

最新

双色 图文

CorelDRAW X5 中文版标准教程

李 娇 宋 军 谈 洁 - 主编

- 联合多位资深平面设计教育与培训专家精心编著, 内容严格遵循Corel认证培训大纲
- 精粹9大设计主题+24个上机实践+54套拓展案例+80道课后练习+200种创作素材
- 划分理论和案例两篇, 将图层、滤镜等重难点融入插画、广告及包装等热门设计领域
- 针对不同行业特点给出相关背景知识和创作思路, 力求使读者具备一定职业应用技能



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮

最新

双色图文

CorelDRAW X5中文版标准教程

李 娇 宋 军 谈 洁 - 主 编

王 娟 饶媛媛 袁 洪 - 副主编

陈金山 黄 玄 裴晓菲 - 参 编

 中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

 中国出版

新编21世纪数字媒体艺术类精品规划教材

律师声明

北京市邦信律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521255

E-mail: cyplaw@cypmedia.com MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

最新CorelDRAW X5中文版标准教程 / 李娇, 宋军, 谈洁主编. —北京: 中国青年出版社, 2010.12

ISBN 978-7-5006-9742-8

I. ①最… II. ①李… ②宋… ③谈… III. ①图形软件, CorelDRAW X5 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2010) 第244628号

最新CorelDRAW X5中文版标准教程

李 娇 宋 军 谈 洁 主编

出版发行：中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条21号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：肖 辉 丁 伦

封面制作：张旭兴

印 刷：北京联兴盛业印刷股份有限公司

开 本：787×1092 1/16

印 张：16.75

版 次：2011年1月北京第1版

印 次：2011年1月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-9742-8

定 价：38.00元（附赠1CD，含电子教案）

本书如有印装质量等问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：www.21books.com

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体：

封面用字包括：方正兰亭黑系列字体

前言

软件介绍

CorelDRAW是Corel公司出品的应用于矢量图形图像处理领域的著名软件，该软件集矢量图形设计、编辑、合成和高品质输出功能于一体，其功能十分强大。Corel公司在2010年初发布了CorelDRAW的第15个版本，版本号延续为X5，该版本不但延续整合了抓图工具Corel CAPTURE、剪贴图库和像素编辑工具Corel PHOTO-PAINT等一系列支持性应用程序，还在CorelDRAW X4的基础上加入部分绘制和快速属性选择工具。在工具的丰富、颜色系统的更新、工具细节的完善等方面都有较大的突破，力求为用户带来更方便快捷的服务，让绘制和图像的处理过程变得更加轻松、有趣。

内容介绍

本书以CorelDRAW X5为载体，以简洁易懂的教材体例对内容进行了系统编写，对软件功能以知识点的形式进行整体体现，是一本能切实帮助读者从基础学起，从而逐渐掌握CorelDRAW软件的实际运用的书籍。

该书为系列丛书中的一册，按照整个套书的写作风格，将内容分为上下两篇。上篇为软件知识篇，以软件的基础知识和操作为立足点，将内容归纳为走进CorelDRAW X5的矢量世界、图形的绘制、对象的基本操作与编辑、对象的颜色填充与调整、图形特效的应用、文本的编辑、图层的管理与操作、位图图像的应用与编辑、滤镜特效、文件的打印与输出10个章节，分别对这些知识点进行了详细讲解。下篇为行业应用篇，结合CorelDRAW在各行各业的实际应用进行了案例展示和制作，分别从企业VI系统设计、艺术展海报招贴设计、服装杂志广告设计、手机户外广告设计、化妆品画册设计、插画书籍装帧设计、巧克力包装设计、电子产品造型设计、网络游戏界面设计9个方面，选择典型案例进行效果展示和制作演示，让读者能更进一步对内容和知识进行熟练运用，加强其动手操作能力，并能将绘图技巧运用到实际的设计工作中，从而体现出学以致用用的效果。

体例特色

本书体例结构完整，集知识与应用为一体。上篇分为10个章节，对基础知识和具体操作等方面的内容进行了全方位讲解，其间穿插“上机实践”，对该章节中的重要知识点进行运用，并结合“拓展项目练习”，以提问式的考查对章节中的重要内容进行回顾，加深读者学习印象。同时结合“教学提示”对操作的相关注意事项以及知识点内容进行补充，扩充知识量的同时提高了全书的含金量。下篇分为9个章节，对CorelDRAW软件在各个行业中的应用进行了相关介绍和典型案例的制作展示，并对案例的设计要点及思路进行了分析总结，同时在各章节最后还通过“典型案例实战”进行了效果的展示和点评，满足读者多方面的学习要求。

作者寄语

本书在书稿的整体编写以及内容编排过程中力求严谨，但由于时间关系与作者水平的限制，书中难免出现疏漏与不妥之处，敬请广大读者批评指正。

作者

目 录

PART1 软件知识篇

Chapter 01

走进CorelDRAW X5的矢量世界

1.1 CorelDRAW X5概述	11
1.1.1 CorelDRAW X5的应用领域	11
1.1.2 CorelDRAW X5的安装与卸载	13
上机实践 在电脑中安装CorelDRAW X5	13
1.1.3 CorelDRAW X5的图像概念	15
教学提示 设置合适颜色模式的重要性	16
1.2 CorelDRAW X5的新增功能概述	17
1.3 认识CorelDRAW X5的界面	18
1.3.1 CorelDRAW X5的启动和退出	19
1.3.2 认识欢迎界面	19
1.3.3 了解CorelDRAW X5的工作界面	19
1.3.4 详解工具箱和工具组	21
1.4 文件的管理	22
1.4.1 新建文件	22
1.4.2 打开文件	22
1.4.3 导入文件和导出文件	23
教学提示 快速导入文件	23
1.4.4 存储文件	24
教学提示 存储文件时版本的选择	25
1.5 CorelDRAW X5的显示设置	25
1.5.1 切换图像显示模式	25
1.5.2 切换窗口模式	26
1.5.3 预览显示	26
1.5.4 辅助工具的设置	27
1.6 CorelDRAW X5的页面设置	28
1.6.1 设置页面尺寸和方向	28
1.6.2 插入页面并重命名页面	28
1.6.3 设置页面背景	29
1.6.4 设置页面布局	29
拓展项目练习	30

