



全国高职计算机专业教材

院士教授、企业资深从业人员、职教一线教师共同打造

◎顾问 张效祥院士 ◎总主编 邱玉辉教授

平面设计

— CorelDRAW 12 实用教程

中文版

陈美湘 主编

COREL DRAW



西南师范大学出版社



全国高职计算机专业教材

院士教授、企业资深从业人员、职教一线教师共同打造

◎ 顾问 张效样 院士 ◎ 总主编 邱玉辉 教授

平面设计

——CorelDRAW 12 实用教程

中文版

陈美湘 主编

西南师范大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

平面设计——CorelDRAW 12 中文版实用教程/陈美湘主编.

重庆:西南师范大学出版社,2006.7

ISBN 7-5621-3624-6

I. 平... II. 陈... III. 平面设计--图形软件, Corel
DRAW 12—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 062903 号

全国高职计算机专业教材

顾问:张效祥 院士

总主编:邱玉辉 教授

总策划:周安平 李远毅

执行策划:周 松 张浩宇

平面设计——CorelDRAW 12 中文版实用教程

主编 陈美湘

责任编辑:郑持军

封面设计:唐小慧

出版发行:西南师范大学出版社

(重庆·北碚 邮编 400715)

网址: <http://www.xscbs.com>

印刷者:重庆师范大学印刷厂

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 12

字 数: 292 千字

版 次: 2006 年 8 月 第 1 版

印 次: 2006 年 8 月 第 1 次

书 号: ISBN 7-5621-3624-6/TP·55

定 价: 20.00 元

《全国高职计算机专业教材》编委会联系方式

联系人:周 松 张浩宇

电 话: 023-68254356 13908317565 13883206497

地 址: 重庆市北碚区西南师范大学出版社内

邮 编: 400715

E-mail: qggzsjjc@yahoo.com.cn

《全国高职计算机专业教材》总编委会

总编委会顾问

张效祥 中国科学院院士、著名计算机专家、“两弹一星”功臣

总编委会主任

邱玉辉 西南大学人工智能研究所所长、教授、博士生导师

总编委会副主任

黄国兴 华东师范大学软件学院 院长、教授

王能忠 四川托普信息技术职业学院 院长、教授

张为群 西南大学计算机与信息科学学院 院长、教授

汪林林 重庆邮电大学软件学院 原院长、教授

李喜桂 华南师范大学计算机科学系 原系主任、教授

张 杰 西北大学软件职业技术学院 院长、教授

徐受容 重庆电子职业技术学院计算机系 主任、教授

丛书总序

CONGSHU ZONGXU

总主编 邱玉辉

高等职业教育是我国高等教育体系的重要组成部分。近年来,国家高度重视职业教育,并为推动我国职业教育跨越式发展,颁发了《国务院关于大力推进职业教育改革与发展的决定》,提出了将高等职业教育学制逐步由目前的三年改为两年的改革方向。

教材是提高教育质量的关键之一。信息产业部电子教育中心调查后认为,现在使用的教材多数是普通高校本科教材的压缩和简化,偏重理论知识的介绍,而案例教学、项目教学的内容极少,实用技能的训练更是不足,课程内容滞后于专业技术的更新与发展,与社会需求和行业发展相脱节,从而导致学生分析问题和解决问题的能力,特别是职业能力较弱,毕业的学生很少能直接顶岗工作。

为落实国家大力发展职业技术教育的重大决策和解决目前缺乏面向两年学制的高职计算机专业系列教材的问题,我们组织开发了这套《全国高职计算机专业教材》。

这套教材由我国著名计算机专家、“两弹一星”功臣张效祥院士担任顾问,并得到中央教育科学研究所的大力支持。其编写指导思想是:需求牵引,改革驱动,理论适度,着眼技术,立足实用,培养能力。我们通过总结当前职业教育专家教学改革的最新研究成果,紧紧依靠高职院校从事计算机教育的一线教师,以培养技能型紧缺人才为目标,让学生明白Why,知道What,重点学会How。把理论与实践融为一体,既考虑了每门课程本身的科学性,又兼顾了课程间的联系与衔接。全套教材具有重点突出,针对性强;结构清晰,循序渐进;模块结构,易教易学等特点。此外,我们还将为教材配备包含教参和习题解答等内容的光盘,供教师参考和学生自学。

