

中文 CorelDRAW 10 美术设计教程

吴爱华 毛承洁 周 强 编著

冶金工业出版社

2001 • 北京

内容简介

CorelDRAW 10 是一个功能强大的图形制作软件,利用它可以设计出许多优秀的图形作品,目前它已被广泛应用到广告、宣传画的设计及网页制作中。

本书详细介绍了中文 CorelDRAW 10 的基本概念和操作方法,对概念的讲述,力求简洁、准确;对操作步骤的说明,力求形象、直观。所有操作都在计算机上实际操作中完成,因此保证了操作的准确性。同时在每个概念的讲述过程中都配有简单的实例,以便将抽象的概念形象化,复杂的操作简单化。本书的最后还列举了几个综合实例,以帮助读者快速掌握 CorelDRAW 10 的使用方法,做到学以致用。

本书可作为 CorelDRAW 10 的培训教材,及相关绘图人员的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

中文 CorelDRAW 10 美术设计教程 / 吴爱华, 毛承洁, 周强编著. —北京: 冶金工业出版社, 2001.5

ISBN 7-5024-2767-8

I. 中... II. ① 吴... ② 毛... ③ 周... III. 图形软件, CorelDRAW 10—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 16460 号

中文 CorelDRAW 10 美术设计教程

吴爱华 毛承洁 周 强 编著

出版 冶金工业出版社

社址 北京沙滩嵩祝院北巷 39 号, 邮编 100009

发行 冶金工业出版社发行; 各地新华书店经销

印刷 广东出版技校彩印厂印刷

开本 787×1092 毫米 1/16

印张 15.25

插页 4

字数 347 千字

版本 2001 年 5 月第 1 版 2001 年 5 月第 1 次印刷

印数 1-1900 册

书号 ISBN 7-5024-2767-8 / TP·240

定价 25.00 元

前 言

CorelDRAW 是一个功能强大的图形制作和图形处理软件，它集设计、绘图、排版、合成及高品质输出等功能于一体，广泛应用于广告制作、美术设计、图形绘制及网页制作中。它是平面设计人员的首选软件。

2001 年初 Corel 公司推出了 CorelDRAW 10，它在以前版本的基础上，进行了许多改进，主要包括：

- 1) 新增的喷雾器工具给图形设计带来了意想不到的效果和极大的方便。
- 2) 增加了更多的位图操作及效果。
- 3) 直接支持对网页的发布。

当然，CorelDRAW 10 的功能并不是简单的几句话就可以概括的，它毕竟是一个复杂的、功能齐全的大型绘图软件，我们可以利用它创作出令我们自己都激动的作品。

本书详细介绍了中文 CorelDRAW 10 的概念和操作方法，全书共分九章，其结构如下：

第一章至第三章，介绍了 CorelDRAW 10 的基本概念和操作，包括简单图形的绘制、对象的排列和组织图形对象。

第四章和第五章分别介绍了如何用 CorelDRAW 10 设计一些特殊的效果和对位图文件的处理。

第六章和第七章分别介绍了 CorelDRAW 10 的文字处理功能和图形的打印。

第八章介绍了 CorelDRAW 10 网页的制作技术及网页的发布。

第九章通过具体的设计实例，介绍了 CorelDRAW 10 在实际工作中的应用，包括艺术台历、书封、贺卡及手机广告的制作。让读者通过实践快速掌握 CorelDRAW 10 的使用技术，而不仅是对概念的了解。

本书概念简明，操作直观，便于读者学习。而且所有实例都在计算机上实际操作中完成，因此保证了操作的准确性。在每个概念的讲述过程中都配有简单的实例，以便将抽象的内容形象化，同时每章都以一至两个有针对性的实例结束，在本书的最后给出了几个综合实例，目的是使读者在领会 CorelDRAW 10 基本功能的同时，进一步提高 CorelDRAW 10 的实际应用能力。

根据读者的要求，我们在本书的编写过程中，增加了对图形设计构思的介绍及实例的数量，所以，对于 CorelDRAW 的爱好者来说，本书不失为一本优秀的参考书。

由于时间仓促，书中不足之处，恳请读者批评指正。

我们的 E-mail 地址是：w_aiwa@163.net。

编 者

2001 年 4 月

第一章 CorelDRAW 10 基础

本章首先对 CorelDRAW 10 进行了概述, 然后介绍了 CorelDRAW 10 的基本操作、基本设置、基本知识等。

1.1 CorelDRAW 10 概述

CorelDRAW 是一个基于向量的综合性绘图软件。使用 CorelDRAW 你可以画出任何作品: 从建筑的技术图纸到广告招贴画、漫画、书封甚至网页设计, CorelDRAW 几乎无所不能。

