

图形图像处理 (CorelDRAW X6)

◎ 于 斌 主编

◎ 段 欣 主审



中国工信出版集团



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

图形图像处理 (CorelDRAW X6)

于 斌 主 编
段 欣 主 审

電子工業出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京 · BEIJING

内 容 简 介

本书根据教育部颁发的《中等职业学校专业教学标准（试行）信息技术类（第一辑）》中的相关教学内容和要求编写。

本书采用案例、模块教学的方法，以案例引领的方式分8个模块讲述了CorelDRAW X6的基本操作，绘图与填充工具，图形的编辑与管理，交互式工具组的使用，位图、文本和表格的处理等基本操作，并通过综合应用的方式全面展示了使用CorelDRAW软件进行平面设计的综合技巧。

本书是计算机动漫与游戏制作专业的专业核心课程教材，也可作为各类计算机动漫与游戏制作培训班的教材，还可以供计算机动漫与游戏制作人员参考学习。

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

图形图像处理. CorelDRAW X6 / 于斌主编. —北京：电子工业出版社，2016.9

ISBN 978-7-121-24842-9

I. ①图… II. ①于… III. ①图象处理软件—中等专业学校—教材②图形软件—中等专业学校—教材
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字（2014）第274853号

策划编辑：关雅莉

责任编辑：关雅莉

印 刷：三河市华成印务有限公司

装 订：三河市华成印务有限公司

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编：100036

开 本：787×1092 1/16 印张：14.5 字数：371.2千字

版 次：2016年9月第1版

印 次：2016年9月第1次印刷

定 价：29.80元

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）88254888，88258888。

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

本书咨询联系方式：（010）88254617，luomn@phei.com.cn。

编审委员会名单

主任委员：

武马群

副主任委员：

王 健 韩立凡 何文生

委 员：

丁文慧	丁爱萍	于志博	马广月	马永芳	马玥桓	王 帅	王 苒	王 彬
王晓姝	王家青	王皓轩	王新萍	方 伟	方松林	孔祥华	龙天才	龙凯明
卢华东	由相宁	史宪美	史晓云	冯理明	冯雪燕	毕建伟	朱文娟	朱海波
向 华	刘 凌	刘 猛	刘小华	刘天真	关 莹	江永春	许昭霞	孙宏仪
杜 珺	杜宏志	杜秋磊	李 飞	李 娜	李华平	李宇鹏	杨 杰	杨 怡
杨春红	吴 伦	何 琳	余运祥	邹贵财	沈大林	宋 薇	张 平	张 侨
张 玲	张士忠	张文库	张东义	张兴华	张呈江	张建文	张凌杰	张媛媛
陆 沁	陈 玲	陈 颜	陈丁君	陈天翔	陈观诚	陈佳玉	陈泓吉	陈学平
陈道斌	范铭慧	罗 丹	周 鹤	周海峰	庞 震	赵艳莉	赵晨阳	赵增敏
郝俊华	胡 尹	钟 勤	段 欣	段 标	姜全生	钱 峰	徐 宁	徐 兵
高 强	高 静	郭 荔	郭立红	郭朝勇	黄 彦	黄汉军	黄洪杰	崔长华
崔建成	梁 姗	彭仲昆	葛艳玲	董新春	韩雪涛	韩新洲	曾平驿	曾祥民
温 晞	谢世森	赖福生	谭建伟	戴建耘	魏茂林			

序 | PROLOGUE

当今是一个信息技术主宰的时代，以计算机应用为核心的信息技术已经渗透到人类活动的各个领域，彻底改变着人类传统的生产、工作、学习、交往、生活和思维方式。和语言和数学等能力一样，信息技术应用能力也已成为人们必须掌握的、最为重要的基本能力。职业教育作为国民教育体系和人力资源开发的重要组成部分，信息技术应用能力和计算机相关专业领域专项应用能力的培养，始终是职业教育培养多样化人才，传承技术技能，促进就业创业的重要载体和主要内容。

