

# 第 5 章

## 对象的轮廓线编辑与颜色填充



在 CoreIDRAW 中，矢量图形由轮廓线和填充色块组成，而用户可以自由地设定轮廓的颜色、宽度以及样式等属性，并可以在对象与对象之间进行轮廓属性的复制。当然还可以将设定的轮廓样式转换为对象，使用编辑曲线的方法对它进行编辑。

用户可以通过 CoreIDRAW 中提供的调色板对图形颜色进行选择，还可以自定义颜色对封闭图形进行填充。也可以通过吸管吸取其他图形的颜色或是位图上的某部分图案，再进行填充。

### 本章学习要点：

- 设置对象轮廓线
- 对象的填充
- 吸管和油漆筒工具

## 5.1 设置对象轮廓

用户在操作过程中，不仅可以为绘制的矢量图形进行对象轮廓线宽度、颜色及样式的设置，还可以改变美术字和段落文本的轮廓颜色。

### 5.1.1 轮廓

单击工具箱中的【轮廓工具】，弹出【轮廓工具】的展开工具，其中的为轮廓笔工具，可以编辑图形对象的轮廓线；为轮廓颜色工具，可以编辑图形对象的轮廓线颜色，如图 5-1 所示。

#### 1 颜色

默认的调色板为预制的 CMYK 调色板，轮廓线被设置为黑色，如需要自定义，可选择调色板后面的下拉按钮，在其弹出的选择颜色对话框中对颜色的轮廓进行设置，如图 5-2 所示。

在颜色下拉列表中选择需要的颜色，也可以单击【更多】按钮，打开【选择颜色】对话框，如图 5-3 所示。

改变轮廓线颜色，如图 5-4 所示。图形对象在选取状态下，直接在调色板中需要的颜色上单击鼠标的右键，可以快速填充轮廓线。

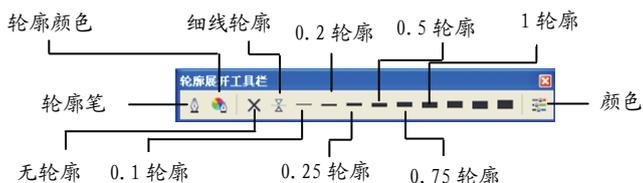


图 5-1 轮廓



图 5-2 颜色对



图 5-3 颜色对

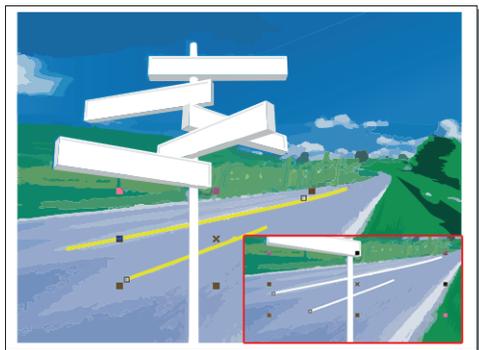


图 5-4 轮廓线颜色

## 2 与

选择所需改变的线条，在工具箱中单击【轮廓笔】按钮，然后在弹出的【轮廓展开工具栏】中单击【轮廓笔】按钮，从而打开【轮廓笔】对话框。

用户可以单击【宽度】下面的按钮或者直接在其中输入数值来设置线条的宽度。而单击【样式】下拉列表，可以选择所需要的虚线样式，设置完毕后单击【确定】按钮，如图 5-5 所示。

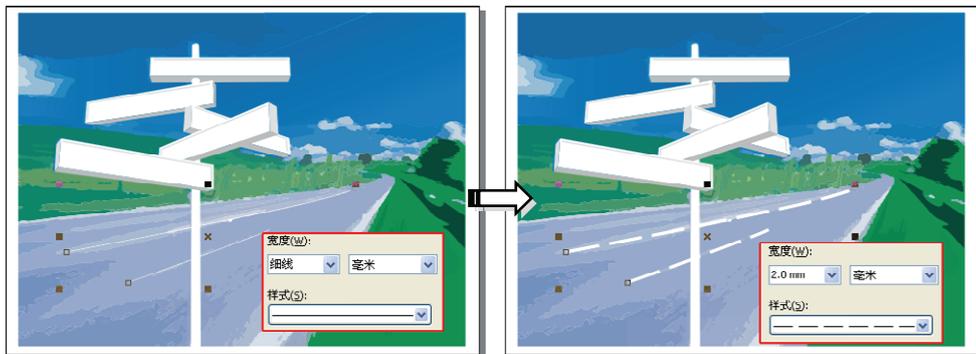


图 5-5 线

## 3 线

CorelDRAW 预设了几十种不同形状的箭头，可供用户为直线或者曲线添加箭头，当用户添加箭头时，可以通过【轮廓笔对话框】或者是按下 F12 键，选择需要添加的直线或者是曲线，然后在【箭头】选项组内提供的两个下拉列表框中，用户可以通过【左边】或者【右边】的下拉列表框，在弹出的下拉列表中选择适当的箭头样式，为线条添加所需的箭头，如图 5-6 所示。

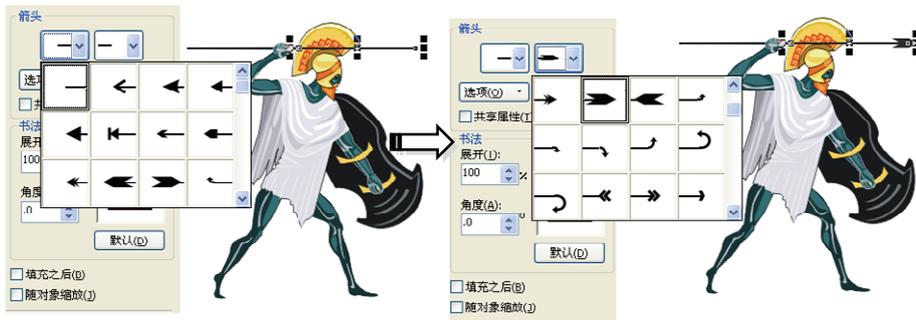


图 5-6

在【轮廓笔】对话框中，可以通过单击【颜色】按钮，在弹出的调色板中选择颜色并应用到线条和轮廓上。

单击【选项】**选项(O)**按钮，可对设定的箭头样式进行新建、对换、删除等。而如果选择其中的【新建】命令，会弹出【编辑箭头尖】对话框，用户可以编辑箭头的形状。

在轮廓笔对话框中，选择【填充之后】复选框，能将轮廓限制在对象填充的区域之外。而选择【随对象缩放】复选框，可以对对象进行比例缩放，如图 5-7 所示。



图 5-7 编辑对

#### 4 轮廓线

在【轮廓笔】对话框中，用户可以通过选择【编辑样式】**编辑样式...**按钮，在弹出的编辑线条样式对话框中，拖动滑杆可以调整单元样式的长度，右下方的是编辑线条样式的预览框，如图 5-8 所示。

在编辑条上单击或拖动可以编辑出新的线条样式，下面的两个锁型图标  分别表示起点循环位置。线条样式的第一个点必须是黑色，最后一个点必须是一个空格。线条右侧的是滑动标记，是线条样式的结尾，如图 5-9 所示。



图 5-8 编辑线 对

单击编辑条上的色块可反转颜色，如图 5-10 所示。编辑好需要的线条样式后，单击【添加】**添加(A)**按钮，就可以将新编辑的线条样式添加到【样式】下拉列表中。

