

# 零起点课堂

专为初、中级读者和职业院校量身定制的优秀教材

- 专业设计师与你面对面交流
- 国内首创“设计流程图”教授方式
- 国内首创“全活儿”制作图纸、全程动画立体教学
- 授人以渔，实用范例与基础知识紧密结合
- 追求艺术与技术的完美结合
- 内容丰富，重点突出，图文并茂，步骤详细
- 专为初、中级读者和职业院校量身定做
- 人性化的设计和服务掀起电脑学习新高潮

看图纸

学设计

听多媒体



多媒体视听光盘

## CorelDRAW 11 中文版基础与应用

策划 / WISBOOK & 博约网格  
编著 / 张丕军 杨顺花 莫振安



海洋出版社

# 零占课堂

专为初、中级读者和职业院校量身定制的优秀教材

看图纸

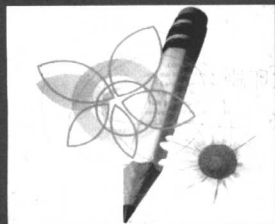
学设计

听多媒体



多媒体视听光盘

## CorelDRAW 11 中文版基础与应用



策划 / WISBOOK & 博约网络  
编著 / 张丕军 杨顺花 莫振安

海洋出版社  
北京

## 内 容 简 介

这是一本优秀的平面设计入门教材。本书的作者是一群专业设计师，数年来承接了大量的平面设计项目，参与教学和培训工作，已出版的作品长期跃居各大书城畅销书榜首，深受广大读者青睐。本书是作者根据最新的实践积累和大量读者反馈的建议和意见的基础上精心策划和开发出来的又一部平面设计力作。

**本书特点：**1. **全新的教授方式：**本书每章采用“典型范例+设计思路及流程+范例操作步骤+填空题+选择题+思考题+操作题(解题思路)”的新型模式，将 CorelDRAW 11 基础功能与具体产品设计的方法、技巧和步骤等进行详细讲解，授人以渔，活学活用。2. **包学包会：**书中范例不仅提供设计流程图纸和相应步骤，配套光盘中同时提供重点范例实现过程的全程动画演示，书盘套装，所见所得，激发兴趣，启迪智慧，勇于创新，受益匪浅！3. **艺术与技术的完美结合：**全书每个范例力求追求完美，艺术与技术紧密结合。4. **从入门到精通：**全书由浅入深、循序渐进、内容丰富、范例典型、活用百分百。

**本书内容：**本书由 14 章和习题答案构成，CorelDRAW 11 的基础功能包括基本文件操作，绘图、文本和编辑对象工具，给对象填充颜色和添加特殊效果、文本编辑，编辑、组织与管理对象，位图操作与编辑，位图效果，Corel R.A.V.E.2.0 基础知识等。范例部分分成文字特效、插画、效果图、产品造型、图案设计、广告招贴和产品包装设计、矢量动画八大应用类型，介绍了如何绘制风景画、卡通画、项链、邮票、服装效果图，制作灯光字、美术字、渗透字、倒影字、缝纫字、扩边字、圆点字，绘制电视机、手机、照相机、手枪，制作玻璃按钮和闪烁动画等。

**光盘内容：**范例源文件和练习素材文件，以及近 60 个范例的全程动画演示文件。

**读者对象：**职业院校电脑美术平面设计专业教材，社会电脑美术平面设计培训班首选教材，想用 CorelDRAW 从事平面设计的广大从业人员的优秀自学指导书。

专业平面设计师与你面对面，本书是您改变人生、快速进入平面设计师大腕行列的敲门砖！

## 图书在版编目(CIP)数据

美画师零点课堂：CorelDRAW 11 中文版基础与应用/张丕军，杨顺花，莫振安编著. —北京：海洋出版社，2006.1

ISBN 7-5027-6488-7

I. 美… II. ①张…②杨…③莫… III. 图形软件，CorelDRAW 11 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 123990 号

总 策 划：WISBOOK

责任编辑：黄梅琪 周京艳

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 晓阳

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) 字  
100081

经 销：新华书店

发 行 部：(010) 62112880-878、875 62132549  
62174379 (传真) 86607694 (小灵通)

技术支持：www.wisbook.com/bbs

网 址：www.wisbook.com

承 印：北京时事印刷厂

版 次：2006 年 1 月第 1 版

2006 年 1 月北京第 1 次印刷

开 本：787mm×1092mm 1/16

印 张：23.5 彩插 2 页

数：539 千字

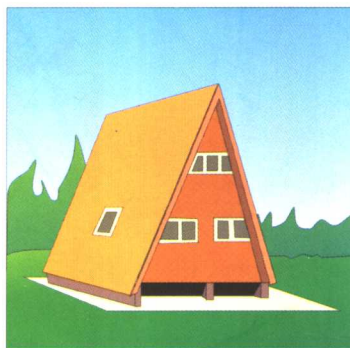
印 数：1~3000 册

定 价：38.00 元 (含 1CD)

