

最新 中文版 CorelDRAW X4 图形设计高级教程

饶 晶 朱 华 宁瑞波 / 主编

❖ 全面剖析并融合了CorelDRAW的基础功能、核心技术以及经典案例，打造全彩教程第一品牌

10 类知识主题

+

12 大应用领域

+

18 个课堂练习

+

48 类拓展项目

+

54 套实战测试

+

190 种素材文件

Free CD ROM

随书附赠光盘

附赠全书所有案例原始素材文件和最终效果文件，以及授课用电子教案，方便读者检验自身学习效果



中国青年出版社

中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>



中青雄狮

最新

中文版

CorelDRAW X4 图形设计高级教程

饶 晶 朱 华 宁瑞波 / 主 编
汪 俊 张云峰 王海波 / 副主编



中国青年出版社
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>



中青雄狮

律师声明

北京市邦信阳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

010-59521012

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

图书在版编目(CIP)数据

最新 CorelDRAW X4 中文版图形设计高级教程 / 饶晶, 朱华, 宁瑞波主编. — 北京: 中国青年出版社, 2010.7
ISBN 978-7-5006-9449-6

I. ①最… II. ①饶… ②朱… ③宁… III. ①图形软件, CorelDRAW X4 — 教材 IV. ①TP391.41
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 137177 号

最新CorelDRAW X4中文版图形设计高级教程

饶 晶 朱 华 宁瑞波 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

封面设计：唐 棣

印 刷：北京顺诚彩色印刷有限公司

开 本：787×1092 1/16

印 张：16.25

版 次：2010 年 9 月北京第 1 版

印 次：2010 年 9 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-9449-6

定 价：49.80 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

“北大方正公司电子有限公司”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

前言

随着计算机技术的迅猛发展,与之相关的图书也层出不穷,但由于受传统出版思路和教学方法的影响,市面上相当一部分图书都存在理论讲解与案例操作无法完全融合的尴尬,使得读者在学习过程中感到了知识的不连贯性,表现为往往在学习完理论知识后,实际操作软件时还是会遇到不知如何下手的困惑。基于此,我们考虑以知识改革为核心,在图书的内容和结构上做一些突破,运用比较成熟的案例教学方法,策划出版一批真正让读者所学即可所用的实战案例型图书,从而使每一位读者学完后均可达到一定的职业技能水平。

作者

软件简介

Corel 公司是美国 Adobe 公司强大的竞争对手,CorelDRAW 则是其著名的矢量绘图软件,集矢量图形设计、编辑、合成和高品质输出功能于一体,具有十分完善而强大的功能。而 Corel 公司更于 08 年初发布了 CorelDRAW 的第十四个版本,版本号延续为 X4,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 X3 的基础上加入了文本格式实时预览、字体识别、交互式工作台控制等新功能,为用户带来更优质的服务,继续与 Adobe 公司旗下矢量绘图软件展开竞争。

内容导读

本书以 CorelDRAW X4 版本为载体,将基础知识与实际运用相结合为用户进行讲解。全书内容分为上下两篇,上篇为软件操作篇,从软件的基础知识和操作入手,按照传统的学习顺序,从易到难循序渐进地对软件的功能进行讲解,让用户充分熟悉软件的各大功能。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,让用户能更进一步地加强其动手操作能力,并能将真实的绘图技巧运用到实际的设计工作中。

体例特色

本书体例结构完整,集知识与应用为一体,是一本讲述和展示 CorelDRAW X4 各项重要功能及其创意应用的高级教程。上篇分为 10 个章节,对基础知识和具体操作等方面的知识进行了全方位的讲解,其间穿插“课堂练习”,对章节中的重要知识点进行运用,并结合“实战案例测试”对各章节中重要内容进行回顾和点评,加深用户的印象。下篇则围绕 CorelDRAW 软件在 CG 插画设计、标志设计、书籍装帧设计、杂志广告设计、户外广告设计、产品造型设计、海报招贴设计、包装设计、DM 宣传单设计、画册设计、软件界面设计、VI 系统设计这 12 个行业方面的实际应用进行了相关介绍和典型案例的制作展示,并对案例的“设计思想”和“实践目标”进行了分析总结,同时在各章节最后还通过“拓展项目实训”进行了知识的提示和扩充,进一步完善学习体制,满足用户多方面的学习要求。

