



高等院校计算机基础教育规划教材研究与编审委员会推荐

世纪高等院校计算机基础教育规划教材



新编中文

CorelDRAW 12 实用教程

林成岗 齐婷婷 编



西北工业大学出版社

高等院校计算机课程教材

新 编

中文 CorelDRAW 12 实用教程

林成岗 齐婷婷 编

西北工业大学出版社

【内容提要】本书是为高等院校 CorelDRAW 12 课程编写的教材。在详细剖析 CorelDRAW 12 各种工具的使用方法和功能后,通过一系列典型的实例来帮助读者学习和掌握 CorelDRAW 12 的功能和使用方法,结合每一章的上机实战使读者进一步地学习 CorelDRAW 12 软件。本书内容安排从浅入深、结构清楚、易学易懂、便于读者学习和上机操作,并通过详尽的说明,丰富具体的实例引导读者循序渐进地掌握 CorelDRAW 12 的各种处理技术。

本书思路清晰,图文并茂,习题丰富,既可作为高等院校 CorelDRAW 12 课程教材,也可作为高等职业学校、高等专科学校、成人院校、民办高校的 CorelDRAW 12 课程教材,还适合于美术爱好者的使用。

图书在版编目(CIP)数据

新编中文 CorelDRAW 12 实用教程/林成岗, 齐婷婷编. —西安: 西北工业大学出版社, 2005.5
ISBN 7-5612-1914-8

I. 中… II. ①林… ②齐… III. 图形软件, CorelDRAW 12—高等学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 021658 号

出版发行: 西北工业大学出版社

通信地址: 西安市友谊西路 127 号

邮编: 710072

电话: 029-88493844 88491757

网 址: www.nwpup.com

印 刷 者: 陕西天元印务有限公司

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

印 张: 22

字 数: 590 千字

版 次: 2005 年 5 月第 1 版

2005 年 5 月第 1 次印刷

定 价: 28.00 元

前言

CorelDRAW 12 是 Corel 公司 2004 年 2 月最新推出的图形图像设计软件。它以其强大的功能、软件系统的稳定性、操作的简易与灵活性,将会被越来越多的专业绘图及设计人员所使用,是平面设计人员的首选软件。

为了编写好本教材,我们进行了广泛的调研,走访了许多具有代表性的高等院校,在广泛了解情况、探讨课程设置、研究课程体系的基础上,确定了本书的编写大纲。

本书有如下特点:

(1) 结合高等院校的特点,本书具有鲜明的课程教材特色。本书的作者是长期在第一线从事计算机教育的行家,有着丰富的经验,对高等院校学生的基本情况、特点和学习规律有着深入的了解,因此可以说,这本书是作者多年从事计算机专业教学的经验总结。

(2) 本书内容全面、结构合理、文字简练、实用性强。在编写过程中,作者严格遵循教育部提出的“以应用为目的,以必需、够用为度”的原则,力求从实际应用的需要出发,尽量减少枯燥死板的理论概念,加强了本书应用性和可操作性。

(3) 编写思路与传统教材的编写思路不同。本书的思路是引出让读者思考的问题,然后介绍解决此问题的方法,最后总结出一般规律或概念,这样便能激发读者的学习兴趣。另外,本书的每一个章节都尽量以典型实例开头,然后分步介绍,将知识点融入到实例中,这样便增强了本书的实用性和可操作性。

本书采用视觉化的排版方式,并配有图文并茂的实例详解。

本书是为高等院校 CorelDRAW 12 课程而编写的教材,同时也可作为高等职业学校、高等专科学校、成人院校、民办高校的 CorelDRAW 12 课程教材,还适合于美术爱好者的使用。

