

学设计零  突破多媒体丛书



跟我学



含1CD

CorelDRAW 12 时尚绘图

高志清 主 编

科大工作室 贾惠良 涂芳 孙焱 等编著

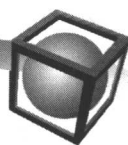


中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

跟

我

学



CorelDRAW 12

时尚绘图

学设计零点突破多媒体丛书

高志清 主编

科大工作室 贾惠良 涂芳 孙焱 等编著



中国水利水电出版社

www.waterpub.com.cn

图书在版编目 (CIP) 数据

跟我学 CorelDRAW 12 时尚绘图/高志清主编. —北京: 中国水利水电出版社, 2005

(学设计零点突破多媒体丛书)

ISBN 7-5084-2208-2

I. 跟… II. 高… III. 图形软件, CorelDRAW IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 064239 号

书 名: 跟我学 CorelDRAW 12 时尚绘图

作 者: 高志清 主编 科大工作室 贾惠良 涂芳 孙焱 等编著

出版 发行: 中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044)

网 址: www.waterpub.com.cn

E-mail: mchannel@263.net (万水)

sales@waterpub.com.cn

电 话: (010) 63202266 (总机) 68331835 (营销中心)

82562819 (万水)

经 售: 全国各地新华书店和相关出版物销售网点

排 版: 北京万水电子信息有限公司

印 刷: 北京市天竺颖华印刷厂

规 格: 787mm×1092mm 16 开本 12.75 印张 282 千字 2 彩插

版 次: 2005 年 1 月第 1 版 2005 年 1 月第 1 次印刷

印 数: 0001—5000 册

定 价: 25.00 元 (含 1CD)

凡购买我社图书, 如有缺页、倒页、脱页的, 本社营销中心负责调换
版权所有·侵权必究

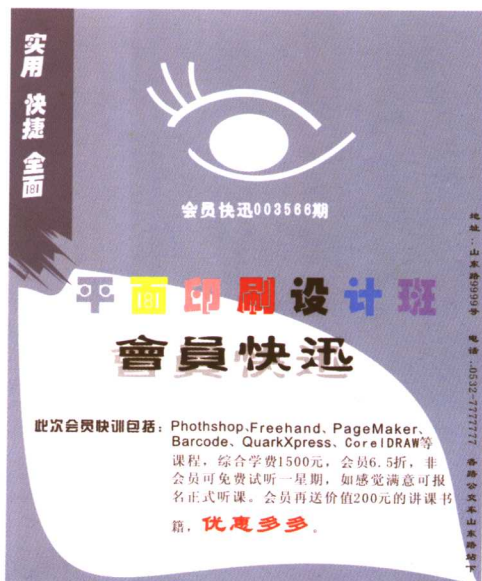




蝴蝶花卉展海报 (详见第八章)



玩具店海报 (详见第六章)



培训班海报 (详见第六章)



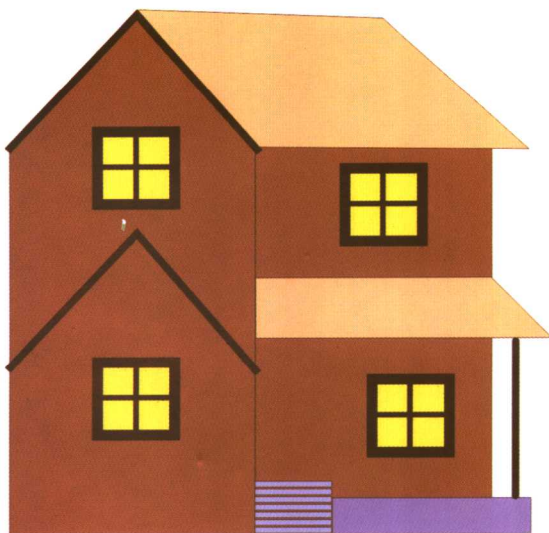
一杯咖啡 (详见第七章)



科大工作室

跟我学CorelDRAW 12 时尚绘图

2



卡通小房子 (详见第二章)



信息乐园 (详见第二章)

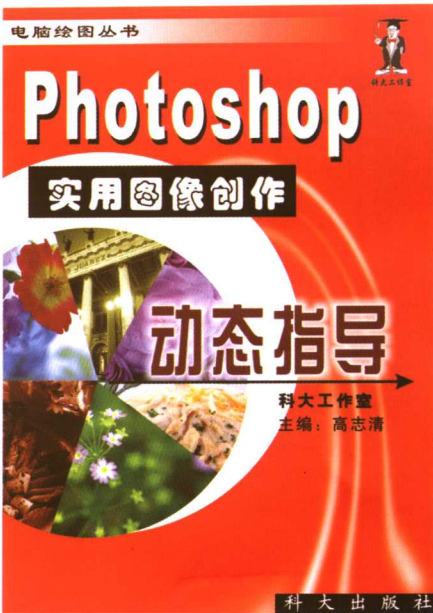


卡通图画的制作 (详见第五章)

