

经典清华版
入门与提高丛书

图形图像与多媒体



全新改版震撼上市
影响百万人的经典清华版

CorelDRAW X3

中文版

入门与提高

张艳钗 邓龙裕 王宪荣◎编著

- 由资深专家编写，根据读者所需，全面详实地讲解最新软件知识
- 从入门起步，轻松提高，使新手老手都能成为行家里手



清华大学出版社

入门与提高丛书

CorelDRAW X3 中文版 入门与提高

张艳钗 邓龙裕 王宪荣 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

CorelDRAW X3 是 Corel 公司开发的功能强大的绘图软件,也是计算机绘图设计领域最流行的软件之一。本书从 CorelDRAW 的基础入手,深入浅出、详略得当地介绍了 CorelDRAW X3 的各种绘图功能、文本编辑和位图处理的方法,以时尚的创意、详细的描述、丰富的实例贯穿全书,通过大量的实例,全面而详细地介绍了 CorelDRAW 在基本绘图、对象编辑、颜色填充、文字特效处理、交互式工具应用、动画设计及在 Web 上的应用等。

本书层次清晰、语言流畅、图文并茂。范例经典、内容全面、可操作性强、版式新颖而实用。为了方便读者学习使用,本书提供大量的实例素材文件和源实例文件放在网上供读者下载。

本书既是初、中级读者的最佳学习指南,也适合广告、插图、包装设计以及图形图像处理等从业人员,高等院校和相关培训学校的学生。

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 中文版入门与提高/张艳钗,邓龙裕,王宪荣编著. —北京:清华大学出版社,2007. 8
(入门与提高丛书)

ISBN 978-7-302-15562-1

I. C… II. ①张… ②邓… ③王… III. 图形软件, CorelDRAW X3 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 096981 号

责任编辑:徐颖 杨作梅

装帧设计:柏拉图+创意机构

责任印制:孟凡玉

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

印装者:清华大学印刷厂

经 销:全国新华书店

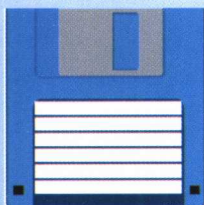
开 本:190×260 印张:23.25 插页:2 字数:558 千字

版 次:2007 年 8 月第 1 版 印 次:2007 年 8 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:39.00 元

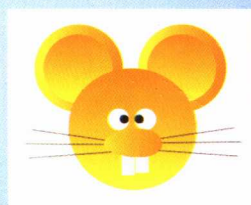
本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:024499-01



