

职业设计师岗位技能培训系列教程

从设计到印刷

CorelDRAW X5

平面设计师必读

1 DVD 音视频
教学光盘

王夕勇 霍奇超 程文昌 编著



印刷工业出版社



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

职业设计师岗位技能培训系列教程

从设计到印刷

CorelDRAW X5

✦ 平面设计师必读 ✦

1 DVD 音视频
教学光盘

王夕勇 霍奇超 程文昌 编著

CD



印刷工业出版社



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

内容提要

本书全面介绍了中文版CorelDRAW X5图形处理软件在印刷出版中的应用。全书共分11章,内容包括CorelDRAW X5的基本操作,图形的绘制与编辑,对象、轮廓线编辑与颜色填充,文本处理,特殊效果应用,对象的组织与安排,位图处理,文档打印与输出。

并通过实际案例介绍、陷阱分析来帮助读者迅速掌握软件在平面设计中的关键应用方法、平面设计工作的工艺流程、各种常见印刷类设计稿的设计规范,清楚了解在平面设计工作中常遇到的技术难题与易犯错误,熟练掌握正确的工作方法,以达到具有两年以上工作经验的设计师的工作水平。

本书作为新闻出版总署教育培训中心开展的“职业数码出版设计师”高技能人才培养项目的教学用书,也可以作为设计、印刷等专业院校的教材,及有志于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案例视频教学、从设计到印刷的设计流程教学视屏,同时还配有部分图片素材。

图书在版编目(CIP)数据

从设计到印刷CorelDRAW X5平面设计师必读/王夕勇,霍奇超,程文昌编著.

-北京:印刷工业出版社,2011.6

职业设计师岗位技能培训系列教程

ISBN 978-7-5142-0213-7

I. 从…II. ①王…②霍…③程…III. ①图形软件, CorelDRAW X5—技术培训—教材
IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第094518号

从设计到印刷CorelDRAW X5平面设计师必读

编 著:王夕勇 霍奇超 程文昌

责任编辑:郭蕊 刘蕊 责任校对:蒋依

责任印制:密东 责任设计:深度文化

出版发行:印刷工业出版社(北京市翠微路2号 邮编:100036)

北京希望电子出版社(北京市海淀区上地三街9号嘉华大厦C座610 邮编:100085)

网 址:www.bhp.com.cn

经 销:各地新华书店

印 刷:北京市密东印刷有限公司

开 本:787mm×1092mm 1/16

字 数:392千字

印 张:17

印 数:1~4000

印 次:2011年6月第1版 2011年6月第1次印刷

定 价:39.80元(配1张DVD光盘)

ISBN:978-7-5142-0213-7

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。西方发达国家的职业教育一直处于一个较高的水平，有效地促进了国家的经济发展、社会进步，增加了就业。发展职业教育，提高劳动者的素质，培养实用型人才是职业教育的一个重要目标，尤其是在当前我国城镇化步伐加快，农村剩余劳动力大转移的前提下，职业教育的地位更为突出和重要。经过20多年探索，我国职业教育改革发展的思路日益清晰。《国务院关于大力发展职业教育的决定》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，在服务中求支持，在改革中求发展。

在此背景下，新闻出版总署教育培训中心与相关专业培训公司、软件厂商、相关院校合作推出了“职业数码出版设计师”培训计划，旨在培养出符合企业需求的平面设计师。该培训计划将实际工作场景融入培训课程，以实际工作案例作为课程内容，将大大激发学生的学习热情。随着排版设计的新技术和平板电脑、手机等硬件设备的广泛应用，人们渐渐的更乐意使用这些硬件来阅读电子书，以获取信息。电子书的排版设计师也成为市场稀缺的高薪人才。“职业数码出版设计师”培训计划更是根据此市场需求，推出了“电、纸媒体排版”学习课程，让学员不光掌握传统的设计印刷知识，对前沿技术也能充分了解。

