

从设计到印刷

CorelDRAW x3

平面设计师必读

北京希望电子出版社 总策划
郭俊忠 钟星翔 张小文 编 著

- 教您学会做
- 教您正确做
- 教您高效做

从设计到印刷真实情景**DVD**视频影像
学习课件、实例素材及部分案例视频教程

 科学出版社
www.sciencep.com

 北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

职业设计师岗位技能培训系列教程

从设计到印刷

CorelDRAW x3

平面设计师必读

北京希望电子出版社 总策划
郭俊忠 钟星翔 张小文 编 著



内 容 简 介

本书是介绍中文版 CorelDRAW 图形处理软件使用方法与技巧的图书。

本书以实例形式全面介绍了 CorelDRAW X3 的各项功能。全书共分 11 章,依次介绍了 CorelDRAW X3 的基本操作,图形的绘制与编辑,对象编辑,轮廓线编辑与颜色填充,文本处理,特殊效果应用,对象的组织与安排,位图处理,文档打印与输出,并在第 10 章给出几个大型综合实例。

全书通过实际案例介绍了本书封面从设计、制作、出片、打样到印刷以及装订的完整工艺流程。力求帮助读者迅速掌握软件在平面设计中的关键应用方法、工艺流程、印刷设计规范,清楚了解在平面设计工作中常遇到的技术难题与易犯错误,熟练掌握正确的工作方法。

本书通过实例解读软件功能,做到“寓学于做”,书中结合大量功能训练、应用训练与综合训练帮助读者快速上手,举一反三。另外,本书形式轻松、内容全面、实例精彩、可操作性强,适合电脑美术爱好者,平面设计师、网页设计师、动画设计师使用,也可作为新闻出版总署教育培训中心开展的“职业数码出版设计师”高技能人才培养的教学用书,同时也可作为大、中专院校及社会相关培训机构的教材使用。

本书配套光盘内容为书中部分实例素材、实例视频教学、电子课件及从设计到印刷的全流程教学片。

需要本书或技术支持的读者,请与北京清河 6 号信箱(邮编:100085)发行部联系,电话:010-82702660(发行),82702675(邮购),62978181(总机),传真:010-82702698 E-mail: tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

从设计到印刷 CorelDRAW X3 平面设计师必读 /
郭俊忠, 钟星翔, 张小文编著. —北京: 科学出版社, 2008.7
(职业设计师岗位技能培训系列教程)

ISBN 978-7-03-020903-0

I. 从.... II. ①郭...②钟...③张... III. 图形软件, CorelDRAW X3—技术培训—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 007010 号

责任编辑: 周凤明 / 责任校对: 高雅
责任印刷: 广益 / 封面设计: 青青果园

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

北京广益印刷有限公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2008 年 7 月第 一 版 开本: 787×1092 1/16
2008 年 7 月第一次印刷 印张: 20.75 (6 印张彩印)
印数: 1-4 000 字数: 477 000

定价: 39.00 元(配 1 张 DVD 光盘)

长期以来,我国教育的培养模式与社会的实际人才需求一直存在着一定的距离。教育培养模式一直偏重理论教学,而缺少职业技能培养。一般情况下,学生走向工作岗位后,需要再经过很长时间岗前培训,才能适合岗位的需求。显然,这大大增加了招生企业的人力培养成本,因此“有相关岗位两年从业经验”成为了企业招聘人才的重要条件。因此,企业招不到合格人才,学生找不到合适工作的现象十分普遍,已经成了社会难题。为了解决以上问题,国家颁布了很多政策法规,如(《中华人民共和国职业教育法》)来调整教育的培养模式,大力推进职业教育的改革与发展。

随着计算机技术的发展,新闻出版领域中关于装帧设计、排版输出的软硬件技术也得到了迅速发展。近几年,印刷技术在日新月异地变革,特种工艺在图书装帧中的应用越来越多。由于缺少专门的培训机构,许多单位的在岗人员多采取自学的方式来掌握新技术,因此存在掌握不够系统、全面的问题,甚至存在因为错误理解、应用,导致印刷错误而造成经济损失的现象。还有部分人员,由于很难及时学习新技术,跟不上技术发展的步伐,从而阻碍新技术在行业中的及时推广,工作效率不能最大化,无法满足日益激烈的市场竞争需求。

鉴于以上原因,新闻出版总署教育培训中心开展了“职业数码出版设计师”高技能人才培训项目。为新闻出版行业内的在岗设计师以及相关专业的学生提供技能培训,讲解最新软硬件技术、特种印刷工艺技术以及设计中的色彩管理方法等内容。

注:“职业数码出版设计师”是同时掌握设计专业知识、相关计算机软件技术以及印刷常识,能够独立完成出版社、杂志社、报社、广告公司、印刷制版中心设计工作的专业设计师。

该培训由新闻出版总署教育培训中心与专业培训公司联合举办,聘请软件厂商资深软件技术工程师、北京印刷学院等相关院校的专业讲师以及来自生产一线的实战技能专家(制作高手、输出工程师、印厂工艺师)共同参与开发的教育方案,系统的“理论+实践”培训模式,力求切实提高学员的实际工作能力,培养具有掌握最新技术并具备实际工作水平的专业人才。

