

Design

职业设计师岗位技能培训系列教程

从设计到印刷

1 DVD
音视频
教学光盘

CorelDRAW X6

✦ 平面设计师必读 ✦

刘进 刘蒙蒙 李少勇 编著

Print



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

Design

职业设计师岗位技能培训系列教程

从设计到印刷

1 DVD
音视频
教学光盘

CorelDRAW X6

平面设计师必读

刘进 刘蒙蒙 李少勇 编著

常州大学图书馆
藏书章

Print



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

内 容 简 介

本书全面介绍了 CorelDRAW X6 的基础知识和各项功能,以及相关的印刷知识。

全书共 11 章。第 1~2 章介绍 CorelDRAW X6 和设计开始前的准备工作;第 3~7 章讲解绘制图形、编辑轮廓线和填充颜色、文本和表格的处理、编辑对象、排列与管理对象的方法;第 8~9 章介绍图形特效、位图的转换与处理等高级操作技能;第 10 章给出了印刷过程中逃出陷阱的方法;第 11 章利用综合案例常用艺术文字表现技法、企业 VI 设计、插画设计、包装设计、海报设计等实践了 CorelDRAW 的操作技能。

本书可以作为设计、印刷等专业院校的教材,也可以作为有志从事设计工作的自学人员的学习用书。

本书配套光盘内容为书中部分案例视频教学,同时还配有部分图片素材、场景和效果文件。

图书在版编目(CIP)数据

从设计到印刷 CorelDRAW X6 平面设计师必读 / 刘进, 刘蒙蒙, 李少勇编著. —北京: 北京希望电子出版社, 2013.6

职业设计师岗位技能培训系列教程

ISBN 978-7-83002-100-9

I. ①从… II. ①刘… ②刘… ③李… III. ①图形软件—技术培训—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 095566 号

出版: 北京希望电子出版社
地址: 北京市海淀区上地 3 街 9 号
金隅嘉华大厦 C 座 611

邮编: 100085

网址: www.bhp.com.cn

电话: 010-62978181 (总机) 转发行部
010-82702675 (邮购)

传真: 010-82702698

经销: 各地新华书店

封面: 深度文化

编辑: 刘秀青

校对: 刘 伟

开本: 787mm×1092mm 1/16

印张: 25

印数: 1-3500

字数: 593 千字

印刷: 北京市密东印刷有限公司

版次: 2013 年 6 月 1 版 1 次印刷

定价: 49.80 元 (配 1 张 DVD 光盘)

职业教育是我国教育事业的重要组成部分，是衡量一个国家现代化水平的重要标志，我国一直非常重视职业教育的发展。《国务院关于大力发展职业教育的决定》中明确提出，要“推进职业教育办学思想的转变。坚持‘以服务为宗旨、以就业为导向’的职业教育办学方针，积极推动职业教育从计划培养向市场驱动转变，从政府直接管理向宏观引导转变，从传统的‘升学导向’向‘就业导向’转变。促进职业教育教学与生产实践、技术推广、社会服务紧密结合，推动职业院校更好地面向社会、面向市场办学”。各级政府和社会各界对这种职业教育的办学思路已逐步形成共识，并引导着我国职业教育不断深化改革。

在新闻出版领域中，随着计算机技术的发展，装帧设计、排版输出的软硬件技术也得到了迅速发展。由于缺少专门的培训机构，在岗人员多采取自学的方式来掌握新技术，因此存在技术掌握不系统、不全面的问题，甚至因为错误理解、应用导致印刷错误而造成经济损失。

鉴于以上原因，新闻出版总署教育培训中心开展了“职业数码出版设计师”高级技能人才培养项目。该培训聘请资深软件技术工程师、北京印刷学院等院校的专业讲师以及来自生产一线的实战技能专家共同参与开发教育方案，参照“理论+实践”培训模式，力求切实提高学员的实际工作能力，培养掌握最新技术并具备实际工作水平的专业人才。

关于“职业数码出版设计师”培训

“职业数码出版设计师”是同时掌握设计专业知识、相关计算机软件技术以及印刷常识，能够独立完成出版社、杂志社、报社、广告公司、印刷制版中心设计工作的专业设计师。培训包括以下模块。

