



COREL™

Corel 公司官方推荐图书

全彩印刷



107个功能实战



8个应用实例



附赠9个PPT演示课件



附赠38个案例的电子书



附CD教学光盘

中文版

CorelDRAW X6

学习手册

周建国 编著

2大模块精心组合

功能技巧模块+典型案件模块: 功能技巧模块对CorelDRAW X6的7大软件技术进行了细致、详实的讲解。包括CorelDRAW的基础知识、绘制和编辑图形、曲线和颜色填充、排序和组合对象、文本和表格、编辑位图以及应用特殊效果等。

6大篇幅内容布局

全书知识结构完整, 信息量大, 共分为6篇, 使读者在全面掌握软件功能的同时, 能够灵活快捷地应用软件进行平面设计创作。

知识技术案例讲解

本书精选了107个知识点应用技术案例, 全面讲解了软件功能和技术要点。充分利用精美的应用技术案例帮助读者在练习中完成对软件知识的学习。

8大典型案例应用

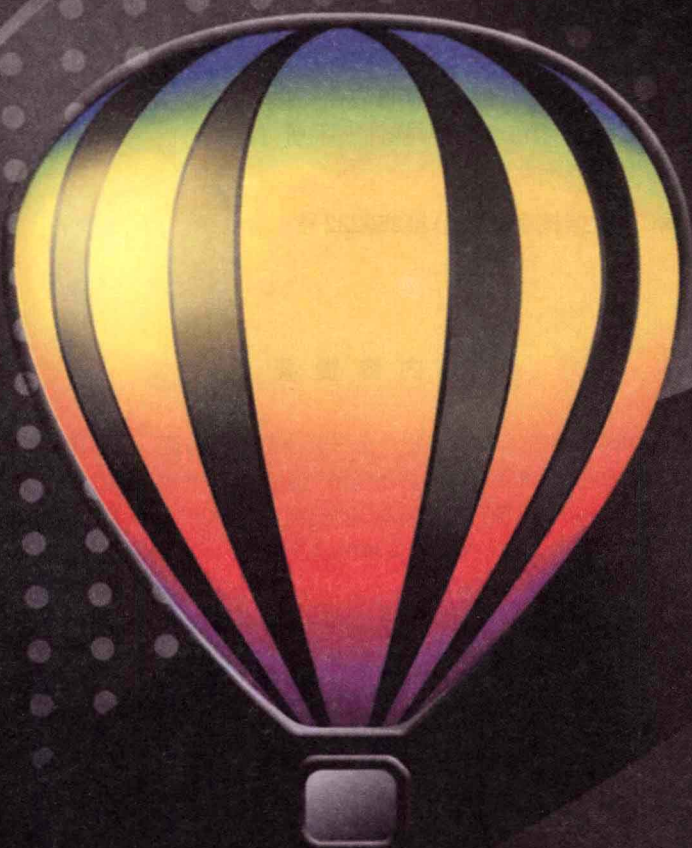
本书从平面设计的角度出发, 挑选了8大典型案例。在突出基础性学习的同时增强了软件的实践性, 使读者活学活用, 创造出精彩纷呈的平面效果。

经验技巧提示

本书在编写的过程中, 将作者的设计经验以技巧提示的方式展示给读者, 这些技巧提示能够加深读者对软件的认识和理解, 引领读者灵活、快捷地运用软件进行设计和创作。



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



中文版

CorelDRAW X6

学习手册

周建国 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

中文版CorelDRAW X6学习手册 / 周建国编著. -- 北京 : 人民邮电出版社, 2013. 1
ISBN 978-7-115-29729-7

I. ①中… II. ①周… III. ①图形软件—手册 IV.
①TP391.41-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第250232号

内 容 提 要

本书可以作为 CorelDRAW 的完全自学教程, 全书分为基础操作篇、图形绘制篇、排序组合篇、文本位图篇、特效应用篇和典型案例篇 6 篇。本书从制作图形图像的基础知识讲起, 详细介绍了软件的基本操作和基础知识, 并讲解了绘制和编辑图形和曲线、填充颜色、排列组合对象的方法, 以及如何添加文字、处理位图和应用特殊效果, 另外, 还有大量经典案例的实战精选, 对前面讲解的基础知识进行了综合运用, 从而起到了巩固和提高的作用。

本书适用于广大 CorelDRAW 初学者以及矢量图形处理爱好者的学习用书, 同时也可以作为各大专院校及培训机构平面设计专业学生的辅助教材。通过对本书的学习, 可以掌握该软件的基础知识和操作方法, 从而制作出插画、广告、包装等各种常见的设计作品。

