

BOYS
& GIRLS

Boys and Girls 青春系列

领先一步学电脑丛书



真彩画廊

—CorelDRAW 10.0

 机械工业出版社
China Machine Press

●网冠科技 编著

出版说明

青春，一个闪光的字眼。
青春，折射着热情和力量。
青春，意气风发的年龄。
青春，怀揣着梦想，走在新世纪希望的田野上。

作为新世纪的新新人类，Boys and Girls 无法拒绝每天被上千条信息轰炸的诱惑，因为这是信息时代。青春，为新时代导航！

同样，网络已经成为青年人生活的一部分，为了解网络的精髓，Girls 纷纷触网，成为网上美少女（Net-Girl）。而好男儿们也不甘示弱，干脆把自己搬到网上，立志于网海，成为网络的新新人类（Net-Boy）。

美丽，是青春的代名词。不是吗？你身边可能就有 Photo-Girl，她们纤细的十指正沉浸在美丽魔方的变幻之中，巧妙地勾画出“荷塘月色”般的美丽。

她是 Photo-Girl，而他则是 DRAW-Boy，真彩画廊是他的作品！我呢，是 3D-Boy，我酷爱霹雳动感。

好一个青春组合：Photo-Girl + DRAW-Boy + 3D-Boy。

青春组合走进激情（Passion）地带，这里热情似火。青少年编程（Program）能手在这里扎堆，噼哩叭啦的击键声把一个个梦想变成了现实。

对面走来 Younger-DIYer，他是一个少年硬功夫，电脑 DIY 的高手。

又是一个灿烂的花季，美术师们（Flower-Artist）正在妆扮着自己的青春社区（Younger-City）。

同桌的你，正在制作毕业多媒体光盘，让我们一同回眸（Beauty-Review）曾经拥有的同窗岁月。在这里，你的倩影、同学们的合影（Photo）都点化成永恒的 Video，音箱里流淌着多么熟悉的声音。看着，听着，思绪又回到了那些难忘的一个个日子。曾记否，同学们用信任搭建友谊，用激情燃烧青春，用汗水浇灌理想，用欢笑演绎人生。

这是一曲数字青春的赞歌，伴随着动人的旋律，放飞吧，理想！

前 言

还记得儿时的梦想吗？那时你拿着粉笔到处乱涂乱抹，描绘自己眼中的世界。现在你长大了，面对着精美的画册、美丽可爱的各种人物，又激起了你对童年的那份向往。

青春，是一种色彩
青春，是一支画笔
青春，是爱做梦的季节
青春，更是一曲动人的旋律

作为时代的生力军，Boys and Girls 有着得天独厚的优势，不仅因为我们年轻，更重要的是我们富有创造性。我们用手中的画笔，去描绘心灵的世界，去描绘身边的人和事物，然后建造一座真彩画廊，将记忆锁定。

21 世纪是一个充满理想、充满挑战的世纪。如果要问如何在 21 世纪中绽放出人生美丽的花朵，那么就跟我来。

《真彩画廊》结构设计巧妙，而且符合少男少女既活泼又开朗的性格，从青春的角度来诠释 CorelDRAW 10.0 的全部内容。

第 1 篇为“青春对白”，这里以虚拟一个少男和一个少女进行轻松聊天和对白的形式，通过一个个主题鲜明的话题引导我们进入 CorelDRAW 10.0 广阔的空间。

第 2 篇“与你同行”是全书的核心，内容采用图解形式，循序渐进、由易到难地讲解了 CorelDRAW 10.0 的使用方法和技巧。第 1 章为“CorelDRAW 10.0 学前须知”，讲解 CorelDRAW 10.0 中的重点工具按钮和菜单命令；第 2 章为“基本图形的绘制”，讲解 CorelDRAW 10.0 中的矩形、椭圆等基本图形的绘制；第 3 章为“文本编辑”，讲解 CorelDRAW 10.0 中的文本工具的基本操作；第 4 章和第 5 章为“特殊效果”，讲解 CorelDRAW 10.0 中各种特殊工具的使用；第 6 章为“CorelDRAW 10.0 位图的操作”，讲解 CorelDRAW 10.0 中滤镜的应用和使用方法；第 7 章为“CorelDRAW 10.0 综合应用”，通过一些实例，讲解各种工具的使用。第 8 章为“我的作品”，给出了十多个精彩的综合实例。

