

1 Chapter

第1章

CorelDRAW

基础知识

CorelDRAW 凭借矢量插图、页面布局、图像编辑和描摹，成为设计者处理任意类型图形项目的理想选择。精良的设计工具、市场领先的文件兼容性及高质量的图形内容可帮助设计师将创意变为专业作品。该软件提供了一些直观的矢量插图工具，这些工具能够满足工作繁忙的专业设计人员和志向远大的图形艺术家的需求。无论是设计公司徽标，还是从事生产计划严格的大型项目，使用它都能快速交付工作成果。





1.1 案例任务

图 1-1 是要设计制作的银行卡的效果图,这是应邮政储蓄银行要求制作的一批旅游纪念卡,目的是将旅游地的自然景观、风景名胜等信息传递给更多人,让更多人了解并来此参观游玩。







图 1-1 银行卡效果图

1.2 案例解析

1.2.1 解题思路

本案例制作的是邮政储蓄银行卡洛阳旅游纪念卡,围绕该设计主题,首先在主题的选择上采用了洛阳最为有名的牡丹花,又配以粉色背景,和银行卡银色的金属质感相呼应,既提升了银行卡的档次,又表现出时尚感。最后添加银行卡的所属单位、必要的标志标识及使用守则等相关文字信息。

1.2.2 难点剖析

- ◆ 利用【位图颜色遮罩】为位图添加遮罩,使背景透明;利用【透明度工具】使图像透明。
- ◆ 将图形转换为位图并添加高斯模糊效果。
- ◆ 导入素材文件。
- ◆ 为图形填充纯色和渐变色。
- ◆ 利用【文本工具】创建文字信息;利用【形状工具】调整字体行距和间距。
- ◆ 利用【矩形工具】创建圆角矩形。

1.3 相关知识

1

1.3.1 CorelDRAW X6 概述

CorelDRAW 是一款优秀的矢量绘图软件，由加拿大 Corel 公司出品。其非凡的设计能力使其广泛应用于商标设计、标志制作、模型绘制、插图描画、排版及分色输出等诸多领域。CorelDRAW X6 中增加了更多实用的功能，使用户的操作更为方便、快捷。图 1-2 是使用 CorelDRAW 设计的作品。



图 1-2 使用 CorelDRAW 设计的作品

1.3.2 矢量图形和位图图像

矢量图和位图都是计算机记录数字图像的方式，矢量图是一种通过数学方法记录的数字图像，而位图则是用像素点阵的方法记录。CorelDRAW 的编辑对象是矢量图形，对于位图，可以直接进行编辑，也可以将绘制好的矢量图形转换为位图后再进行一系列的编辑。

1. 矢量图形

矢量图形可以被看作一系列由线连接的点绘制出来的图形。矢量文件中的图形元素称为对象，对象可以具有形状、大小、颜色和轮廓线等属性，如图 1-3 所示，它们都是独立的个体。矢量图形由一些基本形状及线条构成，这样在填充颜色时既可以对其内部进行填充，又可以沿线条的轮廓边缘进行着色。



图 1-3 矢量图形



提示一下

在对矢量图形进行缩放时，不会改变对象的清晰度和弯曲度，并且对其操作后所得到的结果也不会改变。

2. 位图图像

位图是由无数个像素点构成的图像，也被称为点阵图。位图中每个像素点都有固定的位置与颜色值，色彩丰富、效果逼真的位图图像就是通过大量像素点的不同着色和排列而构成的。一般情况下，位图图像的表现效果都十分到位，在视觉感观上既表现真实，又不失美观。

位图图像的质量与分辨率的设置有关。当位图图像以过低的分辨率打印或是以较大的倍数放大显示时，图像的边缘就会出现锯齿，如图 1-4 所示。左侧为原图，右侧为图像放大后出现锯齿的状态。



图 1-4 位图图像

提示一下

位图具有色彩深度这一图像属性。色彩深度又称为色彩位数，即位图中要用多少个二进制位来表示每个点的颜色，是分辨率的一个重要指标。常用的有 1 位（单色）、2 位（4 色，CGA）、4 位（16 色，VGA）、8 位（256 色）、16 位（增强色）、24 位和 32 位（真彩色）等。

1.3.3 分辨率

分辨率常以“宽 × 高”的形式表示，对于数字图像的显示及打印等方面，都起着至关重要的作用。图像分辨率、屏幕分辨率及打印分辨率是最常见的三种分辨率。

1. 图像分辨率

图像分辨率通常以像素 / 英寸 (ppi) 表示，是指图像中存储的信息量。图像分辨率和图像尺寸的具体数值一起决定文件的大小及输出的质量，该值越大，图形文件所占用的磁盘空间就越多。图像分辨率以比例关系影响着文件的大小，即文件大小与其图像分辨率的平方成正比。

2. 屏幕分辨率

屏幕分辨率是指显示器上每单位长度显示的像素或点的数量，也被称为显示器分辨率，通常以点 / 英寸 (dpi) 表示。一般显示器的分辨率为 72 dpi 或 96 dpi。显示器分辨率取决于显示器的大小及其像素设置。显示器在显示时，图像像素直接转换为显示器像素，这样当图像分辨率高于显示器

分辨率时，在屏幕上显示的图像比其指定的打印尺寸大。

3. 打印分辨率

激光打印机（包括照排机）等输出设备产生的每英寸油墨点数（dpi）就是打印机分辨率。大部分桌面激光打印机的分辨率为 300~600 dpi，而高档照排机能够以 1 200 dpi 或更高的分辨率进行打印。

提示一下

用于印刷的图像，分辨率应不低于 300 dpi；如果要对图像进行打印输出，就需要符合打印机或其他输出设备的要求；应用于网络的图像，分辨率只需满足典型的显示器分辨率即可。

1.3.4 颜色模式

CoreIDRAW 支持多种颜色模式，它提供了具有强大功能的调色板和颜色处理工具。

1. RGB颜色模式

RGB 颜色模式就是指光学中的三原色，即 R（red）代表红色，G（green）代表绿色，B（blue）代表蓝色。自然界中只要是肉眼可见的颜色都可以通过这三种基本色彩混合得到，所以 RGB 颜色模式是一种加色模式。每种颜色都有 256 种不同的亮度值，运用这种颜色模式填充对象的颜色会得到逼真的绘制效果，可视性极强。

2. CMYK颜色模式

系统默认的色彩模式是 CMYK 颜色模式，并且此种颜色模式在设计行业中也是比较常见的。CMYK 颜色模式是印刷领域主要运用的颜色模式。由于纸上的颜色是通过油墨吸收（减去）一些色光，而将其他光反射到观察者的眼睛里而产生色彩效果的，因此，CMYK 颜色模式是一种减色模式。在 CMYK 颜色模式中，C（cyan）代表青色，M（magenta）代表品红色，Y（yellow）代表黄色，K（black）代表黑色。

提示一下

因为在实际应用中，青色、品红色和黄色很难叠加形成真正的黑色，最多不过是褐色而已。因此才引入了 K——黑色。黑色的作用是强化暗调，加深暗部色彩。

3. HSB颜色模式

该颜色模式是从色调、饱和度和亮度这三方面来考虑颜色的分配的，它以人们对颜色的感觉为基础，描述了颜色的几个基本特性，H（hue）代表色调，S（saturation）代表饱和度，B（brightness）代表亮度。

4. Lab颜色模式

Lab 颜色模式是目前包括颜色数量最广的模式，Lab 颜色由亮度（光亮度）分量和两个色度分量组成。L 代表光亮度分量，范围为 0 ~ 100，a 分量表示从绿色到红色到黄色的光谱变化，b 分量



表示从蓝色到黄色的光谱变化，两者范围都是 +120 ~ -120。Lab 颜色模式最大的优点是颜色与设备无关，无论使用什么设备（如显示器、打印机、计算机或扫描仪）创建或输出图像，这种颜色模式产生的颜色都可以保持一致。

