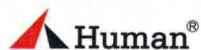


快速成为CorelDRAW 专家

洪恩软件



设计软件实例教程

CorelDRAW 12

入门与进阶实例



图书馆

真 光盘

精美互动软件光盘
含配套教材

本教材
适用于各类

电脑培训班

延边教育出版社
吉林电子出版社
北京洪恩计算机教研中心

《巧夺天工——设计软件实例教程》

CorelDRAW 12 入门与进阶实例

北京洪恩教育科技有限公司 著

延边教育出版社 吉林电子出版社 出版

图书在版编目 (CIP) 数据

设计软件实例教程 / 北京洪恩教育科技有限公司编. — 延吉: 延边教育出版社, 2005
(巧夺天工)

ISBN 7-5437-5913-6

I. 设... II. 北... III. 计算机辅助设计—应用软件—教材 IV. TP391.72

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 033131 号

内 容 提 要

CorelDRAW 是目前使用最普遍的矢量图形绘制及图像处理软件之一, 该软件集图形绘制、平面设计、网页制作、图像处理功能于一体, 深受平面设计人员和数字图像爱好者的青睐。同时, 它还是一个专业的编排软件, 其出众的文字处理、写作工具 and 创新的编排方法, 解决了一般编排软件中的一些难题。

本书针对最新版本 CorelDRAW 12 (所讲解的实例和知识点同样适合 CorelDRAW 9/10/11 等版本), 由多名资深专家编写而成, 全面针对实用。教材共分八大部分: 软件设计应用的基础与操作技巧; 各种招贴画与艺术字的创作; 广告、包装设计的思路与案例分析和标准条形码的制作; 平面创意的基础与实战; 插图与 LOGO 的设计、立体卡通制作、网页设计。讲解中融入了作者在实践中积累的各种创作思路、软件操作技巧以及平面设计知识, 使你在设计的过程中游刃有余。

适用对象:

本教材适用于想快速学会 CorelDRAW 的初级用户、从事各类图形设计的中高级用户, 也可作为平面设计培训班教材。

 **提示** 本书配套的多媒体教学光盘是专门针对 CorelDRAW 初学者以及中高级使用者设计的, 光盘中的实例全程采用语音讲解和直观的分步操作演示, 有如老师在手把手教你使用 CorelDRAW, 让你一学就会。同时, 本光盘还收录了实例的源文件和素材文件, 方便大家练习。

巧夺天工——设计软件实例教程

CorelDRAW 12 入门与进阶实例

北京洪恩教育科技有限公司 著

出版发行: 延边教育出版社 (<http://www.ybep.com.cn>)

策 划: 潘全春 卢志勇

地 址: 吉林省延吉市友谊路 11 号

稿 件: 张艳钗 黄星华

邮 编: 133000

印 刷: 清华大学印刷厂

郭大卫 赵志芳

开 本: 787 × 1092 16 开本

C D 制作: 辛 建

印 张: 20.5 彩色插页: 0.25 印张

责任编辑: 崔光锡

字 数: 436 千字

责任校对: 张晓宜

版 次: 2006 年 1 月第 1 版

印 次: 2006 年 1 月第 1 次印刷

封面设计: 黄星华

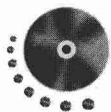
书 号: ISBN 7-5437-5913-6/G · 5389

封面题字: 江建国

定 价: 38.00 元 (附 1 张教学光盘)

为普及计算机技术做贡献

原清华大学校长 张孝文 书赠



光盘使用说明

一、内容简介

本光盘共由八部分组成。“入门训练”通过两个小实例，介绍了 CorelDRAW 中最基本的绘图知识与操作技巧；“线条基础训练”通过制作笔记本的效果讲述了 CorelDRAW 中线条绘制、处理及对象组合的技巧；“文字特效”中讲解了常见艺术字的制作方法以及与招贴中的应用，通过这些制作进一步熟悉 CorelDRAW 的操作和功能；“宣传广告设计”、“包装设计”、“插图与商标设计”、“立体卡通设计”和“网页设计”通过实际应用的案例，将理论和实践有机地结合在一起，拓展创作思路。

