

【全国职业教育精品课程规划教材】

Corel DRAW X3
tuxíng zhízuo xiàngmù shíxùn jiàochéng

Corel DRAW X3

图形制作项目实训教程

◎赵艳莉 邢彩霞 主编



素材、实例源文件下载网址: <http://www.ahstp.net/smxz.asp?classid=6>
电子教案索取邮箱: zhidabook@163.com

ARTIME
时代出版

时代出版传媒股份有限公司
安徽科学技术出版社

【全国职业教育精品课程规划教材】

Corel DRAW X3
tuxing zhízuò xiàngmù shíxùn jiàochéng

Corel DRAW X3

图形制作项目实训教程

◎赵艳莉 邢彩霞 主编



时代出版
APCTIME

时代出版传媒股份有限公司
安徽科学技术出版社

图书在版编目(CIP)数据

Corel DRAW X3 图形制作项目实训教程/赵艳莉,邢彩霞
主编. —合肥:安徽科学技术出版社,2010.9
ISBN 978-7-5337-4708-4

I. ①C… II. ①赵…②邢… III. ①图形软件, Corel-
DRAW X3-教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 116561 号

Corel DRAW X3 图形制作项目实训教程

赵艳莉 邢彩霞 主编

出版人:黄和平 选题策划:王勇 责任编辑:王勇
责任校对:程苗 责任印制:李伦洲 封面设计:朱婧
出版发行:时代出版传媒股份有限公司 <http://www.press-mart.com>
安徽科学技术出版社 <http://www.ahstp.net>
(合肥市政务文化新区圣泉路 1118 号出版传媒广场,邮编:230071)
电话:(0551)3533330

印制:合肥创新印务有限公司 电话:(0551)4456946
(如发现印装质量问题,影响阅读,请与印刷厂商联系调换)

开本:787×1092 1/16 印张:19.5 彩插 2 页 字数:450 千
版次:2010 年 9 月第 1 版 2010 年 9 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5337-4708-4

定价:38.00 元

版权所有,侵权必究

内 容 提 要

本书以目前常用的平面图形设计制作软件 CorelDRAW X3 为蓝本,采用项目教学模式编写,通过丰富的情景设定引出项目和任务,再由每个项目的具体实施来完整地介绍 CorelDRAW 图形设计和制作技术。本书以“必须、够用”为原则,力求降低理论难度,加大技能操作强度,形成练中学,直到会用及用好,循序渐进。

本书共 14 个单元,主要包括 CorelDRAW X3 基础知识、基本图形的绘制、线条的绘制和编辑、对象的操作与管理、编辑轮廓线与填充色彩、文本的处理、交互式工具的应用、特殊效果处理、位图的编辑处理、VI 企业形象设计与制作、产品的广告设计与制作、书籍装帧设计与制作、产品包装设计与制作、作品的输出等。

本书可作为全国职业院校电脑艺术设计类和计算机应用类相关课程的教学用书,也可作为平面设计爱好者的自学用书。

前 言

本书以目前常用的平面图形设计制作软件 CorelDRAW X3 为蓝本,采用项目教学模式的编写方式,通过丰富的情景设定引出项目和任务,再由每个项目的具体完成来完整地介绍 CorelDRAW 图形设计和制作技术,充分体现了“以服务为宗旨,以就业为导向,以能力为本位”的职业教育办学宗旨。本书的编写特点是:通过每个单元的若干项目的完成过程引出与之相关的知识点,每个项目目标的实现是在操作活动中完成的。每个项目由项目描述、项目分析、项目目标、若干任务的操作步骤、项目小结组成,在各任务的操作过程中以知识百科的形式穿插了操作中用到的与项目目标有关的知识点,以“必须、够用”为原则,力求降低理论难度,加大技能操作强度,形成练中学,直到会用及用好,循序渐进。通过提供的“贴心提示”“项目小结”等特色模块来巩固加深所学内容。在每一项目中为了突破难点,在项目小结中采用启发式的语言帮助学生巩固学习效果。另外,每一单元最后提供了“知识拓展”“单元小结”和“实训实习”等模块,用于知识的延伸和加强动手能力的训练。

