



零起点学习基础 现场练兵提高技能 典型实例体验设计



内附光盘(1CD)

多媒体教学光盘: 31个实例, 110分钟教学录像



CorelDRAW 12 中文版

绘图与平面设计技能训练

思慧工作室 唐蓉 编著

- 由专业平面设计师倾力打造
- 典型应用实例让你体验真实设计的魅力
- 零起点开始学习电脑艺术设计
- 业界精美作品赏析让你拓展知识、提升能力
- 现场练兵式的教学让你掌握CorelDRAW操作技能
- 多媒体教学光盘与图书配合学习, 珠联璧合



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



CorelDRAW 12 中文版

绘图与平面设计技能训练

思慧工作室 唐蓉 编著

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 12 中文版绘图与平面设计技能训练 / 唐蓉编著.

—北京: 人民邮电出版社, 2006.6 (2007.8 重印)

(Computer Art Design)

ISBN 978-7-115-14863-6

I. C... II. 唐... III. 图形软件, CorelDRAW 12 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 062512 号

内 容 提 要

CorelDRAW 12 是最优秀的矢量绘图和平面设计软件之一。本书从使用 CorelDRAW 12 进行电脑艺术设计的角度出发, 注重培养软件操作技能和艺术设计的能力, 采用“零起点学习基础 + 现场练兵提高技能 + 典型实例体验设计 + 拓展、提升学习能力”的学习思路, 详细介绍了 CorelDRAW 12 的操作技巧和在电脑艺术设计中的应用技巧。全书共 14 章, 分为 4 个部分, 包括基础学习部分 (第 1 章至第 6 章), 提高训练部分 (第 7 章至第 9 章), 体验设计部分 (第 10 章至第 13 章) 和拓展、提升学习能力部分 (第 14 章)。通过本书的学习, 读者不仅可以轻松掌握 CorelDRAW 12 的软件操作, 而且还可以通过典型的应用实例体验到真实的设计, 起到举一反三的学习效果。

本书结构清晰、内容详实、实例精彩, 适合想使用 CorelDRAW 进行电脑艺术创作的初中级读者阅读, 也适合平面设计培训班作为教材。

Computer ART Design

CorelDRAW 12 中文版绘图与平面设计技能训练

- ◆ 编 著 思慧工作室 唐 蓉
责任编辑 郭发明
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京精彩雅恒印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 18.5
字数: 448 千字
印数: 8 001 - 9 000 册
- 2006 年 6 月第 1 版
2007 年 8 月北京第 3 次印刷

ISBN 978-7-115-14863-6/TP

定价: 45.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

关于本书

0.1 本书为谁而写

CorelDRAW 作为优秀的矢量软件，广泛应用于 VI 设计、平面广告设计、插画设计、出版物排版设计等领域。有大量的设计师和爱好者在使用 CorelDRAW，也有用户喜欢将它与其他软件结合使用。可以毫不夸张地说，CorelDRAW 是进入平面设计行业的必备“利器”之一。那么，如何才能让更多的爱好者学会 CorelDRAW 并体验矢量绘图、平面设计的魅力呢？通过对市场的深入调查，并结合初学者在学习 CorelDRAW 过程中的实际要求，我们组织了教学、设计经验丰富的设计人员编写了本书。

本书适合刚接触 CorelDRAW 的初学者，也适合具有一定软件应用基础并想进一步提高平面制作水平的读者。如果想学习 CorelDRAW 并想加入平面设计行业，本书将是最好的选择。

0.2 这本书里有什么

本书的目的是让 CorelDRAW 学习者能通过本书的学习，熟练掌握 CorelDRAW 软件并制作出精美的平面设计作品和绘画作品。

本书采用“零起点学习基础，现场练兵提高技能，典型实例体验设计，知识拓展提升学习能力”的主体思路，精心设计了“基础学习”、“提高训练”、“体验设计”及“拓展、提升学习能力”4 个部分，其具体内容如下。

