



电脑**互动**课堂

- 资深电脑工程师**鼎力**打造
- 引导初学者步入**高手**境界
- 解读鲜为人知的**软件**技巧
- 传授电脑高手的**独门**绝技



王涛 张小红 等编著

CorelDRAW 12 平面设计

 机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



电脑互动课堂

CorelDRAW 12

平面设计

王涛 张小红 等编著



机械工业出版社

本书是“电脑互动课堂”系列丛书之一。全书分为15章，主要讲述如何运用 CorelDRAW 12 制作图形，内容包括 CorelDRAW 12 的工作界面、电脑图形基础知识、基本图形的绘制、预设图形的绘制、绘制图形对象、填充图形色彩、排列和组合图形对象、绘制轮廓线、编辑文本、制作矢量图特殊效果、绘制位图、添加位图滤镜特效、打印与输出以及平面设计综合实例等。学习本书，能使读者迅速掌握最适用的图形绘制方法和最快捷的操作技巧。

本书版式新颖，内容浅显易懂，注重实用。文字讲解与图示紧密配合，在正文中穿插生动活泼的小卡通以及操作性强的小栏目，如“想一想”、“试一试”等，启发了读者的思考能力和动手能力。

本书适合所有 CorelDRAW 初学者以及包括广告、VI 策划、产品包装和造型设计等电脑图形设计人员参考，尤其适合大中专院校相关专业及各类电脑培训班使用。

本书还配有素材光盘，读者可对照光盘学习本书内容。

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 12 平面设计 / 王涛等编著. —北京: 机械工业出版社, 2006.5
(电脑互动课堂)

ISBN 7-111-19234-6

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 055836 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划: 胡毓坚

