



全国高等职业教育规划教材 / 项目导向系列

计算机类专业

CorelDRAW X3 平面设计案例教程

刘本军 主 编

陈文明 副主编



免费提供电子教案、
素材、习题答案

精心挑选的商业案例

68 个商业案例，涵盖了 CorelDRAW X3 平面设计的基本方法和技巧。

全面详实的实训项目

实训真正体现了任务驱动和模拟实战场景的思路，具有很强的针对性。

典型详细的操作步骤

典型案例配以详细的步骤和图片讲解，并给出案例的素材和源文件。

应用技巧的全面展示

更能启发设计灵感、开拓设计思路、增强设计经验，更好地为实际工作服务。



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



全国高等职业教育规划教材·项目导向系列
计算机类专业

CorelDRAW X3 平面设计 案例教程

刘本军 主 编

陈文明 副主编

雷 雨 刘山红 参 编

杨淑华 陈玉平 徐 艳



机械工业出版社

本书是 CorelDRAW X3 简体中文版实用教程,全面而详细地介绍了 CorelDRAW X3 的基础知识与基本操作,主要内容包括图形对象的绘制和编辑、图形对象的组织和管理、文本编辑处理、图形对象的特效处理、位图处理、Web 对象的使用和打印输出及优化设置等。每章都以实例进行讲解,重点突出、步骤详细,并安排了实训项目,引导读者将软件功能和实际应用紧密结合,启发读者逐步掌握使用 CorelDRAW X3 进行平面创意设计。

本书可作为高职高专计算机、艺术设计专业的教材,也可作为图形图像制作和平面设计人员的培训教程或参考资料。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X3 平面设计案例教程/刘本军主编. —北京:机械工业出版社, 2008. 7

(全国高等职业教育规划教材·项目导向系列)

ISBN 978-7-111-24061-7

I. C… II. 刘… III. 图形软件. CorelDRAW X3—高等学校:技术学校—教材 IV. TP391. 41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 091826 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:王 颖

责任印制:杨 曦

北京机工印刷厂印刷 (兴文装订厂装订)

2008 年 7 月第 1 版·第 1 次印刷

184mm × 260mm · 18.75 印张·460 千字

0 001—5 000 册

标准书号:ISBN 978-7-111-24061-7

定价:29.00 元

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) 88379753 88379739

封面无防伪标均为盗版

全国高等职业教育规划教材计算机专业

编委会成员名单

主 任 周智文

副 主 任 周岳山 林 东 王协瑞 张福强

陶书中 龚小勇 王 泰 李宏达

赵佩华 陈 晴

委 员 (按姓氏笔画排序)

马 伟 马林艺 卫振林 万雅静

王兴宝 王德年 尹敬齐 卢 英

史宝会 宁 蒙 刘本军 刘新强

刘瑞新 余先锋 张洪斌 张 超

杨 莉 陈 宁 汪赵强 赵国玲

赵增敏 贾永江 陶 洪 康桂花

曹 毅 眭碧霞 鲁 辉 裴有柱

秘 书 长 胡毓坚

出版说明

根据《教育部关于以就业为导向深化高等职业教育改革的若干意见》中提出的高等职业院校必须把培养学生动手能力、实践能力和可持续发展能力放在突出的地位,促进学生技能的培养,以及教材内容要紧密结合生产实际,并注意及时跟踪先进技术的发展等指导精神,机械工业出版社组织全国近 60 所高等职业院校的骨干教师对在 2001 年出版的“面向 21 世纪高职高专系列教材”进行了全面的修订和增补,并更名为“全国高等职业教育规划教材”。

本系列教材是由高职高专计算机专业、电子技术专业和机电专业教材编委会分别会同各高职高专院校的一线骨干教师,针对相关专业的课程设置,融合教学中的实践经验,同时吸收高等职业教育改革的成果而编写完成的,具有“定位准确、注重能力、内容创新、结构合理和叙述通俗”的编写特色。在几年的教学实践中,本系列教材获得了较高的评价,并有多品种被评为普通高等教育“十一五”国家级规划教材。在修订和增补过程中,除了保持原有特色外,针对课程的不同性质采取了不同的优化措施。其中,核心基础课的教材在保持扎实的理论基础的同时,增加实训和习题;实践性较强的课程强调理论与实训紧密结合;涉及实用技术的课程则在教材中引入了最新的知识、技术、工艺和方法。同时,根据实际教学的需要对部分课程进行了整合。

归纳起来,本系列教材具有以下特点:

- (1) 围绕培养学生的职业技能这条主线来设计教材的结构、内容和形式。
- (2) 合理安排基础知识和实践知识的比例。基础知识以“必需、够用”为度,强调专业技术应用能力的训练,适当增加实训环节。
- (3) 符合高职学生的学习特点和认知规律。对基本理论和方法的论述要容易理解、清晰简洁,多用图表来表达信息;增加相关技术在生产中的应用实例,引导学生主动学习。
- (4) 教材内容紧随技术和经济的发展而更新,及时将新知识、新技术、新工艺和新案例等引入教材。同时注重吸收最新的教学理念,并积极支持新专业的教材建设。
- (5) 注重立体化教材建设。通过主教材、电子教案、配套素材光盘、实训指导和习题及解答等教学资源的有机结合,提高教学服务水平,为高素质技能型人才的培养创造良好的条件。

