

实例精通系列丛书

CorelDRAW 9

实例精通

李新媛 编著



清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

实例精通丛书

CorelDRAW 9 实例精通

李 新 媛 编著

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 提 要

本书全面介绍了 CorelDRAW 9, 共分 10 章。第 1 章介绍基本操作界面, 第 2 章介绍基本操作, 第 3 章介绍基本工具的使用, 第 4 章介绍颜色的使用, 第 5 章介绍对象的操作, 第 6 章介绍文本的操作, 第 7 章介绍效果的使用, 第 8 章介绍位图效果的使用, 第 9 章介绍页面设置及输入输出的方法, 第 10 章介绍一些绘制捷径。本书在每章的后面都加了一个实例, 并在所配光盘中展示了实例的真实效果(光盘中另附有大量实用的绘图素材), 以便用户能充分理解该章所述的内容。

本书条理清楚、重点突出、图文并茂、范例丰富, 并十分注意术语的使用。

本书属于从入门到精通的性质, 特别适合初学者, 对于已经会使用 CorelDRAW 的读者, 有参考价值。本书也可作为相关专业的教材。

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。

书 名: CorelDRAW9 实例精通

作 者: 李新媛

出 版 者: 清华大学出版社(北京清华大学学研大厦, 邮编 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

责任编辑: 夏孟瑾

印 刷 者: 北京丰华印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 印 张: 24.25 字 数: 571 千字

版 次: 2000 年 6 月第 1 版 2000 年 12 月第 2 次印刷

书 号: ISBN 7-900625-43-7

印 数: 5001~10000

定 价: 42.00 元 (含盘)

JSS09/25

前 言

在平面设计方面，Corel 公司推出的 CorelDRAW 系列软件包是最成功的软件之一。CorelDRAW 9.0 是 CorelDRAW 系列软件的最新版本，它集设计、绘画、制作、编排、合成、处理及高质量的输出功能于一身，能创建出专业级的美术作品。

CorelDRAW 9.0 在基于 8.0 的基础上新增了大量的功能。在图像处理上新增了处理数码相机文件的功能、在位图操作上新增了大量的位图效果，在基本工具的使用上新增了交互式编织填充工具、交互式周线工具、眼药器工具、着色工具、交互式轮廓图工具等，新增的工具使 CorelDRAW 9.0 变得更完善。

现代社会是一个信息社会，因特网的诞生改变了人们的生活方式。纵然相隔千里，人们也可以在因特网上面对面的进行交谈。通过 CorelDRAW 9 用户可以直接连接上因特网。

许多从事美术行业的人，还有广大电脑爱好者都会有这样一种感觉，就是觉得像 CorelDRAW 这类软件，无论是其功能还是应用范围都非常出色，但苦于自身对电脑不够精通，加上英文版软件的沟通性较差，市场上切实可用的教材不是很多，因此将 CorelDRAW 这类软件拒之门外。

针对用户这种心理，我们编写组通过对 CorelDRAW 9 深入的研究、精心的策划、系统的编排以及无数个日日夜夜的辛勤劳动，撰写出了这本书，本书既有面对初级用户的基本功能讲解，也有面向中高级用户的实例讲解。为了使本书能够真正做到通俗易懂，我们在写作过程中还专门创作了“多学两招”、“脚下留心”、“指点迷津”3 个小插件，其中“多学两招”是针对一个问题多种解法，“脚下留心”是针对需要注意的事项，“指点迷津”是针对较难理解的问题。

希望本书能对用户带来一点启发，多一份参考价值，我们将欣慰不已，并继续努力！在这里，我们更要感谢那些支持、帮助我们的人。

由于时间仓促，编写中难免出现错误，希望您来信、来函指正。

作 者

1999 年 10 月 22 日

《实例精通丛书》序

世界的变化真是越来越快了！别的且不说，单看这计算机软件领域，就让你的眼睛看不过来。昨天还是1.0版本，今天它又突然升了级，增添了许多让你想也想不到的新功能。我们都知道，要想成为一个成功者，就得必须不断地学习新的知识，掌握最先进的技术，来武装我们的头脑！