责任编辑: 丁 诚

责任印制: 洪汉军

北京汇林印务有限公司印刷

2006 年 6 月第 1 版 · 第 1 次印刷

184mm×260mm · 16 印张 · 2 插页 · 396 千字

0001—5000 册

定价: 30.00 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) 68326294

编辑热线电话 (010) 88379739

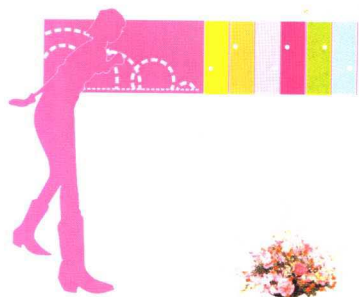
封面无防伪标均为盗版



实例欣赏



网页文字排版



网页内页框架



卡通嘟嘟填充效果



网页框架



荷花





天空



蜗牛乖乖最终效果



01 原始图像



02 卷边画效果



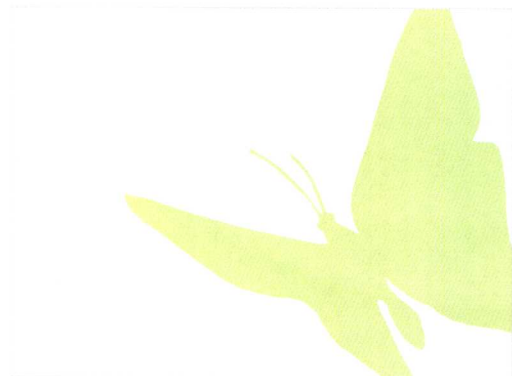
日记框架



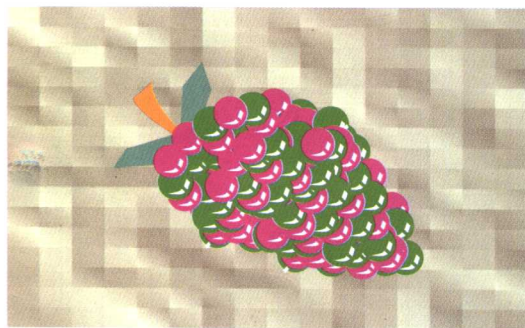
实例欣赏



生日蛋糕



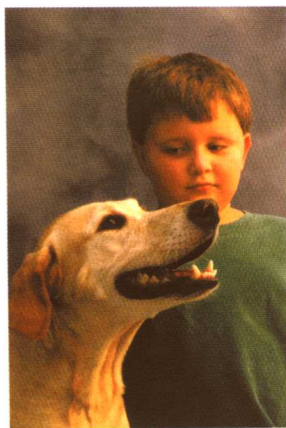
底图



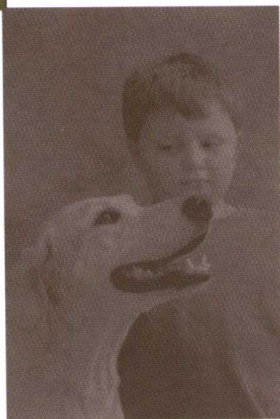
葡萄



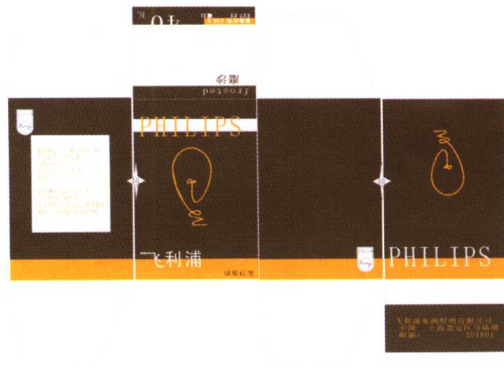
手机平面广告



01 原始图像



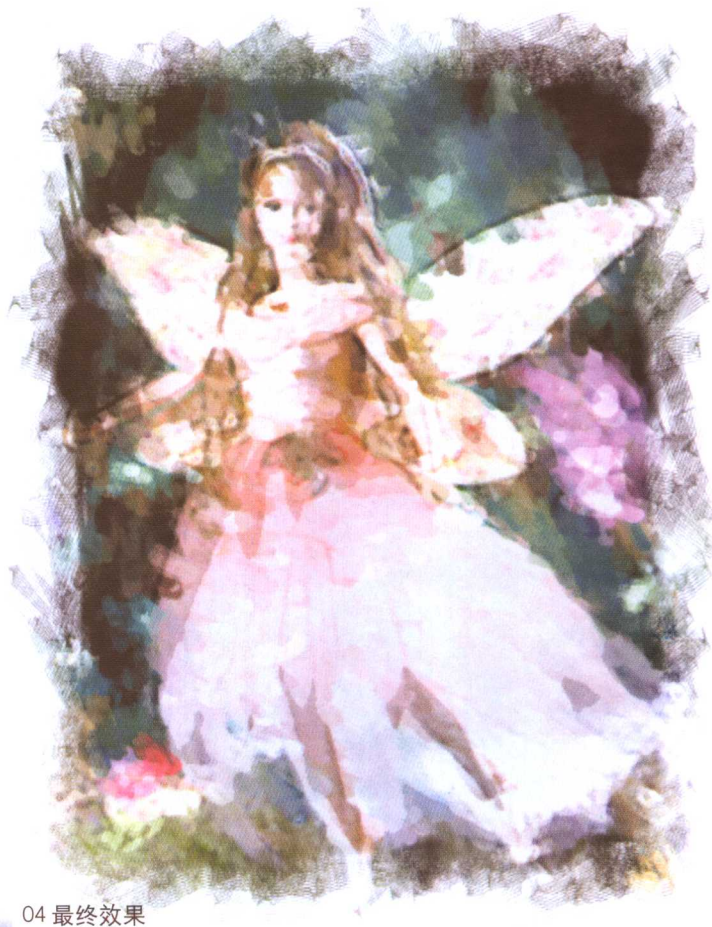
02 处理后的黑白照片



包装盒



03 原始位图



04 最终效果

前 言

CorelDRAW 12 是目前最流行的矢量图形设计软件之一。它集图形绘制、图文排版编辑、图像效果处理、位图转换等功能于一体, 构成了一个高级的图形设计和编辑出版软件包。CorelDRAW 12 功能强大、界面简洁直观、操作便捷、易学易懂, 深受广大专业设计人员和电脑爱好者的喜爱。

