

中文

CorelDRAW X3

基础与案例教程

张军安 编

- 一流专家及资深培训教师精心策划编写
- 全力打造国内精品教材畅销品牌
- 内容全面 范例精美 结构合理 图文并茂
讲练结合 可操作性强 具有教科书的特点
- 面向实际操作应用 步骤详细 图示清晰
帮助读者快速掌握实践技巧



西北工业大学出版社

【内容简介】本书为计算机基础与案例系列教材之一，主要内容包括 CorelDRAW X3 概述、入门、绘制线条、绘制形体、线条与图形的编辑、对象轮廓线与填充、对象的操作技法、对象的修整与交互式特效、文本的输入与编辑、应用特殊效果、位图处理。书中配有生动典型的实例，每章后还附有练习题，使读者在学习和使用 CorelDRAW X3 创作时更加得心应手，做到学以致用。

本书图文并茂，内容翔实，练习丰富，既可作为各大中专院校及社会培训班的教材使用，同时也非常适合电脑爱好者自学参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 CorelDRAW X3 基础与案例教程 / 张军安编. —西安: 西北工业大学出版社, 2008.12
ISBN 978-7-5612-2491-5

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 189094 号

出版发行: 西北工业大学出版社

通信地址: 西安市友谊西路 127 号

邮编: 710072

电 话: (029) 88493844 88491757

网 址: www.nwpup.com

电子邮箱: computer@nwpup.com

印刷者: 陕西兴平报社印刷厂

印 张: 20 彩插 4

字 数: 530 千字

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

版 次: 2008 年 12 月第 1 版

2008 年 12 月第 1 次印刷

定 价: 35.00 元

前言

首先，感谢您在茫茫书海中翻阅此书！

对于任何知识的学习，最终都要达到学以致用为目的，尤其是计算机常用软件的学习效果，更能在日常工作中得以体现。相信大多数读者都常常会有这样的感觉，那就是尽管反复学习某个软件的基础知识，可是在实际操作中仍然不知所措；尽管有了很好的想法和创意，却不能用学过的软件知识得以顺利地实现。存在这种情况的原因就是某些书籍对计算机软件的讲解仅仅停留在表面上，并没有对其进行综合和实践的指导，虽然书中也附有很多精美的实例，但是有的是实用性不强，没有针对行业的需求；有的是步骤不完整，使读者难以独自操作完成；有的是仅仅针对单个实例进行讲解，没有分门别类进行总结分析。综上所述，我们在对本书的设计上力求避免以上诸多问题，努力做到实用、好用、耐用。



本书内容

CorelDRAW 是 Corel 公司出品的图像绘制与编辑软件，是目前使用较普遍的矢量图形绘制及图像处理软件之一，它不但广泛地应用于绘图和美术创作领域，还被常用在专业图形设计、广告创作、书刊排版、名片设计等应用中。本书是一本优秀的平面制作与广告设计教程，书中实例均来自于作者的设计和教学实践，用户可紧密结合工作需要，切实提高 CorelDRAW 绘图能力。

本书共 16 章。其中前 12 章主要介绍 CorelDRAW X3 的基础知识和基本操作，使读者初步掌握 CorelDRAW X3 应用的相关知识。第 13~16 章列举了几个有代表性的行业实例，通过理论联系实际学习，希望读者能够举一反三、学以致用，进一步巩固前面所学的知识。



本书特色

■ 中文版本，易教易学：本书选取市场上最普遍、最易掌握的应用软件的中文版本，突出“易教学、上手快”的特点。

■ **从零开始，结构清晰，内容丰富：**本书以培养计算机技能型人才为目的，采用“基础知识+案例训练”的编写模式，从零开始、循序渐进、由浅入深。内容系统、全面，难点分散，将知识点融入到每个实例中，便于读者学习掌握。

■ **以培养职业技能为核心，以工作实践为主线：**本书从自学与教学的角度出发，将精简的理论与丰富实用的经典行业范例相结合，注重计算机软件实际操作能力的提高，将教学、训练、应用三者有机结合，在此基础上使读者增强其就业竞争力。



