

高等院校数字艺术设计系列教材

CorelDRAW X8 平面设计与制作教程

曹天佑 沈桂军 卜彦波 编著

清华大学出版社
北京



内 容 简 介

本书以由浅入深的方式详细介绍CorelDRAW X8的各项知识点，内容以理论结合上机实战和综合实例的方式进行讲解。CorelDRAW X8是用于印刷、多媒体制作及联机制图的应用程序。无论是平面设计人员，还是印刷出版或多媒体制作图形的设计者，都可以使用CorelDRAW X8来绘制专业品质的作品。在其中既可以处理矢量图形，也可以处理位图。

本书共分11章，第1~10章为基础知识部分，包括学习CorelDRAW应该掌握的基本知识，几何图形的绘制工具，各种线的绘制工具，对象的基本操作、编辑与管理，图形与对象的编修，艺术画笔与度量连接，填充与轮廓，创建对象特殊效果，位图操作及滤镜应用，文本与表格操作，第11章为综合实例。

本书既可以作为初学者从零开始的自学手册，也适合平面设计培训机构作为教材，或各类院校相关专业学生学习。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，侵权必究。举报：010-62782989，beiqinquan@tup.tsinghua.edu.cn。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X8平面设计与制作教程 / 曹天佑，沈桂军，卜彦波编著. —北京：清华大学出版社，2021.1
高等院校数字艺术设计系列教材
ISBN 978-7-302-56492-8

I. ①C… II. ①曹… ②沈… ③卜… III. ①平面设计—图形软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.412

中国版本图书馆CIP数据核字(2020)第182843号

责任编辑：李 磊

封面设计：杨 曦

版式设计：孔祥峰

责任校对：成凤进

责任印制：松 林

出版发行：清华大学出版社

网 址：<http://www.tup.com.cn>，<http://www.wqbook.com>

地 址：北京清华大学学研大厦A座 邮 编：100084

社 总 机：010-62770175 邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者：三河市铭诚印务有限公司

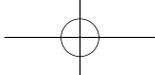
经 销：全国新华书店

开 本：185mm×260mm 印 张：16 字 数：440千字

版 次：2021年1月第1版 印 次：2021年1月第1次印刷

定 价：79.00元

产品编号：083201-01



CorelDRAW X8

| 前言



首先十分感谢您翻开这本书，只要您认真读下去会感觉很不错。相信我们会把您带入CorelDRAW X8的奇妙世界。

CorelDRAW X8是用于图形绘制、图像处理、印刷和联机制图的应用程序，既可以处理矢量图形，也可以处理位图。无论是平面设计人员，还是印刷出版或多媒体图形的设计者，都可以使用CorelDRAW X8来设计专业品质的作品。

或许您曾经为寻找一本技术全面、案例丰富的计算机图书而苦恼，或许您正在为了购买一本入门教材而仔细挑选，或许您因为担心自己是否能做出书中的案例效果而犹豫，或许您正在为自己进步太慢而缺乏信心……

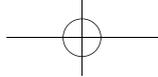
现在，就向您推荐一本优秀的平面设计实训学习用书——《CorelDRAW X8 平面设计与制作教程》。本书采用理论结合上机实战的方式编写，兼具实战技巧和应用理论参考教程的特点，全面介绍了几何图形和各种线的绘制、对象的编辑与管理、图形与对象的编修、颜色的应用、对象特殊效果和滤镜效果的应用、文字与表格的使用等内容。配套的视频教程可以让大家在看电影的轻松状态下学习实例的具体制作过程，结合源文件和素材更能快速地提高技术水平，成为使用CorelDRAW X8软件的高手。

本书作者有着多年的丰富教学经验与实际工作经验，在编写本书时希望能够将自己实际授课和作品设计制作过程中积累下来的宝贵经验与技巧展现给读者。希望读者能够在体会CorelDRAW X8软件强大功能的同时，把各个主要功能的使用和创意设计应用到自己的作品中。

本书特点

本书内容由浅入深，每章的内容都丰富多彩，运用大量的实例涵盖CorelDRAW X8中全部的知识点，具有以下特点。

- ★ 内容全面，几乎涵盖了CorelDRAW X8中的所有知识点。本书从平面设计的一般流程入手，逐步引导读者学习软件和设计作品的各种技能。
- ★ 语言通俗易懂，前后呼应，以较小的篇幅、浅显易懂的语言来讲解每一项功能、每一个上机实战和综合实例，让读者学习起来更加轻松，阅读更加容易。
- ★ 书中为许多重要的工具和命令都精心制作了上机实战案例，让读者在不知不觉中学习专业应用案例的制作方法和流程，还设计了许多技巧和提示，恰到好处地对读者进行点拨。积累到一定程度后，读者就可以自己动手，自由发挥，制作出令人满意的效果。
- ★ 注重技巧的归纳和总结，使读者更容易理解和掌握，从而方便知识点的记忆，进而能够举一反三。



★ 多媒体视频教学，学习轻松方便，使读者像看电影一样记住其中的知识点。本书配有所有上机实战和综合实例的教学视频、源文件、素材文件、PPT课件等资源，让读者学习起来更加得心应手。

本书章节安排

本书以由浅入深的方式介绍CorelDRAW X8的各种实用方法和技巧，共分11章，内容包括学习CorelDRAW应该掌握的基本知识、几何图形的绘制工具、各种线的绘制工具、对象的编辑与管理、图形与对象的编修、艺术画笔与度量连接、填充与轮廓、创建对象特殊效果、位图操作及滤镜应用、文本与表格操作和综合实例。

本书读者对象

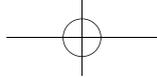
本书主要面向初、中级读者。对于软件每个功能的讲解都从必备的基础操作开始，以前没有接触过CorelDRAW X8的读者无须参照其他书籍即可轻松入门，接触过CorelDRAW X8的读者同样可以从中快速了解该软件的各种功能和知识点，自如地踏上新的台阶。

本书由曹天佑、沈桂军和卜彦波编著，在成书的过程中，王红蕾、陆沁、王蕾、吴国新、时延辉、戴时影、刘绍婕、张叔阳、尚彤、葛久平、孙倩、殷晓峰、谷鹏、胡渤、刘冬美、赵頔、张猛、齐新、王海鹏、刘爱华、张杰、张凝、王君赫、潘磊、周荣、周莉、金雨、刘智梅、陈美荣、董涛、刘丹、田秀云、李垚、郎琦、王威、王建红、程德东、杨秀娟、孙一博、佟伟峰、刘琳、孙洪峰、刘红卫、刘清燕、刘晶等人也参与了部分编写工作。由于作者知识水平所限，书中难免有疏漏和不足之处，恳请广大读者批评、指正。

本书配套的立体化教学资源中提供了书中所有实例的素材文件、源文件、教学视频、PPT课件和课后习题答案。读者在学习时可扫描下面的二维码，然后将内容推送到自己的邮箱中，即可下载获取相应的资源。



编 者



CorelDRAW X8 | 目录



第 1 章 学习 CorelDRAW 应该掌握的基本知识

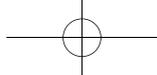


1.1 初识 CorelDRAW X8	1	1.5.11 泊坞窗	8
1.2 与 CorelDRAW X8 相关的知识	1	1.6 CorelDRAW X8 的基本操作	8
1.2.1 矢量图	1	1.6.1 新建文档	8
1.2.2 位图	2	1.6.2 打开文档	9
1.2.3 色彩模式	2	1.6.3 导入素材	10
1.3 CorelDRAW X8 的作用	3	上机实战 导入素材	11
1.3.1 矢量图绘制	3	1.6.4 导出图像	11
1.3.2 版面设计	4	上机实战 导出图像	12
1.3.3 文字处理	4	1.6.5 导出为	13
1.3.4 图像编辑	4	1.6.6 发送到	13
1.3.5 网页设计	5	1.6.7 保存文档	13
1.3.6 高质量输出	5	1.6.8 关闭文档	14
1.4 CorelDRAW X8 的欢迎界面	5	1.6.9 撤销与重做的操作	15
1.5 CorelDRAW X8 的操作界面	5	上机实战 撤销与重做操作	15
1.5.1 标题栏	6	1.7 视图调整	16
1.5.2 菜单栏	6	1.8 CorelDRAW X8 的辅助功能	17
1.5.3 标准工具栏	6	1.8.1 标尺的使用	17
1.5.4 属性栏	7	上机实战 设置标尺参数	17
1.5.5 文档标签	7	1.8.2 辅助线的使用	18
1.5.6 工具箱	7	1.8.3 网格的使用	19
1.5.7 标尺	7	1.8.4 页面背景的设置	20
1.5.8 页面导航器	8	1.8.5 自动对齐功能	21
1.5.9 状态栏	8	1.8.6 管理多页面	21
1.5.10 调色板	8	1.9 练习与习题	22

第 2 章 几何图形的绘制工具



2.1 矩形工具组	23	2.3.2 星形工具	30
2.1.1 矩形工具	23	上机实战 通过星形工具绘制五角星	31
上机实战 通过矩形工具绘制空心立方体	25	2.3.3 复杂星形工具	31
2.1.2 三点矩形工具	25	2.3.4 图纸工具	32
2.2 椭圆工具组	26	上机实战 通过图纸工具制作分散图像	33
2.2.1 椭圆形工具	26	2.3.5 螺纹工具	34
上机实战 通过椭圆形工具绘制		上机实战 通过螺纹工具制作蚊香	35
萌宠小熊猫	27	2.3.6 基本形状工具	35
2.2.2 三点椭圆形工具	29	上机实战 通过标注形状结合螺纹工具	
2.3 多边形工具组	29	绘制绵羊头像	36
2.3.1 多边形工具	30	2.4 练习与习题	37



