

CorelDRAW 12

广告设计

应用教程

《全能应用》系列手册编委会 主编 张 现 编著

学习目的 ●

从实用和全面角度出发，以发掘软件的多功能、新领域、全能应用为宗旨，介绍相关行业知识和软件技能。

学习要点 ●

指出本章讲解的知识点、重点与难点，以及学习方法，便于指导学员自学和方便老师教学。

课堂讲解 ●

详细讲解了本章的主要内容，语言简单通俗易懂，内容新颖丰富实用，强调基础知识、软件技能与实际应用的紧密结合。

本章小结 ●

总结本章的知识点和软件功能，介绍在其他领域内的应用，引导读者思考、分析总结，逐步学会和掌握更深层次方面的应用。

课后习题 ●

结合每章内容给出选择题、判断题、填空题，通过练习，使读者达到巩固知识、举一反三的目的。



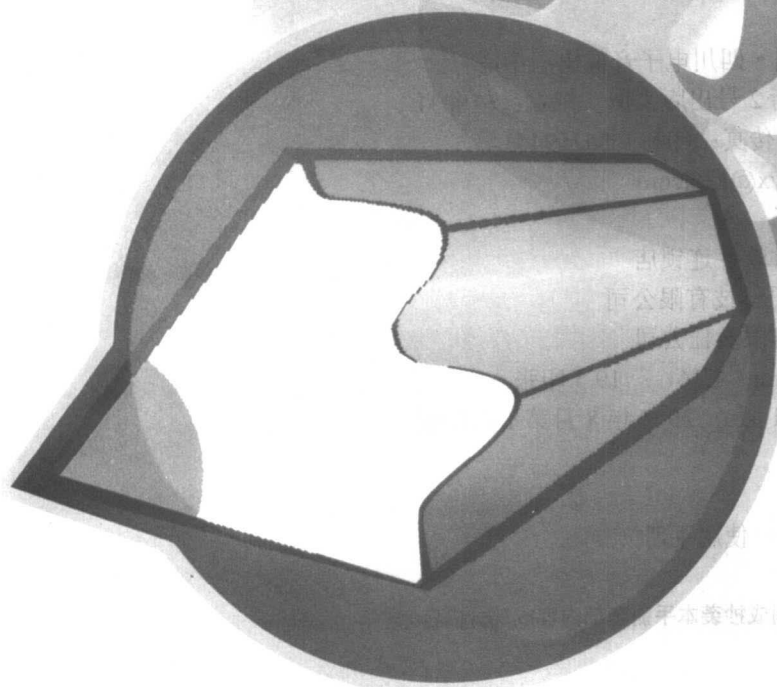
光盘包含实例源文件和素材供读者使用和参考

CorelDRAW 12

广告设计

应用教程

《全能应用》系列手册编委会 主编 张 现 编著



四川出版集团
四川电子音像出版中心

内 容 提 要

本手册是一本 CorelDRAW 12 中文版的实用教程,手册分为基础入门和应用提高两部分。基础入门部分全面而详细地介绍了矢量图形处理软件 CorelDRAW 12 的强大功能,包括绘制基本图形、管理与组织对象、交互式处理、颜色填充与外框编辑、特殊效果处理、文本处理与位图处理等。应用提高部分综合利用第一部分所介绍的各种操作方法和功能来展示如何利用 CorelDRAW 12 绘制各类精美的图像。

本手册内容丰富、结构清晰、图文并茂、实用性强,读者可以参照示例直接进行设计制作。本手册可以作为 CorelDRAW 12 图像编辑者以及专业平面设计人员的参考资料,也可以作为大、中专院校相关专业或培训班的教材。

全能应用——CorelDRAW 12 广告设计应用教程

CD 制作者: 金鹏工作室

文本作者: 张 现

责任编辑: 马 黎

出版发行: 四川出版集团·四川电子音像出版中心
成都市槐树街 2 号出版大厦 邮编: 610031

 销售部电话/ 传真: (028) 86259443
E-mail: scdzyx@126.com

经 销: 各地新华书店、软件连锁店

CD 生产: 四川省釜山数码科技有限公司

文本印刷: 四川五洲彩印有限责任公司

开 本: 787mm×1092mm 1/16 19.5 印张

2005 年 8 月第 1 版 2005 年 8 月第 1 次印刷

印 数: 1—3000 册

ISBN 7-900397-80-9/TP·72

定 价: 28.00 元 (1CD + 使用手册)。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本手册全部内容或部分内容。