中文版 CorelDRAW X6 学习手册

- ◆ 编 著 周建国
责任编辑 孟飞飞
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫丰华彩印有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 16
字数: 466 千字 2013 年 1 月第 1 版
印数: 1—3 000 册 2013 年 1 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-29729-7

定价: 49.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223
反盗版热线: (010) 67171154



前言

• 软件介绍

COREL公司推出的CorelDRAW X6是一款最新的矢量图形处理软件。它以强大、完善的功能和易于易用的特点，赢得了广大图形图像处理爱好者的喜爱，在平面设计制作软件中占据核心地位。

• 本书内容

本书分为6篇共15章，分别为初步认识——基础操作篇、显示身手——图形绘制篇、有效整合——排序组合篇、精彩表现——文本位图篇、完美特效——特效应用篇、实战精选——典型案例篇。各篇的主要内容如下。

基础操作篇包括第1章，讲解了CorelDRAW软件的概述和应用领域、图形图像的基础知识、CorelDRAW X6的操作界面、文件基本操作及版面设置等内容。

图形绘制篇包括第2章~第3章，详细讲解了绘制不同几何图形的方法、编辑和整形图形对象的不同方法和技巧、曲线的绘制和编辑方法、均匀填充、渐变填充、图样填充、底纹填充和网状填充的技巧等内容。

排序组合篇包括第4章，详细讲解了对齐和分布的方法、对象的排序技巧以及群组 and 结合对象的方法等内容。

文本位图篇包括第5章~第6章，详细讲解了创建和编辑文本、应用表格、导入并调整位图、滤镜的应用等内容。

特效应用篇包括第7章，详细讲解了图框精确剪裁的方法、调整色调的技巧以及特殊效果的应用等内容。

典型案例篇包括第8章~第15章，精心挑选了绘制实物、插画设计、书籍装帧设计、杂志设计、海报设计、宣传单设计、广告设计和包装设计8个典型案例。通过这些案例，读者可以巩固所学的软件功能和技巧，提升平面创意和设计水平。

• 本书特色

两大模块精心组合

功能技巧模块+典型案例模块：功能技巧模块对CorelDRAW的软件功能和应用技巧进行了精心讲解，力求帮助读者系统、全面地掌握软件；典型案例模块通过8大典型案例的设计制作，力求帮助读者精通软件的实战应用，使读者快速成为平面设计的高手。

6大篇幅内容布局

全书知识结构完整，信息量大，共分为6篇，使读者在全面掌握软件功能的同时，能够灵活快捷地应用软件进行平面设计创作。

7大软件技术精讲

本书结合案例，对CorelDRAW的7大软件技术进行了细致详实的讲解。包括CorelDRAW的基础知识、绘制和编辑图形、曲线和颜色填充、排序和组合对象、文本和表格、编辑位图、应用特殊效果。

8大典型案例应用

本书从平面应用的角度出发,挑选了8大典型案例:绘制实物—绘制笔记本、插画设计—绘制故事期刊插画、书籍装帧设计—制作健身美体书籍封面、杂志设计—制作美容栏目、海报设计—制作音乐会海报、宣传单设计—制作美食宣传单、广告设计—制作MP3广告、包装设计—制作茶包装。在突出基础知识和理论学习的同时增强了软件的实践性,使读者活学活用,创造出精彩纷呈的平面效果。

