



揭阳职业技术学院

艺术与体育系 教案

(2025-2026 学年第一学期)

专业 艺术设计

班级 艺术设计 (自主招生) 241/242

课程 CorelDraw 制图 (上机)

学时 54 学时

任课教师 李美莲

一、教学内容

第一讲

课时内容	第一章 CorelDraw 基础软件介绍	授课时间	135 分钟	课时	3
教学目标	使学生了解本门课程的教学目标及知识结构,了解 CorelDraw 软件的特点及应用领域,熟知软件支持的文件格式。另外,在 CorelDraw 课程中,我们不仅要学习软件操作技巧,更要注重培养创新思维和审美能力。设计之美,体现社会之和谐,弘扬时代之精神。				
教学重点	了解 CorelDraw 的优势				
教学难点	了解 CorelDraw 的应用领域				
教学方法	多媒体教学、案例教学、任务驱动教学				
课程思政目标	通过 CorelDRAW 课程的学习,帮助学生树立正确的世界观、人生观和价值观,直面真善美,传递正能量。				
教学内容					
一、课程介绍					
二、初识 CorelDraw					
1. CorelDraw 的概述					
2. CorelDraw 的历史					
(1) CorelDraw 的诞生					
(2) CorelDraw 的发展					
3. CorelDraw 的应用的领域					
(1) 矢量图形制作					
(2) 页面设计					
(3) 网站制作					
(4) 产品包装设计					
(5) 标志设计					
(6) 书刊排版					

(7) 平面广告设计

(8) 名片制作

4. PS、AI、ID、CDR 的区别和特点

5. 认识软件的工作界面

6. 新建与保存

三、作业

1. 复习本章内容

2. 安装软件，熟悉软件的操作界面

小结

1. CorelDraw 的应用的领域

2. PS、AI、ID、CDR 的区别和特点

3. 保存的文件格式

第二讲

课时内容	第二章 CorelDraw 常用工具讲解	授课时间	1215 分钟	课时	27
教学目标	通过对课堂实训案例的讲解掌握 CorelDraw 常用工具的使用方法,再通过软件相关功能的解析深入学习软件功能和制作特色,最后通过课后综合演练消化所学软件知识,提高学生绘制和编辑图形的能力。				
教学重点	<ol style="list-style-type: none">1、掌握选择、图形、缩放、形状工具的使用方法,可实现的效果,以及使用快捷键;2、掌握使用平滑、涂抹、手绘、贝塞尔工具绘制矢量图形;3、掌握智能填充工具,利用智能填充工具快速绘制复杂矢量图形;4、掌握新增/删除艺术笔工具,并利用艺术笔工具实现不同笔触效果;5、掌握图形裁剪工具、轮廓图工具的使用方法;6、掌握变形工具的使用方法,变形工具的叠加使用,变形工具可实现的效果;7、掌握立体化工具、阴影工具的使用方法,利用两种工具制作特殊效果海报;8、掌握封套工具、透明度工具的使用方法,利用封套工具将图形与文字结合,实现特殊效果;9、掌握网状填充工具、混合工具的使用方法。利用网状填充工具制作弥散效果海报。利用混合工具制作立体、连续等效果图形。				
教学难点	正确使用相关命令对图形进行制作、编辑,使用封套、立体化、混合等工具制作特殊图形效果。				
教学方法	多媒体课件讲授、电脑实操演示				
课程思政目标	强化职业道德和责任感。教育学生在未来的职业生涯中,无论是广告营销、网络传媒还是新闻采编等岗位,都要遵守职业道德,负责地				

传播信息。

教学内容

一、复习

CorelDraw 的应用的领域

PS、AI、ID、CDR 的区别和特点

二、图形图像操作实践课

1. 选择、图形、缩放、形状工具

(1) 选择工具

双击对象进入切变、旋转；双击选择工具，全选所有；按住 shif 可以多选；多图形叠加时，按住 alt，点击叠加的位置，切换选择对象；空格切换选择工具；右键，移动复制。

(2) 图形工具

Ctrl，等比例绘制图形；shift，中心绘制图形；三点圆形，三点矩形绘制；矩形属性设置、圆形属性设置、多边形属性设置、星形属性设置；常见形状绘制。

(3) 缩放工具

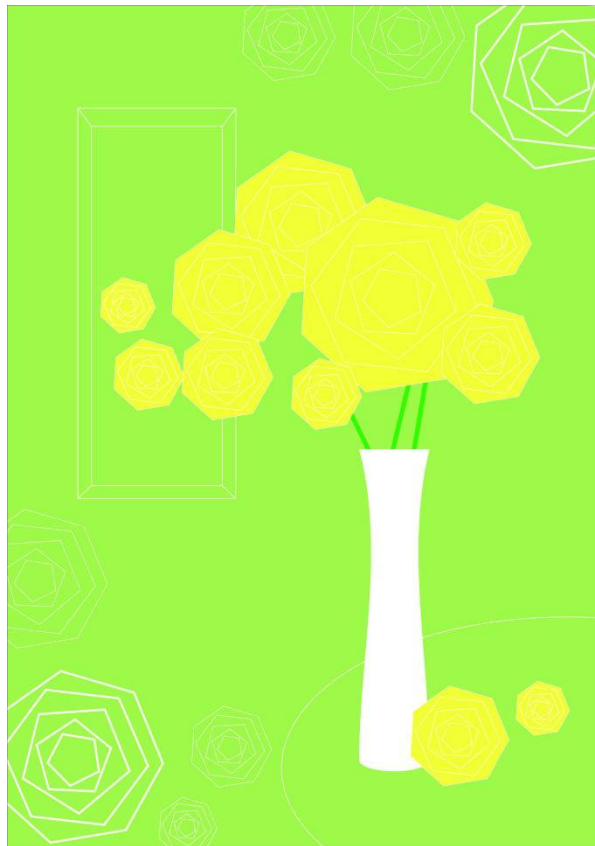
缩放快捷键——Z；平移快捷键——H

(4) 形状工具

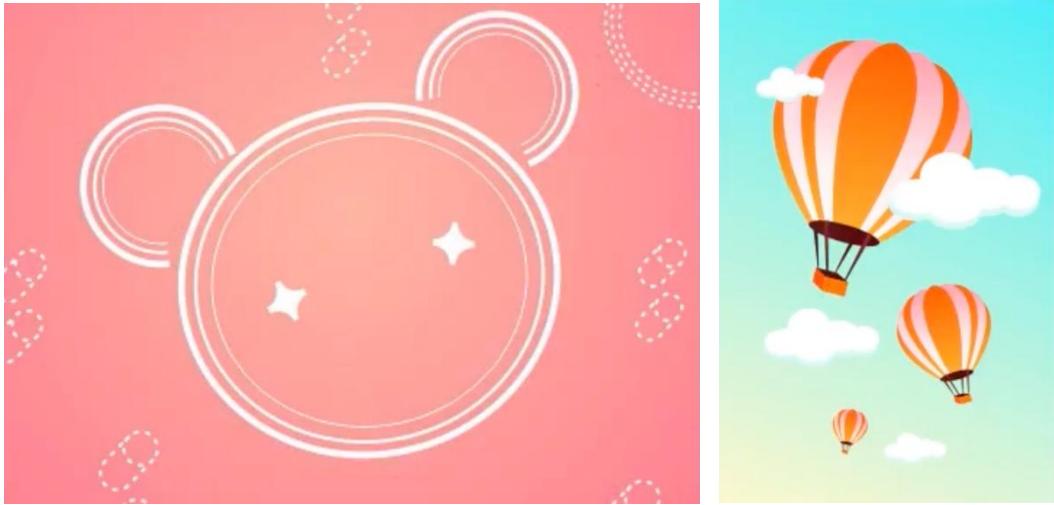
轮廓转换为对象快捷键：ctrl+shift+Q



课堂练习 1——高脚杯（仅展现最终效果）



课堂练习 2——花瓶（仅展现最终效果）



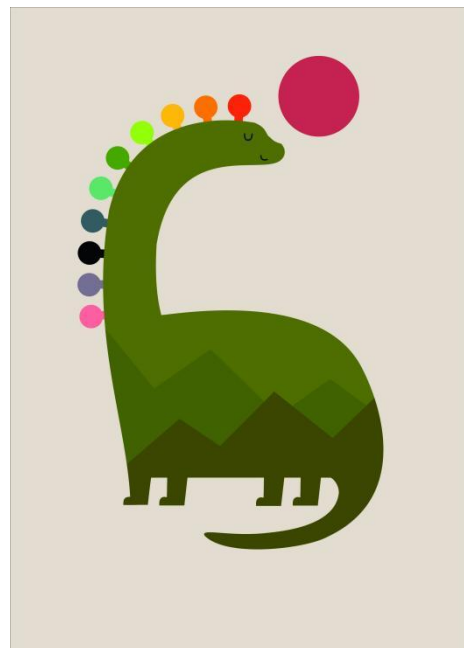
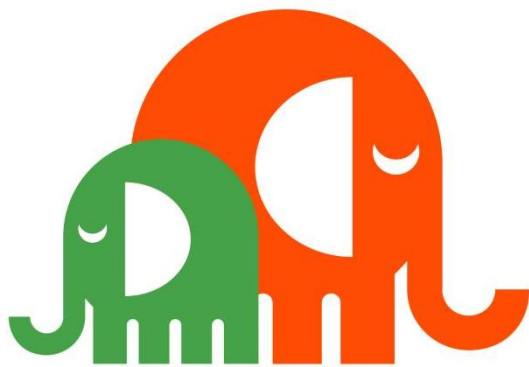
课堂练习 3——可爱熊（仅展现最终效果）

