



刘任平 钮竹英 彭宗勤 等编著
飞思教育产品研发中心 监制



21世纪计算机
职业应用规划教程



职业应用核心教学内容 同步视频辅助教学光盘
职业化案例分析与指导 职业目标指导技能培养
完备的教学体系和教案 单元练习结合综合测试

CorelDRAW X3 中文版

视频 职业应用
教程



电子工业出版社

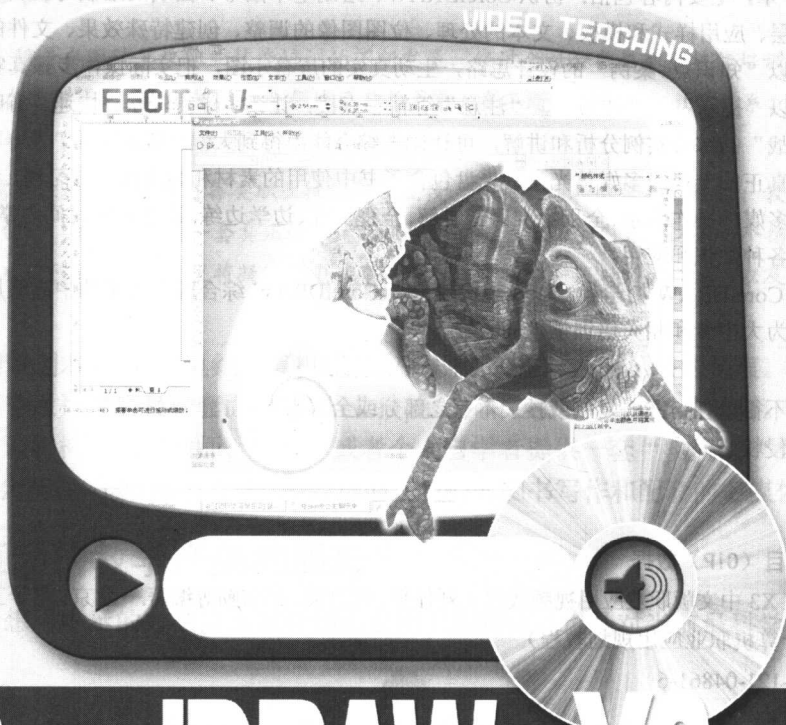
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
http://www.phei.com.cn



21世纪计算
职业应用规划教

刘任平 钮竹英 彭宗勤 等编著

飞思教育产品研发中心 监制



CorelDRAW X3 中文版 视频职业应用教程

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

本书是一本关于如何使用 CorelDRAW X3 进行平面设计的优秀图书。采用了由浅入深、由表及里的讲解形式,以软件自身体系为线索,将设计中的实际应用作为案例,循序渐进地讲解了 CorelDRAW 的使用方法和技巧,内容广泛,能使读者做到活学活用、举一反三。

全书分为 10 章,主要包括:初识 CorelDRAW、绘制基本图形、曲线的绘制与编辑、为图形设置轮廓与填充、应用图层、应用样式和模板、文本的处理、位图图像的调整、创建特殊效果、文件的打印与输出、综合案例应用等。以“知识点+案例”的设计思路,生动真实的屏幕示图,把实际操作步骤真实、全程地展现在读者面前。并配以“提示”、“技巧”、“注意”等精彩点拨,让读者学得轻松、快速、省时、省力,另外加上“职业上机实战”的综合实例分析和讲解,能让读者综合能力得到大幅度提高。

配套光盘是真正的专业级多媒体光盘,光盘包含了书中使用的素材和源文件,有习题,还有教案。长达 3 个多小时的全真多媒体操作演示、全程标准语音讲解,全程交互、边学边练。让您在短时间内掌握用 CorelDRAW 进行平面设计的各种知识和应用。

本图书适合 CorelDRAW 初学者,以及想快速提高 CorelDRAW 综合应用水平的中高级用户,既可作为自学教材,也可作为大中专和相关培训学校的教材。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X3 中文版职业应用视频教程 / 刘任平, 钮竹英, 彭宗勤等编著. —北京: 电子工业出版社, 2007.9
(21 世纪计算机职业应用规划教程)
ISBN 978-7-121-04861-6

I. C… II. ①刘…②钮…③彭… III. 图形软件, CorelDRAW X3—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 124947 号

责任编辑: 王树伟

印刷: 北京市顺义兴华印刷厂

装订: 三河市双峰印刷装订有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

开本: 787×1092 1/16 印张: 19.5 字数: 530.4 千字

印次: 2007 年 9 月第 1 次印刷

印数: 6 000 册 定价: 32.00 元 (含光盘 1 张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。



