



设计新天地教程

中文版

CorelDRAW 12

秦建宁 主编

曹溪国 韩国莉 张艳华 编著

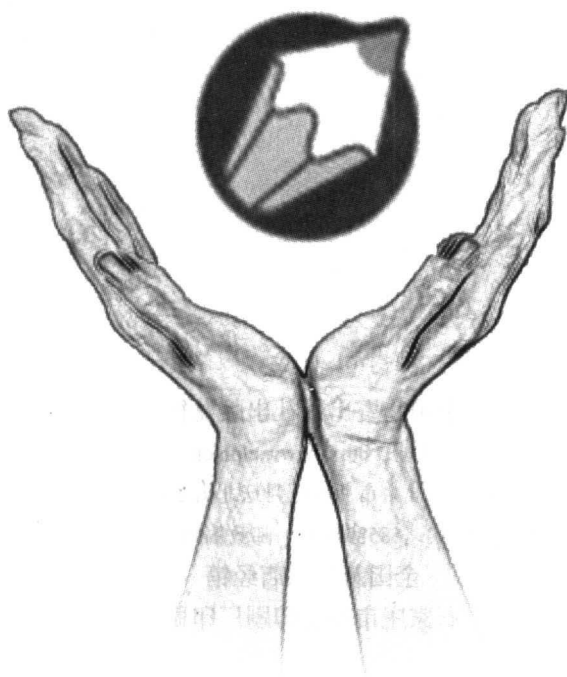
中国物资出版社

设计新天地教程

中文版 CorelDRAW 12

秦建宁 主编

曹溪国 韩国莉 张艳华 编著



中国物资出版社

图书在版编目(CIP)数据

中文版 CorelDRAW 12/曹溪国, 韩国莉, 张艳华编著. —北京: 中国物资出版社, 2005. 8
(设计新天地教程 / 秦建宁主编)

ISBN 7-5047-2399-1

I. 中... II. ①曹... ②韩... ③张... III. 图形软件, CorelDRAW 12—教材
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 075913 号

责任编辑 黑俊贵

责任印制 方鹏远

责任校对 王 莉

中国物资出版社出版发行

网址: <http://www.ciph.cn>

社址: 北京市西城区月坛北街 25 号

电话: (010) 68589540 邮政编码: 100834

全国新华书店经销

石家庄市春蕾印刷厂印刷

开本: 787×1092mm 1/16 印张: 225.5 字数: 4600 千字

2005 年 8 月第 1 版 2005 年 8 月第 1 次印刷

书号: ISBN 7-5047-2399-1/TP·0065

印数: 0001—3000 册

定价: 295.00 元(全 12 册)

(图书出现印装质量问题, 本社负责调换)

前言

在 21 世纪中,广告设计是成为商家的重要宣传手段之一,一名优秀的设计人员也会为己带来丰厚的物质待遇,为了应广大设计者的要求,我们特此编著了系列电脑设计丛书《设计新天地教程》。

在《设计新天地教程》的系列丛书共包括 12 册,本系列设计丛书包括了现在市面上最热门的设计软件,例如三维设计和渲染、平面设计(图像处理和图形制作)、线形图绘制以及动画制作等。

本书的编者全是长期从事写作、教学的。都有着丰富的教学经验,通过对各位学者的学习心理研究,以内容简洁、通俗易学、引导性强、知识精炼丰富为基准进行编写的。本系列书之间有着非常密切的关系,但也有着不同之处,所以说,若读者对设计感兴趣的话,总体的学习会有着意想不到的收获;若读者对其中的某一册来单独认真学习的话,也是可以学有一技之长的,例如其中的 Flash MX 2004 或 Photoshop CS 等等。

本书为中文版 CorelDRAW 12, CorelDRAW 主要是用于图形制作方面,在学习任何的设计软件时,都应该首先明白其功能,也就是工具的使用及技巧。在本书中我们讲解了 CorelDRAW 12 的人性化工具、交互式的使用、图层、效果以及位图处理等等全方位的知识。要成为一名优秀的设计人员,通常是要结合 CorelDRAW 和 Photoshop 的,读者可以通过本丛书中的《中文版 Photoshop CS》一书,这样读者可以将图形和图像结合的天衣无缝。

本书由秦建宁主编,曹溪国、韩国莉、张艳华编著。

在编写的过程中,我们虽已尽力做到最好,但也难免会有疏漏之处,竭诚欢迎广大读者朋友们批评指正,我们将在以后的工作中不断改进!

