

1种先进的学习方法，100个精美的学习案例

逆向式

中文版

CorelDRAW X3

实战学习 100 例

思维数码 编著



兵器工业出版社



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

1种先进的学习方法, 100个精美的学习案例

逆向式

中文版

CorelDRAW X3

实战学习 100 例

思维数码 编著



兵器工业出版社



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

内容简介

本书是一本以讲解 CorelDRAW 经典案例为主的典型案例型图书。与其他案例型图书不同的是,本书采用了逆向解析的讲解方法,使读者能够通过对各个案例进行的思路解析,掌握分析处理复杂案例的方法,具有自己制作 CorelDRAW 经典案例的能力。

本书共 8 章,内容包括:初识 CorelDRAW X3、基本概念、概念延伸、应用特殊效果、文本处理、色彩调整、滤镜的应用、综合案例等方面共 100 个精美案例的制作,这些案例所使用的技术与展现的创作手法,不仅对于每一个希望使用 CorelDRAW 创作出优秀作品的读者具有参考意义,对于使用其他软件进行艺术创作的读者也具有极大的帮助。

本书理论与实践相结合,从软件基础入手,利用实例讲解如何应用 CorelDRAW X3 进行设计与创作,本书不仅适合于 CorelDRAW 初、中级读者学习,也适合于具有一定实践经验的读者阅读,还可以作为相关专业院校美术专业的辅助阅读书籍。

本书配套光盘内容为书中实例的部分素材文件及效果图。

图书在版编目(CIP)数据

逆向式中文版 CorelDRAW X3 实战学习 100 例/思维数
码编著. —北京:兵器工业出版社;北京希望电子出版社,
2007.7

ISBN 978-7-80172-866-1

I. 逆... II. 思... III. 图形软件, CorelDRAW X3
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 065708 号

出版发行:兵器工业出版社 北京希望电子出版社

封面设计:梁运丽

邮编社址:100089 北京市海淀区车道沟 10 号

责任编辑:宋丽华 武天宇 邓 伟

100085 北京市海淀区上地信息产业基地 3 街 9 号
金隅嘉华大厦 C 座 611

责任校对:周 玉

开 本:787×1092 1/16

电 话:(010) 82702660(发行) (010) 82702675(邮购)

印 张:33.25 (全彩印刷)

经 销:各地新华书店 软件连锁店

印 数:1-5000

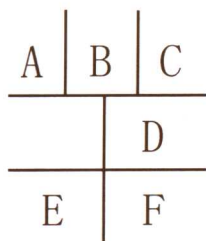
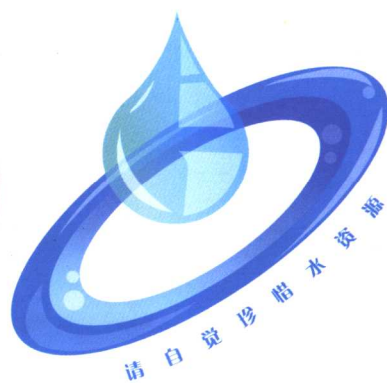
印 刷:北京广益印刷有限公司

字 数:756 千字

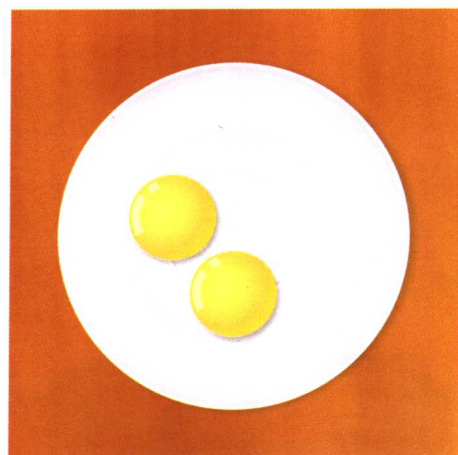
版 次:2007 年 7 月第 1 版第 1 次印刷

定 价:78.00 元(配 1 张光盘)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)



