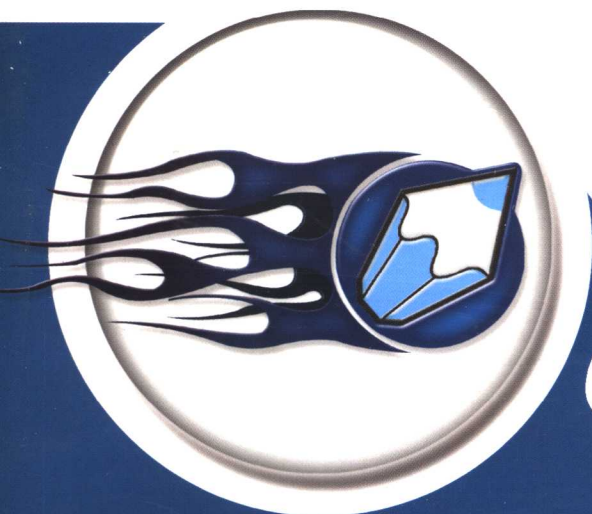




CorelDRAW 绘图设计

入门与实例演练

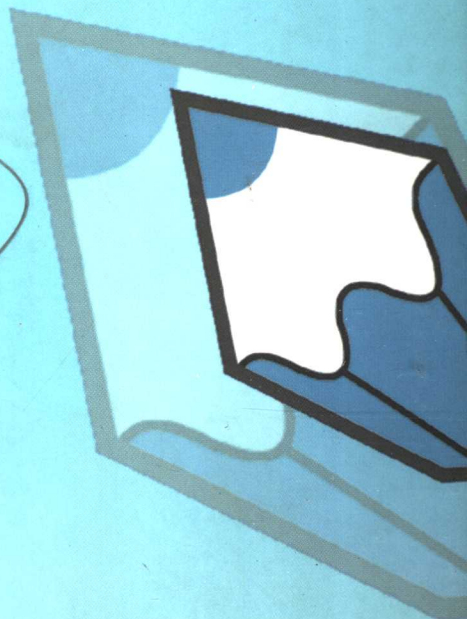
恒盛杰资讯 / 编著

“省时”——每章只花1小时学习，即可完全掌握 CorelDRAW 软件

“省钱”——节省昂贵的培训费用，获取同样理想的学习效果

- 课前预习：对即将学习到的每章主要内容进行了解
- 行业链接：介绍每类设计的学习要点及其相关知识
- 正式课堂：结合具体操作实例详细介绍相应知识点
- 课堂问答：列举读者经常容易疏忽的5个突出问题
- 课后习题：通过大量练习熟悉并巩固每章所学内容
- 经典实例：18个基本实例和7大类21个综合实例

随书赠送1张光盘，内含全书所有实例的素材文件与最终效果，帮助读者更有效地学习。本书适用于 CorelDRAW 11/12/X3 多个版本，适合于平面设计制作初中级人员、商业插画与绘画设计人员、电脑平面设计培训班学员及大专院校相关专业师生学习使用。



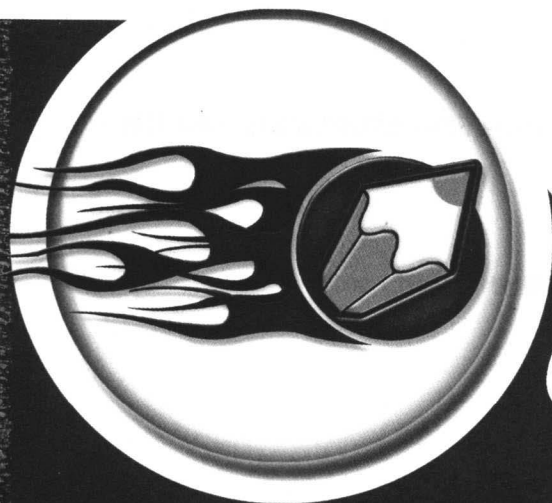
中国青年出版社
中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

TP391.41

1142D

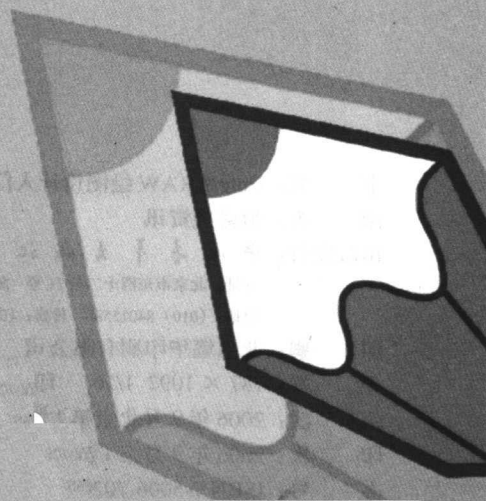
2006



CorelDRAW 绘图设计

入门与实例演练

恒盛杰资讯 / 编著



中国青年出版社
中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 绘图设计入门与实例演练/恒盛杰资讯编著. —北京:中国青年出版社, 2006

ISBN 7-5006-7020-6

I.C... II.恒... III.图形软件, CorelDRAW IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 082231 号

书 名: CorelDRAW 绘图设计入门与实例演练

编 著: 恒盛杰资讯

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 北京耀华印刷有限公司

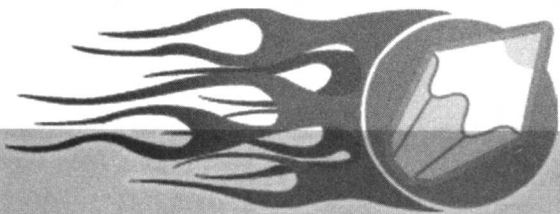
开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 20.5

版 次: 2006 年 9 月北京第 1 版

印 次: 2006 年 9 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-7020-6/TP · 589

定 价: 32.00 元 (附赠 1CD)



