

设计师 林丁

从入门
到精通

CorelDRAW X3 从入门到精通

腾龙视觉 编著



CD
教学光盘

书中所有案例的源文件、素材和作品欣赏文件
24个案例的全程同步多媒体语音视频教学，共5个小时

- ◆ 适合自学。本书设计了**100多个案例**，由浅入深、从易到难，可以让您在实战中循序渐进地学习到相应的软件知识和操作技巧，同时掌握相应的行业应用知识，非常适合自学。
- ◆ 技术手册。全书共**14章**，每一章都是一个**专题**，不仅可以让您充分掌握该专题中提到的知识和技巧，而且能举一反三，掌握实现同样效果的更多方法。
- ◆ 应用技巧参考手册。**大的案例化整为零**，并总结出**近100个技巧提示**，让您在不知不觉中学习专业应用案例的制作方法和流程。
- ◆ 老师讲解。附带**CD多媒体教学光盘**，重点的**24个案例**有详细的语音视频讲解，就像有一位**专业的老师**在您旁边讲解一样。



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

CorelDRAW X3 从入门到精通



中国美术学院美术考级教材
中国美术学院美术考级教材

本书是《中国美术学院美术考级教材》系列中的一本，旨在帮助考生系统地掌握CorelDRAW X3的基本操作和高级应用。全书共分10章，从基础操作到高级特效，循序渐进，由浅入深。本书可作为美术考级考生、设计专业学生及从事平面设计工作的专业人士的参考教材。

本书由杭州电子科技大学美术学院教授、中国美术学院教授、中国美术学院考级教材编委会成员编写。

中国美术学院美术考级教材
中国美术学院美术考级教材

TP391.41/1717D

2008

设计师 梦工厂

从入门
到精通

CorelDRAW X3 从入门到精通

腾龙视觉 编著

人民邮电出版社
北 京

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X3 从入门到精通 / 腾龙视觉编著. —北京:
人民邮电出版社, 2008. 2
(设计师梦工厂. 从入门到精通)
ISBN 978-7-115-17284-6

I. C… II. 腾… III. 图形软件, CorelDRAW X3
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 186952 号

内 容 提 要

本书是“从入门到精通”系列书中的一本。本书根据使用 CorelDRAW X3 进行图形绘制、平面设计的流程和众多教学人员的教学经验、制作经验,精心设计了非常完整的学习体系。书中首先介绍了 CorelDRAW X3 的基本操作,包括熟悉工作环境和绘图基础,接着讲解了自由创建图形,创建与编辑文本,使用色彩,调整与变换对象,使用交互式工具,编辑调整位图,制作特殊位图效果等知识,最后讲解了应用性很强的一些专项知识,包括特效字体设计,平面印刷物设计,插画设计,海报设计等,所涉及的案例可以说是典型的商业设计模板。

本书采用教程+实例的编写形式,兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点,附带的 CD 教学光盘有老师亲自授课一样的效果,讲解清晰,技术实用,不仅可以作为图像处理 and 平面设计初中级读者的学习用书,而且也可以作为大中专院校相关专业及平面设计培训班的教材。

本书附带的 1 张 CD 多媒体教学光盘包含了书中 50 多个实例的多媒体语音视频教学文件、源文件和素材文件。

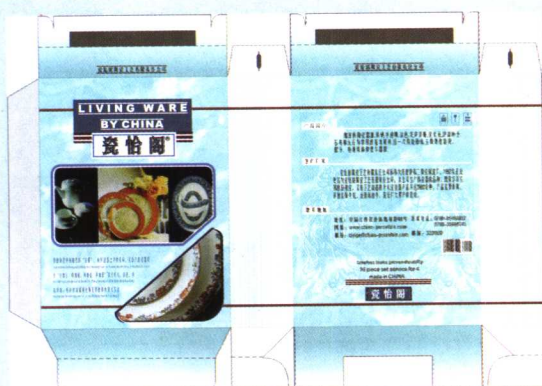
设计师梦工厂·从入门到精通 CorelDRAW X3 从入门到精通

- ◆ 编 著 腾龙视觉
责任编辑 郭发明
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
三河市海波印务有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 22.5 彩插: 2
字数: 697 千字 2008 年 2 月第 1 版
印数: 1—4 000 册 2008 年 2 月河北第 1 次印刷

