

完全自学手册系列

中文版 CorelDRAW 12

完全自学手册

王宁 胥志伟 / 编著

- 本书是国内资深绘图软件专家专门针对 CorelDRAW 初、中级用户精心编著的一本全面的自学手册
- 32 个具有代表性的商业设计案例，帮助读者快速掌握广告设计、海报招贴、书籍装帧、VI 设计、包装设计
- 脱离了单纯讲解各种菜单功能的编写模式，以实例为中心，让读者体验如何将各项功能应用到实际工作中
- 本书内容全面丰富、讲解深入浅出、步骤详细清晰，从未接触过 CorelDRAW 的读者也能轻松享受绘图的乐趣



本书附赠光盘内含书中所举案例的图片素材和最终效果文件，帮助读者更有效率地学习



中国青年出版社
中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

BEST

引领商业设计
绘图时尚前沿

SELLER

完全自学手册系列

中文版
CORELDRAW 12

完全自学手册

王宁 胥志伟 / 编著



中国青年出版社
中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可，任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 12 完全自学手册 / 王宁, 胥志伟 编著. 北京:

中国青年出版社, 2005

ISBN 7-5006-6156-8

I.C... II.①王... ②胥... III.图形软件, CorelDRAW 12 — 手册 IV. TP391.41 — 62

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 037787 号

书 名: CorelDRAW 12 完全自学手册

编 著: 王宁 胥志伟

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 北京兴达印刷有限公司

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 25.25

版 次: 2005 年 6 月北京第 1 版

印 次: 2005 年 6 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-6156-8/TP · 456

定 价: 39.00 元 (附赠 1CD)

