

艺术
电脑

易学易用系列

王雨 张鹏辉 主编

C

CorelDRAW X3 中文版 平面设计完全自学手册

本书由多位具有丰富设计和教学经验的教师编写，在介绍软件功能的同时展现平面设计的表现手法与创意理念。



附光盘

4小时配音讲解的视频教学多媒体演示
全书实例涉及到的所有源文件、素材和最终效果



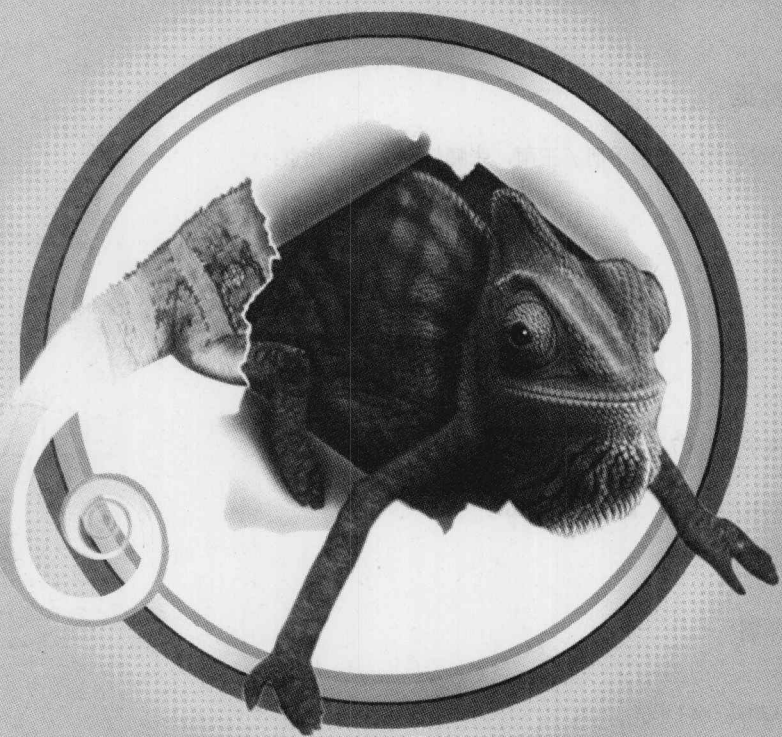
机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



易学易用系列

艺术
电脑

主 编 王 雨 张鹏辉
副主编 陈文利 张会锋 刘小敏 马东煜
参 编 韩鸿友 焦拥军 王 静 杨久义
郭君健 张晓珂 张 林 王文婷
周珂令



CorelDRAW X3 中文版 平面设计完全自学手册



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

CorelDRAW 是一款功能强大的图形图像绘制软件。目前它被广泛应用于广告设计、包装设计、服装设计、艺术设计、工具设计、文字排版以及分色输出等与平面设计相关的各个领域。

本书详细介绍了 CorelDRAW X3 的功能。本书包含上百组操作练习和数十组综合实例，实例的内容涉及制作视觉特效、图形绘制、海报设计、户外广告设计、平面印刷物等方面，设计工作中最常用到的内容均得到了体现。每个教学单元分为功能综述、操作演示和应用演练 3 个环节。通过这种连贯、整合的教学方式，可以使读者快速领会讲述的内容、掌握操作方法。

本书结构合理、实用性强，内容系统翔实，可作为平面设计专业初级学员的学习用书，也可以作为平面设计从业人员的参考图书，还可作为社会培训班教材或商业美术设计人员的自学教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW X3 中文版平面设计完全自学手册 / 王雨, 张鹏辉主编. —北京: 机械工业出版社, 2007.10

(电脑艺术易学易用系列)

ISBN 978-7-111-22497-6

I. C… II. ①王…②张… III. 图形软件, CorelDRAW X3
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 154324 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑: 韩 菲

责任印制: 杨 曦

三河市宏达印刷有限公司印刷

2008 年 1 月第 1 版 · 第 1 次印刷

184mm×260mm·28.25 印张·4 插页·664 千字

0001—5000 册

标准书号: ISBN 978-7-111-22497-6

ISBN 978-7-89482-373-1

定价: 48.00 元 (含 DVD)

凡购本书, 如有缺页, 倒页, 脱页, 由本社发行部调换

销售服务热线电话: (010) 68326294

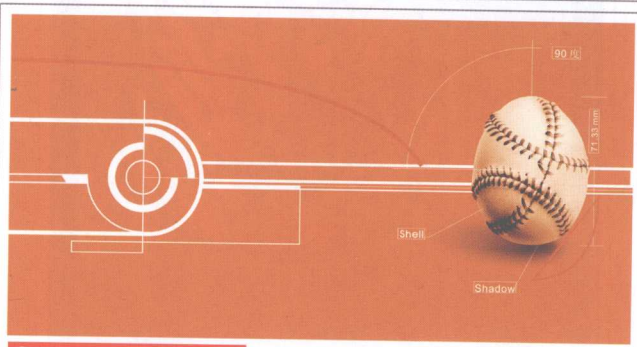
购书热线电话: (010) 88379639 88379641 88379643