——为您奉献“实用”、“高效”、“周到”的培训教程

丛书策划初衷

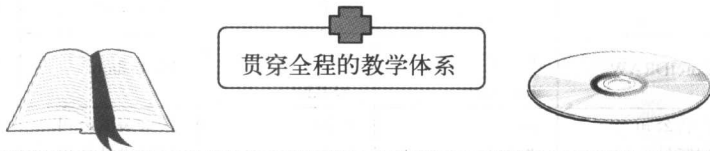
背景与思考：随着我国计算机职业技能培训的不断发展，经过全社会各类职业技能培训院校多年来的实践，以及各出版社在选题策划上的摸索，这个领域已日趋成熟。在不断调整和优化教学体系、教学模式和教学用书方面，大家都积累了很多经验和教训。

现在，我们需要做的就是把来自各类职业技能培训院校、培训教师和出版界的经验、教训，总结起来，经过思索、提炼、创新、整合，打造一套真正适合计算机培训的教程体系和内容。这是一个扬弃的过程，很艰难，但是是一份很有价值的工作。这里将凝结长期从事计算机培训教学一线教师的心血，以及无数出版界同仁的积累。

这就是我们策划本套《21 世纪计算机职业应用规划教程》系列丛书的初衷。这也是继我们推出“培训专家”系列之后又一套面向 IT 职业技能培训和应用开发的专业教材。我们的目的很简单，就是为培训机构、培训教师、学员，或者个人自学者提供一套“实用”、“高效”、“周到”的图书产品。你会发现，这“六字方针”将会贯彻在我们的图书写作和配套的多媒体教学光盘中。

打造书盘互动的教学产品和服务

这里，我们想用图示的方法给大家介绍本套图书的特点，也是对当前最科学的培训教学模式的展示。



包含导读、理论基础、技能教学、案例实践、单元练习、综合测试的整套教学体系

图书内容上不求大而全，而是适合、实用

如何使用图书（建议：整个教学环节应先使用图书进行技能讲授与学习，然后再使用光盘）：

课前预习：导读、知识点预习

课程讲授：基础理论结合软件操作方法讲述，配以小实例

教师教案 → 进入光盘

案例讲解：用书中具有职业特征的案例强化教学内容，最好是先讲解案例的需求、实现思路，再分解其中的关键步骤，继而根据所给素材和效果图，来自我练习，如果有困难，再根据书中详细步骤完成全部案例实战

案例演示 → 进入光盘

测试练习：快速测试本课教学成果

单元测试 + **综合测试** → 进入光盘

如何使用光盘：

教师教案 教师可以直接使用本光盘附带的电子教案，也可进行修改、补充。本光盘附带的电子教案是本课程的教学要点和关键知识点，并进行了合理的教学规划

案例演示 提供专业级多媒体互动视频，涵盖了书中案例的全部职业案例。全程语音讲解、全真操作演示、全程交互。讲解生动直观，如同亲眼目睹教师的教学过程，是教学中的最佳辅助工具，可以边听讲解，边自行操作，真正做到边学边练

单元测试 + **综合测试** 测试系统带有较大题量的各类测试题，包括客观题、主观题和操作题，提供全面的教学测试

培训是一定周期的教学过程，那么我们将在这个教学过程中，每半年为培训机构和培训教师提供一套完整的综合测试试卷，届时将会在飞思网站上提供下载。

为您规划 IT 培训体系

掌握计算机的各类技能，一方面是为了提高自身职业技能，另一方面也是为了寻求更好的就业机会。这里精心编制了如下“职业导航”，给出读者心中目标职位所需掌握的知识结构及进修方向，希望可以帮助读者明确目标，成功就业，避免走弯路。

电脑基础与办公类：

目 标 职 位		文秘、行政、财务、销售、 策划、市场人员	录入排版人员	文字编辑校对	网 络 编 辑	网络管理 维护人员	IT 支持
知 识 结 构	公共基础	ABC	A	ABC	AB	ABC	ABC
	职业必修	D	BD	D	CD	F	E
	加分选修	EG	CG	EG	EFG	DEG	DFG

说明：A：电脑入门 B：五笔打字 C：电脑上网 D：办公软件应用 E：电脑组装 F：局域网组建 G：电脑综合

图形图像与工业设计类：

目 标 职 位		平面美术师	网页设计师	网站工程师	建筑装饰设计师	多媒体制作师	工业设计师
知 识 结 构	必修技能	Photoshop	Dreamweaver Flash Photoshop	Dreamweaver ASP	3ds max AutoCAD	Authorware Flash	AutoCAD UG Pro/E
	加分选修	CorelDRAW	CorelDRAW Fireworks	JSP ASP.NET	Photoshop	Photoshop	3ds max
就 业 方 向		广告公司 出版社 平面媒体 装帧设计公司 网站 软件公司	网站 软件公司 机关、企业信息 部门	网站 软件公司 机关、企业信息 部门	装饰装潢公司 建筑设计公司 广告公司	学校 出版社 媒体广告公司	机械制造企 业、工业产品 造型、建筑设 计单位

