

CorelDRAW 11

精彩实例教程



郑艳华 编著
刘咏

.41



清华大学出版社

CorelDRAW 11 精彩实例教程

郑艳华 刘 咏 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书是一部专为使用 CorelDRAW 11 进行平面设计的人员编写的实用教材。全书共 14 章,全面介绍了 CorelDRAW 11 的各种功能以及各种实例的制作分析,分别制作了“花边瓷碗”、“森林”、“太空中的飞碟”、“花香万里”、“夕阳下的汽车”、“海底世界”、“杂志封面”、“游戏界面”、“网页制作”9 个精彩实例。

本书内容翔实,实例丰富,图文并茂。循序渐进,而且将二维艺术与二维技术完美结合,知识全面,思路新颖,注重实践,是作者多年从事平面制作和教学的经验总结,具有很强的实用性、可操作性和指导性。

本书面向平面设计专业的初、中级学习者,同时也可以作为各种图形、图像培训班学员及艺术、广告类专业学生的教学用书。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW11 精彩实例教程/郑艳华,刘咏编著. 北京:清华大学出版社,2003

ISBN 7-302-07243-4

I. C... II. ①郑...②刘... III. 图形软件, Corel DRAW11-教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 082885 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

责任编辑: 宋 韬

封面设计: 付剑飞

印 装 者: 北京市清华园胶印厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 185×260 印张: 24.25 彩插: 1 字数: 566 千字

版 次: 2003 年 11 月第 1 版 2004 年 1 月第 2 次印刷

书 号: ISBN 7-302-07243-4/TP·5263

印 数: 4001~6000

定 价: 39.00 元

本书如存在文字不清、漏印以及缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话: (010)62770175-3103 或 (010)62795704



