

入门与典型应用详解系列丛书

CorelDRAW X3

入门与典型应用详解

李彪 唐蓉 编著

- 新手入门
- 现场练兵
- 疑难解答
- 上机指导

超值赠送
CorelDRAW X4
多媒体
视频教程



- 兼顾零基础读者需求，介绍**CorelDRAW X3**及**X4**双版本基础知识。
- 精选**21**个典型应用实例，详细分析平面设计创意与制作方法。

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

CorelDRAW X3 中文版具有强大而完善的矢量绘图和设计功能,是平面设计软件系列的旗舰产品,它提供了更高效的图像编辑、文字处理功能。

全书共 16 章,全面介绍了 CorelDRAW X3 的主要功能和面向实际的应用技巧,并循序渐进地安排了一系列行之有效的实训项目。其中,第 1~11 章讲解了 CorelDRAW X3 的基础知识,包括初识 CorelDRAW X3 与图形设计、页面与视图管理、绘图辅助工具、绘制图形、编辑图形对象、色彩管理与应用、对象的组织与管理、交互式工具的运用、创建与编辑文本、位图处理与位图特效、文件输出与打印等内容。第 12~16 章讲解了 CorelDRAW X3 应用案例,包括 VI 设计、产品造型设计、包装设计、广告设计、装帧设计。

本书内容丰富、语言通俗、实用性强,特别适合初学者学习使用,也可作为学校相关课程的实例辅助教材,还可供广大美术爱好者、平面设计师、网页设计师、平面广告设计人员参考学习。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X3 入门与典型应用详解/李彪,唐蓉编著.
北京:中国铁道出版社,2009.7

(入门与典型应用详解系列丛书)

ISBN 978-7-113-10096-4

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 082895 号

书 名: CorelDRAW X3 入门与典型应用详解

作 者: 李 彪 唐 蓉 编著

策划编辑: 张雁芳

编辑部电话: (010) 63583215

责任编辑: 张雁芳

封面设计: 付 巍

编辑助理: 王 宏

封面制作: 白 雪

责任印制: 李 佳

出版发行: 中国铁道出版社(北京市宣武区右安门西街 8 号 邮政编码: 100054)

印 刷: 北京铭成印刷有限公司

版 次: 2009 年 8 月第 1 版

2009 年 8 月第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印张: 25.75

字数: 605 千

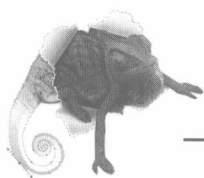
印 数: 4 000 册

书 号: ISBN 978-7-113-10096-4/TP·3329

定 价: 49.00 (附赠光盘)

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。



前言

Preface

CorelDRAW X3 是 Corel 公司发布的矢量绘图和设计软件。它广泛应用于 VI 设计、平面广告设计、插画设计、出版物排版设计等领域。有大量的设计师和爱好者在使用 CorelDRAW，也有用户喜欢将其与其他软件结合使用。可以毫不夸张地说，CorelDRAW 是进入平面设计行业的必备“利器”之一。

本书详细讲解了 CorelDRAW 的各种基础知识，例如初识 CorelDRAW X3 与图形设计、页面与视图管理、绘图辅助工具、绘制图形、编辑图形对象、色彩管理与应用、对象的组织与管理、交互式工具的运用、创建与编辑文本、位图处理与位图特效、文件输出与打印等内容。

本书实例丰富，实用性强。在学习完基础知识后，有效地结合实例讲解了 CorelDRAW 从图形绘制到特效制作的所有知识，让读者在学习基础知识后进一步巩固所学内容，掌握操作方法和技巧。书中还提供了 VI 设计、产品造型设计、包装设计、广告设计、装帧设计的应用案例，综合读者的动手能力，为最终实现创作而打下基础。

