



“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定



CorelDRAW X4 平面设计项目化教程

CorelDRAW X4 PINGMIAN SHEJI XIANGMUHUA JIAOCHENG

主 编 张宏彬 副主编 周 鑫



“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定

CorelDRAW X4 平面设计项目化教程

CorelDRAW X4 PINGMIAN SHEJI XIANGMUHUA JIAOCHENG

主 编 张宏彬
副主编 周 鑫
参 编 张虹济
张 鹏
净

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X4 平面设计项目化教程/张宏彬主编.

—南京:江苏教育出版社,2014.12

ISBN 978-7-5499-4081-3

I. ①C… II. ①张… III. ①动画制作软件—教材

IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 104914 号

书 名	CorelDRAW X4 平面设计项目化教程
主 编	张宏彬
责任编辑	杨小军
出版发行	凤凰出版传媒集团 江苏凤凰美术出版社(南京市中央路 165 号 邮编:210009) 江苏凤凰教育出版社(南京市湖南路 1 号 A 楼 邮编 210009)
集团地址	凤凰出版传媒集团(南京市湖南路 1 号 A 楼 邮编 210009)
集团网址	凤凰出版传媒网 http://www.ppm.cn
经 销	江苏省新华发行集团有限公司
照 排	江苏凤凰制版有限公司
印 刷	南京市溧水秦源印务有限公司
厂 址	南京市溧水县开发区溧淳路(邮编 211200)
电 话	025-56213588
开 本	787×1 092 毫米 1/16
印 张	17
版 次	2014 年 12 月第 1 版
印 次	2014 年 12 月第 1 次印刷
书 号	ISBN 978-7-5499-4081-3
定 价	44.50 元
批发电话	025-83658830
盗版举报	025-83658873

图书若有印装错误可向江苏凤凰职业教育图书有限公司调换
提供盗版线索者给予重奖

前言 PREFACE

高职院的办学目标是培养高素质技能型专门人才,必须把培养学生动手能力、实践能力和可持续发展能力放在突出的地位。教材的内容要紧密结合生产实际,并注意及时跟踪先进技术的发展。据此,编者结合目前教学改革的要求,基于行动导向,以项目教学为主线,编写了《CorelDRAW X4 平面设计项目化教程》。

本教材主要内容包括:简单标志图案的设计、为书籍装帧添加辅助线、企业用信封的设计、简单卡通画的设计、商标的设计、个性化名片的设计、宣传品模板的设计、物品图标的设计、胸牌的设计、MP4 播放器的外观设计、书籍内页面的设计、CD 封面的设计、房产广告的设计、个性化邮票的设计和作品的输出与交付等。

本教材具有以下特点:

1. 以目前广为流行的平面设计软件 CorelDRAW X4 为平台。
2. 项目驱动,通过项目来组织教与学,适应当前课程改革的要求。
3. 实践性强,通篇实例来源于工程实际或生活过程,极具亲和力。
4. 语言通俗,图文并茂,便于教与学。
5. 配套多媒体光盘,教材由平面扩展为立体,教案、课件可复制,信息丰富。

本书的编写人员都是高职院校具有丰富平面设计类课程教学经验的老师,扬州工业职业技术学院张宏彬担任主编,武汉商贸职业学院周鑫担任副主编,济源职业技术学院的张虹济、安徽新闻出版职业技术学院的张鹏、扬州工业职业技术学院的郭静等同志参与了相关项目的编写。

由于水平有限,加上时间仓促,书中不妥之处难免,敬请专家、同仁和读者们指正,在此先表谢意。

编 者

2014 年 10 月

目录CONTENTS

项目一 简单标志图案的设计	001
参考学时	001
学习目标	001
工作任务	001
项目导入	001
知识点讲解	001
一、CorelDRAW X4 的基本应用	001
二、CorelDRAW X4 的系统要求	004
三、CorelDRAW X4 的启动与退出	006
四、CorelDRAW X4 的基本界面	006
五、与 CorelDRAW X4 相关的几组概念	014
项目实现	015
项目习题	017
项目二 为书籍装帧添加辅助线	018
参考学时	018
学习目标	018
工作任务	018
项目导入	018
知识点讲解	018
一、新建文件	018
二、打开文件	019
三、保存文件	021
四、关闭文件	022
五、导入与导出文件	022
六、使用页面的辅助功能	024
七、视图调整	031
八、使用泊坞窗	033
九、选取对象	034
项目实现	034

