

中文版

CorelDRAW X3

图形制作

快学
易通

导向文慧

李梅 孔强 等编著

本书特点：本书版式轻松，风格简洁明快，读来并无一般科技书的沉重之感；采用基础知识+操作方法+应用案例的讲解方法，可以达到边学边用；重“操作”，讲“实用”使您快速掌握操作技巧；小栏目丰富，穿插“知识延伸”、“学以致用”和“新手问答”小栏目，加强读者操作能力和思考能力，以问答的形式解决读者在实际应用中可能会遇到的难题及操作技巧。信息含量高，物超所值，充分利用版面，最大限度传播知识要点

光盘特色：采用多媒体光盘形式，实例完全演示，书中所有以案例形式出现的实例，均在随书附赠光盘中提供操作演示，形像指导读者学习。与书中素材以及效果图一一对应，便于学习掌握。

如果您是以下用户，请您放心选择本书！CorelDRAW的初、中级用户、适用于从事平面设计、产品包装设计、印刷制版和室内外装潢设计、图形绘制方面的工作人员；适合作为各类培训学校、大中专院校和中职中专的相关课程的教材使用

机械工业出版社
China Machine Press

TP391.41/1729D

2008

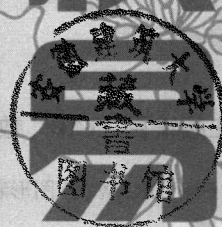
中文版

CorelDRAW X3

图形制作

快学
易通

李梅 孔强 等编著



机械工业出版社
China Machine Press

本书从 CorelDRAW 初学者的需求出发,以“知识点+案例”的方式介绍了 CorelDRAW 在图形绘制、图像编辑以及平面设计方面的知识,主要包括:CorelDRAW X3 的基本介绍和基本操作,绘制和编辑线条,绘制基本图形,给图形填充颜色,设置对象轮廓,操作和编辑对象,排列与分布对象,输入与编辑文本,创建特殊效果,编辑与处理位图,打印与输出以及 CorelDRAW 与 Photoshop 的结合使用等知识。

本书采用了简洁大方的双栏排样式,讲解详尽、实例丰富、可操作性强,并将每个案例的要求明确地提出来。在案例中配有“知识延伸”和“学以致用”两个小栏目,在丰富读者知识面的同时还可边学边练,真正达到学习、提升、复习三不误的目的,并在每章末配有“新手问答”版块,扫除读者在应用过程中的“拦路虎”。另外,本书以图为主文字为辅,讲解电脑知识,真正做到以图析文。同时我们还将有用的信息体现在图片中,如在重要的地方进行标注说明、将操作顺序在图中依次标注出来等。

本书适用于 CorelDRAW 的初中级用户,适合从事平面设计、产品包装设计、印刷制版和室内外装潢设计等涉及图形绘制的方面的工作人员作为参考书,还可以作为各类培训学校、大中专院校相关课程的使用教材。

版权所有,侵权必究。

本书法律顾问 北京市展达律师事务所

图书在版编目(CIP)数据

中文版 CorelDRAW X3 图形制作快学易通/李梅、孔强等编著. -北京:机械工业出版社, 2008.1

ISBN 978-7-111-22669-7

I. 中… II. ①李… ②孔… III. 图形软件, CorelDRAW X3 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 166766 号

机械工业出版社(北京市西城区百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑:李东震

北京牛山世兴印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

2008 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

184mm×260mm·22.25 印张

定价:39.80 元(附光盘)

凡购本书,如有倒页、脱页、缺页,由本社发行部调换

本社购书热线电话:(010) 68326294

光盘使用说明

本光盘的运行方式如下:

将本光盘印有文字的一面朝上放入光驱中,几秒钟后光盘会自动运行。如果没有自动运行,可以打开“我的电脑”窗口,在光驱所在盘符上单击鼠标右键,选择“打开”或“自动播放”命令来运行光盘。