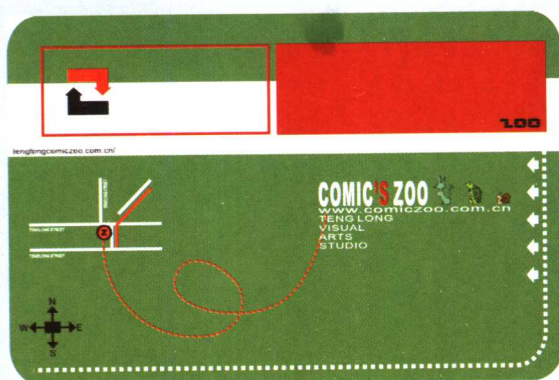
ISBN 978-7-115-17284-6/TP

定价: 45.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223
反盗版热线: (010) 67171154



第1章 版面设计



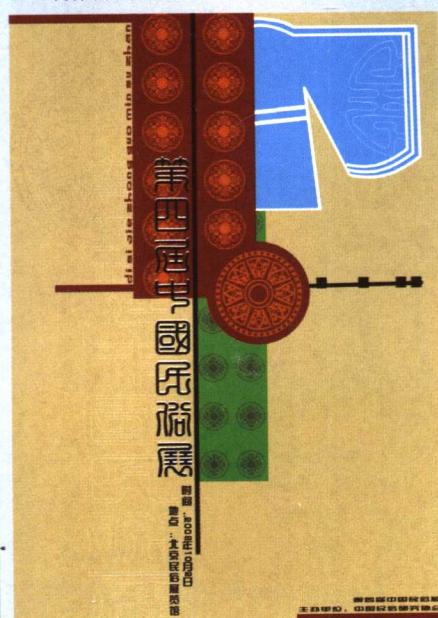
2.6 制作卡片



4.5 制作游戏海报

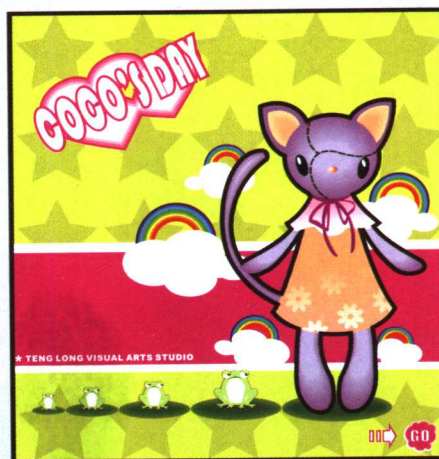


5.5 装饰插画



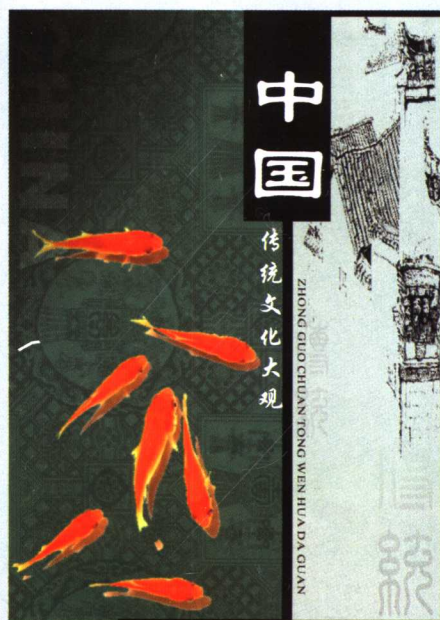
6.5 中国民俗展海报

7.7 儿童插画





8.1 书籍封面设计



9.5 文化宣传海报



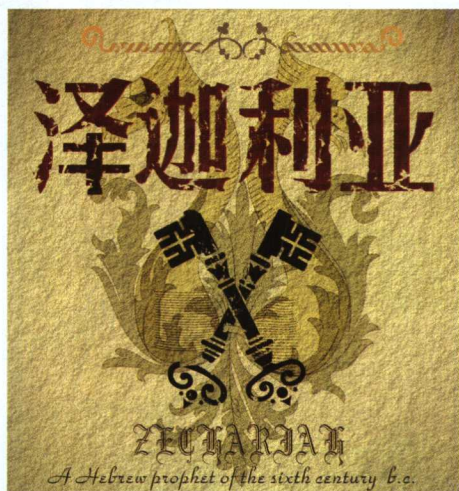
10.12 装饰插画



11.2 块面化字效



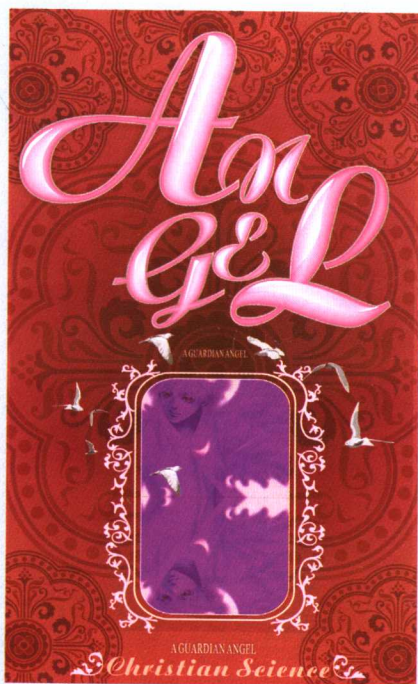
11.1 光芒字效



11.3 破旧的印章字效



11.4 锡箔纸字体特效



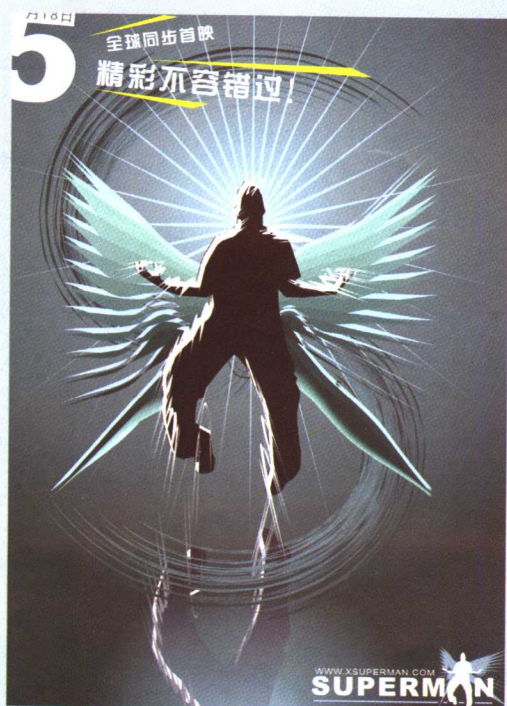
11.5 塑料材质字效



12.1 卡片与信笺设计



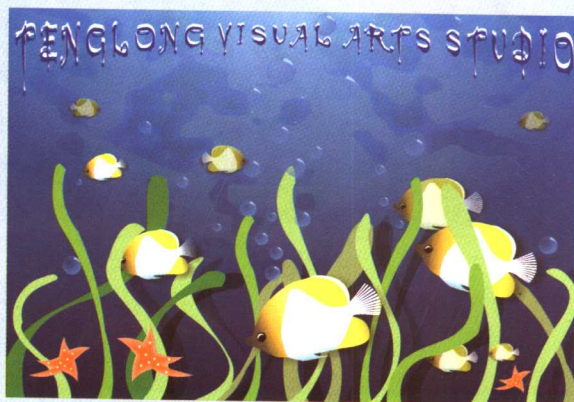
12.2 静吧宣传页