第 3 章 各种线的绘制工具

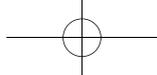


3.1 手绘工具..... 38	3.5 B 样条工具..... 45
3.1.1 手绘工具绘制直线..... 38	上机实战 通过 B 样条工具绘制卡通蜻蜓..... 45
3.1.2 手绘工具接续直线..... 38	3.6 折线工具..... 47
3.1.3 手绘工具绘制曲线..... 39	3.7 3 点曲线工具..... 48
3.1.4 直线上接续曲线..... 39	上机实战 通过 3 点曲线工具绘制直线和
3.2 2 点线工具..... 40	接续曲线..... 48
上机实战 通过 2 点线工具绘制三角尺..... 41	3.8 智能绘图工具..... 49
3.3 贝塞尔工具..... 42	上机实战 通过智能绘图工具绘制拼贴
3.4 钢笔工具..... 43	三角形..... 50
上机实战 通过钢笔工具绘制豌豆荚..... 44	3.9 练习与习题..... 51

第 4 章 对象的基本操作、编辑与管理



4.1 选择工具..... 52	4.5.2 到页面后面..... 63
4.2 对象的基本编辑..... 52	上机实战 将对象移动至最后方..... 63
4.2.1 选择对象..... 52	4.5.3 到图层前面..... 64
上机实战 通过查找命令选择对象..... 53	4.5.4 到图层后面..... 64
4.2.2 调整对象的位置..... 55	4.5.5 向前一层..... 64
4.2.3 调节对象的大小..... 55	上机实战 将对象向前移动一层..... 64
4.2.4 旋转与斜切对象..... 55	4.5.6 向后一层..... 65
4.2.5 对象的翻转..... 56	上机实战 将对象向后移动一层..... 65
4.3 对象的仿制与删除..... 56	4.5.7 置于此对象前..... 65
4.3.1 复制和粘贴对象..... 56	上机实战 将对象放在指定对象的前面..... 65
上机实战 复制粘贴对象..... 56	4.5.8 置于此对象后..... 66
4.3.2 克隆对象..... 57	上机实战 将对象放在指定对象的后面..... 66
上机实战 克隆对象操作..... 57	4.5.9 逆序..... 66
4.3.3 再制对象..... 57	4.6 锁定与解锁对象..... 67
上机实战 再制对象操作..... 58	4.6.1 锁定对象..... 67
4.3.4 删除对象..... 59	4.6.2 解锁对象..... 67
4.4 变换对象..... 59	4.7 对齐与分布..... 67
4.4.1 位置变换..... 59	4.8 群组与取消群组..... 71
上机实战 通过位置变换快速复制对象..... 59	4.8.1 将对象群组..... 71
4.4.2 旋转变换..... 60	4.8.2 将群组对象取消组合..... 71
4.4.3 缩放与镜像变换..... 60	4.8.3 取消组合所有对象..... 72
上机实战 通过缩放与镜像变换来复制	4.9 合并与拆分..... 72
水平镜像对象..... 61	4.9.1 将对象进行合并..... 72
4.4.4 大小变换..... 61	4.9.2 将对象进行拆分..... 72
4.4.5 倾斜变换..... 62	4.10 使用图层控制对象..... 73
4.5 安排对象的次序..... 62	4.10.1 对象管理器..... 73
4.5.1 到页面前面..... 63	4.10.2 新建图层..... 74
上机实战 将对象移动至最上方..... 63	4.10.3 删除图层..... 74



4.10.4 复制图层间的对象	74	4.12 综合练习：通过合并命令 制作挖空效果	76
4.11 综合练习：通过再制制作生肖 日记本内页	75	4.13 练习与习题	77

第 5 章 图形与对象的编修

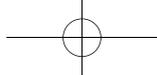


5.1 形状工具	78	上机实战 通过合并绘制卡通小鸡	93
上机实战 形状工具修改矩形制作 卡通小猪	81	5.13.2 修剪对象	94
5.2 平滑工具	82	5.13.3 相交对象	94
5.3 涂抹工具	83	5.13.4 简化对象	94
上机实战 涂抹工具进行平滑涂抹与 尖状涂抹	83	5.13.5 移除后面的对象	95
5.4 转动工具	83	5.13.6 移除前面的对象	95
5.5 吸引工具	84	5.13.7 边界	95
5.6 排斥工具	85	5.14 透镜命令	95
5.7 沾染工具	85	5.14.1 应用透镜	97
5.8 粗糙工具	86	上机实战 使用透镜	97
上机实战 粗糙工具改变小人发型	87	5.14.2 透镜类型	98
5.9 裁剪工具	87	5.14.3 清除透镜	100
上机实战 通过裁剪工具进行重新构图	88	5.15 PowerClip	100
5.10 刻刀工具	89	5.15.1 置于图文框内部	101
5.10.1 直线分割	89	上机实战 将对象置于形状图形内部	101
5.10.2 曲线分割	90	5.15.2 编辑内容	101
5.11 虚拟段删除工具	90	5.16 综合练习：通过 PowerClip 制作合成图像	104
5.12 橡皮擦工具	91	5.17 综合练习：通过透镜凸显 局部特效	106
上机实战 擦除曲线	91	5.18 综合练习：通过简化造型命令 制作围巾广告图像	107
上机实战 擦除图形或位图	92	5.19 练习与习题	108
5.13 对象的造型	92		
5.13.1 合并对象	93		

第 6 章 艺术画笔与度量连接



6.1 艺术笔工具	109	6.2.3 角度量工具	118
6.1.1 预设	109	6.2.4 线段度量工具	118
6.1.2 笔刷	110	6.2.5 3点标注工具	119
上机实战 自定义艺术笔笔触	110	6.3 连接工具	120
6.1.3 喷涂	111	6.3.1 直线连接器	120
上机实战 通过创建播放列表绘制 喷涂中的一个图案	113	6.3.2 直角连接器	120
6.1.4 书法	114	6.3.3 圆直角连接器	121
6.1.5 压力	115	6.3.4 编辑锚点工具	121
6.2 度量工具	115	6.4 综合练习：使用艺术笔制作书法字	122
6.2.1 平行度量工具	115	6.5 综合练习：通过度量工具测量 图像中的元素	123
6.2.2 水平与垂直度量工具	117	6.6 练习与习题	124



第 7 章 填充与轮廓

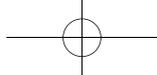


7.1 调色板填充	125	7.4.7 底纹填充	136
7.1.1 打开调色板	125	7.4.8 PostScript 填充	137
7.1.2 关闭调色板	125	7.5 对象属性泊坞窗填充	138
7.1.3 添加颜色到调色板	125	7.6 吸管工具	141
7.2 使用颜色泊坞窗进行填充	126	7.6.1 颜色滴管工具	141
7.3 智能填充工具	127	7.6.2 属性滴管工具	142
7.3.1 填充单一对象	127	7.7 网状填充工具	143
7.3.2 填充多个对象	128	7.8 轮廓笔对话框	143
7.4 交互式填充	128	上机实战 设置自定义轮廓样式	145
7.4.1 无填充	128	7.9 轮廓线宽度	146
7.4.2 均匀填充	128	7.10 消除轮廓线	146
上机实战 复制填充的应用	129	7.11 轮廓线颜色	147
7.4.3 渐变填充	130	7.12 轮廓线样式	147
7.4.4 向量图样填充	133	7.13 轮廓线转换为对象	147
上机实战 通过来自工作区的新源制作		7.14 综合练习：三维图形的绘制	148
生肖鼠填充	134	7.15 综合练习：轮廓线编辑图形制作	
7.4.5 位图图样填充	135	自行车广告	149
7.4.6 双色图样填充	136	7.16 练习与习题	150

第 8 章 创建对象特殊效果



8.1 调和效果	151	8.3 变形工具	163
8.1.1 创建调和效果	153	8.3.1 推拉变形	163
上机实战 在形状之间创建调和	153	上机实战 创建推拉变形	163
上机实战 在形状与曲线之间创建调和	154	8.3.2 拉链变形	164
上机实战 多个对象之间创建调和	154	上机实战 创建拉链变形	164
8.1.2 编辑调和效果	155	8.3.3 扭曲变形	165
上机实战 改变调和顺序	155	上机实战 创建扭曲变形	165
上机实战 变更起始和终止调和对象	155	8.3.4 将变形对象转换为曲线	166
上机实战 将对象沿路径调和	156	上机实战 将对象添加变形并转换为曲线	166
上机实战 复制调和效果属性	157	8.4 封套工具	167
上机实战 拆分调和对象	157	8.5 阴影工具	168
8.2 轮廓图效果	158	8.5.1 创建阴影	170
8.2.1 创建轮廓图	159	上机实战 在不同位置创建阴影	170
上机实战 创建中心轮廓图	159	8.5.2 编辑阴影	171
上机实战 创建内部轮廓	160	上机实战 拆分阴影	171
上机实战 创建外部轮廓	160	8.6 立体效果	172
8.2.2 编辑轮廓图	161	8.6.1 创建立体效果	175
上机实战 修改步长值和轮廓图偏移量	161	上机实战 创建立体化效果	175
上机实战 设置轮廓图颜色	161	8.6.2 编辑立体效果	176
上机实战 设置对象和颜色加速	162	上机实战 编辑立体化效果	176
上机实战 清除轮廓图	162	上机实战 拆分立体化效果	177



8.7 透明效果.....	177	8.10 综合练习：调和立体化效果制作 UI 图标.....	184
8.7.1 创建透明效果.....	180	8.11 综合练习：通过轮廓图制作 手机招贴广告.....	186
上机实战 创建透明效果.....	180	8.12 综合练习：通过封套变形文字.....	187
8.7.2 编辑透明效果.....	181	8.13 综合练习：通过添加透视点制作 学习平台.....	188
上机实战 编辑透明效果.....	181	8.14 综合练习：调和制作线条组合.....	189
8.8 添加透视点.....	182	8.15 练习与习题.....	190
8.8.1 创建透视.....	182		
上机实战 为对象添加透视效果.....	182		
8.8.2 清除透视.....	183		
8.9 斜角.....	183		

