



CorelDRAW 10

基础操作与创意设计

◆ 麦廷琮 编著

人民邮电出版社
www.pptph.com.cn



CorelDRAW 10

基础操作与创意设计

◆ 麦廷琮 编著

人民邮电出版社

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 基础操作与创意设计 / 麦廷琮编著. 北京: 人民邮电出版社, 2001.8
ISBN 7-115-09584-1

I. C... II. 麦... III. 图形软件, CorelDRAW 10 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 053618 号

CorelDRAW 10 基础操作与创意设计

◆ 编 著 麦廷琮
责任编辑 陈江芸

◆ 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@pptph.com.cn
网址 <http://www.pptph.com.cn>
读者热线 010-67129212 010-67129211(传真)
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京密云春雷印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787 × 1092 1/16
印张: 16.5
字数: 393 千字 2001 年 8 月第 1 版
印数: 1-6 000 册 2001 年 8 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-09584-1/TP·2425

定价: 39.00 元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

JS806/03

内 容 提 要

CorelDRAW 是以矢量绘图为基础的优秀的图形设计软件。本书全面而深入地介绍了 CorelDRAW 10 的各项主要功能, 内容包括基础知识、基本操作、成型技术、绘图技术、色彩与填充、特效的应用、点阵图的应用、版面控制、综合应用等。本书内容循序渐进、由浅入深, 在书中穿插了近百个精彩的实例, 用实例详细演示了每一种功能的操作方法, 并启发读者灵活变通地运用 CorelDRAW 10 的功能。

本书适合电脑美术设计的初学者和 CorelDRAW 爱好者阅读, 也可作为大中专院校相关专业的教学用书。

前 言

CorelDRAW 是一个功能全面的美术设计软件。从笔者 1995 年开始接触的 CorelDRAW 5, 到现在使用的 CorelDRAW 10, CorelDRAW 经历了 5 个版本的变化, 功能在不断增加, 不断完善, 不断专业化。

虽然 CorelDRAW 10 的功能很多, 但笔者认为这个软件并不难学, 因为 CorelDRAW 10 有着友好、直观的界面。例如工具箱, 其中包含了大部分的绘图工具, 如果配合属性工具栏, 就可以让用户以最少的鼠标移动和单击完成所有基本功能。

正因为 CorelDRAW 的界面是如此直观, 所以很多用户仅通过自己的摸索也能很快掌握 CorelDRAW 的使用方法。如果在本书中仅仅教授如何操作, 这本书很可能不能满足读者的要求, 甚至会被当成是一本多余的书籍。CorelDRAW 只是一件工具, 仅仅掌握它的使用方法是远远不够的。它就好比是一支画笔, 谁都能把它拿在手里, 但能否用它画出好的作品, 就要看个人的发挥了。基于以上原因, 本书中除了一般性的界面介绍和功能介绍外, 还特别注重各种功能的变通应用和美术知识的介绍。例如介绍阴影特效的时候, 其中有两个例子都不是制作阴影的, 而是利用阴影特效的特点, 灵活变通一下, 制作出光晕或烟雾的效果。CorelDRAW 的功能是有限的, 但创意是无限的。希望本书的例子能起到启发的作用, 使读者举一反三, 创作出更

多精彩的作品。

在安排本书的章节顺序时，笔者一方面考虑到本书的读者可能是刚刚开始接触 CorelDRAW，甚至刚刚开始学习电脑美术，需要有一个循序渐进的学习过程，而另一方面又考虑到 CorelDRAW 里的功能很多，彼此之间并没有先后的次序关系，所以尽可能地把 CorelDRAW 的功能和知识点排出一个先后次序。在本书中，尚未介绍过的功能和知识不会提前出现，以免让读者感到莫名奇妙或者手忙脚乱地翻阅后面的章节；而在后面的一些例子中则会有意识地“渗透”一些前面介绍过的功能和知识，以便让读者自然而然地复习一下前面所学的知识，同时也能对各种功能有一个更深的体会，当然，这种安排的效果如何还有待于读者去判定。

另外，细心的读者可能会发现本书中有很多例子都具有明显的中国风格。这是因为笔者喜欢中国文化，总觉得中国文化有一种亲切感。安排这些具有中国风格的例子笔者是有目的的。首先，CorelDRAW 虽然是一个英文软件，但是利用它丰富的功能，依然可以制作出具有中国特色的作品；其次，很多传统民族艺术作品，例如脸谱、国画和工笔画里面蕴含着丰富的美术知识，体现了独特的审美情趣。

