



高职高专工作过程导向“六位一体”创新型系列教材

CorelDRAW Pingmiansheji Shili Jiaocheng

CorelDRAW

平面设计实例教程

◎ 主 编 罗 薇 彭 兵

◎ 副主编 邓朝晖



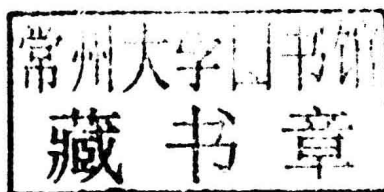
天津大学出版社
TIANJIN UNIVERSITY PRESS

高职高专工作过程导向“六位一体”创新型系列教材

CorelDRAW 平面设计 实例教程

主 编 罗 薇 彭 兵

副主编 邓朝晖



天津大学出版社
TIANJIN UNIVERSITY PRESS

内 容 简 介

本书的编写立足于提高学生的实际应用能力,突出以能力为本位,符合基于工作过程的“六位一体”项目教学法的教学思想。本书全面地讲解了 CorelDRAW 的基本操作方法和图形图像处理技巧。全书共分为3个模块:模块1 快速入门篇,介绍了 CorelDRAW 的基本知识、用户界面和基本操作;模块2 基础技能实例篇,介绍了 CorelDRAW 图形图像处理基础实例;模块3 综合实例篇,精心安排了多个设计案例,力求通过实例的制作,使学生提高艺术设计能力,并且对 CorelDRAW 的应用技巧进行归纳和总结。

本书可以作为高职高专院校计算机相关专业的教材,也可以作为平面设计爱好者的自学教材以及成人教育和在职人员的培训教材。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 平面设计实例教程/罗薇,彭兵主编. —
天津:天津大学出版社,2014. 2

高职高专工作过程导向“六位一体”创新型系列教材
ISBN 978-7-5618-4999-6

I. ①C… II. ①罗… ②彭… III. ①图形软件—高等职业教育—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 033952 号

出版发行 天津大学出版社
出 版 人 杨欢
地 址 天津市卫津路 92 号天津大学内(邮编:300072)
电 话 发行部:022-27403647
网 址 publish.tju.edu.cn
印 刷 河间市新城印刷有限公司
经 销 全国各地新华书店
开 本 185mm×260mm
印 张 19.5
字 数 487 千
版 次 2014 年 3 月第 1 版
印 次 2014 年 3 月第 1 次
定 价 39.00 元

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页等质量问题,烦请向我社发行部门联系调换

版权所有 侵权必究

高职高专工作过程导向“六位一体”创新型系列教材

编审委员会

顾 问:罗海运

主 任:支校衡

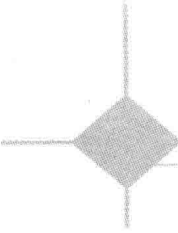
副主任:刘诗安 曾良骥

成 员:鲁玉桃 李波勇 李景福 李军雄

廖广莉 徐永农 肖腊梅 李文锋

包晨阳 谢平楼 胡云珍 谭赞良

彭石普 唐闪光



前 言

CorelDRAW 是一款由世界顶尖软件公司之一的加拿大 Corel 公司开发的图形图像处理软件。因其非凡的设计能力而被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。当前常用的版本有 CorelDRAW X4、X5 和 X6,它们在保留了原有版本特点和优势的基础上,对一些功能做了强化,使其功能完善,性能稳定,使用更加方便。

本书的编写立足于提高学生的实际应用能力,突出以能力为本位,符合基于工作过程的“六位一体”项目教学法的教学思想。书中详细介绍了初学者必须掌握的基础知识、使用方法和操作步骤,使初学者能在起步过程中少走弯路。本书全面、系统地介绍了 CorelDRAW 的安装和用户界面、基本图形的绘制、图形的编辑、颜色的填充、对象管理操作、文字处理、图形特效和位图的处理等,此外还包括滤镜特效等内容。在本书的最后一个模块,精心安排了多个商业案例,通过这些案例的制作,使学生的艺术设计创意能力得以提高,并且对 CorelDRAW 的应用技巧进行归纳和总结。

