



- “发散式思维”与“层进式思维”方式，对比互补。
- 归纳教学，归纳出技能的各种方法。
- 直接点睛，快速找到所需技巧内容。
- 技术总结，指点迷津，道出技术应用真谛。
- 超大容量多媒体教学DVD光盘！

免费
“私人家教”

中文版

CorelDRAW X3

图形设计非常讲解



赵国强 编著

超大容量 / 详细视频讲解



清华大学出版社

TP391.41/1774D

2008

中文版 CorelDRAW X3 图形设计 非常讲解

朱仁成 赵国强 编著



清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书以“归纳教学法”详细介绍了 CorelDRAW X3 的实用技术,同时结合实际穿插了大量实例。写作方法上一改以往的“层进式思维”方式,采用了“发散式思维”方式,将 CorelDRAW 实用技术进行了全面的归纳总结。内容包括图形管理的 6 大技能、创建矢量形状的 5 种途径、极具渲染力的 5 个泊坞窗、菜单栏中的 6 个常用命令等内容,主题突出,内容实用。对于学习过基础教程的读者会大有帮助。

写作方式上借鉴了课堂教学的基本思想,采用了“重点内容—实例练习—技术总结—举一反三”这样一个基本教学过程。本书内容翔实,结构清晰,语言流畅,实例经典,特别适合广大读者自学,也可作为各类大中专院校相关专业、社会培训班的教材。

本书附赠多媒体教学光盘,内容为本书的课堂教学实录,可以让读者坐在家享受培训,轻松掌握 CorelDRAW 技能。

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

中文版 CorelDRAW X3 图形设计非常讲解/朱仁成,赵国强编著. —北京:清华大学出版社,2008.1

ISBN 978-7-302-16578-1

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 188407 号

责任编辑:许存权 张丽萍

封面设计:张 岩

版式设计:赵丽娜

责任校对:王 云

责任印制:王秀菊

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 刷 者:北京市清华园胶印厂

装 订 者:三河市漂源装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印张:24.5 字数:544 千字

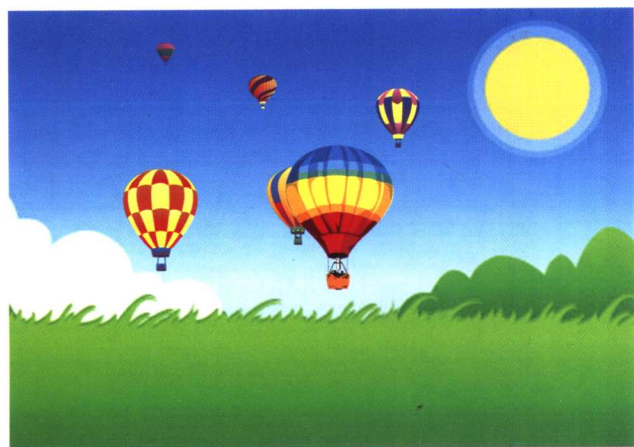
附 DVD 光盘 1 张

版 次:2008 年 1 月第 1 版 印 次:2008 年 1 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:46.00 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:023105-01