本书以读者的需要为前提, 以严密的结构, 通俗易懂的语言和操作方法, 系统地介绍了 CorelDRAW 12 的使用方法。本书还提供了大量基础实例, 使读者能迅速掌握 CorelDRAW 12 的操作方法和技巧。

■ 本书内容

第 1 章 主要介绍 CorelDRAW 12 的工作界面, 以及启动和退出 CorelDRAW 12 的方法。

第 2 章 介绍电脑图形基础知识, 包括电脑图像的特性、分辨率和色彩模式。

第 3 章 介绍图形文件的设定和管理, 工作介面的设置及辅助工具的使用。

第 4 章 介绍如何使用 CorelDRAW 12 绘制基本图形, 包括创建直线、曲线、矩形、椭圆形、多边形、网格图纸以及螺纹等。

第 5 章 介绍使用 CorelDRAW 12 预设的艺术笔工具、基本形状工具和度量工具的方法, 以及如何绘制复杂的线条、图形及标注等。

第 6 章 介绍如何选取、移动、缩放、复制、粘贴、旋转和倾斜对象, 以及编辑图形对象的各种方法, 包括如何精确变化对象、编辑节点以及撤消与恢复等操作。

第 7 章 介绍填充工具、吸管和颜料桶工具、“颜色”泊坞窗、交互式填充工具和交互式网状填充工具的使用, 使读者灵活掌握填充图形的多种方法。

第 8 章 介绍如何使用 CorelDRAW 12 的对齐和分布图形对象功能, 使绘制的图形对象有序。

第 9 章 介绍轮廓线的颜色和样式的设置, 其中包括如何编辑轮廓颜色、设置图形轮廓的线端和箭头样式、设置图形轮廓的线型和线宽、创建书法轮廓以及复制与移除轮廓等知识。

第 10 章 介绍了如何在 CorelDRAW 12 图形中输入和修改文本, 还介绍了设置文本格式、为文本添加效果以及在文本中插入符号等知识点。

第 11 章 介绍交互式调和工具、交互式变形工具、交互式轮廓图工具、交互式阴影工具、交互式封套工具、交互式立体化工具以及交互式透明工具等的使用方法。

第 12 章 介绍在 CorelDRAW 12 中如何导入位图, 编辑位图等知识。其中应重点掌握编辑位图的各种方法, 如将位图重新取样、扩充位图边框以及编辑位图颜色等操作。

第 13 章 介绍如何为位图添加特殊效果, 如三维效果、艺术笔触、模糊、相机、颜色转换、轮廓图、创造性、扭曲、杂点和鲜明化滤镜效果等。

第 14 章 介绍图像的打印输出设置与处理。

第 15 章 将综合全书所讲知识来制作手机平面广告实例, 让读者对 CorelDRAW 12

有更深刻的认识。

■ 本书知识结构

每一章的结构为“本章导读+基础知识+实战演练+练一练”。

本章导读：简要介绍本章的知识点，并提示读者哪些是基础知识，哪些是重点知识，哪些是提高部分，便于读者学习时分清主次、重点和难点。

基础知识：以理论辅以实例的方式帮助读者理解各个知识点。

实战演练：结合基础知识制作一个综合实例，练习已学知识点的综合应用。

练一练：紧密联系本章内容，并提出了本章涉及到的需要深入讲解的知识点，达到温故而知新的目的。

小栏目：在正文中穿插生动活泼的小卡通以及操作性强的小栏目，如“想一想”、“试一试”等，可加强读者的思考能力和动手能力，帮助读者巩固所学的知识，开拓思维。

■ 本书特色

1. 版式轻松、风格简洁明快

本书将读者需要注意的问题或对某些比较复杂的操作的提示、技巧以卡通的形式体现出来，既能引起读者的注意，又能使版式轻松活泼。本书尽量以操作步骤代替文字叙述，使读者在操作前能心中有数。另外，语言简洁明快也是本书一大特色。