本书共分 14 个单元,第 1~第 9 单元主要介绍了 CorelDRAW 软件的基础操作和应用,其内容的安排由浅入深,适合初学者从入门到提高的过程,使其快速掌握图形制作技巧;第 10~第 13 单元为综合应用,主要介绍 CorelDRAW 在企业 VI 形象设计、广告设计、书籍装帧设计和产品包装设计 4 个常用领域的应用,其中实例操作详细、清晰,专业知识丰富、实用,使读者很容易就上手了;最后一个单元介绍了作品的输出方法及制版印刷和喷绘写真的相关知识。

为方便教师教学、学生学习,本书配备了教学资源包,包括素材、所有项目的效果、电子教案等,可从封面上提供的网址下载使用。

本课程的教学时数为 108 学时,各单元的参考教学课时见以下课时分配表。另外,开设本课程之前建议最好先期学习 Photoshop 等平面设计软件。

单 元	教 学 内 容	课 时 分 配	
		讲 授	实践训练
第 1 单元	CorelDRAW X3 基础知识	2	2
第 2 单元	基本图形的绘制和编辑	2	6
第 3 单元	线条的绘制和编辑	2	6
第 4 单元	对象的操作与管理	2	6
第 5 单元	编辑轮廓线与填充色彩	2	6
第 6 单元	文本的处理	2	6
第 7 单元	交互式工具的应用	2	6
第 8 单元	特殊效果处理	2	6



续表

单 元	教 学 内 容	课 时 分 配	
		讲 授	实 践 训 练
第 9 单元	位图的编辑处理	2	6
第 10 单元	VI 企业形象设计与制作	2	6
第 11 单元	产品的广告设计与制作	2	8
第 12 单元	书籍装帧设计与制作	2	6
第 13 单元	产品包装设计 with 制作	2	8
第 14 单元	作品的输出	2	2
课时总计		28	80

本书由赵艳莉、邢彩霞担任主编。参加本书编写的有赵艳莉、邢彩霞、杨书艳、张祥云、周华、胡丹丹、艳鹏、翟岩、朱剑涛、方德花、张勇。赵艳莉对本书进行了统稿和整理。宋哲理、王国志在本书的素材整理和课件制作上提供了很大帮助,在此表示感谢。

由于作者水平有限,书中难免存在错误和不妥之处,敬请广大读者批评指正。

编 者

目 录

第 1 单元 CorelDRAW X3 基础知识	1
项目 1 认识 CorelDRAW X3	2
项目 2 CorelDRAW X3 文件的基本操作练习	7
项目 3 学习图形图像基础知识	11
单元小结	14
实训练习	15
第 2 单元 基本图形的绘制	16
项目 1 绘制公共场所标识	17
项目 2 绘制手提袋	26
项目 3 绘制“横冲直撞的”螃蟹	33
单元小结	40
实训练习	40
第 3 单元 线条的绘制和编辑	42
项目 1 绘制“树”的轮廓线条	43
项目 2 绘制狐狸造型	50
项目 3 手绘矢量玫瑰	56
单元小结	66
实训练习	66
第 4 单元 对象的操作与管理	68
项目 1 绘制四色环标志	69
项目 2 制作拼图	76
项目 3 制作邮票	84
单元小结	91
实训练习	92
第 5 单元 编辑轮廓线与填充色彩	93
项目 1 绘制圣诞老人	94
项目 2 绘制脸谱	100
项目 3 绘制插画	118
单元小结	129
实训练习	129



