

CorelDRAW

X6 技术精粹

从应用入门到案例进阶

王红卫 等编著

X5/X6全适用

一线设计师倾力打造

看书、读盘，一旦拥有，轻松入门、实战无忧

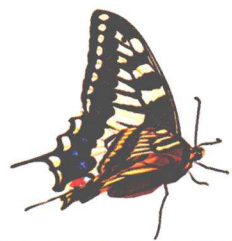
超详实的内容
初学者的最佳入门、应用者最便捷的工具手册、设计者最透彻的案例精解

DVD 超大
容量的多媒体教学光盘
74堂高清视频讲座

附赠 海量设计资源



机械工业出版社
China Machine Press



CorelDRAW

X6 技术精粹

从应用入门到案例进阶

王红卫 等编著



机械工业出版社
China Machine Press

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X6技术精粹：从应用入门到案例进阶 /王红卫等编著. —北京：机械工业出版社，2013.11

ISBN 978-7-111-43586-0

I. ①C… II. ①王… III. ①图形软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第181227号

版权所有·侵权必究

封底无防伪标均为盗版

本书法律顾问 北京市展达律师事务所

本书基础讲解详细、案例项目精彩、实用性强，作者独具匠心地将软件知识与商业广告案例完美结合，力求扩展设计视野与思维，提供大量的宝贵设计经验，让从事平面广告设计的专业人士拓展创意思路，进一步提高实战技法和积累设计经验。

本书内容包括CorelDraw X6极速入门、基本绘图及编辑功能、轮廓及颜色控制、强大的交互式效果工具、文本和表格工具、位图编辑与特效处理和图层、样式和输出印刷等软件基础内容的讲解；同时还安排了8章专业商业案例，包括标志和名片设计、企业VI系列设计、公司宣传折页设计、CD光盘装帧设计、个性手提袋设计、封面装帧设计、商业包装设计和商业广告设计等，融合了作者在实践中积累的思路与创作技巧，再现商业案例现场，展示设计过程，具有较强的实用性和参考价值。

本书适合于学习CorelDRAW的初中级用户，以及从事平面广告设计、工业设计、CIS企业形象策划、产品包装造型、印刷制版等工作人员和电脑美术爱好者阅读，也可作为社会培训学校、大中专院校相关专业的教学参考书或上机实践指导用书。

机械工业出版社（北京市西城区百万庄大街22号 邮政编码 100037）

责任编辑：夏非彼 迟振春

中国电影出版社印刷厂印刷

2013年11月第1版第1次印刷

203mm×260mm·29印张

标准书号：ISBN 978-7-111-43586-0

ISBN 978-7-89405-043-4（光盘）

定价：99.00元（附1DVD）

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换

客服热线：（010）88378991；82728184

购书热线：（010）68326294；88379649；68995259

投稿热线：（010）82728184；88379603

读者信箱：booksaga@126.com



前言

本书作者从多年的教学实践中汲取宝贵的经验，以CorelDRAW X6中文版为工具，以商业实战为主，基础入门为辅，采用商业案例与设计理念相结合的方式编写，配以精美的步骤详图，层层深入地讲解了案例的制作和设计理念，为读者抛砖引玉，开启一扇通往设计大师之门，使读者感受CorelDRAW X6的强大功能以及它带来的无限创意。

本书内容

本书内容包括CorelDraw X6极速入门、基本绘图及编辑功能、轮廓及颜色控制、强大的交互式效果工具、文本和表格工具、位图编辑与特效处理和图层、样式和输出印刷等软件基础内容的讲解；同时还安排了8章专业商业案例，包括标志和名片设计、企业VI系列设计、公司宣传折页设计、CD光盘装帧设计、个性手提袋设计、封面装帧设计、商业包装设计和商业广告设计等，每个案例都列出了详细的技术分析，并以详细的操作步骤解析案例的制作方法，为读者提供广泛的设计思路，让读者在不知不觉中学习CorelDRAW X6在各种设计中的应用，还可以通过案例的制作，获取一些深层次的平面设计理论和美术设计知识。

本书特色

1. 基础与实例相结合。基础知识讲解与实例操作紧密结合，边讲解边操练，实例典型，任务明确，活学活用，学习轻松，上手容易。
 2. 团队强大。本书由任教多年的高级讲师为初学者量身定制，以通俗易懂的语言、生动翔实的案例，全面介绍中文版CorelDRAW X6的使用方法和技巧。
 3. 超丰富的内容。16章内容安排，包括8章基础内容和8章专业案例，针对准备学习CorelDRAW X6的初学者、平面广告设计者以及爱好者实际需要，全面、系统地讲解矢量绘图过程中常用的工具、命令的使用方法，从入门到精通。
- 



4. 全新的写作模式。作者根据多年的教学经验,将CorelDRAW X6学习过程中常见的问题及解决方法以提示和技巧的形式展示出来,供读者快速找到解决方案并掌握软件的精髓。

5. 方便的快捷键及索引。在本书的附录部分,详细列出了CorelDRAW X6的常用快捷键,方便读者掌握快速的制图方法。并且,根据本书的视频讲座内容,按不同类型进行分类,制作出便于查阅的索引,以方便不同读者的工作需要。