第 9 章 位图操作及滤镜应用

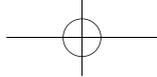


9.1 矢量图与位图之间的转换.....	191	9.3.12 通道混合器.....	211
9.1.1 将矢量图转换为位图.....	191	9.4 变换调整.....	212
9.1.2 将位图转换为矢量图.....	192	9.4.1 去交错.....	212
9.2 位图的操作.....	197	9.4.2 反转颜色.....	212
9.2.1 矫正位图.....	197	9.4.3 极色化.....	212
9.2.2 编辑位图.....	198	9.5 滤镜的应用.....	213
9.2.3 重新取样.....	198	9.5.1 三维效果.....	213
9.2.4 位图边框扩充.....	199	9.5.2 艺术笔触.....	213
9.2.5 位图颜色遮罩.....	200	9.5.3 模糊.....	213
9.2.6 位图模式转换.....	201	9.5.4 相机.....	214
9.3 位图的颜色调整.....	205	9.5.5 颜色转换.....	214
9.3.1 高反差.....	205	9.5.6 轮廓图.....	214
9.3.2 局部平衡.....	206	9.5.7 创造性.....	215
9.3.3 样本 / 目标平衡.....	206	9.5.8 自定义.....	215
9.3.4 调合曲线.....	207	9.5.9 扭曲.....	215
9.3.5 亮度 / 对比度 / 强度.....	208	9.5.10 杂点.....	216
9.3.6 颜色平衡.....	208	9.5.11 鲜明化.....	216
9.3.7 伽玛值.....	209	9.5.12 底纹.....	217
9.3.8 色度 / 饱和度 / 亮度.....	209	9.6 综合练习：照片调色.....	217
9.3.9 所选颜色.....	210	9.7 综合练习：应用滤镜制作倒影.....	218
9.3.10 替换颜色.....	210	9.8 练习与习题.....	219
9.3.11 取消饱和.....	211		

第 10 章 文本与表格操作



10.1 美术文本.....	220	10.2.2 段落文本框的调整.....	223
10.1.1 美术文本的输入.....	220	上机实战 调整段落文本框架.....	223
上机实战 美术文本的选择.....	222	10.2.3 隐藏段落文本框.....	224
10.1.2 美术文本转换为段落文本.....	222	上机实战 去掉段落文本的文本框.....	224
10.2 段落文本.....	223	10.2.4 文本框之间的链接.....	224
10.2.1 段落文本的输入.....	223	上机实战 链接段落文本框.....	224



10.2.5 文本框与路径之间的链接	225	10.4.4 使用项目符号	233
上机实战 链接段落文本框与闭合路径	225	上机实战 添加项目符号	233
上机实战 链接段落文本框与开放路径	225	10.4.5 设置首字下沉	234
10.2.6 段落文本转换为美术文本	226	上机实战 设置首字下沉	234
10.3 导入文本	226	10.4.6 栏	234
10.3.1 从剪贴板中获得文本	226	上机实战 将文本分栏	235
上机实战 将 Word 中的文本粘贴在 绘图窗口中	226	10.4.7 断行规则	235
10.3.2 选择性粘贴	227	10.4.8 字体乐园	235
上机实战 将文本进行选择性粘贴	228	10.5 文本与路径相适应	236
10.3.3 导入命令导入文档	228	10.5.1 在路径上输入文字	236
上机实战 将整个文档导入绘图窗口中	228	上机实战 在路径上直接输入文字	236
10.4 文本设置与编辑	229	10.5.2 使文字适合路径	237
10.4.1 使用形状工具调整文本	229	上机实战 通过鼠标使文字适合路径	237
10.4.2 字符设置	229	10.5.3 通过鼠标右键制作依附路径	237
10.4.3 段落设置	231	10.6 文字转换为曲线	238
		10.7 练习与习题	238

第 11 章 综合实例



11.1 制作 Logo	239	11.6 制作夜晚创意插画	245
11.2 制作 UI 标识	240	11.7 制作三折页	245
11.3 制作 UI	242	11.8 制作书籍装帧插画	246
11.4 制作特效字	243	11.9 制作网店首屏广告	246
11.5 绘制捣蛋猪	244	11.10 制作演唱会广告	246

第1章

学习CorelDRAW 应该掌握的基本知识

CorelDRAW X8在用户交互方面和人性化设计方面已经达到了一个空前的高度，所以最新的版本比以前的版本能够更好地满足用户的需要。图形设计师和商业用户会发现CorelDRAW X8新改进的特性在他们日复一日的生产中将带来极大的革新。

1.1 初识 CorelDRAW X8

CorelDRAW X8是由加拿大的Corel公司推出的一款功能十分强大的平面设计软件，该软件拥有丰富多彩的内容和非常专业的平面设计能力，是集图形设计、文字编辑、排版于一体的大型矢量图制作软件，也是在平面设计方面比较受欢迎的一款软件。使用CorelDRAW可轻而易举地进行广告设计、产品包装造型设计、封面设计、网页设计和印刷排版等工作，而且可以把制作好的矢量图转换为不同的格式，例如TIF、JPG、PSD、EPS、BMP等进行保存。

1.2 与 CorelDRAW X8 相关的知识

在学习CorelDRAW X8各个功能之前，我们可以先了解一下关于图像基础方面的知识，让读者在整体学习时能够更加方便。

1.2.1 矢量图

所谓矢量图，就是由一些数学方式描述的直线和曲线组成，及由曲线围成的色块组成的面向对象的绘图图像，如Adobe Illustrator等一系列软件产生的图形。它们组成的基本单元是点和路径，路径至少由两个点组成，每个点和点的调节柄可以控制相邻线段的形状和长度，无论使用放大镜放大或缩小多少倍，它的边缘始终是平滑的，尤其适用于企业标志，例如商业信纸、招贴广告等，只需一个较小的电子文件就可以随意放大或缩小，而效果一样清晰。它们的质量高低和分辨率的高低无关，在分辨率高低不同的输出设备上显示的效果没有差别。

矢量图形中的图形元素叫作对象，每个对象都是独立的，具有各自的属性，如颜色、形状、轮廓、大小和位置等。由于矢量图形与分辨率无关，因此无论如何改变图形的大小，都不会影响图形的清晰度和平滑度，如图1-1所示的图形分别为原图放大3倍和放大24倍后的效果。

注意

矢量图形进行任意缩放都不会影响分辨率，矢量图形的缺点是不能表现色彩丰富的自然景观与色调丰富的图像。

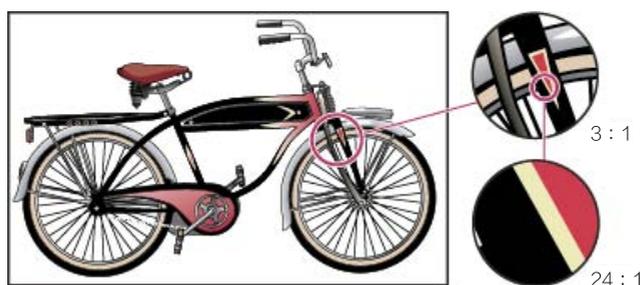
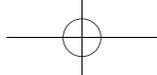


图1-1 矢量图放大

1.2.2 位图



位图图像也叫作点阵图，是由许多不同色彩的像素组成的。与矢量图形相比，位图图像可以更加逼真地表现自然界的景物。此外，位图图像与分辨率有关，当放大位图图像时，位图中的像素增加，图像的线条将会显得参差不齐，这是像素被重新分配到网格中的缘故。此时可以看到构成位图图像的无数个单色块，因此放大位图或在比图像本身的分辨率低的输出设备上显示位图时，则将丢失其中的细节，并会呈现出锯齿，如图1-2所示。

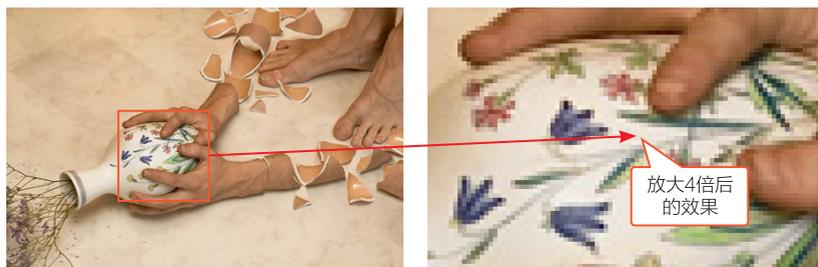


图1-2 位图放大4倍后的效果

1.2.3 色彩模式



CorelDRAW中有多种色彩模式，不同的色彩模式对颜色有着不同的要求，下面就来看一下CorelDRAW中的几种色彩模式。

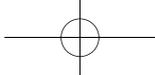
1. RGB色彩模式

RGB是一种以三原色(R: 红、G: 绿、B: 蓝)为基础的加光混色系统，RGB色彩模式也称为光源色彩模式，原因是RGB能够产生和太阳光一样的颜色。在CorelDRAW中，RGB颜色使用比较广，一般来说RGB颜色只用在屏幕上，不用在印刷上。

用户所使用的电脑显示器用的就是RGB模式，在RGB模式中，每一个像素由25位的数据表示，其中R、G、B 3种原色各用了8位，因此这3种颜色各具有256个亮度级，能表示出256种不同浓度的色调，用0~255的整数来表示。所以3种颜色叠加就能生成1677万种色彩，足以表现出我们身边五彩缤纷的世界。