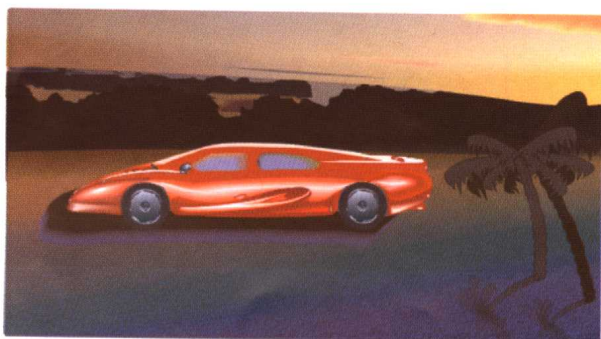
森林绿地



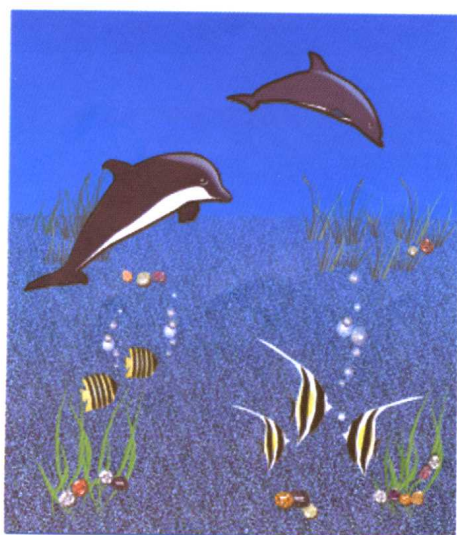
太空飞碟



图形中的字体特效



夕阳中的汽车



海底世界



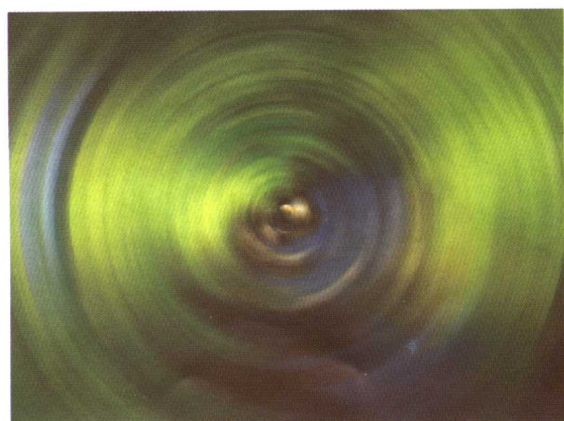
游戏界面



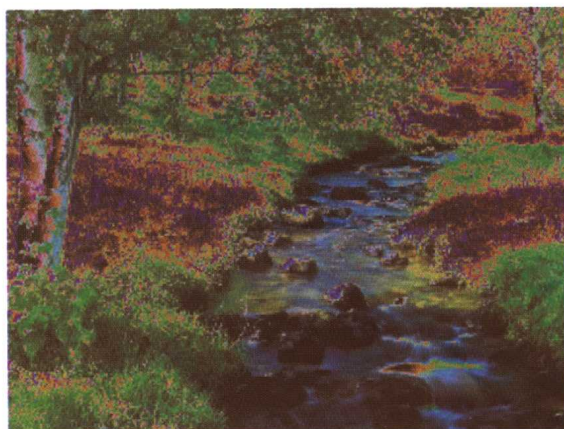
3D 效果滤镜组 / 卷页滤镜



梦幻色调滤镜效果



模糊滤镜组 / 径向滤镜



颜色转换滤镜组 / 曝光滤镜



增强模式效果



旋涡滤镜效果

前 言

随着计算机的普及和多媒体技术的发展,各种应用软件层出不穷。众多的优秀软件给相关专业人员的设计提供了优秀的平台,为他们创造性地发挥其才能提供了强有力的支持。

CorelDRAW 是矢量绘图与图文排版软件中的佼佼者,广泛应用于广告设计、产品包装设计、影视、出版等领域。使用此软件用户可以轻松地在电子画布上创造出自己的梦幻王国。

最近加拿大 Corel 公司推出了最新版的 CorelDRAW 11。CorelDRAW 11 强大的功能可以让用户随心所欲进行艺术创作,无论是进行图形设计、图像处理、排版印刷、网页制作,还是设计专业产品,都能做到得心应手。

本书是一部专为使用 CorelDRAW 11 进行平面设计的人员编写的教材,以翔实的实例和详细的操作步骤,介绍了 CorelDRAW 11 的各种功能。

全书共 14 章,主要内容如下:

第 1 章主要介绍了 CorelDRAW 11 的新增功能、工作界面、工作环境的设置以及基本操作等。

第 2 章主要介绍了 CorelDRAW 11 的常规操作,包括新建绘图文件、打开绘图文件、保存与关闭绘图文件、复制及粘贴、页面及网格的设置、辅助线的使用、文件的导入和导出等。

第 3 章主要介绍了常用绘图工具的基本用法,包括矩形工具、椭圆工具、多边形工具、钢笔工具、手绘工具、艺术笔工具、复合连线工具、三点曲线工具及基本形状工具等。

本章设计的实例是一个花边瓷碗,通过此实例可以帮助用户熟练掌握本章所介绍的工 具,并深入理解本章的内容。

第 4 章主要介绍了图形编辑工具的基本知识及工具的用 法,包括选取工具、形状工具、刻刀工具等、染污笔刷工具和粗糙笔刷工具等,后面的两种工具是 CorelDRAW 11 新增的工具。

与本章内容紧密结合的实例是森林中绿地上的一片可爱的蘑菇和几只七星瓢虫。通过此实例可以掌握 CorelDRAW 编辑图形的强大功能。

第 5 章主要介绍了颜色编辑功能,包括色彩模式、使用调色板选色、填充工具的使用、吸管工具的使用等。

结合本章知识设计的实例是太空中的飞碟。

第 6 章主要介绍了文本的基本操作及如何制作美观实用的文档。

与本章知识紧密结合的实例是花香万里,此实例中使用了多个文本内容。

第 7 章主要介绍了交互式工具的使用,包括交互式调和工具、交互式轮廓工具、交互式变形工具、交互式封套工具、交互式立体化工具和交互式阴影工具等。

本章创建的实例是夕阳下的汽车,在此实例中使用了本章介绍的大部分工具。

第 8 章主要介绍了组织和管理图形对象,包括图形对象的对齐和分布、排列顺序、群

组、合并及拆分对象、锁定对象、将图形对象转换为曲线等。

本章设置的实例是海底世界,此实例使用了多种工具及本章的多种图形对象的组织方法。

第9章主要介绍了将位图图像和矢量图像结合在一起并交叉运用,以便增强位图处理的效果。

本章的实例为杂志封面,通过此实例可以巩固本章所学知识。

第10章主要介绍大量滤镜的用法,以及使用这些滤镜设计精美图片的方法。

本章的实例是设计了一个游戏界面,在此实例中使用了本章介绍的多种滤镜。

第11章主要介绍了自定义应用程序。

第12章主要介绍了 CorelDRAW 在 Web 上的应用,包括利用 CorelDRAW 11 创建 HTML 文本、插入 Internet 对象、将文档转换成 Internet 文件格式等。