完成一本书不是一件容易的事情。虽然从时间上来说，写书的时间只是短短几个月，但是书中很多知识的积累都不是几个月就能完成的，它们是几年甚至十几年的成果。写书的过程，仅仅是把这些经验和成果总结概括出来而已。这本书从开始到完成，有很多朋友，包括我的同事和网上的朋友，都给予了很多的支持和帮助，在此一并表示感谢。

由于作者水平有限，书中难免存在疏漏之处，恳请广大读者批评指正。

麦廷琮
2001.6

一些说明

1. 本书使用的图标



提示



注意

提示图标：着重列举一些知识要点和小技巧，方便读者查阅并迅速掌握关键的知识技巧。

注意图标：特别标出一些读者在使用 CorelDRAW 时可能会遇到的难题或者容易忽视的问题，引起读者的注意。

2. 关于 CorelDRAW 10 的色彩匹配问题

由于作者平常制作的图像主要用于计算机和网络，所以总是关闭了 CorelDRAW 10 的色彩匹配功能。另外，考虑到现在有很多的图像设计都应用在网络上，因此本书大部分例子都没有使用 CorelDRAW 10 的色彩匹配功能。要关闭 CorelDRAW 10 的色彩匹配功能，先选择菜单 Tools / Color Management，然后在设置窗口的 Style 中选择 Color Management Off 即可。

目录

第一章 预备知识

第一节 理论基础知识的准备	1
1.1.1 矢量图和点阵图	1
1.1.2 色彩的表示	6
第二节 CorelDRAW 10 简介	7
1.2.1 CorelDRAW10 的用途	7
1.2.2 CorelDRAW 10 的组成	9
第三节 CorelDRAW 10 的工作界面	10
1.3.1 基本界面元素	10
1.3.2 工具栏	11
1.3.3 工具箱	11
1.3.4 泊坞窗口	12
1.3.5 调色板	12
1.3.6 状态信息栏	13
第四节 CorelDRAW 10 的基本操作	13
1.4.1 建立基本图形——矩形	14
1.4.2 拉伸	14
1.4.3 填充颜色和边线颜色	15
1.4.4 复制	16
1.4.5 旋转	16
1.4.6 挑选工具	17
1.4.7 翻转	18

第二章
成型基础

第一节 矩形	20
2.1.1 矩形和方形	20
2.1.2 带圆角的矩形	20
第二节 圆、圆弧和扇形	22
2.2.1 椭圆和正圆	22
2.2.2 扇形和弧形	22
第三节 多边形	23
2.3.1 多边形工具	23
2.3.2 正多边形	24
2.3.3 星形	24
2.3.4 变幻多边形	25
第四节 预设置图形	27
第五节 直线	27
2.5.1 手绘工具画直线	27
2.5.2 贝塞尔工具画直线	28
第六节 贝塞尔曲线	29
2.6.1 贝塞尔曲线的原理	29
2.6.2 手绘工具画曲线	29
2.6.3 贝塞尔工具作曲线	31
2.6.4 节点属性	33
2.6.5 编辑多个节点	34
2.6.6 节点的增加删除	35
2.6.7 节点的分离和连接	37
2.6.8 节点的顺序	38
第七节 美术字	39
2.7.1 美术字工具	39
2.7.2 间距和行距	39
2.7.3 文字的位置	40
2.7.4 文字路径	40
第八节 标准图形和曲线图形	42
2.8.1 标准图形转换成曲线图形	43
2.8.2 美术字转换成曲线图形	43

第一节 图形对象的次序	46
3.1.2 改变次序次序的概念	46
3.1.2 改变次序	46
第二节 复杂图形	47
3.2.1 结合成形	47
3.2.2 焊接成型	49
3.2.3 修剪成型	51
3.2.4 相交成型	52
第三节 图形的对齐和分布	54
3.3.1 图形的对齐	54
3.3.2 图形的分布	55
第四节 图形的边线	57
3.4.1 边线工具	57
3.4.2 边线的属性	57
3.4.3 边线的转角	58
3.4.4 边线的角度	59
3.4.5 其他设置	59
3.4.6 边线转换成图形	60
第五节 图形对象的群组	61
3.5.1 群组	61
3.5.2 编辑群组中的对象	63
第六节 网格图形	64
第七节 文本操作	66
3.7.1 文本框	66
3.7.2 图文互斥	68
3.7.3 图形文本框	69
3.7.4 文本流	71

