



计算机专业“十三五”创新型规划教材



技成e派

—— CorelDRAW X6

项目实训精品教程

主编 © 魏建成 冯配云

国家行政学院出版社

“三五”创新型规划教材

技成e派

——CorelDRAW X6项目实训精品教程

主 编 魏建成 冯配云

北京
国家行政学院出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

技成e派: CorelDRAW X6 项目实训精品教程 / 魏建成,
冯配云主编. —北京: 国家行政学院出版社, 2018.9

ISBN 978-7-5150-2217-8

I. ①技… II. ①魏… ②冯… III. ①图形软件—教材
IV. ①TP391.413

中国版本图书馆CIP数据核字 (2018) 第 212265 号

书 名 技成e派——CorelDRAW X6 项目实训精品教程
JICHENG e PAI——CorelDRAW X6 XIANGMU SHIXUN JINGPIN JIAOCHENG
作 者 魏建成 冯配云
责任编辑 杨逢仪
出版发行 国家行政学院出版社
(北京海淀区长春桥路6号100089)
电 话 (010) 68920640 68929037
编 辑 部 (010) 68922656 68929009
网 址 <http://www.nsapress.com.cn>
经 销 新华书店
印 刷 北京合众伟业印刷有限公司
版 次 2018年9月第1版
印 次 2018年9月第1次印刷
开 本 185毫米×260毫米 1/16
印 张 12.5
字 数 281千字
书 号 ISBN 978-7-5150-2217-8
定 价 58.00元

前

FOREWORD

言

CorelDRAW X6 是加拿大著名软件公司 Corel 研发的一款矢量图形绘制、版面设计、图形图像设计软件，在企业 VI 设计、广告设计、网页设计、书籍装帧设计、插画设计、折页设计、产品包装设计等众多领域被广泛应用。

本书的编者皆是长期从事计算机平面设计专业教学的一线教师。为满足教育课程改革的需要，编者结合自身的教学实践，坚持“以服务为宗旨，以就业为导向”，采取模块化的编写方式。书中案例都是编者从多年的教学经验中精心挑选的，并针对软件的各项功能认真制作和编写。每个模块皆由模拟制作任务、知识点拓展、独立实践任务和拓展训练任务组成，其中模拟制作任务又由任务背景、任务要求、任务分析、最终效果和任务详解 5 项组成。通过模拟制作任务的讲解，让学生对平面作品完整的设计过程有一个较清楚的了解，掌握就业岗位实用技能，练习相关工具在实战中的应用；知识点拓展让学生学习并熟练掌握每个工具的使用，并对相关的专业知识有一定的了解；独立实践任务和拓展训练任务，进一步巩固提高学生的独立实践能力和创新意识，为将来从事平面设计工作打下良好的基础。

本书由 8 个模块组成，包括设计制作名片、设计制作公司 LOGO、设计制作入场券、设计制作插画、设计制作 DM 单、设计制作海报、设计制作三折页、打印及输出。

本书由魏建成、冯配云任主编，翟佳春、林蓓蓓、黄嫩娟参与编写。在编写过程中，河南省理工学校李建伟老师提出了许多宝贵意见，并给予大力支持，在此表示感谢！

由于时间紧迫，加之编者水平有限，书中难免存在不足之处，敬请广大读者给予批评指正。

编者

2018 年 6 月

目录 CONTENTS

模块一 设计制作名片	1
模拟制作任务——制作稚宝幼儿园园长名片	1
知识点拓展	4
知识点一 平面设计基础知识	4
知识点二 CorelDRAW X6 基本操作	8
知识点三 名片设计相关知识	22
独立实践任务——设计制作圆梦袜业企业名片	23
拓展训练任务——设计制作明信片	25
模块二 设计制作公司LOGO	26
模拟制作任务——设计制作畅速汽修厂LOGO	26
知识点拓展	30
知识点一 基本图形的绘制	30
知识点二 对象的操作与管理	35
知识点三 LOGO 设计相关知识	43
独立实践任务——设计制作稚宝幼儿园LOGO	45
拓展训练任务——设计制作APP小图标	48
模块三 设计制作入场券	49
模拟制作任务——设计制作园博乐园入场券	49

