

数码艺术梦工厂

CorelDRAW X3

中文版包装设计

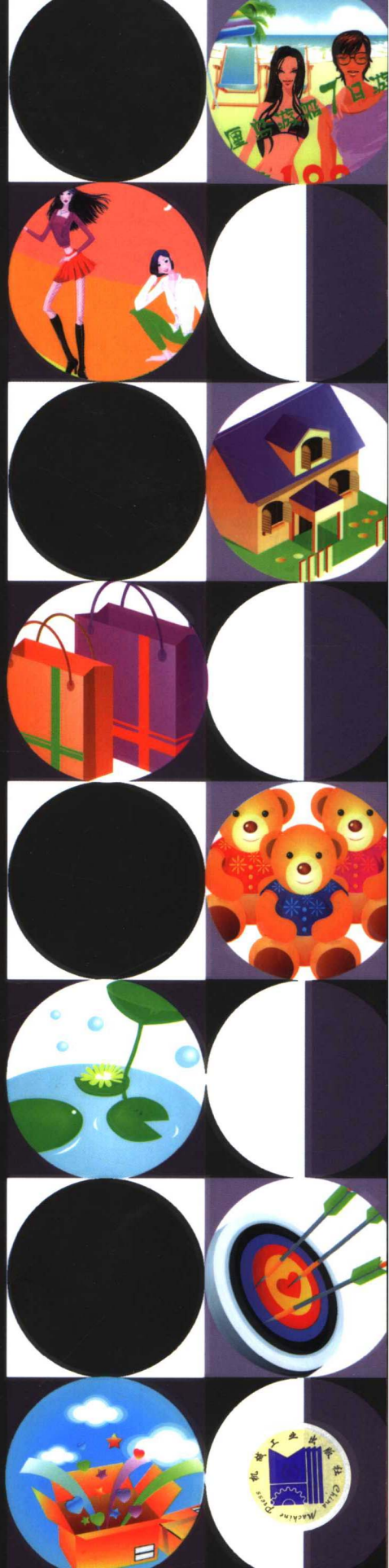
超级入门

王 涛 肖玉坤 皇甫闻奉 等编著

随书附赠光盘



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



数码艺术梦工厂

CorelDRAW X3 中文版包装设计 超级入门

王 涛 肖玉坤 皇甫闻奉 等编著



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

CorelDRAW X3 是目前使用较广的包装设计和插画设计软件, 本书通过 70 多个精彩实例, 详细讲解了 CorelDRAW X3 在包装设计、插画设计、广告设计等方面的使用方法和技巧。

在本书的配套光盘中收录了本书所有调用图片、范例的最终结果和本书所有实例的多媒体动态演示。

本书内容丰富、语言通俗、实用性强, 适用于电脑初中级用户和平面设计人员, 也可作为大中专院校师生的辅导用书。

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW X3 中文版包装设计超级入门 / 王涛等编著. —北京: 机械工业出版社, 2007.3

(数码艺术梦工厂)

ISBN 978-7-111-20992-8

I. C… II. 王… III. 包装—计算机辅助设计—图形软件, CorelDRAW X3 IV. TB482-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 025764 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: 孙 业

责任印制: 洪汉军

中国农业出版社印刷厂印刷

2007 年 4 月第 1 版·第 1 次印刷

184mm×260mm·21.5 印张·4 插页·529 千字

0001—5000 册

标准书号: ISBN 978-7-111-20992-8

ISBN 978-7-89482-134-8 (光盘)

定价: 38.00 元 (含 1CD)

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

销售服务热线电话: (010) 68326294

购书热线电话: (010) 88379639 88379641 88379643

编辑热线电话: (010) 88379739

封面无防伪标均为盗版



前 言

CorelDRAW X3 是目前最流行的平面设计软件之一，其强大的平面设计功能一直以来是平面设计人员的首选软件。为了帮助广大用户快速掌握使用 CorelDRAW X3 进行平面设计的方法，我们编写了本书。



