



“十一五”应用型人才培养规划教材

| 中文版 |

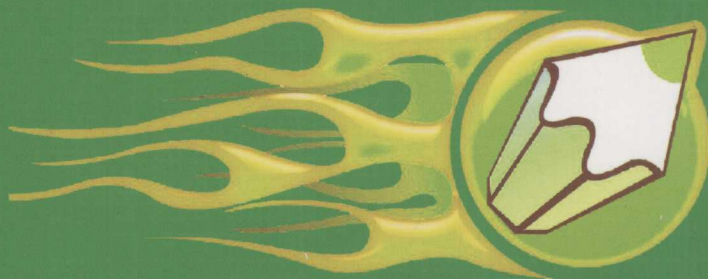
CorelDRAW X3

基础 · 实例 · 技巧

新科教育产品研发中心 编



- 精选新的、热门的软件，紧随版本的更新换代，连续推出配套用书
- 采用“基础+实例+技巧”的全新架构，注重实例制作方法的分析、总结与引申
- 语言生动、简练，详细的操作步骤和醒目可爱的屏幕画面犹如您身临现场
- 立足实用，侧重技术精华的分析和操作技能的掌握，触类旁通
- 大量实用的范例，手把手教授软件的操作方法和技巧，即学即用



附光盘



附赠多媒体光盘

1. 大量多媒体视频教学演示, 全程语音讲解
2. 本书实例涉及到的素材和范例源文件
3. 电子教案 (PPT)

中国国际广播音像出版社



“十一五”应用型人才培养规划教材

| 中文版 |

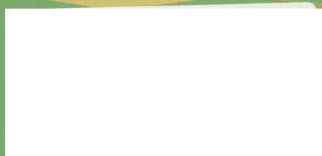
CorelDRAW X3

基础 · 实例 · 技巧

新科教育产品研发中心 编



- 精选新的、热门的软件，紧随版本的更新换代，连续推出配套用书
- 采用“基础+实例+技巧”的全新架构，注重实例制作方法的分析、总结与引申
- 语言生动、简练，详细的操作步骤和醒目可爱的屏幕画面犹如您身临现场
- 立足实用，侧重技术精华的分析和操作技能的掌握，触类旁通
- 大量实用的范例，手把手教授软件的操作方法和技巧，即学即用



附赠多媒体光盘

1. 大量多媒体视频教学演示、全程语音讲解
2. 本书实例涉及到的素材和范例源文件
3. 电子教案（PPT）

中国国际广播音像出版社



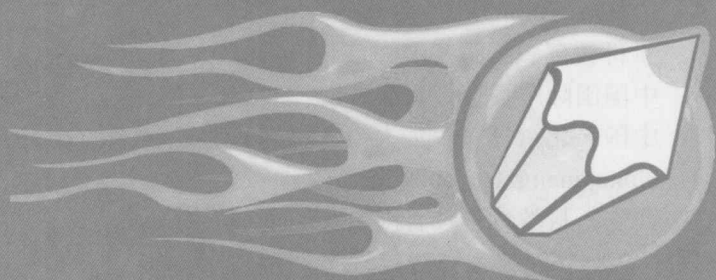
“十一五”应用型人才培养规划教材

| 中文版 |

CorelDRAW X3

基础 · 实例 · 技巧

新科教育产品研发中心 编



中国国际广播音像出版社

【内容提要】本手册为光盘《中文版 CorelDRAW X3 基础·实例·技巧》的配套使用说明。主要内容有初识 CorelDRAW X3, CorelDRAW X3 中文件的操作,图形的创建与调整,对象的操作,为图形填充色彩,对象轮廓线的设置,文本的运用,交互式效果,为图形添加特殊效果,位图的使用,打印输出以及行业应用实例。手册中配有相应的习题和实战训练,对每章所讲内容进行巩固,这将使读者在学习和工作中更加得心应手,做到学以致用。

本书讲解精辟,图文并茂,实例集综合性、实用性、启发性、专业性于一体,既适用于专业平面设计人员,也适用于图形图像爱好者,还可作为图形图像培训学校和高校相关专业的教材。

尽管我们对本套丛书的编审工作高度重视,认真负责,但疏漏之处在所难免,恳请广大读者不吝赐教,给我们提出宝贵的意见和建议。电话(029)82097311 来信请寄:西安市高新区融鑫路6号新科大厦 西安新科教育科技有限公司(收) 读者也可通过此地址邮购本套“基础·实例·技巧系列”图书,免收邮挂费。也可通过以下方式与我们联系: xinkejunan@163.com。

