

CorelDRAW X3

彩艺学堂

■ 徐法坤 徐允中 编著
■ 管继斌 改编

■ 提纲挈领的使用原则
■ 精简高效的构图技巧
■ 精心设计的习题练习
■ 由浅入深的经典范例

本书光盘包含全部范例
文件及习题解答步骤



The background of the cover features a soft, painterly illustration. On the left, there are several pink lotus flowers in various stages of bloom, with large, dark green leaves. To the right of the flowers, a toucan bird with a large, colorful beak (red, yellow, and black) and orange and black plumage is perched. The overall style is artistic and gentle, with a light, warm color palette.

CorelDRAW X3

彩艺学堂

■ 徐法坤 徐允中 编著
■ 管继斌 改编

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW X3 彩艺学堂 / 徐法坤, 徐允中编著; 管继斌改编. —北京: 人民邮电出版社, 2006.12
ISBN 7-115-15303-5

I. C... II. ①徐...②徐...③管... III. 图形软件, CorelDRAW X3 IV. TP391.41
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 111895 号

版 权 声 明

本书为台湾荟峰资讯股份有限公司独家授权的中文简化字版本。本书专有出版权属人民邮电出版社所有。在没有得到本书原版出版者和本书出版者书面许可时, 任何单位和个人不得擅自摘抄、复制本书的一部分或全部以任何形式 (包括资料和出版物) 进行传播。

本书原版权属荟峰资讯股份有限公司。

版权所有, 侵权必究。

内 容 提 要

本书针对CorelDRAW的初学者, 只教读者最快、最直接有效的方法, 目的是让读者在最短的时间内掌握CorelDRAW X3大部分的绘图技巧。全书共分11章, 第1章是基础知识, 第2章至第8章介绍了CorelDRAW的重点功能, 第9章提供了大量的习题用以巩固所学知识, 第10章介绍了文件的导出、导入与打印, 第11章则是经典图例的作品解析。书的最后是6个附录。

本书讲解透彻、重点突出、注重实例的艺术性, 适合CorelDRAW X3 初中级读者作为学习用书, 也可作为平面设计等相关专业的培训教材。本书光盘包含所有的范例文件及习题答案。

CorelDRAW X3 彩艺学堂

-
- ◆ 编 著 徐法坤 徐允中
改 编 管继斌
责任编辑 俞 彬
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京天时印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
 - ◆ 开本: 787 × 1092 1/16
印张: 21.5
字数: 523 千字 2006 年 12 月第 1 版
印数: 1—6 000 册 2006 年 12 月北京第 1 次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2006-3685 号

ISBN 7-115-15303-5/TP · 5711

定价: 58.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67132705 印装质量热线: (010)67129223

学习你所需，
掌握你所用，
发挥你所长

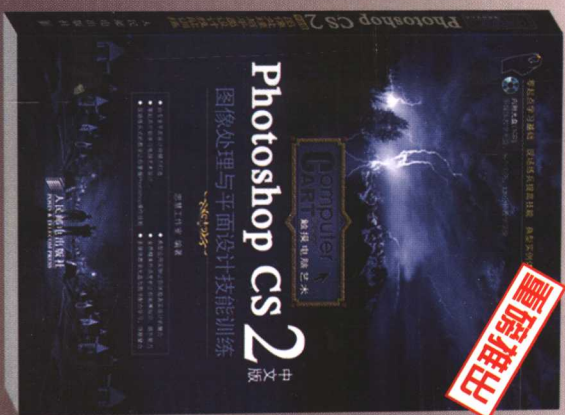


CorelDRAW 12是目前最流行的平面设计、绘图软件之一。本书由经验丰富的设计师执笔编写，紧扣读者学习平面设计和绘图时需要掌握的“重点功能”和“典型应用”知识，详细、全面地介绍了CorelDRAW 12中文版在图形绘制与编辑应用方面的主要功能与应用技巧。

CorelDRAW 12中文版 学习手册

书号：14738 定价：39.8元

电脑艺术初学者的优秀学习用书



书名: Computer Art Design——

Photoshop CS2中文版图像处理与
平面设计技能训练

书号: 14861

定价: 45元

光盘: 多媒体教学光盘 (1CD)



