

CorelDRAW 基础与实训

主 编 刘晓茜

北京出版集团
北京出版社

CorelDRAW

基础与实训

CorelDRAW
JICHU YU SHIXUN

主 编 刘晓茜

北京出版集团
北京出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 基础与实训 / 刘晓茜主编. —北京: 北京出版社, 2020.9 (2023 重印)

ISBN 978-7-200-15927-1

I. ① C… II. ①刘… III. ①图形软件—高等学校—教材 IV. ① TP391.412

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2020) 第 197361 号

CorelDRAW 基础与实训

CorelDRAW JICHU YU SHIXUN

主 编: 刘晓茜

出 版: 北京出版集团
北京出版社

地 址: 北京北三环中路 6 号

邮 编: 100120

网 址: www.bph.com.cn

总 发 行: 北京出版集团

经 销: 新华书店

印 刷: 定州启航印刷有限公司

版 印 次: 2020 年 9 月第 1 版 2023 年 5 月修订 2023 年 6 月第 2 次印刷

成品尺寸: 210 毫米 × 285 毫米

印 张: 9

字 数: 195 千字

书 号: ISBN 978-7-200-15927-1

定 价: 47.00 元

教材意见建议接收方式: 010-58572162 邮箱: jiaocai@bphg.com.cn

如有印装质量问题, 由本社负责调换

质量监督电话: 010-82685218 010-58572162 010-58572393

目录

Contents

第一章 认识 CoreIDRAW / 1

- 第一节 CoreIDRAW 的认知 / 2
- 第二节 矢量绘图的概念 / 5
- 第三节 CoreIDRAW 的工作界面 / 7

第二章 CoreIDRAW 的基本操作 / 11

- 第一节 文件的基本操作 / 12
- 第二节 CoreIDRAW 页面基本设置 / 15
- 第三节 CoreIDRAW 的图像显示 / 19
- 第四节 CoreIDRAW 辅助工具的设置 / 20

第三章 工具的应用 / 27

- 第一节 绘制几何图形 / 28
- 第二节 绘制线段 / 35
- 第三节 形状工具组 / 44
- 第四节 轮廓工具组 / 47
- 第五节 填充工具组 / 53
- 第六节 滴管工具 / 61

