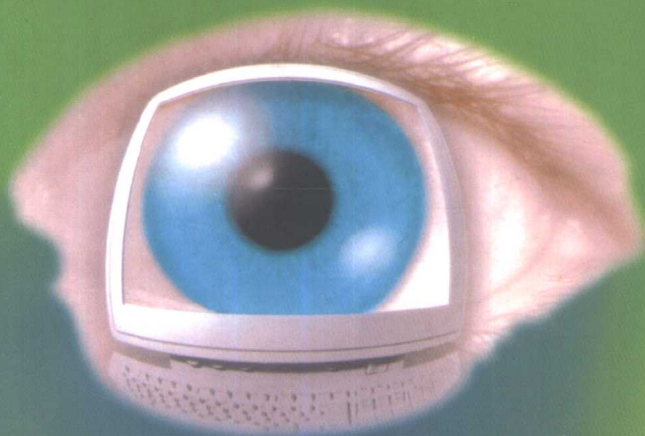


姚 敏 编著



看图学 8

CorelDRAW



浙江科学技术出版社

que®

1-64

看图学 CorelDRAW 8

姚 敏 编著

浙江科学技术出版社

内容简介

CorelDRAW 8 中文版是一个功能强大的图形软件包。本书运用图片直观明了地介绍 CorelDRAW 8 的基本使用方法与综合设计技术。全书包括图形创作、图形修补、文本处理、对象管理、对象特效、位图加工、三维设计、网页制作和综合演练。在本书的引导下,读者可以迅速掌握利用 CorelDRAW 强大功能进行各种平面艺术设计、三维开发与网页制作的技巧。

图书在版编目(CIP)数据

看图学 CorelDRAW 8/姚敏编著. -杭州:浙江科学技术出版社. 1999. 5

ISBN 7-5341-1293-1

I. 看… II. 姚… III. ①图形软件, CorelDRAW②8
IV. TP391.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (1999) 第 16506 号

书 名	看图学 CorelDRAW 8
编 著	姚 敏
出 版	浙江科学技术出版社
印 刷	杭州长命印刷厂
发 行	浙江省新华书店
制 作	浙江科学技术出版社计算机图书工作室
读者热线	0571-5157523
电子信箱	hzzjkj@mail.hz.zj.cn
开 本	787×1092 1/16
印 张	12.5
字 数	320 000
版 次	1999 年 6 月第一版
印 次	1999 年 6 月第一次印刷
书 号	ISBN 7-5341-1293-1/TP·92
定 价	17.50 元
责任编辑	熊盛新
封面设计	金 晖

前 言

多媒体是当代计算机科学研究的热门话题之一。在多媒体、Internet、平面广告以及各种应用程序的界面中，图像图形更是不可缺少的重要组成部分。CorelDRAW 8 为我们提供了功能强大的集绘画、图形图像处理功能于一体的软件系统，可用来轻而易举地创作专业级美术作品，无论是简单的公司标识还是复杂的技术图例莫不如此。CorelDRAW 的加强型文字处理功能和写作工具亦不同凡响，使您编排大量的文字版面比以往任何时候更加轻松自如。这套新型工具及其加强型功能使您在设计和出版一切图形作品时如虎添翼。本书以十分简洁的文字说明、清晰明了的图片演示、详细具体的方法介绍向人们展示了利用 CorelDRAW 8 开展各种图像图形设计的步骤与技巧。

本书适合于从事多媒体工程、Internet 主页设计、计算机软件开发、图像信息处理、电脑平面设计、广告制作、封面设计等领域的广大科技人员以及电脑图形设计爱好者阅读。

本书由姚敏主编。参加编写工作的有姚敏、赵丽央、黄建雄、秦晋、钱云涛、孙巧萍、王卫红、田贤忠等同志。

由于编者水平有限，加之时间仓促，难免存在不足与错误之处，恳请广大读者批评指正。

编 者

1999 年 4 月于杭州

47593 / 08 02

目 录

第 1 章 CorelDRAW 入门	1
1.1 工作界面定制	1
1.1.1 定制工具栏	1
1.1.2 定制属性栏	2
1.1.3 使用卷帘窗和泊坞窗	3
1.2 绘图文件管理	4
1.2.1 创建绘图文件	4
1.2.2 打开绘图文件	5
1.2.3 保存绘图文件	5
1.3 绘图环境设置	6
1.3.1 设置页面	7
1.3.2 设置样式	8
1.3.3 设置标尺	9
1.3.4 设置网格和辅助线	10
1.3.5 设置视图质量	11
1.3.6 使用视图管理器	13
第 2 章 图形创作	14
2.1 规则图形	14
2.1.1 矩 形	14
2.1.2 椭 圆	16
2.1.3 多边形	18
2.1.4 螺旋形	20
2.1.5 图纸网格	21
2.2 不规则图形	22
2.2.1 使用手绘工具	22
2.2.2 使用贝塞尔工具	23
2.2.3 使用自然笔工具	25
2.2.4 使用度量工具	26
2.2.5 使用连线工具	27
2.2.6 曲线整形	28
2.3 对象变换	30
2.3.1 对象定位	30
2.3.2 对象缩放	31
2.3.3 对象旋转	32