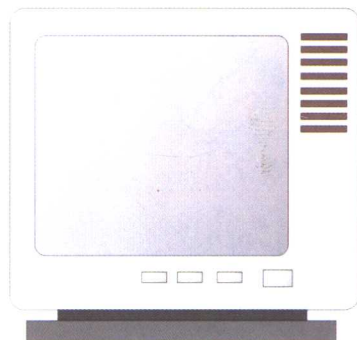
本书如有印、装质量问题可与发行部调换



使用喷罐工具绘制  
风景画 P38



使用折线工具绘制小屋 P47



使用矩形工具绘制电视机 P52



使用交互式调和工具绘制珍珠项链 P89



使用交互式轮廓图工具制作相框 P96



灯光字 P104



服装效果图 P126



美术字效果 P151



百丽包业广告 P155



# 零点课堂

80分  
中国  
邮政



蝴蝶标本

邮票绘制 P178



倒影字 P238



渗透字 P243



扩边字 P245



缝纫字 P250



圆点字 P247



闪烁动画效果 P256



“玻璃按钮”效果图 P269



绘制卡通画 P275



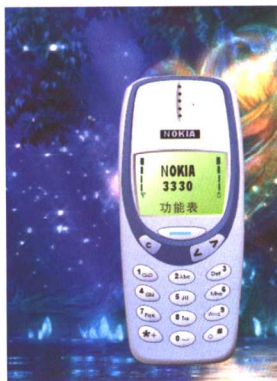
产品造型——“磁盘” P284



产品造型——“光盘” P288



产品造型——“显示器” P275



产品造型——“手机” P299



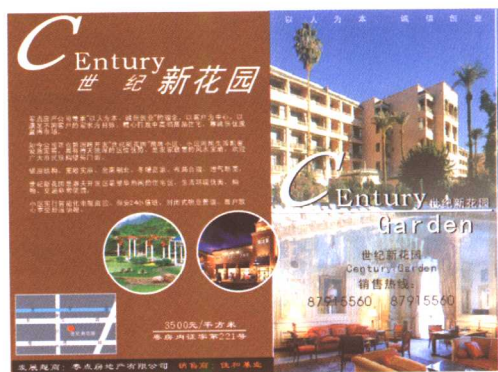
产品造型——“手枪” P308



产品造型——“照相机” P319



图案设计 P336



广告招贴设计 P341



产品包装设计 P347

## 光盘使用说明

### 1. 练习素材文件



练习文件：

读者可根据教材中的指导，利用光盘中的练习素材文件进行练习。

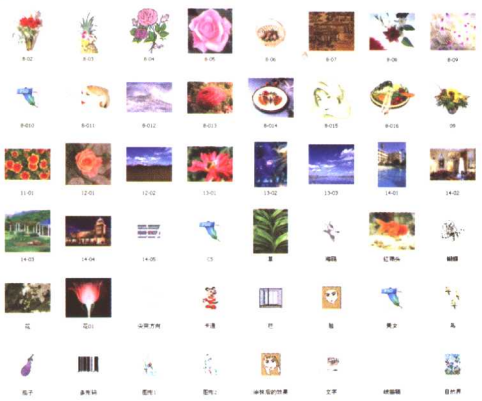


作品：

“作品”文件夹中收集了书中所有范例的最终效果源文件，供读者参考。



# 零点课堂



练习素材文件

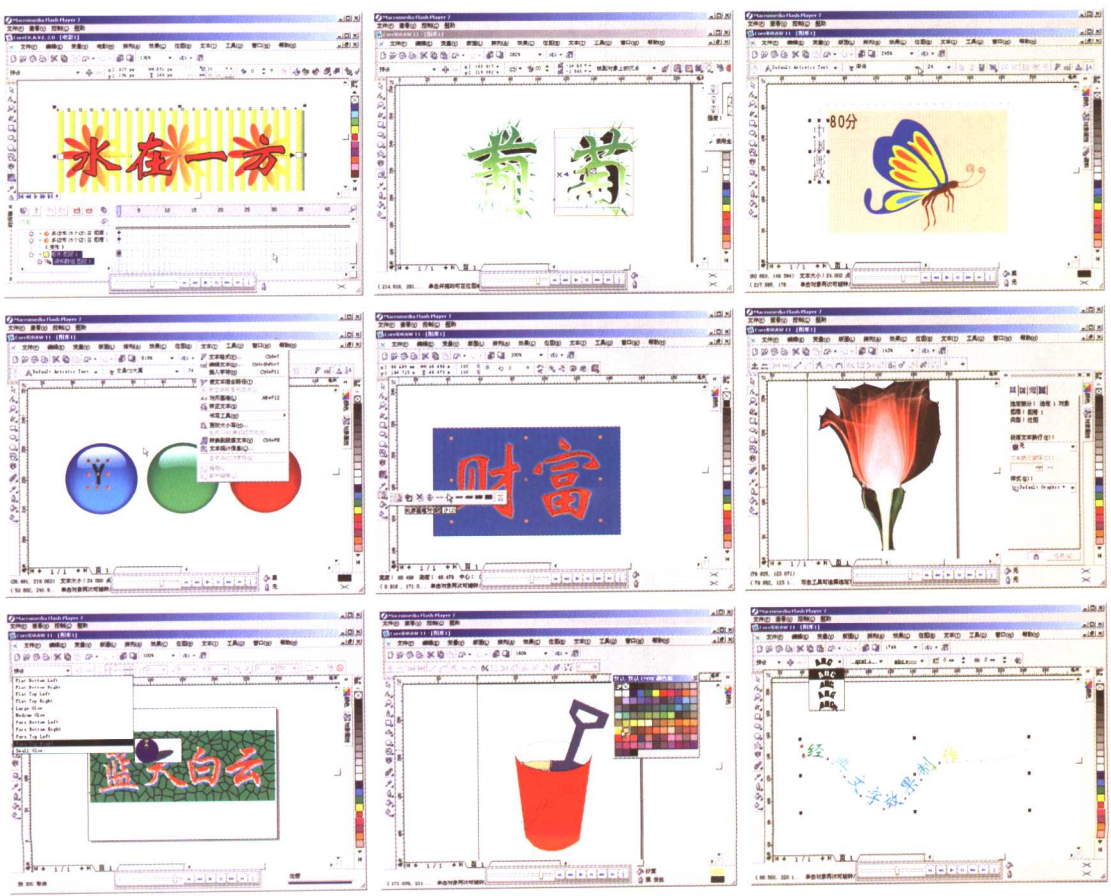


范例源文件

## 2. 教学动画演示文件

 **教学动画：** 收录了书中重点范例的教学动画演示文件。

说明：安装光盘中的  视频解码器可观看 AVI 格式的教学演示文件，安装  播放器可观看 SWF 格式的教学演示文件。



# 丛 书 序

现在的电脑是越来越神奇了：无论是好莱坞惊天大片中目不暇接的精彩特技，还是常常令儿童眼花缭乱的各种题材动画片中的千奇百怪人物，或是国内有影响的影片，比如《英雄》中的特技和场景，或是一开电视就能看到五花八门的各种广告宣传，无一不是电脑在大显神威！电脑正在改变着我们的世界，电脑也正在改变着我们的工作和生活方式，电脑使世界变得更加灿烂、使生活更加精彩！目前有大批电脑门外汉、电脑白丁或者初级用户，他们也十分渴望加入电脑应用的大军，快速掌握电脑核心操作技能、增强工作竞争能力、改变自己的生活，非常希望能有一套专为他们量身定制的图书。海洋智慧图书有关技术人员在对市场和有关行业进行充分调研的基础上，特组织一批数年来从事电脑平面设计、矢量绘图、室内外效果图绘制、渲染、影视后期合成、特效设计、栏目包装、影视后期制作、三维动画设计、广告设计方面的行家里手，共同策划和编写了《美画师零点课堂》系列丛书。

