



经典软件实例教程系列

新编中文

CorelDRAW 10/11

基础与实例教程

本书编委会 编



陕西科学技术出版社

新 编 中 文

CorelDRAW 10/11 基础与实例教程

本书编委会 编

陕西科学技术出版社

内 容 提 要

本书详细介绍了 CorelDRAW 10/11 的基本功能和新增功能,将软件功能的讲解融入到实例的制作过程中,令人耳目一新。全面深入地介绍了 CorelDRAW 10/11 在二维、三维图像绘制与处理上的操作方法和技巧,结合大量的直观图形和丰富的实例,系统地介绍了 CorelDRAW 10/11 的基本操作,包括基本图形工具的使用、图形的填充和描边、图形的组织、文本和位图、对象的特殊效果及网页的制作等。

本书内容精练、讲解详细、版式紧凑精美,适合于各层次的 CorelDRAW 用户阅读,特别对从事电脑平面设计、三维动画制作的人员极具参考价值。

图书在版编目(CIP)数据

新编中文 CorelDRAW 10/11 基础与实例教程/《新编中文 CorelDRAW 10/11 基础与实例教程》编委会编. —西安:陕西科学技术出版社,2003.6
ISBN 7-5369-3610-9

I. 新… II. 新… III. 图形软件, CorelDRAW 10/11—教材
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 039945 号

出 版 者	陕西科学技术出版社 西安北大街 131 号 邮编 710003 电话(029) 7211894 传真(029) 7218236
发 行 者	陕西科学技术出版社 电话(029) 7212206 7260001 网址 http://www.snsttp.com
印 刷	西安信达雅印务公司印刷
规 格	787 mm×1092 mm 16 开本
印 张	22
字 数	590 千字
版 次	2003 年 8 月第 1 版 2003 年 8 月第 1 次印刷
定 价	29.00 元

(如有印刷质量问题,请与承印厂联系调换)

前 言

CorelDRAW 是当今最流行的矢量图形设计软件之一。加拿大 Corel 公司在 CorelDRAW 这一软件的版本上不断地升级,是为了使广大从事图形图像处理工作的用户拥有性能更完善的得力工具,同时也是为了使刚刚步入电脑设计领域的初学者能够拥有更加优秀的学习软件,CorelDRAW 10/11 正是在这一宗旨下推出的。

本书是在对目前电脑培训市场研究的基础上,结合实践经验编写成的。全书紧密结合 CorelDRAW 10/11 的新功能进行讲述,由浅入深、循序渐进地介绍了 CorelDRAW 10/11 的使用方法与技巧。在每一章中都有练习题,可使读者不断地巩固和加深所学的知识,在实践中一步一步地提高图像的设计与制作水平。

本书共分为 11 章。

 认识 CorelDRAW 10

 CorelDRAW 的常规操作

 图形的绘制和编辑

 对象的排序和组合

 颜色填充与轮廓线的编辑

 文本的编辑

 图形的特殊效果

 位图的编辑

 打印输出

 综合实例

 CorelDRAW 11 的基本知识

本书结构清晰、图文并茂,并提供了大量实例,其实用性、可操作性、指导性都很强,读者可依照实例直接设计出精美的图像。

由于时间仓促,编者水平有限,疏漏之处在所难免,希望广大 CorelDRAW 爱好者批评指正。



目 录

第一章 认识 CorelDRAW 10	1
第一节 CorelDRAW 概述	1
第二节 CorelDRAW 10 的安装	1
第三节 CorelDRAW 10 的新特性	2
第四节 位图与矢量图	2
第五节 CorelDRAW 10 的工作界面	4
一、菜单栏	5
二、工具栏	6
三、属性栏	7
四、辅助线、标尺及其他	7
第六节 CorelDRAW 10 的新增功能	9
一、直观感觉	9
二、效率及性能	12
三、提供其他应用程序	12
四、CorelDRAW 的站点	13
习 题	13
第二章 CorelDRAW 10 的常规操作	15
第一节 插入、删除、重命名页面	15
一、插入页面	15
二、删除页面	17
三、重命名页面	17
四、切换页面	18
五、切换页面方向	18
第二节 页面背景的设置	20
第三节 页面设置	22
第四节 标尺、网格与导线	26
一、标尺	26
二、网格的设置	29
三、导线的设置	30
第五节 显示、预览模式及页面分类设定	33
一、“显示”辅助线设置	33
二、“显示”模式设置	35
三、“预览”模式设置	37