- Photoshop色彩管理与专业校色模块：系统介绍色彩管理的知识，包括原稿分析，图像阶调的调整，图像色彩的调整，图像清晰度的调整，重要类型图像的校正方法。
- InDesign排版技术应用模块：传授InDesign最新的排版技术，令学员能完成符合印刷要求的排版，掌握使用InDesign的各种技巧，规避排版中的各种错误。
- 印刷基础模块：主要讲解印刷基础知识，如基本概念、印刷分类，印刷品的成色原理与影响色彩还原的因素；典型工艺流程，即“设计—制作—排版—输出—印刷—印后工艺—装订与成型”完整工艺流程。
- 印刷品质量评价与事故鉴别方法：讲解各种特殊印刷品表面装饰工艺：覆膜、局部上光工艺、烫印、模切与凸凹等；以及印刷成本核算与报价方法。

关于“从设计到印刷”丛书

本丛书是配合新闻出版总署教育培训中心的“职业数码出版设计师”项目开发的教材，包括如下4本。

- 《从设计到印刷Photoshop CS6平面设计师必读》
- 《从设计到印刷InDesign CS6平面设计师必读》
- 《从设计到印刷Illustrator CS6平面设计师必读》
- 《从设计到印刷CorelDRAW X6平面设计师必读》

本丛书通过大量实际案例，结合培训中4个模块的专业知识，将软件的功能与设计、印刷专业知识精心结合并进行综合分析介绍，贯彻“从设计到印刷”的理念，培养和提高职业数码设计师、平面设计师等相关从业人员的实际工作技能。

PREFACE

前言

设计是有目的的策划，平面设计是这些策划将要采取的形式之一。在平面设计中，设计师需要用视觉元素来传播设想和计划，用文字和图形把信息传达给受众，让人们通过这些视觉元素了解设计师的设计愿望。

作为一名工业设计师，必须掌握若干种能迅速、真实表达创意的工具。从专业角度分析，Alias类的高端工业设计软件是最适合做产品设计的，因为从最初草图创意到后期数控加工，整个流程几乎是无缝的连接，而且每一个环节都能淋漓尽致地表现设计师的天赋。遗憾的是，不是每一个人、每一个企业都能负担得起这种专业工具的使用，不仅仅是软件本身的价格高和操作难度大，相关的设备也需要很大的投入。从我国国情考虑，价格低廉、操作简便的软件更适合大部分的企业和设计工作室。实际情况也是如此，相当数量的工业设计师依然在使用平面设计软件进行创意和效果制作。

设计软件是设计师完成视觉传达的得力助手。在平面类设计软件中，最深入人心的当数Photoshop、Illustrator、InDesign和CorelDRAW软件，它们分工协作，相辅相成。

平面设计软件大致可以分为图像软件（如Photoshop）、图形软件（如Illustrator、CorelDRAW）、排版软件（如InDesign、CorelDRAW）三类。图像软件和图形软件的区别就如同给设计师一个照相机和一支画笔，设计师可以选择将物品拍下来，也可以选择将物体画出来；排版软件区别于其他两类软件的地方是能对文字进行更加高效精确的编辑，对版面的控制也更方便。

CorelDRAW软件是与Illustrator、FreeHand等齐名的矢量绘图软件，广泛应用于平面设计、插图制作、排版印刷、网页制作等领域。虽然CorelDRAW属于平面设计软件，但由于其方便、快捷的操作方式、能够很好地表现图像外观，许多人也将CorelDRAW用于产品效果制作。

以商业印刷为目的的商业设计，还需要设计师对印刷知识有一定的了解。商业设计印刷流程可以理解为一个“分分合合”的过程：收集客户提供的各种图文素材是“分”；在电脑中完成各种素材的设计组合为“合”；对设计好的文件进行分色输出是“分”，对分色输出的媒介（菲林片、PS版）配上不同的油墨重新组合印刷为“合”。深刻理解这个过程，有助于设计师对商业印刷设计的精确把握。

本书由刘进、刘蒙蒙、李少勇编著，参与编写的还有于海宝、徐文秀、吕晓梦、孟智青、李茹、赵鹏达、张林、王雄健、李向瑞、张恺、荣立峰、胡恒、王玉、刘峥、张云、贾玉印、张春燕、刘杰、罗冰、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、黄荣芹、刘德生、宋明、刘景君、张锋、相世强、徐伟伟、王海峰诸位老师，在此一并表示感谢。

