

# CorelDRAW 12

## 中文版 实例教程

方晨 编著

目标：掌握CorelDRAW

围绕命令讲解实例

只要按步骤操作

即可享受成功喜悦

实例由浅入深

带您渐入佳境

享受超值售后服务

确保学有所成

本书实例的操作步骤

经初学者全面验证

无遗漏和错误

本书提供售后服务，详见附录2

上海科学普及出版社

# CorelDRAW 12

## 中文版实例教程

方晨 编著

上海科学普及出版社

## 图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 12 中文版实例教程 / 方晨编著. — 上海:  
上海科学普及出版社, 2006.1  
ISBN 7-5427-3266-8

I. C... II. 方... III. 图形软件, CorelDRAW — 教材  
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 105077 号

策划编辑 胡名正  
责任编辑 徐丽萍

CorelDRAW 12 中文版实例教程  
方晨 编著  
上海科学普及出版社出版发行  
(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)  
<http://www.pspsh.com>

---

各地新华书店经销 北京东方七星印刷厂印刷  
开本 787 × 1092 1/16 印张 21.75 字数 609000  
2006 年 1 月第 1 版 2006 年 1 月第 1 次印刷

---

ISBN 7-5427-3266-8/TP·698 定价: 29.00 元

## 说 明

### 本书目的

学会使用 CorelDRAW 12 软件设计平面作品。

### 内 容

本书详细讲解了该软件的命令、各种工具的操作方法、绘图的基本技巧与方法等基础知识。每章在讲解后都有针对性的实例，并配合课后练习，巩固各章所学内容。同时，在全书的最后讲解了几个综合性作品的制作过程。

### 使用方法

本书采用循序渐进的手把手教学方式，结合实际操作讲解，读者在学习的同时，应当启动 CorelDRAW 12 软件，根据本书讲解进行操作，只要跟从操作，就能掌握该软件。

有基础的读者，可以直接阅读本书实例，会对你的创作有一定启发。同时，也可将本书作为工作中的参考手册。

### 读者对象

学习 CorelDRAW 12 的电脑爱好者。

电脑培训班学员。

美术院校的学生。

### 本书特点

基础知识与实例教学相结合，实现入门到精通。

手把手教学，步骤完整清晰。

本书实例的操作步骤全部经过验证，无遗漏。

### 著作者

本书由北京子午信诚科技发展有限公司方晨编著，郝海波执笔，魏明、杨瀛审校。其中，部分实例由杨玉川提供。

### 封面设计

本书封面由乐章工作室金钊设计。

### 售后服务

本书读者在阅读过程中如有问题，可登录售后服务网站，点击“学习论坛”，进入“今日学习论坛”，注册后将问题写明，我们将在一周内解答。同时，可在资源共享栏目中下载相关素材。

**声明：本书经零起点的读者试读，达到上述目的。**

**售后服务网站：<http://www.todayonline.cn>**

# 目 录

<b>第1章 CorelDRAW 12 基本知识</b> .....	1	2.2.2.4 属性栏	18
1.1 CorelDRAW 12 简介 .....	1	2.2.2.5 工具箱	19
1.1.1 CorelDRAW 发展历史 .....	1	2.2.2.6 标尺	19
1.1.2 CorelDRAW 12 工作环境 .....	1	2.2.2.7 页面导航器	19
1.1.3 CorelDRAW 基本功能 .....	2	2.2.2.8 状态栏	19
1.1.4 CorelDRAW 12 的新特性 .....	2	2.2.2.9 视图导航器	19
1.2 CorelDRAW 12 的安装 .....	3	2.2.2.10 调色板	20
1.3 几个重要概念 .....	6	2.2.2.11 泊坞窗	20
1.3.1 矢量图 .....	6	2.2.2.12 绘图页面	20
1.3.2 位图 .....	6	2.2.3 使用 CorelDRAW 12 的帮助系统	20
1.3.3 存储格式 .....	7	2.3 文件的基本操作 .....	21
1.3.4 RGB 色彩模式 .....	7	2.3.1 新建文件 .....	21
1.3.5 CMYK 色彩模式 .....	7	2.3.1.1 从页面新建 .....	21
1.3.6 HSB 色彩模式 .....	8	2.3.1.2 从模板新建 .....	21
1.3.7 HLS 色彩模式 .....	8	2.3.2 打开文件 .....	21
1.3.8 Lab 色彩模式 .....	8	2.3.3 保存文件 .....	22
1.3.9 灰度 (Grayscale) 模式 .....	8	2.3.3.1 使用“保存”命令保存文件 ..	22
1.4 体会 CorelDRAW —— 跟我做		2.3.3.2 使用“另存为”命令保存文件	22
第一个作品：“始于足下” .....	9	2.3.4 关闭文件 .....	22
1.5 小结 .....	14	2.3.4.1 使用“关闭”命令关闭文件 ..	22
1.6 练习 .....	14	2.3.4.2 使用“全部关闭”命令关闭	
<b>第2章 CorelDRAW 12 基础操作</b> .....	15	文件 .....	23
2.1 启动与退出 .....	15	2.4 设置页面辅助功能 .....	23
2.1.1 启动 CorelDRAW .....	15	2.4.1 使用页面标尺 .....	23
2.1.1.1 从“开始”按钮启动		2.4.2 使用辅助线 .....	25
CorelDRAW .....	15	2.4.2.1 设置辅助线 .....	25
2.1.1.2 从桌面快捷方式启动		2.4.2.2 移动辅助线 .....	26
CorelDRAW .....	16	2.4.2.3 旋转辅助线 .....	27
2.1.2 CorelDRAW 的退出 .....	16	2.4.2.4 显示/隐藏辅助线 .....	27
2.1.2.1 通过“文件”菜单退出		2.4.2.5 删除辅助线 .....	27
CorelDRAW .....	16	2.4.3 使用网格 .....	27
2.1.2.2 通过标题栏退出 .....	16	2.4.4 设置页面背景 .....	28
2.1.2.3 直接退出 .....	16	2.4.5 使用自动对齐功能 .....	29
2.2 CorelDRAW 12 界面介绍 .....	16	2.4.5.1 自动对齐网格 .....	29
2.2.1 了解 CorelDRAW 12 欢迎屏幕 ..	16	2.4.5.2 自动对齐辅助线 .....	29
2.2.2 CorelDRAW 12 操作界面 .....	17	2.4.5.3 自动对齐对象 .....	30
2.2.2.1 标题栏 .....	18	2.4.6 使用动态辅助线 .....	30
2.2.2.2 菜单栏 .....	18	2.5 管理多页面 .....	30
2.2.2.3 标准工具栏 .....	18	2.5.1 增加删除页面 .....	30





