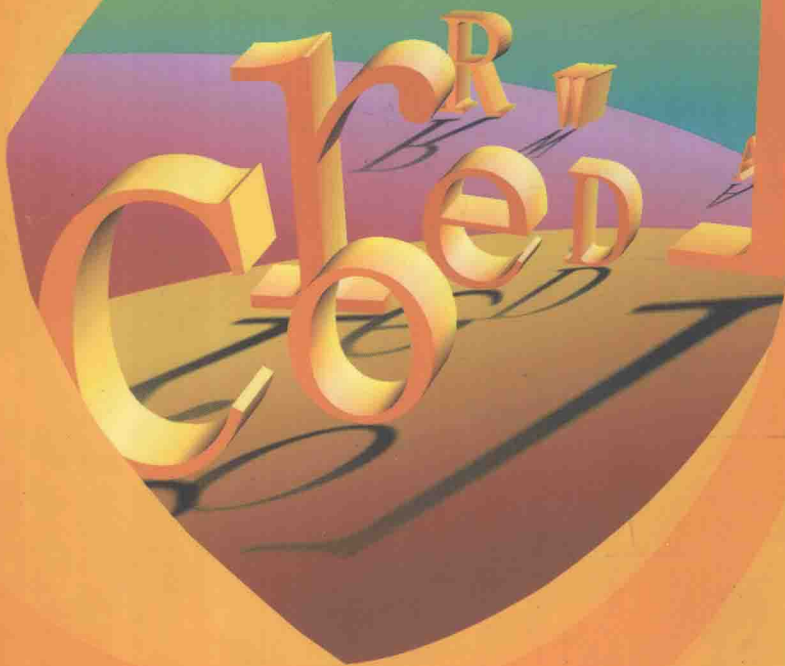


CorelDRAW 11

设计与制作教程

杨格 罗伟军 主编



附带多媒体教学光盘



机械工业出版社
China Machine Press



设计师之旅丛书

设计师之旅——

CorelDRAW 11 设计与制作教程

杨格 罗伟军 主编



机械工业出版社

全书共8章。第1章 CorelDRAW 基础知识,第2章 CorelDRAW 绘画,第3章 CorelDRAW 平面设计,第4章 CorelDRAW 文字排版及题头制作,第5章 CorelDRAW 位图处理,第6章 滤镜应用,第7章 CorelDRAW 动画制作,第8章 CorelDRAW 后期处理。

随书附有生动、有趣的“4U2V 虚拟教师”多媒体教学课件光盘一张,课件以现场课堂教学的方式为大家演示整个操作过程,为读者分析每一个重点和难点。

本书适合平面设计师及平面设计的爱好者阅读,同时也可作为大专院校和培训班的教材。

图书在版编目(CIP)数据

设计师之旅——CorelDRAW 11 设计与制作教程/杨格,罗伟军主编.

-北京:机械工业出版社,2004.1

(设计师之旅丛书)

ISBN 7-111-13392-7

I. C… II. ①杨… ②罗… 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 102245 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑:张宣 版式设计:谭奕丽

三河市宏达印刷有限公司印刷·新华书店北京发行所发行

2004 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16·21.5 印张·2 插页 530 千字

0001-5000 册

定价:34.00 元(含 1CD)

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

编 委 会

总策划：4U2V 工作室

编委会：（排名不分先后顺序）

杨 格 罗伟军 汤建辉 辛承烽 罗亮烘

刘立毅 罗妙梅 麦伟彬 吴福杰 冯文礼

陈建良 李 智 黄绣花 何黛仪 刘芳芳

万艳群 许沛纯 陈楚燕

丛 书 序

有位哲人说：“不是美不在我们身边，而是我们缺少发现美的眼睛。”我们在感慨于大自然的鬼斧神工的同时，又不得不惊叹于艺术家的匠心独具。计算机的出现、功能强大的设计软件的使用，使我们的憧憬得以成功描绘，每个人都能通过一些出色的设计软件来满足自己在这方面的愿望。

设计师之旅丛书将广告设计理念与软件处理技巧有机地融合在一起，引领读者学习技术和设计。让读者在实践中学习设计的方法，在理论的基础上熟练应用软件，做到设计与制作相统一。

