

- 国内资深培训讲师和一线设计高手携手编著
- 基于上一版畅销图书调研分析全新改版升级



35家
著名职业院校和
电脑培训机构
联盟策划

蓝色畅想

CorelDRAW X5 基础入门与范例提高

(全新第二版)

前沿文化 编著

1 大型多媒体教学系统 & 大型多媒体教学系统



- 33堂总长8小时多媒体语音教学视频
- 全书范例所用素材文件与最终源文件
- 配套PPT幻灯片方便教学与自我温习

附赠

2090个矢量与位图图片素材
(CDR、AI、EPS、JPG、TIF、
PSD、WMF)，为日后的学习
和工作储备资源

全新七位一体完整高效速学方案

3.7 上机实战——绘制漫画截图效果

83



4.7 上机实战——制作卡片封面效果

99



6.5 制作卡通背景图

134



6.6.2 上机练习题

138



7.3 上机实战——制作超市标价签

152



7.4.2 上机练习题

156



8.5 上机实战——制作嘉宾证卡片效果

173

2010 2020
建队十周年庆典

嘉宾证

八强赛	日期	时间	对阵
	7月02日	22:00	E1对阵VSG1和H2的胜者
	7月03日	02:30	A1对阵VSC1和D2的胜者
	7月03日	22:00	B1对阵VSD1和C2的胜者
	7月04日	02:30	H1对阵VSF1和EY的胜者

章程有组织章程和业务章程之分。组织章程适用于组织、团制定组织规程；业务章程适用于单位在行使业务职权时制定的规则。
从实践来看，组织章程用得较多，业务章程与组织章程的共同点也比较多，这里着重介绍组织章程的特点和写作。

