

Corel DRAW 9

李香敏 主编
程辉 黄静 周红明 编著
导向科技资讯机构 策划

平面 设计



计算机创意设计丛书



电子科技大学出版社

TP391.41

29

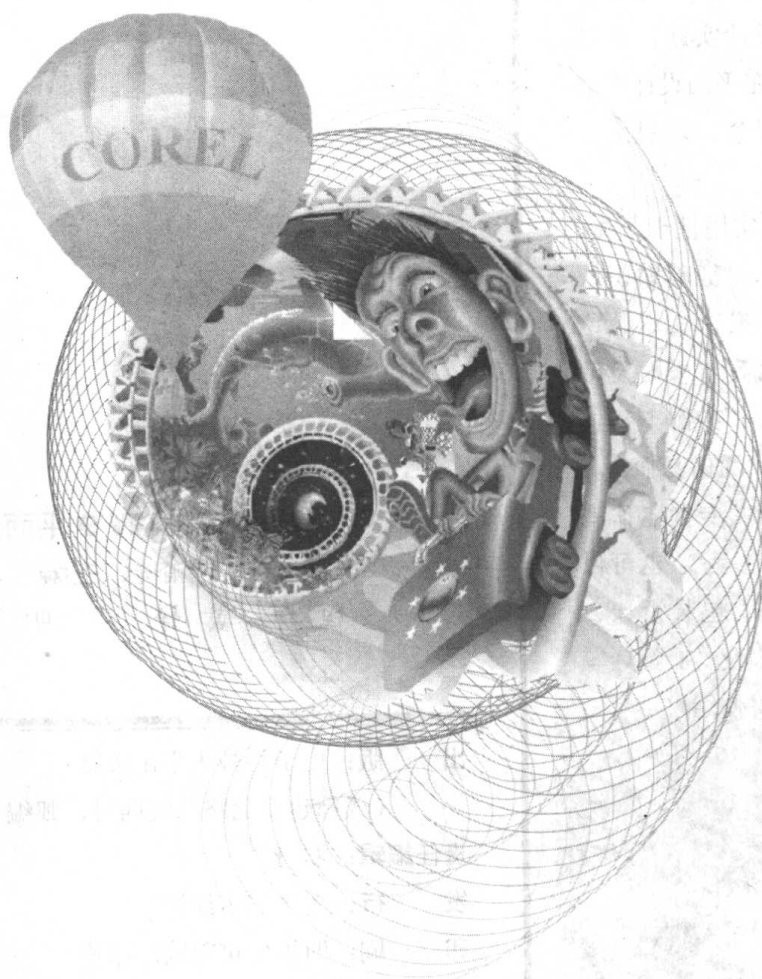
:2

Corel DRAW 9

李香敏 主编
程辉 黄静 周红明 编著

平
面
设
计

计算机创意设计丛书



北方工业大学图书馆



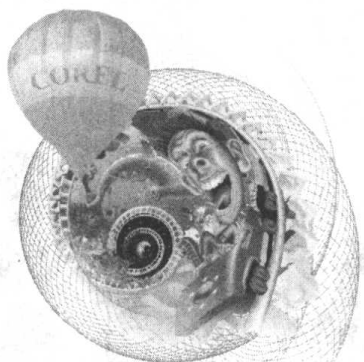
00483798



电子科技大学出版社

导 向
科 技

ISSN 63/02
导向科技资讯机构 策划

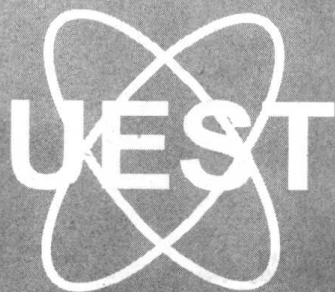


内容提要

本书以 CorelDRAW 9 为基础, 结平面设计教学与设计实践, 系统讲述 CorelDRAW 9 在平面设计中的应用以及带来的新观念、新思维、新技巧、新作品。

本书融知识性、实用性于一体, 主要讲述 CorelDRAW 的基础知识、高级技巧、操作、效果、文本、位图、版式设计、创意等与平面设计密切相关的知识。全书实例丰富、专业性强、步骤详尽、通俗易懂。

本书不仅可供相关专业工作者及电脑爱好者学习和参考, 也可供工业设计、产品造型、包装设计、广告制作、影视、装璜及 CI 策划等大中专院校师生作教材使用。



版权声明

本书无四川省版权防盗标识不得销售; 版权所有, 违者必究, 举报有奖。

举报电话: (028)6636481 6241146 3201496



CorelDRAW 9 平面设计

李香敏 主编

程辉 黄静 周红明 等编著

出版: 电子科技大学出版社

(成都建设北路二段四号, 邮编 610054)

