



CorelDRAW X4

平面设计教程

邹利华 主编



免费提供电子教案、素材

<http://www.cmpedu.com>



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



21 世纪高职高专规划教材系列

CorelDRAW X4 平面设计教程

主 编 邹利华

副主编 李淑飞 叶裴雷 邓 超

参 编 刘丽萍



机械工业出版社

本书依托企业典型项目,对 CorelDRAW 知识及应用作了全面的讲解,使读者不仅能熟悉 CorelDRAW 各种工具的用法,而且能综合利用 CorelDRAW 制作各类平面作品。书中各个项目都是经典案例,能激发读者的学习热情。

本书由 14 个项目构成,各个项目又由多个任务构成,内容分为两部分,第 1 部分以 6 个项目案例的形式介绍了 CorelDRAW 的基本操作,依次为初识 CorelDRAW、CorelDRAW 图形绘制、CorelDRAW 图形填充、CorelDRAW 图形编辑与组织、CorelDRAW 交互特效与文本工具、CorelDRAW 印刷知识,使读者对 CorelDRAW 有全面的认识。第 2 部分以 8 个综合项目的形式介绍了 CorelDRAW 在各个领域中的应用,依次为标志设计、字体设计、名片设计、平面广告设计、CD 装帧设计、折页设计、包装设计和 VI 设计等,以各类综合设计项目来提高读者综合应用 CorelDRAW 的能力。

本书可作为高职高专计算机及相关专业教材,也可作为平面设计和 CorelDRAW 图形绘制培训班的教材,还可作为平面设计爱好者的自学参考书。

本书免费提供电子课件和素材,需要的教师可登录 www.cmpedu.com 免费注册、审核通过后下载,或联系编辑索取(QQ: 1239258369, 电话: 010-88379739)。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X4 平面设计教程 / 邹利华主编. —北京: 机械工业出版社, 2013.8

21 世纪高职高专规划教材系列

ISBN 978-7-111-43577-8

I. ①C… II. ①邹… III. ①平面设计-图形软件-高等职业教育-教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 179357 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑: 鹿 征

责任印制: 张 楠

唐山丰电印务有限公司印刷

2013 年 10 月第 1 版·第 1 次印刷

184mm×260mm·19.25 印张·477 千字

0001—3000 册

标准书号: ISBN 978-7-111-43577-8

定价: 42.00 元

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

电话服务

社服务中心: (010) 88361066

销售一部: (010) 68326294

销售二部: (010) 88379649

读者购书热线: (010) 88379203

网络服务

教材网: <http://www.cmpedu.com>

机工官网: <http://www.cmpbook.com>

机工官博: <http://weibo.com/cmp1952>

封面无防伪标均为盗版

前 言

CorelDRAW 是一款非常优秀的矢量图形绘制软件，广泛地应用于平面广告设计、VI 设计、服装设计、杂志排版和多媒体等领域。

本书融合先进的教学理念，区别于传统的同类书籍，主要采用项目化的形式来组织教学内容，和企业共同开发实际工作中的典型项目，将工作中常用的理论知识、技能融合到项目的任务中，从而避免枯燥地讲解理论知识，注重对读者动手能力的培养。在内容上力求循序渐进、学以致用，通过任务让读者去掌握理论知识，通过案例拓展去巩固知识，从而达到举一反三的目的，增强读者自主学习的能力。

本书共由 14 个项目构成，内容分为两部分，第 1 部分以 6 个项目案例的形式介绍了 CorelDRAW 的基本操作，使读者对 CorelDRAW 有全面的认识；第 2 部分以 8 个综合项目的形式介绍了 CorelDRAW 在各个领域中的应用，以各类综合设计项目来提高读者综合应用 CorelDRAW 的能力。

本书的编者均为“双师型”教师，长期从事图形图像类软件的教学和研究，有着丰富的高职教学经验，能将软件应用和艺术设计巧妙结合，能从学习者的角度把握教材编写的脉络，将实际教学中的“项目教学法”融入到本书的编写中，满足各类读者的需求。