本书内容及特点

本书内容丰富，实用性较强，内容几乎涵盖了平面设计的各个方面。在章节内容安排上，充分考虑了初学者的接受能力和实际需要，首先详细讲解了 CorelDRAW X3 的基础操作知识，然后再通过实例讲解，深入浅出地教会读者使用该软件的方法。为使读者快速掌握所学知识，本书的大部分章都按照“知识讲解”和“知识点实例引导”的模式编写，体现了“实例导学”的思想。

“知识讲解”：穿插小实例重点讲解本章所有知识点，使读者边练边学，最终掌握本章的知识内容。

“知识点实例引导”：通过一个综合实例和 4 个多媒体演示实例对本章知识点作巩固练习，最终达到彻底掌握知识点的目的。

本书的多媒体实例还包括“制作目的与操作流程”及“范例总结”。

“制作目的与操作流程”：概述该实例的操作目的，提醒读者注意知识点的应用，同时将实例最终效果展示给读者，使读者首先对实例最终效果有一个了解，以提高读者的操作信心。

“范例总结”：对该实例作总结性陈述，总结制作经验，以帮助读者理解实例。

每章的“起步”、“进阶”、“巩固”和“提高”4 个实例效果，都录制了多媒体演示光盘，以帮助读者能顺利完成并掌握实例操作。



读者对象

本书主要面向电脑初中级用户，适用于电脑入门人员、电脑爱好者以及各行各业与电脑相关的从业人员，也可作为大中专院校有关专业的辅导用书。

本书由王涛、肖玉坤、皇甫闻奉执笔完成，参加本书编写和光盘制作的还有史宇宏、张伟、姜华华、陈玉蓉、史小虎、车宇、夏小寒、王恺、杨松、刘海琴等人。在此感谢所有关心和支持本书编写工作的同行们。由于作者水平所限，书中难免有不妥之处，恳请广大读者批评指正。

感谢您选择了本书，如对本书有何意见建议，请与我们联系，电子邮件：jsjfw@mail.machineinfo.gov.cn。

编者



TB482

13D

2007

绘制哑铃 (详见第3章)



POP设计 (详见第14章)



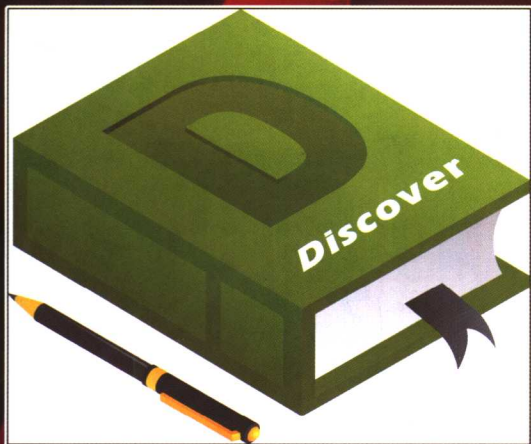
广告设计 (详见第14章)



正在加载应用程序... 制作咖啡杯 (详见第9章)

海报设计 (详见第14章)





书籍装帧设计 (详见第14章)



制作向日葵 (详见第6章)



制作扇子 (详见第10章)



制作光盘 (详见第10章)



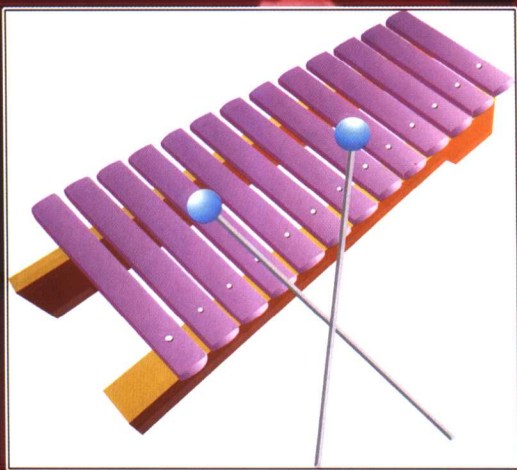
制作老式收音机 (详见第5章)



