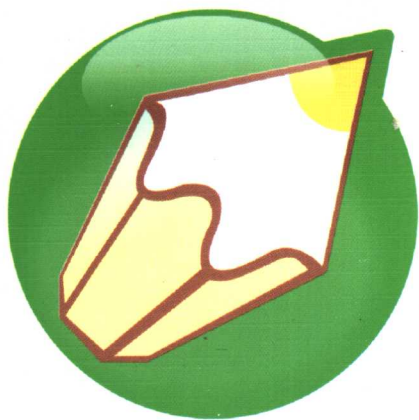




21世纪国家计算机技能型紧缺人才标准培养教材



中 文

刘晓村 编

CorelDRAW X3

标准教程

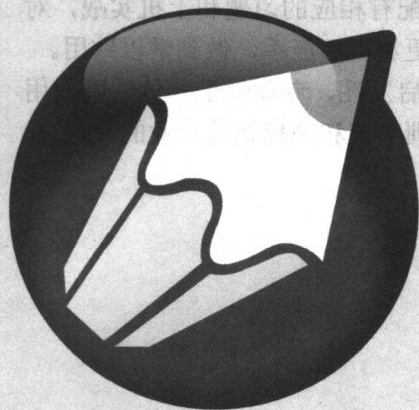


光盘内容为所有范例的视频教学演示、素材及最终效果文件



西北工业大学音像电子出版社

金版



中文

刘晓村 编

CorelDRAW X3

标准教程



光盘内容为所有范例的视频教学演示、素材及最终效果文件



【内容提要】本书为光盘《中文 CorelDRAW X3 标准教程》的配套使用说明，主要内容有 CorelDRAW X3 基本操作技法，绘制线条，绘制图形，图形对象的编辑，为图形填充色彩，设置轮廓线，对象的排列与组合，文本的输入与应用，交互式特效，矢量图的特殊效果，位图的编辑，打印输出以及行业应用实例。手册中配有相应的习题和上机实战，对每章所讲内容及时进行巩固，这将使读者在学习和工作中更加得心应手，做到学以致用。

本书讲解精辟，图文并茂，实例集综合性、实用性、启发性、专业性于一体，既适用于专业平面设计人员及图形图像爱好者，也可作为电脑培训学校和高校相关专业的教材。

版权所有 盗版必究

未经许可 不得以任何手段复制或抄袭

光盘名称：中文 CorelDRAW X3 标准教程

文本著作：刘晓村

出版发行：西北工业大学音像电子出版社

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：yxb@nwpup.com

光盘制作：西安新科教育科技有限公司

光盘生产：四川省釜山数码科技文化发展有限公司

文本印刷：陕西天元印务有限公司

版 次：2007 年 10 月第 1 版 2007 年 10 月第 1 次

经 销：各地新华书店、软件连锁店

版 本 号：ISBN 978-7-900701-35-0

定 价：32.00 元（1CD+手册）

光盘使用说明



运行光盘

将光盘放入电脑光驱中，稍等片刻，系统将会自动运行光盘（如果自动运行失败，可以在“我的电脑”中找到西北工业大学音像电子出版社标, 单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“打开”命令，打开光盘文件夹，并双击图标运行应用程序，即可播放光盘），片头过后自动进入光盘主界面，如图1所示。



图1 主界面

功能键介绍

主界面中的每个按钮代表一个内容模块，单击任意一个内容模块按钮，可进入相应内容界面。其中，“实例欣赏”部分以全语音视频形式演示书中所有实例的制作过程，进入该内容界面后即可自动打开第一个实例的视频演示，如图2所示。要观看其他实例的视频，只须单击“实例演示菜单”中的“开/关”按钮，在出现的实例控制按钮界面中单击相应的实例名即可打开并进行观看。“精彩展示”部分展示了书中所有实例的效果图，如图3所示。“源文件及素材”提供了书中所有实例的源文件及所要用到的素材。“电子教案”提供了PPT格式的电子教案，以方便读者学习使用。

