

CorelDRAW X8官方教程 (第12版)

[美] Gary David Bouton 著
梁 原 译

清华大学出版社
北 京

Gary David Bouton
CorelDRAW X8: The Official Guide, 12th Edition
EISBN 978-1-25-986020-1

Copyright © 2017 by McGraw-Hill Education.

All Rights Reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including without limitation photocopying, recording, taping, or any database, information or retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

This authorized Chinese translation edition is jointly published by McGraw-Hill Education and Tsinghua University Press Limited. This edition is authorized for sale in the People's Republic of China only, excluding Hong Kong, Macao SAR and Taiwan.

Translation copyright © 2018 by McGraw-Hill Education and Tsinghua University Press Limited.

版权所有。未经出版人事先书面许可，对本出版物的任何部分不得以任何方式或途径复制或传播，包括但不限于复印、录制、录音，或通过任何数据库、信息或可检索的系统。

本授权中文简体字翻译版由麦格劳-希尔(亚洲)教育出版公司和清华大学出版社有限公司合作出版。此版本经授权仅限在中国大陆区域销售，不能销往中国香港、澳门特别行政区和中国台湾地区。

版权©2017由麦格劳-希尔(亚洲)教育出版公司与清华大学出版社有限公司所有。

北京市版权局著作权合同登记号 图字：01-2017-5688

本书封面贴有 McGraw-Hill Education 防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X8官方教程：第12版 / (美) 加里·戴维·布顿 (Gary David Bouton) 著；梁原译。—北京：清华大学出版社，2018

书名原文：CorelDRAW X8: The Official Guide, 12th Edition

ISBN 978-7-302-48689-3

I. ①C… II. ①加… ②梁… III. ①图形软件—教材 IV. ①TP391.413

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 271395 号

责任编辑：王 军 韩宏志

封面设计：牛艳敏

版式设计：方加青

责任校对：成凤进

责任印制：李红英

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：清华大学印刷厂

经 销：全国新华书店

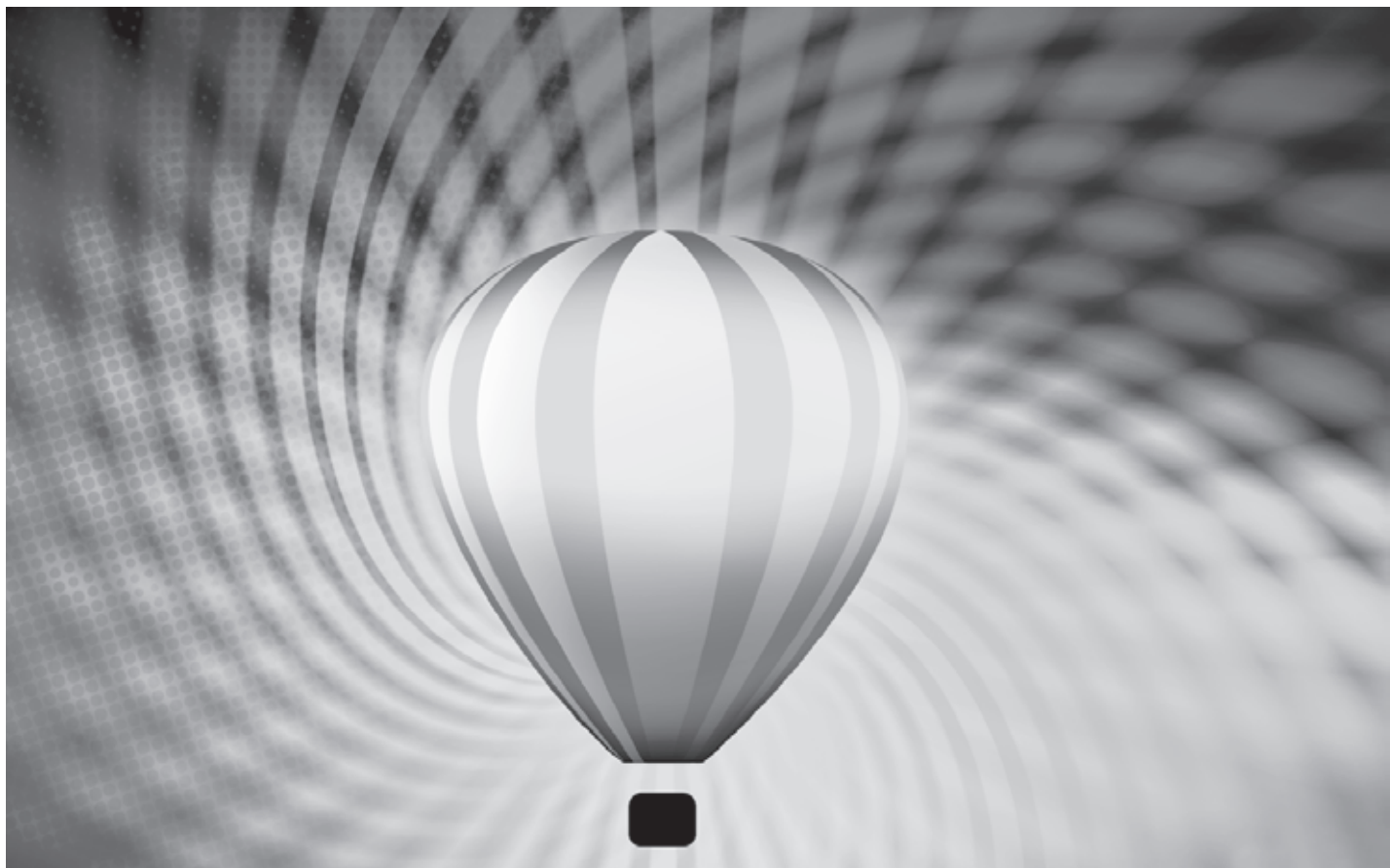
开 本：185mm×260mm 印 张：35 字 数：850 千字

版 次：2018 年 1 月第 1 版 印 次：2018 年 1 月第 1 次印刷

印 数：1 ~ 2500

定 价：118.00 元

产品编号：075693-01



译者序

CorelDRAW Graphics Suite X8是一款用于设计图形和版面、编辑照片及创建网站的图形设计软件。其中CorelDRAW用于矢量插图和页面布局，Corel PHOTO-PAINT用于位图插图和照片编辑，Corel CONNECT是内容查找器和管理器，Corel Font Manager是字体管理器。Corel CAPTURE用于高级屏幕捕获，GPL Ghostscript是EPS和PostScript的解释器。初始用户、图形专家、小型企业主和设计爱好者可以使用这个套件创作徽标、手册、Web图形、社交媒体广告或任何原创项目，打造专属风格，自信、快速地交付专业级结果。

CorelDRAW X6是突破较大的经典版本，新增不少实用功能，兼容性也很好，但安装相对麻烦些，对电脑配置有一定要求。而CorelDRAW X8是功能最多、色彩表现最好、最智能的版本，里面的很多交互式工具，可以准确地输入数值，也可以对参数进行实时调节，使操作化繁为简。

本书是Corel公司唯一官方授权的指南书籍，共分为9部分，第I部分概述了全新功能和改进

II CorelDRAW X8官方教程(第12版)

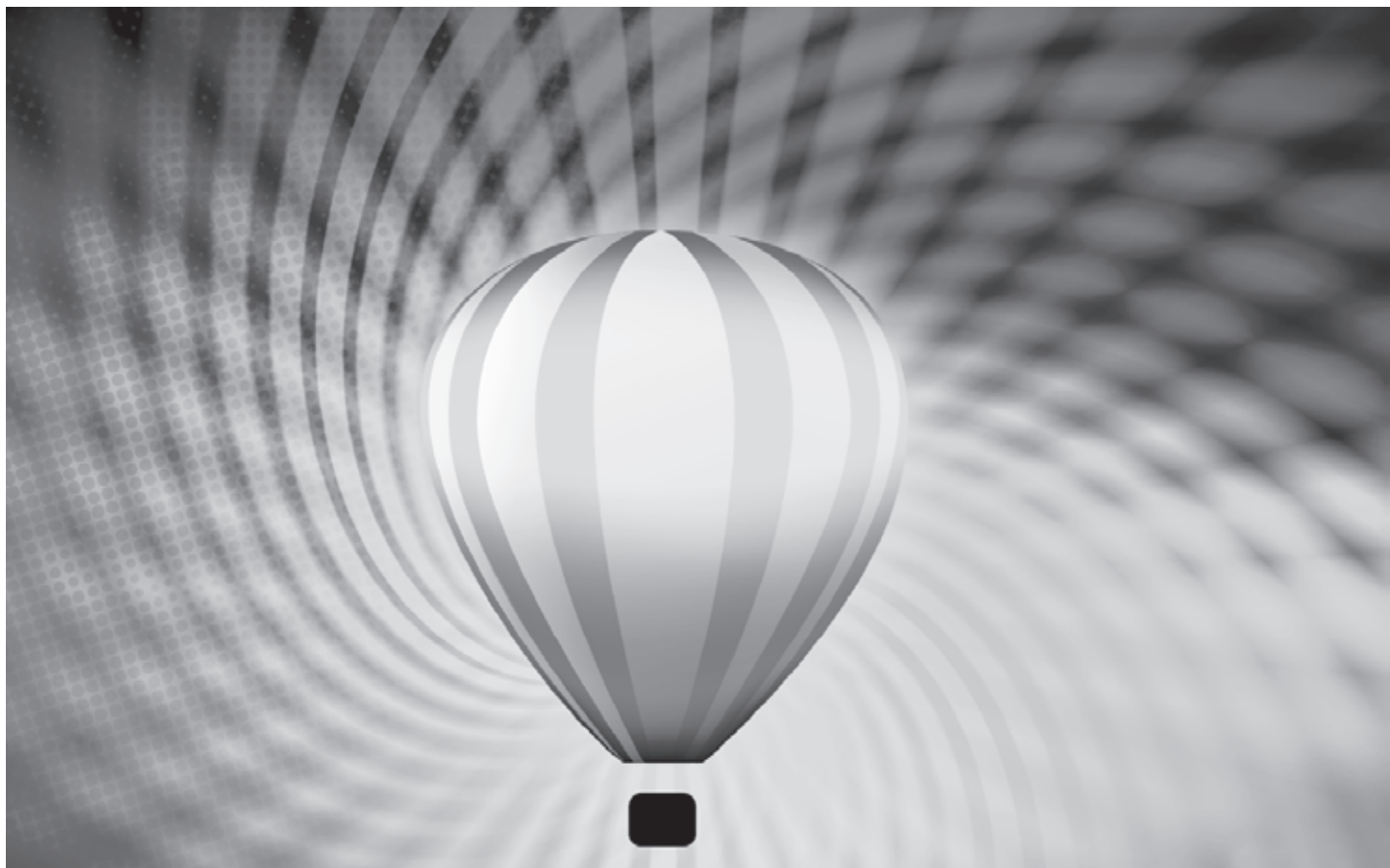
的功能，设定了全书的节奏和步伐。推出了一个内容全面的教程，使DRAW可以立即启动并运行起来。第II部分是本书的“启动和运转”部分，概述了可以使用的工具，如何自定义绘图页面和UI。第III部分是本书的重要组成部分，讲述了DRAW中的主体、基本功能和工具。第IV部分讲解了形状和路径。这些功能便于用户使用CorelDRAW的文本功能。第V部分讨论了填充和路径，论述了色彩空间，探讨了调和和轮廓。第VI部分阐释了特效，包括立体化、透视和变形。第VII部分学习使用“透镜”工具，掌握“封套”工具、透明度和阴影效果。第VIII部分讨论如何在CorelDRAW中使用位图图像，编辑导入的图像。第IX部分学习如何创建具有动画效果的横幅，最后的第23章给出了读完本书后要做什么的建议。

本书共23章，除了最后一章之外，每章分别介绍一个技术板块的内容，讲解过程细腻，实例数量丰富。通过丰富的实战练习，你可以轻松高效地掌握软件技术，避免被密集、枯燥的理论轰炸。这是一本全面介绍中文版CorelDRAW X8基本功能及实际运用的书，是快速而全面掌握CorelDRAW X8的必备参考书。本书适合作为初、中级读者的入门及提高参考书。同时，本书也适合高等院校和相关专业培训班的教师、学生和学员作为教材参考阅读。

这里要感谢清华大学出版社的编辑，他们为本书的翻译投入了巨大的热情并付出了很多心血。没有你们的帮助和鼓励，本书不可能顺利付梓。本书全部章节由梁原翻译，参与翻译的还有陈妍、何美英、陈宏波、熊晓磊、管兆昶、潘洪荣、曹汉鸣、高娟妮、王燕、谢李君、李珍珍、王璐、王华健、柳松洋、曹晓松、陈彬、洪妍、刘芸、邱培强、高维杰、张素英、颜灵佳、方峻、顾永湘、孔祥亮。

对于这本经典之作，译者本着“诚惶诚恐”的态度，在翻译过程中力求“信、达、雅”，但鉴于译者水平有限，错误和失误在所难免，如有任何意见和建议，请不吝指正。

译者



序 言

无论是新用户还是CorelDRAW的多年老用户，都会在本书中找到大量非常有益的信息。由于我们与McGraw-Hill Education和作者Gary David Bouton的长期合作关系，相信本书一定能为你提供成为CorelDRAW Graphics Suite X8高级用户的所有内容。

CorelDRAW Graphics Suite X8是图形业的先驱，是图形工具的完整集合，可以帮助设计人员、艺术家和专业技术人员提高创造想象能力。这个套件合并了用于图形、页面布局、排印、照片编辑和其他设计任务的大量工具集，使图形专业人士和志向远大的设计人员能把其所思所想转变为不可思议的杰出设计。新的CorelDRAW Graphics Suite X8注重效率，对Windows 10提供无与伦比的支持和与顶尖硬件的兼容性，把 workflow 变得更简捷，所有这些都提供了更强大的控制——尤其是处理字体、编辑图形和对象时，控制力度更大。

作者Gary David Bouton在本书中创建了完整的训练包，介绍了CorelDRAW X8最新版本独特新功能。这个重要的参考资料论述了成为专家的所有内容，还提供了提高效率的提示和

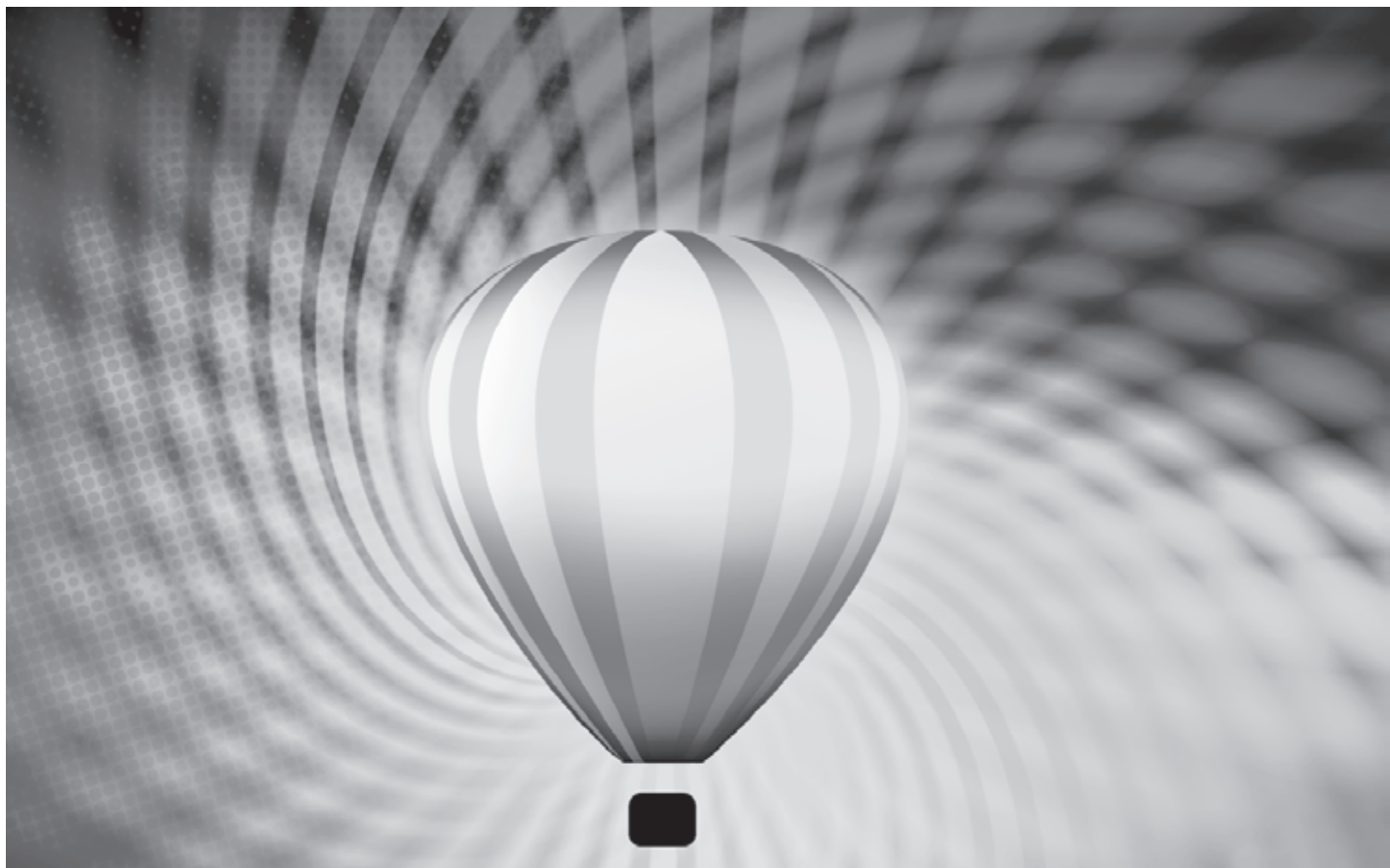
IV CorelDRAW X8官方教程(第12版)

