

清华 电脑学堂



光盘内容

- ★ 12个多媒体语音视频讲解
- ★ 全套素材图和效果图



CorelDRAW

X3 中文版

标准教程

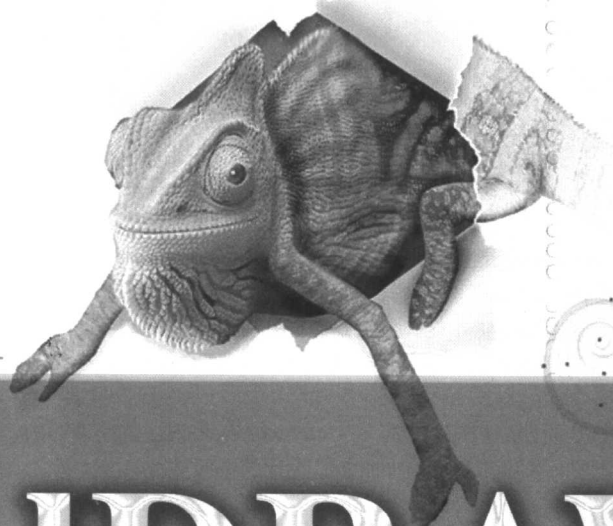
■ 武建华 倪宝童 贺小霞 等编著

- 总结了作者多年设计经验和教学心得
- 全面讲解 CorelDRAW X3 图像编辑的要点和难点
- 众多实例创意独特、效果精美、实用性强
- 理论讲解虚实结合，简明实用
- 操作步骤详略得当、抓图清晰考究
- 配书光盘提供了多媒体语音视频讲解

清华大学出版社



清华 电脑学堂



CorelDRAW

X3 中文版

标准教程

武建华 倪宝童 贺小霞 等编著



清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

CorelDRAW 是目前使用较普遍的矢量图形绘制及图像处理软件之一。本书向读者全面介绍了 CorelDRAW X3 的工作界面、文件、编辑对象的基本操作,图形的绘制和调整、对象轮廓线编辑、颜色填充、文本的编辑功能、交互式填充和图像的特殊效果、位图的编辑方法,以及运用 CorelDRAW 拼版和印前的相关事项。本书最后通过实例介绍了运用 CorelDRAW X3 进行各种设计的相关知识和绘图技巧。

本书是面向高校相关专业和 CorelDRAW 培训课程而编写的,也可以作为了解 CorelDRAW 基础知识,深入学习 CorelDRAW 平面作品设计的中级教程。

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 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X3 中文版标准教程 / 武建华等编著. —北京:清华大学出版社, 2007.7
ISBN 978-7-302-15227-9

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 071268 号

责任编辑:冯志强 刘霞

责任校对:张剑

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn> 邮 编:100084

c-service@tup.tsinghua.edu.cn

社总机:010-62770175 邮购热线:010-62786544

投稿咨询:010-62772015 客户服务:010-62776969

印刷者:北京市世界知识印刷厂

装订者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:21.25 彩 插:2 字 数:503 千字

附光盘 1 张

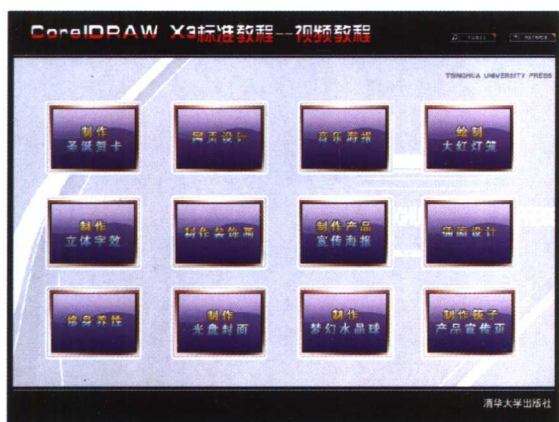
版 次:2007 年 7 月第 1 版 印 次:2007 年 7 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:39.80 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:026391-01

