

新起点 电脑教程

中国计算机职业教育联盟推广使用教材

CorelDRAW 11 中文版实训教程

与 上 机 指 导

计算机职业教育联盟 主编
帅 芸 编著

- 实用性强，以实例为主
- 内容新颖全面，使人耳目一新
- 图文并茂，通俗易懂



清华大学出版社

新起点电脑教程

CorelDRAW 11 中文版实训教程 与上机指导

计算机职业教育联盟 主编
帅 芸 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书以实战与指导为教学重点,系统地介绍了 CorelDRAW 11 中文版软件的各项功能及使用操作的方法。全书共分 10 章,内容包括:软件基础知识、基本图形的绘制与变换、曲线对象的绘制与编辑、轮廓线与颜色填充编辑、对象的修整与编辑、对象的组织与排列、文本的创建与编辑、图形的特殊效果、透镜效果与图框效果、位图的处理等 10 大专业技术知识,针对不同章节的内容和重点,还分类介绍了有关图形设计、标志设计、字体设计、封面装帧等内容的实际操作方法与技巧。同时,在每章后面都设有相关的习题供读者学习和加强记忆。本书内容全面、结构清晰、软件功能讲解与实例紧密结合,可以帮助读者迅速提高实际操作水平。

本书面向初、中级用户,同时也可作为电脑初级培训班的培训教材。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 11 中文版实训教程与上机指导/帅芸编著.—北京:清华大学出版社,2004
(新起点电脑教程)

ISBN 7-302-08327-4

I. C… II. 帅… III. 图形软件, CorelDRAW 11—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 022119 号

出 版 者:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦

<http://www.tup.com.cn> 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 客 户 服 务:010-62776969

责任编辑:林章波

封面设计:陈刘源

印 装 者:北京鑫海金澳胶印有限公司

发 行 者:新华书店总店北京发行所

开 本:185×260 印 张:20.25 字 数:474 千字

版 次:2004 年 6 月第 1 版 2004 年 6 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 7-302-08327-4/TP·6001

印 数:1~5000

定 价:25.00 元

本书如存在文字不清、漏印以及缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770175-3103 或(010)62795704。

序 言

一、中国职业培训行业面临的契机和挑战

中国高等职业教育和职业培训服务近年来取得了快速发展,为经济社会发展作出了巨大的贡献。中国正式成为世界贸易组织(WTO)成员后,整个中国教育界尤其是职业教育界都将面临一个新的契机和挑战。我国的职业教育主要包括学校职业教育和职业培训两种模式。学校职业教育基本是正规学历教育,已经不能适应目前经济的高速发展、职业多变和终身教育的需要。随着入世后就业结构调整和技术技能折旧速度的加快,劳动力跨行业流动更加频繁,职业培训进一步成为涉及面最广、受益面最大的教育,从而越来越成为职业教育的重要组成部分,越来越受到人们的广泛欢迎。

加入 WTO 对中国职业培训将产生积极的影响,至少表现在以下几个方面:

- 加快引进国外优质职业教育资源,有利于推动职业教育办学体制和运作机制改革,提高职业教育的整体水平;
- 有利于吸收国外多种职业教育模式,加快改进职业教育的办学模式、课程体系和教学培训方法,形成具有多元化特色的职业教育体系;
- 引进国外职业资格证书及其培训模式,加快完善我国的职业资格证书制度,有利于培训内容及培训资格的国际化;
- 经济增长和产业结构调整将扩大职业培训和继续教育的市场需求,有利于职业培训的持续发展;
- 加快教育的市场化步伐,有利于推进相关的法制建设进程,改变人们的传统教育观念,提高职业培训的社会地位。

同时,境外职业教育和培训机构的进入必将对职业教育领域造成巨大的冲击。境外职业教育与培训机构十分看好中国的职业培训和继续教育市场。此前由于教育服务业开放方面的原因,多为依托跨国公司在开展经济活动的同时建立培训机构,或通过职业资格证书培训来拓展职业教育市场,入世后放宽境外职业教育培训机构合作办学的条件,并允许其获得多数拥有权,这将大大加快其入境提供职业教育服务的步伐。他们凭借丰富的职业教育和培训经验,及其国际通用的职业资格证书,使中国职业教育服务领域形成新的竞争格局,一批办学条件差、专业设置陈旧及教学水平落后的职业教育和培训机构将被淘汰出局。

二、社会发展对计算机培训行业提出的新要求

IT 行业的发展和激烈的人才竞争对 IT 从业人员的综合素质提出了越来越高的要求,总结起来可以归纳为五种“基本能力”与三项“基本素质”。五种基本能力包括合理利用与支配各类资源的能力;处理人际关系的能力;获取并利用信息的能力;综合与系统分析能力;运用各种技术的能力。三项基本素质包括基本技能、思维方式与个人品质。在市场经