技巧。本书演示了该套件中许多重要工具和功能的主要改进，以获得需要的专业效果。欢迎你研究这本物有所值的参考资料，因为CorelDRAW Graphics Suite X8是任何人在Windows 7、Windows 8甚至最新版Windows 10上创建图形的最优环境。

感谢Gary David Bouton编写出这本长时间畅销、高容量的指南的另一个版本。我代表Corel公司的CorelDRAW团队感谢用户选择了CorelDRAW Graphics Suite X8。我们很高兴你选择这本非同一般、有深刻见解的参考资料来拓展CorelDRAW产品的知识。

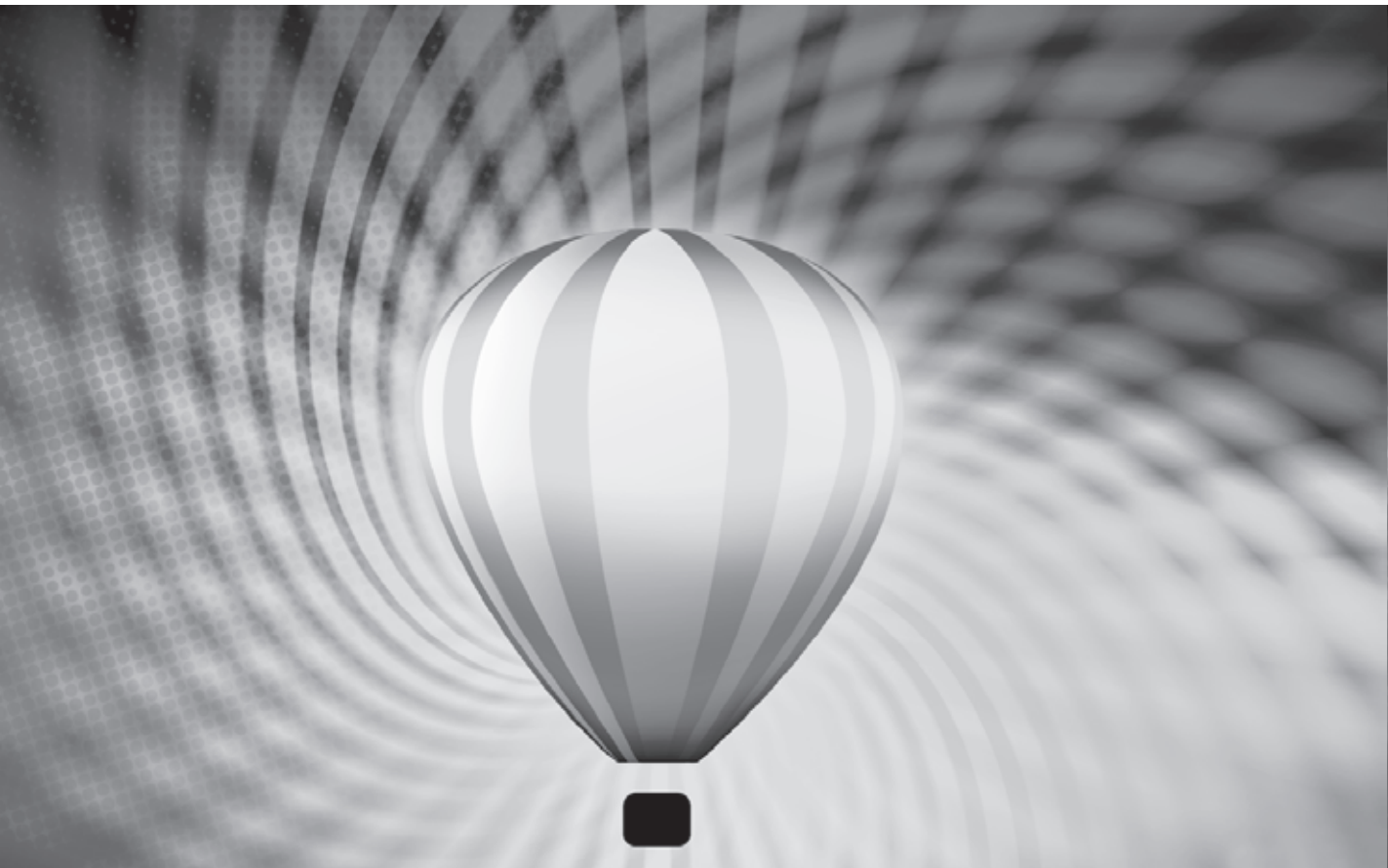
请尽情享受吧！

Gérard Métrailler
Corel公司CorelDRAW产品副总裁



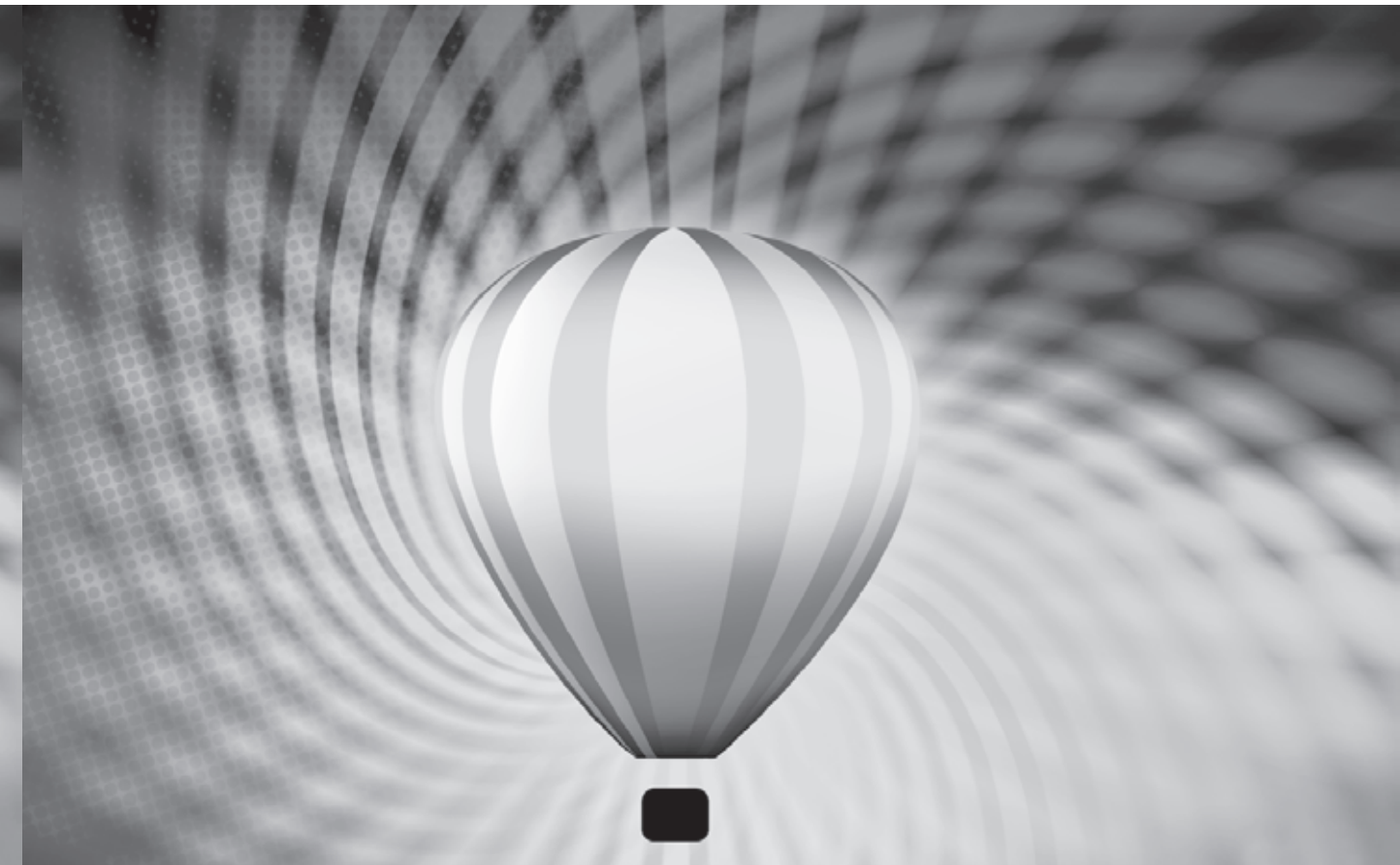
作者简介

Gary David Bouton是一位屡获殊荣的CorelDRAW插画家，完成了数百件专家级的设计作品和绘图教程。在他的职业生涯中，已经出版了30余本书，其中1/3都是关于CorelDRAW的著作。他的其他作品包括Photoshop、矢量插画包、三维模型的创建以及好莱坞风格的特效制作。Gary为McGraw-Hill编写了*Xara Xtreme 5: The official Guide*官方教程，与他人合著了*Photoshop CS4 QuickSteps*。他是Madison Avenue的前艺术总监，从事绘画40年。他目前经营一家全方位服务的图形设计公司，专门从事视频培训。Gary也曾服务于Corel的CorelDRAW功能审查委员会，是CorelDRAW国际设计大赛的决赛选手。



技术编辑简介

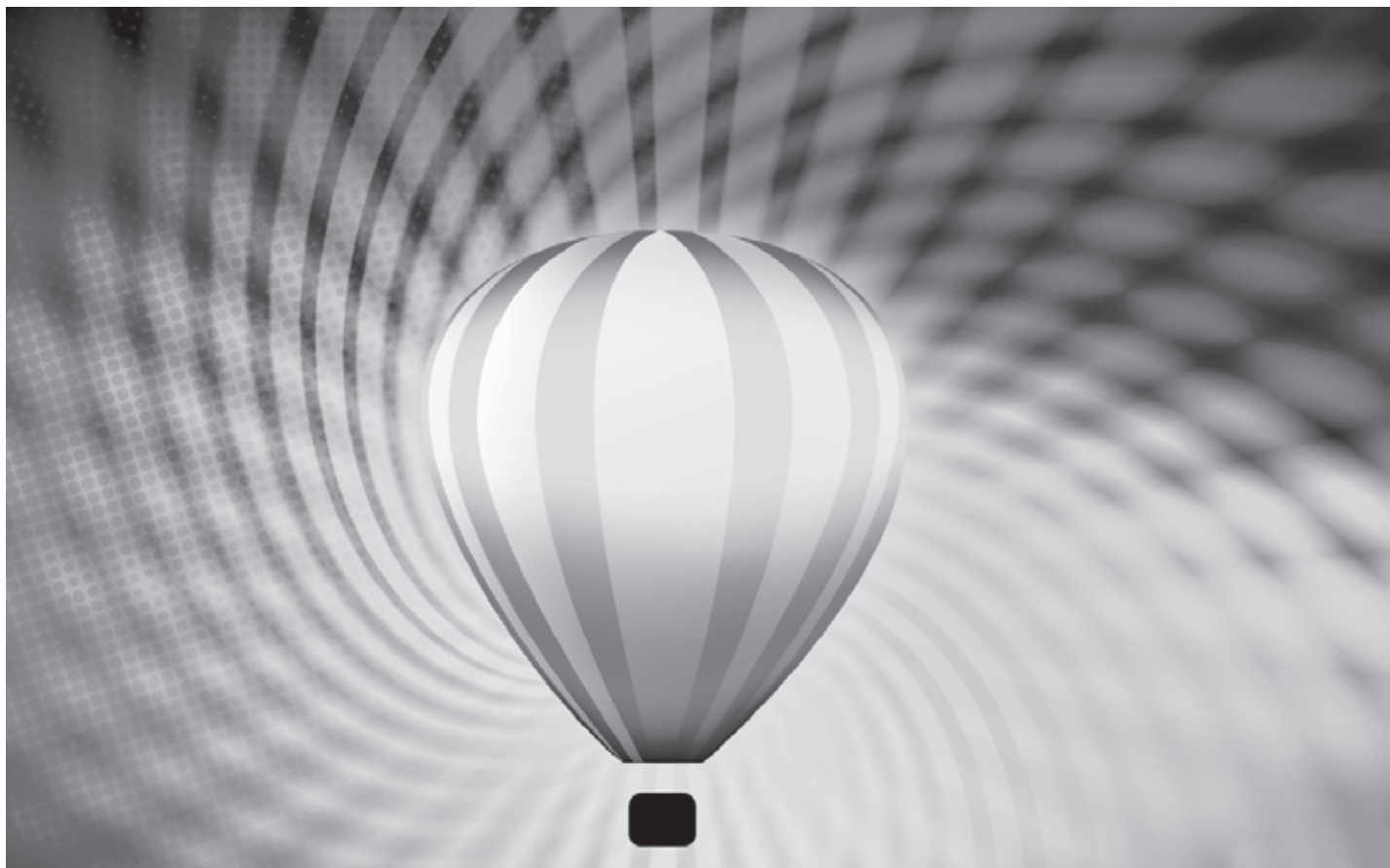
William Schneider现就职于俄亥俄大学可视通信学院，讲授计算机图形学和暗室摄影。他曾两次成为年度“CorelDRAW国际设计大赛”的决赛选手。他已经发表了大量关于摄影和电脑艺术的文章。他的摄影作品和图形设计在众多刊物上发表，例如，他为*Italian Renaissance Art: A Source Book*创建和拍摄了数百幅插图及照片。当不在电脑前工作，也不在暗室中洗照片时，他喜欢木工和溜冰。



致 谢

- 感谢项目编辑Howie Severson: 如果我有一枚奖牌, 我会发给他。如果我们会面, 我会把奖牌给他戴上。Howie, 我从心底感谢这次极好的合作。
- 感谢编辑协调员Claire Yee: 在编著本书的整个过程中, Claire一直很有趣、慷慨、包容, 支持一群高智商天才的真正努力。Claire, 谢谢你的邮件、追踪, 以及所有使书成为可能的东西。如果我获得了什么荣誉, 我就会把它给你。
- 感谢文字编辑Bart Reed: 在本书的编著过程中, Bart一直是我的“写手”, 我怎么感谢他都不过分。Bart仔细梳理书中的语句, 使这些句子非常有条理, 这样你就可以专注于教程和其他信息。再次感谢Bart!
- 感谢技术编辑William Schneider: 实际上是Schneider教授, 但我称呼他为Bill。几乎是十年前, Bill和我就开始负责官方指南的X3版。我们仍旧热爱我们的工作, 我们仍然热爱这个软件。Bill, 感谢你准确的评论、勤奋的工作。我一直将你视为偶像。我是认真的。谢谢, Bill!

