



超白金手册

手册+光盘 二合一
CHAO BAIJIN SHOUCE

◎ 九州星火传媒 编著

CorelDRAW X3 中文版

从入门到精通

CONG RUMEN DAO JINGTONG

由国内顶尖平面设计师倾力编著，全面、细致地讲解了软件的各种命令、功能与操作方法。

对于不懂CorelDRAW，甚至没有任何平面设计基础的读者，只要按照本手册的操作步骤学习，就能在短时间内轻松成为平面设计高手。以平面设计为主题，通过丰富实用的典型实例，全面涵盖了图形绘制，修饰图形，图文排版，输出与发排等方面的知识。

多媒体教学光盘采用全程语音讲解、情景式教学、详细的图文对照和真实的情景演示方式，并提供了手册中所有实例的源文件与素材。



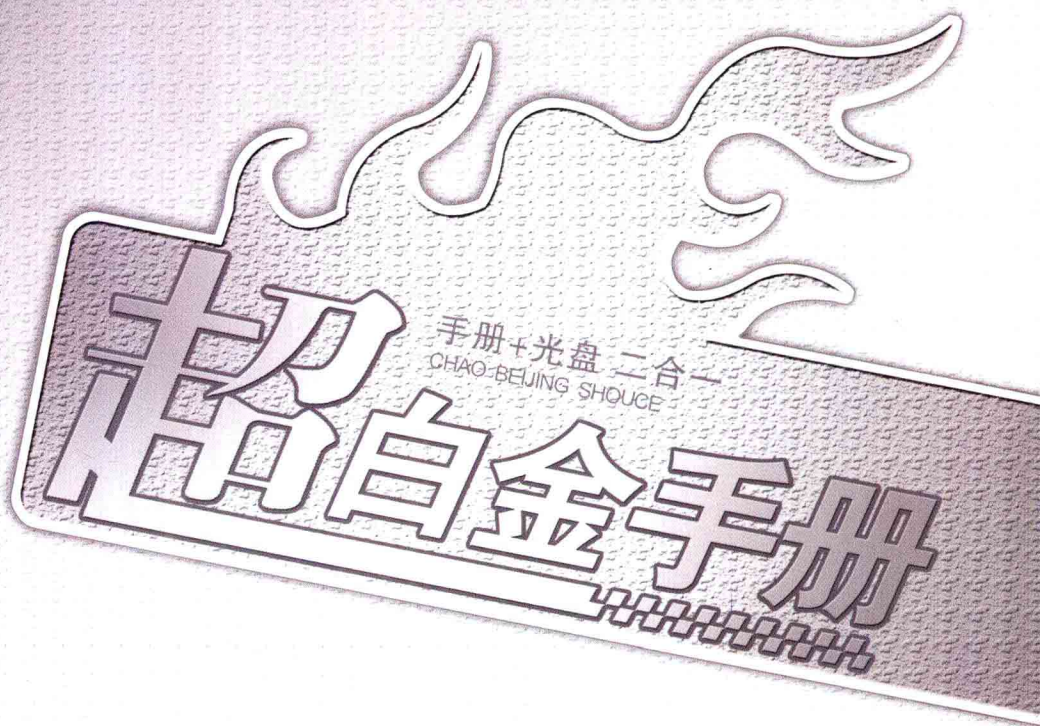
四川广播电视大学 制作



四川远程电子出版社 出版

SICHUAN DISTANCE ELECTRONICS PRESS

0260593



CorelDRAW X3 中文版

从入门到精通

CONG RU MEN DAO JING TONG

九州星火传媒 编著



四川广播电视大学 制作



四川远程电子出版社 出版
SICHUAN DISTANCE ELECTRONICS PRESS

内容提要

本手册是“超白金手册”系列之一，共分为 10 章，内容包括：CorelDRAW X3 的新功能、工作界面、文件操作管理、视图与版面、常用操作术语，对象控制，基本图形绘制，为图形上色，修饰图形，排版图文，为图形添加效果，常用的两个辅助程序 Corel Barcode Wizard 条形码向导和位图编辑程序 Corel PHOTO-PAINT 的使用方法，输出、网络发布、打印与发排的操作方法，在最后一章列举了 4 个综合实例的详细制作过程，中国工笔重彩画仿真绘制——风过荷塘，房地产公司售楼宣传页设计，CD 封套与盘面设计以及糖果包装盒平面设计，以巩固前面所学知识。除了综合实例之外，本书各章节中还列举了大量实例的操作演示，以帮助读者快速掌握书中知识。

