

China-pub.com

下载

第4章 对图形进行多种形式的填充

本章重点

- 使用颜色工作
- 生成填充效果
- 实例：创建“冰激凌”
- 实例：创建卡通女孩

4.1 使用颜色工作

现实世界是色彩缤纷的，怎样才能把这色彩缤纷的世界成功地搬上屏幕，或在纸上根据不同的需要通过不同的颜色处理成功地表现出来？CorelDRAW提供了处理颜色的工具，而颜色处理过程决非是系统自动进行的过程。在本节中将学习如何选择颜色匹配系统、颜色模式和颜色调色板，从而使输出的图形尽可能完美。

4.1.1 什么是颜色模型

计算机显示器是通过将红色、绿色和蓝色的光组合起来产生颜色的，如图 4-1所示。这三个颜色组件构成了RGB颜色模式的基础。

因为RGB模式是以光的颜色为基础的，所以越大的 RGB值对应的光亮越多。如果这三个颜色值都为最大值，则产生白色。因为 RGB模式是通过增加光来产生颜色的，所以它被称为加色模式。

如果把显示器上看到的颜色再现到纸上，那么将是用墨色而不是用光来再现它们。在纸上再现颜色最普遍的方法是把青色、品红色、黄色和黑色的油墨组合起来。这四种颜色是CMYK（青色、品红色、黄色和黑色）颜色模式的颜色组件。通过反射某些颜色的光，墨就可以产生颜色。因为 CMYK颜色模式是以墨的颜色为基础的，所以百分比越高颜色越暗。理论上 100%的青色、100%的品红色、100%的黄色组合，会产生黑色。为了弥补墨的缺陷，黑色被加到颜色模式中，如图 4-2所示。因为 CMYK模式是通过吸收光来产生颜色的，所以它被称为减色模式。

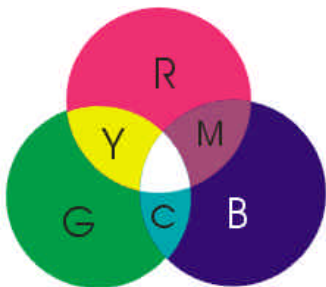


图 4-1

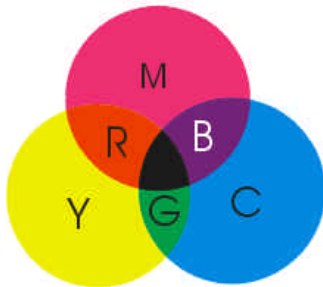


图 4-2

RGB和CMYK颜色模式都是以颜色再现的实际方法为基础。另外还有其他颜色模式，它们不基于颜色再现方法，却提供了操作颜色的不同方法。如最常用的HSB颜色模式。

HSB颜色模式是基于色度、饱和度和亮度的。色度是基本的颜色，饱和度是颜色的浓度，亮度是颜色中包含白色成分的比例。因为HSB颜色模式不基于混合颜色，所以，使用这种模式可能更易于找到想要的颜色。图4-3所示为Color调板中的HSB、CMYK和RGB三种不同的色彩模式。



图 4-3

4.1.2 使用颜色匹配系统

颜色匹配系统指的是一个颜色集合，该颜色集中的所有颜色都是经过精心设计，通常是在实验室条件下做出的。其中每一种颜色都做了标记。艺术家通常把某个颜色集合命名为某个调色板，并对其中某一种颜色与样本颜色相对照。当有第三方厂家提供这种颜色集时，则整个图形的着色过程将会变得相当容易，并能保证使用颜色的一致性。

使用Pantone Process Colors调色板，其中的颜色都是使用CMYK颜色模型的。执行Window/Color Palettes/Pantone Process Color System命令可打开该调色板，该调色板是含有照片或带有复杂倾斜度的图形对象文档所必须有的。

CorelDRAW 9中的Window/Dockers/Color调色板中还包括多种其他类型的调色板，如Focoltone Color System调色板。该调色板包含了一个智能颜色调配系统（如图4-4所示），它对于颜色分界图形是比较理想的。