书名: Computer Art Design——

Flash8中文版动画与交互
设计技能训练

书号: 14860

定价: 45元

光盘: 多媒体教学光盘 (1CD)



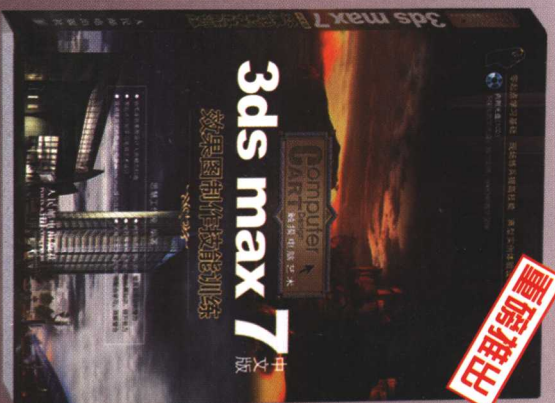
书名: Computer Art Design——

CorelDRAW 12 中文版绘图
与平面设计技能训练

书号: 14863

定价: 45元

光盘: 多媒体教学光盘 (1CD)



书名: Computer Art Design——

3ds max 7中文版效果图
制作技能训练

书号: 14862

定价: 45元

光盘: 多媒体教学光盘 (1CD)

- ✧ 全部彩色印刷
- ✧ 专业设计师倾力打造
- ✧ 全程、有声、交互的多媒体教学
- ✧ 零起点学习基础 现场练兵提高技能 典型实例体验设计

全国热销
各地新华书店
各地图书批发市场

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

邮购电话: 67129212 北京市崇文区夕照寺街14号A座 邮政编码: 100061
如果您对我们图形图像类图书有什么建议, 或者在学习中有什么问题, 请联系策划编辑 (郭发明, guofaming@ptpress.com.cn)

前言

本书是针对CorelDRAW的初学者创作的，目的是让读者在最短的时间内掌握CorelDRAW大部分的绘图技巧。CorelDRAW的使用界面是所有矢量绘图软件之中较为人性化的，但随着新功能的增加与使用界面的修改，旧的法仍然保留，结果导致使用起来越来越复杂。初学者第一次接触CorelDRAW会觉得眼花缭乱，这里一个对话框，那里一串图示，犹如走迷宫，不知从何下手。为此，本书在介绍各种功能与使用方法时，只教读者最快、最直接有效的方法，其他的方法一概不提。读者可能会在其他书上发现本书没有介绍的作法，但这不会影响读者学习的效率。使用本书，读者可以在最短的时间内获得最好的学习效果。

既然是学习矢量绘图，其他不相干的东西本书略而不提，当读者从头到尾，一五一十照着本书编排的章节研读，并做完练习题，再参考本书的案例解析后，相信其他未曾提及的功能与用法也能触类旁通。到时候读者就会知道本书这样安排的用意。

我们从矢量对象的外框编辑入手，然后介绍与外框编辑相关的功能，如修剪、焊接、交叉、组合等，再谈及各种填色工具与填色技巧。读者掌握了编修对象外框以及填色技巧后，CorelDRAW就是你自己的绘图工具了，与画笔、水彩没有什么两样，都只是工具而已。当然，电脑绘图的工具与传统的纸笔还是有很大不同的，许多传统绘图做不来的效果，在电脑绘图里可以轻而易举实现，但传统绘画的一些特质却也是电脑绘图表现不了的。当你多了解一种绘图工具、多掌握一种绘图技巧后，会使你艺术创作的空间更宽广，对传统的绘图技法也会有交互而深远的影响。

目 录

第1章 基础知识

热身2

- 1-1 基本概念2
- 1-2 CorelDRAW界面介绍3
- 1-3 查看画面4
- 1-4 基本的辅助技巧5
- 1-5 基本选项设置6

第2章 基本形状编辑

2-1 线的基本架构与编辑8

- 2-1-1 以手绘工具与贝塞尔工具画线8
 - 直线8
 - 曲线9
- 2-1-2 以钢笔工具画线11
- 2-1-3 用3点曲线工具画曲线13
- 2-1-4 几何对象：矩形、椭圆、多边形、螺旋与图纸14
- 2-1-5 画非水平/垂直的矩形与椭圆15
 - 矩形16
 - (椭)圆17
 - 星形和复杂星形18
- 2-1-6 选择对象19
 - 点选19
 - 框选19
 - 加选与减选19
- 2-1-7 将特殊属性对象转换为曲线20
 - 选择所有对象与取消选择20
 - 在层层交叠的对象中选择特定对象20
- 2-1-8 线框编辑模式21
 - 对齐节点23
 - 伸长及缩短节点23
 - 旋转及倾斜节点23
- 2-1-9 增、删节点24

