

设 / 计 / 师 / 实 / 战 / 应 / 用 / 丛 / 书

设计师 实战应用

SHE JI SHI SHI ZHAN
YING YONG

随书赠 CD-ROM



中文版

X6

一线科技 卓文 主编

CorelDRAW 平面设计经典案例

上海科学普及出版社

设 / 计 / 师 / 实 / 战 / 应 / 用 / 丛 / 书

设计师 实战应用



随书赠 CD-ROM



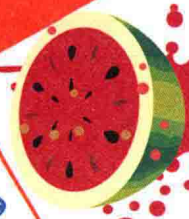
中文版

X6

一线科技 卓文 主编

CorelDRAW 平面设计经典案例

T391410
Y4835



上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 CorelDRAW 平面设计经典案例 / 一线科技 卓文
主编. —上海: 上海科学普及出版社, 2013.12
(设计师实战应用)
ISBN 978-7-5427-5891-0

I. ①中… II. ①一… ②卓… III. ①图像处理软件 IV.
①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 227521 号

策 划 胡名正
责任编辑 徐丽萍
统 筹 刘湘雯

中文版 CorelDRAW 平面设计经典案例

一线科技 卓文 主编

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销

北京市燕山印刷厂印刷

开本 787×1092

1/16

印张 20.25

字数 340000

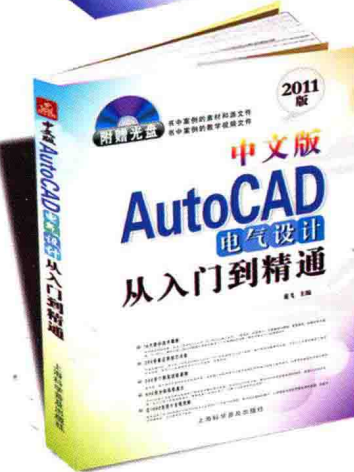
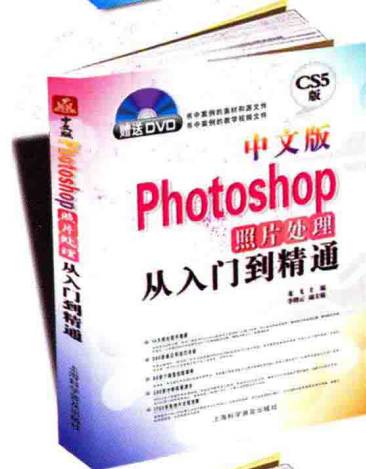
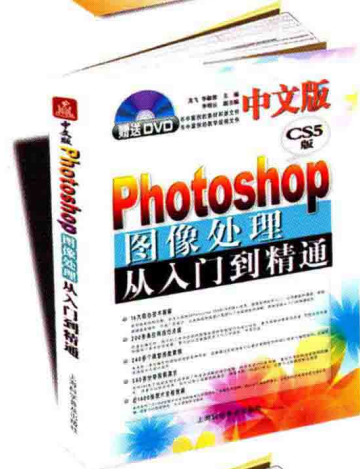
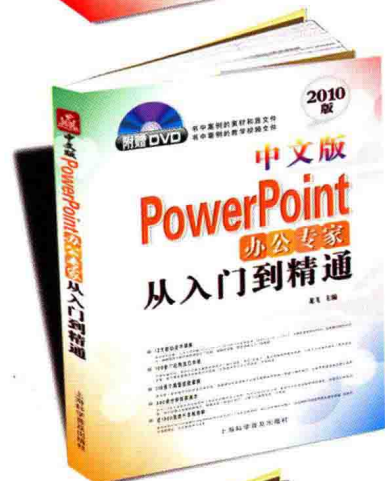
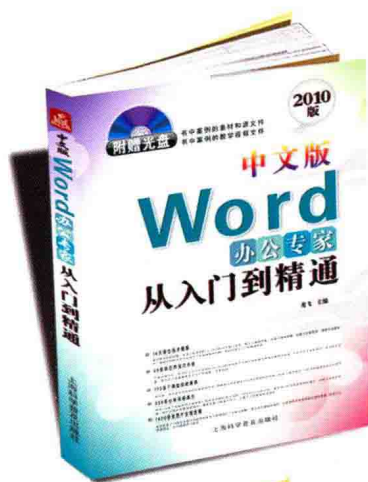
2013 年 12 月第 1 版