课堂练习 4——热气球（仅展现最终效果）

终效果)

2. 平滑、涂抹、手绘、贝塞尔工具

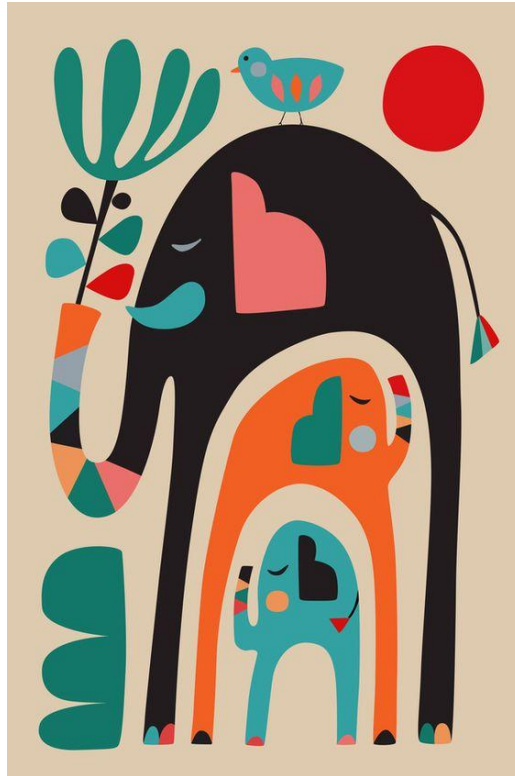
- (1) 利用钢笔工具和涂抹工具绘制图形轮廓
- (2) 快速镜像复制图形
- (3) 通过涂抹工具笔尖形状的控制，来控制涂抹的效果
- (4) 对象沿路径复制



课堂练习 1——大象图形（仅展现最终效果）

课堂练习 2——恐龙图形（仅展

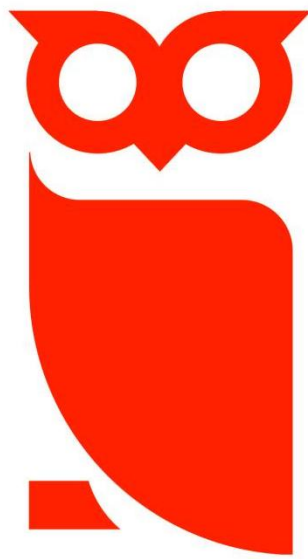
现最终效果)



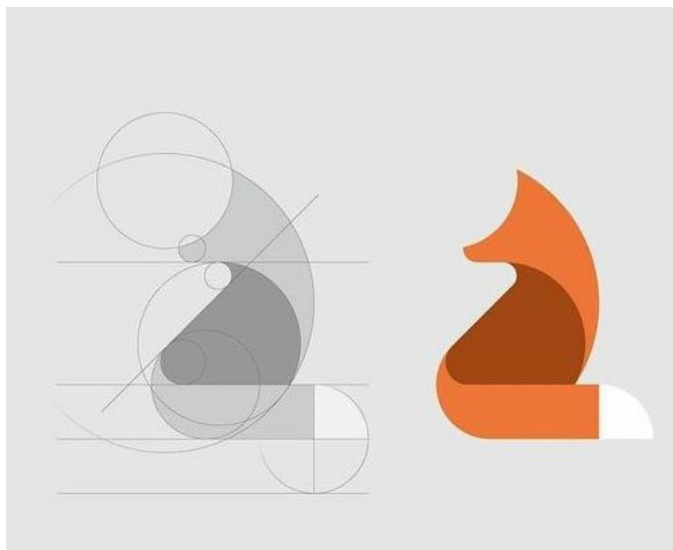
课堂练习 3——创意插画设计（仅展现最终效果）

3. 智能填充工具

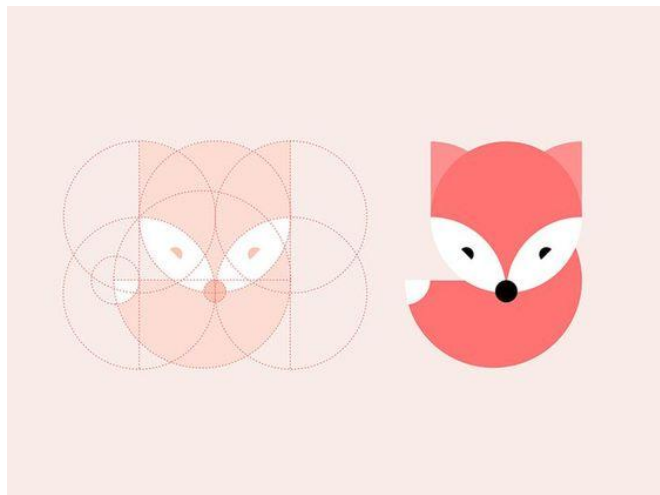
- (1) 掌握智能填充工具的基本用法
- (2) 了解智能填充与其他填充工具的区别



课堂练习 1——猫头鹰矢量图形（仅展现最终效果）



课堂练习 2——狐狸矢量图形（仅展现最终效果）



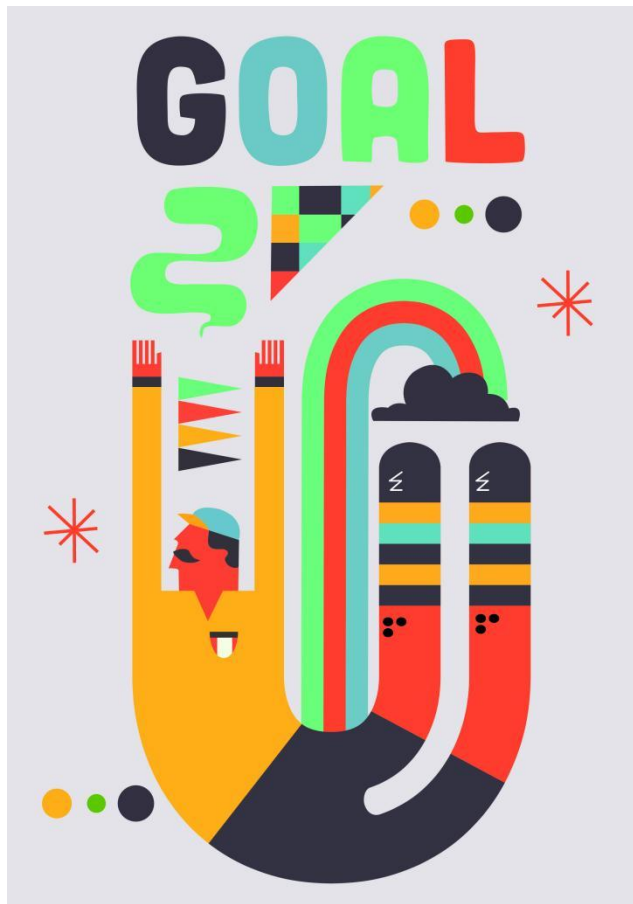
课堂练习 3——狐狸矢量图形（仅展现最终效果）

4. 艺术笔工具

- (1) 学习艺术笔工具中的笔刷和喷涂
- (2) 利用艺术笔工具包括喷涂、预设、笔刷来绘制不同效果图形
- (3) 学习拆分艺术笔工具并取消群组对艺术笔的单个对象进行调整
- (4) 学习造型工具中的合并以及相交模式制作对象
- (5) 学习轮廓笔工具会调整轮廓的颜色、宽度以及样式
- (6) 学会旋转以及调整文字的大小