济体制和新技术飞速发展的条件下,计算机人才只掌握一门特定的技能已经远远不够。必须全面强调学生的基础知识、基本能力和基本素质,而且专业面要宽,以适应技术进步与市场的不断变化。例如电脑平面设计师,像2000年以前那样只掌握1-2种常用的平面设计软件已经远远不能胜任工作,还必须具备良好的手绘功底和创意能力,这就对整个计算机培训行业提出了更高的要求。被广大培训机构广泛采用的只重知识传授,不重能力培养的教学模式已不能适应社会对计算机培训行业提出的要求。计算机培训必须进行从知识传授到能力培养的转变,全面提高学生的职业能力,即其在就业后的工作及配合中综合运用知识与技术的能力:能够做到迅速收集、分析、归纳意见与信息,与他人交流思想与信息,制定计划与组织活动,与他人合作共事,解决实际问题,学习和使用最新的技术,成为适合社会进步的人才。

三、计算机培训教学的新模式和新探索

社会对学生的职业能力要求催化出新型的课程结构和教学模式。新型教学模式必须以工作为基础的模仿学习,它是将学生置于一种模拟环境中,呈现给学生的是具有挑战性、真实性和复杂性的问题,使学生在身体和经济不受到损失的前提下,得到较真实的锻炼。新型课程结构必须按照职业能力的要求创建并组织实施新的教学模式。教学以专项能力的培养展开,以综合能力的形成告终,能力的培养既是教学目标,又是评估的依据和标准。在能力标准的制定、考核与评估中,均要有企业或行业参与。

新型课程结构在具体的实施中又派生出两大结构,即模块式结构与阶梯式结构。模块式结构,即按照程序模块化的构想和原则设计课程。其特点是每个模块均为独立的教学单元,有特定的目标和评估标准,教学时间相对较短。模块之间组合灵活,基础性模块可与其他功能模块组成任务更复杂的课程,不同模块的增删可调整课程结构的重心,以满足个人和职业需求的变化。上述这些特性适应了新型职业能力的教学要求,部分计算机培训机构已经开始尝试采用这种课程结构。

阶梯式结构最典型的就是所谓的双元培训,它把整个培训课程分为两个阶段,首先集中学习文化课和职业基础课,第二阶段转入职业领域的专业训练和专向深化。这种以较广泛的科学文化和职业理论为基础,逐步深化职业知识与技能的课程结构,在欧洲国家的职业教育体系中采用较多,在中国的计算机培训机构中基本上没有采用。

以上两种课程结构虽模式不同,但目标一致,即意在使学生以较宽厚的基础和实力去迎接未来多变且多元的就业市场。

长城计算机学校充分吸取了国外职业教育机构的经验,并对大量企业进行了科学广泛的调研分析,然后结合模块式和阶梯式两种结构的优点,从2001年起,设计推出了一系列面向就业的计算机培训课程,并且在教学实践过程中不断探索先进的教学方法,如发现式教学法、启发式教学法、体验式教学法、行为导向教学法、任务驱动教学法等,在大量的实践基础上不断完善课程。经过在各地分校和合作学校的长期推广使用,得到了巨大的成功。

清华大学出版社从建社伊始,就致力于高新技术,特别是计算机与信息技术类图书的出版。20多年来,出版社坚持和发展自己的优势与特色,围绕“开展全方位出版,形成总体优势”的指导方针制定选题规划,重点抓教材与专著的出版,形成品牌与规模。为了适

应信息技术飞速发展和广泛应用的特点,出版社及时出版了一大批计算机应用技术的图书并已形成品牌。为了适应各层次,各类专业人员的需要,出版社组织了门类齐全,层次丰富的多种系列丛书,同时配合电子音像出版物,做到全方位、立体化出版。在国内计算机图书的出版中,清华版图书占有明显的优势。清华版计算机图书以其内在的品质,已经在读者心目中树起精品品牌,享有很高的声誉。

为了共同推进国内计算机培训行业的入世步伐,长城计算机学校与清华大学出版社亲密合作,共同开发了《新起点电脑教程》,在总结了百所分校的教学经验的基础上,把教学模式和教学成果推向市场,造福社会,并借以之与广大教育、培训业专家交流经验,共同提高。本套丛书贯穿了清华大学出版社一贯的严谨、科学的图书风格,融会了长城计算机学校实用、专业的教学理念,是对计算机教学的一种深入、广泛的探索和总结,也得到了信息产业部领导和专家的首肯。我们相信,此套丛书的出版,必将对整个计算机培训市场的发展和规范起到巨大的推进作用!

