



新编

CorelDRAW 11

中文版

神龙工作室 编著

- 掌握 CorelDRAW 11 基础与文件的基本操作
- 学会对象的编辑与对象颜色的填充
- 熟悉基本绘图工具的使用
- 理解对象的排列组合与改变对象的形状
- 精通文本处理与动画制作
- 解决绘制图形中遇到的疑难问题

入门与提高



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



新编

CorelDRAW 11

中文版

Corel



CorelDRAW 11

神龙工作室 编著



入门与提高

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

新编 CorelDRAW 11 中文版入门与提高 / 神龙工作室编著.

—北京: 人民邮电出版社, 2004.11

ISBN 7-115-12648-8

I. 新... II. 神... III. 图形软件, CorelDRAW 11 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 111028 号

内容提要

本书是指导初学者学习 CorelDRAW 11 平面设计软件的入门书籍。书中详细地介绍了初学者必须掌握的基本知识、操作方法和操作步骤, 并对初学者在学习 CorelDRAW 11 时经常碰到的问题进行了专家级的指导, 避免初学者在起步与提高的过程中走弯路。全书共分 14 章, 前 12 章循序渐进地向读者讲述 CorelDRAW 11 的各项功能; 第 13 章详细讲解制作灯笼、荷花、齿轮、水晶球、足球、虚化文字、太空中的飞碟和裂纹等 11 个实例的全过程; 第 14 章主要介绍初学者常遇到的问题的处理方法。

本书充分考虑了初学者的实际需要, 对 CorelDRAW 11 平面设计软件“一点都不懂”的读者, 通过学习本书可以轻松掌握使用 CorelDRAW 11 进行日常的平面设计的方法。同时, 本书还附带两张多媒体光盘: 一张是引领读者轻松入门的 CorelDRAW 自学教程和自测练习题的解答; 另一张是引领读者实战提高的多个精彩实例操作步骤的多媒体演示。

本书适合 CorelDRAW 11 平面设计软件初学者阅读, 也可作为 CorelDRAW 11 平面设计软件短训班的培训教材。

新编 CorelDRAW 11 中文版入门与提高

◆ 编 著 神龙工作室

责任编辑 魏雪萍

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

读者热线 010-67132692

北京鸿佳印刷厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 21.25

彩插: 1

字数: 504 千字

2004 年 11 月第 1 版

印数: 1—8 000 册

2004 年 11 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-12648-8/TP · 4206

定价: 34.00 元 (附 2 张光盘)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

前言

CorelDRAW 很神秘吗?

不神秘!

学习 CorelDRAW 难吗?

不难!

阅读本书能掌握使用 CorelDRAW 11 进行平面设计的方法吗?

能!

为什么要阅读本书

CorelDRAW 11 是加拿大 Corel 公司推出的产品, CorelDRAW 自推出之日起就一直深受广大平面设计人员以及电脑图形爱好者的青睐。CorelDRAW 是矢量绘图与图文排版的软件中的佼佼者, 它具有强大的功能; 用户不论是使用它进行图形设计、图像处理、网页制作, 还是设计专业产品, 都可以得心应手。

阅读本书能学到什么

- 文件的基本操作方法
- 对象的编辑、基本绘图工具的使用
- 对象颜色的填充、排列和组合, 改变对象的形状
- 文本处理
- Internet 网页设计、制作动画
- 解决绘制图形中遇到的疑难问题

授之以鱼, 不如授之以渔。本书在传授知识的同时, 还侧重教给读者自学的能力, 教给读者学习使用 CorelDRAW 绘制图形的方法, 处理一些在使用 CorelDRAW 过程中遇到的常见问题, 从而可以轻松绘制出各种出神入化的精美图形。同时, 本书还附带两张多媒体光盘, 一张是引领读者轻松入门的自学教程和自测练习题的解答的光盘, 另一张是多个精彩实例操作步骤的演示光盘。