CorelDRAW 10 在原有版本的基础上, 增强了更多的艺术处理功能。主要体现在以下几方面:

- 1) 能对位图创造出更多的艺术效果;
- 2) 强大的文字处理和写作功能更能满足设计工作者的需要;
- 3) 更为出色的是对网页设计功能的进一步完善, 并增加了上网发布的功能, 这样对网页的设计做到了出色的图形设计与实际上网发布的连贯性。

使设计者能一气呵成。所有这些都会让你在创作的过程中感受到 CorelDRAW 10 带给你的轻松以及达到预想效果的兴奋。

在本书中, 我们将详细介绍这些功能并介绍大量的计算机实例, 以求达到实践和理论的结合。本章我们将从一些基本的概念和操作开始。

1.2 CorelDRAW 基本知识

在本节中首先介绍一些 CorelDRAW 10 的基本知识, 其中包括 CorelDRAW 10 的运行环境、工作界面及相关图形概念。

1.2.1 计算机所需配置需求

本书采用的版本是中文 CorelDRAW 10, 使用该版本对许多不熟悉计算机的图形设计者来说相对比较方便。其所需的基本配置为:

1. 软件环境

要求 Windows 95 或 Window NT 4.0 以上环境。

2. 硬件要求

CPU: INTEL Pentium 90, 建议使用 Pentium II MMX 以上 CPU;

内存: 32MB, 建议使用 64MB 以上;

硬盘: 软件安装将需要约 150MB 以上空间, 建议使用 1GB 以上硬盘;

显示器: VGA, 建议使用具有更高分辨率的显示器;

其他: 配备 CD-ROM, 鼠标等。

1.2.2 与图形有关的基本概念（色彩、矢量图形、位图图形）

1. 矢量图形与位图图形

计算机的图形可以分为矢量图形和位图图形，如图 1-1 所示可以看出这两种类型图形的区别。



矢量图形

位图图形

图 1-1

所谓矢量图形，又称向量图形，在数学上的定义是一系列由线段连接的点。矢量文件中的图形元素称为对象，每个对象自成一体，将轮廓、形状、颜色及大小等属性包含在定义中。

正因为每个对象都自成一体，因此矢量图的放大、缩小都不会影响其图形质量，并且可以对图形任何一部分进行修改操作。矢量图形特别适用于图例和建筑图形。而其最大的优点在于能够平滑缩放。图 1-1 中我们看到矢量图形的边缘非常平滑，并且在缩放的情况，它将保持这种平滑效果。

位图图形，又称为点阵图形，它是由一系列的像素点组成的图形。由于点与点之间的间隙，所以位图图形并不能达到一种连续的效果，尤其在放大的情况下。但在缩小位图时因为必须清除一部分像素点，所以也容易造成图形的扭曲。由于位图是由许多点组成，所以不能独立地对图形的一部分进行诸如移动等操作。如图 1-1 所示中位图图形的边缘有一种“锯齿”的效果。但我们日常接触的许多图形，如相片扫描后的图形文件都属于位图图形。

CorelDRAW 10 是基于矢量图形的软件，但是它却允许导入位图图形并对其操作，将其融入绘图当中；也可将在 CorelDRAW 10 下完成的矢量图形输出为位图图形，供其他程序使用。正是由于这种方便的转换，使 CorelDRAW 10 在图形制作方面显出得天独厚的优势。

2. 色彩基本知识

色彩对于绘图是非常重要的，它能影响我们的感觉，丰富我们的生活。电脑也提供了类似平时绘画时使用的调色板、颜色和画笔，我们可以通过调色板调配出我们需要的颜色。

下面介绍几种常见的色彩模型：

1) RGB（红绿蓝）模型。

这种模型基于通过将红色、绿色和蓝色的光组合起来产生色彩，其值在 0 到 255 之间，反映了红色、绿色和蓝色的光量。

RGB 模型又被称为加色模型，因为它是通过增加光来产生颜色的。越大的 RGB 值对应的光量越多，则对应的颜色较淡，如果三个颜色值均为最大 255，则产生白色。如图 1-2

