



计算机基础与实训教材系列

中文版

# CorelDRAW X3平面设计

刘艳丽 编著

## 实用教程



(理论→实例→上机→习题)4阶段教学模式

任务驱动的讲解方式，方便学习和教学

众多典型的实例操作，注重培养动手能力

PPT电子教案及素材免费下载，专业的网上技术支持



清华大学出版社

计算机基础与实训教材系列

中文版

# CorelDRAW X3平面设计

实用教程

刘艳丽 编著

清华大学出版社  
北 京

## 内 容 简 介

本书由浅入深、循序渐进地介绍了图形图像处理软件——中文版 CorelDRAW X3 的操作方法和使用技巧。全书共分 12 章, 分别介绍了 CorelDRAW X3 基础知识, 绘制图形, 绘制线条, 图形形状的基本编辑, 图形形状的高级编辑, 填充色彩和编辑轮廓线, 组织与管理图形对象, 编辑文本, 编辑位图、图形特效处理、打印和发布图形等内容。最后一章还安排了综合实例, 用于提高和拓宽读者对 CorelDRAW X3 操作的掌握与应用。

本书内容丰富, 结构清晰, 语言简练, 图文并茂, 具有很强的实用性和可操作性, 是一本适合于大中专院校、职业学校及各类社会培训学校的优秀教材, 也是广大初、中级电脑用户的自学参考书。

本书对应的电子教案、实例源文件和习题答案可以到 <http://www.tupwk.com.cn/edu> 网站下载。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签, 无标签者不得销售。

版权所有, 侵权必究。侵权举报电话: 010-62782989 13701121933

### 图书在版编目(CIP)数据

中文版 CorelDRAW X3 平面设计实用教程/刘艳丽 编著. —北京: 清华大学出版社, 2009.5  
(计算机基础与实训教材系列)

ISBN 978-7-302-19949-6

I. 中… II. 刘… III. 图形软件, CorelDRAW X3—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 051335 号

责任编辑: 胡辰浩(huchenhao@263.net) 袁建华

装帧设计: 孔祥丰

责任校对: 成凤进

责任印制: 李红英

出版发行: 清华大学出版社

<http://www.tup.com.cn>

社 总 机: 010-62770175

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座

邮 编: 100084

邮 购: 010-62786544

印 刷 者: 北京密云胶印厂

装 订 者: 北京市密云县京文制本装订厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 190×260 印 张: 19.5 字 数: 524 千字

版 次: 2009 年 5 月第 1 版 印 次: 2009 年 5 月第 1 次印刷

印 数: 1~5000

定 价: 30.00 元

---

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题, 请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话: (010)62770177 转 3103 产品编号: 030699-01

# 编 审 委 员 会

计算机基础与实训教材系列

主任：闪四清 北京航空航天大学

委员：(以下编委顺序不分先后，按照姓氏笔画排列)

|     |                     |
|-----|---------------------|
| 王永生 | 青海师范大学              |
| 王相林 | 杭州电子科技大学            |
| 卢 锋 | 南京邮电学院              |
| 申浩如 | 昆明学院计算机系            |
| 白中英 | 北京邮电大学计算机学院         |
| 石 磊 | 郑州大学信息工程学院          |
| 伍俊良 | 重庆大学                |
| 刘 悦 | 济南大学信息科学与工程学院       |
| 刘晓华 | 武汉工程大学              |
| 刘晓悦 | 河北理工大学计控学院          |
| 孙一林 | 北京师范大学信息科学与技术学院计算机系 |
| 朱居正 | 河南财经学院成功学院          |
| 何宗键 | 同济大学软件学院            |
| 吴裕功 | 天津大学                |
| 吴 磊 | 北方工业大学信息工程学院        |
| 宋海声 | 西北师范大学              |
| 张凤琴 | 空军工程大学              |
| 罗怡桂 | 同济大学                |
| 范训礼 | 西北大学信息科学与技术学院       |
| 胡景凡 | 北京信息工程学院            |
| 赵文静 | 西安建筑科技大学信息与控制工程学院   |
| 赵树升 | 郑州大学升达经贸管理学院        |
| 赵素华 | 辽宁大学                |
| 郝 平 | 浙江工业大学信息工程学院        |
| 崔洪斌 | 河北科技大学              |
| 崔晓利 | 湖南工学院               |
| 韩良智 | 北京科技大学管理学院          |
| 薛向阳 | 复旦大学计算机科学与工程系       |
| 瞿有甜 | 浙江师范大学              |

执行委员：陈 笑 胡辰浩 袁建华

执行编辑：胡辰浩 袁建华

计算机已经广泛应用于现代社会的各个领域,熟练使用计算机已经成为人们必备的技能之一。因此,如何快速地掌握计算机知识和使用技术,并应用于现实生活和实际工作中,已成为新世纪人才迫切需要解决的问题。

为适应这种需求,各类高等院校、高职高专、中职中专、培训学校都开设了计算机专业的课程,同时也将非计算机专业学生的计算机知识和技能教育纳入教学计划,并陆续出台了相应的教学大纲。基于以上因素,清华大学出版社组织一线教学精英编写了这套“计算机基础与实训教材系列”丛书,以满足大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的教学需要。

### 一、丛书书目

本套教材涵盖了计算机各个应用领域,包括计算机硬件知识、操作系统、数据库、编程语言、文字录入和排版、办公软件、计算机网络、图形图像、三维动画、网页制作以及多媒体制作等。众多的图书品种可以满足各类院校相关课程设置的需要。