课程表					
节次	星期一	星期二	星期三	星期四	星期五
1	语文	数学	英语	语文	语文
2	数学	语文	数学	数学	数学
3	美术	体育	劳动	体育	英语
4	英语	计算机	语文	英语	作文
5	思想品德	健康	美术	思想品德	阅读

彭远同学五年级第一学期课程表

学生课程表 (详见第七章)



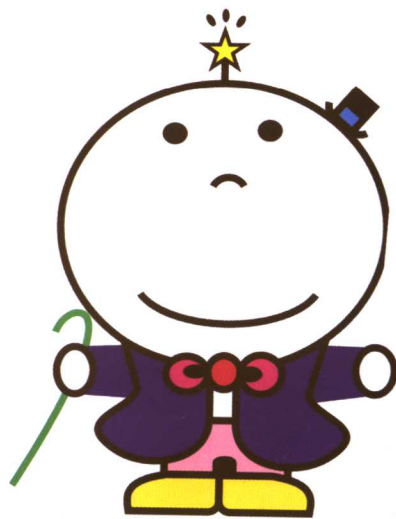
图书封面 (详见第八章)



室内平面图 (详见第四章)



散文集封面 (详见第一章)



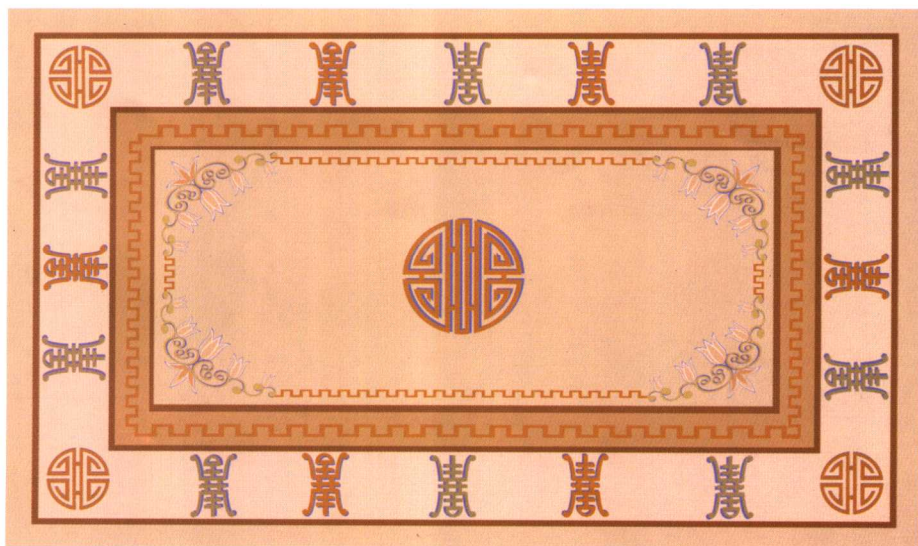
小绅士 (详见第二章)



京剧脸谱 (详见第三章)



鱼儿乐书签 (详见第三章)



地毯的绘制 (详见第五章)

内容提要

本书主要讲述了目前应用最为广泛的矢量图绘图软件 CorelDRAW 12 的主要功能及其在实际工作中的应用。本书由八章内容组成，分别为 CorelDRAW 12 概述、基本绘图工具的使用、复杂图形的创建和编辑、多样填充、对象的组织与管理、文本的编辑、添加特殊的艺术效果、位图的使用。本书采用理论联系实际的方法，在学习相关理论知识的基础上，学习如何使用工具绘制图形。

本书没有一味地讲解理论知识，而是将理论应用于实践，充分调动读者朋友们的学习积极性、能动性，做到了范例经典、步骤详尽、通俗易懂，是相关专业人员学习 CorelDRAW 的入门教材。

在本书附赠光盘中，收录了全部实例的操作演示过程以及本书调用的素材和范例制作的最终结果。读者在遇到难点或模糊不清的知识点时，可以随时观看多媒体光盘的动态演示过程或者调用制作结果参考对照。