2. CMYK色彩模式

CMYK是一种印刷模式，与RGB色彩模式不同的是，RGB是加法，CMYK是减法。CMYK的含义为C: 青色、M: 洋红、Y: 黄色、K: 黑色。这4种颜色都是以百分比的形式进行描述的，每一种颜色所占的百分比可以从0%到100%，百分比越高，它的颜色就越暗。



第1章 学习CorelDRAW应该掌握的基本知识

CMYK色彩模式是大多数打印机用于打印全色或四色文档的一种方法，CorelDRAW和其他应用程序把四色分解成模板，每种模板对应一种颜色。然后打印机按比率一层叠一层地打印全部色彩，最终得到想要的色彩。

CMYK色彩模式通常用于印刷机、色彩打印校正机、热升华打印机或全色海报打印机的文档。CorelDRAW中所用的调色板色彩就是用CMYK值来定义的。

3. HSB色彩模式

从物理学上讲，一般颜色需具有色相、饱和度和亮度3个要素。色相(Hue)表示颜色的面貌特质，是区别种类的必要名称，如绿色、红色、黄色等；饱和度(Saturation)表示颜色纯度的高低，表明一种颜色中含有白色或黑色成分的多少；亮度(Brightness)表示颜色的明暗强度关系。HSB色彩模式便是基于此种物理关系所定制的色彩标准。

在HSB色彩模式中，如果饱和度为0，那么所表现出的颜色将是灰色；如果亮度为0，那么所表现出的颜色是黑色。

4. HLS色彩模式

HLS色彩模式是HSB色彩模式的扩展，它是由色相(Hue)、亮度(Lightness)和饱和度(Saturation)3个要素所组成的。色相决定颜色的面貌特质；亮度决定颜色光线的强弱度；饱和度表示颜色纯度的高低。在HLS色彩模式中，色相可以设置的色彩范围数值为0~360；亮度可设置的强度范围数值为0~100；饱和度可设置的范围数值为0~100。如果亮度数值为100，那么所表现出的颜色将会是白色；如果亮度数值为0，那么所表现出的颜色将会是黑色。

5. Lab色彩模式

Lab色彩模式常被用于图像或图形的不同色彩模式之间的转换，通过它可以将各种色彩模式在不同系统或平台之间进行转换，因为该色彩模式是独立于设备的色彩模式。L(Lightness)代表光亮度强弱，它的数值范围在0~100；a代表从绿色到红色的光谱变化，数值范围在-128~127；b代表从蓝色到黄色的光谱变化，数值范围在-128~127。

6. 灰度模式

灰度(Grayscale)模式一般只用于灰度和黑白色中。灰度模式中只存在有灰度。也就是说，在灰度模式中只有亮度是唯一能够影响灰度图像的因素。在灰度模式中，每一个像素用8位的数据表示，因此只有256个亮度级，能表示出256种不同浓度的色调。当灰度值为0时，生成的颜色是黑色；当灰度值为255时，生成的颜色是白色。

1.3 CorelDRAW X8 的作用

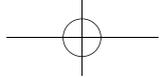


CorelDRAW是一款功能强大的绘图软件，它具体又能做些什么呢？CorelDRAW可以用来进行矢量图绘制、版面设计、文字处理、图像编辑、网页设计、高质量输出等。

1.3.1 矢量图绘制



CorelDRAW一个最主要的功能就是绘制矢量图形，作为一个专业的矢量图绘制软件，CorelDRAW拥有非常强大的绘图功能，用户可以通过绘图工具绘制出图形，并对它们进行编辑、排列等，最终得到一幅精美的作品，如图1-3所示。



CoreIDRAW X8 平面设计与制作教程

1.3.2 版面设计



CoreIDRAW可用于设计各类版面，包括平面广告、新闻插图、标识设计、海报招贴等。在进行版面设计时，可以使用辅助线，预设样式和重新组织文字、图像，以达到最适宜的结果，如图1-4所示。



图1-3 使用CoreIDRAW绘制的精美矢量图

1.3.3 文字处理



CoreIDRAW虽说是一款处理矢量图形的软件，但其处理文字的功能也很强大，可以制作出非常漂亮的文字艺术效果。在CoreIDRAW中有两种方法输入文字，一种是输入美术文本，一种是输入段落文本，所以CoreIDRAW不但能对单个文字进行处理，而且还能对整段文字进行处理，如图1-5所示。



图1-4 使用CoreIDRAW设计的版面



图1-5 使用CoreIDRAW处理的文字效果

1.3.4 图像编辑



CoreIDRAW除了可以处理矢量图以外，其处理位图的功能也十分强大。它不但可以直接处理位图，还可以把矢量图转换为位图，也可以把位图转换为矢量图。另外运用CoreIDRAW中的滤镜功能，可以把位图处理成各种特殊效果，如图1-6所示。

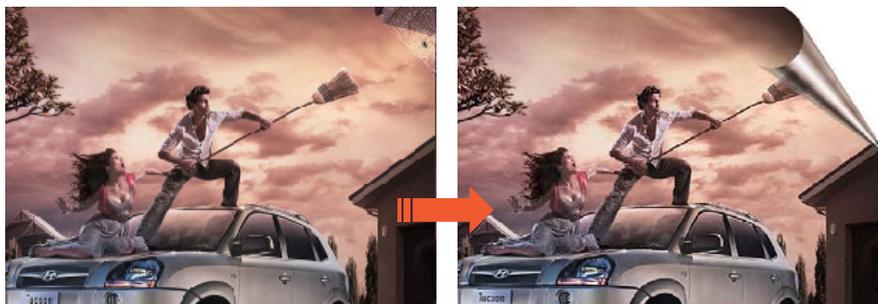


图1-6 使用CoreIDRAW处理的位图

1.3.5 网页设计

网页中使用的效果图通常在位图软件或矢量软件中设计和制作，位图软件当仁不让就是Photoshop，而矢量软件有CorelDRAW和Illustrator等，所以说CorelDRAW在网页设计中发挥着非常重要的作用，如图1-7所示。



图1-7 网页设计

1.3.6 高质量输出

要想将一个奇妙的创意设想变成一幅精美的作品供人欣赏，就要将其进行打印输出，在CorelDRAW中输出文件可以使用多种方式。可以将其转换为其他应用程序支持的图像文件类型，也可以发布到互联网上，使更多人通过网络欣赏该作品；还可以将作品打印到指定的介质上，如纸张、不干胶、透明胶片等。

1.4 CorelDRAW X8 的欢迎界面

在欢迎界面中提供了7个标签选项，每个选项都有不同的功能，如图1-8所示为在标签中显示“立即开始”和“工作区”的子内容。



图1-8 CorelDRAW X8 欢迎界面

1.5 CorelDRAW X8 的操作界面

在使用CorelDRAW X8软件进行操作之前，首先应该认识一下CorelDRAW X8的操作界面，如图1-9所示。

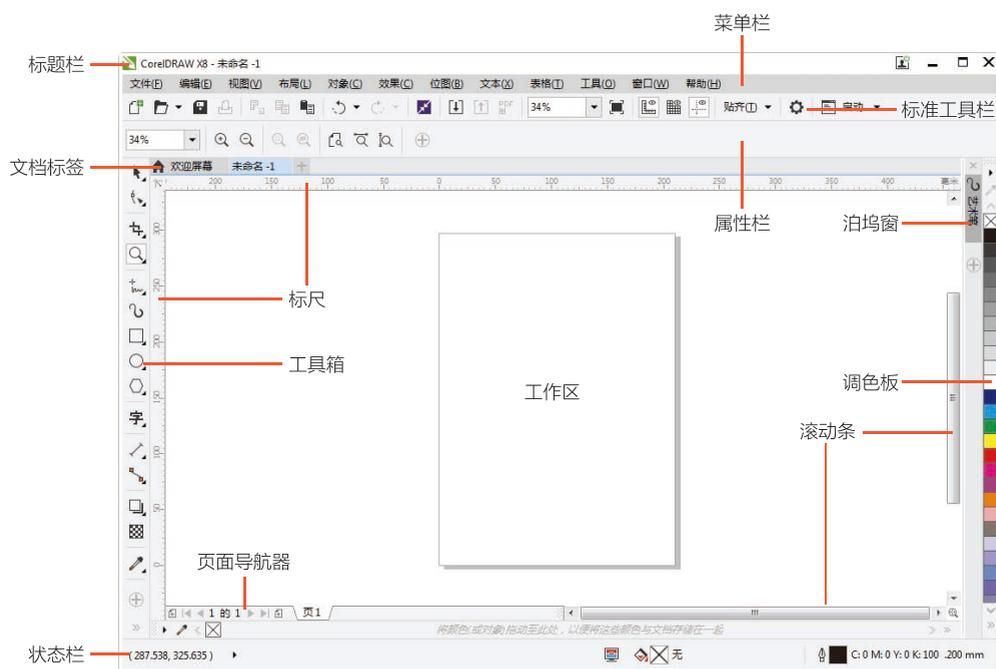


图1-9 CorelDRAW X8的操作界面

1.5.1 标题栏

标题栏位于CorelDRAW X8操作界面的最顶端，显示了当前运行程序的名称和打开文件的名称。最左边显示的是软件图标和名称，单击该图标可以打开控制菜单，通过此菜单可以移动、关闭、放大或缩小窗口；右边三个按钮分别为“最小化”“最大化/还原”“关闭”按钮。

1.5.2 菜单栏

在默认情况下，菜单栏位于标题栏的下方，它是由“文件”“编辑”“视图”“布局”“对象”“效果”“位图”“文本”“表格”“工具”“窗口”“帮助”这12类菜单组成，包含了操作过程中需要的所有命令，单击可弹出下拉菜单。

1.5.3 标准工具栏

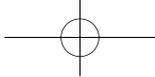
标准工具栏是由一组图标按钮组成的，在默认情况下，标准工具栏位于菜单栏的下方，其作用就是将菜单中的一些常用命令按钮化，以便于用户快捷地操作，如图1-10所示。



