



■ 卓越版电脑实用设计经典教程系列 >>>

点石成金

Corel®CorelDRAW® X3

DIAN SHI CHENG JIN

● 本书由资深平面设计师精心编著，采用“基础+实例”的教学方法，结构清晰，语言简练，可使读者的平面设计能力在短期内有质的飞跃，达到点石成金的效果。

● 本书实例丰富经典，集实用性和艺术性于一体，步骤详实，实用性强，可迅速用于平面设计或求职工作中。

中文版



CorelDRAW X3

平面图形设计

经典教程

龙飞 主编



随书赠送学习光盘

上海科学普及出版社



卓越版电脑实用设计经典教程系列

点石成金

Corel®CorelDRAW® X3

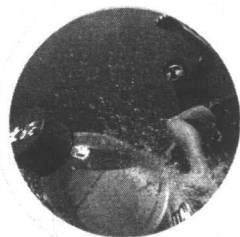
DIAN SHI CHENG JIN

中文版

CorelDRAW X3 平面图形设计

经典教程

龙飞 主编



上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 CorelDRAW X3 平面图形设计经典教程 / 龙飞主编.
—上海: 上海科学普及出版社, 2007. 8
ISBN 978-7-5427-3736-6

I. 中… II. 龙… 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 071843 号

策 划 胡名正
责任编辑 徐丽萍

中文版 CorelDRAW X3 平面图形设计经典教程

龙 飞 主编

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销

北京市燕山印刷厂印刷

开本 787×1092

1/16

印张 20.5

彩插 4 字数 492000

2007 年 8 月第 1 版

2007 年 8 月第 1 次印刷

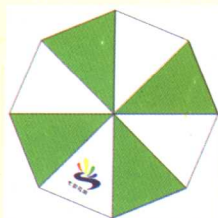
ISBN 978-7-5427-3736-6 / TP · 855

定价: 30.00 元

ISBN 978-7-900448-07-1 / TP · 08 (附赠光盘 1 张)



企业工牌



企业雨伞



员工工牌



企业工装



流行插画



卡通头像



卡通插画



POP海报广告



指示牌



路杆广告



■ 矢量卡通



■ 商业插画



■ T-恤



■ 透明效果



■ 投影效果



■ 字的调和效果



■ 字的立体效果



■ 大头贴



■ 会员卡



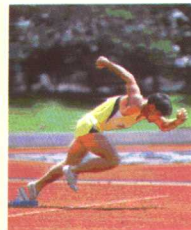
■ 矢量场景



缩放模糊效果



放射模糊效果



风效果



拼图效果



下雪效果



轮廓效果



卷页效果



相框效果



下雨效果



休闲族人物插画



时尚人物插画



酒包装效果图



药品包装效果图



房产报纸广告



酒包装效果图



汽车报纸广告



商场POP广告



促销POP广告



旅游宣传画册



房地产四折页DM广告

内 容 提 要

本书语言简洁，结构清晰，内容全面、翔实，精讲了 CorelDRAW X3 的九大系统知识，而且实例精彩、丰富。本书以点石成金的方式讲解了 79 个经典实例，所涉及的领域广泛，专业性与实用性强，读者可以活学活用，将理论知识消化、吸收，迅速成为平面设计的行家。本书白金案例篇还综合讲解了五大商业领域中的十大典型案例，让读者全面上手，边学边应用于求职或实际工作当中。

本书适合各类平面设计与制作人员阅读，其中包括电脑海报与企业 VI 设计人员、POP 广告与插画设计人员、商业产品包装设计人员以及 CorelDRAW 矢量绘图爱好者，也可作为各类高职高专、中职中专和电脑培训班的教材。

前 言

中文版 CorelDRAW X3 是 Corel 公司开发的一款功能强大的矢量图形设计软件,它集图形设计、文字编辑和高品质输出于一体,现已被广泛应用于各类广告设计中,如插画设计、包装设计、POP 广告设计、DM 广告设计以及报纸广告设计等领域,是目前世界上优秀的矢量图形设计软件之一。

本书从培训与自学的角度出发,理论与实践相结合,以实例写理论,以技巧写实例,由浅入深、从易到难地将学习全过程精心设计为以下 3 篇:

1. 基础入门篇

第 1 章~第 5 章为基础入门篇,该篇以最轻松的方式介绍了平面设计的概念与应用领域,使读者对平面设计有一个全面清晰的认识,深入了解平面设计的行业规范与制作流程,以便让初学者走出误区。该篇还重点介绍了 CorelDRAW X3 的工作界面、基本操作、基本绘图工具的使用、对象的基本编辑以及颜色填充等内容,引导读者快速入门。

2. 核心技术篇

第 6 章~第 10 章为核心技术篇,该篇力求以简洁的语言和生动的实例来解说晦涩难懂的命令及工具,使读者更容易理解和把握。其中主要介绍了对象的调整与管理、文本的编辑、位图图像的处理、特效的应用、滤镜的应用等专业技术,使读者掌握软件的核心技术与精华应用。

3. 白金案例篇

第 11 章~第 15 章为白金案例篇,该篇针对平面设计领域,选取了插画设计、包装设计、POP 广告、DM 广告、报纸广告等方面的典型商业案例,通过实战演练的方式带领读者体验设计与制作的完整过程,感受专业平面设计师的实际工作环境与要求,掌握平面设计的实战应用与技巧。

本书适合各类平面设计与制作人员阅读,包括电脑海报与企业 VI 设计人员、POP 广告与插画设计人员、商业产品包装设计人员以及 CorelDRAW 矢量绘图爱好者,也可作为各类高职高专、中职中专和电脑培训班的教材。

本书由龙飞主编,飞龙工作室的邹芳、小小具体编写。由于编写时间仓促,书中难免有疏漏与不妥之处,欢迎广大读者来信咨询和指正,以便再版时加以改进。联系网址: <http://www.china-ebooks.com>。

编 者

2007 年 5 月

目 录

第一篇 基础入门篇

第1章 平面设计基础.....3	2.3.8 页面控制栏.....21
1.1 平面设计的基本概念和特征.....3	2.3.9 状态栏.....21
1.1.1 平面设计的基本概念.....3	2.3.10 泊坞窗.....21
1.1.2 平面设计的一般流程.....5	2.3.11 绘图页面.....22
1.1.3 平面设计师应具备的素质.....7	2.3.12 滚动条.....22
1.2 图形图像基本概念.....8	2.3.13 视图导航器.....22
1.2.1 位图.....8	2.4 文件的基本操作.....22
1.2.2 矢量图.....9	2.4.1 新建文件.....22
1.2.3 分辨率.....9	2.4.2 打开文件.....23
1.2.4 常见的文件格式.....10	2.4.3 关闭文件.....24
1.3 平面设计的常用输入设备.....12	2.4.4 保存文件.....24
1.3.1 数码相机.....12	2.4.5 导入文件.....25
1.3.2 扫描仪.....13	2.4.6 导出文件.....26
1.4 平面设计作品的输出.....13	2.5 辅助工具的应用.....27
1.4.1 打印.....13	2.5.1 使用标尺.....27
1.4.2 印刷.....14	2.5.2 使用辅助线.....30
第2章 认识 CorelDRAW X3.....15	2.5.3 使用网格.....32
2.1 CorelDRAW 概述.....15	2.5.4 使用动态辅助线.....33
2.2 CorelDRAW X3 的新增功能.....15	2.6 绘图页面显示模式的设置.....33
2.2.1 智能填充工具.....15	2.6.1 6种视图显示模式.....33
2.2.2 裁切工具.....16	2.6.2 预览显示方式的应用.....37
2.2.3 文本适合路径功能.....16	2.6.3 视图显示比例的操作.....38
2.2.4 复杂星形工具.....16	2.7 设置版面.....40
2.2.5 创建边界功能.....16	第3章 图形的绘制.....42
2.3 中文版 CorelDRAW X3 的 工作界面.....16	3.1 绘制几何图形.....42
2.3.1 标题栏.....17	3.1.1 矩形工具.....42
2.3.2 菜单栏.....17	3.1.2 椭圆工具.....44
2.3.3 标准工具栏.....19	3.1.3 图纸工具.....45
2.3.4 属性栏.....19	3.1.4 多边形工具.....46
2.3.5 工具箱.....20	3.1.5 星形工具.....48
2.3.6 标尺.....20	3.1.6 螺旋形工具.....49
2.3.7 调色板.....20	3.1.7 基本形状工具.....51
	3.2 绘制直线和曲线.....55