读者对象

- 大中专院校师生
- 电脑培训学校师生
- 相关专业人员
- 电脑爱好者

我们的目标是：令初学者茅塞顿开，入门者突飞猛进！其实，学电脑，并不难，一书在手，尽在掌握，快快开始行动吧！

编者

本书特色

目 录

第7章 走进 CorelDRAW X3

1.1 CorelDRAW X3 的启动	2	1.4 软件的相关概念	7
1.2 工作界面的介绍	2	1.4.1 矢量图与位图的区分	8
1.2.1 标题栏与状态栏的作用	3	1.4.2 图片文件常用的存储格式	8
1.2.2 菜单栏与工具栏的使用	3	1.4.3 CorelDRAW 中的色彩模式	9
1.2.3 工具箱与属性栏的使用	4	1.4.4 光源色与印刷色	10
1.2.4 使用调色板与泊坞窗	5	1.4.5 位图的分辨率	10
1.2.5 工作区与绘图区的区别	5	1.5 CorelDRAW X3 的退出	10
1.2.6 应用辅助功能	6	1.6 操作实例——绘制葫芦	10
1.2.7 页面指示区	6	本章小结	12
1.3 CorelDRAW X3 的新增功能	6	操作练习	12

第2章 CorelDRAW X3 入门

2.1 文件基础操作	14	2.2.4 设置页面大小	19
2.1.1 新建文件	14	2.2.5 设置页面背景	20
2.1.2 打开已有文件的方法	14	2.3 CorelDRAW 的显示模式	20
2.1.3 文件的保存	15	2.3.1 不同显示模式的特点	21
2.1.4 查看文件信息	16	2.3.2 预览显示	21
2.1.5 导入与导出文件	16	2.3.3 缩放与手形	22
2.1.6 关闭文件	17	2.3.4 窗口操作	23
2.2 页面的基本设置	17	2.4 设置辅助参数	24
2.2.1 插入与删除页面	18	2.4.1 设置标尺	24
2.2.2 为页面重命名	18	2.4.2 设置网格	25
2.2.3 转换页面与切换页面方向	19	2.4.3 设置辅助线	26

2.4.4 使用对齐功能	27	2.6 操作实例——绘制杯子	30
2.5 使用泊坞窗	27	本章小结	31
2.5.1 对象管理器	27	操作练习	31
2.5.2 对象数据管理器	29		

第3章 绘制线条

3.1 用手绘工具绘制线条	34	3.3.4 用书法样式绘制	41
3.1.1 用手绘工具绘制曲线	34	3.3.5 用压力样式绘制	42
3.1.2 用手绘工具绘制直线	34	3.4 用其他工具绘制线条	42
3.1.3 用手绘工具绘制折线	35	3.4.1 用钢笔工具绘制线条	42
3.1.4 手绘工具属性设置	35	3.4.2 折线工具绘制	43
3.2 用贝塞尔工具绘制线条	36	3.4.3 用3点曲线工具绘制	44
3.2.1 用贝塞尔工具绘制 直线与折线	36	3.4.4 用交互式连线工具绘制	44
3.2.2 用贝塞尔工具绘制曲线	36	3.4.5 使用度量工具	45
3.3 用艺术笔工具绘制线条	38	3.4.6 使用智能绘图工具	46
3.3.1 用预设样式绘制	38	3.5 操作实例——制作爱心	46
3.3.2 用笔刷样式绘制	38	本章小结	47
3.3.3 用喷涂样式绘制	39	操作练习	48

第4章 绘制形体

4.1 矩形工具	50	4.3.3 复杂星形工具	55
4.1.1 绘制矩形	50	4.3.4 图纸工具	56
4.1.2 绘制正方形	51	4.3.5 螺纹工具	57
4.2 椭圆形工具	51	4.4 预设形状	58
4.2.1 椭圆的绘制	51	4.4.1 基本形状的绘制	58
4.2.2 圆的绘制	52	4.4.2 箭头形状的绘制	58
4.2.3 饼形与弧形的绘制	53	4.4.3 流程图形状的绘制	59
4.3 多边形工具组	54	4.4.4 标题形状的绘制	59
4.3.1 多边形工具	54	4.4.5 标注形状的绘制	59
4.3.2 星形的工具	55	4.5 操作实例——绘制流程图	60



