

零点起飞 电脑培训学校



中文版

CorelDRAW 11

短期培训教程

导向科技 编著

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



零点起飞 电脑培训学校



中文版

CorelDRAW 11

短期培训教程

导向科技 编著

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 CorelDRAW 11 短期培训教程 / 导向科技编著. —北京: 人民邮电出版社, 2005.7
(零点起飞电脑培训学校)

ISBN 7-115-13566-5

I. 中... II. 导... III. 图形软件, CorelDRAW 11—技术培训—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 083254 号

内 容 提 要

本书是《零点起飞电脑培训学校》短期培训教程系列丛书之一, 主要内容包括: CorelDRAW 11 基本知识、文件的基本操作与设置、基本图形的绘制与编辑、图形的颜色填充、对象的编辑操作、文本的输入与编辑、曲线的绘制与编辑、轮廓线的编辑、对象的排列、交互式工具的使用和平面效果的制作等, 最后通过房地产和摄像机两个广告的制作实例对所介绍的知识进行总结和综合运用。通过本书的学习, 读者可以掌握 CorelDRAW 11 的基本操作, 从而为成为一名平面设计高手打下基础。

本书结构清晰、内容详实、理论讲解部分言简意赅、通俗易懂, 实战部分步骤分明、图文并茂。每课均以“课前导读”、“课堂讲解”、“上机实战”、“课后练习”的结构进行讲述。课前导读指出了每课课堂讲解内容的基础、重点、难点及学习方法, 便于指导读者自学, 方便教师讲授; “课堂讲解”详细讲解了每课的知识点; “上机实战”紧密结合“课堂讲解”的内容给出实例, 指导读者边学边用; “课后练习”结合每课内容给出填空题、判断题、选择题、问答题及上机操作题, 通过练习, 读者可以达到巩固每课知识的目的。

本书定位于初、中级计算机用户, 也可供平面设计人士和计算机爱好者等专业人士学习和参考。

零点起飞电脑培训学校

中文版 CorelDRAW 11 短期培训教程

◆ 编 著 导向科技

责任编辑 马 嘉

◆ 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 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京市大中印刷厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 13.25

字数: 318 千字

印数: 1—8 000 册

2005 年 7 月第 1 版

2005 年 7 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-13566-5/TP · 4744

定价: 18.00 元

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223



前言

CorelDRAW 11 是加拿大 Corel 公司推出的具有强大绘制、文字编辑、图形设计的矢量图形制作软件。为了帮助广大计算机用户快速掌握 CorelDRAW 的使用,在短时间内学会平面设计,笔者研究了不同层次的学习对象,并总结了多位平面设计师的经验,编写了这本《中文版 CorelDRAW 11 短期培训教程》。

本书有什么特点

(1) 教学结构独特

本书吸取了多个大中专院校以及培训学校老师的经验和建议,总结出一套学习 CorelDRAW 的科学、快速、有效的方法,即“明确学习目的+掌握必要的基础知识+加强实战练习+巩固与提高”。为此,本书采用特有的“课前导读+课堂讲解+上机实战+课后练习”结构,讲解 CorelDRAW 的基本操作和图形处理等知识点,非常适合各类学校用作计算机图形的教学及一些学习平面设计的初学者自学使用。

(2) 内容详尽,取舍得当

本书在内容的取舍和章节的安排上都充分考虑了用户的学习过程和实际需求,以知识点与实例的结合使用。为了使读者能在短时间内学习到实用的知识,本书对 CorelDRAW 11 的基础知识、文件的基本操作与编辑、图形的绘制与颜色填充、文本的输入与编辑、曲线的绘制与编辑、图形立体与平面效果等知识点作了详尽讲解,但对刻刀工具、折线工具、CorelDRAW 与因特网的联系等不常用的知识进行弱化讲解。同时,本书在讲解过程中还列举了大量的练习实例、技巧和经验,从而可以让读者快速掌握 CorelDRAW 11 的使用。

(3) 实用性强

本书不仅讲解了 CorelDRAW 11 的各方面知识,还讲解了如何将理论知识运用到实际操作中,譬如如何利用绘图工具绘制实际的图形、利用填充工具为图形填充上所需的颜色、利用对齐与分布对齐多个图形等,以提高用户使用 CorelDRAW 11 的能力,在实际的平面广告设计时非常具有实用性。

(4) 情景式教学

为了方便读者阅读,使读者在短时间内结合计算机界面掌握必要的理论知识,本书在课堂讲解和上机实战的图例中特别对某些对象加注了说明文字,同时对一些图例加注了使用步骤(用①②③...表示)。另外,在相互关联的两幅图之间还加注了过渡箭头,模拟动态教学过程。本书将需要用户注意的问题、提示或技巧均以卡通提示的形式表示,既醒目又活泼,使读者在轻松的环境中学习 CorelDRAW 11。