本书特别适合初学者学习使用，也可以作为学校相关课程的实例辅助教材，还可以供广大美术爱好者、平面设计师、网页设计师、平面广告设计人员参考学习。

作为一本入门到提高的图书，它的最大特点是内容丰富、实例典型、实用性强、结构合理、学练紧密结合等。

● 内容丰富

本书是典型的基础入门丛书之一，包含了整个软件的基础操作知识，并提供相应的实例，每个实例都是通过笔者精心选择的，无论从视觉效果上还是知识点的覆盖面上，都很有代表性。本书实例以实用为出发点，以实例视觉效果为吸引力，以掌握制作技能为最终学习目标，向读者展示实例的设计思路和制作过程。

● 结构合理

本书由浅入深、循序渐进地介绍了 CorelDRAW 在实际工作和学习中的应用技能，前 11 章介绍软件的各种基础操作知识，后面 5 章介绍 CorelDRAW 在各行各业中的实际应用技巧，以达到学以致用、举一反三的学习目的。

● 学练紧密结合

本书采用了现学现练的科学学习方法，在详细介绍操作知识之后，安排了一两个典型实例，最后安排涵盖整章知识点的上机指导内容，大大地方便了读者的学习，达到了学练紧密结合的学习效果。

● 语言简练易学

易读、易学、易懂是本书创作的基本原则，语言简练流畅、通俗易懂是读者实际购书的需要。形象、易懂扫除了读者学习语言上的障碍，使学习变得轻松愉快。

● 超值赠送 CorelDRAW X4 新版多媒体教学光盘

为了方便读者的学习，本书除了赠送所有案例的源文件与相关素材以外，特超值赠送 CorelDRAW X4 新版多媒体教学光盘，极大地方便读者的学习和使用。

编者

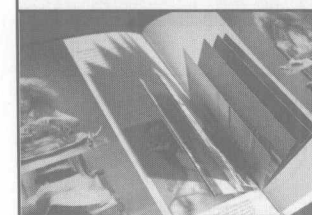
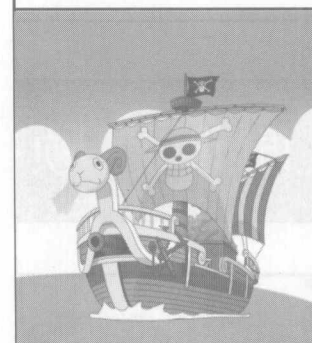
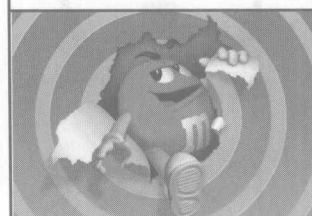
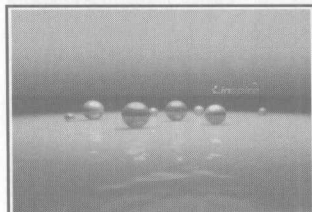
2009年5月

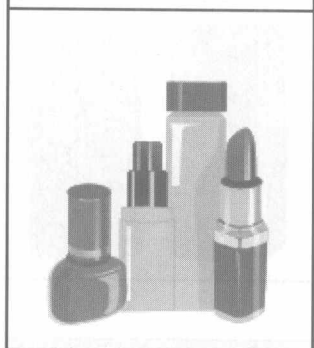
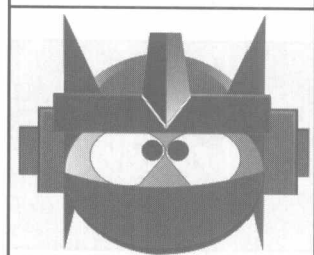
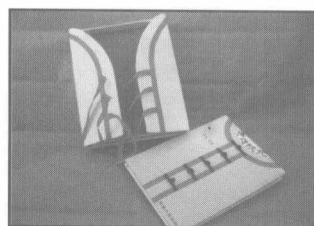