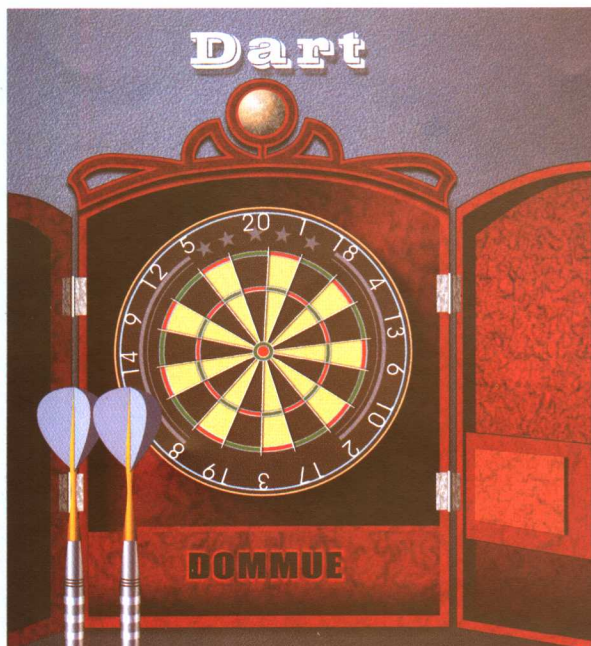
12.3 投递宣传页



13.1 装饰性插画



13.2 图书插画



14.1 游戏宣传海报



13.3 海鲜食品插画



14.3 企业形象宣传海报



14.2 时尚T恤宣传海报

前言

Preface

CorelDRAW X3 从入门到精通

关于本系列图书

感谢您翻开本书。在茫茫书海中,或许您曾经为寻找一本技术全面、案例丰富的计算机图书而苦恼,或许您因为担心自己能否做出书中的案例效果而犹豫,或许您为了自己是不是应该买一本入门教材而仔细挑选,或许您正在为自己进步太慢而缺少信心……

现在,我们就为您奉献一套优秀的学习用书——“从入门到精通”系列,它采用完全适合自学的“教程+案例”和“完全案例”两种编写形式,兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点,附带的 CD 或 DVD 多媒体教学光盘有老师亲自授课一样的效果。希望本系列书能够帮助您解决学习中的难题,提高技术水平,快速成为高手。

■ 适合自学。本套书包括系统性强案头工具书和实战性强的实例手册型图书,每本书都设计了大量案例,由浅入深、从易到难,可以让您在实战中循序渐进地学习到相应的软件知识和操作技巧,同时掌握相应的行业应用知识。

■ 技术手册。一方面,书中的每一章都是一个小专题,不仅可以让您充分掌握该专题中提到的知识和技巧,而且能举一反三,掌握实现同样效果的更多方法。