本书由神龙工作室编著, 参与资料收集和整理工作的有陈西杰、李京龙、宫明文、宫涛、孙莉婧、张晓、崔红霞、姜永水、谭翠君、王亚男、宋真真、张东晓、张梦如、孙丽丽、邢宁霞、孙立新等。

由于时间仓促, 书中难免有疏漏和不妥之处, 恳请广大读者不吝批评指正。

E-mail 地址: zhiyin101@tom.com。

编者

2004 年 10 月

目 录

第 1 章 CorelDRAW 11 入门	1
1.1 CorelDRAW 简介	2
1.2 CorelDRAW SA 11 软件包的组成	2
1.3 CorelDRAW 11 对硬件的要求	3
1.4 安装 CorelDRAW 11	3
1.5 启动 CorelDRAW 11	6
1.6 工作界面	8
1.6.1 标题栏	8
1.6.2 菜单栏	8
1.6.3 标准工具栏	8
1.6.4 属性栏	9
1.6.5 标尺	10
1.6.6 工具箱	10
1.6.7 绘图页面	12
1.6.8 页面控制栏	12
1.6.9 调色板	12
1.6.10 泊坞窗	13
1.6.11 滚动条	13
1.6.12 状态栏	13
1.7 设置版面	13
1.8 自测练习题	14
第 2 章 文件的基本操作	15
2.1 新建文件	16
2.1.1 建立新的空白文件	16
2.1.2 基于模板建立新文件	16
2.2 打开文件	17
2.3 保存文件	17
2.4 关闭文件	18
2.5 导入文件	18
2.6 导出文件	20
2.7 页面设置	21
2.7.1 设置页面大小及方向	21
2.7.2 设置页面背景	22
2.8 自测练习题	22
第 3 章 对象的编辑	23

3.1	对象的选取	24
3.2	对象的移动	25
3.3	对象的复制	27
3.4	对象的删除	30
3.5	撤消和恢复操作	30
3.5.1	撤消操作	30
3.5.2	恢复操作	31
3.6	对象的缩放	31
3.7	对象的镜像	32
3.8	对象的旋转和倾斜	34
3.8.1	对象的旋转	34
3.8.2	对象的倾斜	36
3.9	缩放工具	37
3.9.1	放大显示比例	37
3.9.2	缩小显示比例	38
3.9.3	放大选择的对象	38
3.9.4	显示全部对象	38
3.9.5	按页面显示	39
3.9.6	手形工具	39
3.10	页面显示方式	40
3.11	自测练习题	40
第4章	基本绘图工具的使用	41
4.1	手绘工具	42
4.1.1	手绘工具	42
4.1.2	贝塞尔工具	43
4.1.3	艺术笔工具	46
4.1.4	钢笔工具	51
4.1.5	折线工具	52
4.1.6	3点曲线工具	52
4.1.7	交互式连线工具	53
4.1.8	度量工具	54
4.2	矩形工具	58
4.2.1	绘制矩形	58
4.2.2	调整矩形的大小	60
4.2.3	3点矩形工具	60
4.3	椭圆工具	61
4.3.1	绘制椭圆	61
4.3.2	3点椭圆工具	63
4.4	多边形工具	64

