

中等职业学校计算机系列规划教材
根据教育部中等职业学校新教学大纲要求编写

CorelDRAW 12

平面设计基础与案例教程

CorelDRAW 12 PINGMIAN SHEJI JICHU YU ANLI JIAOCHENG

罗凤华 编著

北京工业大学出版社

内 容 提 要

本书全面、深入地介绍了 CorelDRAW 12 在图形图像绘制和处理上的操作方法和技巧。全书内容包括：CorelDRAW 12 的工作界面、图像文件的基本操作、绘图工具的使用、轮廓笔与颜色填充、文本编排、对象的管理和组织以及交互式工具的使用等。

本书内容全面、结构清晰，通过实例讲解编辑过程，突出对实际操作能力的培养。每章最后配有习题，使学习者能够巩固并检验学习效果。

本书可作为中等职业学校图形图像设计课程的教材，也适合图形图像设计的初学者学习使用。

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 12 平面设计基础与案例教程/罗凤华编著.

北京: 北京工业大学出版社, 2007.7

ISBN 978-7-5639-1811-9

I. C… II. 罗… III. 图形软件, CorelDRAW 12—教材
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 097132 号

CorelDRAW 12 平面设计基础与案例教程

罗凤华 编著

*

北京工业大学出版社出版发行

邮编: 100022 电话: (010) 67392308

各地新华书店经销

徐水宏远印刷厂印刷

*

2007 年 7 月第 1 版 2007 年 7 月第 1 次印刷

787 mm×1 092 mm 16 开本 13.25 印张 323 千字

印数: 1~5 000 册

ISBN 978-7-5639-1811-9/T·308

定价: 18.50 元

前 言

为了贯彻《中共中央国务院关于深化教育改革推进素质教育的决定》的精神，落实《面向 21 世纪教育振兴行动计划》所提出的职业教育课程改革和教材建设规划，我们本着素质教育的思想，依据教育部 2001 年颁布的《中等职业学校计算机及应用专业教学基本要求》，从社会发展对中、初级计算机人才的实际需求出发，编写了这套中等职业学校计算机专业的教材。

CorelDRAW 是当今最流行的矢量图形设计软件之一。Corel 公司对 CorelDRAW 软件不断进行升级，目的是为了广大从事图形图像处理工作的用户能够拥有功能更为完善的得力工具，同时也是为了使刚刚步入电脑设计领域的初学者能够拥有更加优秀的学习软件，CorelDRAW 12 正是在这一宗旨下推出的。

本书对 CorelDRAW 12 进行了全面细致的讲解，既突出基础内容，又重视实践应用。详细介绍了 CorelDRAW 12 的基本功能和新增功能，将软件功能融入到制作实例中，有利于学生在实践中学习。使学生能够在全面掌握 CorelDRAW 12 功能的同时，灵活、快捷地应用该软件进行创作是编写本教材的初衷，因此在编写过程中，我们根据教学过程中的经验，努力使本教材做到把操作步骤演示得清晰准确，使学生便于掌握制作要领，并能应用到创作之中。

全书共分为 9 章，从易到难，全面介绍 CorelDRAW 12 的强大功能，包括：CorelDRAW 12 的基本操作、绘图工具的使用、轮廓与颜色填充、文本的使用、文本特效、交互式工具的使用和位图处理与滤镜特效等。

为了方便教师教学，我们免费为使用本套教材的师生提供电子教学参考资料包：

- ◆ PowerPoint 多媒体课件
- ◆ 习题参考答案
- ◆ 教材中的程序源代码
- ◆ 教材中涉及的实例制作的各类素材

有需要的教师可以登录教学支持网站免费下载。在教材使用中有什么意见或建议也可以直接和我们联系，电子邮件地址：scqcwh@163.com。

在此向多位为本书提供优秀案例并参与编辑指导的平面设计师表示衷心的感谢，同时还要感谢多位院校教师和相关工作人员提供的质量校审和排版协作。由于时间仓促，书中难免有一些不足之处，殷切希望广大读者批评指正。

