



“十一五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材  
教育部职业教育与成人教育司  
全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

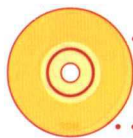
新编

中文版

# CorelDRAW X3 标准教程

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书

编著 / 施博客研究室

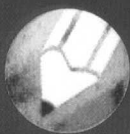


光盘内容

19个范例制作过程立体演示、范例源文件和练习  
素材、素材库及老师教案



海洋出版社



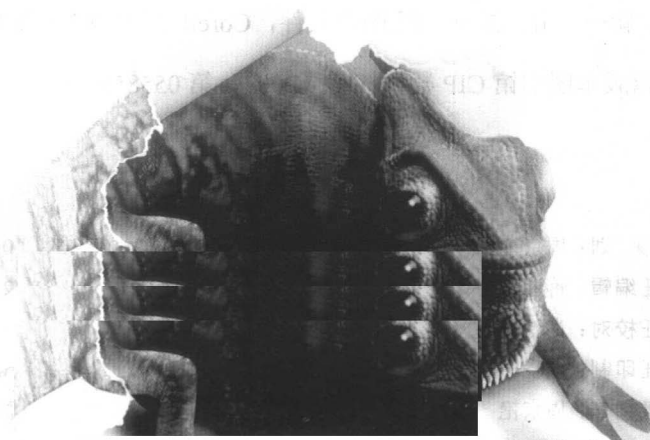
“十一五”国家计算机技能型紧缺人才  
教育部职业教育与成人教育司  
全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

新编

中文版

# CorelDRAW X3 标准教程

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书  
编著 / 施博客研究室



海洋出版社

北京

## 内 容 简 介

本书是专为想在较短时间内学习并掌握平面设计与图形制作软件 CorelDRAW X3 中文版的使用方法、技巧和实际工作技能的标准教程。本书从实际应用的角度出发,用典型精彩的范例、边讲边练的方式全面展示了 CorelDRAW X3 的强大功能。

**本书内容:**全书共 12 章,内容包括:CorelDRAW X3 基础知识、文件的基本操作、绘制与编辑线条、绘制图形对象、图形填充与设置轮廓线、对象的操作与管理、制作交互式效果、文本编排与字效设计、位图的编辑与美化、图层与辅助功能的应用、CorelDRAW 在 Internet 的应用和综合实例设计。

**本书特点:**1. 内容丰富、全面、通俗易懂、学习轻松。2. 提供 19 个典型范例的设计规范、理念和制作流程,可快捷掌握 CorelDRAW X3 的基础知识和核心技能,激发学习兴趣,培养动手能力。3. 范例即是产品设计模板,稍加修动即为己有,为就业提前打好基础。4. 每章配有练习题和答案,及时巩固所学的知识,方便教学和自学。5. 配套光盘精彩范例的立体演示极大地方便学习,事半功倍。

**光盘内容:**19 个范例制作过程立体演示、范例源文件和练习素材、素材库及老师教案。

**适用范围:**全国高校平面设计课程教材,用 CorelDRAW 从事图案、平面广告、CIS 企业形象、产品包装、网页、印刷制版设计等行业的广大从业人员实用的自学用书。

### 图书在版编目(CIP)数据

新编中文版 CorelDRAW X3 标准教程 / 施博客研究室编著. —北京:海洋出版社, 2007.5  
ISBN 978-7-5027-6801-0

I. 新… II. 施… 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 055859 号

总 策 划:周京艳

责任编辑:蒋湘群 周京艳

责任校对:肖新民

责任印制:钱晓彬 魏志新

光盘制作:周京艳

光盘测试:朱丽华

排 版:海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行:海洋出版社

地 址:北京市海淀区大慧寺路 8 号 (716 房间) 字  
100081

经 销:新华书店

发 行 部:(010) 62113858 (010) 62132549

62174379 (传真) 86489673 (小灵通)

技术支持:www.wisbook.com/bbs

网 址:www.wisbook.com

承 印:廊坊市时嘉印刷有限公司

版 次:2007 年 5 月第 1 版

2007 年 5 月北京第 1 次印刷

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:19.5

字 数:444 千字

印 数:1~3000 册

定 价:28.00 元 (含 1CD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

“十一五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材

## 编 委 会

主 任 吴清平 徐 胜

编 委 (排名不分先后)

孙振业 王 勇 左喜林 杨绥华 邵谦谦

周京艳 李燕萍 姜大鹏 韩祖德 战晓雷

钱晓彬 黄梅琪 韩立凡 韩 联 韩中孝

董淑红 刘桂英 张 洁 蒋湘群

策 划 WISBOOK 海洋智慧图书

## 丛书序言

计算机技术是推动人类社会快速发展的核心技术之一。在信息爆炸的今天,计算机、因特网、平面设计、三维动画等技术强烈地影响并改变着人们的工作、学习、生活、生产、活动和思维方式。利用计算机、网络等信息技术提高工作、学习和生活质量已成为普通人的基本需求。政府部门、教育机构、企事业、银行、保险、医疗系统、制造业等单位 and 部门,无一不在要求员工学习和掌握计算机的核心技术和操作技能。据国家有关部门的最新调查表明,我国劳动力市场严重短缺计算机技能型技术人才,而网络管理、软件开发、多媒体开发人才尤为紧缺。培训人才的核心手段之一是教材。

为了满足我国劳动力市场对计算机技能型紧缺人才的需求,让读者在较短的时间内快速掌握最新、最流行的计算机技术的操作技能,提高自身的竞争能力,创造新的就业机会,我社精心组织了一批长期在一线进行电脑培训的教育专家、学者,结合培训班授课和讲座的需要,编著了这套为高等职业院校和广大的社会培训班量身定制的《“十一五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材》。

### 一、本系列教材的特点

#### 1. 实践与经验的总结——拿来就用

本系列书的作者具有丰富的一线实践经验和教学经验,书中的经验和范例实用性和操作性强,拿来就用。

#### 2. 丰富的范例与软件功能紧密结合——边学边用

本系列书从教学与自学的角度出发,“授人以渔”,丰富而实用的范例与软件功能的使用紧密结合,讲解生动,大大激发读者的学习兴趣。

#### 3. 由浅入深、循序渐进、系统、全面——为培训班量身定制

本系列教材重点在“快速掌握软件的操作技能”、“实际应用”,边讲边练、讲练结合,内容系统、全面,由浅入深、循序渐进,图文并茂,重点突出,目标明确,章节结构清晰、合理,每章既有重点思考和答案,又有相应上机操练,巩固成果,活学活用。