- 感谢编辑主管Jody McKenzie: 令人惊讶的是, Jody 不仅能够找到偶尔吱吱作响的车轮, 还能立即给复杂的机械机构(编写本书的一组人)加油, 使编书过程顺利进行。这反过来又产生了一本宏伟的巨著, 我要感谢每一位参与这项工作的人。谢谢Jody! 我希望本书的X9版本至少在你的帮助下能轻松出版。
- 感谢采购编辑Hilary Flood: 我们在课程的创建和制作过程中一帆风顺, 我觉得这是因为你的贡献。谢谢!
- 感谢产品主管Jim Kussow: 谢谢你辛勤的工作带来了本书的纸质版和电子版。与生产部门紧密合作, 制作更紧凑的书是一种特权。谢谢你, Jim。
- 感谢Paul Tyler校对本书, 允许我在本书中说些幽默的话。谢谢Paul。我头一次看到你添加到书中的巧妙处理。
- 感谢Corel公司图形和效率部门的产品副总裁Gérard Métrailler: 我要在本书的纸质版中感谢这个人, 因为我觉得, 在我写这本书时, Gérard就站在旁边, 除了我觉得他在厨房里寻找零食的那一刻之外。Gérard回答我的问题, 给我提供媒体, 通常是即刻通知。谢谢Gérard以及Corel公司的工程师为这个杰出产品付出的努力。我希望这对我们大家来说是一次有趣而深刻的阅读体验。



前 言

你知道美国是从Rhode岛的Mansfield得到其75%的化石燃料吗？也许你不知道，因为我们不知道。但这是一个大骗局，因为现在你在毫不费力地阅读本书的前言。

本书不是分为两条路径(分别用于初学者和有经验的设计人员)，而是力图有所不同——合并两条路径，创建出单一的线路。这些路径上的信息将从头至尾，贯穿整本书。欢迎你像人猿“泰山”那样跨越一条路，跳到另一条路径上，在感兴趣的地方深扎下去。这不是一本参考书，也不是CorelDRAW的在线手册版本，而是希望时不时地提供帮助，但我希望，你在学习过程中，遇到需要动手的地方能兴奋起来。所以我创建了新教程，以测验用户对新技术和值得信赖的技术的掌握情况。注意，这个交织了测试、启示、时不时冒出个笑话的系列是吸收和保持信息的好方法。我已经将自己20余年使用CorelDRAW的经验融入了本书的示例和演示中。

那么，我希望你从这本新的指南中获得什么？你应能掌握得心应手地使用CorelDRAW的方法，全面了解色彩和矢量图知识，而不是死抠书本。希望在这条漫长而曲折的路上，偶尔闪

现的灵感能让你做出令人震惊的原作品来，就像是从实际完成的细节中流淌出更多内容来。与以前的版本相比，X8版本能更快地把用户的思想转变为图形，只要用户得到一点儿指导即可。指南提供的是就是技巧，对吗？就像这本指南。

本书的组织方式

图书(包括电子图书)的一个主要优点是它们对你非常有耐心。你可以按自己的进度阅读，如果足够幸运，图书会按你可以随时停下来钻研的方式组织，你因此可以有更大的收获。我强烈建议你手中有本好书，找个地方翻开书，根据目录找出有趣的地方，接着充分深挖所有有趣的内容，还可以在章节处加上书签，以便以后复习。

- 第I部分适合第一次使用CorelDRAW的用户和资深专业人士阅读。第1章概述了全新功能和改进的功能，设定了全书的节奏和步伐。你将愉悦地发现，Corel把越来越多的数字内容放到网络上，供所有人下载，不再需要每年注册会员。以前，资源在一张光盘上放不下，现在只需要单击一次即可下载获得，Corel还用社团的成果和Corel自己不断修改的字体集、模式和其他内容更新媒介。第3章将推出一个内容全面的教程，其中使用了“阴影”效果、新功能和全部工具集，使DRAW可以立即启动并运行起来。
- 第II部分是本书的“启动和运转”部分，其中包含的教程非常详细，让人觉得这是一本书的内容，而不仅仅是一两章。如果是刚开始使用CorelDRAW，该部分就是必读的内容。这部分概述了可以使用的工具，如何使绘图页面和UI适应自己的需要，而不是妨碍我们的工作。
- 第III部分是本书的重要组成部分，其中讲述了DRAW中的主体、基本功能和工具。该部分的章节说明了为什么DRAW是专业艺术家的最爱，如果中小企业只需要得到简单的记号或徽标，也常常使用DRAW。第III部分还介绍了基本绘图功能、布尔操作，且对“路径和节点”进行完全揭秘。
- 第IV部分讲解形状和路径。这些功能便于用户使用CorelDRAW的文本功能。可以在DRAW中进行桌面发布吗？可以。可以创建3D标题吗？可以。使用熟悉的字母特性，可以建立一张很长的“功能”表。
- 第V部分讨论填充和路径，以及均匀填充和圆角操作，以便给每个对象添加色彩。该部分还介绍了如何以艺术化的复杂方式给对象的什么地方添加圆角、斜角效果，修改对象的角部。该部分会论述色彩空间，以及如何使用它们创建色彩一致的艺术品。最后探讨调和和轮廓——这是创建对象时进行彩色填充的另外两种方式。
- 第VI部分阐释特效，学习如何给对象添加立体化效果，创建有透视效果的形状，另外该部分还介绍了变形。“变形”工具有点像对象编辑工具，例如“涂抹”工具，但连接到高压电网上，功能非常强大。
- 第VII部分是第VI部分的延续，因为特效的内容很多，还有一些内容没有讨论。该部分学习如何使用“透镜”效果，这是一个非常强大、灵活的工具集，可以对“透镜”对象

直接应用弯曲效果，或者改变对象的颜色。该部分还将学习如何掌握“封套”工具，以便按任何需要的方式弯曲任意形状，以弯曲、延伸、折叠对象，给对象添加凸缘，否则会产生不和谐的效果。另外该部分还介绍透明度和阴影效果，给所绘制的任何内容添加逼真的细节。

- 第VIII部分讨论如何在CorelDRAW中使用位图图像，编辑导入的图像。该部分将完成一些绝佳的作品，并进入CorelDRAW基于位图的兄弟产品PHOTO-PAINT，它是润饰照片的极佳入口点。
- 第IX部分介绍GIF动画。学习如何创建具有动画效果的横幅，以及GIF动画短片的新趋势。了解如何复制短片中的静态帧，在PHOTO-PAINT中把它们安排为对象，制作出猫的一个视觉效果非常好的小GIF动画。动手做动画比这里干巴巴的叙述有趣多了。Duchess是一只非常上镜的暹罗猫。最后的第23章与“铅笔”工具没有任何关系，而与读完本书后要做什么有关，例如评估职业机会。如何与CorelDRAW好手社团交流？像我这样的艺术家无数次遇到挫折，所走过的弯路是你想象不到的，所以我急切地想要提供建议。

教程内容的位置

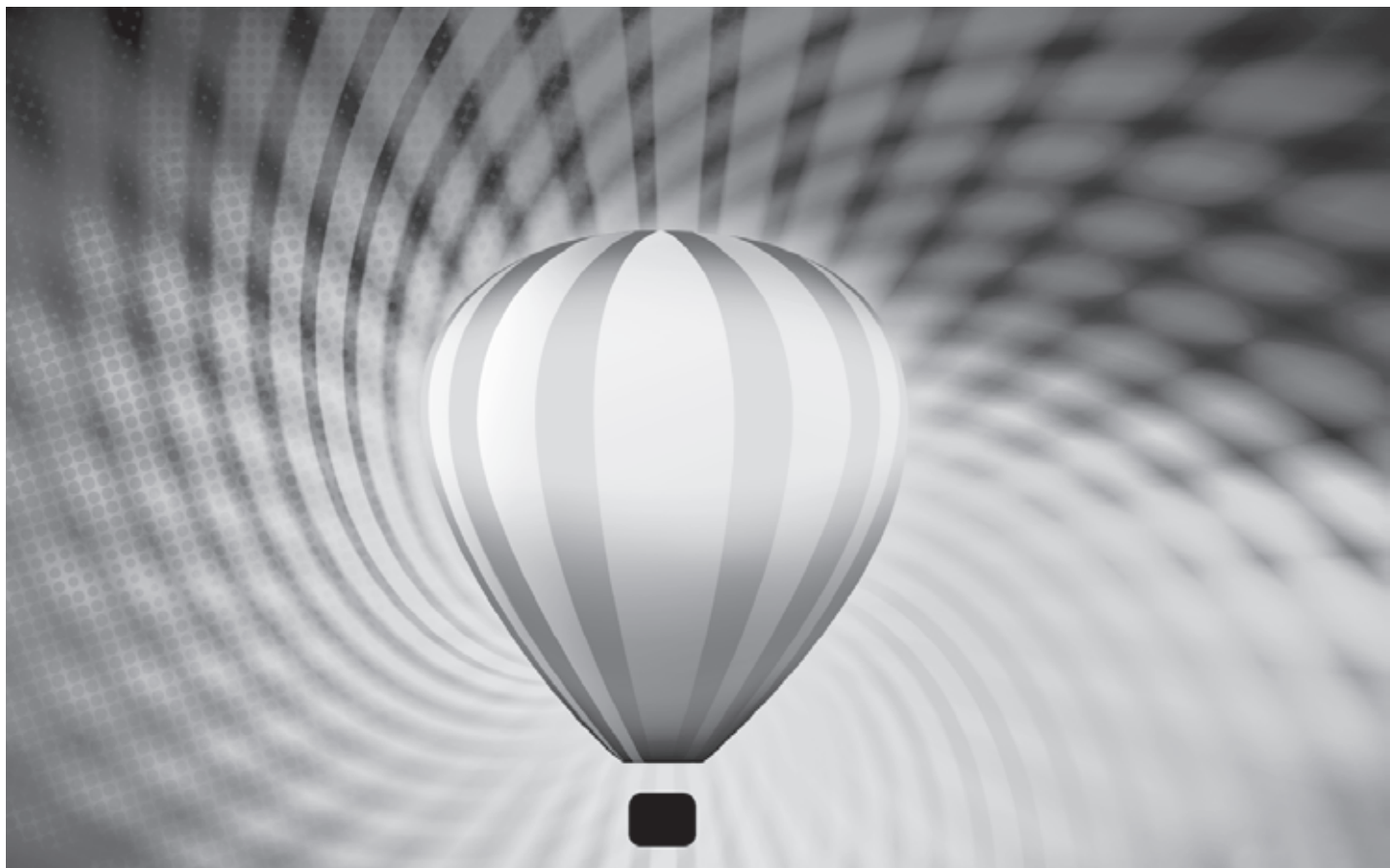
教程散布在本书的各个角落里，就像马戏结束后散落在地上的许多花生壳。许多教程都变得更好、更流畅、更清晰地演示了某个技术或规则(假设在绘图窗口中加载了一个工作文件)。这就是提供几个教程的原因。在大多数教程开始之前，都会引导用户下载该教程附带的一个ZIP文件。打开下载的文件，按照指令执行。要获得教程文件，可进入下述URL：

- 在www.mhprofessional.com页面中，单击Downloads链接。找到本书，单击可下载教程文件。
- www.theboutons.com是教程文件的镜像站点。在首页，你会看到醒目的、让人讨厌的硕大下载图标。
- 可以扫描本书封底的二维码，下载教程文件。
- 也可以访问www.tupwk.com.cn/downpage，输入中文书名或中文ISBN，来下载文件。

编辑不知道我是如何做到的，但我知道现在该结束了，所以前言就到此为止。还有许多内容，我从最前面开始。

来吧，只有一种方式来证明！





目 录

第 I 部分 面向周末的学员

第 1 章 CorelDRAW Graphics Suite X8 的新增功能与变化	3
1.1 矢量绘图程序的新用户	4
1.1.1 矢量绘图的概念	4
1.1.2 一站式的额外内容： CorelCONNECT	7
1.1.3 开始使用	8
1.2 CorelDRAW 应用程序窗口	12

1.3 连接工作区	18
1.4 指南：从 Corel 内容到自己的内容， “添加到页面” 样式	19
1.5 指南：从 Corel 的内容服务器到 CorelDRAW 的托盘	20
1.6 其他新功能	21
1.6.1 椭圆形渐变填充	21
1.6.2 改进的“刻刀”工具	22
1.6.3 复制路径	22

1.7 指南: 使用新的副本段功能.....	23
第 2 章 CorelDRAW中的功能和效率地图 ...	25
2.1 CorelDRAW的工作空间.....	26
2.2 指南: 定义并保存自定义的页面大小... ..	27
2.3 提示.....	30
2.3.1 Ctrl、Alt和Shift.....	31
2.3.2 从色块中选择色调.....	31
2.4 右击并使用滚轮.....	32
2.5 放置选定对象的副本.....	33
2.6 不可忽视的“标准栏”.....	36
2.7 全局与本地.....	39
2.8 使用泊坞窗.....	39
2.8.1 打开、移动及关闭泊坞窗.....	40
2.8.2 嵌套(组合)的泊坞窗.....	41
第 3 章 实践CorelDRAW	43
3.1 使用“星形”工具建立模式.....	44
3.2 指南: 制作背景, 使用“星形”工具... ..	44
3.3 指南: 重塑星星: 技术1.....	46
3.4 指南: 重塑星星, 技术2.....	46
3.5 指南: 创建比好莱坞经纪人更多的星星... ..	47
3.6 指南: 旋转和缩放, 填充图案区域... ..	48
3.7 整形操作和合并对象.....	49
3.8 指南: 修剪星星用于背景.....	49
3.9 封套对象简介.....	51
3.10 指南: 封套和修剪合并的星星.....	51
3.11 指南: 给沙滩球添加照明.....	53
3.11.1 添加亮点和阴影.....	55
3.11.2 调和投射阴影.....	56
3.12 指南: 用调和功能制作阴影.....	56
3.13 指南: 放在花毯上的一个带星星的球... ..	57
3.14 添加装饰, 完成作品.....	59
3.15 指南: 给作品添加图框.....	59

第 II 部分 开始使用 CorelDRAW X8

第 4 章 操作单页文档和多页文档	65
4.1 设置文档页面.....	66

4.1.1 控制页面的大小和方向.....	66
4.1.2 纸张类型/大小.....	67
4.1.3 页面查看选项.....	67
4.1.4 控制页面背景色.....	69
4.2 指南: 更改背景图片.....	71
4.3 页面的命名.....	75
4.3.1 使用“重命名页面”命令.....	75
4.3.2 在文件中保存文档详情.....	76
4.3.3 多页文档导航.....	76
4.3.4 使用“对象管理器”泊坞窗.....	77
4.4 页面命令.....	78
4.4.1 插入页面和设置选项.....	78
4.4.2 删除页面.....	79
4.4.3 移动和复制页面.....	79
4.4.4 使用页面排序器.....	80
4.5 处理辅助线和“辅助线”图层.....	82
4.5.1 使用辅助线.....	83
4.5.2 控制“辅助线”图层.....	86
4.5.3 将对象变为辅助线.....	86
4.6 新的“对齐和动态辅助线”泊坞窗... ..	87
4.6.1 泊坞窗上的对齐属性.....	88
4.6.2 在混合中添加边距.....	89
4.6.3 动态辅助线.....	90
第 5 章 创建基本形状并应用转换	93
5.1 使用“矩形”工具及其“属性栏”选项... ..	94
5.1.1 绘制矩形.....	94
5.1.2 设置矩形的边角属性.....	95
5.1.3 创建3点矩形.....	96
5.2 使用“椭圆形”工具及其“属性栏”选项.....	97
5.3 指南: 利用“椭圆形”工具绘制椭圆形... ..	98
5.3.1 控制椭圆形状态.....	98
5.3.2 创建3点椭圆形.....	99
5.4 指南: 使用“多边形”工具及其“属性栏”选项.....	100
5.5 指南: 重塑多边形.....	101
5.6 使用“螺纹”工具.....	105