▶ 软盘制作



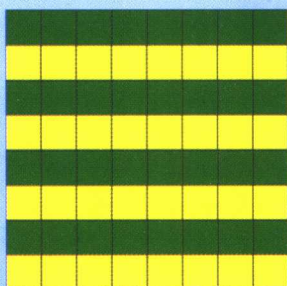
▶ 自由扭曲



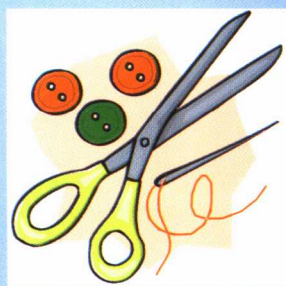
▶ 线条绘制



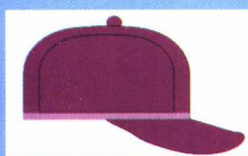
▶ 绘制螺纹



▶ 花纹绘制



▶ 挖孔制作



▶ 帽子绘制



▶ 服装制作



▶ 海底世界



▶ 刻刀制作



▶ 自由旋转



▶ 自由调节

CorelDRAW X3 中文版 入门与提高



▶ 自由镜像



▶ 挂旗制作



▶ 参观卡制作



▶ 花瓣绘制



▶ 镜像对象



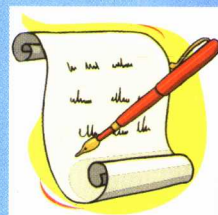
▶ 擦除操作



▶ 倒序



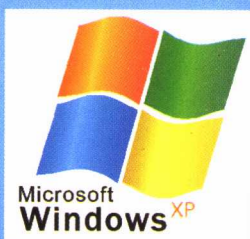
▶ 笑脸制作



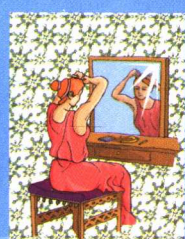
▶ 调整对象顺序



▶ 调整美术文字



▶ 对象上色



▶ 全色图案填充

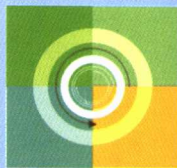
CorelDRAW X3 中文版 入门与提高



▶ 雨伞制作



▶ 双色图案填充



▶ 混合填充



▶ 位图图案填充



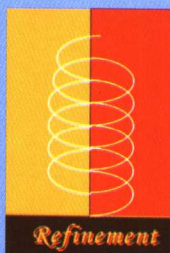
▶ 颜料桶工具的使用



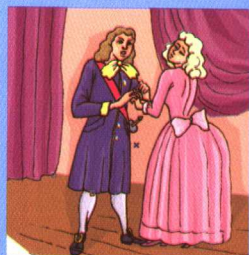
▶ 交互式填充



▶ 透视效果



▶ 均匀填充



▶ “精确剪裁”效果



▶ 多面体制作



▶ 路径调和



▶ 变形效果

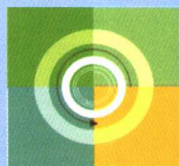
CorelDRAW X3 中文版 入门与提高



▶ 雨伞制作



▶ 双色图案填充



▶ 混合填充



▶ 位图图案填充



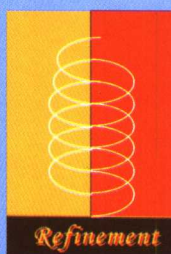
▶ 颜料桶工具的使用



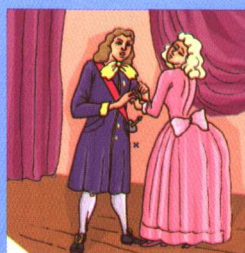
▶ 交互式填充



▶ 透视效果



▶ 均匀填充



▶ “精确剪裁”效果



▶ 多面体制作



▶ 路径调和



▶ 变形效果

CorelDRAW X3 中文版 入门与提高



▶ 雨伞制作



▶ 双色图案填充



▶ 混合填充



▶ 位图图案填充



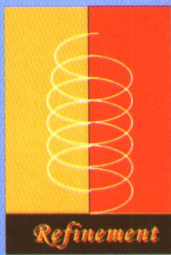
▶ 颜料桶工具的使用



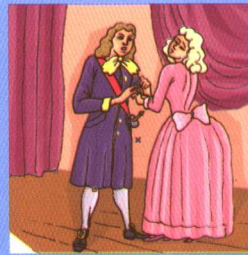
▶ 交互式填充



▶ 透视效果



▶ 均匀填充



▶ “精确剪裁”效果



▶ 多面体制作

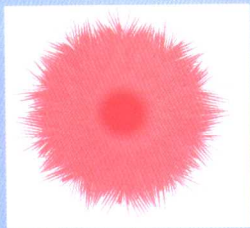


▶ 路径调和



▶ 变形效果

CorelDRAW X3 中文版 入门与提高



▶ 太阳花制作



▶ 添加阴影效果



▶ 透明按钮



▶ 渐变填充



▶ 手写签名



▶ 浮雕字



▶ 条形码制作



▶ 闹钟制作



▶ 燃烧的蜡烛



▶ 台历制作



▶ 花卉制作