光盘运行后,会自动播放一段片头动画,若您想直接进入主界面,可单击鼠标跳过片头动画。



单击该按钮打开简介页面

单击该按钮打开存放素材目录

单击该按钮打开技巧速查页面

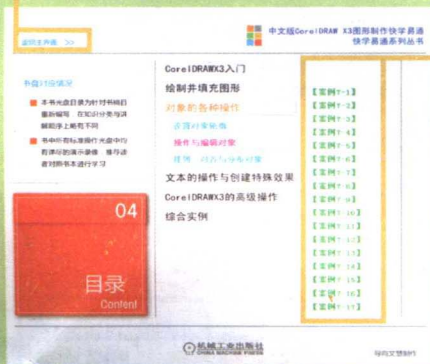
单击该按钮结束光盘的运行

单击该按钮打开帮助演示文稿

单击该按钮打开目录界面

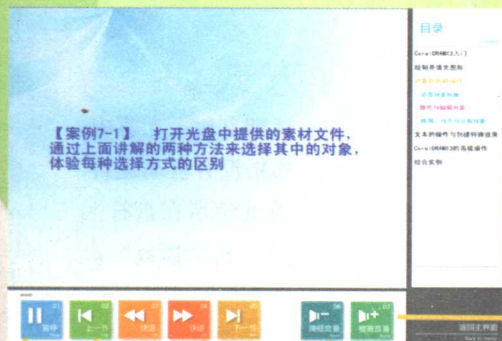
单击该处返回主界面

在该处选择演示案例



本光盘最佳运行环境如下：

- P4以上PC机
- 256MB以上内存
- 100MB以上C盘空闲空间
- Windows XP操作系统
- 屏幕分辨率1024×768
- 52倍速以上的光驱



暂停

上一节

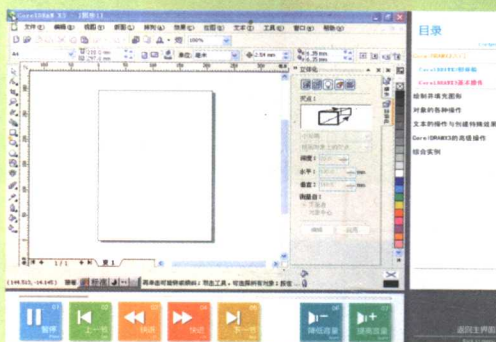
快退

快进

下一节

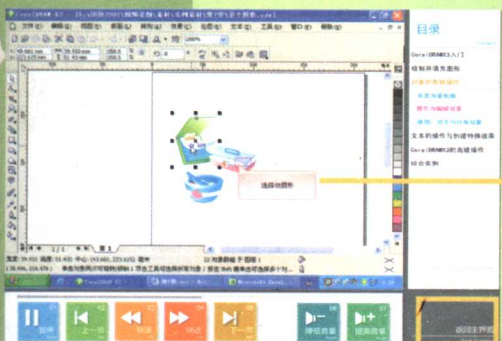
降低音量

提高音量

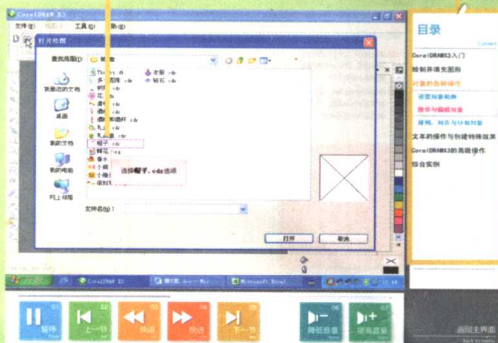


根据提示进行操作

将鼠标指针移动到此处各章的目录上时将弹出子目录，单击相应子目录可直接跳转到该节进行播放。



单击该处返回主界面



前言

一、写作本书的目的

在现代信息社会中,电脑操作已成为人们必备的工作技能,越来越多的人加入到学习电脑的大军中。但是我们经过深入的市场调查,发现很多读者在学习电脑时无法与实际工作结合起来,也不能很好地完成工作当中的各项任务。以 CorelDRAW 为例,教程类图书缺乏实例、枯燥无味,不能很快掌握其要领;实例类图书没有知识体系,实例的涉及范围过于狭窄而且不实用,学习后根本无法将学习到的内容与实际工作相结合。对于图形绘制来说,读者不仅要绘制图形,而且还要能完成工作中的任务,制作出符合客户要求、精美实用的作品,这样才能将书本内容与实际工作相结合,达到学以致用目的,为此我们编写了本书。

二、本书的特点

- ❖ 版式轻松,风格简洁明快:采用图解方式,双栏排版,图文对照,简洁明快、清晰明了,读起来无一般科技书的沉重之感。
- ❖ 基础知识+操作方法+应用案例:讲解一个知识点时,先讲解每个知识点的作用或相关选项的设置,然后列出该知识点的具体操作方法,最后以一个小案例融入到该操作方法中,而每个应用案例大都是一个独立的任务,或将几个小案例串联起来组成一个更为完整的实例。
- ❖ 重“操作”,讲“实用”:理论知识讲解较少,将一些必备的理论知识以标注形式和小知识分散在相应的步骤中。在案例的设计上兼顾了知识点的串联及案例在电脑办公中的实用性,通过对案例的操作掌握各知识点。
- ❖ 小栏目丰富:在操作过程中适当穿插“知识延伸”和“学以致用”小栏目,进一步加强读者操作能力和思考能力。每章后面附有“新手问答”,以问答的形式解决读者在办公中可能会遇到的难题及操作技巧。
- ❖ 信息含量高,物超所值:图中用简洁的语言标注步骤信息,尽量增加图中的知识含量,并在页脚下的小档案中列出各种操作技巧或相关知识。
- ❖ 实例完全演示:书中所有以实例形式出现的实例,一般会在随书附赠光盘中提供操作演示,形象地指导读者学习。