3.2.1	认识曲线	56
3.2.2	手绘工具的使用	57
3.2.3	贝塞尔工具的使用	58
3.2.4	艺术笔工具的使用	59
3.2.5	钢笔工具的使用	62
3.2.6	多点线工具的使用	62
3.2.7	3点曲线工具的使用	62
3.3	绘制路径	62
3.3.1	将几何图形转换为曲线	62
3.3.2	将轮廓线转换为对象	63
3.3.3	闭合路径	63
3.4	编辑路径	63
3.4.1	选择节点	63
3.4.2	移动节点	64
3.4.3	添加与删除节点	64
3.4.4	转换节点类型	64
3.4.5	对齐节点	66
3.4.6	连接与分割节点	66
第4章	对象的基本编辑	67
4.1	对象的基本操作	67
4.1.1	选择对象	67
4.1.2	定位对象	68
4.1.3	旋转与倾斜	70
4.1.4	缩放与镜像	73
4.2	复制与删除对象	74
4.2.1	复制对象	74
4.2.2	再制对象	75
4.2.3	复制属性	77
4.2.4	删除对象	77
4.3	撤销、重做与重复	77
4.3.1	撤销、重做操作	77
4.3.2	重复操作	78
4.4	插入与编辑新对象	78
4.4.1	插入新对象	78
4.4.2	链接与嵌入对象	78

4.5	符号的创建与管理	79
4.5.1	创建新符号	79
4.5.2	编辑符号	79
4.5.3	应用新符号	79
第5章	轮廓线的编辑与颜色填充	82
5.1	使用轮廓工具编辑轮廓线	82
5.1.1	使用轮廓工具	82
5.1.2	设置轮廓线的颜色	82
5.1.3	设置轮廓线的宽度	84
5.1.4	设置轮廓线的样式	86
5.1.5	复制轮廓属性	88
5.2	色彩模式	89
5.2.1	RGB 模式	89
5.2.2	CMYK 模式	89
5.2.3	Lab 模式	90
5.2.4	HSB 模式	91
5.2.5	灰度模式	91
5.3	色彩调整与变换	92
5.3.1	色彩调整	92
5.3.2	色彩变换	93
5.4	标准填充	93
5.4.1	使用着色工具组	93
5.4.2	使用“标准填充”对话框	94
5.4.3	使用自定义的专用调色板	95
5.4.4	使用“颜色”泊坞窗	96
5.5	渐变填充	98
5.5.1	使用交互式填充工具	98
5.5.2	使用“渐变填充方式”对话框	100
5.6	图案填充	103
5.6.1	双色填充	103
5.6.2	全色填充	106
5.6.3	位图填充	106
5.7	纹理填充	107
5.8	PostScript 填充	108

第二篇 核心技术篇

第6章	对象的调整与管理	113
-----	----------	-----

6.1	对象的排序方法	113
-----	---------	-----



6.1.1 到页面前面.....	113	7.2.4 美术文字和段落文本间的 转换.....	135
6.1.2 到页面后面.....	114	7.3 导入文本.....	135
6.1.3 到图层前面.....	114	7.3.1 从剪贴板中导入文本.....	136
6.1.4 到图层后面.....	114	7.3.2 使用菜单命令导入文本.....	138
6.1.5 向前一位.....	114	7.4 编辑文本.....	139
6.1.6 向后一位.....	115	7.5 创建路径文本.....	139
6.1.7 在之前.....	115	7.5.1 直接创建路径文本.....	139
6.1.8 在之后.....	115	7.5.2 使用“使文本适合路径” 命令.....	141
6.1.9 倒序.....	115	7.5.3 调整路径上的文字.....	142
6.2 对齐与分布对象.....	116	7.6 美术文字转换为曲线.....	143
6.2.1 对齐对象.....	116	7.7 插入符号和图形对象.....	143
6.2.2 分布对象.....	118	7.7.1 插入符号.....	143
6.3 修整对象.....	121	7.7.2 插入图形.....	144
6.3.1 焊接.....	122	7.7.3 文本绕图排列.....	145
6.3.2 修剪.....	123	7.8 查找和替换.....	146
6.3.3 相交.....	125	第8章 位图图像处理.....	148
6.3.4 简化.....	126	8.1 矢量图和位图的转换.....	148
6.3.5 前减后.....	126	8.1.1 将矢量图转换成位图.....	148
6.3.6 后减前.....	127	8.1.2 将位图转换为矢量图.....	149
6.4 群组操作.....	127	8.2 位图颜色模式.....	149
6.4.1 群组对象.....	128	8.2.1 黑白模式.....	150
6.4.2 取消群组.....	128	8.2.2 灰度模式.....	151
6.5 结合与拆分.....	128	8.2.3 双色模式.....	151
6.5.1 结合对象.....	128	8.2.4 调色板模式.....	152
6.5.2 拆分对象.....	129	8.2.5 RGB 模式.....	153
6.6 锁定操作.....	129	8.2.6 Lab 模式.....	153
6.6.1 锁定对象.....	129	8.2.7 CMYK 模式.....	153
6.6.2 解锁对象.....	129	8.2.8 应用 ICC 预置文件.....	153
第7章 文本的编辑.....	130	8.3 膨胀位图边框.....	153
7.1 美术文字.....	130	8.3.1 自动膨胀位图.....	154
7.1.1 输入美术文字.....	130	8.3.2 手动膨胀位图.....	154
7.1.2 选择字体和字号.....	131	8.4 位图的链接.....	155
7.1.3 调整美术文字的字距和行距.....	131	8.4.1 外部链接位图.....	155
7.1.4 字元控制点的使用.....	132	8.4.2 取消链接.....	156
7.2 段落文本.....	133	8.4.3 更新链接.....	156
7.2.1 输入段落文本.....	134	8.5 调整位图图像颜色.....	156
7.2.2 调整段落文本框.....	135		
7.2.3 连接文本框.....	135		

