

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 11

平面设计基础与案例教程

武马群 主编

李梅 编著



北京工业大学出版社

中等职业学校计算机系列规划教

CorelDRAW11 平面设计基础与案例教程

武马群 主编

李 梅 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 11 在图形图像绘制和处理上的操作方法和技巧。本书内容包括：CorelDRAW 11 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、文本编辑、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初学者的学习使用。

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 平面设计基础与案例教程/武马群主编.

北京：北京工业大学出版社，2005.4

ISBN 7-5639-1469-2

I. C... II. 武... III. 图形软件. CorelDRAW—专业学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 014051 号

CorelDRAW 11 平面设计基础与案例教程

武马群 主编

李 梅 编著

※

北京工业大学出版社出版发行

邮编：100022 电话：(010)67392308

各地新华书店总经销

徐水宏远印刷厂印刷

※

2005 年 4 月第 1 版 2005 年 4 月第 1 次印刷

787mm × 1092mm 16 开本 14 印张 334 千字

印数：1~5000 册

ISBN 7-5639-1469-2/T · 240

定价：19.00 元

《中等职业学校计算机系列规划教材》

编委会

主任：武马群

(北京市高职中专教育研究会副会长、计算机教学研究理事会理事长
中国计算机学会教育专业委员会常委、高职中专教育研究会理事长
北京信息职业技术学院院长)

副主任：匡松 罗光春 丁文健

编委：梁庆龙 张艳珍 王勇杰 李自力 何振林
吕峻闽 缪春池 郭黎明 薛飞 何嘉
卫丹 何峥 梁浴文 林珣 何福良
刘金 蒋义军 涂宏 曾吉贵 张力

序

近年来，随着国民经济发展水平的提高和教育改革的不断深入，我国的职业教育发展迅速，进入到了一个新的历史阶段。国家对中等职业教育的改革与发展提出了明确的要求，倡导“以职业能力为本位，以就业为导向”的教育观念，促进中等职业教育更好地满足劳动力市场的需要。

为了适应全面推进素质教育，深化中等职业教育教学改革的需要，提高中等职业学校教学质量，培养“具有综合职业能力强，在生产、服务、技术和管理第一线工作的高素质的劳动者和初中级专门人才”，我们依据教育部制定的《中等职业学校计算机及应用专业教学指导方案》，以及教育部等六部委最新制定的《中等职业学校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养指导方案》的精神，组织职教专家和一批优秀教师，结合最新的教学改革研究成果，编写了这套中等职业学校计算机系列教材。

本套教材在编写上具有以下特点：

1. 适应中等职业教育课程模块化和综合化改革的需要，本套教材采用模块化结构，运用“任务驱动，案例教学”的方法编写。

2. 联系实际，强化应用。每章前明确学习目标，章末配有习题和上机操作实训，突出实践技能和动手能力的培养。

3. 适应行业技术发展，体现教学内容的先进性和前瞻性。在教材中注意突出本专业领域的新知识、新技术、新软件，尽可能实现专业教学基础性与先进性的统一。

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，包括以下内容：

- ◆ 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

有需要的教师请登录 [Http://www.21pcedu.com](http://www.21pcedu.com) 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。

武马群

2004年12月

前 言

CorelDRAW 是当今最流行的矢量图形设计软件之一。加拿大 Corel 公司对 CorelDRAW 软件的版本不断地进行升级，目的是为了广大从事图形图像处理工作的用户能够拥有性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 11 正是在这一宗旨下推出的。

本书根据广大初学者和图形图像处理应用人员的实际需求，对 CorelDRAW 11 进行了全面细致的讲解，既突出基础内容，又重视实践应用。本书详细介绍了 CorelDRAW 11 的基本功能和新增功能，将软件功能融入到制作实例中，令人耳目一新。使广大用户能够在全面掌握 CorelDRAW 11 功能的同时，灵活快捷地应用该软件进行创作是编写本书的初衷，因此在编写过程中，我们根据以往编写同类书籍的经验，努力使本书做到把操作步骤演示得清晰准确，使学习者便于掌握制作要领，并能应用到创意之中。