- A. 2.10 世纪嘉城
- B. 2.11 Logo—CITY LIFE
- C. 3.13 透明水滴
- D. 3.14 静物模拟
- E. 3.15 酷形QQ
- F. 6.8 VI封面设计



(说明：为降低成本，本部分示例欣赏没有按插图顺序号排列，敬请原谅！)



A. 3.11 HELLO!MAN

B. 3.12 视觉招贴“眸”

C. 3.9 绚丽人生

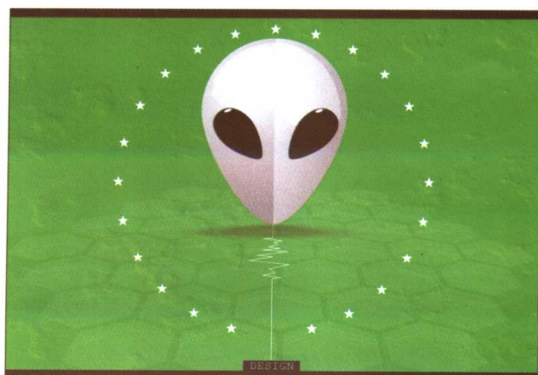
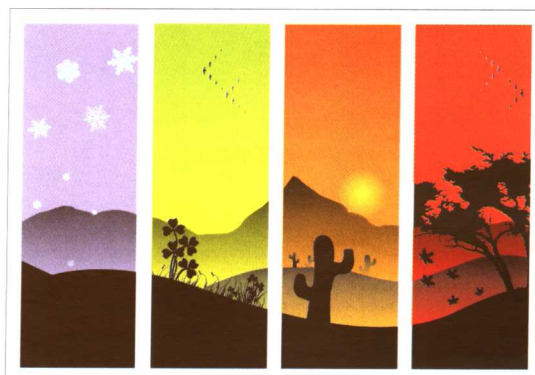
D. 3.1 水晶按钮

E. 3.8 四季

F. 4.5 酷标设计

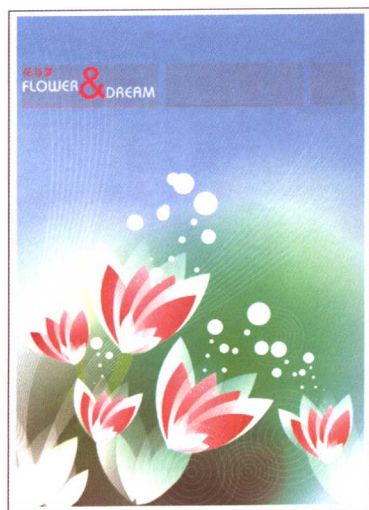
G. 4.10 Mac 质感卡通头像设计

A	B
C	
D	E
F	G



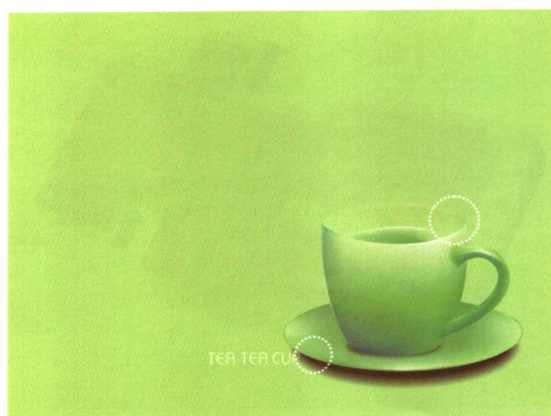


本书精彩效果赏析

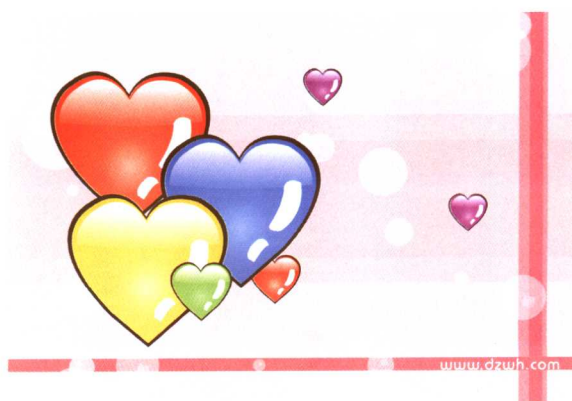


A	B	C
		D
E		F

- A. 4.12 梦幻花朵视觉主题设计
- B. 4.18 文化招贴
- C. 4.19 四方传媒标志
- D. 4.11 绘制写实清新茶杯
- E. 4.20 透明质感足印
- F. 4.21 五彩爱心包装纸效果设计