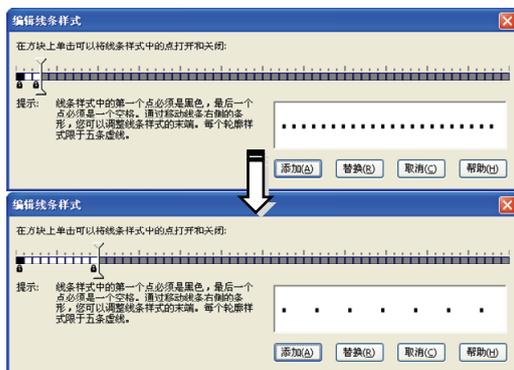


图 5-9 标 编辑

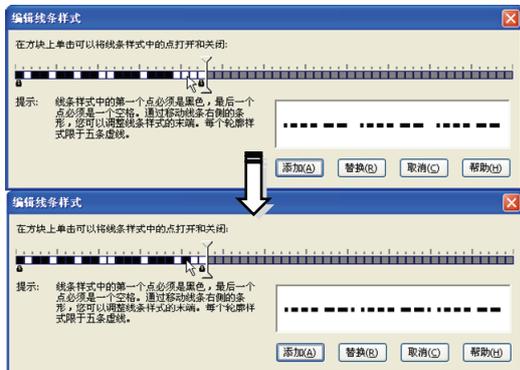


图 5-10 编辑线

### 5.1.2 轮廓对象 编辑

选取设定好轮廓属性的对象，执行【排列】|【将轮廓转换为对象】命令或者是按下

快捷键 **Ctrl+位移+Q**，即可将轮廓转换为对象，使它具有普通曲线相同对象的属性，能对其进行颜色和轮廓的设定，如图 5-11 所示。

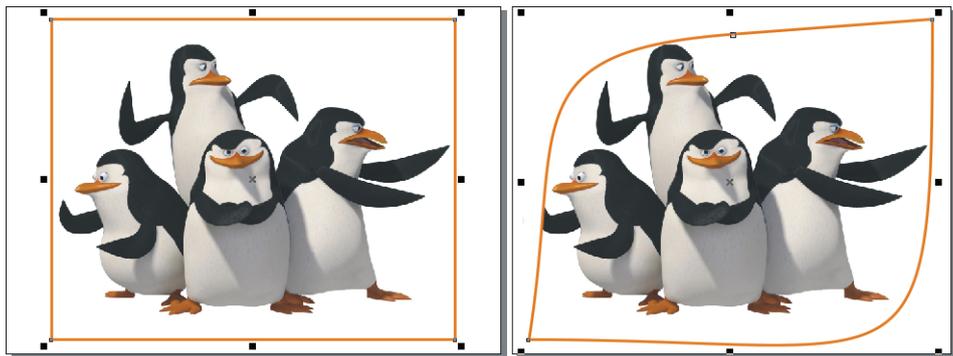


图 5-11 轮廓 对象 编辑

## 5.2 对象的填充

在 CorelDRAW 中，用户不仅可以对各种封闭矢量图形或文本进行所需颜色填充，还可以进行渐变、纹理、图样等的填充，其中纹理填充又包括位图底纹和 PostScript 底纹。用户不仅可以选择预设的填充样式，还可以自己创建样式，包括渐变样式、图案样式和底纹样式。

### 5.2.1 对象的标准填充

CorelDRAW 预设了 10 多个调色板，可以通过执行【窗口】|【调色板】命令将其打开，使用【颜色】泊坞窗、【填充】按钮以及【交互式填充工具】等。

#### 1 填色

选择对象，单击工具箱中的【填充工具】按钮，单击【颜色泊坞窗】按钮，打开【颜色】泊坞窗，在调色板中的颜色上单击，然后单击【颜色】对话框下面的【填充】按钮，即可使用该颜色填充目标对象，如图 5-12 所示。

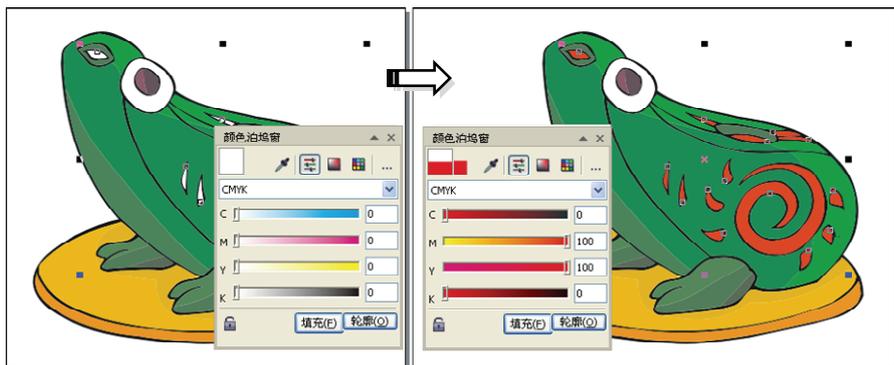


图 5-12 填色

单击【轮廓】按钮，将会对对象的轮廓进行填充，如图 5-13 所示。用户在单击【填充】按钮或者是【轮廓】按钮之后，再单击【颜色】面板左下角的【自动应用颜色】按钮，用户在选择颜色后不必单击【填充】按钮或者是【轮廓】按钮，即可对对象的内部形状或者是轮廓进行自动应用颜色填充。

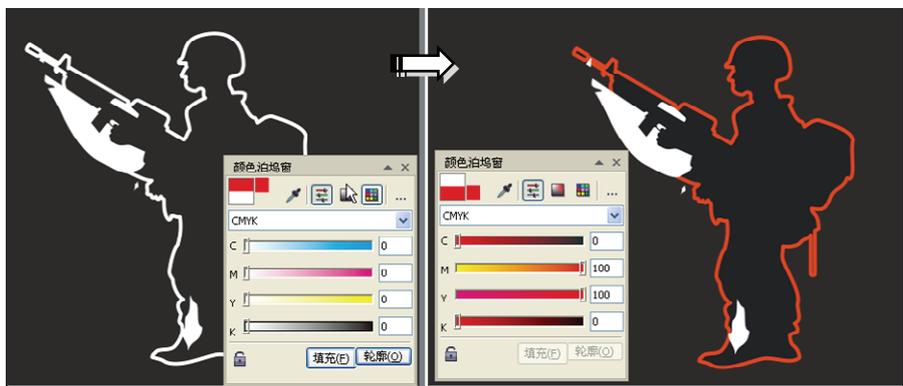


图 5-13 填充轮廓

CorelDRAW 中的【颜色】泊坞窗默认色彩模式为 CMYK，但是用户可以通过【颜色】模式下面的下拉按钮选择其他色彩模式，并且可以通过上面的三个按钮让颜色显示不同的样式，如图 5-14 所示。

## 2 颜色的填充

选择填充对象，执行【窗口】|【调色板】|【默认 CMYK 调色板】命令，按下 Ctrl 键的同时，在弹出的【默认 CMYK 调色板】中单击所需混合的颜色，如图 5-15 所示。读者可以按下 Ctrl 键的同时，多次单击所需混合的色彩。



图 5-14 颜色

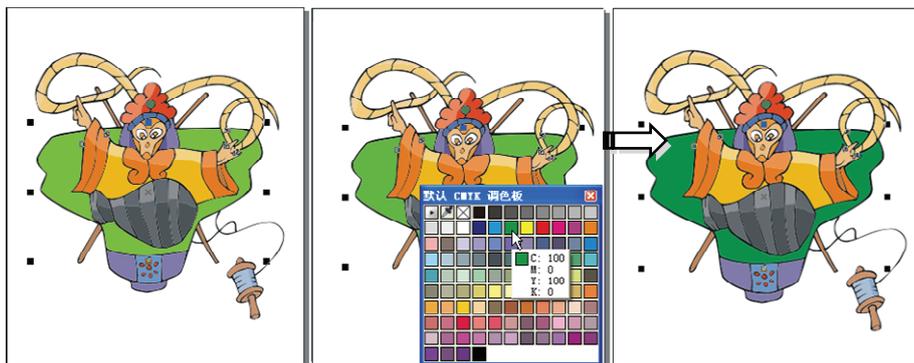


图 5-15 填充颜色

## 5.2.2 填充

CorelDRAW 为用户提供了线形、射线、圆锥和方角等四种渐变填充方式。它可以创建不同颜色间的混合过渡,在图形中填入一种具有多种颜色过渡的混合色。

### 1 的 填充

当对某一对象进行渐变填充时,选择工具箱中的【选择工具】,选择对象,然后选择工具箱中的【填充工具】,在弹出的复选工具中选择【渐变填充】,接着会弹出如图 5-16 所示【渐变填充】对话框。用户可以在【类型】中选择所需样式,基本概述如表 5-1 所示。