由于我国高等职业教育改革和发展的速度很快,加之我们的水平和经验有限,因此在教材的编写和出版过程中难免出现问题和错误。我们恳请使用这套教材的师生及时向我们反馈质量信息,以利于我们今后不断提高教材的出版质量,为广大师生提供更多、更适用的教材。

机械工业出版社

前 言

由加拿大 Corel 公司出品的旗舰级图像设计软件 CorelDRAW X3 是平面设计、印刷出版、广告制作、雕刻、制作等行业最富创造性的矢量图和专业版面设计工具之一。该软件集平面设计、绘图、制作、编辑、合成、高品质输出、网页制作和发布等功能于一体,既可以进行专业级美术作品创作,也可以进行一些简单图形或文本设计,还可以用于复杂技术图样的绘制。目前,CorelDRAW X3 已成为电脑平面设计不可缺少的利器,越来越多的爱好者加入到 CorelDRAW X3 的学习和平面创作行列。

本书共分为 9 章,主要介绍了 CorelDRAW X3 简体中文版的基础知识与基本操作、图形对象的绘制和编辑、图形对象的组织和管理、文本编辑处理、图形对象特效处理、位图处理和绘图作品的输出与发布等方面的内容,最后从实际应用领域精选了 5 个综合案例,通过详细的步骤进行讲解,使读者能够逐步掌握软件的核心内容和精髓技法,灵活地将所学内容应用于平面设计的各个领域。

本书语言通俗易懂,结构清晰,讲解层层深入。在每章开始部分,明确地指出本章的学习要点,有助于读者掌握本章的重点内容;在讲解基本知识点时,图文并茂,采用大量的典型案例和效果图进行辅助说明,穿插讲解了实际操作中的一些经验和技巧;在每章的结尾,安排了实训和习题,便于读者检查学习成果,达到举一反三、灵活运用之目的。

本书免费提供各个案例和实训的素材文件、源文件以及电子课件、习题答案等,读者可在机械工业出版社网站(www.cmpedu.com)上下载。

在本书的编写中,湖北三峡职业技术学院信息工程系李建利主任给予了大力支持,在此表示衷心的感谢!