编辑热线电话: (010) 88379739

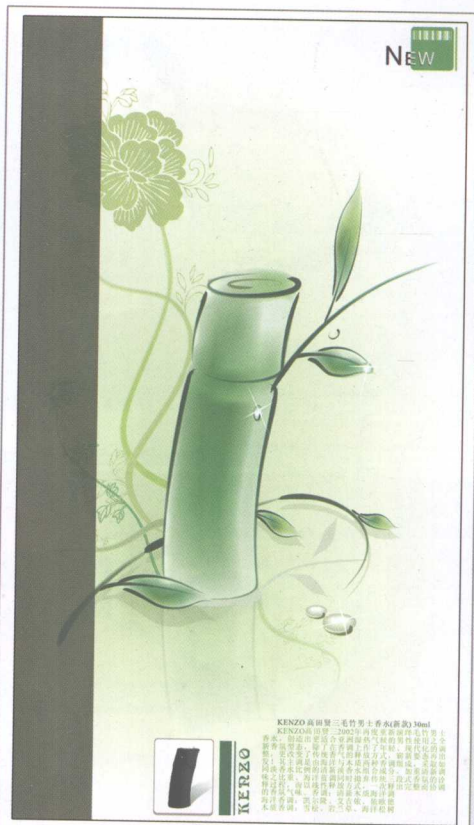
封面无防伪标均为盗版



● 第3章实例 明信片



● 第3章实例 书签设计



● 第4章实例 香水广告



● 第2章实例 工作卡设计



● 第3章实例 卡通画



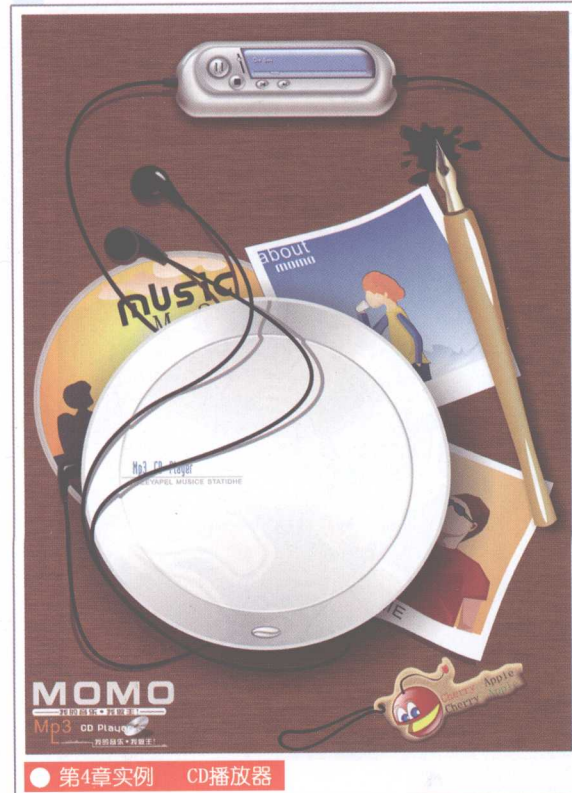
● 第4章实例 时尚插画



● 第4章实例 家具海报



● 第5章实例 慈悲佛祖



● 第4章实例 CD播放器



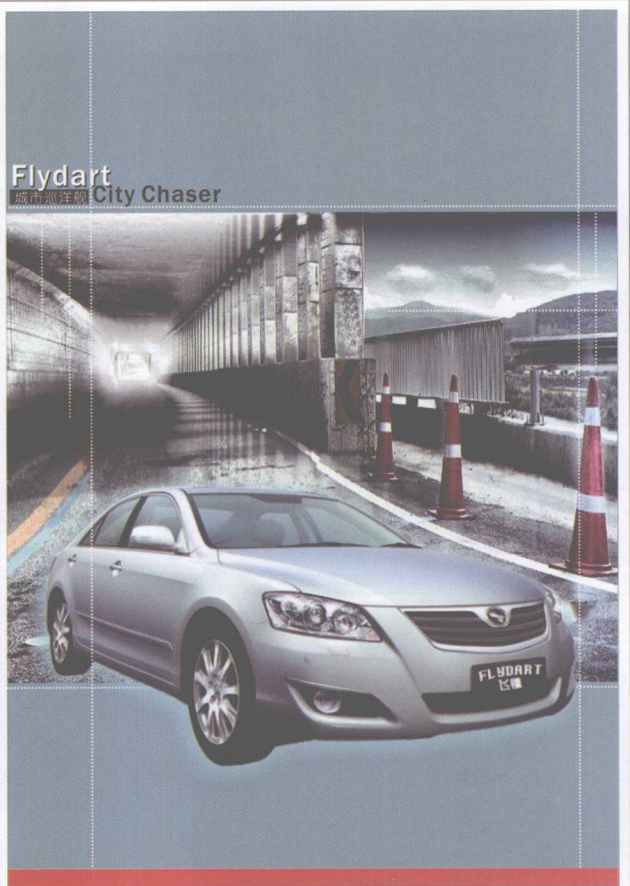
● 第7章实例 书籍插页



彩页赏析



● 第7章实例 POP广告



● 第10章实例 汽车宣传插页



● 第8章实例 香水招贴画



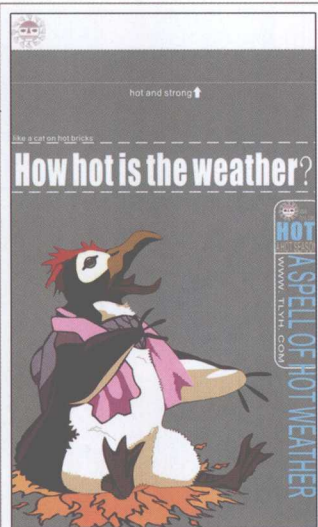
● 第4章实例 设计公司海报



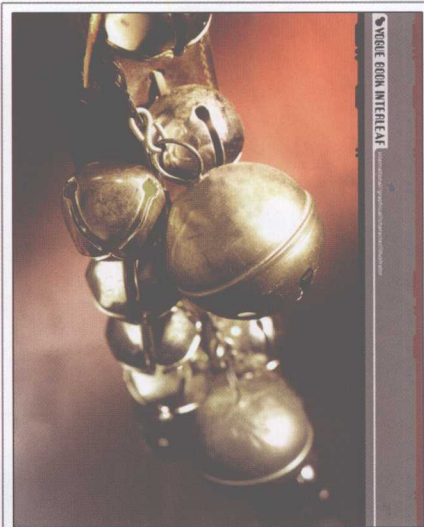