足迹FOOTPRINT





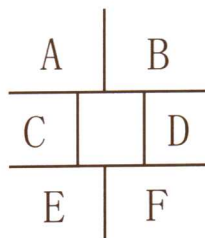
A	B
C	D
E	F

- A. 5.6 复杂图章设计
- B. 5.1 “石路情缘”文字编排设计
- C. 4.8 SHIN 立体标志设计
- D. 5.8 墙体涂鸦效果制作
- E. 6.1 温馨家园房产形象招贴
- F. 6.4 “消逝”主题设计

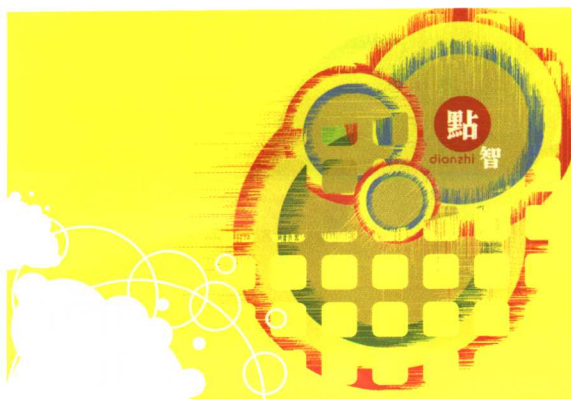
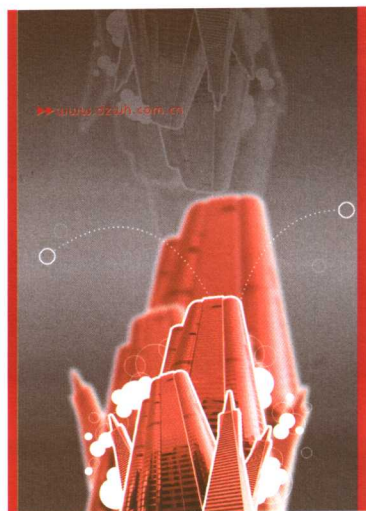