本书以一种全新的模块式、项目式结构来构建整个教材体系,具有以下特色。

(1) 结构新颖,时代感强,具有前瞻性。本书在编写时充分吸取了同类教材的优点,采用了我院大力推行的基于工作过程的“六位一体”体系架构,即根据项目教学要求编排全书,每个模块由若干项目构成,每一个项目从一个实训内容开始,通过对实训内容的介绍引入相关知识点。

(2) 以就业为目标,从传统侧重知识的传授转为重视培养学生的实际操作技能,满足社会实际就业需要。

(3) 以任务为驱动,以练带学,让学生在实施项目任务的过程中产生学习的兴趣,轻松掌握相关技能。

(4) 以软件的典型应用为主线,以软件的功能为辅线,让学生在完成相关案例的过程中系统地学习软件的功能。

本书可以作为高职高专院校计算机相关专业的教材,也可以作为平面设计爱好者的自学教材以及成人教育和在职人员的培训教材。

本书的 PPT 课件、课程整体设计方案及书中所有实例的素材及效果文件可向编者索取,联系邮箱 weiyi3635@163.com。

本书由罗薇、彭兵任主编,邓朝晖任副主编。

由于编者水平所限,书中难免存在错误和不妥之处,敬请广大读者批评指正。

编者

2013 年 10 月

目 录

模块1 快速入门篇

项目1 认识 CorelDRAW	(3)
项目 1.1 初识 CorelDRAW	(4)
项目 1.2 CorelDRAW 的启动与退出	(7)
项目 1.3 CorelDRAW 工作界面的组成	(7)
项目2 CorelDRAW 基本操作	(11)
项目 2.1 文件的基本操作	(12)
项目 2.2 视图的设置	(13)
项目 2.3 页面的设置	(15)
项目 2.4 辅助工具的使用	(18)

模块2 基础技能实例篇

项目3 基本图形的绘制	(23)
项目 3.1 海滩插画的制作	(24)
项目 3.2 文件袋的制作	(32)
项目 3.3 机器人的制作	(37)
项目4 线条的绘制	(39)
项目 4.1 夜景插画的制作	(40)
项目 4.2 流程图的制作	(54)
项目 4.3 测量与标注设计图的制作	(56)
项目5 对象的管理和操作	(58)
项目 5.1 学生用品的制作	(59)
项目 5.2 信纸的制作	(69)
项目 5.3 笔记本的制作	(75)
项目 5.4 便笺纸的制作	(81)
项目6 图形对象的编辑	(87)
项目 6.1 吉他的绘制	(88)
项目 6.2 热气球的制作	(96)
项目 6.3 鱼的绘制	(102)
项目7 对象颜色的填充	(104)
项目 7.1 卡车的制作	(105)
项目 7.2 彩蛋的制作	(112)
项目 7.3 桌旗的制作	(114)
项目 7.4 蝴蝶的制作	(120)
项目 7.5 竹子的制作	(129)

项目 8 文本的应用	(136)
项目 8.1 生日贺卡的制作	(137)
项目 8.2 美容杂志排版	(146)
项目 8.3 台历的制作	(153)
项目 8.4 美食杂志排版	(158)
项目 8.5 特效文字的制作	(165)
项目 9 特殊效果的使用	(168)
项目 9.1 金钱宝藏的绘制	(169)
项目 9.2 珍珠项链的绘制	(180)
项目 9.3 花朵文字的绘制	(184)
项目 9.4 情人节贺卡的制作	(193)
项目 9.5 艺术节海报的绘制	(199)
项目 9.6 学习网站主页的绘制	(208)
项目 9.7 拼图的绘制	(213)
项目 9.8 足球的绘制	(217)
项目 9.9 魔幻空间的绘制	(220)
项目 10 位图的编辑与处理	(228)
项目 10.1 美容 SPA 宣传单的绘制	(229)
项目 10.2 民乐团演奏会海报的绘制	(233)
项目 10.3 汉堡包促销海报的制作	(237)
项目 10.4 凤凰古城门票的绘制	(241)
项目 10.5 球面文字的制作	(244)
项目 10.6 水彩画的制作	(247)
项目 10.7 古桥细雨卷页的制作	(251)