乐田市 | 明星排球协会
LETIAN SHI

8.6.2 上机练习题

177

小狗证

姓名	主人叫我小二黑
年龄	5个月
爱好	啃骨头、逛下水沟

9.5 上机实战——制作积木包装正面

207

多可爱

儿童益智 积木拼图

1-3岁小孩适用

厂址：多可爱市多可爱街10号
联系电话：0859-8305480
欢迎大众应用本产品。

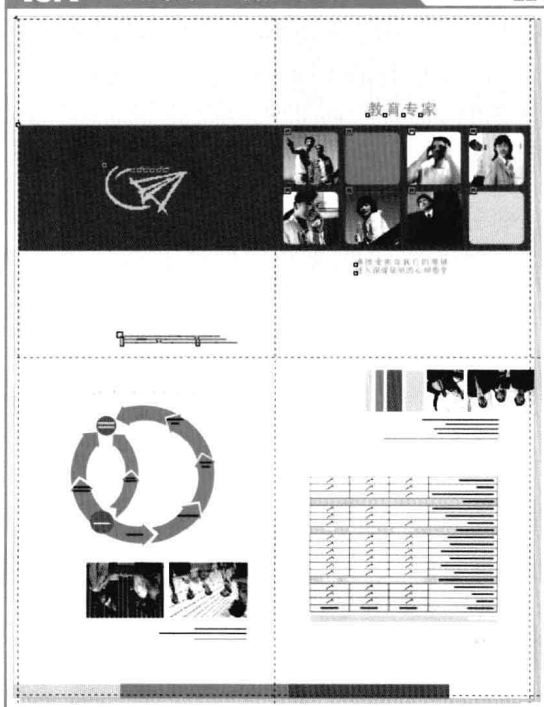
9.6.2 上机练习题

211



10.4 上机实战——排版与出血

221



第11章 VI形象设计——制作企业形象墙

227



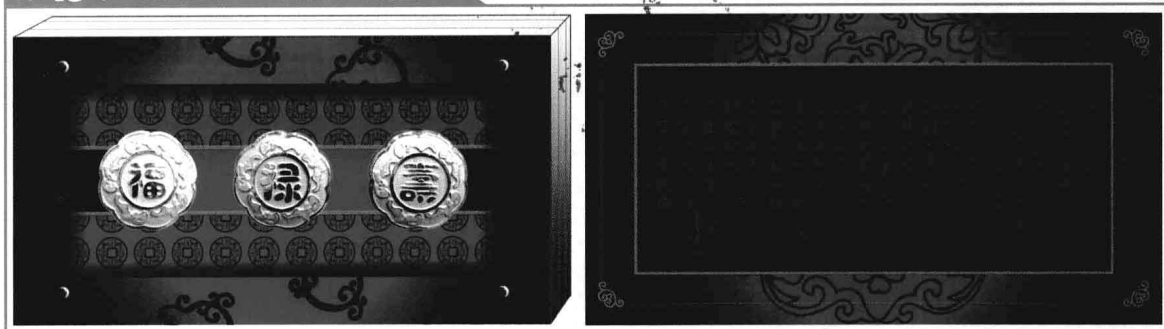
第12章 海报广告设计——制作母亲节盛典宣传海报

247



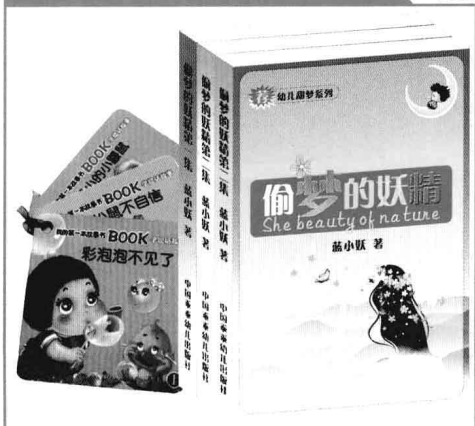
第13章 包装设计——制作月饼礼盒

265



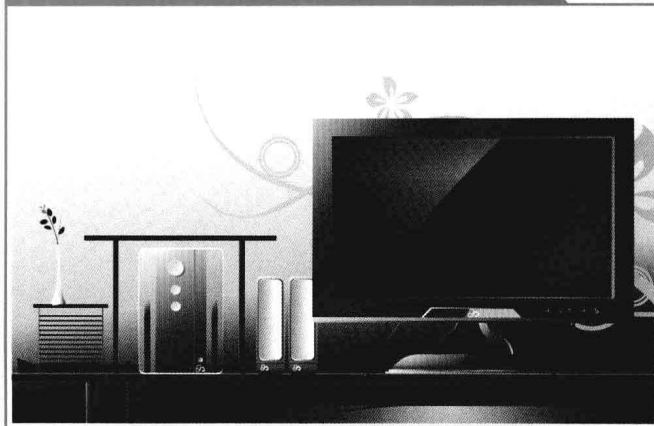
第14章 装帧设计——制作
幼儿图书封面

282



第15章 工业产品设计——制作电脑显示器

300





蓝色畅想

CorelDRAW X5 基础入门与范例提高

(全新第二版)

前沿文化 编著



 科学出版社

内 容 简 介

CorelDRAW是Corel公司推出的一款功能强大的图形图像处理软件,是矢量图设计界应用最为广泛的软件,它将平面设计和图形图像的编辑推向了一个更高、更灵活的艺术水准。

本书从实际应用的角度出发,本着易学易用的特点,采用零起点学习软件基本操作,应用实例提升设计水平的写作结构,全面、系统地介绍了CorelDRAW X5的基本操作与应用技巧,主要内容包括CorelDRAW X5基础入门、CorelDRAW X5的基本操作、绘制和编辑基本图元、对象操作与管理、图像颜色的填充与编辑、曲线编辑和对象变形、图形的特效应用、文本与表格的编辑、位图的编辑与处理、打印输出、VI形象设计、海报广告设计、包装设计、装帧设计、工业产品设计等。

本书附带多媒体教学光盘,提供书中所有范例和上机练习的素材文件及最终效果源文件,并提供电子教案PPT幻灯片文件,方便教学和自我温习。除此之外,光盘中还超值附赠了2090个矢量与位图图片素材(CDR、AI、EPS、JPG、TIF、PSD、WMF),为日后的学习和工作储备资源。

本书完全满足不同层次、各种学历、各类行业读者的实际需求,适合作为平面设计初、中级用户的自学教材及各类培训学校的教学用书,同时也可作为各大、中专院校的平面设计教材。有一定经验的设计人员也可将本书作为提高制作水平的参考资料。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X5 基础入门与范例提高/前沿文化编著.

