



中等职业教育立体化精品教材
“互联网+”新形态教材



CorelDRAW 平面设计标准教程

王攀 张旭 主编



在线检测: 180 道习题, 在线测验学习效果

全彩图片: 54 幅彩图, 展现案例最终效果

操作视频: 93 节微课, 讲解案例制作过程



东南大学出版社
SOUTHEAST UNIVERSITY PRESS



中等职业教育立体化精品教材
“互联网+”新形态教材



CorelDRAW 平面设计标准教程

王攀 张旭 主编

SE 东南大学出版社
SOUTHEAST UNIVERSITY PRESS
· 南京 ·

内容提要

本书全面系统地介绍了 CorelDRAW X6 的操作方法和图形处理技术,并对其在平面设计领域的应用进行了深入介绍,包括初识 CorelDRAW、实物绘制、插画设计、书籍装帧设计、杂志设计、宣传单设计、海报设计、广告设计和包装设计等内容。

本书内容的介绍均以项目为主线,通过对任务的分析和制作,使学生可以快速熟悉设计理念和图形处理方法。书中的软件知识讲解部分能够使学生深入学习软件功能;课堂演练和实战演练可以拓展学生的实际应用能力。

本书可作为中等职业学校数字艺术类专业课程的教材,也可供相关人员学习参考。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 平面设计标准教程/王攀,张旭主编. —
南京:东南大学出版社,2018.8(2025.8重印)

中等职业教育立体化精品教材

ISBN 978-7-5641-7923-6

I. ①C… II. ①王… ②张… III. ①平面设计—图形
软件—中等专业学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2018)第 177564 号

CorelDRAW 平面设计标准教程

CorelDRAW PINGMIAN SHEJI BIAOZHUN JIAOCHENG

主 编:王攀、张旭

出版发行:东南大学出版社

社 址:南京市四牌楼 2 号,邮编 210096

印 刷:三河市鑫鑫科达彩色印刷包装有限公司

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:14

字 数:298 千

版 次:2018 年 8 月第 1 版

印 次:2025 年 8 月第 3 次印刷

书 号:ISBN 978-7-5641-7923-6

定 价:38.00 元

(凡因印装质量问题,请直接与营销中心调换,电话:025—83791830)

前言

PREFACE

CorelDRAW 是由 Corel 公司开发的矢量图形处理和编辑软件,它功能强大、易学易用,深受图形图像处理爱好者和平面设计人员的喜爱。本书根据教育部最新教学大纲要求编写,邀请行业、企业专家和一线课程负责人一起,从人才培养目标、专业方案等方面做好顶层设计,明确专业课程标准,强化专业技能培养,安排教材内容;根据岗位技能要求,引入企业真实案例,提高职业院校专业技能课的教学质量。

根据现代职业院校的教学方向和教学特色,我们对本书的编写体系作了精心的设计。全书根据 CorelDRAW 在设计领域的应用方向来组织内容,每个项目分为多个任务,各任务按照“任务分析—设计理念—任务实施—知识讲解—课堂演练”的思路进行编排,并在每个项目的最后通过实战演练将相关知识应用于实战,使学生可以快速熟悉设计理念和制作方法。通过软件知识讲解,使学生深入学习软件功能和制作特色;通过课堂演练和实战演练,提高学生的实际应用能力。

在内容编写方面,我们力求细致全面、重点突出;在文字叙述方面,我们注意言简意赅、通俗易懂;在案例选取方面,我们强调案例的针对性和实用性。

本书配套的教学资源包中包含书中所有案例的素材及效果文件。为了方便教师教学,资源包中还配备了课程说明、教案、教学课件、检测题、案例库等教学资源。另外,我们还在资源包中提供了详尽的课堂演练和实战演练的实现步骤,以便学生能顺利制作出案例效果。本书的参考学时为 42 学时,各项的参考学时参见下面的课时分配表。

项目	课程内容	讲授课时
项目一	初识 CorelDRAW	2
项目二	实物绘制	4
项目三	插画设计	6
项目四	书籍装帧设计	5
项目五	杂志设计	6
项目六	宣传单设计	4
项目七	海报设计	5
项目八	广告设计	4
项目九	包装设计	6
课时总计		42

由于编者水平有限,书中难免存在疏漏和不妥之处,敬请广大读者批评指正。

编者

目录 CONTENTS

项目一 初识 CoreIDRAW

任务一 界面操作	1
【任务目标】	1
【任务实施】	1
【知识讲解】	2
1.菜单栏	2
2.工具栏	2
3.工具箱	3
4.泊坞窗	4
任务二 文件设置	5
【任务目标】	5
【任务实施】	5
【知识讲解】	7
1.新建和打开文件	7
2.保存和关闭文件	8
3.导出文件	8