责任编辑: 罗雅

发行: 新华书店经销

印刷: 四川建筑印刷厂印刷

开本: 787×1092 1/16 印张 22¹/₂ 字数 548 千字

版本: 1999 年 9 月第一版

印次: 1999 年 9 月第一次

书号: ISBN 7-81065-269-9/TP·155

印数: 1~4000 册

定价: 28.00 元

丛 书 序

当今社会已逐步进入电脑化时代,传统的设计绘图、建筑设计、室内设计、工业设计、平面设计、产品造型、影视图像制作、编辑出版、广告制作等正迅速被电脑取代,而这些领域电脑应用软件涉及范围之大,版本更叠之快,功能选项之全,体系构架之巨,往往令初学者目不暇接,无从下手。目前电脑软件图书市场往往因为精通这方面的专业人士忙于工程实践而无暇著书立说与他人分享经验,而著书立说者又不乏为非专业人士,因此,部分软件图书缺乏实用性、专业性、可操作性。为此,电子科技大学出版社与专门研究、开发、组织和策划计算机图书的导向科技资讯机构慎重策划,组织国内数所著名重点理工院校教师及设计院、广告公司、装饰装修公司有丰富实践经验的资深专业人士编写了本套丛书。

本丛书具有如下特色:

- **专业性强** 精选国内外业界常用计算机辅助设计软件,为专业读者度身定制,以丰富的专业选题满足不同专业人士的特殊需求,克服了许多软件图书无针对性的缺点。
- **覆盖面广** 紧跟软件更新步伐,以目前最新版本为基础,兼顾中英文、高低等不同版本,注重多种软件配合使用,广泛适用于专业人士、大专院校师生及图形图像爱好者。
- **内容详实** 丛书涉及 3DSMAX、PHOTOSHOP、CorelDRAW、Illustrator、Authorware、Director 等软件及建筑设计、室内设计、工业设计、产品造型、平面设计、广告制作、影像处理、动画设计、3D 设计、印刷制版等诸多领域。注重强化相关软件与网络结合,轻易与未来接轨。
- **定位准确** 明确定位初中级用户,无论您是否使用过这些软件,本丛书均非常适合您。丛书坚持基础、技巧、经验并重;理论、操作、提高并举,尤其对初中级学者使用软件容易出现的疏忽、困惑、难点进行重点突破。
- **精益求精** 丛书作者均为有丰富教学和工程实践经验的资深专家。在广泛的读者调查基础上,博采国内外软件图书众家之长,以中国人的思维习惯和学习方式深入浅出地讲述软件的使用技巧。全套丛书可操作性强,语言凝练,重点突出,脉络清晰,浅显易懂。部分书所附光盘精选相关程序教学演示、实例操作、材质库、模型库等供读者自由选择购买。
- **网上服务** 可提供售后网上服务;提供后期技术支持;开展网上调查、勘误、答疑、交流、收集反馈信息。读者还可通过电子邮件(dxkj@21cn.com, dxkj@dxkj.com)或 BBS 与作者交流,同时,在我们的网站上(<http://www.dxkj.com>或 <http://dxkj.pcchina.net>)还随时提供新书信息,并提供免费下载的汉化菜单、软件补丁及实用小程序。

经过紧张的组织、策划和创作,本丛书已陆续面市,尽管在写作过程中我们始终坚持严谨、求实的作风和追求高水平、高质量、高品位的目标,我们仍相信错误和不足之处在所难免,这里还敬请读者、专业人士和同行批评、指正、赐教,我们将诚恳接受您的意见,并在以后的工作中不断改进和提高。

导向科技资讯机构

1999 年 8 月

计算机创意设计丛书书目

- ★ 《3DS MAX 3.0 实战技巧·通用篇》
- ★ 《3DS MAX 3.0 一步到位》
- ☆ 《PHOTOSHOP 5.5 一步到位》
- ☆ 《PHOTOSHOP 5.5 实战技巧·通用篇》
- ☆ 《PHOTOSHOP 5.5 实战技巧·平面与广告设计》
- ☆ 《3DS MAX 3.0 工业设计与产品造型》
- ☆ 《3DS MAX 3.0 实战技巧·室内设计》
- ★ 《CorelDRAW 9.0 平面设计》
- ★ 《CorelDRAW 9.0 实战技巧》
- ★ 《CorelDRAW 9.0 使用实例与技巧》
- ☆ 《Illustrator 8.0 实战技巧》
- ☆ 《Authorware 5.0 实战技巧》
- ☆ 《Director 7.0 实战技巧》