三、本书的内容

本书共 14 章,包括以下主要内容:

- ❖ 第一部分(第 1~2 章):主要讲解 CorelDRAW X3 的大致介绍和基本操作等。将涉及新建模板文件、设置页面背景和设置多页面文档等案例制作。

- ✎ 第二部分（第 3~6 章）：主要讲解了怎样在 CorelDRAW X3 中绘制和编辑图形，颜色填充和对象轮廓的设置等操作。将涉及到流程图、交互式填充等案例制作。
- ✎ 第三部分（第 7~8 章）：主要讲解对象的基本操作和编辑，怎样对对象进行排列和分布的操作等。将涉及镜像对象、简化对象和为对象创建边界等案例制作。
- ✎ 第四部分（第 9 章）：主要讲解文字的创建与编辑，包括输入文本、格式化段落和使文本适合路径等。将涉及给文字添加划线和创建链接文本等案例制作。
- ✎ 第五部分（第 10~11 章）：主要讲解为图形创建特殊效果以及怎样编辑和处理位图。将涉及给创建调和效果、创建透镜效果和精确剪裁等案例制作。
- ✎ 第六部分（第 12~14 章）：主要讲解文件的打印输出、CorelDRAW 和 Photoshop 的结合使用以及综合实例。将涉及设置出血、制作标志和海报等案例制作。

四、本书的读者对象

本书主要定位于 CorelDRAW 的初、中级用户。对于 CorelDRAW 初学者来说，本书知识内容讲解详尽、实例丰富实用、可操作性强，便于初学者自学入门使用；对于有一定图形绘制基础的读者来说，本书的实例来源于实际工作，丰富而实用，可作为平面设计和印刷制版等涉及图形绘制方面的工作人员在工作和学习中常备的工具书。

五、本书的作者团队

本书由导向文慧组织，李梅、孔强等编著，其他参加编写、排版、校对工作的人员有肖庆、李秋菊、杨静、邓琴、马鑫、黄晓宇、耿跃鹰、李洁羽、张凤群、熊春、谢东、张石生、青晓琴、侯晴、蔡颢、龙媛、高志清、陈容、刘畅、于海波、陈源、刘辉、朱智、肖华和罗吴平等，全书由西华大学李香敏审校。由于编者经验有限，加之时间仓促，书中难免会有疏漏和不足之处，恳请专家和读者不吝赐教。

如果您在使用本书的过程中有其他问题或意见、建议，可以到我们的网站 <http://www.dx-kj.com> 的【疑难解答】中提出问题，我们一般会在两个工作日内予以答复，或通过 E-mail: dxkj@dx-kj.com 向我们提出，我们将为您提供超值延伸服务。



