

全彩
印刷

高等院校数字艺术设计系列教材

本书提供

立体化
教学资源

CorelDRAW X8

平面

设计与制作教程

曹天佑 沈桂军 卜彦波 编著

01 由高校老师及一线设计师共同编写

02 大纲结构紧跟院校的课程设计

03 技术与艺术、理论与实践紧密结合

立体化
教学资源

所有案例的素材、源文件、视频以及
PPT课件，扫描前言里的二维码获取



清华大学出版社

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: 宋林

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

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



第1章 学习 CoreDRAW 应该掌握的基本知识



- 1.1 初识 CoreDRAW X8 1
- 1.2 与 CoreDRAW X8 相关的知识 1
 - 1.2.1 矢量图 1
 - 1.2.2 位图 2
 - 1.2.3 色彩模式 2
- 1.3 CoreDRAW X8 的作用 3
 - 1.3.1 矢量图绘制 3
 - 1.3.2 版面设计 4
 - 1.3.3 文字处理 4
 - 1.3.4 图像编辑 4
 - 1.3.5 网页设计 5
 - 1.3.6 高质量输出 5
- 1.4 CoreDRAW X8 的欢迎界面 5
- 1.5 CoreDRAW X8 的操作界面 5
 - 1.5.1 标题栏 6
 - 1.5.2 菜单栏 6
 - 1.5.3 标准工具栏 6
 - 1.5.4 属性栏 7
 - 1.5.5 文档标签 7
 - 1.5.6 工具箱 7
 - 1.5.7 标尺 7
 - 1.5.8 页面导航器 8
 - 1.5.9 状态栏 8
 - 1.5.10 调色板 8
- 1.5.11 泊坞窗 8
- 1.6 CoreDRAW X8 的基本操作 8
 - 1.6.1 新建文档 8
 - 1.6.2 打开文档 9
 - 1.6.3 导入素材 10
 - 上机实战 导入素材 11
 - 1.6.4 导出图像 11
 - 上机实战 导出图像 12
 - 1.6.5 导出为 13
 - 1.6.6 发送到 13
 - 1.6.7 保存文档 13
 - 1.6.8 关闭文档 14
 - 1.6.9 撤销与重做的操作 15
 - 上机实战 撤销与重做操作 15
- 1.7 视图调整 16
- 1.8 CoreDRAW X8 的辅助功能 17
 - 1.8.1 标尺的使用 17
 - 上机实战 设置标尺参数 17
 - 1.8.2 辅助线的使用 18
 - 1.8.3 网格的使用 19
 - 1.8.4 页面背景的设置 20
 - 1.8.5 自动对齐功能 21
 - 1.8.6 管理多页面 21
- 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
 - 2.1.1 矩形工具 23
 - 上机实战 通过矩形工具绘制空心立方体 25
 - 2.1.2 三点矩形工具 25
- 2.2 椭圆工具组 26
 - 2.2.1 椭圆形工具 26
 - 上机实战 通过椭圆形工具绘制
萌态小熊猫 27
 - 2.2.2 三点椭圆形工具 29
- 2.3 多边形工具组 29
 - 2.3.1 多边形工具 30
 - 2.3.2 星形工具 30
 - 上机实战 通过星形工具绘制五角星 31
 - 2.3.3 复杂星形工具 31
 - 2.3.4 图纸工具 32
 - 上机实战 通过图纸工具制作分散图像 33
 - 2.3.5 螺纹工具 34
 - 上机实战 通过螺纹工具制作蚊香 35
 - 2.3.6 基本形状工具 35
 - 上机实战 通过标注形状结合螺纹工具
绘制绵羊头像 36
- 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 接续曲线.....	48
3.2 2点线工具.....	40	3.8 智能绘图工具.....	49
上机实战 通过2点线工具绘制三角尺.....	41	上机实战 通过智能绘图工具绘制拼贴 三角形.....	50
3.3 贝塞尔工具.....	42	3.9 练习与习题.....	51
3.4 钢笔工具.....	43		
上机实战 通过钢笔工具绘制豌豆荚.....	44		

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 水平镜像对象.....	61	4.9 合并与拆分.....	72
4.4.4 大小变换.....	61	4.9.1 将对象进行合并.....	72
4.4.5 倾斜变换.....	62	4.9.2 将对象进行拆分.....	72
4.5 安排对象的次序.....	62	4.10 使用图层控制对象.....	73
4.5.1 到页面前面.....	63	4.10.1 对象管理器.....	73
上机实战 将对象移动至最上方.....	63	4.10.2 新建图层.....	74
		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 笔记本内页	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