在创作的过程中，由于水平有限，错误在所难免，希望广大读者批评指正。邮箱：bhpbangzhu@163.com。

编著者

CONTENTS 目录

第1章 认识CorelDRAW X6

1.1 基础知识.....	2
1.1.1 矢量图形与位图图像.....	2
1.1.2 颜色模式.....	3
1.2 CorelDRAW在设计流程中的重要作用.....	4
1.3 CorelDRAW在印刷设计中的运用.....	4
1.4 软件的安装.....	5
1.4.1 CorelDRAW X6的运行环境.....	5
1.4.2 CorelDRAW X6 的安装步骤.....	5
1.5 启动CorelDRAW X6.....	7
1.6 CorelDRAW X6的工作环境.....	8
1.6.1 标题栏.....	9
1.6.2 菜单栏.....	9
1.6.3 标准工具栏.....	9
1.6.4 属性栏.....	9
1.6.5 绘图窗口.....	10
1.6.6 工具箱.....	10
1.6.7 泊坞窗.....	11
1.6.8 文档导航器.....	13
1.6.9 状态栏.....	13
1.7 文件的操作.....	13
1.7.1 新建文件.....	13
1.7.2 打开文件.....	15
1.7.3 保存文件.....	16
1.7.4 文件窗口的切换.....	17
1.7.5 关闭文件.....	18

1.7.6 退出程序.....	18
1.8 页面设置.....	18
1.8.1 页面大小与方向设置.....	19
1.8.2 页面版面设置.....	20
1.8.3 页面背景设置.....	20
1.9 视图控制.....	21
1.9.1 改变显示比例.....	21
1.9.2 改变显示模式.....	22
1.10 图形对象的导入与导出.....	23
1.10.1 导入文件.....	23
1.10.2 导出文件.....	24
1.11 CorelDRAW X6的优化设置.....	25
1.11.1 认识【选项】对话框.....	25
1.11.2 设置【工作区】选项.....	25
1.11.3 设置【文档】选项.....	31
1.11.4 设置【全局】选项.....	32
1.12 习题.....	32

第2章 设计开始前的准备工作

2.1 文字的获取与筛选.....	34
2.1.1 Word文字.....	34
2.1.2 Excel表格.....	34
2.1.3 网页中的文字.....	35
2.2 图片的获取与筛选.....	35
2.3 原稿与制作文件的管理.....	37

2.4 创建合格的文件.....	37	3.3.5 书法工具.....	59
2.5 缩放工具.....	38	3.3.6 压力工具.....	60
2.5.1 缩放工具的属性设置.....	38	3.4 钢笔工具.....	61
2.5.2 使用缩放工具.....	39	3.4.1 钢笔工具属性栏.....	61
2.5.3 手形工具.....	39	3.4.2 使用钢笔工具绘制熊猫.....	62
2.6 滴管工具与颜料桶工具.....	40	3.5 折线工具.....	63
2.7 使用标尺.....	41	3.6 3点曲线工具.....	64
2.7.1 更改标尺原点.....	41	3.7 智能工具.....	65
2.7.2 更改标尺设置.....	42	3.7.1 智能填充工具属性栏.....	65
2.8 使用辅助线与网格.....	42	3.7.2 使用智能填充工具为复杂 图像填充颜色.....	65
2.8.1 创建辅助线.....	42	3.7.3 使用智能绘图工具绘图.....	66
2.8.2 移动辅助线.....	44	3.8 矩形工具组.....	67
2.8.3 显示或隐藏辅助线.....	44	3.8.1 矩形工具.....	67
2.8.4 删除辅助线.....	44	3.8.2 3点矩形工具.....	68
2.8.5 显示或隐藏网格.....	44	3.9 椭圆形工具组.....	69
2.8.6 设置网格.....	45	3.9.1 椭圆工具.....	69
2.9 拓展练习——绘制西瓜.....	45	3.9.2 使用椭圆形工具绘制钥匙.....	69
2.10 习题.....	50	3.9.3 使用3点椭圆形工具绘制 百分比图.....	71

第3章 绘制图形

3.1 手绘工具.....	52	3.10 多边形工具.....	72
3.1.1 使用手绘工具绘制曲线.....	52	3.10.1 使用多边形工具绘图.....	72
3.1.2 使用手绘工具绘制直线与箭头.....	52	3.10.2 使用星形工具绘图.....	73
3.1.3 修改对象属性.....	53	3.10.3 使用复杂星形工具绘图.....	74
3.2 贝塞尔工具.....	54	3.11 螺纹工具与图纸工具.....	74
3.2.1 选择贝塞尔工具.....	54	3.11.1 绘制网格.....	74
3.2.2 使用贝塞尔工具绘制卡通屋.....	55	3.11.2 绘制螺纹线.....	75
3.3 艺术笔工具.....	56	3.12 度量工具.....	76
3.3.1 预设工具属性栏.....	57	3.12.1 测量对象的宽度.....	76
3.3.2 笔刷工具属性栏.....	57	3.12.2 测量对象的角度.....	77
3.3.3 喷涂工具属性设置.....	57	3.12.3 对相关对象进行标注说明.....	78
3.3.4 使用喷涂工具绘制图案.....	58	3.13 直线、直角、直角圆形 连线器工具.....	78
		3.14 绘制基本图形.....	80