项目二 实物绘制

任务一 绘制卡通闹钟	10
【任务分析】	10
【设计理念】	10
【任务实施】	10
1.绘制背景	10
2.绘制闹钟	12
【知识讲解】	14
1.“矩形”工具	14
2.“椭圆形”工具	16
3.“基本形状”工具	18
4.标准填充	19
课堂演练——绘制火箭图标	25

任务二 绘制卡通火车	25
【任务分析】	25
【设计理念】	25
【任务实施】	26
【知识讲解】	30
1.“螺纹”工具	30
2.“多边形”工具	31
3.“钢笔”工具	32
课堂演练——绘制卡通风车	34
任务三 绘制扇子	34
【任务分析】	34
【设计理念】	34
【任务实施】	35
1.制作扇面图形	35
2.导入图片并编辑	36
【知识讲解】	37
1.焊接	37
2.修剪	38
3.相交	38
4.简化	39
5.移除后面对象	39
6.移除前面对象	40
7.边界	40
课堂演练——绘制茶壶	40
任务四 绘制南瓜	41
【任务分析】	41
【设计理念】	41
【任务实施】	41
【知识讲解】	44
1.“图纸”工具	44
2.编辑命令	45

课堂演练——绘制小蛋糕	54
实战演练——绘制卡通锁	54
【案例分析】	54
【设计理念】	55
【制作要点】	55
实战演练——绘制 DVD 拟物	
图标	55
【案例分析】	55
【设计理念】	55
【制作要点】	55

项目三 插画设计

任务一 绘制可爱棒冰插画	56
【任务分析】	56
【设计理念】	56
【任务实施】	56
【知识讲解】	59
1.“贝塞尔”工具	59
2.渐变填充	60
课堂演练——绘制城市夜景	
插画	65
任务二 绘制生态保护插画	65
【任务分析】	65
【设计理念】	66
【任务实施】	66
【知识讲解】	70
1.编辑曲线的节点	70
2.编辑和修改几何图形	72
3.“轮廓”工具	73
课堂演练——绘制装饰画	78
任务三 绘制布纹装饰画	79
【任务分析】	79
【设计理念】	79
【任务实施】	79
【知识讲解】	81

1.图样填充	81
2.底纹填充	82
3.PostScript 填充	84

课堂演练——绘制城市印象

插画	85
实战演练——绘制酒吧插画	86
【案例分析】	86
【设计理念】	86
【制作要点】	86
实战演练——绘制风景插画	87
【案例分析】	87
【设计理念】	87
【制作要点】	87

项目四 书籍装帧设计

任务一 制作旅行英语书籍

封面	88
【任务分析】	88
【设计理念】	88
【任务实施】	89
1.制作背景	89
2.制作封面	92
3.制作书脊和封底	95
【知识讲解】	97
1.横排文字与竖排文字	97
2.导入位图	98
3.调整位图的颜色	98
4.位图色彩模式	98
5.编辑轮廓效果	101

课堂演练——制作文学书籍

封面	102
任务二 制作人文类书籍	
封面	102
【任务分析】	102
【设计理念】	102

【任务实施】	103
1.制作背景	103
2.制作封面	105
3.制作封底	109
4.制作书脊	110
【知识讲解】	111
1.设置间距	111
2.插入字符	112
课堂演练——制作旅游攻略书籍	
封面	112
实战演练——制作药膳书籍	
封面	113
【案例分析】	113
【设计理念】	113
【制作要点】	113
实战演练——制作创意家居书籍	
封面	114
【案例分析】	114
【设计理念】	114
【制作要点】	114

项目五 杂志设计

任务一 制作旅游杂志

封面	115
【任务分析】	115
【设计理念】	115
【任务实施】	115
1.制作杂志标题	115
2.制作出版刊号	118
3.添加栏目标题和内容	119
【知识讲解】	124
1.设置文本嵌线	124
2.设置文本上下标	125
3.设置文本的排列方向	126
4.设置制表位	126

课堂演练——制作时尚杂志

封面	128
----------	-----

任务二 制作旅游杂志

内文 1	129
【任务分析】	129
【设计理念】	129
【任务实施】	129
1.制作栏目名称和文字	129
2.编辑景点图片和介绍文字	133
【知识讲解】	136
1.文本绕路径	136
2.文本绕图	137
3.段落分栏	137