知识技术案例讲解

本书精选了107个知识点应用技术案例,全面讲解了软件功能和技术要点,充分利用精美的应用技术案例帮助读者在练习中完成对软件知识的学习。

经验技巧提示

本书在编写过程中,将作者的设计经验以技巧提示的方式展示给读者,这些技巧提示能够加深读者对软件的认识和理解,引领读者灵活快捷地运用软件进行平面创作。

• 全程图片讲解

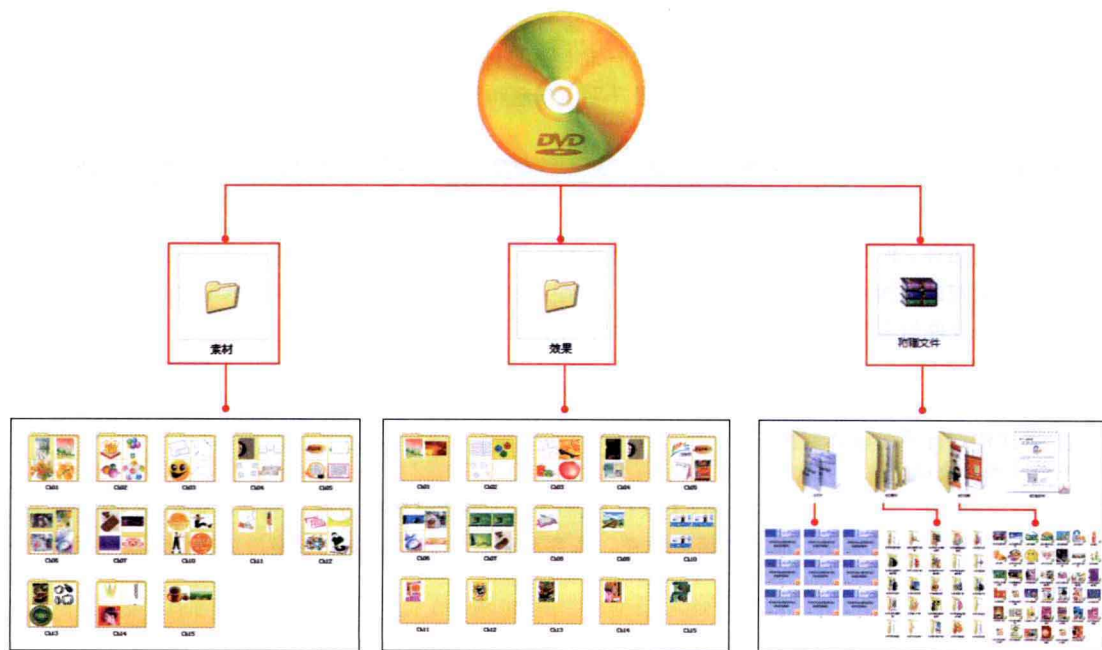
本书采用了2300多张图片,以图解的教学方式讲解了大量精美的案例,使制作过程更加通俗易懂,同时拓展了读者的艺术设计思路。

• 读者对象

本书是一本图文并茂、通俗易懂、细致全面的学习手册,适合平面设计的初、中级读者学习使用,包括CorelDRAW的初学者、图形绘制与插画设计的爱好者、平面设计专业人员等,同时也可以作为各大专院校及培训机构平面设计专业学生的辅助教材。

