



CorelDRAW

职业应用项目教程(X3版)

张丽霞 主编

项目引领

精心选择适合教学的商业级典型产品、作品、服务等项目作为载体

行动导向

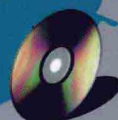
依据工作过程、工作情境来选择、组织、强化知识、技能、职业素养

能力本位

培养专业能力、方法能力、社会能力三位一体的职业能力

配套丰富

授课电子课件、备课电子教案、演示动画、操作视频、习题答案、试题库等



附赠光盘



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



双色印刷

电脑美术设计与制作职业应用项目教程

CorelDRAW

职业应用项目教程 (X3 版)

主 编 张丽霞

副主编 孙海龙 马玥桓

参 编 穆尚峰 刘 洋 易 楠



机械工业出版社

封面设计：张 颖
封面制作：张 颖
封面印刷：张 颖
封面装订：张 颖
封面材料：张 颖
封面颜色：张 颖
封面形状：张 颖
封面大小：张 颖
封面重量：张 颖
封面厚度：张 颖
封面宽度：张 颖
封面高度：张 颖
封面长度：张 颖
封面面积：张 颖
封面体积：张 颖
封面质量：张 颖
封面寿命：张 颖
封面价值：张 颖
封面意义：张 颖
封面作用：张 颖
封面影响：张 颖
封面地位：张 颖
封面作用：张 颖
封面影响：张 颖
封面地位：张 颖

本书详细介绍了 CorelDRAW X3 软件的各种功能和实际操作技巧,并力求做到层次清晰、实例丰富、实用性强。

本书适用于中、高等职业类院校的学生,同时书中总结了大量的工作经验、设计技巧、印刷知识讲解、疑难问题解答、快捷键附表,附带的资源包中收集了大量的应用素材,对有一定基础的设计人员也有较高层次的帮助。其中每一章开头都是以某个项目作为引题,分析讲解设计理念,介绍专业知识点,提出设计要求,安排项目规划,并由几个典型的设计方法入手。先讲解与本案例相关的基础知识、设计规范和注意事项,再对本案例的制作方法、整体构图、颜色搭配等进行分析,然后具体讲解在案例中所用到的 CorelDRAW X3 工具及其属性,给出制作本案例的详细步骤,最后对本章学习内容进行归纳总结,设置拓展作业,归纳本章重点、难点内容,开拓学生的想象能力,帮助学生进一步掌握该章的内容。

本书配套的授课用电子课件与资源包,可注册并登录机械工业出版社教材服务网 www.cmpedu.com 免费下载,或联系编辑(010-88379194)索取。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 职业应用项目教程(X3版)/张丽霞主编. —北京:机械工业出版社,2009.1

电脑美术设计与制作职业应用项目教程

ISBN 978-7-111-25816-2

I. C... II. 张... III. 图形软件, CorelDRAW X3—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 200999 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑:孔熹峻 梁伟 责任编辑:梁伟 责任校对:陈立辉

封面设计:鞠杨 责任印制:李妍

保定市中国画美凯印刷有限公司印刷

2009 年 2 月第 1 版第 1 次印刷

184mm×260mm·10.25 印张·2 插页·251 千字

0 001—3 000 册

标准书号:ISBN 978-7-111-25816-2

ISBN 978-7-89482-975-7(光盘)

定价:26.00 元(含 1CD)

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

销售服务热线电话:(010) 68326294

购书热线电话:(010) 88379639 88379641 88379643

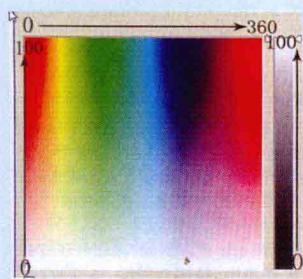
本社服务邮箱:marketing@mail.machineinfo.gov.cn

投稿热线电话:(010) 88379194

编辑热线电话:(010) 88379194

投稿邮箱:Kongxijun@163.com

封面无防伪标均为盗版



色彩的3要素

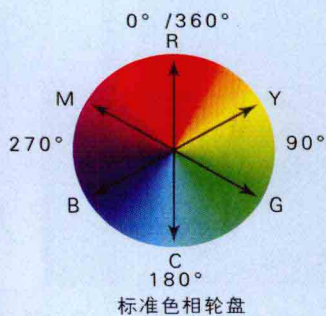


图1-7 色彩3要素



明度对比：当两种色彩并列时，出现灰而沉闷的弊病，就应该在明度上找原因，拉开明度对比，使暗的更暗、亮的更亮。

图1-8 明度对比



纯度对比：这是一种饱和色与不饱和色对比，是一种和谐的对比效果。纯色与复色相邻时，纯色更纯，复色更灰。

图1-9 纯度对比



冷暖对比：冷暖对比是相对的。由于色彩的互相作用，有时冷色在某些画面中会产生暖的感觉。冷暖色并列，暖的更暖，冷的更冷。

图1-10 冷暖对比



补色对比：三原色中的一原色和另两原色的间色互为补色关系，如红与绿、黄与紫、蓝与橙。它们并列时，相对色可产生最大效果。补色对比是一种最强烈的冷暖对比，色彩效果最鲜明、刺激。

