

电脑艺术自学通



DUOMEITI

多媒体自学光盘:

通过光盘指点轻松掌握 CorelDRAW X3 绘图与平面设计

人人学得会 轻松学得快

- 基础知识 零基础引领入门，快速了解软件和行业应用基础知识，使读者可以很快熟悉并掌握软件的基本操作。
- 应用实例 通过典型实例的学习，达到深入了解软件功能。通过对典型实例的详细剖析与讲解，带领读者一步一步进行操作，让读者在短时间内提高对软件的驾驶能力。
- 指导练习 通过自己动手达到提高读者的使用能力，精心安排指导实例，给出实例效果与关键步骤提示，让读者自己动手练习，以进一步提高软件的应用水平，巩固所学知识。
- 巩固提高 归纳与总结所学知识，独立完成上机作业，进一步拓展和完善所学知识。

举世瞩目的图形处理设计制作编辑之王

CorelDRAW X3 绘图与平面设计 无师速成

怡丹科技工作室 / 主编

- CorelDRAW X3 快速入门
- 对象的绘制
- 对象的填充与轮廓线
- 对象的基本操作
- 对象的编辑
- 位图的颜色与位图滤镜特效特效制
- 特效制作文本的使用作
- 文本的使用
- 插画和施工图的绘制
- 广告设计
- 书籍装帧设计
- 包装设计



桌面数字图像处理的专业标准

CorelDRAW X3
GRAPHICS SUITE



清华同方光盘电子出版社 出版
QINGHUA TONGFANG GUANGPANDIANZICHUBANSHE

1.41

16/9

TP391.41

8

TP391.41

Y516/9

Y516/9

桌面数字图像处理的专业标准



电脑艺术自学通

举世瞩目的图形处理设计制作编辑之王

CorelDRAW X3 绘图与平面设计 无师速成

怡丹科技工作室 / 编著

CorelDRAW X3
GRAPHICS SUITE



清华同方光盘电子出版社 出版
QINGHUA TONGFANG GUANGPANDIANZICHUBANSHE

CorelDRAW X3

绘图与平面设计无师速成

内容提要 本手册以目前最新版本的 CorelDRAW X3 为基础,采用“零起点学基础,应用实例提高技能,指导练习体验设计”的写作模式,将软件基础与实际应用紧密结合。读者只需要认真学习,定能利用 CorelDRAW 进行图形设计。

全手册体例结构依靠“基本操作入门+典型实例进阶+自己动手提高”来进行,“入门”讲解了软件基本工具的使用方法和技巧;“进阶”以典型实例为样本,对各种工具的使用方法 & 技巧进行详细讲解,使读者在熟悉各种工具使用方法的同时,对图形图像处理过程有一个全面的了解;“提高”通过几个难度等级不同的实例练习,让读者进一步巩固前面学习的知识,并在一定程度上激发读者的独立创意思维。

本手册配套光盘采用多媒体教学方式和一步一步的操作步骤来进行讲解,并在其中穿插讲解“速成秘技”,力求做到系统、全面、直观。通过这种图文并茂的教学形式,读者可以完整地掌握电脑操作的全过程,达到学以致用目的。

本手册适合 CorelDRAW 初、中级读者使用,也可作为全国大、中专院校相关专业的配套教材,还可作为各级各类培训班教材及电脑爱好者的自学用书和工具书。

运行环境要求

- Windows 98/Me/2000/XP
- 分辨率 1024 × 768 像素以上
- CPU Pentium 200 以上
- 内存 256MB 以上
- 光驱 32 倍速以上
- 音箱或耳麦

◇ 未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本手册部分或全部内容

◇ 版权所有 侵权必究

出 版 清华同方光盘电子出版社
经 销 各地新华书店、软件连锁店
生 产 四川省釜山数码科技文化发展有限公司
文本印刷 四川省南方印务有限公司

开 本 787 mm × 1092 mm 1/16

印制日期 2008 年 1 月

版 本 号 ISBN 978-7-900727-43-5

定 价 32.80 元 (含一张学习光盘)