Chapter 02

图形的绘制

2.1 绘制直线和曲线	31
2.1.1 选择工具	31
2.1.2 手绘工具	32
2.1.3 贝塞尔工具	32
教学提示 曲线与颜色填充	32
上机实践 使用贝塞尔工具绘制简洁图标	32
2.1.4 钢笔工具	33
2.1.5 艺术笔工具	34
2.1.6 折线工具	36
2.1.7 3点曲线工具	36
2.1.8 2点线工具	37
2.1.9 B-Spline工具	37
2.2 编辑节点调整图形	37
2.2.1 图形转换为曲线	37
2.2.2 认识形状工具属性栏	38
2.2.3 添加和删除节点	38
2.2.4 分割和连接曲线	38
2.2.5 调整节点的尖突与平滑	38
2.3 绘制几何图形	39
2.3.1 绘制矩形和3点矩形	39
教学提示 矩形工具的妙用	39
2.3.2 绘制椭圆形和饼图	39
2.3.3 智能绘制工具	40
2.3.4 多边形工具	41
2.3.5 星形工具和复杂星形工具	41
2.3.6 图纸工具	42
2.3.7 螺纹工具	42
2.3.8 基本形状工具	43
2.3.9 箭头形状工具	43
2.3.10 流程图形状工具	43
2.3.11 标题形状工具	44
2.3.12 标注形状工具	44

上机实践 使用标注形状工具制作有趣的对话	44
2.4 其他辅助工具	45
2.4.1 表格工具	45
2.4.2 度量工具	46
2.4.3 连接器工具	46
拓展项目练习	47

Chapter 03

对象的基本操作与编辑

3.1 图形对象的基本操作	48
3.1.1 复制对象	48
教学提示 原位复制对象	49
3.1.2 剪切与粘贴对象	49
3.1.3 再制对象	49
教学提示 再制图形对象	50
3.1.4 认识“步长和重复”泊坞窗	50
上机实践 使用“步长和重复”泊坞窗制作阵列图效果	51
3.1.5 撤销与重做	51
3.2 图形对象的变换	52
3.2.1 镜像对象	52
3.2.2 对象的自由变换	52
教学提示 图形对象的缩放	53
3.2.3 对象的坐标	54
3.2.4 对象的精确变换	54
教学提示 调整相对选项	55
3.2.5 对象的造形	55
3.3 使用工具编辑图形对象	58
3.3.1 使用涂抹笔刷涂抹对象	58
3.3.2 使用粗糙笔刷调整对象	58
教学提示 粗糙笔刷的使用限制	58
3.3.3 使用裁剪工具裁剪对象	59
3.3.4 使用刻刀工具编辑对象	59
3.3.5 使用橡皮擦工具擦除对象	59
教学提示 橡皮擦工具使用事项	60
上机实践 使用多种工具调整插画效果	60
3.4 图形对象的查找和替换	61
3.4.1 查找文本	61
3.4.2 替换文本	62
3.4.3 查找对象	62

3.4.4 替换对象	63
3.5 图形对象的编辑	63
3.5.1 排序对象	64
教学提示 调整图形顺序的特殊命令的使用方法	64
3.5.2 群组 and 取消群组对象	64
教学提示 取消群组释义	65
3.5.3 合并与拆分对象	65
3.5.4 图形的对齐与分布	66
3.5.5 图框精确裁剪对象	67
3.5.6 轮廓转换为对象	67
3.5.7 插入条码	67
拓展项目练习	68

Chapter 04

对象的颜色填充与调整

4.1 认识颜色系统	69
4.1.1 设置颜色系统样式	69
4.1.2 认识调色板和调色板编辑器	69
4.1.3 自定义调色板	70
上机实践 自定义文档调色板的颜色	70
4.1.4 详解颜色模式	72
4.1.5 认识“颜色”泊坞窗	72
4.2 填充工具的运用	73
4.2.1 填充工具与均匀填充	73
教学提示 设置均匀填充的快捷方法	73
4.2.2 颜色滴管工具	73
4.2.3 属性滴管工具	74
4.2.4 智能填充工具	75
4.3 对象颜色的填充	76
4.3.1 渐变填充	76
4.3.2 图样填充	77
4.3.3 底纹填充	78
教学提示 底纹填充样式的选择	78
4.3.4 PostScript填充	78
上机实践 使用多种填充工具制作简洁插画	79
4.4 交互式填充工具组	80
4.4.1 交互式填充	80
4.4.2 网状填充	81
4.5 轮廓线的填充和编辑	82
4.5.1 初步调整轮廓线	82

4.5.2 认识“轮廓笔”对话框·····	82
4.5.3 设置轮廓线颜色和样式·····	83
教学提示 打开“轮廓笔”对话框的另一种方法·····	83
4.5.4 设置箭头样式·····	83
4.5.5 设置缩放比例·····	83
拓展项目练习 ·····	84

