

从入门到精通

· 指引入门捷径 ·

直通高手殿堂 ·

新编

CorelDRAW X3

矢量绘图

本书由“6度获得全国优秀畅销书的作者+教育专家”组织编写，按照初学者接受知识的难易程度，由浅入深地布局内容，不仅能帮助初学者快速掌握CorelDRAW X3的基本操作，而且也可教会初学者使用CorelDRAW X3进行矢量绘图的技能。



超值DVD光盘

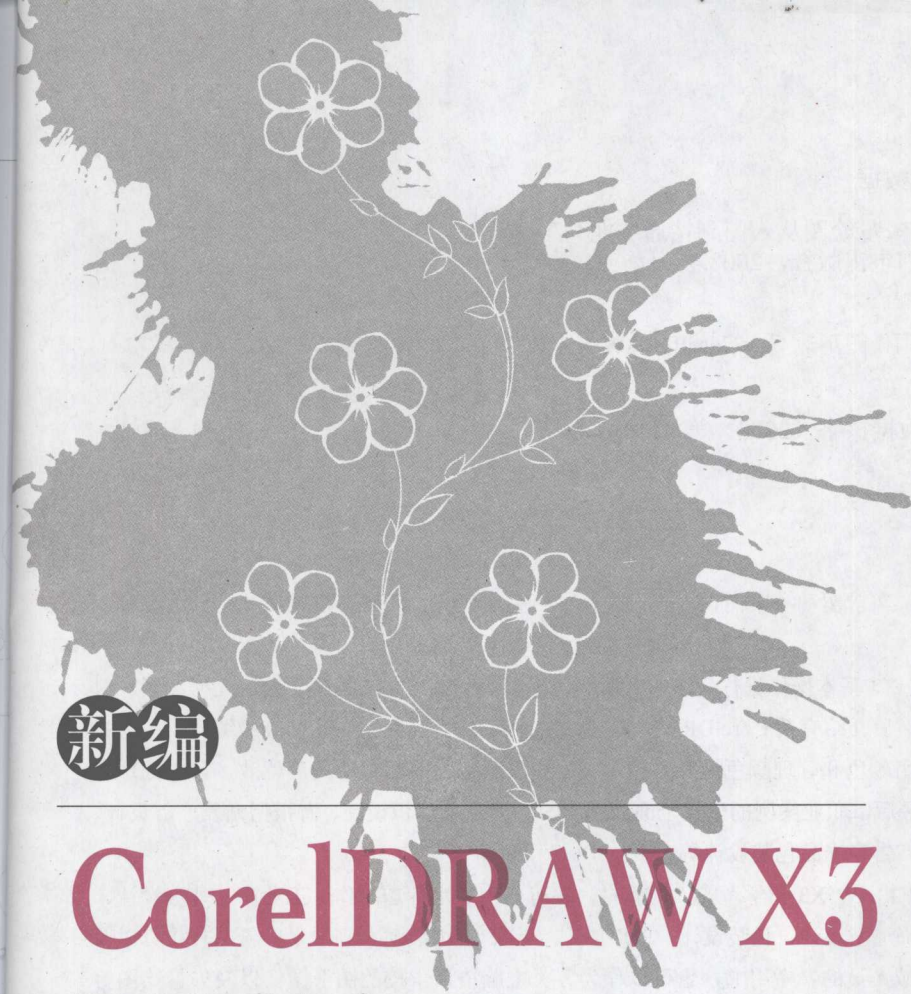
包括**330**分钟多媒体教学录像以及本书实例的素材文件和结果文件。
赠送**30**多个职业案例教学录像，并附带全部实例的原始素材与结果文件，相当于赠送了一本实例型图书。

● 龙马工作室 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

从入门到精通



新编

CorelDRAW X3

矢量绘图

● 龙马工作室 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

新编 CorelDRAW X3 矢量绘图从入门到精通 / 龙马工作室编著. —北京: 人民邮电出版社, 2008.4
ISBN 978-7-115-17713-1

I. 新… II. 龙… III. 图形软件, CorelDRAW X3 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 024883 号

内 容 提 要

本书采用【知识点引导—需求驱动—案例设置—设置任务—完成任务】的学习模式, 从易到难地组织每个章节的内容。

本书首先对 CorelDRAW X3 基本操作进行简单的介绍, 包括绘图工具与绘图技巧、绘制几何图形、对象的基本编辑等基本知识; 然后介绍有关 CorelDRAW X3 矢量绘图的内容, 包括图形的高级编辑、图层和样式、组织和管理对象、应用颜色和管理颜色填充、美术文字和段落文本的编辑、图形特效、自由处理位图图像和滤镜特效等技术; 最后以职业案例的形式全面介绍 CIS 企业形象标识设计、海报招贴及广告设计、书籍装帧设计、房地产宣传广告和产品包装设计等高级技术。

