

21

世纪高等职业教育
计算机技术规划教材

CorelDRAW

实用教程

蒋文沛 主编

许兴国 韦连春 副主编



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

21 世纪高等职业教育计算机技术规划教材

CorelDRAW 实用教程

蒋文沛 主编

许兴国 韦连春 副主编

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 实用教程/蒋文沛主编. —北京: 人民邮电出版社, 2005.9

21 世纪高等职业教育计算机技术规划教材

ISBN 7-115-14011-1

I. C... II. 蒋... III. 图形软件, CorelDRAW—高等学校: 技术学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 098811 号

内 容 提 要

本书采取由浅入深的讲述方法, 对 CorelDRAW 11 软件进行详细介绍。首先在第 1 章介绍操作界面、基本操作如新建、保存、导入、导出、页面设置等入门知识; 第 2 章介绍基本形状、绘图工具及基础编辑工具的使用; 第 3 章介绍形状工具的使用; 第 4 章介绍对象填充与轮廓设置等; 第 5 章介绍图形复制与变换命令组的应用; 第 6 章介绍文本编辑工具的应用; 第 7 章介绍矢量图形特效的使用方法; 第 8 章介绍位图的处理方法及特效的应用; 第 9 章介绍使用 CorelDRAW 创建 Web 对象的操作方法; 第 10 章介绍打印输出文件的一般情况及特殊处理; 最后在第 11 章针对 CorelDRAW 软件的使用举出 10 个案例, 囊括了装帧设计、海报灯箱设计、包装设计、企业形象设计等方面的设计制作。

本书层次清晰, 实例丰富, 各章附有练习题, 可以帮助读者更好地掌握所学内容。

本书为高职高专院校计算机相关专业的教材, 并适合作为平面设计爱好者的自学用书。

21 世纪高等职业教育计算机技术规划教材

CorelDRAW 实用教程

-
- ◆ 主 编 蒋文沛
副 主 编 许兴国 韦连春
责任编辑 郭 晶
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 15
字数: 351 千字 2005 年 9 月第 1 版
印数: 3 001 - 5 000 册 2006 年 5 月北京第 2 次印刷

ISBN 7-115-14011-1 /TP · 4976

定价: 22.00 元

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223

21 世纪高等职业教育

计算机技术规划教材编委会

主 任 梁 平

副 主 任 周兆祥 梁锦叶

委 员 (以汉语拼音为序)

邓海鹰 冯 文 蒋文沛 梁锦锐 罗良陆 庞松鹤

王凤岭 王汝凉 向 伟 熊伟健 易著梁 于小川

张淑清 钟 诚 诸小丽

秘 书 王凤岭 张孟玮

丛书前言



高职高专教育是我国高等教育的重要组成部分，教材建设是整个高职高专教学工作中的重要环节，教材的定位和编写水平在很大程度上会影响高职高专教育的教学质量。近年来，在各级教育主管部门、高校和出版社的共同努力下，先后出版了一些高职高专计算机类专业教材。但从整体上看，具有高职高专教育特色的教材仍比较匮乏，定位不够准确，其中不少院校尚在借用本科或中专教材，教材建设明显落后于高职高专教育的发展需要。为此，教育部组织制定了《高职高专教育基础课程教学基本要求》（以下简称《基本要求》）和《高职高专教育专业人才培养目标及规格》（以下简称《培养规格》）。

为了适应计算机技术的飞速发展以及高职高专计算机教育形势发展的需要，在《基本要求》和《培养规格》的指导下，人民邮电出版社联合全国部分高职高专院校成立了21世纪高等职业教育计算机技术规划教材编委会。编委会于2004年10月开始，组织一批高等职业院校和部分本科、高专、成人高等院校的学术水平高、具有丰富教学经验和较强实践动手能力的老师，在前期广泛调研的基础上，提出按照新的计算机教育计划和教学改革的要求，结合高职高专教育特点及计算机专业教学的需要，编写一系列适合高职高专、成人高等教育需要的计算机类专业教材。教材的编写组织工作采取以招标的方式征求每门课程的编写大纲和主编，要求投标老师详细说明课程改革的思路、本课程和相关课程的联系、重点和难点的处理、实验内容与课程设计的安排等。

该系列教材重点强调了“理论够用为度，重在对学生实践动手能力的培养”的原则，所有教材围绕一个真实的计算机应用工程开发项目，按照“项目教学法”的教学改革思路安排教学内容和章节；教材具有体系结构比较合理，内容新颖，概念清晰，通俗易懂，理论联系实际，实用性强等特色。为了方便教师教学，我们提供辅助教师教学的电子教案、习题答案等相关教学资料，发布在人民邮电出版社网站（www.ptpress.com.cn）的下载区中。