图1-11 补色对比

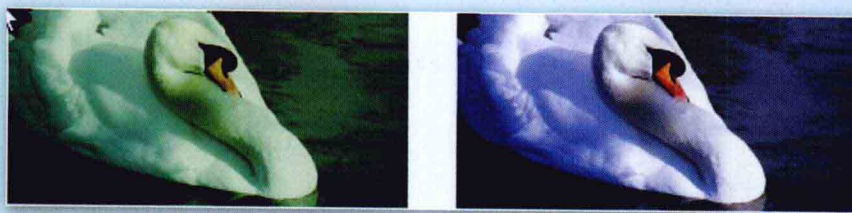


图1-19 颜色转换校正

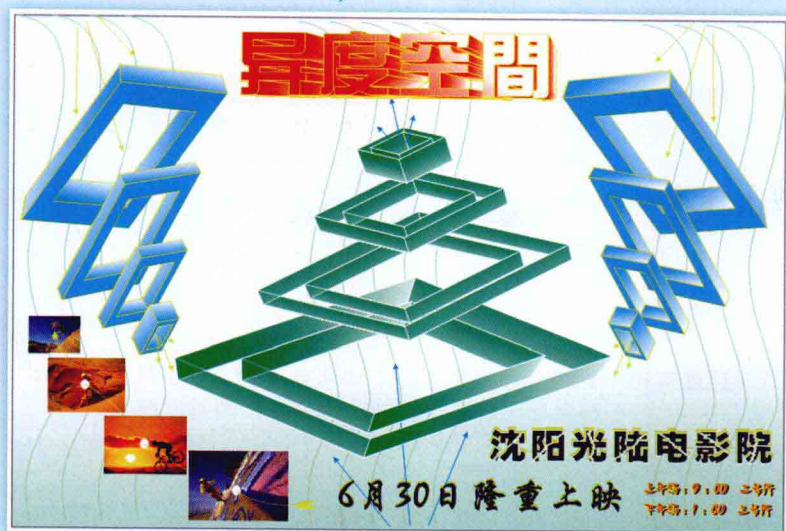


图2-43 沈阳光陆电影院宣传海报

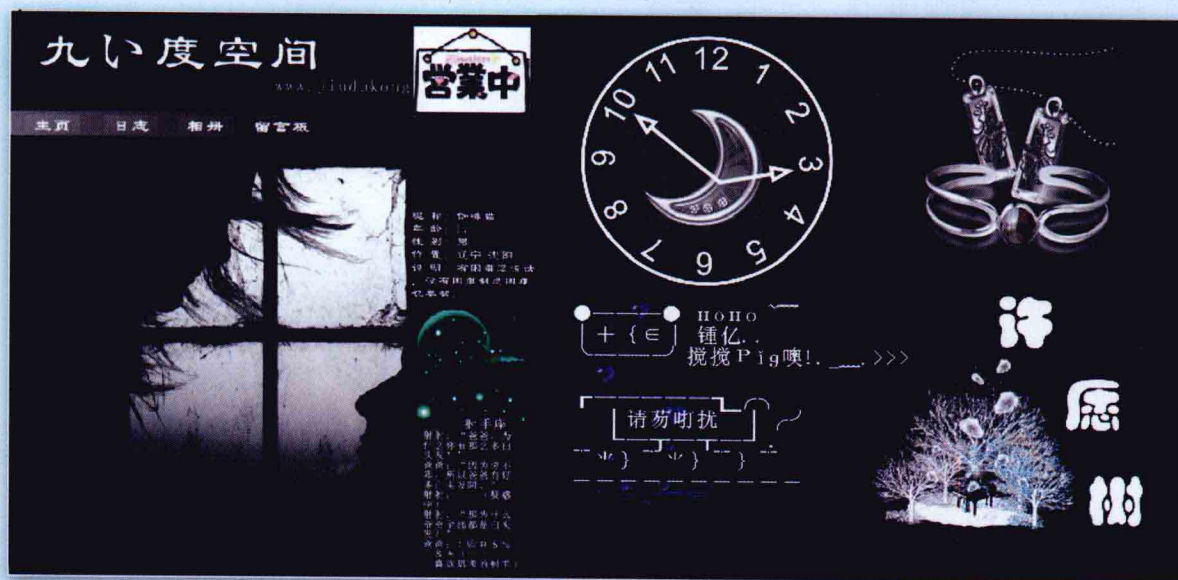


图2-61 效果图

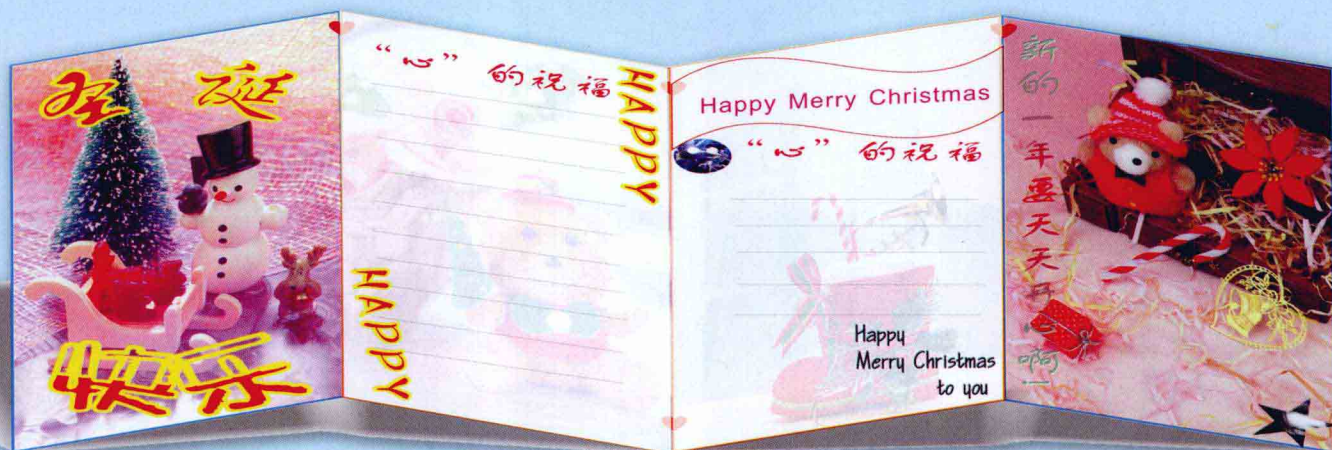


图3-14 完成效果图

夏季长袖衬衫

夏季短袖衬衫

冬季制服

领结



图4-1 3款职业女装效果图

夏季长袖衬衫

夏季短袖衬衫

冬季制服



图4-9 3款职业男装效果图



图7-1 风景画效果

前 言

CorelDRAW X3 是一款屡获殊荣的图形、图像编辑软件。CorelDRAW X3 图像软件包含了两个绘图应用程序：一个用于矢量图及页面设计，一个用于图像编辑。惊人的绘图软件组合带给用户强大的交互式工具，使用户可创作出多种富有动感的特殊效果。点阵图像即时效果在简单的操作中就可得到实现，加上高质量的输出性能，用户所得到的一定是专业效果。

本书是一本介绍 CorelDRAW X3 在平面设计工作中应用的教材。其编写思路是以国内最常见的平面广告设计类型和典型创意设计为指导，考虑目前各类中、高职院校教学的需要和较典型的行业需求设计的教学内容。通过对案例的具体分析来详细讲解利用 CorelDRAW X3 软件具体制作的方法，将 CorelDRAW X3 软件与实际的平面艺术设计工作密切地结合起来，突出理论学习和实践应用。其中不仅详细介绍了 CorelDRAW X3 软件的基本操作方法和使用技巧，而且介绍了各种类型的平面广告设计作品和典型创意设计作品的创作思路和设计理念。

本书的主要特点：章节安排是按“基础→提高→创新”的顺序来编写的，具有操作步骤简单易懂、内容丰富、技能含量较高、针对性强等特点。本书能够让学生和读者感到学有所用、学有所乐，提高学习热情，为将来从事平面艺术设计工作打下坚实的基础。