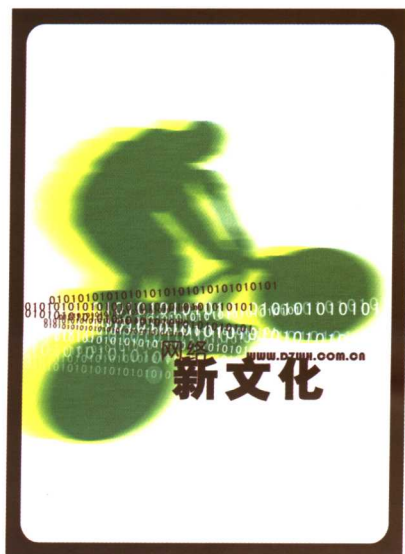
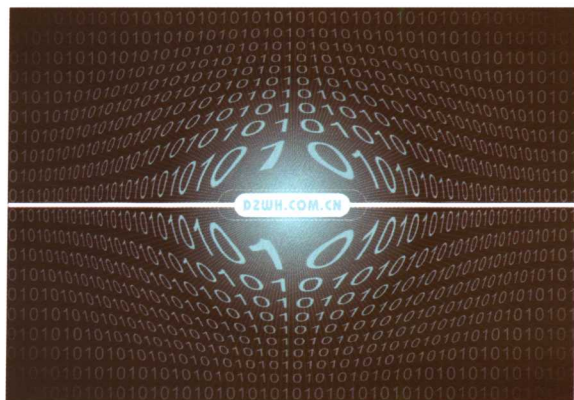
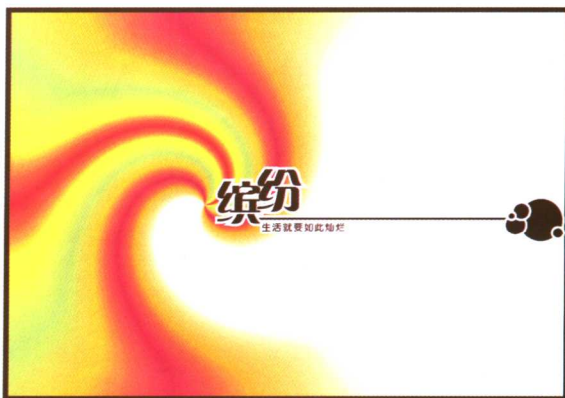
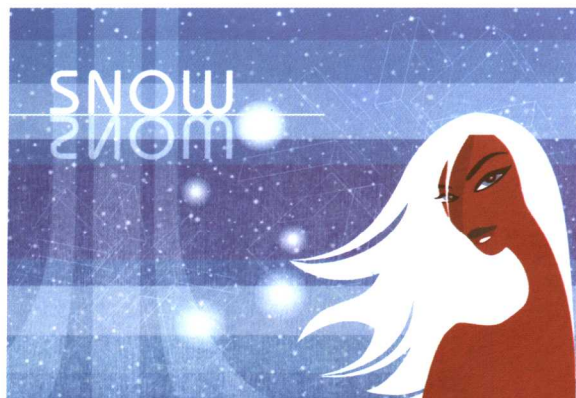


本书精彩效果赏析



- A. 6.7 “节庆”主题视觉海报设计
- B. 6.2 路牌视觉创意设计
- C. 6.3 位图颜色设计
- D. 6.6 超酷公司形象招贴
- E. 7.3 “绚烂彩色”主题视觉设计
- F. 7.5 秋季主题企业形象招贴





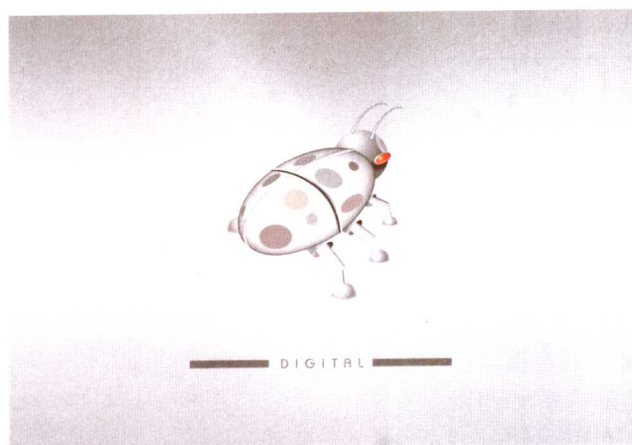
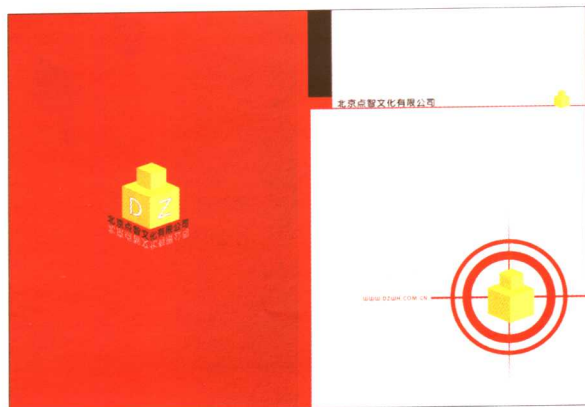
A	B
C	D
E	F

- A. 7.6 冬季主题视觉设计
- B. 7.8 缤纷漩涡
- C. 7.10 网络公司宣传招贴
- D. 7.13 彩虹卫视广告
- E. 7.11 动感酷影
- F. 7.7 现代派企业装饰壁画