本书由刘本军任主编、陈文明任副主编,参与编写的人员还有雷雨、刘山红、杨淑华、陈玉平、徐艳等。

由于作者水平有限,书中纰漏在所难免,恳请广大读者批评指正。

编 者

目 录

出版说明

前言

第 1 章 CorelDRAW X3 基础知识 1

1.1 CorelDRAW X3 简介 1

1.1.1 CorelDRAW Graphics Suite X3 的组成 1

1.1.2 CorelDRAW X3 新增功能介绍 2

1.2 CorelDRAW X3 操作界面 4

1.2.1 CorelDRAW X3 欢迎界面 4

1.2.2 CorelDRAW X3 用户界面 5

1.3 CorelDRAW X3 文件基本操作 8

1.3.1 新建和打开文件 8

1.3.2 保存和关闭文件 9

1.3.3 导入和导出文件 11

1.4 CorelDRAW X3 的基本设置 13

1.4.1 绘图页面设置 13

1.4.2 页面背景设置 14

1.4.3 页面的添加、重命名和删除 16

1.4.4 显示设置 17

1.4.5 辅助设置 19

1.5 实训 名片模板 21

1.6 习题 23

第 2 章 图形绘制与编辑 24

2.1 绘制几何图形 24

2.1.1 绘制矩形 25

2.1.2 绘制椭圆、圆和饼形 26

2.1.3 绘制多边形和星形 28

2.1.4 绘制图纸和螺纹 30

2.1.5 绘制预设形状 31

2.2 绘制线条 32

2.2.1 手绘工具 33

2.2.2 贝塞尔工具 34

2.2.3 艺术笔工具 35

2.2.4 钢笔工具 38

2.2.5 折线工具 39

2.2.6 3 点曲线工具 39

2.2.7 交互式连线工具 39

2.2.8 度量工具 41

2.2.9 智能绘图工具 42

2.3 图形的基本编辑工具 43

2.3.1 挑选工具 43

2.3.2 缩放工具组 44

2.3.3 形状工具组 45

2.3.4 裁切工具组 48

2.4 曲线对象的编辑 50

2.4.1 曲线对象编辑基础 50

2.4.2 节点的选取和移动 52

2.4.3 节点的增加和删除 53

2.4.4 节点的对齐、合并和连接 54

2.4.5 图形向曲线的转换 56

2.4.6 角效果 57

2.5 实训 绘制磁盘 58

2.6 习题 61

第 3 章 色彩填充和轮廓线编辑 63

3.1 图形色彩填充基础 63

3.1.1 颜色模式 64

3.1.2 调色板的使用 66

3.2 填充工具 69

3.2.1 均匀填充 69

3.2.2 渐变填充 70

3.2.3 图样填充 72

3.2.4 底纹填充 74

3.2.5 PostScript 填充 74

3.2.6 无填充和颜色泊坞窗工具 76

3.3 交互式填充及其他填充工具 77

3.3.1 交互式填充工具 77

3.3.2 交互式网状填充工具 78

3.3.3 智能填充工具 79

3.3.4 吸管和油漆桶工具 81

3.4 颜色样式与轮廓线的编辑 82

3.4.1 设置和应用颜色样式	82	5.1.6 添加特殊字符	134
3.4.2 轮廓线的编辑	84	5.2 格式化文本	135
3.5 实训 京剧脸谱	87	5.2.1 基本格式设置	135
3.6 习题	91	5.2.2 制表位设置	136
第4章 图形对象的组织与管理	92	5.2.3 分栏设置	137
4.1 对象的基本操作	92	5.2.4 添加项目符号	138
4.1.1 对象的选取和移动	92	5.2.5 设置首字下沉效果	139
4.1.2 对象的对齐、分布和贴齐	94	5.2.6 设置断行规则	139
4.1.3 对象的变换	97	5.2.7 使用文本样式	140
4.1.4 对象的锁定和解锁	102	5.3 文本特效设置	141
4.1.5 对象的复制	102	5.3.1 文字适配路径	141
4.1.6 对象的排序	104	5.3.2 文本转换为曲线	142
4.1.7 使用动态导线	107	5.3.3 文本的控制	143
4.1.8 将轮廓线转换成对象	109	5.4 图文混排	145
4.2 图层及其应用	109	5.5 实训 茶艺	146
4.2.1 对象管理器	109	5.6 习题	150
4.2.2 显示和更改图层属性	111	第6章 图形特效处理	151
4.2.3 在图层间移动和复制对象	112	6.1 创建交互式特效	151
4.3 对象的群组 and 结合	112	6.1.1 交互式调和工具	151
4.3.1 群组对象	113	6.1.2 交互式轮廓图工具	155
4.3.2 结合对象	113	6.1.3 交互式变形工具	157
4.4 对象的造形	115	6.1.4 交互式阴影工具	159
4.4.1 使用“造形”功能	115	6.1.5 交互式封套工具	162
4.4.2 焊接	116	6.1.6 交互式立体化工具	163
4.4.3 修剪	117	6.1.7 交互式透明工具	166
4.4.4 相交	117	6.2 图形的特殊效果	169
4.4.5 简化	118	6.2.1 使用透视效果	169
4.4.6 前减后与后减前	119	6.2.2 使用透镜效果	170
4.4.7 创建围绕选定对象的新对象	119	6.2.3 图框精确裁剪效果	175
4.5 实训 太极图	120	6.3 特效的清除、复制和克隆	176
4.6 习题	124	6.4 实训 摩登天空	177
第5章 文本编辑处理	126	6.5 习题	182
5.1 文本的基本操作	126	第7章 位图编辑与处理	183
5.1.1 文本工具的属性设置	127	7.1 矢量图与位图	183
5.1.2 美术字文本	128	7.1.1 图像的类型划分	183
5.1.3 段落文本	129	7.1.2 矢量图转换为位图	184
5.1.4 使用“编辑文本”对话框编辑 文本	131	7.2 位图的编辑	186
5.1.5 查找和替换文本	132	7.2.1 位图的导入	186
		7.2.2 位图的裁剪	188

7.2.3	位图重新取样	189
7.2.4	扩充位图边框	190
7.2.5	使用 Corel PHOTO-PAINT 编辑 位图	191
7.2.6	描摹位图	193
7.3	位图颜色的处理	196
7.3.1	颜色模式的管理	196
7.3.2	颜色显现与隐藏的管理	201
7.3.3	位图颜色的管理	203
7.4	滤镜的使用	207
7.4.1	滤镜命令组	207
7.4.2	三维效果滤镜组	208
7.4.3	艺术笔触滤镜组	211
7.4.4	模糊滤镜组	216
7.4.5	相机滤镜组	218
7.4.6	颜色转换滤镜组	218
7.4.7	轮廓图滤镜组	220
7.4.8	创造性滤镜组	221
7.4.9	扭曲滤镜组	226
7.4.10	杂点滤镜组	229
7.4.11	鲜明化滤镜组	231
7.4.12	外挂式滤镜	233
7.5	实训 杯中虎	237
7.6	习题	239
第 8 章	图形打印和发布	241
8.1	图形的输出方式	241
8.2	图形的打印输出	242
8.2.1	打印设置	242
8.2.2	打印预览	244
8.2.3	设置打印选项	245

8.3	Web 对象的使用	249
8.3.1	创建 Web 对象	249
8.3.2	发布到 Web	253
8.4	商业印刷初步	257
8.4.1	为彩色输出中心准备打印作业	257
8.4.2	处理版面布局	259
8.4.3	打印机标记	260
8.5	发布为 PDF 文件	261
8.6	实训 合并打印	264
8.7	习题	267
第 9 章	CorelDRAW X3 经典应用综合 案例	269
9.1	绘制雨伞	269
9.1.1	学习要点	269
9.1.2	学习目标	269
9.1.3	操作步骤	269
9.2	标志设计	273
9.2.1	学习要点	273
9.2.2	学习目标	273
9.2.3	操作步骤	273
9.3	名片设计	277
9.3.1	学习要点	277
9.3.2	学习目标	277
9.3.3	操作步骤	277
9.4	家居平面图设计	280
9.4.1	学习要点	280
9.4.2	学习目标	280
9.4.3	操作步骤	280
9.5	企业形象识别系统 (CIS)	285
参考文献		289