Chapter 05

图形特效的应用

5.1 认识交互式特效工具·····	85
5.2 交互式调和效果·····	85
5.2.1 认识“混合”泊坞窗和工具属性栏·····	85
5.2.2 交互式调和工具的运用·····	87
5.3 交互式轮廓图效果·····	89
5.3.1 认识轮廓图工具属性栏·····	89
5.3.2 交互式轮廓图工具的运用·····	89
5.4 交互式变形效果·····	91
5.4.1 认识变形工具属性栏·····	91
5.4.2 交互式扭曲工具的运用·····	92
5.5 交互式阴影效果·····	93
5.5.1 认识阴影工具属性栏·····	93
5.5.2 交互式阴影工具的运用·····	94
上机实践 绘制矢量花朵图形 ·····	95
5.6 交互式封套效果·····	97
5.6.1 认识封套工具属性栏·····	97
5.6.2 交互式封套工具的运用·····	98
教学提示 封套映射模式释义·····	98
5.7 交互式立体化效果·····	99
5.7.1 认识立体化工具属性栏·····	99
5.7.2 交互式立体化工具的运用·····	100
教学提示 调整透视效果的另一种方法·····	101
教学提示 调整照片颜色·····	102
5.8 交互式透明效果·····	103
5.8.1 认识透明工具属性栏·····	103
5.8.2 交互式透明度工具的运用·····	103
上机实践 绘制立体数字卡通场景 ·····	105
5.9 其他快捷操作·····	107
5.9.1 透视点效果·····	107
教学提示 运用添加透视功能的注意事项·····	108
5.9.2 认识“透镜”泊坞窗·····	108
5.9.3 透镜效果·····	108

5.9.4 认识“斜角”泊坞窗·····	109
5.9.5 斜角效果·····	109
5.10 复制和克隆效果·····	110
5.10.1 复制对象效果·····	110
5.10.2 克隆对象效果·····	110
拓展项目练习 ·····	111

Chapter 06

文本的编辑

6.1 文本的输入·····	112
6.1.1 认识文本属性栏·····	112
6.1.2 输入美术文本·····	113
6.1.3 输入段落文本·····	113
6.2 设置文本格式·····	114
6.2.1 认识“字符格式化”泊坞窗·····	114
教学提示 文本的基本操作·····	114
6.2.2 设置文字效果·····	115
6.2.3 认识“段落格式化”泊坞窗·····	115
6.2.4 调整文字间距·····	115
6.2.5 调整文字对齐方式·····	116
6.3 文本的编辑·····	117
6.3.1 设置文字下沉效果·····	117
6.3.2 拆分文字·····	117
教学提示 拆分美术字命令·····	118
6.3.3 插入符号字符·····	118
6.3.4 段落文本框的编辑·····	119
6.3.5 段落文本与美术文本的转换·····	120
上机实践 转换文本并编辑文本框 ·····	120
6.3.6 分栏文本·····	121
6.3.7 将文本转换为曲线·····	121
6.3.8 使文本适合路径·····	122
上机实践 使文本围绕对象轮廓排列 ·····	122
教学提示 使文本适合路径的另一种方法·····	122
6.4 文本的链接·····	123
6.4.1 段落文本之间的链接·····	123
教学提示 不同页面上的文本链接·····	123
6.4.2 文本与图形之间的链接·····	123
拓展项目练习 ·····	124

Chapter 07

图层的管理与操作

7.1 图层的基本操作	125
7.1.1 认识“对象管理器”泊坞窗	125
7.1.2 新建图层	126
7.1.3 图层的展开和折叠	126
7.1.4 选择图层和选择图层对象	127
7.1.5 复制图层	127
7.1.6 删除图层	128
7.1.7 调整图层顺序	128
7.2 编辑图层中的对象	128
7.2.1 添加对象	128
7.2.2 隐藏图形对象	129
7.2.3 排列图层对象	129
教学提示 调整图层对象排列效果的另一种方法	130
7.2.4 在图层间移动和复制对象	130
上机实践 管理不同页面中的图形对象	130
7.3 应用图形和文本样式	131
7.3.1 新建图形样式	131
教学提示 应用图形样式	131
7.3.2 编辑样式	131
7.4 应用颜色样式	132
7.4.1 新建颜色样式	132
上机实践 新建颜色样式和子颜色样式	132
7.4.2 编辑颜色样式	133
7.4.3 自动创建颜色样式	133
拓展项目练习	134

Chapter 08

位图图像的应用与编辑

8.1 位图的导入	135
8.1.1 导入位图	135
8.1.2 调整位图大小	136
8.2 位图的编辑	136
8.2.1 导入并裁剪位图	136
8.2.2 重新取样位图	137
8.2.3 矢量图与位图的转换	137
8.2.4 裁切位图形状	138
8.3 位图的颜色模式	138
8.3.1 认识位图的颜色模式	138

8.3.2 应用颜色遮罩	139
8.4 位图颜色的快速调整	140
8.4.1 “自动调整”命令	140
8.4.2 “图像调整实验室”命令	140
8.4.3 “矫正图像”命令	141
上机实践 快速矫正图像构图	141
8.5 位图的色彩调整	142
8.5.1 颜色的特殊调整	142
8.5.2 认识系列调整命令	143
8.5.3 调合曲线	144
教学提示 在调合曲线时调整通道颜色	144
8.5.4 亮度/对比度/强度	144
8.5.5 颜色平衡	145
教学提示 预览窗口和“预览”按钮的关系	145
8.5.6 替换颜色	145
8.5.7 通道混合器	145
上机实践 综合调整图像颜色	146
拓展项目练习	147