▶ 贺卡制作

《入门与提高丛书》特色提示

- ✧ 精选国内外著名软件公司的流行产品,以丰富的选题满足读者学用软件的广泛需求
- ✧ 以中文版软件作为介绍的重中之重,为中国读者度身定制,使读者能便捷地掌握国际先进的软件技术
- ✧ 紧跟软件版本的更新,连续推出配套图书,使读者能轻松自如地与世界软件潮流同步
- ✧ 明确定位,面向初、中级读者,由“入门”起步,侧重“提高”,使新手老手都能成为行家里手
- ✧ 围绕用户实际使用之需取材谋篇,着重技术精华的剖析和操作技巧的指点,使读者能深入理解软件的奥秘,做到举一反三
- ✧ 追求明晰精炼的风格,用醒目的步骤提示和生动的屏幕画面使读者如亲临操作现场,轻轻松松地把软件用起来

丛书编委会

主 编 李振格

编 委 卢先和 徐 颖 汤斌浩

章忆文 应 勤 黄 飞

张 瑜 邹 杰 彭 欣

刘天飞 李春明 张彦青

《入门与提高丛书》序

普通用户使用计算机最关键也最头疼的问题恐怕就是学用软件了。软件范围之广,版本更新之快,功能选项之多,体系膨胀之大,往往令人目不暇接,无从下手;而每每看到专业人士在计算机前如鱼得水,把软件玩得活灵活现,您一定又会惊羨不已。

“临渊羡鱼,不如退而结网”。道路只有一条:动手去用!选择您想用的软件和一本配套的好书,然后坐在计算机前面,开机、安装,按照书中的指示去用、去试,很快您就会发现您的计算机也有灵气了,您也能成为一名出色的舵手,自如地在软件海洋中航行。

《入门与提高丛书》就是您畅游软件之海的导航器。它是一套包含了现今主要流行软件的使用指导书,能使您快速便捷地掌握软件的操作方法和编程技术,得心应手地解决实际问题。

让我们来看一下本丛书的特色吧!

◎ 软件领域

本丛书精选的软件皆为国内外著名软件公司的知名产品,也是时下国内应用面最广的软件,同时也是各领域的佼佼者。目前本丛书所涉及的软件领域主要有操作平台、办公软件、编程工具、数据库软件、网络和 Internet 软件、多媒体和图形图像软件等。

◎ 版本选择

本丛书对于软件版本的选择原则是:紧跟软件更新步伐,推出最新版本,充分保证图书的技术先进性;兼顾经典主流软件,给广受青睐、深入人心的传统产品以一席之地;对于兼有中西文版本的软件,采取中文版,以尽力满足中国用户的需要。

◎ 读者定位

本丛书明确定位于初、中级用户。不管您以前是否使用过本丛书所述的软件,这套书对您都将非常合适。

本丛书名中的“入门”是指,对于每个软件的讲解都从必备的基础知识和基本操作开始,新用户无须参照其他书即可轻松入门;老用户亦可从中快速了解新版本的新特色和新功能,自如地踏上新的台阶。至于书名中的“提高”,则蕴涵了图书内容的重点所在。当前软件的功能日趋复杂,不学到一定的深度和广度是

难以在实际工作中应用自如的。因此,本丛书在让读者快速入门之后,就以大量明晰的操作步骤和典型的应用实例,教会读者更丰富全面的软件技术和应用技巧,使读者能真正对所学软件做到融会贯通并熟练掌握。

◎ 内容设计

本丛书的内容是在仔细分析用户使用软件的困惑和目前电脑图书市场现状的基础上确定的。简而言之,就是实用、明确和透彻。它既不是面面俱到的“用户手册”,也并非详解原理的“功能指南”,而是独具实效的操作和编程指导,围绕用户的实际使用需要选择内容,使读者在每个复杂的软件体系面前能“避虚就实”,直达目标。对于每个功能的讲解,则力求以明确的步骤指导和丰富的应用实例准确地指明如何去做。读者只要按书中的指示和方法做成、做会、做熟,再举一反三,就能扎扎实实地轻松过关。