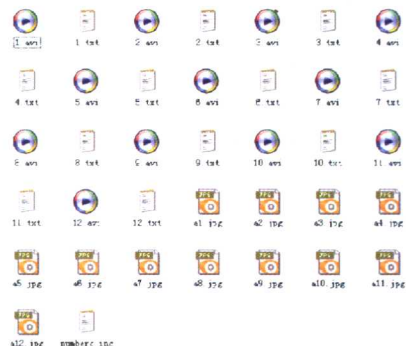
视频教程



各章文件

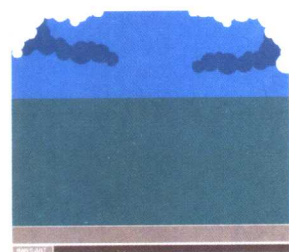
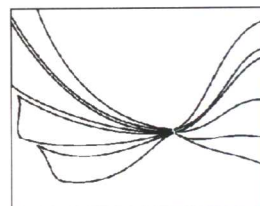
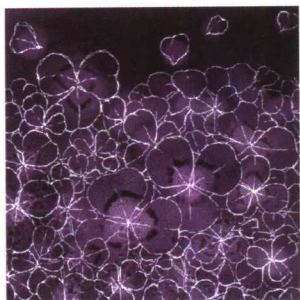


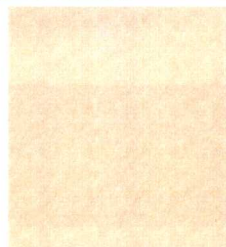
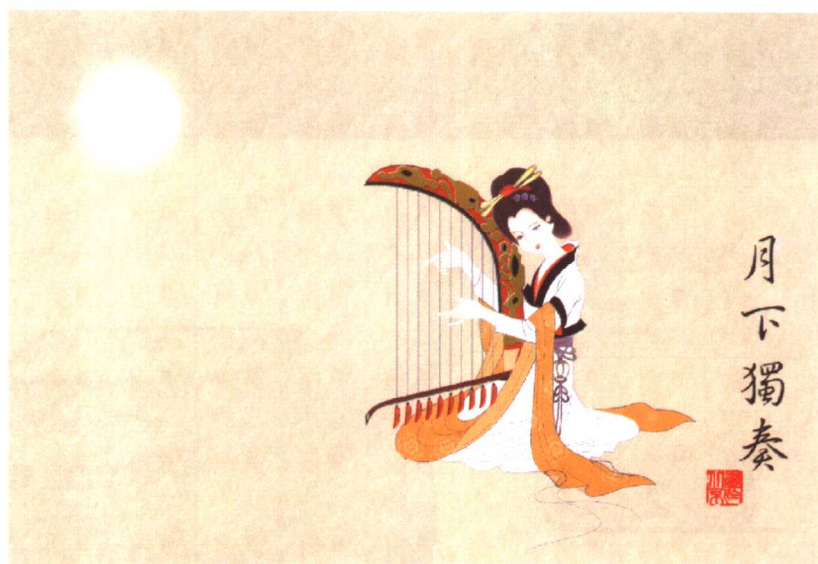
视频文件



光盘素材





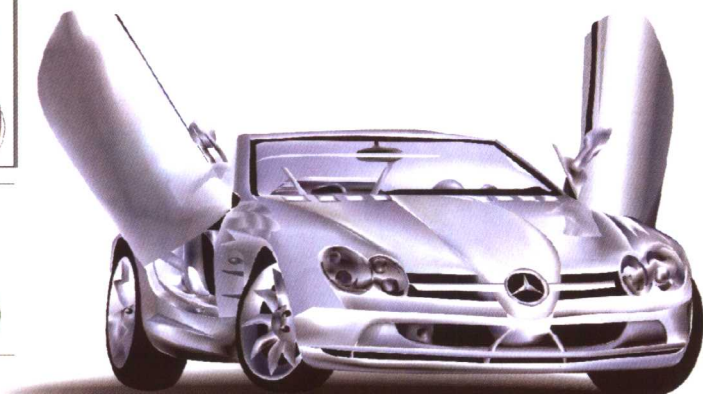
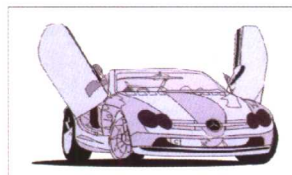
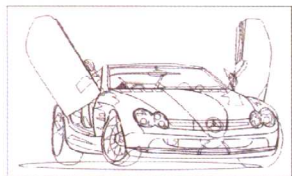


