

CorelDRAW11 的基本操作

绘制及编辑各种形状的图形

处理复杂的矢量图形和位图

基本的印前技术和图像的打印输出

综合实例创作



新编

CorelDRAW 11

矢量绘图应用技能培训教程

中文版

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书

主编 / 涂正伟 滕永恒



海洋出版社

内 容 提 要

本书是专为想在短期内学习并掌握 CorelDRAW 11 应用技能而编写的速成教材。在编写过程中,注重三个紧密结合:课堂教学与自学紧密结合、基础知识与应用技能紧密结合、内容组织与图像制作员职业资格认证考核标准紧密结合。

本书内容:本书由 13 章及思考与练习参考答案组成。分别介绍 CorelDRAW 11 的工作界面、平面设计中的基本概念,并以绘制卡片的实例介绍用 CorelDRAW 11 进行绘图的一般过程 and 操作方法;CorelDRAW 中文文件的管理和页面辅助等基本操作;直线、曲线和折线的绘制及编辑;使用绘图工具绘制各种形状的图形;图形的编辑操作;CorelDRAW 11 中文本的输入和编辑操作;填充图形;设置图形轮廓颜色和样式;组织和排列图形对象;处理复杂矢量图形;处理位图;图像的输出及打印,包括一些基本的印前技术和图像的打印输出;最后以几个实例介绍 CorelDRAW 11 的综合应用,让读者体验如何进行自由创作。

本书特点:(1)内容精练、实用、丰富、系统、循序渐进,图文并茂,操作步骤详细。(2)重点突出,着重讲解图像制作员必须掌握的基础知识和操作技能,边讲边练,讲练结合。(3)每章后都备有习题和操作要求、答案,方便教学和自学,准确把握考核要求和特点,使学生轻松上手。(4)252 个动手操作开阔读者的思维,激发动手创作力。

光盘内容:相关素材、实例源文件和实例效果图。

适用范围:本书可作为图像制作员职业资格认证的培训、考试教材,同时也可以作为高等职业院校图形图像应用基础教材,广大图形图像爱好者的优秀自学指导书。

图书在版编目(CIP)数据

新编 CorelDRAW 11 中文版矢量绘图应用技能培训教程/涂正伟, 滕永恒主编. —北京: 海洋出版社, 2005.4

“十五”全国计算机应用技能培训规划教材

ISBN 7-5027-6255-8

I.新… II.①涂…②滕… III.图形软件, CorelDRAW 11—技术培训—教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 001716 号

总 策 划: WISBOOK

责任编辑: 王勇 周京艳 钱晓彬

责任校对: 肖新民

责任印制: 肖新民 梁京生

CD 制作者: 周京艳

CD 测试者: 朱丽华

排 版: 海洋计算机图书输出中心 红英

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号(716 房间)
100081

经 销: 新华书店

发 行 部: (010) 62132549 62112880-878、875

62174379(传真) 86607694(小灵通)

