

中文

CorelDRAW 11/12

基础与提高教程

本书编委会 编



全书结构清晰 内容全面翔实
注重基础与实例相结合
理念与技巧相结合
从入门到提高
使您快速掌握其核心内容
轻松愉快步入高手行列

电脑高手

中 文

CorelDRAW 11/12 基础与提高教程

本书编委会 编

西北工业大学出版社

【内容提要】CorelDRAW 11/12 是 Corel 公司推出的矢量图形制作软件,它功能强大、应用广泛并且实用性很强。

本书详细介绍了 CorelDRAW 11/12 的基本功能和新增功能,将软件功能的介绍融入到制作实例过程中,令人耳目一新。读者可以轻而易举地掌握和使用 CorelDRAW 11/12 进行矢量图形创作,进而全面了解 CorelDRAW 11/12 的强大功能。

本书适用于对平面设计和多媒体制作感兴趣的读者使用。并可作为计算机专业不同层次培训班的教材,同时也是广大计算机图形图像爱好者理想的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

中文 CorelDRAW 11/12 基础与提高教程/《中文 CorelDRAW 11/12 基础与提高教程》编委会编.—西安:西北工业大学出版社,2004.7

(电脑高手)

ISBN 7-5612-1801-X

I. 中… II. 中… III. 图形软件, CorelDRAW 11/12—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 072120 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

网 址: www.nwpup.com

印刷者:陕西天元印务有限公司

印 张:168

字 数:4508千字

开 本:787mm×1092mm 1/16

版 次:2004年10月第1版 2004年10月第1次印刷

定 价:202.00元(共7册,本册28.00元)

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 这一软件进行了多次升级,使广大从事图形图像设计工作的用户拥有性能更完善的得力助手,也为刚步入计算机设计领域的初学者提供了一个更加优秀的学习软件。

本书是在对目前计算机培训市场研究的基础上,结合实践经验编写而成的。全书紧密结合 CorelDRAW 11/12 的新功能由浅入深、循序渐进地讲解了 CorelDRAW 11/12 的使用方法与技巧,可使读者在实践中不断地提高图形图像的设计与制作水平。

全书分为三篇:



第一篇 基础篇



第二篇 实战篇



第三篇 综合篇

本书结构清晰、图文并茂,提供了大量实例,具有很强的实用性、可操作性和指导性,可以使读者对 CorelDRAW 11/12 有更深入的了解,进而充分发挥自己的想像力,利用 CorelDRAW 11/12 强大的绘制和排版功能,创建出独具风格、精美绝伦的艺术作品。

本书由《中文 CorelDRAW 11/12 基础与提高教程》编委会编写,编委会主任为吴滨。由于时间仓促,加上编者水平有限,疏漏之处在所难免,敬请广大读者批评指正。

编者

目 录

第一篇 基础篇.....	1
第一章 CorelDRAW 11 概述.....	3
第一节 CorelDRAW 简介.....	3
一、CorelDRAW 综述.....	3
二、CorelDRAW 11 的新增功能.....	4
第二节 CorelDRAW 11 安装的系统配置.....	5
第三节 CorelDRAW 11 基础知识.....	6
一、矢量图形和像素图形的差别.....	6
二、对象的概念.....	7
第四节 运行 CorelDRAW 11 系统.....	8
第五节 CorelDRAW 11 界面介绍.....	10
第六节 CorelDRAW 软件的重要概念.....	14
一、矢量图形.....	14
二、位图图像.....	15
三、色彩模式.....	15
四、光源色与印刷色.....	16
第二章 图形的绘制和编辑.....	17
第一节 绘制几何图形.....	17
一、椭圆工具.....	17
二、三点椭圆工具.....	17
三、矩形工具.....	18
四、绘制星形和多边形.....	18
五、螺纹工具.....	20
六、网格纸工具.....	21
七、基本图形工具.....	22
第二节 对象的基本编辑技术.....	25
一、对象的选取.....	25
二、对象的变换处理.....	26
三、对象的复制、剪切和粘贴.....	32
四、对象的仿制与再制.....	32
五、对象的拆分与擦除.....	33

