

手把手互动电脑课堂

中文版



鼎翰科技 编著

CorelDRAW 12

平面创意设计

- ★ 内容丰富。涵盖软件从入门到提高全方位的知识
- ★ 专业权威。专业的设计理论知识与经典实例剖析完美结合
- ★ 案例驱动。采用先进的案例教学法。突出表现任务驱动的教学模式
- ★ 全新体例。完全模拟电脑教学课堂。软件操作讲解与实例剖析相结合，上机练习与动手实战相结合
- ★ 复式教学。采用“光盘+手册”的形式。光盘采用多媒体教学模式。包括软件操作和实例讲解的多媒体教学内容



多媒体光盘包括软件的多媒体教学内容。精彩实例的制作讲解，以及相关源文件与素材文件。读者可通过光盘学习软件的操作及实例的制作

重庆大学电子音像出版社

手把手互动电脑课堂

主要内容

中文版 CorelDRAW 12 平面创意设计

鼎翰科技 编著

中文版 CorelDRAW 12 平面创意设计

责任编辑：刘国林

版式设计：刘国林

责任校对：刘国林

文字编辑：刘国林

封面设计：刘国林

出版发行：重庆大学出版社

出品人：张明

地址：重庆市沙坪坝区正街174号重庆大学A区

电话：023-62103238 传真：023-62106879

邮编：401320

文字编辑：刘国林

封面设计：刘国林

ISBN 7-309-06076-1

定价：32.00元（I·CD-1/册）

本书为重庆大学出版社出版

本书为重庆大学出版社出版

重庆大学电子音像出版社

内容提要

《中文版 CorelDRAW 12 平面创意设计》是“手把手互动电脑课堂”系列产品之一，以“光盘+手册”的形式展现给读者。该产品充分利用了光盘的多媒体交互性与图书的直观性，为读者提供了一款相当不错的立体化教材。

本手册以“基础+实例”的方式，全面讲述了 CorelDRAW 12 在平面创意与设计中的应用，系统地讲解了 CorelDRAW 12 精美作品的设计制作过程。全书内容涵盖 CorelDRAW 平面广告设计、文字制作、VI 创意与设计、POP 广告制作、插画绘制、产品造型制作以及效果图绘制等多方面的知识。每章均安排多个精美实例，且讲解清楚，制作思路清晰。

光盘以图解加上全程语音讲解，一步一步地给读者讲授了 CorelDRAW12 的基本知识与各种技巧、手段，并提供了大量素材供读者练习。

本产品适合平面设计制作人员，以及对电脑艺术创作充满兴趣的社会各界人士学习阅读，也可用作各大中专院校相关专业和社会培训班教材。

ZHONGWENBAN CorelDRAW12 PINGMIAN CHUANGYI SHEJI

中文版 CorelDRAW 12 平面创意设计

责任编辑：黄河 刘茂林

版式设计：刘茂林

责任校对：许 铃

文本编著：鼎翰科技

光盘制作：成都鼎翰科技有限责任公司

出版/发行者：重庆大学电子音像出版社

出品人：张鸽盛

地址：重庆市沙坪坝正街 174 号重庆大学 A 区

电话：023-65105328 传真：023-65106879

邮箱：dzyx@cqup.com.cn

文本印刷：重庆科情印务有限公司

光盘生产：北京中联光盘有限公司

版本号：ISBN7-900676-10-4

定 价：32.00 元（1CD+手册）

- 本手册为光盘使用手册，不单独销售
- 光盘及手册的全部内容包括文字、图片、声音、影像，未经授权不得以任何方式复制或抄袭
- 版权所有 翻印必究

【写在前面的话】

>>手册内容和特点

在平面设计及印刷领域中，CorelDRAW 作为专业的设计软件而被平面设计师所采用。现在，CorelDRAW 已被广泛地用于矢量图绘制、商业插画、广告设计、排版制作、包装设计、网页设计、产品设计以及影视出版等方面。本手册向读者全面展示了 CorelDRAW 这一软件的应用与操作基础，详尽介绍了 CorelDRAW 典型实例的设计制作思路与步骤，其内容丰富，讲解清晰，实用性强。