编 者

目 录

第 1 章 初识 CorelDRAW 12	1
1.1 CorelDRAW 12 的启动与退出	1
1.1.1 CorelDRAW 12 的启动	1
1.1.2 CorelDRAW 12 的退出	1
1.2 CorelDRAW 12 的工作界面	2
1.2.1 菜单栏	3
1.2.2 标准工具栏	8
1.2.3 工具箱	9
1.2.4 属性栏	10
1.2.5 状态栏和调色板	10
1.3 CorelDRAW 12 的新增功能	11
1.3.1 智能绘图工具	11
1.3.2 动态向导功能	12
1.3.3 增强的捕捉目标功能	12
1.3.4 导出 Office 特性	12
1.4 符号的使用	13
1.4.1 创建符号	13
1.4.2 编辑符号	14
1.4.3 插入符号	15
1.5 位图和矢量图	15
1.5.1 位图	16
1.5.2 矢量图形	16
【本章小结】	17
【习题】	17
第 2 章 文件的基本操作	18
2.1 文件管理	18
2.1.1 创建文件	18
2.1.2 打开图形文件	19
2.1.3 保存文件	19
2.1.4 关闭文件	21
2.1.5 备份文件	21
2.2 创建简单的对象	22

2.2.1	创建简单对象	22
2.2.2	创建一行文本	23
2.3	对象的基本操作	23
2.3.1	选定对象	23
2.3.2	移动对象	26
2.3.3	变换对象的大小	28
2.3.4	旋转对象	29
2.3.5	对象的缩放和镜像	30
2.3.6	撤销与重做操作	31
	【本章小结】	32
	【习题】	32
	【上机练习】	33
第3章	使用绘图工具	34
3.1	绘制基本形状	34
3.1.1	绘制矩形	34
3.1.2	绘制椭圆	36
3.1.3	绘制多边形	37
3.1.4	绘制螺旋形	38
3.1.5	绘制网格	39
3.1.6	绘图工具属性的设置	40
3.2	绘制线条	41
3.2.1	手绘工具	41
3.2.2	贝塞尔工具	42
3.2.3	艺术笔工具	43
3.2.4	限制角度和绘图精度的设置	45
3.3	造型编辑	46
3.3.1	形状工具	46
3.3.2	刻刀工具	49
3.3.3	橡皮擦工具	52
3.3.4	自由变形工具	54
3.3.5	尺度工具	55
3.4	综合实例	58
	【本章小结】	64
	【习题】	64
	【上机练习】	65
第4章	轮廓与颜色填充	66
4.1	轮廓笔	66

4.1.1	轮廓笔的使用	66
4.1.2	应用和编辑箭头	69
4.1.3	轮廓的管理	71
4.2	对象的颜色填充	72
4.2.1	颜色模式	72
4.2.2	标准填充	72
4.2.3	渐变填充	74
4.2.4	图案填充	79
4.2.5	底纹填充	81
4.2.6	PostScript 填充	82
4.3	综合实例	82
	【本章小结】	85
	【习题】	85
	【上机练习】	86
第 5 章	对象的管理和组织	87
5.1	对象的复制与删除	87
5.1.1	对象的复制	87
5.1.2	对象的再制	88
5.1.3	对象的删除	88
5.2	排序、对齐和分布对象	88
5.2.1	对象的排序	88
5.2.2	对象的对齐与分布	89
5.3	对象的群组	90
5.3.1	使用群组	90
5.3.2	取消群组	90
5.3.3	选取群组中的对象	91
5.4	对象的锁定和结合	91
5.4.1	锁定对象和解除锁定	91
5.4.2	对象的结合与拆分	92
5.5	对象的修剪、焊接和相交	93
5.5.1	对象的修剪	93
5.5.2	对象的相交	94
5.5.3	对象的焊接	95
5.6	对象管理器的使用	97
5.6.1	对象管理器的打开和设置	97
5.6.2	使用图层组织绘图	99
	【本章小结】	101