第13章主要介绍了使用 Corel R. A. V. E. 2.0 制作动画的方法。

本章设计的实例是一个精美的网页,通过此实例可以掌握 Corel R. A. V. E. 2.0 制作动画的基本方法。

第14章主要介绍了 CorelDRAW 11 打印输出功能。通过此章的学习,用户能对其打印设置和输出特性有一个完整的了解。

另外,在本书附录中提供了 CorelDRAW 11 快捷键功能表,以方便用户查阅。

本书的主要特点是采用循序渐进的讲述方式,内容由浅入深、层层展开,并结合直观易懂的大量图形,同时通过实例来介绍 CorelDRAW 11 在各个方面的用法,力图使读者达到学以致用用的目的。

本书在写作中强调了内容的易懂性、可操作性,详略得当,重点、难点、知识点突出。通过本书的学习,可以使读者快速掌握 CorelDRAW 11 这个功能强大的图形处理软件的核心功能。

本书适合于 CorelDRAW 图形软件的初学者,也适合于平面设计的专业人士,同时也可以作为各高等院校、专业技术学校相关专业广大师生的自学、教学参考书。

本书主要由郑艳华编著,刘咏编著了第6章。在本书编写过程中,张婷、李宝君、杨建给予了作者很大的帮助,在此表示特别感谢。另外,刘钦、郭亮亮、董涛、李兴、马建、苏琴、宋力威、卢明、李江、夏萍、张鼎、崔军、王宁、罗兵、张信、刘红、武旬、隋新键、董利冬、李廷、杜麻群、卢洋、谢理、魏清、何维、孙岩、楚迅、张庭、夏京、马颂等同志参加了本书的录入及校对工作,在此一并表示感谢。

由于时间仓促,作者水平有限,错误和不足之处在所难免,恳请专家和广大读者批评指正。

作者
2003年6月

目 录

第1章 初识 CorelDRAW 11	1
1.1 CorelDRAW 11 简介	1
1.2 CorelDRAW 11 的启动	1
1.3 CorelDRAW 11 的新增功能	2
1.4 CorelDRAW 11 工作界面	3
1.5 本章小结	5
第2章 CorelDRAW 11 常规操作	6
2.1 新建绘图文件	6
2.2 打开绘图文件	6
2.3 保存与关闭绘图文件	7
2.4 复制、剪切与粘贴	9
2.5 页面设置	9
2.6 多页面文档管理	12
2.6.1 选择页面	12
2.6.2 页面重新命名	12
2.6.3 增加和删除页面	13
2.7 设置网格	14
2.8 设定标尺	15
2.9 设置辅助线	16
2.10 文件的导入和导出	17
2.10.1 导入文件	17
2.10.2 导出文件	18
2.11 本章小结	19
第3章 绘制图形	20
3.1 工具箱	20
3.2 绘图工具介绍	20
3.2.1 矩形工具	20
3.2.2 椭圆工具	24
3.2.3 多边形工具	28
3.2.4 图纸工具	30
3.2.5 螺旋形工具	32
3.2.6 钢笔工具	34
3.2.7 手绘工具	34
3.2.8 贝塞尔工具	36
3.2.9 自然艺术笔工具	39

3.2.10 复合连线工具	44
3.2.11 3点曲线工具	45
3.3 基本形状工具	46
3.4 实例分析:花边瓷碗	47
3.5 本章小结	51
第4章 编辑图形	52
4.1 编辑工具的基本知识	52
4.2 选取工具	52
4.3 形状工具	54
4.3.1 形状工具的基本知识	54
4.3.2 选取与移动节点	55
4.3.3 编辑节点	55
4.4 刻刀工具	60
4.5 擦除工具	62
4.6 染污笔刷工具	63
4.7 粗糙笔刷工具	64
4.8 自由变换工具	65
4.9 实例分析:森林	68
4.10 本章小结	76
第5章 颜色编辑	77
5.1 色彩模式	77
5.2 使用调色板选色	78
5.3 填充工具基本知识	81
5.4 均匀填充工具	82
5.5 渐变填充工具	85
5.6 图案填充工具	88
5.7 材质填充工具	93
5.8 附言填充工具	95
5.9 无色填充工具和颜色卷展窗	96
5.10 交互式填充工具	97
5.11 交互式网格填充工具	98
5.12 轮廓编辑	99
5.12.1 轮廓工具的使用	99
5.12.2 复制轮廓属性	103
5.13 吸管工具的使用	104
5.14 实例分析:太空中的飞碟	105
5.15 本章小结	109
第6章 文本处理	110
6.1 文本的基本处理	110