本手册采用基础知识与实例学习相结合的方式，由浅入深地介绍了利用 CorelDRAW X3 进行创作设计的方法，使读者能够在短时间内打下扎实的基础，并掌握实际工作所需的实战技巧。此外，手册+光盘二合一的形式，使读者将基础操作与实际应用融会贯通，达到举一反三、触类旁通的目的。

本手册语言简洁明了，结构清晰，解析步骤详尽，图文并茂，非常适合作为平面设计爱好者的入门读物，也可作为大中专院校、各级职业技术学校、各类社会培训班的教材使用，还可作为专业人士的参考用书。

CorelDRAW 中文版从入门到精通

文 本 作 者	九州星火传媒
审校/ 责任编辑	万 林
C D 制 作 者	四川广播电视大学
出版/ 发 行 者	四川远程电子出版社
地 址	成都市一环路西 3 段 3 号 (610073)
电 话	(028) 87769920
规 格	16 开 20 印张 8 插页 446 千字
技 术 支 持	www.21pcedu.com
经 销	各地新华书店、软件连锁店
C D 生 产 者	四川省釜山数码科技有限公司
文 本 印 刷 者	四川嘉华印业有限公司
版 本 号	ISBN 978-7-900713-53-7
定 价	39.00 元 (1 光盘含使用手册)