图1-10 标准工具栏

其中的各项含义如下。

- ★ “新建”按钮：新建一个CorelDRAW工作文件。
- ★ “打开”按钮：单击此按钮会弹出“打开绘图”对话框，让用户选择需要打开的文件。
- ★ “保存”按钮：将当前操作的CorelDRAW进行保存。
- ★ “打印”按钮：单击此按钮会弹出“打印”对话框，在该对话框中可以设置打印机的相关



参数。

- ★  “剪切”按钮：将选中的文件剪切到Windows的剪贴板中。
- ★  “复制”按钮：“复制”和“粘贴”是相辅相成的一对按钮，单击此按钮可以将选中的对象进行复制。
- ★  “粘贴”按钮：将复制后的对象粘贴到需要的位置。
- ★  “撤销”按钮：将错误的操作取消，在下拉列表中可以选择不撤销的步骤。
- ★  “重做”按钮：如取消的步骤过多，可用此按钮进行恢复。
- ★  “搜索内容”：使用Corel Connect泊坞窗搜索剪贴画、照片或字体。
- ★  “导入”按钮：将非CorelDRAW格式的文件导入CorelDRAW窗口中。
- ★  “导出”按钮：将CorelDRAW格式的文件导出为非CorelDRAW的格式。
- ★  “发布为PDF”：将当前文档转换为PDF格式。
- ★  “缩放级别”：通过参数的设置，可以调整CorelDRAW X8页面显示比例的大小。
- ★  “全屏预览”：将当前文档进行全屏显示。
- ★  “显示标尺”：显示或隐藏文档中的标尺。
- ★  “显示网格”：显示或隐藏文档中的网格。
- ★  “显示辅助线”：显示或隐藏文档中的辅助线。
- ★  “贴齐”：在此按钮的下拉列表中，可以为在页面中绘制或移动的对象选择贴齐方式，包括贴齐网格、贴齐辅助线、贴齐对象和贴齐动态辅助线。
- ★  “选项”：单击此按钮会弹出“选项”对话框，从中可以设置相应选项的属性。
- ★  “应用程序启动器”：单击右侧的下拉按钮，弹出CorelDRAW自带的应用程序。

1.5.4 属性栏

在默认情况下，属性栏位于标准工具栏的下方。属性栏会根据用户选择的工具和操作状态显示不同的相关属性，用户可以方便地设置工具或对象的各项属性。如果用户没有选择任何工具，属性栏将会显示与整个绘图有关的属性，如图1-11所示。



图1-11 属性栏

1.5.5 文档标签

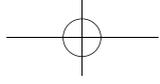
可以将多个文档以标签的形式进行显示，既方便管理又方便操作。

1.5.6 工具箱

工具箱是CorelDRAW X8一个很重要的组成部分，位于软件界面的最左边，绘图与编辑工具都被放置在工具箱中。其中有些工具图标按钮的右下方有一个小黑三角形，表示该按钮下还隐含着—列同类按钮，如果选择某个工具，用鼠标直接单击即可。

1.5.7 标尺

在CorelDRAW 中，标尺可以帮助用户确定图形的大小和设定精确的位置。在默认情况下，标尺显示在操作界面的左方和上方。执行菜单“视图”/“标尺”命令，即可显示或隐藏标尺。



1.5.8 页面导航器



页面导航器位于工作区的左下角，显示了CorelDRAW文件当前的页码和总页码，并且通过单击页面标签或箭头，可以选择需要的页面，特别适用于多文档操作。

1.5.9 状态栏



状态栏位于操作界面的最底部，显示了当前工作状态的相关信息，如被选中对象的简要属性、工具使用状态提示及鼠标坐标位置等信息。

1.5.10 调色板



CorelDRAW X8的调色板位于操作界面的最右侧，是放置各种常用色彩的区域，利用调色板可以快速地为图形和文字添加轮廓色和填充色。用户也可以将调色板浮动在CorelDRAW操作界面的其他位置。

1.5.11 泊坞窗



在通常情况下，泊坞窗位于CorelDRAW操作界面的右侧，泊坞窗的作用就是方便用户查看或修改参数选项，在操作界面中可以把泊坞窗浮动在其他任意位置。

1.6 CorelDRAW X8 的基本操作



用户在使用CorelDRAW X8开始工作之前，必须了解如何新建文件、打开文件以及对完成的作品进行储存等操作。

1.6.1 新建文档



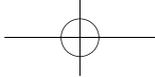
新建文档时，可以执行菜单“文件”/“新建”命令或按Ctrl+N键，或单击标准工具栏上的“新建”按钮来建立新文件。执行“新建”命令或单击“新建”按钮都会弹出如图1-12所示的“创建新文档”对话框。

其中的各项含义如下。

- ★ “名称”：用于设置新建文件的名称。
- ★ “预设目标”：用来选择用于本文档的颜色模式。
- ★  “添加预设”按钮：用来将当前预设添加到预设目标中。
- ★  “移除预设”按钮：用来将“预设目标”中的某个预设删除。
- ★ “大小”：在“大小”选项中选择已经设置好的文档大小，例如A4、A5、信封等。
- ★ “宽度”/“高度”：新建文档的宽度与高度。单位包括像素、英寸、厘米、毫米、点、派卡、列等。



图1-12 “创建新文档”对话框



- ★ “横向”/“纵向”按钮：可以将设置的文档以横幅或竖幅形式新建，也就是将“宽度”和“高度”互换。
- ★ “页码数”：用来设置新建文档的页码数量。
- ★ “原色模式”：将文档在RGB和CMYK色彩模式之间进行选择。
- ★ “渲染分辨率”：用来设置新建文档的分辨率。
- ★ “预览模式”：用来设置文档的显示视图模式，包括简单线框、线框、草稿、正常、增强和像素模式。
- ★ “不再显示此对话框”：勾选此复选框后，之后新建文档就会自动按照默认值进行文档创建。

技巧

将光标移动到“欢迎界面”的“新建文档”按钮处，光标变为图形时，单击鼠标，系统会弹出“创建新文档”对话框。单击“确定”按钮，会进入CorelDRAW X8的工作界面，系统自动新建一个空白文档。

技巧

在CorelDRAW X8中还可以通过执行菜单“文件”/“从模板新建”命令，弹出“从模板新建”对话框，在其中选择“类型”或“行业”后，在右边的“模板”中即可通过模板样式选择新建的文档形式，如图1-13所示。



图1-13 “从模板新建”对话框

各个参数设置完毕后，直接单击“确定”按钮，系统便会自动新建一个空白文档，如图1-14所示。

1.6.2 打开文档

“打开”命令可以将储存的文件或者可以用于该软件格式的图片在软件中打开。执行菜单“文件”/“打开”命令或按Ctrl+O键，弹出如图1-15所示的“打开绘图”对话框，在对话框中可以选择需要打开的CDR文档素材。

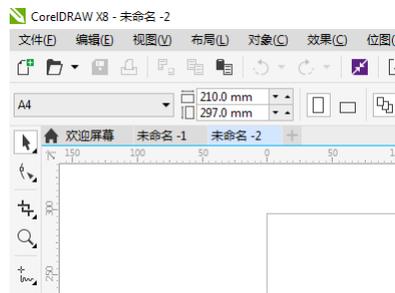


图1-14 新建的空白文档

技巧

在“打开绘图”对话框中选择文档，在其上双击鼠标，可以直接打开该文档。

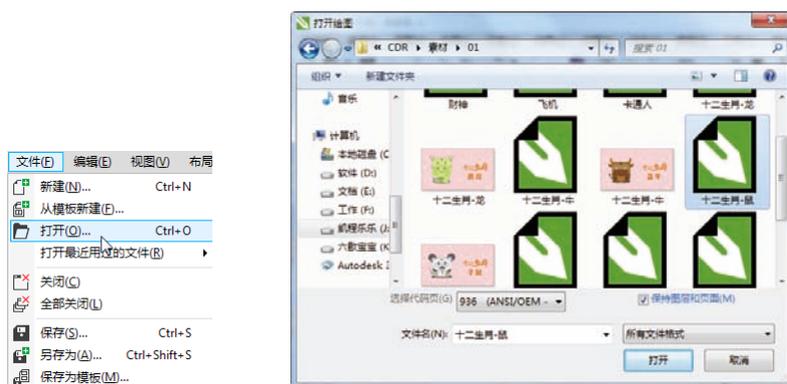


图1-15 “打开绘图”对话框

选择文档后，直接单击“打开”按钮，系统便会将刚才选择的文档打开，如图1-16所示。

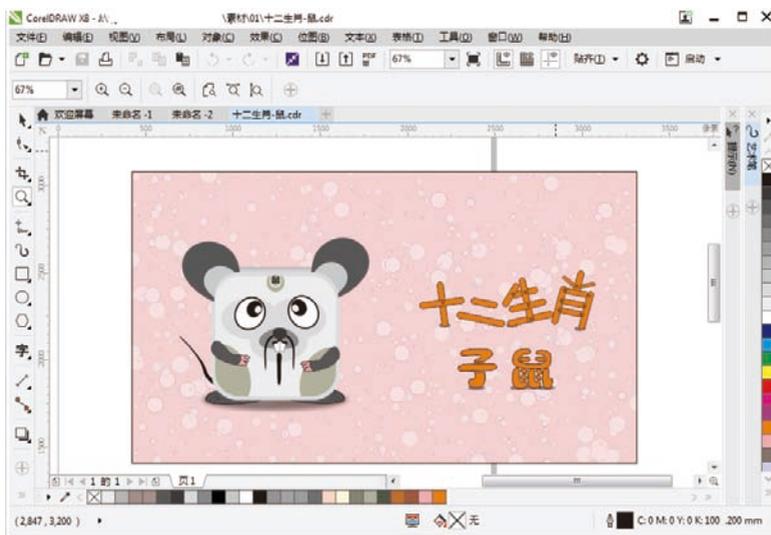


图1-16 打开的文档

技巧

高版本的CorelDRAW可以打开低版本的CDR文件，但低版本的CorelDRAW不能打开高版本的CDR文件。解决的方法是在保存文件时选择相应的低版本即可。

技巧

安装CorelDRAW软件后，系统自动识别CDR格式的文件，在CDR格式的文件上双击鼠标，无论CorelDRAW软件是否启动，都可用CorelDRAW软件打开该文件。

