

本丛书第1版多种荣获
「全国高校出版社优秀畅销书」奖

银领工程 计算机项目案例与技能实训丛书



CorelDRAW 平面设计

(第2版)

基础知识 + 小型实例 + 项目案例 + 技能实训 + 练习提高

◎九州书源 编著

 教学课件

 电子教案

 素材、源文件、效果图等

 自学视频演示

 配套题库系统

 项目案例与技能实训

清华大学出版社

银领工程——计算机项目案例与技能实训丛书

CorelDRAW 平面设计

(第2版)

(累计第12次印刷, 总印数44000册)

九州书源 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书介绍了 CorelDRAW X3 的基本操作和进行图形设计的方法与技巧, 内容包括 CorelDRAW X3 概述、文件和页面辅助操作、绘制和编辑基本图形、绘制和编辑曲线、编辑多个对象、设置图形的轮廓和样式、处理文本、为矢量图添加特殊效果、处理位图、输出及打印图像等知识。

本书采用了基础知识、应用实例、项目案例、上机实训、练习提高的编写模式, 力求循序渐进、学以致用, 并切实通过项目案例和上机实训等方式提高应用技能, 适应工作要求。

本书提供了配套的实例素材与效果文件、教学课件、电子教案、视频教学演示和考试试卷等相关教学资源, 读者可以登录 <http://www.tup.com.cn> 网站下载。

本书适合作为职业院校、培训学校、应用型院校的教材, 也是非常好的自学用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签, 无标签者不得销售。

版权所有, 侵权必究。侵权举报电话: 010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 平面设计/九州书源编著. —2 版. —北京: 清华大学出版社, 2011.12

银领工程——计算机项目案例与技能实训丛书

ISBN 978-7-302-26937-3

I. ①C… II. ①九… III. ①图形软件, CorelDRAW IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 196524 号

责任编辑: 赵洛育

版式设计: 文森时代

责任校对: 王国星

责任印制: 何 芊

出版发行: 清华大学出版社

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175

邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者: 清华大学印刷厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 185×260 印 张: 19.25 字 数: 445 千字

版 次: 2011 年 12 月第 2 版 印 次: 2011 年 12 月第 1 次印刷

印 数: 1~6000

定 价: 36.80 元

产品编号: 042586-01

丛书序

Series Preface

本丛书的前身是“电脑基础·实例·上机系列教程”。该丛书于 2005 年出版，陆续推出了 34 个品种，先后被 500 多所职业院校和培训学校作为教材，累计发行 **100 余万册**，部分品种销售在 50000 册以上，多个品种获得“**全国高校出版社优秀畅销书**”一等奖。

众所周知，社会培训机构通常没有任何社会资助，完全依靠市场而生存，他们必须选择最实用、最先进的教学模式，才能获得生存和发展。因此，他们的很多教学模式更加适合社会需求。本丛书就是在总结当前社会培训的教学模式的基础上编写而成的，而且是被广大职业院校所采用的、最具代表性的丛书之一。

很多学校和读者对本丛书耳熟能详。应广大读者要求，我们对该丛书进行了改版，主要变化如下：

- 建立完善的立体化教学服务。
- 更加突出“应用实例”、“项目案例”和“上机实训”。
- 完善学习中出现的问题，更加方便学生自学。

一、本丛书的主要特点

1. 围绕工作和就业，把握“必需”和“够用”的原则，精选教学内容

本丛书不同于传统的教科书，与工作无关的、理论性的东西较少，而是精选了实际工作中确实常用的、必需的内容，在深度上也把握了以工作够用的原则，另外，本丛书的应用实例、上机实训、项目案例、练习提高都经过多次挑选。

2. 注重“应用实例”、“项目案例”和“上机实训”，将学习和实际应用相结合

实例、案例学习是广大读者最喜爱的学习方式之一，也是最快的学习方式之一，更是最能激发读者学习兴趣的方式之一，我们通过与知识点贴近或者综合应用的实例，让读者多从应用中学习、从案例中学习，并通过上机实训进一步加强练习和动手操作。

3. 注重循序渐进，边学边用

我们深入调查了许多职业院校和培训学校的教学方式，研究了许多学生的学习习惯，采用了基础知识、应用实例、项目案例、上机实训、练习提高的编写模式，力求循序渐进、学以致用，并切实通过项目案例和上机实训等方式提高应用技能，适应工作需求。唯有学以致用，边学边用，才能激发学习兴趣，把被动学习变成主动学习。



二、立体化教学服务

为了方便教学,丛书提供了立体化教学网络资源,放在清华大学出版社网站上。读者登录 <http://www.tup.com.cn> 后,在页面右上角的搜索文本框中输入书名,搜索到该书后,单击“立体化教学”链接下载即可。“立体化教学”内容如下。

- **素材与效果文件:** 收集了当前图书中所有实例使用到的素材以及制作后的最终效果。读者可直接调用,非常方便。
- **教学课件:** 以章为单位,精心制作了该书的 PowerPoint 教学课件,课件的结构与书本上的讲解相符,包括本章导读、知识讲解、上机及项目实训等。
- **电子教案:** 综合多个学校对于教学大纲的要求和格式,编写了当前课程的教案,内容详细,稍加修改即可直接应用于教学。
- **视频教学演示:** 将项目实训和习题中较难、不易于操作和实现的内容,以录屏文件的方式再现操作过程,使学习和练习变得简单、轻松。
- **考试试卷:** 完全模拟真正的考试试卷,包含填空题、选择题和上机操作题等多种题型,并且按不同的学习阶段提供了不同的试卷内容。

三、读者对象

本丛书可以作为职业院校、培训学校的教材使用,也可作为应用型本科院校的选修教材,还可作为即将步入社会的求职者、白领阶层的自学参考书。

我们的目标是让起点为零的读者能胜任基本工作!