4.4.1	绘制多边形	64
4.4.2	图纸工具	66
4.4.3	螺旋形工具	67
4.5	基本形状工具栏	69
4.5.1	基本形状工具	69
4.5.2	箭头形状工具	70
4.5.3	流程图形状工具	70
4.5.4	星形工具	70
4.5.5	标注形状工具	71
4.6	自测练习题	72
第 5 章	对象颜色的填充	73
5.1	色彩模式	74
5.1.1	RGB 模式	74
5.1.2	CMYK 模式	74
5.1.3	Lab 模式	74
5.1.4	HSB 模式	75
5.1.5	灰度模式	75
5.2	色域的范围	75
5.3	标准填充	76
5.4	渐变填充	78
5.4.1	线性喷泉式填充	78
5.4.2	射线喷泉式填充	79
5.4.3	圆锥喷泉式填充	79
5.4.4	方角喷泉式填充	80
5.5	图样填充	80
5.5.1	双色填充	81
5.5.2	全色填充	82
5.5.3	位图填充	83
5.6	底纹填充	83
5.7	PostScript 填充	85
5.8	使用滴管工具和颜料桶工具填充	86
5.9	交互式填充	87
5.10	自测练习题	88
第 6 章	对象的排列和组合	89
6.1	对象的对齐与分布	90
6.1.1	对象的对齐	90
6.1.2	对象的分布	91
6.2	排列顺序	92
6.2.1	将对象移到最前面或最后面	92

6.2.2	将对象移到某对象的前面或后面	92
6.3	群组对象	93
6.4	结合对象	94
6.5	锁定对象及解除锁定	95
6.6	图形的整形	96
6.6.1	焊接对象	96
6.6.2	修剪对象	97
6.6.3	对象相交	97
6.6.4	简化对象	98
6.6.5	前减后	98
6.6.6	后减前	99
6.7	自测练习题	100
第7章	改变对象的形状	101
7.1	形状工具	102
7.1.1	将直线转换成曲线	102
7.1.2	节点的操作	102
7.1.3	连接与分割节点	104
7.2	刻刀工具	105
7.2.1	刻刀的两种模式	105
7.2.2	刻刀的切割方法	105
7.3	擦除工具	106
7.3.1	擦除工具的使用	106
7.3.2	设置擦除工具	106
7.4	涂抹笔刷	107
7.5	粗糙笔刷	108
7.6	自由变换工具	109
7.6.1	自由旋转工具	109
7.6.2	自由角度镜像工具	110
7.6.3	自由调节工具	110
7.6.4	自由扭曲工具	111
7.7	自测练习题	111
第8章	文本处理	113
8.1	文本的基本操作	114
8.1.1	美术字模式	114
8.1.2	段落文本模式	114
8.2	文本的输入	114
8.2.1	美术字的输入	115
8.2.2	输入段落文本	115
8.2.3	美术字与段落文本间的转换	115

8.2.4	导入文本	116
8.2.5	编辑文本	117
8.3	设置文字属性	120
8.4	使用“形状工具”设置文本	121
8.5	使文本嵌入路径	124
8.5.1	直接将文本嵌入路径	124
8.5.2	间接将文本嵌入路径	125
8.6	将文本置入封闭对象中	126
8.6.1	直接将文本置入封闭的对象中	126
8.6.2	间接将文本置入封闭的对象中	126
8.7	将文字转换成曲线	127
8.8	段落的排版	128
8.8.1	调整段落文字	128
8.8.2	连接段落文字	130
8.8.3	设置绕图排文	131
8.8.4	设置分栏	133
8.8.5	首字下沉	134
8.8.6	使用项目符号	135
8.9	插入特殊符号	136
8.10	自测练习题	138
第9章	高级工具的使用与图形色调的调整	139
9.1	交互式调和工具	140
9.1.1	直线式调和效果	140
9.1.2	将调和效果填入路径	141
9.1.3	复合调和	142
9.1.4	设置调和属性	144
9.2	交互式轮廓图工具	145
9.2.1	制作轮廓图效果	145
9.2.2	分割轮廓	146
9.2.3	轮廓效果的设定	146
9.3	交互式变形工具	147
9.3.1	推拉变形	147
9.3.2	拉链变形	148
9.3.3	扭曲变形	149
9.4	交互式封套工具	150
9.4.1	使用交互式封套工具	150
9.4.2	设置封套属性	151
9.5	交互式立体化工具	152
9.5.1	制作立体化效果	152