四、丛书特点

《新起点电脑教程》丛书定位于计算机初、中级用户。不管是培训班学员还是大中专院校的师生,都可以通过本丛书快速进入计算机科学的大门,学到实用的计算机技能;对于自学者,本套教程也有很大的参考价值,大量实用技巧可供自学者在工作中随时参阅。

本套丛书主要具有如下几个方面的特点:

1. 系统性和丰富性

本丛书的所有课程都是围绕着职业素质训练展开的。我们根据计算机相关职业把计算机教程划分为四大类别:

- (1) **应用类**: 主要面向广大计算机家庭用户、企事业单位的文员、秘书和行政助理、打字排版人员等电脑应用人员;
- (2) **设计类**: 主要面向平面设计师、网页设计师、三维动画设计师等电脑设计专业人员;
- (3) **网络类**: 主要面向网络管理员、系统集成工程师、安全工程师等网络类专业人员;
- (4) **编程类**: 主要面向软件开发工程师、软件测试工程师等编程类专业人员。

以上四类内容基本涵盖了计算机应用的主要领域。本丛书的选题既考虑了每门课程本身的完整性,又兼顾了课程间的联系与衔接。每一本书可能都自成一体,完全满足相应课程的教学要求,使得培训学校或读者可以根据需要灵活的进行选择 and 组合,满足个性化学习的需要。不管读者是什么样的情况,都能在本丛书中找到自己需要的教程。

2. 先进性和探索性

一般的计算机教材往往只注重课程本身的体系结构和语言的科学准确,术语连篇,让读者感觉高深莫测,而这种做法实际上忽略了人的认知规律:人的学习应该是由具体到抽象、由已知到未知的过程。

本丛书的编写充分的溶入了教育心理学的最新成果,在内容的安排和教授方法上进行了大胆的尝试。在介绍各个知识点时,本丛书大量的使用了教学中常用的比喻、类比和举例等方法,在内容的先后顺序上由浅入深、层次分明,使得知识的讲解变得深入浅出,易

于理解。

按照成人教育的规律，本丛书每章前配有学习的目标以及重点难点，让读者有明确的目标，了解学习过程中应该重点掌握和比较难以理解以及容易混淆的知识点。在正文的实例演示的操作中，还在必要和适当地方加上“注意”、“技巧”等内容，以让初学者少走弯路，快速掌握到知识的精髓。

从教育心理学的角度来看，遗忘率最高的是知识，技能其次，能力最低。技能、实践必须从亲自动手中得来。老师讲的，学生往往只是一种平面的、苍白的理解。只有自己亲自动手实践的才是有色彩的、立体的、生动的理解和感受。真正的技能源自动手与实践！所以本丛书每章正文后面都配有上机指导，列举了大量实例，并给出操作步骤和实验结果，供读者上机练习时使用。另在每一章的最后安排了习题，包括填空题、判断题、选择题、简答题，操作题等各种形式，供课后练习和巩固知识之用。

另外，丛书的每一本教材都有配套的幻灯片，培训教师可以从网站上下载，满足教学的需要。每本书大约 15~20 章左右，符合短期培训的课时安排规律；每一章 15~20 页上下，符合授课时的教学内容的量的需要，所以本套丛书完全可以满足各种教学情况。

3. 实用性和专业性

传统教学中的最大的缺点就是理论强于实践，实践和应用脱节的缺点。而职业教育的特点要求必须加强对学员自学能力和实践动手能力的培养，在教学中鼓励学员探索和分析归纳创新习惯的养成。并且，将学员学习的技术技能同他将来的工作岗位紧密的结合起来。实现了学员学习与职业间的“无缝连结”。

本丛书的内容是在仔细分析初学者学习电脑的困惑和目前电脑图书市场现状的基础上确定的，一切围绕的实际应用和就业需要选择内容，丛书中选取的大量实例都是在企业的实际工作案例的基础上改编来的，让读者在学习每个知识点时能“避虚就实”，在练习实例的同时，就掌握了相应行业的职业规范，学到真正有用的东西。读者只要按书中的实例和上机指导的方法去做成、做会、做熟，就能举一反三，学以致用，从而能真正完成“专业”的作品和项目，就业时能够迅速进入工作岗位。

本套丛书从策划选题到编写校对，全部由多年从事计算机教学的专业老师和图书出版业专家协同完成，并经过业内资深专家审核。我们希望这里的每一本教程都能成为您在学习计算机的道路中的一个新的起点，也成为您人生道路上的一个新的起点！

王立军

前 言

CorelDRAW 11 是加拿大 Corel 公司推出的一个著名的矢量绘图软件,也是目前广为流行的基于 Windows 的图形图像制作软件,它具有矢量动画、页面设计、网站制作、位图编辑和网页动画等多种强大的功能,并以简便直观的操作深受广大图形设计者的喜爱。它的特点是集图形设计、印刷排版、文字编辑处理和高品质图形输出于一体,广泛应用于专业绘图、产品包装、工业造型设计、字体效果创意、CI 企业形象识别设计等领域。

CorelDRAW 11 是 CorelDRAW 系列软件的最新版本,它在字体处理、打印输出、位图效果和网络功能等方面都有了更大的提高。

本书共分 10 章,各章的具体内容如下:

第 1 章为 CorelDRAW 11 快速入门,介绍了 CorelDRAW 11 的工作界面,文件的基本操作,页面的设置方法,标尺、网格与辅助线的使用方法等。

第 2 章为基本图形的绘制与变换,介绍了各种规则图形,包括几何图形的绘制、网格图形、螺旋形以及各种基本图形的绘制与变换的方法。

第 3 章为曲线对象的绘制与编辑,介绍了各种曲线图形的绘制与编辑的方法,其中包括手绘工具、贝赛尔工具、艺术媒体等工具的绘图方法,同时还介绍了对曲线对象的编辑与控制等内容。