“职业数码出版设计师”培训地点位于北京大兴区的北京印刷学院高职院校内，从这里已经走出了一批批高素质平面设计师。他们深深地感到“职业数码出版设计师”培训为其工作打下了良好的基础，并且起到了连接学校和企业的桥梁作用。本系列用书是根据“职业数码出版设计师”培训计划编写的教材，作者将多年的工作经验和技巧融入教材实例中，也希望该书能对有兴趣从事平面设计工作的读者有所帮助。

本套教材是配合该项目的实施，专门开发的教材。教材采用了大量实际案例，并将软件知识点与专业知识进行综合分析讲解，力求帮助读者通过强化专业技能培训与实务训练，迅速掌握软件在平面设计中的关键应用方法、平面设计工作的工艺流程、各种常见印刷类设计稿的设计规范，清楚了解在平面设计工作中常遇到的技术难题与易犯错误，熟练掌握正确的工作方法，以达到具有两年以上工作经验的设计师的工作水平。

本书附赠的光盘中包括案例教学视频，拍摄了本套书封面从设计、制作、出片、打样、印刷以及装订的完整流程，带领读者实地跟踪、参观演练从设计到印刷的完整工艺流程，以对其有一个完整的感性认识，从而更加清晰地掌握手中涉及到的专业知识。

编著者

设计是将一种计划、规划、设想通过视觉的形式传达出来的活动过程。人类通过劳动改造世界，创造文明，创造物质财富和精神财富，而最基础、最主要的创造活动是造物。设计便是造物活动进行预先的计划，可以把任何造物活动的计划技术和计划过程理解为设计。

随着现代科技的发展、知识社会的到来、创新形态的嬗变，设计也正由专业设计师的工作向更广泛的用户参与演变，以用户为中心的、用户参与的创新设计日益受到关注，用户参与的创新模式正在逐步显现。用户需求、用户参与、以用户为中心被认为是新条件下设计创新的重要特征，用户成为创新的关键词，用户体验也被认为是知识社会环境下创新模式的核心。设计不再是专业设计师的专利，以用户参与、以用户为中心也成为了设计的关键词。

本套教材以职业活动为导向，以“理论实践一体化”为原则，有较强的针对性和适应性，能帮助读者更准确、更快捷地去理解和掌握平面设计与印刷的有关专业知识，充分体现了理论与实践的可操控性。本书既可以作为具有应用和实践特色的主题教材，又可以作为自学的实践教材，能帮助学习者切实地把握本课程的知识内涵，提高理论与实践的水平，具备了职业活动导向教材的特色。

设计软件是设计师完成视觉传达的得力助手，平面类设计软件中最深入人心的当数Photoshop、Illustrator、InDesign、CorelDRAW，它们分工协作，相辅相成。通过对本教材的学习，可以传授给读者视觉思维的表达能力和软件设计能力。

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，也可以选择画出来；而排版软件区别于其他两类软件就是能对文字更加高效精确地编辑，对版面的控制也最方便。

CorelDRAW软件为专业设计师及绘图爱好者提供简报、彩页、手册、产品包装、标识、网页及其他。CorelDRAW提供的智慧型绘图工具以及新的动态向导可以充分降低用户的操控难度，允许用户更加容易精确地创建物体的尺寸和位置，减少点击步骤，节省设计时间。

本书介绍的CorelDRAW X5是Corel公司推出的一款优秀的图像软件，在实际的设计工作中运用广泛，如用于平面广告设计、工业设计、企业形象设计、产品包装、产品造型、网页设计、图案绘制、印刷制版等。



本书内容与特点

本书的最大特点就是在保证基础知识讲解完整的基础上，融入了工作中应该掌握的印刷知识，并且以实际案例让读者身临其境地感受平面设计。

最后，通过实际案例介绍、陷阱分析帮助读者迅速掌握软件在平面设计中的关键应用方法、平面设计工作的工艺流程、各种常见印刷类设计稿的设计规范，清楚了解在平面设计工作中常遇到的技术难题与易犯错误，熟练掌握正确的工作方法，以达到具有两年以上工作经验的设计师的工作水平。