欢迎读者使用本书,祝大家早日适应工作需求!

九州书源

前言

Preface

越来越多的企事业单位需要将产品或企业形象对外宣传, CorelDRAW 在这种趋势下应运而生, 而且起到了极大的推动作用。CorelDRAW 在平面广告、画册、VI 设计、书籍封面设计和折页等广告作品制作方面具有广泛运用, 是目前运用最广泛, 也是最优秀的图形处理软件之一, 并已成为许多人热切期望学习的平面软件。

我们编写的这本《CorelDRAW 平面设计》按照图像处理的要求, 结合行业应用的特点, 采用“基础+实例+上机”的一体化教学方式, 讲解用户最需要掌握的知识和技能, 使用户能运用这些知识点制作出实用的作品或实现图像处理目的, 全面提升运用 CorelDRAW 软件进行图像绘制与设计的能力。



本书的内容

本书共 11 章, 可分为 8 个部分, 各部分具体内容如下:

章 节	内 容	目 的
第 1 部分(第 1~2 章)	工作界面介绍、文件的基本操作及标尺、网格和辅助线的设置方法	了解 CorelDRAW 的基本知识, 掌握 CorelDRAW 的基本操作
第 2 部分(第 3~5 章)	线条和图形的绘制, 结合、拆分、焊接、修剪、相交图形等编辑方法	掌握简单图形的绘制、多个对象的编辑, 能制作出简单的图像
第 3 部分 (第 6 章)	编辑轮廓颜色、设置轮廓的线端和箭头样式、设置轮廓的线型和线宽等方法	掌握为图形填充颜色、为轮廓设置样式的方法, 能美化绘制的形状
第 4 部分 (第 7 章)	输入文本和为文本添加效果等操作	掌握处理文本的方法, 学会使用文本美化作品
第 5 部分 (第 8 章)	为图形创建调和、轮廓图、封套变形、阴影和透视等效果	掌握为矢量图添加特殊效果的方法, 通过实践学会让图像变得更加自然
第 6 部分 (第 9 章)	裁剪位图、调整位图颜色、创建位图的特殊效果等位图的处理技巧	掌握处理位图的方法, 使用效果命令使图像更加夺目
第 7 部分 (第 10 章)	基本印前技术、如何控制图像质量以满足印刷要求、打印的一般设置等	掌握打印相关的基础知识, 学习后能完成图像的打印输出操作
第 8 部分 (第 11 章)	以两个综合性的项目设计案例为例, 讲解作品的制作方法和过程	巩固 CorelDRAW 中的工具和知识点



本书的写作特点

本书图文并茂、条理清晰、通俗易懂、内容翔实, 在读者难于理解和掌握的地方给出



了提示或注意,并加入了许多 CorelDRAW 使用技巧,使读者能快速提高软件的使用能力。另外,本书中配置了大量的实例和练习,让读者在不断的实际操作中强化书中讲解的内容。

本书每章按“学习目标+目标任务&项目案例+基础知识与应用实例+上机及项目实训+练习与提高”结构进行讲解。

- ✎ **学习目标:**以简练的语言列出本章知识要点和实例目标,使读者对本章将要讲解的内容做到心中有数。
- ✎ **目标任务&项目案例:**给出本章部分实例和案例结果,让读者对本章的学习有一个具体的、看得见的目标,不至于感觉学了很多却不知道干什么用,以至于失去学习兴趣 and 动力。
- ✎ **基础知识与应用实例:**将实例贯穿于知识点中讲解,使知识点和实例融为一体,让读者加深理解思路、概念和方法,并模仿实例的制作,通过应用举例强化巩固小节知识点。
- ✎ **上机及项目实训:**上机实训为一个综合性实例,用于贯穿全章内容,并给出具体的制作思路和制作步骤,完成后给出一个项目实训,用于进行拓展练习,还提供实训目标、视频演示路径和关键步骤,以便于读者进一步巩固。
- ✎ **项目案例:**为了更加贴近实际应用,本书给出了一些项目案例,希望读者能完整了解整个制作过程。
- ✎ **练习与提高:**本书给出了不同类型的习题,以巩固和提高读者的实际动手能力。

另外,本书还提供有素材与效果文件、教学课件、电子教案、视频教学演示和考试试卷等相关立体化教学资源,立体化教学资源放置在清华大学出版社网站(<http://www.tup.com.cn>),进入网站后,在页面右上角的搜索引擎中输入书名,搜索到该书,单击“立体化教学”链接即可。

