

从零开始，助您快速成为高手的全方位学习方案！

零点
起飞

零点起飞学

CorelDRAW X6 图形设计

精品图书
超值光盘

精华功能解析：全面覆盖软件精华与常用功能，直击重点、效率倍增

学练完美结合：101个实战演练+25个综合案例。读者在学中练，练中悟，提升实际工作能力

图文对照清晰：采用一文一图对应编排，使阅读清晰、流畅

课后答疑丰富：课后专家答疑解析重难点，操作习题巩固所学，举一反三

◎ 瀚图文化 编著



1DVD包括125个300分钟实例
视频教学及素材与效果文件，
书盘结合使学习轻松高效



清华大学出版社

零点起飞学

CorelDRAW^{x6}

图形设计

◎ 瀚图文化 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书全面、细致地讲解了CorelDRAW的操作方法与使用技巧,内容精华、学练结合、文图对照、实例丰富,可以帮助学习者全面、轻松地掌握软件所有操作并运用于实际创作中。

无论你是一个有抱负的艺术家还是一个有经验的设计师,CorelDRAW X6图形套件都是您值得信赖的图形设计软件解决方案。其丰富的内容环境和专业的平面设计,照片编辑和网页设计功能可以充分表现设计风格和表达无限创意。

本书从图形的本质帮助读者掌握图形设计的技术和方法。全书共12个章节,内容包括初识CorelDRAW X6,CorelDRAW X6基本操作,对象的操作与管理,基本图形的绘制与颜色设置,线形、形状和艺术笔工具的应用,填充、轮廓和编辑工具的应用,制作图形艺术效果,文字和表格工具的应用,菜单栏的应用,位图效果的应用以及打印和输出文件。最后通过VI设计、平面广告设计、界面与网页设计、产品造型与包装设计、书籍装帧与版式设计、插画设计等25个完整的成品案例,帮助读者掌握和运用CorelDRAW X6图形制作的方法,并把前面所讲的知识融会贯通巩固提高。

本书既可作为平面设计、广告设计、印前设计等广大设计人员参考用书。又可作为广大图形图像处理爱好者的学习书,还可以作为广大设计人员的参考用书,还可作为大专院校相关专业的教材。

本书DVD光盘内容包括125个300分钟的实例视频教学及书中的素材与效果文件。

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

零点起飞学CorelDRAW X6图形设计/瀚图文化 编著. —北京:清华大学出版社,2014
(零点起飞)

ISBN 978-7-302-34956-3

I. ①零… II. ①瀚… III. ①图形软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第000258号

责任编辑:杨如林

封面设计:张 洁

责任校对:徐俊伟

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

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市李旗庄少明印装厂

经 销:全国新华书店

开 本:190mm×260mm 印 张:24.25 插 页:4 字 数:718 千字
(附 DVD 光盘 1 张)

版 次:2014 年 6 月第 1 版

印 次:2014 年 6 月第 1 次印刷

印 数:1~3000

定 价:49.80 元

产品编号:054370-01

前言

软件介绍

CorelDRAW X6是加拿大Corel公司的一款通用而且强大的图形设计软件。该软件是Corel公司出品的矢量图形制作工具,它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。

内容导读

本书主要讲解使用CorelDRAW X6进行图形设计与制作的方法与技巧。书中涉及的主要内容是初识CorelDRAW X6, CorelDRAW X6基本操作, 填充、轮廓和编辑工具的应用, 基本图形的绘制与颜色设置, 线形、形状和艺术笔工具的应用, 制作图形艺术效果, 文字和表格工具的应用, 菜单栏的应用, 位图效果的应用以及打印和输出文件等应用和操作, 能够使读者真正体会到CorelDRAW X6的强大功能。另外, 通过VI设计、平面广告设计、界面与网页设计、产品造型与包装设计、书籍装帧与版式设计、插画设计等25个完整的成品案例, 使读者由浅入深地掌握综合运用CorelDRAW X6设计图形作品的方法, 并帮助读者巩固所学的知识, 以及熟悉平面设计的操作思路和实际的制作思路与过程, 做到学以致用。

为什么选择本书?

- ⇒ 针对性强。本书在编辑过程中充分考虑到初学者的实际阅读和制作需要, 对完全不懂图形处理基础的入门读者进行了针对性的介绍, 帮助读者完成CorelDRAW X6软件完整、系统的学习过程。
- ⇒ 内容丰富。本书不仅涵盖了软件的各项主要功能的讲解, 还包含CorelDRAW X6的一些新增功能介绍。通过对软件功能和案例详细操作过程的讲解, 以及针对书中重点知识点的详细、深入解读, 使读者能够轻松完成软件的学习。
- ⇒ 容易学。本书采用图文结合的方式进行知识点的讲解, 其版面编排灵活, 采用上文下图与左右图的方式, 使读者阅读起来更加轻松。读者可以按照本书的操作步骤轻松完成对本书内容的学习。

读者对象

本书面向CorelDRAW X6的初中级读者, 以及从事平面设计、广告设计和印前制作的专业人士。通过对本书的学习, 初学者能少走很多弯路, 一步到位地掌握软件的基本操作, 并能独立进行实际创作。对于有基础的读者则可以更加深入、更加全面地了解CorelDRAW X6, 从而提高软件的运用能力, 并展开自己的想象, 以完成更多、更好的平面设计作品。

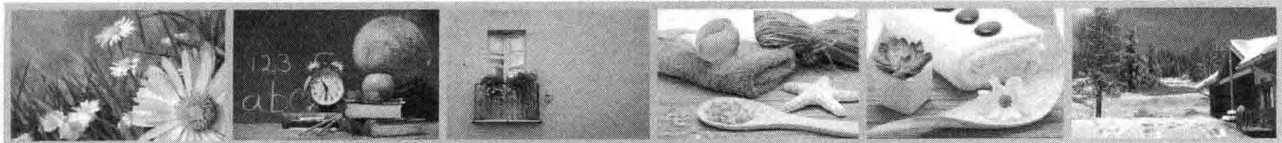
本书由瀚图文化组织编写, 参与本书编写工作的有高峰、何艳、罗菊廷、周琴、贾红伟、张仁伟、罗卿、李震、刘思佳、陈艾、郭亚蓉、王亚杰、闫欧。本书编创力求严谨, 尽管作者力求完善, 但书中难免有错漏之处, 希望广大读者批评指正, 我们将不胜感激。