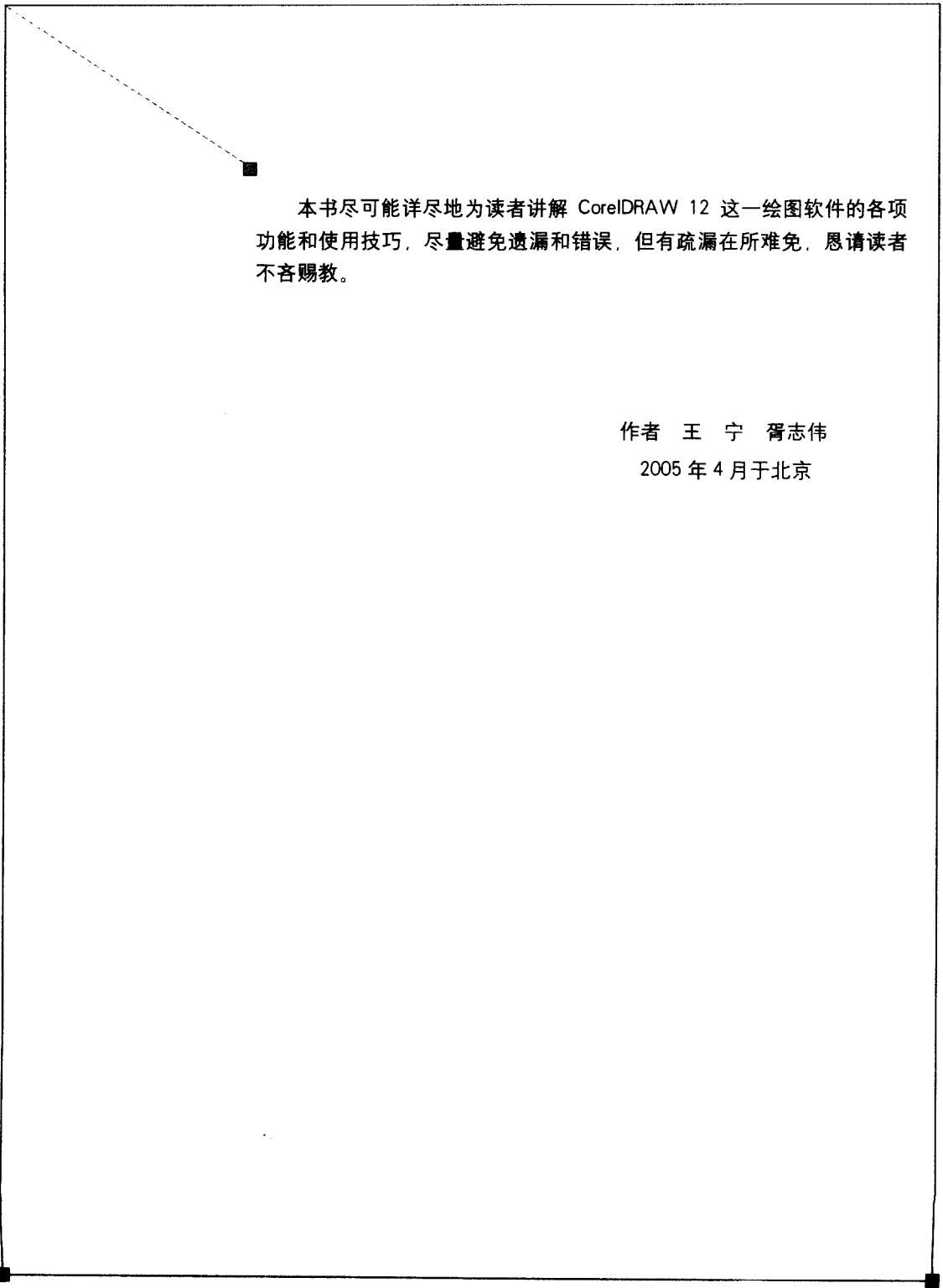
前言

在科技迅速发展的 21 世纪,计算机在各个行业中的应用已经相当广泛,在广告及平面设计领域中的影响力也越来越大。各种绘图及图形软件的运用在很大程度上减轻了设计工作者的劳动强度,一件设计作品从构思到制作成各种成品,在计算机及相关软件的帮助下变得十分快捷和方便。软件功能不断更新及强大,从而使得异彩纷呈的设计表现形式及各种技法也变得触手可及。

熟练掌握绘图软件是一个优秀设计师的必备技能。本书推荐给读者的是一个功能强大的绘图软件——CorelDRAW 12 中文版。CorelDRAW 12 不仅仅具有强大的矢量绘图功能,而且具有与专业的位图处理软件相媲美的位图处理功能。本书将通过各种实例,由浅入深地为读者讲解 CorelDRAW 12 这一强大的图形软件在设计工作中的出色表现,使读者逐步掌握如何利用软件中的各项功能而完美地表达自己的设计构思,并将其运用到今后的设计工作中。

商业设计出现在我们生活的每一个角落,报纸、杂志、书籍、户外广告以及网络中的各类广告设计作品无时无刻不在给人们传递各种品牌以及产品的各种信息。这些种类繁多的商业设计作品几乎都是在图形软件的帮助下完成的。本书从商业设计运用的角度出发,为读者精心挑选了多种具有代表性的商业设计实例,并结合每章中不同软件功能的介绍来进行综合的运用讲解。在每一个商业设计实例的讲解过程中,都穿插了许多在实际的设计工作中经常会使用到的一些技巧和常识,例如常规商业设计项目的尺寸设置等。之所以如此认真地读者讲解细节,是为了使读者在学习及使用该书的时候,尽可能最大化地掌握商业设计的各种技巧和方法,并使软件的学习因此变得生动形象而且具体,使读者掌握一个真正可以应用到实际设计工作中的软件使用方法。

绘图软件的学习过程是充满乐趣并伴随着艰辛的。一本好的书籍虽然有助于读者理解和掌握一个软件和一些设计方法,但要成为一名合格的设计师,还必须经过更加刻苦的学习和各种商业设计实战的磨练。本书作为一本专业的绘图软件和商业设计讲解的综合性书籍,希望能够给读者带来一些收获,并希望每一位立志在设计领域开创出一片属于自己天地和对平面设计软件有着浓厚兴趣的朋友,能够通过对本书的学习,设计出出色满意的商业设计作品。



