

不要让您的职业生涯输在起跑线上

起跑线

系列教程

CorelDRAW 11 中文版图形设计

学
与
用
教
程

昭军工作室 编著

- ◆ CorelDRAW 11 入门
- ◆ CorelDRAW 11 的操作方法
- ◆ 精彩范例制作



机械工业出版社
China Machine Press

起跑线系列教程

CorelDRAW 11 中文版图形设计与应用教程

昭军工作室 编著



机械工业出版社

本书共分为 10 章,全面具体地介绍了 CorelDRAW 11 中文版的各项基本知识及操作技巧。其中第 1~9 章循序渐进地向读者讲述了 CorelDRAW 的各项功能,每章后面还配有相关的习题;第 10 章主要介绍了制作的实例。

本书涵盖面广,既包含用 CorelDRAW 绘制的知识,又包括编辑位图的操作,还包括如何在 CorelDRAW 中制作动画等。

本书结构清晰,内容详尽,操作简单,在语言上一直力求用最简单的叙述方法讲述 CorelDRAW 的功能。本书适合于初学者阅读,也可以作为各院校和图形图像专业培训班的教材,对自学计算机绘图的朋友也有一定的参考价值。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 11 中文版图形设计学与用教程/昭军工作室编著.

-北京:机械工业出版社,2004.1

(起跑线系列教程)

ISBN 7-111-13476-1

I. C… II. 昭… III. 图形软件, CorelDRAW 11—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 107104 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑:夏孟瑾 责任编辑:王金航 版式设计:郭新义

北京蓝海印刷有限公司印刷·新华书店北京发行所发行

2004 年 2 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16·17.75 印张·2 插页·435 千字

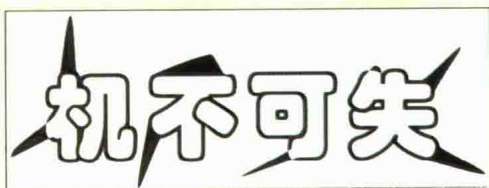
0 001-8 000 册

定价:26.00 元

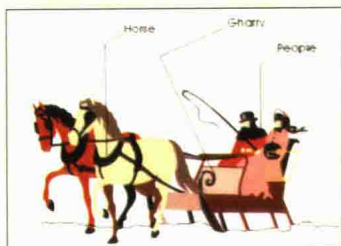
凡购本图书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