光盘名称: 中文版 CorelDRAW X3 基础·实例·技巧

文本著作: 新科教育产品研发中心

出版发行: 中国国际广播音像出版社

通信地址: 中国·北京复兴门外大街2号 邮编: 100866

电子邮箱: xinkejunan@163.com

光盘制作: 西安新科教育科技有限公司

技术服务: 029-85362021 85397261

光盘生产: 四川省釜山数码科技文化发展有限公司

文本印刷: 陕西光大印务有限公司

版次: 2007年6月第1版 2007年6月第1次

经 销: 各地新华书店、软件连锁店

版本号: ISBN 978-7-900209-35-1

光盘定价: 32.80元(1CD+手册)

光盘使用说明

图1 主界面

运行光盘

将光盘放入电脑光驱中，稍等片刻，系统将会自动运行光盘（如果自动运行失败，可以在“我的电脑”中找到“CorelDRAW”，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“打开”命令，打开光盘文件夹，并双击图标运行该应用程序，即可播放光盘），片头过后自动进入光盘主界面，如图1所示。

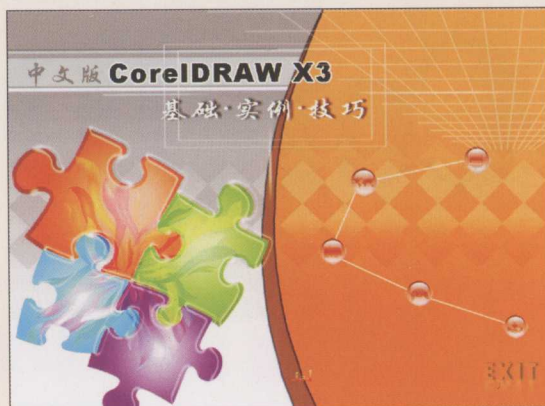
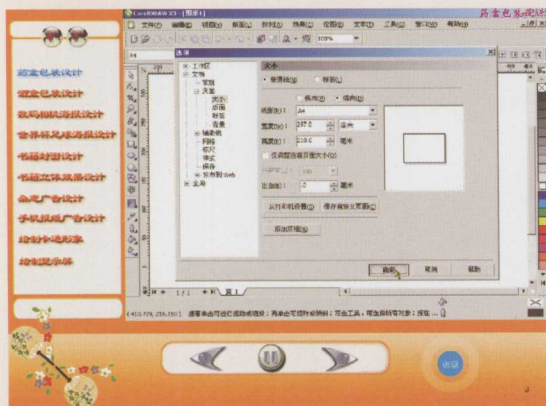


图2 实例演示界面



功能键介绍

主界面中有五个按钮，每个按钮代表一个内容模块，单击任意一个内容模块按钮，即可进入相关内容界面，其中，“实例欣赏”部分使用语音视频演示书中所有实例的制作过程。单击该按钮进入该内容界面后，即可自动打开第一个实例的视频演示，如图2所示。要观看其他实例的视频，只须单击相应的实例名称即可进入视频演示。“精彩展示”部分展示了书中所有实例的效果图，如图3所示。“源文件及素材”提供了书中所有实例的源程序及所要用到的素材。“电子教案”提供了书中所有内容的PPT演示文稿，以便读者学习使用。