导向文慧

2007 年 8 月

目 录

前言

第1章 CorelDRAW X3 初体验.....1

1.1 CorelDRAW X3 简介.....2

1.2 CorelDRAW X3 的启动与退出.....2

1.2.1 CorelDRAW X3 的启动.....2

1.2.2 CorelDRAW X3 的退出.....4

1.3 工作界面展示.....4

1.3.1 工作界面介绍.....4

1. 标题栏.....5

2. 菜单栏.....5

3. 标准工具栏.....5

4. 属性栏.....6

5. 工具箱.....6

6. 调色板.....6

7. 泊坞窗.....7

8. 工作区和绘图区.....7

9. 页面控制栏.....8

10. 状态栏.....8

1.3.2 自定义工作界面.....8

1. 通过快捷菜单进行设置.....8

2. 通过“选项”对话框进行设置.....9

1.4 平面设计基本概念.....10

1.4.1 位图与矢量图.....10

1. 位图.....10

2. 矢量图.....11

1.4.2 分辨率.....11

1.4.3 文件格式.....12

1.5 CorelDRAW X3 的应用领域.....13

第2章 CorelDRAW X3 的基本操作.....15

2.1 文件的基本操作.....16

2.1.1 新建文件.....16

1. 新建空白图形文件.....16

2. 使用模板新建文件.....16

2.1.2 打开文件.....17

2.1.3 导入文件.....18

2.1.4 切换文件.....20

2.1.5 保存文件.....20

1. 保存图形文件.....20

2. 另存图形文件.....21

3. 保存选定图形文件.....21

4. 将文件保存为不同的版本.....22

2.1.6 关闭文件.....22

2.2 设置页面属性.....22

2.2.1 设置页面大小和方向.....22

1. 通过属性栏设置.....22

2. 通过“选项”对话框设置.....23

2.2.2 设置版面样式.....23

2.2.3 设置页面背景.....24

2.2.4 设置标签.....25

2.3 设置多页面文档.....25

2.3.1 使用页面控制栏设置.....25

2.3.2 使用“插入页面”对话框 设置.....26

2.4 查看文件.....27

2.4.1 使用缩放工具查看文件.....28

2.4.2 使用视图管理器查看文件.....29

2.4.3 移动显示区域.....29

2.4.4 文件的显示模式.....29

2.4.5 预览页面.....31

2.5 使用辅助工具.....31

2.5.1 使用标尺.....31

1. 设置标尺.....32

2. 移动标尺.....32

2.5.2 使用网格.....33

1. 设置网格.....33

2. 对齐网格	34
2.5.3 使用辅助线	34
1. 创建辅助线	34
2. 选择辅助线	35
3. 辅助线的基本操作	35
4. 锁定和解锁辅助线	35
5. 设置辅助线的颜色	35
2.6 新建与排列窗口	36
2.6.1 新建窗口	36
2.6.2 排列窗口	36
第3章 绘制与编辑线条	39
3.1 平面构成的要素	40
3.1.1 点	40
3.1.2 线	41
3.1.3 面	41
3.2 绘制线条	41
3.2.1 使用手绘工具	42
3.2.2 使用贝塞尔工具	44
3.2.3 使用艺术笔工具	45
3.2.4 使用钢笔工具	48
1. 用钢笔工具绘制直线和折线	49
2. 用钢笔工具绘制曲线	49
3.2.5 使用多点线工具	50
3.2.6 使用3点曲线工具	51
3.2.7 使用智能绘图工具	52
3.3 编辑线条	53
3.3.1 认识节点类型	53
3.3.2 选择节点	54
1. 选择单个节点	54
2. 选择多个节点	55
3.3.3 编辑节点	56
1. 移动节点	56
2. 结合节点	56
3. 分割节点	57
4. 添加和删除节点	58
5. 旋转和倾斜节点	59
6. 对齐节点	60
7. 缩放节点	61

3.3.4 转换节点类型	61
3.3.5 更改线段类型	63
3.3.6 获取被分割的线条	64
3.3.7 闭合开放线条	65
第4章 绘制基本图形	67
4.1 绘制几何图形	68
4.1.1 绘制矩形	68
4.1.2 绘制椭圆形	71
1. 使用椭圆工具绘制椭圆	71
2. 使用3点椭圆工具绘制椭圆	71
3. 绘制饼形和弧形	72
4.1.3 绘制多边形	73
4.1.4 绘制星形和复杂星形	74
1. 绘制星形	75
2. 绘制复杂星形	76
4.1.5 绘制网格	77
4.1.6 绘制螺纹	79
4.2 绘制完美形状	80
4.2.1 绘制基本形状	80
4.2.2 绘制箭头形状	81
4.2.3 绘制流程图形状	82
4.2.4 绘制星形形状	82
4.2.5 绘制标注形状	83
4.3 图形对象的修改	85
4.3.1 使用形状工具修改	85
4.3.2 转曲后修改	86
4.4 连线与标注	87
4.4.1 交互式连线工具的使用	87
4.4.2 度量工具的使用	89
1. 绘制垂直、水平和倾斜度量标注线	89
2. 绘制旁引标注线	91
3. 绘制角度度量标注线	92
第5章 填充图形颜色	95
5.1 色彩基础知识	96
5.1.1 色彩构成基础	96
5.1.2 常用色彩搭配技巧	97
1. 色彩的联想与象征	97