版权所有,侵权必究

前 言

CorelDRAW 12 是 Corel 公司最新推出的非常优秀的图像处理软件。CorelDRAW 12 新增了许多强有力的功能,这些功能可以帮助用户更加方便地设计和处理图形对象。同以往的版本相比,Corel 公司最新推出的 CorelDRAW 12 不仅功能更为强大,而且涉及的范围更为广泛,无论是用户界面、文本处理、打印功能、色彩处理还是网页设计等各个方面,都有了很大的改进,同时还新增了许多方便实用的功能。

本手册全面讲解了 CorelDRAW 12 的各项功能和基本操作,讲述了 CorelDRAW 12 在广告设计、工业产品设计、图书封面设计、插画设计、卡通人物绘制、网页界面设计等各个领域中的实际应用,并通过典型实例介绍了该软件在各个领域中的基本操作和常用工具的使用方法。使初学者可以迅速入门并逐步熟练,中级用户可进一步提高应用水平。

本手册的基础入门部分在结合实践经验的基础上详细阐述了 CorelDRAW 12 的各项强大功能,循序渐进地介绍了 CorelDRAW 12 的操作方法和技巧,并且在每一章后面都有练习,可帮助读者巩固和加深所学知识。应用提高部分提供了大量制作实例,可操作性很强,可使读者在实践中逐步提高图像的设计与制作水平。

本手册以介绍实例制作为主,讲解翔实、结构清晰、图文并茂、实用性强,利于读者迅速掌握 CorelDRAW 的相关知识和使用技巧,既可作为高等学校相关专业的教材,也可作为相关的 CorelDRAW 设计人员、工程人员和対电脑美工感兴趣的读者的学习参考手册。

《全能应用》系列手册编委会

2005 年 7 月

目 录

第 1 章 初识 CorelDRAW12

学习目的	2
学习要点	2
课堂讲解	2
1.1 CorelDRAW 广泛的应用	2
1.2 使用 CorelDRAW 创作前的思想	3
1.3 CorelDRAW 12 新增功能	3
1.3.1 安装、界面和稳定性	3
1.3.2 新增绘图工具	4
1.3.3 增强的绘形工具	4
1.3.4 增强的对象特性	5
1.3.5 符号功能	6
1.3.6 新增文本功能	6
1.3.7 其它增强的工具	6
1.4 CorelDRAW 12 中的基本术语和概念	7
1.4.1 矢量图与位图	7
1.4.2 色彩模式	8
1.4.3 其他的基本术语	9
1.5 CorelDRAW 12 的安装与卸载	9
1.5.1 CorelDRAW 12 安装的系统要求	9
1.5.2 CorelDRAW 12 的安装	10
1.5.3 CorelDRAW 12 的卸载	12
本章小结	14
课后习题	14

第 2 章 CorelDRAW 12 界面与工具

学习目的	16
学习要点	16
课堂讲解	16
2.1 操作环境	16
2.2 工具箱	19
2.2.1 工具栏介绍	19
2.2.2 泊坞窗介绍	24

2.3 工作环境的定制	26
2.3.1 工作区的定制	26
2.3.2 快捷键的定制	28
2.3.3 颜色栏的定制	29
2.3.4 菜单的定制	29
2.3.5 工具按钮的编辑	30
本章小结	31
课后习题	31

第 3 章 基础图形的绘制

学习目的	34
学习要点	34
课堂讲解	34
3.1 曲线的绘制	34
3.1.1 手绘工具和贝塞尔工具	34
3.1.2 艺术笔工具	36
3.1.3 钢笔工具、折线工具与 3 点曲线工具	39
3.1.4 交互式连线和度量工具	40
3.1.5 新增绘图工具——智能绘图工具	42
3.2 基本几何图形的绘制	43
3.2.1 矩形、椭圆形的绘制	43
3.2.2 多边形、螺旋曲线和图纸的绘制	45
本章小结	48
课后习题	48