本书配套光盘内容为书中案例视频教学、从设计到印刷的设计流程教学视频，同时还配有部分图片素材、矢量成品案例供读者学习使用。

本书由王夕勇、霍奇超、程文昌编写，同时参与编写和资料整理的还有张冠玉、于亚杰王静、蔡欣平、陈涛杰、韦娜娜、姚淼。

因编者水平有限，敬请读者批评指正。

编著者

第 1 章

认识CorelDRAW X5

1.1 矢量图与位图	2	1.6.2 改变显示模式	16
1.2 CorelDRAW在设计流程中的重要作用	4	1.7 CorelDRAW X5的优化设置	17
1.3 CorelDRAW在印刷设计中的运用	4	1.7.1 认识“选项”对话框	17
1.4 CorelDRAW基础知识	6	1.7.2 设置“工作区”选项	17
1.4.1 工作区概览	6	1.7.3 设置“文档”选项	23
1.4.2 文件基本操作	13	1.7.4 设置“全局”选项	24
1.5 页面设置	15	1.8 小结	25
1.6 视图控制	15	1.9 习题	25
1.6.1 改变显示比例	15		

第 2 章

设计前准备工作

2.1 原稿的获取与筛选	28	2.3 创建合格的文件	35
2.1.1 文字的获取	28	2.4 小结	36
2.1.2 图片的获取与筛选	32	2.5 习题	36
2.2 原稿与制作文件的管理	33		

第 3 章

图形的绘制和编辑

3.1 曲线的绘制和编辑	38	3.2.1 绘制矩形	52
3.1.1 认识曲线	38	3.2.2 绘制圆角矩形	53
3.1.2 曲线的绘制	39	3.2.3 绘制椭圆	55
3.1.3 曲线的编辑	40	3.2.4 绘制多边形	57
3.1.4 节点的连接、分割和对齐	45	3.2.5 绘制螺纹	57
3.1.5 曲线的变形	47	3.2.6 绘制图纸	58
3.1.6 与曲线相关的工具	48	3.2.7 绘制预设形状	58
3.1.7 艺术笔工具	50	3.3 小结	60
3.2 几何图形的绘制	52	3.4 习题	60

第4章

对象的排列与组合

4.1 对象的叠放次序.....	62	4.4 造型对象.....	77
4.1.1 图层对象的顺序.....	62	4.4.1 焊接.....	77
4.1.2 图层对象管理器.....	64	4.4.2 修剪.....	78
4.2 对象的对齐和分布.....	66	4.4.3 相交.....	80
4.2.1 网格和辅助线.....	66	4.4.4 简化.....	81
4.2.2 排列多个对象.....	70	4.4.5 移除后面图像.....	82
4.2.3 标尺.....	72	4.4.6 移除前面图像.....	82
4.3 群组与结合.....	74	4.5 小结.....	83
4.3.1 群组.....	74	4.6 习题.....	83
4.3.2 结合.....	76		

第5章

编辑轮廓线和填充颜色

5.1 认识和设置颜色.....	86	5.3.3 图案填充.....	104
5.1.1 认识色彩模式.....	86	5.3.4 纹理填充.....	105
5.1.2 设置调色板.....	87	5.3.5 PostScript填充.....	106
5.1.3 使用颜色.....	92	5.4 交互式填充.....	106
5.2 轮廓线的编辑.....	95	5.4.1 使用“交互式填充工具”进行渐变填充.....	106
5.2.1 轮廓画笔对话框.....	95	5.4.2 使用预设样式.....	108
5.2.2 轮廓颜色对话框和彩色泊坞窗.....	98	5.5 其他填充工具.....	108
5.2.3 轮廓宽度.....	99	5.5.1 颜色滴管工具.....	108
5.3 填充色.....	99	5.5.2 交互式网状填充.....	109
5.3.1 颜色填充.....	100	5.6 小结.....	110
5.3.2 渐变填充.....	100	5.7 习题.....	110

