



计算机课程改革教材——任务实训系列

CorelDRAW X3图形制作

王小平 林 波 林柏涛

张 巍 总 主 编
龙天才 副总主编
王加玉 主 编
张 巍 主 审



NLIC2970769617



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

本书配有电子教学参考资料包

计算机课程改革教材——任务实训系列

CorelDRAW X3 图形制作

张 巍 总主编

王小平 林 波 林柏涛 龙天才 副总主编

王加玉 主 编

张 巍 主 审



NLIC2970769617

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书介绍了使用 CorelDRAW X3 进行图形制作的相关知识和行业技能。全书共 8 个学习模块, 主要内容包括 CorelDRAW X3 的基本操作、绘制图形、填充对象和设置轮廓、编辑图形、排列与对齐图形、为图形添加文本、创建特殊图形效果、编辑与处理位图, 以及打印与输出图形等知识。

全书按照“任务驱动与上机实训相结合”的教学方式组织教材内容, 结合了广告制作、企业 VI 设计、书籍装帧设计、文字特效和包装设计等众多行业应用中的实际需求, 从任务入手, 逐渐掌握 CorelDRAW X3 的应用。本书每个模块分为几个学习任务, 然后进行上机实训, 最后安排练习题, 以便于学生课后实践与提高; 而每个任务主要由“任务目标+专业背景+操作思路+操作步骤+学习与探究”的结构进行讲解。

本书适用于中职学生及社会培训人员。本书配有电子教学参考资料包, 内容包括电子教案, 教学指南。

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有, 侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X3 图形制作 / 王加玉主编. —北京: 电子工业出版社, 2011.8
计算机课程改革教材. 任务实训系列
ISBN 978-7-121-13661-0

I. ①C… II. ①王… III. ①图形软件, CorelDRAW X3—中等专业学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 100313 号

策划编辑: 关雅莉

责任编辑: 郝黎明 文字编辑: 裴 杰

印 刷: 三河市鑫金马印装有限公司
装 订:

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本: 787×1 092 1/16 印张: 14.5 字数: 362 千字

印 次: 2011 年 8 月第 1 次印刷

印 数: 3 000 册 定价: 28.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

前 言

▣丛书写作背景

中等职业教育是我国高中阶段教育的重要组成部分，而中等职业学校的教学目标是培养具有综合职业能力的高素质技能型人才，随着我国中等职业教育改革的不断深入与创新，以就业为导向、以学生为本并提倡学生全面发展的职业教育理念迅速应用到教学过程中，从而很好地完成了从重知识到重能力的转化过程。职业教育的课程特点主要体现在以下几个方面：

- 以就业为导向，满足职业发展需求；
- 以学生为本，激发学习兴趣；
- 以技能培养为主线，解决实际问题；
- 重视与实践紧密结合的项目任务和实训。

本套“中等职业学校·任务实训教程”就是顺应这种转化趋势应运而生，我们调查了多所中等职业学校，并总结了众多优秀老师的教学方式与教学思路，从而打造出以“任务驱动与上机实训相结合”的教学方式，让学生易学、易就业，让老师易教、易拓展。

▣本书的内容

CorelDRAW X3 是加拿大 Corel 公司推出的一款矢量图形制作软件，具有强大的绘图、文字编辑和图形设计功能，在平面广告、画册、VI 设计、书籍装帧设计和包装设计等领域都有广泛的应用。

我们编写的这本《CorelDRAW X3 图形制作》将软件功能与行业实际应用相结合，通过不断的任务制作掌握 CorelDRAW 的应用并能制作一些常见的设计作品。全书共分为 8 个模块，各模块的主要内容如下。

- 模块一：主要讲解 CorelDRAW X3 的基本操作，包括 CorelDRAW X3 工作界面介绍、CorelDRAW X3 的基本设置和制作信封等。
- 模块二：以绘制“公司标志”、制作“积分卡”和制作“元旦促销海报”等任务讲解绘制图形的相关知识。
- 模块三：以填充“房屋平面效果图”、制作“吊旗广告”和绘制“装饰图案”等任务讲解填充对象和设置轮廓的相关知识。
- 模块四：以制作“结婚请柬”、制作“酸奶包装盒”和制作“汽车招贴广告”等任务讲解编辑、排列与对齐图形的相关知识。
- 模块五：以制作“名片”、制作“花店宣传单”和制作三折页宣传单等任务讲解为图形添加文本的相关知识。
- 模块六：主要讲解创建特殊图形效果，包括创建调和效果、创建轮廓图效果、创建变形和封套效果、创建阴影和立体化效果，以及创建透明、透镜和透视效果等。
- 模块七：以制作餐馆点菜单、制作“数码相机宣传”广告和制作“影楼婚纱”广