模块 3 综合实例篇

项目 11 插画的制作	(257)
项目 11.1 海底世界的制作	(258)
项目 11.2 风景画的制作	(261)
项目 12 海报的制作	(269)
项目 12.1 音乐海报的制作	(270)
项目 12.2 促销海报的制作	(275)
项目 13 书籍封面的制作	(278)
项目 13.1 《CorelDRAW X4 入门与实例教程》书籍封面的制作	(279)
项目 13.2 《After Effects CS4 超级手册》书籍封面的制作	(283)
项目 14 VI 手册的制作	(287)
项目 14.1 雨荷花卉 VI 手册的制作	(288)
项目 14.2 佳诗丽 VI 手册的制作	(295)

模块 1

快速入门篇

认识 CorelDRAW

项目 1

CorelDRAW 是一款非常优秀的矢量图形设计软件,功能强大且界面简洁。它具有矢量绘画、文字处理等功能,还能支持各种素材格式,因此受到广大平面设计人员和业余爱好者的青睐。通过本项目的学习,可以快速掌握 CorelDRAW 的基础理论知识和工作界面的操作方法,为后面的深入学习打下坚实的基础。



能力目标

能熟悉 CorelDRAW 的工作界面。



知识目标

- (1) 了解 CorelDRAW 的应用领域。
- (2) 了解图形图像的基础知识。
- (3) 掌握 CorelDRAW 的启动和退出方法。
- (4) 熟悉 CorelDRAW 的工作界面的操作方法。

项目 1.1 初识 CorelDRAW

1.1.1 CorelDRAW 功能概览

1. CorelDRAW 简介

CorelDRAW 是平面设计人员所青睐的软件之一,它是由加拿大的 Corel 公司推出的,集图形设计、绘制,文字编辑制作及图形高品质输出于一体,更大限度地方便了用户的使用,CorelDRAW 不仅可以制作矢量图形,还可对位图图像进行编辑和特效处理。

在 1989 年 Corel 公司推出 CorelDRAW 第一个版本后的多年里,CorelDRAW 迅速发展完善。经过对绘图工具的不断完善和对图形处理功能的增强,CorelDRAW 由单一的矢量绘图软件发展成为现在的全功能绘图软件包。

2. CorelDRAW 的应用领域

CorelDRAW 被广泛地应用于平面广告设计、文字处理和排版、企业形象设计、包装设计、书籍装帧设计等众多领域,如图 1.1 所示。



图 1.1 CorelDRAW 应用领域

1.1.2 图形图像的基础知识

1. 矢量图与位图

1) 矢量图

矢量图又称向量图形,是一种由线条和曲线组成的图像。它无法通过扫描或从一张 Photo CD 中获得,而主要是在矢量设计软件中生成,如 CorelDRAW 和 Adobe Illustrator 等软件。

矢量图放大后,其图像质量不会发生任何改变,如图 1.2 所示。矢量图的另一优点是存储容量小,可采取高分辨率打印,打印精度高,速度快;缺点是细节表现不够丰富。

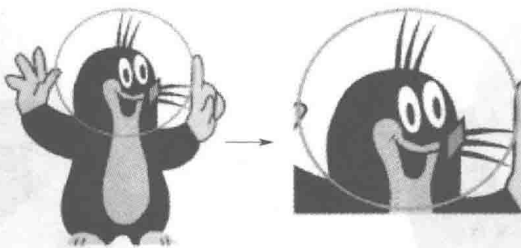


图 1.2 矢量图放大效果

2) 位图

位图又称点阵图(栅格图像),它由一些排列在一起的小方形栅格组成,每个栅格代表一个像素点,且每一个像素被指定了一个特定的颜色和一个特定的位置。当位图放大到一定比例时,就可以看到图像中的像素,此时图像会变得模糊,也就是常说的马赛克效果,如图 1.3 所示。与矢量图相比,位图在表现色彩色调方面效果较好。