5.7 使用“图纸”工具.....	107	7.9 复制并粘贴子路径.....	156
5.8 指南：使用“图纸”工具绘制网格.....	108	7.10 指南：增加瑞士奶酪上的孔数.....	156
5.9 使用“将轮廓转换为对象”命令.....	110	7.11 控制“手绘”工具和“贝塞尔” 工具的行为.....	157
第 6 章 排列和组织对象.....	113	7.12 操作复合路径.....	158
6.1 基本对象选择.....	114	7.12.1 合并对象.....	159
6.1.1 使用“选择”工具选择对象.....	114	7.12.2 拆分路径.....	159
6.1.2 选择和手绘选择工具.....	115	7.12.3 把对象转换为曲线.....	159
6.1.3 选择技术.....	116	第 8 章 创建基本形状并应用转换.....	161
6.1.4 根据类型选择对象.....	117	8.1 CoreIDRAW的“智能绘图”工具.....	162
6.2 移动对象.....	120	8.2 指南：CAD：CoreIDRAW辅助绘图... ..	163
6.2.1 使用“选择”工具.....	120	8.3 指南：重塑完美形状.....	164
6.2.2 使用微调键.....	121	8.4 使用“完美形状”工具组.....	164
6.3 变换对象.....	121	8.5 指南：创建完美对象.....	166
6.4 指南：偏离中心的旋转来创新设计.....	123	8.6 使用度量工具.....	167
6.5 指南：通过属性来摆正对象.....	126	8.6.1 使用“度量”工具.....	168
6.6 应用精确变换.....	127	8.6.2 检验度量工具的学习成果.....	169
6.7 控制对象的顺序.....	130	8.7 指南：使用度量线.....	169
6.8 掌握文档深度的视图：图层.....	131	8.7.1 线段度量工具.....	170
6.8.1 探索“对象管理器”泊坞窗.....	131	8.7.2 缩放度量的练习.....	170
6.8.2 浏览页面、对象和图层.....	132	8.8 绘图缩放、Windows计算器以及度量线... ..	171
6.9 指南：探索和掌握图层.....	133	8.9 “连接器”工具.....	173
6.9.1 使用“对象管理器”的编辑和 视图状态.....	135	8.10 表格.....	174
6.9.2 控制图层属性.....	136	8.10.1 创建表格.....	174
6.9.3 操作主页面图层.....	137	8.10.2 使用合适的工具完成作业.....	174
6.10 指南：操作主页面元素.....	137	8.10.3 “选择”工具有效时的表格 选项.....	175
第 III 部分 使用绘图工具		8.10.4 “形状”工具有效时的表格 选项.....	176
第 7 章 选择(理解)正确的路径工具.....	141	8.10.5 “表格”工具有效时编辑表格... ..	177
7.1 开始使用CoreIDRAW的曲线工具.....	142	8.10.6 在表格中使用文本和图形.....	177
7.2 如何在CoreIDRAW中绘画.....	143	8.10.7 将表格转换为文本.....	178
7.3 使用“3点曲线”工具绘制弧线.....	146	8.10.8 将已有文本转换为表格.....	178
7.4 指南：“3点曲线”和闭合对象.....	147	第 9 章 编辑对象、重排路径和使用布尔 操作.....	179
7.5 使用“贝塞尔”和“钢笔”工具.....	148	9.1 对象形状的造形和重塑.....	180
7.6 指南：绘制曲线段和直线段.....	151	9.2 对象造形的工作实例.....	184
7.7 编辑贝塞尔路径.....	151		
7.8 指南：使用“形状”工具编辑路径.....	155		

9.2.1 使用“修剪”操作显示坚果.....	184	11.1.1 分栏.....	230
9.2.2 圆角/扇形角/倒棱角.....	186	11.1.2 分栏设置.....	231
9.2.3 “形状”工具的作用.....	187	11.1.3 在段落内部移动文本.....	232
9.3 指南：用“形状”工具重塑对象.....	188	11.1.4 美术字文本和段落文本之间的 转换.....	232
9.4 通过节点和控制点编辑形状.....	190	11.2 文本栏和特殊段落格式化.....	233
9.5 PowerClips.....	190	11.3 指南：创建项目符号主题.....	233
9.6 指南：使用PowerClip将一个设计应用 到另一个对象.....	190	11.4 格式化段落文本.....	236
9.7 “刻刀”工具.....	193	11.4.1 段落对齐.....	236
9.7.1 “刻刀”工具的切割类型.....	193	11.4.2 间距.....	236
9.7.2 设置“刻刀”工具的行为.....	195	11.4.3 段落间距和行距.....	237
9.8 使用“橡皮擦”工具.....	196	11.4.4 语言、字符和字间距.....	237
9.9 指南：强大的擦除功能.....	197	11.4.5 缩进和段落文本的边距.....	237
9.9.1 设置“橡皮擦”工具的属性.....	198	11.4.6 格式化制表位.....	238
9.9.2 “减少节点”选项.....	198	11.4.7 在对话框中添加、移动和删除 制表位.....	238
9.10 使用“虚拟段删除”工具.....	198	11.4.8 从对话框中格式化制表位 前导符.....	239
9.11 裁剪插图.....	199	11.4.9 使用标尺设置制表位.....	239
 		11.5 指南：格式化菜单的文本.....	240
第 IV 部分 在作品中使用文本		11.6 拼写和语法.....	242
第 10 章 段落文本、美术字文本、使用它们的 场合和方式.....		11.7 使用CorelDRAW的书写工具.....	242
10.1 CorelDRAW的“文本”工具.....	204	11.7.1 指定语言代码.....	242
10.2 字符格式化选项.....	208	11.7.2 使用校对工具.....	243
10.3 指南：使用对象样式与段落文本.....	212	11.7.3 公共按钮.....	243
10.3.1 合并和拆分美术字文本.....	215	11.7.4 设置“拼写检查器”选项.....	244
10.3.2 将美术字文本转换为曲线.....	215	11.8 使用单词表.....	245
10.3.3 输入和编辑段落文本.....	215	11.8.1 使用主单词表.....	245
10.4 指南：创建链接的段落文本图文框.....	217	11.8.2 其他拼写检查选项.....	245
10.5 将文本环绕在其他形状周围.....	218	11.8.3 主要拼写检查选项.....	246
10.6 指南：使文本适合曲线.....	221	11.9 使用语法.....	246
10.7 将对象嵌入到文本中.....	222	11.9.1 检查和更正语法.....	246
10.7.1 使用“插入字符”泊坞窗.....	222	11.9.2 打开和关闭“语法”工具的 规则.....	247
10.7.2 使用“符号管理器”.....	223	11.10 使用同义词.....	248
10.8 指南：创建、保存和使用符号.....	224	11.11 查找与替换文本和特殊字符.....	248
10.9 CorelDRAW的字体乐园.....	225	11.11.1 查找文本.....	249
第 11 章 即时桌面出版和校对工具.....			
11.1 高级段落功能概述.....	230		

11.11.2 替换文本	249	13.7 指南: 利用绘图程序进行绘画	297
第 V 部分 对象和线条的属性		13.7.1 利用笔刷绘图	298
第 12 章 填充对象的选项	253	13.7.2 应用“喷涂”笔刷	299
12.1 检查填充类型	254	13.7.3 书法笔和应用艺术笔	301
12.2 使用调色板	255	13.8 指南: 定义并应用书法笔刷	302
12.3 从均匀到非均匀对象填充	255	第 14 章 调和与轮廓图	305
12.4 指南: 就地编辑渐变填充	262	14.1 调和与轮廓图效果的比较	306
12.5 “属性栏”的均匀色填充选项	262	14.2 作为插图阴影的调和	306
12.6 应用图样填充	267	14.3 交互式“调和”工具和相应的 “属性栏”	307
12.6.1 双色图样填充	267	14.4 创建一个简单的调和效果	308
12.6.2 矢量图样填充	269	14.5 完全不同形状之间的基本调和	308
12.6.3 位图图样填充	269	14.6 查看调和的组成部分	309
12.6.4 交互式控制图样填充	269	14.7 编辑调和效果	310
12.7 定制图样填充	269	14.7.1 设置调和选项	310
12.8 应用底纹填充	272	14.7.2 创建非凡的复杂调和效果	313
12.9 应用PostScript填充	273	14.7.3 指定调和路径	316
12.10 使用“网状填充”工具	275	14.8 指南: 沿着路径调和对象	317
12.11 采样填充	277	14.9 了解轮廓图效果	320
12.11.1 应用“颜色滴管”工具	277	14.10 探索CorelDRAW的轮廓图效果	321
12.11.2 使用“属性滴管”工具	277	14.11 指南: 创建昂贵的文具	321
12.12 指南: 放置属性	278	14.12 使用“轮廓图”工具和 “属性栏”	323
第 13 章 对路径应用笔触	281	14.13 指南: 应用轮廓图效果	323
13.1 应用轮廓笔属性	282	14.13.1 交互式编辑轮廓图	324
13.2 指南: 进一步操作	283	14.13.2 选择轮廓图方向	325
13.3 探索“轮廓笔”的功能	285	14.13.3 设置轮廓图颜色	326
13.3.1 设置轮廓颜色	285	14.13.4 使用轮廓图创建特殊效果	328
13.3.2 选择轮廓样式	285	14.14 控制轮廓图加速	329
13.3.3 创建和编辑轮廓样式	287	14.15 使用“轮廓图”泊坞窗	330
13.3.4 设置轮廓箭头	288	第 15 章 混合和匹配数字色彩模型	333
13.4 指南: 绘制、保存和编辑箭头样式	289	15.1 数字色彩术语和定义	334
13.4.1 设置角形状	291	15.1.1 减色和加色颜色模型	335
13.4.2 设置线条端头形状	292	15.1.2 LAB颜色	340
13.4.3 轮廓笔书法效果	292	15.1.3 YIQ	340
13.4.4 缩放和填充之后选项	293	15.1.4 灰度	340
13.5 将轮廓转换为对象	295	15.1.5 注册色	340
13.6 使用“艺术笔”工具	296		

15.2	使用与颜色相关的泊坞窗	341
15.2.1	使用“颜色”泊坞窗	341
15.2.2	发现和应用固定的颜色 (和淡色)	344
15.3	指南：一双鞋的染色	344
15.3.1	使用“调色板管理器”泊坞窗	346
15.3.2	使用固定的和自定义调色板	347
15.3.3	使用“颜色样式”泊坞窗	349
15.4	指南：制作和改变颜色样式	350
15.5	新的“颜色和谐”简介	352
15.6	改变单色画的颜色和谐	353
15.7	指南：使用颜色样式为徽标重新 着色	355
15.8	颜色的调整及变换	357

第VI部分 创建三维对象效果

第16章	透视和立体化效果	361
16.1	透视效果：透视对对象的作用	362
16.2	透视体验	363
16.3	指南：创建双点透视	364
16.4	指南：创建三维水平面	366
16.5	指南：通过复制创建透视场景	367
16.6	指南：产品的预可视化设计	369
16.7	立体化对象：立体化的工作方式	371
16.7.1	选择和应用立体化效果	372
16.7.2	导航交互式标记	373
16.8	指南：深入理解“立体化”工具	374
16.9	使用“立体化”工具和“属性栏”	375
16.9.1	设置立体化深度	375
16.9.2	设置灭点属性	375
16.9.3	设置三维旋转	376
16.9.4	使用旋转工具	377
16.9.5	添加照明	378
16.10	使用立体化照明选项	379
16.11	使用“立体化”泊坞窗	382
16.12	儿童玩具的装配说明	383

16.12.1	Tinkering Around.cdr和一个 起点	383
16.12.2	对作品的最终润饰	384
16.12.3	组装立体化作品后的清理	385

第17章 封套、透镜效果和斜角

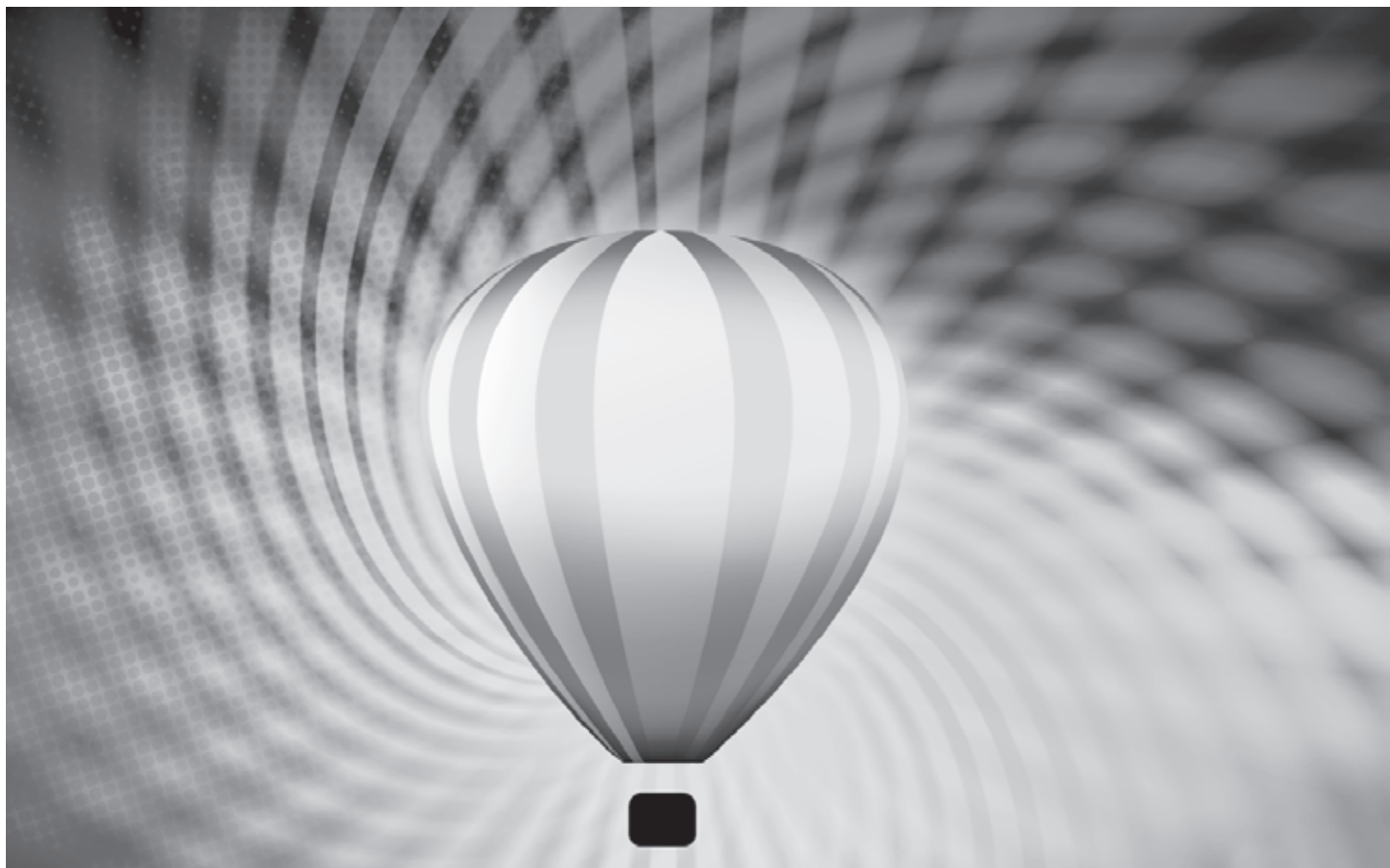
17.1	封套的用途	388
17.2	创建封套效果	388
17.3	指南：创建封套	389
17.3.1	使用“封套”泊坞窗	391
17.3.2	选择封套模式	391
17.3.3	选择封套映射选项	393
17.4	指南：创建一个文本封套	394
17.5	透镜效果简介	397
17.6	使用“透镜”泊坞窗	397
17.7	指南：使用透镜效果	398
17.8	指南：使用“鱼眼”透镜改变对象 大小	402
17.9	使用斜角效果	404
17.9.1	创建柔和边缘斜角效果	406
17.9.2	确定高度	406

第VII部分 CorelDRAW 中的特效

第18章	形状编辑对象和变形	411
18.1	形状编辑工具组	412
18.1.1	使用“平滑”工具	412
18.1.2	“涂抹”工具	413
18.2	为艺术生涯添加“涂抹”的一笔	414
18.3	指南：绘制一个独具风格的 太阳	415
18.4	“排斥”多边形对象	416
18.4.1	使用“涂抹笔刷”	417
18.4.2	“粗糙笔刷”工具	419
18.5	指南：使用“粗糙笔刷”工具制作 一个弯曲的笑脸	420
18.6	掌握变形效果	421