#### ◎ 已出版的图书书目

|                                 |                               |
|---------------------------------|-------------------------------|
| 《计算机基础实用教程》                     | 《中文版 Excel 2003 电子表格实用教程》     |
| 《计算机组装与维护实用教程》                  | 《中文版 Access 2003 数据库应用实用教程》   |
| 《五笔打字与文档处理实用教程》                 | 《中文版 Project 2003 实用教程》       |
| 《电脑办公自动化实用教程》                   | 《中文版 Office 2003 实用教程》        |
| 《中文版 Photoshop CS3 图像处理实用教程》    | 《JSP 动态网站开发实用教程》              |
| 《Authorware 7 多媒体制作实用教程》        | 《Mastercam X3 实用教程》           |
| 《中文版 AutoCAD 2009 实用教程》         | 《Director 11 多媒体开发实用教程》       |
| 《AutoCAD 机械制图实用教程(2009 版)》      | 《中文版 Indesign CS3 实用教程》       |
| 《中文版 Flash CS3 动画制作实用教程》        | 《中文版 CorelDRAW X3 平面设计实用教程》   |
| 《中文版 Dreamweaver CS3 网页制作实用教程》  | 《中文版 Windows Vista 实用教程》      |
| 《中文版 3ds Max 9 三维动画创作实用教程》      | 《电脑入门实用教程》                    |
| 《中文版 SQL Server 2005 数据库应用实用教程》 | 《中文版 3ds Max 2009 三维动画创作实用教程》 |
| 《中文版 Word 2003 文档处理实用教程》        | 《Excel 财务会计实战应用》              |
| 《中文版 PowerPoint 2003 幻灯片制作实用教程》 |                               |



## ◎ 即将出版的图书书目

|                                  |                                      |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| 《Oracle Database 11g 实用教程》       | 《中文版 Pro/ENGINEER Wildfire 5.0 实用教程》 |
| 《中文版 Premiere Pro CS3 多媒体制作实用教程》 | 《ASP.NET 3.5 动态网站开发实用教程》             |
| 《Java 程序设计实用教程》                  | 《中文版 Office 2007 实用教程》               |
| 《Visual C#程序设计实用教程》              | 《中文版 Word 2007 文档处理实用教程》             |
| 《网络组建与管理实用教程》                    | 《中文版 Excel 2007 电子表格实用教程》            |
| 《AutoCAD 建筑制图实用教程（2009 版）》       | 《中文版 PowerPoint 2007 幻灯片制作实用教程》      |
| 《中文版 Photoshop CS4 图像处理实用教程》     | 《中文版 Access 2007 数据库应用实例教程》          |
| 《中文版 Illustrator CS4 平面设计实用教程》   | 《中文版 Project 2007 实用教程》              |
| 《中文版 Flash CS4 动画制作实用教程》         | 《中文版 CorelDRAW X4 平面设计实用教程》          |
| 《中文版 Dreamweaver CS4 网页制作实用教程》   | 《中文版 After Effects CS4 视频特效实用教程》     |
| 《中文版 Indesign CS4 实用教程》          | 《中文版 Premiere Pro CS4 多媒体制作实用教程》     |

## 二、丛书特色

### 1、选题新颖，策划周全——为计算机教学量身打造

本套丛书注重理论知识与实践操作的紧密结合，同时突出上机操作环节。丛书作者均为各大院校的教学专家和业界精英，他们熟悉教学内容的编排，深谙学生的需求和接受能力，并将这种教学理念充分融入本套教材的编写中。

本套丛书全面贯彻“理论→实例→上机→习题”4 阶段教学模式，在内容选择、结构安排上更加符合读者的认知习惯，从而达到老师易教、学生易学的目的。

### 2、教学结构科学合理，循序渐进——完全掌握“教学”与“自学”两种模式

本套丛书完全以大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的教学需要为出发点，紧密结合学科的教学特点，由浅入深地安排章节内容，循序渐进地完成各种复杂知识的讲解，使学生能够一学就会、即学即用。

对教师而言，本套丛书根据实际教学情况安排好课时，提前组织好课前备课内容，使课堂教学过程更加条理化，同时方便学生学习，让学生在学完后有例可学、有题可练；对自学者而言，可以按照本书的章节安排逐步学习。

### 3、内容丰富、学习目标明确——全面提升“知识”与“能力”

本套丛书内容丰富，信息量大，章节结构完全按照教学大纲的要求来安排，并细化了每一章内容，符合教学需要和计算机用户的学习习惯。在每章的开始，列出了学习目标和本章重点，

便于教师和学生提纲挈领地掌握本章知识点,每章的最后还附带有上机练习和习题两部分内容,教师可以参照上机练习,实时指导学生进行上机操作,使学生及时巩固所学的知识。自学者也可以按照上机练习内容进行自我训练,快速掌握相关知识。

#### 4、实例精彩实用,讲解细致透彻——全方位解决实际遇到的问题

本套丛书精心安排了大量实例讲解,每个实例解决一个问题或是介绍一项技巧,以便读者在最短的时间内掌握计算机应用的操作方法,从而能够顺利解决实践工作中的问题。

范例讲解语言通俗易懂,通过添加大量的“提示”和“知识点”的方式突出重要知识点,以便加深读者对关键技术和理论知识的印象,使读者轻松领悟每一个范例的精髓所在,提高读者的思考能力和分析能力,同时也加强了读者的综合应用能力。