9.5.2	旋转立体化对象	154
9.5.3	立体化颜色填充	155
9.5.4	立体化斜角修饰边	157
9.5.5	立体化光源	158
9.6	交互式阴影工具	159
9.6.1	制作阴影效果	159
9.6.2	设置阴影属性	160
9.6.3	复制和清除阴影	162
9.7	交互式透明工具	163
9.7.1	制作透明效果	163
9.7.2	设置透明度属性	163
9.8	图框精确剪裁效果	165
9.8.1	制作图框精确剪裁对象	165
9.8.2	编辑图框精确剪裁对象	167
9.9	调整图形的色调	170
9.9.1	调整亮度、对比度和强度	170
9.9.2	调整颜色平衡	171
9.9.3	调整伽玛值	172
9.9.4	调整色度、饱和度和光度	173
9.10	自测练习题	173
第 10 章	位图处理	175
10.1	位图和矢量图	176
10.2	将矢量图转换成位图	177
10.3	裁剪位图	178
10.4	改变位图模式	180
10.4.1	黑白模式	180
10.4.2	灰度模式	181
10.4.3	双色模式	181
10.4.4	调色板模式	182
10.4.5	RGB 模式、LAB 模式和 CMYK 模式	184
10.5	扩充位图边框	184
10.5.1	自动扩充位图边框	184
10.5.2	手动扩充位图边框	184
10.6	设置位图颜色遮罩	185
10.7	位图效果的处理	186
10.7.1	三维效果	186
10.7.2	艺术笔触	193
10.7.3	模糊	207
10.7.4	相机	213



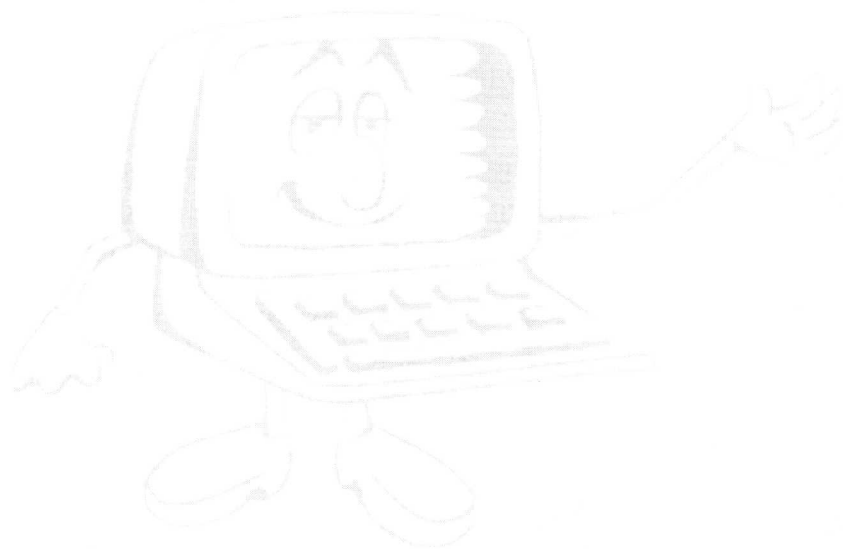
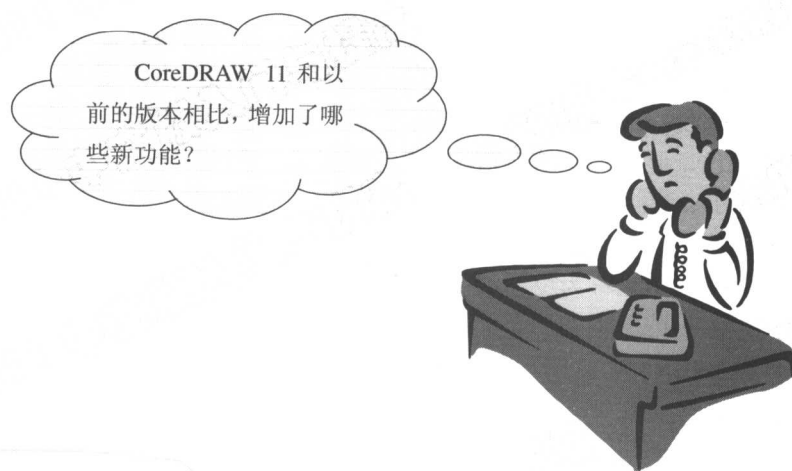
10.7.5	颜色变换	214
10.7.6	轮廓图	217
10.7.7	创造性	220
10.7.8	扭曲	235
10.7.9	杂点	244
10.7.10	鲜明化	250
10.8	自测练习题	253
第 11 章	Internet 网页设计	255
11.1	设置网页尺寸	256
11.2	因特网对象的应用	257
11.2.1	插入因特网对象	257
11.2.2	使用 HTML 文字	257
11.3	建立超链接	258
11.3.1	设置超链接	258
11.3.2	建立书签	260
11.4	发布作品	261
11.4.1	设置发布参数	261
11.4.2	发布到 Web	263
11.5	自测练习题	264
第 12 章	制作动画	265
12.1	制作动画环境	266
12.1.1	时间轴	266
12.1.2	关键帧	267
12.1.3	帧	267
12.1.4	图层	267
12.2	制作动画	268
12.2.1	沿直线运动的动画	268
12.2.2	沿路径运动的动画	269
12.2.3	渐变动画	271
12.2.4	从群组中产生连续动画	272
12.3	插入声音	273
12.4	导入其他动画	274
12.5	导出动画	275
12.6	保存动画	276
12.7	自测练习题	276
第 13 章	实例制作	277
13.1	制作大红灯笼	278
13.2	制作荷花	282
13.3	制作齿轮	285