课堂演练——制作旅游杂志

内文 2	138
------------	-----

实战演练——制作旅游杂志

内文 3	138
【案例分析】	138
【设计理念】	138
【制作要点】	139

实战演练——制作旅游杂志

内文 4	139
【案例分析】	139
【设计理念】	139
【制作要点】	139

项目六 宣传单设计

任务一 制作鸡肉卷宣传单

【任务分析】	140
【设计理念】	140
【任务实施】	140
【知识讲解】	144

课堂演练——制作儿童摄影

宣传单	145
-----------	-----

任务二 制作房地产宣传单 145**【任务分析】** 145**【设计理念】** 145**【任务实施】** 145

1. 添加家具 145

2. 标注平面图 148

【知识讲解】 149

1. 对象的排序 149

2. 群组 151

3. 结合 151

课堂演练——制作时尚鞋**宣传单** 152**实战演练——制作咖啡****宣传单** 152**【案例分析】** 152**【设计理念】** 152**【制作要点】** 153**实战演练——制作旅游****宣传单** 153**【案例分析】** 153**【设计理念】** 153**【制作要点】** 153**项目七 海报设计****任务一 制作夜吧海报** 154**【任务分析】** 154**【设计理念】** 154**【任务实施】** 154

1. 制作背景图 154

2. 添加活动信息 156

【知识讲解】 160

1. 使用调和效果 160

2. 制作透明效果 161

课堂演练——制作 MP3 宣传**海报** 162**任务二 制作房地产海报** 162**【任务分析】** 162**【设计理念】** 162**【任务实施】** 163

1. 制作背景效果 163

2. 制作宣传语 164

3. 制作标志图形 165

4. 添加其他介绍文字 167

【知识讲解】 170

1. 图框精确剪裁效果 170

2. 调整亮度、对比度和强度 171

3. 调整颜色通道 171

4. 调整色度、饱和度和亮度 172

课堂演练——制作商城促销**海报** 173**实战演练——制作街舞大赛****海报** 173**【案例分析】** 173**【设计理念】** 173**【制作要点】** 173**实战演练——制作冰激凌****海报** 174**【案例分析】** 174**【设计理念】** 174**【制作要点】** 174**项目八 广告设计****任务一 制作情人节广告** 175**【任务分析】** 175**【设计理念】** 175**【任务实施】** 175

1. 添加并编辑标题 175

2. 添加内容文字 177

3. 添加装饰图形 178

【知识讲解】	179
1. 三维效果	179
2. 艺术笔触	181
3. 模糊	182
4. 颜色变换	182
5. 轮廓图	183
6. 创造性	183
7. 扭曲	185
8. 杂点	186
9. 鲜明化	187
课堂演练——制作茶叶广告	187
任务二 制作开业庆典广告	188
【任务分析】	188
【设计理念】	188
【任务实施】	188
1. 添加并编辑标题	188
2. 添加其他相关信息	190
【知识讲解】	194
1. “艺术笔”工具	194
2. 制作立体效果	196
3. “表格”工具	197
课堂演练——制作手机广告	197
实战演练——制作电脑促销广告	198
【案例分析】	198
【设计理念】	198
【制作要点】	198
实战演练——制作 POP 广告 ...	198
【案例分析】	198
【设计理念】	199
【制作要点】	199

项目九 包装设计

任务一 制作橙汁包装盒	200
【任务分析】	200
【设计理念】	200
【任务实施】	200
1. 制作包装结构图	200
2. 制作包装盒效果	201
【知识讲解】	202
课堂演练——制作月饼包装	203
任务二 制作红酒包装	203
【任务分析】	203
【设计理念】	203
【任务实施】	204
1. 制作包装平面图	204
2. 制作包装展示图	206
【知识讲解】	210
1. 使用封套效果	210
2. 制作阴影效果	211
3. 转换为位图	212
课堂演练——制作牙膏包装	213
实战演练——制作洗发水包装	213
【案例分析】	213
【设计理念】	213
【制作要点】	213
实战演练——制作红豆包装	214
【案例分析】	214
【设计理念】	214
【制作要点】	214

项目一

初识CorelDRAW

CorelDRAW 是目前最流行的矢量图形设计软件之一,是由全球知名的专业化图形设计与桌面出版软件开发商——加拿大的 Corel 公司于 1989 年推出的。本项目通过对案例的讲解,使读者对 CorelDRAW X6 有初步的认识和了解,并掌握该软件的基础知识和基本操作方法,为以后的学习打下坚实的基础。