飞思教育产品研发中心



联系方式

咨询电话：(010) 68134545 88254160

电子邮件：support@fecit.com.cn

服务网址：http://www.fecit.com.cn http://www.fecit.net

通用网址：计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT



本书内容：

本书是一本关于如何使用 CorelDRAW X3 进行平面设计的优秀图书。全书以 CorelDRAW X3 为基础，由浅入深地讲解了 CorelDRAW 的使用方法和在平面设计中的具体应用，内容广泛。

全书分为 10 章，主要内容包括：初识 CorelDRAW、绘制基本图形、曲线的绘制与编辑、为图形设置轮廓与填充、应用图层、应用样式和模板、文本的处理、位图图像的调整、创建特殊效果、文件的打印与输出、综合案例应用等。以“知识点+案例”的设计思路，生动真实的屏幕示图，把实际操作步骤真实、全程地展现在读者面前，并配以【提示】、【技巧】、【注意】等精彩点拨，让读者学得轻松、快速、省时、省力，加上【职业上机实战】的综合实例分析和讲解，能让读者的综合能力得到大幅度提高。

配套光盘：

配套光盘是真正的专业级多媒体光盘，光盘包含了书中使用的素材和源文件，有习题，还有教案。长达 3 个多小时的全真多媒体操作演示、全程标准语音讲解，全程交互、边学边练，让您在短时间内掌握用 CorelDRAW 进行平面设计的各种知识和应用。

你适合看本书吗？

如果你是从未学习过 CorelDRAW 的初学者，想快速地掌握它；如果你对 CorelDRAW 有了一定的认识，想进一步学习它在实际中的应用；如果你想掌握各种技巧并使用它们快速制作出各种高质量的平面设计作品，那么本书将成为你的良师益友，同时，本书非常适合作为相关培训学校的教材。

本套丛书由电子工业出版社飞思数码产品研发中心和锋线创作室共同策划，锋线创作室开发了多媒体软件，本书由刘任平担任主编，钮竹英、郑洪文、彭宗勤担任副主编，刘任平编写了第 1 章和第 2 章，并进行了选题策划等工作，钮竹英对稿子中不理想的内容进行了全方位的修改并进行了统稿工作，郑洪文编写了第 3 章和第 4 章，彭宗勤编写了第 5 章、第 6 章、第 7 章，穆杰编写了第 8 章和第 9 章，聂静编写了第 10 章。在本书的策划、创作过程中，得到了电子工业出版社市场部和发行部同事的指导和大力支持，在此一并表示诚挚的谢意。

在本书的编写过程中，我们力求精益求精，但难免存在一些错误和不足之处，敬请广大读者批评指正。

编著者

关于飞思

我们经常感谢生活的慷慨，让我们这些原本并不同源的人得以同本，为了同一个梦想走到一起。

因为身处科技教育前沿，我们深感任重道远；因为伴随知识更新节奏的加快，我们一刻也不敢停歇。虽然我们年轻，但我们拥有：

“严谨、高效、协作”的团队精神

全方位、立体化的服务意识

实力雄厚的作者群和开发队伍

当然，最重要的是我们还拥有：

恒久不变的理想

永不枯竭的激情和灵感

正因如此，我们敢于宣称：

飞思科技=丰富的内容+完美的形式

这也是我们共同精心培育的品牌  的承诺。

“问渠哪得清如许，为有源头活水来”。路再远，终需用脚去量；风景再美，终需自然抚育。

年轻的飞思人愿做清风细雨、阳光晨露，滋润您发芽、成长；更甘当坚实的铺路石，为您铺就成功之路。



第1章 初识 CorelDRAW X3.....1	
1.1 CorelDRAW 在设计行业中的应用.....1	
1.1.1 插画绘制.....1	
1.1.2 包装设计.....2	
1.1.3 广告设计.....2	
1.1.4 玩具设计.....2	
1.1.5 工业设计.....3	
1.1.6 VI设计.....3	
1.1.7 网页设计.....4	
1.2 学习 CorelDRAW 的基本概念.....4	
1.3 图形与图像的基本常识.....5	
1.3.1 矢量图.....5	
1.3.2 位图.....5	
1.3.3 色彩模式.....6	
1.4 走进 CorelDRAW.....7	
1.5 自定义工作环境.....11	
习题与问答.....12	
第2章 绘制基本图形.....13	
2.1 基本图形工具的使用.....13	
2.1.1 矩形.....14	
2.1.2 椭圆形.....15	
2.1.3 多边形.....17	
2.1.4 螺旋.....18	
2.1.5 外形工具的使用.....19	
2.2 选取对象.....20	
2.2.1 创建图形对象时选择对象.....20	
2.2.2 对象的选取.....21	
2.2.3 通过键盘选择对象.....23	
2.2.4 使用菜单命令选择对象.....24	
2.3 对象的变换.....25	
2.3.1 移动图形.....25	
2.3.2 旋转.....26	
2.3.3 缩放.....28	
2.3.4 倾斜.....30	
2.3.5 镜像.....31	
2.3.6 “变换”泊坞窗镜像对象.....32	