◎ 风格特色

本丛书在风格上力求文字精炼、图表丰富、脉络清晰、版式明快。另外,还特别设计了一些非常有特色的段落,以在正文之外为读者指点迷津。这些段落包括:

注 意 提醒操作中应注意的有关事项,避免错误的发生,让您少一些傻眼的时刻和求助的烦恼。

提 示 提示可以进一步参考的章节,以及有关某些内容的详细信息,使您的学习可深可浅,收放自如。

技 巧 指点一些捷径,透露一些高招,让您事半功倍,技高一筹。

试一试 精心设计各种操作练习。您只要照猫画虎,试上一试,就不仅能在您的电脑上展现出书中的美妙画面,还能了解书中未详述的其他实现方法和可能出现的其他操作结果。随处可见的“试一试”,让您边学边用,时有所得,常有所悟。

经过紧张的策划、设计和创作,本套丛书已陆续面市,市场反应良好。许多书在两个月内迅速重印。本丛书自面市以来,已累计售出八百多万册。大量的读者反馈卡和来信给我们提出了很多好的意见和建议,使我们受益匪浅。严谨、求实、高品位、高质量,一直是清华版图书的传统品质,也是我们在策划和创作中孜孜以求的目标。尽管倾心相注,精心而为,但错误和不足在所难免,恳请读者不吝赐教,我们定会全力改进。

《入门与提高丛书》编委会

前言

1. 软件简介

感谢读者购买本书,并且欢迎进入目前国内外市场上最流行、功能最完善的图形设计工具之一——CorelDRAW 的世界。无论读者是刚刚进入平面设计或图形处理领域,还是图形图像处理等从业人员,都会发现本书是非常好的学习材料。

CorelDRAW 是一个功能相当强大的图形、图像处理软件,由加拿大 Corel 公司推出。

该软件有 PC 和苹果机(Mac)两种版本,其 PC 版本完全适用于 Windows 9x/2000/XP 和 Windows NT 等操作系统。如今,CorelDRAW 已经被广泛应用于印刷、包装设计、广告设计、封面制作、网页设计等领域,深受广大用户的喜爱。

2. 本书导读

本书以循序渐进的方式全面介绍 CorelDRAW X3 中文版的功能,并且结合大量范例详细介绍了各种工具和命令的使用方法,仔细剖析了图形图像处理技巧。本书主要内容分为 15 章,各章内容如下。

第 1 章介绍关于 CorelDRAW 的基础知识,包括 CorelDRAW 软件包的安装、CorelDRAW 的主要功能与新增功能、程序窗口的结构,以及一些基本的操作方法。

第 2 章介绍文件的操作基础,包括文件的创建、打开、备份、恢复、保存及关闭等。

第 3 章介绍版面和页面的管理,包括如何设置版面的大小、背景及样式,以及如何添加页面和删除页面。

第 4 章介绍基本绘图工具的使用,主要介绍如何绘制形状,比如矩形、圆形、弧形、饼形、多边形、星形、网格、螺纹和预定义形状等。

第 5 章介绍如何绘制线条和笔触。除了介绍绘制直线和曲线的方法之外,还详细介绍了 5 种类型【艺术笔工具】的使用方法。

第 6 章介绍形状编辑,主要包括形状工具、刻刀工具、擦除工具、涂抹笔刷、删除虚设线工具、利用节点怎样改变形状等。

第 7 章全面讲解对象的选取与编辑。主要介绍一些编辑对象方面的技巧以及精确地旋转对象、镜像对象等方法。

第 8 章介绍对象的管理和组织,包括组合对象,合并对象、锁定对象,以及调整对象的前后顺序。

第 9 章介绍文本编辑,主要包括如何为文本添加颜色、设置文本适合路径、段落文本的环境效果、美术字与段落文本的相互转换方法等。

第 10 章主要讲解颜色填充与轮廓编辑,包括单一颜色的均匀填充、渐变填充、图案填充及底纹填充。其中,底纹填充包括位图底纹和 PostScript 底纹。不仅可以选择预设的填充样式,还可以自己创建样式,包括渐变样式、图案样式和底纹样式等。