6. 超大容量光盘。本书附带1DVD,近1020分钟超长教学时间,74堂多媒体视频讲座,包括软件功能、标志和名片设计、企业VI设计、折页设计、CD光盘装帧设计、手提袋设计、封面装帧设计、商业包装设计和商业广告设计等内容,真正做到光盘互动。

7. 超值附赠大餐。近500页的学习资料、74堂视频讲座、海量设计资源、常用设计配色等。

本书版面结构说明

为了方便读者快速阅读进而掌握本书内容,下面将本书的版面结构进行剖析说明,使读者了解本书的特色,以达到轻松自学的目的,本书设计了“视频讲座”、“提示”、“技巧”等特色专题。

技巧: 汇集大量与技术性相关的功能,指出更加出色的快捷方式或操作秘技说明。



提示: 重点指出软件的使用方法及操作过程中的注意事项,方便读者学习及疑难解答。

视频讲座: 以案例的形式加深相关功能的实战应用技法,并详细列出了该案例类型及视频教学位置。

附录快捷键说明

为帮助读者快速步入高手行列，在本书的附录部分还为读者安排了针对Windows操作系统的快捷键列表，可轻松学习到快捷的操作方法。

附录A CorelDRAW X6 默认键盘快捷键	
操作	Windows快捷键
【形状工具】	F10
【橡皮擦工具】	X
【缩放工具】	Z
【平移工具】	H
【手镜工具】	F5
【艺术笔工具】	I
【智能绘图工具】	Shift + S
【矩形工具】	F6

指出快捷键产生的结果，即使用快捷键后产生的效果。

指出Windows操作系统的快捷键。

速查索引说明

为了方便读者的不同需要，以达到快速学习实用内容的目的，本书还为读者进行了详细的分类，如果读者需要查看不同的内容，通过该分类内容快速查找相关案例，以节省学习时间。

案例名称：指出案例的名称，通过该项可快速查找本书所有案例。

功能分类：此项列出了本书中不同的案例类型。

所在页：案例视频在本书中的页码位置。

CD光盘装帧设计类速查		
案例名称		所在页
12.1	光盘装帧设计	306
12.2	纸飞机CD包装展开效果图设计	311
12.3	纸飞机CD包装立体效果图设计	315
12.4	环球体育CD包装展开图设计	318
12.5	环球体育CD包装立体图设计	321

手提袋设计类速查		
案例名称		所在页
13.1	唐人街时尚手提袋设计	326
13.2	清凉一夏手提袋设计	331
13.3	柒零后潮流手提袋设计	336

视频讲解速查



创作团队

本书由王红卫主编，同时参与编写的还有魏国良、孙付强、张亚兰、李志成、秦兴娟、连江山、宁慧敏、夏运华、夏卫东、王巧伶、尹金曼、杨晶、杨广于、夏红军、陈留栓、吕保成、蒋世莲、刘士刚、王香、刘鑫、孙付强、陈省、蔡桢桢、王翠花、夏雪飞、潘海峰等。当然，在创作的过程中，由于时间仓促，错误在所难免，希望广大读者批评指正。如果在学习过程中发现问题或有更好的建议，欢迎发邮件到 smbok@163.com 与我们联系。