总之,这套教材经过长期策划,精心打造,认真审读,终于问世了。它倾注了编写教师、总编委会以及出版社的大量心血。如果它能够对我们的高职计算机教育有所助益,那么我们的目的就达到了。

前言

QIANYAN

CorelDRAW 软件是 Corel 公司推出的目前市场上最优秀的矢量绘图及文档排版软件之一,因其功能强大、实用性强,自上市以来就一直受到广大设计者们的青睐。Corel 公司在 CorelDRAW 11 的基础上又推出了 CorelDRAW 12,此版本不但保持了以前版本在绘图方面的超强功能,还添加了几个更为实用的工具,相信平面设计工作者在新版本的使用中会更快地体会到 CorelDRAW 12 功能的强大。

CorelDRAW 是运行在 Windows 95/98/NT/2000/XP 操作系统之下,基于矢量图形的绘图软件。用户可以使用 CorelDRAW 很轻松地进行广告设计、封面设计、CIS 设计、产品包装造型设计、网页设计和印刷制版等工作。而且还可以将绘制好的矢量图转换为不同格式的位图,并且可以使用各种位图效果,如三维效果、模糊效果、艺术效果。另外,CorelDRAW 软件还可以导入 Office、Photoshop、Illustrator 及 AutoCAD 等软件输入的文字和绘制的图形,并能够对其进行处理,更大程度地方便了用户。

全书分为基础教学、综合设计和上机实验三大部分,其中一至五章为基础教学部分,六至十章为综合实例部分,最后是上机实践。内容分别是:第一章 CorelDRAW 12 入门;第二章 CorelDRAW 12 的基本工具;第三章 交互式效果设计;第四章 位图编辑;第五章 文件的输入与输出;第六章 CIS 设计;第七章 封面设计;第八章 人物设计;第九章 商品包装设计;第十章 广告设计。书的最后安排了 10 个实验,便于读者课后加强和教师指导实验。书中通过大量插图和实例展示了 CorelDRAW 12 的强大功能,便于读者理解软件的应用。本书按从初级到高级、从基本概念到应用实例的顺序循序渐进地对 CorelDRAW 12 进行了详细地描述,层次清楚,讲解透彻,实例丰富,图文并茂,通俗易懂。本书主要针对从事平面图像处理的初中级用户,是大专院校相关专业的教材,同时也是从事用 CorelDRAW 12 进行标志的制作、名片的制作、封面设计、人物设计、商品包装设计、产品广告设计的人员的重要指导书。

本教材使用学时指导:

1. 两年制普通专业:建议进行基础教学为主,教学章节为第一至第五章,对于部分有特殊需要的学生可以自己动手完成综合设计部

前言

QIANYAN

分,实验根据课时情况由任课老师选定。教学学时建议为40~60学时。

2. 两年制图形图像类和艺术类专业:建议进行基础教学为主,教学章节为第一至第五章,综合设计部分完成第六章、第七章的教学,对于部分有特殊需要的学生可以自己动手完成综合设计的其余部分,实验根据课时情况由任课老师选定。教学学时建议为60~80学时。

3. 三年制普通专业:建议进行基础教学为主,教学章节为第一至第五章,综合设计部分完成第六章、第七章的教学,对于部分有特殊需要的学生可以自己动手完成综合设计的其余部分,实验根据课时情况由任课老师选定。教学学时建议为60~80学时。