2.3.4	对象倾斜	33
2.3.5	对象镜像	34
第 3 章	图形修饰	35
3.1	图形轮廓	35
3.1.1	轮廓宽度	35
3.1.2	轮廓颜色	36
3.1.3	轮廓样式	37
3.2	图形填充	39
3.2.1	标准填充	39
3.2.2	喷泉式填充	40
3.2.3	图样填充	42
3.2.4	底纹填充	43
3.2.5	PostScript 填充	45
3.2.6	快速填充	46
3.3	图形着色	47
3.3.1	选择颜色	47
3.3.2	使用调色板	49
第 4 章	文本处理	52
4.1	文本编辑	52
4.1.1	添加文本	52
4.1.2	编辑文本	54
4.1.3	拼写检查	55
4.2	文本格式设计	56
4.2.1	设置字体及其大小与粗细	56
4.2.2	添加下划线、上划线和删除线	57
4.2.3	设置上、下标与大小写	58
4.2.4	调整文本间距	59
4.2.5	移动与旋转字符	60
4.3	特殊插入	61
4.3.1	插入符号	61
4.3.2	插入图形	62
4.4	段落格式编排	63
4.4.1	设置分栏	63
4.4.2	设置首字下沉和段落缩进	64
4.4.3	添加项目符号	65
4.5	段落文本框操作	66
4.5.1	在对象内部插入段落文本框	66
4.5.2	调整段落文本框	67
4.5.3	链接段落文本框	68
4.6	图形效果应用	69

4.6.1 使用封套	69
4.6.2 环绕对象	70
4.6.3 嵌合路径	71
第5章 对象管理	73
5.1 副本制作	73
5.1.1 复制与粘贴对象	73
5.1.2 再制对象	74
5.1.3 克隆对象	75
5.2 对象排序、对齐与分布	76
5.2.1 排序对象	76
5.2.2 对齐对象	77
5.2.3 分布对象	78
5.3 对象群组、合并与锁定	79
5.3.1 群组对象	79
5.3.2 合并对象	80
5.3.3 锁定对象	81
5.4 对象焊接、修剪和相交	82
5.4.1 焊接对象	82
5.4.2 修剪对象	83
5.4.3 相交对象	84
5.5 对象管理器的使用	85
5.5.1 设置对象管理器	85
5.5.2 编辑对象	87
5.5.3 创建图层	89
5.5.4 设置图层	90
第6章 对象特效	92
6.1 变形效果	92
6.1.1 “推拉”变形	92
6.1.2 “拉链”变形	93
6.1.3 “旋风”变形	94
6.2 封套效果	95
6.2.1 添加封套	96
6.2.2 预设封套	97
6.2.3 创建封套	97
6.3 调和效果	98
6.3.1 创建调和	98
6.3.2 设置调和属性	100
6.3.3 编辑调和	102
6.4 轮廓图效果	104
6.4.1 勾画轮廓	104

6.4.2 编辑轮廓图	105
6.5 透镜效果	106
6.5.1 创建“透明”透镜	106
6.5.2 创建“放大”透镜	106
6.5.3 创建“反显”透镜	108
6.5.4 其他透镜	109
6.6 透视与阴影效果	110
6.6.1 添加透视	110
6.6.2 添加阴影	111
6.6.3 编辑阴影	112
6.7 透明效果	113
6.7.1 应用“均匀”透明效果	113
6.7.2 应用“渐变”透明效果	114
6.7.3 应用其他透明效果	115
6.8 PowerClip 效果	116
6.8.1 创建 PowerClip 对象	116
6.8.2 编辑 PowerClip 对象	117
第 7 章 位图加工	118
7.1 位图编辑	118
7.1.1 导入位图	118
7.1.2 裁剪位图	119
7.1.3 其他操作	119
7.1.4 勾画位图	121
7.2 二维特效	122
7.2.1 “描边”特效	122
7.2.2 “偏移”特效	123
7.2.3 “像素化”特效	124
7.2.4 “旋涡”特效	125
7.2.5 “湿笔画”特效	126
7.3 其他特效	127
7.3.1 模糊特效	127
7.3.2 杂点特效	128
7.3.3 鲜明化特效	129
7.3.4 艺术效果	130
7.3.5 颜色转换特效	131
7.4 位图转换	132
7.4.1 转换为位图	132
7.4.2 转换位图的色彩模式	133
7.5 色调调整与着色	134
7.5.1 色调调整	134

7.5.2 隐藏与显示颜色	136
第 8 章 三维设计	137
8.1 三维文本	137
8.1.1 创建三维文本	137
8.1.2 修饰三维文本	138
8.1.3 渲染三维文本	139
8.1.4 使用相机工具	140
8.1.5 设置光源	141
8.2 三维位图	142
8.2.1 三维旋转	142
8.2.2 浮雕	142
8.2.3 卷页	143
8.2.4 透视点	143
8.2.5 挤近挤远	144
8.2.6 映射到对象	145
8.3 立体化对象	145
8.3.1 创建立体模型	146
8.3.2 修饰立体化对象	147
8.3.3 填充立体化对象	148
8.3.4 照明立体化对象	149
8.3.5 编辑立体化对象	150
8.4 三维模型处理	151
8.4.1 导入三维模型	151
8.4.2 编辑三维模型	152
第 9 章 网页制作	154
9.1 制作中国电信卡	154
9.1.1 画面设计	154
9.1.2 卡片图标设计	155
9.1.3 文字设计与处理	156
9.1.4 转换文件格式	156
9.2 网上读者意向表设计	158
9.2.1 标题和内容	158
9.2.2 背景和标志	159
9.2.3 刊名与其他	160
9.2.4 转换文件格式	161
9.3 广告发布	162
9.3.1 隆重上市	162
9.3.2 中心简介	163
9.3.3 欢迎光临	164
9.3.4 转为因特网格式	165

