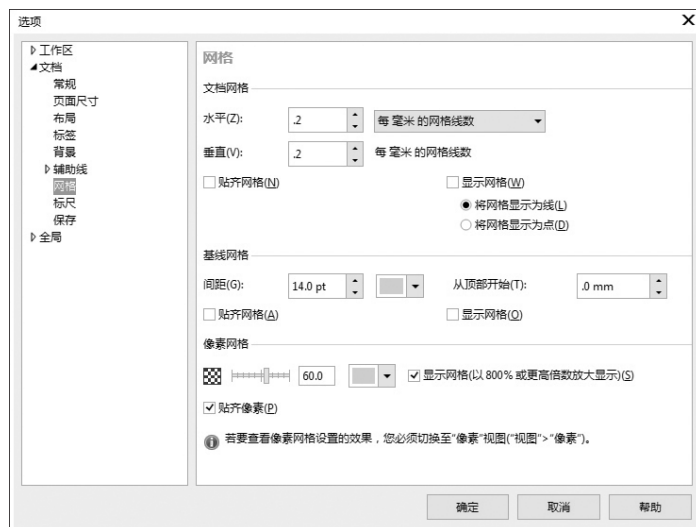


图 1-39

3. 辅助线

辅助线主要用来辅助确定对象的位置或形状，常用于对齐对象。执行“查看”→“辅助线”命令，可显示或隐藏辅助线（显示的辅助线不会被导出或打印）。打开“选项”对话框，选择“辅助线”选项，即可对其显示状态和颜色等进行设置，如图1-40所示。