本书项目 1、6、7、9 由东莞职业技术学院邹利华编写；项目 2、3、12、14 由东莞职业技术学院李淑飞编写；项目 4、8、10、11、13 由广东白云学院叶裴雷编写；项目 5 中的任务 1、任务 2 由东莞职业技术学院刘丽萍编写；项目 5 中的任务 3、任务 4 由广东科技学院邓超编写。以上典型综合案例是与两家企业（东莞市铭丰包装品制造有限公司、东莞唯特尔电子商务有限公司）共同开发的。

由于编者水平有限，书中难免疏漏之处，恳请广大读者批评指正。

编 者

目 录

第 1 部分 CorelDRAW 基本操作

前言

项目 1 初识 CorelDRAW	1
任务 1 图案设计	3
1.1.1 案例效果	3
1.1.2 案例分析	3
1.1.3 相关知识	3
1.1.3.1 CorelDRAW 的应用领域	3
1.1.3.2 CorelDRAW 的工作界面	4
1.1.3.3 矢量图与位图	5
1.1.3.4 常见的色彩模式	5
1.1.3.5 文件操作	5
1.1.3.6 页面操作	6
1.1.3.7 绘图辅助工具	7
1.1.4 案例实现	7
1.1.5 案例拓展	8
任务 2 图形创意设计	10
1.2.1 案例效果	10
1.2.2 案例分析	10
1.2.3 相关知识	10
1.2.3.1 初识色彩填充技巧	10
1.2.3.2 初识图形顺序	10
1.2.3.3 初识图框精确裁剪	10
1.2.4 案例实现	11
1.2.5 案例拓展	14
项目 2 CorelDRAW 图形绘制	15
任务 1 音箱设计	16
2.1.1 案例效果	16
2.1.2 案例分析	16
2.1.3 相关知识	16
2.1.3.1 “矩形”工具	16
2.1.3.2 “椭圆形”工具	17
2.1.4 案例实现	18

2.1.5 案例拓展	21
任务2 手提袋设计	23
2.2.1 案例效果	23
2.2.2 案例分析	23
2.2.3 相关知识	23
2.2.3.1 “多边形”工具	23
2.2.3.2 “星形”工具	24
2.2.3.3 “复杂星形”工具	25
2.2.3.4 “图纸”工具	25
2.2.3.5 “螺纹”工具	25
2.2.3.6 基本形状绘制	26
2.2.3.7 “智能绘图”工具	27
2.2.4 案例实现	27
2.2.5 案例拓展	30
任务3 化妆品设计	33
2.3.1 案例效果	33
2.3.2 案例分析	33
2.3.3 相关知识	33
2.3.3.1 “手绘”工具	34
2.3.3.2 “贝塞尔”工具	34
2.3.3.3 “艺术笔”工具	34
2.3.3.4 “钢笔”工具	37
2.3.3.5 “折线”工具与“3点曲线”工具	38
2.3.3.6 “交互式连线”工具	38
2.3.3.7 “度量”工具	38
2.3.3.8 “形状”工具	39
2.3.4 案例实现	41
2.3.5 案例拓展	45
项目3 CorelDRAW 图形填充	48
任务1 卡通图形上色	49
3.1.1 案例效果	49
3.1.2 案例分析	49
3.1.3 相关知识	49
3.1.3.1 标准填充	49
3.1.3.2 渐变填充	51
3.1.3.3 图案填充	54
3.1.3.4 “智能填充”工具	56
3.1.3.5 “滴管”与“颜料桶”工具	56
3.1.4 案例实现	56