811 本章小结 61

100 操作练习 61

第5章 编辑线条与图形

5.1 形状工具组 64

5.1.1 形状工具 64

5.1.2 涂抹笔刷 68

5.1.3 粗糙笔刷 68

5.1.4 自由变换工具 69

5.2 裁剪工具组 70

5.2.1 裁剪工具 71

5.2.2 刻刀工具 71

5.2.3 橡皮擦工具 73

5.2.4 虚拟段删除 74

5.3 操作实例——绘制月亮娃娃 74

本章小结 77

操作练习 77

第6章 对象的轮廓线与填充

6.1 轮廓工具 80

6.2 填充工具 85

6.2.1 对象的单色填充 85

6.2.2 对象的渐变填充 87

6.2.3 对象的图样填充 91

6.2.4 对象的底纹填充 94

6.2.5 PostScript 纹理填充 95

6.2.6 智能填充工具 95

6.3 交互式填充工具 95

6.3.1 交互式填充工具 95

6.3.2 交互式网状填充工具 96

6.4 对象的其他填充方式 98

6.4.1 用吸管工具吸取颜色 98

6.4.2 用油漆桶工具填充 98

6.5 设置调色板 99

6.5.1 调色板的选择 99

6.5.2 调色板浏览器的使用 99

6.6 操作实例——一箭穿心 101

本章小结 103

操作练习 103

第7章 对象的操作技法

7.1 选取对象的方法 106

7.1.1 使用挑选工具 106

7.1.2 使用菜单中的命令 107

7.1.3 创建对象时选取 107

7.1.4 取消选择 107

7.1.5 新建图形的选取 107

7.2 复制与删除对象 107

7.2.1 复制、剪切与粘贴对象 107

7.2.2 再制对象 108

7.2.3 复制对象属性 108

7.2.4 删除对象 109

7.3 对象的变换操作 109



7.3.1 移动对象的位置	109	7.6.3 对象的结合	118
7.3.2 对象的旋转	110	7.6.4 对象的拆分	119
7.3.3 缩放和镜像对象	111	7.7 锁定与转换对象	119
7.3.4 调整对象的尺寸	112	7.7.1 对象的锁定	119
7.3.5 倾斜对象	112	7.7.2 解除对象的锁定	120
7.4 对象的对齐与分布	113	7.7.3 对象的转换	120
7.4.1 对齐对象	113	7.8 查找与替换功能	120
7.4.2 分布对象	113	7.8.1 对象的查找	120
7.5 调整对象的顺序	114	7.8.2 对象的替换	122
7.6 群组与结合对象	117	7.9 操作实例——绘制日记本	123
7.6.1 群组对象	117	本章小结	125
7.6.2 取消群组	117	操作练习	125

第8章 对象的修整与交互式特效

8.1 对象的修整	128	8.2.3 交互式变形效果	134
8.1.1 焊接对象	128	8.2.4 交互式阴影效果	136
8.1.2 修剪对象	128	8.2.5 交互式封套效果	138
8.1.3 相交对象	129	8.2.6 交互式立体化效果	141
8.1.4 对象的简化	129	8.2.7 交互式透明效果	142
8.1.5 对象的前减后	129	8.3 操作实例——制作	
8.1.6 对象的后减前	130	立体化文字	143
8.2 应用交互式特效	130	本章小结	145
8.2.1 交互式调和效果	130	操作练习	145
8.2.2 交互式轮廓图效果	133		

第9章 文本的输入与编辑

9.1 输入文本	148	9.2 文本格式设置	150
9.1.1 美术字文本	148	9.2.1 选择文本	150
9.1.2 段落文本	149	9.2.2 设置文本字体与字号	151
9.1.3 文本的转换	150	9.2.3 段落文本的编辑	151



9.2.4 设置文本上标与下标	156	9.3.5 矫正文本	159
9.2.5 设置文本的排列方向	156	9.3.6 段落文本环绕图形	160
9.2.6 插入字符	157	9.3.7 将美术字文本和段落文本转换为曲线	160
9.3 文本的特殊编辑	157	9.3.8 更改大小写	161
9.3.1 文本适配路径	157	9.4 操作实例——制作报刊页	161
9.3.2 文本适合封闭路径	158	本章小结	163
9.3.3 分离文本与文本框架	159	操作练习	164
9.3.4 使文本对齐基准	159		

第10章 应用特殊效果

10.1 图框精确剪裁效果	166	10.3 添加透视点	173
10.1.1 图框精确剪裁的方法	166	10.3.1 单点透视	173
10.1.2 提取与编辑内容	166	10.3.2 双点透视	174
10.2 透镜效果	167	10.4 操作实例——制作艺术字	174
10.2.1 应用透镜	167	10.5 操作实例——制作胶片	175
10.2.2 透镜类型	168	本章小结	177
10.2.3 编辑透镜	172	操作练习	177