知识点拓展	58
知识点一 线条的绘制与编辑	58
知识点二 智能填充与图框精确剪裁	66
知识点三 入场券设计要点	68
独立实践任务——设计制作小熊动物园入场券	69
拓展训练任务——设计制作牙刷包装盒	71
模块四 设计制作插画	72
模拟制作任务——设计制作儿童读物插画	72
知识点拓展	82
知识点一 轮廓与填充	82
知识点二 插画设计相关知识	96
独立实践任务——设计制作植树节插画	98
拓展训练任务——设计制作一幅美丽的梦幻插画	101
模块五 设计制作DM单	102
模拟制作任务——设计制作艺术教育中心DM单	102
知识点拓展	114
知识点一 文本与表格的编辑应用	114
知识点二 DM单与出血线的基础知识	124
独立实践任务——设计制作蛋糕房DM单	125
拓展训练任务——设计制作体育品牌宣传页	126
模块六 设计制作海报	128
模拟制作任务——设计制作“双12”促销海报	128
知识点拓展	136
知识点一 交互式工具的应用	136
知识点二 海报设计相关知识	148
独立实践任务——设计制作广告位招商海报	150
拓展训练任务——设计制作儿童水上乐园宣传海报	152

模块七 设计制作三折页.....	153
模拟制作任务——设计制作尊车专管企业三折页内页.....	153
知识点拓展.....	162
知识点一 位图的编辑.....	162
知识点二 折页的基础知识.....	173
独立实践任务——设计制作紫苏油宣传三折页.....	174
拓展训练任务——设计制作联通户外广告.....	176
模块八 打印及输出.....	177
模拟制作任务——设置打印预览效果.....	177
知识点拓展.....	179
知识点一 打印作品.....	179
知识点二 输出设置.....	185
独立实践任务——设置图片打印预设效果.....	189
拓展训练任务——为素材文件制作打印预览效果.....	190
附录 CorelDRAW X6常用快捷键.....	191

模块一 设计制作名片



软件知识目标

1. 了解 CorelDRAW X6 基本工作界面。
2. 熟悉工具箱。
3. 了解软件所使用的颜色模式。



专业知识目标

1. 了解名片的尺寸规范。
2. 了解名片的制作过程。
3. 了解名片的常见种类。

模拟制作任务——制作稚宝幼儿园园长名片

► 任务背景

为刚刚成立的稚宝幼儿园园长设计一款美观大方的个人名片。

► 任务要求

形式要求：名片信息完整，美观大方，符合客户的要求。

尺寸要求：90 mm×54 mm。

► 任务分析

本任务要求设计师能够深刻领会客户的想法和意图，结合客户的工作内容设计相应的名片。首先需要设置页面大小，然后设置制作装饰图案，接着导入幼儿园 LOGO，最后添加相应文本。

► 最终效果

本任务的素材文件和最终文件在“素材文件\模块一\任务1”目录中，最终效果如图1-1

所示。



图 1-1 稚宝幼儿园园长名片

任务详解

(1) 执行菜单栏中的“文件→新建”命令（快捷键【Ctrl+N】），新建一个空白的 CorelDRAW 文档，然后在属性栏中设置纸张的宽度和高度为 94 mm×58 mm，（由于名片制作过程中需要加上出血各 2 mm，所以制作尺寸需设定为 94 mm×58 mm），如图 1-2 所示。