本书包含哪些内容

本书共 15 课，可分为 7 个部分：第 1 部分（第 1~2 课）：介绍 CorelDRAW 11 的基础知识、文件的基本操作以及辅助工具的设置。第 2 部分（第 3~5 课）：介绍基本图形的绘制、编辑以及图形的颜色填充方式、对象的移动和对象的旋转等编辑操作。第 3 部分（第 6 课）：介绍文本的输入、文本的编辑、文本的属性设置以及文本效果的添加等知识。第 4 部分（第 7~8 课）：介绍曲线的绘制与编辑、轮廓线的编辑等技巧。第 5 部分（第 9 课）：介绍多个图形对象在一定范围内按一定规律进行对齐、分布等。第 6 部分（第 10~13 课）：介绍位图滤镜效果的制作、位图颜色的编辑。第 7 部分（第 14~15 课）：介绍对图形打印输出的设置，最后以两个综合实例对前面所学知识进行全面的总结和综合运用，将理论知识与实践操作相结合，从而提高读者综合应用 CorelDRAW 11 制作平面效果图的能力。

本书使用约定

本书各部分表达内容及使用约定如下。

本课要点：列出了该课的主要内容，便于读者了解该课知识要点。

正文：分四级标题排列。除此之外，对于各个小点，用“”表示。

对话框内容注释：用“…”表示。

[XXX] ▶ [YY]：表示 XXX 菜单下的 YY 命令。

Xyy：表示对话框选项、单个菜单、命令或按钮，并以原始图形的形式表示。

【Xyy】：表示键盘上的 Xyy 键。

本书的延伸服务

为了便于读者学习、练习和检查学习效果，本书所有的实例源文件、练习时需要的原始文件、练习结果的最终文件和每课课后练习的参考答案置于 [Http://www.dx-kj.com](http://www.dx-kj.com) 网站上，需要的读者可以到【下载专区】中下载。另外，本书还免费为教师提供 PowerPoint 演示文档，该文档可将书中内容及图片以幻灯片的形式呈现在学生面前，大大减轻教师的备课负担。另外，如果读者在使用本书的过程中有其他问题、意见或建议，可以到网站 <http://www.dx-kj.com> 的【疑难解答】中留言，或通过 E-mail:dxkj@dx-kj.com 向作者提出，作者会在两个工作日内予以答复。

本书由导向科技组织编著，参加编写、排版、校对工作的人员有廖红英、陈彬、肖庆、晏国英、李秋菊、赵莉、马润萍、康昱、向导、王宏、张陆军、刘文杰、邓琴、陈波、耿跃鹰、殷妮玲、李春艳、汪宇、何贞国、王卫、伍玉东、林玫、高月明、曾雨苓、吴建伟、李永祥、陈沪玫、宋玉霞、付子德等，全书由李香敏主编并审校。由于编者经验有限，加之时间仓促，书中难免会有疏漏和不足之处，恳请各位专家、老师和读者不吝赐教。





目 录

第 1 课 初识 CorelDRAW 11.....1	1. CorelDRAW 与 Photoshop.....6
1.1 课堂讲解.....1	2. CorelDRAW 与 AutoCAD.....6
1.1.1 CorelDRAW 简介.....1	3. CorelDRAW 与 3ds max.....6
1.1.2 CorelDRAW 中的基本概念.....1	1.1.6 CorelDRAW 11 的启动与退出...6
1. 矢量图.....2	1. CorelDRAW 11 的启动.....6
2. 位图.....2	2. CorelDRAW 11 窗口的操作.....7
3. 分辨率.....3	3. CorelDRAW 11 的退出.....7
4. 对象.....3	1.1.7 CorelDRAW 11 的工作界面.....8
5. 曲线.....3	1.1.8 CorelDRAW 11 工具一览表.....9
6. 节点和线段.....3	1.2 上机实战.....10
7. 属性.....3	1.3 课后练习.....12
8. 路径.....3	1. 填空题.....12
9. 子路径.....4	2. 选择题.....12
10. 轮廓线.....4	3. 问答题.....12
11. 交互.....4	4. 上机操作题.....12
1.1.3 色彩模式.....4	第 2 课 文件的基本操作与设置.....13
1. RGB 模式.....4	2.1 课堂讲解.....13
2. CMYK 模式.....4	2.1.1 文件的基本操作.....13
3. HSB 模式.....4	1. 新建图形文件.....13
4. Lab 模式.....4	2. 打开图形文件.....13
5. 黑白模式.....4	3. 保存图形文件.....14
6. 索引色模式.....5	4. 导入图形文件.....14
7. 灰度模式.....5	5. 导出图形文件.....15
1.1.4 CorelDRAW 11 的文件格式.....5	2.1.2 页面设置.....16
1. CDR 格式.....5	1. 设置页面大小和方向.....16
2. JPEG (.JPG、.JPE) 格式.....5	2. 页面的添加、清除和重命名.....17
3. GIF 格式.....5	2.1.3 辅助工具的设置.....19
4. BMP (.BMP、.RLE) 格式.....5	1. 设置标尺.....19
5. TIFF (.TIF) 格式.....5	2. 设置网格.....19
1.1.5 CorelDRAW 与相关软件.....6	3. 设置辅助线.....20