技术支持: zlh8899@sina.com

网 址: <http://www.wisbook.com>

承 印: 北京时事印刷厂

版 次: 2005 年 4 月第 1 版

2005 年 4 月北京第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 16.75 彩插 2 页

字 数: 397 千字

印 数: 1~5000 册

定 价: 25.00 元(含 1CD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换



图1-16



图1-17



图5-41

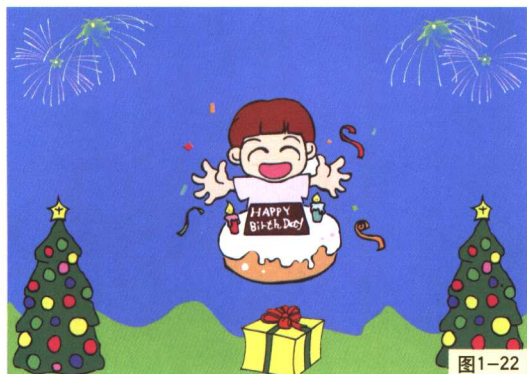


图1-22

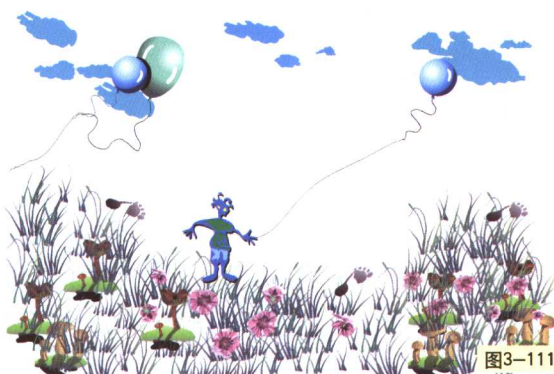


图3-111



图4-57



图5-34



图5-71

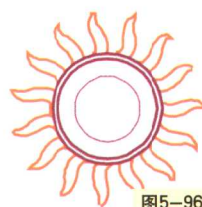


图5-96



图3-91



图4-70



图7-62



图6-58



图8-32



图10-99



图10-116



图10-119



图7-86



图9-47



图10-47

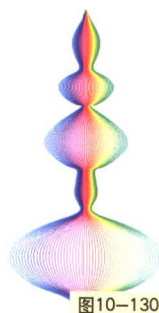


图10-130



图10-23

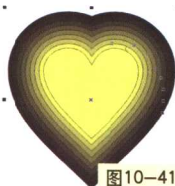


图10-41



图10-56



图10-68



图10-98



图7-60



图11-81



图10-104



图13-1

影子的传说

图13-12

围墙战术

图13-17



图13-22

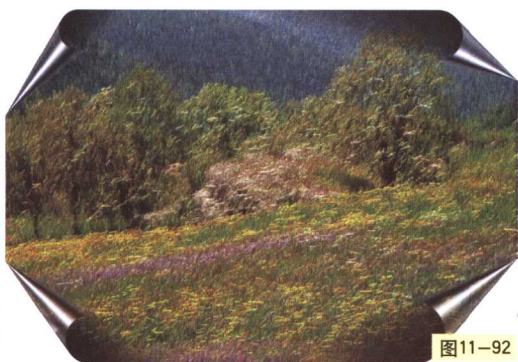


图11-92



图13-50

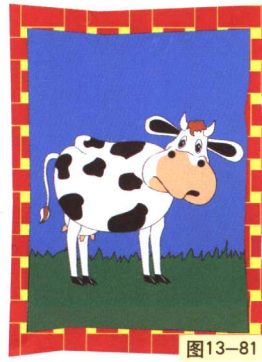


图13-81

“十五”全国计算机应用技能培训规划教材

编 委 会

主 任：吴清平 徐 胜

副主任：杨绥华

编 委：（排名不分先后）

王 勇 王宏春 朱诗兵 邵谦谦 周京艳

周珂令 王连虎 郭平平 钱晓彬 黄梅琪

肖新民 刘桂英 董淑红 张 洁 张 威

赵景亮 王竹泉 郭万军

策 划：WISBOOK 海洋智慧图书

丛书序言

在国家“十五”计划中,把推进国民经济和社会信息化、加快发展信息产业提高到关系全局的战略位置上,指出“信息化是我国产业化升级和实现工业化、现代化的关键环节”,“大力推进国民经济和社会信息化是覆盖现代化建设全局的战略举措”。要把推进国民经济和社会信息化放在优先发展的位置,以信息化带动工业化,以工业化促进信息化,走新型工业化的路子。

据国家有关部门在全国范围内对我国计算机软件人才需求、计算机应用人才需求、企业信息化总体应用水平、企业信息化人才特别是复合型人才的需求、计算机应用及软件技术专业领域人才的配备、国外发达国家信息化人才配备比例、国内软件人才队伍现状和企业信息化人才队伍状况等进行的有关调查表明:我国劳动力市场计算机操作型人才严重紧缺,计算机网络、软件开发和多媒体开发领域的技术人才尤为紧缺。而培训人才过程中的核心之一是教材。

为了满足我国各行各业用人单位对“懂电脑、会操作”技能型紧缺人才的需求,让电脑初学者或者电脑门外汉在较短的时间内快速掌握最新、最流行的计算机技术的基本操作技能,提高自身的竞争能力,创造新的就业机会,我社精心组织了一批长期在一线进行计算机开发和培训的专家、学者,结合培训班授课和讲座的需要,编辑出版了这套为广大的职业学校、社会培训班和初级读者量身定制的《“十五”全国计算机应用技能培训规划教材》。

一、本系列教材的特点

1. 零起点——丢掉恐惧,大胆学。

本丛书针对从未接触过计算机的读者,即使不知计算机为何物的读者,也可通过本系列教材学习,快速掌握计算机各方面的操作技能。

2. 适合教学与自学——手把手引导。

每本书前有技能导读,每章前有本章内容导读、本章学习重点、本章学习目的,任务具体明确,手把手传授技能,好懂、易学。

3. 基础知识与应用技能紧密结合——强调知识应用。

没有抽象的论述,强调知识为应用服务,将基础知识融入技能演示过程中,使知识转化为技能,提高动手能力与应用能力。

4. 长期教学与实践经验的总结——即学即用。

本系列书的作者具有丰富的开发和一线教学与实践经验,书中的知识和范例实用性和操作性强,即学即用。

5. 典型的范例与软件功能紧密结合——学习轻松,容易上手。

本系列书从自学与教学的角度出发,“授人以渔”,典型而实用的范例与软件功能的使用紧密结合,通俗易懂,大大激发读者的学习兴趣,学习轻松,上手容易。

6. 由浅入深、系统、全面——为广大的职业学校、社会培训班和初学者量身定制。

内容系统全面,目标明确、由浅入深、图文并茂,重点突出,章节结构清晰、合理,每章有重点思考和答案,巩固成果,学了就可以动手干活。

7. 内容组织与计算机职业资格认证考试紧密结合——学、考两不误。

在完成教学任务的同时，兼顾到国家有关规定的职业资格认证考核标准，使得本套丛书也可作为相关职业资格认证的培训、考试系列教材。

二、本系列教材的内容

1. 新编 Office 2000 中文版四合一应用技能培训教程（Word 2000/Excel 2002/PowerPoint 2003/Access 2000）

2. 新编 Office 2000 中文版五合一应用技能培训教程（Windows 2000/Word 2000/Excel 2000/PowerPoint 2000/Internet）

3. 新编 Word 2002 中文版应用技能培训教程

4. 新编 Office XP 中文版 5 合 1 应用技能培训教程（Windows XP/Word 2002/Excel 2002/PowerPoint 2002/Internet）