图3 精彩展示界面

次界面中各功能键的作用

-  播放：用于播放演示。
-  暂停：用于在播放过程中暂时停止。
-  后退：用于视频播放的后退。
-  快进：用于视频播放的快进。
-  返回：返回主界面。



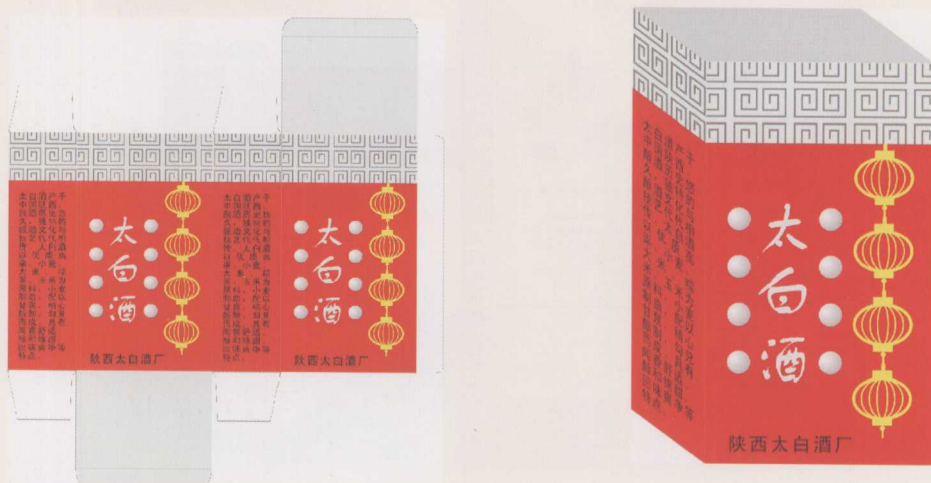
本书精彩范例欣赏

药盒包装设计



包装盒是现代商品生产、储存、销售和人类社会生活中不可缺少的重要组成部分。本例在制作过程中，主要使用矩形工具、标准填充工具、交互式透明工具、交互式阴影工具及添加透视点命令等完成。

酒盒包装设计



酒盒包装设计特别要求具有独特的个性，特殊的气氛和高价、名贵感。因此，本例主要采用红色为主色调，灰色为副色调进行设计。

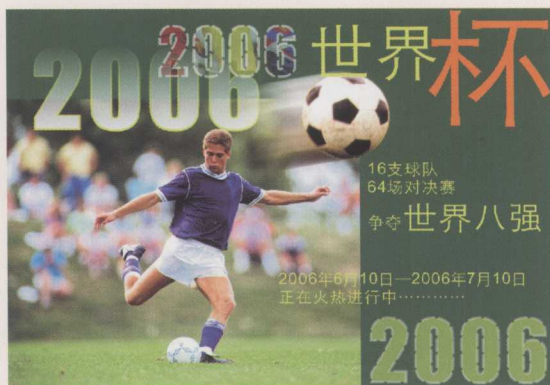
本书精彩范例欣赏

数码相机海报设计



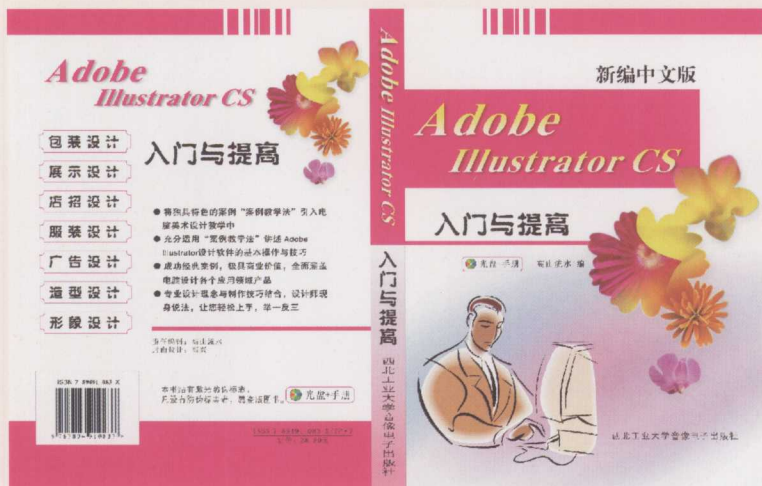
本实例在设计上采用简明扼要的语言，并以一种美观的形式来展现海报设计的性质。

世界杯足球海报设计



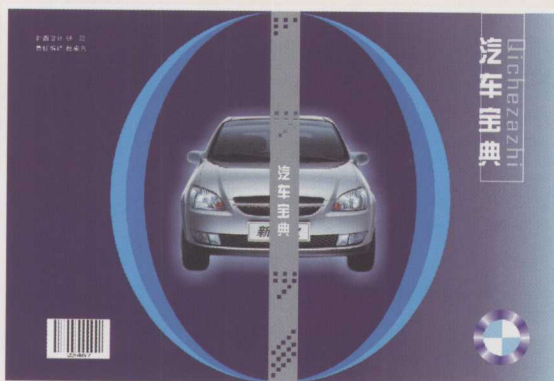
本例采用比赛活动的形式进行海报的设计。此形式中通常要写清楚活动的性质，活动的主办单位、时间、地点等内容。

书籍封面设计



书籍封面设计是书籍装帧设计艺术的门面，它是通过艺术形象设计的形式来反映书籍的内容。在当今琳琅满目的书海中，书籍的封面起了一个无声的推销员作用，它的设计在一定程度上将会直接影响人们的购买欲。

本书精彩范例欣赏



合理安排封面中文字与图片的排放位置,突出书名及主题内容,在设计中还要注意版面的合理安排,选择适当的底色等。本例在制作过程中,主要使用渐变填充功能、矩形工具、交互式阴影工具、椭圆工具以及文本工具等来完成。