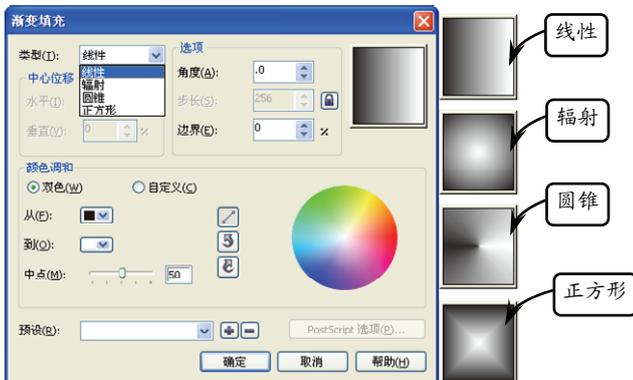


图 5-16 填充

表 5-1

	本
【线性渐变】工具	线性渐变填充沿着对象作直线流动
【射线渐变】工具	创建一种从圆心开始,并向外边缘辐射的渐变
【圆锥渐变】工具	此渐变类似于雷达网一样扫过一个圆
【方角渐变】工具	类似于菱形渐变,它从中心以正方形向外渐变,感觉像观察球体时的视觉效果

用户还可以通过【渐变填充方式】对话框【选项】中的【角度】设置渐变的角速度,其范围在 $-360\sim 360$ 之间;当然渐变填充角度设置不同,那么对对象填充后的效果也不同,如图 5-17 所示。

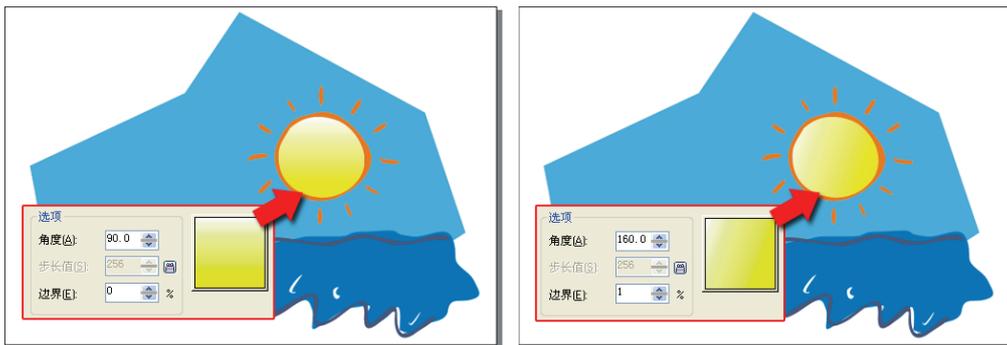


图 5-17

在选项栏中步长值用于设置渐变的阶层数,默认设置为 256。数值越大,渐变的层

次越多，对渐变颜色的表现就越细腻，反之表现就粗糙，如图 5-18 所示。

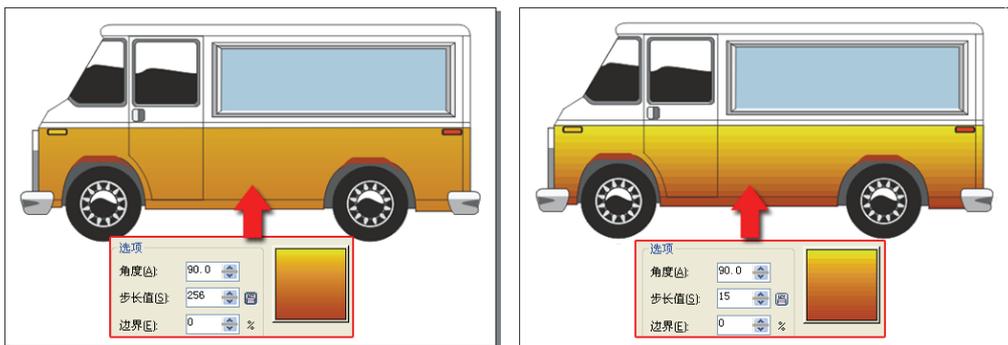


图 5-18

边界填充用于设置边缘的宽度，其取值范围在 0~49 之间，如图 5-19 所示。

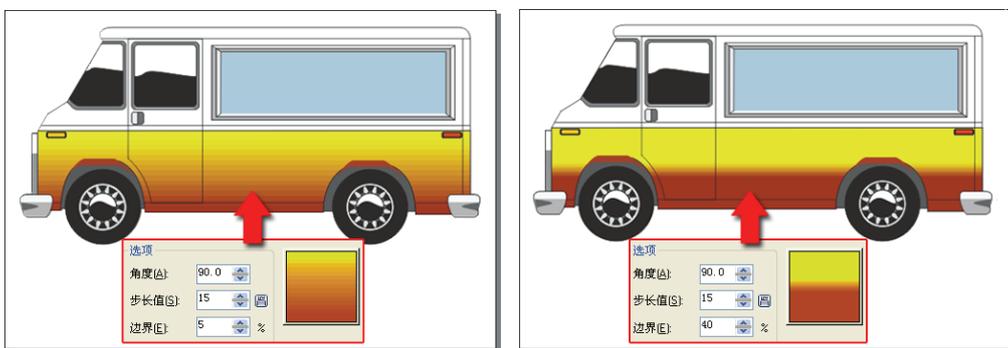


图 5-19

在使用射线、圆锥或方形等有填充中心点的方式进行渐变填充时，可以通过在中心位置选项栏中的【水平】和【垂直】数值框输入所需数值，而改变渐变色彩中心的水平、垂直位置对渐变填充效果进行调整，如图 5-20 所示。



图 5-20 中

## 2 填充

除了选用预设的渐变以外，用户还可以设置其他的渐变填充。通过自定义渐变填充，用户可以决定渐变颜色的种类和渐变的梯度等。

选择对象，单击【填充工具】按钮中的【渐变填充】按钮，打开【渐变填充方式】对话框，单击【类型】下列表框的【线性】选项，还可以设置【角度】的数值，在【颜色调和】选项组内选中【自定义】单选按钮，用户可以单击颜色条上左端的小方块标志，然后在调色板中选择所需颜色，如图 5-21 所示。