蘭花圖





Mercedes-Benz

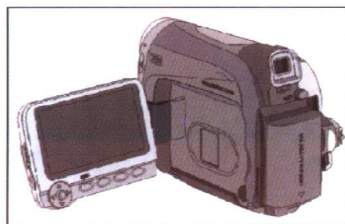
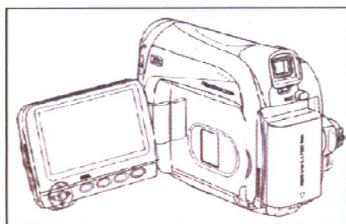


WWW.Bens.com.cn

The 2007 E437

绝色倾城

产地：日本
传感器：1/3.4 英寸
总像素：220 万
有效像素：Tape 120 万Quad 200 万
拍摄制式：NTSC
记录媒体：SD CardMMC





前言

CorelDRAW 是目前使用较普遍的矢量图形绘制及图像处理软件之一,该软件集图形绘制、平面设计、网页制作、图像处理功能于一体,在广告设计、制作等领域有广泛的应用。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,用户可紧密结合市场需求,将可以取得较好的制作效果。

本书内容

第 1 章帮助读者了解了有关 CorelDRAW X3 发展历史和功能,以及工作界面的基础操作,包括定制工具箱、定制快捷键、定制菜单等内容。第 2 章主要介绍文件的基本操作,包括新建、打开、保存和关闭、导入和导出文件等。第 3 章详细介绍了编辑对象的基本操作如移动、缩放、旋转等功能。

第 4 章主要介绍图形的绘制和调整,使读者灵活运用路径工具绘制各种图形、路径,从而达到编辑图像的最终目的。第 5 章介绍对对象轮廓线编辑以及颜色填充。第 6 章详细介绍了 CorelDRAW X3 文本的编辑功能,通过对文本的编辑使读者对 CorelDRAW X3 的强大功能有更深入的了解。第 7 章主要介绍交互式填充和图像的特殊效果。第 8 章详细介绍了交互式工具的运用,灵活地运用各种交互式工具可以使创作的图形对象异彩纷呈、魅力无穷。第 9 章介绍了 CorelDRAW X3 中位图的编辑方法,使用位图滤镜可以使设计的作品更具特色。第 10 章介绍了运用 CorelDRAW 拼版的知识和印前的相关事项。

第 11 章主要介绍运用 CorelDRAW X3 进行各种作品和企业 VI 设计的方法,以及精细绘制图形的技巧。

本书特色

本书具有图像设计图书的鲜明特色,是 CorelDRAW 平面设计教程中的上乘之作。

- 本书在体例上灵活安排,采用了非对称不规则双栏版式,版式紧凑,类似于杂志版式风格,版式和图例安排非常考究;图中也配有大量说明文字,最大限度提高本书的使用方便性。
- 全书实例精彩丰富,主要来自广告设计公司的作品。作者通过这些实例,完整地提供了自己的设计经验,以帮助读者学习、提升自己的设计制作水平。

- ❑ 为了弥补本书表现力受限的缺陷，本书还配了随书光盘，全面展示了本书的设计效果图和其教学视频。教学视频文件动态演示了操作步骤，以帮助对软件应用不熟练的读者尽快掌握其用法。光盘中的效果图为读者树立了设计、制作、渲染的标杆及练习材料。
- ❑ 本书提供了制作精美的彩色插图，充分发挥彩色印刷的特长，完美展现了书中实例效果。

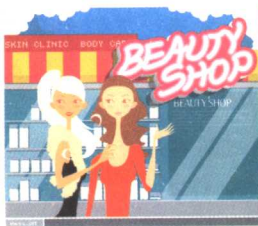
读者对象

本书作者拥有丰富的 CorelDRAW 设计开发案例和教学经验。本书共 11 章，需要 24 个课时。为了给教师授课提供方便，本书还提供了教学课件，读者可以从 www.tup.tsinghua.edu.cn 下载使用。

本书面向高校相关专业和 CorelDRAW 培训课程编写，也可以作为了解 CorelDRAW 基础知识，深入学习 CorelDRAW 平面作品设计的中级教程。除了封面署名人员之外，参与本书编写的人员还有杨继萍、陶丽、吴俊海、张国兰、王泽波、王树兴、安征、张仕禹、王健、杨光琳、李振山、牛小平、康显丽、苏静、祁凯、王敏、高孝峰等，我们在编写过程中难免会有错误，欢迎读者批评指正并与我们联系，以便再版时改正提高。