关于“职业数码出版设计师”培训

“职业数码出版设计师”高技能人才教育培训包括以下模块。

Photoshop 色彩管理与专业校色模块

色彩是一直以来困扰诸多设计师的难题。在电脑中设计的非常优美的图片,印刷出来后经常会出现偏色现象,尤其在处理人物类与艺术类图片时,常常因为颜色偏差导致印刷事故,甚至造成经济损失。本课程将系统地介绍色彩管理的知识,帮助设计师校正好自己的显示器(使显示器的色彩最大程度地接近印刷色)、掌握用数据控制图像色彩的方法及各类原稿色彩调节的经验。内容包括:原稿分析(如何从照片、印刷品、透射稿、各类电子图像中选择符合印刷的原稿),图像阶调的调整(崮、闷、平电子图像的校正),图像色彩



的调整(利用 Photoshop 校色工具校正色彩基本规律),图像清晰度的调整(利用 Photoshop 校正调节图像清晰度的方法和要点),重要类型图像调节实例:如人物图片、风景图片、画稿类等图片的校正方法。

InDesign 排版技术应用模块

目前,市场上广泛应用的排版软件是 Adobe 公司开发的 PageMaker,但是由于技术原因,两年前 Adobe 公司已经停止了该软件的开发与升级,同时推出了其替代产品——InDesign 软件。InDesign 软件的排版功能提升了很多,但是由于其应用复杂程度的提高,并且业内缺少应用经验的积累与传播,软件的转换对设计师来讲还存在一定的困难。目前,多数设计师仍在使用 PageMaker 软件,但是随着操作系统的升级,PageMaker 软件的应用空间将越来越小,掌握并逐步应用 InDesign 软件将成为设计师必然面临的选择。

本课程旨在传授 InDesign 最新的排版技术,帮助在岗设计师实现技术升级。通过本课程,学员能够掌握如何运用 InDesign 软件,迅速完成符合印刷要求的排版作业,并通过实战掌握使用 InDesign 的各种技巧,规避排版中的各种错误。

印刷基础模块

掌握一定的印刷基础知识,是成为职业设计师的必备技能,本模块内容将灵活结合以上两个模块的适当内容穿插讲解。主要讲解内容如下。

印刷基础知识:基本概念、印刷分类,印刷品的成色原理与影响色彩还原的因素。

典型工艺流程:介绍“设计—制作—排版—输出—印刷—印后工艺—装订与成型”的完整工艺流程,包括各工艺环节中的基本常识,无错输出、印刷对设计的要求,输出、印刷的易错陷阱分析。

印刷品质量评价与事故鉴别方法

各种特殊印刷品表面装饰工艺的讲解:覆膜、局部上光工艺(亮光、磨沙、发泡、香味、夜光、折皱、七彩等)、烫印(金、银、专色、全息)、模切与凸凹等工艺在设计中的应用与相应的制版技术。

印刷成本核算:纸张、印刷、印后工艺、装订的综合成本核算与报价方法。

关于“从设计到印刷”丛书

本丛书是配合新闻出版总署教育培训中心的“职业数码出版设计师”项目而开发的教材,包括如下 4 本。

- 《从设计到印刷 Photoshop CS2/CS3 平面设计师必读》
- 《从设计到印刷 InDesign CS2/CS3 平面设计师必读》
- 《从设计到印刷 Illustrator CS2/CS3 平面设计师必读》
- 《从设计到印刷 CorelDRAW X3 平面设计师必读》

本丛书利用 4 种在平面设计中最常使用的设计软件,通过大量实际案例,结合“职业数码出版设计师”培训中 4 个模块的专业知识,将软件的功能与设计、印刷专业知识精心结合并进行综合分析与介绍,贯彻“从设计到印刷”的理念,帮助学习者通过专业技能的学习与实务训练,培养和提高职业数码设计师、平面设计师等相关从业人员的实



际工作技能。

本丛书帮助学习者掌握软件在平面设计中的关键用法、工艺流程、各种常见印刷类设计稿的设计规范；清楚地了解在平面设计工作中常遇到的技术难题与易犯的错误；熟练掌握正确的工作方法，力求使读者在学习后能达到具有两年以上工作经验的设计师的工作水平。

适合的读者对象

具有专业软件知识、印刷知识或设计知识中的一种或两种基础，缺乏实践经验与设计制作中必备的一定程度的第三种基知识的读者。

新闻出版行业内（出版社、杂志社、报社）相关岗位的从业人员，新参加工作的大学毕业生，设计、印刷、包装等专业院校的学生以及具备一定软件基础并愿意从事相关工作的自学人员。

关于视频教程

附赠光盘中包括了一套教学视频，本视频拍摄了本丛书封面从设计、制作、出片、打样、印刷以及装订的完整流程，带领读者实地跟踪参观从设计到印刷的完整工艺流程，以对其有一个完整的感性认识，从而帮助读者更加清晰地掌握手中涉及到的专业知识。

设计是有目的的策划，平面设计是这些策划将要采取的形式之一。在平面设计中，设计师需要用视觉元素来传播设想和计划，用文字和图形把信息传达给受众，让人们通过这些视觉元素了解设计师的设想和计划。