5. 灰度颜色模式

灰度颜色模式只包含颜色的灰度信息，没有色调、饱和度等彩色信息，该模式共有 256 种灰度级，其设置范围为 0 ~ 255。

提示一下

灰度值可以用黑色油墨覆盖的百分比来表示，而颜色调色板中的 K 值用于衡量黑色油墨的量。

1.3.5 文件格式

基于版本的不断提高，CorelDRAW X6 在原有的兼容文件格式的基础上又有所进步。CorelDRAW X6 自身文件格式为 CDR，它与其他矢量绘图软件默认文件格式之间可以互相转换。另外，还可以导入电子读物 PDF、纯文本 TXT 及 TIFF、GIF、JPEG、BMP 等各种格式的图片。

1. CDR

CDR 格式是 CorelDRAW 的专用图形文件格式。由于 CorelDRAW 是矢量图形绘制软件，因此 CDR 格式可以记录文件的属性、位置和分页等。但它在兼容性上比较差，所有 CorelDRAW 应用程序中均能够使用，但其他图像编辑软件打不开此类软件。

2. AI

AI 格式是 Illustrator 软件创建的矢量图格式，AI 格式的文件可以直接在 Photoshop 和 CorelDRAW 等软件中打开，当在 CorelDRAW 中打开时，文件仍为矢量图形，且可以对图形的颜色和形状进行编辑。

提示一下

当从 Illustrator 中将图形复制到 CorelDRAW 中时，由路径构成的图像将自动转换为位图，而不会以矢量图形的状态出现。

3. EPS

EPS 是 Encapsulated PostScript 的缩写。EPS 可以说是一种通用的行业标准格式，可同时包含像素信息和矢量信息。除了多通道模式的图像之外，其他模式都可存储为 EPS 格式，但是它不支持 Alpha 通道。EPS 格式可以支持剪贴路径，可以产生镂空或蒙版效果。

4. PDF

PDF（可移植文档格式）是 Adobe 公司开发的，用于 Windows、Mac OS 和 DOS 系统的一种电子出版软件的文档格式。与 PostScript 页面一样，PDF 文件可以包含位图和矢量图，还可以包含电子文档查找和导航功能，如电子链接。Photoshop PDF 格式支持 RGB、索引颜色、CMYK、灰度、

位图和 Lab 颜色模式，不支持 Alpha 通道。PDF 格式支持 JPEG 和 ZIP 的压缩，但是位图颜色模式除外。

提示一下

PDF 主要由三项技术组成，一是 PostScript 技术，它衍生自 PostScript，可以说是 PostScript 的缩小版；二是字型嵌入系统，可使字型随文件一起传输；三是资料压缩及传输系统。

5. TXT

TXT 文件是微软在操作系统上附带的一种文本格式，是最常见的一种文件格式，早在 DOS 时代应用就很多，主要保存文本信息（文字信息）。

6. TIFF

TIFF 是一种比较灵活的图像格式，它的全称是 tagged image file format，文件扩展名为 TIF 或 TIFF。该格式支持 256 色、24 位真彩色、32 位色、48 位色等多种色彩位，同时支持 RGB、CMYK 等多种颜色模式，支持多平台。TIFF 文件可以是不压缩的，文件体积较大，也可以是压缩的，支持 RAW、RLE、LZW、JPEG、CCITT3 组和 CCITT4 组等多种压缩方式。

7. GIF

GIF 格式也是一种非常通用的图像格式，由于最多只能保存 256 种颜色，且使用 LZW 压缩方式压缩文件，因此 GIF 格式保存的文件非常轻便，不会占用太多的磁盘空间，非常适合 Internet 上的图片传输。在保存图像为 GIF 格式之前，需要将图像转换为位图、灰度或索引颜色等颜色模式。GIF 采用两种保存格式：一种为“正常”格式，可以支持透明背景和动画格式；另一种为“交错”格式，可让图像在网络上以由模糊逐渐转为清晰的方式显示。

提示一下

在一个 GIF 文件中可以保存多幅彩色图像，如果把存于一个文件中的多幅图像数据逐幅读出并显示到屏幕上，就可构成一种最简单的动画。

8. JPEG

JPEG 格式图像的全称为 joint photographic experts group，又可分为标准 JPEG、渐进式 JPEG 和 JPEG2000 三种格式。JPEG 文件比较小，是一种高压缩比、有损压缩真彩色图像文件格式，所以在注重文件大小的领域应用很广，如上传在网络上的大部分高颜色深度的图像。在压缩保存的过程中与 GIF 格式不同，JPEG 保留 RGB 图像中的所有颜色信息，以失真最小的方式去掉一些细微数据。JPEG 图像在打开时自动解压缩。

9. BMP

BMP 是 Windows 平台标准的位图格式，使用非常广泛，一般的软件都提供了非常好的支持。BMP 格式支持 RGB、索引颜色、灰度和位图颜色模式，但不支持 Alpha 通道。保存位图图像时，可选择文件的格式（Windows 操作系统或苹果操作系统）和颜色深度（1 ~ 32 位），对于 4 ~ 8 位



1.3.6 CorelDRAW X6 的工作界面

CorelDRAW X6 的工作界面主要由菜单栏、选项栏、工具箱、泊坞窗、文件窗口、标题栏、状态栏等部分组成，如图 1-5 所示。

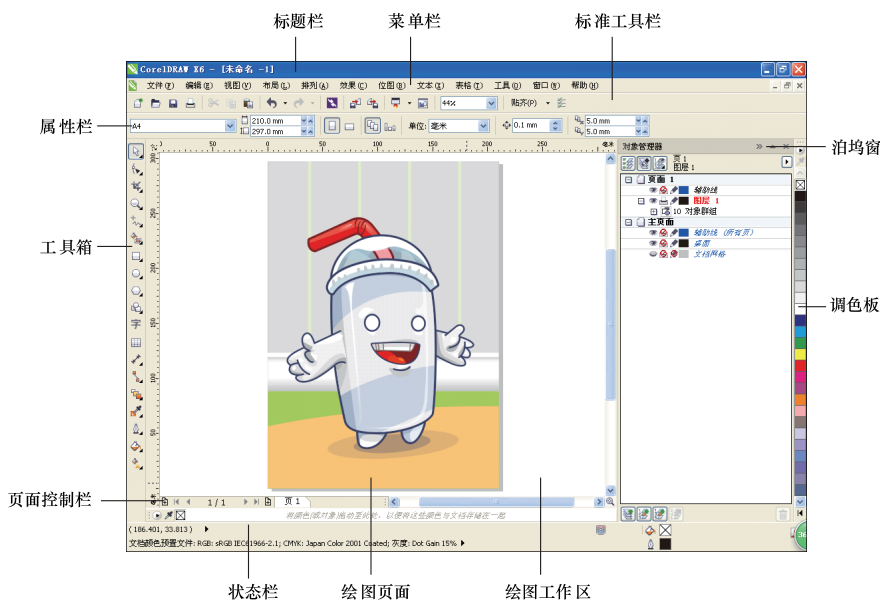


图 1-5 CorelDRAW X6 的工作界面

提示一下

默认状态下，工作界面中不显示新增功能区域，执行【帮助】|【突出显示新增功能】子菜单下的命令，可以在工作界面中突出显示区别于其他一些版本的功能区域。

工作界面各部分的含义如下。

- ◆ 标题栏：位于窗口的正上方，显示了 CorelDRAW 的版本和正在绘制的图形名称。在标题的左边是控制菜单按钮，右边是最小化、最大化和关闭窗口按钮。
- ◆ 菜单栏：CorelDRAW X6 中的菜单栏包含【文件】、【编辑】、【视图】、【布局】、【排列】、【效果】、【位图】、【文本】、【表格】、【工具】、【窗口】和【帮助】共 12 个菜单，每个菜单里又包含了相应的子菜单。需要使用某个命令时，首先单击相应的菜单名称，然后从下拉菜单列表中选择相应的命令即可。一些常用的菜单命令右侧显示有该命令的快捷键，如【编辑】|【复制】菜单命令的快捷键为【Ctrl+C】，有意识地记忆一些常用命令的快捷键是加快操作速度、提高工作效率的好方法。有些命令的右边有一个黑色的三角形，表示该命令还有相应的下拉子菜单，将鼠标移至该命令，即可弹出其下拉菜单。有些命令的后面有省略号，表示用鼠标单击该命令即可弹出相应的对话框，用户可以在对话框中进行更为详尽的设置。有些