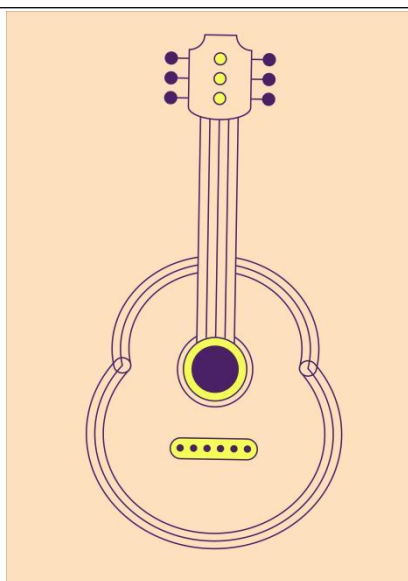
课堂练习 1——创意插画设计（仅展现最终效果）



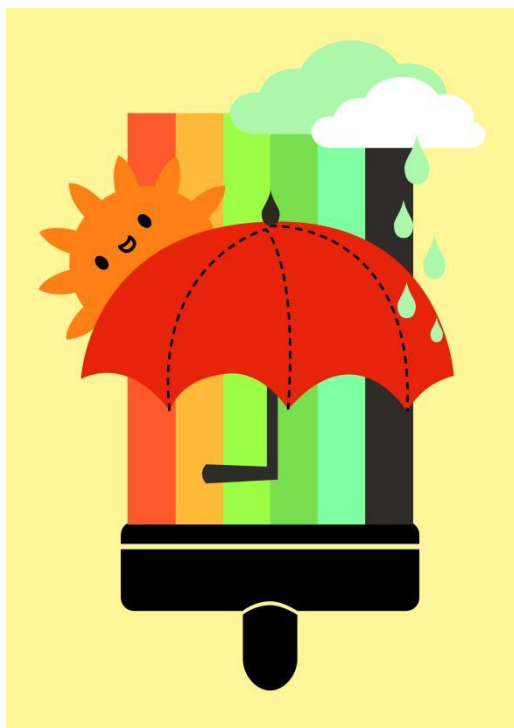
课堂练习 2——创意插画设计（仅展现最终效果）

5. 图形裁剪工具、轮廓图工具

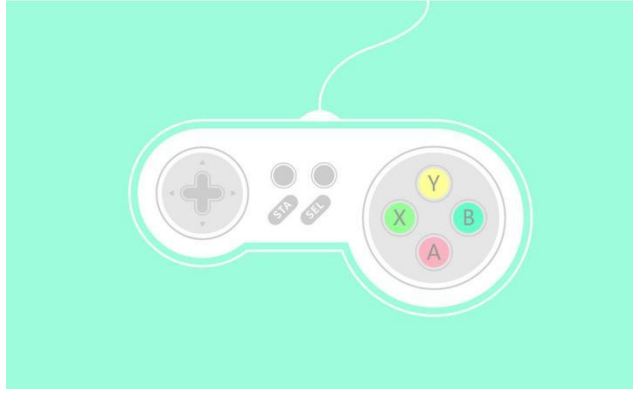
- (1) 掌握图形的裁剪方法，并了解不同裁剪方式的区别
- (2) 了解刻刀与橡皮擦工具的区别
- (3) 掌握虚拟段删除工具的用法
- (4) 学习分部当中的水平分散和排列，使对象的水平间距相同
- (5) 利用轮廓笔工具，来设置轮廓色，轮廓宽度等



课堂练习 1——吉他图形（仅展现最终效果）



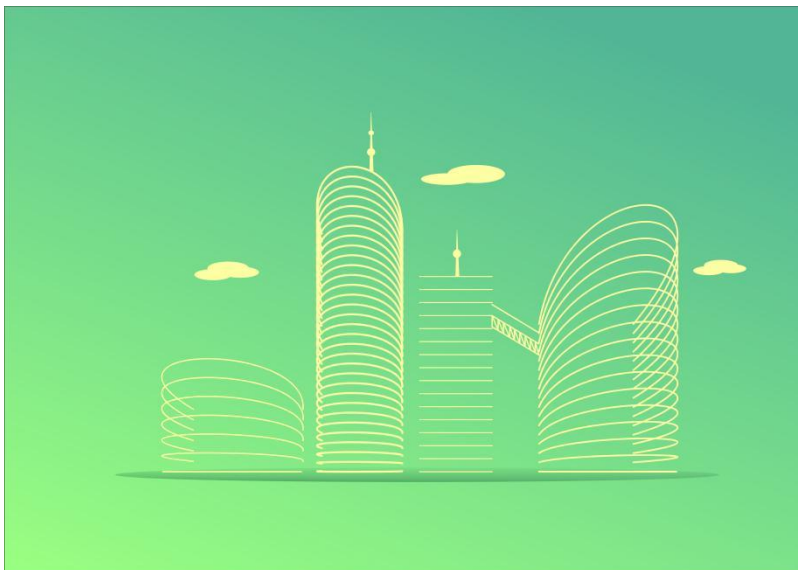
课堂练习 2——创意插画（仅展现最终效果）



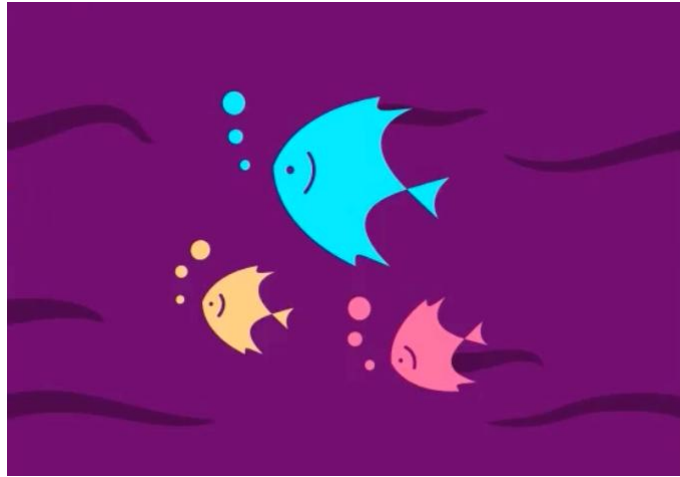
课堂练习 3——游戏手柄图形（仅展现最终效果）

6. 变形工具

- (1) 学习变形工具的基本原理
- (2) 掌握变形的的基本方法
- (3) 运用推拉变形制作建筑物，并学会调整变形效果，运用重复再制作建筑物
- (4) 运用透明度工具制作渐隐效果的椭圆形
- (5) 运用扭曲变形制作旋转效果
- (6) 运用渐变填充工具中的线性和辐射类型设置渐变色，会调节渐变的角度利用复制属性自来复制填充色



课堂练习 1——建筑矢量图形（仅展现最终效果）



课堂练习 2——小鱼创意插画（仅展现最终效果）

7. 立体化工具、阴影工具

- (1) 了解立体化的基本类型
- (2) 掌握立体化工具的基本原理
- (3) 运用立体化工具制作立体数字，学习调节深度、立体化旋转、立体化颜色、立体化照明
- (4) 运用渐变填充制作立体的圆球
- (5) 运用立体化照明工具中的光源制作光效，调节光源的强度与位置



