

# 彩绘高手

全彩印刷

# Corel DRAW X3

## 入门、进阶与提高

入门：从零开始学习基本操作 进阶：典型实例训练实战技能 提高：自己动手巩固学习效果

力诚教育 编著



多媒体语音视频讲解，提供书中实例的最终效果图、素材及模板



电子科技大学出版社

# Corel DRAW X3

入门、进阶与提高

中国美术学院美术考级教材

TP391.41/1907D

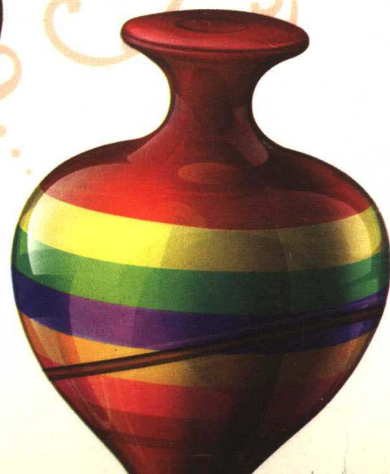
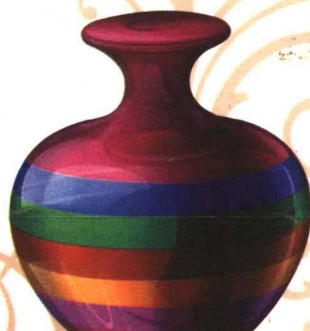
2008

彩绘高手

# Corel DRAW X3

## 入门、进阶与提高

力诚教育 编著



电子科技大学出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

彩绘高手 CorelDRAW X3 入门、进阶与提高 / 力诚教育编著. — 成都: 电子科技大学出版社, 2008.3  
ISBN 978-7-81114-696-7

I. 彩… II. 力… III. 图形软件, CorelDRAW X3 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 206684 号

## 内 容 提 要

CorelDRAW X3 是 Corel 公司图形设计软件的最新版本, 是目前最流行的矢量图形设计软件之一。广泛应用于平面设计、包装装潢、彩色出版与多媒体制作等诸多领域。

本书对 CorelDRAW X3 的基础知识、操作技巧和设计应用进行详细地介绍。全书共分为 11 章, 第 1 章到第 7 章是基础部分, 每章采用“入门—基础知识”+“进阶—典型实例”+“提高—自己动手”的学习结构, 使读者在学习了快速入门知识点的同时, 通过进阶实例的操练达到熟练掌握软件知识的综合能力, 再通过自己动手做制作, 提高所学知识。第 8 章至第 11 章, 从 CorelDRAW 软件的应用领域出发, 精心设计了各个应用领域的综合实例, 绘制插画、广告设计、包装设计和广告折页与书籍装帧设计。

本书结构清晰, 内容详实, 实例精彩丰富, 适合于 CorelDRAW 的初中级学者, 绘制图形、插画的爱好者, 平面设计专业人员学习使用, 还可以作为各相关培训班、大专院校、高等职业教育学院相关专业教学用书。

## 彩绘高手 CorelDRAW X3 入门、进阶与提高

力诚教育 编著

出 版: 电子科技大学出版社 (成都市一环路东一段 159 号电子信息产业大厦 邮编: 610051)

策划编辑: 张蓉莉

责任编辑: 朱 丹

主 页: [www.uestcp.com.cn](http://www.uestcp.com.cn)

电子邮箱: [uestcp@uestcp.com.cn](mailto:uestcp@uestcp.com.cn)

发 行: 新华书店经销

印 刷: 四川新华彩色印务有限公司

成品尺寸: 185mm × 260mm 印张 17 字数 426 千字

版 次: 2008 年 3 月第一版

印 次: 2008 年 3 月第一次印刷

书 号: ISBN 978-7-81114-696-7

定 价: 56.00 元 (含 1CD)

■ 版权所有 侵权必究 ■

- ◆ 邮购本书请与本社发行部联系。电话: (028) 83202463, 83208003
- ◆ 本书如有缺页、破损、装订错误, 请寄回印刷厂调换。
- ◆ 课件下载在我社主页“下载专区”。

# 前言

# PREFACE

CorelDRAW是由Corel公司开发的矢量图形绘图的平面设计软件，主要应用于插画、广告、包装、装帧等设计领域，其强大和独特的功能使它成为矢量绘图软件中的佼佼者。最新版本的CorelDRAW X3更是集矢量绘图、位图滤镜和打印功能于一身，具有可视化、支持多平台和跨浏览器的特性，已经成为矢量绘图的首选工具。