告等任务讲解编辑与处理位图的相关知识。

● 模块八：主要讲解打印与输出图形。

☑本书的特色

本书具有以下一些特色。

(1) 分模块化讲解，任务目标明确

每个模块都给出了“模块介绍”和“学习目标”，便于学生了解模块介绍的相关内容并明确学习目的，然后通过完成几个任务和上机实训来学习相关操作，同时每个任务还给出了任务目标、专业背景、操作思路和操作步骤，使学生明确需要掌握的知识点和操作方法。

(2) 以学生为本，注重学以致用

在任务讲解过程中，通过各种“技巧”和“提示”为学生提供了更多解决问题的方法和掌握更为全面的知识，而每个任务制作完成后通过学习与探究版块总结了相关软件知识与操作技能，并引导学生尝试如何更好、更快地完成任务以及类似任务的制作方法等。

(3) 实例丰富，与企业接轨

本书的所有实例都来源于实际工作中，具有较强的代表性和可操作性，并融入了大量的职业技能元素，注重实训教学，按照实际的工作流程和工作需求来设计实例，使学生能较快地适应企业工作环境，并能获得一些设计经验与方法。

(4) 边学边实践，自我提高

每个模块最后提供有大量练习题，给出了各练习的最终效果和制作思路，在进一步巩固前面所学知识基础上重点培养学生的实际动手能力，并拓展学生的思维，有利于自我提高。

☑本书的作者

本书由张巍担任总主编，王小平、林波、林柏涛、龙天才为副总主编，本书具体编写分工如下：王加玉担任主编，张巍担任主审，王小平、韩唯、陈兴贵为副主编，参加编写的还有田源、邓奕、段胜星、黄永刚、阙燕、张燕、程喆。

由于编者水平有限，书中疏漏和不足之处在所难免，恳请广大读者及专家不吝赐教。为了方便教学，本书配有电子教学参考资料包，内容包括教学指南、电子教案（电子版），请有此需要的教师登录华信教育资源网（<http://www.hxedu.com.cn>）下载或与电子工业出版社联系（E-mail: xiaoboai@phei.com.cn）。

编者

目 录

模块一 CorelDRAW X3 的基本操作..... 1	操作二 绘制和编辑线条.....33
任务一 初识 CorelDRAW X3 1	操作三 输入公司名称.....33
操作一 启动与退出 CorelDRAW X31	任务二 制作积分卡..... 35
操作二 CorelDRAW X3 工作界面介绍.....3	操作一 绘制矩形和圆.....36
操作三 自定义工作界面.....6	操作二 绘制多边形.....38
操作四 认识图形设计的基本概念.....7	操作三 添加文字和装饰图形.....39
任务二 CorelDRAW X3 的基本设置... 11	任务三 制作元旦促销海报..... 41
操作一 设置页面大小和方向..... 11	操作一 输入和编辑文字.....43
操作二 设置版面样式和背景..... 12	操作二 绘制形状图形.....44
操作三 设置多页面文档..... 13	操作三 绘制星形和螺纹.....45
操作四 设置标尺、网格和辅助线..... 14	实训一 绘制工作服..... 48
操作五 控制视图和查看模式..... 16	实训二 制作友情卡..... 49
任务三 制作信封..... 19	实践与提高..... 50
操作一 新建图形文件并设置页面..... 20	模块三 填充对象和设置轮廓..... 53
操作二 绘制信封图形..... 20	任务一 填充房屋平面效果图..... 53
操作三 添加文字..... 22	操作一 填充卧室.....55
操作四 导入标志图形..... 22	操作二 填充客厅和餐桌.....56
操作五 保存和导出信封..... 23	操作三 填充卫生间.....58
实训一 打开和导出房屋平面图.....25	操作四 填充厨房和阳台.....59
实训二 新建和设置绘图页面.....26	任务二 制作吊旗广告..... 61
实践与提高.....27	操作一 绘制和填充吊旗图形.....63
模块二 绘制图形.....29	操作二 添加图片和文字效果.....65
任务一 绘制公司标志.....29	任务三 绘制装饰图案..... 67
操作一 绘制和编辑曲线图形..... 30	操作一 绘制环形和图案.....68