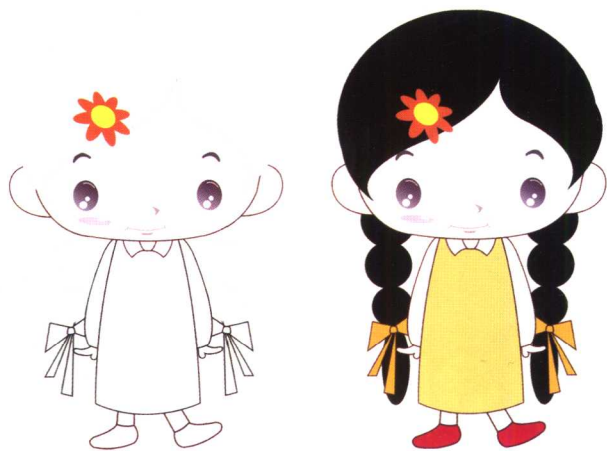
选取图形—舞动的热气球



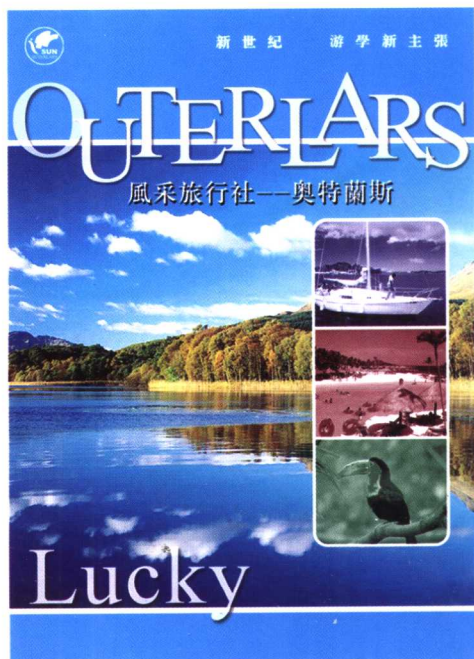
变换框的使用—意境插画“飞”



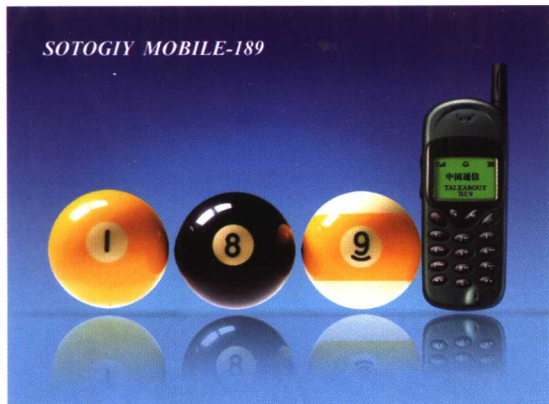
群组图形—花瓣图形



调色板设定颜色—彩色小女孩



复制与粘贴操作—样本的封面



对齐与分布按钮-手机创意广告



段落文本转行按钮-温馨小说版面



转换为曲线按钮-VI系统 (信封)



镜像按钮-酒楼积分卡



轮廓宽度按钮-字母形态Logo



吸管、油漆桶填充图形—标志颜色



渐变填充图形—大红灯笼



网格填充图形—花朵儿童



纹理填充图形—枫叶抒情



交互式填充图形—恭贺新年



框架效果-艺术照片边框



高斯式模糊效果-云雾缭绕

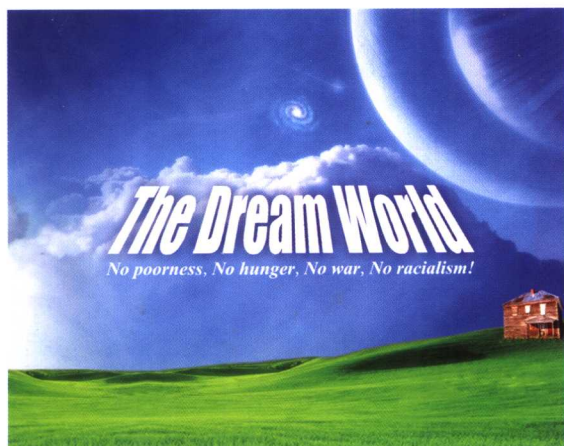


瑞鹤舞，新春送，深叶暖，愿能及到了吗？瑞雪照丰年，中华大地一片五谷丰登，和谐安泰的胜景...

