

中文

CorelDRAW 10

平面设计桌面宝典

王小军 晓艳 刘军 主编



四川科学技术出版社

中文 CorelDRAW 10 平面设计桌面宝典

主编 王小军 晓 艳 刘 军

编委 唐 雪 张垚株 蒋 茹

李 谦 肖 泓 滕布依

曾小灵 宋榄霞 廖 风

四川科学技术出版社

图书在版编目(CIP)数据

中文 CoreIDRAW 10 平面设计桌面宝典/王小军,晓艳,刘军主编. - 成都:四川科学技术出版社,2001.7

ISBN 7-5364-4748-5

I. 中… II. ①王…②晓…③刘… III. 图形软件, CoreIDRAW 10 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 045744 号

中文 CoreIDRAW 10 平面设计桌面宝典

主 编 王小军 晓 艳 刘 军

责任编辑 李宗昌 侯矾楠

封面设计 罗 明

版面设计 康永光

责任校对 谷在贵 李 静

责任出版 李 珉

出版发行 四川科学技术出版社

成都盐道街 3 号 邮政编码 610012

开 本 787mm × 1092mm 1/64

印张 6.25 字数 190 千 插页 1

印 刷 四川省卫干院印刷厂

版 次 2001 年 7 月成都第一版

印 次 2001 年 7 月成都第一次印刷

印 数 1-5 000 册

定 价 9.00 元

ISBN 7-5364-4748-5/TP·156

■ 版权所有·翻印必究 ■

■ 本书如有缺页、破损、装订错误,请寄回印刷厂调换。

■ 如需购本书,请与本社邮购组联系。

地址/成都市盐道街 3 号

邮政编码/610012

前 言

CorelDRAW 10 是 Corel 公司在新世纪的一个隆重献礼。用以处理矢量图形而闻名的 CorelDRAW，曾在国际上赢得了 270 多项大奖，作为图形设计领域中的佼佼者，CorelDRAW 因其功能强大且简便实用的特点，成为目前最流行的面向对象的图形工具包。

本书通过大量实例介绍了 CorelDRAW 10 中文版的使用方法及技巧，使读者能够全面掌握 CorelDRAW 10 的绘图功能和使用技巧。使读者能在较短的时间内全面掌握 CorelDRAW 10 的使用及技巧，并开发出具有专业水准的各种应用图像。

本书的各部分表达内容及使用约定如下：

正文：分四级标题排列。

操作步骤：用“(1)(2)(3)…”表示。

对话框内容注释：用“●…”表示。

正文中的一些符号及格式表示如下含义：

 提示：CorelDRAW 10 新增命令、功能或选项，不同版本的命令、功能或选项的差异，与命令相关的必要参数。其他命令或操作可达到同一效果的说明。在您可能遇到困难时，本书给予您相应的提示。

 **注意：**提醒读者可能出现的问题和容易犯的错误，初学者易混淆的命令、选项、概念，以及如何避免，不能进行的操作，在某种状态下无法实现的功能或命令。

 **技巧：**作者的经验介绍与总结，给读者指点的捷径、高招与其他软件配合使用技巧。

由于编者水平有限，错误之处在所难免，敬请广大读者和同行批评指正。

作者

目 录

第 1 章 认识 CorelDRAW 10	1
1.1 CorelDRAW 的发展	1
1.2 CorelDRAW 10 的安装	1
1.3 CorelDRAW 10 的新特性	8
1.4 CorelDRAW 10 的启动与退出	10
1.4.1 启动 CorelDRAW 10	10
1.4.2 CorelDRAW 10 的退出	13
第 2 章 CorelDRAW 10 基础	15
2.1 系 统 配 置	15
2.2 工作界面设置	16
2.2.1 初识 CorelDRAW 10 的工作界面	16
2.2.2 自定义 CorelDRAW 10 的工作界面	17
2.3 页 面 设 置	18
2.3.1 常规页面设置	18
2.3.2 设置版面样式	20
2.3.3 设置页面背景	21
2.3.4 设置多页文档	22
2.4 视 图 控 制	23
2.5 文 件 格 式	24
2.6 新建和打开文件	25

2.6.1 新建文件.....	25
2.6.2 打开文件.....	27
2.7 保存文件.....	28
2.8 导入导出文件.....	29
2.8.1 导入文件.....	30
2.8.2 导出文件.....	31
2.9 基本绘图知识.....	32
第3章 直线与曲线的绘制.....	35
3.1 手绘工具.....	35
3.1.1 用手绘工具绘制直线.....	36
3.1.2 用手绘工具绘制曲线.....	37
3.1.3 用手绘工具绘制折线.....	37
3.2 贝塞尔工具.....	37
3.2.1 用贝塞尔工具绘制直线.....	38
3.2.2 用贝塞尔工具绘制曲线.....	38
3.3 自然笔工具.....	39
3.3.1 预设置自然笔.....	39
3.3.2 笔刷式自然笔.....	40
3.3.3 喷雾器自然笔.....	41
3.4 设置曲线的属性.....	42
3.5 连接工具.....	43
3.6 标注工具.....	44