● 第4章实例 民间剪纸



● 第10章实例 古玩



● 第5章实例 卡片设计



● 第9章实例 书籍封面



● 第6章实例 工业造型设计



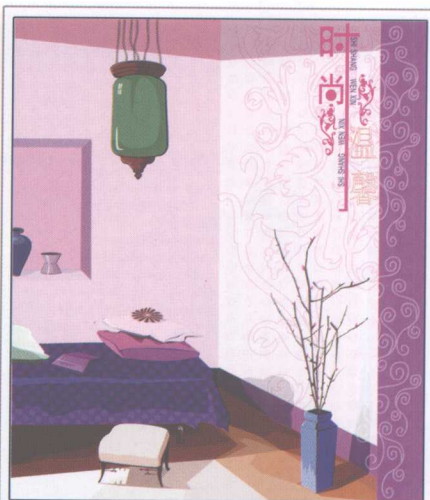
● 第5章实例 儿童图书插画



● 第11章实例 塑料质感特效



● 第11章实例 铝质特效



● 第6章实例 家居装饰画



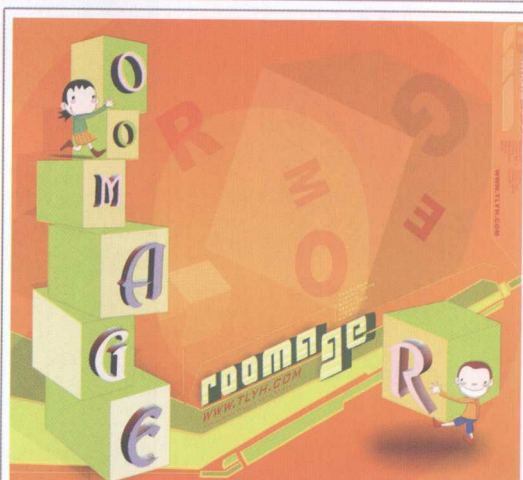
● 第8章实例 卡通画



● 第12章实例 电脑宣传海报



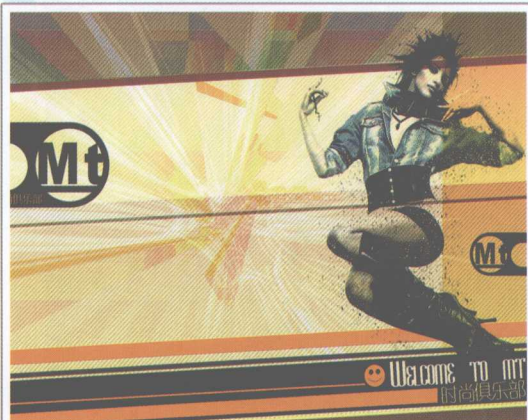
● 第8章实例 荷塘秋水图



● 第8章实例 动漫杂志插画



● 第11章实例 金属质感特效



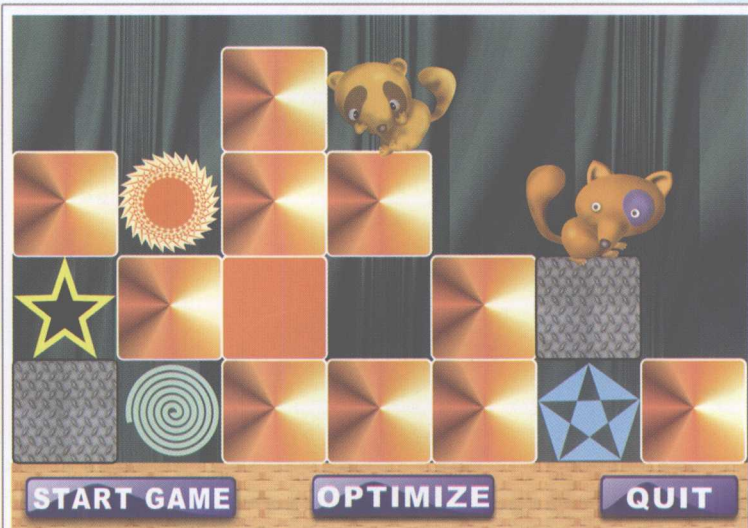
● 第12章实例 俱乐部宣传海报



● 第12章实例 环境保护宣传海报



● 第2章实例 插画设计