所示显示了 RGB 模型，通过改变图右的 R、G、B 值来调配得到所期望的颜色。

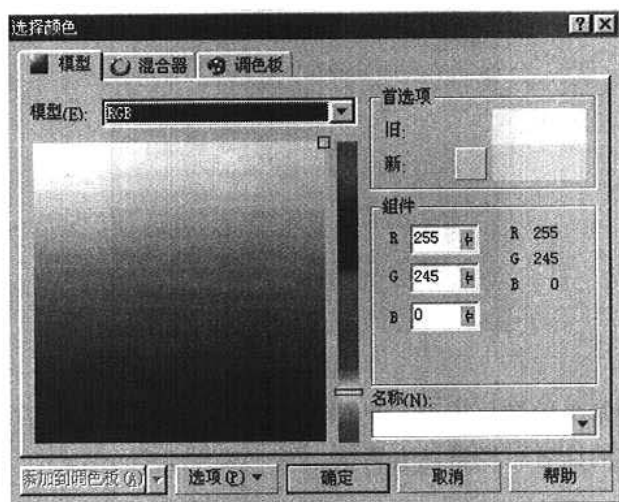


图 1-2

2) CMYK (青品黄黑) 模型。

这种模型基于将青色、品红色、黄色和黑色的油墨组合起来产生色彩，一般其值以每一种的百分比（从 0 到 100%）来描述。

CMYK 模型又称为减色模型，因为它通过吸收光来产生颜色的。通过反射某些颜色的光并吸收其他颜色的光，墨就可以产生颜色。因此它是以墨的颜色为基础，百分比越高的颜色越暗。青、品红、黄三原色混合应该得到黑色，但理论与实践之间尚有差距，在印刷上三种颜色混合得到的是深褐色，因此在色彩描述中增加黑色，以弥补缺陷。如图 1-3 所示显示了 CMYK 模型，通过改变图右 C、M、Y、K 的百分比值，达到调配颜色的目的。



图 1-3

3) HSB 模型。

HSB 颜色模型基于色度、饱和度和亮度。色度是基本的颜色，饱和度是颜色的浓度，而亮度是颜色中包含白色的成分。例如饱和度为 0 的颜色是灰色，而亮度为 100 的颜色则

为白色。如图 1-4 所示显示了 HSB 模型，通过改变图右边的 H、S、B 值来调配颜色。

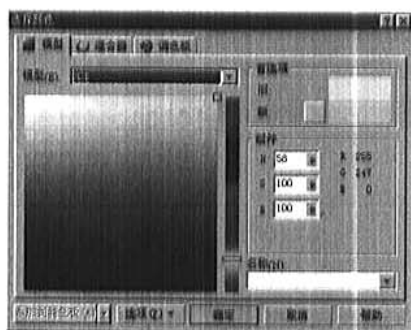


图 1-4

以上介绍了几种常见的颜色模型，在 CorelDRAW 10 中还提供了 HLS、LAB、YIQ 以及灰度模型，有兴趣的读者可以自己尝试。

1.2.3 CorelDRAW 10 工作界面

在 Windows 环境下进入 CorelDRAW 10 后，屏幕如图 1-5 所示。



图 1-5

单击“新建图形”按钮，出现 CorelDRAW 10 工作界面如图 1-6 所示。

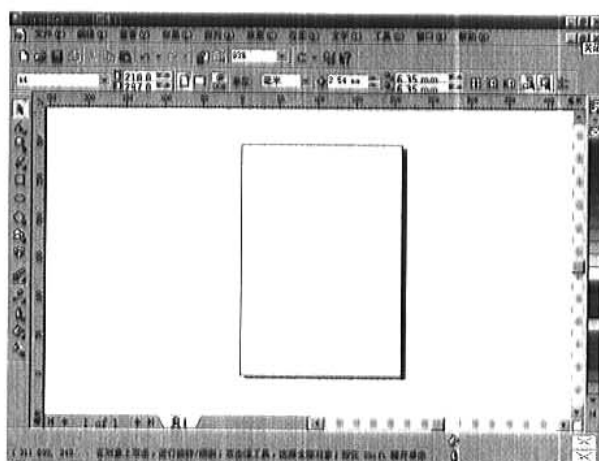


图 1-6

其中:

标题栏: 位于窗口正上方, 指出目前启用的程序名称及正在绘制的图形文件名。在标题栏的左边是控制菜单按钮, 右边分别为窗口最大化、最小化及关闭程序窗口按钮。

菜单栏: 包含有一系列菜单名称, 单击任何一个菜单名称, 则显示一个下拉菜单, 包含一系列命令列表。CorelDRAW 10 包含 11 个基本菜单, 可以使用菜单内的命令列表, 选择各项功能。

标准栏: 由一系列命令按钮组成, 这些命令都包含在菜单项中, 但常用命令可通过标准栏的按钮完成, 简化操作程序。

属性栏: 由一系列数值编辑框和按钮组成, 但它按照选择的工具或对象不同而显示不同的按钮和选项。

标尺: 在 X、Y 方向上都有标尺, 以确定所绘制图形的位置及尺寸。

工具箱: 是多个按钮的集合, 工具箱中的工具是创作图形最基本的手段, 是 CorelDRAW 10 中最重要的组成部分。

文件导航: 显示文件当前页并可以调用文件任何页。

状态栏: 显示被选取对象或动作的信息, 往往提供所选命令的解释。

调色板: 为图形填充等需要色彩的图形, 提供各种色彩的选择。

绘图区域: 整个屏幕的空白区域为绘图区域, 中间的“打印区域”为可打印出来的页面的实际尺寸, 在绘图过程中, 可以将一些需要的素材放在可打印页面之外的空白区域, 便于经常使用。

已经在图 1-6 所示中详细标注了各主要部分名称, 在以后的介绍和创作过程中, 将逐一学习使用这些功能。

1.3 CorelDRAW 10 的基本操作

现在从打开一个图形文件开始, 介绍一些基本操作。

1.3.1 新建图形

进入 CorelDRAW 10 后, 系统会自动生成一个名为 Graphic1 的图形文件。如果要建立一个新文件, 步骤如下:

- 1) 单击菜单栏“文件”按钮;
- 2) 单击“新建”命令。

新建的文件名自动取名为 Graphic2、Graphic3 等, 当该图形文件第一次存盘时, 系统会提示用户为这些文件指定文件名。

1.3.2 打开已有图形

启动 CorelDRAW 10 后, 若需要继续完成以前存在的图形文件, 可以选择打开已有文件的命令。步骤如下:

- 1) 单击“文件”菜单;

2) 单击“打开”命令行, 系统显示打开文件对话框, 如图 1-7 所示;

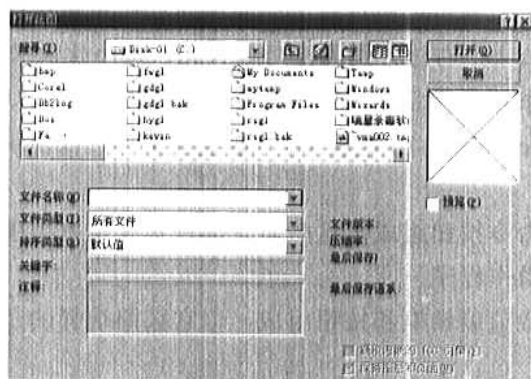


图 1-7

3) 在“搜索”栏选择正确的路径名; 在“文件类型”栏选择正确的文件类型; 在“文件名”栏输入或直接在文件名列表框中选择要打开的图形文件名, 单击“打开”按钮。

1.3.3 导入或导出文件

不同系统保存的计算机文件中的数据, 导致了不同的文件格式, 并且有其特定的文件后缀名。例如 CorelDRAW 10 创建的图形文件类型为 .CDR 为后缀的文件格式; Windows 下的生成 .BMP 为后缀的位图文件等。

CorelDRAW 10 允许导入或导出的文件类型多达几十种, 这些不同类型的导入文件均可放在 CorelDRAW 10 的环境下编辑、修改; 而 CorelDRAW 10 绘制完成的图形文件也可按不同要求以不同文件格式导出, 最具代表性的便是网页的制作。所有这些大大提高了 CorelDRAW 10 的通用性及实用性。

1. 文件的导入

- 1) 单击“文件”菜单项;
- 2) 单击“导入”命令行, 得到“文件导入”对话框, 如图 1-8 所示;