操作二 绘制四周的图案	71	操作一 制作宣传单背景	119
实训一 制作网页按钮	76	操作二 输入美术字和段落文本	120
实训二 制作生日贺卡	77	操作三 设置文本格式	121
实训三 绘制公司前台室内效果图	78	操作四 设置段落文本格式	124
实践与提高	79	任务三 制作三折页宣传单	125
模块四 编辑、排列与对齐图形	82	操作一 制作宣传单首页	127
任务一 制作结婚请柬	82	操作二 制作与排版第二页	129
操作一 绘制和复制图形	83	操作三 制作与排版第三页	130
操作二 添加其他装饰图形	86	实训一 绘制阴影字	132
任务二 制作酸奶包装盒	89	实训二 制作水果店招	133
操作一 制作包装盒的平面展开图	91	实训三 制作画展海报	134
操作二 制作包装盒的立体效果图	94	实践与提高	136
操作三 为包装盒添加背景	96	模块六 创建特殊图形效果	138
任务三 制作汽车招贴广告	98	任务一 创建调和效果	138
操作一 绘制招贴背景	100	操作一 制作霓虹灯文字	138
操作二 绘制主题部分	101	操作二 制作放射字效果	140
操作三 组合图形	103	任务二 创建轮廓图效果	144
实训一 制作信纸	106	操作一 制作多层字	144
实训二 制作 PDP 巧克力海报	107	操作二 制作网站广告	146
实训三 制作儿童书籍封面	108	任务三 创建变形和封套效果	149
实践与提高	109	操作一 制作花卉	150
模块五 为图形添加文本	111	操作二 设计企业 LOGO	154
任务一 制作名片	111	任务四 创建阴影和立体化效果	157
操作一 制作名片背景	112	操作一 制作阴影效果	158
操作二 输入和设置美术字文本	115	操作二 制作立体字	160
任务二 制作花店宣传单	117		

任务五 创建透明、透镜和透视	
效果	163
操作一 制作商场宣传招贴	163
操作二 制作包装盒立体效果图	165
实训一 制作水晶按钮	169
实训二 制作书籍封面	170
实训三 制作酒包装	171
实践与提高	172
模块七 编辑与处理位图	175
任务一 制作餐馆点菜单	175
操作一 新建文件并导入位图	176
操作二 转换和裁剪位图	177
操作三 调整位图颜色	178
操作四 添加文本	179
任务二 制作数码相机宣传广告	182
操作一 制作广告背景	184
操作二 导入位图	185
操作三 处理图片颜色	186
操作四 添加艺术图片边框	189
操作五 添加文本	190
任务三 制作影楼婚纱广告	194
操作一 导入和编辑位图	195
操作二 创建位图滤镜特效	196
操作三 添加艺术字效果	197
实训一 制作水彩画卷角效果	199
实训二 制作招贴海报	200
实训三 制作白酒包装平面图	201
实践与提高	202
模块八 打印与输出图形	204
任务一 图形的打印输出	204
操作一 设置打印机属性	204
操作二 设置打印范围和打印份数	205
操作三 设置打印版面	206
操作四 设置分色打印	207
操作五 设置打印预印	208
操作六 打印预览并打印图形	209
任务二 图形的印刷输出及格式	
转换	213
操作一 了解印前设计的工作流程	213
操作二 印前的输出准备工作	214
操作三 导出文件与格式交换	218
操作四 输出为网页格式文件	218
实训一 设置并打印积分片	220
实训二 制作和打印笔记本电脑	
广告	221
实践与提高	222

模块一

CorelDRAW X3 的基本操作

CorelDRAW 是目前应用最广泛的矢量图形设计软件之一，它集图形绘制、文本编辑和图形效果制作等功能为一体，并支持矢量与位图的转换及对位图进行编辑处理等，被应用于广告设计、印刷、企业形象设计、工业造型设计和建筑装潢设计等众多领域。在学习使用 CorelDRAW 制作图形之前，需要先掌握其基本操作，本模块将以 3 个任务来介绍图形设计基础知识、CorelDRAW X3 的工作界面，以及 CorelDRAW X3 的基本设置，并以制作一张名片为例，初步了解使用 CorelDRAW 进行平面设计的工作流程。

学习目标

- 了解矢量图与位图、色彩模式与分辨率和文件格式等基本概念
- 熟悉 CorelDRAW X3 工作界面的组成部分
- 熟练掌握设置页面大小和版面样式等的方法
- 熟练掌握图形文件的基本操作
- 熟悉 CorelDRAW 的平面设计工作流程

任务一 初识 CorelDRAW X3

◆ 任务目标

本任务的目标是熟悉 CorelDRAW X3 工作界面的组成部分及其作用，掌握如何自定义工作界面，并了解图形设计的相关基本概念。

本任务的具体目标要求如下：

- (1) 掌握启动与退出 CorelDRAW X3 的方法。
- (2) 熟悉 CorelDRAW X3 的工作界面，并对比与其他版本 CorelDRAW 界面的不同。
- (3) 掌握自定义工作界面的方法。
- (4) 了解矢量图与位图、色彩模式与分辨率和文件格式等基本概念。

操作一 启动与退出 CorelDRAW X3

单击  按钮，在弹出的菜单中选择【所有程序】→【CorelDRAW Graphics Suite X3】→【CorelDRAW X3】菜单命令，或双击桌面上的 CorelDRAW X3 快捷图标 ，启动 CorelDRAW X3 后将打开如图 1-1 所示的欢迎界面。当鼠标指针指向各个按钮时，界面下