第 6 单元 文本的处理	130
项目 1 设计名片	131
项目 2 设计食品宣传页	135
项目 3 制作标贴	142
项目 4 编辑曲线文字	147
单元小结	151
实训练习	151
第 7 单元 交互式工具的应用	153
项目 1 绘制缤纷蝴蝶	154
项目 2 绘制花朵	161
项目 3 绘制水墨荷花	170
项目 4 绘制立体文字	174
单元小结	179
实训练习	179
第 8 单元 特殊效果处理	181
项目 1 宣传页的设计制作	182
项目 2 灯箱广告的设计制作	187
项目 3 POP 海报的设计制作	190
单元小结	193
实训练习	194
第 9 单元 位图的编辑处理	195
项目 1 设计化妆品广告	196
项目 2 制作浮雕文字	201
项目 3 设计光盘封面	208
单元小结	211
实训练习	211
第 10 单元 VI 企业形象设计与制作	212
项目 1 了解 VI 企业形象设计的基础知识	213
项目 2 大学城 VI 设计	215
项目 3 大学生艺术节 VI 设计	217
项目 4 网络技能大赛 VI 设计	220
单元小结	224
实训练习	224
第 11 单元 产品广告设计与制作	225
项目 1 了解产品广告设计的基础知识	226

项目 2 化妆品广告设计	232
项目 2 自行车广告设计	237
项目 3 矿泉水广告设计	241
单元小结	247
实训练习	247
第 12 单元 书籍装帧设计与制作	249
项目 1 了解书籍装帧的基础知识	250
项目 2 散文集《竹轩集》的封面设计	253
项目 3 教材《色彩构成》的封面设计	258
单元小结	263
实训练习	263
第 13 单元 产品包装设计与制作	264
项目 1 了解产品包装的基础知识	265
项目 2 嫩肤水的包装设计	267
项目 3 果啤的包装设计	277
单元小结	283
实训练习	284
第 14 单元 作品的输出	285
项目 1 打印作品	286
项目 2 发布作品	291
项目 3 了解制版印刷的基本知识	294
项目 4 了解喷绘写真的应用	298
单元小结	302
实训练习	302

第1单元

CorelDRAW X3 基础知识

本单元学习 CorelDRAW X3 的基础知识, 要求掌握 CorelDRAW X3 的启动和退出方法, 熟悉 CorelDRAW X3 的工作界面, 掌握在 CorelDRAW X3 中新建、打开、导入、导出、保存和关闭图形文件的方法, 了解矢量图、位图、分辨率和色彩等有关图形图像的基础知识。通过本单元学习, 为后续深入的学习打下坚实的基础。

本单元由以下 3 个项目组成:

项目 1 认识 CorelDRAW X3。

项目 2 CorelDRAW X3 文件的基本操作练习。

项目 3 学习图形图像基础知识。



项目 1 认识 CorelDRAW X3

项目描述

CorelDRAW 是加拿大 Corel 公司开发的一款十分优秀的矢量图形设计软件,该软件在平面广告设计、VI 企业形象设计、产品包装设计、建筑装潢设计、网页设计和印刷制版等多个领域被广泛应用。尤其是于 2006 年推出的图形软件设计包 CorelDRAW X3,它在 CorelDRAW 12 的基础上进行了重大的改进和升级,拥有完美而又强悍的功能,是卓越的平面图形设计软件。用户使用 CorelDRAW X3 可以制作出具有专业水准的平面设计作品。

项目分析

该项目首先要掌握 CorelDRAW X3 的启动和退出方法,然后了解 CorelDRAW X3 工作界面的组成及各部分的名称和作用。本项目可分解为以下任务:

任务 1 CorelDRAW X3 的启动与退出练习。

任务 2 CorelDRAW X3 工作界面的基本操作练习。

项目目标

- 掌握 CorelDRAW X3 的启动与退出方法。
- 熟悉 CorelDRAW X3 的工作界面。



任务 1 CorelDRAW X3 的启动与退出练习

操作步骤

①在桌面上双击 CorelDRAW X3 的快捷图标,如图 1-1 所示,启动 CorelDRAW X3。

②在弹出的 CorelDRAW X3“欢迎屏幕”(如图 1-2 所示)中,单击“新建”图标,即可进入 CorelDRAW X3 的工作界面。



CorelDRAW X3

图 1-1 CorelDRAW X3 的快捷图标



图 1-2 CorelDRAW X3 的“欢迎屏幕”