第三节 涂抹笔刷和粗糙笔刷.....	35
一、涂抹工具	35
二、粗糙笔刷	36
第四节 曲线的绘制	36
一、手绘工具	36
二、贝塞尔工具	40
三、自然笔工具	42
第五节 曲线的编辑	46
一、节点和线段的选定	47
二、节点的添加和删除	48
三、节点的移动	48
四、节点的连接和断开	49
五、节点属性的更改	50
第三章 对象的排序和组合	51
第一节 选定对象	51
一、使用 Tab 键	52
二、拖动选择	52
三、取消选定	52
第二节 对齐与分布	52
一、对齐	53
二、分布	53
第三节 焊接、修剪和相交	54
一、焊接	54
二、修剪	55
三、相交	55
四、相交对象	56
五、简化对象	57
六、前减后	57
七、后减前	57
第四节 群组和结合	58
第五节 锁定与解锁	59
第四章 交互式工具	60
第一节 交互式填充工具的使用	60
第二节 交互式调和工具的使用	61
一、创建基本调和	61

二、利用泊坞窗创建调和	62
第三节 交互式轮廓图工具的使用	63
第四节 交互式变形工具的使用	65
一、推与拉变形	65
二、拉链变形	67
三、扭曲变形	68
第五节 交互式封套工具的使用	69
一、应用封套	69
二、使用封套泊坞窗改变对象形状	70
三、使用交互式封套工具改变对象形状	71
四、从绘图中创建对象	71
五、增删节点	72
第六节 交互式立体化工具的使用	72
一、使对象立体化	72
二、使用立体化泊坞窗	75
三、立体旋转	75
四、立体颜色	76
第七节 交互式阴影工具的使用	76
第八节 交互式透明工具的使用	77
第五章 文本的编辑	80
第一节 添加文本	80
一、添加段落文本	80
二、添加美术文本	81
三、美术文本和段落文本之间的相互转换	81
第二节 设置文本的属性	82
第三节 编排文本格式	84
第四节 “插入字符”泊坞窗	87
一、插入符号到文字中	88
二、将符号导入绘图中	88
三、将符号平铺页面	88
第五节 设定样式	89
一、默认样式	89
二、创建样式	91
三、应用文本样式	92
四、将“段落文本”链接到对象	92

第六章 位图的处理	93
第一节 位图的导入与裁剪	93
一、位图的导入	93
二、裁切位图	94
三、将位图链接到绘图	95
第二节 位图的矢量化操作	95
一、自动跟踪	95
二、手动矢量化位图	96
第三节 转换为位图	97
第四节 颜色模式	97
一、黑白	98
二、转换成 256 灰度	98
三、双色调	99
四、调色板	100
五、转换为 RGB 颜色	102
六、Lab 颜色	102
七、CMYK 颜色	102
八、应用 ICC 引擎	102
第五节 对位图设置特殊效果	102
一、三维效果	102
二、艺术笔触效果	106
三、模糊效果	107
四、其他效果	110
第七章 打印输出	113
第一节 打印设置	113
一、打印机属性的设置	113
二、纸张设置选项	113
第二节 打印预览	114
一、预览打印作业	114
二、调整大小和定位	115
三、自定义打印预览	115
第三节 打印输出	115
一、打印多个副本	116
二、打印大幅作品	118
三、指定打印内容	118

四、分色打印	120
五、设置印刷标记	120
六、拼版	121
第四节 商业印刷	122
一、准备印刷作业	122
二、打印到文件	122
第八章 CorelDRAW 12 新增功能	124
第一节 新增功能	124
第二节 制作贺卡	126
第二篇 实战篇	129
实例 1 凹凸字	131
实例 2 可口可乐招牌画	133
实例 3 电 池	138
实例 4 机器猫	141
实例 5 蓝色的回忆	144
实例 6 足球场平面图	148
实例 7 足球联赛标志	153
实例 8 枫 树	160
实例 9 茄 子	164
实例 10 花 卉	167
实例 11 名 片	172
实例 12 蝴 蝶	178
实例 13 收音机	182
实例 14 别 墅	185
实例 15 农 舍	192
实例 16 护手霜	197
实例 17 平面图	202
实例 18 Merit Award	207
实例 19 草丛嬉戏	212
实例 20 蘑 菇	216
第三篇 综合篇	221
实例 21 迷人的星空	223