命令呈灰色，表示该命令在当前状态下不可以使用，需要选中相应的对象或进行了合适的设置后，该命令才会变为黑色，呈可用状态。

- ◆ 标准工具栏：将常用的菜单命令以按钮的方式放置其中，方便用户更快地使用，如图 1-6 所示。



图 1-6 标准工具栏

提示一下

默认状态下，工作界面中的所有工具栏都呈锁定状态，执行【窗口】|【工具栏】|【锁定工具栏】命令，解除锁定状态后，将鼠标指针移动到工具栏顶端的虚线位置，光标会转换为  形状，单击并拖动，即可实现组件的单独显示。

- ◆ 工具箱：它是每个设计者在编辑图像过程中必不可缺少的，工具箱在 CorelDRAW 界面的左侧，当单击并且拖动工具箱时，该工具箱成矩形虚线状态，在视图中松开鼠标后，显示带有标题栏的工具箱控件。CorelDRAW X6 中的工具箱包括许多具有强大功能的工具，这些工具可以在绘制和编辑图形的过程中制作出精美的效果，如图 1-7 所示。要使用某种工具，直接单击工具箱中该工具即可。工具箱中的许多工具并没有直接显示出来，而是以成组的形式隐藏在右下角带小三角形的工具按钮中，使用鼠标按住该工具不放，即可弹出展开式工具栏，拖曳出来，可显示为固定的工具栏，如图 1-8 所示。



图 1-7 工具箱



图 1-8 固定工具栏

- ◆ 绘图工作区：页面外的空白区域。可以在这里自由地绘图，完成后移动到页面中。绘图工作区的对象不被打印。

提示一下

如果需要在工作区中放置一些素材或不是文件最终内容中的元素，那么可以在泊坞窗中选择主页面的【桌面】图层，然后导入素材或绘制图形。

- ◆ 绘图页面：设定打印纸张的大小，页面中的图形才会被正确打印。
- ◆ 状态栏：显示图形对象的名称、位置、格式、大小、填色、轮廓等信息。



- ◆ 泊坞窗：提供了更方便的操作和组织管理对象的方式。在绘图的过程中，可一直打开它以访问常用的操作，或试验不同的效果。【泊坞窗】可以泊于应用程序的边缘，或者可以使其出泊；【泊坞窗】入泊后，可以将它最小化，使它不占用屏幕空间。
- ◆ 调色板：是存放颜色的地方，CorelDRAW X6 已经调配好了相当丰富的颜色，直接从中选择不同的颜色来使用就行了，用户也可以自定义颜色作为一个专用调色板。

1.3.7 文件的基本操作

在 CorelDRAW X6 中，绘图不一定要有复杂和高深的绘图基础。在不断使用 CorelDRAW 的过程中，就会发现绘图是很简单、很轻松的事情，首先带领大家对 CorelDRAW X6 中文件的基本操作进行了解，这也是进行创作的基础步骤。

1. 新建和打开文件

1) 新建文件

如果还没有进入操作界面，可以在欢迎屏幕中单击【新建空白文件】命令，即可建立一个新的文件。单击【从模板新建】命令，可以快速创建具有固定格式的文件。执行【文件】|【新建】命令，按【Ctrl+N】快捷键，或者在标准工具栏上单击【新建】按钮，也可以新建文件，并可以在属性栏中调整页面尺寸的大小。

提示一下

如果有使用过的文件，欢迎屏幕中会显示出文件的名称，单击相应的文件名称，就可以打开对应的图形文件。

2) 打开文件

执行【文件】|【打开】命令，或按【Ctrl+O】快捷键，或者在标准工具栏上单击【打开】按钮，可以打开文件。在欢迎屏幕中单击【打开其他文档】按钮，可以通过弹出的【打开绘图】对话框打开需要的图形文件。

2. 保存和关闭文件

保存和关闭文件是在完成绘图后所进行的操作，无论是绘图的过程中还是结束绘图后，都可以对文件进行保存。保存文件是非常重要的操作之一，如果没有对文件进行保存，所有的操作都只是徒劳。保存和关闭文件的操作都很简单，下面将分别进行讲解。

1) 保存文件

执行【文件】|【保存】命令，或按【Ctrl+S】快捷键，或者在标准工具栏上单击【保存】按钮，保存文件。也可以执行【文件】|【另存为】命令或按【Ctrl+Shift+S】快捷键，来保存或更名保存文件。

提示一下

CorelDRAW X6 文件默认的保存类型是 .cdr，即文件被保存为以 .cdr 为后缀的文件。若用户想另存为别的类型，可在【保存类型】下拉列表框中选择。CorelDRAW X6 为了使其文件能被低版本的 CorelDRAW 调用，【保存绘图】对话框还提供版本选择，用户可将文件保存为其他版本的文件。

2) 关闭文件

执行【文件】|【关闭】命令或者单击文件窗口右上角的【关闭】按钮，即可关闭文件。当关闭多个文件时可以执行【文件】|【全部关闭】命令，在关闭文件之前如果想保存所做的修改，必须保存文件；如果要放弃修改，可以关闭文件而不加保存。

3. 导入和导出文件

导入和导出文件是 CoreIDRAW X6 与其他软件交流的途径之一，想象一下，如果只是单纯地在 CoreIDRAW 中进行绘图创作，可能会导致作品传播不到更加广阔的范围，可见导入和导出文件的重要性。下面将进行具体介绍。

1) 导入文件

执行【文件】|【导入】命令，或按【Ctrl+I】快捷键，或者在标准工具栏上单击【导入】按钮，都可以打开【导入】对话框。通过在其中的操作，可以将多种格式的图形、图像文件导入 CoreIDRAW X6 软件中。

在【导入】对话框的【文件类型】后方的下拉列表中，默认状态下显示为【全图像】，此时导入的为具有原始属性的原图像。其下拉列表中还包括【裁剪】和【重新取样】两个选项，如果选择【裁剪】选项，单击【导入】按钮后，会弹出【裁剪图像】对话框，如图 1-9 所示，通过在对话框中的设置，可以对图像进行裁切，取样部分图像；如果选择【重新取样】选项，单击【导入】按钮后，会弹出【重新取样图像】对话框，如图 1-10 所示，通过在对话框中的设置，可以对图像的大小在导入前做出更改。

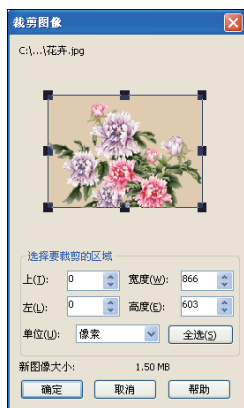


图 1-9 【裁剪图像】对话框

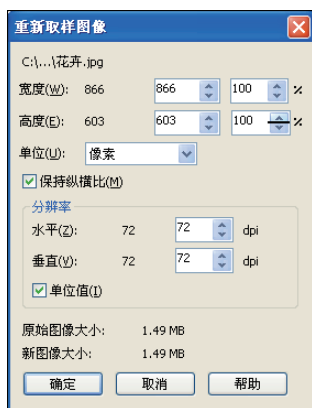


图 1-10 【重新取样图像】对话框

2) 导出文件

执行【文件】|【导出】命令，或按【Ctrl+E】快捷键，或者在标准工具栏上单击【导出】按钮，都可以将图形导出为选定的文件格式。

1.3.8 页面的设置和显示

在应用 CoreIDRAW X6 设计制作前，首先要设置好作品的尺寸，CoreIDRAW X6 预设了多种页面样式供用户选择。用 CoreIDRAW X6 绘图过程中，经常通过改变绘图页面的显示模式及显示比例