本手册的特色是“基础与实例紧密结合”，各章都是按下面结构编写的：

- 相关知识讲解：简单介绍本章所涉及到的设计方面的理论知识与软件的基本操作。
- 典型实例：一步步引导读者制作实例，剖析经典实例的制作步骤，加强相关方面的实例学习。
- 动手实战：针对本章的实例，给出相关的练习实例，给出实例的最终效果，让读者自己动手完成实例。

本手册分为 9 章，具体内容介绍如下：

第 1 章为 CorelDRAW 12 基本概述；

第 2 章介绍 CorelDRAW 12 在文字制作方面的应用；

第 3 章介绍 CorelDRAW 12 在广告设计中的相关知识及实例；

第 4 章介绍 CorelDRAW 12 在包装设计中的相关知识及实例；

第 5 章介绍 CorelDRAW 12 在 POP 广告设计中的应用；

第 6 章为 CorelDRAW 在 VI 创意与设计中的应用；

第 7 章为卡通画的绘制方法与典型实例；

第 8 章介绍 CorelDRAW 在产品造型设计中的应用；

第 9 章介绍 CorelDRAW 绘制效果图。

>>手册读者对象

本手册适合平面设计制作人员，以及对电脑艺术创作充满兴趣的社会各界人士学习阅读，也可用作各大中专院校相关专业和社会培训班教材。

>>光盘使用方法

请将光盘放入电脑光驱中，光盘将自动运行出现下图所示的主界面。如果您的电脑自动运行失败，请手动打开“我的电脑”，并打开光盘，双击光盘中的“Autorun.exe”文件，也可以进入光盘的主界面。

运行环境要求:

- 操作系统: Windows 98/Me/2000/XP 操作系统
- 屏幕分辨率: 1024×768 像素以上
- CPU 与内存: CPU Pentium 200 以上, 内存 256MB 以上
- 声音设备: 音箱或耳麦

>>光盘内容简介

本多媒体教学光盘教学直观形象, 内容丰富, 配有全程语音讲解。当读者在动手制作实例遇到困难时, 可随时打开多媒体光盘, 参考相应的内容进行学习。

该光盘主界面如图 1 所示, 内容包括“CorelDRAW12 入门”、“图形的绘制”、“打印输出”、““实例详解”、“作品欣赏”、“素材与源文件”等。

单击光盘主界面上的任一教学模块, 可进入一个场景式的多媒体学习环境, 如图 2 所示, 生动直观的教学能让读者轻松而快捷地掌握所学知识。



图 1

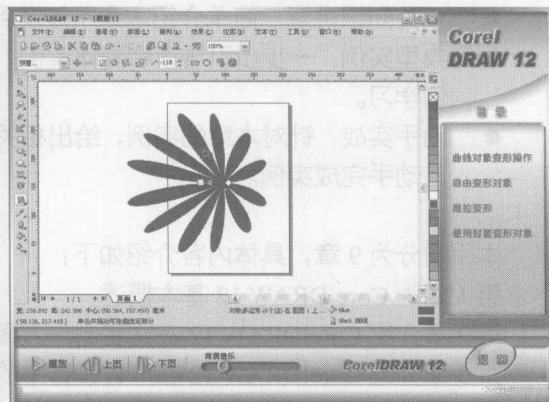


图 2

感谢读者能选择本产品, 希望能对你的学习和工作有所帮助。由于编写时间仓促, 其中的错误与疏漏之处在所难免, 敬请广大读者和同行批评指正。

鼎翰科技
2005 年 8 月



目 录

Chapter 1

CorelDRAW 12 概述	1
1.1 平面设计介绍	2
1.1.1 什么是平面设计	2
1.1.2 平面设计师要具备的能力	2
1.1.3 平面设计软件	3
1.1.4 平面广告构成要素	4
1.2 CorelDRAW 的工作界面	4
1.3 CorelDRAW 的文件格式	7
1.3.1 主流格式	8
1.3.2 跨平台交换格式	8
1.3.3 专有格式	8
1.3.4 其他格式	9
1.3.5 图形格式	10
1.4 印刷纸张	10
1.4.1 印刷用纸张的品种和规格	10
1.4.2 印刷纸张常用尺寸	12