编者
2013年9月

光盘使用说明

➤ 光盘操作

1. 将光盘插入光驱后，系统将自动运行本光盘中的程序，首先启动如图1所示的“主界面”画面。

提示：如果没有自动运行，可在光盘中双击start.exe图标运行该光盘。

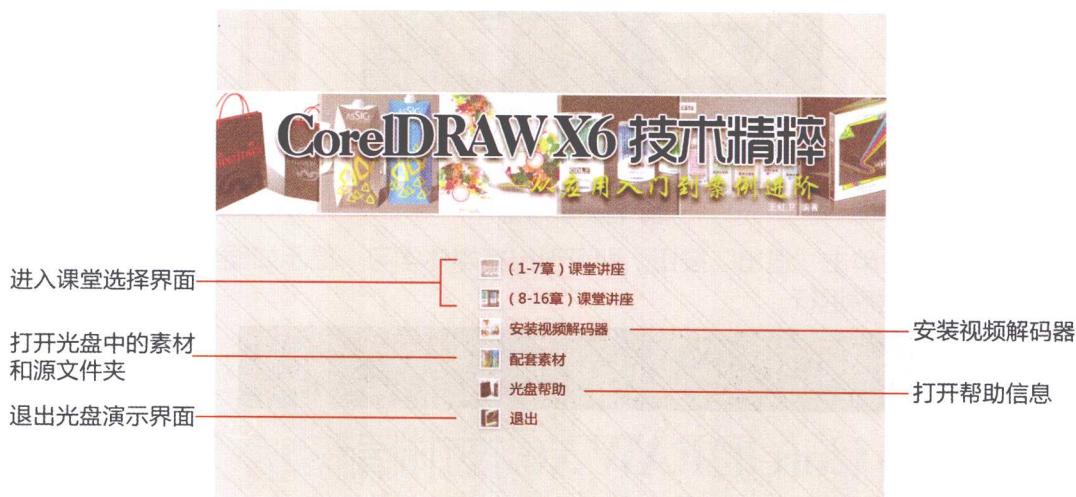


图1 主界面

2. 在主界面中单击某个选项标题，即可进入不同的界面，如单击  (8-16章) 课堂讲座，即可进入如图2所示的“章节选择界面”。



图2 章节选择界面

3. 在“章节选择界面”中单击某个案例标题，即可进入该案例视频界面进行学习，如单击 10.6 马克杯和伞设计，打开如图3所示的界面。



图3 视频学习界面

4. 在任意界面中单击“退出”按钮，即可退出多媒体学习，显示如图4所示的界面，将完全结束程序运行。



图4 退出界面

运行环境

本光盘可以运行于Windows 2000/XP/Vista/7的操作系统下。

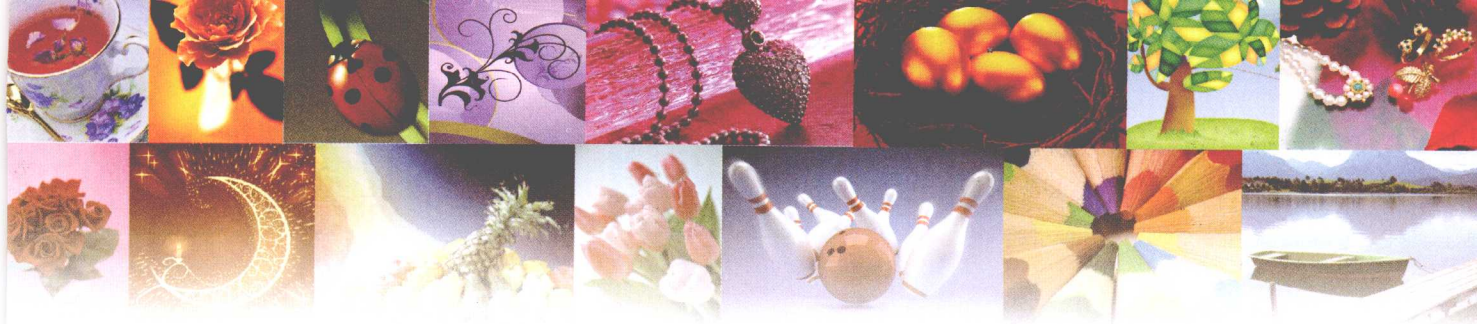
注意： 本书配套光盘中的文件，仅供学习和练习时使用，未经许可不能用于任何商业行为。

使用注意事项

1. 本教学光盘中所有视频文件均采用TSCC视频编码进行压缩，如果发现光盘中的视频不能正确播放，请在主界面中单击“安装视频解码器”按钮，安装解码器后再运行本光盘，即可正确播放视频文件了。
2. 放入光盘，程序将自动运行，或者执行Start.exe文件。
3. 本程序运行最佳屏幕分辨率为1024×768，否则将出现意想不到的错误。

技术支持

对本书及光盘中的任何疑问和技术问题，可发邮件至：smbook@163.com与作者联系。



目 录

前言

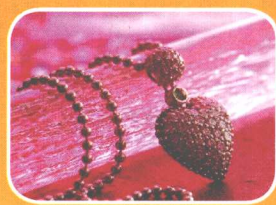
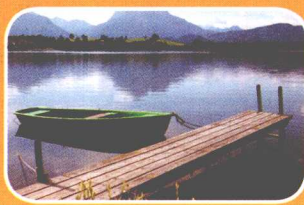
第1章 CorelDRAW X6 极速入门1

- 1.1 认识矢量图和位图1
 - 1.1.1 认识矢量图1
 - 1.1.2 认识位图2
 - 1.1.3 认识图像分辨率2
- 1.2 了解图形存储格式3
- 1.3 快速预览工作界面4
 - 1.3.1 标题栏4
 - 1.3.2 菜单栏4
 - 1.3.3 标准工具栏7
 - 1.3.4 属性栏7
 - 1.3.5 工具箱7
 - 1.3.6 标尺11
 - 1.3.7 工作区11
 - 1.3.8 绘图页面11
 - 1.3.9 泊坞窗11
 - 1.3.10 调色板11
 - 1.3.11 状态栏11
- 1.4 文件的基本操作12
 - 视频讲座1-1: 文件的新建12
 - 视频讲座1-2: 打开现有文件12
 - 视频讲座1-3: 保存与关闭文件12
- 1.5 页面基本设置与管理13
 - 视频讲座1-4: 插入、删除与重命名页面13
 - 1.5.1 跳转页面与切换页面方向14
 - 1.5.2 页面属性设置14
- 1.6 绘图辅助功能17
 - 1.6.1 标尺17
 - 1.6.2 网格18