4. 缩放和平移视图	21	3. 图样填充	43
2.1.4 自定义工作区	22	4. 底纹填充	45
1. 通过鼠标右键	22	5. 交互式填充	45
2. 通过菜单命令	22	6. 交互式网状填充	46
2.2 上机实战	23	7. 吸管和颜料桶工具的结合运用	47
1. 新建一个图形文件	23	4.2 上机实战	47
2. 设置页面大小和方向	24	4.3 课后练习	51
3. 添加页面	24	1. 填空题	51
4. 导入一幅图片	24	2. 选择题	51
5. 保存文件	25	3. 问答题	52
2.3 课后练习	25	4. 上机操作题	52
1. 填空题	25	第5课 对象的编辑操作	53
2. 选择题	26	5.1 课堂讲解	53
3. 问答题	26	5.1.1 对象的变换	53
4. 上机操作题	26	1. 选取和移动对象	53
第3课 基本图形的绘制与编辑	27	2. 缩放对象	55
3.1 课堂讲解	27	3. 旋转与倾斜对象	55
3.1.1 规则图形的绘制	27	4. 镜像对象	56
1. 矩形的绘制	27	5. 复制和删除对象	57
2. 椭圆的绘制	29	6. 删除对象	57
3. 多边形的绘制	30	7. 撤消和恢复操作	57
3.1.2 不规则图形的绘制	31	5.1.2 群组 and 取消组合	58
1. 图纸的绘制	31	1. 群组对象	58
2. 螺旋的绘制	32	2. 取消组合	58
3. 预设形状的绘制	33	5.1.3 将对象置入容器中	58
3.2 上机实战	35	5.1.4 添加符号对象	59
1. 绘制小屋轮廓	35	5.2 上机实战	60
2. 填充小屋颜色	36	5.3 课后练习	64
3.3 课后练习	38	1. 填空题	64
1. 填空题	38	2. 选择题	64
2. 选择题	38	3. 问答题	64
3. 问答题	38	4. 上机操作题	64
4. 上机操作题	38	第6课 文本的输入与编辑	65
第4课 图形的颜色填充	39	6.1 课堂讲解	65
4.1 课堂讲解	39	6.1.1 文本的输入方式	65
4.1.1 使用调色板填充颜色	39	1. 使用文本工具输入文本	65
4.1.2 使用填充工具填充图形	40	2. 使用剪贴板输入文本	66
1. 标准填充	40	6.1.2 文本格式的转换	67
2. 喷泉式填充	41	6.1.3 文本属性的设置	68