6.1.1 美术字模式	110
6.1.2 段落文本模式	110
6.2 文本的输入	111
6.2.1 美术字模式下输入文本	111
6.2.2 段落模式下输入文本	112
6.3 导入文本	112
6.4 格式化文档	113
6.4.1 添加划线	114
6.4.2 创建文本分栏	116
6.5 使用特殊符号	118
6.6 设置文本格式	119
6.6.1 创建文本缩进效果	119
6.6.2 创建首字下沉效果	121
6.7 使文本嵌入路径	122
6.7.1 使文本嵌入到开放路径	123
6.7.2 使文本嵌入到闭合路径	123
6.8 给文本添加封套效果	124
6.9 给文本添加立体化效果	125
6.10 实例分析:花香万里	126
6.11 本章小结.....	129
第7章 交互式工具效果.....	130
7.1 使用交互式工具	130
7.2 交互式调和工具	130
7.2.1 使用简单交互式调和	130
7.2.2 沿路径调和	131
7.2.3 复合调和	132
7.2.4 设置调和属性	133
7.3 交互式轮廓线工具	135
7.3.1 使用交互式轮廓线工具	136
7.3.2 分割轮廓	137
7.3.3 复制轮廓属性	138
7.4 交互式变形工具	139
7.4.1 推拉变形	139
7.4.2 拉链变形	140
7.4.3 扭曲变形	141
7.5 交互式封套工具	142
7.5.1 使用交互式封套工具	142
7.5.2 编辑封套	143
7.6 交互式立体化工具	144

7.6.1 创建交互式立体化效果	144
7.6.2 旋转立体化对象	146
7.6.3 立体化斜角	147
7.6.4 立体化颜色填充	148
7.6.5 立体化光源	149
7.7 交互式阴影工具	151
7.7.1 使用交互式阴影工具	151
7.7.2 编辑交互式阴影	151
7.8 交互式透明工具	153
7.8.1 无透明	153
7.8.2 均匀透明效果	153
7.8.3 渐变透明效果	154
7.8.4 图样透明效果	156
7.8.5 底纹透明效果	159
7.9 实例分析:夕阳中的汽车	160
7.10 本章小结	170
第8章 组织和管理图形对象	171
8.1 图形对象的对齐和分布	171
8.1.1 对齐对象	171
8.1.2 对象的分布	172
8.2 排列顺序	173
8.2.1 在最上面	174
8.2.2 在最下面	174
8.2.3 向前一层	174
8.2.4 向后一层	175
8.2.5 置于对象前	175
8.2.6 置于对象后	176
8.2.7 逆序排列	176
8.3 群组	177
8.3.1 创建群组	177
8.3.2 取消单层群组	178
8.3.3 取消群组	178
8.4 合并及拆分对象	179
8.5 锁定对象及解除锁定	180
8.6 图形的整形	181
8.6.1 焊接	181
8.6.2 修剪	182
8.6.3 相交	182
8.7 非曲线转换为曲线	183

8.8 轮廓转换为图形	184
8.9 图形的变形	184
8.9.1 图形的移动	185
8.9.2 图形的旋转	185
8.9.3 图形的缩放和镜像	186
8.9.4 图形大小的设置	186
8.9.5 图形的倾斜	187
8.10 取消对图形的变形	188
8.11 实例分析:海底世界	188
8.12 本章小结	196
第9章 位图处理	197
9.1 位图和矢量图	197
9.2 位图导入和裁剪	197
9.3 链接位图	199
9.4 矢量图转换为位图	200
9.5 编辑位图	201
9.6 位图重新取样	202
9.7 跟踪位图	203
9.8 位图模式	204
9.8.1 黑白位图	204
9.8.2 灰度位图	205
9.8.3 双色调位图	206
9.8.4 使用调色板调色	210
9.8.5 RGB、Lab 和 CMYK 位图	210
9.8.6 应用 ICC 轮廓	211
9.9 遮掩位图	211
9.10 扩充位图	213
9.10.1 自动扩充位图	213
9.10.2 手动扩充位图	213
9.11 实例分析:杂志封面	214
9.12 本章小结	220
第10章 使用滤镜	221
10.1 滤镜简介	221
10.2 3D 效果滤镜组	221
10.2.1 【3D Rotate】滤镜	222
10.2.2 【Cylinder】滤镜	223
10.2.3 【Emboss】滤镜	224
10.2.4 【Page Curl】滤镜	226
10.2.5 【Perspective】滤镜	227