(2) 双击工具箱中的“矩形工具”，绘制一个和页面大小一样的矩形，如图 1-3 所示。

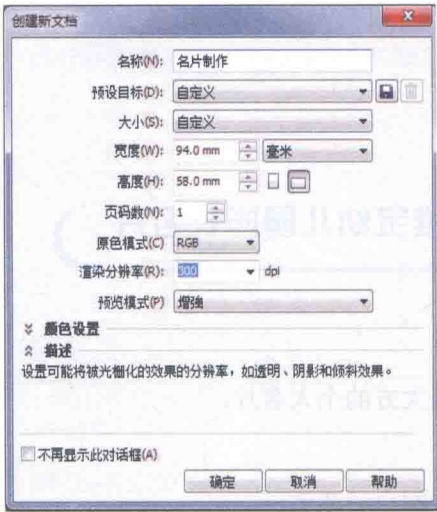


图 1-2 新建文档的尺寸设置

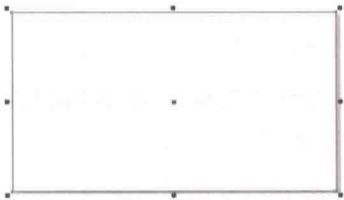


图 1-3 绘制矩形

(3) 单击工具箱中的“矩形工具”，在页面区底部绘制一个矩形条，并使用右下角的状态栏填充颜色，如图 1-4 所示。制作效果如图 1-5 所示。

(4) 单击工具箱中的“矩形工具”，在页面底部再绘制一个矩形条，并使用右下角的状态栏填充颜色，如图 1-6 所示。制作效果如图 1-7 所示。

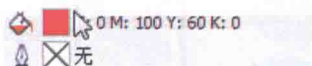


图 1-4 右下角状态栏

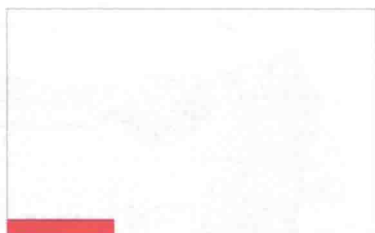


图 1-5 绘制底部矩形条

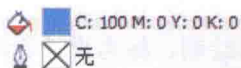


图 1-6 右下角状态栏

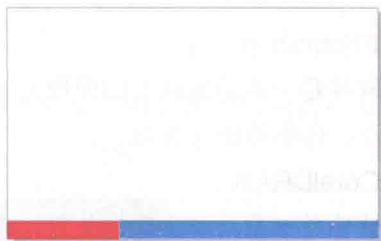


图 1-7 绘制底部矩形条

(5) 执行菜单栏中的“文件→导入”命令(快捷键【Ctrl+I】), 将幼儿园的“素材 01”导入到名片的合适位置并调整好大小, 如图 1-8 所示。

(6) 执行菜单栏中的“文件→打开”命令(快捷键【Ctrl+O】), 打开“素材文件\模块一\任务 1\素材 02”, 并将素材中的文字复制到图 1-9 所示位置。



图 1-8 导入 Logo



图 1-9 文字输入结果

(7) 执行菜单栏中的“文件→打开”命令(快捷键【Ctrl+O】), 打开“素材文件\模块一\任务 1\素材 03”, 并将素材中的文字复制到图 1-10 所示位置。至此, 名片设计完成。



图 1-10 名片最终效果

知识点拓展

知识点一 平面设计基础知识

一、平面设计软件介绍

1. PhotoShop

此软件是一款功能强大的图像处理软件，适用于图片处理、数码摄影、平面广告设计、网页设计、印刷输出等领域。

2. CorelDRAW

此软件是一款功能强大的矢量绘图及排版软件，适用于图形绘制、标志设计、名片制作、页面布局、书刊排版、印刷包装制作、平面广告设计等场合。

3. Illustrator

此软件与 PhotoShop 同属 Adobe 公司开发，界面风格类似，也是一款功能强大的矢量绘图及排版软件，与 CorelDRAW 功能类似。

4. Indesign

此软件是一款功能强大的专业书刊排版软件，适合于多页的专业书刊排版。

上述 4 个软件的优缺点对比如图 1-11 所示。

软件名称	图像处理	绘图	排版
PhotoShop	优秀	一般	一般
CorelDRAW Illustrator	差	优秀	较优秀
Indesign	差	差	优秀

图 1-11 软件优缺点对比

二、CorelDRAW 软件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推销产品、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。图 1-12 是一种广告制作效果图，图 1-13 是折页广告制作效果图。



图 1-12 广告制作效果图



图 1-13 折页广告制作效果图

2. 名片制作

用户使用 CorelDRAW 能够非常快速、便捷地制作名片，可以在短时间内按要求完成设计任务。名片制作效果图如图 1-14 所示。



图 1-14 名片制作效果图

3. 标志设计

企业视觉设计（Visual Identity，简称 VI），是企业形象设计的重要组成部分，标志是抽象的视觉符号，企业标志是企业文化特质的一种图像表现，具有象征性。标志设计效果图如图 1-15 及图 1-16 所示。