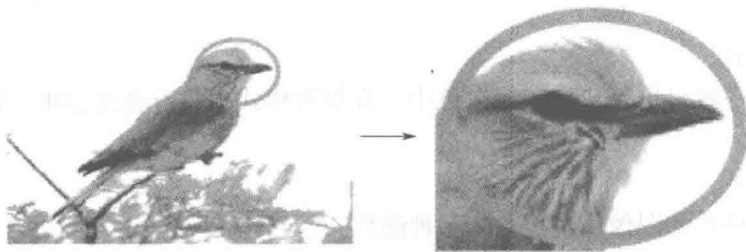


图 1.3 位图放大效果

2. 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。

CorelDRAW 常见的色彩模式有以下几种。

1) RGB 模式(加色模式)

RGB 模式也称为光源色模式,原因是 RGB 模式能够产生和太阳光一样的颜色。在使用 CorelDRAW 作设计的时候,RGB 模式使用得也比较广泛。RGB 的含义为:红色(R)、绿色(G)、蓝色(B)。通过红、绿、蓝三种颜色的混合,能够生成自然界里的任何一种颜色,如图 1.4 所示。一般 RGB 模式只用于屏幕上显示,不用在印刷上。

2) CMYK 模式(减色模式)

CMYK 模式的颜色也被称作印刷色。原因是 CMYK 模式大多用在印刷上。CMYK 的含义为:青色(C)、洋红(M)、黄色(Y)、黑色(K)。这四种颜色都是以百分比的形式进行描述的,每一种颜色所占的百分比可以是 0% ~ 100%,百分比越高,颜色越暗,如图 1.5 所示。CorelDRAW 默认的色彩空间为 CMYK 模式。

3) Lab 模式

Lab 模式是 RGB 模式转为 CMYK 模式的中间模式(色域最广泛),它的颜色不受显示器和打印设备的影响。

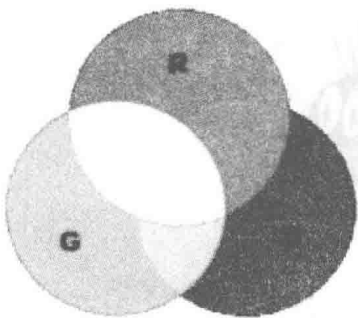


图 1.4 RGB 模式

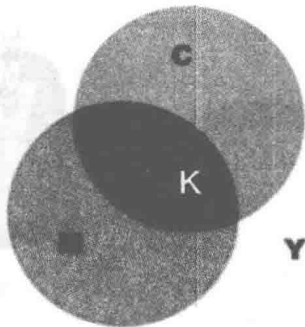


图 1.5 CMYK 模式

4) HSB 模式

HSB 模式根据颜色的色相(H)、饱和度(S)和亮度(B)来定义颜色。

5) HLS 模式

HLS 模式是 HSB 模式的扩展,它由色度(H)、光度(L)和饱和度(S)这 3 个要素所组成。

6) 灰度模式

灰度模式一般只用于灰度和黑白色中。在灰度模式中只有亮度是唯一能够影响图像的因素。

7) 索引模式

使用索引模式的图像最多包含 256 种颜色。

3. 常用图形、图像文件格式

在 CorelDRAW 中,完成对图像的编辑和修改后,需要将作品保存起来或导出,在存储时需要选择存储格式。下面简要地介绍一下常见的文件存储格式。

(1) CDR:CorelDRAW 软件的源文件格式。

(2) AI:此格式也是一种矢量图格式,为 Adobe Illustrator 软件的源文件格式。在 Photoshop 中可以将已保存的图像文件输出为“*.ai”格式,然后在 Adobe Illustrator 和 CorelDRAW 中直接打开它并进行修改处理。