③单击工具属性栏中“纸张类型”下拉列表按钮,选择纸张类型为 A6。



贴心提示

启动 CorelDRAW X3 新建文件后,CorelDRAW X3 自动给新的图形文件命名为“图形 1. Cdr”,纸张类型默认为 A4。

④执行“文件”→“退出”命令,退出 CorelDRAW X3。



知识百科

1. CorelDRAW X3 的“欢迎屏幕”

从“开始”按钮启动或从“桌面快捷方式”启动 CorelDRAW X3 时,首先出现 CorelDRAW X3 的“欢迎屏幕”窗口,如图 1-2 所示。“欢迎屏幕”的窗口提供了 6 个选项,它们的功能分别是“创建新图形文件”、“打开上次编辑过的文件”、“打开已保存的图形文件”、“从模板新建文件”、“CorelDRAW 学习窗口”和“新增功能”。

取消勾选“启动时显示这个欢迎屏幕”复选项,在下次启动 CorelDRAW X3 时,将不会弹出“欢迎窗口”。如果想让其再次出现,可在已启动该软件的前提下,执行“工具”→“选项”命令,在弹出的“选项”对话框中,首先分别选择“工作区”和“常规”选项,然后在“CorelDRAW 启动”下拉列表中选择“欢迎屏幕”选项即可。

2. 退出 CorelDRAW X3

1) 由“菜单”退出

执行“文件”→“退出”命令,即可退出 CorelDRAW X3。

2) 由“关闭”按钮

单击“标题栏”右边的“关闭”按钮 ,即可退出 CorelDRAW X3。

退出 CorelDRAW X3 之前,如果正在编辑的图形文件没有存盘,系统将弹出“保存文件”提示框,如图 1-3 所示。

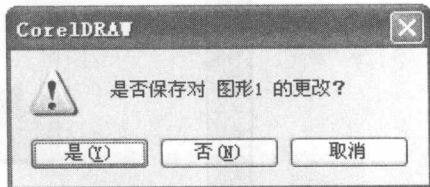


图 1-3 “保存文件”提示框



任务 2 CorelDRAW X3 工作界面的基本操作练习

操作步骤

①启动 CorelDRAW X3 后,在工作界面中,将光标移至“标准工具栏”左边的灰色线条上按住鼠标左键拖曳,如图 1-4 所示,可以以浮动的方式显示“标准工具栏”,如图 1-5 所示。

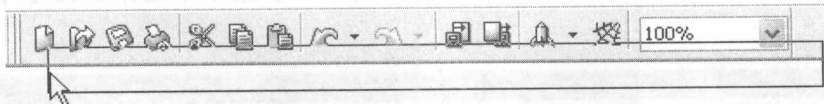


图 1-4 拖曳“标准工具栏”

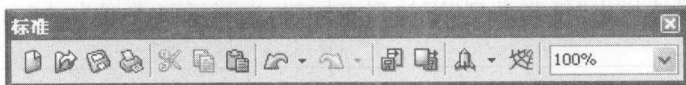


图 1-5 以浮动的方式显示“标准工具箱”