第6章

文本的编辑

6.1 认识文本.....	112	6.1.3 转换文本模式.....	116
6.1.1 美术字文本和段落文本.....	112	6.2 文本操作.....	118
6.1.2 添加美术字文本和段落文本.....	113	6.2.1 选择文本.....	118

CONTENTS 目录

6.2.2 编辑文本	120	6.4 小结	145
6.3 转曲艺术字	141	6.5 习题	145

第 7 章

图形特效

7.1 设置透明效果	148	7.6.1 制作和手动调整立体对象	168
7.1.1 设置均匀透明效果	148	7.6.2 使用属性栏调整立体对象	170
7.1.2 设置渐变透明效果	150	7.7 阴影效果	174
7.1.3 设置图案透明度效果	151	7.7.1 制作阴影效果	174
7.1.4 设置底纹透明效果	151	7.7.2 编辑阴影	175
7.2 使用调和效果	152	7.7.3 阴影填色	177
7.2.1 建立调和	152	7.7.4 复制和清除阴影	178
7.2.2 属性栏	153	7.8 透视效果	179
7.2.3 修改调和	154	7.9 透镜效果	179
7.2.4 沿路径调和	156	7.9.1 使用透镜效果	180
7.2.5 拆分调和对象	157	7.9.2 设置透镜选项	181
7.2.6 复合调和	157	7.10 图框精确裁剪	181
7.3 编辑轮廓图	158	7.10.1 制作图框精确裁剪对象	181
7.3.1 轮廓化效果制作方法	158	7.10.2 编辑裁剪对象	182
7.3.2 设置轮廓图的步数和步长	159	7.10.3 复制内置对象	183
7.3.3 设置轮廓线和填充的颜色	160	7.10.4 锁定内置对象	184
7.3.4 拆分轮廓化对象	161	7.10.5 设置内置对象的默认值	185
7.3.5 复制轮廓图属性	162	7.11 调整图形颜色	185
7.4 使用变形效果	162	7.11.1 调整“亮度/对比度/强度”	186
7.4.1 制作变形效果	162	7.11.2 调整“颜色平衡”	186
7.4.2 使用属性栏设置变形效果	164	7.11.3 调整“伽玛值”	187
7.5 使用封套效果	166	7.11.4 调整“色度/饱和度/光度”	187
7.5.1 制作封套效果	166	7.12 小结	188
7.5.2 封套的4种工作模式	167	7.13 习题	188
7.6 立体效果	168		

第 8 章

位图图像

8.1 位图的基本概念	190	8.2 导入位图	190
-------------------	-----	----------------	-----

8.3 导入时编辑位图	191	8.6.1 位图颜色遮罩	197
8.3.1 裁剪位图	191	8.6.2 转换色彩模式	198
8.3.2 重新取样	192	8.6.3 调整位图色彩	201
8.4 外部链接位图	192	8.7 位图的高级操作	203
8.5 位图的基本操作	194	8.7.1 图像转图形	203
8.5.1 移动、伸缩、旋转位图	194	8.7.2 位图滤镜	205
8.5.2 裁切位图	195	8.8 小结	228
8.6 位图的色彩特效	196	8.9 习题	228

第9章

打印输出

9.1 文档预检	230	9.2 输出设定	233
9.1.1 页面尺寸	230	9.2.1 分色选项	233
9.1.2 页面出血	230	9.2.2 标记	234
9.1.3 字体	231	9.3 小结	234
9.1.4 位图	232	9.4 习题	234