【习题】	101
【上机练习】	102
第 6 章 交互式工具的使用	103
6.1 交互式透明工具	103
6.1.1 标准透明	103
6.1.2 渐变透明	104
6.1.3 图样透明	105
6.1.4 底纹透明	106
6.1.5 冻结透明度	107
6.1.6 无透明	108
6.2 交互式调和工具	108
6.2.1 3 种基本调和类型	109
6.2.2 旋转和回路	112
6.3 交互式封套工具	113
6.3.1 为图形对象添加封套	113
6.3.2 封套节点的编辑	114
6.3.3 封套的编辑模式	114
6.3.4 映射模式	116
6.3.5 复制封套	116
6.4 交互式立体化工具	118
6.4.1 立体化类型和灭点的设置	118
6.4.2 立体对象的旋转	119
6.4.3 立体颜色的运用	120
6.4.4 立体化光源的运用	121
6.4.5 修饰斜边	122
6.4.6 圆管的绘制	123
6.5 交互式阴影工具	124
6.5.1 应用与编辑预置阴影	124
6.5.2 阴影羽化	125
6.5.3 设置阴影的透明度	126
6.5.4 设置阴影的颜色	126
6.6 交互式轮廓图工具	127
6.6.1 为对象设置轮廓图效果	127
6.6.2 修改轮廓图属性	127
6.7 交互式网状填充工具	128
6.8 交互式变形工具	130
6.8.1 推拉变形	130
6.8.2 拉链变形	131

6.8.3 扭曲变形	131
6.8.4 交互式变形的基本操作	132
6.9 综合实例	134
【本章小结】	137
【习题】	138
【上机练习】	138
第7章 使用文本	140
7.1 文本的输入	140
7.1.1 美术文本	140
7.1.2 段落文本	142
7.1.3 美术文本与段落文本的转换	143
7.2 文本的编辑	143
7.2.1 文本的基本设置	143
7.2.2 字母大小写的转换	146
7.2.3 在段落文本中添加项目符号	147
7.2.4 文本间距的调整	148
7.2.5 文本对齐	149
7.3 使文本嵌合路径	150
7.3.1 使文本直接嵌合到路径	150
7.3.2 把已有文本添加到开放路径	151
7.3.3 让文本嵌合于闭合路径	152
7.3.4 在对象内部嵌入文本	152
7.3.5 拆分段落文本框与对象	153
7.4 综合实例	153
【本章小结】	155
【习题】	156
【上机练习】	156
第8章 文本的编排	157
8.1 设置文本分栏	157
8.1.1 给段落文本设置等宽的栏	157
8.1.2 为段落文本设置不等宽的栏	158
8.2 添加特殊符号	158
8.2.1 在文本中添加特殊符号	158
8.2.2 在文本中插入图形对象	159
8.3 给文本添加封套效果	160
8.3.1 给段落文本添加封套效果	160
8.3.2 为美术文本设置封套效果	161

8.4	为文本添加立体化效果	162
8.4.1	为文本设置立体化效果	162
8.4.2	旋转立体化文本	163
8.4.3	为立体化文本对象添加颜色	163
8.4.4	斜角修饰	164
8.4.5	为立体化文本添加光照效果	165
8.5	综合实例	165
	【本章小结】	174
	【习题】	174
	【上机练习】	175
第 9 章	位图处理与滤镜特效	176
9.1	位图的编辑	176
9.1.1	位图的导入	176
9.1.2	位图的裁剪	177
9.1.3	位图的矢量化	178
9.2	位图模式的转换	179
9.2.1	矢量图转换为位图	179
9.2.2	颜色模式转换	180
9.3	位图色调的调整	180
9.3.1	HSB 值的调整	180
9.3.2	颜色平衡的调整	181
9.3.3	关于效果滤镜	181
9.4	“三维效果”滤镜组	182
9.5	“艺术笔触”滤镜组	183
9.6	“模糊”滤镜组	184
9.7	“颜色变换”滤镜组	186
9.8	“轮廓图”滤镜组	187
9.9	“创造性”滤镜组	188
9.10	“扭曲”滤镜组	191
9.11	“杂点”滤镜组	192
9.12	综合实例	194
	【本章小结】	199
	【习题】	199
	【上机练习】	200