第 10 章 综合演练 166

 10.1 贺卡制作 166

 10.1.1 新年快乐 166

 10.1.2 生日快乐 168

 10.1.3 老师，你好！ 170

 10.1.4 新居落成 172

 10.2 封面设计 174

 10.2.1 立体空间 174

 10.2.2 脑之光 176

 10.2.3 自然风光 178

 10.3 广告创意 180

 10.3.1 科学之光 180

 10.3.2 人类之友 182

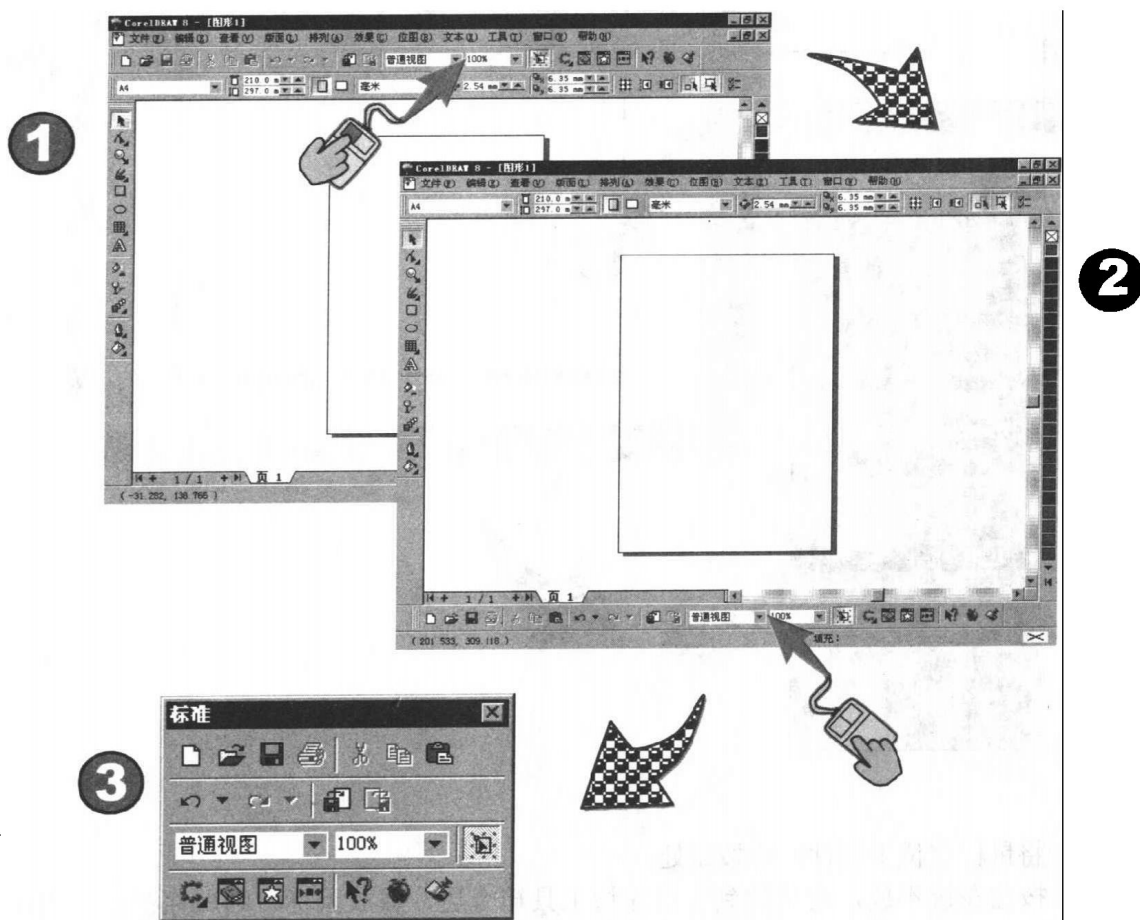
 10.3.3 环球揽胜 183