★ 为已出图书, ☆ 图书 99 年 10 月推出

丛书编委会

主 编: 李香敏

编 委: 丘 雷 程 辉 杨春燕

目 录

第0章 前 言	1
0.1 概述	1
0.2 本书介绍	1
0.3 本书结构	2
0.4 本书的书写约定.....	3
第1章 CorelDRAW 基础知识	5
1.1 CorelDRAW 简介	6
1.1.1 CorelDRAW 发展史	6
1.2 CorelDRAW 9 的运行环境	7
1.2.1 CorelDRAW 9 的硬件要求	7
1.2.2 CorelDRAW 9 的支撑软件	7
1.3 CoerlDRAW 9 的配置	7
1.3.1 硬件配置	7
1.3.2 软件配置	9
1.4 CoerlDRAW 9 的安装、启动和退出	10
1.4.1 安装	11
1.4.2 启动和退出	16
1.5 图像类型、色彩模式和分辨率	18
1.5.1 图像类型	18
1.5.2 分辨率	19
1.5.3 色彩模式	20
1.6 CorelDRAW 与相关软件	21
1.6.1 Adobe Photoshop	21
1.6.2 3D Studio MAX 与 3D Studio	22
1.6.3 AutoCAD	22
第2章 CorelDRAW 9 新特性	23
2.1 概述	24
2.2 屏幕上的直观感觉	24
2.2.1 多调色板功能	25
2.2.2 泊坞窗	25
2.2.3 网络的自动链接	26
2.2.4 声音回馈	26
2.3 效率及性能	27
2.3.1 通用的工作区	27
2.3.2 PDF 文档	27
2.3.3 链接管理泊坞窗	28

2.3.4 数码相机	28
2.4 交互式工具	28
2.4.1 交互式轮廓工具	29
2.4.2 增强的连接线工具	29
2.4.3 网格填充	29
2.4.4 增强的交互式阴影工具	29
2.5 更为方便的特性	30
2.5.1 增强的矩形工具	30
2.5.2 自动减少结点	30
2.5.3 预设的辅助线	30
2.5.4 动态平滑	31
2.5.5 动态的位置和尺寸	31
2.6 位图特效	31
2.7 颜色和打印	31
2.7.1 增强的打印功能	32
2.7.2 微打印预览	32
2.7.3 颜色管理	32
2.7.4 调色板编辑器	32
2.8 内嵌工具	33
2.8.1 抓图功能	33
2.8.2 宏编辑器	33
2.8.3 字体管理器	33
2.8.4 位图转换器	34
2.8.5 桌面管理器	34
2.9 设计师专业网址	34
2.9.1 焦点	34
2.9.2 交互页	35
2.9.3 工具	35
2.9.4 信息反馈	35
2.9.5 服务项目	35
2.9.6 链接	35
2.9.7 网上问候	36
第3章 CorelDRAW 9 快速入门	37
3.1 CorelDRAW 9 工作界面	38
3.1.1 标题栏	38
3.1.2 菜单栏	38
3.1.3 标准工具栏	44
3.1.4 属性栏	45
3.1.5 工具箱	45





3.1.6 状态栏	46
3.1.7 滚动条	46
3.1.8 标尺 (Rulers)	47
3.1.9 辅助线 (Vertical)	47
3.1.10 泊坞窗 (Docker)	48
3.1.11 调色板	49
3.2 CorelDRAW 9 文件操作	49
3.2.1 创建新文件	49
3.2.2 从模板创建新文件	50
3.2.3 打开文件	51
3.2.4 导入、导出文件	52
3.2.5 粘贴和拖放对象	54
3.2.6 保存文件	55
3.2.7 文件的自动保存与备份	59
3.3 绘图的环境设置	60
3.3.1 页面设置	60
3.3.2 标尺、网格和辅助线设置	69
3.4 窗口操作	76
3.5 查看绘图	76
3.5.1 使用缩放工具缩放和平移视图	76
3.5.2 使用显示模式查看绘图	78
第 4 章 基本形的创建	79
4.1 基本形状的绘制	80
4.1.1 矩形工具	80
4.1.2 椭圆形工具	82
4.1.3 多边形工具	85
4.1.4 螺纹工具	89
4.1.5 网格工具	91
4.1.6 手绘工具	93
4.1.7 贝塞尔线工具	96
4.1.8 自然笔工具	97
4.1.9 连接工具	106
4.1.10 标注工具	108
4.2 对象的选取及处理	112
4.2.1 选取对象的方式	112
4.2.2 挑选工具功能	116
4.2.3 形状工具	117
4.2.4 刻刀工具	125
4.2.5 擦除工具	126