1.6.3 导入素材

在使用CorelDRAW软件绘图或编辑时，有时需要从外部导入非CDR格式的图片文件，下面将通过实例讲解导入非CDR格式的外部图片的方法，因为在CorelDRAW软件中是不能直接打开位图图像，如JPG格式和TIF格式。具体的导入方法如下。

上机实战 导入素材

STEP 1 执行菜单“文件”/“新建”命令，新建一个空白文件。

STEP 2 执行菜单“文件”/“导入”命令或按Ctrl+I键，还可以将鼠标指针移至标准工具栏中的“导入”按钮上单击，弹出“导入”对话框，如图1-17所示。

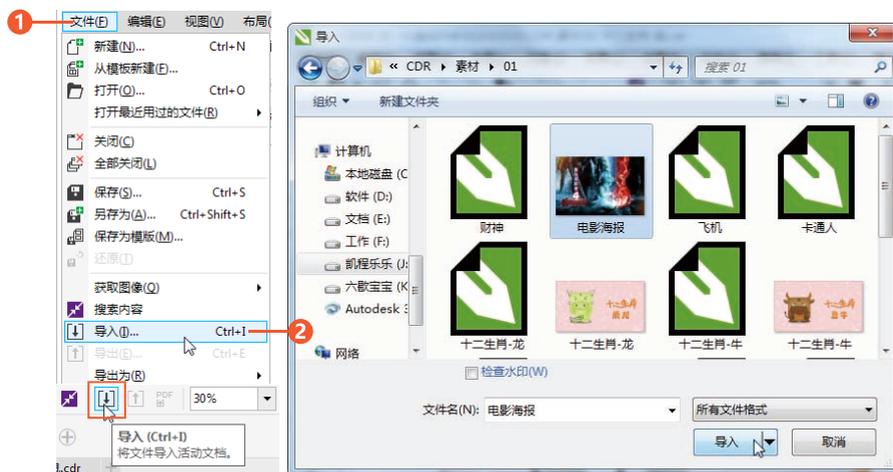


图1-17 “导入”对话框

STEP 3 选择本书附带的“电影海报”素材后，单击“导入”按钮，此时文档中鼠标指针变为如图1-18所示的状态。

STEP 4 移动鼠标指针至合适的位置，按住鼠标左键拖曳，显示一个红色矩形框，在鼠标指针的右下方显示导入图片的宽度和高度，如图1-19所示。

电影海报.jpg
w: 180.001 mm, h: 120.057 mm
单击并拖曳以使重新设置尺寸。
按 Enter 可以居中。
按空格键以使用原始位置。

图1-18 导入状态

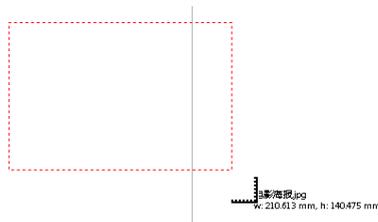


图1-19 拖动导入图片

技巧

在CorelDRAW中导入图片的方法有3种：(1)单击导入图片，图片将保持原来的大小，单击的位置为图片左上角所在的位置；(2)拖曳鼠标的方法导入图片，根据拖动出矩形框的大小重新设置图片的大小；(3)按键盘上的Enter键导入图片，图片将保持原来的大小且自动与页面居中对齐。

STEP 5 将鼠标指针拖曳至合适的位置，松开鼠标左键，即可导入图片，如图1-20所示。

1.6.4 导出图像



在CorelDRAW中，用户可以将绘制完成的或是打开的矢量图保存为多种图像格式，这就需要用到“导出”命令。具体的导出方法如下。



图1-20 导入的图片

上机实战 导出图像

STEP 1 打开本书附带的“十二生肖-鼠”素材，如图1-21所示。

STEP 2 执行菜单“文件”/“导出”命令，或者单击标准工具栏上的“导出”按钮，此时会弹出“导出”对话框，在该对话框中选择需要导出的图像路径，在下方输入文件名，如图1-22所示。



图1-21 打开的文档

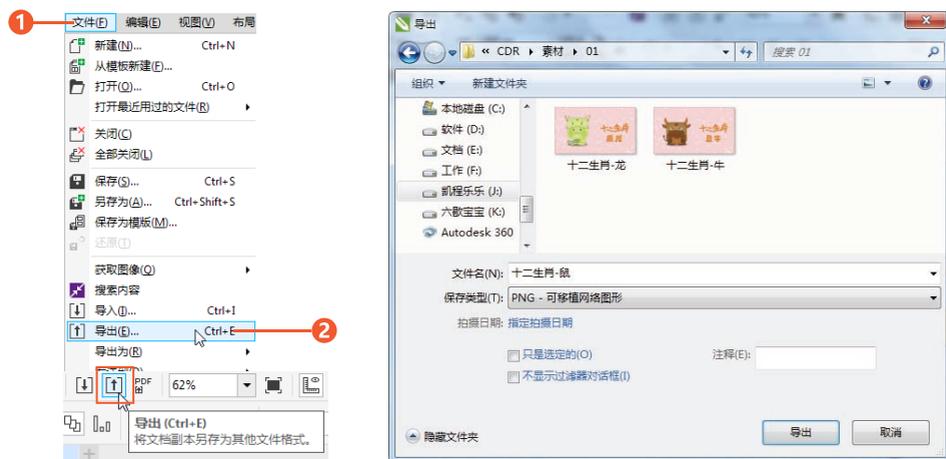


图1-22 “导出”对话框

其中的各项含义如下。

- ★ “文件名”：用于设置导出后的文件名称。
- ★ “保存类型”：用来设置导出文件的类型，其中包含各种图片格式，有矢量图，也有位图。
- ★ “只是选定的”：勾选该复选框后，导出的文档只是选取的部分，没有选取的部分不会被导出。
- ★ “不显示过滤对话框”：勾选该复选框后，不会显示具体的设置过滤对话框，会直接将文档导出。

STEP 3 单击“导出”按钮后，此时弹出“导出到PNG”对话框，在其中可以更改图像的大小和分辨率等设置，如图1-23所示。



图1-23 “导出到PNG”对话框

STEP 4 单击“确定”按钮，完成导出，如图1-24所示。



图1-24 导出的位图

1.6.5 导出为

在CorelDRAW X8中，不但能将绘制的矢量文档导出不同的图片格式，还可以将其导出为不同类型的文档格式，例如可以将当前文档或图片导出为Office、Web以及HTML 3种，如图1-25所示。

其中的各项含义如下。

- ★ **Office**：将当前编辑文档导出为Microsoft Office文档，最终可优化为“演示文稿”“桌面打印”和“商业印刷”3种。
- ★ **Web**：将当前编辑的文档或图片导出为应用于网页的格式图片，例如GIF、PNG或JPG。
- ★ **HTML**：将当前编辑的文档导出为网页，其中包含站点、主页及图像文件夹等。



图1-25 导出为类型

1.6.6 发送到

在CorelDRAW X8中可以将当前编辑的文档以不同的工作方式发送，其中包含Illustrator、传真收件人、压缩文件夹、文档、桌面快捷方式、邮件收件人、邮件7种，如图1-26所示。

其中的各项含义如下。

- ★ **Illustrator**：将CorelDRAW文档发送到Illustrator文档。
- ★ **“传真收件人”**：利用软件将文档传真给接收人。
- ★ **“压缩文件夹”**：将当前编辑的文档或图片进行ZIP格式的压缩。
- ★ **“文档”**：将当前编辑的文档或图片以文档形式进行发送。
- ★ **“桌面快捷方式”**：将编辑的文档以快捷方式图标的方式显示在桌面中。
- ★ **“邮件收件人”**：将编辑的文档以设置电子邮件接收人后进行发送。
- ★ **“邮件”**：将编辑的文档在邮件中进行发送。

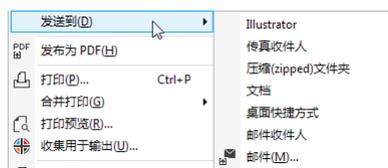
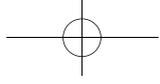


图1-26 “发送到”命令

1.6.7 保存文档

每当用户运用CorelDRAW软件完成一件作品后，都需要对作品进行保存，不要使资料丢失，以便于以后的使用，文件的保存也有几种不同的方式。



1. 直接保存

执行菜单“文件”/“保存”命令或按Ctrl+S键，如果所绘制的作品从没有保存过的话，会弹出“保存绘图”对话框，在该对话框中的“文件名”处输入所需要的文件名，即可将文件进行保存。

技巧

单击标准工具栏中的“保存”按钮，可将文件进行保存。

技巧

通常低版本的CorelDRAW软件打不开高版本的CorelDRAW文件，因此在保存文件时可以在“版本”下拉列表中选择低版本的进行保存，以适应CorelDRAW的各种版本。

2. 另存为保存

执行菜单“文件”/“另存为”命令，可以将当前图形文件保存到另外一个文件夹中，也可将当前文件更改名称或是改变格式等。

技巧

已经保存的文件再进行修改，可执行菜单“文件”/“保存”命令，或单击标准工具栏中的 (保存)按钮直接保存文件。此时，不再弹出“保存绘图”对话框。也可以将文件更名保存，即执行菜单“文件”/“另存为”命令，在弹出的“保存绘图”对话框中，重复前面的操作，在“文件名”文本框中重新更换一个文件名，再进行保存。