本套丛书不但以简明、通俗的语言讲解这些软件的应用技巧，还随书提供了生动、有趣的“4U2V 虚拟教师”多媒体教学课件。在课件中，利用最新技术开发的“虚拟教师”多媒体课件，以现场课堂教学的方式为大家演示整个操作过程，给读者分析每一个实例，让读者通过课件感受到现场教学的效果。

同时，本套丛书形式活泼、层次清晰、内容详实、实例丰富，集文字与图画为一体，为有志于进入平面设计领域的计算机爱好者提供了一条快速掌握平面设计软件的捷径。既适于新手上路，也适于专业人员学习与提高。

本套丛书包括 CorelDRAW 11 设计与制作教程、Photoshop CS 设计与制作教程、Dreamweaver 2004 设计与制作教程，以后陆续还会有其他软件图书面市，期待读者的批评和指导。

前 言

“设计师之旅”丛书，旨在通过新颖、实用、精彩的案例作为示范，培养具有设计专业知识和理念的新型设计人才。

在推出了《Photoshop 7.0 实例精选》之后，“4U2V 工作室”紧接着为广大读者准备了《设计师之旅——CorelDRAW 11 设计与制作教程》，继续以“4U2V 工作室”拿手的“实例教学+课件辅导”的教学模式，将读者带上 CorelDRAW 的设计之路。

作为一个成功的 CorelDRAW 设计师，既要精通 CorelDRAW 的使用技法，更要掌握相关的设计专业知识。本书从客户的要求到设计的构思直至作品的体现来组织编写，不仅系统地讲述了 CorelDRAW 在平面设计中常碰到的技术操作，还介绍了设计作品的创作思路和设计意识。在本书中读者要学的不仅是计算机技术，更重要的是学习设计思维。

本书采用 CorelDRAW 11 英文版作介绍，同时按照官方中文版给予中英文对照。全书共 8 章，第 1 章 CorelDRAW 基础知识，以简单操作的方式，系统地介绍了 CorelDRAW 11 的菜单、工具和界面等；第 2 章 CorelDRAW 绘画，介绍了如何在 CorelDRAW 11 中绘制精美的图画；第 3 章 CorelDRAW 平面设计，介绍了常用的平面设计实例，包括胸卡、名片、挂历封面和海报的设计；第 4 章 CorelDRAW 文字排版及题头制作，通过“招生简章”、“字体标徽设计”和“CD 封套制作”，演绎了文字排版和题头的制作方法和技巧；第 5 章 CorelDRAW 位图处理，介绍了如何使用附带的位图处理工具制作包装袋和手提袋；第 6 章 滤镜应用，通过滤镜可以使读者在设计技巧上如虎添翼；第 7 章 CorelDRAW 动画制作，介绍 CorelDRAW 新颖的功能——制作 Web 动画；第 8 章 CorelDRAW 后期处理，帮助读者掌握高级管理和输出印刷等后期技术。本书适合平面设计师及平面设计的爱好者阅读，同时也可以作为大专院校和培训班的教材。

本书一个非常突出的特点，就是随书提供了生动、有趣的“4U2V 虚拟教师”多媒体教学课件。在课件中，利用最新技术开发的“虚拟教师”多媒体课件以现场课堂教学的方式为大家演示整个操作过程，给读者分析每一个重点和难点。总之，课件能够使读者感受到现场教学的效果，用最新动画技术制作的虚拟教师，一定会给大家带来无穷的乐趣。

本书由杨格、罗伟军主编，参加写作的还有汤建辉、辛承烽、罗亮烘、刘立毅等。课件内容由各作者制作，由杨燕芬和罗妙梅配音。同时还要感谢胡绪英老师和梁锐城老师对我们工作的支持。