• 配套光盘说明

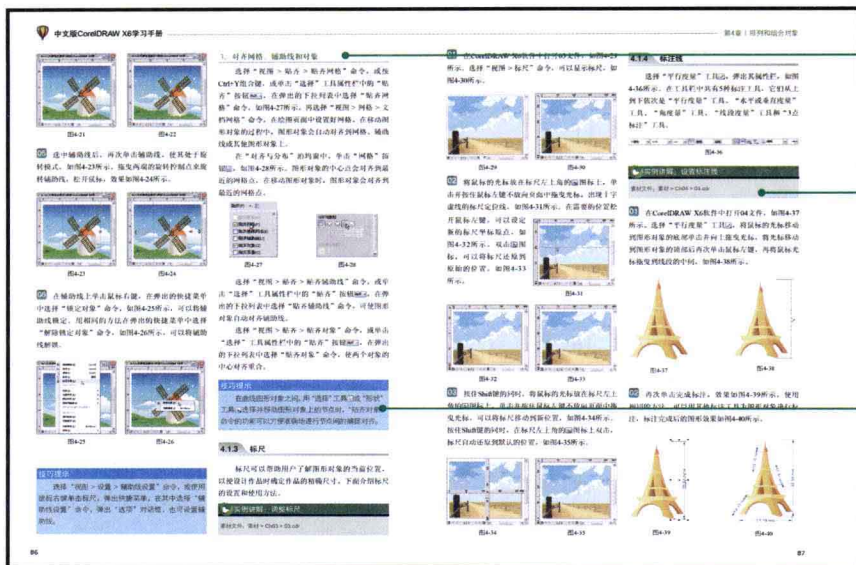
本书全部素材源文件、最终效果及附赠文件。



• 版面结构介绍

为了让大家能轻松、快速及深入地掌握本书的结构和写作特点，下面通过软件技术精讲和典型案例应用两部分对版面结构进行简要介绍。

● 软件技术精讲（第1~7章）



知识讲解：本书的主要项目，针对CorelDRAW的各种基础知识、工具属性栏、对话框、控制面板进行详细讲解。

案例讲解：安排合适的小型实例来学习各种工具、命令及重点技术。

技巧提示：针对CorelDRAW的使用技巧及操作过程中的难点、注意事项进行重点提示。

● 典型案例应用（第8章）



案例过程赏析：对案例制作过程中的重要步骤进行展示。

案例技术精粹：对案例制作过程中使用的重点技术和主要功能进行归纳总结。

案例操作步骤：制作案例的具体操作步骤和详细图解。



初步认识——基本操作篇

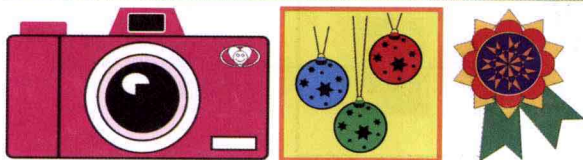
第1章 CorelDRAWX6入门知识



1.1 CorelDRAWX6概述	11
1.1.1 CorelDRAW简介	11
1.1.2 CorelDRAWX6的应用领域	11
1.2 图形和图像的基础知识	13
1.2.1 位图与矢量图	13
1.2.2 色彩模式	14
1.2.3 文件格式	16
1.3 工作界面	16
1.3.1 菜单栏	17
1.3.2 工具栏	17
1.3.3 工具箱	18
1.3.4 泊坞窗	18
1.4 文件的基本操作	19
1.4.1 新建文件	19
1.4.2 打开文件	19
1.4.3 导出文件	20
1.4.4 保存文件	20
1.4.5 关闭文件	21
1.5 视图的显示方式	21
1.6 页面布局	22
1.6.1 设置页面大小	23
1.6.2 设置页面标签	23
1.6.3 设置页面背景	23
1.6.4 插入、删除与重命名页面	23

显示身手——图形绘制篇

第2章 绘制和编辑图形



2.1 绘制图形	26
2.1.1 矩形	26
2.1.2 绘制椭圆形	28

2.1.3 绘制基本形状	30
2.1.4 绘制多边形和星形	30
2.1.5 绘制螺旋线	32
2.1.6 绘制图纸	32

2.2 编辑对象	33
2.2.1 对象的选取	33
2.2.2 对象的缩放	34
2.2.3 对象的移动	35
2.2.4 对象的镜像	36
2.2.5 对象的旋转	37
2.2.6 对象的倾斜变形	38
2.2.7 对象的复制	38
2.2.8 对象的删除	39
2.3 修整图形	39
2.3.1 焊接	39
2.3.2 修剪	40
2.3.3 相交	40
2.3.4 简化	41
2.3.5 移除	41
2.3.6 边界	42
2.4 绘制和编辑图形的精彩应用3例	43
2.4.1 绘制相机	43
2.4.2 绘制胸章	45
2.4.3 绘制彩球	47

第3章 曲线和颜色填充



3.1 绘制曲线	51
3.1.1 认识曲线	51
3.1.2 手绘工具的使用	51
3.1.3 贝塞尔工具的使用	53
3.1.4 艺术笔工具的使用	54
3.1.5 钢笔工具的使用	55
3.1.6 B样条工具	56
3.1.7 折线工具	57
3.1.8 3点曲线工具	57
3.1.9 智能绘图工具的使用	58
3.2 编辑曲线	59
3.2.1 编辑曲线的节点	59
3.2.2 编辑曲线的端点和轮廓	61
3.2.3 编辑和修改几何图形	61
3.3 编辑轮廓线	64

精彩表现——文本位图篇

第5章 文本和表格



5.1 创建和编辑文本	101
5.1.1 创建文本	101
5.1.2 导入文本	102
5.1.3 改变文本的属性	103
5.1.4 编辑文本	104
5.1.5 复制文本属性	105
5.1.6 调整字距和行距	106
5.1.7 设置文本嵌线和上下标	107
5.1.8 设置制表位	108
5.1.9 设置首字下沉和项目符号	109
5.1.10 路径文字	110
5.1.11 对齐文本	111
5.1.12 内置文本	111
5.1.13 段落文字的链接	112
5.1.14 段落分栏	113
5.1.15 文本绕图	113
5.1.16 插入字符和文字转曲	114
5.2 应用表格	114
5.3 文本和表格的精彩应用3例	118
5.3.1 制作标志图形	118
5.3.2 制作台历	120
5.3.3 制作演唱会宣传单	124

第6章 编辑位图



6.1 导入并调整位图	131
6.1.1 导入位图	131
6.1.2 转换为位图	133
6.1.3 裁切位图	133
6.1.4 调整位图的颜色	134
6.1.5 转换位图的色彩模式	134
6.2 使用滤镜	138
6.2.1 三维效果	138

有效整合——排序组合篇

第4章 排列和组合对象



4.1 对齐和分布	84
4.1.1 对齐与分布	84
4.1.2 网格和辅助线	85
4.1.3 标尺	86
4.1.4 标注线	87
4.2 对象的排序	88
4.3 群组 and 结合	89
4.3.1 群组	89
4.3.2 结合	89
4.4 排列和组合对象的精彩应用3例	90
4.4.1 制作房地产宣传栏	90
4.4.2 制作京剧脸谱书籍封面	93
4.4.3 制作城市摄影家书籍封面	95