2. 色彩的冷暖对比	98
3. 色彩搭配相关概念	98
4. 常用色彩搭配	98
5.2 色彩模式	100
5.2.1 RGB 色彩模式	100
5.2.2 CMYK 色彩模式	100
5.2.3 Lab 色彩模式	101
5.2.4 HSB 色彩模式	101
5.2.5 灰度模式	101
5.2.6 索引模式	101
5.2.7 黑白模式	101
5.2.8 色彩模式的相互转换	102
5.3 使用填充工具	102
5.3.1 标准填充	102
5.3.2 渐变填充	106
1. 线性渐变	106
2. 射线渐变	108
3. 圆锥渐变	109
4. 方角渐变	110
5.3.3 图案填充	110
5.3.4 纹理填充	113
5.3.5 PostScript 填充	114
5.4 吸管工具和油漆筒工具	115
5.4.1 吸管工具	115
5.4.2 油漆筒工具	115
5.5 使用“颜色”泊坞窗	117
5.6 交互式填充	118
5.6.1 使用交互式填充工具	118
5.6.2 使用交互式网状填充工具	119
5.7 智能填充工具	121
第6章 设置对象轮廓	123
6.1 设置轮廓颜色	124
6.1.1 使用调色板设置	124
6.1.2 使用“轮廓笔”对话框 设置	125
6.1.3 使用“泊坞窗”设置	126
1. 使用“对象属性”泊坞窗设置	126
2. 使用“颜色”泊坞窗设置	126
6.1.4 使用“轮廓色”对话框 设置	128
6.2 设置轮廓线的线端	129
6.2.1 设置轮廓线箭头样式	129
1. 通过属性栏设置	130
2. 通过“轮廓笔”对话框设置	130
6.2.2 自定义箭头样式	131
6.2.3 设置轮廓线线端样式	133
6.3 设置轮廓线型和宽度	134
6.3.1 设置轮廓的线型	134
1. 通过属性栏设置	135
2. 通过“轮廓笔”对话框设置	135
3. 通过“对象属性”泊坞窗设置	135
6.3.2 自定义轮廓线型	137
6.3.3 设置轮廓线的宽度	139
1. 通过轮廓展开工具栏设置	139
2. 通过属性栏设置	139
3. 通过“轮廓笔”对话框设置	139
4. 通过“对象属性”泊坞窗设置	139
6.3.4 创建书法轮廓	141
6.4 复制与删除轮廓属性	142
6.4.1 复制轮廓属性	142
1. 用鼠标右键复制	142
2. 用“复制属性”对话框复制	143
6.4.2 删除轮廓属性	144
第7章 操作与编辑对象	147
7.1 对象的基本操作	148
7.1.1 选择对象	148
1. 单击选择图形	148
2. 框选图形	149
7.1.2 移动对象	150
1. 使用选择工具移动对象	150
2. 使用属性栏移动对象	151
3. 使用“变换”泊坞窗移动对象	151
7.1.3 复制与再制对象	153
1. 复制对象	153
2. 再制对象	155

7.1.4	多重复制对象	155	8.1.1	排列对象	178
7.1.5	删除对象	157	8.1.2	对齐对象	179
7.2	对象的变形操作	157	1.	通过属性栏对齐对象	179
7.2.1	缩放对象	157	2.	通过“对齐与分布”对话框 对齐对象	180
1.	通过选择工具缩放对象	158	8.1.3	分布对象	182
2.	通过自由变换工具缩放对象	158	8.2	群组与取消群组	183
3.	通过“变换”泊坞窗缩放对象	158	8.2.1	群组对象	183
4.	通过属性栏缩放对象	158	8.2.2	取消群组	184
7.2.2	旋转对象	160	8.3	结合与拆分对象	185
1.	通过选择工具旋转对象	160	8.3.1	结合对象	186
2.	通过属性栏旋转对象	160	8.3.2	拆分对象	186
3.	通过自由变换工具旋转对象	161	8.4	整形操作	187
4.	通过“变换”泊坞窗旋转对象	162	8.4.1	焊接对象	187
7.2.3	倾斜对象	164	8.4.2	修剪对象	189
1.	通过选择工具倾斜对象	164	8.4.3	相交对象	190
2.	通过自由变换工具倾斜对象	164	8.4.4	简化对象	191
3.	通过“变换”泊坞窗倾斜对象	164	8.4.5	前减后	192
7.2.4	镜像对象	165	8.4.6	后减前	192
1.	通过选择工具镜像对象	165	8.5	使用符号	194
2.	通过属性栏镜像对象	166	8.5.1	创建符号	194
3.	通过自由变换工具镜像对象	166	8.5.2	插入举例	195
4.	通过“变换”泊坞窗镜像对象	166	8.5.3	编辑符号	195
7.3	编辑对象	168	8.5.4	中断举例	196
7.3.1	使用刻刀工具拆分对象	168	8.5.5	删除符号	197
1.	沿直线拆分对象	168	8.6	创建边界	197
2.	沿手绘线拆分对象	168			
7.3.2	使用橡皮擦工具擦除对象	170			
7.3.3	使用涂抹笔刷编辑对象	171			
7.3.4	使用粗糙笔刷编辑对象	172			
7.4	锁定和解锁图形对象	173			
7.4.1	锁定图形对象	173			
7.4.2	解锁图形对象	173			
7.5	撤销与重做	174			
7.5.1	撤销操作	175			
7.5.2	恢复操作	175			
7.5.3	重复操作	175			
第8章	排列、对齐与分布对象	177			
8.1	排列、对齐与分布	178			
			第9章	输入与编辑文本	199
			9.1	输入文本	200
			9.1.1	输入美术字文本	200
			9.1.2	输入段落文本	200
			9.1.3	美术字文本与段落文本 转换	202
			9.1.4	导入外部文本	203
			1.	使用剪贴板粘贴外部文本	203
			2.	使用“导入”命令导入外部文本	204
			9.2	选择文本	205
			9.2.1	选择全部文本对象	205
			9.2.2	选择单个或多个文字	205