雪花效果



原对象与灰度对象对比效果



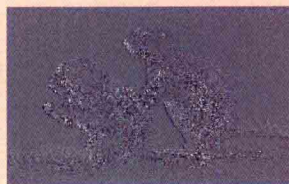
原图



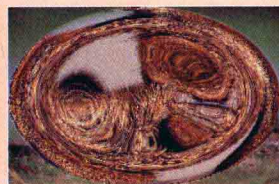
三维旋转效果



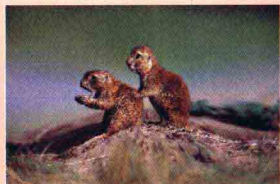
透视



浮雕



球面



挤压



炭笔画



立体派



水彩纸画



波浪纸画



卷页



原位图



放射式模糊



缩放



扩散效果



原图



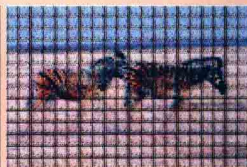
位平面



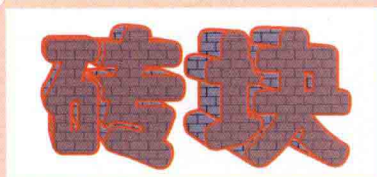
曝光



虚光



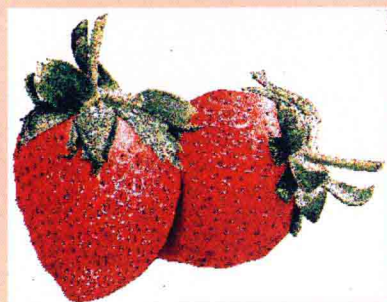
织物



砖块字



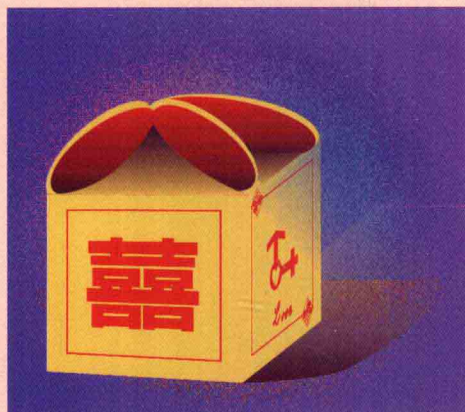
变形文字效果



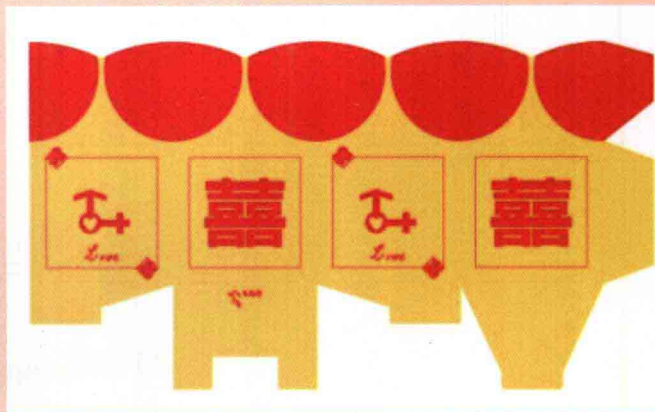
原位图与鲜明化



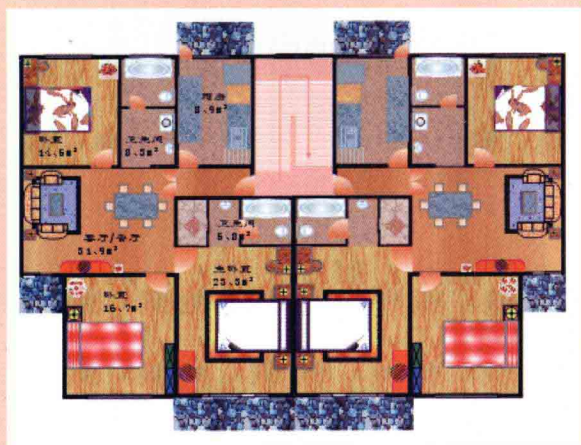
星光图效果



立体包装效果



糖果包装盒平面设计



房地产公司售楼宣传页设计





CD封套与盘面设计

我在等世界上的一种鸟，
这种鸟出生就没了双脚，
注定了一生得不定的飞翔，
它们只有一次停留的机会，
而我就在等，
用我一辈子的生命去等那唯一一次停留的机会，
并在停留之前去拥抱它。



中国工笔重彩画仿真绘制——风过荷塘

加拿大Corel公司在平面设计领域的地位是有目共睹的,从CorelDRAW 1.0开始,一直到最新推出的图形软件设计包CorelDRAW Graphics Suite X3,都充分体现出该公司对用户的贴心考虑。无论是专业的设计者还是小型商业企业的拥有者,都将从CorelDRAW X3享受到对生产力的推动。这套组件适合任意等级的设计,如创作LOGO、专业的促销手册设计和引人注意的标记符号等,消费者选择CorelDRAW X3图像软件包,因为它提供了一个出众的整合性,速度和易于使用性,是无比的工业图像软件。

CorelDRAW X3在与用户交互方面已经被设计到一个空前的高度。Corel工作小组从工业中的各个领域接近用户,收集他们的反馈,花了很多天在他们旁边观看他们如何工作。结果最新的版本满足了用户的需要,比以前的版本更好。专业的图像设计师和商业用户将发现新的改进和特性在日复一日的生产中将有着生动的影响。

所以,我们组织编写了这样一本手册,相信您会认同这是一本好书的。

本手册特色

1. 从零开始、循序渐进

本手册定位于CorelDRAW X3初学者从头学起,从最简单、最基础的电脑知识入手,由浅入深,以通俗易懂的讲解方式手把手教您学习。本手册注重培养初学者的实际动手能力,在完成实际操作任务的同时掌握相关的知识点。手册内容充分考虑了初学者的阅读能力与实际需求,以“实用、够用”为主题,不讲繁杂的理论和入门级读者难以用到的知识,通过“Step By Step”的图解方式,详细地介绍了初学者必须掌握的基本知识、操作方法和使用步骤。

2. 内容全面

本手册内容基本涵盖了CorelDRAW X3中文版的重要知识点与常用功能。

3. 独特的三级构造

本手册章节结构安排为:基础讲解→训练提高→内容总结。基础知识与实例讲解相结合,便于读者加深对基础知识的掌握;最后通过总结,以加深读者对该章知识的印象。

4. 版式设计精美

本手册双色印刷,采用独特的版式设计,文字讲解与图片说明一一对应,以图析文,将所讲解的知识点清楚的反映在对应的图片上,您只要一边阅读文字一边看图,就非常容易的理解和掌握相关的知识点。本手册讲解通俗易懂,图文对应清晰,相信初学者完全能够轻松的读懂相关知识,逐步精通CorelDRAW X3。