6.2.2	艺术笔触	139
6.2.3	模糊	140
6.2.4	颜色转换	141
6.2.5	轮廓图	141
6.2.6	创造性	142
6.2.7	扭曲	143
6.2.8	杂点	145
6.2.9	鲜明化	145
6.3	编辑位图的精彩应用3例	146
6.3.1	制作门票	146
6.3.2	制作故宫书籍封面	150
6.3.3	制作汽车广告	153

完美特效——特效应用篇

第7章 应用特殊效果



7.1	图框精确裁剪和色调的调整	163
7.1.1	图框精确剪裁	163
7.1.2	色调的调整	163
7.2	特殊效果	165
7.2.1	制作透视效果	165
7.2.2	制作立体效果	165
7.2.3	使用调和效果	166
7.2.4	制作阴影效果	167
7.2.5	设置透明效果	169
7.2.6	编辑轮廓图效果	170
7.2.7	使用变形效果	170
7.2.8	封套效果	172
7.3	应用特殊效果的精彩应用3例	173
7.3.1	制作液晶电视广告	173
7.3.2	制作数码相机海报	179
7.3.3	制作手机宣传单	182

实战精选——典型案例篇

第8章 绘制实物——绘制笔记本



8.1	案例过程赏析	192
-----	--------------	-----

8.2	案例技术精粹	192
8.3	案例制作过程	192
8.3.1	绘制笔记本	192
8.3.2	绘制羽毛和墨迹图形	194
8.4	案例后期处理	196

第9章 插画设计——绘制故事期刊插画



9.1	案例过程赏析	198
9.2	案例技术精粹	198
9.3	案例制作过程	198
9.3.1	绘制风景画的背景效果	198
9.3.2	绘制铁路和草图形	201
9.3.3	绘制路标和蘑菇图形	202
9.4	案例后期处理	204

第10章 书籍装帧设计——制作健身美体书籍封面



10.1	案例过程赏析	206
10.2	案例技术精粹	206
10.3	案例制作过程	206
10.3.1	制作书籍背景效果	206
10.3.2	添加图片和书籍名称	207
10.3.3	制作封面宣传文字	209
10.3.4	制作书籍背面图形和文字	214
10.3.5	制作书脊	215
10.4	案例后期处理	216

第11章 杂志设计——制作美容栏目



11.1	案例过程赏析	218
11.2	案例技术精粹	218
11.3	案例制作过程	218
11.3.1	制作栏目标题	218
11.3.2	制作内置文本	220
11.3.3	导入素材并添加栏目内容	222
11.4	案例后期处理	226

第12章 海报设计——制作音乐会海报



12.1	案例过程赏析	228
12.2	案例技术精粹	228
12.3	案例制作过程	228
12.3.1	制作海报背景	228
12.3.2	制作圆圈图形	229
12.3.3	导入图片并制作文字	230
12.3.4	打开图形并添加内容文字	232
12.4	案例后期处理	233

第13章 宣传单设计——制作美食宣传单



13.1	案例过程赏析	235
13.2	案例技术精粹	235
13.3	案例制作过程	235
13.3.1	绘制背景和装饰图形	235
13.3.2	导入并编辑图片	236
13.3.3	添加标志并编辑广告语	237
13.3.4	编辑内容文字	238
13.4	案例后期处理	239

第14章 广告设计——制作MP3广告



14.1	案例过程赏析	241
14.2	案例技术精粹	241
14.3	案例制作过程	241
14.3.1	编辑图片并制作光晕效果	241
14.3.2	制作装饰圆形和手机倒影效果	243
14.3.3	制作渐变图形并添加文字	244
14.4	案例后期处理	245

第15章 包装设计——制作茶包装



15.1	案例过程赏析	247
15.2	案例技术精粹	247
15.3	案例制作过程	247
15.3.1	制作平面结构图并填充底色	247
15.3.2	导入并编辑图片	249
15.3.3	添加内容文字和装饰图形	252
15.3.4	添加其他文字	253
15.3.5	复制并编辑图形	254
15.4	案例后期处理	255

第1章

【初步认识——基本操作篇】

CorelDRAW X6入门知识

本章将主要介绍CorelDRAW X6的基本概况和基本操作方法。通过本章的学习，读者可以达到初步认识和使用这一创作工具的目的。

课堂学习目标

- 了解CorelDRAW X6的基本概况
- 了解图形和图像的基础知识
- 掌握CorelDRAW的工作界面
- 熟练掌握文件的基本操作方法
- 掌握视图的显示和页面布局的技巧



1.1 CorelDRAW X6概述

本节将简要介绍CorelDRAW X6的基本概况，并对CorelDRAW X6的应用领域进行分析和说明。

1.1.1 CorelDRAW简介

CorelDRAW是目前最流行的矢量图形设计软件之一，它是由全球知名的专业化图形设计与桌面出版软件开发商——加拿大的Corel公司于1989年推出的。目前，软件版本已经升级到X6。