杂志广告在形式上不受其他内容的影响,可以比较详细地对商品的内容进行介绍。本例将手机作为宣传对象。



在报纸广告的设计中正确运用它的优势和作用,就能使报纸广告获得更加理想的社会和经济效益。

本书精彩范例欣赏

绘制卡通形象



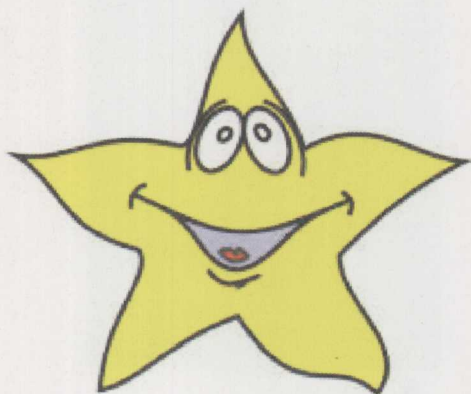
本例绘制卡通形象，在绘制过程中，将用到贝塞尔工具、形状工具、椭圆工具、渐变填充工具和文本工具等。

绘制显示屏



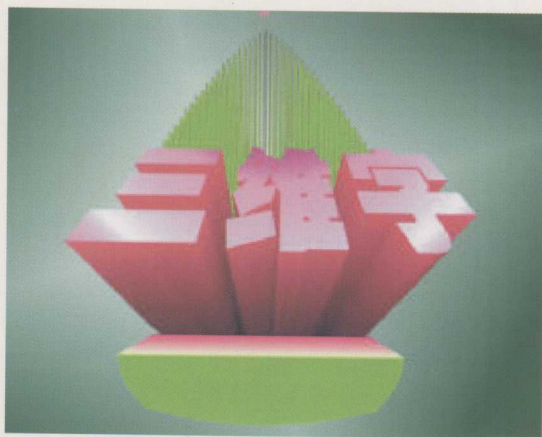
本例绘制显示屏，在绘制的过程中，利用图框精确剪裁功能将位图置入绘制好的图形中，对位图进行剪裁。

绘制海星娃娃



通过本例的练习，掌握基本绘图工具的应用，从而绘制出多种不同造型的矢量对象。

三维效果



通过本例的练习，掌握交互式立体化工具、交互式调和工具以及交互式封套工具的灵活应用。

CorelDRAW X3 是 Corel 公司最新推出的图形图像设计软件,它作为一款专业的计算机绘图软件,在国内的普及率非常高,已广泛应用于各行各业的各个领域,深受广大用户的青睐。为了帮助广大用户快速掌握 CorelDRAW X3 的使用方法及其在各行各业的运用,我们研究了不同层次的学习对象并总结平面高手的设计经验,编写了这本《中文版 CorelDRAW X3 基础·实例·技巧》。

【内容介绍】

本书在内容的取舍和章节的安排上充分考虑了用户的学习和实际需求,以 CorelDRAW 在实际平面设计中的运用为线索,分别以各章所涉及到的知识来讲解 CorelDRAW 的使用。同时,本书在讲解过程中还列举了大量的练习实例、技巧和经验,从而可以让读者快速掌握使用 CorelDRAW X3 进行对象制作的方法。本书共分 18 章,具体介绍如下:

章 节	内 容	目 的
第 1 章	初识 CorelDRAW X3	对 CorelDRAW X3 有个初步的了解
第 2 章	CorelDRAW X3 中文件的操作	掌握文件的一般操作方法
第 3 章	图形的创建与调整	掌握图形与线条的绘制与调整技巧
第 4 章	对象的操作	掌握对象操作方法,从而提高设计效率
第 5 章	为图形填充色彩	掌握色彩的运用与对象色彩的填充
第 6 章	对象轮廓线的设置	掌握线条或图形对象轮廓线的属性设置
第 7 章	文本的运用	掌握文字的编辑功能与使用方法
第 8 章	交互式效果	掌握交互式工具的使用,从而制作出特殊效果
第 9 章	为图形添加特殊效果	掌握透镜、图框精确剪裁以及透视效果的使用方法
第 10 章	位图的使用	掌握位图的调整方法与特效制作
第 11 章	打印输出	掌握作品的打印方法与技巧
第 12~16 章	行业应用实例	掌握各行各业实例的制作方法 with 技巧
第 17 章	实战训练	更进一步锻炼读者的实际操作能力
第 18 章	技巧集锦	掌握在实际操作中一些小问题的解决方法

【主要特色】

◆ 内容实用、体例新颖

本书以市面上最新、应用最广泛的版本为蓝本,与实际应用紧密结合,在体例上采用“基础”、“实例”和“技巧”的结构模式,由浅入深地介绍了软件的基本概念与基本操作、典型实例的制作步骤,并有针对性地设计实例,来提高读者的动手能力。