2.4 对象的转换.....33	
2.4.1 将几何图形转换为曲线.....33	
2.4.2 对象轮廓的设置与转换.....34	
2.5 对象组织.....34	
2.5.1 对齐与分布对象.....34	
2.5.2 群组对象.....37	
2.5.3 组合与拆分对象.....39	
2.5.4 锁定对象.....41	
2.6 对象整形.....42	
2.6.1 焊接对象.....42	
2.6.2 修剪对象.....43	
2.6.3 相交对象.....44	
2.7 职业上机实战——绘制图形标志.....46	
2.7.1 标志概述.....46	
2.7.2 标志设计流程.....46	
2.7.3 制作前的准备.....47	
2.7.4 绘制标志.....48	
第3章 曲线的绘制与编辑.....53	
3.1 绘制曲线.....53	
3.1.1 手绘工具的使用.....53	
3.1.2 “贝济埃”工具的使用.....55	
3.1.3 “艺术笔”工具的使用.....57	
3.1.4 “钢笔”工具的使用.....60	
3.1.5 “3点曲线”工具的使用.....61	
3.1.6 “度量”工具的使用.....61	
3.1.7 “交互式连线”工具的使用.....61	
3.2 形状编辑工具的使用.....62	
3.2.1 节点编辑工具的使用.....62	
3.2.2 “刻刀”工具的使用.....71	
3.2.3 “擦除”工具的使用.....71	
3.2.4 “涂抹”笔刷的使用.....73	
3.2.5 “粗糙”笔刷的使用.....73	
3.2.6 “自由变换”工具的使用.....74	
3.3 职业上机实战——绘制商业插画.....76	
3.3.1 插画与商业插画的概述.....76	
3.3.2 商业插画的分类.....76	

3.3.3	制作前的准备	78
3.3.4	绘制头部轮廓	79
3.3.5	绘制眼睛和鼻子的阴影层次	82
3.3.6	绘制嘴的阴影层	83
3.3.7	绘制头发的阴影层	84
第4章	为图形设置轮廓与填充	87
4.1	调色板	87
4.1.1	调整调色板显示位置和 浮动窗口的范围	87
4.1.2	调色板的组成	89
4.1.3	关闭和显示调色板	89
4.1.4	自定义调色板	90
4.1.5	选择颜色对话框	91
4.2	对象的轮廓	93
4.2.1	轮廓工具概述	93
4.2.2	编辑轮廓线颜色	95
4.2.3	编辑轮廓线宽度	97
4.2.4	编辑轮廓线样式	98
4.2.5	设置轮廓线的箭头	99
4.3	对象填充	100
4.3.1	均匀填充	100
4.3.2	渐变填充	104
4.4	图案填充	107
4.4.1	双色图案填充	107
4.4.2	全色图案填充	110
4.4.3	位图图案填充	111
4.5	纹理填充	111
4.6	“滴管”工具和“颜料桶” 工具的使用	113
4.7	PostScript 纹理填充	113
4.8	“交互式网格填充” 工具的使用	115
4.9	职业上机实战——绘制卡通 头像	116
4.9.1	卡通概述	116
4.9.2	卡通分类	116
4.9.3	卡通的表现方法	117
4.9.4	绘制头像基本图形	118
4.9.5	填充渐变色	120

4.9.6	使用“交互式填充” 工具进行调整	121
4.9.7	绘制头部的各个器官	121
4.9.8	设置轮廓线	122
4.9.9	设置渐变颜色填充	123
4.9.10	绘制黑眼球和鼻头	124
4.9.11	绘制光影和线条图形	125
第5章	应用图层、样式和模板	129
5.1	图层的操作和管理	129
5.1.1	新建和删除图层	129
5.1.2	在图层中添加对象	130
5.1.3	为新建的主图层添加对象	132
5.1.4	在图层中选择对象	133
5.1.5	在图层中移动对象	134
5.1.6	在图层间复制对象	135
5.2	颜色样式的应用	137
5.2.1	创建颜色样式	137
5.2.2	编辑颜色样式	140
5.2.3	删除颜色样式	141
5.3	图形和文本样式的应用	142
5.3.1	创建图形样式	142
5.3.2	应用图形样式	142
5.3.3	编辑图形样式	143
5.3.4	删除图形样式	145
5.3.5	查找图形样式	145
5.3.6	为图形或文本样式 定义快捷键	145
5.4	模板的创建和应用	146
5.4.1	创建模板	146
5.4.2	应用模板	146
5.5	职业上机实战——使用分层 为插画填色	148
5.5.1	分层	148
5.5.2	使用颜色样式填色	150
第6章	文本的应用	155
6.1	文本的输入	155
6.1.1	添加美术文本	155
6.1.2	文本的属性设置	156
6.1.3	添加段落文本	157