—2版.—北京:科学出版社,2010

(蓝色畅想)

ISBN 978-7-03-029719-8

I. ①C… II. ①前… 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242108号

责任编辑:魏胜 胡子平 徐晓娟 / 责任校对:高宝云

责任印刷:新世纪书局 / 封面设计:彭琳君

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

中国科学出版集团新世纪书局策划

北京市艺辉印刷有限公司印刷

中国科学出版集团新世纪书局发行 各地新华书店经销

*

2011年2月第一版

2011年2月第一次印刷

印数:1—4 000

开本:16开

印张:20

字数:486 000

定价:46.00元(含1DVD价格)

(如有印装质量问题,我社负责调换)

计算机已成为人们生活和工作中的重要工具，计算机应用技能也成为我们赖以生存和生活的最基本技能。随着计算机技术的快速发展，各个行业对从业人员的计算机应用水平的要求也越来越高，特别是设计行业的从业人员。据调查，目前从事计算机设计人员的数量已占据计算机技术从业人员的40%左右。可以说，无论你在哪个行业、哪个公司工作，都离不开设计与宣传。

为此，我们组织国内35家著名职业院校和电脑职业培训机构联盟策划了“蓝色畅想”系列图书，主要以目前国内最热门的几个设计行业为目标，针对希望进入这些行业的从业人员，聘请国内资深培训讲师和教研总监，编写了本套选题的相关科目。

丛书介绍

本套丛书汇集了众多电脑应用设计高手和教学一线老师多年的软件使用技巧、教学经验，让初学者能够快速掌握相关的知识。丛书涵盖了目前计算机设计应用中的常见领域，目前推出的第一批图书具体科目如下：

- ◆ 《蓝色畅想——3ds Max 2011中文版基础入门与范例提高》（全新第二版）
- ◆ 《蓝色畅想——Flash CS5基础入门与范例提高》（全新第二版）
- ◆ 《蓝色畅想——Photoshop CS5基础入门与范例提高》（全新第二版）
- ◆ 《蓝色畅想——CorelDRAW X5基础入门与范例提高》（全新第二版）
- ◆ 《蓝色畅想——After Effects CS4基础入门与范例提高》（全新第二版）
- ◆ 《蓝色畅想——Premiere Pro CS4中文版基础入门与范例提高》（全新第二版）

.....

丛书特色

本套图书是“蓝色畅想”的第二版，也是全新升级版。“蓝色畅想”第一版系列图书自上市以来，受到广大计算机自学者和教师的好评，第二版图书在结合第一版图书市场调研的基础之上，对图书进行了与时俱进的改版和升级。无论是图书的体例结构，还是知识内容，都是根据当前电脑职业教育与培训市场的特点，并结合读者自学需求、从零开始，由浅入深地进行编写，突出“老师易教、学生易学”的宗旨。

● 全新的体例结构

图书在内容安排上，整体分为两个部分。第1部分为基础入门篇，通过本篇内容的学习，可以让读者掌握相关软件的功能应用，进而达到从不懂到懂、从不熟练到熟练的目的。第2篇为范例提高篇，通过本篇内容的学习，让读者学习相关软件在各个设计行业中的实际应用，并学习与设计行业相关的专业技能知识，进而达到精通应用的目的。

在编写每章内容时，首先让读者知道学习本章时哪些是重点知识、哪些是难点知识→其次结合相关实例，进行知识技能的讲解→然后结合本章内容，专门给读者安排了一节

“上机实战”的内容，通过实战案例讲述，让读者掌握本章知识技能的综合应用→最后，为了巩固读者的学习技能，安排了“拓展训练”内容，通过笔试题，让读者更加深入地理解和掌握相关技能知识，通过上机练习题，让读者进一步熟练操作。

