

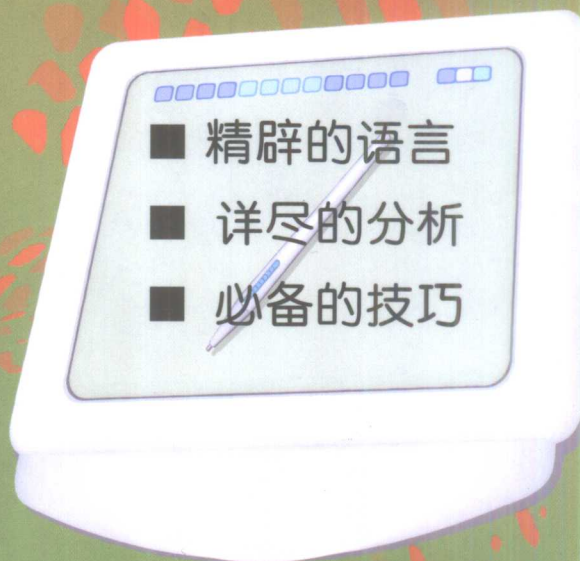


CorelDRAW 10

绘图实用宝典（上）

——基础篇

陈浩 史广飞 陈峰 编著



清华大学出版社
<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



CorelDRAW 10 绘图实用宝典(上)

——基础篇

陈 浩 史广飞 陈 峰 编著

清 华 大 学 出 版 社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

本书是《CorelDRAW 10 绘图实用宝典(下)——创意篇》的姊妹篇。本书循序渐进地介绍了 CorelDRAW 10 提供的各种矢量绘图工具的使用与位图处理的方法和技巧,内容包括图形文件的页面管理、输入与输出、基础绘图工具、艺术笔触、文本处理、图形填充、图形轮廓更改、图形变形、图形中对象的管理和调整、图形的转换与整形操作、各种交互式特效工具的操作方法以及 CorelDRAW 10 提供的各种滤镜等。本书重点突出,操作步骤清晰,易于掌握,不但适合广大从事平面设计的入门用户与 CorelDRAW 10 的初中级用户阅读,也可以作为各类职业学校的基础培训教材。

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。

书 名: CorelDRAW 10 绘图实用宝典(上)——基础篇
作 者: 陈浩 史广飞 陈峰
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: 许振伍
印 刷 者: 清华大学印刷厂
发 行 者: 新华书店总店北京发行所
开 本: 787×1092 1/16 印张: 18.25 字数: 429 千字
版 次: 2001 年 6 月第 1 版 2001 年 6 月第 1 次印刷
书 号: ISBN 7-302-04489-9/TP·2653
印 数: 0001~5000
定 价: 26.00 元

前 言

CorelDRAW 是 Corel 公司推出的著名的矢量绘图软件。自问世以来,就以其强大的功能、简便直观的操作深受专业图形设计人员和计算机图形爱好者的喜爱,在专业绘画、工业造型设计、产品包装、Web 图形设计、桌面出版、字体效果创意、CI 设计和广告创意制作等方面都有广泛的应用。Corel DRAW 以其在体现作者设计创意上的杰出效果而备受专业美术设计人员的好评和推崇。

最新推出 CorelDRAW 10 集矢量绘图、位图编辑处理、网页动画、网页布和设计、页面布局和矢量动画等各种必要功能于一身,无论是在功能上,还是在易用性上都有了较大的提高和改善。为了方便不同层次的用户学习和应用 CorelDRAW 10,我们将本书分为基础篇和创意篇两册。本册为基础篇,重点介绍各种绘图工具与位图处理的基础知识与应用技巧。下册为创新篇,通过具体的实例为广大用户提供全新的设计思路。

本书共分 11 章,主要内容如下:

第 1 章介绍了 CorelDRAW 的主要功能,工作界面的组成、定制以及基本的操作方法。

第 2 章介绍了在 CorelDRAW 10 中图形文件的创建、管理,外部文件的导入和导出操作以及打印和传送文件。

第 3 章介绍了 CorelDRAW 10 提供的各种绘图工具的使用方法与绘图技巧。

第 4 章介绍了美术文本和段落文本这两种基本文本类型的输入、编辑以及文本与图形的混排方法。

第 5 章介绍了各种填充工具的操作方法以及单色填充、渐变填充、图案填充、底纹填充、交互式填充等多种填充方式的应用方法和技巧。

第 6 章介绍了如何使用轮廓工具设置图形轮廓的颜色或者宽度来达到设计目的,并以一个实例的操作过程综合介绍了前几章中介绍的各种工具的使用方法和技巧。

第 7 章介绍了形状工具、刻刀工具、擦除工具、自由变换工具等变形工具及其在对图形进行变形处理方面的使用方法。

第 8 章由浅入深地介绍了常用的对象编辑、管理对象以及调整对象的方法。

第 9 章介绍了将图形转换成图像,将图形转换成曲线以及利用若干个对象(包括图形、曲线及文字)来制作独特的对象的方法。

第 10 章介绍了使用交互式调和工具、交互式轮廓工具、交互式扭曲工具、交互式封套工具、交互式挤压工具、交互式阴影工具、交互式透明工具等高级创意展现工具进行创意设计的方法和技巧。

第 11 章详尽地介绍了 CorelDRAW 10 提供的 70 多种滤镜的参数及其生成的特殊效果。

本书系统全面地介绍了 CorelDRAW10 的各种特点和使用方法,不但深入剖析了 CorelDRAW 10 中文版的最新功能,而且还采用循序渐进的方式详细讲解了使用此软件进

行广告平面设计的技巧。本书适合广大 CorelDRAW 10 的初中级用户阅读,对那些迫切需要掌握绘图工具的使用方法以及进行桌面出版的专业人员也有很大帮助。本书不仅可供广大广告设计、平面设计人员以及高等院校美术相关专业师生参考作为各类职业学校的培训教材。由于作者水平有限,书中难免有不到之处,敬请广大读者批评指正。

作 者

目 录

第1章 CorelDRAW 10 概述	1
1.1 CorelDRAW 的主要功能	1
1.2 启动 CorelDRAW 10	1
1.3 浏览界面	2
1.4 操作基础	4
1.4.1 选择命令	4
1.4.2 选择工具	4
1.4.3 打开工具组	5
第2章 创建和管理图形文件	6
2.1 文件基本操作	6
2.1.1 新建文件	6
2.1.2 保存文件的几种方式	9
2.1.3 打开文件和关闭文件	11
2.1.4 还原文件	12
2.2 页面管理	13
2.2.1 设置背景	13
2.2.2 设置版面	16
2.2.3 增加页面	19
2.2.4 删除页面	21
2.3 置入文件	22
2.3.1 置入文本	22
2.3.2 置入图像	24
2.4 输出文件和传送文件	25
2.4.1 输出文件	26
2.4.2 传送文件	26
第3章 绘制图形	28
3.1 绘图工具概述	28
3.2 规则图形概述	29
3.3 绘制规则图形	29
3.3.1 绘制椭圆	29
3.3.2 绘制矩形	32
3.3.3 绘制多边形	33

3.3.4	绘制螺旋形	35
3.3.5	绘制网格图形	37
3.3.6	绘制规则图形方法总结	38
3.4	绘制非规则图形	38
3.4.1	Freehand Tool(手绘工具)	38
3.4.2	绘制贝塞尔曲线	41
3.5	绘制笔触图形	43
3.5.1	简介笔触工具的属性栏	43
3.5.2	绘制默认笔触图形	44
3.5.3	绘制笔刷图形	45
3.5.4	绘制喷绘笔触图形	45
3.5.5	绘制书法笔触图形	47
3.5.6	绘制压力笔触图形	48
3.6	CorelDRAW 10 的新增图形	48
3.6.1	绘制方法	49
3.6.2	形状各异的新增图形	49
第4章	处理文本	51
4.1	创建文本的不同方式	51
4.1.1	输入段落文本	51
4.1.2	输入美术文本	52
4.2	选择文本和移动文本	52
4.2.1	选择文本	53
4.2.2	移动文本	55
4.3	添加项目符号	56
4.4	手动调整美术文本的字号	58
4.5	使用属性栏编辑文本	59
4.5.1	Text multi-lingual 属性栏概述	59
4.5.2	使用 Text multi-lingual 属性栏编辑文本	59
4.6	使用 Edit Text 对话框编辑文本	62
4.6.1	Edit Text 对话框概述	62
4.6.2	使用 Edit Text 对话框编辑文本	63
4.7	竖排文本	66
4.8	文本绕路径	67
第5章	填充图形	68
5.1	填充工具和调色板概述	68
5.1.1	填充工具	68
5.1.2	调色板	69