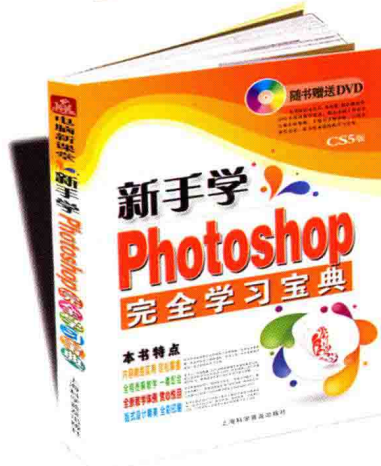
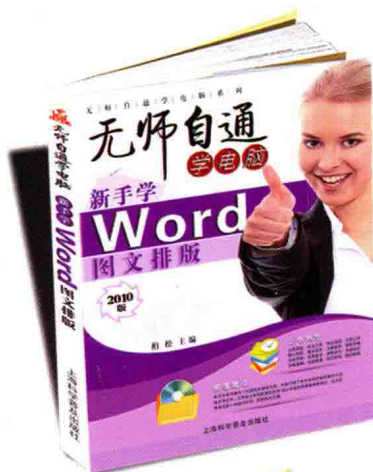
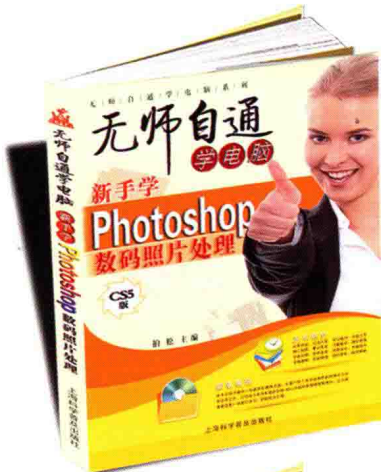
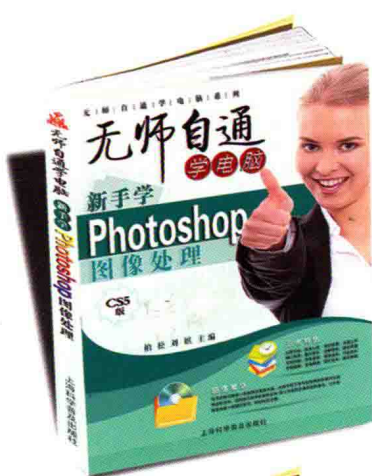
2013 年 12 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5427-5891-0

定价: 65.00 元

ISBN 978-7-89418-012-4/G.004 (附赠 CD-ROM 1 张)





内 容 提 要

本书由经验丰富的平面设计师执笔编写，详细地介绍了 CorelDRAW X6 在平面设计方面的应用技巧。全书精心设计了常用的平面广告设计与矢量图像处理实例，每个实例都有详细的操作步骤、制作方法和思路，并以相关的设计理论做支撑，使读者可以举一反三，将所学知识应用到实际的工作中去。

本书全面地讲解了 CorelDRAW X6 在平面设计与矢量图像处理中的应用，包括标志设计、DM 单设计、VI 设计、报纸广告设计、杂志广告设计、海报招贴设计、户外广告设计、包装设计和装帧设计。全书通过平面设计经典案例的制作，贯通 CorelDRAW 的全面知识与功能，让读者在学习训练中既可掌握 CorelDRAW 的软件应用，又能积累实用的平面设计经验。

本书既适用于 CorelDRAW 初、中级水平的读者学习提高，同时也可以作为大中专院校和各类平面设计培训学校的教材和教学参考用书。



前言

Foreword

市面上的电脑书籍可谓琳琅满目、种类繁多。但是读者面对这些书籍往往不知道该如何选择,那么选择一本好书的根本方法是什么呢?

首先,要看这本书所讲内容的实用性,所讲内容是否最新的知识,是否紧跟时代的发展;其次是看其讲解方法是否合理,是否易于接受;最后是看该书的内容是否丰富,物超所值。

丛书主要特色

作为一套面向初、中级读者的电脑图书,“设计师实战应用”丛书从经典案例制作、设计理论知识和软件使用技巧等角度出发,采用最新版本的软件,以全程图解的写作方式,使用简练流畅的语言、精美的版式设计,带领读者轻松愉悦地学习,让大家学后快速上手,全面掌握平面设计的精髓内容。