同时，全书在写作中还根据实际需求穿插了丰富的栏目板块，如“行家提示”、“专家点拨”、“课堂问答”。

● 丰富的设计案例

作为设计软件，学习后主要就是用来设计各种作品，因此，案例是非常重要的。对于初学者来说，丰富的案例一方面可以加强技能知识的熟练应用，另一方面可以学习到相关的设计经验与技巧。

本套图书中的相关案例都是结合软件在各个行业中的应用来举例，并且还讲述了行业设计的相关经验与专业知识，具有很强的针对性和极高的参考价值，重点解决了读者最关心的“学”与“用”两个关键问题。

● 配套的增值服务

相关图书都附带一张精心开发的专业级DVD多媒体教学光盘，配套与图书内容讲解同步的语音教学视频文件，自学读者可以像看电影一样，轻轻松松学会各种专业技能的应用。另外，光盘中还提供了与书中讲解同步的素材文件和结果文件，无论是老师教，还是学生学，都非常方便和实用。

本套图书除了可以作为广大自学者学习用书外，还可以作为大中专职业院校或者培训机构的教材用书。为了方便老师教学使用，还提供了教学增值服务资源，包括电子课件、学习计划、习题答案等，可以分别在光盘中和书中找到这些资源。

最后，祝读者朋友们早日学有所成，掌握相关的软件技术，轻松应对未来的职业挑战。

《蓝色畅想——CorelDRAW X5基础入门与范例提高》是“蓝色畅想”系列图书中的一本。由国内35家著名电脑职业培训机构和职业院校联盟策划。作者都是来自教育一线的教师，他们具有丰富的教学经验、严谨的工作作风和专业的学术水平，为保证本系列图书的品质提供了重要基础。

关于本书

根据当前中国电脑职业教育与培训市场的特点，结合读者自学需求，从初学者角度出发，以“实际应用”为线索，从零开始，通过大量丰富的实例，系统并全面地讲解了CorelDRAW X5软件在平面设计中的应用。

本书在内容的设置上具有极强的专业性，以满足职业的工作需求作为写作出发点，全力提高学习的针对性和适应性，增强学生就业以后胜任职业岗位的能力，因此，在写作时重点解决职业技能中“学”与“用”两个关键问题。

全书内容安排由浅入深，语言文字通俗易懂，实例题材丰富多样，每个操作步骤的介绍都清晰准确，既可作为大中专类职业院校或者相关行业的培训教材，也可供广大CorelDRAW初学者、矢量图平面设计爱好者作为自学用书。

内容安排

全书总共15章，内容安排分为两部分。第1部分为基础入门，包括第1~10章，主要内容有：CorelDRAW X5基础入门、CorelDRAW X5的基本操作、绘制和编辑基本图元、对象操作与管理、图像颜色的填充与编辑、曲线编辑和对象变形、图形的特效应用、文本与表格的编辑、位图的编辑与处理、打印输出。第2部分为范例提高，包括第11~15章，主要通过几章综合的典型实例，介绍了利用CorelDRAW X5进行VI形象设计、海报广告设计、包装设计、装帧设计、工业产品设计的方法和过程。

本书章节内容具体安排如下。

内容安排	内容安排
第1章 CorelDRAW X5基础入门	第9章 位图的编辑与处理
第2章 CorelDRAW X5的基本操作	第10章 打印输出
第3章 绘制和编辑基本图元	第11章 VI形象设计——制作企业形象墙
第4章 对象操作与管理	第12章 海报广告设计——制作母亲节盛典宣传海报
第5章 图像颜色的填充与编辑	第13章 包装设计——制作月饼礼盒
第6章 曲线编辑和对象变形	第14章 装帧设计——制作幼儿图书封面
第7章 图形的特效应用	第15章 工业产品设计——制作电脑显示器
第8章 文本与表格的编辑	