第 4 章 应用填充颜色

学习目的	50
学习要点	50
课堂讲解	50
4.1 填充工具组	50
4.1.1 对象的标准填充	50
4.1.2 渐变填充	52
4.1.3 图样填充	55
4.1.4 底纹填充	57
4.1.5 PostScript 底纹填充	58
4.2 交互式工具组	59
4.2.1 交互式渐变填充工具	59
4.2.2 交互式网状填充工具	60
4.2.3 交互式调和工具	61
4.2.4 交互式轮廓图工具	61
4.2.5 交互式变形工具	61

4.2.6 交互式封套工具	62
4.2.7 交互式立体化工具	62
4.2.8 交互式阴影工具	64
4.3 滴管和颜料桶工具	65
4.3.1 滴管工具	65
4.3.2 颜料桶工具	66
本章小结	67
课后习题	67

第5章 CorelDRAW 12 的文本处理

学习目的	70
学习要点	70
课堂讲解	70
5.1 CorelDRAW12 的文本及输入与编辑	70
5.1.1 艺术体文本的输入	70
5.1.2 段落文本的输入	70
5.1.3 编辑艺术体文本	71
5.1.4 编辑段落文本	72
5.2 使用文本样式	72
5.2.1 应用文本样式	72
5.2.2 创建文本样式	72
5.3 制作文本效果	73
5.3.1 沿路径排列文字	73
5.3.2 将文本转换为曲线	73
5.4 文件的保存	74
5.5 导入文件	75
本章小结	76
课后习题	76

第6章 对象的基本操作

学习目的	78
学习要点	78
课堂讲解	78
6.1 对象的选择和基本变换功能	78
6.1.1 对象的选择	78
6.1.2 对象的基本变换	81
6.2 对象的复制、粘贴与删除	84
6.2.1 对象的复制、剪切与粘贴	84
6.2.2 对象的特殊复制	85
6.2.3 对象的删除	86
6.3 对象的群组与解组	86

6.3.1 对象的群组	86
6.3.2 群组对象的解组	87
6.4 对象的锁定与解锁	87
6.5 对象的顺序、排列与对齐	88
6.5.1 对象的顺序	88
6.5.2 对象的排列与对齐	89
6.6 对象的造形功能	90
6.6.1 焊接与相交	90
6.6.2 修剪对象	91
本章小结	92
课后习题	92

第 7 章 CorelDRAW 12 位图编辑

学习目的	94
学习要点	94
课堂讲解	94
7.1 位图添加与编辑	94
7.1.1 矢量图形向位图的转换	94
7.1.2 添加位图	95
7.1.3 编辑位图	96
7.2 位图色彩模式颜色遮罩	98
7.2.1 色彩模式	98
7.2.2 颜色遮罩	100
7.2.3 位图颜色和色调效果的应用和变换	101
7.3 位图特效的应用	104
7.3.1 三维效果	104
7.3.2 艺术笔触效果	105
7.3.3 模糊效果	107
7.3.4 颜色转换效果	108
7.3.5 轮廓图效果	109
7.3.6 创造性效果	110
7.3.7 扭曲效果	112
7.3.8 杂点效果	114
7.3.9 鲜明化效果	115
7.3.10 外挂式过滤器-水印	117
本章小结	118
课后习题	118

第 8 章 艺术字体设计

学习目的	120
学习要点	120

课堂讲解	120
8.1 广告艺术字体设计的特点	120
8.2 广告艺术字体设计的要求	121
8.2.1 轻重	121
8.2.2 饱满	121
8.2.3 匀称	121
8.2.4 一致	121
8.3 艺术字体在广告中的作用	122
8.4 羽毛字体的制作	123
8.4.1 设计思路	123
8.4.2 制作过程	123
8.5 金属反光字体的制作	124
8.5.1 设计思路	124
8.5.2 制作过程	124
本章小结	126
课后习题	126