在最后一章的综述中，讲解 CorelDRAW 10.0 与 WWW 之间的联系，如何利用此工具创建自己的精彩网页。

让我们一同走进真彩画廊的美丽空间。



网冠科技

本书配套素材请读者点击网冠科技站点 <http://netking.163.com> 进行自由下载。

技术支持：netking_@yeah.net。

網易 NETEASE
WWW.163.COM

是网易公司的标志。

Boys and Girls
新新人类



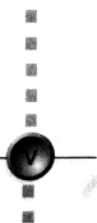
出版说明
前 言

第 1 篇 青春对白

话题一 关于 CorelDRAW 10.0	2
话题二 矢量图和位图	3
话题三 关于 CorelDRAW 10.0 的对象概念	4

第 2 篇 与你同行

第 1 章 CorelDRAW 10.0 学前须知	8
一、重点工具按钮	8
二、重点菜单命令	12
第 2 章 基本图形绘制	16
第 3 章 文本编辑	35
一、文字基本操作	35
二、文字编辑	40
三、查找与替换	43
四、拼写与语法检查	45
五、快捷文本	48
六、文本统计	49
七、文字框的链接	50
八、段落文本	52
九、段落文本的基本操作	53
十、手动图文混排	55
十一、文字路径	56
第 4 章 特殊效果 (一)	59
一、透视点效果	59
二、阴影效果	62
三、调和效果	64



四、透明效果	68
第5章 特殊效果 (二)	72
一、转换特效	72
二、封套工具	76
三、变形工具	79
四、容器工具的使用	80
五、合并工具的使用	81
六、焊接和修剪	82
七、连线工具	85
八、透镜特效	86
第6章 CorelDRAW 10.0 对位图的操作	93
一、位图的引入	93
二、位图的边缘效果	95
三、位图的创意效果	96
四、位图的变形效果	102
五、位图的杂点效果	105
六、位图的锐化效果	107
七、位图的艺术笔效果	108
八、位图的三维效果	114
第7章 CorelDRAW 10.0 综合运用	116
一、填充的综合应用	116
二、各种形状工具的综合应用 (一)	120
三、各种形状工具的综合应用 (二)	125
四、修形工具的综合运用	131
五、视点和修形工具的联合运用	135
六、多边形工具和修形工具的联合运用	138
七、美术文字的编辑	143
八、段落文本的编辑	144
九、Trim 工具的运用	146



十、混合工具和颜色填充	149
第8章 我的作品	152
实例一 光盘	153
实例二 向往	158
实例三 乡村	168
实例四 千岛湖景秀	178
实例五 刀、叉和碟	185
实例六 海滩	190
实例七 足球	195
实例八 教学工具	200
实例九 纳凉	205
实例十 钢笔和光盘	211
实例十一 竹林	216
实例十二 电影	220
实例十三 古堡	225
实例十四 热带风情	231
实例十五 e时代	237
实例十六 荷塘月色	241
实例十七 童年插画	247
实例十八 日落	252
实例十九 真彩画廊	259
第9章 如何时时保持领先	269



第一篇

青春对白



Boys and Girls 电脑领先一步

CorelDRAW 10.0 的对象概念

矢量图和位图

关于 CorelDRAW 10.0





话题一 关于 CorelDRAW 10.0



从现在开始我们将要利用计算机进行绘图，除了需要计算机硬件外，最重要的是有合适的绘图软件。



计算机技术的不断发展，促使相应的软件也不断发展，而软件中的一支主力军便是图形图像软件，不仅数量多，而且用途十分广泛，常见的有 Photoshop，CorelDRAW Painter、Paintshop、Illustrator 等等，它们为不同的软件公司所开发的优秀软件。