编者

2007.2





目 录

第 1 章 初识 CorelDRAW X3..... 1

1.1 CorelDRAW X3 简介..... 2

1.1.1 CorelDRAW 的主要功能..... 2

1.1.2 CorelDRAW X3 全新体验..... 5

1.2 CorelDRAW X3 界面介绍..... 8

1.2.1 标准工具栏..... 9

1.2.2 工具箱..... 10

1.2.3 泊坞窗..... 11

1.3 定制个性化工作环境..... 12

1.3.1 定制工作区..... 12

1.3.2 定制工具箱..... 13

1.3.3 定制快捷键..... 13

1.3.4 编辑工具按钮..... 14

1.3.5 定制颜色栏..... 14

1.3.6 定制菜单..... 15

1.3.7 定制应用程序..... 15

1.4 思考与练习..... 16

第 2 章 文件的基本操作..... 17

2.1 文件的基本操作..... 18

2.1.1 新建文件..... 18

2.1.2 打开文件..... 19

2.1.3 保存和关闭文件..... 21

2.1.4 导入、导出文件..... 22

2.1.5 文件格式..... 23

2.2 文件的预览模式..... 24

2.3 CorelDRAW 中的辅助功能..... 25

2.3.1 视图的显示模式..... 25

2.3.2 使用标尺..... 26

2.3.3 使用网格..... 28

2.3.4 使用辅助线..... 29

2.3.5 对齐网格和辅助线..... 30

2.4 设置页面..... 31

2.5 添加、删除、插入和重命名页面..... 34

2.6 实验指导：制作圣诞贺卡..... 35

2.7 思考与练习..... 38

第 3 章 对象的基本操作..... 40

3.1 选择对象..... 41

3.1.1 普通选取对象..... 41

3.1.2 特殊选取..... 42

3.2 调整对象的位置..... 42

3.3 调整大小和缩放对象..... 45

3.3.1 通过属性栏和拖动控制柄

调整对象大小..... 46

3.3.2 缩放对象..... 46

3.4 旋转和镜像对象..... 47

3.5 对象的复制、粘贴与删除..... 49

3.5.1 对象的复制、剪切与粘贴..... 49

3.5.2 对象的特殊复制..... 49

3.6 对象的群组与解组..... 51

3.6.1 对象的群组..... 51

3.6.2 从组中移除对象..... 52

3.7 对象的合并与拆分、锁定与解锁..... 53

3.7.1 合并与拆分对象..... 53

3.7.2 锁定与解锁对象..... 54

3.8 调整对象的顺序..... 54

3.9 对齐和分布对象..... 55

3.9.1 对象互相对齐..... 55

3.9.2 对象跟页面中心对齐..... 56

3.9.3 对象跟页边对齐..... 56

3.9.4 分布对象..... 57

3.10 对象的修整功能..... 57

3.10.1 焊接与相交..... 58

3.10.2 修剪对象..... 59

3.11 实验指导：制作邮票..... 60

3.12 实验指导：制作时尚插画..... 63

3.13 思考与练习..... 65



第4章 图形的绘制与调整 67

4.1 基本几何图形的绘制 68

4.1.1 矩形的绘制 68

4.1.2 椭圆形、弧形和饼形的 绘制 69

4.1.3 多边形、螺旋曲线和星形 71

4.1.4 绘制网格 72

4.2 绘制预定义形状 73

4.3 线段绘制 74

4.3.1 手绘工具 75

4.3.2 贝塞尔工具 76

4.3.3 艺术笔工具 76

4.3.4 钢笔工具 79

4.3.5 多点线工具 79

4.3.6 三点曲线工具 80

4.3.7 交互式连线工具和度量 工具 80

4.3.8 新增绘图工具——智能绘 图工具 81

4.4 变形工具 81

4.4.1 形状工具 81

4.4.2 刻刀工具 83

4.4.3 橡皮擦工具 84

4.4.4 涂抹笔刷 86

4.4.5 粗糙笔刷 86

4.5 通过节点调整对象 87

4.6 实验指导：网页设计 90

4.7 实验指导：酒吧宣传海报 94

4.8 思考与练习 99

第5章 对象的轮廓线编辑与颜色填充 100

5.1 设置对象轮廓 101

5.1.1 设定轮廓属性 101

5.1.2 转换轮廓对象并编辑 103