方将会出现相应的注释文字。

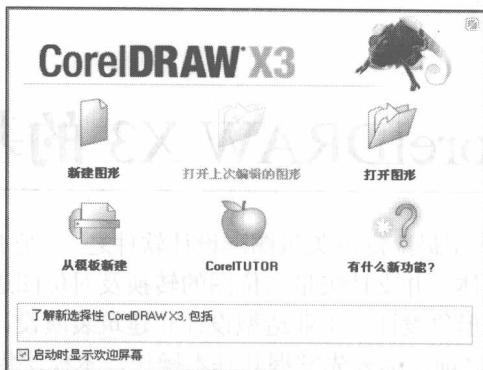


图 1-1 CorelDRAW X3 的欢迎界面

- “新建图形”按钮：用当前软件默认的模板新建一个图形文件。
- “打开上次编辑的图形”按钮：第一次启动 CorelDRAW X3 时该按钮为灰色不可用状态，当编辑过文件后，下次启动时将显示曾经打开过的文件名，单击此按钮便可快速打开编辑过的文件。
- “打开图形”按钮：单击该按钮将弹出“打开图形”对话框，用于打开计算机中已保存的 CorelDRAW 图形文件。
- “从模板新建”按钮：在打开的“根据模板新建”对话框中选择一个模板样式，可以在该模板的基础上进行图形设计。
- “CorelTUTOR”按钮：打开 CorelDRAW X3 的教程页面，学习该软件的使用方法。
- “有什么新功能？”按钮：打开 CorelDRAW X3 的帮助文件，查看其新增功能。



提示

在图 1-1 所示界面中，若取消对“启动时显示欢迎屏幕”复选框的选择，则在下次启动 CorelDRAWX3 时将不再打开欢迎界面，从而自动建立一个新文件窗口，以产生半透明的效果。

退出 CorelDRAW X3 时可以单击工作界面右上角的按钮或选择【文件】→【退出】菜单命令，如果编辑的图形文件没有保存过，将打开如图 1-2 所示的保存询问对话框，单击“是”按钮保存文件并退出 CorelDRAW X3；单击“否”按钮将不保存文件并退出 CorelDRAW X3。

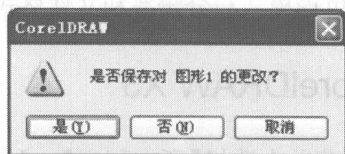


图 1-2 保存询问对话框



操作二 CorelDRAW X3 工作界面介绍

在欢迎界面中单击“新建图形”按钮, 进入 CorelDRAW X3 的工作界面, 其主要由标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、工具箱、调色板、泊坞窗、绘图页面、标尺、页面控制栏、滚动条和状态栏等部分组成, 如图 1-3 所示。

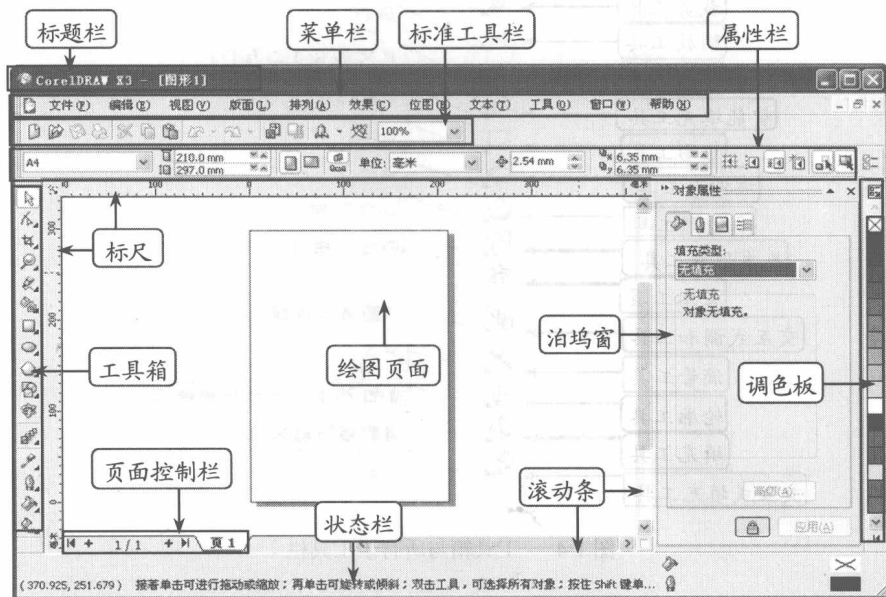


图 1-3 CorelDRAW X3 的工作界面

1. 标题栏与菜单栏

标题栏用于显示 CorelDRAW 程序的名称、当前打开文件的名称及所在路径; 菜单栏包含了 CorelDRAW X3 的所有操作命令, 单击任一菜单项都将弹出其下拉菜单, 下拉菜单中的部分菜单命令左侧图标与工作界面中标准工具栏中的相同图标具有相同的功能。