13.4	制作水晶球	288
13.5	制作足球	295
13.6	虚化文字	297
13.7	太空中的飞碟	299
13.8	制作邮票和信封	305
13.9	制作台历	307
13.10	绘制衣服	311
13.11	制作裂纹	312
第 14 章	常见问题及解决方法	315
14.1	怎样显示 CorelDRAW 11 欢迎屏幕	316
14.2	打开 CorelDRAW 文件变慢了	316
14.3	怎样使文件断电后不丢失	316
14.4	如何显示 CorelDRAW 11 控制面板	317
14.5	打印图形不完整或打印不出来	317
14.6	怎样快速查找图形	318
14.7	怎样自动填充颜色	318
14.8	怎样添加辅助线	319
14.9	怎样在 CorelDRAW 11 中插放音乐文件	319
14.10	怎样在 CorelDRAW 11 的多个窗口中进行排列	320
14.11	调整文字大小的快捷方法	320
14.12	如何将工具箱中隐藏的按钮显示出来	321
14.13	如何同时完成缩放与旋转操作	321
14.14	如何在同一窗口中快速选择对象	321
14.15	如何给对象改变色调和添加浓淡不同的颜色	321

第 1 章 CorelDRAW 11 入门

CorelDRAW 软件是平面设计人员最青睐的软件之一。它集图形设计、绘制图形、文字编辑及图形高品质输出等功能于一体，很大程度地方便了用户。



本章将一一介绍 CorelDRAW 11 的新增功能,带领读者去感受 CorelDRAW 11 的工作界面。

1.1 CorelDRAW 简介

CorelDRAW 11 是由加拿大 Corel 公司开发的一个绘制矢量图形的软件，是当今功能最丰富、最优秀的绘图软件之一。该软件以界面简洁、功能强大和具有兼容性见长，是图形设计的初学者和专业图形从业人士的首选软件之一。