5.2 对象的填充 104

5.2.1 对象的标准填充 104

5.2.2 渐变填充 106

5.2.3 图案填充 109

5.2.4 创建图案 111

5.2.5 底纹填充 113

5.2.6 PostScript 底纹填充 115

5.3 吸管和油漆桶工具 116

5.4 实验与指导：绘制七星瓢虫 118

5.5 实验指导：制作服饰海报 120

5.6 思考与练习 123

第6章 编辑文本 125

6.1 输入与导入文本 126

6.1.1 输入美术字 126

6.1.2 输入段落文本 126

6.1.3 导入文本 127

6.2 文本基本操作 128

6.2.1 选择文本 128

6.2.2 移动文本 130

6.2.3 【编辑文本】对话框 130

6.2.4 手动调节美术字的大小 131

6.2.5 美术字与段落文本相互 转换 131

6.3 更改文本外观 132

6.3.1 更改字符属性 132

6.3.2 字符偏移 135

6.3.3 调整文本的大小 136

6.3.4 更改文本的大小写 136

6.3.5 改变文本颜色 138

6.3.6 设置首字下沉和 项目符号 139

6.4 文本适合路径 141

6.4.1 制作“文本适合路径” 效果 141

6.4.2 调整“文本适合路径” 中的文本的位置 143

6.5 段落文本的环绕效果 143

6.6 在文本中添加特殊的对象 145

6.7 实验指导：音乐海报 147

6.8 实验指导：VIP 会员卡制作 150

6.9 思考与练习 152

第7章 交互式填充和特殊效果 154

7.1 交互式填充 155

7.1.1 交互式填充类型 155



7.1.2 使用交互式网格填充	157	8.2.2 改变轮廓的线数和间距	195
7.2 交互式变形效果	158	8.2.3 改变、复制轮廓效果	195
7.2.1 应用交互式变形效果	159	8.3 交互式立体效果	196
7.2.2 调整变形效果	160	8.3.1 创建矢量立体模型并 添加光源	197
7.2.3 复制、移除变形效果	160	8.3.2 为立体模型应用斜角修 饰边	197
7.3 封套效果	161	8.3.3 调整立体模型的深度并 旋转	198
7.3.1 应用、复制封套效果	161	8.3.4 改变立体模型颜色、 复制及清除立体模型	199
7.3.2 调整封套的形状	162	8.4 交互式阴影效果	199
7.3.3 改变封套对象的映射 模式	163	8.4.1 添加阴影	199
7.4 透镜效果	163	8.4.2 调整阴影效果	201
7.4.1 透镜类型和应用	163	8.4.3 复制、清除阴影	201
7.4.2 复制透镜效果	168	8.4.4 使阴影与对象分离	202
7.5 “精确剪裁”效果	168	8.4.5 调整阴影的分辨率	202
7.5.1 创建“精确剪裁”效果	168	8.5 交互式透明效果	202
7.5.2 调整“精确剪裁”效果	169	8.5.1 创建均匀透明效果	203
7.5.3 取消“精确剪裁”效果	170	8.5.2 创建渐变透明效果	203
7.6 实验指导：绘制大红灯笼	170	8.5.3 创建图案透明效果	204
7.7 实验指导：绘制海底世界	173	8.5.4 创建底纹透明效果	204
7.8 实验指导：美容会所宣传广告	174	8.5.5 选择透明度的范围	205
7.9 实验指导：舞姬	178	8.6 实验指导：制作浮雕立体化 文字效果	205
7.10 实验指导：制作商店活动海报	182	8.7 实验指导：制作宇宙星空	206
7.11 实验指导：灵异乐园	185	8.8 实验指导：制作商业插画	209
7.12 思考与练习	188	8.9 实验指导：动漫海报	218
第8章 交互式效果	190	8.10 实验指导：制作立体字效	220
8.1 交互式调和效果	191	8.11 实验指导：制作装饰画	225
8.1.1 创建直线、曲线调和 效果	191	8.12 实验指导：制作产品宣传海报	228
8.1.2 改变调和的步数和路径	192	8.13 思考与练习	230
8.1.3 为调和对象设置颜色渐变	192	第9章 编辑位图	232
8.1.4 更换调和的起始与 结束对象	193	9.1 在 CorelDRAW 中添加位图	233
8.1.5 调整调和效果中对象和 颜色的加速度	193	9.1.1 导入位图	233
8.1.6 杂项调和选项、清除调和 效果	194	9.1.2 编辑位图	233
8.2 交互式轮廓图工具	194	9.2 编辑位图的颜色	236
8.2.1 勾画对象的轮廓线	195	9.2.1 使用位图颜色遮罩	236