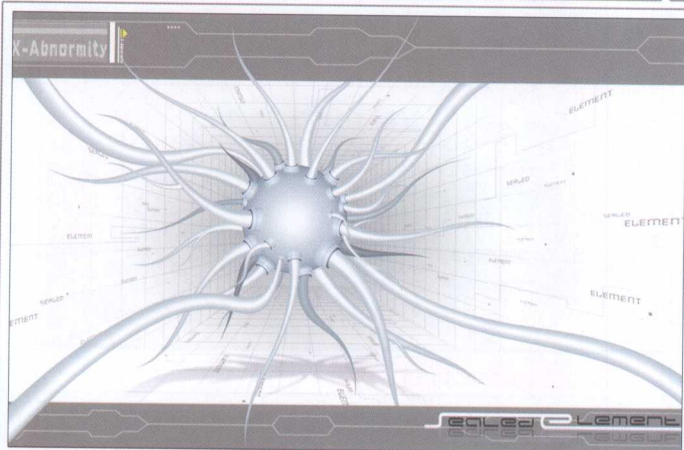
● 第2章实例 游戏界面



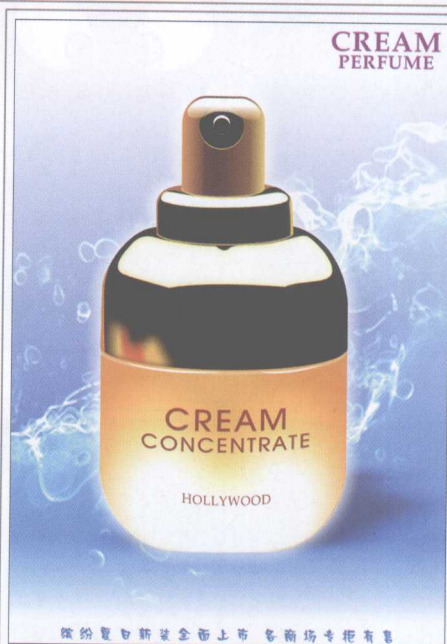
● 第11章实例 肌肤特效



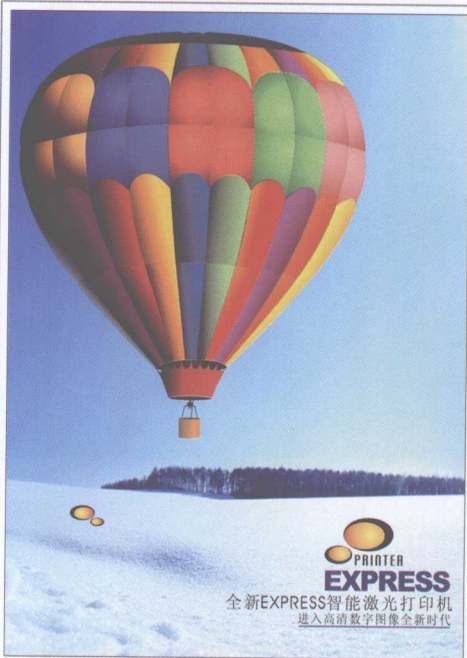
● 第8章实例 播放器



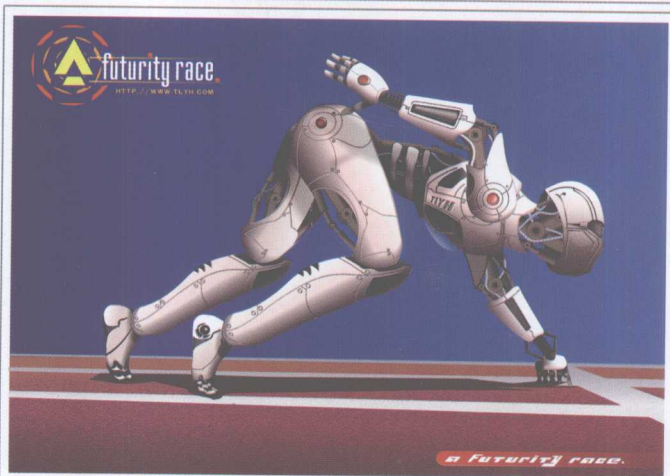
● 第8章实例 科幻空间



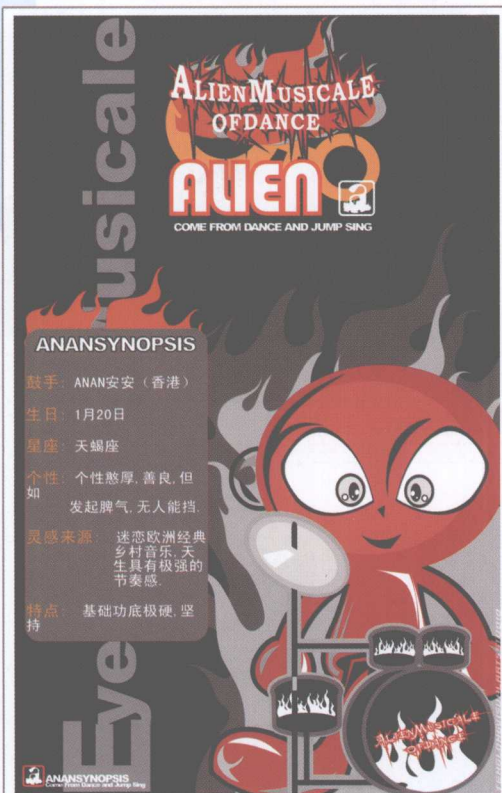
● 第12章实例 香水宣传海报



● 第12章实例 激光打印机宣传海报



● 第11章实例 橡胶质感特效



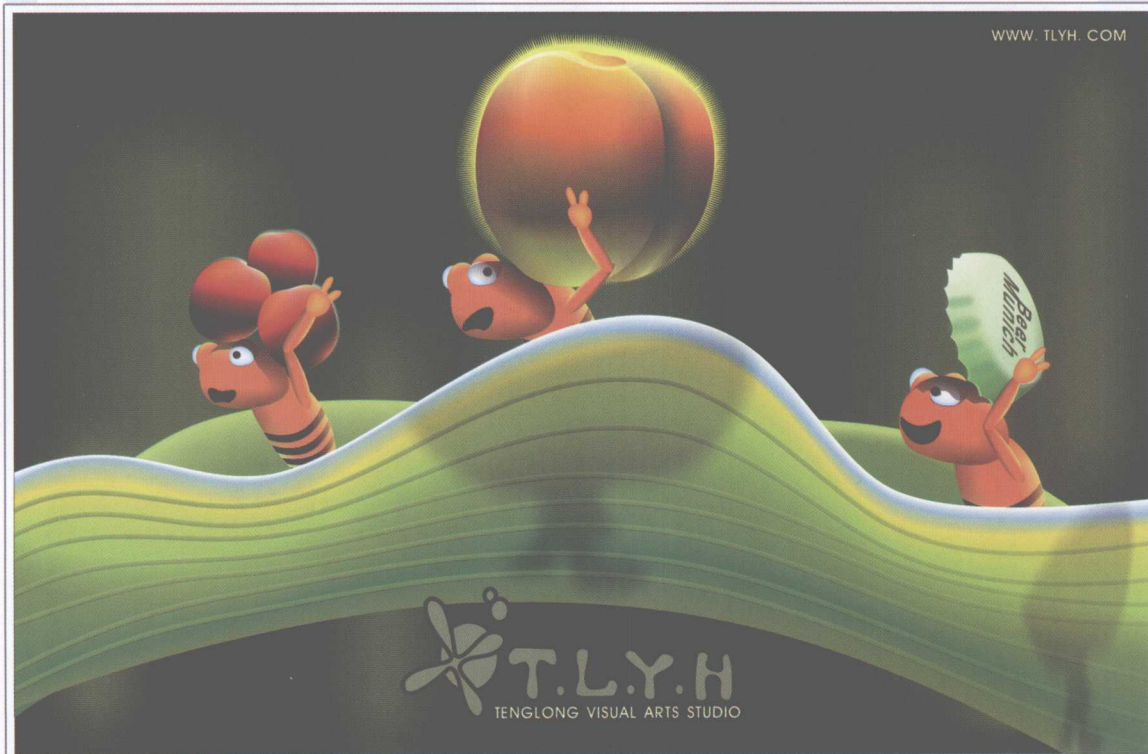
● 第13章实例 个性卡片



● 第12章实例 汽车宣传海报



● 第13章实例 音乐杂志封面



● 第13章实例 图书插图设计

前 言

