



母春航 李明哲 编著
飞思数码产品研发中心 监制

凤凰

II



CorelDRAW X3 使用详解

中文版



国内首部平面数字艺术式数字印刷书籍研发中心编著
 采用光盘互动多媒体学习方式，帮助读者轻松学习软件操作知识
 本书全面系统地讲解了CorelDRAW X3各方面的知识，是读者成长为高手的阶梯
 1.5小时的基础知识视频讲解，帮助读者快速、神方式轻松学习
 提供大量丰富的矢量素材图形，以及1000多张矢量图形



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
http://www.phei.com.cn

風雲 II

CorelDRAW X3 中文版 使用详解

母春航 李明哲
飞思数码产品研发中心

编著
监制

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

本书充分考虑到了初学者在学习过程中遇到的困难，所以在讲解上全面深入，在结构安排上循序渐进，使读者在掌握知识要点后能够有效总结，并通过每章的实例操作巩固所学知识，提高学习效率。本书共分为20章，1~13章从CorelDRAW X3的发展史、应用领域、系统要求、新增功能、基本术语到各个工具的使用，帮助读者快速掌握CorelDRAW绘图软件的关键技术和设计思想。从第14章~第20章，是知识点的综合使用，在巩固读者前面所学知识的同时，从不同的应用方向和技术角度提供了大量的综合实例，使读者在知识与技能全面提升的同时，培养了出色的设计理念，从而做到融会贯通。

本书针对CorelDRAW的初中级读者，可以作为大专院校培训用书。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X3中文版使用详解 / 母春航, 李明哲编著. —北京: 电子工业出版社, 2008.5
(风云, 第2辑)

ISBN 978-7-121-06344-2

I C... II ①母...②李... III. 图形软件, CorelDRAW X3 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第046644号

责任编辑: 王树伟 杨 源

印 刷: 北京天宇星印刷厂

装 订: 北京鼎盛尔极装订有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开 本: 850×1168 1/16 印张: 20.25 字数: 612千字 彩插: 8

印 次: 2008年5月第1次印刷

印 数: 6 000册 定价: 45.00元(含光盘1张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zlt@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