❁ 案例精美专业,学以致用

“设计师实战应用”丛书在案例选择上注重精美、实用,精选多个相应行业中的专业案例,再配合适合初学者轻松掌握的技能操作,以使读者掌握软件在这些行业中的应用,从而达到学以致用的目的。

❁ 全程图解教学,一学就会

“设计师实战应用”丛书在案例讲解过程中采用了“全程图解”的讲解方式,首先以简洁、清晰的文字对案例操作进行说明,再以图形的表现方式,将各种操作的效果直观地表现出来。形象地说,初学者只需“按图索骥”地对照图书进行操作练习和逐步推进,即可快速掌握软件使用的丰富技能。

❁ 语音教学视频,轻松自学

我们在编写本套丛书时,非常注重初学者的认知规律和学习心态。在每章学习过程中,都安排了一些设计理论知识和软件基本操作技能,通过理论联系实际,让读者不仅知其然,而且还能知其所以然。

另外,我们还为书中的经典案例都录制了配有语音讲解的演示视频,让读者通过观看视频即可轻松掌握相应知识。

本书内容结构

CorelDRAW X6是目前最流行的矢量图设计软件之一,其功能非常强大,使用方便。该软件凭借高智能化、直观生动的工作界面和高速强大的图形绘制功能,在平面设计与图形绘制中应用极为广泛。

本书定位于CorelDRAW的初、中级读者,从平面广告设计与矢量图形绘制的专业角度出发,合理安排理论知识点,运用简练流畅的语言,结合专业实用的典型案例,由浅入深地对CorelDRAW X6在平面广告设计领域中的应用进行全面、系统的讲解,让读者在最短的时间内掌握最有用的知识,轻松掌握CorelDRAW在平面广告设计领域中的相关理论知识和软件设计技巧。

本书共分10章,各章节的主要内容如下。

第1章:讲解CorelDRAW X6基础知识和基本操作,为初学者后面的学习打下基础。

第2章:以标志设计为例,介绍标志设计的基础知识,以及房产标志、咖啡标志、汽车公司标志和水果店标志的绘制方法。

第3章:以DM单设计为例,介绍DM单设计的理论知识,以及女鞋店开业DM单、水果店DM单的绘制方法。

第4章:以VI设计为例,介绍VI设计的理论知识,以及儿童用品标志设计、工作牌设计、桌旗设计和指示牌设计的绘制方法。

第5章:以报纸广告设计为例,介绍报纸广告设计的基础知识,以及家装报纸广告设计和汽车公司报纸设计的绘制方法。

第6章:以杂志广告设计为例,介绍杂志广告设计的基础知识,以及房产杂志拉页广告和化妆品杂志广告的绘制方法。

第7章:以海报招贴设计为例,介绍海报招贴设计的基础知识,以及艺术展海报设计和气泡酒海报设计的绘制方法。

第8章:以户外广告设计为例,介绍户外广告设计的基础知识,以及家用轿车广告和圣诞促销广告的绘制方法。

第9章:以包装设计为例,介绍包装设计的基础知识,以及餐具包装设计和手提袋包装设计的绘制方法。

第10章:以装帧设计为例,介绍装帧设计的基础知识,以及养生书籍设计和酒店书籍设计的绘制方法。

本书读者对象

本书内容丰富、图文并茂,专为初、中级读者编写,适合以下人群学习使用:

- (1) 从事初、中级CorelDRAW X6平面广告设计的工作人员。
- (2) 对CorelDRAW平面广告设计有浓厚兴趣的爱好者与自学者。
- (3) 电脑培训班中学习CorelDRAW平面广告设计和矢量图形设计的学员。
- (4) 大中专院校相关专业的学生。

本书创作团队

本书由一线科技和卓文编写,同时书中的设计实例由在相应的设计公司任职的专业设计人员创作,在此对他们的辛勤劳动深表感谢。由于编写时间仓促,书中难免存在疏漏与不妥之处,欢迎广大读者来信咨询指正,我们将认真听取您的宝贵意见,推出更多的精品计算机图书,联系网址:<http://www.china-ebooks.com>。

编者



读者服务卡

亲爱的读者：

衷心感谢您购买和阅读了我们的图书，为了给您提供更好的服务，帮助我们改进和完善图书出版，请您抽出宝贵时间填写本表，十分感谢。

读者资料

姓名：_____ 性别：☐男 ☐女 年龄：_____ 文化程度：_____
职业：_____ 电话：_____ 电子信箱：_____
通信地址：_____ 邮编：_____