进入 21 世纪,越来越多的艺术创作和艺术设计都与计算机技术相结合,CorelDRAW 正是在这种背景下不断发展成熟的。如今,CorelDRAW 已广泛应用于广告设计、包装设计、服装设计、艺术设计、工具设计、文字排版以及分色输出等与平面设计相关的各个领域。为了使更多的用户加入 CorelDRAW 设计群体,在跨平台支持方面,CorelDRAW 做出了很大的改进,如今不管是操作 PC 还是苹果计算机,使用者都可分享使用 CorelDRAW 进行设计的乐趣。

本书详尽介绍了 CorelDRAW X3 的功能。书中包含上百组操作练习和数十组综合实例。实例的内容涉及制作视觉特效、图形绘制、海报设计、户外广告设计、平面印刷物、插画绘制、网页设计等方面,设计工作中最常用到的内容均得到了体现。每个教学单元分为功能综述、操作演示和应用演练 3 个环节。功能综述为读者介绍此教学单元的学习重点,以及相关理论知识。操作演示则通过具体的操作步骤为读者讲述软件的具体操作方法。应用演练则是通过具体的商业应用案例,让读者练习软件功能在实际工作中的应用技巧。通过这种连贯、整合的教学方式,可以使读者快速进入学习状态、领略讲述内容、掌握功能方法,从而大大节省学习时间,提高学习效率。