编委名单

主 编：高志清

编 委：

张爱城	辛 文	陈云龙
迟 冬	涂 芳	林 英
王 睿	贾惠良	许海声
孙 春	车 宇	孙 平
王开美	王爱婷	张传记
白 莲	乔婷婷	张桂敏
吕 健	刘 霞	徐 力
胡爱玉	姜华华	刘海芹
孙 焱	李 克	张 伟
蒋 涛	黄伟利	夏小寒

丛书前言

在当今时代,电脑在人们的工作、学习和生活中的应用越来越多,社会各界人士学习电脑的热情也在不断高涨。特别是中国加入 WTO 以来,市场竞争日趋激烈,许多有识之士为了顺应时代潮流,挤时间加入学习电脑的行列;有许多初学者为了掌握一技之长,在电脑设计领域占据一席之地,也在努力学习电脑设计的有关知识。许多初学者在学习和了解了一些基础的电脑知识之后,对怎样才能进一步提高、成为深受社会欢迎的电脑设计人才还心中无数。他们迫切要求能在市场上见到充分运用现代多媒体技术,集动态演示、声音解说、图书阅读于一体的全方位自学读物,就像一位不拿薪水的电子老师一样,在身旁讲解电脑设计知识、理念和操作技法,同时希望能用所学的知识和技能,自己独立创作出具有实用价值的电脑设计作品。一些电脑培训学校或培训班也希望能有一套适合在现代多媒体教室授课的实用培训教材,满足学员多方面的需求。

为了满足广大读者这种求知、成才的愿望,我们在认真分析读者求学心理以及学习过程的基础上,推出了本套“学设计零点突破多媒体丛书”。希望能帮助读者系统地学习和掌握各类电脑设计软件的使用方法,使读者学完之后可以自己独立创作出具有实用价值的设计作品。为达此目的,本套丛书突出强调“全方位培训”的新概念,力求在写作及内容安排方面做到深入浅出、通俗易懂,努力实现图书文字与多媒体教学光盘内容的完美结合。读者只要按部就班地学完书中讲述的知识和技能,一步步完成本书范例给出的操作步骤,就可以理解并掌握相关的电脑设计软件,独立完成实用的电脑设计作品的制作。

与其他电脑设计类图书相比,本套丛书具有以下几项显著特点:

一、讲解采用中英文对照的方式,操作所用的命令添加中文标注,使英文基础不太好的读者学习起来也不会感到困难。随书光盘提供科大工作室开发的汉化软件包,并在书中讲明汉化方法。。

二、丛书中选用的实例,都来源于工程或设计实践。所选实例都经过精选和优化,避免出现太复杂的操作过程,易于学习和掌握。突出其实用性的特点,强调制作技法的技巧性和实用性。

三、丛书中的内容分为命令和制作实例两大部分:命令及工具完全在书中讲述,制作实例的操作步骤讲述得尽量细致,避免出现大的跳步和漏步,通过书面语言为读者展示实例的全部制作过程,便于读者模仿;在每个操作

练习题前先给出练习的目的要求、参考制作流程图和概要的制作步骤，读者可以通过模仿制作例题的操作过程，完成这些实例制作。如果读者还是不能独立完成，可以调用随书光盘中配备的多媒体教学的相应选项，以直观形象地向读者动态演示实例的具体操作过程。通过这些措施，使读者可以将学到的主要命令和技法都练习一遍，学到实用的操作技能。

四、本套丛书在实例制作中，使用通俗的语言详细地讲述了所用到的命令及工具。整体内容按照从易到难的方式进行安排，对重点知识进行深入剖析；讲述的命令和工具经过仔细精选。因为所谓的基础书不是命令大全，不需要将软件中的全部命令和工具都写出来，而是针对实战特点，精选出一些最基础的、在实际工作中一定会用到的命令和工具进行重点讲述，并且力求使讲述的知识具备良好的系统性。

五、对于丛书中的每个操作练习题，书中会先给出制作的构思及流程，讲述在制作中将要用到的命令和知识点，使读者在制作之前就对范例的整个制作过程有个总体了解，在制作中可以做到心中有数。

六、在实例制作中，如果有容易产生误解或出错的地方，书中会提醒读者注意，并加以重点标注说明，使读者在制作中尽量少犯错误。

七、书中调用的素材以及生成的结果，都存放在随书光盘的素材部分中，读者在制作中如果遇到困难或问题，可以调出光盘中的结果参考对照，帮助读者发现问题所在。

本套丛书由以下八本组成，它们分别是：

1. 《跟我学 3DS MAX 室内效果图制作》
2. 《跟我学 3DS MAX 建筑效果图及浏览动画》
3. 《跟我学 AutoCAD 2004 建筑装潢制图》
4. 《跟我学 Photoshop 图像创作》
5. 《跟我学 Flash 时尚动画创作》
6. 《跟我学 CorelDRAW 12 时尚绘图》
7. 《跟我学 Dreamweaver MX 2004 建网站》
8. 《跟我学 Authorware 多媒体课件制作》