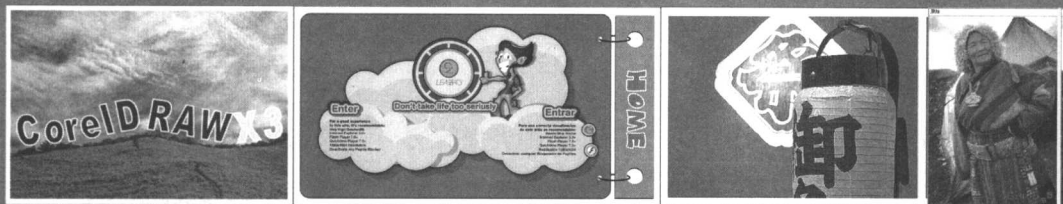
9.2.2 使用位图色彩模式	237
9.3 调整位图的颜色	242
9.3.1 转换为位图	242
9.3.2 调整位图的颜色	242
9.4 为位图添加滤镜效果	247
9.4.1 三维效果	247
9.4.2 艺术笔触	250
9.4.3 模糊	251
9.4.4 相机	251
9.4.5 颜色变换	252
9.4.6 轮廓图	252
9.4.7 创造性	252
9.4.8 扭曲	252
9.4.9 杂点	254
9.4.10 鲜明化	254
9.4.11 外挂式滤镜	255
9.5 实验指导：插画设计	256
9.6 实验指导：制作时尚部落海报	259
9.7 思考与练习	263
第 10 章 CorelDRAW 拼版技术	264
10.1 印刷相关知识	265
10.2 版面安排	267
10.3 印前输出准备	271
10.4 印刷输出注意事项	277
10.5 实验指导：设计杂志封面	280
10.6 实验指导：制作艺术展览海报 及门票	282
10.7 思考与练习	286

第 11 章 CorelDRAW 商业绘图综合案例

11.1 绘制国画仕女图	288
11.2 绘制国画兰花图	294
11.2.1 绘制兰花草部分	295
11.2.2 绘制花朵部分	298
11.2.3 绘制昆虫部分	300
11.3 绘制数码摄像机	303
11.3.1 绘制线稿	303
11.3.2 绘制机身顶部	306
11.3.3 绘制机身正面	309
11.3.4 绘制机身侧面	312
11.3.5 绘制液晶显示屏	313
11.4 绘制奔驰汽车	315
11.4.1 绘制车门部分	316
11.4.2 绘制车身部分	318
11.4.3 绘制底盘部分	321
11.5 企业 VI 设计	323
11.5.1 基本元素设计——标志 设计	324
11.5.2 应用设计——产品造型 设计	325
11.5.3 应用设计——包装盒 设计	327
11.5.4 应用设计——手提袋 设计	328
11.5.5 应用设计——海报设计	328
11.5.6 VI 手册设计——基本 元素	329
11.5.7 VI 手册设计——公司 识别系统	331

第 1 章

初识 CorelDRAW X3



2006 年初, Corel 公司揭开了最新矢量绘图软件 CorelDRAW X3 的神秘面纱, 新版本拥有超过 40 项新属性和增强的特性。本书根据广大初学者和图形图像应用设计人员的实际需求, 对 CorelDRAW X3 这个全新版本进行全面细致的讲解。

希望广大的初学者和图形图像设计专业人员能够借助本书, 全面掌握 CorelDRAW X3 这一全新软件, 迅速提高电脑艺术创作水平, 在自己从事的电脑平面设计工作中描绘美好的生活。

本章学习要点

- 了解 CorelDRAW X3 的特性
- CorelDRAW X3 的界面组成
- 制定出属于自己的工作环境

1.1 CorelDRAW X3 简介

CorelDRAW 是目前最流行的图形设计软件之一,它是由全球知名的专业化图形设计与桌面出版软件开发商——加拿大的 Corel 公司于 1989 年推出的。目前该软件版本已经升级到 CorelDRAW X3。