第10章

实战案例

10.1 购物广场广告设计	236	10.2 小结	246
---------------------	-----	---------------	-----

第11章

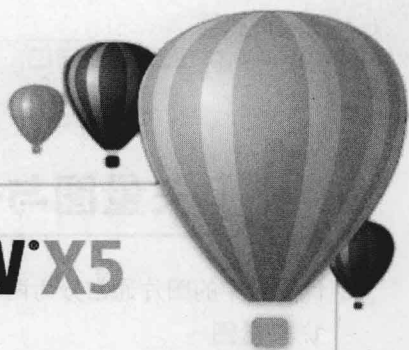
逃出陷阱

11.1 底色陷阱	248	11.3 尺寸陷阱	251
11.1.1 “黑色底”避四色黑	248	11.4 颜色陷阱	252
11.1.2 “黑色底”就黑色图	249	11.4.1 四色的设置	252
11.1.3 “浅色底”避黑	249	11.4.2 专色的困惑	253
11.2 文字陷阱	250	11.5 标线陷阱	253
11.2.1 文字字体陷阱	250	11.6 图片陷阱	254
11.2.2 文字颜色的陷阱	250	11.7 小结	255

附录

常用快捷键

256



CorelDRAW X5

(C) 2010 Corel Corporation. All rights reserved.

创建应用程序环境

PANTONE(R) Colors displayed here may not match PANTONE-identified standards.
Consult current PANTONE Color Publications for accurate color.
PANTONE(R) and other Pantone, Inc. trademarks are the property of Pantone, Inc. (C) Pantone, Inc., 2010
See the Legal Notices in Help, About...

1

第1章

认识CorelDRAW X5

CorelDRAW X5是一个集绘图和排版于一体的设计软件，广泛应用于商标、包装、海报、手册、插画及网页设计等。熟悉CorelDRAW X5的工作环境，了解CorelDRAW X5在设计流程中的作用，让设计师的工作变得轻松愉快。

本章将对CorelDRAW X5进行简单的介绍，包括软件的工作界面、工具名称和用途；以及文件的基本操作知识，如文件的打开和保存等，为后面章节的学习打下坚实的基础。

设计要点

- ➡ CorelDRAW X5在设计流程中的重要作用
- ➡ CorelDRAW X5基础知识
- ➡ CorelDRAW X5文件的基本操作

1.1 矢量图与位图

计算机中的图片通常分为两种：矢量图形与位图图像。这两种图片的构成有很大的不同。

1. 矢量图

矢量图又叫向量图（如图1-1所示），它是用一系列计算机指令来描述和记录一幅图。一幅图可以分解为一系列由点、线、面等组成的子图。矢量图所记录的是对象的几何形状、线条粗细和色彩等，其基本组成单元是节点和路径。矢量图形在缩放时边缘都是平滑的，图形不会失真，如图1-2所示。因此，矢量图特别适用于文字设计、图案设计、版式设计、标志设计、计算机辅助设计（CAD）、工艺美术设计、插图设计等，且生成的矢量图文件体积很小。



图1-1



图1-2

其缺点是不易制作出色彩丰富的图像，想要像位图那样精确地绘制丰富、真实的图像效果难度很大。下面将要学习的CorelDRAW X5就是一个矢量绘图软件，矢量绘图软件描述图的方式与分辨率无关，因此，用CorelDRAW X5绘制图形是没有设置分辨率的选项的。

2. 位图

位图（如图1-3所示）又叫点阵图或像素图。计算机屏幕上显示的图像是由屏幕上的发光点（即像素）构成的，每个点的颜色与亮度等信息由二进制数据来描述，这些点是离散的，类似于点阵。多个像素的色彩组合就形成了图像，这个图像称之为位图。位图图像可以通过数码相机、扫描仪或PhotoCD软件获得，也可以通过其他设计软件绘制生成。