天气效果-意境插画



质点效果-星雨插画



三维透视效果-梦世界



卷页效果-唯美画卷

前言

① CorelDRAW 介绍

CorelDRAW 是 Corel 公司推出的一款广为称道的矢量图创作软件。它集绘图、排版、图像编辑、网页及动画制作于一体，其超强的功能和独特魅力吸引了众多的电脑美术爱好者。CorelDRAW 诞生于 1989 年，历经十多年的发展，CorelDRAW 已经成为世界上最丰富、最庞大、最优秀和最具扩展性的软件包，其核心是矢量绘图技术，使用它可以轻而易举地创建专业级的电脑美术作品。无论你是生产印刷线稿的设计者、专业插画家、多媒体图像的艺术师，还是网页在线内容制作者，都会发现 CorelDRAW 是一款优秀的设计工具。

与以前的版本相比，CorelDRAW X3 的操作更为简单，图形绘制与编辑功能更加强大，对文本的处理也更加灵活，已经成为平面设计领域中的一款主流软件。

② 为什么要出版此书

CorelDRAW 是学习平面设计的重要内容，从事图像设计一定要掌握 CorelDRAW 的使用技术。目前，绝大多数人是通过参加社会培训班来学习的。但是应该看到，当今的电脑培训班怨声载道——学校抱怨招生难，学员抱怨学费高、学不会、教学质量差，形成了一种非常尴尬的局面。这里可能有培训学校的教学质量问题，也可能有学员本身的潜质问题，或者有培训机制的问题。不管是哪一方面的问题，学员缴了那么多的学费，结果并没有达到预期的目标，花了很多冤枉钱。

出版此书的目的就是让读者拥有一位“私人教师”，坐在家里就可以体验上培训班的感觉，达到上培训班的目的，为喜欢 CorelDRAW 的读者开辟一种新的学习途径，再也不必为缴了昂贵的学费却学不会而苦恼了。

③ 本书有什么特点

学习是一个重复的过程，也是一个总结的过程。对于计算机软件的学习也是一样，只有不断地重复，才能熟练各项操作；只有不断地总结，才能提高解决问题的能力。因此，本书总结性地介绍了 CorelDRAW 的应知应会内容，重点突出，特色鲜明。与同类图书相比，本书具有以下独到之处：

▣ 突出归纳教学

大多数图书都采用了“层进式思维”的写作方式，也就是由浅入深、一步一步地讲解每一个工具、命令的使用方法。而本书采用了“发散式思维”的写作方式，每一章围绕一个核心问题，分析与讨论不同的解决方法，突出归纳教学，不再像初学时一步一步地介绍

软件，而是像总复习一样，归纳出某种技能的各种方法，如“创建矢量形状的 5 种途径”。这样，非常有利于读者提高对软件的整体认识以及解决问题的能力。

✎ 突出案例教学

每一种技能的介绍都采用了“重点内容—实例练习—技术总结—举一反三”的结构安排，这样非常符合教学的过程。既介绍了必要的内容，又通过实例进行了验证，同时还提供了“举一反三”练习，让读者自行操作，以加深和巩固应知应会内容。

✎ 突出课堂实录

很多电脑图书都配有多媒体教学光盘，但真正的课堂实录并不多见。有的光盘为追求花哨与唯美，牺牲了很多实质性的教学内容；有些光盘只是简单地录屏配上解说，根本不是教师在讲课，只是配音而已。本书将摒弃这些不足，追求课堂教学的“原音重现”，是一种实实在在讲课的形式，每一节课均录自一线培训教师的课堂教学，从而达到了读者“坐在家上培训班”的目的。

✎ 目录直观明了

表现在图书目录上，本书目录采用了直接点睛的方式，一目了然。如“管理图形的 6 大技能”、“创建矢量形状的 5 种途径”、“极具渲染力的 5 个泊坞窗”等，读者马上可以找到需要的内容，并且可以跳跃阅读，不需要按照“第一讲”、“第二讲”等这样的顺序从头阅读。

④ 本书的读者对象

本书适合 CorelDRAW 初、中级读者使用，特别适合已经学习过 CorelDRAW 基础的读者，也可以作为培训班的教材、高职高专院校相关专业的教材或参考书。

⑤ 学习建议

一书在手，学习无忧。建议读者按如下方法使用本书：

使用光盘认真听好每一堂课——► 阅读每一堂课的内容——► 根据学习的内容自己动手练习——► 使用光盘再听一遍课——► 解决不了的问题通过邮箱（或 QQ 群）答疑（邮箱地址和 QQ 号在光盘中）。

