



CorelDRAW

精彩实例导学

章瓯雁 主 编
蒋 斌 副主编

 科学出版社
www.sciencep.com

CorelDRAW 精彩实例导学

章瓯雁 主 编

蒋 斌 副主编

科学出版社

北 京

内 容 简 介

本书是 CorelDRAW 11 绘图软件的快速入门并逐步精通的教材。全书共分 11 章,全面系统地介绍了 CorelDRAW 11 绘图软件的各种功能及使用技巧。本书叙述简洁,语言通俗,并创造性地使用“实例引导”来简化复杂功能,使得读者能够快速入门。本书实例丰富,有大、小实例近百个,包括实例引导、综合实例和习题。各实例典型、实用、美观,能够突出功能应用。

本书适合作为各大专院校艺术类学生的教学用书,也可作为各种学习平面设计的人员及培训班学员的教材。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 精彩实例导学/章瓯雁主编.—北京:科学出版社,2005

ISBN 7-03-014923-8

I. C… II. 章… III. 图形软件, CorelDRAW IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 005430 号

责任编辑:熊盛新 王 彦/责任校对:柏连海

责任印制:吕春珉 /封面设计:东方人华平面设计部

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

双青印刷厂 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2005 年 2 月第 一 版 开本:787×1092 1/16
2005 年 2 月第一次印刷 印张:19 1/2
印数:1—4 000 字数:440 000

定价:28.00 元

(如有印装质量问题,我社负责调换<双青>)

销售部电话 010-62136131 编辑部电话 010-62138978-8208

前言

CorelDRAW 11 是矢量绘图与图文混排软件中的佼佼者,广泛应用于广告设计、产品包装设计、服装设计、鞋样设计、影视、出版等领域。

使用 CorelDRAW 11 可以轻松地创建一般的图案,也可以制作专业的具有绘画技法的美术作品,无论是业余级还是专业级,学会它后都可以独立地进行高水平的创作。

本书是一部 CorelDRAW 11 的快速入门并逐步精通的教材,共分 11 章,主要内容如下:第 1 章初识 CorelDRAW、第 2 章绘制图形、第 3 章编辑图形、第 4 章颜色填充和轮廓设置、第 5 章组织和管理图形对象、第 6 章文本处理、第 7 章特殊效果制作、第 8 章位图处理、第 9 章使用滤镜、第 10 章自定义 CorelDRAW、第 11 章打印输出。

本书叙述简洁,语言通俗,使用“实例引导”来简化复杂功能,并通过紧跟其后的“知识解说”对相应的功能知识进行补充说明、介绍,既充分体现功能的操作性,让读者快速入门,又不失全书内容的系统性。本书实例丰富,有大、小实例近百个,包括实例引导、综合实例和习题。其中,章节内实例均有详细操作步骤,对于制作难度较大的习题也给出制作提示。各实例典型、实用、美观,能够突出功能应用。

书中的“素材”提供了书中各实例制作所用的素材及其作品效果图,以便读者制作书中实例及对照最终效果。本书中所提的“素材”可到科学出版社网站(www.sciencep.com)下载。

本书由章瓿雁担任主编,蒋斌担任副主编。全书的编写分工如下:邢旭佳编写第 1~3 章,罗德宇编写第 4、5 章及第 6.5 节,钟秉艳编写第 6.1~6.4 节,曾春莲编写第 7.1~7.3 节,蒋斌编写第 9 章及第 7.4~7.5 节,章瓿雁编写第 8、10、11 章及第 7.6 节,并对全书进行修改定稿。