## 3 色填充

用户可以在【从】和【到】两个颜色按钮中选择渐变的起始颜色和终止颜色，当用

户需要对双色进行颜色调整时，可以单击【从】和【到】两个按钮，然后在弹出的调色板中选择其所需颜色，如图 5-22 所示。

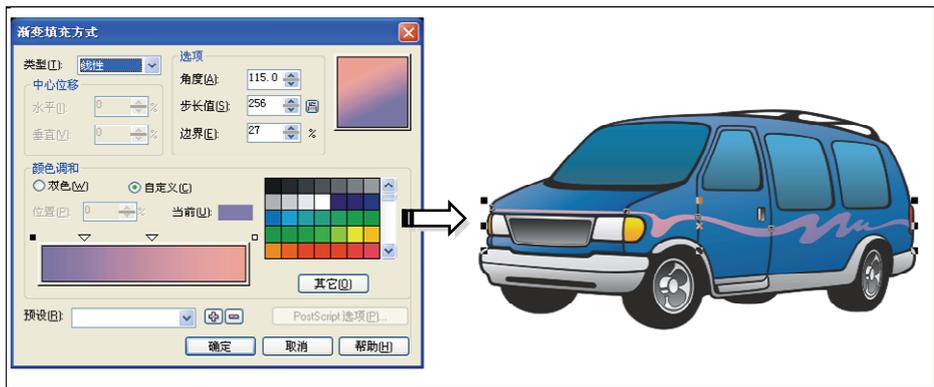


图 5-21 填充

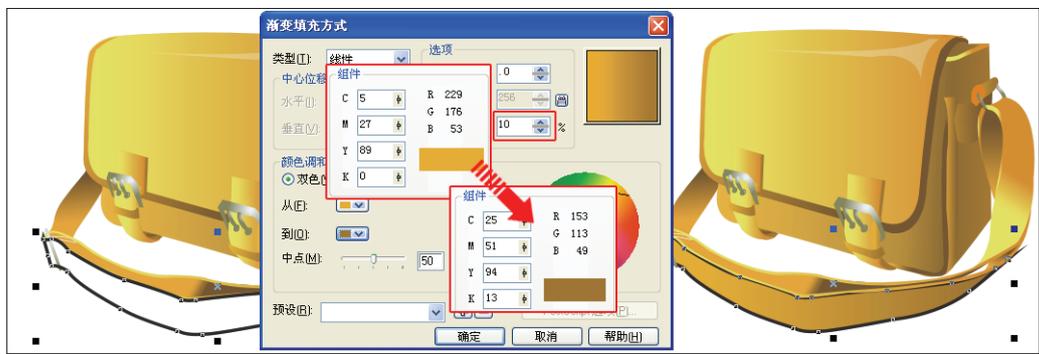


图 5-22 色填充的

在双色渐变中，颜色在色轮上的渐变方向有直线方向渐变、逆时针方向渐变、顺时针方向渐变三种方式，如图 5-23 所示。

#### 4 填充

通过渐变填充对话框下方的【预设】下拉列表，可以选择 CorelDRAW 预先设置好的一些渐变填充色彩样式，如图 5-24 所示，选择完毕单击【确定】按钮即可。若要保存设置的渐变，可以通过在【预设】编辑框中输入名称，然后选择  按钮进行存储，如果选择  按钮，则可以删除不需要的渐变颜色。

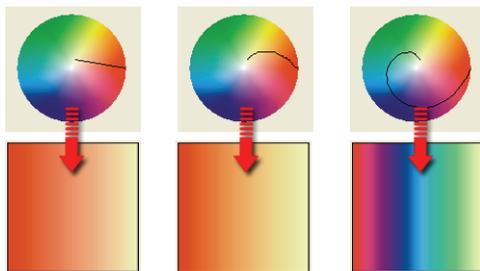


图 5-23 色

#### 5 填充

用户可以自定义渐变颜色的种类和渐变的梯度等，如图 5-25 所示。



图 5-24 填充对象

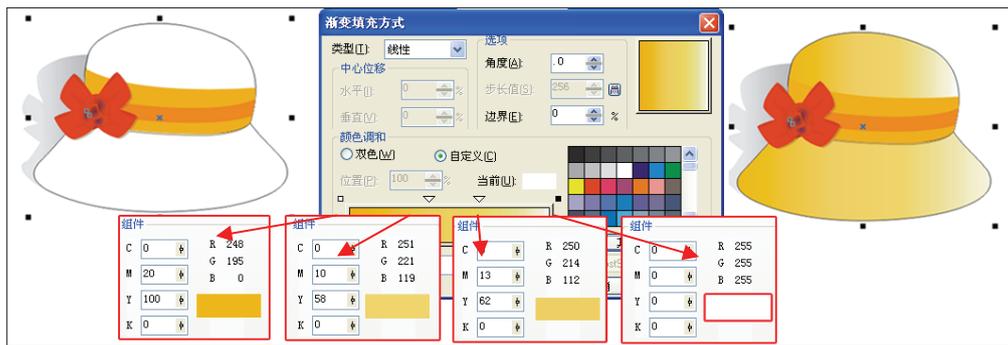


图 5-25 填充

### 5.2.3 填充

在 CorelDRAW 中，图样填充包含有 3 种，即双色、全色、位图填充。其中，双色图案仅仅包括选定的两种颜色；全色图案则是比较复杂的矢量图形，可以包括线条和填充；位图图样是一种位图图像，其复杂性取决于其大小、图像分辨率和深度。

#### 1 色填充

用户可以通过 CorelDRAW X6 为提供的多种双色填充图案对对象进行填充，双色填充就是用两种颜色构成的图案进行填充。

双色图样填充就是用两种颜色构成的图案进行填充，它主要是通过 CorelDRAW X6 为用户提供的多种双色填充图案对图形进行填充。选择对象，单击工具箱中的【图样填充】按钮，打开【图样填充】对话框，在图案列表框中选择一种合适的图样即可，如图 5-26 所示。

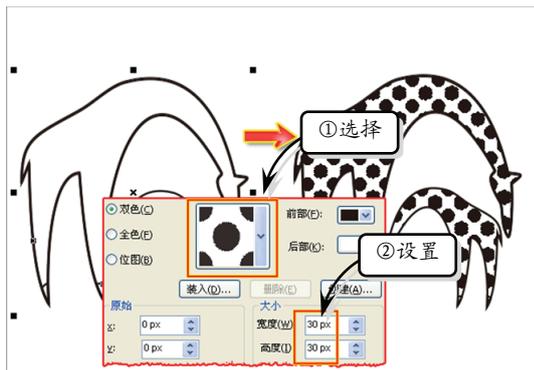


图 5-26 填充

选择对象，单击工具箱中的【图案填充对话框】按钮，打开【填充图案】对话框，在图案列表框中选择一种合适的样式，如图 5-27 所示。



图 5-27 填充

单击【填充图案】对话框中的【装入】按钮，在弹出的【导入】对话框中可以添加新的图案。

## 2 色填充

通过【图案填充】对话框，用户可以选择纯色图案并填充到所选对象的内部。用户可以修改图案单元的大小，还可以设置平铺原点以精确地指定填充的起始位置。在对话框中有多种纯色填充的图案，如图 5-28 所示。

对图形对象进行纯色图案填充时，选择【选择工具】将其所需填充的对象范围选择，然后单击【填充工具】按钮，在弹出的【填充展开工具栏】中单击【图案填充对话框】按钮，在【填充图案】对话框中单击【纯色】单选按钮，在弹出的图案列表框中选择一种合适的样式，使用其当前对话框中的默认参数进行填充，如图 5-29 所示。当然用户还可以在其弹出的对话框中设置【原点】、【大小】等数值。

## 3 填充

选择所需填充的对象，选择【图案填充对话框】按钮，打开【填充图案】对话框，启用【位图】单选按钮，在弹出的图案列表框中选择一种合适的样式，并设置【原点】、【大小】等



图 5-28 色填充

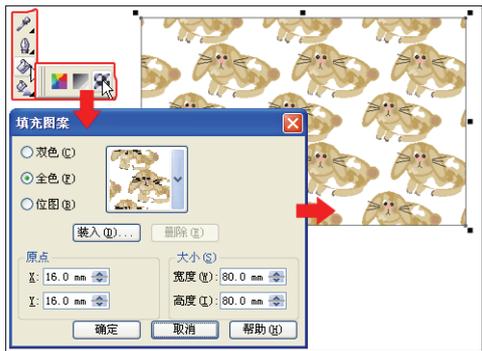


图 5-29 填充色

数值，如图 5-30 所示。

在使用位图进行填充时，要尽量选择简单一点的位图，因为使用复杂的位图填充时会占用较多的内存空间，使系统的速度变慢，屏幕显示的速度减慢。

## 5.2.4

在 CorelDRAW 中，用户除了选择预设的图案样式填充对象之外，还可以自行创建图案样式来填充对象。

### 1 色

选择对象，单击【图案填充对话框】按钮，在【填充图案】对话框中单击【双色】单选按钮，设置【前部】和【后部】颜色后，单击【创建】按钮，打开【双色图案编辑器】对话框，如图 5-31 所示。