第11章 位图处理

11.1 位图与矢量图的概述	180	11.4.1 三维效果	191
11.2 位图的编辑	180	11.4.2 艺术笔触	193
11.2.1 位图的导入	180	11.4.3 模糊效果	195
11.2.2 裁剪位图	181	11.4.4 颜色变换	197
11.2.3 将位图链接到绘图	181	11.4.5 轮廓图	198
11.2.4 重新取样	182	11.4.6 创造性	199
11.3 位图颜色与色彩模式	182	11.4.7 扭曲	203
11.3.1 调整位图颜色	182	11.4.8 杂点	204
11.3.2 变换位图颜色	188	11.4.9 鲜明化	205
11.3.3 转换位图模式	189	11.5 制作卷页效果	205
11.3.4 扩充位图	190	本章小结	207
11.3.5 位图颜色遮罩	190	操作练习	208
11.4 位图的滤镜效果	191		

第12章 打印输出

12.1 打印设置	210	12.3.3 打印大幅作品	213
12.1.1 打印机属性的设置	210	12.3.4 指定打印内容	214
12.1.2 纸张设置选项	210	12.3.5 分色打印	215
12.2 打印预览	210	12.3.6 设置印刷标记	215
12.2.1 预览打印作品	211	12.3.7 拼版	216
12.2.2 调整大小和定位	211	12.4 商业印刷	216
12.2.3 自定义打印预览	212	12.4.1 准备印刷作品	216
12.3 打印输出	212	12.4.2 打印到文件	217
12.3.1 打印操作	212	本章小结	218
12.3.2 打印多个副本	213	操作练习	218

第13章 商品包装设计

案例1 药品包装	220	设计要点	226
设计背景	220	操作步骤	226
设计内容	220	案例3 牛奶包装盒	232
设计要点	220	设计背景	232
操作步骤	220	设计内容	232
案例2 CD包装	225	设计要点	233
设计背景	225	操作步骤	233
设计内容	226		

第14章 企业VI设计

案例1 名片设计	238	设计要点	238
设计背景	238	操作步骤	238
设计内容	238	案例2 企业户外伞设计	245



设计背景	245
设计内容	246
设计要点	246
操作步骤	246
案例 3 企业手提袋设计	253

设计背景	253
设计内容	253
设计要点	254
操作步骤	254

第15章 宣传广告设计

案例 1 掌上电脑宣传广告	260
设计背景	260
设计内容	260
设计要点	260
操作步骤	260
案例 2 房地产宣传广告	268
设计背景	268
设计内容	269

设计要点	269
操作步骤	269
案例 3 汽车宣传广告	278
设计背景	278
设计内容	278
设计要点	278
操作步骤	278

第16章 POP广告

案例 1 展架 POP——时尚购物城 .	286
设计背景	286
设计内容	286
设计要点	286
操作步骤	287
案例 2 悬挂式 POP——劲爽啤酒 .	295
设计背景	295
设计内容	295

设计要点	295
操作步骤	296
案例 3 悬挂式 POP——手机广告 .	300
设计背景	300
设计内容	300
设计要点	300
操作步骤	301



第

1

章

走进 CorelDRAW X3








学习导航

CorelDRAW X3 是一款矢量图形设计软件,使用 CorelDRAW X3 可以轻松地进行封面设计、广告设计、矢量图绘制以及商标设计等,同时还可对位图创建三维效果、艺术效果以及模糊效果等。本章主要介绍 CorelDRAW X3 的启动与退出、工作界面、相关概念及其发展与组成等一些基本知识。



学习要点

-  CorelDRAW X3 的启动
-  工作界面的介绍
-  CorelDRAW X3 的新增功能
-  软件的相关概念
-  CorelDRAW X3 的退出



1.1 CorelDRAW X3 的启动

在 CorelDRAW X3 中,如果要进行各种图形的绘制与编辑,应先启动其应用程序。CorelDRAW X3 的安装与其他应用软件的安装大体相同,这里就不再介绍了。安装完成后,就可以启动 CorelDRAW X3 应用软件。其启动方法主要有两种:

- (1)如果在桌面上创建了 CorelDRAW X3 软件的快捷方式,可以双击桌面上的图标进行启动。
- (2)选择 **开始** → **所有程序(P)** → **CorelDRAW Graphics Suite X3** → **CorelDRAW X3** 命令也可启动。