本书在书稿的编写和对行业实例的制作过程中力求严谨。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。

Part 01 基础篇

Chapter 01 初识 CorelDRAW X4



1.1	CorelDRAW X4 概述	14
1.1.1	矢量图的概念	14
1.1.2	CorelDRAW X4 的应用领域	14
1.2	课堂练习：在电脑中安装 CorelDRAW X4	16
1.3	CorelDRAW X4 的工作界面	17
1.3.1	启动 CorelDRAW X4	17
1.3.2	认识欢迎界面	18
1.3.3	了解 CorelDRAW X4 的工作界面	18
1.4	CorelDRAW X4 中文件的基本操作	19
1.4.1	新建文件	19
1.4.2	打开文件	20
1.4.3	存储文件	20
1.4.4	关闭和退出	20
1.4.5	导入和导出文件	21
1.5	课堂练习：将 CorelDRAW X4 中图像文件导出到 Office	22
1.6	CorelDRAW X4 的版面设置	23
1.6.1	页面设置	23
1.6.2	图形文件显示模式	25
1.6.3	切换窗口模式	25
1.6.4	辅助工具的设置	25
1.7	CorelDRAW X4 的新功能	27
1.7.1	表格制作功能	27
1.7.2	实时预览字体识别功能	27
1.8	本章小结	27
1.9	实战案例测试	28
1.9.1	调整调色板位置	28
1.9.2	设置泊坞窗	28
1.9.3	导入 PSD 格式图像文件	28
1.9.4	快速定位页面	28

1.9.5	贴齐辅助线	28
1.9.6	CorelDRAW X4 工具箱新功能	28

Chapter 02 对象的基本操作与编辑



2.1	对象的基本操作	29
2.1.1	选择对象	29
2.1.2	移动和复制对象	29
2.1.3	缩放对象	30
2.1.4	旋转和翻转对象	30
2.1.5	剪切和粘贴对象	31
2.1.6	查看对象属性	31
2.1.7	精确变换对象	32
2.1.8	对象的撤销操作	33
2.2	课堂练习：使用“步长和重复”命令快速复制连续图形	33
2.3	对象的编辑	34
2.3.1	对象的排列顺序	34
2.3.2	对象的对齐和分布	35
2.3.3	对象的群组	36
2.3.4	对象的修整	37
2.3.5	对象的结合和拆分	38
2.4	对象的特殊调整	39
2.4.1	插入条形码	39
2.4.2	插入新对象	40
2.5	课堂练习：使用再制命令制造复杂花纹图形	40
2.6	本章小结	41
2.7	实战案例测试	41
2.7.1	复制对象的应用	41
2.7.2	选择性粘贴的应用	41
2.7.3	步长和重复命令的运用	41
2.7.4	调整对象排列顺序的应用	41
2.7.5	对象修整的运用	42
2.7.6	快速旋转再制图形的运用	42



3.1 基础图形的绘制	43
3.1.1 使用矩形工具组绘制图形	43
3.1.2 使用椭圆形工具组绘制图形	44
3.1.3 绘制多边形	45
3.1.4 智能绘图工具	46
3.2 课堂练习：使用椭圆形工具制作波普风格图像	46
3.3 形状的绘制	47
3.3.1 基本形状工具	47
3.3.2 箭头形状工具	47
3.3.3 流程图形状工具	48
3.3.4 标题形状和标注形状工具	48
3.4 线条的绘制	48
3.4.1 手绘工具	48
3.4.2 贝塞尔工具	49
3.4.3 钢笔工具	49
3.4.4 折线工具	49
3.4.5 3点曲线工具	50
3.4.6 连接器工具	50
3.4.7 度量工具	50
3.5 编辑节点调整图形	50
3.5.1 将对象转换为曲线	51
3.5.2 认识形状工具属性栏	51
3.5.3 添加和删除节点	51
3.5.4 连接和分割曲线	51
3.5.5 直线和曲线的转换	52
3.5.6 调整节点的尖突与平滑	52
3.6 使用形状工具组编辑图形	52
3.6.1 使用涂抹笔刷绘制形状图形	52
3.6.2 使用粗糙笔刷调整图形	52
3.6.3 变换工具	53
3.7 使用裁剪工具组编辑图形	53
3.7.1 裁剪工具	53
3.7.2 擦除工具	53
3.7.3 刻刀工具	53
3.7.4 虚拟段删除	54