来更加详细地观察所绘图形的整体或局部。

1. 页面的设置

页面的设置包含很多内容，每项都对文件的最终输出产生很大的影响，接下来将介绍设置页面大小、设置版面样式、设置标签类型、设置页面背景、设置多页面文件等内容。

1) 设置页面大小


利用【选择工具】的属性栏可以轻松地进行 CorelDRAW 页面的设置，如图 1-11 所示。在属性栏中可以设置页面大小、高度和宽度及方向等。执行【布局】|【页面设置】命令，弹出【选项】对话框，在对话框中可以对页面的纸张类型、大小和方向等进行设置，还可以设置页面出血、分辨率等。



图 1-11 【选择工具】属性栏

2) 设置版面样式

选择【布局】选项，在对话框中可以选择版面的样式。选中【对开页】复选框可以在屏幕上同时显示相连的两页，通过使用该项可以创建横跨两页的对象，从而增加作品的幅面，使其引人注目，如果需要，可以指定文档是从右边显示还是从左边显示，如图 1-12 所示。

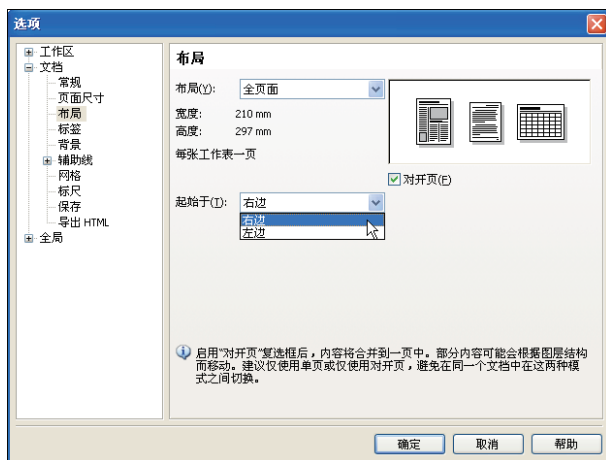


图 1-12 选择【布局】选项

3) 设置标签类型

选择【标签】选项，在对话框中汇集了由多家标签制造商设计的多种标签格式供用户选择，在打印时会根据打印纸张的大小来自动排列对象，如图 1-13 所示。

在对话框中单击【自定义标签】按钮，会弹出【自定义标签】对话框，如图 1-14 所示，用户可以通过【布局】、【标签尺寸】、【页边距】、【栏间距】的设置来自定义标签样式。

4) 设置页面背景

选择【背景】选项，在对话框中可以选择单色或位图图像作为绘图页面的背景，如图 1-15 所示。

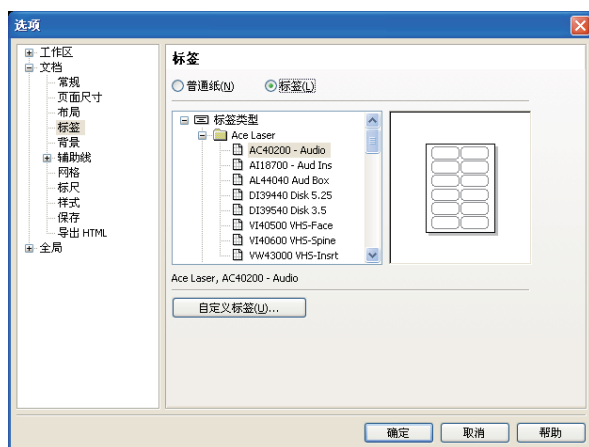


图 1-13 选择【标签】选项

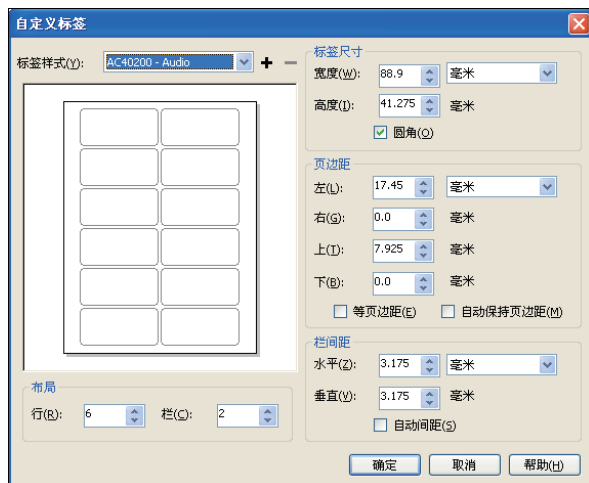


图 1-14 【自定义标签】对话框

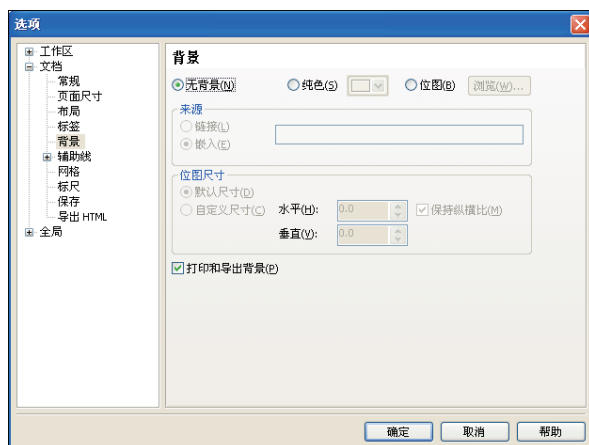


图 1-15 选择【背景】选项



5) 设置多页面文件

在 CorelDRAW X6 中进行绘图工作时,经常需要在同一个文件中添加多个空白页面、删除页面或重命名页面。

执行【布局】|【插入页面】命令,弹出【插入页面】对话框,如图 1-16 所示。在对话框中可以设置插入页面数目、位置、页面尺寸和方向等内容。在 CorelDRAW X6 页面控制栏的页面标签上右击,弹出图 1-17 所示的快捷菜单,在菜单中选择关于插入页面的命令,插入新页面。

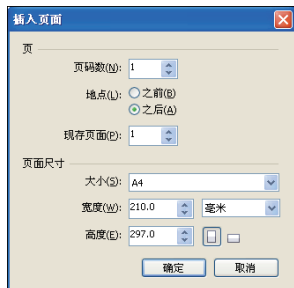


图 1-16 【插入页面】对话框

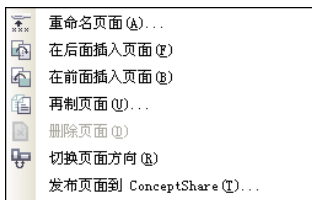


图 1-17 快捷菜单

执行【布局】|【删除页面】命令,弹出【删除页面】对话框。在对话框中可以设置要删除的页面序号,另外还可以同时删除多个连续的页面。

执行【布局】|【重命名页面】命令,弹出【重命名页面】对话框。在对话框中的【页名】选项中输入名称,单击【确定】按钮,即可重命名页面。

执行【布局】|【转到某页】命令,弹出【转到某页】对话框。在对话框中的【转到某页】选项中输入页面序号,单击【确定】按钮,即可快速转到需要的页面。

提示一下

单击【页面控制栏】中左侧的 按钮,可以在选择当前页的状态下在后方添加新页面;而单击右侧的 按钮,则可以在添加页面后选中新增的页面。

2. 页面的显示

页面的显示关系着绘图的观察效果,包括视图的显示模式、视图的缩放与平移,下面具体介绍。

1) 视图显示模式

使用【视图】菜单来选择适当的视图显示模式,不同的视图模式显示不同的效果,如图 1-18 所示,从左到右依次为正常模式、线框模式、草稿模式和增强模式。





图 1-18 视图的显示模式

提示一下

在 CorelDRAW X6 中，视图显示模式还包括【简单线框】和【像素】两种，由于这两种模式的表现效果不明显，因此没有在正文中讲解。

2) 图的缩放与平移

在绘图中，有时需要查看某一图形或查看制图的某一部分，CorelDRAW X6 提供了【缩放工具】和【平移工具】, 可以对绘图的页面及大小进行任意的放大、缩小和移动。