第 11 章介绍交互式填充和特殊效果,将一个对象上的颜色应用到其他对象的方法、如何使用随时改变填充类型的工具、应用奇特的透镜效果以及“图框精确剪裁”效果的应用。

第 12 章介绍交互式效果。包括交互式调和效果、交互式轮廓图效果、交互式变形效果、交互式阴影效果、交互式封套效果、交互式立体化效果、交互式透明效果等。

第 13 章介绍位图的特别处理,包括将对象转换成位图的方法、点阵图和矢量图、改变位图的颜色模式、如何将彩色图像变为双色位图、使用“位图颜色遮罩”、位图滤镜的基本使用方法。

第 14 章主要介绍的高级特性包括 CorelDRAW 的高级应用、对象的导入与导出、条形码的制作、创建 HTML 文档等。

第 15 章介绍了 4 个很实用的综合范例,以此将软件功能与实际应用紧密结合。对于不知如何使用 CorelDRAW 的初学者来讲,也可以此作为参考。

附录 A 列出了 CorelDRAW X3 预设的快捷键。

本书以图例讲解 CorelDRAW X3 功能与操作方法,以使读者的学习过程尽量轻松。每章的前面都有本章要点和本章的主要内容介绍,使读者在阅读之前就知道该重点学习哪些内容。并且,书中提供了一些综合性实例,从实用角度将软件功能与实际设计工作相结合,以使读者明白如何在工作实践中巧妙地使用 CorelDRAW。本书可作为各类职业院校计算机应用技术专业及美术专业的教材,也可用做计算机培训班、辅导班和短训班的教材,还可作为相关技术人员和自学者的学习和参考用书。

本书由张艳钗、邓龙裕和王宪荣编著,另外李艳、邝雪明、杨华豪、莫光华、王永刚、李建峰、尹立海、韩天愈、马国勤等人也参与了部分编写工作,在此表示感谢。由于作者水平有限,书中难免存在疏漏和错误之处,恳请专家和广大读者批评指正。

3. 本书约定

为便于阅读,本书做如下约定:

- 本书中出现的中文菜单和命令将用【】括起来,以示区分,而英文菜单和命令则省略【】。此外,为了使语句更简洁易懂,本书中所有菜单和命令之间以竖线“|”分隔,例如,单击【文件】菜单再选择【另存为】命令,就用【文件】|【另存为】来表示。
- 用“+”号连接两个或三个键表示组合键,在操作时表示同时按下这两个或 3 个键。例如,Ctrl+V 是指在按下 Ctrl 键的同时,按下 V 字母键;Ctrl+Alt+F10 是指在按下 Ctrl 和 Alt 键的同时,按下功能键 F10。
- 在没有特殊指定时,单击、双击和拖动是指用鼠标左键单击、双击和拖动,右击是指用鼠标右键单击。
- 在没有特殊指定时,CorelDRAW 均指 CorelDRAW X3 中文版。

4. 网上资源下载

为了方便读者学习使用,本书的源文件和素材放在 <http://www.wenyuan.com.cn> 网站上下载。同时配有习题库供读者下载。对书中的疑问可以发邮件至 ying_qin@263.net。

目 录

● 第 1 章 初识 CorelDRAW X3 1

- 1.1 CorelDRAW X3 概述 2
- 1.2 关于 CorelDRAW X3 的运行环境
要求 3
 - 1.2.1 最低系统要求 3
 - 1.2.2 注意事项 4
- 1.3 CorelDRAW 的启动与工作环境
介绍 4
 - 1.3.1 启动 CorelDRAW X3 4
 - 1.3.2 工作环境介绍 6
- 1.4 CorelDRAW X3 的新增功能 11
 - 1.4.1 Corel PowerTRACE 11
 - 1.4.2 文本适合路径 12
 - 1.4.3 智能填充工具 12
 - 1.4.4 裁切工具 12
 - 1.4.5 复杂星形工具 13
 - 1.4.6 多重复制 13