贴心提示

在 CorelDRAW X3 的工作界面中,菜单栏、标准工具箱、工具箱、工具属性栏、泊坞窗等均以浮动的方式显示。

②执行“窗口”→“工具箱”→“工具箱”命令,显示或隐藏工具箱。

③执行“窗口”→“调色板”→“默认 CMYK 调色板”命令,显示或隐藏 CMYK 调色板。

④执行“窗口”→“泊坞窗”→“艺术笔”命令,显示或隐藏“艺术笔”面板。



知识百科

CorelDRAW X3 的工作界面友好,工具箱、工具属性栏和泊坞窗等布局合理,给设计者带来极大的方便。CorelDRAW X3 的工作界面如图 1-6 所示。

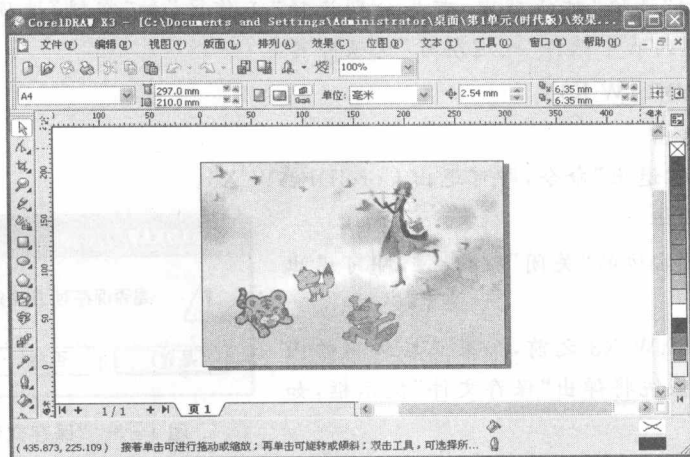


图 1-6 CorelDRAW X3 的工作界面

1. 标题栏

标题栏默认的位置在工作界面的最顶端,左边显示 CorelDRAW 的版本号和正在绘制的图形文件名,右边有“最小化”、“最大化”和“关闭窗口”3 个按钮。

2. 菜单栏

菜单栏中有 11 个菜单选项。单击某菜单项,可在下拉菜单中选择要执行的命令,如图 1-7 所示。

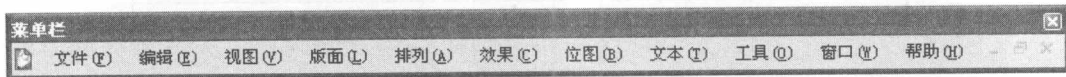


图 1-7 菜单栏

3. 标准工具栏

标准工具栏集合了一些最常用的命令,单击某按钮,可以以快捷方式执行“新建”、“打开”、“保存”、“导入”和“导出”文件以及“复制”和“粘贴”等操作,如图1-5所示。

4. 工具箱

工具箱默认的位置在工作界面的左边,其中放置了各种绘制和编辑矢量图形的工具以及矢量图形特殊效果制作工具,如图1-8所示。单击某按钮选择该工具,即可在页面内绘制或编辑图形。

有些工具按钮右下角有“黑色小三角”,表示其中有一组工具,光标指向某工具组按钮按下左键稍等可弹出该组工具,如图1-9所示。

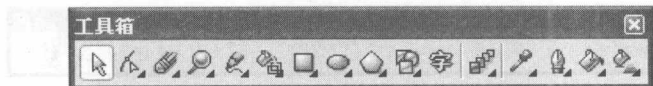


图 1-8 工具箱

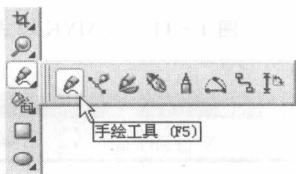


图 1-9 “曲线”工具组

5. 工具属性栏

工具属性栏显示所选工具的属性。不同的工具属性栏,其选项和功能也不相同。如“矩形”工具属性栏可用于调整对象的“位置”“大小”和“轮廓宽度”,进行“旋转”和“镜像”等操作,如图1-10所示。

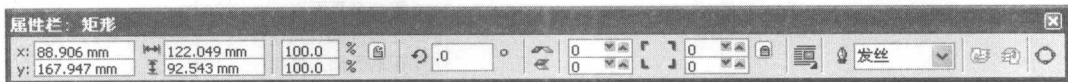


图 1-10 “矩形”工具属性栏

6. 调色板

调色板默认的位置在工作界面的右边,默认的调色板模式是 CMYK 模式。选中图形对象后,单击某色块可为图形对象填充该颜色,右击某色块可设置对象轮廓为该颜色;单击“取消颜色”按钮  可取消填充色,右击“取消颜色”按钮  可取消轮廓线颜色,如图1-11所示。