设计软件是设计师完成视觉传达的得力助手。在平面类设计软件中，最深入人心的当数 Photoshop、Illustrator、InDesign 和 CorelDRAW 软件，它们分工协作，相辅相成。

以商业印刷为目的的商业设计，需要设计师对印刷知识有一定的了解，商业设计印刷流程可以理解为一个“分分合合”的过程：收集客户提供的各种图文素材是“分”；在电脑中完成各种素材的设计组合为“合”；对设计好的文件进行分色输出是“分”；对分色输出的媒介（菲林片、PS 版）配上不同的油墨重新组合印刷为“合”。深刻理解这个过程有助于设计师对商业印刷设计的精确把握。

平面设计软件大致可以分为图像软件（如 Photoshop）、图形软件（如 Illustrator、CorelDRAW）、排版软件（如 InDesign、CorelDRAW）三类。图像和图形软件的区别就如同给设计师一个照相机和一支画笔，设计师可以选择将物品拍下来，也可以选择将物体画出来；排版软件区别于其他两类软件的地方是能对文字进行更加高效精确的编辑，对版面的控制也更方便。

本书介绍的 CorelDRAW 软件是一款优秀的图形、排版合二为一的平面设计软件。在实际工作中运用广泛，本书的最大特点是在保证基础知识讲解完整的基础上，融入了工作中应该掌握的印刷知识，并且以实际案例让读者身临其境地感受平面设计。

本书由郭俊忠、钟星翔、张小文编写，同时参与编写和资料整理的有冯霞、雷天均、李波、刘焱杰、罗名兰、任柳、宋祥亮、苏亮、王兵华、王江、吴琼、伍云辉、杨红、周锋、朱均，在此一并表示感谢。

作者

目 录

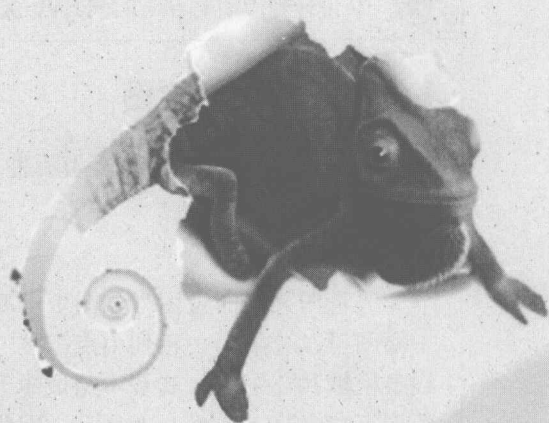
第1章 认识 CorelDRAW X3	1
1.1 矢量图与位图	2
1.2 CorelDRAW 在设计流程中的 重要作用	4
1.3 CorelDRAW 在印刷设计中的运用	4
1.4 CorelDRAW 基础知识	6
1.4.1 工作区概览	6
1.4.2 文件基本操作	11
1.5 页面设置	14
1.6 视图控制	16
1.6.1 改变显示比例	16
1.6.2 改变显示模式	16
1.7 CorelDRAW X3 的优化设置	17
1.7.1 认识【选项】对话框	17
1.7.2 设置【工作区】选项	18
1.7.3 设置【文档】选项	28
1.7.4 设置【全局】选项	30
1.8 本章小结	31
1.9 本章习题	31
第2章 设计开始前的准备工作	32
2.1 原稿的获取与筛选	33
2.1.1 文字的获取与筛选	33
2.1.2 图片的获取与筛选	37
2.2 原稿与制作文件的管理	39
2.3 创建合格的文件	41
2.4 本章小结	42
2.5 本章习题	42
第3章 图形的绘制和编辑	43
3.1 曲线的绘制和编辑	44
3.1.1 认识曲线	44
3.1.2 曲线的绘制	45
3.1.3 曲线的编辑	46
3.1.4 节点的连接、分割和对齐	51
3.1.5 曲线的变形	53
3.1.6 与曲线相关的工具	54
3.1.7 艺术笔工具	56
3.2 几何图形的绘制	59
3.2.1 矩形的绘制	59
3.2.2 圆角矩形工具的绘制	60
3.2.3 椭圆的绘制	62
3.2.4 多边形的绘制	64
3.2.5 螺旋形的绘制	65
3.2.6 图纸的绘制	66
3.2.7 预设形状的绘制	66
3.3 本章小结	68
3.4 本章习题	68
第4章 对象的排列和组合	69
4.1 对象的叠放次序	70
4.1.1 图层对象的顺序	70
4.1.2 图层对象管理器	72
4.2 对象的对齐和分布	75
4.2.1 网格和辅助线	75
4.2.2 多个对象的排列	80
4.2.3 标尺	82
4.3 群组 and 结合	85
4.3.1 群组	85
4.3.2 结合	87
4.4 造型对象	88
4.4.1 焊接	89
4.4.2 修剪	89
4.4.3 相交	91
4.4.4 简化	92
4.4.5 前减后	92
4.4.6 后减前	93
4.5 本章小结	93
4.6 本章习题	93
第5章 编辑轮廓线和填充颜色	95
5.1 认识和设置颜色	96