编者

目 录



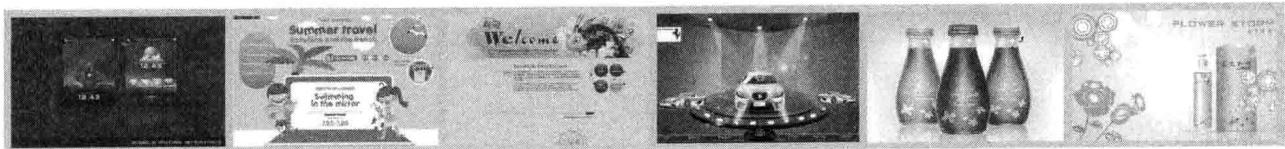
第1章 初识CorelDRAW X6	1	2.2.3 保存和关闭图形文件	24
1.1 CorelDRAW的诞生与发展历程	2	2.2.4 导入和导出图形文件	24
1.2 CorelDRAW的基本概念解析	2	2.3 页面的设置与管理	25
1.2.1 矢量图和位图	3	2.3.1 设置页面尺寸和方向	25
1.2.2 像素和分辨率	3	2.3.2 实战：设置不同的页面大小	25
1.2.3 色彩模式	4	2.3.3 设置页面背景	26
1.3 CorelDRAW的应用领域	5	2.3.4 实战：为页面添加位图背景	26
1.3.1 在平面设计中的应用	5	2.3.5 页面布局的设置	26
1.3.2 在界面设计中的应用	6	2.3.6 实战：设置三折小册子页面	26
1.3.3 在产品造型、包装设计中的应用	6	2.3.7 设置多页空白	27
1.3.4 在书籍装帧与版式设计中的应用	6	2.3.8 插入、删除和重命名页面	27
1.3.5 在插画、漫画绘制中的应用	7	2.3.9 实战：插入并重命名页面	27
1.3.6 在效果图后期制作中的应用	7	2.3.10 页面跳转	27
1.4 CorelDRAW X6的安装与卸载方法	8	2.4 视图显示控制	28
1.4.1 安装CorelDRAW X6的系统需求	8	2.4.1 视图的显示模式	28
1.4.2 实战：安装CorelDRAW X6	8	2.4.2 使用缩放工具查看图层	28
1.4.3 卸载CorelDRAW X6	8	2.4.3 使用“视图显示器（管理器）”查看对象	28
1.5 CorelDRAW X6新增功能	9	2.4.4 实战：调整合适的视图	29
1.5.1 全新的工作界面	9	2.5 辅助工具选项的应用与设置	29
1.5.2 新增的形状编辑工具（涂抹、转动、吸引、排斥）	9	2.5.1 标尺的设置	29
1.5.3 新增的“对象样式”泊坞窗	10	2.5.2 网格的设置	29
1.5.4 实战：制作双色斑点图形	10	2.5.3 实战：设置不同的网格分布	30
1.5.5 改进的插入页码功能	11	2.5.4 辅助线的应用和设置	30
1.5.6 改进的辅助线功能	11	2.5.5 实战：设置倾斜的辅助线	30
1.5.7 新增的PowerClip图文框	12	2.6 操作答疑	32
1.5.8 更多功能的完善与增强的兼容性支持	12	2.6.1 专家答疑	32
1.6 在CorelDRAW X6中获取帮助	13	2.6.2 操作习题	33
1.6.1 CorelDRAW帮助主题	13	第3章 对象的操作与管理	35
1.6.2 CorelDRAW学习工具	13	3.1 对象的选择	36
1.6.3 产品注册、取消激活和更新提示	14	3.1.1 单一对象的选择	37
1.6.4 CorelDRAW视频教程	14	3.1.2 多个对象的选择	37
1.6.5 CorelDRAW指导手册	14	3.1.3 重叠对象的选择	38
1.7 操作答疑	15	3.1.4 实战：制作个性标签	38
1.7.1 专家答疑	15	3.1.5 全部对象的选择	39
1.7.2 操作习题	15	3.1.6 实战：图形对象的选择	39
第2章 CorelDRAW X6基本操作	17	3.2 对象的复制	40
2.1 了解CorelDRAW X6工作界面	18	3.2.1 对象的基本复制	40
2.1.1 了解标题栏	18	3.2.2 对象的再次复制	41
2.1.2 了解菜单栏	19	3.2.3 实战：复制对象制作简单插画	41
2.1.3 了解标准工具栏	20	3.2.4 对象的多重复制	42
2.1.4 了解属性栏	20	3.2.5 实战：多重复制对象制作图案效果	43
2.1.5 了解工具箱	21	3.2.6 选择性粘贴	44
2.1.6 了解描绘窗口	21	3.2.7 插入新对象	44
2.1.7 了解状态栏	21	3.2.8 重复命令	45
2.1.8 了解泊坞窗	22	3.2.9 实战：使用重复命令制作图形	45
2.1.9 了解调色板	22	3.3 对象的变换	47
2.1.10 了解文档导航器和视图导航器	23	3.3.1 对象的移动	47
2.2 文件的设置与管理	23	3.3.2 对象的旋转	47
2.2.1 新建和打开图形文件	23	3.3.3 对象的倾斜	47
2.2.2 查看文件信息	24	3.3.4 对象的缩放与镜像	48
		3.3.5 使用自由变换工具	48
		3.3.6 实战：对对象进行自由变换	49