前 言

CorelDRAW 软件是应用最为广泛的平面设计软件之一，是一款集矢量插画、平面设计、包装装潢、版面设计以及位图编辑等众多功能于一身的图形设计应用软件。CorelDRAW 12 是 Corel 公司于 2004 年推出的，它继承了 CorelDRAW 11 人性化的工作界面，不仅是一个大型矢量图形制作工具软件，同时也是一个大型的工具软件包，包括了 CorelDRAW 12 矢量绘图程序、Corel Photo-paint 12 数字图像处理程序和 Corel R.A.V.E.3 动画创建程序。强有力的图像软件程序包可以帮助设计师在设计过程中减少操作步骤，更精确、更快捷地完成工作项目。CorelDRAW 12 是目前优秀的矢量绘图与文档排版软件之一，它以强大的功能和直观的操作界面，成为图形设计领域的佼佼者。

本书通过实例操作安排了一套循序渐进的 CorelDRAW 学习教程。全书分为绘图技能和平面设计两大部分，绘图技能部分包括第 1~7 章，在以完整的知识结构，依次介绍了 CorelDRAW 12 的基本操作、图形的绘制与编辑、轮廓线的编辑与颜色填充、对象的排序和修整、文本处理、位图编辑、图形的特殊效果等后，通过“起跑—进阶—提高”3 大模块的众多实例应用所学知识进行实践，达到精通软件的目的；平面设计部分包括第 8~14 章，通过对具有代表性的设计实例的练习，以实例讲功能，以实例讲应用，用卡通漫画设计、VI 设计、广告设计、版面设计、装帧设计、包装设计和产品造型设计 7 大类 21 个精美的综合实例，讲解了 CorelDRAW 在平面设计中的具体应用，巩固读者对软件功能的掌握。

本书最值得期待的是平面设计部分的 21 个综合实例，不论是漫画设计中的卡通球鞋、卡通小熊、卡通女孩，VI 设计中的宝马公司标志、公司公文纸、企业导向系统，广告设计中的《最终幻想》电影海报、汽车招贴、电脑报刊广告，版面设计中的房地产平面广告、杂志广告、DM 单，还是装帧设计中的唱片盘面、小说封面、计算机图书封面，包装设计中的包装袋、蛋糕包装、香水包装，产品造型设计中的手表造型、手机造型、数码相机造型，都倾注了作者极大的热情，各实例精美实用，把培养读者的动手能力与美术修养完美地结合在一起，把 CorelDRAW 软件的强大功能发挥得淋漓尽致。通过这些实例的练习，相信读者完全可以把握 CorelDRAW 软件的精髓。

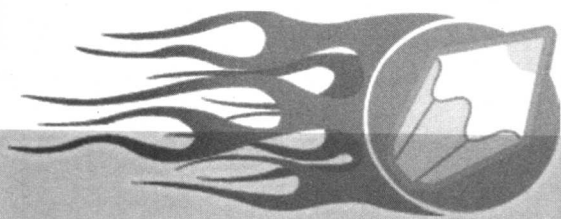
本书学习形式轻松、内容全面、实例精彩、可操作性强，注重动手能力和美术修养的培养，较好地做到了内容与形式、理论与实践的统一。既突出基础性学习，又重视实践性应用。

本书主要针对从事平面图像处理的初中级用户，“课前预习”、“课后问答”、“本章小结”和“课后习题”等内容编排，又使其完全可以作为大专院校相关专业师生优秀的自学、教学读物，也可作为电脑艺术相关专业的培训教材。同时也适合从事平面设计的专业人士和电脑美术爱好者阅读。

参与本书编写和修改的作者有王炳兰、刘琼、张明和王力。本书能够这么快的出版，还要感谢中国青年出版社的大力支持，在此一并表示感谢。

作者

2006 年 7 月



目 录

第1章 CorelDRAW软件基础

1.1 课前预习	1
1.2 CorelDRAW概述	1
1.3 CorelDRAW 工作界面	2
1.4 CorelDRAW 12的新增功能	3
1.5 运行CorelDRAW	7
1.5.1 安装CorelDRAW	7
1.5.2 启动CorelDRAW	8
1.6 文件的基本操作	8
1.6.1 如何新建和打开文件	8
1.6.2 如何保存和关闭文件	8
1.7 绘图页面显示模式的设置	8
1.7.1 设置视图的显示方式	9
1.7.2 设置显示比例	10
1.7.3 利用视图管理器管理页面	11
1.8 设置版面	11
1.9 使用帮助教程	12
1.10 课后问答	12
1.11 本章小结	13
1.12 课后习题	13

第2章 基本图形的绘制和编辑

2.1 课前预习	15
2.2 绘制几何图形	15
2.2.1 绘制矩形	15
2.2.2 绘制椭圆形和圆形	17
2.2.3 绘制图纸	18
2.2.4 绘制多边形与星形	18
2.2.5 绘制螺旋形	19
2.2.6 绘制基本形状	20
2.3 对象的编辑	21
2.3.1 对象的选取	22
2.3.2 对象的缩放	22
2.3.3 对象的移动	23

2.3.4 对象的镜像	23
2.3.5 对象的旋转	24
2.3.6 对象的倾斜变形	24
2.3.7 对象的复制	25
2.3.8 对象的删除	25
2.3.9 撤消和恢复对对象的操作	25
2.4 曲线的绘制	25
2.4.1 手绘工具的使用	26
2.4.2 贝塞尔工具的使用	26
2.4.3 艺术笔工具的使用	27
2.4.4 钢笔工具的使用	28
2.4.5 折线工具的使用	29
2.4.6 3点曲线工具的使用	29
2.5 编辑曲线	30
2.5.1 编辑曲线的节点	30
2.5.2 直线与曲线的转换	31
2.5.3 结合两个节点	32
2.5.4 分割节点	32
2.6 案例篇	33
2.6.1 起跑：绘制小鸭	33
2.6.2 进阶：绘制加菲猫	37
2.6.3 提高：电脑绘制POP	41
2.7 课后问答	47
2.8 本章小结	47
2.9 课后习题	47