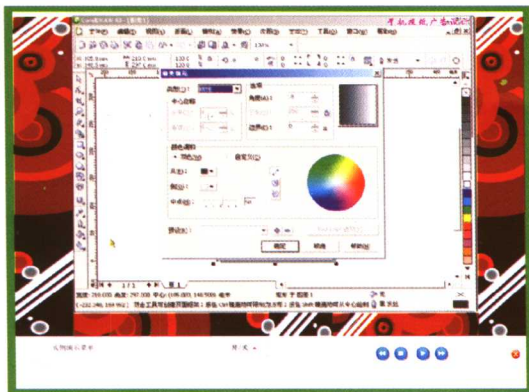


图2 实例演示界面

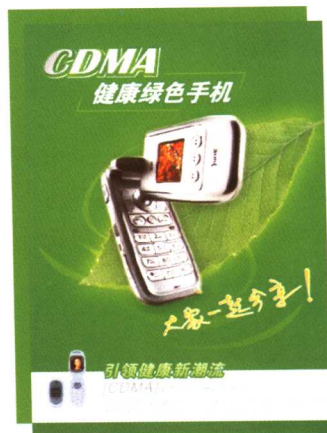
各功能键的作用

- ▶ 播放：用于播放演示。
- 暂停：用于在播放过程中暂时停止。
- ◀ 后退：用于视频播放的后退。
- ▶▶ 快进：用于视频播放的快进。
- ✕ 返回：返回到主界面。



图3 精彩展示界面

本例设计一个手机报纸广告。主要采用绿色为主色调，以体现健康、环保理念。在设计的过程中，将用到矩形工具、渐变填充工具、交互式透明工具、交互式阴影工具、艺术笔工具及轮廓工具。



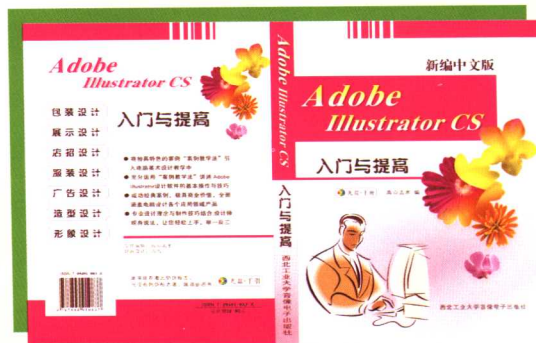
手机报纸广告设计



酒盒包装设计

本例设计酒盒包装，从平面设计到立体包装效果，主要运用矩形工具、橡皮擦工具、渐变填充工具、交互式透明工具及倾斜、变换等功能。

本例设计书籍封面，主要采用洋红色为主色调，在设计的过程中，将用到矩形工具、轮廓画笔对话框、交互式阴影工具、渐变填充工具、交互式透明工具、文本工具及置入容器内命令。



书籍封面设计

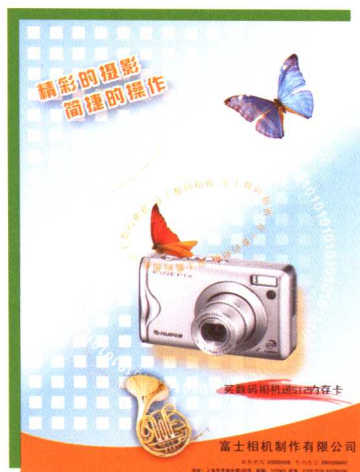


名片设计

本例绘制圣诞贺卡，整体效果以粉红色色调为主。在绘制的过程中，将用到渐变填充工具、贝塞尔工具、手绘工具、艺术笔工具、形状工具、文本工具以及交互式阴影工具。



贺卡设计



海报设计

房地产平面宣传广告是现今平面媒体中出现频率最高的广告。本例以夕阳红为主色调，在制作过程中，将用到交互式透明工具、矩形工具、贝塞尔工具、焊接功能、导入功能、图纸工具、精确剪裁功能、椭圆工具及文本工具。

海报又名招贴或宣传画，设计海报时，要尽量调动所有的因素，突出显示要表达的主题，以强有力的视觉冲击力抓住观众的目光。在本例的制作过程中，将用到导入命令、交互式透明工具、交互式阴影工具及文本工具。



宣传广告设计



杂志广告设计

本例绘制一个卡通形象，它由头部、眼睛、嘴、肚子、脚等组成，整体效果以黑色为主色调。在绘制的过程中，将用到贝塞尔工具、形状工具、椭圆工具、填充工具、渐变填充工具和文本工具。