## 一、丛书特点

### 1. 专业设计师与你面对面交流

参与本系列丛书策划和编写的作者全部来自业内行家里手。他们数年来承接了大量的项目设计，参与教学和培训工作，积累了丰富的实践经验。每本书就像一位专业设计师，将他们设计项目时的思路、流程、方法和技巧、操作步骤面对面地与读者交流。

### 2. 国内首创“产品流程图”教授方式

本系列教材采用一个软件核心功能配以“数个典型范例→范例导读→产品制作分析流程图→设计思路→具体操作步骤→判断题→填空题→问答题→操作题(解题思路)”的国内首创“产品流程图”教授方式，将“什么功能可以做出什么活儿”的流程图原汁原味和盘托出交给读者，即学活用。

### 3. 国内首创“全活儿”操作步骤一步不落全程动画立体教学演示

书中的“全活儿”的具体实现步骤不仅描述详细，配套光盘中同时提供每个“全活儿”实现过程的全程动画演示，读者边学边练，一练就会，会了就能干活，开创所有“全活儿”全程跟踪多媒体教学电脑学习之先河。书盘套装，所见所得，激发兴趣，启迪智慧，勇于创新，受益匪浅！

### 4. 授人以渔，实用范例与基础知识紧密结合

“授人以渔”，每本书精心设计的数十个实用、时尚的范例与软件基础知识紧密结合。先教授捕捉各种“鱼”的方法和技巧，然后细心说明捕捉这些“鱼”所要用到的软件功能，所见即所得，边讲解、边动手操作，举一反三，学习轻松、快乐，容易上手。

### 5. 艺术与技术的完美结合

丛书中的每件“活儿”力求完美，是艺术与技术紧密结合的结晶。

## **6. 内容丰富，重点突出，图文并茂，步骤详细**

本系列丛书在写作上由浅入深、循序渐进，教学范例丰富、典型、精美，讲解重点突出、图文并茂，操作步骤翔实，可先阅读精美的图书，再与配套光盘中的立体教学互动，事半功倍，立竿见影，活用百分百。

## **7. 专为初、中级读者，社会培训班和职业院校量身定做**

将软件功能按应用类型划分，紧跟实际范例与操作，学习起来直观、直接、好掌握。某类应用或者产品的设计流程图、方法和步骤原汁原味和盘托出，操作性和实用性极强。专为初、中级读者，社会培训班和职业院校量身定做，边学边练、一练就会，会了就能动手干活。

## **8. 人性化的设计和服务掀起电脑学习新高潮**

为方便学习，配套光盘除了书中数十个范例的具体实现步骤全程录屏外，还提供相应的丰富素材供读者分析、借鉴和参考，服务周到、体贴、人性化，价格合理，学习方便，必将掀起一轮电脑学习与应用的新高潮！

## **二、丛书书名**

《美画师零点课堂》系列丛书首批 6 本，具体书名如下：

1. AutoCAD 2004 基础应用教程
2. Photoshop CS 中文版基础与应用
3. Photoshop CS 中文版平面设计全实例
4. 3ds max 6 室内外效果图全实例
5. CorelDRAW 11 中文版基础与应用
6. 3ds max 7 中文版基础与应用

衷心感谢为本系列丛书付出辛勤劳动的策划、编写、光盘制作、编辑和美术人员，由于他们的无私奉献和忘我工作，开创了电脑图书新潮流，为广大读者的工作和学习带来新的乐趣，开创新的商机。《美画师零点课堂》系列教材传递智慧，激发灵感，拓展视野，必将开创更加灿烂美好的明天！