随书附带多媒体教学光盘 1 张,其中收录了书中全部实例的素材和最终作品,以及清晰教学影像文件。通过光盘的辅助教学,读者可以快速掌握书中讲述的软件操作技术和绘图技法。

本书编写人员主要来自许昌学院,分工如下:王雨编写第 1 章、第 2 章和第 3 章;张鹏辉编写第 4 章和第 5 章;陈文利编写第 6 章和第 7 章;王静参与编写了第 7 章;张会锋编写第 8 章和第 9 章;刘小敏参与编写了第 9 章并编写了第 10 章;韩鸿友、焦拥军和杨久义编写了第 11 章;郭君健、张晓珂、张林和王文婷编写了第 12 章;马东煜(鹤壁职业技术学院)编写了第 13 章。全书由王雨统稿,由王雨,张鹏辉和陈文利定稿。参与本书编写和整理的人员还有周珂令。由于作者水平有限,书中错误与不妥之处,敬请读者批评、指正。您的意见或建议可以通过邮件发送至 jsjfw@mail.machineinfo.gov.cn。

编 者

目 录

前言	1.3.3 设置页面	16
第1章 熟悉 CorelDRAW X3	1.3.4 设置多页文档	17
1.1 CorelDRAW X3 的新增功能	1.3.5 设置工具选项	18
1.1.1 新的 PowerTRACE	1.3.6 视图的显示模式	22
1.1.2 新功能突出显示向导	1.3.7 使用缩放工具查看对象	24
1.1.3 新的“裁切”工具	第2章 绘图基础	27
1.1.4 新的角效果和斜角命令	2.1 对象概述	27
1.1.5 新的“智能填充”工具	2.2 选择对象	28
1.1.6 新的“叠印增强”查看模式	2.3 绘制矩形和方形	29
1.1.7 增强的“图像 Lab 调整器”	2.3.1 绘制矩形和方形	29
1.1.8 新的密码保护 PDF 文件支持	2.3.2 3 点矩形建立方法	31
1.1.9 增强的“形状”工具	2.4 绘制椭圆和圆形	32
1.1.10 增强的文本特性	2.4.1 绘制椭圆和圆形	32
1.1.11 新增的生成边界功能	2.4.2 修改椭圆为弧形或饼形	33
1.1.12 增强的专色支持	2.4.3 使用“3 点椭圆”工具	34
1.2 浏览工作界面	2.5 绘制多边形和星形	34
1.2.1 标题栏	2.5.1 创建多边形	34
1.2.2 菜单栏	2.5.2 创建星形	35
1.2.3 标准工具栏	2.5.3 创建复杂星形	36
1.2.4 属性栏	2.6 绘制图纸对象和螺旋线	38
1.2.5 工具箱	2.6.1 绘制图纸对象	38
1.2.6 调色板	2.6.2 绘制螺旋线	39
1.2.7 标尺和工作区	2.7 绘制预设形状	41
1.2.8 文本导航器	2.7.1 绘制预设形状	41
1.2.9 导航器	2.7.2 创建箭头及其他预设形状	42
1.2.10 状态栏	2.7.3 在预设形状内添加文字	43
1.2.11 泊坞窗	2.8 综合实例——工作卡设计	45
1.3 使用 CorelDRAW 进行工作	第3章 绘制生动的图形	50
1.3.1 新建和打开图形文件	3.1 绘制路径图形	50
1.3.2 打开、保存和关闭图形文件	3.1.1 使用“手绘”工具	50
	3.1.2 使用“贝塞尔”工具	53
	3.1.3 使用“艺术笔”工具	55
	3.1.4 使用“钢笔”工具	58
	3.1.5 使用“多点线”工具	61

3.1.6	使用“3点曲线”工具	62	5.2.3	缩放对象	132
3.2	绘制尺度线和连接线	62	5.3	旋转与倾斜变换	135
3.2.1	使用“交互式连线”工具	62	5.3.1	旋转对象	135
3.2.2	使用“度量”工具	64	5.3.2	倾斜对象	139
3.3	对路径的编辑操作	67	5.4	创建镜像效果	141
3.3.1	选择节点	67	5.4.1	使用鼠标镜像对象	141
3.3.2	节点的基本编辑操作	68	5.4.2	使用“自由角度镜像”工具 镜像对象	142
3.3.3	节点的高级编辑操作	70	5.4.3	精确镜像对象	143
3.3.4	连接 / 断开路径	72	5.5	变形对象的几种操作	144
3.3.5	改变线段属性	73	5.5.1	使对象变粗糙	144
3.4	综合实例——食品包装	73	5.5.2	切割对象	147
第4章	颜色的应用	82	5.5.3	擦除对象	148
4.1	颜色的基础理论知识	82	5.5.4	涂抹对象	150
4.1.1	RGB 模式	82	5.6	实例演示——综合小结 实例	151
4.1.2	CMYK 模式	83	第6章	对象的组织	155
4.1.3	HSB 模式	83	6.1	创建对象副本	155
4.1.4	Crayscale 模式	84	6.1.1	使用剪贴板复制对象	155
4.2	如何选择颜色	84	6.1.2	再制对象	157
4.3	使用颜色样式	87	6.1.3	仿制对象	159
4.3.1	创建颜色样式	87	6.1.4	删除对象	160
4.3.2	编辑颜色样式	89	6.2	更改对象次序	160
4.4	丰富的填充效果	91	6.3	对齐与分布	161
4.4.1	纯色填充	91	6.3.1	对齐对象	161
4.4.2	渐变填充	94	6.3.2	分布对象	163
4.4.3	图案填充	99	6.3.3	捕捉对象	163
4.4.4	底纹填充	105	6.4	群组与结合	167
4.4.5	PostScript 填充	107	6.4.1	群组对象	167
4.4.6	使用交互网格填充工具	108	6.4.2	结合对象	168
4.5	综合实例——香水广告	112	6.5	锁定与解锁	171
4.6	综合实例——CD 播放器	117	6.5.1	锁定对象	171
第5章	变换与变形对象	127	6.5.2	解锁对象	172
5.1	调整对象位置	127	6.6	修剪、焊接与相交	172
5.1.1	移动对象	127	6.6.1	焊接对象	173
5.1.2	微调对象	128	6.6.2	修剪对象	174
5.1.3	设置微调距离	129	6.6.3	相交对象	175
5.1.4	定位对象	129	6.6.4	简化、前减后、后减 前对象	176
5.2	灵活改变对象尺寸	131			
5.2.1	使用鼠标修改对象大小	131			
5.2.2	精确修改对象大小	132			