使用【缩放工具】缩小绘图页面可以进行更全面的浏览，放大绘图页面可以使用户对绘图对象做更细致的加工，该工具的属性栏如图 1-19 所示。



图 1-19 【缩放工具】属性栏

提示一下

如果双击缩放工具，可以查看全部对象。按下【F9】快捷键，可以在全屏幕状态下显示绘图区中的图形。选择【视图】|【页面排序器视图】命令，可以将多个页面同时显示出来。

【平移工具】用于移动整个页面，但是不改变图形的大小。在使用其他工具时，按住【H】键可切换至【平移工具】, 然后拖动即可移动页面。双击鼠标，可以放大显示图像，右击可以缩小显示图像。

提示一下

只有在英文输入法状态下按下单个字母的快捷键，才可以切换工具。

1.3.9 查找和替换

CorelDRAW X6 查找和替换向导允许搜索各种常规对象及指定属性的对象，查找向导将指导如何一步步查找绘图中满足指定条件的对象，在完成搜索之后，可以保存搜索条件，以便以后使用。在处理文本对象中，它显得很重要。

1. 查找

查找向导可以标识对象，这些对象所匹配的搜索条件是指定具有特定属性的图形和文本对象，也可以搜索与绘图中选定对象的条件相匹配的对象。

1) 对象查找

就像在 Word 里面一样，在 CorelDRAW 中也可以对对象进行查找，执行【编辑】|【查找并替换】|【查找对象】命令，弹出【查找向导】对话框，如图 1-20 所示。选中【开始新的搜索】单选按钮，表示开始新的搜索，单击【下一步】按钮，弹出图 1-21 所示的对话框。在对话框中设置需要查找的对象及属性，单击【下一步】按钮继续查找，按照向导进行操作直到结束。按照操作提示逐步查找直到查找结束，如果找到了，显示查找到的对象；如果没有找到，弹出系统提示信息框，如图 1-22 所示。

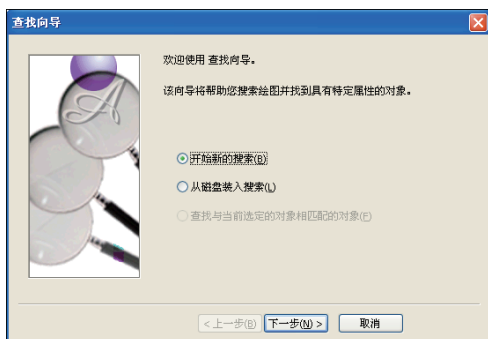


图 1-20 【查找向导】对话框

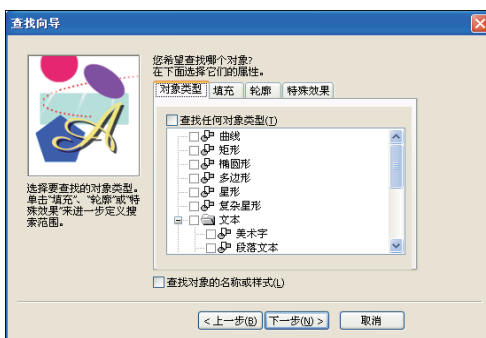


图 1-21 设置需要查找的对象及属性

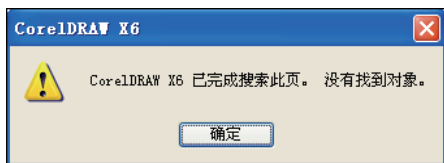



图 1-22 系统提示信息框

2) 文件查找

选择创建的文本，在属性栏中单击【编辑文本】按钮，弹出【编辑文本】对话框，如图 1-23 所示。单击【选项】按钮，弹出图 1-24 所示的菜单。在弹出的菜单中选择【查找文本】命令，弹出【查找文本】对话框，如图 1-25 所示。在【查找】文本框中输入所需要查找的文字，然后单击【查找下一个】按钮，若找到需要的文本，则文本会突出显示，如图 1-26 所示。如果要查找到文本最后，可继续单击【查找下一个】按钮，系统会弹出图 1-27 所示的提示信息框。若需要区分大小写，则选中【区分大小写】复选框。

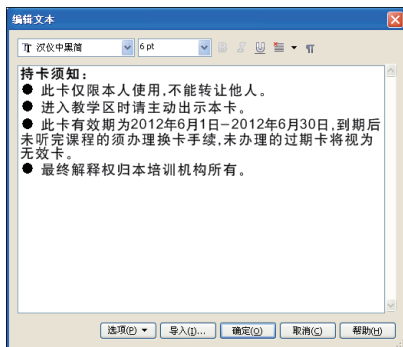


图 1-23 【编辑文本】对话框



图 1-24 【选项】快捷菜单

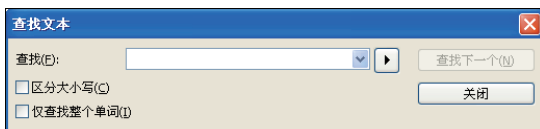


图 1-25 【查找文本】对话框

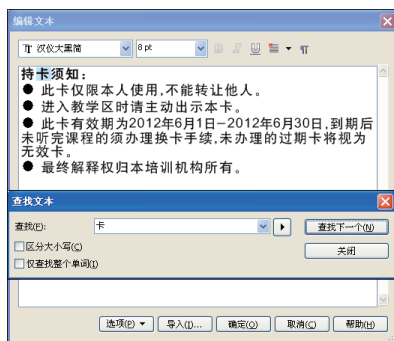


图 1-26 查找到文本末

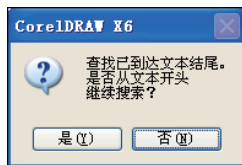



图 1-27 查找信息提示框

单击【查找文本】对话框中的  按钮，会弹出一个快捷菜单，如果选中其中的特殊符号类型，就可以在文档中查找对应的内容。

2. 替换

替换向导将指导完成对颜色、调色板轮廓笔属性、字体、大小等的替换。对于文本，既可以搜索特定的文本字符，也可以搜索具有指定属性的文本。

1) 替换对象

执行【编辑】|【查找并替换】|【替换对象】命令，弹出【替换向导】对话框，如图 1-28 所示。

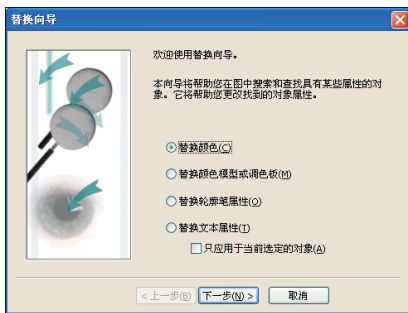


图 1-28 【替换向导】对话框

提示一下

如果选中【只应用于当前选定的对象】复选框，可以只针对当前所选对象替换相关属性。

【替换颜色】表示可以用其他颜色替换指定的颜色。【替换颜色模型或调色板】表示用其他颜色模型或调色板替换当前指定的颜色模型或调色板。【替换轮廓笔属性】表示可以替换绘图中指定的轮廓笔属性。【替换文本属性】表示可以用其他文本替换当前指定的文本属性。