- 2-1-10 将不连续的节点连接和连接25
 - 边接节点25
 - 以直线连接节点25

- 2-1-11 将多条独立线段连接成一条连续线25
- 2-1-12 截断线条26
- 2-1-13 以刻刀工具、虚拟段删除对象26
- 2-1-14 以橡皮擦工具裁切对象27
- 2-1-15 用涂抹笔刷修改对象外框28
- 2-1-16 用粗糙笔刷修改对象外框29
- 2-1-17 对象精确的裁切30
 - 焊接30
 - 修剪30
 - 相交30
- 2-1-18 以最少的节点完成所需的线形31
 - 删除不影响造型的节点31

2-2 对象的复制、缩放、旋转与移动32

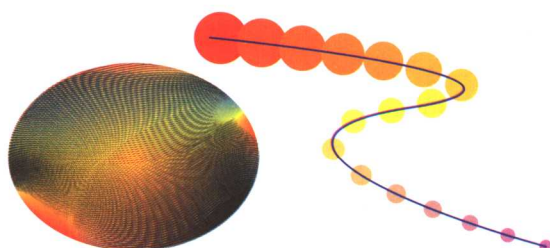
- 2-2-1 以拖曳的方式复制对象32
 - 2-2-2 复制对象属性33
 - 复制填充33
 - 复制特殊效果33
 - 用吸管工具复制属性34
 - 2-2-3 放大与缩小35
 - 不等比例的放大与缩小35
 - 2-2-4 镜像对象35
 - 2-2-5 对象旋转36
 - 修改对象旋转轴心36
 - 利用自由变换工具旋转对象37
 - 2-2-6 倾斜变形37
 - 2-2-7 移动对象38
 - 最常用的移动方式38
 - 以方向键微调移动38
 - 2-2-8 更精确的控制对象39
- ### 2-3 对象对齐40

4-1-2 修改文本	77
4-1-3 文本的水平/垂直排列	77
4-1-4 设置字间、行间、段落间距离	78
字符(字间距离)	78
单词(英文本间距离)	79
行(行间距)	79
语言	79
4-1-5 文本嵌线与上下标	80
文本的下划线、上划线、删除线	80
文本的上下标	80
4-1-6 使文本适合路径	81
修改文本适合路径	82
4-1-7 处理过的字符串重新排列	82
4-1-8 文本的变换	83
4-2 立体化(文本)对象	84
4-2-1 创建(文本)对象	84
4-2-2 设置照明	86
4-2-3 设置颜色	87
对象填充	87
纯色填充	87
递减的颜色	87
4-2-4 设置斜角修饰边	88
4-3 字转图、图转字	90
4-3-1 东拼西凑造文字	90
4-3-2 制作特殊字体	91



第5章 调和与变形

5-1 调和的应用	94
5-1-1 基本的使用方法	94
使用映射节点	96
改变调和的初始/结束对象	96
5-1-2 沿着特定的路径进行调和	97
5-1-3 使用拆分调整调和对象	98



5-1-4 调和的特例: 轮廓图	99
5-2 变形	100
5-2-1 基本的使用方法	100
失真振幅	101
中心变形	101
添加新的变形	101
频率	102
随机变形	102
平滑变形	102
局部变形	103
顺时针旋转/逆时针旋转	103
完全旋转	103
附加角度	103
5-2-2 使用封套效果	104
保留线条的作用	105
修改封套的起始节点	106
善用CorelDRAW系统提供的预设效果	106
5-2-3 使用透视效果	107

第6章 阴影与透视镜

6-1 交互式阴影	110
6-1-1 以□为对象加上阴影	110
6-1-2 交互式阴影的设置	111
阴影偏移	111
阴影角度	111
透明度	111
阴影羽化	112
羽化方向	112
阴影淡出	113
阴影延展	113
设置阴影分辨率	113