4. 三年制图形图像类和艺术类专业:建议进行基础教学、综合设计和上机实验三大部分的教学。教学学时建议为72~100学时。

本书由重庆电子职业技术学院陈美湘任主编,参编情况如下:第一章,西北大学软件职业技术学院王小力;第二章,重庆电子职业技术学院陆柏松;第三章,重庆电子职业技术学院陈美湘;第四章,重庆电子职业技术学院张远;第五章,三峡职业技术学院雷蕾;第六章,西北大学软件职业技术学院王小力;第七章,三峡职业技术学院雷蕾;第八章,重庆电子职业技术学院张远;第九章,重庆电子职业技术学院陆柏松;第十章,重庆电子职业技术学院邹飞波。由于水平有限,书中难免有不尽如人意之处,诚请广大读者朋友不吝赐教。

内容介绍

NEI RONG JIE SHAO

本着新编教材应反映当代科学技术、文化的最新成就,在内容和体系上有明显特色等特点,本书依据平面设计教学的特点和要求,由浅入深,系统全面地介绍了 Corel 公司充满活力的矢量制图软件最新版本 CorelDRAW 12 的软件功能和操作方法。全书分为基础教学、综合设计和上机实践三大部分,其中一至五章为基础教学部分,六至十章为综合实例部分,最后是上机实践。内容分别是:第一章 CorelDRAW 12 入门;第二章 CorelDRAW 12 的基本工具;第三章 交互式效果设计;第四章 位图编辑;第五章 文件的输入与输出;第六章 CIS 设计;第七章 封面设计;第八章 人物设计;第九章 商品包装设计;第十章 产品广告设计。书的最后安排了 10 个实验,便于读者课后加强和教师指导实验。书中通过大量插图和实例展示了 CorelDRAW 12 的强大功能,便于读者理解软件的应用。本书按从初级到高级、从基本概念到应用实例的顺序循序渐进地对 CorelDRAW 12 进行了详细的描述,层次清楚,讲解透彻,实例丰富,图文并茂,通俗易懂。本书主要针对从事平面图像处理的初中级用户,是大专院校相关专业的教材,同时也是从事用 CorelDRAW 12 进行标志的制作、名片的制作、封面设计、人物设计、商品包装设计、产品广告设计的人员的重要指导书。

为方便老师教学和学生学学习,本书还配备了资源光盘。本书配套光盘包含了本书中主要图片的效果图(jpg 格式),原文件(cdr 格式);每章课件(Powerpoint 格式);习题答案(doc 格式)。

目 录

 第一章 CorelDRAW 12 入门	(1)
第一节 初识 CorelDRAW 12	(2)
第二节 CorelDRAW 12 的用户界面	(6)
第三节 页面基本设置	(8)
思考与习题	(11)
 第二章 CorelDRAW 12 的基本工具	(13)
第一节 挑选、矩形、椭圆、多边形、基本形状工具	(14)
第二节 手绘、贝塞尔、自然(艺术)笔工具	(21)
第三节 变形工具	(24)
第四节 填充工具和轮廓工具	(28)
第五节 文本工具	(31)
第六节 其他工具	(32)
思考与习题	(36)
 第三章 交互式效果设计	(38)
第一节 认识交互式工具	(39)
第二节 交互式特效的设计	(39)
思考与习题	(44)
 第四章 位图编辑	(46)
第一节 编辑位图	(47)
第二节 应用位图特殊效果	(51)
思考与习题	(62)

 第五章 文件的输入与输出	(63)
第一节 输入输出文件	(64)
第二节 打印文件	(67)
第三节 输出前准备	(72)
思考与习题	(75)
  第六章 CIS 设计	(77)
第一节 CIS 设计基础	(78)
第二节 CIS 相关因素的设计	(81)
第三节 CIS 应用设计系统	(85)
思考与习题	(91)
  第七章 封面设计	(92)
第一节 封面设计基础	(93)
第二节 工具书封面设计	(96)
第三节 说明书封面的制作	(106)
思考与习题	(112)
  第八章 人物设计	(113)
第一节 人物设计基础	(114)
第二节 人物的绘制	(114)
思考与习题	(128)
  第九章 商品包装设计	(129)
第一节 包装设计基础	(130)
第二节 包装盒的制作	(131)
第三节 包装盒立体效果图的制作	(140)
思考与习题	(145)
  第十章 广告设计	(146)
第一节 广告设计基础	(147)
第二节 广告设计实例	(149)
思考与习题	(155)