技巧

通过按键盘上的Ctrl+Shift+S键，可在“保存绘图”对话框中的“文件名”文本框中用新名保存绘图。

1.6.8 关闭文档



对不需要的文档可以通过“关闭”命令，将其关闭，执行菜单“文件”/“关闭”命令，或单击标签右侧的按钮。

技巧

关闭时，如果文件没有任何改动，则文件将直接被关闭。如果对文件进行了修改，将弹出如图1-27所示的对话框。单击“是”按钮，保存文件的修改，并关闭文件；单击“否”按钮，将关闭文件，不保存文件的修改；单击“取消”按钮，取消文件的关闭操作。



图1-27 CorelDRAW X8对话框

技巧

用户在CorelDRAW中进行操作时，有时会打开多个文件，如果要一次将所有文件都关闭，就要使用“全部关闭”命令。执行菜单“文件”/“全部关闭”命令，就可将所有打开的文件全部关闭，为用户节省了时间。

1.6.9 撤销与重做的操作

在CorelDRAW中进行绘图时，撤销和重做操作可以快速地纠正错误。具体的操作方法如下。

上机实战 撤销与重做操作

STEP 1 打开本书附带的“财神2”素材，如图1-28所示。

STEP 2 选择躺着的财神图形，将其删除，效果如图1-29所示。

STEP 3 执行菜单“编辑”/“撤销删除”命令，取消前一步的操作，删除的财神图形恢复到视图中，如图1-30所示。



图1-28 财神图形



图1-29 删除躺着的财神图形

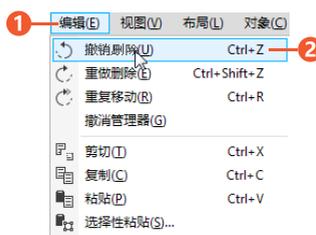


图1-30 撤销删除操作



技巧

执行菜单“编辑”/“撤销删除”命令，或按键盘上的Ctrl+Z键，可以快速撤销上一次的操作。

STEP 4 如果再执行菜单“编辑”/“重做删除”命令，财神图形将重新被删除，如图1-31所示。

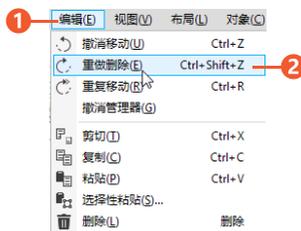


图1-31 重做删除



STEP 5 选择躺着的财神图形，将其调整到其他位置，然后再将其删除，效果如图1-32所示。

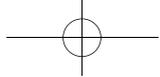


图1-32 删除后的效果

STEP 6 单击标准工具栏(撤销)右侧的按钮，在弹出的面板中，将光标移动至“移动”上单击鼠标，效果如图1-33所示。

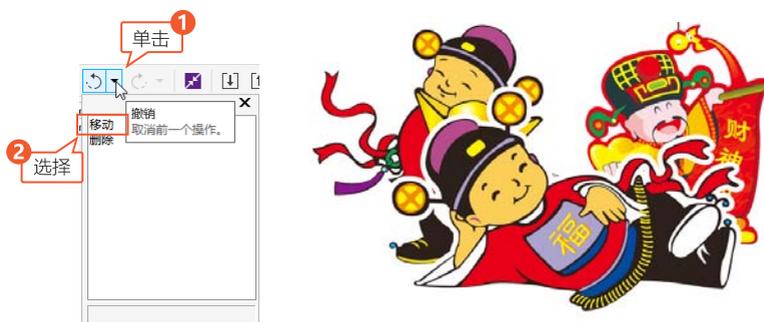


图1-33 撤销操作

技巧

按键盘上的Ctrl+Shift+Z键，重做退回上一次的“撤销”操作。

技巧

执行的操作不同，在“编辑”菜单和标准工具栏中的撤销或重做面板中显示的撤销命令也不同。用户在使用该命令时应灵活掌握。

技巧

撤销操作可将一步或已执行的多步操作撤销，返回到操作前的状态；而重做操作则是在撤销操作后的恢复操作。

1.7 视图调整



在图形的绘制过程中，为了快速地浏览或工作，可以在编辑过程中以适当的方式查看效果或调整视图比例，有效地管理和控制视图。CorelDRAW X8为了满足用户的需求，提供了6种图形的显示方式，分别为“简单线框”模式、“线框”模式、“草稿”模式、“普通”模式、“增强”模式和“像素”模式。

1.8 CorelDRAW X8 的辅助功能

在运用CorelDRAW软件绘制图形和编辑图形时，经常会使用页面标尺或页面辅助线，使用这些可以使用户更精确地绘制和编辑图像。

1.8.1 标尺的使用

执行菜单“视图”/“标尺”命令，可以显示或隐藏CorelDRAW页面上的标尺，标尺包括水平标尺和垂直标尺两部分，如图1-34所示。

上机实战 设置标尺参数

STEP 1 用鼠标右击标尺上的任意位置，在弹出的快捷菜单中选择“标尺设置”命令，如图1-35所示。

STEP 2 选择“标尺设置”命令后，打开“选项”对话框，在该对话框中，用户可以根据自己的需要来设置标尺的参数，如图1-36所示。

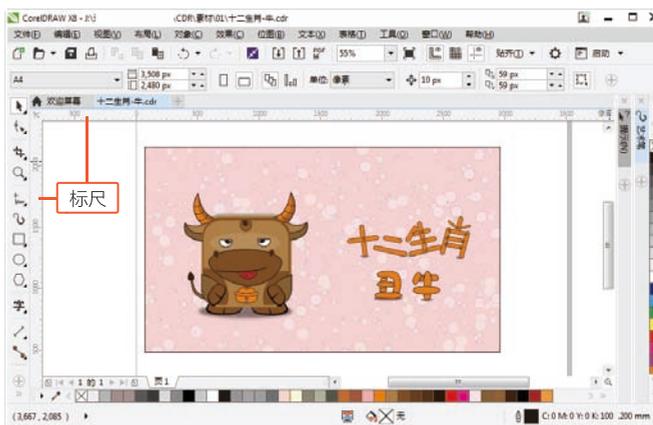


图1-34 CorelDRAW页面上的标尺



图1-35 快捷命令



图1-36 “选项”对话框

STEP 3 将单位改为“毫米”后，单击“确定”按钮，此时会将工作页面的标尺按毫米进行显示，如图1-37所示。

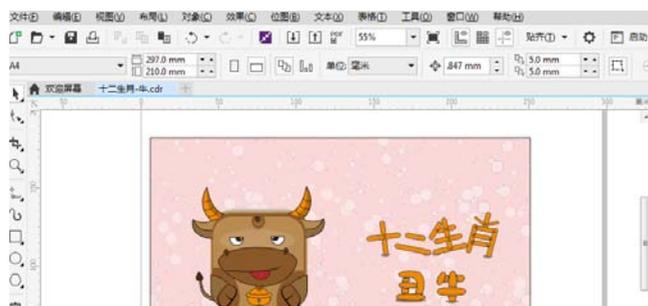
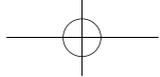


图1-37 以毫米显示



技巧

执行菜单“工具”/“选项”命令，在打开的“选项”对话框中同样可以选择“标尺”选项，再对标尺进行相应设置。

技巧

如果用户需要更为精确的定位，可以在标尺交叉的位置拖曳到绘图区域，此时会将该位置作为标尺的零起点，如图1-38所示。按住键盘上的Shift键，然后拖曳标尺放置在所需要的位置，可以将标尺拖曳到工作区的相应位置，如图1-39所示。



图1-38 改变标尺的零起点

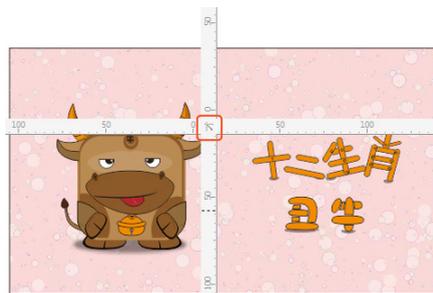


图1-39 改变标尺的位置

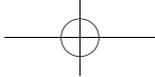
提示

如果用户要将标尺恢复到最初位置，只要在标尺相交的位置上双击鼠标即可。如果用户要将移动位置的标尺恢复到最初位置，只要按住键盘上的Shift键，然后在标尺上双击鼠标即可。

1.8.2 辅助线的使用



用户在使用CorelDRAW绘制图形时，有时会借助辅助线来完成操作，辅助线是可以帮助用户排列对齐对象的直线。辅助线有水平辅助线和垂直辅助线两种，可以放置在页面中的任何位置，在CorelDRAW中辅助线的显示是以虚线的形式，打印时是不显示的，如图1-40所示。



在对辅助线进行设置时，通常有以下几种方法。

- ★ **方法1**：将鼠标指针放置在水平或垂直的标尺上，按住鼠标左键向页面内拖曳，在合适的位置松开鼠标就可以得到一条辅助线。
- ★ **方法2**：用鼠标右击标尺上的任意位置，在弹出的快捷菜单中选择“辅助线设置”命令，此时弹出“辅助线”泊坞窗，在其中可以设置添加水平、垂直的辅助线，如图1-41所示。
- ★ **方法3**：执行菜单“视图”/“辅助线设置”命令，打开“选项”对话框，在该对话框中可设置辅助线的水平值和垂直值，如图1-42所示。
- ★ **方法4**：在添加的辅助线上单击，此时会在辅助线上出现旋转符号，拖动即可改变角度，如图1-43所示。在“选项”对话框和“辅助线”泊坞窗中同样可以调整辅助线角度，这样调整得更加精确一些。