5. 新编 Office XP 中文版 3 合 1 应用技能培训教程（Word 2002/Excel 2002/PowerPoint 2002）

6. 新编因特网（Internet）应用技能培训教程

7. 新编计算机组装调试与维护应用技能培训教程

8. 新编 3ds max 6 建筑效果图应用技能培训教程

9. 新编 Dreamweaver MX 2004 中文版网页制作应用技能培训教程

10. 新编 Flash MX 2004 中文版网上动画应用技能培训教程

11. 新编 Premiere 6.5 影视编辑应用技能培训教程

12. 新编 AutoCAD 2004 中文版计算机辅助设计应用技能培训教程

13. 新编 CorelDRAW 11 中文版矢量绘图应用技能培训教程

14. 新编 Photoshop CS 中文版图像处理应用技能培训教程

欲购买此套丛书，请通过以下方式联系：

网上订购：<http://www.wisbook.com>

电话订购：（010）62132549，62112880-878、875，62174379（传真），86607694（小灵通）

您将享受最优质的服务，方便快捷地得到自己需要的书。

《新编 CorelDRAW 中文版矢量绘图应用技能培训教程》

技能导读

章 名	主要学习和掌握下列操作技能	技能统计
第 1 章 初识 CorelDRAW 11	(1) 如何通过菜单命令来自定义工作界面→(2) 如何绘制简单的生日贺卡	2
第 2 章 掌握 CorelDRAW 11 中的基本操作	(1) 如何用模板建立新文件→(2) 如何在 CorelDRAW 11 中打开图形文件→(3) 如何保存文档→(4) 如何只保存选定的图形对象→(5) 如何通过工具属性栏设置纸张的类型和页面大小→(6) 如何通过“选项”对话框设置页面大小→(7) 如何设置页面背景→(8) 如何设置版面样式→(9) 如何通过菜单命令插入页面→(10) 如何导入文件→(11) 如何导出图形文件→(12) 如何打开需要的图形文件→(13) 如何新建并导入文件, 通过放大、缩小来检查文件, 以及保存文件	13
第 3 章 绘制直线和曲线	(1) 如何使用“手绘工具”绘制曲线→(2) 如何使用“手绘工具”  绘制直线和折线→(3) 如何修改绘制的线条→(4) 如何用“贝塞尔工具”  绘制直线和折线→(5) 如何用“贝塞尔工具”  绘制曲线→(6) 如何使用预设自然笔绘制图形→(7) 如何使用画笔模式自然笔绘制图形→(8) 如何使用喷雾模式自然笔绘制图形→(9) 如何使用书法模式自然笔绘画→(10) 如何使用压力模式自然笔绘画→(11) 如何使用“钢笔工具”  绘制直线和折线→(12) 如何使用“钢笔工具”  绘制曲线→(13) 如何使用“钢笔工具”  编辑曲线→(14) 如何使用“多段线工具”绘制曲线→(15) 如何使用“3 点曲线工具”绘制曲线→(16) 如何通过“直线连接工具”来连接图形对象→(17) 如何使用“对角连接工具”来连接图形对象→(18) 如何标注对象的纵向尺寸和对象的角度→(19) 如何选取节点→(20) 如何增加或删除节点→(21) 如何对齐节点→(22) 如何结合节点→(23) 如何断开节点→(24) 如何实现直线与曲线间的转换→(25) 如何将节点转换成平滑节点→(26) 如何自动封闭路径→(27) 如何绘制“小雪人”卡通画	27
第 4 章 绘制基本图形	(1) 如何使用“矩形工具”绘制矩形→(2) 如何用“矩形工具”创建正方形→(3) 如何使用“矩形工具”属性栏绘制圆角矩形→(4) 如何使用“挑选工具”绘制圆角矩形→(5) 如何使用快捷菜单绘制圆角矩形→(6) 如何使用“3 点矩形工具”  绘制任意角度的矩形→(7) 如何绘制椭圆→(8) 如何使用“椭圆工具”绘制出正圆图形→(9) 如何使用“椭圆工具”属性栏实现饼形和弧形图形的绘制→(10) 如何通过拖动鼠标实现饼形和弧形的绘制→(11) 如何使用“3 点椭圆工具”绘制任意角度的椭圆→(12) 如何绘制对称多边形和正多边形→(13) 如何使用“多边形工具”  绘制星形→(14) 如何绘制网格纸→(15) 如何拆分网格→(16) 如何绘制对称式螺纹→(17) 如何绘制对数式螺纹→(18) 如何用“基本形状工具”  绘制箭头、心形等各种形状图形→(19) 如何利用“箭头形状工具”  绘制各式各样的箭头图形→(20) 如何使用“流程图工具”  绘制出各种流程图→(21) 如何用“星形工具”  绘制各种漂亮的星状图形→(22) 如何使用“标注形状工具”  绘制标注类形状图形→(23) 如何制作“星星幼儿园标志”→(24) 如何制作情人节贺卡	24