实例 22	贺 卡.....	233
实例 23	手机广告.....	237
实例 24	书 签.....	252
实例 25	茶 具.....	257
实例 26	海底世界.....	265
实例 27	书籍装帧.....	286
实例 28	晚会宣传单.....	291
实例 29	飘扬的彩带.....	301
实例 30	圣诞老人.....	306
实例 31	POPO 吊牌.....	321
实例 32	设计主页.....	330
实例 33	请柬封面.....	337
实例 34	盼 望.....	341
实例 35	教育与科技的宣传画.....	347
实例 36	五彩舞台.....	350
实例 37	网页设计.....	360

The background is a dark, textured space filled with numerous small, white, star-like dots. Overlaid on this are several bright, glowing white lines that form concentric, elliptical orbits or paths, reminiscent of a celestial or atomic model. A faint, white grid pattern is visible in the upper central portion of the image.

第一篇

基础篇

第一章 CorelDRAW 11 概述

CorelDRAW 软件是平面设计人员最青睐的设计软件之一。它是 Corel 公司推出的,集图形设计、绘制、文字编辑、制作及图形高品质输出于一体的矢量图绘制软件。CorelDRAW 软件非常便于用户的使用,无论是绘制简单的图形,还是进行复杂的设计,它都会让您得心应手。

为了满足用户的要求,2002 年 Corel 公司又把 CorelDRAW 10 升级到 CorelDRAW 11,使其工作界面更为直观,操作更为灵活,从而进一步提高了 CorelDRAW 软件在图形、图像设计以及动态网页制作领域中的地位。鉴于 CorelDRAW 软件的许多特性,本书根据实际工作需要,列举大量的实例来介绍 CorelDRAW 软件的强大功能和使用方法。首先介绍一下与该软件相关的术语和概念以及该软件的基本操作知识,让初学者对 CorelDRAW 软件有一个基本了解。

第一节 CorelDRAW 简介

CorelDRAW 是基于矢量图形的绘图软件,随着版本的升级,其功能越来越强大,使用户可以轻而易举地制作各种特殊效果;操作方法越来越简单,界面的设计也更加人性化。

一、CorelDRAW 综述

Corel 公司的图形软件套装一直都是同类型产品中最好的软件之一,它由三个捆绑在一起的软件组成:它们是 CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT 和 CorelRAVE。这三个软件足以满足矢量制图、图像编辑以及动画制作等方面的各项需求。CorelDRAW 绘图软件功能强大,界面简洁、明快,能够很好地满足初学者和专业人士的需要。用户可以运用 CorelDRAW 软件包创作出各具特色的标志、全彩色的插图、复杂的画面图形、三维立体图形、接近照片效果的图像以及动画片、幻灯片、声音片断或胶片剪辑等。

从 1989 年春天 CorelDRAW 第一版诞生到现在,15 个年头发行了 12 个版本,对于一个具有极其强大功能的软件来说,是非常不容易的。

1989 年春季,CorelDRAW 第一版面世,当时是专为 Microsoft (微软)而设计的。一年后,开发组向大众推出 CorelDRAW 1.01 版,在功能方面增加了滤镜,并且能兼容其他的绘图软件,但是系统要求较高,只有 40 M 硬盘、24 M 内存的 IBM 286 个人计算机才能胜任。

1991 年秋天 Corel 公司推出 CorelDRAW 2,提供了许多新增功能,如套封、混色留影、立体化和透视效果等。当时,这些功能还从未在其他的类似软件中出现过。