- **基础学习部分：**基础学习部分由第 1 章至第 6 章构成。这部分内容专门为没有 CorelDRAW 基础的读者编写，包括 CorelDRAW 12 基础、对象的基本操作、图形的绘制与变换、图形的填充、文字输入、综合练习（如图 0-1 所示）等。希望通过这一部分知识的学习，能使没有接触过 CorelDRAW 的读者了解 CorelDRAW 的基本知识，熟练掌握 CorelDRAW 软件的相关操作。

FLAGSOFT

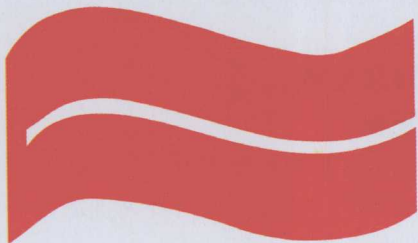


图 0-1 基础学习部分实例效果

- **提高训练部分：**提高训练部分由第 7 章至第 9 章构成。这一部分内容从软件基础应

用的角度出发,将软件的基础操作与电脑艺术绘画相结合,通过图形对象关系处理、对象形状修改、位图编辑、图形特效等内容,对CoreDRAW在绘画和平面设计中的不同应用进行有针对性的练习(如图0-2所示)。通过这一部分的学习,读者可进一步巩固并掌握软件的基本操作。另外,“现场练兵”式的实例练习可进一步提高读者的矢量绘图和平面设计制作水平。



图 0-2 提高训练部分实例效果

• **体验设计部分:** 体验设计部分由第10章至第13章构成。这一部分主要包括宣传画册、电影海报、报版广告、电脑壁纸、时尚插图、彩色水墨画、手机效果、食品包装设计、洗发水包装设计、手提袋设计、家装室内设计等应用型实例(如图0-3所示)。通过这一部分的学习,读者能了解并体验CoreDRAW设计应用型实例的制作思路、方法以及制作过程中的各种技巧和心得,迈出进入CoreDRAW平面设计行业的第一步,并为日后平面设计等艺术创作打下必要的基础。



图 0-3 体验设计部分实例效果

• **拓展、提升学习能力部分:** 这一部分为第14章,包括很多业内成功艺术作品和商业作品的案例赏析。通过这一部分的学习,读者可以体会到“山外有山、人外有人”的感觉,并能向更高更远的方向前进,最后突破书本和软件的限制,真正进入电脑艺术设计领域。

0.3 怎样通过本书学好 CoreDRAW

如果你是一位CoreDRAW初学者,那么请从第1章开始学习。它将逐步引导你通过对基础部分的学习并掌握CoreDRAW软件的基本操作,然后开始对提高训练部分的实例进行学习,以循序渐进的方式进入CoreDRAW平面设计的大门。

如果你有一定的CoreDRAW操作基础,那么还是建议从基础部分开始学习,不放过任何细节,以理清学习思路,达到熟能生巧的学习效果。

在利用本书学习 CorelDRAW 的过程中,采用正确的学习方法,不仅可以节约时间,还可以提高学习效率。下面将学习本书的基本方法归纳如下,供读者参考。

● **好好利用多媒体教学光盘:** 为了解决学习中可能出现的疑问和难点,本书附带了多媒体教学光盘,包含了本书中所有“现场练兵实例”和“典型实例”的有声教学内容。结合光盘的讲解,读者可以一边看多媒体教学,一边上机操作,学习将事半功倍。

● **打好基础:** 学习 CorelDRAW,首先应从 CorelDRAW 最基本的功能和最基本的操作学起(如简单图形的绘制、图形的填充、文字输入等),如图 0-4 所示。在熟练掌握这些功能后,再学习其他较为深入的内容,练习更具难度的操作时,才能举一反三,快速融会贯通。