2. 标准工具栏

标准工具栏提供用户经常使用的一些操作按钮, 包括“新建”按钮, “打开”按钮, “保存”按钮, “打印”按钮和“撤销”按钮等, 单击某个按钮即可执行相关的操作。将鼠标指针移动到相应按钮上时, 系统将自动显示与该按钮相关的注释文字。

3. 属性栏

属性栏用于显示所编辑图形的属性信息和按钮选项, 通过单击其中的按钮可以对图形进行修改编辑。另外, 属性栏的内容会根据所选的对象或当前选择工具的不同而不同。

4. 工具箱

工具箱位于工作界面的最左侧, 用于放置 CorelDRAW X3 中的各种绘图或编辑工具, 其中的每一个按钮表示一种工具, 单击按钮便可选择相应工具。将鼠标指针移动到工具按钮上, 将会显示该工具的名称, 以方便用户认识各个工具。某些按钮右下角有“▲”符号, 表

示该按钮中包含子工具栏，单击“”符号或按住按钮不放，即可展开其子工具栏。工具箱与所有子工具栏如图 1-4 所示。

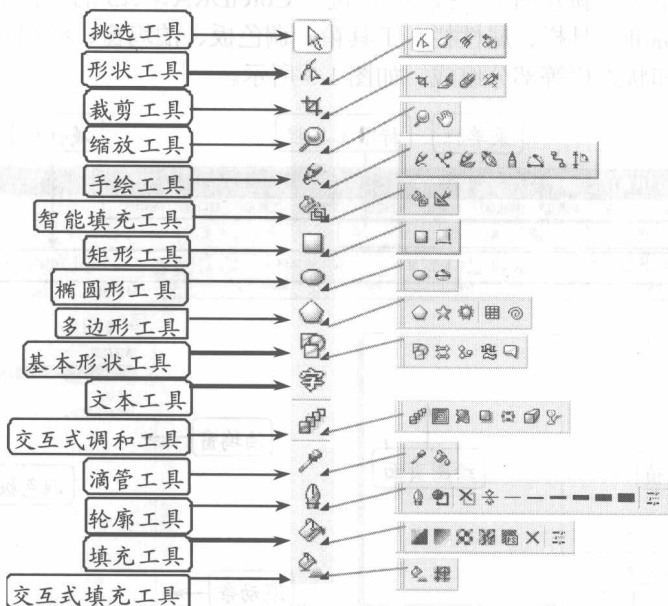


图 1-4 工具箱与所有子工具栏

5. 调色板

调色板在默认状态下位于工作界面的右侧，用于对选定图形对象的内部或轮廓进行颜色填充。在调色板中可以进行以下操作：

- 在调色板中的任意一种颜色块上按住鼠标左键不放，稍后将会弹出一个由该颜色延伸的其他颜色选择框，如图 1-5 所示。
- 选择图形对象，用鼠标左键单击调色板中所需的颜色块，可为图形内部填充相应的颜色，如图 1-6 所示。
- 选择图形对象，用鼠标右键单击调色板中所需的颜色块，可填充图形的轮廓颜色，如图 1-7 所示。

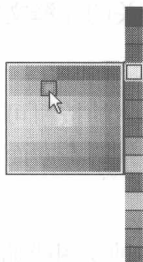


图 1-5 调色板

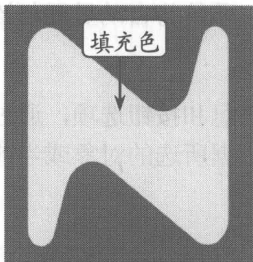


图 1-6 填充图形内部颜色

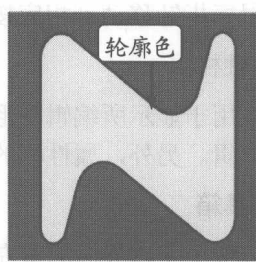


图 1-7 填充图形轮廓颜色



- 选择图形对象，用鼠标左键单击调色板顶端的  按钮，可取消图形对象内部的填充，用鼠标右键单击  按钮则取消图形对象轮廓的颜色。



提示

单击调色板下方的  按钮，可以将调色板向下滚动，从而显示出其他更多的颜色块；单击调色板下方的  按钮，则可以显示出调色板中的所有颜色块。

6. 绘图页面

绘图页面是指 CorelDRAW X3 工作界面中带有矩形边缘的区域，只有该区域内的图形才能被打印输出，根据需要可以在属性栏中设置绘图页面的大小和方向。绘图页面以外的其他白色区域称为工作区，在工作区中同样也可以绘制图形，其中的图形不受页面的限制，当翻动页面时，工作区中的图形不会随之翻动，因此可以将常用的图形放置在工作区中，从而方便调用。