由于时间仓促,作者水平有限,书中错误和不足之处在所难免,恳请专家和广大读者批评指正。

编者

2004 年 10 月

目 录

第1章 初识 CorelDRAW	1
1.1 CorelDRAW 简介	2
1.2 CorelDRAW 的启动及退出	2
1.2.1 启动 CorelDRAW	2
1.2.2 退出 CorelDRAW	3
1.3 CorelDRAW 的工作界面	4
1.4 新建、保存及打开图形文件	5
1.4.1 新建图形文件	5
1.4.2 保存图形文件	5
1.4.3 打开图形文件	6
1.5 页面管理	6
1.5.1 设置页面大小与方向	7
1.5.2 多页面管理	7
小结	7
习题	8
第2章 绘制图形	9
2.1 设置标尺、辅助线及网格	10
2.1.1 设置标尺	10
2.1.2 设置辅助线	10
2.1.3 设置网格	11
2.2 绘图工具	11
2.2.1 矩形工具	12
2.2.2 椭圆工具	14
2.2.3 多边形工具	15
2.2.4 图纸工具	16
2.2.5 螺旋形工具	17
2.2.6 基本形状工具	18
2.2.7 手绘工具	20
2.2.8 贝塞尔工具	22
2.2.9 艺术笔工具	23
2.2.10 钢笔工具	26

2.2.11	折线工具.....	27
2.2.12	三点曲线工具.....	28
2.2.13	交互式连线工具.....	28
2.2.14	度量工具.....	29
2.3	综合实例制作——作品“武”.....	32
	小结.....	34
1	习题.....	35
第3章	编辑图形	37
3.1	挑选工具.....	38
3.2	图形的变换.....	39
3.2.1	图形的移动和复制.....	39
3.2.2	图形的缩放和镜像.....	40
3.2.3	图形的旋转和倾斜.....	42
3.2.4	撤消/恢复对图形的操作.....	45
3.3	图形的查看.....	46
3.3.1	缩放工具.....	46
3.3.2	手形工具.....	46
3.3.3	属性栏.....	47
3.4	形状工具.....	47
3.5	刻刀工具.....	51
3.6	擦除工具.....	52
3.7	涂抹笔刷工具.....	52
3.8	粗糙笔刷工具.....	54
3.9	自由变换工具.....	55
3.10	综合实例制作——作品“舞”.....	56
	小结.....	58
	习题.....	59
第4章	颜色填充和轮廓设置	61
4.1	色彩模式.....	62
4.1.1	什么是色彩模式.....	62
4.1.2	色彩模式的种类及特点.....	62
4.2	使用调色板.....	64
4.3	填充工具.....	65
4.3.1	均匀填充工具.....	66
4.3.2	喷泉式填充工具.....	68
4.3.3	图样填充工具.....	72
4.3.4	底纹填充工具.....	75

4.3.5 PostScript 填充工具	77
4.3.6 无色填充工具和颜色卷展窗	79
4.4 交互式填充工具	80
4.5 交互式网状填充工具	80
4.6 滴管和颜料桶工具	82
4.7 轮廓工具	83
4.8 复制轮廓属性	88
4.9 综合实例制作——钻石广告	89
小结	94
习题	94
第 5 章 组织和管理图形对象	97
5.1 图形对象的对齐和分布	98
5.2 排列顺序	101
5.3 群组对象及取消群组	103
5.4 合并及拆分对象	103
5.5 锁定对象及解除锁定	106
5.6 图形的整形	107
5.7 非曲线转换为曲线	110
5.8 轮廓转换为图形	111
5.9 综合实例制作——商务通	111
小结	117
习题	117
第 6 章 文本处理	119
6.1 美术文本的处理	120
6.1.1 美术文本的添加和填充	120
6.1.2 设置文本格式	121
6.1.3 沿路径排列文字	126
6.2 段落文本的处理	130
6.2.1 段落文本的输入和填充	130
6.2.2 格式化段落文本	131
6.2.3 图文混排	136
6.2.4 文本流	137
6.2.5 图形文本框	138
6.3 添加特殊字符	139
6.4 综合实例制作——简报	140
6.5 综合实例制作——鸡年台历	142
小结	149

习题	149
第7章 特殊效果制作	151
7.1 交互式工具	152
7.1.1 交互式调和工具	153
7.1.2 交互式轮廓图工具	162
7.1.3 交互式变形工具	165
7.1.4 交互式封套工具	169
7.1.5 交互式立体化工具	174
7.1.6 交互式阴影工具	180
7.1.7 交互式透明工具	182
7.2 透视效果	187
7.3 透镜效果	190
7.4 图框精确剪裁	195
7.5 综合实例制作——墨水盒	197
7.6 综合实例制作——彩蝶飞扬	200
小结	206
习题	207
第8章 位图处理	211
8.1 位图和矢量图	212
8.2 位图导入及矢量图导出	212
8.2.1 导入位图	213
8.2.2 导出矢量图	214
8.3 矢量图转换为位图	215
8.4 位图模式	216
8.4.1 黑白位图模式	217
8.4.2 双色调位图模式	218
8.4.3 使用调色板调色	219
8.4.4 灰度位图、RGB 颜色、LAB 颜色和 CMYK 颜色位图模式	221
8.5 裁剪位图	221
8.5.1 导入前裁剪	221
8.5.2 导入后精确裁剪	222
8.6 跟踪位图	223
8.7 重新取样位图	227
8.8 位图边框的扩充	228
8.9 遮掩位图	229
8.10 链接位图	230
8.11 综合实例制作——蝴蝶展招贴画	231