课堂练习 1——立体化数字（仅展现最终效果）



课堂练习 2——立体蛋糕图形（仅展现最终效果）

8. 封套工具、透明度工具

- (1) 了解封套的预设类型、属性设置
- (2) 了解透明度不同类型
- (3) 渐变透明度设置
- (4) 利用封套工具制作创意图形、创意海报



课堂练习 1——封套文字“茄子”（仅展现最终效果）



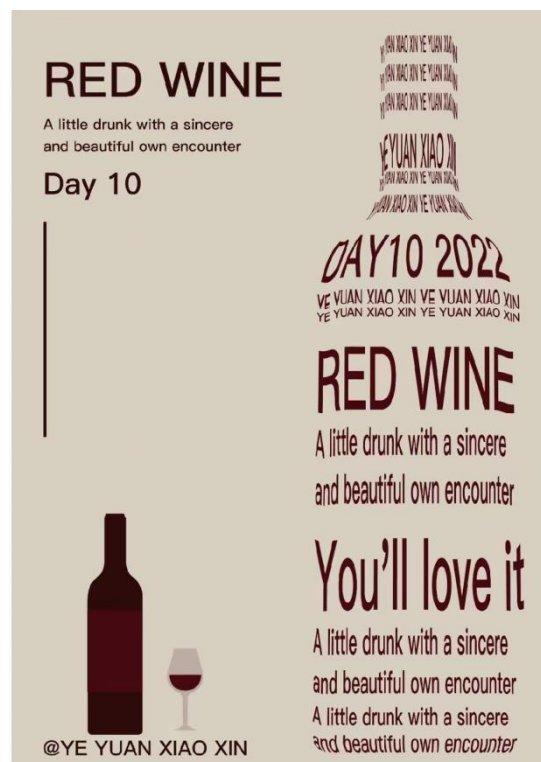
课堂练习 2——海浪海报（仅展现最终效果）



课堂练习 3——“封套香蕉”海报设计（仅展现最终效果）



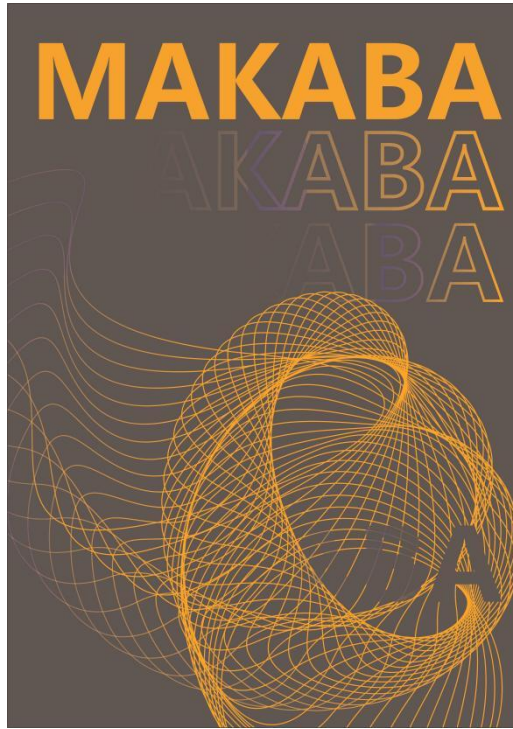
课堂练习 4——“封套冰淇淋”海报设计（仅展现最终效果）



课堂练习 5——“封套酒瓶”海报设计（仅展现最终效果）

9. 网状填充工具、混合工具

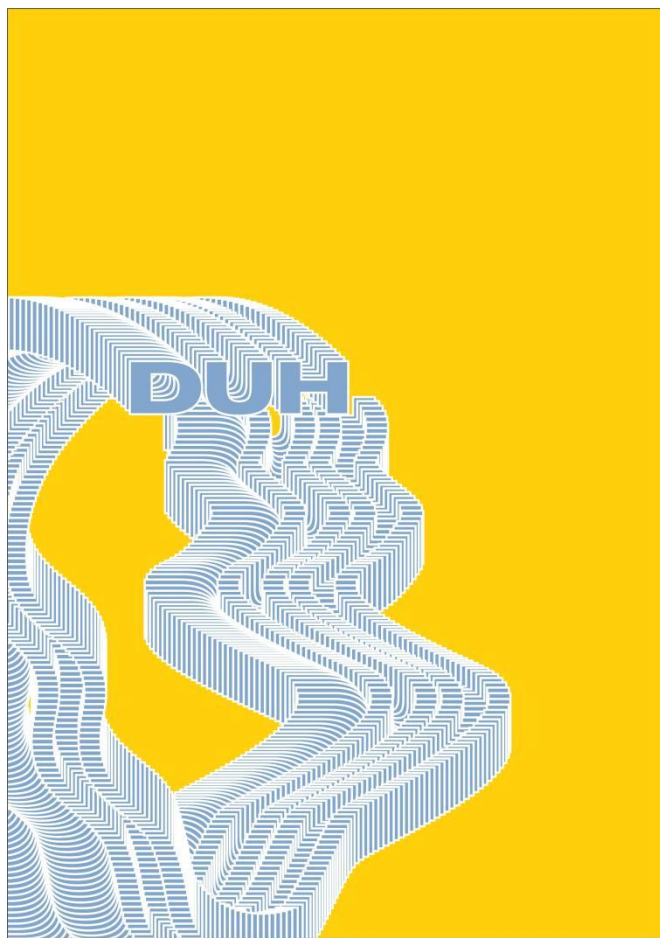
- (1) 利用网状填充工具制作弥散色彩背景
- (2) 基础图形的建立和调整，参数的调整
- (3) 学习调和工具制作渐变的矩形，并灵活对矩形进行调整，包括调和的步数，大小位置，间距等。
- (4) 熟练使用渐变填充工具，并利用快捷键调整渐变角度
- (5) 利用混合工具制作立体渐变字体



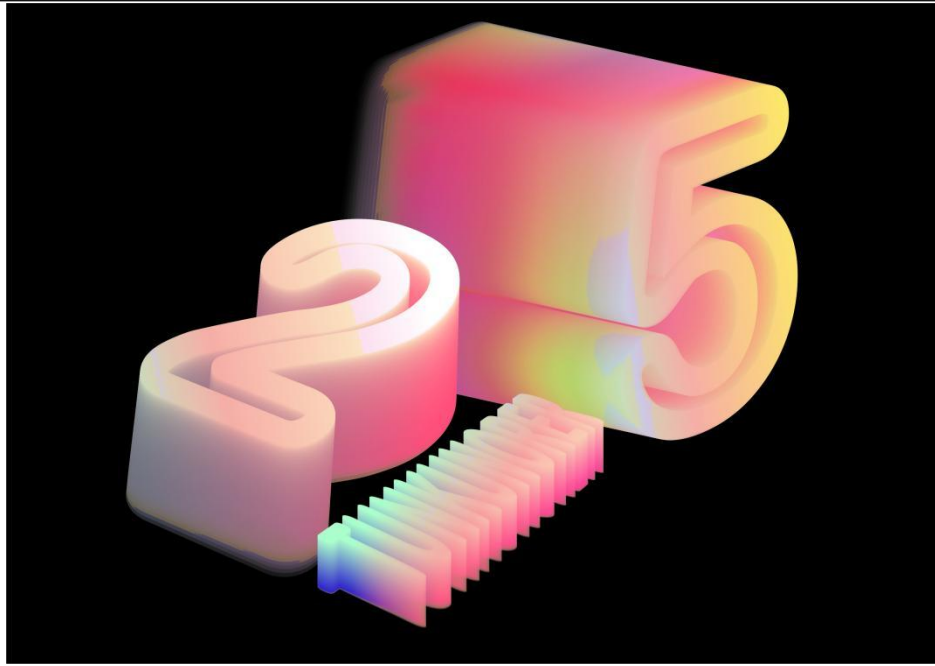
课堂练习 1——调和螺旋图形（仅展现最终效果）



课堂练习 2——调和立体文字（仅展现最终效果）



课堂练习 3——路径调和海报（仅展现最终效果）



课堂练习 4——调和立体文字（仅展现最终效果）

<p>小结</p>	<ol style="list-style-type: none">1、掌握选择、图形、缩放、形状工具的使用方法，可实现的效果，以及使用快捷键；2、掌握使用平滑、涂抹、手绘、贝塞尔工具绘制矢量图形；3、掌握智能填充工具，利用智能填充工具快速绘制复杂矢量图形；4、掌握新增/删除艺术笔笔触，并利用艺术笔笔触实现不同笔触效果；5、掌握图形裁剪工具、轮廓图工具的使用方法；6、掌握变形工具的使用方法，变形工具的叠加使用，变形工具可实现的效果；7、掌握立体化工具、阴影工具的使用方法，利用两种工具制作特殊效果海报；8、掌握封套工具、透明度工具的使用方法，利用封套工具将图形与文字结合，实现特殊效果；9、掌握网状填充工具、混合工具的使用方法。利用网状填充工具制作弥散效果海报。利用混合工具制作立体、连续等效果图形。
-----------	--

第三讲

课时内容	第三章 CorelDraw 文本编辑、度量工具	授课时间	135 分钟	课时	3
教学目标	通过对课堂实训案例的讲解掌握图文排版方法，熟练掌握文字绕排、分栏、路径文字、页码创建与编辑等。掌握度量工具的使用方法。				
教学重点	1、段落文本与美术字的区别 2、文本编辑的实际应用 3、路径文本的调整 4、长篇文档的排版 5、对象尺寸度量				
教学难点	长篇文档的文本、段落等属性的设置。				
教学方法	多媒体课件讲授、电脑实操演示				
课程思政 目标	强化职业道德和责任感。教育学生在未来的职业生涯中，无论是广告设计、网络传媒等岗位，都要遵守职业道德，负责任地传播信息。				
教学内容					
一、复习 1. 常用工具的使用 二、文档排版实践课 1. 编辑文本及文本框 (1) 输入与导入文本（实践案例：旅游杂志内页）					