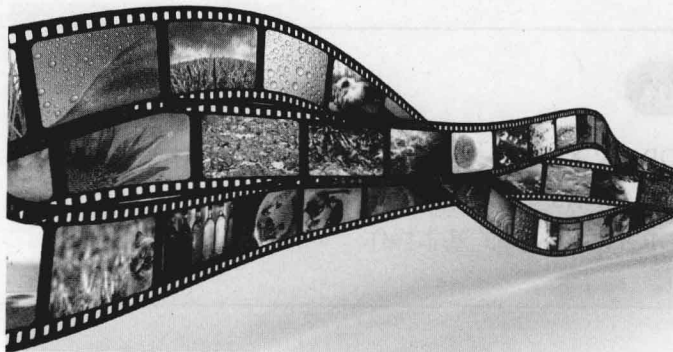


图1-3

其优点在于表现力强、层次多、细节多，容易模拟出像照片一样的真实效果。在对位图图像进行拉伸、放大或缩小等处理时，由于是对图像中的像素进行编辑，所以图像的清晰度和光滑度会受到影响，如图1-4所示。

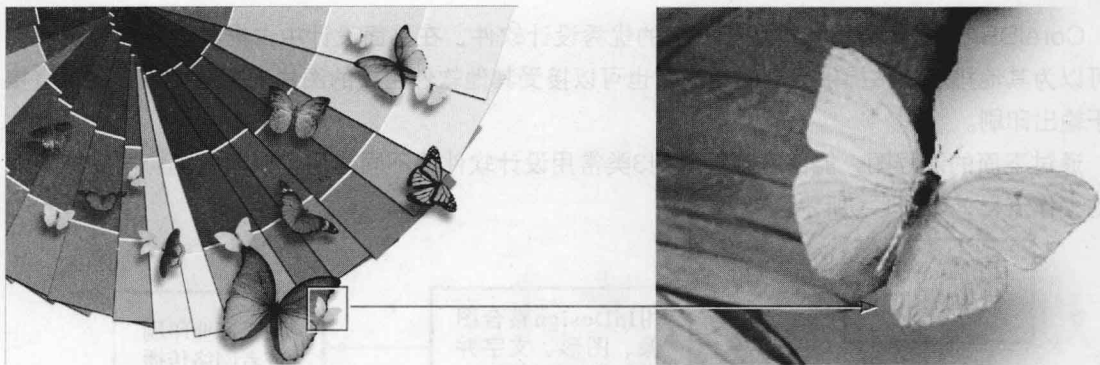


图1-4

3. 矢量图和位图

下面结合软件来认识矢量图和位图。

使用CorelDRAW绘制的图都是矢量图。虽然矢量图也能模拟位图图像，绘制与之一样的层次、细节丰富的图像，但是绘制的时间成本非常惊人，如图1-5所示。而使用Photoshop绘制的图片都是位图。

矢量图和位图是可以相互转换的，在Photoshop中打开矢量图，矢量图将被转换成位图；在矢量软件中打开或者置入位图，不能直接将位图转换成矢量图，但是有专门的命令实现转换。

矢量图最核心的特点是可以无损地任意缩放图形，利用矢量图的这一特点来绘制的一些简单结构和色彩的图形（如企业标志、标识）其优势是很明显的。这种结构简单的图形文件体积很小，易于传播，并且能无限地放大，为企业的应用提供了极大的便利。