本书尽可能详尽地为读者讲解 CorelDRAW 12 这一绘图软件的各项功能和使用技巧，尽量避免遗漏和错误，但有疏漏在所难免，恳请读者不吝赐教。

作者 王 宁 胥志伟

2005 年 4 月于北京

本书目录

第1篇 基础入门篇

第1章 初步认识 CorelDRAW 12.....2

1.1 CorelDRAW 的发展历史.....2

1.2 CorelDRAW 的应用领域.....3

1.3 CorelDRAW 的处理对象.....5

1.3.1 矢量图.....5

1.3.2 位图.....6

1.4 CorelDRAW 12 的新增功能.....6

1.5 CorelDRAW 12 的系统要求.....8

1.6 CorelDRAW 12 的安装与卸载.....8

1.6.1 安装 CorelDRAW 12.....8

1.6.2 卸载 CorelDRAW 12.....11

第2章 漫游于 CorelDRAW 12.....12

2.1 启动和退出 CorelDRAW 12.....12

2.1.1 启动 CorelDRAW 12.....12

2.1.2 退出 CorelDRAW 12.....13

2.2 CorelDRAW 12 的基本操作界面.....13

2.3 初识 CorelDRAW 12 的精彩.....15

第3章 认识 CorelDRAW 12 的菜单.....21

3.1 文件操作基础.....21

3.1.1 新建文件.....21

3.1.2 打开已有文件.....22

3.1.3 保存文件.....23

3.1.4 查看文件信息.....23

3.2 导入导出文件.....24

3.2.1 导入文件方法.....24

3.2.2 导出文件方法.....24

3.3 版面设置.....25

3.3.1 插入、删除、重命名页面.....25

3.3.2 设置页面大小.....26

3.3.3 页面跳转.....26

3.4 视图调整.....27

3.4.1 选择显示模式.....27

3.4.2 预览控制.....28

3.5 浮动面板的控制.....29

3.5.1 对象管理器.....29

3.5.2 属性管理器.....30

3.5.3 符号管理器.....30

3.6 辅助工具的设置.....31

3.6.1 标尺的应用与设置.....31

3.6.2 网格的设置.....31

3.6.3 辅助线设置.....32

3.7 综合实例——书籍装帧.....33

第4章 认识工具箱及绘制直、曲线.....36

4.1 认识工具箱.....36

4.2 绘制直、曲线.....39

4.2.1 手绘工具.....39

4.2.2 贝塞尔工具.....41

4.2.3 艺术笔工具.....43

4.2.4 钢笔工具.....45

4.2.5 多点线工具.....46

4.2.6 3点曲线工具.....46

4.2.7 交互式连线工具.....47

4.2.8 度量工具.....48

4.2.9 智能绘图工具.....49

4.3 综合实例——标志设计.....50

第5章 绘制几何图形.....53

5.1 矩形工具的运用.....53

5.2 3点矩形工具绘制矩形.....53

5.3 椭圆工具.....54

5.4 3点椭圆工具.....54

5.5 利用椭圆工具绘制动画人物.....55

5.6 利用矩形工具及椭圆工具绘制一张完整的圣诞贺卡.....57

5.7 图纸工具.....59

5.8 绘制箭头标识.....62

5.9 绘制工作流程图.....62

5.10 星形图形.....63

5.11 绘制螺旋形.....65

5.12 标注图示的使用.....67

5.13 其他几何图形的快速绘制.....67

5.14 综合实例——手提袋的设计.....68



第6章 对象的基本编辑	72	7.6 粗糙笔刷	98
6.1 选取、删除对象	72	7.7 自由变换工具	100
6.1.1 选取对象	72	7.8 删除虚设线	100
6.1.2 删除对象	73	7.9 综合实例——快餐店相关设计	101
6.2 复制、剪切、粘贴对象	73	7.9.1 快餐店标志设计	101
6.3 撤销、重做与重复	73	7.9.2 快餐店餐饮杯设计	104
6.4 变换对象	74	7.9.3 快餐店员工服装设计	106
6.4.1 位置变换	74	第8章 操作图层和样式	108
6.4.2 旋转与倾斜	75	8.1 打开图层管理器	108
6.4.3 缩放与镜像	76	8.1.1 新建和删除图层	109
6.4.4 精确调整大小	76	8.1.2 排列图层	110
6.5 利用复制、旋转等命令制作雪花	77	8.1.3 编辑图层中的对象	110
6.6 插入对象	79	8.2 使用图形和文本样式	112
6.6.1 插入新对象以及对象编辑	79	8.2.1 新建样式	112
6.6.2 插入因特网对象	81	8.2.2 应用样式	113
6.6.3 插入条形码	82	8.2.3 编辑样式	114
6.7 符号的创建与管理	82	8.3 应用颜色样式	114
6.7.1 新建用户自己的符号	83	8.3.1 新建颜色样式	115
6.7.2 编辑符号	83	8.3.2 创建子颜色	115
6.7.3 应用新建符号	83	8.3.3 自动创建颜色样式	116
6.8 综合实例——书籍装帧设计	84	8.4 模板的运用	116
第7章 图形的高级编辑	89	8.4.1 新建模板	117
7.1 编辑节点	89	8.4.2 应用模板	118
7.1.1 添加和删除节点	89	8.5 综合实例——绘制精美的时钟	118
7.1.2 连接和断开曲线	90	第9章 组织和管理对象	124
7.1.3 直线与曲线的相互转换	90	9.1 安排对象的次序	124
7.1.4 尖突、平滑与对称节点	91	9.2 对齐与分布对象	125
7.1.5 曲线节点的其他操作	92	9.2.1 对齐	125
7.1.6 利用节点变换工具绘制		9.2.2 分布	126
苹果	93	9.3 修整对象	126
7.2 刻刀工具	95	9.4 群组操作	128
7.2.1 用刻刀工具切割成		9.5 结合与拆分	129
独立曲线	95	9.6 锁定操作	129
7.2.2 切割成封闭曲线	95	9.7 路径的绘制	130
7.3 橡皮擦工具的使用	96	9.8 综合实例——绘制窗花	131
7.4 涂抹笔刷	96	第10章 应用和管理颜色填充	139
7.5 用橡皮擦工具和涂抹笔刷工具		10.1 印刷知识的介绍	139
绘制虫吃苹果	97	10.2 色彩模式	140