CorelDRAW绘图设计系统集合了图像编辑、图像抓取、位图转换、动画制作等一系列实用的应用程序，构成了一个高级图形设计和编辑出版软件包。CorelDRAW以其强大的功能、直观的界面、便捷的操作等优点，迅速占领市场，赢得众多专业设计人士和广大业余爱好者的青睐。

CorelDRAW是最早运行于PC机上的图形设计软件，并迅速占领了大部分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。并且于1998年推出了运行于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。

CorelDRAW无疑是一款十分优秀的图形设计软件，正因为如此，它才被广泛应用于平面设计、包装装潢、彩色出版与多媒体制作等诸多领域，并起到了非常重要的作用。

1.1.2 CorelDRAW X6的应用领域

CorelDRAW X6是集图形设计、文字编辑、排版及高品质输出于一体的设计软件，它被广泛地应用于平面广告设计、文字处理和排版、企业形象设计、包装设计、书籍装帧设计等众多领域。

1. 插画绘制

CorelDRAW X6具有强大的插画绘制功能，用户可以使用各种工具和命令轻松地绘制出矢量图形、图案和漂亮的插画，效果如图1-1所示。



图1-1

2. 特效字的设计

CorelDRAW X6提供的文字曲线编辑功能，可以帮助用户创造出变化多端、特色鲜明的艺术字体。在平面广告和VI设计中，字体设计是非常重要的设计环节。CorelDRAW X6制作的特效字如图1-2所示。



图1-2



3. 平面广告设计

CorelDRAW X6是一款非常优秀的图形制作与设计软件。在平面广告设计中，大量的平面设计师使用CorelDRAW来进行设计和制作。CorelDRAW X6在平面广告的设计制作过程中发挥着非常重要的作用。使用CorelDRAW X6制作的平面广告作品如图1-3所示。



图1-3

4. 文字排版

CorelDRAW X6具有专业的文字处理和排版功能，它不仅能对文本进行一些基础的编排处理，还可以最大限度地满足用户的想象力与创造力，制作出图文并茂、美观新颖的版式效果。使用CorelDRAW X6制作的杂志排版效果如图1-4所示。



图1-4

5. 书籍装帧设计

CorelDRAW X6在书籍装帧设计领域的应用也非常广泛，它集成了ISBN生成组件，可以快速地插入条形码。其定位功能使用起来也非常简便。使用CorelDRAW X6制作的书籍装帧设计如图1-5所示。



图1-5

6. 包装设计

包装设计已经成为现代商品生产中不可分割的一部分。CorelDRAW X6的工具和命令为设计制作包装的平面图、立体图提供了强有力的支持。使用CorelDRAW X6制作的包装效果如图1-6所示。



图1-6

7. VI设计

CorelDRAW X6在VI（全称Visual Identity，含义为企业视觉识别系统）设计方面应用广泛。好的VI设计，不仅设计独特，更能够充分地表达企业的形象和文化内涵。使用CorelDRAW X6制作的VI如图1-7所示。

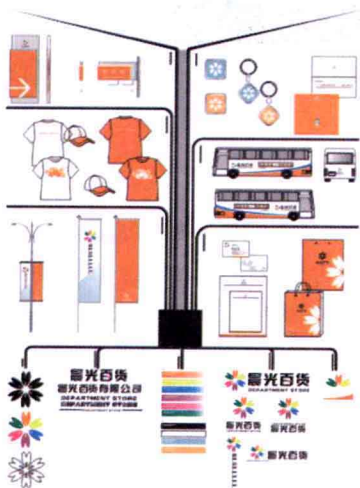


图1-7

1.2 图形和图像的基础知识

如果想要应用好CorelDRAW X6，就需要对图像的种类、色彩模式及文件格式有所了解 and 掌握。下面进行详细的介绍。

1.2.1 位图与矢量图

在计算机中，图像大致可以分为两种：位图图像和矢量图像。位图图像效果如图1-8所示，矢量图像效果如图1-9所示。



图1-8

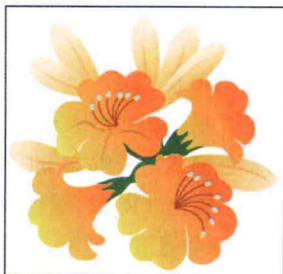


图1-9

位图：位图图像又称为点阵图，是由许多点组成的，这些点称为像素。许许多多不同色彩的像素组合在一起便构成了一幅图像。由于位图采取了点阵的方式，每个像素都能够记录图像的色彩信息，因而可以精确地表现色彩丰富的图像。但图像的色彩越丰富，图像的像素就越多（即分辨率越高），文件也就越大，因此处理位图图像时，对计算机硬盘和内存的要求也较高。同时由于位图本身的特点，图像在缩放和旋转变形时会产生失真的现象。