**丛书编委会**

# 前 言

CorelDRAW 11 是目前应用最为广泛的平面设计工具。本书是作者数年来承接大量的平面设计项目、参与教学和培训工作经验的总结。

本书由下列 14 章构成：

- 第 1 章：介绍图形图像的基础知识、文件和窗口的基本操作、工作环境、颜色设置、页面与打印设置，以及缩放工具、手形工具、网格、标尺与辅助线的使用方法。
- 第 2 章：通过 20 个典型范例介绍绘图工具的使用方法。
- 第 3 章：通过 11 个典型范例介绍编辑对象工具的使用方法。
- 第 4 章：通过 18 个典型范例介绍为对象填充颜色和添加特殊效果的使用方法，同时还介绍了交互式特殊效果工具、滴管工具、颜料桶工具、填充工具、轮廓工具、交互式填充工具的属性设置及其作用。
- 第 5 章：通过 5 个典型范例介绍文本工具和文本编辑功能的使用方法。
- 第 6 章：通过 12 个典型范例介绍编辑、组织与管理对象的操作方法。
- 第 7 章：通过 4 个典型范例介绍编辑位图的方法。
- 第 8 章：介绍如何应用 CorelDRAW 11 中的位图效果。
- 第 9 章：通过 3 个典型范例介绍 Corel R.A.V.E.2.0 的基础知识与应用。
- 第 10 章：通过 6 个精彩范例综合应用 CorelDRAW 11 制作特效美术字。
- 第 11 章：通过 4 个精彩范例综合应用 Corel R.A.V.E.2.0 制作动画。
- 第 12 章：通过 4 个精彩范例综合应用 CorelDRAW 11 绘制图形。
- 第 13 章：通过 6 个精彩范例综合应用 CorelDRAW 11 进行产品造型设计。
- 第 14 章：通过 3 个精彩范例综合应用 CorelDRAW 11 进行图案设计、广告设计与包装设计。

本书突出“软件功能与实际操作紧密结合”的特点，内容全面、语言流畅、结构清晰、实例精彩。从软件基础知识着手，然后利用丰富而精彩的实例，由浅入深地讲解如何应用 CorelDRAW 11 进行矢量图形绘制与编辑、文字排版、动画制作、特效美术字制作、图形绘制、产品造型设计、图案设计、广告设计、包装设计等。

随书光盘中收录了与本书重点实例相配套的多媒体教学动画演示文件，以便加快读者的学习效率。其中大部分教学范例实用性、操作性和指导性特别强，在培训班中频繁使用过，深受读者好评。

对初学者来说，本书是一本图文并茂、通俗易懂、细致全面的学习操作手册，也是职业院校平面设计专业和社会平面设计培训班的首选教材；对于已经熟练使用 CorelDRAW 的用户和电脑图形制作、设计和创作专业人士来说，本书则是一本优秀的参考资料。

最后感谢您选择了本书，请您把本书的意见和建议发送至 [e-mail:zhangp5@vip.sina.com](mailto:e-mail:zhangp5@vip.sina.com)。

编 者

# 目 录

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| <b>第1章 初次接触 CorelDRAW 11</b> .....1 |  |
| 1.1 基本术语约定.....1                    |  |
| 1.2 矢量图与位图的基础知识.....2               |  |
| 1.2.1 矢量图形与位图图像的区别.....2            |  |
| 1.2.2 分辨率.....3                     |  |
| 1.2.3 文件格式.....3                    |  |
| 1.3 CorelDRAW 11 的启动与工作环境.....4     |  |
| 1.3.1 开启 CorelDRAW 11 应用程序.....4    |  |
| 1.3.2 CorelDRAW 11 的工作环境.....5      |  |
| 1.4 调色板.....10                      |  |
| 1.4.1 使用默认 CMYK 调色板.....10          |  |
| 1.4.2 范例1 自定义调色板.....11             |  |
| 1.5 文件操作.....13                     |  |
| 1.5.1 新建文件.....13                   |  |
| 1.5.2 存储文件.....14                   |  |
| 1.5.3 关闭文件.....16                   |  |
| 1.5.4 打开文件.....16                   |  |
| 1.5.5 退出程序.....17                   |  |
| 1.6 页面与打印设置.....17                  |  |
| 1.6.1 范例2 页面设置.....17               |  |
| 1.6.2 范例3 打印设置.....18               |  |
| 1.7 如何使用网格、标尺与辅助线.....19            |  |
| 1.7.1 标尺的使用方法.....19                |  |
| 1.7.2 范例4 如何设置辅助线.....21            |  |
| 1.7.3 范例5 网格的使用方法.....22            |  |
| 1.8 缩放工具.....23                     |  |
| 1.8.1 缩放工具的属性设置.....23              |  |
| 1.8.2 范例6 缩放工具的使用练习.....24          |  |
| 1.9 手形工具.....25                     |  |
| 1.10 小结.....25                      |  |
| 1.11 练习题.....25                     |  |
| <b>第2章 熟练使用绘图工具</b> .....26         |  |
| 2.1 熟练使用手绘工具.....26                 |  |
| 2.1.1 范例1 用手绘工具绘制叶子.....26          |  |
| 2.1.2 手绘工具的属性设置.....27              |  |
| 2.1.3 范例2 用手绘工具绘制直线与箭头.....28       |  |
| 2.1.4 设置轮廓样式.....28                 |  |
| 2.1.5 设置轮廓宽度.....29                 |  |
| 2.1.6 设置手绘平滑度.....29                |  |
| 2.2 熟练使用贝塞尔工具.....29                |  |
| 2.2.1 范例3 用贝塞尔工具绘制一朵花.....30        |  |
| 2.2.2 范例4 使用贝塞尔工具绘制多边形.....31       |  |
| 2.2.3 编辑曲线、多边形和封套属性栏.....31         |  |
| 2.3 熟练使用艺术笔工具.....32                |  |
| 2.3.1 艺术笔预设属性栏.....32               |  |
| 2.3.2 范例5 使用预设工具绘制花草.....33         |  |
| 2.3.3 艺术笔刷属性栏.....35                |  |
| 2.3.4 范例6 使用笔刷工具绘制一个女孩.....36       |  |
| 2.3.5 艺术笔对象喷涂属性栏.....37             |  |
| 2.3.6 范例7 使用喷罐工具绘制风景画.....38        |  |
| 2.3.7 书法工具的属性设置.....41              |  |
| 2.3.8 范例8 使用书法工具.....42             |  |
| 2.3.9 范例9 使用压力工具描绘牛.....42          |  |
| 2.4 钢笔工具.....44                     |  |
| 2.4.1 范例10 利用钢笔工具绘制闪电.....44        |  |
| 2.4.2 范例11 用钢笔工具描绘金鱼.....45         |  |
| 2.4.3 钢笔工具的属性设置.....46              |  |
| 2.5 折线工具.....46                     |  |
| 2.5.1 范例12 用折线工具绘制熊猫.....46         |  |
| 2.5.2 范例13 用折线工具绘制小屋.....47         |  |