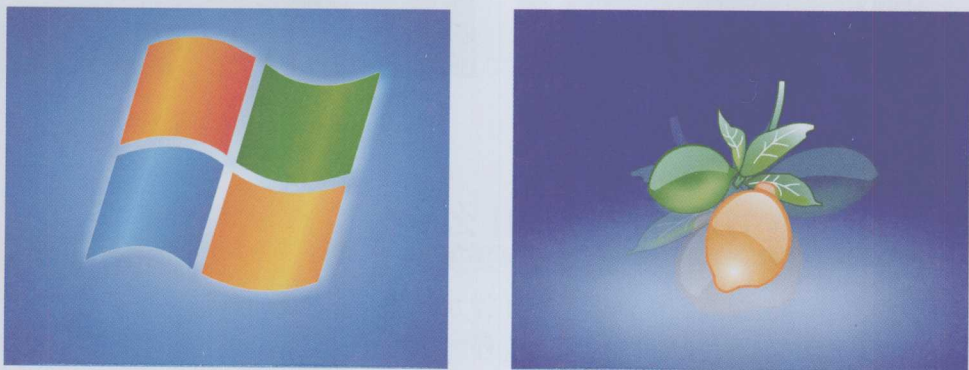


图 0-4 操作制作效果

● **注重实践:** 在熟练掌握 CorelDRAW 的基本操作,并具备一定的平面设计基础后,可试着利用所学知识制作一些简单的平面作品(利用本书,读者可直接对基础综合练习部分中的实例进行演练),如图 0-5 所示,在不断尝试和演练的过程中,逐步提高自身图形处理水平。

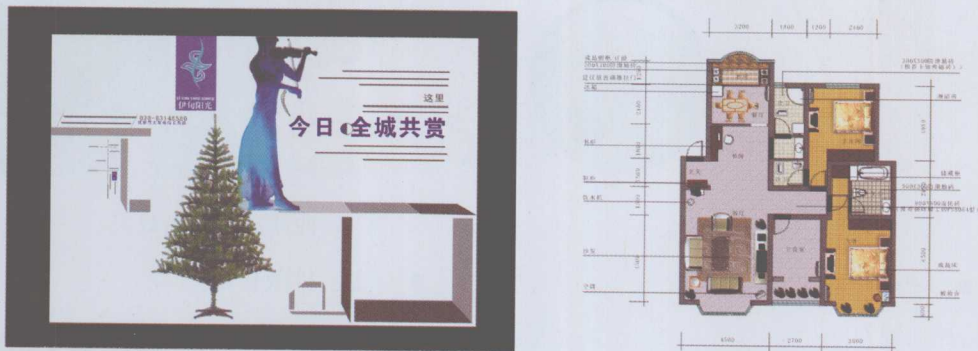


图 0-5 应用制作效果

● **临摹和借鉴:** 通常,一个优秀的 CorelDRAW 平面作品除了使用的技术手段,很大一部分取决于其蕴含的创意和构思,如图 0-6 所示。通过下载一些 CorelDRAW 平面作品,或通过观摩经典的平面广告,从中分析该作品的构思,以及在制作中使用到的技巧和技术处理手段,发现作品的亮点并获取心得,然后将这些学到的知识应用于自己的作品中,也是提高自身设计创作水平的重要途径之一。

● **加强交流:** 除了上述几点,与其他平面设计者进行交流也是学习 CorelDRAW 的重要途径。如果具备上网的条件,读者可访问本书提供的 CorelDRAW 网站和论坛,观摩他人的