使用 CorelDRAW 11 可以轻易地创建一般图案，也可以制作出专业的具有绘画技法的美术作品。用户无论是业余级还是专业级，学会它以后都可以独立地进行高水平的创作。同时，CorelDRAW 11 还具有很强的文本处理功能，是编辑海报、手册、广告的“强手”。CorelDRAW 11 可以让用户方便地制作出丰富多彩的图像，并可以输出 Web 页面；由于使用其创作的图像进行了优化，所以可以方便地进行上网传输。

矢量图形的设计与 Adobe Photoshop 中点阵图的设计是不同的。矢量是矢量绘图的基础，矢量可以是一点或一条线等，而在 Adobe Photoshop 点阵图中，与之对应的是“像素”。

在矢量组成的各种图形中，每一个矢量都是一个相对独立的实体，各实体都有自己的属性。例如颜色、形状、大小、在屏幕中的位置等。可以对各个矢量实体进行调整，改变它的颜色形状、大小、弯曲程度、位置等。矢量图的最大优势在于它不会因为放大或缩小等操作而使图形的清晰度发生变化。

点阵图形也称为位图图像，是由个别独立点——像素结合而成的，其中像素无法个别处理，比如放大点阵图也就加大了每一个单独点阵的间距，从而会使线条或造型呈现锯齿状。

CorelDRAW 软件发展到今天，已经在图像处理领域确立了自己的地位。目前，该软件广泛应用于广告设计、产品包装设计、标识设计、插图设计和漫画创作等多种领域。

1.2 CorelDRAW SA 11 软件包的组成

Corel 公司推出的 CorelDRAW SA 11 是一个功能强大的综合软件包，包括 Corel Capture 11、Corel R.A.V.E 2.0、CorelDRAW 11、CorelTRACE 11 和 Duplexing Wizard 等应用程序。用户只要单击【程序】>【CorelDRAW SA 11】就可以看到子菜单中的应用程序，如图 1-1 所示。

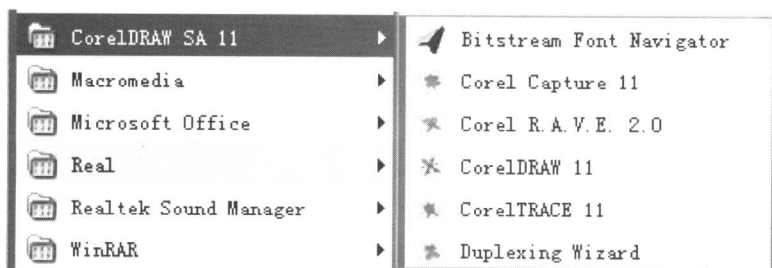


图 1-1 【CorelDRAW SA 11】菜单

CorelDRAW SA 11 软件包中各个软件的功能如下。

① Corel Capture 11 是一个灵活的抓图软件，能够快速地捕捉计算机屏幕上的图像并能以动画文件的形式记录抓图动作。不仅可以抓取全屏或某一区域，还可以抓取用户自定义的区域。

② Corel R.A.V.E 2.0 是一个实用的动画制作软件，通过改变对象的属性和交互式变换效果来为矢量图形和位图创建动画。利用这一工具软件可以在网页设计、多媒体制作中快速创建动画效果。

③ CorelDRAW 11 用于制作并编辑矢量图形，还可以编辑位图及文字。

④ CorelTRACE 11 是一个位图转换工具，它可以自动勾画位图，能方便地把位图图像转换为矢量图，并将其保存为适合 CorelDRAW 使用的矢量格式。

⑤ Duplexing Wizard 是手动的双面打印向导程序。

1.3 CorelDRAW 11 对硬件的要求

运行计算机应用软件，离不开计算机硬件以及操作系统的支持。CorelDRAW 11 作为图形设计软件，需要较高的计算机硬件来保障它的正常运行。下面是运行 CorelDRAW 11 中文版时系统所要求的最低配置和建议配置。