在【双色图案编辑器】对话框的【位图尺寸】选项组内选择一种尺寸：

- 16×16 将编辑网格的分辨率改为 16×16 个方格。
- 32×32 将编辑网格的分辨率改为 32×32 个方格。
- 64×64 将编辑网格的分辨率改为 64×64 个方格。

在【笔尺寸】选项组内为笔尖选择一种尺寸：

- 1×1 将笔大小改为 1 个方格。
- 2×2 将笔大小改为 2×2 个方格。
- 4×4 将笔大小改为 4×4 个方格。
- 8×8 将笔大小改为 8×8 个方格。

通过在小方格中单击来确定前景色所占的位置，如图 5-32 所示。

设计好图案之后，单击【确定】按钮返回到【图案填充】对话框，打开【双色图案编辑器】的图案样式，这时发现已经自动添加到图案列表框中，如图 5-33 所示。



图 5-30 填充



图 5-31 色编辑对

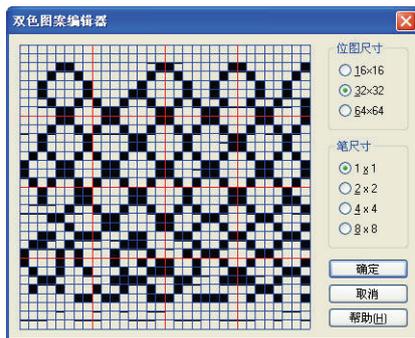


图 5-32 中



图 5-33 对象填充

在【双色图案编辑器】的网格中单击以选中方格，如果需要取消某一方格时，则可以右击方格，在【双色图案编辑器】的网格中选择鼠标左键并拖动，也可以创建前景色图案。

## 2 色

用户绘制图形或导入图像之后，可以利用图形或图像创建全色图案样式。

(1) 首先将图像导入页面中，执行【工具】|【创建】|【图样】命令，在弹出的【创建图样】对话框中单击【全色】单选按钮，在【创建图样】对话框内单击【确定】按钮。

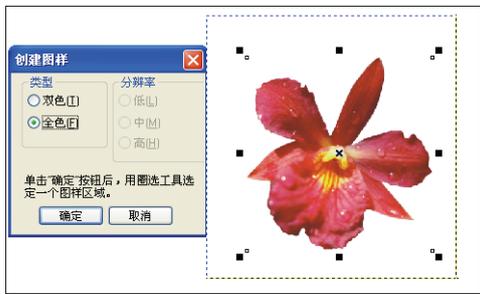


图 5-34

(2) 在绘图窗口内单击，将鼠标指针移动到要开始创建图样的位置，单击并拖动，虚线框以内的图像就是将要创建的图样，如图 5-34 所示。

(3) 当用户确定了虚线框以内的图像时，松开鼠标左键，会弹出要求用户确认是否利用所选择的区域创建图样的提示对话框，如果单击【确定】按钮，会打开【保存向量图样】对话框，如图 5-35 所示。



图 5-35

对

(4) 在【文件名】文本框内单击后输入新图样的名称，单击【保存】按钮即可将刚刚在图像上选择的区域保存为全色图案样式了，这时用户可以在【填充图案】对话框的【全色】列表框中看到，如图 5-36 所示。

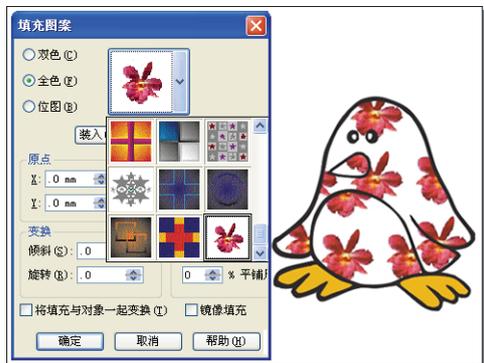


图 5-36

中

## 3

首先选择一个对象，单击【图案填充对话框】按钮, 打开【填充图案】对话框，启用【位图】单选按钮，单击【载入】按钮，打开【导入】对话框，然后单击【查找范围】下拉列表框，在弹出的下拉列表中选择所需的图像，如图 5-37 所示。

然后单击【导入】按钮，返回到【填充图案】对话框，在【填充图案】对话框的位图图样列表框中就会看到已经创建好的位图图案样式，如图 5-38 所示。

## 5.2.5 填充

CorelDRAW 提供预设的底纹是随机产生的填充，它使用小块的位图填充图形对象，

可以给图形对象一个自然的外观。纹理填充会增加文件的大小，并使操作的时间增加，在对大型的图形对象使用纹理填充时须慎重，并且纹理填充只能使用 RGB 颜色，所以在打印输出时可能会与屏幕显示的颜色有差别。



图 5-37 对



图 5-38

## 1 的 填充

选择对象，然后单击【纹理填充】按钮，弹出如图 5-39 所示的【底纹填充】对话框。

在对话框中的【纹理库】下拉列表中可以选择不用的样本组。而在样本组中又可以选择需要的纹理效果，设置完毕后单击【确定】按钮，就可以将纹理填充到图形对象中，如图 5-40 所示。

## 2

在选择了一个纹理样式名称后，在【样式名称】设置区中就包含了对应于当前纹理样式的所有参数。不同的纹理样式将会有不同的参数内容。在每个参数选项的后面都有一个按钮，单击按钮可以锁定和解锁每个参数选项。每单击一次【预览】按钮，就会产生一个新的纹理图案，在每个参数选项中输入数值也可以产生新的纹理图案。设置好后可以用按钮锁定参数。

## 3 与

当用户自定义一个纹理图案后，可以通过单击【纹理库】右侧的按钮，弹出【保存底纹为】对话框，在对话框的【底纹名称】中输入名称，在【库名称】中指定样式组。单击【确



图 5-39 填充 对

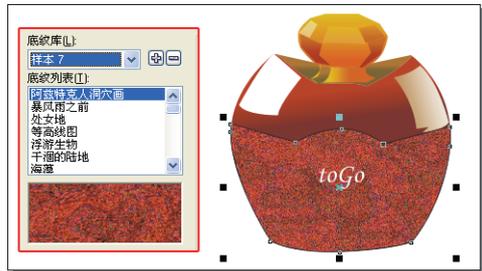


图 5-40 填充

定】按钮，将制作好的纹理图案保存。

当用户需要将【纹理库】样式组中的某一纹理图案删除时，单击其右侧的按钮，弹出【底纹填充】对话框，单击【确定】按钮即可。如图 5-41 所示保存纹理与删除纹理对话框。

4

在【纹理填充】对话框中单击【选项】按钮，将会打开【底纹填充】对话框，如图 5-42 所示。默认情况下，【位图分辨率】微调框内数值设为“300”。

在【纹理大小限制】设置区中可以设置【最大平铺宽度】的大小。【最大位图大小】将根据位图分辨率和最大平铺宽度的大小，由软件本身计算出来。同样在【底纹填充】对话框中单击【平铺】按钮，在弹出的【平铺】对话框中可以设置原点、大小、变换和行或列位移，也可以选择将填充与对象一起变换复选项、镜像填充复选项等。



图 5-41 与



图 5-42 对对象 填充

位图分辨率和最大平铺宽度越大，纹理所占用的系统内存就越多，填充的纹理图案就越精细。最大位图大小值越大，纹理填充所占用的系统资源就越多。

在工具箱中单击【交互式填充工具】，弹出其属性栏，选择【纹理填充】，也可以选择其他的图案填充样式。在属性栏中可以选择多种纹理样式对图形对象进行填充，如图 5-43 所示。