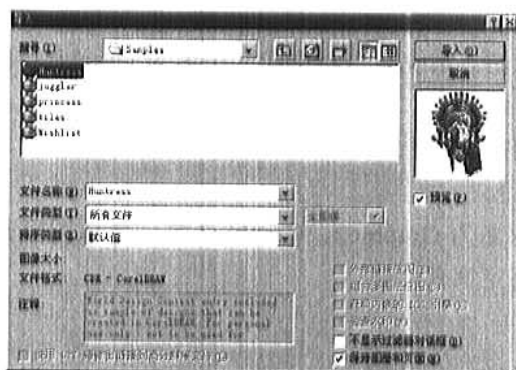


图 1-8

- 3) 在“搜索”栏选择正确的路径, 在“文件类型”栏选择合适的文件格式;
- 4) 按“导入”按钮, 完成选择。

2. 文件导出

导出的过程是将在 CorelDRAW 10 完成的图形以别的文件格式输出，过程类似文件导入过程。

- 1) 单击“文件”菜单项；
- 2) 单击“导出”命令行，得到“文件导出”对话框；
- 3) 第 3)~4) 步同上。

值得注意的是，由于文件导出格式的不同，针对不同的导出格式，系统将需要进一步的参数说明。例如，若将.CDR 的 CorelDRAW 10 文件格式输出为 Windows 下的 .BMP 位图文件，系统会出现如图 1-9 所示对话框。

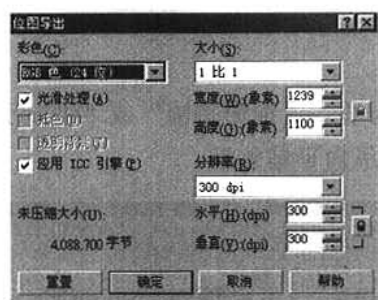


图 1-9

在该对话框中，将进一步设置该位图文件的参数，包括色彩模型、文件大小以及图形分辨率等。

1.3.4 保存图形

如果我们需要暂时将创作的图形保存起来，则选择保存功能。

- 1) 单击“文件”菜单项；
- 2) 单击“保存”命令行，出现如图 1-10 所示的保存绘图对话框；



图 1-10

3) 注意在“文件类型”选择栏，可以进行选择。例如，现在使用的是 CorelDRAW 10 版本，而该图形文件将移至 CorelDRAW 8 等以往低版本上修改，可以选择文件类型为

“CorelDRAW 8 格式”，使其可以在 8 的版本中使用；

4) 完成各项选择后，按“保存”按钮。

使用“文件”菜单中的“另存为”命令时，系统将用新的文件名和位置来保存该图形文件，即生成现有绘图的副本，而原始文件保持不变。同时，系统将关闭原始文件，保留文件的新副本。

1.3.5 多窗口和图形文件的操作

在 CorelDRAW 10 中，可以一次创建几个图形文件同时编辑，当选择一次新建命令时，就会新生成一个图形文件，如何将目前正在编辑修改的图形文件同时反映在屏幕上呢？我们可以通过如下步骤完成。

1) 单击“窗口”菜单项；

2) 可以根据需求选择“层叠”、“横向平铺”或“纵向平铺”等命令项，如图 1-11 所示为同时打开三个图形文件的纵向平铺效果。

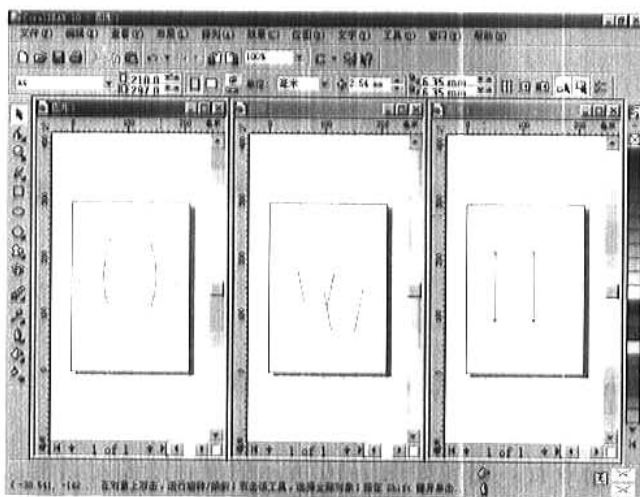


图 1-11

在操作中，当将鼠标移动到相应窗口并点击左键时，则激活该窗口并可进行修改等操作，若需要关闭该窗口及相应图形文件，可直接单击窗口由上角的关闭按钮，若该窗口的图形文件尚未存盘，系统会自动提示是否存盘，确认后，该窗口关闭。