6.1.4 选择文本对象.....	157	7.1.1 位图的导入.....	179
6.2 文字间距的调整.....	157	7.1.2 位图的裁剪.....	180
6.3 段落文本的设置.....	158	7.1.3 位图的链接和嵌入.....	181
6.3.1 段落文本的分栏.....	158	7.1.4 编辑链接和嵌入对象.....	182
6.3.2 文字的编排.....	162	7.2 将矢量图转换为位图.....	183
6.3.3 文本对齐的设置.....	162	7.3 位图的矢量化.....	184
6.3.4 首字下沉设置.....	163	7.3.1 描摹位图.....	184
6.4 文本样式的设定.....	164	7.3.2 手动矢量化位图.....	185
6.4.1 样式的应用.....	164	7.4 调整位图的色彩.....	186
6.4.2 自定义文本样式.....	165	7.4.1 使用“高反差”效果.....	186
6.4.3 项目符号的设置.....	165	7.4.2 使用“局部平衡”效果.....	187
6.5 在文字中加入符号.....	166	7.4.3 使用“亮度/对比度/强度” 效果.....	188
6.6 单个文字的设置.....	167	7.4.4 使用“颜色平衡”效果.....	189
6.6.1 使用形状工具选择 单个文字.....	167	7.4.5 使用“伽玛值”效果.....	190
6.6.2 设置文本对象中的文字.....	167	7.4.6 使用“色度/饱和度/亮度” 效果.....	190
6.7 创建特殊效果.....	168	7.4.7 使用“通道混合器”效果.....	191
6.7.1 使文本嵌合路径.....	168	7.4.8 颜色遮罩.....	192
6.7.2 沿路径创建文本.....	168	7.4.9 颜色模式.....	193
6.7.3 沿路径排列已创建文本.....	168	7.5 为位图添加特殊效果.....	194
6.7.4 拆分沿路径排列的 文本对象.....	169	7.5.1 位图的三维效果.....	194
6.7.5 在嵌入图形中编排文本.....	169	7.5.2 “艺术笔触”滤镜组.....	195
6.7.6 围绕图形对象排列 段落文本.....	170	7.5.3 “模糊”滤镜组.....	197
6.7.7 使用封套.....	171	7.5.4 相机滤镜.....	198
6.7.8 用节点编辑工具编辑文本.....	172	7.5.5 “颜色转换”滤镜组.....	199
6.7.9 美术文本和段落文本 之间的相互转换.....	172	7.5.6 “轮廓图”滤镜组.....	200
6.8 职业上机实战——宣传卡片 设计.....	172	7.5.7 “创造性”滤镜组.....	201
6.8.1 宣传卡概述.....	173	7.5.8 “扭曲”滤镜组.....	202
6.8.2 宣传卡片的分类.....	173	7.5.9 “杂点”滤镜组.....	203
6.8.3 宣传卡片的表示方式.....	173	7.5.10 “鲜明化”滤镜组.....	204
6.8.4 排版设计.....	174	7.6 职业上机实战——人物招贴 海报.....	205
6.8.5 设置辅助线.....	174	7.6.1 招贴设计的概念.....	205
6.8.6 为宣传页添加文本.....	176	7.6.2 招贴设计的特征.....	205
第7章 位图图像的调整.....	179	7.6.3 招贴设计的局限.....	206
7.1 导入和裁剪位图.....	179	7.6.4 招贴设计的法则.....	206
		7.6.5 招贴设计的步骤.....	206
		7.6.6 招贴设计的用色.....	206
		7.6.7 招贴设计的应用.....	207