启动 CorelDRAW X3 后,弹出 **CorelDRAW X3** 界面,在此界面中提供了 6 个图标,单击任意一个图标,都可以快速进入 CorelDRAW X3 的操作界面进行工作。单击该界面中相应的图标可快速地进行新建或打开文件等操作。如图 1.1.1 所示是启动 CorelDRAW X3 的过程。

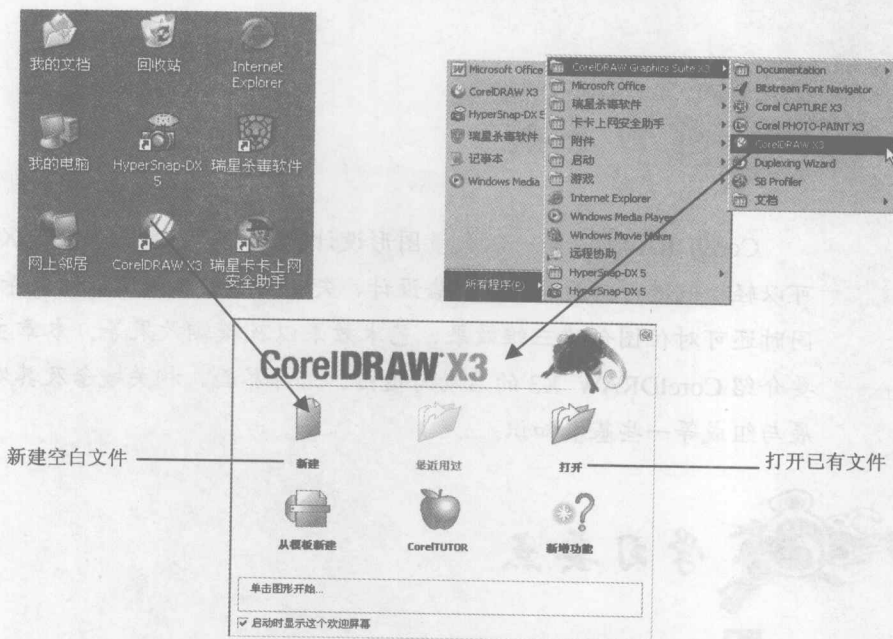


图 1.1.1 启动 CorelDRAW X3 的过程



注 如果取消选中 **CorelDRAW X3** 窗口左下角的 启动时显示这个欢迎屏幕复选框,则再次进入 CorelDRAW X3 软件时将不会弹出此窗口;否则,下一次进入 CorelDRAW X3 软件时还会出现此窗口。

1.2 工作界面的介绍

启动 CorelDRAW X3 后,将鼠标移至 **CorelDRAW X3** 界面中的新建图标上单击,即可进入 CorelDRAW X3 的工作界面,并自动新建一个空白的绘图页面,如图 1.2.1 所示。从图中可以看出,CorelDRAW X3 的工作界面与其他应用软件相似,都由标题栏、菜单栏、工具箱、工作区、属性栏、工具栏、绘图页面、调色板、辅助线以及状态栏等部分组成。