 附录一 实验 (156)

实验一 CorelDRAW 12 设计初步(2 学时) (156)

实验二 基本工具的使用(2~4 学时) (157)

实验三 交互式工具的使用(2~4 学时) (160)

实验四 位图编辑(2~4)学时) (161)

实验五 文件的输入与输出(2 学时) (162)

实验六 CIS 设计与制作(2~6 学时) (164)

实验七 封面设计与制作(2~4 学时) (166)

实验八 人物设计与制作(2~6 学时) (168)

实验九 商品包装设计与制作(2~4 学时) (168)

实验十 广告设计与制作(2~4 学时) (171)

 附录二 CorelDRAW 12 常用快捷键大全 (173)

第一章 CorelDRAW 12 入门

CorelDRAW 软件是 Corel 公司推出的目前市场上最优秀的矢量绘图及文档排版软件之一,因其功能强大、实用性强,自上市以来就一直受到广大设计者们的青睐。Corel 公司在 CorelDRAW 11 的基础上又推出了 CorelDRAW 12,此版本不但保持了以前版本在绘图方面的超强功能,还添加了几个更为实用的工具,相信平面设计工作者在新版本的使用中会更真切地体会到其功能的强大。

学习要求:

学习本章后,应对 CorelDRAW 12 的功能有个初步的了解,区分矢量图和位图,掌握 CorelDRAW 12 的用户界面,学会界面的相关操作。

主要内容:

- CorelDRAW 的基本概念
- CorelDRAW 12 的界面
- 界面的相关操作
- 页面的各种设置

第一节 初识 CorelDRAW 12

CorelDRAW 是运行在 Windows 95/98/NT/2000/XP 操作系统之下, 基于矢量图形的绘图软件。用户可以使用 CorelDRAW 很轻松地进行广告设计、封面设计、CIS 设计、产品包装造型设计、网页设计和印刷制版等工作。为了后面系统地学习设计与制作, 有必要先了解一些重要的概念。

一、重要概念

1. 平面设计

平面设计是指把文字、图形、图像灵活地组合起来产生出各种视觉效果, 以表达不同情感和思想的印刷品、宣传品。平面设计的范畴包括: 广告设计、企业形象设计、书籍设计、包装设计、网页设计和多媒体设计等等。

2. 位图图像和矢量图形

计算机图形主要分为两大类——位图图像和矢量图形。了解两类图形间的差异, 对创建、编辑和导入图片很有帮助。

(1) 位图图像

位图又叫点阵图, 在技术上称为栅格图像, 它使用彩色网格即像素来表现图像。每个像素都具有特定的位置和颜色值。例如, 位图图像中的自行车轮胎由该位置像素的马赛克组成。在处理位图图像时, 所编辑的是像素, 而不是对象或形状。位图图像是连续色调图像最常用的电子媒介, 如照片或数字绘画, 因为它们可以表现阴影和颜色的细微层次。位图图像与分辨率有关, 也就是说, 它们包含固定数量的像素。因此, 如果在屏幕上对它们进行缩放或以低于创建时的分辨率来打印, 将丢失其中的细节, 并会出现锯齿状边缘。