为了给广大高职高专院校师生提供更好的教学资源和服务，不断改进我们的工作，竭诚希望广大师生对本套教材提出批评建议。

电子函件：zhangmengwei@ptpress.com.cn

编者的话

本书对 CorelDRAW 软件进行全面的讲解，既突出基础内容，又重视实践应用。本书详细介绍 CorelDRAW 的基本功能，将软件功能融入实例设计当中。使广大读者在全面掌握软件功能的同时，能熟练使用本软件进行创作是编写本书的根本目的。在编写过程中，编者根据以往的教学经验，力求做到操作步骤简洁明了，使读者易于掌握制作要领，并能应用于创作之中。

本书特色鲜明，图文并茂，将平面设计理念与软件处理技巧有机结合，为有志于进入平面设计领域的学习者和爱好者提供快速掌握平面设计软件的方法。

全书共 11 章。第 1 章介绍 CorelDRAW 应用基础；第 2 章介绍图形的绘制和编辑；第 3 章全面介绍图形形状编辑；第 4 章介绍图形填充和轮廓设置；第 5 章介绍对象的排列和组合；第 6 章介绍文本编辑；第 7 章介绍矢量图形的特殊效果；第 8 章介绍位图的处理；第 9 章介绍 Web 对象的创建；第 10 章介绍打印输出；第 11 章介绍应用 CorelDRAW 制作精彩实例。

本书各章附有练习题，以帮助读者更好地掌握所学内容。

本书的编写人员都是长期从事本课程教学工作的一线教师。本书第 1 章、第 2 章和第 3 章由韦连春编写，第 4 章和第 5 章由李奇国编写，第 6 章和第 7 章由许兴国编写，第 8 章由兰兵编写，第 9 章和第 10 章由胡涓华编写，第 11 章由许兴国编写。全书由蒋文沛审读和统稿。

限于作者自身的水平，书中难免存在遗漏和不足之处，希望广大读者不吝赐教。

编者
2005 年 7 月

目 录

CONTENTS

第 1 章 CorelDRAW 应用基础	1
1.1 CorelDRAW 概述	1
1.1.1 CorelDRAW 软件的系统要求	1
1.1.2 CorelDRAW 的组件	2
1.2 CorelDRAW 操作界面	3
1.3 CorelDRAW 常用快捷键	4
1.4 基本操作	6
1.4.1 新建和打开文件	6
1.4.2 从模板新建文件	7
1.4.3 保存和关闭文件	8
1.4.4 导入和导出文件	8
1.5 页面设置	10
1.6 小结	11
习题	12
第 2 章 图形绘制与编辑	13
2.1 基本绘图工具的使用	13
2.1.1 矩形工具、椭圆形工具的使用	13
2.1.2 多边形工具、螺旋形工具的使用	15
2.1.3 网格纸工具、基本形状工具组的使用	17
2.2 线条工具的使用	19
2.2.1 手绘工具、贝塞尔曲线工具	19
2.2.2 艺术笔工具、钢笔、折线和三点曲线工具	21
2.2.3 交互式连线工具、标注工具	23
2.3 编辑工具的使用	25
2.3.1 挑选工具、页面显示工具	26
2.3.2 刻刀工具、橡皮擦工具	30
2.3.3 涂抹工具、粗糙工具	32
2.3.4 自由变换工具	32

2.4 小结	34
习题	34
第3章 图形形状编辑	36
3.1 形状工具的使用	36
3.1.1 形状工具属性栏	36
3.1.2 应用形状工具	38
3.2 修改形状	39
3.2.1 造形子菜单	39
3.2.2 轮廓对象的整形	42
3.2.3 图框精确剪裁	42
3.3 辅助线的设置	43
3.4 小结	44
习题	44
第4章 图形填充和轮廓设置	46
4.1 填充工具	46
4.1.1 标准填充工具	46
4.1.2 渐变填充对话框工具	50
4.1.3 图样填充对话框	56
4.1.4 底纹填充与PS底纹填充对话框	58
4.1.5 无填充颜色工具和卷帘窗工具	59
4.2 交互式填充工具	60
4.3 交互式网状填充工具	63
4.3.1 交互式网状填充工具的选择	63
4.3.2 图形的渐变网状填充	64
4.3.3 复制网状填充属性	66
4.4 颜料桶工具	66
4.5 对象轮廓的设置	67
4.5.1 轮廓笔对话框工具	68
4.5.2 属性栏轮廓设置	69
4.6 小结	70
习题	70
第5章 排列和组合对象	71
5.1 排列和组合对象	71
5.1.1 图形的对齐与分布	71
5.1.2 图形的群组与结合	77
5.1.3 图形的排序与锁定对象	78