3.8 课堂练习：综合使用工具绘制并

调整图形

54

3.9 本章小结

56

3.10 实战案例测试

56

3.10.1 导入文件和绘制形状

56

3.10.2 钢笔工具的运用

56

3.10.3 图形和线条的结合运用

56

3.10.4 节点调整的运用

56

3.10.5 图形的绘制和编辑

56

3.10.6 修整命令的运用

56



4.1 色彩模式和“颜色”泊坞窗

57

4.1.1 色彩模式

57

4.1.2 认识调色板和“颜色”

泊坞窗

58

4.2 快速填充图形对象

59

4.2.1 认识“均匀填充”对话框

59

4.2.2 “滴管”工具

59

4.2.3 “颜料桶”工具

59

4.2.4 “智能填充”工具

59

4.3 课堂练习：快速替换奶油蛋糕的

颜色

60

4.4 轮廓线的填充和编辑

61

4.4.1 轮廓线的基本填充和删除

61

4.4.2 认识“轮廓笔”对话框

61

4.4.3 设置轮廓线粗细和样式

61

4.4.4 设置箭头样式

62

4.4.5 设置缩放比例

62

4.4.6 将轮廓转换为对象

62

4.5 对象颜色的填充

63

4.5.1 颜色填充

63

4.5.2 渐变填充

63

4.5.3 图样填充

64

4.5.4 底纹填充

64

4.5.5 PostScript 填充

65

4.6 课堂练习：使用填充工具制作水晶

按钮图像

65

目录 Contents

4.7 交互式填充	67
4.7.1 “交互式填充”工具	67
4.7.2 “交互式网状填充”工具	68
4.8 课堂练习：使用交互式填充工具快速调整背景图像	68
4.9 本章小结	69
4.10 实战案例测试	69
4.10.1 滴管工具的运用	69
4.10.2 快速填充工具的结合运用	69
4.10.3 调整轮廓线样式运用	70
4.10.4 设置轮廓线缩放比例运用	70
4.10.5 多种填充工具的综合运用	70
4.10.6 “形状”工具和“填充”工具的结合运用	70

Chapter 05 图层的管理和操作



5.1 认识图层和图层的基本操作	71
5.1.1 认识“对象管理器”泊坞窗	71
5.1.2 图层的展开和折叠	71
5.1.3 新建图层和重命名图层	72
5.1.4 选择图层下的图形	72
5.1.5 删除图层	72
5.1.6 排列图层	73
5.2 编辑图层中的对象	73
5.2.1 添加对象	73
5.2.2 排列对象	73
5.2.3 复制对象	73
5.3 课堂练习：应用“对象管理器”泊坞窗对图层进行管理	74
5.4 图形和文本样式的应用	75
5.4.1 认识“图形和文本样式”泊坞窗	75
5.4.2 新建样式	75
5.4.3 应用样式	75
5.4.4 编辑样式	76
5.5 颜色样式的应用	76
5.5.1 认识“颜色样式”泊坞窗	77

5.5.2 新建颜色样式和子颜色样式	77
5.5.3 编辑颜色样式	77
5.5.4 认识颜色族	77
5.5.5 自动创建颜色样式	78
5.6 模板的运用	78
5.6.1 新建模板	78
5.6.2 应用模板	79
5.7 本章小结	79
5.8 实战案例测试	80
5.8.1 编辑图层对象的应用	80
5.8.2 图层的综合管理的运用	80
5.8.3 样式的创建和应用	80
5.8.4 通过编辑颜色样式调整图像	80
5.8.5 颜色样式的综合运用	80
5.8.6 模板的创建和应用	80

Chapter 06 矢量特效的应用



6.1 艺术笔效果	81
6.1.1 认识“艺术笔”泊坞窗	81
6.1.2 应用各种艺术笔效果	82
6.2 透视图效果	82
6.3 封套效果	83
6.3.1 认识“交互式封套”工具属性栏	83
6.3.2 结合泊坞窗应用“交互式封套”工具	83
6.4 调和效果	84
6.4.1 认识“调和”泊坞窗	84
6.4.2 “交互式调和”工具的运用	84
6.5 立体化效果	85
6.5.1 认识“立体化”泊坞窗	85
6.5.2 “交互式立体化”工具的运用	85
6.6 轮廓图效果	86
6.6.1 认识“轮廓图”泊坞窗	86
6.6.2 “交互式轮廓图”工具的运用	86
6.7 变形效果	86
6.7.1 认识“交互式变形”工具属性栏	86



