

Foundations and Applications of CorelDRAW



CorelDRAW 基础及应用

◎主编 潘海生 李俊霞 缪晓宾

◎副主编 邵恩卓

 北京理工大学出版社
BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

014064048

Foundations and Applications of CorelDRAW



CorelDRAW 基础及应用

◎主编 潘海生 李俊霞 缪晓宾

◎副主编 邵恩卓

 北京理工大学出版社
BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

内 容 简 介

本书是一本运用CorelDRAW X5处理图形的入门级图书,全书采用由浅入深的方式详细讲解了CorelDRAW X5软件中的知识点,配合实例的操作,使读者轻松快捷地学会运用CorelDRAW X5绘制图形,并能更好地掌握其中的处理技巧和常规方法。本书共分为14章,包含初识CorelDRAW X5、CorelDRAW X5基本操作、对象的基本操作、基础图形的绘制、直线和曲线的造型处理、几何图形的高级绘制、填充或设置对象轮廓、文本的编辑、交互式工具应用特效、图层和样式的使用、滤镜特效的应用、位图的编辑与处理、作品的打印与输出以及综合实例等内容。

为了便于读者学习,还随书配置了学习光盘,提供全书的实例素材和主要实例教学视频文件,使学习的过程更加清晰直观。

版权专有 侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 基础及应用 / 潘海生, 李俊霞, 缪晓宾主编. —北京: 北京理工大学出版社, 2014.8

ISBN 978-7-5640-9510-9

I. ①C… II. ①潘… ②李… ③缪… III. ①图形软件

IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第174420号

出版发行 / 北京理工大学出版社有限责任公司

社 址 / 北京市海淀区中关村大街5号

邮 编 / 100081

电 话 / (010)68914775(总编室)

6844990(批销中心)

68911084(读者服务部)

网 址 / <http://www.bitpress.com.cn>

经 销 / 全国各地新华书店

印 刷 / 北京天颖印刷有限公司

开 本 / 787mm×1092mm 1/16

印 张 / 8.5

字 数 / 209千字

印 次 / 2014年8月第1版 2014年8月第1次印刷

定 价 / 56.00元

责任编辑 / 杨 倩

文案编辑 / 刘 派

责任校对 / 周瑞红

责任印制 / 边心超

前言

在经济全球化的今天，平面设计已经渗透到了工作与生活中的各个领域。CorelDRAW 作为目前流行的矢量绘图软件和平面设计软件，它集图形绘制与设计、文字排版、高品质输入输出与打印于一体，能帮助设计师更精确、快捷地完成设计工作。最新版本的 CorelDRAW X5 改进了操作界面，增强了 CorelDRAW 在矢量图形领域所发挥的作用，并给使用者带来全新的体验。

本书简介

本书是一本立足于 CorelDRAW 初级学者的图书，它从初学者的角度出发，详解介绍 CorelDRAW 在矢量图形绘制中的具体应用，通过浅显易懂的语言分析，让读者能够学到更多实用的绘图技巧。本书在阐述 CorelDRAW X5 图形绘制软件的功能的同时，更添加了很多实用的技巧，引导读者更全面、系统地学习 CorelDRAW 软件。

本书结构

全书包括了 13 个基本知识章节和 1 个应用实战章节，讲解了初识 CorelDRAW X5、CorelDRAW X5 基本操作、对象的基本操作、基础图形的绘制、直线和曲线的造型处理、几何图形的高级绘制、填充或设置对象轮廓、文本的编辑、交互式工具应用特效、图层和样式的使用、滤镜特效的应用、位图的编辑与处理、作品的打印与输出和综合实例等知识。