本书适合作为各类中、高等职业教育学校广告设计、艺术设计等专业师生的指导教材；社会电脑美设计、平面设计专业短期培训教材；设计类从业人员自学指导用书。

本书由张丽霞任主编，参与编写的有孙海龙、马玥桓、穆尚峰、刘洋、易楠。

由于编者水平有限，书中难免出现疏漏和错误之处，希望专家和读者及时指正。

编 者

目 录

前言

第1章 职业应用项目领域1——

平面设计理论.....1

1.1 任务1——平面构成原理.....1

1.1.1 基本概念.....1

1.1.2 平面构成要素.....2

1.1.3 设计构成存在的形式.....3

1.2 任务2——色彩搭配原则.....4

1.2.1 色彩构成.....4

1.2.2 色彩要素.....6

1.2.3 色彩心理印象及代表意义.....7

1.2.4 色彩印象的小结.....10

1.3 任务3——CorelDRAW X3 软件的基本操作.....10

1.3.1 CorelDRAW X3 软件工作界面的认识.....10

1.3.2 CorelDRAW X3 新增功能介绍.....11

本章小结.....17

第2章 职业应用项目领域2——

宣传类广告设计.....18

2.1 任务1——房地产宣传广告设计.....18

2.1.1 作品展示.....18

2.1.2 创建户型平面图、平面布置效果图.....18

2.1.3 创建地理位置指示图效果.....25

2.1.4 广告整体设计.....28

2.2 任务2——影视宣传广告设计.....35

2.2.1 作品展示.....35

2.2.2 创建三维形体图形.....35

2.2.3 创建广告背景效果图.....37

2.2.4 创建广告字体.....38

2.2.5 广告图片处理.....40

2.3 任务3——个人网页设计.....42

2.3.1 作品展示.....42

2.3.2 创建网页字体.....43

2.3.3 创建网页导航条.....43

2.3.4 网页整体布局设计.....45

2.4 任务4——户外广告设计.....48

2.4.1 创建展板二维平面效果图.....48

2.4.2 创建展板三维立体效果图.....51

本章小结.....52

拓展作业.....52

第3章 职业应用项目领域3——

卡片类设计.....54

3.1 任务1——标准名片设计.....54

3.2 任务2——艺术类名片设计.....56

3.3 任务3——贺卡设计.....59

3.4 任务4——台历设计.....62

本章小结.....67

拓展作业.....68

第4章 职业应用项目领域4——

服装设计.....69

4.1 任务1——女款职业装设计.....69

4.1.1 作品展示.....69

4.1.2 创建长袖衬衫套装.....70

4.1.3 创建短袖衬衫套装.....72

4.1.4 创建外套.....72

4.2 任务2——男款职业装设计.....73

4.2.1 作品展示.....73

4.2.2 创建长袖衬衫及领带.....74

4.2.3 创建皮带及长裤.....	76
4.2.4 创建短袖衬衫及外套.....	77
本章小结.....	81
拓展作业.....	81

第5章 职业应用项目领域5—— 文字艺术设计..... 83

5.1 任务1——英文字体设计规范.....	83
5.1.1 作品展示.....	83
5.1.2 案例分析.....	84
5.1.3 字距与行距.....	84
5.1.4 文字的大小.....	85
5.2 任务2——计算机变形文字设计.....	85
5.3 任务3——创意艺术设计字体.....	88
5.3.1 作品展示.....	88
5.3.2 案例分析.....	88
5.4 任务4——交互式调和文字.....	89
5.4.1 作品展示.....	89
5.4.2 绘制立体调和文字.....	89
5.4.3 文字的设计原理.....	90
本章小结.....	90
拓展作业.....	90

第6章 职业应用项目领域6—— 包装设计..... 92

6.1 任务1——常见商品类包装盒设计....	92
6.1.1 作品展示.....	92
6.1.2 创建包装盒线条轮廓图.....	94
6.1.3 创建包装盒平面效果图.....	95
6.1.4 创建包装盒三维 立体效果图.....	98
6.2 任务2——手提袋设计.....	99
6.2.1 作品展示.....	99
6.2.2 创建手提袋平面效果图.....	100
6.2.3 制作手提袋三维立体 效果图.....	104
本章小结.....	108
拓展作业.....	108

第7章 职业应用项目领域7—— 卡通风景画设计..... 110

7.1 任务1——“春”景的制作.....	111
7.2 任务2——“夏”景的制作.....	114
7.3 任务3——“秋”景的制作.....	116
7.4 任务4——“冬”景的制作.....	118
本章小结.....	121
拓展作业.....	122

第8章 职业应用项目领域8—— 手机设计..... 123

本章小结.....	126
拓展作业.....	126

第9章 职业应用项目领域9—— POP类广告设计..... 127

9.1 任务1——商品宣传海报设计.....	127
9.2 任务2——指示标志牌设计.....	131
本章小结.....	134
拓展作业.....	134

第10章 职业应用项目领域10—— 成品印刷、输出打印..... 135

10.1 打印基础知识.....	135
10.1.1 常用打印设备.....	135
10.1.2 印前设备.....	135
10.1.3 印后加工设备.....	135
10.1.4 其他印刷设备.....	135
10.2 彩色喷墨印刷技术应用.....	137
10.2.1 喷墨印刷的组成系统.....	137
10.2.2 喷墨印刷机的类型.....	137
10.2.3 彩色喷墨印刷.....	137
10.2.4 喷墨印刷材料.....	138
10.2.5 彩色丝网印刷技术应用.....	138
10.3 平面设计常用规格尺寸.....	139
10.3.1 实物设计规格.....	139
10.3.2 纸张开裁说明.....	140
10.4 喷绘写真技术.....	140
10.4.1 喷绘与写真.....	140