第 4 章为轮廓线与颜色填充编辑,向读者介绍了轮廓线的线型与线宽设置、线段的箭头设置、轮廓线的颜色编辑以及图形的不同填充方式等。

第 5 章为对象的修整与编辑,介绍了对象的操作方法,不同工具对图形的修改方法,对象间的焊接、修剪与相交等。

第 6 章为对象的组织与排列,介绍了改变对象的排列顺序、群组与取消群组、结合与拆分对象、锁定与解锁、对象的对齐与分布以及使用对象管理器对图形进行管理等内容。

第 7 章为文本的创建与编辑,介绍了艺术体文本及段落文本的创建与编辑、艺术体文本的特殊处理以及段落文本的版式编排等。

第 8 章为图形的特殊效果,介绍了有关调和、轮廓、封套、变形、立体化、阴影、透明等特效工具的使用。

第 9 章为透镜、透视与图框效果,介绍了各种透视效果的使用,对图形添加透视效果的方法,以及将图形放置在图框中的效果。

第 10 章为位图的处理,介绍了位图的操作方法,创建位图的色彩遮罩,改变色彩模式,调整色调、位图的各种滤镜效果处理等内容。

本书内容全面、结构清晰,软件功能讲解与实例紧密结合,可以帮助读者迅速提高实际操作水平。本书面向初、中级用户,同时也可作为电脑初级培训班的培训教材。

编者

2004.1

目 录

第 1 章 CorelDRAW 11 快速入门 1	
1.1 CorelDRAW 11 中文版工作界面..... 1	
1.1.1 CorelDRAW 11 概述..... 1	
1.1.2 启动程序..... 1	
1.1.3 CorelDRAW 11 的 工作界面..... 2	
1.1.4 定制操作界面..... 3	
1.2 文件的基本操作..... 5	
1.2.1 新建一个图形文件..... 5	
1.2.2 打开文件..... 6	
1.2.3 新建页面..... 7	
1.2.4 存储文件..... 7	
1.2.5 关闭文件..... 8	
1.2.6 退出程序..... 8	
1.3 页面设置..... 8	
1.4 导入、导出与插入对象..... 10	
1.4.1 导入对象..... 10	
1.4.2 导出对象..... 11	
1.4.3 插入对象..... 12	
1.5 标尺、辅助线与网格的使用..... 15	
1.5.1 标尺的使用..... 15	
1.5.2 辅助线的使用..... 16	
1.5.3 网格的使用..... 19	
1.6 页面显示辅助工具的使用..... 21	
1.6.1 缩放工具的使用..... 21	
1.6.2 手形工具的使用..... 21	
1.7 打印文件..... 22	
1.7.1 打印设置..... 22	
1.7.2 打印预览..... 23	
1.7.3 打印文件..... 24	
1.8 上机指导..... 25	
1.8.1 设置页面尺寸与格式..... 25	
1.8.2 将导入的文件保存为 CorelDRAW 格式的文件..... 27	
1.9 习题..... 28	
第 2 章 基本图形的绘制与编辑 30	
2.1 几何图形的绘制..... 30	
2.1.1 矩形的绘制..... 30	
2.1.2 圆形的绘制..... 31	
2.1.3 多边形的绘制..... 32	
2.2 网格与螺旋形的绘制..... 34	
2.2.1 网格的绘制..... 34	
2.2.2 螺旋形的绘制..... 35	
2.3 基本图形的绘制..... 36	
2.3.1 基本图形的绘制..... 36	
2.3.2 不同箭头图形的绘制..... 36	
2.3.3 不同流程图框的绘制..... 37	
2.3.4 不同星形的绘制..... 37	
2.3.5 不同对话框图形的绘制..... 38	
2.4 图形对象的变换..... 38	
2.4.1 选取和移动对象..... 38	
2.4.2 图形的复制..... 39	
2.4.3 图形的镜像..... 39	
2.4.4 缩放和改变对象..... 40	
2.4.5 旋转和倾斜对象..... 41	
2.4.6 变换面板的使用..... 43	
2.4.7 自由变换工具的使用..... 47	
2.5 上机指导..... 48	
2.5.1 几何城堡..... 48	
2.5.2 抽象标识..... 51	
2.6 习题..... 54	
第 3 章 曲线对象的绘制与编辑 55	
3.1 手绘工具的绘制..... 55	