本书由作者精心编排，详细介绍了CorelDRAW X3的基础入门、几何对象的绘制、填充与轮廓线、对象的绘制与编辑，处理文本以及位图颜色与滤镜特效等，本书深入浅出地介绍了CorelDRAW X3的所有功能。内容由浅入深、循序渐进、基础与实例并重的方式编排，具有实用性、可操作性及指导性。

本书特色如下：

**图书结构**——为初学者量身订做，采用“入门（基础知识）+进阶（典型实例）+提高（自己动手）的学习思路，引导读者快速提升学习能力，完成各类图形的绘制。

**易学易练**——软件基础知识全面详实，与实例学习动手制作紧密结合，对实例的使用功能和应用技巧进行深度的剖析。

**内容详实**——精美的商业案例典型性强，从实际应用的角度出发，帮助读者完全掌握技术精粹与创意理念。

**配套光盘**——随书配套相关学习光盘，学习更方便、直观！

本书内容丰富、详实，功能介绍与实际操作结合的论述方式可使您在学习使用过程中备感轻松。

本书不仅适合广大平面设计初学者，也可供平面设计专业人员学习参考，还可作为大专院校相关专业和平面设计培训班的教材。

# 教学光盘使用说明

## CD-ROM



### 光盘内容

光盘内容包括：文件基本操作、设置页面属性、窗口管理操作、直线的绘制、曲线的绘制、矩形和多边形、绘制圆和椭圆、文件的创建、文本的编辑、导入和导出。

### 运行环境

- ❖ 操作系统：Windows 9x/2000/XP/2003/NT/Me。
- ❖ 显示模式：1024×768 以上分辨率、16 位色以上。

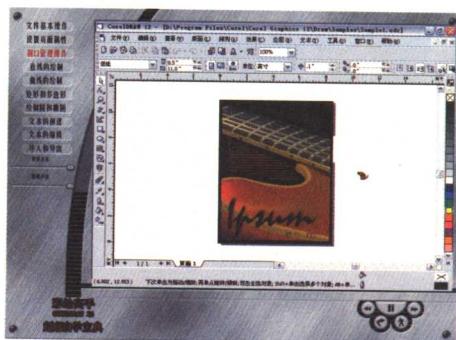
- ❖ 光驱：32 倍速以上的 CD-ROM 或 DVD-ROM。
- ❖ 其他：配备声卡、音箱或耳麦。

特别提示：进入案例学习时，如果在你的电脑中出现只有声音而没有视频的现象，请退出程序双击运行光盘根目录下的“TTS\_ED”文件，然后再执行“Autorun.exe”启动程序即可。

### 使用说明

将光盘放入电脑光驱后，电脑屏幕将自动弹出光盘主界面，如右图所示（如果光盘未能自动运行，请用鼠标右键单击光驱所在盘符，选择打开命令，再双击光盘根目录下的“Autorun.exe”文件。）

单击光盘主界面上的任一目录按钮，可进入相应的视频演示界面进行互动学习，如右图所示。在视频演示界面中，单击“暂停”按钮可以控制视频的暂停和播放。



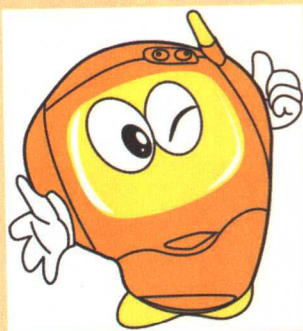
# 目录...



## Contents

### Chapter 1 CorelDRAW X3 基础入门.....1

- 1.1 入门——基本概念和基本操作.....2
  - 1.1.1 认识 CorelDRAW X3.....2
  - 1.1.2 CorelDRAW X3 的启动与退出.....2
  - 1.1.3 CorelDRAW X3 的工作界面.....3
  - 1.1.4 文件的基本操作.....5
  - 1.1.5 页面管理.....7
  - 1.1.6 相关概念.....9
- 1.2 进阶——导入光盘中的图片.....11
- 1.3 提高——将绘制好的图形导出为 jpg 格式的图片.....12



