



书中范例原文件及
附赠的实用矢量素材

CorelDRAW X3

完全设计手册

季永芹 王章苹 甘朝华 编著

从零开始，
循序渐进



经典实例，
完全设计



综合应用，
融会贯通



印刷工业出版社



CorelDRAW X3

完全设计手册

季永芹 王章苹 甘朝华 编著

从零开始，
循序渐进



经典实例，
完全设计



综合应用，
融会贯通



印刷工业出版社

内容提要

本书是一本理论联系实际的应用类教材。它既有详细的基础知识讲解,又有典型的应用实例,非常适合CorelDraw初学者和与平面设计、图像处理、广告制作等相关的工作人员,尤其适用于各大中专院校、职业院校及各类电脑培训学校作为CorelDraw的培训教程使用。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X3 完全设计手册 / 季永芹, 王章苹, 甘朝华编著. —北京: 印刷工业出版社, 2008.1
ISBN 978-7-80000-710-1

I. C… II. ①季…②王…③甘… 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183331号

CorelDRAW X3 完全设计手册

编 著: 季永芹 王章苹 甘朝华

责任编辑: 范 敏

出版发行: 印刷工业出版社(北京市翠微路2号 邮编: 100036)

经 销: 各地新华书店

印 刷: 三河国新印装有限公司

开 本: 787mm×1092mm 1/16

字 数: 445千字

印 张: 19

印 数: 1~3000

印 次: 2008年2月第1版 2008年2月第1次印刷

定 价: 38.00元

ISBN: 978-7-80000-710-1

◆ 如发现印装质量问题请与我社发行部联系 发行部电话: 010-88275707 88275602

前言

现在各种各样的平面设计软件已经多得数不胜数，而且功能越来越强大，但 Corel 公司的 CorelDRAW X3 软件无疑是其中的佼佼者。

CorelDRAW X3 是目前国内外市场上最流行、功能最完善的图形设计软件之一，被广泛应用于产品包装设计、广告设计、CI 策划、印刷出版、多媒体制作等领域。

为了让初学者在短时间内学会本软件基础知识和操作技巧，并能学以致用，本书从实用性和易学巧用的角度出发，向读者介绍了 CorelDRAW X3 中文版的使用方法、操作技巧。



内容安排

本书共 9 章，每章具体内容如下：

第 1 章：主要讲解 CorelDRAW 的基本知识，包括 CorelDRAW 的工作界面、文件管理和页面辅助设置操作。

第 2 章：主要讲解线条的绘制与编辑；以及基本图形的绘制。

第 3 章：主要讲解为绘制图形填充颜色的方法；以及如何设置图形的轮廓颜色和样式。

第 4 章：主要讲解输入与编辑文本的方法。

第 5 章：主要讲解图形的基本编辑方法；以及对于多个对象的组织方法。

第 6 章：主要讲解为图形添加特殊效果的方法，包括交互式效果和透镜效果。

第 7 章：主要讲解如何裁剪位图、调整位图颜色、用滤镜创建位图的特殊效果等技巧。

第 8 章：主要讲解输出及打印文件，如何控制图像质量以满足打印的一般设置等。

第 9 章：以 10 个综合性的案例为例，讲解本书主要学习的工具和知识点以及它们在设计中的典型应用。



本书特色

本书每章在介绍基本知识点和基础操作后，设计了“典型实例”，这些“典型实例”呼应本章的重要知识点，保证读者学完知识点后即可练习软件操作；

同时我们从 CorelDRAW 软件的典型应用领域出发，在书的最后一章为读者精心准备了 10 个综合实例。希望在学习完本书后，本书的读者既能掌握软件的基本操作技能，又能综合运用各项功能解决实际问题。

总的来说，本书是一本理论联系实际的应用类教材。它既有详细的基础知识讲解，又有典型的应用实例，非常适合 CorelDRAW 初学者和与平面设计、图像处理、广告制作等相关