## 5.2.6 PostScript 填充

PostScript 底纹图案填充是一种特殊的图案，它是利用 PostScript 语言设计出一种特殊的图案填充。它跟其他位图底纹的明显不同之处在于，从 PostScript 底纹的空白处可以看见它下面的对



图 5-43

象，如图 5-44 所示。

在应用 PostScript 底纹图案填充时，用户可以更改底纹的大小、线宽，以及底纹的前景和背景中出现的灰色量等参数。PostScript 填充图案非常复杂，在打印和更新屏幕显示时会使处理时间加大。

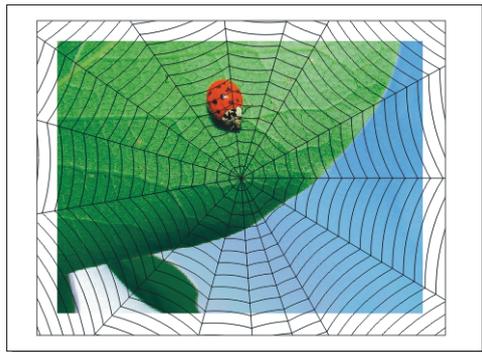


图 5-44 PostScript 填充

CorelDRAW X6 中的 PostScript 底纹图案在视图处于简单线框、线框模式时无法显示出来，而当视图处于草稿、正常模式时 PostScript 底纹图案用字母“PS”表示，而只有视图处于增强、增强叠印模式时，PostScript 底纹图案才能显示出来。

选择【PostScript】，弹出【PostScript 底纹】对话框，在对话框中有 CorelDRAW X6 提供的多个 PostScript 纹理图案，如图 5-45 所示。

在对话框中单击【预览填充】选项，不需要打印就可以看到 PostScript 纹理的效果。在左上方的列表中提供了多个 PostScript 纹理，选择一个 PostScript 纹理，在下面的参数设置区中会出现所选的 PostScript 纹理参数。不同的 PostScript 纹理会有相对应的不同参数。在参数选项中输入需要的数值，可以改变选择的 PostScript 纹理，产生新的 PostScript 纹理效果如图 5-46 所示。



图 5-45 PostScript 对

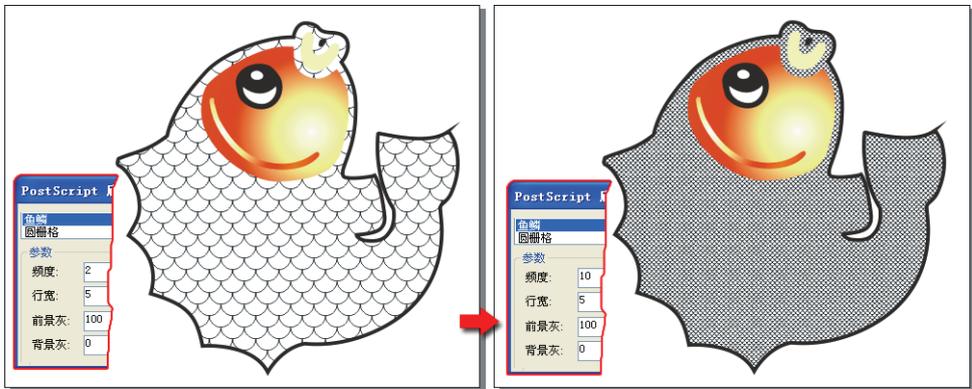


图 5-46 的 PostScript 填充

### 5.3 吸管和油漆筒工具

在 CorelDRAW 中，使用【吸管工具】不但可以在绘图页面的任意图形对象上面取

得所需的颜色及属性，甚至可以从程序之外乃至桌面任意位置拾取颜色。使用【油漆筒工具】则可以将取得的颜色（或属性）任意地填充在其他对象上面。

通过按下 Shift 键可以在【吸管工具】和【油漆筒工具】之间进行切换。

## 1

在工具箱中选【吸管工具】，此时光标变成吸管形状，然后在其【属性栏】的【拾取类型】下拉列表框中选择【样品颜色】选项，以设定取色范围。使用鼠标单击所需的颜色，颜色即被选取，如图 5-47 所示。

如果需要在绘图页面以外拾取颜色，只需单击【属性栏】中的【从桌面选择】按钮 ，移动【吸管工具】到操作界面以外的系统桌面上拾取颜色。

【吸管工具】不但能拾取样本颜色，还能拾取一个目标对象的属性，并将其复制到另一个目标对象上。

用户可以单击【吸管工具】，在【属性栏】中的【拾取类型】下拉列表框中选择【对象属性】选项，打开属性栏的【属性】下拉列表框，在【轮廓】、【填充】和【文本】等属性中选择需要拾取的对象属性，如图 5-48 所示。

使用【吸管工具】在想要复制属性的对象中单击拾取对象属性后，即可使用【油漆筒工具】将对象属性复制到另一对象中去，如图 5-49 所示。

如果打开属性栏的【变换】下拉列表框，用户可以根据需要选择拾取【大小】、【旋转】和【位置】等变换属性，复制到另一个对象中，如图 5-50 所示。

打开【属性栏】的【效果】下拉列表框，可以选择拾取【透视点】、【封套】、【调和】、【立体化】、【轮廓图】、【透镜】、【精确剪裁】、【投影】和【变形】等效果属性，如图 5-51 所示。

## 2

【油漆筒工具】的使用方法很简单，首先使用【吸管工具】选择所要吸取对象的颜色，如吸取“时尚相伴”字样的颜色后，按下 Shift 键不放，切换为【油漆筒工具】，选择“魅力无限”字样，当鼠标指针右下角出现一个空心正方形标志时，单击改变轮廓的颜色，

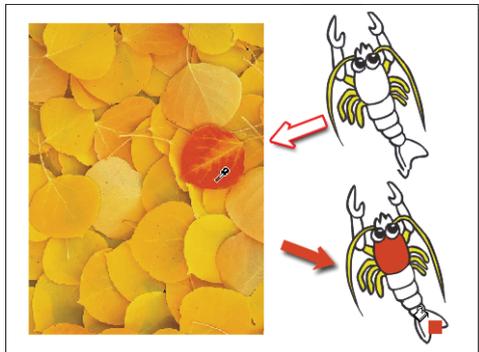


图 5-47 颜色



图 5-48

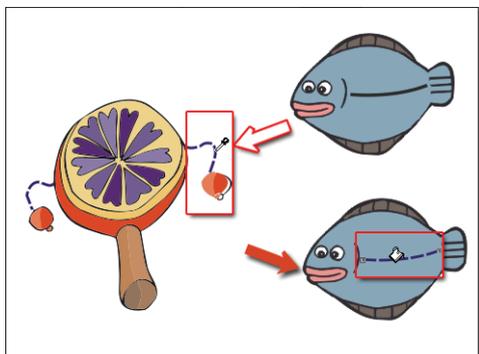


图 5-49 对象 对象

如图 5-52 所示。

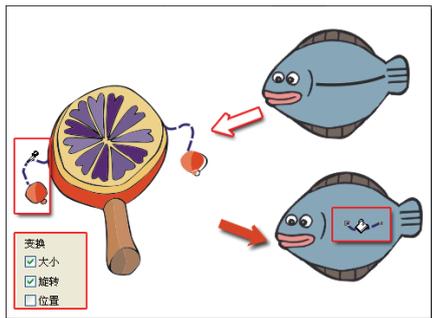


图 5-50

与  
对象

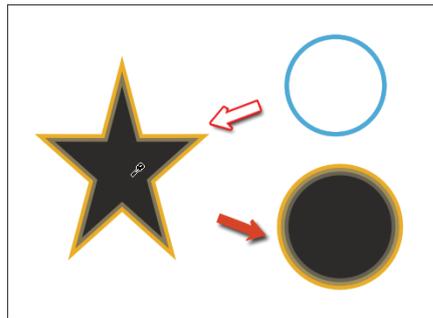


图 5-51

轮廓  
对象

若要为对象的内部应用填充方式，那么对准对象的内部，当鼠标指针右下角会出现一个实心正方形标志，单击改变对象内部的填充，如图 5-53 所示。



图 5-52

轮廓颜色



图 5-53

填充颜色

当选择【吸管工具】后，并在其【属性栏】的【拾取类型】下拉列表框中选择【样品颜色】选项，此时使用【油漆筒工具】对对象填充，才能显示出空心正方形或者是实心正方形的标志。