1. 字体和大小的设置.....	68	2. 选择题.....	88
2. 间距的设置.....	69	3. 问答题.....	88
3. 文本排列方向的设置.....	70	4. 上机操作题.....	88
4. 设置文本的下划线.....	70	第8课 轮廓线的编辑	89
6.1.4 文本效果的添加	70	8.1 课堂讲解.....	89
1. 添加文本符号.....	70	8.1.1 轮廓线的颜色填充.....	89
2. 制作文字绕图效果.....	71	1. 使用调色板.....	89
3. 使文本适合路径.....	71	2. 使用“轮廓笔”对话框.....	90
6.2 上机实战	72	3. 使用“对象属性”泊坞窗.....	90
1. 输入数值.....	73	8.1.2 设置轮廓线的属性.....	91
2. 为数值添加效果.....	74	1. 设置轮廓线的宽度.....	91
6.3 课后练习	76	2. 设置轮廓线的样式.....	92
1. 填空题.....	76	3. 设置轮廓的箭头样式.....	93
2. 选择题.....	76	4. 设置对象轮廓线的线端样式.....	93
3. 问答题.....	76	8.1.3 复制与清除轮廓属性.....	94
4. 上机操作题.....	76	1. 复制轮廓属性.....	94
第7课 曲线的绘制与编辑	77	2. 清除轮廓属性.....	95
7.1 课堂讲解.....	77	8.2 上机实战	96
7.1.1 曲线的绘制.....	77	1. 绘制酒瓶.....	96
1. 手绘工具.....	77	2. 绘制绸带.....	97
2. 贝塞尔工具.....	78	3. 添加背景.....	99
3. 钢笔工具.....	79	8.3 课后练习	100
7.1.2 曲线的几种编辑类型	79	1. 填空题.....	100
7.1.3 曲线的编辑	80	2. 选择题.....	100
1. 选取节点.....	80	3. 问答题.....	100
2. 移动节点.....	80	4. 上机操作题.....	100
3. 增加或删除节点.....	80	第9课 对象的排列	101
4. 结合和断开节点.....	81	9.1 课堂讲解.....	101
7.1.4 艺术笔效果的绘制	81	9.1.1 多个对象的对齐和分布.....	101
1. 预设模式.....	82	1. 多个对象的对齐.....	101
2. 画笔模式.....	82	2. 多个对象的分布.....	102
3. 喷罐模式.....	82	9.1.2 改变多个对象的顺序	103
4. 书法模式.....	83	9.1.3 多个对象的造形	104
5. 压力模式.....	83	1. 使用属性栏.....	104
6. 拆分艺术笔笔触.....	83	2. 使用菜单命令.....	104
7.2 上机实战	84	3. 对象的焊接和修剪.....	105
7.3 课后练习	88	4. 对象的相交和简化.....	107
1. 填空题.....	88	5. “前减后”和“后减前”.....	108



9.2 上机实战	108	11.1.1 透镜效果的制作	129
9.3 课后练习	112	1. 透镜的几种类型	129
1. 填空题	112	2. 制作透镜效果	130
2. 选择题	112	3. 编辑透镜效果	131
3. 问答题	112	11.1.2 透视效果的制作	131
4. 上机操作题	112	1. 制作透视效果	131
第 10 课 图形立体效果的制作	113	2. 清除对象透视效果	132
10.1 课堂讲解	113	11.1.3 图形效果的复制	132
10.1.1 交互式调和工具	113	11.1.4 图形的平面变形	132
1. 调和效果的制作	113	1. 刻刀工具	132
2. 编辑调和属性	114	2. 擦除工具	134
10.1.2 交互式轮廓图工具	115	3. 涂抹笔刷工具	134
1. 轮廓图的制作	115	4. 粗糙笔刷工具的运用	135
2. 编辑轮廓图的属性	115	5. 自由变换工具的运用	135
10.1.3 交互式变形工具	116	11.2 上机实战	137
1. 变形效果的制作	116	11.3 课后练习	140
2. 变形的几种方式	117	1. 填空题	140
10.1.4 交互式封套工具	117	2. 选择题	140
1. 制作图形的封套效果	117	3. 问答题	140
2. 编辑图形的封套效果	118	4. 上机操作题	140
3. 4 种封套编辑模式	118	第 12 课 位图滤镜效果的制作	141
4. 复制和清除封套效果	118	12.1 课堂讲解	141
10.1.5 交互式立体化工具	119	12.1.1 将矢量图转换为位图	141
1. 创建立体化效果	119	12.1.2 剪切位图	142
2. 设置立体化对象的属性	119	12.1.3 位图滤镜效果	142
10.1.6 交互式阴影工具	120	1. 三维效果滤镜组	142
1. 制作阴影效果	121	2. 艺术笔触滤镜组	143
2. 设置阴影效果的属性	121	3. 模糊滤镜组	144
10.1.7 交互式透明工具	122	4. 颜色变换滤镜组	146
1. 制作透明效果	122	5. 轮廓图滤镜组	147
2. 设置透明效果的属性	123	6. 创造性滤镜组	147
10.2 上机实战	124	7. 扭曲滤镜组	149
10.3 课后练习	127	12.2 上机实战	150
1. 填空题	127	1. 制作框架	150
2. 选择题	127	2. 添加图片效果	152
3. 问答题	127	3. 添加文字效果	154
4. 上机操作题	127	12.3 课后练习	156
第 11 课 图形平面效果的制作	129	1. 填空题	156
11.1 课堂讲解	129	2. 选择题	156