第四章 对象的操作与管理 / 65

- 第一节 剪切、复制与删除对象 / 66
- 第二节 变换对象 / 70
- 第三节 控制对象 / 75

第五章 文本的创建与编辑 / 83

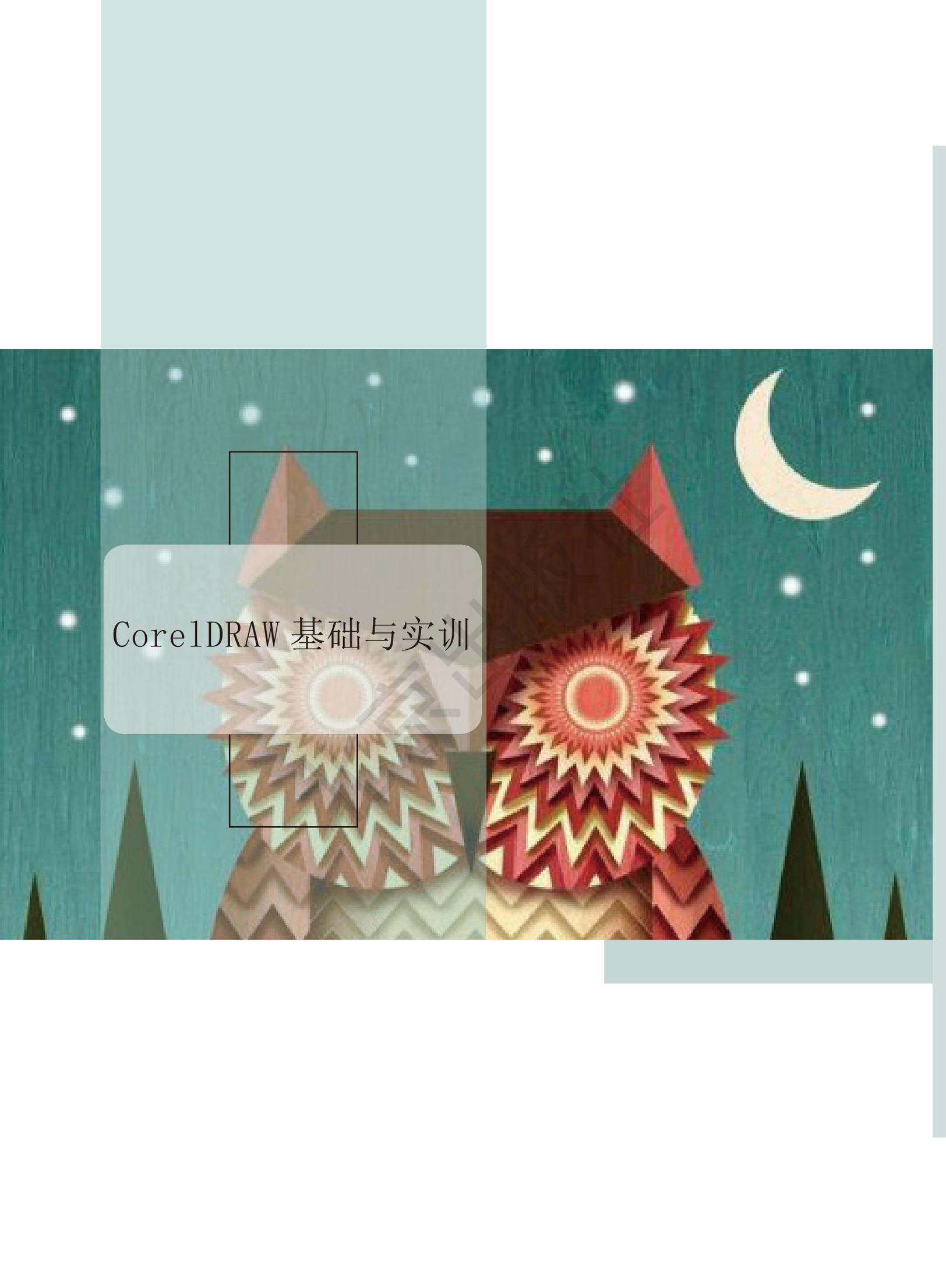
- 第一节 输入文本 / 84
- 第二节 编辑文本 / 88
- 第三节 图文编排 / 97

第六章 交互式工具的应用 / 103

- 第一节 调和工具 / 104
- 第二节 轮廓图工具 / 109
- 第三节 变形工具 / 112
- 第四节 阴影工具 / 116
- 第五节 封套工具 / 119
- 第六节 立体化工具 / 122
- 第七节 透明度工具 / 124
- 第八节 特殊效果 / 129

第七章 CorelDRAW 综合实例 / 133

- 第一节 绘制可爱的小金鱼 / 134
- 第二节 绘制雨伞 / 136



CorelDRAW 基础与实训

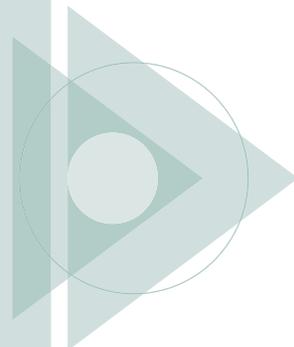
第一章

认识 CorelDRAW

对于初次学习 CorelDRAW 的读者来说，了解和掌握 CorelDRAW 的一些基础知识和相关的图像知识是很有必要的，以便为后期的学习打下良好的基础，从而达到事半功倍的效果！

本章要求读者认识并熟悉 CorelDRAW 的基本工作界面，了解图形图像的基本概念，掌握有关图形文件的常用格式。

北京出版社





第一节

CoreIDRAW 的认知

要点提示

1. 初识 CoreIDRAW
2. CoreIDRAW 的应用领域

理论模块

一、初识 CoreIDRAW

CoreIDRAW Graphics Suite 是加拿大 Corel 公司的平面设计软件；该软件是 Corel 公司出品的矢量图形制作工具软件，这个图形工具给设计师提供了矢量动画、页面设计、网站制作、位图编辑和网页动画等多种功能。它包含两个绘图应用程序：一个用于矢量图及页面设计，一个用于图像编辑。该软件套装更为专业设计师及绘图爱好者提供简报、彩页、手册、产品包装、标识、网页及其他平面设计的方法和技巧。该软件提供的智慧型绘图工具以及新的动态向导可以充分降低用户的操控难度，允许用户更加容易精确地创建物体的尺寸和位置，减少点击步骤，节省设计时间。