那么，就让我们一起来学吧！

学习之初，我们有必要先确定一种正确的学习方法。玩了几年计算机的电脑迷总结出这样一条经验：看书三分练七分。也就是说，在掌握了基本知识之后，实践是快速精通一门技术的唯一捷径。《实例精通丛书》充分考虑到读者的阅读心理，对于每一个知识点都是先具体讲一个例子，先让读者按书中的步骤上手操作，之后再行讲解。最后，在某些书中作者还会根据每章内容的深浅情况，让您“照猫画虎”，自己动手做一个实际例子，对于该例子的实际操作方法，您可以在书中所附的光盘中找到具体的答案。

除此之外，书海茫茫，本系列丛书还有什么特点能够吸引您的注意呢？请看：

应用范围



目前市场上软件种类层出不穷，应用在某些领域的软件已不下数十种。本系列丛书精选了目前国内外使用最广泛的若干种软件，同时也是时下各个领域最引人注目的杰出代表。目前本系列丛书所涉及的领域有**办公软件、操作系统、网络、编程语言、数据库技术及图形图像设计**。

版本选用



本系列丛书全部选择软件的最高版本，这并不等于说没有使用过低版本的用户就无法使用。甚至可以说，这套丛书是偏向于初学者的，为初学者从入门到精通提供了一个轻松的氛围。当然，对于软件使用的老手，也可以从中获得许多新的知识和技巧。

由于本系列丛书所描述的软件的版本都是最前沿的，根据软件使用的规律，它们在**近几年之内都不会被淘汰**。

范例入手



本系列丛书突破了以往图书的传统写法，在讲述一项功能之前，先让读者按照书中的

步骤自己做一个小例子，让您一开始就上手操作。待操作完之后，再来讲述功能的具体特性。也就是说：**先操作，再讲解，后精通。**

读者定位



本系列丛书编写的宗旨在于：**让读者成为一个精通软件的高手**。它属于入门到精通的性质，对于不会使用软件的读者，可以通过内容详实的例子入手，轻松掌握软件的功能。对于使用过相应软件的读者来说，可以从书中的新功能介绍、技巧讲述和使用经验中受益匪浅。

另外，本系列图书为了更好地适应读者的读书习惯，在讲述实例及功能介绍之外，还添加了以下辅助阅读形式：



多学两招：介绍软件的使用经验、部分内容的详细信息及重要概念。



指点迷津：介绍操作捷径或常见问题的解决方法。



脚下留心：用于提醒读者应该注意的问题。



照猫画虎：针对已介绍的操作功能，设计一些操作练习，以供读者实践。

本系列丛书在编写过程中，得到清华大学出版社编辑的大力支持和帮助，才使得我们这套丛书能够以较好的水准面向广大的读者，在此表示衷心地感谢！

您的进步就是我们的成功！

《实例精通丛书》编委会

2000年2月

《实例精通丛书》编委会

主 编：王俊峰

编 委：张 彬 钱向群 夏孟瑾 袁 阳 彭晓雷
朱新媛 张玉玲 于治立 赵 汶 张丽花

目 录

第 1 章 认识 CorelDRAW 9	1
1.1 CorelDRAW 9 简介	2
1.2 系统需求及安装	2
1.2.1 系统需求	2
1.2.2 安装 CorelDRAW 9	2
1.2.3 启动 CorelDRAW 9	5
1.3 CorelDRAW 9 屏幕界面	6
1.3.1 基本布局	6
1.3.2 基本界面中的元素介绍	7
1.4 入门——设计一个木质按钮	10
1.4.1 新建页面	10
1.4.2 绘制圆角矩形	10
1.4.3 填充木纹色	11
第 2 章 CorelDRAW 9 基本操作	15
2.1 文件操作	16
2.1.1 新建文件	16
2.1.2 打开和关闭文件	18
2.1.3 保存和另存为文件	19
2.2 原型工具的使用	20
2.2.1 矩形工具的使用	21
2.2.2 椭圆形工具的使用	22
2.2.3 多边形工具的使用	24
2.2.4 螺旋形工具的使用	25
2.2.5 方格纸工具的使用	26
2.3 编辑操作	27
2.3.1 复制、粘贴	27
2.3.2 还原、撤消、删除	28
2.3.3 重复	28
2.3.4 再制	29
2.3.5 属性	29
2.4 视图操作	31
2.4.1 视图显示方式	31