● 第 2 章 文件操作基础 15

- 2.1 CorelDRAW 所使用的文件格式 16
- 2.2 新建文件 18
 - 2.2.1 新建空白文件 19
 - 2.2.2 由模板新建文件 20
- 2.3 打开文件 22
- 2.4 备份与恢复文件 24
 - 2.4.1 指定自动备份设置 24
 - 2.4.2 恢复备份文件 26
- 2.5 保存文件 26
 - 2.5.1 取名保存 27
 - 2.5.2 一般保存 28
- 2.6 关闭文件与退出 CorelDRAW 28
 - 2.6.1 关闭文件 28
 - 2.6.2 退出 CorelDRAW 29

● 第 3 章 管理版面和页面 31

- 3.1 设置页面 32

- 3.1.1 设置页面大小 32
- 3.1.2 设置版面 34
- 3.1.3 选择标签样式 35
- 3.1.4 设置背景 36
- 3.2 添加和删除页面 39
 - 3.2.1 添加页面 39
 - 3.2.2 删除页面 40
- 3.3 使用标尺 40
 - 3.3.1 隐藏/显示标尺 41
 - 3.3.2 移动标尺 41
 - 3.3.3 改变标尺的属性设置 42
 - 3.3.4 校准标尺 43
- 3.4 使用辅助线 45
 - 3.4.1 显示/隐藏辅助线 45
 - 3.4.2 添加水平或垂直辅助线 45
 - 3.4.3 添加倾斜的辅助线 47
 - 3.4.4 调整辅助线 48
- 3.5 使用网格 50
 - 3.5.1 显示/隐藏网格 50
 - 3.5.2 调整网格线的频率与
间距 50
 - 3.5.3 使对象跟网格对齐 51

● 第 4 章 基本绘图工具的使用 53

- 4.1 绘制基本形状 54
 - 4.1.1 绘制矩形 54
 - 4.1.2 绘制椭圆、弧形和饼形 59
 - 4.1.3 图纸工具 63
 - 4.1.4 绘制多边形和星形 65
 - 4.1.5 绘制螺纹 67
- 4.2 绘制预定义形状 68
 - 4.2.1 绘制方法 68
 - 4.2.2 在预定义形状中添加
文本 69
 - 4.2.3 选择预定义形状的样式 70
 - 4.2.4 流程图设计实例 70