## 5.4 课堂练习：绘制牛仔帽

近些年来牛仔衣物在人们生活中占据了不可取代的位置，特别是年轻人和小孩尤其的青睐。本案例通过绘制一顶牛仔帽子，让大家了解轮廓线的用法，如图 5-54 所示。

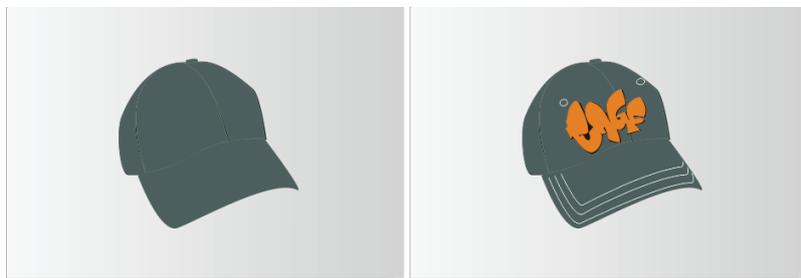


图 5-54

- 1 使用【贝赛尔工具】绘制帽子的外轮廓，并使用【形状工具】调整节点使轮廓更加精确，如图 5-55 所示。

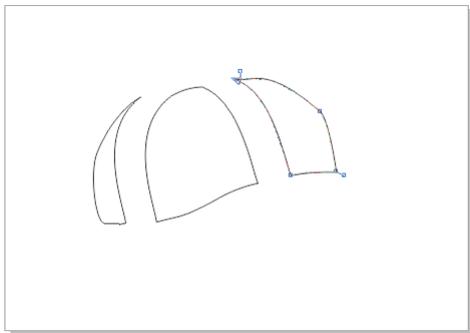


图 5-55 轮廓

- 2 选择工具箱中的【均匀填充工具】填充颜色，得到效果如图 5-56 所示。

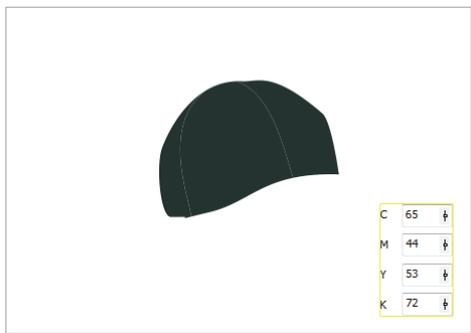


图 5-56 填充颜色

- 3 使用【贝赛尔工具】绘制帽檐轮廓图形，然后填充颜色。单击【无填充】按钮使图形无轮廓，如图 5-57 所示。



图 5-57

- 4 使用【贝赛尔工具】和【椭圆形工具】分别绘制帽子顶部图形和帽体，然后填充颜色，无轮廓，如图 5-58 所示。



图 5-58

- 5 使用【椭圆形工具】绘制帽子上的透气孔，然后在【对象属性】泊坞窗中设置轮廓宽度和颜色，如图 5-59 所示。



图 5-59

- 6 使用【手绘工具】分别绘制三条路径，然后在【轮廓笔】对话框中设置其参数，如图 5-60 所示。

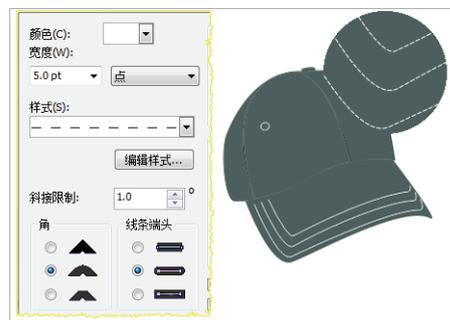


图 5-60

- 7 选择工具箱中的【钢笔工具】, 绘制图形轮廓, 并填充颜色, 如图 5-61 所示。

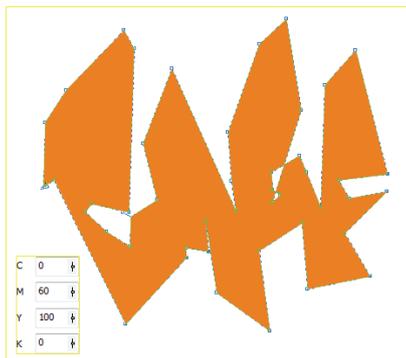


图 5-61 轮廓

- 8 使用【形状工具】, 调整节点和调节杆位置, 使图形轮廓变得圆滑, 如图 5-62 所示。



图 5-62 点

- 9 使用【贝赛尔工具】在橙色图形的后面再绘制一个图形, 并填充为黑色, 将前面绘制的图形群组, 然后选择【封套工具】, 并调整节点, 如图 5-63 所示。



图 5-63 点

- 10 双击工具箱中【矩形工具】绘制一个与文档大小相同的矩形, 使用渐变工具进行渐变填充作为背景, 如图 5-64 所示。



图 5-64 填充

## 5.5 课堂练习：绘制木质相框

相框通常是用来储存照片及保护照片的, 还可以防相片变形、发黄等。本例中绘制的是一款木质的相框, 木质的相框看上去更有档次也更加美观, 也更能突显照片, 同时也能更好地装扮你的生活空间, 如图 5-65 所示。



图 5-65

- 1 新建一个尺寸为 297mm×210mm 文档, 执行【文件】|【导入】命令导入素材, 如图 5-66 所示。



图 5-66

- 2 使用【矩形工具】绘制矩形, 并选择【底纹填充工具】填充底纹, 效果如图 5-67 所示。



图 5-67 填充

- 3 使用【矩形工具】绘制相框边缘部分图形, 并使用【透明度工具】为其添加透明效果, 效果如图 5-68 所示。



图 5-68

- 4 选择工具箱中的【贝塞尔工具】, 绘制相框边框, 并设置其透明度, 如图 5-69 所示。

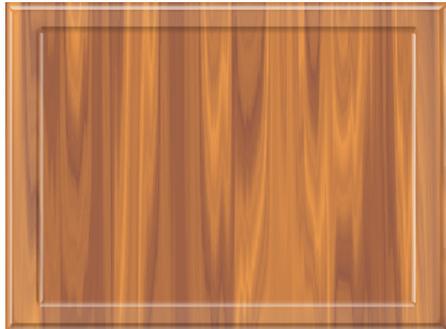


图 5-69

- 5 选择工具箱中的【矩形工具】绘制矩形, 并设置填充颜色, 如图 5-70 所示。

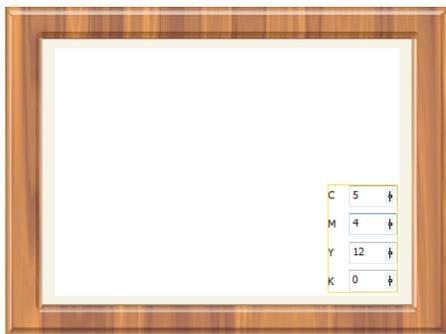


图 5-70

- 6 使用【矩形工具】绘制矩形, 按 F12 键设置轮廓属性, 得到效果如图 5-71 所示。



图 5-71 轮廓

- 7 执行【导入】命令导入文件, 对其执行【效果】|【图框精确剪裁】|【置于图文框内】

命令来完成照片的制作，如图 5-72 所示。



图 5-72

- 8 选择工具箱中的【阴影工具】，为相册添加阴影效果，效果如图 5-73 所示。



图 5-73

- 9 如上所述，绘制另外一个相册同样选择【阴

影工具】为相册添加阴影效果，并使用【选择工具】双击将其倾斜放置，效果如图 5-74 所示。



图 5-74

- 10 使用【文本工具】分别输入文本，完成相框的绘制，效果如图 5-75 所示。



图 5-75 文

## 5.6 课堂练习：制作服饰海报

在大的购物广场中，由矢量图形制作出来的服饰海报显得格外引人注目，它不但可以作为产品的宣传方式，而且还起到一定的装饰作用。下面就通过 CorelDRAW 为读者介绍一种制作服饰海报的方法，如图 5-76 所示。