3.14.1 使用基本形状工具绘图.....	80
3.14.2 使用箭头形状工具绘图.....	81
3.14.3 使用流程图形状工具绘图.....	81
3.14.4 使用标题形状工具绘图.....	82
3.15 使用标注形状工具标注说明.....	83
3.16 拓展练习——绘制卡通背景.....	84
3.17 习题.....	88

第4章 编辑轮廓线与填充颜色

4.1 设置颜色.....	90
4.1.1 认识色彩模式.....	90
4.1.2 设置调色板.....	92
4.1.3 使用颜色.....	94
4.2 轮廓线的编辑.....	97
4.2.1 轮廓笔.....	98
4.2.2 【轮廓颜色】对话框和颜色 泊坞窗.....	100
4.2.3 轮廓宽度.....	100
4.3 标准填充.....	100
4.4 使用【均匀填充】对话框.....	102
4.4.1 【模型】选项卡.....	102
4.4.2 【混和器】选项卡.....	104
4.4.3 【调色板】选项卡.....	105
4.5 渐变填充.....	107
4.5.1 应用双色渐变填充.....	107
4.5.2 应用预设渐变填充.....	108
4.5.3 应用自定义渐变填充.....	109
4.6 使用交互式填充工具填充.....	109
4.7 为对象进行图样填充.....	111
4.7.1 应用双色图样填充对象.....	111
4.7.2 应用全色图样填充对象.....	112
4.7.3 应用位图图样填充对象.....	112

4.7.4 从图像创建图样.....	113
4.8 为对象进行底纹填充.....	114
4.9 为对象进行PostScript底纹填充.....	116
4.10 为对象进行网状填充.....	117
4.11 拓展练习——绘制卡通蜜蜂.....	120
4.12 习题.....	126

第5章 文本与表格的处理

5.1 创建文本.....	128
5.1.1 使用【文本工具】创建文本.....	128
5.1.2 导入文本.....	130
5.2 文本的选择.....	131
5.2.1 使用【选择工具】选择文本.....	131
5.2.2 使用【文本工具】选择文本.....	132
5.2.3 使用【形状工具】选择文本.....	132
5.3 段落文本.....	133
5.3.1 输入段落文本.....	133
5.3.2 调整文本框架的大小.....	134
5.4 链接文本.....	135
5.4.1 创建框架之间的链接.....	135
5.4.2 创建文本框架和图形的链接.....	136
5.4.3 解除对象之间的链接.....	137
5.5 文本适配图文框.....	138
5.5.1 使段落文本适合框架.....	138
5.5.2 将段落文本置入对象中.....	139
5.5.3 分隔对象与段落文本.....	140
5.6 编辑文本.....	141
5.6.1 查找与替换文本.....	141
5.6.2 为文字添加阴影.....	142
5.6.3 设置段落文本的对齐方式.....	144
5.6.4 设置首行缩进.....	145
5.6.5 设置首字下沉.....	145

5.6.6	为段落文本添加项目符号	146
5.6.7	更改大小写	147
5.6.8	为选中的文本分栏	148
5.6.9	添加制表位	148
5.7	路径文字	150
5.7.1	创建路径文字	150
5.7.2	设置路径文字	152
5.8	创建表格	152
5.9	对表格进行修改	154
5.9.1	选择不同的对象	154
5.9.2	合并和拆分单元格	155
5.9.3	插入行和列	156
5.9.4	删除行、列或表	158
5.10	拓展练习——制作服装宣传单	158
5.11	习题	164

第6章 编辑对象

6.1	选择对象	166
6.1.1	【选择工具】及无选定范围 属性栏	166
6.1.2	使用【选择工具】	166
6.1.3	使用全选命令选择所有对象	167
6.1.4	选择多个对象	168
6.1.5	取消对象的选择	169
6.2	形状工具	169
6.2.1	形状工具的属性设置	169
6.2.2	将直线转换为曲线并调整节点	171
6.2.3	添加与删除节点	172
6.2.4	分割曲线与连接节点	173
6.3	复制、再制与删除对象	173
6.3.1	使用复制、剪切与粘贴命令 处理对象	173