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| 2.6 范例 14 使用 3 点曲线工具绘制曲线.....    | 50 |
| 2.7 绘制形状工具.....                  | 51 |
| 2.7.1 范例 15 使用矩形工具绘制电视机.....     | 52 |
| 2.7.2 使用 3 点矩形工具.....            | 55 |
| 2.7.3 矩形工具和 3 点矩形工具的属性设置.....    | 55 |
| 2.7.4 椭圆工具的属性设置.....             | 56 |
| 2.7.5 范例 16 使用 3 点椭圆工具绘制插画.....  | 57 |
| 2.7.6 范例 17 多边形工具使用练习.....       | 58 |
| 2.7.7 多边形工具的属性设置.....            | 59 |
| 2.7.8 图纸工具的属性设置.....             | 59 |
| 2.7.9 螺旋形工具的属性设置.....            | 60 |
| 2.7.10 完美形状属性栏.....              | 60 |
| 2.7.11 范例 18 使用完美形状面板中的形状绘图..... | 61 |
| 2.8 范例 19 使用交互式连线工具绘制流程图.....    | 64 |
| 2.9 熟练使用度量工具.....                | 66 |
| 2.9.1 范例 20 用度量工具测量图形.....       | 66 |
| 2.9.2 度量工具的属性栏.....              | 67 |
| 2.10 小结.....                     | 68 |
| 2.11 练习题.....                    | 68 |
| <b>第 3 章 编辑对象工具</b> .....        | 70 |
| 3.1 挑选工具.....                    | 70 |
| 3.1.1 范例 1 使用挑选工具选择对象.....       | 70 |
| 3.1.2 用挑选工具移动对象.....             | 71 |
| 3.1.3 用挑选工具拖动并复制对象.....          | 72 |
| 3.1.4 用挑选工具缩放对象.....             | 72 |
| 3.1.5 范例 2 镜像和旋转对象.....          | 73 |
| 3.1.6 无选定范围属性栏.....              | 74 |
| 3.2 形状工具.....                    | 75 |
| 3.2.1 范例 3 移动锚点和调整弯曲度.....       | 75 |

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| 3.2.2 范例 4 添加锚点与删除锚点.....         | 76  |
| 3.2.3 范例 5 使用形状工具调整节点之间的线段.....   | 77  |
| 3.2.4 范例 6 分割曲线与连接锚点.....         | 78  |
| 3.2.5 编辑曲线、多边形和封套属性栏.....         | 79  |
| 3.3 刻刀工具.....                     | 80  |
| 3.3.1 刻刀工具的属性设置.....              | 80  |
| 3.3.2 范例 7 熟练使用刻刀工具.....          | 80  |
| 3.4 擦除工具.....                     | 82  |
| 3.4.1 擦除工具的属性设置.....              | 82  |
| 3.4.2 范例 8 擦除工具练习.....            | 82  |
| 3.5 涂抹笔刷工具.....                   | 83  |
| 3.5.1 范例 9 使用涂抹笔刷工具.....          | 83  |
| 3.5.2 涂抹笔刷工具的属性设置.....            | 83  |
| 3.6 粗糙笔刷工具.....                   | 84  |
| 3.6.1 范例 10 粗糙笔刷工具使用练习.....       | 84  |
| 3.6.2 粗糙笔刷工具的属性设置.....            | 84  |
| 3.7 自由变换工具.....                   | 85  |
| 3.7.1 范例 11 使用自由变换工具.....         | 85  |
| 3.7.2 自由变换工具的属性设置.....            | 86  |
| 3.8 小结.....                       | 87  |
| 3.9 练习题.....                      | 87  |
| <b>第 4 章 给对象填充颜色和添加特殊效果</b> ..... | 89  |
| 4.1 交互式特殊效果工具.....                | 89  |
| 4.1.1 范例 1 利用交互式调和工具绘制珍珠项链.....   | 89  |
| 4.1.2 交互式调和工具的属性设置.....           | 92  |
| 4.1.3 范例 2 使用交互式轮廓图工具制作相框.....    | 96  |
| 4.1.4 交互式轮廓图工具的属性设置.....          | 97  |
| 4.1.5 范例 3 使用交互式变形工具制作变形文字.....   | 99  |
| 4.1.6 交互式变形工具的属性设置.....           | 100 |