Chapter 2

文字设计	13
2.1 文字设计的基础知识	14
2.1.1 文字在平面设计中的运用	14
2.1.2 文字的创造性	14
2.2 典型实例	16
实例 1 “凤”字设计	16
实例 2 “Wave”字设计	29
实例 3 “花”字设计	38
2.3 动手实战 —— “2000”文字设计	42

Chapter 3

广告设计.....43

3.1 广告设计的基础知识.....44

3.1.1 广告百年发展史.....44

3.1.2 广告大师—奥格威的广告准则.....44

3.2 典型实例.....47

实例 1 白兰氏广告.....47

实例 2 吸烟有害健康.....56

实例 3 AGP8X 广告.....62

实例 4 世纪城.....72

3.3 动手实战——化妆品广告.....82

Chapter 4

包装设计.....83

4.1 包装的基础知识.....84

4.1.1 包装的定义及分类.....84

4.1.2 包装设计的功能.....84

4.1.3 包装设计的独特性.....85

4.1.4 包装设计的构思及其表现方法.....85

4.2 典型实例.....87

实例 1 力氏香皂包装.....87

实例 2 显卡包装.....101

4.3 动手实战——饮料包装.....112

Chapter 5

POP 广告的设计.....113

5.1 POP 的基础知识.....114

5.1.1 POP 广告的概念.....114

5.1.2 POP 的类型及特点.....114

5.1.3 POP 的优点及作用.....115

5.2 典型实例.....117

实例 1 肥牛 POP 广告.....117

实例 2 猪肉松.....127



80S	实例3 土耳其旅游.....	135
70S	5.3 动手实战——太空自行车.....	141
70S		
05S		
Chapter 6		
	VI 创意与设计.....	143
11A	6.1 VI 基础知识.....	144
72	6.1.1 VI 的定义及VI的基本要素设计.....	144
SAS	6.1.2 VI 的审美设计原则.....	147
SAS	6.2 典型实例.....	148
SAS	实例1 标志设计.....	148
6AS	实例2 春秋制服.....	152
6AS	实例3 交通工具.....	156
4BS	实例4 名片的设计.....	162
75B	6.3 动手实战——VI 设计.....	164
Chapter 7		
	卡通画设计.....	165
71	7.1 卡通画基础知识.....	166
	7.1.1 什么是卡通画.....	166
71	7.1.2 卡通的魅力.....	166
	7.1.3 学画卡通的准备工作.....	166
71	7.2 典型实例.....	167
	实例1 叮铛猫的绘制.....	167
	实例2 卡通女孩的绘制.....	175
	实例3 卡通狗的绘制.....	193
	7.3 动手实战——卡通美女的绘制.....	203
Chapter 8		
	产品造型设计.....	205
	8.1 产品造型基础知识.....	206
	8.1.1 产品造型的定义.....	206
	8.1.2 产品造型色彩设计知识.....	206



8.1.3 产品造型中的比例和尺度设计	206
8.2 典型实例	207
实例 1 手机的绘制	207
实例 2 绘制音响	229
8.3 动手实战——透明水滴按钮绘制	240

Chapter 9

CorelDRAW 绘制效果图	241
9.1 效果图基础知识	242
9.1.1 效果图制作流程详解	242
9.1.2 设计效果图风格	242
9.2 典型实例	243
实例 1 卧室的绘制	243
实例 2 室内效果平面图	264
9.3 动手实战——别墅的绘制	276