第 1 章 认识 CorelDRAW X5，包括初识 CorelDRAW X5、CorelDRAW 中的基本概念介绍、软件的安装与启动、软件的工作界面构成；

第 2 章 CorelDRAW X5 基本操作，包括文件的基本操作、页面的管理与设置、视图的调整以及辅助工具的应用等；

第 3 章 对象的基本操作，主要讲解了对象的选择与变换、复制和删除对象、对象的群组与解组以及对对象的修整；

第 4 章 基础图形的绘制，主要讲解了矩形工具组、椭圆工具组、多边形工





具组和基本形状工具组中各工具的使用；

第5章 直线和曲线的造型处理，主要讲解手绘工具、度量工具和连接器工具的应用；

第6章 几何图形的高级绘制，包括了形状工具组、裁剪工具组中工具的使用方法以及节点的调整等；

第7章 填充或设置对象轮廓，主要讲解图像的填充、交互式网格填充以及轮廓线的设置；

第8章 文本的编辑，讲解文字的输入、调整文字属性、文字的艺术化处理和文本链接；

第9章 交互式工具应用特效，包括调和工具、轮廓图工具、扭曲工具、阴影工具和立体化工具的应用；

第10章 图层和样式的使用，详细介绍了图层的基本操作、图层样式和颜色样式的创建等；

第11章 滤镜特效的应用，包括 CorelDRAW X5 中各个滤镜组中大部分滤镜的应用；

第12章 位图的编辑与处理，主要介绍如何导入并编辑位图、矢量图与位图的转换；

第13章 作品的打印与输出，包括文件的打印设置、输入对象前的链接设置以及输出文件。

第14章 综合实例，包含了品牌 VI 设计、网页设计，通过学习巩固软件基础知识。

本书主要特色

(1) 本书在结构上选用了较传统的安排方式，通过循序渐进的讲解方式，使读者通过阅读目录就能知道 CorelDRAW X5 中的学习重点与难点。

(2) 本书在每个章节最后都安排一个小实例，用于巩固该章节所学习的知识，让读者能学到更实用的绘图技法，能完成各类简单的图形绘制。

(3) 本书还通过技巧提示的方式对讲解的知识点进行补充提示，进一步丰富了本书的内容。

本书适用范围

本书内容安排非常紧凑，完整讲解了 CorelDRAW X5 主要功能，适用于 CorelDRAW 初中级读者，也可作为平面设计、广告设计、影像特效制作和网站美工人员的辅助书籍。

本书将 CorelDRAW 的理论性知识与大量优秀案例完美地融合在一起，希望读者能够边学边学，活学活用，从而取得较好的学习效果。本书由重庆电子工程职业学院的潘海生、河南农业职业学院的李俊霞、重庆工业职业技术学院的缪晓宾、鲁迅美术学院的邵恩卓等老师联合编写，由于编者水平有限，在编写本书的过程中难免会存在疏漏之处，恳请广大读者批评指正。

作者

2014年3月

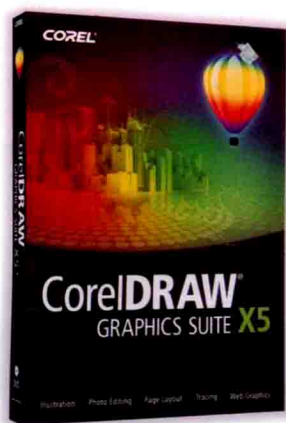
目录

CONTENTS

01

初识CorelDRAW X5

- 1.1 初识CorelDRAW X5 2
 - 1.1.1 CorelDRAW X5的发展历史 2
 - 1.1.2 CorelDRAW X5的广泛应用领域 2
- 1.2 CorelDRAW中的基本概念介绍 3
 - 1.2.1 矢量图与位图 3
 - 1.2.2 色彩模式 4
- 1.3 安装与启动CorelDRAW X5 4
 - 1.3.1 CorelDRAW X5的安装 4
 - 1.3.2 启动CorelDRAW X5 5
 - 1.3.3 退出CorelDRAW X5 5
- 1.4 认识CorelDRAW X5的工作界面 5
 - 1.4.1 浏览CorelDRAW X5工作界面 6
 - 1.4.2 认识菜单栏 6
 - 1.4.3 了解工具栏 8
 - 1.4.4 掌握工具箱中的工具 8



02

CorelDRAW X5基础操作

- 2.1 文件的基本操作 10
 - 2.1.1 新建文件 10
 - 2.1.2 从模板新建文件 10
 - 2.1.3 打开文件 10
 - 2.1.4 保存文件 10
 - 2.1.5 文件的备份 11
- 2.2 页面的管理与设置 11
 - 2.2.1 插入、删除和重命名页面 11
 - 2.2.2 调整页面大小 11
 - 2.2.3 设置页面标签 12
 - 2.2.4 页面方向的转换与页面之间的切换 12



2.2.5	更换页面背景	12
2.2.6	版面的设置	13
2.3	视图的调整	13
2.3.1	选择视图显示方式	13
2.3.2	使用“缩放工具”管理视图	14
2.3.3	平移视图	14
2.3.4	预览控制	15
2.3.5	窗口对象的简单操作	15
2.4	辅助工具的应用	16
2.4.1	应用标尺准确调整图形	16
2.4.2	利用网格精确定位图形	17
2.4.3	辅助线	17