6.7 图层管理	177	第 8 章 交互式特效工具的应用	222
6.7.1 创建图层	177	8.1 创建调和效果	222
6.7.2 修改并移动图层	182	8.1.1 直线调和对象	222
6.7.3 打印图层	185	8.1.2 复合调和	223
6.8 实例演示——时尚家居	186	8.1.3 沿手绘路径调和	224
第 7 章 文本的创建与编辑	191	8.1.4 使调和对象适配于路径	225
7.1 文本的输入与选取	191	8.2 轮廓图效果	227
7.1.1 添加美术字文本	191	8.2.1 创建轮廓图	227
7.1.2 段落文本	192	8.2.2 复制或克隆轮廓图	230
7.2 选择文本的不同方法	194	8.2.3 设置轮廓线对象的色彩渐进 变化	230
7.2.1 使用“选择”工具	194	8.3 交互式变形	232
7.2.2 使用“文本”工具	194	8.3.1 创建推拉变形	232
7.2.3 使用“形状”工具	195	8.3.2 创建拉链变形	233
7.3 格式化文本	196	8.3.3 创建扭曲变形	234
7.3.1 字体、字号和字体模式	196	8.4 “封套”工具	235
7.3.2 对齐文本	198	8.4.1 应用封套	236
7.3.3 设置间距	199	8.4.2 应用预设封套	236
7.3.4 添加下划线	199	8.4.3 从对象创建封套	237
7.3.5 设置上标和下标	200	8.4.4 改变映射模式	237
7.4 编辑和转换文本	200	8.4.5 编辑封套的节点和线段	238
7.4.1 编辑文本	200	8.5 交互式立体化效果	239
7.4.2 转换文本	201	8.5.1 创建立体化效果	239
7.4.3 文本转换为曲线	201	8.5.2 填充立体化对象	241
7.5 图文混排	202	8.5.3 改变立体化效果的 消失点	242
7.5.1 沿路径排列文本	202	8.5.4 应用光源到立体化对象	243
7.5.2 调整路径上的文本	203	8.5.5 创建斜角修饰边立体化 效果	243
7.5.3 插入特殊字符	204	8.6 交互式阴影效果	245
7.5.4 段落文本环绕图形	204	8.6.1 创建平面阴影	245
7.6 设置段落文本	205	8.6.2 创建透视阴影	248
7.6.1 设置缩进和边距	205	8.7 交互式透明度效果	249
7.6.2 设置首字下沉	206	8.7.1 标准透明效果	249
7.6.3 为文本添加项目符号	206	8.7.2 应用合并模式	251
7.6.4 自动断字	207	8.7.3 渐变透明效果	252
7.6.5 添加制表符	208	8.7.4 图样透明效果	253
7.6.6 创建文本分栏	208	8.7.5 底纹透明效果	254
7.6.7 链接段落文本框	209	8.8 实例演示——香水促销	
7.7 实例演示——在画稿中 添加文字	210		
7.8 实例演示——书籍插页	216		