4.1.3 使用调色板

调色板就是屏幕右边的屏幕调色板。若单击调色板顶部或底部的箭头，会出现更多的颜色（色样）。用户还可以根据不同的需要，改变系统默认的调色板或者创建自定义的调色板，从而获得不同的颜色。

要移动调色板时，可以单击调色板边界，然后拖动鼠标到新位置，如图4-5所示。

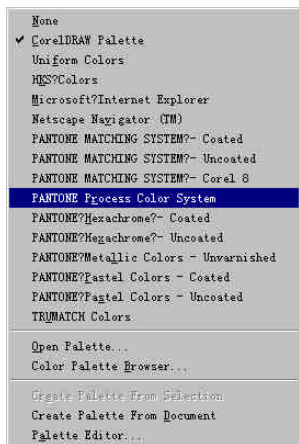


图 4-4

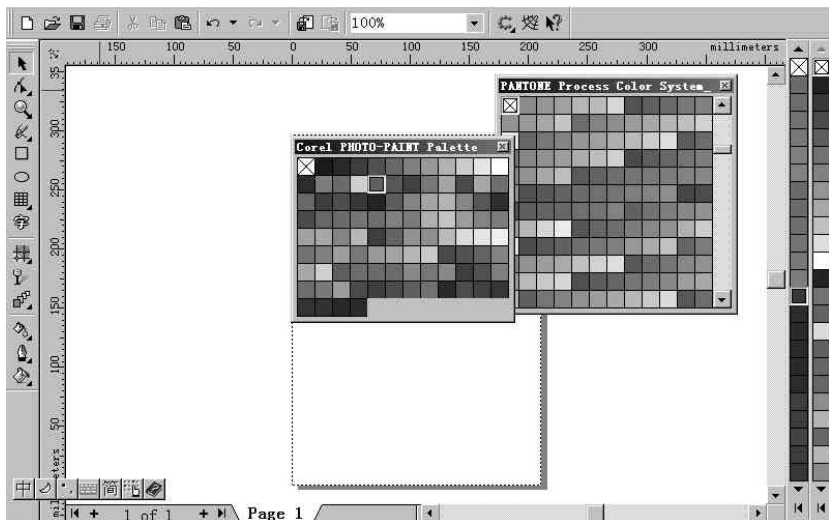


图 4-5

4.2 如何生成填充效果

在CorelDRAW 9中，能够应用填充属性的对象必须是具有封闭路径的对象，如矩形、椭圆形、多边形、星形等，不能对开放路径如直线、曲线等对象进行填充。

在CorelDRAW 9中，可以应用于封闭路径对象的填充方式主要有：渐变填充、图样填充、底纹填充、PS底纹填充。

本节将介绍交互式填充工具的使用，了解这类填充工具如何快捷方便地改变对象的填充。

4.2.1 使用均匀式填充

这是CorelDRAW最基本的填充方式，也是各种填充方式中操作最为简便、直观的一种方式。采用这种填充方式为一个具有封闭路径的图形对象填充不同纯色、均匀色（如图4-6所示）。其操作步骤如下：

- 1) 使用Pick工具选取要填充的对象。
- 2) 使用鼠标单击调板中所需的颜色即可完成填充。

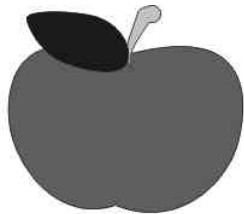


图 4-6

4.2.2 使用Fountain填充工具

这种填充方式能够使两种或两种以上的颜色产生线性、辐射、锥形或方形等渐变效果，可使用渐变填充快捷地生成各种文字和图形特效等。

1. 双色渐变式填充

双色渐变式填充是通过将一种颜色平滑过渡到另一种颜色，从而产生不同的特殊效果的填充形式，有Liner、Radial、Conical和Square等四种类型，其操作步骤如下：