◆ 语言通俗易懂

本书本着易读、易学、易懂的原则，充分考虑读者的实际情况，在语言方面简练流畅、通俗易懂，以形象、简洁的语言来介绍各种知识。

◆ 实例典型、应用全面

本书给出若干个精彩实例，可供读者巩固所学知识，加深对所学内容的理解，并全面掌握编辑图像的方法和技巧。

◆ 配套光盘

本书配有光盘，光盘中包括案例制作时使用到的素材、源文件、案例视频讲解等，为读者自己动手学习案例操作提供方便。光盘制作精美，内容丰富全面，物超所值，极具收藏价值。

【本书约定】



注意：补充说明操作步骤和可能出现的问题，引导读者避免各种错误及陷阱。



提示：提醒操作中应注意的问题以及需要进一步学习的内容，避免发生错误，并引导读者深入学习。



技巧：总结操作中的各种快捷方式和操作技巧，是使用软件的金钥匙。

本书用“+”连接两个或三个键，表示组合键或快捷键，在操作时表示同时按下这些键。

【适用对象】

本书讲解精辟，图文并茂，实例集综合性、实用性、启发性、专业性于一体，既适用于专业设计人员，也适用于广大图形图像爱好者，还可作为图形图像培训学校和高校相关专业的教材。

由于编者水平有限，疏漏之处在所难免，敬请读者朋友批评指正。

编 者

Contents

目 录

第1章 初识 CorelDRAW X3.....	1	2.2.4 重命名页面	22
1.1 CorelDRAW X3 功能简介.....	1	2.2.5 转换页面与切换页面方向	22
1.1.1 CorelDRAW X3 的基本功能.....	1	2.3 CorelDRAW 的显示.....	23
1.1.2 CorelDRAW X3 的新增功能.....	1	2.3.1 显示模式	23
1.2 CorelDRAW X3 中图像的概念.....	6	2.3.2 预览显示	24
1.2.1 矢量图与位图的区别	6	2.3.3 缩放与平移	25
1.2.2 文件的格式	7	2.3.4 窗口操作	26
1.2.3 光源色与印刷色	8	2.4 辅助功能的设置	27
1.2.4 位图的分辨率	8	2.4.1 设置标尺	27
1.3 CorelDRAW X3 的启动与退出.....	9	2.4.2 设置网格	28
1.3.1 CorelDRAW X3 的启动方法.....	9	2.4.3 设置辅助线	29
1.3.2 CorelDRAW X3 的退出	9	2.4.4 使用对齐功能	30
1.4 CorelDRAW X3 的工作界面.....	10	2.5 应用举例——利用辅助线绘图	31
1.4.1 标题栏	10	本章小结.....	33
1.4.2 工具栏	10	习题二.....	33
1.4.3 菜单栏	10	第3章 图形的创建与调整	34
1.4.4 工具箱和属性栏	11	3.1 线条的绘制	34
1.4.5 调色板	11	3.1.1 使用手绘工具绘制	34
1.4.6 绘图区与工作区的区别	12	3.1.2 使用贝塞尔工具绘制	36
1.4.7 状态栏	12	3.1.3 使用艺术笔工具绘制	37
本章小结	12	3.1.4 使用钢笔工具绘制	41
习题一	12	3.1.5 多点线	42
第2章 CorelDRAW X3 中文件的		3.2 形体的绘制	43
操作	14	3.2.1 绘制矩形	43
2.1 文件的操作	14	3.2.2 绘制正方形	44
2.1.1 新建文件	14	3.2.3 绘制圆形	45
2.1.2 打开已有文件	15	3.2.4 绘制多边形	46
2.1.3 文件的保存	16	3.2.5 绘制螺旋形	48
2.1.4 文件的导入与导出	17	3.2.6 绘制图纸图形	48
2.1.5 文件的关闭	18	3.2.7 绘制预设的图形	49
2.2 页面的设置	19	3.2.8 使用智能绘图工具绘制	50
2.2.1 设置页面大小和方向	19	3.3 线条与形体的调整	51
2.2.2 设置页面背景	20	3.3.1 使用形状工具	51
2.2.3 插入与删除页面	21	3.3.2 使用刻刀工具	56