调查信息

1. 您是如何得知本书的：

☐网上书店 ☐书店 ☐图书网站 ☐网上搜索
☐报纸/杂志 ☐他人推荐 ☐其他

2. 您对电脑的掌握程度：

☐不懂 ☐基本掌握 ☐熟练应用 ☐专业水平

3. 您想学习哪些电脑知识：

☐基础入门 ☐操作系统 ☐办公软件 ☐图像设计
☐网页设计 ☐三维设计 ☐数码照片 ☐视频处理
☐编程知识 ☐黑客安全 ☐网络技术 ☐硬件维修

4. 您决定购买本书有哪些因素：

☐书名 ☐作者 ☐出版社 ☐定价
☐封面版式 ☐印刷装帧 ☐封面介绍 ☐书店宣传

5. 您认为哪些形式使学习更有效果：

☐图书 ☐上网 ☐语音视频 ☐多媒体光盘 ☐培训班

6. 您认为合理的价格：

☐低于 20 元 ☐20~29 元 ☐30~39 元 ☐40~49 元
☐50~59 元 ☐60~69 元 ☐70~79 元 ☐80~100 元

7. 您对配套光盘的建议：

光盘内容包括：☐实例素材 ☐效果文件 ☐视频教学 ☐多媒体教学
☐实用软件 ☐附赠资源 ☐无需配盘

8. 您对我社图书的宝贵建议：_____

您可以通过以下方式联系我们。

邮箱：北京市 2038 信箱

邮编：100026

网址：<http://www.china-ebooks.com>

电话：010-80127216

E-mail：joybooks@163.com

传真：010-81789962

目录

Contents

第01章 CorelDRAW X6必知必会

1.1 认识CorelDRAW	2	1.4.4 设置页面背景	11
1.1.1 认识CorelDRAW的应用领域	2	1.4.5 删除页面	12
1.1.2 启动与退出CorelDRAW	2	1.5 视图的显示与预览	13
1.1.3 CorelDRAW的工作界面	3	1.5.1 视图的显示模式	13
1.2 CorelDRAW的文件操作	6	1.5.2 视图的预览	13
1.2.1 新建文件	6	1.6 CorelDRAW X6的图像知识	14
1.2.2 保存文件	6	1.6.1 矢量图像	14
1.2.3 打开文件	6	1.6.2 位图图像	14
1.2.4 关闭文件	7	1.6.3 色彩模式	15
1.2.5 导入文件	7	1.6.4 图像文件格式	17
1.2.6 导出文件	8	1.7 CorelDRAW X6新功能应用	18
1.3 辅助绘图工具的应用	8	1.7.1 新增的手绘选择工具	18
1.3.1 辅助线	8	1.7.2 新增的涂抹工具、转动工具、 吸引工具和排斥工具	19
1.3.2 网格	9	1.7.3 轮廓图工具新增的轮廓圆角 设置选项	20
1.4 版面设置	10	1.7.4 增强的“图框精确剪裁”功能	21
1.4.1 选择和自定义页面类型	10		
1.4.2 插入页面	11		
1.4.3 重命名页面	11		

第02章 标志设计

2.1 标志设计理念	24	2.2.2 制作其余图形与文字	29
2.1.1 标志的分类	24	2.3 咖啡标志设计	31
2.1.2 标志设计原则	24	2.3.1 绘制标志造型	32
2.1.3 标志设计步骤	25	2.3.2 绘制咖啡杯	36
2.2 房产标志设计	26	2.4 汽车公司标志设计	39
2.2.1 绘制圆形	27	2.4.1 绘制马头	40

2.4.2 制作圆形及文字·····	41	2.6.2 绘制椭圆·····	50
2.5 水果店标志设计 ·····	43	2.6.3 颜色的填充·····	51
2.5.1 绘制字母图形·····	44	2.7 设计理论深化 ·····	54
2.5.2 绘制树叶·····	48	2.7.1 标志设计的表现手法·····	54
2.6 CorelDRAW技术库 ·····	50	2.7.2 标志设计的未来发展趋势·····	55
2.6.1 绘制矩形·····	50		