目 录

Contents

第1章 CorelDRAW X3图形设计	1
1.1 初识CorelDRAW X3	2
1.1.1 关于CorelDRAW X3	2
1.1.2 CorelDRAW X3的启动与退出	2
1.2 CorelDRAW X3的应用领域	3
1.3 CorelDRAW X3的工作界面	6
1.4 CorelDRAW X3的重要概念	8
1.4.1 矢量图与位图	8
1.4.2 图像色彩模式	9
1.4.3 图像文件格式	11
1.5 导入素材图片	12
1.6 疑难解答	13
1.7 上机指导——导出文件	15
1.8 习题	15
第2章 CorelDRAW X3页面与视图管理	17
2.1 页面设置与管理	18
2.1.1 插入页面	18
2.1.2 删除页面	18
2.1.3 重命名页面	19
2.1.4 设置页面标签	19
2.1.5 设置页面版式	20
2.1.6 设置页面背景	21
2.2 管理CorelDRAW视图显示	23
2.2.1 按比例查看图形	23
2.2.2 完整查看图形	23
2.2.3 只预览选定的对象	24
2.2.4 页面排序器	25
2.3 页面设置	25
2.4 疑难解答	27
2.5 上机指导	28
2.6 习题	29
第3章 CorelDRAW X3绘图辅助工具	31
3.1 认识绘图辅助工具	32
3.1.1 缩放工具	32
3.1.2 手形工具	33
3.1.3 度量工具	34
3.1.4 滴管工具与颜料桶工具	37





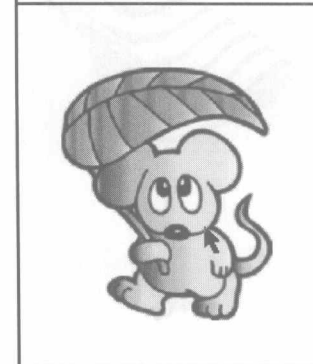
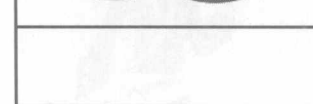
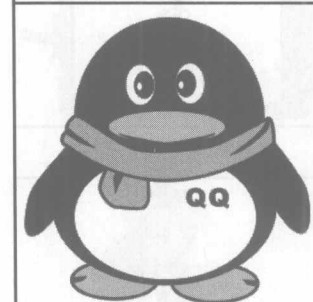
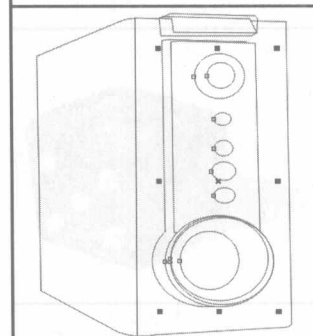
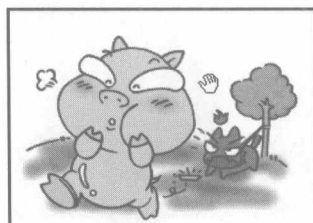
谢谢惠顾