8.5.1 高反差.....	156	9.4.2 拆分阴影与对象.....	180
8.5.2 局部平衡.....	158	9.4.3 复制阴影.....	181
8.5.3 亮度、对比度与强度.....	158	9.4.4 清除阴影.....	181
8.5.4 颜色平衡.....	159	9.5 封套效果.....	181
8.5.5 伽玛值.....	159	9.5.1 创建封套效果.....	182
8.5.6 色度、饱和度与光度.....	159	9.5.2 复制封套.....	183
8.5.7 替换颜色.....	160	9.5.3 清除封套.....	184
8.5.8 通道混合器.....	161	9.6 立体化效果.....	184
8.6 重新取样.....	162	9.6.1 创建立体化.....	184
第9章 应用特效.....	163	9.6.2 复制立体化.....	186
9.1 调和效果.....	163	9.6.3 拆分和清除立体化.....	187
9.1.1 创建调和.....	163	9.7 透明效果.....	187
9.1.2 改变调和的起始 和终止对象.....	168	9.7.1 创建透明.....	187
9.1.3 设置调和的中间对象.....	168	9.7.2 复制透明.....	189
9.1.4 复制调和.....	173	9.7.3 清除透明.....	190
9.2 轮廓图效果.....	173	第10章 应用滤镜.....	191
9.2.1 创建轮廓图.....	173	10.1 位图滤镜菜单.....	191
9.2.2 设置轮廓图步长值和偏移量.....	174	10.2 位图滤镜的应用.....	192
9.2.3 设置轮廓图颜色.....	175	10.2.1 浮雕效果.....	192
9.2.4 拆分轮廓图.....	175	10.2.2 卷页效果.....	193
9.2.5 复制轮廓图.....	175	10.2.3 印象派效果.....	195
9.3 变形效果.....	176	10.2.4 素描效果.....	196
9.3.1 创建变形.....	176	10.2.5 放射效果.....	198
9.3.2 将变形对象转换为曲线.....	177	10.2.6 缩放效果.....	198
9.3.3 清除对象变形.....	178	10.2.7 轮廓效果.....	199
9.3.4 复制变形.....	178	10.2.8 拼图效果.....	200
9.4 阴影效果.....	178	10.2.9 相框效果.....	202
9.4.1 创建阴影.....	178	10.2.10 天气效果.....	203
		10.2.11 风吹效果.....	205

第三篇 白金案例篇

第11章 插画设计.....	209	11.3 休闲族人物插画.....	223
11.1 插画艺术的发展.....	209	11.3.1 绘制头部图形及帽子.....	224
11.1.1 插画的起源.....	209	11.3.2 绘制肢体及衣物图形.....	229
11.1.2 插画的表现.....	209	第12章 包装设计.....	235
11.2 时尚人物插画.....	210	12.1 包装设计的基础知识.....	235
11.2.1 绘制头部图形.....	211	12.1.1 包装设计的分类.....	235
11.2.2 绘制肢体及衣物.....	216	12.1.2 包装设计的要素.....	236

