

高等院校**电脑美术**教材

CorelDRAW

# CorelDRAW X7

## 中文版基础教程

张宇 王明皓 编著



Colleges and Universities

ART DESIGN



- 场景文件
- 效果文件
- 素材文件
- 视频演示文件



清华大学出版社

高等院校电脑美术教材

# CorelDRAW X7 中文版基础教程

张 宇 王明皓 编 著



清华大学出版社  
北 京

## 内 容 简 介

本书是作者根据自己多年平面设计工作经验编写而成的。全书共分 18 章：第 1~11 章分别介绍 CorelDRAW 的基础知识，绘图工具的用法，CorelDRAW X7 的辅助功能，文本处理，使用颜色与填充对象，编辑与造型对象，处理对象与使用图层，为对象添加三维效果，应用透明度与透镜，符号的编辑与应用，位图的操作处理与转换等内容，第 12~18 章列举了实际工作中的综合案例，包括文字排版与设计、企业 VI 设计、宣传单设计、商业包装设计、宣传海报设计、网页设计和户外广告设计。

本书可作为各类职业院校、大中专院校或电脑培训学校的教材，也可作为平面设计制作自学者和爱好者的参考用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。  
版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

### 图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X7 中文版基础教程/张宇，王明皓编著. —北京：清华大学出版社，2016  
(高等院校电脑美术教材)  
ISBN 978-7-302-42117-7

I. ①C… II. ①张… ②王… III. ①图形软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 267376 号

责任编辑：张彦青 杨作梅  
封面设计：杨玉兰  
责任校对：李玉萍  
责任印制：何 芊

出版发行：清华大学出版社

网 址：<http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址：北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编：100084

社 总 机：010-62770175 邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969, [c-service@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质量反馈：010-62772015, [zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn)

课件下载：<http://www.tup.com.cn>, 010-62791865

印 装 者：三河市金元印装有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：185mm×260mm 印 张：24 字 数：584 千字

(附 DVD 1 张)

版 次：2016 年 1 月第 1 版

印 次：2016 年 1 月第 1 次印刷

印 数：1~3000

定 价：49.00 元

---

产品编号：062006-01

# 前 言

## 1. CorelDRAW X7 中文版简介

CorelDRAW X7 是一款专业图形设计工具，它提供了丰富的像素描绘功能以及顺畅灵活的矢量图编辑功能，因此广泛应用于印刷出版、专业插画、多媒体图像处理和互联网页面的制作等方面。CorelDRAW X7 是业界标准的矢量绘图环境。CorelDRAW X7 可以通过形状、色彩、效果及印刷样式，展现用户的创意和想法。即使处理大型复杂的文案，其速度及稳定性也有保障。

## 2. 本书内容介绍

本书以循序渐进的方式，全面介绍了 CorelDRAW X7 中文版软件的基本操作和功能，详细说明了各种工具的使用方法。本书实例丰富、步骤清晰，与实践结合非常密切，具体内容如下。

第 1 章对 CorelDRAW 进行简单介绍，包括 CorelDRAW 的发展历程、CorelDRAW 的安装与卸载、图形编辑基本概念以及图形的文件格式等基础知识。

第 2 章主要介绍 CorelDRAW X7 的绘图工具，只有掌握了绘图工具的使用方法，才能在创作的过程中运用自如，从而绘制出各种各样的图形。

第 3 章主要介绍 CorelDRAW X7 的辅助工具，包括缩放工具、平移工具、颜色滴管工具、交互式填充工具、标尺功能、辅助线功能、网格功能与动态辅助线等，这些工具可以帮助用户查看与绘制图形，熟练掌握它们可以提高工作效率。

第 4 章主要介绍 CorelDRAW X7 的文本处理功能。CorelDRAW X7 内置的字体识别和文本格式实时预览功能大大方便了操作，使用 CorelDRAW X7 中的文本工具可以方便地对文本进行首字下沉、段落文本排版、文本绕图和将文字填入路径等操作。

第 5 章主要介绍如何为对象填充颜色，为图形选择不同的颜色可以出现不同的效果，因此需要我们熟练掌握颜色的选择与应用。

第 6 章主要介绍在编辑和造形对象时应用的工具。设计师既可以通过基本的绘图工具绘制出基本的图形效果，还可以通过形状工具来使图形发生变形。

第 7 章主要介绍在 CorelDRAW X7 中如何对多个对象进行对齐与分布、排列顺序、群组与取消群组、结合与拆分等操作，以及如何使用对象管理器泊坞窗来创建与管理图层的操作。