|                                            |     |
|--------------------------------------------|-----|
| 4.1.7 范例 4 交互式封套工具练习 .....                 | 101 |
| 4.1.8 交互式封套工具的属性设置 .....                   | 103 |
| 4.1.9 范例 5 利用交互式立体化工具制作灯光字 .....           | 104 |
| 4.1.10 交互式立体化工具的属性设置 .....                 | 106 |
| 4.1.11 范例 6 使用交互式阴影工具制作阴影 .....            | 108 |
| 4.1.12 交互式阴影工具的属性设置 .....                  | 108 |
| 4.1.13 范例 7 交互式透明工具练习 .....                | 110 |
| 4.1.14 交互式透明工具的属性设置 .....                  | 111 |
| 4.2 滴管工具和颜料桶工具 .....                       | 114 |
| 4.2.1 范例 8 使用滴管和颜料桶工具 .....                | 114 |
| 4.2.2 滴管工具的属性设置 .....                      | 115 |
| 4.3 轮廓工具 .....                             | 115 |
| 4.3.1 轮廓笔对话框 .....                         | 116 |
| 4.3.2 范例 9 使用轮廓笔对话框 .....                  | 116 |
| 4.3.3 范例 10 使用轮廓颜色对话框与 8 点轮廓 .....         | 117 |
| 4.3.4 范例 11 使用颜色泊坞窗 .....                  | 118 |
| 4.4 填充工具 .....                             | 119 |
| 4.4.1 范例 12 利用填充对话框填充图形 .....              | 119 |
| 4.4.2 范例 13 利用【渐变填充方式】对话框填充图形 .....        | 120 |
| 4.4.3 范例 14 利用【图样填充】对话框填充图形 .....          | 124 |
| 4.4.4 范例 15 利用【底纹填充】对话框填充对象 .....          | 126 |
| 4.4.5 范例 16 利用【PostScript 底纹】对话框填充对象 ..... | 126 |
| 4.4.6 使用无填充工具 .....                        | 127 |
| 4.5 交互式填充工具 .....                          | 127 |
| 4.5.1 范例 17 交互式填充工具练习 .....                | 127 |

|                                   |            |
|-----------------------------------|------------|
| 4.5.2 交互式填充工具属性设置 .....           | 128        |
| 4.5.3 范例 18 用交互式网状填充工具绘制一个球 ..... | 132        |
| 4.6 小结 .....                      | 134        |
| 4.7 练习题 .....                     | 135        |
| <b>第 5 章 文本工具和文本编辑 .....</b>      | <b>137</b> |
| 5.1 文本工具 .....                    | 137        |
| 5.1.1 范例 1 用文本工具创建美术字练习 .....     | 138        |
| 5.1.2 范例 2 创建段落文本 .....           | 139        |
| 5.2 文本的属性设置 .....                 | 141        |
| 5.2.1 文本工具的属性设置 .....             | 142        |
| 5.2.2 格式化文本对话框 .....              | 143        |
| 5.3 制作文本效果 .....                  | 146        |
| 5.3.1 范例 3 沿路径排列文字 .....          | 146        |
| 5.3.2 范例 4 图文混排 .....             | 149        |
| 5.3.3 段落文本换行属性设置 .....            | 150        |
| 5.4 范例 5 编辑美术字——野花之秀 .....        | 151        |
| 5.5 小结 .....                      | 154        |
| 5.6 练习题 .....                     | 154        |
| <b>第 6 章 编辑、组织与管理对象 .....</b>     | <b>157</b> |
| 6.1 制作副本与对象操作 .....               | 157        |
| 6.1.1 范例 1 复制、剪切与粘贴练习 .....       | 157        |
| 6.1.2 范例 2 再制与仿制练习 .....          | 158        |
| 6.1.3 范例 3 练习撤消、恢复和重复操作 .....     | 160        |
| 6.2 编辑多个对象 .....                  | 161        |
| 6.2.1 多个对象的属性设置 .....             | 161        |
| 6.2.2 范例 4 使用焊接与修剪命令制作齿轮 .....    | 162        |
| 6.2.3 范例 5 使用简化命令制作壁画 .....       | 164        |
| 6.2.4 范例 6 使用相交命令 .....           | 165        |
| 6.2.5 范例 7 使用前减后命令 .....          | 166        |
| 6.2.6 范例 8 使用后减前命令 .....          | 167        |
| 6.2.7 造形泊坞窗 .....                 | 167        |
| 6.2.8 范例 9 对齐与分布练习 .....          | 168        |
| 6.2.9 对齐与分布对话框 .....              | 169        |
| 6.2.10 范例 10 群组和结合练习 .....        | 171        |