03

对象的基本操作

3.1	对象的选择和基本变换	20
3.1.1	对象的选择	20
3.1.2	变换对象	20
3.1.3	调整对象大小	21
3.1.4	对象的移动	21
3.2	复制和删除对象	22
3.2.1	复制对象	22
3.2.2	对象的多重复制	22
3.2.3	复制对象属性	22
3.2.4	删除选定对象	22
3.3	对象的群组与解组	23
3.3.1	将选定对象编组	23
3.3.2	群组对象的解组	23
3.4	对象的修整功能	23
3.4.1	焊接与相交	23
3.4.2	修剪对象	24
3.4.3	简化对象	24
3.4.4	移除后面对象	24
3.4.5	创立边界	24

04

基础图形的绘制

4.1	矩形工具的应用	26
------------	----------------------	-----------



4.1.1 矩形工具	26
4.1.2 三点工具绘制矩形	26
4.2 椭圆工具组	27
4.2.1 椭圆工具	27
4.2.2 三点椭圆工具	28
4.3 多边形工具组	28
4.3.1 多边形工具	28
4.3.2 星形工具	28
4.3.3 复杂星形工具	29
4.3.4 图纸工具	29
4.3.5 螺纹工具	29
4.4 基本形状工具组	30
4.4.1 基本形状工具	30
4.4.2 箭头形状工具	30
4.4.3 流程图形状工具	30
4.4.4 标注形状工具	30
应用实例：绘制卡通的礼品盒	31



05

直线和曲线的造型处理

5.1 手绘工具的应用	34
5.1.1 手绘工具	34
5.1.2 2点线工具	34
5.1.3 贝塞尔工具	34
5.1.4 艺术笔工具	35
5.1.5 钢笔工具	37
5.1.6 B-Spline样条曲线工具	37
5.1.7 折线工具	37
5.1.8 三点曲线工具	37
5.2 度量工具的应用	38
5.2.1 平行度量工具	38
5.2.2 水平或垂直度量工具	38
5.2.3 角度量工具	38
5.2.4 线段度量工具	38
5.2.5 3点标注工具	38
5.3 连接器工具组	39
5.3.1 直线连接器工具	39
5.3.2 直角连接器工具	39
5.3.3 直角圆形连接器工具	39
5.3.4 编辑锚点工具	39
应用实例：绘制家居平面图	40



几何图形的高级绘制

6.1 形状工具组的使用	44
6.1.1 形状工具	44
6.1.2 涂抹笔刷工具	44
6.1.3 粗糙笔刷工具	44
6.1.4 自由变换工具	44
6.2 裁剪工具组	45
6.2.1 裁剪工具	45
6.2.2 刻刀工具	46
6.2.3 橡皮擦工具	46
6.2.4 虚拟线段删除工具	46
6.3 封套工具组的使用	47
6.3.1 添加封套	47
6.3.2 复制封套效果	47
6.4 节点的控制变换	48
6.4.1 添加和删除节点	48
6.4.2 转换节点类型	48
6.4.3 连续和分割曲线	49
6.4.4 直线与曲线的转换	49
应用实例：绘制简约的水果图标	50

07

填充或设置对象轮廓

7.1 认识着色填充工具	54
7.1.1 滴管工具	54
7.1.2 智能填充工具	54
7.2 交互式填充工具	54
7.2.1 交互式填充工具	55
7.2.2 交互式网格填充工具	55
7.3 对象的填充	56
7.3.1 均匀填充	56
7.3.2 渐变填充	56
7.3.3 填充图案	57
7.3.4 底纹填充	58
7.3.5 PostScript填充	59
7.3.6 应用“颜色”泊坞窗填充	59
7.4 对象轮廓线的设置	59



7.4.1 调整轮廓线宽度	59
7.4.2 轮廓线样式	60
7.4.3 轮廓线中箭头的应用与编辑	60
7.4.4 自定义轮廓线	60
应用实例：绘制闪耀的手表效果图	61