3. 问答题.....	156	1. 常规设置.....	177
4. 上机操作题.....	156	2. 打印版面的设置.....	177
第 13 课 位图颜色的编辑	157	3. 设置打印的属性.....	178
13.1 课堂讲解.....	157	4. 设置分色打印.....	179
13.1.1 位图的色彩模式.....	157	5. 设置打印预览.....	179
13.1.2 位图的颜色遮罩.....	158	14.1.5 其他设置.....	180
13.1.3 位图颜色的调整.....	159	14.2 上机实战.....	180
1. 高反差效果.....	159	14.3 课后练习.....	182
2. 亮度/对比度/强度.....	159	1. 填空题.....	182
3. 色度/饱和度/光度.....	161	2. 选择题.....	182
4. 局部平衡效果.....	162	3. 问答题.....	182
5. 取样/目标平衡.....	162	4. 上机操作题.....	182
6. 调合曲线.....	163	第 15 课 综合实例	183
7. 所选颜色.....	163	15.1 课堂讲解.....	183
8. 替换颜色.....	163	15.1.1 实例目标.....	183
9. 颜色平衡.....	165	1. 房地产报纸广告.....	183
10. 取消饱和.....	165	2. 摄像机招贴广告.....	184
13.2 上机实战.....	166	15.1.2 制作分析.....	184
13.3 课后练习.....	171	1. 房地产报纸广告.....	184
1. 填空题.....	171	2. 摄像机招贴广告.....	184
2. 选择题.....	171	15.2 上机实战.....	184
3. 问答题.....	171	15.2.1 房地产报纸广告的制作.....	184
4. 上机操作题.....	171	1. 制作背景.....	184
第 14 课 图形的打印输出	173	2. 制作别墅部分.....	188
14.1 课堂讲解.....	173	3. 制作装饰部分.....	190
14.1.1 印刷的相关知识.....	173	15.2.2 摄像机招贴广告的制作.....	194
1. 图像的清晰度.....	173	1. 制作摄像机轮廓.....	194
2. 扫描仪.....	173	2. 绘制摄像机的镜头部分.....	196
3. 打印机.....	174	3. 绘制取景窗.....	198
4. 分色印刷.....	174	4. 绘制拍摄部分.....	199
5. 打样.....	174	5. 添加其他部分.....	201
14.1.2 添加打印机.....	174	15.3 课后练习.....	202
14.1.3 图像质量的控制.....	176	1. 问答题.....	202
14.1.4 打印的设置.....	177	2. 上机操作题.....	202

第1课

初识 CorelDRAW 11

本课要点

- CorelDRAW 中的基本概念
- CorelDRAW 的文件格式
- CorelDRAW 的启动与退出
- CorelDRAW 11 工作界面
- CorelDRAW 11 工具一览表

课前导读

- 基础知识：CorelDRAW 的基本概念、色彩模式和 CorelDRAW 11 的文件格式。
- 重点知识：CorelDRAW 11 的启动与退出、CorelDRAW 11 的工作界面和工具一览表等，读者应结合上机实战熟练操作。
- 了解知识：CorelDRAW 简介。

1.1 课堂讲解

1.1.1 CorelDRAW 简介

CorelDRAW 是由加拿大 Corel 公司推出的图形设计软件包，集图形绘制、文字编辑、图形效果处理等功能于一体。因其功能强大、占用内存比位图小、方便快捷的操作、人性化的操作界面等优点，深受广大专业设计人士和众多电脑爱好者的青睐。到目前为止，其版本已经升级到 CorelDRAW 11，在平面设计、印刷设计、装潢设计等行业中起着举足轻重的作用。

CorelDRAW 最早是运用于 PC 机上的图形设计软件，并迅速在图形设计软件市场中独树一帜。随着图像处理技术的不断进步和发展，Corel 公司为适应市场的要求，不断开发出新版本，使其在图形设计软件领域中的地位更加巩固。本书将以目前最为流行的 CorelDRAW 11 进行讲解。

1.1.2 CorelDRAW 中的基本概念

掌握 CorelDRAW 中的基本概念不仅是为了更好地学习后面的知识，也是学好 CorelDRAW 这个软件并利用其进行设计制作的基础。



1. 矢量图

矢量图又称向量图像，它以数学的矢量方式来记录图像内容。矢量图在缩放时不会产生失真现象，将一个矢量图无论放大或缩小多少，图形都有一样平滑的边缘，一样的视觉细节和清晰度，如图 1-1 所示。矢量图形所生成的文件比位图文件小得多，因此适用于图案设计、文字设计、标志设计和版式设计等领域。但矢量图也有其自身的缺点，它不易制作色彩丰富的图像，即绘制出来的图形无法像位图那样具有绚丽的色彩。