- ① 操作系统：Windows 98/2000/XP 或 Windows NT 4.0。
- ② 内存：128MB RAM，建议 256MB RAM 以上。
- ③ CPU：Pentium II，建议 Pentium III 以上。
- ④ 显卡：建议具有专业级图形加速功能的显卡。
- ⑤ 显示器：VGA，建议 SVGA（15 英寸以上）。
- ⑥ 硬盘可用空间：最好在 20GB 以上。

1.4 安装 CorelDRAW 11

安装 CorelDRAW 11 时，首先应把其他运行的应用程序关闭，以保证安装过程的顺利进行。具体安装步骤如下。

- ① 将 CorelDRAW 11 的安装光盘放到光盘驱动器中，在【我的电脑】中双击光盘驱动器，然后双击“Setup.exe”文件，出现安装欢迎界面，如图 1-2 所示。

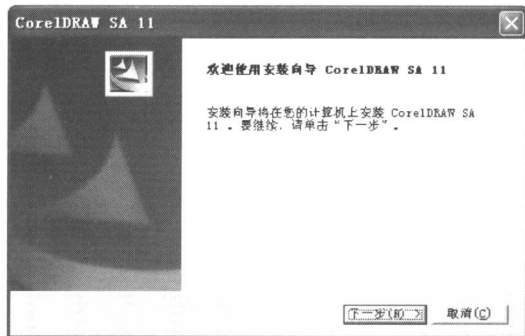


图 1-2 欢迎界面

- ② 单击 **下一步(N) >** 按钮，打开安装协议对话框，如图 1-3 所示。该对话框显示了 CorelDRAW

11 的安装协议, 用鼠标拖动右边的滑块, 可以浏览安装协议的内容。如果同意该协议单击 按钮, 则继续安装; 如果单击 按钮, 则退出安装。

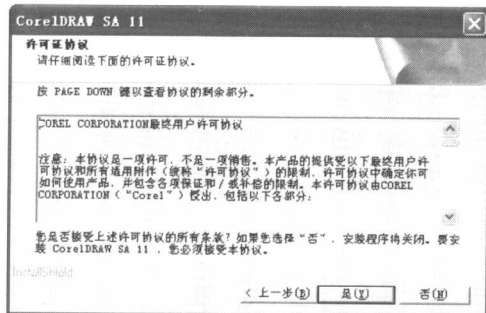


图 1-3 许可证协议

- ③ 单击 按钮, 打开如图 1-4 所示的对话框。在该对话框中输入用户名、公司名称和序列号。如果是个人使用可以不填公司名称。

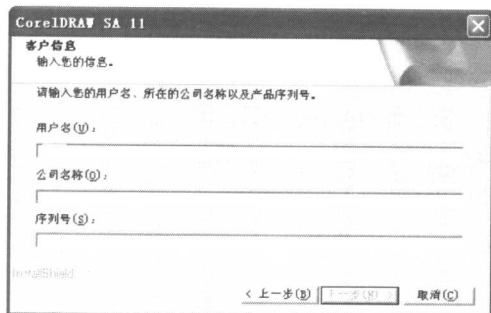


图 1-4 输入用户名、公司名称和序列号

- ④ 输入完相应信息后单击 按钮, 打开如图 1-5 所示的对话框。在该对话框中选择安装方式。

- ① 典型: 该方式将安装大部分应用程序, 大约需要 299MB 的硬盘空间, 此项是默认选项, 建议初学者选择此项。
- ② 压缩: 该方式包含 CorelDRAW 11 的说明文件及预设文件类型, 大约需要 128MB 的硬盘空间。
- ③ 自定义: 该方式提供了自定义安装的功能, 用户可以选择自己需要的软件安装。