6.3.2	再制对象	175
6.3.3	删除对象	175
6.4	自由变换工具	176
6.4.1	自由变换工具的属性设置	176
6.4.2	使用自由旋转工具	176
6.4.3	使用自由角度镜像工具	177
6.4.4	使用自由调节工具	177
6.5	涂抹工具	177
6.5.1	涂抹笔刷的属性设置	177
6.5.2	使用涂抹笔刷编辑对象	178
6.6	粗糙笔刷	179
6.6.1	粗糙笔刷的属性设置	179
6.6.2	使用粗糙笔刷编辑对象	179
6.7	刻刀工具	179
6.7.1	刻刀工具的属性设置	179
6.7.2	使用刻刀工具	180
6.8	橡皮擦工具	180
6.8.1	橡皮擦工具的属性设置	180
6.8.2	使用橡皮擦工具	181
6.9	使用虚拟段删除工具	181
6.10	修剪对象	182
6.11	焊接和交叉对象	184
6.12	使用裁剪工具裁剪对象	184
6.13	拓展练习——制作礼品盒	185
6.14	习题	193

第7章 排列与管理对象

7.1	排列对象	195
7.1.1	改变对象顺序	195
7.1.2	逆序多个对象	199
7.2	对齐与分布对象	200
7.2.1	对齐对象	200

7.2.2 使用【对齐与分布】泊坞窗 对齐对象.....	203	8.1.4 更改透明度类型.....	224
7.3 调整对象大小.....	204	8.1.5 应用合并模式.....	225
7.3.1 使用【选择工具】调整对象的 大小.....	204	8.2 调和对象.....	225
7.3.2 使用【变换】泊坞窗调整对象 大小.....	206	8.2.1 交互式调和工具属性设置.....	226
7.3.3 通过属性栏来调整对象大小.....	207	8.2.2 使用交互式调和工具调和对象.....	226
7.4 旋转和镜像对象.....	207	8.3 使用交互式轮廓图工具.....	228
7.4.1 旋转对象.....	208	8.3.1 交互式轮廓图工具的属性设置.....	228
7.4.2 镜像对象.....	208	8.3.2 输入美术字.....	230
7.5 群组对象.....	209	8.3.3 创建轮廓图效果.....	231
7.5.1 将对象群组.....	209	8.3.4 拆分轮廓图.....	232
7.5.2 编辑群组中的对象.....	210	8.3.5 复制或克隆轮廓图.....	233
7.5.3 取消群组对象.....	210	8.4 变形对象.....	235
7.6 合并与拆分对象.....	211	8.4.1 使用交互式变形工具变形对象.....	236
7.6.1 合并对象.....	211	8.4.2 复制变形效果.....	237
7.6.2 拆分合并的对象.....	212	8.4.3 清除变形效果.....	238
7.7 使用图层.....	212	8.5 使用封套改变对象形状.....	238
7.7.1 创建图层.....	213	8.5.1 使用交互式封套工具改变 对象形状.....	238
7.7.2 在指定的图层中创建对象.....	213	8.5.2 复制封套属性.....	240
7.7.3 更改图层叠放顺序.....	214	8.6 使用交互式立体化工具.....	241
7.7.4 在图层中复制对象.....	214	8.6.1 交互式立体化工具的属性设置.....	241
7.7.5 在图层中删除对象.....	215	8.6.2 创建矢量立体模型.....	242
7.8 拓展练习——制作卷轴画.....	215	8.6.3 编辑立体模型.....	243
7.9 习题.....	221	8.7 使用交互式阴影工具.....	244
		8.7.1 交互式阴影工具的属性设置.....	244
		8.7.2 为对象添加阴影.....	245
		8.7.3 编辑阴影.....	246
		8.8 在对象中应用透视效果.....	247
		8.8.1 制作立方体.....	247
		8.8.2 使用【添加透视】命令应用 透视效果.....	248
		8.8.3 复制对象的透视效果.....	249
		8.8.4 清除对象的透视效果.....	250
		8.9 使用透镜.....	251

第8章 图形特效

8.1 设置交互式透明效果.....	223
8.1.1 交互式透明工具的属性设置.....	223
8.1.2 应用透明度.....	223
8.1.3 编辑透明度.....	224

8.10 拓展练习——婚礼户外灯箱广告.....	252
8.11 习题.....	260

第9章 位图的转换与处理

9.1 转换为位图.....	262
9.2 自动调整.....	263
9.3 图像调整实验室.....	263
9.4 矫正图像.....	265
9.5 编辑位图.....	266
9.6 裁剪位图.....	266
9.7 位图颜色遮罩.....	267
9.8 重新取样.....	268
9.9 模式.....	269
9.9.1 黑白 (1位)	269
9.9.2 灰度 (8位)	270
9.9.3 双色 (8位)	270
9.9.4 调色板色 (8位)	271
9.9.5 RGB颜色 (24位)	272
9.9.6 Lab色 (24位)	272
9.9.7 CMYK色 (32位)	272
9.10 位图边框扩充.....	273
9.10.1 自动扩充位图边框.....	273
9.10.2 手动扩充位图边框.....	273
9.11 快速描摹.....	274
9.12 中心线描摹.....	274
9.13 轮廓描摹.....	275
9.14 中断链接.....	277
9.15 自链接更新.....	277
9.16 三维效果.....	278
9.16.1 三维旋转.....	278
9.16.2 柱面.....	278
9.16.3 浮雕.....	278