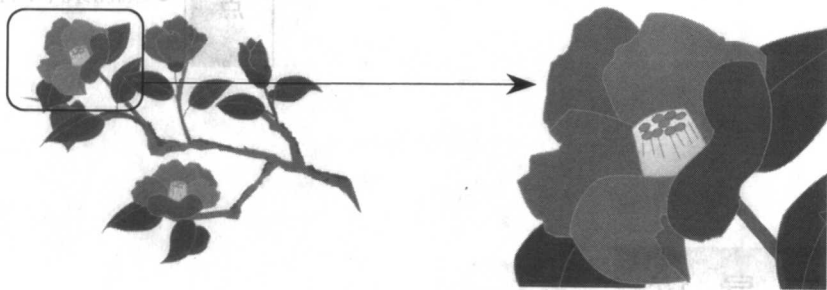


图 1-1 矢量图缩放前后对比效果

CorelDRAW 不仅可以制作矢量图形，也可导入位图并将其添加到矢量绘图中，还可将在 CorelDRAW 内创建的矢量图形转换成为图导出，以便在其他程序中使用。



2. 位图

位图又称点阵图，是由被称为像素的多个点组成的。位图可通过扫描、数码相机获得，也可通过如 Photoshop 和 CorelPHOTO-PAINT 之类的设计软件生成。位图中每个像素都能记录一种色彩信息，因此位图图像能表现出色彩绚丽的效果。另外，位图的色彩越丰富，图像的像素就越多，分辨率也就越高，文件也就越大。由于位图由多个像素点组成，因此将位图放大到一定倍数时就会看到像素点，产生失真现象，如图 1-2 所示。



图 1-2 位图缩放前后对比效果



3. 分辨率

分辨率是指图像单位长度上像素的多少。单位长度上的像素越多，图像就越清晰。分辨率可指图像或文件中的细节和信息量，也可指输入、输出或者显示设备能够产生的清晰度等级，它是一个综合性的术语。在处理位图时，分辨率会影响最终输出文件的质量和大小。

4. 对象

矢量图中图形的组成元素称为对象，这些对象都是独立的，具有各自不同的颜色、形状等属性，并可自由地无限制地重新组合。在 CorelDRAW 中，在工作区内可编辑的图形都可称为对象，它包括图形、曲线和美术字等。

5. 曲线

曲线是构成矢量图形的最基本的元素，它可以是任何直线，也可能是任何曲线。

6. 节点和线段

节点是组成曲线的基本元素，是线段的“端点”。线段是曲线上两个节点之间的部分，包括曲线段和直线段。

7. 属性

属性就是对象的参数，如宽度、高度、大小和颜色等，不同的对象有着不同的属性，如文字对象有字体属性、字间距属性等。

8. 路径

路径（如图 1-3 所示）是由节点和线段组成的曲线，并以节点为“起点”和“终点”，路径可在节点处产生尖突、平滑和对称等节点类型，根据需要可在它们之间进行转换，这将在第 7 课将详细地讲解。

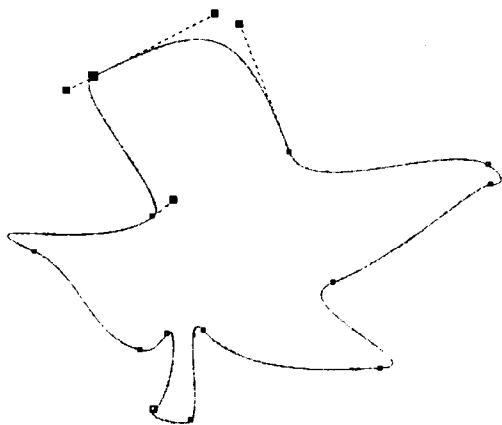


图 1-3 路径



9. 子路径

如果用户的曲线对象不只是单个曲线,而是由多个曲线或图形组成的,那么组成对象的每一个曲线或图形都是一条子路径。

10. 轮廓线

在 CorelDRAW 中创建的图形都具有轮廓线,但 CorelDRAW 可以根据需要允许对象没有轮廓线,轮廓线拥有粗细、笔触和颜色等属性。

11. 交互

在 CorelDRAW 中,凡是有“交互”字样开头的工具表示无需执行命令,只需通过鼠标操作即可对当前被选中对象的属性样式进行修改,它是 CorelDRAW 中一个非常重要的功能,在后面的章节中将详细介绍。

1.1.3 色彩模式

色彩模式是大部分平面设计软件中一个重要的概念,CorelDRAW 常用的颜色模式有 RGB、CMYK、HSB、Lab、黑白模式、灰度模式和索引模式等。

1. RGB 模式

RGB 模式表示由 Red (红)、Green (绿)、Blue (蓝) 3 种颜色组成,也称真彩色模式,用户可按不同的比例混合这 3 种色光,获得可见光谱中绝大部分种类的颜色。计算机显示器上产生的颜色就是 RGB 色。