3.6.1 标注类型	45
3.6.2 标注方法	46
3.7 处理直线和曲线	47
3.8 绘制一幅风筝图	51
第4章 基本形状的绘制	59
4.1 矩形工具	59
4.1.1 绘制矩形	60
4.1.2 绘制正方形	60
4.2 椭圆工具	60
4.2.1 绘制椭圆	60
4.2.2 绘制正圆	61
4.3 多边形工具	62
4.3.1 绘制多边形	62
4.3.2 绘制星形	62
4.3.3 绘制星状多边形	63
4.4 螺纹工具	64
4.4.1 对称式螺纹的绘制	64
4.4.2 对数式螺纹的绘制	65
4.5 网格纸工具	65
4.5.1 绘制网格图纸	65
4.5.2 拆分网格	66
4.6 基本图形工具	67

4.6.1	基本形状工具	67
4.6.2	箭头形状工具	68
4.6.3	流程图工具	70
4.6.4	星形工具	71
4.6.5	标注形状工具	72
4.7	简单处理基本形状	74
4.7.1	给矩形(正方形)倒圆角	74
4.7.2	曲线化矩形或正方形	75
4.7.3	画弧形或饼形	76
4.7.4	变换星形或多边形	77
4.8	绘制“一箭倾心”	78
4.9	绘制一个“雪人”	81
第5章	文本的编辑	83
5.1	输入文本	83
5.1.1	输入美术字文本	83
5.1.2	输入段落文本	84
5.1.3	美术字文本和段落文本的相互转换	85
5.2	编排文本格式	87
5.2.1	设置字体样式和大小	87
5.2.2	设置字符间距	88
5.2.3	给文本添加下划线和删除线	89
5.2.4	将文本转换为上标或下标	90

5.3 编排段落文本框	91
5.3.1 内嵌文本框	91
5.3.2 链接文本框	92
5.4 编辑美术文字	94
5.4.1 移动和旋转美术文字	94
5.4.2 将美术文字转换成曲线	95
5.4.3 使文本适配路径	96
5.5 使用符号	97
5.5.1 添加文本符号	97
5.5.2 添加符号图形	98
5.6 使用书写工具	98
第6章 对象的基本编辑	100
6.1 对象的选取	100
6.1.1 对象的单击选取	101
6.1.2 隐藏对象的单击选取	101
6.1.3 对象的圈选	102
6.1.4 对象的键盘选取	102
6.1.5 对象选取的取消	102
6.2 对象的变换	102
6.2.1 对象的位置变换	103
6.2.2 对象的旋转	105
6.2.3 对象的缩放变换	106

6.2.4	对象的镜像变换	107
6.2.5	对象的倾斜变换	109
6.3	对象的复制与粘贴	110
6.4	对象的再制与仿制	111
6.4.1	对象的再制	112
6.4.2	对象的仿制	112
6.4.3	恢复仿制对象与原对象的联系	112
6.4.4	复制对象的属性	114
6.4.5	复制或仿制特殊效果	115
6.4.6	再制对象和仿制对象的偏移量的设定。	116
6.5	对象的拆分与擦除	116
6.5.1	美工刀工具	116
6.5.2	擦除工具	118
6.6	对象的变换	119
第 7 章	对象的组织	124
7.1	撤消功能列表的使用	124
7.1.1	撤消、复原和恢复	125
7.1.2	撤消功能列表	126
7.2	对齐和分布	127
7.2.1	对齐对象	127
7.2.2	分布对象	129
7.3	对象的排列	131

7.4 对象的群组与合并	133
7.4.1 群组对象	133
7.4.2 解组对象	134
7.4.3 合并对象	134
7.4.4 拆散对象	136
7.5 锁定与解锁	136
7.5.1 锁 定	137
7.5.2 解 锁	138
7.6 对象的焊接、相交与修剪	138
7.6.1 焊接对象	138
7.6.2 相交对象	140
7.6.3 修剪对象	142
7.7 对象管理器	144
7.7.1 打开和自定义对象管理器	145
7.7.2 自定义对象管理器	146
7.7.3 管理图层	148
7.8 对齐、分布和排列对象	152
第 8 章 对象的填充	156
8.1 填充工具	156
8.2 实现均匀填充	158
8.2.1 利用调色板均匀填充对象	158
8.2.2 通过颜色泊坞窗均匀填充对象	158