|                                    |     |                  |     |
|------------------------------------|-----|------------------|-----|
| 6.3 对象管理器.....                     | 172 | 8.2.10 木版画.....  | 197 |
| 6.3.1 对象管理器中各图标的含义.....            | 172 | 8.2.11 素描.....   | 198 |
| 6.3.2 查看图层内容.....                  | 173 | 8.2.12 水彩画.....  | 199 |
| 6.3.3 范例 11 图层操作练习——<br>绘制风景画..... | 174 | 8.2.13 水印画.....  | 199 |
| 6.3.4 范例 12 新建页面.....              | 177 | 8.2.14 波纹纸画..... | 200 |
| 6.4 小结.....                        | 177 | 8.3 模糊.....      | 200 |
| 6.5 练习题.....                       | 178 | 8.3.1 定向平滑.....  | 200 |
| <b>第 7 章 位图操作与编辑</b> .....         | 180 | 8.3.2 高斯式模糊..... | 201 |
| 7.1 位图操作.....                      | 180 | 8.3.3 刺耳混杂声..... | 202 |
| 7.1.1 范例 1 导入位图练习.....             | 180 | 8.3.4 低频通行.....  | 202 |
| 7.1.2 范例 2 缩放和修剪位图练<br>习.....      | 181 | 8.3.5 动态模糊.....  | 202 |
| 7.1.3 范例 3 旋转和倾斜位图练<br>习.....      | 183 | 8.3.6 放射式模糊..... | 203 |
| 7.1.4 范例 4 将矢量图形转换为<br>位图.....     | 184 | 8.3.7 平滑.....    | 204 |
| 7.2 更改位图模式.....                    | 185 | 8.3.8 柔和.....    | 204 |
| 7.2.1 双色调模式.....                   | 185 | 8.3.9 缩放.....    | 204 |
| 7.2.2 调色板模式.....                   | 186 | 8.4 相机.....      | 205 |
| 7.3 小结.....                        | 187 | 8.5 颜色变换.....    | 205 |
| 7.4 练习题.....                       | 187 | 8.5.1 位平面.....   | 206 |
| <b>第 8 章 位图效果</b> .....            | 189 | 8.5.2 半色调.....   | 206 |
| 8.1 三维效果.....                      | 189 | 8.5.3 梦幻色调.....  | 207 |
| 8.1.1 三维旋转.....                    | 189 | 8.5.4 曝光.....    | 207 |
| 8.1.2 柱面.....                      | 190 | 8.6 轮廓图.....     | 207 |
| 8.1.3 浮雕.....                      | 190 | 8.6.1 边缘检测.....  | 207 |
| 8.1.4 卷页.....                      | 191 | 8.6.2 查找边缘.....  | 208 |
| 8.1.5 透视.....                      | 191 | 8.6.3 跟踪轮廓.....  | 209 |
| 8.1.6 挤远/挤近.....                   | 192 | 8.7 创造性.....     | 209 |
| 8.1.7 球面.....                      | 192 | 8.7.1 工艺.....    | 209 |
| 8.2 艺术笔触.....                      | 193 | 8.7.2 晶体化.....   | 210 |
| 8.2.1 炭笔画.....                     | 193 | 8.7.3 织物.....    | 210 |
| 8.2.2 单色蜡笔画.....                   | 194 | 8.7.4 框架.....    | 211 |
| 8.2.3 蜡笔画.....                     | 194 | 8.7.5 玻璃块.....   | 211 |
| 8.2.4 立体派.....                     | 195 | 8.7.6 儿童游戏.....  | 212 |
| 8.2.5 印象派.....                     | 195 | 8.7.7 马赛克.....   | 213 |
| 8.2.6 油画.....                      | 196 | 8.7.8 质点.....    | 213 |
| 8.2.7 彩色蜡笔画.....                   | 196 | 8.7.9 散开.....    | 214 |
| 8.2.8 钢笔画.....                     | 197 | 8.7.10 茶色玻璃..... | 214 |
| 8.2.9 点彩派.....                     | 197 | 8.7.11 彩色玻璃..... | 215 |
|                                    |     | 8.7.12 虚光.....   | 215 |
|                                    |     | 8.7.13 旋涡.....   | 216 |
|                                    |     | 8.7.14 天气.....   | 216 |
|                                    |     | 8.8 扭曲.....      | 217 |

|                                     |     |                           |     |
|-------------------------------------|-----|---------------------------|-----|
| 8.8.1 块状 .....                      | 217 | 9.5 小结 .....              | 236 |
| 8.8.2 置换 .....                      | 217 | 9.6 练习题 .....             | 236 |
| 8.8.3 偏移 .....                      | 218 | <b>第 10 章 特效美术字</b> ..... | 238 |
| 8.8.4 龟纹 .....                      | 218 | 实例 1 倒影字 .....            | 238 |
| 8.8.5 旋涡 .....                      | 219 | 实例 2 图文字 .....            | 240 |
| 8.8.6 平铺 .....                      | 219 | 实例 3 渗透字 .....            | 243 |
| 8.8.7 湿笔画 .....                     | 220 | 实例 4 扩边字 .....            | 245 |
| 8.8.8 风吹效果 .....                    | 220 | 实例 5 圆点字 .....            | 247 |
| 8.9 杂点 .....                        | 221 | 实例 6 缝纫字 .....            | 250 |
| 8.9.1 添加杂点 .....                    | 221 | <b>第 11 章 动画制作</b> .....  | 254 |
| 8.9.2 最大值 .....                     | 221 | 实例 1 移动效果 .....           | 254 |
| 8.9.3 中值 .....                      | 222 | 实例 2 闪烁效果 .....           | 256 |
| 8.9.4 最小 .....                      | 222 | 实例 3 翻转效果 .....           | 261 |
| 8.9.5 去除杂点 .....                    | 222 | 实例 4 选择效果 .....           | 263 |
| 8.10 鲜明化 .....                      | 223 | <b>第 12 章 图形绘制</b> .....  | 269 |
| 8.10.1 适应非鲜明化 .....                 | 223 | 实例 1 玻璃按钮 .....           | 269 |
| 8.10.2 定向柔化 .....                   | 223 | 实例 2 蝴蝶 .....             | 272 |
| 8.10.3 高频通行 .....                   | 223 | 实例 3 卡通画 .....            | 275 |
| 8.10.4 鲜明化 .....                    | 224 | 实例 4 骆驼 .....             | 279 |
| 8.11 小结 .....                       | 224 | <b>第 13 章 产品造型</b> .....  | 284 |
| 8.12 练习题 .....                      | 225 | 实例 1 磁盘 .....             | 284 |
| <b>第 9 章 Corel R.A.V.E.2.0 的基础</b>  |     | 实例 2 光盘 .....             | 288 |
| <b>知识与应用</b> .....                  | 226 | 实例 3 显示器 .....            | 292 |
| 9.1 Corel R.A.V.E.2.0 程序的工作环境 ..... | 226 | 实例 4 手机 .....             | 299 |
| 9.1.1 范例 1 启动 Corel R.A.V.E.        |     | 实例 5 手枪 .....             | 308 |
| 2.0 程序 .....                        | 226 | 实例 6 照相机 .....            | 319 |
| 9.1.2 Corel R.A.V.E.2.0 的工作环        |     | <b>第 14 章 综合设计</b> .....  | 336 |
| 境 .....                             | 227 | 实例 1 图案设计 .....           | 336 |
| 9.2 范例 2 用 Corel R.A.V.E.2.0 制作     |     | 实例 2 广告招贴设计 .....         | 341 |
| 动画 .....                            | 229 | 实例 3 产品包装设计 .....         | 347 |
| 9.3 范例 3 导出动画 .....                 | 235 | <b>习题答案</b> .....         | 362 |
| 9.4 SWF 文件 .....                    | 236 |                           |     |