第03章 DM单设计

3.1 DM单设计理论 ·····	58	3.4.2 复制对象及属性·····	82
3.1.1 DM单的设计要求·····	58	3.4.3 调整对象大小·····	84
3.1.2 DM单的制作流程·····	58	3.4.4 旋转对象·····	84
3.2 女鞋店开业DM单 ·····	59	3.4.5 倾斜对象·····	84
3.2.1 制作DM单正面·····	60	3.4.6 镜像对象·····	85
3.2.2 制作DM单反面·····	65	3.4.7 利用“变换”泊坞窗变换对象·····	86
3.3 水果店DM单 ·····	68	3.4.8 删除对象·····	87
3.3.1 制作DM单正面·····	68	3.5 设计理论深化 ·····	87
3.3.2 制作DM单反面·····	75	3.5.1 DM单的特点·····	88
3.4 CorelDRAW技术库 ·····	81	3.5.2 DM版式设计的基本类型·····	88
3.4.1 选取对象·····	81		

第04章 VI设计

4.1 VI设计理念 ·····	91	4.4.2 制作蓝色旗帜·····	102
4.1.1 VI与CI简介·····	91	4.5 指示牌设计 ·····	104
4.1.2 VI设计的基本原则·····	91	4.5.1 绘制基本图形·····	105
4.1.3 VI的设计流程·····	92	4.5.2 制作文字·····	106
4.2 儿童用品标志设计 ·····	93	4.5.3 绘制图形·····	108
4.2.1 绘制圆形·····	93	4.6 CorelDRAW技术库 ·····	109
4.2.2 绘制文字圆形·····	94	4.6.1 贝塞尔工具·····	109
4.3 工作牌设计 ·····	97	4.6.2 钢笔工具·····	110
4.3.1 绘制工作牌基本造型·····	98	4.6.3 美术文本的创建及属性栏·····	111
4.3.2 制作文字部分·····	99	4.7 设计理论深化 ·····	112
4.4 桌旗设计 ·····	100	4.7.1 标准色的设计·····	112
4.4.1 绘制黄色旗帜·····	101	4.7.2 特形图案的设计·····	113

第05章 报纸广告设计

5.1 报纸广告设计理念	115	5.4.2 设置轮廓线的颜色	136
5.1.1 报纸广告的特点	115	5.4.3 设置轮廓线的粗细与样式	137
5.1.2 报纸广告的各种版面	116	5.4.4 设置轮廓线的拐角和 末端形状	138
5.1.3 报纸广告设计的技巧	116	5.4.5 设置箭头样式	138
5.2 家装报纸广告设计	117	5.4.6 “填充之后”与“随对象 缩放”选项	139
5.2.1 制作标志	118	5.4.7 对齐与分布对象	139
5.2.2 导入素材并制作广告语	121	5.5 设计理论深化	141
5.3 汽车公司报纸广告设计	127	5.5.1 报纸广告中的文字设计	141
5.3.1 制作广告主体内容	127	5.5.2 彩色报纸中的色彩运用	141
5.3.2 制作广告语	131	5.5.3 如何选择报纸广告中的图片	142
5.4 CorelDRAW技术库	136		
5.4.1 轮廓工具的使用	136		

第06章 杂志广告设计

6.1 杂志广告设计理念	144	6.3.1 绘制图形	155
6.1.1 杂志广告概述	144	6.3.2 制作文字内容	161
6.1.2 杂志广告的特点	144	6.4 CorelDRAW技术库	169
6.1.3 杂志广告的设计原则	145	6.4.1 形状工具的编辑	169
6.2 房产杂志拉页广告设计	146	6.4.2 调整对象顺序	172
6.2.1 导入素材内容	146	6.5 设计理论深化	174
6.2.2 制作文字内容	149	6.5.1 色彩的三要素	174
6.3 化妆品杂志广告设计	155	6.5.2 色彩的心理感觉	174

第07章 海报招贴设计

7.1 海报招贴设计理念	177	7.3.1 绘制酒杯	199
7.1.1 海报的类型	177	7.3.2 制作气泡及文字	209
7.1.2 海报设计的技巧	178	7.4 CorelDRAW技术库	212
7.1.3 海报设计的构图方法	178	7.4.1 调和工具	212
7.2 艺术展海报设计	179	7.4.2 阴影工具	214
7.2.1 绘制脸谱	179	7.4.3 透明度工具	215
7.2.2 绘制其余图形	188	7.4.4 变形工具	216
7.2.3 制作文字	198	7.5 设计理论深化	217
7.3 气泡酒海报设计	199		