二、使用方法

为了获得最佳的学习效果，推荐在 16 位颜色、800 × 600 屏幕分辨率的模式下运行。将教学光盘放入光驱后，它会自动播放（把教学光盘放入光驱前，建议先关闭“超级解霸”的自动播放功能，以提高运行速度）。片头播放结束后，将会出现程序的主界面，如图 1 所示。如果光盘不能自动播放，则请双击光驱所对应的盘符来打开光盘内容，然后双击“Start.exe”（或“Start”）文件来播放光盘。



图 1 程序主界面

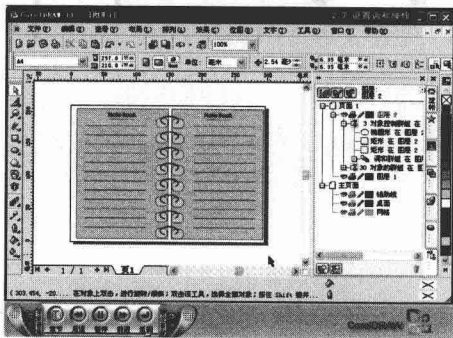


图 2 学习界面

在程序主界面上，单击主菜单上的标题即可进入相应的学习内容（如图 2 所示），单击“帮助”按钮，可以查看使用说明，单击“退出”按钮，可以退出学习程序。另外，单击“案例欣赏”按钮，会弹出一个网页，在该网页中，可游览本书各实例的文字介绍、观赏各实例的效果以及打开源程序及素材所在的目录。进入学习界面后，可以通过播放控制面板（图 3）来控制学习状态，也可以通过键盘的快捷键（表 1）来控制。



图 3 播放控制面板

作用范围	功能	按键
学习界面 跟练界面	后退	←（左方向键）
	暂停/播放	空格键
	前进	→（右方向键）
	返回	Esc
	背景音乐音量调节	“+”增大音量；“-”减小音量
	背景音乐开/关	M 或 m，按一下关，再按一下开
	背景音乐手动选择	按数字键 1~5 可以选择不同的背景音乐

表 1 键盘操作快捷键

在控制面板上单击“章节”按钮后，程序将弹出一个菜单，把鼠标移到该菜单上，然后单击就可以快速进入相应的学习内容（如果该按钮是灰色的，则说明这部分内容没有章节可以选择）；在学习的过程中，可以通过图 3 所示的“后退”、“暂停/播放”、“前进”按钮来控制讲解过程，而单击最后一个按钮“返回”时，或者按下键盘上的 ESC 键返回主界面。

提示 教学光盘进入程序主界面后，在 30 秒内你如果没有进行选择的操作，教学程序将按顺序自动播放。另外，在启动教学程序前，可以先启动 CorelDRAW，然后在学习过程中通过按快捷键 Alt+Tab 来回进行切换，这样可以边学边练。

目 录

第一章 快速入门

第一节 初识 CorelDRAW	1
1. 广泛的应用	1
2. 创作前的思想	2
3. 操作环境	3
第二节 初试基本图形绘制与效果添加	7
1. 基本图形绘制	7
2. 对象复制与组合	8
3. 透镜效果的实现	9
4. 封套效果设置	12
5. 饼形设置	13
6. 对象上色	14
7. 设置立体效果	15
8. 文本编辑框设置	17
第三节 线条基础训练——笔记本制作	19
1. 页面设置	19
2. 设置图样填充	20
3. 对象的对齐与分布	22
4. 图层管理	23
5. 变换对象	24
6. 轮廓笔设置	25
7. 设置调和操作	26
第四节 形状编辑与交互式设置——花蝴蝶	28
1. 贝塞尔工具介绍	28
2. 交互式填充设置	29
3. 交互式阴影工具设置	34
第五节 对象变形——扇子设计	35
1. 对象旋转变形	35
2. 修剪操作	39
3. 设置图框精确裁剪	41
4. 文件保存与导出	42
第六节 纸上涟漪——邮票的制作	44
1. 绘制邮票框架	44
2. 绘制邮票背景	47
3. 键入文字	54