制作浮雕图案 (详见第13章)



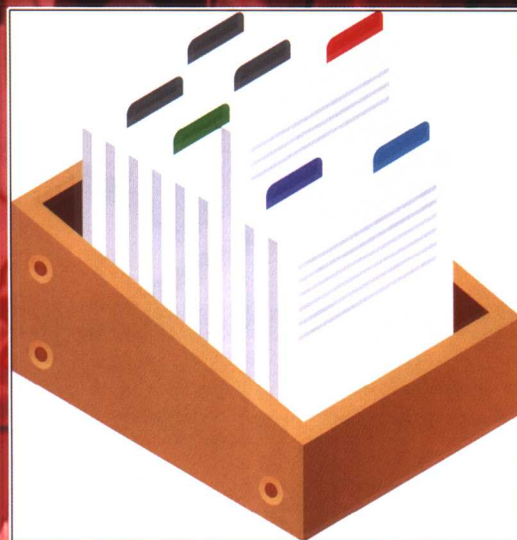
包装设计 (详见第14章)



制作打击乐器 (详见第5章)



绘制荷花 (详见第5章)



制作公文箱 (详见第7章)



制作箭靶 (详见第7章)



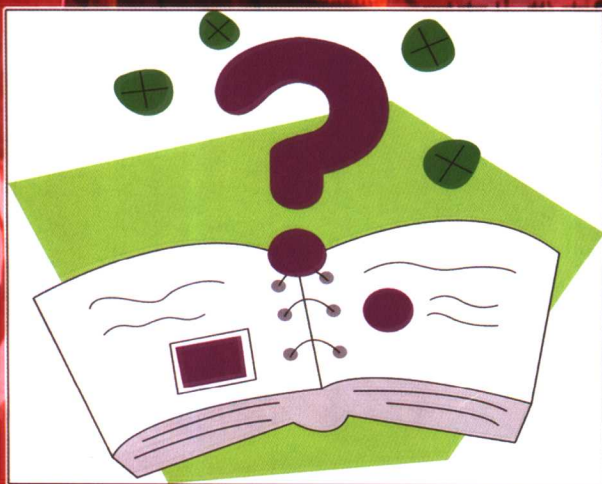
制作民房场景 (详见第7章)



制作小熊 (详见第7章)



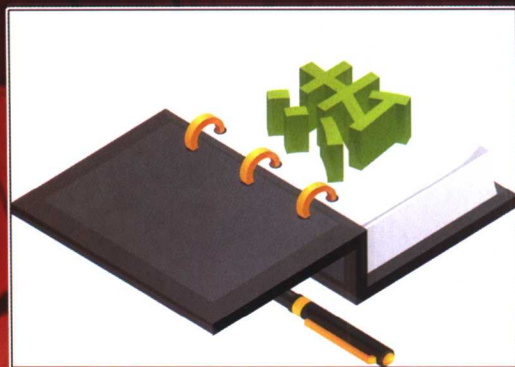
插画设计 (详见第14章)



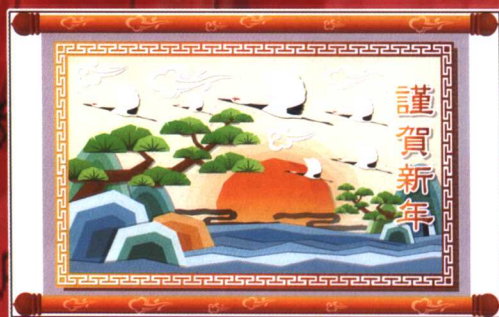
制作书本 (详见第8章)



制作报纸 (详见第8章)