3.3.3 使用橡皮擦工具	57	本章小结	85
3.4 应用举例——绘制鼠标	59	习题四	85
本章小结	61	第5章 为图形填充颜色	87
习题三	61	5.1 色彩的运用	87
第4章 对象的操作	62	5.1.1 色彩构成基础	87
4.1 选取对象	62	5.1.2 设计与色彩的综合运用	88
4.1.1 使用挑选工具	62	5.2 色彩模式	89
4.1.2 使用菜单中的命令	63	5.2.1 RGB 模式	89
4.1.3 创建对象时选取	64	5.2.2 CMYK 模式	89
4.1.4 取消选择	64	5.2.3 Lab 模式	90
4.2 复制与删除对象	64	5.2.4 灰度模式	90
4.2.1 复制、剪切与粘贴对象	64	5.2.5 HSB 模式	90
4.2.2 再制对象	64	5.3 对象的填充	90
4.2.3 复制对象属性	65	5.3.1 标准填充	90
4.2.4 删除对象	66	5.3.2 渐变填充	93
4.3 对象的变换	66	5.3.3 图样填充	95
4.3.1 移动对象	66	5.3.4 底纹填充	99
4.3.2 旋转对象	67	5.3.5 PostScript 底纹填充	99
4.3.3 缩放与镜像对象	69	5.3.6 无填充	100
4.3.4 调整对象大小	70	5.4 对象的其他填充	100
4.3.5 倾斜对象	70	5.4.1 使用滴管与颜色料桶填充	100
4.4 对象的对齐与分布	70	5.4.2 交互式填充	101
4.4.1 对象的对齐	71	5.5 应用举例——绘制装饰画	103
4.4.2 对象的分布	71	本章小结	107
4.5 对象的顺序	73	习题五	107
4.6 群组与合并对象	75	第6章 对象轮廓线的设置	108
4.6.1 对象的群组	75	6.1 设置轮廓线的粗细与样式	108
4.6.2 群组对象的解锁	75	6.1.1 设置轮廓线的粗细	108
4.6.3 对象的结合	76	6.1.2 设置轮廓线的样式	109
4.6.4 对象的拆分	77	6.2 对象轮廓线颜色设置	110
4.7 对象的造形	77	6.2.1 使用轮廓色对话框	110
4.7.1 焊接对象	77	6.2.2 使用颜色泊坞窗	111
4.7.2 修剪对象	78	6.2.3 使用吸取的颜色填充图形轮廓	111
4.7.3 相交对象	79	6.3 设置线端与样式	112
4.7.4 简化对象	80	6.3.1 线端与箭头样式的设置	112
4.7.5 前减后	81	6.3.2 设置转角样式	114
4.7.6 后减前	81	6.4 应用举例——制作轮廓字	114
4.7.7 创建边界	81	本章小结	116
4.8 应用举例——绘制图案	82	习题六	116

第7章 文本的运用	117	8.5.6 设置立体化照明	151
7.1 输入文本	117	8.6 交互式透明效果	152
7.1.1 创建美术字文本	117	8.6.1 标准透明效果	152
7.1.2 创建段落文本	118	8.6.2 渐变透明度	153
7.2 文本格式的设置	118	8.6.3 图样透明度	153
7.2.1 格式化文本	118	8.6.4 底纹透明度	154
7.2.2 编辑文本	123	8.7 应用举例——绘制花	154
7.2.3 查找和替换文本	124	本章小结	157
7.3 制作文本效果	125	习题八	157
7.3.1 文本的间距	125	第9章 为图形添加特殊效果	159
7.3.2 使文本适合路径	128	9.1 添加透视点	159
7.3.3 设置文本适合框架	130	9.1.1 单点透视	159
7.3.4 对齐文本基线	131	9.1.2 双点透视	160
7.3.5 矫正文本	131	9.2 图框精确剪裁	161
7.3.6 改变字母大小写	132	9.2.1 对象的图框精确剪裁	161
7.3.7 文本绕图	132	9.2.2 编辑图框精确剪裁	162
7.4 应用举例——制作工作证	133	9.3 添加透视效果	162
本章小结	136	9.3.1 添加透镜效果	163
习题七	136	9.3.2 编辑透镜	163
第8章 交互式效果	137	9.3.3 其他透镜效果	165
8.1 交互式调和效果	137	9.4 应用举例——制作胶片效果	168
8.1.1 简单的调和	137	本章小结	170
8.1.2 调和效果的设置	138	习题九	171
8.1.3 沿路径调和	140	第10章 位图的使用	172
8.1.4 调和效果的拆分	140	10.1 调整位图色彩	172
8.2 交互式轮廓图效果	141	10.1.1 高反差	172
8.2.1 创建轮廓图效果	141	10.1.2 局部平衡	173
8.2.2 轮廓图效果的设置	141	10.1.3 调合曲线	174
8.3 交互式变形效果	142	10.1.4 取样/目标平衡	175
8.3.1 使用推拉变形	143	10.1.5 亮度/对比度/强度	175
8.3.2 使用拉链变形	144	10.1.6 颜色平衡	176
8.3.3 使用扭曲变形	145	10.1.7 伽玛值	176
8.4 交互式封套效果	146	10.1.8 色度/饱和度/亮度	177
8.5 交互式立体化效果	149	10.1.9 取消饱和	177
8.5.1 创建立体化效果	149	10.1.10 通道混合器	177
8.5.2 设置立体化类型	149	10.2 位图的滤镜效果	178
8.5.3 设置立体化旋转	150	10.2.1 三维效果	179
8.5.4 立体化照明	150	10.2.2 艺术笔触效果	182
8.5.5 设置立体化颜色	151	10.2.3 模糊效果	185