Chapter 09

滤镜特效

9.1 认识滤镜	148
9.1.1 内置滤镜	148
9.1.2 滤镜插件	148
9.2 特殊三维效果滤镜	149
9.2.1 三维旋转	149
教学提示 CorelDRAW 中滤镜的使用方法	150
9.2.2 浮雕	150
9.2.3 卷页	150
9.2.4 透视	151
9.2.5 挤远/挤近	151
9.2.6 球面	152
上机实践 结合多种工具为图像添加球面效果	152
教学提示 “柱面”滤镜的功能	153
9.3 其他滤镜组	153
9.3.1 艺术笔触	153
上机实践 使用滤镜制作钢笔淡彩画效果	155
9.3.2 模糊	156
教学提示 “模糊”滤镜组中的滤镜	157
9.3.3 相机	157

9.3.4 颜色转换	157
9.3.5 轮廓图	158
9.3.6 创造性	159
上机实践 添加模糊边框效果	161
9.3.7 扭曲	162
9.3.8 杂点	163
9.3.9 鲜明化	164
上机实践 为图像添加油画质感	165
拓展项目练习	166

Chapter 10

文件的打印与输出

10.1 输出前的选项设置	167
10.1.1 设置页面大小	167
10.1.2 设置页面版面	168
10.1.3 应用标签	168
上机实践 通过标签快速设置打印效果	169

10.2 打印预览和打印设置	170
10.2.1 认识打印预览窗口	170
10.2.2 调整预览设置	171
10.2.3 常规设置	171
10.2.4 布局设置	172
10.2.5 颜色设置	172
上机实践 输出图形的分色设置	173
10.2.6 预印设置	173
上机实践 预印效果设置	174
10.2.7 设置合并打印	174
上机实践 设置合并打印	175
10.3 网络输出	176
10.3.1 优化图像	176
教学提示 预览窗口的调整	176
10.3.2 发布为HTML格式	176
10.3.3 发布至PDF	177
上机实践 将图形文件发布为PDF格式	177
拓展项目练习	178

PART2 行业应用篇

Chapter 11

企业VI系统设计

11.1 行业背景指南	179
11.1.1 VI系统包含的内容	179
11.1.2 VI系统对企业的作用	179
11.1.3 VI系统的设计流程	180
11.1.4 VI系统的设计原则	180
11.2 设计要点及思路	181
11.3 制作步骤	181
11.3.1 设计封面	181
11.3.2 设计名片	183
11.3.3 设计手提袋	184
11.3.4 设计户外广告牌	186
典型案例实战	187
制作员工服饰	187
公司名片设计	187
制作汽车旅馆标志	187
制作VI封面	187
制作手提袋	187
制作家具标志	187

Chapter 12

艺术展海报招贴设计

12.1 行业背景指南	188
12.1.1 海报招贴的特点	188
12.1.2 海报招贴的设计要点	188
12.1.3 海报的分类	189
12.2 设计要点及思路	190
12.3 制作步骤	190
12.3.1 绘制贝壳	190
12.3.2 添加背景	192
12.3.3 绘制光晕	192
12.3.4 添加标志和文字	192
典型案例实战	193
制作宣传类娱乐海报	193
制作公益类环保海报	193
制作科技类博览会海报	193
制作艺术类音乐海报	193
制作商业类饮料海报	193
制作艺术类画展海报	193

Chapter 13

服装杂志广告设计

13.1 行业背景指南	194
13.1.1 杂志广告的特点	194
13.1.2 杂志广告的制式	195
13.1.3 杂志广告的表现点	195
13.2 设计要点及思路	196
13.3 制作步骤	196
13.3.1 绘制立体字母图形	196
13.3.2 添加阴影	199
13.3.3 添加人物素材和背景	200
典型案例实战	201
制作汽水杂志广告	201
制作果汁杂志广告	201
制作手机杂志广告	201
制作服饰杂志广告	201
制作香水杂志广告	201
制作酒类杂志广告	201

Chapter 14

手机户外广告设计

14.1 行业背景指南	202
14.1.1 户外广告的分类	202
14.1.2 户外广告的特点	202
14.1.3 户外广告的表现点	203
14.2 设计要点及思路	204
14.3 制作步骤	204
14.3.1 绘制平面图形	204
14.3.2 绘制立体图形	205
14.3.3 绘制调和图形	207
14.3.4 添加素材和背景	209
典型案例实战	210
制作汽车户外广告	210
制作房地产户外广告	210
制作饮料户外广告	210
制作服饰户外广告	210
制作拖鞋户外广告	210
制作网络类户外广告	210

Chapter 15

化妆品画册设计

15.1 行业背景指南	211
15.1.1 画册设计的分类	211
15.1.2 画册设计的流程	211
15.1.3 画册设计的表现手法	212
15.2 设计要点及思路	213
15.3 制作步骤	213
15.3.1 绘制画册底板	213
15.3.2 绘制矢量图形	214
15.3.3 添加素材	217
15.3.4 添加细节和背景	218
典型案例实战	220
制作女性时尚休闲俱乐部画册	220
制作房地产画册	220
制作产品画册	220
制作艺术画册	220
制作音乐餐厅画册	220
制作企业宣传画册	220