 10.3.4 海底观鱼 185

第1章 CorelDRAW 入门

1.1 工作界面定制

1.1.1 定制工具栏

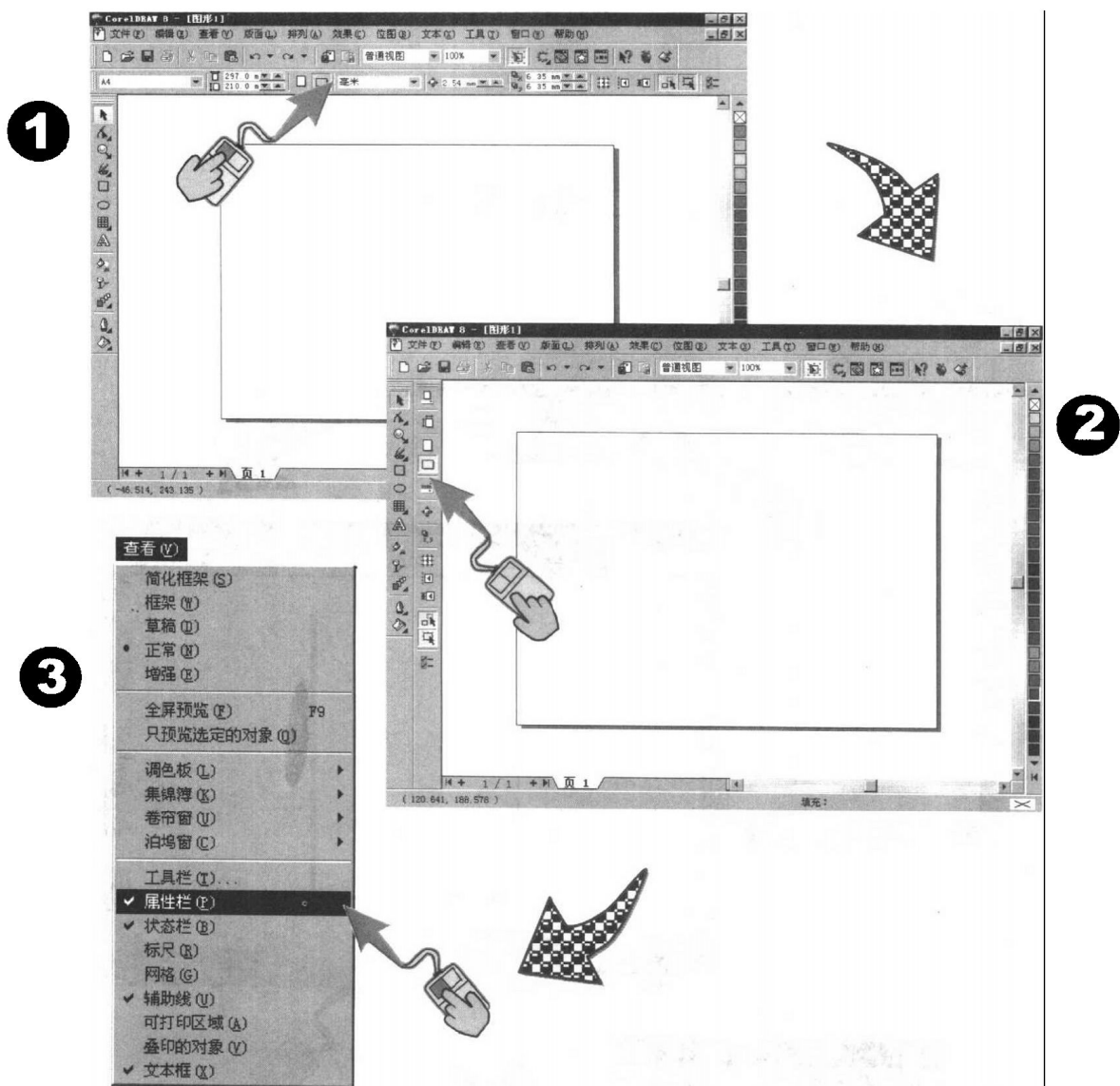


❶ 启动 CorelDRAW，将鼠标定位于标准工具栏非按钮处；

❷ 按住左键不放，将其拉到窗口底部状态栏与绘画页码之间，释放鼠标，则标准工具栏就停泊在此处；

❸ 将鼠标定位于标准工具栏非按钮处，按住左键不放，将其拉到系统视窗的任何部位，则标准工具栏就成为一个独立的窗口。

1.1.2 定制属性栏



❶ 将鼠标定位于属性栏非按钮处;