2.5.2	重命名页面	31	3.1.6	使用艺术笔工具	46
2.5.3	定位页面	31	3.1.6.1	预设笔触效果	46
2.5.3.1	使用“页面导航器” 切换页面	31	3.1.6.2	画笔笔触效果	47
2.5.3.2	使用“转到某页”命令 切换页面	32	3.1.6.3	喷罐笔触效果	47
2.6	视图控制	32	3.1.6.4	书法笔触效果	48
2.6.1	设置视图显示质量	32	3.1.6.5	压力笔触效果	48
2.6.1.1	简单线框	32	3.1.6.6	自定义笔刷	49
2.6.1.2	线框	33	3.2	编辑线条	50
2.6.1.3	草稿	33	3.2.1	使用形状工具	50
2.6.1.4	正常	33	3.2.1.1	选取节点	50
2.6.1.5	增强	34	3.2.1.2	增加节点	50
2.6.2	调整视图显示比例	34	3.2.1.3	等比增加节点	51
2.6.2.1	使用标准工具栏	34	3.2.1.4	删除节点	51
2.6.2.2	使用缩放工具	34	3.2.1.5	连接两个节点	52
2.6.2.3	使用视图管理器	34	3.2.1.6	分割曲线	52
2.7	CorelDRAW 12 泊坞窗的基本操作	35	3.2.1.7	转换曲线为直线	52
2.7.1	打开一个泊坞窗	35	3.2.1.8	转换直线为曲线	53
2.7.2	展开/折叠泊坞窗	35	3.2.1.9	使节点成为尖突	53
2.7.3	向上/下滚动泊坞窗	35	3.2.1.10	平滑节点	53
2.7.4	拖出泊坞窗	35	3.2.1.11	生成对称节点	53
2.7.5	组合泊坞窗	35	3.2.1.12	反转曲线的方向	54
2.7.6	关闭泊坞窗	36	3.2.1.13	延长曲线使之闭合	54
2.8	选择对象	36	3.2.1.14	提取子路径	54
2.8.1	使用“挑选工具”选择	36	3.2.1.15	自动闭合曲线	55
2.8.2	创建图形时的选择	36	3.2.1.16	伸长和缩短节点连线	55
2.8.3	使用菜单命令选择	36	3.2.1.17	旋转和倾斜节点连线	55
2.8.4	取消选择	37	3.2.1.18	对齐节点	55
2.9	实例：标志设计	37	3.2.1.19	弹性模式	56
2.10	小结	39	3.2.1.20	选择全部节点	56
2.11	练习	40	3.2.1.21	曲线平滑度	56
<b>第3章</b>	<b>绘制、编辑线条</b>	<b>41</b>	3.3	标注	57
3.1	绘制线条	41	3.3.1	使用交互式连线工具	57
3.1.1	使用手绘工具	41	3.3.1.1	直线连接	57
3.1.1.1	绘制直线和斜线	42	3.3.1.2	成角连接	58
3.1.1.2	绘制曲线	42	3.3.2	使用度量工具	58
3.1.1.3	绘制封闭图形	42	3.3.2.1	垂直度量	59
3.1.2	使用贝塞尔工具	43	3.3.2.2	水平度量	59
3.1.2.1	使用贝塞尔工具绘制 连续线段	44	3.3.2.3	角度测量	60
3.1.2.2	使用贝塞尔工具绘制曲线	44	3.4	使用智能绘图工具	60
3.1.3	使用钢笔工具	44	3.5	实例：瓜子卡片	61
3.1.4	使用多点线工具	45	3.6	小结	68
3.1.5	使用3点曲线工具	45	3.7	练习	68
<b>第4章</b>	<b>绘制、编辑形</b>	<b>69</b>	4.1	绘制矩形与正方形	69
			4.1.1	绘制矩形	69