图 1-15 标志制作效果图

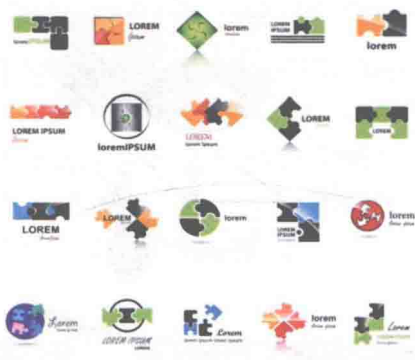


图 1-16 标志制作效果图

三、位图与矢量图

位图（Bitmap），亦称为点阵图像或图像，由大量的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。放大位图尺寸需要增大单个像素，从而使线条和形状显得参差不齐。然而，如果从稍远的位置或缩小尺寸看它，位图图像的颜色和形状又显得是连续的。常用的位图处理软件有 PhotoShop。

矢量图，也称为面向对象的图像或绘图图像，在数学上定义为一系列由线连接的点。矢量文件中的图形元素称为对象。每个对象都是一个自成一体的实体，它具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。矢量图只能靠软件生成，文件占用存储空间较小，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，适用于图形设计、文字设计和一些标志设计、版式设计等。

以下是位图和矢量图的几点区别：

(1) 直观区别：位图表现的色彩丰富，可逼真地表现出自然界各类实物，而矢量图色彩不丰富，无法表现逼真的实物。矢量图常常用来表示标识、LOGO 等简单直接的图像。位图效果如图 1-17 所示，矢量图效果图 1-18 所示。



图 1-17 位图效果

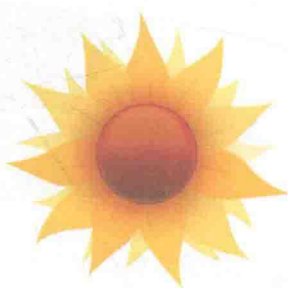


图 1-18 矢量图效果

(2) 本质区别：位图由像素构成，矢量图由线条构成。位图放大效果如图 1-19 所示。矢量图放大效果如图 1-20 所示。



图 1-19 位图放大效果



图 1-20 矢量图放大效果

(3) 文档容量的区别：位图是幅面越大（像素越多），文件越大；矢量图是图形越复杂（曲线节点越多），文件越大。

注意：这个特点是设计制作的选择软件的依据。如果制作的作品幅面较大，内容只有几个图形和文字时，就要选择矢量软件进行制作，这样效率会更高。幅面太大的位图会太

大，软件运行速度会变慢。

(4) 制作软件的区别：PhotoShop 是位图软件；CorelDRAW、AI、ID、FIT 都是矢量软件。

注意：在能实现客户预期效果的前提下，软件效率优先。所以究竟哪个软件更好，没有绝对的答案，关键看需要完成的任务，能达到效果的同时越快完成任务越好。

四、了解颜色模式

颜色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，人们通常把颜色划分为若干分量。通常有 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。

RGB 模式就是常说的三原色，R 代表红色 (Red)，G 代表绿色 (Green)，B 代表蓝色 (Blue)。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。它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现颜色的。计算机定义颜色时，R、G、B 三种成分的取值范围是 0 ~ 255，数值越大，颜色越浅；数值越小，颜色越深。

R、G、B 均为 255 时就合成了白光 (见图 1-21)，R、G、B 均为 0 时就形成了黑色 (见图 1-22)。两种颜色分别叠加将得到不同的颜色 (见图 1-23)。