第1章 CorelDRAW X3 基础知识

本章要点

- CorelDRAW X3 简介与新增功能
- CorelDRAW X3 的操作界面
- CorelDRAW X3 的文件操作
- CorelDRAW X3 的基本设置
- 创建和使用模板

Corel 公司是加拿大安大略省渥太华市的一家著名软件公司，于 1985 年由迈克尔博士创立，经过 20 多年的发展，Corel 公司现在是全球排名前 10 名的软件包生产供应商，CorelDRAW 软件也由 Corel 公司而得名。Corel 公司虽然没有 Microsoft、Adobe、Sun 等公司家喻户晓，但在计算机图形设计领域，它一直是主导发展趋势与潮流的。

1.1 CorelDRAW X3 简介

1989 年 Corel 公司推出了 CorelDRAW 的第 1 版，在全世界引起了普遍关注和一致好评。1992 年，该公司推出了为 Microsoft Windows 3.1 而设计的第一个全套的图形处理软件 CorelDRAW 3。1995 年 Corel 公司又推出了 CorelDRAW 6，从而在业界奠定了自己的地位。2004 年 2 月推出的 CorelDRAW 12 是一个比较成熟的版本，被广泛用于平面广告设计、工业设计、版面设计、包装设计、出版印刷等诸多领域。

CorelDRAW Graphics Suite X3 是 Corel 公司 2006 年 1 月 17 日发布的一款旗舰级的图像软件设计包，CorelDRAW X3（原名 CorelDRAW 13）是其中最重要的组件，这一款集图形绘制、图文编排、高品质输出与打印于一体的大型矢量图形制作软件，拥有超过 40 个新增或改进功能的超强版本，能够生成具有强烈视觉和艺术效果的高质量图形，把 CorelDRAW 系列平面设计软件推向顶峰，成为广大设计师展示自己灵感与创意的首选工具。

1.1.1 CorelDRAW Graphics Suite X3 的组成

CorelDRAW Graphics Suite X3 图像软件包提供了一个整体的工业图像解决方案，它综合了强大的图形图像设计功能，是一个易用性、交互性、人性化较高的设计软件。完全安装 CorelDRAW Graphics Suite X3 软件包后，执行“开始”→“程序”→“CorelDRAW Graphics Suite X3”命令，将出现如图 1-1 所示的菜单，其中主要包含了 CorelDRAW X3、Corel PHOTO-PAINT X3 和 Corel CAPTURE X3 三大组件。

1) “CorelDRAW X3”组件：这是一个直观易用的图像设计、页面设计、插画和描摹软件，非常适合进行矢量图形的专业设计，它还整合了以前版本中单列的 Corel PowerTRACE 这个软件。CorelDRAW X3 是本书将要介绍的重点内容。

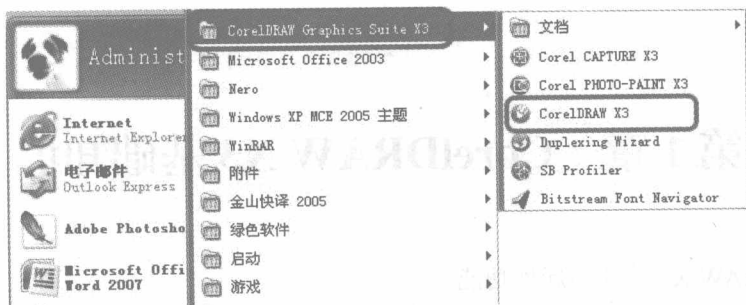


图 1-1 CorelDRAW Graphics Suite X3 主要组件

2) “Corel PHOTO-PAINT X3” 组件：这是一个专业的位图图像编辑软件，可以用于图像修复和增强等处理，如纠正红眼、纠正曝光、剪切图像区域、Web 图像的创建与发布等，特别适合在图像设计中使用专色分离和输出。

3) “Corel CAPTURE X3” 组件：这是一个用于捕捉计算机屏幕上的图像的组件，可以将屏幕上的指定窗口、菜单或指定区域内的图像捕捉到文件、剪贴板或打印机中，还可以将一系列步骤或任务以视频的格式进行录制。

除以上三个主要组件外，CorelDRAW Graphics Suite X3 的启动菜单中还提供了以下选项：

1) “文档” 选项：该选项中提供了一系列 PDF 和 HTM 格式的文档以及一些 CorelDRAW 专家的技术方法和设计实例教程。

2) “Duplexing Wizard” 选项：该向导为双面打印向导，用于指导用户完成送纸等操作，以便进行纸张的双面打印。

3) “SB Profiler” 选项：该选项可以创建和编辑用于进行印刷输出的预置文件。

4) “Bitstream Font Navigator” 选项：这是由 Bitstream 公司推出的一个优秀字体管理器。使用该管理器，可以快速、轻松地寻找和安装字体，也可以管理字体组，还可以检测和打印字体样本。

1.1.2 CorelDRAW X3 新增功能介绍

CorelDRAW X3 集平面创意设计、绘图、制作、编辑、合成、高品质输出、网页制作和发布等功能于一体，既可以进行专业级美术作品创作，也可以进行一些简单图形或文本的设计，还可以用于复杂技术图样的绘制。CorelDRAW X3 拥有超过 40 个新增或改进功能，下面简要介绍几项主要的新特性。

