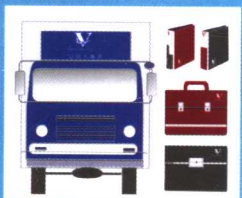


高等院校动漫系列教材



中文版 CorelDRAW 12 精美图文设计与制作教程

邓春华 周永华 唐 蓉 编著

兵器工业出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

高等院校动漫系列教材



中文版 CorelDRAW 12 精美图文设计与制作教程

邓春华 周永华 唐 蓉 编著

兵器工业出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

CorelDRAW 12 是加拿大著名的 Corel 软件公司推出的一款矢量绘图与文字排版处理软件。为了让初学者在短时间内学会本软件基础知识和操作技巧,并能学以致用,成为一名真正的前沿平面设计大师,本书从实用性和易学巧用的角度出发,向读者介绍了 CorelDRAW 12 简体中文版的使用方法、操作技巧以及相关平面设计知识。其主要内容有:CorelDRAW 12 基础知识、平面设计基础知识、文件页面操作、对象操作与应用、交互工具应用、文本处理、位图处理与滤镜特效、输出与打印文件、CIS 企业形象识别系统与综合实例应用等。本书语言简练,实例丰富,操作步骤详细而清楚,可以轻松使读者从入门到精通。

本书既有详细的基础知识讲解,又有典型的实例应用;适合于高等院校动漫专业、艺术专业学生使用,也可作为 CorelDRAW 12 平面设计的培训教材,同时也可以作为平面广告设计、图形设计、文字排版处理等相关专业人士用书。

本书配套光盘为书中部分素材文件以及最终效果图。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 CorelDRAW 12 精美图文设计与制作教程/邓春华,周永华,唐蓉 编著. —北京:兵器工业出版社;北京希望电子出版社, 2006. 2

(高等院校动漫系列教材)

ISBN 7-80172-550-6

I. 中... II. ①邓...②周...③唐... III. 图形软件, CorelDRAW 12—高等学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 110471 号

出版:兵器工业出版社 北京希望电子出版社
邮编社址:100089 北京市海淀区车道沟 10 号
100085 北京市海淀区上地信息产业基地 3 街 9 号
金隅嘉华大厦 C 座 611
发行:北京希望电子出版社
电话:(010) 82702660(发行)(010) 62541992(门市)
经销:各地新华书店 软件连锁店
印刷:北京双青印刷厂
版次:2006 年 2 月第 1 版第 1 次印刷

封面设计:梁运丽
责任编辑:宋丽华 李志云
责任校对:全卫
开本:787×1092 1/16
印张:21.5
印数:1-4000
字数:515.7 千字
定价:32.00 元(配 1 张光盘)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

前 言

CorelDRAW 是目前市场上优秀的矢量绘图软件与文字排版软件之一，CorelDRAW 12 是加拿大著名的 Corel 软件公司推出的最新版本。CorelDRAW 12 是基础多平台操作系统下的矢量图形绘制软件。使用 CorelDRAW 12 软件，用户可以轻松进行广告设计、封面设计、商标设计、工业造型设计等。CorelDRAW 12 更加人性化的操作界面和无与伦比的绘图编辑功能，使之成为目前图形设计行业和平面设计行业内使用最广泛的图形编辑软件这一。

本书与一般的入门到精通、培训教程有所不同，它不是 CorelDRAW 12 软件知识的堆砌与罗列，而是从易学巧用的角度出发，循序渐进地安排学习内容，不仅有软件使用操作基础的详细讲解，也有设计应用知识的介绍，还有典型实例的步骤解析。本书不仅教会读者掌握正确的学习方法，而且帮助读者轻松地运用工具和命令，来制作一个个完善的实例效果。

本书从基础入门，从最简单的基础工具和命令讲起，循序渐进地介绍学习内容，在后面的章节里以典型实例制作来提高读者的应用能力，在实例制作过程中首先向读者展示实例效果、设计说明和设计相关知识，在设计步骤中融入了 CorelDRAW 12 各种工具的使用方法和技巧，使读者更加轻松地领悟和掌握。这样读者便不知不觉地掌握 CorelDRAW 12 的功能和方法，达到能举一反三的学习效果，从而轻松地制作出精彩的作品来。

本书配套光盘中包含本书部分实例源文件与最终效果图，大大方便了读者的学习，从而迅速提高自己的技术水平。

本书由主要由邓春华、周永华、唐蓉编著，除此之外，参加编写的人员还有：蒋平、鲁海燕、何峰、康昱、张衡、李波、尹新梅、刘晓忠、王金全、张春伟等，在此一并表示感谢！由于编者经验及时间所限，书中难免有疏漏和不妥之处，敬请读者和专家批评指正。