10.2.6	【Pinch/Punch】滤镜	228
10.2.7	【Sphere】滤镜	230
10.3	艺术笔刷滤镜组	230
10.3.1	【Charcoal】滤镜	231
10.3.2	【Conte Crayon】滤镜	232
10.3.3	【Impressionist】滤镜	233
10.3.4	【Pastels】滤镜	234
10.3.5	【Scraperboard】滤镜	236
10.3.6	【Sketch Pad】滤镜	236
10.3.7	【Wave Paper】滤镜	238
10.4	模糊效果滤镜组	239
10.4.1	【Directional Smooth】滤镜	239
10.4.2	【Gaussian Blur】滤镜	240
10.4.3	【Low Pass】滤镜	241
10.4.4	【Radial Blur】滤镜	242
10.4.5	【Soften】滤镜	243
10.4.6	【Zoom】滤镜	244
10.5	照相机滤镜组	245
10.6	颜色转换滤镜组	246
10.6.1	【Bit Planes】滤镜	247
10.6.2	【Halfone】滤镜	248
10.6.3	【Psychedelic】滤镜	248
10.6.4	【Solarize】滤镜	249
10.7	轮廓效果滤镜组	250
10.7.1	【Edge Detect】滤镜	251
10.7.2	【Find Edges】滤镜	252
10.7.3	【Trace Contour】滤镜	253
10.8	创意滤镜组	254
10.8.1	【Crafts】滤镜	255
10.8.2	【Crystallize】滤镜	257
10.8.3	【Fabric】滤镜	258
10.8.4	【Frame】滤镜	260
10.8.5	【Glass Block】滤镜	263
10.8.6	【Kid's Play】滤镜	264
10.8.7	【Mosaic】滤镜	265
10.8.8	【Particles】滤镜	266
10.8.9	【Scatter】滤镜	268
10.8.10	【Smoked Glass】滤镜	268
10.8.11	【Stained Glass】滤镜	270

10.8.12	【Vignette】滤镜	271
10.8.13	【Vortex】滤镜	271
10.8.14	【Weather】滤镜	273
10.9	扭曲滤镜组	274
10.9.1	【Blocks】滤镜	275
10.9.2	【Displace】滤镜	276
10.9.3	【Offset】滤镜	278
10.9.4	【Pixelate】滤镜	279
10.9.5	【Ripple】滤镜	280
10.9.6	【Swirl】滤镜	281
10.9.7	【Tile】滤镜	282
10.9.8	【Wet Paint】滤镜	283
10.9.9	【Whirlpool】滤镜	284
10.9.10	【Wind】滤镜	285
10.10	杂点滤镜组	286
10.10.1	【Add Noise】滤镜	286
10.10.2	【Maximum】滤镜	288
10.10.3	【Median】滤镜	289
10.10.4	【Minimum】滤镜	290
10.10.5	【Remove Moire】滤镜	290
10.10.6	【Remove Noise】滤镜	291
10.11	锐化效果滤镜组	292
10.11.1	【Adaptive Unsharp】滤镜	292
10.11.2	【Directional Sharpen】滤镜	293
10.11.3	【High Pass】滤镜	294
10.11.4	【Sharpen】滤镜	295
10.11.5	【Unsharp Mask】滤镜	296
10.12	外挂滤镜组	297
10.13	实例分析:游戏界面	298
10.14	本章小结	305
第 11 章	自定义应用程序	306
11.1	访问【Options】对话框	306
11.2	自定义启动选项	307
11.3	设置键盘快捷键	308
11.3.1	添加/删除快捷键	309
11.3.2	打印键盘快捷键	309
11.3.3	将快捷键保存为其他程序可读的格式	310
11.4	设置命令栏	311
11.5	设置滤镜	312