由于作者水平有限，书中难免有疏漏之处，欢迎读者批评和指正。

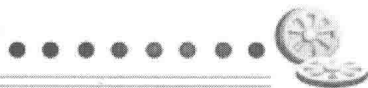
E-mail: younger@133165.com

作者

目 录

前言

第 1 章 CorelDRAW 基础知识	1
1.1 CorelDRAW 简介	1
1.1.1 一些基本概念	3
1.1.2 CorelDRAW 11 新功能	5
1.2 CorelDRAW 界面认识	5
1.2.1 启动 CorelDRAW 11	5
1.2.2 CorelDRAW 11 的界面	7
1.3 CorelDRAW 11 菜单介绍	9
1.3.1 【File】(文件) 菜单	9
1.3.2 【Edit】(编辑) 菜单	9
1.3.3 【View】(查看) 菜单	10
1.3.4 【Layout】(版面) 菜单	11
1.3.5 【Arrange】(安排) 菜单	11
1.3.6 【Effects】(效果) 菜单	11
1.3.7 【Bitmaps】(位图) 菜单	12
1.3.8 【Text】(文本) 菜单	12
1.3.9 【Tools】(工具) 菜单	13
1.3.10 【Window】(窗口) 菜单	13
1.3.11 【Help】(帮助) 菜单	14
1.4 CorelDRAW 11 常用工具简介	14
1.4.1 选择工具	15
1.4.2 造型工具	16
1.4.3 显示比例工具	23
1.4.4 手绘工具	24
1.4.5 矩形工具	30
1.4.6 椭圆工具	31
1.4.7 多边形工具	32
1.4.8 基本形状	33
1.4.9 文本工具	34
1.4.10 交互式调和工具	35
1.4.11 滴管工具	40



1.4.12	轮廓工具.....	41
1.4.13	填充工具.....	43
1.4.14	交互式填充工具.....	45
1.4.15	小结.....	46
第 2 章	CorelDRAW 绘画.....	47
2.1	风景画的描绘.....	47
2.1.1	创作思路.....	47
2.1.2	知识点.....	48
2.1.3	制作步骤.....	48
2.1.4	重点、难点.....	54
2.2	吉祥物制作.....	59
2.2.1	创作思路.....	59
2.2.2	知识点.....	60
2.2.3	制作步骤.....	60
2.2.4	重点、难点.....	68
第 3 章	CorelDRAW 平面设计.....	72
3.1	胸卡的制作.....	72
3.1.1	创作思路.....	72
3.1.2	知识点.....	73
3.1.3	制作步骤.....	73
3.1.4	重点、难点.....	85
3.2	名片的制作.....	87
3.2.1	创作思路.....	88
3.2.2	知识点.....	88
3.2.3	制作步骤.....	89
3.2.4	重点、难点.....	100
3.3	挂历的制作.....	102
3.3.1	创作思路.....	102
3.3.2	知识点.....	103
3.3.3	制作步骤.....	104
3.3.4	重点、难点.....	113
3.4	封面的制作.....	115
3.4.1	创作思路.....	115
3.4.2	知识点.....	116
3.4.3	制作步骤.....	117
3.4.4	重点、难点.....	135
3.5	海报的制作.....	137



3.5.1	创作思路.....	137
3.5.2	知识点.....	138
3.5.3	制作步骤.....	139
3.5.4	重点、难点.....	151
第4章	CorelDRAW 文字排版及题头制作	154
4.1	一张招生简章的制作.....	154
4.1.1	创作思路.....	154
4.1.2	知识点.....	155
4.1.3	制作步骤.....	156
4.2	字体标徽设计.....	172
4.2.1	创作思路.....	173
4.2.2	知识点.....	173
4.2.3	制作步骤.....	175
4.3	CD 封套制作.....	183
4.3.1	创作思路.....	183
4.3.2	知识点.....	183
4.3.3	制作步骤.....	184
第5章	CorelDRAW 位图处理	190
5.1	Corel PHOTO-PAINT 11 的简介.....	190
5.2	冬菇包装袋设计.....	195
5.2.1	创作思路.....	195
5.2.2	知识点.....	196
5.2.3	操作步骤.....	196
5.2.4	重点、难点.....	211
5.3	Corel TRACE 11 的简介.....	216
5.3.1	Corel TRACE 11 的界面介绍	216
5.3.2	Corel TRACE 11 的应用操作	218
5.3.3	文件的导出.....	224
5.4	手提袋制作.....	225
5.4.1	创作思路.....	225
5.4.2	知识点.....	226
5.4.3	操作步骤.....	227
5.4.4	重点、难点.....	233
第6章	滤镜应用.....	238
6.1	滤镜的介绍和应用.....	238
6.1.1	3D 效果.....	238
6.1.2	美术效果.....	240