5.1.1 认识色彩模式	96	7.1.3 设置图案透明度	171
5.1.2 设置调色板	98	7.1.4 设置底纹透明效果	172
5.1.3 使用颜色	103	7.2 使用调和效果	173
5.2 轮廓线的编辑	107	7.2.1 建立调和	173
5.2.1 轮廓画笔对话框	108	7.2.2 属性栏	174
5.2.2 轮廓颜色对话框和颜色泊坞窗	111	7.2.3 修改调和	175
5.2.3 轮廓宽度	112	7.2.4 沿路径调和	177
5.3 填充色	112	7.2.5 拆分调和对象	178
5.3.1 颜色填充	112	7.2.6 复合调和	179
5.3.2 渐变填充	113	7.3 编辑轮廓图	180
5.3.3 图案填充	117	7.3.1 轮廓化效果制作方法	180
5.3.4 纹理填充	119	7.3.2 设置轮廓图的步数和步长	181
5.3.5 PostScript 填充	119	7.3.3 设置轮廓线和填充的颜色	182
5.4 交互式填充	120	7.3.4 拆分轮廓化对象	184
5.4.1 使用【交互式填充】工具进行渐变填充	120	7.3.5 复制轮廓图属性	184
5.4.2 使用预设样式	121	7.4 使用变形效果	185
5.5 其他填充工具	122	7.4.1 制作变形效果	185
5.5.1 吸管工具和颜料桶工具	122	7.4.2 使用属性栏设置变形效果	187
5.5.2 交互式网状填充	122	7.5 使用封套效果	189
5.6 本章小结	123	7.5.1 制作封套效果	189
5.7 本章习题	123	7.5.2 封套的 4 种工作模式	190
第 6 章 文本的编辑	124	7.6 立体效果	191
6.1 认识文本	125	7.6.1 制作和手动调整立体对象	191
6.1.1 美术字文本和段落文本	125	7.6.2 使用属性栏调整立体对象	194
6.1.2 获取美术字文本和段落文本	126	7.7 阴影效果	200
6.1.3 转换文本模式	130	7.7.1 制作阴影效果	200
6.2 文本操作	132	7.7.2 编辑阴影	201
6.2.1 选择文本	132	7.7.3 阴影填色	202
6.2.2 编辑文本	135	7.7.4 复制和清除阴影	203
6.3 转曲艺术字	161	7.8 透视效果	204
6.4 本章小结	166	7.9 透镜效果	205
6.5 本章习题	166	7.9.1 使用透镜效果	206
第 7 章 图形特效	167	7.9.2 透镜效果参数	207
7.1 设置透明效果	168	7.10 图框精确裁剪	209
7.1.1 设置均匀透明效果	168	7.10.1 制作图框精确裁剪对象	209
7.1.2 设置渐变透明效果	170	7.10.2 编辑裁剪对象	210
		7.10.3 复制内置对象	212
		7.10.4 锁定内置对象	213



7.10.5 设置内置对象的默认值	214	9.2 输出设定	269
7.11 调整图形颜色	214	9.2.1 分色选项	269
7.11.1 调整亮度/对比度/强度	214	9.2.2 标记	270
7.11.2 调整颜色平衡	215	9.2.3 PostScript 选项	270
7.11.3 调整伽玛值	216	9.3 本章小结	271
7.11.4 调整色度/饱和度/光度	216	9.4 本章习题	272
7.12 本章小结	216	第 10 章 实战案例	273
7.13 本章习题	217	10.1 前期设计制作	274
第 8 章 位图图像	218	10.1.1 书封设计	274
8.1 位图的基本概念	219	10.1.2 书签设计	295
像素和分辨率	219	10.2 出片打样	304
8.2 导入位图	219	10.2.1 认识印刷信息	306
8.3 导入时编辑位图	220	10.2.2 客户审核确认	306
8.3.1 裁剪位图	221	10.3 后期印刷	306
8.3.2 重新取样	222	10.4 本章小结	309
8.4 外部链接位图	222	第 11 章 逃出陷阱	310
8.5 位图的基本操作	224	11.1 底色陷阱	311
8.5.1 移动、伸缩、旋转位图	225	11.1.1 “黑色底”避四色黑	311
8.5.2 裁切位图	226	11.1.2 “黑色底”就黑色图	312
8.6 位图的色彩特效	227	11.1.3 “浅色底”避黑	313
8.6.1 位图颜色遮罩	227	11.2 文字陷阱	313
8.6.2 转换色彩模式	228	11.2.1 文字字体陷阱	313
8.6.3 调整位图色彩	232	11.2.2 文字颜色的陷阱	314
8.7 位图的高级操作	235	11.3 尺寸陷阱	314
8.7.1 图像转图形	235	11.4 颜色陷阱	316
8.7.2 位图滤镜	237	11.4.1 四色的设置	316
8.8 本章小结	264	11.4.2 专色的困惑	316
8.9 本章习题	264	11.5 标线陷阱	317
第 9 章 打印输出	265	11.6 图片陷阱	318
9.1 文档预检	266	11.7 常用快捷键分类	319
9.1.1 文档尺寸	266	11.8 本章小结	322
9.1.2 出血	266	附录 A 印刷专业术语	323
9.1.3 字体	267	附录 B 习题答案	327
9.1.4 位图	268		