若想一次将所有打开窗口关闭，可通过如下步骤：

1) 单击“窗口”菜单项；

2) 单击“关闭所有窗口”命令，系统将逐个提示需关闭窗口所做操作是否存盘，逐一确认完毕后，所有窗口关闭。

1.4 CorelDRAW 10 的基本设置

在真正绘图之前，应该了解有关 CorelDRAW 10 对绘图提供的一些基本设置，诸如标尺、绘图页面的设置等。

1.4.1 使用标尺

在 CorelDRAW 10 的界面中已经介绍了标尺，X、Y 方向上的标尺可以帮助了解对象在绘图窗口中的位置与尺寸，使物体的大小、位置更精确。在使用标尺前，应先决定标尺原点的位置及标尺单位。具体操作如下：

- 1) 单击“布局”菜单项；
- 2) 单击“页面设置”命令，出现“选项”对话框，单击“标尺”选项，屏幕如图 1-12 所示；

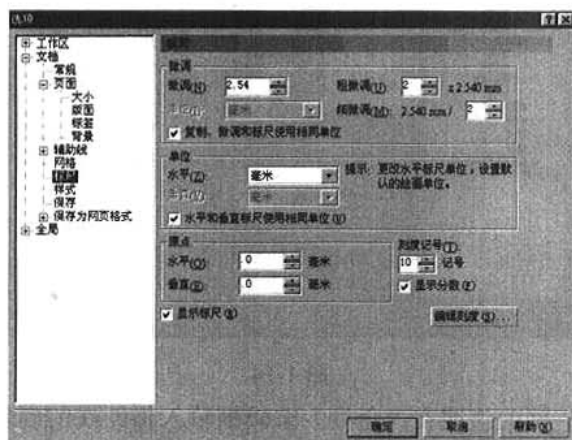


图 1-12

3) 可在“单位”编辑框设置水平和垂直标尺的单位，如厘米、英寸等；在“原点”编辑框设置水平和垂直标尺的起点；“微调”编辑框设定调节标尺的幅度；若在“显示标尺”复选框打“X”，则屏幕不显示标尺；

- 4) 按“确定”按钮，完成。

1.4.2 使用网格和辅助线

类似标尺，网格在屏幕背景提供点状或线状网，如图 1-13 所示。

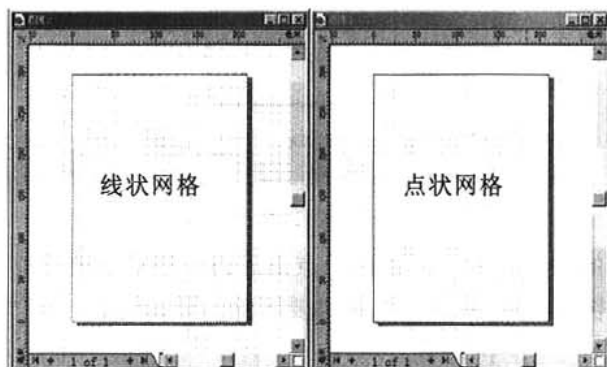


图 1-13

用户可以根据网格精确地给对象定位或依比例绘图；而辅助线则是用户根据需要，在

屏幕设置一些必要的线条, 提供绘图时的一些帮助和参照。

网格的设置步骤类似标尺的设置, 下面我们介绍辅助线的设置。

- 1) 单击“布局”菜单项;
- 2) 双击“辅助线”项目, 可以分别选择“水平”或“垂直”项进行辅助线设计;
- 3) 若单击“辅助线设置”项, 屏幕如图 1-14 所示;

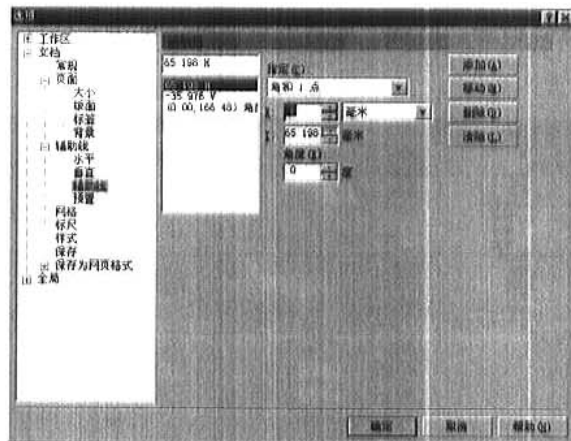


图 1-14

4) 可以输入 X、Y 轴的值或在“角度”编辑框输入辅助线的倾斜度, 按“添加”按钮完成设置, 左边的辅助线列表框显示新设置的辅助线参数;