😊 本书的读者对象

本书主要适用于 CorelDRAW 初学者和与平面设计、图像处理、广告制作等相关的工作人员,尤其适合各大中专院校及社会培训班作为 CorelDRAW 的培训教程使用。

✉ 本书的编者

本书由九州书源编著,参与本书资料收集、整理、编著、校对及排版的人员有:羊清忠、陈良、杨学林、卢炜、夏帮贵、刘凡馨、张良军、杨颖、王君、张永雄、向萍、曾福全、简超、李伟、黄沅、穆仁龙、陆小平、余洪、赵云、袁松涛、艾琳、杨明宇、廖宵、牟俊、陈晓颖、宋晓均、朱非、刘斌、丛威、何周、张笑、常开忠、唐青、骆源、宋玉霞、向利、付琦、范晶晶、赵华君、徐云江、李显进等。

由于作者水平有限,书中疏漏和不足之处在所难免,欢迎读者朋友不吝赐教。如果您在学习的过程中遇到什么困难或疑惑,可以联系我们,我们会尽快为您解答。联系方式是:

E-mail: book@jzbooks.com。

网 址: <http://www.jzbooks.com>。

编 者

导 读

Introduction

章 名	操 作 技 能	课 时 安 排
第 1 章 CorelDRAW X3 概述	1. 了解平面设计的基础概念 2. 掌握 CorelDRAW X3 的启动和关闭方法以及熟悉操作界面	1 学时
第 2 章 文件和页面辅助操作	1. 掌握新建、打开、保存图形文件以及导入和导出图形文件的方法 2. 掌握设置标尺、网格和辅助线的方法	2 学时
第 3 章 绘制和编辑基本图形	1. 学会使用工具绘制图形 2. 掌握编辑图形的方法	2 学时
第 4 章 绘制和编辑曲线	1. 掌握使用手绘、贝塞尔和钢笔等工具绘制曲线的方法 2. 了解使用艺术笔工具绘制预设图形的方法	3 学时
第 5 章 编辑多个对象	1. 学会对齐和排列对象 2. 掌握焊接、修剪与相交图形的方法 3. 学会锁定和解锁图形对象的方法	2 学时
第 6 章 设置图形的轮廓和样式	1. 掌握为图像填充颜色、渐变、位图和底纹的方法 2. 掌握设置图形的轮廓和样式的方法	3 学时
第 7 章 处理文本	1. 掌握使用文本工具输入美术字文本和段落文本的方法 2. 学会设置文本格式、插入符号和图形的方法 3. 学会设置首字下沉和项目符号以及内置文本等的方法	3 学时
第 8 章 为矢量图添加特殊效果	1. 掌握为图形创建调和效果的方法 2. 掌握为图形创建轮廓图效果的方法 3. 掌握为图形创建封套变形效果的方法 4. 掌握为图形创建阴影效果的方法 5. 掌握为图形创建透明对象效果的方法 6. 掌握为图形创建立体化效果的方法 7. 掌握为图形创建扭曲变形效果的方法 8. 掌握为图形创建透视效果的方法	4 学时
第 9 章 处理位图	1. 学会将矢量图转换为位图和裁剪位图的方法 2. 掌握调整位图颜色的方法 3. 了解创建位图的特殊效果的方法	4 学时
第 10 章 输出及打印图像	1. 了解印刷的相关知识 2. 掌握图像打印输出的方法	2 学时
第 11 章 项目设计案例	1. 制作挂历 2. 制作时尚手机招贴	4 学时

目 录

Contents

第 1 章 CorelDRAW X3 概述	1	2.2.3 设置版面样式	24
1.1 平面设计的基础概念	2	2.2.4 设置多页面文件	24
1.1.1 矢量图	2	2.2.5 使用标尺	26
1.1.2 位图	2	2.2.6 使用网格	27
1.1.3 分辨率	3	2.2.7 使用辅助线	28
1.1.4 色彩模式	3	2.2.8 管理视图	29
1.1.5 文件格式	4	2.2.9 应用举例——为商品标志设置页面 并添加辅助线	31
1.1.6 平面设计工作流程	5	2.3 上机及项目实训	33
1.2 CorelDRAW X3 入门	5	2.3.1 创建日历文件并对其进行设置	33
1.2.1 CorelDRAW X3 的启动	6	2.3.2 制作艺术节节目单封面	35
1.2.2 CorelDRAW X3 的退出	6	2.4 练习与提高	36
1.2.3 CorelDRAW X3 工作界面的各个 组成部分	7	第 3 章 绘制和编辑基本图形	37
1.2.4 自定义工作界面	11	3.1 使用工具绘制图形	38
1.3 上机及项目实训	12	3.1.1 使用矩形工具绘制图形	38
1.3.1 运行 CorelDRAW X3 并自定义工作 界面	12	3.1.2 使用 3 点矩形工具绘制矩形	40
1.3.2 使用调色板	13	3.1.3 使用椭圆工具绘制图形	41
1.4 练习与提高	14	3.1.4 使用多边形和星形工具绘制图形	42
第 2 章 文件和页面辅助操作	16	3.1.5 使用图纸工具绘制图形	43
2.1 管理图形文件	17	3.1.6 使用螺纹工具绘制图形	43
2.1.1 新建图形文件	17	3.1.7 使用预设形状工具绘制图形	44
2.1.2 打开图形文件	17	3.1.8 裁剪工具和智能填充工具	46
2.1.3 保存图形文件	18	3.1.9 应用举例——绘制商品标志	47
2.1.4 导入图形文件	18	3.2 编辑图形	47
2.1.5 导出图形文件	20	3.2.1 选中对象	47
2.1.6 应用举例——新建文件并导入时尚 线条图像	20	3.2.2 移动对象	49
2.2 设置标尺、网格和辅助线	21	3.2.3 缩放对象	50
2.2.1 设置页面大小和方向	22	3.2.4 旋转对象	52
2.2.2 设置背景	23	3.2.5 倾斜对象	54
		3.2.6 镜像对象	55
		3.2.7 应用举例——制作酒包装图形	57