续表

章 名	主要学习和掌握下列操作技能	技能统计
第 5 章 编辑图形	(1) 如何使用“挑选工具”  对图形对象进行框选→(2) 如何选取隐藏对象→(3) 如何使用“挑选工具”  移动对象→(4) 如何使用工具属性栏移动对象→(5) 如何使用“变换”泊坞窗移动对象→(6) 如何使用“挑选工具”  缩放对象→(7) 如何使用工具属性栏缩放对象→(8) 如何使用“变换”泊坞窗缩放对象→(9) 如何使用“挑选工具”  旋转对象→(10) 如何使用“自由变换工具”  自由旋转对象→(11) 如何使用“变换”泊坞窗旋转对象→(12) 如何使用“挑选工具”  倾斜对象→(13) 如何使用“自由变换工具”  倾斜对象→(14) 如何使用“变换”泊坞窗倾斜对象→(15) 如何使用“挑选工具”  镜像对象→(16) 如何使用“自由变换工具”  镜像对象→(17) 如何使用“变换”泊坞窗镜像对象→(18) 如何使用拖动鼠标的方法来复制图形→(19) 如何使用菜单命令或快捷键复制图形→(20) 如何使用“标准”工具栏中的   按钮复制图形→(21) 如何再制对象→(22) 如何仿制对象→(23) 如何复制对象的属性并应用→(24) 如何沿直线剪切对象→(25) 如何沿手绘线剪切对象→(26) 如何用“擦除工具”  擦除图形→(27) 如何使用“粗糙笔刷”  编辑图形→(28) 如何使用“涂抹笔刷”  编辑图形→(29) 如何绘制如图 5-71 所示的花方巾	29
第 6 章 输入和编辑文本	(1) 如何输入美术字文本→(2) 如何输入段落文本→(3) 如何通过“文本工具”属性栏来设置字体样式和大小→(4) 如何通过“格式化文本”对话框设置字体样式和大小→(5) 如何通过用“格式化文本”对话框设置字符和行间距→(6) 如何使用形状工具设置字符和行间距→(7) 如何给文本添加下画线和删除线→(8) 如何将文本转换为上标或下标→(9) 如何将美术字转换为曲线→(10) 如何设置首字下沉→(11) 如何设置项目符号→(12) 如何将文本嵌入到基本图形中→(13) 如何设置文字环绕图形方式→(14) 如何使文本适合路径→(15) 如何修改文本适配路径→(16) 如何在文本中添加文本符号→(17) 如何添加符号图形→(18) 如何制作旅行社徽章效果	18
第 7 章 填充图形	(1) 如何通过“模型”方式调色→(2) 如何通过“混合器”方式调色→(3) 如何通过“调色板”方式调色→(4) 如何使用屏幕调色板为图形对象填充颜色→(5) 如何进行线形渐变填充→(6) 如何进行射线形渐变填充→(7) 如何进行圆锥形渐变填充→(8) 如何进行方角渐变填充→(9) 如何进行图样填充→(10) 如何清除图形→(11) 如何设置图形偏移→(12) 如何进行底纹填充→(13) 如何使用 PostScript 底纹填充工具→(14) 如何清除图形的填充效果→(15) 如何使用吸管和颜料桶工具→(16) 如何使用颜色工具泊坞窗填充图形→(17) 如何进行交互式填充→(18) 如何使用交互式网状填充工具进行填充→(19) 如何为“小娃娃”图形上色(一)→(20) 如何为“小娃娃”图形上色(二)	20
第 8 章 设置图形的颜色和样式	(1) 如何用轮廓笔编辑轮廓颜色→(2) 如何使用“对象属性”泊坞窗编辑轮廓颜色→(3) 如何设置线端和箭头样式→(4) 如何自定义箭头样式→(5) 如何设置对象轮廓线型→(6) 如何根据需要自定义线型样式→(7) 如何通过“轮廓笔”对话框设置线宽→(8) 如何利用工具箱设置线宽→(9) 如何利用“对象属性”泊坞窗设置线宽→(10) 如何创建书法轮廓→(11) 如何利用鼠标右键复制轮廓属性→(12) 如何利用“复制属性”对话框复制轮廓属性→(13) 如何绘制娃娃脸图案	13
第 9 章 组织图形对象	(1) 如何使用“对齐与分布”对话框对齐对象→(2) 如何利用工具属性栏对齐对象→(3) 如何分布对象→(4) 如何排列对象→(5) 如何锁定对象→(6) 如何解锁对象→(7) 如何焊接对象→(8) 如何通过相交对象创建新对象→(9) 如何修剪对象→(10) 如何绘制圆柱体	10