6.1.3	模糊效果.....	242
6.1.4	色彩变换效果.....	244
6.1.5	轮廓效果.....	246
6.1.6	创意效果.....	247
6.1.7	扭曲效果.....	249
6.1.8	杂点效果.....	251
6.1.9	锐化效果.....	253
6.2	CorelDRAW 常用外挂滤镜	255
6.2.1	KPT 滤镜的安装	255
6.2.2	KPT 的应用	257
6.3	宣传单制作.....	260
6.3.1	创作思路.....	260
6.3.2	知识点.....	261
6.3.3	操作步骤.....	261
6.3.4	重点、难点.....	268
第 7 章	CorelDRAW 动画制作	270
7.1	Corel R.A.V.E.简介.....	271
7.1.1	Corel R.A.V.E.的界面认识.....	271
7.1.2	设置动画影片大小.....	273
7.2	制作吉祥物动画.....	274
7.2.1	创作思路.....	274
7.2.2	知识点.....	275
7.2.3	操作步骤.....	275
7.2.4	重点、难点.....	278
7.3	网页广告条制作.....	278
7.3.1	创作思路.....	279
7.3.2	知识点.....	279
7.3.3	操作步骤.....	279
7.3.4	重点、难点.....	288
第 8 章	CorelDRAW 11 后期处理	291
8.1	文件的管理.....	291
8.1.1	文件的保存.....	291
8.1.2	图形的导入和导出.....	294
8.1.3	绘图页面的管理.....	298
8.1.4	利用模板创建绘图.....	302
8.2	CorelDRAW 打印技术.....	305
8.2.1	设置页面大小.....	305



8.2.2	选择版面样式	307
8.2.3	制作标签	308
8.2.4	选定页面背景	310
8.2.5	设置打印机属性	312
8.2.6	打印预览	313
8.2.7	设置打印选项	316
8.2.8	合并打印	318
8.3	自定义 CorelDRAW	320
8.3.1	自定义工作界面	320
8.3.2	自定义内存管理	322
8.3.3	自定义命令快捷键	323
附录		325
1.	CorelDRAW 11 快捷键	325
2.	文件的格式	326
3.	平面文字设计原则及组合	327
4.	平面设计与符号学的本质联系	329

第 1 章 CorelDRAW 基础知识

1.1 CorelDRAW 简介

成立于 1985 年的 Corel 公司,是由加拿大人注册的,现今 Corel 的产品遍及世界各国,是目前具有相当规模和实力的大公司。

CorelDRAW 是一个基于矢量的绘图程序软件,可以用来创作专业美术作品,从简单的标签到复杂的效果图,CorelDRAW 都能让你得心应手。在设计界中有 70% 以上的优秀平面设计作品都是出自它手,CorelDRAW 是最好、也是最流行的图形软件。使用 CorelDRAW 不但可以随意创建各种基本的图形,而且可以给图形添加各种效果,如填充、肌理、阴影、透视、立体化和轮廓等。在文字排版功能上也是一流的,满足了用户在编排大量文字板面的要求。其绑定的附带软件更是方便了用户的多种需求。

Corel 公司近期推出其 CorelDRAW 图形套装的新版本,新版 CorelDRAW Graphics Suite II 对系统的要求是, G3 Mac 或以上机型,带有 128MB 内存、Mac OS X 10.1 或更高版、1024×768dpi 显示分辨率、250MB 硬盘空间和 CD-ROM 驱动器。

自 Corel 公司出产 CorelDRAW 以来就一直在不断更新,至今 CorelDRAW 已经进入第 11 代,下面的图片是见证了自 CorelDRAW 5 以来其发展的过程,如图 1-1~图 1-6 所示。



图 1-1 CorelDRAW 5 版本字样



图 1-2 CorelDRAW 6 版本字样



**COREL
DRAW 7**
Productivity. Power and goEway.com

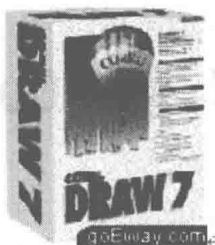


图 1-3 CorelDRAW 7 版本字样



图 1-4 CorelDRAW 8 版本字样



图 1-5 CorelDRAW 9 版本字样



图 1-6 CorelDRAW 10 版本字样



1.1.1 一些基本概念

学习 CorelDRAW 就必须先了解一些概念,如页【Page】、层【Layer】以及什么是矢量图。

在 CorelDRAW 的一个文件中可以包含很多页,就好像我们平常用的笔记一样,各页面之间是彼此独立的,但每一页中又可以建立若干层。



1. 图层的概念

为了让不同的对象可以保持各自的独立性,以方便未来的修改,这里启用了图层来实现这一目的。每一层图层就像一块透明的玻璃,在图层上画颜色就如同在玻璃上画颜色一样。当两层图层叠在一起时,只要上一层没有图像可以遮住下一层的图像,就可以看见一层的图像。