10.2.1 常用的色彩模式	140	11.2.2 金属字效果	167
10.2.2 RGB 模式和 CMYK 模式的 异同与之间的交互	141	11.2.3 纹理字效	168
10.3 色彩调整与变换	141	11.3 段落文本	168
10.3.1 色彩调整	141	11.3.1 新建段落体文本	168
10.3.2 色彩变换	142	11.3.2 分栏	169
10.4 调色板设置	142	11.3.3 调整段、行、字符间距	169
10.4.1 选择调色板	142	11.3.4 编辑文本样式	169
10.4.2 使用调色板浏览器	142	11.3.5 首字下沉和段落项目符号	170
10.5 吸管工具的运用	144	11.4 文本的特殊编辑	171
10.6 填充工具的运用	145	11.4.1 使文本适合路径	171
10.7 设置轮廓线	145	11.4.2 将文本填入框架	172
10.7.1 设置轮廓线的粗细及样式	145	11.4.3 使段落文本环绕图形	173
10.7.2 设置轮廓线的拐角和 末端形状	146	11.4.4 对齐文本	174
10.7.3 设置箭头样式	146	11.5 书写工具	175
10.7.4 设置后台填充和比例缩放	147	11.5.1 拼写及语法检查	175
10.8 设置颜色填充	147	11.5.2 同义词典	175
10.8.1 普通填充	147	11.5.3 自动更正	175
10.8.2 渐变填充	149	11.5.4 设置语言	176
10.8.3 图案填充	150	11.6 更改大小写	176
10.8.4 纹理填充	153	11.7 文本统计	177
10.8.5 Postscript 填充	153	11.8 文本的链接	177
10.9 交互式填充	154	11.8.1 文本链接方法	177
10.9.1 交互式填充工具	154	11.8.2 链接不同页面上的段落 文本框	178
10.9.2 交互式网状填充工具	155	11.9 综合实例——绘制优惠券	178
10.10 综合实例——光盘及包装设计	155	11.9.1 设计优惠券正面	179
10.10.1 设计光盘盘面	156	11.9.2 设计优惠券背面	184
10.10.2 设计光盘盒	162	第 12 章 应用特效	187
第 11 章 艺术体文字及段落文本 的编辑	164	12.1 调和效果	187
11.1 艺术体文字	164	12.1.1 建立调和	187
11.1.1 新建艺术体文字	164	12.1.2 沿路径进行调和	188
11.1.2 设置字符基本格式	164	12.1.3 调和组合	189
11.1.3 修改字符间距	165	12.2 轮廓图效果	190
11.1.4 插入字符	165	12.3 立体化效果	191
11.2 制作特效文本	166	12.4 封套效果	193
11.2.1 曲线化艺术字体	166	12.5 变形效果	194
		12.5.1 推拉变形	194
		12.5.2 缠绕变形	194



12.6 阴影效果.....	195	14.2 三维效果.....	237
12.7 透明效果.....	196	14.2.1 三维旋转.....	238
12.7.1 标准透明.....	196	14.2.2 浮雕.....	238
12.7.2 渐变透明.....	197	14.2.3 卷页.....	238
12.7.3 图案透明.....	197	14.2.4 挤远/挤近.....	239
12.7.4 底纹透明.....	197	14.2.5 球面.....	239
12.8 透镜效果.....	198	14.3 艺术笔触.....	240
12.8.1 参数设定.....	198	14.3.1 炭笔画.....	240
12.8.2 12种透镜效果.....	199	14.3.2 蜡笔画.....	240
12.9 透视效果.....	202	14.3.3 立体派.....	241
12.10 框架效果.....	202	14.3.4 油画.....	241
12.11 综合实例——设计番茄酱包装.....	203	14.3.5 钢笔画.....	242
12.11.1 绘制红色番茄.....	203	14.3.6 点彩派.....	242
12.11.2 设计番茄酱瓶贴.....	207	14.3.7 素描.....	243
12.11.3 设计番茄酱效果图.....	211	14.3.8 水彩画.....	243
第13章 自由处理位图图像.....	214	14.4 模糊效果.....	244
13.1 导入需要处理的位图图像.....	214	14.4.1 高斯式模糊.....	244
13.1.1 裁剪位图.....	214	14.4.2 低频通行.....	245
13.1.2 重取样.....	215	14.4.3 动态模糊.....	245
13.2 矢量图转换为位图.....	215	14.4.4 缩放模糊.....	245
13.3 调整图像的颜色.....	216	14.5 颜色变换.....	246
13.3.1 调整.....	216	14.5.1 半色调.....	246
13.3.2 变换.....	221	14.5.2 曝光.....	247
13.3.3 校正.....	222	14.6 轮廓图处理.....	247
13.4 应用色彩模式.....	223	14.6.1 边缘检测.....	247
13.5 应用颜色遮罩.....	225	14.6.2 跟踪轮廓.....	248
13.6 位图链接.....	226	14.7 创造性效果.....	248
13.7 用框架裁剪位图.....	227	14.7.1 工艺.....	248
13.8 位图阴影.....	227	14.7.2 织物.....	249
13.9 综合实例——房地产广告制作.....	228	14.7.3 框架.....	249
13.9.1 设计广告画面区.....	228	14.7.4 马赛克.....	250
13.9.2 设计基本信息区.....	231	14.7.5 彩色玻璃.....	250
13.9.3 绘制区位图.....	233	14.7.6 虚光.....	251
13.9.4 装饰整理广告画面.....	235	14.7.7 天气.....	251
第14章 应用滤镜.....	237	14.8 扭曲效果.....	252
14.1 添加及撤销滤镜效果.....	237	14.8.1 块状.....	252
14.1.1 添加效果.....	237	14.8.2 像素.....	252
14.1.2 撤销效果.....	237	14.8.3 漩涡.....	253