3.1.5 案例拓展.....	59
任务 2 草莓上色	61
3.2.1 案例效果.....	61
3.2.2 案例分析.....	62
3.2.3 相关知识.....	62
3.2.3.1 “交互式填充”工具	62
3.2.3.2 “网状填充”工具	63
3.2.4 案例实现.....	65
3.2.5 案例拓展.....	69
项目 4 CorelDRAW 图形编辑与组织	71
任务 1 居室平面图设计.....	72
4.1.1 案例效果.....	72
4.1.2 案例分析.....	72
4.1.3 相关知识.....	72
4.1.3.1 “轮廓笔”工具	72
4.1.3.2 “涂抹笔刷”工具	74
4.1.3.3 “粗糙笔刷”工具	75
4.1.3.4 “自由变换”工具	75
4.1.3.5 “裁剪”工具	76
4.1.3.6 “刻刀”工具	76
4.1.3.7 “橡皮擦”工具	77
4.1.3.8 “虚拟段删除”工具	78
4.1.4 案例实现.....	78
4.1.5 案例拓展.....	84
任务 2 底纹图案设计.....	84
4.2.1 案例效果.....	84
4.2.2 案例分析.....	85
4.2.3 相关知识.....	85
4.2.3.1 缩放与镜像变换	85
4.2.3.2 位置变换.....	85
4.2.3.3 旋转变换.....	86
4.2.3.4 大小变换.....	86
4.2.3.5 倾斜变换.....	86
4.2.3.6 复制	86
4.2.4 案例实现.....	87
4.2.5 案例拓展.....	91
任务 3 春联设计	92
4.3.1 案例效果.....	92
4.3.2 案例分析.....	92

4.3.3 相关知识	92
4.3.3.1 焊接对象	93
4.3.3.2 修剪对象	93
4.3.3.3 相交对象	93
4.3.3.4 简化对象	94
4.3.3.5 对象对齐与分布	94
4.3.3.6 群组与结合对象	95
4.3.3.7 将图形转换为曲线	96
4.3.3.8 将轮廓转换为对象	96
4.3.4 案例实现	97
4.3.5 案例拓展	101
项目 5 CorelDRAW 交互特效与文本工具	103
任务 1 人物插画设计	104
5.1.1 案例效果	104
5.1.2 案例分析	104
5.1.3 相关知识	104
5.1.3.1 “交互式调和”工具	104
5.1.3.2 “交互式轮廓图”工具	108
5.1.3.3 “交互式封套”工具	109
5.1.3.4 “交互式透明”工具	110
5.1.4 案例实现	112
5.1.5 案例拓展	117
任务 2 钥匙挂件设计	118
5.2.1 案例效果	118
5.2.2 案例分析	119
5.2.3 相关知识	119
5.2.3.1 “交互式立体化”工具	119
5.2.3.2 “交互式变形”工具	121
5.2.3.3 “交互式阴影”工具	123
5.2.4 案例实现	124
5.2.5 案例拓展	129
任务 3 相框设计	130
5.3.1 案例效果	130
5.3.2 案例分析	131
5.3.3 相关知识	131
5.3.3.1 转换为位图	131
5.3.3.2 位图链接	131
5.3.3.3 颜色遮罩	132
5.3.3.4 描摹位图	133

5.3.3.5 滤镜	135
5.3.4 案例实现	148
5.3.5 案例拓展	152
任务 4 杂志版面设计	152
5.4.1 案例效果	152
5.4.2 案例分析	152
5.4.3 相关知识	153
5.4.3.1 创建美术字	153
5.4.3.2 创建段落文本	155
5.4.3.3 转换文本	155
5.4.3.4 设置段落文本格式	155
5.4.3.5 使文本适合路径	157
5.4.3.6 图文混排	160
5.4.4 案例实现	160
5.4.5 案例拓展	165
项目 6 CorelDRAW 印刷知识	166
任务 CorelDRAW 图形输出	167
6.1.1 案例效果	167
6.1.2 案例分析	167
6.1.3 相关知识	167
6.1.3.1 色彩常识	168
6.1.3.2 印前完稿准备	168
6.1.3.3 油墨印刷	169
6.1.4 案例实现	169
6.1.5 案例拓展	172
 第 2 部分 CorelDRAW 项目设计 	
项目 7 标志设计	176
7.1 标志设计简介	176
7.2 银行标志设计	179
7.2.1 项目分析	179
7.2.2 项目实施	180
7.3 通信企业标志设计	181
7.3.1 项目分析	181
7.3.2 项目实施	182
7.4 项目总结	184
项目 8 字体设计	186
8.1 字体设计简介	186
8.2 组合字体设计	188