#### 4. 反映了最流行、热门的新技术——与时代同步

本系列教材在策划和编著时,注重教授最新版本软件的使用方法和技巧,注重满足应用面最广、需求量最大的读者群的普遍需求,与时代同步。

#### 5. 配套光盘——考虑周到、方便、好用

本系列书在出版时尽量考虑到读者在使用时的方便,书中范例用到的素材或者模型都附在配套书的光盘内,有些光盘还赠送一些小工具或者素材,考虑周到、体贴。

### 二、本系列教材的内容

1. 新编中文版 Dreamweaver MX 标准教程 (含 1CD)
2. 新编中文版 Flash MX 标准教程 (含 1CD)
3. 新编 Authorware 6.5 标准教程 (含 1CD)
4. 新编 3ds max 5 标准教程 (含 1CD)
5. 新编中文版 AutoCAD 2002 标准教程 (含 1CD)

6. 新编中文版 AutoCAD 2004 标准教程 (含 1CD)
7. 新编中文版 Photoshop 7 标准教程 (含 1CD)
8. 新编中文版 Illustrator 10 标准教程 (含 1CD)
9. 新编中文版 CorelDRAW 11 标准教程 (含 1CD)
10. 新编 Premiere 6.5 标准教程 (含 1CD)
11. 新编中文版 Fireworks MX 标准教程 (含 1CD)
12. 新编中文版 PageMaker 6.5 标准教程 (含 1CD)
13. 新编 Authorware 7 标准教程 (含 1CD)
14. 新编中文版 Fireworks MX 2004 标准教程 (含 1CD)
15. 新编中文版 Flash MX 2004 标准教程 (含 1CD)
16. 新编 Premiere Pro 标准教程 (含 1CD)
17. 新编中文版 Dreamweaver MX 2004 标准教程 (含 1CD)
18. 新编中文版 Photoshop CS 标准教程 (含 1CD)
19. 新编中文 Illustrator CS 标准教程 (含 1CD)
20. 新编 3ds max 6 标准教程 (含 1CD)
21. 新编 After Effects 6.0 标准教程 (含 1CD)
22. 新编中文版 FreeHand MX 标准教程 (含 1CD)
23. 新编中文版 AutoCAD 2005 标准教程 (含 1CD)
24. 新编中文版 Acrobat 6.0 标准教程
25. 新编中文 Premiere Pro 1.5 标准教程 (含 2CD)
26. 新编中文版 CorelDRAW 12 标准教程 (含 1CD)
27. 新编中文版 3ds max 7 标准教程 (含 1CD)
28. 新编中文版 AutoCAD 2006 标准教程
29. 新编中文版 Photoshop CS2 标准教程 (含 1CD)
30. 新编中文版 Flash 8 标准教程 (含 1CD)
31. 新编中文版 Dreamweaver 8 标准教程 (含 1CD)
32. 新编中文版 3ds Max 8 标准教程 (含 1DVD)
33. 新编中文版 CorelDRAW X3 标准教程 (含 1CD)

### 三、读者定位

本系列教材既是广大的初级用户实用自学指导书, 又是社会相关领域初中级电脑培训班的最佳教材, 同时也可供全国高等职业院校计算机专业选用。

2004 年海洋出版社强力启动计算机图书出版工程! 倾情打造社会计算机技能型紧缺人才职业培训系列教材、品牌电脑图书和社会电脑热门技术培训教材。读者至上, 卓越的品质和信誉是我们的座右铭。热诚欢迎天下各路电脑高手与我们共创灿烂美好的明天, 蓝色的海洋是实现您梦想的最理想殿堂!

希望本系列书对我国紧缺的计算机技能型人才市场和普及、推广我国的计算机技术的应用贡献一份力量。衷心感谢为本系列书出谋划策、辛勤工作的朋友们!

# 前 言

在信息高速发展的今天,平面作品的设计、排版、高品质输出已经渗透到了各个工作和生活领域,所以很多人希望能够得到一套完美的工具,能够帮助完成这些工作。现在,Corel 公司终于发布了 X3 版本的 CorelDRAW 绘图软件。CorelDRAW 是一款集图形绘制与设计、文字排版、高品质输出与打印于一体的图像绘制与编辑软件,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。

目前最新版本的 CorelDRAW X3 (即 CorelDRAW 13) 在原来软件的基础上增加 40 种新的特性,例如 Corel PowerTRACE 可以将位图图形转化为矢量图形。另外,在图片编辑方面增加了许多新的特性,新的学习工具,在插画和页面布局方面也进行了加强。由此看来,CorelDRAW X3 是一个易用的、功能强大,且十分便宜的设计工具,它为专业设计师和商业用户提供了一个更高的、易于使用和强大的图形设计标准。

本书以易学实用为教学宗旨,从基础到应用、从简单到复杂,详细而完整地介绍 CorelDRAW X3 的功能,并指引如何将功能使用到实际设计中,让读者可以完整体现 CorelDRAW X3 在图像设计的种种使用,并从实例中掌握实用的设计技能。

本书由 12 章构成,通过精心设计的典型实例和课堂实训的实际制作,形象直观地介绍了 CorelDRAW X3 的具体应用,其中第 1、2 章为基础章,主要介绍了 CorelDRAW 软件和文件的基本操作;第 3、4、5 章为一般图形绘制和填充章,主要介绍了绘制和编辑线条、绘制图像对象、填充图形和设置轮廓线的方法;第 6、7、8、9、10 章为进阶章,主要介绍了对象的操作与管理、制作交互效果、文字编排和字效设计、位图的编辑与美化、图层与辅助功能的应用等;第 11 章主要介绍了 CorelDRAW 在 Internet 的应用,其中包括将图像发布到 Web、对象的链接和嵌入、用 CorelDRAW 设计 Web 图像等;第 12 章为综合实例章,此章通过“书籍封面、企业名片、CD 包装、宣传海报、生日贺卡”五个实例,综合介绍了 CorelDRAW X3 在商业设计中的各种应用。

本书内容丰富全面、讲解深入浅出、结构条理清晰,通过书中的基础学习和应用实例,让初学者和平面设计师都拥有实质性的知识与技能。书中每章附有填充题、选择题和操作题,并提供习题答案,有利于读者理解和掌握。另外,本书配套光盘包括全书练习素材和部分实例教学视频演示,方便读者使用素材并同步学习,提高学习效率,事半功倍,是一本专为职业学校、社会电脑培训班、广大电脑初、中级读者量身定制的培训教程和自学指导书。

本书是 WISBOOK 海洋智慧图书策划,由施博客研究室的黎文锋、黄活瑜、刘嘉主编,参与本书编写工作的还有梁颖思、吴颂志、梁锦明、林业星、黎彩英等,在此一并谢过。在本书的编写过程中,我们力求精益求精,但难免存在一些不足之处,敬请广大读者批评指正。