章 名	主要学习和掌握下列操作技能	技能统计
第10章 处理 复杂矢量图形	(1) 如何进行简单调和和处理→(2) 如何进行沿手绘线调和操作→(3) 如何进行路径调和→(4) 如何创建复合调和→(5) 如何选择预设的调和方式→(6) 如何设置调和级数→(7) 如何进行调和图形的旋转设置→(8) 如何使调和适应新路径→(9) 如何使调和与路径分离→(10) 如何对调和的原始图形进行编辑→(11) 如何对调和进行分离与组合→(12) 如何改变调和变形的对应点→(13) 如何使调和布满路径→(14) 如何使调和变形旋转→(15) 如何清除调和→(16) 如何保存调和效果→(17) 如何创建轮廓图→(18) 如何通过工具属性栏修改轮廓图属性→(19) 如何通过泊坞窗修改轮廓图属性→(20) 如何保存或删除交互式轮廓的效果→(21) 如何创建直线式封套→(22) 如何创建单弧封套→(23) 如何创建双弧形式封套→(24) 如何创建自由封套→(25) 如何创建交互式阴影→(26) 如何添加透视阴影→(27) 如何修改透视阴影→(28) 如何制作简单透镜效果→(29) 如何改变透镜效果→(30) 如何添加单点透视和双点透视→(31) 如何移除透视对象的透视效果→(32) 如何创建交互式透明效果→(33) 如何通过工具属性栏修改交互式透明效果的透明度→(34) 如何融和交互式透明效果→(35) 如何冻结交互式透明效果→(36) 如何为图形对象添加其他类型的交互式透明效果→(37) 如何清除透明效果→(38) 如何创建矢量图的立体效果→(39) 如何根据自己的需要设置立体化效果的类型和深度→(40) 如何设置立体化的灭点→(41) 如何控制立体化图形的旋转→(42) 如何通过工具属性栏设置立体化对象的填充→(43) 如何设置立体化图形的斜角→(44) 如何应用预设的交互式变形效果→(45) 如何创建交互式推拉变形→(46) 如何创建交互式拉链变形→(47) 如何创建交互式扭曲变形→(48) 如何清除扭曲效果→(49) 如何制作放射字→(50) 如何制作多层字→(51) 如何制作反光按钮	51
第11章 处理 位图	(1) 如何将矢量图转换为位图→(2) 如何将位图的颜色方式转换为调色板方式→(3) 如何用“形状工具”裁剪位图→(4) 如何通过“放置在容器中”命令完成位图的裁剪→(5) 如何制作高反差效果→(6) 如何进行局部平衡处理→(7) 如何通过“样本/图标平衡”命令调整图像→(8) 如何使用“调合曲线”命令→(9) 如何对图像亮度/对比度/强度进行调整→(10) 如何使位图颜色平衡→(11) 如何调整伽玛值→(12) 如何调整位图的颜色深浅→(13) 如何选择颜色→(14) 如何替换颜色→(15) 如何将图片转换成灰度模式→(16) 如何创建浮雕三维特殊效果→(17) 如何创建炭笔画艺术笔触特殊效果→(18) 如何创建动态模糊特殊效果→(19) 如何创建相机特殊效果→(20) 如何创建位平面颜色转换特殊效果→(21) 如何创建边缘检测轮廓图特殊效果→(22) 如何创建工艺创造性特殊效果→(23) 如何创建区域扭曲特殊效果→(24) 如何创建添加杂点特殊效果→(25) 如何创建高反差鲜明化特殊效果→(26) 如何制作“浓情咖啡”图像效果→(27) 如何制作“卷角油画”	27
第12章 输出 及打印图像	(1) 如何设置打印机属性→(2) 如何设置预按→(3) 如何设置分色打印→(4) 如何设置标记放置工具→(5) 如何在 CorelDRAW 中打印文件→(6) 如何在电子贺卡中心网站给朋友发送一封电子贺卡→(7) 如何在联众主页进行注册→(8) 如何下载并安装联众游戏程序→(9) 如何登录并进行联众游戏	9
第13章 精彩 实例	(1) 如何制作图画字→(2) 如何制作阴影字→(3) 如何制作立体字→(4) 如何制作连续图案→(5) 如何输入和编辑文字→(6) 如何绘制 POP 广告中的装饰图案→(7) 如何导入卡通图像→(8) 如何绘制奶牛图形→(9) 如何为奶牛图形添加背景图形和边框	9

目 录

第 1 章 初识 CorelDRAW 111	
1.1 初步了解 CorelDRAW 11 软件.....1	
1.1.1 CorelDRAW 软件简介.....1	
1.1.2 CorelDRAW 11 的新增功能.....1	
1.1.3 CorelDRAW 11 与相关软件、 硬件.....2	
1.2 CorelDRAW 11 的启动与退出.....4	
1.2.1 CorelDRAW 11 的启动.....4	
1.2.2 CorelDRAW 11 的退出.....5	
1.3 熟悉 CorelDRAW 11 的工作界面.....5	
1.3.1 CorelDRAW 11 的各个组成 部分.....5	
1.3.2 自定义工作界面.....8	
1.4 了解平面设计中的基本概念.....9	
1.4.1 矢量图与位图.....9	
1.4.2 分辨率.....10	
1.4.3 文件格式.....11	
1.4.4 色彩模式.....11	
1.4.5 CorelDRAW 11 中的常见绘 图概念.....13	
1.5 上机实战.....14	
1.6 小结.....16	
1.7 思考与练习.....16	
第 2 章 掌握 CorelDRAW 11 中的基本 操作18	
2.1 管理图形文件.....18	
2.1.1 新建图形文件.....18	
2.1.2 打开图形文件.....19	
2.1.3 保存图形文件.....20	
2.2 设置页面.....21	
2.2.1 设置页面大小和方向.....21	
2.2.2 设置页面背景.....22	
2.2.3 设置版面样式.....23	
2.2.4 设置多页面文件.....24	
2.3 设置标尺、网格和辅助线.....25	
2.3.1 设置标尺.....25	
2.3.2 设置网格.....27	
2.3.3 设置辅助线.....27	
2.4 管理视图.....28	
2.4.1 用缩放工具管理视图.....28	
2.4.2 使用模式显示视图.....29	
2.5 导入与导出图形文件.....30	
2.5.1 导入图形文件.....30	
2.5.2 导出图形文件.....30	
2.6 上机实战.....31	
2.7 小结.....33	
2.8 思考与练习.....33	
第 3 章 绘制直线和曲线35	
3.1 使用手绘工具绘制线条.....35	
3.1.1 绘制曲线.....35	
3.1.2 绘制直线和折线.....36	
3.1.3 修改曲线的样式.....36	
3.2 使用贝塞尔工具绘制线条.....38	
3.2.1 绘制直线和折线.....38	
3.2.2 绘制曲线.....38	
3.3 使用自然笔工具绘制预设图形.....38	
3.3.1 预设模式自然笔.....39	
3.3.2 画笔模式自然笔.....39	
3.3.3 喷雾模式自然笔.....39	
3.3.4 书法模式自然笔.....41	
3.3.5 压力模式自然笔.....41	
3.4 使用钢笔工具绘制曲线.....42	
3.4.1 绘制直线和折线.....42	
3.4.2 绘制曲线.....42	
3.4.3 编辑曲线.....43	
3.5 使用多段线工具绘制曲线.....44	
3.6 使用 3 点曲线工具绘制曲线.....44	
3.7 使用连接工具和标注工具.....45	
3.7.1 使用连接工具连接图形.....45	
3.7.2 使用标注工具标注图形.....46	
3.8 使用形状工具编辑线条的形状.....47	
3.8.1 选取与取消选取节点.....47	