第二章 招贴与艺术字

第一节 添加文本	57
1. 段落文本	57

2. 美术文字	59
3. 文本之间的转换	59
第二节 招贴与凸凹字	60
1. 设置背景	60
2. 绘制甲壳虫	61
3. 设置凸凹字	66
第三节 招贴与燃烧字	68
1. 设置背景	68
2. 设置燃烧字	69
3. 输入其他文本	71
第四节 招贴与珍珠字	73
1. 绘制外框	73
2. 导入对象	76
3. 绘制珍珠	77
4. 设置珍珠字	79
第三章 广告宣传设计	
第一节 电脑宣传广告设计	82
1. 设置背景基本框架	82
2. 制作显示器	84
3. 绘制心对象	92
4. 输入广告语	96
第二节 快餐宣传广告	100
1. 设置背景基本框架	100
2. 绘制薯条和可乐	105
3. 导入对象和设置透镜效果	113
4. 绘制修饰花瓣	114
5. 输入文本	118
第四章 包装设计	
第一节 礼品袋包装设计	120
1. 设置礼品袋的基本框架	121
2. 设置礼品袋的正面背景	123
3. 设置礼品袋的侧面背景	129
4. 完成其他正面和侧面的设置	132
5. 设置立体效果	133
6. 绘制化妆品	135
7. 设置天空背景和小树	139
8. 绘制阳台和桌子对象	141
9. 放置礼品袋、化妆品与蝴蝶对象	145
10. 输入文本	146
第二节 酒盒包装设计	148
1. 设置辅助线	148

2. 绘制包装盒骨架	150
3. 键入文字说明	154
第三节 制作标准条形码	157
第四节 绘制立体效果图	158
第五章 平面创意	
第一节 温馨之家	160
1. 绘制天花板和地板	160
2. 绘制内墙	166
3. 绘制窗户和窗帘	168
4. 导入图形	171
第二节 办公用品制作	173
1. 绘制铅笔对象	173
2. 绘制笔筒	180
3. 组合铅笔和笔筒	183
4. 绘制软盘	184
第三节 花瓶的制作	189
1. 绘制背景	189
2. 绘制花瓶	192
3. 绘制花朵	195
4. 绘制花球	198
5. 输入文本	200
第六章 插画与 LOGO 设计	
第一节 铜钱制作	202
1. 绘制铜钱外观	202
2. 输入文本	206
3. 设置浮雕效果	207
第二节 鼠标设计	209
1. 绘制鼠标形状	209
2. 设置文本与标志	212
3. 设置 3D 滑轮与鼠标线	214
第三节 LOGO 设计	217
1. 绘制多边形	217
2. 输入文本	221
第四节 百事可乐标志设计	224
1. 绘制轮廓图	224
2. 简化、拆分对象	225
第七章 立体卡通设计	
第一节 三维立体效果	227
1. 绘制三维立体背景	227
2. 绘制发亮的星星	231

3. 输入文本	233
第二节 圣诞礼物	236
1. 绘制背景	236
2. 绘制圣诞老人	238
3. 绘制小屋	241
4. 导入礼物	248
5. 输入祝福语	249
第三节 QQ 仔的设计	251
1. 制作 QQ 仔轮廓	251
2. 完成 QQ 仔的制作	254
第八章 Web 按钮设计	
第一节 圆形按钮制作	257
1. 圆形按钮效果 1	257
2. 圆形按钮效果 2	261
第二节 椭圆形按钮制作	264
1. 椭圆形按钮效果 1	264
2. 椭圆形按钮效果 2	268
第三节 长方形按钮设计	274
1. 长方形按钮效果 1	274
2. 长方形按钮效果 2	277
第四节 不规则按钮设计	281
1. 不规则按钮效果 1	281
2. 不规则按钮效果 2	284
第五节 导航条设计	290
1. 导航条按钮效果 1	290
2. 导航条按钮效果 2	292
第九章 网页设计	
第一节 个人主页制作	296
1. 设置个人主页背景	296
2. 设置 LOGO	299
3. 输入文本	303
第二节 公司主页设计	305
1. 设置主页背景	306
2. 创建 LOGO 与特殊符号	310
3. 绘制按钮	313
4. 输入文本	315
附 录	
附录一 PS 打印方法与出片注意事项	316
附录二 常用快捷键	316

第一章 快速入门

万事开头难，虽然 CorelDRAW 的功能很强大，看起来也很复杂，但是当你深入地去了解它，你会发现它的使用其实也不难，现在我们就来认识一下它吧！

第一节 初识CorelDRAW

CorelDRAW 是由 Corel 公司开发的功能强大的创意设计软件包，主要包括：矢量图形和排版程序、图像处理程序、动画创建程序等。随着新版本的推出，其功能也在不断地完善。