作品并与其他爱好者一起学习探讨，相互交流，如图 0-7 所示。



图 0-6 制作出的效果

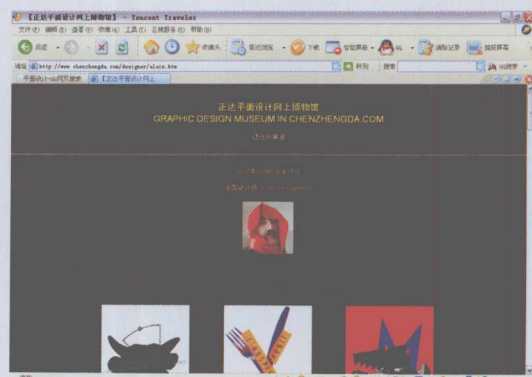


图 0-7 CorelDRAW 网站

0.4 学习本书后你能做些什么

本书从基础学习、提高训练到体验设计等方面进行了详细的讲解，并通过不同类型的实例进行演练。读者只需按照本书的学习流程进行认真的学习，并仔细制作本书提供的各类实例，了解其制作思路并归纳心得，即可在完成本书的学习后，利用 CorelDRAW 制作出各种不同类型的 CorelDRAW 平面作品，其具体内容如下。

- 基础绘图作品
- 曲线造型作品



基础绘图作品效果



曲线造型作品效果

- 产品造型设计作品
- 文字排版作品



产品造型设计作品效果



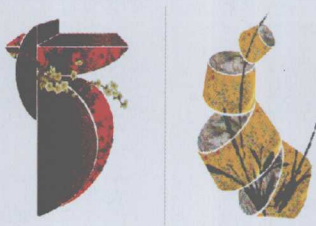
文字排版作品效果

● 文字特效作品



文字特效作品效果

● 特效与造型作品



特效与造型作品效果

● 插画作品



插画作品效果

● 海报作品



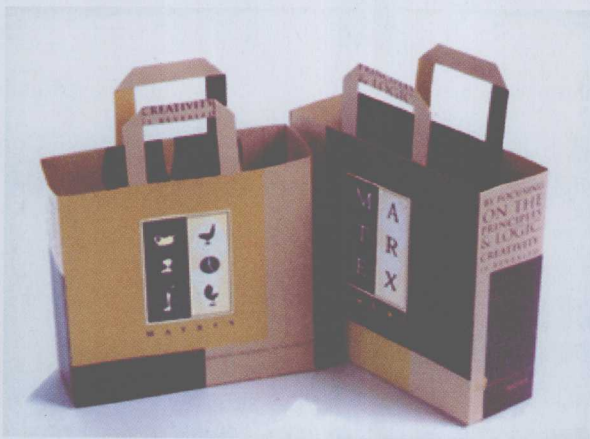
海报作品效果

● 动画作品



动画作品效果

● 包装设计作品



包装设计作品效果

0.5 你还可以去这些地方学习

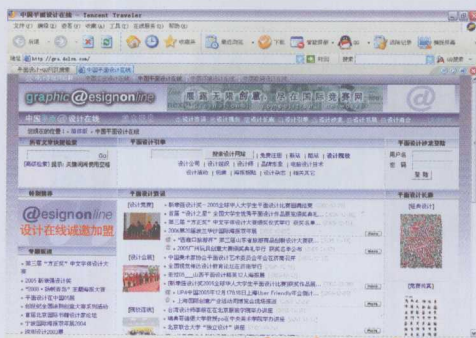
除了对本书进行认真学习外，与其他平面设计者之间进行交流，也是学习CorelDRAW进行电脑艺术设计的重要途径。下面列出一些适合CorelDRAW爱好者交流和学习网站。这些网站有很多值得借鉴的作品和学习心得。对于想不断学习和提高的CorelDRAW爱好者来说，这些网站是学习和交流的较好场所。典型CorelDRAW网站的名称和网址如下。

● 视觉同盟



<http://www.visionunion.com>

● 中国平面设计在线



<http://gra.dolcn.com/>

● 中国 Photoshop 联盟



<http://www.photoshopcn.com>

● 视觉中国



<http://www.chinavisual.com>

0.6 联系我们

本书由唐蓉执笔编写，参与编写的人员还有李梅、周永华、刘雪梅、张衡、蒋平、刘亚利、胡小春、黄书颖、李艺、李治发等人。由于时间仓促，作者水平有限，书中错漏之处在所难免，如果读者在学习过程有什么问题，可以和我们联系 (guofaming@ptpress.com.cn)。