项目习题	036
项目三 企业用信封的设计	037
参考学时	037
学习目标	037
工作任务	037
项目导入	037
知识点讲解	037
一、使用工具箱	037
二、绘制直线和曲线	042
100 项目实现	050
100 项目习题	051
100	
项目四 简单卡通画的设计	052
100 参考学时	052
100 学习目标	052
100 工作任务	052
100 项目导入	052
800 知识点讲解	052
800 一、使用矩形工具	052
110 二、使用 3 点矩形工具	053
210 三、使用椭圆工具	054
310 四、使用 3 点椭圆工具	056
五、使用多边形工具	056
210 六、使用图纸工具	057
810 七、使用螺纹工具	059
210 八、使用箭头形状工具	060
810 九、使用流程图形状工具	061
810 十、使用基本形状工具和标注形状工具	061
810 项目实现	062
810 项目习题	063
810	
项目五 商标的设计	064
220 参考学时	064
220 学习目标	064
120 工作任务	064
120 项目导入	064
220 知识点讲解	064
120 一、对象的常规操作	064
120 二、仿制和删除对象	074

三、撤消、重做和重复	076
四、插入对象	076
五、符号的创建与管理	079
项目实现	080
项目习题	081
项目六 个性化名片的设计	082
参考学时	082
学习目标	082
工作任务	082
项目导入	082
知识点讲解	082
一、形状工具	082
二、对象造形	086
三、封套工具	090
四、裁剪工具	093
五、刻刀工具	094
六、橡皮擦工具	095
七、涂抹笔刷工具	095
八、粗糙笔刷工具	096
九、变换工具	096
十、删除虚拟段	097
项目实现	097
项目习题	098
项目七 宣传品模板的设计	099
参考学时	099
学习目标	099
工作任务	099
项目导入	099
知识点讲解	099
一、对象管理器	099
二、使用图形和文本样式	103
三、应用颜色样式	106
项目实现	110
项目习题	113
项目八 物品图标的设计	114
参考学时	114
学习目标	114

工作任务	114
项目导入	114
知识点讲解	114
一、安排对象的次序	114
二、对齐和分布对象	117
三、对象选形	121
四、群组操作	123
五、结合与打散	124
六、锁定操作	125
七、路径的绘制	126
项目实现	128
项目习题	131
项目九 胸牌的设计	132
参考学时	132
学习目标	132
工作任务	132
项目导入	132
知识点讲解	132
一、表格的创建	132
二、表格的操作	136
三、表格的美化	146
项目实现	151
项目习题	152
项目十 MP4 播放器的外观设计	153
参考学时	153
学习目标	153
工作任务	153
项目导入	153
知识点讲解	153
一、色彩调整与变换	153
二、调色板	155
三、着色工具组	158
四、设置轮廓	160
五、颜色填充	163
六、使用交互工填充工具组	168
项目实现	170
项目习题	171

项目十一 书籍内页面的设计	172
参考学时	172
学习目标	172
工作任务	172
项目导入	172
知识点讲解	172
一、段落文本	173
二、导入文本	175
三、编辑文本	177
四、使文本适合路径	177
五、文本适配图文框	179
六、文本链接	181
项目实施	185
项目习题	186
项目十二 CD 封面的设计	187
参考学时	187
学习目标	187
工作任务	187
项目导入	187
知识点讲解	188
一、交互式调和效果	188
二、轮廓图效果	194
三、交互式变形	196
四、阴影效果	197
五、立体化效果	199
六、透明与透镜效果	204
七、透视效果	207
八、图框的精确裁剪	208
项目实施	209
项目习题	211
项目十三 房产广告的设计	212
参考学时	212
学习目标	212
工作任务	212
项目导入	212
知识点讲解	212
一、导入位图图像	212
二、矢量图与位图的转换	213
三、重新取样	216