2.4.2	缩放工具及平移工具的使用及设置	31
2.4.3	视图管理器	32
2.5	基础图形设计——绘制随身听	33
2.5.1	设置页面	33
2.5.2	绘制并填充矩形	34
2.5.3	创建立体化效果	35
2.5.4	设置立体化灯光效果	35
2.5.5	绘制按钮	36
2.5.6	绘制机门	37
2.5.7	输入文字	38
2.5.8	导入图片	39
2.5.9	绘制插口	40
第3章	基本工具的使用	41
3.1	挑选工具的使用	42
3.1.1	使用挑选工具选择对象	42
3.1.2	使用挑选工具缩放对象	42
3.1.3	使用挑选工具移动对象	43
3.1.4	使用挑选工具延展对象	43
3.1.5	使用挑选工具旋转对象	44
3.1.6	使用挑选工具倾斜对象	44
3.2	基本工具的使用	45
3.2.1	手绘工具的使用	45
3.2.2	贝塞尔工具的使用	45
3.2.3	形状工具的使用	46
3.2.4	刻刀工具的使用	48
3.2.5	擦除工具的使用	49
3.2.6	自由变换工具的使用	50
3.2.7	艺术媒体工具的使用	50
3.2.8	度量工具的使用	51
3.2.9	连线工具的使用	54
3.2.10	交互式流程线工具的使用	55
3.2.11	交互式调和工具的使用	56
3.2.12	交互式轮廓图工具的使用	57
3.2.13	交互式变形工具的使用	58
3.2.14	交互式封套工具的使用	59
3.2.15	交互式立体化工具的使用	61
3.2.16	交互式阴影工具的使用	63

3.3	实例制作音箱	65
3.3.1	设置页面	65
3.3.2	绘制箱体	65
3.3.3	绘制音箱内部	68
3.3.4	绘制调钮	71
第4章	颜色	75
4.1	调色板	76
4.1.1	调用调色板	76
4.1.2	使用调色板进行填充	76
4.1.3	新建调色板	77
4.1.4	编辑调色板	78
4.2	填充工具的使用	80
4.2.1	标准填充	80
4.2.2	喷泉式填充	81
4.2.3	图样填充	83
4.2.4	底纹填充	85
4.2.5	PostScript 填充	87
4.2.6	颜色泊坞窗	88
4.3	颜色编辑工具的使用	89
4.3.1	交互式填充工具	89
4.3.2	交互式编织填充工具	91
4.3.3	交互式透明工具	92
4.3.4	眼药器工具和着色工具	94
4.4	轮廓工具的使用	95
4.4.1	设置轮廓颜色	95
4.4.2	设置轮廓的宽度和样式	96
4.4.3	设置轮廓边缘造型	98
4.5	实例制作美术品	99
4.5.1	设置页面	99
4.5.2	制作调色板	99
4.5.3	制作笔刷	102
4.5.4	制作美术字和颜色刷	106
4.5.5	制作颜色块	112
4.5.6	图形组合	114
第5章	对象操作及管理	115
5.1	基本对象操作	116
5.1.1	合并	116