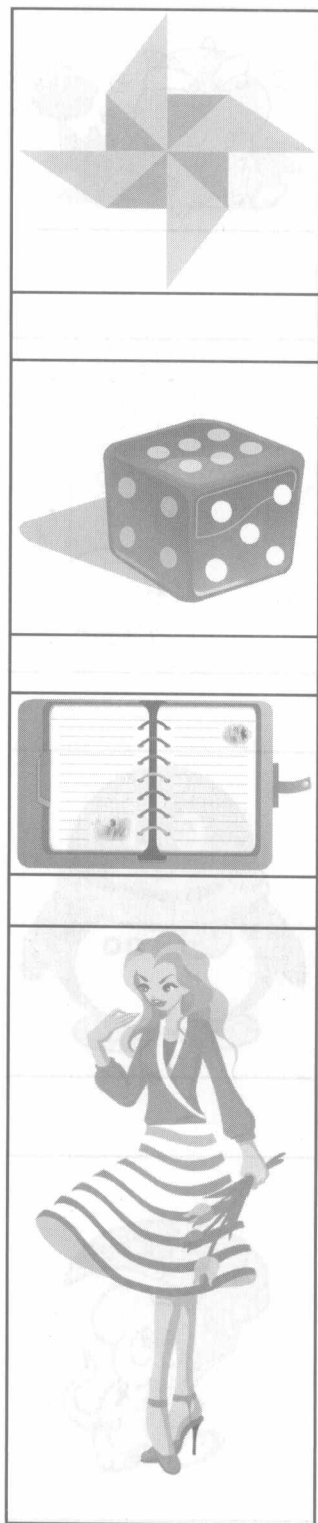


第4章

3.2 绘图辅助设置	37
3.2.1 设置标尺、辅助线与网格	37
3.2.2 对齐网格与辅助线	40
3.2.3 设置对齐对象	43
3.2.4 动态辅助线设置	44
3.3 测量标志尺寸	44
3.4 疑难解答	46
3.5 上机指导	47
3.6 习题	48
第4章 轻松绘制图形	49
4.1 线条的绘制	50
4.1.1 绘制直线	50
4.1.2 绘制曲线	50
4.1.3 绘制其他线条	51
4.1.4 为图形添加轮廓	52
4.2 绘制简单图形	53
4.2.1 绘制矩形	53
4.2.2 绘制圆形	55
4.2.3 绘制多边形	57
4.2.4 绘制其他图形	59
4.3 绘制路径	60
4.3.1 将几何图形转换为曲线	60
4.3.2 将直线转换为曲线	61
4.3.3 将轮廓图转换为对象	61
4.4 现场练兵	61
4.4.1 现场练兵——QQ图标制作	61
4.4.2 现场练兵——大货车绘制	66
4.5 疑难解答	74
4.6 上机指导	74
4.6.1 上机指导——绘制小猴	74
4.6.2 上机指导——绘制音箱	76
4.7 习题	78
第5章 编辑图形对象	79
5.1 选取对象	80
5.1.1 使用挑选工具直接选取对象	80
5.1.2 使用菜单命令选取对象	80
5.2 对象的剪切、复制、粘贴、再制与删除	82
5.3 变换对象	83

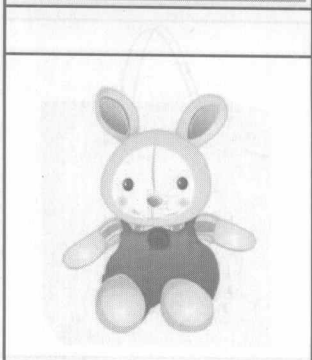
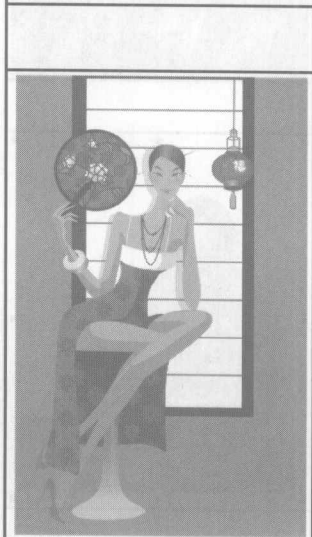
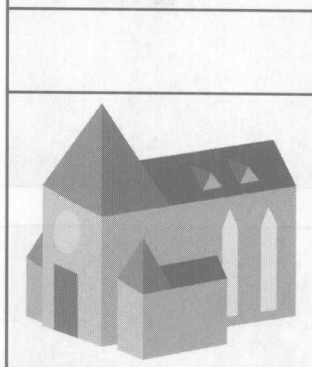
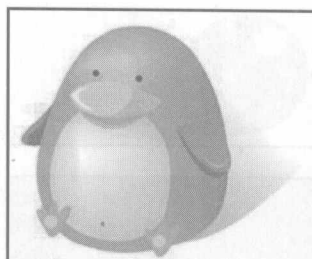
5.3.1	移动对象	83
5.3.2	缩放对象	83
5.3.3	旋转对象	84
5.3.4	倾斜对象	84
5.3.5	镜像对象	85
5.4	编辑节点与线条	86
5.4.1	添加和删除节点	86
5.4.2	节点的平滑、尖突与对称	88
5.4.3	连接与分割曲线	90
5.4.4	直线与曲线相互转换	91
5.5	图形对象局部擦除与切割	92
5.5.1	擦除局部对象	92
5.5.2	切割局部对象	93
5.6	现场练兵	94
5.6.1	现场练兵——绘制风车	94
5.6.2	现场练兵——绘制彩球	96
5.7	疑难解答	99
5.8	上机指导	99
5.8.1	上机指导——绘制记事本	99
5.8.2	上机指导——魅力之星LOGO	107
5.9	习题	109
第6章	色彩管理与应用	111
6.1	色彩管理	112
6.1.1	熟悉调色板	112
6.1.2	设置色彩	112
6.2	填充线条颜色	113
6.3	图形对象的填充	114
6.3.1	单色填充	114
6.3.2	用“颜色”泊坞窗填色	115
6.3.3	渐变填充	116
6.3.4	图案填充	119
6.3.5	底纹填充	119
6.3.6	PostScript填充	120
6.3.7	使用滴管工具和油漆桶工具填充	121
6.3.8	交互式填充	121
6.3.9	交互式网格填充	122
6.4	调整位图色彩	125
6.4.1	所选颜色	125