7. 泊坞窗

泊坞窗是包括多种菜单命令的面板组合,它提供了更方便的编辑、组织和管理对象的方式。如图1-12所示为执行“窗口”→“泊坞窗”→“变换”命令,打开的“变换”泊坞窗,再执行该命令,可以关闭该泊坞窗。

8. 绘图页面

绘图页面是进行绘图、编辑操作的工作区域,位于该区域内的图形对象可以被打印输出。在无对象选中时,属性栏中显示当前页面纸张的类型、尺寸、方向、微调偏移量和再制距离(复制产生的对象与原对象之间的距离)等信息,并可以重新设置纸张的这些参数,如图1-13所示。

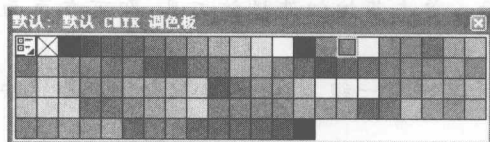


图 1-11 “CMYK 模式”调色板

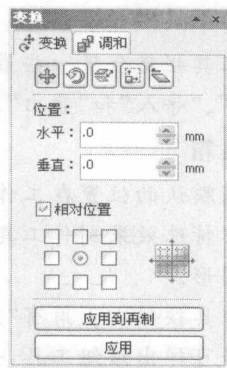


图 1-12 “变换”泊坞窗



图 1-13 “绘图页面”属性栏

9. 页面控制栏

CorelDRAW X3 具有处理多页面文件的功能,可以在一个文件内创建多个页面。在页面标签上单击鼠标右键,在弹出的菜单中可以选择对页面执行插入、删除和重命名等操作,如图 1-14 所示。

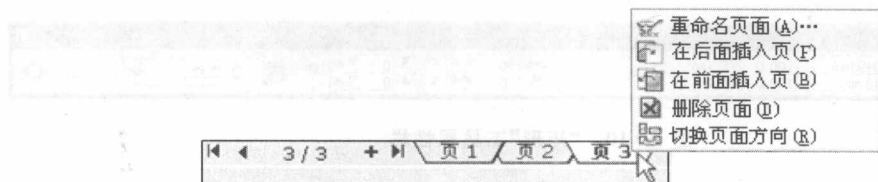


图 1-14 页面控制栏

10. 状态栏

状态栏位于工作界面的底部,用于显示当前工作状态的相关信息,如被选中对象的简要属性、工具使用提示及光标坐标的位置等信息,如图 1-15 所示。

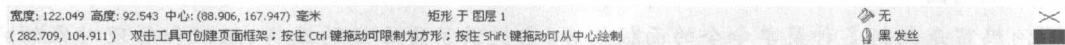


图 1-15 状态栏

项目小结

本项目介绍了 CorelDRAW X3 的启动和退出方法,以及 CorelDRAW X3 的工作界面和页面设置。可以在创作中合理地设置页面尺寸、版面样式等。



项目2 CorelDRAW X3 文件的基本操作练习

项目描述

用 CorelDRAW X3 可以轻松地将图形文件合成在一起,构成生动、逼真、意想不到的画面。本项目中美丽的少女演奏着动听的曲子,动物们听到这美妙的音乐,跑出来跳起欢快的舞蹈。图形文件合成效果如图 1-16 所示。

项目分析

本项目通过执行“新建”、“导入”文件命令,使用“挑选”工具完成图像的合成,然后“保存”图形文件。在 CorelDRAW X3 中创建的文件可以导出多种不同类型的文件。本项目可分解为以下任务:

任务1 新建、打开、导入文件。

任务2 导出、保存、关闭文件。

项目目标

- 掌握新建、打开、导入和导出文件的方法。
- 掌握 CorelDRAW X3 中保存和关闭文件的方法。
- 了解图形图像文件的类型。

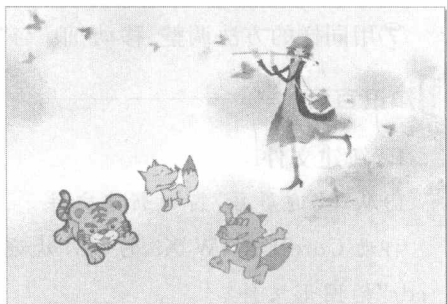


图 1-16 图形文件的合成效果



任务1 新建、打开、导入文件

操作步骤

- ①启动 CorelDRAW X3 后,单击标准工具栏上的“新建”按钮,创建图形文件。
- ②在属性栏上设置纸张类型为 A4,单击“横排”按钮,横排页面。
- ③执行“文件”→“导入”命令,打开“导入”对话框,如图 1-17 所示;选择素材文件“背景图片”,单击“导入”按钮。
- ④选择工具箱中的“挑选”工具,单击导入的图片“背景图片”选中它,拖曳黑色控点,如图 1-18 所示,调整背景图片与页面同样大小。
- ⑤执行“文件”→“导入”命令,分别导入“狼”“狐狸”和“老虎”等素材图片,如图 1-19 所示。
- ⑥选择工具箱中的“挑选”工具,单击素材图片“老虎”选中它,拖曳黑色控点调整“老虎”图片大小并移动到合适的位置,如图 1-20 所示。

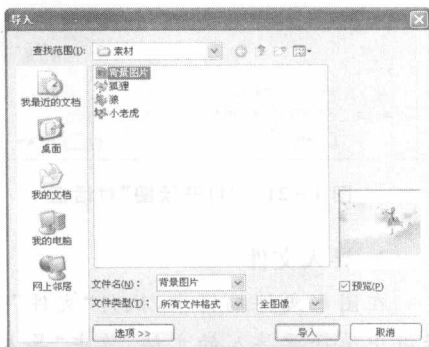


图 1-17 “导入”对话框

图 1-19 导入的素材图片

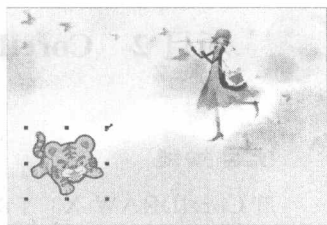


图 1-20 缩放和移动对象

⑦用同样的方法调整、移动“狼”与“狐狸”图片到合适的位置,最终效果如图 1-16 所示。

知识百科

1. 新建文件

1)从“欢迎屏幕”窗口新建文件

启动 CorelDRAW X3 时,在“欢迎屏幕”窗口中单击“新建”图标,可以新建名为“图形 1. cdr”的图形文件。

2) 从“菜单栏”新建文件

启动 CorelDRAW X3 后,执行“文件”→“新建”命令或按快捷键“Ctrl+N”,可以新建图形文件。

3) 从“标准工具栏”新建文件

启动 CorelDRAW X3 后,单击标准工具栏上的“新建”按钮,可以新建图形文件。

2. 打开文件

1)从“欢迎屏幕”窗口打开文件

启动 CorelDRAW X3 时,在“欢迎屏幕”窗口中单击“打开”图标,弹出“打开绘图”对话框,如图 1-21 所示;选择要打开的文件,单击“打开”按钮,即可打开图形文件。



2) 从“菜单栏”打开文件

启动 CorelDRAW X3 后, 执行“文件”→“打开”命令或按快捷键“Ctrl+O”, 即可在弹出的“打开绘图”对话框中打开图形文件。

3)从“标准工具栏”打开文件

启动 CorelDRAW X3 后,单击标准工具栏上的“打开”按钮,同样可以在弹出的“打开绘图”对话框中打开图形文件。

3. 导入文件

在图形文件编辑中,执行“文件”→“导入”命令或按快捷键“Ctrl+I”,在弹出的“导入”对话框中选择要导入的文件,单击“导入”按钮,鼠标光标变为如图 1-22 所示形状,在页面内单击鼠标左键,即可导入图形文件。