绘制卡通形象



CD盘面设计

本例设计 CD 盘面效果，在制作过程中，将用到椭圆工具、轮廓线工具、交互式阴影工具、交互式透明工具、文本工具及置入容器内命令。

本例设计一个标志，主要采用红色到黄色的渐变效果。在绘制的过程中，将用到椭圆工具、渐变填充工具、轮廓画笔对话框、多边形工具以及修整功能等。



标志设计

前言

CorelDRAW X3 是一个矢量绘图及页面排版软件,并集合许多图像处理功能于一身。CorelDRAW X3 是适合平面设计师、编辑、网页制作人员使用的桌面软件。

为了帮助广大用户快速掌握 CorelDRAW X3 软件的使用方法,我们研究了不同用户的学习需求并总结多位老师的教学经验,编写了这本《中文 CorelDRAW X3 标准教程》。



内容介绍

本书在内容的取舍和章节的安排上充分考虑了用户的学习和实际需求,通过不同的制作方法来体现软件的实用性,全面展现了 CorelDRAW X3 的各种功能。同时,书中还列举了大量的实例、技巧和经验,可以让读者快速掌握软件的实用技法。全书共分为 14 章,具体介绍如下:

章 节	内 容	目 的
第 1 章	基础知识	了解 CorelDRAW X3 矢量图制作的基础知识
第 2 章	基本操作技法	掌握 CorelDRAW X3 的基本操作
第 3 章	绘制线条	掌握线条的绘制及相关工具的属性设置方法
第 4 章	绘制图形	掌握图形的绘制方法与技巧
第 5 章	图形对象的编辑	掌握图形的各种编辑方法
第 6 章	为图形填充色彩	掌握对象的各种填充方式
第 7 章	设置轮廓线	掌握线条或图形对象轮廓线的属性设置
第 8 章	对象的排列与组合	掌握图形的排列方法与组合技巧
第 9 章	文本的输入与应用	掌握文字的编辑功能与使用方法
第 10 章	交互式特效	掌握交互式工具的使用方法
第 11 章	矢量图的特殊效果	掌握在 CorelDRAW X3 中特殊效果的制作方法
第 12 章	位图的编辑	掌握位图的编辑技巧
第 13 章	打印输出	掌握在 CorelDRAW X3 中打印作品的方法
第 14 章	行业应用实例	以加强对 CorelDRAW X3 知识的进一步理解



主要特色

1. 反映最新最流行的实用技术

本书在策划和编写时,选取市场上最新、最易掌握的中文版软件,以满足广大读者的普遍需求,与时代接轨。

2. 理论与实践相结合

本书从自学与教学的角度出发,将理论与丰富实用的范例相结合,让读者边学边练,快速掌握所学知识。

3. 注重与实际工作相结合

本书紧紧围绕“短期培训”的目标,以“实用、够用”为原则,最大限度地体现技能培训教材的特色。

4. 内容新颖、全面,编写风格独特

本书以岗位技能培训为重点,内容系统、全面,从易到难,循序渐进,将每个知识点融入到典型实例中,使读者在了解理论知识的同时,同步提高实践能力。本书版式独特,章节结构清晰,重点突出,图文并茂,操作步骤详略得当,是一本适用性很强的技能型培训图书。