小结.....	235
习题.....	235
第9章 使用滤镜	237
9.1 滤镜简介.....	238
9.1.1 关于滤镜.....	238
9.1.2 滤镜的使用.....	238
9.2 三维效果滤镜组.....	240
9.2.1 三维旋转.....	240
9.2.2 柱面.....	240
9.2.3 浮雕.....	240
9.2.4 卷页.....	241
9.2.5 透视.....	241
9.2.6 挤远 / 挤近.....	242
9.2.7 球面.....	242
9.3 艺术笔触滤镜组.....	242
9.3.1 炭笔画.....	243
9.3.2 单色蜡笔画.....	243
9.3.3 蜡笔画.....	244
9.3.4 立体派.....	244
9.3.5 印象派.....	244
9.3.6 油画.....	245
9.3.7 彩色蜡笔画.....	245
9.3.8 钢笔画.....	246
9.3.9 点彩派.....	246
9.3.10 木版画.....	247
9.3.11 素描.....	247
9.3.12 水彩画.....	248
9.3.13 水印画.....	248
9.3.14 波纹纸画.....	248
9.4 模糊滤镜组.....	249
9.4.1 定向平滑.....	249
9.4.2 高斯式模糊.....	249
9.4.3 锯齿状模糊.....	249
9.4.4 低频通行.....	250
9.4.5 动态模糊.....	250
9.4.6 放射式模糊.....	250
9.4.7 平滑滤镜.....	251



9.4.8	柔和滤镜.....	251
9.4.9	缩放滤镜.....	251
9.5	相机滤镜组.....	251
9.6	颜色变换滤镜组.....	251
9.6.1	位平面.....	252
9.6.2	半色调.....	252
9.6.3	梦幻色调.....	253
9.6.4	曝光.....	253
9.7	轮廓图滤镜组.....	253
9.7.1	边缘检测.....	253
9.7.2	查找边缘.....	254
9.7.3	跟踪轮廓.....	254
9.8	创造性滤镜组.....	255
9.8.1	工艺.....	255
9.8.2	晶体化.....	255
9.8.3	织物.....	256
9.8.4	框架.....	256
9.8.5	玻璃块.....	257
9.8.6	儿童游戏.....	257
9.8.7	马赛克.....	257
9.8.8	质点.....	257
9.8.9	散开.....	257
9.8.10	茶色玻璃.....	258
9.8.11	彩色玻璃.....	258
9.8.12	虚光.....	259
9.8.13	旋涡.....	259
9.8.14	天气.....	260
9.9	扭曲滤镜组.....	260
9.9.1	块状.....	260
9.9.2	置换.....	260
9.9.3	偏移.....	261
9.9.4	像素.....	261
9.9.5	龟纹.....	262
9.9.6	旋涡.....	262
9.9.7	平铺.....	263
9.9.8	湿笔画.....	263
9.9.9	涡流.....	263
9.9.10	风吹效果.....	263