第 8 章主要介绍轮廓图工具、立体化工具、透视效果以及阴影工具的使用。

第 9 章主要介绍透明度与透镜的用法。在 CorelDRAW 中可以为对象添加透明效果，从而使该对象后面的对象显示出来。

第 10 章主要介绍符号的编辑与应用。符号只需定义一次，就可以在绘图中多次引用。定义的符号信息都存储在作为 CorelDRAW 文件组成部分的符号管理器中，在绘图中

使用符号有助于减小文件大小。

第 11 章介绍转换和编辑位图的方法，其中包括将矢量图转换为位图、调整位图色彩模式和扩充位图边框等方法。

第 12 章将制作画册排版设计和杂志内页排版设计两个案例。画册可以用流畅的线条、和谐的图片或优美的文字组合而成，以全方位展示企业或个人的风貌、理念，宣传产品、品牌形象。杂志分为专业性杂志、行业杂志、消费者杂志等，由于各类杂志的读者群比较明确，因此是各类专业商品广告的良好媒介。

第 13 章介绍企业 VI 的制作，通过本章的学习，可以使读者对企业 VI 设计有个简单的认识。

第 14 章介绍怎样在 CoreIDRAW 中制作宣传单，使读者对宣传单有更深入的了解。

第 15 章介绍商业包装设计的方法和技巧，使读者对包装设计有清晰的认识和了解。

第 16 章介绍宣传海报设计的方法与技巧，使读者对海报设计有进一步的了解和认识。

第 17 章介绍网页的制作，其中包括两个案例：一个是商用网页，另一个是个人博客网页。通过本章节的学习，可以对网页的制作有一定的了解。

第 18 章介绍户外广告的设计和制作方法，使读者对户外广告的设计与制作有所了解。

### 3. 本书特色

- 内容全面。几乎覆盖了 CoreIDRAW X7 中文版软件中的所有选项和命令。
- 语言通俗易懂，讲解清晰，前后呼应。以最小的篇幅、最易理解的语言来讲述每一项功能和每一个实例。
- 实例丰富，技术含量高，与实践紧密结合。每一个实例都倾注了作者多年的实践经验，每一个功能都经过技术认证。
- 版面美观，图例清晰，并具有针对性。每一个图例都经过作者精心策划和编辑。

### 4. 本书作者和读者定位

本书主要由张宇、王明皓编写，同时参与编写工作的还有刘蒙蒙、于海宝、高甲斌、任大为、刘鹏磊、白文才、张紫欣、张炜、孟智青、吕晓梦、徐文秀、张炜、王玉、李娜、刘铮、陈月娟、陈月霞、刘希林、黄健、黄永生、田冰、徐昊，北方电脑学校的温振宁、刘德生、宋明、刘景君老师，德州职业技术学院的张锋、相世强老师，在此一并表示感谢。

本书不仅适合图文设计的初学者阅读学习，还是平面设计、广告设计、包装设计等相关行业从业人员理想的参考书，也可以作为大中专院校和培训机构平面设计、广告设计等相关专业的教材。当然，在创作的过程中，由于时间仓促，错误在所难免，希望广大读者能够批评指正。

### 5. 本书约定

本书以 Windows 7 为操作平台来介绍，不涉及在苹果机上的使用方法，但基本功能和操作，苹果机与 PC 相同。为便于阅读理解，本书做如下约定。

- 本书中出现的中文菜单和命令将用“【】”括起来，以区分其他中文信息。
- 用“+”号连接的两个或三个键，表示组合键，在操作时表示同时按下这两个或三个键。例如，Ctrl+V 是指在按下 Ctrl 键的同时，按下 V 字母键；Ctrl+Alt+F10 是指在按下 Ctrl 和 Alt 键的同时，按下功能键 F10。
- 在没有特殊指定时，单击、双击和拖动是指用鼠标左键单击、双击和拖动；右击是指用鼠标右键单击。