4.1.2 绘制圆角矩形 .....	70	5.1.2 使用拖拽的方法均匀填充 .....	94
4.1.3 使用3点矩形工具 .....	70	5.1.3 混合均匀填充 .....	94
4.2 绘制椭圆、圆、圆弧与饼形 .....	71	5.1.4 关闭和打开调色板 .....	94
4.2.1 绘制椭圆形 .....	71	5.2 标准填充 .....	95
4.2.2 绘制弧形、饼形 .....	71	5.2.1 模型 .....	95
4.2.3 使用3点椭圆工具 .....	72	5.2.2 混合器 .....	96
4.3 绘制多边形和星形 .....	72	5.2.3 调色板 .....	96
4.4 绘制螺旋形 .....	73	5.3 渐变填充 .....	97
4.4.1 绘制普通螺旋形 .....	73	5.3.1 双色渐变填充 .....	97
4.4.2 绘制封闭的螺旋形 .....	73	5.3.2 自定义渐变填充 .....	98
4.5 绘制图纸图形 .....	74	5.4 图案填充 .....	100
4.6 绘制预定义形状 .....	74	5.4.1 填充双色图案 .....	100
4.6.1 基本形状 .....	75	5.4.2 填充全色图案 .....	101
4.6.2 箭头形状 .....	75	5.4.3 填充位图图案 .....	102
4.6.3 流程图形状 .....	76	5.5 纹理填充 .....	102
4.6.4 星形工具 .....	76	5.6 PostScript 底纹填充 .....	103
4.6.5 标注形状 .....	77	5.7 取消填充 .....	105
4.7 编辑形状的轮廓 .....	77	5.8 使用交互式填充工具组 .....	105
4.7.1 使用轮廓笔对话框工具 .....	78	5.8.1 交互式填充工具 .....	105
4.7.1.1 设置不同的边角 .....	78	5.8.2 交互式网格工具 .....	106
4.7.1.2 设置不同的线条端头 .....	78	5.9 实例：贺卡 .....	108
4.7.1.3 线端箭头样式的应用 .....	79	5.10 小结 .....	115
4.7.1.4 创建新箭头 .....	79	5.11 练习 .....	115
4.7.1.5 笔尖形状的设计 .....	80	<b>第6章 对象操作（一）</b> .....	<b>117</b>
4.7.1.6 “后台填充”复选项 .....	80	6.1 使用工具编辑对象 .....	117
4.7.1.7 “按图像比例显示”复选项 ..	81	6.1.1 使用刻刀工具编辑对象 .....	117
4.7.2 使用轮廓宽度预设值 .....	82	6.1.1.1 分割路径 .....	117
4.7.3 设置形状的轮廓 .....	82	6.1.1.2 将曲线转换为直线 .....	118
4.7.3.1 轮廓粗细的调整 .....	82	6.1.1.3 分割对象 .....	118
4.7.3.2 轮廓样式的应用 .....	83	6.1.2 使用橡皮擦工具编辑对象 .....	119
4.7.3.3 创建新轮廓样式 .....	83	6.1.2.1 擦除路径 .....	119
4.7.4 设置形状的轮廓颜色 .....	84	6.1.2.2 擦除对象 .....	119
4.7.4.1 利用“轮廓颜色对话框”		6.1.3 使用涂抹笔刷工具编辑对象 .....	120
工具填充 .....	84	6.1.4 使用粗糙笔刷工具编辑对象 .....	121
4.7.4.2 在轮廓笔对话框中设置		6.1.5 使用自由变换工具变换对象 .....	122
轮廓色 .....	85	6.1.5.1 自由旋转对象 .....	122
4.7.4.3 使用调色板填充轮廓色 .....	86	6.1.5.2 自由角度镜像对象 .....	123
4.7.4.4 用拖动的方式填充轮廓色 .....	86	6.1.5.3 自由调节对象 .....	123
4.7.5 将轮廓转换为对象 .....	86	6.1.5.4 自由扭曲对象 .....	124
4.8 实例：拼图 .....	87	6.2 使用删除虚设线工具 .....	124
4.9 小结 .....	92	6.3 改变对象位置 .....	125
4.10 练习 .....	92	6.3.1 使用鼠标移动对象 .....	125
<b>第5章 应用填充</b> .....	<b>93</b>	6.3.2 使用工具属性栏移动对象 .....	125
5.1 使用浮动调色板进行填充 .....	93	6.3.3 对象位置的微调 .....	126
5.1.1 均匀填充 .....	93	6.4 旋转对象 .....	126





6.4.1 使用鼠标旋转对象 .....	126	7.5.1 群组对象 .....	148
6.4.2 使用工具属性栏旋转对象 .....	126	7.5.1.1 使用菜单命令群组 .....	148
6.5 镜像对象 .....	127	7.5.1.2 使用工具属性栏群组 .....	148
6.5.1 使用鼠标镜像对象 .....	127	7.5.2 取消群组 .....	149
6.5.2 使用工具属性栏镜像对象 .....	128	7.5.3 取消全部群组 .....	149
6.6 改变对象大小 .....	128	7.5.4 结合对象 .....	149
6.6.1 使用鼠标改变对象大小 .....	128	7.5.5 拆分对象 .....	150
6.6.2 使用工具属性栏改变图像大小 .....	129	7.6 实例：相框 .....	150
6.7 倾斜对象 .....	129	7.7 小结 .....	158
6.7.1 使用鼠标倾斜对象 .....	129	7.8 练习 .....	158
6.7.2 清除对象变换 .....	130	<b>第8章 文本处理 .....</b>	<b>159</b>
6.8 实例：设计信纸 .....	130	8.1 美术文字 .....	160
6.9 小结 .....	135	8.1.1 输入美术文字 .....	160
6.10 练习 .....	136	8.1.2 选择字体和字号 .....	160
<b>第7章 对象操作（二） .....</b>	<b>137</b>	8.1.3 改变美术文字的字距和行距 .....	161
7.1 复制、再制和删除对象 .....	137	8.1.4 字元控制点的使用 .....	161
7.1.1 复制、剪切与粘贴对象 .....	137	8.2 段落文本 .....	162
7.1.1.1 复制 .....	137	8.2.1 段落文本的输入 .....	162
7.1.1.2 剪切 .....	137	8.2.2 段落文本框架的调整 .....	162
7.1.1.3 粘贴 .....	138	8.2.3 框架间文字的连接 .....	163
7.1.2 再制 .....	138	8.2.4 美术文字和段落文本的转换 .....	163
7.1.3 复制属性 .....	138	8.3 编辑文本 .....	164
7.1.4 删除对象 .....	139	8.3.1 文本格式 .....	164
7.2 对象的整形 .....	139	8.3.1.1 字符 .....	165
7.2.1 焊接对象 .....	139	8.3.1.2 段落 .....	166
7.2.1.1 使用属性栏焊接 .....	140	8.3.1.3 制表符 .....	167
7.2.1.2 使用菜单命令焊接 .....	140	8.3.1.4 栏 .....	167
7.2.2 修剪对象 .....	140	8.3.1.5 效果 .....	168
7.2.2.1 使用属性栏修剪 .....	141	8.3.1.6 规则 .....	169
7.2.2.2 使用菜单命令修剪 .....	141	8.4 使文本适合路径 .....	169
7.2.3 相交对象 .....	142	8.4.1 直接将文字填入路径 .....	169
7.2.3.1 使用属性栏相交 .....	142	8.4.2 用鼠标将文字填入路径 .....	170
7.2.3.2 使用菜单命令相交 .....	142	8.5 将美工文字转换为曲线 .....	170
7.3 改变对象的顺序 .....	143	8.6 文本适配图文框 .....	171
7.3.1 到前部 .....	143	8.6.1 使段落文本适合框架 .....	171
7.3.2 到后部 .....	143	8.6.2 将段落文本置入对象中 .....	172
7.3.3 向前一位 .....	144	8.6.3 分隔对象与段落文本 .....	173
7.3.4 向后一位 .....	144	8.7 插入符号和图形对象 .....	173
7.3.5 在前面 .....	144	8.7.1 在文本中插入符号 .....	174
7.3.6 在后面 .....	145	8.7.2 文本绕图排列 .....	174
7.3.7 逆序 .....	145	8.8 文本链接 .....	176
7.4 对齐与分布对象 .....	146	8.8.1 链接段落文本框 .....	176
7.4.1 对齐对象 .....	146	8.8.2 将段落文本框与图形对象链接 .....	177
7.4.2 分布对象 .....	147	8.8.3 解除对象之间的链接 .....	179
7.5 群组与合并对象 .....	148	8.9 实例：OLYMPIC .....	179