本书所要讲述的软件是加拿大著名图形图像软件公司 Corel 公司最新推出的 CorelDRAW 10.0（英文版），它是当今应用范围最广的以矢量绘图为基础的图形图像软件。



CorelDRAW 是功能极其强大的图形软件，能够很好地满足初学者和专业人员的需要。可以这样说：在个人电脑的软件中，CorelDRAW 的特性是最好的和最流行的。它可以方便、迅速地绘图和布局，您能够通过它绘出一切具有专业水平的插图，对于想要完成的每一项工作，它都能提供帮助。



在绘图软件中，根据成像原理和绘制方法的不同，几乎所有的图像都可以分为两种基本的类型：矢量图形和点阵图形，后者又简称为位图。



矢量图形和点阵图形的区别以及它们的优缺点将在下一个话题中详细讨论，这一点对于您的图形创作有着关键的联

系。总之一点，你现在需要记住的是 CorelDRAW 是以矢量绘图为基础的图形软件。



CorelDRAW 是一个功能十分强大的绘图软件，这个绘图软件是出版、多媒体和在线图像的工业标准插画软件。无论你是一个新手还是插画专家，CorelDRAW 都能向你提供所需的工具，使你获得有专业质量效果的图形图像。



也正因为 CorelDRAW 有如此多的优点，这本《真彩画廊》将主要讲述 CorelDRAW 的使用。



如果你对美术有浓厚的兴趣，有志于成为印刷出版线稿的设计者和专业插画家、生产多媒体图像的艺术师，或者是万维网页或在线内容的制作者，CorelDRAW 将是你在创作中不可或缺的工具软件。



对的。当你对 CorelDRAW 有一定的掌握之后，你会同时发现 CorelDRAW 将不仅仅是一个艺术产品工具。



之所以这么说，是因为 CorelDRAW 为您绘制的线稿提供无与伦比的精度和控制，适合生产任何小型到大型的复杂项目。



更主要的是 CorelDRAW 还提供与其它应用软件协调一致的工作环境，包括 Photoshop、Illustrator 和 PageMaker。





CorelDRAW 10.0 继承原来老版本的优点，例如工具栏和面板的方便调用，







强大的渐变功能,丰富的画笔,贝塞尔曲线等。


 在原来的基础上,CorelDRAW 10.0 还进行了不少改进,最显著的是:CorelDRAW 10.0 通过其新增的 Web 图形工具、通用的透明能力、强大的对象和层效果以及其它创新功能,扩展了人们进行自由创意的能力,极大地提高了创作人员的生产效率。

 嗯,对。现在,人们可以使用这些快速而灵活的工具将各种创造性的理念转变为完美的图形,用于 Web、打印以及动态媒体等项目。


话题二 矢量图和位图


 很多朋友都问过我,什么是矢量图?什么是位图?有数以万计的用户概念不清,因为大多数人对程序幕后的运作不是十分清楚。所以我们将主要来区别这两者的关系。

 首先简单介绍一下图形的概念。我们翻一翻书报,就能看见各种各样的图形。如报纸的刊花、照片或数学书里面的函数图形等等。这些我们都笼统地称为“图形”。


 举个例子,以照片为例,如果我们把照片扫描成为文件并存盘,一般我们可以这样描述这样的照片文件的属性:分辨率多少乘多少,是多少色等等。这样的文件可以用 Photoshop、CorelPaint 等软件来浏览和处理。通过这些软件,我们可以把图形的局部一直放大,直到最后可以看见一个一个像马赛克一样的色块,这就是图形中的最小元素——像素点。到这里,我们再继续放大