编者

目 录

第1章 CorelDRAW 12 基础知识..... 1	
1.1 CorelDRAW 12 简介..... 1	
1.2 启动 CorelDRAW 12..... 1	
1.3 CorelDRAW 12 欢迎窗口..... 2	
1.4 CorelDRAW 12 的操作界面..... 4	
1.5 图形图像基本概念..... 10	
1.5.1 矢量图..... 10	
1.5.2 位图..... 11	
1.5.3 分辨率..... 11	
1.5.4 颜色模式..... 12	
1.6 文件格式..... 14	
1.7 本章小结..... 15	
上机作业..... 15	
第2章 平面设计基础知识..... 16	
2.1 平面设计的分类..... 16	
2.2 色彩基础知识..... 16	
2.2.1 物体色与固有色..... 17	
2.2.2 色彩的分类..... 17	
2.2.3 三原色..... 17	
2.2.4 色彩的要素..... 18	
2.2.5 色彩的对比..... 20	
2.2.6 色彩的表现手法..... 20	
2.2.7 色彩的特性..... 21	
2.2.8 色相与联想..... 24	
2.2.9 色彩和性格..... 24	
2.3 平面构成的要素..... 24	
2.3.1 点..... 24	
2.3.2 线..... 25	
2.3.3 面..... 25	
2.4 平面的画面构成..... 26	
2.5 本章小结..... 28	
上机作业..... 28	
第3章 文件页面操作与辅助设置..... 30	
3.1 文件的基本操作..... 30	
3.1.1 新建文件..... 30	
3.1.2 打开文件..... 31	
3.1.3 保存文件..... 31	
3.1.4 导入图形文件..... 32	
3.1.5 导出图形文件..... 32	
3.1.6 关闭文件..... 33	
3.2 页面设置..... 33	
3.2.1 设置页面类型..... 33	
3.2.2 插入和删除页面..... 34	
3.2.3 页面更名..... 34	
3.3 辅助设置..... 35	
3.3.1 设定标尺..... 35	
3.3.2 设定辅助线..... 35	
3.3.3 设置网格..... 36	
3.3.4 使用度量工具..... 36	
3.3.5 交互式连线工具..... 37	
3.4 本章小结..... 38	
上机作业..... 38	
第4章 对象的操作与填充..... 41	
4.1 创建对象..... 41	
4.1.1 绘制矩形..... 41	
4.1.2 绘制椭圆..... 42	
4.1.3 绘制三点椭圆和三点矩形..... 43	
4.1.4 绘制多边形工具..... 44	
4.1.5 绘制螺纹和方格图形..... 45	
4.1.6 绘制基本形状..... 46	
4.2 编辑对象..... 47	
4.2.1 节点的三种形式..... 47	
4.2.2 编辑节点的基本操作..... 48	
4.2.3 节点的添加..... 48	
4.2.4 删除节点..... 49	
4.2.5 结合两个节点..... 49	
4.2.6 分割节点..... 50	
4.2.7 直线和曲线间的转换..... 50	
4.3 对象的基本操作..... 50	
4.3.1 选取对象..... 51	
4.3.2 对象的变换..... 52	
4.3.3 对象顺序、对齐与分布..... 54	