信息技术的发展，特别是数字媒体、互联网、移动通信等技术的普及应用，使信息技术的应用形态和领域都发生了重大的变化。第一，计算机技术的使用扩展至前所未有的程度，桌面电脑和移动终端（智能手机、平板电脑等）的普及，网络和移动通信技术的发展，使信息的获取、呈现与处理无处不在，人类社会生产、生活的诸多领域已无法脱离信息技术的支持而独立进行。第二，信息媒体处理的数字化衍生出新的信息技术应用领域，如数字影像、计算机平面设计、计算机动漫游戏、虚拟现实等；第三，信息技术与其他业务的应用有机地结合，如与商业、金融、交通、物流、加工制造、工业设计、广告传媒、影视娱乐等结合，形成了一些独立的生态体系，综合信息处理、数据分析、智能控制、媒体创意、网络传播等日益成为当前信息技术的主要应用领域，并诞生了云计算、物联网、大数据、3D 打印等指引未来信息技术应用的发展方向。

信息技术的不断推陈出新及应用领域的综合化和普及化，直接影响着技术、技能型人才的培养定位，并引领着职业教育领域信息技术或计算机相关专业与课程改革、配套教材的建设，使之不断推陈出新、与时俱进。

2009 年，教育部颁布了《中等职业学校计算机应用基础大纲》，2014 年，教育部在 2010 年新修订的专业目录基础上，相继颁布了“计算机应用、数字媒体技术应用、计算机平面设计、计算机动漫与游戏制作、计算机网络技术、网站建设与管理、软件与信息服务、客户信息服务、计算机速录”等 9 个信息技术类相关专业的教学标准，确定了教学实施及核心课程内容的指导意见。本套教材就是以此为依据，结合当前最新的信息技术发展趋势和企业应用案例组织开发和编写的。



本套系列教材的主要特色

● 对计算机专业类相关课程的教学内容进行重新整合

本套教材面向学生的基础应用能力，设定了系统操作、文档编辑、网络使用、数据分析、媒体处理、信息交互、外设与移动设备应用、系统维护维修、综合业务运用等内容；针对专业应用能力，根据专业和职业能力方向的不同，结合企业的具体应用业务规划了教材内容。

● 以岗位工作过程来确定学习任务和目标，综合提升学生的专业能力、过程能力和职位差异能力

本套教材通过工作过程为导向的教学模式和模块化的知识能力整合结构，体现产业需求与专业设置、职业标准与课程内容、生产过程与教学过程、职业资格证书与学历证书、终身学习与职业教育的“五对接”。从学习目标到内容的设计上，本套教材不再仅仅是专业理论内容的复制，而是经由职业岗位实践——工作过程与岗位能力分析——技能知识学习应用内化的学习实训导引和案例。借助知识的重组与技能的强化，达到企业岗位情境和教学内容要求相贯通的课程融合目标。

● 以项目教学和任务案例实训作为主线

本套教材通过项目教学，构建了工作业务的完整流程和岗位能力需求体系。项目的确定应遵循三个基本目标：核心能力的熟练程度，技术更新与延伸的再学习能力，不同业务情境应用的适应性。教材借助以校企合作为基础的实训任务，以应用能力为核心、以案例为线索，通过设立情境、任务解析、引导示范、基础练习、难点解析与知识延伸、能力提升训练和总结评价等环节引领学者在任务的完成过程中积累技能、学习知识，并迁移到不同业务情境的任务解决过程中，使学者在未来可以从容面对不同应用场景的工作岗位。

当前，全国职业教育领域都在深入贯彻全国工作会议精神，学习领会中央领导对职业教育的重要批示，全力加快推进现代职业教育。国务院出台的《加快发展现代职业教育的决定》明确提出要“形成适应发展需求、产教深度融合、中职高职衔接、职业教育与普通教育相互沟通，体现终身教育理念，具有中国特色、世界水平的现代职业教育体系”。现代职业教育体系的建立将带来人才培养模式、教育教学方式和办学体制机制的巨大变革，这无疑给职业院校信息技术应用人才培养提出了新的目标。计算机类相关专业的教学必须要适应改革，始终把握技术发展和技术技能人才培养的最新动向，坚持产教融合、校企合作、工学结合、知行合一，为培养出更多适应产业升级转型和经济发展的高素质职业人才做出更大贡献！