本书共分为 9 个章节，从易到难，全面介绍 CorelDRAW 11 的强大功能，包括：CorelDRAW 11 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。

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。谢谢读者朋友们的支持，我们将以更饱满的热情投入到编辑工作中，为您奉献更优秀的电脑图书！

编 者

2005 年 4 月

目 录

第 1 章 初识 CorelDRAW 11.....	1
1.1 CorelDRAW 11 的启动与退出.....	1
1.1.1 CorelDRAW 11 的启动.....	1
1.1.2 CorelDRAW 11 的退出.....	1
1.2 CorelDRAW 11 的工作界面.....	2
1.2.1 菜单栏.....	3
1.2.2 标准工具栏.....	9
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 11 的新增功能.....	11
1.3.1 涂抹笔工具.....	11
1.3.2 粗糙笔工具.....	12
1.3.3 新修剪命令.....	13
1.4 符号的使用.....	14
1.4.1 创建符号.....	14
1.4.2 编辑符号.....	15
1.4.3 插入符号.....	15
【本章小结】.....	15
【习题】.....	16
【实验】.....	16
第 2 章 文件的基本操作.....	17
2.1 文件管理.....	17
2.1.1 创建文件.....	17
2.1.2 打开图形文件.....	18
2.1.3 保存文件.....	18
2.1.4 关闭文件.....	20
2.1.5 备份文件.....	21
2.2 创建简单的对象.....	22
2.2.1 创建第一个简单对象.....	22
2.2.2 创建一行文本.....	22
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	29
2.3.4	缩放和旋转对象	30
2.3.5	对象的镜像变换	35
2.3.6	撤销与重做操作	37
【本章小结】	39
【习题】	39
【实验】	39
第3章	使用绘图工具	40
3.1	绘制基本形状	40
3.1.1	绘制矩形	40
3.1.2	绘制椭圆形	42
3.1.3	绘制多边形	43
3.1.4	绘制螺旋形	44
3.1.5	绘制网格	45
3.1.6	绘图工具属性的设置	46
3.2	绘制线条	46
3.2.1	手绘工具	47
3.2.2	贝塞尔工具	48
3.2.3	艺术笔工具	49
3.2.4	限制角度和绘图精度的设置	51
3.3	造形编辑	52
3.3.1	形状工具	52
3.3.2	刻刀工具	55
3.3.3	涂抹笔刷工具	58
3.3.4	自由变形工具	59
3.3.5	交互式自由变形工具	62
3.3.6	尺度工具	65
3.4	综合实例	69
【本章小结】	75
【习题】	76
【实验】	76
第4章	轮廓与颜色填充	77
4.1	轮廓笔	77
4.1.1	轮廓笔的使用	77
4.1.2	轮廓颜色填充	78
4.1.3	应用和编辑箭头	81
4.1.4	轮廓的管理	82


4.2 对象的颜色填充	83
4.2.1 设置色彩模式	83
4.2.2 标准填充	84
4.2.3 渐变填充	85
4.2.4 图案填充	90
4.2.5 底纹填充	92
4.2.6 PostScript 填充	93
4.3 综合实例	94
【本章小结】	96
【习题】	96
【实验】	97
第5章 使用文本	98
5.1 文本的基本操作	98
5.1.1 输入段落文本	98
5.1.2 输入美术文本	99
5.1.3 美术文本与段落文本的转换	99
5.2 处理文本	99
5.2.1 处理段落文本	99
5.2.2 处理美术文本	102
5.3 编辑文本	104
5.3.1 “格式化文本”对话框	104
5.3.2 首字下沉/缩进/排版方向的设置	105
5.3.3 转换字母的大小写	107
5.3.4 在段落文本中添加项目符号	108
5.3.5 调整文本的间距	108
5.3.6 对齐文本	110
5.4 综合实例	111
【本章小结】	120
【习题】	120
【实验】	121
第6章 文本特效	122
6.1 设置文本分栏	122
6.1.1 给段落文本设置等宽的栏	122
6.1.2 为段落文本设置不等宽的栏	123
6.2 添加特殊符号	123
6.2.1 在文本中添加特殊符号	123
6.2.2 在文本中插入图形对象	124