第08章 户外广告设计

8.1 户外广告设计理念	220	8.3.2 制作礼盒	236
8.1.1 户外广告设计的特点	220	8.3.3 添加艺术文字	240
8.1.2 户外广告的形式	221	8.4 CorelDRAW技术库	246
8.2 家用轿车广告	222	8.4.1 自由旋转工具	246
8.2.1 绘制广告背景	222	8.4.2 自由角度镜像工具	246
8.2.2 添加汽车和文字	226	8.4.3 自由缩放工具	247
8.3 圣诞促销广告	231	8.4.4 自由倾斜工具	247
8.3.1 绘制双结图形	231	8.5 设计理论深化	247

第09章 包装设计

9.1 包装设计基础	250	9.3.2 绘制手提袋侧面图像	266
9.1.1 包装设计的构图要素	250	9.3.3 绘制立体效果	267
9.1.2 包装设计的色彩运用	251	9.4 CorelDRAW技术库	272
9.2 餐具包装设计	252	9.4.1 锁定与解锁对象	272
9.2.1 绘制正面图像	252	9.4.2 群组与取消群组对象	273
9.2.2 绘制展开图像	257	9.4.3 结合与打散对象	274
9.2.3 绘制包装立体图	259	9.5 设计理论深化	274
9.3 手提袋包装设计	261	9.5.1 设计中的传统文化艺术运用	275
9.3.1 绘制手提袋正面	261	9.5.2 大众传播媒介的功能和特点	275

第10章 装帧设计

10.1 装帧设计基础知识	278	10.4 CorelDRAW技术库	295
10.1.1 书籍设计基本概念	278	10.4.1 为位图添加三维效果	295
10.1.2 书籍设计原则	278	10.4.2 为位图添加艺术笔触效果	297
10.1.3 装帧设计的误区	278	10.4.3 为位图添加模糊效果	299
10.1.4 书籍版面设计	279	10.4.4 为位图添加创造性效果	300
10.2 养生书籍设计	280	10.4.5 为位图添加扭曲效果	303
10.2.1 绘制图案	280	10.4.6 为位图添加杂点效果	305
10.2.2 添加文字效果	284	10.5 设计理论深化	306
10.2.3 绘制立体效果	287	10.5.1 装帧设计中文字间的 内在联系	306
10.3 酒店书籍设计	289	10.5.2 装帧设计中文字的 造型特征	307
10.3.1 绘制封面	290		
10.3.2 绘制封底	294		

Chapter

第01章

CorelDRAW X6必知必会



课前导读

CorelDRAW是平面图形设计和印刷中常用的设计软件，具有非常强大的功能，是广大平面设计师经常使用的平面设计软件之一。

CorelDRAW目前最新的版本是CorelDRAW X6。本章介绍CorelDRAW X6的基本操作，通过本章的学习，希望读者能对CorelDRAW有一个基本的认识，为以后的学习打下基础。

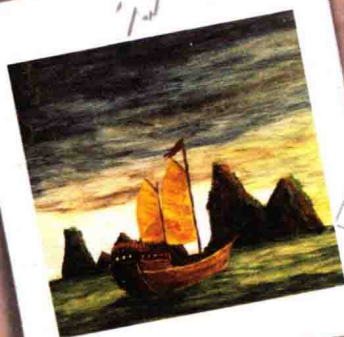
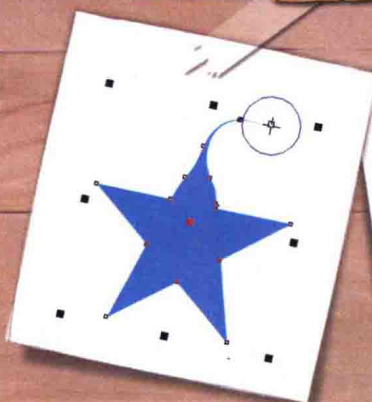


本章学习要点

- ❖ CorelDRAW的文件操作
- ❖ 版面设置
- ❖ CorelDRAW X6的图像知识
- ❖ CorelDRAW X6新功能应用
- ❖ 辅助绘图工具的应用
- ❖ 视图的显示与预览