本社购书热线电话:(010) 68993821、88379646

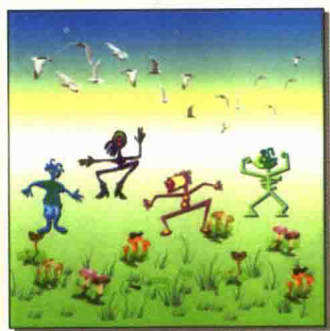
封面无防伪标均为盗版



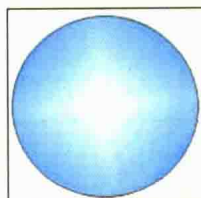
变形字



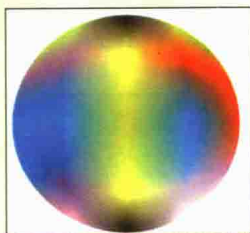
标注



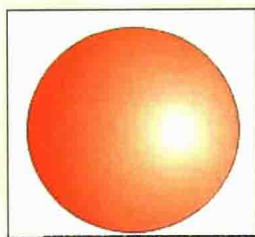
大自然



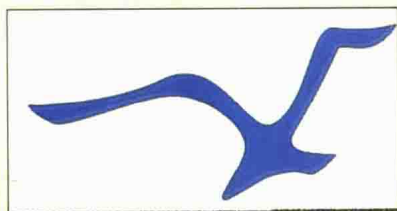
方形渐变填色



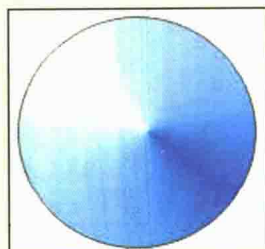
交互式网状填色



射线渐变填色



利用钢笔工具绘制的海鸥

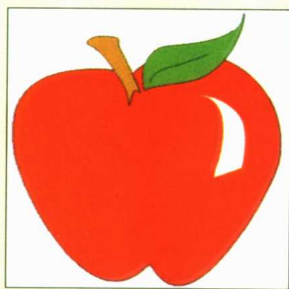


圆锥渐变填色

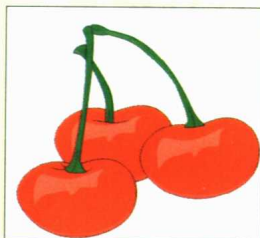
渐变填色

渐变填色效果

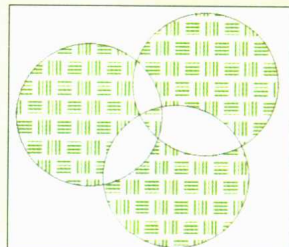




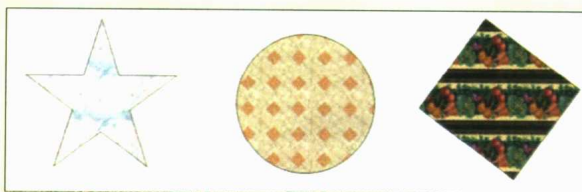
苹果



樱桃



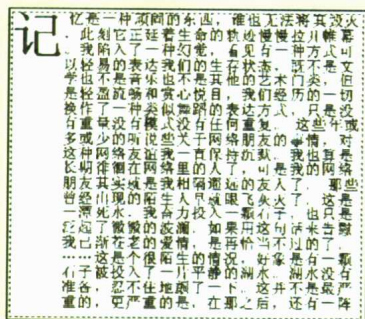
组合对象



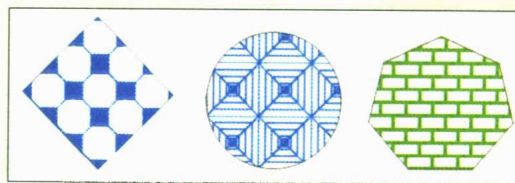
位图填充



全色填充



首字下沉



双色渐变填充



图文混排



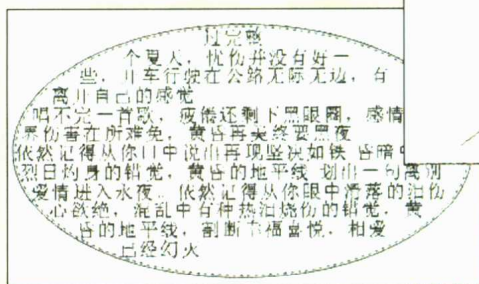
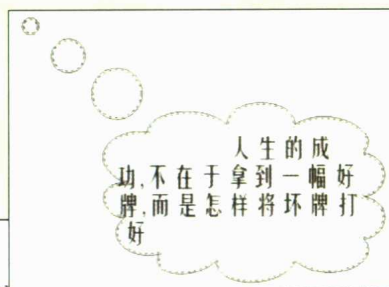