0.7 版权申明

本书所使用的标志、图片、企业名称、案例赏析均为教学使用，其版权属相关企业 and 作品作者本人，请读者不要用于商业用途，否则后果自负。

教学光盘使用说明

光盘内容

本书所有实例的视频教学演示文件。

本书所有实例的素材和源文件。

运行环境

操作系统: Windows 9X/2000/XP/2003/NT/ME。

显示模式: 1024 × 768 以上分辨率、16 位色以上。

光 驱: 32 倍速以上的 CD-ROM 或 8 倍速以上的 DVD-ROM。

其 他: 配备声卡、音箱或耳麦。

特别提示: 进入案例学习时, 如果在你的电脑中出现只有声音而没有视频的现象, 请退出程序双击运行光盘根目录下的“TTS_ED”文件, 然后再执行“Autorun.exe”启动程序即可。

使用说明

1. 将光盘放入光驱后, 电脑自动播放片头, 然后进入光盘主界面, 如图1所示(如果光盘未能自动运行, 请用鼠标右键单击光驱所在盘符, 选择打开命令, 在打开的窗口中双击光盘根目录下的“Autorun.exe”文件即可)。



图 1 主界面

2. 单击光盘主界面上的任一案例目录按钮, 可进入相应的视频演示界面进行互动学习,

习,如图2所示。在视频演示界面中,单击**暂停**按钮可以控制视频的暂停和播放,另外,还可以利用其滑块来控制视频的进度;单击**调音**按钮,可以利用弹出的声音控制面板调整语音的大小;单击**返回**按钮,可以返回主界面。