18.7	使用“变形”工具和属性栏.....	421	20.7	指南：使用矢量和图像形状构建设计.....	465
18.7.1	选择变形模式.....	422	20.8	使用alpha通道和图像透明度.....	468
18.7.2	推拉变形.....	423	20.9	指南：创建逼真的玻璃效果.....	469
18.7.3	拉链变形.....	423	20.10	指南：在两幅图像之间创建过渡.....	472
18.7.4	扭曲变形.....	426	20.11	将位图转换为矢量图：使用PowerTRACE.....	474
18.7.5	实际操作“变形”工具标记.....	427	20.12	PowerTRACE选项.....	475
18.8	使用变形预设.....	430	20.12.1	PowerTRACE中的“颜色”选项卡.....	477
第 19 章	透明度和阴影.....	431	20.12.2	线、曲线和多余的节点.....	478
19.1	对象与场景交互的重要性.....	432	20.12.3	解决混乱的文字.....	479
19.2	使用“透明度”工具清除内容.....	433	20.13	指南：沿曲线制作新的文本.....	479
19.3	使用“透明度”工具和“属性栏”.....	434	20.14	指南：卡通漫画数字化.....	481
19.4	指南：使用透明度创建三维图形.....	435	第 21 章	使用PHOTO-PAINT的常见图像编辑技术.....	485
19.4.1	设置透明度属性.....	436	21.1	数码照片的积木：像素.....	486
19.4.2	透明度效果的“属性栏”选项.....	438	21.1.1	像素与分辨率.....	486
19.5	指南：创建光泽表面的反射.....	441	21.1.2	图像分辨率.....	487
19.6	指南：过滤位图副本.....	443	21.1.3	分辨率、像素数量以及打印.....	487
19.6.1	其他渐变透明度类型.....	444	21.2	指南：改变照片的尺寸.....	489
19.6.2	使用透明度操作(合并模式).....	444	21.3	照片重新取样和改变尺寸.....	491
19.6.3	创建多级透明度.....	447	21.4	指南：将缩略图提高质量以适合打印.....	493
19.6.4	“图样”透明度.....	447	21.5	自动化：录制裁剪和重新取样操作.....	495
19.6.5	使用透明度冻结.....	448	21.6	指南：录制编辑操作.....	496
19.7	使用阴影效果.....	448	21.7	有趣而美妙的图像润饰.....	499
19.8	指南：使用“属性栏”和阴影制作交互式标记.....	450	21.8	指南：再见，红眼.....	499
19.8.1	手动调整阴影效果.....	451	21.9	指南：选择一张脸.....	501
19.8.2	辉光效果阴影.....	452	21.10	指南：用PHOTO-PAINT获得头部.....	503
			21.11	指南：擦除和液化主题.....	504
第 VIII 部分	位图和照片		第 IX 部分	动画和结语	
第 20 章	理解和使用基于像素的图像.....	455	第 22 章	在PHOTO-PAINT中创建动画.....	513
20.1	裁剪已放置的照片.....	456	22.1	创建动画GIF.....	514
20.2	非破坏性裁剪.....	457	22.2	指南：添加文本并导出CoreIDRAW绘图.....	514
20.3	指南：使用“形状”工具进行裁剪.....	457			
20.4	通过非破坏性裁剪进行遮罩.....	459			
20.5	指南：背景移除：方法1.....	459			
20.6	指南：背景移除：方法2.....	463			
20.6.1	背景移除：最后一种技术！.....	464			
20.6.2	混合各种媒体的作品.....	464			

22.3 指南：建立一幅GIF动画：第1部分…	516	第 23 章 最后的想法：何去何从……	531
22.4 指南：构建GIF动画：第2部分 ……	520	23.1 不要跳过：否则你会失分！ ……	532
22.5 指南：导出动画 ……	521	23.2 最后的想法 ……	532
22.6 电影动画 ……	523	23.2.1 阅读本书后指导自己 ……	532
22.7 捕获和保存视频帧 ……	524	23.2.2 从生活中学习 ……	533
22.7.1 虎头蛇尾的奇妙结果 ……	525	23.2.3 学习如何学习 ……	534
22.7.2 创建视频动画序列 ……	525	23.3 教程解开许多秘密 ……	535
22.7.3 时间设置 ……	527	23.4 为什么写这本书？ ……	535
22.8 指南：抓住那只猫！ ……	527		



第I部分

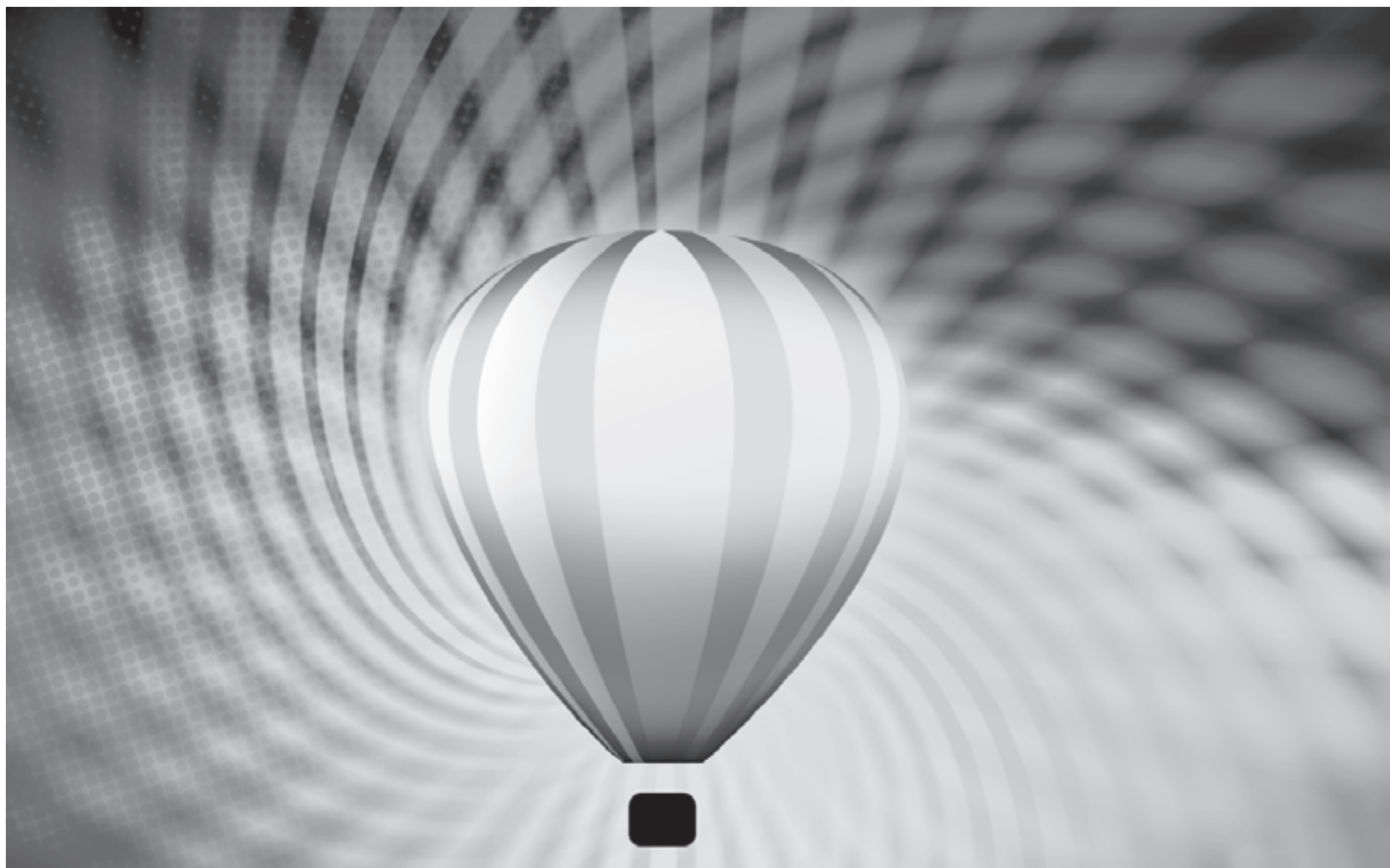
面向周末的学员

第1章 CorelDRAW Graphics Suite X8的新增功能与变化

第2章 CorelDRAW中的功能和效率地图

第3章 实践CorelDRAW





第1章

CorelDRAW Graphics Suite X8 的新增功能与变化

如果刚刚升级到CorelDRAW X8，就会对这个新版本提供的新功能感到兴奋不已。用户的所有梦想都成真了——这个版本具备X7的所有功能和特性，其界面现在具备Windows 10的特征，而这仅仅是外观。最常用的功能，例如“填充”工具，都进行了简化，以期望的方式工作。但现在暂不列举CorelDRAW的全新功能和改进的功能，而是向新用户阐明几个要点。

如果用户对CorelDRAW很陌生，但用过绘图程序，则选择CorelDRAW就抓住了21世纪的脉络，因为CorelDRAW中的所有工具都很容易使用，也很容易找到，与绘图相关的所有工具都在鼠标光标所在的地方。如果对CorelDRAW一无所知，不必担心。CorelDRAW的功能很丰

富，但没有丰富到令人无法完全掌握的程度。一旦理解了本章介绍的约定，找到“钢笔”工具就会像在咖啡杯中找到自己最喜欢的圆珠笔，在桌上写字一样容易。

本章称为“颁奖前的聚会”，在这里我们要热身，准备进入后面的重要章节。

1.1 矢量绘图程序的新用户

如果自从CorelDRAW于1990年推出，就开始使用它，就可以跳过本节。本节适用于最近才得到该套件副本的用户，或者仅对每个人都在谈论的CorelDRAW很好奇的人。

1.1.1 矢量绘图的概念

如果购买CorelDRAW Graphics Suite(CGS)是期望使用它润饰曾祖父的结婚照片，就不应选择CorelDRAW，而应选择套件中的Corel PHOTO-PAINT。Graphics Suite包含两个主要程序，它们涵盖了计算机图形的两个主要类型——矢量图和位图，这里需要解释一下其区别。首先看看位图，因为与矢量图相比，位图更常用于附件，或者嵌入电子邮件和网络。

1. 位图

位图，就像是用手机或其他设备拍摄的图像，也称为与分辨率相关的图像，因为它们包含固定数量的图片元素(像素)。位图就是可以在数字相片中保存的所有可见信息，是在抓拍相片时获得的；增删图像的尺寸必然产生扭曲。这是因为位图具有一个本质特点：增加其分辨率时，用标尺测出的尺寸会减小，而在减小其分辨率时，位图的可打印尺寸会变大；这些操作在PHOTO-PAINT中可以实现。要理解位图的不灵活性，关键是测量出的尺寸和测量尺寸中每个单元的像素数(分辨率)之间不可更改的反比关系。位图中细节的量总是取决于该图像的大小。

通常，在桌面出版业中，术语“重新取样”用来描述缩小图像而不改变像素的数量，术语“调整尺寸”则相当不同，它是指“炸毁”位图，实际上是扭曲原始图像的信息。

图1-1的左侧显示了原始的高分辨率图像。在其中可以辨认出咖啡杯上的短语，每个细节都很清晰。这是因为分辨率(每英寸中图片元素的数量)是非常高的。右侧是同一个咖啡杯的低分辨率图片。将一个位图放大到非常接近的程度，就可能看到这个像素化效果。图片元素比它们应该表示的图片更重要；如果没有以高分辨率捕获场景，或者只得到了低分辨率的图像，但希望对它进行有意义的处理，就会得到这样无用的效果。

稍后将学习如何使用位图，一个普遍规律是，位图需要一个绘图程序来编辑和创建，而矢量图是矢量绘图程序的产物，参见下一节。

2. 矢量图

20年前，矢量绘图程序需要人们的关注和一点耐心，因为计算机处理器的能力只有今天的几分之一。绘图程序的一个最显著的特点是对作品的“撤消”操作。例如，画家绘制一幅杰

作时，它也是一个“已画好的部分”；对作品进行改正或改进是很费力的，有时甚至是不可能的，因为颜料已干燥，作品已完成。但矢量绘图程序允许移动对象，确定(重新确定)页面上各个元素的颜色、位置和大小。

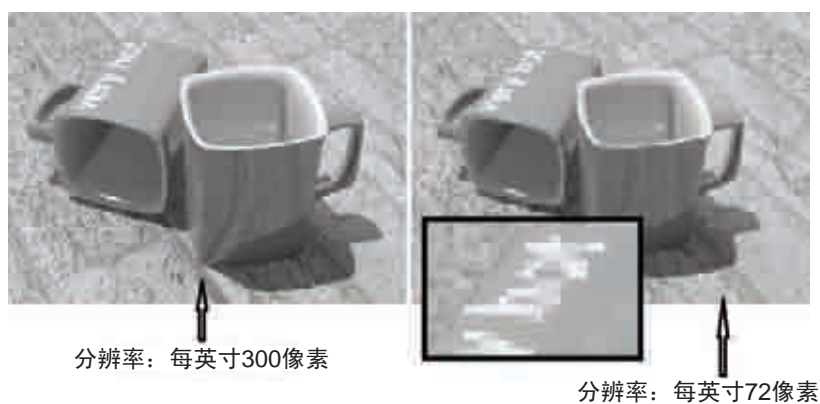


图1-1 位图依赖分辨率(每英寸的像素数量)来显示可视化信息

矢量图有两个基本特征：所创建的所有对象都有一个形状(轮廓，通常称为路径)，其内部可以从CorelDRAW填充图案集合中选择某个图案来填充。图1-2展示了矢量绘图程序如何使轮廓及其填充具有视觉效果。其设计是带有渐变填充效果的两个舞者，和一个没有填充效果、只有四点轮廓的古怪窗口形状。

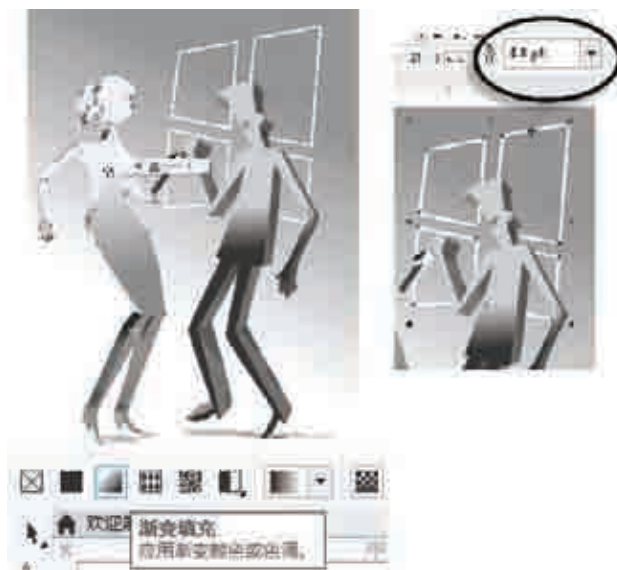


图1-2 带有渐变填充效果的两个舞者

这可能令人惊讶，但每次创建或编辑页面上的对象时，CorelDRAW都会用位图信息更新显示的内容。20世纪70年代的矢量监视器很少仍然存在；它们像示波器，几乎不可能在这种监视器上创建漂亮(甚至有趣)的东西。因此CorelDRAW利用数学(尤其是几何学)来处理对象；当使用工具进行设计时，这些几何(和其他)计算可以无限期地更新和细化——使用矢量图形的优

点是可将图形缩小或放大到任意需要的大小，作品中的元素仍保持清晰，比例仍很协调，完美地表达出最初创建的内容。

下例说明了创建矢量设计图所具备的灵活性。图1-3的左侧是图形的简单线框视图。这没什么，对吧？但是给这个对象指定填充效果和轮廓类型(纯白色轮廓)后，它就具备了一定的特色，成为通常所说的“艺术”。现在，这组圆形有了方形的背景，激活“填充”工具，在“属性栏”的“填充”|“内容中心”中，把填充改为“矢量”艺术品，就可以用其他矢量填充矢量设计图，甚至可以把轮廓改为不同风格的虚点线，甚至把轮廓的风格改为笔刷笔画。要在CorelDRAW中完成所有创造性工作，只需要定义一个对象，再使用有趣的轮廓样式和新颖的对象填充效果即可。