图像,将看见马赛克继续变大,直到一个像素占据了整个窗口,窗口就变成单一的颜色。这说明这种图形不能无限放大。只有一定的放大倍数,超过这一倍数,人们就不能很好地欣赏图片。

 如果读者把一组这样的文件存盘,你一定能发现有这样的规律:图形面积越大,文件的色彩越丰富,文件的字节数越多,也就是文件的容量越大。

 这些特征是所有位图共有的。

这种图形表达方式很像我们在初中数学课在坐标纸上逐点描绘函数图形,虽然我们可以逐点把图形描绘得很漂亮,但用放大镜看这个函数图形的局部时,就是一个个粗糙的点。编辑这样的图形的软件也叫位图图形编辑器。如:Photoshop、PhotoStyle、画笔等等。


 说到位图的文件格式,它的文件类型有很多种类,如*.bmp、*.pcx、*.gif、*.jpg、*.tif、Photoshop的*.pcd、Kodak photo CD的*.psd、Corel photo paint的*.cpt等。同样的图形,存盘成以上几种文件时文件的字节数会有一些差别,尤其是jpg格式,它的大小只有同样规模的bmp格式的1/20到1/35,这是因为它们的点矩阵经过了复杂的压缩算法的缘故。


 除了位图格式以外,还有一些图形(如工程图、白描图、卡通漫画等),它们主要由线条和色块组成,这些图形可以分解为单个的线条、文字、圆形、矩形、多边形等单个的图形元素。再用一个代数式来表达每个被分解出来的元素。例如:一个圆我们可以表示成圆心的位置,如坐标(x, y),半径为r的图形;一个矩形可以通过指定左上角的坐标(x1,y1)和右下角的坐标(x2,y2)的四边形来表示;线条可以用一个端点的坐






标(x1,y1)和另一个端点的坐标(x2,y2)的连线来表示。当然我们还可以为每种元素再加上一些附加属性,如边框线的宽度、边框线是实线还是虚线、中间填充什么颜色等等。然后把这些元素的代数式和它们的属性作为文件存盘,就生成了所谓的矢量图。


 矢量图形的种类也很多,如 Photoshop 中的*.psd、AutoCAD 的*.dwg 和 *.dxf、CorelDRAW 的*.cdr、Windows 标准图元文件*.wmf 和增强型图元文件*.emf 等等。当需要打开这种图形文件时,程序根据每个元素的代数式计算出这个元素的图形,并显示出来。就好像我们写出一个函数式,通过计算也能得出函数图形一样。编辑这样的图形的软件也叫矢量图形编辑器。如: AutoCAD、CorelDRAW 等。


 这样的图形也有共同的规律:


你可以无限放大图形中的细节,不用担心会造成失真和马赛克。一般的线条的图形和卡通图形,存成矢量图文件就比存成位图文件要小很多。存盘后文件的大小与图形中元素的个数和每个元素的复杂程度成正比,而与图像的面积和色彩的丰富程度无关(元素的复杂程度指的是这个元素的结构复杂度,如五角星就比矩形复杂、一个任意曲线就比一个直线段复杂)。


 通过软件,矢量图可以十分轻松地转化为位图,而位图转化为矢量图就需要经过复杂而庞大的数据处理,而且生成的矢量图的质量绝对不能和原来的图形比拟。而且,一般情况下,位图是很难转化成为矢量图的。


话题三 CorelDRAW 10.0的对象概念


 在 CorelDRAW 中,对象是文件的基础。用户创建出基本对象以后,可以给创建的对象加入属性和形状。最终通过细节的修改,创建出自己喜欢的图形。

 什么是对象呢? CorelDRAW 中的对象概念泛指任何基本绘图元素或文本线条,如线段、椭圆形、多边形、长方形、标注线或被 CorelDRAW 视为单一对象的艺术字线条。