项目目标

- 掌握工作界面的基本操作
- 掌握设置文件的基本方法

任务一 界面操作

【任务目标】

通过打开文件命令,熟悉菜单栏的操作;通过选取图像、移动图像和缩放图像,掌握工具箱中工具的使用方法。

【任务实施】

STEP 1 打开 CorelDRAW X6 软件,选择“文件>打开”命令,弹出“打开绘图”对话框。选择资源包中的“源文件\项目一\01”文件,如图 1-1 所示。单击“打开”按钮,打开文件,显示 CorelDRAW X6 的软件界面,如图 1-2 所示。



图 1-1

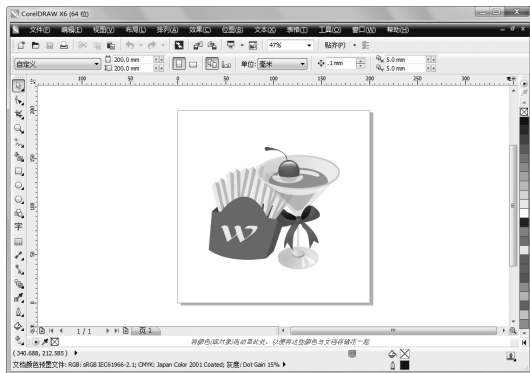


图 1-2

STEP 2 在窗口左侧工具箱中选择“选择”工具,单击选取页面中的薯条图像,如图 1-3 所示。拖曳图像到页面的左下角,移动薯条图像,如图 1-4 所示。

STEP 3 将鼠标指针放置在薯条图像对角线的控制手柄上,拖曳对角线上的控制手柄,缩小薯条图像,如图 1-5 所示。



图 1-3

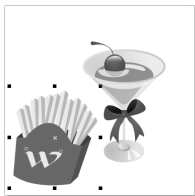


图 1-4

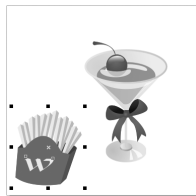


图 1-5

STEP 4 选择“文件>另存为”命令,弹出“另存为”对话框,设置保存文件的名称、路径和类型,单击“保存”按钮,保存文件。

【知识讲解】

1. 菜单栏

CorelDRAW X6 中文版的菜单栏包含“文件”“编辑”“视图”“布局”“排列”“效果”“位图”“文本”“表格”“工具”“窗口”“帮助”等几个大类,如图 1-6 所示。单击每一类的名称将弹出其下拉菜单。例如,单击“编辑”菜单,将弹出如图 1-7 所示的菜单。



图 1-6

菜单最左边为图标,它和工具栏中具有相同功能的图标一致,以便于用户记忆和使用。

菜单最右边显示的组合键为操作快捷键,便于用户提高工作效率。

某些命令后带有,标志,表明该命令还有下一级菜单,将鼠标指针停放其上即可弹出下拉菜单。

某些命令后带有...标志,单击该命令可弹出对话框,允许用户进一步对其进行设置。

此外,“编辑”菜单中的某些命令呈灰色状态,表明该命令当前还不可使用,需要进行一些相关的操作后方可使用。



图 1-7

2. 工具栏

工具栏通常是在菜单栏的下方,但实际上,它摆放的位置可由用户自行决定。不只是“标准”工具栏如此,在 CorelDRAW X6 中,只要在前端出现控制柄的工具栏,用户均可按照自己的习惯进行拖曳摆放。

CorelDRAW X6 的“标准”工具栏如图 1-8 所示。



图 1-8

“标准”工具栏中存放了几种常用的命令按钮,如“新建”“打开”“保存”“打印”“剪切”“复制”“粘贴”“撤销”“重做”“搜索内容”“导入”“导出”“应用程序启动器”“欢迎屏幕”“缩放级别”“贴齐”“选项”等。它们可以使用户便捷地完成以上的基本操作动作。

此外,CorelDRAW X6 还提供了其他一些工具栏,用户可以在“选项”对话框中选择并显示它们。选择“工具>选项”命令,弹出如图 1-9 所示的对话框,选取所要显示的工具栏,单击“确定”按钮即可显示。图 1-10 所示为勾选“文本”复选框后显示的工具栏。