从设计到印刷

CorelDRAW X3 平面设计师必读

第1章 认识 CorelDRAW X3

CorelDRAW X3 是一个集绘图和排版于一身的设计软件,广泛应用于商标、包装、海报、手册、插画及网页等的设计。因此,熟悉 CorelDRAW X3 的工作环境,了解 CorelDRAW X3 在设计流程中的作用,会让设计师的设计工作更加轻松愉快。

本章将对 CorelDRAW X3 进行简单的介绍,包括软件的工作界面、工具名称和用途;本章还讲解了文件的基本操作知识,如文件的打开和保存等,本章是后面章节学习的基础。

设计要点

- CorelDRAW X3 在设计流程中的重要作用
- CorelDRAW X3 基础知识
- CorelDRAW X3 文件的基本操作

印刷要点

- CorelDRAW X3 在印刷设计中的运用
- 矢量图与位图的区别



1.1 矢量图与位图

计算机中的图片通常分为两种：矢量图形与位图图像。这两种图片的构成有很大的不同。

1. 矢量图

矢量图又叫向量图（如图 1-1 所示），它是用一系列计算机指令来描述和记录一幅图。一幅图可以分解为一系列由点、线、面等组成的子图。矢量图所记录的是对象的几何形状、线条粗细和色彩等，其基本组成单元是节点和路径。矢量图形在缩放时边缘都是平滑的，图形不会失真，如图 1-2 所示。因此，矢量图特别适用于文字设计、图案设计、版式设计、标志设计、计算机辅助设计（CAD）、工艺美术设计、插图设计等，且生成的矢量图文件体积很小。

矢量图形主要是依靠设计软件生成的，其缺点是不容易制作出色彩丰富的图像，要想像位图那样精确地绘制出各种丰富、真实的图像效果难度很大。下面将要学习的 CorelDRAW X3 就是一个矢量绘图软件，矢量绘图软件描述图的方式与分辨率无关，因此，在 CorelDRAW X3 中绘制图形时是找不到设置分辨率的选项的。

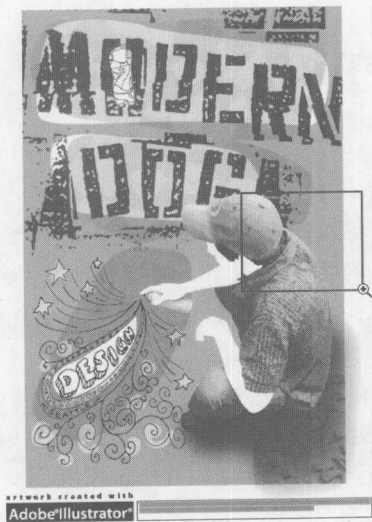


图 1-1

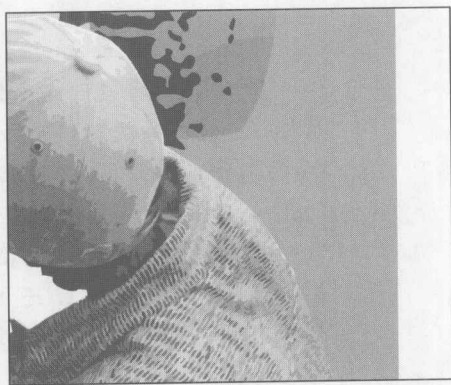


图 1-2

2. 位图

位图（如图 1-3 所示）又叫点阵图或像素图。计算机屏幕上显示的图像都是由屏幕上的发光点（即像素）构成的，每个点的颜色与亮度等信息是用二进制数据来描述的，这些点是离散的，类似于点阵。多个像素的色彩组合就形成了图像，这个图像就称之为位图。位图图像可以通过数码相机、扫描或 PhotoCD 获得，也可以通过其他设计软件绘制生成。

位图图像的主要优点在于表现力强、细腻、层次多、细节多，可以十分容易地模拟出像照片一样的真实效果。在对位图图像进行拉伸、放大或缩小等处理时，由于是对图像中的像素进行编辑，所以图像的清晰度和光滑度会受到影响，如图 1-4 所示。