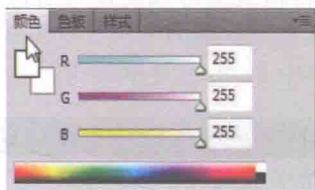


图 1-21 白色 RGB 值

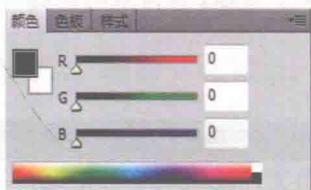


图 1-22 黑色 RGB 值

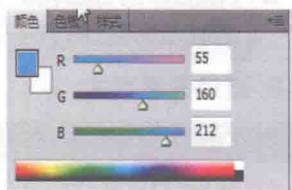


图 1-23 其他随机颜色 RGB 值

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看到的物体的颜色。这是一种减色的色彩模式，同时也是与 RGB 模式的不同之处。人们看物体的颜色时用到了这种减色模式，在纸上印刷时应用的也是这种减色模式。CMYK 模式的白色、黑色及其他随机颜色参数如图 1-24 ~ 图 1-26 所示。

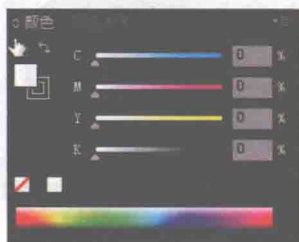


图 1-24 白色 CMYK 值

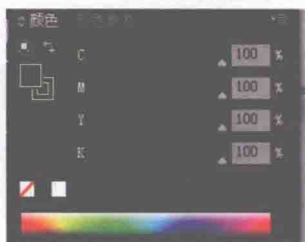


图 1-25 黑色 CMYK 值

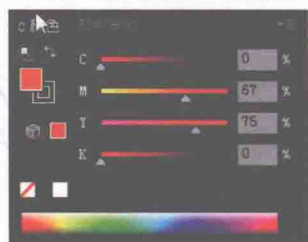


图 1-26 其他随机颜色 CMYK 值

五、常见图片格式

图片格式是指计算机存储图片的不同形式，不同类型文件有不同的形式，如位图、矢量图和文本等。文件类型通常用扩展名来标注，可分为如下几类：

1. 软件特定自有格式

- PSD 是 PhotoShop 的源文件格式，可以保存图层、通道、路径等信息，一般是处理过程中的保存格式，因此，这种方式方便打开再修改。
- CDR 是 CorelDRAW 的源文件格式，可以保存各种交互式可编辑信息，也是处理过程中的保存格式，方便用 CorelDRAW 打开修改。
- AI 是 Illustrator 的源文件格式，对 PSD 格式的兼容性很好，在 Indesign 中可以直接打开 AI 格式的文件。

2. 通用位图格式

- BMP 格式：微软软件专用格式，不支持 CMYK 模式，文件较大，一般屏幕背景图片和插图可保存为这种格式。
- TIFF 格式：一种高保真的无损压缩格式，一般软件均支持，缺点是文件较大。
- JPEG 格式：一种有损压缩格式，可以设置不同的图片保存质量从而得到不同大小的文件。
- GIF 格式：最多为 256 色，属索引模式，还能保存多帧动画效果。
- PNG 格式：这种格式解决了 JPEG 有背景的问题。在这种格式里可以设置透明背景，但是不支持 CMYK 模式。

3. 通用矢量格式

- PS 格式：即文件采用 PostScript 页面语言，该语言由 Adobe 定义，是输出行业通行的标准格式，菲林输出文件就采用这种格式，它支持多页文件。
- EPS 格式：即纯文本格式，可以包含位图、图形，被各种位图矢量图软件所支持，最大的特点是另存有屏幕预览效果图，提高显示和处理速度，是一种简略型的 PS 文件，但是只支持单页文件。
- PDF 格式：跨平台跨语言格式，借助于 Acrobat Reader 等 PDF 格式阅读器，可以在不同平台和不同语言的系统下通用。