8.2.1 项目分析	188
8.2.2 项目实施	188
8.3 变形字体设计	190
8.3.1 项目分析	190
8.3.2 项目实施	190
8.4 项目总结	194
项目 9 名片设计	196
9.1 名片设计简介	196
9.2 常规名片设计	198
9.2.1 项目分析	198
9.2.2 项目实施	199
9.3 折卡名片设计	200
9.3.1 项目分析	201
9.3.2 项目实施	202
9.4 项目总结	205
项目 10 平面广告设计	208
10.1 平面广告设计简介	208
10.2 音乐大赛广告设计	210
10.2.1 项目分析	210
10.2.2 项目实施	211
10.3 钻石海报设计	214
10.3.1 项目分析	214
10.3.2 项目实施	214
10.4 项目总结	218
项目 11 CD 装帧设计	220
11.1 CD 装帧设计简介	220
11.2 音乐光盘装帧设计	222
11.2.1 项目分析	222
11.2.2 项目实施	222
11.3 国学经典光盘装帧设计	229
11.3.1 项目分析	229
11.3.2 项目实施	230
11.4 项目总结	236
项目 12 折页设计	238
12.1 折页设计简介	238
12.2 手机折页设计	239
12.2.1 项目分析	239
12.2.2 项目实施	240
12.3 食品三折页设计	244

12.3.1 项目分析	244
12.3.2 项目实施	245
12.4 项目总结	253
项目 13 包装设计	254
13.1 包装设计简介	254
13.2 茶包装设计	256
13.2.1 项目分析	256
13.2.2 项目实施	256
13.3 洗衣粉包装设计	264
13.3.1 项目分析	264
13.3.2 项目实施	265
13.4 项目总结	270
项目 14 VI 设计	272
14.1 VI 设计简介	272
14.2 酒店 VI 设计	275
14.2.1 项目分析	275
14.2.2 项目实施	275
14.3 企业 VI 设计	293
14.3.1 项目分析	294
14.3.2 项目实施	295
14.4 项目总结	296
参考文献	297

第 1 部分

CorelDRAW 基本操作

项目 1 初识 CorelDRAW

项目 2 CorelDRAW 图形绘制

项目 3 CorelDRAW 图形填充

项目 4 CorelDRAW 图形编辑与组织

项目 5 CorelDRAW 交互特效与文本工具

项目 6 CorelDRAW 印刷知识

项 1 目

初识 CorelDRAW

教学目标

- ◇ 熟练掌握 CorelDRAW 的应用领域。
- ◇ 掌握 CorelDRAW 的工作界面。
- ◇ 掌握矢量图与位图的区别。
- ◇ 掌握常用的色彩模式。
- ◇ 掌握 CorelDRAW 的文件与页面的操作。
- ◇ 掌握显示控制与辅助工具的使用方法。

任务 1 图案设计

1.1.1 案例效果

本案例学习图案的设计方法，图案效果如图 1-1 所示。



图 1-1 图案效果

1.1.2 案例分析

本案例是本书的第一个案例，操作非常简单，但效果非常好。本案例是通过导入一个 psd 文件，然后对此图案进行复制并旋转 5 个，得到一个非常漂亮的图案。

1.1.3 相关知识

1.1.3.1 CorelDRAW 的应用领域

CorelDRAW X4 是一款由世界顶尖软件公司之一的 Corel 公司开发的平面设计软件。CorelDRAW X4 非凡的图形设计与制作能力广泛地应用于商标设计、模型绘制、插图描画、排版及分色输出等诸多领域。