1) 新增用于提示的提示泊坞窗。为了进一步提高 CorelDRAW X3 的易学性，开发小组在泊坞窗组里加上了一个提示泊坞窗，该泊坞窗在每次运行时都会在工作区间右边显示。有了这个泊坞窗，每选择一个工具，都会在窗口显示对应的提示，内容是关于用户选择的工具的使用技巧。如果是高手，会有一种亲切的感觉，如果是新手，那么就会在提示泊坞窗里感受到无比的信心。

2) 可创建新对象、可拖放填充的智能填充工具。之所以说是智能填充，具体有两个比较实用的功能：一是应用该软件能够对任意两个或两个以上对象的重叠区域、任何封闭的对象进行填色；二是可以拖动鼠标建立起点和终点，进而对对象进行智能填充，这种填充效果，如渐变填充，将给动漫、矢量绘画、服装设计、工业设计的工作者带来方便。

3) 工具箱新增裁切工具, 可一次裁切多个对象。使用过 CorelDRAW 较早版本的用户可能都会遇到一个比较棘手的问题, 就是想对一幅包括有位图、段落文本与美工字等对象的作品进行裁切时, 会觉得很麻烦, 因为需要逐个地对各个对象进行裁切和使用辅助线对准, 从而使设计效率大大降低。新版本的新增工具——裁切工具, 可使用户摆脱这种窘境。因为, 新的裁切工具支持混合对象的同时裁切。也就是说, 无论作品里包括的对象是位图、基本图形或者美工字、段落文本, 使用裁切工具都能一次完成。

4) 增强的轮廓图工具轮廓清晰、节点变少、填充效果美观多样。使用增强的轮廓图工具使用户能够通过减少轮廓图形节点以得到优化目标的轮廓曲线, 这种优化过程是动态的, 而且快速方便, 结果清晰, 轮廓的节点很少, 线条显得很平滑 (以前的版本是会在轮廓线上产生密密的节点)。新版本的这个增强功能, 对设计工作者又是一大吸引, 可以说是事半功倍的收效。矢量图节点越少路径就越光滑, 它是以数学函数的方式来记录图形的形状与色彩的, 节点越少, 运算速度就越快, 要记录运算图形形状的信息就越少, 因此存盘时所占用的空间也会相应越少。事实证明, CorelDRAW X3 绘图产生的节点要比 CorelDRAW 12 的少, 因此, 文件的占用空间也就随之减小了。

5) 交互式的文本适合路径功能。交互式的文本适合路径工具功能更强, 使用更加方便, 只需用一个动态的、改进的接口来实现。用户只需选择文本, 顺着路径的指示移动它, 选择一个路径偏移距离, 然后单击完成设计文本的位置即可。

6) 文本功能的再一次扩展。CorelDRAW 的文本处理一直都是图形软件行业中首屈一指的, CorelDRAW X3 更是增加了许多功能。这些改进包括: 新增首字下沉的功能; 增强的制表符与项目符号; 改进对齐控制和分栏; 特殊符号可以建立为连字符; 用户的可视化控制, 使用户能可视化地控制行→列破折号、行→列间距、1→4 行间距; 可选择的连字符, 非打散的连字符, 非打散的空格和栏、框架等。这些改进渗透着 Corel 公司对用户需求的周全考虑。

7) 新增工具——倒角工具。倒角是 X3 的新增工具, 分柔化边缘和浮雕, 并且可以通过倒角偏移、阴影色、灯光控制 3 组参数进行调节。值得一提的是, 使用倒角工具的对象必须是已经填充过的对象。同时, 也可以使用交互式封套工具与交互式变形工具进行叠加。

8) PowerTrace 使位图和矢量图的关系更加亲密。Corel PowerTrace 也是 CorelDRAW X3 新增的功能, 对于图像设计工作者, 新版本所带来的最大受益点就是 PowerTrace 了, 因为在 CorelDRAW X3 中, 由于整合了 PowerTrace, 因而位图操作中位图对矢量图的转换不仅成为可能, 而且是高效转换, 这就使位图和矢量图的关系更加亲密。事实上, Corel PowerTrace 会产生一个颜色板, 使描摹图像的结果当中会出现用户选择的颜色, 并可以转换它们为适当的目标颜色模式, 包括专色在内的目标颜色模式的转换是快速的、准确的。

9) 从一般星形到复杂星形。复杂星形是 CorelDRAW X3 的另一特色, 通过属性栏的调节可以得到不同外形的星形, 也可以让一般星形和复杂星形相互之间进行转化。这对于广告设计和海报宣传画的制作有着非常重要的意义。

10) 套印预览模式。在视图菜单上新增加了套印预览模式, 通过这个功能, 就可以非常方便、直观地预览套印的效果, 因此用户可以在设计过程中增加信心。

11) 创建对象外轮廓。使用这个工具, 能够快速创建选取对象的外轮廓, 且轮廓线相当清晰。对象的选取可以是单个、多个或者是群组。这个功能对于图形的绘制相当有用, 因此这也是新版本的一个亮点。

12) 轻松复制——重复复制。重复复制也就是轻松复制, 因为使用这个复制工具, 可以一次完成一对多的复制。在复制的同时, 可以调整复制对象的偏移距离(水平与垂直)和复制数量。复制的效果, 包括数量、位置、角度、尺寸等都是可以在属性栏进行调节的, 因此, 大大提高了设计者的工作效率。