5.1.4 使用图层控制对象	79
5.2 复制对象	81
5.2.1 剪切、复制和粘贴对象	81
5.2.2 原位复制、再制与仿制	81
5.2.3 使用复制对象属性命令	84
5.3 使用“变换”泊坞窗	85
5.3.1 再制位移对象	85
5.3.2 再制旋转对象	85
5.3.3 再制缩放对象	86
5.3.4 再制对象大小	87
5.3.5 再制倾斜对象	87
5.4 小结	88
习题	88
第6章 文本的编辑	90
6.1 美术文本	90
6.1.1 创建美术文本	90
6.1.2 文本格式	91
6.1.3 使用文本编辑器	94
6.1.4 文本适配路径	96
6.1.5 使用字符	98
6.1.6 创建符号	99
6.1.7 创建文字	99
6.2 使用段落文本	100
6.2.1 创建与设置段落	100
6.2.2 创建内嵌文本	102
6.2.3 设置文本绕图	103
6.2.4 设置制表符	103
6.3 文本转换曲线及其格式互换	107
6.4 小结	108
习题	108
第7章 矢量图的特殊效果	110
7.1 为图形添加特效	110
7.1.1 交互式调和工具	110
7.1.2 创建矢量立体化效果	114
7.1.3 创建对象阴影	118
7.2 交互式形状特效	120
7.2.1 创建对象轮廓图特效	120



7.2.2 创建交互式封套特效	122
7.2.3 处理交互式变形特效	124
7.2.4 创建透视特效	127
7.3 交互式透明特效	128
7.3.1 使用均匀透明效果	128
7.3.2 使用渐变透明效果	129
7.3.3 使用图案透明效果	130
7.3.4 使用底纹透明效果	131
7.3.5 使用透镜命令	131
7.4 复制特效	135
7.4.1 复制或清除效果命令	136
7.4.2 仿制效果命令	136
7.5 小结	136
习题	137
第8章 位图处理	138
8.1 矢量图转为位图	138
8.2 位图颜色模式	139
8.2.1 黑白模式转换为 256 灰度模式	140
8.2.2 调色板和双色调模式	141
8.3 颜色变换	142
8.4 调整位图颜色	143
8.4.1 高反差、局部等化	144
8.4.2 样本/目标平衡、色调曲线	145
8.5 模糊滤镜	146
8.5.1 放射式模糊	146
8.5.2 缩放效果	147
8.6 三维效果	147
8.6.1 浮雕效果和卷页效果	148
8.6.2 透视点效果、球面效果	149
8.7 艺术笔触	150
8.7.1 木板画特效	151
8.7.2 其他艺术笔触	152
8.8 变换滤镜	154
8.8.1 像素化特效	154
8.8.2 置换滤镜效果	155
8.9 位图特效	157
8.9.1 工艺特效	157
8.9.2 织物特效	157

8.9.3 天气特效	158
8.10 自定义滤镜及纹理滤镜	159
8.10.1 带变化滤镜	159
8.10.2 反射滤镜	160
8.10.3 用户自定义滤镜	161
8.10.4 墙砖滤镜	162
8.10.5 泡沫滤镜	162
8.11 小结	163
习题	163
第9章 创建 Web 对象	165
9.1 创建 Web 兼容文本	165
9.2 创建翻转对象	166
9.3 插入 Internet 对象	167
9.4 网页链接	169
9.5 网页发布	169
9.5.1 网页图像优化	169
9.5.2 转换为 SWF 格式动画文件（导出 Flash 格式到 HTML 中）	171
9.5.3 另存为 HTML 格式文件	173
9.6 小结	174
习题	174
第10章 打印输出文件	176
10.1 设置打印机相关参数	176
10.2 应用打印命令	177
10.2.1 “常规”设置	178
10.2.2 “版面”设置	179
10.2.3 “分色”设置	180
10.2.4 “预按”设置	180
10.2.5 “杂项”设置	181
10.3 使用合并打印向导	182
10.4 输出准备	184
10.5 小结	185
习题	185
第11章 综合案例	187
11.1 名片设计	187
11.2 房地产报纸广告设计	189
11.3 海报设计	190