本书不仅适合作为 CorelDRAW X3 初学者的入门教材, 还可作为从事标志制作、工业产品外观设计、灯箱广告实景模拟、珠宝首饰造型设计、包装设计、POP 广告设计、室内装潢、高质量广告图片仿真以及产品商标设计等商业设计领域人员的参考用书, 也可以作为各类电脑培训学校的图形图像以及矢量绘图等专业的教材。

新编 CorelDRAW X3 矢量绘图从入门到精通

- ◆ 编 著 龙马工作室
责任编辑 魏雪萍
- ◆ 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>
北京精彩雅恒印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 24.5
字数: 614 千字
印数: 1—4 000 册
- 2008 年 4 月第 1 版
2008 年 4 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-17713-1/TP

定价: 59.00 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



前言

电脑是现代信息社会的重要标记,掌握丰富的电脑知识,正确熟练地操作电脑已成为信息化时代对每个人的要求。鉴于此,为满足广大读者学习电脑知识及电脑操作的需要,我们针对不同的学习对象的掌握能力,总结了多位电脑高手及计算机教育专家的经验,精心编写了这套“新编从入门到精通”丛书。



丛书主要内容

本套丛书涉及读者在日常工作和学习中各个常见的电脑应用领域,在介绍软硬件的基础知识及具体操作时都以大家经常使用的版本为主要讲述对象,在必要的地方也兼顾了其他的版本,以满足不同领域读者的需求。本套丛书主要包括以下图书。

新编 Windows Vista 中文版从入门到精通	新编办公软件从入门到精通
新编外行学电脑从入门到精通	新编 Excel 2003 中文版从入门到精通
新编外行学上网从入门到精通	新编 Word 2003 中文版从入门到精通
新编 Windows XP 中文版从入门到精通	新编 PowerPoint 2003 中文版从入门到精通
新编电脑组装与维护从入门到精通	新编 Access 2003 中文版从入门到精通
新编电脑家庭应用从入门到精通	新编 AutoCAD 2008 中文版从入门到精通
新编黑客攻防从入门到精通	新编 Word/Excel 高效办公从入门到精通
新编 Photoshop CS2 中文版从入门到精通	新编 Project 2003 项目管理从入门到精通
新编系统安装·重装·备份与还原从入门到精通	新编系统优化·安全设置·防杀电脑病毒从入门到精通
新编 Photoshop CS3 中文版从入门到精通	新编 Photoshop CS3 从入门到精通
新编 Flash CS3 动画制作从入门到精通	新编 Pro/ENGINEER 野火版 3.0 中文版从入门到精通
新编 3ds Max 9 三维动画创作从入门到精通	新编 UG NX 4.0 中文版从入门到精通
新编 CorelDRAW X3 矢量绘图从入门到精通	新编 AutoCAD 2008 从入门到精通
新编 Premiere Pro 2.0 影视制作从入门到精通	新编 SQL Server 2005 数据库管理与开发从入门到精通
新编 HTML 网页设计从入门到精通	新编 Dreamweaver CS3 精彩网站制作从入门到精通
新编 Visual Basic 6.0 程序设计从入门到精通	新编 Visual FoxPro 6.0 数据库管理与开发从入门到精通
新编 VB.NET 2005 程序设计从入门到精通	新编 ASP.NET 2.0 网站开发从入门到精通
新编 Visual C# 2005 程序设计从入门到精通	新编 ASP.NET 2.0 + SQL Server 2005 从入门到精通
新编 Dreamweaver CS3、Flash CS3 与 Fireworks CS3 网页制作三剑客从入门到精通	



写作特色

❖ 双栏排版,超大容量:本书采用双栏排版的格式,信息量大。在 380 多页的篇幅中容纳了传统版式 400 多页的内容。这样,就能在有限的篇幅中为读者奉送更多的知识和实战案例。

❖ 一步一图,图文并茂:在介绍具体操作步骤的过程中,每一个操作步骤均配有对应的插图。这种图文结合的方法使读者在学习过程中能够直观、清晰地看到操作的过程以及效果,便于理解和掌握。

❖ 提示技巧,贴心周到:本书对读者在学习过程中可能会遇到的疑难问题以“提示”和“技巧”的形式进行了说明,以免读者在学习的过程中走弯路。

❖ 精心排版,实用至上:双色印刷既美观大方又能够突出重点、难点,精心编排的内容

可以使读者对所学知识进一步深化理解，触类旁通。

❖ **书盘结合，互动教学：**本书配套多媒体教学光盘内容与书中知识紧密结合并互相补充。在多媒体光盘中，我们仿真工作和生活中的真实场景，让读者体验实际工作环境，并借此掌握生活和工作中所需的知识以及技能，掌握处理各种问题的方法，知道在合适的场合使用合适的方法，以达到学以致用目的，从而大大地扩充了本书的知识范围。