连接两个对象

在标注形状中
输入文字



用预置工具绘制的图形



沿路径排列的文字

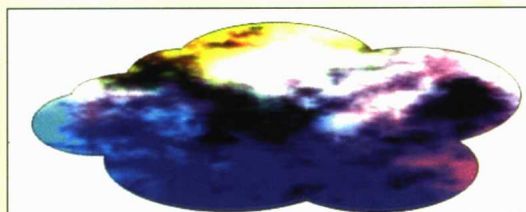
填入图形内的文字



文字特效



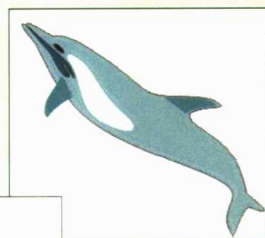
复制对象颜色属性的效果



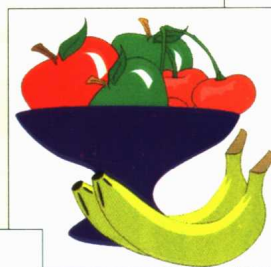
纹理填色



实例五：雪景



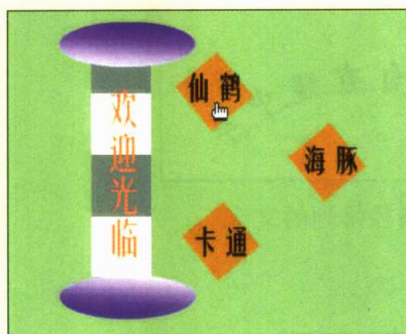
实例一：海豚



实例二：水果盘



实例四：足球



实例六：动画制作



实例三：圣诞老人



实例七：卡通人



实例八：项坠



起跑线 系列丛书序

感谢您翻开我们编写的这套《起跑线》系列教程。请务必阅读以下的说明，以确定这套书是否适合您。

《起跑线》系列教程是由许多具有丰富教学与培训经验的教师和学者经过深入研讨，并对正在参加培训和将要参加培训的读者进行广泛调查的基础上组织编写的。每一本教程都是一个相关软件从入门到精通、从基础到实践的解决方案。

目前市场上的计算机教程很多，许多销量较好的书，介绍的大多是一些理论知识，并没有涉及深入应用的讲述；而另外那些实例入门类的图书，由于面向初级读者，书中所举的实例只是理论的实例化而已，并不具有真正的实用性。另外大部分实例所用到的知识并不是单一或最基础的，所以对于一个不具备任何基础知识的人来说，不可能从一个很实用的实例开始学起。鉴于以上两点，本系列丛书具有以下三大特点：

■ 当为基础

教程分为两大部分，第一部分为基础知识的教学，紧合培训与课堂教学的特点，针对广大初、中级读者计算机基础知识薄弱的特点，突出基础知识和实践指导方面的内容。通过第一部分基础知识的学习，您将全面掌握相关软件的基本知识和常规操作，为更深一步的实践打下坚实的基础。

■ 当有所用

教程的第二部分为实践应用，通过大量综合性较强的典型实例，进一步深入介绍相关软件在实际工作中的应用及解决方案。这样，将使您的应用水平更上一层楼！

■ 实例丰富、轻松上手

本教程不仅在实践应用部分含有大量综合性的实例，在教程前半部分的基础学习中也列举了大量实例，理论与实践紧密结合，使读者轻松上手。在每一章末尾，都给出了测试性的习题，这样不仅符合课堂教学的特点，对于自学者，也能以此来检验学习的效果。

■ 电子教学课件

本教程免费为教师提供电子教学课件，需要者请发邮件至 bookkejian@163.com 索取。

本丛书适用于初、中级读者，语言严谨、通俗、准确，专业术语全书统一，操作步骤清晰明确，尽量避免晦涩难懂的语言与容易产生歧义的描述。

我们坚信《起跑线》系列教程能满足您学习计算机知识的强烈愿望，通过认真的学习，您一定能成为真正的计算机行家！

前 言

计算机绘图软件 CorelDRAW 11 是加拿大 Corel 公司在 2002 年基于 CorelDRAW 10 的基础上推出的又一新版本。它比 CorelDRAW 10 功能更加完善、操作更加简单、稳定性更好。CorelDRAW 11 在工具的使用及图形的制作和网络支持等方面更优于 CorelDRAW 10, 它是集图形设计、绘制、抓图、文字编辑、位图转换、动画制作及图形高品质输出于一体的矢量图形绘制软件, 但同时也可对位图文件进行编辑与制作, 使得位图文件与矢量图文件之间可以自由进行转换。

CorelDRAW 11 广泛应用于平面广告设计、网页制作、工业设计、建筑施工与效果图绘制、图案设计、CI 策划、多媒体制作等, 在图形、图案设计领域中占有重要地位。

本书是针对初学 CorelDRAW 11 的用户编写的。对于 CorelDRAW 11 新增的许多特性, 本书作者都根据实际工作需要, 列举了大量实例, 使用户在学习时更加有针对性, 每个实例的制作过程都给出了详细的操作步骤, 读者只要根据提示一步步操作, 就可以完成每个实例的制作, 同时轻松地掌握设计的要点。本书在每一章前都有主要内容简介, 以方便读者了解本章的重点所在, 并在每一章后面都配有适量习题和参考答案以求读者、清晰有延展性; 内容细致全面, 详细介绍了 CorelDRAW 11 的使用和在使用过程中应注意的问题。