9.3 编辑文本	205	1. 使用交互式调和工具创建	233
9.3.1 设置字体和字号	206	2. 使用“调和”泊坞窗创建	233
1. 使用属性栏设置	206	10.1.2 创建路径调和	234
2. 使用“字符格式化”泊坞窗设置	206	1. 沿手绘线调和	234
9.3.2 设置字符效果	207	2. 沿路径调和	234
9.4 格式化段落	208	10.1.3 创建复合调和	236
9.4.1 设置文本对齐	208	10.1.4 修改调和效果	237
9.4.2 设置文本间距	209	1. 选择预置的调和方式	237
1. 通过形状工具设置	209	2. 设置调和步数	237
2. 通过“段落格式化”泊坞窗设置	210	3. 设置调和方向	237
9.4.3 设置文本缩进	211	4. 编辑调和路径	238
9.4.4 设置文本方向	212	10.1.5 清除调和效果	239
9.4.5 设置分栏	213	10.2 轮廓图效果	239
9.4.6 添加项目符号	213	10.2.1 轮廓化对象	239
9.4.7 设置首字下沉	214	10.2.2 修改轮廓图效果	240
9.4.8 文本适合框架	216	10.2.3 保存轮廓图效果	241
9.5 链接段落文本	216	10.2.4 拆分和清除轮廓图效果	241
9.5.1 创建链接文本	216	10.2.5 复制轮廓图效果	242
9.5.2 设置段落选项	218	10.3 变形效果	243
9.6 应用文本样式	218	10.3.1 推拉变形	243
9.6.1 应用预设的文本样式	219	10.3.2 拉链变形	244
9.6.2 自定义文本样式	220	10.3.3 扭曲变形	245
9.7 文本与路径	220	10.4 封套效果	245
9.7.1 将文本转换为路径	220	10.4.1 创建封套效果	246
9.7.2 使文本适合路径	222	10.4.2 编辑封套效果	247
1. 沿路径分布文本	222	10.5 立体化效果	247
2. 设置路径文本属性	223	10.5.1 创建立体化效果	248
9.7.3 设置内置文本	224	10.5.2 编辑立体化效果	248
1. 直接在封闭路径中输入文本	224	10.6 阴影效果	251
2. 将已有的文本添加到封闭路径中	225	10.6.1 创建阴影效果	251
9.8 文本绕图	225	10.6.2 编辑阴影效果	252
9.9 添加特殊符号	227	10.7 透明效果	254
9.9.1 添加文本符号	227	10.7.1 创建透明效果	254
9.9.2 添加图形符号	228	10.7.2 调整透明效果	255
9.10 插入条形码	228	10.8 透镜与透视	255
10.1.1 创建直线调和	232	10.8.1 透镜的类型	256
1. 使用交互式调和工具创建	233	10.8.2 创建透镜效果	256
2. 使用“调和”泊坞窗创建	233	10.8.3 更改透镜效果	257
10.1.2 创建路径调和	234	10.8.4 创建透视效果	258
1. 沿手绘线调和	234		
2. 沿路径调和	234		
10.1.3 创建复合调和	236		
10.1.4 修改调和效果	237		
1. 选择预置的调和方式	237		
2. 设置调和步数	237		
3. 设置调和方向	237		
4. 编辑调和路径	238		
10.1.5 清除调和效果	239		
10.2 轮廓图效果	239		
10.2.1 轮廓化对象	239		
10.2.2 修改轮廓图效果	240		
10.2.3 保存轮廓图效果	241		
10.2.4 拆分和清除轮廓图效果	241		
10.2.5 复制轮廓图效果	242		
10.3 变形效果	243		
10.3.1 推拉变形	243		
10.3.2 拉链变形	244		
10.3.3 扭曲变形	245		
10.4 封套效果	245		
10.4.1 创建封套效果	246		
10.4.2 编辑封套效果	247		
10.5 立体化效果	247		
10.5.1 创建立体化效果	248		
10.5.2 编辑立体化效果	248		
10.6 阴影效果	251		
10.6.1 创建阴影效果	251		
10.6.2 编辑阴影效果	252		
10.7 透明效果	254		
10.7.1 创建透明效果	254		
10.7.2 调整透明效果	255		
10.8 透镜与透视	255		
10.8.1 透镜的类型	256		
10.8.2 创建透镜效果	256		
10.8.3 更改透镜效果	257		
10.8.4 创建透视效果	258		