7. 泊坞窗

泊坞窗位于绘图页面和调色板之间，它将常用的符号、功能和管理器以交互式对话框的形式提供给用户，让用户在操作时更加方便。单击泊坞窗左上角的  按钮可以将其卷起（见图 1-8），再单击  按钮可将其展开，单击右上角的  按钮可以关闭该泊坞窗。



提示

选择【窗口】→【泊坞窗】菜单命令下的子菜单命令，即可打开任意一种泊坞窗。当打开多个泊坞窗后，除了当前泊坞窗外，其他泊坞窗将以标签的形式显示在泊坞窗的右边缘，单击相应的选项卡即可切换到其他的泊坞窗。

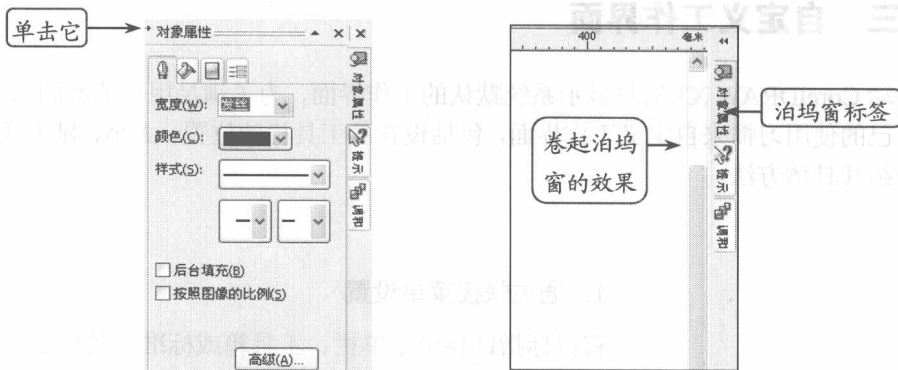


图 1-8 卷起泊坞窗

8. 标尺

标尺是精确制作图形的一个非常重要的辅助工具，它由水平标尺和垂直标尺组成。在标尺上按住鼠标左键不放，向绘图页面拖动即可拖绘出一条辅助线。

9. 页面控制栏

在 CorelDRAW X3 中，一个图形文件可以存在多个页面中。用户可以利用页面控制栏新建页面、删除页面、选择页面和调整页面的前后位置等，在页面控制栏中单击各个页面

标签名称便可查看每个页面的内容,如图 1-9 所示。

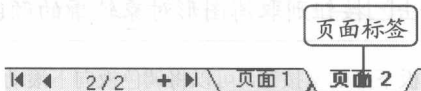


图 1-9 页面控制栏

10. 滚动条

滚动条用于滚动显示绘图区域,分为水平滚动条和垂直滚动条。当放大显示绘图页面后,有时页面将无法显示所有的对象,通过拖动滚动条可以显示被隐藏的图形部分。

11. 状态栏

状态栏位于 CorelDRAW X3 工作界面的最下方,它会随操作的变化而变化,主要用于显示当前操作或操作提示信息,包括鼠标指针的位置坐标,所选对象的位置、大小、填充色、轮廓色和提示信息等,如图 1-10 所示。

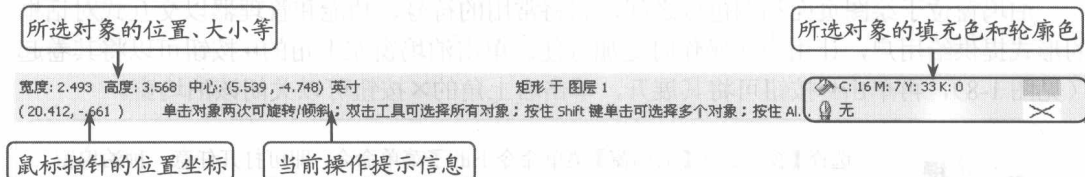


图 1-10 状态栏

操作三 自定义工作界面

启动 CorelDRAW X3 后将显示系统默认的工作界面,为了满足用户的不同需求,可以根据自己的使用习惯来自定义工作界面,包括设置各工具栏的位置、大小、显示或隐藏等,下面介绍其具体方法。



图 1-11 快捷菜单

1. 通过快捷菜单设置

将鼠标指针移至菜单栏、工具箱或标准工具栏上,然后单击鼠标右键,在弹出的如图 1-11 所示的快捷菜单中可以选择相应的命令来显示或隐藏菜单栏、工具箱或标准工具栏,这是自定义工作界面最简便的方法。