(3) PSD:Photoshop 软件的源文件格式,支持层和透明背景。

(4) BMP:Windows 中的标准文件格式。

(5) JPG:又可以写为 JPEG、JPE 文件,经过压缩,是一种有损压缩格式。

(6) TIF:被广泛地应用于图形图像处理、排版及印刷等领域,是一种无损压缩格式。

(7) GIF:压缩率高并支持透明背景,多用于网页素材。

(8) WMF:一种矢量图形文件格式,文件尺寸很小。

(9) EPS:用 PostScript 语言描述的图形文件格式,多用于印刷或打印输出。

(10) PDF:通用于各种操作平台,便于浏览、安全可靠、易于传输与储存。它是专门用来保持原始应用程序文件的字体、图像、图形及格式的文件格式,其最大的优点就是文件很小且可以预览印刷效果。

项目 1.2 CorelDRAW 的启动与退出

1.2.1 启动 CorelDRAW X4

安装好 CorelDRAW X4 程序后,要进入 CorelDRAW 系统,只需打开 Windows 的开始菜单,在菜单中选择“程序”→“CorelDRAW Graphics Suite X4”→“CorelDRAW X4”,如图 1.6 所示;也可以直接双击桌面上的 CorelDRAW X4 快捷方式图标,启动程序。



图 1.6 启动 CorelDRAW X4

1.2.2 退出 CorelDRAW X4

如果要退出 CorelDRAW X4,单击标题栏右边的“关闭”按钮,或执行“文件”→“退出”命令,即可关闭 CorelDRAW X4。

项目 1.3 CorelDRAW 工作界面的组成

进入 CorelDRAW X4 后,呈现在屏幕上的是一个基本的工作窗口,主要包含了标题栏、菜单栏、工具栏、属性栏、工具箱、状态栏、标尺、泊坞窗和调色板(默认 CMYK 调色板)等,如图 1.7 所示。

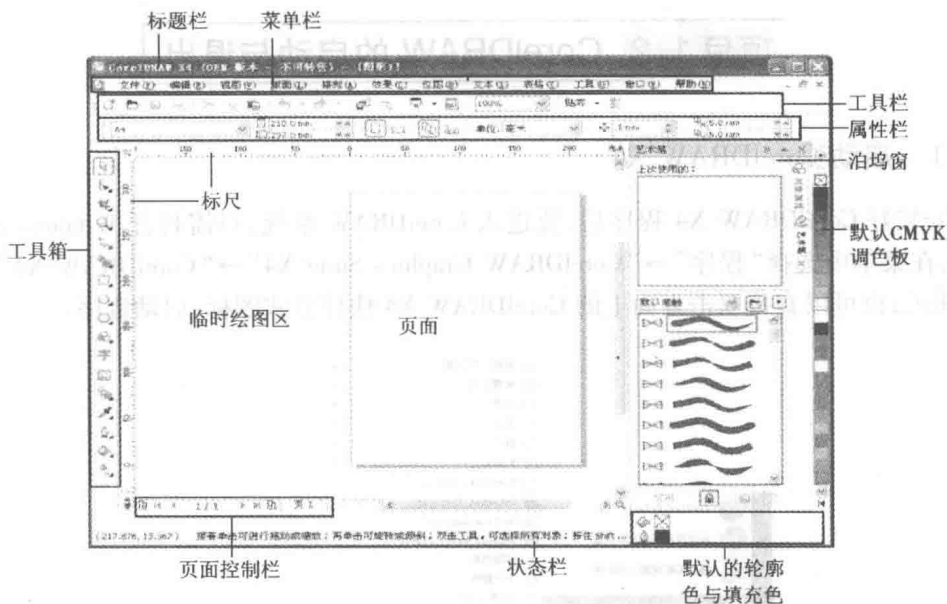


图 1.7 CorelDRAW X4 工作界面

1.3.1 标题栏和菜单栏

CorelDRAW 的标题栏位于窗口的顶部,用于显示当前的图形文件的名称。菜单栏位于标题栏下方,CorelDRAW 的菜单栏如图 1.8 所示。

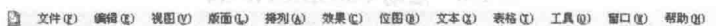


图 1.8 菜单栏

1.3.2 工具栏

在菜单栏的下方通常是工具栏。除“标准”工具栏(图 1.9)外,CorelDRAW 还提供了其他一些工具栏,用户可以根据需要在“窗口”菜单下显示或隐藏这些工具栏,例如“文本”工具栏,如图 1.10 所示。