5. 贴心的配套光盘

与手册配套的多媒体学习光盘,精心设计,制作精良,超大容量,形象生动的语音、动画与视频讲解。

光盘中还放置了手册中所用到的全部素材,以及所制作的实例的最终CDR文件,以方便读者对照手册中内容进行观摩学习,或在今后的实际应用中能够借鉴。

本手册内容

本手册科学合理地安排了各个章节的内容,结构如下:

第1章:介绍了CorelDRAW X3的新功能、工作界面、文件操作管理、视图与版面、常用操作术语。

第2章:讲解了对对象控制,位移图形元素,复制、粘贴与删除对象,群组,调整对象的前后顺序,对齐和分布,锁定与解锁对象,常用操作技巧。

第3章:基本图形绘制,造型基础,绘制曲线,编辑图形。并解析了3个操作实例的制作过程:贝塞尔工具实际操作练习,钻饰设计线稿—爱在深秋和动漫实例组——空中遇险之少年与乌鸦造型线稿的绘制。

第4章:讲解了为图形上色的方法和技巧,包括基本填充,颜色编辑技巧,渐变填充,图样填充,轮廓颜色设置,互动式网状填充工具,滴管工具和漆桶工具。并解析了四个实例的制作过程:乌鸦造型线稿的上色,为绘制的少年动漫造型线稿上色,绘制室内平面组件效果图一和绘制室内平面组件效果图二。

第5章：讲解了修饰图形的方法和技巧，包括变换图形与图形转换，造型，绘制调和效果图形，编辑轮廓图，绘制交互式透明效果图形，交互式立体效果，对象的变形，使用封套。并解析了5个实例的制作过程：星形变换图案，螺旋变换图案，风车放射图案，立体齿轮效果和记事本效果。

第6章：讲解了排版图文的方法和技巧，包括基本文本处理技巧，制作文本效果，将文本转换成曲线，常用的快捷操作技巧。并解析了8个实例的制作过程：图形文字，变形文字，环绕文字，浮雕文字，时钟倒影，砖块文字，金属文字和爆炸文字。

第7章：讲解了为图形添加效果的方法和技巧，包括交互式阴影、透镜效果、图框精确剪裁、变形效果、透视效果、位图颜色遮罩和色彩模式、扩充位图边框、位图的滤镜效果，常用操作技巧。并解析了4个实例的制作过程：星光图，日历，素描和入场券。

第8章：讲解了常用的两个辅助程序的使用方法：实用的条形码制作工具——Corel Barcode Wizard 条形码向导，以及位图编辑程序Corel PHOTO-PAINT。并解析了制作立体包装效果图的制作过程。

第9章：讲解了CorelDRAW X3的输出、网络发布、打印与发排的操作方法，包括输出中心、网络发布、打印设置、打印作业、打印预览、打印平铺及常见注意事项。

第10章：本章给出了4个综合实例的详细制作过程，以巩固前面所学知识，包括：中国工笔重彩画仿真绘制——风过荷塘，房地产公司售楼宣传页设计，CD封套与盘面设计以及糖果包装盒平面设计。

丛书内容

《超白金手册》系列是四川远程电子出版社精心打造的一套电脑读物，全套手册包括《Photoshop 中文版从入门到精通》、《Photoshop中文版平面设计从入门到精通》、《3ds max中文版从入门到精通》、《3ds max中文版建筑与室内效果图设计从入门到精通》、《AutoCAD中文版从入门到精通》、《AutoCAD中文版机械制图从入门到精通》、《AutoCAD中文版建筑制图从入门到精通》、《Flash中文版从入门到精通》、《CorelDRAW中文版从入门到精通》、《Dreamweaver中文版从入门到精通》。相信读者根据自己的需求，一定能从这套手册中选择到适合自己的图书。