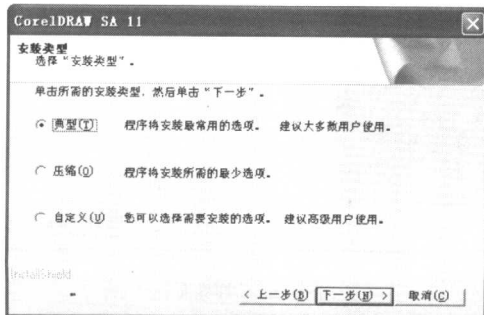


图 1-5 选择安装方式

- ⑤ 选择【典型】单选按钮后单击 **下一步(N) >** 按钮，打开如图 1-6 所示的对话框。在该对话框中选择 CorelDRAW 11 的安装路径。默认的路径是 C:\Program Files\Corel\Corel Graphics 11。如果想改变 CorelDRAW 11 的路径，单击 **浏览(B)...** 按钮可以选择路径。

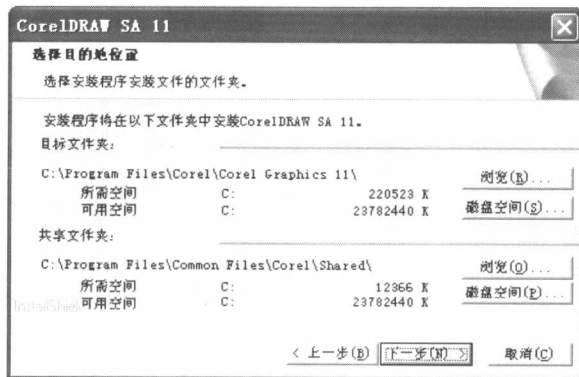


图 1-6 选择安装路径

- ⑥ 如果选择默认的路径，单击 **下一步(N) >** 按钮，将出现如图 1-7 所示的对话框。单击 **是(Y)** 按钮可以创建一个文件夹并返回到如图 1-6 所示的安装界面。

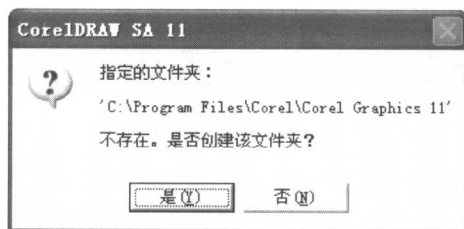


图 1-7 创建文件夹对话框

- ⑦ 在图 1-6 中单击 **下一步(N) >** 按钮，打开如图 1-8 所示的对话框，在【程序文件夹】文本框中可以改变 CorelDRAW 11 的程序名称，也可以使用默认的程序名称。
- ⑧ 单击 **下一步(N) >** 按钮，打开显示用户当前的设置信息界面。
- ⑨ 单击 **下一步(N) >** 按钮，打开安装的进度界面。程序安装完成后，出现如图 1-9 所示的对话框，单击 **完成(F)** 按钮，即可完成 CorelDRAW 11 程序的安装。

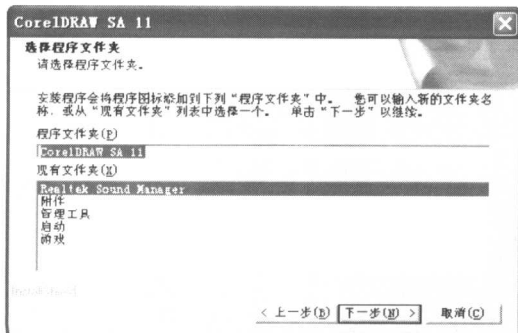


图 1-8 设置文件夹名称

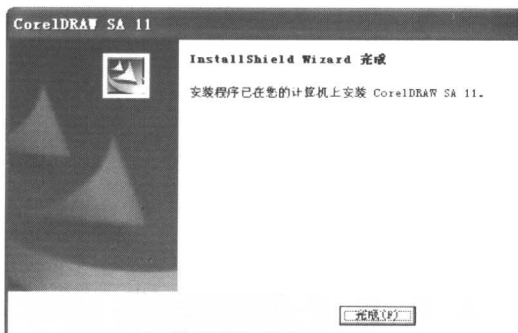


图 1-9 安装完成