第9章 报刊广告设计

学习目的	128
学习要点	128
课堂讲解	128
9.1 报刊广告设计的特点	128
9.1.1 报纸广告的媒体特征	128
9.1.2 杂志广告的媒体特征	129
9.2 报纸广告设计——音箱广告	129
9.2.1 设计思路	129
9.2.2 设计步骤	130
9.3 报纸广告设计——汽车广告	133
9.3.1 设计思路	133
9.3.2 设计步骤	134
本章小结	139
课后习题	140

第10章 装帧设计

学习目的	142
本章要点	142
课堂讲解	142
10.1 书籍装帧设计的特点与要求	142
10.1.1 书籍装帧设计的功能特点	142
10.1.2 书籍装帧设计的要求	143
10.2 科技书籍装帧设计	145

10.2.1 设计思路	145
10.2.2 科技书籍装帧制作	146
本章小结	149
课后习题	150

第 11 章 包装设计

学习目的	152
学习要点	152
课堂讲解	152
11.1 包装的图形与色彩设计	152
11.1.1 包装的图形设计要点	152
11.1.2 包装的色彩设计要点	153
11.2 红酒包装设计	155
11.2.1 设计思路	155
11.2.2 制作步骤	156
11.3 墨水瓶包装设计	160
11.3.1 设计思路	160
11.3.2 制作过程	161
本章小结	169
课后习题	169

第 12 章 版面设计

学习目的	172
学习要点	172
课堂讲解	172
12.1 广告编排设计的重要性	172
12.2 编排设计的形式与原则	173
12.2.1 编排设计的基本形式	173
12.2.2 文字的编排设计	176
12.3 手机 DM 宣传手册封面制作	177
12.3.1 设计思路	177
12.3.2 设计步骤	177
本章小结	182
课后习题	182

第 13 章 海报设计

学习目的	184
学习要点	184
课堂讲解	184
13.1 海报特点	184
13.1.1 信息传播面广	185

13.1.2 有利用视觉形象转达	185
13.1.3 审美作用	186
13.2 海报设计要求	186
13.2.1 整体性和连续性	186
13.2.2 传递信息要明确	186
13.2.3 创意要新颖别致	187
13.2.4 做好投放人群的调查	188
13.3 文化事业海报	188
13.3.1 设计思路	188
13.3.2 制作过程	189
13.4 电脑产品海报	193
13.4.1 设计思路	193
13.4.2 制作过程	193
本章小结	202
课后习题	202

第 14 章 卡通漫画设计

学习目的	204
学习要点	204
课堂讲解	204
14.1 素描与手绘	204
14.1.1 素描工具	205
14.1.2 明暗	205
14.1.3 线和线条	206
14.2 卡通漫画技法	206
14.2.1 卡通人物的刻画	207
14.2.2 衣纹的绘制	208
14.3 小熊的绘制	209
14.3.1 设计思路	209
14.3.2 制作过程	210
本章小结	214
课后习题	214

第 15 章 产品设计

学习目的	216
学习要点	216
课堂讲解	216
15.1 产品设计的理念和目的	216
15.2 产品设计的要求	216
15.3 酒杯设计	217
15.3.1 设计思路	217

15.3.2 制作步骤	218
15.4 汽车设计	222
15.4.1 设计思路	222
15.4.2 汽车造型设计步骤	223
本章小结	233
课后习题	233

第 16 章 网页设计

学习目的	236
学习要点	236
课堂讲解	236
16.1 网页广告的优势和特点	236
16.1.1 网络媒体的优势	236
16.1.2 网页动画广告的特点	237
16.2 按钮的制作	237
16.2.1 设计思路	237
16.2.2 制作过程	238
16.3 广告条的制作	241
16.3.1 设计思路	241
16.3.2 广告条制作	241
本章小结	246
课后习题	246

第 17 章 综合案例应用

学习目的	248
学习要点	248
课堂讲解	248
17.1 案例制作分析	248
17.2 案例制作过程	249
17.2.1 CorelDRAW 部分 (1)	249
17.2.2 Photoshop 部分 (1)	266
17.2.3 CorelDRAW 部分 (2)	269
17.2.4 Photoshop 部分 (2)	272
17.3 系列广告设计的制作过程	275
17.3.1 添加背景	275
17.3.2 标题的制作	276
17.3.3 手机投影的制作	276
17.3.4 添加说明文字	278
17.3.5 变形文字制作	279
17.3.6 效果处理与作品成型	282
17.3.7 卡通价格图标的制作	283