编者

内容简介

CorelDRAW 是平面设计界有名的图形制作高手，在其版本 12 中的工具中引用了很多智能功能，使其制作水平更上一层楼，在新版本中，CorelDRAW12 也完全有能力来处理图像。在本书中，我们首先介绍了设计概念和设计原则，然后从 CorelDRAW 12 的工具使用入手，再从分别 CorelDRAW 12 的形状编辑、文本操作、交互式功能、特效功能和位图处理展开介绍，让读者全面地掌握 CorelDRAW 12 的使用技巧。在讲解的过程中结合了大量的实例，以便读者达到理论结合实践，最终达到一种运用自如的功效。

本书的作者群是由长期从事设计教学、写作的教师组成，以独特的教学思路、新颖的版式设计为标准，编著了系列设计丛书之《中文版 CorelDRAW 12》。本书是各大院校及培训班的首选用书，对于有一定平面制作水平的设计人员来说，也是一本不错的参考宝典。



目 录

第1章 了解 CORELDRAW 12	1
1.1 广告的概念及原则	1
1.1.1 广告的概念	1
1.1.2 广告的设计原则	1
1.2 对 CORELDRAW 的认识	2
1.2.1 CorelDRAW 的概念	2
1.2.2 CorelDRAW 俗语	2
1.3 初识 CORELDRAW 12	3
1.3.1 运行环境	3
1.3.2 工作界面	3
1.标题栏	5
2.菜单栏	6
3.标准栏	6
4.属性栏	6
5.调色板	6
6.状态栏	7
1.4 设计前的设置	8
1.4.1 页面大小设置	8
1.通过菜单命令设置纸张	8
2.通过属性栏设置页面纸张	9
1.4.2 页面背景的设置	10
1.4.3 单位的设置	11
1.4.4 微调设置	12
1.5 图形颜色的设置	13
1.5.1 在调色板中填充颜色	13
1.5.2 在颜色卷帘中填充颜色	14
1.6 文件操作	14
1.6.1 新建文件	14
1.6.2 保存文件	14
1.6.3 打开文件	16
1.6.4 导入文件	16
1.6.5 导出文件	18
课后练习	20
第2章 绘图工具的使用	21





2.1 基本绘图工具	21
2.1.1 矩形工具 ()	21
1. 普通矩形工具	21
2. 三点矩形工具	25
2.1.2 椭圆工具 ()	25
1. 普通椭圆工具	26
2. 三点椭圆工具	27
实例: 制作花朵	27
2.1.3 对象工具组	29
1. 图纸工具	29
2. 多边形工具	30
4. 螺旋形工具	32
2.1.4 完美形状工具	33
1. 基本形状	33
2. 箭头形状	35
3. 流程图形状	36
4. 星形形状	36
5. 标注形状	37
2.2 曲线工具	38
2.2.1 手绘工具	38
1. 绘制直线	38
2. 绘制连接图形	38
3. 绘制曲线	39
2.2.2 贝塞尔工具	40
2.2.3 艺术笔工具	41
1. 预设模式	41
2. 画笔模式	41
3. 喷雾器模式	42
4. 书法模式	43
5. 压力模式	44
2.2.4 钢笔工具	44
2.2.5 多点线工具	45
2.2.6 三点曲线工具	45
2.2.7 交互式连线工具	46
2.2.8 度量工具	47
2.3 智能绘图工具	49