特色介绍

全书内容安排由浅入深，语言文字通俗易懂，实例题材丰富多样，每个操作步骤的介绍都清晰准确，非常方便初学者学习。

- **图解标注，易学易懂：**在写作方式上，采用“步骤讲述+图解标注”的方式进行编写，操作简单明了，浅显易懂。读者按照书中的“图解步骤”一步一步地操作，就可以做出与书中同步的效果。
- **教学光盘，超值实用：**本书附带一张精心开发的专业级DVD多媒体教学光盘，配套与图书内容讲解同步的语音教学视频文件，读者只需跟着讲解进行同步操作就可学会，像看电影一样，轻轻松松就可熟练掌握CoreIDRAW X5软件的应用技能，学习效果立竿见影。另外，光盘中还提供了与书中讲解同步的素材文件、最终效果源文件。读者在学习时，可以打开素材文件，与书中知识讲解进行同步操作，提高学习效率，特别对无基础的初学读者更有使用价值。除此之外，光盘中还超值附赠了2090个矢量与位图图片素材（CDR、AI、EPS、JPG、TIF、PSD、WMF），为日后的学习和工作储备资源。
- **实例丰富，操作性强：**书中每一个知识点都以实际应用中的实例进行讲解，而不是单一地只讲知识点的操作方法。在实例的实际应用中，穿插知识点的使用方法与技巧，让读者学习起来感觉实用性强、内容不空洞。而且，很多实例都来自我们生活、工作中的案例，其参考价值较高。
- **双色印刷，学习轻松：**图书使用双色印刷，内容轻重明了、结构清晰、版面美观，读者阅读不累。同时，全书在写作中还根据实际需求，穿插丰富的栏目板块，如“行家提示”、“专家点拨”、“课堂问答”。具体阅读和学习说明如下。
 - ◎ 行家提示：像老师和内行人士一样提示读者在学习或操作使用过程中的注意事项。
 - ◎ 专家点拨：像专家和高手一样告诉读者在操作应用中的使用经验、操作技巧或另外的快捷操作方法。
 - ◎ 课堂问答：主要针对初学读者进行操作应用中的疑难解答。首先站在读者角度提出问题，然后站在老师或专家角度给予解答。

最后，真诚感谢读者购买本书。您的支持是我们最大的动力，我们将不断努力，为您奉献更多、更优秀的图书。

由于计算机技术飞速发展，加上编者水平有限、时间仓促，不妥之处在所难免，敬请广大读者和同行批评指正。如果您有任何意见或建议，欢迎与本书策划编辑联系（ws.david@163.com）。

编者

2010年12月

学习计划

软件学习目标

通过本书内容的学习，主要让学生和读者达到以下目标：

- ◆ 认识和掌握CorelDRAW平面设计的基础知识；
- ◆ 掌握CorelDRAW的基本操作；
- ◆ 掌握CorelDRAW图形绘制与编辑方法；
- ◆ 掌握图形对象的组织与管理方法；
- ◆ 掌握图形颜色的填充与造型修改；
- ◆ 掌握CorelDRAW图形特效的制作方法；
- ◆ 掌握文本在平面设计中的应用；
- ◆ 掌握位图处理与打印输出。

应用技能目标

CorelDRAW在平面设计行业中应用得非常广泛，也是希望从事平面设计行业人员的最基本技能。通过本书的学习，读者应该达到以下应用技能目标：

- ◆ 掌握CorelDRAW平面设计的必知要素（如图形类型、色彩模式、文件格式等）；
- ◆ 能熟练使用CorelDRAW X5进行图形的绘制与填色处理；
- ◆ 能使用CorelDRAW X5的造型功能，编辑与制作各种矢量图形；
- ◆ 能熟练使用CorelDRAW X5设计各种标志、及进行平面广告的设计与制作；
- ◆ 能熟练使用CorelDRAW X5进行产品造型设计。

学习重点、难点

在学习本书内容时，其知识重点、难点分别如下。

学习重点	学习难点
工具箱中绘图工具的灵活应用	图形颜色的填充方式与技巧
图形的造型与填色	曲线图形的编辑与变形
对象的管理与组织	位图的特效处理
文字的录入与编辑	打印与输出的相关参数设置
矢量图与位图的转换处理	