CorelDRAW 的第一个里程碑,应该是 CorelDRAW 3,它是今天功能齐全的绘图组合软件的始祖,也是第一套专为 Microsoft Windows 3.1 而设计的绘图软件包,其中包括了 Corel PHOTO-PAINT, CorelSHOW, CorelCHART, Mosaic 和 CorelTRACE。CorelDRAW 4 于 1993 年 5 月推出,Corel PHOTO-PAINT 和 CorelCHART 的程序代码经过整理,在外观上更接近 CorelDRAW。

1994 年 5 月 CorelDRAW 5 面世,它被公认为第一套功能齐全的绘图和排版软件包,包含了以前

版本所有的应用程序。

CorelDRAW 6 是专为 Microsoft Windows 95 而设计的绘图软件包，它充分利用了 32 位处理器的能力，提供了用于三维动画和描绘的新应用程序。

1996 年 10 月，Corel 公司正式推出了 CorelDRAW 7，这是第一套充分利用 InterMMX 技术的软件包。不过，CorelDRAW 7 尚未普及，便退出了市场，取而代之的是 1996 年 12 月推出的 CorelDRAW 8。CorelDRAW 8 与以前的版本有很大不同，整个界面都发生了很大的变化，显得更漂亮、更柔和，同时功能也更强大。之后的 CorelDRAW 9 增加了许多点阵图处理的功能，还附带了 Corel PHOTO-PAINT 和 Corel CAPTURE 两个功能强大的软件。

CorelDRAW 10 在 CorelDRAW 9 的基础上又做了很大的改进，其网络处理功能得到了更大的增强，可以让用户方便地制作出更丰富活泼的图像以及输出 HTML 代码；其新增加的 Image Optimizer（图像优化器）可以让用户的图像更小，以方便在网络上传输。

在 2002 年，CorelDRAW 11 推向市场，它的工作界面焕然一新，它的工作区域比以前的版本具有更大的灵活性。新版本中增加了许多效果和工具，如“复合线条”工具，可以一次绘制出多条曲线和线条，这样，您可以完全抛开那个相对更为复杂的“贝塞尔曲线笔”工具了。

CorelDRAW 11 新版本还增加了一些对最新图像标准的支持，比如说 JPEG 2000 以及增加的可调节矢量图像（SVG）。

在 2004 年 2 月，CorelDRAW 12 也已经在市场上被推出，它的创意软件的新增属性和智慧型工具将帮助用户成倍地提高工作效率。

二、CorelDRAW 11 的新增功能

与以前的版本相比，CorelDRAW 11 增添了许多新功能，主要包括以下几个方面：

1. 界面的改进

(1) CorelDRAW 11 的界面风格与 Windows XP 银色主题相配合，不仅图标风格独特，而且工具图标精致、生动。

(2) 主界面以及工具窗口的布局和以前版本大致相同，但是新增了一些工具，并在其他方面有所改进和增强。

2. 稳定性的加强

软件的稳定性至关重要。与以前的版本相比，CorelDRAW 11 的稳定性有了很大提高，无论是长时间的运行、繁杂的操作步骤还是与其他软件同时运行，它都可以正常工作。

3. 新增的工具

(1) CorelDRAW 11 新增了钢笔工具、多段线工具、三点曲线工具、三点矩形工具和三点椭圆工具等绘图工具。

(2) CorelDRAW 11 新增了涂抹笔刷和粗糙笔刷。这两个笔刷支持压感笔，可以感知倾斜角度和方向，CorelDRAW 11 与压感笔和手写板配合使用时可以增加逼真的效果。

(3) CorelDRAW 11 大大加强了对象处理工具，在原有的焊接、修剪和相交基础上增加了新的功能选项：简化、前减后和后减前。



4. 增强了对对象特性

(1) 对象的捕捉对齐不仅可以自动捕捉和对齐相应的对象，还可以捕捉对齐对象上的特殊点和节点。

(2) 新增的闭合路径提供了四种闭合路径的方式，使实现线段的闭合变得更容易。

(3) 增强的对齐和分布功能提供了多种对齐和分布方式，使对象的安排和顺序组合更加快捷方便，更加好用。

(4) 快速改变对象顺序。

5. 符号功能

CorelDRAW 11 改进了符号功能，通过选择  →  →  符号库(L) 命令，打开  浮动窗口，将页面上的对象拖入浮动窗口即可将其保存为符号，并添加到图库中。如果要在其他位置使用，将符号从浮动窗口中拖回页面，单击  按钮即可完成。另外，CorelDRAW 11 允许用户随时修改并重新保存  浮动窗口中的符号。