的工作人员，尤其适用于各大中专院校、职业院校及各类电脑培训学校作为 CorelDRAW 的培训教程使用。

由于作者水平有限，书中难免有偏漏及不妥之处，恳请专家和广大读者提出宝贵意见。

编 者

2008 年 1 月

目 录

Contents

● 第 1 章 CorelDRAW X3 基础知识	1
1.1 图形和图像基础知识	1
1.1.1 矢量图像和位图图像	1
1.1.2 分辨率	3
1.1.3 色彩模式	3
1.1.4 常用文件格式	5
1.2 CorelDRAW X3 软件的基础知识	6
1.2.1 CorelDRAW X3 的工作界面	6
1.2.2 CorelDRAW X3 的文件管理	13
1.2.3 CorelDRAW X3 的基本设置	18
● 第 2 章 图形绘制与编辑	26
2.1 图形绘制与编辑基础知识	26
2.1.1 绘制几何图形	26
2.1.2 绘制直线和曲线	34
2.2 典型实例——绘制卡通小猪	53
● 第 3 章 设置对象的填充和轮廓	57
3.1 填充与轮廓基本知识	57
3.1.1 调色板	57
3.1.2 轮廓工具	60

3.1.3 标准填充	65
3.1.4 渐变填充	66
3.1.5 图案和纹理填充	69
3.1.6 交互式填充	71
3.1.7 其他填充	72
3.2 典型实例——月下竹林	74

● 第4章 文本编辑处理 82

4.1 文本编辑处理基础知识	82
4.1.1 输入文本	82
4.1.2 文本编辑	85
4.1.3 文本特殊效果	91
4.1.4 段落文本排版	95
4.2 典型实例——宣传页设计	101

● 第5章 对象的组织与管理 110

5.1 对象的组织与管理基础知识	110
5.1.1 对象基本操作	110
5.1.2 对象的变换	113
5.1.3 对象的组织	118
5.1.4 对象的修整	122
5.1.5 对象的群组和结合	125
5.1.6 对象的裁切	127
5.2 典型实例——邮票设计	128

● 第6章 图形特效处理 132

6.1 特效处理基础知识	132
6.1.1 交互式调和效果	132
6.1.2 交互式轮廓图效果	136
6.1.3 交互式变形效果	137
6.1.4 交互式阴影效果	141
6.1.5 交互式封套效果	143
6.1.6 交互式立体化效果	144
6.1.7 交互式透明效果	150

6.1.8 透镜效果	153
6.1.9 其他效果	157
6.2 典型实例——绘制花蝴蝶	161

● 第7章 位图编辑处理 165

7.1 位图基本知识	165
7.1.1 位图的导入	165
7.1.2 位图的编辑	167
7.1.3 位图的色彩与色调调整	173
7.1.4 位图的滤镜效果	178
7.2 典型实例——彩色玻璃字效果	195

● 第8章 文件的打印和输出 197

8.1 打印和输出基础知识	197
8.1.1 打印设置	197
8.1.2 输出前准备	202
8.1.3 发布到 PDF	203
8.1.4 发布到 Web	204
8.1.5 商业印刷	208
8.2 典型实例——PostScript 文件输出	209
8.3 CorelDRAW 输出注意事项	213

● 第9章 综合实例 215

9.1 文字效果设计	215
9.2 按钮设计	223
9.3 城堡设计	231
9.4 卡通设计	242
9.5 房地产报纸广告设计	246
9.6 食品海报设计	251
9.7 室内装潢设计	257
9.8 酒包装设计	261
9.9 手机造型设计	273
9.10 企业 CI 系统设计	278

第1章

CorelDRAW X3 基础知识

学习要点

- ◇ 位图和矢量图的概念和区别
- ◇ 绘图基本术语
- ◇ 软件的工作界面
- ◇ 文件的基本操作
- ◇ 工作环境的设置

CorelDRAW 是目前最流行的矢量图形设计系列软件之一，它自推出以来，就迅速受到广大平面设计人员的欢迎。在平面广告、插画漫画设计、包装设计、室内外装潢、书籍装帧和版式设计等许多领域发挥着重要的作用。