10.2.4 颜色变换	186	11.4.2 打印到文件	206
10.2.5 扭曲效果	187	本章小结	207
10.2.6 杂点效果	188	习题十一	207
10.3 编辑位图效果	189	第 12 章 包装设计	208
10.3.1 矢量图转换为位图	189	实例 1 药盒包装设计	208
10.3.2 编辑位图	190	实例 2 酒盒包装设计	214
10.3.3 裁剪位图	190	第 13 章 海报设计	224
10.3.4 重新取样	191	实例 1 数码相机海报设计	224
10.3.5 扩充位图	192	实例 2 世界杯足球海报设计	232
10.3.6 位图颜色遮罩	193	第 14 章 书籍装帧设计	238
10.3.7 将位图转为矢量图	194	实例 1 书籍封面设计	238
10.4 应用举例——制作位图的特殊效果 ..	195	实例 2 书籍立体效果设计	247
本章小结	197	第 15 章 广告设计	255
习题十	197	实例 1 杂志广告设计	255
第 11 章 打印输出	198	实例 2 手机报纸广告设计	260
11.1 打印设置	198	第 16 章 造型设计	268
11.1.1 打印机属性的设置	198	实例 1 绘制卡通形象	268
11.1.2 纸张设置选项	198	实例 2 绘制显示屏	274
11.2 打印预览	199	第 17 章 实战训练	278
11.2.1 预览打印作品	199	17.1 绘制标志	278
11.2.2 调整大小和定位	200	17.2 为对象添加背景	280
11.2.3 自定义打印预览	200	17.3 绘制海星娃娃	281
11.3 打印文档	201	17.4 绘制齿轮	285
11.3.1 打印多个副本	201	17.5 光盘效果	287
11.3.2 打印大幅作品	202	17.6 制作立体字	290
11.3.3 指定打印内容	202	17.7 特殊的文字效果	291
11.3.4 分色打印	203	17.8 三维效果	293
11.3.5 设置印刷标记	204	17.9 绘制足球效果	297
11.3.6 拼版	205	17.10 卷页效果	299
11.4 商业印刷	205	第 18 章 技巧集锦	301
11.4.1 准备印刷作品	205		

第 1 章 初识 CorelDRAW X3



CorelDRAW X3 是由加拿大的 Corel 公司最新推出的平面图形设计软件。它在原版本的基础上新增了许多功能，无论是进行图形设计与图像处理、排版印刷还是制作网页，都将更方便、更快捷。本章主要介绍 CorelDRAW X3 的功能、工作界面的组成以及帮助系统的使用。



- ◆ CorelDRAW X3 功能简介
- ◆ CorelDRAW X3 中图像的概念
- ◆ CorelDRAW X3 的启动与退出
- ◆ CorelDRAW X3 的工作界面

1.1 CorelDRAW X3 功能简介

CorelDRAW X3 是一个矢量图形绘制软件，随着版本的升级，其功能越来越强大，利用它可以轻松地制作出各种特殊效果。

1.1.1 CorelDRAW X3 的基本功能

绘制与处理矢量图：CorelDRAW X3 可以很方便地利用图形工具直接绘制出各种图形，还可以对绘制的对象进行各种排列组合、对齐、镜像等操作。

文字处理：在 CorelDRAW 中有两种输入文字的方法：一种是输入美术字文本，另一种是输入段落文本。因此，CorelDRAW 不但可对单个文字进行处理，也可以对整段文字进行编辑、变形等操作，还可以对文字进行沿路径排列与使用透视效果等。

位图处理：CorelDRAW 处理位图的功能也十分强大，它不但可以直接处理位图，而且还可以使矢量图与位图进行相互转换。利用 CorelDRAW 中的位图滤镜功能，可以为位图添加各种效果，从而方便设计者的制作。