11.4 POP 海报设计	199
11.5 鼠标包装盒设计	203
11.6 手提式包装设计	206
11.7 书籍封面设计	209
11.8 宣传彩页设计	213
11.9 灯箱广告设计	217
11.10 VIS 设计	222
参考文献	225

第 1 章

CorelDRAW 应用基础

CorelDRAW 是由 Corel 公司开发的一个图形设计软件，其应用范围广，并与其他软件无法比拟的优越性，因此被越来越多的专业的图形设计人员使用。本章主要是对 CorelDRAW 软件进行介绍，包括其操作界面、常用快捷键和基本操作等相关的基础知识，因而是学习本书后面章节的基础。

本章重点：

- CorelDRAW 的常用快捷键
- CorelDRAW 的基本操作
- CorelDRAW 的页面设置
- CorelDRAW 的欢迎界面

1.1 CorelDRAW 概述

CorelDRAW 是由 Corel 公司开发的带有精确绘图和文字处理功能的图形设计软件，是一个可以让用户事半功倍的软件工具。它主要用于平面设计，如 VI 制作、海报广告、宣传页、宣传册、画报、美术创作、文字编排和网页制作等领域。由于它是矢量图形软件，具有图像清晰、使用内存较少和适用于文字排版等一般位图软件所不具备的优点，加之 CorelDRAW 软件设计得非常有条理性和系统性，使其操作简单方便、界面友好和易于学习，因而备受广大平面软件用户的重视，并得以推广。

1.1.1 CorelDRAW 软件的系统要求

CorelDRAW 软件可在 Microsoft Windows 95/98/2000/Me/NT 等操作系统中运行。各种版本的 CorelDRAW 对硬件的要求都有不同，版本越高对硬件的要求也就越高；配置越好，图形显示的效果也就越好。安装 CorelDRAW 11 的硬件要求如下。

- 内存：最低要求为 128MB，一般配置为 256MB，推荐使用 256MB。
- 处理器：Intel 奔腾 200MHz 处理器或更高。
- 硬盘空间：最小空间为 380MB。

- 显卡：显存最小为 4MB，支持增强色 16 位。
- 显示器：最低要求为平面直角或液晶显示器 15 英寸以上，最高分辨率达到 1 024×768，否则，属性栏的内容可能显示不全。
- 其他相关设备：软驱、打印机和扫描仪等。

1.1.2 CorelDRAW 的组件

自 9.0 版之后，CorelDRAW 又添加了 Corel TRACE、Corel R.A.V.E. 等各种图像处理和辅助软件，如图 1.1 所示。

● Corel Capture 11 是一个灵活的抓图软件，可以迅速捕捉屏幕上的图像，并将其保存以备使用。

● CorelTRACE 11 是一种位图转换实用工具，它可以自动描绘位图，将其转换为矢量，并在原有的基础上增强了选择性，可创建丰富的艺术效果。

● Corel R.A.V.E. 2.0 是一个新型实用的动画软件，与当今流行的 Flash 有异曲同工之妙，可以方便地创建出二维动画作品。

● Duplexing Wizard 为手动双面打印向导程序。

启动 CorelDRAW11 的方法如下。

① 单击  按钮，在如图 1.2 所示的弹出菜单中依次选择菜单项“程序/CorelDRAW SA 11/CorelDRAW 11”，启动 CorelDRAW 11。