3.8.2 移动节点	48	4.7.2 制作情人节贺卡	69
3.8.3 增加或删除节点	49	4.8 小结	71
3.8.4 对齐节点	49	4.9 思考与练习	72
3.8.5 结合和断开节点	50	第 5 章 编辑图形	73
3.8.6 直线和曲线间的转换	50	5.1 变换图形对象	73
3.8.7 尖突、平滑和对称节点	51	5.1.1 选取图形对象	73
3.8.8 自动封闭路径	52	5.1.2 移动对象	74
3.9 上机实战	52	5.1.3 缩放对象	76
3.10 小结	55	5.1.4 旋转对象	77
3.11 思考与练习	55	5.1.5 倾斜对象	79
第 4 章 绘制基本图形	57	5.1.6 镜像对象	80
4.1 使用矩形工具绘制矩形	57	5.2 复制和删除图形	81
4.1.1 绘制矩形	57	5.2.1 复制图形	81
4.1.2 绘制正方形	57	5.2.2 再制与仿制图形	83
4.1.3 绘制圆角矩形	58	5.2.3 复制对象的属性	83
4.1.4 使用 3 点矩形工具绘图	59	5.2.4 删除图形	84
4.2 使用椭圆工具绘制椭圆	59	5.3 撤销和恢复图形操作	84
4.2.1 绘制椭圆	60	5.4 用刻刀工具拆分图形	85
4.2.2 绘制正圆	60	5.5 用擦除工具擦除图形	86
4.2.3 绘制饼形和弧形	60	5.6 用粗糙和涂抹笔刷编辑图形	87
4.2.4 使用 3 点椭圆工具绘图	61	5.7 上机实战	88
4.3 使用多边形工具绘制多边形	61	5.8 小结	91
4.3.1 绘制对称多边形和正多边形	62	5.9 思考与练习	91
4.3.2 绘制星形	62	第 6 章 输入和编辑文本	93
4.4 使用网格纸工具绘制网格纸	63	6.1 输入文本	93
4.4.1 绘制网格纸	63	6.1.1 输入美术字文本	93
4.4.2 拆分网格	63	6.1.2 输入段落文本	94
4.5 使用螺旋形工具绘制螺纹	64	6.1.3 美术字文本和段落文本的相 互转换	94
4.5.1 绘制对称式螺纹	64	6.2 设置文本格式	95
4.5.2 绘制对数式螺纹	64	6.2.1 设置字体样式和大小	95
4.6 使用符号形状工具绘制预设形状	65	6.2.2 设置间距	96
4.6.1 用基本形状工具绘制形状图 形	65	6.2.3 给文本添加下画线和删除线	97
4.6.2 用箭头形状工具绘制箭头	65	6.2.4 将文本转换为上标或下标	98
4.6.3 用流程图工具绘制流程图	66	6.2.5 将美术字转换为曲线	99
4.6.4 用星形工具绘制星形	66	6.2.6 设置文本的排列方向	99
4.6.5 用标注形状工具绘制标注形 状	67	6.3 添加文本效果	100
4.7 上机实战	67	6.3.1 设置首字下沉和项目符号	100
4.7.1 制作星星幼儿园标志	67	6.3.2 设置内置文本	101
		6.3.3 使文字围绕图形	101

6.3.4 使文本适合路径	102	8.5.1 复制轮廓属性	138
6.4 在文本中添加符号	103	8.5.2 移除轮廓属性	139
6.4.1 添加文本符号	103	8.6 上机实战	139
6.4.2 添加符号图形	104	8.7 小结	142
6.5 上机实战	105	8.8 思考与练习	142
6.6 小结	107	第9章 组织图形对象	143
6.7 思考与练习	108	9.1 对齐、分布及排列图形	143
第7章 填充图形	110	9.1.1 对齐图形对象	143
7.1 使用填充工具	110	9.1.2 分布图形对象	144
7.1.1 标准填充	110	9.1.3 排列图形对象	145
7.1.2 渐变式填充	113	9.2 群组和取消组合	146
7.1.3 图样填充	116	9.2.1 群组图形对象	146
7.1.4 底纹填充	118	9.2.2 取消图形对象的组合	147
7.1.5 PostScript 底纹填充	119	9.3 合并及拆分图形对象	147
7.1.6 清除填充内容	120	9.3.1 合并图形对象	147
7.2 使用吸管和颜料桶工具	120	9.3.2 拆分图形对象	148
7.3 使用颜色工具泊坞窗填充图形	121	9.4 锁定与解锁图形对象	148
7.4 交互式填充	121	9.4.1 锁定图形对象	148
7.5 交互式网状填充	123	9.4.2 解锁图形对象	149
7.6 上机实战	125	9.5 焊接、相交与修剪图形	149
7.6.1 为“小娃娃”图形上色		9.5.1 焊接图形对象	149
(一)	125	9.5.2 相交图形对象	150
7.6.2 为“小娃娃”图形上色		9.5.3 修剪图形对象	151
(二)	127	9.6 上机实战	151
7.7 小结	129	9.7 小结	153
7.8 思考与练习	129	9.8 思考与练习	153
第8章 设置图形轮廓的颜色和样式	131	第10章 处理复杂的矢量图形	155
8.1 编辑轮廓颜色	131	10.1 交互式调和图形	155
8.1.1 用轮廓笔编辑轮廓颜色	131	10.1.1 了解调和的几个概念	155
8.1.2 用调色板编辑轮廓颜色	133	10.1.2 简单调和	155
8.1.3 用“对象属性”泊坞窗编辑		10.1.3 沿手绘线调和	156
轮廓颜色	133	10.1.4 路径调和	157
8.2 设置轮廓的线端和箭头样式	134	10.1.5 复合调和	157
8.2.1 设置线端和箭头样式	134	10.1.6 修改和编辑调和	158
8.2.2 自定义箭头样式	135	10.1.7 清除调和	162
8.3 设置轮廓的线型和线宽	135	10.1.8 保存调和效果	162
8.3.1 设置线型	135	10.2 创建轮廓化效果	162
8.3.2 设置线宽	137	10.2.1 轮廓化对象	162
8.4 创建书法轮廓	137	10.2.2 修改轮廓图属性	163
8.5 复制与移除轮廓属性	138	10.2.3 交互式轮廓效果的保存	164