第3章 轮廓线编辑与颜色填充

3.1 课前预习	49
3.1.1 使用轮廓工具	49
3.1.2 设置轮廓线的颜色	50
3.1.3 编辑轮廓线的样式	52
3.1.4 设置轮廓线角的样式	52
3.1.5 编辑线条的端头样式	53
3.1.6 复制轮廓属性	54

3.2 标准填充	54
3.2.1 利用调色板填充	54
3.2.2 使用“均匀填充”对话框	55
3.2.3 创建和使用自定义的 专用调色板	56
3.2.4 使用颜色泊坞窗填充	56
3.2.5 对象颜色编辑技巧	57
3.3 渐变填充	58
3.3.1 使用属性栏进行填充	58
3.3.2 使用渐变填充对话框填充	59
3.3.3 渐变填充的样式	59
3.4 图案填充	61
3.4.1 双色填充	61
3.4.2 全色填充	62
3.4.3 位图填充	62
3.5 PostScript填充	64
3.6 交互式网格填充	65
3.7 案例篇	66
3.7.1 起跑: 绘制窗帘	66
3.7.2 进阶: 制作裂纹特效	68
3.7.3 提高: 制作户型平面 效果图	70
3.8 课后问答	74
3.9 本章小结	75
3.10 课后习题	75

第4章 对象的排序组合和修整

4.1 课前预习	77
4.2 对象的对齐和分布	77
4.2.1 多个对象的对齐和分布	78
4.2.2 网格和辅助线的设置	79
4.2.3 使对象对齐网格、辅助线 与对象	81
4.2.4 标尺的设置和使用	81
4.3 对象和图层的排序	82
4.4 控制对象	85
4.4.1 锁定对象	85
4.4.2 转换轮廓线成对象	86
4.5 修整对象	86

4.5.1 焊接	86
4.5.2 修剪	87
4.5.3 相交	87
4.6 群组 and 结合	88
4.6.1 群组	88
4.6.2 结合	88
4.7 案例篇	89
4.7.1 起跑: 光盘的绘制	89
4.7.2 进阶: 铅笔头的绘制	91
4.7.3 提高: 螺旋鸡蛋的绘制	94
4.8 课后问答	96
4.9 本章小结	96
4.10 课后习题	97

第5章 文本的编辑

5.1 课前预习	99
5.2 文本的基本操作	99
5.2.1 CorelDRAW 12中的文本 类型	100
5.2.2 输入文本	100
5.2.3 编辑文本	100
5.2.4 导入文本	101
5.2.5 设置字体	102
5.2.6 字元控制点的使用	103
5.3 设置文本格式	103
5.3.1 设置间距	104
5.3.2 设置文本上下标	105
5.3.3 设置文本的排列方向	105
5.3.4 设置制表位	105
5.4 制作文本效果	106
5.4.1 设置首字下沉和 项目符号	106
5.4.2 文本绕路径	107
5.4.3 对齐文本	108
5.4.4 内置文本	108
5.4.5 分割段落文本和对象	109
5.5 使用字符	109
5.5.1 “插入字符”泊坞窗	110
5.5.2 插入图形	110

5.5.3 插入字符	111
5.6 案例篇	111
5.6.1 起跑:制作珍珠文字	111
5.6.2 进阶:制作水晶字	113
5.6.3 提高:杂志内页编排	115
5.7 课后问答	117
5.8 本章小结	117
5.9 课后习题	118

第6章 位图的编辑

6.1 课前预习	119
6.2 位图的导入	119
6.2.1 导入位图	119
6.2.2 导入位图时编辑位图	120
6.2.3 裁切导入后的位图	120
6.3 编辑位图的颜色	121
6.3.1 使用位图颜色遮罩	121
6.3.2 使用位图颜色模式	122
6.4 调整位图的颜色	124
6.4.1 转换为位图	124
6.4.2 调整位图的颜色	125
6.5 使用位图的特效滤镜	127
6.5.1 三维效果	127
6.5.2 艺术笔触	130
6.5.3 模糊	131
6.5.4 颜色转换	133
6.5.5 轮廓图	134
6.5.6 创造性	135
6.5.7 扭曲	139
6.5.8 杂点	142
6.5.9 鲜明化	142
6.6 案例篇	143
6.6.1 起跑:去除图片背景	144
6.6.2 进阶:虚化图片效果的 使用	145
6.6.3 提高:图片卷页效果	147
6.7 课后问答	149
6.8 本章小结	150
6.9 课后习题	150

第7章 图形的特殊效果

7.1 课前预习	153
7.2 设置透明效果	153
7.2.1 设置均匀透明效果	154
7.2.2 设置渐变透明效果	154
7.2.3 设置图样透明效果	155
7.2.4 设置底纹透明效果	156
7.2.5 冻结透明效果操作	157
7.3 使用调和效果	157
7.3.1 建立调和	157
7.3.2 沿路径进行调和	158
7.3.3 拆分调和对象	159
7.3.4 复合调和	159
7.4 制作阴影效果	160
7.4.1 制作阴影效果	160
7.4.2 编辑阴影	160
7.4.3 清除阴影	162
7.5 编辑轮廓图	162
7.5.1 制作轮廓化效果	163
7.5.2 设置轮廓图的步数和 步长	163
7.5.3 设置轮廓线和填充的 颜色	163
7.6 使用变形效果	164
7.6.1 制作变形效果	165
7.6.2 使用属性栏设置变形 效果	165
7.7 使用封套效果	166
7.7.1 制作封套效果	166
7.7.2 封套的四种工作模式	167
7.8 制作立体效果	168
7.8.1 制作立体化效果	169
7.8.2 旋转立体化对象	169
7.8.3 为立体化对象设置颜色	170
7.8.4 为立体化对象添加光源	170
7.8.5 为立体化对象设置斜角 修饰效果	171
7.9 制作透镜效果	171
7.9.1 使用透镜效果	171