#### 5、版式简洁大方,排版紧凑,标注清晰明确——打造一个轻松阅读的环境

本套丛书的版式简洁、大方,合理安排图与文字的占用空间,对于标题、正文、提示和知识点等都设计了醒目的字体符号,读者阅读起来会感到轻松愉快。

### 三、读者定位

本丛书为所有从事计算机教学的老师和自学人员而编写,是一套适合于大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的优秀教材,也可作为计算机初、中级用户和计算机爱好者学习计算机知识的自学参考书。

### 四、周到体贴的售后服务

为了方便教学,本套丛书提供精心制作的 PowerPoint 教学课件(即电子教案)、素材、源文件、习题答案等相关内容,可在网站上免费下载,也可发送电子邮件至 [wkservice@vip.163.com](mailto:wkservice@vip.163.com) 索取。

此外,如果读者在使用本系列图书的过程中遇到疑惑或困难,可以在丛书支持网站(<http://www.tupwk.com.cn/edu>)的互动论坛上留言,本丛书的作者或技术编辑会及时提供相应的技术支持。咨询电话:010-62796045。

CorelDRAW X3 是目前矢量图形处理软件中功能最为强大的软件之一,它集平面创意设计、绘图、制作、编辑、合成、高品质输出、网页制作和发布等功能于一体。该软件易学易用,深受图形图像处理爱好者和平面设计人员的喜爱,广泛应用于平面设计、产品包装和彩色出版等领域。

本书从教学实际需求出发,合理安排知识结构,从零开始、由浅入深、循序渐进地讲解 CorelDRAW X3 的基本知识和使用方法。全书共分 12 章,主要内容如下:

第 1 章介绍了 CorelDRAW X3 的一些基础知识和基本操作。

第 2 章介绍了使用 CorelDRAW X3 的工具绘制图形的方法。

第 3 章介绍了使用 CorelDRAW X3 的工具绘制直线、折线以及曲线等各类线条的方法。

第 4 章介绍了【形状工具】的操作方法以及图形形状的基本编辑方法。

第 5 章介绍了如何使用各类工具对图形形状进行高级编辑的操作方法。

第 6 章介绍了使用 CorelDRAW X3 提供的填充和轮廓化工具修饰图形对象的操作方法。

第 7 章介绍了通过不同方式来组织与管理图形对象的方法。

第 8 章介绍了创建各种类型文字和设置文本基本属性的方法。

第 9 章介绍了针对位图图像色彩和特殊视觉效果方面的处理命令和功能。

第 10 章介绍了使用各类特效工具创建更多造型,丰富视觉效果的方法。

第 11 章介绍了在 CorelDRAW X3 中打印和发布图形的方法。

第 12 章介绍了综合使用 CorelDRAW X3 在实际设计中的应用技巧。

本书图文并茂,条理清晰,通俗易懂,内容丰富,在讲解每个知识点时都配有相应的实例,方便读者上机实践。同时在难于理解和掌握的部分内容上给出相关提示,让读者能够快速地提高操作技能。此外,本书配有大量综合实例和练习,让读者在不断的实际操作中更加牢固地掌握书中讲解的内容。

除封面署名的作者外,参加本书编写的人员还有洪妍、方峻、何亚军、王通、高娟妮、杜思明、张立浩、孔祥亮、陈笑、陈晓霞、牛静敏、牛艳敏、何俊杰、葛剑雄等人。由于作者水平有限,本书难免有不足之处,欢迎广大读者批评指正。我们的邮箱是 huchenhao@263.net,电话 010-62796045。

作 者

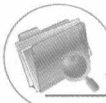
2009 年 3 月



# 推荐课时安排

计算机基础与实训教材系列

| 章 名                   | 重点掌握内容                                                                                                                                                               | 教学课时 |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 第1章 CorelDRAW X3 基础知识 | <ol style="list-style-type: none"><li>1. 图形与图像的基础知识</li><li>2. CorelDRAW X3 的工作界面</li><li>3. CorelDRAW X3 的基本操作</li><li>4. CorelDRAW X3 的基本设置</li></ol>              | 2 学时 |
| 第2章 绘制图形              | <ol style="list-style-type: none"><li>1. 绘制矩形和圆角矩形</li><li>2. 绘制椭圆形与圆形</li><li>3. 绘制多边形和星形</li><li>4. 绘制图纸图形</li><li>5. 绘制对称和对数螺纹图形</li></ol>                        | 3 学时 |
| 第3章 绘制线条              | <ol style="list-style-type: none"><li>1. 使用手绘工具和贝赛尔工具</li><li>2. 使用艺术笔工具</li><li>3. 使用钢笔工具和折线工具</li><li>4. 使用三点曲线工具</li><li>5. 使用交互式连线工具</li><li>6. 使用度量工具</li></ol> | 3 学时 |
| 第4章 图形形状的基本编辑         | <ol style="list-style-type: none"><li>1. 移动、增加曲线上的节点</li><li>2. 编辑控制柄</li><li>3. 改变节点类型</li><li>4. 增加与删除节点</li><li>5. 曲线和直线之间的转换</li><li>6. 延长曲线和闭合曲线</li></ol>      | 2 学时 |
| 第5章 图形形状的高级编辑         | <ol style="list-style-type: none"><li>1. 编辑各类基本图形</li><li>2. 使用【刻刀工具】分割图形</li><li>3. 使用【橡皮擦工具】擦除图形</li><li>4. 使用【涂抹笔刷】和【粗糙笔刷】</li><li>5. 使用【自由变换工具】旋转与扭曲图形</li></ol> | 2 学时 |
| 第6章 填充色彩和编辑轮廓线        | <ol style="list-style-type: none"><li>1. 使用调色板</li><li>2. 填充色彩和图样</li><li>3. 设置轮廓线的样式</li><li>4. 设置轮廓线的颜色</li></ol>                                                  | 2 学时 |