对于已经熟练使用 CorelDRAW 11 的读者和计算机图形制作、设计、创作的专业人士来说, 本书则是一本较好的参考资料, 同时也可作为高等院校及社会各类计算机培训班的教材。

参加本书编写及校对的人员有: 王锦、邹珍珍、刘巧贞、李彦彦、王小青、贾清霞、韩振岗、纪淑敏、刘秀霞、何洪军、高彦茹、赵治伟、李洪权、高玉雷、孙永涛等。由于时间有限, 书中难免有不当或毗漏之处, 恳请读者批评指正。

编 者

目 录

第 1 章 初识 CorelDRAW 11	1
1.1 Graphics Suite 11 软件包的组成	2
1.2 安装 CorelDRAW 11	2
1.3 启动 CorelDRAW 11	7
1.4 CorelDRAW 11 窗口简介	8
1.4.1 标题栏	9
1.4.2 菜单栏	9
1.4.3 标准工具栏	9
1.4.4 属性栏	10
1.4.5 标尺	10
1.4.6 工具箱	11
1.4.7 绘图页面	14
1.4.8 页面控制栏	14
1.4.9 滚动条	14
1.4.10 状态栏	14
1.5 文件的基本操作	14
1.5.1 新建文件	15
1.5.2 打开文件	16
1.5.3 保存文件	17
1.5.4 关闭文件	18
1.5.5 导入文件	18
1.5.6 导出文件	19
1.5.7 设置页面	20
1.6 设置 CorelDRAW 11 的工作环境	23
1.6.1 工作区的设置	23
1.6.2 文件的设置	25
1.6.3 全局的设置	25
1.7 练习题	26
第 2 章 绘制图形	28
2.1 手绘工具	29
2.1.1 绘制直线	29
2.1.2 绘制转折直线	29
2.1.3 绘制平滑曲线	29
2.1.4 绘制任意曲线	30
2.2 贝塞尔工具	30
2.2.1 绘制线条	30

2.2.2	设置贝塞尔曲线	31
2.2.3	编辑线条	31
2.3	自然笔工具	33
2.3.1	预置模式	34
2.3.2	笔刷模式	34
2.3.3	喷雾器模式	35
2.3.4	书法模式	37
2.3.5	压力模式	38
2.4	钢笔工具	38
2.4.1	绘制直线	39
2.4.2	绘制转折直线	39
2.4.3	绘制曲线	39
2.5	多线段工具	40
2.6	3点曲线工具	40
2.7	交互式连线工具	40
2.7.1	对角连接	41
2.7.2	直线连接	42
2.8	标注工具的使用	43
2.8.1	垂直标注	44
2.8.2	水平标注	45
2.8.3	标注线	45
2.8.4	绘制标注角度	47
2.9	矩形工具	48
2.9.1	绘制矩形	48
2.9.2	调整矩形大小	49
2.9.3	设置圆角矩形	49
2.10	3点矩形工具	50
2.11	椭圆形工具	51
2.11.1	绘制椭圆形	51
2.11.2	绘制正圆形	52
2.11.3	绘制派形	52
2.11.4	绘制弧形	53
2.12	3点椭圆工具	53
2.13	多边形工具	54
2.13.1	绘制多边形	54
2.13.2	绘制多边形星形	55
2.13.3	绘制星形	55
2.14	网格纸工具	56
2.14.1	绘制网格纸	56
2.14.2	网格纸工具的使用技巧	56
2.15	螺旋形工具	56
2.15.1	绘制对称式螺旋形	56