Chapter 1

CorelDRAW 12 概述

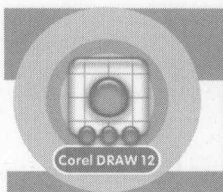
本章导读

作为世界一流的专业绘图软件,CorelDRAW 深受用户的青睐。它诞生十年以来,版本不断改进和完善,使它日臻完美。它以其强大的功能,直观友好的操作界面,在计算机创意世界中占有重要的地位。

本章主要讲述了什么是平面设计,平面设计的构成因素以及作为一个设计师应具备的能力。

主要内容

- 平面设计介绍
- CorelDRAW 的工作界面
- CorelDRAW 的文件格式
- 印刷纸张



1.1 平面设计介绍

1.1.1 什么是平面设计

如今,平面设计已经被广泛用于广告、摄影、美术、出版、印刷等众多领域,好多朋友都希望自己能成为一名出色的平面设计师。那么到底什么是平面设计?简单地说,平面设计是指在二维空间通过视觉来传递各种信息为目的的设计,是视觉传达设计的一个主要组成部分。

1.1.2 平面设计师要具备的能力

一名出色的平面设计师应该有合理的智能结构。

1) 学习能力

学习能力是每个人所必需的基本能力,平面设计是一个全新的领域,平面设计师要不断地汲取营养,掌握日新月异的电脑硬件和软件知识,了解其他学科领域的知识,因此具备比较强的学习能力是不可缺少的。

2) 想像能力

想像力是平面设计师十分重要的智能,没有想像力的设计师,是不合格的设计师,不可能有多大的作为,平面设计师在广告的创意过程中,只有丰富的想像力,才能达到艺术设计的更高境界。

3) 创新能力

创新是设计的灵魂,没有创新,何来创意?创新能力,是指平面设计师在创作活动中具有提出新思想,想出新形象、新方法的能力。创新能力在整个平面设计师的智能结构中占着非常重要的地位。

4) 思维能力

思维是一种客观现象,它为创造智慧提供了广阔的活动天地。思维能力包括抽象思维和形象思维两种,整个思维过程,是提炼的过程,在这个过程中创造形象和典型意境,是平面设计师一定要具备的能力。

5) 审美能力

设计师必须具有胜人一筹的审美能力,其中包括敏锐的观察力、丰富的想像力、灵活的构思力,并在综合审美能力上高于他人。



1.1.3 平面设计软件

在大多数课堂教学和设计软件方面图书中, 仅仅用一种设计软件来完成平面作品。但是, 在实际的工作中, 成功的设计往往需要用多种设计方式。一些知名的平面设计软件可能都会成为你表达创意的工具。

1) CorelDRAW

Corel 公司出品的 CorelDRAW 作为世界知名的平面矢量绘图软件, 被专业设计人员广泛使用, 它的工作区为平面设计提供了先进的手段和最方便的工具。在 CorelDRAW 系列的软件包中, 包含了 CorelDRAW、CorelPhotoPaint 两大软件和一系列的附属工具软件, 可以完成一幅作品从设计、构图、草稿、绘制到渲染的全部过程。CorelDRAW 是系列软件包中的核心软件, 可以在其工作区中完成平面矢量绘图。

2) Photoshop

Photoshop 是 Adobe 公司出品的数字图像编辑软件, 是 Macintosh 和 Windows 平台上运行的最优秀的图像处理软件之一, 其强大的功能和无限的创意空间, 在平面设计中扮演着重要的角色, 它还集成了 ImageReady, 为高级网页图像设计提供了所需要的各种功能。

3) Illustrator

Illustrator 也是矢量图形图像编辑软件, 它不仅可以处理矢量图形, 也可处理位图图形, Illustrator 不仅仅是艺术作品工具, 同时它也提供了相当的精度, 使您的设计可以胜任任何小型的复杂项目; 同时, Illustrator 还提供与 Adobe 的其他应用软件统一的界面, 包括 Photoshop 和 PageMaker 等。