 用户在利用 CorelDRAW 10.0 创建一个简单对象时,可以根据自己的意愿来确定如下项目,如填充的模式和色彩,外框的色彩和粗细。或者对别的特殊效果加以定义,修改曲线的平滑度,并运用特殊效果。

 CorelDRAW 10.0 可以保存对象的全部信息,包括对象在屏幕上的位置、创建时的顺序以及所定义的一切属性,这些都是对对象的描述。这也表示,当在对象上运用某一命令(如移动时),CorelDRAW 会重新创建其形状及有关的所有属性,并将这些信息保存起来。

 一般情况下:一个对象拥有闭合或开放的路径。一个组合对象则由一个或多个对象组成。可以通过挑选工具在对象周围所出现的选择框中确认单一对象。

 路径可以分为开放路径与封闭路径,两者是有差异的。开放路径的对象的特点是具有两个不相连的结束点。封闭路径对象的开始点和结束点相重合,以形成连续的路径。开放路径的对象可能是一条直线或曲线,这些可能是以手绘工具、贝塞线工



具创建的线条，或者可以是螺旋线工具创建的螺旋线，然而，当使用手绘与贝塞尔工具（Bezier Tool）结合时，只要把起始点与结束点连结起来，使其成为封闭路径。封闭路径的对象如圆形、网格、自然笔线、多边形线与星形。我们可以在封闭路径上进行对象填充，但无法在开放路径中进行。

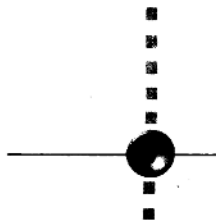


每一个单一对象都有自己的选

择框。当以组合命令将两个或更多对象集合起来时，其结果将变成一个可以选择、控制的单一对象。对象是由路径结合而成的，这些路径形成对象的外框或界线。一条路径可以由单一部分或几个部分结合而成。



每一个路径的终点会出现被称为节点的空心框。可以使用“形状”工具来修改对象节点的塑型与角度。



原书空白页

第2篇



Boys and Girls 电脑领先一步

与你同行

如何时时保持领先

我的作品

CorelDRAW 10.0 综合运用

CorelDRAW 10.0 对位图的操作

特殊效果(一)

特殊效果(二)

文本编辑

基本图形绘制

CorelDRAW 10.0 学前须知





第1章

背起行囊

以下讲解:

CorelDRAW 10.0 重点工具和命令。

CorelDRAW 10.0 学前须知

一、重点工具按钮

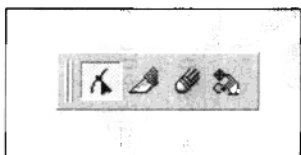
1 选取工具

用途: 选取和移动整个图形对象或路径文字块。



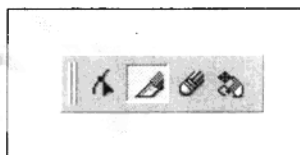
2 形状工具

用途: 选取或移动单个节点或某段单独的路径。



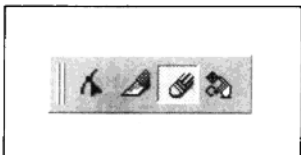
3 刻刀工具

用途: 将一个对象分成若干个单独的对象。



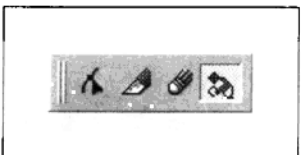
4 橡皮擦工具

用途: 擦除对象的一部分, 但不会断开路径。



5 自由转换工具

用途: 改变对象的外观。



6 缩放工具

用途: 在绘图中放大或缩小图像。



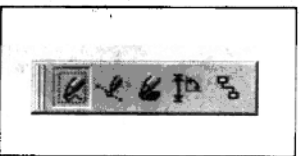
7 平移工具

用途: 移动绘图窗口中显示的内容。



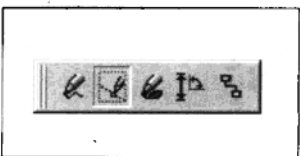
8 徒手画工具

用途: 拖动鼠标绘制任意曲线, 在两点单击绘制直线。



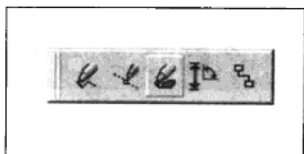
9 贝塞尔工具

用途: 通过拖动贝塞尔控制点可以确定曲线的曲率。

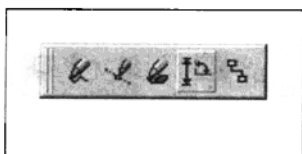


**10 交互式透明工具**

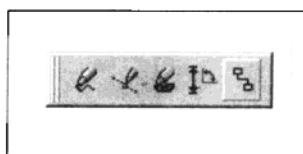
用途：给对象应用透明度，产生透明效果。

**11 尺寸标注工具**

用途：创建标签，显示出对象的长度或对象之间的距离。

**12 交互式连接工具**

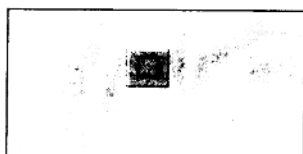
用途：在两个对象之间绘制折线。

**13 箭头形状工具**

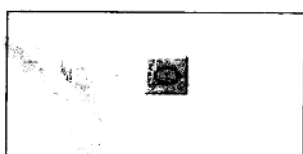
用途：用鼠标绘制箭头形状。

**14 矩形工具**

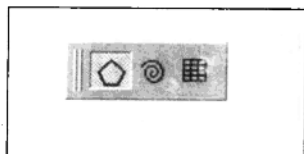
用途：拖动鼠标绘制矩形和正方形，还可创建圆角矩形。

**15 椭圆工具**

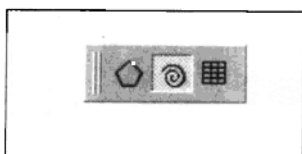
用途：拖动鼠标绘制椭圆和圆形，还可创建饼形和圆弧。

**16 多边形工具**

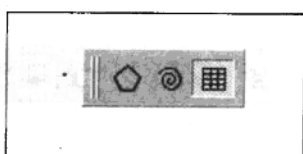
用途：拖动鼠标绘制多边形，还可创建星形多边形和星形。

**17 螺旋形工具**

用途：绘制螺旋线，有对称螺旋线和对数螺旋线两种。

**18 图纸工具**

用途：绘制网格图样。

**19 文字工具**

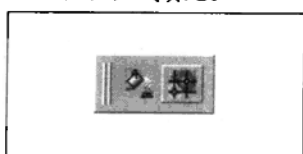
用途：创建美术字文本或在文本框中输入段落文本。

**20 交互式填充工具**

用途：应用各种方式填充，填充的方向和位置由箭头控制。

**21 交互式网格填充工具**

用途：把对象分成网格状区域填充。

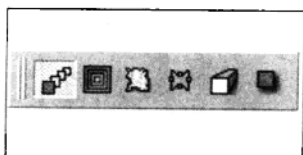