学时安排建议

结合多位一线教学专家和老师的经验，以及自学成功者的一些实际体验，现就本书学习时间给出一些建议。

本书建议学习总课时为80课时。其课时具体分配如下。

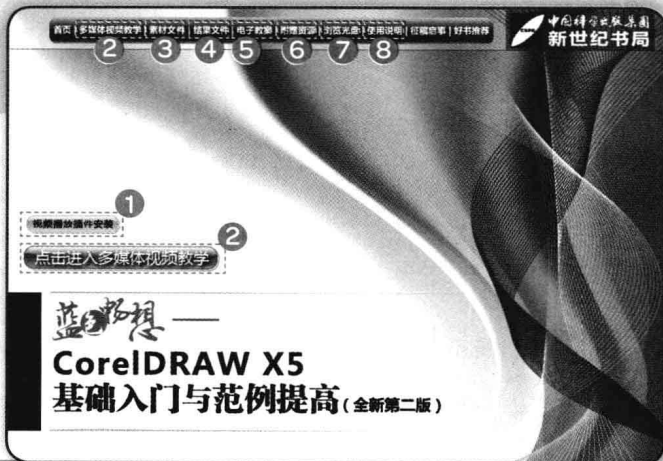
课程内容	学习课时	上机课时	合计课时
第1章 CorelDRAW X5基础入门	1	1	2
第2章 CorelDRAW X5的基本操作	1	1	2
第3章 绘制和编辑基本图元	3	4	7
第4章 对象操作与管理	2	2	4
第5章 图像颜色的填充与编辑	2	2	4
第6章 曲线编辑和对象变形	3	4	7
第7章 图形的特效应用	2	4	6
第8章 文本与表格的编辑	3	3	6
第9章 位图的编辑与处理	4	4	8
第10章 打印输出	2	2	4
第11章 VI形象设计——制作企业形象墙	2	4	6
第12章 海报广告设计——制作母亲节盛典宣传海报	2	4	6
第13章 包装设计——制作月饼礼盒	2	4	6
第14章 装帧设计——制作幼儿图书封面	2	4	6
第15章 工业产品设计——制作电脑显示器	2	4	6
合计总课时	33	47	80

多媒体光盘使用说明

注意：如果您的计算机不能正常播放视频教学文件，请先单击“视频播放插件安装”按钮①，安装播放视频所需的解码驱动程序。

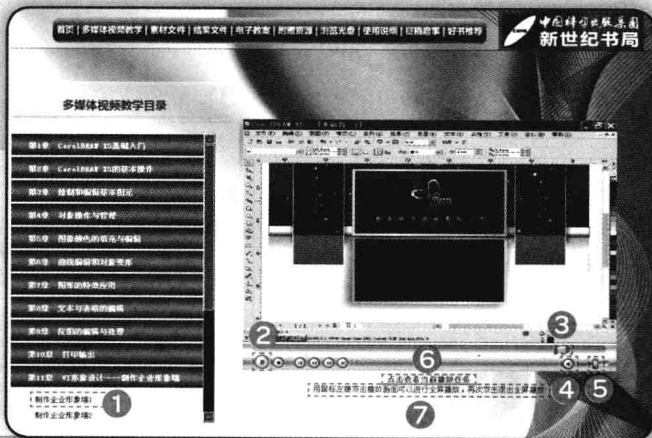
【主界面操作】

- 1 单击可安装视频所需的解码驱动程序
- 2 单击可进入本书实例多媒体视频教学界面
- 3 单击可打开书中实例的素材文件
- 4 单击可打开书中实例的最终效果源文件
- 5 单击可打开本书的电子教案PPT文件
- 6 单击可打开附赠的 2090 个矢量与位图图片素材资源 (CDR、AI、EPS、JPG、TIF、PSD、WMF)
- 7 单击可浏览光盘文件
- 8 单击可查看光盘使用说明