■ 编写目的

“电脑艺术自学通”系列充分运用了现代教育学和心理学的原理,把电脑软件的知识原理、操作流程、应用范例有机地结合起来,以通俗的语言、直观的图片、一步一步的操作步骤,详细地讲解了电脑操作的全过程,使电脑初学者能够一学就会,会了就能用。针对读者的不同需要,本系列丛书目前推出了以下图书:《Photoshop CS 2 基础与实例制作无师速成》、《Photoshop CS 2 图像处理无师速成》、《Photoshop CS 3 核心技术精解无师速成》、《CorelDRAW X3 绘图与平面设计无师速成》、《3ds max 8 室内效果图制作无师速成》、《3ds max 8 动画制作无师速成》、《AutoCAD 2007 机械制图无师速成》、《AutoCAD 2007 建筑与装饰设计无师速成》、《Flash 8 动画与交互设计无师速成》、《Dreamweaver 8 网页设计无师速成》,希望本系列图书的推出,能够再次掀起学习电脑的热潮!

■ 编写结构

全手册体例结构依靠“基本操作入门+典型实例进阶+自己动手提高”来进行,“入门”讲解了软件基本工具的使用方法和技巧;“进阶”以典型实例为样本,对各种工具的使用方法及技巧进行详细讲解,使读者在熟悉各种工具使用方法的同时,对图形图像处理过程有一个全面的了解;“提高”通过几个难度等级不同的实例练习,让读者进一步巩固前面学习的知识,并在一定程度上激发读者的独立创意思维。

■ 编写模式

- 基础知识** 零基础引领入门,快速了解软件 and 行业应用基础知识,掌握软件的基本操作。
- 应用实例** 通过典型实例的学习达到深入软件功能,提高读者对软件的驾驶能力。
- 指导练习** 通过自己动手达到提高读者的使用能力,精心安排指导实例,给出实例效果与关键步骤提示,让读者自己动手练习,巩固所学知识。
- 巩固提高** 归纳与总结所学知识,独立完成上机作业,进一步拓展和完善所学知识。

■ 作者致谢

由于时间仓促及作者水平有限,手册中不妥之处在所难免,敬请读者批评指正,我们的邮箱: YDKJBOOK@126.com。

光盘使用说明

光盘目录

CD-ROM

- 基础操作入门
- 设置页面属性
- 管理文件窗口
- 绘制直线
- 绘制曲线
- 绘制矩形和多边形
- 绘制圆和椭圆
- 创建文本
- 编辑文本
- 导入和导出图像

光盘运行环境

CD-ROM

- 操作系统: Windows 98/Me/2000/XP/2003 操作系统
- 屏幕分辨率: 1024 × 768 像素以上
- CPU 与内存: CPU Pentium 200 以上, 内存 256MB 以上
- 声音设备: 音箱或耳麦

提示 本光盘只能能够在 CD-ROM 或 DVD-ROM 播放, 不能够在 VCD 或 DVD 影碟机上面播放。

光盘运行方法

CD-ROM

请将光盘放入电脑光驱中, 光盘将自动运行出现下图所示的主界面。如果您的电脑自动运行失败, 请手动打开“我的电脑”, 并打开光盘, 双击光盘中的“Autorun.exe”文件, 也可以进入光盘的主界面, 如图 1 所示。

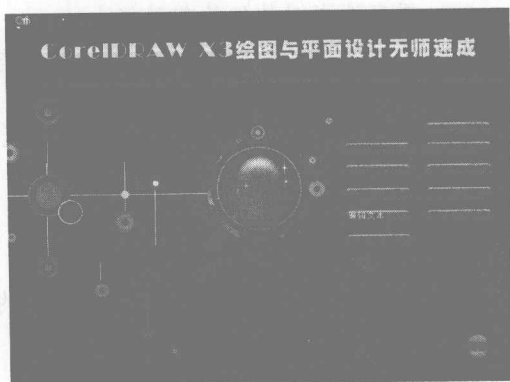


图 1

按钮功能简介

CD-ROM

为了方便读者的学习, 我们随多媒体光盘赠送了学习手册, 相信这些会对读者的学习有所帮助。该配套教学光盘直观形象, 光盘内容丰富, 还提供了手册所有实例的源文件与素材供读者使用, 如图 2 所示。