10.3 封套图形.....	164	11.1 转换位图.....	183
10.3.1 创建直线式封套.....	164	11.2 CorelDRAW 中的颜色模式.....	184
10.3.2 创建单弧封套.....	165	11.2.1 CMYK、RGB 颜色模式.....	184
10.3.3 创建双弧式封套.....	165	11.2.2 颜色模式的转换.....	184
10.3.4 添加自由封套.....	166	11.3 裁剪位图.....	185
10.3.5 预设封套.....	166	11.4 调整位图颜色.....	187
10.4 创建图形投影效果.....	166	11.4.1 获得高反差效果.....	187
10.4.1 添加简单投影.....	167	11.4.2 局部平衡.....	188
10.4.2 添加透视投影.....	167	11.4.3 样本/目标平衡.....	189
10.4.3 透视阴影的修改和编辑.....	168	11.4.4 调整调合曲线.....	189
10.5 添加透镜特效.....	168	11.4.5 调整亮度/对比度/强度.....	190
10.6 创建透视效果.....	169	11.4.6 获得颜色平衡效果.....	190
10.6.1 创建单点透视和双点透视.....	169	11.4.7 获得伽玛值效果.....	191
10.6.2 移除透视对象的透视效果.....	170	11.4.8 调整色度/饱和度/亮度.....	192
10.7 创建透明对象效果.....	170	11.4.9 选择颜色.....	192
10.7.1 创建交互式透明效果.....	171	11.4.10 替换颜色.....	193
10.7.2 交互式透明效果的编辑.....	171	11.4.11 去除饱和度.....	194
10.7.3 其他类型的交互式透明效果.....	172	11.5 创建位图三维效果.....	194
10.7.4 清除透明效果.....	172	11.6 创建艺术笔触特殊效果.....	196
10.8 创建立体化效果.....	173	11.7 创建模糊特殊效果.....	198
10.8.1 创建矢量图的立体效果.....	173	11.8 创建相机特殊效果.....	200
10.8.2 设置立体化效果的类型和深度.....	173	11.9 创建颜色转换特殊效果.....	200
10.8.3 设置立体化的灭点.....	174	11.10 创建边缘特殊效果.....	201
10.8.4 立体化的旋转.....	174	11.11 创建创造性特殊效果.....	203
10.8.5 填充立体化对象.....	174	11.12 创建扭曲变形特殊效果.....	205
10.8.6 设置立体化图形的斜角.....	175	11.13 创建杂点特殊效果.....	207
10.9 创建扭曲效果.....	175	11.14 创建位图鲜明化特殊效果.....	208
10.9.1 预设的交互式变形效果.....	176	11.15 上机实战.....	209
10.9.2 交互式推拉变形.....	176	11.15.1 浓情咖啡.....	209
10.9.3 交互式拉链变形.....	177	11.15.2 卷角油画.....	211
10.9.4 交互式扭曲变形.....	177	11.16 小结.....	213
10.9.5 清除扭曲效果.....	177	11.17 思考与练习.....	213
10.10 上机实战.....	177	第 12 章 输出及打印图像	215
10.10.1 制作特效文字——放射字.....	177	12.1 了解基本印前技术.....	215
10.10.2 制作特效文字——多层字.....	179	12.1.1 了解印前设计的工作流程.....	215
10.10.3 制作反光按钮.....	180	12.1.2 如何控制图像质量以满足印刷要求.....	215
10.11 小结.....	181	12.1.3 什么是分色.....	216
10.12 思考与练习.....	181	12.1.4 什么是打样.....	216
第 11 章 处理位图	183	12.2 图像的打印输出.....	216

12.2.1 打印的一般设置.....	216	13.1.1 图画字.....	227
12.2.2 设置打印作业的版面.....	219	13.1.2 阴影字.....	229
12.2.3 设置分色打印.....	219	13.1.3 立体字.....	230
12.2.4 打印预览.....	220	13.2 制作连续图案.....	231
12.2.5 其他设置.....	223	13.3 POP 广告——奇奇饮料屋.....	236
12.3 上机实战.....	224	13.4 绘制牛奶卡通画.....	241
12.4 小结.....	225	13.5 小结.....	246
12.5 思考与练习.....	225	13.6 思考与练习.....	246
第 13 章 精彩实例.....	227	思考与练习参考答案.....	247
13.1 制作文字特效.....	227		