■ 应用技巧参考手册。书中把许多大的案例化整为零,让您在不知不觉中学到专业应用案例的制作方法和流程,书中还设计了许多技巧提示,恰到好处地对您进行点拨,到了一定程度后,您就可以自己动手,自由发挥,制作出相应的专业案例效果。

■ 老师讲解。每本书都附带了 CD 或 DVD 多媒体教学光盘,每个案例都有详细的语音视频讲解,就像有一位专业的老师在您旁边一样,您不仅可以通过图书研究每一个操作细节,而且可以通过多媒体教学演示领悟到更多的技巧。

本系列图书将推出如下品种。

Photoshop CS2 从入门到精通

CorelDRAW X3 从入门到精通

Premiere Pro 2.0 从入门到精通

3ds Max 9 从入门到精通

会声会影 11 从入门到精通

AutoCAD 2007 建筑绘图实战从入门到精通

AutoCAD 2007 机械绘图实战从入门到精通

Photoshop CS2 图像处理实战从入门到精通

3ds Max 9+VRay 效果图制作实战从入门到精通



关于本书

本书采用教程+实例的编写形式，适合喜欢系统掌握知识，将软件使用和应用实战紧密结合的读者使用。本书还特别适合作为一本供读者随时查阅的案头工具书来使用。

本书开始介绍了 CorelDRAW X3 的基本操作，包括熟悉工作环境和绘图基础，接着讲解了自由创建图形、创建与编辑文本，使用色彩，调整与变换对象，使用交互式工具，编辑调整位图，制作特殊位图效果等知识，最后讲解了应用性很强的一些专项知识，包括特效字体设计，平面印刷物设计，插画设计，海报设计等，所涉及的案例可以说是典型的商业设计模板，读者可以直接将其套用到实际工作中。