5.2 使用单色填充对话框	70
5.2.1 使用 Models(典型)选项卡	71
5.2.2 使用 Mixers(混色器)选项卡	72
5.2.3 Palettes(调色板)选项卡	73
5.3 使用颜色泊坞窗	75
5.3.1 颜色泊坞窗概述	75
5.3.2 填充颜色	76
5.4 渐变填充	79
5.4.1 渐变填充对话框概述	79
5.4.2 渐变对话框的使用	80
5.5 图案填充	82
5.5.1 图案填充对话框概述	82
5.5.2 填充图案	83
5.6 底纹填充	84
5.6.1 底纹填充对话框概述	84
5.6.2 填充底纹	85
5.7 PostScript 填充	87
5.7.1 PostScript 填充对话框	88
5.7.2 填充 PostScript 底纹	88
5.8 使用调色板	90
5.9 取消填充	91
5.10 交互式填充	92
5.10.1 使用交互式填充工具	93
5.10.2 使用交互式网格填充工具	95
第 6 章 改变轮廓	99
6.1 调节轮廓的工具	99
6.2 设置轮廓的颜色	100
6.2.1 使用轮廓颜色对话框	100
6.2.2 使用颜色泊坞窗	101
6.3 调节轮廓的宽度	102
6.3.1 使用轮廓工具按钮调节宽度	102
6.3.2 使用属性栏调节轮廓宽度	103
6.4 设置轮廓的风格	104
6.5 实例——插图	106
第 7 章 变形	113
7.1 变形工具概述	113
7.2 使用形状工具变形	113

7.2.1	直接拖动曲线变形	114
7.2.2	通过曲线节点来变形	114
7.2.3	利用控制柄来变形	115
7.2.4	增加节点并变形	116
7.2.5	通过删除节点来变形	116
7.2.6	使用属性栏变形	117
7.3	使用刻刀工具变形	126
7.3.1	将开放曲线切成两段	126
7.3.2	将两点间的曲线变直	127
7.3.3	分割闭合曲线	128
7.3.4	由闭合曲线上一点将其切成开放曲线	129
7.3.5	将一条闭合曲线分割成两条独立的闭合曲线	129
7.4	使用擦除工具变形	130
7.4.1	擦除开放曲线的方法	131
7.4.2	内凹式擦除闭合曲线	132
7.4.3	将一条闭合曲线擦除为两部分	132
7.5	使用自由变换工具变形	133
7.5.1	自由旋转图形且复制	134
7.5.2	对图形进行自由角度镜像且复制	134
7.5.3	自由缩放图形且复制	135
7.5.4	自由扭曲图形	136
7.6	对基本图形的变形	137
7.6.1	对矩形的变形	137
7.6.2	对椭圆的变形	137
7.6.3	对多边形的变形	138
7.6.4	对螺旋形的变形	139
7.6.5	对笔触图形的变形	139
7.7	对新增图形的变形	140
7.7.1	对基本图形的变形	140
7.7.2	对箭头图形的变形	141
7.7.3	对流程图的变形	141
7.7.4	对星形的变形	142
7.7.5	对图解图形的变形	143
第8章	管理和调整对象	144
8.1	选择对象	144
8.2	编辑对象	145
8.2.1	剪切	145