第六节 视图控制	39
一、缩放和平移视图	39
二、视图管理 (CorelDRAW 9 称“检视管理员”)	41
习 题	42
第三章 图形的绘制和编辑	43
第一节 绘制直线和曲线	43
一、手绘工具	43
二、贝塞尔工具	44
三、自然笔工具	46
第二节 绘制几何图形	51
一、椭圆工具	51
二、矩形工具	51
三、绘制星形和多边形	52
四、螺旋工具	53
五、网格纸工具	53
六、基本图形工具	54
第三节 对象的编辑	57
一、选取对象	57
二、对象的复制、剪切和粘贴	59
三、对象的仿制与再制	59
四、对象的拆分与擦除	60
第四节 曲线的控制和处理	62
一、节点和线段的选定	62
二、节点的添加和删除	63
三、节点的移动	64
四、节点的连接和断开	64
五、节点属性的更改	65
习 题	65
第四章 对象的排序和组合	67
第一节 对象的对齐和分布	67
一、多个对象的对齐和分布	67
二、网格和辅助线的设置	69
三、使对象对齐网格、辅助线与对象	72
四、标尺的设置和使用	74
五、标注线的绘制	76

第二节 对象的图层排序	77
一、图形对象的排序	77
二、使用图层控制对象	79
第三节 群组和结合	81
一、群组	81
二、结合	82
第四节 控制对象	83
一、锁定对象	83
二、转换轮廓线成对象	83
第五节 焊接、修剪和相交	84
一、焊接	84
二、修剪	85
三、相交	86
习 题	86
第五章 颜色填充与轮廓的编辑	88
第一节 颜色模型	88
第二节 标准填充	89
一、选取颜色	89
二、使用标准填充对话框	91
三、创建和使用自定义的专用调色板	94
四、使用颜色泊坞窗填充	96
五、对象颜色编辑技巧	97
第三节 渐变填充	99
一、使用属性栏和工具进行填充	99
二、使用渐变填充对话框填充	102
三、渐变填充的样式	104
第四节 图样填充	106
一、双色图样填充	106
二、全彩图样填充	107
三、位图填充	109
四、使用交互式填充工具填充	109
第五节 纹理填充	111
第六节 PostScript 填充	113
第七节 使用吸管和颜料桶工具填充	114
第八节 编辑轮廓	115
一、设置轮廓色彩和宽度	115

二、设置线条帽缘和箭头样式	118
三、设置转角样式	118
四、设置和编辑轮廓线形	119
五、创建书法轮廓	120
六、后台填充和按比例改变轮廓	120
习 题	121
第六章 文本的编辑	125
第一节 文本的基本操作	125
一、添加段落文本	125
二、添加美术文本	126
三、美术文本和段落文本之间的相互转换	127
第二节 设置文本格式	127
第三节 制作文本效果	130
一、设置首字下沉和项目符号	130
二、文本绕路径	132
三、使用封套	134
四、在文本中嵌入图像	134
五、使用样式	135
六、段落文本围绕在图像周围	135
第四节 创建三维文本	137
习 题	138
第七章 图形的特殊效果	141
第一节 设置网状填充效果	141
第二节 使用调和效果	142
一、建立调和	142
二、改变调和的起点或终点对象	144
三、沿路径进行调和	144
四、拆分调和对象	145
五、复合调和	147
第三节 编辑轮廓图	147
第四节 使用变形效果	149
一、制作变形效果	149
二、使用属性栏设置变形效果	151
第五节 使用封套效果	154
一、应用封套	154

二、使用封套卷帘窗改变对象形状	155
三、使用交互式封套工具改变对象形状	155
四、从绘图中创建对象	156
五、增删节点	156
第六节 制作立体效果	156
一、制作立体化效果	157
二、旋转立体化对象	159
三、为立体化对象设置颜色	160
四、为立体化对象添加光源	161
五、为立体化对象设置斜角修饰效果	162
第七节 制作阴影效果	164
第八节 制作透视效果	165
第九节 使用透镜效果	166
一、透镜效果	166
二、使用不同的透镜	166
三、设置透镜的公共参数	167
第十节 图框精确裁剪效果	167
一、制作图框精确裁剪对象	167
二、编辑图框精确裁剪对象	169
三、复制内置的对象	170
四、锁定内置对象	171
五、设置内置对象	171
习 题	172
第八章 位图的编辑	176
第一节 编辑位图	176
一、导入位图	176
二、处理链接的位图	181
三、位图的倾斜、旋转	182
第二节 位图的颜色和色彩模式	184
一、改变位图的颜色	184
二、调整和校正图像的色调	186
三、不同色彩模式的转换	188
第三节 位图的滤镜效果	192
一、2D 变形效果	192
二、3D 效果	195
三、模糊效果	200