读者对象

(1) 本手册主要面向广大初级读者，非常适合作为各类电脑培训班的教材，也可作为学习电脑知识的自学读物。

(2) 本手册也可供平面设计从业人员以及电脑美术设计爱好者阅读参考。

(3) 本手册也用作各大中专高职中职院校计算机师生的教学和辅导用书。

完善的售后服务

本手册为广大读者提供技术支持网站www.21pcedu.com（21世纪电脑教育网），免费为读者提供在线答疑、软件下载、学习论坛、免费电子图书下载等服务，相信能对读者自学电脑提供更多便利和帮助。您也可直接写信到jzxh@vip.163.com与我们联系，道出您的困惑，我们将非常热情、认真的为您服务。

致谢

本手册由力诚教育产业总策划，北京九州星火传媒编著。在此向所有参与本手册编创工作的人员表示由衷的感谢，更要感谢购买本手册的读者，您的支持是我们最大的动力，我们将不断努力，为您奉献更多、更优秀的电脑图书！



九州星火传媒

多媒体教学光盘使用说明

一、光盘介绍

光盘是一张精心开发的专业级多媒体教学光盘，它采用了全程语音讲解、情景式教学、详细的图文对照和真实的情景演示方式，并提供了部分知识点的模拟操作练习，紧密结合本手册的内容对各个知识点进行了深入的讲解，大大扩充了本手册的知识范围。

二、电脑运行环境

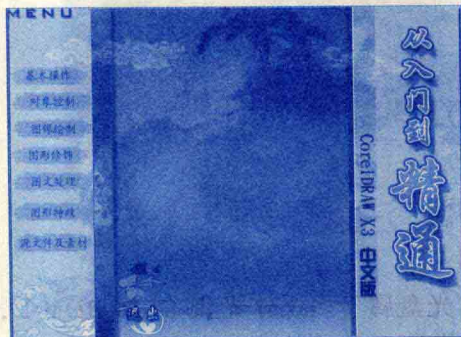
最佳运行环境	最低运行环境
P4以上CPU	PIII以上CPU
256MB以上内存	128MB以上内存
800MB以上硬盘空间	100MB以上硬盘空间
Windows XP操作系统	Windows 2000操作系统
屏幕分辨率800 × 600	屏幕分辨率800 × 768
52倍速以上光驱	24倍速以上光驱
操作灵活	操作缓慢
阅读光盘速度较快	阅读光盘速度较慢

三、操作方法

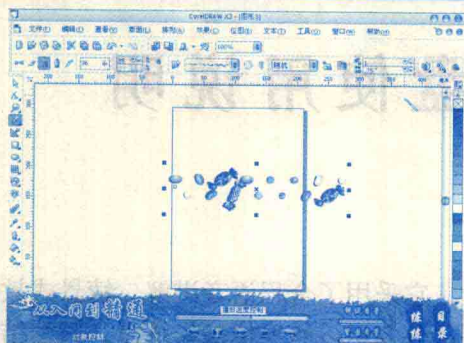
将光盘放入光驱，稍等片刻光盘将自动运行。如果没有自动运行，可在桌面双击“我的电脑”图标，在打开的窗口中双击光驱所在盘符，或者右击光盘所在盘符，在弹出的快捷菜单中选择“自动播放”命令，即可启动光盘片头动画并进入光盘主界面。单击光盘主界面上的学习标题可以进入相应的多媒体教学内容进行学习。