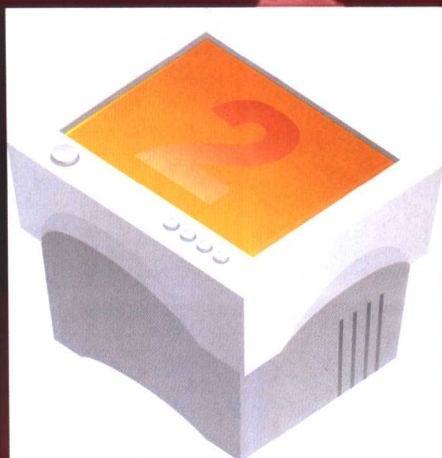
制作立体文字 (详见第8章)



制作新年招贴 (详见第8章)



制作棒球帽 (详见第10章)



制作显示屏 (详见第8章)

工业设计 -多功能PDA手机

设计说明:
这是一款集合了MP3、PDA、Media player播放器、视频采集、拍照等多功能的手机。选用高科技材料研制而成,它不仅具有时尚的外观,还具备很多贴心的个性化独特设置,让您在芸芸手机持有者中独享亮丽风景。

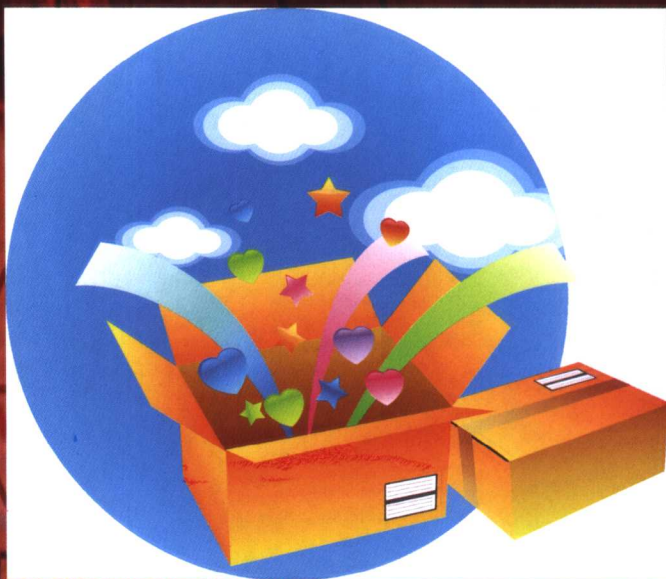


个人掌上办公系统!!

工业设计 (详见第14章)



制作木箱 (详见第6章)



制作多彩心形图标 (详见第9章)



制作胶片 (详见第10章)



制作蜡笔画 (详见第13章)

本书多媒体光盘由专业人士开发，注重人性化设计和人性化功能，具有快进、后退、返回主菜单、重新播放、背景音乐、退出等多项功能，用户只要单击相应的按钮，即可进入相关界面。

CorelDRAW X3 中文版包装设计

超级入门

实例效果演示

光盘使用说明

内容简介

退出



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



计算机分社

将光盘放入CD光驱，光盘自动运行进入主界面，如果光盘不能自动运行，请双击光盘根目录下的“**Autorun.exe**”程序，运行光盘进入主界面，单击**内容简介**按钮进入“内容简介”界面查看本书内容介绍。

注：本书光盘资料丰富、容量大，为了节省光盘资源，本书多媒体视频在录制视频时采用了压缩式录制方法，如果光盘在您的计算机上不能正常运行，请按照以下地址下载免费解码器“Divx”和“TSCC”并安装即可。

“Divx”下载地址：<http://download.divx.com/divx/DivXPlay.exe>

“TSCC”下载地址：<http://download.techsmith.com/tscc/tscc.exe>

CorelDRAW X3 中文版包装设计超级入门

软硬件要求

硬件：PIII500以上CPU,256MB以上内存，200MB以上自由硬盘空间，支持1024×768分辨率的显卡和显示器，CD光驱、声卡、音箱或耳机。
软件：Windows2000/XP操作系统、Windows Media Player9.0播放器，设置1024×768分辨率TSCC插件。