利用图层,用户可以创造丰富多彩的效果,制作出专业水平的艺术画面。用户在编辑、粘贴、绘制和重新定位一个图层上的像素时,不会影响其他图层。在未合并之前,每个图层都是独立的。



2. 矢量图的概念

矢量图形是相对位图而言的,用数学方法来描绘几何图形,包括形状、颜色、轮廓、填充以及位置等。而位图是用一系列色彩像素来描绘图像,将图像中每一像素的颜色都保存在文件中。矢量图形在缩放时质量不会改变,在输出时能够以输出设备的最大分辨率显示并打印;而位图经过缩放后通常会引起颜色等失真,并且位图本身的分辨率将对输出产生影响。此外,矢量图形占用的磁盘空间通常比位图小。

(1) 矢量图

矢量图形是用称之为向量的直线或曲线来描绘图像,例如,一个树叶的图像(下图)是由很多点组成,由直线或曲线通过这些点,最后形成树叶轮廓,而树叶的色彩是由轮廓的色彩或轮廓包围区域的色彩确定的,如图 1-7 所示。

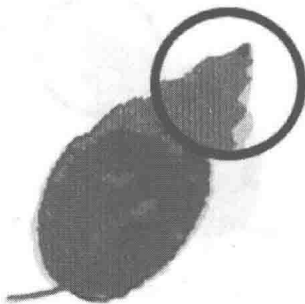


图 1-7 矢量图



对矢量图形的编辑，就是修改构筑该图形的直线和曲线。可以移动、缩放、重塑一个矢量图形，包括更改它的颜色，所有这些操作都不会改变该矢量图形的品质。矢量图形具有分辨率独立性，就是说矢量图形可以在不同分辨率的输出设备上显示，却不会改变图像的品质。

(2) 流行的矢量图制作软件

现在流行的矢量图制作软件，名气较大的是 CorelDraw 以及 Adobe 公司的 Illustrator、Macroemdia 公司的 Freehan，在动画制作软件 Flash 中输出的也是矢量图。

① CorelDraw

CorelDRAW 是最权威的矢量图制作软件，也是功能最强大的矢量图制作软件。现在发行的最新版本是 11，将矢量插图、版面设计、位图编辑、图像编辑及绘图工具等多种功能合为一体，全面满足大家作图的需要。

② Illustrator

每一个懂得计算机的人，面对 Adobe 公司庞大的软件优势，都不得不赞叹，也不得不佩服！无论位图还是矢量图，无论影视还是网页处理，都一一涉及，也一一占据着重要的位置。Illustrato——矢量图的制作，就是 Adobe 公司撑起这片市场天空的软件。

③ Freehand

如果不追求制作复杂炫耀的效果，Freehand 是一个非常不错的选择，因为在同行的软件中 Freehand 性价比最高。矢量图所需要的基本制作它完全可以满足。

以上谈论了位图与矢量图的常用制作软件，通过它们之间的对比，希望读者能找到适合自己的软件。



3. 点阵图

点阵图形是以称之为像素的彩色点来描绘图像。例如，下图的树叶，是由特定的位置和每个像素的色值来确定的，如同“马赛克”一样的方式形成图像，如图 1-8 所示。

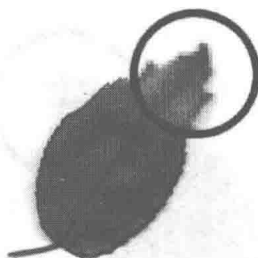


图 1-8 点阵图

当编辑位图图像时，修改的是像素，而不是直线或曲线。位图图像是非分辨率独立性的，这是因为构成图像的数据被固定在特定大小的栅格里。编辑位图图像将影响它的外观



品质,尤其是缩放点阵图像时,将使图像的边缘变得模糊不清,这是因为栅格内的像素被重新分布了的缘故。如果用低于图像自身清晰度的输出设备来显示该位图,也将降低位图的外观品质。

1.1.2 CorelDRAW 11 新功能

在 CorelDRAW 11 这个基于矢量的图形程序中增加了许多新的特性。其中提供了对特征符的支持,可在特定的物体中使用特征符,使创建的文件更小。新增的 Library Docker 面板可供用户管理这些特征符。