编 者

# 目 录

第 1 章 CorelDRAW 的基础知识 .....	1	1.9.1 导入文件 .....	17
1.1 CorelDRAW 的发展历程 .....	1	1.9.2 导出文件 .....	18
1.2 CorelDRAW 的应用领域 .....	1	1.10 颜色设置 .....	19
1.2.1 在平面广告设计中的应用 .....	1	1.10.1 利用默认调色板填充对象 .....	19
1.2.2 在工业设计中的应用 .....	2	1.10.2 利用颜色泊坞窗填充对象 .....	20
1.2.3 在企业形象设计中的应用 .....	2	1.10.3 自定义调色板 .....	21
1.2.4 在产品包装及造型设计中的 应用 .....	2	1.11 插入条码 .....	24
1.2.5 在网页设计中的应用 .....	3	思考题 .....	25
1.2.6 在商业插画设计中的应用 .....	3	第 2 章 绘图工具的用法 .....	26
1.2.7 在印刷制版中的应用 .....	3	2.1 手绘工具 .....	26
1.3 CorelDRAW 的发展前景 .....	4	2.1.1 用手绘工具绘制曲线 .....	26
1.4 基础知识 .....	4	2.1.2 用手绘工具绘制直线与箭头 .....	26
1.4.1 矢量图形与位图图像 .....	4	2.1.3 修改对象属性 .....	28
1.4.2 颜色模式 .....	5	2.2 贝塞尔工具 .....	29
1.5 软件的安装与卸载 .....	6	2.3 艺术笔工具 .....	30
1.5.1 CorelDRAW X7 的安装 .....	6	2.3.1 预设工具 .....	30
1.5.2 CorelDRAW X7 的卸载 .....	8	2.3.2 笔刷工具 .....	31
1.6 CorelDRAW X7 的启动与界面介绍 .....	9	2.3.3 喷涂工具 .....	32
1.6.1 启动程序 .....	9	2.3.4 书法工具 .....	32
1.6.2 CorelDRAW X7 的界面介绍 .....	10	2.3.5 压力工具 .....	33
1.7 文档的操作 .....	11	2.4 钢笔工具 .....	33
1.7.1 新建文档 .....	11	2.5 使用折线工具绘图 .....	35
1.7.2 打开文档 .....	13	2.6 3 点曲线工具 .....	36
1.7.3 文档窗口的切换 .....	14	2.7 智能工具 .....	36
1.7.4 关闭文档 .....	14	2.7.1 智能填充工具属性栏 .....	37
1.7.5 退出程序 .....	14	2.7.2 使用智能填充工具为复杂 图像填充颜色 .....	37
1.8 页面设置 .....	14	2.7.3 使用智能绘图工具绘图 .....	38
1.8.1 页面大小与方向设置 .....	15	2.8 矩形工具组 .....	39
1.8.2 页面布局设置 .....	15	2.8.1 矩形工具 .....	39
1.8.3 页面背景设置 .....	16	2.8.2 3 点矩形工具 .....	39
1.9 图形对象的导出与导入 .....	17		

2.9 椭圆形工具组.....	40	3.5.4 显示或隐藏辅助线.....	66
2.10 多边形工具组.....	42	3.5.5 删除辅助线.....	67
2.11 星形工具组.....	42	3.5.6 显示或隐藏网格.....	67
2.11.1 使用星形工具绘图.....	43	3.5.7 设置网格.....	67
2.11.2 使用复杂星形工具绘图.....	43	3.6 使用动态辅助线.....	68
2.12 图纸工具与螺纹工具.....	44	3.6.1 启用与禁止动态辅助线.....	68
2.12.1 绘制网格.....	44	3.6.2 使用动态辅助线.....	68
2.12.2 绘制螺纹线.....	45	思考题.....	69
2.13 度量工具.....	45	<b>第4章 文本处理.....</b>	<b>70</b>
2.13.1 测量对象的宽度.....	45	4.1 创建文本.....	70
2.13.2 测量对象的角度.....	46	4.2 编辑文本.....	71
2.13.3 对相关对象进行标注说明.....	47	4.3 段落文本.....	72
2.14 使用交互式连线工具绘图.....	48	4.3.1 输入段落文本.....	72
2.15 基本形状的绘制.....	49	4.3.2 段落文本框的调整.....	73
2.15.1 使用基本形状工具绘图.....	49	4.3.3 文本框文字的链接.....	73
2.15.2 使用箭头形状工具绘图.....	49	4.4 使文本适合路径.....	74
2.15.3 使用流程图形状工具绘图.....	50	4.4.1 直接将文字填入路径.....	74
2.15.4 使用标题形状工具绘图.....	50	4.4.2 用鼠标将文字填入路径.....	74
2.16 上机实践.....	51	4.4.3 使用传统方式将文字填入 路径.....	75
2.16.1 制作足球.....	51	4.5 文本适配图文框.....	76
2.16.2 绘制风景.....	55	4.5.1 使段落文本适合框架.....	76
思考题.....	59	4.5.2 将段落文本置入对象中.....	77
<b>第3章 CoreDRAW X7 的辅助工具.....</b>	<b>60</b>	4.5.3 分离对象与段落文本.....	78
3.1 缩放工具.....	60	4.6 文本链接.....	78
3.2 平移工具.....	61	4.6.1 链接段落文本框.....	78
3.3 颜色滴管工具与交互式填充工具.....	61	4.6.2 将段落文本框与图形对象 链接.....	80
3.3.1 颜色滴管工具.....	61	4.6.3 解除对象之间的链接.....	80
3.3.2 交互式填充工具.....	62	4.7 上机实践.....	81
3.4 使用标尺.....	63	4.7.1 制作房地产广告宣传单.....	81
3.4.1 更改标尺原点.....	63	4.7.2 制作咖啡生活馆招聘简章.....	85
3.4.2 更改标尺设置.....	63	思考题.....	89
3.5 使用辅助线与网格.....	64		
3.5.1 设置辅助线.....	64		
3.5.2 移动辅助线.....	65		
3.5.3 旋转辅助线.....	66		