3.4 对象的排列.....	52	5.1.12 实战：绘制彩虹图标.....	89
3.4.1 对象的锁定与解除锁定.....	52	5.1.13 智能绘图工具.....	90
3.4.2 对象的群组与取消群组.....	53	5.1.14 实战：标志设计.....	92
3.4.3 对象的合并与拆分.....	54	5.1.15 度量工具.....	93
3.4.4 对象的顺序排列.....	55	5.1.16 连接器工具.....	94
3.5 对象的对齐与分布.....	56	5.2 形状工具的应用.....	95
3.5.1 对象的对齐.....	56	5.2.1 调整几何图形.....	96
3.5.2 对象的分布.....	57	5.2.2 调整曲线图形.....	97
3.6 操作答疑.....	58	5.2.3 实战：使用形状工具制作精致脸谱图形.....	98
3.6.1 专家答疑.....	58	5.3 艺术笔工具的应用.....	101
3.6.2 操作习题.....	59	5.3.1 使用预设笔触.....	101
第4章 基本图形的绘制与颜色设置.....	61	5.3.2 实战：制作个性文字.....	102
4.1 基本绘图工具的应用.....	62	5.3.3 使用笔刷工具.....	102
4.1.1 矩形和3点矩形工具.....	63	5.3.4 实战：制作涂鸦效果.....	102
4.1.2 实战：绘制复古方格图形.....	64	5.3.5 使用喷涂工具.....	103
4.1.3 椭圆形和3点椭圆形工具.....	64	5.3.6 实战：制作个性大头贴.....	103
4.1.4 实战：绘制卡通动物图形.....	65	5.3.7 使用书法工具.....	103
4.1.5 多边形工具.....	66	5.3.8 实战：添加画面手写文字.....	104
4.1.6 实战：绘制简单徽章.....	66	5.3.9 使用压力工具.....	104
4.1.7 星形和复杂星形工具.....	67	5.3.10 实战：为人物添加花卉背景.....	104
4.1.8 实战：绘制动感的流星图形.....	67	5.3.11 实战：制作趣味儿童插画.....	105
4.1.9 图纸和螺旋工具.....	68	5.4 操作答疑.....	107
4.1.10 实战：绘制中式祥云图形.....	69	5.4.1 专家答疑.....	107
4.1.11 基本形状工具.....	69	5.4.2 操作习题.....	107
4.1.12 实战：绘制可爱明信片.....	70	第6章 填充、轮廓和编辑工具的应用.....	109
4.1.13 实战：绘制绚丽时尚插画.....	70	6.1 填充工具的应用.....	110
4.2 选择工具的应用.....	72	6.1.1 填充图形纯色.....	110
4.3 图形颜色的设置.....	73	6.1.2 实战：为卡通人物插画快速换装.....	111
4.3.1 使用均匀填充和轮廓色工具.....	73	6.1.3 填充图形渐变色.....	111
4.3.2 实战：绘制可爱金鱼.....	74	6.1.4 实战：制作音乐会招贴设计.....	113
4.3.3 使用彩色工具.....	74	6.1.5 填充图形图样效果.....	115
4.3.4 实战：绘制不同颜色的花朵.....	75	6.1.6 实战：添加插画背景.....	116
4.3.5 使用颜色滴管工具.....	75	6.1.7 填充图形底纹效果.....	117
4.3.6 实战：制作斑驳的星光.....	76	6.1.8 实战：添加背景艺术效果.....	117
4.3.7 使用智能填充工具.....	76	6.1.9 填充图形特殊效果 (PostScript).....	118
4.3.8 实战：制作个性马赛克效果.....	77	6.1.10 自定义填充样式.....	118
4.3.9 使用无填充和无轮廓工具.....	77	6.1.11 实战：制作个性布纹效果.....	119
4.3.10 实战：绘制富有韵律的多边形.....	78	6.1.12 交互式填充工具的应用.....	120
4.4 操作答疑.....	81	6.1.13 网状填充工具的应用.....	120
4.4.1 专家答疑.....	81	6.1.14 实战：制作立体心形.....	122
4.4.2 操作习题.....	81	6.2 轮廓工具的应用.....	123
第5章 线形、形状和艺术笔工具的应用.....	83	6.2.1 填充图形轮廓色.....	123
5.1 线形工具的应用.....	84	6.2.2 设置轮廓线的粗细.....	124
5.1.1 手绘工具.....	84	6.2.3 实战：制作卡通藤蔓效果.....	124
5.1.2 实战：绘制色彩斑斓的斑点图形.....	84	6.3 编辑工具的应用.....	126
5.1.3 2点线工具.....	84	6.3.1 图形对象的裁剪.....	126
5.1.4 实战：绘制儿童简笔画.....	85	6.3.2 实战：对画面局部进行特写处理.....	126
5.1.5 贝塞尔工具.....	85	6.3.3 图形对象的擦除.....	126
5.1.6 实战：绘制徽章图形.....	86	6.3.4 实战：制作白云朵朵图形.....	127
5.1.7 钢笔工具.....	87	6.3.5 图形对象的扭曲.....	128
5.1.8 实战：绘制精美花纹.....	88	6.3.6 实战：制作水波纹效果.....	128
5.1.9 B样条工具.....	88	6.4 标注工具的应用.....	129
5.1.10 折线工具.....	89	6.4.1 实战：使用标注工具为画面添加趣味对白.....	129
5.1.11 3点曲线工具.....	89	6.5 操作答疑.....	130



6.5.1 专家答疑	130	8.3.4 实战:制作个性标贴	185
6.5.2 操作习题	131	8.4 文字的其他编辑与操作	187
第7章 制作图形艺术效果	133	8.4.1 导入与粘贴文本	187
7.1 交互式调和工具的应用	134	8.4.2 设置默认文本属性	188
7.1.1 调和图形间颜色	134	8.4.3 调整字符间距和位置	188
7.1.2 实战:制作图形调和效果	136	8.4.4 插入字符	188
7.2 交互式轮廓图工具的应用	137	8.4.5 使用“快速更正”命令	189
7.2.1 设置图形轮廓效果	137	8.4.6 使用“编辑文本”命令	189
7.2.2 实战:制作霓虹灯效果	138	8.4.7 实战:制作邀请函	190
7.3 交互式变形工具的应用	139	8.5 表格工具的应用	193
7.3.1 设置图形变形效果	139	8.5.1 表格的创建	194
7.3.2 实战:制作艺术装饰画	141	8.5.2 实战:使用表格工具编排版面	195
7.4 交互式阴影工具的应用	143	8.5.3 编辑单元格	197
7.4.1 设置图形阴影效果	144	8.5.4 实战:制作化妆品宣传册内页	198
7.4.2 实战:制作吊灯发光效果	146	8.6 操作答疑	200
7.5 交互式封套工具的应用	147	8.6.1 专家答疑	200
7.5.1 调整封套模式	148	8.6.2 操作习题	201
7.5.2 实战:制作简单花卉效果	149	第9章 菜单栏的应用	203
7.6 交互式立体化工具的应用	150	9.1 “文件”菜单命令	204
7.6.1 设置立体化模式	151	9.2 “编辑”菜单命令	204
7.6.2 实战:制作立体文字效果	154	9.2.1 “撤销”和“重做”命令	204
7.7 交互式透明工具的应用	155	9.2.2 应用“符号”命令	204
7.7.1 设置透明效果	156	9.2.3 实战:使用符号丰富画面层次感	205
7.7.2 实战:制作透明的气泡效果	158	9.3 “视图”菜单命令	205
7.8 操作答疑	162	9.4 “布局”菜单命令	205
7.8.1 专家答疑	162	9.5 “排列”菜单命令	205
7.8.2 操作习题	163	9.5.1 使用造型命令	206
第8章 文字和表格工具的应用	165	9.5.2 实战:制作图形特殊外形	206
8.1 字符文字的输入和编辑	166	9.6 “效果”菜单命令	208
8.1.1 输入字符文字	168	9.6.1 颜色调整命令	208
8.1.2 实战:为图像添加字符文字效果	168	9.6.2 实战:调整风景图像神秘色调	209
8.1.3 使用“文本属性”命令	169	9.6.3 “斜角”命令	211
8.1.4 实战:制作节奏感强烈的文字效果	170	9.6.4 实战:制作立体星形效果	212
8.1.5 将字符文字转换为曲线	170	9.6.5 “透镜”命令	213
8.1.6 实战:对文字进行变形处理	171	9.6.6 实战:制作艺术质感插画效果	213
8.1.7 系统外字体的安装方法	172	9.6.7 “添加透视”命令	214
8.1.8 实战:制作艺术文字效果	173	9.6.8 实战:制作开阔的街道	214
8.2 段落文字的输入和编辑	174	9.6.9 “图框精确剪裁”命令	215
8.2.1 输入段落文字	174	9.6.10 实战:制作CD封面	215
8.2.2 实战:为图像添加段落文字效果	174	9.7 “位图”、“文本”和“表格”菜单命令	216
8.2.3 设置段落文本框	175	9.8 “工具”菜单命令	216
8.2.4 实战:制作光盘上的文本框效果	176	9.8.1 “选项”命令	216
8.2.5 使用“段落格式化”命令	179	9.8.2 “自定义”命令	217
8.2.6 实战:调整段落文本的对齐方式	180	9.8.3 “对象管理器”命令	217
8.2.7 文本绕图	180	9.8.4 实战:管理不同页面中的图形对象	217
8.2.8 实战:制作文本环绕图像效果	181	9.8.4 “颜色样式”命令	218
8.2.9 段落文本换行	181	9.8.5 “调色板编辑器”命令	218
8.2.10 实战:编排杂志内页版面	182	9.8.6 “创建”命令	219
8.3 沿路径编排文字	184	9.9 “窗口”菜单命令	219
8.3.1 输入沿路径文本	184	9.10 “帮助”菜单命令	220
8.3.2 实战:制作环形文字	184	9.11 操作答疑	220
8.3.3 设置沿路径文本属性	185		