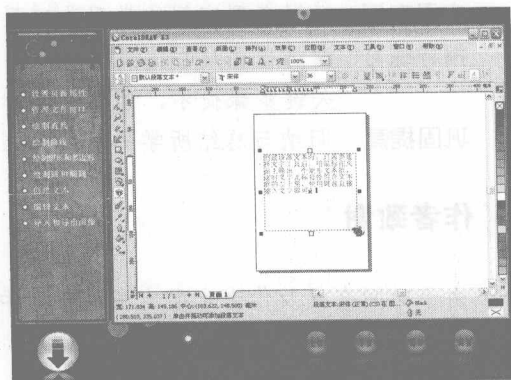


图 2

目 录

第 1 章 CorelDRAW X2 快速入门

1.1 基础知识	2
1.1.1 矢量图与位图	2
1.1.2 启动与退出 CorelDRAW X3	3
1.1.3 CorelDRAW X3 的工作界面	4
1.1.4 文件的基本操作	5
1.1.5 页面设置	7
1.1.6 辅助设置	9
1.1.7 相关概念	13
1.2 应用实例——导入图片	14
1.3 指导练习——标注图形	16
1.4 巩固和提高	17
1.4.1 过关测试	17
1.4.2 提高练习	18

第 2 章 对象的绘制

2.1 基础知识	20
2.1.1 绘制几何对象	20
2.1.2 直线与曲线的绘制	23
2.2 应用实例	27
2.2.1 剪纸	27
2.2.2 绘制时尚女郎	29
2.3 指导练习——绘制标志	32
2.4 巩固和提高	33
2.4.1 过关测试	33
2.4.2 提高练习	34

第3章 对象的填充与轮廓线

3.1 基础知识	36
3.1.1 填充图形	36
3.1.2 轮廓线	41
3.2 应用实例	43
3.2.1 美丽的地球	43
3.2.2 绘制杯子	46
3.2.3 绘制火车	50
3.3 指导练习	59
3.3.1 绘制立体五角星	59
3.3.2 绘制脸谱	60
3.4 巩固与提高	60
3.4.1 过关测试	60
3.4.2 提高练习	61

第4章 对象的基本操作

4.1 基础知识	63
4.1.1 对象的基本操作	63
4.1.2 对象的变换操作	65
4.1.3 调整对象顺序	70
4.1.4 群组与结合对象	71
4.1.5 对齐与分布对象	72
4.2 应用实例	74
4.2.1 绘制太阳花	74
4.2.2 绘制向日葵	77
4.3 指导练习——绘制背包	80
4.4 巩固和提高	81
4.4.1 过关测试	81
4.4.2 提高练习	81

第 5 章 对象的编辑

5.1 基础知识	84
5.1.1 对象的造型	84
5.1.2 修改工具	86
5.1.3 编辑曲线	90
5.2 应用实例	94
5.2.1 绘制海盗猫	94
5.2.2 绘制水果篮	97
5.3 指导练习	101
5.3.1 绘制梳子	101
5.3.2 制作拼图	102
5.4 巩固和提高	103
5.4.1 过关测试	103
5.4.2 提高练习	103

第 6 章 文本的使用

6.1 基础知识	105
6.1.1 创建和编辑美术文本	105
6.1.2 创建和编辑段落文本	107
6.2 应用实例	110
6.2.1 制作促销单广告	111
6.2.2 制作报版广告	116
6.3 指导练习——杂志排版	119
6.4 巩固和提高	120
6.4.1 过关测试	120
6.4.2 提高练习	121

第 7 章 特效制作

7.1 基础知识	123
----------------	-----

7.1.1	交互式调合工具	123
7.1.2	交互式轮廓图工具	125
7.1.3	交互式变形工具	127
7.1.4	交互式阴影工具	128
7.1.5	交互式封套工具	129
7.1.6	交互式立体化工具	130
7.1.7	交互式透明工具	132
7.1.8	透镜效果	133
7.2	应用实例	138
7.2.1	绘制播放器	138
7.2.2	绘制立体星型	146
7.3	指导练习	147
7.3.1	绘制手机	148
7.3.2	绘制甲壳虫	149
7.4	巩固和提高	150
7.4.1	过关测试	150
7.4.2	提高练习	150

第8章 位图的颜色与位图滤镜特效

8.1	基础知识	152
8.1.1	编辑位图	152
8.1.2	调整色彩与色调	152
8.1.3	位图滤镜效果	154
8.2	应用实例	161
8.2.1	纸洞效果	161
8.2.2	绿色球体	169
8.3	指导练习	171
8.3.1	制作波浪效果	172
8.3.2	制作瓷砖效果	173
8.4	巩固和提高	173
8.4.1	过关测试	174
8.4.2	提高练习	174