10.4.2	喷绘和写真中有关制作	140
	和输出图像的简单要求	140
10.4.3	写真机最主要技术参数	141
10.5	印前计算机输出 50 个	
	注意事项	142
	本章小结	143
	附录	144
	附录 A CorelDRAW X3 软件常见	
	问题及解决方法	144
	附录 B 图片文字校对使用	
	的正确符号	152
	附录 C CorelDRAW X3 快捷键大全	154

144	附录
144	附录 A CorelDRAW X3 软件常见
144	问题及解决方法
152	附录 B 图片文字校对使用
152	的正确符号
154	附录 C CorelDRAW X3 快捷键大全
154	附录
154	附录 A CorelDRAW X3 软件常见
154	问题及解决方法
152	附录 B 图片文字校对使用
152	的正确符号
154	附录 C CorelDRAW X3 快捷键大全

职业应用项目领域 1——平面构成原理

职业应用项目领域 1——平面构成原理

第1章

职业应用项目领域 1—— 平面设计理论

职业能力目标

- 理解并掌握设计原理及表现形式。
- 研究各种元素组合的形式和效果。
- 掌握色彩的搭配原则及软件的组成部分和新增功能。

1.1 任务1——平面构成原理

任务情境

平面构成最早源于 20 世纪初的西方国家，并于 20 世纪 70 年代末传入我国。经过多年的实践和发展，到今天已经成为设计学习中最重要也是最基础的视觉艺术理论。可以说，一切设计从构成开始。

任务分析

平面构成的学习主要是从抽象的点、线、面这些单个的、最基本的视觉元素入手，研究各种元素组合的形式和效果，寻找形态和设计的共性。

任务实施

1.1.1 基本概念

平面构成是人们在长期的艺术创造过程中对造型规律的认识与总结，是现代视觉艺术的

基础理论之一。平面构成是一种造型概念,也是现代造型设计用语。对它通俗的理解就是将很多独立的小单元(包括不同的形态、材料等)按照一定的规则,在平面上重新组合成一个新的单元。

平面构成的学习主要是从单个的、最基础的视觉元素入手,研究各种元素组合的形式和效果,寻找形态和设计的共性,探索新的表现,培养观察、理解、分析、判断、表现能力,为今后的设计创作奠定坚实的基础。

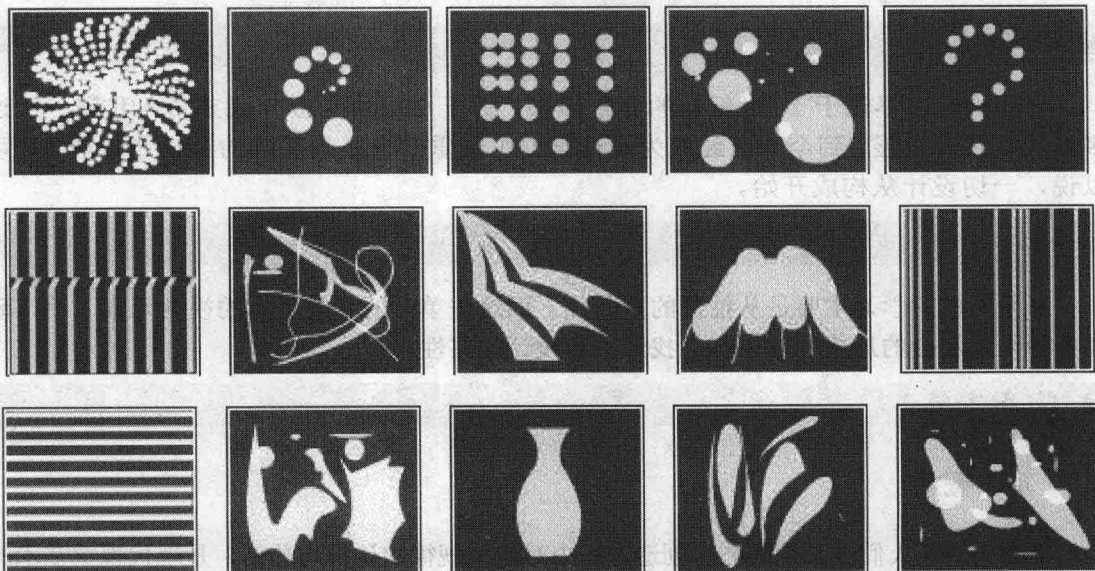
1.1.2 平面构成要素

平面构成的3大要素为点、线、面。它们相互结合与作用形成了点、线、面的多种表现样式,如图1-1所示。点、线、面的表现力极强。它们既可以表现抽象,也可以表现具象。形象是物体的外部特征,是可见的。形象包括视觉元素的各部分,所有的概念元素,如点、线、面在画面中,也具有各自的形象。

平面设计中的基本形:在平面设计中,有一组相同或相似的形象,其每一组成单位称为基本形。基本形是一个最小的单位,利用它根据一定的构成原则排列、组合,便可得到最好的构成效果。