13) 新的图像调节实验室。使用新的图像调节实验室, 通过控制颜色和纠正色调使原有复杂的色彩平衡和对比等图像调节变得非常简单, 并且这种控制可以是手动, 也可以是自动的。

14) 增强的抠图实验室。增强的抠图实验室能更精确、快速地抠出图像, 增加的功能包括: 增加细节和移除细节笔刷; 撤销和重做按钮; 提供背景模式, 从而使用户能看清楚抠图的结果。

15) 崭新的斜角效果。图形或者文本的斜角效果可以使对象更加具有特色, 在 CorelDRAW X3 中, 可以使用斜角效果功能的泊坞窗来访问斜角样式和进行控制, 从而产生斜角效果。

16) 新的密码保护功能, 给创作者带来更多权益。使用权限是一个很值得关注的问题, 鉴于此, 这次的版本使用户能设置安全选项去保护他们的 PDF 文件, 使 PDF 文件的访问、编辑、复制、删除等操作的权利被控制。目前, PDF 功能包括完全的透明和专色支持。

CorelDRAW X3 的新功能当然不止上面列出的 16 个, 其新增功能所带来的平面设计工作的轻松和惬意, 可在使用直到熟悉的过程中再去慢慢体会。

1.2 CorelDRAW X3 操作界面

CorelDRAW X3 的操作界面和大多数 Windows 环境下的应用软件相似, 只有熟悉操作界面, 才能更好地进行图形的绘制和编辑操作。

1.2.1 CorelDRAW X3 欢迎界面

默认情况下, 通过开始菜单或桌面的快捷方式启动 CorelDRAW X3 后, 都将会出现如图 1-2 所示的欢迎界面, 其中提供了 6 个选项图标, 各项图标含义如下所述。

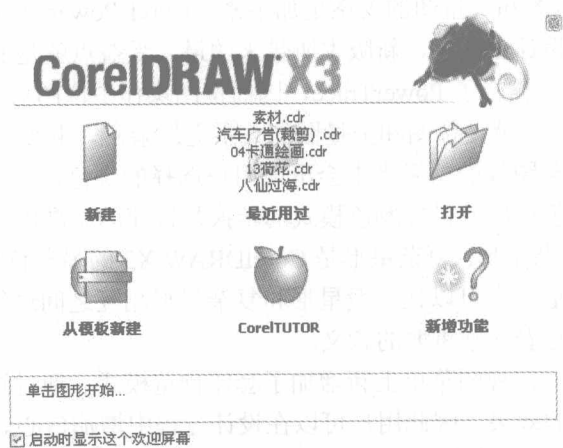


图 1-2 CorelDRAW X3 欢迎界面

- “新建”图标：用于创建一个新的绘图文件。
- “最近用过”图标：单击此选项可以打开上一次编辑过的图形文件，在此图标的上方有上一次编辑过的文件名，当鼠标移动到这些文件名上时，上次编辑过的文件名就会出现在欢迎界面的左下角处，单击所需要编辑的文件名，即可打开此文件。
- “打开”图标：用于启用“打开绘图”对话框，可从对话框中选择打开已存在的绘图文件。
- “从模板新建”图标：用于启用“根据模板新建”对话框，可从中选择模板来创建一个有一定风格和一定内容的模板图形文件进行绘图。
- “CorelTUTOR”图标：用于在启动 CorelDRAW X3 的同时启动 Internet Explorer 浏览器，并出现 CorelDRAW X3 教程页面，此教程可以引导我们学习和掌握 CorelDRAW X3 的实用技巧。
- “新增功能”图标：用于在启动 CorelDRAW X3 的同时出现“帮助”窗口，并显示 CorelDRAW X3 中的新增的各项功能。

如果不希望这个欢迎界面每次启动都出现，可以将画面左下角的“启动时显示欢迎屏幕”复选框取消。

1.2.2 CorelDRAW X3 用户界面

在 CorelDRAW X3 欢迎界面中，单击“新建”图标选项，就会出现 CorelDRAW X3 用户界面，如图 1-3 所示，CorelDRAW X3 的所有绘图操作将在这里完成。