6.3	使文本嵌合路径	125
6.3.1	使文本直接嵌合到路径	125
6.3.2	把已有文本添加到开放路径	125
6.3.3	让文本嵌合于闭合路径	126
6.3.4	拆分嵌合于路径中的文本	127
6.4	给文本添加封套效果	127
6.4.1	给段落文本添加封套效果	127
6.4.2	为美术文本设置封套效果	129
6.5	对文本添加立体化效果	130
6.5.1	为文本设置立体化效果	130
6.5.2	旋转立体化文本	131
6.5.3	对立体化文本对象添加颜色	131
6.5.4	斜角修饰	132
6.5.5	给立体化文本添加光照效果	132
6.6	综合实例	133
	【本章小结】	142
	【习题】	142
	【实验】	142
第7章	对象的管理和组织	145
7.1	对象的复制与删除	145
7.1.1	对象的复制	145
7.1.2	对象的再制	146
7.1.3	对象的仿制	146
7.1.4	对象的删除	146
7.2	排序、对齐和分布对象	147
7.2.1	对象的排序	147
7.2.2	对齐与分布	148
7.3	对象的群组	149
7.3.1	使用群组	149
7.3.2	取消群组	149
7.3.3	选取群组中的对象	149
7.4	对象的锁定和结合	150
7.4.1	锁定对象和解除锁定	150
7.4.2	对象的结合与拆分	151
7.5	对象的修剪/焊接/相交	152
7.5.1	对象的修剪	152
7.5.2	对象的相交	153
7.5.3	对象的焊接	154

7.6 对象管理器的使用	155
7.6.1 对象管理器的打开和设置	156
7.6.2 使用图层组织绘图	158
【本章小结】	160
【习题】	160
【实验】	161
第8章 交互式工具的使用	162
8.1 交互式透明工具	162
8.1.1 无透明	162
8.1.2 标准透明	163
8.1.3 渐变透明	164
8.1.4 图样透明	164
8.1.5 底纹透明	166
8.1.6 冻结透明度	167
8.2 交互式调和工具	167
8.2.1 3种基本调和类型	167
8.2.2 “旋转”和“回路”	170
8.3 交互式封套工具	171
8.3.1 为图形对象添加封套	172
8.3.2 封套节点的编辑	172
8.3.3 封套的编辑模式	173
8.3.4 映射模式	174
8.3.5 应用封套副本	175
8.4 交互式立体化工具	176
8.4.1 立体化类型和灭点的设置	176
8.4.2 旋转立体对象	177
8.4.3 运用立体颜色	177
8.4.4 立体化光源的运用	179
8.4.5 修饰斜边	179
8.4.6 绘制圆管	180
8.5 交互式阴影工具	181
8.5.1 应用与编辑预置阴影	182
8.5.2 阴影羽化	183
8.5.3 设置阴影的透明度	183
8.5.4 设置阴影的颜色	184
8.6 交互式轮廓图工具	185
8.6.1 为对象设置轮廓图效果	185
8.6.2 修改轮廓图属性	185

8.7 交互式网状填充工具	186
【本章小结】	188
【习题】	188
【实验】	188
第9章 位图处理与滤镜特效	191
9.1 编辑位图	191
9.1.1 导入位图	191
9.1.2 位图的裁剪	192
9.1.3 位图的矢量化	193
9.2 转换位图的模式	194
9.2.1 矢量图转换为位图	194
9.2.2 颜色模式转换	195
9.3 位图色调的调整	195
9.3.1 HSB 值的调整	195
9.3.2 颜色平衡的调整	196
9.3.3 关于效果滤镜	196
9.4 “三维效果”滤镜组	197
9.5 “艺术笔触”滤镜组	198
9.6 “模糊”滤镜组	199
9.7 “颜色变换”滤镜组	201
9.8 “轮廓图”滤镜组	202
9.9 “创造性”滤镜组	203
9.10 “扭曲”滤镜组	206
9.11 “杂点”滤镜组	207
【本章小结】	209
【习题】	209
【实验】	210

1) 确认 CorelDRAW 11 已经启动。

2) 在 CorelDRAW 11 标题栏的右侧有一组控制按钮, 单击按钮 , 即可退出 CorelDRAW 11。


以上简单介绍了 CorelDRAW 11 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 11 的工作界面