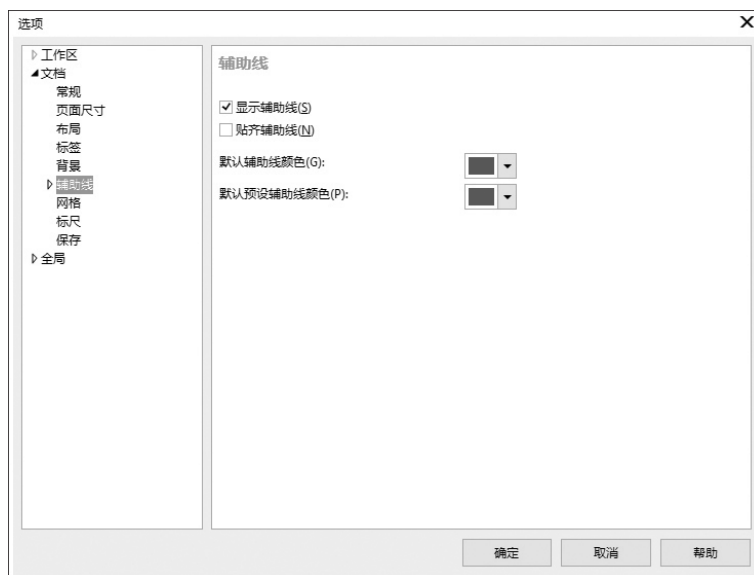


图 1-40

将光标放置在标尺的上方，按住鼠标左键向下拖动，此时会拖动出一条蓝色的虚线，将其放置在适当的位置后，松开鼠标即可创建一条辅助线，如图1-41所示。

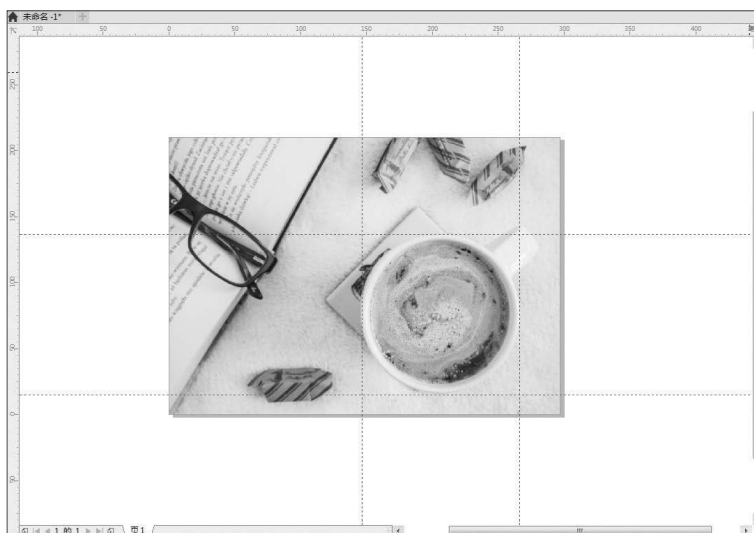


图 1-41

若要删除某一辅助线，只需使用“选择工具”将辅助线选中，按Delete键即可将其删除；也可以执行“查看”→“辅助线”命令，将其隐藏。



1.4 设计软件协同办公

在设计过程中，常常需要多种软件协同操作。下面将对CorelDRAW的常用搭配软件进行介绍。

1. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop是Adobe公司旗下较为出名的图像编辑软件之一，如图1-42所示。Photoshop的应用领域很广泛，在抠像、图像修饰、色彩融合、图层混合等方面特别有优势，很大程度上满足了人们对视觉艺术高层次的追求。利用Photoshop，可以创造出照片级逼真的写实图像、流畅的光影变化、过渡自然的羽化效果等。



图 1-42

2. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator是一种工业标准矢量插画的绘制软件，如图1-43所示。该软件主要用于印刷出版、海报书籍排版、专业插画、多媒体图像处理 and 互联网页面的制作等，也可以为线稿提供较高的精度和控制。



图 1-43

3. Adobe InDesign

Adobe InDesign是用于印刷和数字媒体输出的排版和页面设计软件，如图1-44所示。利用InDesign，可以创建和发布书籍、数字杂志、电子书、海报和交互式PDF等内容。



图 1-44



实战演练 色彩的基础知识

作为设计的灵魂，色彩是设计师在设计过程中应用的最重要的元素。下面将从色彩的构成、色彩的属性和色彩平衡等方面进行讲解。

1. 色彩的构成

色彩的构成主要分为色光三原色和印刷三原色。

(1) 色光三原色

色光三原色是指红、绿、蓝色。色光三原色两两混合，可以得到中间色：青色（Cyan，C），品红色（Magenta，M），黄色（Yellow，Y）。3种色彩等量混合，可以得到白色。

(2) 印刷三原色

人们看到的印刷色，实际上是纸张反射的光线。印刷颜料吸收光线，但不叠加光线，因此印刷三原色就是能够吸收红、绿、蓝色的颜色，即青、品红、黄，它们是红、绿、蓝色的补色。

2. 色彩的属性

色彩由3种元素构成，即色相、明度、纯度（也称饱和度）。

(1) 色相

色相即每种色彩的相貌、名称，如红、橘红、翠绿、湖蓝、群青等。色相是区分色彩的主要依据，是色彩的重要特征之一。如图1-45、图1-46所示分别为蓝天、白鸽。



图 1-45



图 1-46

(2) 明度

明度即色彩的明暗差别，也就是色彩的亮度。在有彩色系中，明度最高的是黄色，明度最低的是紫色，红、橙、蓝、绿属于中明度。在无彩色系中，明度最高的是白色，明度最低的是黑色。要提高色彩的明度，可加入白色，反之加入黑色。如图1-47所示为从黑到白9个不同明度的变化。



图 1-47

(3) 纯度

纯度即各色彩中包含的单一原色成分的多少。纯度高的色彩色感强，即色度强，所以纯度亦是色彩感觉强弱的标志。其中，红、橙、黄、绿、蓝、紫等的纯度最高，无彩色系中的黑、白、灰的纯度几乎为零。如图1-48、图1-49所示为不同纯度的紫色。

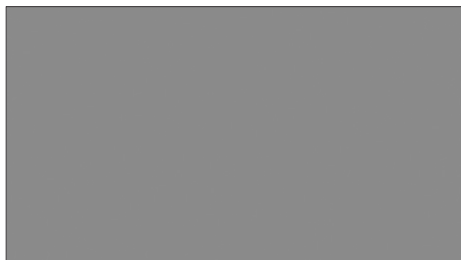


图 1-48



图 1-49

3. 色彩平衡

在色彩搭配中，最重要的3个概念就是主色、辅助色和点缀色，它们组成了一幅画中的所有色彩。正是有了主色作为基调，辅助色和点缀色才使得整个画面效果变得美妙，如图1-50、图1-51所示。



图 1-50



图 1-51

(1) 主色

主色是最主要的色彩，也是占据画面面积最多的色彩。若将其标准化，主色需要占到全部画面面积的50%~60%。主色是整幅画面的基调，决定了画面的主题，辅助色和点缀色都需要围绕它来进行选择与搭配。

(2) 辅助色

辅助色用于辅助主色，主要目的是衬托主色，需要占到全部画面面积的30%~40%。正常情况下，辅助色要搭配合理，不要给人以头重脚轻、喧宾夺主的感觉。例如，主色是深蓝色，辅助色可能会使用绿色进行搭配。