3.3 上机及项目实训	59	5.2.3 相交图形对象	97
3.3.1 绘制提示标志	59	5.2.4 简化对象	98
3.3.2 绘制箭头图形	60	5.2.5 前减后	98
3.4 练习与提高	61	5.2.6 后减前	99
第4章 绘制和编辑曲线	63	5.2.7 应用举例——制作中国元素图像	99
4.1 绘制曲线	64	5.3 锁定和解锁图形对象	101
4.1.1 曲线基础	64	5.3.1 锁定图形对象	101
4.1.2 使用手绘工具绘制线条	64	5.3.2 解锁图形对象	102
4.1.3 修改曲线的样式	66	5.3.3 群组图形对象	102
4.1.4 使用贝赛尔工具绘制曲线	69	5.3.4 取消图形对象的群组	102
4.1.5 使用钢笔工具绘制曲线	70	5.3.5 对象管理器的使用	103
4.1.6 使用多点折线工具绘制曲线	70	5.3.6 应用举例——编辑对齐物体图形	104
4.1.7 使用3点曲线工具绘制曲线	71	5.4 上机及项目实训	105
4.1.8 使用交互式连线工具	71	5.4.1 制作鞭炮	105
4.1.9 使用度量工具标注图形	72	5.4.2 制作标志	106
4.1.10 应用举例——绘制一只小鸡	73	5.5 练习与提高	107
4.2 使用艺术笔工具绘制预设图形	76	第6章 设置图形的轮廓和样式	109
4.2.1 预设模式	76	6.1 为对象填充颜色	110
4.2.2 画笔模式	77	6.1.1 为对象填充实色	110
4.2.3 喷罐模式	77	6.1.2 为对象填充渐变	112
4.2.4 书法模式	78	6.1.3 为对象填充图案	116
4.2.5 压力模式	79	6.1.4 使用滴管和颜料桶工具	119
4.2.6 应用举例——绘制花园	79	6.1.5 为对象填充底纹	119
4.3 上机及项目实训	82	6.1.6 为对象填充 PostScript 底纹	120
4.3.1 绘制房屋	82	6.1.7 使用交互式填充工具	121
4.3.2 绘制鲜花	85	6.1.8 应用举例——为鲜花上色	122
4.4 练习与提高	86	6.2 设置轮廓和样式	125
第5章 编辑多个对象	88	6.2.1 使用“轮廓笔”对话框编辑 图形轮廓	125
5.1 多个对象的组织	89	6.2.2 使用“对象属性”泊坞窗编辑 图形轮廓	126
5.1.1 对齐多个图形对象	89	6.2.3 设置轮廓的线端和箭头样式	127
5.1.2 分布多个图形对象	91	6.2.4 自定义箭头样式	129
5.1.3 排列多个图形对象	92	6.2.5 复制轮廓属性	130
5.1.4 结合及拆分图形对象	93	6.2.6 移除轮廓属性	132
5.1.5 应用举例——警示标志	94	6.2.7 应用举例——绘制花枝	132
5.2 焊接、修剪与相交图形	95	6.3 上机及项目实训	136
5.2.1 焊接图形对象	95	6.3.1 绘制纸扇	136
5.2.2 修剪图形对象	96		