二、CoreIDRAW 的应用领域

CoreIDRAW 是一个基于矢量作图、专业的、功能强大的绘图软件。经过多年的发展 CoreIDRAW 已经逐步成熟，功能不断增强、专业化。CoreIDRAW 的应用范围很广，已经不再仅仅局限于绘图和美术创作，从专业的广告公司到普通的家庭，都可以用 CoreIDRAW 来制作自己需要的作品。CoreIDRAW 的应用领域主要包括广告设计、VI 设计、插画设计、包装设计、书籍装帧设计以及排版设计。此外，CoreIDRAW 还可以广泛地应用于产品设计、服装设计、网页设计、动漫设计、光盘设计和多媒体界面设计等领域中。

1. 广告设计

广告设计是当前设计界普遍的设计项目，许多软件的开发都是为平面广告设计服务的。



CoreIDRAW 作为一种常用的图形软件，其快捷的交互绘图工具和强大的图文处理能力，在平面广告设计中发挥着巨大的作用，是制作平面广告设计过程中不可缺少的绘图软件。如图 1-1-1 所示。

2. VI 设计

VI (Visual Identity) 企业视觉识别系统设计中应用 CoreIDRAW 绘图软件的制作，要比应用其他软件方便快捷得多，尤其是在标志与模板的制作中，如图 1-1-2 所示。应用 CoreIDRAW 绘图软件是很好的选择。



← 图 1-1-1



→ 图 1-1-2

3. 插画设计

用 CoreIDRAW 绘图软件进行插画设计，可以得到更合适的效果，因为 CoreIDRAW 作为一款流行的绘图软件，可以和 Flash 等矢量动画软件一起，进行网页动画设计以及漫画创作和插画设计。如图 1-1-3 所示。



→ 图 1-1-3

4. 包装设计

包装设计中经常需要绘制一些平面图、三面视图或最终效果图。利用 CoreIDRAW 软件进行包装设计，对产品的宣传和销售都有很大的帮助。制作精美的包装可使产品从众多商品中脱颖而出。如图 1-1-4 所示。



→ 图 1-1-4



5. 书籍装帧设计

书籍装帧设计也常常用 CoreIDRAW 绘图软件制作。由于其集成了 ISBN 生成组件，可以轻松地完成条形码的制作，再集合其方便快捷的导线及精确的定位功能，可以轻松地完成书籍装帧设计。如图 1-1-5 所示。

← 图 1-1-5



6. 排版设计

排版设计在 CoreIDRAW 绘图软件中最大的应用就是字体和图案的排版，排版编辑最重要的是可观性，CoreIDRAW 对文字的支持可以达一万字以上，并且可以无限地缩放文字，所以广告公司大多使用 CoreIDRAW 绘图软件做最后的版式设计和文字处理。如图 1-1-6 所示。

← 图 1-1-6



第二节

矢量绘图的概念

要点提示

1. 位图、矢量图
2. 色彩模式、存储格式

理论模块

在计算机中，显示的图形一般分为矢量图和位图两种格式。这两种不同的图形格式在成像的模式、尺寸大小、图形质量等方面都有很大的区别，能够正确地理解图像与图形的本质，对于学习 CorelDRAW 是非常重要的。

1. 矢量图

矢量图是根据几何特性来绘制图形，是用线段和曲线描述图像。矢量可以是一个点或一条线，矢量图只能靠软件生成。矢量图文件占用内在空间较小，因为这种类型的图像文件包含独立的分离图像，可以自由无限制地重新组合。

2. 位图

位图又叫点阵图，计算机屏幕上的图是由像素构成的，每个点用二进制数据来描述其颜色与亮度等信息，这些点是离散的，类似于点阵。多个像素色彩组合形成了图像，称之为位图。

3. 色彩模式

色彩模式是数字世界中表示颜色的一种算法。电脑软件系统为用户提供的色彩模式有 10 余种，在 CorelDRAW 中常用的颜色模式有 RGB、CMYK、Lab、Bitmap、Grayscale、HSB、灰度及索引等。下面将对常用模式进行一些简单介绍。