(续表)

| 章 名             | 重 点 掌 握 内 容                                                                                             | 教 学 课 时 |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 第 7 章 组织与管理图形对象 | 1. 选择与编辑对象<br>2. 设置群组对象<br>3. 合并与拆分对象<br>4. 对齐与分布对象<br>5. 整形与排序对象                                       | 2 学时    |
| 第 8 章 编辑文本      | 1. 创建美术字文本和段落文本的操作方法<br>2. 设置文本字体<br>3. 设置段落格式<br>4. 段落缩进<br>5. 设置文本样式<br>6. 设置文本版式                     | 3 学时    |
| 第 9 章 编辑位图      | 1. 转换矢量图为位图<br>2. 调整位图的色彩<br>3. 设置位图的三维效果<br>4. 设置位图的艺术笔触<br>5. 设置位图的模糊效果<br>6. 设置位图的轮廓<br>7. 设置位图的扭曲效果 | 3 学时    |
| 第 10 章 图形特效处理   | 1. 交互式调和效果<br>2. 交互式阴影效果<br>3. 封套效果<br>4. 交互式立体化效果<br>5. 交互式透明效果                                        | 2 学时    |
| 第 11 章 打印和发布图形  | 1. 图形的输出方式<br>2. Web 对象的使用<br>3. 图形的打印输出<br>4. 将图形发布为 PDF 文件                                            | 2 学时    |
| 第 12 章 综合应用实例   | 1. 设计标志<br>2. 设计名片<br>3. 设计插画<br>4. 绘制建筑平面图                                                             | 3 学时    |

注：1. 教学课时安排仅供参考，授课教师可根据情况作调整。

2. 建议每章安排与教学课时相同时间的上机练习。



|                           |    |
|---------------------------|----|
| 第1章 CorelDRAW X3 基础知识     | 1  |
| 1.1 图形图像的基础知识             | 1  |
| 1.1.1 矢量图形                | 1  |
| 1.1.2 位图图像                | 2  |
| 1.1.3 位图图像与矢量图形的比较与应用     | 3  |
| 1.1.4 图像大小与分辨率            | 3  |
| 1.1.5 颜色模式                | 6  |
| 1.1.6 常用的图形图像文件格式         | 8  |
| 1.2 CorelDRAW X3 的工作界面    | 11 |
| 1.3 创建与打开文件               | 15 |
| 1.3.1 新建文件                | 15 |
| 1.3.2 打开图形文件              | 16 |
| 1.4 保存与关闭文件               | 17 |
| 1.4.1 保存文件                | 17 |
| 1.4.2 关闭文件                | 18 |
| 1.5 导入与导出文件               | 18 |
| 1.5.1 导入文件                | 18 |
| 1.5.2 导出文件                | 19 |
| 1.6 管理多页面文件               | 20 |
| 1.6.1 添加与删除页面             | 20 |
| 1.6.2 重命名页面               | 21 |
| 1.6.3 定位页面                | 22 |
| 1.7 设置 CorelDRAW X3 的操作环境 | 22 |
| 1.7.1 设置视图显示质量            | 23 |
| 1.7.2 调整视图比例              | 24 |
| 1.7.3 设置页面辅助元素            | 26 |
| 1.7.4 设置自动对齐特性            | 27 |
| 1.8 习题                    | 28 |
| 第2章 绘制图形                  | 29 |
| 2.1 绘制几何图形                | 29 |
| 2.2 绘制矩形                  | 30 |
| 2.2.1 绘制普通矩形              | 30 |

|                    |    |
|--------------------|----|
| 2.2.2 绘制圆角矩形       | 31 |
| 2.2.3 绘制任何角度的矩形    | 32 |
| 2.2.4 设置矩形的参数      | 32 |
| 2.3 绘制圆形与椭圆形       | 34 |
| 2.3.1 绘制椭圆形        | 34 |
| 2.3.2 绘制圆形         | 34 |
| 2.3.3 绘制饼图         | 35 |
| 2.3.4 绘制弧形         | 35 |
| 2.3.5 绘制任何角度的椭圆形   | 36 |
| 2.4 设计与绘制多边形       | 37 |
| 2.4.1 绘制多边形        | 37 |
| 2.4.2 绘制星形         | 38 |
| 2.5 绘制图纸           | 41 |
| 2.5.1 绘制图纸图形       | 41 |
| 2.5.2 设置图纸的行与列     | 42 |
| 2.6 绘制螺纹图形         | 42 |
| 2.6.1 绘制对称螺纹图形     | 42 |
| 2.6.2 绘制对数螺纹图形     | 43 |
| 2.6.3 设置螺纹图形的参数    | 43 |
| 2.7 绘制预设形状         | 44 |
| 2.7.1 绘制5种预设形状     | 44 |
| 2.7.2 绘制更多类型的基本形状  | 45 |
| 2.7.3 绘制更多类型的箭头形状  | 45 |
| 2.7.4 绘制更多类型的流程图形状 | 45 |
| 2.7.5 绘制更多类型的标题形状  | 46 |
| 2.7.6 绘制更多类型的标注形状  | 46 |
| 2.8 上机练习           | 47 |
| 2.9 习题             | 50 |
| 第3章 绘制线条           | 51 |
| 3.1 手绘工具           | 51 |
| 3.1.1 绘制直线         | 51 |
| 3.1.2 绘制曲线线段       | 52 |
| 3.1.3 设置直线与曲线的参数   | 53 |
| 3.2 贝塞尔工具          | 53 |