X3 版本是 Corel 公司推出的 CorelDRAW 系列的最新版本。CorelDRAW Graphics Suite X3 不仅是一个大型矢量图形制作工具，同时也是一个大型的工具软件包。它包括了 CorelDRAW X3 矢量绘图程序、Corel Photo - Paint X3 数字图像处理程序和 Corel CAPTURE X3 和 Corel R. A. V. E 动画创建程序。

1.1 图形和图像基础知识

学习 CorelDRAW X3 之前，先来了解一下图形和图像的基础知识，有助于更好地学习和掌握 CorelDRAW X3。

1.1.1 矢量图像和位图图像

计算机绘制的图像可以分为位图图像（又称点阵图或栅格图像）和矢量图像。认识它们的特色和差异，有助于更好地创建、编辑和应用数字图形图像。位图和矢量图没有好坏之分，因此，整合矢量图像和位图图像的优点，才是处理数字图像最佳的方式。

1. 矢量图像

矢量图像是对轮廓线所组成的区域填充得到的，由被称为“矢量”的数学对象定义的线条和色块组成。人们习惯称矢量图像为图形。

提示

矢量图像的特点：

1. 文件小。由于矢量图像中保存的是线条和图块信息，因此数据量小，体积小。
2. 可以无失真缩放。用户可以将它们缩放到任意尺寸，图形都具有很好的显示和印刷质量，不会出现锯齿模糊、丢失细节或降低清晰度的现象。如图 1-1 所示。
3. 易于修改。用户可以通过调整图像的控制点来修改其形状。

常见的制作矢量图像的软件有：CorelDRAW、Illustrator、FreeHand、AutoCAD 等。



图 1-1 矢量原图和放大 400 倍后的效果对比

2. 位图图像

位图图像通过许多的像素来表示图像，每个像素有自己的颜色属性和位置属性，人们习惯将位图图像称为图像。

正常情况下，肉眼分辨不出像素，但是一旦将位图放大到一定倍数后，像素就显现出来，整个图像画面成马赛克效果，其中的小方块就是所谓的像素。如图 1-2 所示。

提示

位图图像的特点：

1. 位图图像可以表现丰富细节，常用在照片或数字绘画中。

2. 文件比较大。

因为在保存位图图像时要记录每个像素的色彩和位置，所以存储空间较大。

3. 缩放倍数较大时会出现失真。

位图图像包含固定数量的像素，如果在屏幕上对它们缩放或以低于创建时的分辨率打印，将丢失其中的细节，图像变得模糊，并出现锯齿状边缘。

常见的位图制作软件有：Photoshop、Design Painter 等。



图 1-2 位图原图和放大 400 倍后的效果对比

1.1.2 分辨率

分辨率用于衡量图像的精细程度，通常是指单位长度上像素的多少，单位长度上像素越多，图像越清晰，表现细节的能力越强。

常见的分辨率有以下几种类型：

1. 图像分辨率。图像分辨率是指图像中每个单位长度上所含像素的多少，常以 ppi (pixel per inch) 为单位来表示。例如 250ppi 表示图像中每英寸包含 250 个像素。

2. 显示分辨率。显示分辨率是显示器在显示图像时的分辨率。

显示分辨率的数值是指整个显示器所有可视面积上水平像素和垂直像素的数量。例如 800×600 的分辨率，是指在整個屏幕上水平显示 800 个像素，垂直显示 600 个像素。

显示分辨率的水平像素和垂直像素的总数总是成一定比例的，一般为 4:3、5:4 或 8:5。

3. 打印分辨率。打印分辨率直接关系到打印机输出图像或文字的质量好坏。

打印分辨率用 dpi (dot per inch) 来表示，即指每英寸打印多少个点。例如打印分辨率为 600dpi 是指打印机在一平方英寸的区域内垂直打印 600 个点，水平打印 600 个点，总共可打 360000 个点。

4. 扫描分辨率。扫描分辨率是决定扫描仪扫描精度的主要因素之一。

我们在使用扫描仪扫描图像时可以根据需要调节扫描的分辨率，扫描分辨率越高，得到的图像质量越好，但是图像尺寸也会相应增大。

1.1.3 色彩模式

1. RGB 模式

RGB 是色光的色彩模式，也称真彩模式。R 代表红色，范围是 0~255；G 代表绿色，范围是 0~255；B 代表蓝色，范围是 0~255。绝大多数的可见光可以用红、绿、蓝三种色光的不同比例和强度的混合来表示。