第 9 章 插画和施工图的绘制

9.1 基础知识	176
9.2 应用实例	176
9.2.1 绘制插画	176
9.2.2 手绘 MP3	187
9.3 指导练习	195
9.3.1 摩登女郎	195
9.3.2 女孩	196
9.4 巩固和提高	197

第 10 章 广告设计

10.1 相关知识	199
10.1.1 广告的分类	199
10.1.2 平面广告的创意	199
10.2 应用实例	199
10.2.1 手机广告	200
10.2.2 食品广告	204
10.2.3 商务健身会所广告折页	213
10.3 指导练习	226
10.3.1 房产广告	226
10.3.2 服装广告	227
10.4 巩固和提高	228

第 11 章 书籍装帧设计

11.1 相关知识	230
11.2 诗集书籍装帧	230
11.2.1 平面展开图	231
11.2.2 立体效果图	238

11.3 服装设计书籍装帧	241
11.4 指导练习	252
11.4.1 图书封面设计	252
11.4.2 美食手册设计	252
11.5 巩固和提高	254

第 12 章 包装设计

12.1 相关知识	256
12.1.1 包装设计定义	256
12.1.2 包装设计的构成要素	256
12.2 应用实例	256
12.2.1 鞋盒包装设计	257
12.2.2 食品包装袋设计	260
12.3 指导练习	267
12.3.1 唇膏鞋盒包装设计	268
12.3.2 月饼盒包装设计	268
12.4 巩固和提高	270

Chapter >>>

1

CorelDRAW X3 快速入门

本章速成目的

本章介绍了 CorelDRAW X3 的基础知识和基本操作。通过本章的学习,读者应了解 CorelDRAW X3 这一平面软件的强大功能,掌握怎样启动和退出 CorelDRAW X3,如何在 CorelDRAW X3 中完成基础的操作,以及如何运用辅助工具绘制图形。

入门——基础知识

进阶——应用实例

提高——巩固和提高

本章速成要点

1.1 基础知识

本章将介绍如何启动与退出 CorelDRAW X3、CorelDRAW X3 的工作界面、文件的基本操作等 CorelDRAW 的基础知识。

1.1.1 矢量图与位图

矢量图和位图是图形设计中最基本的概念，掌握他们有利于我们的图形设计工作。

1. 矢量图

矢量图形是由经过精确定义的直线和曲线组成，这些直线和曲线称为向量，矢量图形又称为向量图形、PostScript 图形。矢量图像的分辨率是独立的，无论放大多少倍图像都照样清晰，在打印输出时会自动适应打印设备的最高分辨率。如图 1-1 所示为一幅矢量图图像和对其局部进行放大后的效果。

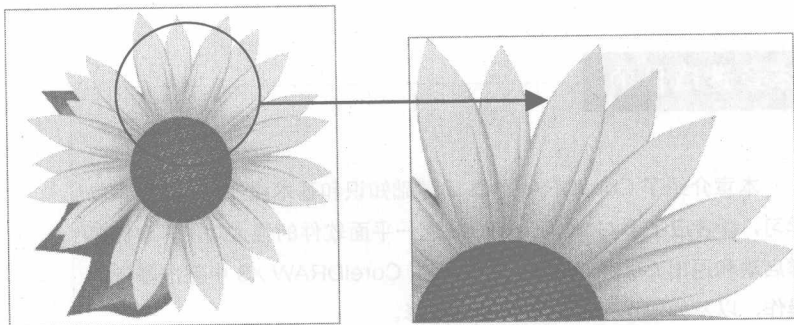


图 1-1 位图放大前后对比效果

2. 位图

计算机屏幕上的图像是由屏幕上的发光点（即像素）构成的，这些点是离散的，类似于矩阵。多个像素的色彩组合就形成了图像，称之为位图，又称点阵图或像素图。

位图是由一个个小方格组成的，这些小方格被称作像素点，一个像素是图像中最小的图像元素，在处理位图图像时，所编辑的是像素而不是对象或形状，它的大小和质量取决于图像中像素点的多少，每英寸中所含像素越多，图像越清晰，颜色之间的混合也越平滑，计算机存储位图图像实际上是存储图像的各个像素的位置和颜色数据等信息，所以图像越清晰，像素越多，相应的存储容量也越大。

位图图像表现力强、细腻、层次多、细节多，可以很容易地模拟出像照片一样的真实效果。但是对图像进行放大时，图像会变模糊。如图 1-2 所示为一幅位图图像和对其局部进行放大后的效果。