8.2.2 拷贝	145
8.2.3 粘贴	145
8.2.4 复制	146
8.2.5 克隆	146
8.3 管理对象	147
8.3.1 群组与拆组	147
8.3.2 合并与拆分	148
8.3.3 锁定和解锁	151
8.4 调整对象	152
8.4.1 调整对象的层次	152
8.4.2 对齐和分布	154
第9章 转换和整形	160
9.1 转换图形	160
9.1.1 转换成曲线	160
9.1.2 转换成位图	161
9.2 整形	162
9.2.1 焊接	163
9.2.2 修剪	165
9.2.3 相交	167
第10章 交互式效果	170
10.1 交互式工具概述	170
10.2 交互式调和效果	170
10.2.1 使用交互式调和工具	171
10.2.2 使用属性栏制作调和效果	173
10.2.3 使用 Blend 泊坞窗	177
10.2.4 取消交互式调和效果	186
10.3 交互式轮廓效果	186
10.3.1 在图形内部制作交互式轮廓效果	187
10.3.2 在图形外部制作交互式轮廓效果	188
10.3.3 取消交互式轮廓效果	190
10.4 交互式扭曲效果	190
10.4.1 圆滑型交互式扭曲	190
10.4.2 尖锐型交互式扭曲	192
10.4.3 取消交互式扭曲效果	193
10.5 交互式封套效果	194
10.5.1 自由型交互式封套	194
10.5.2 其他类型的封套效果	195

10.5.3	对美术文本的封套效果	196
10.5.4	撤销交互式封套效果	197
10.6	交互式立体效果	197
10.6.1	制作交互式立体框架	197
10.6.2	撤销交互式立体效果	198
10.7	交互式阴影效果	199
10.7.1	使用交互式阴影工具	199
10.7.2	撤销交互式阴影	199
10.8	交互式透明效果	200
10.8.1	为图形制作交互式透明效果	200
10.8.2	为图像制作交互式透明效果	201
10.8.3	撤销交互式透明效果	203
第 11 章	位图的特殊效果	204
11.1	滤镜概述	204
11.2	三维效果	205
11.2.1	三维旋转	205
11.2.2	柱面	206
11.2.3	浮雕	207
11.2.4	卷页	208
11.2.5	透视和剪切	209
11.2.6	拉近或推远	210
11.2.7	球面化	211
11.3	艺术效果	212
11.3.1	碳笔画	212
11.3.2	蜡笔画	213
11.3.3	粉笔画	214
11.3.4	立体派	215
11.3.5	印象派	215
11.3.6	调色刀	216
11.3.7	彩色蜡笔画	217
11.3.8	钢笔画	218
11.3.9	点画	219
11.3.10	刮漆	220
11.3.11	素描	221
11.3.12	水彩	222
11.3.13	水印	223
11.3.14	波纹纸	224

11.4 模糊效果	225
11.4.1 方向性平滑	225
11.4.2 高斯模糊	226
11.4.3 弥补斑点	226
11.4.4 低反差	227
11.4.5 动感模糊	227
11.4.6 径向模糊	228
11.4.7 平滑	229
11.4.8 柔和	230
11.4.9 缩放	230
11.5 颜色变换效果	231
11.5.1 色块	231
11.5.2 彩色网板	231
11.5.3 梦幻色调	232
11.5.4 曝光	233
11.6 描边效果	233
11.6.1 边缘检测	233
11.6.2 查找边缘	234
11.6.3 勾画轮廓	235
11.7 创艺效果	236
11.7.1 工艺品	236
11.7.2 晶状化	237
11.7.3 织物	238
11.7.4 框架	238
11.7.5 玻璃块	240
11.7.6 儿童画	241
11.7.7 马赛克	241
11.7.8 颗粒	242
11.7.9 分散	243
11.7.10 烟熏玻璃	244
11.7.11 彩色玻璃	244
11.7.12 虚光	245
11.7.13 旋风	246
11.7.14 天气	247
11.8 扭曲效果	248
11.8.1 块状分割	248
11.8.2 置换	249
11.8.3 位移	250