14.8.4 湿笔画·····	253	17.2.1 制作裁切版·····	298
14.9 杂点效果·····	254	17.2.2 设计包装正面·····	302
14.9.1 添加杂点·····	254	17.2.3 设计包装侧面·····	311
14.9.2 最大值·····	254	17.2.4 设计包装顶面·····	313
14.10 鲜明化效果·····	255	17.2.5 完成拼版文件·····	314
14.10.1 高频通行·····	255	17.2.6 设计包装效果图·····	315
14.10.2 非鲜明化遮罩·····	255	第18章 海报招贴及广告设计·····	318
14.11 综合实例——海报设计·····	256	18.1 海报招贴的相关知识·····	318
第15章 打印、输出作品·····	264	18.1.1 海报招贴定义·····	318
15.1 打印前的设置·····	264	18.1.2 海报招贴特点·····	318
15.1.1 设置页面大小·····	264	18.2 综合实例——招贴设计·····	319
15.1.2 设置版式·····	265	18.2.1 系列海报（一）的设计·····	319
15.1.3 制作标签·····	266	18.2.2 系列海报（二）的设计·····	330
15.1.4 设置页面背景·····	267	第19章 书籍装帧设计·····	335
15.2 设置打印机·····	268	19.1 书籍装帧的相关知识·····	335
15.3 打印预览·····	269	19.1.1 书籍装帧定义·····	335
15.4 设置输出选项·····	270	19.1.2 书籍装帧各部分名称·····	335
15.4.1 常规设置·····	270	19.2 综合实例——设计书籍装帧·····	336
15.4.2 版面设置·····	271	19.2.1 设计装帧封面部分·····	336
15.4.3 分色设置·····	271	19.2.2 设计装帧内页部分·····	346
15.4.4 输出到胶片·····	272	19.2.3 设计书籍封面效果图·····	350
15.4.5 其他设置·····	272	第20章 地产广告设计·····	353
15.5 设置合并打印·····	274	20.1 地产广告的相关知识·····	353
第2篇 实例提高篇		20.1.1 地产广告分类·····	353
第16章 CIS企业形象识别设计·····	276	20.1.2 地产广告的思路要求·····	354
16.1 CIS设计的相关知识·····	276	20.2 综合实例——设计地产广告·····	355
16.2 综合实例——VI设计·····	277	20.2.1 楼盘标志设计·····	355
16.2.1 企业标志设计·····	277	20.2.2 楼盘销售代表名片设计·····	364
16.2.2 应用要素设计·····	282	20.2.3 楼盘专用信封设计·····	368
16.2.3 企业对外活动道具·····	290	20.2.4 户外宣传挂旗设计·····	370
第17章 包装设计·····	297	20.2.5 楼盘系列报纸广告 设计（一）·····	376
17.1 包装设计的相关知识·····	297	20.2.6 楼盘系列报纸广告 设计（二）·····	381
17.1.1 包装作用·····	297		
17.1.2 包装的分类与容器的分类·····	297		
17.2 综合实例——包装设计·····	298		

Part

1

基础入门篇

本篇是 CorelDRAW 12 学习的基础部分, 主要侧重对软件功能的介绍, 并由浅入深地对 CorelDRAW 12 的各项工具、菜单等进行逐一讲解, 同时结合具体实例对工具进行全面介绍。通过本篇的学习, 读者可以掌握 CorelDRAW 12 的功能与应用。

基础入门篇概述

在第1章~第3章中, 介绍了 CorelDRAW 12 的发展历史及其应用的领域, CorelDRAW 12 的操作界面及基本的操作方法, 使读者对 CorelDRAW 12 有一个直观系统的认识, 并掌握一些软件运用的基本常识及方法。