● 第5章 绘制线条和笔触 73

5.1 绘制线条 74

5.1.1 绘制直线和多线段线条 74

5.1.2 绘制曲线 76

5.1.3 智能绘图工具 80

5.1.4 闭合线条 84

5.1.5 服装制作实例 85

5.2 使用【艺术笔工具】 86

5.2.1 使用预设型【艺术笔工具】 87

5.2.2 使用画笔型【艺术笔工具】 87

5.2.3 使用喷罐型【艺术笔工具】 89

5.2.4 使用书法型【艺术笔工具】 91

5.2.5 使用压力型【艺术笔工具】 92

5.2.6 使用【艺术笔工具】实例——海底世界 93

● 第6章 形状编辑 95

6.1 形状编辑工具简介 96

6.2 【形状工具】的基本用法 96

6.2.1 拖动曲线上的节点 96

6.2.2 拖动控制柄 97

6.2.3 直接拖动曲线 98

6.2.4 添加节点 98

6.2.5 删除节点 99

6.2.6 使曲线尖突、平滑或对称 99

6.2.7 对齐多个节点 100

6.2.8 从节点分割曲线对象 101

6.2.9 连接曲线 101

6.2.10 卡通帽制作实例 102

6.3 【涂抹笔刷】的基本用法 104

6.3.1 设置【涂抹笔刷】的属性 104

6.3.2 涂抹对象 105

6.4 【粗糙笔刷】的基本用法 106

6.4.1 设置【粗糙笔刷】的属性 106

6.4.2 使对象粗糙 107

6.5 【自由变换工具】的基本用法 108

6.5.1 自由旋转 108

6.5.2 自由镜像 109

6.5.3 自由调节 109

6.5.4 自由扭曲 110

6.6 裁切工具简介 111

6.7 【刻刀工具】的基本用法 112

6.8 【擦除工具】的基本用法 113

6.8.1 【擦除工具】的两种类型 113

6.8.2 在对象上挖孔 114

6.8.3 擦除对象 115

6.9 【删除虚设线】工具的基本用法 116

6.9.1 删除整个对象 117

6.9.2 删除交叉对象中的部分 线条 117

6.9.3 挂旗制作实例 118

● 第7章 对象的选取与编辑 123

7.1 选择对象 124

7.2 调整对象的位置 126

7.2.1 移动对象 126

7.2.2 移动对象到另一页 127

7.3 复制、再制和删除对象 128

7.3.1 剪切对象 128

7.3.2 复制对象 129

7.3.3 再制对象 129

7.3.4 仿制对象 131

7.3.5 多重复制 131

7.3.6 粘贴对象 132

7.3.7 选择性粘贴	132	8.6.4 相交对象	162
7.3.8 删除对象	133	●第9章 编辑文本	163
7.4 对齐和分布对象	133	9.1 输入与导入文本	164
7.4.1 使对象互相对齐	133	9.1.1 输入美术字	164
7.4.2 使对象与页面中心对齐	135	9.1.2 输入段落文本	164
7.4.3 分布对象	135	9.1.3 导入文本	167
7.5 对象的缩放	137	9.2 文本编辑	168
7.5.1 拖动控制柄调整对象的 大小	137	9.2.1 选择文本	169
7.5.2 花瓣绘制实例	138	9.2.2 移动文本	170
7.6 旋转和镜像对象	139	9.2.3 使用【编辑文本】对话框	171
7.6.1 精确旋转对象	140	9.2.4 手动调节美术字的大小	174
7.6.2 精确镜像对象	141	9.3 给文本添加颜色	174
7.6.3 参观卡制作实例	142	9.4 查找和替换文本	177
●第8章 对象的管理与组织	147	9.5 文本适合路径	178
8.1 群组对象	148	9.5.1 如何制作“文本适合路径” 效果	178
8.1.1 如何群组对象	148	9.5.2 如何调整“文本适合路径” 中文本的位置	179
8.1.2 取消群组	148	9.5.3 如何使文本与路径分离	180
8.2 管理对象	149	9.6 段落文本的环绕效果	181
8.2.1 对象管理器的使用	149	9.7 美术字与段落文本的相互转换	183
8.2.2 从群组中移除对象	152	9.8 插入特殊字符	184
8.3 调整对象的顺序	152	9.9 文字的综合应用	186
8.3.1 调整多个对象的顺序	152	9.9.1 实例1——海阔天空	186
8.3.2 反转多个对象的顺序	154	9.9.2 实例2——透明文字	187
8.4 结合与拆分对象	155	●第10章 颜色填充以及外框编辑	191
8.4.1 如何结合对象	155	10.1 关于颜色模式	192
8.4.2 拆分合并对象	156	10.2 调色板	193
8.5 锁定对象	157	10.2.1 移动调色板	194
8.5.1 如何锁定对象	157	10.2.2 显示调色板的全部 色样	194
8.5.2 将锁定对象解开	157	10.2.3 使色样显示颜色名	195
8.6 对象修整	158		
8.6.1 【修整】泊坞窗简介	158		
8.6.2 焊接对象	159		
8.6.3 修剪对象	160		