四、杂点效果	202
五、锐化效果	203
六、艺术笔触效果	203
七、颜色转换效果	206
八、创造性效果	209
第四节 添加或删除外挂式过滤器	211
习 题	212
第九章 打印输出	216
第一节 添加打印机	216
第二节 设置打印机	219
第三节 添加打印作业	219
第四节 打印预览	222
第五节 打印输出	223
一、打印多个副本	224
二、打印大幅作品	225
三、指定打印内容	226
四、分色打印	227
五、设置印刷标记	228
六、排版	229
第六节 商业印刷	230
一、准备印刷作业	230
二、打印到文件	230
习 题	232
第十章 综合实例	233
第一节 西安宁华主页	233
第二节 书籍封面	240
第三节 设计主页	254
第四节 足球赛门票	261
第五节 网页制作	265
第六节 电脑招贴海报	269
第七节 飞 碟	272
第八节 星 球	275
第九节 请柬封面	279
第十节 可口可乐招贴画	282

第十一节 牛奶巧克力	286
第十二节 礼品镜设计	289
第十三节 洗发水瓶	294
第十四节 教育与科技的宣传画	296
第十五节 吊 牌	298
第十六节 月 历	306
第十七节 神秘的星球	317
第十八节 贺 卡	324
 第十一章 CorelDRAW 11 的基本知识	328
第一节 CorelDRAW 11 概述	328
一、CorelDRAW 综述	328
二、CorelDRAW 11 的新功能	328
第二节 进入 CorelDRAW 11 软件系统	329
第三节 CorelDRAW 11 界面介绍	332
第四节 CorelDRAW 11 窗口和控制面板的基本操作	335
习 题	338

第一章 认识 CorelDRAW 10

作为应用软件的一种, CorelDRAW 10 有其特定的操作方法及界面。在学习 CorelDRAW 10 绘图方法之前, 本章首先对 CorelDRAW 10 的一些基本操作和内容加以介绍。

本章要点

-  CorelDRAW 概述
-  CorelDRAW 10 的安装
-  CorelDRAW 10 的新特性
-  位图与矢量图
-  CorelDRAW 10 的工作界面
-  CorelDRAW 10 的新增功能

第一节 CorelDRAW 概述

CorelDRAW 是目前最流行的矢量图形设计软件之一, 它是由全球知名的专业化图形设计与桌面出版软件开发商——加拿大的 Corel 公司于 1989 年推出的。目前, 软件版本已经升级到 11。

CorelDRAW 绘图设计系统集成了图像编辑、图像抓取、位图转换、动画制作等一系列实用的应用程序, 构成了一个高级图形设计和编辑出版软件包。并以其强大的功能、直观的界面、便捷的操作等优点, 迅速占领市场, 赢得众多专业设计人士和广大业余爱好者的青睐。

CorelDRAW 是最早运行于 PC 机上的图形设计软件, 并以此迅速占领了大部分 PC 机图形图像设计软件市场, 它的问世为 Corel 公司带来了巨大的财富和声誉。随着时代的发展, 计算机软硬件不断更新, 用户要求越来越高, Corel 公司为适应激烈的市场竞争, 不断推出新版本的 CorelDRAW。并且于 1998 年推出了运行于 Macintosh 平台上的 CorelDRAW 版本, 进一步巩固了它在图形设计软件领域的地位。

CorelDRAW 无疑是一款十分优秀的图形设计软件, 正因为如此, 它才被广泛应用于平面设计、包装装潢、彩色出版与多媒体制作等诸多领域, 并在该领域起到了非常重要的作用。

第二节 CorelDRAW 10 的安装

运行计算机应用软件, 离不开计算机硬件以及操作系统的支持。CorelDRAW 10 作为一个大型的图形设计软件, 需要有一定的计算机软硬件配置来保障它的正常运行。以下给出的是运行 CorelDRAW 10 中文版时系统所要求的最低配置和建议配置。在这里需要强调一点的是, 较高配置的计算机将使 CorelDRAW 10 的运行更为流畅, 并能保障用户的使用。

- (1) 操作系统: Windows 95/98 或 Windows NT 4.0。
- (2) 内存: 32MB RAM, 建议 128M RAM 以上。
- (3) CPU: Pentium 166, 建议 Pentium II 以上。