本章小结	285
课后习题	285

第 18 章 发片与印刷

学习目的	288
学习要点	288
课堂讲解	288
18.1 输出胶片	288
18.1.1 出血的概念	288
18.1.2 使设计作品获得最佳菲林输出	289
18.2 印刷的基本知识与原理	292
18.2.1 什么是印刷	292
18.2.2 常用数字印刷文件格式	293
18.2.3 印刷的基本方式	294
18.2.4 印刷工艺的基本流程	295
18.3 广告作品印刷前的注意事项	297
18.3.1 原稿的绘制	297
18.3.2 印刷与纸张	297
本章小结	298
课后习题	298

学习目的

- 了解 CorelDRAW 7.0 的组成
- 了解 CorelDRAW 7.0 的启动与退出
- 了解 CorelDRAW 7.0 的基本操作

学习要点

- CorelDRAW 7.0 的主要应用功能
- 使用 CorelDRAW 7.0 的启动与退出
- 掌握 CorelDRAW 7.0 的基本操作

课堂练习

CorelDRAW 7.0 是由 Corel 公司开发的一款矢量图形设计软件，它集文字、图形、图像处理于一体，功能强大，操作简便，是图形设计领域的佼佼者。本课程将重点介绍 CorelDRAW 7.0 的基本操作、图形设计、文字处理、表格制作、图表制作、动画制作、印刷输出等方面的知识，使学员能够熟练掌握 CorelDRAW 7.0 的各项功能，为今后的工作打下坚实的基础。

10

第1章 初识 CorelDRAW12

学习目的

- ◆ 了解 CorelDRAW 的应用领域
- ◆ 掌握使用 CorelDRAW 创作前的思想
- ◆ 了解 CorelDRAW12 的基本知识

学习要点

- ◆ CorelDRAW 的主要应用领域
- ◆ 使用 CorelDRAW 创作前的工作
- ◆ 掌握 CorelDRAW12 的基本知识

课堂讲解

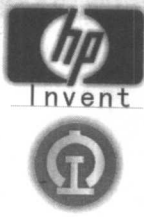
CorelDRAW 是由 Corel 公司开发的图形设计软件,随着版本的不断推出,其功能也在不断完善,虽然 CorelDRAW 的菜单命令、工具特别繁杂,但是其操作都很简单、方便,系统性和条理性也都相当强。

1.1 CorelDRAW 广泛的应用

CorelDRAW 是一个可以让你事半功倍的软件工具。使用它来制作和设计作品,不仅得心应手,还会在创作的过程中,得到源源不断的启发。它被广泛地应用于广告设计、封面设计、产品包装、漫画创作等多个领域,下面介绍几幅精美的实例效果,如下图所示。



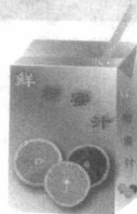
漫画



标志



广告



包装

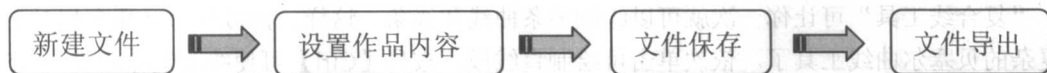
1.2 使用 CorelDRAW 创作前的思想

掌握 CorelDRAW 软件的基本工具是一件很简单容易的事情，但是如何应用这些基本的功能来创作出优秀的作品，并不是一件容易的事情，所以为了让读者在绘图之前有个明确的思路，下面简单地介绍一下创作前的构思。

在创作之前，要先做一个总体的计划，要考虑作品分为几部分，所要表达的内容是什么，尺寸有多大，大概放置在页面的哪个位置，如何实现、怎样安排等，将你曾经有的构思在纸上大概描述出来，当然细节越多越好。