11.8.4	像素化	250
11.8.5	波动	251
11.8.6	旋涡	252
11.8.7	平铺	253
11.8.8	湿笔画	254
11.8.9	杂乱	255
11.8.10	风	255
11.9	杂点效果	256
11.9.1	添加杂点	256
11.9.2	扩散	257
11.9.3	蒙尘和划痕	258
11.9.4	最大化	258
11.9.5	平均化	259
11.9.6	最小化	260
11.9.7	除去波纹	260
11.9.8	除去杂点	261
11.10	锐化效果	262
11.10.1	适当钝化	262
11.10.2	定向锐化	262
11.10.3	高反差	263
11.10.4	锐化	264
11.10.5	钝化蒙板	264
附录 A	CorelDRAW 10 的菜单命令	266
A.1	File 菜单	266
A.2	Edit 菜单	267
A.3	View 菜单	268
A.4	Layout 菜单	269
A.5	Arrange 菜单	269
A.6	Effects 菜单	270
A.7	Bitmaps 菜单	271
A.8	Text 菜单	272
A.9	Tools 菜单	272
A.10	Window 菜单	273
附录 B	CorelDRAW 10 常用快捷键	275

第 1 章 CorelDRAW 10 概述

当我们刚刚接触一个新的软件的时候,往往先对这个软件有一个整体认识,以便知道这个软件主要由哪些组件构成,能够做些什么,使用这个软件需要哪些基本的操作等。

本章就先对 CorelDRAW 10 进行一次浏览,让您对它有一个整体的认识。

本章主要内容:

- CorelDRAW 的主要功能
- CorelDRAW 10 的新增功能
- 启动和退出
- CorelDRAW 10 的界面
- 基本操作方法

1.1 CorelDRAW 的主要功能

CorelDRAW 的功能比较全面,涉及到图形、图像、文字编辑与排版等很多方面,主要功能可概括如下:

- 绘制图形 不但可以绘制直线、曲线、矩形、椭圆、多边形等常见的图形,还可以依照钢笔、毛笔等绘制笔触图形,并且可以绘制螺旋形、网格等图形。
- 文字编辑 可以输入两种类型的文本,即美术文本和段落文本,并且可以设置字体、字号等。
- 排版 对于段落文本,可以运用各种格式进行排版,包括图文混排和分栏等。
- 使用图像 可以打开利用 CorelDRAW 完成的图像,也可以置入其他多种图像处理软件(Photoshop、Illustrator 等)设计的图像。
- 扫描图像 可以选择扫描仪并且进行图像扫描。
- 处理图像 不论是矢量图还是位图,都提供了丰富且实用的图像处理功能。

1.2 启动 CorelDRAW 10

一般可以使用两种方法来启动 CorelDRAW 10。如果为 CorelDRAW 10 创建了快捷方式,则在操作系统界面上双击该快捷方式图标可启动 CorelDRAW 10;如果没有创建快捷方式,则在操作系统界面上选择【开始】| CorelDRAW 10 | CorelDRAW 10 命令来启动 CorelDRAW 10,如图 1.1 所示。