第1章 >>> 认识CorelDRAW X3



01-6



第2章 >>> CorelDRAW X3的操作

02-32



第3章 >>> 绘制线条

03-34



第4章 >>> 绘制基本几何体

04-51



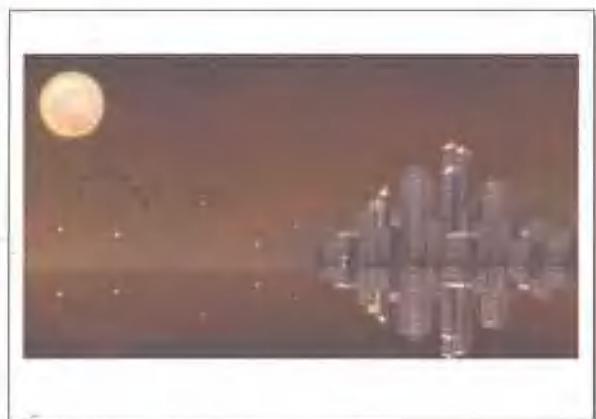
第5章 >>> 对象的编辑

05-71



第6章 图形的编辑

174-186



第7章 图层样式

190-197



第8章 对象的管理组织

1107-124



第9章 颜色填充

1125-116



第10章 特殊效果

1147-180



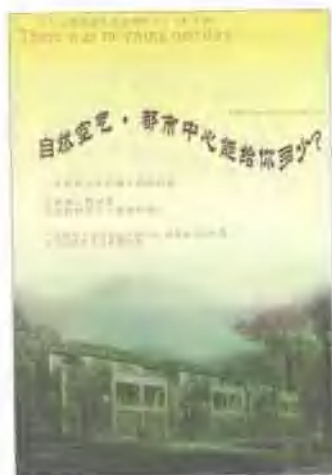
第11章 编辑文本

1171-180



第12章 >> 位图的处理

P181~193



第13章 >> 印前准备与输出

P195~209



第14章 >> CorelDRAW X3综合实例——插画设计

P211~219



第15章 >> CorelDRAW X3综合实例——招贴设计

P219~226



第16章 >> CorelDRAW X3综合实例——包装设计

P227~234



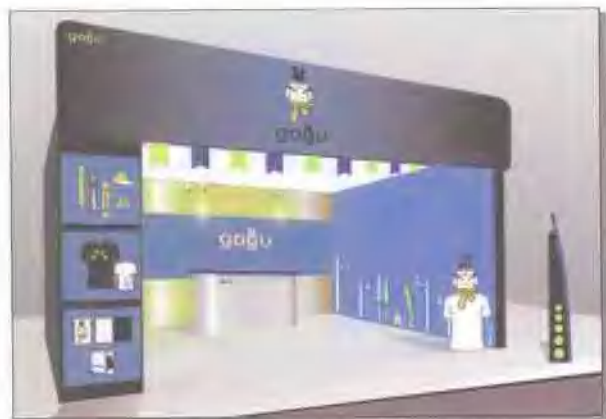
第17章 >> CorelDRAW X3综合实例——服装设计

P235~240



本书精彩实例

第18章 >>> CorelDRAW X3综合实例——VI设计
P247-260



第19章 >>> CorelDRAW X3综合实例——卡片设计
P281-288



第20章 >>> CorelDRAW X3综合实例——商业案例
P289-322



P289-322



关于丛书

燃烧数字激情 感悟艺术魅力

电子工业出版社飞思数码产品研发中心，始终关注全球数码艺术设计的最新趋势，其产品线涵盖了创意设计产业在设计领域的主要方面，并注重满足普及型和专业型读者的不同需求，汇聚本领域的优秀人才及最尖端的技术，打造高水平的数码知识产品平台。

近几年来，创意设计产业在我国备受重视。在视觉为主、创意为王的今天，企业对设计人才的需求量直线上升，如招聘职业中，广告设计师、网页设计师、平面设计师等几乎是IT企业、制造企业、公关传媒等相关企业必招的岗位。企业大量需求，致使设计人才的竞争非常激烈，往往一个岗位会有几个人乃至数十人竞争。

一名优秀的创意产业设计师，总是在不断地创作、学习。他们在创作的过程中得到技术与思维的升华，再经过多年的磨练而彰显实力。我们见过许多设计人员，在操作一些设计软件，如Photoshop、Flash之后，都在很长一段时间内，仅停留在能够操作这样的程度上，想要再进一步提高就遇到了瓶颈，他们急需学习和补充知识。

风云II，是一套帮助设计人员提升职业竞争力的系列丛书。

风云II，是在已出版的风云系列丛书的基础上，全新推出的一套旨在超越老版本的精品图书。风云II主要面向有志于创作设计高级作品的设计人员。其内容横向涵盖设计行业热门软件，纵向深入这些软件的主要应用领域。

风云II聘请国内资深平面设计专家，其内容汇集了他们多年的工作经验精心编著而成。本书通过书盘互动多媒体教学方式，帮助读者轻松学会软件设计知识。风云II不但在内容的组织与实用性上完全超越老版本，而且在各种针对读者使用的细节上，也有所增强。如增加了视频教学内容，新添了大量丰富、精彩的素材图库，在实例的数量与质量上都有所提升。本丛书在最令读者敏感的定价方面，也比老版本实惠了很多。

风云II中绝大部分分册都配有教学视频，读者不但可以从书本上学习相应的知识，还可以利用配套光盘，通过直观的讲解来学习。这对读者而言，无疑增加了一种学习的方式，也提升了读者的学习兴趣。

在学习中不断进步，是每个人都希望达到的目标，我们希望“风云”系列丛书能够成为读者进步的助推器。下图为“风云”丛书的分册，具体书名请见封底所示。



关于本书

CorelDRAW X3是Corel公司于2006年推出的版本。它不仅是一个大型矢量图形制作工具软件，同时也是一个大型的工具软件包。与以前版本相比，CorelDRAW X3在操作界面、网页发布、支持文本格式以及颜色与打印等各方面都有了很大的改进，增强了CorelDRAW在矢量图形领域所发挥的作用。

本书共分为20章，通过众多的实例，由浅入深、由理论到实践，细致地讲解了CorelDRAW X3的各个知识点。

与以前版本相比，CorelDRAW X3在操作界面、网页发布、支持文本格式以及颜色与打印等各方面都有了很大的改进，增强了CorelDRAW在矢量图形领域所发挥的作用。