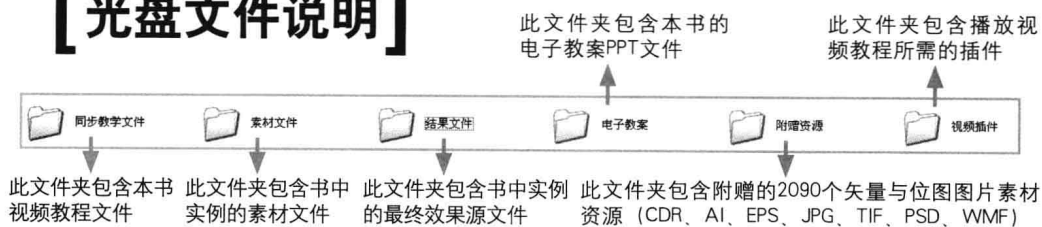


【播放界面操作】

- 1 单击可打开相应视频
- 2 单击可播放/暂停播放视频
- 3 拖动滑块可调整播放进度
- 4 单击可关闭/打开声音
- 5 拖动滑块可调整声音大小
- 6 单击可查看当前视频文件的光盘路径和文件名
- 7 双击播放画面可以进行全屏播放，再次双击便可退出全屏播放



【光盘文件说明】



第1章 | CorelDRAW X5基础入门

21

1.1	CorelDRAW X5概述	22
1.1.1	CorelDRAW X5的应用领域	22
1.1.2	启动和退出CorelDRAW X5	22
1.2	CorelDRAW X5的新增功能	23
1.2.1	新增和改进工具	24
1.2.2	颜色系统升级	26
1.2.3	“转换”泊坞窗	26
1.2.4	图像的导出	27
1.2.5	锁定工作区和颜色值	27
1.2.6	保存文件提速	28
1.3	矢量图和位图	28
1.3.1	矢量图	28
1.3.2	位图	28
1.3.3	位图分辨率	29
1.4	颜色模式	29
1.4.1	RGB颜色模式	29
1.4.2	CMYK颜色模式	30
1.4.3	Lab和HSB颜色模式	30
1.5	存储格式	31
1.5.1	CDR格式	31

1.5.2	AI格式	31
1.5.3	EPS格式	31
1.6	CorelDRAW X5工作界面	31
1.6.1	标题栏	32
1.6.2	菜单栏	32
1.6.3	标准工具栏	33
1.6.4	属性栏	33
1.6.5	工具箱	34
1.6.6	泊坞窗	34
1.6.7	调色板	35
1.6.8	绘图区域	35
1.6.9	绘图页面	35
1.6.10	状态栏	35



1.7	上机实战——设置与优化 CorelDRAW X5的 工作界面	36
------------	---	-----------



1.8	拓展训练	40
1.8.1	笔试测试题	40
1.8.2	上机练习题	40

第2章 | CorelDRAW X5的基本操作

42

2.1	文件操作	43
2.1.1	新建文件	43
2.1.2	打开文件	43
2.1.3	保存与关闭文件	44
2.1.4	导入与导出文件	45
2.2	页面管理与设置	46
2.2.1	设置页面尺寸	46
2.2.2	插入、重命名与删除页面	47
2.2.3	切换页面顺序	49

2.3	显示控制	49
2.3.1	显示模式	49
2.3.2	缩放与平移	50
2.3.3	使用泊坞窗	52
2.4	使用辅助工具	52
2.4.1	使用标尺	52
2.4.2	使用网格	53
2.4.3	使用辅助线	53

2.4.4 设置标尺、网格和辅助线..... 54



**2.5 上机实战——创建双页面
水果插页效果..... 54**

2.6 拓展训练..... 57



2.6.1 笔试测试题..... 57
2.6.2 上机练习题..... 58

第3章 | 绘制和编辑基本图元

59

3.1 绘制基本形状..... 60

3.1.1 绘制矩形..... 60
3.1.2 绘制3点矩形..... 61
3.1.3 绘制椭圆、圆、圆弧与饼形..... 61
3.1.4 绘制3点椭圆形..... 62
3.1.5 绘制多边形..... 63
3.1.6 绘制星形和复杂星形..... 63
3.1.7 绘制螺旋形..... 64
3.1.8 绘制图纸..... 65
3.1.9 绘制其他基本形状..... 65