9.10 杂点滤镜组	264
9.10.1 添加杂点	264
9.10.2 最大值	265
9.10.3 中值	265
9.10.4 最小值	265
9.10.5 去除龟纹	265
9.10.6 去除杂点	265
9.11 鲜明化滤镜组	266
9.11.1 适应非鲜明化	266
9.11.2 定向柔化	266
9.11.3 高频通行	266
9.11.4 鲜明化	267
9.11.5 非鲜明化遮罩	267
9.12 外挂式过滤器	267
9.13 综合实例制作——古桥细雨	268
9.14 综合实例制作——童趣	270
小结	271
习题	272
第 10 章 自定义 CorelDRAW	273
10.1 保存默认设置	274
10.1.1 将当前设置保存为默认设置	274
10.1.2 将特定设置保存为默认设置	274
10.2 使用多个工作区	275
10.2.1 创建工作区	275
10.2.2 选择工作区	275
10.2.3 重置当前工作区	276
10.2.4 删除工作区	276
10.2.5 导出/导入工作区	277
10.3 自定义键盘快捷键	277
10.3.1 为命令指定键盘快捷键	277
10.3.2 删除键盘快捷键	278
10.3.3 导出键盘快捷键列表	279
10.4 自定义菜单	280
10.4.1 更改菜单和菜单命令的顺序	280
10.4.2 添加或移除菜单命令	281
10.4.3 将菜单重置为默认设置	281



10.5 自定义工具栏.....	282
10.6 自定义属性栏.....	282
10.7 自定义状态栏.....	283
小结.....	283
习题.....	283
第11章 打印输出.....	285
11.1 常规打印.....	286
11.2 打印预览.....	288
11.3 设计打印版面.....	289
11.3.1 设置纸张大小和方向.....	289
11.3.2 调整打印作品的大小和位置.....	290
11.4 平铺打印作品.....	291
11.5 打印选定的矢量、位图或文本.....	292
11.6 打印选定的图层.....	293
11.7 合并打印.....	294
小结.....	297
习题.....	298
主要参考文献.....	299

本章要点

1. CorelDRAW 简介
2. CorelDRAW 的启动及退出
3. CorelDRAW 的工作界面各组成部分及其作用
4. 新建、保存及打开图形文件
5. 页面管理

本章难点

1. CorelDRAW 的工作界面各组成部分的作用
2. 保存图形文件

本章主要让读者初步认识 CorelDRAW 软件,熟悉 CorelDRAW 程序的操作环境,掌握 CorelDRAW 程序的一些常规操作等。为学习后续章节打下基础。

1.1 CorelDRAW 简介

CorelDRAW 是目前最流行的矢量图形设计软件之一。它的最初版本是由全球知名软件开发商——加拿大的 Corel 公司于 1989 年推出的。现在软件版本已升级为 CorelDRAW 12。本书介绍目前广泛流行使用的 CorelDRAW 11 简体中文版。

CorelDRAW 11 是当今功能最丰富、最优秀的绘图软件之一。该软件以界面简洁、功能强大和具有相容性而见长,是图形设计的初学者和专业图形从业人士的首选。

使用 CorelDRAW 11 可以轻易地创建一般的图案,也可以制作专业的具有绘画技法的美术作品,无论是业余级还是专业级,学会它后都可以独立地进行高水平的创作。同时,它还具有很强的文本处理功能,是编辑海报、手册、广告的强手。CorelDRAW 11 可以让用户方便地制作出色彩丰富的图像,并可输出 Web 页面,由于使用其创作的图像进行了优化,所以可以在 Internet 上方便地传输。

在 CorelDRAW 中绘制的是矢量图。在矢量组成的各种图形中,每一个矢量都是一个相对独立的实体,它们都有自己的属性。例如,形状、颜色、大小、在屏幕中的位置等。可以对矢量图的各个实体进行调整,改变它的形状、颜色、大小、弯曲程度、位置等。矢量图的最大优势在于它不会因为放大或缩小等操作而使图形的清晰度发生变化。

CorelDRAW 发展到现在,已经在图像处理领域确立了自己的地位。CorelDRAW 越来越成熟,功能越来越强大,它广泛应用于广告设计、产品包装设计、标识设计、插图设计、漫画创作等多个领域。

1.2 CorelDRAW 的启动及退出

1.2.1 启动 CorelDRAW

在 Windows 操作系统下安装 CorelDRAW 11 简体中文版后,会在 Windows 的开始菜单的程序组中自动创建“CorelDRAW SA 11”程序项,该程序项就包含有启动 CorelDRAW 的快捷图标(如图 1.1 所示),如图 1.1 所示。

要启动 CorelDRAW,首先单击 Windows 的“开始”按钮,弹出“开始”菜单,然后单击“开始”菜单中的“所有程序”→“CorelDRAW SA 11”→“CorelDRAW 11”,随即启动 CorelDRAW,出现如图 1.2 所示的“欢迎使用 CorelDRAW”对话框。