- 1.6.3 辅助线19
- 1.6.4 贴齐22
- 1.7 预览视图操作23
 - 1.7.1 显示模式23
 - 1.7.2 预览显示24
 - 1.7.3 缩放与平移25
 - 1.7.4 窗口操作27
- 1.8 撤销、恢复、重做及重复操作28
 - 1.8.1 撤销与恢复28
 - 1.8.2 重做29
 - 1.8.3 重复29

第2章 基本绘图及编辑功能30

- 2.1 基本绘图工具应用30
 - 视频讲座2-1: 矩形和3点矩形工具30
 - 视频讲座2-2: 椭圆形和3点椭圆形工具31
 - 视频讲座2-3: 制作编织纹理32
 - 视频讲座2-4: 多边形工具34
 - 视频讲座2-5: 星形和复杂星形工具35
 - 视频讲座2-6: 制作立体星形效果35
 - 2.1.1 螺纹工具36
 - 2.1.2 图纸工具37
 - 2.1.3 基本形状工具37
 - 2.1.4 手绘工具38
 - 2.1.5 贝塞尔工具39
 - 视频讲座2-7: 制作布染花朵背景40
 - 2.1.6 艺术笔工具42
 - 2.1.7 钢笔工具45
 - 2.1.8 3点曲线工具46
 - 2.1.9 折线工具46
 - 2.1.10 2点线工具46



2.1.11	B样条工具	46
2.1.12	度量工具	47
	视频讲座2-8: 绘制圆形气泡	47
2.2	切割和擦除图形	49
2.2.1	切割图形	49
2.2.2	擦除图形	50
2.3	修饰图形	50
2.3.1	涂抹笔刷工具	50
2.3.2	粗糙笔刷工具	50
2.3.3	自由变换工具	51
2.3.4	删除虚拟线段	52
2.4	图形的选择	53
2.4.1	选择单一图形	53
2.4.2	选择多个图形	53
2.4.3	按顺序选择图形	54
2.4.4	选择重叠图形	54
2.4.5	全部选择图形	54
2.4.6	取消选择图形	54
2.5	编辑曲线图形	55
2.5.1	添加和删除节点	55
	视频讲座2-9: 制作书籍标签	55
2.5.2	更改节点属性	57
2.5.3	闭合和断开曲线	58
2.5.4	自动闭合曲线	58
	视频讲座2-10: 制作网页按钮	59
2.6	剪切、复制、再制与删除图形	61
2.6.1	剪切、复制、粘贴图形	61
2.6.2	再制图形	61
	视频讲座2-11: 制作放射标志	61
2.6.3	复制图形属性	63
2.6.4	删除图形	64
2.7	图形的变换	64
2.7.1	移动图形位置	64
	视频讲座2-12: 制作多边形背景	65
2.7.2	旋转图形角度	66
2.7.3	缩放和镜像图形	67
2.7.4	倾斜图形	68
2.7.5	改变图形的大小	68
2.7.6	清除图形变换	69
2.8	改变图形的堆叠顺序	69

第3章 轮廓及颜色控制.....71

3.1	应用轮廓线	71
3.1.1	轮廓线的颜色	71
3.1.2	轮廓线的宽度	72
	视频讲座3-1: 制作鱼鳞图案背景	73
	视频讲座3-2: 轮廓线的样式	74
3.1.3	清除轮廓线	74
3.1.4	转换轮廓线	75
	视频讲座3-3: 绘制游泳圈	75
3.2	调色板的使用	79
3.2.1	选择调色板	79
3.2.2	创建与编辑调色板	80
3.3	图形的填充	81
3.3.1	均匀填充	81
	视频讲座3-4: 渐变填充	83
	视频讲座3-5: 制作指南针	84
3.3.2	图样填充	88
3.3.3	底纹填充	89
3.3.4	PostScript填充	90
3.3.5	使用【颜色泊坞窗】填充	90
3.3.6	智能填充工具	90
3.4	使用【滴管工具】	91
3.5	使用交互式填充工具	91
	视频讲座3-6: 交互式填充工具	91
	视频讲座3-7: 绘制多彩叶片图形	92
	视频讲座3-8: 使用网状填充工具	95

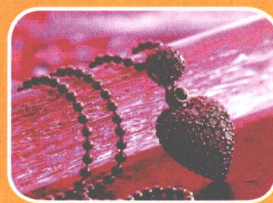
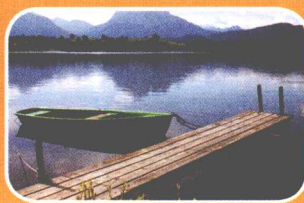
第4章 图形的高级应用技能.....97

4.1	群组与结合对象	97
4.1.1	群组对象	97
4.1.2	取消群组	98
	视频讲座4-1: 制作彩色螺旋背景	98
4.1.3	合并对象	100
4.1.4	拆分对象	100
4.2	对齐与分布对象	100
4.2.1	对齐对象	101
	视频讲座4-2: 制作撕纸效果	101
4.2.2	分布对象	104
4.3	锁定与转换对象	105