9.11.1 专家答疑	220	11.2.1 设置页面大小	250
9.11.2 操作习题	221	11.2.2 设置版面	251
第10章 位图效果的应用	223	11.2.3 制作标签	252
10.1 矢量图与位图的转换	224	11.2.4 设置页面背景	253
10.1.1 将矢量图转换为位图	224	11.2.5 实战：快速设置打印效果	254
10.1.2 将位图转换为矢量图	224	11.3 打印预览	254
10.1.3 实战：将位图制作为矢量插画	225	11.3.1 打印预览设置	254
10.2 位图的编辑、裁剪和重新取样	227	11.3.2 实战：设置打印预设效果	256
10.2.1 位图的编辑	227	11.4 设置输出选项	257
10.2.2 实战：去除人物红眼	227	11.4.1 输出设置	257
10.2.3 位图的裁剪	228	11.4.2 版面设置	257
10.2.4 实战：裁剪位图特殊形状	228	11.4.3 颜色设置	258
10.2.5 位图的重新取样	229	11.4.4 实战：输出图形的分色设置	258
10.2.6 实战：调整位图大小和精度	229	11.4.5 输出到胶片	259
10.3 位图的颜色遮罩	231	11.4.6 实战：将图形文件发布为PDF格式	260
10.4 三维效果滤镜	232	11.5 设置合并打印	261
10.4.1 使用“三维旋转”命令	232	11.6 操作答疑	262
10.4.2 实战：旋转图像三维视角	232	11.6.1 专家答疑	262
10.4.3 使用“柱面”命令	232	11.6.2 操作习题	263
10.4.4 使用“浮雕”命令	233	第12章 综合案例	265
10.4.5 实战：制作立体浮雕效果	233	12.1 VI设计	266
10.4.6 使用“卷页”命令	233	12.1.1 工作室标志设计	266
10.4.7 实战：为画面添加卷页效果	234	12.1.2 标准色标准图形	273
10.4.8 使用“透视”命令	234	12.1.3 手提袋设计	276
10.4.9 实战：调整图像透视效果	234	12.1.4 名片设计	278
10.4.10 使用“挤远/挤近”命令	234	12.1.5 工作证设计	280
10.4.11 实战：制作画面凹凸效果	235	12.2 平面广告设计	284
10.4.12 使用“球面”命令	235	12.2.1 艺术展海报设计	284
10.4.13 实战：制作图像球面效果	235	12.2.2 家居报纸广告设计	291
10.5 其他艺术效果滤镜组	236	12.2.3 饮料户外广告设计	295
10.5.1 “艺术笔触”命令	236	12.2.4 酒吧DM单设计	302
10.5.2 实战：制作钢笔淡彩插画	237	12.3 界面与网页设计	309
10.5.3 “模糊”命令	238	12.3.1 手机界面设计	309
10.5.4 实战：增强画面速度感	239	12.3.2 儿童网站页面设计	314
10.5.5 使用“相机”命令	239	12.3.3 旅游网站设计	317
10.5.6 “颜色转换”命令	239	12.3.4 汽车品牌网站设计	322
10.5.7 实战：制作画面艺术色调	240	12.4 产品造型与包装设计	325
10.5.8 “轮廓图”命令	240	12.4.1 手表设计	325
10.5.9 实战：制作质感线条图像	241	12.4.2 加湿器造型设计	330
10.5.10 “创造性”命令	241	12.4.3 茶叶包装设计	334
10.5.11 实战：制作个性装饰画	243	12.4.4 饮料瓶造型设计	338
10.5.12 “扭曲”命令	243	12.4.5 化妆品包装设计	342
10.5.13 实战：制作画面个性纹理	244	12.5 书籍装帧与版式设计	344
10.5.14 “杂点”命令	245	12.5.1 文艺图书封面设计	344
10.5.15 实战：添加画面油画质感	245	12.5.2 趣味图书封面设计	348
10.5.16 “鲜明化”命令	246	12.5.3 时尚杂志版式设计	354
10.6 插件	246	12.5.4 珠宝杂志封面设计	358
10.7 操作答疑	247	12.6 插画设计	363
10.7.1 专家答疑	247	12.6.1 时尚女性插画	363
10.7.2 操作习题	247	12.6.2 可爱儿童插画	368
第11章 打印和输出文件	249	12.6.3 搞笑趣味插画	373
11.1 打印前的设置	250	附录A 操作习题答案	377
11.2 设置打印机	250		

第1章

初识CorelDRAW X6

本章重点：

本章详细介绍了CorelDRAW的基本概念知识，包括CorelDRAW的诞生于发展历程、CorelDRAW的基本概念解析、CorelDRAW的应用领域、CorelDRAW X6的安装与卸载方法、CorelDRAW X6新增功能，以及学习如何在CorelDRAW X6中获取帮助等。

学习目的：

通过对本章的学习，使读者掌握CorelDRAW的基本概念知识，在实际的操作过程前能够对CorelDRAW有初步的了解认识，便于接下来的学习。

参考时间：45分钟

主要知识	学习时间
1.1 CorelDRAW的诞生于发展历程	5分钟
1.2 CorelDRAW的基本概念解析	5分钟
1.3 CorelDRAW的应用领域	5分钟
1.4 CorelDRAW X6的安装与卸载方法	10分钟
1.5 CorelDRAW X6新增功能	10分钟
1.6 在CorelDRAW X6中获取帮助	10分钟

1.1 CorelDRAW的诞生与发展历程

CorelDRAW是世界上最好的图形图像处理软件之一，它由加拿大的Corel公司开发，主要应用于商业设计、VI制作、模型绘制、插画设计、包装设计、排版及分色输出等方面。