2. 通过拖动改变位置

在 CorelDRAW X3 中,凡是在各栏前端出现控制柄(双竖线)时,都可对其进行拖动操作,从而将各栏放置在工作界面中需要的位置。

3. 通过“选项”对话框设置

利用“选项”对话框中可详细设置 CorelDRAW X3 的工作界面,其具体操作如下。



(1) 启动 CorelDRAW X3 程序, 选择【工具】→【自定义】菜单命令, 打开“选项”对话框。

(2) 在对话框左侧的列表框中选择“自定义”下的“命令栏”选项, 在其右侧可设置显示或隐藏菜单栏和属性栏等, 并设置工具栏中按钮显示的大小和位置等参数, 如图 1-12 所示。

(3) 在左侧选择“命令”选项, 在其右侧可设置各菜单命令的提示帮助、快捷键和外观等。

(4) 在左侧选择“调色板”选项, 可在其右侧设置调色板的行数和色块大小等参数, 如图 1-13 所示。

(5) 在左侧选择“应用程序”选项, 在其右侧选中“使用户界面透明”复选框, 可设置命令栏和泊坞窗等的透明属性。

(6) 单击“确定”按钮, 使设置生效。

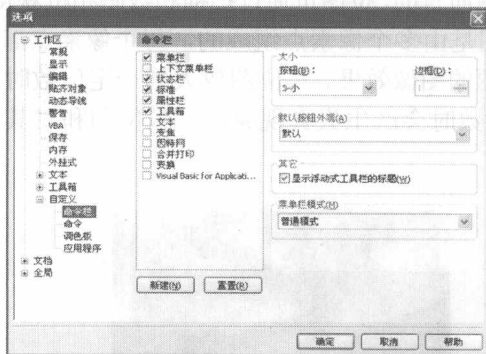


图 1-12 自定义命令栏

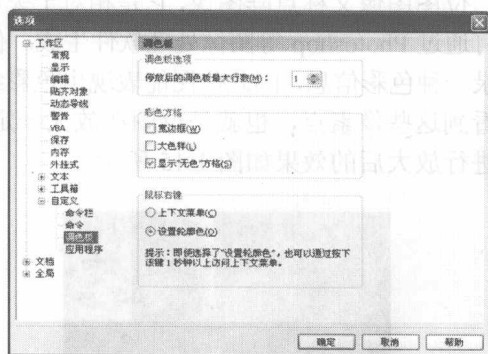


图 1-13 自定义调色板



提示

在“选项”对话框的左侧列表区单击  按钮可以展开下一级选项, 然后在对话框右侧可设置该选项相应的参数。在该对话框中可对工作区的常规选项、保存选项等进行设置。

操作四 认识图形设计的基本概念

认识图形设计的基本概念是运用 CorelDRAW 制作平面作品的基础条件。下面主要介绍矢量图与位图、分辨率、色彩模式和文件格式等的基本概念。

1. 矢量图

在平面图像中, 图像大致可以分为矢量图和位图两种。矢量图又称为向量图, 它是用数学计算的矢量方式来记录图像内容的。矢量图无法通过扫描或数码相机拍照获得, 而依靠设计软件生成, 如 CorelDRAW 和 Illustrator 等软件。矢量图中的图形组成元素称为对象, 这些对象都是独立的, 各自具有不同的颜色和形状等属性, 并可自由地重新组合, 同时, 无论将矢量图放大或缩小多少倍都不会产生失真现象, 即图形都有一样平滑的边缘, 一样的视觉细节和清晰度。一张矢量图和对局部进行放大后的效果如图 1-14 所示。



图 1-14 矢量图放大前后的对比效果

2. 位图

位图图像又称点阵图像，它是相对于矢量图而言的，位图可通过扫描和数码相机获得，也可通过 Photoshop 等图像处理软件生成。位图是由多个像素点组成的，每个像素点都能记录一种色彩信息，因此位图能表现出色彩绚丽的图像效果。将位图放大到一定倍数时即可看到这些像素点，也就是位图在放大一定倍数时会产生失真现象，一张位图和对其局部进行放大后的效果如图 1-15 所示。

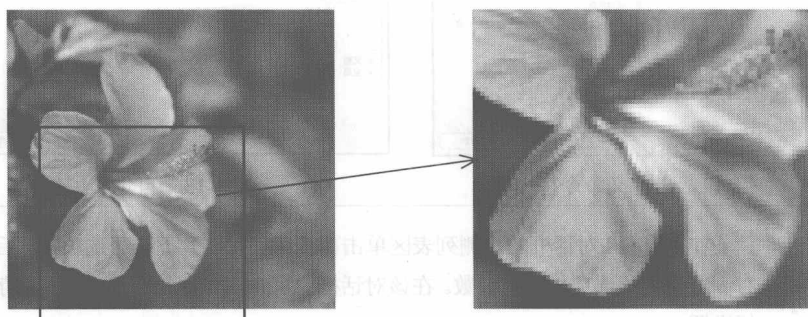


图 1-15 位图放大前后的对比效果



提示

矢量图和位图有着各自的优势，矢量图可任意放大而画质的效果不减，占用的空间小，主要用于图案设计、文字设计和版式设计等；位图可刻画更为细腻和丰富的画质效果。焰文字效果。沿参考线绘制选区。