图 1-1

位图图像善于重现颜色的细微层次,如照片的颜色层次。当以过大的尺寸打印或以过高的放大倍数显示时,可能会有锯齿状边缘。

(2) 矢量图形

矢量图形也称向量图形,或者称为面向对象的图形。它是由许多对象组成,是利用数学原理将线结合成面进而来描述对象。矢量图形的图形元素称为对象,且每个对象都是独立的,具有各自的属性,如颜色、形状、轮廓、尺寸以及显示在屏幕上的位置等,因此矢量图形在屏幕上任意地被缩放时不会失真,当对其进行比例改变、扭曲、变形等操作时,仍可以保持原有的清晰度。例如,矢量图形中的自行车轮胎由数学定义的圆组成,圆以某一半径画出,放在特定位置并填充有特定颜色。移动轮胎、调整其大小或更改其颜色不会降低图形的品质。

矢量图形与分辨率无关——也就是说,您可以将它们缩放到任意尺寸,可以按任意分辨率打印,而不会遗漏细节或降低清晰度。因此,矢量图形是表现标志图形的最佳选择。标志图形(如徽标)在缩放到不同大小时必须保持清晰的线条。



图 1-2

因为计算机显示器通过将图像显示在网格上来表现图像,因此,矢量数据和位图数据在屏幕上都是以像素显示的。

3. 像素和像素尺寸

(1) “像素”(Pixel)

“像素”(Pixel)是用来计算数字图像的一种单位,把数字图像放大数倍,会发现这些图像其实是由许多色彩相近的小方点所组成,这些小方点就是构成影像的最小单位——像素(Pixel)。

(2) 像素尺寸

像素尺寸是指位图图像的高度和宽度的像素数量。图像在屏幕上的显示尺寸由图像的像素尺寸、显示器的大小和显示器分辨率设置决定。例如,典型的 15 英寸显示器水平显示 800 个像素,垂直显示 600 个像素。尺寸为 800×600 像素的图像将充满此小屏幕。在像素设置为 800×600 的更大的显示器上,同样的图像(尺寸为 800×600 像素)仍将充满屏幕,但每个像素看起来更大。将大显示器的设置更改为 1024×768 像素,则图像会以较小尺寸显示,但仅占部分屏幕。图像以多大尺寸在屏幕上显示取决于多种因素——图像的像素尺寸、显示器大小和显示器分辨率设置。

4. 图像分辨率和文件大小

(1) 图像分辨率

图像分辨率是指图像中每单位打印长度上显示的像素数目,通常用像素/英寸(ppi)表示。图像中细节的数量取决于像素尺寸,而图像分辨率控制打印像素的空间大小。

(2) 文件大小

图像文件大小的度量单位是千字节(KB)、兆字节(MB)或千兆字节(GB)。文件大小与图像的像素尺寸成正比。在给定的打印尺寸下,像素多的图像产生更多的细节,但它们所需的磁盘存储空间也更多,而且编辑和打印速度较慢。例如,1 英寸×1 英寸 200 ppi 的图像所包含的像素是 1 英寸×1 英寸 100 ppi 的图像所包含的像素的 4 倍,所以文件大小也是它的 4 倍。

5. 颜色模式

通常我们使用的计算机显示器屏幕上所显示的颜色变化很大,受周围光线、显示器和房间温度的影响,只有准确校正的显示器才能正确地显示颜色。计算机是通过数字化方式定义颜色特性的,通过不同的色彩模式显示图像,比较常用的色彩模式有 RGB 模式和 CMYK 模式,适合显示器显示的色彩模式是 RGB 模式,CMYK 色彩模式是用于工业印刷的标准色彩模式。其他色彩模式还有 Lab 模式、Grayscale 灰度模式、Bitmap 模式。

(1) RGB 色彩模式由红(R)、绿(G)和蓝(B)3 种颜色的不同颜色值组合而成。RGB 模式的配色原理是加色混合法。把红、绿、蓝三种颜色迭加起来可以得到白色,显示器和扫描仪采用有色光,通过把不同量的红、绿、蓝三种分量组合起来,就可以在这些设备上产生各种颜色。显示器的显像过程就是加色原理的例子。