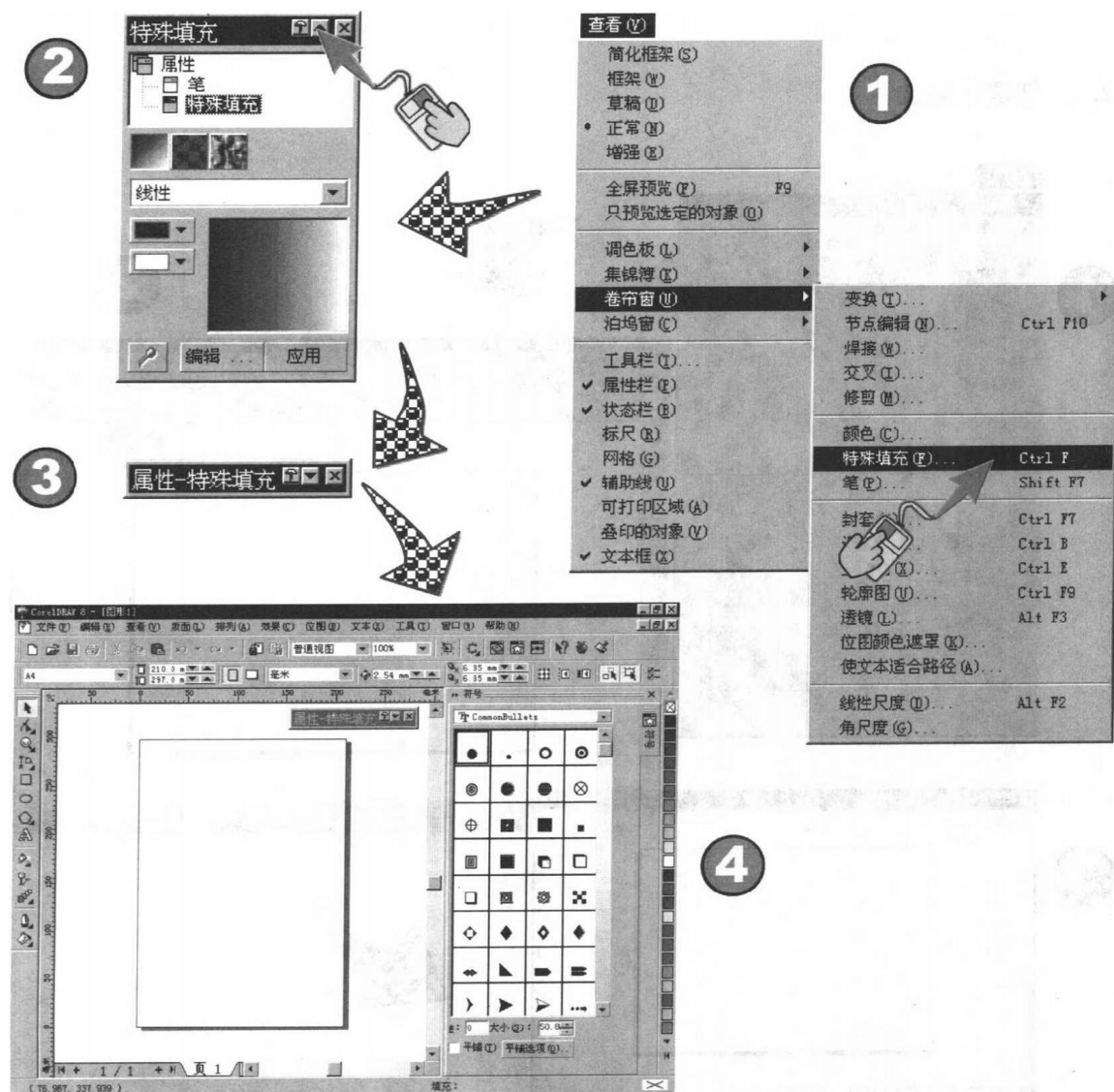
❷ 按住左键不放, 将其拉到窗口左边工具箱旁边, 释放鼠标, 则属性栏就停泊在工具箱旁边;

❸ 单击“查看(V)”, 然后在菜单项“√属性栏(P)”上点击, 即将属性栏前面的“√”去掉, 此时, 属性栏就从屏幕上消失。

☑ 属性栏和标准工具栏都可以停泊在 CorelDRAW 系统视窗的上、下、左、右四个部位, 依用户偏好而定。

☑ 属性栏也可以以独立的窗口形式存在于屏幕任何部位, 其操作与 1.1.1 中的第❸步相同。在本书的后续章节中, 都假定属性栏是打开的, 而且以独立窗口形式存在。