Lydia Courteille 隐秘的哥特梦境

Lydia Courteille 长着一张 娃娃般的脸庞，从这些玩世 童颜的古典主义新派里群峰 你可以找到所有哥特派的 北洋娃娃的高贵感、清幽的 主角，然后你便开始将雨地 漆得色大翻墙、一拜神似哥 的法西斯小童孩儿果到地 蝶触顶的浓密长睫毛、随性 是什么，现实与梦幻，亦或 露的如海儿这鞋子都位摆摆 昨天与后天？冰蜜糖一样甜 粘粘过，左一撞右一撞地 美奂奇魅在是一颗对世界充 满在期待自由得微风吹过的 满好奇和叛逆的心。

草，使人觉得这必然是小女 孩站在被黑上时戴着有巴西 克卷边大帽子舞舞刀刀的结 果。线条甜美中带着不羁， 尤其是那双性感的眼睛，一 个透透的“天使艾米莉”， 最初，这个家境富足的娃娃 总爱人们只是喜欢收集稀奇 古怪的东西，比如她画画的

课堂练习 3—杂志内页（仅展现最终效果）

2. 文本效果

(1) 文本绕排（实践案例：西餐宣传折页；杂志内页卷首语）

卷首语



自驾回家提防三大接单风险

小心最严交规

随着生活水平的日益提高，不少人喜欢自驾回家探亲。油路加满，车也开过大保养，这样的好运吗？最严交规落地后，对交通违法行为的处罚力度加大，一不小心就可能接到罚单，真不知道该怎么接单。怎么样才能提前接单避免一些回家？

风险点一：外地违法超速居首位

在外地驾车，最怕最高速公路，所以最容易出现交通违法行为。据调查，驾车去外地时，超速交通违法行为占比最高。最严交规对超速交通违法行为进行了严格的处罚规定：超速每建一次记12分的情形有：驾驶机动车行驶速度超过规定时速50%以上的；一次记6分的情形有：驾驶机动车（除重中型）行驶超过规定时速20%以上未达到50%的；一次记3分的情形有：驾驶机动车（除重中型）行驶超过规定时速未达20%的。

卷首语

目前，我国公路交通主要有以下三种：标准道路、即公路上设置的交通标志、特殊路段的通告、具体的限速。值由交通管理部门根据公路的设计标准以及公路的功能类型、几何线形特性、运行车速、路面状况等多种因素综合确定。法定限速：设有交通标志的道路，要遵守法律规定的限速。特殊时段和天气限速。根据《道路交通安全法》及其实施条例，高速公路限速、雨、雪、雾、沙尘、冰雪等能见度低等条件下，能见度小于200米时，车速不得超过每小时40公里；能见度小于100米时，车速不得超过每小时20公里。非高速公路出入口匝道最高限速：在高速公路行驶，雨、雪、雾、沙尘、冰雪，能见度在50米以内以及在冰雪、泥泞的道路上行驶时，车速不得超过每小时30公里。

特别提示：不熟路段，三种方法了解限速

风险点二：外地行车，找路时易闯红灯

在外地陌生道路上开车，由于对道路不熟悉，司机容易一边开车一边找路，容易忽略红灯，这也是外地司机的一个重要扣分点。尤其是最严交规实施后，对闯红灯的处罚加倍，1次记6分。这意味着，闯2次红灯，就得重新学、考交规。目前，许多外地城市闯红灯都有抓拍功能，和平时见到的分灯牌灯功能相似。本市司机驾车外出时，要注意提前做好功课。

特别提示：不要迷信“电子狗”

风险点三：新手上路高速可能折在收费站

最严交规规定，驾驶人应当在实习期内驾驶机动车上高速公路行驶，应当由持相应或者更高准驾车型驾驶证三年以上的驾驶人陪同。公安交管部门主要依据高速公路收费站、出入口、服务区等进行检查，发现对于实习期驾驶人驾驶机动车上高速公路行驶，公安交管部门将对驾驶人处20元以上200元以下罚款，并责令其驶离高速公路。正在准备进入高速公路的，教育后劝返。如果地市的驾驶人违法实习期驾驶人违反道路交通安全法律、法规和机动车安全驾驶要求驾驶机动车，违反道路交通安全法律法规，处以200元以上2000元以下罚款。

根据公安部的规定，2013年1月1日前的旧规规定，驾驶人应当在实习期内，不得单独驾驶机动车上高速公路及城市快速路（环路）行驶，但不得在城市的快速路（环路）的辅路上驾驶机动车。

特别提示：去年新规司机不用鸣笛

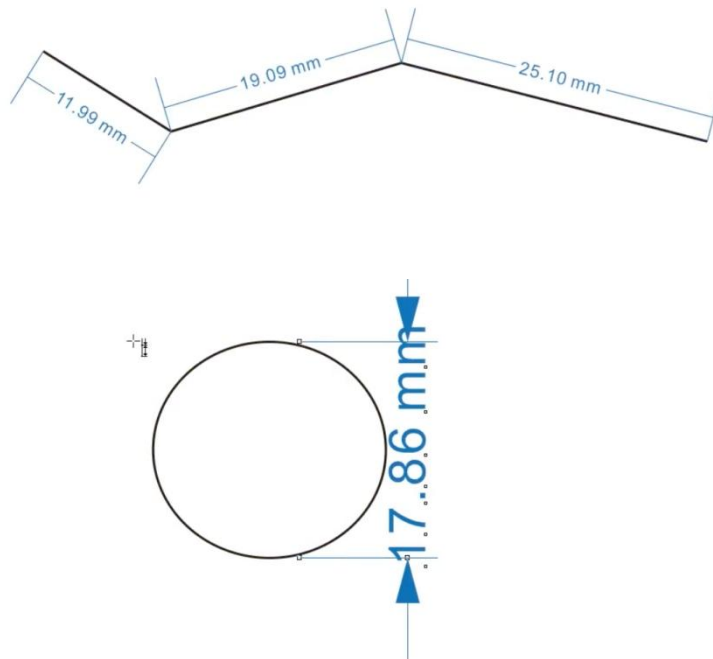
课堂练习 4—杂志内页卷首语（仅展现最终效果）

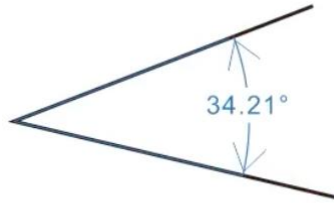
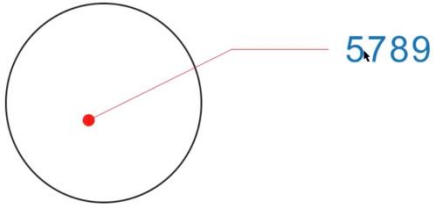
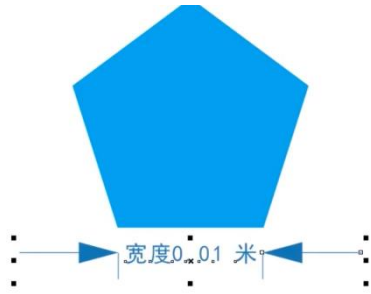
(2) 路径文字（实践案例：马尔代夫宣传页）



课堂练习 5—马尔代夫宣传页（仅展现最终效果）

三、度量工具使用





课堂练习 6—度量工具图例（仅展现最终效果）

<p>小结</p>	<ol style="list-style-type: none">1、掌握段落文本绕排、分栏等文本及段落属性的设置2、文本编辑的实际应用3、路径文本的调整4、长篇文档的排版5、掌握对象尺寸度量方法
-----------	---

第4讲

课时内容	第四章 CorelDraw 表格创建与编辑	授课时间	135 分钟	课时	3
教学目标	了解并掌握创建和编辑表格的方法和技巧,包括创建表格、输入数据、格式化表格以及打印设置。课程内容包括文本到表格的转换技巧、表格样式的调整、颜色和字体的应用,以及如何添加图像和设计元素以增强课程表的视觉效果。介绍表格在设计中的应用场景和重要性。				
教学重点	1、制表符需要在英文状态下设置 2、将文本转换为表格 3、掌握表格的创建和编辑的方法 4、单元格的渐变填充				
教学难点	行或列较多时对文字的调整;表格的调整;表格颜色填充。				
教学方法	多媒体课件讲授、电脑实操演示				
课程思政目标	培育工匠精神。以制图的规范性为切入点,培养学生认真、细致的工作态度,使之具备一丝不苟、踏实敬业的“工匠精神”。				
教学内容					
一、复习 1. 文本绕排、分栏的设置 2. 文本、段落等属性设置 二、创建与编辑表格 1. 表格 (1) 表的创建					