接下来,将出现一个欢迎窗口,如图 1.2 所示。这个窗口决定在启动 CorelDRAW 10 后

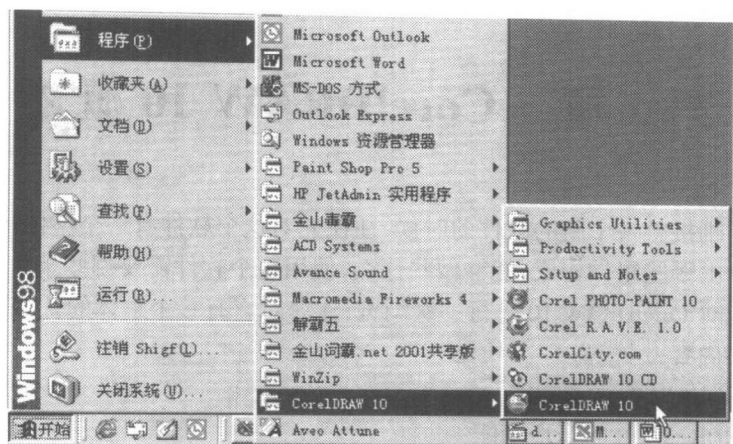


图 1.1 从[开始]按钮中启动 CorelDRAW 10

是否新建一个文件以及怎样新建文件,或者是否打开文件等。

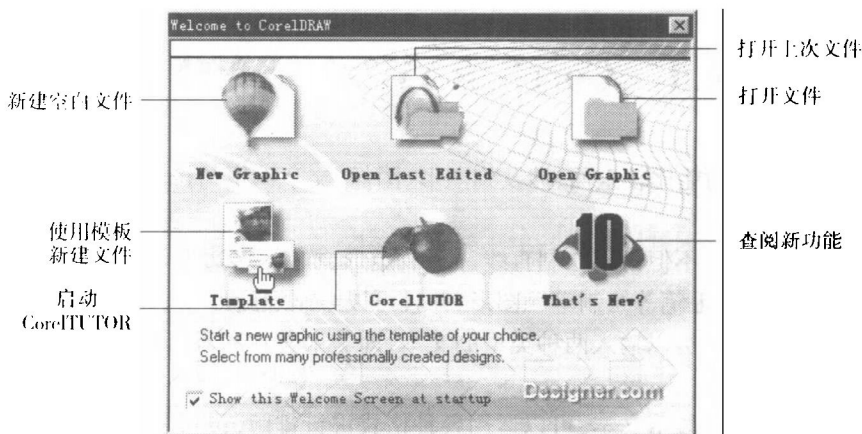


图 1.2 CorelDRAW 10 的欢迎窗口

在欢迎窗口中提供了 6 个图形按钮,图 1.2 中标明了各个按钮的功能。用户可以单击相应的按钮来选择启动 CorelDRAW 10 的方式。

1.3 浏览界面

与大多数图形图像软件一样,CorelDRAW 10 的界面也是可变的。就是说,用户可以根据自己的需要增加或者减少界面中的内容:如果要使用一个当前屏幕上没有的工具栏就需要激活它,如果认为它在屏幕上占据很大一块地方有些碍事就可以把它关闭。CorelDRAW 10 的界面如图 1.3 所示。