1. CorelDRAW的诞生

CorelDRAW主要用于商业设计排版和专业美术设计。CorelDRAW和同类软件Photoshop相比，Photoshop的主要专长是图像处理，而CorelDRAW最初是为了扫描照片并处理设计而开发，并非图形创作。图像处理是对已有的位图图像进行编辑加工处理及运用一些特殊效果，其重点在于对图像的处理加工；而CorelDRAW正是为矢量图形设计而诞生，图形创作软件是按照自己的构思创意，使用矢量图形来设计图形。

2. CorelDRAW的发展历程

1989年春天第一个CorelDRAW诞生，它专为MS-DOS上运行而设计，引入了全色矢量插图和版面设计程序，填补了该领域的空白。

1991年推出第一款一体化图形套件，使计算机图形发生革命性剧变。

1999年发布CorelDRAW 9，它是Corel家族中较为稳定的软件，在颜色、灵活性和速度方面都有重大改进。

2008年发布了套件CorelDRAW X4，它增加了新实时文本格式、新交互式表格和独立页面图层，以及便于实时协作的联机服务集成。该版本针对Microsoft操作系统 Windows Vista 进行了优化，延续了它作为PC专业图形套件的传统。

2010年发布了CorelDRAW X5。最新版专业平面图形套装“CorelDRAW Graphics Suite X5”，拥有50多项全新及增强功能。

2012年发布了CorelDRAW X6。最新版专业平面图形套装“CorelDRAW Graphics Suite X6”，新增10多项全新增强功能，提供可满足用户全部设计需求的工具和功能。

新增功能：高级 OpenType® 支持、自定义构建的颜色和谐、Corel® CONNECT™ 中的多个托盘、创造性矢量造型工具。作为预订用户，将收到 CorelDRAW Graphics Suite X6 中包含的所有功能和内容，以及由 Corel 高级会员资格提供的在线服务和基于云的内容。



CorelDRAW X6打开界面



CorelDRAW X6工作窗口

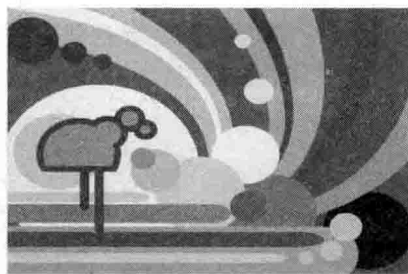
1.2 CorelDRAW的基本概念解析

在设计制作中，首先需要了解的就是图像的基本知识，是贯穿于整个设计制作的重要内容。了解了什么是矢量图、位图及色彩模式等，才能够更好地掌握相关的软件及其制作方法和流程。本节将对矢量图、位图及色彩模式进行讲解，帮助读者更快地了解设计制作的基本知识。

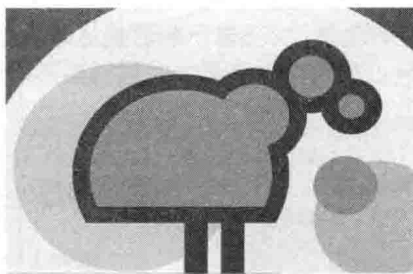
1.2.1 矢量图和位图

矢量图是根据几何特性来绘制图形，矢量可以是一个点或一条线，而矢量图只能靠软件生成，文件占用内存空间较小，因为这种类型的图像文件包含独立的分离图像，可以自由无限地重新组合。它的特点是放大后图像不会失真，和分辨率无关，文件占用空间较小，适用于图形设计、文字设计和标志设计、版式设计等。

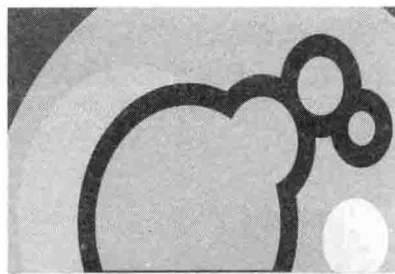
位图图像也称为点阵图像，是由称作像素的单个点组成的。这些点可以进行不同的排列和染色以构成图样。当放大位图时，可以看见赖以构成整个图像的无数单个方块。扩大位图尺寸的效果是增大单个像素，从而使线条和形状显得参差不齐。然而，如果从稍远的位置观看，位图图像的颜色和形状又像是连续的。



矢量图整体效果



将其局部放大后效果



快速改变颜色

技巧：

矢量图相较位图来说，可以更轻松地对图像轮廓形状进行编辑管理，但是在颜色优化调整及颜色显示效果上，矢量图不及位图丰富细致，在CorelDRAW X6中强化了位图与矢量图的转换和兼容功能。CorelDRAW X6是常用的矢量绘图软件，主要通过绘制轮廓线和填充颜色的方式绘制矢量图，将图像进行多倍放大以后，图像边缘不会出现虚化现象。

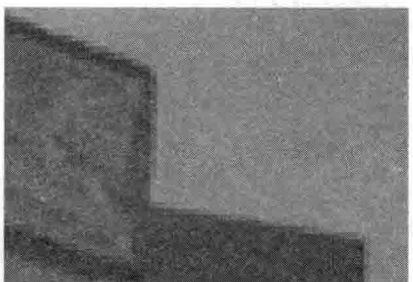
1.2.2 像素和分辨率

像素与分辨率对决定图像的品质起着重要作用。像素是用来计算数码影像的一种单位，我们若把影像放大数倍，会发现这些连续色调其实是由许多色彩相近的小方块所组成，这些小方块就是构成影像的最小单位“像素”（Pixel）。这种最小的图形单元在屏幕上显示的通常是单个的染色点。越高位的像素，其拥有的色板也就越丰富，越能表达颜色的真实感。

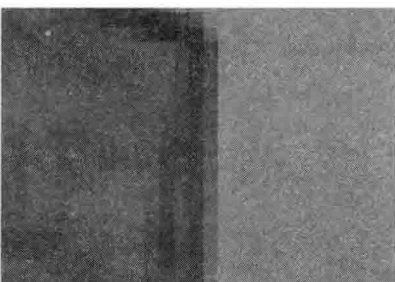
分辨率就是屏幕图像的精密度，是指显示器所能显示的像素的多少。因为屏幕上的点、线和面都是由像素组成的，显示器可显示的像素越多，画面就越精细，相同的屏幕区域内能显示的信息也越多，所以分辨率是个非常重要的性能指标。可以把整个图像想象成是一个大型的棋盘，而分辨率的表示方式就是所有经线和纬线交叉点的数目。