⑥ 创作团队

本书的创作团队均来自一线的培训讲师和高职院校的计算机教师，他们有着严谨的教学思想、认真的教学态度、丰富的教学经验、科学的教学方法。由于他们长期从事计算机软件的应用与推广，并有独到的见解与独特的教学方法，可以让读者少走弯路，高效地学习 CorelDRAW 操作技能。

本书由朱仁成、赵国强编写，参与编写的还有孙爱芳、王智强、徐丽、孙为钊、谭桂爱、宿晓辉、朱仁利、于进训、姜迎美等，由于水平有限，书中如有不妥之处，欢迎广大读者朋友批评指正。

乘方工作室

目 录

第一讲 使用 CorelDRAW 的 6 项认知

1.1 认知一：启动软件——蜕皮的变色龙	2
1.1.1 重点内容	2
1.1.2 实例练习	3
1.1.3 技术总结	5
1.2 认知二：新建文件——天鹅背景	5
1.2.1 重点内容	5
1.2.2 实例练习	6
1.2.3 技术总结	10
1.2.4 举一反三	10
1.3 认知三：打开文件——卡通图片	11
1.3.1 重点内容	11
1.3.2 实例练习	11
1.3.3 技术总结	13
1.3.4 举一反三	14
1.4 认知四：导入位图——风景挂历	14
1.4.1 重点内容	14
1.4.2 实例练习	15
1.4.3 技术总结	20
1.4.4 举一反三	21
1.5 认知五：保存文件——CorelDRAW 与 Illustrator	21
1.5.1 重点内容	21
1.5.2 实例练习	22
1.5.3 技术总结	25
1.5.4 举一反三	25
1.6 认知六：矢量图与位图——虚光的笑脸	26
1.6.1 重点内容	26
1.6.2 实例练习	27
1.6.3 技术总结	30
1.6.4 举一反三	30

第二讲 图形管理的6大技能

2.1 技能一：管理视图——飞翔的天使.....	32
2.1.1 重点内容.....	32
2.1.2 实例练习.....	34
2.1.3 技术总结.....	36
2.1.4 举一反三.....	37
2.2 技能二：选取图形——舞动的热气球.....	37
2.2.1 重点内容.....	37
2.2.2 实例练习.....	39
2.2.3 技术总结.....	43
2.2.4 举一反三.....	43
2.3 技能三：变换图形——意境插画.....	44
2.3.1 重点内容.....	44
2.3.2 实例练习.....	47
2.3.3 技术总结.....	52
2.3.4 举一反三.....	52
2.4 技能四：使用调色板——彩色小女孩.....	53
2.4.1 重点内容.....	53
2.4.2 实例练习.....	55
2.4.3 技术总结.....	59
2.4.4 举一反三.....	59
2.5 技能五：群组图形——花瓣图形.....	60
2.5.1 重点内容.....	60
2.5.2 实例练习.....	61
2.5.3 技术总结.....	67
2.5.4 举一反三.....	68
2.6 技能六：复制与粘贴——样本的封面.....	68
2.6.1 重点内容.....	68
2.6.2 实例练习.....	69
2.6.3 技术总结.....	73
2.6.4 举一反三.....	73

第三讲 属性栏上的5个按钮

3.1 按钮一：镜像按钮——酒楼积分卡.....	76
3.1.1 重点内容.....	76
3.1.2 实例练习.....	77
3.1.3 技术总结.....	83
3.1.4 举一反三.....	83
3.2 按钮二：轮廓宽度——字母形态 Logo.....	84