(3) 点缀色

点缀色的面积虽小，却是画面中最吸引眼球的“点睛之笔”，其占据的面积一般只在整个画面的15%以下。一幅完美的画面除了有恰当的主色和辅助色进行搭配外，还要有亮眼的点缀色进行“点睛”。

课后作业

一、选择题

1. CorelDRAW是哪国公司的设计软件? ()
A. 美国 B. 英国
C. 加拿大 D. 德国
2. 位图又被称为 ()。
A. 矢量图像 B. 点阵图
C. 向量图像 D. 灰度图像
3. 全屏预览的快捷键是 ()。
A. F1 B. F5
C. F7 D. F9

二、填空题

1. 矢量图是一种在放大后不会出现_____的图形, 又被称作_____。
2. CorelDRAW的工作界面包含____、____、____、____、____、____、____, 以及_____等。
3. 图像的显示模式包括多种形式, 分别有“简单线框”“_____”“_____”“正常”“_____”“像素”6种模式。
4. 在CorelDRAW中, 文档窗口有“_____”“_____”“_____”3种窗口显示模式。

三、上机题

1. 找一张自己喜欢的照片或画作进行赏析, 如图1-52所示。



图 1-52



思路提示

- 此画作背景使用了大量纯度较低的紫红色为主色，蓝色为辅助色，搭配少量的棕色点缀。
- 主体人物和船只以粉色为主色，以黑色为辅助色，以棕色点缀。色彩纯度偏高。

2. 设置50 mm间距的网格，如图1-53所示。

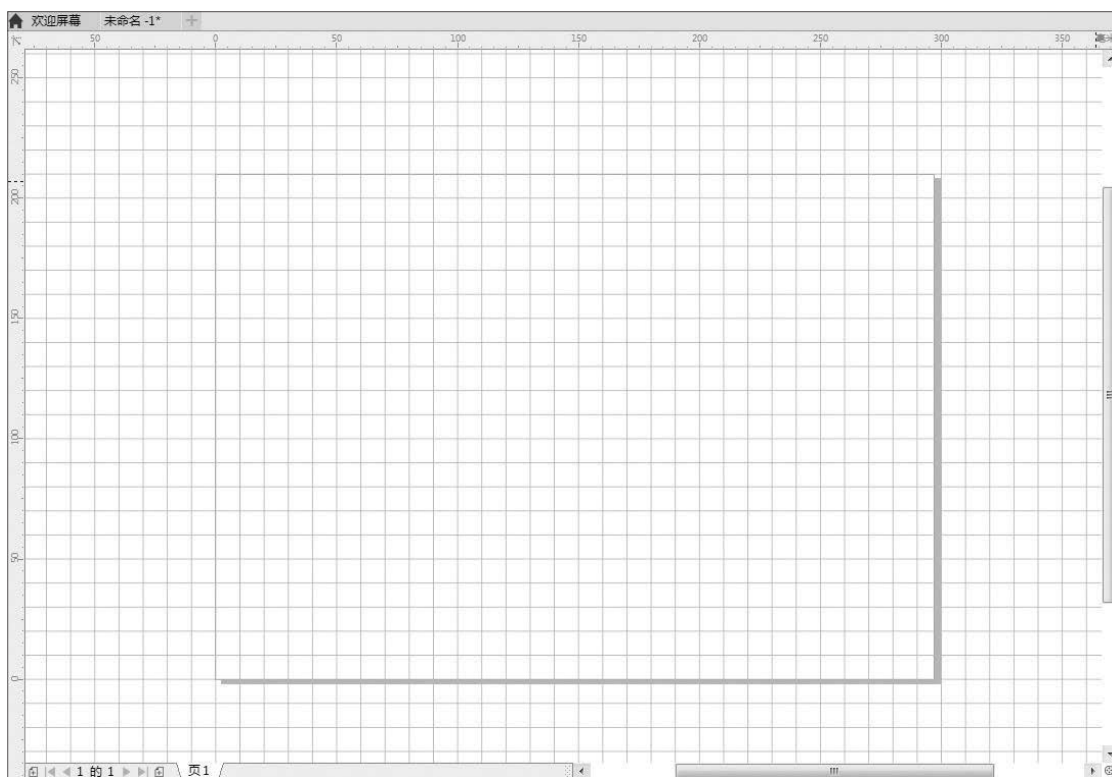


图 1-53

思路提示

- 执行“查看”→“网格”→“文档网格”命令，即可显示网格（默认间距为2 mm）。
- 单击标准工具栏中的“选项”按钮，在打开的“选项”对话框中设置参数。