3.1.1 直线的绘制	55	3.10 习题	81
3.1.2 曲线的绘制	55	第4章 轮廓线与颜色填充编辑	83
3.1.3 折线的绘制	56	4.1 编辑轮廓线	83
3.1.4 封闭图形的绘制	56	4.1.1 设置轮廓的线型与线宽	83
3.2 贝塞尔工具的绘制	57	4.1.2 设置轮廓线拐角和 线端形状	85
3.2.1 曲线的绘制	57	4.1.3 设置箭头样式	87
3.2.2 折线的绘制	57	4.1.4 设置轮廓线颜色	88
3.2.3 封闭图形的绘制	58	4.1.5 无轮廓与细线	90
3.3 艺术媒体工具的绘制	58	4.2 图形的标准填充	90
3.3.1 使用预置笔触绘制的图形	58	4.3 图形的渐变填充	91
3.3.2 使用画笔工具绘制图形	62	4.4 图形的特殊填充	94
3.3.3 使用喷笔工具绘制的图形	63	4.4.1 图样填充	94
3.3.4 使用书法笔工具绘制图形	65	4.4.2 底纹填充	98
3.3.5 使用压力笔绘制图形	65	4.4.3 PostScript Fill 填充	100
3.4 使用钢笔工具绘制图形	66	4.4.4 交互式填充工具	101
3.4.1 直线、折线和多边形 的绘制	66	4.4.5 交互式网状填充	102
3.4.2 曲线与任意图形的绘制	67	4.5 滴管与颜料桶的填充	103
3.5 使用多线段工具绘制的图形	67	4.6 上机指导	104
3.5.1 直线、折线与多边形 的绘制	67	4.6.1 图形设计	104
3.5.2 曲线与任意图形的绘制	68	4.6.2 抽象空间	107
3.6 使用三点曲线工具绘制图形	68	4.7 习题	111
3.7 图形的尺寸标注	69	第5章 对象的修整与编辑	113
3.7.1 尺寸工具属性	69	5.1 对象的操作	113
3.7.2 给图形添加尺寸线	69	5.2 刻刀工具的使用	113
3.7.3 添加图形标注	71	5.3 橡皮擦工具的使用	114
3.8 曲线的控制	72	5.4 涂抹工具的使用	116
3.8.1 节点的选取与移动	72	5.5 粗糙工具的使用	117
3.8.2 几何图形的节点编辑	73	5.6 对象的焊接、修剪与相交	118
3.8.3 将几何图形转换为 曲线对象	75	5.6.1 焊接对象	118
3.8.4 增加和删除节点	75	5.6.2 修剪对象	119
3.8.5 直线与曲线的转换	76	5.6.3 相交对象	120
3.8.6 分割曲线与连接节点	77	5.7 对象的相减	121
3.8.7 不同类型的节点调整	77	5.7.1 简化对象	121
3.9 上机指导	78	5.7.2 前面对象减去后面对象	122
3.9.1 剪纸花卉图形	78	5.7.3 后面对象减去前面对象	123
3.9.2 蓝色水世界	80	5.8 对象的再制与克隆	123

5.8.1 对象的再制	123	第 7 章 文本的创建与编辑	163
5.8.2 对象的仿制	124	7.1 文本输入	163
5.9 上机指导	126	7.1.1 美术字的创建	163
5.9.1 标志设计	126	7.1.2 段落文本的创建	164
5.9.2 放映机	129	7.2 美术字的编辑	165
5.10 习题	132	7.2.1 字体与字号的设置	165
第 6 章 对象的组织与排列	134	7.2.2 文字的位置与距离	166
6.1 改变对象的排列顺序	134	7.2.3 美术字的对齐方式	168
6.1.1 菜单命令	134	7.2.4 字符的特殊编辑	168
6.1.2 排列顺序的改变	134	7.3 段落文本框的编辑	170
6.2 对象的群组与取消群组	136	7.3.1 调整文本框大小	170
6.2.1 对象的群组	136	7.3.2 链接文本框与解除文本框	171
6.2.2 取消群组	137	7.3.3 显示与隐藏文本框	172
6.3 结合与拆分对象	137	7.4 段落文本的格式编辑	172
6.3.1 结合对象	137	7.4.1 段落文本的分栏	172
6.3.2 拆分对象	138	7.4.2 设置项目符号	174
6.4 对象的锁定与解锁	138	7.4.3 设置首字下沉	175
6.5 对象的对齐与分布	139	7.4.4 设置段落文本规则	176
6.5.1 对象的对齐	139	7.5 检查拼写错误与文字统计	176
6.5.2 对象的分布	140	7.5.1 检查拼写错误	176
6.6 辅助工具的对齐方式	141	7.5.2 文本数字统计	178
6.6.1 对齐网格 	142	7.6 文本的特殊效果	178
6.6.2 对齐辅助线 	142	7.6.1 段落文本与艺术体	
6.6.3 对齐对象 	143	文本的相互转换	178
6.7 使用图层管理对象	143	7.6.2 沿路径排列文字	179
6.7.1 对象管理器泊坞窗	144	7.6.3 将文本转换为曲线	181
6.7.2 新增页面和删除页面	145	7.6.4 段落图文混排	181
6.7.3 新增图层和删除图层	146	7.7 上机指导	183
6.7.4 在图层中添加对象	146	7.7.1 创意文字	183
6.7.5 图层的排序	147	7.7.2 版式设计	186
6.7.6 对主人图层的操作	148	7.8 习题	189
6.8 图形样式的管理	149	第 8 章 图形的特殊效果	191
6.8.1 图形样式的管理	150	8.1 调和效果	191
6.8.2 颜色样式的管理	151	8.1.1 建立调和效果	191
6.9 上机指导	154	8.1.2 沿路径进行调和	195
6.9.1 生日蛋糕	154	8.1.3 调和对象的特殊编辑	196
6.9.2 海底世界	157	8.2 轮廓效果	198
6.10 习题	161	8.2.1 制作轮廓效果	198