8.2.3 通过均匀填充对话框实现均匀填充.....	159
8.3 实现渐变填充.....	161
8.3.1 利用预设渐变填充.....	161
8.3.2 利用渐变填充对话框.....	162
8.4 实现图样填充.....	165
8.4.1 利用对话框实现双色图样填充.....	166
8.4.2 创建新的双色图样填充.....	166
8.4.3 利用对话框实现全色图样填充.....	168
8.4.4 创建新的全色图样填充.....	169
8.4.5 利用对话框实现位图图样填充.....	171
8.4.6 导入新的位图图样.....	172
8.4.7 实现底纹填充.....	173
8.4.8 实现 PostScript 填充.....	174
8.4.9 使用交互式填充工具.....	175
8.5 渐层式填充.....	176
8.6 图样填充.....	179
第 9 章 对象的轮廓	182
9.1 轮廓笔工具.....	182
9.2 编辑轮廓颜色.....	183
9.2.1 轮廓笔.....	184
9.2.2 调色板.....	185
9.2.3 利用对象属性泊坞窗.....	186

9.3 设置轮廓线宽	187
9.3.1 利用“轮廓笔”对话框	188
9.3.2 利用工具条设置线宽	188
9.3.3 利用属性泊坞窗设置线宽	189
9.4 设置线端和箭头样式	189
9.4.1 设置线端和箭头样式	189
9.4.2 自定义箭头样式	191
9.5 对象轮廓的线型	194
9.5.1 设置对象轮廓的线型	194
9.5.2 自定义线型	195
9.6 创建书法轮廓	196
9.7 复制与移除轮廓	197
9.7.1 复制轮廓属性	197
9.7.2 移除轮廓	198
第 10 章 矢量图特殊效果	200
10.1 认识矢量图	200
10.2 调和对象	201
10.2.1 简单调和	201
10.2.2 路径调和	205
10.2.3 复合调和	205
10.2.4 编辑调和属性	206
10.2.5 创建彩虹式调和	208

10.2.6	创建旋转环绕式调和	208
10.2.7	创建加速式调和	210
10.3	封套对象	211
10.3.1	创建直线式封套	211
10.3.2	创建单弧封套	214
10.3.3	添加双弧式封套	214
10.3.4	添加自由封套	215
10.3.5	预置封套	216
10.4	投影对象	218
10.4.1	添加简单投影	218
10.4.2	添加透视阴影	220
10.5	透镜特效	221
10.5.1	制作简单透镜效果	221
10.5.2	改变透镜效果	224
10.6	PowerClip 特效	225
10.7	透视效果	227
10.8	透明效果	230
10.8.1	创建透明效果	230
10.8.2	编辑透明效果	231
10.9	轮廓化效果	233
10.9.1	轮廓化对象	233
10.9.2	修改轮廓图属性	235

10.10 立体化效果	238
10.10.1 创建简单立体化	238
10.10.2 调整立体化属性	238
10.11 扭曲效果	242
第 11 章 位 图	245
11.1 认识位图	245
11.2 导入位图	247
11.3 转换位图	248
11.3.1 将矢量图转换为位图	248
11.3.2 转换图像为不同的颜色模式	248
11.4 裁剪位图	251
11.5 重新取样位图	253
11.5.1 重新取样位图方法一	253
11.5.2 重新取样位图方法二	254
11.6 使用位图颜色遮罩	255
11.7 调整位图颜色	257
11.7.1 高反差效果	257
11.7.2 局部等化效果	259
11.7.3 取样/目标平衡	259
11.7.4 色调曲线效果	261
11.7.5 亮度-对比度-强度	263
11.7.6 颜色通道效果	264

11.7.7	伽玛值效果.....	264
11.7.8	色调-饱和度-亮度	265
11.7.9	选择颜色效果	266
11.7.10	替换颜色效果	267
11.7.11	去除饱和度	268
11.7.12	混和通道效果	268
第 12 章	位图特效	269
12.1	立体三维特效	269
12.2	艺术笔触特效	273
12.3	模糊特效	276
12.4	颜色转换特效	280
12.5	边缘特效	282
12.6	创意特效	287
12.7	变形特效	289
12.8	杂点特效	292
12.9	位图锐化特效	295
第 13 章	CorelDRAW 与 Internet	297
13.1	创建 HTML 文本	297
13.1.1	将段落文本转换为 HTML 文本	300
13.1.2	格式化 HTML 文本	300
13.2	插入因特网对象	301
13.2.1	插入因特网对象	302