7.6.8	人物招贴背景处理	207
7.6.9	其他设计元素的制作	208
第 8 章	创建特殊效果	211
8.1	交互式调和效果	211
8.2	交互式轮廓图效果	214
8.3	交互式变形效果	216
8.3.1	推拉变形效果	216
8.3.2	拉链变形效果	217
8.3.3	扭曲变形效果	218
8.4	交互式阴影效果	219
8.5	封套效果	221
8.6	交互式立体化效果	221
8.6.1	使用“交互式立体化” 工具	221
8.6.2	使用“交互式立体化” 工具属性栏	222
8.7	透视效果	224
8.7.1	创建透视效果	224
8.7.2	编辑透视	225
8.7.3	编辑消失点	225
8.7.4	删除透视	226
8.8	图框的精确剪裁	226
8.9	透镜效果	227
8.9.1	“透镜”效果的种类	227
8.9.2	添加透镜效果	228
8.10	交互式透明效果	230
8.10.1	均匀透明效果	230
8.10.2	渐变透明效果	231
8.10.3	底纹透明效果	232
8.11	职业上机实战——海报的 绘制	232
8.11.1	制作前的准备	233
8.11.2	创建主体	233

8.11.3	创建金属光泽和光影效果	238
8.11.4	创建光雾效果	241
第 9 章	文件的打印与输出	245
9.1	打印的设置方法	245
9.2	打印预览效果	246
9.2.1	打印预览窗口	246
9.2.2	菜单说明	247
9.2.3	打印预览的方式	248
9.2.4	调整和预览对象	248
9.3	设置打印区域的方法	250
9.3.1	常规选项的设置	250
9.3.2	版面选项的设置	251
9.3.3	分色选项的设置	252
9.3.4	印前选项的设置	252
9.3.5	其他选项的设置	253
9.3.6	使用印前检查	253
9.4	合并打印的方法	254
9.5	彩色输出	256
9.6	网络输出设置	258
9.7	将 Flash 格式嵌入到 HTML	259
9.8	Web 图像的优化	261
第 10 章	综合案例应用	263
10.1	VI 设计	263
10.1.1	VI 概念	263
10.1.2	VI 设计案例	264
10.2	版式设计	275
10.2.1	版式设计的概念	275
10.2.2	版式设计案例	276
10.3	海报设计	284
10.3.1	海报概述	284
10.3.2	海报设计案例	285

第 1 章 初识 CorelDRAW X3

CorelDRAW 是由 Corel 公司开发出品的一款矢量图形制作工具软件，因其功能强大、易于掌握、能够帮助用户快速出色地完成各种设计方案而著称，目前最新版本为 X3 中文版。

本章主要介绍 CorelDRAW X3 的工作界面，以及图形图像的基础知识等内容。

学习提要：

- CorelDRAW 的应用
- CorelDRAW 的基本概念
- 矢量图和位图的概念
- 了解色彩模式
- 熟悉 CorelDRAW 的工作环境



1.1 CorelDRAW 在设计行业中的应用

本节将通过案例欣赏，来感受 CorelDRAW 在各个设计行业中的不俗应用表现。

1.1.1 插画绘制

由于 CorelDRAW 在贝济埃曲线和颜色填充与调整方面的强大功能，使其在插画绘制领域得到了广泛的使用，如图 1-1 所示。同时现在商场和杂志上的时尚插画都流行一种变形夸张的风格，这类插画通常以女性为主题，多绘制购物和休闲场景，运用局部夸张的手法，产生极强的装饰效果，同时也非常具有现代感和时尚感，绘制此类插画，CorelDRAW 更是游刃有余。



图 1-1 插画效果



1.1.2 包装设计

在包装设计领域, CorelDRAW 既可以绘制出表示尺寸的包装盒展开图, 还可以将其立体化, 绘制出效果图, 包装作品如图 1-2 所示。

1.1.3 广告设计

利用 CorelDRAW 可以根据用户的想象力展现出虚拟的商品, 并在对排版和设计的感觉指导下, 使用辅助线、预设样式等功能, 来重新组织文字和图像, 以达到最适宜的效果, 这是其他图像设计软件所不能实现的, 广告效果如图 1-3 所示。



图 1-2 在包装设计中的应用效果



图 1-3 广告设计中的应用效果

1.1.4 玩具设计

CorelDRAW 在设计模型、折纸和卡通玩具方面具有极强的优势, 这在图形的版式调整方面可以体现出来, 相关设计效果如图 1-4 所示。

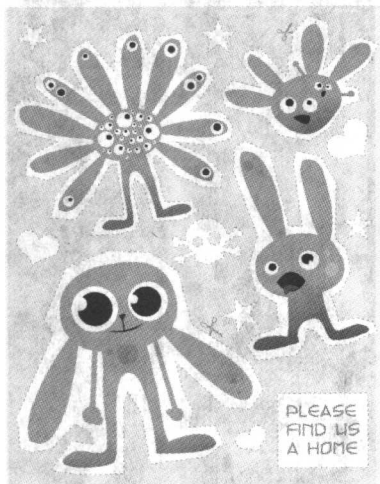


图 1-4 剪纸玩具效果



1.1.5 工业设计

使用 CorelDRAW 可以快速、逼真地表现产品的造型、材质、光影等效果,可以使最初的设计理念和创意真实地体现出来,如图 1-5 所示。



图 1-5 在工业设计中的应用效果

1.1.6 VI 设计

由于 CorelDRAW 既具备绘制功能,又具备排版及折页的编辑功能,所以在 VI 的设计领域,CorelDRAW 比较有优势,如图 1-6 所示为一幅 VI 设计效果图。