- 控制菜单:在界面左上角有一个 CorelDRAW 10 的图标按钮,单击该按钮就会打

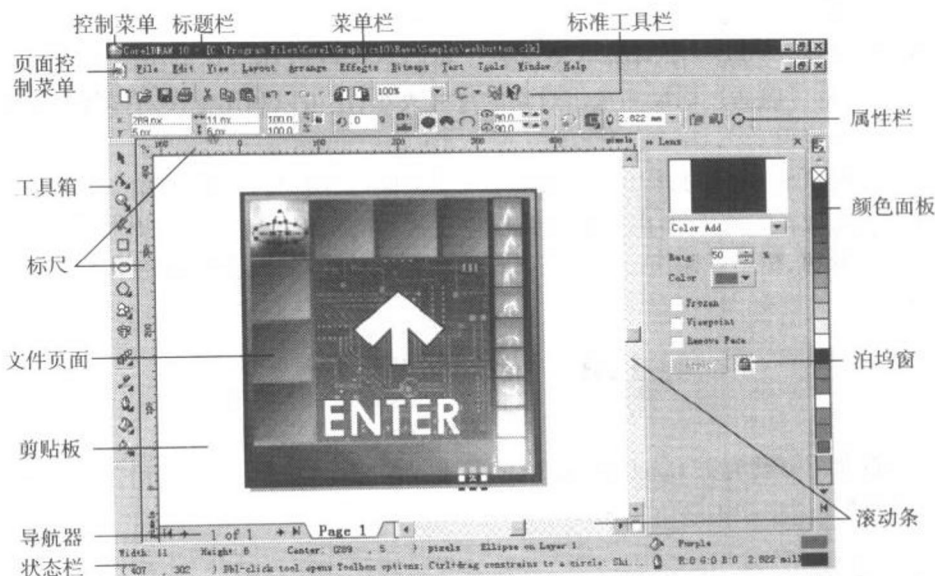


图 1.3 CorelDRAW 10 的界面

开界面控制菜单。在这个控制菜单上,可以选择相应的命令来改变界面的大小,或者关闭 CorelDRAW 10。

- 页面控制菜单: 单击这个按钮后将打开页面控制菜单,其中的命令跟界面按钮菜单一样,区别仅仅在于它是用于控制页面及文件的。
- 标题栏: 显示当前运行的程序名称 CorelDRAW 10 和当前文件名(在中括号内)。
- 菜单栏: 由一系列菜单名称按钮组成,如 File、Edit、View 等。每单击一个菜单名称按钮就会弹出相应的一系列命令。这样,就可以选择命令进行操作。
- 标准工具栏: 主要用于管理文件的操作,比如新建文件、打开文件、打印文件、复制和粘贴等(注:CorelDRAW 10 中一共有 9 个不同的工具栏,比如常用的有状态栏、属性栏、工具箱等)。
- 属性栏: 用于改变和控制对象的属性,这里所说的对象包括文件中的图形、图像、文字等操作对象。
- 工具箱: 集中了几乎所有的操作工具,如绘图工具、交互式工具、填充工具等。可以说,对这些工具操作熟练后,也就对 CorelDRAW 10 的常用操作掌握了大半。
- 泊坞窗: CorelDRAW 10 具有多种泊坞窗,比如用于填充的 Color(颜色)泊坞窗、用于调节颜色透明度的 Lens(透明)泊坞窗、用于变形操作的 Shaping(变形)泊坞窗等。这些泊坞窗具有可变的外观,可以调节窗口的大小、高度、宽度及位置等。
- 状态栏: 用于显示工作状态,包括随时显示光标的位置、所选对象的位置、所选图形的边框粗细、边框颜色及内部填充的颜色等。
- 导航器: 用于显示当前文件的总页数和当前页面的序号。对于多页面的文件,也可以通过单击导航器上的箭头来向前或向后翻页。
- 滚动条: 在页面没有完全显示的情况下,利用滚动条可以调节文件页面的显示

区域。

- 标尺：由一纵一横两条标尺组成。我们不仅可以利用标尺精确地绘制图形图像,也可以通过标尺测量出对象的尺寸大小,还可以利用标尺对操作对象进行精确地定位。
- 文件页面：这是打印区域,也就是绘图页面,是用户真正操作的区域。
- 剪贴板：这是非打印区域,用户可以将常用的对象事先放在剪贴板内,以便于进行复制、粘贴等操作。尤其在多页面文档操作时,剪贴板的作用更加突出。

1.4 操作基础

本节将介绍一些有关 CorelDRAW 10 的基础操作,这是使用计算机进行平面设计制作所必须掌握的。

1.4.1 选择命令

一般选择命令,就是选择菜单命令。比如要打开属性栏,需要选择 Window|Dockers|Properties 命令,则先在菜单栏上单击 Window 按钮,接着在菜单命令中单击 Dockers 命令,然后在打开的子菜单中单击 Properties 命令,如图 1.4 所示。

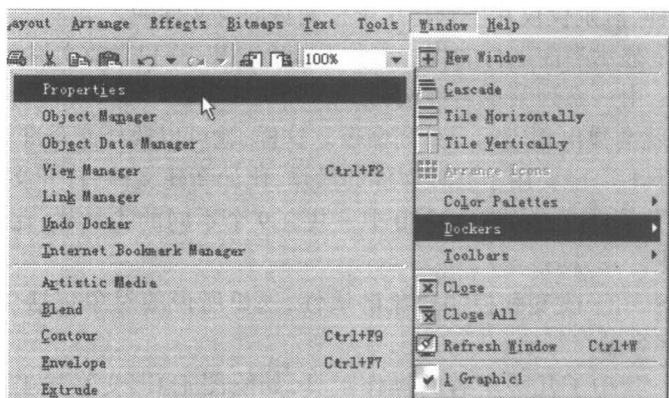


图 1.4 选择 Window|Dockers|Properties 命令

1.4.2 选择工具

一般可以通过在工具箱中的工具按钮来选择相应的工具。比如要选择文本工具,需要单击工具箱中的 Text Tool 按钮来完成。那么就先将光标移到工具箱中的 Text Tool 按钮上,然后单击。这样,该按钮就变成了被按下的状态,表明已经选中了这个工具,如图 1.5 所示。