本书主要围绕 CorelDRAW 12 在平面设计领域的应用，讲解其中常用的两个程序：矢量图形和排版程序、图像处理程序。

1. 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，而且在创作的过程中，还会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、装饰效果图和工业设计效果图等多个领域。

下面向你介绍几幅应用中的实例效果，如图 1-1-1、图 1-1-2 和图 1-1-3 所示。



图 1-1-1 漫画设计



图 1-1-2 易拉宝广告设计

重点提示



CorelDRAW 的用途

CorelDRAW 用途很广，功能也很强大，可以用它进行广告创作、卡通设计和包装设计等，CorelDRAW 有 3 张图库光盘，里面存储了 CorelDRAW 经典的图形，读者可以从中得到一定的启发和帮助。

重点提示



设计

设计大致可以分为两类：

1. 与现存作品相互关联，称为改良性设计。
2. 与未来相关联，建立于幻想、灵感之上，即创造性设计。

无论前者还是后者，设计总是离不开生活的积累，它是理性与感性的交融体。



重点提示

学习 CorelDRAW 不仅要求有一定的计算机知识、相当的色彩和图像理论的知识，还要有一定的艺术创造力。因此在学习 CorelDRAW 的同时，不仅要提高自己的理论水平，而且要细心钻研。

这样就会发现更多使用 CorelDRAW 的实用技巧，就更能增强学习的兴趣，而且对提高设计水平也大有好处。



重点提示

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产生的不必要的错误，也让您在创作的过程中不会迷失方向。



图 1-1-3 包装设计

2. 创作前的思想

掌握 CorelDRAW 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，却是非常难的事情，为了让你在绘图之前有明确的思路，下面简单地介绍一下创作前的构思。

在创作之前，要先作一个总体的计划，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，将你的构思在纸上大概描述出来，其中的细节越多越好。