操作指南

- 将光盘放入CD光驱，光盘自动运行进入主界面。
- 单击 **光盘使用说明** 按钮，显示光盘使用说明文件；单击 **内容简介** 按钮，显示本书内容介绍；单击 **退出** 按钮，显示退出界面，光盘结束播放。
- 单击 **实例效果演示** 按钮，进入二级界面；单击 **素材** 按钮，显示调用素材；单击 **效果** 按钮，显示实例最终效果文件；单击 **返回** 按钮，返回主界面；单击实例名，进入三级界面播放实例的视频讲解文件。
- 借助播放界面上的控制按钮，控制视频的快进、后退、暂停、重新播放和关闭、播放背景音乐。
- 单击 **返回** 按钮，返回二级界面，选择其他实例播放视频文件；单击 **退出** 按钮，显示退出界面，光盘结束播放。



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



计算机分社

返回

单击主界面上的 **光盘使用说明** 按钮，进入光盘使用说明界面，查看系统要求和光盘使用方法；单击 **返回** 按钮，再次返回主界面。

单击主界面上的 **实例效果演示** 按钮，进入“实例效果演示”界面，单击实例名，进入“视频演示”界面观看实例视频讲解。

单击 **素材** 按钮，查看实例素材；单击 **效果** 按钮，查看实例最终效果。

CorelDRAW X3 中文版包装设计超级入门

第 3 章	起步—制作消防栓图标 进阶—制作禁止图标	巩固—制作公文包ICON 提高—绘制哑铃	素材 效果
第 4 章	起步—制作音符ICON 进阶—制作摄像机ICON	巩固—制作自卸车图标 提高—制作建筑ICON	素材 效果
第 5 章	起步—制作大头针图标 进阶—制作枫叶图标	巩固—制作打击乐器 提高—绘制荷花	素材 效果
第 6 章	起步—制作手电筒 进阶—制作炸弹	巩固—制作数字箱子 提高—制作向日葵	素材 效果
第 7 章	起步—制作公文箱 进阶—制作箭靶	巩固—制作楼房场景 提高—制作民房场景	素材 效果
第 8 章	起步—制作书本 进阶—制作显示屏	巩固—制作立体文字 提高—制作新年招贴	素材 效果
第 9 章	起步—制作骑马图标 进阶—制作笔记本图标	巩固—制作试管图标 提高—制作咖啡杯	素材 效果
第 10 章	起步—制作立体文字效果 进阶—制作扇子	巩固—制作胶片 提高—制作光盘	素材 效果
第 13 章	起步—制作蜡笔画 进阶—制作木板画	巩固—制作圆规图标 提高—制作浮雕图案	素材 效果