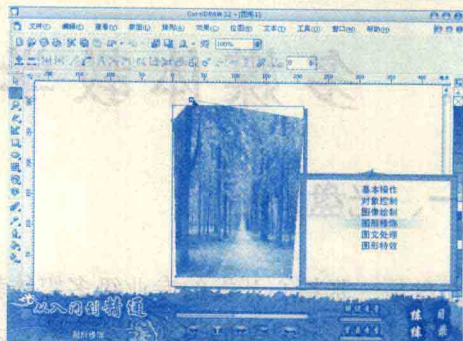
光盘片头动画



光盘主界面



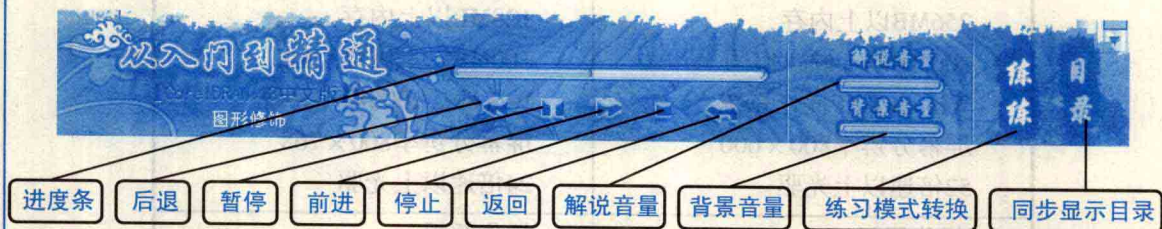
光盘演示界面一



光盘演示界面二

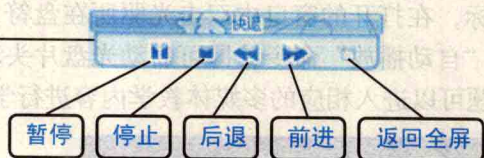
四、控制按钮

播放光盘的过程中，读者可以根据自己的需要调整光盘的进度、音量、模式等，还可以根据目录选择相应的内容进行学习。



五、练习模式

单击“练练”按钮进入练习模式，学习界面将自动缩小，读者可以根据语音讲解边听边进行操作练习，按钮可以拖放到屏幕任何位置。单击中间的“返回”按钮切换到全屏界面。



六、注意事项

本光盘属于多媒体光盘（CD-ROM），只适用于电脑光驱，不适用于VCD、DVD机播放。光盘中cdr格式的源文件需要安装CorelDRAW X3软件才能使用。如果光盘出现质量问题请与我们联系，联系电话：028-86135633。

目 录

第1章 基本操作

1.1	CorelDRAW X3新功能	2
1.2	CorelDRAW X3的工作界面	4
1.2.1	属性栏与菜单功能	4
1.2.2	折叠泊坞窗	5
1.2.3	工作平台与状态栏	5
1.2.4	工具箱	6
1.3	文件管理	6
1.3.1	建立新文件	6
1.3.2	从模板新建	6
1.3.3	打开文件	7
1.3.4	保存文件	7
1.3.5	高级选项设置	9
1.4	导入及导出文件	10
1.4.1	导入	10
1.4.2	导出	11
1.5	视图与版面	13
1.5.1	页面显示模式	13
1.5.2	设置版面	14
1.5.3	以缩略图方式查看多页文档	15
1.6	本书使用的常用操作术语	15
1.6.1	常用鼠标操作	15
1.6.2	常用键盘操作	15
1.6.3	菜单操作命令格式	16
1.7	本章小结	16

第2章 对象控制

2.1	对象的选择	18
2.1.1	挑选工具	18
2.1.2	对象的选取	18
2.2	位移图形元素	19
2.2.1	使用鼠标移动对象	19
2.2.2	使用键盘的方向键移动对象	19
2.3	复制、粘贴与删除对象	20

2.3.1	使用标准工具栏复制和粘贴对象	20
2.3.2	用拖动的方式复制对象	20
2.3.3	对象属性的复制	21
2.3.4	删除对象	22
2.4	群组	22
2.4.1	建立对象的群组	22
2.4.2	群组的嵌套	22
2.5	调整对象的前后顺序	23
2.5.1	“到前面”	23
2.5.2	“到后面”	23
2.5.3	“向前一位”	24
2.5.4	“向后一位”	24
2.5.5	“到图层前面”和“到图层后面”	24
2.6	对齐和分布	24
2.6.1	多个对象的对齐和分布	25
2.6.2	将对象贴齐网格、导线与对象	25
2.6.3	网格和辅助线的设置	26
2.6.4	标尺的使用与设置	28
2.7	锁定与解锁对象	29
2.7.1	锁定对象	29
2.7.2	解锁对象	29
2.8	本章操作技巧提示	30
2.8.1	切换挑选工具	30
2.8.2	键盘操作的常用快捷键	30
2.8.3	选择多个对象	30
2.8.4	使用TAB键选择对象	30
2.8.5	选择隐藏对象	31
2.8.6	选取所有的对象 / 取消选取	31
2.9	实例演练	31
2.10	本章小结	32