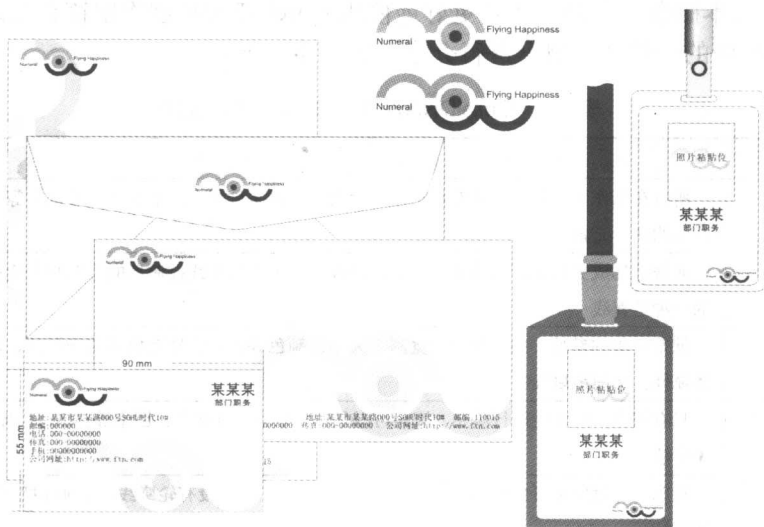


图 1-6 VI 形象设计效果



1.1.7 网页设计

利用 CorelDRAW 绘制的矢量效果网页，具有图形明快、颜色单纯和输出网页后传输速度快的特点，如图 1-7 所示是一幅网页效果图。



图 1-7 矢量网页效果

CorelDRAW 在设计中的应用十分广泛，以其强大的功能、众多的控件、简明的操作风格，成为绘制图形设计者的首选。

1.2 学习 CorelDRAW 的基本概念

了解图形的基本概念，有助于用户更好地使用 CorelDRAW 创作出符合要求的图形。下面将对 CorelDRAW 中的一些基本概念进行介绍，如表 1-1 所示。

表 1-1 CorelDRAW 主要基本概念与含义

基本概念	含义
对象	所有在工作区内可编辑的都是对象。对象包括很多种类，比如曲线、美术字等，这些是构成图形作品的基本元素
曲线	曲线是构成矢量图形的最基本元素，由锚点的位置与曲线控制柄的方向和长度控制。其中最特殊的一种是直线
属性	就是对象的参数，例如对象的宽高、大小、颜色等等，特殊对象有特殊属性，例如文字对象有字体属性、字间距属性等
填充	只有闭合曲线才能进行填充，填充可以是单一颜色、渐变色、图案等。CorelDRAW 允许对象没有填充
轮廓线	轮廓线与对象不可分割，但 CorelDRAW 允许对象没有轮廓线，轮廓线拥有粗细、笔触、颜色等属性
交互	交互性是最近常用到的一个词，在 CorelDRAW 中，凡是有交互二字开头的工具代表了无需通过设置命令来观察变化，而是通过一些鼠标操作就可以立即对当前被选对象的属性样式进行更改



1.3 图形与图像的基本常识

在学习 CorelDRAW 之前,了解一些图形图像的基础知识,对用户更好地使用 CorelDRAW 制作符合要求的图形图像会起到很好地帮助作用。计算机处理的图形图像通常是矢量和位图两种类型,在这两种类型中可以使用多种颜色模式,所以在设计图形图像时选择矢量图还是位图、使用哪种色彩模式,都是用户需要考虑的,下面将对矢量图、位图和色彩模式进行介绍。

1.3.1 矢量图

矢量图使用直线和曲线来描述图形,这些图形的元素是一些点、线、矩形、多边形、圆和弧线等,它们都是通过数学公式计算获得的。例如一幅花的矢量图形实际上是由线段形成外框轮廓,由外框的颜色以及外框所封闭的颜色决定花显示出的颜色。由于矢量图形可通过公式计算获得,所以矢量图形文件体积一般较小。矢量图形最大的优点是无论放大、缩小或旋转等不会失真,如图 1-8 所示。最大的缺点是难以表现色彩层次丰富的逼真图像效果。