本书内容充实易懂，作者通过大量的实例，详细地介绍了CorelDRAW X3的各种功能和设计方法。即使没有基础的初学者也能很快上手学习。

本书的结构安排都由专业术语讲解、操作步骤的演示、实例的制作和综合训练组成。

在每章最后都有本章小结，帮助读者明确本章的重点难点，并把握学习的节奏和要领。

第1章主要讲解CorelDRAW X3的基础知识、基本术语，使初学者能够从零开始，逐步了解其功能。

第2章主要讲解CorelDRAW X3的基本操作，包括菜单栏、工具栏、工具箱、视图操作、页面辅助、页面设置等内容。

第3章主要讲解线条的绘制，包括手绘工具、贝赛尔工具、艺术笔工具、钢笔工具、交互式连线工具、度量工具等。

第4章主要讲解基本几何体的绘制，包括矩形几何体、举行工具、3点举行工具、椭圆工具、多边形工具，以及基本形状的绘制。

第5章主要讲解对象的编辑，包括复制和再制对象、调整对象位置、对象的缩放旋转与镜像、插入对象等。

第6章主要讲解图形的编辑，包括节点的控制与变化、粗糙笔刷、自由变幻工具、刻刀工具、擦除工具、删除虚设线工具等。

第7章主要讲解图层样式，包括对象管理器、编辑图层对象、使用文本样式、应用颜色样式等内容。

第8章主要讲解对象的管理组织，包括群组对象、安排对象的顺序、对齐和分布、修整对象、结合与拆分对象等。

第9章主要讲解颜色填充，包括颜色的模式、色彩调整与变换、填充工具、设置轮廓线、设置填充等内容。

第10章主要讲解特殊效果，包括交互式轮廓图效果、交互式调和效果、交互式立体化效果、立体化封套效果、交互式变形效果、交互式透镜效果等。

第11章主要讲解编辑文本，包括输入与导入文本、文本编辑、文本特殊编辑等内容。

第12章主要讲解位图的处理，包括位图的操作、改变位图颜色模式、位图效果、矢量图转换为位图等内容。

第13章主要讲解印前准备与输出，包括设置准备与输出、合并打印、发布到网络等。

第14章主要讲解CorelDRAW X3的插画设计，包括商业插画概述，以及具体绘制方法等内容。

第15章主要讲解CorelDRAW X3的招贴设计,包括招贴特征,以及海报的具体绘制方法等内容。

第16章主要讲解CorelDRAW X3的包装设计,包括包装设计基础,以及包装设计的绘制步骤等内容。

第17章主要讲解CorelDRAW X3的服装设计,包括服装设计基础,服装绘画的技法,以及具体的绘制步骤。

第18章主要讲解CorelDRAW X3的VI设计,包括企业视觉形象设计基础、时尚用品VI、店面设计等。

第19章主要讲解CorelDRAW X3的卡片设计,包括新年贺卡、圣诞贺卡、情人节贺卡等内容。

第20章主要讲解CorelDRAW X3的商业案例,包括咖啡店宣传页、商场横幅设计等。

附赠光盘中包含全部**实例素材源文件**和**CorelDRAW视频演示文件**,并且包括作者收集的相关素材文件,便于读者查阅与学习。

在本书的编写过程中,我们力求严谨,但由于水平、时间和精力所限,书中不足和疏漏之处在所难免,敬请广大读者朋友批评指正。

编著者
飞思数码产品研发中心

联系方式

咨询电话: (010) 88254160 88254161-67

电子邮件: support@fecit.com.cn

服务网址: <http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