四、扩充位图边框	217
五、位图的链接	218
六、调整位图图像颜色	218
项目实施	223
项目习题	225
项目十四 个性化邮票的设计	226
参考学时	226
学习目标	226
工作任务	226
项目导入	226
知识点讲解	227
一、三维效果	227
二、艺术笔触效果	231
三、模糊效果	235
四、相机效果	237
五、颜色转换效果	237
六、轮廓图效果	239
七、创造性效果	241
八、扭曲效果	244
九、杂点效果	246
十、鲜明化效果	248
项目实施	249
项目习题	250
项目十五 作品的输出与交付	251
参考学时	251
学习目标	251
工作任务	251
项目导入	251
知识点讲解	251
一、导出文件	251
二、发送文件	252
三、打印前的设置	253
四、设置打印机	254
五、打印预览	255
六、设置输出选项	256
项目实施	260
项目习题	260
参考文献	261

项目一

简单标志图案的设计

(认识 CorelDRAW X4)

参考学时

4 学时

学习目标

- 了解 CorelDRAW X4 的基本应用
- 了解 CorelDRAW X4 的系统要求
- 了解矢量图的基本概念
- 熟悉 CorelDRAW X4 的工作界面

工作任务

- 启动和退出 CorelDRAW X4
- 熟悉 CorelDRAW X4 界面窗口的布局
- 完成奥运五环标志图案的绘制

项目导入

小王是邗城职业技术学院多媒体应用专业一年级的学生,暑期到经典广告公司实习。郭工程师是小王的兼职专业导师,她要求小王在暑期实习时用三周的时间学会矢量图形的绘制。小王问郭工:“绘制矢量图形学什么软件好呢?”郭工说:“现在市面上绘制矢量图形的软件很多,首选的是 CorelDRAW X4,它的功能相当强大,而且在业界广受好评。今天你的任务是从 CorelDRAW X4 基本环境的了解和一些基本操作开始,能绘制出奥运五环标志图案。赶快开始吧!”

知识点讲解

一、CorelDRAW X4 的基本应用

CorelDRAW X4 是由加拿大 Corel 公司推出的专业绘图软件,也是最早运行于 PC 机上的

图形设计软件。2008 年 1 月,Corel 公司发布了 CorelDRAW X4 创意软件包,在 CorelDRAW X3 的基础上做了进一步的完善。

CorelDRAW 是一款矢量图形绘制软件,功能强大且界面简洁,能够很好地满足初学者和专业人士的需要。利用 CorelDRAW X4 可以轻而易举地设计出专业级的美术作品。用户可以用 CorelDRAW X4 创作出各具特色的标志、全彩色的插图、复杂的画面与图形、三维立体图形、接近照片效果的图像等。由于该软件功能强大、直观易学,因而赢得了更多专业平面设计人员和广大业余爱好者的青睐,被广泛应用于平面设计、包装装潢、书籍装帧、广告设计、印刷出版、网页设计和多媒体设计等领域。

1. 广告设计

广告就是广而告之,是指通过语言、文字和图像等媒介向公众进行有目的的、广泛的宣传告知活动。通过广告手段可以使更多的受众知晓欲推荐的产品,最终达到销售的目的。广告的表现手法是多种多样的,但其目的都相同。经典的广告宣传有许多,如图 1-1 手机的广告设计和图 1-2 的企业形象广告设计等。



图 1-1 手机广告设计



图 1-2 企业形象广告设计

2. CI 设计、Logo 设计

CIS(Corporate Identity System, 企业形象识别系统)设计,简称 CI 设计,是将企业内部和外部有限的资源经过科学、系统的分析整合,分别从理念、视觉和行为等方面进行规划和设计,使得各种资源发挥最大的综合效能的一门实用科学。Logo 是一个企业或者产品的抽象化视觉符号,它是 CI 设计中的基本的元素,可以从内到外地树立一个企业的形象,突出企业的精神,使消费者产生深刻的认同感,最终目的则是为企业带来更好的经济效益。图 1-3 和图 1-4 分别是 CI 和 Logo 的例图。