5. 配套光盘精美、实用

本书配有精美的光盘,光盘中包括实例中使用到的素材、源文件及实例配音视频讲解等,为读者学习和练习实例操作提供方便。



本书约定



注意: 补充说明操作步骤和可能出现的问题,引导读者避免各种错误的发生。



提示: 提醒操作中应注意的问题以及需要进一步学习的内容,避免发生错误,并引导读者深入学习。



技巧: 总结操作中的各种快捷方式和操作技巧,为读者提供帮助。

本书用“+”连接两个或三个键,表示组合键或快捷键,在操作时应同时按下这些键。



读者定位及用途

(1) 本书内容简洁、实用,由浅入深,结构清晰,可供中、高级用户及计算机软件爱好者学习参考,也可作为各类计算机培训班和大中专院校相关专业的教材使用。

(2) 通过对本书的学习,能够使读者熟练掌握电脑的基本操作及办公软件的使用方法和技巧。

由于编者水平有限,疏漏之处在所难免,敬请读者朋友批评指正。

编 者

目 录

第一章 基础知识..... 1	三、插入和删除页面..... 20
第一节 认识 CorelDRAW X3..... 2	四、为页面命名..... 20
一、CorelDRAW X3 的特点..... 2	第四节 辅助功能的设置..... 21
二、基本功能..... 2	一、标尺的使用..... 21
第二节 CorelDRAW X3 中的图像概念..... 2	二、辅助线的使用..... 21
一、矢量图与位图的区分..... 2	三、网格的使用..... 23
二、文件的格式..... 3	四、贴齐网格和辅助线..... 23
三、光源色与印刷色..... 4	第五节 CorelDRAW 的显示..... 23
四、位图的分辨率..... 5	一、不同模式的显示方式..... 23
第三节 CorelDRAW X3 的启动与退出..... 5	二、全屏视图..... 24
一、CorelDRAW X3 的启动方法..... 5	三、只预览选定的对象..... 25
二、CorelDRAW X3 的退出..... 5	四、对开页的查看..... 25
第四节 CorelDRAW X3 的新增功能..... 6	五、页面分类视图..... 25
习题一..... 10	六、调整文件的显示..... 26
第二章 基本操作技法..... 11	第六节 上机实战..... 27
第一节 工作界面介绍..... 12	本章小结..... 28
一、标题栏..... 12	习题二..... 28
二、工具栏..... 12	第三章 绘制线条..... 29
三、菜单栏..... 12	第一节 平面构成的基本要素..... 30
四、工具箱和属性栏..... 13	一、点..... 30
五、调色板..... 13	二、线..... 30
六、绘图区与工作区的区别..... 14	三、面..... 31
七、状态栏..... 14	第二节 直线的绘制..... 31
第二节 文件的基本操作..... 14	一、用手绘工具绘制直线..... 31
一、新建文件..... 14	二、用贝塞尔工具绘制直线..... 32
二、打开已有文件..... 14	三、用钢笔工具绘制直线..... 32
三、保存文件..... 15	四、用折线工具绘制直线..... 33
四、导入与导出文件..... 16	第三节 曲线的绘制..... 33
五、关闭文件..... 17	一、用手绘工具绘制曲线..... 33
六、查看文件信息..... 17	二、用贝塞尔工具绘制曲线..... 34
第三节 页面的设置..... 18	三、用钢笔工具绘制曲线..... 35
一、设置页面大小和方向..... 18	四、用折线工具绘制曲线..... 36
二、设置页面背景..... 19	五、用 3 点曲线工具绘制曲线..... 36

第四节 线的调整	36	四、绘制预设星形	57
一、改变节点位置	37	五、绘制标注图形	57
二、节点的添加和删除	37	第七节 图形对象的修改	58
三、连接与分割节点	38	一、使用形状工具直接修改	58
四、直线与曲线的转换	38	二、转曲后修改	58
五、节点类型的调整	39	第八节 上机实战	59
六、反转曲线的方向	40	本章小结	61
七、子路径的提取	40	习题四	61
八、节点的特殊设置	41	第五章 图形对象的编辑	63
第五节 绘制艺术效果	42	第一节 对象的选取	64
一、预设模式	42	一、使用挑选工具单击选择	64
二、笔刷模式	43	二、使用挑选工具拖动鼠标选择	64
三、喷罐模式	43	三、使用菜单中的命令	65
四、书法模式	45	四、创建对象时选取	65
五、压力模式	46	五、取消选择	65
第六节 上机实战	46	第二节 对象的变换操作	65
本章小结	48	一、移动对象	65
习题三	48	二、旋转对象	66
第四章 绘制图形	49	三、缩放与镜像对象	68
第一节 矩形的绘制	50	四、调整对象大小	69
一、绘制矩形	50	五、倾斜对象	69
二、绘制正方形	51	第三节 对象的复制与删除	69
第二节 椭圆的绘制	51	一、对象的复制、剪切与粘贴	70
一、用椭圆工具绘制椭圆	51	二、对象的再制	70
二、用 3 点椭圆工具绘制椭圆	52	三、对象属性的复制	71
三、绘制饼形和弧形	52	四、对象的删除	71
四、绘制正圆	53	第四节 图形对象的修饰	72
第三节 多边形的绘制	53	一、用涂抹笔刷工具编辑图形	72
一、多边形的绘制	53	二、用粗糙笔刷编辑图形	72
二、星形的绘制	54	第五节 上机实战	73
三、复杂星形的绘制	54	本章小结	76
第四节 网格图纸的绘制	54	习题五	76
第五节 螺旋形的绘制	55	第六章 为图形填充色彩	77
一、对称式螺旋	55	第一节 色彩的运用	78
二、对数式螺旋	55	一、色彩构成基础	78
第六节 预设形状的绘制	56	二、设计与色彩的综合运用	79
一、绘制基本图形	56	第二节 色彩模式	79
二、绘制预设箭头	56	一、RGB 模式	79
三、绘制预设流程图	57	二、CMYK 模式	80