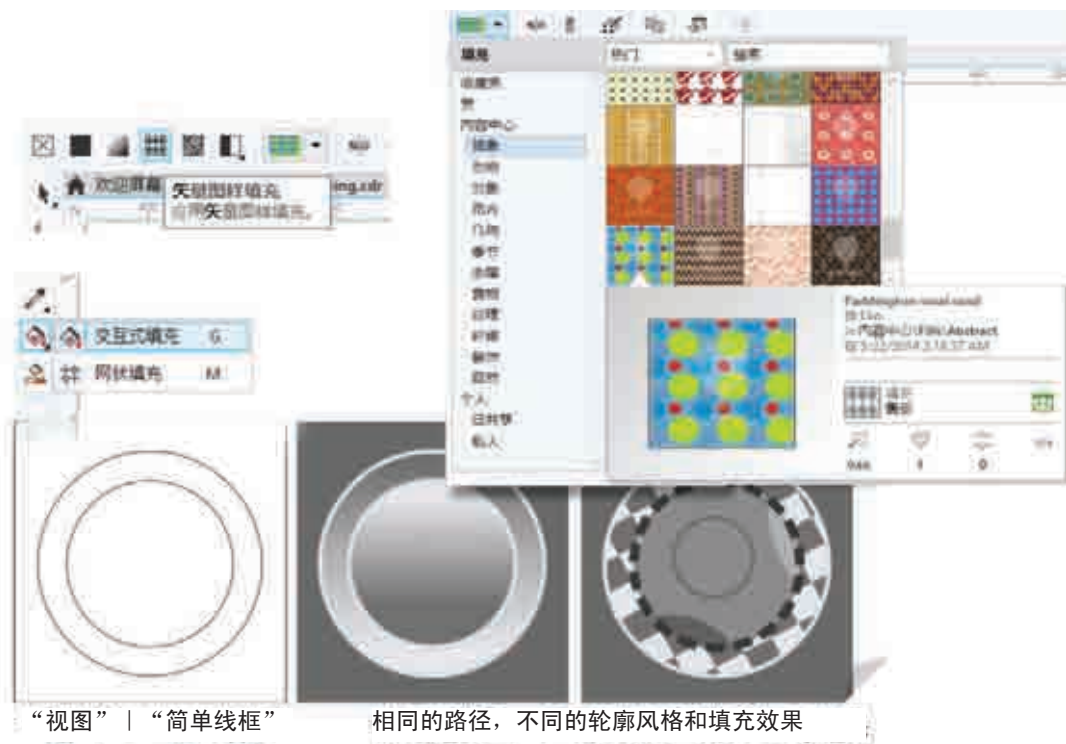


图1-3 CorelDRAW绘制的基本几何图形可以很简单，此后给对象添加奇幻的填充效果和轮廓风格

3. 矢量图的创意约束

现在，读者可能以为，位图是摄影作品的唯一媒介，而矢量作品只能是饼图什么的。绝非如此，20多年来，CorelDRAW艺术家一直在测试这个不断发展的程序的创意范围，从逼真的艺术作品到菜单、目录，乃至每天都在CorelDRAW中设计的物理车辆牌照。

从Chapter 1下载文件中打开White pear.cdr，然后从菜单中选择“视图”|“简单线框”。图1-3显示了不同大小的两个线框矢量图，左边是该图形所基于的原始图像。需要较大的副本时，还可以看出矢量图优于位图版本的地方。在图1-4的左边，放大位图版本时，有明显的像素化效果，但当它直观地表示为一个具有不同颜色和透明度值的对象集合时，CorelDRAW只

需要计算元素的最终比例，这个与分辨率无关的作品保留了较小版本的所有可视化值。

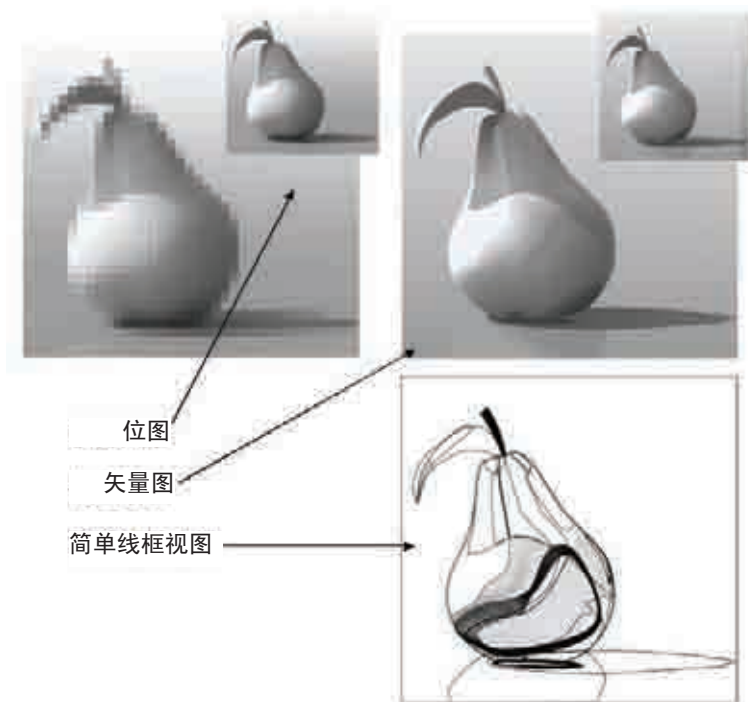


图1-4 学习CoreIDRAW的工具如何工作时，会发现矢量图具备位图照片的温暖感和吸引力

只要得到工具中的智能手柄、界面和可以添加到作品中的其他项，就可以开始使用CoreIDRAW，充分描述用户此刻心中的想法！

下面为CoreIDRAW新手和有经验的老用户介绍这个版本的新功能。

1.1.2 一站式的额外内容：CorelCONNECT

CoreIDRAW X7用户会很高兴地知道，不再需要额外账户，现在可以免费加载Corel社区设计的每个底纹、字体和媒体。CorelCONNECT按钮不再位于“属性栏”。CorelCONNECT非常彻底地实现了我们在科技杂志上读到的“云计算”。用不那么晦涩的语言来说，Corel公司把许多用户的预设和Corel自己的工作成果提供给我们。CorelCONNECT的新策略是，只要拥有X8(也就是说，明年你不打算升级)，就会得到和提高生产率相关的特殊插件和其他功能，见图1-5。然而，如果在版本X9发布后没有升级到它，就无法获得X9版本发布后的新内容。这有点像微软的365计划，只是可以下载并无限限制地访问X8内容区域中的项。

建立与CorelCONNECT的网络连接时，没有需要记住的URL。Corel Graphics Suite通过菜单允许进入任何想进入的对象，保证可以使用该程序以前在物理磁盘中附带的所有字体、剪辑和其他媒体。唯一的要求是在安装软件的最后，注册CoreIDRAW的副本。CoreIDRAW通过网络注册，就会得到已支付的一切功能。Corel把这个过程称为身份验证。



图1-5 CoreCONNECT的特殊插件和其他功能

1.1.3 开始使用

Corel公司提供了一个包含丰富内容的表，一旦启动CoreIDRAW，用户就可以观看教程视频，之后去工作，或设置工作空间来满足需求。

下面看一看选项。图1-6显示了“开始”屏幕的左侧(商务版)。右侧是杰出艺术家的例图，偶尔会有优秀而便宜的插件广告。可以随时浏览插件，本章后面会介绍它们。回到“开始”屏幕，就可以开始工作了。也可以把光标悬停在特定的按钮上，查看其工具提示。单击这里显示的“箭头”(获取更多)按钮，就会显示箭头所指的方框。



图1-6 自定义CoreIDRAW，在开始绘图之前了解一些学习技巧和杰出的艺术

- **立即开始：**希望开始绘制新图形或打开一个已保存的图形时，这个图标会显示最常见的选项。在“文件”|“文档属性”菜单中可以找到这些选项，单击“标准栏”上的“新建文档”图标(最左边的页面图标)，也可以开始一个新文档，并覆盖欢迎屏幕。
- **工作区：**单击这个图标，就可以选择开始Lite工作区，该工作区比“常规”选项的内容少——我只是在开玩笑。它的工具箱和其他特性非常有限。此时用户可能想“返回”，去使用所有新特性，因为有本书做指导。X8和“默认”界面是相似的，但“默认”界面提供了特性和工具的更直观选择。在“专长”界面下，可以设置CorelDRAW，使“页面布局”(桌面出版)或“插图”功能更加突出，更便于访问。如果以前使用过Adobe Illustrator或类似程序，甚至可以设置CorelDRAW，使之类似于Adobe Illustrator。
- **新增功能：**单击这个图标，就可以在中间的屏幕里通过编写良好、相当全面但简短的文档了解新功能。“新增功能”标题下是一个长文档，用户可跳转至“加入”、“工艺”和“个性化”区域，快速进入自己感兴趣的区域。有经验的用户可能想跳到“工艺”区域，了解新功能的详细信息。
- **学习：**Corel提供了一个非常有用的基础视频教程集合。“快速入门指南”帮助新手了解矢量空间和工具。还有一个很好的第三方资源列表，可用于学习、支持CorelDRAW和PHOTO-PAINT，还有Corel社区的链接和在线论坛，里面满是有经验的、能提供帮助的艺术家的。
- **灵感：**在这里可以观赏其他CorelDRAW用户创建的图像，其中有很多都是Corel年度艺术比赛的佼佼者。画廊会时常更新。DRAW会进行云计算；当在网上修改网页时，我们就会看到这些修改的结果，所以用户可能想要经常访问画廊，查看最新发布的作品。
- **产品详细信息：**单击这里，会列出当前使用的CorelDRAW版本、产品是否认证。每次启动CorelDRAW时，都可以在这里注册产品，并设置用户名和密码(如果还没有注册和设置的话)。还可以在“产品详细信息”中检查更新，选择“升级计划”(阅读这个项下面的内容)。
- **获取更多：**单击该按钮，会进入一个屏幕，列出CorelDRAW和PHOTO-PAINT可用的插件、应用程序和扩展；单击继续时，CGS要求首先通过身份验证。单击“获取更多”(右侧)，会进入应用程序和插件的弹出菜单，但是没有额外的内容——参见稍后的介绍。这个弹出菜单中的许多插件是免费的，如果在这里发现一个看起来有用的插件，就去更多地了解它吧！

第一次开始工作之前，有一个小问题要解决：CorelDRAW要求用户指定创建什么类型的新文档。

图1-7显示了“创建新文档”对话框，可以选中“不再显示此对话框”复选框，则每次会话就不会显示这个对话框。但应该总是显示这个对话框。为什么？因为没有这个对话框，就是用默认设置新建文档，其页面大小和颜色设置可能不符合要求。CorelDRAW对颜色非常敏感；例如，一个文档设置为RGB颜色模式，如果想用商业CMYK油墨打印，效果会很难看。下

面解释这些选项。



图1-7 “创建新文档”对话框

- **名称：**只要保存文档，就可以命名它，但如果在会话开始时命名文档，则只需在任何时候按下Ctrl+S，CorelDRAW就会把文档(默认情况下)保存到Windows下的“文档”文件夹中。
- **预设目标：**对于新手而言，这可能是一个令人迷惑、具有潜在误导作用的词语！在计算机图形学中，术语“目标”是“绘制的设计图最终显示的地方”。用户的作品可能在商业打印机中打印出来、在网页上显示，或在文档中的颜色可能显示不正确的地方显示。通常，最好在下拉列表中把预设目标设置为“默认RGB”。其他选项大都基于CMYK颜色。这些都是减少CMYK颜色的屏幕模拟，如果选择的工作区在CMYK颜色空间中显示，屏幕就可能会莫名其妙地变暗，尤其是调色板。
- **大小、宽度和高度：**在这里设置页面的大小。页面大小可以在CorelDRAW中随时改变，但在获得创意之前，最好不要这么做。这些字段的右边有一个单位框，所以如果习惯使用毫米而不是英寸，或喜欢使用印刷用单位，就应在这里选择需要的单位。也可以单击页面小图标，以指定页面的横向(宽)或纵向(高)。
- **页码数：**可在CorelDRAW中随时添加、删减和重新排序多页文档，但如果现在要创建

字体或传单，就可以在这里为文件指定想要的页数。

- **原色模式：**图形文件的颜色模式对工作方式和颜色的打印方式有很大的影响，或者反过来影响它们在网页上的显示方式(在RGB监视器上看到的内容)。可以从下拉列表中选择RGB或CMYK；如果从来不把文件发送到商业打印机，就应该选择RGB颜色模式，因为RGB是人类感知色彩的方式。RGB颜色模式是可预测的，它看起来像是现实世界中的任何其他场景。
- **渲染分辨率：**这里又出现了恼人的“分辨率”！它意味着希望打印机(或其他输出设备)使用多少个点把工作成果显示在纸上。默认值300点/英寸(DPI)是相当高的，如果在家里工作，将文档设置为家用喷墨或激光打印机可以渲染的最高点数，就可以使用这个默认值。然而，如果根本不打算渲染，但把设计成果导出为一幅位图，作为电子邮件附件，则选择72 DPI或96 DPI即可。这种情况下，“点”实际上是像素，例如，每英寸96像素是多年来常用的典型屏幕分辨率。如果输出到网页上，就可能需要考虑72像素每英寸，因为这是2016年Web专业人员渲染其图形的分辨率。如果把工作的位图副本发送给一个有高分辨率平板电脑的朋友，应考虑渲染到300 DPI，因为高分辨率屏幕越来越普遍。
- **预览模式：**毫无疑问，选择“增强”。这是最高的观看质量，它不会减慢工作速度，除非电脑使用ATM取款机中的处理器，有其他观看质量模式是有原因的，见本书后面的讨论。
- **颜色设置：**请慢慢消化这套解释；慢慢来，本书会详细说明。色彩管理是一个重要的功能，负责保护艺术品在印刷时的外观。前三个设置的默认值适用于西半球的大多数人。

“RGB预置文件”是为图形文件制定最优“环境”的设置集，因为它会发送给打印机或其他渲染设备(如照排机、高分辨率的打印设备)。在RGB颜色空间中进行设计时，默认使用sRGB预置文件，它适用于大多数喷墨打印机，因为目前大多数喷墨打印机都校准至sRGB颜色空间，sRGB也是网页的颜色空间。

默认情况下，CMYK预置文件是U.S. Web Coated (SWOP或Standard Web Offset Printing) v2。这是一个非常常见的颜色特征集，所以从理论上讲，如果工作成果由商业打印室输出，最后的打印效果看起来应该像CorelDRAW屏幕上的原始RGB图像。欧洲和环太平洋地区的国家可以在下拉列表中选择其他标准。

“灰度预置文件”实际上只有一个参数，可以调整，即“Dot Gain(点增益)”(20%，非常慷慨的补偿)。Dot Gain是在任何数量、不同类型、吸收率各不相同的纸张上打印黑色墨水时，商业打印机使用的补偿。原则上，如果在印刷版(或直接数字过程)中，使中间色点比指定的数量小，油墨将散布(增益)到适当的量，使艺术品的中间色副本在页面上看起来很不错。

11人中有10人都误解了“匹配类型”。说真的，这意味着，当作品使用的颜色不能用青、洋红、黄、黑(CMYK)的组合表现出来时，就需要从四个已建立好的转换过程中选择。本质上，显示器使用红、绿、蓝显示已绘制的内容，而打印时使用不同的颜色；这样，RGB颜色的色彩空间比CMYK大，其中的某些颜色CMYK油墨无法准确表达，需要进行一些处理——称为色彩转换——这样，CMYK打印效果看起来比显示器中的图形更模糊！四个选项如下：

- **相对比色：**对于大多数CorelDRAW图形，甚至导入CorelDRAW文档的照片，这个设置都可能是最佳转换。相对比色不会保留最白的白色(白点)，而将所有的颜色和亮度调到CMYK颜色空间可以表示的最接近的颜色。相对比色会剪辑(去除)超出范围太多的某些颜色，例如，屏幕上原本是两种不同的红色，却可能被迫渲染为相同的红色。然而，在这个转换过程中，保留了一种颜色与另一种颜色之间的关系，所以人类的眼睛把这个转换看成平衡的，甚至非常接近屏幕上的原始颜色。这也是商业打印机在进行大规模打印之前，验证作品色彩效果的一个好选择。
- **绝对比色：**白点和黑点在绝对渲染类型中是保留的，这与相对比色不同。这保证了高度可识别的颜色(如可口可乐红和联邦快递紫)能准确地再现，但代价是改变其他颜色。如果某些颜色需要特定的颜色精度，就可以选择这个选项。
- **感性：**这种渲染类型从一台设备(如屏幕)上提取可用的整个颜色表达范围(色域)，并将其压缩到适合目标设备(如喷墨打印机)的色域。结果是，即便只有一两种颜色超出了CMYK的范围(色域)，打印的所有颜色也都有所改变，只是保存了所有颜色的关系。如果痴迷于颜色的准确性，这就不是转换方法的第一选择。但如果最关心的是原始颜色之间的关系，例如，照片中草绿色与天空的蓝色之间的对比，就会选择这种方法。
- **饱和度：**此设置用于高度风格化的漫画书式艺术品、图表、图形，只要可以完全忘记文件中颜色的准确性和颜色之间的关系，只需要在页面上添加花花绿绿的色彩，建立一个推销场地，或准确地渲染一个穿着制服的神奇漫画英雄，就可以使用这个选项。