通用网址: 计算机图书, 飞思, 飞思教育, 飞思科技, FECIT

DVD-ROM

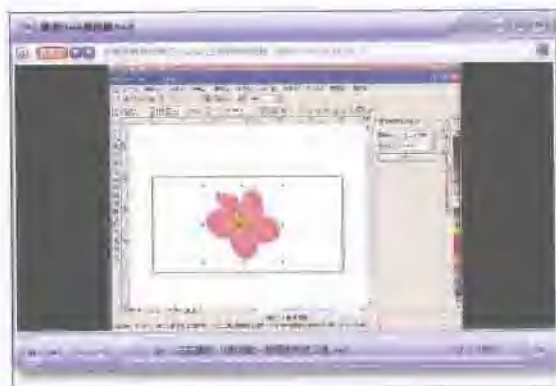
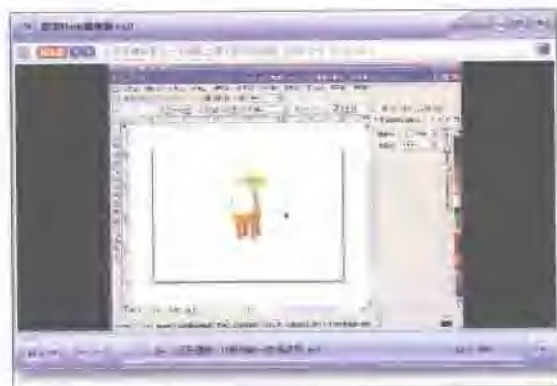


随书光盘内容主要为书中案例讲解内容的源文件及素材。案例的多媒体讲解和作者收集的大量素材库。

- 书中全部案例源文件及素材图
- 60分钟的操作实例视频讲解，帮助读者换一种方式轻松学习
- 800张丰富精彩的矢量素材图形与8000张位图素材图形，帮助读者轻松搞定设计工作中的图形元素

视频

Video



源文件及实例效果

Results of source files and examples



素材

Materials

- ▲ 矢量素材
 - cars
 - cinema
 - GingerEPS_designers_(-)_
 - MarquesaEPS_design_all_over_the_world_ID
 - ornaments_1_Arabesque_Designs
 - People
 - people_and_money
 - RenaissanceEPS_hahahaLOL_
 - sky_ggrom
 - transport
 - TuscanEPS_assa_
 - Vector_design_files
 - Vector_design_files2
- ▲ 其他
 - 矢量素材库1



第1章 认识CorelDRAW X3	1
1.1 基础知识	2
1.1.1 CorelDRAW 公司及产品介绍	2
1.1.2 CorelDRAW 的发展简史	2
1.1.3 CorelDRAW 的新功能	2
1.2 CorelDRAW 的基本术语	3
1.2.1 矢量图与位图	3
1.2.2 色彩模式	4
1.2.3 其他基本术语	6
1.3 本章小结	6
第2章 CorelDRAW X3的操作	7
2.1 CorelDRAW X3基本操作接口	8
2.1.1 菜单栏	8
2.1.2 工具栏	11
2.1.3 工具箱	11
2.2 CorelDRAW X3的基本操作	11
2.2.1 文件基本操作	12
2.2.2 视图操作	14
2.2.3 页面辅助	18
2.2.4 页面设置	19
2.3 本章小结	22
第3章 绘制线条	23
3.1 手绘工具	24
3.1.1 手绘工具	24
3.1.2 贝塞尔工具	25
3.1.3 艺术笔工具	26
3.2 钢笔工具	29
3.2.1 直线的绘制	29
3.2.2 曲线的绘制	29
3.3 交互式连线工具	30
3.3.1 成角连接和直线连接的应用	30
3.3.2 交互式连线工具绘制流程图	30
3.4 度量工具	30
3.5 实例解析 (操作步骤讲解)	
——圣诞圆锥	31
3.5.1 制作流程图	31
3.5.2 制作步骤	31
3.6 本章小结	34
第4章 绘制基本几何体	35
4.1 矩形几何体	36
4.1.1 矩形工具	36
4.1.2 3点矩形工具	38
4.2 椭圆工具	38
4.2.1 椭圆工具	38
4.2.2 3点椭圆工具	39
4.3 多边形工具	39
4.3.1 多边形工具	39