1.1.2 CorelDRAW X3 的新增功能

CorelDRAW X3 与以前的版本相比，除了具有更加人性化与亲切的窗口视图外，还增加了许多新的功能，下面分别进行介绍。

1. 新的智能填充工具

新增的智能填充工具，可以对任意两个或是多个对象重叠的区域以及任何封闭的对象进行填色，此工具无论对动漫创作、矢量绘画、服装设计人员还是 VI 设计人员来说都是比较方便的。

智能填充工具功能类似 Illustrator 中的实时填充，除了可以实现填充以外，还可以快速从两个或是多个相重叠的对象中间创建新对象，如图 1.1.1 所示。在以前的版本里，用户如果想得到这两个图形相交之处的部分，可同时选择这两个对象，从菜单栏或者属性栏中选择相交命令。

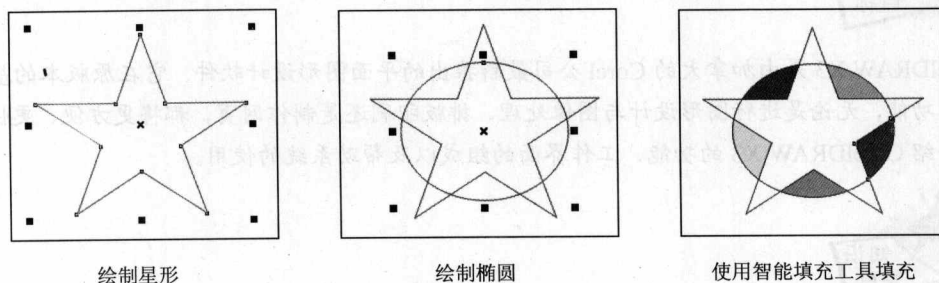


图 1.1.1 使用智能填充工具填充的过程

现在使用智能填充工具就可以非常方便地把两个对象的相交之处创建为一个新的对象，同时也完成对对象的填充，即通过填充创建新对象。如果做 Logo 设计，可以使用此功能。

2. 新的裁剪工具

新增的裁剪工具非常实用，使用它可以对绘图区中的任何一个对象进行裁剪，但不同于精确剪裁功能。如果对多个对象进行剪裁，使用精确剪裁功能必须先群组多个对象，而新增的裁剪工具可以对绘图区中的混合对象进行一次性剪裁，如图 1.1.2 所示。这个画面里有多边形，还有位图，段落文本与美术字。

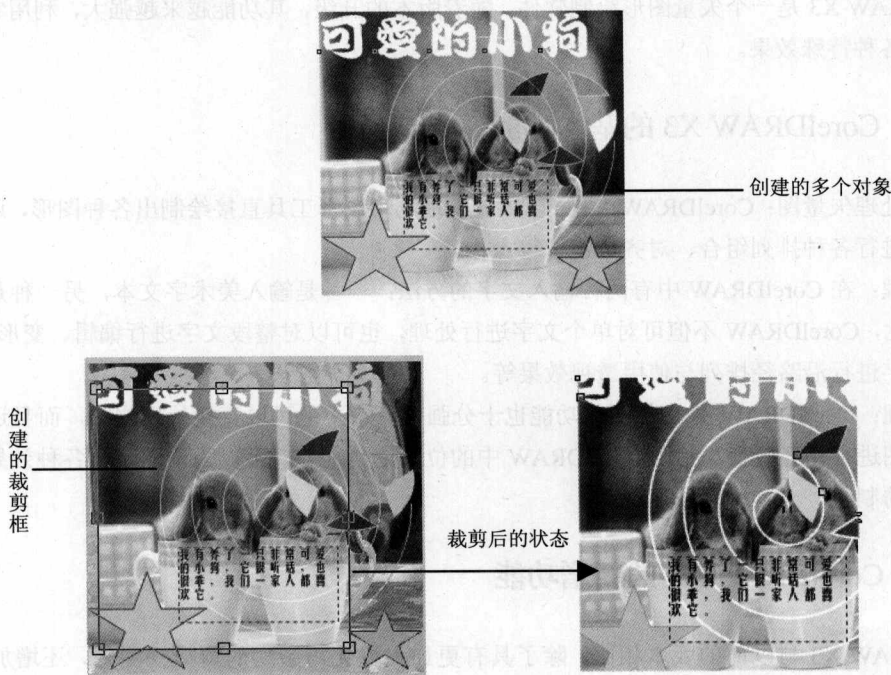


图 1.1.2 使用裁剪工具进行裁剪的过程