1.1.3 使用卷帘窗和泊坞窗



① 单击菜单栏中的“查看(V)”菜单项，然后在下拉菜单中选择“卷帘窗(U)”—“特殊填充(F)”；

② 屏幕上出现展开的“特殊填充”卷帘窗。单击该卷帘窗右上角的箭头；

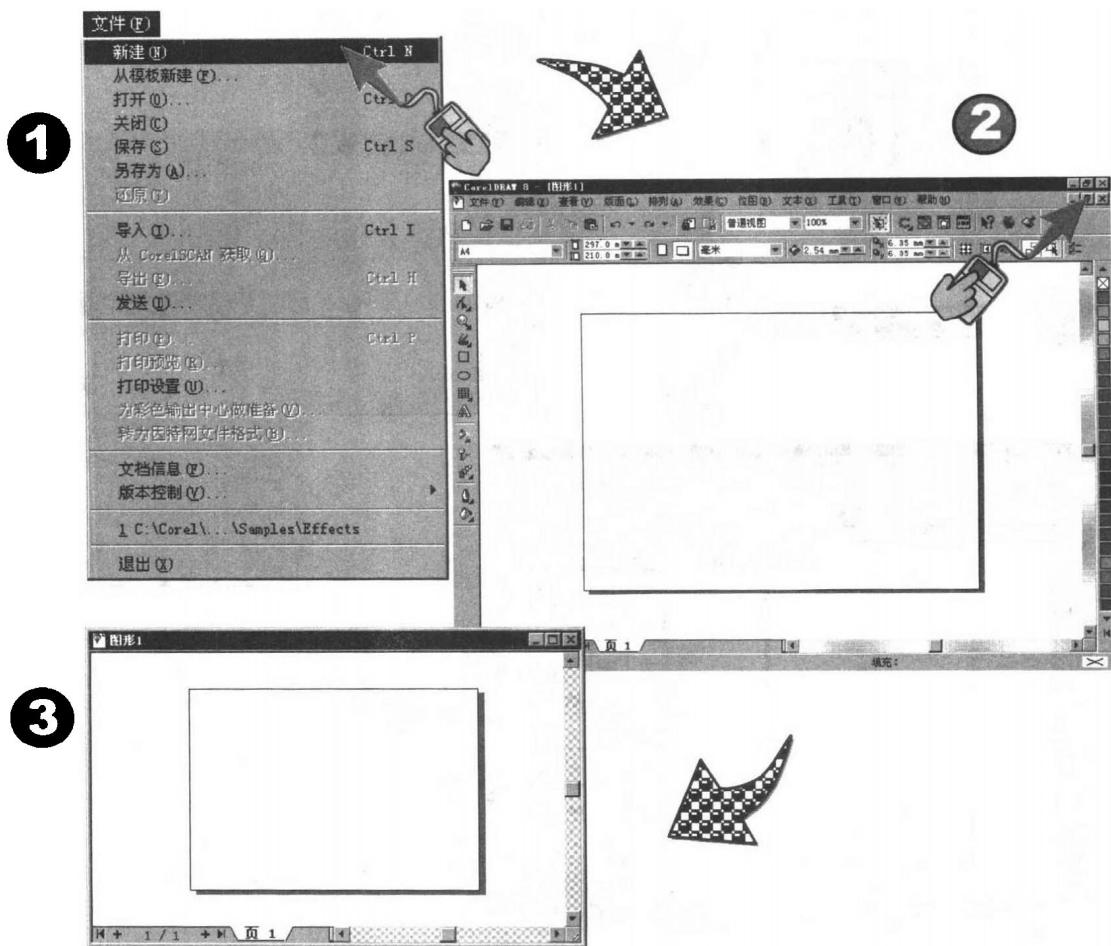
③ 展开的“特殊填充”卷帘窗上卷，只剩下窗口标题“属性-特殊填充”；

④ 单击菜单栏中的“查看(V)”菜单项，然后在下拉菜单中选择“泊坞窗(C)”中的“符号(B)”，则打开“符号”泊坞窗并将其停泊在 CorelDRAW 系统视窗口右边缘。

☑ 卷帘窗可位于屏幕的任意位置，而泊坞窗可停泊于系统视窗的上、下、左或右边缘，这可通过拖动鼠标来实现。只要点击卷帘窗或泊坞窗右上角的关闭按钮“×”，就可将其关闭之。

1.2 绘图文件管理

1.2.1 创建绘图文件



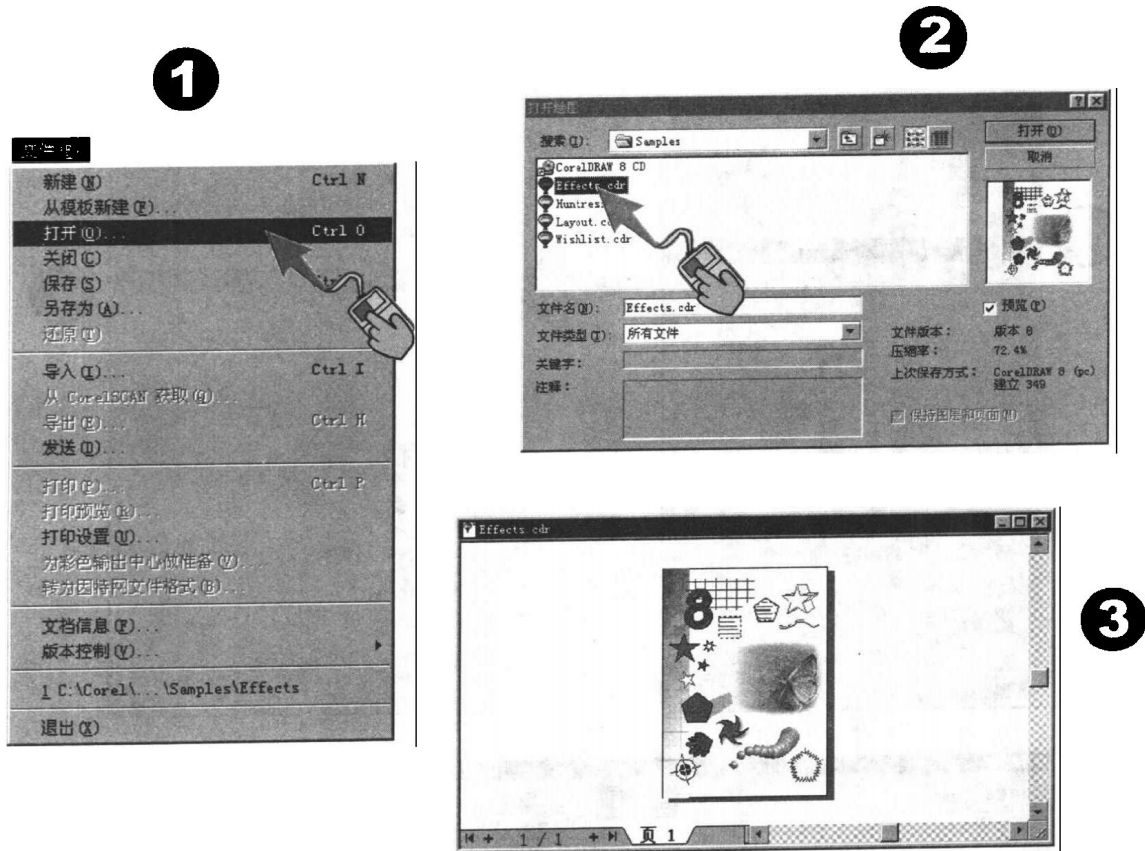
❶ 单击菜单栏中的“文件(F)”菜单项，然后在下拉菜单中选择“新建(N)”；

❷ 屏幕上出现扩展的绘画窗口，此时，用户就可以开始绘画了。用户也可以再单击“还原窗口”按钮；

❸ 屏幕上就出现了独立的“图形 1”窗口。在本书的后续章节，绝大部分绘图实例都是以独立窗口形式制作的。

☑ “图形 1”窗口中心带有投影效果的矩形区域为可打印页面，通常只有绘制在该打印页面的图形才被打印出来。在创作过程中要将一些素材放在可打印页面之外的空白处，以便经常取用。