编 者

# 目 录

|                                        |  |
|----------------------------------------|--|
| <b>第 1 章 CorelDRAW X3 基础知识</b> ..... 1 |  |
| 1.1 CorelDRAW 可以做什么..... 1             |  |
| 1.1.1 矢量图绘制..... 1                     |  |
| 1.1.2 位图处理与编修..... 2                   |  |
| 1.1.3 页面排版..... 2                      |  |
| 1.1.4 网页设计..... 2                      |  |
| 1.2 CorelDRAW X3 新增功能..... 2           |  |
| 1.2.1 新的提示泊坞窗..... 3                   |  |
| 1.2.2 新增智能填充工具..... 3                  |  |
| 1.2.3 新的裁切工具..... 4                    |  |
| 1.2.4 增强的轮廓图工具..... 4                  |  |
| 1.2.5 强化的文本适合路径功能..... 4               |  |
| 1.2.6 增强的文本功能..... 5                   |  |
| 1.2.7 绘制复杂星形（增强原星形工具）..... 5           |  |
| 1.2.8 创建边界功能..... 6                    |  |
| 1.2.9 重复复制功能..... 6                    |  |
| 1.2.10 图像调节实验室..... 6                  |  |
| 1.2.11 套印预览模式..... 7                   |  |
| 1.2.12 位图矢量图转换..... 7                  |  |
| 1.2.13 斜角效果..... 7                     |  |
| 1.3 认识 CorelDRAW X3 界面..... 8          |  |
| 1.3.1 欢迎屏幕..... 8                      |  |
| 1.3.2 CorelDRAW X3 的工作界面..... 8        |  |
| 1.3.3 菜单栏与标准工具栏..... 10                |  |
| 1.3.4 工具箱与属性栏..... 12                  |  |
| 1.3.5 标尺与工作区..... 15                   |  |
| 1.3.6 调色板..... 16                      |  |
| 1.3.7 泊坞窗..... 16                      |  |
| 1.3.8 导航栏..... 17                      |  |
| 1.3.9 状态栏..... 17                      |  |
| 1.4 设置最佳的工作环境..... 18                  |  |
| 1.4.1 设置工作空间..... 18                   |  |
| 1.4.2 设置文档选项..... 21                   |  |
| 1.4.3 设置全局选项..... 23                   |  |
| 1.5 本章小结..... 24                       |  |
| 1.6 本章习题..... 24                       |  |
| <b>第 2 章 文件的基本操作</b> ..... 26          |  |
| 2.1 绘图的基本概念..... 26                    |  |
| 2.1.1 认识常用文件格式..... 26                 |  |
| 2.1.2 位图与矢量图..... 27                   |  |
| 2.1.3 位图的分辨率..... 28                   |  |
| 2.2 管理图像文件..... 29                     |  |
| 2.2.1 新建文件..... 29                     |  |
| 2.2.2 保存文件..... 30                     |  |
| 2.2.3 打开旧文件..... 31                    |  |
| 2.2.4 关闭文件..... 32                     |  |
| 2.2.5 导入与导出文件..... 33                  |  |
| 2.3 文件的预览模式..... 36                    |  |
| 2.3.1 全屏预览..... 36                     |  |
| 2.3.2 只预览选定的对象..... 37                 |  |
| 2.3.3 页面分类视图..... 38                   |  |
| 2.4 页面与打印设置..... 38                    |  |
| 2.4.1 设置页面的大小与方向..... 38               |  |
| 2.4.2 插入、删除与命名页面..... 40               |  |
| 2.4.3 设置页面背景..... 41                   |  |
| 2.5 打印输出..... 43                       |  |
| 2.5.1 打印预览与一般设置..... 43                |  |
| 2.5.2 打印设置..... 44                     |  |
| 2.6 视窗的管理方法..... 46                    |  |
| 2.6.1 使用属性栏调整显示比例..... 46              |  |
| 2.6.2 使用缩放工具检阅视窗..... 48               |  |
| 2.7 本章小结..... 50                       |  |
| 2.8 本章习题..... 50                       |  |
| <b>第 3 章 绘制与编辑线条</b> ..... 52          |  |
| 3.1 手绘工具..... 52                       |  |
| 3.1.1 绘制直线与箭头..... 52                  |  |
| 3.1.2 绘制曲线与虚线..... 54                  |  |
| 3.1.3 绘制封闭曲线..... 54                   |  |
| 3.2 贝塞尔工具..... 55                      |  |
| 3.2.1 绘制直线与多边形轮廓线..... 55              |  |
| 3.2.2 绘制任意曲线..... 56                   |  |
| 3.3 艺术笔工具..... 57                      |  |
| 3.3.1 使用预设模式绘图..... 57                 |  |
| 3.3.2 使用画笔模式绘图..... 58                 |  |
| 3.3.3 使用喷罐模式绘图..... 59                 |  |
| 3.3.4 使用书法模式绘图..... 61                 |  |

|                         |    |                             |     |
|-------------------------|----|-----------------------------|-----|
| 3.3.5 使用压力工具绘图.....     | 61 | 4.7.1 使用“形状工具”修改图形.....     | 88  |
| 3.4 钢笔工具.....           | 62 | 4.7.2 将图形转成曲线并修改.....       | 89  |
| 3.4.1 绘制直线与折线.....      | 62 | 4.8 本章小结.....               | 90  |
| 3.4.2 绘制曲线与多边形.....     | 63 | 4.9 本章习题.....               | 90  |
| 3.4.3 使用钢笔选择图形.....     | 64 | <b>第5章 图形填充与设置轮廓线</b> ..... | 92  |
| 3.5 多点线工具.....          | 64 | 5.1 认识与使用色彩模式.....          | 92  |
| 3.6 3点曲线工具.....         | 65 | 5.1.1 常用的色彩模式.....          | 92  |
| 3.7 智能绘图工具.....         | 66 | 5.1.2 色彩模式的运用.....          | 93  |
| 3.8 编辑线条.....           | 67 | 5.2 单色填充.....               | 94  |
| 3.8.1 移动节点.....         | 67 | 5.2.1 使用调色板填充.....          | 94  |
| 3.8.2 添加与删除节点.....      | 68 | 5.2.2 使用泊坞窗填充.....          | 95  |
| 3.8.3 连接与分割线段.....      | 69 | 5.2.3 使用吸管工具与油漆桶填充.....     | 96  |
| 3.8.4 直线与曲线之间的转换.....   | 70 | 5.2.4 使用智能填充工具填充.....       | 97  |
| 3.8.5 节点的编辑方式.....      | 71 | 5.3 渐变填充.....               | 98  |
| 3.8.6 反转线条的方向.....      | 72 | 5.3.1 设置渐变属性.....           | 98  |
| 3.8.7 提取子路径.....        | 73 | 5.3.2 编辑渐变效果.....           | 99  |
| 3.9 本章小结.....           | 73 | 5.4 图案填充.....               | 100 |
| 3.10 本章习题.....          | 73 | 5.4.1 双色填充.....             | 100 |
| <b>第4章 绘制图形对象</b> ..... | 75 | 5.4.2 全色填充.....             | 101 |
| 4.1 绘制矩形.....           | 75 | 5.4.3 位图填充.....             | 102 |
| 4.1.1 使用矩形工具.....       | 75 | 5.5 纹理填充.....               | 103 |
| 4.1.2 使用3点矩形工具.....     | 76 | 5.5.1 设置与填充底纹.....          | 103 |
| 4.1.3 绘制圆角矩形.....       | 77 | 5.5.2 PostScript 底纹填充.....  | 104 |
| 4.2 绘制椭圆.....           | 78 | 5.6 交互式网状填充.....            | 105 |
| 4.2.1 使用椭圆工具.....       | 78 | 5.7 设置轮廓线.....              | 105 |
| 4.2.2 使用3点椭圆工具.....     | 78 | 5.7.1 设置轮廓线颜色.....          | 106 |
| 4.2.3 绘制饼形与弧形.....      | 79 | 5.7.2 设置轮廓线的宽度与样式.....      | 106 |
| 4.3 绘制多边形.....          | 80 | 5.7.3 清除轮廓线.....            | 107 |
| 4.3.1 绘制自定的多边形.....     | 80 | 5.7.4 转换轮廓线.....            | 108 |
| 4.3.2 绘制星形.....         | 81 | 5.8 本章小结.....               | 109 |
| 4.3.3 绘制复杂星形.....       | 82 | 5.9 本章习题.....               | 109 |
| 4.4 绘制图纸.....           | 82 | <b>第6章 对象的操作与管理</b> .....   | 111 |
| 4.4.1 绘制网格图纸.....       | 83 | 6.1 对象的选择与复制.....           | 111 |
| 4.4.2 绘制正方形网格的技巧.....   | 83 | 6.1.1 选择单个对象.....           | 111 |
| 4.5 绘制螺旋形.....          | 84 | 6.1.2 全选与框选.....            | 112 |
| 4.5.1 绘制对称式螺旋形.....     | 84 | 6.1.3 复制与再制对象.....          | 113 |
| 4.5.2 绘制对数式螺旋形.....     | 85 | 6.1.4 重复复制对象.....           | 114 |
| 4.6 绘制默认图形.....         | 85 | 6.2 对象的变换.....              | 115 |
| 4.6.1 绘制基本形状.....       | 86 | 6.2.1 移动对象.....             | 115 |
| 4.6.2 绘制箭头.....         | 87 | 6.2.2 缩放对象.....             | 116 |
| 4.6.3 绘制其他形状.....       | 88 | 6.2.3 镜像对象.....             | 116 |
| 4.7 修改图形对象.....         | 88 | 6.2.4 精确变换（泊坞窗）.....        | 117 |