<b>第5章 选择颜色与填充对象</b> .....	90	6.2.2 将直线转换为曲线并调整 节点 .....	120
5.1 选择颜色 .....	90	6.2.3 添加与删除节点 .....	121
5.1.1 使用默认调色板 .....	90	6.2.4 分割曲线与连接节点 .....	122
5.1.2 使用自定义调色板 .....	91	6.3 复制、再制与删除对象 .....	123
5.1.3 使用颜色查看器 .....	92	6.3.1 使用复制、剪切与粘贴 命令处理对象 .....	123
5.1.4 使用颜色和谐 .....	92	6.3.2 再制对象 .....	124
5.1.5 使用颜色调和 .....	93	6.3.3 删除对象 .....	125
5.2 渐变填充 .....	93	6.4 自由变换工具 .....	125
5.2.1 使用双色渐变填充 .....	94	6.4.1 自由变换工具的属性设置 .....	125
5.2.2 使用自定义渐变填充 .....	95	6.4.2 使用自由旋转工具旋转 对象 .....	126
5.2.3 使用预设渐变填充 .....	96	6.4.3 使用自由角度镜像工具 镜像对象 .....	126
5.3 为对象填充图样 .....	96	6.4.4 使用自由调节工具调节 对象 .....	127
5.3.1 应用向量或位图图样填充 对象 .....	96	6.5 涂抹工具 .....	127
5.3.2 应用双色图样填充对象 .....	98	6.5.1 涂抹工具的属性设置 .....	127
5.3.3 从图像创建图样 .....	98	6.5.2 使用涂抹工具涂抹填充 对象颜色 .....	128
5.4 为对象填充底纹 .....	100	6.6 粗糙笔刷 .....	128
5.5 为对象填充 PostScript .....	101	6.6.1 粗糙笔刷属性的设置 .....	128
5.6 为对象填充网状效果 .....	102	6.6.2 使用粗糙工具对文字进行 粗糙处理 .....	129
5.7 智能填充工具 .....	104	6.7 变形对象 .....	130
5.8 上机实践 .....	105	6.7.1 使用变形工具变形对象 .....	130
5.8.1 制作发光的灯泡 .....	105	6.7.2 复制变形效果 .....	131
5.8.2 绘制西瓜 .....	111	6.7.3 清除变形效果 .....	132
思考题 .....	114	6.8 使用封套改变对象形状 .....	132
<b>第6章 编辑与造形对象</b> .....	115	6.8.1 使用交互式封套工具改变 对象形状 .....	132
6.1 选择对象 .....	115	6.8.2 复制封套属性 .....	133
6.1.1 选择工具及选定范围 属性栏 .....	115	6.9 刻刀工具 .....	134
6.1.2 选择工具的应用 .....	115	6.9.1 刻刀工具的属性设置 .....	134
6.1.3 选择多个对象 .....	116	6.9.1 使用刻刀工具编辑对象 .....	135
6.1.4 使用全选命令选择所有 对象 .....	117		
6.1.5 取消对象的选择 .....	118		
6.2 形状工具 .....	118		
6.2.1 形状工具的属性设置 .....	118		