3. 分辨率

分辨率是指图像单位长度上像素的多少，分辨率可指图像或文件中的细节和信息量，也可指输入、输出或显示设备能够产生的清晰度等级。分辨率的度量单位为像素/英寸，同时也是一幅图像工作的度量单位。位图的色彩越丰富，图像的像素就越多，分辨率就越高，文件就越大，因此，在处理位图时，分辨率的大小会影响最终输出文件的质量和大小。

4. 色彩模式

色彩模式是设计领域中一个重要的概念，正确的色彩模式可以使图形、图像在屏幕或印刷品上正确地显现出来，在 CorelDRAW 中设置调色板和进行颜色填充时都将涉及它的使用。在 CorelDRAW 中支持的色彩模式有 RGB、CMY、CMYK、HSB、Lab 和灰度模式



等,其具体介绍分别如下。

- **RGB 模式:** RGB 分别代表 Red (红)、Green (绿) 和 Blue (蓝) 3 种颜色,在计算机的显示器上产生的颜色即 RGB 色。用户可按不同的比例混合这 3 种色光,3 种颜色各自有 256 个亮度水平级,将其相叠加就有 $256 \times 256 \times 256 = 1670$ 万种颜色的可能,完全可以表现出绚丽多彩的世界,所以 RGB 模式也称为真彩色模式。
- **CMY 模式:** CMY 分别代表 Cyan (青)、Magenta (品红) 和 Yellow (黄) 3 种颜色,属于减色模式,是较常用的印刷色彩模式之一。
- **CMYK 模式:** CMYK 模式是由 CMY 模式发展而来的,CMYK 分别表示 Cyan (青)、Magenta (品红)、Yellow (黄) 和 Black (黑) 4 种颜色,使用该色彩模式的图像是由这 4 种颜色叠加而成的,是目前标准的印刷色彩模式。在默认设置下,CorelDRAW 的填充方式为 CMYK 模式,相对于 RGB 模式的加色混合模式而言,CMYK 的混合模式是一种减色叠加模式,它通过反射某些颜色的光并吸取另外一些颜色的光来产生不同的颜色。
- **HSB 模式:** HSB 模式是根据颜色的色相 (H)、饱和度 (S) 和亮度 (B) 来定义颜色的。其中,色相是物体的本身颜色,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;饱和度又称纯度,是指颜色的鲜艳程度;亮度是指颜色的明暗程度。
- **Lab 模式:** Lab 模式是一种国际色彩标准模式,该模式将图像的亮度与色彩分离,由 3 个通道组成,L 通道是透明度,其他两个通道是色彩通道,即色相 (a) 和饱和度 (b)。在 Lab 模式下,L 通道的范围为 0%~100%;a 通道为从绿到灰,再到红色;b 通道为从蓝到灰,再到黄色。
- **灰度模式:** 灰度模式可表现丰富的色调,形成最多 256 级的灰阶。灰度模式没有色彩,将一个彩色文件转换为灰度模式文件后,所有的色彩信息将从文件中消失。

5. 文件格式

文件格式代表了一个文件的类型。不同的文件有不同的文件格式,通常可以通过其扩展名来进行区别,如扩展名为.cdr 的文件表示 CorelDRAW 格式文件。在 CorelDRAW 中保存或导出文件时,可以生成多种不同格式的文件,主要包括以下几种。

- **CDR 格式:** CDR 文件格式是标准的 CorelDRAW 文件格式,CDR 文件可以存储对象的形状、颜色和大小等信息,是常见的矢量图像文件格式之一。
- **AI 格式:** AI 文件格式是 Illustrator 软件的标准文件格式。该文件格式与 CDR 文件格式类似,是矢量图像文件格式之一,可以在 CorelDRAW 中导入并编辑。
- **WMF 格式:** WMF 格式同时支持矢量图像和位图图像,是较常用的图元文件格式,WMF 最大只支持 16 位,而 CDR 可支持 32 位。因此在 CorelDRAW 中,当存储为 WMF 格式后,对象的细节会有丢失的现象。
- **TIFF (TIF) 格式:** TIFF 格式即标志图像文件格式 (Tagged Image File Format),是在 Macintosh 机上开发的一种图形文件格式,该格式支持 RGB、CMYK 和 Lab 等绝大多数色彩模式,并支持 Alpha 通道。
- **JPG (JPEG) 格式:** JPEG 通常简称 JPG,是目前最流行的 24 位图像文件格式。