目 录

4.3.1 锁定与解锁对象	105	视频讲座5-3: 制作喷溅墨点效果	130
4.3.2 对象属性的转换	106	5.3.3 扭曲变形	133
4.4 查找与替换对象	106	视频讲座5-4: 制作旋转图案	133
4.4.1 查找对象	107	5.4 阴影效果	135
4.4.2 替换对象	109	5.4.1 创建阴影效果	135
4.5 造形图形	110	5.4.2 设置阴影效果	135
4.5.1 合并图形	110	5.4.3 分离与清除阴影	136
4.5.2 修剪图形	111	5.5 封套、立体化和透明效果	136
视频讲座4-3: 制作花型吊坠	111	5.5.1 创建封套效果	136
4.5.3 相交图形	114	5.5.2 创建立体化效果	137
视频讲座4-4: 制作英文吊牌板	115	5.5.3 创建透明效果	139
4.5.4 简化图形	118	视频讲座5-5: 制作多彩圆形底纹	139
4.5.5 移除后面对象与移除前面对象	118		
4.5.6 边界图形	118		
4.6 图框精确剪裁对象	119	第6章 文本和表格工具	142
4.6.1 置于图文框内部	119	6.1 创建文本	142
视频讲座4-5: 制作圆形叠加背景	119	6.1.1 创建美术文本	142
4.6.2 提取内容	121	视频讲座6-1: 制作折页标签	142
4.6.3 编辑内容	121	6.1.2 创建段落文本	146
4.6.4 锁定图框精确剪裁的内容	121	6.1.3 导入/粘贴文本	147
4.6.5 结束编辑	121	6.2 编辑文本	147
		6.2.1 选择文本	147
第5章 强大的交互式效果工具	122	6.2.2 设置文本的属性	147
5.1 调和效果	122	6.2.3 格式化文本	148
5.1.1 创建调和效果	122	6.2.4 调整文本的字、行、段间距	150
5.1.2 控制调和对象	123	6.2.5 【编辑文本】对话框	150
视频讲座5-1: 制作放射状圆球背景	124	6.2.6 转换文本	151
5.1.3 沿路径调和	125	视频讲座6-2: 制作文字标牌	151
5.1.4 复制调和属性	125	6.3 文本的特殊编辑	154
5.1.5 拆分调和对象	125	6.3.1 使段落文本环绕图形	155
5.1.6 清除调和效果	126	6.3.2 使文本适合路径	155
视频讲座5-2: 制作彩色立体装饰	126	6.3.3 使文本适合框架	156
5.2 轮廓效果	128	6.4 文本的其他命令	157
5.2.1 创建轮廓图	128	6.4.1 段落文本的其他菜单命令	157
5.2.2 设置轮廓的填充和颜色	129	6.4.2 【插入符号字符】命令	158
5.2.3 分离与清除轮廓图	129	6.5 表格工具	159
5.3 变形效果	129	6.5.1 创建表格	159
5.3.1 推拉变形	129	6.5.2 编辑表格	160
5.3.2 拉链变形	130	6.5.3 在表格中添加图形和设置背景色	161
		6.5.4 在CorelDRAW中导入表格	162



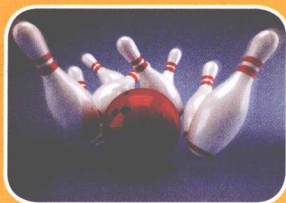
第7章 位图编辑与特效处理163

- 7.1 导入与编辑位图163
 - 7.1.1 导入位图163
 - 7.1.2 链接和嵌入位图164
 - 7.1.3 裁剪位图164
 - 7.1.4 重新取样位图165
 - 7.1.5 编辑位图166
 - 7.1.6 矢量图与位图相互转换167
- 视频讲座7-1: 制作星形挂饰168
- 7.2 调整位图的颜色和色调172
 - 7.2.1 调整高反差172
 - 7.2.2 调整局部平衡173
 - 7.2.3 取样/目标平衡174
 - 7.2.4 调合曲线174
 - 7.2.5 调整亮度/对比度/强度175
 - 7.2.6 调整颜色平衡175
 - 7.2.7 调整伽玛值176
 - 7.2.8 调整色度/饱和度/亮度176
 - 7.2.9 所选颜色176
 - 7.2.10 替换颜色177
 - 7.2.11 取消饱和177
 - 7.2.12 通道混和器178
- 7.3 调整位图的色彩效果178
 - 7.3.1 去交错178
 - 7.3.2 反显178
 - 7.3.3 极色化179
- 7.4 校正位图色斑效果179
- 7.5 位图的颜色遮罩180
- 7.6 更改位图的颜色模式180
 - 7.6.1 黑白模式180
 - 7.6.2 灰度模式181
 - 7.6.3 双色模式181
 - 7.6.4 调色板模式182
 - 7.6.5 RGB模式182
 - 7.6.6 Lab模式183
 - 7.6.7 CMYK模式183
- 7.7 描摹位图183
 - 7.7.1 快速描摹位图183
 - 7.7.2 中心线描摹位图184
 - 7.7.3 轮廓描摹位图184