矢量图：矢量图像是相对位图图像而言的，也称为向量图像，它是以数学的矢量方式来记录图像内容的。矢量图像中的图形元素称为对象，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）。矢量图像在缩放时不会产生失真的现象，并且它的文件占用的内存空间较小。这种图像的缺点是不易制作色彩丰富的图像，无法像位图图像那样精确地描绘各种绚丽的色彩。

这两种类型的图像各具特色，也各有优缺点，并且两者之间具有良好的互补性。因此，在图像处理和绘制图形的过程中，将这两种图像交互使用，取长补短，一定能使创作出来的作品更加完美。



1.2.2 色彩模式

CorelDRAW X6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，这些色彩模式是设计制作的作品能够在屏幕和印刷品上成功表现的重要保障。在这些色彩模式中，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。每种色彩模式都有不同的色域，读者可以根据需要选择合适的色彩模式，并且各个模式之间可以互相转换。

1. RGB模式

RGB模式是工作中使用最广泛的一种色彩模式。RGB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。同时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。RGB 3种色彩的数值越大，颜色就越浅，如3种色彩的数值都为255时，颜色为白色；RGB 3种色彩的数值越小，颜色就越深，如3种色彩的数值都为0时，颜色为黑色。

3种色彩的每一种色彩都有256个亮度水平级。3种色彩相叠加，可以有 $256 \times 256 \times 256$ 约1670万种可能的颜色。这1670万种颜色足以表现出这个绚丽多彩的世界。用户使用的显示器就是RGB模式的。

选择RGB模式的操作步骤为：选择“填充”工具，展开式工具栏中的“均匀填充”按钮，或按Shift+F11组合键，弹出“均匀填充”对话框，选择“RGB”颜色模式，如图1-10所示。在对话框中设置RGB颜色值。



图1-10

在编辑图像时，RGB色彩模式应是最佳的选择。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。

2. 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，来产生不同的颜色，是一种减色色彩模式。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 X6默认状态下使用的就是CMYK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，然后再进行印刷。

选择CMYK模式的操作步骤为：选择“填充”工具，展开式工具栏中的“均匀填充”按钮，或按Shift+F11组合键，弹出“均匀填充”对话框，选择“CMYK”颜色模式，如图1-11所示。在对话框中设置CMYK颜色值。



图1-11

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，用a和b表示。a通道包括的颜色值从深绿到灰，再到亮粉红色；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。

选择Lab模式的操作步骤为：选择“填充”工具，展开式工具栏中的“均匀填充”按钮，或按

Shift+F11组合键，弹出“均匀填充”对话框，选择“Lab”颜色模式，如图1-12所示。在对话框中设置Lab颜色值。



图1-12

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模式下快数倍，与RGB模式的速度相仿，而且在把Lab模式转成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模式先转成Lab模式，然后再转成CMYK模式。

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，在调色过程中更容易找到需要的颜色。

H代表色相，S代表饱和度，B代表亮度。色相的意思是纯色，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、白两种色彩没有饱和度。亮度是色彩的明亮程度，最大亮度是色彩最鲜明的状态，黑色的亮度为0。

进入HSB模式的操作步骤为：选择“填充”工具展开式工具栏中的“均匀填充”按钮，或按Shift+F11组合键，弹出“均匀填充”对话框，选择“HSB”颜色模式，如图1-13所示。在对话框中设置HSB颜色值。



图1-13

5. 灰度模式

灰度模式形成的灰度图又叫8bit深度图。每个像素用8个二进制位表示，能产生2的8次方即256级灰色调。当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 X6允许将灰度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。所以，当要转换灰度模式时，请先做好图像的备份。

像黑白照片一样，灰度模式的图像只有明暗值，没有色相和饱和度这两种颜色信息。0%代表黑，100%代表白。

将彩色模式转换为双色调模式时，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。在制作黑白印刷品时会经常使用灰度模式。

进入灰度模式操作的步骤为：选择“填充”工具展开式工具栏中的“均匀填充”按钮，或按Shift+F11组合键，弹出“均匀填充”对话框，选择“灰度”颜色模式，如图1-14所示。在对话框中设置灰度值。