光盘特点

❖ **内容丰富：**本书附赠 1 张 DVD 光盘。

随书 DVD 光盘中不仅提供了 40 多个涵盖 CorelDRAW X3 矢量绘图学习全过程的典型实例，而且还附赠了本书实例的素材与结果文件，使读者能够轻松、快速地学会 CorelDRAW X3 矢量绘图的各种应用技巧。

随书 DVD 光盘中还附赠了企业形象标识设计系列、包装设计、房地产广告、海报招贴设计及广告设计和书籍装帧设计等 5 大类设计共 30 多个教学录像，并附带全部实例的原始素材与结果文件。

❖ **超大容量：**本书所配的光盘涵盖了书中绝大多数的知识点，并做了一定的扩展延伸，突破了目前市场上现有光盘内容含量少、播放时间短的缺点。

❖ **实用至上：**全面突破传统按部就班讲解知识的模式，以解决问题为出发点，通过光盘中 40 多个典型实例和 30 多个职场案例，全面涵盖了读者学习 CorelDRAW X3 矢量绘图过程中所遇到的问题及解决方案。

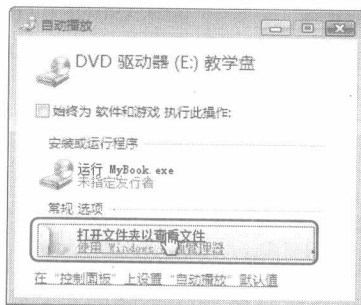
❖ **解说详尽：**光盘在演示经典实例的过程中，对每一个操作步骤都做了详细的解说，并对案例中使用到的技巧、注意事项以及创意思路也进行了详细的讲解。使读者能够身临其境，加快学习速度。



光盘使用须知

❖ **注意：**要想在 Windows Vista 中文版操作系统下使用本光盘，应在第一次运行光盘时采用【以管理员身份运行】的模式，以后则可以直接运行。

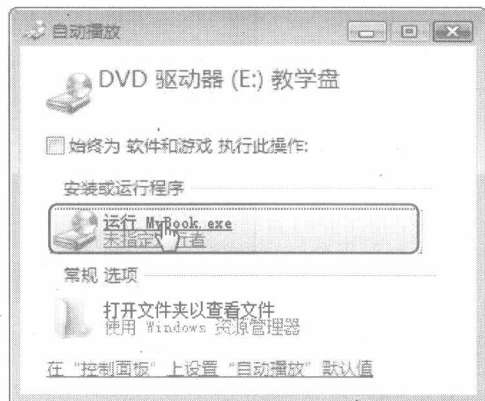
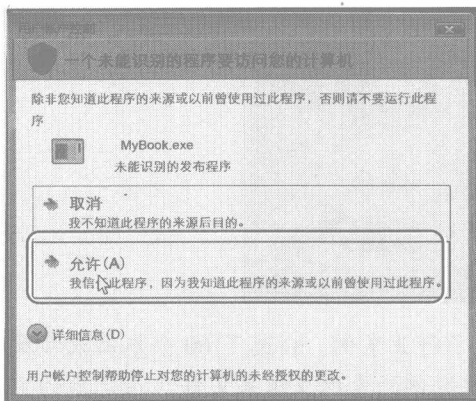
① 将光盘印有文字的一面朝上放入光驱中，几秒钟后系统会弹出【自动播放】对话框。



② 单击【打开文件夹以查看文件】链接以打开光盘文件夹，然后右击光盘文件夹中的 MyBook.exe 文件，并在弹出的快捷菜单中选择【以管理员身份运行】菜单项，打开【用户账户控制】对话框。

③ 单击【用户账户控制】对话框中的【允许】选项，光盘即可自动播放。

- ④再次使用本光盘时，将光盘放入光驱后，可以通过双击光驱盘符或单击系统弹出的【自动播放】对话框中【运行 MyBook.exe】链接的方法，运行光盘。

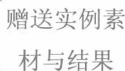


配套光盘运行方法

- ①将光盘印有文字的一面朝上放入光驱中，几秒钟后光盘就会自动运行。
- ②若光盘没有自动运行，可以双击桌面上的【我的电脑】图标，打开【我的电脑】窗口，然后双击【光盘】图标，或者在【光盘】图标上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【自动播放】菜单项，光盘就会运行。
- ③光盘运行后，经过片头动画后便可进入光盘的主界面，教学录像按照其章节排列在各自的篇中，学习时选择相应的实例即可。