图 1-3 其企业形象识别系统



图 1-4 汽车企业 Logo 例图

3. 招贴设计

招贴又名海报或者宣传画,它是一种用来传递信息的印刷广告,它具有实效性强的特点。

图 1-5 为一款笔记本电脑的海报设计。

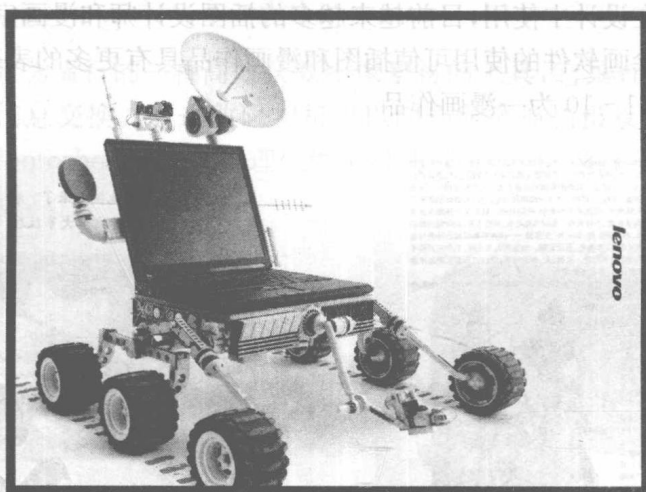


图 1-5 联想 ThinkPad 笔记本电脑海报

4. 包装设计

包装设计是产品进行市场推广的重要组成部分,包装的好坏对产品的销售有着非常重要的作用。设计成功的包装能起到刺激消费者购买的欲望、提高销量的作用。图 1-6 为一包装设计例图。



图 1-6 绿茶包装设计例图

5. 书籍装帧及版式设计

精美的书籍装帧设计可以使书籍更好地吸引读者的注意,而其中的版式设计则可以带给读者更强的视觉冲击力,激发读者学习的积极性和主动性。不同的版式设计可以使书籍具有不同的风格。图 1-7 和图 1-8 分别是书籍装帧及版式设计的例图。

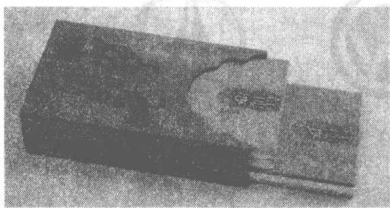


图 1-7 书籍的装帧设计例图



图 1-8 书籍的版式设计例图

6. 插图及漫画的绘制

插图及漫画经常在设计中使用,目前越来越多的插图设计师和漫画家们通过绘图软件来制作插图及漫画作品。绘画软件的使用可使插图和漫画作品具有更多的表现形式。图 1-9 为一杂志中的插图设计,图 1-10 为一漫画作品。



图 1-9 杂志中的插图设计



图 1-10 安全宣传漫画作品

二、CorelDRAW X4 的系统要求

1. 最低配置

在电脑中安装 CorelDRAW X4,必须满足如下的最低配置:

- ① 操作系统要求:Windows XP(带 Service Pack2 或更高版本)或 Windows Vista(32 位或 64 位版本)、Windows 7 等。
- ② CPU 要求:Pentium III,800 MHz,或 AMD Athlon XP。
- ③ 内存要求:512 MB 以上。
- ④ 硬盘要求:430 MB 硬盘空间(仅用于 CorelDRAW,其他套件应用程序需要更多的硬盘空间)。
- ⑤ 显示器要求:1024×768 像素或更高分辨率显示器。
- ⑥ 其他要求:DVD 驱动器、鼠标或写字板等。

2. 输入设备

图像的输入指将模拟量的图像素材通过数字化处理后存储起来。只有数字化后,图像才能在计算机中进行处理。常用的图像输入工具有扫描仪和数码相机。

(1) 扫描仪

扫描仪是一种常用的图像输入工具,通过扫描仪获取图像是收集素材图像的一种常用方法。扫描仪在使用前应通过数据线连接到电脑上,然后在电脑中为其安装应用软件。不同的扫描仪具有不同的应用软件,所以扫描过程也不尽相同。图 1-11 至图 1-13 呈现的是几种不同规格的扫描仪。