2.15.2	绘制对数式螺旋形	57
2.15.3	螺旋工具的使用技巧	57
2.16	基本形状	58
2.17	箭头造型	59
2.18	流程图	59
2.19	星形造型	60
2.20	标注形状	61
2.21	练习题	62
第 3 章	对象的基本操作	63
3.1	选取对象	64
3.1.1	选择单个对象	64
3.1.2	选择多个对象	64
3.2	移动对象	65
3.2.1	用鼠标拖动图形	65
3.2.2	使用方向键移动	65
3.2.3	使用属性栏移动	65
3.2.4	使用泊坞窗移动对象	66
3.3	复制对象	66
3.3.1	使用菜单命令复制对象	66
3.3.2	使用工具栏按钮复制对象	67
3.3.3	使用鼠标拖动方法复制对象	67
3.3.4	使用“+”号键复制对象	68
3.3.5	使用菜单命令再制对象	69
3.3.6	使用菜单命令仿制对象	69
3.3.7	使用菜单命令复制对象属性	70
3.4	删除对象	71
3.5	撤消和恢复操作	71
3.5.1	撤消操作	72
3.5.2	恢复操作	72
3.6	缩放对象	72
3.6.1	通过拖动控制点缩放对象	72
3.6.2	使用自由变换工具缩放对象	74
3.6.3	使用“变换”泊坞窗缩放对象	74
3.7	镜像对象	75
3.7.1	使用鼠标镜像对象	75
3.7.2	使用属性栏镜像对象	76
3.7.3	使用“变换”泊坞窗镜像对象	76
3.8	旋转	77
3.8.1	使用鼠标拖动旋转控制手柄	77
3.8.2	使用“自由变换工具”按钮	78
3.8.3	使用属性栏旋转对象	79
3.8.4	使用泊坞窗旋转对象	79

3.9	倾斜对象	79
3.9.1	使用鼠标倾斜对象	80
3.9.2	使用属性栏倾斜对象	80
3.9.3	使用泊坞窗倾斜对象	80
3.10	缩放工具	81
3.10.1	放大显示比例	81
3.10.2	缩小显示比例	82
3.10.3	放大选择的对象	83
3.10.4	显示全部对象	84
3.10.5	按页面显示	84
3.11	手形工具	84
3.12	练习题	85
第4章	填充颜色	87
4.1	色彩模式	88
4.1.1	RGB 模式	88
4.1.2	CMYK 模式	88
4.1.3	Lab 模式	88
4.1.4	HSB 模式	88
4.1.5	灰度模式	89
4.2	调色板的基本操作	89
4.2.1	打开调色板	89
4.2.2	将调色板拖出来	90
4.2.3	调色板的其他操作	90
4.3	单色填充	90
4.3.1	常规填色技巧	91
4.3.2	利用弹出的颜色列表填色	91
4.3.3	拖动鼠标填色	91
4.3.4	预设颜色的改变	92
4.4	使用填充对话框填色	92
4.5	渐变色填充	95
4.5.1	使用“渐变填充”对话框填充	95
4.5.2	交互式渐变填充	96
4.6	图案填充	98
4.6.1	双色填充	99
4.6.2	全色填充	101
4.6.3	位图填充	102
4.7	纹理填色	103
4.7.1	纹理填色的基本操作	103
4.7.2	设定纹理填色	104
4.8	PostScript 填色	104
4.9	交互式网状填充	105
4.10	使用吸管工具和油漆桶工具填色	107

4.11	将轮廓转换成对象.....	108
4.12	练习题	108
第 5 章	对象的排列与组合	110
5.1	设置对象的排列顺序	111
5.1.1	将对象移到最前面或最后面	111
5.1.2	将对象向前移一位或向后移一位	112
5.1.3	将对象移到某对象的前面或后面	112
5.2	对象的对齐与分布	113
5.2.1	对齐所有对象	113
5.2.2	分布对象	114
5.3	群组对象和解散群组对象	115
5.3.1	群组对象	115
5.3.2	取消对象的群组	116
5.4	对象的组合与分解	117
5.4.1	组合对象	117
5.4.2	分解对象	118
5.5	整形对象	118
5.5.1	焊接对象	118
5.5.2	修剪对象	119
5.5.3	对象相交	120
5.5.4	简化对象	121
5.5.5	前减后	121
5.5.6	后减前	123
5.5.7	“整形”泊坞窗	123
5.6	练习题	124
第 6 章	文本处理	125
6.1	CorelDRAW 11 中的文本类型	126
6.1.1	美术字	126
6.1.2	段落文本	126
6.2	输入文字	126
6.2.1	输入美术字	127
6.2.2	输入段落文本	127
6.2.3	美术字与段落文本间的转换	127
6.2.4	导入文本	129
6.3	设置文字属性	130
6.4	设置文本格式	132
6.4.1	设置文本对齐方式	132
6.4.2	设置间距	134
6.4.3	设置文本方向	136
6.4.4	通过属性栏设置文本格式	137
6.5	将文字填入路径	139
6.5.1	直接将文字填入路径	139