10.8.5 编辑透视效果	259
10.9 添加角效果	260
10.10 添加斜角	260
10.11 剪裁区域	261
10.11.1 精确剪裁	262
1. 将对象放置于容器中	262
2. 编辑内容	262
3. 提取内容	262
4. 复制内置对象	264
5. 锁定内置对象	264
10.11.2 使用“裁剪工具”剪裁区域	265
第 11 章 编辑与处理位图	267
11.1 导入位图	268
11.1.1 导入位图图像	268
11.1.2 链接位图	269
11.2 转换位图	270
11.2.1 将矢量图转换为位图	270
11.2.2 转换位图的色彩模式	271
11.3 编辑位图	272
11.3.1 使用形状工具裁剪位图	272
11.3.2 重新取样位图	273
11.3.3 描摹位图	274
11.4 位图颜色遮罩	275
11.4.1 为单色位图着色	275
11.4.2 隐藏位图颜色	276
11.4.3 显示位图颜色	277
11.5 调整位图颜色	278
11.5.1 使用“调整”命令调整	278
1. 高反差	279
2. 局部平衡	279
3. 取样/目标平衡	280
4. 调合曲线	281
5. 亮度/对比度/强度	282
6. 颜色平衡	282
7. 伽玛值	283
8. 色度/饱和度/亮度	284
9. 所选颜色	285
10. 替换颜色	285

11. 取消饱和	286
12. 通道混合器	286
11.5.2 使用“自动调整”命令调整	287
11.5.3 图像调整实验室	288
11.6 位图滤镜特效	288
11.6.1 添加三维效果	289
11.6.2 添加艺术笔触效果	290
11.6.3 添加模糊效果	291
11.6.4 添加相机效果	292
11.6.5 添加颜色转换效果	293
11.6.6 添加轮廓图效果	294
11.6.7 添加创造性效果	295
11.6.8 添加扭曲效果	296
11.6.9 添加杂点效果	297
11.6.10 添加鲜明化效果	298

第 12 章 打印及输出	301
12.1 了解印刷相关知识	302
12.1.1 印前设计工作流程	302
12.1.2 分色和打样	303
12.1.3 纸张类型	303
12.1.4 印刷效果	304
12.2 导出文件	304
12.3 印前输出准备工作	306
12.3.1 文字转曲	306
12.3.2 转换色彩模式为 CMYK 模式	307
1. 对位图进行色彩模式转换	307
2. 对矢量图进行色彩模式转换	308
12.3.3 查看文档信息	309
12.3.4 设置出血	309
12.4 打印输出	310
12.4.1 设置打印机属性	310
12.4.2 设置打印范围和打印份数	311
12.4.3 设置打印版面	312
1. 设置图形位置和大小	312
2. 设置出血限制	312

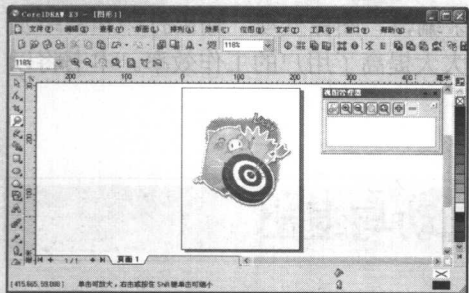
12.4.4 设置分色打印	312	4. 艺术性	327
12.4.5 打印预览	313	5. 准确性	327
12.5 图形的输出	314	14.1.2 关于海报设计	327
12.5.1 彩色印刷输出	314	14.1.3 关于广告设计	329
12.5.2 输出为网页格式文件	315	1. 报纸广告	329
第13章 CorelDRAW 与 Photoshop		2. 杂志广告	329
的结合	317	3. 直邮广告	330
13.1 位图背景透明化	318	14.2 制作标志	331
13.1.1 钢笔工具的使用	318	14.2.1 案例目标与分析	331
13.1.2 删除位图背景	319	14.2.2 设计重点	331
13.2 位图矢量化处理	322	14.2.3 案例制作	332
13.2.1 将位图转换为矢量图	322	1. 绘制卡通人物	332
13.2.2 将转换后的矢量图		2. 制作变形文字	333
导入 CorelDRAW	323	3. 制作标志外框	334
第14章 综合实例	325	14.3 制作快餐店的招贴海报	335
14.1 平面设计相关知识	326	14.3.1 案例目标与分析	335
14.1.1 关于标志设计	326	14.3.2 设计重点	336
1. 识别性	326	14.3.3 案例制作	336
2. 显著性	327	1. 绘制海报版面	336
3. 多样性	327	2. 导入图片	339
		3. 输入文字	341

第1章 CorelDRAW X3 初体验

案例——CorelDRAW X3 的欢迎界面



案例——CorelDRAW X3 的工作界面



案例——CorelDRAW X3 的应用领域



今

天是周末，小李一大早就来找老张打游戏，老张正坐在电脑面前，于是小李凑过去一看，发现电脑屏幕上显示着平常玩儿的游戏里的人物呢。小李便问道：“这个游戏人物哪来的？”老张很得意地说道：“当然是我自己画的了。”小李一听来了兴趣，他只知道电脑可以打文件、可以上网打游戏啊，没想到还可以画图。于是赶紧坐在老张旁边仔细看了起来，老张便告诉他 Photoshop 和 CorelDRAW 都是图形图像软件，其中的 CorelDRAW 主要用于绘制和处理矢量图，当然也可以对位图进行处理，只是比起 Photoshop 来，它这方面的功能稍微弱些，但 CorelDRAW 在绘制和处理矢量图领域可是相当强大的。