由于作者水平有限,不足之处在所难免,欢迎广大读者批评指正。

编 者



第一章 CorelDRAW 12 概述	1
第一节 CorelDRAW 简介	1
一、CorelDRAW 发展史	1
二、CorelDRAW 12 新增功能	2
第二节 CorelDRAW 12 工作环境	3
一、硬件和软件的要求	3
二、安装过程	3
第三节 CorelDRAW 12 初探	7
第四节 CorelDRAW 12 中的几个重要概念	8
一、矢量图	8
二、位图	8
三、存储格式	9
四、色彩模式	9
习题一	10
第二章 CorelDRAW 12 基本操作	11
第一节 CorelDRAW 12 的启动与退出	11
一、CorelDRAW 12 的启动	11
二、CorelDRAW 12 的退出	13
第二节 CorelDRAW 12 的操作界面	14
第三节 页面操作	16
一、页面的插入、删除和重命名	16
二、页面切换	18
三、页面设置	19
四、标尺、网格和辅助线	24
第四节 文件的基本操作	27
一、新建文件	27
二、文件的打开	27
三、文件的保存	28
四、文件的关闭	30
五、文件的导入	31
六、文件的导出	31
习题二	33

第三章 绘制与编辑线条..... 35

第一节 绘制线条..... 35

- 一、手绘工具的使用..... 35
- 二、贝塞尔工具的使用..... 38
- 三、艺术笔工具的使用..... 40
- 四、钢笔工具的使用..... 45
- 五、多点线工具的使用..... 47
- 六、3 点曲线工具的使用..... 47

第二节 线条的编辑..... 48

- 一、选取节点..... 48
- 二、添加和删除节点..... 49
- 三、线条的相互转换..... 50
- 四、3 种节点间相互转换..... 50
- 五、其他节点属性的控制..... 51

第三节 交互式连线工具与度量工具..... 52

- 一、交互式连线工具的使用..... 52
- 二、度量工具的使用..... 52

习题三..... 55

第四章 图形的绘制与编辑..... 56

第一节 绘制几何图形..... 56

- 一、矩形工具的使用..... 56
- 二、3 点矩形工具的使用..... 59
- 三、椭圆工具的使用..... 59
- 四、3 点椭圆工具的使用..... 62
- 五、多边形工具的使用..... 63
- 六、图纸工具的使用..... 65
- 七、螺旋形工具的使用..... 66
- 八、智能绘图工具的使用..... 67

第二节 绘制基本形状..... 69

- 一、基本形状工具的使用..... 70
- 二、箭头形状工具的使用..... 71
- 三、流程图工具的使用..... 72
- 四、星形工具的使用..... 72
- 五、标注形状工具的使用..... 73

第三节 形状编辑工具的使用	74
一、利用挑选工具选取对象	74
二、使用形状工具编辑图形对象	74
第四节 对象管理器	80
一、显示图层与页面	80
二、新建图层、删除图层和图层间的移动	81
习题四	82
 第五章 轮廓线的编辑与色彩填充	84
第一节 编辑对象的轮廓线	84
一、轮廓线的设置	84
二、轮廓颜色的设置	87
三、“颜色”泊坞窗	92
第二节 对象的色彩填充	94
一、均匀填充	94
二、渐变填充	95
三、图案填充	98
四、底纹填充	100
五、PostScript 底纹填充	102
六、交互式填充	103
七、吸管工具和油漆桶工具	105
习题五	105
 第六章 处理文本	107
第一节 文本的输入	107
一、输入美术文本	108
二、输入段落文本	108
三、美术文本与段落文本的转换	110
第二节 编辑文本	110
一、文本格式化	110
二、文本编辑	115
第三节 文本的特殊编辑	117
一、使文本适配路径	117
二、按文本框显示文本	119
三、将段落文本置入对象中	119
四、分隔对象与段落文本	120
五、文本环绕图形	120

六、对齐基准和矫正文本	123
七、将文本转换为曲线	123
第四节 在文本中使用符号	123
一、添加文本符号	124
二、添加特殊符号	124
第五节 创建文本的特殊效果	125
一、调和效果	125
二、变形效果	126
三、文字的其他效果	126
习题六	128
 第七章 交互式工具	 129
第一节 交互式调和工具	129
一、直线调和	130
二、复合调和	131
三、沿路径调和	131
第二节 交互式轮廓图工具	133
一、到中心轮廓图	133
二、向内轮廓图	134
三、向外轮廓图	135
第三节 交互式变形工具	136
一、推拉变形	136
二、拉链变形	137
三、扭曲变形	138
第四节 交互式封套工具	138
第五节 交互式立体化工具	140
一、创建立体化	140
二、旋转立体化对象	142
三、编辑立体化对象的颜色	143
四、设置立体化对象的斜角修饰边	144
五、设置立体化对象的光照效果	145
第六节 交互式阴影工具	146
第七节 交互式透明工具	149
习题七	151