三、Lab 模式	80
四、灰度模式	80
五、HSB 模式	81
第三节 均匀填充	81
一、使用“模型”选项卡	81
二、使用“混和器”选项卡	83
三、使用“调色板”选项卡	83
第四节 渐变填充	84
一、双色渐变填充	85
二、自定义渐变样式	85
三、设置渐变选项	86
四、选择预设渐变样式	87
第五节 图样填充	87
一、双色填充	87
二、全色图样填充	89
三、位图图样填充	90
第六节 底纹和 PostScript 底纹填充	90
一、底纹填充	90
二、PostScript 底纹填充	91
第七节 交互式网状填充	92
第八节 上机实战	94
本章小结	95
习题六	96
第七章 设置轮廓线	97
第一节 编辑轮廓线的颜色	98
一、使用轮廓色对话框工具	98
二、使用颜色泊坞窗	98
三、使用吸取的颜色填充图形轮廓	99
第二节 设置轮廓线的粗细和样式	100
一、设置轮廓线的粗细	100
二、设置轮廓线的样式	101
第三节 设置轮廓的线端和箭头样式	102
一、线端与箭头样式的设置	102
二、设置转角样式	103
第四节 创建书法轮廓	104
第五节 上机实战	105
本章小结	106
习题七	106

第八章 对象的排列与组合	107
第一节 对象的对齐与分布	108
一、对齐对象	108
二、分布对象	110
第二节 对象的顺序排列	110
一、改变对象顺序	110
二、快速指定对象顺序	111
第三节 群组功能的运用	111
一、群组对象	111
二、取消对象的群组	112
三、群组对象内对象的选取	112
第四节 对象的结合与拆分	113
一、对象的结合	113
二、拆分对象	113
第五节 对象的锁定与解锁	114
一、锁定对象	114
二、解除对象锁定	114
第六节 图形对象的造形	114
一、焊接对象	115
二、修剪对象	115
三、相交对象	116
四、对象的简化	117
五、前减后	117
六、后减前	118
第七节 上机实战	118
本章小结	120
习题八	120
第九章 文本的输入与应用	121
第一节 输入文本	122
一、创建美术字文本	122
二、创建段落文本	122
三、文本的转换	123
第二节 设置文本格式	123
一、设置字体与大小	123
二、设置间距	124
三、上标或下标文本	127
四、设置文本的排列方向	127
第三节 制作文本效果	128
一、添加项目符号	128

二、设置首字下沉	129	习题十	159
三、文字绕图	129	第十一章 矢量图的特殊效果	161
四、使文本适合路径	131	第一节 图框精确剪裁效果	162
五、内置文本	133	一、图框精确剪裁的方法	162
第四节 上机实战	134	二、提取与编辑内容	163
本章小结	136	第二节 透镜效果	163
习题九	136	一、应用透镜	164
第十章 交互式特效	137	二、透镜类型	164
第一节 交互式调和效果	138	三、编辑透镜	169
第二节 交互式轮廓图效果	141	第三节 透视效果	170
一、创建轮廓图效果	141	一、单点透视	170
二、轮廓图效果的设置	141	二、双点透视	171
第三节 交互式变形效果	142	第四节 上机实战	172
一、推拉变形	142	本章小结	173
二、拉链变形	144	习题十一	174
三、扭曲变形	145	第十二章 位图的编辑	175
第四节 交互式阴影效果	146	第一节 位图的色彩调整	176
一、添加阴影效果	146	一、高反差	176
二、编辑阴影效果	147	二、局部平衡	177
第五节 交互式封套效果	148	三、取样/目标平衡	177
一、添加封套	148	四、调合曲线	178
二、编辑封套节点	149	五、亮度/对比度/强度	178
三、封套的工作模式	149	六、颜色平衡	179
四、映射模式	150	七、伽玛值	179
第六节 交互式立体化效果	150	八、色度/饱和度/光度	179
一、创建立体化效果	150	九、所选颜色	180
二、设置立体化类型	151	十、替换颜色	180
三、变形立体化对象	151	十一、取消饱和	181
四、旋转立体化对象	152	十二、通道混合器	181
五、设置立体化对象的颜色	152	第二节 编辑位图	181
六、倒角立体化对象	153	一、矢量图转换为位图	182
七、设置照明效果	154	二、编辑位图	182
第七节 交互式透明效果	154	三、裁剪位图	183
一、标准透明效果	154	四、重新取样	184
二、渐变透明度	155	五、扩充位图	185
三、图样透明度	155	六、位图颜色遮罩	185
四、底纹透明度	156	第三节 位图的特殊效果	186
第八节 上机实战	157	一、三维效果	186
本章小结	159	二、艺术笔触	188