图 1.9 “标准”工具栏



图 1.10 “文本”工具栏

1.3.3 属性栏

属性栏位于工具栏的下方,用于显示与活动工具或正在执行的任务相关的最常用的属性,其内容随使用工具或任务的变化而变化,如图 1.11 所示。

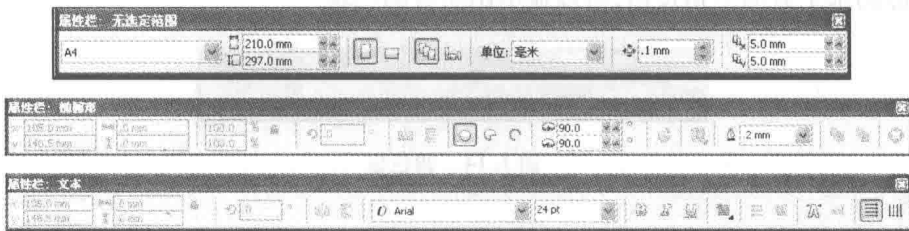


图 1.11 属性栏

1.3.4 工具箱

工具箱默认位置在工作窗口的左边,包含了一系列绘图工具。有些工具按钮带有小三角标记,表明其还可展开工具栏,用鼠标点击小三角即可展开。也可以将其摆放为一个横向的工具箱,如图 1.12 所示。

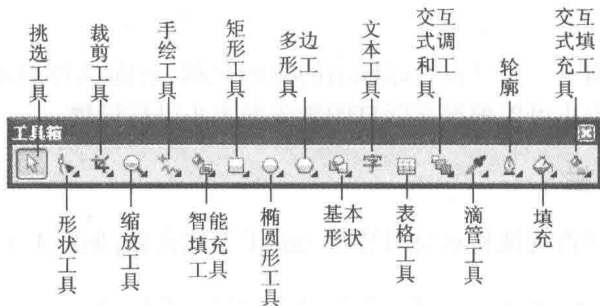


图 1.12 工具箱

1.3.5 泊坞窗

泊坞窗的功能与其他图形程序中“调板”的功能类似。要访问泊坞窗,可单击“窗口”→“泊坞窗”中的其他子菜单。

用户可以打开一个或多个泊坞窗,当几个泊坞窗同时打开时,除了活动的泊坞窗之外,其余的泊坞窗将沿着泊坞窗的边沿以标签形式显示。可以通过单击泊坞窗的标签快速显示隐藏的泊坞窗,如图 1.13 所示。

泊坞窗一般显示在工作区的右边,也可以将泊坞窗拖到工作区的其他位置,并且根据需要还可以随时调用和关闭。



图 1.13 泊坞窗

1.3.6 调色板

调色板位于窗口的右侧,由许多色块组成,可用来决定图形的外框或填充的颜色,如图 1.14 所示。当单击调色板上或下方的小三角按钮时,可以显示出更多的色块。单击色盘底部的水平方向三角按钮,可以显示出所有的色块。



图 1.14 调色板

1.3.7 状态栏

状态栏位于窗口的底部,显示有关选定对象的信息(如颜色、填充类型和轮廓、光标位置和相關命令),如图 1.15 所示。



图 1.15 状态栏

1.3.8 页面

页面是工作界面上一个可以打印输出的矩形区域,页面以外的部分通常称为临时绘图区。绘图页面的大小可以根据实际打印纸张的大小进行设置。

1.3.9 页面控制栏

页面控制栏可以直观地显示总页数及当前工作的页面,如图 1.16 所示。



图 1.16 页面控制栏