课后练习	51
第3章 编辑与处理	52
3.1 形状编辑	52
3.1.1 形状工具	52
1.调整图形	52
2.调整曲线	53
3.1.2 刻刀	56
3.1.3 橡皮擦	57
3.1.4 涂抹笔刷	58
3.1.5 粗糙笔刷	59
3.1.6 自由变换	59
3.1.7 删除虚设线	61
3.2 对象	62
3.2.1 排序	62
3.2.2 对齐与分布	64
3.2.3 结合与分离	66
3.2.4 群组/取消	67
3.2.5 锁定对象	67
3.2.6 对象间的修整	68
1.焊接	68
2.修剪	69
3.相交	69
4.简化	70
5.前减后/后减前	70
课后练习	70
第4章 文本操作	71
4.1 输入文本	71
4.1.1 美术字	71
4.1.2 段落文本	71
4.1.3 文本间的转换	73
4.2 格式化文本	73
4.2.1 格式美术字	73
4.2.2 格式段落文本	80
4.3 其它效果	85
实例：制作立体字	88
课后练习	89
第5章 交互式工具	91



5.1 交互式调和工具	91
5.1.1 直线调和	91
5.1.2 路径调和	94
5.1.3 混合调和	95
5.2 交互式轮廓工具	96
5.3 交互式变形工具	99
5.4 交互式阴影工具	102
5.5 交互式封套工具	103
5.6 交互式立体化工具	105
5.6.1 立体化效果	106
5.6.2 立体化颜色	107
5.6.3 立体化斜角修饰	109
5.6.4 立体化照明	110
5.7 交互式透明工具	110
5.8 交互式填充工具	112
5.8.1 填充类型	112
1. 基本渐变填充	112
2. 双色图样	113
3. 全色图样	116
4. 位图图样	117
5. 底纹填充	117
6. PostScript 底纹填充	118
5.8.3 调整渐变色	119
5.9 交互式网格填充工具	121
实例: 制作露珠叶意	122
课后练习	127
第6章 辅助功能	129
6.1 查看辅助功能	129
6.1.1 视图的辅助	129
1. 缩放工具	129
2. 视图管理器	130
6.1.2 标尺的使用	131
6.1.3 网格的使用	133
6.1.4 辅助线的使用	133
6.1.5 对齐对象	137
6.1.6 透视点的使用	138
6.1.7 综合应用	139
6.2 对象管理	145



6.2.1 认识对象管理器	145
6.2.2 主页面/层	145
6.2.3 普通页面/层	148
课后练习	150
第7章 特效功能	151
7.1 效果调整	151
7.1.1 高反差	152
7.1.2 局部平衡	153
7.1.3 取样/目标平衡	155
7.1.4 调合曲线	156
7.1.5 自动平衡	157
7.1.6 亮度/对比度/强度	157
7.1.7 颜色平衡	158
7.1.8 伽玛值	159
7.1.9 取消饱和	159
7.1.10 其它调整功能	160
7.2 透镜效果	161
7.2.1 使明亮	162
7.2.2 颜色添加	163
7.2.3 色彩限度	164
7.2.4 自定义彩色图	164
7.2.5 鱼眼	165
7.2.6 热图	166
7.2.7 反显	167
7.2.8 放大	167
7.2.9 灰度浓淡	168
7.2.10 透明度	168
7.2.11 线框	169
7.3 图框精确剪裁	169
7.4 条形码	172
课后练习	174
第8章 位图效果处理	175
8.1 矢量图与位图	175
8.1.1 矢量图转换为位图	175
8.1.2 编辑位图	177
8.1.3 位图转换为矢量图	180
8.1.4 调整位图大小	182



1. 手动调整位图大小.....	182
2. 命令缩放.....	182
3. 调整显示区域.....	183
4. 扩充位图边框.....	184
8.2 颜色遮罩和模式.....	185
8.2.1 颜色遮罩.....	185
8.2.2 颜色模式.....	187
1. 黑白.....	187
2. 灰度.....	189
3. 双色.....	189
4. RGB 颜色.....	189
5. CMYK 颜色.....	190
8.3 位图效果.....	190
8.3.1 三维效果.....	191
1. 三维旋转.....	191
2. 浮雕效果.....	192
3. 卷页效果.....	192
4. 球面效果.....	193
8.3.2 模糊效果.....	194
1. 高斯式模糊.....	194
2. 放射式模糊.....	196
3. 柔和模糊.....	196
4. 缩放模糊.....	196
8.3.3 颜色变换.....	197
1. 梦幻色调.....	197
2. 曝光效果.....	198
8.3.4 创造性.....	199
1. 玻璃块效果.....	200
2. 彩色玻璃.....	200
3. 虚光效果.....	201
4. 天气效果.....	201
8.3.5 扭曲效果.....	203
课后练习.....	204
第9章 综合实例.....	205
9.1 经典实例.....	205
9.1.1 鼠标.....	205
9.1.2 太极八卦.....	207
9.1.3 足球.....	211