本书具有以下特点。

1. 专业设计师讲解。本书由具有丰富教学经验的设计师编写，从图像处理的流程入手，逐步引导读者系统地掌握软件和各种设计技能。
2. 语言通俗，标注明了。全书语言浅显易懂，除了本书配合多媒体讲解外，我们对书中的配图也做了详细、清晰的标注，让读者学习起来更加轻松，阅读更加容易。
3. 案例丰富专业，技巧全面实用。50 多个实例和大量的应用技巧，二者相辅相成，形成了立体化教学的全新思路。
4. 超大容量光盘，学习轻松方便。本书配有 1 张多媒体教学 CD 光盘，包含 50 多个实例的多媒体语音教学文件、案例源文件和素材文件，为读者扫清了可能的学习障碍。

本书由腾龙视觉设计工作室编写，参与本书编写与整理的设计人员有：周珂令、段海鹏、张瑞娟、张楠、关运泽、朱晓燕、张现伟、李鹏、杨昆、时盈盈、孙丽珍、李明、李海燕、侯辉、张瑞玲和姚敏等。由于作者自身水平有限，书中难免有疏漏之处，敬请读者批评指正，您的意见或问题可以发送邮件至 zkl@tlyh.com，我们会尽快给予回复。如果有好的建议，也可联系本书策划编辑郭发明 (guofaming@ptpress.com.cn)。

腾龙视觉

2008 年 1 月

目 录

Contents

CorelDRAW X3 从入门到精通

第 1 章 快速入门	1
1.1 认识 CorelDRAW X3 的操作环境	1
1.1.1 标题栏	2
1.1.2 菜单栏	2
1.1.3 工作窗口和绘图页面	3
1.1.4 标准工具栏	4
1.1.5 工具箱	4
1.1.6 属性栏	5
1.1.7 标尺和辅助线	6
1.1.8 屏幕调色板	6
1.1.9 导航器	7
1.1.10 状态栏	7
1.1.11 泊坞窗	8
1.1.12 文本导航器	9
1.2 使用 CorelDRAW X3 开始绘图	10
1.2.1 创建并打开绘图	10
1.2.2 设置页面	10
1.2.3 设置版面样式和创建标签	12
1.2.4 设置标尺、辅助线和网格	13
1.2.5 使用集锦簿	17
1.2.6 对象的选取	18
1.2.7 撤消、重做和重复操作	21
1.2.8 处理多页文档	22
1.2.9 查找与替换	23
1.2.10 缩放与平移	25
1.2.11 预览绘图	27
1.2.12 视图管理	27
1.2.13 保存文档	28
1.2.14 查看计算机和文档信息	29



1.2.15 关闭文档并退出 CorelDRAW	30
第2章 绘图基础	32
2.1 概述对象	32
2.2 使用矩形工具展开栏	33
2.2.1 使用“矩形”工具	33
2.2.2 使用“3点矩形”工具	35
2.3 使用椭圆工具展开栏	35
2.3.1 使用“椭圆”工具	35
2.3.2 使用“3点椭圆”工具	37
2.4 使用对象展开工具栏	37
2.4.1 使用“多边形”工具	37
2.4.2 绘制图表	38
2.4.3 绘制螺旋形	39
2.5 使用完美形状工具展开栏	40
2.5.1 完美形状工具简介	40
2.5.2 绘制并修改完美形状	41
2.5.3 在完美形状中添加文字	41
2.6 制作卡片	43
第3章 自由创建图形	46
3.1 绘制路径图形	46
3.1.1 自由的手绘工具	46
3.1.2 准确的“贝塞尔”工具	47
3.1.3 强大的“艺术笔”工具	48
3.1.4 灵活的“钢笔”工具	51
3.1.5 实用的“多点线”工具	52
3.1.6 “三点曲线”工具	52
3.1.7 “交互式连线”工具	52
3.1.8 “度量”工具	53
3.2 编辑路径图形	54
3.2.1 选择节点	55
3.2.2 节点的基本编辑操作	56
3.2.3 节点的高级编辑操作	58
3.2.4 连接/断开路径	61
3.2.5 改变线段属性	62
3.3 变形对象	62
3.3.1 切割对象	63
3.3.2 擦除对象	64
3.3.3 涂抹对象	64
3.3.4 使对象变粗糙	65
3.3.5 删除虚设线	66
3.3.6 裁切对象	67
3.4 制作游戏海报	67
第4章 文本的创建与编辑	72
4.1 在画稿中添加文字	72
4.2 选择文本的不同方法	75
4.2.1 使用“选择”工具	75
4.2.2 使用“文本”工具	75
4.2.3 使用“形状”工具	76
4.3 格式化文本	76
4.3.1 字体、字号和字体样式	77
4.3.2 对齐文本	78
4.3.3 设置间距	79
4.3.4 添加划线	80
4.3.5 其它格式化选项	81
4.4 设置段落文本	82
4.4.1 设置缩进和边距	82
4.4.2 设置首字下沉	83
4.4.3 为文本添加项目符号	83
4.4.4 创建文本分栏	84
4.4.5 链接段落文本框	85