11.5.1 添加和移动滤镜	312
11.5.2 改变滤镜列表位置	313
11.6 自定义文件关联	313
11.7 设置图标	314
11.8 本章小结	317
第 12 章 Web 上的应用	318
12.1 CorelDRAW 11 与 Web 文档	318
12.2 创建 HTML 文本	318
12.2.1 将段落文本转换为 HTML 文本	319
12.2.2 编辑 HTML 文本格式	320
12.3 插入因特网对象	323
12.3.1 插入因特网对象	324
12.3.2 更改因特网对象的属性	325
12.4 将文档转换为因特网文件格式	325
12.4.1 转换为 Web 图像格式	325
12.4.2 转换为 HTML 格式	326
12.5 本章小结	328
第 13 章 使用 Corel R.A.V.E. 2.0 制作动画	329
13.1 Corel R.A.V.E. 2.0 简介	329
13.2 Corel R.A.V.E. 2.0 动画控制区	330
13.2.1 播放控制面板	330
13.2.2 对象层面板	330
13.2.3 时间线面板	331
13.3 制作动画	332
13.3.1 电影文档选项的设置	332
13.3.2 制作文字动画	333
13.4 翻转按钮的效果	336
13.5 实例分析:精彩网页	337
13.6 本章小结	347
第 14 章 打印输出	348
14.1 选择打印方式	348
14.2 打印预览	348
14.2.1 选择视图模式	348
14.2.2 打印预览	351
14.2.3 设置打印预览中的版面布局	351
14.2.4 设置颜色分色	353
14.2.5 设置预打印	354
14.2.6 设置 PostScript 优化打印文档	356
14.2.7 设置图形的预览颜色	357

14.2.8 选择问题标签.....	359
14.3 打印设置.....	360
14.4 指定打印内容.....	361
14.5 选择打印文件.....	362
14.6 使用 N-up 格式	364
14.6.1 选择 N-up 格式	365
14.6.2 修改 N-up 格式	365
14.7 以数据块方式打印位图.....	368
14.8 使用打印合并.....	368
14.8.1 创建新数据表.....	369
14.8.2 从文件中选择数据.....	372
14.9 本章小结.....	373
附录 A 操作指令快捷键.....	374

第 1 章 初识 CorelDRAW 11

本章主要介绍 CorelDRAW 11 的新增功能、工作界面以及工作环境的设置。

1.1 CorelDRAW 11 简介

CorelDRAW 11 是由加拿大 Corel 公司开发的一个绘制矢量图形的软件,它是当今功能最丰富、最优秀的绘图软件之一。该软件以界面简洁、功能强大和具有相容性而见长,是图形设计的初学者和专业图形从业人士的首选。

使用 CorelDRAW 11 可以轻易地创建一般的图案,也可以制作专业的具有绘画技法的美术作品,无论是业余级还是专业级,学会它后都可以独立地进行高水平的创作。同时,它还具有很强的文本处理功能,是编辑海报、手册、广告的强手。CorelDRAW 11 可以让用户方便地制作出色彩丰富的图像,并可输出 Web 页面,由于使用其创作的图像进行了优化,所以可以方便地进行上网络传输。

矢量图形的设计与 Adobe Photoshop 中点阵图的设计是不同的。矢量(Vector)是矢量绘图的基础,矢量可以是一个点、一条线,而在 Adobe Photoshop 点阵图中,与之对应的是大家熟悉的像素(Pixel)。

在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。例如:形状、颜色、大小、在屏幕中的位置等。可以对矢量图的各个实体进行调整,改变它的形状、颜色、大小、弯曲程度、位置等。矢量图的最大优势在于它不会因为放大或缩小等操作而使图形的清晰度发生变化。

点阵图图像也称做位图图像,是由个别的独立点——像素结合而成,由排列好的像素创建出来的,其内容无法个别处理(如移动)。放大点阵图也就加大了每一个单独点阵的间距,所以会使线条或造型呈现锯齿状。

CorelDRAW 现已发展到第 11 版本,已经在图像处理领域确立了自己的地位。CorelDRAW 越来越成熟,功能越来越强大,它广泛应用于广告设计、产品包装设计、标识设计、插图设计、漫画创作等多个领域。

1.2 CorelDRAW 11 的启动

启动计算机后,进入 Windows 98/ 2000/ XP/NT 等操作系统。依次选择【开始】|【程序】|【CorelDRAW 11】|【CorelDRAW 11】菜单命令,即可启动它;也可以通过双击 Windows 桌面上的 CorelDRAW 11 快捷图标来运行它。