2. 拓展思维、举一反三

本书在适当的地方穿插了“试一试”、“想一想”等小栏目，通过这些小栏目来培养读者的动手能力和思考问题、解决问题的能力。

3. 任务驱动

本书中的实战演练部分主要通过完成某一任务来掌握和巩固基础知识和基本操作，使读者产生成就感，极大地提高读者的学习兴趣，并及时了解自己的学习情况。

■ 本书作者

本书由王涛、张小红、吴劲松、何莹、文艳、邓春华、张瑾、陈波、冯淑斌、罗凤华、李梅、唐义彬、黎严、辛雨珂、陈茂生、韦柱杰、陈明、卢颖、刘亚利、徐璐、向宏伟、刘建康、吴开铭、吴世会、管红毅、谭鸿、张兴伟等人编写、排版及校对。限于编者水平，书中可能存在一些疏漏和不足之处，请专家和读者批评指正。

编者

目 录

前言		1. 新建文件	20
第1章 初识 CorelDRAW 12	1	2. 打开文件	21
第1节 系统要求	2	3. 保存文件	22
第2节 启动 CorelDRAW 12	2	4. 导入与导出文件	23
第3节 CorelDRAW 12 的工作 界面	4	5. 关闭文件	26
1. 标题栏	4	第2节 工作界面的设置	27
2. 菜单栏	4	1. 设置页面	27
3. 标准工具栏	5	2. 设置版面样式	30
4. 属性栏	5	3. 设置页面视图	32
5. 工具箱	5	第3节 辅助工具的使用	34
6. 调色板	6	1. 标尺	34
7. 泊坞窗	6	2. 网格	36
8. 绘图区与工作区	7	3. 辅助线	37
9. 状态栏	8	第4节 实战演练—创建日记 框架	39
第4节 退出 CorelDRAW 12	8	第5节 练一练	41
第5节 练一练	8	第4章 基本图形的绘制	42
第2章 电脑图形基础知识	9	第1节 绘制线条	43
第1节 矢量图与位图	10	1. 认识线条	43
1. 矢量图	10	2. 使用手绘工具绘制线条	43
2. 位图	10	3. 使用贝塞尔工具绘制线条	45
第2节 分辨率	11	4. 使用钢笔工具绘制线条	47
1. 图像分辨率	11	5. 使用折线工具绘制线条	49
2. 显示器分辨率	12	6. 使用3点曲线工具绘制曲线	50
3. 输入与输出分辨率	12	第2节 绘制矩形	51
第3节 色彩模式	13	1. 绘制矩形	51
1. 什么是色彩	13	2. 绘制正方形	52
2. 色彩模式	13	3. 设置圆角矩形	53
3. 色彩模式的相互转换	15	第3节 绘制圆形	55
第4节 色彩模式与文件格式	15	1. 绘制椭圆	55
1. 文件格式	15	2. 绘制正圆	56
2. 色彩模式与文件格式的相互 关系	16	3. 创建饼形和弧形	56
第5节 色彩的搭配技巧	16	第4节 绘制多边形	58
第6节 练一练	18	1. 绘制多边形	58
第3章 CorelDRAW 12 基本操作	19	2. 绘制交叉星形	59
第1节 文件的设定和管理	20	3. 绘制星形	59
		第5节 绘制网格图纸	61