(1) RGB 模式。RGB 模式是色光的色彩模式。R 代表红色，G 代表绿色，B 代表蓝色，三种色彩叠加形成了其他色彩，因为三种颜色都有 256 个亮度水平级，所以三种色彩叠加就形成 1670 万种颜色，也就是真彩色，通过它们足以展现绚丽的世界，大多数显示器均采用此种颜色模式进行显示。



(2) CMYK 模式。CMYK 模式也称为四色印刷模式，其图像是由青色 (C)、洋红 (M)、黄色 (Y) 和黑色 (K) 四种颜色叠加而成，主要用于彩色印刷。如果将四色油墨中两种或者两种以上的颜色相互叠加，叠加的种类和次数越多，所得到的颜色就越暗，因此打印输出色彩的混合方式被称为减色法混合。

(3) Lab 模式。Lab 模式也称为标准色模式，它是由三个通道组成，但不是 R、G、B 通道。它的一个通道是亮度，即 L，另外两个是色彩通道，用 A 和 B 来表示。A 通道包括的颜色是从深绿色 (低亮度值) 到灰色 (中亮度值) 再到亮粉红色 (高亮度值)，B 通道则是从深蓝色 (低亮度值) 到灰色 (中亮度值) 再到黄色 (高亮度值)。因此，这些色彩混合后将产生明亮的色彩。

(4) Bitmap 模式。Bitmap 模式也称为位图模式，其图像是由黑、白两色组成，所以称为黑白图像。

(5) Grayscale 模式。Grayscale 模式也称为灰度模式，该模式图像是由具有 256 级灰度的黑白颜色构成的。图像中的色相和饱和度被去掉后就产生了灰色图像模式。

(6) HSB 模式。HSB 模式是普及型设计软件中常见的色彩模式，其中 H 代表色相，S 代表饱和度，B 代表亮度。色相是指从物体上反射而进入人眼的波长，不同波长的光显示为不同颜色。色相往往用红、黄颜色来表示。饱和度又称纯度，是颜色的鲜艳程度，它表示了纯色中灰成分的相对比。亮度是颜色明暗程度，常用百分数来表示。

4. 储存格式

在 CorelDRAW 软件中，可以生成多种不同格式的文件。如：CDR 格式，JPEG (.JPG、.JPE) 格式，GIF 格式，PNG 格式，TIFF (.TIF) 格式，BMP (.BMP、.RLE) 格式，等等。下面介绍经常用到的几种文件格式。

(1) CDR 格式。CDR 格式是 CorelDRAW 软件生成的默认文件格式，它只能在 CorelDRAW 中打开。

(2) JPEG (.JPG、.JPE) 格式。JPEG 通常简称 JPG，是一种标准格式，允许在各种平台之间进行文件传输。它是一种较常用的有损压缩格式，支持 8 位灰度、24 位 RGB 和 32 位 CMYK 颜色模式。由于支持真彩色，在生成时可以通过设置压缩的类型，产生不同大小和质量的文件，主要用于图像预览及超文本文档，如 HTML 文档。

(3) GIF 格式。GIF 图像文件格式能够保存为背景透明化的图像形式，可进行 LZW 压缩，使图像文件占用较少的磁盘空间，传输速度较快，还可以将多张图像存储为一个文件，形成动画效果。

(4) PNG 格式。PNG 文件格式广泛应用于网络图像的编辑，可以保存 24 位真彩色图像，具有支持透明背景和消除锯齿边缘的功能，可在不失真的情况下进行压缩并保存图像。

(5) TIFF (.TIF) 格式。TIFF 图像文件格式是一种无损压缩格式，能存储多个通道，可在多个图像软件之间进行数据交换。

(6) BMP (.BMP、.RLE) 格式。BMP 图像文件格式是一种标准的点阵式图像文件格式，以 BMP 格式保存的文件通常比较大。可支持 RGB、灰度、位图以及索引颜色模式，而不支持 Alpha 通道。



第三节

CoreIDRAW 的工作界面

要点提示

CoreIDRAW 的工作界面

理论模块

一、CoreIDRAW 的工作界面

CoreIDRAW 软件的工作界面包括标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、绘图窗口、绘图页面、工具箱和状态栏等。打开 CoreIDRAW 软件之后，新建一个空白文档，即可进入到 CoreIDRAW 工作界面。如图 1-3-1 所示。