本书精彩效果赏析



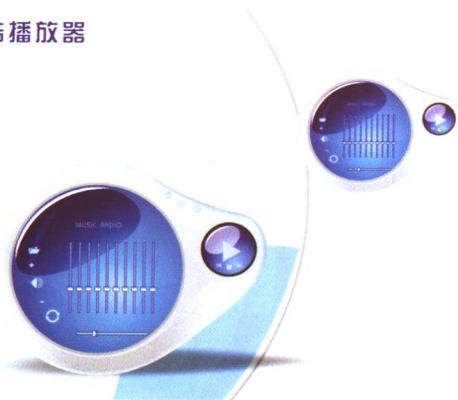
A	B
C	
D	E

- A. 8.3 企业画册设计
- B. 8.4 打火机广告创意制作
- C. 8.5 绘制金属质感瓢虫
- D. 8.6 绘制简单室内效果图
- E. 8.8 绘制室内装饰效果





超酷播放器

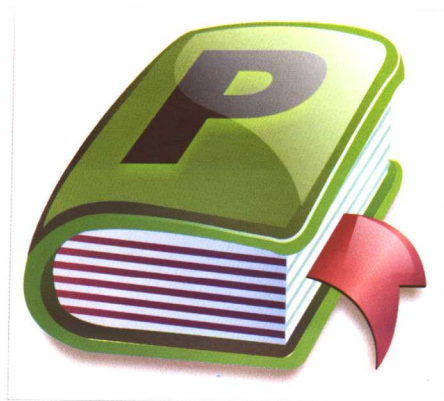
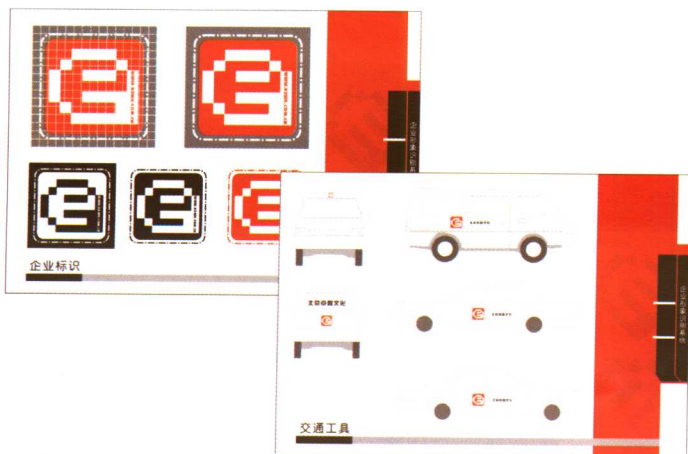


Flower 女人的味道



A	B
C	D
E	F

- A. 8.9 超酷播放器 UI 制作
- B. 8.11 麦片包装设计
- C. 8.10 香水广告设计
- D. 8.7 泰安宣传海报
- E. 8.14 完成 VI 系统制作
- F. 8.15 卡通图标制作





在国内第一次隆重提出逆向学习概念的是钟道隆教授，他以自身的经历为蓝本，将自己的学习方法总结成已被广为接受的“逆向式英语学习法”。在他所提出的学习方法中，“逆向”有以下几方面的含义：逆速成、逆凭空的强化和提高、逆为应试而学。这种学习方法帮助许多人从僵化的学习方法中脱离出来，最终学有所成。

可以看出，逆向学习并不是对传统学习或教学方法的颠覆，或者成为许多人眼中的离经叛道，而是对速成式学习、应试型学习的否定。

本书是国内第一次针对一种软件的学习提出的逆向式学习，是作者在教学多年后，提出的一种新型的软件学习方法；这种学习方法所提到的“逆向”与钟教授的“逆向”在含义上并不尽相同，但有相同的意义。

本书的逆向学习方法与流行的标准教程型学习方法、先理论后实践型的学习方法最大的区别就在于，采取了一种非标准的、先实践后理论型的学习方法。下面就从这两个方面来讲解逆向式学习。