1. 绘制网格图纸	61	5. 复制对象的属性	90
2. 拆分网格	62	第4节 旋转与倾斜对象	91
第6节 绘制螺纹	62	1. 旋转对象	91
1. 绘制对称式螺纹	62	2. 倾斜对象	91
2. 绘制对数式螺纹	63	第5节 删除对象	92
第7节 实战演练——绘制卡通猪“嘟嘟”	63	1. 删除整个图形	92
第8节 练一练	65	2. 用擦除工具删除部分图形	92
第5章 绘制预设图形	66	第6节 编辑节点	93
第1节 利用艺术笔工具快速绘制艺术效果	67	1. 改变节点位置	93
1. 快速绘制笔触	67	2. 添加与删除节点	93
2. 绘制艺术线段	68	3. 分割与连接节点	94
3. 快速绘制图案	70	4. 转换线条类型	95
第2节 绘制预设图形	72	5. 调整节点类型	95
1. 绘制预设基本图形	72	第7节 撤消与恢复操作	95
2. 绘制预设箭头	73	第8节 实战演练——绘制葡萄	96
3. 绘制预设流程图	74	第9节 练一练	98
4. 绘制预设星形	74	第7章 填充图形色彩	100
5. 绘制预设标注	75	第1节 使用调色板填充色彩	101
第3节 绘制尺寸标注	76	第2节 标准填充	101
1. 绘制连接线	77	1. 使用“均匀填充”对话框填充色彩	101
2. 绘制度量标注线	78	2. 使用滴管和颜料工具填充色彩	104
第4节 实战演练——绘制“生日蛋糕”	81	3. 使用“颜色”泊坞窗填充	105
第5节 练一练	83	第3节 渐变填充	106
第6章 绘制图形对象	84	1. 使用“渐变填充”对话框填充	106
第1节 选择对象	85	2. 使用交互式填充工具填充	109
1. 选择多个对象	85	第4节 图样填充	110
2. 切换选择对象	85	1. 图样类型的选择	110
3. 选择全部对象	86	2. 设置图样填充	113
4. 选择特殊对象	86	第5节 底纹填充与 PostScript 底纹	114
第2节 移动与缩放对象	87	1. 底纹填充	114
1. 移动对象	87	2. PostScript 底纹填充	116
2. 缩放对象	88	第6节 交互式网状填充	117
第3节 复制对象	88	第7节 实战演练——为“蜗牛乖乖”填充颜色	118
1. 通过剪贴板复制对象	88	第8节 练一练	120
2. 通过鼠标右键复制对象	89	第8章 排列和组合图形对象	121
3. 通过键盘上的<+>键复制对象	89	第1节 对齐和分布对象图形	122
4. 再制对象	89	1. 对齐多个对象	122

2. 分布多个对象	124	2. 输入段落文本	154
第2节 调整对象的排列顺序	125	3. 快速输入文本技巧	155
第3节 群组和解散对象	127	4. 美术字和段落文本的互换	156
1. 群组对象	127	5. 修改文本内容	156
2. 解散对象	128	第2节 设置文本格式	156
第4节 结合与拆分对象	128	1. 设置文本字体和字号	157
1. 结合对象	128	2. 设置文本颜色	158
2. 拆分结合对象	129	3. 改变文本间距和行距	159
第5节 焊接、修剪和相交对象	129	4. 设置上标或下标文本	161
1. 焊接	129	5. 改变文本的排列方向	161
2. 修剪	130	6. 使文本适合路径	162
3. 相交	131	7. 制作内置文本	163
第6节 锁定与解锁对象	132	第3节 插入符号	164
1. 锁定对象	132	1. 插入字符作为文本	164
2. 解锁对象	132	2. 插入字符作为图形	165
第7节 实战演练——绘制漂亮底图	133	第4节 实战演练——为网页添加文字	165
第8节 练一练	136	第5节 练一练	168
第9章 绘制轮廓线	137	第11章 制作矢量图特殊效果	169
第1节 认识轮廓工具	138	第1节 添加调和效果	170
第2节 设置轮廓线的宽度	138	1. 简单调和	170
1. 利用工具箱设置	138	2. 复合调和	171
2. 利用“轮廓笔”对话框设置	139	3. 选择预设的调和方式	172
3. 利用“对象属性”泊坞窗设置	139	4. 编辑调和对象	173
第3节 设置轮廓颜色	140	第2节 添加轮廓化效果	175
1. 通过“轮廓笔”对话框设置	140	1. 为对象应用轮廓化效果	175
2. 通过“对象属性”泊坞窗设置	141	2. 修改轮廓图属性	175
第4节 设置轮廓样式	142	3. 保存交互式轮廓效果	177
1. 设置轮廓转角样式	142	第3节 添加变形效果	177
2. 设置轮廓端头和箭头样式	142	1. 交互式推拉变形	178
3. 设置轮廓线样式	144	2. 交互式拉链变形	179
第5节 复制和去除轮廓属性	146	3. 交互式扭曲变形	179
1. 复制轮廓属性	146	第4节 添加阴影效果	180
2. 去除轮廓属性	148	1. 为对象添加阴影	180
第6节 实战演练——制作网页框架	148	2. 修改和编辑阴影效果	181
第7节 练一练	151	第5节 添加封套效果	182
第10章 编辑文本	153	1. 使用封套工具变形对象	182
第1节 输入文本	154	2. 修改封套变形	183
1. 输入美术字文本	154	第6节 添加立体化效果	183
		1. 添加立体化效果	183