4.5 制作游戏海报.....	87	第 7 章 组织与安排对象.....	132
第 5 章 使用色彩.....	91	7.1 对象的基本编辑.....	132
5.1 颜色理论基础.....	91	7.1.1 使用剪贴板复制对象.....	132
5.1.1 RGB 模式.....	91	7.1.2 再制对象.....	132
5.1.2 CMYK 模式.....	91	7.1.3 仿制对象.....	133
5.1.3 HSB 模式.....	92	7.1.4 编辑对象.....	133
5.1.4 灰度模式.....	92	7.2 对齐与分布.....	134
5.2 选择颜色.....	92	7.3 使用图层管理器.....	136
5.2.1 使用调色板.....	92	7.4 在页面中更改对象次序.....	139
5.2.2 使用颜色查看器.....	95	7.5 群组与结合对象.....	140
5.2.3 使用混合器.....	96	7.6 修剪、焊接与相交对象.....	140
5.3 使用颜色样式.....	96	7.7 儿童插画.....	142
5.3.1 创建颜色样式.....	97	第 8 章 交互式工具的应用.....	146
5.3.2 编辑颜色样式.....	99	8.1 交互式调和工具.....	146
5.4 丰富的填充效果.....	101	8.1.1 创建调和效果.....	146
5.4.1 标准填充.....	101	8.1.2 控制调和对象.....	149
5.4.2 渐变填充.....	102	8.1.3 沿路径调和.....	149
5.4.3 图案填充.....	104	8.1.4 复合调和.....	152
5.4.4 底纹填充.....	105	8.2 交互式轮廓图工具.....	155
5.4.5 PostScript 底纹填充.....	106	8.2.1 创建轮廓图效果.....	155
5.4.6 网格填充.....	107	8.2.2 设置轮廓图的颜色.....	157
5.4.7 管理填充.....	107	8.3 交互式变形工具.....	158
5.5 装饰插画.....	110	8.3.1 推拉变形效果.....	158
第 6 章 调整与变换对象.....	117	8.3.2 拉链变形效果.....	160
6.1 调整对象位置在画稿中的运用.....	117	8.3.3 扭曲变形效果.....	161
6.2 灵活改变对象尺寸.....	118	8.4 交互式阴影工具.....	163
6.3 旋转与倾斜变换.....	120	8.4.1 创建平面阴影.....	163
6.4 创建镜像效果.....	124	8.4.2 创建透视阴影.....	165
6.5 中国民俗展海报.....	125	8.5 封套工具.....	166