- 1.1 CorelDRAW X3 简介.....2
- 1.2 CorelDRAW X3 的启动与退出.....2
- 1.3 工作界面展示.....4
- 1.4 平面设计基本概念.....10

配套光盘

对应情况

本章介绍了 CorelDRAW X3 的基础知识，讲解中涉及 1 个案例的制作，分别对应于光盘中“第 1 章 CorelDRAW X3 入门”下“1.1 CorelDRAW X3 简介”下的“案例 1-1”演示，读者可结合光盘中的演示进行学习。

本章案例分布情况

1.3 工作界面展示

【案例 1-1】

1.1 CorelDRAW X3 简介

CorelDRAW 是由加拿大 Corel 公司推出的专业绘图软件，集图形绘制、文字编辑、图形效果处理等功能于一体。由于该软件功能强大、直观易学、产生的文件占用内存比位图小、方便快捷的操作、人性化的工作界面等优点，深受广大专业设计人士和众多电脑爱好者的青睐，被广泛应用于平面设计、书籍装帧、广告设计、多媒体设计以及印刷设计等领域。

随着图像处理技术的不断进步和发展，Corel 公司为适应市场的要求，不断开发出 CorelDRAW 新版本，集矢量绘图、版面设计、文字编辑、图像处理、输出打印和网络发布于一体，减少了在平面设计过程中的重复劳动，大大提高了用户的工作效率。本书将以目前新推出的版本 CorelDRAW X3 进行讲解。

1.2 CorelDRAW X3 的启动与退出

要启动 CorelDRAW X3，必须确保电脑中安装了该程序。CorelDRAW X3 的安装方法同其他应用软件的安装方法相似，这里不再赘述。下面讲解 CorelDRAW X3 的启动和退出。

1.2.1 CorelDRAW X3 的启动

启动 CorelDRAW X3 的方法有很多种，这里讲解两种最常用的启动方法。

- 单击  按钮，在弹出的菜单中选择“所有程序”→CorelDRAW Graphics Suite X3→CorelDRAW X3 命令。
- 双击桌面上的 CorelDRAW X3 快捷图标 .

启动 CorelDRAW X3 后，将会出现 CorelDRAW X3 的欢迎界面，将鼠标指针移动到

双击电脑中的 CDR 格式的图形文件，
也可以自动启动 CorelDRAW X3 程序。

对话框中的各个图标按钮上时，会出现相应的注释文字，各按钮的作用如下。

- “新建图形”按钮：以当前软件默认的模板来新建一个图形文件。



- “打开上次编辑的图形”按钮：第一次使用 CorelDRAW X3 时该按钮为灰色不可用状态，当编辑过文件后下次启动时将显示曾经打开过的文件名，单击之便可快速打开编辑过的文件。
- “打开图形”按钮：单击该按钮将打开“打开图形”对话框，通过该对话框可以打开电脑中已有的 CorelDRAW X3 图形文件。
- “从模板新建”按钮：在打开的“根据模板新建”对话框中选择一个模板样式，以方便用户在该模板基础上进行设计。
- “CorelTUTOR”按钮：打开 CorelDRAW X3 的教程页面，从中可以学习该软件的使用方法。
- “有什么新功能？”按钮：打开 CorelDRAW X3 的帮助文件，可以查看其新增功能等用户帮助信息。

知识延伸

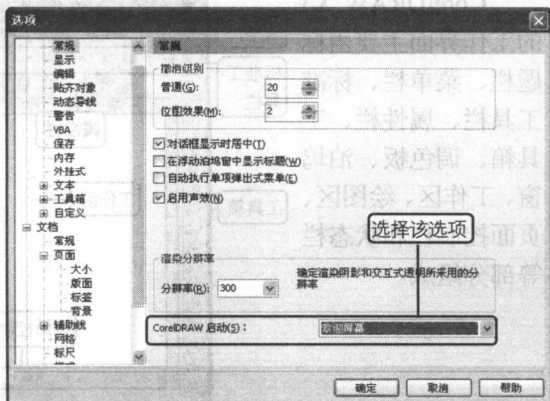
在欢迎界面中取消选中 ☐ 启动时显示欢迎屏幕 复选框，在下次启动 CorelDRAW X3 时将不再打开该欢迎界面，同时将自动建立一个新文件窗口。

知识延伸

取消欢迎界面的显示后，可以选择“工具→选项”命令，在打开的“选项”对话框中选择左侧树形目录中的“工作空间”下的“常规”选项，然后在对话框右下方的“CorelDRAW 启动时”下拉列表框中选择“欢迎屏幕”选项即可。

学以致用

用讲解的两种方法启动 CorelDRAW X3，并观察有什么区别。



选择“文件→从模板新建”命令，
也可以方便地建立模板文件。