12.1.3 包装设计的原则.....	237	14.1 DM 广告设计基础知识.....	278
12.2 酒类包装.....	238	14.1.1 DM 广告的特点.....	278
12.2.1 制作背景.....	238	14.1.2 DM 广告的形式.....	279
12.2.2 制作文字效果.....	242	14.1.3 DM 广告的主题.....	280
12.2.3 制作酒包装立体效果.....	244	14.2 旅游宣传画册.....	281
12.3 药类包装.....	248	14.2.1 制作背景.....	281
12.3.1 制作背景.....	248	14.2.2 制作文字效果.....	286
12.3.2 制作文字效果.....	250	14.3 房地产四折页 DM 广告.....	287
12.3.3 制作立体效果.....	253	14.3.1 制作背景.....	287
第 13 章 POP 广告.....	257	14.3.2 制作文字效果.....	290
13.1 POP 广告设计基础.....	257	14.3.3 制作立体效果.....	293
13.1.1 POP 广告的概念.....	257	第 15 章 报纸广告.....	299
13.1.2 POP 广告的特点.....	257	15.1 报纸广告设计的基础.....	299
13.1.3 POP 广告的功能.....	258	15.1.1 报纸广告的特点.....	299
13.1.4 POP 广告的分类.....	259	15.1.2 报纸广告的构成要素.....	302
13.2 周年店庆 POP 广告.....	261	15.1.3 报纸广告创意构思技巧.....	302
13.2.1 制作广告背景.....	262	15.2 房地产报纸广告.....	304
13.2.2 制作广告文字效果.....	266	15.2.1 制作广告背景.....	304
13.3 产品促销 POP 广告.....	269	15.2.2 制作广告的文字效果.....	305
13.3.1 制作广告背景.....	270	15.3 汽车报纸广告.....	308
13.3.2 制作广告文字效果.....	274	15.3.1 制作广告的背景.....	309
第 14 章 DM 广告.....	278	15.3.2 制作广告文字效果.....	310



/点/石/成/金/系/列/

PART

>>>>>>

1

基础入门篇

- 平面设计基础
- 认识 CoreIDRAW X3
- 图形的绘制
- 对象的基本编辑
- 轮廓线的编辑与颜色填充



点石成金系列

第1章 平面设计基础

随着社会的进步及科技的发展,平面设计已经渗透到人们日常生活的方方面面,并在社会的各个领域得到了广泛的应用。在电脑、网络和印刷技术突飞猛进的今天,平面设计已经演变成为一种重要的信息识别和宣传的工具,并逐渐成为专业性较强的行业,拥有了众多的从业者,同时也形成了自己的理论体系和特征。

1.1 平面设计的基本概念和特征

平面设计是一门静态艺术。它通过各种表现手法在静态平面上传达某种信息,是一种视觉艺术且颇具实用价值。随着社会的进步和发展,平面设计已经形成一定的规范,各个领域的平面设计作品使人们获得准确且具美感的各类信息,以便更有效地进行各种形式的交流。

1.1.1 平面设计的基本概念

“平面设计”一词源于英文 Graphic Design。平面设计作为设计中的一种,有一定的理念和规则,了解这些理念和规则是学习平面设计的基础。

平面设计的概念

所谓“平面”,是指非动态的二维空间。平面设计是指在二维空间内进行的设计活动。而所谓的“二维空间内的设计活动”,是一种对空间内元素的设计及将这些元素在空间内进行组合和布局的活动。平面设计所要达到的目的是通过调动图像、图形、文字、色彩等诸多元素,并经过一定的组合和布局,在给人以美的享受的同时,兼顾某种视觉信息的传递。

平面设计的特征

平面设计的一个显著特征就是社会性。随着社会的进步及科技的发展,平面设计已不单纯是一种独立的艺术形式,而是通过科技与艺术的结合成为了商品社会的产物。在商品社会中,设计需要通过艺术创作来表达某种特定的认识。

平面设计并不是一个抽象化的概念,它离不开一定的技术,尤其与印刷技术的关系更是密不可分。印刷技术的完善直接影响到平面设计的发展,印刷技术的每一次革命都给平面设计带来巨大的发展。

设计要在符合审美观的同时具有实用性,要做到以人为本,通过设计的作品表达人的灵感、精神和身体各部分之间的相互关系。因此,片面强调平面设计的纯技术性而忽视其理念和灵感,将会使平面设计沦落为一种简单的工具和技能,这是不可取的。