2014年11月于大连

前言 | PREFACE

为建立健全教育质量保障体系,提高职业教育质量,教育部于2014年颁布了中等职业学校专业教学标准(以下简称专业教学标准)。专业教学标准是指导和管理中等职业学校教学工作的主要依据,是保证教育教学质量和人才培养规格的纲领性教学文件。在“教育部办公厅关于公布首批《中等职业学校专业教学标准(试行)》目录的通知”(教职成厅[2014]11号文)中,强调“专业教学标准是开展专业教学的基本文件,是明确培养目标和规格、组织实施教学、规范教学管理、加强专业建设、开发教材和学习资源的基本依据,是评估教育教学质量的主要标尺,同时也是社会用人单位选用中等职业学校毕业生的重要参考。”

本书特色

本书根据教育部颁发的《中等职业学校专业教学标准(试行)信息技术类(第一辑)》中的相关教学内容和要求编写。

以案例为依托分模块讲解

本书以案例为依托分8个模块进行讲解,其中前面5个模块介绍了CorelDRAW的基本操作,绘图与填充工具,图形的编辑与管理,交互式工具组,位图、文本和表格的处理等基本操作;通过具体的案例讲解工具的应用,提高学生课堂学习的兴趣。在每个案例后面又安排了上机实训,结合课堂讲解的知识点,指导学生完成操作,促进学生巩固所学知识,提高实践能力。最后3个模块通过综合实例应用,分别从海报设计、书籍装帧设计和包装盒设计等方面,全面介绍CorelDRAW的实践与应用。

本书作者

本书由于斌主编,段欣主审,王蕾、袁娜、陈艳芳等参与了本书的编写。一些职业院校的老师也参与了程序测试、试教和修改工作,在此表示衷心的感谢!

由于编者水平有限,书中疏漏和不足之处难免,敬请读者批评指正。

教学资源

为了方便教师教学,本书还配有电子教学参考资料包,请有需要的教师登录华信教育资源网(<http://www.hxedu.com.cn>)下载,我们将免费提供。

目 录

模块一 走进 CorelDRAW X6 的世界	1
1.1 认识 CorelDRAW X6	1
1.2 了解基本绘图常识	3
案例 1 版式设计——图形排版	6
1.3 CorelDRAW X6 基本操作	9
思考与实训 1	20
模块二 常用的绘图与填充工具	22
案例 2 卡通图片 (1)	22
2.1 手绘工具组	26
2.2 形状工具组	27
案例 3 卡通图片 (2)	30
2.3 矩形工具	33
2.4 椭圆形工具	34
2.5 三点矩形工具和三点圆形工具	35
2.6 多边形工具	36
2.7 基本形状工具	38
2.8 文本工具	38
案例 4 房屋框架图	46
2.9 填充工具组	47
2.10 智能填充工具	54
案例 5 房屋效果图	55
案例 6 画框中的小青蛙	59
2.11 度量工具	62
2.12 裁剪工具	62
2.13 交互填充工具组	63
2.14 滴管工具和颜料桶工具	64
2.15 轮廓工具组	65
思考与实训 2	67
模块三 图形的编辑与管理	69
案例 7 彩虹心笔记簿封面	69
3.1 选择	72

3.2 剪切、复制与粘贴	73
3.3 群组	75
3.4 造形	76
3.5 透视	79
3.6 图框精确剪裁	79
案例 8 荷塘月色	81
3.7 变换	84
3.8 顺序	87
3.9 锁定对象	90
3.10 转换为曲线	90
3.11 将轮廓转换为对象	91
案例 9 五环色美丽图案	91
3.12 合并	93
3.13 拆分	93
3.14 对齐与分布	93
思考与实训 3	96
模块四 交互式工具组的使用	99
4.1 调和工具	99
4.2 透明度工具	103
案例 10 绘制彩虹	105
4.3 变形工具	107
4.4 轮廓图工具	109
4.5 阴影工具	111
案例 11 花儿开放	113
4.6 封套工具	118
4.7 立体化工具	120
案例 12 热带风情	123
思考与实训 4	127
模块五 位图、文本和表格的处理	129
案例 13 我运动, 我快乐	129
5.1 位图与矢量图的转换	133
5.2 图像调整	137
5.3 矫正图像	139
5.4 编辑位图	140
5.5 位图颜色遮罩	143
5.6 重新取样	144
5.7 模式转换	145