增加了 3 点定位绘图工具——3 点椭圆、3 点矩形和 3 点曲线工具,可让用户仅通过两次单击则可创建或定位带角度的或倾斜的形体。先用单击接着拖过中线或基线的方法创建出形体,然后再次单击就可定义其高度。新的多线工具和笔工具也简化了绘制曲线和直线的过程。

增加了带压敏功能的 Smudge 和 Roughen 画笔。这些画笔也可感知倾斜姿态和方向,在把 CorelDRAW 与压敏笔和输入板一起使用时可增加逼真的效果,这样就更加增强了它的绘画功能。

增强了文本处理,用户可将文本段落转换成曲线形。但最好不要对大量的文本使用这一功能,这样会造成文件太大而难于运行。

大大加强了对形体的处理,在原有的“整形”和“交叉”基础上增加了新的菜单项,其中有“简化”、“前减后”和“后减前”。这些工具对于形体以及在文档中放置物体提供了进一步控制。

CorelDRAW 的其他绑定的附带软件也都进行了相应的改变,在本书的第 5 章和第 7 章中将会给读者介绍 CorelTRACE、CorelPHOTO-PAINT 和 CorelR.A.V.E。

1.2 CorelDRAW 界面认识

1.2.1 启动 CorelDRAW 11

当用户单击“开始”菜单中的 Corel Graphics Suite 11 中的 CorelDRAW 11,如图 1-9 所示,便可启动 CorelDRAW。

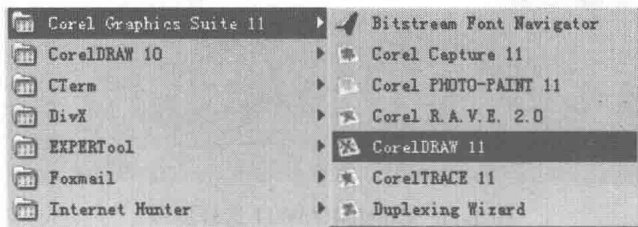


图 1-9 启动 CorelDRAW 11



单击启动后将出现如图 1-10 所示的启动界面,在本书中用的是最新的英文版(同时有中英文版对照)。



图 1-10 启动界面

进入 CorelDRAW 11 文件选择窗口,如图 1-11 所示。这里有 6 个命令供用户选择,分别是:【New Graphic】(新建文件)、【Open Last Edited】(打开上次文件)、【Open Graphic】(打开文件)、【Template】(模板)、【CorelTUTOR】(Corel 教程)、【What's New】(新功能),用户可以根据自己的需求选择不同的命令。要开始一个新的文件单击【New Graphic】(新建文件);想打开上一次使用过的文件则选【Open Last Edited】(打开上次文件);要套用模板的话就得选择【Template】(模板);如果要阅读 CorelDRAW 11 附带的教程则选择【CorelTUTOR】(Corel 教程);如果要查找 CorelDRAW 11 的新增功能,则可以单击【What's New】(新功能)命令,那里有简要的介绍和效果图。

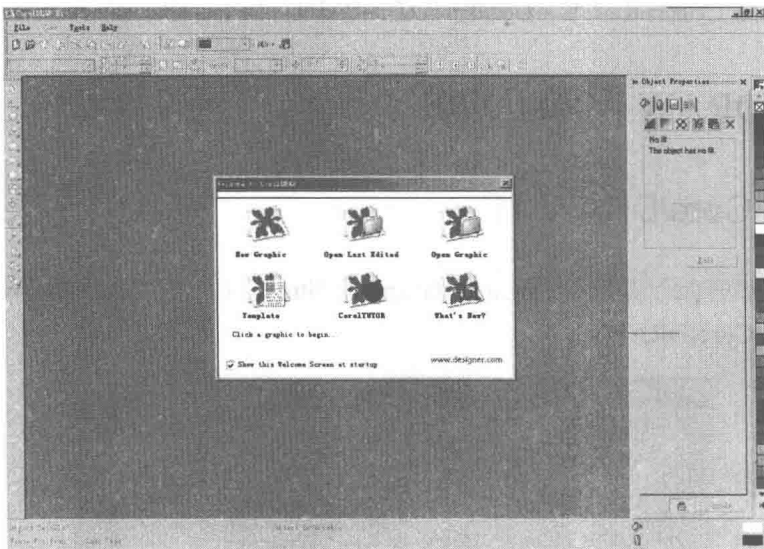


图 1-11 CorelDRAW 11 选择窗口