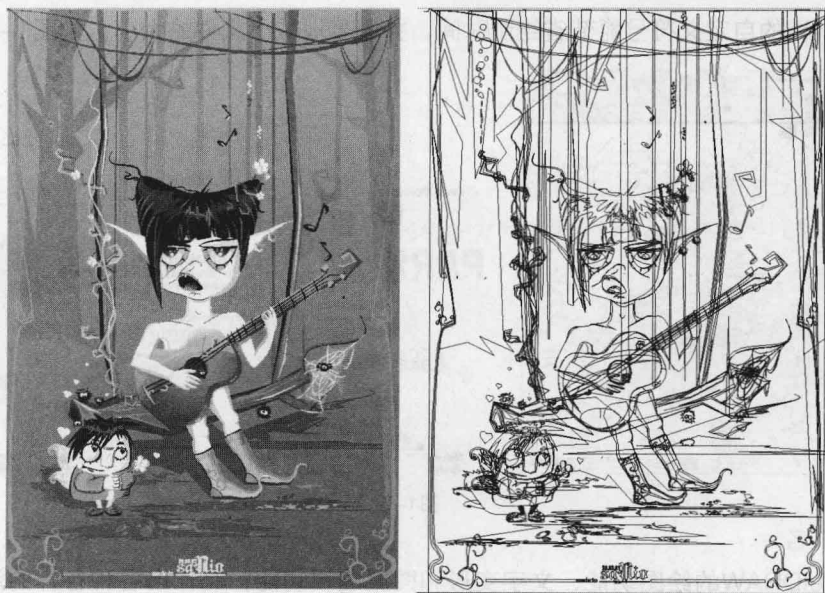


图1-5

1.2 CorelDRAW在设计流程中的重要作用

CorelDRAW是集绘图和排版于一身的优秀设计软件，在平面设计中占据着重要的位置。它既可以为其他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来完成排版，还可直接用于输出印刷。

通过下面的流程图，能够直观地看到3类常用设计软件的不同作用，以及它们协同完成商业品的工作流程，如图1-6所示。



图1-6

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. 绘制地图

利用CorelDRAW的手绘工具，设计师能轻松地绘制路径，以及为地图中的路线进行描边。使用CorelDRAW的自定义符号能节省绘制时间，并显著地减小文件的大小，如图1-7所示。