5.8 位图边框扩充	145
5.9 位图的艺术效果	146
案例 14 月圆中秋	152
5.10 文本工具的基本属性	155
5.11 美术字文本	157
5.12 段落文本	161
案例 15 淡雅台历	162
5.13 创建表格	166
5.14 文本与表格的相互转换	166
5.15 表格的属性设置	167
5.16 选择单元格	168
5.17 单元格属性的设置	169
思考与实训 5	170
模块六 海报设计	173
6.1 常见海报的分类	173
6.2 海报的设计要求	175
6.3 海报的设计方法	175
6.4 海报的设计用途	177
案例 16 “校园科技节”宣传海报设计	177
案例 17 “7 周年庆”促销海报设计	184
6.5 案例小结	190
思考与实训 6	191
模块七 书籍装帧设计	192
案例 18 书籍装帧设计（平装）	192
案例 19 书籍装帧设计（精装）	196
思考与实训 7	200
模块八 包装盒设计	202
案例 20 酒盒包装设计与制作	202
案例 21 糖果盒包装设计与制作	211
思考与实训 8	216



走进 CorelDRAW X6 的世界

1.1 认识 CorelDRAW X6

CorelDRAW 是加拿大 Corel 公司开发的绘图和图像处理软件产品，它的界面简洁、明快，具有强大的矢量图形制作和处理功能，可以创建复杂多样的美术作品。它具有很好的图文混排功能，强大的导入和导出功能使它具有很好的兼容性，可以满足当今图形专业人员的需求。

CorelDRAW 自 1989 年开发以来，经过不断发展，其版本越来越新，功能越来越强，2012 年发布的 CorelDRAW X6 是迄今为止最强大和最稳健的版本，它新增搜索功能、支持最新的计算机处理器；重新设计的文本引擎能够更好地利用高级 OpenType 拓扑功能；新增多功能颜色和谐和样式工具，能够进行更快速更高效的创作、轻松创建布局，让设计尽显风格与创意。无论是从事广告业、印刷业，还是制造业，CorelDRAW X6 都会提供制作精良且富有创造性的矢量图和专业的版面设计，被广泛应用在以下几个方面。

1) 广告设计

CorelDRAW 对于初级或专业的设计师而言，都是理想的平面设计工具，从标志、产品设计、宣传手册到平面广告，CorelDRAW 都能协助设计师灵活地进行构思和创作，高效展现各种创意，如图 1-1 所示为招贴广告设计。

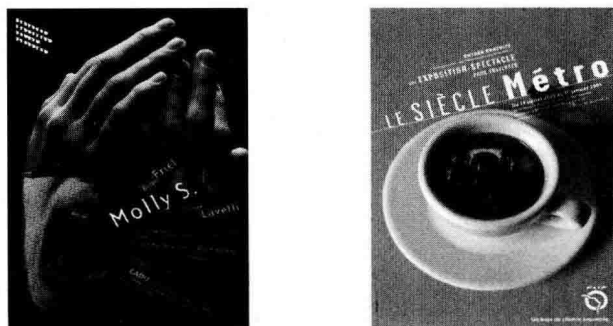


图 1-1 广告设计



2) 板式设计

版式设计的功能主要体现在通过版面元素的编排达到信息传递的目的,文字的编排能够保证阅读的流畅,并且通过编排的方法产生一定的美感。CorelDRAW 更易于编排创作出版式统一、协调的视觉效果,如图 1-2 所示为版式设计。



图 1-2 板式设计

3) 标志设计

CorelDRAW 具有设计各式各样标志的功能,其中包含超过 100 种的滤镜,可用于输入和输出美工图案与工具,建立自定的图形并配置文字,是标志设计人员的首选图形软件工具,如图 1-3 所示为标志设计。