图 1-11 手持式扫描仪

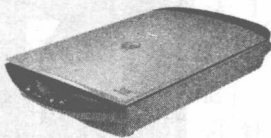


图 1-12 平板扫描仪

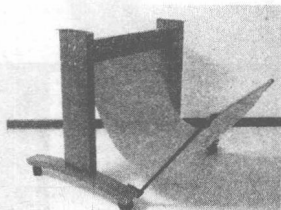


图 1-13 大幅面扫描仪

(2) 数码相机

数码相机是目前较为流行的一种高效获取图像素材的工具,它具有数字化的存取功能,并可以与电脑进行数字信息交换。通过数码相机可以随心所欲地拍摄景物、实体等各种素材照片,然后直接输入到 Photoshop 等图像处理软件中对其进行处理。图 1-14 和图 1-15 呈现了某品牌数码相机的外观。

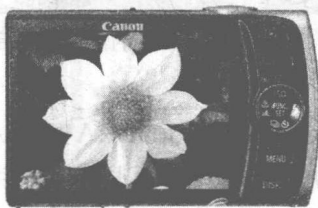


图 1-14 数码相机的背面



图 1-15 数码相机的正面

3. 输出设备

利用 CorelDRAW X4 设计的图像输出除了在计算机的显示器中显示输出外,常见的是通过打印机打印输出。用于图像输出的打印机常用的主要有喷墨打印机和激光打印机。

(1) 喷墨打印机

喷墨打印机在工作时将墨盒中的墨水经过压电式技术或者热喷式技术后,最终将不同的颜色喷射到一个尽可能小的点上,而大量这样的点便形成了不同的图案和图像。图 1-16 是一款大幅面喷墨打印机,俗称写真机。

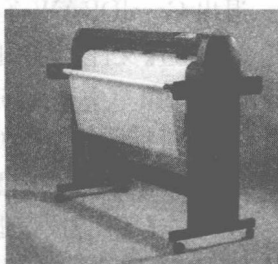


图 1-16 专业绘图仪

(2) 激光打印机

无论是黑白激光打印机还是彩色激光打印机,其基本工作原理是相同的,它们都采用了类似复印机的静电照相技术,将打印内容转变为感光鼓上的以像素点为单位的点阵位图图像,再转印到打印纸上形成打印内容。与复印机惟一不同的是光源,复印机采用的是普通白色光源,而激光打印机则采用的是激光束。图 1-17 呈现的是一款彩色激光打印机。



图 1-17 彩色激光打印机

三、CorelDRAW X4 的启动与退出

CorelDRAW X4 的启动与退出与其他基于 Windows 平台的软件的启动与退出方法相似。

1. CorelDRAW X4 的启动

① 从【开始】按钮启动 CorelDRAW X4。选择【开始】→【所有程序】→【CorelDRAW Graphics Suite X4】→【CorelDRAW X4】命令,即可启动 CorelDRAW X4。具体操作如图 1-18 所示。

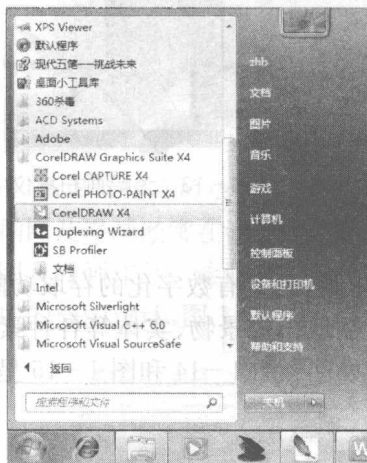


图 1-18 基于 Windows7 平台的通过【开始】按钮启动 CorelDRAW X4 示意



图 1-19 直接双击桌面上的快捷图标启动 CorelDRAW X4

② 直接从桌面快捷方式图标启动 CorelDRAW X4。安装 CorelDRAW X4 后,系统安装向导会自动在桌面上添加一个 CorelDRAW X4 的快捷方式图标,用户直接双击桌面上的 CorelDRAW X4 快捷方式图标,即可启动 CorelDRAW X4 软件,如图 1-19 所示。