Chapter 16

插画书籍装帧设计

16.1 行业背景指南	221
16.1.1 插画的应用范畴	221
16.1.2 商业插画的要素	222
16.1.3 商业插画的形式	222
16.2 设计要点及思路	223
16.3 制作步骤	223
16.3.1 绘制人物雏形	223
16.3.2 绘制五官和头发	224
16.3.3 绘制手臂和衣服细节	226
16.3.4 添加文字和背景	227
典型案例实战	229
制作儿童类插画	229
制作魔幻类插画	229
制作产品类插画	229
制作音乐类书籍封面插画	229
制作外文类书籍封面插画	229
制作青春人物插画	229

Chapter 17

巧克力包装设计

17.1 行业背景指南	230
17.1.1 包装设计的构成要素	230
17.1.2 包装设计的表现点	230
17.2 设计要点及思路	232
17.3 制作步骤	232
17.3.1 绘制包装结构	232
17.3.2 绘制底纹	234
17.3.3 添加巧克力素材	235
17.3.4 添加文字和倒影	236

典型案例实战	237
制作水果饮料包装	237
制作糖果包装	237
制作食品包装	237
制作厨房用品包装	237
制作CD包装	237
制作沐浴露包装	237

Chapter 18

电子产品造型设计

18.1 行业背景指南	238
18.1.1 产品造型设计的分类	238
18.1.2 产品造型设计流程	238
18.1.3 产品造型设计的要素	239
18.2 设计要点及思路	240
18.3 制作步骤	240
18.3.1 绘制U盘结构	240
18.3.2 制作光泽质感	241

18.3.3 完善细节	243
18.3.4 添加文字和背景	244

典型案例实战	245
制作酒瓶产品造型	245
制作鼠标产品造型	245
制作耳机产品造型	245
制作手机产品造型	245
制作吉他产品造型	245
制作香水产品造型	245

Chapter 19

网络游戏界面设计

19.1 行业背景指南	246
19.1.1 界面设计的理念	246
19.1.2 界面设计的元素	246
19.1.3 界面设计表现点	247
19.2 设计要点及思路	248
19.3 制作步骤	248
19.3.1 绘制舞台图像	248
19.3.2 绘制拱门	251
19.3.3 添加素材和按钮	252
19.3.4 添加文字和背景	253

典型案例实战	255
制作圆形按钮	255
制作工作日历	255
制作彩色按钮	255
制作五彩电脑图标	255
制作咖啡馆网站界面	255
制作卡通网站首页界面	255

APPENDIX 附录

Appendix 01 培训大纲	256	Appendix 04 期中考试及答案	260
Appendix 02 软件认证介绍	258	Appendix 05 课后练习答案	263
Appendix 03 快捷键列表	259	Appendix 06 就业指导	264

走进 CorelDRAW X5 的 矢量世界

本章概述 本章从基本出发, 首先让读者对 CorelDRAW X5 软件有一个整体的认识, 了解其应用领域、图像概念和新增功能, 同时还对 CorelDRAW X5 的工作界面、文件操作、页面设置等相关操作进行介绍, 以便读者在全面了解软件的同时掌握一些基本操作。

★ 核心知识

☆☆☆☆ | 了解 CorelDRAW X5 的应用领域

☆☆☆☆ | 认识 CorelDRAW X5 的新增加功能

☆☆☆☆ | 认识 CorelDRAW X5 的界面

★★★★☆ | 掌握文件的基本操作

★★★★☆ | 掌握 CorelDRAW X5 的显示设置

★★★★☆ | 掌握 CorelDRAW X5 的页面设置

1.1 CorelDRAW X5概述

加拿大的 Corel 公司在 1989 年推出了 CorelDRAW, 经过近 20 年的发展, 已经让 CorelDRAW 成为闻名于世的大众型软件。CorelDRAW X5 版本更是以简洁的界面设计以及稳定的功能性, 让用户的操作更加得心应手, 同时也让图像的创作得到更完美的画面诠释。

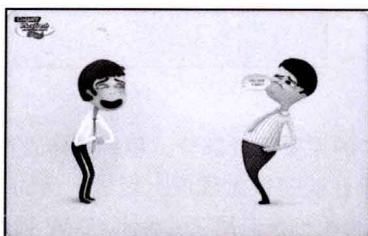
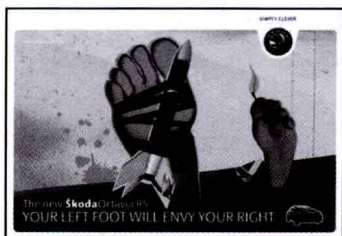
准确地说, CorelDRAW X5 是一款优秀的矢量绘图软件, 强大的功能、简洁的操作环境使其成为备受用户青睐的产品。

1.1.1 CorelDRAW X5的应用领域

随着 CorelDRAW 软件的不断发展, 使广大的设计人员受益颇多, 同时也为蓬勃的广告业提供了良好优质的实际展示平台。使用该软件可绘制矢量图形并对各种图像进行互补处理, 实现多领域的运用, 如广告设计、招贴设计、插画设计、标志设计、包装设计以及书籍装帧设计等, 在更大程度上满足了人们对视觉艺术的追求。

1. 广告设计

广告的作用是通过各种媒介使更多的广告目标受众知晓产品、品牌、企业等相关信息, 虽然表现手法多样, 但其最终目的相同。下面 3 幅广告分别为创意汽车报纸广告、简洁的个性牙膏广告以及绘画效果强烈的食品广告。不难看出, 这些广告都经过 CorelDRAW 进行部分图像的绘制和相应的处理, 呈现出和谐的矢量图像效果, 同时具有艺术感。