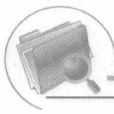


|                   |    |                   |     |
|-------------------|----|-------------------|-----|
| 3.2.1 绘制直线与折线     | 53 | 4.2.15 曲线平滑度      | 86  |
| 3.2.2 绘制不规则的多边形   | 54 | 4.3 上机练习          | 86  |
| 3.2.3 绘制曲线        | 54 | 4.4 习题            | 88  |
| 3.3 艺术笔工具         | 55 | 第5章 图形形状的高级编辑     | 89  |
| 3.3.1 【预设】模式      | 56 | 5.1 编辑基本图形        | 89  |
| 3.3.2 【笔刷】模式      | 57 | 5.1.1 编辑矩形        | 90  |
| 3.3.3 【喷罐】模式      | 58 | 5.1.2 编辑椭圆        | 90  |
| 3.3.4 【书法】模式      | 59 | 5.1.3 编辑多边形       | 91  |
| 3.3.5 【压力】模式      | 60 | 5.1.4 编辑螺旋形       | 91  |
| 3.4 钢笔工具          | 60 | 5.1.5 编辑笔刷样式图形    | 92  |
| 3.5 折线工具          | 62 | 5.2 使用刻刀工具        | 93  |
| 3.6 三点曲线工具        | 62 | 5.2.1 分割开放曲线      | 93  |
| 3.7 交互式连线工具       | 64 | 5.2.2 转换曲线为直线     | 94  |
| 3.8 度量工具          | 65 | 5.2.3 分割闭合曲线成开放曲线 | 94  |
| 3.9 智能绘图工具        | 66 | 5.3 使用橡皮擦工具       | 95  |
| 3.10 上机练习         | 67 | 5.3.1 擦除开放曲线      | 95  |
| 3.11 习题           | 70 | 5.3.2 不分割擦除闭合曲线   | 96  |
| 第4章 图形形状的基本编辑     | 71 | 5.3.3 分割擦除闭合曲线    | 96  |
| 4.1 使用【形状工具】      | 71 | 5.4 使用涂抹笔刷和粗糙笔刷工具 | 97  |
| 4.1.1 移动曲线上节点     | 72 | 5.4.1 使用涂抹笔刷工具    | 97  |
| 4.1.2 增加曲线上节点     | 72 | 5.4.2 使用粗糙笔刷工具    | 97  |
| 4.1.3 删除曲线上节点     | 73 | 5.5 使用自由变换工具      | 98  |
| 4.1.4 编辑控制柄       | 74 | 5.5.1 对图形进行自由旋转   | 98  |
| 4.1.5 编辑曲线        | 75 | 5.5.2 对图形进行自由角度镜像 | 99  |
| 4.2 使用【形状工具】属性栏   | 76 | 5.5.3 对图形进行自由缩放   | 100 |
| 4.2.1 改变节点类型      | 76 | 5.5.4 对图形进行自由扭曲   | 101 |
| 4.2.2 增加节点        | 77 | 5.6 删除虚设线         | 101 |
| 4.2.3 删除节点        | 78 | 5.7 上机练习          | 102 |
| 4.2.4 连接节点        | 78 | 5.8 习题            | 104 |
| 4.2.5 分割曲线        | 79 | 第6章 填充色彩和编辑轮廓线    | 105 |
| 4.2.6 转换曲线为直线     | 79 | 6.1 图形色彩填充基础      | 105 |
| 4.2.7 转换直线为曲线     | 81 | 6.1.1 填充色彩和编辑轮廓线  |     |
| 4.2.8 曲线方向的反转     | 82 | 常用工具              | 105 |
| 4.2.9 延长曲线并使之闭合   | 82 | 6.1.2 使用调色板       | 106 |
| 4.2.10 子路径的提取     | 83 | 6.2 填充工具          | 110 |
| 4.2.11 自动闭合曲线     | 83 | 6.2.1 均匀填充        | 111 |
| 4.2.12 节点连线的伸长和缩短 | 83 | 6.2.2 渐变填充        | 113 |
| 4.2.13 节点连线的旋转和倾斜 | 84 | 6.2.3 图样填充        | 115 |
| 4.2.14 对齐节点       | 85 | 6.2.4 底纹填充        | 119 |