色彩和填充 第四章

第一节 调整颜色	74
4.1.1 利用默认调色板	74
4.1.2 利用泊坞窗口调色	74
4.1.3 填充色对话框	76
4.1.4 吸管工具和油漆罐工具	79
4.1.5 利用属性复制工具复制填充属性	80
第二节 渐变填充	81
4.2.1 双色渐变填充	82
4.2.2 多色渐变填充	86
4.2.3 渐变填充对话框	88
第三节 图案填充	92
4.3.1 双色图案填充	92
4.3.2 全彩图案填充	95
4.3.3 点阵图图案填充	95
4.3.4 自定义填充图案	95
第四节 底纹填充	98
4.4.1 预定义底纹	98
4.4.2 底纹对话框	99
第五节 网格填充	100

特效 第五章

第一节 变形特效	104
5.1.1 透视变形	104
5.1.2 封套变形	107
5.1.3 交互变形	110
第二节 透明特效	114
5.2.1 均匀透明	114
5.2.2 渐变透明	116
5.2.3 透明综合运用	116
5.2.4 图案透明和材质透明	121
5.2.5 透镜特效	123
第三节 阴影特效	128
5.3.1 交互阴影工具	128

5.3.2 阴影特效的应用	131
第四节 立体特效	136
5.4.1 交互立体工具	136
5.4.2 旋转立体对象	137
5.4.3 斜角设置	138
5.4.4 灭点设置	139
5.4.5 立体填充	141
5.4.6 立体的应用	144
第五节 调和特效	146
5.5.1 简单调和	146
5.5.2 调和路径	147
5.5.3 调和的注意问题	151
5.5.4 调和应用	153
第六节 轮廓特效	157
5.6.1 交互轮廓工具	157
5.6.2 轮廓特效的运用	159
第七节 精确裁剪	160
5.7.1 精确裁剪的原理	160
5.7.2 精确裁剪应用	163

第一节 导入点阵图	166
第二节 编辑点阵图	168
6.2.1 点阵图的边缘	168
6.2.2 色彩掩膜	170
6.2.3 点阵图的透明效果	171
6.2.4 点阵图的立体效果	172
第三节 点阵图转换成矢量图	174
6.3.1 在 CorelDRAW 中转换成矢量图	174
6.3.2 利用 CorelTRACE	175
第四节 导出点阵图	177
6.4.1 导出 BMP、TIF 格式图像	177
6.4.2 导出 GIF 格式图像	178
6.4.3 导出 JPEG 格式图像	181

第七
章
版面控制

第一节 页面设置	184
7.1.1 页面尺寸	184
7.1.2 页面分辨率	185
7.1.3 页面背景	185
7.1.4 增加删除页面	186
第二节 辅助线	187
7.2.1 辅助线的移动	187
7.2.2 辅助线的旋转	188
7.2.3 吸附到辅助线	188
7.2.4 辅助线的对齐和分布	190
第三节 网格	190
7.3.1 网格设置	190
7.3.2 吸附到网格	191
第四节 吸附到对象	196
7.4.1 利用吸附到对象定位节点	196
7.4.2 利用吸附对象精确对齐	200
第五节 层和对象管理	202
7.5.1 层的概念	202
7.5.2 利用层做复杂背景	204