6.5.2	间接将文字填入路径	140
6.5.3	编辑文字路径	142
6.6	将文件填入封闭对象中	143
6.6.1	直接将文字置入封闭对象中	143
6.6.2	间接将文字置入封闭对象中	145
6.7	将文字转换成曲线	146
6.8	段落的排版	147
6.8.1	设置段落文本框的大小	147
6.8.2	设置绕图排文	148
6.8.3	设置分栏	150
6.8.4	设置首字下沉	151
6.8.5	添加项目符号	153
6.9	插入特殊符号	154
6.10	练习题	155
第 7 章	图形特殊效果处理	157
7.1	形状工具	158
7.1.1	将直线转换成曲线	158
7.1.2	节点的操作	158
7.1.3	连接与分割节点	161
7.2	刻刀工具	162
7.2.1	刻刀的两种模式	162
7.2.2	刻刀的切割方法	163
7.3	擦除工具	163
7.3.1	擦除工具的使用	164
7.3.2	设置擦除工具	164
7.4	粗糙笔刷	165
7.5	自由变形工具	165
7.6	交互式调和工具	166
7.6.1	直线式调和效果	166
7.6.2	将调和效果填入路径	167
7.6.3	设置调和属性	168
7.7	交互式轮廓图工具	169
7.7.1	制作轮廓图效果	169
7.7.2	轮廓图的设定	170
7.8	交互式变形工具	170
7.8.1	推拉变形	171
7.8.2	拉链变形	172
7.8.3	扭曲变形	172
7.9	交互式封套工具	173
7.9.1	封套的模式	173
7.9.2	设置封套属性	174
7.10	交互式立体化工具	175

7.10.1 制作立体化效果	175
7.10.2 设置立体化属性	176
7.11 交互式阴影工具	178
7.11.1 制作阴影效果	178
7.11.2 设置阴影属性	178
7.12 交互式透明工具	180
7.12.1 制作透明度效果	180
7.12.2 设置透明度属性	181
7.13 练习题	182
第 8 章 编辑位图	184
8.1 矢量图与位图	185
8.1.1 矢量图	185
8.1.2 位图	185
8.2 将矢量图转换成位图	186
8.3 裁剪位图	188
8.3.1 使用菜单命令裁剪位图	188
8.3.2 使用工具箱按钮裁剪位图	189
8.4 位图效果处理	189
8.4.1 卷页	190
8.4.2 孔特蜡笔	191
8.4.3 调色板刀	192
8.4.4 高斯模糊	193
8.4.5 动态模糊	195
8.4.6 结晶	196
8.4.7 框架	197
8.4.8 微粒	199
8.4.9 扩散	200
8.4.10 虚光	201
8.4.11 气候	202
8.5 练习题	203
第 9 章 制作动画	205
9.1 Corel R.A.V.E.2.0 的工作环境	206
9.1.1 “时间线”泊坞窗	206
9.1.2 帧	207
9.1.3 关键帧	207
9.1.4 图层	207
9.2 制作动画	207
9.2.1 沿直线运动的动画	207
9.2.2 沿路径运动的动画	209
9.2.3 渐变动画	212
9.2.4 从群组中产生连续动画	213
9.3 插入声音	213

9.4 导入动画	215
9.5 导出动画	216
9.6 练习题	216
第 10 章 精彩实例	218
实例一 海豚	219
实例二 水果盘	221
实例三 圣诞老人	227
实例四 足球	231
实例五 冬景	234
实例六 动画制作	243
实例七 卡通人	252
实例八 项坠	264