7.9.2 使用不同的透镜	172
7.10 图框精确剪裁效果	175
7.10.1 制作图框精确剪裁对象	175
7.10.2 编辑图框精确剪裁对象	176
7.11 添加透视点	176
7.12 复制与克隆效果	177
7.12.1 复制效果	177
7.12.2 克隆效果	177
7.13 案例篇	178
7.13.1 起跑: 足球的制作	178
7.13.2 进阶: 蝴蝶飞舞	179
7.13.3 提高: 金鱼的制作	181
7.14 课后问答	184
7.15 本章小结	185
7.16 课后习题	185

第8章 卡通漫画设计

8.1 课前预习	187
8.2 行业链接	188
8.2.1 卡通人物的刻画	188
8.2.2 衣纹的绘制	189
8.3 卡通球鞋的制作	190
8.3.1 设计思路	190
8.3.2 制作过程	191
8.4 卡通小熊的制作	194
8.4.1 设计思路	194
8.4.2 制作过程	194
8.5 卡通女孩的绘制	198
8.5.1 设计思路	198
8.5.2 制作过程	198
8.6 课后问答	207
8.7 本章小结	207
8.8 课后习题	207

第9章 VI设计

9.1 课前预习	209
9.2 行业链接	209
9.2.1 VI的定义	210
9.2.2 VI制作要点	210
9.3 宝马公司标志设计	210

9.3.1 设计思路	211
9.3.2 制作过程	211
9.4 制作公司公文纸	213
9.4.1 设计思路	213
9.4.2 制作过程	213
9.5 制作企业导向系统	215
9.5.1 设计思路	215
9.5.2 制作过程	216
9.6 课后问答	218
9.7 本章小结	219
9.8 课后习题	219

第10章 广告设计

10.1 课前预习	221
10.2 行业链接	221
10.2.1 广告设计媒介特性分析	222
10.2.2 广告制作要素	223
10.3 《最终幻想》电影海报的 制作	224
10.3.1 设计思路	224
10.3.2 制作过程	224
10.4 汽车招贴的制作	227
10.4.1 设计思路	227
10.4.2 制作过程	227
10.5 电脑报刊广告的制作	230
10.5.1 设计思路	230
10.5.2 制作过程	230
10.6 课后问答	236
10.7 本章小结	237
10.8 课后习题	237

第11章 版面设计

11.1 课前预习	239
11.2 行业链接	239
11.2.1 版面设计制作要点	239
11.2.2 文字的编排设计	241
11.3 房地产平面广告的版面制作	242
11.3.1 设计思路	242
11.3.2 制作过程	242
11.4 杂志广告的版面制作	245

11.4.1	设计思路	245
11.4.2	制作过程	246
11.5	DM单版面设计	250
11.5.1	设计思路	250
11.5.2	制作过程	250
11.6	课后问答	254
11.7	本章小结	255
11.8	课后习题	255

第12章 装帧设计

12.1	课前预习	257
12.2	行业链接	257
12.2.1	书籍装帧设计的 功能特点	257
12.2.2	装帧设计的要素和 常用开本	259
12.3	唱片盘面	259
12.3.1	设计思路	259
12.3.2	制作过程	260
12.4	小说封面设计制作	263
12.4.1	设计思路	263
12.4.2	制作过程	263
12.5	计算机图书封面设计	268
12.5.1	设计思路	268
12.5.2	制作过程	268
12.6	课后问答	274
12.7	本章小结	274
12.8	课后习题	275

第13章 包装设计

13.1	课前预习	277
13.2	行业链接	277
13.2.1	包装设计的要素	278
13.2.2	包装设计的创意	279

13.3	包装袋的制作	280
13.3.1	设计思路	280
13.3.2	制作过程	280
13.4	蛋糕包装设计	285
13.4.1	设计思路	285
13.4.2	制作过程	285
13.5	香水包装设计	290
13.5.1	设计思路	290
13.5.2	制作过程	290
13.6	课后问答	295
13.7	本章小结	296
13.8	课后习题	296

第14章 产品造型设计

14.1	课前预习	299
14.2	行业链接	299
14.2.1	产品造型设计程序	300
14.2.2	产品造型设计的 基本法则	300
14.3	手表造型设计	301
14.3.1	设计思路	301
14.3.2	制作过程	301
14.4	手机的造型设计	306
14.4.1	设计思路	306
14.4.2	制作过程	306
14.5	数码相机造型设计	311
14.5.1	设计思路	311
14.5.2	制作过程	311
14.6	课后问答	316
14.7	本章小结	317
14.8	课后习题	317

附录 参考答案



第1章 CorelDRAW 软件基础

CorelDRAW 的绘图设计系统集成了图像编辑、图像抓取、位图转换、动画制作等一系列实用的应用程序，构成了一个高级图形设计和编辑出版软件包。它以其强大的功能、直观的界面、简捷的操作等优点，得到众多专业设计人员和广大业余爱好者的青睐，并迅速占领了图形图像设计软件的市场。

学习要点

1. CorelDRAW 的工作界面
2. CorelDRAW 12 新增功能
3. 文件的基本操作
4. 绘图页面显示模式的设置

1.1 课前预习

CorelDRAW 主要用于图像编辑、图像抓取、位图转换、动画制作等，本章中将介绍 CorelDRAW 12 新增功能、如何安装 CorelDRAW 12 以及 CorelDRAW 12 的基本操作。