一年期方案
各方案承诺话费一览(表一)

	方案1	方案2	方案3	方案4	方案5
月最低消费金额(元/月)	160	208	280	400	640
协议承诺消费金额(元)	2400	3120	4200	6000	9600
普通预存/押金额度(元)	1200	1560	2100	3000	4800

各个方案对应的上网本补差款一览

序号	品牌	机型	各方案对应的补差款				
			方案1	方案2	方案3	方案4	方案5
1	HP	Mini1000	3580	2220	1680	4546	0
2	Dell	Mini 10	3490	2130	1550	2123	0
3	网方	Intel S5	1990	1630	1050	190	0
4	海尔	X105	1870	1510	970	70	0
5	方正	顺虹 E100	2130	1770	70	330	0
6	联想	UL23H	2180	1820	830	380	0

1. 办理此方案的上网本不再享受通信费返还优惠。
2. 办理此方案时, 您必须到现场进行成功绑定操作, 绑定号码为办理全球通话费换上网业务的号码。



全球通信 无限精彩

- 活动一：通信费返还方案
- 活动二：全球通承诺话费换上网本方案



课堂练习 1—手机宣传内页 (移动宣传页)

(2) 将文本转换为表格

课程	星期一	星期二	星期三	星期四	星期五
第一节	语文	语文	数学	英语	数学
第二节	数学	语文	数学	英语	英语
第三节	数学	英语	语文	数学	英语
第四节	自然	音乐	语文	语文	自然
第五节	音乐	数学	英语	美术	语文
第六节	美术	自然	美术	自然	语文
第七节	体育	美术	自然	体育	班会

课堂练习 2—课程表 (仅展现最终效果)

(3) 单元格的渐变填充

SCORING TABLE

TEAM NAME	SCORE
GOD OF WAR	98
RETURN OF THE KING	87
THE WAVES	93
JUVENILE	76
FUTURE	90
MECHANICAL	75
THE SPIRIT OF WAR	93
PEAKEDNESS	88

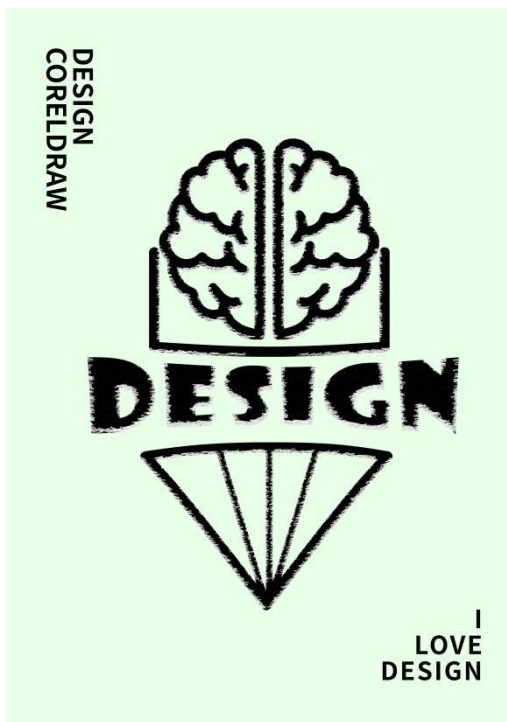
课堂练习 3—表格练习（仅展现最终效果）

小结

掌握表的创建、选择、编辑和设置方法

第5讲

课时内容	CorelDraw 效果工具	授课时间	540 分钟	课时	12
教学目标	使学生了解并掌握掌握菜单栏中效果工具的使用方法,了解不同效果工具所能实现的效果。包括艺术笔笔触、位图描摹、模糊、扭曲、半色调工具、创造性和底纹滤镜等。				
教学重点	1、艺术笔笔触的使用方法 2、描摹位图的使用方法 3、常用模糊和扭曲的使用方法 4、半色调的使用方法 5、创造性和底纹滤镜的使用方法 6、结合其他工具进行综合应用				
教学难点	熟练掌握不同工具所能实现的效果,并能进行海报创作				
教学方法	多媒体课件讲授、电脑实操演示				
课程思政目标	提升创新和实践能力。通过实践操作的方式带领同学们探索 CoreIDRAW 在视觉设计中的应用与价值,提升学生的实际操作能力和创新思维。加强文化自信。在实训项目中充分挖掘中国传统节日里的思政教育元素,以实训项目为载体帮助学生树立正确的价值观,增强文化自信。				
教学内容					
一、复习 1. 常用快捷键 2. 表格创建与编辑 二、效果工具实践课程 1. 艺术笔笔触与描摹位图 (1) 不同艺术笔笔触所能实现的效果 (2) 描摹位图快速将图像转换为图形					