海报	255	插页	291
第9章 编辑调整位图	261	第10章 位图特殊效果	294
9.1 在 CorelDRAW 中使用位图	261	10.1 “三维效果”滤镜组	294
9.1.1 导入位图	261	10.1.1 “三维旋转”滤镜	294
9.1.2 裁剪位图	262	10.1.2 “柱面”滤镜	295
9.1.3 转换位图	264	10.1.3 “浮雕”滤镜	296
9.1.4 链接和嵌入位图	265	10.1.4 “卷页”滤镜	297
9.2 调整位图	266	10.1.5 “透视”滤镜	299
9.2.1 自动调整	266	10.1.6 “挤远/挤近”滤镜	300
9.2.2 图像 Lab 调整器	266	10.1.7 “球面”滤镜	301
9.2.3 重取样	267	10.2 “艺术笔触”滤镜组	302
9.2.4 膨胀位图	267	10.2.1 “炭笔画”滤镜	302
9.2.5 位图颜色遮罩	268	10.2.2 “单色蜡笔画”滤镜	302
9.3 灵活运用颜色模式	269	10.2.3 “蜡笔画”滤镜	304
9.3.1 黑白模式	269	10.2.4 “立体派”滤镜	305
9.3.2 灰度模式	270	10.2.5 “印象派”滤镜	306
9.3.3 双色调模式	271	10.2.6 “油画”滤镜	306
9.3.4 调色板模式	273	10.2.7 “彩色蜡笔画”滤镜	308
9.3.5 RGB 模式	274	10.2.8 “钢笔画”滤镜	309
9.3.6 Lab 模式	274	10.2.9 “点彩派”滤镜	309
9.3.7 CMYK 模式	274	10.2.10 “木版画”滤镜	310
9.3.8 应用 ICC 预置文件	275	10.2.11 “素描”滤镜	311
9.4 调整位图色彩	275	10.2.12 “水彩画”滤镜	312
9.4.1 高反差	275	10.2.13 “水印画”滤镜	313
9.4.2 局部平衡	277	10.2.14 “波纹纸画”滤镜	314
9.4.3 取样/目标平衡	278	10.3 “模糊”滤镜组	315
9.4.4 调和曲线	279	10.3.1 “定向平滑”滤镜	315
9.4.5 亮度/对比度/强度	283	10.3.2 “高斯式模糊”滤镜	315
9.4.6 颜色平衡	283	10.3.3 “锯齿状模糊”滤镜	316
9.4.7 伽玛值	284	10.3.4 “低频通行”滤镜	316
9.4.8 色度/饱和度/光度	284	10.3.5 “动态模糊”滤镜	317
9.4.9 所选颜色	285	10.3.6 “放射式模糊”滤镜	318
9.4.10 替换颜色	286	10.3.7 “平滑”滤镜	320
9.4.11 取消饱和	287	10.3.8 “柔和”滤镜	320
9.4.12 通道混合器	288	10.3.9 “缩放”滤镜	320
9.5 实例演示——汽车宣传海报	289	10.4 “相机”滤镜组	321
9.6 实例演示——时尚图书		10.5 “颜色变换”滤镜组	321
		10.5.1 “位平面”滤镜	322
		10.5.2 “半色调”滤镜	322

10.5.3	“梦幻色调”滤镜	322	10.9.3	“中间值”滤镜	345
10.5.4	“曝光”滤镜	323	10.9.4	“最小值”滤镜	346
10.6	“轮廓图”滤镜组	323	10.9.5	“去除龟纹”滤镜	346
10.6.1	“边缘检测”滤镜	323	10.9.6	“去除杂点”滤镜	347
10.6.2	“查找边缘”滤镜	324	10.10	“鲜明化”滤镜组	347
10.6.3	“跟踪轮廓”滤镜	324	10.10.1	“适应非鲜明化” 滤镜	347
10.7	“创造性”滤镜组	325	10.10.2	“定向柔化”滤镜	348
10.7.1	“工艺”滤镜	325	10.10.3	“高频通行”滤镜	348
10.7.2	“晶体化”滤镜	326	10.10.4	“鲜明化”滤镜	348
10.7.3	“织物”滤镜	326	10.10.5	“非鲜明化遮罩” 滤镜	349
10.7.4	“框架”滤镜	327	10.11	“外挂式过滤器”滤 镜组	349
10.7.5	“玻璃块”滤镜	328	10.12	实例演示——汽车宣传 插页	350
10.7.6	“儿童游戏”滤镜	328	10.13	实例演示——古玩	351
10.7.7	“马赛克”滤镜	329	第 11 章	制作质感特效	354
10.7.8	“质点”滤镜	330	11.1	塑料特效	354
10.7.9	“散开”滤镜	330	11.2	金属特效	359
10.7.10	“茶色玻璃”滤镜	331	11.3	橡胶特效	364
10.7.11	“彩色玻璃”滤镜	331	11.4	铝质特效	373
10.7.12	“虚光”滤镜	332	11.5	肌肤特效	379
10.7.13	“旋涡”滤镜	334	第 12 章	海报设计与制作	385
10.7.14	“天气”滤镜	335	12.1	电脑宣传海报	385
10.8	“扭曲”滤镜组	336	12.2	激光打印机宣传海报	392
10.8.1	“块状”滤镜	336	12.3	俱乐部宣传海报	397
10.8.2	“置换”滤镜	337	12.4	香水宣传海报	402
10.8.3	“偏移”滤镜	337	12.5	环保宣传海报	408
10.8.4	“像素”滤镜	338	12.6	汽车宣传海报	413
10.8.5	“龟纹”滤镜	338	第 13 章	印刷物版面设计	423
10.8.6	“旋涡”滤镜	339	13.1	封面设计	423
10.8.7	“平铺”滤镜	340	13.2	卡片设计	427
10.8.8	“湿笔画”滤镜	341	13.3	图书插图设计	433
10.8.9	“涡流”滤镜	342			
10.8.10	“风”滤镜	343			
10.9	“杂点”滤镜组	344			
10.9.1	“添加杂点”滤镜	344			
10.9.2	“最大值”滤镜	345			