3.2 绘制线条..... 66

3.2.1 使用手绘工具..... 66
3.2.2 使用贝塞尔工具..... 66
3.2.3 使用艺术笔工具..... 67
3.2.4 使用钢笔工具..... 69
3.2.5 使用折线工具..... 70
3.2.6 使用3点曲线工具..... 70
3.2.7 使用度量工具..... 71
3.2.8 使用直线连接器工具..... 73

3.3 使用智能工具..... 74

3.3.1 智能绘图工具..... 74

3.3.2 智能填充工具..... 75

3.4 选取对象..... 75

3.4.1 使用选择工具直接选取..... 76
3.4.2 使用菜单命令选取对象..... 77

3.5 对象的复制与粘贴..... 77

3.5.1 复制对象..... 77
3.5.2 仿制与克隆对象..... 78
3.5.3 复制对象属性..... 79

3.6 格式化线条与轮廓线..... 80

3.6.1 设置轮廓宽度..... 80
3.6.2 设置线条和轮廓的颜色..... 81
3.6.3 改变轮廓形状..... 82
3.6.4 将轮廓转换为对象..... 82



**3.7 上机实战——绘制
漫画截图效果..... 83**

3.8 拓展训练..... 86

3.8.1 笔试测试题..... 86
3.8.2 上机练习题..... 86

第4章 | 对象操作与管理

88

4.1 对象变换..... 89

4.1.1 移动对象..... 89
4.1.2 缩放对象..... 90
4.1.3 旋转对象..... 90
4.1.4 镜像对象..... 91

4.1.5 倾斜对象..... 91

4.2 改变对象的排列顺序..... 92

4.2.1 使用菜单命令调整..... 92
4.2.2 使用对象管理器调整..... 93

序言

前言

学习计划

光盘说明

目录

4.3	对齐与分布对象	93
4.3.1	对齐对象	94
4.3.2	分布对象	94
4.4	群组与结合对象	95
4.4.1	群组与解散群组对象	95
4.4.2	结合与打散对象	96
4.5	锁定与解锁对象	96
4.6	查找和替换对象	97

4.6.1	查找对象	97
4.6.2	替换对象	98



4.7	上机实战——制作卡片封面效果	99
------------	-----------------------------	-----------

4.8	拓展训练	103
------------	-------------------	------------



4.8.1	笔试测试题	103
4.8.2	上机练习题	104

第5章 | 图像颜色的填充与编辑

105

5.1	填充对象的种类	106
5.1.1	均匀填充	106
5.1.2	渐变填充	107
5.1.3	图样填充	109
5.1.4	底纹填充	110
5.1.5	PostScript填充	111
5.1.6	使用“颜色”泊坞窗填充	112
5.2	使用交互式工具填充对象	113
5.2.1	使用交互式填充工具	113
5.2.2	使用交互式网格填充工具	115

5.3	使用滴管工具填充	116
5.3.1	颜色滴管工具	116
5.3.2	属性滴管工具	117



5.4	上机实战——为线条图上色	118
------------	---------------------------	------------

5.5	拓展训练	121
------------	-------------------	------------



5.5.1	笔试测试题	121
5.5.2	上机练习题	121

第6章 | 曲线编辑和对象变形

123

6.1	曲线编辑操作	124
6.1.1	使用形状工具调整对象节点	124
6.1.2	将图形转换为曲线	125
6.2	切割和擦除对象	126
6.2.1	切割对象	126
6.2.2	擦除对象	127
6.3	对象变形	127
6.3.1	自由变形对象	128
6.3.2	涂抹对象	128

6.3.3	粗糙对象	129
6.3.4	裁切图形	130
6.3.5	删除虚拟段	130

6.4	对象造型	131
------------	-------------------	------------

6.4.1	焊接对象	131
6.4.2	修剪对象	132
6.4.3	相交对象	132
6.4.4	简化对象	132
6.4.5	移除后面对象和移除前面对象	133