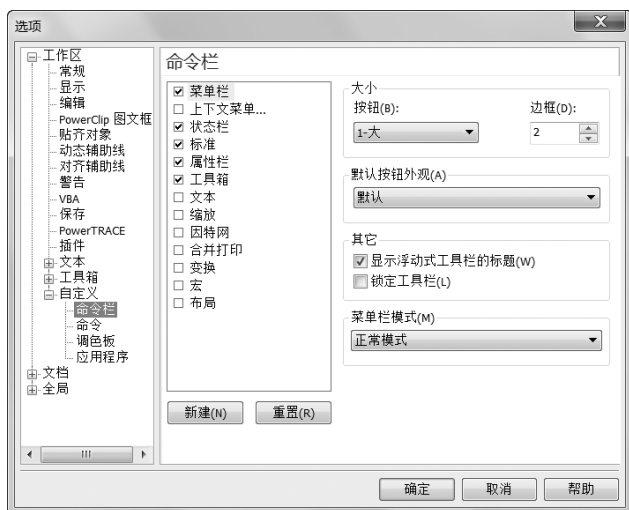


图 1-9

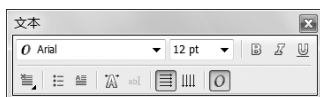


图 1-10

在菜单栏空白处右击,在弹出的快捷菜单中选择“变换”命令,可显示“变换”工具栏,如图 1-11 所示。另外,选择“窗口>工具栏>变换”命令,也可显示“变换”工具栏。

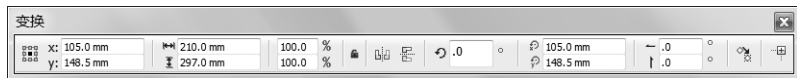


图 1-11

3. 工具箱

CorelDRAW X6 中文版的工具箱中放置着绘制图形的常用工具。这些工具是每一个软件使用者都必须掌握的。CorelDRAW X6 中文版的工具箱如图 1-12 所示,其中依次排放着“选择”工具、“形状”工具、“裁剪”工具、“缩放”工具、“手绘”工具、“智能填充”工具、“矩形”工具、“椭圆形”工具、“多边形”工具、“基本形状”工具、“文本”工具、“表格”工具、“平行度量”工具、“直线连接器”工具、“调和”工具、“颜色滴管”工具、“轮廓笔”工具、“填充”工具、“交互式填充”工具等。

其中,有些工具按钮带有小三角标记▲,表明其还可展开下一级工具栏,将鼠标指针停放其上即可展开。例如,鼠标指针停放在“填充”工具上,将展开工具栏。此外,也可将其拖曳出来,变成固定工具栏,如图 1-13 所示。

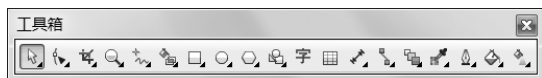


图 1-12



图 1-13

4. 泊坞窗

CorelDRAW X6 中文版的泊坞窗是一个十分有特色的窗口。当打开这一窗口时,它会停靠在绘图窗口的边缘,因此被称为“泊坞窗”。选择“窗口>泊坞窗>对象属性”命令,弹出“对象属性”泊坞窗,如图 1-14 所示。此外,还可将泊坞窗拖曳出来,摆放在任意位置,如图 1-15所示。