6.3.2 为按钮上色.....	138	8.1.7 保存调和效果.....	182
6.4 练习与提高.....	140	8.1.8 应用举例——制作霓虹灯文字.....	182
第7章 处理文本.....	142	8.2 为图形创建轮廓图效果.....	184
7.1 输入文本.....	143	8.2.1 轮廓化对象.....	184
7.1.1 输入美术字文本.....	143	8.2.2 修改轮廓图效果.....	185
7.1.2 输入段落文本.....	143	8.2.3 保存交互式轮廓效果.....	187
7.1.3 设置文本的排列方向.....	144	8.2.4 应用举例——制作地产广告.....	187
7.1.4 美术字文本和段落文本的 相互转换.....	145	8.3 为图形创建封套变形效果.....	189
7.1.5 应用举例——为“手提袋平面图” 加入文字.....	145	8.3.1 预设封套.....	189
7.2 设置文本格式.....	146	8.3.2 创建直线模式封套.....	190
7.2.1 设置字体和字号.....	147	8.3.3 创建单弧模式封套.....	190
7.2.2 设置文本间距.....	149	8.3.4 创建双弧模式封套.....	191
7.2.3 为文本添加划线.....	152	8.3.5 创建非强制模式封套.....	191
7.2.4 将文本转换为上标或下标.....	152	8.3.6 应用举例——绘制灯笼.....	192
7.2.5 添加文本符号.....	153	8.4 为图形创建阴影效果.....	194
7.2.6 添加图形符号.....	154	8.4.1 为图形添加阴影.....	194
7.2.7 将文本转换为曲线图形.....	155	8.4.2 图形阴影的修改和编辑.....	195
7.2.8 应用举例——制作宣传单.....	156	8.4.3 清除图形的阴影.....	195
7.3 为文本添加效果.....	158	8.4.4 应用举例——制作吉他光晕.....	196
7.3.1 设置首字下沉和项目符号.....	158	8.5 为图形创建透明对象效果.....	200
7.3.2 设置内置文本.....	160	8.5.1 创建交互式透明效果.....	200
7.3.3 使文本适合路径.....	161	8.5.2 交互式透明效果的编辑.....	200
7.3.4 应用举例——制作日历.....	162	8.5.3 其他类型的交互式透明效果.....	201
7.4 上机及项目实训.....	165	8.5.4 清除透明效果.....	202
7.4.1 制作海报.....	165	8.5.5 应用举例——绘制玻璃按钮.....	202
7.4.2 制作杂志内页.....	169	8.6 为图形创建立体化效果.....	204
7.5 练习与提高.....	171	8.6.1 为图形创建立体化效果.....	204
第8章 为矢量图添加特殊效果.....	173	8.6.2 设置立体化效果的类型和深度.....	205
8.1 为图形创建调和效果.....	174	8.6.3 设置图形立体化的灭点.....	205
8.1.1 简单调和.....	174	8.6.4 设置立体化的旋转.....	205
8.1.2 沿手绘调和.....	175	8.6.5 填充立体化对象.....	206
8.1.3 使用调和效果适应路径.....	176	8.6.6 设置立体化图形的斜角.....	206
8.1.4 复合调和.....	177	8.6.7 为立体图形添加光源.....	207
8.1.5 修改调和效果.....	178	8.6.8 应用举例——制作3D效果字.....	208
8.1.6 清除调和.....	182	8.7 为图形创建扭曲变形效果.....	210
		8.7.1 预设的交互式变形效果.....	210
		8.7.2 交互式推拉变形.....	210
		8.7.3 交互式拉链变形.....	211
		8.7.4 交互式扭曲变形.....	211



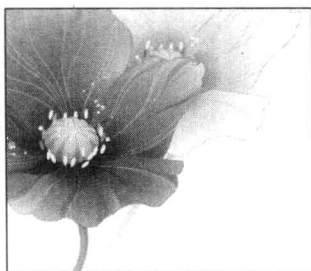
8.7.5 清除扭曲变形效果.....	211	9.3.7 创造性效果组.....	244
8.7.6 应用举例——绘制鲜花.....	211	9.3.8 扭曲变形效果组.....	246
8.8 为图形创建透视效果.....	214	9.3.9 杂点效果组.....	247
8.8.1 创建单点透视和双点透视.....	214	9.3.10 鲜明化效果组.....	248
8.8.2 移除透视对象的透视效果.....	215	9.3.11 应用举例——制作封面.....	248
8.8.3 应用举例——制作图书标志.....	215	9.4 上机及项目实训.....	251
8.9 上机及项目实训.....	217	9.4.1 制作楼书折页广告.....	251
8.9.1 制作一个歌单.....	217	9.4.2 制作茶文化手册内页.....	254
8.9.2 制作3D问号.....	219	9.5 练习与提高.....	255
8.10 练习与提高.....	220		
第9章 处理位图.....	223	第10章 输出及打印图像.....	257
9.1 位图的基本处理方法.....	224	10.1 了解印刷的相关知识.....	258
9.1.1 将矢量图转换为位图.....	224	10.1.1 印前设计的工作流程.....	258
9.1.2 转换位图的颜色模式.....	225	10.1.2 分色.....	258
9.1.3 裁剪位图.....	225	10.1.3 打样.....	258
9.1.4 应用举例——编辑家具公司产品手册封面.....	227	10.1.4 如何控制图像质量.....	258
9.2 调整位图颜色.....	229	10.1.5 添加打印机.....	259
9.2.1 高反差.....	229	10.2 图像的打印输出.....	261
9.2.2 局部平衡.....	230	10.2.1 一般设置.....	261
9.2.3 取样/目标平衡.....	231	10.2.2 设置打印版面.....	264
9.2.4 调合曲线.....	232	10.2.3 设置分色打印.....	265
9.2.5 亮度/对比度/强度.....	233	10.2.4 打印预览.....	265
9.2.6 颜色平衡.....	233	10.2.5 其他设置.....	267
9.2.7 伽玛值.....	234	10.3 上机及项目实训.....	268
9.2.8 色度/饱和度/亮度.....	235	10.3.1 打印双折页.....	268
9.2.9 所选颜色.....	235	10.3.2 打印茶文化手册内页.....	270
9.2.10 替换颜色.....	236	10.4 练习与提高.....	270
9.2.11 取消饱和.....	237		
9.2.12 应用举例——调整鲜花颜色.....	237	第11章 项目设计案例.....	272
9.3 创建位图的特殊效果.....	238	11.1 制作挂历.....	273
9.3.1 三维效果组.....	238	11.1.1 项目目标.....	273
9.3.2 艺术笔触效果组.....	239	11.1.2 项目分析.....	273
9.3.3 模糊效果组.....	241	11.1.3 实现过程.....	273
9.3.4 相机效果组.....	242	11.2 制作时尚手机招贴.....	281
9.3.5 颜色转换效果组.....	242	11.2.1 项目目标.....	281
9.3.6 轮廓图效果组.....	243	11.2.2 项目分析.....	282
		11.2.3 实现过程.....	282
		11.3 练习与提高.....	293