三、模糊效果	190	三、指定打印内容	206
四、颜色变换	191	四、分色打印	207
五、轮廓图	192	五、设置印刷标记	207
六、创造性	193	六、拼版	208
七、扭曲	194	第四节 商业印刷	209
八、杂点	196	一、准备印刷作品	209
九、鲜明化	197	二、打印到文件	209
第四节 上机实战	197	本章小结	210
本章小结	199	习题十三	210
习题十二	199	第十四章 行业应用实例	211
第十三章 打印输出	201	实例 1 制作手机报纸广告	212
第一节 打印设置	202	实例 2 酒盒包装设计	219
一、打印机属性的设置	202	实例 3 书籍封面设计	230
二、纸张设置选项	202	实例 4 名片设计	240
第二节 打印预览	203	实例 5 贺卡设计	243
一、预览打印作品	203	实例 6 销售海报设计	252
二、调整大小和定位	204	实例 7 宣传广告设计	261
三、自定义打印预览	204	实例 8 杂志广告设计	267
第三节 打印文档	204	实例 9 绘制卡通形象	272
一、打印多个副本	205	实例 10 CD 盘面设计	278
二、打印大幅作品	205	实例 11 标志设计	282

第一章

基础知识

本章要点

- ☒ 认识 CorelDRAW X3
- ☒ CorelDRAW X3 中的图像概念
- ☒ CorelDRAW X3 的启动与退出
- ☒ CorelDRAW X3 的新增功能

学习目标

CorelDRAW X3 是 Corel 公司推出的 CorelDRAW 的最新版本,它是一个大型的矢量图制作软件。本章将主要学习 CorelDRAW X3 的基本知识,这有利于用户以后更深入地学习。

第一节 认识 CorelDRAW X3

CorelDRAW X3 是一个矢量图绘制软件,随着版本的升级,其功能越来越强大,利用它可以轻松地制作出各种特殊效果。

一、CorelDRAW X3 的特点

CorelDRAW X3 是运行在 Windows 98/2000/XP 操作系统下的图形图像制作软件。使用它可以进行广告设计、封面设计、标志设计等,还可以将矢量图形转换为不同类型的位图,并应用各种位图效果对其进行处理。

利用该软件可以将嵌入或链接的图形分色,以 CMYK 模式输出,还可以方便地编排图文并茂的文档。除此之外,CorelDRAW X3 还增强了对网页图像的处理功能。

二、基本功能

绘制与处理矢量图:在 CorelDRAW X3 中可以很方便地利用图形工具直接绘制出各种图形,还可以对绘制的对象进行排列组合、对齐和镜像等操作。

文字处理:在 CorelDRAW 中有两种输入文字的方法:一种是输入美术字文本,另一种是输入段落文本。因此,CorelDRAW 不但可对单个文字进行处理,也可以对整段文字进行编辑、变形等操作,还可以对文字进行沿路径排列或使用透视效果。

位图处理:CorelDRAW 处理位图的功能也十分强大。它不但可以直接处理位图,而且还可以使矢量图与位图进行相互转换。利用 CorelDRAW 中的位图滤镜功能,可以为位图添加各种效果。