第八章 对象的操作	153
第一节 选取对象	153
一、使用工具箱中的挑选工具	153
二、使用编辑菜单命令选取对象	154
第二节 复制、再制和删除对象	154
一、对象的复制/粘贴、剪切	154
二、对象的再制	155
三、对象的删除	156
第三节 对象的变换操作	157
一、对象的移动	157
二、对象的旋转	158
三、对象的缩放/镜像	160
四、对象的尺寸调整	161
五、对象的倾斜	162
第四节 对象的对齐与分布	163
一、对象的对齐	163
二、对象的分布	165
第五节 对象的排序	165
第六节 对象的修整操作	166
一、对象的焊接	167
二、对象的修剪	168
三、对象的相交	169
四、对象的简化	170
五、对象的前减后	171
六、对象的后减前	173
第七节 对象的群组与结合	174
一、对象的群组	174
二、取消群组	174
三、对象的结合	175
四、对象的拆分	175
第八节 锁定对象	176
一、对象的锁定	176
二、解除对象的锁定	176
习题八	177

第九章 图形的特殊效果	178
第一节 色彩的调整和变换	178
一、色彩的调整.....	178
二、色彩的变换.....	193
第二节 应用艺术笔效果	195
第三节 透镜效果	196
一、创建透镜.....	196
二、设置透镜效果的公共参数.....	198
三、透镜类型.....	199
第四节 添加透视点	205
一、单点透视.....	205
二、创建双点透视效果.....	206
第五节 图框精确剪裁	206
一、图形置入容器中效果.....	207
二、提取内容.....	207
三、编辑内容和完成编辑这一级.....	207
第六节 复制与克隆效果	208
习题九	209
第十章 位图的处理	210
第一节 位图的导入	210
第二节 矢量图与位图的转换	212
第三节 编辑位图	213
一、位图的编辑.....	213
二、位图的颜色模式.....	214
三、位图的颜色遮罩.....	220
第四节 位图的特效	221
一、三维效果.....	221
二、艺术笔触.....	227
三、模糊.....	234
四、颜色变换.....	237
五、轮廓图.....	239
六、创造性.....	241
七、扭曲.....	248
八、杂点.....	253
九、鲜明化.....	255

习题十	258
第十一章 打印输出	259
第一节 打印设置	259
第二节 打印预览设置	260
第三节 打印输出设置	261
习题十一	264
第十二章 综合实例精解	265
实例 1 虚拟世界	265
实例 2 邮 票	270
实例 3 温馨小窗	276
实例 4 鱼 缸	286
实例 5 巧克力宣传广告	293
实例 6 光 盘	304
实例 7 隧 道	311
实例 8 名 片	319
第十三章 上机实践	327
实践 1 CorelDRAW 12 概述	327
实践 2 CorelDRAW 12 基本操作	327
实践 3 绘制线条与编辑	327
实践 4 图形的绘制与编辑	328
实践 5 轮廓线的编辑与色彩填充	330
实践 6 处理文本	332
实践 7 交互式工具	334
实践 8 对象的操作	336
实践 9 图形的特殊效果	338
实践 10 位图的处理	339
实践 11 打印输出	340

第一章 CorelDRAW 12 概述

CorelDRAW 是一个绘制矢量图形的软件,使用它用户可以进行广告设计、平面设计和商标设计等,它可将矢量图形转换为位图,从而对位图创建三维效果、艺术笔触效果、模糊效果等。

本章着重讲述 CorelDRAW 12 的基础知识,通过对本章的学习,能使读者对 CorelDRAW 12 有一个系统的了解,为以后的学习打下坚实的基础。

本章主要内容:

- (1) CorelDRAW 简介。
- (2) CorelDRAW 12 工作环境。
- (3) CorelDRAW 12 初探。
- (4) CorelDRAW 12 中的几个重要概念。