RGB 色彩模式是基于光来表现，混合的颜色越多，表现得颜色越明亮，因此该模式也叫加色模式。

所有显示器、投影仪以及电视机等许多设备都是依赖于这种加色模式来实现的。

CMYK 模式是印刷系统用到的色彩模式，也称全彩模式。C 代表青色，范围是 0 ~ 100%；M 代表品红色，范围是 0 ~ 100%；Y 代表黄色，范围是 0 ~ 100%；K 代表黑色，范围是 0 ~ 100%。

CMYK 模式以打印在纸上的油墨的吸收特性为基础。当白光照射到油墨上时,部分波长的光线被吸收,而其余波长的光线被反射到人眼中,反射的光线就是我们看见的物体颜色。所以这是一种减色模式,同时也是与 RGB 模式的根本不同之处。

因为在实际应用中,青色、品红色和黄色很难叠加形成真正的黑色,因此引入了K——黑色,黑色的作用是强化暗调,加深暗部色彩。

Lab 模式又称为标准模式，Lab 模式由明度（L）和两个色度分量（a 和 b）组成。L 代表图像的明度，范围为 0 ~ 100；a 分量表示色彩从绿色到红色的光谱变化，范围为 -120 ~ 120；b 分量表示色彩从蓝色到黄色的光谱变化，范围为 -120 ~ 120。

Lab 模式所包含的色域很广，所能表示的色彩比 CMYK、RGB 模式都多，且与光线及设备无关，所以常作为色彩从 RGB 模式转换成 CMYK 模式的中间模式。

HSB 模式以人眼对色彩的感觉为基础, 描述了色彩的三种属性。

H 表示色相：范围为 $0 \sim 360^\circ$ ，红色在 0° ，绿色在 120° ，蓝色在 240° 。

S 表示饱和度：范围为 0（灰色）~100%（完全饱和）。

B 表示亮度：是色彩的亮度。范围为 0（黑色）~100%（白色）。

在灰度模式下，图像的色彩饱和度为0，亮度是灰度图像唯一的属性。8 位灰度模式的图像由 256 级的灰色组成。

索引模式是一种专业的网络图像色彩模式，例如 Gif 格式的图像就是索引模式的图像。

在这种模式下,图像像素只有8位,最多只能显示256种颜色。

7. 位图模式

即黑白位图模式,就是只有黑色和白色两种像素组成的二值图像。需要注意的是,只有灰度图像或多通道图像才能被转化为位图模式。

1.1.4 常用文件格式

1. CDR 格式

CDR 格式是 CorelDRAW 专用的矢量图形文件格式。它将图片定义为图形原语(矩形、直线、文本、弧形和椭圆等)的列表,并以逐点的形式映射到页面上,因此在缩放图形时,图形质量不会变化。

2. PSD 格式

这是 Adobe 公司的图像处理软件 Photoshop 的专用格式 Photoshop Document (PSD)。

PSD 其实是 Photoshop 进行平面设计的一张“草稿图”,它里面包含有各种图层、通道、遮罩等多种设计的样稿,以便于下次打开文件时可以修改上一次的设计;唯一缺点是文件比较大。

3. JPEG 格式

它是一种用来描述位图的文件格式,它支持 CMYK、RGB 和灰度模式的图像,但不支持 Alpha 通道。

JPEG 是一种很灵活的格式,具有调节图像质量的功能,允许用户用不同的压缩比例对文件压缩,比如我们最高可以把 1.37MB 的 BMP 位图文件压缩至 20.3k。

