



像看电影一样学电脑

超值2CD

双色印刷

一学就会 魔法书



中文 CorelDRAW 图形图像制作

九州书源

万 婧 李光群 武艳茹 等编著

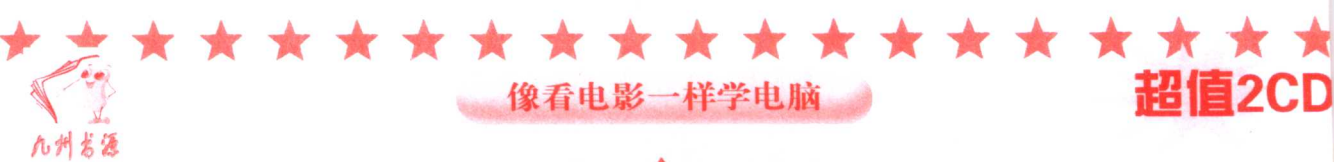
赠交互式多媒体学习光盘



- ★ 生动活泼的情景式教学
- ★ 人性化的交互式学习环境
- ★ 超大容量，播放时间达 15 小时
- ★ 全程语音讲解



清华大学出版社



像看电影一样学电脑

超值2CD

一学就会 魔法书



中文 CorelDRAW 图形图像制作

九州书源

万 婧 李光群 武艳茹 等编著

多媒体学习光盘
赠互动式



- ★ 生动活泼的情景式教学
- ★ 人性化的互动式学习环境
- ★ 超大容量，播放时间达 15 小时
- ★ 全程语音讲解

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

在电脑平面设计软件中,CorelDRAW 图形制作软件起着举足轻重的作用,并被广泛运用于宣传册设计、图文混排、名片设计、包装盒设计和工业效果图设计等领域。本书以其最新版本 CorelDRAW 12 为基础进行讲解,主要内容包括 CorelDRAW 工作界面展示、基本操作技法、绘制线条、绘制几何图形、图形对象的编辑、为图形填充色彩、设置轮廓线、对象的排列与组合、页面设置与辅助功能、文本输入与运用、矢量图的交互式效果、矢量图的特殊效果、位图的导入与编辑、CorelDRAW 与 Photoshop 整合运用以及打印输出等知识。

本书深入浅出,图文并茂,以图析文,直观而生动,并配以大量的实例使读者通过实际的操作来了解 CorelDRAW 的相关功能,并快速掌握各功能的使用方法与技巧;每章后面附有大量丰富生动的练习题供读者练习,从而达到熟能生巧的目的。

本书定位于 CorelDRAW 初学者,适用于平面设计人员,还可供其他行业与电脑设计有关的人员作为自学参考书。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

本书防伪标签采用特殊防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

中文 CorelDRAW 图形图像制作/万婧,李光群,武艳茹等编著. —北京:清华大学出版社,2005.9
(一学就会魔法书)

ISBN 7-302-11037-9

I. 中… II. ①万… ②李… ③武… III. 图形软件, CorelDRAW IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 050114 号

出 版 者:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦
http://www.tup.com.cn 邮 编:100084
社 总 机:010-62770175 客 户 服 务:010-62776969

组稿编辑:欧振旭 刘利民

文稿编辑:鲁秀敏

版式设计:冯彩茹

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市化甲屯小学装订二厂

发 行 者:新华书店总店北京发行所

开 本:185×260 印张:19.25 插页:3 字数:418 千字

版 次:2005 年 9 月第 1 版 2005 年 9 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 7-302-11037-9/TP·7319

印 数:1~8000

定 价:32.00 元(附光盘 2 张)



九州书源

主 任：李冠成

编 委：

郝胜达	李晶晶	童柳溪	吕军军	陈裕明
武艳茹	王世良	郑 瑶	万 婧	朱 磊
邢 千	刘 刚	周 鑫	李 波	罗 皇

致亲爱的读者



首先感谢您翻开本书！如果您是一名初学者，那么本套书一定正是您所需要的。

在现代社会，您、我、他，以及千千万万的现代人都在直接或间接地享受着电脑带来的神奇、便利和快乐，几乎没有人愿意拒绝它。要想使自己快速而高效地从“菜鸟”级荣升为电脑高手，选择一本好的入门级图书是第一步。

掌握正确的学习方法是关键。一本好的入门级电脑图书应该不只是教读者学会电脑知识，而是更要为读者创建一个良好的学习环境，提供好的学习方法。鉴于此目标，我们推出了“一学就会魔法书”丛书。

之所以叫“一学就会”，主要是为了体现本套书“易上手”的特点。本套书想初学者之所想，将读者学习路上的“拦路虎”一一去除，让读者学起来轻轻松松。

之所以叫“魔法书”，是为了给读者创建一个轻松良好的学习环境。有人说“电脑是玩出来的，不是学出来的。”从某种角度来说，这种说法有一定道理。本套书就力求让读者把一个个电脑技能当作“魔法”来玩，在惊叹电脑神奇的同时，又拥有操纵电脑的能力。

从电脑打字到办公应用，从图形图像到网页制作，从动画创作到多媒体处理，电脑的身影无处不在。本套书涉及电脑应用的常见领域和常见软件，并且以各软件的最常用版本为主要讲述对象，在必要的地方又兼顾了软件的其他版本，能满足各种读者的需求。丛书主要包括：