4.2.6 自由变形工具	127
4.2.7 精确变换对象	128
第5章 轮廓线	133
5.1 轮廓线的颜色编辑	134
5.1.1 用调色板编辑轮廓色	134
5.1.2 利用对话框编辑轮廓色	135
5.2 轮廓线形状的编辑	137
5.2.1 轮廓宽度的调整	137
5.2.2 轮廓线端头及角形状的设置	138
5.2.3 轮廓线的样式	139
5.2.4 按对象比例缩放	141
5.2.5 创建书法轮廓	142
5.2.6 线端形状的应用和编辑	143
5.3 轮廓线的缺省设置	145
5.4 轮廓的复制和移除	148
5.4.1 复制轮廓	148
5.4.2 移除轮廓	150
第6章 填充对象	153
6.1 填充对象的工具	154
6.1.1 填充工具	154
6.1.2 交互式填充工具	155
6.1.3 颜色捕获工具和油漆桶工具	155
6.1.4 网格填充工具	156
6.2 填充类型	156
6.2.1 标准填充	157
6.2.2 喷泉式填充	161
6.2.3 图样填充	170
6.2.4 底纹填充	175
6.2.5 PostScript 底纹填充	177
6.2.6 改变默认的填充属性	179
6.3 网格填充	179
6.3.1 使用网格填充工具	180
6.3.2 管理网格填充	183
第7章 组织对象	184
7.1 复制对象	185
7.1.1 使用剪贴板复制对象	185
7.1.2 使用 Duplicate 命令再制对象	187
7.1.3 克隆 (Clone) 对象	188
7.1.4 单击鼠标右键拖动复制	189



7.1.5 单击键盘上的“+”键复制对象.....	191
7.1.6 复制属性.....	191
7.2 对齐和分布对象.....	192
7.2.1 对齐对象 (Align)	193
7.2.2 分布对象 (Distribute)	195
7.3 对象排序	197
7.3.1 To Front、To Back.....	198
7.3.2 Forward One 、Back One.....	199
7.3.3 In Front of 、Behind.....	199
7.3.4 Reverse Order	200
7.4 群组对象	200
7.4.1 对象的群组	200
7.4.2 选取群组中的单个对象	201
7.4.3 取消群组	201
7.5 合并与拆分对象.....	202
7.5.1 合并对象	202
7.5.2 拆分合并对象	203
7.6 焊接、修剪和交叉对象.....	203
7.6.1 焊接 (Weld)	203
7.6.2 修剪 (Trim)	205
7.6.3 相交 (Intersect)	206
7.7 锁定对象	207
7.7.1 锁定对象	207
7.7.2 解除锁定对象	208
第 8 章 效果	209
8.1 添加透视	210
8.1.1 创建透视效果.....	210
8.1.2 复制和清除透视效果.....	212
8.2 封套	213
8.2.1 添加不同的封套模式.....	213
8.2.2 封套的变形方式	216
8.2.3 复制和清除封套.....	217
8.3 调和对象	218
8.3.1 创建调和	218
8.3.2 设置基本调和属性	221
8.3.3 编辑调和	224
8.3.4 复制和清除调和	227
8.4 变形对象	228
8.4.1 推拉变形	228



8.4.2 拉链变形	230
8.4.3 旋风变形	232
8.5 立体化	234
8.5.1 立体化矢量图	234
8.5.2 立体化位图	239
8.6 添加阴影	243
8.6.1 添加不同类型的阴影	243
8.6.2 阴影的效果	246
8.6.3 复制和清除阴影	247
8.7 交互式轮廓工具	248
8.7.1 创建梯度轮廓	248
8.7.2 复制和清除梯度轮廓	250
8.8 透镜	251
8.8.1 创建透镜	251
8.8.2 管理透镜	255
8.9 交互式透明工具	257
8.9.1 创建透明效果	257
8.9.2 编辑透明效果	259
第9章 文本操作	263
9.1 文本的类型与添加	264
9.1.1 美术字文本	264
9.1.2 段落文本	265
9.1.3 美术字文本与段落文本的转换	266
9.2 文本的基本编辑	267
9.2.1 文本的选择	267
9.2.2 编排文本格式	269
9.2.3 在文本中嵌入符号或图形对象	279
9.3 高级文本编辑	282
9.3.1 使美术字文本嵌合路径	282
9.3.2 将美术字文本转换为曲线	284
9.4 高级段落文本编辑	285
9.4.1 段落文本框的操作	285
9.4.2 使用封套	290
9.4.3 使段落文本环绕在对象周围	291
9.4.4 段落文本编辑	292
9.5 文本工具	294
9.5.1 拼写检查	294
第10章 位图	299
10.1 导入和处理位图	300