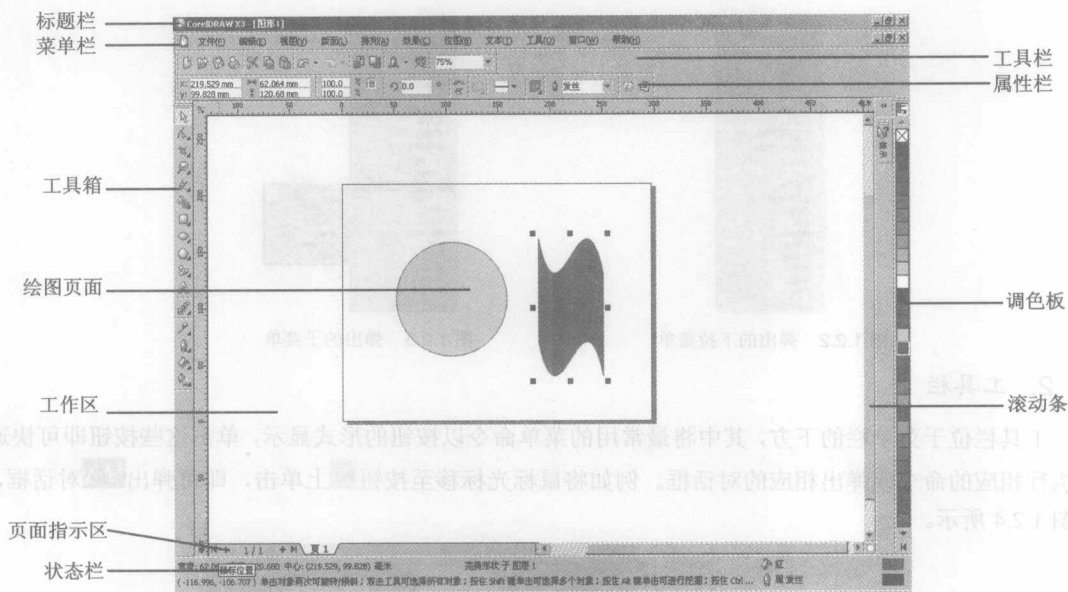



图 1.2.1 CorelDRAW X3 的工作界面

1.2.1 标题栏与状态栏的作用

标题栏位于 CorelDRAW X3 程序窗口的顶部，其左侧显示软件名称及当前文件名，右侧是关闭窗口、放大窗口以及缩小窗口等几个按钮。将鼠标移至标题栏左侧的图标  上单击，可弹出一个快捷菜单，通过从中选择相应的命令可对 CorelDRAW 程序窗口进行移动、最小化、最大化等操作。


状态栏位于窗口的最底部，用来显示工作区中所选对象的各项资料（包括色彩、大小、工具种类与位置等）。

1.2.2 菜单栏与工具栏的使用



菜单栏与工具栏都位于标题栏的下方，它们的状态不会因所选择对象的不同而改变。

1. 菜单栏

菜单栏由一系列的菜单命令组成，用于完成文件保存、对象编辑以及对象查看等操作。在每个菜单下又有若干个子菜单，每一个菜单项都代表了一系列的命令，可直接执行这些命令或打开相应的对话框。使用菜单栏的具体操作如下：

(1) 将光标移至菜单栏上单击，此时即可弹出下拉菜单，如在  菜单上单击可弹出位图下拉菜单，如图 1.2.2 所示。

(2) 将光标移至下拉菜单中需要执行的命令上，单击鼠标可执行该命令。

(3) 如果菜单命令后有  符号，表示选择该菜单命令后将弹出一个对话框，在其中用户可以进行参数设置；如果菜单命令后有  符号，则表示移动光标至该菜单命令后将弹出其子菜单，如图 1.2.3 所示。

(4) 如果弹出下拉菜单后不需要执行菜单命令操作，可在工作界面的空白处（工作区或绘图区）单击，即可关闭弹出的下拉菜单。




图 1.2.2 弹出的下拉菜单



图 1.2.3 弹出的子菜单

2. 工具栏

工具栏位于菜单栏的下方，其中将最常用的菜单命令以按钮的形式显示，单击这些按钮即可快速地执行相应的命令或弹出相应的对话框。例如将鼠标光标移至按钮上单击，即可弹出导入对话框，如图 1.2.4 所示。

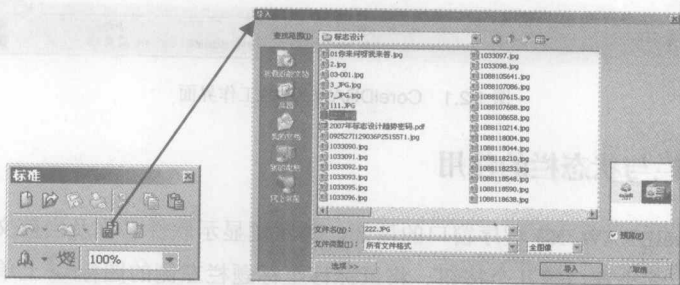



图 1.2.4 通过工具栏打开“导入”对话框

1.2.3 工具箱与属性栏的使用

默认设置下工具箱位于 CorelDRAW 工作界面的左侧，也可以将其设置作为浮动的形式，其中的工具主要用来绘制与编辑图形对象。若要绘制一个椭圆对象，可将光标移至工具箱中的按钮上单击，然后在绘图区中拖动光标即可绘制一个椭圆对象，如图 1.2.5 所示。