第一批：

《电脑入门》
《五笔字型》
《电脑办公》
《电脑上网》
《中文 Photoshop 图像处理》
《中文 Flash 动画制作》

第二批：

《电脑组装与维修》
《电脑组网》
《中文 3ds max 三维效果图制作》
《中文 CorelDRAW 图形图像制作》
《中文 Authorware 多媒体制作》
《中文 Dreamweaver 网页制作》

一、丛书特点

本套书具有以下特点：

（一）环境教学

在快节奏、高效率的现代社会，大多数人只能利用业余时间自学电脑，这不免枯燥乏味。本套书为读者建立了一套轻松良好的学习环境。书中以一个活泼可爱的小魔女的学习历程为线索，循着她的脚步，读者可以掌握一项项技能，解决一个个问题，同时还有一个知识渊博的魔法师循循善诱，深入浅出地讲解各个知识点，并不时提出学习建议，算得上是读者的良师益友。另外，书中还有一个可爱的小精灵不时提醒您注意这，注意那，有时还给您一点学习的小窍门。在这样的环境下学习，会让您觉得整个学习过程如沐春风。



（二）动态教学

电脑操作过程中，操作是动态的，图形界面也是动态变化的。为了让读者更为直观地看到操作的动态变化过程，本套书在讲解知识点时尽量采用图示方式讲解，并用醒目的序号表示操作顺序，而且在关键步骤处用简单的文字描述，在有联系的图与图之间用箭头连接起来，将电脑上的动态变化过程完美地体现在纸上，让读者在看书的同时就像看见电脑上的操作过程一样，非常直观。

（三）互动学习

本套书为读者打造了一个互动的学习空间。学习知识的过程不应该只是读者被动接受的过程，而更应该是读者与作者之间友好交流的过程。在这个过程中，读者应该主动思考，主动练习，而作者应该在关键的地方对读者进行启发和点拨。本套书就力求体现这一过程：书中穿插的卡通人物小魔女的疑问正代表了读者的疑问，而魔法师的回答一定会让读者豁然开朗。这种一问一答式的互动教学事实上正是一个交流的过程。另外，“魔力测试”让您可以随时动手，“过关练习”让您能强化操作技能，这些都是为了让读者主动学习而精心设计的。

（四）配多媒体光盘

本套书还配有精心打造的交互式多媒体光盘。光盘中模拟了一个真实的课堂教学环境，读者可以结合多媒体教学光盘，随着小魔女的学习步伐，听听魔法师的讲解，通过互动式学习轻松掌握各项电脑技能。关于多媒体光盘下面作详细介绍。

二、光盘特点

本套丛书的配套光盘是一套精心开发的专业级交互式多媒体光盘，它采用全程语音讲解、情景式教学、详细的图文对照和生动的真实情景演示等方式，真正实现了通过多种媒体的结合而引导读者由浅至深，一步一步地完成各个知识点的学习。本套光盘不仅打破了传统配套光盘“只是一种附属产品的概念”，而且还突破了市面上现有光盘以点概全、点到为止的模式。

本套光盘有五大特点：

（一）情景式教学

本套光盘通过虚拟的 3 个卡通人物真实再现了一个学习过程。一个活泼、可爱、有超强求知欲望的小魔女向魔法师提出各式各样的问题，引出了各个知识点的学习任务，并安排一个知识渊博的魔法师耐心、详细地解答小魔女的问题，而且环环相扣、引人入胜地深入各个知识点的讲解。另外，还专门安排了一个调皮的小精灵，总是在不经意间让您了解一些学习的窍门。

（二）互动性

本套光盘的互动性不仅表现在用户对光盘的播放进度、播放环境以及对卡通人物的互动操作，如可以设置播放音量等，还实现了教学中的互动性，通过“练一练”按钮，用户可以一边听讲解，一边自行练习，做到了真正的边学边练。

（三）超大容量

本套光盘具有超大容量。带 1 张盘的播放时间长达 10 小时，带 2 张盘的播放时间长达



15 小时，真正物超所值。每本书所配的光盘都涵盖了该书绝大多数知识点，并作了一定延伸。光盘中既有基础知识的详细讲解，又有小型实例演示，可以让读者在掌握基础知识的同时也可以很好地巩固知识点。另外，光盘中还配有综合性的实例，可以让读者全面应用全书所学知识，并能较好地进行实践。这些都突破了目前市面上现有光盘内容含量少、播放时间短的缺点。目前市面上的多媒体盘大多仅以几个实例来概括全书内容，或抽取书中的部分实例做简单讲解，其播放时间往往都比较短，读者因此而获得的便利也是有限的。相比较而言，本丛书的配套光盘的确正真给了读者实惠。

（四）人性化设计

本套光盘不仅在界面、卡通形象设计等方面注重人性化设计，还站在用户的角度增加了更多人性化的功能，不仅可以动态、实时地保存用户的进度，还真正实现了断点续播。为用户添加了多首背景音乐曲目，用户可以随时更换，还可以根据自己的喜好选择本地硬盘上的音乐作为背景音乐。