- ④如果需要使用本书实例中的素材文件、结果文件、赠送资源实例【素材】、赠送资源实例【结果】或者查看附录文档，单击主光盘界面中的【附加资源】选项，在弹出的菜单中选择相关选项，便可打开相关资源的文件夹。这些资源可直接使用，也可以将其复制到硬盘中使用。



5 为了提升读者行业设计经验,本光盘中特意赠送了行业案例。精选了 60 个本书未涉及的案例,录制成操作步骤实况录像(带解说),并提供案例的素材及结果文件。在光盘的主界面中用【】框住标题的便是本书赠送的行业案例,其使用方法与本书实例教学录像相同,选择具体的案例名称便可自动播放。



本书由龙马工作室孔长征、王放、肖红艳、李震编写。参加编写工作的还有郭彦君、胡芬、高莉、白海波、宝力高、陈颖、程斌、崔姝怡、丁国栋、付磊、黄宝兴、姜中华、靳梅、李南、李荣昊、刘锦源、刘在强、马世奎、马双、普宁、孙田、王常吉、王飞、王为、王优胜、魏新在、闻金川、徐津、刘子威和徐永俊等。由于时间仓促，书中难免有疏漏和不妥之处，恳请广大读者不吝批评指正。

我们的联系信箱: weixueping@ptpress.com.cn。

编者



目 录

第1篇 入门篇

第0章 平面大师之路	3
0.1 关于本书	4
0.2 选择 CorelDRAW X3	4
0.3 本书阅读方案	5
第1章 CorelDRAW X3 的精彩	7
1.1 初识 CorelDRAW X3	8
1.2 CorelDRAW X3 的新功能	11
1.3 CorelDRAW X3 的系统要求	13
1.4 CorelDRAW X3 的安装与卸载	13
1.4.1 安装 CorelDRAW X3	13
1.4.2 卸载 CorelDRAW X3	14
1.5 启动和退出 CorelDRAW X3	15
1.5.1 启动 CorelDRAW X3	15
1.5.2 退出 CorelDRAW X3	15
1.6 CorelDRAW X3 的基本操作界面	15
1.6.1 CorelDRAW X3 的欢迎界面	16
1.6.2 CorelDRAW X3 的操作界面	16
1.6.3 CorelDRAW X3 的帮助系统	20
1.7 从一个实例来认识 CorelDRAW X3 的基本操作	21
1.8 本章小结	23
第2章 CorelDRAW X3 的基本操作	25
2.1 新建文件	26
2.1.1 实例: 从页面新建 CorelDRAW X3 项目	26
2.1.2 实例: 从模板新建 CorelDRAW X3 项目	27
2.2 打开文件	28
2.3 保存文件	28
2.3.1 实例: 使用【保存】命令进行保存	28
2.3.2 实例: 使用【另存为】命令保存文件	29

2.4 关闭文件	29
2.4.1 实例: 使用【关闭】命令关闭文件	29
2.4.2 使用【全部关闭】命令关闭文件	30
2.5 导入导出文件	30
2.5.1 导入文件	30
2.5.2 实例: 导出文件	31
2.6 使用页面的辅助功能	32
2.6.1 设置页面尺寸	32
2.6.2 设置辅助线	34
2.6.3 设置网格	35
2.6.4 设置页面背景	36
2.6.5 使用自动对齐功能	36
2.6.6 使用动态辅助线	37
2.6.7 管理多页面	37
2.6.8 重命名页面	38
2.7 视图调整	38
2.7.1 选择显示模式	38
2.7.2 调整视图显示比例	40
2.8 使用泊坞窗	41
2.9 选取对象	41
2.10 常用文件格式	42
2.10.1 其他文件格式	43
2.10.2 从其他应用程序导入建议格式	44
2.11 综合实例: 为书籍装帧添加辅助线	45
2.12 本章小结	46