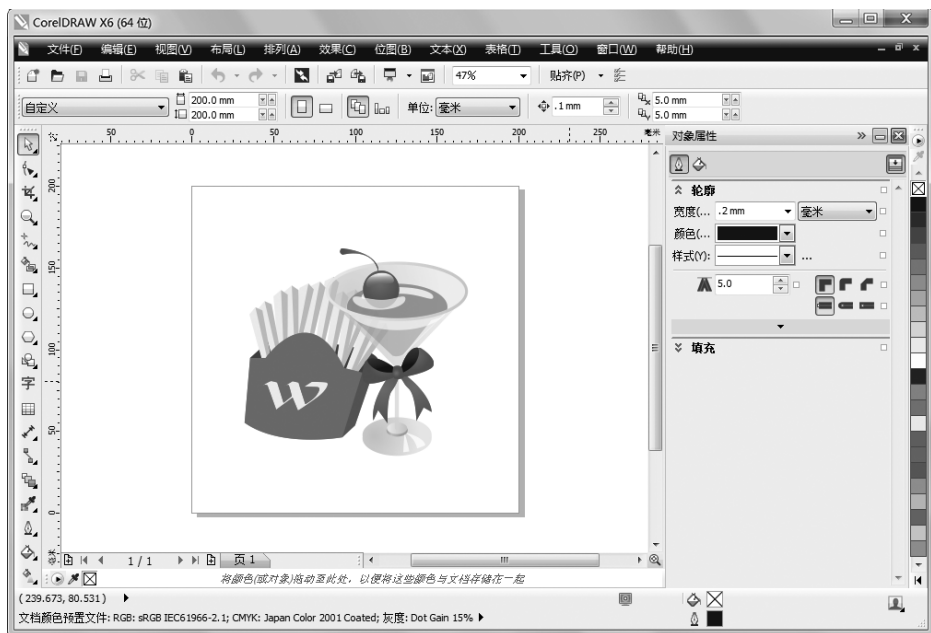


图 1-14



图 1-15

其实,除了名称有些特别之外,泊坞窗更大的特色是其提供给用户便捷的操作方式。通常情况下,每个应用软件都会给用户许多用于设置参数、调节功能的对话框。用户在使用时,必须先打开它们,然后进行设置,再关闭它们。而一旦需要重新设置,则又要重复上述动作,十分不便。CorelDRAW X6 中文版的泊坞窗彻底解决了这一问题,它通过这些交互式的对话框,使用户无须重复打开、关闭对话框即可查看所做的改动,极为方便。

CorelDRAW X6 泊坞窗的列表位于“窗口>泊坞窗”子菜单中。用户可以选择“泊坞窗”下的各个命令,打开相应的泊坞窗。当同时打开多个泊坞窗时,除了活动的泊坞窗外,其余的泊坞窗将沿着泊坞窗的右侧边缘以标签形式显示,效果如图 1-16 所示。

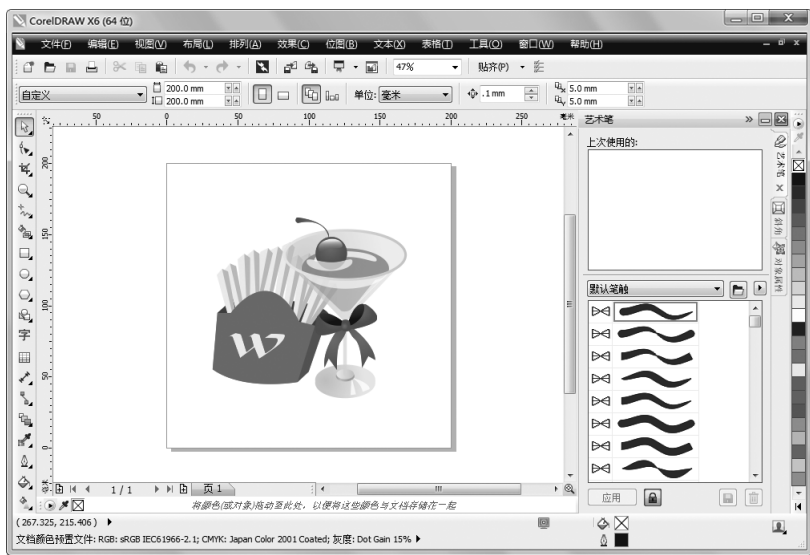


图 1-16

任务二 文件设置

【任务目标】

通过打开文件,熟练掌握“打开”命令;通过复制图像到新建的文件中,熟练掌握“新建”命令;通过关闭新建的文件,熟练掌握“保存”和“关闭”命令。

【任务实施】

STEP 1 打开 CorelDRAW X6 软件,选择“文件>打开”命令,弹出“打开绘图”对话框,如图 1-17所示。选中资源包中的“源文件\项目一\02”文件,单击“打开”按钮,打开文件,如图 1-18所示。