课堂练习 1—调色刀工具油墨印刷效果（仅展现最终效果）



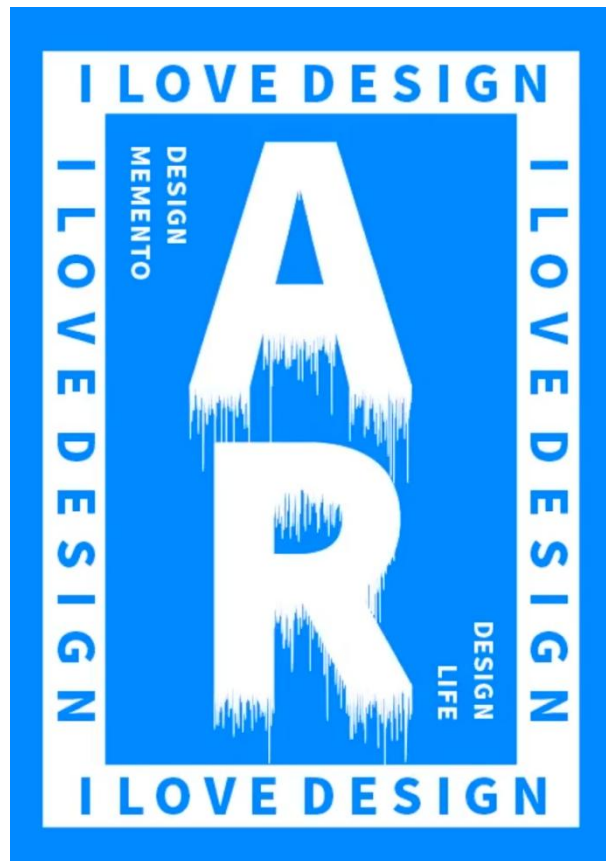
课堂练习 2—炭笔画滤镜（仅展现最终效果）

2. 模糊和扭曲

- (1) 不同模糊类型(如高斯模糊、动态模糊等)的特点和适用场景。
- (2) 扭曲效果的基本概念和作用
- (3) 矢量图形要先转换成位图



课堂练习 1—手表海报制作（仅展现最终效果）



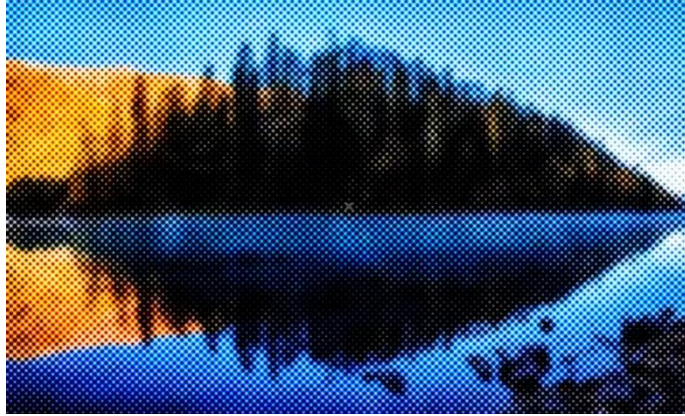
课堂练习 2—湿笔画工具小练习（仅展现最终效果）



课堂练习 3—扭曲效果小练习（仅展现最终效果）

3. 半色调工具

- (1) 半色调工具的使用
- (2) 文字效果的创建
- (3) 颜色和图案的应用以及效果调整。



课堂练习 1—半色调练习（仅展现最终效果）



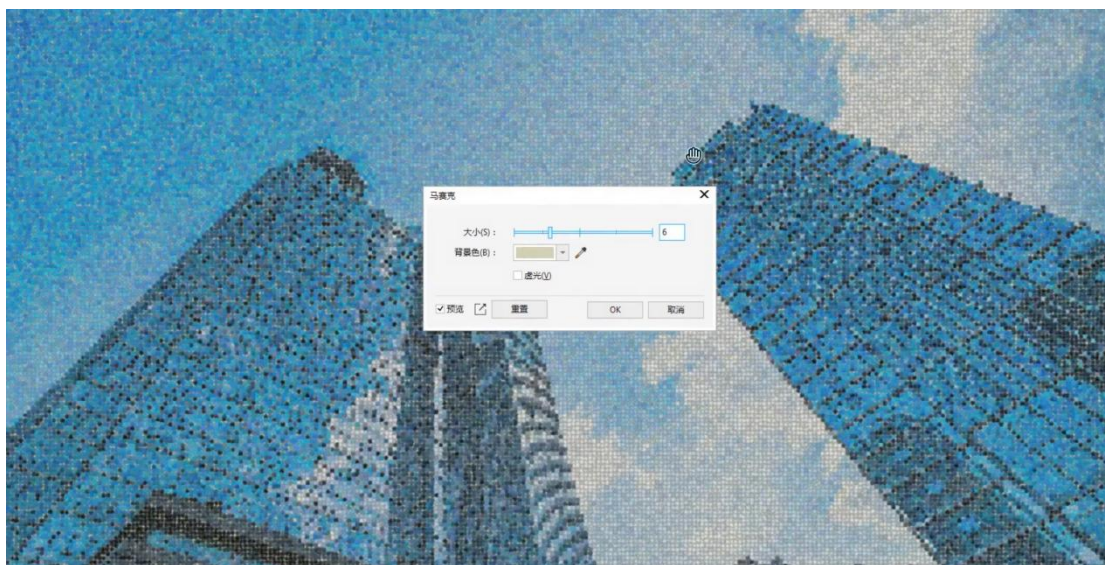
课堂练习 2—半色调文字（仅展现最终效果）



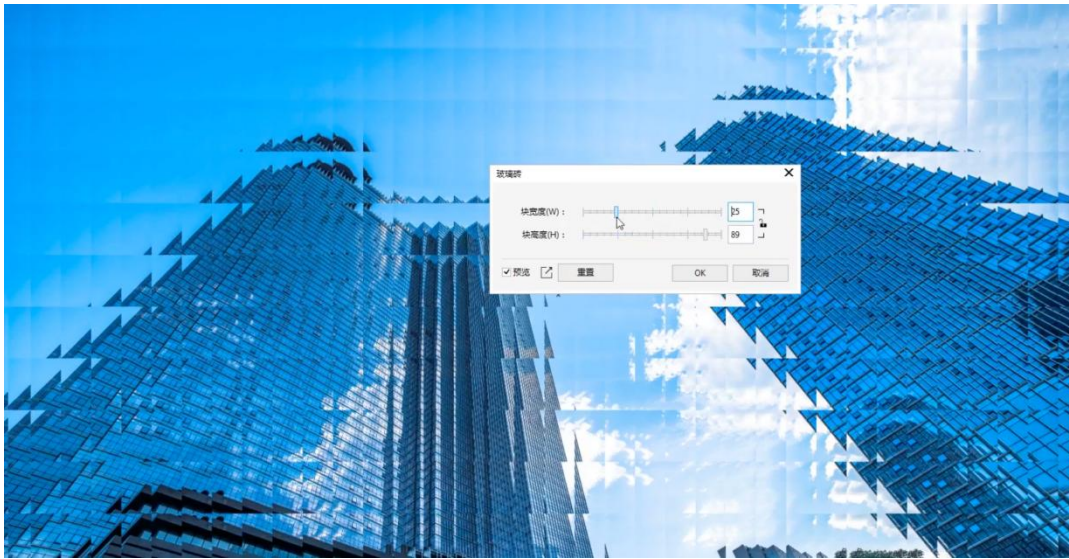
课堂练习 3—潮流海报（仅展现最终效果）

4. 创造性和底纹滤镜

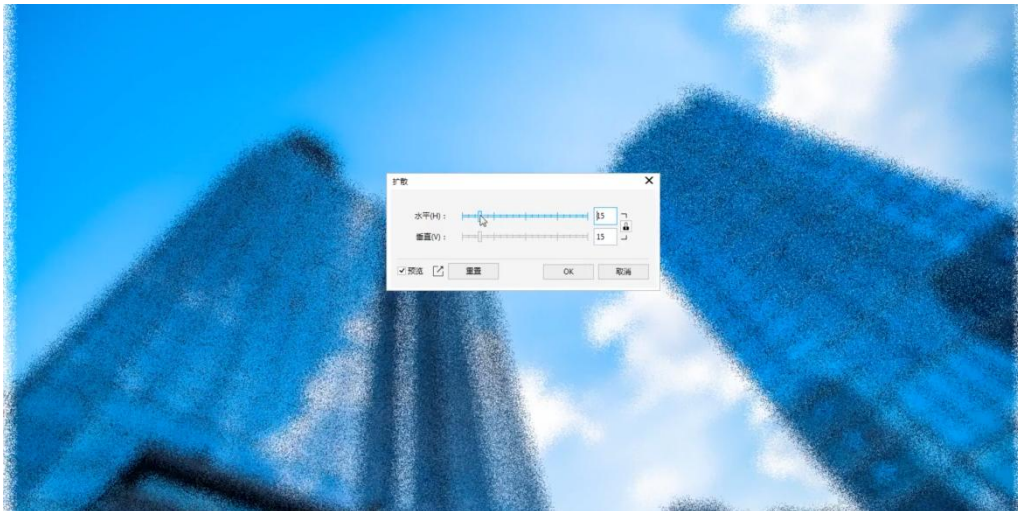
- (1) 创造性及底纹滤镜的应用
- (2) 不同创造性对应的效果



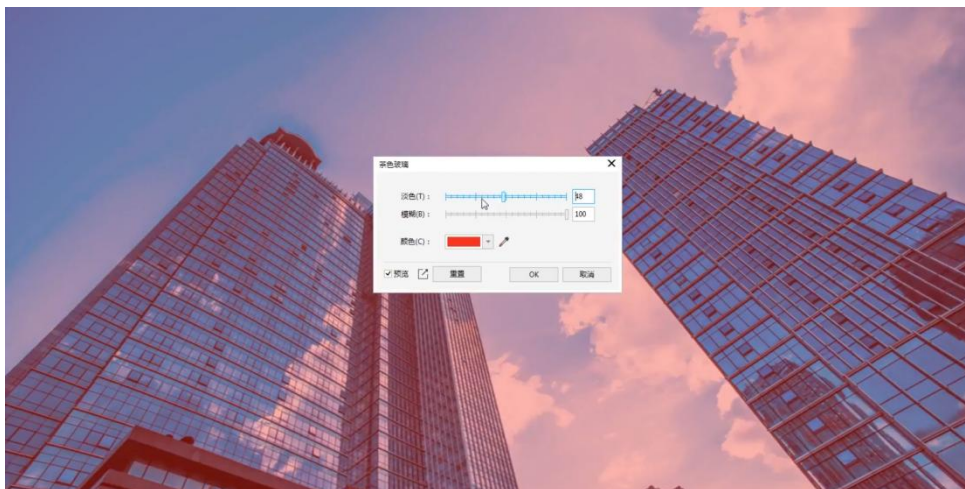
课堂练习 1—马赛克效果（仅展现最终效果）



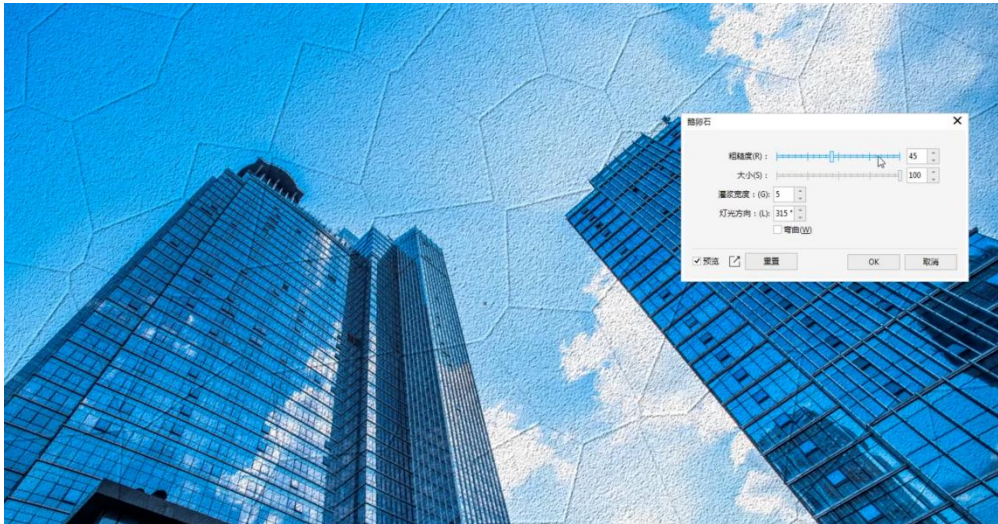
课堂练习 2—玻璃砖效果（仅展现最终效果）



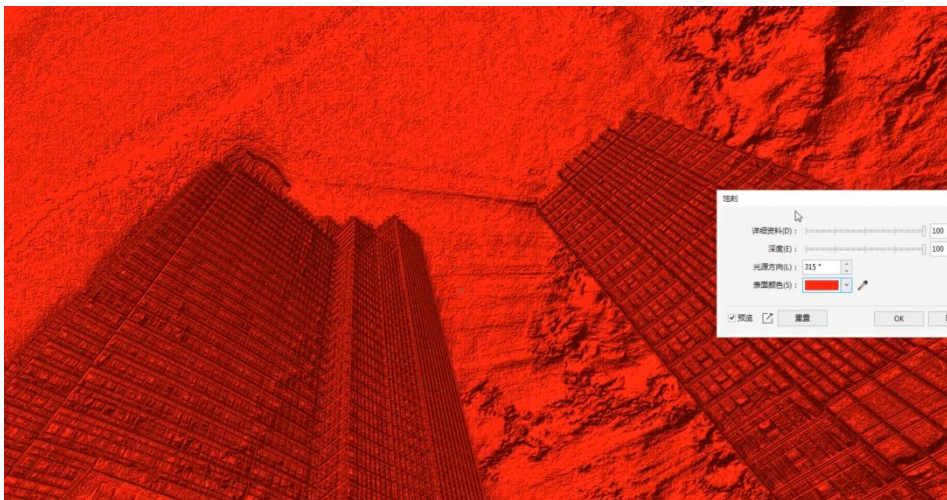
课堂练习 3—扩散效果（仅展现最终效果）



课堂练习 4—茶色玻璃效果（仅展现最终效果）



课堂练习 5—鹅卵石效果（仅展现最终效果）

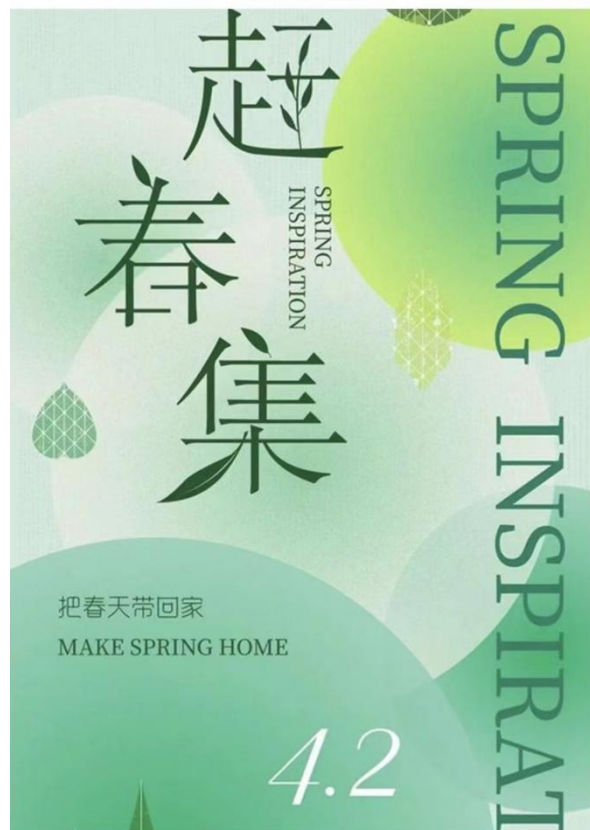


课堂练习 6—蚀刻效果（仅展现最终效果）

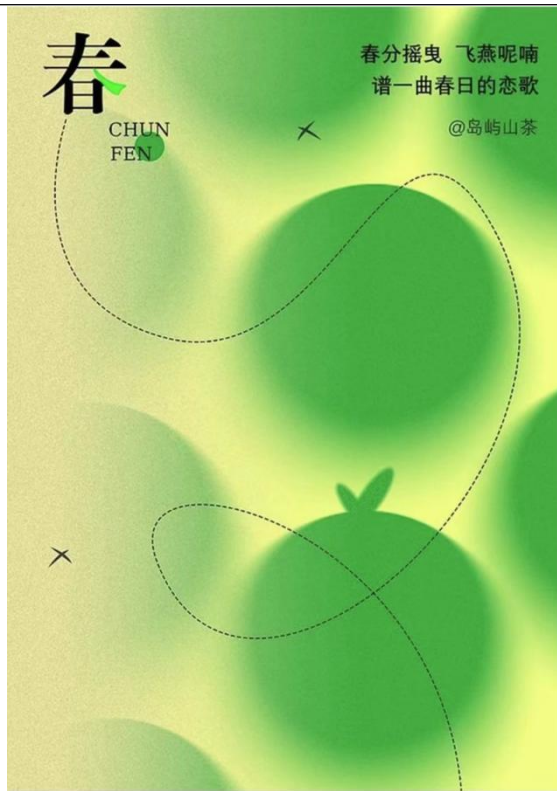
5. 效果工具综合练习



课堂练习 1—春天系列海报 1（仅展现最终效果）



课堂练习 2—春天系列海报 2（仅展现最终效果）



课堂练习 3—春天系列海报 3（仅展现最终效果）

小结