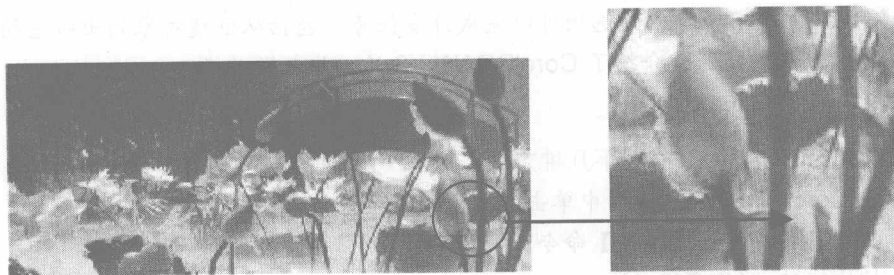


图 1-2 矢量图放大前后对比效果

速成秘技 在制作三维效果图时，会使用到非常多的命令，如最大化视图、切换视图等等，方便对场景中的模型进行调整和编辑。



1.1.2 启动与退出 CorelDRAW X3

启动和退出 CorelDRAW X3 绘图软件是使用 CorelDRAW X3 软件最基本的操作之一。

1. 启动 CorelDRAW X3

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，在屏幕将出现一个如图 1-3 所示的欢迎窗口。

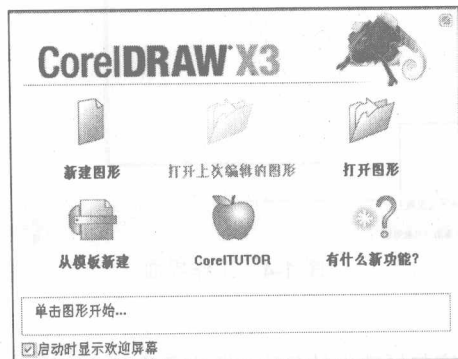


图 1-3 CorelDRAW X3 的欢迎窗口

在这个欢迎窗口中提供了六个选项：

- **新建图形**：单击此选项可以开始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，上次编辑过的那个文件的文件名就出现在（打开上次编辑过的图形）的上面，选择它来打开这个文件，可以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，可以很快的建立统一样式的绘图，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您的作品。
- 有什么新功能?: 介绍了 CorelDRAW X3 的一些新增功能。

2. 退出 CorelDRAW X3

退出 CorelDRAW X3 有以下几种方法:

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

1.1.3 CorelDRAW X3 的工作界面

CorelDRAW X3 的工作界面主要包含标题栏、菜单栏、标准栏、属性栏、工具栏、状态栏、标尺以及调色板等, 如图 1-4 所示。

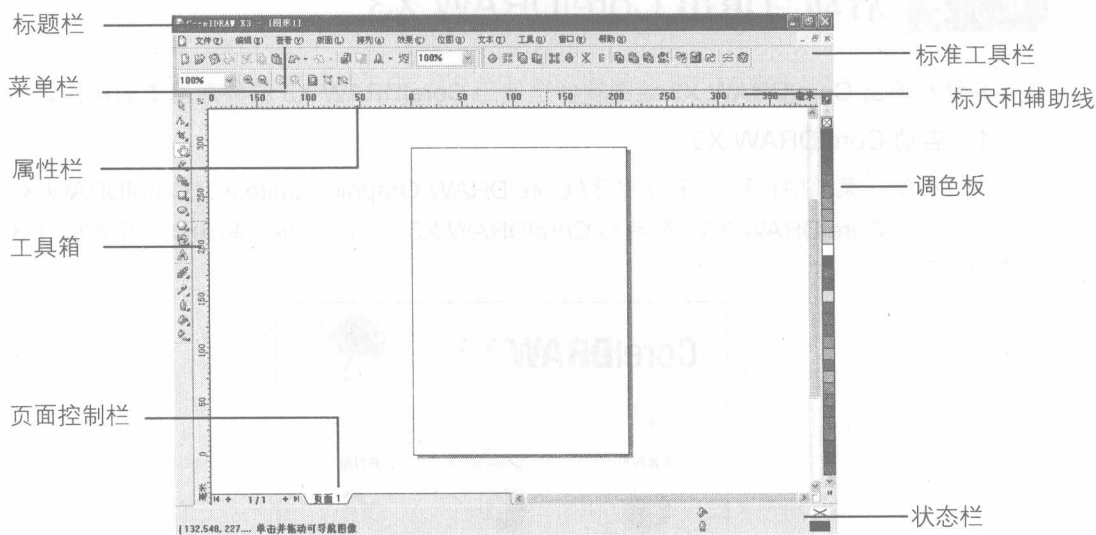


图 1-4 工作界面

1. 标题栏

标题栏位于最顶端, 其内容包括软件的名称、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三个选项, 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。单击菜单展开其下拉式菜单, 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其下的次级菜单。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。将光标放到按钮上，单击鼠标左键即可执行相关命令。利用多操作并提高工作效率。

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。当读者改选取物件或工具时，属性栏会更新反映读者所作的选择。

5. 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、垂直标尺和原点设置三个部分组成。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。

6. 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。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。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。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。

选中对象，在调色板上方的按钮上单击鼠标左键，可以去掉选取的对象的颜色；在按钮上单击鼠标右键，可以去掉选取的对象的外轮廓。

7. 工具箱

工具箱默认的位置在软件的左边，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，即可弹出子工具栏，如图 1-5 所示。



图 1-5 子工具栏

8. 页面控制栏

在 **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

新建文件有以下两种方法：

(1) 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。

(2) 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。系统默认新建的页面为 A4 页面的大小，如图 1-6 所示。

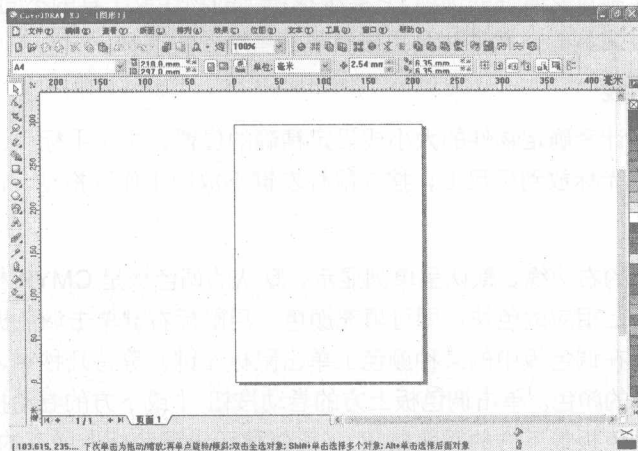


图 1-6 新建文件

2. 保存文件

保存文件的操作步骤如下：

(1) 如果要对设计的作品进行保存，可以执行【文件】→【保存】命令，执行此命令后，将打开图 1-7 所示的“保存绘图”对话框。

(2) 为文件命名后选择好保存文件的路径，单击“保存”按钮即可。

(3) 如果对保存的文件进行了修改，需要再次保存时，再次执行【文件】→【保存】命令或按“Ctrl+S”键即可，这时文件会自动覆盖前面的图形。

(4) 如果不想前面保存的文件被覆盖，需执行【文件】→【另存为】命令。

3. 打开文件

打开文件的操作步骤如下：

(1) 执行【文件】→【打开】命令，将打开如图 1-8 所示的“打开绘图”对话框。

(2) 在“打开绘图”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。

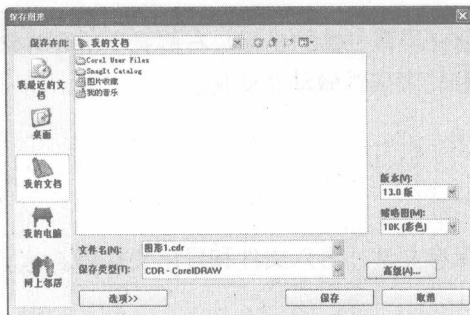


图 1-7 “保存绘图”对话框

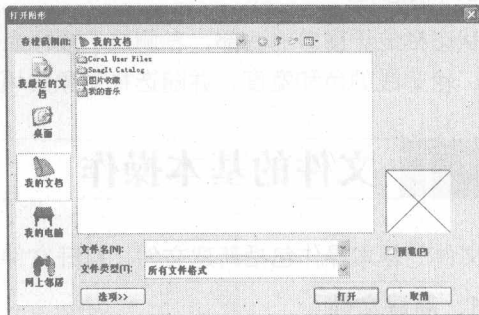


图 1-8 “打开绘图”对话框