打开一张位图



将其放大数倍后边缘虚化

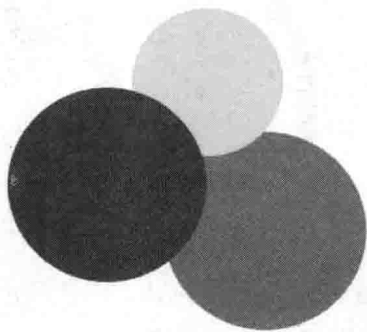


放大到一定倍数后边缘像素化

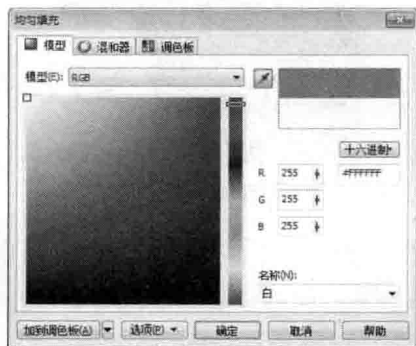
1.2.3 色彩模式

色彩模式是数字世界中表示颜色的一种算法。在数字世界中，为了表示各种颜色，人们通常将颜色划分为若干分量：RGB模式、CMYK模式、位图模式、灰度模式、Lab模式、索引模式、HSB模式和双色调模式等，其中常用的色彩模式为RGB模式和CMYK模式。成色原理的不同，决定了显示器、投影仪、扫描仪这类靠色光直接合成颜色的颜色设备和打印机、印刷机这类靠使用颜料的印刷设备在生成颜色方式上的区别。

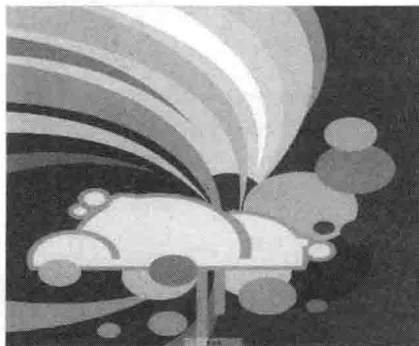
RGB色彩就是常说的三原色，R代表Red（红色），G代表Green（绿色），B代表Blue（蓝色）。之所以称为三原色，是因为在自然界中肉眼所能看到的任何色彩都可以由这三种颜色混合叠加而成，因此也称为加色模式。RGB模式又称RGB色空间，它是一种色光表色模式，广泛应用于我们的生活中，如电视机、计算机显示屏、幻灯片等都是利用光来呈色的。计算机定义颜色时，R、G、B三种成分的取值范围是0~255，0表示没有刺激量，255表示刺激量达最大值。R、G、B均为255时就合成了白光，R、G、B均为0时就形成了黑色，当两色分别叠加时将得到不同的R、G、B颜色。



RGB三原色

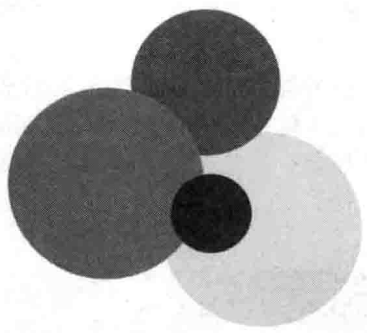


RGB拾色器

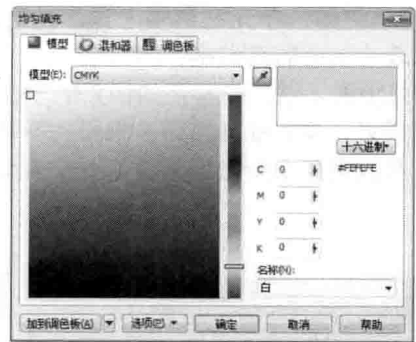


RGB模式效果

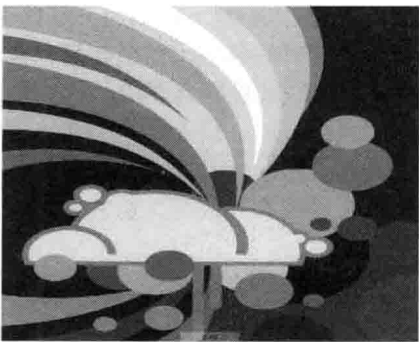
CMYK模式是基于图像输出处理的模式，C代表青色（Cyan），M代表洋红色（Magenta），Y代表黄色（Yellow），K代表黑色（Black）。当阳光照射到一个物体上时，这个物体将吸收一部分光线，并将剩下的光线进行反射，反射的光线就是我们所看见的物体颜色。这是一种减色色彩模式，同时也是与RGB模式的根本不同之处。不但我们看物体的颜色时用到了这种减色模式，而且在纸上印刷时应用的也是这种减色模式。



CMYK模式



CMYK拾色器



CMYK模式效果

提示：

CMYK模式是最佳的打印模式，RGB模式尽管色彩多，但不能完全打印出来。用CMYK模式编辑虽然能够避免色彩的损失，但运算速度很慢。主要原因有两点：其一，即使在CMYK模式下工作，绘图软件（如Photoshop）也必须将CMYK模式转变为显示器所使用的RGB模式；其二，对于同样的图像，RGB模式只需要处理三个通道即可，而CMYK模式则需要处理四个。

1.3 CorelDRAW的应用领域

随着CorelDRAW X6软件的不不断发展,为朝气蓬勃的广告业提供了良好优质的实际展示平台。使用该软件可绘制矢量图形并对各种图像进行互补处理,实现多领域的运用,如广告设计、招贴设计、插画设计、标志设计、包装设计及书籍装帧设计等,在更大程度上满足了人们对视觉艺术的追求。

1.3.1 在平面设计中的应用

1. 广告设计

广告的作用是通过各种媒介向更多的广告目标受众直销产品、品牌、企业等相关信息,表现手法可以多种多样,但是其目的都是以传递信息为主。



法国设计大师ieur x studio

2. 招贴设计

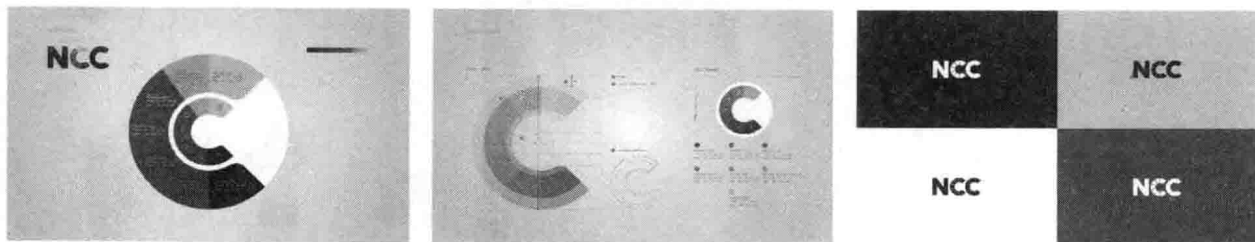
招贴设计又名海报设计或宣传画。从实质划分,招贴设计也属于广告设计的范畴,但是又与广告设计有区别,招贴设计主要考虑其商业价值,用于产品的宣传方向。