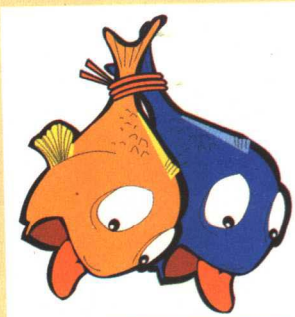
### Chapter 2 几何对象的绘制、填充与轮廓线...13

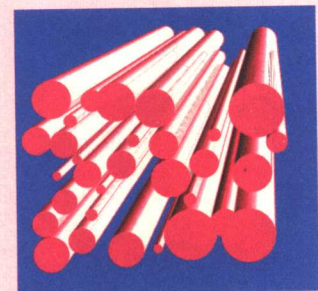
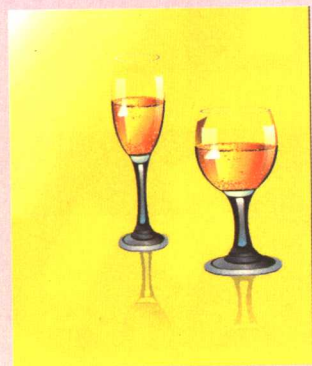
- 2.1 入门——基本概念和基本操作.....14
  - 2.1.1 绘制几何对象.....14
  - 2.1.2 轮廓线.....16
  - 2.1.3 填充图形.....19
- 2.2 进阶——典型实例.....23
  - 2.2.1 培训班招贴.....23
  - 2.2.2 旋转花.....30
  - 2.2.3 艺术写真照.....33
- 2.3 提高——自己动手练.....37
  - 2.3.1 绘制标志.....37
  - 2.3.2 绘制笔筒.....39



### Chapter 3 直线与曲线的绘制及编辑.....41

- 3.1 入门——基本概念和基本操作.....42
  - 3.1.1 直线与曲线的绘制.....42
  - 3.1.2 曲线的编辑.....46





|               |    |
|---------------|----|
| 3.2 进阶——典型实例  | 49 |
| 3.2.1 双鱼      | 49 |
| 3.2.2 都市女人    | 53 |
| 3.3 提高——自己动手练 | 56 |
| 3.3.1 绘制猫     | 56 |
| 3.3.2 绘制卡通手机  | 58 |

## Chapter 4 对象的操作与编辑 61

|                   |    |
|-------------------|----|
| 4.1 入门——基本概念和基本操作 | 62 |
| 4.1.1 对象的变换操作     | 62 |
| 4.1.2 群组与结合对象     | 64 |
| 4.1.3 调整对象顺序      | 65 |
| 4.1.4 对齐与分布对象     | 67 |
| 4.1.5 对象的造型       | 67 |
| 4.2 进阶——典型实例      | 69 |
| 4.2.1 画册封面        | 69 |
| 4.2.2 光盘设计        | 74 |
| 4.2.3 工作室标志       | 77 |
| 4.2.4 名片设计        | 81 |
| 4.3 提高——自己动手练     | 85 |
| 4.3.1 绘制旋转图案      | 85 |
| 4.3.2 制作邮票        | 87 |

## Chapter 5 交互式工具的应用 89

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 5.1 入门——基本概念和基本操作 | 90  |
| 5.1.1 交互式调和工具     | 90  |
| 5.1.2 交互式轮廓图工具    | 92  |
| 5.1.3 交互式变形工具     | 93  |
| 5.1.4 交互式阴影工具     | 94  |
| 5.1.5 交互式封套工具     | 95  |
| 5.1.6 交互式立体化工具    | 96  |
| 5.1.7 交互式透明工具     | 97  |
| 5.2 进阶——典型实例      | 98  |
| 5.2.1 立体柱子        | 98  |
| 5.2.2 绘制番茄        | 100 |
| 5.2.3 手绘酒杯        | 108 |
| 5.3 提高——自己动手练     | 119 |
| 5.3.1 绘制水晶按钮      | 119 |

|               |     |
|---------------|-----|
| 5.3.2 制作立体五角星 | 121 |
|---------------|-----|

## Chapter 6 位图的颜色与位图滤镜特效.....123

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 6.1 入门——基本概念和基本操作 | 124 |
| 6.1.1 位图的基本操作     | 124 |
| 6.1.2 调整色彩与色调     | 125 |
| 6.1.3 位图滤镜效果      | 126 |
| 6.1.4 透镜效果        | 133 |
| 6.2 进阶——典型实例      | 135 |
| 6.2.1 改变模式        | 135 |
| 6.2.2 时尚变形        | 136 |
| 6.2.3 个性写真        | 138 |
| 6.2.4 黑白魅力        | 145 |
| 6.3 提高——自己动手练     | 149 |
| 6.3.1 拼图效果        | 149 |
| 6.3.2 瓷砖效果        | 150 |

## Chapter 7 文本的使用.....151

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 7.1 入门——基本概念和基本操作 | 152 |
| 7.1.1 创建和编辑美术文本   | 152 |
| 7.1.2 创建和编辑段落文本   | 153 |
| 7.1.3 文本的特殊编辑     | 156 |
| 7.2 进阶——典型实例      | 158 |
| 7.2.1 网页排版艺术      | 158 |
| 7.2.2 促销广告        | 165 |
| 7.2.3 食品杂志简介      | 169 |
| 7.2.4 时尚杂志目录      | 173 |
| 7.3 提高——自己动手练     | 177 |
| 7.3.1 制作文字爆炸效果    | 177 |
| 7.3.2 立体透视字       | 178 |