(2)CMYK 色彩模式由 4 种颜色组成,青(C)、品红(M)、黄(Y)和黑(K)。CMYK 模式的配色原理是减色混合法,颜料有选择地吸收一些颜色的光,并反射其他一些颜色的光。由于青色、品红色和黄色吸收与其互补的加性原色,所以这几种颜色叫做减性彩色。彩色印刷设备利用减性原色产生各种色彩。颜料的色彩取决于所能吸收和反射的光的波长。颜料及印刷油墨等就是减色原理的例子。彩色印刷通常是使用黄(Y)、品红(M)、青(C)三色油墨及黑色(k)油墨来完成的,黑色油墨常被用以加重暗调,强调细节,补偿彩色颜料的不足。

(3)Lab 色彩模式的特点是在使用不同的显示器或打印设备时,它所显示的颜色都是相同的。因此以这种色彩模式在各种设备之间传输的时候不会出现问题,无论是在输出还是显示设备上,都可以提供一致的颜色。在色彩模式的转换过程中,Lab 色彩模式是中间色彩模式,通过它最大限度地解决了色彩模式之间颜色不一致的问题。

(4)Grayscale 灰度模式使用多达 256 级灰阶。灰度图像中的每个像素都有一个 0(黑色)~255(白色)之间的亮度值。一幅灰度图像在转成 CMYK 模式后可以增加彩色,但是如果将 CMYK 模式的彩色图像转为灰度模式后则颜色不能恢复。

(5)Bitmap 位图模式,Bitmap 位图模式的像素只有黑或白两种颜色值,因此可以说是一种最简单的色彩表达方式。Bitmap 位图不能使用编辑工具,只有灰度模式才能转换成 Bitmap 模式。

二、安装和启动 CorelDRAW 12

熟悉 Microsoft Windows 的用户,安装 CorelDRAW 12 应该不是什么问题,只需要将 CorelDRAW 12 安装盘插入光驱,系统将自动执行其安装程序,用户只需按提示进行相关操作即可。

启动 CorelDRAW 12,只需用鼠标单击左下方的“开始”按钮,然后选择“程序”→“CorelDRAW 12”→“CorelDRAW 12”即可,如图 1-3 所示。



图 1-3

启动 CorelDRAW 12 后会出现图 1-4 所示窗口,第一次使用 CorelDRAW 12 的用户可以选择“新建图形”图标。这样即可打开一新的工作窗口。



图 1-4

第二节 CorelDRAW 12 的用户界面

进入CorelDRAW 12后,呈现在用户眼前的是一个基本工作窗口,如图1-5所示。可以看出,和大多数软件相同,CorelDRAW 12也包括了菜单、工具栏、工具箱、属性栏等一些元素。

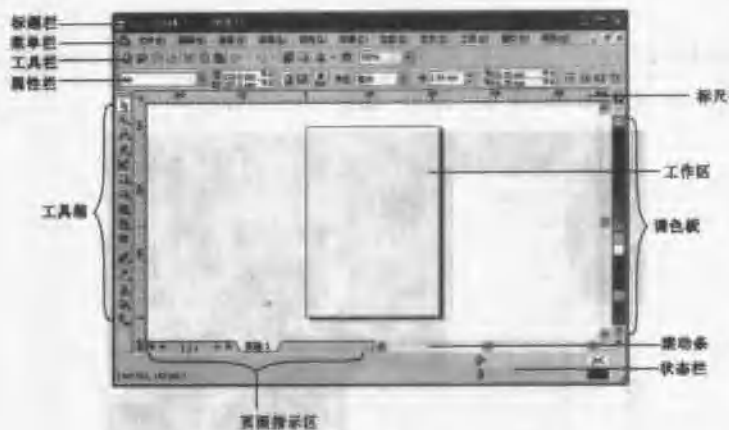


图 1-5

一、标题栏

标题栏位于文件窗口顶部,显示当前的文件名称,以及用于最小化、最大化和关闭的按钮。