序号	要点	说明
1	简单线框模式	只显示图形的简单框架，是几种显示模式中显示刷新速度最快的一种模式
2	线框模式	只显示图形的简单框架，和简单线框模式的显示质量几乎一致
3	草稿模式	以标准填充色显示图形和颜色，并以低分辨率显示位图图像
4	正常模式	可显示所有的填充色，并以高分辨率显示位图图像
5	增强模式	是几种显示模式中质量最高的，也是显示刷新速度最慢的。一般用于显示 PostScript 填充
6	设置版面	在制作印刷品时，往往需要设置页面大小。执行“文件>新建”命令后，在属性栏中可以设定页面大小
7	使用帮助教程	在菜单栏中有一项名为“帮助”的菜单，单击“帮助”按钮，在弹出的下拉菜单中即可看到帮助选项。任意选择一项命令，即可弹出“帮助”对话框，在对话框中即可找到需要的内容

1.2 CorelDRAW 概述

CorelDRAW 于 1989 年由加拿大 Corel 公司推出，现在已经有 17 年历史了。CorelDRAW 第一版是于 1989 年春面世的，一年之后，开发组推出了内置滤镜等。CorelDRAW 2 是在 1991 年推出，此时 CorelDRAW 已经具备了当时其他绘图软件都不具备的功能，如封套、立体化等效果。但是，CorelDRAW 3 才是 CorelDRAW 的一个里程碑，它包含了 Photo-Paint、

CorelShow 等应用程序。CorelDRAW 8 发布以后, CorelDRAW 成为绘图设计软件中的佼佼者, 具有了出版、绘图、照片、企业标志、企业图片等图像的创作能力。

CorelDRAW 12 目前是 Corel 公司出品的最新矢量图形制作工具软件包, 它提供给用户 3 个难以置信的应用程序, 这套新组件包括 CorelDRAW 12 插图、页面排版和矢量绘图程序, Corel PHOTO-PAINT 12 数字图像处理程序和 Corel R.A.V.E 3 动画创建程序, 还包括用于图像描述的 CorelTRACE 12 软件、用于图像捕捉的 Corel CAPTURE 12 软件, 以及用于条形码制作的 Corel BARCODE WIZARD 软件。

1.3 CorelDRAW 工作界面

CorelDRAW 12 可以运行于 PC 机和苹果机, 如图 1-1 所示, 是 CorelDRAW 12 在 PC 机的 Windows XP 中运行时的工作界面。

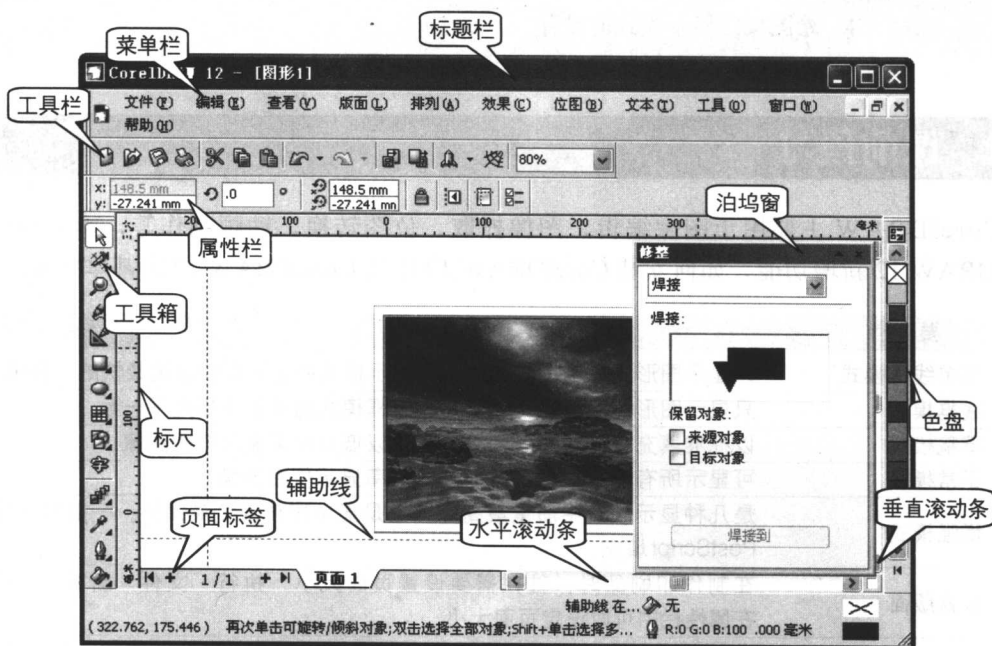


图 1-1 工作界面

CorelDRAW 12 操作界面由以下主要部分组成。

- 标题栏: 用来显示文件的名称, 若是处于工作状态, 标题栏的文件名称会反白显示。
- 菜单栏: 菜单栏提供了 11 个菜单, 整合了 CorelDRAW 12 中的所有选项命令, 通过这些菜单命令, 可以完成诸如文件的打开保存、图像造型修整、图像颜色调整、图像顺序排列、图像特效调整、工作界面设定等操作, 还包括解决疑难杂点的帮助文件。
- 标准工具栏: 标准工具栏中的按钮代表了一连串的功能命令, 借助这些工具按钮, 可以简化许多命令与动作。
- 工具属性栏: 工具属性栏是一种互动式的控制面板, 当使用不同的绘图工具时, 工具属性栏会跟着显示代表此工具的控制按钮。

- 工具箱：工具箱是 CorelDRAW 12 的灵魂所在，大部分图形的绘制都需要通过工具箱中的工具来实现。
- 浮动面板：浮动面板是可以移动的，使用鼠标直接拖曳可以放置在任何位置上。
- 标尺：标尺可以帮助测量对象尺寸与位置。
- 辅助线：用来协助调整对象位置。
- 页面标签：利用页面标签可以新增或切换页面。
- 绘图页面：绘图页面会显示被打开的图形，表示可以被打印的工作区域。
- 色盘与泊坞窗：色盘用来提供色彩的选取；泊坞窗可以将不同操作界面整合在一起，并可以通过选项按钮切换。
- 水平 / 垂直滚动条：拖曳滚动条可以移动工作页面。