- 1、艺术笔笔触的使用方法
- 2、描摹位图的使用方法
- 3、常用模糊和扭曲的使用方法
- 4、半色调的使用方法
- 5、创造性和底纹滤镜的使用方法
- 6、结合其他工具进行综合应用

第6讲

课时内容	第六章 综合练习 与测试	授课时间	270 分钟	课时	6
教学目标	通过本章节的训练，熟练运用 CorelDraw 的各项工具。				
教学重点	运用不同工具实现各类海报制作				
教学难点	熟练操作软件，综合运用各种工具及命令完成海报设计				
教学方法	多媒体课件讲授、电脑实操演示				
课程思政 目标	围绕政治认同、家国情怀、文化素养、宪法法治意识、道德修养等，系统进行社会主义核心价值观教育。				
教学内容					
<p>一、复习</p> <ol style="list-style-type: none">1. CorelDraw 常用工具2. CorelDraw 效果工具 <p>二、创意海报设计</p> 					

课堂练习 1—创意海报 1（仅展现最终效果）



课堂练习 2—创意海报 2（仅展现最终效果）



课堂练习 3—创意海报 3（仅展现最终效果）



课堂练习 4—创意海报 4（仅展现最终效果）

小结

熟练操作软件，综合运用各种工具及命令完成海报设计

二、课程考核标准

1、采用以课堂理论教学与上机实训并重的模式，理论教学运用多媒体教学手段，以理论结合实例讲授，并以课堂练习和课后作业锻炼学生解决实际问题的能力；

2、上机实训是培养学生实际操作能力和设计能力；

3、CorelDraw 制图作业的目的是让学生经过本课程的学习后，要求能独立进行图形绘制、海报设计、文档编辑等。进入社会后能迅速参与实际工作，并运用已有的软件知识，不断创作出更优秀的艺术作品；

4、考核的原则：作业练习要全面，同时要做到体现重点，难度适中，作业量适中，难度的梯度要合适；

5、考核方式：课程考核采用平时作业计分和最后测试计分相结合。平时考核+最后测试，总成绩为 100 分。平时考核成绩以学生的到课率、平时作业、实训项目完成情况与完成质量为依据，占总成绩的 50%。最后测试以提交的作品为依据，根据软件的正确性、完整性、规范性、易用性等进行考核，占总成绩的 50%。

三、教材与教学参考书

1、教材：《中文版 CorelDRAW2018 从入门到精通》，中国水利水电出版社，唯美世界，2018.

2、参考书：《设计中的设计》，原研哉，西师范大学出版社，2010。