6.7.2 “交互式变形”工具的运用	87
6.8 阴影效果	88
6.8.1 认识“交互式阴影”工具属性栏	88
6.8.2 “交互式阴影”工具的运用	88
6.9 透镜和交互式透明效果	89
6.9.1 认识“透镜”泊坞窗	89
6.9.2 使用透镜效果	89
6.9.3 认识交互式透明工具属性栏	89
6.9.4 “交互式透明”工具的运用	90
6.10 课堂练习：制作矢量儿童插画	90
6.11 本章小结	91
6.12 实战案例测试	92
6.12.1 艺术笔触的综合应用	92
6.12.2 “交互式封套”工具的运用	92
6.12.3 “交互式调和”工具的运用	92
6.12.4 “交互式立体化”工具的运用	92
6.12.5 “交互式阴影”工具的运用	92
6.12.6 “交互式透明”工具的运用	92

段落文本框	98
7.4.2 设置首字下沉效果	98
7.4.3 插入符号字符	99
7.4.4 使文本适合路径	99
7.4.5 段落文本与字符文本的转换	100
7.4.6 将文本转换为曲线	101
7.4.7 使用快速更正法调整文本中的统一错误	101
7.5 课堂练习：制作纹理文字效果	101
7.6 文本的链接	103
7.6.1 段落文本的链接的创建	103
7.6.2 文本与图形之间的链接	103
7.6.3 断开链接	103
7.7 本章小结	103
7.8 实战案例测试	104
7.8.1 字符文本的输入	104
7.8.2 输入段落文本	104
7.8.3 文本格式设置	104
7.8.4 文本分栏的运用	104
7.8.5 文本格式的设置的综合运用	104
7.8.6 文本转换为曲线的编辑运用	104



Chapter 07 文本的编辑	
7.1 文本的输入	93
7.1.1 认识文本属性栏	93
7.1.2 输入字符文字和段落文本	93
7.2 设置文本格式	94
7.2.1 文本的基本操作	95
7.2.2 设置文本的字体和字号	95
7.2.3 认识“字符格式化”泊坞窗和“段落格式化”泊坞窗	95
7.2.4 调整文本框大小	96
7.2.5 设置段落文字分栏	97
7.3 课堂练习：为时尚图像添加个性文字	97
7.4 文本的编辑	98
7.4.1 应用“交互式封套”工具编辑	



Chapter 08 位图的应用和编辑	
8.1 像素、位图以及矢量图	105
8.1.1 认识位图	105
8.1.2 矢量图和位图的转换	105
8.2 位图的基本操作	106
8.2.1 导入并裁剪位图	106
8.2.2 重新取样位图	107
8.2.3 调整位图大小	107
8.2.4 裁切位图形状	108
8.3 调整位图颜色	108
8.3.1 认识位图的颜色模式	108
8.3.2 应用颜色遮罩	109
8.3.3 自动调整命令	109
8.3.4 运用图像调整实验室	109
8.3.5 矫正图像	110

8.4	课堂练习：快速调整图像颜色并 矫正构图	110
8.5	位图颜色的特殊调整	111
8.5.1	反显	111
8.5.2	极色化	111
8.5.3	亮度 / 对比度 / 强度	112
8.5.4	颜色平衡	112
8.5.5	色度 / 饱和度 / 亮度	113
8.5.6	替换颜色	113
8.5.7	通道混合器	114
8.6	课堂练习：调整位图颜色	114
8.7	本章小结	115
8.8	实战案例测试	116
8.8.1	矢量图和位图转换的运用	116
8.8.2	调整位图大小的应用	116
8.8.3	图像调整的应用	116
8.8.4	各类调整命令的运用	116
8.8.5	颜色平衡命令的综合运用	116
8.8.6	色度 / 饱和度 / 亮度调整 命令的应用	116

Chapter 09 滤镜的应用



9.1	认识滤镜	117
9.1.1	软件自带滤镜	117
9.1.2	外挂滤镜	117
9.2	特殊三维效果滤镜	118
9.2.1	三维旋转	118
9.2.2	浮雕	119
9.2.3	挤远 / 挤近	119
9.2.4	卷页	120
9.3	课堂练习：制作漂亮的翻页卡片	120
9.4	其他滤镜组	122
9.4.1	艺术笔触	122
9.4.2	模糊	124
9.4.3	颜色转换	125
9.4.4	轮廓图	125
9.4.5	扭曲	126