2. 招贴设计

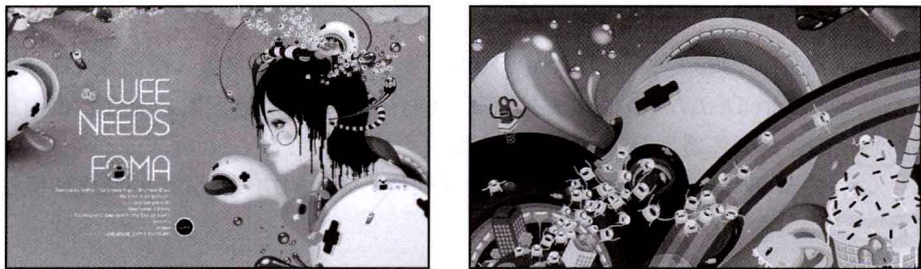
招贴又名海报或宣传画。从实质划分,招贴设计也应属于广告设计的范畴,但由于其独特性,往往被人们单独提出来作为一个设计种类进行展示。

下面4幅招贴图像为各种不同类型的广告招贴,运用了CorelDRAW强大的图形绘制和编辑功能,使图像呈现出不同的色调和个性。



3. 插画设计

插画和绘画是在设计中经常使用到的一种表现形式,这种结合电脑的绘图方式很好地将创意和图像进行结合,为我们带来了更为震撼的视觉效果。下面两幅插画设计作品展示了时下流行的新型插画风格,以鲜明的颜色、复杂的图像进行堆积,形成饱和的画面视觉效果。在设计 and 制作上运用了CorelDRAW强大的绘图功能,使图像呈现出不同风格的效果。



4. 标志设计

VI设计即企业VI视觉设计,是企业CI形象设计的重要组成部分,而标志设计则又是VI视觉识别系统设计中的一个关键点。标志是抽象的视觉符号,企业标志则是一个企业文化特质的图像表现,具有其象征性。下面3幅标志图像分别展示了唯美、严谨、可爱3种不同风格的企业文化,通过简洁的标志即可传递出不同的信息。而从这几幅图像中不难看出,不管标志的外形是简洁还是复杂,均是使用CorelDRAW进行绘制的。



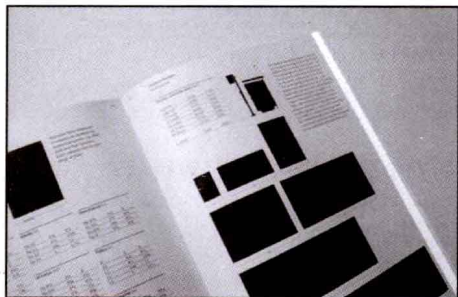
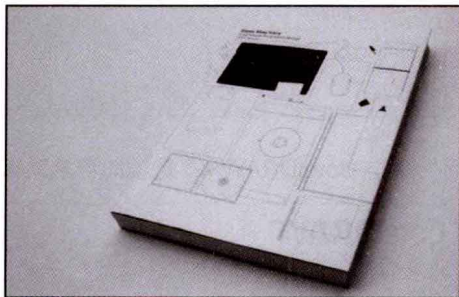
5. 包装设计

包装设计是对产品进行市场推广的重要组成部分。包装是建立产品与消费者联系的关键点,是消费者接触产品的第一印象,成功的包装设计能在很大程度上促进产品的销售。下面两幅图像分别为锡箔材质、纸盒材质以及塑料材质的包装,其效果图也是运用了CorelDRAW强大的绘图功能进行绘制的。



6. 书籍装帧设计

书籍装帧设计与包装设计有相似之处，书籍的封面越是精美，越能抓住观者的目光，起到引人注意的效果。书籍的封面设计只是装帧设计的一部分，书籍中的版式设计则可以帮助读者轻松地进行文字阅读，组织出合理的视觉逻辑。下面两幅图像分别为书籍的封面效果和页面的版式效果。



1.1.2 CorelDRAW X5的安装与卸载

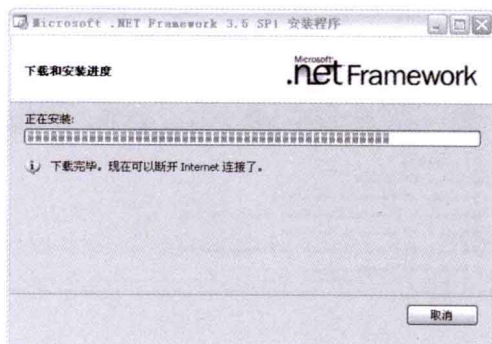
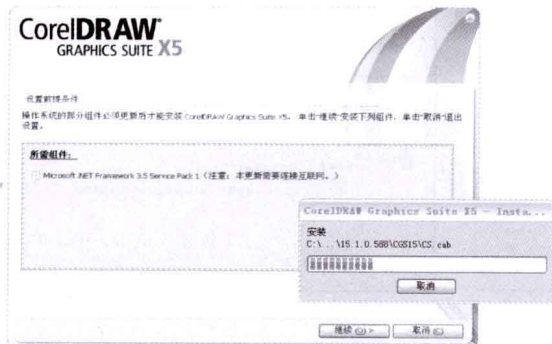
要使用 CorelDRAW X5 熟练地对图像进行编辑和处理等相关操作，首先应了解如何在电脑中安装和卸载 CorelDRAW X5 软件程序。不同的软件程序在安装和卸载操作程序上可能会有所不同，这里分别进行详细的介绍。