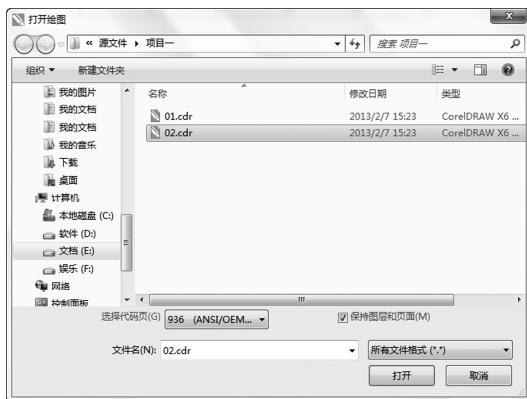


图 1-17

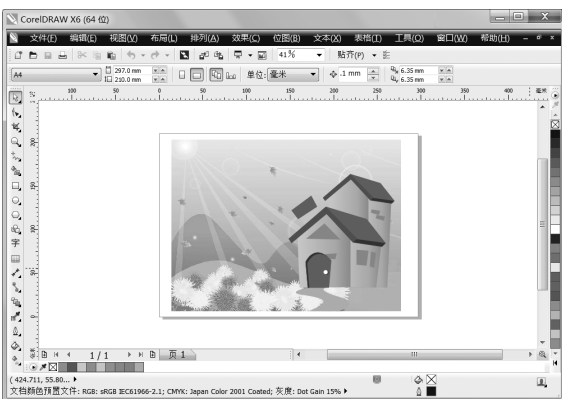


图 1-18

STEP 2 按 Ctrl+A 组合键,全选图形,如图 1-19 所示。按 Ctrl+C 组合键,复制图形。选择“文件>新建”命令,新建一个页面,如图 1-20 所示。

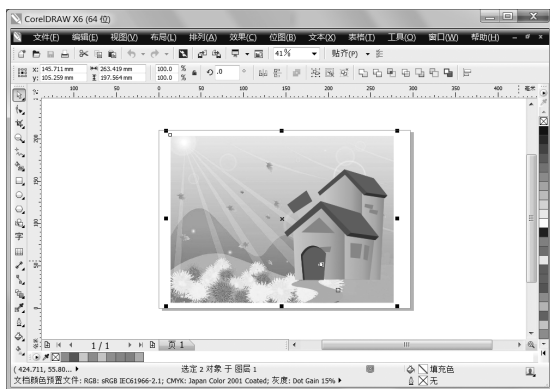


图 1-19

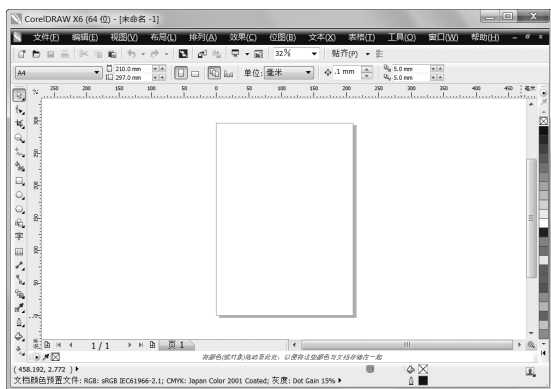


图 1-20

STEP 3 按 Ctrl+V 组合键,粘贴图形到新建的页面中,如图 1-21 所示,并拖曳到适当的位置。单击绘图窗口右上角的  按钮,弹出提示对话框,如图 1-22 所示。单击“是”按钮,弹出“保存绘图”对话框,选项的设置如图 1-23 所示。设置完成后单击“保存”按钮,保存文件。

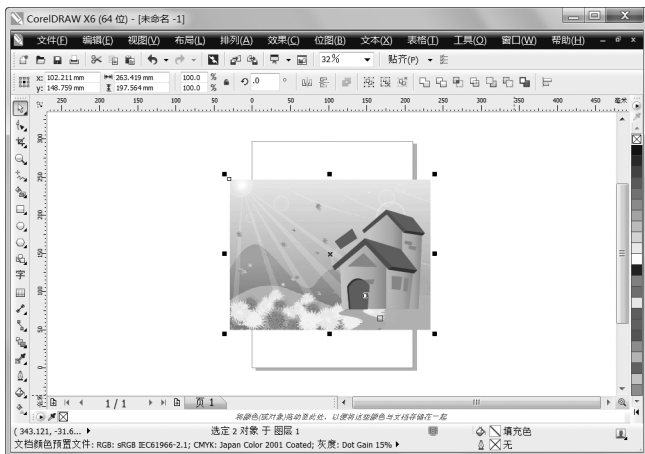


图 1-21

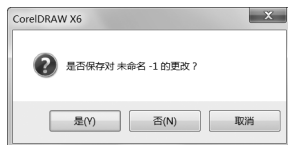


图 1-22



图 1-23

STEP 4 再次单击绘图窗口右上角的按钮,关闭打开的“02”文件。单击标题栏右侧的“关闭”按钮可关闭软件。

【知识讲解】

1. 新建和打开文件

新建和打开一个文件是使用 CorelDRAW X6 进行设计的第一步。下面介绍新建和打开文件的几种方法。

(1)使用 CorelDRAW X6 启动时的欢迎窗口新建和打开文件。启动时的欢迎窗口如图 1-24 所示。单击右侧的“新建空白文档”,可以建立一个新文档;单击“打开最近用过的文档”下方的文件名,可以打开之前编辑过的图形文件;单击“打开其他文档”,弹出如图 1-25 所示的“打开绘图”对话框,从中可以选择要打开的图形文件。