9.4.6	杂点	127
9.5	本章小结	127
9.6	实战案例测试	128
9.6.1	卷页滤镜效果的运用	128
9.6.2	模糊滤镜的应用	128
9.6.3	添加杂点滤镜的应用	128
9.6.4	滤镜和工具的结合运用	128
9.6.5	多种滤镜的综合运用	128
9.6.6	滤镜的综合应用	128



10.1	打印前的设置	129
10.1.1	设置页面大小和版面	129
10.1.2	设置背景和制作标签	129
10.2	文件的打印预览	130
10.3	课堂练习：定制个性化打印	131
10.4	图形文件的输出设置	132
10.4.1	常规设置	132
10.4.2	版面设置	132
10.4.3	分色设置	133
10.5	课堂练习：设置合并打印	133
10.6	网络输出	134
10.6.1	优化图像	134
10.6.2	发布为 HTML 格式	134
10.6.3	发布至 PDF	135
10.7	本章小结	135
10.8	实战案例测试	135
10.8.1	文件打印预览的快速 应用	135
10.8.2	设置打印机的打印 设置	135
10.8.3	设置默认打印为当 前页	136
10.8.4	预印设置的应用	136
10.8.5	优化图像的运用	136
10.8.6	发布为 HTML 格式 文件	136

Part 02 应用篇

Chapter 11 CG 插画设计



- 11.1 行业知识导航.....138
 - 11.1.1 插画的分类.....138
 - 11.1.2 插画的审美特征和表现形式.....138
- 11.2 制作矢量人物插画.....140
 - 11.2.1 创意风格解析.....140
 - 11.2.2 绘制线稿.....140
 - 11.2.3 填充颜色以调整图像效果.....141
 - 11.2.4 细致刻画图像并添加装饰效果.....142
- 11.3 本章小结.....143
- 11.4 拓展项目实训.....143
 - 11.4.1 制作儿童类插画.....143
 - 11.4.2 制作矢量人物类插画.....144
 - 11.4.3 制作场景类深色调插画.....144
 - 11.4.4 制作个性插画人物.....145

Chapter 12 标志设计



- 12.1 行业知识导航.....146
 - 12.1.1 标志设计的原则.....146
 - 12.1.2 企业标志设计的特点.....146
 - 12.1.3 标志设计的表现手法.....147
 - 12.1.4 标志设计的发展趋势.....148
- 12.2 制作娱乐标志——网游标志.....148
 - 12.2.1 创意风格解析.....148
 - 12.2.2 创建标志主体轮廓.....149
 - 12.2.3 刻画标志细节.....150

- 12.2.4 编辑标志中的文字.....151

- 12.3 制作企业标志——动感科技LOGO.....152
 - 12.3.1 创意风格解析.....152
 - 12.3.2 创建标志立体轮廓.....152
 - 12.3.3 为标志添加立体效果.....153
- 12.4 本章小结.....155
- 12.5 拓展项目实训.....155
 - 12.5.1 制作媒体机构标志.....155
 - 12.5.2 制作俱乐部标志.....156
 - 12.5.3 制作食品饮料标志.....156
 - 12.5.4 制作房地产标志.....157

Chapter 13 书籍装帧设计



- 13.1 行业知识导航.....158
 - 13.1.1 书籍装帧艺术的发展变化.....158
 - 13.1.2 书籍装帧设计封面的特点.....158
 - 13.1.3 装帧设计中的版式设计要素.....160
- 13.2 制作文艺小说封面.....160
 - 13.2.1 创意风格解析.....160
 - 13.2.2 绘制书籍封面大体图像.....161
 - 13.2.3 为书籍封面添加细节.....162
 - 13.2.4 为书籍添加立体效果.....163
- 13.3 制作个性杂志封面——摇滚杂志.....163
 - 13.3.1 创意风格解析.....163
 - 13.3.2 创建矢量人物图形.....164
 - 13.3.3 添加背景并刻画矢量人物细节.....165
 - 13.3.4 为封面添加各种元素.....166
- 13.4 本章小结.....167
- 13.5 拓展项目实训.....167
 - 13.5.1 制作设计类书籍装帧.....167
 - 13.5.2 制作时尚类杂志封面.....168
 - 13.5.3 制作科技类书籍装帧.....168
 - 13.5.4 制作艺术类书籍装帧.....169