- 1) 在用户页面上创建一个图形对象并选取。
- 2) 单击工具栏中Fill工具的Fountain Fill按钮，如图4-7所示。
- 3) 在弹出的对话框中进行设置，在 Type选框中选择 Radial，



图 4-7

使用鼠标单击预览框，并将十字光标拖动至适当的位置，单击 OK按钮（如图4-8所示），得到

如图4-9所示的效果。

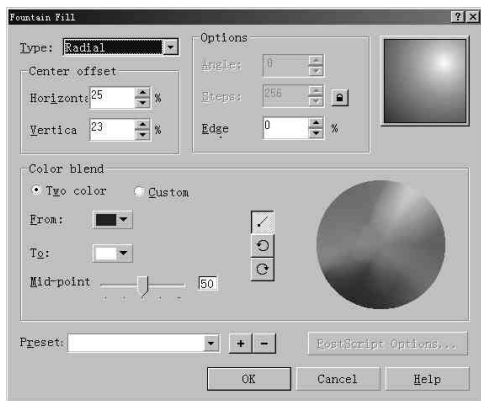


图 4-8

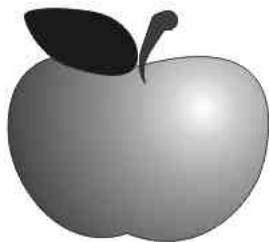


图 4-9

2. 自定义渐变式填充

自定义渐变式填充主要是使用不同的中间色来实现几种颜色的过渡填充。单击 Fill 工具中的 Fountain Fill 按钮，在弹出的对话框中进行自定义设置，可以应用自定义填充制作所需效果，其操作步骤如下：

- 1) 在用户页面上创建一个文本对象并选取，如图 4-10所示。
- 2) 单击工具栏中的 Fill 工具的 Fountain Fill 按钮。
- 3) 在弹出的 Fountain Fill 对话框中进行设置，在 Type 选框中选择 Linear。



图 4-10

- 4) 单击 Custom 单选钮，使用鼠标双击颜色调和带上适当位置后，再使用鼠标选取颜色挑选器中所需的颜色。
- 5) 使用鼠标单击预览框，并将十字光标拖动至适当的位置，单击 OK 按钮，如图 4-11所示。

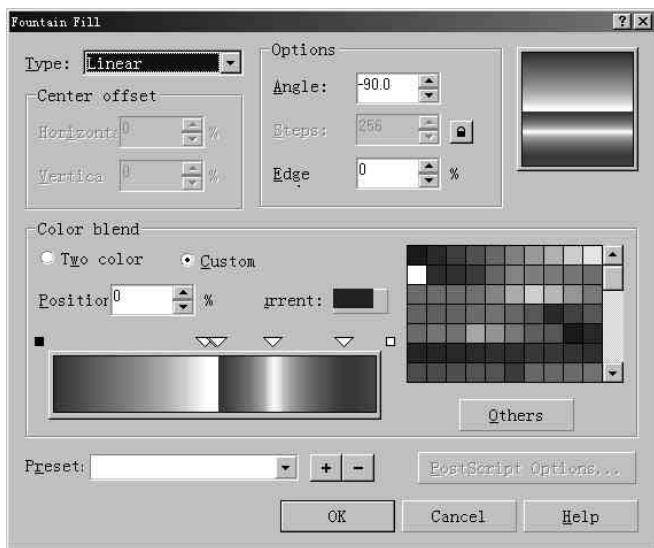


图 4-11

- 6) 对图形进行自定义渐变式填充设置，完成后得到如图 4-12所示的效果。



图 4-12

4.2.3 使用Pattern填充工具

这种填充方式其实是由 CorelDRAW 提供的一些预先生成的、有助于平铺在对象表面的对称图像，它的效果类似于往墙上贴墙纸。

1. 使用Full Color图样填充

Full Color图样是指一种用矢量的方法创建的能够反复使用的对称图形。CorelDRAW 9 提供了大量的全色图样，可以方便地使用该对话框中预设的图样，并可根据需要编辑后给创建的图形对象做填充。其操作步骤如下：