2. CMYK 模式

CMYK 也称印刷色,分别表示 Cyan (青)、Magenta (品红)、Yellow (黄) 和 Black (黑)。相对于 RGB 模式的加色混合模式,CMYK 的混合模式叫作减色叠加模式。如果将四色油墨中的两种或两种以上的颜色相叠加,叠加的种类和次数越多,所得到的颜色就越暗,反射回的白色就越少,因此称之为减色法混合。CMYK 模式是 CorelDRAW 中常用的色彩模式,CorelDRAW 中默认调色板的色彩模式即是 CMYK 模式。

3. HSB 模式

HSB 模式是根据颜色的色相 (Hue)、饱和度 (Saturation) 和亮度 (Brightness) 来定义颜色的。其中,色相是指从物体反射进入人眼的波长光度,不同波长的光,显示为不同的颜色;饱和度又叫纯度,即颜色的鲜艳程度;亮度是颜色的明暗程度。

4. Lab 模式

Lab 模式是依据国际照明委员会 (CIE) 在 1931 年为颜色测量而定的源色标准得到的,该模式将图像的亮度与色彩分开。在 Lab 模式下,亮度 L 的范围为 0%~100%;a 成分为绿到红的色彩范围,b 成分为蓝到黄的色彩范围,两者的变化范围均为-120~+120。

5. 黑白模式

黑白模式只有黑、白两种颜色值,只有灰度模式和通道图才能直接转为黑白模式,常见黑白模式的转换方式有 50% Threshold、抖动图像转换和误差扩散抖动 3 种。

6. 索引色模式

索引色彩也称为映射色彩,其图像是 256 色以下的图像,在整幅图像中最多只有 256 种颜色,所以索引颜色的图像只能当作特殊效果及专用,而不能用于常规的印刷。索引色模式的图像只能通过间接的方式创建,而不能直接获得。

7. 灰度模式

灰度模式中只有灰度颜色而没有彩色,由它与黑白模式组成的图像就成了精彩的黑白世界。黑白模式只有黑白两种色质,而灰度模式则由 0~255 个灰度级组成。

1.1.4 CorelDRAW 11 的文件格式

不同的文件有不同的类型,文件格式用于指定数据保存的结构和方式,通常用其扩展名来区别。它代表了一个文件的类型,如扩展名为 CDR 的文件表示 CorelDRAW 格式文件,而扩展名为 PSD 的文件表示 Photoshop 格式文件。要生成各种不同格式的文件,需要用户在保存文件时选择不同的文件类型,由程序自动生成相应的文件格式,并为其添加相应的扩展名。

用户在实际使用 CorelDRAW 的过程中经常会结合其他软件来制作出更加理想的作品,在 CorelDRAW 中保存文件或导入、导出文件时,可以生成多种不同格式的文件。CorelDRAW 主要支持的文件格式有以下几种。

1. CDR 格式

CDR 格式是 CorelDRAW 软件生成的文件格式,且只能在 CorelDRAW 软件中打开,不能在其他软件中直接打开。

2. JPEG (.JPG、.JPE) 格式

JPEG 是一种流行的有损压缩技术,主要用来压缩图像,在压缩过程中丢失的信息并不会严重影响图像质量,但会丢失部分不易察觉的数据,所以在印刷时不宜使用此格式,它主要用于图像预览及超文本文档。

3. GIF 格式

GIF 图像文件格式可进行 LZW 压缩,使图像文件占用较少的磁盘空间。GIF 格式支持 BMP、灰度和索引色等色彩模式。

4. BMP (.BMP、.RLE) 格式

BMP 图像文件格式是一种标准的点阵式图像文件格式,支持 RGB、索引色、灰度和位图色彩模式,但不支持 Alpha 通道。另外,以 BMP 格式保存的文件通常会很大。

5. TIFF (.TIF) 格式

TIFF 图像文件格式可在多个图像软件之间进行数据交换,其应用相当广泛。该格式支持 RGB、CMYK、Lab、索引色和灰度等色彩模式,而且在 RGB、CMYK 以及灰度等模式中支持 Alpha 通道的使用。

在 CorelDRAW 中,使用上述某些文件格式导出文件时,都将打开一个参数设置对话框,一般保持默认设置,单击 **确定** 按钮即可。



1.1.5 CorelDRAW 与相关软件

在设计过程中,用户常会在两个软件之间相互转换,而 CorelDRAW 具有较强的兼容性,既可阅读其他软件的文件,如许多不同格式的位图,如 TIF、JPEG (JPG)、BMP、PCX、PSD 格式等,还可阅读文本文件。同时用户也可根据需要将 CorelDRAW 的文件输出为其他软件可阅读的文件格式。下面介绍 CorelDRAW 与其他常用设计软件间的联系。