上机实践 | 在电脑中安装CorelDRAW X5

注意事项： 软件安装位置的选择较为重要，建议选择除系统C盘外的其他盘，以免影响运行速度

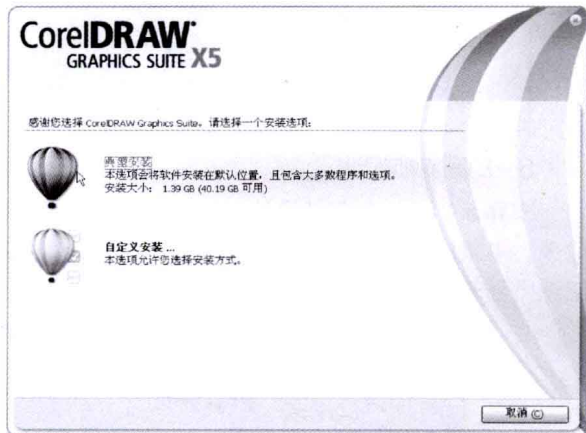
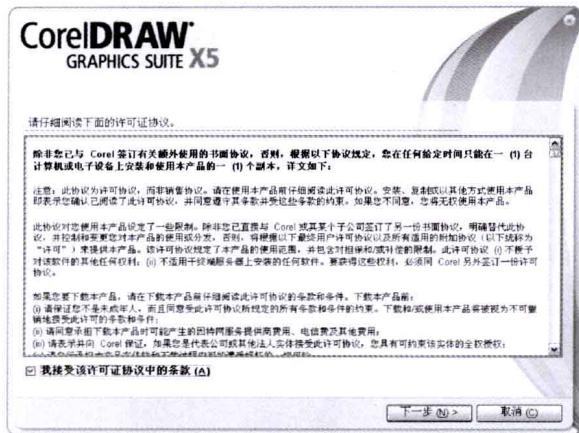
核心知识： 学会在电脑中安装CorelDRAW X5软件

Step 01 运行 CorelDRAW X5 的安装程序，软件将自动检测系统配置文件，此时弹出相应的安装面板，软件会自动提示下载一些必备的组件。单击“继续”按钮，在连网状态下自动下载必备组件，下载完成后即可对 CorelDRAW X5 进行安装。



PART1 软件知识篇

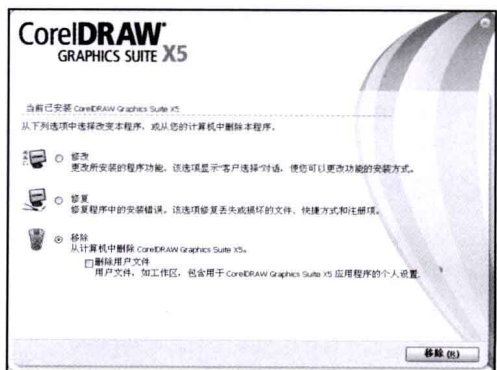
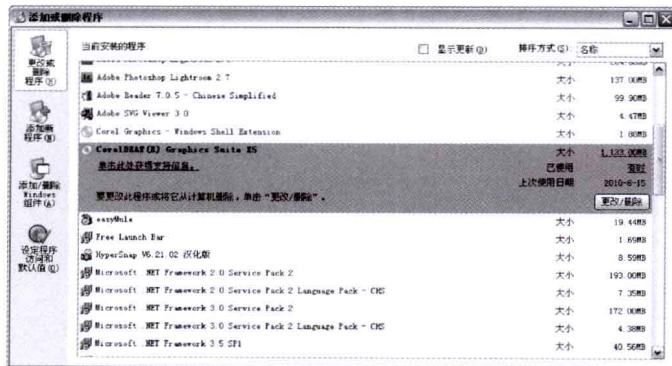
Step 02 完成组件的下载和安装后，将自动弹出软件安装的许可证协议条款对话框。勾选“我接受该许可证协议中的条款”复选框，单击“下一步”按钮，再输入授予的序列号并应用序列号，即可对软件的安装方式进行设置。在切换至安装选项对话框后，单击“典型安装”选项，即可进入安装等待状态。



Step 03 开始安装软件后进入安装等待状态，完成安装后，单击 CorelDRAW X5 选项即可启动该软件。



值得注意的是，若要将安装好的 CorelDRAW X5 软件从电脑中卸载，可在“控制面板”中双击“添加或删除程序”图标，并在弹出的对话框中寻找 CorelDRAW X5 程序。找到 CorelDRAW X5 之后，单击其右下角的“更改/删除”按钮，在弹出的对话框中单击“移除”按钮，即可根据提示自行调整并删除该软件。



1.1.3 CorelDRAW X5的图像概念

要使用 CorelDRAW X5 进行图形图像的设计制作, 首先需要了解图像的概念, 这些概念包括对象概念 (即使用 CorelDRAW 进行处理的对象, 矢量图形和位图图像)、像素、分辨率、颜色模式等, 对这些图像概念有所了解, 能帮助用户更好地掌握相关的软件及其制作方法和流程。

1. 矢量图

矢量图是一种在放大后不会出现失真现象的图像, 又被称作“向量图”。确切地说, 矢量图是用一系列电脑指令来描述和记录的图像, 由点、线、面等元素组成, 所记录的是对象的几何形状、线条粗细和色彩等信息。正是由于矢量图不记录像素的数量, 所以在任何分辨率下, 对矢量图进行缩放都不会影响它的清晰度和光滑度, 均能保持图像边缘和细节的清晰感和真实感, 不会出现图像虚糊或是锯齿状况。