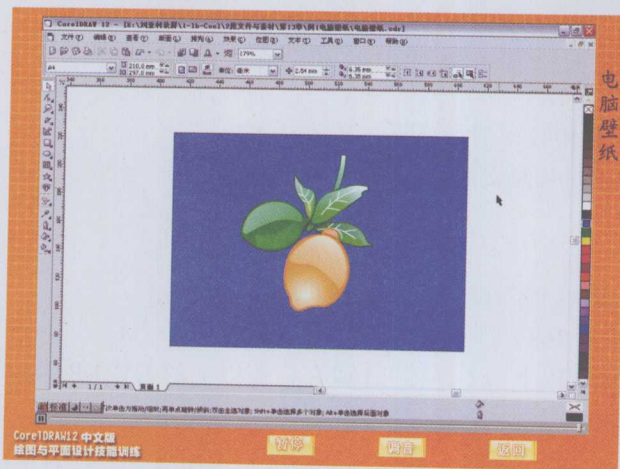


图2 案例演示界面

3. 单击主界面上的**源文件与素材**按钮,打开源文件和素材窗口,如图3所示。读者可以在这里参考本书所有源文件与素材。

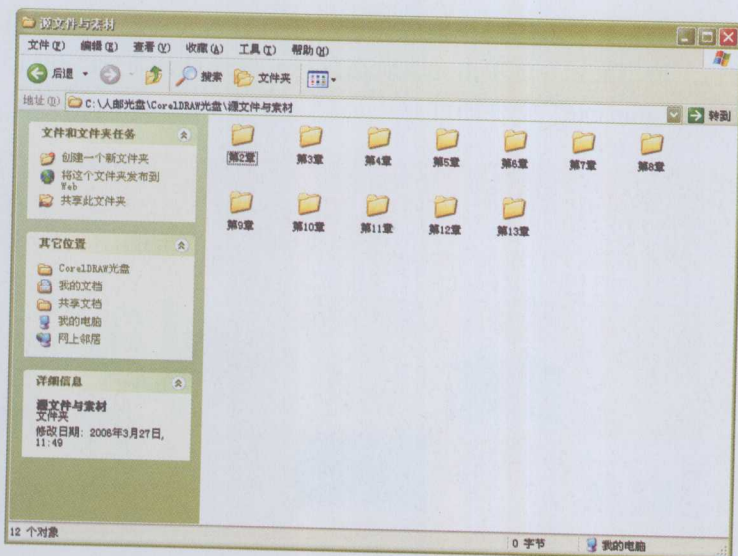


图3 源文件与素材窗口

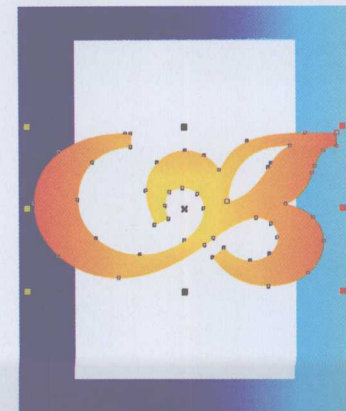
建议

为了保证读者更顺畅地读取光盘中的素材及源文件,更流畅地播放视频文件,建议读者在使用前将光盘中的所有内容拷贝到电脑硬盘中进行使用。

目 录

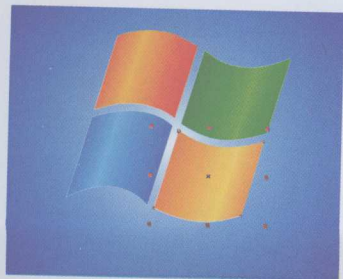
基础学习部分

第1章 CorelDRAW 12 基础	1
1.1 认识 CorelDRAW 12	2
1.2 CorelDRAW 12 的启动与退出	2
1.2.1 启动 CorelDRAW 12	2
1.2.2 退出 CorelDRAW 12	2
1.3 CorelDRAW 12 的工作环境	3
1.3.1 认识工作界面	3
1.3.2 标题栏	4
1.3.3 菜单栏	4
1.3.4 标准栏	4
1.3.5 属性栏	4
1.3.6 工具箱	5
1.3.7 泊坞窗	5
1.3.8 标尺、网格与辅助线	5
1.3.9 调色板	6
1.3.10 状态栏	6
1.4 文件的基本操作	6
1.4.1 新建文件	6
1.4.2 保存文件	7
1.4.3 打开文件	7
1.4.4 导入文件	7
1.4.5 导出文件	8
1.4.6 查看文件信息	9
1.5 页面基本设置与操作	9
1.5.1 常规页面设置	9
1.5.2 增加页面	11
1.5.3 删除页面	12
1.5.4 定位页面	12
1.6 相关概念	13
1.6.1 矢量图	13
1.6.2 常用文件格式	13
1.6.3 常用颜色模式	14
1.7 显示模式设置	15
1.7.1 设置视图的显示方式	15
1.7.2 设置显示比例	16
1.7.3 设置预览显示方式	17