1. CorelDRAW 与 Photoshop

Photoshop 是一个功能强大的图像处理软件,它主要用于创建、编辑和处理位图,在广告设计、平面制作、印刷制版等方面都有广泛的使用。Photoshop 所生成的文件格式包括 PSD、TIF、JPEG (JPG)、BMP、GIF 和 PCX 等,这些文件格式都可在 CorelDRAW 中通过“导入”命令来阅读并进行编辑和处理。



用户也可先将 CorelDRAW 格式的文件在 CorelDRAW 中通过“导出”命令输出为 Photoshop 可打开的文件格式,然后在 Photoshop 中通过“打开”命令来阅读。

2. CorelDRAW 与 AutoCAD

AutoCAD 主要用于机械制图、三维模型的创建以及工程图的处理和绘制等,AutoCAD 本身的文件格式为 DWG,通过“输出”命令输出为 DXF、WMF 格式的文件,在 CorelDRAW 中导入即可进行编辑和输出等处理。

3. CorelDRAW 与 3ds max

3ds max 是用于创建三维模型和三维动画的软件,在三维建模、处理材质和灯光以及动画的设定上具有强大的功能。在 3ds max 中渲染时输出为 TIF、JPG、BMP 等格式,即可在 CorelDRAW 中导入并进行处理。

1.1.6 CorelDRAW 11 的启动与退出

1. CorelDRAW 11 的启动

启动 CorelDRAW 11 的常用方法有以下两种。

- 单击桌面左下角的 **开始** 按钮,在弹出的菜单中选择[程序]▶[CorelDRAWSA

11) ▶ [CorelDRAW 11]菜单命令;

- 如果用户将 CorelDRAW 11 的快捷图标发送到了桌面上, 则双击桌面上的快捷图标  即可。

启动 CorelDRAW 11 后, 将会出现如图 1-4 所示的“欢迎使用 CorelDRAW”对话框。将鼠标光标指到屏幕上的各个图标按钮时, 屏幕上就会出现相应的注释文字。

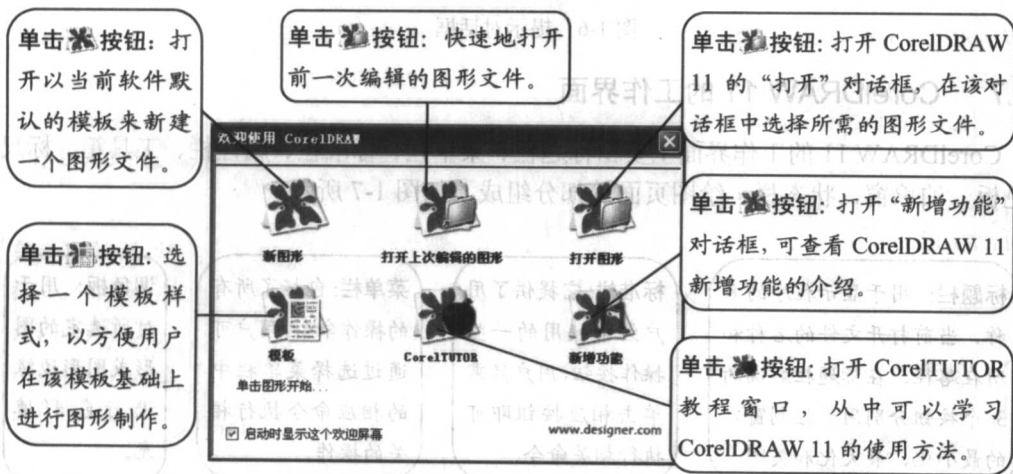


图 1-4 “欢迎使用 CorelDRAW”对话框

2. CorelDRAW 11 窗口的操作

CorelDRAW 11 窗口的关闭、最小化和最大化操作可通过标题栏右侧的 3 个控制按钮来实现, 具体操作方法如图 1-5 所示。

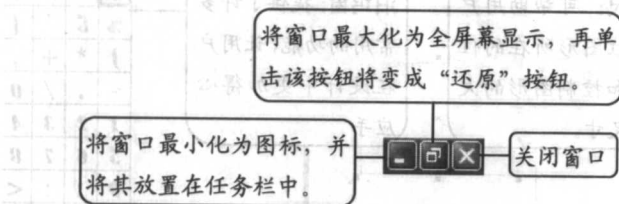


图 1-5 CorelDRAW 11 窗口的操作

3. CorelDRAW 11 的退出

退出 CorelDRAW 11 的方法有以下几种。

- 单击 CorelDRAW 11 操作界面标题栏右上角的  按钮;
- 选择[文件]▶[退出]菜单命令;
- 在视窗中按【Alt+F4】键。

退出 CorelDRAW 11 时, 如果用户编辑的文件没有保存, 系统将自动打开如图 1-6 所示的对话框, 询问用户是否保存所做的修改。