8.6 交互式立体化工具.....	170	9.4.4 调合曲线.....	205
8.7 交互式透明工具.....	174	9.4.5 亮度/对比度/强度.....	206
8.7.1 标准透明效果.....	174	9.4.6 颜色平衡.....	206
8.7.2 线性透明效果.....	175	9.4.7 伽玛值.....	207
8.7.3 图样透明效果.....	175	9.4.8 色度/饱和度/光度.....	207
8.7.4 底纹透明效果.....	177	9.4.9 所选颜色.....	208
8.8 书籍封面设计.....	177	9.4.10 替换颜色.....	209
第9章 编辑调整位图.....	187	9.4.11 取消饱和.....	210
9.1 在 CorelDRAW 中使用位图.....	187	9.4.12 通道混合器.....	210
9.1.1 导入位图.....	187	9.5 文化宣传海报.....	211
9.1.2 转换位图.....	190	第10章 位图特殊效果.....	218
9.1.3 链接位图.....	191	10.1 滤镜的工作方式.....	218
9.2 调整位图.....	191	10.2 “三维效果”滤镜组.....	219
9.2.1 自动调整.....	192	10.2.1 三维旋转.....	219
9.2.2 图像 Lab 调整器.....	192	10.2.2 柱面.....	220
9.2.3 重取样.....	193	10.2.3 浮雕.....	220
9.2.4 膨胀位图.....	194	10.2.4 卷页.....	221
9.2.5 位图颜色遮罩.....	194	10.2.5 透视.....	221
9.3 灵活运用颜色模式.....	196	10.2.6 挤远/挤近.....	222
9.3.1 黑白模式.....	196	10.2.7 球面.....	223
9.3.2 灰度模式.....	198	10.3 “艺术笔触”滤镜组.....	223
9.3.3 双色调模式.....	198	10.3.1 炭笔画.....	223
9.3.4 调色板模式.....	200	10.3.2 单色蜡笔画.....	224
9.3.5 RGB 颜色模式.....	201	10.3.3 蜡笔画.....	224
9.3.6 Lab 颜色模式.....	201	10.3.4 立体派.....	225
9.3.7 CMYK 颜色模式.....	201	10.3.5 印象派.....	225
9.3.8 应用 ICC 预置文件.....	202	10.3.6 油画.....	225
9.4 调整位图色彩.....	203	10.3.7 彩色蜡笔画.....	226
9.4.1 高反差.....	203	10.3.8 钢笔画.....	226
9.4.2 局部平衡.....	203	10.3.9 点彩派.....	227
9.4.3 取样/目标平衡.....	204	10.3.10 木版画.....	227
		10.3.11 素描.....	227

10.3.12 水彩画	228	10.8.9 散开	240
10.3.13 水印画	229	10.8.10 茶色玻璃	241
10.3.14 波纹纸画	229	10.8.11 彩色玻璃	241
10.4 “模糊”滤镜组	229	10.8.12 虚光	242
10.4.1 定向平滑	229	10.8.13 旋涡	242
10.4.2 高斯式模糊	230	10.8.14 天气	243
10.4.3 锯齿状模糊	230	10.9 “扭曲”滤镜组	243
10.4.4 低频通行	231	10.9.1 块状	244
10.4.5 动态模糊	231	10.9.2 置换	244
10.4.6 放射式模糊	231	10.9.3 偏移	245
10.4.7 平滑放射式模糊	232	10.9.4 像素	245
10.4.8 柔和	232	10.9.5 龟纹	246
10.4.9 缩放	232	10.9.6 旋涡	246
10.5 “相机”滤镜组	233	10.9.7 平铺	246
10.6 “颜色变换”滤镜组	233	10.9.8 湿笔画	247
10.6.1 位平面	233	10.9.9 涡流	247
10.6.2 半色调	233	10.9.10 风	248
10.6.3 梦幻色调	234	10.10 “杂点”滤镜组	248
10.6.4 曝光	234	10.10.1 添加杂点	248
10.7 “轮廓图”滤镜组	235	10.10.2 最大值	248
10.7.1 边缘检测	235	10.10.3 中间值	249
10.7.2 查找边缘	235	10.10.4 最小值	249
10.7.3 跟踪轮廓	236	10.10.5 去除龟纹	249
10.8 “创造性”滤镜组	236	10.10.6 去除杂点	250
10.8.1 工艺	236	10.11 “鲜明化”滤镜组	250
10.8.2 晶体化	237	10.11.1 适应非鲜明化	250
10.8.3 织物	237	10.11.2 定向柔化	251
10.8.4 框架	237	10.11.3 高频通行	251
10.8.5 玻璃块	239	10.11.4 鲜明化	251
10.8.6 儿童游戏	239	10.11.5 非鲜明化遮罩	252
10.8.7 马赛克	240	10.12 “外挂式过滤器”滤镜组	252
10.8.8 质点	240	10.13 装饰插画	252