9.1.4 立体字效果	215
9.1.5 爆炸字效果	216
9.1.6 显示器	219
9.1.7 立体商标	223
9.2 打印输出	229
9.2.1 制作打印文件	230
9.2.2 预览及打印设置	231





第1章 了解 CorelDRAW 12

Photoshop 与 CorelDRAW 是平面广告设计中的黄金搭档,只要是一名设计者,都至少应具备这两方面的知识,因为 Photoshop 在处理图像方面是其它软件所无可披靡的;而 CorelDRAW 一直是图形编辑软件中的领跑者。

1.1 广告的概念及原则

1.1.1 广告的概念

广告是 20 世纪商品经济高度发达的产物。现代广告是运用系统论、信息论和控制论等科学知识,以市场调查为先导,以整体策略为主体,以创意为中心并以现代科学技术为手段,塑造良好的产品形象和企业形象,指导消费活动、培育消费活动、培育新的生活方式,促进社会生产良性循环的一种新的文化现象。

从广告的使命、传播方式、策划、创意、设计制作等环节所涉及的知识、技术和实施来看,广告是科学和艺术的综合体,既是一门科学,又是一门艺术。

1.1.2 广告的设计原则

广告设计的原则是根据广告自身的特点,针对广告设计所提出的根本性、指导性的准则和观点。它包括:真实性原则、关联性原则、创新性原则、形象性原则、情感性原则。

广告设计不同于艺术创作,它不是主观的情感表达,而是在广告策略的指导下,以设计手段实现广告目标。因此,要设计出有针对性的广告,必须以科学的调查方法,收集市场信息,分析消费心理及产品的有关资料,并对调查结果进行统计,经过分析预测,制定出有指导意义并行之有效的广告策略。这就是现代广告的设计原理。

对于一件广告作品的设计,设计者首先需要根据广告策略的既定目标,进行认真的调查研究,主要了解生产厂家(历史及现状,商品的商标使用情况)、商品(商品的生产加工过程、成本、售价及使用方法)、消费对象(消费者的性别、年龄、职业、风俗习惯等)、市场(包括其他同类商品的各种情况)。

在经过调查后,对所得素材进行选取和提炼,去粗取精,经过判断和综合分析,在基本原则的限定下,选择主题,突出商标、商品名或企业名,确定广告的表现形式,把广告战略



思想具体化，准确、完整、生动地将主题信息传达给消费者。

1.2 对 CorelDRAW 的认识

下面我们就 CorelDRAW 的概念和俗语展开剖析。

1.2.1 CorelDRAW 的概念

CorelDRAW 是一个基于矢量图的绘图程序，可用来轻而易举地创作专业级美术作品，无论是简单的公司标识还是复杂的技术图例莫不如此。CorelDRAW 的加强型文字处理功能和写作工具亦不同凡响，使你编排大量文字版面（如小册子和报告）比以往任何时候更加轻松自如。如果你初涉 CorelDRAW，你很快就会发现，这套新型交互式工具和该程序的连续反馈机制可使你迅速达到熟练专业水准，如果你用过 CorelDRAW，你亦会发现，这套新型工具及其加强型功能使你在设计和制作一切图形作品时如虎添翼。

1.2.2 CorelDRAW 俗语

在使用 CorelDRAW 12 之前先了解一些基本概念，相信会对读者有所帮助的。

- 对象：所有在工作区内可编辑的都是对象。对象包括很多种类，比如曲线、美术字等等，这些元素构成了我们的作品。
- 曲线：曲线是构成矢量图形的最基本元素，由节点(Node)的位置与切线(可以认为 CorelDRAW 里面的曲线控制柄就是曲线的切线)的方向和长度控制。曲线也分为几种，其中最特殊的一种是直线(Line)，其他种类以后会详细讲解。