矢量图与位图相比, 更能轻易地对图像轮廓形状进行编辑管理, 但是在颜色的优化调整上却不及位图, 颜色效果也不如位图丰富细致。CorelDRAW X5 通过版本升级, 强化了矢量图与位图的转换和兼容。除 CorelDRAW 外, Adobe Illustrator、FreeHand 等也是较为常用的矢量绘图软件。

如下图所示分别为原矢量图和放大后的对比效果, 连续放大图像不会影响图像效果。



2. 位图

位图又被称为“点阵图”, 与像素有着密切的关系, 其图像的大小和图像的清晰度是由图像中像素的多少决定的。像素具有各自的颜色信息, 所以在编辑位图时, 会针对图像的每个像素进行调整, 从而达到更为精细和优化的调整效果。通过调整图像色相、饱和度和明度调整图像像素, 使其颜色更加丰富细腻。位图虽然表现力强、层次丰富, 可以模拟出逼真的图片效果, 但放大后会变得模糊, 会出现图像虚糊或是马赛克现象, 导致图像失真。如下图所示分别为原位图和放大后的对比效果。从中可以看到, 图像越放大, 效果越模糊。



3. 像素

像素是用于计算数码影像的一种单位，如同拍摄的照片一样，数码影像也具有连续性的浓淡色调。若把影像放大数倍就会发现，这些连续色调其实是由许多色彩相近的小方点组成的。这些小方点即构成影像的最小单位——像素。这种最小的图形单元在屏幕上显示为单个的染色点。越高位的像素，其拥有的色板也就越丰富，越能表达颜色的真实感。

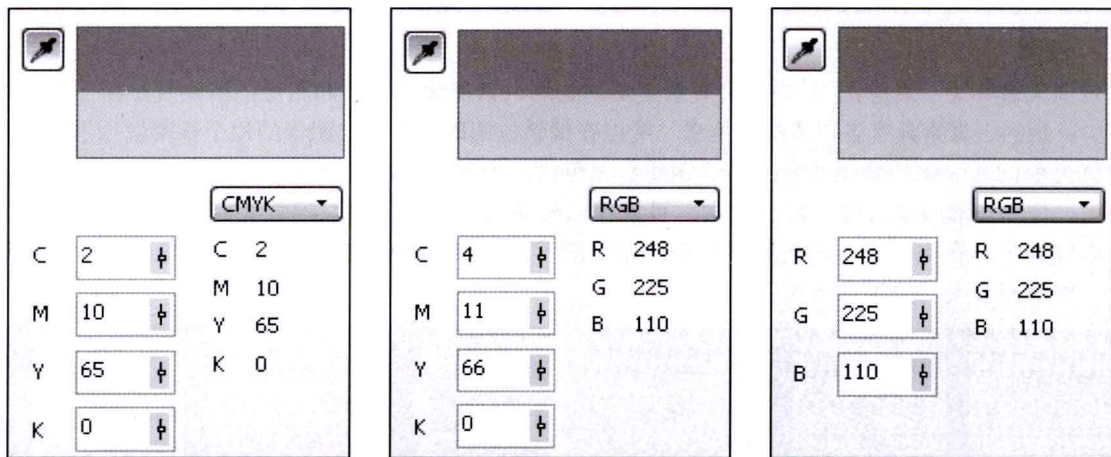
4. 分辨率

分辨率是用于度量位图图像内数据量多少的一个参数。包含的数据越多，图像文件也就越大，此时图像表现出的细节就越丰富。同时，图像文件过大也会耗用更多的计算机资源，占用更多的内存和硬盘空间。常见的分辨率包括显示器分辨率和图像分辨率两种，在图像处理过程中所说的为图像分辨率，它是指图像中每单位长度所包含的像素数目，常以“像素/英寸”(ppi)为单位来表示，如300ppi表示图像中每英寸包含300个像素或点。同等尺寸的图像文件，分辨率越高，其所占的磁盘空间就越大，编辑和处理所需的时间也越长。

5. 颜色模式

颜色模式是图像色调显示效果的一个重要概念，它是色值的表达方式。CorelDRAW X5 提供的颜色模式包括 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。其中常用的颜色模式为 RGB 模式和 CMYK 模式。

RGB 颜色模式是一种能够表达“真色彩”的模式，R 代表红色、G 代表绿色、B 代表蓝色。三者混合后，色值越大，颜色越亮；反之则越暗。若三者均设置为 0，颜色为黑色；若三者均设置为 255，则颜色为白色。因此，RGB 颜色模式也被称为加色模式。CMYK 颜色模式是基于图像输出处理的模式，根据印刷油墨的混合比例而定，是一种印刷颜色模式。C 代表青色、M 代表洋红、Y 代表黄色、K 代表黑色。与 RGB 加色模式相反，CMYK 模式是一种减色模式，如青色与黄色混合生成绿色、洋红和黄色混合生成红色。如下 3 幅图像所示，分别表示 RGB 颜色模式下与 CMYK 颜色模式下的颜色设置对比效果。



教学提示 设置合适颜色模式的重要性

图像的颜色模式设置与作品在屏幕显示和输出显示时的效果有着较为密切的联系。RGB 颜色模式是用于屏幕显示的颜色模式，其真实而艳丽的色彩并不一定适用于输出显示；CMYK 颜色模式是用于输出显示的颜色模式，其输出原理与实际的油墨比例有着根本的联系，而油墨并不能真实地反映色光中千变万化的颜色。因此，在设计制作和输出作品时，始终需要注意图像的颜色模式。