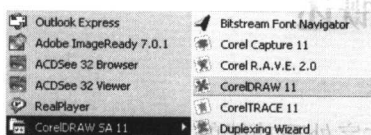


图 1.1

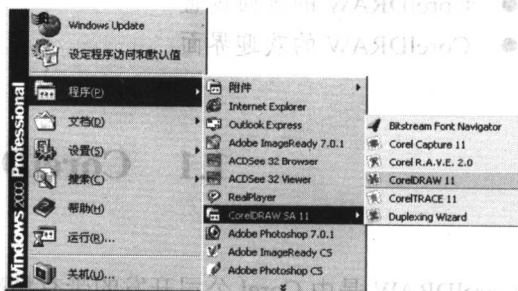


图 1.2

② 此时，屏幕上出现一个欢迎窗口，上面显示了 6 个图标按钮，如图 1.3 所示。

● 单击“新图形”按钮，可用当前默认的模板来创建新的图形文件。

● 单击“打开上次编辑的图形”按钮，可以快捷地打开前一次编辑过的图形文件。

● 单击“打开图形”按钮，可以打开一个已存储的图形文件。

● 单击“模板”按钮，可以选择模板样式，并在此基础上进行图形绘制。

● 单击“CorelTUTOR”按钮，可以打开 Corel 教程窗口，进一步学习 CorelDRAW 11 的使用。

● 单击“新增功能”按钮，可以打开新增功能对话框，从中进一步详细查看 CorelDRAW 11 新增的各项功能。



图 1.3

1.2 CorelDRAW 操作界面

CorelDRAW 11 中文版的操作界面主要由标题栏、菜单栏、常用工具栏、属性栏、工具箱、状态栏、标尺以及调色板等构成,如图 1.4 所示。

● 标题栏

标题栏位于窗口的最上方,主要用于显示软件的名称、正在操作的文件名称和位置。

标题栏的右边有 3 个控制窗口显示按钮,自左至右依次为“最小化”按钮,“最大化”按钮 (“还原”按钮)和“关闭”按钮。

● 菜单栏

CorelDRAW 11 中文版的菜单栏由“文件”、“编辑”、“变量”、“版面”、“排列”、“效果”、“位图”、“文本”、“工具”、“窗口”和“帮助”11 类菜单组成,包含了操作时要使用的所有命令。

提示:在下拉菜单中,命令名称后带有省略号“...”,表示选择该命令时,系统将打开对话框;命令名称后带有,表示该命令项中还有子菜单;命令名称后未带有任何符号,表示只执行一个命令。

● 常用工具栏

常用工具栏由一组图标按钮组成,它们是一些常用菜单命令的按钮化表示,通过单击这些按钮即可执行相应的命令,从而大大提高了工作效率。如图 1.5 所示。

● 属性栏

属性栏提供了控制对象属性的选项,其显示内容根据所选择的工具或对象的不同而改变,可显示工具或对象的有关信息、显示可使用的功能和可进行的编辑操作等。当选择工具箱中的选择工具,且没有选取任何对象状态下的属性栏如图 1.6 所示。

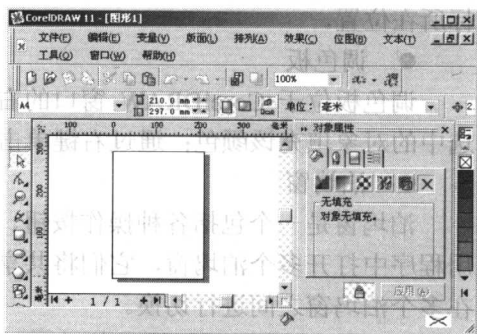


图 1.4



图 1.5

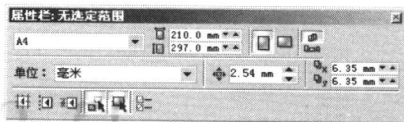


图 1.6

● 工具箱

工具箱位于窗口的左边,包含了一系列常用的绘图、编辑、填充和交互式特效工具,可用来绘制或修改对象的外形、外框及内部的色彩等。其中,有些工具图标的右下角有一个小黑三角形,代表那里实际上是一个工具组。通过单击小黑三角,打开这些工具的同位工具组,可选择更多功能的工具,如图 1.7 所示。

● 页面和页面控制栏

页面是进行绘图、编辑操作的主要工作区域，只有位于该矩形区域内的对象才能被打印出来。页面控制栏位于页面工作区的左下角，显示了 CorelDRAW 文件当前页码、所包含的总页数等信息。

● 状态栏

状态栏位于窗口的底部，显示当前操作的简要帮助和所选对象的有关信息，以及当前光标所在位置。

● 调色板

调色板位于 CorelDRAW 窗口的右侧，是放置各种常用色彩的区域。通过单击色块可为选中的对象填充该颜色；通过右键单击色块可为选中的对象设定轮廓线颜色。

● 泊坞窗

泊坞窗是一个包括各种操作按钮、列表与菜单的操作面板。可以同时在 CorelDRAW 应用程序中打开多个泊坞窗，它们将共享一个空间，通过单击其右侧的功能标签，可以方便地在多个泊坞窗之间进行切换。

单击泊坞窗左上角的双箭头 ，可使泊坞窗最小化，变成只显示内容名称的垂直条，从而节省绘图空间，此时  将变成 ，如图 1.8 所示。再次单击该按钮，将再次展开泊坞窗。