CorelDRAW X4 主要应用在如下领域：

(1) 营销文宣。无论是对于初级或专业级设计师，CorelDRAW 都是理想的工具，从标志、产品与企业品牌的识别图样，乃至宣传手册、平面广告与电子报刊等特定项目，CorelDRAW 都能自行建立宣传文宣大小，设计宣传活动数据，这样既能节省时间、成本，更能展现高度创意。

(2) 招牌制作。CorelDRAW 具有建立各式各样招牌所需的功能，是招牌制作人员首选的图形软件包之一。

(3) 服饰。CorelDRAW 是服饰业的理想解决方案之一，具有多种强大的工具和功能，能够协助建立服饰设计，深受设计师与打版师的欢迎。目前越来越多的服装设计公司采用 CorelDRAW 作为打样和设计的首选软件。

(4) 雕刻与计算机割字。CorelDRAW 是雕刻和奖杯、奖牌制作与计算机割字等业界首选的绘图解决方案。CorelDRAW 由于其易用性、兼容性与价值性，使之一直是业界专业人员的最爱。

1.1.3.2 CorelDRAW 的工作界面

CorelDRAW X4 工作界面十分整齐，如图 1-2 所示。

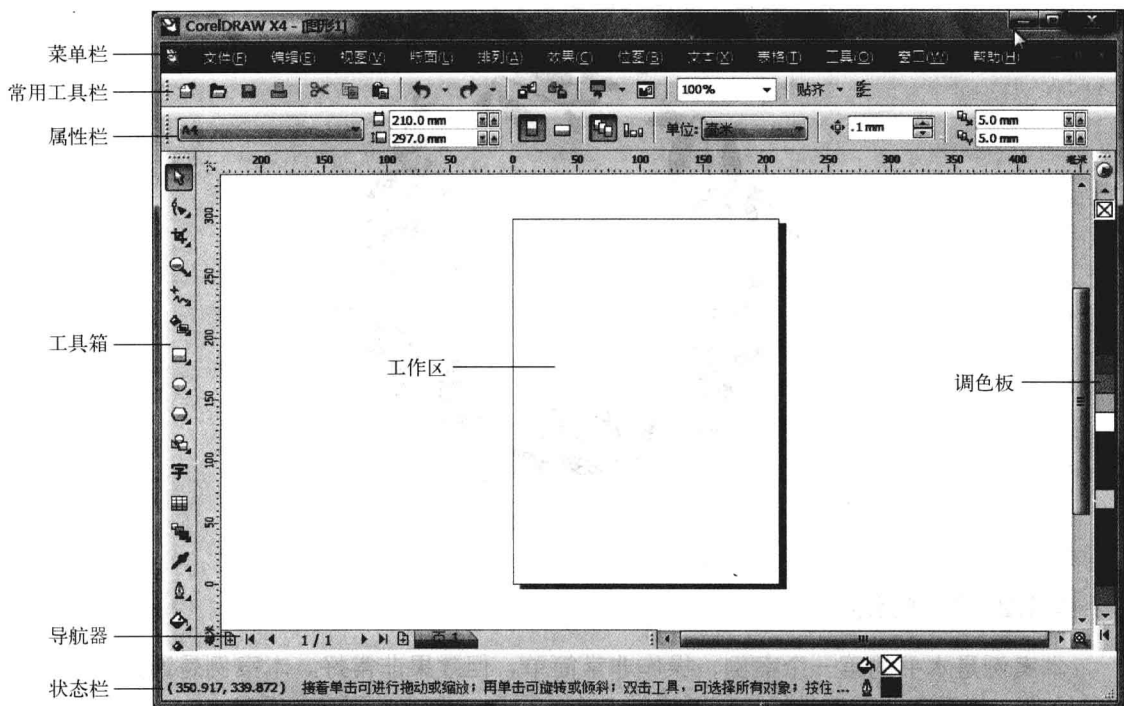


图 1-2 工作界面

(1) 菜单栏。CorelDRAW X4 的主要功能都可以通过执行菜单栏中的命令选项来完成，执行菜单命令是最基本的操作方式。

(2) 常用工具栏。在该工具栏上放置了最常用的一些功能按钮。

(3) 属性栏。属性栏提供在操作中选择对象和使用工具时的相关属性；通过对属性栏中的相关属性的设置，可以控制对象产生相应的属性变化。当没有选中任何对象时，系统默认的属性栏则提供文档的一些版面布局信息。

(4) 工具箱。系统默认时位于工作区的左边。工具箱中放置了常用的编辑工具，并将功能相似的工具有以展开的方式归类组合在一起，从而使操作更加灵活便捷。

(5) 状态栏。在状态栏中将显示当前工作状态的相关信息，如被选中对象的简要属性、工具使用状态提示及鼠标坐标位置等信息。

(6) 导航器。导航器显示的是文件当前活动页面的页码和总页码，可以通过单击页面选项卡或箭头来选择需要的页面，适用于进行多文档操作时。

(7) 工作区。工作区又称为“桌面”，是指绘图页面以外的区域。