4.3.4 对象的结合与群组	59	5.5.6 交互式立体化照明	93
4.3.5 对象的造形	61	5.5.7 交互式立体工具应用实例——百 分比模型块	94
4.4 填充对象	63	5.5.8 交互式立体工具应用实例——立 体齿轮	96
4.4.1 标准填充	63	5.6 交互式阴影工具	99
4.4.2 渐变填充	64	5.6.1 创建交互式阴影效果	99
4.4.3 渐变填充实例——专用商业标记 制作	66	5.6.2 交互式阴影效果的编辑	99
4.4.4 图案填充	70	5.7 交互式透明工具	100
4.4.5 底纹填充	71	5.7.1 交互式透明效果的创建	101
4.4.6 Postscript 填充	72	5.7.2 交互式透明效果的编辑	101
4.4.7 泊坞窗填充	73	5.7.3 交互工具应用实例——网页玻璃 按钮	102
4.4.8 吸管工具和油漆桶工具填充	73	5.8 本章小结	107
4.4.9 属性窗口填充	75	■ 上机作业	107
4.4.10 交互式填充工具	75	第 6 章 使用文本	109
4.4.11 交互式网格填充	77	6.1 文本的基本操作	109
4.5 本章小结	79	6.1.1 创建段落文本	109
■ 上机作业	79	6.1.2 创建美术文本	110
第 5 章 交互式工具的应用	81	6.1.3 美术文本和段落文本的转换	110
5.1 交互式调和工具	81	6.2 处理文本	111
5.1.1 创建调和对象	81	6.2.1 处理段落文本	111
5.1.2 编辑交互式调和属性	82	6.2.2 处理美术文本	114
5.2 交互式轮廓图工具	83	6.3 编辑文本	116
5.2.1 创建交互式轮廓图效果	83	6.3.1 格式化文本对话框	116
5.2.2 编辑交互式轮廓属性	83	6.3.2 设置首字下沉、缩进和排版 方向	117
5.2.3 交互式轮廓图实例——商业 专用图形文字	84	6.3.3 转换字母的大小写	120
5.3 交互式变形工具	89	6.3.4 为段落文本中添加项目符号	121
5.3.1 推拉变形	89	6.3.5 调整文本的间距	121
5.3.2 拉链变形	89	6.3.6 对齐文本	123
5.3.3 扭曲变形	90	6.4 在封闭路径中内置文本	124
5.4 交互式封套工具	90	6.4.1 直接在封闭路径中输入文本	124
5.4.1 应用封套效果	90	6.4.2 将已存在文本添加到路径内	124
5.4.2 编辑封套属性	91	6.5 沿路径分布文本	125
5.5 交互式立体化工具	91	6.5.1 直接在路径上输入文本	125
5.5.1 交互式立体化的创建	92	6.5.2 将已存在的文本附加到路径	125
5.5.2 交互式立体化的类型	92	6.5.3 设置路径文本属性	125
5.5.3 交互式立体化旋转	92	6.5.4 分离文本	128
5.5.4 立体化颜色的填充	93		
5.5.5 斜角修饰边	93		

6.6 将文本转换成曲线	128	7.5.3 添加和清除透视点	153
6.7 文本绕图	128	7.6 本章小结	154
6.7.1 通过属性栏设置文本绕图	128	□ 上机作业	154
6.7.2 通过弹出式菜单设置文本绕图	129	第8章 输出文件与打印文件	156
6.8 本章小结	129	8.1 输出文件	156
□ 上机作业	129	8.2 打印文件	157
第7章 位图处理与滤镜特效	130	8.2.1 打印设置	157
7.1 编辑位图	130	8.2.2 打印预览	158
7.1.1 导入位图	130	8.2.3 “打印选项”设置	161
7.1.2 裁剪位图	131	8.2.4 创建分色打印	164
7.1.3 位图转换成矢量化	132	8.2.5 创建底片和镜像图像	164
7.1.4 矢量图转换成位图	133	8.2.6 设置印前信息	165
7.2 转换位图的颜色模式	134	8.3 本章小结	166
7.2.1 黑白模式	134	□ 上机作业	166
7.2.2 灰度模式	135	第9章 企业形象识别系统 (CIS)	167
7.2.3 双色调	136	9.1 基础系统	168
7.2.4 调色板	136	9.1.1 VI 图版设计	168
7.2.5 转换为 RGB 颜色	137	9.1.2 标志设计	169
7.2.6 转换为 Lab 颜色	137	9.1.3 标志无色系列的运用	175
7.2.7 转换为 CMYK 颜色	137	9.1.4 标志的彩色用法	175
7.3 位图色调的调整	137	9.1.5 标准色与辅助色	177
7.3.1 “色度/饱和度/光度”值的 调整	138	9.2 应用系统	178
7.3.2 颜色平衡	138	9.2.1 企业办公用品	178
7.3.3 亮度/对比度/强度	139	9.2.2 企业卡片类	203
7.3.4 伽玛值	140	9.2.3 企业礼品类	207
7.4 位图效果滤镜	140	9.2.4 企业宣传品	217
7.4.1 “三维效果”滤镜组	140	9.2.5 企业服装	222
7.4.2 “艺术笔触”滤镜组	142	9.2.6 交通系统	228
7.4.3 “模糊”滤镜组	143	9.2.7 指示系统	235
7.4.4 “颜色变换”滤镜组	143	9.2.8 宣传系统	240
7.4.5 “轮廓图”滤镜组	144	9.3 VI 手册封面	256
7.4.6 “创造性”滤镜组	145	9.4 本章小节	260
7.4.7 “扭曲”滤镜组	147	□ 上机作业	260
7.4.8 “杂点”滤镜组	148	第10章 平面广告设计——DM 单与报版广告	261
7.5 其他特效的制作	150	10.1 平面广告设计——电信广告单 (DM 单) 设计	261
7.5.1 复制属性自	150	10.1.1 平面广告设计理论	261
7.5.2 图框精确剪裁	151	10.1.2 实例设计过程	263