|                          |     |                            |     |
|--------------------------|-----|----------------------------|-----|
| 6.3 对象的编辑.....           | 118 | 7.4 交互式封套效果.....           | 154 |
| 6.3.1 旋转对象.....          | 118 | 7.4.1 封套模式.....            | 154 |
| 6.3.2 倾斜对象.....          | 119 | 7.4.2 设置封套属性.....          | 155 |
| 6.3.3 自由变形对象.....        | 120 | 7.5 交互式立体化效果.....          | 156 |
| 6.3.4 裁切对象.....          | 121 | 7.5.1 创建立体化效果.....         | 156 |
| 6.3.5 擦除对象.....          | 122 | 7.5.2 设置立体属性.....          | 157 |
| 6.4 对象的排列与对齐.....        | 123 | 7.6 交互式阴影效果.....           | 159 |
| 6.4.1 置顶与置底.....         | 123 | 7.6.1 添加阴影效果.....          | 159 |
| 6.4.2 前移与后移一位.....       | 124 | 7.6.2 设置阴影属性.....          | 160 |
| 6.4.3 快速指定对象顺序.....      | 125 | 7.7 交互式透明效果.....           | 161 |
| 6.4.4 对齐对象.....          | 125 | 7.7.1 创建透明效果.....          | 161 |
| 6.4.5 分布对象.....          | 127 | 7.7.2 设置透明属性.....          | 162 |
| 6.5 对象的群组、结合与锁定.....     | 128 | 7.8 本章小结.....              | 163 |
| 6.5.1 群组与取消群组对象.....     | 128 | 7.9 本章习题.....              | 163 |
| 6.5.2 结合与拆分对象.....       | 129 | <b>第8章 文本编排与字效设计</b> ..... | 166 |
| 6.5.3 锁定与解锁对象.....       | 130 | 8.1 输入文本.....              | 166 |
| 6.6 对象的修整.....           | 130 | 8.1.1 输入美术字.....           | 166 |
| 6.6.1 焊接对象.....          | 130 | 8.1.2 输入段落文本.....          | 166 |
| 6.6.2 修剪对象.....          | 131 | 8.1.3 美术字与段落之间的转换.....     | 167 |
| 6.6.3 相交对象.....          | 131 | 8.2 设置文本属性.....            | 168 |
| 6.6.4 简化对象.....          | 132 | 8.2.1 设置文字属性.....          | 168 |
| 6.6.5 减去重叠对象.....        | 132 | 8.2.2 设置文本对齐方式.....        | 170 |
| 6.6.6 使用【修整】泊坞窗.....     | 133 | 8.2.3 设置间距.....            | 171 |
| 6.7 图框精确剪裁.....          | 134 | 8.2.4 设置文本方向.....          | 173 |
| 6.7.1 将图片放在容器中.....      | 134 | 8.3 编排段落文本.....            | 173 |
| 6.7.2 编辑剪裁内容.....        | 135 | 8.3.1 制作首字下沉.....          | 173 |
| 6.8 本章小结.....            | 136 | 8.3.2 添加项目符号.....          | 174 |
| 6.9 本章习题.....            | 137 | 8.3.3 制作文绕图效果.....         | 175 |
| <b>第7章 制作交互式效果</b> ..... | 139 | 8.3.4 将文本填入路径.....         | 176 |
| 7.1 交互式调和效果.....         | 139 | 8.4 制作文字特效.....            | 178 |
| 7.1.1 创建调和效果.....        | 139 | 8.4.1 制作透视文字效果.....        | 178 |
| 7.1.2 设置调和属性.....        | 140 | 8.4.2 制作阴影文字效果.....        | 179 |
| 7.1.3 沿路径调和.....         | 143 | 8.4.3 制作双色文字效果.....        | 179 |
| 7.1.4 复合调和.....          | 144 | 8.5 本章小结.....              | 180 |
| 7.1.5 拆分调和对象.....        | 145 | 8.6 本章习题.....              | 180 |
| 7.2 交互式轮廓效果.....         | 146 | <b>第9章 位图的编辑与美化</b> .....  | 183 |
| 7.2.1 创建轮廓图.....         | 146 | 9.1 位图与矢量图之间的转换.....       | 183 |
| 7.2.2 设置轮廓图属性.....       | 147 | 9.2 调整位图的色调与光线.....        | 186 |
| 7.3 交互式变形效果.....         | 149 | 9.2.1 设置高反差.....           | 186 |
| 7.3.1 推拉变形.....          | 149 | 9.2.2 设置亮度/对比度/强度.....     | 188 |
| 7.3.2 拉链变形.....          | 151 | 9.2.3 设置颜色平衡.....          | 189 |
| 7.3.3 扭曲变形.....          | 153 | 9.3 图像 Lab 调整器.....        | 190 |