## Chapter 8 绘制插画.....179

|               |     |
|---------------|-----|
| 8.1 插画——美丽的家园 | 180 |
| 8.1.1 绘制草地    | 180 |
| 8.1.2 绘制天空    | 182 |
| 8.1.3 绘制别墅    | 186 |
| 8.1.4 制作栅栏    | 187 |





|                     |     |
|---------------------|-----|
| 8.1.5 制作绿树          | 192 |
| 8.2 插画——美丽的海滨       | 193 |
| 8.2.1 绘制卡通画的大背景     | 193 |
| 8.2.2 制作草地中的绿色植物和长椅 | 195 |
| 8.2.3 制作水波和波光       | 198 |
| 8.2.4 绘制山脉          | 199 |
| 8.2.5 制作太阳、云彩和海鸟    | 200 |

## Chapter 9 广告设计.....203

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| 9.1 精品店铺广告设计            | 204 |
| 9.1.1 绘制背景图案            | 204 |
| 9.1.2 制作图片合成和文字效果       | 211 |
| 9.2 POP 立牌——LG 售后服务形象立牌 | 213 |
| 9.2.1 制作 POP 立牌的主体架构    | 213 |
| 9.2.2 制作 POP 立牌的上部——圆牌  | 216 |
| 9.2.3 制作 POP 立牌的中部——小精灵 | 219 |
| 9.2.4 制作 POP 立牌的底部——底座  | 226 |

## Chapter 10 包装设计.....227

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 10.1 阿桂月饼包装袋      | 228 |
| 10.1.1 制作包装袋平面展开图 | 228 |
| 10.1.2 制作包装袋立体效果图 | 234 |

## Chapter 11 广告折页与书籍装帧设计.....239

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 11.1 旅行社广告折页       | 240 |
| 11.1.1 设计平面展开图     | 240 |
| 11.1.2 制作广告折页的立体效果 | 249 |
| 11.2 书籍装帧          | 252 |
| 11.2.1 设计书的平面展开图   | 253 |
| 11.2.2 制作书籍的立体效果图  | 261 |

# 第 1 章 CorelDRAW X3 基础入门

## 本章要点

- 入门——基本概念与基本操作
  - 认识 CorelDRAW X3
  - CorelDRAW X3 的启动与退出
  - CorelDRAW X3 的工作界面
  - 文件的基本操作
  - 页面管理
- 进阶——导入光盘中的图片
- 提高——将绘制好的图形导出为 jpg 格式的图片



## 1.1 入门——基本概念和基本操作

本节将介绍 CorelDRAW X3 的启动与退出、CorelDRAW X3 的工作界面、文件的基本操作、页面管理等基础知识。

### 1.1.1 认识 CorelDRAW X3

CorelDRAW 是平面图形设计和印刷中常用的设计软件，具有非常强大的功能，是广大平面设计师经常使用的平面应用软件之一，在广告制作方面深受广大用户的欢迎。

CorelDRAW X3 是加拿大 Corel 公司于 2006 年 1 月推出的最新版本的矢量图形制作软件，全称是 Corel DRAW Graphics Suite X3，有 40 多个新增特性。它是一个以矢量绘图技术为核心的软件，包含多款实用程序的软件包，其中 CorelDRAW 是其核心软件。CorelDRAW 既可以处理矢量图形，也可以处理位图图形。作为专业的图像设计软件，从图形的绘制到标志设计、VI 设计、广告设计，无所不能。不论是专门的设计人员，还是初学者，都可以使用 CorelDRAW X3 制作具有专业品质的作品。

### 1.1.2 CorelDRAW X3 的启动与退出

在“开始”菜单中执行【开始】→【程序】→【CorelDRAW Graphics Suite X3】→【CorelDRAW X3】命令，即可启动 CorelDRAW X3；在启动 CorelDRAW X3 以后，屏幕将出现一个如图 1-1 所示的欢迎窗口。