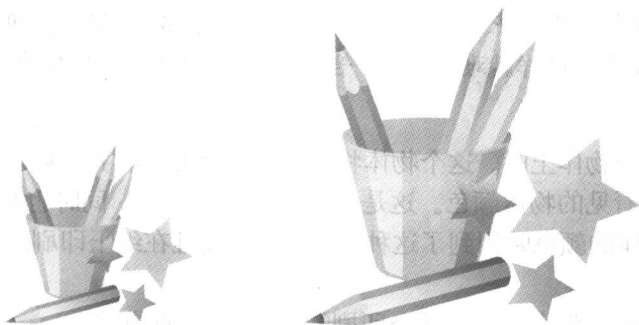


图 1-8 矢量图形缩放效果

1.3.2 位图

位图又称点阵图,一般用于照片品质的图像,是由许多像小方块一样的像素组成的。图像的效果由像素的位置与颜色值决定,能真实地表现出颜色阴影的变化。位图就是以无数的色彩点组成的图案,当你无限放大时你会看到一块一块的像素色块,效果会失真,如图 1-9 所示。常用的图像处理工具软件有 Photoshop、Painter 等。

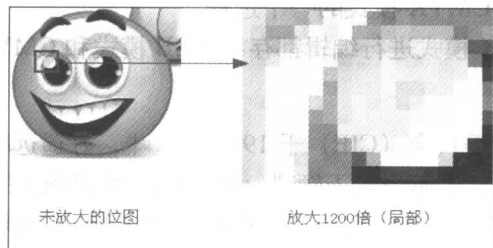


图 1-9 位图图像的缩放效果

1.3.3 色彩模式

色彩模式是图形设计最基本的知识,每一种模式都有自己的优缺点,都有自己的适用范围,下面介绍几种常用的色彩模式。

1. RGB 模式

RGB 是色光的色彩模式。R 代表红色, G 代表绿色, B 代表蓝色, 3 种色彩叠加形成了各种色彩。因为 3 种颜色都有 256 个亮度水平级, 所以 3 种色彩叠加能形成 1670 万种颜色, 也就是真彩色, 通过它们足以再现绚丽的世界。

在 RGB 模式中, 由红、绿、蓝相叠加可以产生其他颜色, 因此该模式也叫加色模式。所有显示器、投影设备以及电视机等许多设备都是依赖于这种加色模式来实现的。

就编辑图像而言, RGB 色彩模式也是最佳的色彩模式, 因为它可以提供全屏幕的 24bit 的色彩范围, 即真彩色显示。但是, 如果将 RGB 模式用于打印就不是最佳的了, 因为 RGB 模式所提供的有些色彩已经超出了打印的范围, 因此在打印一幅真彩色的图像时, 就必然会损失一部分亮度, 并且比较鲜艳的色彩肯定会失真的。这主要因为打印所用的是 CMYK 模式, 而 CMYK 模式所定义的色彩要比 RGB 模式定义的色彩少很多, 因此打印时, 系统自动将 RGB 模式转换为 CMYK 模式, 这样就难免损失一部分颜色, 出现打印后失真的现象。

2. CMYK 模式

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。

按照这种减色模式, 就衍变出了适合印刷的 CMYK 色彩模式。

CMYK 代表印刷上用的 4 种颜色, C 代表青色, M 代表洋红色, Y 代表黄色, K 代表黑色。因为在实际引用中, 青色、洋红色和黄色很难叠加形成真正的黑色, 最多不过是褐色而已。因此才引入了 K——黑色。黑色的作用是强化暗调, 加深暗部色彩。

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。主要因为: ①即使在 CMYK 模式下工作, Photoshop 也必须将 CMYK 模式转变为显示器所使用的 RGB 模式。②对于同样的图像, RGB 模式只需要处理 3 个通道即可, 而 CMYK 模式则需要处理 4 个通道。

由于用户所使用的扫描仪和显示器都是 RGB 设备, 所以无论什么时候使用 CMYK 模式工作都有把 RGB 模式转换为 CMYK 模式的一个过程。

因此, 是否应用 CMYK 模式进行编辑都存在 RGB 模式和 CMYK 模式转换的问题。

3. Lab 模式

Lab 模式是有国际照明委员会 (CIE) 于 1976 年 (哇, 好遥远呀) 公布的一种色彩模式。

Lab 模式既不依赖光线, 也不依赖于颜料, 它是 CIE 组织确定的一个理论上包括了人眼可以看见的所有色彩的色彩模式。Lab 模式弥补了 RGB 和 CMYK 两种色彩模式的不足。

Lab 模式由 3 个通道组成, 但不是 R、G、B 通道。它的一个通道是亮度, 即 L。另外两个是色彩通道, 用 A 和 B 来表示。A 通道包括的颜色是从深绿色 (低亮度值) 到灰色 (中亮度