- 1) 在用户页面上创建一个图形并选取。
- 2) 单击工具栏的Fill展开式填充工具中的Pattern Fill按钮，弹出Pattern Fill对话框。
- 3) 在弹出的对话框中选取 Full Color单选钮，在图库列表框中选取所需选项，单击 OK按钮，如图4-13所示。
- 4) 对图形进行Full Color图样填充设置，完成后单击OK按钮得到如图4-14所示的效果。

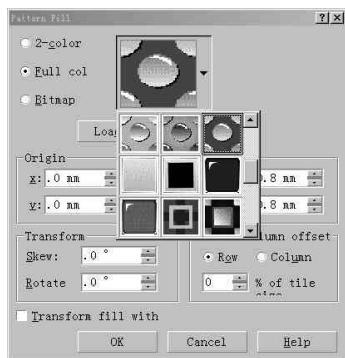


图 4-13



图 4-14

2. 使用2-Color图样填充

在CorelDRAW 9 中，双色图样是指一个仅有两种颜色的图样，这种图样具有屏幕刷新速度快的优点。其操作步骤如下：

- 1) 在用户页面上创建一个图形对象并选取。
- 2) 单击工具栏中Fill工具的Pattern Fill按钮。
- 3) 在弹出的对话框中单击 2-Color单选钮，在图库列表框中选取所需选项，并在 Front Back选框中选择所需颜色后单击 OK按钮，如图4-15所示。
- 4) 对图形进行双色图样填充设置，完成后得到如图 4-16所示的效果。

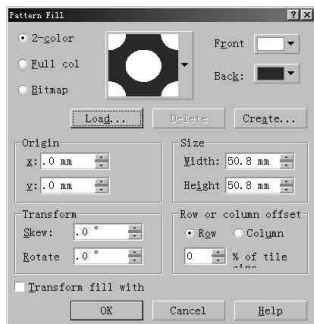


图 4-15



图 4-16

3. 使用Bitmap图样填充

Bitmap图样是CorelDRAW预先生成的一个规则的彩色图样，这种图样是由一个个像素点组成的，所以具有更丰富的颜色和美丽的图案。图 4-17所示为Bitmap图样填充对话框，图 4-18所示为给对象填充位图图样的效果。



图 4-17



图 4-18

4.2.4 使用Texture填充

Texture填充是CorelDRAW预先生成的许多小块位图，这些位图具有一些天然材料的外观，从而使应用这些图形更逼真。其操作步骤如下：

- 1) 在用户页面上创建一个图形对象并选取。
- 2) 单击工具栏中Fill工具的Texture Fill按钮。
- 3) 在弹出的Texture Fill对话框中的图库列表框中选取所需选项，在预览框中出现所选图形，对其颜色进行设置后，单击OK按钮，如图4-19所示。
- 4) 对图形进行Texture填充设置，完成后得到如图4-20所示的效果。

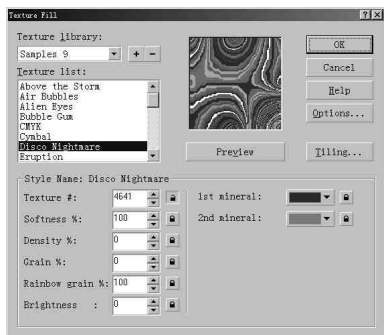


图 4-19



图 4-20

4.2.5 使用PostScript填充

这是利用PostScript语言设计的特殊图样填充。要注意的是，PostScript底纹确实有漂亮的外表和精心选定的颜色，但CorelDRAW在处理使用PostScript底纹填充的大对象时，运行的速度会减慢，等候的时间会较长。其操作步骤如下：

- 1) 在用户页面上创建一个图形对象并选取。
- 2) 单击工具栏中Fill工具的PostScript Fill按钮。
- 3) 在弹出的PostScript对话框的图库列表框中，选取所需选项，在预览框中出现所选图形，对其参数进行设置后，单击OK按钮，如图4-21所示。
- 4) 对图形进行PostScript底纹填充设置完成后，得到如图4-22所示的效果。