1.2.2 打开绘图文件



❶ 单击菜单栏中的“文件(F)”菜单项，然后在下拉菜单中选择“打开(O)”；

❷ 屏幕上出现“打开绘画”对话框，此时，在待打开的绘画文件名上双击。此处为“Effects.cdr”；

❸ 打开的图形位于绘画窗口“Effects.cdr”的可打印页面上。现在，你可以对这幅图形进行编辑处理了。

1.2.3 保存绘图文件

❶ 单击菜单栏中的“文件(F)”菜单项，然后在下拉菜单中选择“保存(S)”，系统就以原文件名自动保存对该图形的编辑处理结果；

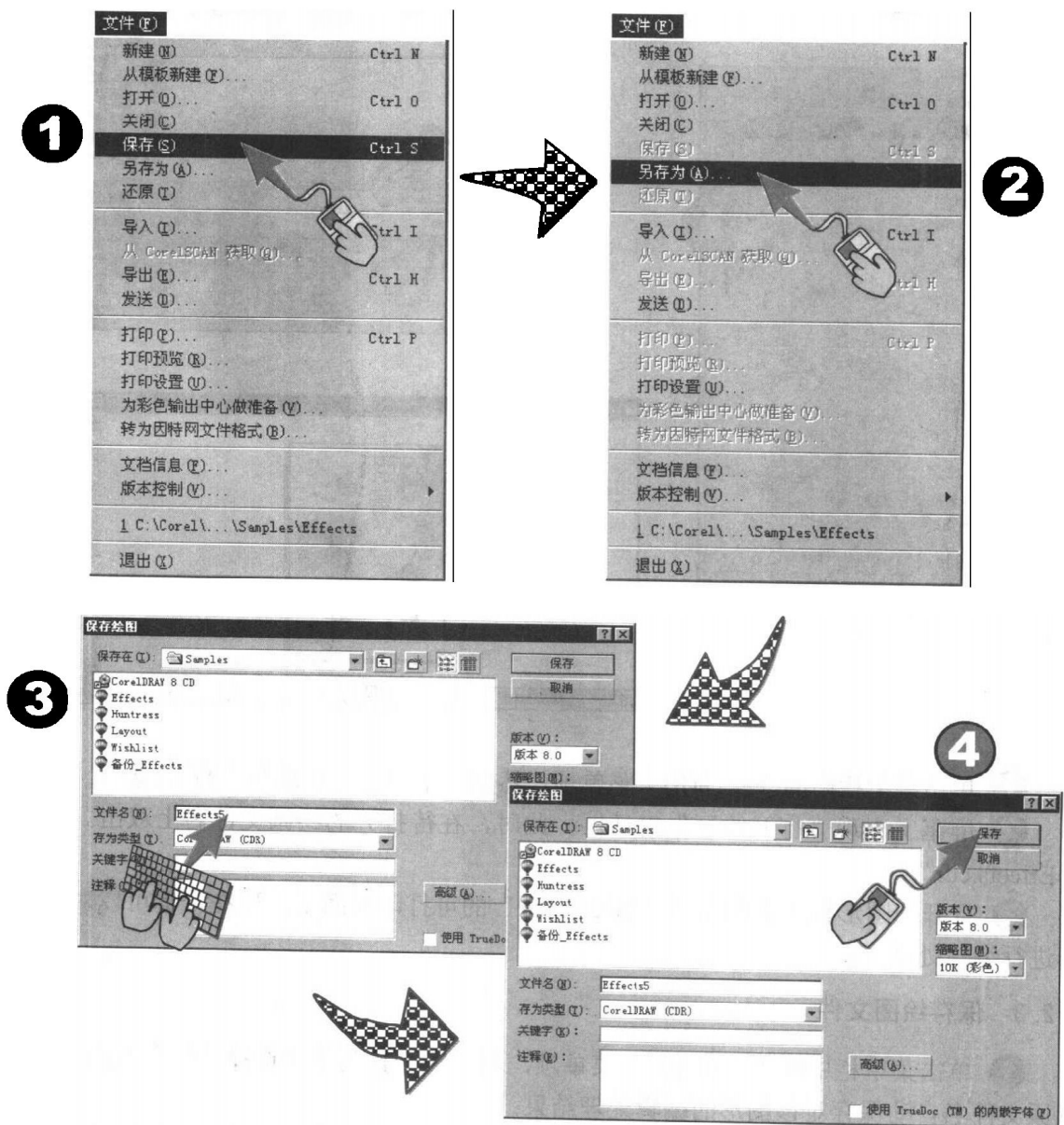
❷ 单击菜单栏中的“文件(F)”菜单项，然后在下拉菜单中选择“另存为(A)”；

❸ 屏幕上出现“保存绘画”对话框。此时，在“文件名(N)”处从键盘输入你所期望的绘画文件名，此处输入的文件名为“Effects5”；

❹ 在“保存绘画”对话框的“保存”按钮上点击，系统就以文件名“Effects5”将正在编辑的图形存贮在硬盘上了。

❶ 值得注意的是，在使用菜单项“另存为(A)”保存绘图文件时，还可以改变绘图文件的目录、类型等。