**22 交互式透明工具**

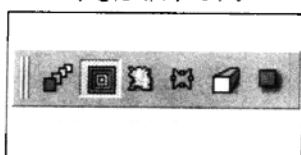
用途：给对象设置透明度，产生透明效果。

**23 交互式调和工具**

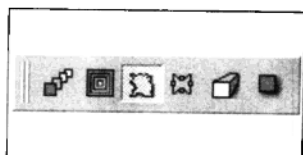
用途：调和两个对象，还可创建各种调和效果。

**24 交互式轮廓图工具**

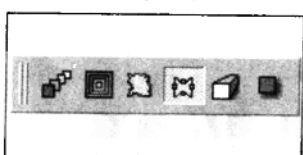
用途：可以交互式地创建轮廓图效果。

**25 交互式变形工具**

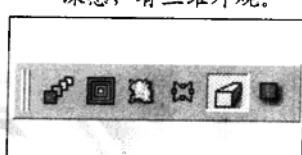
用途：将“推位”、“拉链”或“旋风”变形应用于对象。

**26 交互式封套工具**

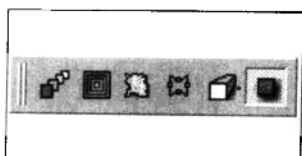
用途：拖动鼠标放置在对象上面的封套节点使对象变形。

**27 交互式立体化工具**

用途：使对象产生纵深感，有三维外观。

**28 交互式阴影工具**

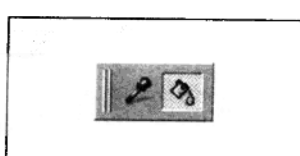
用途：在三维绘图中创建阴影效果。

**29 吸管工具**

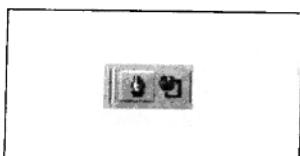
用途：在矢量图形上吸取所需的颜色。

**30 油漆桶工具**

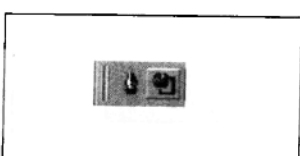
用途：把选取的颜色应用于选择区域。

**31 轮廓笔型工具**

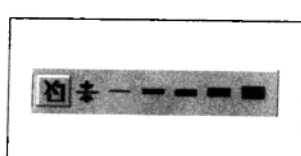
用途：选择或改变所选择对象轮廓线的线型。

**32 轮廓颜色工具**

用途：选择或改变所选择对象轮廓线的颜色。

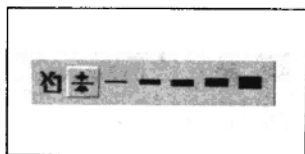
**33 无轮廓线工具**

用途：去掉所选择对象的轮廓线。

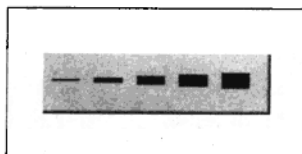


**34 添加轮廓线工具**

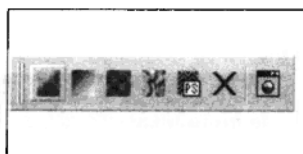
用途：给对象加上轮廓线。

**35 轮廓线粗细调整工具**

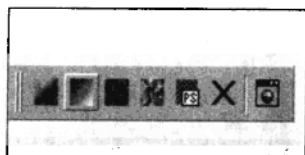
用途：调整轮廓线的粗细。

**36 颜色填充工具**

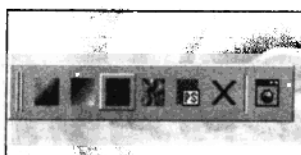
用途：给所选对象填充颜色。

**37 渐变填充工具**

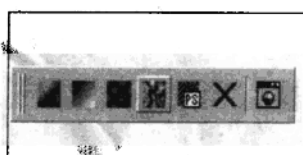
用途：选择渐变效果类型和颜色进行填充。

**38 图案填充工具**

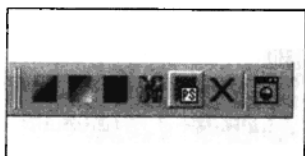
用途：选择图案进行填充。

**39 文本填充工具**

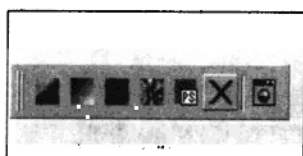
用途：使用文本进行填充。

**40 补充填充工具**

用途：在欲填充的对象上补充填充。

**41 无填充工具**

用途：去掉对象的填充。

**42 颜色泊坞窗工具**

用途：手动选择所需的颜色，进行图像填充或轮廓线填充。