6.4.2	替换颜色	125
6.4.3	亮度/对比度/强度	126
6.4.4	色度/饱和度/光度	126
6.4.5	颜色平衡	127
6.4.6	局部平衡	128
6.4.7	高反差	128
6.4.8	取样/目标平衡	129
6.4.9	调合曲线	129
6.4.10	伽玛值	130
6.4.11	通道混合器	130
6.5	现场练兵	130
6.5.1	现场练兵——绘制彩色骰珠	131
6.5.2	现场练兵——绘制彩色礼花	138
6.6	疑难解答	144
6.7	上机指导	145
6.7.1	上机指导——绘制镜子	145
6.7.2	上机指导——青春少女	147
6.8	习题	156
第7章	对象的组织与管理	157
7.1	对象的对齐与分布	158
7.2	对象的排列顺序	160
7.3	对象的群组与结合	162
7.4	对象的锁定与解锁	163
7.5	对象的结合与拆分	164
7.6	修整对象	164
7.6.1	相交对象	164
7.6.2	修剪对象	165
7.6.3	焊接对象	166
7.6.4	简化对象	167
7.7	现场练兵	167
7.7.1	现场练兵——神秘城堡	168
7.7.2	现场练兵——绘制靶心	172
7.8	疑难解答	175
7.9	上机指导	175
7.9.1	上机指导——绘制电子琴	175
7.9.2	上机指导——绘制星月符号	177
7.10	习题	178

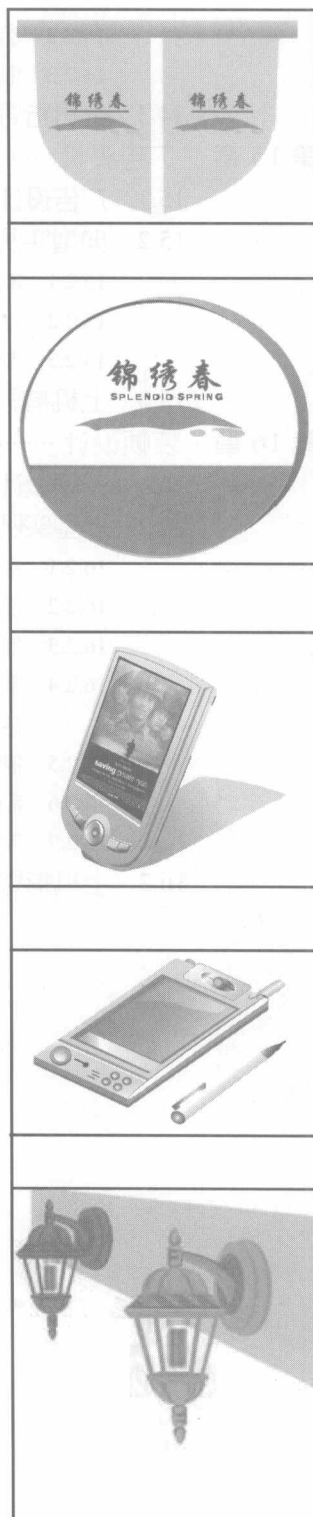
第 8 章	交互式工具的运用	179
8.1	交互式调和工具	180
8.1.1	创建调和对象	180
8.1.2	路径调和	182
8.1.3	复合渐变	184
8.2	交互式轮廓图工具	185
8.3	交互式变形工具	188
8.3.1	推拉变形	188
8.3.2	拉链变形	189
8.3.3	扭曲变形	189
8.4	交互式封套工具	190
8.5	交互式立体化工具	191
8.6	交互式阴影工具	193
8.7	交互式透明工具	194
8.8	现场练兵	195
8.8.1	现场练兵——绘制话筒	195
8.8.2	现场练兵——旗袍美女	201
8.9	疑难解答	232
8.10	上机指导	234
8.10.1	上机指导——绘制企鹅	234
8.10.2	上机指导——绘制小白兔	235
8.11	习题	238
第 9 章	创建与编辑文本	239
9.1	创建文本	240
9.1.1	创建美术文本	240
9.1.2	创建段落文本	240
9.1.3	美术文本与段落文本的转换	241
9.2	编辑文本	241
9.2.1	文本属性	241
9.2.2	调整文本字符、行、段间的距离	242
9.2.3	对齐文本	242
9.2.4	转换文本中英文字母大小写	243
9.2.5	设置首字下沉与缩进	243
9.2.6	段落文本链接	244
9.2.7	文本分栏	245
9.2.8	编辑文本样式	246
9.3	文本的特殊编辑	246