第2篇 进阶篇

第3章 绘图工具与绘图技巧	49
3.1 使用工具箱	50
3.1.1 挑选工具和形状工具组	51
3.1.2 裁剪工具组	52
3.1.3 缩放工具组	52

3.1.4	曲线工具组	53	4.3	使用椭圆形工具	78
3.1.5	实例：使用曲线工具组绘制人形标志	53	4.4	使用 3 点椭圆工具	80
3.1.6	智能填充工具和矩形工具组 ..	54	4.5	使用多边形工具	81
3.1.7	椭圆工具组	54	4.6	使用图纸工具	82
3.1.8	多边形工具组	55	4.7	使用螺纹工具	83
3.1.9	实例：使用多边形工具组绘制谷仓	55	4.8	使用箭头形状工具	84
3.1.10	基本形状工具组	56	4.9	使用流程图形状工具	84
3.1.11	文本工具和交互式效果工具组	57	4.10	使用标注形状工具和基本形状工具	85
3.1.12	着色工具组	57	4.11	综合实例：制作网络小图标	86
3.1.13	轮廓工具组	58	4.12	本章小结	88
3.1.14	填充工具组	59	第 5 章	对象的基本编辑	89
3.1.15	交互式填充工具组	59	5.1	对象的常规操作	90
3.2	绘制直线和曲线	60	5.1.1	选择对象	90
3.2.1	使用手绘工具	60	5.1.2	定位对象	92
3.2.2	实例：使用手绘工具绘制小松树	60	5.1.3	调节对象的大小	93
3.2.3	使用贝塞尔工具	61	5.1.4	旋转与倾斜	96
3.2.4	实例：使用贝塞尔工具绘制花朵	62	5.1.5	缩放与镜像	97
3.2.5	使用艺术笔工具	63	5.2	仿制和删除对象	101
3.2.6	使用钢笔工具	65	5.2.1	复制对象	101
3.2.7	实例：使用钢笔工具绘制小松鼠	67	5.2.2	再制对象	101
3.2.8	使用折线工具	68	5.2.3	复制属性自	102
3.2.9	使用 3 点曲线工具	68	5.3	撤消、重做与重复	102
3.2.10	实例：使用交互式连线工具绘制流程图	69	5.3.1	撤消、重做和重复动作	103
3.2.11	使用度量工具	69	5.3.2	自定义撤消设置	103
3.2.12	实例：使用度量工具添加尺寸线	70	5.4	实例：绘制柠檬	103
3.2.13	使用智能填充工具	71	5.5	插入对象	105
3.3	综合实例：报纸广告设计	72	5.5.1	插入并编辑新对象	105
3.4	本章小结	73	5.5.2	因特网对象	106
第 4 章	绘制几何图形	75	5.5.3	实例：插入条形码	107
4.1	使用矩形工具	76	5.6	符号的创建与管理	108
4.2	使用 3 点矩形工具	77	5.6.1	新建用户自己的符号	108
			5.6.2	编辑符号	108
			5.6.3	应用新建符号	109
			5.7	综合实例：商标设计	109
			5.8	本章小结	110
			第 6 章	图形的高级编辑	111
			6.1	形状工具	112



6.1.1	选择节点	112
6.1.2	转换节点类型	113
6.1.3	移动与添加、删除节点	114
6.1.4	缩放、旋转和倾斜节点	115
6.1.5	对齐节点	117
6.1.6	连接与分割节点	117
6.1.7	将特殊图形转换成曲线	118
6.1.8	实例：使用形状工具绘制海底小章鱼	118
6.2	对象整形	119
6.3	封套工具	122
6.3.1	应用封套	123
6.3.2	复制封套	124
6.3.3	编辑封套	124
6.3.4	实例：使用封套工具制作变形文字效果	125
6.4	裁剪工具	126
6.5	刻刀工具	127
6.6	橡皮擦工具	128
6.7	涂抹笔刷工具	129
6.8	粗糙笔刷工具	130
6.9	自由变换工具	131
6.9.1	自由旋转对象	132
6.9.2	自由角度镜像对象	132
6.9.3	自由调节对象	133
6.9.4	自由扭曲对象	134
6.10	删除虚拟段	134
6.11	综合实例：啤酒台卡设计	135
6.11.1	标志设计	135
6.11.2	啤酒台卡设计	136
6.12	本章小结	138
第7章	操作图层和样式	139
7.1	对象管理器	140
7.1.1	新建和删除图层	141
7.1.2	排列图层	142
7.1.3	编辑图层中的对象	142
7.2	使用图形和文本样式	143
7.2.1	新建样式	143
7.2.2	应用样式	144

7.2.3	编辑样式	145
7.3	应用颜色样式	145
7.3.1	新建颜色样式	145
7.3.2	创建子颜色	146
7.3.3	自动创建颜色样式	147
7.4	综合实例：绘制游戏机 PSP	147
7.5	本章小结	151
第8章	组织和管理对象	153
8.1	安排对象的次序	154
8.1.1	到页面的前面	155
8.1.2	到页面的后面	155
8.1.3	到图层前面和到图层后面	155
8.1.4	向前一层和向后一层	156
8.1.5	置于此对象前和置于此对象后	156
8.1.6	反转顺序	157
8.2	对齐与分布对象	157
8.2.1	使用对齐功能	157
8.2.2	使用分布功能	158
8.3	修整对象	160
8.4	群组操作	162
8.5	结合与拆分	163
8.6	锁定操作	164
8.7	路径的绘制	165
8.8	综合实例：T恤设计	166
8.9	本章小结	168