3.2.1 重点内容.....	84
3.2.2 实例练习.....	84
3.2.3 技术总结.....	88
3.2.4 举一反三.....	88
3.3 按钮三：对齐与分布按钮——手机创意广告	89
3.3.1 重点内容.....	89
3.3.2 实例练习.....	92
3.3.3 技术总结.....	95
3.3.4 举一反三.....	95
3.4 按钮四：段落文本换行按钮——温馨小说版面	96
3.4.1 重点内容.....	96
3.4.2 实例练习.....	97
3.4.3 技术总结.....	106
3.4.4 举一反三.....	106
3.5 按钮五：转换为曲线按钮——VI 系统（信封）	107
3.5.1 重点内容.....	107
3.5.2 实例练习.....	108
3.5.3 技术总结.....	116
3.5.4 举一反三.....	116

第四讲 创建矢量形状的 5 种途径

4.1 途径一：徒手绘制——手绘儿童	118
4.1.1 重点内容.....	118
4.1.2 实例练习.....	120
4.1.3 技术总结.....	124
4.1.4 举一反三.....	124
4.2 途径二：基本图形工具——红色房屋	124
4.2.1 重点内容.....	124
4.2.2 实例练习.....	129
4.2.3 技术总结.....	136
4.2.4 举一反三.....	136
4.3 途径三：形状工具组——禁止转弯	136
4.3.1 重点内容.....	136
4.3.2 实例练习.....	138
4.3.3 技术总结.....	144
4.3.4 举一反三.....	144
4.4 途径四：艺术笔——精灵报春	144
4.4.1 重点内容.....	144
4.4.2 实例练习.....	148

4.4.3 技术总结.....	155
4.4.4 举一反三.....	156
4.5 途径五：特效轮廓图形——员工证.....	156
4.5.1 重点内容.....	156
4.5.2 实例练习.....	158
4.5.3 技术总结.....	163
4.5.4 举一反三.....	164

第五讲 极具渲染力的 5 个泊坞窗

5.1 泊坞窗一：颜色窗——情景动画.....	166
5.1.1 重点内容.....	166
5.1.2 实例练习.....	167
5.1.3 技术总结.....	175
5.1.4 举一反三.....	175
5.2 泊坞窗二：变换窗——VI 系统（太阳伞）.....	176
5.2.1 重点内容.....	176
5.2.2 实例练习.....	179
5.2.3 技术总结.....	185
5.2.4 举一反三.....	185
5.3 泊坞窗三：修整窗——环环相扣.....	186
5.3.1 重点内容.....	186
5.3.2 实例练习.....	189
5.3.3 技术总结.....	195
5.3.4 举一反三.....	195
5.4 泊坞窗四：透镜窗——荷塘月色.....	196
5.4.1 重点内容.....	196
5.4.2 实例练习.....	197
5.4.3 技术总结.....	201
5.4.4 举一反三.....	201
5.5 泊坞窗五：位图颜色遮罩窗——可爱儿童.....	202
5.5.1 重点内容.....	202
5.5.2 实例练习.....	203
5.5.3 技术总结.....	206
5.5.4 举一反三.....	206

第六讲 设定图形填充的 5 种方式

6.1 方式一：渐变填充图形——大红灯笼.....	209
6.1.1 重点内容.....	209
6.1.2 实例练习.....	211

6.1.3 技术总结.....	219
6.1.4 举一反三.....	220
6.2 方式二：纹理填充图形——枫叶抒情.....	221
6.2.1 重点内容.....	221
6.2.2 实例练习.....	222
6.2.3 技术总结.....	226
6.2.4 举一反三.....	226
6.3 方式三：交互式填充图形——恭贺新年.....	227
6.3.1 重点内容.....	227
6.3.2 实例练习.....	229
6.3.3 技术总结.....	234
6.3.4 举一反三.....	235
6.4 方式四：网格填充图形——花朵儿童.....	235
6.4.1 重点内容.....	235
6.4.2 实例练习.....	236
6.4.3 技术总结.....	241
6.4.4 举一反三.....	241
6.5 方式五：吸管、油漆筒填充图形——标志颜色.....	242
6.5.1 重点内容.....	242
6.5.2 实例练习.....	244
6.5.3 技术总结.....	248
6.5.4 举一反三.....	248