第 1 章 CorelDRAW X3 概述

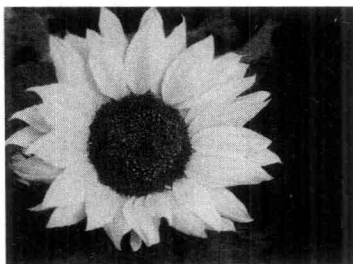
学习目标

- ☑ 了解矢量图、位图、分辨率的概念
- ☑ 理解文件格式、色彩模式和平面设计流程
- ☑ 学会启动、关闭 CorelDRAW X3 的方法
- ☑ 熟悉 CorelDRAW X3 的操作界面
- ☑ 使用快捷菜单定义工作界面
- ☑ 使用星形工具、选取工具及调色板绘制并填充星形

目标任务&项目案例



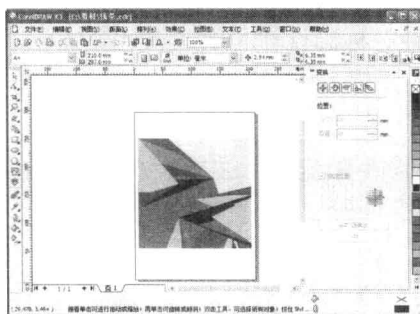
矢量图



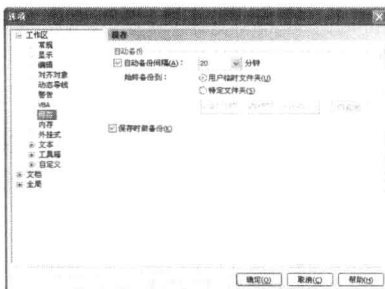
位图



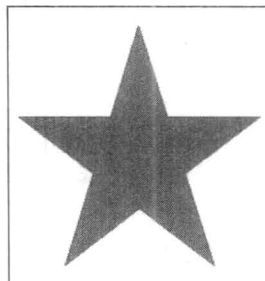
CorelDRAW X3 的启动窗口



CorelDRAW X3 的工作界面



“选项”对话框



绘制并填充星形

本章将主要讲解使用 CorelDRAW X3 绘图时的相关概念以及基础操作，将分别对矢量图、位图、分辨率、文件格式和色彩模式等绘制图像的基础概念进行介绍。此外，为了使用户更好地学习 CorelDRAW X3，还将介绍其工作界面以及启动和关闭软件的方法。



1.1 平面设计的基础概念

CorelDRAW X3 是目前应用最广泛的平面图形设计软件之一, 具有专业、实用和功能强大等特点, 现已被应用于广告设计、印刷、企业标志设计、工业造型设计、建筑装潢布置等诸多领域。为了更好地使用 CorelDRAW X3 进行平面设计, 首先需掌握一些平面设计的基础概念, 下面将对这些概念进行详细讲解。

1.1.1 矢量图

在平面图像中, 图像大致可以分为两种, 即矢量图和位图。矢量图又称为向量图像, 它以数学的矢量方式来记录图像内容。矢量图无法通过扫描或从一张 PhotoCD 中获得, 它主要是在矢量设计软件中生成, 如 CorelDRAW 和 Adobe Illustrator 等软件。矢量图像中图形的组成元素称为对象, 无论将矢量图放大或缩小多少倍都不会产生失真现象。如图 1-1 所示即为矢量图缩放前后的对比效果。