|                       |                                       |            |                       |                   |     |
|-----------------------|---------------------------------------|------------|-----------------------|-------------------|-----|
| 9.4                   | 导入时裁剪位图 .....                         | 193        | 12.1.3                | 具体操作步骤 .....      | 237 |
| 9.5                   | 转换位图色彩模式 .....                        | 194        | 12.1.4                | 印前突破和专业经验总结 ..... | 247 |
| 9.6                   | 制作位图特效 .....                          | 195        | 12.1.5                | 本例出彩点 .....       | 248 |
| 9.6.1                 | 艺术笔触效果 .....                          | 195        | 12.1.6                | 举一反三, 发挥创意 .....  | 248 |
| 9.6.2                 | 颜色变换效果 .....                          | 197        | 12.2                  | 企业 VI 设计 .....    | 250 |
| 9.6.3                 | 轮廓图效果 .....                           | 200        | 12.2.1                | 设计规格及要求 .....     | 250 |
| 9.6.4                 | 制作图像水印 .....                          | 202        | 12.2.2                | 制作构思及流程图 .....    | 251 |
| 9.7                   | 本章小结 .....                            | 203        | 12.2.3                | 具体操作步骤 .....      | 252 |
| 9.8                   | 本章习题 .....                            | 203        | 12.2.4                | 印前突破和专业经验总结 ..... | 257 |
| <b>第 10 章</b>         | <b>图层与辅助功能的应用 .....</b>               | <b>205</b> | 12.2.5                | 本例出彩点 .....       | 258 |
| 10.1                  | 图层的管理 .....                           | 205        | 12.2.6                | 举一反三, 发挥创意 .....  | 259 |
| 10.1.1                | 新建与删除图层 .....                         | 205        | 12.3                  | CD 包装设计 .....     | 260 |
| 10.1.2                | 添加对象到图层 .....                         | 207        | 12.3.1                | 设计规格及要求 .....     | 261 |
| 10.1.3                | 在图层间选择、移动与复制对象 .....                  | 208        | 12.3.2                | 制作构思及流程图 .....    | 261 |
| 10.1.4                | 利用主图层设计相同页眉 .....                     | 209        | 12.3.3                | 具体操作步骤 .....      | 262 |
| 10.2                  | 设置标尺、网格与辅助线 .....                     | 210        | 12.3.4                | 印前突破和专业经验总结 ..... | 268 |
| 10.2.1                | 标尺的使用与设置 .....                        | 210        | 12.3.5                | 本例出彩点 .....       | 269 |
| 10.2.2                | 网格的使用与设置 .....                        | 213        | 12.3.6                | 举一反三, 发挥创意 .....  | 269 |
| 10.2.3                | 辅助线的使用与设置 .....                       | 214        | 12.4                  | 宣传海报设计 .....      | 270 |
| 10.3                  | 查找与替换对象 .....                         | 219        | 12.4.1                | 设计规格及要求 .....     | 270 |
| 10.3.1                | 查找对象 .....                            | 219        | 12.4.2                | 制作构思及流程图 .....    | 271 |
| 10.3.2                | 替换对象 .....                            | 221        | 12.4.3                | 具体操作步骤 .....      | 272 |
| 10.4                  | 本章小结 .....                            | 222        | 12.4.4                | 印前突破和专业经验总结 ..... | 276 |
| 10.5                  | 本章习题 .....                            | 222        | 12.4.5                | 本例出彩点 .....       | 277 |
| <b>第 11 章</b>         | <b>CorelDRAW 在 Internet 的应用 .....</b> | <b>224</b> | 12.4.6                | 举一反三, 发挥创意 .....  | 277 |
| 11.1                  | 将图像发布到 Web .....                      | 224        | 12.5                  | 绘制生日贺卡 .....      | 278 |
| 11.1.1                | 发布前的准备 .....                          | 224        | 12.5.1                | 设计规格及要求 .....     | 279 |
| 11.1.2                | 发布到 Web .....                         | 225        | 12.5.2                | 制作构思及流程图 .....    | 279 |
| 11.2                  | 对象的链接和嵌入 .....                        | 227        | 12.5.3                | 具体操作步骤 .....      | 280 |
| 11.2.1                | 插入链接或嵌入的对象 .....                      | 227        | 12.5.4                | 印前突破和专业经验总结 ..... | 287 |
| 11.2.2                | 编辑链接或嵌入对象 .....                       | 229        | 12.5.5                | 本例出彩点 .....       | 287 |
| 11.3                  | 用 CorelDRAW 设计 Web 元素 .....           | 230        | 12.5.6                | 举一反三, 发挥创意 .....  | 287 |
| 11.3.1                | 创建编辑 HTML 文本 .....                    | 230        | 12.6                  | 杂志版式设计 .....      | 289 |
| 11.3.2                | 创建超级链接 .....                          | 231        | 12.6.1                | 设计规格及要求 .....     | 290 |
| 11.4                  | 本章小结 .....                            | 232        | 12.6.2                | 制作构思及流程图 .....    | 290 |
| 11.5                  | 本章习题 .....                            | 232        | 12.6.3                | 具体操作步骤 .....      | 291 |
| <b>第 12 章</b>         | <b>综合实例设计 .....</b>                   | <b>235</b> | 12.6.4                | 印前突破和专业经验总结 ..... | 293 |
| 12.1                  | 书籍封面设计 .....                          | 235        | 12.6.5                | 本例出彩点 .....       | 294 |
| 12.1.1                | 设计规格及要求 .....                         | 235        | 12.6.6                | 举一反三, 发挥创意 .....  | 294 |
| 12.1.2                | 制作构思及流程图 .....                        | 236        | 12.7                  | 本章小结 .....        | 295 |
| 12.1.3                | 具体操作步骤 .....                          | 237        | 12.8                  | 本章习题 .....        | 295 |
| 12.1.4                | 印前突破和专业经验总结 .....                     | 247        | <b>部分习题参考答案 .....</b> | <b>297</b>        |     |
| 12.1.5                | 本例出彩点 .....                           | 248        |                       |                   |     |
| 12.1.6                | 举一反三, 发挥创意 .....                      | 248        |                       |                   |     |
| 12.2                  | 企业 VI 设计 .....                        | 250        |                       |                   |     |
| 12.2.1                | 设计规格及要求 .....                         | 250        |                       |                   |     |
| 12.2.2                | 制作构思及流程图 .....                        | 251        |                       |                   |     |
| 12.2.3                | 具体操作步骤 .....                          | 252        |                       |                   |     |
| 12.2.4                | 印前突破和专业经验总结 .....                     | 257        |                       |                   |     |
| 12.2.5                | 本例出彩点 .....                           | 258        |                       |                   |     |
| 12.2.6                | 举一反三, 发挥创意 .....                      | 259        |                       |                   |     |
| 12.3                  | CD 包装设计 .....                         | 260        |                       |                   |     |
| 12.3.1                | 设计规格及要求 .....                         | 261        |                       |                   |     |
| 12.3.2                | 制作构思及流程图 .....                        | 261        |                       |                   |     |
| 12.3.3                | 具体操作步骤 .....                          | 262        |                       |                   |     |
| 12.3.4                | 印前突破和专业经验总结 .....                     | 268        |                       |                   |     |
| 12.3.5                | 本例出彩点 .....                           | 269        |                       |                   |     |
| 12.3.6                | 举一反三, 发挥创意 .....                      | 269        |                       |                   |     |
| 12.4                  | 宣传海报设计 .....                          | 270        |                       |                   |     |
| 12.4.1                | 设计规格及要求 .....                         | 270        |                       |                   |     |
| 12.4.2                | 制作构思及流程图 .....                        | 271        |                       |                   |     |
| 12.4.3                | 具体操作步骤 .....                          | 272        |                       |                   |     |
| 12.4.4                | 印前突破和专业经验总结 .....                     | 276        |                       |                   |     |
| 12.4.5                | 本例出彩点 .....                           | 277        |                       |                   |     |
| 12.4.6                | 举一反三, 发挥创意 .....                      | 277        |                       |                   |     |
| 12.5                  | 绘制生日贺卡 .....                          | 278        |                       |                   |     |
| 12.5.1                | 设计规格及要求 .....                         | 279        |                       |                   |     |
| 12.5.2                | 制作构思及流程图 .....                        | 279        |                       |                   |     |
| 12.5.3                | 具体操作步骤 .....                          | 280        |                       |                   |     |
| 12.5.4                | 印前突破和专业经验总结 .....                     | 287        |                       |                   |     |
| 12.5.5                | 本例出彩点 .....                           | 287        |                       |                   |     |
| 12.5.6                | 举一反三, 发挥创意 .....                      | 287        |                       |                   |     |
| 12.6                  | 杂志版式设计 .....                          | 289        |                       |                   |     |
| 12.6.1                | 设计规格及要求 .....                         | 290        |                       |                   |     |
| 12.6.2                | 制作构思及流程图 .....                        | 290        |                       |                   |     |
| 12.6.3                | 具体操作步骤 .....                          | 291        |                       |                   |     |
| 12.6.4                | 印前突破和专业经验总结 .....                     | 293        |                       |                   |     |
| 12.6.5                | 本例出彩点 .....                           | 294        |                       |                   |     |
| 12.6.6                | 举一反三, 发挥创意 .....                      | 294        |                       |                   |     |
| 12.7                  | 本章小结 .....                            | 295        |                       |                   |     |
| 12.8                  | 本章习题 .....                            | 295        |                       |                   |     |
| <b>部分习题参考答案 .....</b> | <b>297</b>                            |            |                       |                   |     |