在欢迎窗口中提供了 6 个选项，如表 1-1 所示。

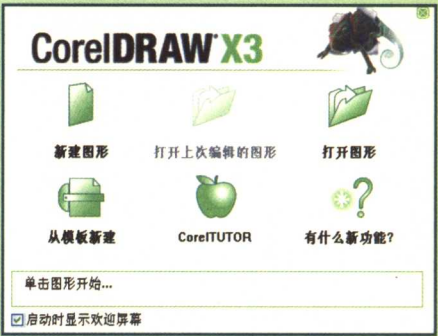


图 1-1 CorelDRAW X3 的欢迎窗口

表 1-1 欢迎窗口各选项含义

| 命令         | 解 释                                                                                     |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 新建图形       | 单击此选项可以创建一个空白的绘图区域                                                                      |
| 打开上次编辑的图形  | 单击此选项，可以打开上次编辑过的图形文件。当鼠标移动到此图标时，上次编辑过的文件的文件名就出现在（打开上次编辑过的图形）上面，选择它将打开这个文件，即从上次退出的地方继续工作 |
| 打开图形       | 单击此选项可以打开已经存在的图形文件                                                                      |
| 从模板新建      | 单击此选项可以打开 CorelDRAW X3 的绘图模板。利用模板，可以快速、统一地建立绘图样式，减少重复的制作过程                              |
| CorelTUTOR | 单击此选项可以完成许多任务，包括从创建对象到出版作品的制作过程                                                         |
| 有什么新功能     | 介绍了 CorelDRAW X3 的一些新增功能                                                                |

CorelDRAW X3 的退出有以下几种方法:

- ◆ 在 CorelDRAW X3 界面中单击右上角的关闭按钮 .
- ◆ 按快捷键【Alt+F4】键。
- ◆ 执行【文件】→【退出】命令。

### 1.1.3 CorelDRAW X3 的工作界面

启动 CorelDRAW 后, 选择“新建图形”图标, 即可进入工作界面。此工作界面主要包含标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、工具箱、状态栏、标尺、网格以及调色板等内容, 如图 1-2 所示。

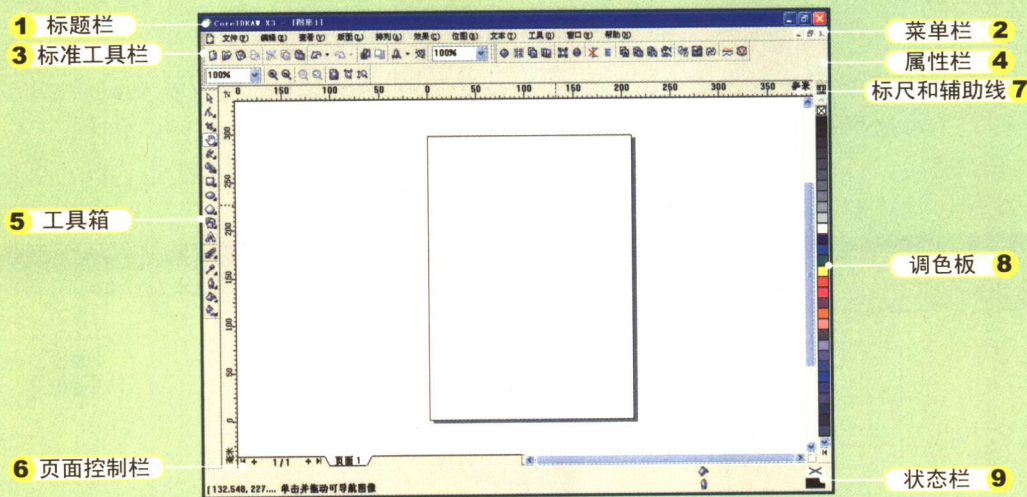


图 1-2 工作界面

#### 1. 标题栏

标题栏位于软件的最顶端, 主要显示当前软件的名称、版本号以及编辑或正处于编辑文件的名称。标题栏右边的按钮包含了窗口最小化、窗口最大化和关闭窗口 3 个选项, 用于控制文件窗口的显示大小。

#### 2. 菜单栏

菜单栏包含了 CorelDRAW 的大部分命令, 包括文件、编辑、查看、版面、排列、效果、位图、文本、工具、窗口、帮助 11 个选项。展开其下拉式菜单, 并执行下拉式菜单中的命令, 可以使用 CorelDRAW 提供的功能。当菜单内的命令显示为灰色时, 表示该命令目前无法执行。在一些命令的右方有一个黑色的三角形符号 , 单击三角形符号可以展开下一级菜单。如果菜单项右边有“...”符号, 选中此命令后将弹出相应的对话框。

#### 3. 标准工具栏

工具栏中集合了一些常用的功能命令, 例如新建、打开、保存、打印、复制、粘贴、导入、导出等, 利用标准工具栏, 可以简化许多操作并提高工作效率。将光标放到按钮上, 单击鼠标左键即可执行相关命令。