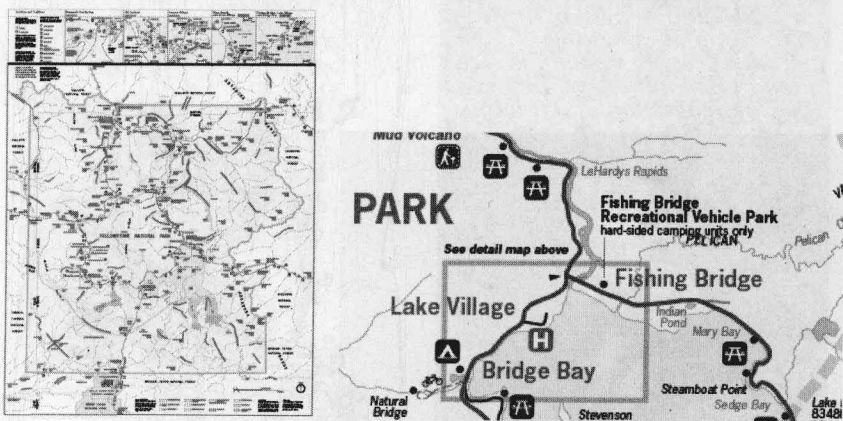


图1-7

2. 海报、名片

使用CorelDRAW的绘图功能、文字变形和图案编辑功能，制作出各种各样的海报、名片，如图1-8所示。



图1-8

3. 户型图

使用CorelDRAW制作房地产宣传页中使用的户型图，如图1-9所示。

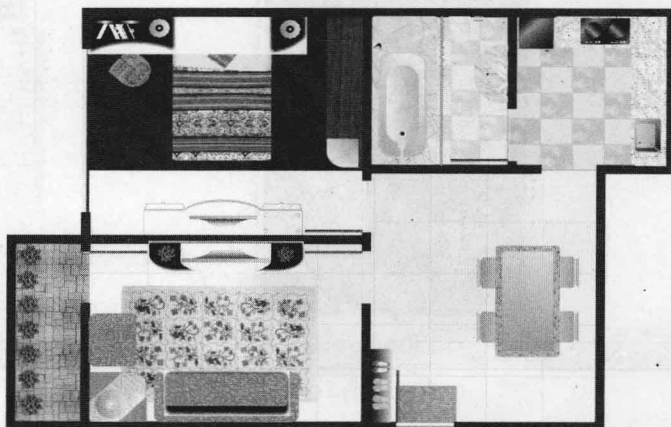


图1-9

4. 画册

用CorelDRAW制作企业宣传画册和书刊，如图1-10所示。



图1-10

1.4 CorelDRAW 基础知识

熟悉CorelDRAW X5的操作界面、工具箱、泊坞窗与基本操作是深入学习的基础。本节主要的内容包括工作区概览和文件的基本操作，让设计师快速掌握CorelDRAW X5的工作环境。

1.4.1 工作区概览

1. 操作界面

打开CorelDRAW软件，首先看到如图1-11所示的工作界面，包括菜单栏、工具栏、绘图工作区等基本元素。

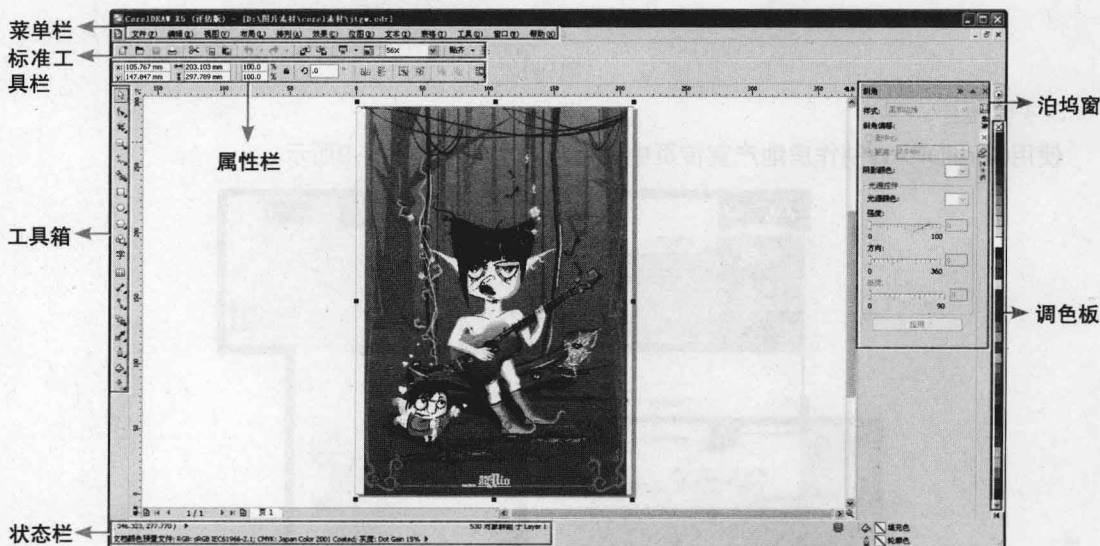


图1-11

- 菜单：CorelDRAW X5的菜单栏中包括“文件”、“编辑”、“视图”、“布局”、“排列”、“效果”、“位图”、“文本”、“表格”、“工具”、“窗口”和“帮助”12类功能各异的菜单。单击菜单栏中的各个命令会弹出相应的下拉菜单。
- 标准工具栏：放置常用的功能按钮。
- 属性栏：用来显示绘图工具的相关属性。选择的工具不同，相关的属性栏也不相同，设置属性栏中的相关属性，使对象产生相应的变化。
- 工具箱：放置用于绘制和编辑图稿的工具。
- 状态栏：页面上的相关信息在状态栏中显示。
- 页面：绘制对象和排版的工作区域。
- 泊坞窗：是CorelDRAW X5中很有特色的窗口，通过泊坞窗内的交互式对话框，用户无须反复地打开、关闭各种参数对话框，就可以查看或修改各种参数的设置，极大地方便了用户的操作和使用。
- 调色板：选择调色板中的颜色对对象进行描边和填充。