6.10 橡皮擦工具.....	135	7.6 合并与拆分对象.....	161
6.10.1 橡皮擦工具的属性设置.....	135	7.6.1 合并对象.....	161
6.10.2 使用橡皮擦工具擦除对象.....	136	7.6.2 拆分对象.....	162
6.11 使用虚拟段删除工具.....	136	7.7 使用图层.....	162
6.12 修剪对象.....	137	7.7.1 创建图层.....	163
6.13 焊接和交叉对象.....	138	7.7.2 在指定的图层中创建对象.....	164
6.14 调和对象.....	139	7.7.3 更改图层对象的叠放顺序.....	164
6.14.1 调和工具的属性设置.....	139	7.7.4 显示或隐藏图层.....	164
6.14.2 使用调和工具调和对象.....	140	7.7.5 重命名图层.....	165
6.15 裁剪对象.....	141	7.7.6 复制图层.....	165
6.15.1 使用裁剪工具裁剪对象.....	141	7.7.7 删除图层.....	165
6.15.2 创建图框精确裁剪.....	141	7.8 上机实践.....	166
6.15.3 编辑图框精确裁剪对象 内容.....	142	7.8.1 制作现金券.....	166
6.16 上机实践.....	142	7.8.2 制作邀请函.....	177
6.16.1 个性相册.....	142	思考题.....	185
6.16.2 绘制浏览器图标.....	145	<b>第8章 为对象添加三维效果.....</b>	<b>186</b>
思考题.....	149	8.1 交互式轮廓图工具.....	186
<b>第7章 处理对象与使用图层.....</b>	<b>150</b>	8.1.1 交互式轮廓图工具的属性 设置.....	186
7.1 改变对象大小.....	150	8.1.2 创建轮廓图效果.....	187
7.1.1 调整对象大小.....	150	8.1.3 拆分轮廓图.....	187
7.1.2 缩放对象.....	151	8.1.4 复制或克隆轮廓图.....	188
7.2 旋转和镜像对象.....	152	8.2 交互式立体化工具.....	189
7.2.1 旋转对象.....	152	8.2.1 交互式立体化工具的属性 设置.....	189
7.2.2 镜像对象.....	152	8.2.2 创建矢量立体模型.....	190
7.3 对齐与分布对象.....	153	8.2.3 编辑立体模型.....	191
7.3.1 对齐对象.....	153	8.3 在对象中应用透视效果.....	192
7.3.2 分布对象.....	155	8.3.1 制作立方体.....	192
7.4 排列对象.....	157	8.3.2 应用透视效果.....	193
7.4.1 改变对象顺序.....	157	8.3.3 复制对象的透视效果.....	194
7.4.2 逆序多个对象.....	159	8.3.4 清除对象的透视效果.....	195
7.5 设置群组对象.....	159	8.4 交互式阴影工具.....	195
7.5.1 群组对象的操作.....	160	8.4.1 交互式阴影工具的属性 设置.....	196
7.5.2 编辑群组对象.....	160		
7.5.3 取消群组对象.....	161		

8.4.2 给对象添加阴影.....	196	11.4 矫正图像.....	229
8.4.3 编辑阴影.....	197	11.5 模式.....	230
8.5 上机实践.....	198	11.5.1 黑白(1位).....	230
8.5.1 制作立体文字效果.....	198	11.5.2 灰度(8位).....	231
8.5.2 制作包装袋.....	200	11.5.3 双色(8位).....	232
思考题.....	202	11.5.4 调色板色(8位).....	232
<b>第9章 应用透明度与透镜.....</b>	<b>203</b>	11.5.5 RGB颜色(24位).....	233
9.1 透明度工具.....	203	11.5.6 Lab色(24位).....	233
9.1.1 应用透明度.....	204	11.5.7 CMYK色(32位).....	234
9.1.2 编辑透明度.....	204	11.6 位图边框扩充.....	234
9.1.3 更改透明度类型.....	205	11.6.1 自动扩充位图边框.....	234
9.1.4 应用透明度模式.....	205	11.6.2 手动扩充位图边框.....	234
9.2 透镜.....	206	11.7 轮廓描摹.....	235
9.3 上机实践.....	207	11.8 三维效果.....	236
9.3.1 制作抽奖券的正面效果.....	207	11.8.1 三维旋转.....	236
9.3.2 制作抽奖券的反面效果.....	212	11.8.2 柱面.....	237
思考题.....	214	11.8.3 浮雕.....	237
<b>第10章 符号的编辑与应用.....</b>	<b>215</b>	11.8.4 卷页.....	238
10.1 创建符号.....	215	11.8.5 透视.....	238
10.2 符号在绘图中的应用.....	216	11.8.6 挤远/挤近.....	239
10.2.1 插入符号.....	216	11.8.7 球面.....	239
10.2.2 修改符号.....	216	11.9 艺术笔触.....	240
10.2.3 将符号实例还原为一个或 多个对象.....	217	11.9.1 炭笔画.....	240
10.3 在绘图之间共享符号.....	218	11.9.2 单色蜡笔画.....	240
10.3.1 复制或粘贴符号.....	218	11.9.3 蜡笔画.....	241
10.3.2 导入与导出符号库.....	219	11.9.4 立体派.....	241
10.4 上机实践——用符号绘制创意 女鞋.....	220	11.9.5 印象派.....	241
思考题.....	225	11.9.6 调色刀.....	242
<b>第11章 位图的操作处理与转换.....</b>	<b>226</b>	11.9.7 彩色蜡笔画.....	242
11.1 转换为位图.....	226	11.9.8 钢笔画.....	243
11.2 自动调整.....	227	11.9.9 点彩派.....	243
11.3 图像调整实验室.....	228	11.9.10 木版画.....	244
		11.9.11 素描.....	244
		11.9.12 水彩画.....	244
		11.9.13 水印画.....	245
		11.9.14 波纹纸画.....	245
		11.10 模糊.....	246