单击【下一步】按钮，弹出图 1-29 所示的对话框。在对话框中设置完毕后，单击【完成】按钮，替换向导将替换匹配搜索条件的第一个对象属性，若没有找到替换信息，则显示图 1-30 所示的信息框。



图 1-29 设置替换图形

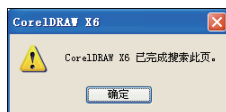


图 1-30 替换信息提示框



提示一下

如果选中【轮廓】单选按钮，可以只针对图形的轮廓颜色进行替换。

2) 替换文本

在编辑文本时，也可以对文本进行替换。选择创建的文本，执行【编辑】|【查找和替换】|【替换文本】命令，打开【替换文本】对话框，如图 1-31 所示。在【查找】文本框中输入需要查找的内容，在【替换为】文本框中输入需要替换的内容，设置完毕后单击【查找下一个】按钮，找到对象后，单击【替换】按钮，即可替换内容，根据需要可以再次单击【查找下一个】按钮找到下一个对象。如果所有的对象都需要替换，可以直接单击【全部替换】按钮，替换所有对象。

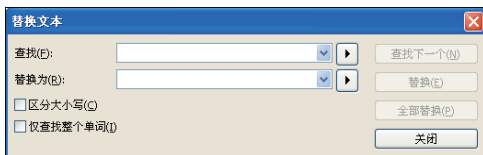


图 1-31 【替换文本】对话框

1.4 案例实现

银行卡的制作步骤如下。

1. 制作银行卡的正面

01 执行【文件】|【新建】命令，打开【创建新文档】对话框，如图 1-32 所示，设置页面大小，单击【确定】按钮完成设置，创建一个新文档。

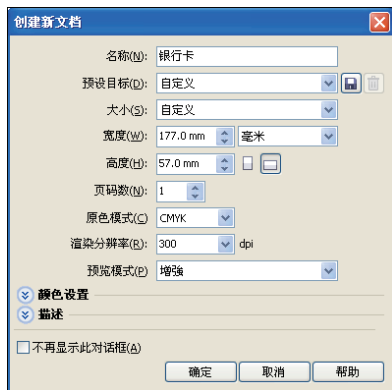



图 1-32 【创建新文档】对话框

提示一下

使用快捷键【Ctrl+N】也可以打开【创建新文档】对话框。

02 使用工具箱中的【矩形工具】绘制矩形，如图 1-33 所示，在属性栏中设置所绘制矩形的大小。

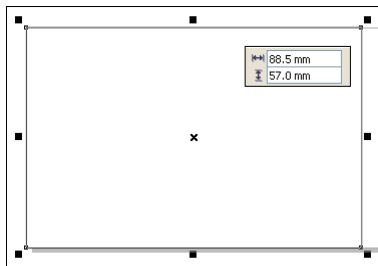



图 1-33 绘制矩形

提示一下

使用快捷键【F6】也可以切换到【矩形工具】.




03 选中上一步绘制的矩形，执行【排列】|【对齐和分布】|【对齐与分布】命令，打开【对齐与分布】泊坞窗，如图 1-34 所示，分别单击泊坞窗中的【左对齐】按钮、【顶端对齐】按钮和【页面边缘】按钮，使矩形与页面对齐。



图 1-34 【对齐与分布】泊坞窗

04 如图 1-35 所示，单击调色板中的色块，为矩形填充纯色。

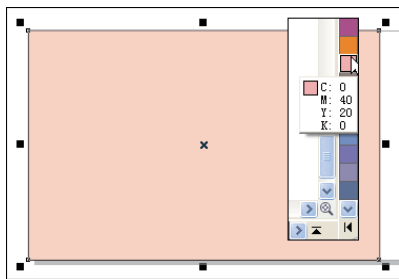


图 1-35 填充纯色

05 右击调色板中的无填充色块，取消描边颜色，如图 1-36 所示。

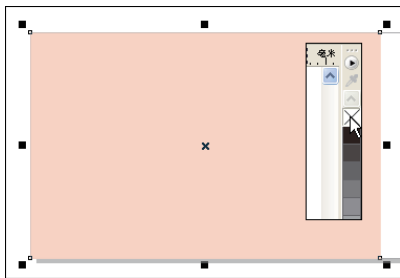





图 1-36 取消描边颜色

06 单击属性栏中的【导入】按钮, 将资料包中“/Chapter-01/花卉.jpg”文件导入正在编辑的文档中，如图 1-37 所示，缩小并调整图像的位置，单击属性栏中的【位图颜色遮罩】按钮, 在打开的泊坞窗中单击【颜色选择】按钮, 拾取背景颜色。