Contents

4.3.2	星形工具	40
4.3.3	图纹工具	41
4.3.4	螺旋工具	42
4.4	绘制基本形状	43
4.4.1	基本形状工具	43
4.4.2	箭头形状工具	44
4.4.3	流程图形工具	45
4.4.4	标题形状工具	45
4.4.5	标注形状工具	46
4.5	实例解析 (操作步骤讲解)	
	——卡通钟表	47
4.5.1	制作流程图	47
4.5.2	制作步骤	47
4.6	本章小结	51
第5章 对象的编辑		53
5.1	复制和再制对象	54
5.1.1	复制对象	54
5.1.2	再制对象	54
5.1.3	步长和重复复制	56
5.2	调整对象位置	57
5.3	对象的缩放、旋转与镜像	58
5.3.1	缩放	58
5.3.2	旋转	60
5.3.3	镜像	61
5.4	插入对象	62
5.4.1	插入Internet对象	62
5.4.2	插入新对象并编辑对象	63
5.4.3	插入条形码	65
5.5	实例解析 (操作步骤讲解)	
	——装饰花卉	65
5.5.1	制作流程图	65
5.5.2	制作步骤	66
5.6	本章小结	71
第6章 图形的编辑		73
6.1	节点的控制与变化	74
6.2	涂抹笔刷	78
6.3	粗糙笔刷	80
6.4	自由变幻工具	81
6.5	刻刀工具	82
6.6	擦除工具	84
6.7	删除虚设线	84
6.8	实例解析 (操作步骤讲解)	
	——都市夜景	85
6.8.1	制作流程图	85
6.8.2	制作步骤	86
6.9	本章小结	88
第7章 图层样式		89
7.1	对象管理器	90



7.1.1	打开管理器	90
7.1.2	新建与删除图层	92
7.1.3	排列对象	92
7.2	编辑图层对象	93
7.2.1	添加对象到图层	93
7.2.2	在图层中排列对象	94
7.2.3	移动和复制对象	95
7.3	使用文本样式	97
7.3.1	新建样式	97
7.3.2	应用样式	98
7.3.3	编辑样式	98
7.4	应用颜色样式	99
7.4.1	新建样式	99
7.4.2	创建子颜色	100
7.4.3	自动创建颜色样式	100
7.4.4	更改颜色样式	100
7.4.5	移动主颜色	101
7.4.6	复制颜色样式	101
7.5	实例解析 (操作步骤讲解)	
	——图标设计	102
7.5.1	制作流程图	102
7.5.2	制作步骤	103
7.6	本章小结	105
第8章 对象的管理组织		107
8.1	群组对象	108
8.2	安排对象的顺序	108
8.2.1	调整对象的顺序	109
8.2.2	反转对象的顺序	112
8.3	对齐和分布	112
8.3.1	对齐操作	112
8.3.2	分布操作	113
8.4	修整对象	114
8.4.1	焊接对象	115
8.4.2	修剪对象	115
8.4.3	相交对象	116
8.5	结合与拆分对象	117
8.5.1	结合对象	117
8.5.2	拆分对象	118
8.6	实例解析 (操作步骤讲解)	
	——相机的绘制	118
8.6.1	制作流程图	118
8.6.2	制作步骤	119
8.7	本章小结	124
第9章 颜色填充		125
9.1	关于颜色的模式	126
9.2	色彩调整与变换	127
9.2.1	色彩调整	128
9.2.2	色彩变换	130
9.3	填充工具	131



9.3.1	滴管工具	131
9.3.2	颜料桶工具	132
9.4	设置轮廓线	132
9.4.1	轮廓画笔对话框	132
9.4.2	轮廓颜色对话框	134
9.5	设置填充	135
9.5.1	均匀填充	135
9.5.2	渐变填充	135
9.5.3	底纹填充	137
9.5.4	图样填充	138
9.5.5	Postscript填充	140
9.5.6	交互式填充	140
9.6	实例解析 (操作步骤讲解)	
—	封面设计	141
9.6.1	制作流程图	141
9.6.2	制作步骤	142
9.7	本章小结	146
第10章 特殊效果		147
10.1	交互式轮廓图效果	148
10.1.1	向外添加轮廓线	148
10.1.2	向中心添加轮廓线	149
10.2	交互式调和效果	149
10.2.1	交互式调和效果的建立	149
10.2.2	调和组合	151
10.2.3	多次调和	152
10.3	交互式立体化效果	153
10.3.1	交互式立体化工具	153
10.3.2	立体化相机效果	154
10.3.3	立体化灯光效果	156
10.3.4	立体化旋转效果	157
10.3.5	立体化颜色效果	157
10.3.6	立体化斜角效果	159
10.4	立体化封套效果	159
10.4.1	封套效果的制作	159
10.4.2	封套的属性	160
10.5	交互式变形效果	161
10.5.1	推拉变形	161
10.5.2	拉链变形	162
10.5.3	扭曲变形	162
10.6	交互式透镜效果	163
10.6.1	透镜效果的制作	163
10.6.2	复制和清除透镜效果	165
10.7	实例解析 (操作步骤讲解)	
—	户外广告	166
10.7.1	制作流程图	166
10.7.2	制作步骤	166
10.8	本章小结	169
第11章 编辑文本		171
11.1	输入与导入文本	172
11.1.1	输入美术字与段落文本	172