逆 标 准

长期以来，计算机图书市场中存在着大量标准教程。从数量上来看，“标准”两字已经成为一个形容词，而不是这两个字本身所代表的权威性与严肃性，从这个层面上讲本书是非标准的。实际上，“标准”是一个动态的概念，而不是一成不变的，每一个时期人们的学习、认知水平与程度都不同，几年前的“标准”自然不能够与现在的“标准”相比较。与过去的标准相比，本书当然不“标准”，但这种非标准却构架于在内容的安排方面以实用、好用、够用为原则的基础上，相信这种非标准能够适应最大多数读者的需要。

先 实 践 后 理 论

先理论后实践的学习方法是多少年来各个领域无数人印证过的学习真理。时至今日，在计算机软件学习领域里绝大多数人仍然在依照此学习方法进行学习，但目前的现实情况是，包括 Photoshop、CorelDRAW、3ds max 在内的许多计算机软件都推出了中文版本，大大降低了学习的难度；此外，许多软件在功能设置方面越来越人性化，这种情况的出现导致许多学习者改变了原来的学习习惯。

许多初学者开始采取先用软件做东西，在操作的过程中遇到了不明白的地方，再返回来查看帮助文件或相关书籍的学习方法。

这种先实践后理论的学习方法，大大提高了学习的效率与成果，因为每一个问题都是学习者自己遇到的，因此在解决问题后，印象也格外深刻。

这种学习方法正是本书逆向式的核心所在，所有章节、示例、讲解也完全围绕此学习方法。几乎全书完全以案例构成，在学习时读者需要先按案例步骤进行操作，无



论在得到或没有得到最终效果后，都可以查看案例后面的“理论指导”部分，从而解决遇到的疑问。

本书其他特色

除了提出全新的逆向式学习方法外，本书还有以下特点。

易学：本书以全实例操作方式进行讲解，每一个知识点都通过制作一个并不复杂的案例进行展示，在将理论与实践结合起来的同时，降低了学习的难度。

实用：本书的绝大部分案例都在考虑到技术性的同时考虑到了实用性，从而使各位读者在学习本书后，不仅能够掌握相关技术，更能够通过这些案例掌握应对实际工作的经验与技巧。

透彻：全书加入大量的操作分析及提示内容，使读者可以达到真正透彻领悟示例精髓意义的目的，而不是再盲目地随书操作。

大量：本书共计100个示例，每一个示例都有详细的操作步骤及示例图，使读者能够看得懂、做得通、学得会。

精美：本书所有示例都经过精心设计，示例图也经过精心选择，真正保证了图书的可欣赏性。

笔者不敢承诺在学习本书后，各位读者都能够成为一个 CorelDRAW 高手，但如果能够花一定的时间与精力，按部就班地完成整本书的学习任务，笔者相信各位读者至少能够从一个门外汉变成具有一定技术水平的中级操作者。

声 明

需要指出的是，CorelDRAW 是一个较强调创意与设计的软件，因此在学习本书后，如果各位读者希望进入平面设计行业，学习将仅仅是一个开始而不是结束。

本书附带一张光盘，其中包括了本书部分讲解过程中用到素材图片及案例最终效果文件，读者可在配套光盘的相应章节目录下调用这些素材，跟着书中的讲解进行操作，从而达到事半功倍的作用。光盘中的文件仅供练习使用，不可用做其他商业用途。

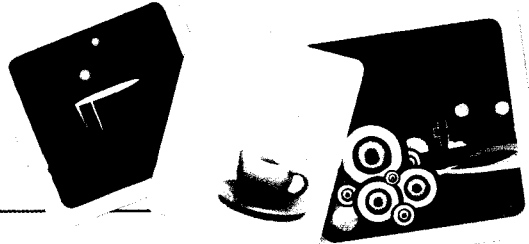
本书的主要撰写者包括以下人员：潘瑞旺、史绪亮、田莉、潘瑞红、马志坚、唐文杰、唐红连、尹承红、郑桂荣、张桂莲、刘爱华、刘孟辉、徐正坤、任根盈、刘志珍、张养丽、张艳群、张绍山、张国华、于广浩、杨志永、扬琰、吴腾飞、李静、肖辉、雷波、郭朝强、左福、夏曦、范玉婵、刘志伟、李国斌、朱迎阳、李海娥、王松坡、李美、李倪、潘陈锡、邓冰峰、范玉祥、雷剑、孟祥印、孙雅丽。另外，虽然本书为多位作者的倾心之作，但由于水平有限，不敢确保书中所述技巧与经验皆属最佳，因此如对本书有任何建议与意见，请将电子邮件发至我们的交流信箱 Lb26@263.net。