- 7.8 添加和删除滤镜效果185
- 7.9 应用滤镜效果185
 - 7.9.1 三维效果185
- 视频讲座7-2: 制作齿轮背景189
- 7.9.2 艺术笔触效果190
- 7.9.3 模糊效果196
- 视频讲座7-3: 制作圆形水滴效果199
- 7.9.4 相机效果201
- 7.9.5 颜色变换效果201
- 7.9.6 轮廓图效果203
- 7.9.7 创造性效果204
- 7.9.8 扭曲效果209
- 7.9.9 杂点效果213
- 7.9.10 鲜明化效果216

第8章 图层、样式和输出印刷219

- 8.1 使用图层控制对象219
- 视频讲座8-1: 创建图层220
 - 8.1.1 删除图层220
 - 8.1.2 在图层中添加对象221
 - 8.1.3 在新建的主图层中添加对象221
 - 8.1.4 在图层中移动和复制对象221
- 8.2 创建和管理样式222
- 视频讲座8-2: 创建图形或文本样式集222
 - 8.2.1 应用图形或文本样式223
 - 8.2.2 编辑图形或文本样式223
 - 8.2.3 查找和删除样式224
- 8.3 应用颜色样式224
- 视频讲座8-3: 从对象创建颜色样式225
 - 8.3.1 编辑颜色样式225
 - 8.3.2 删除颜色样式226
- 8.4 创建和应用模板226
 - 8.4.1 创建模板226
 - 8.4.2 应用模板227
- 8.5 管理文件227
 - 8.5.1 导入和导出文件227
 - 8.5.2 发布到Web228
 - 8.5.3 导出到Office230
 - 8.5.4 发布至PDF230
- 8.6 打印与印刷231
- 视频讲座8-4: 设置打印选项231

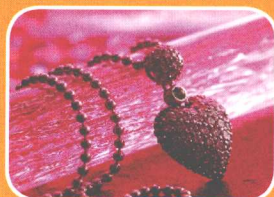
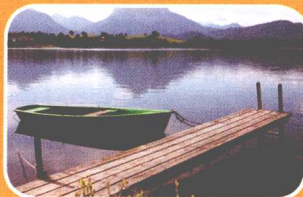


目 录

8.6.1 打印预览	233	10.5.1 制作文件袋背景	274
8.6.2 合并打印	234	10.5.2 制作表格	275
8.6.3 收集用于输出的信息	235	10.5.3 制作文件袋整体效果	276
8.6.4 印前技术	236	10.6 马克杯和伞设计	278
10.6.1 制作马克杯立体效果	278	10.6.1 制作马克杯立体效果	278
10.6.2 制作伞的展开效果	281	10.6.2 制作伞的展开效果	281
10.6.3 制作伞的立体效果	282	10.6.3 制作伞的立体效果	282
第9章 标志和名片设计	238	第11章 公司宣传折页设计	284
9.1 九久钻石标志设计	238	11.1 heermarck画册折页设计	284
9.1.1 绘制图形	239	11.1.1 绘制底版框架	286
9.1.2 添加文字	240	11.1.2 绘制图形与文字	286
9.2 远东时尚标志设计	241	11.1.3 制作立体效果	289
9.2.1 绘制图形	242	11.2 房地产宣传折页设计	290
9.2.2 添加文字	242	11.2.1 制作折页背景	291
9.3 个人名片设计	243	11.2.2 制作折页内容	292
9.3.1 制作外框及轮廓	244	11.2.3 制作标志和折页整体效果	295
9.3.2 填充颜色	244	11.2.4 制作宣传页立体效果	297
9.3.3 添加文字制作完整图形	244	11.3 食品折页设计	299
9.4 伟业建材名片设计	245	11.3.1 绘制轮廓及图形	300
9.4.1 绘制图形	246	11.3.2 组合图形并添加文字	301
9.4.2 组合图形	246	11.3.3 制作立体效果	303
第10章 企业VI系列设计	249	第12章 CD光盘装帧设计	306
10.1 邀请函折页设计	249	12.1 光盘装帧设计	306
10.1.1 制作展示背景	250	12.1.1 制作光盘背景	307
10.1.2 制作标志部分	252	12.1.2 绘制图形	307
10.1.3 制作邀请函正面	254	12.1.3 添加光盘内容	308
10.1.4 制作邀请函封底	255	12.1.4 添加文字制作完整图形	309
10.1.5 制作邀请函立体效果	256	12.2 纸飞机CD包装展开效果图设计	311
10.2 吊旗设计	257	12.2.1 制作封面底版	311
10.2.1 制作旗杆	258	12.2.2 输入并编辑文字	313
10.2.2 制作宣传语	260	12.2.3 完成最后排列	315
10.2.3 制作置地式吊旗图形	261	12.3 纸飞机CD包装立体效果图设计	315
10.2.4 制作悬挂式吊旗图形	263	12.3.1 制作立体雏形	316
10.3 服装及帽子设计	265	12.3.2 填充顶边和阴影	317
10.3.1 制作服装设计	266	12.4 环球体育CD包装展开图设计	318
10.3.2 制作帽子设计	267	12.4.1 制作标志及所需图形	319
10.4 纸杯设计	268	12.4.2 制作封面及导入素材	320
10.4.1 制作纸杯展开效果	268	12.5 环球体育CD包装立体图设计	321
10.4.2 制作纸杯立体效果	271		
10.4.3 制作纸杯整体效果	272		
10.5 文件袋设计	273		