CorelDRAW 12 的具体操作方法。

(1) 在 CorelDRAW 12 中保存已经绘制完成的图形。

(2) 单击标题栏右侧的  按钮, 即可退出 CorelDRAW 12。

以上简单介绍介绍了 CorelDRAW 12 的启动和退出方法, 希望读者能够掌握并养成正确启动和退出软件的好习惯。

1.2 CorelDRAW 12 的工作界面

CorelDRAW 12 启动完成以后, 将看到它的欢迎界面: 欢迎到 CorelDRAW 12, 如图 1-2 所示。欢迎界面其实是 CorelDRAW 12 强大功能的总集合, 其中有 6 个图标可供单击。它们分别是“新建图形”、“打开上次编辑的图形”、“打开图形”、“模板”、“CorelTUTOR”和“有什么新功能? ”。在对话框的下方有一个单选项“启动时显示欢迎屏幕”, 如果不选择该选项, 下次启动时将不再显示欢迎界面。

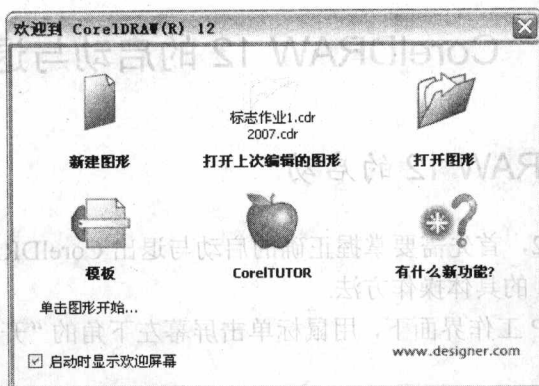


图 1-2 CorelDRAW 12 欢迎界面

单击“新建图形”图标, 可以打开一个新的工作界面, 如图 1-3 所示。

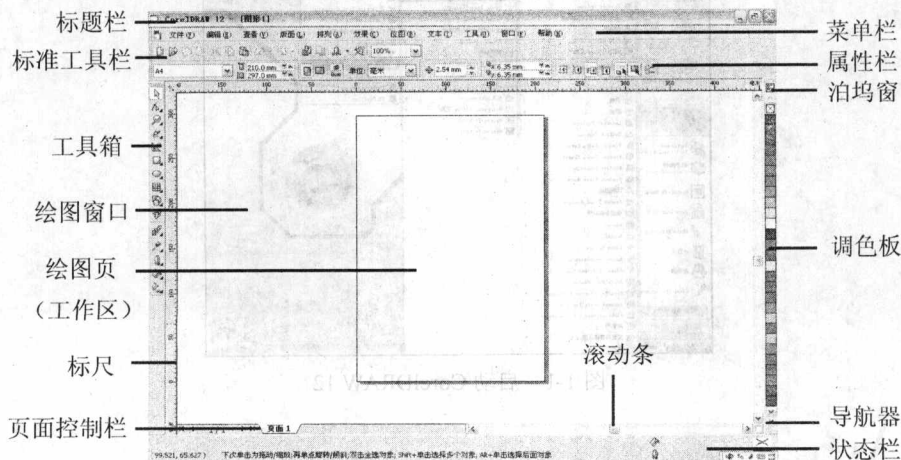


图 1-3 工作界面

CorelDRAW 12 的工作界面非常简洁明了,即使用户从未使用过该绘图程序,也可以使用 CorelDRAW 12,创建出诸如矩形、椭圆/文本、线段、星形以及任意形状的对象……所有这些可以归结为以下基本操作步骤。

- (1) 在工具栏的某个工具按钮上单击鼠标左键。
- (2) 把鼠标光标移到工作界面上。
- (3) 按住鼠标左键。
- (4) 在工作区里拖动鼠标光标。
- (5) 释放鼠标,得到需要的图形。

1.2.1 菜单栏

在 CorelDRAW 12 中共有 11 个菜单项,它们分别是文件、编辑、查看、版面、排列、效果、位图、文本、工具、窗口和帮助菜单。

1. “文件”菜单

CorelDRAW 12 的“文件”菜单如图 1-4 所示,与以前版本的 CorelDRAW 相比较,在功能上更加完善,这里主要介绍其具有特色的几个命令。

(1) “还原”命令。它的作用是使用户在对图形进行修改后,可以方便还原图形原貌。但需要注意的是,它只能还原至上次保存时的状态。

(2) “获取图像”命令。这是 CorelDRAW 12 中很有特色的功能之一,通过它可以很方便地从不同的途径获得图像。

(3) “导入”命令。因为 CorelDRAW 12 是一个支持多种格式的绘图软件,使用“导入”命令可以很方便地导入非 CorelDRAW 12 所默认的文件格式,如 DWG、BMP、GIF、TIF、JPG、FPX、HTM 等十几种格式。这是“导入”命令与“打开”命令的区别,因为“打开”命令只用于打开 CorelDRAW 12 所默认的几种文件格式。