FLAGSOFT



1.7.4 利用视图管理器显示页面 18

第2章 对象基本操作 19

2.1 选取对象 20

2.1.1 挑选工具 20

2.1.2 使用菜单命令 21

2.1.3 取消选择 21

2.2 复制、粘贴、再制和删除对象 22

2.2.1 复制、粘贴和剪切对象 22

2.2.2 再制对象 22

2.2.3 复制属性 23

2.2.4 删除对象 24

2.3 对象变换操作 24

2.3.1 移动对象 24

2.3.2 旋转对象 25

2.3.3 调整对象尺寸 26

2.3.4 缩放和镜像对象 26

2.3.5 清除对象变换 28

2.4 调整对象顺序 28

2.4.1 到前部 28

2.4.2 到后部 29

2.5 对齐与分布对象 29

2.5.1 对齐对象 29

2.5.2 分布对象 31

2.6 群组对象 32

2.7 结合与拆分对象 32

2.8 锁定操作 33

现场练兵 垂直排列播放器 34

第3章 图形的绘制与变换 37

3.1 工具箱简介 38

3.2 绘制线段与曲线 38

3.2.1 手绘工具 39

3.2.2 贝塞尔工具 41

3.2.3 艺术笔工具 42

3.2.4 钢笔工具 43

3.2.5 多点线工具 44

3.2.6 3点曲线工具 45

3.2.7 交互式连线工具 45

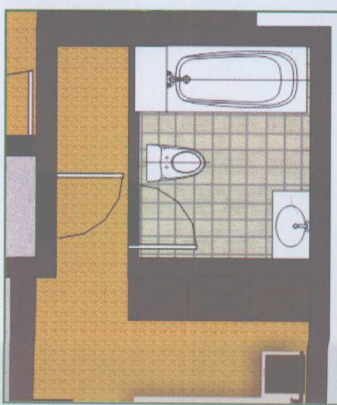
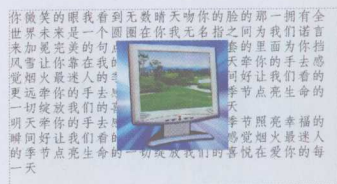
3.2.8 度量工具 47

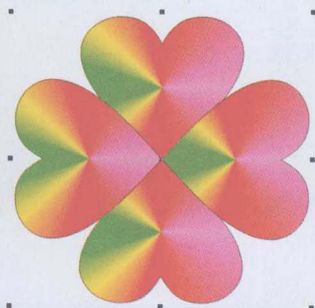
3.2.9 智能绘图工具 48

现场练兵 绘制标志(一) 49

3.3 几何图形的绘制 50

3.3.1	矩形工具	50
3.3.2	3 点矩形工具	50
3.3.3	椭圆工具	51
3.3.4	3 点椭圆工具	51
3.3.5	图纸工具	52
3.3.6	绘制箭头标识	52
3.3.7	绘制工作流程图	53
3.3.8	星形图形	54
3.3.9	绘制螺旋形	54
3.3.10	标注注解	55
3.3.11	其他几何图形的快速绘制	55
	现场练兵 绘制标志 (二)	56
	现场练兵 绘制标志 (三)	57
第 4 章	轮廓线与图形填充	59
4.1	轮廓线	60
4.1.1	设置轮廓线的粗细及样式	60
4.1.2	设置轮廓线的拐角和末端形状	61
4.1.3	设置箭头样式	61
4.1.4	设置后台填充和比例缩放	62
	现场练兵 绘制彩色圆环	62
4.2	填充图形	65
4.2.1	普通填充	65
4.2.2	渐变填充	67
4.2.3	图案填充	68
4.2.4	纹理填充	69
4.2.5	Postscript 填充	69
4.2.6	交互式填充工具	70
4.2.7	交互式网状填充工具	71
	现场练兵 彩色渐变效果	71
第 5 章	文字编辑与排版	75
5.1	创建和编辑美术文本	76
5.1.1	创建美术文本	76
5.1.2	设置文本基本格式	76
5.1.3	设置文本间距和颜色	77
5.1.4	插入特殊字符	77
5.1.5	将美术文本转换为曲线	78
	现场练兵 放射状文字效果	78
	现场练兵 制作奶酪文字	79
5.2	创建和编辑段落文本	81
5.2.1	创建段落文本	81
5.2.2	段落文本分栏排版	81





5.2.3	调整字符、行、段间距	82
5.2.4	编辑段落文本样式	83
5.2.5	首字下沉和段落项目符号	84
5.3	文本的特殊编辑	84
5.3.1	使文本适合路径	85
5.3.2	将文本填入框架	85
5.3.3	使段落文本环绕图形	86
5.3.4	对齐文本	86
5.4	书写工具	87
5.4.1	拼写及语法检查	87
5.4.2	同义词	88
5.4.3	自动更正	88
5.4.4	设置语言	88
5.5	更改大小写	89
5.6	文本统计	89
5.7	文本的链接	90
5.7.1	文本链接方法	90
5.7.2	将段落文本链接到对象上	90
5.7.3	链接不同页面上的段落文本框	91
	现场练兵 宣传单排版处理	91