CorelDRAW 是最早运用于 PC 机上的图形设计软件,并以此迅速占领了大部分 PC 机图形设计软件市场,它的问世为 Corel 公司带来了巨大的财富和声誉。随着时代的发展,计算机软硬件不断更新,用户要求越来越高,Corel 公司为适应激烈市场的竞争,不断推出新版本的 CorelDRAW,并且于 1998 年推出了运行于 Macintosh 平台上的 CorelDRAW 版本,进一步巩固了它在图形设计软件领域的地位。

1.1.1 CorelDRAW 的主要功能

CorelDRAW 的创建和设计旨在满足平面设计者设计印刷品、Web 广告等的需求。CorelDRAW 的功能包括编辑文本、绘制图形、处理图像、填充颜色和网页制作等。

1. 编辑文本

在 CorelDRAW 中,用户可以输入两种类型的文本,一种是美术文本,一种是段落文本。并且可以进行字体、字号等编辑操作,还可以对文本进行颜色填充、符号插入、排式转换、文本绕路径等操作,如图 1-1 所示。



图 1-1 文本绕路径

2. 绘制图形

CorelDRAW 可以绘制各式各样的矢量图形,如直线、矩形、曲线、椭圆、星形和多边形等常见图形,并且可以轻松地绘制螺旋形和网格等图形,还可以绘制出与毛笔和钢笔一样的笔触图形,甚至可以绘制出自带颜色的花草、气球和卡通等彩色图形。通过交互式填充,还能够绘制出与位图相媲美的矢量图形,如图 1-2 所示。

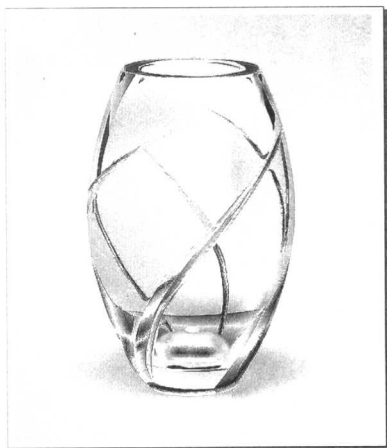


图 1-2 绘制图形

3. 矢量变形

运用 CorelDRAW,用户不但可以对矢量图形进行各种变形、变换处理,还可以对矢量图形应用样式丰富且独特的交互式处理功能。通过对图形的交互式处理,可以创建出丰富多彩的图形,如图 1-3 所示。

4. 处理位图

CorelDRAW 处理位图的功能同样相当出色。它不仅提供了丰富的滤镜，还可以调整颜色模式，并且可以应用“图像精确裁剪”和“透镜”功能，使图片与形状有机地结合，如图 1-4 所示。

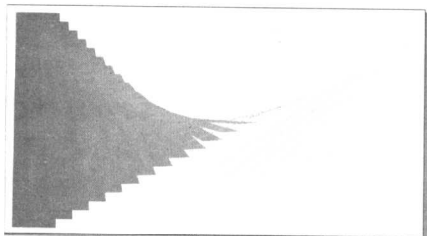


图 1-3 对矢量图形进行调整

5. 填充对象

对于矢量图形以及文本，CorelDRAW 提供了多种填充方式，包括单色填充、渐变填充、图案填充、底纹填充、符号填充和 PostScript 填充等，如图 1-5 所示。

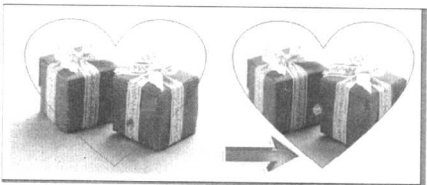


图 1-4 图像精确裁剪

6. 获取图像

在 CorelDRAW 文件中，用户可以置入其他多种软件，例如 Photoshop、Painter 和 Illustrator 等软件制作或处理的图像。图 1-6 所示为在 CorelDRAW X3 中导入 Photoshop 制作的图像。此外用户可以通过扫描来获取图像，还可以将数码相机中的图像直接导入到 CorelDRAW 文件中。

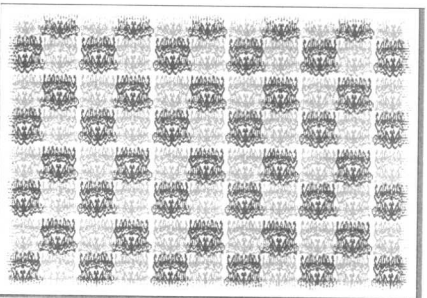


图 1-5 填充图案

7. 转换功能

CorelDRAW 提供了多种转换功能，包括美术文本与段落文本之间的相互转换、文本与图形之间的转换、图形与曲线之间的相互转换、图形与符号之间的转换，以及矢量图形到位图的转换。图 1-7 所示为矢量图转换为位图放大后的效果。