在第4章和第5章中, 读者将学习到使用工具箱中的工具绘制线段及几何图形, 并通过其中的实例来掌握 CorelDRAW 12 的基本绘图技巧。

在第6章和第7章中, 主要讲解了对图形进行编辑的一些方法和技巧, 读者可以利用这些方法和技巧来对图形进行更为深入的编辑和绘制。

在第8章和第9章中, 介绍了图层、样式及在 CorelDRAW 12 中组织和管理对象的方法。用户可以利用图层来管理绘图页面中复杂的图形对象, 样式则可以将复杂的图形操作应用于其他的图形对象。

在第10章中, 介绍了 CorelDRAW 12 的一项重要功能——颜色的填充。其中介绍了一些设计中常用的色彩模式, 同时介绍了对图形对象进行色彩填充的方式方法, 读者可以使用不同的填充方式绘制出各种图形效果。

在第11章中, 读者将学习到如何利用 CorelDRAW 12 中的文本工具在页面中编辑文字及进行段落文本的编排。

在第12章中, 将介绍软件强大的特效制作功能, 利用这些特效可以绘制出更复杂、更生动的图形效果。

在第13章和第14章中, 介绍了 CorelDRAW 12 位图处理功能及位图滤镜的运用, 读者可以学习到在软件中编辑位图的方法及利用位图滤镜为位图添加各种丰富的效果。

在第15章中, 介绍了打印输出的基本常识和方法。

上面简单介绍了本篇中将要学习的基本内容, 可以看出 CorelDRAW 12 的确是一个功能强大的绘图软件, 在接下来的章节中会有详尽的介绍。抓紧时间, 赶紧进入 CorelDRAW 12 的绘图世界吧。

第1章 初步认识 CorelDRAW 12

CorelDRAW 12 是加拿大 Corel 公司开发的一款优秀的矢量绘图软件，其强大的功能、简洁的操作环境，使其成为备受用户青睐的产品。CorelDRAW 12 在广告设计领域中得到了广泛的运用。

1.1 CorelDRAW 的发展历史

CorelDRAW 于 1989 年诞生于加拿大的 Corel 公司，是 Corel 公司家族的成员之一。经过 15 年的发展，CorelDRAW 已成为举世闻名的产品，受到广大用户的一致青睐。

1989 年春天，CorelDRAW 第一版正式问世，它当时是专为 MS-DOS 上运行而设计的，“童年”的 CorelDRAW 能力有限，但一年后的 CorelDRAW 1.01 版增加了内含滤镜、兼容其他软件的功能，此时的 CorelDRAW 已可以独当一面了。1991 年秋季，CorelDRAW 2 推出，它已具备了制作封套、混合留影、立体透视效果等其他软件不具备的功能。

虽然 CorelDRAW 1 和 2 的问世树立了绘图软件的新形象，但只能算是童年。而 CorelDRAW 3 才是 CorelDRAW 的第 1 个里程碑，它是今天功能齐全的绘图组合式软件的始祖。随后的几年，CorelDRAW 稳步成长，一年胜过一年。

直到 2004 年，CorelDRAW 终于推出了带有前所未有强大功能的 CorelDRAW 12，如图 1-1 所示。该版本增加了新的实用工具和功能，使用户操作更加得心应手。



图 1-1 CorelDRAW 12 的运行界面

1.2 CorelDRAW 的应用领域

CorelDRAW 是运用在广告领域的优秀设计软件。CorelDRAW 的不断发展完善,使广大设计师们受益良多,为蓬勃发展的广告行业提供了优秀的实现平台。下面我们了解一下,通过电脑及设计软件的运用,如何使广告变得更加丰富多彩。

1. 广告设计

广告简而言之就是广而告之,通过广告的手段使更多的受众知晓,最终达到销售的目的。所以广告的表现手段是多样的,但目的是一致的,如图 1-2 和图 1-3 所示。



图 1-2 汽车广告设计

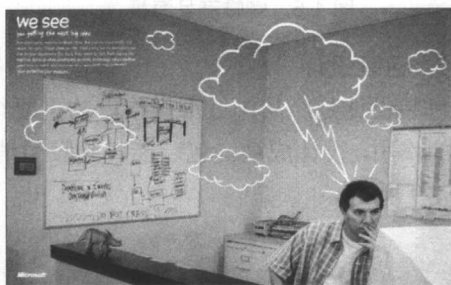


图 1-3 企业形象广告

2. CI 设计、Logo 设计

CI 是 Corporate Identity System (企业识别系统) 的简称,是将企业内外部有限的资源经过科学、系统地分析整合,分别从理念、视觉、行为等方面进行规划和设计,使各种资源发挥其最大综合效能的一门实用科学。Logo 是一个企业或产品的抽象化视觉符号,它是 CI 设计中最基本的元素,如图 1-4 和图 1-5 所示。