- (4) 显卡：建议具有专业图形加速功能的显卡。
- (5) 显示器：VGA，建议 SVGA（15 英寸以上）。
- (6) 硬盘可用空间：300MB 以上。

第三节 CorelDRAW 10 的新特性

CorelDRAW 10 与以前版本相比，具有以下新特性：

- (1) 让用户更容易自定义工作界面。
- (2) 更好地支持网页输出。
- (3) 新增了“撤消列表”（Undo List）功能。
- (4) 新增加了 View Navigator 的界面功能。
- (5) 进一步增强了打印输出的功能，新增对 PDF，WEB，SWF 格式的预演处理。
- (6) 能够处理更多的图形文件格式，新增的图形格式甚至包括 AutoCAD（*.dxf、*.dwg），SWF，SVG，PDF/X 等。
- (7) 实时预览，所见即所得。
- (8) CorelDRAW 10 支持在同一个文本框中输入不同语言体系的文本内容。而且当用户修改文本时，会出现闪烁光标，不再是以前的白色底框。
- (9) Corel Web 图标优化器专门用来对 GIF、JPEG、PNG 这 3 种格式的图像文件大小进行优化。
- (10) 可同时显示 1 个文件的多页。可以将正在使用的所有页面以缩图的方式排列出来，有利于快速跳转编辑。
- (11) 新增了橡皮擦的功能，CorelDRAW 10 的橡皮擦不但可以擦除位图，还可以擦除矢量图。

第四节 位图与矢量图

在计算机中，图像大致可以分为两种：位图图像和矢量图形。位图图像又称为点阵图，是由许多点组成的，这些点称为像素。而许许多多不同色彩的像素组合在一起便构成了一幅图像。由于位图采取了点阵的方式，使每个像素都能够记录图像的色彩信息，因而可以精确地表现色彩丰富的图像，但图像的色彩越丰富，图像的像素就越多（即分辨率越高），文件也就越大，因此处理位图图像时，对计算机硬盘和内存的要求也较高。同时由于位图本身的特点，图像在缩放和旋转变形时会产生失真的现象。

矢量图形是相对位图图像而言的，也称为向量图形，它是以数学的矢量方式来记录图像内容的。矢量图形中的图形元素称为对象，每个对象都是独立的，具有各自的属性（如颜色、形状、轮廓、大小和位置）等。矢量图像在缩放时不会产生失真的现象，并且它的文件所占的容量较少。但这种图像的缺点是不易制作色调丰富的图像，而且绘制出来的图形无法像位图那样精确地描绘各种绚丽的景象。

这两种类型的图像各具特色，也各有优缺点，并且两者之间具有良好的互补性，因此在图像处理和绘制图形的过程中，将这两种图像交互使用，取长补短，定能使创作出来的作品更加完美。

1. 矢量图形

矢量图形也称为面向对象的图像或绘图图像。矢量文件中的图形元素称为“对象”。每个对象都是一个自成一体的实体，具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。图 1.4.1 所示是用 CorelDRAW 10 创建的一些简单的矢量图。

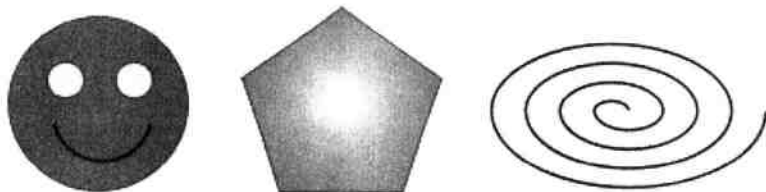


图 1.4.1 使用 CorelDRAW 10 绘制的矢量图

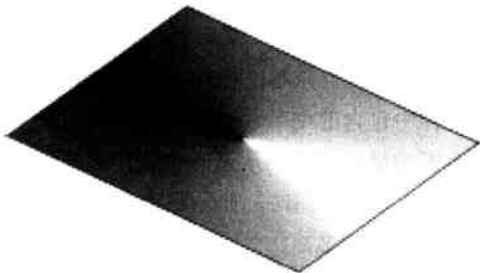
因为每个对象都是一个独立的实体，所以，在维持它原有清晰度和弯曲度的同时改变它们的属性，不会影响图形中的其他对象。矢量绘图的软件特别适用于创建图形和三维建模。