图 1-3 标志设计



4) 包装设计

作为一款流行的图形设计软件，CorelDRAW 除能完成平面设计外，还广泛的应用在产品的外包装设计上，如图 1-4 所示为包装设计。

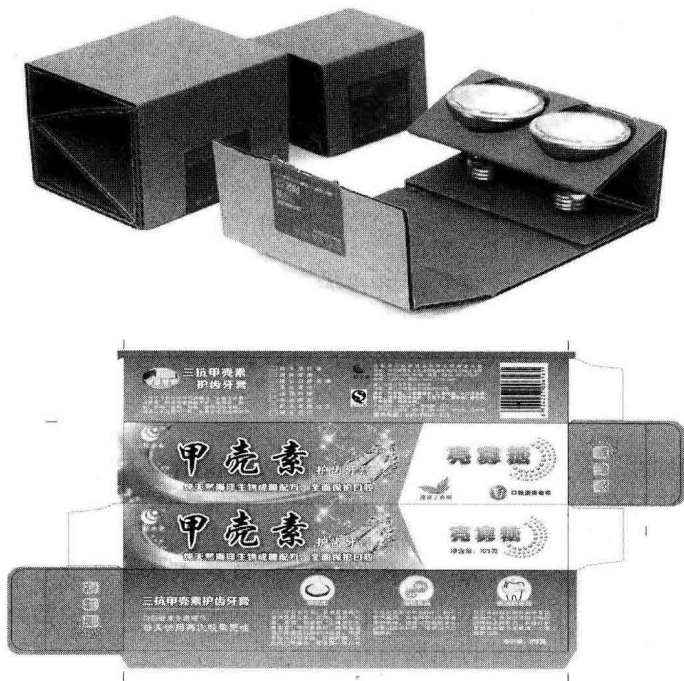


图 1-4 包装设计

5) 网页美工设计

CorelDRAW 还可以应用在网页美工设计上，可以设计制作 1:1 的网页，也可以制作网页的背景产品。

1.2 了解基本绘图常识

1. 图形图像基本知识

1) 分类

在计算机领域，图像一般可以分为位图图像和矢量图形两大类，这两种图像类型有着各自的优点，在使用 CorelDRAW 处理编辑图像文件时经常交叉使用这两种类型。

(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、圆和弧线等几何图形，它们都是通过数学公式计算获得的，所以对矢量图形的编辑实际上就是对组成矢量图形的一个个矢量对象的编辑。CorelDRAW、AutoCAD 及 Illustrator 所绘制的图形均属此类。矢量图形的主要特征如下：

- 图形可任意放大或缩小而不失真，且图像文件小。
- 图像色彩不够丰富，无法表现逼真的景物。



矢量图放大前后的对比效果如图 1-5 和图 1-6 所示。

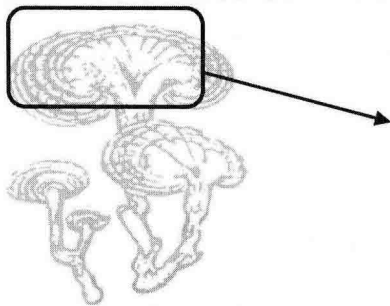


图 1-5 矢量图

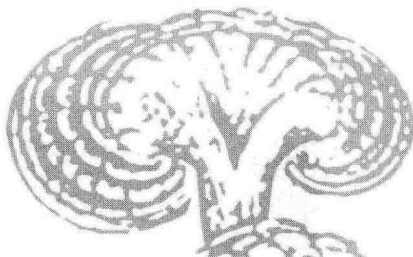


图 1-6 矢量图放大后的效果

在平面设计中常用的两种矢量图文件格式如下：

➤ AI：是 Illustrator 的标准文件格式。

➤ CDR：是 CorelDRAW 的标准文件格式，可以输出为 AI 格式，也可以在 Illustrator 中打开。

(2) 位图

位图也称为点阵图，它是以大量的色彩点阵列组成的图案，每个色彩点称为一个像素，每个像素都有自己特定的位置和颜色值，所以对位图的编辑实际上就是对一个个像素的编辑。当放大位图时，可以看见构成整个图像的无数个方块。扩大位图尺寸的效果是增大单个像素，会使线条和形状显得参差不齐。同样，缩小位图尺寸是通过减少像素来使整个图像变小，会使原图变形。位图除了可由 Photoshop 等软件生成外，一般由数码相机、扫描仪等设备输出的图像也是位图。位图图像的主要特征如下：

➤ 可以表现出色彩丰富的图像，逼真表现自然界各类景物的图像效果。

➤ 不能任意放大或缩小，且图像文件较大。

位图放大前后的对比效果如图 1-7 和图 1-8 所示。



图 1-7 位图图像



图 1-8 位图图像放大后的效果

2) 文件格式

不同的文件有不同的格式，通常可以通过其扩展名来进行区别，对于不同的文件格式，可根据需要在保存或者导入/导出文件时选择合适的文件类型，程序会生成相应的文件格式，并为其添加相应的扩展名。