组形:在构成中,由于基本的组合,产生了形与形之间的组合关系。这种关系主要包括以下几种。

- ① 分离:形与形之间不接触,有一定距离。
- ② 接触:形与形之间的边缘正好相切。
- ③ 复叠:形与形之间是复叠关系,由此产生上下前后左右的空间关系。
- ④ 透叠:形与形之间透明性的相互交叠,但不产生上下前后的空间关系。
- ⑤ 结合:形与形之间相互之间结合成为较大的新形状。
- ⑥ 减却:形与形之间相互覆盖,覆盖的部分被剪掉。
- ⑦ 差叠:形与形之间相互交叠,交叠的部分产生新的形。



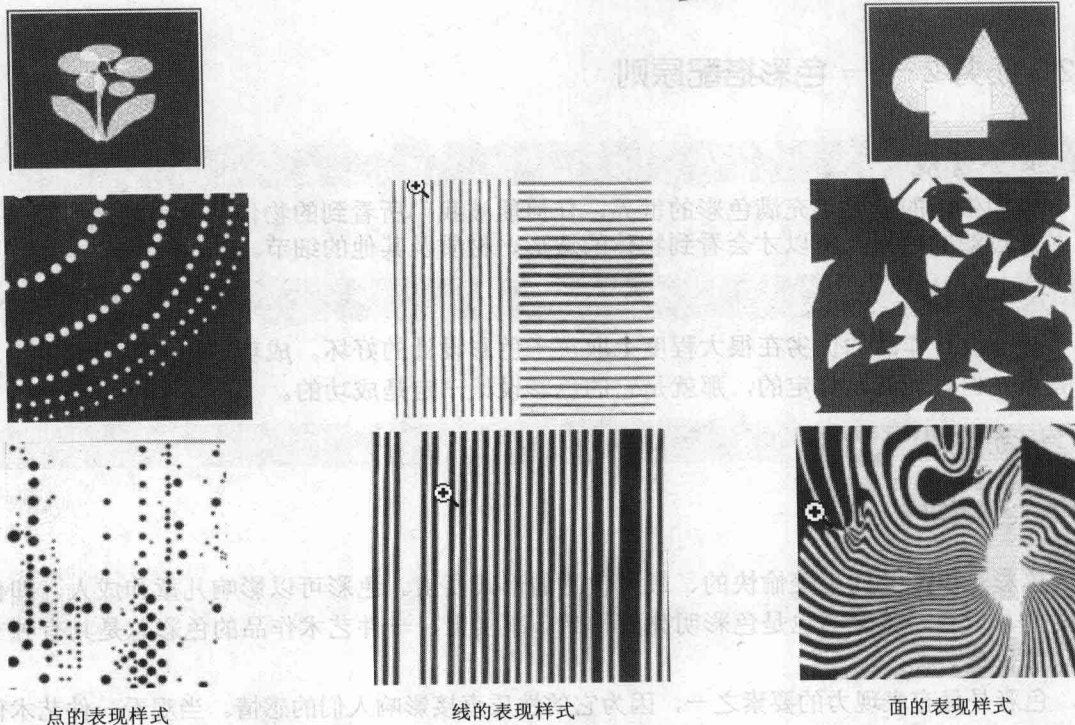


图 1-1 点、线、面的表现样式

1.1.3 设计构成存在的形式

重复构成：相同或近似的形元素在相同的框架中反复排列，称为重复构成。它的特征就是形象的连续性，如图 1-2 所示。

渐变构成：元素和基本形有渐变多元次变化性质的构成形式，称为渐变构成。渐变构成有两种样式：一是通过变动元素的水平线、垂直线的疏密比例取得渐变效果；二是通过基本形有秩序、有规律、循序地无限变动而取得渐变效果，如图 1-3 所示。

韵律构成：所谓韵律构成就是指物体的动态的方式。同一要素周期性反复出现时，会形成运动感，称为韵律。韵律有一次元的韵律表现、二次元的韵律表现、利用渐变表现韵律等方法，如图 1-4 所示。