2. CorelDRAW X4 的退出

退出 CorelDRAW X4 的方式有 3 种。

① 通过【文件】菜单退出 CorelDRAW X4。单击 CorelDRAW 菜单中的【文件】菜单项,从弹出的下拉菜单中选择【退出】命令。

② 通过标题栏退出 CorelDRAW X4。单击 CorelDRAW X4 标题栏左上角的图标,从弹出的下拉菜单中选择【关闭】命令。

③ 单击【关闭】按钮退出 CorelDRAW X4。单击 CorelDRAW X4 右上角的【关闭】按钮,退出 CorelDRAW X4。如果此时用户的文件没有保存,程序会弹出一个对话框提示用户是否保存。若用户已经保存过,则程序会直接关闭。

四、CorelDRAW X4 的基本界面

CorelDRAW X4 的操作界面可以完全由用户自己定制,在什么地方放置什么工具都可以自行决定。

1. 欢迎界面

第一次运行 CorelDRAW X4 时会开启 CorelDRAW X4 的欢迎界面,如图 1-20 所示。在 CorelDRAW X4 欢迎首页上有 5 个选项,每个选项卡都有不同的内容及功能。

① 快速入门。此选项卡包括:欢迎/快速入门、打开最近使用过的文档、启用新文档、打开

其他文档等选项。其中启用新文档、打开其他文档等选项又包括新建空白文档和从模板中新建两个功能。如果用户中首次打开 CorelDRAW X4,该界面的“最近使用过的文档”则处于灰色不可用状态。

② 新增功能。此选项卡可以打开 CorelDRAW X4 的新增功能,用户在此可以了解到 CorelDRAW X4 的一些具体的新增加的功能。

③ 学习工具。此选项卡可以在线获取关于 CorelDRAW X4 的更多资源,包括视频教程、CorelTUTOR、专家见解、提示与技巧/历史记录等功能。

④ 图库。此选项卡直接链接 CorelDRAW.com 社区,读者可以对该社区的图库进行浏览和学习。

⑤ 更新。此选项卡直接链接 CorelDRAW.com 社区,能让读者清楚 CorelDRAW X4 的最新变化,使学习不再落伍,如图 1-21 所示。

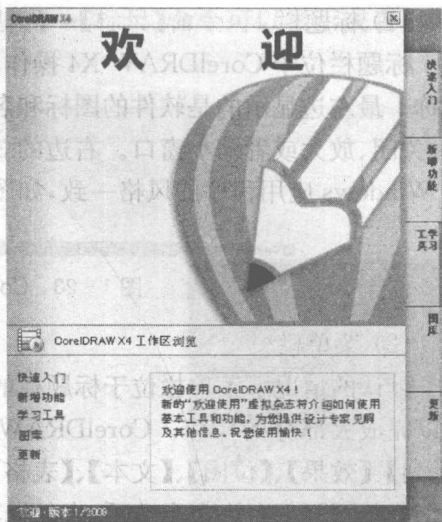


图 1-20 CorelDRAW X4 的欢迎首页

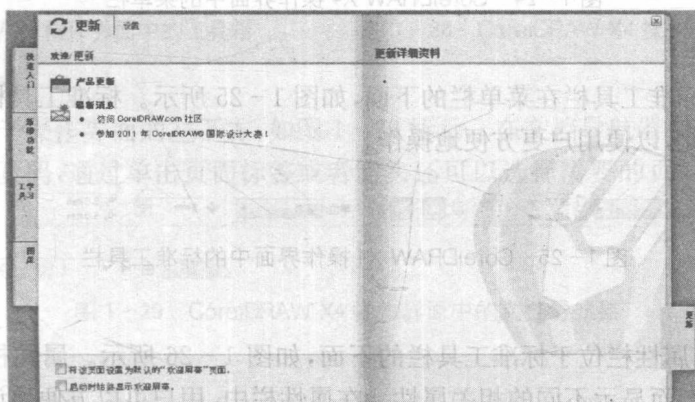


图 1-21 CorelDRAW X4 欢迎界面“更新”选项示意图

2. 操作界面

启动 CorelDRAW X4 系统后任意打开一幅图像,其工作界面如图 1-22 所示。



图 1-22 CorelDRAW X4 的操作界面