8.10 小结 .....	186	10.1.1.10 “灰度浓淡”透镜 .....	217
8.11 练习 .....	186	10.1.1.11 “透明度”透镜 .....	217
<b>第9章 矢量图特效 .....</b>	<b>187</b>	10.1.1.12 “线框”透镜 .....	217
9.1 交互式调和工具 .....	187	10.2 精确剪裁对象 .....	217
9.1.1 调和效果的应用 .....	188	10.2.1 创建精确剪裁的方法 .....	217
9.1.2 沿路径调和效果 .....	189	10.2.2 提取与复制精确剪裁对象内容 ..	218
9.1.3 多个对象间的调和 .....	189	10.2.2.1 提取内容 .....	218
9.2 交互式轮廓图工具 .....	190	10.2.2.2 复制精确剪裁 .....	218
9.3 交互式变形工具 .....	191	10.2.3 编辑内容和完成编辑这一级 ..	219
9.3.1 推拉变形 .....	192	10.3 添加透视点 .....	219
9.3.2 拉链变形 .....	192	10.3.1 单点透视 .....	219
9.3.3 扭曲变形 .....	193	10.3.2 双点透视 .....	220
9.4 交互式阴影工具 .....	194	10.4 复制与克隆效果 .....	221
9.5 封套工具 .....	195	10.4.1 复制效果 .....	221
9.5.1 直线模式 .....	196	10.4.2 克隆效果 .....	222
9.5.2 单弧模式 .....	197	10.5 实例：绘制立体桌子 .....	223
9.5.3 双弧模式 .....	197	10.6 小结 .....	229
9.5.4 非强制模式 .....	197	10.7 练习 .....	229
9.5.5 应用预设封套 .....	198	<b>第11章 CorelDRAW 的位图处理 .....</b>	<b>231</b>
9.6 交互式立体化工具 .....	198	11.1 导入位图图像 .....	231
9.6.1 创建立体化效果 .....	199	11.1.1 导入位图图像 .....	231
9.6.2 立体化类型 .....	200	11.1.2 导入位图前裁剪图像 .....	233
9.6.3 立体化深度 .....	201	11.1.3 导出文件 .....	234
9.6.4 立体的方向 .....	201	11.2 转换矢量图和位图 .....	234
9.6.5 立体化颜色 .....	201	11.2.1 将矢量图转换成位图 .....	235
9.6.6 立体化斜角修饰边 .....	201	11.2.2 将位图图像转换为矢量图形 ..	236
9.6.7 立体化照明 .....	202	11.3 重新取样 .....	238
9.7 交互式透明工具 .....	203	11.4 位图颜色模式 .....	238
9.7.1 均匀透明 .....	203	11.4.1 黑白模式 .....	238
9.7.2 渐变透明 .....	204	11.4.2 灰度模式 .....	239
9.8 实例：叶子 .....	205	11.4.3 调色板模式 .....	240
9.9 小结 .....	211	11.5 位图颜色遮罩 .....	240
9.10 练习 .....	211	11.6 位图的链接 .....	241
<b>第10章 透镜和其他特殊效果 .....</b>	<b>213</b>	11.6.1 外部链接位图 .....	241
10.1 透镜效果 .....	213	11.6.2 取消链接 .....	242
10.1.1 应用透镜 .....	213	11.6.3 从链接更新 .....	242
10.1.1.1 无透镜效果 .....	214	11.7 调整位图图像颜色 .....	242
10.1.1.2 “使明亮”透镜 .....	214	11.7.1 高反差 .....	242
10.1.1.3 “颜色添加”透镜 .....	214	11.7.2 亮度、对比度与强度 .....	244
10.1.1.4 “色彩限度”透镜 .....	215	11.7.3 颜色平衡 .....	245
10.1.1.5 “自定义彩色图”透镜 ..	215	11.7.4 伽玛值 .....	246
10.1.1.6 “鱼眼”透镜 .....	215	11.7.5 替换颜色 .....	247
10.1.1.7 “热图”透镜 .....	216	11.8 实例：a秋 .....	248
10.1.1.8 “反显”透镜 .....	216	11.9 小结 .....	257
10.1.1.9 “放大” .....	216	11.10 练习 .....	258