#### 4. 属性栏

属性栏提供了控制对象属性的选项，它会根据所选的物件或工具的不同而显示不同的内容。当用户改选物件或工具时，属性栏会更新，反映用户所作的选择。

#### 5. 工具箱

工具箱中包含 CorelDRAW 的所有绘图命令，将鼠标光标放到按钮上，单击鼠标左键即可执行相应的命令。其中有些工具按钮右下角显示有黑色的小三角，表示该工具包含有子工具组，用鼠标左键单击黑色小三角，即可弹出子工具。

#### 6. 标尺和辅助线

标尺可以协助设计者确定物件的大小或设定精确的位置，由水平标尺、垂直标尺和原点三个部分组成。将光标放到标尺上，按住鼠标左键不放向工作区拖动，即可拖出辅助线。从水平标尺上可拖出水平辅助线，从垂直标尺上可拖出垂直辅助线，如图 1-3 所示。

双击辅助线，可以打开如图 1-4 所示的“选项”对话框，在此对话框中可以在坐标位置处精确地添加或删除辅助线。

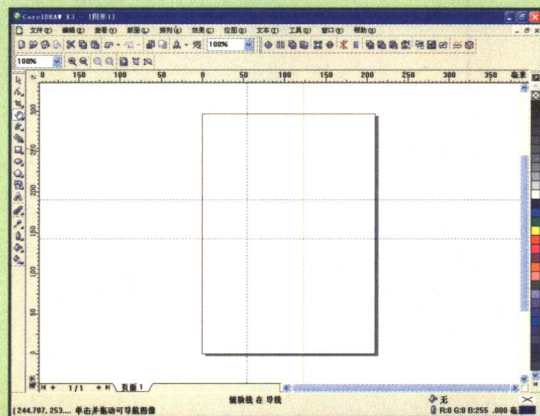


图 1-3 添加辅助线

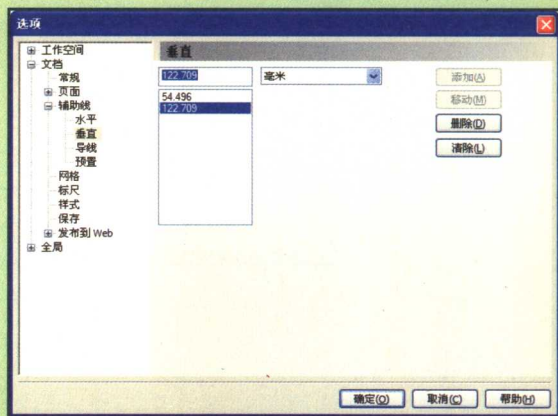


图 1-4 “选项”对话框

选中辅助线，再在辅助线上单击鼠标左键，辅助线两端会出现双箭头 ，如图 1-5 所示。拖动箭头，即可对辅助线进行自由的旋转，如图 1-6 所示，在属性栏中可以观察到旋转的角度。我们还可以选中辅助线的中心点，将它移到其他位置，改变辅助线旋转时中心点的位置。

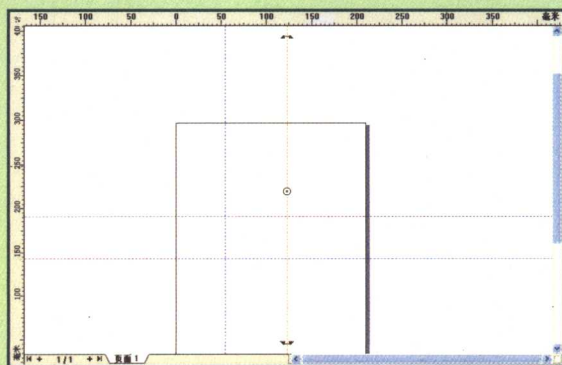


图 1-5 出现双箭头

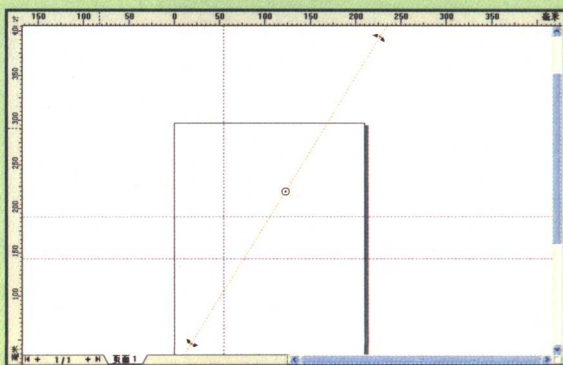


图 1-6 旋转辅助线

## 7. 调色板

调色板位于窗口的右边缘，默认呈单列显示，默认的调色板是 CMYK 模式。CorelDRAW X3 提供了十多种预设的调色板系统。

选中对象，用鼠标左键单击调色板上相应的色块，即可填充颜色；用鼠标右键单击调色板上相应的色块，可以改变轮廓色。选中对象，在调色板上方的 ☒ 按钮上单击鼠标左键，可以去掉选取对象的颜色；在 ☒ 按钮上单击鼠标右键，可以去掉选取对象的外轮廓。