第 11 章

第 14 章

素材

第 12 章

效果

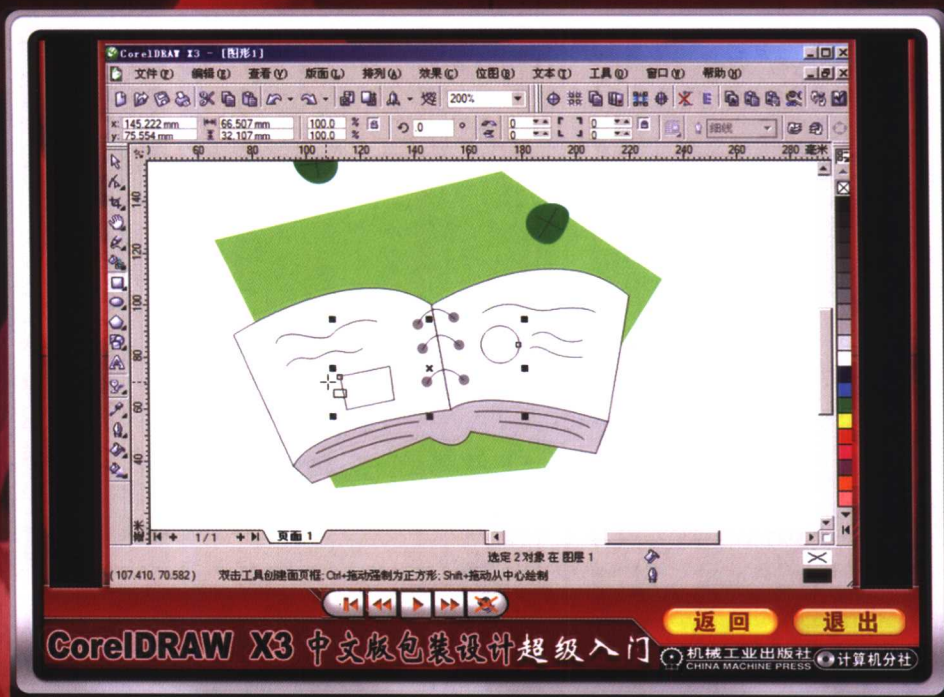


机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

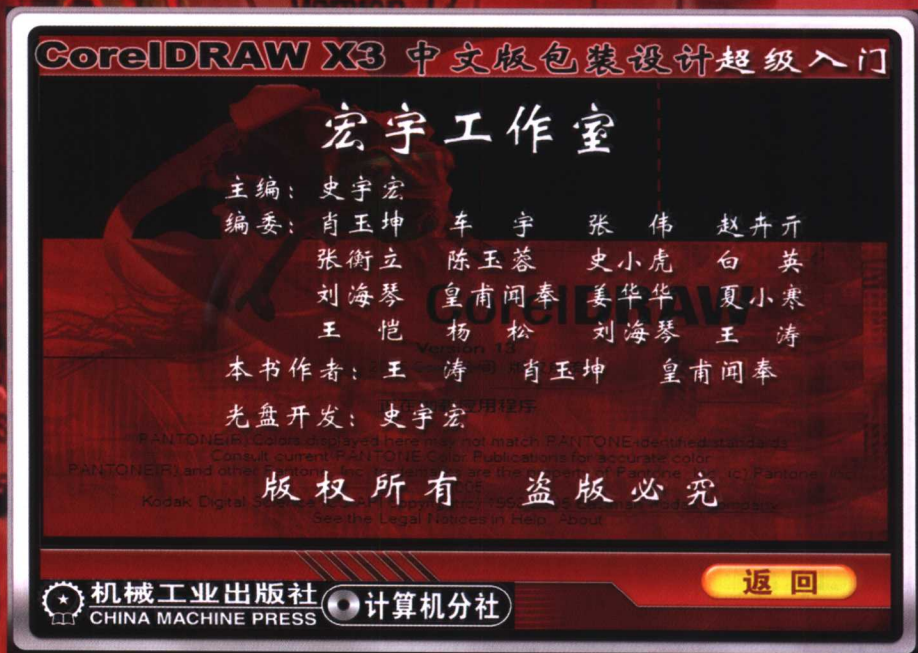


计算机分社

返回



借助控制条上的各功能按钮，控制视频的“快进”、“后退”、“暂停”、“关闭/开启背景音乐”以及“重新播放”等。单击 **返回** 按钮，返回“实例效果演示”界面；单击 **退出** 按钮，退出光盘。单击任意界面上的 **退出** 按钮，都可以进入“退出”界面，10秒钟后光盘自动退出程序，或单击界面任意位置，光盘即可退出程序。