2. 编辑立体化效果	184	第6节 添加轮廓图效果	212
第7节 添加透明效果	186	第7节 添加创造性效果	213
第8节 实战演练——绘制 “小精灵”	187	第8节 添加扭曲变形效果	215
第9节 练一练	189	第9节 添加杂点效果	216
第12章 编辑位图	190	第10节 添加位图鲜明化效果	218
第1节 在 CorelDRAW 12 中 使用位图	191	第11节 实战演练——绘制卷 边画效果	219
1. 导入位图	191	第12节 练一练	221
2. 链接位图	192	第14章 打印与输出	222
第2节 编辑位图	192	第1节 印前处理基础知识	223
1. 裁剪位图	192	1. 认识纸张的类型	223
2. 缩放、旋转与倾斜位图	194	2. 分辨率的设置	223
3. 重新取样位图	195	3. 转曲文字	224
4. 为位图扩充边框	195	4. 转换色彩模式	224
5. 使用位图颜色遮罩	196	第2节 打印设置	226
6. 调整位图色彩模式	197	1. 设置打印对象版面	226
第3节 编辑位图颜色	197	2. 打印的一般设置	227
1. 高反差	197	3. 设置分色打印	228
2. 局部平衡	198	第3节 打印预览与打印图形	229
3. 样本/目标平衡	199	1. 打印预览	229
4. 调合曲线	199	2. 打印输出图形	230
5. 亮度/对比度/强度	200	第4节 图形的其他输出方式	230
6. 颜色平衡	201	1. 彩色印刷输出	230
7. 伽玛值	201	2. 输出为网页格式文件	232
8. 色度/饱和度/光度	202	3. 输出为动画格式文件	232
9. 选择颜色	202	第5节 实战演练——打印一张 A4 的海报	233
10. 替换颜色	203	1. 转曲文字	233
11. 取消饱和	204	2. 转换色彩模式	233
第4节 实战演练——调整 “童年”照片	204	3. 打印预览与一般设置	234
第5节 练一练	205	4. 打印输出	236
第13章 添加位图滤镜特效	206	第6节 练一练	236
第1节 添加三维效果	207	第15章 平面设计综合实例	237
第2节 添加艺术笔触效果	208	第1节 手机平面广告	238
第3节 添加模糊效果	209	1. 实例目标	238
第4节 添加相机效果	211	2. 实例分析	238
第5节 添加颜色转换效果	211	3. 制作步骤	239
		第2节 练一练	248