（五）紧扣书本、扩充知识

本套光盘不仅仅是书本的附属产品。光盘内容紧密结合书本上的知识进行讲解，还围绕各个知识点进行展开，扩充了知识的容量。

三、读者对象

本套丛书及配套的多媒体光盘主要面向电脑初级用户和中级用户，适用于电脑入门人员、电脑爱好者、退休人员和各行各业需要学习电脑的人员等，也可作为大中专院校师生的学习辅导用书。

感谢您对我们的信任和支持，并祝愿您早日加入电脑高手的行列！如果您在使用本丛书时有疑难问题，可以按以下方式和我们联系。我们将尽可能地解答您所提的问题。

<http://www.jzbooks.com>

E-mail: book@jzbooks.com

九州书源
二〇〇二年四月

在电脑平面设计领域中,与其他的图形处理软件相比,CorelDRAW 具有易上手、操作简单、功能强大、运行环境要求较低以及生成的文件较小等优点,因而深受电脑平面设计人员的喜爱。为了帮助广大有意于进军电脑平面设计领域的初学者快速掌握 CorelDRAW 图形处理软件的操作方法,并在短时间内绘制出质量较好的平面设计作品,我们研究了不同层次的学习对象并总结多位设计高手的经验,编写了这本《中文 CorelDRAW 图形图像制作》。

本书内容

本书在内容的取舍和章节的安排上都充分考虑了用户的学习过程和实际需求,以 CorelDRAW 的最新版本,即 CorelDRAW 12 为主讲解软件操作的方法和使用软件制作各种图形图像设计作品的方法。同时在讲解过程中还列举了大量的典型实例、技巧和经验,从而让读者快速掌握 CorelDRAW 的使用。本书共 16 章,可分为以下 7 个部分。

章 节	内 容	目 的
第 1 部分 (第 1~2 章)	CorelDRAW 基础知识	了解与设计相关的基本概念和基本操作
第 2 部分 (第 3~8 章)	基本图形的绘制和修改	掌握基础图形的绘制方法及填充颜色、修改形状和旋转对象等操作
第 3 部分 (第 9 章)	页面设置与辅助绘图功能	掌握页面设置的方法和使用辅助绘图功能进行图形绘制
第 4 部分 (第 10 章)	输入文字	掌握美术字和段落文本的输入方法,以及它们各自的特性和相互转换的方法
第 5 部分 (第 11~13 章)	特殊效果的运用	掌握交互式工具、透镜功能和透视功能的运用以及位图的编辑修改
第 6 部分 (第 14~15 章)	CorelDRAW 与 Photoshop 配合使用以及打印输出	掌握 CorelDRAW 与 Photoshop 两个软件的综合运用以及输出准备和打印设置
第 7 部分 (第 16 章)	综合实例	通过两个综合实例对所学的知识作一个总结,并巩固前面所学的知识

本书适合的读者对象

本书适合以下读者:

- (1) 有意从事平面设计的人员。
- (2) 平面设计爱好者和 CorelDRAW 初学者。
- (3) 在校艺术专业或广告专业的学生。

如何阅读本书

本书中的每章均按照“本章要点+内容导读+本章内容+小结+过关练习”的结构讲述,各



部分的作用如下:

- ❖ **本章要点:** 以简练的语言列出了本章重点, 要点前面还列出了该要点所在的页码, 通过它可以快速翻阅重点知识。
- ❖ **内容导读:** 通过小魔女和魔法师的对话引出本章内容, 活泼生动的语言让人读来兴趣盎然, 同时还能了解学习本章的原因和重要性。
- ❖ **本章内容:** 将实例贯穿于知识点中讲解, 将知识点和实例融为一体, 以图示方式进行讲解, 并通过典型实例强化知识点。
- ❖ **小结:** 以魔法师的身份总结本章的重点、难点, 提出需要注意的问题, 并告诉小魔女一些与本章有关的延伸知识, 扩展知识面, 达到举一反三的目的。
- ❖ **过关练习:** 并非本章内容的傻瓜式重复, 主要包括问答题和上机操作题, 以提高读者的思维能力和实际动手能力。

另外, 了解以下几点更有利于您学习本书。

(1) 本书设计了调皮好学的小魔女和知识渊博的魔法师两个人物, 分饰学生和老师的角色, 本书内容就由他们贯穿始终。读者可以结合多媒体教学光盘, 随着小魔女的学习步伐, 听听魔法师的讲解, 通过互动式学习掌握 CorelDRAW 软件的运用。

(2) 本书在讲解知识点时尽量采用图示方式讲解, 用 **1、2、3** 表示操作顺序, 并在关键步骤用简单的文字描述, 有联系的图与图之间用箭头连接起来, 体现操作的动态变化过程, 您只要结合文字讲解就可很容易地学会相应的操作。

(3) 本书将丰富生动的实例贯穿于知识点中, 当您学完一个知识点就能学会一种操作, 能解决一个实际问题, 然后通过一个典型实例强化知识点。您可以在学习知识点时有意识地练习实例, 在制作典型实例时理解知识点。