5) 按“确定”按钮, 设置辅助线后的屏幕效果如图 1-15 所示。

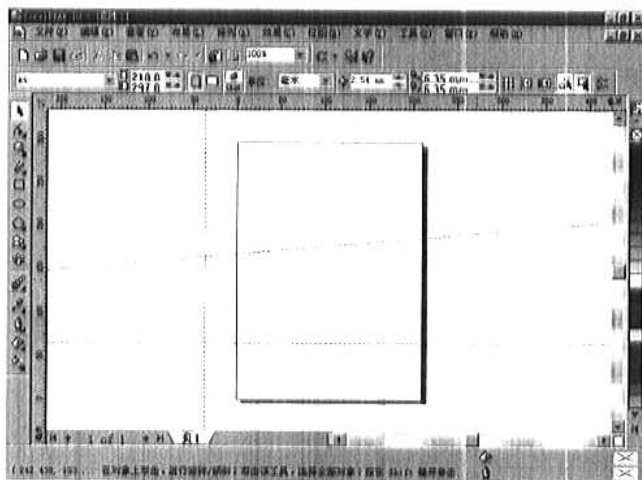


图 1-15

对于屏幕已存在的辅助线, 可以用鼠标点击后自由拖动以调整位置。若想删除已存在的辅助线, 可以在如图 1-15 所示中, 选择需要删除的辅助线后, 按“删除”按钮完成。

1.4.3 页面设置

在默认的情况下, 运行 CorelDRAW 10 建立一个新的文件, 桌面上显示一个纵向的

A4 页面。可以根据自己的需要改变页面的设置, 步骤如下:

- 1) 单击“布局”菜单项;
- 2) 单击“页面设置”命令;

3) 在屏幕左边的“页面”列表项下, 我们看到有四个选项, 单击“大小”选项, 屏幕如图 1-16 所示:

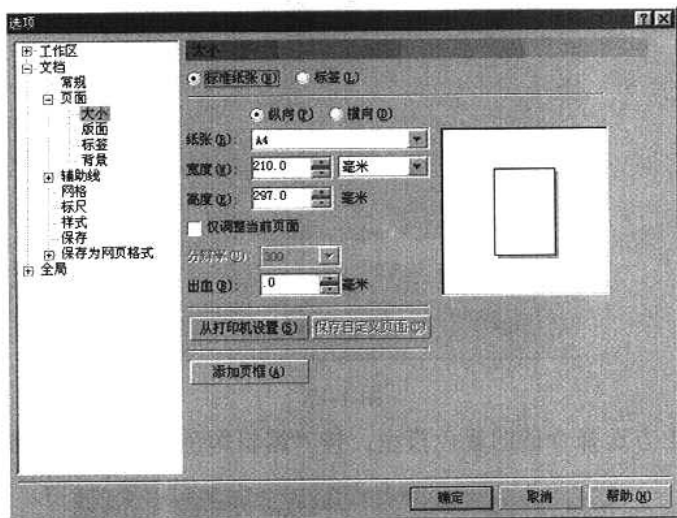


图 1-16

- 4) 可以通过该对话框调节纸张的大小、方向等参数, 按“确定”按钮完成;
- 5) 在“背景”选项下, 我们可以为整个页面设置背景, 并确定是否由打印机输出。

1.4.4 视图管理

在屏幕上绘制了图形后, 可以根据需要局部放大、缩小或移动图形, 而缩放及移动视图的操作如下:

- 1) 单击工具箱中的“缩放工具”按钮, 屏幕出现缩放视图的工具条;
- 2) 在工具条中按“2X 缩放”按钮, 移动鼠标至图形处, 单击鼠标左键, 图形放大;
- 3) 在工具条中按“缩小”按钮, 移动鼠标至图形处, 单击鼠标左键, 图形缩小;
- 4) 在工具条中按“按页面显示”按钮, 移动鼠标至图形处, 单击鼠标左键, 图形恢复缩放前的效果。