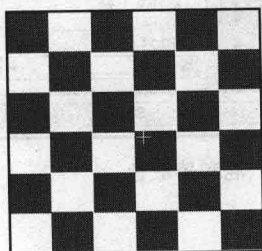


图 1-2 重复构成

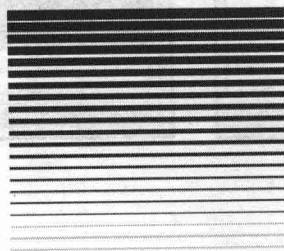


图 1-3 渐变构成

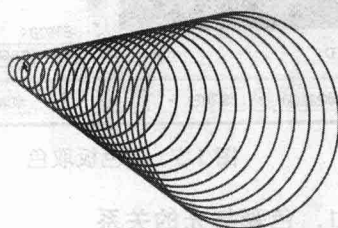


图 1-4 韵律构成

1.2 任务2——色彩搭配原则

任务情境

我们生活的世界是充满色彩的世界，任何能被我们所看到的物体都是因为光的吸收、反射或过滤的结果，所以才会看到物体的造形、材质及其他细节。

任务分析

一个设计作品的优劣在很大程度上取决于色彩设计的好坏。成功的作品不管有多少设计亮点，但有一点是肯定的，那就是它的色彩设计一定是成功的。

任务实施

1.2.1 色彩构成

色彩是引起共同审美愉快的、最为敏感的形式要素。色彩可以影响儿童和成人。即使是婴儿，最容易接受的也是色彩明亮的物品。事实上，一件艺术作品的色彩总是具有独立的欣赏价值。

色彩是最有表现力的要素之一，因为它的性质直接影响人们的感情。当观看一件艺术作品的时候，并非必定理性地认识对色彩产生的感觉，而是对它有一种直接的感情反应。愉悦的色彩节奏与和谐满足了人们的审美需求。人们喜欢某种色彩配合，而拒绝另一种配合。在现代艺术中，色彩有真实再现对象，创造幻觉空间的效果。色彩研究以科学事实为基础，要求精确和明晰的系统性。在这节中将考察色彩关系的这些基本特征，看看它们怎样帮助艺术作品的题材创造形式和意义。图 1-5 和图 1-6 所示分别为调色板取色、混和器取色。

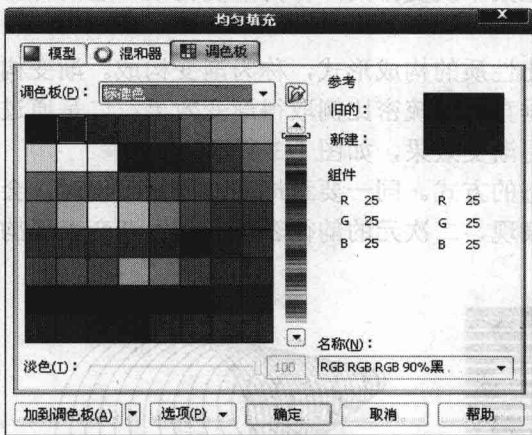


图 1-5 调色板取色



图 1-6 混和器取色

1. 色彩与光的关系

不管表面的颜色怎样运用或选择，当表面吸收了所有的光波，色彩的感觉就产生了。

在这种情况下,艺术家是用已知为“负色”的反射光来工作的,而不是用实际的光波或附加色。例如,当看着一张纯白色的纸时,所有的色光波都被反射回观者的眼中,没有任何色光被减去或被纸面吸收。当红色覆盖表面时,就只有红色的光波反射到观众眼中,其他的色光被减去或被颜色吸收,结果是体验到了红色。如果一块绿色破碎于纸上,对比是真实存在的。绿色,两种剩余的原色——蓝色和黄色的混合,只反射出绿色的光波,而吸收或减去其他的颜色。

当所有的原色——蓝色、黄色和红色混合在一起所产生的颜色能够吸收和减去所有白色光波中的颜色。这种颜色将不反射任何色光而呈现为黑色没有任何光波(这是混合的附加色的对立面,所有原色光的混合产生白色)。但是,因为艺术家所用颜料含有杂质和不完整,所以任何表面都不可能绝对地吸收所有的光波,除了那些正被反射的光波。此外,颜色反射的不只是一种主导颜色或某种程度的白色。由于这些原因,对比色的混合,包括所有的原色都不会产生纯黑色,而是一种灰黑色。

不论是纯色还是调和色,创造出来的颜色总是与减色相关联。一个形象反射的只是所见的颜色波长,而吸收了所有其他的波长。下面将讨论的颜色,主要是涉及可视的反射色光的颜色,而不是混合色光或附加色的感觉。

2. 混合颜色

如前所说,光谱包括红、橙、黄、绿、蓝、蓝紫和紫色,以及在其最纯度上的上百个微妙的色彩变化。这个色彩范围也适用于颜色。儿童或初学者在使用颜色时,很可能只使用几种简单或单纯的颜色。他们意识不到简单的颜色也是有变化的。很多颜色是通过两种以上的颜色调和出来的。但是,有3种颜色是不能通过调和创造出来的。它们是红色、黄色、蓝色,即所谓三原色。当将两种原色相调和时,份量相等或不相等,它们就可能创造出几乎所有的颜色。任意两种原色相调和产生一种二次色(亦称复色):橙色出自红色与黄色;绿色出自黄色和蓝色。而且,某种中间色是由一种原色与相邻的二次色相调和创造出来的。中间色的数量是无限的,原色或二次色在比例上的变化导致颜色的变化。换句话说,黄色与绿色相调和产生出来的不只是一种黄绿色。如果使用更多的黄色,其结果与用较多绿色的黄绿色大不相同。艺术家偶而也会把中间色作为三次色。三次色是出自两种二次色的调和,而不是一种原色与二次色调和,稍后将更深入地讨论。如果研究混合色从黄到黄绿到绿的进阶,就会发现一个呈现为色轮的自然次序。