(4) 语言平实, 将专业术语以白话式的语言叙述, 将知识点娓娓道来。对于“专业术语”, 您不用死记硬背, 只需要了解或理解其含义即可。

(5) 书中涉及到的源文件与实例素材均给出了它在光盘中的具体位置, 可到光盘中查找。关于光盘的具体内容和使用方法参见“光盘使用说明”。

(6) 本书中穿插了小魔女和魔法师的提示语言以及魔法档案和魔力测试两个小栏目。如果您看到小魔女、魔法师卡通和魔法档案可要提高警惕哟, 它们都是需要您重点注意的地方。魔力测试实际就是强化知识点的小练习, 只要即时练习, 趁热打铁, 就能记忆深刻。

(7) 过关练习是巩固所学知识点和提高动手能力的关键, 您必须综合应用前面所学的知识点才可以完成。建议您一定要正确做完所有题目后才进入下一章的学习。

➤ 创作队伍

本书由九州书源组织编著。参与本书编著的有万婧、李光群、武艳茹等。对于本书, 我们已经努力做到了“好”, 您尽可以放心地阅读和学习, 相信它会成为您的良师益友。若您在阅读过程中遇到困难或疑问, 您可以给我们写信, 我们的 E-mail 是 book@jzbooks.com。我们还专门为本书开通了一个网站, 以解答您的疑难问题, 网址是 <http://www.jzbooks.com>。

编者

2005 年 8 月

目录

第1章 进入 CorelDRAW 的梦幻境界 ...	1
1.1 启动 CorelDRAW 12.....	2
1.2 工作界面展示.....	3
1.2.1 菜单栏和标准工具栏的使用.....	3
1.2.2 工具箱和属性栏的使用.....	5
1.2.3 调色板的使用.....	6
1.2.4 绘图区与工作区的区别.....	6
1.2.5 泊坞窗的使用.....	7
1.3 基本概念.....	7
1.3.1 图片文件的导入.....	8
1.3.2 图形对象的绘制与比较.....	9
1.3.3 理解位图与矢量图.....	10
1.3.4 位图的分辨率.....	12
1.3.5 常用文件格式详解.....	12
1.4 退出 CorelDRAW 12.....	14
1.5 小结.....	14
1.6 过关练习.....	15
第2章 基本操作技法	17
2.1 文件的基本操作.....	18
2.1.1 新建文件.....	18
2.1.2 文件的保存.....	20
2.1.3 文件的关闭.....	22
2.1.4 已有文件的打开方法.....	22
2.2 选取对象的方法.....	24
2.2.1 单击选取.....	24
2.2.2 框选.....	25
2.3 有色世界.....	25
2.3.1 填充色的快速指定.....	25
2.3.2 轮廓色的快速指定.....	26
2.3.3 快速除去填充色和轮廓色.....	27
2.3.4 扩展调色板.....	27
2.4 窗口操作.....	29
2.4.1 切换窗口.....	29
2.4.2 排列窗口.....	29
2.5 典型实例——为图形对象上色.....	30
2.5.1 实例目标.....	30
2.5.2 制作分析.....	30
2.5.3 操作过程.....	31
2.6 小结.....	34
2.7 过关练习.....	34
第3章 绘制线条	35
3.1 平面构成的概念要素.....	36
3.1.1 点.....	36
3.1.2 线.....	37
3.1.3 面.....	37
3.2 直线的绘制.....	37
3.2.1 用手绘工具绘制直线.....	38
3.2.2 用贝塞尔工具绘制直线.....	39
3.2.3 用钢笔工具绘制直线.....	40
3.2.4 用折线工具绘制直线.....	40
3.3 曲线的绘制.....	41
3.3.1 用手绘工具绘制曲线.....	41
3.3.2 用贝塞尔工具绘制曲线.....	42
3.3.3 用钢笔工具绘制曲线.....	44
3.3.4 用折线工具绘制曲线.....	45
3.3.5 用3点曲线工具绘制曲线.....	45
3.4 线的调整.....	46
3.4.1 改变节点位置.....	46
3.4.2 节点的添加和删除.....	46
3.4.3 连接与分割节点.....	49
3.4.4 直线与曲线的转换.....	49
3.4.5 节点类型的变更与调整.....	50
3.4.6 闭合曲线的方法.....	51
3.4.7 线方向的反转及作用.....	52
3.4.8 子路径的提取.....	52
3.4.9 节点特殊设置.....	53
3.5 快速绘制艺术效果.....	54
3.5.1 艺术效果的绘制.....	54
3.5.2 艺术效果的设置.....	55
3.6 典型实例——描绘扫描对象.....	57
3.6.1 实例目标.....	57
3.6.2 制作分析.....	58