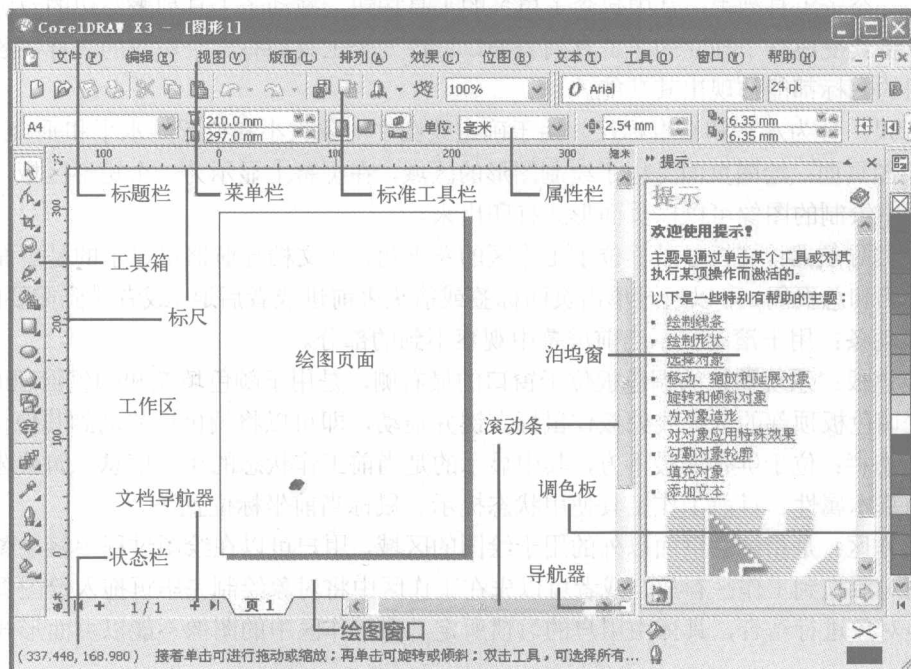


图 1-3 CorelDRAW X3 用户界面

CorelDRAW X3 整个界面主要由“标题栏”、“菜单栏”、“标准工具栏”、“属性栏”、“工

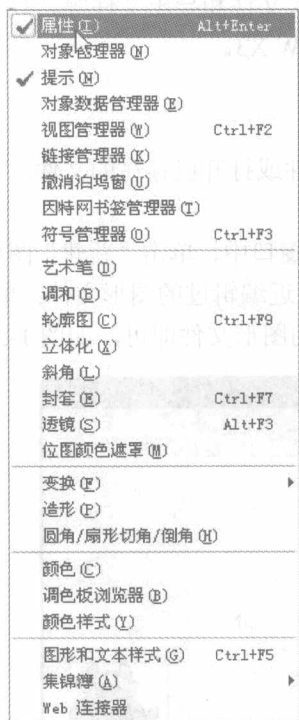
具箱”、“标尺”、“绘图页面”、“文档导航器”、“滚动条”、“调色板”和“状态栏”等部分组成，各部分的基本功能如下所述。

- 标题栏：位于窗口的最顶端，在其左侧显示了应用软件的名称和当前编辑文件的名称，右侧有三个按钮，分别是“最小化”、“最大化”/“还原”、“关闭”按钮，用来控制窗口。
- 菜单栏：位于标题栏的下面，其中的命令选项可以实现 CorelDRAW X3 的几乎所有的功能。CorelDRAW X3 的菜单栏中包括“文件”、“编辑”、“视图”、“版面”、“排列”、“效果”、“位图”、“文本”、“工具”、“窗口”和“帮助”11 个功能各异的菜单，每个菜单下都有子菜单，打开子菜单即可执行相应的菜单命令。
- 标准工具栏：在菜单栏的下面，放置的是一些最常用的功能选项，并通过命令按钮的形式体现出来。这些功能选项按钮可以更快地完成和执行与菜单命令相同的功能。常用工具栏的选项可以随用户的需要手动设置来进行改变。
- 属性栏：位于工具栏的下方，选择不同的工具，会出现不同的工具属性栏。属性栏能够提供使用工具时相关属性，通过对相关属性的设置可以控制对象产生相应的变化。当用户没有选中任何对象时，系统默认的属性栏中则提供文档的一些关于版面、布局的信息。
- 工具箱：系统默认在窗口的左边，放置了经常使用的绘图和编辑工具，并将功能相近的工具以可展开的方式归类组合在一起，从而使操作更加灵活方便。在 CorelDRAW X3 中，放置了 16 组编辑工具组，当用鼠标单击相应工具组按钮左下角的三角形，会打开一个子工具列表，其中包含了更多的工具按钮。拖动子工具列表左边的双竖线，可以将其变成一个独立的子工具列表窗口。每一个工具都有一个对应的名称，各工具按钮的图标都能体现出其功能。
- 标尺：分为水平和垂直标尺，用于确定绘图中对象大小和位置的水平和垂直边框。
- 绘图页面：绘图页面是用于绘制图形的区域，在屏幕上显示为一个矩形区域，在此区域中绘制的图像可以以页面形式打印出来。
- 文档导航器：文档导航器位于工作区的左下角，在文档导航器里显示的是页面的当前页码和总页码，可以通过单击页面标签或箭头来前进或者后退，或者跳到需要的页面。
- 滚动条：用于滚动显示当前屏幕中观察不到的部分。
- 调色板：系统默认的调色板位于窗口的最右侧，是用于颜色填充和颜色管理的工具，在调色板顶部的双横线处按住鼠标左键并拖动，即可以将调色板移动到其他位置。
- 状态栏：位于屏幕的最下方，其中显示的是当前工作状态的相关信息，如被选中对象的基本属性、目前工作工具使用状态提示、鼠标当前坐标位置等。
- 工作区：是指绘图页面以外的用于绘图的区域，用户可以在绘图过程中将绘图页面中的对象拖到工作区存放，或者可以先在工作区中将对象绘制完毕再拖入绘图页面与其他对象进行结合，具体由用户的习惯所定。在工作区中的图像不能以页面形式打印出来。
- 导航器：位于工作区的右下角，可以启动视图导航器，在弹出的含有文档的视图导航器小窗口中随意移动鼠标，可以显示文档的不同区域。
- 泊坞窗：CorelDRAW X3 最有特色的窗口，它位于屏幕的右侧，是一个包括各种操作