6-2 透镜效果	114
6-2-1 透镜对话框	114
6-2-2 冻结、视点与移除表面参数设置	115
冻结	155
视点	155
移除表面	155
6-2-3 透镜说明	116
使明亮 (Brighten)	116
颜色添加 (Color Add)	116
色彩限度 (Color Limit)	117
自定义彩色图 (Custom Colorc Map)	117
鱼眼 (Fish Eye)	118
热图 (Heat Map)	118
反显 (Invert)	118
放大 (Magnify)	119
灰度浓淡 (Tinted Grayscale)	119
透明度 (Transparency)	119
线框 (Wireframe)	120

第7章 特殊填充

- 特殊填充的基本操作122
- 1. 以  交互式填充工具填图样与底纹122
- 2. 图样填充属性栏的其他选项125



- 3. 底纹填充属性栏的其他选项126
- 4. PostScript填充126
- 5. 交互式透明工具127
- 6. 网格填充130

第8章 位图

- 位图138
- 1. 转换为位图138
- 使用方法138
- 编辑位图139
- 2. 重新取样140
- 3. 模式140
- 黑白 (1位)141
- 双色调 (8bit)142
- 转换至调色板色 (8bit)143
- 4. 膨胀位图146
- 5. 位图颜色遮罩147
- 6. 菜单栏上的“位图”149
- 7. 导入去背位图图像150
- 8. 用图框精确剪裁 (PowerClip) 图像151
- 精确剪裁的内容物152
- 取消精确剪裁效果153

第9章 技艺试练场

- 练功房156
- 练习156

綠茶



- 习题1~5157
- 习题6~10158
- 习题11~14159
- 习题15160

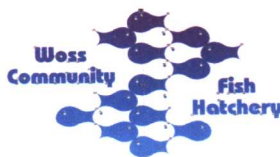
第10章 导出、导入与打印

- 文件导出、导入与打印162
- 1. 导入文件162
- 2. 导入Photo CD164
- 3. 文件导入的一些建议165

- 4. 文件导出165
 - TIF位图图像导出166
 - EPS矢量图形文件导出167
- 5. 文件打印168
 - 打印对话框“版面”的设置169
 - 打印对话框“PostScript”页的设置170

第11章 经典图例解析

- 11-1 回顾172
 - 11-1-1 新建文件172
 - 11-1-2 制作/修改对象173
 - 11-1-3 填充174
 - 11-1-4 文本编辑的辅助工具175
- 11-2 拆解CDR176
 - 11-2-1 善用状态栏176
 - 11-2-2 善用对象管理器177
 - 11-2-3 善用属性栏178
 - 11-2-4 隐藏图层179
 - 11-2-5 取消群组对象180
 - 11-2-6 清除特殊效果181
 - 11-2-7 渐变色对象182
 - 11-2-8 底纹填充对象182
 - 11-2-9 调和对象183
 - 11-2-10 解析复杂的调和对象185
 - 11-2-11 网状填充对象186
 - 11-2-12 透明度(透镜)对象187
 - 11-2-13 艺术样式组对象188
 - 11-2-14 精确剪裁对象189
 - 11-2-15 交互式特殊效果对象190
- 11-3 鱼场191
- 11-4 优伶192



- 11-5 观音菩萨194



- 11-5-1 对象的编辑195
- 11-5-2 对象轮廓的制作195
 - 贝塞尔工具的应用196
 - 修剪、相交与焊接的应用196
 - 自然笔触工具与粗线条的应用198
- 11-5-3 对象颜色的填充199
 - 单色的应用199
 - 渐变色的应用202
 - 调和的应用205
 - 用精确剪裁规范颜色范围213
 - 自然笔触工具的应用215
 - 透镜的应用217
- 11-5-4 图层的应用219
- 11-5-5 结论219
- 11-5-6 调和图例：夜女郎220
- 11-5-7 调和图例：金鱼222