3.6.3 操作过程.....	58
3.7 小结	60
3.8 过关练习	61
第4章 绘制几何图形.....	63
4.1 面的基本形状	64
4.2 矩形的绘制	64
4.2.1 绘制矩形.....	64
4.2.2 绘制正方形.....	66
4.2.3 绘制圆角矩形.....	66
4.3 椭圆的绘制	68
4.3.1 绘制椭圆.....	68
4.3.2 绘制正圆.....	69
4.3.3 快速绘制饼形和弧形.....	69
4.4 多边形的绘制	71
4.4.1 绘制多边形.....	71
4.4.2 绘制交叉星形.....	72
4.4.3 绘制星形.....	73
4.5 网格图纸的绘制.....	73
4.5.1 绘制网格图纸.....	74
4.5.2 绘制正方形网格图纸.....	74
4.6 螺旋形的绘制	75
4.6.1 绘制对称式螺纹.....	75
4.6.2 绘制对数式螺纹.....	76
4.7 预设形状的绘制.....	76
4.7.1 绘制基本图形.....	76
4.7.2 绘制预设箭头.....	77
4.7.3 绘制预设流程图.....	77
4.7.4 绘制预设星形.....	78
4.7.5 绘制预设标注.....	78
4.8 图形对象的修改.....	79
4.8.1 使用形状工具直接修改.....	79
4.8.2 转曲后修改.....	79
4.9 典型实例——包装盒平面图的 制作	81
4.9.1 实例目标.....	81
4.9.2 制作分析.....	81
4.9.3 操作过程.....	81
4.10 小结	88
4.11 过关练习	88

第5章 图形对象的编辑.....	89
5.1 扩展选取功能	90
5.1.1 切换选取对象	90
5.1.2 选取所有对象	91
5.1.3 特殊对象的选取	92
5.2 对象的变换操作	93
5.2.1 移动对象	93
5.2.2 缩放对象	93
5.2.3 镜像对象	94
5.3 对象的旋转和倾斜	94
5.3.1 旋转对象	95
5.3.2 倾斜对象	95
5.4 精确变换对象	96
5.4.1 自由变换工具	96
5.4.2 “变换”泊坞窗.....	98
5.5 对象的复制与删除	103
5.5.1 复制对象	103
5.5.2 再制对象	103
5.5.3 删除对象	104
5.6 操作的撤消与重做	104
5.7 图形对象的裁切	105
5.7.1 沿直线裁切对象	105
5.7.2 沿手绘线裁切对象	106
5.8 图形的擦除	107
5.9 图形对象的修饰	107
5.9.1 用涂抹笔刷修饰图形	107
5.9.2 用粗糙笔刷修饰图形	108
5.10 典型实例——图案效果的制作 ..	108
5.10.1 实例目标	108
5.10.2 制作分析	109
5.10.3 操作过程	109
5.11 小结	111
5.12 过关练习	112
第6章 为图形填充色彩.....	113
6.1 色彩的运用	114
6.1.1 色彩构成基础	114
6.1.2 设计与色彩的综合运用	117
6.2 色彩模式	117
6.2.1 色彩模式的运用	117



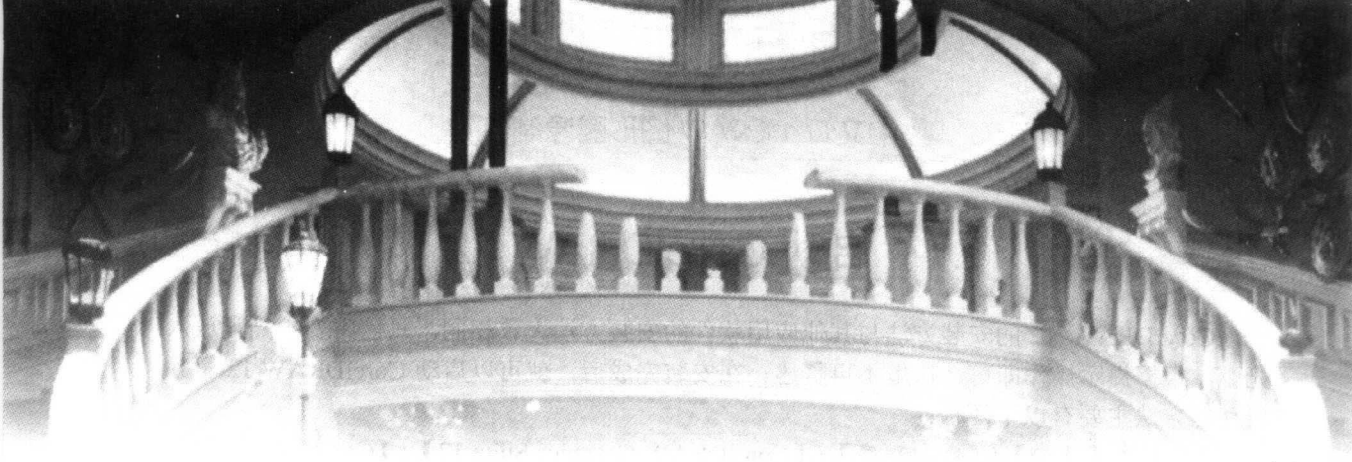
6.2.2 常用的色彩模式.....	120	第8章 对象的排列与组合.....	155
6.3 标准填充.....	121	8.1 对象的对齐与分布.....	156
6.4 渐变填充.....	122	8.1.1 对齐对象.....	156
6.4.1 渐变填充的指定.....	122	8.1.2 分布对象.....	160
6.4.2 更改渐变填充.....	124	8.2 对象的顺序排列.....	162
6.5 图样填充.....	126	8.2.1 改变对象顺序.....	162
6.5.1 双色填充.....	126	8.2.2 快速指定对象顺序.....	162
6.5.2 全色填充.....	130	8.3 群组功能的运用.....	163
6.5.3 位图填充.....	130	8.3.1 群组对象.....	163
6.6 底纹和 PostScript 底纹填充.....	131	8.3.2 取消对象的群组.....	164
6.6.1 底纹填充.....	131	8.3.3 群组对象内对象的选取.....	164
6.6.2 PostScript 底纹填充.....	133	8.4 对象的结合与拆分.....	165
6.7 使用滴管和颜料桶工具		8.4.1 结合对象.....	165
填充图形.....	133	8.4.2 拆分对象.....	166
6.7.1 用滴管工具吸取颜色.....	133	8.5 对象的锁定与解锁.....	166
6.7.2 用颜料桶工具填充.....	133	8.5.1 锁定对象.....	166
6.8 交互式网状填充.....	134	8.5.2 解锁对象.....	167
6.9 典型实例——为包装盒上色.....	135	8.6 图形对象的高级运用.....	167
6.9.1 实例目标.....	135	8.6.1 对象的焊接.....	167
6.9.2 制作分析.....	136	8.6.2 对象的相交.....	168
6.9.3 操作过程.....	136	8.6.3 对象的修剪.....	169
6.10 小结.....	140	8.6.4 对象的简化.....	170
6.11 过关练习.....	140	8.6.5 前减后.....	170
第7章 设置轮廓线.....	141	8.6.6 后减前.....	171
7.1 编辑轮廓线的颜色.....	142	8.6.7 “造形”泊坞窗.....	171
7.1.1 轮廓线颜色的指定方式.....	142	8.7 典型实例——标志制作.....	172
7.1.2 设置轮廓线颜色.....	143	8.7.1 实例目标.....	173
7.2 设置轮廓线的粗细和样式.....	143	8.7.2 制作分析.....	173
7.2.1 设置轮廓线的粗细.....	144	8.7.3 操作过程.....	173
7.2.2 设置轮廓线的样式.....	145	8.8 小结.....	178
7.3 设置轮廓的线端和箭头样式.....	146	8.9 过关练习.....	178
7.3.1 设置线端和箭头样式.....	146	第9章 页面设置与辅助功能.....	179
7.3.2 设置转角样式.....	149	9.1 页面的基本设置.....	180
7.4 创建书法轮廓.....	150	9.1.1 设置页面大小和方向.....	180
7.5 典型实例——立体文字效果.....	151	9.1.2 设置页面背景.....	181
7.5.1 实例目标.....	151	9.1.3 插入和删减页面.....	182
7.5.2 制作分析.....	152	9.1.4 为页面命名.....	182
7.5.3 操作过程.....	152	9.2 图层的高级管理.....	183
7.6 小结.....	153	9.2.1 新建图层.....	183
7.7 过关练习.....	154	9.2.2 删除图层.....	184
		9.3 视图的管理.....	184