为了使本套丛书有较强的可读性，在写作时除了使所选用范例具有广泛代表性、实用性较强和比较精彩之外，我们在写作方式上还尽可能地深入浅出、图文并茂。在操作步骤上尽量避免出现漏步和较大的跳步，使读者只要

按照书中范例一步一步向下操作就可以达到预想的效果。

为了便于读者学习，我们还在书中设计了三个小图标，它们分别是：



知识讲解：讲解设计制作过程中用到的知识点、操作命令和工具按钮。



操作步骤：用于引出一个操作题目和与之相应的操作步骤。



提示注意：用于介绍经验和心得或提醒读者应该注意的问题。

在此，我们要衷心感谢所有向本套丛书提出改进意见的同行和学员，由于他们的认真负责，使本套丛书避免了许多错误，内容更加充实。

另外，还特别感谢您选择了本套丛书，如果您对本书有什么意见和建议，请直接告诉我们。

联系电话：(0532) 5829423 5819714

传 真：(0532) 5833733

E-mail: gaozhiq@public.qd.sd.cn

科大网站: www.keda-edu.com 或 www.keda-design.com

科大工作室

2003 年 11 月

本书导读

电脑图形设计软件 CorelDRAW 是最早运行于 PC 机上的图形设计软件，它是 1985 年由加拿大最大的软件公司 Corel 公司推出的，自推出之日起就一直深受各国平面设计人员以及电脑图形设计爱好者的青睐。它功能强大、界面友好、易于操作，通过学习大多数人都能够很快掌握并创建出高质量的绘图作品。

多年来，随着各版本的不断推陈出新，该软件在专业绘图、广告设计、产品包装设计等各个领域都得到了广泛应用，发展到目前为止，CorelDRAW 已经成为当前矢量图形设计领域中最流行的软件之一。

CorelDRAW 12 是 Corel 公司最新推出的版本，其功能更加强大，而且在图形的绘制和编辑功能方面又有了新的突破和改进，由此更进一步巩固了其在图形、图案设计领域中的重要地位。

本书内容

本书的第一个显著特点是：为了让更多的 CorelDRAW 爱好者能通过一种理论联系实际的方法更简捷、更快速地学习该软件，我们以实例为主，通过剖析和讲解，系统地介绍 CorelDRAW 12 常用的工具和菜单命令的使用方法以及综合运用多种功能绘制每一幅精美图片。

本书的第二个显著特点是：图书与随书多媒体光盘相结合，让大家在跟随着每一步的操作过程绘制本书范例的同时，了解范例中用到的命令以及与该命令有关的相关知识，既增加了趣味性又赋予了灵活性。

本书的第三个显著特点是：书中所选的范例大多来源于实际工作中遇到的设计作品，更加增强了本书的可读性与实用性。

本书共分八个章节，主要内容如下：

- ◆ 第一章：主要讲解 CorelDRAW 12 的基础知识，包括 CorelDRAW 12 的启动、界面的组成、绘图的流程等，使读者对 CorelDRAW 12 有一个初步的认识。
- ◆ 第二章：主要讲解如何运用 CorelDRAW 12 基本的绘图工具绘制一些简单的图形，包括矩形工具、椭圆形工具、多边形工具和自选工具，通过学习具体的范例来掌握不同的绘图命令。

- ◆ 第三章：主要讲解如何运用 CorelDRAW 12 编辑和创建复杂的图形，主要讲解了造型工具、贝塞尔工具、艺术笔工具等，通过理论知识的学习和绘制实例的方法，详细介绍了各种工具的使用方法和操作技巧。
- ◆ 第四章：主要讲解填充工具和外轮廓笔的应用，通过绘制风景画，形象地学习填充工具的基本作用及应用技巧，包括单色填充、渐变填充、纹理填充和外轮廓填充等，通过理论知识的学习和绘制实例的方法，详细介绍了各种填充工具的使用方法和操作技巧。
- ◆ 第五章：主要讲解对象的组织与管理，包括：对齐和分布命令的应用，焊接、相交与修剪的应用，群组和分离的应用。并通过实例操作，详细介绍了各种工具的使用方法和操作技巧。
- ◆ 第六章：主要讲解文本编辑的应用，通过绘制海报图案，让读者理论联系实践，学习文本编辑的具体应用。
- ◆ 第七章：主要讲解特殊的艺术效果，通过绘制一束花卉图案，领略 CorelDRAW 12 的特殊艺术效果。
- ◆ 第八章：主要讲解位图的使用，学习如何绘制位图、编辑位图，并通过具体的实例操作，使读者对位图有一个全面的认识。