<b>第12章 CorelDRAW 12 的位图特效</b> .....	<b>259</b>	12.9.3 去除龟纹 .....	278
12.1 三维效果 .....	259	12.10 鲜明化 .....	278
12.1.1 挤远 / 挤近 .....	259	12.10.1 适应非鲜明化 .....	278
12.1.2 球面 .....	260	12.10.2 非鲜明化遮罩 .....	279
12.2 艺术笔触 .....	261	12.11 实例: 美食节海报 .....	280
12.2.1 炭笔画 .....	261	12.12 小结 .....	285
12.2.2 单色蜡笔画 .....	261	12.13 练习 .....	286
12.2.3 印象派 .....	262	<b>第13章 打印输出</b> .....	<b>287</b>
12.2.4 钢笔画 .....	263	13.1 安装打印机 .....	287
12.2.5 水彩画 .....	263	13.1.1 连接打印机 .....	287
12.3 模糊 .....	264	13.1.2 安装打印机驱动程序 .....	287
12.3.1 定向平滑 .....	264	13.1.3 改变打印机的使用状态 .....	288
12.3.2 低频通行 .....	265	13.2 设置纸张大小 .....	288
12.3.3 缩放 .....	265	13.3 文件打印 .....	289
12.4 相机 .....	266	13.3.1 打印预览 .....	289
12.5 颜色变换 .....	267	13.3.2 打印 .....	290
12.5.1 位平面 .....	267	13.3.2.1 常规 .....	290
12.5.2 半色调 .....	267	13.3.2.2 版面 .....	291
12.5.3 梦幻色调 .....	268	13.3.2.3 分色 .....	291
12.6 轮廓图 .....	269	13.3.2.4 预按 .....	292
12.6.1 边缘检测 .....	269	13.3.2.5 其它 .....	292
12.6.2 查找边缘 .....	269	13.4 设置印刷标记 .....	293
12.6.3 跟踪轮廓 .....	270	13.4.1 设置出血限制 .....	293
12.7 创造性 .....	271	13.4.2 设置切边标记 .....	293
12.7.1 晶体化 .....	271	13.4.3 设置对正标记 .....	294
12.7.2 框架 .....	272	13.5 小结 .....	294
12.7.3 散开 .....	272	13.6 练习 .....	294
12.8 扭曲 .....	273	<b>第14章 综合实例</b> .....	<b>295</b>
12.8.1 块状 .....	273	14.1 GREEN ERA .....	295
12.8.2 偏移 .....	274	14.2 新荷图 .....	307
12.8.3 像素 .....	275	14.3 制作梦幻水晶球 .....	316
12.8.4 风 .....	276	14.4 小结 .....	325
12.9 杂点 .....	276	14.5 练习 .....	326
12.9.1 添加杂点 .....	276	<b>附录1 快捷键</b> .....	<b>327</b>
12.9.2 中间值 .....	277	<b>附录2 售后服务</b> .....	<b>335</b>



# 第1章 CorelDRAW 12 基本知识

通过本章，你应当学会：

- (1) CorelDRAW 的发展历史。
- (2) CorelDRAW 12 的安装。
- (3) 有关 CorelDRAW 的重要概念。
- (4) 使用 CorelDRAW 创作作品的一般过程。

## 1.1 CorelDRAW 12 简介

### 1.1.1 CorelDRAW 发展历史

CorelDRAW 于 1989 年由加拿大的 Corel 公司推出，到现在已经有 16 年的历史了，虽然时间不长，但已成为世界闻名的平面图形图像设计软件之一。

CorelDRAW 第一版是在 1989 年春天问世的。一年之后，开发组就推出了内含滤镜、能兼容其他绘图软件的 CorelDRAW 1.01 版。

CorelDRAW 2 的推出是在 1991 年，这时的 CorelDRAW 已经具备了当时其他绘图软件都不具备的功能，如封套、立体化等。

CorelDRAW 2 的推出虽然为 CorelDRAW 树立了新形象，但 CorelDRAW 3 的推出才是 CorelDRAW 的第一个里程碑。当时的 CorelDRAW 3 就包括了 PHOTO-PAINT、CorelSHOW、CorelCHART、Mosaic 和 Corel TRACE 等应用程序。

CorelDRAW 4 于 1993 年 5 月推出，CorelPHOTO-PAINT 和 CorelCHART 的程序代码经过整理后，在外观上也更贴近 CorelDRAW。

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

CorelDRAW 8 发布以后，CorelDRAW 成为了绘图设计软件中的佼佼者。并具有出版、绘图、照片、企业标志、企业图片等图像创作能力。

平面设计的不断普及，促进了平面设计软件的不断更新。CorelDRAW 12 是目前 Corel 公司出品的最新版本矢量图形制作工具软件包，它提供给用户 3 个难以置信的强大的图像应用程序。这套新组件包括 CorelDRAW 12 插图、页面排版和矢量绘图程序，Corel Photo-paint12 数字图像处理程序和 Corel R.A.V.E 3 动画创建程序。还包括用于图像描绘的 CorelTRACE 12 软件、用于图像捕捉的 Corel CAPTURE 12 软件以及用于条形码制作的 Corel BARCODE WIZARD 软件。

### 1.1.2 CorelDRAW 12 工作环境

CorelDRAW 12 可运行于 PC 机和苹果机上，在 PC 机上适用于 Windows 2000，Windows XP



或 Windows Tablet PC Edition 系统。

CorelDRAW 12 在运行时需要占用很大的系统资源，因此对硬件环境的要求较高。要顺利运行 CorelDRAW 12，必须具备以下条件：

**CPU（中央处理器）：**CPU 的运行和处理速度是计算机性能最重要的标志之一，CorelDRAW 12 所要求的处理器至少在 Pentium II，200 MHz 以上。

**内存（RAM）：**内存是处理器和硬盘等外存设备进行数据交换的主要场所，CorelDRAW 12 要求的内存至少为 128MB，最好为 256MB 或更高。

**硬盘空闲空间：**CorelDRAW 12 安装好后，必须保证 C 盘具有至少 250 MB 以上的空闲硬盘空间来进行数据交换。

### 1.1.3 CorelDRAW 基本功能

CorelDRAW 是一款矢量图形制作软件，但它也可以处理位图图像和文字，被广泛应用于平面设计，如平面广告设计、标志设计和网页设计等。

**绘制与处理矢量图：**CorelDRAW 12 可以很方便地利用图形工具直接绘制出各种图形，还可以对绘制的对象进行各种排列组合、布尔操作、镜像操作等。通过 CorelDRAW 矢量图特效的处理，更能为你的设计带来意想不到的效果。

**文字处理：**在 CorelDRAW 中有两种方法输入文字，一种是输入美术字文本，一种是输入段落文本。所以 CorelDRAW 不但能对单个的文字进行处理，而且还能对整段的文字进行对齐、排列、组合和变形等编辑操作。另外还可以对文字进行透视效果的编辑和绕路径等效果的操作。