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进行修改。

具体流程图如图 1-1-4 所示。

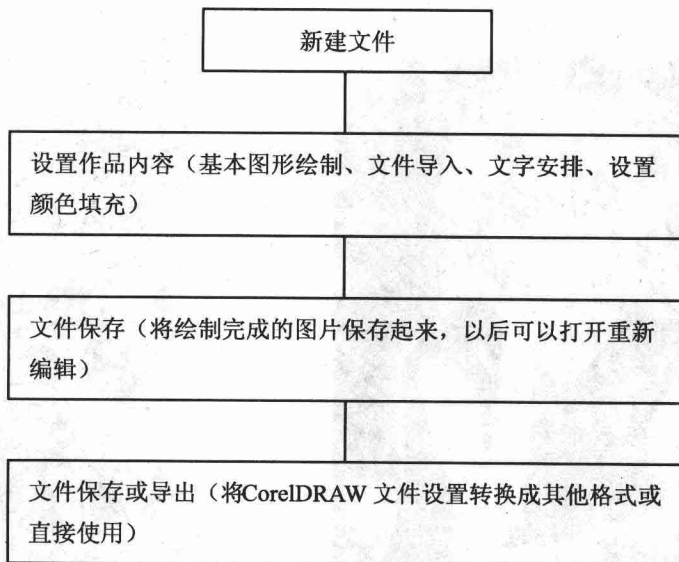


图 1-1-4 创作流程图

3. 操作环境

CorelDRAW 是一套功能强大的矢量图绘图软件，它提供了人性化的操作环境，并有着其他软件无法比拟的优越点，其操作界面如图 1-1-5 所示。

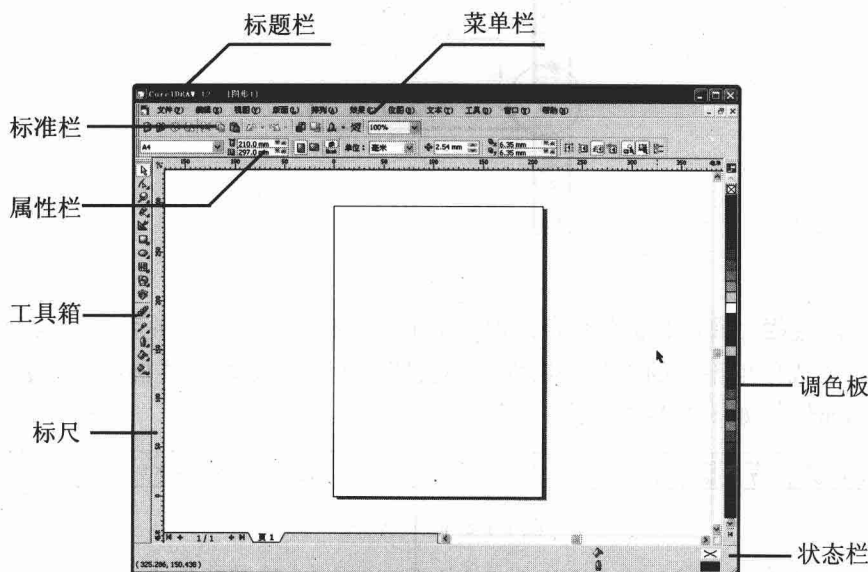


图 1-1-5 操作界面

标题栏：位于窗口的正上方，显示了 CorelDRAW 的版本和正在绘制的图形名字。

在标题的右边是控制菜单按钮，从左到右依次为最小化、最大化和关闭窗口按钮。

菜单栏：CorelDRAW 包括 10 个菜单，系统的大部分功能都藏匿于菜单中，通过单击每一个小按钮（菜单），可以看到它所包含的下拉式菜单。通过这些菜单可以使用 CorelDRAW 所有的功能。

标准栏：在标准栏中集中了常用的菜单命令，以按钮的方式放置其中，操作非常方便，能节省不少精力和时间，如图 1-1-6 所示。



图 1-1-6 标准栏

工具箱：工具箱位于页面的最左侧，工具箱中收藏了各种基本绘图工具，有的工具在其右下角显示了一个黑色小三角，表示其中隐藏有其他工具，把鼠标移动到工具按钮上，按住左键片刻，会弹出隐藏的工具，再用鼠标单击隐藏的工具，即可选择相应的工具，如图 1-1-7 所示。



名词术语

页面

在界面中间带有阴影的看似矩形的对象，就是我们以后要经常用到的页面，需要打印的图形对象放置在页面中，页面的空白区域是绘图工作区。

重点提示



预设页面

CorelDRAW 提供了一组预设的页面大小，如信纸、法律公文纸、明信片、信封和连环画等一些选项，如果没有满意的页面可以自己设定，还可以保存自定义的页面大小。



重点提示

工具箱的使用

在工具箱中收藏了很多绘图的基本工具，绘图工具都有它各自的名称，你要将鼠标放置在任何一个工具按钮的上方，即可看到该工具的中文名称。

工具箱在默认状态下是在窗口的左侧，用户也可以任意拖动它到页面的其他位置。

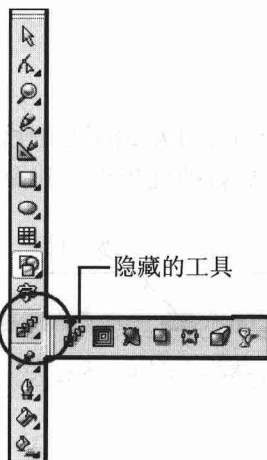


图 1-1-7 工具箱

属性栏：属性栏会与你所选取的对象或所使用的工具相关联。选取不同的对象或使用不同的工具，属性栏都会跟着变化，如选定【椭圆工具】, 它的属性栏如图 1-1-8 所示。