单击调色板上方的卷动按钮  (或下方的卷动按钮 )，可卷动调色板上的色彩，单击调色板最下方的箭头按钮 ，可以显示出调色板上所有的色彩。如果在调色板中的某种颜色上单击鼠标左键并等待几秒钟，CorelDRAW 将显示一组与该颜色相近的颜色，如图 1-7 所示。

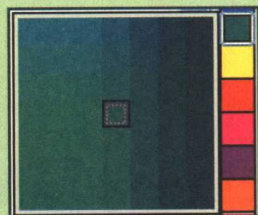


图 1-7 颜色组

## 8. 页面控制栏

CorelDRAW 中，可以在一个文档中创建多个页面，并通过页面控制栏查看每个页面的情况。在页面标签上单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择对应的命令，即可完成对页面的插入、删除、重命名等操作。

## 9. 状态栏

状态栏位于窗口的底部，左侧显示鼠标光标所在屏幕位置的坐标，右侧显示所选对象的填充色、轮廓线颜色和宽度，并随选择对象的填充和轮廓属性做动态变化。

# 1.1.4 文件的基本操作

文件的基本操作包括新建文件、打开文件、保存文件、导入文件和导出文件等。

## 1. 新建文件

在启动 CorelDRAW X3 时，可以在弹出的“欢迎窗口”中单击“新建图形”图标来新建文件。在打开 CorelDRAW X3 后，可以执行【文件】→【新建】命令或单击属性栏中的新建按钮 ，新建文件如图 1-8 所示。系统默认的新建页面为 A4 页面的大小。新建页面后，读者可以在属性栏中自定义页面的大小。

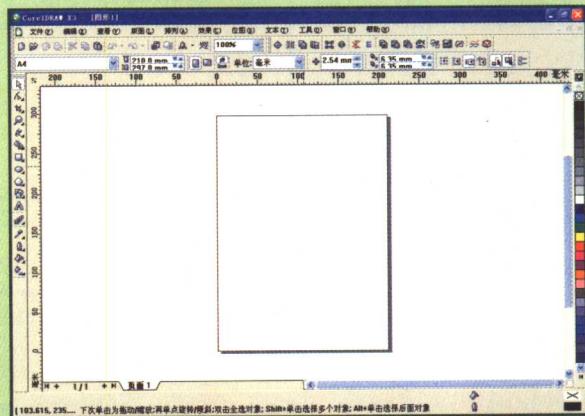


图 1-8 新建文件

## 2. 打开文件

执行【文件】→【打开】命令，将打开如图 1-9 所示的“打开图形”对话框。在此对话框中的“查找范围”选项右侧，单击  按钮，将弹出下拉菜单，在其中选择需要打开的文件，最后单击“打开”按钮，即可打开选择的图形文件。

## 3. 保存文件

如果要对设计的作品进行保存，可以执行【文件】→【另存为】命令，执行此命令后，会打开如图 1-10 所示的“保存图形”对话框。选择好保存文件的路径，并为文件命名后，单击“保存”按钮，就可以将图形文件存储了。



图 1-9 “打开图形”对话框

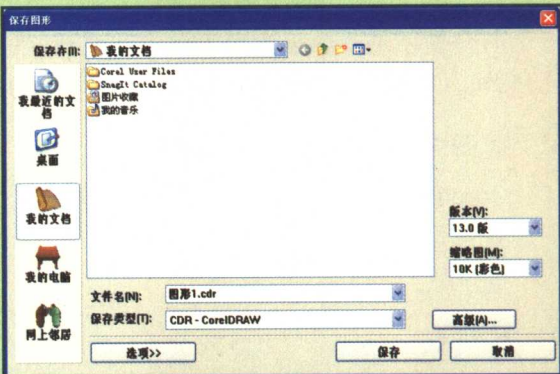


图 1-10 “保存图形”对话框

## 4. 关闭文件

执行【文件】→【关闭】命令，或者用鼠标左键单击菜单栏右侧的关闭按钮，可以关闭文件。此时会弹出如图 1-11 所示的提示框。单击“是”按钮，修改后的图形会把已经储存过的图形文件覆盖，直接保存。如果不保存，则单击“否”按钮。