Chapter 14 杂志广告设计



- 14.1 行业知识导航 170
 - 14.1.1 杂志广告的特点 170
 - 14.1.2 杂志广告的各种制式和开本 170
 - 14.1.3 杂志广告的设计要领 171
- 14.2 制作数码相机杂志广告 171
 - 14.2.1 创意风格解析 172
 - 14.2.2 绘制出大致的图像效果 172
 - 14.2.3 为图像添加照片和装饰线条 174
 - 14.2.4 为图像添加广告语和产品图像 175
- 14.3 本章小结 177
- 14.4 拓展项目实训 178
 - 14.4.1 制作电子产品手机杂志广告 178
 - 14.4.2 制作打印机杂志广告 178
 - 14.4.3 制作汽车杂志广告 179
 - 14.4.4 制作饮料杂志广告 179

Chapter 15 户外广告设计



- 15.1 行业知识导航 180
 - 15.1.1 户外广告媒介的功能及其行业发展情况 180
 - 15.1.2 户外广告分类 180
- 15.2 制作数码相机杂志广告 181
 - 15.2.1 创意风格解析 182
 - 15.2.2 绘制出主体装饰图像 182
 - 15.2.3 添加装饰细节和文字图形 184
- 15.3 制作灯箱广告 187
 - 15.3.1 创意风格解析 187

- 15.3.2 绘制背景图像 188
- 15.3.3 绘制橙子图形 188
- 15.3.4 添加文字和广告元素 190
- 15.4 本章小结 191
- 15.5 拓展项目实训 191
 - 15.5.1 制作房地产户外高立柱广告 191
 - 15.5.2 制作时尚类杂志封面 192
 - 15.5.3 制作汽车户外站台广告 192
 - 15.5.4 制作涂鸦式墙体广告 193

Chapter 16 产品造型设计



- 16.1 行业知识导航 194
 - 16.1.1 认识工业设计和产品设计 194
 - 16.1.2 产品造型设计的要素 194
- 16.2 制作数码产品——手机造型 195
 - 16.2.1 创意风格解析 196
 - 16.2.2 绘制手机转轴部分图像 196
 - 16.2.3 绘制手机主体部分图像 198
 - 16.2.4 绘制手机面 199
 - 16.2.5 绘制侧边控制按钮 200
- 16.3 本章小结 201
- 16.4 拓展项目实训 202
 - 16.4.1 制作电子产品——鼠标 202
 - 16.4.2 制作电子产品——耳机 202
 - 16.4.3 制作数码播放器 203
 - 16.4.4 制作玻璃材质酒瓶 203

Chapter 17 海报招贴设计



- 17.1 行业知识导航 204
 - 17.1.1 海报的特点 204

17.1.2	海报设计的着重点	204
17.1.3	海报的种类	205
17.2	制作商业类饮料海报	205
17.2.1	创意风格解析	206
17.2.2	绘制背景图像	206
17.2.3	绘制并刻画招贴图像	206
17.3	本章小结	209
17.4	拓展项目实训	210
17.4.1	制作公益类环保海报	210
17.4.2	制作科技类博览会海报	210
17.4.3	制作商业类电影宣传海报	211
17.4.4	制作商业类房地产海报	211

Chapter 18 包装设计



18.1	行业知识导航	212
18.1.1	包装设计分类	212
18.1.2	包装设计的基本准则	213
18.2	制作可乐包装设计	213
18.2.1	创意风格解析	214
18.2.2	绘制易拉罐外形轮廓	214
18.2.3	填充渐变赋予易拉罐 立体效果	214
18.2.4	合成背景	217
18.3	本章小结	217
18.4	拓展项目实训	217
18.4.1	制作食品软包装	217
18.4.2	制作生活用品包装	218
18.4.3	制作饮料盒状包装	218
18.4.4	制作果酒包装	219

Chapter 19 DM 宣传单设计



19.1	行业知识导航	220
------	--------	-----

19.1.1	DM 单的特点	220
19.1.2	DM 单的种类	220
19.2	制作手机 DM 宣传单	221
19.2.1	创意风格解析	222
19.2.2	制作 DM 单背景	222
19.2.3	为图像添加说明文字和 装饰元素	224
19.2.4	添加背景并合成翻页效果	225
19.3	制作俱乐部宣传 DM 单	226
19.3.1	创意风格解析	226
19.3.2	绘制 DM 宣传单的背景	227
19.3.3	绘制主体文字	228
19.3.4	添加主体元素和文字	230
19.4	本章小结	230
19.5	拓展项目实训	231
19.5.1	制作理财产品宣传单	231
19.5.2	制作艺术杂志 DM 单	231
19.5.3	制作餐饮宣传 DM 单	232
19.5.4	制作工作室宣传单	232