美国文字版面设计大师lorenzo

3. 标志设计

VI即企业视觉设计,是企业CI形象设计的重要组成部分。标志是抽象的视觉符号,企业标志则是一个企业文化特质的图像表现,具有其象征性。



标志设计

1.3.2 在界面设计中的应用

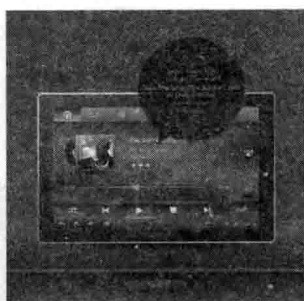
所谓界面设计是指人与机器之间传递和信息交换的媒介，是计算机科学与心理学、设计艺术学、认知科学和人机工程学的交叉研究领域。近年来，随着计算机技术的快速发展，网络技术的飞速进步，界面设计的开发已成为国际计算机界和设计界最为重视的研究方向。其主要包括网页界面设计、计算机界面设计、电脑窗口界面设计、游戏界面设计、图标设计等。



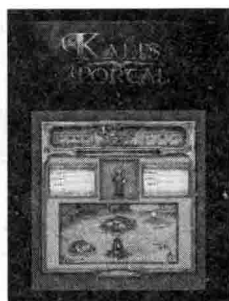
网页界面设计



手机界面设计



平板电脑界面设计



游戏界面设计

1.3.3 在产品造型、包装设计中的应用

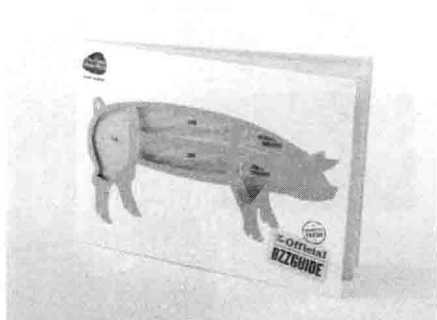
成功的包装设计能在很大程度上促进产品的销售，对产品进行包装是企业发展的策略组成之一，是消费者接触产品的第一印象。



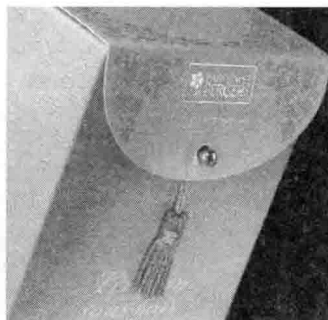
产品造型与包装设计

1.3.4 在书籍装帧与版式设计中的应用

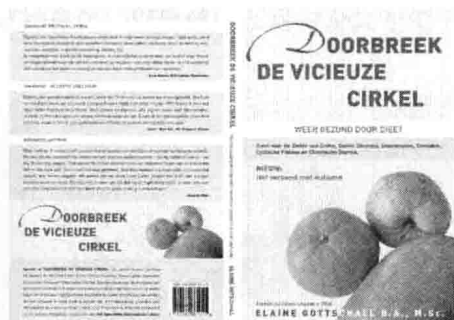
越是新颖的书籍装帧设计与版式设计，越能抓住观众的眼球，能起到很好的产品宣传目的，好的版式设计可以帮助读者轻松地进行阅读，组织出合理的视觉逻辑。



书籍封面设计



书籍封套设计



版式设计

1.3.5 在插画、漫画绘制中的应用

插画和漫画是在设计中经常使用到的一种表现形式,这种结合电脑的绘图方式很好地将创意和图像结合起来,为我们带来了更为震撼的视觉效果。

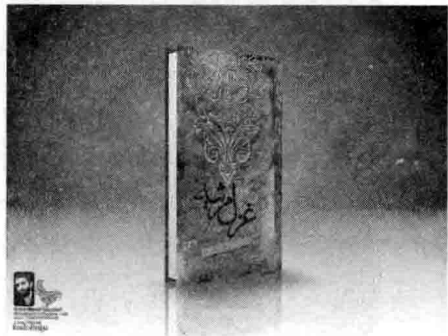


法国插画大师Ludovic Jacqz

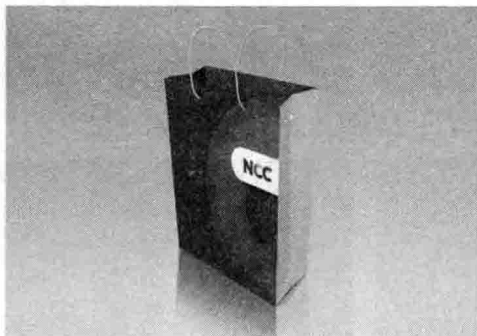
1.3.6 在效果图后期制作中的应用

不管是VI设计、包装设计,还是书籍设计,我们设计好的效果可以将其进一步处理,制作成效果图的样式,这样可以帮助我们更加直观地欣赏设计作品,并起到良好的视觉传达作用。

1. VI应用领域



书籍效果设计



VI应用系统



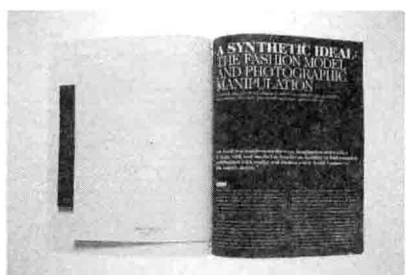
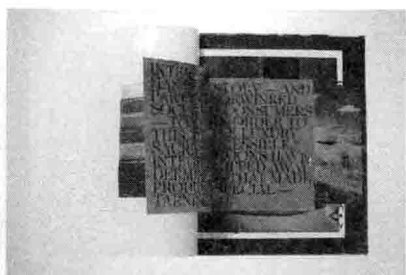
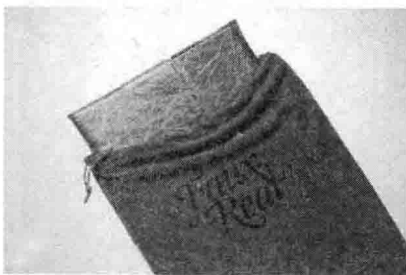
产品宣传效果

2. 广告领域



Franke Faber平面广告设计欣赏

3. 书籍画册领域



Faux Real画册版式设计欣赏

1.4 CorelDRAW X6的安装与卸载方法

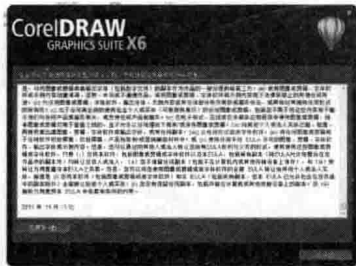
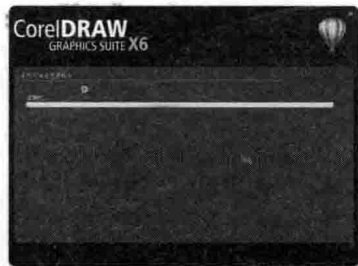
要使用CorelDRAW X6熟练地对图像执行编辑和处理等相关操作，首先应该了解如何在电脑中安装和卸载CorelDRAW X6软件程序。不同的软件程序在安装和卸载操作程度上可能会有所不同。