目 录

前言

第 1 章 CorelDRAW X3 界面与专业设计	1
1.1 CorelDRAW X3 新增功能概述	2
1.1.1 新增 Corel PowerTRACE	2
1.1.2 新增图像调节实验室	3
1.1.3 新增提示泊坞窗	3
1.1.4 增强的文本适合路径功能	3
1.1.5 新增文本增强和特性	3
1.1.6 增强的抠图实验室	4
1.1.7 新增角度效果	4
1.1.8 增强的交互式轮廓工具	4
1.1.9 新增的智能填充工具	4
1.1.10 新增裁切工具	4
1.1.11 增强的专业支持	4
1.1.12 新增套印预览模式	5
1.1.13 新增密码保护 PDF 文件支持	5
1.2 软件启动和系统界面介绍	5
1.2.1 CorelDRAW X3 系统操作及界面简介	5
1.2.2 菜单的作用及其操作方法	7
1.2.3 工具箱的操作与使用	8
1.2.4 泊坞窗的使用方法	9
1.2.5 状态栏和属性栏的作用	9
1.3 图形设计的基础知识	10
1.3.1 矢量图与位图	10
1.3.2 色彩模式	11
1.3.3 图像格式	13
1.4 小结	14
第 2 章 CorelDRAW X3 基础知识	15
2.1 创建新绘图和利用模板创建绘图	16
2.2 文件的基本操作	17
2.2.1 打开绘图文件	18
2.2.2 保存绘图文件	18

2.2.3	导入和导出文件	19
2.3	页面设置	21
2.4	绘图查看方式	24
2.5	选取对象	26
2.6	小结	27
第3章	基本形状的绘制和设置轮廓设计	28
3.1	知识讲解	29
3.1.1	绘制矩形和正方形图形	29
3.1.2	绘制椭圆、圆和饼形图形	31
3.1.3	绘制多边形和星形	32
3.1.4	绘制螺旋形和方格纸	33
3.1.5	绘制预设图形	34
3.1.6	使用轮廓工具	35
3.1.7	改变轮廓颜色	37
3.1.8	清除轮廓	38
3.1.9	设置默认的轮廓	38
3.2	知识点实例引导	39
3.2.1	综合实例引导——制作放映机 ICON	39
3.2.2	起步——制作消防栓图标	40
3.2.3	进阶——制作禁止图标	41
3.2.4	巩固——制作公文包 ICON	41
3.2.5	提高——绘制哑铃	42
3.3	小结	43
第4章	绘制线条和编辑线条设计	44
4.1	知识讲解	45
4.1.1	使用手绘工具绘制线条	45
4.1.2	使用贝塞尔工具绘制直线和曲线	46
4.1.3	使用艺术笔工具	47
4.1.4	艺术笔工具笔触详解	48
4.1.5	选取节点、增加和删除节点	50
4.1.6	改变节点的属性	53
4.2	知识点实例引导	54
4.2.1	综合实例引导——制作绿色植物	54
4.2.2	起步——制作音符 ICON	56
4.2.3	进阶——制作摄像机 ICON	57
4.2.4	巩固——制作自卸车图标	57
4.2.5	提高——制作建筑 ICON	58
4.3	小结	58
第5章	设置颜色和填充对象	59

5.1	知识讲解	60
5.1.1	使用“调色板”快速为对象设置填充色和轮廓色	60
5.1.2	使用“颜色”泊坞窗	64
5.1.3	使用“标准填充”对话框选取颜色	66
5.1.4	渐变式填充工具	68
5.1.5	使用图案填充工具	71
5.1.6	底纹填充工具	74
5.1.7	PostScript 填充	76
5.1.8	无填充	76
5.1.9	使用交互式填充工具和交互式网格填充工具	77
5.1.10	获取颜色的其他方法	79
5.1.11	填充开放的路径	80
5.2	知识点实例引导	80
5.2.1	综合实例引导——制作老式收音机	80
5.2.2	起步——制作大头针图标	86
5.2.3	进阶——制作枫叶图标	87
5.2.4	巩固——制作打击乐器	88
5.2.5	提高——绘制荷花	88
5.3	小结	89
第 6 章	编辑对象	90
6.1	知识讲解	91
6.1.1	分割和擦除对象	91
6.1.2	使用自由变换	93
6.1.3	对象的焊接、修剪和相交	95
6.1.4	复制、再制与删除对象	97
6.1.5	变换操作对象	98
6.2	知识点实例引导	100
6.2.1	综合实例引导——制作木箱	101
6.2.2	起步——制作手电筒	109
6.2.3	进阶——制作炸弹	109
6.2.4	巩固——制作数字箱子	110
6.2.5	提高——制作向日葵	111
6.3	小结	111
第 7 章	管理对象	112
7.1	知识讲解	113
7.1.1	改变对象的顺序	113
7.1.2	对齐与分布对象	115
7.1.3	群组、结合和拆分对象	116
7.1.4	锁定与解锁对象	118