第一节 CorelDRAW 简介

CorelDRAW 是 1989 年由加拿大 Corel 公司推出的,至今已经有 16 年的历史,现已成为世界上应用最广泛的平面图形图像设计软件之一,下面将详细介绍 CorelDRAW 的发展过程。

一、CorelDRAW 发展史

在 1989 年春天,CorelDRAW 第一版本问世。一年以后,开发组推出了内含滤镜、能兼容其他绘图软件的 CorelDRAW 1.01 版。

1991 年,CorelDRAW 2 被推出。它为 CorelDRAW 树立了新的形象,增加了新的功能如封套、立体化等。

1992 年,推出了 CorelDRAW 3.0。它是 CorelDRAW 的第一个里程碑。当时的 CorelDRAW 3 包括了 Corel PHOTO-PAINT, CorelSHOW, CorelCHART, Mosaic 和 CorelTRACE 等应用程序。

1993 年 5 月,Corel 公司推出了 CorelDRAW 4,其中 Corel PHOTO-PAINT 和 CorelCHART 的程序代码经过整理,在外观上更接近于 CorelDRAW。

1994 年 5 月 CorelDRAW 5 问世,这个版本兼容了以前版本中所有的应用程序,被公认为是第一套功能齐全的绘图和排版软件包。

1995 年,CorelDRAW 6 和 Microsoft Windows 95 同时出现。成为第一个可运行于 32 位处理器的软件包,它提供了用于三维动画和描绘的新应用程序。

1996 年 10 月,Corel 公司推出了 CorelDRAW 7。这是第一套充分利用 InterMMX 技术的软件包。同年 12 月推出的 CorelDRAW 8,和以前的版本相比,整个界面都发生了很大的变化,功能也更强大。具有出版、绘图、企业标志、图片等的创作能力。之后的 CorelDRAW 9 和 CorelDRAW 10 在以前旧版本的基础上都做了很大的改进,2002 年,CorelDRAW 11 推出,它的工作界面比以前的版本更具有灵活性。

2004 年 2 月, CorelDRAW 12 被推出。其创意软件的新增属性和智慧型工具将帮助用户大幅度地提高工作效率。

二、CorelDRAW 12 新增功能

图像领域的专业和商业用户都将发现, 强大的图像软件程序包将帮助他们更快地完成工作和项目。在 2004 年 2 月, CorelDRAW 12 被推出市场, 它将帮助设计师减少操作步骤, 节约时间, 创造无限的价值。这套组件具有以下新特性。

1. 3 点绘图工具

3 点绘图工具的光标得到改进, 使用户在绘制矩形、椭圆和曲线时, 可以轻松地指定宽度和高度。

2. 智能绘图工具

CorelDRAW 12 中的智能绘图工具, 可绘制能被识别的基本形状, 如圆形、矩形、多边形等。CorelDRAW 12 的智能绘图工具能将任何无法识别的形状或曲线自动进行平滑处理。

3. 删除虚设线工具

可以删除对象中的虚拟线段。

4. 对齐增强功能

在 CorelDRAW 12 中移动或绘制对象时, 可以将该对象与绘图中的目标对象或者目标对象中的多个对齐点对齐。当指针接近某个对齐点时, 该对齐点将突出显示, 表示该对齐点是指针需对齐的目标。

5. 动态导线

可以通过显示动态导线来帮助用户精确定位、对齐和绘制对象。动态导线是临时导线, 可以从对象的下列对齐点中拉出中心、节点、象限和文本基线。

6. 复制对象属性、变换和效果

可以使用增强的滴管工具和颜料桶工具, 在对象间复制颜色、对象属性、效果和变换。

7. 文本对齐

CorelDRAW 12 具有很强的文本对齐功能。可以使用第一个文本基线、最后一个文本基线或者边框将文本对象与其他对象对齐。

8. 导出到 Office 和多语言支持

CorelDRAW 12 允许优化绘图以便导出到 Microsoft Office 或 WordPerfect Office 中, 也可使用户轻松地交换文件, 而不用考虑文件是用何种语言或操作系统创建的, 从而确保可以正确地显示文本。