提示：在作品创作之前，详细的构思是很重要的，只有这样才能减少在制作的过程中的不必要的错误，也让你在创作的过程中不迷失方向。

绘图前的另外一个重要步骤是合理地分层和管理，这样做的目的是加强绘图的条理性，以便在制作的过程中对图形修改，具体流程图如下图所示。



1.3 CorelDRAW 12 新增功能

CorelDRAW Graphics Suite 12 是一个功能强大的综合软件包，包括 CorelDRAW 12、PHOTO-PAINT 12、R.A.V.E. 2，这里我们仅仅对 CorelDRAW 12 做新功能简单介绍。

1.3.1 安装、界面和稳定性

1、安装、启动和界面

CorelDRAW Graphics Suite 12 的安装程序共 5 张光盘。其中 CD1 是 CorelDRAW 12（核心程序），Corel Photo-Paint 12 和 Corel R.A.V.E. 2。CD2 是英文扫描和文字识别软件 OmniPage 精简版和字库，CD3-CD5 则是丰富的图片库。

最值得一提的是，安装光盘中同时提供了 PC 安装程序和苹果机的安装程序，这可以从安装界面上看出来。

CorelDRAW 12 主界面跟 Windows XP 银色的主题非常匹配，各种图标别具风格，工具图标更加细腻精致，生动活泼，隐隐透着幽远的蓝色。主界面以及工具窗口的布局和以前版本大致相同，同时新增了一些新的好工具，并在其它很多方面有所改进和增强，这在后面将要具体讲述。

2、稳定性

初步的测试看来，CorelDRAW 12 比 CorelDRAW 12 的稳定性好多了，如果你还在用 CorelDRAW 12，建议赶快升级到 CorelDRAW 12 进行全新体验。

1.3.2 新增绘图工具

CorelDRAW 12 增加了新的绘图工具，分别是曲线绘制工具“钢笔工具”、直线绘制工具“复合线工具”、“三点曲线工具”、“三点矩形工具”、“三点椭圆工具”

新增的“钢笔工具”和“复合线工具”简化了绘制曲线和直线的过程，并可创建灵活多变的曲线；而通过三点定位绘图工具，仅两次单击可创建或定位带角度的或倾斜的几何图形。

下面我们分别看一下它们的基本用法。

1、钢笔工具

打开属性栏上的后，曲线绘制变为自动增删节点模式。不仅如此，绘制过程中按【Alt】可编辑路径段，进行节点转换，移动和调整节点等操作，释放【Alt】键可继续进行绘制。

如果经常使用 Illustrator，会感觉上述钢笔工具的用法及其操作和 Illustrator 极其相似，到底是 CorelDRAW 越来越象 Illustrator，还是 Illustrator 越来越象 CorelDRAW？

2、复合线工具

“复合线工具”可让你一次就可以绘制多条曲线和线条，这样，你可以抛开那个相对更为复杂的贝塞尔曲线工具了。依次单击可绘制直线段，按住【Ctrl】可使线限制在角度为 15 度的倍数上，当然绘制水平或垂直线也不在话下。单击并拖动可绘制沿鼠标轨迹的任意曲线，也可绘制直线和曲线的组合体。

3、三点曲线工具

能绘制多种弧线或者近似圆弧的曲线。而你只需确定曲线的两个端点和一个中心点即可，同样在属性栏上的按钮可使绘制的曲线闭合。

4、三点矩形

现在可以画出任何起始角度的矩形框了：单击并拖出一条任意方向的线段作为矩形的一条边，再拖动即可确定另一条边，从而创建一个任意起始或倾斜角度的矩形。

5、三点椭圆工具

椭圆的绘制也更加自由和随意了，绘制任意起始角度的椭圆原理和矩形相似：拖出任意方向线段确定椭圆的一个轴，继续拖动确定另一轴而绘制出椭圆。

1.3.3 增强的绘图工具

1、涂抹笔刷和粗糙笔刷

简单的说，这是两个新增的基于矢量图形的变形工具，大致可以看作 CorelDRAW 10 液化工具组的精简版，这些工具实际上能帮助我们创建更为复杂的曲线图形，如下图所示。



这两个新增“涂抹笔刷”和“粗糙笔刷”支持压感笔，可感知倾斜角度和方向。它们可以应用的矢量对象有：开放/闭合的路径、填充的对象（比如纯色填充和交互式渐变填充）、