# 第 1 章 CorelDRAW X3 基础知识



## 教学目标

在深入学习 CorelDRAW X3 之前，先对其功能和操作界面有初步的认识。本章主要介绍 CorelDRAW X3 的基本和新增功能、软件的界面，以及设置最佳的工作环境的方法。



## 教学重点与难点

- 了解 CorelDRAW X3 的基本功能
- 了解 CorelDRAW X3 的新增功能
- 了解和熟悉 CorelDRAW X3 的界面
- 掌握设置最佳的工作环境的方法

## 1.1 CorelDRAW 可以做什么

CorelDRAW X3 是 Corel 公司出品的一款功能强大、应用范围广的矢量图像设计软件，其适用范围包括矢量图绘制、位图处理与编修、页面排版以及网页设计等。下面就来介绍 CorelDRAW X3 的基本功能。

### 1.1.1 矢量图绘制

绘制矢量图是 CorelDRAW X3 最基本的功能。作为一款优秀的矢量图像设计软件，CorelDRAW X3 为用户提供了多种绘图工具，用户可以设置这些工具的大小、颜色、形状、样式等选项，然后使用这些工具绘制圆形、星形、矩形、多边形等规则图形，也可以绘制自由曲线等不规则图形。用户还可以利用 CorelDRAW X3 提供的自定形状工具绘制各种自定义形状，如图 1-1 所示。如果对绘制的图形不满意，用户也可以使用形状工具和变形工具调整图形的形状。而通过使用各种交互式效果工具，用户还可以为图形添加包括调和、轮廓、变形、封套、立体化、阴影以及透明在内的 7 种交互式效果，如图 1-2 所示。

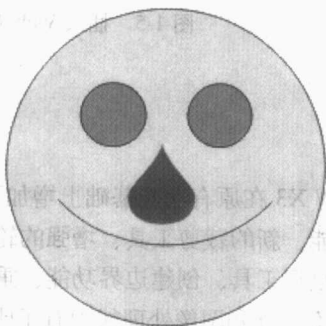


图 1-1 自定义形状



图 1-2 添加交互式效果

### 1.1.2 位图处理与编修

作为一款矢量图像设计软件,CorelDRAW X3 不单在矢量图像设计方面有着过人之处,在位图的处理与编修方面的功能也十分强大。用户可以在 CorelDRAW X3 中导入位图图像,也可以拖动图像控制节点缩放位图图像的尺寸大小,或者使用裁剪工具对位图进行裁剪,以删除图像不需要的部分。除此之外,用户也可以通过改变位图的色彩模式、色调以及光线对位图进行调整。而通过对位图应用各种滤镜,还可以制作出包括三维效果、艺术笔触、模糊、轮廓图、扭曲效果等位图特效,如图 1-3 所示。

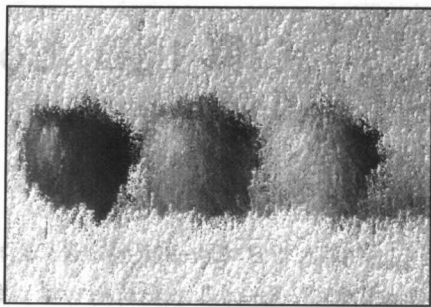


图 1-3 “油画”艺术笔触效果

### 1.1.3 页面排版

除了图像设计方面,CorelDRAW X3 在页面排版方面的功能也十分强大。用户可以选择不同的版面样式,调整版面的尺寸、页面方向以及出血量,也可以调整页面中对象的位置,使对象的排布适合版面的要求。当页面中存在图片和文字时,用户还可以使用 CorelDRAW X3 提供的文绕图功能,使文本以不同的方式围绕图片外框排列,从而适应各种版面的需要,如图 1-4 所示。