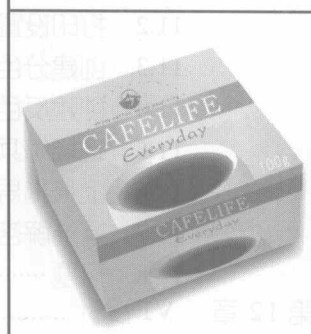


9.3.1	在封闭路径内置文本	246
9.3.2	沿路径分布文本	248
9.3.3	文本绕图排列	249
9.4	将文本转化为曲线	250
9.5	现场练兵	251
9.5.1	现场练兵——制作三折页DM单封面封底	251
9.5.2	现场练兵——制作文字特效	258
9.6	疑难解答	259
9.7	上机指导	260
9.7.1	上机指导——X展架广告	260
9.7.2	上机指导——客户资料单	263
9.8	习题	264
第10章	位图处理与位图特效	265
10.1	编辑位图	266
10.1.1	导入位图	266
10.1.2	裁剪位图	267
10.1.3	位图转换成矢量图	267
10.1.4	矢量图转换成位图	268
10.1.5	跟踪位图	268
10.2	调整位图颜色	269
10.2.1	改变位图颜色模式	269
10.2.2	应用位图颜色遮罩	269
10.3	位图滤镜效果	270
10.3.1	三维效果	271
10.3.2	艺术笔触特殊效果	272
10.3.3	模糊效果	273
10.3.4	颜色转换效果	274
10.3.5	扩散图像效果	275
10.3.6	边缘特殊效果	275
10.3.7	创造性特殊效果	276
10.3.8	杂点特殊效果	279
10.3.9	位图鲜明化特殊效果	279
10.3.10	扭曲特殊效果	280
10.4	现场练兵	282
10.4.1	现场练兵——下雪效果	282
10.4.2	现场练兵——下雨效果	283
10.4.3	现场练兵——个性头像	283
10.5	疑难解答	285

10.6	上机指导	286
10.6.1	上机指导——卷页效果	286
10.6.2	上机指导——素描效果	287
10.7	习题	288
第 11 章	文件输出与打印	289
11.1	输出文件	290
11.2	打印设置	292
11.3	创建分色打印	294
11.4	创建反色和镜像图像	296
11.5	现场练兵——平面户型图	297
11.6	上机指导——印前文字转曲效果	301
11.7	疑难解答	302
11.8	习题	303
第 12 章	VI 设计	305
12.1	了解VI设计	306
12.2	典型实例——某公司VI设计	307
12.2.1	标志设计与模板制作	307
12.2.2	制作标志反白及标准制图	311
12.2.3	标志中英文全称横式组合	313
12.2.4	标志中英文简称组合	315
12.2.5	名片与出入证设计	317
12.2.6	信封设计	320
12.2.7	企业礼品设计	323
12.2.8	企业宣传品设计	325
12.3	上机指导——灯箱广告设计	328
第 13 章	产品造型设计	331
13.1	产品造型设计要点	332
13.2	典型实例——绘制手机模型	332
13.2.1	绘制手机主体模型	333
13.2.2	绘制手机天线	335
13.2.3	绘制手机功能键	336
13.2.4	绘制手写笔	341
13.3	上机指导——绘制MP4	342
第 14 章	包装设计	345
14.1	包装设计要点	346
14.2	典型实例——咖啡包装设计	347
14.2.1	绘制咖啡包装大致外形	347