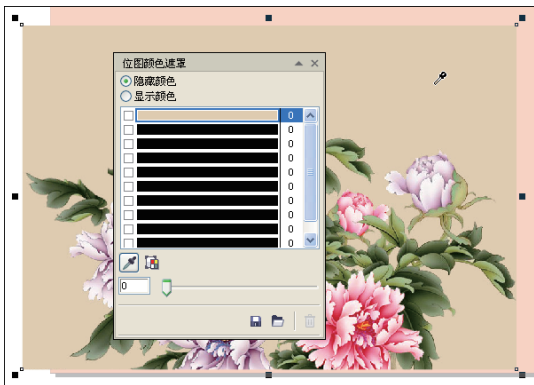


图 1-37 拾取背景色

提示一下

使用快捷键【Ctrl+E】也可以执行【导入】命令。

07 在【位图颜色遮罩】泊坞窗中设置隐藏颜色的具体参数，然后单击【应用】按钮，完成隐藏背景颜色的操作，如图 1-38 所示。

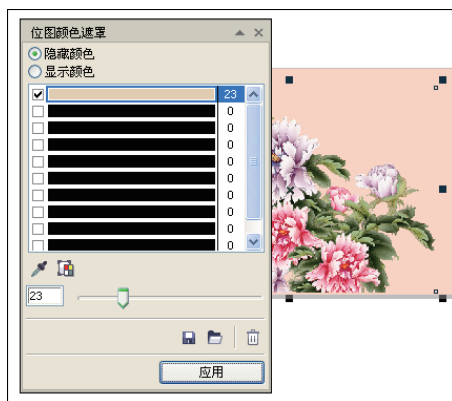


图 1-38 创建位图颜色遮罩



08 单击属性栏中的【水平镜像】按钮, 翻转图像，如图 1-39 所示。



图 1-39 水平镜像图像

09 选择工具箱中的【透明度工具】, 如图 1-40 所示, 在花卉图像上单击并拖动鼠标, 调整图像的透明度。

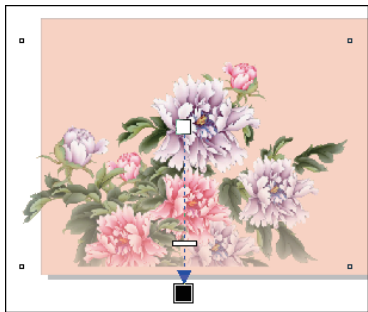


图 1-40 调整图像为透明



10 执行【效果】|【图框精确剪裁】|【置于图文框内部】命令, 使鼠标指针变为箭头形状, 如图 1-41 所示, 单击矩形形状, 将图像放置在矩形容器中。



图 1-41 将图像置于图文框内部

提示一下

使用快捷键【Alt+C+W+P】也可以执行【置于图文框内部】命令。

11 如图 1-42 所示, 使用【矩形工具】绘制一个跟粉色矩形一样大小的矩形, 然后使用【椭圆形工具】绘制一个椭圆。

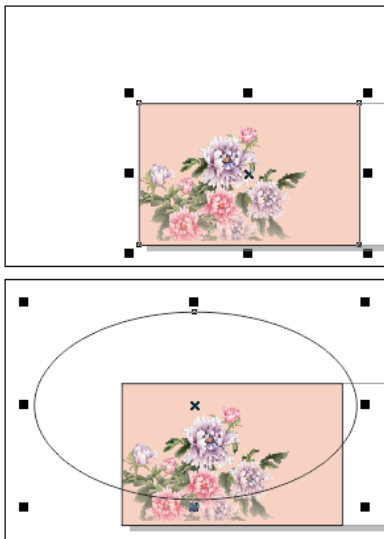



图 1-42 绘制图形

12 配合键盘上的【Shift】键同时选中矩形和椭圆形, 单击属性栏中的【修剪】按钮, 创建新的图形, 如图 1-43 所示。

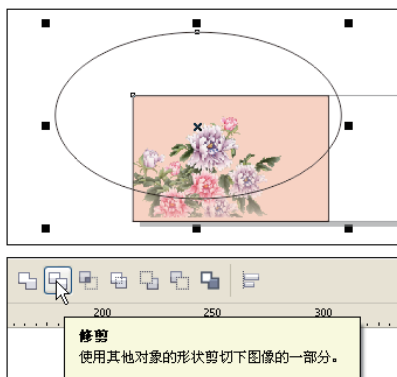



图 1-43 修剪图形

13 如图 1-44 所示, 移动椭圆形的位置并调整其形状, 然后配合键盘上的【Shift】键, 同时选中上一步创建的图形和椭圆形, 单击属性栏中的【相交】按钮, 创建新图形。

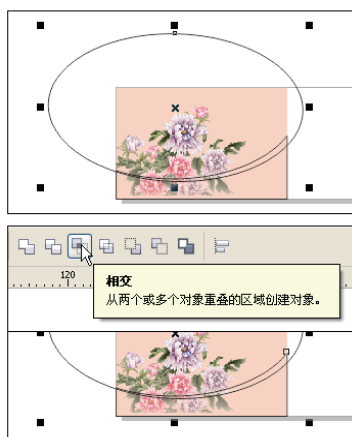


图 1-44 创建图形的相交图形

- 14 为上一步创建的图形填充白色并取消轮廓色，删除椭圆图形，效果如图 1-45 所示。

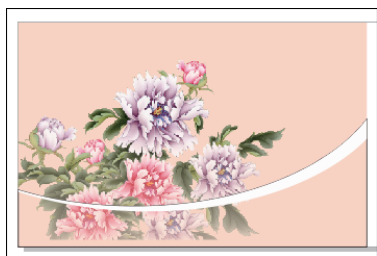



图 1-45 修饰图形

- 15 选中之前创建的修剪图形，单击工具箱中的【填充工具】, 在弹出的菜单中选择【渐变填充】命令，在弹出的如图 1-46 所示【渐变填充】对话框中选中【自定义】单选按钮，然后单击【其他】按钮，打开【选择颜色】对话框。

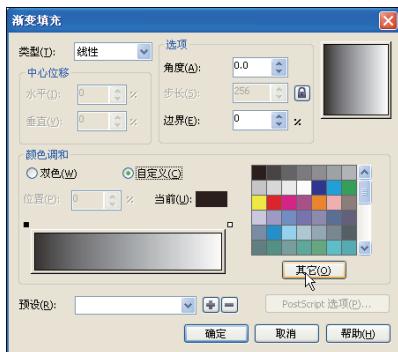


图 1-46 【渐变填充】对话框

提示一下

使用快捷键【F11】也可以打开【渐变填充】对话框。

- 16 如图 1-47 所示，在打开的【选择颜色】对话框中设置颜色参数，然后单击【确定】按钮关闭对话框。



图 1-47 【选择颜色】对话框

- 17 双击【渐变填充】对话框中渐变条的上方增加渐变色，如图 1-48 所示，并单击【其他】按钮，选择渐变颜色。

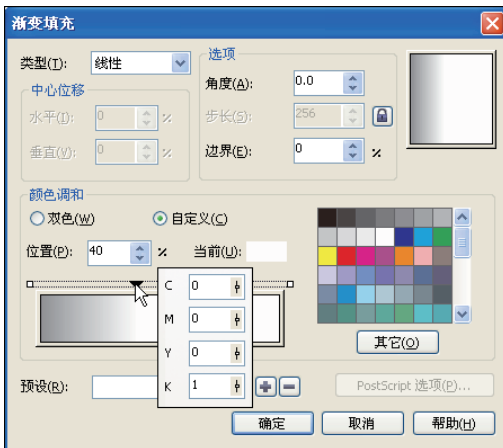


图 1-48 添加渐变色

- 18 使用前面介绍的方法，继续添加渐变色，如图 1-49 所示，调整渐变填充的角度和边界参数，然后单击【确定】按钮关闭对话框。



图 1-49 调整渐变填充角度和边界参数

19 导入资料包中“/Chapter-01/ 银行标志.jpg”文件，如图 1-50 所示，缩小并调整图像的位置，为位图添加颜色遮罩，去除背景色。

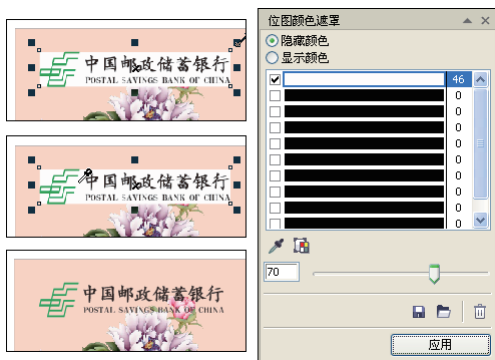


图 1-50 添加位图颜色遮罩

20 导入资料包中“/Chapter-01/ 银联标志.psd”文件，右击并在弹出的快捷菜单中选择【取消群组】命令，取消图像的编组，如图 1-51 所示。



图 1-51 取消图像的群组

21 如图 1-52 所示，分别缩小图像并调整图像的位置。



图 1-52 调整图像的位置

22 如图 1-53 所示，使用【椭圆形工具】配合【Ctrl】键绘制正圆，设置填充色为黑色，取消描边颜色，执行【位图】|【转换为位图】命令，将图形转换为图像，然后执行【位图】|【模糊】|【高斯式模糊】命令，模糊图像。