1.4.1 安装CorelDRAW X6的系统需求

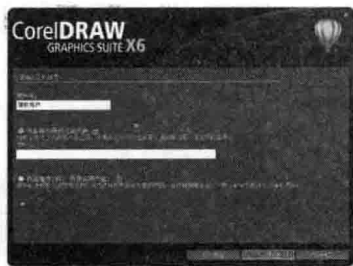
CorelDRAW X6的安装可根据自己系统的配置，选择64位软件包安装或者32位软件包进行安装，处理器要求：Microsoft® Internet Explorer® 7 或更高版本，1GB内存，1.5GB硬盘空间，DVD驱动器。

1.4.2 实战：安装CorelDRAW X6

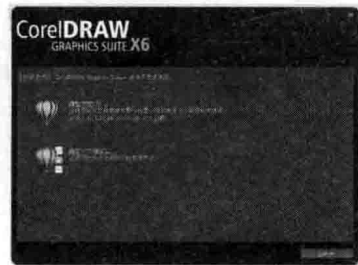
步骤1 运行CorelDRAW X6的安装程序，软件将自动检测系统配置文件，此时弹出相应的安装界面软件，会自动下载一些必备的组件。将滑块移动到最下端，单击“我同意”按钮，然后单击“下一步”按钮。



步骤2 输入授予的序列号并应用序列号，即可对软件的安装进行设置。



步骤3 选择需要安装的类型，然后进入安装软件等待状态。



步骤4 安装完成并启动软件。

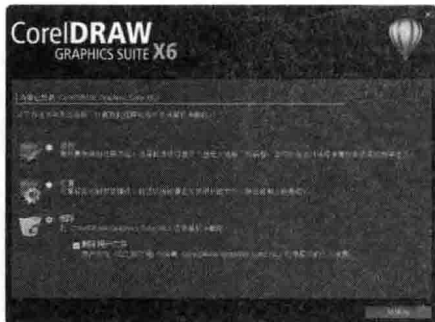


1.4.3 卸载CorelDRAW X6

在“控制面板”中单击鼠标右键可弹出卸载软件命令选项，在弹出的对话框中单击“删除”按钮，即可根据提示自行调整并删除该软件。



添加/删除程序



卸载CorelDRAW

1.5 CorelDRAW X6新增功能

在CorelDRAW X6中新增了许多功能,包括高级 OpenType® 支持、自定义构建的颜色和谐、Corel® CONNECT™ 中的多个托盘、创造性矢量造型工具等,下面将介绍CorelDRAW X6版本中一些重要的新功能和特性。

1.5.1 全新的工作界面

在软件的启动界面上,CorelDRAW X6采用了黑色作为底色,增强了其神秘感,主要图形仍是沿用了CorelDRAW的热气球,延承CorelDRAW的经典。

1.5.2 新增的形状编辑工具 (涂抹、转动、吸引、排斥)

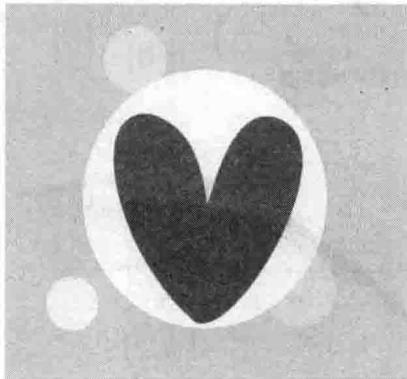
新增的形状编辑工具可以在制作图形对象时,更快地帮助我们绘制形状各异的图形元素。

(1) **涂抹笔刷工具**: 可以通过沿矢量图形对象的轮廓拖动,以达到使其变形的目的。

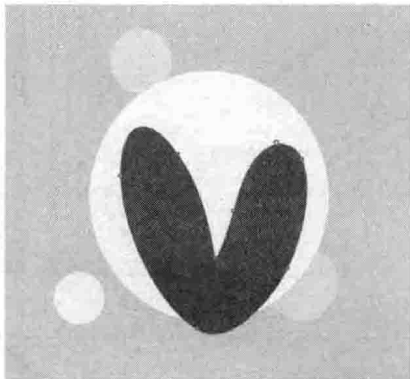
(2) **转动工具**: 将鼠标移动到图形对象上时,图形对象将以设置的顺时针或逆时针的方向进行转动扭曲。

(3) **吸引工具**: 单击该按钮,将鼠标移动到图形对象的轮廓处时,图形对象的边缘轮廓自动向图形的内部进行移动变形。

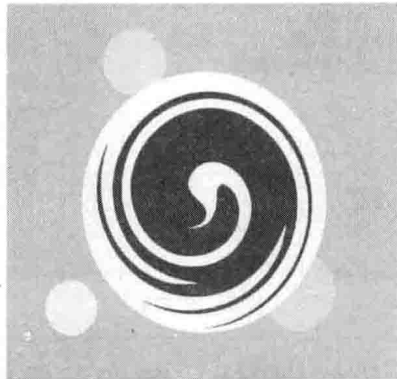
(4) **排除工具**: 单击该按钮,将鼠标移动到图形对象的轮廓处时,图形对象的边缘轮廓自动向图形的外部进行移动变形。



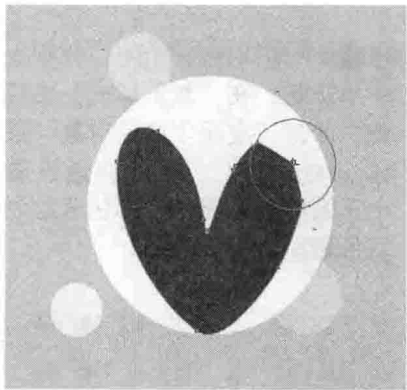
原图



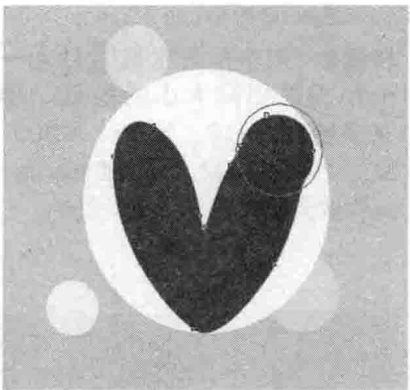
涂抹笔刷工具



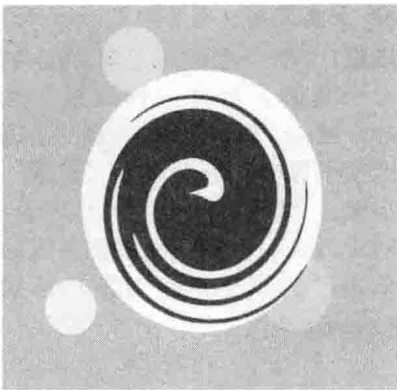
转动工具 (逆时针)



吸引工具



排除工具



转动工具 (顺时针)

提示:

涂抹笔刷工具支持压感功能,可感知压感笔的倾斜姿态和方向,将压感笔与手写板配合使用时,可增加逼真的手绘效果。涂抹笔刷可在矢量图形对象(包括边缘和内部)上任意涂抹,以达到变形的目的。