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。

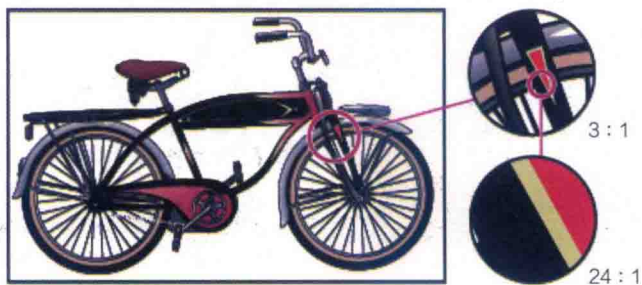


图1-1 矢量图放大

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。

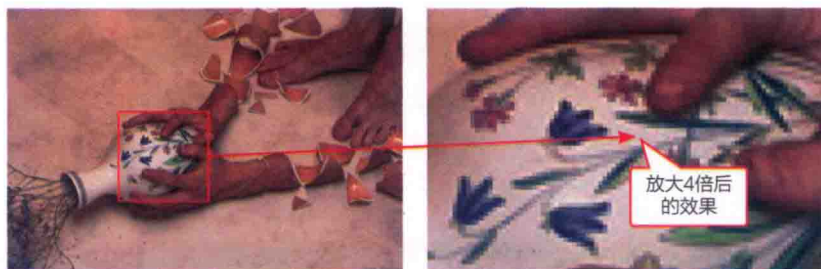


图1-2 位图放大4倍后的效果

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是加色法，CMYK是减色法。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。

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。



1.3.2 版面设计



CorelDRAW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CorelDRAW绘制的精美矢量图

1.3.3 文字处理



CorelDRAW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CorelDRAW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CorelDRAW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CorelDRAW设计的版面



图1-5 使用CorelDRAW处理的文字效果

1.3.4 图像编辑



CorelDRAW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CorelDRAW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CorelDRAW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。

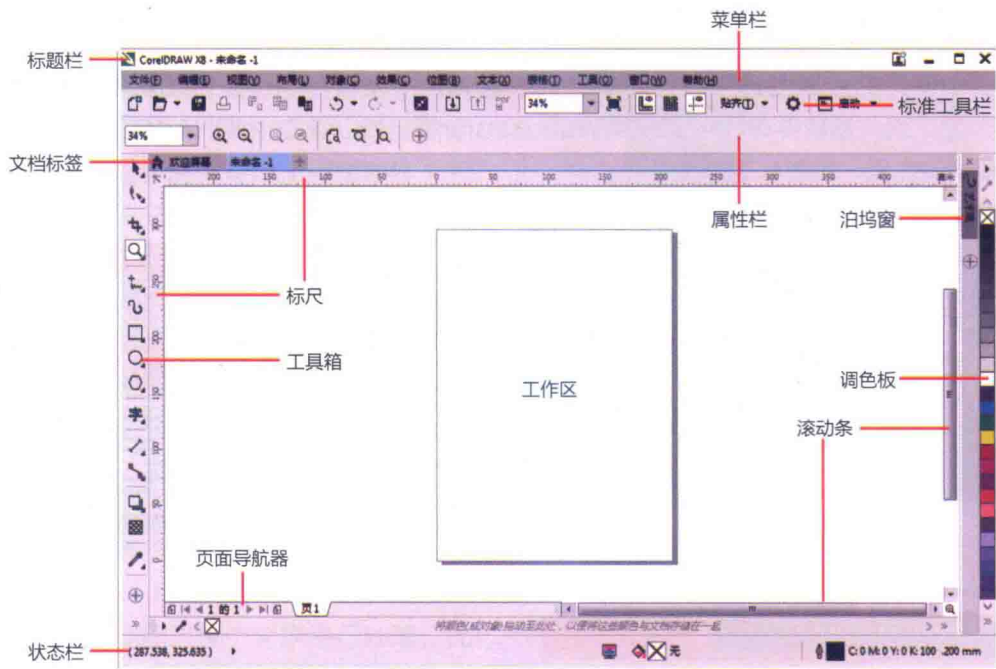


图1-9 CorelDRAW X8的操作界面

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。

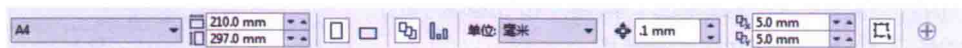


图1-11 属性栏

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，表示该按钮下还隐藏着同一类按钮，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。