|                                 |     |                                |     |
|---------------------------------|-----|--------------------------------|-----|
| 6.2.5 PostScript 填充 .....       | 121 | 7.6 缩放对象 .....                 | 148 |
| 6.3 交互式填充及其他填充工具 .....          | 122 | 7.6.1 使用鼠标缩放对象 .....           | 148 |
| 6.3.1 交互式填充工具 .....             | 122 | 7.6.2 使用【自由变换工具】<br>缩放对象 ..... | 148 |
| 6.3.2 交互式网状填充工具 .....           | 123 | 7.6.3 使用【变换】泊坞窗<br>缩放对象 .....  | 149 |
| 6.4 编辑轮廓线 .....                 | 125 | 7.7 倾斜对象 .....                 | 150 |
| 6.4.1 轮廓工具简介 .....              | 125 | 7.7.1 使用鼠标倾斜对象 .....           | 150 |
| 6.4.2 编辑轮廓线颜色 .....             | 127 | 7.7.2 使用【自由变换工具】<br>倾斜对象 ..... | 150 |
| 6.4.3 编辑轮廓线宽度 .....             | 129 | 7.7.3 使用【变换】泊坞窗<br>倾斜对象 .....  | 151 |
| 6.4.4 编辑轮廓线样式 .....             | 130 | 7.8 镜像对象 .....                 | 152 |
| 6.4.5 复制轮廓线属性 .....             | 131 | 7.8.1 使用鼠标镜像对象 .....           | 152 |
| 6.5 上机练习 .....                  | 132 | 7.8.2 使用【变换】泊坞窗<br>镜像对象 .....  | 153 |
| 6.6 习题 .....                    | 134 | 7.9 群组对象 .....                 | 155 |
| 第 7 章 组织与管理图形对象 .....           | 135 | 7.9.1 创建群组 .....               | 155 |
| 7.1 选择对象 .....                  | 135 | 7.9.2 选择群组中的子对象 .....          | 157 |
| 7.1.1 认识对象 .....                | 135 | 7.9.3 取消群组 .....               | 157 |
| 7.1.2 使用鼠标选择对象 .....            | 136 | 7.10 合并与拆分对象 .....             | 158 |
| 7.1.3 使用键盘选择对象 .....            | 138 | 7.10.1 合并对象 .....              | 158 |
| 7.1.4 使用菜单命令选择对象 .....          | 139 | 7.10.2 拆分合并后的对象 .....          | 159 |
| 7.1.5 撤销选定对象 .....              | 140 | 7.11 锁定与解除锁定对象 .....           | 160 |
| 7.2 编辑对象 .....                  | 140 | 7.11.1 锁定对象 .....              | 160 |
| 7.3 改变对象大小 .....                | 141 | 7.11.2 解除锁定对象 .....            | 160 |
| 7.3.1 使用鼠标改变对象大小 .....          | 141 | 7.12 对齐对象 .....                | 161 |
| 7.3.2 使用工具属性栏改变<br>对象大小 .....   | 142 | 7.12.1 水平和垂直对齐对象 .....         | 161 |
| 7.3.3 使用【变换】泊坞窗调整<br>对象大小 ..... | 143 | 7.12.2 自动对齐对象 .....            | 162 |
| 7.4 改变对象位置 .....                | 143 | 7.13 分布对象 .....                | 163 |
| 7.4.1 使用鼠标移动对象 .....            | 143 | 7.14 整形对象 .....                | 163 |
| 7.4.2 使用工具属性栏移动对象 .....         | 144 | 7.14.1 焊接对象 .....              | 164 |
| 7.4.3 使用【变换】泊坞窗<br>移动对象 .....   | 144 | 7.14.2 修剪对象 .....              | 165 |
| 7.4.4 微调对象位置 .....              | 145 | 7.14.3 相交对象 .....              | 166 |
| 7.5 旋转对象 .....                  | 145 | 7.15 排序对象 .....                | 167 |
| 7.5.1 使用鼠标旋转对象 .....            | 145 | 7.15.1 同一图层内排序对象 .....         | 167 |
| 7.5.2 使用【自由变换工具】<br>旋转对象 .....  | 147 | 7.15.2 组织与管理图层 .....           | 168 |
| 7.5.3 使用【变换】泊坞窗<br>旋转对象 .....   | 147 | 7.16 上机练习 .....                | 169 |
|                                 |     | 7.17 习题 .....                  | 172 |