4) Painter

Painter 是图形设计中的绘画软件, 其主要功能是模仿现实的工具和自然媒体进行创造性的工作。同时, Painter 还是图像编辑与矢量制作的结合体, 作为图像编辑软件, 具有大多数的二维图形设计软件所具有的编辑功能, 同时也可以实现矢量图形的制作。

5) PageMaker

PageMaker 不但拥有强大的图文处理功能, 而且能达到印刷行业对页面品质的严格要求。高质量的输出是桌面印刷软件必须具备的特性, 专业排版软件不但要能够调入和使用常用的文字和图像格式, 更重要的是能够生成分辨率在 1200dpi 以上页面或者生成 100 线以上的半色调加网图或分色片。PageMaker 是第一个能够胜任桌面印刷的排版软件, 它使用 PostScript 页面描述语言, 能完美地描述图形, 生成高质量的输出文件, 因此在平面设计中, PageMaker 成为专业人士首选的排版软件。

需要强调的是, 平面设计的软件还有很多, 设计软件是设计的工具, 每个从事平面设计的都应该认真的学习并熟练操作。同时, 设计软件也只能是设计的工具, 在平面设计中良好的创意才是最重要的。

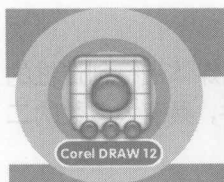


1.1.4 平面广告构成要素

平面广告的主要构成要素如下:

- **标题:** 标题是表达广告主题的文字内容。应具有吸引力,能使读者注目,引导读者阅读广告正文,观看广告插图。标题是画龙点睛之笔。因此,标题要用较大号字体,要安排在广告画面中最醒目的位置,应注意配合插图造型的需要。
- **正文:** 广告正文是说明广告内容的文本,基本上是标题的发挥。广告正文具体地叙述真实的事实,使读者心悦诚服地走向广告宣传的目标。广告正文文字集中,一般都安排在插图的左右或上下方。
- **广告语:** 广告语是配合广告标题、正文,加强商品形象的短语。应顺口易记,要反复使用,使其成为“文章标志”、“言语标志”。如“带博士伦舒服极了!”。广告语必须言简意赅,在设计时可以放置在版面的任何位置。
- **标志:** 标志有商品标志和企业形象标志两类。标志是广告对象借以识别商品或企业的主要符号。在广告设计中,标志不是广告版面的装饰物,而是重要的构成要素。在整个广告版面中,标志造型最单纯、最简洁,其视觉效果最强烈,在一瞬间就能识别,并能给消费者留下深刻的印象。
- **公司名称:** 一般都放置在广告版面下方次要的位置,也可以和商标配置在一起。
- **色彩:** 运用色彩的表现力,如同为广告版面穿上漂亮鲜艳的衣服,能增强广告注目效果。

从整体上说,有时为了塑造更集中、更强烈、更单纯的广告形象,以加深消费者的认识程度,便可针对具体情况,对上述某一个或几个要素进行夸张和强调。



1.2 CorelDRAW 的工作界面

启动 CorelDRAW 后,选择“新建图形”图标,即可进入工作界面。此工作界面主要包含标题栏、菜单栏、标准栏、属性栏、工具栏、状态栏、标尺以及调色板等内容,如图 1-1 所示。

1) 标题栏

同所有的 Windows 应用程序一样,标题栏位于整个窗口的顶部,显示应用程序名称和当前文件名。标题栏右边的按钮包含了窗口最小化、窗口最大化和关闭窗口三个选项,用于控制文件窗口的显示大小。