第八
章
综合应用

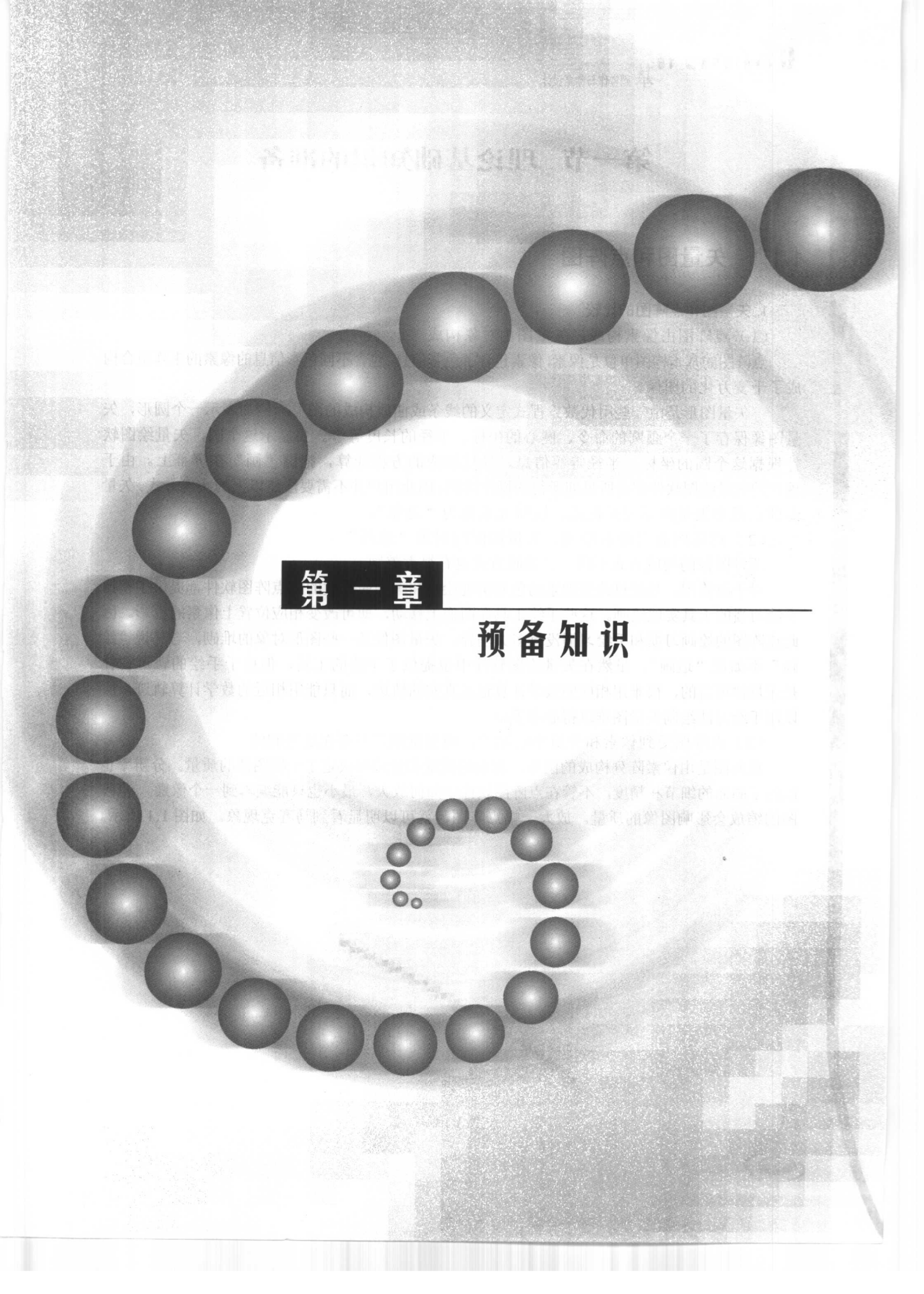
第一节 写生	208
8.1.1 构图起草	208
8.1.2 色彩分析	209
8.1.3 金属色彩	211
8.1.4 车轮制作	212
8.1.5 画面背景	214
第二节 国际空间站	215
8.2.1 渐变表现光影效果	217
8.2.2 渐变透明加强效果	218
8.2.3 矢量图和点阵图结合	219
第三节 卡通漫画	222
8.3.1 设置开放曲线	222



8.3.2 形体构图	223
8.3.3 脸部刻画	223
8.3.4 动态与衣服	224
8.3.5 手的表现	226
8.3.6 上色	227
第四节 网络应用	228
8.4.1 网页图片	228
8.4.2 发布 HTML	229
8.4.3 制作 Flash	230

附录一 CorelDRAW 10 常见问题解答	234
附录二 CorelDRAW 10 菜单命令简介	238
附录三 色彩常识	243



A decorative spiral of dark spheres, possibly beads or marbles, arranged in a clockwise spiral pattern starting from the top right and ending near the bottom center. The spheres are of varying sizes, with the largest ones at the beginning of the spiral and smaller ones towards the end. The background is a light, textured surface.