因为 JPEG 格式的文件尺寸较小,下载速度快,使得 Web 页有可能以较短的下载时间提供大量美观的图像,JPEG 也就成为网络上最受欢迎的图像格式。

4. TIFF 格式

一种位图图像格式,是使用最广泛的图像文件格式之一。

它的特点是图像格式复杂、存储信息多。正因为它存储的图像细微层次的信息非常多,图像的质量也得以提高,故而非常有利于原稿的复制。

5. GIF 格式

GIF 格式的特点是:压缩比高,文件小,所以这种图像格式迅速得到了广泛的应用。

用许多具有同样大小的图像文件组成动画,目前 Internet 上大量采用的彩色动画文件多为这种格式。

GIF 格式只能保存最大 8 位色深的数码图像,所以它最多只能用 256 色来表现物体,对于色彩复杂的物体它就无能为力了。

6. BMP 格式

它是在 DOS 和 Windows 平台内常用的一种标准图像格式。

BMP 格式的优点在于可以建立质量很好的真实图像。其缺点则在于文件比较大。Windows 里的图片多是这种格式的。

7. AI 格式

AI 格式是一种矢量图形格式,在软件 Illustrator 中经常用到,AI 格式的文件可以直接在

Photoshop、CorelDRAW 等软件中打开，当在 CorelDRAW 中打开时，文件仍为矢量图形，可以对图形进行编辑。

8. EPS 格式

EPS 格式是用 PostScript 语言描述的一种 ASCII 码文件格式，主要用于排版、打印等输出工作。大多数绘图软件和排版软件都支持这种格式。

1.2 CorelDRAW X3 软件的基础知识

1.2.1 CorelDRAW X3 的工作界面

1. 启动 CorelDRAW X3

CorelDRAW X3 安装后，可以在“开始”|“程序”|CorelDRAW Graphics Suite X3 |CorelDRAW X3 程序来启动。如图 1-3 所示。



图 1-3 CorelDRAW X3 启动画面

第一次运行 CorelDRAW X3 时，会开启欢迎窗口。如图 1-4 所示。

CorelDRAW X3



新建图形



打开上次编辑的图形



打开图形



从模版新建



CorelTUTOR



有什么新功能?

单击图形开始

☒ 启动时显示欢迎屏幕

图 1-4 CorelDRAW X3 欢迎窗口

在这个窗口中提供了六个选项：

- (1) 新建图形。单击此项可以创建一个新图形。
- (2) 打开上次编辑的图形。单击此项可以打开上次编辑过的文件。在这个图标上方显示上次编辑图形文件的名称。
- (3) 打开图形。单击此项打开已经存在的图形文件。
- (4) 从模版新建。单击此项可以打开 CorelDRAW X3 为您准备的绘图模版。
- (5) CorelTUTOR (Corel 教程)。单击此项可以启动教程，但是全部是英文的。
- (6) 有什么新功能。介绍了 CorelDRAW X3 的新功能。

提示

在以后对 CorelDRAW X3 的操作中，如果不希望欢迎界面出现，可以将左下角的“启动时显示欢迎屏幕”前面的“√”去掉。

2. CorelDRAW X3 的工作界面

打开 CorelDRAW X3 后，在欢迎窗口中选择新建图形按钮，就可以看到如图 1-5 所示的操作界面。CorelDRAW X3 所有的绘图工作都是在这里完成的，熟悉 CorelDRAW X3 操作界面，将是学习 CorelDRAW X3 绘图制作等各项设计的基础。

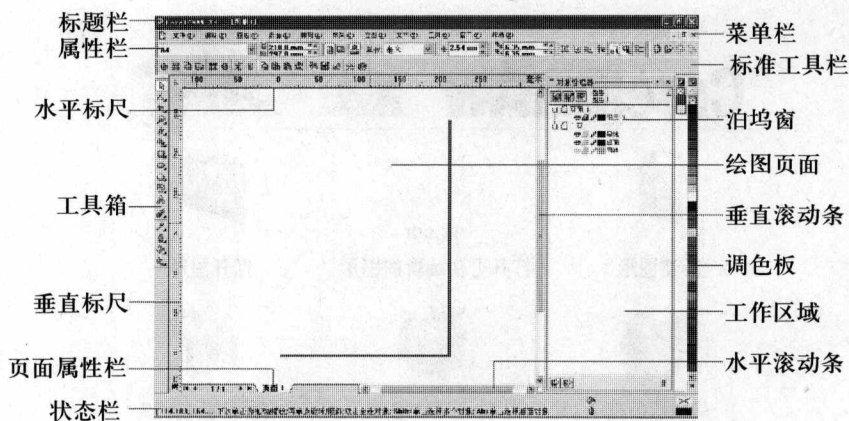


图 1-5 CorelDRAW X3 工作界面

(1) 标题栏。标题栏位于窗口的正上方，主要显示当前软件名称、版本以及正在编辑的图形文件名称。右侧有程序窗口控制按钮，依次是最小化按钮、还原按钮和关闭按钮。如图 1-6 所示。