精彩效果赏析



1.1 认识CorelDRAW

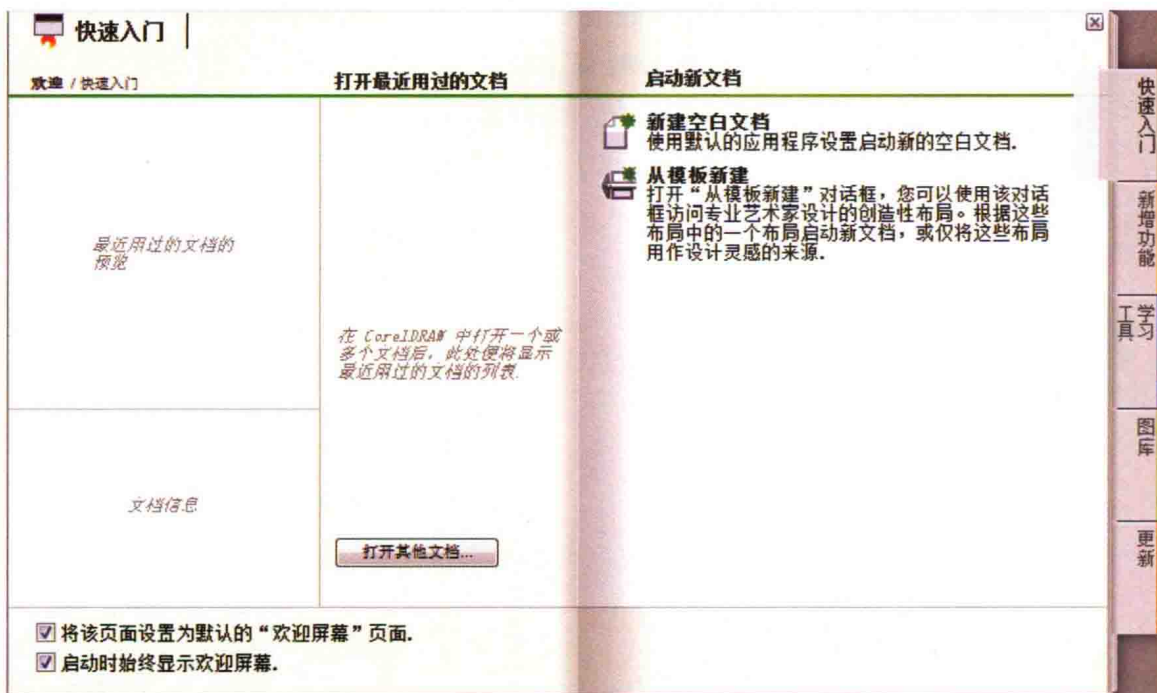
CorelDRAW是一个矢量图形绘制工具，本节将介绍CorelDRAW的应用领域、CorelDRAW的启动与退出、CorelDRAW的工作界面等。

1.1.1 认识CorelDRAW的应用领域

CorelDRAW是加拿大Corel公司开发的平面设计软件，为矢量图形制作软件。这款图形软件给设计师提供了矢量动画、页面设计、网站制作、位图编辑和网页动画等多种功能，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。

1.1.2 启动与退出CorelDRAW

单击Windows左下角的按钮，单击CorelDRAW X6图标，将立即启动该软件。启动后进入“欢迎屏幕”窗口（如下图所示），单击窗口中相应的选项即可开始工作。



“欢迎屏幕”窗口

“欢迎屏幕”窗口中各选项的含义如下。

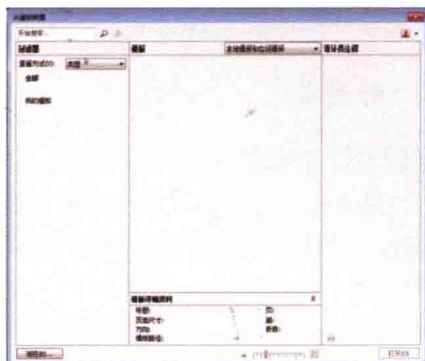
- ✿ 新建图形：单击此按钮，将建立一个空白的绘图文件。
- ✿ 打开最近用过的文档：单击此按钮，可以从上次退出的地方继续工作。
- ✿ 打开其他文档：单击此按钮，将弹出“打开绘图”对话框（如左下图所示），从中选择所要打开的文件。