10.2 报版广告——房产报版广告	275	12.2.4 绘制卡通人物的腰带及短裙 ..	315
10.2.1 报版广告设计理论	275	12.2.5 绘制玫瑰花	316
10.2.2 实例设计过程	276	12.2.6 绘制卡通人物头部的丝巾	317
10.3 本章小结	288	12.3 本章小结	318
上机作业	288	上机作业	319
第 11 章 包装设计——教学软件包装设计.....	289	第 13 章 造型设计——绘制手机.....	320
11.1 包装设计概述	289	13.1 造型设计理论	320
11.2 实例设计过程	290	13.2 实例设计过程	320
11.3 本章小结	308	13.2.1 制作手机大致形状	320
上机作业	308	13.2.2 制作手机显示屏	322
第 12 章 插画设计——卡通人物.....	309	13.2.3 制作手机下部的立体结构	325
12.1 插画设计理论	309	13.2.4 制作功能键盘	327
12.2 设计过程	309	13.2.5 制作数字键盘	332
12.2.1 绘制卡通人物的头部	310	13.3 本章小结	335
12.2.2 绘制胫部和臂部	312	上机作业	336
12.2.3 绘制卡通人物的左右手臂	313		

第 1 章

CorelDRAW 12 基础知识

对于初次学习 CorelDRAW 12 的读者来说,掌握软件的基础知识是必要的,本章的内容将为学习后面章节的知识打下良好的基础。

■ 本章重点

- 认识 and 了解 CorelDRAW 12 的操作界面
- 了解图形图像的基本概念
- 了解图形文件的常用格式
- 了解图形图像的概念

■ 学习目的

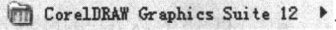
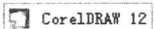
本章要求读者认识并熟悉 CorelDRAW 12 的基本工作界面;了解图形图像基本概念,如矢量图、位图和分辨率等;掌握有关图形文件的常用格式。

1.1 CorelDRAW 12 简介

在图形图像领域中,CorelDRAW 是一款比较优秀的矢量图形软件。目前的最新版本是 CorelDRAW 12,它实际上是一个以矢量绘图技术为核心的,包含多款实用程序的软件包,其中 CorelDRAW 是其核心软件,主要应用于绘画设计、文本排版等。使用 CorelDRAW 12 可以轻松地创作出专业级的美术作品,当然更能快速地完成图像设计工作,比如设计海报、广告、包装、报表、报刊等。

CorelDRAW 12 是加拿大 Corel 公司于 2004 年 3 月推出的最新版本的矢量图形制作软件,与前一版本相比,CorelDRAW 12 在功能上增强了许多。

1.2 启动 CorelDRAW 12

(1) 单击 Windows 的  菜单,指向  指向  指向  后,然后单击 ,将 CorelDRAW 12 将被启动,如图 1-1 所示。

(2) 释放鼠标后,计算机将自动启动 CorelDRAW 12 软件系统,启动画面如图 1-2 所示。

(3) 稍等片刻,首先呈现在我们眼前的是“欢迎到 CorelDRAW (R) 12”选项面板,如图 1-3 所示。如果是第一次使用 CorelDRAW 12,单击“新建图形”就可以进入 CorelDRAW 12 进行作业了。