并非 CorelDRAW 里面所有的图形都是曲线。因为一些对象拥有特殊的属性，为了方便控制这些属性，CorelDRAW 提供了另外的操控方法，而非上述的节点与切线的方法。最明显的例子就是方形、圆形、多边形与文字。这些图形都可以通过“转换为曲线”命令（快捷键 **Ctrl + Q**）使之成为曲线，需要注意的是这一过程是不可逆的。

- 属性：就是对象的参数，例如高宽、大小、颜色等等，特殊对象有特殊属性，例如文字对象有字体属性、字间距属性等。
- 填充：只有闭合曲线才能进行填充，填充可以是单一颜色，渐变色，图案等等。CorelDRAW 允许对象没有填充。
- 轮廓线：轮廓线与对象不可分割，但 CorelDRAW 允许对象没有轮廓线，轮廓线拥有粗细、笔触、颜色等等属性。
- 交互：交互性是最近常用到的一个词，在 CorelDRAW 中，凡是有交互二字开头的工具代表了无需通过“设置命令”>“点击确定”来观察变化，而是通过一些鼠标操作就可以立即对当前被选对象的属性样式进行更改，这是 CorelDRAW 12 里面一个非常受到重视的部分。



在 CorelDRAW 中最为杰出的效果制作功能算是交互式工具了，通常用这些工具进行设计可以事半功倍。

1.3 初识 CorelDRAW 12

下面就让我们来领略一下 CorelDRAW 12 的风采，我们会从运行环境、运行界面以及其工作界面等进行讲解。

1.3.1 运行环境

在进行 CorelDRAW 12 的使用前，我们首先说一下能正常运行此软件的要求，当然，硬件的配置越高越好，我们提供的只是能正常运行的最低保障线。

- CPU: Inter Pentium，推荐使用 Pentium III 以上。
- 内存: 至少需要 128M，若能达到 256 以上则会保障最佳的运行状态。
- 显卡: 支持 16 位增强色或是真彩色。
- 硬盘: 至少需要 5G，内存和硬盘的空间越大，图像处理速度相对也就越快。
- 显示器: VGA，256 色以上。
- 操作系统: 最佳操作系统为 Windows 2000 或 Windows XP。

1.3.2 工作界面

启动 CorelDRAW 12 的方法和其它软件一样，从桌面上双击快捷图标或是从“开始”>“程序”中执行命令，当运行 CorelDRAW 12 程序后，展现在读者面前的是 CorelDRAW 12 的个性化设计界面，如图 1-1 所示。



图 1-1 运行窗口



当进入 CorelDRAW 12 后, 首先呈现在我们眼前的是其“欢迎界面”选项面板, 如图 1-2 所示。



图 1-2 欢迎界面

在此选项面板中, 我们可以根据自己当前的需要而点击不同的图标按钮:

- 点击 : 系统将以默认的方式新建一个新的图形文件。
- 点击 (第一个): 将自动打开在上次关闭系统之前最后一次所编辑的图形文件。
- 点击 (第二个): 按钮系统自动弹出“打开图形”对话框, 以便读者从中打开一个已存在计算机中的文件。
- 点击 : 将自动弹出“根据模板新建”对话框 (如图 1-3 所示), 不过在此都是经使用者新建后的模板, 若没有的话, 则是空的。