08

文本的编辑

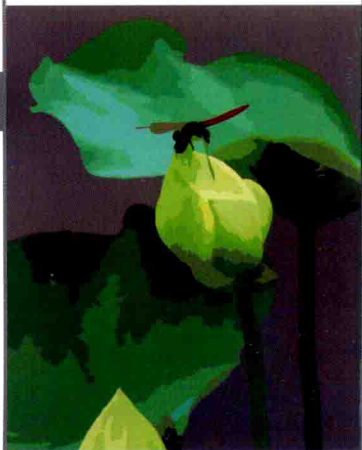
8.1 文字的输入	66
8.1.1 输入美术文字	66
8.1.2 输入段落文本	66
8.1.3 美术文本与段落文本的切换	66
8.1.4 贴入外部文本	67
8.2 文字的基本属性的调整	67
8.2.1 设置文字字体	67
8.2.2 更改文字颜色	67
8.2.3 设置文本格式	67
8.3 文字的艺术编辑	68
8.3.1 设置文字环绕对象	68
8.3.2 将文字添加到路径中	69
8.3.3 在图形内输入文本	69
8.3.4 创建图文混排效果	69
8.4 文本的链接	70
8.4.1 多个文本对象的链接	70
8.4.2 文本与外形的链接	70
8.4.3 删除链接	70
应用实例：时尚杂志的内页排版	71



09

交互式工具应用特效

9.1 调和工具	74
9.1.1 创建调和效果	74
9.1.2 沿路径进行调和	74
9.1.3 多次调和	74
9.2 轮廓图工具	74
9.2.1 创建交互式轮廓图效果	75
9.2.2 设置轮廓图颜色	75
9.2.3 拆分与清除轮廓图效果	75
9.3 扭曲工具	75





9.3.1 应用交互式扭曲效果	75
9.3.2 清除变形效果	76
9.4 阴影工具	76
9.4.1 创建交互式阴影效果	76
9.4.2 交互式阴影效果的编辑	76
9.4.3 拆分与清除阴影	77
9.5 立体化工具	77
9.5.1 创建交互式立体化效果	77
9.5.2 交互式立体化的类型	77
9.5.3 立体化颜色	78
9.5.4 立体的方向	78
9.5.5 交互式立体化照明	78
9.5.6 立体化倾斜	78
9.6 透明工具	79
9.6.1 创建交互式透明工具	79
9.6.2 在属性栏中编辑透明效果	79
应用实例：制作迷幻的水晶球效果	80

10

图层和样式的使用

10.1 图层的基本操作	84
10.1.1 认识“对象管理器”泊坞窗	84
10.1.2 新建图层	84
10.1.3 重命名图层	84
10.1.4 删除图层	84
10.1.5 排列对象	84
10.2 使用图形和文本样式	85
10.2.1 新建图形样式	85
10.2.2 应用样式	85
10.3 颜色样式的应用	85
10.3.1 新建颜色样式	85
10.3.2 创建子颜色	86
10.3.3 编辑颜色样式	86
10.3.4 应用颜色样式	86
应用实例：打造超现实的3D立体文字	87

11

滤镜特效的应用

11.1 三维类滤镜效果	90
---------------------------	-----------

11.1.1	三维旋转	90
11.1.2	柱面	90
11.1.3	浮雕	90
11.1.4	卷页	91
11.1.5	透视	91
11.1.6	挤远/挤近	91
11.1.7	球面	91
11.2	艺术类滤镜效果	92
11.2.1	炭笔画	92
11.2.2	单色蜡笔画	92
11.2.3	立体派、印象派和点彩派	92
11.2.4	素描	93
11.3	模糊类滤镜效果	93
11.3.1	定向平滑	93
11.3.2	高斯式模糊	93
11.3.3	锯齿状模糊	93
11.3.4	低通滤波器	94
11.3.5	动态模糊	94
11.3.6	放射状模糊	94
11.3.7	平滑、柔和和缩放	94
11.4	创造类滤镜效果	95
11.4.1	工艺	95
11.4.2	马赛克	95
11.4.3	散开	95
11.4.4	茶色玻璃	95
11.4.5	虚光	96
11.4.6	旋涡	96
11.5	扭曲类滤镜效果	96
11.5.1	置换	96
11.5.2	偏移	96
11.5.3	像素	97
11.5.4	旋涡	97
11.5.5	风吹效果	97
11.6	杂点类滤镜效果	97
11.6.1	添加杂点	97
11.6.2	最大值	98
11.6.3	中值	98
11.6.4	去除杂点	98



12

位图的编辑与处理

12.1	导入位图图像	100
12.1.1	导入时裁剪位图	100
12.1.2	重新取样位图图像	100
12.2	矢量图与位图的转换	101
12.2.1	认识“转换为位图”对话框	101