CorelDRAW 11 启动完成以后, 将看到它的欢迎界面: 欢迎使用 CorelDRAW, 如图 1-2 所示。欢迎屏幕其实是 CorelDRAW 11 强大功能的总集合, 其中有 6 个图标可供单击。它们分别是“新图形”、“打开上次编辑的图形”、“打开图形”、“模板”、“CorelTUTOR”和“新增功能”。在对话框的下方有一个单选项“启动时显示这个欢迎屏幕”, 如果不选中该选项, 下次启动时将不再显示欢迎屏幕。



图 1-2 CorelDRAW 11 欢迎屏幕

CorelDRAW 11 启动之后, 在“文件”菜单中选择“新建”命令或者在属性栏中单击“新建”图标  即可创建一个新的文件, 工作界面如图 1-3 所示。

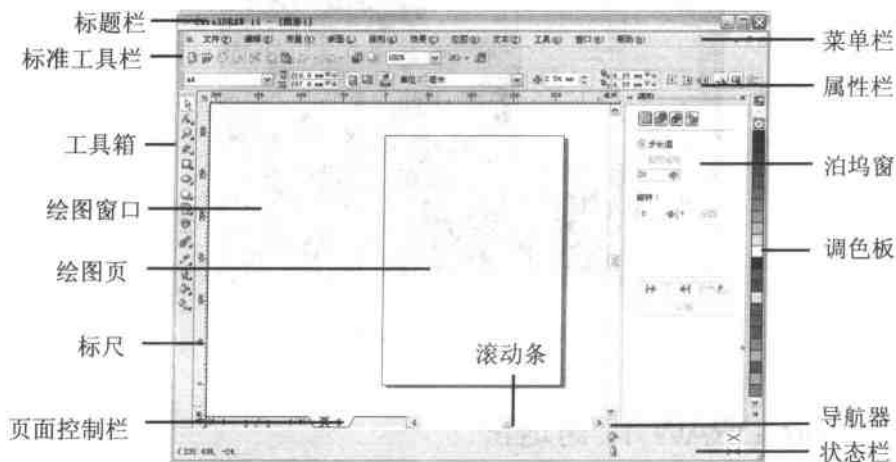


图 1-3 建立的新文件

CorelDRAW 11 的工作界面非常简洁明了,即使用户从未使用过绘图程序,也可以在第一次使用 CorelDRAW 11 时,简单创建出诸如矩形、椭圆之类的对象。用鼠标单击并拖动绘图工具以及单击填充色等,所能制作的就不仅仅是矩形和椭圆了,还有文本、线段、星形以及任意形状的物体……所有这些可以归结为以下基本操作:

- ①在工具箱的某个工具上单击鼠标。
- 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。

1.2.1 菜单栏

在 CorelDRAW 11 中共有 11 个菜单项,它们分别是:文件、编辑、变量、版面、排列、效果、位图、文本、工具、窗口、帮助。

1. 文件菜单

CorelDRAW 11 的“文件”菜单如图 1-4 所示,它较以前版本的 CorelDRAW 有了改进,大体上和其他绘图软件的“文件”菜单相似,这里主要介绍其具有特色的命令。

(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 11 中很有特色的功能,可以很方便地从不同的途径获得图像。

(3) 导入命令。因为 CorelDRAW 11 是一个支持多种格式的绘图软件,利用“导入”命令可以很方便地导入非 CorelDRAW 11 所默认的文件格式,如 DWG、BMP、GIF、TIF、JPG、FPX、HTM 等十几种格式,这就是“导入”命令与“打开”命令的区别,“打开”命令只用于打开 CorelDRAW 11 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 11 所默认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变化很小的前提下大大缩小图像的大小。

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”命令是重做刚才撤消的操作;而“重复”命令则将刚才用户的操作再重复一次。举个例子来说,当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。



图 1-4 “文件”菜单



图 1-5 “编辑”菜单

(2) 再制命令。这是 CorelDRAW 11 有别于其他软件的一个很有特色的功能，也是一个比较容易混淆的菜单命令，它的操作特点不同于“复制”命令，而类似“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的效果，如图 1-6 所示。