图 1-4 “轮廓左绕图”效果

### 1.1.4 网页设计

使用 CorelDRAW X3 提供的网页设计功能,用户可以制作出各种网页对象,例如可以制作 HTML 兼容文本,插入表单、单选按钮、复选框、下拉列表框、JAVA 小程序等 Web 对象,如图 1-5 所示。同时,CorelDRAW X3 也可以为文本和图形对象创建超级链接,使对象可以链接到 Web 其他地方。除此之外,用户还可以将经过 CorelDRAW X3 处理的图像发布为 JPEG、GIF、PNG 等网页专用格式,在发布前还可以对图像的品质和大小进行设置,以适应网络传输的需要。

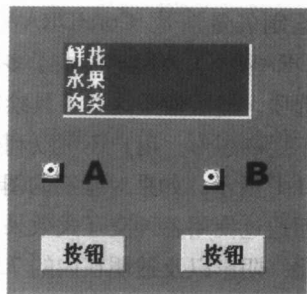


图 1-5 插入 Web 对象效果

## 1.2 CorelDRAW X3 新增功能

作为 CorelDRAW 软件的最新版本,CorelDRAW X3 在原有功能基础上增加了许多新特性。这些新功能包括新的提示泊坞窗、新增智能填充功能、新的裁剪工具、增强的轮廓图工具、强化的文本适合路径功能、增强的文本功能、增强的星形工具、创建边界功能、重复复制功能和图像调节实验室。新功能使得 CorelDRAW X3 的平面设计和图像处理能力有了比较大的提升,同时其工作效率也有了较大提高。下面分别对 CorelDRAW X3 的新增功能进行介绍。

### 1.2.1 新的提示泊坞窗

随着版本的升级, CorelDRAW 软件的功能也在不断地完善, 其提供的操作手段和方法也在不断地增多。这种情况下, 要用户记住工具的所有操作方法显然是不近人情的。为此, CorelDRAW X3 提供了人性化的新功能——提示泊坞窗。当选择某个工具时, 泊坞窗中会显示相应的工具提示, 图文并茂地为用户介绍该工具的操作方法以及一些小技巧, 如图 1-6 所示。这使得无论是新手还是老用户, 都可以在提示泊坞窗中得到有用的信息, 从此就不必为忘记工具的使用方法而烦恼了。

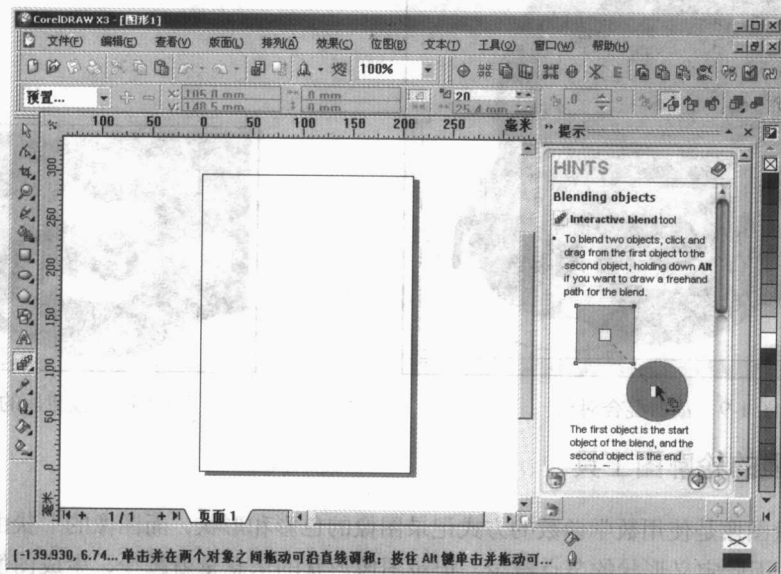


图 1-6 提示泊坞窗

### 1.2.2 新增智能填充工具

新增的智能填充工具有两个重要的功能: 填充封闭区域和在重叠对象中间创建新对象。填充对象时, 智能填充工具不但允许用户填充封闭的对象, 也可以对任意两个或多个对象的重叠区域进行填色, 如图 1-7 所示。填充完成后, 对象的填充位置会自动生成一个新对象, 如图 1-8 所示。这样就极大地增加了用户创作时的灵活性——既可以灵活地填充对象的任意区域, 又可以快捷地通过填充创建新对象。对于那些经常进行版面或 VI 设计的用户来说, 更为方便、快捷。

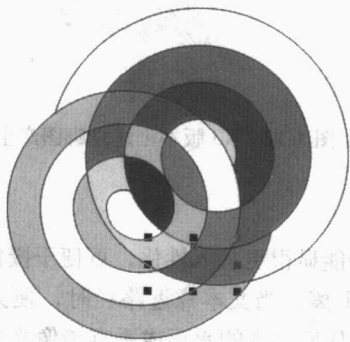


图 1-7 填充对象重叠区域

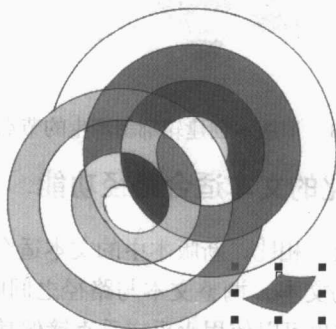


图 1-8 通过填充新建对象

### 1.2.3 新的裁切工具

使用以往版本 CorelDRAW 软件的裁剪工具裁剪对象时,如果裁剪区域存在多个对象,必须先将其群组为单一对象才能实现同时裁剪。而使用 CorelDRAW X3 改进后的裁剪工具,用户无须群组对象,可以对页面中的混合对象进行一次性裁剪,如图 1-9 所示,该图中包含了文本对象、位图以及矢量形状。裁剪后的图像如图 1-10 所示。

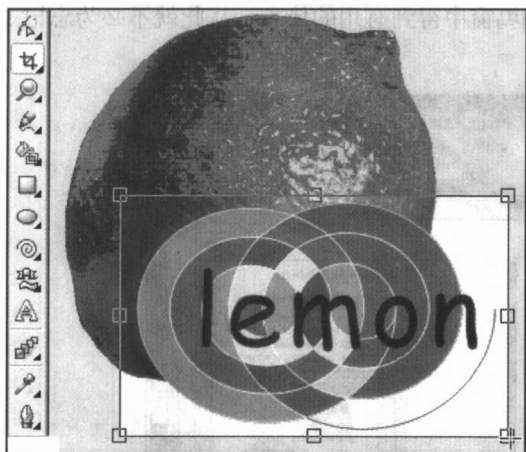


图 1-9 裁剪混合对象

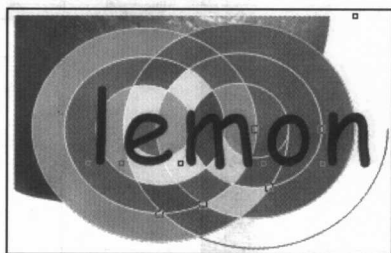


图 1-10 裁剪后的图像

### 1.2.4 增强的轮廓图工具

由于矢量图像是使用数学函数的方式记录图像的色彩和形状,而图像的形状由节点和连接的曲线定义,因此定义形状的节点越少,记录图像形状的信息量就越少,生成图像时的运算速度和存盘时图像文件的体积也就越小。为此,CorelDRAW X3 中的轮廓图工具优化了生成的轮廓曲线,使得定义曲线的节点大为减少,从而使生成轮廓的速度和图像文件的体积都得到很大的优化,如图 1-11 和图 1-12 所示。