(8) 调色板。调色板系统默认时位于工作区的右边，利用调色板可以快速地选择轮廓色和填充色。

1.1.3.3 矢量图与位图

1. 矢量图

矢量图的形状是通过轮廓线条来定义的，而其颜色由轮廓线条及其围成的封闭区域内的填充色来决定。

矢量图有两个优点：一是矢量图是面向对象的。每个图形元素都是一个对象，每个对象都是独立的，因此用户可以直接选择、编辑各个对象，也可以直接编辑图形的轮廓或填充；二是矢量图与分辨率无关，因此矢量图可以任意缩放，不用担心丢失细节而失真。

矢量图也有其缺点：矢量图不能构建非常复杂的图形，尤其是有复杂色调和阴影的图形，如照片或艺术绘画等。

常用的矢量图绘制软件有：Adobe Illustrator、Freehand、CorelDRAW、AutoCAD。常见的矢量图文件扩展名有：.cdr、.ai、.dwg 等。

2. 位图

位图是通过一个个点组成的，这些点称为像素。位图是通过每个像素记录其位置和色彩来表现图像的。

由于位图采取了点阵的方式，因而可以精确地表现色彩丰富的图像，如照片、艺术绘画等，但图像的色彩越丰富，图像的像素就越多（即分辨率越高），文件也就越大。同时位图在缩放和旋转变形时会产生失真的现象。

常用的位图处理软件有：Adobe Photoshop。常见的位图文件扩展名有：.jpg、.gif、.bmp 等。

1.1.3.4 常见的色彩模式

色彩模式是把色彩用数据来表示的一种方法。CorelDRAW X4 提供了多种色彩模式，经常使用的有 RGB 模式、CMYK 模式、灰度模式。

这些模式都可以在“位图/模式”命令下选取，每种色彩模式都有不同的色域（范围），用户可以根据需要选择合适的模式，并且各个模式之间可以相互转换。

RGB 模式：RGB 模式是工作中使用最广泛的一种色彩模式，如果图形最后不是用于打印而是计算机使用，最终用显示器来呈现的，一般使用 RGB 模式，比如网页上的图片等。

RGB 模式是一种加色模式，它通过红、绿、蓝 3 种色彩相叠加而形成更多的颜色，比如红加绿生成黄色等。3 种色彩都分别有 256 个亮度水平级，即 0~255 的亮度值范围，那么 3 种色彩叠加，可以有 $256 \times 256 \times 256 = 16777216$ 种可能的颜色，这 1670 多万种色彩足以表现丰富多彩的图片。