CorelDRAW X6 技术精粹

——从应用入门到案例进阶



12.5.1 导入平面图制作立体锥形.....	322	15.1.2 绘制标识及标准字.....	378
12.5.2 制作背景图.....	324	15.1.3 整理组合, 完成设计.....	379
第13章 个性手提袋设计.....	326	15.1.4 绘制立体效果.....	381
13.1 唐人街时尚手提袋设计.....	326	15.2 爱弗兰咖啡包装设计.....	382
13.1.1 绘制袋身框架.....	327	15.2.1 制作包装形状.....	383
13.1.2 填充颜色导入图形.....	328	15.2.2 绘制正面图形.....	383
13.1.3 设计文字.....	329	15.2.3 绘制正面立体效果.....	385
13.2 清凉一夏手提袋设计.....	331	15.2.4 绘制背面图形效果.....	386
13.2.1 设计袋身底纹.....	332	15.2.5 绘制立体展示效果.....	388
13.2.2 设计文字.....	333	15.3 酷乐运动饮料包装设计.....	389
13.2.3 设计手提袋立体效果图.....	334	15.3.1 制作罐体形状.....	390
13.2.4 设计最终展示效果图.....	335	15.3.2 设计罐体花色底纹.....	391
13.3 柒零后潮流手提袋设计.....	336	15.3.3 添加罐体文字效果.....	395
13.3.1 绘制袋身框架.....	336	15.3.4 设计罐体高光效果.....	398
13.3.2 填充颜色.....	337	15.3.5 绘制背景和立体展示效果.....	399
13.3.3 设计文字.....	338	15.4 红酒包装设计.....	400
13.3.4 设计手提袋立体效果图.....	339	15.4.1 制作罐体形状.....	401
第14章 封面装帧设计.....	341	15.4.2 绘制酒瓶瓶身设计.....	403
14.1 城市坐标书籍封面设计.....	341	15.4.3 绘制酒瓶瓶口设计.....	405
14.1.1 绘制底纹.....	342	15.4.4 绘制酒瓶文字效果.....	406
14.1.2 设计框架.....	342	15.4.5 绘制酒瓶高光及立体展示效果.....	408
14.1.3 制作文字.....	344	第16章 商业广告设计.....	411
14.1.4 完成封面辅助图案.....	344	16.1 一路捡拾青春招贴设计.....	411
14.1.5 完成书脊和立体效果.....	345	16.1.1 制作外框及填充底色.....	412
14.2 书籍封面设计.....	347	16.1.2 制作文字.....	412
14.2.1 制作书籍封面内容.....	348	16.1.3 添加其他文字完成设计.....	414
14.2.2 制作书籍整体效果.....	355	16.2 问问搜搜主页设计.....	416
14.2.3 制作书籍立体展示效果.....	357	16.2.1 制作标志图形.....	416
14.3 画册封面设计.....	358	16.2.2 制作其他图框.....	417
14.3.1 制作画册背景.....	358	16.2.3 绘制底框添加图形.....	418
14.3.2 制作星星和云朵矢量图形.....	360	16.3 手机海报设计.....	420
14.3.3 制作猫头鹰矢量图.....	364	16.3.1 制作海报背景.....	421
14.3.4 制作文字.....	372	16.3.2 制作标签.....	422
14.3.5 制作画册立体效果.....	374	16.3.3 制作图标效果图.....	424
第15章 商业包装设计.....	376	16.3.4 制作整体海报效果.....	426
15.1 assice时尚饮品包装设计.....	376	附录A CorelDRAW X6默认键盘	428
15.1.1 绘制包装形状.....	377	快捷键.....	428
		附录B 本书视频讲座速查.....	433

第

章

CorelDRAW X6 极速入门

〔内容摘要〕

CorelDRAW 是目前市场上最优秀的矢量绘图与文档排版软件之一,深受广大平面设计人员的青睐。经过对绘图工具的不断完善和图形处理功能的新增,CorelDRAW 由单一的矢量绘图软件发展为现在的全能绘图软件包。本章主要讲解矢量图与位图、熟悉CorelDRAW、文件操作、页面设置与管理、绘图辅助功能、预览视图操作、撤销、恢复、重做、重复操作等内容。

〔教学目标〕

- 了解CorelDRAW 的基本功能
- 了解矢量图和位图
- 了解常用的存储格式
- 了解CorelDRAW X6的工作界面
- 掌握新建文件和打开文件的操作
- 学习和掌握保存与关闭文件的方法
- 掌握设置与管理页面的方法
- 掌握视图操作的方法
- 掌握撤销、恢复、重做及重复操作的技巧