Chapter 20 画册设计



20.1	行业知识导航	233
20.1.1	企业画册的设计要点	233
20.1.2	企业画册的分类	233
20.1.3	画册的纸张选择	234
20.2	制作企业形象宣传画册	234
20.2.1	创意风格解析	235
20.2.2	制作画册封面	235
20.2.3	制作画册内页	236
20.3	本章小结	238
20.4	拓展项目实训	238
20.4.1	制作时尚类房产画册	238
20.4.2	制作艺术类画册	239
20.4.3	制作房地产宣传画册	239
20.4.4	制作女性时尚休闲俱 乐部画册	240

Chapter 21 软件界面设计



21.1 行业知识导航	241
21.1.1 认识界面设计	241
21.1.2 界面设计的原则	242
21.2 制作蜗牛播放器界面	242
21.2.1 创意风格解析	243
21.2.2 绘制播放器外轮廓	243
21.3 本章小结	246
21.4 拓展项目实训	246
21.4.1 制作网络空间界面	246
21.4.2 制作手机界面	246
21.4.3 制作网页播放器界面	247
21.4.4 制作工作日历界面	247

Chapter 22 VI 系统设计



22.1 行业知识导航	248
22.1.1 区别认识 CI 设计和 VI 设计	248
22.1.2 VI 识别系统组成部分	248
22.2 制作企业 VI 识别系统手册	249
22.2.1 创意风格解析	249
22.2.2 绘制 VI 手册封面	250
22.2.3 绘制 VI 手册目录	251
22.2.4 绘制 VI 手册基础系统	252
22.2.5 绘制 VI 手册应用系统	253
22.2.6 绘制 VI 手册指示系统	254
22.3 本章小结	254
22.4 拓展项目实训	255
22.4.1 制作 VI 手册封面	255
22.4.2 制作 VI 手册目录	255
22.4.3 制作 VI 手册名片	256
22.4.4 制作 VI 手册挂牌吊旗	256

基础篇



本篇导引

基础知识篇分为 10 章，汇总了所有 CorelDRAW 软件常用知识点。为帮助读者更顺利进行学习，右侧展示了不同知识板块的学习比重，以及书中关键技术对应的课堂练习，以供读者借鉴参考。



重点知识



课堂练习

软件概述	安装软件
操作对象	复制连续图形
绘制图形	设计波普风格图形
填充图形对象	替换奶油蛋糕的颜色
交互式填充	快速调整背景
设置文本格式	添加个性文字
调整位图颜色	调整颜色并矫正构图
打印前的设置	定制个性化打印
基本操作	将图像导出到 Office
调整对象	创建花纹图形
编辑图形	综合使用工具
填充颜色	制作水晶按钮
交互式透明效果	制作矢量儿童插画
编辑文本	制作纹理文字效果
三维效果滤镜	制作翻页卡片
图形文件的输出设置	设置合并打印

※ **关键技术**：精粹软件相关的重点难点知识。

※ **课堂练习**：汇总软件重点难点的实战案例。

设计师指导

本章从 CorelDRAW X4 的应用领域入手, 对其工作界面以及 CorelDRAW X4 中的一些基本操作进行逐步讲解, 同时对 CorelDRAW X4 版本的新增功能进行介绍, 让用户对软件有一个全方位的认识。

核心知识点

- ① 了解 CorelDRAW X4 的应用领域以及软件的安装方法。
- ② 掌握 CorelDRAW X4 中文件的新建、打开、关闭和存储等基本操作。
- ③ 掌握 CorelDRAW X4 界面中页面大小、方向、缩放等调整操作。

1.1 CorelDRAW X4概述

CorelDRAW 于 1989 年诞生于加拿大的 Corel 公司, 是 Corel 公司家族的重要成员之一。随着图像处理软件的日益更新, CorelDRAW 已成为闻名于世的大众型软件, 其 X4 版本于 2008 年问世以来以其简洁的界面设计以及稳定的功能性, 让用户操作起来更得心应手。使用 CorelDRAW 软件可以绘制矢量图形, 下面就分别对矢量图的概念以及软件的应用领域进行介绍。

1.1.1 矢量图的概念

矢量图又称“向量图”, 是用一系列电脑指令描述和记录的图像, 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。矢量图最大的特点是它不受分辨率的影响, 因此在印刷时可以任意放大或缩小图形而不会影响出图的清晰度。如图所示分别为矢量图放大前后的对比效果, 连续放大图像也不会对图像效果有所影响。