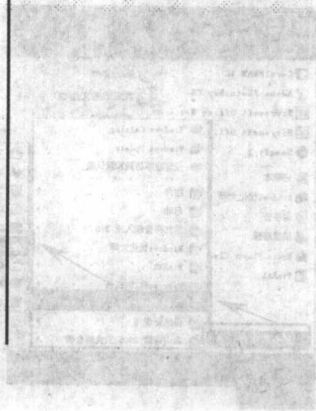
第 1 章

初识 CorelDRAW 12

CorelDRAW 12

是目前相当流行的矢量图形设计软件之一。它集图形绘制、图文排版编辑、图像效果处理、位图转换等功能于一体。CorelDRAW 12 界面简洁、操作方便,广泛应用于平面设计、包装印刷、图像制版、多媒体制作等行业。CorelDRAW 12 是 CorelDRAW 的最新版本。本章主要介绍 CorelDRAW 12 的工作界面及启动与退出的方法,使读者对该软件有个初步的认识,为后面的学习打下基础。

- ☐ 系统要求
- ☐ 启动 CorelDRAW 12
- ☐ CorelDRAW 12 的工作界面
- ☐ 退出 CorelDRAW 12



第 1 节 系统要求

电脑配置的高低直接影响 CorelDRAW 12 的运行情况,要让 CorelDRAW 12 正常运行,电脑配置需达到如下要求:

- Windows 98 以上操作系统。
- Pentium II 以上的 CPU。
- 128MB 以上内存。
- 10GB 以上的硬盘剩余空间。
- 24 位图形适配器和兼容显示器。
- CD-ROM 驱动器。
- 彩色打印机、扫描仪。

如果用户使用 CorelDRAW 12 时电脑运行速度缓慢,这时应尽量少打开其它应用程序。



进行平面设计工作,电脑配置应尽可能高一些。如配置高性能的显示适配卡、大于 2MB 的显存、较大的内存容量和硬盘空间,因为显存大于 2MB 能够提高图像的显示速度;较宽余的内存容量能够提高图像处理的速度;高质量的图像存储和处理还需要较大的硬盘空间。

第 2 节 启动 CorelDRAW 12

在启动 CorelDRAW 12 之前,用户必须先安装该软件。CorelDRAW 12 的安装方法与其他应用软件大致相同。不过,应注意在安装 CorelDRAW 12 之前,需要先检查电脑中是否安装有低版本的 CorelDRAW。如有,应先在“控制面板”的“添加/删除程序”中将其卸载,否则将无法安装 CorelDRAW 12。

CorelDRAW 12 安装成功后就可以使用它了。启动 CorelDRAW 12 有多种方法,这里介绍两种最常用的启动方法。

- 单击桌面左下方的【开始】按钮 ,在弹出的菜单中选择“所有程序→CorelDRAW Graphics Suite 12→CorelDRAW 12”命令,如图 1-1 所示。
- 双击桌面上 CorelDRAW 12 的快捷图标  ,如图 1-2 所示。



图 1-1 从“开始”菜单启动 CorelDRAW 12



图 1-2 CorelDRAW 12 的快捷图标

启动 CorelDRAW 12 后，将打开如图 1-3 所示的“欢迎访问 CorelDRAW(R)12”对话框。在该对话框中列出了一系列图标按钮，单击相应的图标按钮便会执行相应的操作。各按钮的作用如下：



图 1-3 “欢迎访问 CorelDRAW(R) 12”对话框

- **【新建】按钮**：单击该按钮，可在当前默认的模板中新建一个图形文件。
- **【最近用过】按钮**：该按钮在第一次使用 CorelDRAW 12 时呈灰色显示，并不可用。只有在用户编辑并保存文件后再次启动 CorelDRAW 12 时，才会将已编辑过的文件名显示在该按钮上，单击该按钮可快速打开最近编辑过的文件。
- **【打开】按钮**：单击该按钮，可打开如图 1-4 所示的“打开绘图”对话框。在该对话框中可打开已存储的 CorelDRAW 12 图形文件。