9.3.1 使用标准工具栏控制 视图显示比例	184	11.1.4 复合调和	222
9.3.2 使用缩放工具管理视图	185	11.1.5 修改调和的起点和 终点对象	222
9.3.3 不同模式的显示方式	186	11.2 交互式轮廓图效果	223
9.4 标尺、网格和辅助线的设置	187	11.2.1 创建轮廓图效果	223
9.4.1 设置标尺	187	11.2.2 轮廓图效果的设置	223
9.4.2 设置网格	189	11.3 交互式变形效果	226
9.4.3 设置辅助线	190	11.3.1 推拉变形	226
9.4.4 对齐功能	192	11.3.2 拉链变形	226
9.5 查找与替换功能	192	11.3.3 扭曲变形	227
9.5.1 对象的查找	193	11.4 交互式阴影效果	227
9.5.2 对象的替换	194	11.4.1 添加阴影效果	227
9.6 小结	196	11.4.2 编辑阴影效果	228
9.7 过关练习	196	11.5 交互式封套效果	228
第10章 文本输入与运用	197	11.6 交互式立体化效果	229
10.1 输入文本	198	11.6.1 创建立体效果	229
10.1.1 美术字与段落文本	198	11.6.2 设置立体化类型	229
10.1.2 文本的转换	199	11.6.3 设置灭点位置	229
10.2 设置文本格式	200	11.6.4 设置照明效果	230
10.2.1 设置字体和大小	200	11.6.5 设置立体化对象的颜色	230
10.2.2 设置间距	201	11.7 交互式透明效果	231
10.2.3 上标或下标文本	204	11.8 交互式效果的复制和清除	232
10.2.4 设置文本的排列方向	205	11.9 典型实例——绘制放大镜	233
10.3 制作文本效果	205	11.9.1 实例目标	233
10.3.1 设置首字下沉和项目符号	205	11.9.2 制作分析	233
10.3.2 文字围绕	207	11.9.3 操作过程	233
10.3.3 使文本适合路径	207	11.10 小结	236
10.3.4 内置文本	212	11.11 过关练习	236
10.4 典型实例——为包装盒加入 文字信息	213	第12章 矢量图的特殊效果	237
10.4.1 实例目标	213	12.1 透镜效果	238
10.4.2 制作分析	214	12.1.1 添加透镜效果	238
10.4.3 操作过程	214	12.1.2 编辑透镜效果	238
10.5 小结	218	12.1.3 其他透镜效果	239
10.6 过关练习	218	12.2 透视效果	241
第11章 矢量图的交互式效果	219	12.2.1 了解透视的类型	241
11.1 交互式调和效果	220	12.2.2 创建透视效果	242
11.1.1 简单调和	220	12.3 图框精确裁剪效果	243
11.1.2 调和效果的设置	220	12.3.1 对象的图框精确裁剪	243
11.1.3 沿路径调和	221	12.3.2 编辑图框精确裁剪	244
		12.3.3 提取图框精确裁剪	244