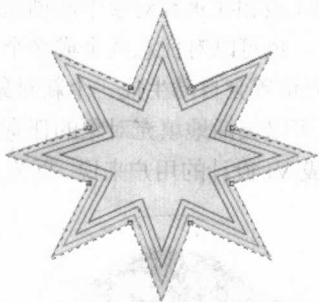


图 1-11 旧版本创建轮廓图产生的节点

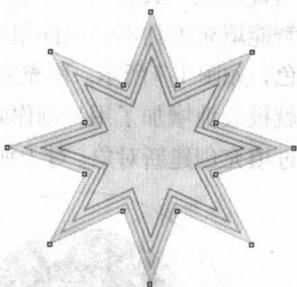


图 1-12 X3 版本创建轮廓图产生的节点

### 1.2.5 强化的文本适合路径功能

与以往版本相比,新版本中的文本适合路径功能显得更加人性化,更便于操作。例如用户可以通过拖动文本,调整文本与路径之间的偏移距离,当文本靠近路径时,便会自动吸附到路径上。用户也可以使用水平或垂直镜像功能,制作原文本的水平或垂直镜像文本,如图 1-13 所示。

### 1.2.6 增强的文本功能

在新版本的 CorelDRAW X3 中, 文本处理功能有了很大的改进, 例如增加首字下沉功能, 如图 1-14 所示。另外还增强的制表符、项目符号与分栏功能、使文本适合文本框、格式化代码的插入、连字符的使用与设置等, 使得输入文本的功能更为强大, 文本的内容和样式更为丰富。而【字符格式化】和【段落格式化】面板的使用, 使得用户可以更加方便地对文本进行设置, 如图 1-15、图 1-16 所示。



图 1-13 使文本适合路径

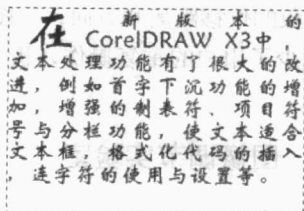


图 1-14 首字下沉

### 1.2.7 绘制复杂星形 (增强原星形工具)

复杂星形工具是 CorelDRAW X3 的新增工具, 也可算是星形工具的增强版。与绘制星形相似, 用户也可以通过工具属性面板调节复杂星形的边数和尖角程度, 以及设置复杂星形的轮廓宽度等参数。复杂星形工具的绘图效果如图 1-17 所示。

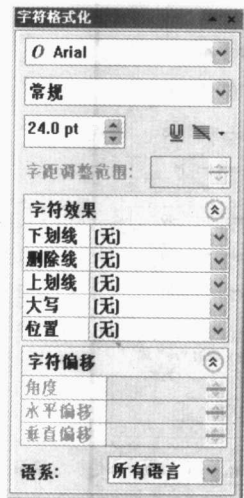


图 1-15 【字符格式化】面板



图 1-16 【段落格式化】面板

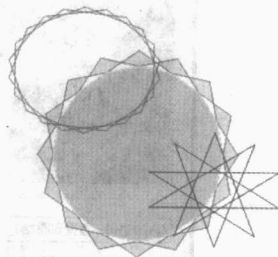


图 1-17 复杂星形

### 1.2.8 创建边界功能

使用新增的创建边界功能，可以快速地创建被选取对象的外轮廓。被选取的对象可以是单个对象，也可以是多个对象或群组对象，当对象之间有重叠部分时，重叠部位对象的原有轮廓不被创建，如图 1-18 所示。

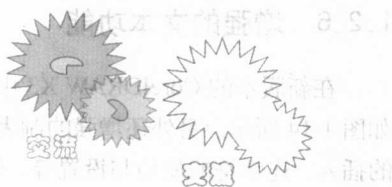


图 1-18 创建对象边界

### 1.2.9 重复复制功能

在以往版本的 CorelDRAW 中，用户如果要创建同一对象的多份副本，需要复制对象然后多次粘贴，使操作显得较为繁琐。为此，新版本的 CorelDRAW X3 专门新增了重复复制功能，使用该功能可以同时创建对象的多个副本，并且可以在创建时确定副本相对原对象的位移距离和方向，如图 1-19 所示。如此，就减少了用户的重复操作，极大地提高了工作效率。



图 1-19 重复复制对象

### 1.2.10 图像调节实验室

新版本的 CorelDRAW X3 增加了【图像 Lab 调整器】对话框。用户可以在该对话框中调整位图的色温、色调、饱和度、亮度、对比度，以及调整图像高光、暗部和中间调的亮度，也可以使用对话框提供的工具旋转和缩放图像。除此之外，用户还可以在对话框中同时显示调整前后的图像，以方便对调整效果进行对比，如图 1-20 所示。

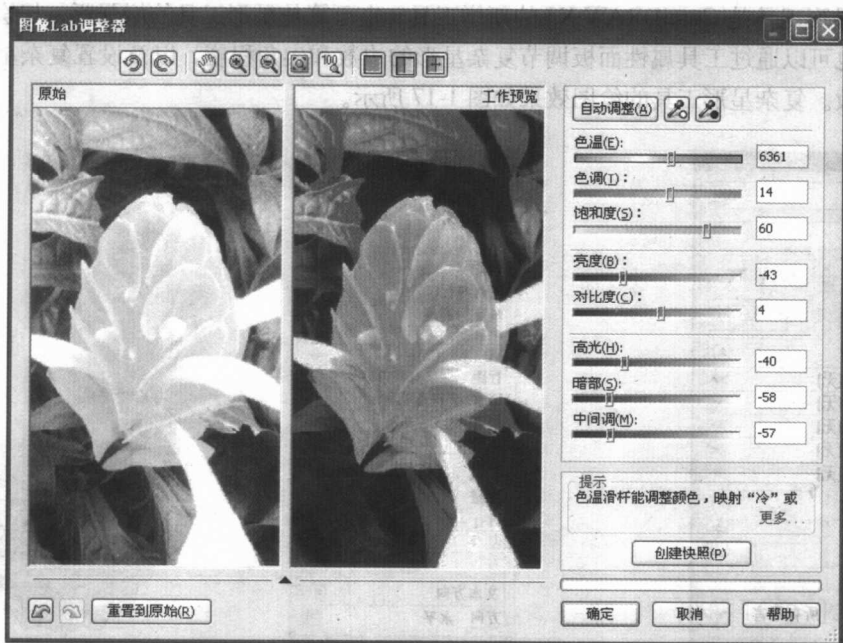


图 1-20 【图像 Lab 调整器】对话框