第3篇 提高篇

第9章	应用颜色和管理颜色填充	171
9.1	印刷知识介绍	172
9.2	色彩模式	173
9.2.1	常用的色彩模式	173
9.2.2	RGB模式和CMYK模式的异同	174
9.3	色彩调整与变换	174
9.4	调色板	175
9.4.1	调色板	175
9.4.2	调色板浏览器	176

9.4.3 智能填充工具	177	10.6 使文本适合路径	211
9.5 着色工具组	177	10.6.1 直接将文字填入路径	211
9.5.1 吸管工具	178	10.6.2 用鼠标将文字填入路径	212
9.5.2 颜料桶工具	179	10.6.3 使用传统方式将文字填入路 径	212
9.6 设置轮廓	179	10.6.4 使用属性栏调整填入路径的 文字	213
9.6.1 轮廓工具组	179	10.7 文本适配图文框	213
9.6.2 管理轮廓	182	10.7.1 使段落文本适合框架	213
9.7 颜色填充	183	10.7.2 将段落文本置入对象中	214
9.7.1 标准填充	183	10.7.3 分隔对象与段落文本	214
9.7.2 使用【均匀填充】对话框	184	10.7.4 对齐基准	215
9.7.3 渐变填充	185	10.8 文本链接	215
9.7.4 图样填充	187	10.8.1 链接段落文本框	216
9.7.5 底纹填充	192	10.8.2 将段落文本框与图形对象链 接	216
9.7.6 PostScript 填充	193	10.8.3 解除对象之间的链接	217
9.7.7 使用泊坞窗填充颜色	194	10.9 综合实例：书籍内页设计	218
9.8 使用交互式填充工具组	195	10.10 本章小结	219
9.8.1 交互式填充工具	195	第 11 章 图形特效全掌握	221
9.8.2 交互式网格填充工具	197	11.1 交互式调和效果	222
9.9 综合实例：绘制 iPod 播放器	198	11.1.1 导入图片	222
9.10 本章小结	201	11.1.2 改变调和的起始和终止对象	225
第 10 章 美术文字和段落文本的编辑	203	11.1.3 转为矢量图形	226
10.1 美术文字	205	11.1.4 复制调和	230
10.1.1 输入美术文字	205	11.2 轮廓图效果	230
10.1.2 选择字体和字号	205	11.2.1 创建轮廓图效果	230
10.1.3 改变美术文字的字距和行距	205	11.2.2 设置轮廓图的步长值和偏移 量	232
10.1.4 字元控制点的使用	206	11.2.3 设置轮廓图颜色	233
10.2 将美术文字转换为曲线	206	11.2.4 对象和颜色加速	234
10.3 段落文本	207	11.2.5 拆分与清除轮廓图	235
10.3.1 段落文本的输入	207	11.2.6 复制轮廓图	236
10.3.2 段落文本框架的调整	208	11.3 交互式变形	236
10.3.3 框架间文字的连接	208	11.3.1 应用与编辑变形	236
10.3.4 美术文字和段落文本的转换	208	11.3.2 将变形对象转换为曲线	239
10.4 导入文本	209	11.3.3 清除对象变形	240
10.4.1 从剪贴板中获得文本	209	11.3.4 复制变形	240
10.4.2 选择性粘贴	210		
10.4.3 使用【导入】命令导入文件	210		
10.5 编辑文本	211		