10.1.1 位图的导入	300
10.1.2 选取位图	301
10.1.3 裁剪位图	301
10.1.4 链接位图	303
10.1.5 旋转和倾斜位图	304
10.2 勾画位图	305
10.2.1 自动勾画位图	305
10.2.2 手动勾画位图	306
10.3 重新取样 (Resample)	306
10.3.1 改变位图的大小	307
10.3.2 改变位图的分辨率	307
10.4 改变位图的颜色	308
10.4.1 改变单色位图的颜色	308
10.4.2 位图颜色遮罩	309
10.4.3 对位图应用 PostScript 半色调加网技术	312
10.5 位图的颜色调整	312
10.5.1 调整亮度、对比度和强度 (Brightness-Contrast-Intensity)	313
10.5.2 调整颜色平衡 (Color Balance)	314
10.5.3 调整伽玛值 (Gamma)	315
10.5.4 调整色度、饱和度和亮度 (Hue-Saturation-Lightness)	315
10.5.5 应用 Selective Color 调整图像颜色	316
10.5.6 应用 Sample/Target Balance 调整图像颜色	317
10.5.7 应用 Replace Colors 命令替换颜色	318
10.5.8 使用 Desaturate 命令转换图像颜色	319
10.5.9 应用 Level Equalization 命令调整图像颜色	319
10.5.10 应用 Tone Curve 命令调整图像颜色	321
10.6 位图边框扩充	322
10.6.1 设置自动扩充位图边框选项	322
10.6.2 手动扩充位图边框	323
10.7 转换位图	323
10.7.1 将矢量图形转换为位图	323
10.7.2 将位图转换为不同的颜色模式	325
10.8 编辑位图与描画位图	329
10.8.1 编辑位图 (Edit Bitmap)	329
10.8.2 描画位图 (Trace Bitmap)	329
第 11 章 打印文档	330
11.1 检测打印设备	331
11.2 设置打印机属性	331
11.3 设置打印作业	333



11.4 打印预览与调整..... 337

第 0 章

前 言

0.1 概述

电脑设计的应用,为平面设计增添了一种全新的媒介,使平面设计的表现有了质的飞跃。“设计”二字从传统的“绘、写、刻、印”的概念中解脱出来而获得空前的表现自由和方便。有人曾这样形容,从毛笔到喷泵到电脑,实际意味着农耕时代、工业时代、信息时代三个不同阶段的跨越。电脑以“只有想不到,没有做不到……”的承诺为平面设计带来了几乎是“为所欲为”的表现自由,CorelDRAW 正是其中的佼佼者。

CorelDRAW 是加拿大著名的 Corel 公司设计制作并发行的带有精确绘图和文字处理功能的平面绘图软件,是当今国际上公认的杰出绘图软件之一,也是最优秀的基于 Windows 的矢量绘图和插图制作软件。它融合了绘画与插图、文本操作、绘图编辑、桌面出版及版面设计、追踪、文件转换、面对对象的数据库管理及屏幕捕捉等应用程序。从 CorelDRAW 1 到 CorelDRAW 9,CorelDRAW 软件产品不断改进,日臻完美。CorelDRAW 9 的功能在前有的基础上进一步得到了加强,同时新增了更齐备和更完善的工具和功能,使其使用起来更方便,更强大和更流畅,强有力地支持了现代图形的生成。

在 CorelDRAW 9 中,用户可以在最短的时间内获得最大的创作成果,可以获得一个更为广阔的想象与设计空间。从简单的线条到文本到具有高超技法的复杂画面,把 CorelDRAW 的基本图形创建工具和高级特性结合起来,就可以创造出惊人的效果。对于平面设计中的插图设计、图案设计、标徽设计、版式设计、文字设计等,CorelDRAW 9 都是一套杰出的工具。