12.2.2	快速描摹	101
12.2.3	沿中心线描摹位图	101
12.2.4	根据轮廓描摹	102
12.3	位图的编辑	102
12.3.1	编辑位图	102
12.3.2	调整位图大小	103
12.3.3	旋转与倾斜位图	103
12.3.4	矫正图像	103
12.3.5	裁剪位图形状	104

13

作品的打印与输出

13.1	文件的打印	106
13.1.1	打印设置	106
13.1.2	设置打印选项	106
13.1.3	打印预览	107
13.1.4	合并打印对象	107
13.2	输出前对象的链接与嵌入	107
13.2.1	创建链接与嵌入的对象	107
13.2.2	编辑链接与嵌入的对象	108
13.2.3	创建超链接	108
13.3	文件的输出	108
13.3.1	发布并输出PDF文件	108
13.3.2	Web页面的发布	109
13.3.3	导出	109
13.3.4	导出到Office	110

14

综合实例

品牌VI设计	112
宠物寄放网页设计	120



第1章

初识CorelDRAW X5

■ 初识CorelDRAW X5

■ CorelDRAW中的基本概念介绍

■ 安装与启动CorelDRAW X5

■ 认识CorelDRAW X5的工作界面

1.1 初识CorelDRAW X5

CorelDRAW 是计算机图像处理领域最流行的矢量绘图处理软件，也是专业平面设计软件，具有良好的工作区域，一直受到平面设计师的喜爱。CorelDRAW X5 无论是从界面设计还是系统的稳定上来讲，相比之前的版本都有了很大的改进和增强。

1.1.1 CorelDRAW X5 的发展历史

CorelDRAW X5 是计算机图像处理领域最受欢迎的矢量绘图软件，它是加拿大 Corel 公司推出的一个著名的矢量绘图软件。Corel 公司位于渥太华，是硅谷以北最具有影响力的软件公司。CorelDRAW 从最初的低版本发展到今天的 CorelDRAW X5 版本，经过不断的更新和增强，结束了单一的矢量绘图软件历史，发展到今天的全能绘图软件包，变得更加绚丽多彩。如图 1-1 所示为 CorelDRAW X5 安装包。

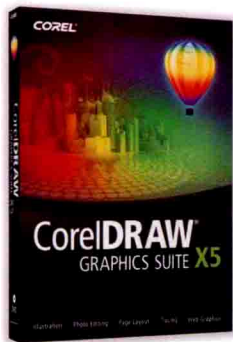


图1-1 CorelDRAW X5安装包

1.1.2 CorelDRAW X5 广泛的应用领域

CorelDRAW 是一个基于矢量作图、专业而强大的绘图软件，经过多年的发展和更新已经逐步成熟，其功能不断增强，到 CorelDRAW X5 这一版本已经完全专业化。CorelDRAW 的应用范围很广泛，不仅限于绘图和美术创作，从专业的广告公司到普通的家庭用户，都可以应用 CorelDRAW 来制作自己需要的作品。

1. 平面广告设计

CorelDRAW 是目前非常流行的图形处理软件之一，得到了很多喜爱绘图的用户的支持。方便实用的交互式绘图工具、强大的图文处理功能，使它成为广告设计从业人员最为青睐的图形编辑软件之一。如图 1-2 所示为利用 CorelDRAW 制作的广告作品。



图1-2 三星手机广告作品

2. 产品包装设计

包装设计与制作需要绘制一些平面图、两面视图和三面视图，才能得到最终的效果，CorelDRAW 在这方面有很强大的功能，所以在包装设计制作方面也得到了广泛的应用。如图 1-3 所示为应用 CorelDRAW 制作的包装效果图。



图1-3 包装效果图

3. 书籍装帧设计

CorelDRAW 也被广泛用于书籍装帧设计中，针对书籍装帧的特点，CorelDRAW 独特地集成了 ISBN 生成组件，可以轻松制作条形码。集合 CorelDRAW 方便快捷的辅助线及其精确的定位功能，可以轻松完成书籍装帧的制作。如图 1-4 所示为应用 CorelDRAW 制作的书籍装帧效果图。



图1-4 书籍装帧效果图

4. VI设计

由于 CorelDRAW 具有强大的绘图功能, 因此它在企业视觉识别系统——简称 VI (Visual Identity) 的设计中运用较为广泛, 效果如图 1-5 所示。



图1-5 VI设计

5. 字体设计

CorelDRAW 也是一款不错的字体设计软件, 利用其强大的曲线处理功能, 可进行字体设计和制作特效字体。CorelDRAW 常运用于企业 VI 标准字体设计、灯箱字体特效效果以及户外广告文案设计中, 效果如图 1-6 所示。