# 第 1 章

## 初次接触 CorelDRAW 11

---

### 内容提要

本章首先简单介绍了矢量图和位图的基本知识，然后重点讲解 CorelDRAW 11 软件的程序窗口、文件基本操作、对象颜色的设置与填充以及标尺、网格和辅助线的使用方法。本章内容是学习 CorelDRAW 11 的基础，也是利用 CorelDRAW 11 进行图形绘制与编辑工作的前提。

### 学习要点

主要介绍 CorelDRAW 11 的工作区，矢量图与位图的基本知识，文件的基本操作，对象颜色的设置与填充颜色，图像窗口的显示操作，标尺、网格、辅助线的使用方法。

CorelDRAW 11 是 Corel 公司推出的矢量图形制作工具，它还给设计师们提供了矢量动画、网页设计、网站建设、位图编辑和网页动画等多种功能，将极大地提高专业设计人员的生产力。无论是创作、印刷、网站还是跨媒体的作品，CorelDRAW 11 强大的功能都将激励艺术家的创造力。它的性能稳定，可以与现有的工作流程完美地结合。

CorelDRAW 11 是一个功能强大的图形处理软件，其操作界面也非常友好。它为用户创建各种图形对象提供了一整套工具，而且这些工具除了有形象的图标外，还都具有工具提示，当鼠标指针在一个工具上停留一段时间，该工具的工具提示就会出现。利用这些工具可以快捷轻松地绘制出各种图形对象、编辑处理图形文档。

CorelDRAW Graphics Suite 11 是一个功能非常强大的综合软件包，包括 CorelDRAW 11、Corel PHOTO-PAINT 11、Corel CAPTURE 11、CorelTRACE 11、CorelR.A.V.E.2.0 等。

### 1.1 基本术语约定

为了叙述的方便，本节首先对鼠标的基本操作、计算机常用术语和 CorelDRAW 中常用的术语做以下约定。

- 单击：快速按动一下鼠标的左键然后松开。
- 右击：快速按动一下鼠标的右键然后松开。
- 双击：连续快速地按两下鼠标的左键。
- 拖动：将光标指向某个对象，按住鼠标左键不放，移动光标到需要的位置后才松开。
- 指向：移动光标，使鼠标指针指向屏幕的某个对象，如菜单、按钮等。
- 点选：是指单击并选择某工具。

- “+”：表示在键盘上同时按下“+”符号左、右两边的两个键。如 **Ctrl+N** 表示同时按下键盘中的 **Ctrl** 键和 **N** 键；或者先按住键盘中的 **Ctrl** 键不放，然后再按 **N** 键，操作完成后，同时放手。在实际操作过程中后一种方法比较适用。



**提醒注意：**在利用快捷键执行命令时，还有同时按更多键的情况，此时，与按两个键的操作是相同的。即一定要先按住键盘中的辅助键（如 **Shift** 键、**Ctrl** 键和 **Alt** 键）不放，然后再按键盘中的其他键，否则不能执行相应的操作。

- **【】**：符号中的内容表示菜单命令或对话框中的选项等。
- “→”：本书以“→”符号表示执行菜单命令的层次。比如，在菜单栏中执行 **【文件】** → **【新建】** 命令，表示先选取菜单栏中的 **【文件】** 命令，然后在弹出的 **【文件】** 下拉菜单中选取 **【新建】** 命令。
- 对象：绘图中的一个元素，如图像、形状、直线、文本、曲线、符号或图层。
- 曲线对象：带节点和控制点的对象，用户可以处理这些节点和控制点以改变对象的形状。曲线对象可以为任何形状，包括直线或曲线。
- 绘图：在 CorelDRAW 中创建的作品，如工艺品、徽标、海报和通讯。
- 矢量图形：一种图像，由确定线条绘制的位置、长度和方向的数字描述生成。
- 位图：由网格像素或点组成的图像。
- 泊坞窗/调色板：一个窗口，其中包含了与特定工具或任务相关的可用命令和设置。
- 展开工具栏：一种按钮，用于打开一组相关工具或菜单项。
- 美术字：可以应用阴影等特殊效果的一种文本。
- 段落文本：可以用格式编排选项并可以在大块文本中编辑的一种文本。

## 1.2 矢量图与位图的基础知识

在使用 CorelDRAW 11 软件进行工作之前，对矢量图和位图的基础知识有所了解非常有必要，有助于初学者对 CorelDRAW 11 软件的学习。

### 1.2.1 矢量图形与位图图像的区别

计算机图形主要分为两类：矢量图形和位图图像。在 CorelDRAW 中绘制的图形为矢量图形，并且在其中还可以处理位图图像。

矢量图形又称为向量图形，是由线和图块组成的。矢量图形与分辨率无关，即用户可以将它们缩放到任意尺寸，可以按任意分辨率打印，而不会丢失细节或降低清晰度。因此，矢量图形最适合表现醒目的图形，如标志、插图等。如图 1-1 所示为矢量图形原图与放大后的效果对比图。

位图图像又称为栅格图像，它是由很多色块（像素）组成的，位图的每个像素点都含有位置和颜色信息。当将位图放大到一定倍数后，可以较明显地看到一个一个方形色块，每一个色块就是一个像素，且每一个像素只能显示一种颜色。

位图图像与分辨率有关，在屏幕上缩放位图图像时，它们可能会丢失细节。如果在打印位图图像时采用的分辨率过低，位图图像可能会呈锯齿状，因为此时增加了每个像素的大小。如图 1-2 所示为位图图像原图与放大后的效果对比图。