知识点二 CorelDRAW X6 基本操作

一、工作界面

图 1-27 所示是 CorelDRAW X6 的欢迎界面。图 1-28 所示是其工作界面。

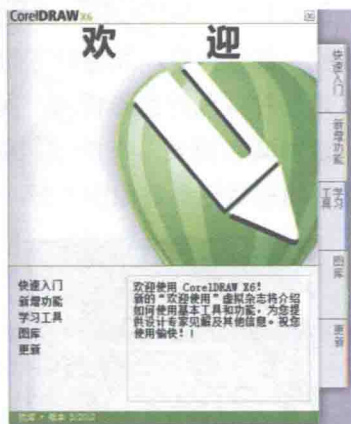


图 1-27 欢迎界面

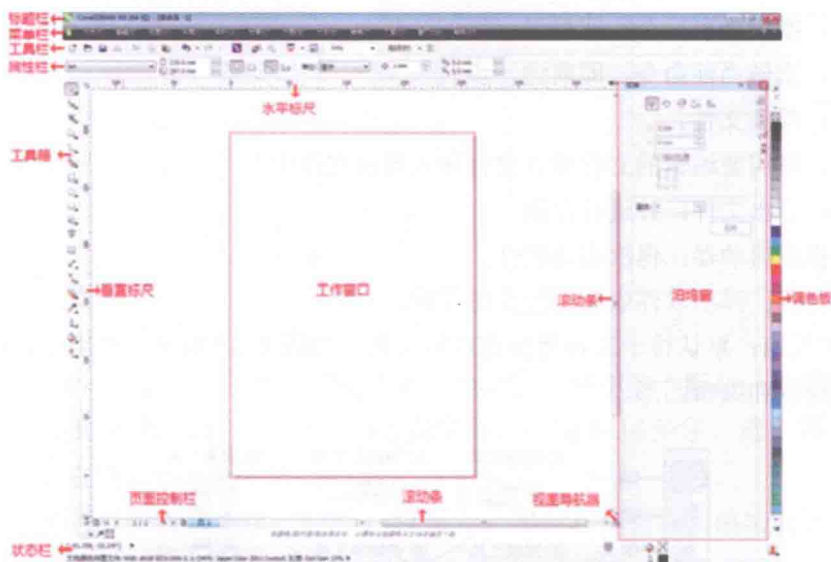


图 1-28 工作界面

(1) 标题栏：位于工作界面的顶部，用于显示 CorelDRAW X6 的应用程序名和当前所编辑图形的文档名称。标题栏的左侧是应用程序图标，单击该图标可以在弹出图 1-29 所示的快捷菜单中进行还原、移动、大小、最小化、最大化、关闭和下一个等操作。

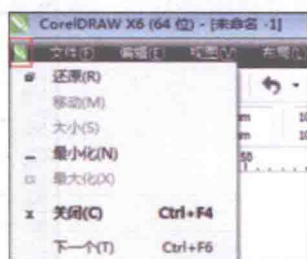


图 1-29 标题栏快捷菜单

(2) 菜单栏：由 12 个菜单项组成，如图 1-30 所示。



图 1-30 菜单栏

(3) 工具栏：集合了一些常用命令，单击某按钮，可以以快捷方式执行“新建”“打开”“保存”“导入”和“导出”文件以及“复制”与“粘贴”操作，如图 1-31 所示。



图 1-31 工具栏

- ①新建：新建一个文档文件。
- ②打开：打开需要编辑的文件。
- ③保存：快速保存当前文件。
- ④打印：打印工作区内的文件。
- ⑤剪切：剪切文件。
- ⑥复制：复制选中文件。
- ⑦粘贴：粘贴选中文件。

- ⑧撤销：撤销当前命令，即后退一步。
- ⑨重做：重做当前命令，即前进一步。
- ⑩搜索：搜索文件。
- ⑪导入：将需要编辑的文件或者素材导入当前文件中。
- ⑫导出：导出文件，并进行存储。
- ⑬应用程序启动器：再次启动软件。
- ⑭欢迎屏幕：弹出软件版本功能介绍界面。

(4) 工具箱：默认位于工作界面窗口的左侧，如图 1-32 所示。利用工具箱中的工具可以方便地绘制和编辑图形。



图 1-32 工具箱

(5) 属性栏：在工具箱中选取不同的工具，属性栏会随之改变。图 1-33 所示为单击工具箱中的“选择工具”对应的属性栏。



图 1-33 “选择工具”对应的属性栏

(6) 工作区：是 CorelDRAW 软件工作时可显示的区域，如图 1-34 所示。当显示内容较多或多窗口显示时，可以通过滚动条进行调节。

(7) 绘图区：是 CorelDRAW 工作的主要区域，也是可打印区域，如图 1-35 所示。当建立多页面时，可以通过窗口右下角的视图导航器来翻页。