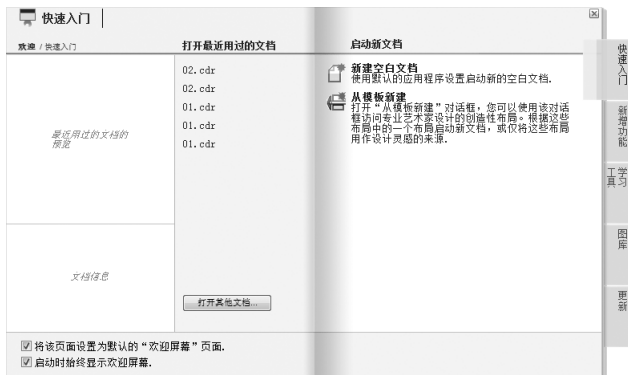


图 1-24



图 1-25

(2)使用菜单命令或快捷键新建和打开文件。选择“文件>新建”命令,或按 Ctrl+N 组合键,可以新建文件。选择“文件>打开”命令,或按 Ctrl+O 组合键,可以打开文件。

(3)使用“标准”工具栏新建和打开文件。单击“标准”工具栏中的“新建”按钮或“打开”按钮,可以新建或打开文件。

2. 保存和关闭文件

当完成某一作品后,要对其进行保存并关闭操作。下面介绍保存和关闭文件的几种方法。

(1)使用菜单命令或快捷键保存文件。选择“文件>保存”命令,或按 Ctrl+S 组合键,可以保存文件。选择“文件>另存为”命令,或按 Ctrl+Shift+S 组合键,可以更名保存文件。

(2)如果是第一次保存文件,将弹出如图 1-26 所示的“保存绘图”对话框。在该对话框中,可以设置“文件名”“保存类型”“版本”等保存选项。



图 1-26

(3)使用“标准”工具栏保存文件。单击“标准”工具栏中的“保存”按钮保存文件。

(4)使用菜单命令或快捷按钮关闭文件。选择“文件>关闭”命令,或单击绘图窗口右上方的“关闭”按钮,可以关闭文件。此时,如果文件没有保存,将弹出如图 1-27 所示的提示框,询问用户是否保存文件。如果单击“是”按钮,则保存文件;如果单击“否”按钮,则不保存文件;如果单击“取消”按钮,则取消关闭文件的操作。

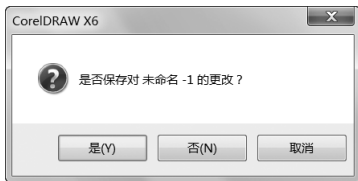


图 1-27

3. 导出文件

使用“导出”命令,可将 CorelDRAW X6 中的文件以各种不同的文件格式导出,供其他应用程序使用。导出文件有下面两种方法。

(1)使用菜单命令或快捷键导出文件。选择“文件>导出”命令,或按 Ctrl+E 组合键,弹出“导出”对话框,如图 1-28 所示。在该对话框中可以设置“文件名”“保存类型”等选项。设

置完成后单击“导出”按钮,即可导出文件。

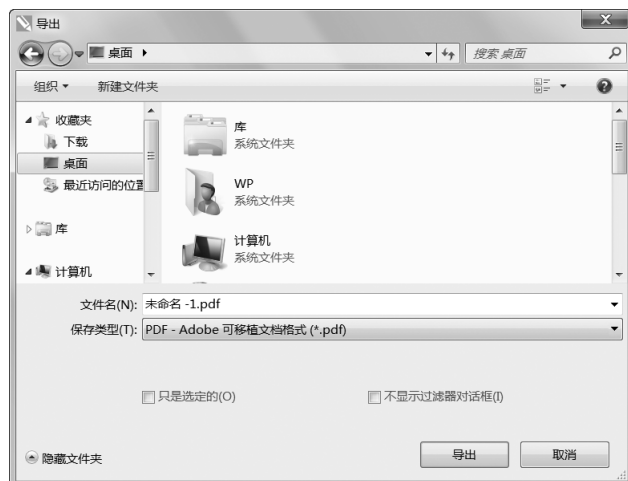


图 1-28

(2)使用“标准”工具栏导出文件。单击标准工具栏中的“导出”按钮,也可以将文件导出。