9. 改进的文件兼容性

CorelDRAW 12 增加了与很多行业标准文件格式的兼容性, 如 Hewlett-Packard Plotter (PLT)、AutoCAD 图形交换格式 (DXF)、AutoCAD 图形数据库 (DWG)、计算机图形 (图元) 文件 (CGM) 和 Microsoft Word 文档等。

第二节 CorelDRAW 12 工作环境

在应用 CorelDRAW 12 之前,首先要了解它的工作环境,了解其硬件和软件的系统要求,从而可以更方便地使用它。

一、硬件和软件的要求

在安装每一个应用软件之前,都应该对计算机的硬件和软件的配置要求有所了解,这样才能成功安装此软件。

(1) 硬件要求: CorelDRAW 12 正常运行的最低要求为奔腾 586 以上的处理器;至少 128 内存;要完美地显示 CorelDRAW 12 中绘图的颜色,必须要用 VGA 或者 SVGA 显示卡,至少要用 2 MB 或以上显示缓存;支持 1 024×768 真彩色或更高分辨率的显示器;至少 4 倍速以上光驱。

(2) 软件要求: CorelDRAW 12 至少在 Windows 2000 及以上版本的中文操作系统中才可以安装成功。

二、安装过程

安装 CorelDRAW 12 中文版,具体操作步骤如下:

(1) 将 CorelDRAW 12 安装盘插入到光驱中,运行 SETUP.exe,系统经检测后,可自动进入 CorelDRAW 12  安装界面,如图 1.2.1 所示。

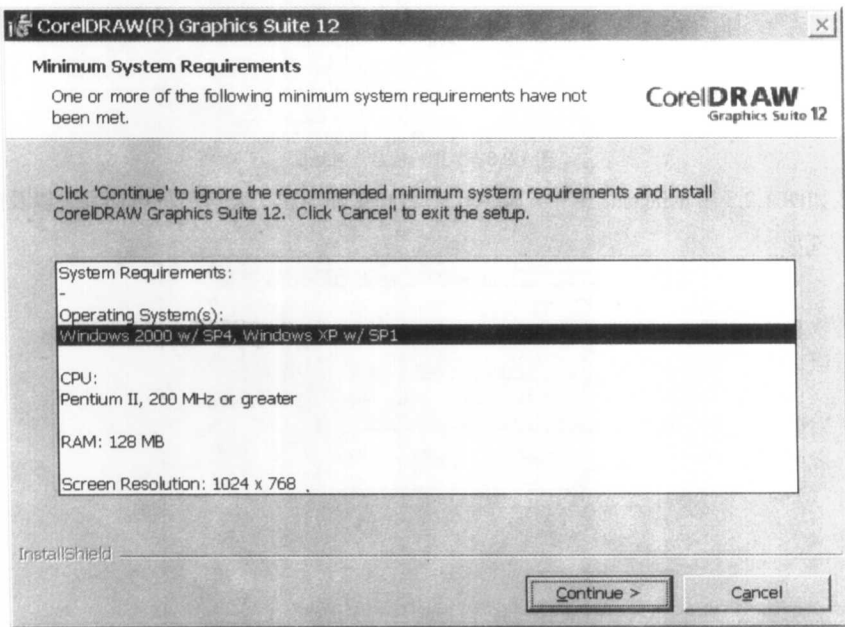


图 1.2.1 “CorelDRAW (R) Graphics Suite 12”界面

(2) 单击  按钮,弹出如图 1.2.2 所示的“许可协议”对话框。

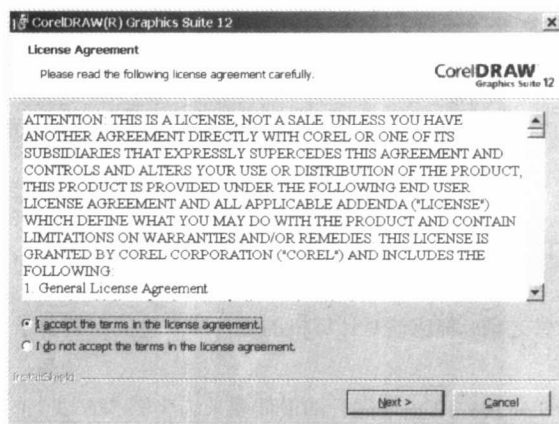


图 1.2.2 “许可协议”对话框

(3) 在如图 1.2.2 所示的界面中, 选中 ☒ I accept the terms in the license agreement. 单选按钮, 再单击 **Next >** 按钮, 弹出如图 1.2.3 所示的“用户信息”对话框。