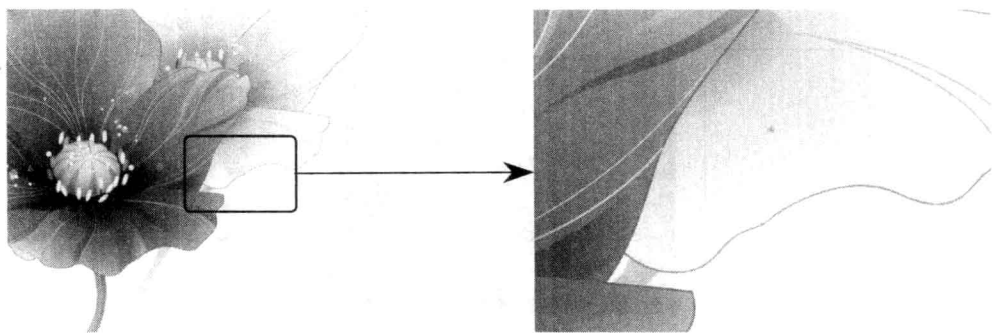


图 1-1 矢量图缩放前后对比效果

矢量图所占的容量较小, 常用于图案设计、文字设计、标志设计和版式设计等情况, 但矢量图不能体现出绚丽多彩的图像效果。

提示:

CorelDRAW 不仅可以制作矢量图, 也可导入位图并将其添加到矢量绘图中, 还可将在 CorelDRAW 中创建的矢量图转换成位图导出, 以便在其他程序中使用。

1.1.2 位图

位图是相对于矢量图而言的, 又称点阵图。位图可通过扫描、数码相机获得, 也可通过如 Photoshop 之类的设计软件生成。位图由许多像素组成, 每个像素都能记录一种色彩信息, 因此位图图像能表现出色彩绚丽的效果。另外, 位图的色彩越丰富, 图像的像素就越多, 分辨率也就越高, 文件也就越大。由于位图由多个像素点组成, 因此将位图放大到一定倍数时就会看到像素点, 产生失真现象。如图 1-2 所示即为位图缩放前后的对比效果。

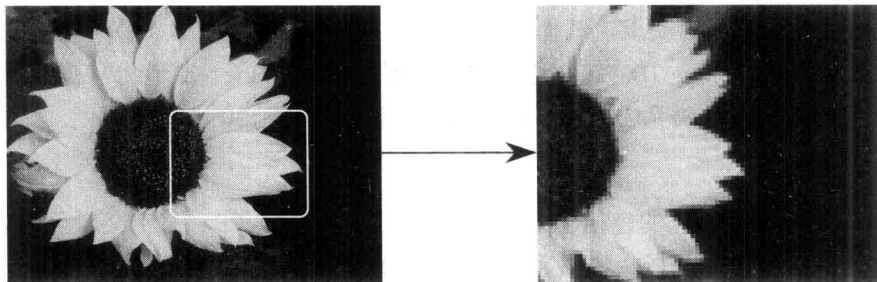


图 1-2 位图缩放前后对比效果

1.1.3 分辨率

分辨率是指图像单位长度上像素的多少。像素越多，图像越清晰。像素/英寸是分辨率的度量单位，它是描述在水平和垂直方向上，每英寸距离的图像包含的像素数目。分辨率可指图像或文件中的细节和信息量，也可指输入、输出或者显示设备能够产生的清晰度等级。在处理位图时，分辨率的大小会影响最终输出文件的质量和大小。

1.1.4 色彩模式

色彩模式是将色彩用数据来表示的一种方式，正确的色彩模式可以使图形图像在屏幕或印刷品上正确地显现。CorelDRAW 常用的色彩模式有 RGB、CMYK、Lab、HSB、索引、黑白和灰度等，而且各个色彩模式之间可以互换。

1. RGB 模式

RGB 模式是一种加色模式，由 Red（红）、Green（绿）、Blue（蓝）3 种颜色组成，通过这 3 种色光的组合可以形成更多其他的颜色。用户可按不同的比例混合这 3 种色光，获得可见光谱中绝大部分种类的颜色。

由于 3 种颜色各自都有 256 个亮度水平级，3 种颜色相叠加就有 $256 \times 256 \times 256 = 1670$ 万种颜色的可能，完全可以表现出这绚丽多彩的世界，所以 RGB 模式也称真彩色模式。该色彩模式在生活中被广泛的采用，如我们每天接触到的电脑显示屏即采用 RGB 色彩模式。

2. CMYK 模式

CorelDRAW 调色板中默认的色彩模式为 CMYK 模式，分别表示 Cyan（青）、Magenta（品红）、Yellow（黄）和 Black（黑）。相对于 RGB 模式的加色混合模式，CMYK 的混合模式是一种减色叠加模式，它通过反射某些颜色的光并吸取另外一些颜色的光来产生不同的颜色。如果将四色油墨中的两种或两种以上的颜色相叠加，叠加的种类和次数越多，所得到的颜色就越暗，反射回的白色就越少，因此称为减色法混合。

CMYK 模式也称印刷色模式，是印刷时最常用的一种色彩模式，因为在印刷中通常都要进行四色分色再进行印刷。

3. Lab 模式

Lab 模式是一种国际色彩标准模式，该模式将图像的亮度与色彩分开。Lab 模式由 3



个通道组成, L 通道是透明度, 其他两个通道是色彩通道, 即色相 (a) 和饱和度 (b)。其中, L 通道的范围为 0%~100%; a 通道为从绿到灰, 再到红; b 通道为从蓝到灰, 再到黄, 这些颜色混合后将产生明亮的色彩, 两者的变化范围均为-120~+120。