图 1-4 CI 设计



图 1-5 Logo 设计

3. 招贴海报设计

招贴又名海报或宣传画,属于户外广告,在国外也称之为瞬间的街头艺术。海报是一种用来传递信息的印刷广告,它具有实效性强的特点,如图 1-6 和图 1-7 所示。

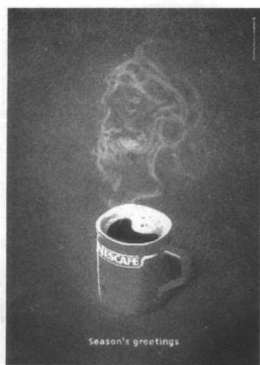


图 1-6 咖啡产品海报



图 1-7 打印机产品海报

4. 包装设计

包装设计是产品进行市场推广的重要组成部分,包装的好坏对产品的销售起着非常重要的作用。设计成功的包装能起到吸引消费者的购买欲望、促进销量的作用,如图 1-8 和图 1-9 所示。



图 1-8 果汁包装



图 1-9 软饮料包装

5. 书籍装帧及版式设计

精美的书籍装帧设计可以更好地吸引读者的注意,而书籍中的版式设计可以帮助读者更好地阅读文字内容,组织视觉的逻辑关系。通过不同的版式设计可以构成书籍不同的风格,如图 1-10 和图 1-11 所示。

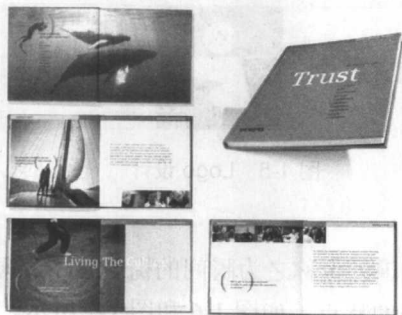


图 1-10 书籍装帧

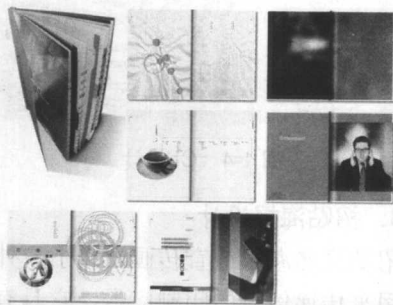


图 1-11 版式设计

6. 插图漫画绘制

插图及漫画是在设计中经常会使用到的一种形式,现在越来越多的插图设计师及漫画家都通过绘图软件来绘制插图漫画作品。软件的应用使插图及漫画作品具有更多的表现形式和手段,如图 1-12 和图 1-13 所示。

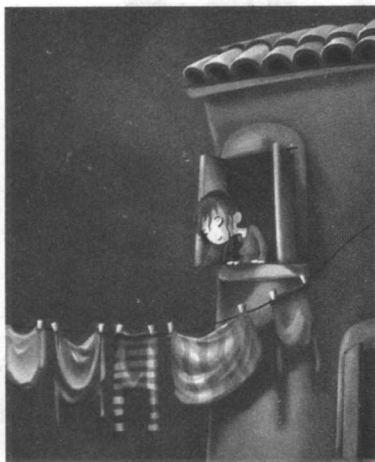


图 1-12 为书籍绘制的插图



图 1-13 时装类插图

怎么样,丰富的广告产品使人惊诧吧?想加入这丰富的广告业,用手中的鼠标为产品宣传,以达到为更多受众知晓的目的吗?那就马上加入 CorelDRAW 的大军,通过这强大的软件,实现理想吧。

1.3 CorelDRAW 的处理对象

知道了 CorelDRAW 的成长历史和应用领域,下面我们来了解一下其工作方式。简单地讲,CorelDRAW 的处理对象有两种:矢量图形和位图图像。这是因为在计算机中,图像是以数字化的方式存在的,这种数字化图像的类型分为两种:矢量图形和位图图像。这两种图像类型各有所长,相互区别又相互补充。在实际设计中,往往需要将两种类型的图像结合运用才能达到良好的设计效果。下面分别对其进行介绍。

1.3.1 矢量图

矢量图是由一些用数学式描述的曲线组成的,其基本组成单元是锚点和路径。矢量图的优点是不论放大或缩小多少倍,它的边缘都是平滑的。可以无限放大和缩小是矢量图形的基本特点,如图 1-14 所示。

矢量图的特点包括:打印精度高,因为打印机用 CorelDRAW 所建的矢量图来打印;矢量图文件所占硬盘容量较小,对内存和硬盘要求不是很高;由于其特性,矢量图不易制作色调丰富或色彩变化较多的图像,画面缺乏真实感;可编辑性强。