**位图处理：**CorelDRAW 处理位图的功能也十分强大。它不但可以直接处理位图，还可以把矢量图转换成位图，或把位图转换成矢量图。利用 CorelDRAW 中的位图滤镜选项，可以把位图处理成各种效果，方便了设计师的制作。

**网络功能：**CorelDRAW 具有网络功能，可以将段落文本转化成网络文本，可以在文档中插入因特网对象，创建超级链接等。

### 1.1.4 CorelDRAW 12 的新特性

CorelDRAW 12 与以前的版本相比，具有以下新特性：

#### (1) 新的智能绘图工具。

智能工具能够自动识别许多形状，包括圆形、矩形、箭头和平行四边形。它能够自动平滑曲线，减少操作步骤，节约时间，使设计师更加容易地建立起完美的形状。

#### (2) 新的动态向导

动态向导提供了史无前例的控制水平，它能帮助用户精确定位、对齐。当动态向导打开后，临时向导将显示在绘画的目标捕捉点上。当用户在文档中移动目标时，这个向导会自动改变，并显示重要信息，以便用户做出相应的调整。动态向导使用户创建和移动对象更加准确，并减少了点击频率，节省了设计时间。

#### (3) 增强的捕捉目标工具

捕捉目标节省了设计师大量的时间，当安排项目时，设计师可以快速精确地修改目标。通过鼠标捕捉物体区域，用户能够得到实时的反馈，包括节点、交叉点、中点、象线、切线、垂直线、物体和线的边缘、中心、文本基线和可打印区域。

#### (4) 新的文本特性。





在 CorelDRAW 12 中编辑文本时, 用户能看到更详细的字体类型改变, 无限地放大文本使预览和操作文本变得非常容易。CorelDRAW 12 中新的文本属性增强了文本排列定义, 用户现在控制文本就好象控制图形一样灵活自如。

#### (5) 新的 Unicode 支持

CorelDRAW 12 软件包在使用时没有语言问题, 统一编码允许用户存储超过 65 000 个特殊字符, 为用户提供了一个宽松自由的语言使用范围。这意味着在任何系统中输入的文本都将被保留, 包括英文、日文、中文、拉丁文、希腊文和其他语种。这样不管是哪国的设计师设计的作品, 全世界的设计师都可以共享其文件, 这就是 CorelDRAW 12 的多语言支持。

#### (6) 新的导出 Office 特性

在 CorelDRAW 12 中创作的图片, 将可以很容易地置入到 Office 文档当中, 并且其特性不会被更改。CorelDRAW 12 图像软件包已经是 Office 办公软件的完美伙伴, 能够很容易地进行预览和导入文本文件、幻灯片、电子表格文件, 并且不需担心兼容性的问题。它可以为用户智能地选择更适合的格式 (.png, .emf 或 .wpg)。CorelDRAW 12 图像软件包同微软的 Office 或 Wordperfect Office 协同工作, 将帮助用户创建出极其专业的商业文档。

#### (7) 新的微量修饰笔刷

使用微量修饰笔刷, 用户可以移除数码照片中的灰尘、划伤等瑕疵, 并且能够实时看到结果。微量修饰笔刷工具不仅可以允许用户自定义步长值, 而且还可以智能地移除图像 / 照片中不想要的区域。

## 1.2 CorelDRAW 12 的安装

在安装 CorelDRAW 12 前, 应该仔细阅读安装说明书, 并严格按说明书上的提示和要求操作。如果在安装 CorelDRAW 12 之前, 计算机中有较低版本的 CorelDRAW 应用程序, 应先删除低版本的应用程序, 否则, 会影响 CorelDRAW 12 的正确安装。

安装步骤如下:

(1) 将 CorelDRAW 12 的第一张安装盘放入 CD-ROM 驱动器, 操作系统会自动运行安装程序。这时, 屏幕上将会显示如图 1-2-1 所示的“许可协议书”对话框, 选择“我接受学期在许可协议”单选项, 点击“下一个”按钮, 进行下一步的安装。

注: 如果在许可协议对话框中选择“我不接受学期在许可协议”单选项, 将退出安装程序。

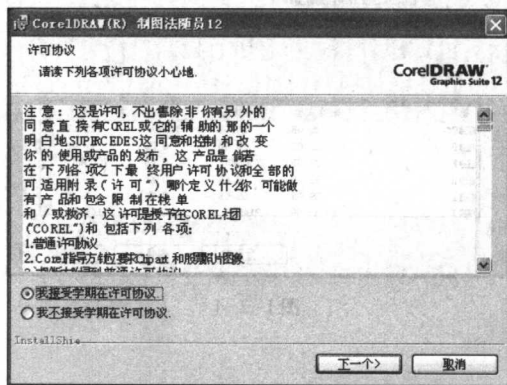


图 1-2-1



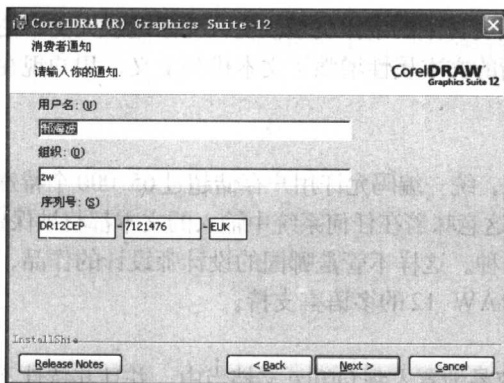


图 1-2-2

(2) 在弹出的消费者通知对话框中按提示填写信息，在“用户名”下的输入框中输入用户的名称，在“组织”下的输入框中输入用户所在公司的名称。在“序列号”下面输入 CorelDRAW 12 软件产品的序列号。该序列号与你的软件是惟一对应的，用户可以在产品的注册卡上找到产品序列号。在正确填写了序列号后，点击“Next”按钮，如图 1-2-2 所示。