(4) “导出”命令。这是一个与“导入”命令相对应的命令,它的作用是把 CorelDRAW 12 所默认格式的文件另存为其他文件格式的文件。

(5) “发布到 Web”命令。这是 Corel 公司紧追网络潮流而强化的一个新命令,利用它可以把图形做成 HTML 格式或者内嵌 Flash 的 HTML 格式。这个子菜单下面还有一个“Web 图形优化程序”命令,它可以在保证图形质量的前提下缩小图像。

2. “编辑”菜单

“编辑”菜单中的许多命令和其他应用软件相似,如图 1-5 所示。

(1) “重复”命令。它有别于“重做”命令。在操作过程中,“重做”命令是和“复原”命令相对应的。“重做”命令是重做刚才撤销的操作;而“重复”命令则是将刚才用户的操作再重复一次。举个例子来说,将一个圆移动一段距离以后,如果按“重复”命令,所产生的效果是在刚才移动的基础上再移动相同长度的距离。

(2) “再制”命令。它的操作特点不同于“复制”命令,而类似于“重做”命令,如果能够掌握“再制”命令的使用规律,就可以创作出许多特殊效果的图形,如图 1-6 所示。

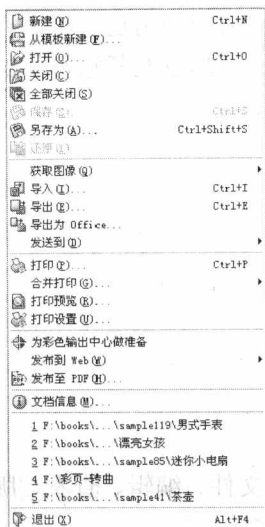


图 1-4 “文件”菜单

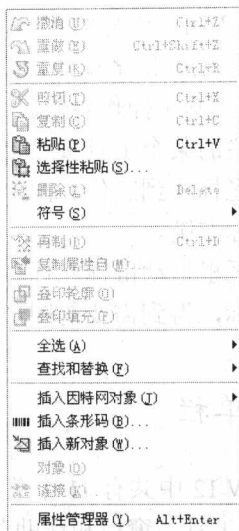


图 1-5 “编辑”菜单

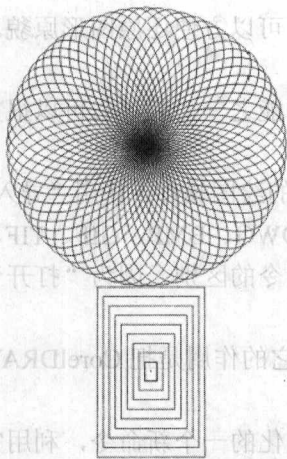


图 1-6 再制效果图

(3) “插入因特网对象”命令。这是一个非常实用的命令,用户可以很方便地在图形中插入一些典型的因特网部件,如文件编辑区、简单按钮、提交按钮、重置按钮、单选按钮、弹出菜单、选项列表等。当将图形导出为因特网格式时,这些部件将成为相应文件的组成部分。利用这一功能无需手工编写相应的代码,为网页设计人员提供了便利。其子菜单如图 1-7 所示。

(4) “插入条形码”命令。该命令将打开 CorelDRAW 12 的“条形码向导”对话框,用户可以在它的引导下很方便地编制出各种标准规格的条形码,并可以将它插入到图形中,不必再为绘制条形码而困扰了。

(5) “链接”命令。此命令是 CorelDRAW 12 与因特网紧密结合的命令,可以对文档中链接的文件进行编辑,这使得以前较难处理的链接操作在此变得十分容易。

3. “查看”菜单

“查看”菜单中的命令主要是用于调整用户希望看到的桌面和工作区效果,如图 1-8 所示。“查看”菜单中有很多命令在图形设计过程经常使用,如工作界面的缩放、辅助线的设置、参考网格线的设置等,它对利用 CorelDRAW 12 绘图将起到相当大的作用。这里只对“查看”菜单进行简单介绍。