1.4.5 色彩管理

在前面我们已经介绍有关图形的基本概念, 图形的创作, 色彩将是最重要的一个方面, 不同的创作效果需要不同的色彩来反映。

CorelDRAW 10 提供了调色板可供选择不同色彩, 但当调色板的色彩不能满足图形设计需要时, 可以利用系统的色彩管理来创建合适的色彩效果。具体的操作步骤如下:

- 1) 单击“工具”菜单项;

2) 单击“调色板编辑器”命令，屏幕如图 1-17 所示；

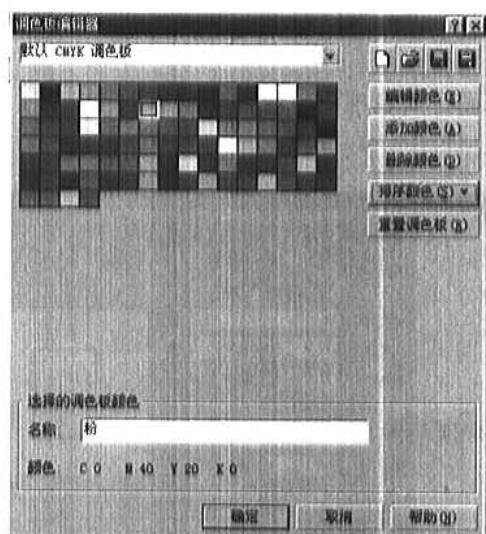


图 1-17

3) 在屏幕的上方选择合适的颜色模型，按“编辑颜色”按钮，屏幕如图 1-18 所示；



图 1-18

4) 可以根据系统提供的选择项，包括色调、色彩效果为暖色或暗色等，调配合适的颜色，按“关闭”按钮完成。

在本章中，介绍了有关 CorelDRAW 10 的一些最基本的概念和操作，在今后的操作中，将会不断使用到它们。

综合练习一

一、基础题

1. CorelDRAW 10 是一个_____软件，主要应用在_____、_____和_____等方面。
2. 图形包括_____和_____两大类型。请简述它们的区别和特色。

3. 常用的色彩模式包括_____、_____、_____等。

二、上机操作

1. 在计算机上熟悉 CorelDRAW 10 的界面和主要的工具按钮及其功能。
2. 在计算机上完成一个新建 CorelDRAW 文件，并存盘熟悉重新调入的过程。
3. 请导入素材库中的一个图形文件，在屏幕上显示。

第二章 基本图形绘制与编辑

在本章，将从简单的图形绘制入手，介绍 CorelDRAW 10 绘图的过程，最后，以一个综合性例子结束本章。

2.1 绘制图形

尽管 CorelDRAW 10 是一个大型的绘图软件包，但是它的核心仍然是直线、曲线、圆形和多边形等基本图形组成。这些基本图形的本身也具有特定的属性，包括大小、填充色、轮廓线等。

在 CorelDRAW 10 中，所有图形和线条都由基本元素——路径组成。路径包括结点和线段，而线段是指两个结点之间的部分路径，如图 2-1 所示。一条路径的起点和终点必须为结点，通过改变结点和线段，可以改变对象的形状。

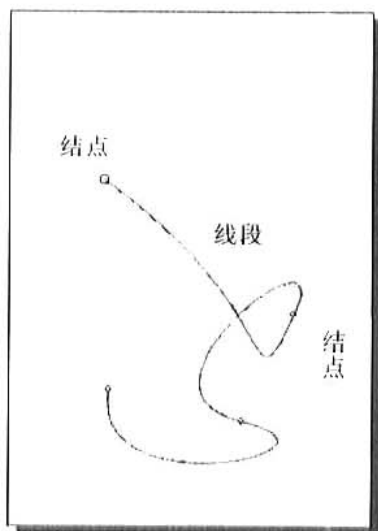


图 2-1

2.1.1 绘制基本图形

在工具箱中有关绘制基本图形的按钮如图 2-2 所示。

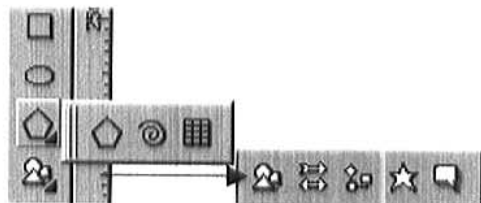


图 2-2