第3章 基本图形绘制

3.1	位图图像、矢量图形与分辨率	34
3.1.1	位图图像	34
3.1.2	矢量图形	34
3.1.3	分辨率	35
3.2	造型基础	36
3.2.1	矩形工具	36
3.2.2	椭圆工具	37
3.2.3	多边形工具	38

3.2.4	螺旋曲线与网格纸工具	38
3.2.5	基本形状	39
3.3	曲线绘图	40
3.3.1	手绘工具	40
3.3.2	贝塞尔工具	41
3.3.3	3点式绘图工具	42
3.3.4	钢笔工具	43
3.3.5	多线段工具	43
3.4	编辑图形	43
3.4.1	矢量图形对象的构成	43
3.4.2	选择节点	44
3.4.3	将几何图形转换成曲线	45
3.4.5	曲线编辑模式	46
3.4.6	增加 / 删除节点	47
3.4.7	合并和连接不连续的节点	48
3.4.8	将多条独立的线段合并成一条曲线	48
3.4.9	断开曲线	48
3.4.10	使用刻刀工具裁切对象	49
3.4.11	使用擦除工具裁切图形对象	50
3.5	本章操作技巧提示	51
3.6	实例演练	51
3.6.1	贝塞尔工具实际操作练习	51
3.6.2	钻饰设计线稿—爱在深秋	52
3.6.3	绘制动漫实例组——空中遇险之少年与乌鸦造型线稿	53
3.6.4	为少年造型添加装饰物	62
3.7	本章小结	64

第4章 为图形上色

4.1	基本填充	66
4.1.1	从调色板中选取颜色	66
4.1.2	使用“颜色”泊坞窗填充	67
4.1.3	色彩模式与颜色模型	67
4.1.4	自定义专用的调色板	68
4.1.5	使用自定义的调色板	69
4.2	颜色编辑技巧	69
4.3	渐变填充	71
4.3.1	使用填充工具  和属性栏做渐变填充	71
4.3.2	制作渐变填充的特殊效果	74
4.3.3	HSB颜色模型的“色相”	76

4.3.4	彩虹渐变	76
4.3.5	填充样式——高效使用渐变填充	76
4.4	图样填充	78
4.4.1	用工具填充图样、底纹	78
4.4.2	用属性栏设置位图填充	79
4.4.3	用属性栏设置“底纹填充”	79
4.4.4	PostScript填充	79
4.5	轮廓颜色设置	80
4.5.1	轮廓线的粗细	80
4.5.2	设置轮廓线的线形	80
4.5.3	编辑轮廓线样式	81
4.5.4	设置轮廓线转折处的粗细变化	82
4.5.5	为线条加上箭头	82
4.5.6	编辑箭头样式	82
4.5.7	制作箭头样式	83
4.6	互动式网状填充工具	83
4.7	滴管工具和漆桶工具	84
4.7.1	滴管工具	84
4.7.2	漆桶工具	85
4.8	实例演练	85
4.8.1	乌鸦造型线稿的上色	85
4.8.2	为绘制少年动漫造型线稿上色	87
4.8.3	绘制室内平面组件效果图一	91
4.8.4	绘制室内平面组件效果图二	94
4.9	本章小结	97

第五章 修饰图形

5.1	变换图形与图形转换	100
5.1.1	对象的缩放	100
5.1.2	镜像	100
5.1.3	旋转对象	101
5.1.4	修改对象的旋转轴心	102
5.1.5	使用自由变形工具旋转对象	102
5.1.6	倾斜变形	103
5.1.7	使用变换泊坞窗精确控制对象	103
5.1.8	使用图层控制对象	104
5.1.9	将轮廓线转换成对象	106
5.2	造形	106
5.2.1	对象的焊接、修剪和相交	106
5.2.2	结合	108