1.1

认识矢量图和位图

根据成图的原理和方式,一般把计算机图形分为矢量图形和位图两种类型,位图也叫点阵图。这两种图形的类型是有区别的,了解它们的区别对于将来的工作是非常重要的。使用数学方法绘制出的图形称为矢量图形,而基于屏幕上的像素点绘制的图形则称为位图。

1.1.1 认识矢量图

矢量又叫向量,是一种面向对象基本于数学方法的绘图方式,一般通过数学公式计算产生,用矢量方法绘制出来的图形叫做矢量图形。在CorelDRAW中,所有用矢量方法绘制出来的图形或创建的文本元素都被称为“对象”。每个对象具有各自的颜色、轮廓、大小、形状等属性。使用它们的属性,用户可以对对象进行改变颜色、移动、填充、改变形状和大小及一些特殊的效果处理操作。

当使用矢量绘图软件进行图形的绘制工作时,不是从一个个的点开始的,而是直接将该软件中所提供的一些基本图形对象,如直线、圆、矩形、曲线等进行再组合。可以方便地改变它们的形状、大小、颜色、位置等属性而不会影响整体结构。

位图图形是由成千上万个像素点构成的,而矢量图形却与它不同。矢量图形是由一条条的直线和曲线构成的,在填充颜色时,系统将按照用户指定的颜色沿曲线的轮廓线边缘进行着色处理,但曲线必须是封闭的。

矢量图形的颜色与分辨率无关,图形被缩放时,对象能够维持原有的清晰度及弯曲度,颜色和外形也都不会发生偏差和变形,如图1.1所示,图形被放大后,依然能保持原有的光滑度。

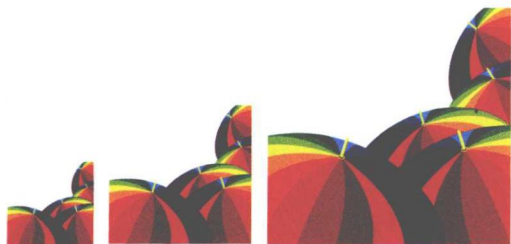


图1.1 矢量图形放大后的对比效果

矢量图形中每个对象都是一个自成一体的实体，可以在维持它原有清晰度和弯曲度的同时，多次移动和改变它的属性，而不会影响图像中的其他对象。这些特征使基于矢量的程序特别适用于绘图和三维建模，因为它们通常要求能创建和操作单个对象。

因为矢量图形的绘制与分辨率无关，所以矢量图形可以按最高分辨率显示到显示器、打印机等输出设备上。

提示

常见的矢量绘图软件除了CorelDRAW 之外，还有Adobe公司开发的Illustrator和Autodesk公司开发的AutoCAD。

1.1.2 认识位图

位图图形又称为点阵图，是由屏幕上的无数个细微的像素点构成的，所以位图图形与屏幕上的像素有着密不可分的关系：图形的大小取决于这些像素点数目的多少，图形的颜色取决于像素的颜色。增加分辨率，可以使图形显得更加细腻，但分辨率越高，计算机需要记录的像素越多，存储图形的文件也就越大。计算机存储位图图形文件时，只能准确地记录下每一个像素的位置和颜色，但它仅仅知道这是一系列点的集合，而根本不知道这是关于一个图形的文件。

可以对位图进行一些操作，如移动、缩放等，所有的操作只是对像素点的操作。放大位图其实就是增加屏幕上组成位图的像素点的数目，而缩小位图则是减少像素点。放大位图时，因为制作图形时屏幕的分辨率已经设定好，放大图形仅仅是对每个像素的放大。

如图1.2所示的左边图形是一个位图图形，显示的比例为100%，它的边缘比较光滑。右边是放大后的效果，很明显地可以看出，叶子的边缘已经出现了锯齿状效果。

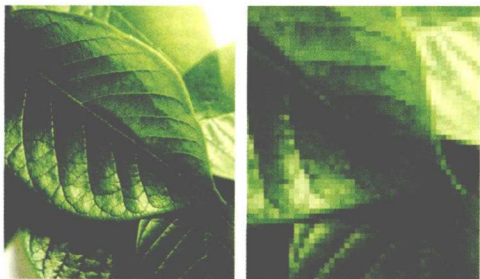


图1.2 位图图形放大后的效果对比

虽然CorelDRAW是一个基于矢量图形的绘图软件，但它允许用户导入位图并将它们合成在绘图中，本书后面章节将详细介绍。

提示

使用数码相机拍摄的照片、在DVD播放器或VCD播放器中截取的图片都是位图。

1.1.3 认识图像分辨率

分辨率是用于描述图像文件信息量的术语，就像使用的计算机屏幕的分辨率，它的数值越大，屏幕内容看起来就越清晰，数值越小，则越粗糙，也就是说越失真，如图1.3所示。分辨率的描述单位一般是像素/毫米或像素/英寸。一般它的数值越大，图像的数据也就越大，印刷出来的图像也越大。



分辨率为200



分辨率为60

图1.3 分辨率大小的对比效果

提示

为了使印刷品获得较好的质量，需要保证图像有足够大的分辨率。但不是说分辨率越高，印刷的质量就越好。