11.4 阴影效果	240	12.1.1 导入位图图像	270
11.4.1 创建阴影效果	240	12.1.2 导入位图前裁剪图像	271
11.4.2 编辑阴影	241	12.2 转换矢量图和位图	272
11.4.3 拆分和清除阴影	243	12.2.1 将矢量图转换成位图	272
11.4.4 应用与编辑预设阴影	244	12.2.2 将位图图像转换为矢量图形	273
11.4.5 复制阴影	244	12.3 重新取样	274
11.5 立体化效果	245	12.4 扩充位图边框	275
11.5.1 创建立体化效果	245	12.4.1 自动扩充位图边框	275
11.5.2 编辑立体化效果	245	12.4.2 手动扩充位图边框	275
11.5.3 立体旋转	247	12.5 位图的链接	276
11.5.4 立体颜色	248	12.5.1 外部链接位图	276
11.5.5 修饰斜边	249	12.5.2 取消链接	277
11.5.6 光源设置	249	12.5.3 从链接更新	277
11.5.7 拆分和清除立体化	250	12.6 调整位图图像颜色	277
11.5.8 应用与编辑预设立体化	250	12.6.1 高反差	278
11.5.9 复制立体化	251	12.6.2 局部平衡	279
11.6 透明与透镜效果	251	12.6.3 亮度、对比度与强度	279
11.6.1 创建透明效果	251	12.6.4 颜色平衡	280
11.6.2 调整透明效果	252	12.6.5 伽玛值	281
11.6.3 复制与清除透明效果	255	12.6.6 色度、饱和度与亮度	281
11.6.4 创建透镜效果	255	12.6.7 替换颜色	283
11.6.5 透镜类型	256	12.6.8 通道混合器	284
11.6.6 编辑透镜效果	260	12.7 综合实例：房地产广告制作	284
11.6.7 复制与清除透镜	261	12.8 本章小结	286
11.7 透视效果	261	第 13 章 滤镜特效全攻略	287
11.7.1 创建透视	261	13.1 三维效果	288
11.7.2 编辑透视效果	262	13.2 艺术笔触效果	291
11.7.3 复制透视	262	13.3 模糊效果	295
11.7.4 清除透视	262	13.4 相机效果	298
11.8 图框精确剪裁	262	13.5 颜色变换效果	299
11.8.1 将对象置于容器内	262	13.6 轮廓图效果	300
11.8.2 编辑内容	263	13.7 创造性效果	301
11.8.3 复制内置对象	263	13.8 扭曲效果	305
11.8.4 锁定对象	264	13.9 杂点效果	308
11.8.5 提取内置对象	265	13.10 鲜明化效果	310
11.9 综合实例：CD 设计	265	13.11 综合实例：邮票效果	312
11.10 本章小结	267	13.12 本章小结	314
第 12 章 自由处理位图图像	269	第 14 章 输出你的作品	315
12.1 导入位图图像	270		

14.1	导出文件	316
14.2	发送文件	317
14.3	打印前的设置	317
14.3.1	设置页面大小	318
14.3.2	设置页面背景	318
14.4	设置打印机	319
14.5	打印预览	320
14.5.1	打印预览窗口	320
14.5.2	自定义打印预览	320
14.6	设置输出选项	321
14.6.1	常规设置	321
14.6.2	版面设置	321
14.6.3	分色设置	322
14.6.4	输出到胶片	323
14.6.5	其他设置	323
14.7	本章小结	324

第4篇 精通篇

第15章 CIS 企业形象标识设计系列 327

15.1	VI 的相关知识	328
15.2	客户需求分析	328
15.3	VI 的基础部分——企业标识	328
15.4	VI 的实用部分	330
15.4.1	名片的设计与制作	330
15.4.2	信纸的设计与制作	332
15.4.3	胸牌的设计与制作	333
15.4.4	烟灰缸的设计与制作	335
15.4.5	打火机的设计与制作	337
15.4.6	纸杯的设计与制作	339
15.4.7	手提袋的设计与制作	340
15.4.8	雨伞的设计与制作	341
15.4.9	公司汽车使用的设计与制作	342
15.5	本章小结	343

第16章 海报招贴及广告设计 345

16.1	海报招贴及广告设计的相关知识	346
------	----------------	-----

16.2	客户需求分析	346
16.3	实例：海报设计	346
16.4	本章小结	351

第17章 书籍装帧设计 353

17.1	装帧相关的知识	354
17.2	客户需求分析	354
17.3	实例：书籍装帧设计的平面效果	354
17.4	设计制作书籍装帧的立体效果图	361
17.5	本章小结	362

第18章 房地产宣传广告 363

18.1	房地产广告设计的相关知识	364
18.2	客户需求分析	364
18.3	实例：大河春天标志设计	364
18.4	楼盘销售代表名片设计	365
18.4.1	绘制名片正面	365
18.4.2	绘制名片背面	366
18.4.3	左侧挂旗设计	367
18.4.4	右侧挂旗设计	369
18.4.5	为挂旗添加支撑杆	370
18.5	楼盘系列报纸广告设计	371
18.6	本章小结	373