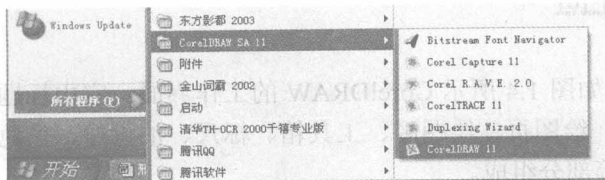


图 1.1 “开始”菜单



图 1.2 “欢迎使用 CorelDRAW”对话框

如图 1.2 所示, 该对话框提供了六种选择方式, 您可以根据需要选择其中的一种。

(1) 新图形 (✱): 可以用当前默认的模板来创建新的图形文件。单击后进入 CorelDRAW 的操作界面。

(2) 打开上次编辑的图形 (📂): 可以快速地打开前一次编辑过的图形文件。

(3) 打开图形 (📂): 可以用来打开一个已经存档的图形文件。

(4) 模板 (📂): 可以用来选择模板, 并在此基础上进行图形绘制。

(5) CorelTUTOR (📖): 可以打开 Corel 教程, 从而进一步学习 CorelDRAW。

(6) 新增功能 (🔧): 可以打开“新增特性”对话框, 从中查看 CorelDRAW 所新增的各项内容。

该对话框底部还有一个“启动时显示这个欢迎屏幕”复选框, 选中它, 则每次启动 CorelDRAW 系统, 都会弹出该对话框, 否则下次启动 CorelDRAW 系统时, 将不会弹出此对话框。

若想快速启动 CorelDRAW, 您可以将 Windows “开始”菜单里的 CorelDRAW 快捷图标拖到桌面上。以后要启动 CorelDRAW, 只要双击桌面上的 CorelDRAW 快捷图标即可。

1.2.2 退出 CorelDRAW

CorelDRAW 程序使用完毕, 一般要退出该程序。退出 CorelDRAW 程序很简单, 单击其窗口右上角的“关闭”按钮 (✕) 或单击菜单“文件”→“退出”即可。但退出程序时要注意, 首先对有用的绘图结果进行保存。若忘记保存, 为安全起见, CorelDRAW 会给出提示信息, 如图 1.3 所示。您只要回答“是”即可保存图形文件后退出。

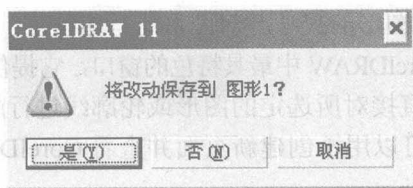


图 1.3 保存图形提示

1.3 CorelDRAW 的工作界面

CorelDRAW 启动后, 将会出现如图 1.4 所示 CorelDRAW 的工作界面。它由标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、绘图页、绘图区、工具箱、标尺、泊坞窗、调色板、页面控制栏、滚动条、状态栏等部分组成。

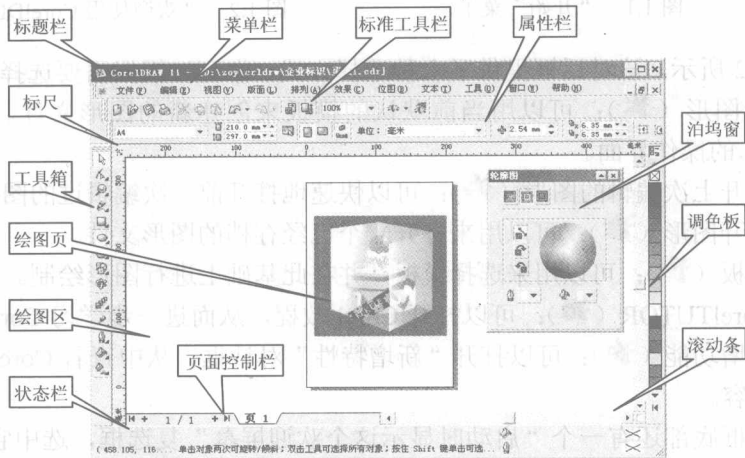


图 1.4 CorelDRAW 的工作界面

其主要组成部分介绍如下:

- (1) 标题栏: 显示当前打开的绘图文件名, 也可用来移动 CorelDRAW 程序窗口等。
- (2) 菜单栏: 将所有命令分门别类地放置在不同的菜单中, 供用户选择。
- (3) 标准工具栏: 提供了最常用的几种操作按钮, 可以让用户轻松地完成这些操作任务。
- (4) 属性栏: 提供了一系列可对图形进行相关修改操作的工具。
- (5) 绘图页: 只有在此区域内的图形才可以被打印出来。
- (6) 绘图区: 绘图页之外的区域, 在此可以绘制图形, 但不能被打印。
- (7) 工具箱: 是 CorelDRAW 的重要组成部分, 用户根据绘图需要来选择相应的工具。
- (8) 标尺: 用于度量图形的尺寸并对图形进行定位。
- (9) 泊坞窗: 这是 CorelDRAW 中最具特色的窗口, 它提供了许多常用的功能。
- (10) 调色板: 可以直接对所选定的图形或轮廓线进行颜色的填充和改变。
- (11) 页面控制栏: 可以用于创建新页面并查看 CorelDRAW 图形文件各页面的内容。
- (12) 状态栏: 显示当前选定对象的名称、位置、填充颜色、轮廓颜色等信息。状态栏还可显示鼠标的当前位置。

1.4 新建、保存及打开图形文件

1.4.1 新建图形文件

要运用 CorelDRAW 进行图形设计时,一般要先创建一个图形文件。

新建图形文件有下列几种方法:

(1) 利用 CorelDRAW 启动时的欢迎界面来新建图形,单击“新图形”图标()即可。

(2) 执行 CorelDRAW 菜单栏中的“文件”菜单下的“新建”命令来新建图形文件。

(3) 单击 CorelDRAW 标准栏中的“新建”()按钮来新建图形文件。

1.4.2 保存图形文件

当您在 CorelDRAW 中创作作品时,需要对创作的作品进行保存,以备下次使用。而且要注意,在制作过程中随时作好保存工作,以防电脑万一出现故障或突然停电,引起作品丢失。所以保存图形文件十分重要。

例 1.1 将你绘制的作品保存到 D 盘的“我的作品”文件夹中,文件名为“作品”。其操作步骤如下:

(1) 执行菜单栏中的“文件”→“保存”命令,将会出现“保存绘图”对话框。

(2) 在“保存在”框中选择“本地磁盘 (D:)”,如图 1.5 所示。

(3) 由于在文件夹列表中没有“我的作品”文件夹,于是要先创建该文件夹。单击“创建新文件夹”图标(),将出一新文件夹,如图 1.6 所示。

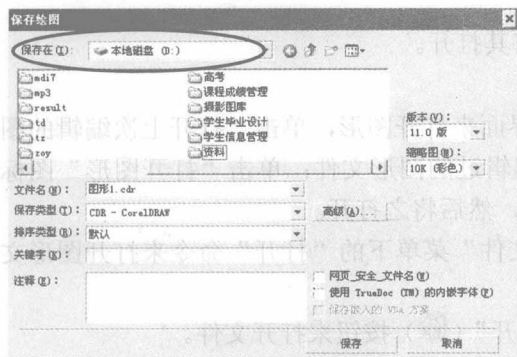


图 1.5 选择“本地磁盘 (D:)”

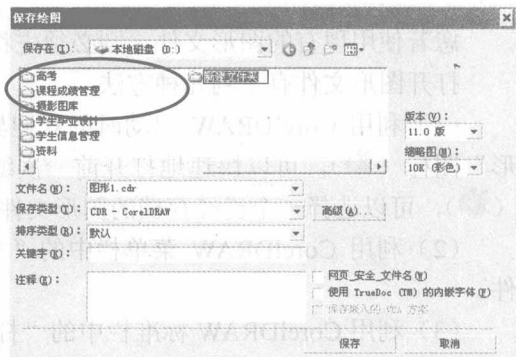


图 1.6 创建新文件夹

(4) 输入文件夹名“我的作品”,然后双击该文件夹打开它,如图 1.7 所示。

(5) 在“文件名”框中输入要保存的文件名“作品”,保存类型按默认(cdr)即可,如图 1.8 所示。