图 1-1-8 椭圆属性栏

辅助线：在标尺处可拖拉出任意条辅助线，它能帮助你确定对象的相对位置，安排图形和确定其大小，如图 1-1-9 所示。

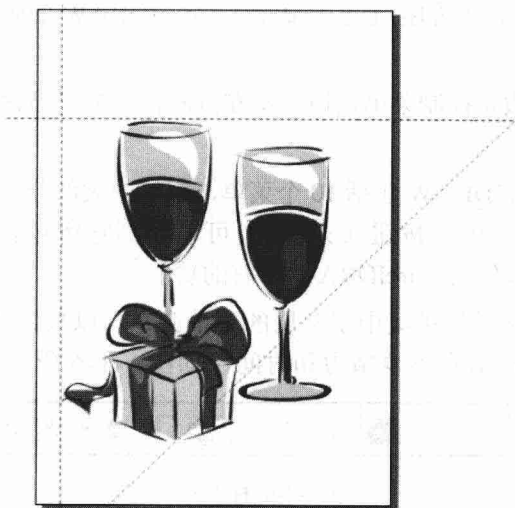


图 1-1-9 辅助线设置

选中辅助线后双击鼠标，弹出辅助线设置对话框，如图 1-1-10 所示。



重点提示

如果在绘图过程中，鼠标什么都不选择，属性栏将显示整个绘图的工具属性，如页面大小、方向等相关属性。

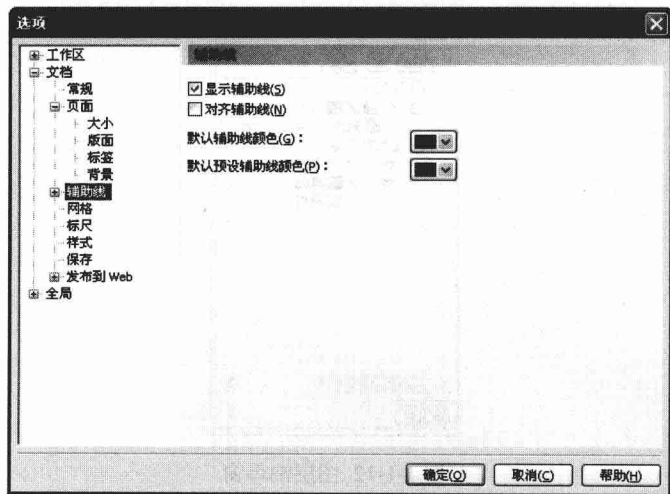


图 1-1-10 设置辅助线参数

可以在对话框中设置默认辅助线颜色以及预设辅助线颜色，也可以添加辅助线。

标尺：标尺与辅助线相似，是精确绘制图形不可缺少的工具之一，它有 x 、 y 两个方向；在纵横标尺的交点处拖动鼠标，可以重新确定标尺的起始点。

网格：网格的功能与辅助线相类似，适合非常规则的定位，如图 1-1-11 所示。



图 1-1-11 显示网格

页面：CorelDRAW 中的页面就相当于 Photoshop 中的画布，你可以任意设定页面纸张的大小，只有在页面内的图形才会被正确打印。

泊坞窗：提供了更方便的操作和组织管理对象的方式，如图 1-1-12 所示。

重点提示



打印网格

网格、辅助线、标尺都是被用来帮助用户准确地绘制、对齐和排列对象的，在一般情况下，辅助线是不能被打印出来的，用户可以设置对象管理器中的控件，将其设置为能够打印。

网站推荐



交流论坛

这是一个提供矢量绘画以及平面设计业内外人士交流学习的窗口。
网址：

www.aiclub.cn



名词术语

泊坞窗

泊坞窗是一种与大多数对话框具有相同操作功能的对话框，执行【窗口】|【泊坞窗】|【对象管理器】命令，即可打开【对象管理器】卷帘窗，你可以做增加图层、删除图层等操作。

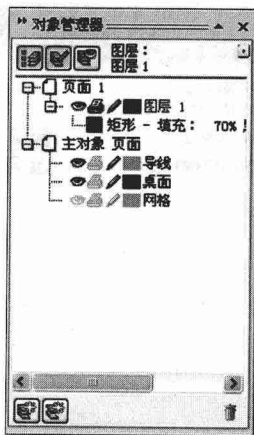


图 1-1-12 图层泊坞窗

在泊坞窗的设置方法很简单，作用也很大。单击眼睛图标可以显示或隐藏相应的对象。单击打印图标则可以控制对象是否被打印，比如我们在设计时，往往需要利用导线来定位，但打印时就可以根据需要通过这里来控制是否被打印（打印图标为深色时，表示导线将被打印）。