与我们平时所接触的计算机图像软件不同的是，矢量绘图软件 CorelDRAW 10 生成的图形与显示器的分辨率无关。这并不意味着在任何输出设备上均可以获得相同的输出效果，恰恰相反，显示或打印的质量完全取决于设备自身的条件。在打印同一幅图像时，分辨率为 600 dpi 的打印机的图像质量要高于分辨率为 300 dpi 的打印机的图像质量。

Corel PHOTO-PAINT 这样的照片编辑程序则用于处理位图图像。在处理位图图像时，可以优化微小细节，进行改动，以及增强图像效果。

2. 位图

位图图像也称为点阵图像或绘制图像，是由若干单个点组合而成的，这些点称做像素或图片元素。在 CorelDRAW 10 套件中，应用程序 Corel PHOTO-PAINT 10 就是基于位图的图像编辑和处理工具，图 1.4.2 所示是用 Corel PHOTO-PAINT 10 绘制的位图图像。



像素可以包含不同的颜色信息，一幅位图图像可以看做是由不同的颜色点排列组合而成。当放大位图时，可以看见构成整个图像的无数个小方块。扩大位图尺寸会增加像素个数，从而使线条和形状显得参差不齐，而图 1.4.2 使用 Corel PHOTO-PAINT 10 绘制的位图图像扩大矢量图主要是改变记录图形的参数，因此，放大矢量图不会影响图形质量。在缩小位图尺寸时，需减少像素来使整个图像变小。因此，在进行位图操作时，可能会带来图像质量的损失。

由于每个像素都是单独染色的，所以，用户可以以每次一个像素的频率来处理选择区域，从而产生一些特殊效果，如加深阴影和加重颜色。

如上所述，对象在矢量图形中是作为线条的集合体创建而成的，而位图图像是由许多单个像素点排列组成的。对于同样的图形，若基于矢量图来绘制的话，所包含的信息较少，占用的存储空间也较少；在绘制位图时，它占用的空间可能会迅速地增加。

在这两种格式中，位图图像易于产生更微妙的阴影和底纹，但也需要更多的内存和更长的时间来输出。而矢量图形可以提供比较鲜明的线条，占用的资源较少。矢量图和位图质量存在着很大的

差别，矢量图在放大时不会失真，而位图在放大时可能会严重失真，如图 1.4.3 所示。

放大的位图

放大的矢量图

图 1.4.3 放大的位图和矢量图的比较

尽管 CorelDRAW 以矢量绘图而闻名，但在 CorelDRAW 中，也可以导入位图图像，并以位图形式输出作品。

在简单的绘图中，可以使用“自动命令”或“手绘工具”对轮廓进行手工描边；较为复杂的图形，可以使用 Corel OCR-TRACE 将位图转换为矢量图形，再对它操作（如编辑、缩放和打印等），这样不易引起变形。

Corel PHOTO-PAINT 10 是 CorelDRAW 10 软件包中的一个组件，可以用来创建位图图像。基于矢量的 CorelDRAW 图形也可以在 Corel PHOTO-PAINT 中直接打开。在打开 CorelDRAW 图形时，Corel PHOTO-PAINT 会自动创建原始图形的一个位图版本。使用 CorelDRAW 10 时，要想运行 Corel PHOTO-PAINT 10，只需在 Application Launcher 中运行即可。每个应用程序中都可使用 Application Launcher 按钮，利用该按钮，您不必查找系统中程序的具体位置就可以运行它们。

3. 分辨率

在处理位图时，输出图像的质量取决于处理过程开始时设置的分辨率高低。分辨率用来描述图像文件中包含的细节和信息的多少以及输入、输出设备能够产生的细节程度。在操作位图时，分辨率既会影响最后输出的质量，也会影响文件的大小。

在处理位图时，首先要确定分辨率，因为通常情况下为图像选择的分辨率不会改变。无论打印机的分辨率有多高，文件总是以创建图像时所设置的分辨率来打印，除非打印机的分辨率低于图像的分辨率。

如果希望最终输出的图形和屏幕上显示的一样，那么在开始绘图前，就需要了解图像的分辨率和不同设备分辨率之间的关系。

如果要使用激光打印机打印，可以将图像分辨率设置为 150 dpi；如果要使用分辨率更高的设备，请将图像分辨率设置为 300 dpi 或更高。在导出对象时，应该将图像分辨率设置为输出对象时所采用的分辨率。

第五节 CorelDRAW 10 的工作界面

CorelDRAW 10 的工作界面主要由标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、工具箱、标尺、调色