4. HSB 模式

HSB 模式是根据颜色的色相 (H)、饱和度 (S) 和亮度 (B) 来定义颜色的。其中, 色相是物体的本身颜色, 是指从物体反射进入人眼的波长光度, 不同波长的光, 显示为不同的颜色; 饱和度又称为纯度, 指颜色的鲜艳程度; 亮度是指颜色的明暗程度。

5. 索引模式

索引色彩也称为映射色彩, 它只能通过间接的方式创建, 而不能直接获得。由于其图像是 256 色以下的图像, 在整幅图像中最多只有 256 种颜色, 一般只可当作特殊效果及专用, 而不能用于常规的印刷。

6. 黑白模式

黑白模式中只有黑和白两种色值, 常见黑白模式的转换方式有 50% Threshold (以 50% 为界限, 将图像中大于 50% 的亮度像素全变成黑色, 小于 50% 的亮度像素全变成白色)、抖动图像 (将灰色变为黑白相间的几何图案) 和误差扩散抖动 (转换图像时, 产生颗粒状的效果) 3 种。只有灰度模式和带有通道的图像才能直接转为黑白模式。

7. 灰度模式

灰度模式又叫 8 比特深度图, 它能产生 256 级的灰色调, 将一个彩色文件转换为灰度模式后, 所有的信息将从文件中消失, 不能将原来的颜色完全还原, 所以在转换时一定要谨慎。

和黑白模式一样, 灰度模式的图像中只有明暗值, 没有色相和饱和度这两种颜色信息, 由它与黑白模式组成的图像就构成了精彩的黑白世界。黑白模式只有黑白两种色质, 而灰度模式则由 0~255 个灰度级组成。

1.1.5 文件格式

文件格式代表了一个文件的类型, 通常可以通过其扩展名来进行区别, 如扩展名为 .cdr 的文件表示是 CorelDRAW 格式的文件, 而扩展名为 .doc 的文件表示是 Word 格式的文件。

注意:

如果要生成各种不同格式的文件, 需要用户在保存文件时选择所需的文件类型, 程序将自动生成相应的文件格式, 并为其添加相应的扩展名。

CorelDRAW 是平面图形设计软件, 在遇到要制作位图效果的图形文件时, 就需要结合其他的设计软件来制作出更加精美的图像效果。在 CorelDRAW 中保存文件时, 可以生成多种不同格式的文件。

1. CDR 格式

CDR 格式是 CorelDRAW 软件的默认文件格式，它只能在 CorelDRAW 软件中打开。

2. TIFF (.tif) 格式

TIFF 图像文件格式可在多个图像软件之间进行数据交换，该格式支持 RGB、CMYK、Lab 和灰度等色彩模式，而且在 RGB、CMYK 以及灰度等模式中支持 Alpha 通道的使用。

3. JPEG (.jpg、.jpe) 格式

JPEG 通常简称 JPG，是一种较常用的有损压缩技术，它主要用于图像预览及超文本文档，如 HTML 文档。在压缩过程中丢失的信息并不会严重影响图像质量，但会丢失部分肉眼不易察觉的数据，所以不宜使用此格式进行印刷。

4. GIF 格式

GIF 图像文件格式可进行 LZW 压缩，使图像文件占用较少的磁盘空间。该格式可以支持 RGB、灰度和索引等色彩模式。

5. BMP (.bmp、.rle) 格式

BMP 图像文件格式是一种标准的点阵式图像文件格式，它支持 RGB、索引色、灰度和位图色彩模式，但不支持 Alpha 通道。以 BMP 格式保存的文件通常比较大。

1.1.6 平面设计工作流程

了解平面设计工作流程，能使用户更好地使用 CorelDRAW 制作出符合客户要求的作品。平面设计工作流程如图 1-3 所示。

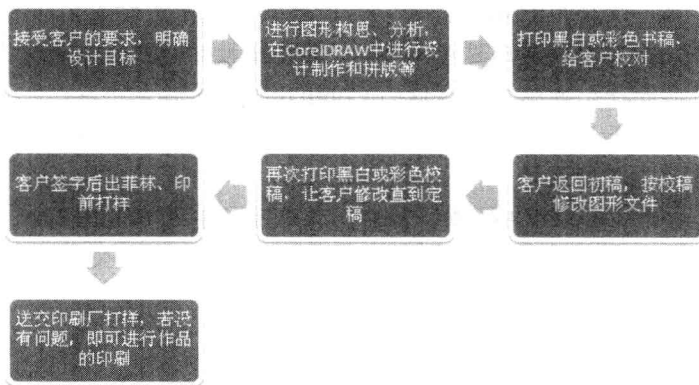


图 1-3 平面设计工作流程示意图

1.2 CorelDRAW X3 入门

在学习 CorelDRAW X3 之前，为了尽快熟练使用软件，需熟知 CorelDRAW X3 的启动与退出方法以及操作界面，下面将分别进行讲解。