0.2 本书介绍

本书以比较严密的结构系统地介绍了 CorelDRAW 9 的使用方法及技巧,从基础知识到高级操作进行了深入浅出的叙述。

在编写的过程中,尽量结合中英文对照,详细讲解了 CorelDRAW 9 中常用命令和对

话框的使用方法及操作步骤，并指导用户如何使用它们。同时，书中还穿插了大量的提示、技巧和注意段落，对学习 CorelDRAW 9 的重点难点、初学者容易犯的错误以及经验知识进行了归纳总结和特别说明，以帮助用户能尽快地了解 CorelDRAW 9 强大的功能和设计技巧，少走弯路。

本书姊妹篇《CorelDRAW 9 实战技巧》介绍了 CorelDRAW 在平面设计中的实际应用，全书结合平面设计中大量的实例进行讲解，汇集了作者多年丰富的教学和创作经验，使读者能够全面快速地掌握 CorelDRAW 9 的使用方法直至精通。

本书适用于 CorelDRAW 9 的初学者和平面设计人员（广告、工业设计、VI 策划、产品包装与造型等），电脑图形设计人员以及桌面出版工作人员使用。同时也可作为专业院校计算机辅助设计课程的教材和电脑爱好者的学习和参考资料。对于 CorelDRAW 的初学者，本书将是一本极佳的入门和提高教材，对于熟悉 CorelDRAW 系列软件的用户，本书又是一本逻辑严谨的速查手册，同时让用户尽快地了解 and 掌握 CorelDRAW 9 的新增功能和界面。

0.3 本书结构

全书共分 11 章：

第 1 章为 CorelDRAW 9 的基本知识，包括 CorelDRAW 9 的安装，软、硬件配置，图像与色彩模式等必要的基本知识。

第 2 章为 CorelDRAW 9 新特性，介绍了 CorelDRAW 9 新增的各项功能。

第 3 章介绍了 CorelDRAW 9 的操作界面，程序的菜单，工具和调色板以及文件管理，页面设置，窗口操作，绘图查看等知识，引导用户进入 CorelDRAW 9 的世界。

第 4 章对基本形的创建进行了介绍，包含了基本图形制作实例，通过这些实例主要讲解 CorelDRAW 9 的基本操作技巧和绘图功能。

第 5 章对轮廓工具、轮廓线的颜色编辑、轮廓线的宽度编辑以及轮廓线的样式编辑进行了介绍。

第 6 章对填充工具以及填充的基本类型进行了介绍。

第 7 章讲述了对象的组织方法，包括对象的复制、对齐和分布、排序、群组、合并和拆分、焊接、修剪、交叉以及锁定对象等知识。

第 8 章讨论了 CorelDRAW 9 中的特殊效果，包括添加透视点、封套、调和、立体化、轮廓图以及透镜等，是 CorelDRAW 9 的精彩部分。

第 9 章讲述了 CorelDRAW 9 中美术字文本和段落文本的添加、编辑等操作。

第 10 章讲述了 CorelDRAW 9 中位图的处理，包括位图的勾画和重新取样，边框扩充，颜色调整以及转换位图等知识。

第 11 章讲述了文档的打印出图的基本知识和过程。

0.4 本书的书写约定

本书尽可能采用与 Windows 用户手册及 CorelDRAW 界面提供的文字说明约定保持一致，并与全套丛书保持共同语言风格。本书中提到的 CorelDRAW 命令的选项、提示和对话框的按钮、选项等都按软件本身的表达方式表示。本书的其余各部分表达内容及使用约定如下：

主要内容：列出了该章的主要内容，便于读者了解该章知识要点。

正文：分四级标题排列。除此之外，对于各个小点，用“1. 2. 3. …”表示。

操作步骤：用“◆…”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：

[XXX] ▶ [YY]：表示 XXX 菜单下的 YY 命令。

【Xyy】：表示属性栏、对话框或命令面板上的某某按钮。

“Ctrl”：表示键盘上的某功能键或热键。



提示 CorelDRAW 9.0 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。其它命令或操作可达到同一效果的说明。在读者可能遇到困难的时候，本书给予相应的提示。



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、高招与其它软件配合使用技巧。有相当多的使用方法并非直接放在 CorelDRAW 的工具栏中，“技巧”将告诉您一些小窍门。

（本书在编撰过程中得到丛书的其他作者大力支持，赵涛、文明、丘雷等 15 人参与了本书的资料收集、插图、校对、排版等工作。在此对他们致以衷心的感谢。）