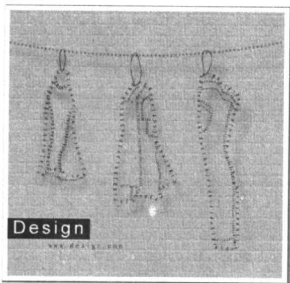


图 1-6 导入图像

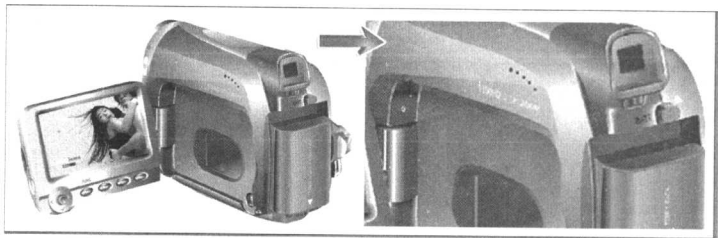


图 1-7 矢量图到位图的转换

8. 页面排版

CorelDRAW 为用户提供了比较全面的排版功能，并且提供了多页面功能，用户可以

制作单页作品，也可以制作多页面的宣传手册。图 1-8 所示为制作 VI（企业识别）手册版面。

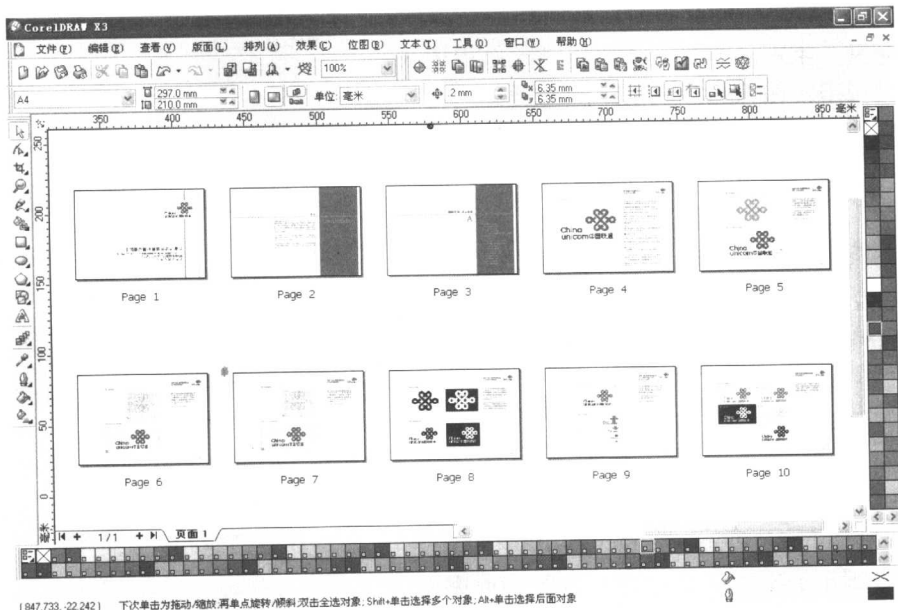


图 1-8 多页面排版

9. Web 页面设计

在 CorelDRAW X3 中，用户可以制作网页按钮，通过设计各种网页元素，可以制作出丰富多彩的网页效果，如图 1-9 所示。并且可以通过 CorelDRAW 中的【发布】命令，发布到网络上。

10. 打印作品

经过 CorelDRAW 设计的作品，可以通过打印机打印黑白、灰度或彩色图片，并且在【文件】菜单中，用户还能够使用【打印预览】选项，预览打印后的效果，如图 1-10 所示。



图 1-9 网页设计

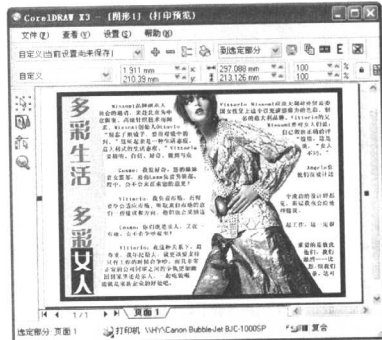


图 1-10 打印预览