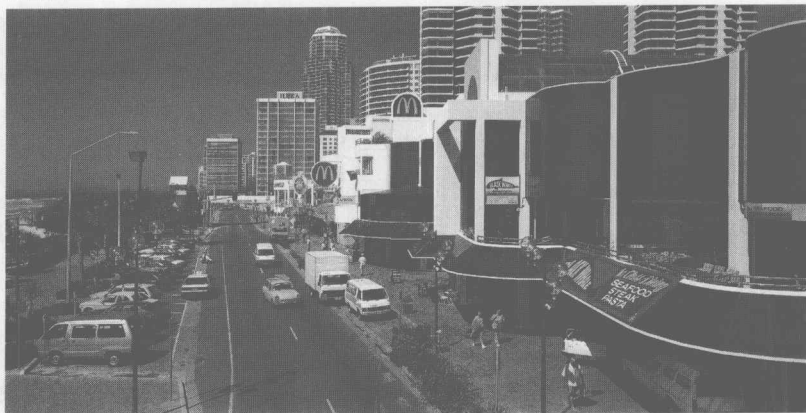


图 1-3

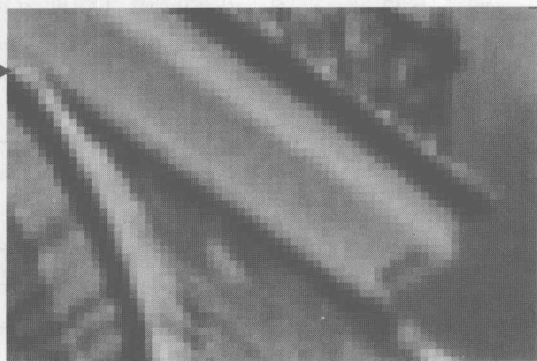


图 1-4

3. 矢量图和位图

下面结合软件来认识一下矢量图和位图。

使用 CorelDRAW 绘制的图都是矢量图。矢量图也能模拟位图图像，绘制出与之同样的层次、细节、颜色丰富的图像，但是绘制的时间成本是非常惊人的，如图 1-5 所示。使用 Photoshop 打开、绘制的图片都是位图。

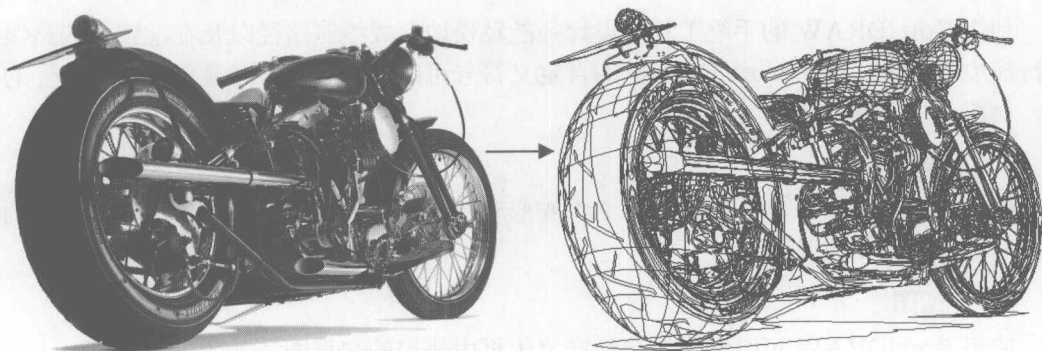


图 1-5



矢量图和位图是可以相互转换的，在 Photoshop 中打开矢量图，矢量图将被转换成位图；在矢量软件中打开或者置入位图，不能将位图转换成矢量图，但是有专门的命令实现转换。

矢量图最核心的特点是可以无损地任意缩放图形，利用矢量图的这一特点来绘制的一些简单结构和色彩的图形（如企业标志、标识）的优势是很明显的，这种简单结构的图形文件体积很小，易于传播，并且能够无限制地放大，这就为企业的应用提供了极大的便利。

1.2 CorelDRAW 在设计流程中的重要作用

CorelDRAW 作为一款集绘图和排版于一身的优秀的设计软件，在平面设计流程中占据着重要位置，它可以为其他的排版软件提供绘制的图形，也可以接受其他软件生成的图片完成排版，直接用于输出印刷。

通过下面的流程图，我们能够直观地看到 3 类常用设计软件的不同作用，以及它们共同协作完成商业品的制作流程，如图 1-6 所示。

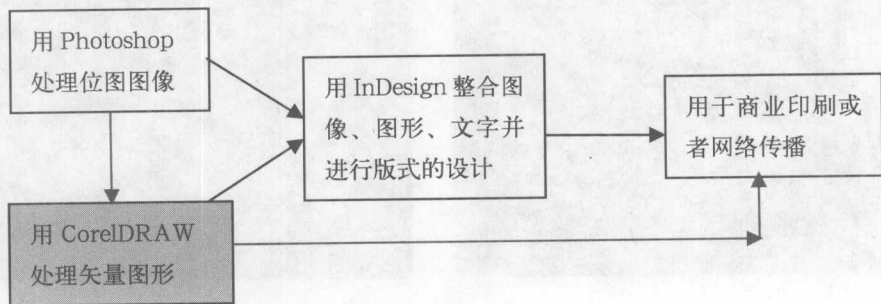


图 1-6

1.3 CorelDRAW 在印刷设计中的运用

使用 CorelDRAW 软件为企业绘制标志、图形，排版书刊、画册是设计师必备的技能。CorelDRAW 常用来处理以下工作。

1. 绘制地图

利用 CorelDRAW 的手绘工具，设计师能轻松地完成绘制路径以及在地图中的路线上进行描边的工作。使用 CorelDRAW 的自定义符号可以节省时间，并显著地减小文件的大小，如图 1-7 所示。