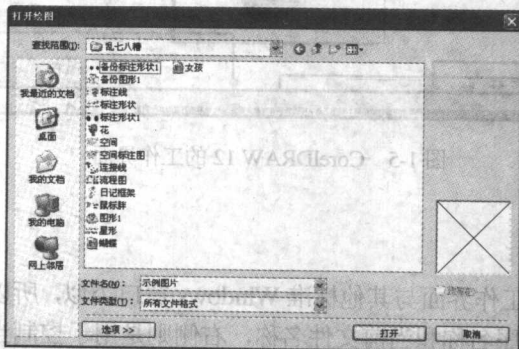


图 1-4 “打开绘图”对话框

- **【从模板新建】按钮**：单击该按钮，可打开“根据模板新建”对话框，在该对话框中选择模板样式后，用户便可在该模板基础上进行图形编辑操作。
- **【CorelTUTOR】按钮**：单击该按钮，可打开 CorelDRAW 12 的教程页面，其中介绍了 CorelDRAW 12 的使用方法。
- **【新增功能】按钮**：单击该按钮，可打开“新增功能”帮助文件，从中可了解 CorelDRAW 12 新增的各项功能。

在图 1-3 中,若取消选中“启动时显示这个欢迎屏幕”的复选框,下次启动 CorelDRAW 12 时便不再打开该对话框,而是自动新建图形文件进入 CorelDRAW 12 的工作界面。

试一试

用上面所述的几种方法启动 CorelDRAW 12, 查看有什么不同。

第 3 节 CorelDRAW 12 的工作界面

CorelDRAW 12 的工作界面主要由标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、工具箱、调色板、泊坞窗、状态栏、工作区、绘图区和页面控制栏等部分组成,如图 1-5 所示,下面将分别介绍各部分的作用。

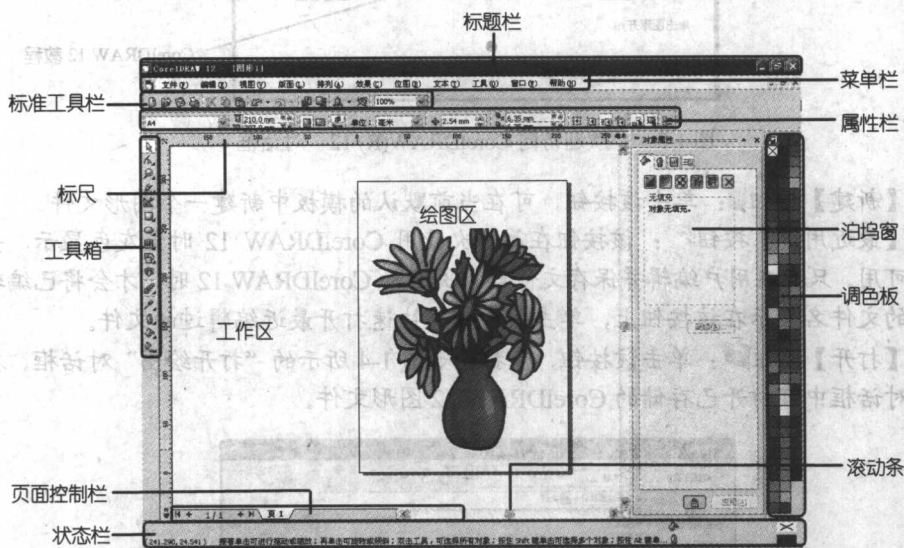


图 1-5 CorelDRAW 12 的工作界面

1. 标题栏

CorelDRAW 12 的工作界面与其他标准 Windows 窗口类似, 所以其标题栏同其他应用程序一样, 左侧显示程序名称和当前文件名称, 右侧则是用于控制当前窗口的大小和关闭程序的【最小化】按钮、【最大化】按钮和【关闭】按钮。

2. 菜单栏

菜单栏包含了“文件”、“编辑”、“视图”、“版面”、“排列”、“效果”、“位图”、“文本”、“工具”、“窗口”和“帮助”11 个菜单项。它包含了 CorelDRAW 12 大多数操作命令, 因此熟练使用菜单栏是掌握 CorelDRAW 12 基本操作的前提, 其使用方法主要有如下几种:

- 单击菜单项即可弹出其下拉式菜单, 如单击“文件”菜单项, 将弹出如图 1-6 所示的下拉菜单。