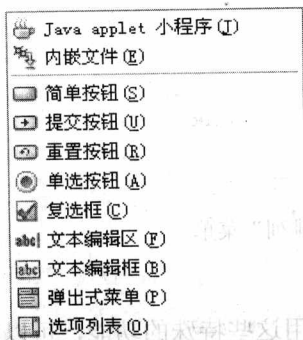


图 1-7 “插入因特网对象”子菜单



图 1-8 “查看”菜单

(1) 第 1 部分。这是关于绘图工作区设定的部分，用户可以从中选择自己所需要的模式，但要注意其中的“增强”模式是用于查看特殊效果，使用该模式将占用大量的系统资源，使系统的运行速度变慢。

(2) 第 2 部分。这是用户用来设定查看图形的方式和范围的命令。“全屏预览”命令是用来以全屏方式查看图形的效果；“只预览选定的对象”命令是一种用来查看选定图形的预览方式，它将忽略未被选定的对象。在图形设计中，有时恰恰需要这种方式来预览一个图形，并对图中的局部进行调整。“页面分类视图”命令是将所有页面以缩览图方式显示出来，在制作画册等一页以上的版面图时特别有用。

(3) 第 3 部分。这部分用来设定工作区的显示方式，用户可以根据自己的绘图习惯进行选择，以满足不同的需要。一般来说，在不同的工作方式下选择不同的显示方式。

(4) 第 4 部分。这部分用于鼠标定位，它们可以很方便地定位于所需要的对象实体上面，这对于需要精确定位的图像操作将起到非常大的作用。

(5) 第 5 部分。在这里可以设置网格、标尺、辅助线等工具。如果单击它们将弹出一系列对话框。在这些交互式对话框中，可设定上述工具的配置选项，它们在以后的绘图设计中经常被使用。

4. “版面”菜单

这个菜单相对来说比较简单，如图 1-9 所示。“版面”菜单的主要作用是用来组织打印多页文档并对其进行相关的设置。CorelDRAW 12 为多种类型的设计提供了预设的版面样式，利用这个菜单可以很方便地设置页面的格式，达到预想的效果。

5. “排列”菜单

“排列”菜单中的命令是针对对象的排列和组织来进行设定的。虽然 CorelDRAW 12 提供了几乎所有适合鼠标操作的工具，但有时仅用鼠标不能达到所要求的精度，必须使用专用的定位排列工具。“排列”菜单如图 1-10 所示。

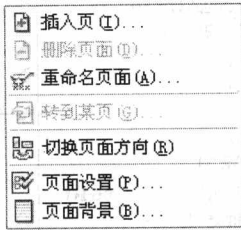


图 1-9 “版面”菜单

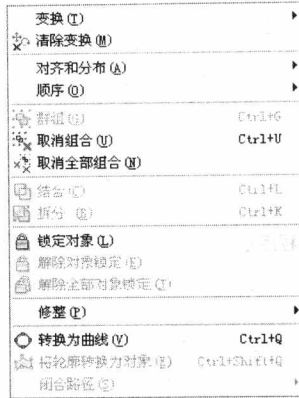


图 1-10 “排列”菜单

6. “效果”菜单

“效果”菜单为矢量绘图提供了完善而丰富的功能，利用这些特殊的功能，可以对矢量对象进行调节和设定。为了使呆板的线条和单调的颜色产生动感和活力，可以使用封套、立体化等特殊效果。

菜单被灰线分成了 5 个部分，其中，第 1 部分是针对颜色调整的，利用它可以方便地调整颜色的各种属性；第 2 部分是关于艺术效果的，“透镜”命令可以利用滤镜工具来创作各种特殊效果；第 3 部分是针对场景的，利用它可以产生立体效果；第 4 部分是 CorelDRAW 12 的新增功能，利用它对相应的图形添加超级链接和声音等特殊效果；第 5 部分是特殊效果处理，可以对选定的对象进行复制效果、清除效果、克隆效果等操作，“效果”菜单如图 1-11 所示。