1.1.2 CorelDRAW X4的应用领域

时下, 各种流行的设计元素冲击着人们的眼球, 矢量风格的设计作品显得大气而富有个性。CorelDRAW X4 以其强大的兼容功能摆脱了低版本的诸多限制, 在很大程度上提高了设计速度, 同时也改善了画质。使用该软件可绘制矢量图形并对各种图像进行互补性处理, 实现了如广告设计、招贴设计、CG 插画设计、标志设计、网站设计、包装设计以及书籍装帧设计等多领域的运用, 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受众接收到信息, 虽然表现手法多样, 但其最终目的相同。下面 3

则广告分别为视觉杂志广告、概念广告以及某品牌汽车广告。不难看出, 这些广告都利用 CorelDRAW 进行了相应的处理, 呈现矢量图像的效果, 同时具有强烈的艺术气息。



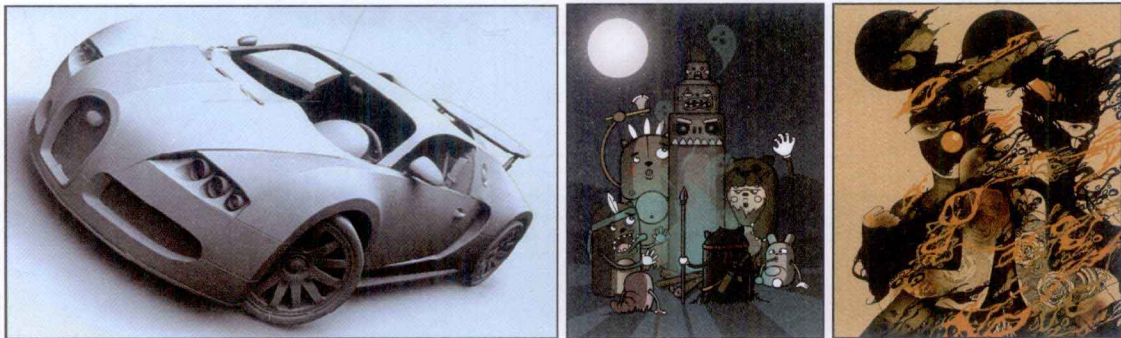
2. 招贴设计

从实质上讲, 招贴设计也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 3 则招贴图像皆较为简洁, 运用了 CorelDRAW 良好的图形绘制和编辑功能, 使图像呈现不同的色调和个性, 表现出不同的广告信息。



3. CG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。越来越多的插画师和场景概念设计师们都利用绘图软件绘制插画作品, 这种结合电脑的绘图方式很好地将创意和图像进行结合, 带来了更为真实、震撼的视觉效果。下面 3 则插画分别展示了在场景设计、卡通形象设计以及另类插图设计中 CorelDRAW 出色的绘图功能, 使图像呈现出真实、可爱、诡异的图像效果, 将设计理念与图像完全融合。



4. 标志设计

VI 的全称是 Visual Identity, 即企业 VI 视觉设计, 是企业 CI 形象设计的重要组成部分 (CI 是英文 Corporate Identity 的英文缩写, 直译为“企业形象规范体系”)。而标志设计则是 VI 识别系统设计中的一部分,

是一个企业或机构文件特质的象征，是抽象性的视觉符号。下面 3 幅图像中，不管是间接的标志还是较为复杂一点的树形标志，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手段之一，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大程度上促进产品的销售。下面 3 幅图像分别为锡箔材质、纸盒材质以及塑料材质的包装，其效果图也是利用 CorelDRAW X4 强大的绘图功能绘制的。



6. 书籍装帧设计

书籍装帧设计和包装设计有相似之处，书籍的封面类似于产品的外包装，精美的书籍封面可以更好地吸引读者的注意。而书籍的封面设计只是装帧设计的一部分，书籍中的版式设计可以组织出合理的视觉逻辑，帮助读者轻松地进行文字阅读。下面 3 幅图像分别为书籍的封面设计、立体效果和页面版式设计。



1.2 课堂练习：在电脑中安装CorelDRW X4

原始文件	第1章\无
最终效果	第1章\无
注意事项	软件安装位置的选择较为重要，建议用户不要安装在C盘，以免影响运行速度
任务要求	学会在电脑中安装CorelDRAW X4软件（这里以英文版为例）