图 1-53 将图形转换为位图并高斯模糊

23 使用快捷键【Alt+C+W+P】将模糊后的图像放置在渐变填充图形中，如图 1-54 所示。



图 1-54 将图像放置在渐变填充图形中


24 使用工具箱中的【文本工具】在视图中创建文本信息，如图 1-55 所示，并在属性栏中更改文字方向。




图 1-55 创建文本信息

25 选中文字，在属性栏中调整字体样式和大小，如图 1-56 所示，将颜色改为粉色。



图 1-56 编辑文字

26 选择工具箱中的【形状工具】，如图 1-57 所示调整箭头，改变字体间距。

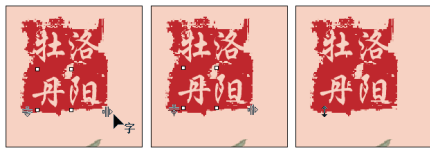



图 1-57 调整字体间距

27 继续使用【文本工具】添加文字信息，效果如图 1-58 所示。



图 1-58 添加文字信息

28 选择【多边形工具】，如图 1-59 所示在属性栏中调整参数，然后配合【Shift】键绘制三角形，在属性栏中调整旋转角度，完成银行卡正面的制作。

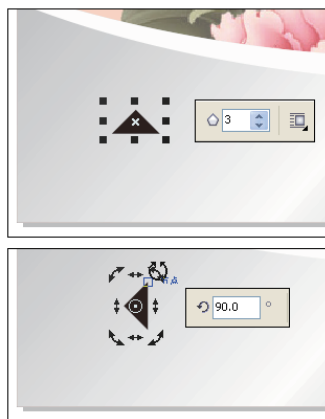


图 1-59 绘制三角形

29 框选全部图像，执行【排列】|【群组】命令，将图像进行编组，完成银行卡正面的制作，效果如图 1-60 所示。



图 1-60 银行卡正面效果图

2. 制作银行卡的背面

01 如图 1-61 所示，使用前面介绍的方法绘制矩形与页面对齐。

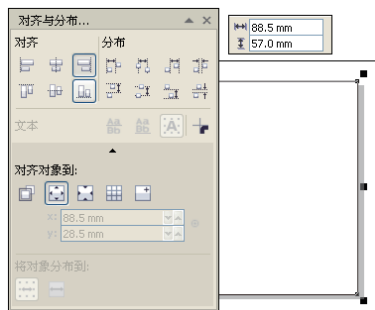


图 1-61 绘制与页面对齐的矩形

02 使用快捷键【F11】打开【渐变填充】对话框，如图 1-62 所示，在对话框中设置渐变颜色，取消矩形轮廓色。



图 1-62 【渐变填充】对话框

03 如图 1-63 所示，使用【矩形工具】在视图中绘制灰色矩形。

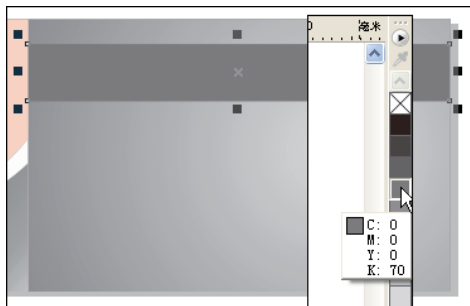


图 1-63 绘制灰色矩形

04 如图 1-64 所示，使用【矩形工具】在视图中绘制白色矩形。

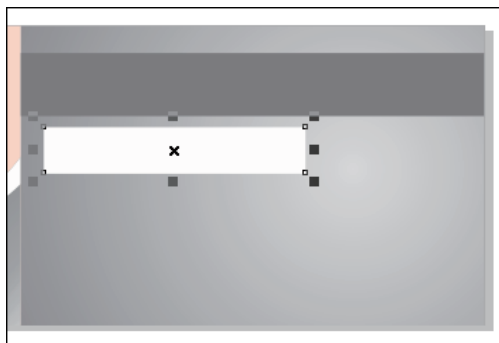


图 1-64 绘制白色矩形

05 导入资料包中“/Chapter-01/牡丹卡标志.psd”文件，如图 1-65 所示，缩小并调整图像的位置。

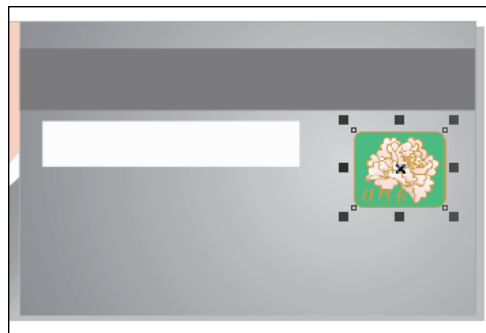



图 1-65 添加牡丹卡标志

06 如图 1-66 所示，使用【文本工具】添

加银行卡背面的文字信息。



图 1-66 添加卡背面文本信息

07 使用【矩形工具】在视图中绘制矩形，如图 1-67 所示，在属性栏中设置矩形的大小及圆角参数，创建圆角矩形，取消填充色，使用【+】复制矩形。

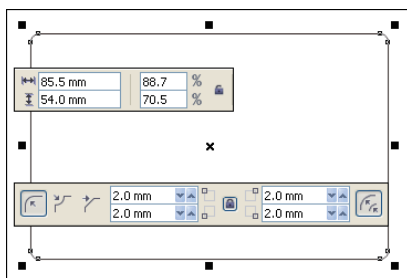


图 1-67 绘制圆角矩形

08 分别选中圆角矩形及银行卡的正面和背面，使用快捷键【E】、【C】使其中心对齐，添加银行卡的圆角刀板模型，完成本案例的制作，效果如图 1-68 所示。



图 1-68 银行卡正、反面最终效果图

1.5 案例总结

CoreIDRAW 的工作界面为用户提供了使用方便的工具及先进的编辑手段，在其中可以完成一幅作品从设计、构图、绘制、编辑到输出的全部流程，利用该软件可以创建专业级的美术作品，如公司标识、平面广告等；而利用其强大的文字处理功能，还可以对大量的文字进行编排，如创建小册子和报告等。总之，使用 CoreIDRAW 这一绘图软件，用户可以随心所欲地绘制自己所需要的作品。

1.6 技能实训

用户在矢量绘图软件中创建图形时，可直接绘制一些基本的对象，如直线、矩形、圆形、多边



形等，然后进行群组、组合或修剪，以形成更为复杂的图形。通过这种方式绘制出来的图形，用户可以很方便地对其进行一些相应的编辑，如填充颜色、改变大小或形状及添加一些特殊效果等，如图 1-69 所示。



图 1-69 房产名片

从效果图可以看出，通过相交得到的图形使名片更具视觉冲击力。本实例在具体制作过程中首先创建了名片的背景，然后通过图形的相交得到几个不规则的色块，增强了名片的色彩感，最后使用【文本工具】添加名片必有的文字信息，完成了整个实例的制作，如图 1-70 所示。

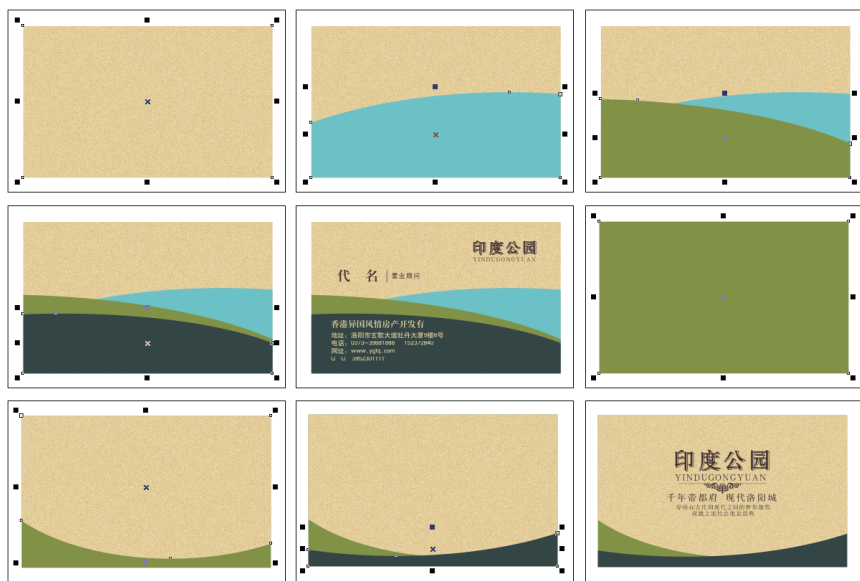


图 1-70 制作流程示意图

该名片的主要制作过程如下。

- (1) 使用【矩形工具】绘制矩形，并为其添加“杂色混合”样式的底纹填充效果。
- (2) 使用【椭圆形工具】绘制纯色填充的椭圆，并同时选中椭圆和矩形，单击属性栏中的【相交】按钮，创建不规则图形。使用同样的方法继续创建两个不规则图形，增加名片的色彩。
- (3) 使用【文本工具】添加名片必要的文字信息，完成名片正面的制作。
- (4) 使用相同的方法制作名片的背面，打开“欧美纹样.cdr”素材文件，将其拖至正在编辑的文档中，调整其在名片背面的位置，使名片看起来更加精致。