11.10.1	定向平滑	246	11.14.8	平铺	259
11.10.2	高斯式模糊	246	11.13.9	湿笔画	260
11.10.3	锯齿状模糊	247	11.13.10	涡流	260
11.10.4	低通滤波器	247	11.13.11	风吹效果	260
11.10.5	动态模糊	247	思考题		261
11.10.6	放射式模糊	248	<b>第 12 章 项目指导——文字排版与设计</b>		<b>262</b>
11.10.7	平滑	248	12.1	画册排版设计	262
11.10.8	柔和	248	12.2	汽车杂志内页排版设计	269
11.10.9	缩放	248	<b>第 13 章 项目指导——企业 VI 设计</b>		<b>275</b>
11.10.10	智能模糊	249	13.1	标志设计	275
<b>11.11 轮廓图</b>		<b>249</b>	13.2	名片设计	278
11.11.1	边缘检测	249	13.3	工作证设计	283
11.11.2	查找边缘	250	13.4	笔记本设计	289
11.11.3	描摹轮廓	250	13.5	档案袋设计	294
<b>11.12 创造性</b>		<b>250</b>	<b>第 14 章 项目指导——宣传单设计</b>		<b>301</b>
11.12.1	工艺	250	14.1	名表维修公司宣传单	301
11.12.2	晶体化	251	14.2	家纺宣传单	307
11.12.3	织物	251	<b>第 15 章 项目指导——商业包装设计</b>		<b>316</b>
11.12.4	框架	251	15.1	咖啡包装设计	316
11.12.5	玻璃砖	252	15.2	酒瓶包装设计	321
11.12.6	儿童游戏	252	<b>第 16 章 项目指导——宣传海报设计</b>		<b>329</b>
11.12.7	马赛克	253	16.1	手机海报设计	329
11.12.8	粒子	253	16.2	房地产海报设计	334
11.12.9	散开	254	<b>第 17 章 项目指导——网页设计</b>		<b>340</b>
11.12.10	茶色玻璃	254	17.1	家居网页设计	340
11.12.11	彩色玻璃	254	17.2	个人主页设计	348
11.12.12	虚光	255	<b>第 18 章 项目指导——户外广告设计</b>		<b>356</b>
11.12.13	旋涡	255	18.1	运动鞋户外广告设计	356
11.12.14	天气	256	18.2	灯箱广告设计	363
<b>11.13 扭曲</b>		<b>256</b>			
11.13.1	块状	256			
11.13.2	置换	257			
11.13.3	网孔扭曲	257			
11.13.4	偏移	258			
11.13.5	像素	258			
11.13.6	龟纹	258			
11.13.7	旋涡	259			



# 第 1 章 CorelDRAW 的基础知识

CorelDRAW 是一个功能强大的矢量绘图工具，也是国内外最流行的平面设计软件之一。CorelDRAW 是集平面设计和电脑绘画功能为一体的专业设计软件，被广泛应用于平面设计、商标设计、标志制作、模型绘制、插图描画、排版及分色输出等诸多领域。

本章在开始讲解 CorelDRAW X7 的强大功能与用途之前，先对一些在该程序中要用到的基础知识、叙述约定及该程序的窗口和文件的操作等内容进行介绍，为后面更好地学习 CorelDRAW 打下坚实的基础。

## 1.1 CorelDRAW 的发展历程

CorelDRAW 作为图形设计软件的代表，以其杰出和革新的特性赢得了长期的声誉和用户的赞赏。Corel 公司在中国首次推出的中文 CorelDRAW 版本为 8.0，虽然进行了大力的推广，但收益较差，因此 Corel 公司放弃了 9.0 的简体中文版的开发工作。继而，中国某公司开发了该软件的中文汉化版本，但因为汉化的问题，出现了软件的前后不兼容问题。

后来在很长的一段时间后，Corel 公司虽然在开发 10.0 版本的时候，开发了中文平台，但因为 9.0 的影响根深蒂固，10.0 并没有代替 9.0 占领中国市场。之后，于 2003 年和 2004 年又陆续推出了 11 及 12 版本，但一些设计公司还在延续使用英文版 Corel DRAW 9.0。在经历过 CorelDRAW X5 和 CorelDRAW X6 等版本后，现在最新的版本为 CorelDRAW X7，如图 1.1 所示。