2) 菜单栏

菜单栏又叫做下拉式菜单,它包含了 CorelDRAW 的大部分命令。读者可以直接通过此菜单选项选择所要执行的命令。用鼠标水平移动光标,光标指向主菜单某项后,该标题变亮,即可选中此项,并显示相应的下拉菜单。在下拉菜单中上下移动光标,当欲选择的菜单项变亮后,单击鼠标左键,即可执行此菜单项的命令。如果菜单项右边有“----”号,执行此项后将弹出



与之有关的对话框；如果菜单项右边有“▶”号，则表示还有下一级子菜单，如图 1-2 所示。

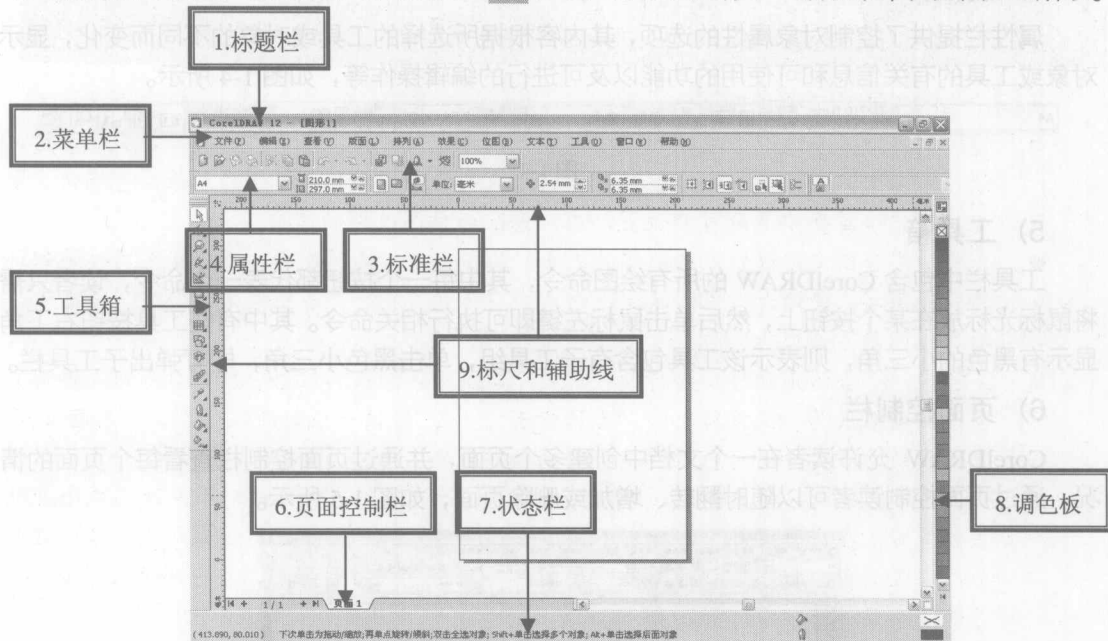


图 1-1

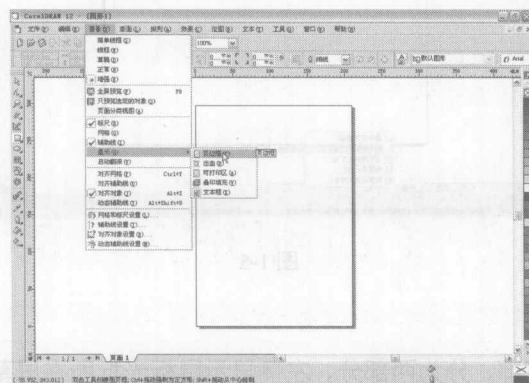


图 1-2

3) 标准栏

标准栏集合了一些常用的功能命令，读者只需要将鼠标光标放在某个按钮上，然后单击鼠标左键即可执行相关命令。通过标准栏的操作，可以大大简化操作步骤，从而提高工作效率，如图 1-3 所示。