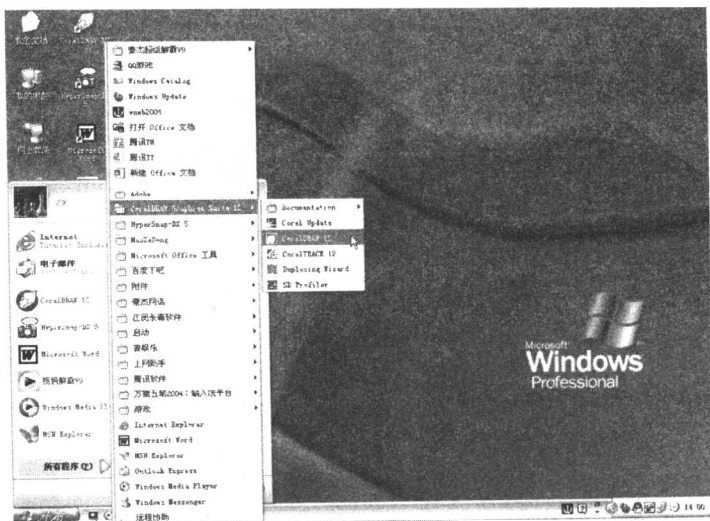


图 1-1 CorelDRAW 12 的启动

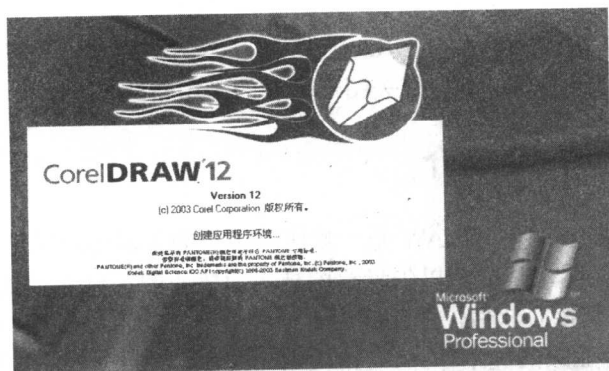


图 1-2 CorelDRAW 12 的启动过程

1.3 CorelDRAW 12 欢迎窗口

可以用鼠标单击如图 1-3 所示的欢迎窗口中相应的选项来开始工作。

- **新建图形**：将建立一个空白的绘图区域。
- **打开上次编辑的图形**：在窗口的左下角会显示您上一次工作过的文件名字，选择它来打开这个文件，从上次您退出的地方继续工作。
- **打开图形**：单击该选项将弹出“打开绘图”对话框，如图 1-4 所示，让你选择需要打开的文件。
- **模板**：将以选择样本来打开新的绘图文件，如图 1-5 所示。利用模板，可以很快地建立统一样式的绘图，减少重复的制作过程。
- **CorelTutor**：CorelDRAW 自带的教程将教您一步步学会 CorelDRAW 12 的基本使用，选择这个，程序会打开网上 CorelTutor（前提是您的计算机必须连接上 Internet）。



图 1-3 CorelDRAW 12 欢迎窗口



图 1-4 “打开绘图”对话框

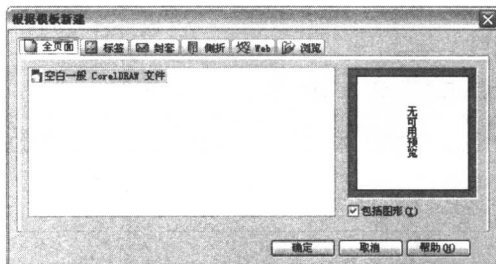


图 1-5 “根据模板新建”对话框

- 有什么新功能?：将提供关于 CorelDRAW 12 新增的功能的介绍。
- 当选中 ☒ 启动时显示欢迎屏幕 时，每一次启动 CorelDRAW 都会弹出“欢迎到 CorelDRAW(R) 12”窗口；如时不选中表示下次启动 CorelDRAW 时，跳过“欢迎到 CorelDRAW(R) 12”窗口。
- 单击 www.designer.com 启动浏览器时，可连接到 <http://www.designer.com/>。这个网站有许多关于 CorelDRAW 的最新消息和使用技巧。
- 用户也可以单击窗口右上角的  按钮来关闭此窗口，CorelDRAW 将会直接进入主程序中，而不会进行其他的操作，如图 1-6 所示。