图 1.1 CorelDRAW X7

## 1.2 CorelDRAW 的应用领域

CorelDRAW 的应用涉及平面广告设计、工业设计、企业形象设计、产品包装及造型设计、网页设计、商业插画设计以及印刷制版等多个领域。

### 1.2.1 在平面广告设计中的应用

平面广告就其形式而言，只是传递信息的一种方式，是广告主与受众间的媒介，其结果是为了达到一定的商业经济目的。CorelDRAW 是一款基于矢量的绘图软件，其所提供的工具能够帮助设计师在平面广告的创作上更加得心应手。使用 CorelDRAW 所设计的平面广告具有充满时代意识的新奇感，在表现手法上也有其独特性，如图 1.2 所示。

## 1.2.2 在工业设计中的应用

在工业设计方面，CorelDRAW 也广泛应用于工业产品效果图表现方面，如图 1.3 所示。矢量图最大的优势就是修改起来方便快捷，图像处理软件 Photoshop 在处理图像和各种效果上的优势是毋庸置疑的，但如果面对需要进行多次方案调整的产品效果图而言，与 CorelDRAW 相比就要逊色一些了。CorelDRAW 的功能强大，使用方便，在渐变填色、渐变透明、曲线的绘制与编辑等方面具有突出的优势，而在进行工业产品效果图表现上，这些工具及表现手法也是最常用的。



图 1.2 平面广告设计

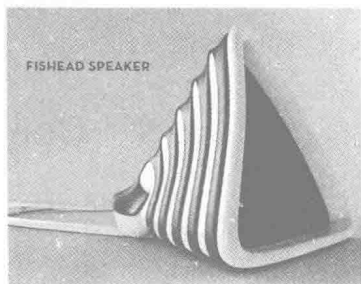


图 1.3 工业设计

## 1.2.3 在企业形象设计中的应用

企业形象设计意在准确表现企业的经营理念、文化素质、经营方针、产品开发、商品流通等有关企业经营的所有因素。在企业形象设计方面，使用 CorelDRAW 所设计的企业 Logo、信纸、便笺、名片、工作证、宣传册、文件夹、账票、备忘录、资料袋等企业形象设计产品，能够满足企业形象的表现与宣传要求，如图 1.4 所示。



图 1.4 企业形象设计

## 1.2.4 在产品包装及造型设计中的应用

产品包装及造型会直接影响顾客的购买心理，产品的包装是最直接的广告，好的包装设计是企业创造利润的重要手段之一。使用 CorelDRAW 进行如图 1.5 所示的产品包装设计，能够提高设计效率及品质，帮助企业在众多竞争品牌中脱颖而出。

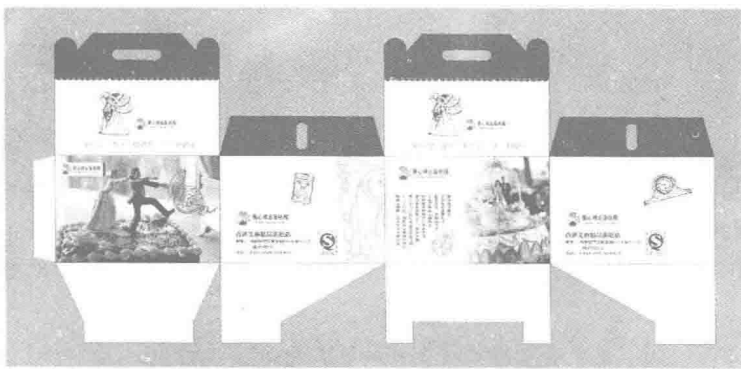


图 1.5 产品包装设计

### 1.2.5 在网页设计中的应用

随着互联网的迅猛发展，网页设计在网站建设中处于重要地位。好的网页设计能够吸引更多的人浏览网站，从而增加网站流量。CorelDRAW 全方位的设计及网页功能可以使得网站页面更加绚丽夺目，如图 1.6 所示。



图 1.6 网页设计

### 1.2.6 在商业插画设计中的应用

在商业插画设计中经常会用到 CorelDRAW，如图 1.7 所示。该软件提供的智慧型绘图工具以及新的动态向导可以充分降低用户的操控难度，能够使用户更加容易精确地绘制图形对象。