图1-6 字体设计

6. 版式设计

CorelDRAW 对文字的支持可以达到 1 万字以上, 并且允许用户无限地缩放文字的大小, 所以许多公司都应用它来制作最后的版式设计和文字编排处理, 如图 1-7 所示。



图1-7 版式设计

1.2 CorelDRAW中的基本概念介绍

在开始使用 CorelDRAW 之前, 应熟悉一些经常遇到的相关基本概念, 如矢量图与位图、色彩模式等, 下面的小节中将会为读者详细介绍相关的基本概念。

1.2.1 矢量图与位图

在计算机领域中, 图像分为矢量图像和位图图像。矢量图像与位图图像有着各自的优、缺点, 因此在进行创作时如果能将这两种图像结合起来使用, 则会产生更好的画面效果。

1. 矢量图像

矢量图像是由线条或通过路径绘制而成的图形, 其基本组成单位是锚点和路径。通常如 CorelDRAW、Adobe Illustrator 等生成的图形都是矢量图形。矢量图像可以随意调整其大小, 无论将其放大或缩小几倍, 都不会使画面失真或变得不清晰。如图 1-8 所示即是矢量图像放大后所显示出来的效果。

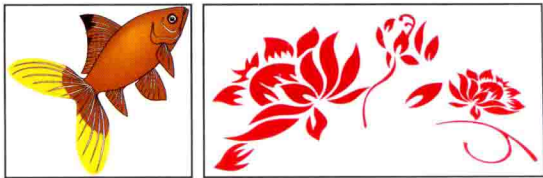


图1-8 矢量图

2. 位图图像

位图图像又称点阵图像, 是由多个独立的像素拼合而成的, 这些像素都拥有自己的位置、亮度和大小等。位图图像与分辨率有关, 分辨率代表单位面积内所包含的像素, 分辨率越高, 在单位面积内的像素就越多, 图像也就越清晰。位图图像不能无限地放大, 当将图像放大至一定的比例后, 就会出

现锯齿现象。如图 1-9 所示为原图和放大 3 倍之后的图像。



图1-9 原图与放大3倍后的图像

1.2.2 色彩模式

色彩模式是指同一属性下的不同颜色集合，决定用来显示、打印或印刷的色彩模型。用户在使用各种颜色时，不必重新调配颜色而直接进行转换和应用。电脑系统为用户提供的色彩模式有 10 多种，不同的色彩模式反映了图像文件不同的色彩范围。下面简单介绍几种常用的色彩模式。

1. RGB模式

RGB 色彩是通过色彩中的红、绿、蓝 3 种颜色组合构成。从理论上说，RGB 色彩模式表现的是可以用肉眼看到的颜色。

2. CMYK模式

CMYK 色彩模式是由青色、品红、黄色、黑色 4 种颜色组合构成，是印刷系统中用到的色彩模式，被称为全彩色模式。

3. Lab模式

Lab 模式又称为标准色模式，是 RGB 模式转换为 CMYK 模式时的中间模式，在使用不同显示器或打印设备时，它显示出来的颜色是相同的。

4. 位图模式

位图上的图像色彩由黑、白两色组成，所以位图模式又称为黑白图像。

5. 灰度模式

灰度模式下的图像由 256 组灰度的黑白颜色所构成，去掉图像中的色相和饱和度即可产生灰度图像模式。

6. 索引模式

索引模式下的图像像素只有 8 位，最多只能使用 256 种颜色，也被称为图像映射色彩模式。索引模式可以减少文件大小，而在视觉上能保持图像品质基本不变，常用于网页和多媒体动画。

1.3 安装与启动CorelDRAW X5

运用 CorelDRAW X5 进行图像编辑之前，掌握 CorelDRAW X5 软件的安装、启动与退出方法是非常有必要的，在下面的小节中将会为读者详细讲解 CorelDRAW X5 的安装、启动等方法。

1.3.1 CorelDRAW X5 的安装

CorelDRAW X5 是基于矢量图形的绘图软件，它的安装方法与大多数软件的安装方法相同，可以通过安装向导的提示，一步步完成软件的安装工作。具体操作是先将软件的安装光盘插入光驱中，然后找到 CorelDRAW X5 的安装文件 Setup.exe，双击安装文件启动安装，如图 1-10 所示，接下来只需要根据向导，继续向下设置。



图1-10 安装过程