12.4 典型实例——立体对象的绘制.....244	14.4 小结.....267
12.4.1 实例目标.....244	14.5 过关练习.....268
12.4.2 制作分析.....244	第15章 打印输出.....269
12.4.3 操作过程.....245	15.1 了解印前的相关知识.....270
12.5 小结.....248	15.1.1 纸张类型.....270
12.6 过关练习.....248	15.1.2 印刷效果.....271
第13章 位图的导入与编辑.....251	15.1.3 分辨率.....271
13.1 导入位图.....252	15.2 印前输出准备.....271
13.2 裁剪位图.....252	15.2.1 文字转曲.....272
13.3 重新取样位图.....252	15.2.2 颜色模式的转换.....272
13.4 位图色彩模式的转换.....253	15.3 打印设置.....274
13.5 颜色遮罩的运用.....254	15.3.1 打印预览.....274
13.6 位图的特殊效果.....255	15.3.2 打印的一般设置.....274
13.7 位图与矢量图的转换.....256	15.3.3 设置打印作业的版面.....276
13.7.1 将矢量图转为位图.....256	15.3.4 设置分色打印.....277
13.7.2 将位图转为矢量图.....257	15.4 小结.....277
13.8 典型实例——信笺纸效果.....257	15.5 过关练习.....278
13.8.1 实例目标.....257	第16章 综合应用实例.....279
13.8.2 制作分析.....258	16.1 POP广告——莹亮唇彩.....280
13.8.3 操作过程.....258	16.1.1 实例目标.....280
13.9 小结.....259	16.1.2 制作分析.....280
13.10 过关练习.....260	16.1.3 操作过程.....281
第14章 与Photoshop整合运用.....261	16.2 名片制作.....286
14.1 位图背景透明化.....262	16.2.1 实例目标.....286
14.1.1 钢笔工具的使用.....262	16.2.2 制作分析.....286
14.1.2 去除位图背景.....263	16.2.3 操作过程.....287
14.2 扫描对象矢量化.....265	16.3 过关练习.....290
14.3 矢量文件的导入.....267	



第1章 进入CorelDRAW的梦幻境界

本章要点

- 2 启动 CorelDRAW 12
- 3 工作界面展示
- 7 基本概念
- 14 退出 CorelDRAW 12

小魔女：魔法师，你在做什么呢？

魔法师：我在用 CorelDRAW 绘图呢！

小魔女：CorelDRAW？它是一款什么样的软件？它也可以画画吗？好像 Photoshop 也可以呢，它和 Photoshop 有什么区别吗？

魔法师：区别大着呢，Photoshop 主要是处理图像，是一款图像处理软件；而 CorelDRAW 主要用于绘制和处理矢量图，是一款图形制作软件，两款软件各有各的优点。噢，你是不是要我教你？

小魔女：嗯！做的效果真棒，我不学真是可惜了。魔法师，您就教教我吧！

魔法师：好好好！我们先进入 CorelDRAW 的工作界面看看吧。



1.1 启动 CorelDRAW 12

CorelDRAW 12 的安装方法与其他应用软件的安装方法大致相同, 只需将安装光盘放入光驱, 根据提示操作即可, 这里不再赘述。在安装完成后, 就可以启动 CorelDRAW 12 了。启动的方法主要有以下两种:

- ❖ 选择【开始】/【所有程序】/【CorelDRAW Graphics Suite 12】/【CorelDRAW 12】命令。
- ❖ 如果桌面上创建有 CorelDRAW 12 的快捷方式, 则双击桌面上的  图标。

启动 CorelDRAW 12 后, 会弹出“欢迎访问 CorelDRAW 12”对话框, 单击该对话框中的按钮可快速执行新建和打开文件等操作, 启动 CorelDRAW 12 的过程如图 1-1 所示。