5.2.3 拆分	109
5.3 绘制调和效果图形	109
5.3.1 建立调和	110
5.3.2 使用映射节点功能控制调和	112
5.3.3 改变调和的起始 / 终点对象	112
5.3.4 相同节点数对象的调和	113
5.3.5 沿特定的路径进行调和	113
5.3.6 使用拆分设置调和对象	114
5.4 编辑轮廓图	115
5.4.1 制作轮廓化对象	115
5.4.2 设置轮廓图的步数和步长	115
5.4.3 设置边框颜色和内部填充颜色	116
5.4.4 分割轮廓图	116
5.5 绘制交互式透明效果图形	117
5.5.1 设置标准透明度	117
5.5.2 渐变透明效果	118
5.5.3 图样透明效果	119
5.5.4 使用底纹透明	120
5.5.5 透明效果使用技巧	121
5.6 交互式立体效果	122
5.6.1 立体化对象	122
5.6.2 添加光源	124
5.6.3 设置颜色	125
5.6.4 设置修饰斜角效果	126
5.7 对象的变形	127
5.7.1 交互式变形工具	127
5.7.2 使用属性栏设置变形	128
5.8 使用封套	132
5.9 本章操作提示	133
5.10 实例演练	134
5.10.1 星形变换图案	134
5.10.2 螺旋变换图案	134
5.10.3 制作风筝放射图案	135
5.10.4 制作立体齿轮效果	136
5.10.5 记事本效果制作	138
5.11 本章小结	142

第六章 排版图文

6.1 基本文本处理技巧	144
---------------------------	------------

6.1.1	CorelDRAW X3中的文本	144
6.1.2	输入文本	145
6.1.3	编辑文本	146
6.1.4	改变文本的排列方向	146
6.1.5	设置间距	147
6.1.6	文本嵌线和上下标	149
6.2	制作文本效果	150
6.2.1	沿路径排列文本	150
6.2.2	对文本应用封套技术	151
6.2.3	内置文本	152
6.2.4	重新对齐文本	152
6.2.5	添加项目列表	153
6.2.6	使用样式	155
6.3	将文本转换成曲线	157
6.3.1	创建自定义文本	157
6.3.2	将特殊字体输入字库	158
6.4	本章操作技巧	159
6.4.1	常用文本快捷操作	159
6.4.2	为样式定义快捷键	159
6.4.3	删除快捷键	160
6.5	实例演练	160
6.5.1	图形文字效果	160
6.5.2	变形文字效果	163
6.5.3	环绕文字效果	166
6.5.4	浮雕文字效果	168
6.5.5	时钟倒影效果	172
6.5.6	砖块文字效果	175
6.5.7	金属文字效果	177
6.5.8	爆炸文字效果	181
6.6	本章小结	185

第七章 为图形添加效果

7.1	交互式阴影	188
7.1.1	快速制作下拉阴影	188
7.1.2	使用属性栏设置下拉式阴影	189
7.2	透镜效果	192
7.2.1	快速添加透镜效果	192
7.2.2	设置透镜效果的公共参数	193
7.2.3	透镜使用说明	195
7.3	图框精确剪裁	198

7.3.1	新建图框精确剪裁对象.....	198
7.3.2	编辑图框精确剪裁对象.....	199
7.4	变形效果.....	201
7.4.1	反相效果.....	202
7.4.2	极色化效果.....	202
7.5	透视效果.....	202
7.5.1	添加透视效果.....	202
7.5.2	取消透视效果.....	203
7.6	位图颜色遮罩和色彩模式.....	204
7.6.1	位图色彩遮罩.....	204
7.6.2	位图的颜色模式.....	205
7.7	扩充位图边框.....	208
7.7.1	自动扩充位图边框.....	209
7.7.2	手动扩充位图边框.....	210
7.8	位图的滤镜效果.....	210
7.8.1	快速添加滤镜效果.....	210
7.8.2	滤镜效果展示.....	211
7.9	本章操作技巧提示.....	217
7.9.1	下拉式阴影的使用限制.....	217
7.9.2	透镜使用限制.....	218
7.10	实例演练.....	218
7.10.1	星光图效果.....	218
7.10.2	日历效果.....	220
7.10.3	素描效果.....	224
7.10.4	入场券.....	225
7.11	本章小结.....	228

第八章 辅助程序

8.1	实用的条形码制作工具——Corel Barcode Wizard条形码向导.....	230
8.2	可与Photoshop媲美的位图编辑程序Corel PHOTO-PAINT.....	231
8.3	实例演练——制作立体包装效果图.....	231
8.4	本章小结.....	237

第九章 输出、网络发布、打印与发排

9.1	输出中心.....	240
9.2	网络发布.....	241
9.3	打印设置.....	242
9.3.1	检测打印设备.....	242