	14.2.2 绘制标志	351
	14.2.3 制作文字内容	353
	14.3 上机指导——内存条包装设计	356
第 15 章	广告设计	363
	15.1 广告设计要点	364
	15.2 典型实例——音乐海报设计	364
	15.2.1 制作海报底图	364
	15.2.2 绘制吉他	366
	15.2.3 制作文字内容	372
	15.3 上机指导——沐浴露广告设计	374
第 16 章	装帧设计	377
	16.1 装帧设计要点	378
	16.2 典型实例——图书封面设计	378
	16.2.1 制作封面底图与书名文字	378
	16.2.2 制作封面卡通人物	381
	16.2.3 制作封面装饰图片	386
	16.2.4 制作封面“宣传文字与出版社名称” 信息	387
	16.2.5 制作书脊	388
	16.2.6 制作封底	390
	16.2.7 制作立体效果	393
	16.3 上机指导——插图设计	396



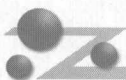


第1章

CorelDRAW X3 图形设计

CorelDRAW X3 具有强大而完善的矢量绘图和设计功能，是平面设计软件系列的旗舰产品，在广告和印刷领域广泛应用。本章讲解图形设计与 CorelDRAW X3 的一些基础知识，能让读者快速入门。





1.1 初识 CorelDRAW X3

本节内容主要让读者对 CorelDRAW 有一个初步的印象，学会 CorelDRAW 的启动和关闭方法以及了解 CorelDRAW X3 的新增功能等。

1.1.1 关于 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 月推出的矢量图形制作软件，其全称是 CorelDRAWGraphicsSuite X3，有超过 40 个新特性和增强的特性。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。无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”→“CorelDRAWGraphicsSuite X3”→“CorelDRAW X3”命令，即可启动 CorelDRAW X3；在启动 CorelDRAW X3 以后，屏幕上将出现一个图 1-1 所示的欢迎窗口。

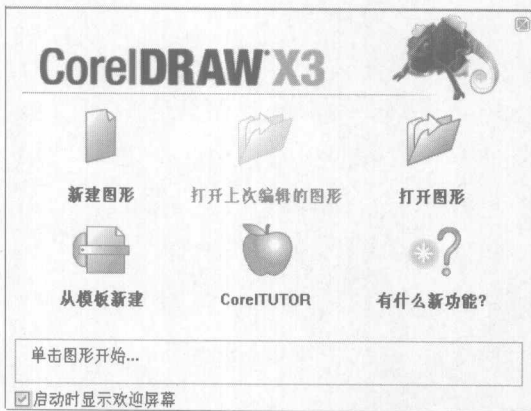
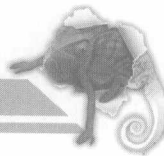


图 1-1 CorelDRAW X3 的欢迎窗口

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（“打开上次编辑的图形”图标）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，如图 1-2 所示。利用



模板，可以很快地建立统一样式的绘图，减少重复的制作过程。

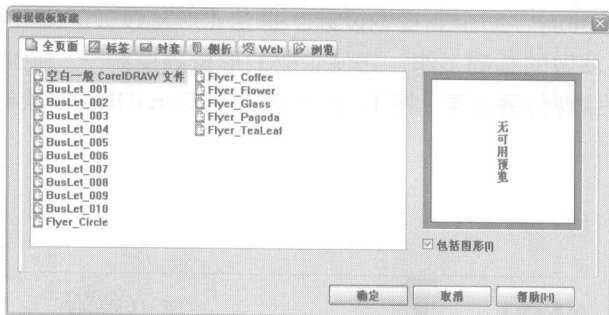


图 1-2 绘图模板

- 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。
 - 有什么新功能：该选项介绍了 CorelDRAW X3 的一些新增功能。
- 退出 CorelDRAW X3 有以下三种方法。