第1章 初识 CorelDRAW 11

本章导读

CorelDRAW 是图形设计软件中最专业、最优秀、最实用和功能最强大的软件之一，现已被广泛应用于平面设计、广告设计、出版印刷、企业整体形象及标志制作、工业造型设计、建筑装潢布置和教学演示等方面。本章将以 CorelDRAW 目前的最新版本 CorelDRAW 11 为例，介绍 CorelDRAW 11 的新增功能、CorelDRAW 11 的启动与退出、CorelDRAW 11 的工作界面以及了解一些平面设计中的基本概念，为学习本书打下基础。

本章重点

- CorelDRAW 11 的工作环境
- 平面设计中的基本概念

本章学习目的

- 了解 CorelDRAW 软件的功能
- 熟悉 CorelDRAW 的界面
- 掌握平面设计中的基本概念

1.1 初步了解 CorelDRAW 11 软件

CorelDRAW 是一款优秀的绘图软件，主要针对矢量图进行创造和处理。从其问世以来，因其功能的完善，成为图形设计软件领域中的佼佼者，可使用户在短时间里获得大量的创造成果。

1.1.1 CorelDRAW 软件简介

CorelDRAW 是目前最流行的矢量图形设计软件之一，它是 Corel 公司设计的软件包，是一个矢量绘图程序，利用它可以很方便地创作出专业级平面作品，还可对复杂的位图进行处理，并且其文字排版功能相当强大，因此广泛地应用于社会各个领域，并获得了广大专业设计人员和电脑爱好者的喜爱。

从 1989 年 Corel 公司推出 CorelDRAW 第一个版本后的十多年里，CorelDRAW 迅速发展成熟。现在 CorelDRAW 10 的基础上又推出了功能更为强大的 CorelDRAW 11 版本。CorelDRAW 11 的优化配置是基于 CorelDRAW 10 不断完善而来的，软件的优化配置能给用户带来更方便的工作环境，提高设计人员的工作效率。

1.1.2 CorelDRAW 11 的新增功能

中文版 CorelDRAW 11 是特别为中国大陆地区广大设计人员的需要而设计的一款灵活而高效的专业图形设计和矢量动画软件包，是目前最为流行的矢量图形设计软件之一。

CorelDRAW 11 独特的交互式工具使其出类拔萃, 可以为用户节省时间并使设计过程变得更简单。例如, 新增的 3 点椭圆工具、3 点矩形工具和 3 点曲线工具可以使用户只需单击两次鼠标即可创建和定位形状。使用中文版 CorelDRAW 11, 可以享受更大的工作乐趣。

CorelDRAW 11 软件包中还包括了几个重要的应用程序, 如图 1-1 所示, 用户可以通过单击它们来启动相应的程序, 其主要用途介绍如下:

- Corel Capture 11 是一个灵活的屏幕图像捕捉工具, 它可以快速捕捉计算机屏幕上的图像, 它不仅可以抓取计算机全屏, 也可抓取用户自定的区域, 并可以用动画文件来记录抓图动作。

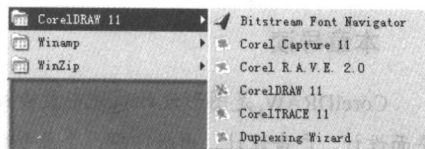


图 1-1 CorelDRAW 11 包括的应用程序

- Corel R.A.V.E.2.0 是一个网络及矢量动画设计和制作工具软件, 通过它可以在网页制作和多媒体制作中快速创建动画效果。
- CorelTRACE 11 是一个可以将位图转换为矢量图的软件, 即它可以方便地将位图图像转换成适合 CorelDRAW 使用的矢量图格式文件。
- Duplexing Wizard 是一个手动双面打印向导程序。

1.1.3 CorelDRAW 11 与相关软件、硬件

要很好地运行和使用各种计算机软件, 离不开计算机操作系统和硬件的支持, CorelDRAW 11 也不例外, 尤其它是一个大型的平面设计软件, 需要有一定的计算机硬件配置, 这样不仅能正常运行, 还可提高工作效率, 方便设计人员合理运用计算机软件资源, 创造出高品质的设计作品。

1. CorelDRAW 11 的系统配置

CorelDRAW 11 的最低系统配置如下:

- 操作系统: Windows 98/2000/XP 或 Windows NT 4.0。
- CPU: Pentium II, 建议使用 Pentium III 以上。
- 内存: 128MB RAM, 建议使用 256MB 以上 RAM。
- 硬盘空间: 其可用空间最好在 40GB 以上。
- 显示器: VGA (15 英寸以上)。
- 显卡: 建议使用具有专业图形加速功能的显卡。

2. CorelDRAW 11 与相关软件

作为一个专业的设计人员, 常需要使用其他程序的文件, 而 CorelDRAW 11 具有较强的兼容性, 它是一个开放型软件, 既可以阅读其他程序的文件, 还可以阅读许多不同格式的位图, 如 TIF、JPEG (JPG)、BMP 和 PCX、Photoshop 的 PSD 格式等, 甚至它还可以接受文本文件。如果需要, 也可以将 CorelDRAW 11 的文件输出成其他程序可以使用的文件格式。下面主要介绍 CorelDRAW 11 与常用的 Photoshop、AutoCAD 和 3ds max 等设计软件间的联系。

(1) CorelDRAW 11 与 Photoshop

Photoshop 是一个功能强大的图像处理软件, 它主要是创建、编辑和处理位图, 在广告设计、平面制作、印刷制版等方面都有广泛的使用, 并且在图形创建和处理方面有多年的历