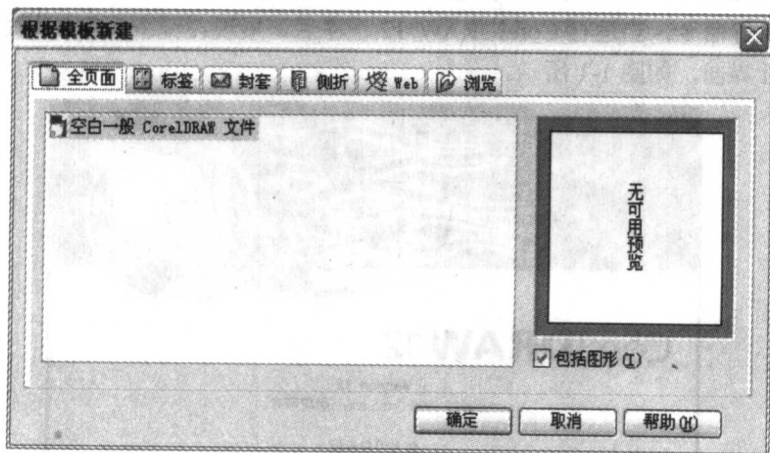


图 1-3 模板新建对话框

- 点击 图标按钮: 按操作步骤完成许多任务, 包括从创建对象到出版你的作品。



● 点击  图标按钮：系统将弹出“Features overview（特性概念）”面板，其中包括了 CorelDRAW 12 的所有新增及改进功能介绍。



如果读者不想在打开软件系统时显示此界面，可在欢迎界面下面的“启动时显示本欢迎画面”中将对勾去掉，这样的话下一次启动时就不会出现。

了解新软件的界面是利用该软件更好进行工作的首要条件，CorelDRAW 12 的界面与以前的版本大不相同，这与 Windows XP 操作系统和一些新一代的软件（Flash MX、Photoshop 7）极为类似，而且还有过之而无不及，比如其中有的图标都是彩色立体显示，在 CorelDRAW 12 中，不但功能进入了一个超前强大的状态，就是界面也变得非常人性化，使其使用者能在一个赏心悦目的工作界面下进行非常有创意的设计。

CorelDRAW 12 软件的界面窗口如图 1-4 所示，大致和其他设计软件一样：标题栏、菜单栏、工具栏、工具箱以及状态栏等。

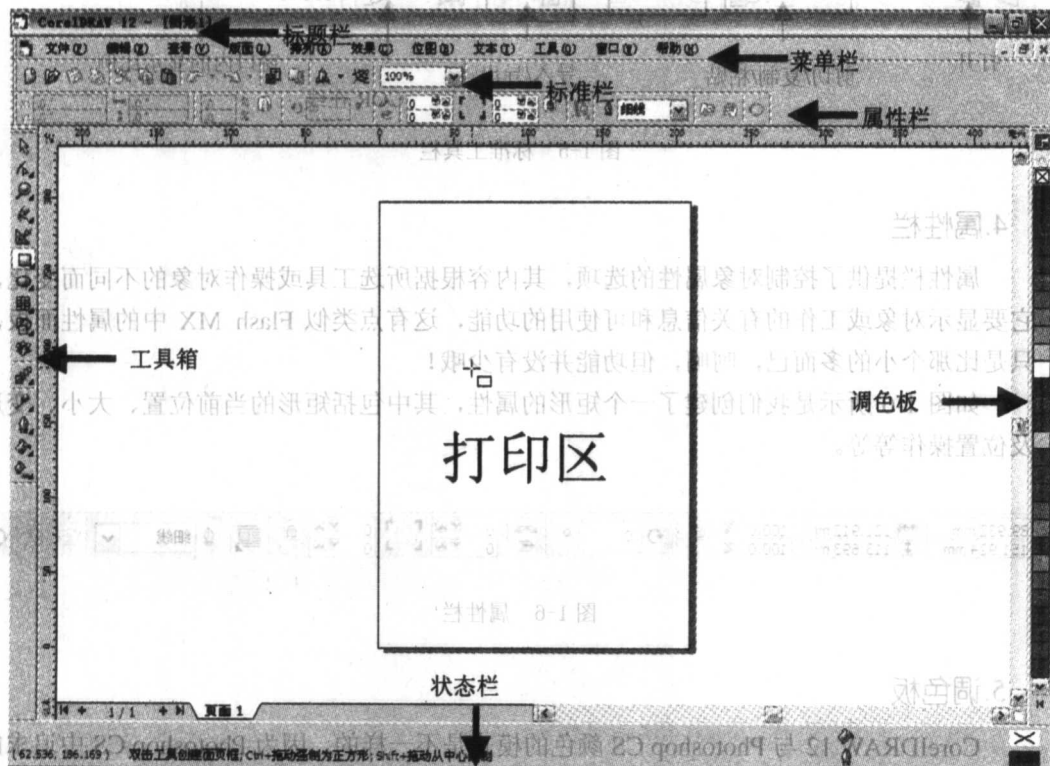


图 1-4 CorelDRAW 12 的工作界面

1. 标题栏

同所有的 Windows 应用程序一样，标题栏位于整个窗口的顶部，显示应用程序名称和当