6. 新增文本功能

(1) 在导入文本和粘贴文本时，可以选择是否保留原文本的原有字体和样式。

(2) 将段落文本（注意：不是美术文本）转换成曲线图形对象，每个字符成为单独的曲线线条。此后，就能对文本应用多种多样的特殊效果。

第二节 CorelDRAW 11 安装的系统配置

系统配置是指一台计算机的整体配置状况，既包括各种硬件设施，也包括所使用的操作系统等软件设施。一般来说，硬件设施主要指计算机的 CPU、内存、显示卡、光盘驱动器等；软件设施则主要指当前计算机中所使用的操作平台等。和其他许多应用程序一样，CorelDRAW 11 也需要一定的操作系统支持。

CorelDRAW 11 是一个完全的 32 位程序，它只有在 32 位的操作系统（如 Windows 95/98/2000/NT 等）环境下运行，才能更好地体现软件的强大功能。同时由于 CorelDRAW 11 是一个图形图像软件，为了能够得到更好的效果，使颜色更加丰富、刷新速度更快等，对用户机器的基本配置（如 CPU、内存、显示器分辨率等）也有一定的要求。

要安装和使用 CorelDRAW 11，必须确保计算机有以下的最低系统配置：

(1) CPU：CPU 即中央处理器。CPU 的型号在很大程度上决定了软件运行的速度，它是系统配置中最重要指标之一。CPU 型号前边的数字表示每秒钟能够处理的数据量，以 MHz 作为计量单位，数字越大，处理速度越快，软件运行起来也就越流畅。CorelDRAW 11 正常运行的最低要求在奔腾 166 以上。

(2) 内存：建议最低内存为 32 MB，推荐使用 128 MB 以上内存。

(3) 显示卡：要完美地显示 CorelDRAW 11 中绘图的颜色，必须要用 VGA 或者 SVGA 显示卡，至少要有 2 MB 或以上显示缓存。

(4) 显示分辨率：要得到更好的图形效果，CorelDRAW 11 默认的显示分辨率为 800×600，256 色以上（显示分辨率为 600×480，256 色时也可以运作，只是图像效果不太理想）。



(5) CD-ROM: 至少要 4 倍速以上光驱。

(6) 操作系统: 要使用 CorelDRAW 11 必须安装至少 Windows 95 及以上版本的中文操作系统。

此外, 如果用户想要使用 CorelDRAW 11 的各种附加功能, 如图片处理功能、Internet 功能, 或者进行文档的打印输出, 还必须配备一些外挂设备, 如扫描仪、33.6 kbps 以上的调制解调器以及彩色打印机等。

第三节 CorelDRAW 11 基础知识

CorelDRAW 11 是一个针对矢量绘图的应用软件, 它的绘图原理以“矢量图”为基础。下面就介绍一下矢量图的相关知识。

一、矢量图形和像素图形的差别

矢量 (Vector) 是矢量绘图的基础, “矢量”可以是一个点、一条线, 在点阵图中, 与之相对应的是像素 (Pixel)。

在由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, 如形状、颜色、大小、轮廓、在屏幕中的位置等。因此可以对各个实体进行调整, 改变它的大小、颜色、形状、弯曲程度、位置等属性。

“矢量图”的最大优势就在于它不会因使用放大或缩小等操作而使图形的清晰度发生变化。举个例子来说, 一条直线在 CorelDRAW 11 中只被记录其起点和结束点的坐标位置而已; 在需要的场合下, 可以对其赋予其他属性, 如大小、颜色、形状、弯曲程度、页面位置等, 这些属性是整条直线的属性, 一旦被确认将应用于整条直线, 并非个别点, 这样就使得 CorelDRAW 11 的文档相对来说很小, 因为要记录的东西比“点阵图”少许多。