CMYK 模式：如果绘制的图形要用于印刷，那就要选用 CMYK 模式。CMYK 模式在印刷时应用了色彩中的减法混合原理，它通过反射某些颜色的光吸收另外一些颜色的光，来产生不同的颜色，是一种减色色彩模式。

CMYK 代表了印刷上用的 4 种油墨色：C 代表青色，M 代表洋红色，Y 代表黄色，K 代表黑色。大家会发现，喷墨打印机上的 4 个墨盒的颜色就是 C、M、Y、K。

CorelDRAW X4 默认情况下使用的就是 CMYK 模式。

灰度模式：灰度模式没有颜色信息，只有亮度信息，亮度范围为 0~255，也就是 256 种层级。如果要制作常见的黑白照片就可以使用灰度模式。

1.1.3.5 文件操作

1. 新建文件

在 CorelDRAW X4 中可以选择“文件”→“新建”命令直接创建文件，或者按【Ctrl+N】

组合键。

2. 打开文件

可以选择“文件”→“打开”命令直接打开所需要的文件，或者按【Ctrl+O】组合键。

3. 保存文件

可以选择“文件”→“保存”命令保存当前文件，或者按【Ctrl+S】组合键，同时也可以选择“文件”→“另存为”命令。**CorelDRAW X4** 默认保存的文件类型是 CDR。

4. 导入文件

在 **CorelDRAW X4** 中，有些文件不能直接打开（如图片格式文件），如果想要得到这些格式的对象，就需要使用“文件”→“导入”命令将其导入，如图片格式.jpg，.psd 格式等。

5. 导出文件

在 **CorelDRAW X4** 中绘制的图形，可以导出为多种其他格式的文件，以便在其他软件中对该图形进行编辑处理，达到更好的共享效果。选择“文件”→“导出”命令后，在弹出的“导出”对话框中选择一种保存类型，系统根据用户选择的不同保存类型弹出不同的设置对话框进行设置。**CorelDRAW X4** 常用的导出文件格式如下。

AI 格式：该格式的文件是可以在 Photoshop、Illustrator 等软件中使用的矢量图文件格式。

JPG 格式：.JPG 格式是在网络中常用的图片格式。

PSD 格式：.PSD 格式 Photoshop 中包含图层的专用文件格式，导出后在 Photoshop 中打开文件，图层会各自独立存在。

TIF 格式：TIF 格式是选项卡图像格式，适合在多种软件中打开或置入的格式。TIF 格式非常适合于印刷和输出。

EPS 格式：EPS 格式是 Photoshop 和 Illustrator 之间可交换的文件格式。

1.1.3.6 页面操作

当在 **CorelDRAW X4** 默认的页面设置不符合要求时，可以直接在属性栏中进行设置，如图 1-3 所示。也可以通过选择菜单栏中的“版面”→“页面设置”命令，在弹出的“选项”对话框中设置。



图 1-3 页面设置属性栏

在 **CorelDRAW X4** 中允许创建多页文档，可以对多页文档进行修改编辑。当用户处理多页文档时，使用“页面控制栏”可以快速查看其他页面内容。要对文档中的某一页进行编辑，必须先选中该页，将其设为当前页，用户做的所有操作都是针对当前页的，如图 1-4 所示，用鼠标右键单击页面，在弹出的菜单中可以进行插入页面、删除页面和重命名页面等操作。

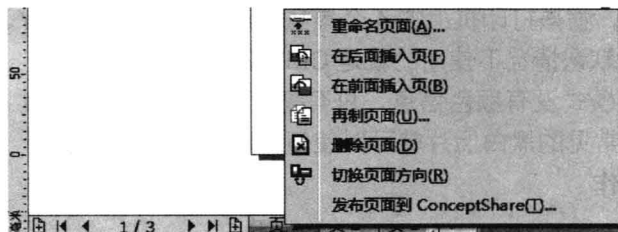


图 1-4 页面控制菜单