第6章 技能训练实例解析

现场练兵	电话亭广告	100
现场练兵	书籍封面立体效果	109
现场练兵	电视销售广告	113
现场练兵	电话卡	120

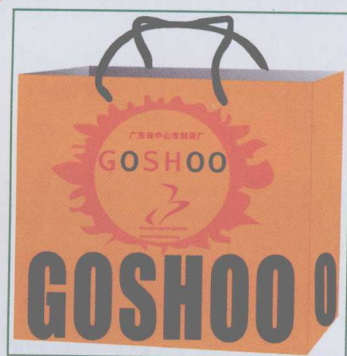
提高训练部分

第7章 对象变形操作

7.1	编辑节点	128
7.1.1	形状工具组	128
7.1.2	添加节点	128
7.1.3	删除节点	129
7.1.4	尖突节点	129
7.1.5	平滑节点	129
7.1.6	对称节点	130
7.2	编辑曲线	130
7.2.1	连接曲线	130
7.2.2	断开曲线	131
7.2.3	直线与曲线的相互转换	131
7.2.4	反转曲线方向	132
7.2.5	摘取线段	132

7.2.6	延长封闭曲线	133
7.2.7	自动封闭曲线	133
7.3	修改工具	137
7.3.1	刻刀工具	137
7.3.2	橡皮擦工具	138
7.3.3	涂抹笔刷	139
7.3.4	粗糙笔刷工具	139
7.3.5	自由变换工具	140
7.3.6	删除虚设线	140
7.4	修整对象	141
	现场练兵 齿轮	143
第 8 章	交互式变形特效	147
8.1	交互式调和工具	148
8.1.1	建立调和	148
8.1.2	沿路径进行调和	149
8.1.3	调和组合	149
8.2	交互式封套工具	150
8.3	交互式变形工具	151
8.3.1	推拉变形	152
8.3.2	拉链变形	152
8.3.3	扭曲变形	153
8.4	交互式阴影工具	153
	现场练兵 绘制水珠	154
8.5	交互式立体化工具	156
	现场练兵 绘制立体效果	157
8.6	交互式轮廓图工具	160
8.7	交互式透明工具	161
8.8	透镜效果	169
8.8.1	添加透镜效果	169
8.8.2	12 种透镜效果	170
8.9	透视效果	173
8.10	图框精确剪裁	173
第 9 章	位图编辑与特效	175
9.1	编辑处理位图	176
9.1.1	编辑位图	176
9.1.2	矢量图转换成位图	176
9.1.3	位图转换为矢量图	177
9.1.4	改变图像属性	178
9.1.5	膨胀位图	178
9.1.6	改变位图颜色模式	178
9.1.7	位图颜色遮罩	179





9.2 位图特效	179
9.2.1 三维效果	180
9.2.2 艺术笔触	182
9.2.3 模糊效果	184
9.2.4 颜色变换	185
9.2.5 轮廓图处理	186
9.2.6 创造性效果	187
9.2.7 扭曲效果	189
9.2.8 杂点效果	190
9.2.9 高斯式模糊	191
现场练兵 滤镜效果汇粹	192

体验设计部分

第10章 报版设计	197
典型实例1 宣传画册	198
典型实例2 电影海报	202
典型实例3 报纸广告	206
第11章 手绘艺术	211
典型实例1 电脑壁纸	212
典型实例2 时尚插图	216
典型实例3 彩色水墨画	224
典型实例4 手机	229
第12章 包装设计	235
典型实例1 产品包装设计	236
典型实例2 洗发水包装设计	241
典型实例3 手提袋设计	245
第13章 室内装饰设计	249
典型实例1 室内装饰设计——户型平面图	250
典型实例2 室内装饰设计——电视墙立面图	263

拓展、提升学习能力部分

第14章 优秀作品赏析	273
14.1 海报和招贴类	274
14.2 房地产广告	275
14.3 包装设计类	275
14.4 电脑手绘艺术	276
14.5 网络动画设计	277
14.6 宣传单	278
14.7 VI设计	278