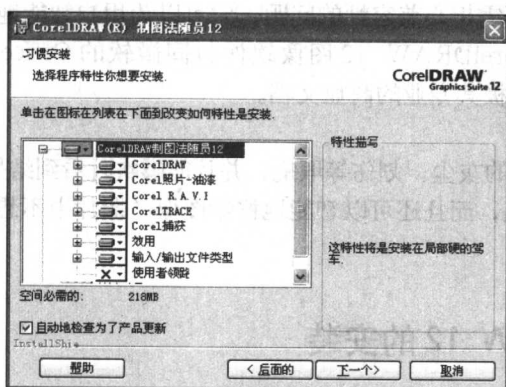


图 1-2-3

(3) 在弹出的习惯安装对话框中单击需要安装的程序，并点击“下一个”按钮，如图 1-2-3 所示。

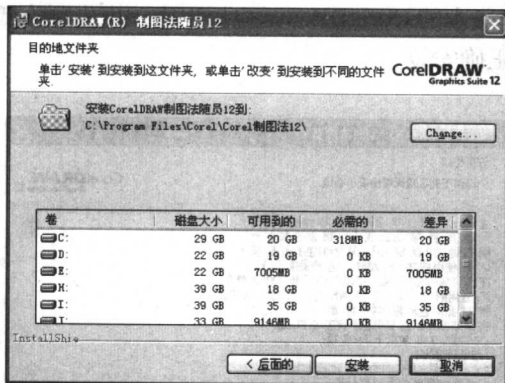


图 1-2-4

(4) 进入目的地文件夹对话框，点击“Change”按钮，选择需要安装到目标位置的磁盘和文件夹，点击“安装”按钮，如图 1-2-4 所示。





(5) 此时系统将开始安装程序,在安装的过程中,你可以通过如图 1-2-5 所示的进度条观察安装的进度。

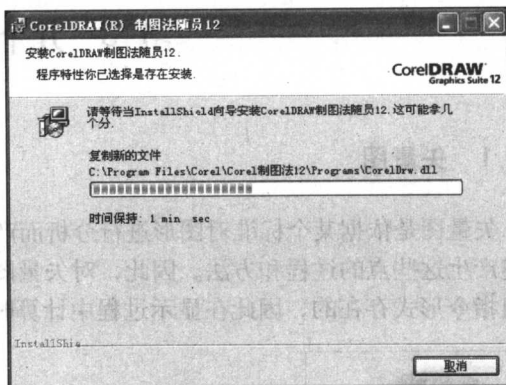


图 1-2-5

(6) 安装完成后,系统会自动弹出产品注册对话框。选择“记录现在(需要Internet连接)”单选项,点击“好”按钮,如图 1-2-6 所示。

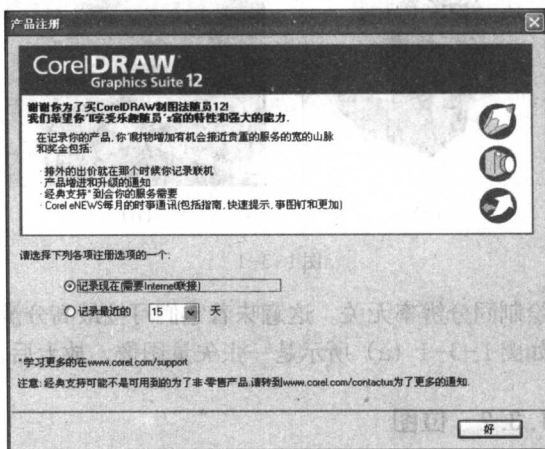


图 1-2-6

(7) 最后进入“安装向导完成”对话框,对话框中显示了安装成功的一些信息和下一步的操作提示,点击“完成”按钮,CorelDRAW 12 安装结束,如图 1-2-7 所示。

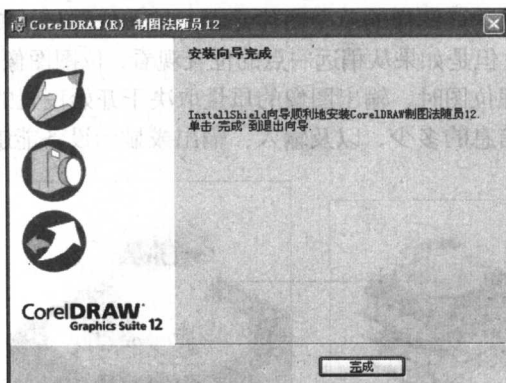


图 1-2-7





## 1.3 几个重要概念

### 1.3.1 矢量图

矢量图是依据某个标准对图形进行分析而产生的结果，它不直接描述图像上的每一点，而是描述产生这些点的过程和方法。因此，对矢量图形进行线性变换并不会产生失真。但矢量图是以一组指令形式存在的，因此在显示过程中计算时间比较长。

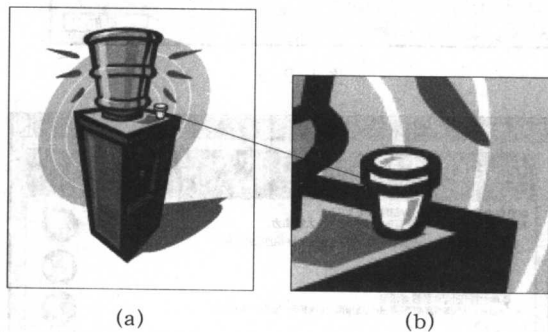


图 1-3-1

矢量图像，也称为面向对象的图像或绘图图像，在数学上定义为一系列由线连接的点。矢量文件中的图形元素称为对象，每个对象都是一个自成一体的实体，它具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。既然每个对象都是一个自成一体的实体，那么在维持它原有清晰度和弯曲度的同时，多次移动和改变它的属性，不会影响图像中的其他对象。这些特征是基于矢量的程序，特别适用于图像和三维建模，因为它们通常要求能创建和操作单个对象。矢量图的