8.2.2 编辑轮廓效果.....	199	9.3 图框效果.....	244
8.3 变形效果.....	202	9.4 上机指导.....	247
8.3.1 制作变形效果.....	202	9.4.1 设计书籍封面.....	247
8.3.2 变形效果的设置.....	203	9.4.2 杂志封面设计.....	252
8.4 封套效果.....	206	9.5 习题.....	258
8.4.1 非强制式封套效果.....	207	第 10 章 位图的处理.....	260
8.4.2 封套效果的不同模式.....	207	10.1 位图的操作.....	260
8.4.3 封套泊坞窗.....	209	10.1.1 改变位图的视图模式.....	260
8.5 立体化效果.....	209	10.1.2 将矢量图转换为位图.....	261
8.5.1 添加立体化效果.....	210	10.1.3 缩放和修剪位图.....	262
8.5.2 立体化效果的调整.....	210	10.1.4 旋转和倾斜位图.....	263
8.6 阴影效果.....	214	10.2 创建位图的色彩遮罩.....	265
8.6.1 添加阴影效果.....	214	10.2.1 隐藏颜色的色彩遮罩.....	265
8.6.2 应用属性栏设置阴影.....	215	10.2.2 显示颜色的色彩遮罩.....	266
8.7 透明效果.....	219	10.2.3 编辑颜色的色彩遮罩.....	267
8.7.1 创建透明效果.....	219	10.2.4 保存与删除遮罩.....	268
8.7.2 标准透明效果.....	220	10.3 改变位图的色彩模式.....	268
8.7.3 渐变透明效果.....	222	10.3.1 黑白模式.....	268
8.7.4 图样透明效果.....	223	10.3.2 灰度模式.....	269
8.7.5 底纹透明效果.....	225	10.3.3 双色模式.....	269
8.8 上机指导.....	226	10.3.4 调色板模式.....	270
8.8.1 标题设计.....	226	10.3.5 RGB 颜色模式.....	271
8.8.2 标题设计.....	228	10.3.6 Lab 颜色式.....	271
8.9 习题.....	231	10.3.7 CMYK 颜色模式.....	271
第 9 章 透镜、透视与图框效果.....	233	10.4 调整位图色调.....	272
9.1 透镜效果.....	233	10.4.1 调整位图亮度、 对比度与强度.....	272
9.1.1 使对象明亮效果.....	234	10.4.2 调整位图的颜色、 饱和度和光度.....	273
9.1.2 颜色添加效果.....	236	10.5 位图的滤镜处理.....	275
9.1.3 颜色限度效果.....	237	10.5.1 三维效果滤镜.....	275
9.1.4 自定义彩色图效果.....	237	10.5.2 艺术笔触滤镜.....	278
9.1.5 鱼眼效果.....	239	10.5.3 模糊效果滤镜.....	280
9.1.6 热图效果.....	240	10.5.4 色彩变换效果.....	282
9.1.7 反显效果.....	241	10.5.5 轮廓图效果滤镜.....	284
9.1.8 放大效果.....	241	10.5.6 创造性效果.....	284
9.1.9 灰度浓淡效果.....	242	10.5.7 扭曲效果滤镜.....	287
9.1.10 透明度效果.....	242	10.5.8 杂点效果.....	288
9.1.11 线框效果.....	243		
9.2 透视效果.....	244		

10.5.9 鲜明化效果	289	10.6.2 海报设计	293
10.6 上机指导	290	10.7 习题	295
10.6.1 位图的处理	290	附录 习题答案	297

第 1 章 CorelDRAW 11 快速入门

教学提示：CorelDRAW 11 是一个功能强大而且非常个性化的软件，集图形图像制作、编辑和处理为一体，所以对工作界面的精挑细选是提高工作效率的重要途径之一。在学习操作之前，必须对软件的工作界面和基本操作有一个初步的认识。在本章中，向读者介绍了 CorelDRAW 11 的工作界面以及定制界面的方法。此外，还介绍了有关文件的基本操作，页面的设置方法，标尺、网格与辅助线的使用等方法。

教学目标：通过本章的学习，要求读者学会定制操作界面，掌握文件的基本操作、页面设置，以及对辅助工具的使用。

1.1 CorelDRAW 11 中文版工作界面

1.1.1 CorelDRAW 11 概述

CorelDRAW Graphics Suite 11 是 Corel 公司出品的最新版本的矢量图形制作软件，它同时还是一个功能强大的综合软件包，除了主程序 CorelDRAW 11 之外，还包括 PHOTO-PAINT 11(一个功能强大的位图编辑软件)、CorelRAVE 2(一个制作矢量动画的软件，可以方便地生成 SWF 格式的图形动画)，本书只对主程序 CorelDRAW 11 进行介绍。CorelDRAW 11 集图形设计、印刷排版、文字编辑处理和图像处理等多种功能于一体，广泛应用于专业绘图、产品包装、工业造型设计、字体效果创意、CI 企业形象识别设计等领域。