- 在 CorelDRAW X3 界面中单击右上角的“关闭”按钮 .
- 按【Alt+F4】组合键。
- 执行“文件”→“退出”命令。



1.2 CorelDRAW X3 的应用领域

CorelDRAW X3 是由 Corel 公司开发的一款最新的图形设计软件，在原来版本的基础上又增加了许多新功能，具有其他软件无法比拟的特点。正因为有如此强大的功能，CorelDRAW 被广泛应用于广告设计、VI 设计、包装设计、插画设计、排版设计、书籍装帧设计等领域。

1. 广告设计

现今无疑已进入了广告时代，而平面广告是广告行业的一大支流。面对各类不同的平面广告，能够做到游刃有余的境界，需要注意的是，在实例制作中，平面广告的构成要素不一定要全部体现到广告中，如公益广告就没有企业名、商品名等内容，在制作时应根据实际情况而定。图 1-3 所示为利用 CorelDRAW 绘制的广告。

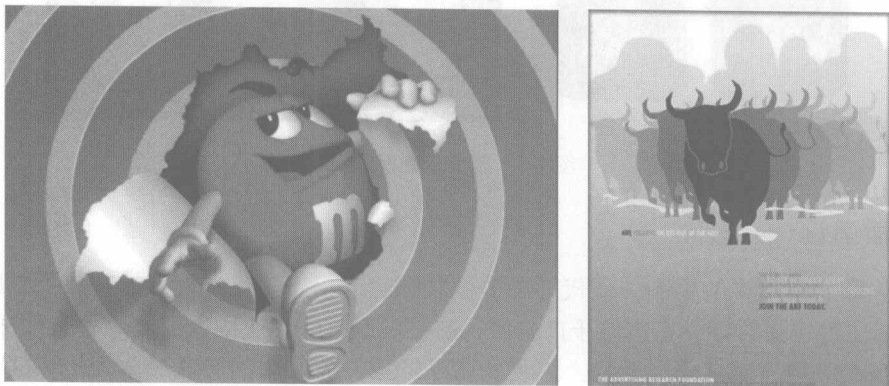
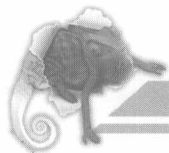


图 1-3 广告设计



2. VI 设计

VI 全称 Visual Identity, 即企业视觉设计, 是企业形象设计的重要组成部分。企业 VI 设计是企业树立品牌必须做的基础工作。它使企业的形象高度统一, 企业的视觉传播资源充分利用, 达到最理想的品牌传播效果。图 1-4 所示为利用 CorelDRAW 绘制的名片、标志以及资料卡设计。



名片和标志设计



资料卡设计

图 1-4 VI 设计

3. 包装设计

经济全球化的今天, 包装与商品已融为一体。包装作为实现商品价值和使用价值的手段, 在生产、流通、销售和消费领域中, 发挥着极其重要的作用, 是企业界、设计界不得不关注的重要课题。包装设计选用合适的包装材料, 运用巧妙的工艺手段, 为包装商品进行容器结构造型和包装的美化装饰设计。图 1-5 所示为利用 CorelDRAW 绘制的精美的包装设计。



图 1-5 精美的包装设计

4. 插画设计

插画, 即通常所说的插图。现代插画的概念已远远超出了传统规定的范畴, 它的内涵更为广泛, 商业性也更鲜明, 它贯穿于广告画、商品说明书、企业样本设计等所有印刷媒体中。其设计在商业应用上通常分为动物、人物和商品形象。与简单的卡通形象相比, 插画的绘制更为复杂, 在用 CorelDRAW 绘制插画时, 一般都先将绘制好的草图扫描到计算机中, 将草图