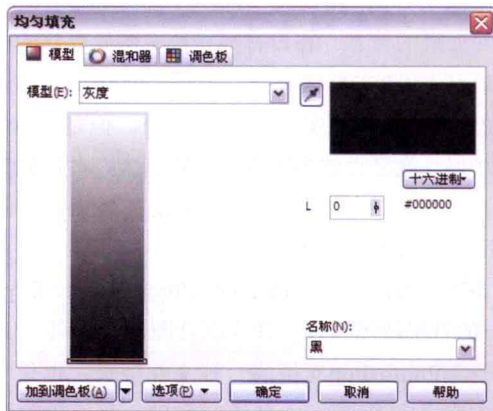


图1-14



1.2.3 文件格式

当用CorelDRAW X6制作或处理好一幅作品后,就要进行保存。这时,选择一种合适的文件格式就显得十分重要。

CorelDRAW X6中有20多种文件格式可供选择。在这些文件格式中,既有CorelDRAW X6的专用格式,也有用于应用程序交换的文件格式,还有一些比较特殊的格式。

CDR格式: CDR格式是CorelDRAW X6的专用图形文件格式。由于CorelDRAW X6是矢量图形绘制软件,所以CDR可以记录文件的属性、位置和分页等。但它在兼容度上比较差,所有CorelDraw X6应用程序中均能够使用,但其他图像编辑软件打不开此类文件。

AI格式: AI是一种矢量图片格式,是Adobe公司的软件Illustrator的专用格式。它的兼容度比较高,可以在CorelDRAW X6中打开,也可以将CDR格式的文件导出为AI格式。

TIF (TIFF) 格式: TIF是标签图像格式。TIF格式对于色彩通道图像来说是最有用的格式,具有很强的可移植性,它可以用于PC机、Macintosh以及UNIX工作站三大平台,是这三大平台上使用最广泛的绘图格式。用TIF格式存储时应考虑到文件的大小,因为TIF格式的结构要比其他格式更大更复杂。TIF格式支持24个通道,能存储多于4个通道的文件格式。TIF格式非常适合于印刷和输出。

PSD格式: PSD格式是Photoshop软件自身的专用文件格式。PSD格式能够保存图像数据的细小部分,如图层、附加的遮膜通道等Photoshop对图像进行特殊处理的信息。在没有最终决定图像存储的格式前,最好先以PSD格式存储。另外,Photoshop打开和存储PSD格式的文件较其他格式更快。但是PSD格式也有缺点,就是存储的图像文件特别大,占用磁盘空间较多。由于在一些图形程序中没有得到很好的支持,所以其通用性不强。

JPEG格式: JPEG是Joint Photographic Experts Group的首字母缩写词,译为联合图片专家组。JPEG格式既是Photoshop支持的一种文件格式,也是一种压缩方案。它是Macintosh上常用的一种存储类型。

JPEG格式是压缩格式中的“佼佼者”,与TIF文件格式采用的LIW无损压缩相比,它的压缩比例更大。但它使用的有损压缩会丢失部分数据。用户可以在存储前选择图像的最后质量,这就能控制数据的损失程度。

1.3 工作界面

本节将介绍CorelDRAW X6中文版的工作界面,并简单介绍一下CorelDRAW X6中文版的菜单、工具栏、工具箱及泊坞窗。

CorelDRAW X6中文版的工作界面主要由“标题栏”、“菜单栏”、“标准工具栏”、“属性栏”、“工具箱”、“标尺”、“调色板”、“页面控制栏”、“状态栏”、“泊坞窗”和“绘图页面”等部分组成,如图1-15所示。

- **标题栏:** 用于显示软件和当前操作文件的文件名,还可以用于调整CorelDRAW X6中文版窗口的大小。
- **菜单栏:** 集合了CorelDRAW X6中文版中的所有命令,并将它们分门别类地放置在不同的菜单中,供用户选择使用。执行CorelDRAW X6中文版菜单中的命令是最基本的操作方式。
- **标准工具栏:** 提供了最常用的几种操作按钮,可使用户轻松地完成几个最基本的操作任务。
- **工具箱:** 分类存放着CorelDRAW X6中文版中最常用的工具,这些工具可以帮助用户完成各种工作。使用工具箱,可以大大简化操作步骤,提高工作效率。
- **标尺:** 用于度量图形的尺寸并对图形进行定位,是进行平面设计工作不可缺少的辅助工具。
- **绘图页面:** 指绘图窗口中带矩形边缘的区域,只有此区域内的图形才可被打印出来。
- **页面控制栏:** 可以用于创建新页面并显示CorelDRAW X6中文版中文文档各页面的内容。
- **状态栏:** 可以为用户提供有关当前操作的各种提示信息。
- **属性栏:** 显示了所绘制图形的信息,并提供了一系列可对图形进行相关修改操作的工具。
- **泊坞窗:** 这是CorelDRAW X6中文版中最具特色的窗口,因为它可放在绘图窗口边缘而得名。它提供了许多常用的功能,使用户在创作时更加得心应手。
- **调色板:** 可以直接对所选定的图形或图形边缘的轮廓线进行颜色填充。