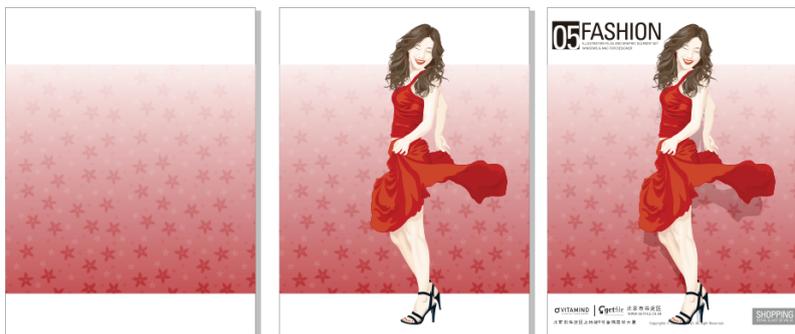


图 5-76

- 新建一个大小为 220mm×290mm 的文档，使用【矩形工具】绘制一个矩形。按 F11 键，打开【渐变填充方式】对话框，设置参数，如图 5-77 所示。



图 5-77 填充

- 选择【透明工具】，在工具属性栏中选择【透明度类型】和【透明度图样】并设置【开始透明度】和【结束透明度】参数，如图 5-78 所示。

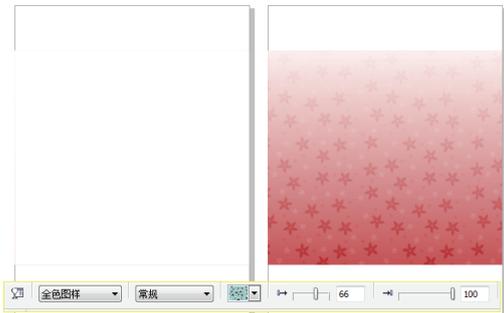


图 5-78

- 选择【贝塞尔工具】，绘制出人物的轮廓线，将人物放置在视图的最上层，如图 5-79 所示。
- 使用默认的 CMYK 调色板，填充颜色。单击工具箱中【无轮廓】按钮，如图 5-80 所示（头发颜色为 C：12、M：34、Y：45、K：70；浅色皮肤的颜色为 C：0、M：6、Y：9、K：0；深色皮肤为 C：0、M：10、Y：14、K：2；浅色衣服颜色为 C：0、M：

100、Y：100、K：20；深色衣服颜色为 C：0、M：100、Y：100、K：25）。



图 5-79 轮廓

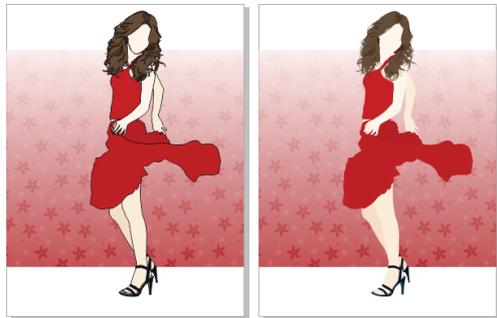


图 5-80 填充颜色

- 选择头部与脸部的暗调区域，进行填充，刻画出脸部的眼睛和嘴唇。然后，单击工具箱中【无轮廓】按钮，去除轮廓线，如图 5-81 所示。



图 5-81 填充

- 6 选择衣服和皮肤部分，为该区域添加暗部色调，从而使图像产生层次感，如图 5-82 所示。在表现皮肤或者衣服的暗部色调时，尽量选择该颜色的同类色，这样容易使画面色调协调。



图 5-82 填充色

- 7 使用默认的 CMYK 调色板，填充人物的暗部区域。然后，刻画人物的细节（包括人物的发丝、牙齿、眉毛、指甲等），如图 5-83 所示。



图 5-83

- 8 使用【选择工具】，选择人物，按下快捷键 Ctrl+G，执行【群组】命令。然后，执行【编辑】|【仿制】命令，进行仿制图形，填充为黑色，如图 5-84 所示。
- 9 执行【位图】|【转换为位图】命令，将该图形转换为位图。选择【透明度工具】,

在工具属性栏【透明度类型】下拉列表中选择【标准】选项，设置【透明度操作】为【减少】，如图 5-85 所示。



图 5-84



图 5-85

- 10 将该图形的不透明度参数设置为 85，选择【选择工具】，将鼠标放置在该图形上面同时向下拖动，将图形压扁，放置在人物下面，作为投影，如图 5-86 所示。



图 5-86

- 11 使用【矩形工具】, 在文档中绘制一些修饰性的图形。选择【文本工具】输入一些文字与英文字母, 如图 5-87 所示。



图 5-87

## 5.7 思考与练习

### 填

1. 可以通过按下\_\_\_\_\_键打开【轮廓笔对话框】。
2. CorelDRAW 提供了 3 种图案样式, 分别是双色图案、全色图案和\_\_\_\_\_图案。
3. PostScript 底纹填充不显示, 而显示字母\_\_\_\_\_。
4. 如果【吸管工具】吸取的对象是位图, 那么不能使用【吸管工具】选择\_\_\_\_\_位图作为填充方式。
5. 使用【油漆筒】工具时, 按下\_\_\_\_\_键可以切换到吸管工具。

1. 利用\_\_\_\_\_键可以混合两种颜色并应用到对象上。
  - A. Shift
  - B. Ctrl
  - C. Alt
  - D. 空格

2. 渐变填充包含有下列哪几种填充类型?

- A. 线性渐变
- B. 射线渐变
- C. 圆锥渐变
- D. 方角渐变

3. 为对象填充图案样式时, 用户不能够使图案样式\_\_\_\_\_。

- A. 改变大小
- B. 镜像填充
- C. 改变角度
- D. 改变亮度

4. 使用【吸管】工具可以选择\_\_\_\_\_对象上的颜色。

- A. 矢量图形
- B. 曲线
- C. 位图
- D. 调色板

5. 使用【吸管】工具可以选择的填充方式有\_\_\_\_\_。

- A. 单色
- B. 渐变

## C. 图案

1. 简述一下双色图案、全色图案、位图图案的大致含义。

2. 轮廓可以具有普通曲线对象的属性吗？如果可以的话那么应具备什么条件，又该如何进行如何操作？

3. CorelDRAW 提供预设的底纹是随机产生的填充，在应用时需要注意哪些问题？

4. PostScript 底纹图案填充与其他图案填充相比有哪些特殊性？

5. 吸管工具和油漆筒工具的作用分别是什么？

## 1

本练习将制作如图 5-88 所示的镜框，将图片通过执行【精确裁剪】|【放置于容器中】命令将其放置于绘制的容器中，然后设置轮廓笔的粗细，设置完毕后执行【排列】|【将轮廓转化为对象】命令，然后对其轮廓进行【纹理填充对话框】中【样式】的填充。

## 2 文

新建文件，并创建矩形，为其填充图案。绘

制一个圆角矩形，将其 4 个角的圆滑度设置为 45 度，填充为黄色，输入美术字“Light”，将两个矩形和“Light”都选中，使它们中心对齐。用“Light”二字修剪圆角矩形，将对象的轮廓设置为金色，将轮廓设为 8 点宽度。最终效果如图 5-89 所示。



图 5-88



图 5-89 文