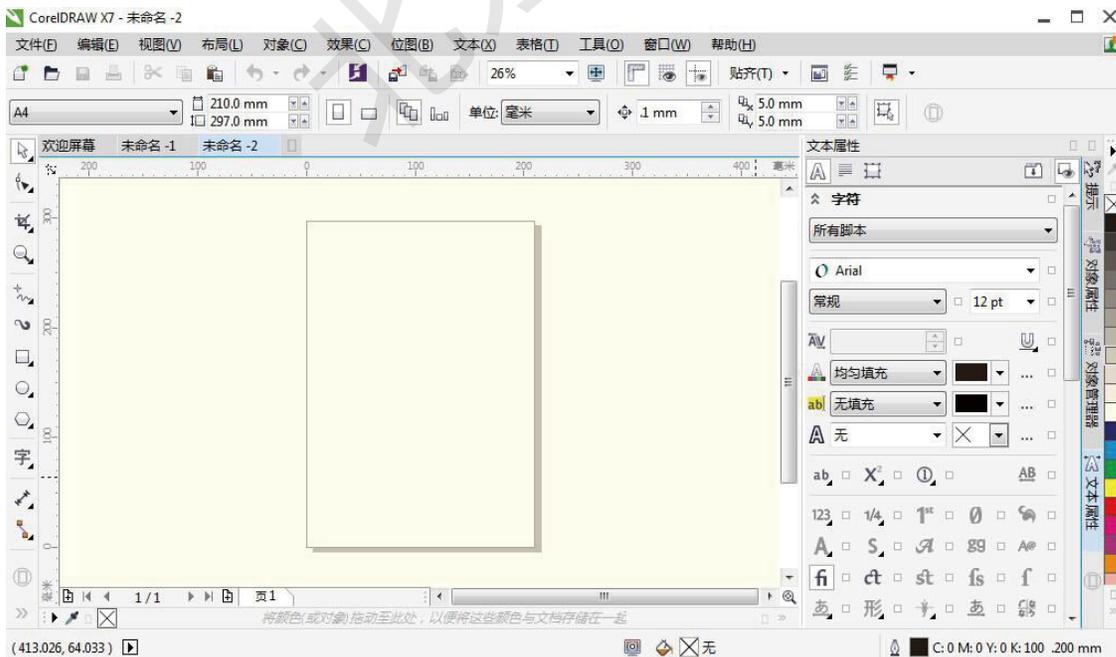


图 1-3-1



1. 标题栏：位于窗口的最顶端，显示该软件当前打开文件的路径和名称。标题栏也包含程序图标：最大化、最小化、还原、关闭按钮。如图 1-3-2 所示。



图 1-3-2

2. 标准工具栏：位于菜单栏的下方，集合了一些常用的命令按钮，使得操作方便简捷，为用户节约从菜单中选择命令的时间。如图 1-3-3 所示。

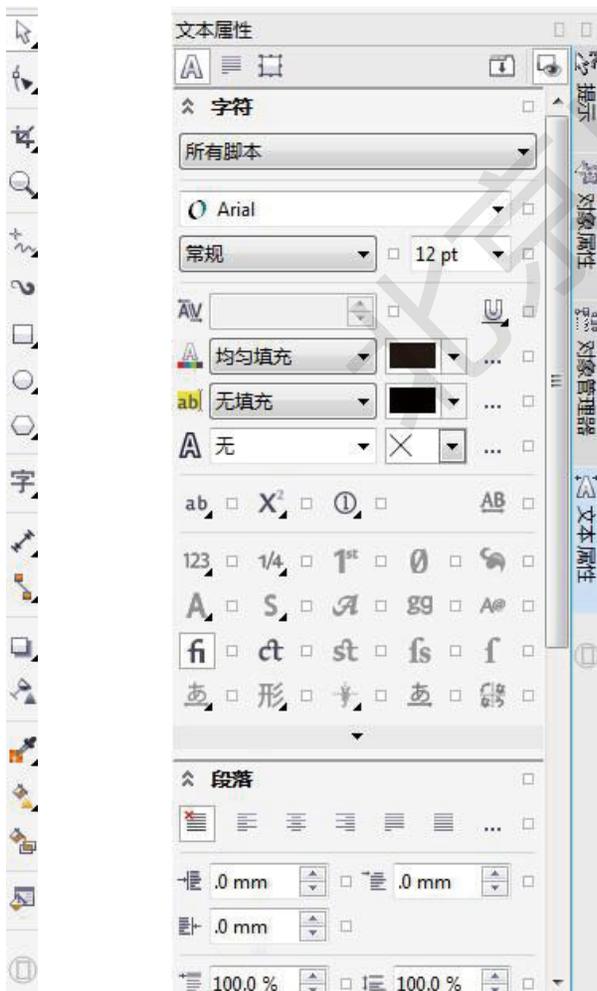


图 1-3-3

3. 属性栏：位于标准工具栏的下方，会显示正在使用工具的属性设置。选取的工具不同，属性栏的选项也不同。如图 1-3-4 所示。



图 1-3-4



4. 工具箱：位于 CorelDRAW 界面的左侧，包含绘制、编辑图形工具和各种填充对话框，部分工具默认可见，其他工具需要展开工具栏查看使用，在其右下角带有黑色小三角标记的，都是可以展开的。CorelDRAW 的工具箱改为一行罗列，更多的操作可参考自定义。如图 1-3-5 所示。

5. 泊坞窗：位于 CorelDRAW 软件界面的右侧，是各种管理器和编辑命令的工作面板。CorelDRAW 含有多种泊坞窗，点击窗口→泊坞窗，即可打开选择的泊坞窗。如图 1-3-6 所示。

图 1-3-5 (左)

图 1-3-6 (右)

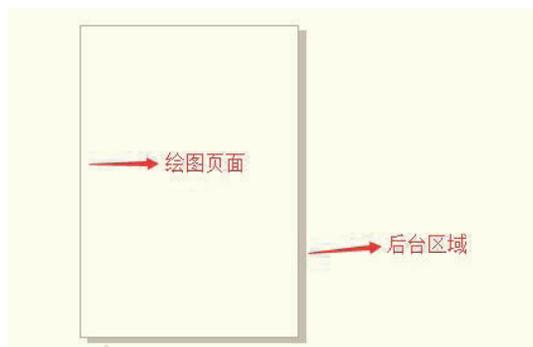