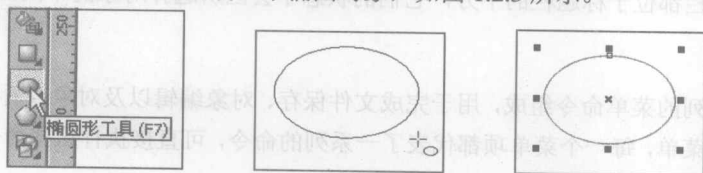


图 1.2.5 使用工具箱中的椭圆工具绘制椭圆

绘制好椭圆对象后，在属性栏中将会显示出椭圆对象的属性，如椭圆的坐标位置、对象大小以及缩小等属性，如图 1.2.6 所示。

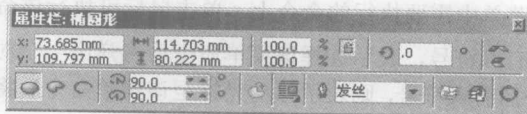



图 1.2.6 椭圆形工具属性栏

在工具箱中，有些按钮右下角有三角符号，表示这是一个工具组，在该按钮上按住鼠标左键不放，可打开与该工具相关的工具组。例如将鼠标移至按钮上单击右下角的三角符号，即可打开其工具




组,如图 1.2.7 所示。移动鼠标至所需的工具按钮上,如按钮,单击鼠标可切换至相应的工具状态下,如图 1.2.8 所示。



图 1.2.7 直接打开工具组

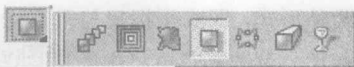



图 1.2.8 切换工具

1.2.4 使用调色板与泊坞窗

默认设置下调色板位于工作界面的右侧,由许多色块组成,通过选择调色板中的颜色可快速地为指定的对象填充颜色或轮廓色。下面通过一个小实例来讲解调色板的使用方法。

(1) 单击工具箱中的“椭圆形工具”按钮,在绘图区中按住鼠标左键拖动至适当位置后,松开鼠标,即可绘制出一个椭圆形对象,如图 1.2.9 所示。

(2) 将鼠标光标移至调色板中的红色色块上单击,即可将椭圆形填充为红色,如图 1.2.10 所示。

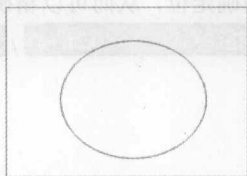


图 1.2.9 绘制椭圆形

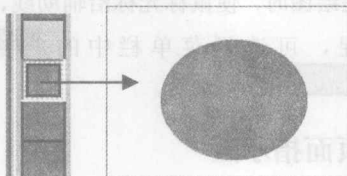






图 1.2.10 为椭圆形填充颜色

CorelDRAW X3 中的泊坞窗是一个总称,类似于 Photoshop 中的浮动面板,常用的泊坞窗有对象属性泊坞窗、视图管理泊坞窗、变形泊坞窗以及透镜泊坞窗等。

默认设置下泊坞窗都是关闭的,通常在需要使用时才打开,例如要打开“造型”泊坞窗,可选择菜单栏中的“窗口(W) → 泊坞窗(D) → 造型(P)”命令,如图 1.2.11 所示。

在泊坞窗右上角单击“向上滚动泊坞窗”按钮,可最小化泊坞窗,此时按钮变为“向下滚动泊坞窗”按钮,单击此按钮可展开泊坞窗。单击泊坞窗右上角的按钮,可关闭泊坞窗。

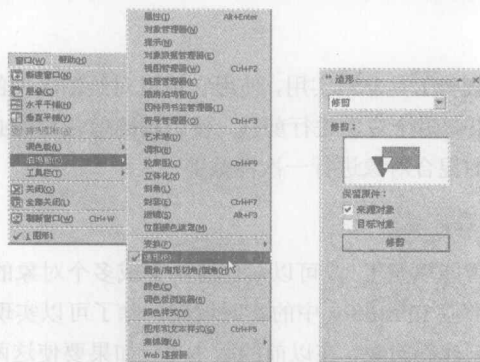


图 1.2.11 打开造型泊坞窗的过程

1.2.5 工作区与绘图区的区别

在绘制对象的过程中,用户可以发现在工作区与绘图区中都可以绘制图形,但实际上,绘图区就是指设置的页面区域,即可以被打印出来的区域,而工作区只能作为一个临时绘制对象的地方,对象不能被打印出来。