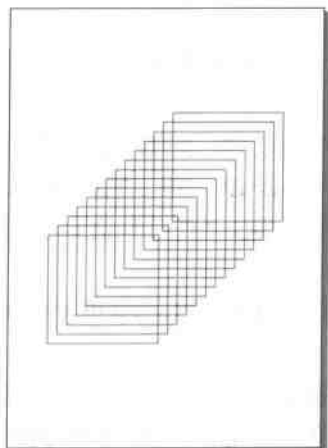


图 1-6 再制效果

(3) 仿制命令。利用“仿制”命令，只要一步操作就可选定图形对象的副本，而且当对于复制的原对象进行操作时，克隆对象也随之发生相同的变化（移动等操作除外）。

(4) 插入因特网对象命令。这是一个非常有用的命令，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。当将这幅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。

利用这一功能将不需手工编写相应的代码，其子菜单如图 1-7 所示。

(5) 插入条形码命令。在这里将打开 CorelDRAW 11 的“条形码向导”，用户可以在它的引导下很方便的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。

(6) 链接命令。此命令是 CorelDRAW 11 中与因特网紧密结合的命令，可以对文档中的链接进行编辑，这使得以前较难处理的链接操作在此变得十分简单。

3. 变量菜单

“变量”菜单中的功能命令是主要用于调整用户希望看到的桌面和工作区效果的，如图 1-8 所示。其中有很多菜单选项是以后经常需要使用的，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 CorelDRAW 11 的绘图工作将起到相当大的作用，这里只进行简单介绍。

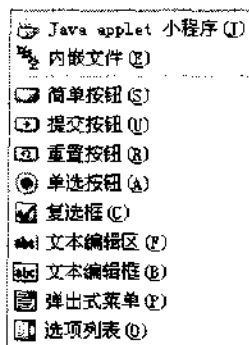


图 1-7 “插入因特网对象”子菜单

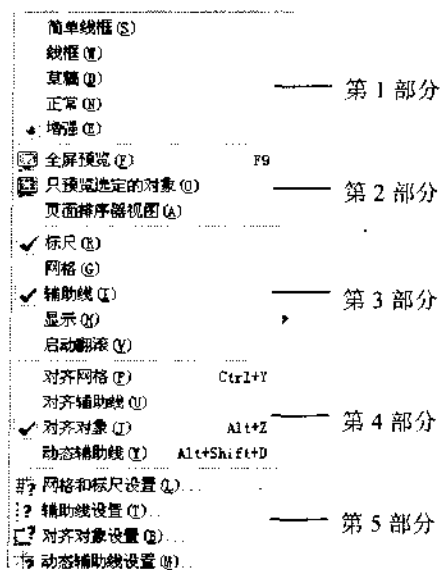


图 1-8 “变量”菜单

(1) 第 1 部分。这是关于绘图工作区设定的部分，可以从中选择自己所需要的模式，但要注意其中“增强”模式是用于察看特殊效果的，使用该模式将占用大量系统资源，使系统速度变慢。

(2) 第 2 部分。这是用户用来设定察看图形的方式和范围的。“全屏预览”命令是用来以全屏方式察看图形的效果；而“只预览选定的对象”命令是一种用来察看选定图形的预览方式，它将忽略未被选定的对象，有时恰恰需要这种方式来预览一个图形，并对其中的某些部分进行调整。

(3) 第 3 部分。这一部分是用来设定工作区的显示方式的，用户可以根据自己的喜好进行选择，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是恰当的。

(4) 第 4 部分。是用于鼠标定位的，它们可以很方便地定位于所需要的对象实体上面，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会经常使用。

4. “版面”菜单

这个菜单相对来说比较简单，如图 1-9 所示。其主要作用是用来组织打印多页文档并对其相关的设置。CoreIDRAW 11 为多种类型的出版物提供了预设的版面式样，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”菜单中的功能命令是针对“对象”的排列和组织来进行设定的。虽然 CoreIDRAW 11 提供了几乎所有的鼠标操作工具，但有时用鼠标不能达到预想的精度，必须使用专用的定位排列工具，如图 1-10 所示。