图 1-6 CorelDRAW X3 标题栏

(2) 菜单栏。CorelDRAW X3 的主要功能都可以通过执行菜单栏中的命令选项来完成，执行菜单命令是最基本的操作方式。

CorelDRAW X3 的菜单栏中包括文件、编辑、查看、版面、排列、效果、位图、文本、工具、窗口和帮助这 11 个功能各异的菜单，每组菜单命令下又包括了软件的各项功能命令。如图 1-7 所示。

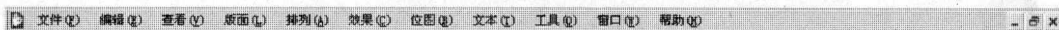


图 1-7 菜单栏

(3) 标准工具栏。在标准工具栏上放置了最常用的一些菜单命令，并通过命令按钮的形式体现出来，方便用户更快地使用，省去了不少的时间。如图 1-8 所示。



图 1-8 标准工具栏

(4) 工具箱。工具箱位于页面的最左侧，工具箱中收藏了各种基本绘图工具，如果工具的右下角显示一个黑色小三角，则表示里面有被隐藏的其他工具，移动鼠标到它上面，按住左键片刻，会弹出其他工具，下面列出了工具箱中所有的对象。如图 1-9 所示。

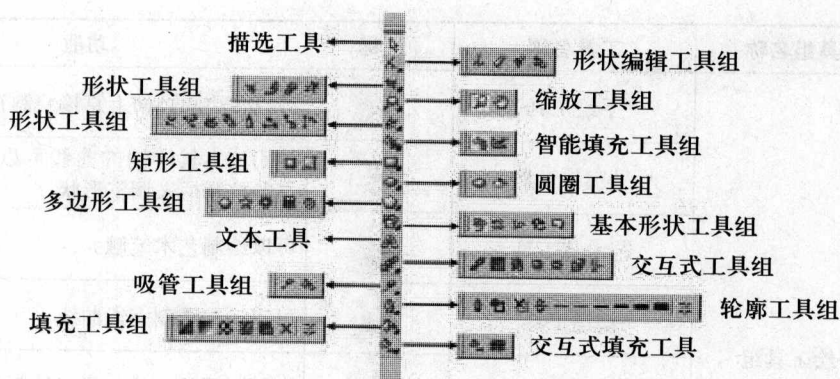


图 1-9 工具箱中的所有工具

这里简要介绍工具箱的各个工具的功能，各种工具的使用方法和技巧将在以后的章节以及实例中加以详细的说明。如表 1-1 所示。

表 1-1 工具箱中各工具的名称、图标及功能

序号	工具组名称	工具名称	图标	功能
1	选择工具			用于单击挑选对象
2	形状工具组	形状工具		用于选中图形对象的节点，并通过节点调整对象的形状
		涂抹笔刷工具		可以沿对象轮廓任意涂抹，改变图形的形状
		粗糙笔刷工具		可以将锯齿或尖突的边缘应用于对象，制造出粗糙的效果
		自由变换工具		可以对图形进行旋转、倾斜、镜像、按比例缩放等变换操作
3	裁切工具组	裁切工具		用于裁切页面中的对象
		刻刀工具		使用刻刀工具可以将位图或矢量图对象拆分为二，但不会使对象被分割的部分消失
		橡皮擦工具		可以擦除位图和矢量图对象的不需要部分
		虚拟线段删除工具		可以删除相交对象中的交集部分
4	缩放工具组	缩放工具		用来缩放视图
		手形工具		用来移动图形视图