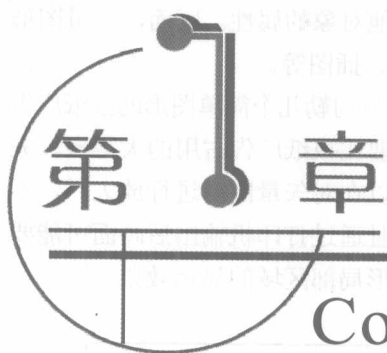


|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| <b>第 8 章 编辑文本</b> .....         | 173 |
| 8.1 创建文本对象的方法.....              | 173 |
| 8.1.1 创建美术字文本.....              | 173 |
| 8.1.2 创建段落文本.....               | 174 |
| 8.1.3 使用剪贴板创建文本对象.....          | 175 |
| 8.2 选择文本对象.....                 | 176 |
| 8.2.1 选择全部文本对象.....             | 176 |
| 8.2.2 选定文本对象中单个文字.....          | 176 |
| 8.3 设置文本格式.....                 | 177 |
| 8.3.1 设置文本对象的字体.....            | 177 |
| 8.3.2 设置文本对象的划线.....            | 178 |
| 8.3.3 设置英文文本对象的字母<br>大小写.....   | 179 |
| 8.4 设置段落文本的项目符号.....            | 180 |
| 8.5 设置段落文本对象的<br>文本属性.....      | 181 |
| 8.5.1 设置首字下沉.....               | 181 |
| 8.5.2 设置缩进.....                 | 182 |
| 8.5.3 竖排文本.....                 | 183 |
| 8.5.4 设置分栏效果.....               | 184 |
| 8.6 设置对齐方式.....                 | 185 |
| 8.7 应用文本样式.....                 | 187 |
| 8.7.1 对选定的文本应用样式.....           | 187 |
| 8.7.2 创建自定义的文本样式.....           | 188 |
| 8.8 编辑文字内容.....                 | 188 |
| 8.8.1 使用【编辑文本】对话框<br>编辑.....    | 189 |
| 8.8.2 查找与替换文字内容.....            | 189 |
| 8.8.3 检查文字拼写.....               | 190 |
| 8.8.4 统计文字内容的信息.....            | 191 |
| 8.9 插入特殊符号和图形对象.....            | 192 |
| 8.9.1 插入特殊符号.....               | 192 |
| 8.9.2 插入图形对象.....               | 193 |
| 8.10 调整文本间距.....                | 193 |
| 8.10.1 使用【形状工具】调整<br>文本间距.....  | 194 |
| 8.10.2 精确设置文本间距.....            | 194 |
| 8.10.3 旋转和偏置文本对象<br>中文字.....    | 195 |
| 8.11 转换文本对象.....                | 196 |
| 8.11.1 美术字文本与段落文本的<br>相互转换..... | 196 |
| 8.11.2 将文本对象转换为曲线.....          | 196 |
| 8.12 沿路径编排文本.....               | 197 |
| 8.12.1 沿路径创建文本.....             | 197 |
| 8.12.2 沿路径排列已创建文本.....          | 198 |
| 8.12.3 拆分沿路径排列的文本<br>对象.....    | 198 |
| 8.13 配合图形编排文本对象.....            | 199 |
| 8.13.1 在嵌入图形中编排文本.....          | 199 |
| 8.13.2 围绕图形排列文本.....            | 199 |
| 8.14 文本框的使用与调整.....             | 200 |
| 8.14.1 使段落文本适合文本框.....          | 200 |
| 8.14.2 调整文本框大小.....             | 201 |
| 8.15 链接文本.....                  | 201 |
| 8.15.1 链接两个或两个以上<br>段落文本框.....  | 202 |
| 8.15.2 链接段落文本框与图形<br>对象.....    | 203 |
| 8.15.3 解除对象之间的链接.....           | 203 |
| 8.16 设置封套效果.....                | 203 |
| 8.17 上机练习.....                  | 204 |
| 8.18 习题.....                    | 206 |
| <b>第 9 章 编辑位图</b> .....         | 207 |
| 9.1 转换矢量图为位图.....               | 207 |
| 9.2 调整位图图像色彩.....               | 208 |
| 9.2.1 设置【高反差】效果.....            | 208 |
| 9.2.2 设置【局部平衡】效果.....           | 210 |
| 9.2.3 调整亮度、对比度和强度.....          | 210 |
| 9.2.4 设置【颜色平衡】效果.....           | 211 |
| 9.2.5 调整伽玛值.....                | 213 |
| 9.2.6 调整色度、饱和度和亮度.....          | 214 |
| 9.2.7 设置【通道混合器】效果.....          | 215 |
| 9.2.8 颜色遮罩.....                 | 215 |
| 9.3 应用位图特殊效果.....               | 217 |
| 9.3.1 设置三维效果.....               | 217 |
| 9.3.2 设置艺术笔触.....               | 223 |
| 9.3.3 设置模糊效果.....               | 226 |
| 9.3.4 【颜色变换】滤镜组.....            | 227 |





|                               |            |
|-------------------------------|------------|
| 9.3.5 【轮廓图】滤镜组.....           | 229        |
| 9.3.6 【扭曲】滤镜组.....            | 229        |
| 9.4 上机练习.....                 | 230        |
| 9.5 习题.....                   | 232        |
| <b>第 10 章 图形特效处理.....</b>     | <b>233</b> |
| 10.1 交互式调和效果.....             | 233        |
| 10.1.1 创建交互式调和效果.....         | 233        |
| 10.1.2 【交互式调和工具】<br>属性栏.....  | 235        |
| 10.2 交互式轮廓图效果.....            | 238        |
| 10.2.1 创建交互式轮廓图效果.....        | 238        |
| 10.2.2 【交互式调和工具】<br>属性栏.....  | 239        |
| 10.3 交互式变形效果.....             | 239        |
| 10.3.1 推拉变形效果.....            | 240        |
| 10.3.2 拉链变形效果.....            | 241        |
| 10.3.3 扭曲变形效果.....            | 241        |
| 10.4 交互式阴影效果.....             | 242        |
| 10.5 交互式封套效果.....             | 243        |
| 10.6 交互式立体化效果.....            | 245        |
| 10.6.1 创建交互式立体化效果.....        | 245        |
| 10.6.2 【交互式立体化工具】<br>属性栏..... | 246        |
| 10.7 交互式透明效果.....             | 248        |
| 10.7.1 创建均匀透明效果.....          | 248        |
| 10.7.2 渐变透明效果.....            | 249        |
| 10.7.3 图样透明效果.....            | 250        |
| 10.7.4 底纹透明效果.....            | 251        |
| 10.8 上机练习.....                | 252        |
| 10.9 习题.....                  | 254        |
| <b>第 11 章 打印和发布图形.....</b>    | <b>255</b> |
| 11.1 图形的输出方式.....             | 255        |
| 11.2 使用 Web 对象.....           | 256        |
| 11.2.1 创建 Web 对象.....         | 256        |
| 11.2.2 发布到 Web.....           | 259        |
| 11.3 打印图形.....                | 262        |
| 11.3.1 打印设置.....              | 262        |
| 11.3.2 打印预览.....              | 264        |
| 11.3.3 设置打印选项.....            | 265        |
| 11.4 发布为 PDF 文件.....          | 268        |
| 11.5 习题.....                  | 270        |
| <b>第 12 章 综合应用实例.....</b>     | <b>271</b> |
| 12.1 设计标志.....                | 271        |
| 12.2 设计名片.....                | 275        |
| 12.3 设计插画.....                | 278        |
| 12.4 绘制建筑平面图.....             | 288        |