第二节 CorelDRAW X3 中的图像概念

在学习 CorelDRAW X3 之前,用户有必要了解一下运用 CorelDRAW X3 绘制图形时所涉及到的一些基本概念,为后面的学习奠定基础。

一、矢量图与位图的区分

电脑中的图片有多种格式,如 PSD, JPEG, BMP, CDR, AI 与 TIFF 等,但根据图片的特性,可以将其分为矢量图与位图两种类型。

1. 位图图像

位图又称点阵图,由多个不同颜色的点组成,每一个点为一个像素。与矢量图相比,位图图像更容易模拟照片的真实效果。位图图像中每个像素点都记录着一个色彩信息,因此,位图图像色彩绚丽,能体现出现实生活中的绝大多数色彩。

位图图像可以通过数码相机拍摄、扫描仪扫描以及 Photoshop 图像处理软件制作等方式获得。每

个像素点的色彩信息都需要单独记录,因此,位图图像占用的空间也是比较大的,对于要求不太高的位图图像,可以将它们压缩,使其所占空间变小。

位图的大小和质量取决于图像中像素点的多少,通常来说,每平方英寸的面积上所含像素点越多,颜色之间的混合也越平滑,同时文件也越大。图 1.2.1 所示的为位图放大前后的效果对比。

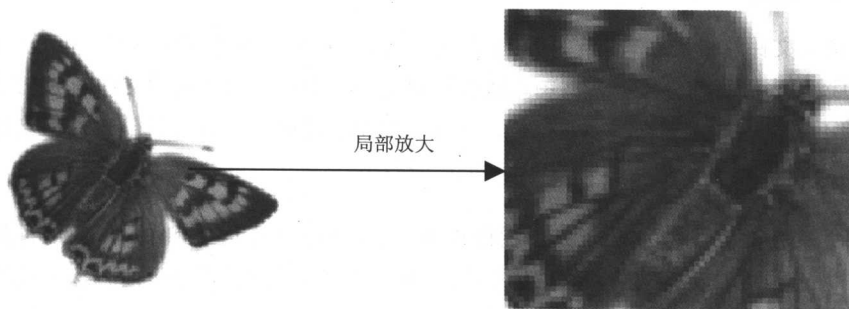


图 1.2.1 位图放大前后的效果对比

2. 矢量图

矢量图又称向量图,是用直线和曲线来描述的图形,这些图形的元素可以是点、线、矩形、多边形或圆形,它们是由数学公式计算获得,而不是像素点。这些公式中包括矢量图图形所在的坐标位置、大小、轮廓色以及颜色填充等信息,由于这种保存图形信息的方法与分辨率无关,所以当放大或缩小图形时,只要在相应数值上乘以放大的倍数或除以缩小的倍数即可,而不会影响图形的清晰度,其边缘很平滑,也不会产生颜色块,如图 1.2.2 所示。矢量图特别适用于企业标志设计、图案设计、版式设计、文字设计等,它所生成的文件也比位图文件小。

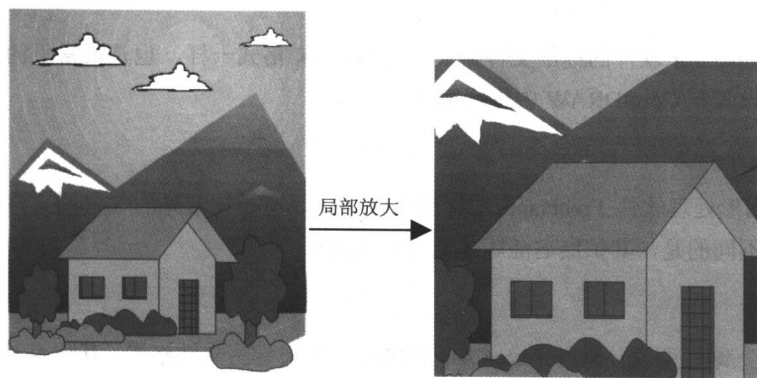


图 1.2.2 矢量图放大前后的效果对比

二、文件的格式

图片文件主要有矢量图和位图两种类型,在图片格式中可通过图片文件的扩展名来区别,下面详细介绍几种常用的图片文件存储格式。

1. CDR 格式

CDR 格式是图形处理软件 CorelDRAW 所生成的文件格式,也是矢量图中常见的文件格式之一,它支持压缩,其最大的优点是体积较小。