图1-40 CorelDRAW中的辅助线



图1-41 “辅助线”泊坞窗

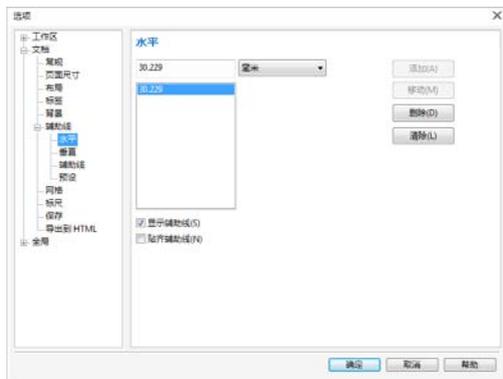


图1-42 “选项”对话框

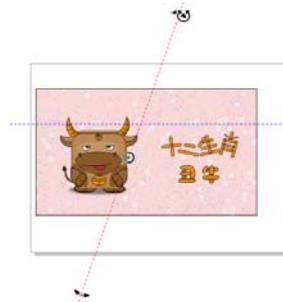


图1-43 设置角度

- ★ **方法5**：如果用户不需要页面中的辅助线了，只需用鼠标单击插入的辅助线，然后按键盘上的Delete键，就可将辅助线删除。

提示

如要显示或隐藏辅助线，只需执行菜单“视图”/“辅助线”命令即可，或者在“选项”对话框以及“辅助线”泊坞窗中进行设置。

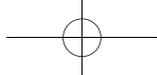
1.8.3 网格的使用



在CorelDRAW中，网格是由一连串水平和垂直的细线纵横交叉构成的，用于辅助捕捉、排列对象。用户可以通过“选项”对话框对网格的相关参数进行设置，在CorelDRAW X8中网格包含文档表格、基线网格和像素网格，执行菜单“工具”/“选项”命令，在“文档”类别中选择“网格”，如图1-44所示。

其中的各项含义如下。

- ★ **“水平”/“垂直”**：在文本框中输入的数值用于设置网格线之间的距离，或者每英寸的网格数量。



- ★ “每毫米的网格线数”：指每毫米距离中所包含的线数。打开此项的下拉列表，选择“毫米间距”，可以设置指定水平或垂直方向上网格线之间的距离。
- ★ “贴齐网格”：勾选此复选框，移动选定的对象时，系统会自动将对象中的节点按网格点对齐。
- ★ “将网格显示为线/点”：用户可通过点选这两个按钮来切换网格显示为线或点的样式。
- ★ “间距”：在该文本框中可输入基线网格间距的数值。
- ★ “从顶部开始”：设定的是基线与页面顶部之间的距离。
- ★ “像素网格”：移动“不透明度”滑块，可调节网格的不透明度效果。右侧色样可以选择网格的颜色，用户可以根据绘图的需要和自己的喜好自行设定。

执行菜单“视图”/“网络”/“文档网格/基线网格/像素网格”命令，即可显示网格，或者直接标准工具栏中单击“显示网格”按钮，来进行显示与隐藏网格，如图1-45所示。

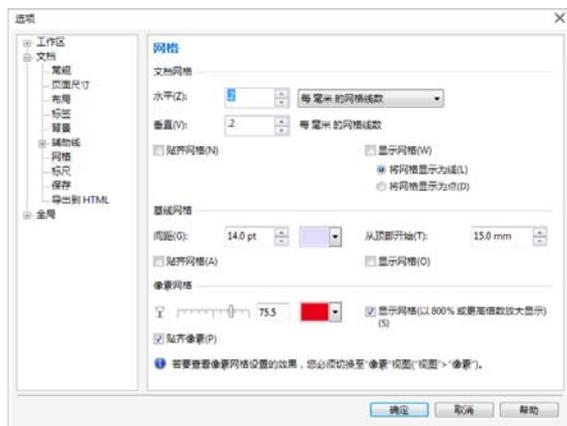


图1-44 “选项”对话框



图1-45 网格

提示

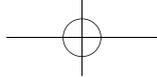
只有将页面放大到800%以上才能看到像素网格，而且必须将视图设置为“像素”。

1.8.4 页面背景的设置

在CorelDRAW中可以设置页面背景，页面背景可以是单一的颜色或是一幅背景图片。执行菜单“布局”/“页面背景”命令，打开“选项”对话框，在该对话框中有3个单选按钮，分别为“无背景”“纯色”和“位图”，如图1-46所示。

其中的各项含义如下。

- ★ “无背景”：选择该单选按钮，就是不为CorelDRAW设置任何的背景。
- ★ “纯色”：选择该单选按钮，可以将背景设置一种颜色作为CorelDRAW的背景色，但是这种背景色是单一的颜色。
- ★ “位图”：选择该单选按钮，可以将一幅位图作为CorelDRAW绘图页面的背景。



- ★ “链接”：以链接的方式插入选择的位图。
- ★ “嵌入”：直接将选择的素材嵌套到当前文档中。
- ★ “位图尺寸”：用来设置插入位图的尺寸。

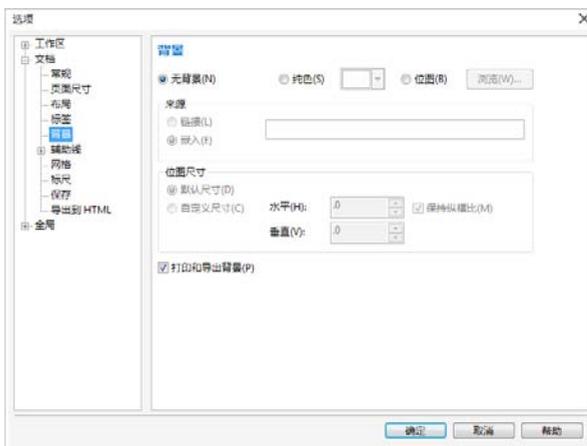


图1-46 “选项”对话框

1.8.5 自动对齐功能

在CorelDRAW中，系统为用户设置了自动对齐功能，所谓自动对齐功能是指用户在绘制图形和排列对象时，自动向网格、辅助线或者另外的对象吸附的功能。

CorelDRAW中自动对齐距离为3，是指对象和辅助线、网格之间的距离小于3个像素点时，CorelDRAW会启动自动吸附功能。

- ★ “自动对齐网格”：自动对齐网格可以帮助用户很精确地对齐对象。执行菜单“视图”/“贴齐”/“贴齐网格”命令，即可启动“自动对齐网格”功能，拖动对象时，与网格相交时会自动停顿一下。
- ★ “自动对齐辅助线”：自动对齐辅助线也是CorelDRAW帮助用户对齐对象的一个方便快捷的命令。执行菜单“视图”/“贴齐”/“辅助线”命令，即可启动“自动对齐辅助线”功能。
- ★ “自动对齐对象”：自动对齐对象会使两个对象之间进行准确对齐。执行菜单“视图”/“贴齐”/“对象”命令，即可启动“自动对齐对象”功能。
- ★ “自动对齐页面”：自动对齐页面会使拖动的对象与页面的边框之间进行准确对齐。执行菜单“视图”/“贴齐”/“页面”命令，即可启动“自动对齐页面”功能，拖动对象时会自动出现与页面对齐的辅助线，如图1-47所示。



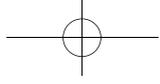
图1-47 出现的辅助线

提示

在CorelDRAW软件的操作过程中，可以在使用到自动对齐功能时将其开启，使用结束后，可将其关闭，以免造成操作的不便。

1.8.6 管理多页面

CorelDRAW软件不仅可以用来绘制图形，还可以用来制作名片、排列版面等，这就需要建立多个页面，并对多个页面进行管理。有两种管理方法，一种是通过导航器来进行管理，如图1-48所示。另外一种运用菜单命令来进行管理。



其中的各项含义如下。

- ★ “重命名页面”：右击CorelDRAW左下角的导航栏，在弹出的快捷菜单中选择“重命名页面”命令，然后在弹出的“重命名页面”对话框中输入所需要的页面名即可，如图1-49所示。
- ★ “在后面插入页面”：在原有的页面后面插入页面。
- ★ “在前面插入页面”：在原有的页面前面插入页面。
- ★ “再制页面”：将当前页面复制一个副本页面。
- ★ “删除页面”：删除不需要的页面。
- ★ “切换页面方向”：将页面在横向与纵向之间转换。

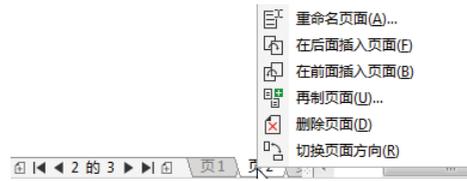


图1-48 页面管理

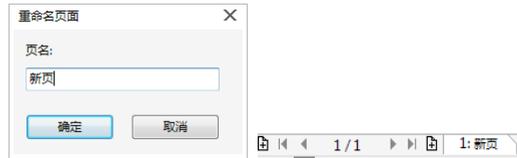


图1-49 重命名页面

1.9 练习与习题



1. 练习

- (1) 新建一个空白文档。
- (2) 将页面变为横向。
- (3) 导入位图。

2. 习题

- (1) 通常在向CorelDRAW中导入位图时，放置在页面中的位图都维持其原有的比例，如果需要在导入时改变位图的原有比例，则应该在单击导入位置光标时按什么键？（ ）
 - A. Alt键
 - B. Ctrl键
 - C. Shift键
 - D. Tab键
- (2) 运行速度比较快，且又能显示图形效果的预览方式是哪一种？（ ）
 - A. 草稿
 - B. 正常
 - C. 线框
 - D. 增强
- (3) 设置页面背景色时，只针对以下哪种效果？（ ）
 - A. 纸张与所有显示区域
 - B. 只针对纸张
 - C. 矩形框内
 - D. 纸张以外