最后，可以也应该保存自定义设置。为此，单击“预设目标”框右侧的小3.5寸软盘图标，然后给预设指定唯一的名称。

现在，就有了一个新的空白页，下面该选择工具，创造未来的杰作了，这需要单独的一节，如下。

1.2 CorelDRAW应用程序窗口

打开CorelDRAW，就会显示应用程序窗口。其一大特点是应用程序界面已进行了完全更新和简化，几乎可以即时把想到的内容展现出来。可预测性和直观性是这个版本的基本特点，这个版本具备Windows 10“平板”的外观和操作方式。绘图窗口(有时称为文档窗口)包含绘图页面或保存创建的图形及其他内容的页面。

提供一张图，列出应用程序窗口中的每个元素是荒谬的、不必要的。Corel公司已经在用户手册中完成了这项了不起的工作。本书提供从A点到B点的最快捷方式，因此图1-8指出了新功能，以及刚开始接触矢量图时需要了解的功能。CorelDRAW遵循微软Windows的惯例，所以页面图标的意思是“新文档”，软盘图标表示“保存”，Ctrl+P的意思是“打印”等。还可以使用Ctrl+S、Ctrl+C、Ctrl+V，以及其他许多标准的“文件”和“编辑”菜单命令。如果已经知道这些功能，读者就领先于初学者了。

- **选项卡式文档界面：**创新经验丰富的用户会立即注意选项卡式绘图窗口。可以在应用程序窗口中打开多个绘图窗口(在其他应用程序中有时称为文档窗口)，但一次只能激活一个绘图窗口。工具栏、属性栏、泊坞窗和其他应用程序窗口界面元素上的特定设置都属于当前激活的绘图窗口。如果通过单击激活另一个期望的绘图窗口，则这些设置会随之改变。



提示：

这种新的选项卡式文档组织方式并不是一个无法改变的功能。如果习惯于并排查看文档，就可以将选项从一个文档拖动到另一个文档中，将文档的标题栏拖到选项卡上，它就会浮动在绘图窗口中。也可以选择“窗口”|“水平平铺”或“垂直平铺”，同时查看多个文档。

- **菜单栏：**虽然CorelDRAW有标准菜单栏，该菜单栏与几乎所有Windows程序都一样，但在菜单中，重要的是愉快地完成复杂的、非凡的艺术品。公平地概括起来，在从左到右工作时，最左边的菜单项都与排列形状、观看屏幕上的复杂内容，以及其他重要的工作指令相关，但没有华丽的图形效果。菜单栏的中心是各种效果，它们可以应用于导入的图像(不是简单的效果，也不是在PHOTO-PAINT中进行精致的润饰)，菜单栏的中间还有“文本”菜单下的桌面出版菜单项。右边是改变全局设置的命令、颜色控制命令以及使泊坞窗显示出来的命令。泊坞窗是可以漂浮在绘图窗口中的面板，也可以将泊坞窗停靠在垂直调色板的左边。泊坞窗提供了不能完全列在菜单命令中的效果或工具。可以称它们为功能的微型对话框。

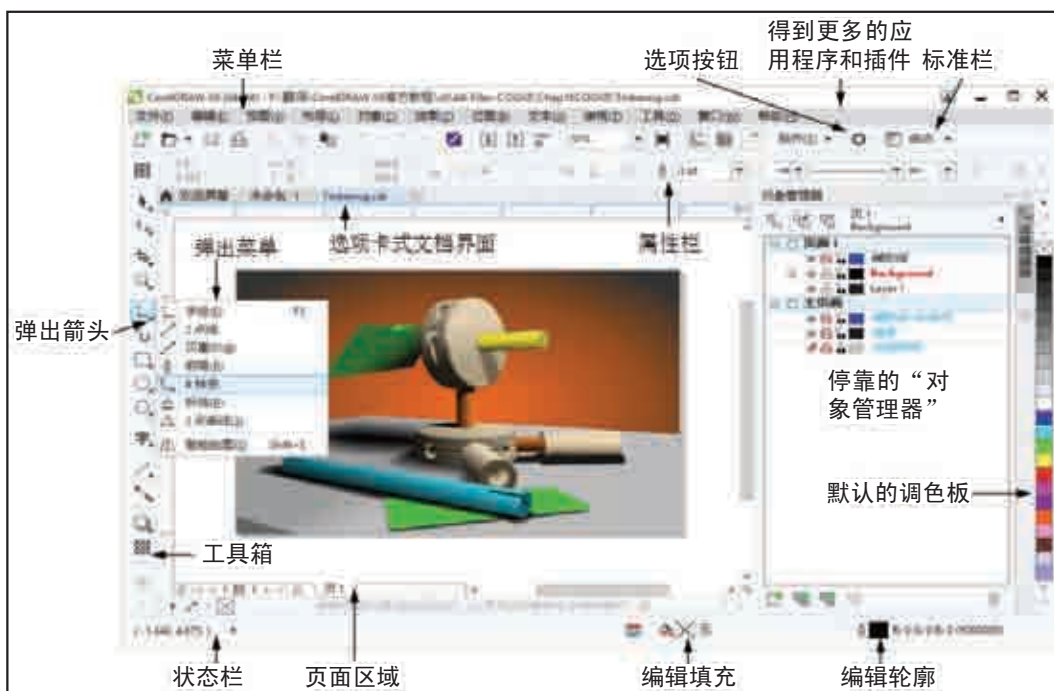


图1-8 CorelDRAW应用程序窗口提供了高度组织化的、直观的工作区

- **标准栏：**位于界面的上方、菜单栏的下面，提供了一些非常基本的控件，其中一些在“文件”和“编辑”菜单下。可以开始一个新文档，进入“选项”(在这里CorelDRAW中的所有内容都可以修改)，导入和导出内容，撤消不想要的上一步。
- **属性栏：**与标准栏不同，属性栏是上下文敏感的，这意味着它提供的内容会根据当前选择的工具而改变。例如，选择B样条工具来绘制开放的路径。在属性栏上，可以添加箭头，设置轮廓宽度，使用针对路径和封闭对象的其他特定功能。选择“选择工具”并单击页面的空白部分，会使属性栏显示微调距离、再制距离、页面方向和所选的单位。如果忘记了工具的作用，或修改它的方式，首先应进入属性栏。
- **工具箱：**第一次打开这个新版本时，该列停靠在界面左边，称为“工具箱”，它实际上是一个工具栏，在某种意义上，可以解锁它，让它浮在工作区上，也可以使用新的“自定义”功能来添加或删除工具箱中的项，以适应工作的需要。一般来说，编辑工具位于工具箱的顶部，形状创建工具在工具箱的中间，特效和轮廓/填充属性在工具箱的底部。

**注意：**

如果非设计人员要使用CorelDRAW绘制图形和图表，以达到技术目的，就可以使用工具箱中间的连接器绘图工具(不可思议的形状创建和表格工具)，该组中还包含类似的绘图工具。

- **弹出菜单：**球赛的裁判把它叫做“飞出”，这里笔者想在本书的三个版本使用它。说正经的，工具箱太小，无法显示它提供的所有功能，所以具有类似或相关功能的工具被组合在一个工具图标上。当需要组中没有位于顶部的工具时，可以单击并按住弹出箭头，展开该组，释放鼠标按钮，然后单击所需的工具。
- **弹出箭头：**这是一个工具组图标，图标的右下角有一个三角形标记，必须单击并按住弹出箭头，该组的其余工具才能显示出来。
- **停靠的“对象管理器”：**图1-8显示了CorelDRAW中的一个面板，称为泊坞窗，该面板是打开的，但停靠在界面的右边。泊坞窗在本书中介绍为特定的功能(如“透镜”泊坞窗)，但一般情况下，在工作区中执行一两步，就可以打开泊坞窗，而不是它的功能：第一步是选择“窗口”|“泊坞窗”，然后单击要访问的泊坞窗。一些泊坞窗有快捷键(如“对象属性”泊坞窗的快捷键是Alt+回车)，而其他泊坞窗需要较长的步骤来调用，只是可以通过“选项”|“工作区”|“定制”|“命令”设置自己的快捷键。

泊坞窗位于界面的右边，第二步是打开它，甚至移动它。要解锁、浮动泊坞窗，可以单击泊坞窗的标题栏，把泊坞窗从窗口的右边界拖到绘图窗口中。也可以把泊坞窗停靠在界面的其他地方；如果把泊坞窗拖动到绘图窗口的边缘，就会显示一个暗色的预览矩形。然后停止移动，并释放鼠标按钮。泊坞窗标题栏的右边有一个常见的关闭按钮，为缩小和扩大泊坞窗，可以在泊坞窗停靠在界面的原始位置时，单击其标题栏。

为什么“对象管理器”泊坞窗显示在这里，而不是(例如)“圆角/扇形/倒角”泊坞窗显示在这里？因为CorelDRAW提供了图层，在这个泊坞窗中可以安排、隐藏、锁定图层，并创建

新层——在CoreIDRAW中，这是复杂图形的一个很重要的功能。

- **默认调色板：**在CoreIDRAW中，有许多方式给对象填充纯色，但按照惯例，最快捷的方式许多图形程序都提供了：界面的最右边垂直放置了一套色块。若要将某种颜色应用于未选中的形状，应单击鼠标左键，把一个色块拖动到页面的对象上，然后释放鼠标按钮。若要填充选定的对象，请单击色块。通过选择颜色模式创建新文档时，调色板已经确定，本书后面会介绍颜色。单击调色板底部的向下箭头，使颜色向上滚动，以显示隐藏的颜色，顶部箭头则向下滚动颜色。在调色板底部单击向右箭头，会展开调色板，显示调色板上的所有颜色。



提示：

要更改对象中路径的轮廓颜色，请在颜色井上单击右键，而不是单击左键。

- **选项按钮：**单击这个按钮，是定制CoreIDRAW副本的一站式操作。这个“选项”对话框分为三个主要类别，可以调整测量单位，所绘对象的默认宽度，以及发出警告的方式和时间等。基本上，CoreIDRAW的应用程序窗口中的所有内容都是可以定制的。图1-9显示的“选项”对话框展开了一些类别，显示出子目录和命令。



图1-9 CoreIDRAW的“选项”对话框可以按照个人的工作喜好定制工作区和工具集

- **编辑填充：**选中一个对象，双击UI的这个区域，会显示一个方框，以及CoreIDRAW中的所有填充类型。设置填充类型、模式的比例，再给它命名。
- **编辑轮廓：**选中一个对象，双击此区域时，会显示“编辑填充”框为对象提供的轮廓版本。可以重新着色，使用虚线，给开放的线条添加自定义的头和尾——没有任何限制。

- **状态栏：**界面底部的区域会不断更新，描述程序中所选的效果或内容。

使定制最大化

“选项”对话框在“工作区”|“定制”|“命令”下，是一项比迪士尼的雷神更强大的功能。可以把CorelDRAW主菜单的命令作为按钮添加(后来删除)到“属性栏”中。假设因为要重新格式化文档，需要“文本”菜单中的“非断行空格”命令，且需要比使用菜单更快捷的方式来执行该命令。首先选择“文本”工具，使“文本”工具的“属性栏”可见。然后单击“选项”按钮，从左边的菜单中选择“自定义”|“命令”，然后从“选项”对话框的中间选择下拉列表中的“文本”。向下滚动到“非断行空格”命令，然后用光标将该命令向上拖到“属性栏”(甚至是“标准栏”)，如图1-10所示。

很容易删除自定义按钮，只要按住Alt键，然后把按钮拖出“属性栏”即可。

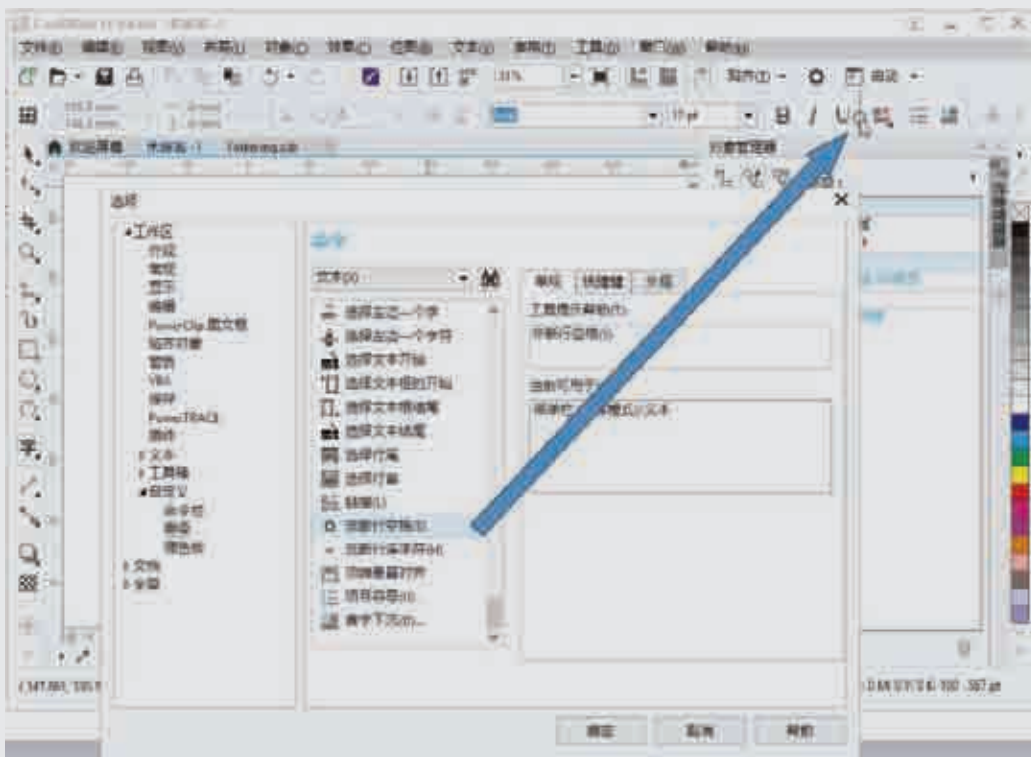


图1-10 把CorelDRAW主菜单的命令作为按钮添加到“属性栏”中

如果陷入过度定制的麻烦，则总是可以“重置”所有CorelDRAW设置，作为最后的补救措施。退出程序，然后再次启动CorelDRAW，按住F8功能键，重置程序为出厂默认值。出厂默认值可能覆盖已进行的任何修改，所以重新启动和运行CorelDRAW是一个重大的决定。

- **页面区域：**在这一区域，可以为当前文档添加页面，删除页面，重新对多页面文档中的页面排序。这些命令和更多选项可以作为菜单命令从“布局”菜单中执行。如果希望得到书、手册、小册子或其他多页文件的概述，就不应使用页面区域，而是使用“视图”|“页面排序器视图”，在这里可以拖放页面，对它们重新排序。



提示:

CoreIDRAW中有一些可预见的UI元素,例如数值框、单选按钮和许多Windows程序都有的其他元素。然而,微调按钮可能是新元素,见图1-11。微调按钮可以执行几个操作。微调按钮(也称为微调框)类似于组合框;用于输入或用鼠标指定值。在上下箭头按钮上单击,会逐渐增加或减小数值,也可以单击两个箭头按钮之间的分隔符并拖动,向上拖动是增加值,向下拖动是减小值。命令按钮用于立即执行命令,但切换按钮使用按下或未按下的外观,来控制(并指示)特定功能的开启和关闭状态。一般情况下,按下状态指示打开,而未按下状态指示关闭。快捷按钮打开对话框,提供更多选项,而选择器按钮打开预设选项列表。