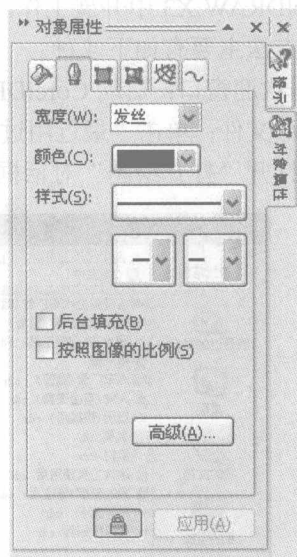
按钮、列表与菜单的操作面板，可以同时在应用程序中打开多个泊坞窗，它们将共享一个空间，通过单击其右侧的功能标签，可以方便地在多个泊坞窗之间进行切换。

- 绘图窗口：绘图页之外的区域，以滚动条和应用程序控件为边界。

CorelDRAW X3 中的泊坞窗包含了多种控制面板，如图 1-4a 所示，设计过程中的各种工具都可以调用这些泊坞窗，调用这些面板的方法非常简单，执行“窗口”→“泊坞窗”命令，在弹出的“泊坞窗”列表选定相应的泊坞窗命令即可。可以看到，选择后在工作区的右边可以弹出相应的泊坞窗控制面板，如图 1-4b 所示。



a)



b)

图 1-4 泊坞窗菜单与泊坞窗面板

在泊坞窗选项中，选择打开某一个泊坞窗，就打开了某一个控制面板，用户可以设置显示或隐藏具有不同功能的控制面板，这将会给操作带来极大的方便。对于弹出的泊坞窗面板，可以进行调整、浮动、层叠、折叠、展开、关闭等操作，具体的介绍如下所述。

- 调整：利用鼠标拖动面板边缘，即可调整该控制面板的大小，这是 CorelDRAW X3 一般的窗口操作所都具备的性质。
- 浮动：单击控制面板的标签，则可将其激活。激活后，拖动该标签到工作区，释放鼠标，即可看到该控制面板在工作区浮动。
- 层叠：取消浮动，即把浮动的控制面板用鼠标拖到另一个泊坞窗上，则可以把这两个控制面板层叠起来。
- 折叠：只需单击泊坞窗上的  按钮。
- 展开：只需单击泊坞窗上的  按钮。

- 关闭：只需单击泊坞窗上的 × 按钮，当对象处于层叠状态的几个泊坞窗时，则会在最前面泊坞窗上有两个 × 按钮，此时单击前面的 × 按钮为关闭当前泊坞窗控制面板，单击后面的 × 按钮为关闭所有的控制面板。

1.3 CorelDRAW X3 文件基本操作

在使用 CorelDRAW X3 绘图之前，应首先了解 CorelDRAW X3 的基本操作，如新建文件、从模板新建文件、打开文件、保存文件、关闭文件、导入文件和导出文件等。只有掌握了这些基本的文件操作，我们才能得心应手地使用 CorelDRAW X3。

1.3.1 新建和打开文件

在 CorelDRAW X3 中开展工作，必须首先建立新文件或打开已存在的文件。新建文件和打开文件的方法主要有如下 4 种。

1) 利用欢迎窗口：启动 CorelDRAW X3 时，在欢迎窗口中，单击“新建”图标按钮可建立一个新图形文件；单击“最近用过”图标按钮可打开最近编辑过的图形文件；单击“打开”图标按钮将打开“打开绘图”对话框，从中选择要打开的图形文件即可，如图 1-5 所示。

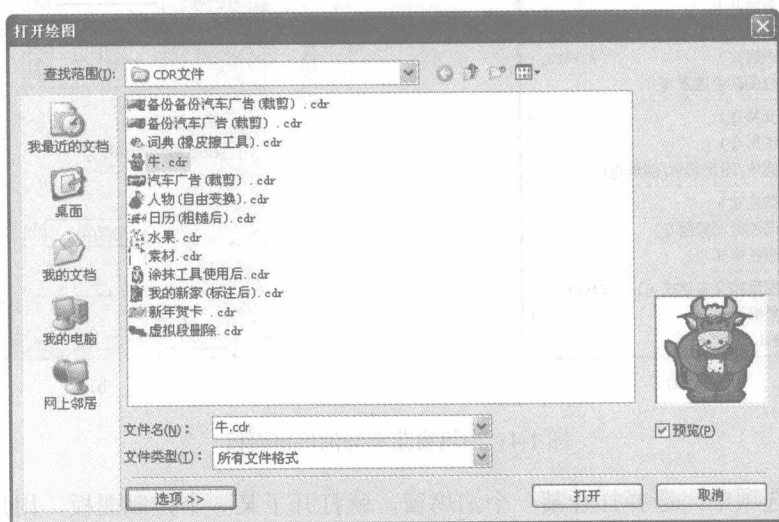


图 1-5 “打开绘图”对话框

- 2) 利用菜单命令：通过执行“文件”菜单中的“新建”或“打开”命令，可新建或打开图形文件。
- 3) 利用命令按钮：通过单击标准工具栏的“新建”按钮或“打开”按钮，可新建或打开图形文件。
- 4) 利用快捷键：通过组合键 <Ctrl+N> 或 <Ctrl+O> 可新建或打开图形文件。

提示：一般在“文件”菜单底部还列有 5 个最近曾打开过的图形文件，通过单击所要的图形文件也可打开该图形文件。