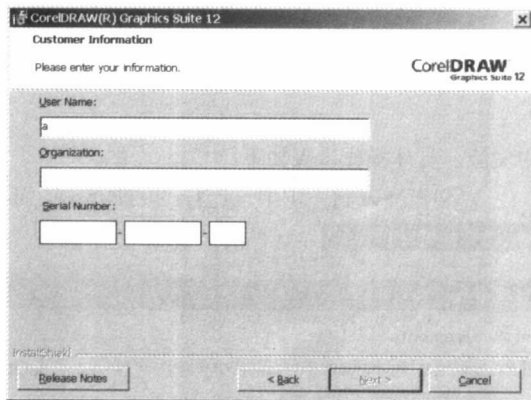


图 1.2.3 “用户信息”对话框

(4) 在如图 1.2.3 所示的对话框中, 输入用户名和工作单位(公司名称可简写)以及产品的序列号, 如图 1.2.4 所示。

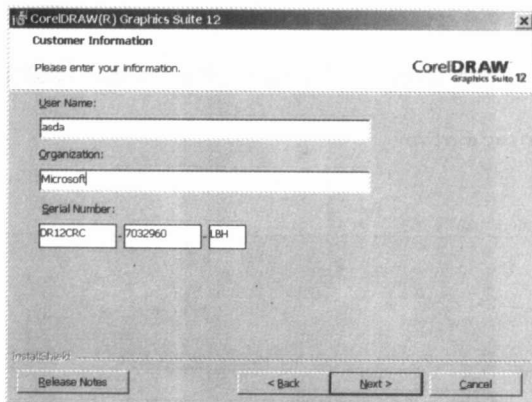


图 1.2.4 输入信息及产品序列号

(5) 相关信息输入完成后, 单击 **Next >** 按钮, 打开如图 1.2.5 所示的“习惯安装”对话框。

在此对话框中，可选择默认的安装方式，或者根据个人需要来自定义选择所需的组件来进行安装。

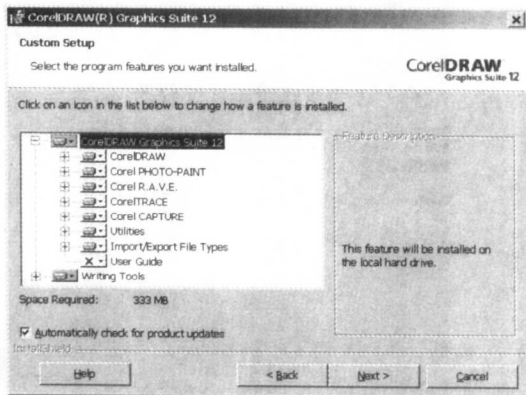


图 1.2.5 “习惯安装”对话框

(6) 单击如图 1.2.5 所示对话框中的 **Next >** 按钮，打开如图 1.2.6 所示的“选择程序路径”对话框，单击对话框中的 **Change...** 按钮，在弹出的对话框中选择放置程序的路径，单击 **OK** 按钮，返回如图 1.2.6 所示的对话框。

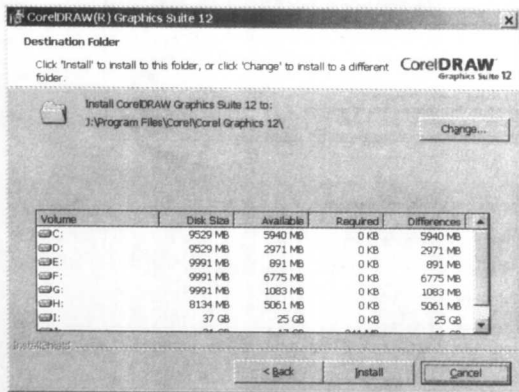


图 1.2.6 “选择程序路径”对话框

(7) 单击对话框中的 **Install** 按钮，弹出“开始安装 CorelDRAW 12”对话框，如图 1.2.7 所示，稍等片刻，弹出“正在安装 CorelDRAW 12”对话框，如图 1.2.8 所示。