调色板：调色板是存放颜色的地方。CorelDRAW 提供了相当丰富的颜色，直接从调色板中选择不同的颜色来使用就可以了，如图 1-1-13 所示。

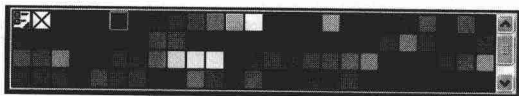


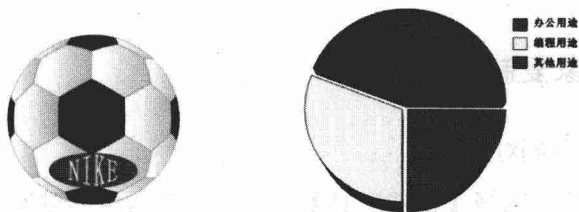
图 1-1-13 调色板

状态栏：在状态栏中，左侧的数值显示了鼠标的当前坐标，中间的文字显示目前选择对象的相关信息，右侧显示了当前对象的填色、外框等信息。

第二节 初试基本图形绘制与效果添加

预览效果

本节通过两个实例介绍 CorelDRAW 的基本绘图知识, 效果如下图所示 (源程序路径: 光盘 \example\part1\近似足球.cdr、拼图.cdr)。



近似足球模型和拼图效果

制作步骤

1. 基本图形绘制

步骤1 新建一个空白文件

执行【文件】|【新建】命令 (或按 Ctrl+N 快捷键), 建立一个新的文件。

步骤2 绘制多边形

在工具箱中双击【多边形工具】, 执行【工具】|【选项】打开设置对话框, 选中【多边形】单选钮, 设置【点数/边数】为6, 如图 1-2-1 所示。

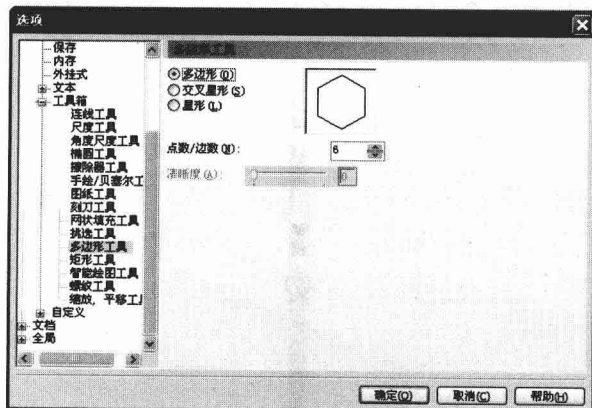


图 1-2-1 设置多边形边数

网站推荐

视觉中国

这是一个颇有知名度的设计师论坛, 其中有“CG设计师”、“数字平面设计师”、“网页设计师”等版块, 每个版块中都有最新的信息、技术和技巧等讨论。

网址:

www.chinavisual.com

操作技巧

使用多边形工具

利用【多边形工具】可以绘制正多边形或星形, 在拖动鼠标的同时, 按住Ctrl键, 可以绘制正多边形; 按住Shift键, 则可从多边形中心开始绘制。

按照上面的参数设置，单击【确定】按钮，保存设置。

把鼠标移动到绘图区域中，按下Ctrl键，同时拖动鼠标，绘制出正六边形对象，如图1-2-2所示。

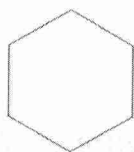


图1-2-2 绘制六边形图

2. 对象复制与组合

步骤1 复制对象

在工具箱中选择【挑选工具】，单击正六边形对象，将它选中，用鼠标拖动图形周围的黑色小方块，将对象缩小。

依次执行【编辑】|【再制】命令，复制出多个六边形对象，使用【挑选工具】，将复制的对象按照一定的顺序排列在一起，如图1-2-3所示。

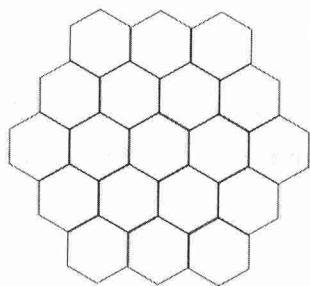


图1-2-3 排列六边形图片

用鼠标选中部分六边形对象，然后在【调色板】中选择填充颜色，如图1-2-4所示。



图1-2-4 设置填充

操作技巧

复制对象

复制对象的方法很多，在这里也可以单击【编辑】|【复制】命令，将选中对象复制到剪贴板中。

然后单击【编辑】|【粘贴】命令，剪贴板中的对象被粘贴到工作区中。

重点提示

在这里也可以通过单击工具箱中的【均匀填充工具】，在【均匀填充】对话框中，将对象填充的CMYK值设置为(100, 100, 0, 0)。