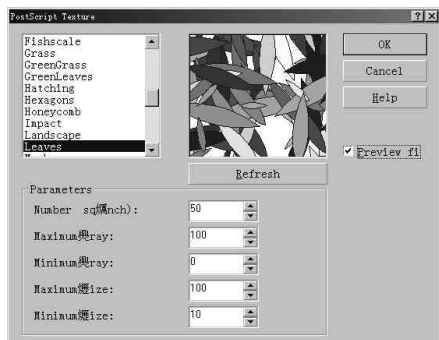



图 4-21



图 4-22

4.2.6 使用Interactive Mesh填充工具

使用工具栏中的Interactive Mesh填充工具，可以创建多点颜色填充，而无需以渐变或调和建立大量文件信息，就可顺畅地在任何方向转换颜色，使单色色块快速产生立体效果，其具体操作步骤如下：

- 1) 在用户页面上创建一个图形对象并选取。
- 2) 单击工具栏中的Mesh工具图标。
- 3) 在图形中出现有节点的网格，使用鼠标单击需施加效果的节点。
- 4) 在调色板中选取颜色，得到如图4-23所示的效果。

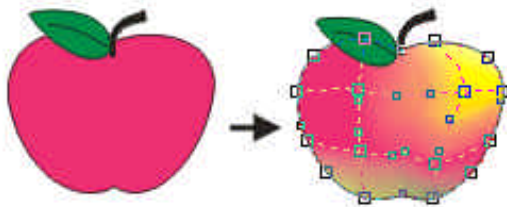


图 4-23

4.2.7 实例：创建“冰激凌”

该实例主要是使用Interactive Mesh填充工具、自定义渐变填充功能绘制的。读者通过该实例的动手练习，即可掌握这些功能的使用方法。图4-24所示是“冰激凌”的最终完成图。其操作步骤如下：


- 1) 使用椭圆工具创建椭圆，并单击工具箱中的Out line工具，在弹出的对话框中设置线宽为6.5，单击OK按钮，如图4-25所示。
- 2) 保持原选取，单击工具栏中Fill工具的Fountain Fill按钮。



图 4-24

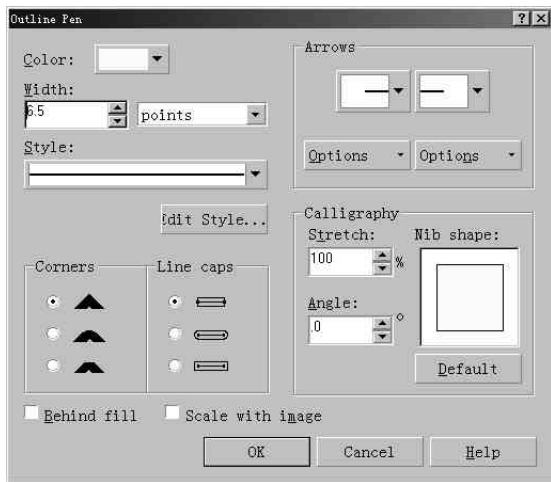


图 4-25

3) 在弹出的Fill Fountain对话框中进行设置：在Type列表框中选择Linear。单击Custom单选钮，使用鼠标双击颜色调和带上的适当位置后，使用鼠标选取颜色挑选器中的所需颜色。再使用鼠标单击预览框将十字光标拖动至适当的位置，单击 OK按钮（如图4-26所示），得到如图4-27所示的效果。