1.4 CorelDRAW 12 的新增功能

Corel 公司宣布 CorelDRAW 12 创意软件在 2004 年 2 月全面上市，其新生属性和智能型工具将帮助用户成倍地提高工作效率。它解决了过去一些不可以解决的问题，在设计师和工具中建立了更加深入的合作关系。

1. 动态捕捉功能

动态捕捉功能用于绘制、移动、变形对象的操作中，帮助用户快速找到需要的点或位置，方便对象定位和编辑图形的操作。

执行菜单栏“工具>选项”命令，打开“选项”对话框，选中“捕捉对象”选项，如图 1-2 和图 1-3 所示。



图 1-2 执行“动态捕捉”命令

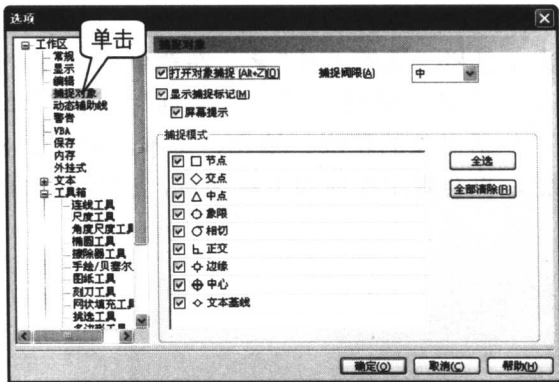


图 1-3 “选项”对话框

打开对象捕捉——这是动态捕捉的开关，勾选“打开对象捕捉”复选框，即可打开动态捕捉功能。

捕捉阈值——捕捉阈值用于设置动态捕捉的灵敏度，它是基于接近对象捕捉点的像素，共有高、低、中 3 个选择。

捕捉模式——捕捉模式中显示了动态捕捉可以捕捉到的 9 种特殊点。可以对它们同时或单独进行打开 / 关闭。

动态捕捉功能打开后，可以在绘制、移动、复制、对齐等操作时，自动捕捉对象的

上述相关特殊点,有利于相关的编辑操作。

选取“椭圆工具”在页面中绘制一个正圆形,如图1-4所示,执行菜单栏“工具>选项”命令,打开“选项”对话框。选中“捕捉对象”选项,勾选“打开对象捕捉”复选框,在“模式”中勾选“中心”模式。当鼠标靠近正圆形中心时,圆形中心就会显示正圆中心标记,如图1-5和图1-6所示。

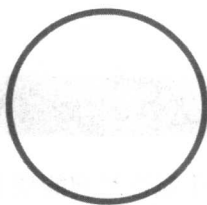


图1-4 绘制圆形

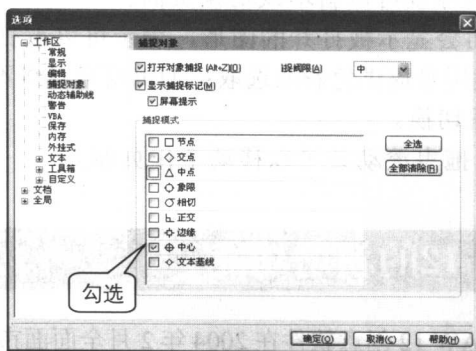


图1-5 选择对齐模式

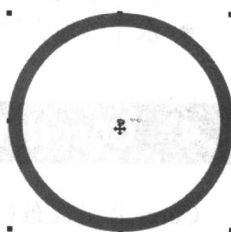


图1-6 效果展示

2. 滴管工具

CorelDRAW中的滴管工具除了可以提取颜色外,还可以提取并复制对象的属性。几乎可复制对象的所有属性,可以快速复制的属性包括:

- 对象轮廓线宽度、颜色、文本与文本的相关属性及填充属性。
- 对象的旋转角度、大小、位置等属性。
- 对象的透视效果、封套、调和、立体化、轮廓图、透镜、图框精确剪裁、交互式阴影等属性。

单击工具栏“滴管工具”,在菜单栏下方就会出现滴管工具的属性栏,如图1-7所示。单击“属性”按钮,弹出“属性”下拉菜单,该菜单用于设置滴管工具吸取对象的属性,包括对象的轮廓、填充、文本,如图1-8所示。以此类推,单击“转换”、“效果”按钮,也会弹出相应的下拉菜单,进行相应的属性设置,如图1-9和图1-10所示。

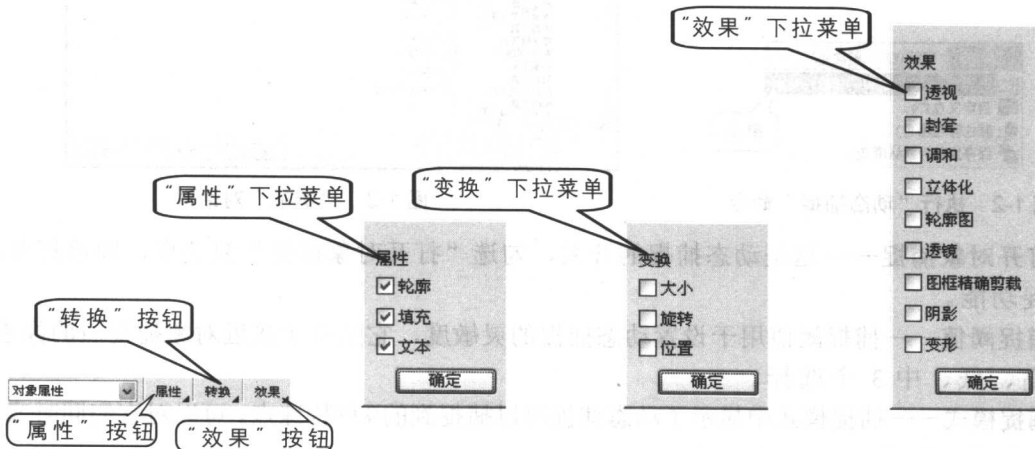


图1-7 属性栏

图1-8 “属性”菜单 图1-9 “变换”菜单 图1-10 “效果”菜单

绘制一个花瓣图形，并进行交互式网格填充，如图 1-11 所示。下面，将花瓣的交互式填充样式通过“滴管工具”和“颜料桶工具”填充到圆形上。

选取“滴管工具”，在滴管工具的属性栏中打开“属性”下拉菜单，勾选“填充”复选框，如图 1-12 所示。选中花瓣，选取“颜料桶工具”，单击圆形，即可发现花瓣的填充样式填充到了圆形中，如图 1-13 所示。