1.1.2 启动程序

正确安装了 CorelDRAW 11 后，Windows 操作系统的【程序】中会自动生成软件的快捷方式，单击屏幕左下角的菜单【开始】|【程序】，找到  CorelDRAW SA 11 图标下的  CorelDRAW 11 图标，即可启动 CorelDRAW 11，启动 CorelDRAW 11 以后，屏幕上会出现一个欢迎窗口，如图 1.1 所示。

界面说明：

- **【新图形】：**单击此选项可以开始创建一个新的图形。
- **【打开上次编辑的图形】：**单击此选项，可以打开上次编辑过的图形文件。
- **【打开图形】：**单击此选项可以打开已经存在的图形文件。
- **【模板】：**单击此选项可以选择 CorelDRAW 11 自定义的绘图模板。
- **CorelTUTOR(CoreI 教程)：**单击此选项可以启动 Corel(英文)教程，可以引导用户进行一系列的练习，从而学习和掌握 CorelDRAW 11 的使用技巧。

- **【新增功能】**：介绍了 CorelDRAW 11 的一些新添加的功能。



图 1.1 欢迎界面

注意：如果在以后的操作中，不希望再次出现欢迎画面，可以取消选中界面左下角的**【启动时显示这个欢迎屏幕】**复选框。

1.1.3 CorelDRAW 11 的工作界面

在欢迎窗口中单击**【新图形】**图标，打开程序窗口并进入工作界面，如图 1.2 所示。

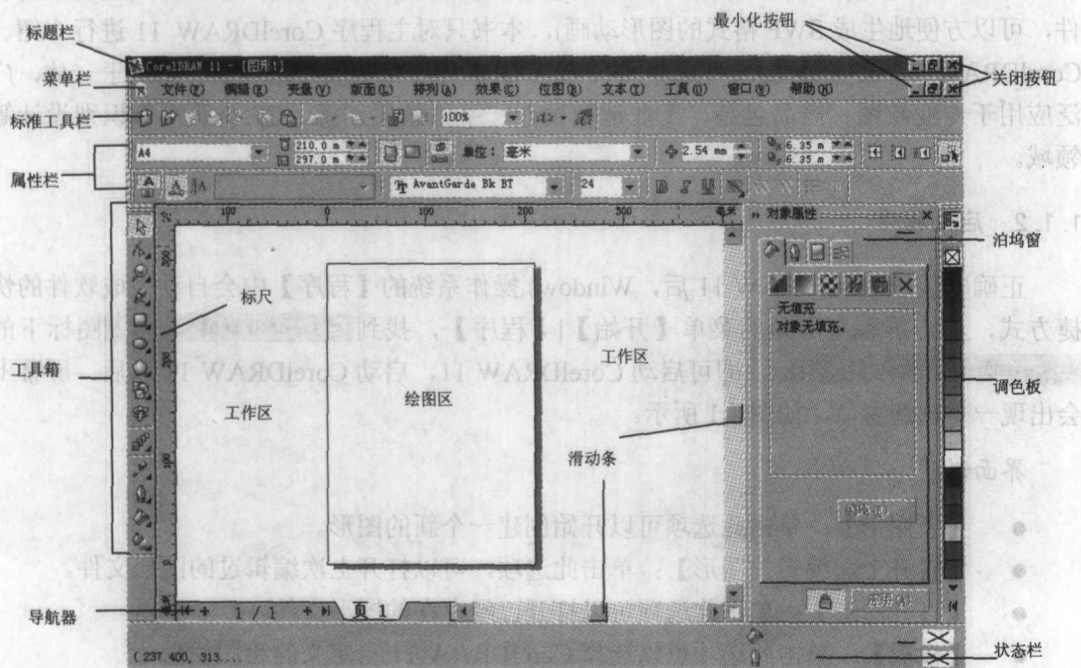


图 1.2 工作界面

面板说明:

- **标题栏:** 软件的标题。
- **菜单栏:** CorelDRAW 11 的主要功能都可以通过执行菜单栏中的命令选项来完成, 执行菜单命令是最基本的操作方式; CorelDRAW 11 的菜单栏中包括【文件】、【编辑】、【变量】、【版面】、【排列】、【效果】、【位图】、【文本】、【工具】、【窗口】和【帮助】11 个功能各异的菜单。
- **标准工具栏:** 一些常用菜单命令的图标化形式, 包括新建文件、打开文件、保存文件、复制和粘贴文件等。
- **属性栏:** 根据不同的操作显示选择对象和使用工具时的相关属性, 例如一个文字的颜色属性、透明属性等。通过对属性栏中的相关属性的设置, 可以控制对象产生相应的变化。
- **工具箱:** 工具箱中是所有的创作工具, 包括图形创建、编辑工具及特效工具等。注意有右下箭头的工具, 表示这个工具项可以展开, 只要在工具上按下鼠标不动即可以展开工具条。
- **状态栏:** 状态栏中显示当前工作状态的相关信息, 例如: 被选中对象的简要属性、工具使用状态提示及鼠标坐标位置等信息。
- **导航器:** 导航器中显示的是文件当前活动页面的页码和总页码。其中◀与▶标签为向前和向后翻动页面, ◀◀与▶▶标签分别为回到最前页与回到最后一页, 也可以直接单击页面标签进入需要的页面, 这适用于进行多页文件的操作。
- **工作区:** 工作区是指绘图页面以外的区域, 类似于一个剪贴板, 可以将绘图页面中的对象拖到工作区存放备用。
- **绘图页面:** 绘制图形的主要区域, 也是最终打印的范围。
- **调色板:** 调色板系统默认为 CMYK 的色板, 利用调色板可以快速选择对象的轮廓色和填充色。
- **泊坞窗:** CorelDRAW 11 中共包含了【属性】、【对象编辑器】、【对象数据管理器】、【视图管理器】等 22 个不同类型的控制面板。

单击【窗口】|【泊坞窗】命令, 在弹出【泊坞窗】的子菜单中选定相应的面板命令, 工作区的右侧即弹出相应的控制面板, 如图 1.3 所示。

提示: 单击并按住泊坞窗左上角的 » (折叠) 按钮和 « (展开) 按钮即可折叠和展开窗口; 单击泊坞窗右上角的 × (关闭) 按钮即可关闭窗口。

双击泊坞窗的顶部, 可以将泊坞窗单独分离出来自由移动。再双击顶部, 又可以将窗口固定在工作区右侧。

1.1.4 定制操作界面

为了方便操作, 避免一些浮动面板中不常用的功能按钮及窗口占用过多的屏幕空间, 可以使用 CorelDRAW 11 提供的自定义界面功能, 定制自己的操作界面。

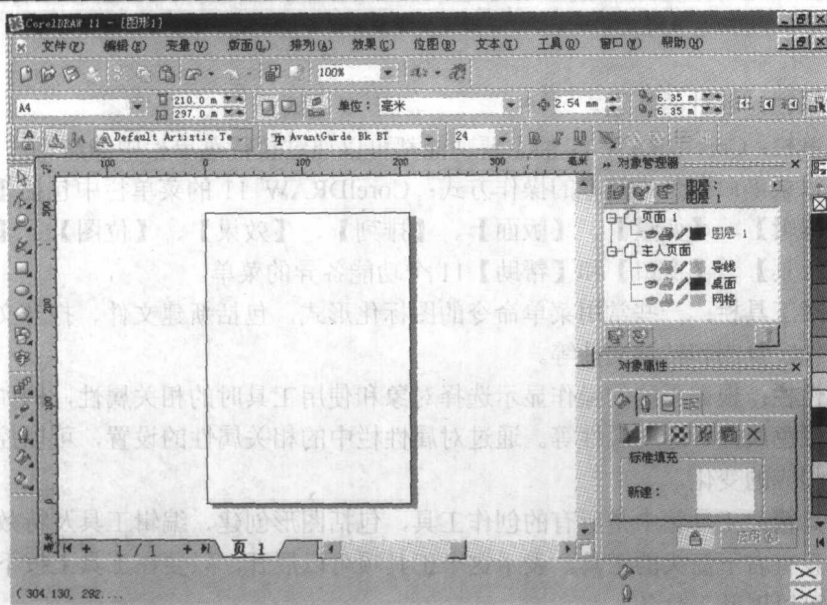


图 1.3 多个泊坞窗重叠排列在工作区右侧的效果

1. 手动定制界面

按住 Alt 键不放, 直接拖动鼠标, 就可以将菜单中的项目、命令或工具箱中的工具拖放到属性栏或其他菜单中的相应位置。如图 1.4 所示。



图 1.4 将工具箱中的文字工具拖放到标准工具栏中

提示: 按住 Alt 键的同时, 将图标拖至工作区, 鼠标右下方会出现 X 符号, 这时松开鼠标, 图标就会被删除, 只有在鼠标呈现插入状态时才可以放置图标。

2. 选项修改定制

在 CorelDRAW 11 中, 还允许用户通过修改【选项】对话框中的相关设置, 来进一步自定义菜单、工具箱、工具栏及状态栏等界面。

- (1) 单击【工具】|【选项】命令, 打开【选项】对话框。
- (2) 单击对话框左侧【工作区】目录左边的“+”号展开此目录, 再单击【自定义】目录左边的“+”号展开目录。
- (3) 单击【自定义】目录中的【命令】选项, 显示其属性栏, 如图 1.5 所示。
- (4) 拖动选项组右侧的滑动条, 可以浏览所有的命令图标, 在选项组中单击选中的命令图标, 然后拖到需要它的工具栏或菜单中的相应位置, 松开鼠标即可。

提示: 在【命令】属性面板中, 【常规】选项卡中显示的是该命令当前所在的位置; 在【快捷键】选项卡中可以设置该命令的快捷键; 在【外观】选项卡中则可以更改和定义