# CorelDRAW X3 基础知识

## 学习目标

CorelDRAW 是一种直观的图形设计应用程序，可以制作精良且富有创造性的矢量图，并且还提供了专业版面设计所需的功能，广泛应用于广告业、印刷业、制造业等方面。本章将详细介绍 CorelDRAW X3 的一些基础知识和基本操作。

## 本章重点

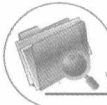
- ◎ 图形图像的基础知识
- ◎ CorelDRAW X3 的工作界面
- ◎ CorelDRAW X3 的基本操作
- ◎ CorelDRAW X3 的基本设置

## 1.1 图形图像的基础知识

学习 CorelDRAW 使用前，需要先了解一些图形图像的基础知识，有助于用户更好地使用 CorelDRAW 制作符合需求的图形图像。计算机在图像处理上通常有两种图像类型，矢量图形和位图图像。这两种图像类型具有不同的颜色模式，并且在保存时有多种文件格式。

### 1.1.1 矢量图形

矢量图形在数学上定义为一系列由线连接的点。由于图形的线条都是由 Post Script 语言描述的，因此也被称为 PostScript 图形。矢量文件中的图形元素称为对象，一般情况下矢量图形是由多个对象堆砌而成的，并且每个对象在计算机中都是通过数学公式进行描述的。图形中的每个对象都是单独的实体，具有颜色、形状、轮廓和大小等属性。矢量图形可以在保持原有清



晰度的同时,单独改变其中某一对象的属性,并且不会影响其他对象的属性。因而,矢量图形适合绘制线条物体,通常用于计算机辅助设计和工艺美术设计、插图等。

矢量图形的文件大小主要由图形的复杂程度来决定,如一张只勾勒几个简单图形的报纸广告和一枚有很多复杂图形组成的邮票相比,邮票占用的磁盘空间要比报纸广告占用的大得多。矢量图形是由数学公式表达的,它的显示与分辨率大小无关,所以在对矢量图形进行放大时,不仅不会产生如锯齿、形变、色块化等失真畸变的画面现象,而且通过打印机输出后画面可能要比在显示屏显示的画面还要清晰。如图 1-1 所示为放大矢量图形局部区域的显示效果。

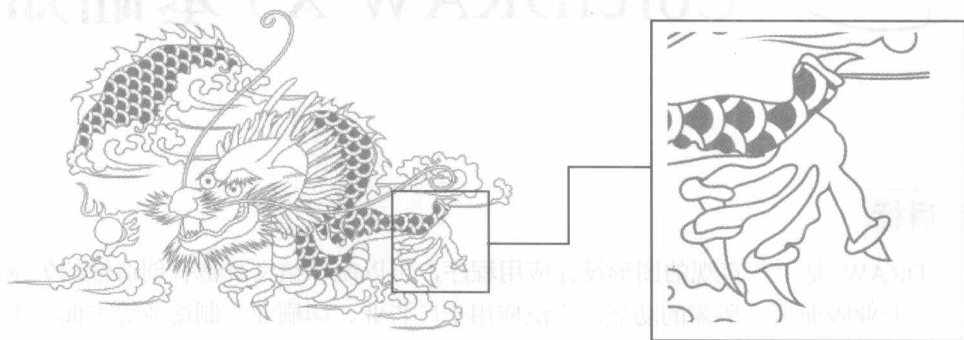


图 1-1 放大矢量图形局部区域的显示效果

### 1.1.2 位图图像

位图图像又称为点阵图像,它是由许多颜色的小正方形组合而成的。组成图像的这些小正方形就是像素。由于位图图像是以排列的像素集合体形式创建的,因此不能任意单独操作局部的位图像素。位图图像是通过增加分辨率的方法表现自然、真实效果的高品质图像的。如图 1-2 所示为放大位图图像局部区域的显示效果。

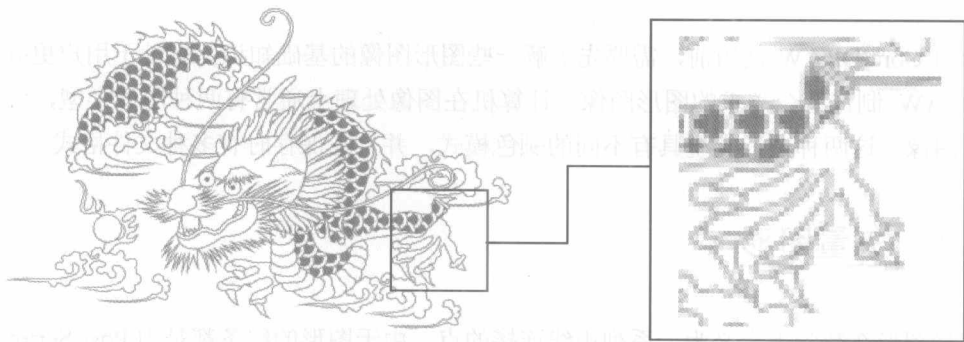


图 1-2 放大位图图像局部区域的显示效果