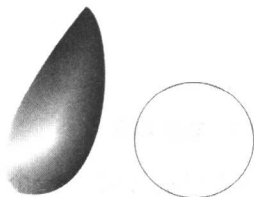


图 1-11 绘制花瓣和圆形

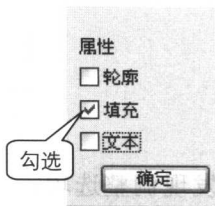


图 1-12 设置“属性”下拉菜单

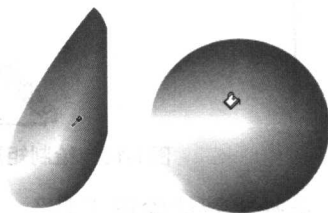


图 1-13 填充效果

3. 删除虚设段

“虚设段删除”工具用于将多余的实例图形线条删除。

提示

“虚设段删除”工具是将线条删除而不是断开，这一点和“橡皮擦”工具不同，“橡皮擦”工具可以擦拭矢量和位图图形，而“虚设段删除”工具对位图不起作用，也不能擦除文本。

对于单个的图形，当“虚设段删除”工具移到图形上进行单击时，光标即可变为直立的刻刀，或者拖出一个虚线矩形框选择此图形即可使整体被删除。

下面举例说明“虚设段删除”工具的使用方法。在页面中绘制一个四角星，复制并旋转该四角星，如图 1-14 所示。选取“虚设段删除”工具，单击两个四角星的交点处线段，如图 1-15 所示。被“虚设段删除”工具单击过的线段就被删除了，如图 1-16 所示。按照相同的办法，依次将两个四角星相交处的线段全部删除，得到的八角星效果如图 1-17 所示。

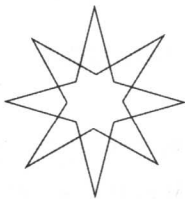


图 1-14 两个四角星重叠

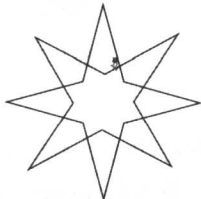


图 1-15 删除虚设线 1

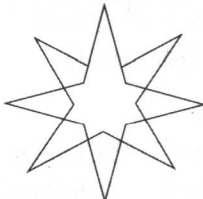


图 1-16 删除虚设线 2

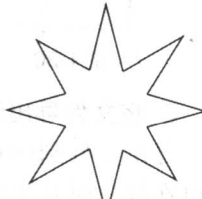


图 1-17 效果展示

4. 智能绘图工具

“智能绘图工具”能自动识别许多形状，包括圆、矩形、箭头、菱形、梯形等，还能自动平滑和修饰曲线，快速规整和完美图像。

选取“智能绘图工具”，在页面中绘制一个方块模样的图形，如图 1-18 所示，很快就会被转换成一个准确完美的矩形，如图 1-19 所示。

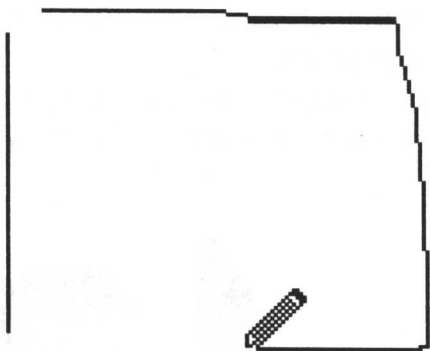


图1-18 绘制矩形

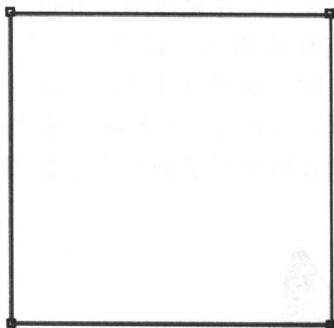


图1-19 转换效果

选择“智能绘图工具”，会在属性栏上发现调整选项。一个是形状识别等级，一个是智能平滑等级。两个选项都是分无、最低、低、中、高、最高6个级别。

相对于原始的草绘图，从无到最高6个级别，“智能绘图工具”将涂鸦的线条转换为规则形状的能力依次增强，将线条光滑化的程度也越高。

5. 文本的对齐和分布

CorelDRAW 12 在对齐分布命令操作里新增了选项，确定将文本的第一条线的基线、最后一条线的基线还是装订框与其他图元等对齐。

执行“排列>对齐和分布>对齐和分布”命令，弹出“对齐和分布”对话框，如图 1-20 所示。

在“对齐与分布”对话框中，选择“用于文件来源对象”下拉菜单中的不同选项，即可精确控制文本的布局和设计，如图 1-21 所示。

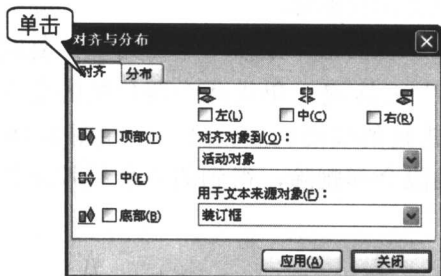


图 1-20 “对齐与分布”对话框

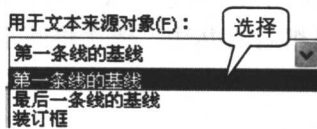


图 1-21 文本的对齐和分布选项

6. 将文件导出到Office

导出文件到Office功能可以将CorelDRAW绘图导出成为Office可接受和支持的图形格式，并可在导出时对文件进行优化。它支持的Office包括Microsoft Office和WordPerfect Office两大系列。