板、页面控制栏、状态栏、泊坞窗、绘图页面等部分组成,如图 1.5.1 所示。

(1) 标题栏,可以用于调整 CorelDRAW 10 窗口的大小。

(2) 菜单栏,集合了 CorelDRAW 10 中的所有命令,并分门别类地放置在不同的菜单中,供用户选择使用。

(3) 标准工具栏,提供了最常用的几种操作按钮,可使用户轻松地完成几个最基本的操作。

(4) 工具箱,分类存放着 CorelDRAW 10 中最常用的工具,这些工具可以帮助用户完成各种工作。使用工具箱,可以大大简化操作步骤,提高工作效率。

(5) 标尺,用于度量图形的尺寸并对图形进行定位,是进行平面设计工作不可缺少的辅助工具。

(6) 绘图页面,指绘图窗口中带矩形边沿的区域,只有此区域内的图形才可被打印出来。

(7) 页面控制栏,可以用于创建新页面并查看 CorelDRAW 10 文档各页面的内容。

(8) 状态栏,可以为用户提供有关当前操作的各种提示信息。

(9) 属性栏,显示了所绘制图形的信息,并提供了一系列可对图形进行相关修改操作的工具。

(10) 泊坞窗,这是 CorelDRAW 中最具特色的窗口,因它可放在绘图窗口边缘而得名。它提供了许多常用的功能,使用户在创作时更加得心应手。

(11) 调色板,可以直接对所选定的图形或图形边缘进行色彩填充。



图 1.5.1 CorelDRAW 10 中文版的工作界面

一、菜单栏

标题栏: 位于窗口的正上方,显示了 CorelDRAW 的版本和正在绘制的文件名称。在标题的左边是控制菜单按钮,右边是最小化、最大化和关闭窗口按钮。

菜单栏: 菜单栏位于标题栏的下方,共包括 11 个菜单项,通过单击每一个小按钮(菜单),可

以看到它所包含的下拉式菜单。通过这些菜单来使用 CorelDRAW 所有的功能。

二、工具栏

1. 标准工具栏

将常用的菜单命令以按钮的方式放置其中，方便您更快地使用，如图 1.5.2 所示。

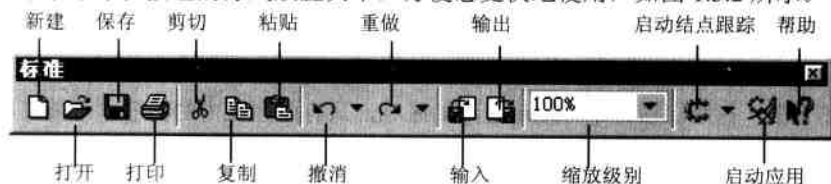


图 1.5.2 标准工具栏

2. 工具箱

用它里面所提供的绘图工具来选取物件、进行绘图和制作各种效果。如果工具在它的右下角显示一个黑色小三角，例如 ，则表示它还含有“弹出式菜单”，移动鼠标到它上面，按住左键三秒后，会显示出“弹出式菜单”中的其他工具，下面列出了工具箱中所有的对象，如图 1.5.3 所示。

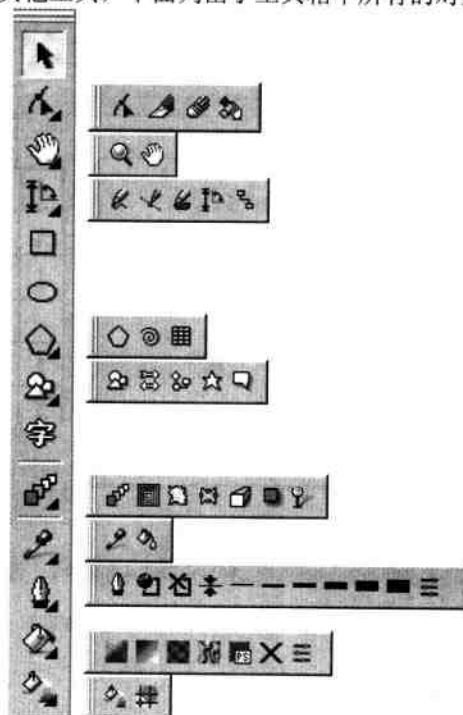


图 1.5.3 工具箱中所有的对象

按住左边的边界部分，将它拖曳出来，成为一个单独的工具栏，如图 1.5.4 所示。



图 1.5.4 “轮廓”展开工具栏