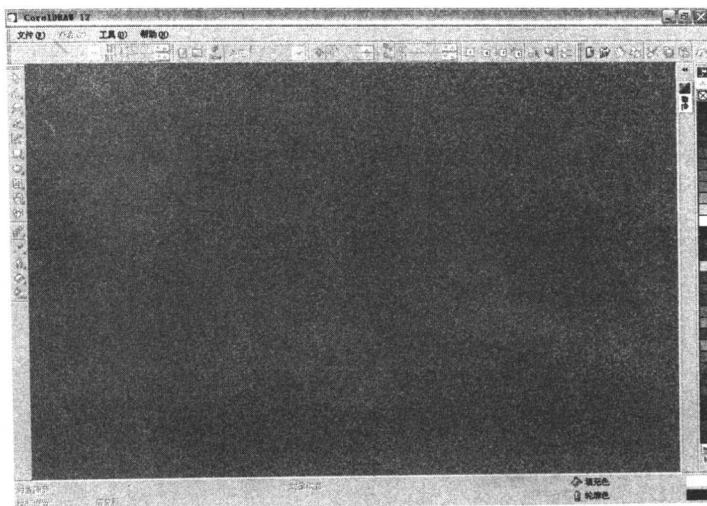


图 1-6 直接进入主程序窗口

1.4 CorelDRAW 12 的操作界面

启动 CorelDRAW 12 后, 并选择“新建图形”图标, 就进入了 CorelDRAW 12 的主界面, 如图 1-7 所示。在一般情况下, CorelDRAW 12 的主界面分为标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、浮动面板、滚动条、工具箱、状态栏、网格、标尺、辅助线、页面控制栏、绘图页面、调色板、卷帘工具及页面打印区域等几个部分。下面就详细介绍各个部分的主要功能和作用。

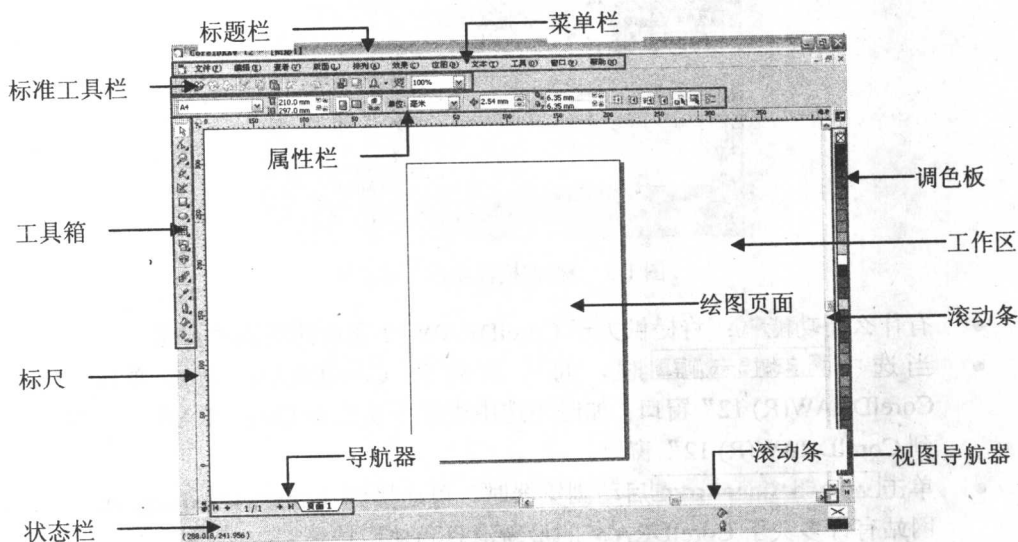


图 1-7 CorelDRAW 12 的操作界面

示不同的内容, 当用户改选取物件或工具时, 属性列会更新反映用户所作的选择。用户还可以选择显示、隐藏、调整大小或移动属性栏, 如图 1-10 所示。

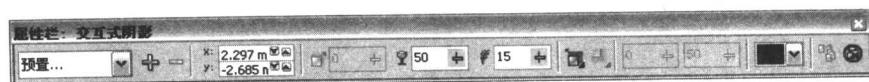


图 1-10 属性栏

5. 浮动面板

在工作时, 可以任意调整面板 (包括属性栏) 的位置以方便我们的操作, 使用鼠标按住浮动面板上的灰色条进行拖曳即可。另外, 可以将浮动面板放置在命令列中, 以节省工作区的使用空间。利用鼠标拖曳面板, 靠近命令列时, 面板会自动收放在该位置处的命令中, 如图 1-11 和图 1-12 所示。