第七讲 学会菜单栏中的6个命令

7.1 命令一：再制——龙纹邮票.....	251
7.1.1 重点内容.....	251
7.1.2 实例练习.....	254
7.1.3 技术总结.....	259
7.1.4 举一反三.....	259
7.2 命令二：插入条形码——艺术光盘.....	259
7.2.1 重点内容.....	259
7.2.2 实例练习.....	261
7.2.3 技术总结.....	266
7.2.4 举一反三.....	267
7.3 命令三：添加透视点——VI（大型户外广告）.....	268
7.3.1 重点内容.....	268
7.3.2 实例练习.....	268
7.3.3 技术总结.....	274
7.3.4 举一反三.....	275

7.4 命令四：制表符——精美月历图片	275
7.4.1 重点内容	275
7.4.2 实例练习	276
7.4.3 技术总结	282
7.4.4 举一反三	282
7.5 命令五：插入字符——VI（指示牌）	282
7.5.1 重点内容	282
7.5.2 实例练习	283
7.5.3 技术总结	290
7.5.4 举一反三	290
7.6 命令六：使文本适合路径——剪纸协会标志	291
7.6.1 重点内容	291
7.6.2 实例练习	294
7.6.3 技术总结	298
7.6.4 举一反三	298

第八讲 掌握工具箱中的 6 种工具

8.1 工具一：交互式调和工具——足球海报	300
8.1.1 重点内容	300
8.1.2 实例练习	303
8.1.3 技术总结	306
8.1.4 举一反三	306
8.2 工具二：交互式轮廓图工具——商场促销招贴	307
8.2.1 重点内容	307
8.2.2 实例练习	309
8.2.3 技术总结	314
8.2.4 举一反三	314
8.3 工具三：交互式变形工具——风景与太阳	315
8.3.1 重点内容	315
8.3.2 实例练习	317
8.3.3 技术总结	321
8.3.4 举一反三	321
8.4 工具四：交互式阴影工具——人物的投影	322
8.4.1 重点内容	322
8.4.2 实例练习	324
8.4.3 技术总结	327
8.4.4 举一反三	327
8.5 工具五：交互式立体化工具——特效立体文本	328
8.5.1 重点内容	328

8.5.2 实例练习.....	330
8.5.3 技术总结.....	332
8.5.4 举一反三.....	332
8.6 工具六：交互式透明工具——ZORRO 电影海报.....	333
8.6.1 重点内容.....	333
8.6.2 实例练习.....	334
8.6.3 技术总结.....	337
8.6.4 举一反三.....	337

第九讲 制作缤纷位图的 7 种效果

9.1 效果一：三维透视——梦世界.....	340
9.1.1 重点内容.....	340
9.1.2 实例练习.....	341
9.1.3 技术总结.....	343
9.1.4 举一反三.....	344
9.2 效果二：卷页——唯美画卷.....	345
9.2.1 重点内容.....	345
9.2.2 实例练习.....	346
9.2.3 技术总结.....	350
9.2.4 举一反三.....	350
9.3 效果三：高斯式模糊——云雾缭绕.....	351
9.3.1 重点内容.....	351
9.3.2 实例练习.....	351
9.3.3 技术总结.....	354
9.3.4 举一反三.....	354
9.4 效果四：框架——艺术照片边框.....	355
9.4.1 重点内容.....	355
9.4.2 实例练习.....	358
9.4.3 技术总结.....	361
9.4.4 举一反三.....	362
9.5 效果五：质点——星雨插画.....	362
9.5.1 重点内容.....	362
9.5.2 实例练习.....	363
9.5.3 技术总结.....	366
9.5.4 举一反三.....	366
9.6 效果六：虚光——天鹅恋.....	367
9.6.1 重点内容.....	367
9.6.2 实例练习.....	369
9.6.3 技术总结.....	372

9.6.4 举一反三.....	372
9.7 效果七：天气——意境插画.....	373
9.7.1 重点内容.....	373
9.7.2 实例练习.....	373
9.7.3 技术总结.....	377
9.7.4 举一反三.....	377