6. 标尺：位于工具箱的右侧以及属性栏的下方，用于帮助用户准确地定位对象、缩放和对齐对象。CorelDRAW 默认启动显示标尺，用户可在视图→标尺中隐藏。如图 1-3-7 所示。

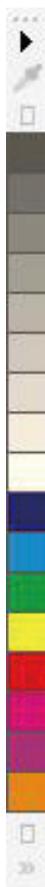


↑ 图 1-3-7

7. 绘图窗口：用于放置任何图形和其他元素，位于 CorelDRAW 软件的中心，包含绘图页面和后台区域。如图 1-3-8 所示。



→ 图 1-3-8

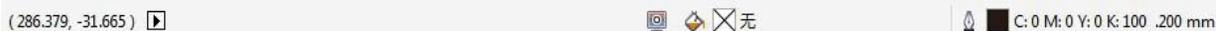


8. 绘图页面：位于 CorelDRAW 软件的核心位置，是绘图窗口中带阴影的矩形。页面的大小可根据用户实际需求对其调整，在属性栏或者输出处理时对纸张大小进行设置，注意对象必须在绘图页面范围之内，否则无法完成输出。

9. 状态栏：位于 CorelDRAW 界面的最下方，可在绘图过程中显示相应的提示，帮助用户了解对象信息，以及熟悉各种功能的使用方法和操作技巧，单击信息栏中向右的黑色三角标记，即可选择要在该栏中显示的信息类型。如图 1-3-9 所示。

10. 调色板：位于 CorelDRAW 软件的最右边，放置各种颜色的色标，默认的色彩模式为 CMYK 模式。如图 1-3-10 所示。

↑ 图 1-3-9



↑ 图 1-3-10



思考与练习

1. 简述 CorelDRAW 的应用领域。
2. 简述位图与矢量图的区别。
3. CorelDRAW 的工作界面由哪些部分组成？
4. 根据自己的需求自定义操作简便的工作界面，使之个性化。

北京出版社