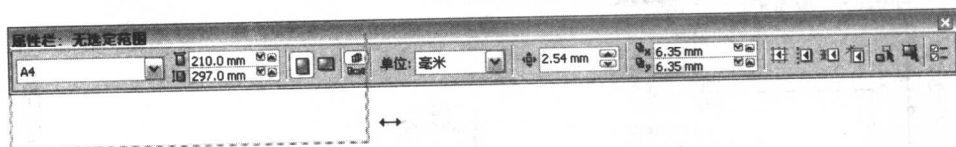


图 1-11 调节属性栏大小和置



图 1-12 调整后的面板

6. 滚动条

滚动条也称为卷轴, 分为水平滚动条和垂直滚动条两种, 主要用来卷动窗口, 帮助用户在绘图页面上来回移动, 检视某一区域的画面。

7. 状态栏

状态栏位于主界面的底部, 它含有有关用户的鼠标指针的位置 (以像素为单位) 和用户的文件所有选定的物件的信息。

8. 网格

网格是页面上均匀分布、长宽相等的小方格, 它仅作确定位置之用, 不会被打印出来。

9. 标尺

标尺分为水平标尺和垂直标尺, 它可协助设计者确定物件的大小或设定精确的位置。

可以根据需要重新设定标尺原点的位置, 在标尺交叉的位置处按住鼠标左键并拖曳至目标位置, 即可将标尺原点确定在鼠标的释放位置处; 在标尺坐标交叉处双击鼠标左键, 即可恢复标尺原点, 如图 1-13 所示。

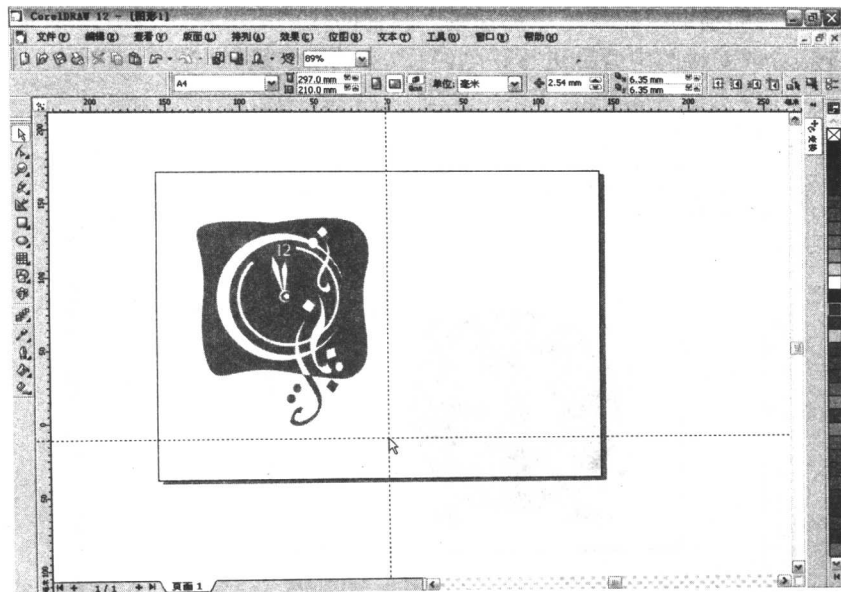


图 1-13 设置标尺的原点

在水平标尺或垂直标尺上双击鼠标左键，CorelDRAW 将打开“选项”对话框，在对话框中能对标尺单位、大小及其他一些属性进行设置。

10. 辅助线

辅助线有横向、竖向、倾斜三种类型，用来辅助确定物件的形状，可以从水平标尺和垂直标尺上拖曳出水平和垂直的辅助线，并可将它们调整为任意角度的辅助线。

双击窗口中的辅助线，可以开启“选项”对话框，如图 1-14 所示，并显示其中的辅助线设置，在此对话框中能对窗口的辅助线进行角度、位置和单位等属性的设置，还可以方便地在工作区中精确的坐标位置处添加和删除辅助线。

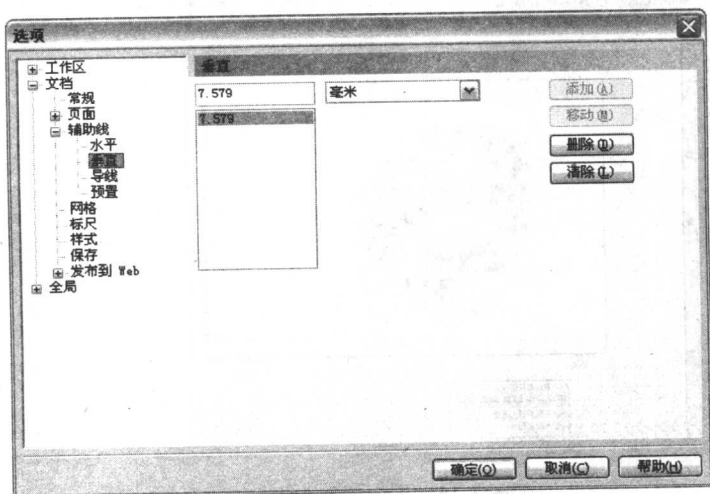


图 1-14 “选项”对话框

在水平或垂直的辅助线上双击鼠标左键,当辅助线上出现  双箭头即可对辅助线进行自动的旋转。对辅助线的中心点进行移动,可改变辅助线旋转时中心点的位置,如图 11-15 所示。