执行“文件>导出到Office”命令，弹出“导出到Office”对话框，如图 1-22 所示。

单击“确定”按钮，弹出如图 1-23 所示的“另存为”对话框，设置后可将文件导出，打开Microsoft Word，将该文件插入到Word中即可。

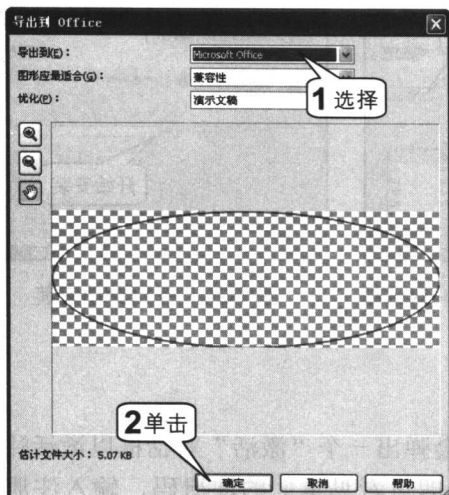


图 1-22 “导出到 Office”对话框

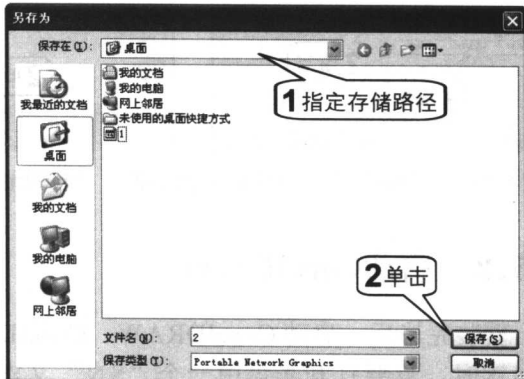


图 1-23 存储文件

1.5 运行CorelDRAW

CorelDRAW 在运行时需要占用很大的系统资源，因此对硬件的环境要求较高。

1.5.1 安装CorelDRAW

在安装 CorelDRAW 之前，应该仔细阅读安装说明书，如果在安装之前，计算机中有较低版本的 CorelDRAW 应用程序，应该先删除低版本的应用程序，否则，会影响 CorelDRAW 的正常安装。

步骤 01 将 CorelDRAW 软件安装光盘放入光驱中，光盘开始自动播放，如图 1-24 所示。随后，光盘开始准备安装，勾选“我接受该许可证协议中的条款”单选按钮，并单击“下一步”按钮，如图 1-25 所示。



图1-24 光盘自动播放

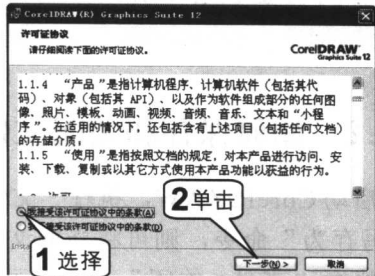


图1-25 许可证协议

步骤 02 在“用户信息”对话框中输入用户信息，如图 1-26 所示。单击“下一步”按钮，弹出“自定义安装”对话框，设置安装组件后单击“下一步”按钮，进入“目的地文件夹”对话框，在此可以改变安装路径，如图 1-27 所示，单击“安装”按钮，CorelDRAW 开始自动安装，如图 1-28 所示。

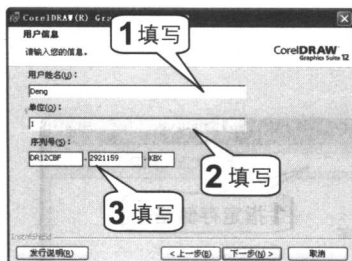


图 1-26 “用户信息”对话框

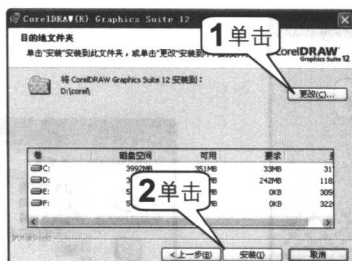


图 1-27 “目的地文件夹”对话框

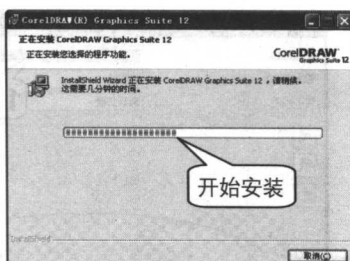


图 1-28 开始自动安装

1.5.2 启动CorelDRAW

安装完毕后，启动 CorelDRAW，CorelDRAW 会弹出一个“激活”对话框以激活注册码，这时，只要打开光盘中一个“SN”文本文件，即可看见里面的注册码，输入注册码即可完成。

1.6 文件的基本操作

在“文件”菜单中，从新建文件到文件的打印，从保存/关闭文件到查看文件的文档信息，都可以看出“文件”菜单主要是对当前文件进行输入、输出、打开、关闭、存储等最基本最起码的操作。

1.6.1 如何新建和打开文件

启动 CorelDRAW，执行“文件>新建”命令，即可新建一个 CorelDRAW 文件。同样，执行“文件>打开”命令，即可打开一个以前建立的文件。

提示

也可以通过快捷键进行新建/打开文件的操作，按【Ctrl + N】键即可新建文件，按【Ctrl + O】键则打开文件。

1.6.2 如何保存和关闭文件

启动 CorelDRAW，执行“文件>保存”命令，即可将目前的文件保存起来。执行“文件>另存为”命令，则可将当前文件存储于另一个指定的路径。

执行“文件>关闭”命令，可将当前文件关闭。执行“文件>全部关闭”命令，便可将打开的 CorelDRAW 文件全部关闭。

1.7 绘图页面显示模式的设置

CorelDRAW 为了满足用户的需要，提供了多种图像显示方式，它们分别是“简单线框”