9.16.4 卷页.....	279
9.16.5 透视.....	279
9.16.6 挤远 / 挤近.....	280
9.16.7 球面.....	280
9.17 艺术笔触.....	281
9.17.1 炭笔画.....	281
9.17.2 单色蜡笔画.....	281
9.17.3 蜡笔画.....	282
9.17.4 立体派.....	282
9.17.5 印象派.....	282
9.17.6 调色刀.....	283
9.17.7 彩色蜡笔画.....	283
9.17.8 钢笔画.....	284
9.17.9 点彩派.....	284
9.17.10 木版画.....	285
9.17.11 素描.....	285
9.17.12 水彩画.....	286
9.17.13 水印画.....	286
9.17.14 波纹纸画.....	286
9.18 模糊.....	287
9.18.1 定向平滑.....	287
9.18.2 高斯式模糊.....	287
9.18.3 锯齿状模糊.....	288
9.18.4 低通滤波器.....	288
9.18.5 动态模糊.....	289
9.18.6 放射状模糊.....	289
9.18.7 平滑.....	289
9.18.8 柔和.....	290
9.18.9 缩放.....	290
9.19 相机.....	290
9.20 颜色转换.....	291
9.20.1 位平面.....	291
9.20.2 半色调.....	291
9.20.3 梦幻色调.....	292

9.20.4	曝光.....	292
9.21	轮廓图.....	292
9.21.1	边缘检测.....	292
9.21.2	查找边缘.....	293
9.21.3	描摹轮廓.....	293
9.22	创造性.....	294
9.22.1	工艺.....	294
9.22.2	晶体化.....	294
9.22.3	织物.....	294
9.22.4	框架.....	295
9.22.5	玻璃砖.....	296
9.22.6	儿童游戏.....	296
9.22.7	马赛克.....	296
9.22.8	粒子.....	297
9.22.9	散开.....	297
9.22.10	茶色玻璃.....	298
9.22.11	彩色玻璃.....	298
9.22.12	虚光.....	299
9.22.13	旋涡.....	299
9.22.14	天气.....	299
9.23	扭曲.....	300
9.23.1	块状.....	300
9.23.2	置换.....	300
9.23.3	偏移.....	301
9.23.4	像素.....	301
9.23.5	龟纹.....	302
9.23.6	旋涡.....	302
9.23.7	平铺.....	303
9.23.8	湿笔画.....	303
9.23.9	涡流.....	303
9.23.10	风吹效果.....	304
9.24	杂点.....	304
9.24.1	添加杂点.....	305
9.24.2	最大值.....	305

9.24.3	中值.....	305
9.24.4	最小.....	306
9.24.5	去除龟纹.....	306
9.24.6	去除杂点.....	307
9.25	鲜明化.....	307
9.25.1	适应非鲜明化.....	307
9.25.2	定向柔化.....	307
9.25.3	高通滤波器.....	308
9.25.4	鲜明化.....	308
9.25.5	非鲜明化遮罩.....	309
9.26	插件.....	309
9.27	拓展练习——制作下雪效果.....	309
9.28	习题.....	312

第10章 逃出陷阱

10.1	底色陷阱.....	314
10.1.1	黑色底避四色黑.....	314
10.1.2	浅色底避黑.....	314
10.2	文字陷阱.....	315
10.2.1	文字字体陷阱.....	315
10.2.2	文字颜色陷阱.....	315
10.3	尺寸陷阱.....	316
10.4	颜色陷阱.....	317
10.4.1	四色的设置.....	317
10.4.2	专色的困惑.....	317
10.5	图片陷阱.....	318
10.5.1	图片的模式问题.....	318
10.5.2	图片的缩放问题.....	318
10.5.3	图片的尺寸问题.....	318
10.5.4	图片的链接问题.....	318
10.6	常用快捷键分类.....	318
10.6.1	移动编辑对象的快捷键.....	319

10.6.2	常用工具快捷键.....	319
10.6.3	文档编辑快捷键.....	320
10.6.4	文字处理快捷键.....	321
10.7	习题.....	322

第11章 综合案例

11.1	常用艺术文字表现技法.....	324
11.1.1	渐变文字.....	324
11.1.2	变形文字.....	327
11.1.3	花纹文字.....	331
11.2	企业VI设计.....	334