7.1.5	分离对象外框	118
7.2	知识点实例点拨	118
7.2.1	综合实例引导——制作小熊	119
7.2.2	起步——制作公文箱	130
7.2.3	进阶——制作箭靶	131
7.2.4	巩固——制作楼房场景	131
7.2.5	提高——制作民房场景	132
7.3	小结	133
第 8 章	CorelDRAW X3 中的文字处理	134
8.1	知识讲解	135
8.1.1	文本工具属性栏的设置	135
8.1.2	添加美术字文本	136
8.1.3	添加段落文本	138
8.1.4	文本的导入、剪切和粘贴	139
8.1.5	编辑文本对话框的使用	139
8.1.6	使文字适配路径	143
8.1.7	美术字文本转换为曲线	144
8.1.8	将段落文本置入对象中	145
8.1.9	分隔对象与段落文本	145
8.1.10	为文本添加特殊效果	146
8.2	知识点实例引导	146
8.2.1	综合实例引导——制作报纸	146
8.2.2	起步——制作书本	151
8.2.3	进阶——制作显示屏	152
8.2.4	巩固——制作立体文字	152
8.2.5	提高——制作新年招贴	153
8.3	小结	154
第 9 章	交互式效果	155
9.1	知识讲解	156
9.1.1	交互式调和效果	156
9.1.2	交互式轮廓图效果	157
9.1.3	交互式变形效果	158
9.1.4	交互式封套效果	160
9.1.5	交互式立体化效果	161
9.1.6	交互式阴影效果	163
9.1.7	交互式透明效果	164
9.2	知识点实例引导	165
9.2.1	综合实例引导——制作多彩心形图标	165
9.2.2	起步——制作骑马图标	174

9.2.3	进阶——制作笔记本电脑图标	175
9.2.4	巩固——制作试管图标	175
9.2.5	提高——制作咖啡杯	176
9.3	小结	177
第 10 章	图框精确裁剪、添加透视点和透镜	178
10.1	知识讲解	179
10.1.1	创建图框精确剪裁的方法	179
10.1.2	提取与复制图框精确剪裁对象内容	179
10.1.3	添加透视点	181
10.1.4	透镜的使用	181
10.1.5	常用透镜	182
10.1.6	复制效果	183
10.1.7	克隆效果	184
10.1.8	清除效果	184
10.2	知识点实例引导	184
10.2.1	综合实例引导——制作棒球帽	184
10.2.2	起步——制作立体文字效果	187
10.2.3	进阶——制作扇子	188
10.2.4	巩固——制作胶片	188
10.2.5	提高——制作光盘	189
10.3	小结	190
第 11 章	位图处理技巧和透镜	191
11.1	知识讲解	192
11.1.1	将矢量图转换为位图	192
11.1.2	编辑位图	192
11.1.3	剪裁位图	193
11.1.4	跟踪位图	194
11.1.5	重新取样	194
11.1.6	色彩模式	195
11.1.7	变换位图	200
11.1.8	扩充位图边框	201
11.1.9	位图的颜色遮罩	202
11.1.10	外部链接位图	203
11.2	小结	204
第 12 章	位图效果（一）	205
12.1	知识讲解	206
12.1.1	创建位图三维效果	206
12.1.2	艺术笔触	211
12.1.3	模糊	221