图 1-3

4) 属性栏

属性栏提供了控制对象属性的选项，其内容根据所选择的工具或对象的不同而变化，显示对象或工具的有关信息和可使用的功能以及可进行的编辑操作等，如图 1-4 所示。

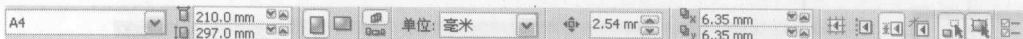


图 1-4

5) 工具箱

工具栏中包含 CorelDRAW 的所有绘图命令，其中每一个按钮都代表一个命令，读者只需将鼠标光标放在某个按钮上，然后单击鼠标左键即可执行相关命令。其中有些工具按钮右下角显示有黑色的小三角，则表示该工具包含有子工具组，单击黑色小三角，即可弹出子工具栏。

6) 页面控制栏

CorelDRAW 允许读者在一个文档中创建多个页面，并通过页面控制栏查看每个页面的情况。通过页面控制读者可以随时翻转、增加或删除页面，如图 1-5 所示。

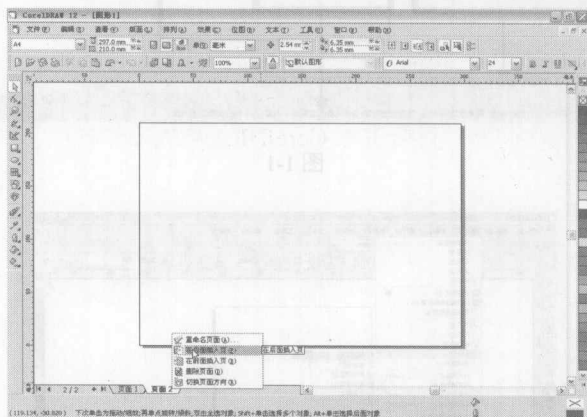


图 1-5

7) 状态栏

状态栏位于窗口的底部，分为两部分，左侧显示鼠标光标所在屏幕位置的坐标，右侧显示所选对象的填充色、轮廓线颜色和宽度，并随选择对象的填充和轮廓属性做动态变化，如图 1-6 所示。



图 1-6

8) 调色板

调色板位于窗口的右边缘，默认呈单列显示，默认的调色板是根据四色印刷 CMYK 模式的色彩比例设定的。

使用调色板时，在选取对象的前提下使用鼠标左键单击调色板上的颜色可以为对象添加填充色；使用鼠标右键单击调色板上的颜色可以为对象添加轮廓线颜色。如果在调色板中的某种



颜色上按下鼠标左键并等待几秒钟, CorelDRAW 将显示一组与该颜色相近的颜色, 读者可以从中选择更多的颜色。

在调色板上方的 ☒ 按钮上按下鼠标左键, 可以删除选取对象的填色, 在调色板上方的 ☒ 按钮上按下鼠标右键, 可以删除选取对象的外轮廓。

9) 标尺和辅助线

标尺可以帮助读者确定图形的位置。它由水平标尺、垂直标尺和原点设置三个部分组成。

如读者用鼠标在标尺上单击, 并在不释放鼠标按键的同时拖动鼠标到绘图工作区, 即可拖出一根辅助线。辅助线有水平和垂直两个方向, 可以分别从水平标尺和垂直标尺拖出。

熟练运用标尺和辅助线将有助于读者创建出更加精确的图形文件。

10) 欢迎窗口

第一次启动 CorelDRAW 时, 屏幕上将显示欢迎使用 CorelDRAW 窗口, 即欢迎窗口。读者可以直接通过此窗口执行新建、打开上次编辑的图形、打开图形等六项操作, 读者可以直接在此进行选择以执行相关命令。如果读者不希望在每次启动 CorelDRAW 时都显示欢迎窗口, 这时读者可以使用此窗口左下角的“启动时显示本欢迎屏幕”选项, 如图 1-7 所示。