5.1.2	拆分	117
5.1.3	群组对象	117
5.1.4	锁定	118
5.1.5	分隔	119
5.1.6	对齐	119
5.1.7	分布	120
5.1.8	克隆	121
5.1.9	复制属性自	122
5.1.10	转换为曲线	122
5.1.11	轮廓转换为对象	123
5.2	高级对象操作	123
5.2.1	精确对象位置	123
5.2.2	精确旋转对象	125
5.2.3	精确缩放和镜像对象	125
5.2.4	精确对象大小	126
5.2.5	精确倾斜对象	127
5.2.6	焊接对象	128
5.2.7	修剪对象	129
5.2.8	相交对象	130
5.3	查找和替换对象	131
5.3.1	查找对象	131
5.3.2	替换对象	135
5.4	图层和对象管理器	136
5.4.1	新建图层	136
5.4.2	创建主图层	137
5.4.3	使用对象管理器编辑对象	138
5.5	实例绘制地球仪	139
5.5.1	绘制地球仪的框架	139
5.5.2	绘制球体和国家	144
第6章	文本	147
6.1	文本工具的使用	148
6.2	基本文本操作	149
6.2.1	编辑文本	149
6.2.2	转换文本类型	154
6.2.3	使文本适合路径	155
6.2.4	对齐基线和拉直文本	156
6.2.5	将段落文本框置入图形对象	157

6.2.6	使文本适合框架	158
6.2.7	更改大小写	158
6.2.8	书写工具	159
6.2.9	段落文本换行	161
6.3	高级文本操作	162
6.3.1	创建 HTML 文本	162
6.3.2	文本的链接使用	162
6.3.3	文本的嵌入	164
6.4	实例制作海报	165
6.4.1	页面设置	165
6.4.2	设置海报的背景	165
6.4.3	绘制海报的花边	166
6.4.4	输入文本	169
第 7 章	效果	175
7.1	颜色调整	176
7.1.1	水平均等化	176
7.1.2	局部均等化	178
7.1.3	色调曲线	179
7.1.4	亮度-对比度-强度	181
7.1.5	颜色平衡	182
7.1.6	伽玛值	183
7.1.7	色度-饱和度-亮度	184
7.1.8	选择颜色	185
7.1.9	样本和目标平衡	187
7.1.10	替换颜色	188
7.1.11	除污	189
7.2	变换效果	190
7.2.1	交织	190
7.2.2	反显	191
7.2.3	极色化	192
7.3	透镜效果	193
7.3.1	使明亮透镜	193
7.3.2	颜色添加透镜	194
7.3.3	色彩限度透镜	195
7.3.4	自定义彩色图透镜	196
7.3.5	鱼眼透镜	197
7.3.6	热图透镜	198

7.3.7 反显透镜	199
7.3.8 放大透镜	200
7.3.9 灰度浓淡透镜	201
7.3.10 透明度透镜	202
7.3.11 线框透镜	202
7.4 图框精确剪裁	203
使用图框精确剪裁效果	204
7.5 透视点效果	205
7.5.1 单点透视	205
7.5.2 双点透视	206
7.6 复制和克隆效果	206
7.6.1 复制效果	207
7.6.2 克隆效果	207
7.7 实例制作水纹字	208
7.7.1 设置页面	209
7.7.2 创建出水纹字效果	209
7.7.3 创建透视效果	211
第 8 章 位图效果	213
8.1 位图转换及编辑	214
8.1.1 转换为位图	214
8.1.2 编辑位图	215
8.1.3 修剪位图	216
8.1.4 跟踪位图	217
8.1.5 重新取样位图	218
8.2 转换位图模式	220
8.2.1 黑白模式	220
8.2.2 灰度模式	221
8.2.3 双色调模式	221
8.2.4 调色板模式	224
8.2.5 RGB 模式	226
8.2.6 Lab 色模式	226
8.3 三维效果	226
8.3.1 三维旋转	227
8.3.2 浮雕	228
8.3.3 卷页	229
8.3.4 透视点	230
8.3.5 挤近挤远	231