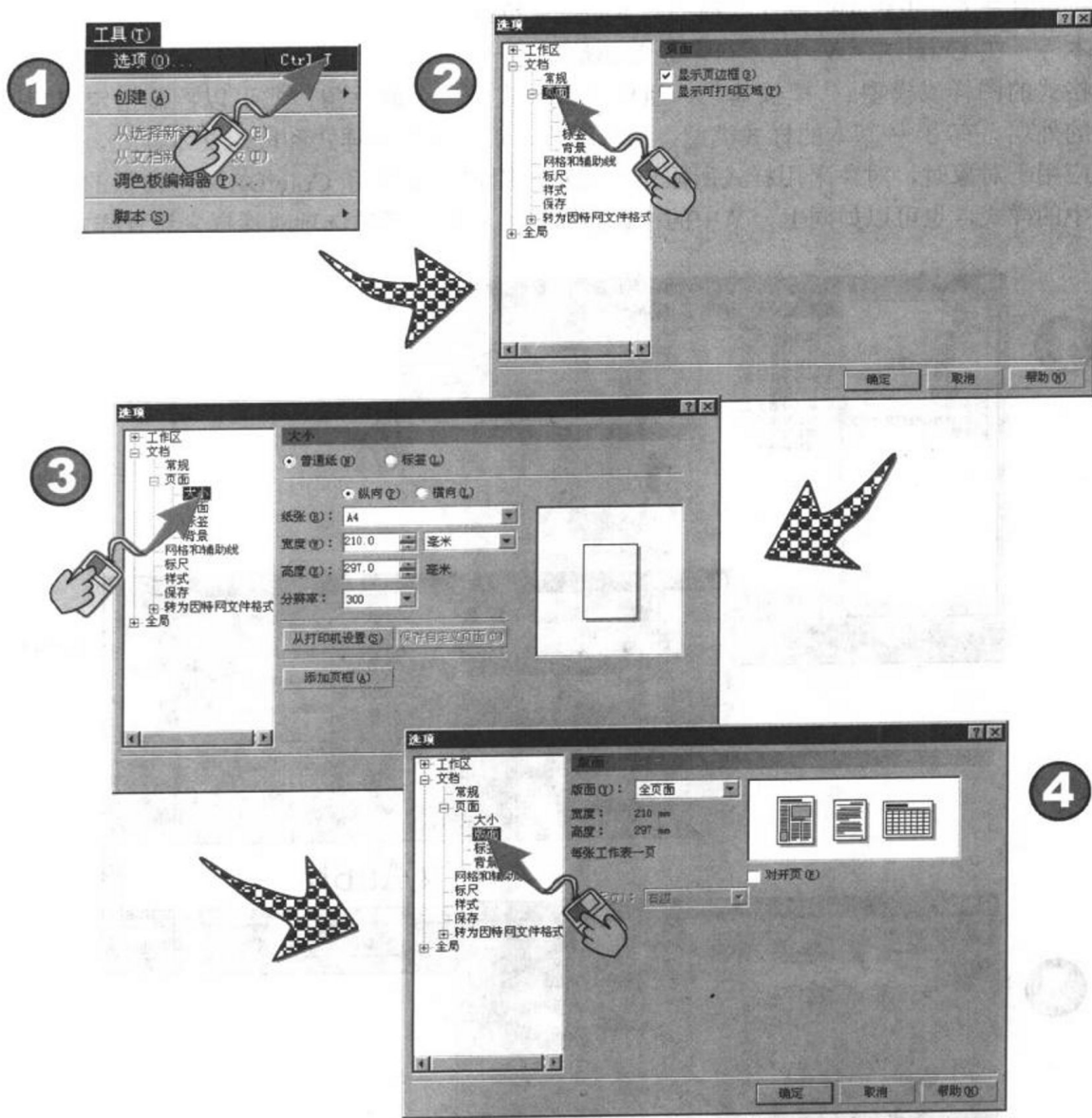
☑ 绘图文件的新建、打开与保存是常用的文件管理方式。除此之外，绘图文件管理还包括从模板新建、导入、发送、关闭等，不再赘述。



1.3 绘图环境设置

在开始创作之前，为绘画设置合适的环境是非常有用的。绘画环境设置包括：设置绘画页面的属性，设置样式模板，设置标尺、网格和辅助线、设置视画质量以及使用视图管理器等。

1.3.1 设置页面



- ❶ 单击菜单栏中的“工具(T)”菜单项，然后在下拉菜单中选择“选项(O)”；
 - ❷ 在“选项”对话框的类别列表中双击“文档”下的“页面”，如果文档下的“页面”不可见，可先双击“文档”使之可见；
 - ❸ 在“页面”列表中单击“大小”，此时，可以设置绘图纸的宽度、高度、分辨率以及纸号等；
 - ❹ 在“页面”列表中单击“版面”，此时，可从六种版面中选择一种作为绘画的版面。
- ✓ 除了设置“大小”和“版面”以外，还可以设置“标签”与“背景”，此时只要在相应的项目上单击即可。设置完成后，需单击“确定”按钮。