### 1.2.7 在印刷制版中的应用

CorelDRAW 在印刷制版中的应用也很广泛，如图 1.8 所示。该软件的实色填充提供了各种模式的调色方案以及专色的应用、渐变、位图、底纹填充，颜色变化与操作方式；而该软件的颜色管理方案可以让显示、打印和印刷的颜色达到一致。



图 1.7 商业插画设计

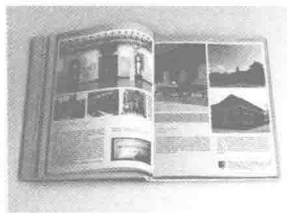


图 1.8 在印刷制版中的应用

## 1.3 CorelDRAW 的发展前景

CorelDRAW 与 Photoshop 和 Illustrator 并称为设计领域的三大软件，其拥有功能强大的矢量绘画工具、强悍的版面设计能力、增强数字图像的能力，并能够将位图图像转换为矢量文件。用于商业设计和美术设计的电脑上大都安装了 CorelDRAW，其非凡的设计能力广泛地应用于商标设计、标志制作、模型绘制、插图描画、排版及分色输出等诸多领域。

## 1.4 基础知识

本节讲解的基础知识主要包括矢量图形、位图图像和颜色模式等内容。

矢量图形与位图图像是在进行平面设计时根据所使用的程序，以及最终存储方式的不同而生成的两种文件类型。在平面设计过程中，了解矢量图形和位图图像所具有的不同性质非常重要。

### 1.4.1 矢量图形与位图图像

计算机图形主要分为两类：矢量图形和位图图像，如图 1.9 所示。在 CorelDRAW 应用程序中可以将矢量图形转换为位图，然后应用 CorelDRAW 中不能用于矢量图形或对象的特殊效果。在进行转换时，可以选择位图的颜色模式。颜色模式决定构成位图的颜色数量和种类，因此文件大小也会受到影响。

将矢量图形转换为位图时，还可以确定多种设置，例如背景透明度和颜色预置文件等。



图 1.9 矢量图形与位图图像



## 1. 矢量图形

矢量图形(也称为向量图形),是指由被称为矢量的数学对象定义的线条和曲线,矢量根据图像的几何特性描绘图像。

矢量图形与分辨率无关,可以将它们缩放到任意尺寸,也可以按任意分辨率打印,都不会丢失细节或降低清晰度。因此,矢量图形在标志设计、插图设计及工程绘图上占有很大的优势。

由于计算机显示器呈现图像的方式是在网格上显示图像,因此,矢量数据和位图数据在屏幕上都会显示为像素。

在平面设计方面,制作矢量图的程序主要有 CorelDRAW、FreeHand、InDesign 和 Illustrator 等。CorelDRAW 程序常用于 PC,FreeHand 程序常用于 Mac(苹果)机,InDesign 和 Illustrator 程序可用于 PC 也可用于苹果机,它们都是处理图形、文字、标志等对象的程序。

## 2. 位图图像

与矢量图形不同,位图图像(也称为点阵图像)是由许多点组成的,其中的点称为像素,而每个像素都有一个明确的颜色。在处理位图图像时,用户所编辑的是像素,而不是对象或形状。

位图图像是连续色调图像(例如照片或数字绘画)最常用的电子媒介,因为它们可以表现阴影和颜色的细微层次。位图图像与分辨率有关,也就是说,它们包含固定数量的像素。因此,如果对它们进行缩放或以低于创建时的分辨率来打印,会丢失其中的细节,并会呈现锯齿状。

在平面设计方面,制作位图的程序主要是 Adobe 公司推出的 Photoshop 程序与微软公司推出的画图程序,其中 Photoshop 程序是目前平面设计中处理图形图像的首选程序。

### 1.4.2 颜色模式

在 CorelDRAW 软件中,允许用户使用各种各样符合行业标准的调色板、颜色混合器以及颜色模型来选择和创建颜色;可以创建并编辑自定义调色板,用于存储常用颜色以备将来使用;也可以通过改变色样大小、调色板中的行数和其他属性来自定义调色板在屏幕上的显示方式。

颜色模式定义了组成图像的颜色数量和类别的系统。黑白、灰度、RGB、CMYK 和调色板颜色就是几种不同的颜色模式。

颜色模型是一种简单的颜色图表,它定义了颜色模式中显示的颜色范围。常见的颜色模型有 CMY(青色、品红色和黄色),CMYK(青色、品红、黄色和黑色),RGB(红色、绿色和蓝色),HSB(色度、饱和度和亮度),HLS(色度、光度和饱和度),Lab 以及 YIQ,如图 1.10 所示。CMYK 颜色模式由青色(C)、品红色(M)、黄色(Y)和黑色(K)值组成,



图 1.10 颜色模型