CorelDRAW 提供了 CDR、JPG、BMP、TIF 等图形文件格式。用户在保存或者导入/导出文件时，可在“保存类型”或者“文件类型”下拉列表框中选择不同的文件格式。常见的图像文件格式主要有以下几种：



➤ CDR 格式: CorelDRAW 生成的默认文件格式, 并且只能在 CorelDRAW 中打开。

➤ JPEG 格式: 以全彩模式显示色彩, 是目前最有效率的一种压缩格式。JPG 格式常用于照片或连续色调的显示, 而且没有 GIF 损失图像细部信息的缺点, 不过 JPG 采用的压缩是破坏性的压缩, 因此会在一定程度上减损图像本身的品质。

➤ BMP 格式: 是在 DOS 时代就出现的一种元老级文件格式, 因此它是 DOS 和 WINDOWS 操作系统上标准的 WINDOWS 点阵图像格式。以此文件格式存储时, 采用一种非破坏性的运行步长 (RLE) 编码压缩, 不会省略任何图像的细节信息。

➤ PSD: Photoshop 中的标准文件格式, 是 Adobe 公司为 Photoshop 量身定做的定制格式, 也是唯一支持 Photoshop 所有功能的文件类型, 包括图层、通道、路径等。它在存储时会进行非破坏性压缩以减少存储空间, 打开时速度也较其他格式快。

➤ TIF: 由 Aldus 公司早期研发的一种文件格式, 至今仍然是图像文件的主流格式之一, 同时横跨苹果 (Macintosh) 和个人电脑 (PC) 两大操作系统平台, 是跨平台操作的标准文件格式, 而且也广泛支持图像打印的规格, 如分色的处理功能。它采用 LZW (Lemple-Ziv-Welch) 非破坏性压缩, 但是不支持矢量图形。

3) 分辨率

分辨率通常分为显示分辨率、图像分辨率和输出分辨率等。

(1) 显示分辨率

显示分辨率是指显示器屏幕上能够显示的像素点的个数, 通常用显示器长和宽方向上能够显示的像素点个数的乘积来表示。如显示器的分辨率为 1200×800 , 则表示该显示器在水平方向可以显示 1200 个像素点, 在垂直方向可以显示 800 个像素点, 共可显示 960000 个像素点。显示器的显示分辨率越高, 显示的图像越清晰。

(2) 图像分辨率

图像分辨率是指组成一幅图像的像素点的个数, 通常用图像在宽度和高度方向上所能容纳的像素个数的乘积来表示。如分辨率为 1024×768 , 表示该图像由 768 行、每行 1024 个像素点组成。图像分辨率既反映了图像的精细程度, 又表示了图像的大小。在显示分辨率一定的情况下, 图像分辨率越高, 图像越清晰, 同时图像也越大。

(3) 输出分辨率

输出分辨率是指输出设备 (主要指打印机) 在每个单位长度内所能输出的像素点的个数, 通常由 dpi (dots per inch, 每英寸的点数) 来表示。输出分辨率越高, 输出的图像质量就越好。

4) 颜色模式

颜色模式是指在显示器屏幕上和打印页面上重现图像色彩的模式。不同的颜色模式中用于图像显示的颜色数不同, 拥有不同的通道数和图像文件大小。CorelDRAW 中常用的主要有以下几种颜色模式。

(1) 灰度模式

灰度模式只有灰度色 (图像的亮度)、没有彩色。在灰度色图像中, 每个像素都以 8 位或 16 位显示, 取值范围在 0 (黑色) ~ 255 (白色) 之间, 即最多可以使用 256 级灰度。

(2) RGB 模式

RGB 模式用红 (R)、绿 (G)、蓝 (B) 三原色混合产生各种颜色, 该模式图像中每个像素 R、G、B 的颜色值均在 0~255 之间, 每个像素的颜色信息由 24 位颜色位深度来描述, 即所谓的真彩色。RGB 模式是 Photoshop 中最常用的颜色模式, 也是 Photoshop 默认的颜色模式。对于编辑图像而言, RGB 是最佳的色彩模式, 但不是最佳的打印模式, 因为其定义的许多颜色都超出了打印范围。