✿ 从模板新建：将以选择样本来打开新的绘图文件，如右下图所示。利用模板，可以很快地建立统一样式的绘图文件，减少重复的制作过程。

✿ 单击窗口最右侧的快速入门、新增功能、学习工具、图库或更新等按钮可以切换窗口。



“打开绘图”对话框



选择模板

经验分享

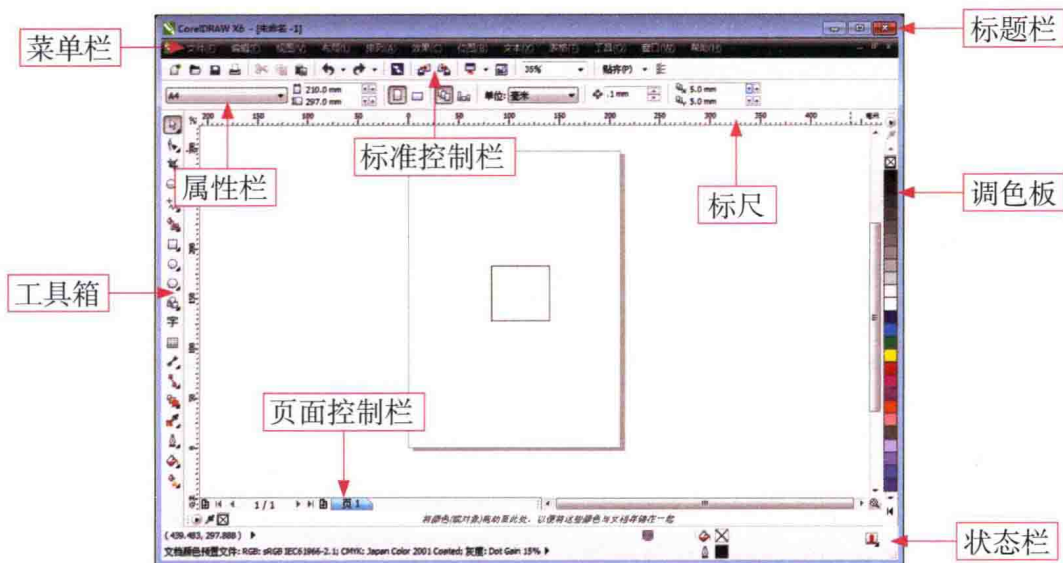
当选“欢迎屏幕”窗口中的“启动时始终显示欢迎屏幕”复选框时，每一次启动CorelDRAW都会弹出“欢迎屏幕”窗口；如果不选中“启动时始终显示欢迎屏幕”复选框，则表示下次启动CorelDRAW，将跳过“欢迎屏幕”窗口直接进入工作界面。用户也可以通过单击窗口右上角的☒按钮来关闭此窗口，此时CorelDRAW将会直接进入工作界面窗口，而不会进行其他的操作。

退出CorelDRAW X6可采用以下几种方式。

- ❁ 在CorelDRAW X6界面窗口中，单击窗口右上角的“关闭”按钮。
- ❁ 选择“文件”|“退出”命令。
- ❁ 按【Alt+F4】组合键。

1.1.3 CorelDRAW的工作界面

启动CorelDRAW X6后，单击“新建图形”图标，即可进入工作界面。此工作界面主要包含标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、工具箱、页面控制栏、状态栏、标尺以及调色板等内容，如下图所示。



CorelDRAW X6的工作界面

下面介绍CorelDRAW X6工作界面的主要内容。

1. 标题栏

标题栏位于窗口顶部，用于显示应用程序名称和当前文件名。标题栏右侧包含窗口最小化、窗口最大化（或还原）和关闭窗口等选项，用于控制文件窗口的显示大小，如下图所示。



标题栏

2. 菜单栏

菜单栏包含了CorelDRAW的大部分命令。用户可以直接通过这些菜单选项选择所要执行的命令（如左下图所示）。当光标指向主菜单某项后，该标题变亮，单击鼠标左键，即可选中此项，并显示相应的下拉菜单。在下拉菜单中上下移动光标，当要选择的菜单项变亮后，单击鼠标左键，即可执行此命令。如果菜单项右侧有“...”号，执行此项后将弹出与之有关的对话框；如果菜单项右侧有▶按钮，则表示其下还有下一级子菜单，如右下图所示。



执行菜单命令



子菜单

3. 标准工具栏

标准工具栏集合了一些常用的功能命令，通过标准工具栏的操作，可以大大简化操作步骤，从而提高工作效率，如下图所示。



标准工具栏

4. 属性栏

属性栏提供了控制对象属性的选项，其内容根据所选择的工具或对象的不同而变化，它显示对象或工具的有关信息，以及可进行的编辑操作等，如下图所示。