2. 海报、名片

使用 CorelDRAW 的绘图功能、文字变形和图案编辑功能，可以制作出各种各样的海报、名片，如图 1-8 所示。

3. 户型图

使用 CorelDRAW 可以制作出房地产宣传页中使用的户型图，如图 1-9 所示。

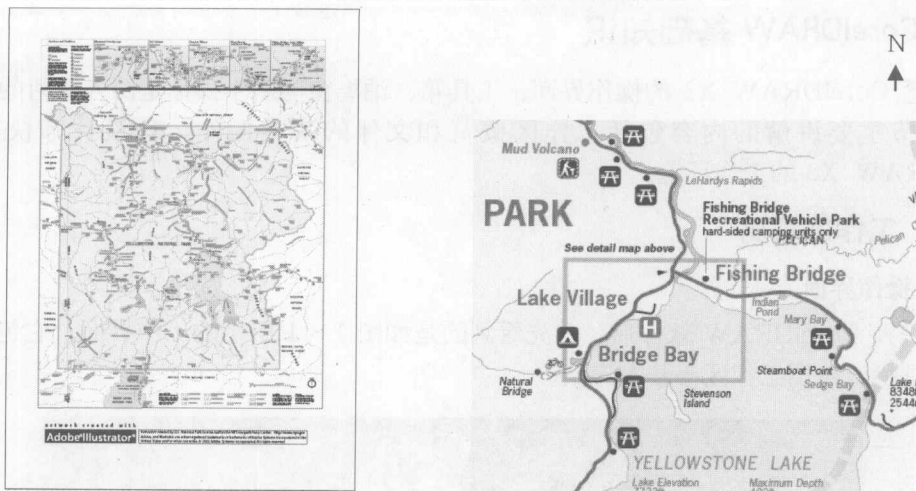


图 1-7

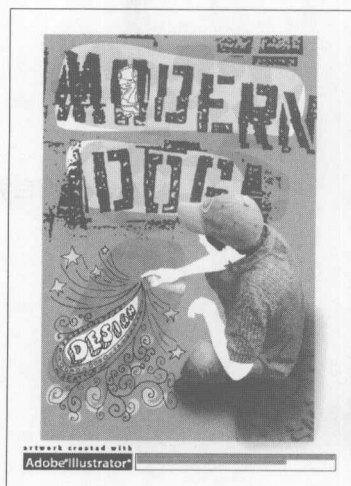


图 1-8

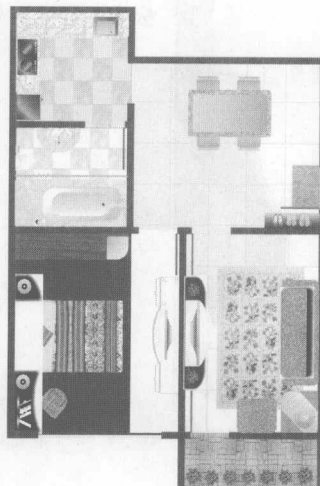


图 1-9

4. 画册

用 CorelDRAW 制作的企业宣传画册和书刊, 如图 1-10 所示。



图 1-10



1.4 CorelDRAW 基础知识

熟悉 CorelDRAW X3 的操作界面、工具箱、泊坞窗与基本操作是深入学习的重要基础。本节主要讲解的内容包括工作区概览和文件的基本操作，让设计师快速掌握 CorelDRAW X3 的工作环境。