11-6 玫瑰花 (网状填充例1).....226

网状填充226



1. 花227

2. 增删颜色控制线 (及线上的节点) ...230

3. 复杂填充对象的制作238

4. 结论248

11-7 网状填充例2: 莲249

对象填充的小技巧251



11-8 Deer Mountain (底纹填充) ...255



11-8-1 底纹填充255

11-8-2 山脉与积雪257

11-8-3 善用  交互式底纹填充258

11-8-4 利用  交互式透明工具259

11-8-5 CDR文件或图像文件的再利用...264



11-9 山、水、花树与幻影268

11-9-1 新建文件269

11-9-2 设置纸张大小269

11-9-3 制作调色板269

11-9-4 扁舟填充270

11-9-5 船篙271

11-9-6 花树填充271

11-9-7 船&树底层279

11-9-8 山峦280

11-9-9 山势倒影283

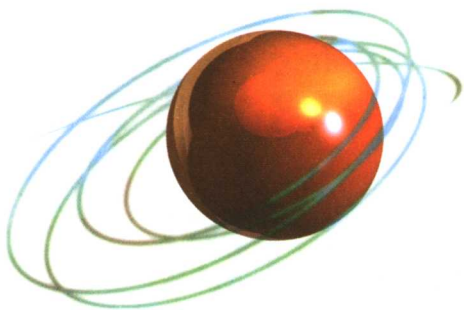
11-10 结束语285

附录	287
附录A 颜色调整须知	288
附录B 对象填充的原则	302
原则一：能用单色就用单色	302
原则二：单色无法制作需要的效果时，能用渐变色就尽量用渐变色	302
原则三：渐变色无法制作需要的效果时，使用调和 (Blend)	303
原则四：以上3种填充都无法制作需要的效果时，可以配合透明度使用	306
原则五：善用底纹填充	307
附录C 图样与底纹填充	308
1. 基本认知	308
2. 图样填充	309
3. 底纹填充	313
附录D 透明度“属性”的运算法则	322
1. 基本认知	322
2. 计算式	323
3. 各属性计算法则	323
4. 综合说明	327
附录E 个人化工作环境设置	328
1. 修改快捷键	328
2. 设置常用功能按钮	329
3. 调整状态栏	330
4. 保存与内存设置	331
附录F 习题作法参考	332
底纹索引	333

第1章

基础知识





热身

在操作CorelDRAW X3之前，一些基本的概念与技巧是值得初学者留意的。有了这些基本概念与技巧，即使是未曾接触过CorelDRAW的你，也可以摸着石头过河，一步步了解CorelDRAW的绘图天地。

1-1 基本概念



图1-1

CorelDRAW基本概念如下。

1. CorelDRAW是矢量绘图软件，这类软件的特性是，图中所有东西都是对象，每一个对象各有不同的属性，例如方、圆、边框粗细与颜色以及图形中填充的颜色等，都是对象的属性。不同的属性会混杂地出现在对象上。而CorelDRAW处理的基本单位就是对象，如图1-1所示。
2. 在CorelDRAW里，每一个动作都是针对**对象**来进行的；也就是说，在执行每一项功能或动作时，先决条件是选择要处理的对象，让程序知道所指定执行的功能是对谁做的。
3. 刚开始时，新文件里是一无所有的，必须“无中生有”，制作出**对象**来。制作**对象**的工具：矩形、椭圆、多边形、手绘、贝塞尔曲线、自然笔触等，各有不同的绘制特性。利用这些工具就可以制作出**对象**来。因此，如何利用各种工具制作需要的对象外形是使用CorelDRAW的基本功夫。有了**对象**之后就可以进行各种处理的工作了，例如填色、变形、复制等。
4. 对象之间有先后顺序，而顺序会影响对象在画面上交叠的效果。因此，只要效果出来了，对象怎么画、怎么排都行；而对象顺序是用户可以安排的。