11.2	文本编辑	173
11.3	文本特殊编辑	174
11.4	实例解析 (操作步骤讲解)	
	——光盘	176
11.4.1	制作流程图	176
11.4.2	制作步骤	177
11.5	本章小结	180



第12章 位图的处理 181

12.1	位图的操作	182
12.1.1	导入位图	182
12.1.2	裁剪位图	183
12.1.3	重新取样	184
12.2	改变位图颜色模式	185
12.2.1	色彩模式	185
12.2.2	色彩屏蔽	187
12.3	位图效果	188
12.3.1	阴影效果	188
12.3.2	克隆	189
12.3.3	清除效果	189
12.4	矢量图转换为位图	189
12.5	实例解析 (操作步骤讲解)	
	——地产广告	190
12.5.1	制作流程图	190
12.5.2	制作步骤	190
12.6	本章小结	193



第13章 印前准备与输出 195

13.1	设置输出选项	196
13.1.1	常规设置	196
13.1.2	版面设置	197
13.1.3	分色设置	198
13.1.4	输出到胶片	199
13.2	合并打印	199
13.3	发布到网络	201
13.3.1	优化图像	201
13.3.2	HTML网页	203
13.3.3	PDF	204
13.4	实例解析 (操作步骤讲解)	
	——网页设计	205
13.4.1	制作流程图	205
13.4.2	制作步骤	205
13.5	本章小结	209



第14章 CorelDRAW X3综合实例——插画设计 211

14.1	商业插画概述	212
14.2	矢量插画	212
14.3	少女的绘制	212
14.3.1	制作流程图	212
14.3.2	制作步骤	212
14.4	本章小结	218



第15章 CorelDRAW X3综合实例——招贴设计	219	
15.1 招贴特征	220	
15.2 计算机海报的制作	220	
15.2.1 制作流程图	220	
15.2.2 制作步骤	220	
15.3 本章小结	226	
第16章 CorelDRAW X3综合实例——包装设计	227	
16.1 包装设计基础	228	
16.2 包装设计制作步骤	228	
16.2.1 制作流程图	228	
16.2.2 制作步骤	229	
16.3 本章小结	234	
第17章 CorelDRAW X3综合实例——服装设计	235	
17.1 服装设计基础	236	
17.2 服装绘画技法	236	
17.3 服装效果图的绘制	237	
17.3.1 制作流程图	237	
17.3.2 制作步骤	237	
17.4 本章小结	240	
第18章 CorelDRAW X3综合实例——VI设计	241	
18.1 企业视觉形象设计基础	242	
18.2 时尚用品VI	242	
18.2.1 制作流程图	242	
18.2.2 制作步骤	242	
18.3 店面设计	252	
18.3.1 制作流程图	252	
18.3.2 制作步骤	252	
18.4 本章小结	260	
第19章 CorelDRAW X3综合实例——卡片设计	261	
19.1 新年贺卡	262	
19.1.1 制作流程图	262	
19.1.2 制作步骤	262	
19.2 圣诞贺卡	273	
19.2.1 制作流程图	273	
19.2.2 制作步骤	273	
19.3 情人节贺卡	277	
19.3.1 制作流程图	277	
19.3.2 制作步骤	278	
19.4 本章小结	288	
第20章 CorelDRAW X3综合实例——商业案例	289	
20.1 咖啡店宣传页	290	
20.1.1 制作流程图	290	
20.1.2 制作步骤	290	
20.2 商场横幅设计	301	
20.2.1 制作流程图	301	
20.2.2 制作步骤	301	
20.3 本章小结	322	