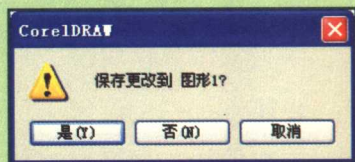


图 1-11 提示框

## 5. 导入图形文件

执行【文件】→【导入】命令，会弹出如图 1-12 所示的“导入”对话框。在弹出的“导入”对话框中，选择需要打开的图形文件，再单击“导入”按钮，然后将光标移动到绘图窗口中，当有  图标显示时，单击鼠标左键或按住鼠标左键不放拖动鼠标，可将图像文件导入到绘图窗口中。



图 1-12 “导入”对话框

## 6. 导出图形文件

执行【文件】→【导出】命令，会弹出如图 1-13 所示的“导出”对话框。选择好要导出的文件格式后，为导出的文件命名，单击“导出”按钮，在打开的相应对话框中设置好相关参数后，单击【确定】按钮就可完成文件的导出。

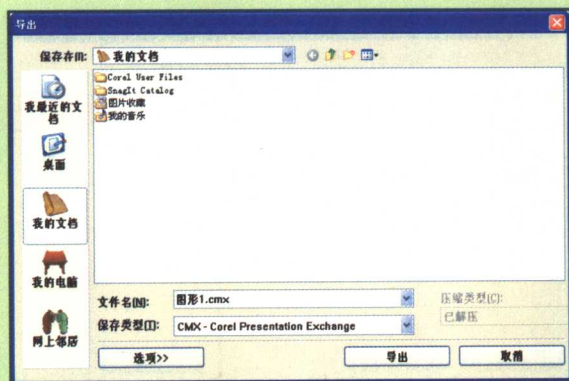


图 1-13 “导出”对话框

### 1.1.5 页面管理

页面管理包括设置页面、插入页面、删除页面、定位页面等。

## 1. 设置页面

CorelDRAW X3 默认的页面为 A4 页面，单击属性栏上的“纵向”按钮和“横向”按钮，可以改变纸张的方向，如图 1-14 所示和如图 1-15 所示分别为纵向和横向的效果。

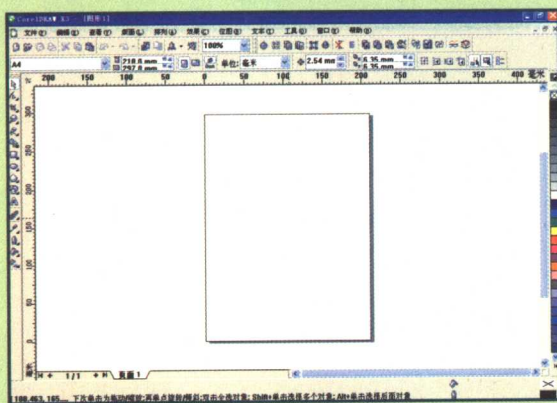


图 1-14 纵向页面

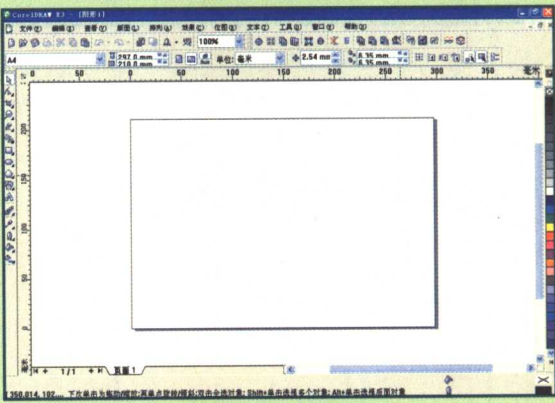


图 1-15 横向页面

设置页面大小有以下几种方法:

(1) 在属性栏的“纸张类型大小”下拉框中,可以选择其他的纸张类型,如图 1-16 所示。

(2) 可以执行【版面】→【页面设置】命令，打开如图 1-17 所示的“选项”对话框，在对话框中对绘画页面的选项进行设定。



图 1-16 “纸张类型\大小”列表

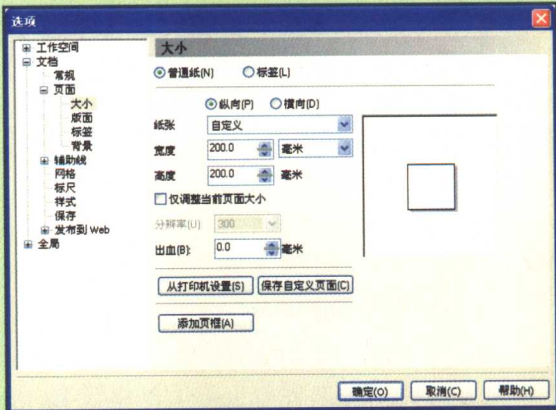


图 1-17 “选项”对话框