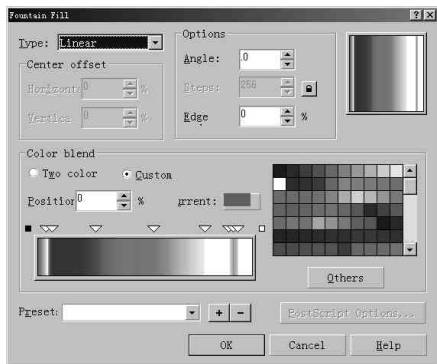


图 4-26



图 4-27

4) 使用矩形工具创建矩形，执行 Arrange/Converts To Curves命令将对象转换成曲线。

5) 使用Shape工具选取对象，并用鼠标单击属性栏中的 Add Node按钮，给对象添加新节点，再使用鼠标调节节点至所需形状，如图4-28所示。

6) 使用Interactive Mesh填充工具单击对象，在图形中出现有节点的网格，使用鼠标单击需施加效果的节点。在调色板中选取颜色，并拖动节点至适当位置，得到如图4-29所示的效果。

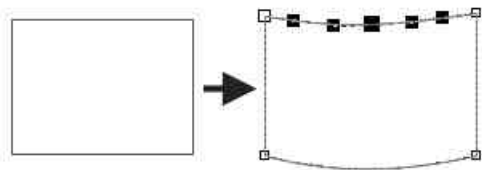


图 4-28

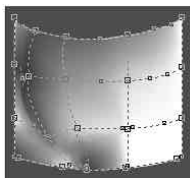


图 4-29

7) 按步骤4)~5)的方法制作“冰激凌”的效果,如图4-30所示。

8) 使用Ellipse工具创建一个圆形,单击工具栏中Fill工具的Fountain Fill按钮。

9) 在弹出的Fountain Fill对话框中进行设置:在Type列表框中选择Radial,单击Custom单选钮,使用鼠标双击颜色调和带上的适当位置,使用鼠标选取颜色挑选器中的所需颜色,再使用鼠标单击预览框并将十字光标拖动至适当的位置,单击OK按钮,如图4-31所示。

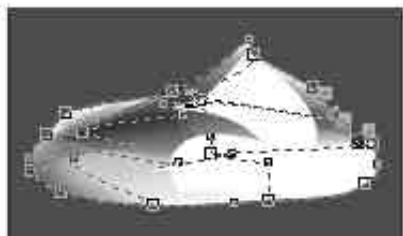


图 4-30

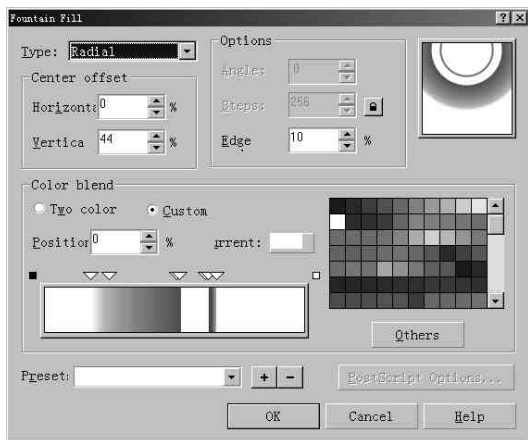


图 4-31

10) 制作球面光标:使用 Rectangle工具创建矩形并将其填充为白色,单击轮廓工具中的No Outline按钮(如图4-32所示)给对象去除轮廓,执行 Arrange/Order/To Front 命令将其置前以得到高光效果。

11) 将高光移动到圆形的适当位置上,得到如图4-33所示的效果。



图 4-32



图 4-33

12) 给对象制作背景后,将各设计因素移动到画面的适当位置,得到如图4-24所示的效果。

4.2.8 实例:创建卡通女孩

该实例主要是使用 Texture Fill工具、Fountain Fill Dialog 工具、Bitmap图样填充等功能绘制的。读者通过该实例的动手练习,即可掌握这些功能的使用方法。图4-34所示为卡通女孩的最终完成图。其操作步骤如下:

1) 使用Ellipse工具创建椭圆形并选取,单击工具栏中 Fill 工具的Texture Fill按钮。

2) 在弹出的Texture Fill对话框的Texture图库选框中选取所需选项,在预览框中出现所选图形,对其颜色进行设置后,单击OK按钮,如图4-35所示。



图 4-34

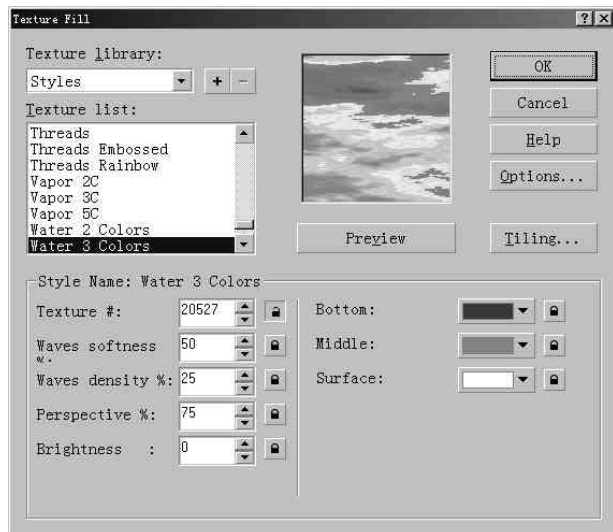


图 4-35

3) 对图形进行Texture填充设置, 完成后得到如图 4-36所示的效果。

4) 按步骤1)~3)的方法制作女孩脸部、耳朵、鼻子和眼睛等填充效果, 如图 4-37所示。



图 4-36



图 4-37

5) 单击Graph工具, 在其属性栏中进行设置, 如图 4-38所示。



图 4-38

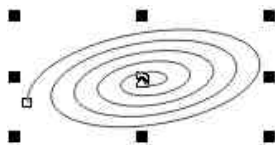



图 4-39

6) 使用鼠标在页面上拖动创建螺旋图形, 如图 4-39所示。

7) 使用Pick工具, 选取螺旋形, 单击工具栏中的Interactive Extrude工具按钮 , 使用鼠标单击对象并拖动后出现光标, 如图4-40所示。

8) 在Extrude工具属性栏中进行设置 (如图4-41所示), 得到如图4-42所示的效果。

9) 保持原选取, 单击工具栏中 Fill工具的 Pattern Fill

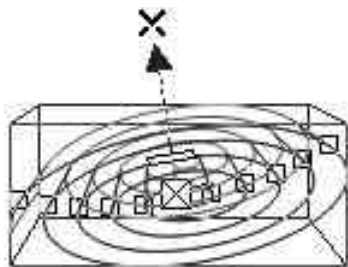


图 4-40

按钮，在其对话框中进行设置（如图 4-43所示）后单击OK按钮，得到如图 4-44所示的效果。



图 4-41

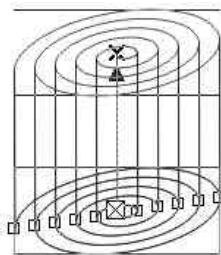


图 4-42



图 4-43

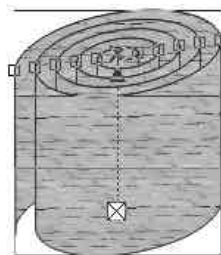


图 4-44

10) 使用Freehand工具创建女孩的耳环、手的形状并使用自定义渐变式填充形式填充耳环，如图4-45所示。

11) 使用Freehand工具创建女孩的胳膊、脖子部分，并使用 Outline工具将线宽设为8p，如图4-46所示。



图 4-45

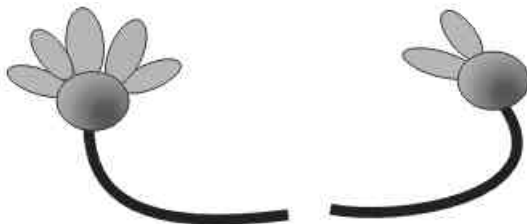


图 4-46

12) 使用椭圆工具、矩形工具创建帽子及背景。分别选取帽子及背景，在调色板中选取所需颜色填充对象。

13) 将各设计单元移到画面中适当的位置，得到如图 4-34所示的效果。