第一章

预备知识

第一节 理论基础知识的准备

1.1.1 矢量图和点阵图

1. 矢量图和点阵图的比较

(1) 点阵图由像素构成, 矢量图由对象构成

点阵图的基本构图单位是像素, 像素包含了色彩信息。包含不同色彩信息的像素的矩阵组合构成了千变万化的图像。

矢量图形是由一些用代数方程式定义的线条或曲线构成的图形。例如表示一个圆形, 矢量图像保存了一个画圆的命令、圆心的坐标、半径的长度等等。要显示这个圆, 矢量绘图软件根据这个圆的坐标、半径等等信息, 经过相应的方程计算, 把圆“画”在屏幕上。由于现在的矢量绘图软件都是所见即所得的操作界面, 因此用户并不需要注意以上的实现方式。矢量图像由很多矢量图形元素构成, 这些元素称为“对象”。

(2) 点阵图面向像素绘画, 矢量图面向对象“造画”

两种图像的构成方式不同, 其绘画方式也有很大差别。

对于点阵图, 是通过改变像素的色彩实现绘画和画面的修改的。点阵图软件都提供了模拟手绘习惯的工具实现绘画。这些手绘工具在图像上移动, 即可改变相应位置上像素的色彩。因此点阵图的绘画习惯和手绘习惯没有多大差异。矢量图像是一些图形对象的堆砌, 与其说“绘画”不如说“造画”。虽然在矢量绘图软件中也提供了手绘的工具, 但由于手绘的轨迹往往是无规律可言的, 很难用相应的数学计算记录真实的轨迹, 而只能用相近的数学计算轨迹, 所以用手绘方法绘制矢量图难以得心应手。

(3) 点阵图受到像素和分辨率的制约, 而矢量图形不存在这些制约

点阵图是由像素阵列构成的图像, 像素的数量和分辨率决定了一幅图像的质量。分辨率也制约了画面的细节和精度, 不管在点阵图软件中如何放大, 最小也只能编辑到一个像素。点阵图的缩放会影响图像的质量。放大一幅点阵图, 就可以明显看到马赛克现象。如图 1.1 所示。

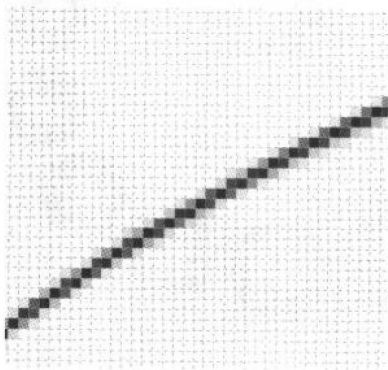


图 1.1

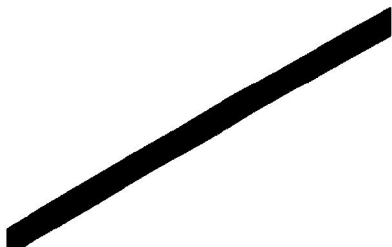


图 1.2

而矢量图形的质量是和分辨率无关的。图形的放大缩小或者分辨率的改变，仅仅是参数的相对变化，重新计算后再显示出来，依然保持较高的图像质量。当然，这些内部计算，用户是看不出来的，用户也不用理会。一幅矢量图形无论怎样放大，边线依然平滑。在绘画过程中，可以把矢量图任意放大若干倍（甚至可达上万倍），以便精确细致地描绘细节。放大后，边线依然平滑，如图 1.2 所示。

（4）点阵图修改较繁琐，矢量图修改较方便

点阵图的编辑受到限制。点阵图是像素的排列，局部被移动或者改变了就会影响到其他部分像素。前面所说，缩放也是一种主要修改，但点阵图缩小容易，放大就麻烦了。如图 1.3 所示，点阵图中某部分被移动后，原位置出现空白。

虽然矢量图的作画方式特别，但是在修改方面却比点阵图方便。在矢量图中，一个图形对象的改变，不会影响其他图形对象。如图 1.4 所示，图像中某些对象被移动后，图像依然完整。

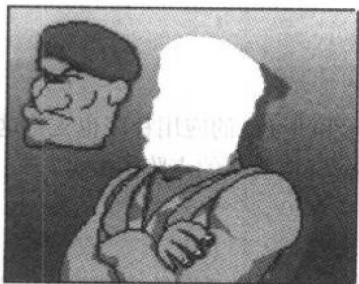


图 1.3



图 1.4



图 1.5

（5）矢量图很难深入表现层次、阶调变化较为复杂的图像，而这正是点阵图的强项。例如照片，一般来说只能用点阵图来储存，根本不可能用矢量图来储存。矢量图要深入表现自然效果，就必须用到更多的对象和计算。

如图 1.5 所示是用点阵图表现的照片，如果用如图 1.6 所示的矢量图来表现，就丢失了很多细节，而且需要用大量的图形对象，增加了图形的计算量。