第 11 章 特效字体设计257	12.3 投递宣传页.....305
11.1 光芒字效.....257	第 13 章 插画绘制311
11.2 块面化字效.....265	13.1 装饰性插画.....311
11.3 破旧的印章字效.....270	13.2 图书插画.....317
11.4 锡箔纸字体特效.....276	13.3 海鲜食品插画.....324
11.5 塑料材质字效.....282	第 14 章 海报设计331
第 12 章 平面印刷物设计290	14.1 游戏宣传海报.....331
12.1 卡片与信笺设计.....290	14.2 时尚 T 恤宣传海报.....342
12.2 静吧宣传页.....298	14.3 企业形象宣传海报.....346



第1章 快速入门

CorelDRAW 是一款由加拿大著名软件公司 Corel 公司出品的大型专业化图形设计软件，该软件包含多组套件，为广大的企业和个人用户提供了一套完整的图形处理系统。该软件主要用于在 PC 机上进行平面设计工作，其主要功能是绘制矢量图形，也可以对位图进行编辑。CorelDRAW 以其操作便捷、功能强大等优点，在平面设计领域中独占鳌头，深得广大用户的喜爱。目前该软件的最新版本为 CorelDRAW X3，与其前一个版本 CorelDRAW 12 相比，CorelDRAW X3 在旧版本的基础上又有了更多的改进，功能得到了极大的提高。

对于初学者来说，CorelDRAW 易学易懂，操作方便，而对于从事平面广告设计和插画艺术设计的专业人员来说，CorelDRAW X3 更会使你如虎添翼，创作出更具震撼力的作品，使你的创意有更大的发挥空间。

1.1 认识 CorelDRAW X3 的操作环境

启动 CorelDRAW X3 后，首先会出现欢迎界面，如图 1-1 所示。界面中提供了几个选项供用户选择，用户可单击相应的图标进入相关绘图区域或打开相关的对话框窗口。

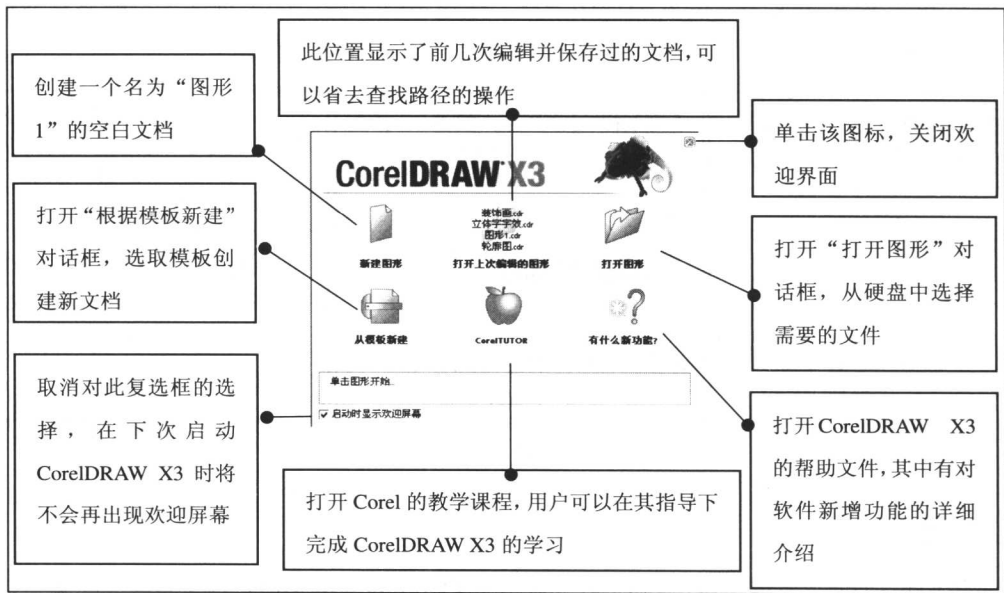


图 1-1

单击欢迎界面中的“新建图形”图标，创建一个新的绘图工作区，如图 1-2 所示。

下面对绘图窗口内各组成部分的功能作简单介绍，以使用户尽快熟悉工作环境，及早投入到绘制工作中去。