本书中的范例都有具体的操作步骤，读者可以跟随书上的操作提示，一步一步学习绘制图形，也可以自己根据范例制作。

为了方便广大读者，我们在编著本书时采用了英汉对照的方法，既满足了习惯于汉化版的读者又满足了习惯于英文版的读者。另外，本书所有范例都存放在随书光盘中，读者在学习制作过程中如遇到疑难问题，可以根据具体需要调用随书光盘中的相关参考文件。

读者对象

本书是学习 CorelDRAW 12 平面制图的入门教材，是为电脑平面设计人员以及电脑美术爱好者编写的一本基础教材。

本书配套光盘内容

本书所附光盘收录了本书讲述的全部范例的多媒体演示（在参照多媒体演示之前，请将您的屏幕分辨率设置为 1024×768）。我们还整理了本书制

作全部范例用到的图片，将它们存放到光盘的相应目录下。另外，在光盘的相应目录下，我们还存放了一些运用 CorelDRAW 制作的有价值的美术图案，以便读者在制作图形过程中随时参阅。

下面是光盘内容的详细说明，读者在实例练习时，可以直接从目录下调用需要的图片。

- ◆ “\素材库\” 目录：以材质库的形式保存了一些用 CorelDRAW 软件制作的美术图案。
- ◆ “\彩页\” 目录：保存本书的彩页图片。
- ◆ “\调用图片\” 目录：保存本书中所需调用的图片文件。
- ◆ “\范例\” 目录：保存本书中所制作的范例。

本书由贾惠良、涂芳、孙焱等执笔完成。除了本书的作者外，科大工作室的全体工作人员都为本书的成稿做了大量的工作，在此一并表示由衷的感谢。书中如有不妥之处，恳请广大读者批评指正。

感谢您选择了本书，如对本书有何意见和建议，请告诉我们，我们的联系方法是：

联系电话：(0532) 5829423 5819714

电子邮件：gaozhiq@public.qd.sd.cn

作者

2004 年 10 月

目录

CONTENTS

丛书前言
本书导读

第一章

CorelDRAW 12 的概述

1



1.1 CorelDRAW 12 的理论知识

2

1.1.1 CorelDRAW 12 绘图软件的用途

2

1.1.2 对象的概念

3

1.2 CorelDRAW 12 基本操作

4

1.2.1 启动 CorelDRAW 12

4

1.2.2 CorelDRAW 12 的工作界面

5

1.2.3 文件基本操作

6

1.3 CorelDRAW 12 软件的绘图流程

8

第二章

基本绘图工具的使用

17



2.1 绘制卡通小房子

18

2.1.1 工具和命令的讲解

18

2.1.2 绘制卡通小房子

19

2.2 绘制小绅士

24

2.2.1 工具和命令的讲解

25

2.2.2 绘制小绅士

26

2.3 卡通简笔画的绘制

32

2.3.1 工具和命令的讲解

32

2.3.2 绘制卡通简笔画

34

2.4 本章小结

42

第三章

复杂图形的创建和编辑

43

3.1 工具和命令的讲解

44

3.1.1 【Bezier Tool】(贝塞尔工具)

44



第四章

多样填充

3.1.2	【Shape Tool】(形状工具)	44
3.1.3	【Zoom Tool】(缩放工具)	46
3.2	绘制京剧脸谱	47
3.3	书签的绘制	60
3.3.1	【Artistic Media Tool】(自然笔工具)	61
3.3.2	绘制书签	61
3.4	本章小结	70
	多样填充	71
4.1	工具和命令的讲解	72
4.1.1	【Outline Pen Dialog】(轮廓工具对话框)	72
4.1.2	【Outline Color Dialog】(轮廓颜色对话框)	73
4.1.3	【Fill Color Dialog】(填充对话框)	74
4.1.4	【Fountain Fill Dialog】(渐变填充对话框)	74
4.1.5	【Pattern Fill Dialog】(图样填充对话框)	75
4.1.6	【Texture Fill Dialog】(纹理填充对话框)	76
4.2	绘制室内平面图	77
4.3	本章小结	100

第五章

对象的组织与管理

5.1	工具和命令的讲解	102
5.1.1	排列对象	102
5.1.2	顺序对象	104
5.1.3	群组与结合对象	105
5.1.4	修剪对象	105
5.1.5	对象管理器	107
5.2	绘制地毯图案	108
5.3	绘制一幅卡通图画	116
5.4	本章小结	122