3. 三色系统

三原色在色轮上的空间分布是均等的,黄色一般在最上面,因为它最接近白色。这些颜色构成一个等边三角形,即所谓原三色。三种二次色被置于调和出它们的两种原色之间,空间均等,它们创造了由橙、绿和紫构成的二次三色。置于每种原色和二次色之间的中间色创造了均等的空间单位,即中间三色。所有位置使颜色处于一个12色的色轮中。当围着色轮走动时,色彩就发生变化。这是因为导致这些颜色变化的光线波长的作用。靠在一起的颜色在色轮上显示出来,靠近的颜色是它们的色彩关系;相距较远的在色性上较对比。直接相对的颜色彼此提供了最强烈的对比,即补色。

任何颜色的互补都是以三原色系统为基础。例如,红的补色是绿色。颜色及其补色都是由三原色构成的。黄色的补色是蓝色和红色的混合造成,即紫色。如果颜色是“混合的”

二次色（即橙色），其补色可以通过创造这种颜色的原色（红与黄）调和出来，三原色中剩下的颜色（蓝色）即是它的补色。

4. 中性色

不是所有的物体都有色彩的性质，有些是黑色的、白色的或灰色的，它们看起来不同于色谱上的任何颜色。在其中没有发现色彩的性质，它们的区别仅在于反射光的数量上。不能在黑、白和灰中辨别出的颜色被称为中性色。这些中性色实际上反映了在一种光线中色彩波长变化的数量。

一种中性色：白色，可以视为所有颜色的存在。因为它是发生在一个表面反射不在同等程度上所有颜色的波长。

那么黑色一般被视为没有颜色。因为它是在一个表面上均匀吸收了所有色光，而没有反射任何色光的结果。绝对的黑色很少有，除非在很深的山洞中。因此，大多数黑色仍然包含一些被反射的色彩的痕迹，不过很轻微。

任何灰色都是一种不纯的白色。因为它只是部分反射所有色光。如果反射光的数量很大，灰色就比较亮；如果数量小，灰色就较暗。中性色是由反射光的数量显示出来的，而颜色则与反射光的质量相关联。

1.2.2 色彩要素

不论任何色彩，皆具备 3 个基本的重要性质：色相、明度、彩度、一般称为色彩 3 要素或色彩 3 属性，如图 1-7 所示。

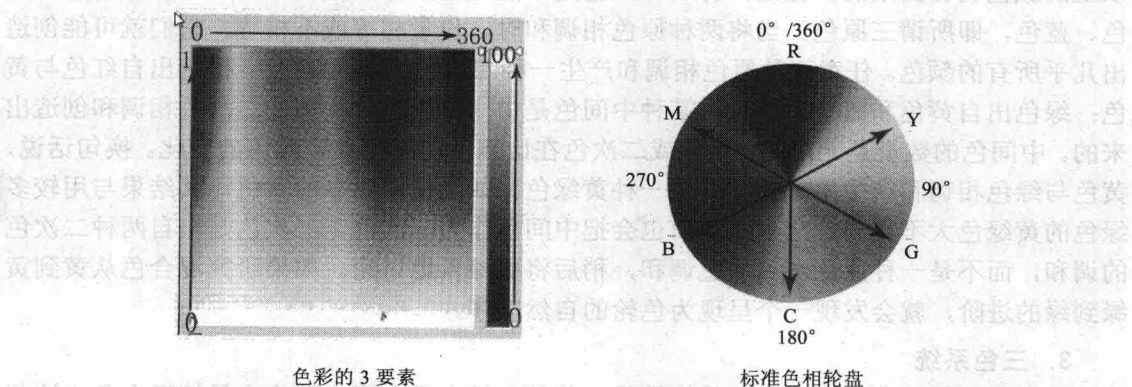


图 1-7 色彩 3 要素

色相：色相（Hue，简称为 H，或译为色名）是区分色彩的名称，也就是色彩的名字，就如同人的姓名，是用来辨别不同的人。

明度：明度（Value，简称 V）光线强时，感觉比较亮；光线弱时，感觉比较暗。色彩的明暗强度就是所谓的明度。明度高是指色彩较明亮，而相对的明度低，就是色彩较灰暗。

饱和度：饱和度（Chroma，简称 C）是指色彩的纯度，通常以某彩色的同色名纯色所占的比例，来分辨彩度的高低。纯色比例高为彩度高，纯色比例低为彩度低。在色彩鲜艳