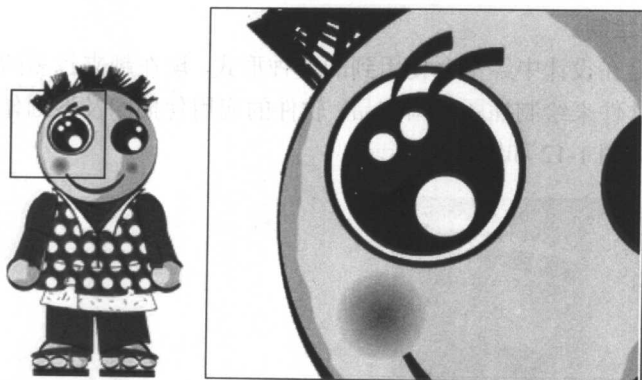


图 1-14 矢量图

1.3.2 位图

位图是由屏幕上被称为像素的小方格构成的，所以位图与像素有密切关系。对位图的操作都是对像素点的处理。位图可以表现出丰富多彩的图像效果，但是当位图被高倍放大时，图像边缘会有锯齿出现，如图 1-15 所示。

位图的特点包括：分辨率有限，即图片的清晰度是有限的，不能像矢量图那样随意放大和缩小；位图能够制作出色彩及色调变化十分丰富的图像；文件较大。

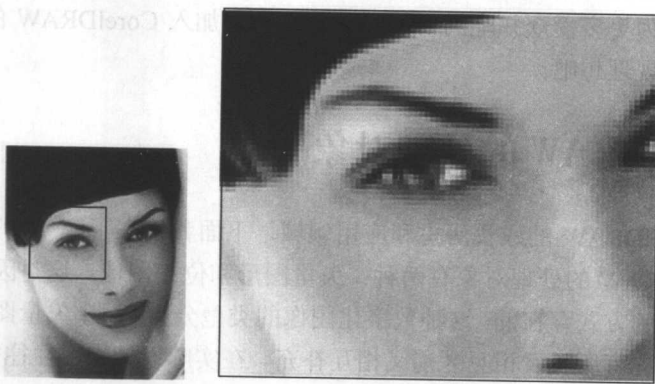


图 1-15 位图

CorelDRAW 的处理对象既可以是矢量图，也可以是位图。但就 CorelDRAW 本身的软件特性来说，它对矢量图形处理的功能更为强大。对位图的操作，是其强大设计功能的补充，可为两种图像类型交互使用提供方便。

1.4 CorelDRAW 12 的新增功能

CorelDRAW 中包括若干新的功能和增强功能，可以使您的工作更加轻松。

1. 增强的可缩放矢量图形 (SVG) 文件支持

将绘图导出为 SVG 文件格式时, 可以选择很多新选项。可以选择 Unicode 编码方法。还可以将信息嵌入 SVG 文件, 或者将信息存储到外部链接文件中。使用应用程序中提供的 SVG 调色板可以选择 SVG 颜色。

2. 导出到 Office

CorelDRAW 允许优化绘图以便导出到 Microsoft Office 或 WordPerfect Office。

3. 多语言支持

CorelDRAW 使用户可以轻松地交换文件, 而不用考虑文件是用什么语言或操作系统创建的, 从而确保可以正确显示文本。

4. 动态导线

可以通过显示动态导线来精确定位、对齐和绘制相对于其他对象的对象。动态导线是临时导线, 可以从对象的下列对齐点中拖动出——中心、节点、象限和文本基线。

5. 使用形状识别进行绘制

CorelDRAW 允许使用智能绘图工具绘制能被识别和转换为基本形状的手绘笔触。CorelDRAW 对使用智能绘图工具绘制的任何无法识别的形状或曲线自动进行平滑处理。

6. 对齐增强功能

在 CorelDRAW 中移动或绘制对象时, 可以将该对象与绘图中的其他对象对齐。可以将一个对象与目标对象中的多个对齐点对齐。当指针接近某个对齐点时, 该对齐点将突出显示, 表示该对齐点是指针要对齐的目标。

7. 文本对齐

CorelDRAW 具有增强的文本对齐功能。可以使用第一个文本基线、最后一个文本基线或者边界框, 将文本对象与其他对象对齐。

8. 复制对象属性、变换和效果

可以使用增强的吸管工具和填充工具, 在对象间复制颜色、对象属性、效果和变换。

9. 虚拟段删除工具

可以删除对象中的交叉部分 (称为虚拟线段)。

10. 改进的文件兼容性

CorelDRAW 改进了与很多行业标准文件格式的兼容性, 如 Hewlett-Packard Plotter (PLT)、AutoCAD 图形交换格式 (DXF)、AutoCAD 图形数据库 (DWG)、计算机图形图元文件 (CGM)、Microsoft Word 文档等。

11. 增强的符号

符号现在在 CorelDRAW 中处理起来更容易。库现在称为符号管理器, 使用它可以很容易地使用外部符号和符号库。为了方便区分符号和对象, 现在将符号周围的选择手柄设计为蓝色。用于编辑符号的控件现在同样更容易使用。