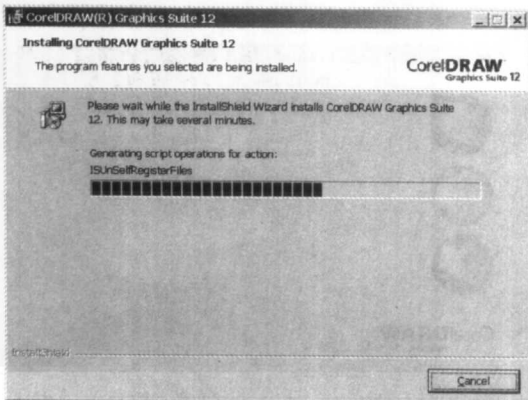


图 1.2.7 “开始安装 CorelDRAW 12 程序”对话框

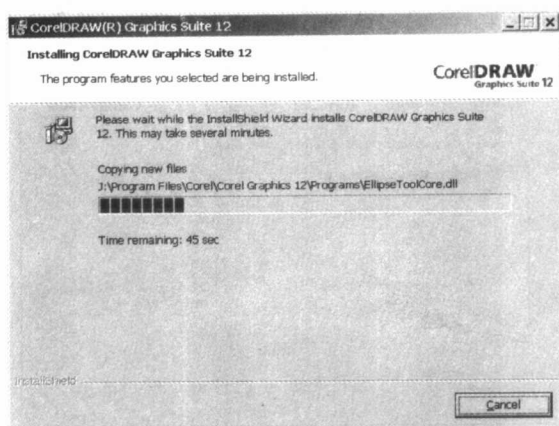


图 1.2.8 “正在安装 CorelDRAW 12 程序”对话框

(8) 当运行安装到 0 秒时, 系统将会自动弹出如图 1.2.9 所示的“选择存储器”对话框。

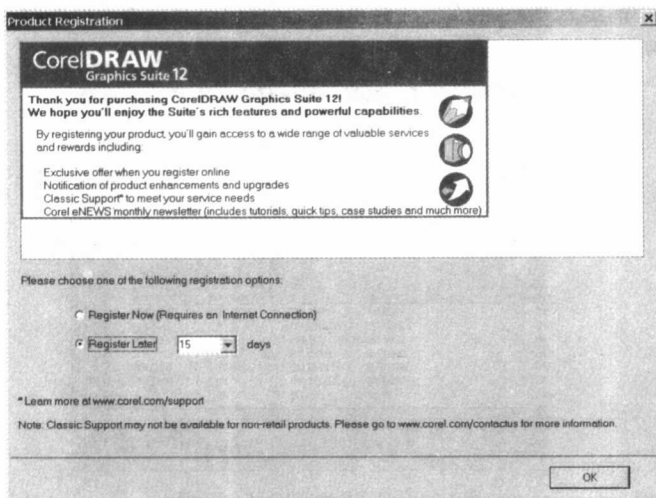


图 1.2.9 “选择存储器”对话框

(9) 选中对话框中的 ☒ Register Later 15 days 单选按钮, 单击 按钮, 弹出“完成”对话框, 如图 1.2.10 所示。

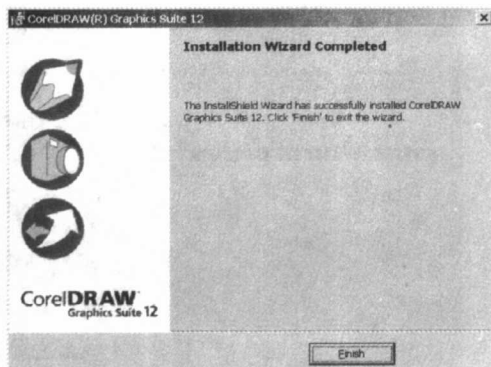


图 1.2.10 “完成”对话框