11.2.1	LOGO设计.....	334
11.2.2	名片.....	338
11.2.3	工作证.....	340
11.2.4	信封.....	344
11.2.5	档案袋.....	346
11.3	插画设计.....	353
11.3.1	咏荷.....	353
11.3.2	卡通插画.....	366
11.4	海报设计.....	375
11.4.1	服装店宣传海报.....	375
11.4.2	房地产宣传海报.....	378

习题答案.....	387
-----------	-----

第 1 章

Chapter

01

认识 CorelDRAW X6

本章要点:

本章将对CorelDRAW X6进行简单的介绍,包括CorelDRAW在设计流程和印刷设计中的作用,CorelDRAW X6的安装、启动、工作环境介绍以及文件的操作等基础知识,使读者对CorelDRAW X6有初步的了解。

主要内容:

- 基础知识
- CorelDRAW在设计流程中的重要作用
- CorelDRAW在印刷设计中的运用
- 软件的安装
- 启动CorelDRAW X6
- CorelDRAW X6的工作环境
- 文件的操作
- 页面设置
- 视图控制
- 图形对象的导入与导出
- CorelDRAW X6的优化设置

1.1 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，区分矢量图形和位图图像所具有的不同性质非常重要。

1.1.1 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。在CorelDRAW应用程序中，可以将矢量图形转换为位图，然后在CorelDRAW中应用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。

1. 矢量图形

矢量图形（也称为向量图形）是由被称为矢量的数学对象定义的线条和曲线组成，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，可以将图形缩放到任意尺寸，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，如图1-1所示。

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、PageMaker和Illustrator等程序。CorelDRAW程序常用于PC机，FreeHand程序常用于Mac（苹果）机；PageMaker和Illustrator程序可用于PC机，也可用于苹果机，它们都是对图形、文字、标志等对象进行处理的程序。

2. 位图图像

位图图像（也称为点阵图像）是由许多点组成的，其中每一个点称为像素，而每个像素都有一个明确的颜色，如图1-2所示。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。

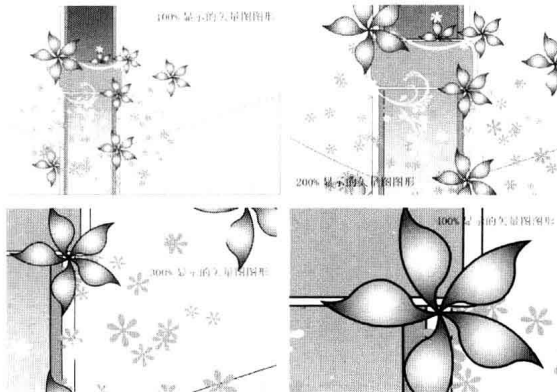


图1-1 矢量图形的显示

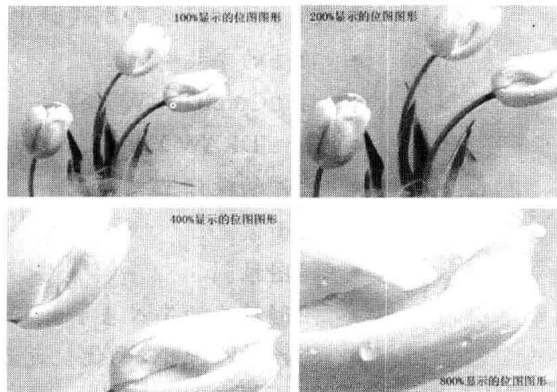


图1-2 位图图形的显示

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，如果在屏幕上对它们进行缩放或低于创建时的分辨率来打印它们，将丢失其中的细节，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图形图像处理的首选程序。

1.1.2 颜色模式

CorelDRAW软件中的应用程序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。

颜色模式用于定义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：一种简单的颜色图表，它定义颜色模式中显示的颜色范围。以下是几种颜色模型：RGB（红色、绿色和蓝色），CMY（青色、品红色和黄色），CMYK（青色、品红、黄色和黑色），HSB（色度、饱和度和亮度），HLS（色度、光度和饱和度）以及CIE L*a*b（Lab），如图1-3所示。

在CorelDRAW中处理的图像的颜色以颜色模式为基础。颜色模式定义图像的颜色特征，并由其组件的颜色来描述。CMYK颜色模式由青色（C）、品红色（M）、黄色（Y）和黑色（K）值组成，RGB颜色模式由红色（R）、绿色（G）和蓝色（B）值组成。