1.4.1 工作区概览

1. 操作界面

当进入 CorelDRAW 软件后，首先看到的是如图 1-11 所示的工作界面，它包括菜单栏、工具栏、绘图工作区等基本元素。

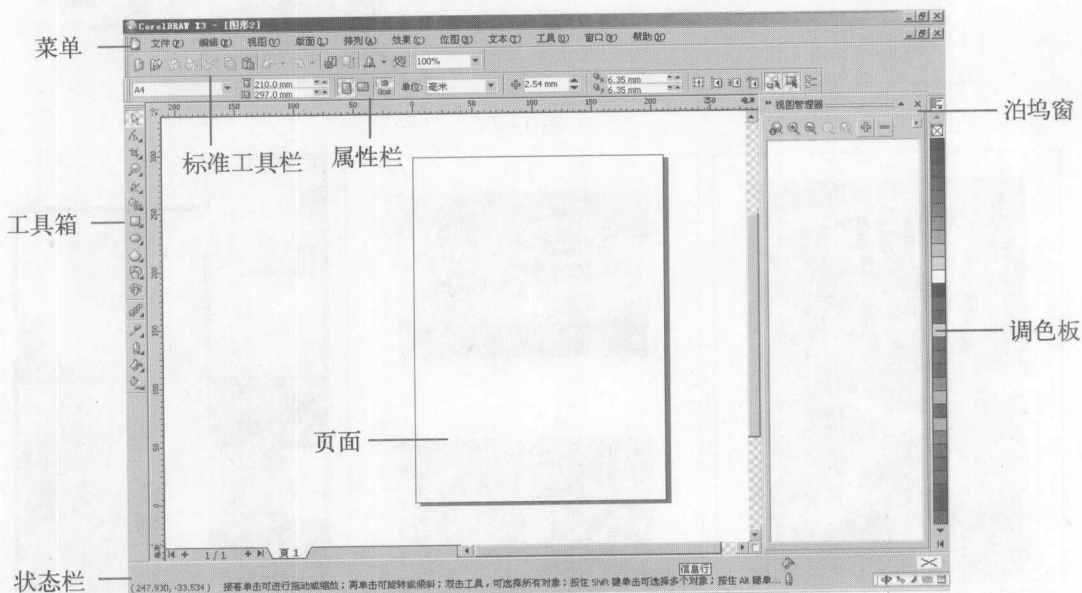


图 1-11

- 菜单——CorelDRAW X3 的菜单栏中包括【文件】、【编辑】、【视图】、【版面】、【排列】、【效果】、【位图】、【文本】、【工具】、【窗口】和【帮助】11 类功能各异的菜单。单击菜单栏中的各个命令会出现相应的下拉菜单。
- 标准工具栏——标准工具栏上放置了常用的功能按钮。
- 属性栏——属性栏主要是用来显示绘图工具的相关属性。所选的工具不同，相关的属性栏也不相同，通过对属性栏中的相关属性的设置，可以使对象产生相应的变化。
- 工具箱——工具箱中放置了用于绘制和编辑图稿的工具。
- 状态栏——页面上的相关信息在状态栏中显示。
- 页面——绘制对象和排版的工作区域。
- 泊坞窗——泊坞窗是 CorelDRAW X3 中很有特色的窗口，通过泊坞窗内的交互式对话框，用户无须反复地打开、关闭各种参数对话框，就可以查看或修改各种参数的设置，极大地方便了用户的操作和使用。
- 调色板——通过选择调色板中的颜色可以对对象进行描边和填充。



2. 工具箱的介绍

CorelDRAW X3 把最常用的工具都放置在了工具箱中,并将功能近似的工具以展开的方式归类组合在一起,如图 1-12 所示。工具箱的操作更加灵活、方便,将鼠标放在工具箱内的工具上停留几秒会显示工具的快捷键。熟记这些快捷键可减少鼠标在工具箱和文档窗口间来回移动的次数,帮助设计师提高工作效率。

下面列出工具箱中的各个工具及使用用法。在使用时,修改属性栏中的参数将得到更加丰富的效果。

【挑选工具】用于选择对象,然后可设置对象的大小,倾斜或旋转对象,如图 1-13 所示。

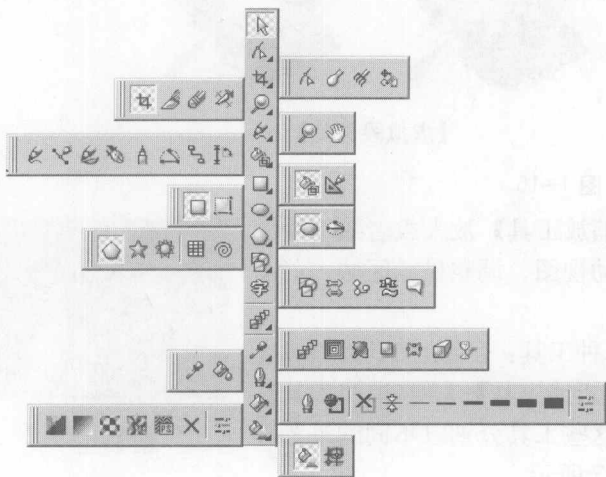


图 1-12

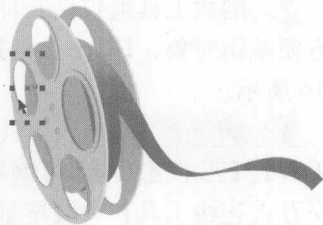


图 1-13

形状编辑工具组包括 4 种工具:【形状工具】通过选择修改节点以编辑对象的形状;【涂抹笔刷】以涂抹效果编辑对象形状;【粗糙笔刷】可对曲线使用此工具以使对象粗糙;【自由变换工具】可以对对象进行扭曲、镜像等编辑,如图 1-14 所示。

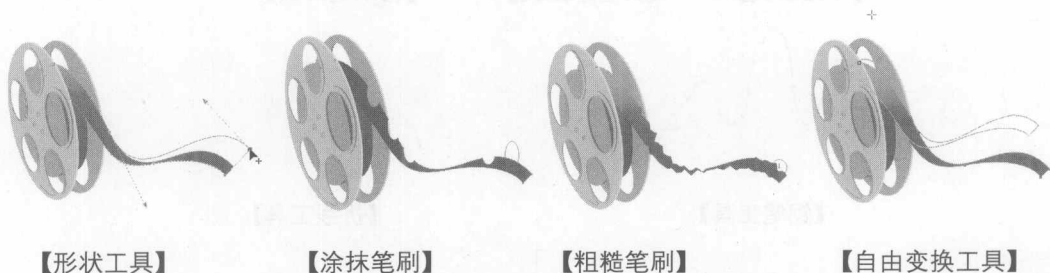


图 1-14

裁切工具组包括 4 种工具:【裁切工具】将对象裁剪到符合需要的尺寸;【刻刀工具】可以将对象裁剪开,以将对象拆分成两个;【橡皮擦工具】可对曲线使用此工具以使对象粗糙;【虚拟段删除】可以删除对象中的交叉部分,如图 1-15 所示。