绘制同分辨率无关。这意味着它们可按最高分辨率显示到输出设备上，而不会增加计算机的负担。如图 1-3-1 (a) 所示是一张矢量图像，放大后，图像没有出现失真现象，如图 1-3-1 (b) 所示。

### 1.3.2 位图

位图图像，也称点阵图像或绘制图像，是由称作像素的单个点组成的。当放大位图时，可以看见构成图像的单个图片元素。扩大位图尺寸就是增大单个像素，从而使线条和形状显得参差不齐。但是如果从稍远一点的位置观看，位图图像的颜色和形状又是连续的，这就是位图的特点。在处理位图时，输出图像的质量取决于开始设置的分辨率。分辨率是指一个图像文件中包含的细节和信息的多少，以及输入、输出或显示设备能够产生细节的程度。

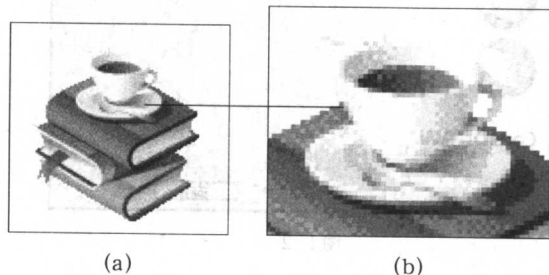


图 1-3-2

编辑位图时，分辨率既会影响最后输出的质量也会影响文件的大小。处理位图需要三思而后行，因为给图像选择的分辨率通常在整个过程中都伴随着文件。无论是在一个 300dpi 的打印机还是在一个 2570dpi 的照排设备上印刷位图文件，文件总是以创建图像时所设置的分辨率大小输出，除非打印机的分辨率低于图像的分辨率。如果希望最终输出的效果看起来和屏幕上显示的一样，那么在开始工作前，就需要

了解图像的分辨率和不同设备分辨率之间的关系。如图 1-3-2 (a) 所示是一张位图图像，放大后，图像出现了失真，如图 1-3-2 (b) 所示。





### 1.3.3 存储格式

完成对图像的编辑和修改后,需要将作品保存起来,在存储时需要选择存储格式。下面将简要介绍一下文件存储格式。

(1) CDR 格式,这是 CorelDRAW 的专有格式,也就是说用 CDR 格式存储的文件只能在 CorelDRAW 中打开,而不能在其他程序中打开。

(2) GIF 格式,这种格式文件压缩比较大,占用磁盘空间小,存储格式为 1~8bit,支持位图模式、灰度模式和索引色彩模式的图像,这是近乎完美的图像格式。

(3) JPG 格式,压缩比可大可小,支持 CMYK、RGB 和灰度的色彩模式,但不支持 Alpha 通道。此种格式可以用不同的压缩比对图像文件进行压缩,技术是否先进对图像质量的影响不大,是占用较少的磁盘空间获得较好图像质量的格式。

(4) TIFF 格式,这是最常用的图像文件格式。它既能用于 MAC 也能用于 PC。它是 PSD 格式外惟一能存储多个通道的文件格式。

(5) BMP 格式,此种格式文件几乎不压缩,占用磁盘空间较大,存储格式可以为 1bit、4bit、8bit、24bit,支持 RGB、索引、灰度和位图色彩模式,但不支持 Alpha 通道。这是 Windows 环境下最不容易出问题的格式。

(6) PSD 格式,它是惟一支持 Photoshop 全部图像色彩模式的文件格式,还支持网络、通道、图层等其他所有功能。它是具有图层功能的 Photoshop 专用格式,修改非常方便。

### 1.3.4 RGB 色彩模式

RGB 模式也称为光源色模式,原因是 RGB 能够产生和太阳光一样的颜色。在使用 CorelDRAW 做设计的时候,RGB 模式使用得也比较广泛。RGB 的含义为:R (红色)、G (绿色)、B (蓝色)。通过红、绿、蓝三种颜色的混合,能够生成自然界里的任何一种颜色。一般 RGB 模式只用在屏幕上显示,不用在印刷上。

用户的显示器使用的就是 RGB 模式,显示器里的电子枪把红色、绿色、蓝色的光射在显示器荧光屏幕上,可以在屏幕上混合色彩,变换荧光中光线的强度能生成各种色彩。

在 RGB 模式中,每一个像素由 24 位的数据表示,其中 RGB 三种原色各用了 8 位,因此这三种颜色各具有 256 个亮度级,能表示出 256 种不同浓度的色调,用 0~255 之间的整数数值来表示。所以三种颜色叠加就能生成 1677 万种色彩。如此多的色彩,足以表现出我们身边五彩缤纷的世界了。

RGB 色彩模式是通过红、绿、蓝三种颜色的叠加产生的颜色,增加每种颜色的光强度会产生不同的颜色,所以 RGB 模式又称为加色模式。

### 1.3.5 CMYK 色彩模式

CMYK 模式的颜色也被称作印刷色。原因是 CMYK 模式大多用在印刷上。CMYK 的含义为:C (青色)、M (洋红)、Y (黄色)、K (黑色)。这四种颜色都是以百分比的形式进行描述的,每一种颜色所占的百分比可以从 0% 到 100%,百分比越高,颜色越暗。

CMYK 模式是大多数打印机用作打印全色或者四色文档的一种方法,CorelDRAW 和其他应用程序把四色分解成模板,每种模板对应一种颜色。然后打印机按比率一层叠一层地打印全部色彩,最终得到想要的色彩。

CMYK 模式是通过反射某些颜色的光并吸收另外颜色的光,生成不同颜色的,因此也被称为