下面用一个简单的例子说明“矢量绘图”的不同之处。如图 1.3.1 所示是一个最为简单的 CorelDRAW 11 的图形实体——矩形, 图中矩形对象周围的黑色小方块所围成的矩形区域是对象处于被选中状态的标志。

选中了这个对象实体后, 可以通过单击鼠标右键调出矩形的属性菜单, 如图 1.3.2 所示。可以直接查看其属性。

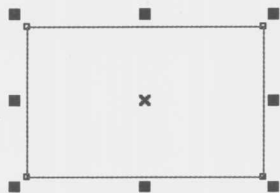


图 1.3.1 简单实体——矩形

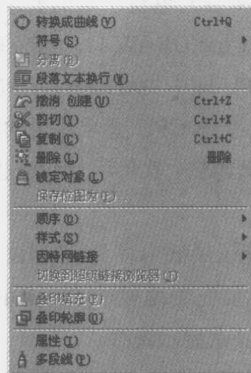


图 1.3.2 快捷菜单

在弹出的快捷菜单中选择 **属性(P)** 命令查看其属性泊坞窗, 如图 1.3.3 所示。在图



1.3.3 的泊坞窗中，可以很方便地调整所选定的实体的属性。

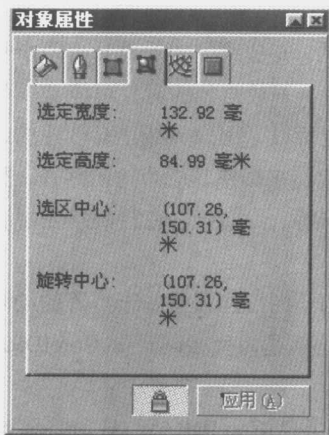


图 1.3.3 “对象属性”泊坞窗

点阵图图像也叫位图图像。是由个别的独立点——像素（照相元素）结合而成，可以变换不同的形状与色彩，以形成一个图样。当放大时，可以发现其整体图像是由个别的单独框组成。放大点阵图的尺寸就会加大每一个独立点的间距，使得线条呈现锯齿状。

但从远距离看点阵图时，其色彩和造型看起来还是连续的。由于每一个像素都是个别着色，故可以创建出几乎可以乱真的照片效果，如阴影，并能够通过修改选择区域的色彩加以强化。缩小点阵图，将会移动构图的像素，以减少原图尺寸，但却因此扭曲了原始图像。因为点阵图图像是由一连串排列好的像素创建出来的，其内容无法个别地处理控制（如移动）。

二、对象的概念

在 CorelDRAW 11 中，对象（也称物体）是文件的基础。创建出基本对象后，可以修改它的属性和形状。通过细节的修改，创建出自己设计的图形。

在 CorelDRAW 11 的支持程序 Corel PHOTO-PAINT 中，对象在设计过程中也扮演了非常重要的角色。

CorelDRAW 11 中的对象泛指任何基本绘图元素或文本线条，如线段、椭圆、多边形、长方形、标注线或被 CorelDRAW 11 视为单一对象的美术字线条。

在创建一个简单对象时，可以根据其特色，对填充与外框色彩加以定义，修改曲线的平滑度，并运用特殊效果。

CorelDRAW 11 可以保存对象的全部信息。包括对象在屏幕上的位置、创建时的顺序以及所定义的属性，这些都是对对象的描述。这也表示，当在对象上运用某一命令（如移动）时，CorelDRAW 11 会重新创建其形状与所有的属性，并将这些信息保存起来。

一个对象拥有闭合或开放的路径。一个组合对象则由一个或多个对象组成，可以通过“挑选工具”在对象周围所出现的选择框中确认单一对象。

每一个单一对象都有自己的选择框。当用“群组”命令将两个或更多对象集合起来时，其结果将变成一个可以选择、控制的单一对象。

对象是和路径结合而成的，这些路径形成对象的外框或界线。一条路径可以由单一部分或几个