在默认状态下, 该选项是启用的, 表示在读者每次启动 CorelDRAW 时, 都将显示欢迎窗口; 如果读者在该选项左边的小方框中单击鼠标左键, 则该选项被禁用, 那么在读者以后启动 CorelDRAW 时, 将跳过该欢迎窗口直接进入 CorelDRAW 的操作界面, 并自动建立一个新绘图文件。

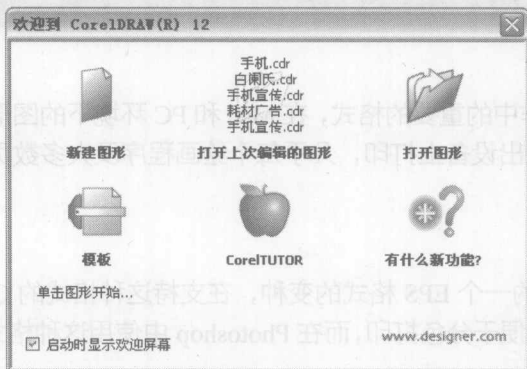
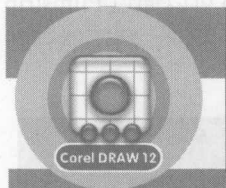


图 1-7



1.3 CorelDRAW 的文件格式

“文件格式”用于指定数据保存的结构或者方式。计算机的“文件”用来包含一系列数字化的数据, 它们可能是图形数据、程序数据、电子表格数据等, 文件可以有不同的大小, 也可以有不同的类型。不同类型的文件, 如位图、矢量、文本等, 使用不同的文件格式。一般来说,



特定的文件要用特定的应用程序才能打开和编辑。

1.3.1 主流格式

1) JPEG 格式

JPEG, 是平时最常用的图像格式。它是一个最有效、最基本的有损压缩格式, 被极大多数的图形处理软件所支持, JPEG 格式的图形被广泛用于 Web 的制作。如果对图像质量要求不高, 但又要存储大量图片, 使用 JPEG 无疑是个好办法, 但是对于要求进行图像输出打印, 最好不使用 JPEG 格式, 因为它是以影响图像质量为代价而提高压缩质量的。这时可以使用 EPS, DCS 这样的图像格式。

2) TIFF 格式

TIFF, 标签图像格式, 是一种最佳质量的图形存贮方式, 可存贮多达 24 个通道的信息, 所包含的有关的图形信息最全, 而且几乎所有软件都支持这种格式, 在保存作品时, 只要有足够的空间, 都应用这种格式来贮存。这种格式的文件通常用在 Macintosh 平台和 PC 之间转换, 也用在 3ds 与 Photoshop 之间进行转换, 这是在今后用得最多的一种存贮图形的格式。另外它最令人激动的功能是可以保存通道, 这对图像处理来说是非常重要的。

1.3.2 跨平台交换格式

1) EPS 格式

EPS 是图像处理工作中的重要的格式, 在 Mac 和 PC 环境下的图形和版面设计中被广泛地使用, 用在 PostScript 输出设备上打印, 几乎每个绘画程序及大多数页面布局程序都允许保存 EPS 格式文件。

2) DCS 格式

DCS 是 Quark 开发的一个 EPS 格式的变种, 在支持这种格式的 QuarkXPress, PageMaker 和其他软件上工作, DCS 便于分色打印, 而在 Photoshop 中使用这种格式时, 必须转换成 CMYK 四色模式。

3) Filmstrip 格式

Filmstrip 是 Photoshop 专有的文件转换格式, 一定要注意的是, Photoshop 可以通过 Filmstrip 格式任意修改 Premiere 每一帧图像, 但是不能改变 Filmstrip 文档的尺寸, 否则, 将不能存回 Premiere 中; 同样, 也不能把 Photoshop 创建的文件转换为 Filmstrip 格式。

1.3.3 专有格式

1) PSD、PDD 格式

这两种格式是 Photoshop 专用的图形文件格式, 它有其他文件格式所不能包括的图层、通