编者

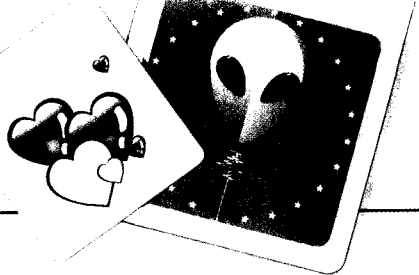
第1章 初识 CorelDRAW X3	1
1.1 CorelDRAW X3 的工作界面	2
1.1.1 菜单栏	2
1.1.2 标准工具栏	3
1.1.3 属性栏	3
1.1.4 工具箱	3
1.1.5 文档导航器	4
1.1.6 状态栏	4
1.1.7 绘图纸	4
1.1.8 工作台	5
1.1.9 泊坞窗	5
1.1.10 调色板	5
1.2 页面设置	6
1.2.1 设置页面尺寸及方向	6
1.2.2 使用标签设置绘图页面	6
1.2.3 页面背景	7
1.3 图层	8
1.3.1 主页面	8
1.3.2 隐藏和显示图层	9
1.3.3 创建图层	9
1.3.4 主对象图层	9
1.3.5 删除图层	9
1.3.6 锁定和解锁图层	9
1.4 颜色模式	9
1.4.1 黑白颜色模式	9
1.4.2 灰度颜色模式	10
1.4.3 双色调模式	10
1.4.4 调色板颜色模式	10
1.4.5 RGB 颜色模式	10
1.4.6 Lab 颜色模式	10
1.4.7 CMYK 颜色模式	10
第2章 基本概念	11
2.1 企业 Logo	12
2.1.1 使用矩形工具绘制形状	12
2.1.2 通过调整控制柄变换对象	15
2.2 简笔笑脸	16
2.2.1 使用椭圆形工具绘制形状	16
2.2.2 理论指导：矩形工具组、椭圆形工具组的使用方法	21



2.3	视觉网格	23
2.3.1	用图纸工具制作网格	23
2.3.2	理论指导：学习图纸工具的使用	25
2.4	线之魅力	26
2.4.1	用手绘工具绘制曲线	26
2.4.2	理论指导：手绘工具的一些技巧	28
2.5	度量超现实图形	29
2.5.1	使用度量工具标注	29
2.5.2	理论指导：度量工具的使用	33
2.6	法国料理	34
2.6.1	用螺纹工具制作曲线	34
2.6.2	理论指导：螺纹工具	38
2.7	点燃灵感，启迪智慧	38
2.7.1	设置轮廓制作效果	38
2.7.2	理论指导：编辑轮廓线	42
2.8	E-Logo	44
2.8.1	使用智能填充工具填充形状	44
2.8.2	理论指导：学习使用智能填充工具	46
2.9	HAPPY NEW YEAR	47
2.9.1	使用再制制作底纹	47
2.9.2	理论指导：泊坞窗的应用——“变换”泊坞窗	51
2.10	世纪嘉城	52
2.10.1	使用焊接命令将形状组成一个整体	52
2.11	Logo-CITY LIFE	56
2.11.1	使用修剪命令运算形状	56
2.11.2	理论指导：造型的重塑——焊接、后减前	60
2.12	靠垫设计	61
2.12.1	使用相交命令运算形状	61
2.12.2	理论指导：造型的重塑——相交	63
2.13	形象标志	64
2.13.1	使用简化命令运算形状	64
2.13.2	理论指导：造型的重塑——简化	67
2.14	古典方块	67
2.14.1	用图样填充制作纹理	67
2.15	梦幻底图	70
2.15.1	用PostScript制作梦幻底图	70
2.15.2	理论指导：图样填充、底纹填充、PostScript填充	73
2.16	牛奶包装立体效果	75
2.16.1	使用贝赛尔工具绘制形状	75