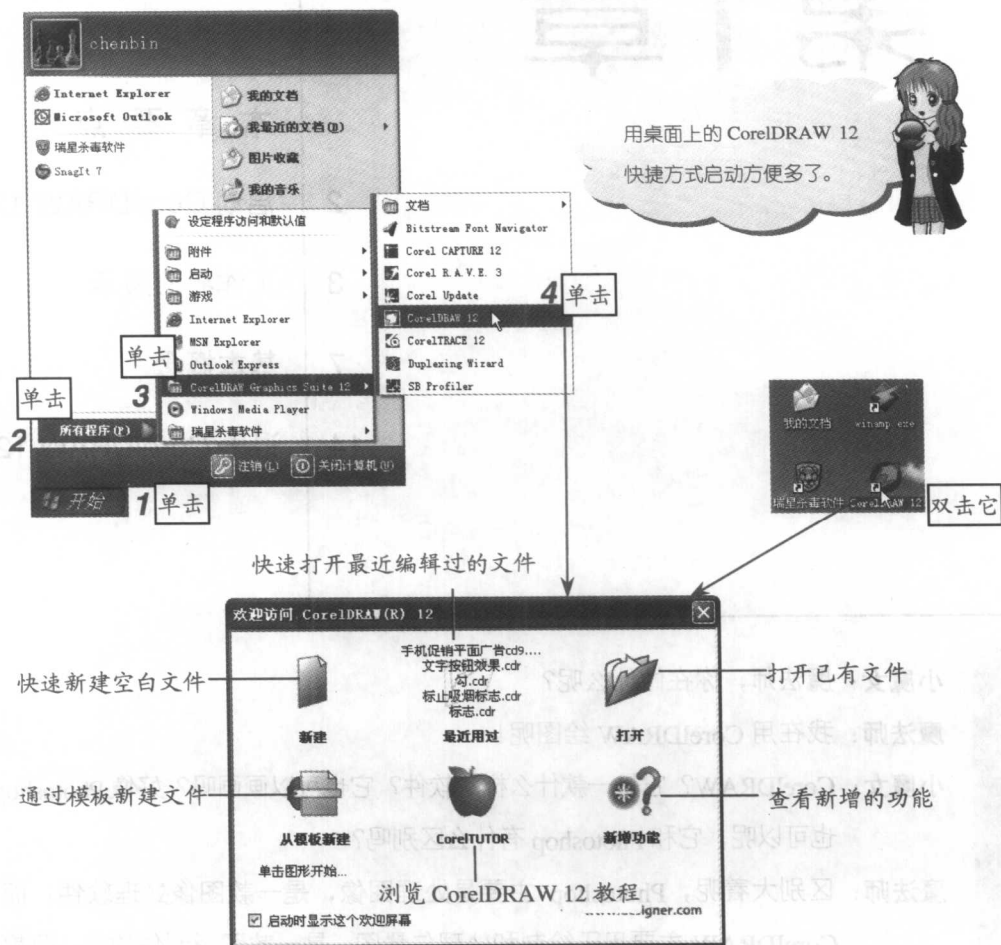


图 1-1 启动 CorelDRAW 12 示意图



1.2 工作界面展示

移动鼠标光标至“欢迎访问 CorelDRAW 12”对话框的“新建”按钮处，当鼠标光标变为形状时单击鼠标，即可进入 CorelDRAW 12 的工作界面，并自动新建一个空白的 CorelDRAW 页面，如图 1-2 所示。

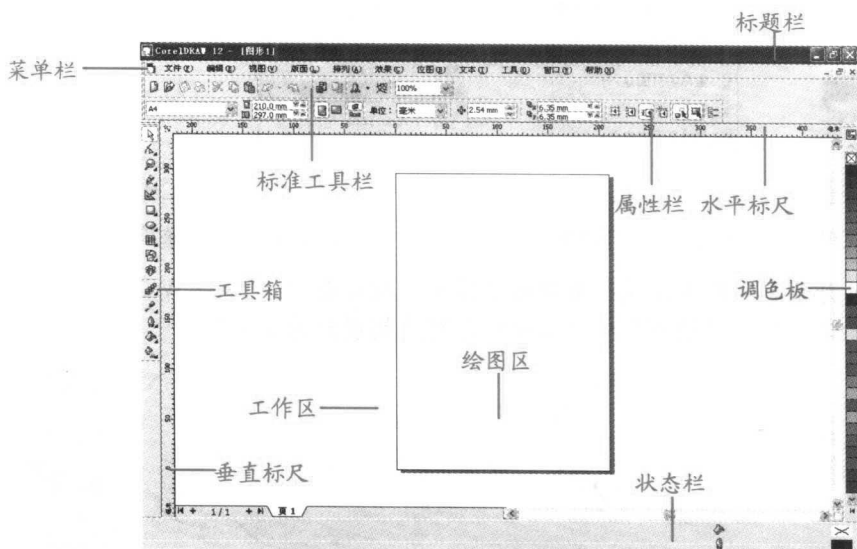


图 1-2 CorelDRAW 12 的工作界面



CorelDRAW 的工作界面与“我的电脑”等窗口差不多，但两边多了一些东西。

这是 CorelDRAW 独有的工具箱和调色板，下面来认识一下它们。



1.2.1 菜单栏和标准工具栏的使用

菜单栏和标准工具栏通常位于标题栏下方，其状态不会因选择对象的不同而改变。

1. 菜单栏

菜单栏提供了一系列的菜单命令，用于完成文件保存、对象锁定等操作。CorelDRAW 12 中共有“文件”、“编辑”、“视图”、“版面”、“排列”、“效果”、“位图”、“文本”、“工具”、“窗口”和“帮助”11个菜单。在菜单下又有子菜单，使用菜单栏的具体操作如下：

步骤 1 将鼠标光标移至菜单栏上，此时被选择的菜单呈反白状态显示，如图 1-3 所示。

步骤 2 移动鼠标可选择不同的菜单，然后单击鼠标即可展开菜单项，如在“版面”菜单上单击鼠标后将展开“版面”菜单项，如图 1-4 所示。