8.3.6	球体	232
8.3.7	汽缸	233
8.4	艺术效果	234
8.4.1	素描	235
8.4.2	Conté 粉笔画	236
8.4.3	粉笔画	237
8.4.4	立体派	237
8.4.5	印象派	238
8.4.6	调色刀	240
8.4.7	彩色蜡笔画	241
8.4.8	墨水钢笔	242
8.4.9	点画法	243
8.4.10	刮板	244
8.4.11	绘略图	245
8.4.12	水彩画	246
8.4.13	水印器	247
8.4.14	波浪纸	248
8.5	模糊效果	249
8.5.1	方向平滑	249
8.5.2	薄雾模糊	250
8.5.3	Jaggy Despeckle	251
8.5.4	低频通道	253
8.5.5	运动模糊	254
8.5.6	放射模糊	255
8.5.7	平滑	256
8.5.8	变柔和	257
8.5.9	缩放	258
8.6	颜色变换效果	259
8.6.1	位面控制	259
8.6.2	编辑双色调	260
8.6.3	半色调	260
8.6.4	梦幻色调	262
8.6.5	曝光	263
8.7	轮廓图效果	264
8.7.1	边缘检测	264
8.7.2	查找边缘	265
8.7.3	跟踪轮廓图	266
8.8	创意效果	267

8.8.1	工艺	267
8.8.2	晶体	268
8.8.3	纺织	269
8.8.4	边框	270
8.8.5	玻璃块	272
8.8.6	Kid's Play	273
8.8.7	镶嵌	274
8.8.8	微粒	275
8.8.9	分散	276
8.8.10	烟熏玻璃	277
8.8.11	彩色玻璃	278
8.8.12	虚光	279
8.8.13	旋风	280
8.8.14	天气	281
8.9	扭曲效果	282
8.9.1	石块	282
8.9.2	移置	283
8.9.3	偏移量	285
8.9.4	像素化	286
8.9.5	波纹	287
8.9.6	盘旋	289
8.9.7	平铺	290
8.9.8	湿笔画	291
8.9.9	旋涡	292
8.9.10	风化	293
8.10	杂点效果	294
8.10.1	添加杂点	294
8.10.2	扩散	295
8.10.3	灰尘和抓痕	296
8.10.4	最大值	298
8.10.5	中值	299
8.10.6	最小值	300
8.10.7	移除 Morie	302
8.10.8	移除杂点	303
8.11	鲜明度效果	305
8.11.1	适合非鲜明度	305
8.11.2	鲜明度方向	306
8.11.3	高频通道	307

8.11.4	鲜明度	308
8.11.5	非鲜明化遮罩	309
8.12	位图颜色蒙板	310
8.13	实例制作画匾	313
8.13.1	制作画匾中的相片	313
8.13.2	导入画架	317
8.13.3	创建画匾上的字	318
第 9 章	版面设置、输入和输出及网页制作	321
9.1	版面的设置	322
9.1.1	插入页面	322
9.1.2	删除页面	322
9.1.3	定位页面	323
9.1.4	重命名页面	323
9.1.5	转换绘图页面方向	323
9.2	设置页面	324
9.2.1	设置页面的大小	324
9.2.2	设置页面的版面	325
9.2.3	设置页面标签	326
9.2.4	设置页面背景	327
9.3	输入和输出	329
9.3.1	导入	329
9.3.2	从扫描仪中获取图像	330
9.3.3	从数码相机中获取图像	331
9.3.4	导出	332
9.3.5	关于打印	334
9.4	制作网页的前提	337
9.4.1	颜色的使用	337
9.4.2	插入因特网对象	337
9.4.3	链接	338
9.4.4	分析冲突	338
9.4.5	发送到因特网	338
9.5	实例制作网页	339
9.5.1	绘制基本网页图形	339
9.5.2	插入因特网对象和链接	345
9.5.3	检查错误	347
9.5.4	转为因特网文件格式	347
第 10 章	绘制捷径	351

10.1	使用脚本与预设管理器	352
10.1.1	运行脚本	352
10.1.2	录制脚本	353
10.1.3	排列脚本	354
10.1.4	查找脚本	355
10.2	使用符号和特殊字符泊坞窗	355
10.2.1	插入符号	356
10.2.2	显示符号或特殊字体类型	356
10.3	实例制作像框	357
10.3.1	页面设置	357
10.3.2	录制脚本	358
10.3.3	像框制作	360
10.3.4	制作挂环	362
10.3.5	花边制作	362
10.3.6	导入图片	365
10.3.7	输入文字	366