2.16.2	理论指导：贝塞尔工具	80
第3章	概念延伸	83
3.1	水晶按钮	84
3.1.1	调整对象的顺序	84
3.1.2	理论指导：对象的排放顺序	86
3.2	无穷的美丽	87
3.2.1	使用置入命令将图像剪裁	87
3.2.2	理论指导：图框精确剪裁	91
3.3	疯狂骰子	92
3.3.1	掌握复制和移动操作	92
3.3.2	理论指导：复制和移动对象	96
3.4	“点”出世界	96
3.4.1	使用再制方法复制图像	96
3.4.2	理论指导：再制对象	99
3.4.3	理论指导：复制对象属性	100
3.5	制作简洁工作证	101
3.5.1	使用艺术笔工具制作纹理	101
3.5.2	理论指导：艺术笔工具	106
3.6	卡片设计	110
3.6.1	使用多边形工具绘制形状	110
3.6.2	理论指导：绘制多边形和星形	115
3.7	音乐街	117
3.7.1	利用滴管工具与颜料桶工具复制效果	117
3.7.2	理论指导：滴管工具和颜料桶工具	121
3.8	四季	122
3.8.1	使用形状工具调整形状	122
3.8.2	理论指导：形状工具调整节点与控制柄的使用技巧	130
3.9	绚丽人生	131
3.9.1	使用渐变填充制作效果	131
3.9.2	理论指导：学习使用“渐变填充”对话框	134
3.10	DC唇膏招贴	135
3.10.1	使用“自定义渐变填充”填充形状	135
3.10.2	理论指导：自定义渐变填充	140
3.11	HELLO!MAN	140
3.11.1	变换形状制作效果	140
3.11.2	理论指导：旋转对象	145
3.12	视觉招贴“眸”	145
3.12.1	使用粗糙工具制作锯齿边缘	145
3.12.2	理论指导：粗糙笔刷工具	148



3.12.3	理论指导：涂抹笔刷	149
3.13	透明水滴	150
3.14	静物模拟	154
3.15	酷形QQ	157
第4章	应用特殊效果	161
4.1	“丰富与沉稳”主题宣传设计	162
4.1.1	使用交互式调和工具调和对象	162
4.1.2	理论指导：交互式调和工具	164
4.2	“律动”工作室宣传	167
4.2.1	使用交互式调和工具调和路径	167
4.2.2	理论指导：沿路径调和	170
4.2.3	理论指导：拆分调和对象	172
4.3	光盘小标志设计	173
4.3.1	使用交互式调和形状	173
4.3.2	理论指导：复合调和	176
4.4	超威服饰广告设计	177
4.4.1	使用交互式变形工具变换形状	177
4.4.2	理论指导：交互式变形工具	180
4.5	酷标设计	183
4.5.1	使用交互式阴影工具制作阴影	183
4.5.2	理论指导：交互式阴影工具	186
4.6	变形文字设计	189
4.6.1	使用交互式封套工具变形文字	189
4.6.2	理论指导：交互式封套工具	191
4.7	立体文字设计	193
4.7.1	使用交互式立体化工具制作立体效果	193
4.7.2	理论指导：交互式立体化工具基础	197
4.8	SHIN 立体标志设计	199
4.8.1	文字的创造	199
4.9	点智文化立体标志设计	203
4.9.1	使用交互式立体工具制作立体效果	203
4.9.2	理论指导：交互式立体化照明	208
4.10	Mac 质感卡通头像设计	209
4.10.1	使用交互式透明工具制作质感效果	209
4.10.2	理论指导：交互式透明工具	213
4.11	绘制写实清新茶杯	217
4.11.1	使用交互式网状填充工具填充形状	217
4.11.2	理论指导：使用交互式网格填充工具	222
4.12	梦幻花朵视觉主题设计	223