(3) CMYK 模式

CMYK 模式是一种减色色彩模式, 是一种基于青 (C)、洋红 (M)、黄 (Y) 和黑 (K) 4 色印刷的印刷模式。CMYK 模式是通过油墨反射光来产生色彩的, 因其中一部分光线会被吸收, 所以该模式定义的色彩数比 RGB 模式少得多, 是最佳的打印模式。若图像由 RGB 模式直接转换为 CMYK 模式时必将损失一部分颜色。

(4) Lab 模式

Lab 模式由三个通道组成, 其中, L 通道是亮度通道; a 通道是从深绿色 (低亮度值) 到灰色 (中亮度值), 再到亮粉红色 (高亮度值) 的颜色通道; b 通道是从亮蓝色 (低亮度值) 到灰色 (中亮度值), 再到焦黄色 (高亮度值) 的颜色通道。

Lab 模式是 Photoshop 内部的颜色模式, 可以表示的颜色最多, 是目前色彩范围最广的一种颜色模式。在颜色模式转换时, Lab 模式转换为 CMYK 模式时不会出现颜色丢失现象, 因此, 在 Photoshop 中常利用 Lab 模式作为 RGB 模式转换为 CMYK 模式的中间过渡模式。

除上述 4 种基本颜色模式外, CorelDRAW 还支持位图模式、双色调模式、索引颜色模式和多通道模式等。

2. 网页美术基础知识

1) 网页美术

网页美术是在计算机技术的支持下, 通过美术设计人员运用美学原理及美术手段完成的视觉美术; 网页美术是定义在美学基础上, 仍属于艺术范畴的综合设计艺术; 网页美术是集多种艺术为一身, 以美术设计为先导的新媒体艺术。

网页设计和平面设计相似, 都需要一定的审美能力, 所以平面设计上的审美观点在网页设计上非常实用。评价一个网站或者网页设计是否美, 一般从平衡、协调、形式、技术等方面来进行衡量。

2) 网页美工

网页美工在设计网页时, 除了需要精通美学, 具有一定的审美能力, 掌握 CorelDRAW、Photoshop、Dreamweaver 等网站制作软件之外, 还需具有良好的创意。在设计时除了要与经验结合进行设计外, 还需要从用户的角度出发进行设计。

案例 1 版式设计——图形排版



案例描述

在 CorelDRAW 中将素材分别导入和打开, 进行简单版面的重组和设计, 学会使用缩放工具管理视图, 要求整个版面美观、整齐, 最终效果如图 1-9 所示。

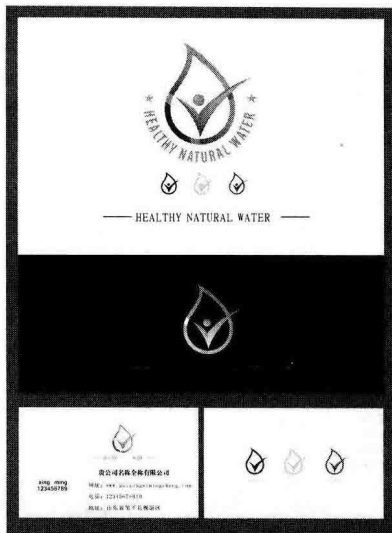


图 1-9 效果图



案例解析

在本案例中，需要完成以下操作：

- 启动 CorelDRAW 程序并在该程序中新建文件。
- 熟悉 CorelDRAW 的工作界面。
- 学习使用“打开”和“导入”命令进行打开图像和导入外部素材。
- 学习使用标尺、参考线对图像进行精确定位。
- 学习使用“缩放工具”对图像进行简单调整。

(1) 双击 CorelDRAW 的快捷图标，或执行“开始”→“程序”→CorelDRAW Graphics Suite X6”命令，启动 CorelDRAW 程序，然后选择菜单“文件”→“新建”命令，新建图像文件，如图 1-10 所示。

(2) 选择菜单“文件”→“打开”命令，在弹出的“打开绘图”对话框中选素材库中的素材“案例 1”，单击“打开”命令，在 CorelDRAW 中打开“案例 1”文档，如图 1-11 所示。



图 1-10 新建文档



图 1-11 打开素材文件案例 1