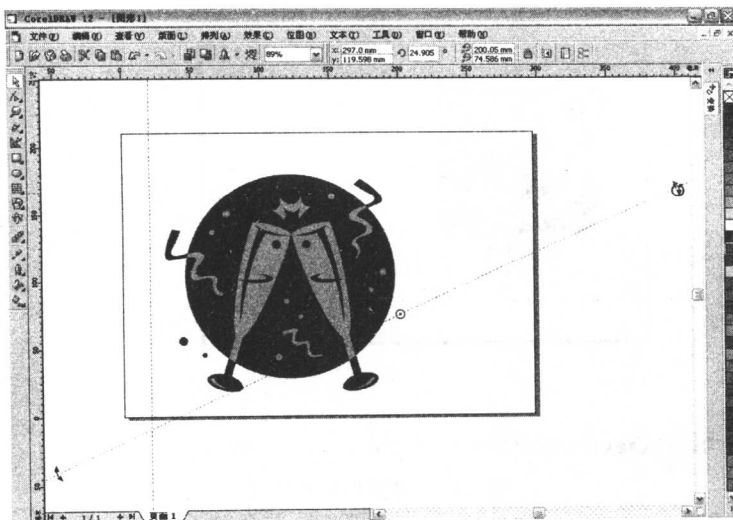


图 1-15 旋转辅助线

11. 页面标签

CorelDRAW 具有处理多页面文件的功能,可以在一个文件内建立多个页面,在翻页时就需要借助页面标签来切换工作页面。

在页面标签上按下鼠标右键,在弹出的菜单中选择对应的命令,即可完成对页面的插入、删除、重命名等操作,如图 1-16 所示。

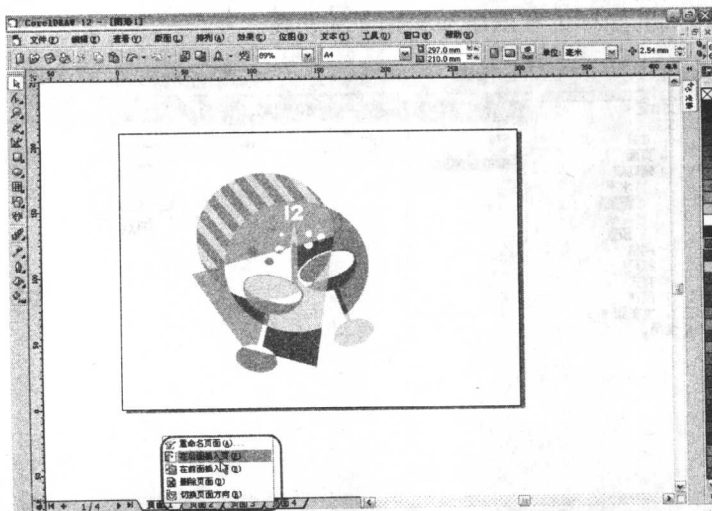


图 1-16 页面标签弹出菜单

12. 绘图页面

绘图页面指的是窗口内可被打印出来的部分, 执行“版面\页面设置”命令, 可以打开设置页面大小“选项”对话框, 如图 1-17 所示。在此对话框中可对绘画页面的选项进行设定。



图 1-17 页面大小“选项”对话框

在未选取任何对象时, 属性栏中显示了目前文件的页面尺寸和页面方向等选项, 如图 1-18 所示, 在此可以对纸张类型、大小及绘图页面的基本设定进行修改。



图 1-18 页面大小属性栏

13. 调色板

CorelDRAW 提供了 10 多种预设的调色板系统, 可以通过执行“窗口\颜色调”命令来进行选择, 用鼠标将调色板上的色块拖曳到图形对象上, 可以对其进行填色或改变轮廓色彩, 在调板上方的  按钮上按下鼠标左键, 可以删除选取对象的填色; 在  按钮上按下鼠标右键, 可以删除对象的外轮廓。

按下调色板上方的卷动按钮  (或下方的卷动按钮 ) , 可卷动调色板上的色彩, 单击调色板最下方的箭头按钮  , 即可显示出调色板上所有的色彩。

14. 卷帘工具

执行“窗口\泊坞窗”命令, 可以在弹出的子菜单中打开各种泊坞窗工具窗; 不同功能的多个泊坞窗口可以整合在一起, 单击窗口右边的标签, 可以对泊坞窗口进行切换, 如图 1-19 所示。