1-2 CorelDRAW界面介绍

CorelDRAW X3的界面如图1-2所示。

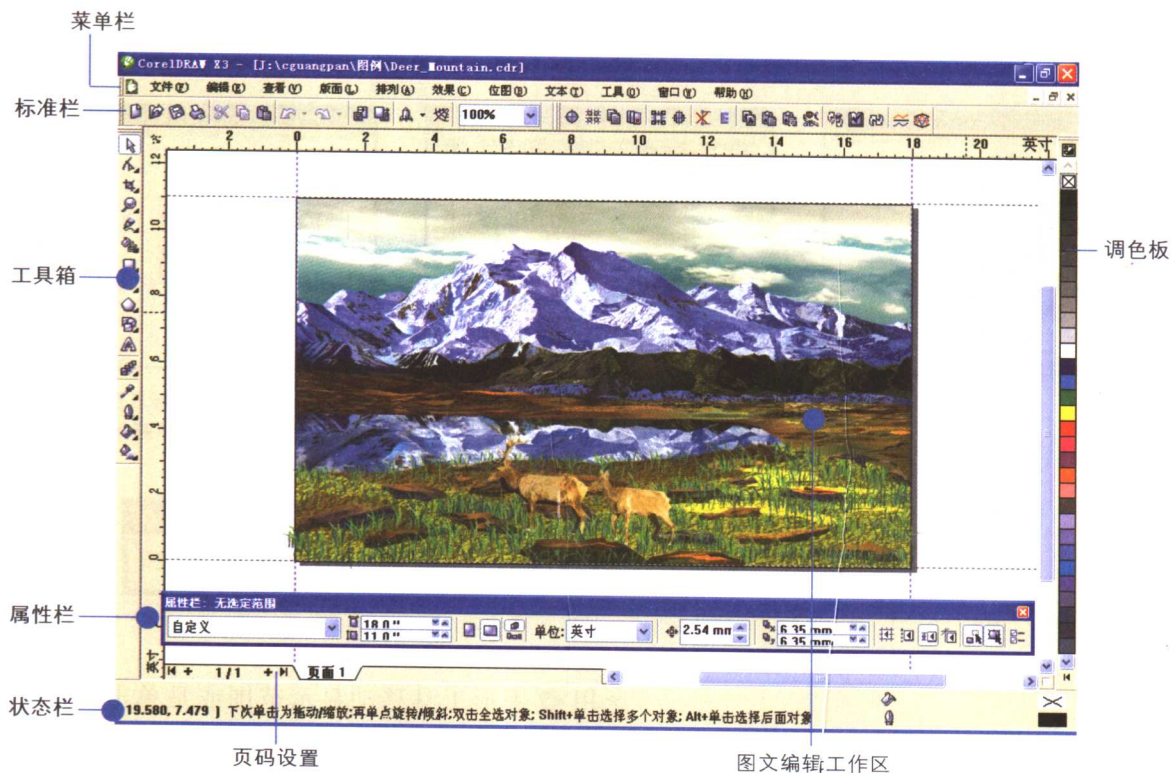


图1-2

菜单栏

CorelDRAW主要的功能都可在此选择执行，使用菜单命令也是最基本的操作方式。

标准栏

标准栏把最常使用的功能放在一起，大多是从**命令栏**功能菜单挑出来的。

工具箱

最常使用的编辑工具收录在此，相同性质的工具则以组的方式放在一起。

属性栏

属性栏会感知当前使用的是哪种工具，所

处理的是何种属性的对象，然后将与该工具、对象属性相关的功能图示呈现出来，方便用户选择后续处理的动作。因此，编辑时先看属性栏有没有要用的选项，在这里选择比通过命令栏一层层下拉菜单、一个一个对话框选择要方便得多。

状态栏

显示当前工作状态、工具使用提示、对象属性和鼠标指针所在坐标位置等信息。

1-3 查看画面

一些操作技巧是使用CoreIDRAW必备的。拥有这些基本技巧就不会动则到处碰壁。

*用 Q 缩放工具放大/缩小要处理的对象或显示的范围，如图1-3所示。



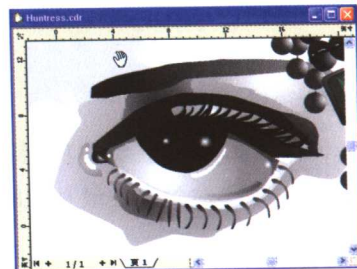
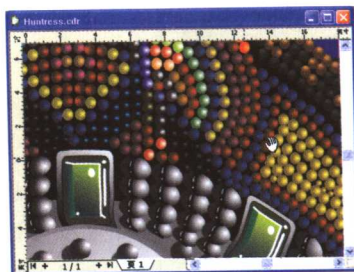
以单击左键或拖曳 Q 鼠标的方式放大显示画面。

按Shift键以 Q 鼠标左键单击工作区的方式缩小显示画面。



图1-3

*用 H 手形工具移动显示范围或是单击窗口右侧 H 、 V 或底部 H 、 V 的箭头，如图1-4所示。



拖曳 H 鼠标即可移动显示画面

图1-4