7. “位图”菜单

“效果”菜单中的命令是为矢量图形设计而准备的，而“位图”菜单中的命令是针对点阵图的设计而制定的“位图”菜单，如图 1-12 所示。

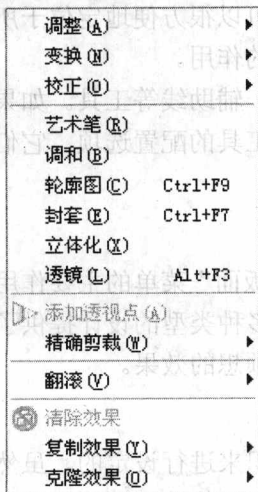


图 1-11 “效果”菜单



图 1-12 “位图”菜单

(1) 第 1 部分。这部分为“转换为位图”命令，它可以将 CorelDRAW 12 的矢量文件转

换成点阵图格式的图形文件。“转换为位图”命令是 CorelDRAW 12 为了兼容其他格式的文件，而采取的一种方法。Corel 公司提供的工具软件包中有一个名为 Corel Photo-Paint 的专业位图处理软件，它处理图形达到的效果可以和专业的图像处理软件 Adobe Photoshop 相媲美。

(2) 第 2 部分。这部分是对点阵图的编辑命令，通过它们可以很方便地把点阵图编辑成所需要的效果。

(3) 第 3 部分。这部分只有一个“位图颜色遮罩”命令，单击它便会看到一个泊坞窗出现在工作区的右侧，利用它的强大功能可以产生许多逼真的效果。

(4) 第 4 部分。这部分是关于点阵图链接的命令，使用它们可以对点阵图的链接进行必要的调整。

(5) 第 5 部分。这里提供了丰富的命令，而且每个命令都有子命令可供选择，这些命令可以针对点阵图的艺术效果进行调节，其中有三维效果、颜色变换、扭曲效果等功能。

(6) 第 6 部分。插入的外挂过滤器的选项命令，这也是一项非常有用的命令，利用它可以为 CorelDRAW 12 添加更多富有个性、具有特殊效果的过滤器。

8. “文本”菜单

CorelDRAW 12 具有强大的文本处理能力，它允许用户对文本同时进行复杂的字处理以及特殊艺术效果的转换。

“文本”菜单集成了很多实用的工具，如图 1-13 所示。它的一些命令在实际应用中也是有許多技巧的，其中，在“书写工具”命令中拥有许多实用的工具；“文本格式”命令可以调整工作区中的文本格式，包括大小、颜色、字体等。

9. “工具”菜单

“工具”菜单集成了许多有用的工具和设置命令，通过它们可以定制自己的工作环境和图形界面，以简化实际操作，使图形设计界面更加友好，如图 1-14 所示。

(1) 第 1 部分。“选项”命令是一个常用的命令，在“选项”对话框中可以配置 CorelDRAW 的工作环境及其系统参数。如果掌握了其中的设置方法，对于更好地配置 CorelDRAW 工作环境相当有利。“选项”对话框如图 1-15 所示。

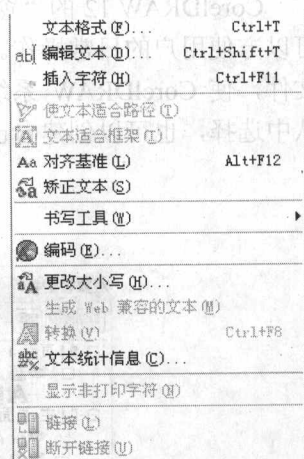


图 1-13 “文本”菜单



图 1-14 “工具”菜单

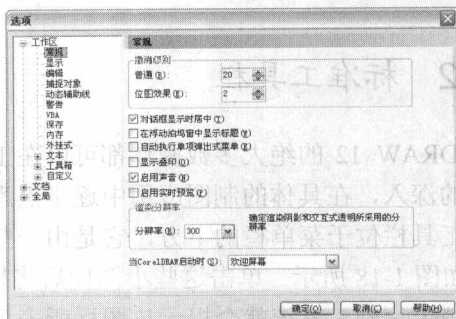


图 1-15 “选项”对话框