第19章 产品包装设计 375

19.1	客户需求分析	376
19.2	实例：玻璃瓶的制作	376
19.3	瓶贴的设计与制作	378
19.4	本章小结	380

第1篇 入门篇

第0章 平面大师之路

第1章 CorelDRAW X3 的精彩

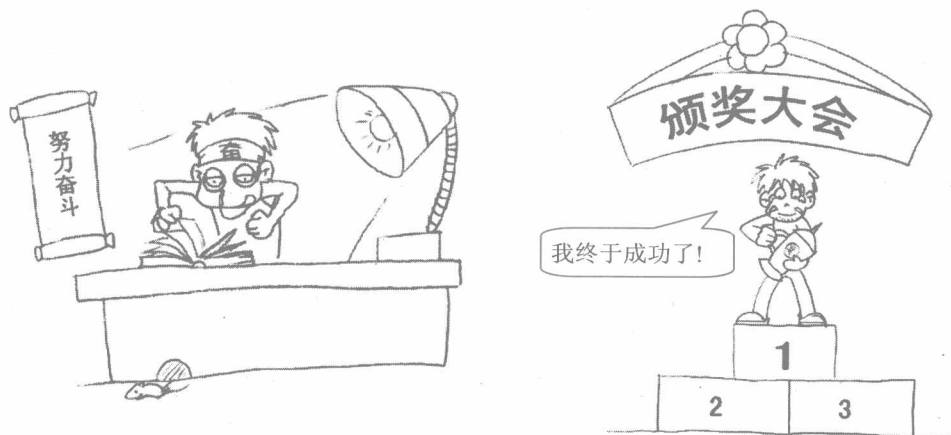
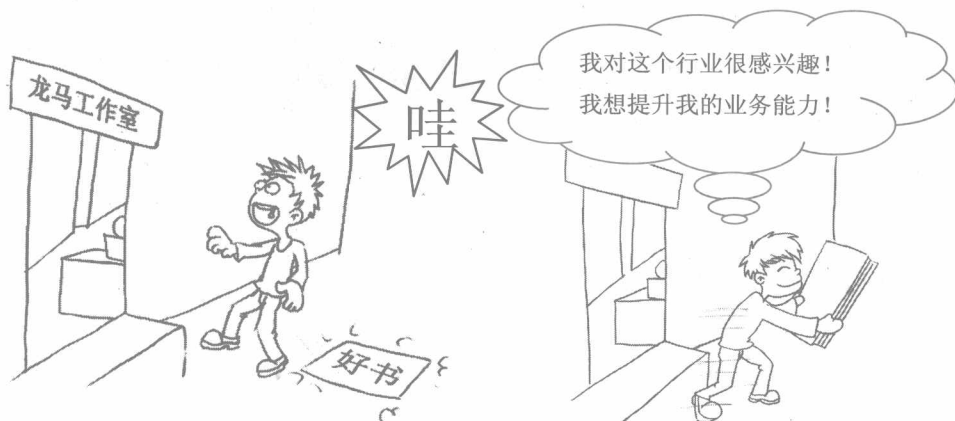
第2章 CorelDRAW X3 的基本
操作

CorelDRAW 是由加拿大 Corel 公司推出的专业绘图软件，也是最早运行于 PC 上的图形设计软件，CorelDRAW X3 为其最新版本。CorelDRAW X3 有其特定的操作方法和环境界面。

本篇介绍 CorelDRAW X3 的界面和主要功能。意在帮助读者了解如何应用 CorelDRAW X3，明确自己的学习目标 and 方向，使学习变得充满乐趣，并为以后的深入学习奠定坚实的基础。



第0章 平面大师之路



0.1 关于本书

● 学习本书需要的基础

如果你没有从事过平面设计工作，又希望进行平面设计工作，那么本书将是你最佳的选择。本书定位为从入门到精通，对矢量绘图、矢量图形的编辑都进行了深入的讲解。没有基础的读者可以从本书获取足够的知识。

由于矢量绘图依托于图像和色彩方面的知识，因此如果读者具有这方面的基础，对于快速掌握 CorelDRAW X3 将有很大的帮助。

● 学完本书后可以从事的工作

学完本书后，读者可以从事的工作面非常广泛。读者可以作为一个设计人员进入平面设计领域，可以在这一领域的广告公司、制版公司、输出中心、印刷厂、图形图像处理公司、婚纱影楼以及网页类的公司等从事工作。

目前我国平面设计人员仍然处于比较缺乏的阶段，同时 CorelDRAW X3 作为一个设计软件具有很大的市场，故掌握这一软件的平面设计人员是比较受欢迎的人才，其薪酬在当前阶段处于较高的水平。

0.2 选择 CorelDRAW X3

● 易于学习和使用

CorelDRAW X3 软件作为专业的图形绘制软件，是许多想从事平面设计的工作人员的必备工具。无论读者是否是初学者，都可以快速地掌握 CorelDRAW X3 软件的使用。目前 CorelDRAW X3 软件是业内公认的最稳定、最为有效的版本，并且在性能方面有了大大提高。同时它的一些新增功能也使得在 CorelDRAW X3 中绘图变成了一件轻松愉快的事情。