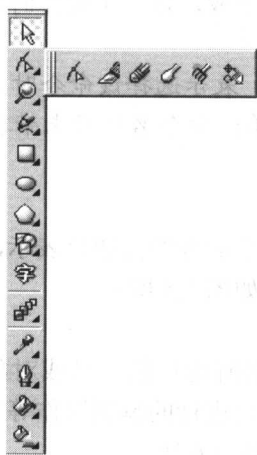


图 1.7

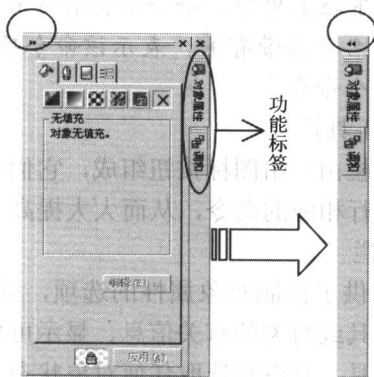


图 1.8

1.3 CorelDRAW 常用快捷键

为了加快制图时间，提高工作效率，CorelDRAW 提供了系统快捷键的使用及自行设定快捷键的方法。

1. 系统默认快捷键

在 CorelDRAW 中，系统默认的快捷键根据其功能分为工具快捷键（见表 1.1）和命令快捷键（见表 1.2）。



表 1.1

工具快捷键

工具名称	快捷键	工具名称	快捷键	工具名称	快捷键
挑选工具	空格键	形状工具	F10	擦除工具	X
缩放工具	Z	手形工具	H	艺术笔工具	I
矩形工具	F6	椭圆形工具	F7	多边形工具	Y
网格纸工具	D	螺旋形工具	A	文本工具	F8
交互式填充工具	G	交互式网状填充工具	M	轮廓笔对话框	F12

表 1.2

命令快捷键

命令	快捷键	命令	快捷键	命令	快捷键
新建	Ctrl+N	打开	Ctrl+O	保存	Ctrl+S
另存为	Ctrl+Shift+S	导入	Ctrl+I	导出	Ctrl+E
恢复	Ctrl+Shift+Z	撤消	Ctrl+Z	打印	Ctrl+P
重复	Ctrl+R	剪切	Ctrl+X	复制	Ctrl+C
粘贴	Ctrl+V	删除	Delete	再制	Ctrl+D
全屏预览	F9	对齐网格	Ctrl+Y	位置	Alt+F7
旋转	Alt+F8	缩放	Alt+F9	大小	Alt+F10
对齐页中心	P	左对齐	L	上对齐	T
水平居中对齐	E	下对齐	B	右对齐	R
垂直居中对齐	C	到前面	Shift+PgUp	到后面	Shift+PgDn
向后一位	Ctrl+PgDn	向前一位	Ctrl+PgUp	结合	Ctrl+L
群组	Ctrl+G	取消群组	Ctrl+U	转换为曲线	Ctrl+Q
颜色通道	Ctrl+Shift+B	封套	Ctrl+F7	轮廓图	Ctrl+F9
编辑文本	Ctrl+Shift+T	透镜	Alt+F3	格式	Ctrl+T
转换为轮廓对象	Ctrl+Shift+Q	转换	Ctrl+F8	拼写检查	Ctrl+F12
亮度/对比度/强度	Ctrl+B	对齐基线	Alt+F12	选项	Ctrl+J
色调/饱和度/亮度	Ctrl+Shift+U	插入字符	Ctrl+F11	视图管理器	Ctrl+F2
图形和文本样式	Ctrl+F5	刷新	Ctrl+W	VBA 编辑器	Alt+F11

2. 自定义快捷键

自行设定快捷键（以添加“相交”命令的快捷键“1”为例）的方法如下。

① 进入 CorelDRAW 后，按下 Ctrl+J 组合键，弹出“选项”对话框。然后在“选项”对话框左侧的树型结构中选择“工作区/自定义/命令”选项，如图 1.9 所示。

② 在右侧的“命令”下拉列表框中选择“排列”选项，如图 1.10 所示。

③ 在“排列”列表中单击“相交”选项，再在右边选择“快捷键”选项卡，如图 1.11 所示。

④ 在“快捷键指定”选项区域的“新建快捷键”文本框中输入数字 1，单击“指定”按钮，此时在“当前快捷键”文本框中出现其命令的快捷键，如图 1.12 所示。完成“相交”命令快捷键的设置。

⑤ 在页面中绘制两个对象，用选择工具把这两个对象选中之后，按下键盘上的数字键 1，此时选中的两个对象进行相交，如图 1.13 所示。