采用CMYK模式印刷可以产生真实的黑色和范围很广的色调。在CMYK颜色模式中，颜色值是以百分数表示的，因此一个值为100的墨水意味着它是以全饱和度应用的。

尽管从屏幕上看不出CMYK颜色模式的图像与RGB颜色模式的图像之间的差别，但是这两种图像是截然不同的。在图像尺度相同的情况下，RGB图像的文件大小比CMYK图像要小，但RGB颜色空间或色谱却可以显示更多的颜色。因此，凡是用于要求有精确色调逼真度的Web或桌面打印机的图像，一般都采用RGB模式。在商业印刷机等需要精确打印再现的场合，图像一般采用CMYK模式创建。调色板颜色图像在减小文件大小的同时力求保持色调逼真度，因而适合在屏幕上使用。

每次转换图像的颜色模式时，都可能会丢失颜色信息。因此应该先保存编辑好的图像，再将其更改为不同的颜色模式。

CorelDRAW支持黑白（1位）、灰度（8位）、双色调（8位）、调色板（8位）、RGB颜色（24位）、Lab颜色（24位）与CMYK颜色（32位）等颜色模式。

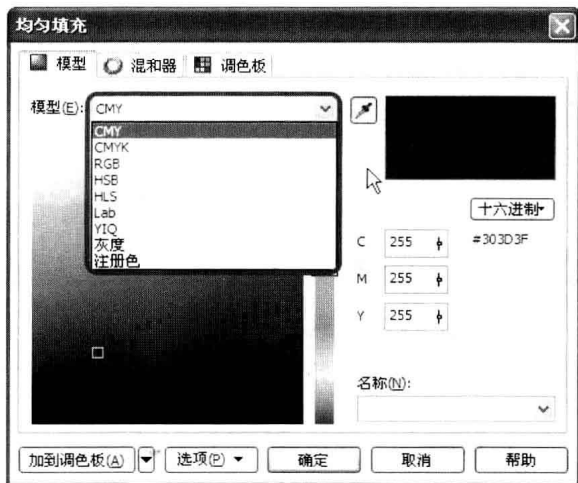


图1-3 颜色模型的显示

1.2 CorelDRAW在设计流程中的重要作用

CorelDRAW作为一款集绘图和排版于一身的优秀的设计软件，在平面设计流程中占据着重要位置，它可以为其他的排版软件提供绘制的图形，也可以接受其他软件生成的图片完成排版，直接用于输出印刷。

通过流程图，能够直观地看到3类常用设计软件的不同作用，以及它们共同协作完成商业品的制作流程，如图1-4所示。

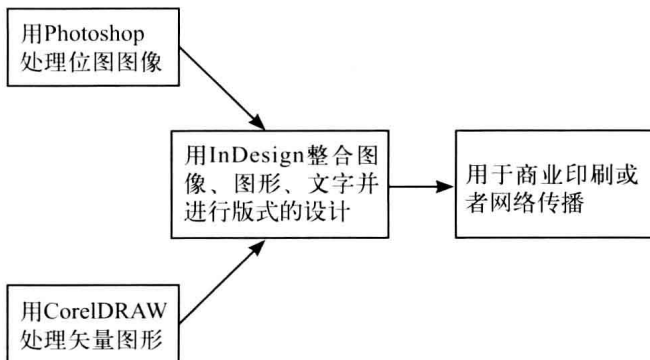


图1-4 流程图

1.3 CorelDRAW在印刷设计中的运用

使用CorelDRAW软件为企业绘制标志、图形，排版书刊、画册是设计师必备的技能。CorelDRAW常用来处理以下工作。

1. 地图

利用CorelDRAW的手绘工具，设计师能轻松地完成绘制路径以及在地图中的路线上进行描边的工作。使用CorelDRAW的自定义符号，可以节省时间，并显著地减小文件的大小，如图1-5所示。

2. 海报、名片

使用CorelDRAW的绘图功能、文字变形功能和图案编辑功能，可以制作出各种各样的海报、名片，制作的海报效果如图1-6所示。

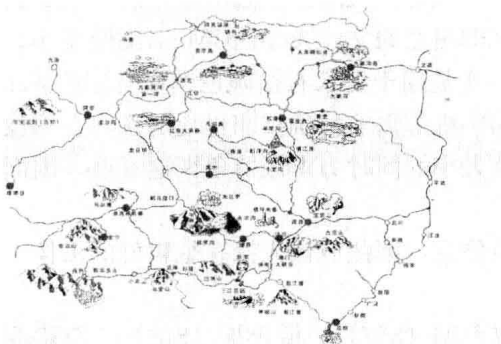


图1-5 地图



图1-6 海报