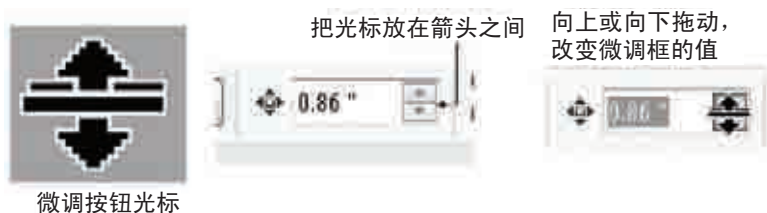


图1-11 微调按钮

- **列表选择器**: 如图1-12所示,列表选择器与组合框不同,因为不能输入值,而是从预定义的值列表或图形样本中选择,图形样本显示了样式或箭头(或类似的)的应用或创建方式。单击列表中的一个条目,以选择它,将值、大小、状态、模式或样式应用于当前选定的对象。在其他应用程序中,这些列表有时称为下拉列表。
- **选择图标和选项框**: 如图1-13所示,这两个界面元素略有不同,不仅形状不同,它们提供的选择也不同。选择图标看起来或多或少像普通的界面图标,只是它们通常更小。此外,为与Windows 10“极简主义”的外观相一致,它们通常会分组,用户应该在每个组中选择一项,而不是选择更多项。一个例子是对齐选项。在以前版本的Windows和诸如CoreIDRAW的程序中,单选按钮配有小插图,而现在只有插图。选项框是正方形的,允许选择一个选项或状态,使其打开(有复选标记)或关闭(无复选标记)。在“选项”页面的许多区域,可以选择多个选项(也就是说,一次选中多个框)。



图1-12 列表选择器



图1-13 选择图标和选项框



注意：

惯用左手的艺术家并不少见；如果你是一个左撇子，则鼠标按钮的顺序没有在CorelDRAW中定义，而是在操作系统的“控制面板”|“鼠标”菜单中定义。只需要复制本章中的指令：如果某个步骤要求单击左键，就应单击鼠标右键，反之亦然。

1.3 连接工作区

前面强调的是注册和授权CorelDRAW副本的重要性(好吧，这是建议)。其原因是：CorelCONNECT和Corel“内容中心”已开发多年，它们与软件完全集成。激活Internet连接后，只需要选择“窗口”|“泊坞窗”|“获取更多”，就会得到更多信息，如图1-14所示。

“窗口”|“泊坞窗”



图1-14 “窗口”|“泊坞窗”|“获取更多”泊坞窗

使用通用连接

现在很容易通过互联网将来自远程服务器的媒体与已经创建并存储在硬盘上的内容集成在一起。选择“获取更多”后，“获取更多”类别就变成“工具”和“内容”。在前面的“开始屏幕”中，Corel提供的工具是插件、小应用程序和增件，有完全免费的，也有几块钱的。然而，“内容中心”中的“Corel内容”会令人感到惊奇和兴奋。可以在这个“内容”字段中选择，而不必依赖于CD或加载硬盘上的海量数字媒体。

从服务器获取“Corel内容”有两种不同的方法，这些Corel内容位于硬盘的某个地方，可以在作品中永久包括艺术、背景、预置填充，甚至一些字体。

这里有两个简单的演练过程(称为教程)，说明如何下载一个漂亮的自然主题背景矢量图，它是卡通人物为动物唱歌的理想环境。

1.4 指南：从Corel内容到自己的内容，“添加到页面”样式

(1) 打开CorelDRAW，打开一个新页面，然后选择“窗口”|“泊坞窗”|“获取更多”。

(2) 在泊坞窗左边的菜单中，双击“内容中心”，打开它以显示类别。双击“剪贴画”标题，从中双击“背景”标题。

(3) 在图1-15中，作者选择“热门”作为子类——由Corel社区选择的顶级背景，作者选择了深蓝色背景下树的剪影。

(4) 对于这个简短教程，可选择任何符合自己幻想的背景，然后把该缩略图拖动到页面上。此时可能会看到状态行，这取决于连接Internet的速度。缩略图的底行包含“从选定的列表中获取更多”命令，可以用于访问更多内容。

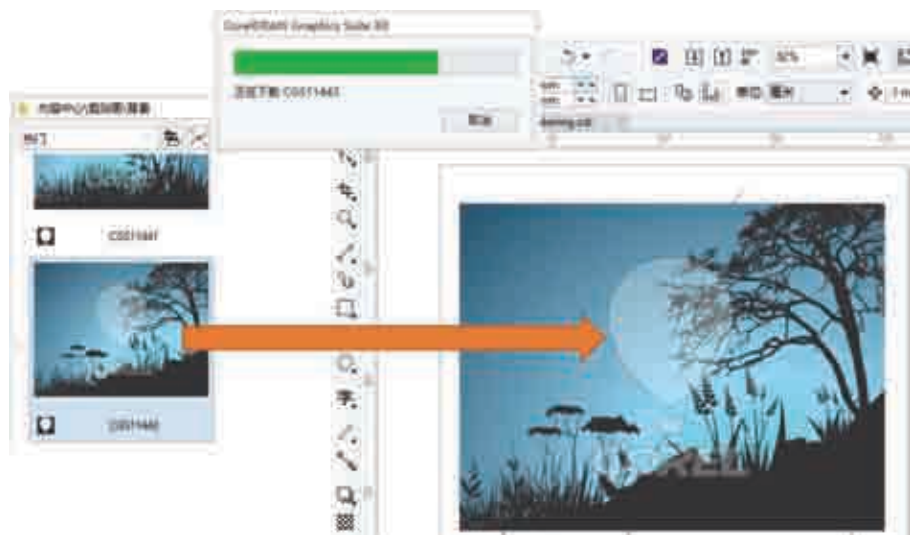


图1-15 选择深蓝色背景下树的剪影作为背景

(5) 这就结束了！没有步骤(5)。刚才下载的艺术图不是X8包的一部分。现在，可以开始在一个新层上绘制唱歌的公主和欣赏歌曲的动物，可以关闭和重新打开文件。该文件可以私下使用或商用，没有人会到你家来收回它或伤害你，除非你试图转售艺术图，根据用户协议，这是被禁止的。

这是下载和保存对象的较好方式；如果希望更深入地了解这些内容，并要下载在项目中使用的很多东西，这种方式也许会更好。

1.5 指南：从Corel的内容服务器到CorelDRAW的托盘

(1) 从“艺术”类中挑选一些艺术图。假定你的名字是Bradley Bennet(即使女孩也用这个名字)，你是一位艺术家，需要一张名片或海报来做广告。

(2) 首先进入“获取更多”泊坞窗。顺便说一下，可能要解除“获取更多”泊坞窗的停靠状态，然后将它的垂直边缘拖离其中心。为什么？因为某些泊坞窗元素，如前进和后退按钮，在泊坞窗处于停靠状态时是不可见的。

(3) 在“艺术”类下，有一个艺术材料的图库，如图1-16所示。作者对标记为CGS 40030的艺术图印象深刻。如果光标悬停在剪贴画的某些Corel创建块上，就会看到用作未来参考的细节和关键字标签。我们想要这个剪贴画，但不要把它拖到页面上，而是应单击“获取更多”泊坞窗中图1-16标记的按钮。如果打开了工具提示，它会说明，该按钮会打开和关闭界面底部的托盘。这个托盘是下载文件的一个尽可能整洁的存储空间，就像在开始一个可能获奖的项目之前，在起草表中设置所有的资源。



图1-16 把一些艺术图放入托盘

在图1-17中，可以看到Bradley去了市镇，定制了剪贴画；它们都是矢量图，所以可以使用“工具箱”中的工具，编辑下载的剪贴画，就像编辑对象一样。放在托盘中的字体可以通过右击其缩略图来加载。



提示：

“获取更多”命令之所以可以这样命名，是因为得到的内容比最初购买的图形套件多。即使没有Internet连接，也已经有很多“渐变填充”和“分形底纹”可以访问，新的“Corel字体管理器”可以嵌入一整套漂亮的字体库集，而不必使用“获取更多”命令。也许Corel应该把这个命令命名为“Above, Beyond, and in Addition To”。

有经验的用户会发现，使用新的工作流用图形来表达自己的想法会快得多，新用户会觉得UI属性非常直观。



图1-17 把合成的“Cool Kids”放入托盘

1.6 其他新功能

Corel公司以“逻辑性演变”方式对以前的版本进行了很多改进。例如，使用“形状”工具时，只需要按住Shift键，就可以选择对象周围的相邻节点，如图1-18所示。

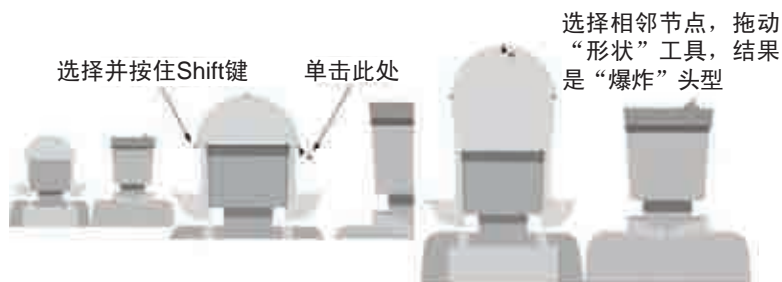


图1-18 选择对象周围的相邻节点

1.6.1 椭圆形渐变填充

仍然可以进行圆形渐变，而DRAW的新版本添加了工具，包括椭圆形渐变填充。如果觉得这对艺术家提供的帮助不明显，请查看以下说明。水分子的图形看起来就像它有边缘光，因此，圆看起来非常圆润，在这个湿物体的基本部分提供了更逼真的外观。颜色手柄仍然可以用于定位和旋转渐变填充(也称为颜色渐变)。图1-19展示了径向渐变填充如何在一个步骤中变为椭圆形渐变填充。在这个例子中，渐变填充的“结束颜色”句柄是一个小圆圈，拉动这个手柄就会改变渐变填充。此外，在这个例子中，组成原子的不是一个颜色，而是几个颜色。为此，双

击“开始颜色”手柄来添加另一个颜色节点，然后用调色板或小的弹出式颜色选择器填充它。渐变填充的内容参见本书后面的部分。请注意，右边显示的分子有一个柔和的、以高斯模糊模式投射在地面上的阴影。选中“下拉阴影”工具时，该阴影由“属性栏”上的“羽化”滑块控制。

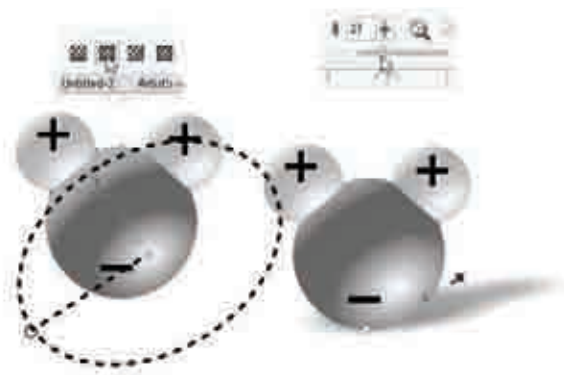


图1-19 径向渐变填充变为椭圆形渐变填充

1.6.2 改进的“刻刀”工具

如果在工作中需要切开对象，就可以使用这个工具。“刻刀”工具更容易使用，现在可以在切开的形状(和形状组)之间保留间隙，如果需要使对象对齐，但没有时间保证其精度，就可以在切开的形状之间保留一定的“重叠”。在图1-20中，可以看到“刻刀”工具正在切开由58个对象构成的香蕉。“刻刀”工具使用我们在电视广告上看到的一种刀子切开香蕉，香蕉放在一碗玉米片上，但切开香蕉前，作者忘了剥香蕉皮。

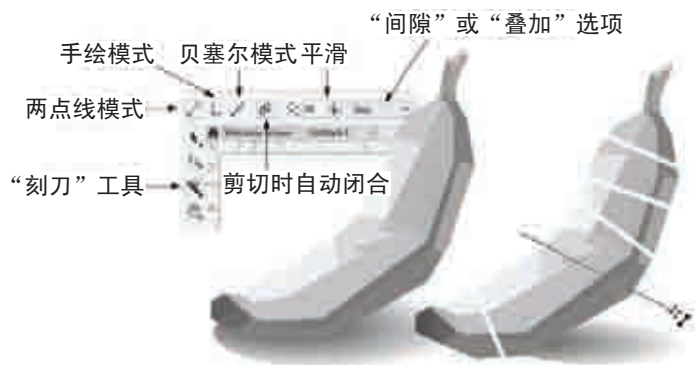


图1-20 “刻刀”工具及其属性栏

1.6.3 复制路径

想想看：用户花了大量的时间使用“多边形”工具绘制一个非写实的太阳。之后绘制一位脱帽致意的绅士，而他有着时髦的发型，但我们不希望耗费与绘制太阳同样的时间绘制该发型。

没问题。DRAW中的一个新功能是复制路径段，然后闭合路径，或仅使用一个“钢笔”工具延伸该路径。图1-21说明了内容和问题。



图1-21 复制路径

这里运行的步骤只是复制路径，然后用它们做一些有用的事情。用户可能没有太阳和秃顶绅士的图形，所以只要按照步骤和说明进行即可。这是一个不太详细的教程，就像编辑创造性地命名它一样。

1.7 指南：使用新的副本段功能

- (1) 按照图1-21中的标注创建太阳对象。后面的章节会介绍“多边形”工具。
- (2) 创建一个需要头发的人。
- (3) 选择“形状”工具，按住Alt键，套索太阳上的一些曲线，而不是尝试(失败)使用默认的矩形选择模式。
- (4) 按Ctrl+C复制所选的路径段，然后把太阳移离其原来的位置，因为粘贴的路径将直接放在太阳上面。
- (5) 按Ctrl+V粘贴所选路径段的副本。现在，太阳没有轮廓，粘贴的路径段也没有轮廓。给它指定一个窄轮廓，这样就可以看到和处理它！请参考图1-22。

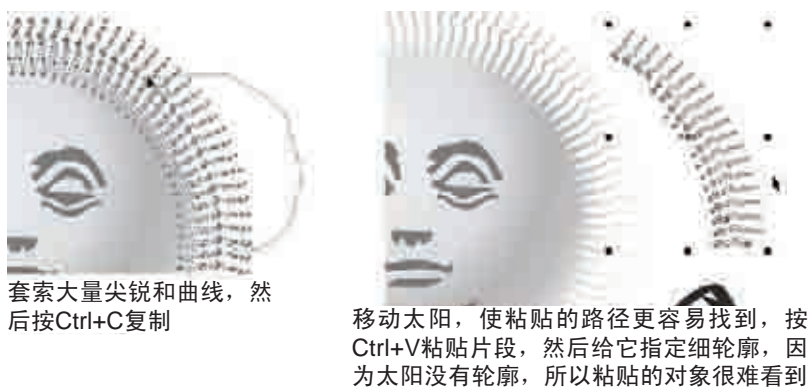


图1-22 复制并粘贴所选路径段

(6) 使用“选择”工具，把开放的路径拖动到一个类似于落健牌(Rogaine)生发水样式的合适位置。必要时旋转和/或缩放路径。这取决于复制太阳的哪一部分。

(7) 从“对象”菜单中选择“连接曲线”。显示一个泊坞窗时，在这里需要使用的唯一命令是单击“应用”。如图1-23所示，得到一组封闭的连接曲线，其轮廓线很细，作为一个对象，但与绅士是分隔开的，下一步将修复它，并结束这个不太详细的教程。



图1-23 连接曲线

(8) 选择绅士对象和头发，然后进入“属性栏”，单击“合并”。绅士现在的头发可能需要一点梳理；遗憾的是，CorelDRAW X8没有“梳理”工具，但它会在X9版中提供。我是在开玩笑，见图1-24。



图1-24 合并绅士对象和头发

当然，如果刚刚开始使用CorelDRAW，就可能完全没有准备，对本章的许多内容都感到困惑。以前的用户也有同样的经历，所以不必担心。

可以把本章称为“伏笔”，但这一文学技巧通常用于在机场购买的小说，而不是技术书籍。开玩笑吧，用户手中有更多内容，都是好东西。下一步是看看这个新版本有哪些新功能，本书作为Corel图形套件的导游，考虑到这仅是第2章，实践性会更强，非常有成效！作者将以专业的逐步引导方式来帮助读者完成需要动手的工作。所以，如果读者擅长数学，就会发现，学习下一章时有了第三只手的帮助。

别担心，有三只手，学习起来将乐趣十足！