

新手从**零**学系列



CorelDRAW
X3

新手从零**学**

**中文
版**

CorelDRAW图形设计

入门与案例

李 军 主编



● 图解教学、 互动学习

● 全新教程、 轻松自学

● 精美排版、 双色印刷

● 互动光盘、 超长播放

上海科学普及出版社



新手从**零**学系列

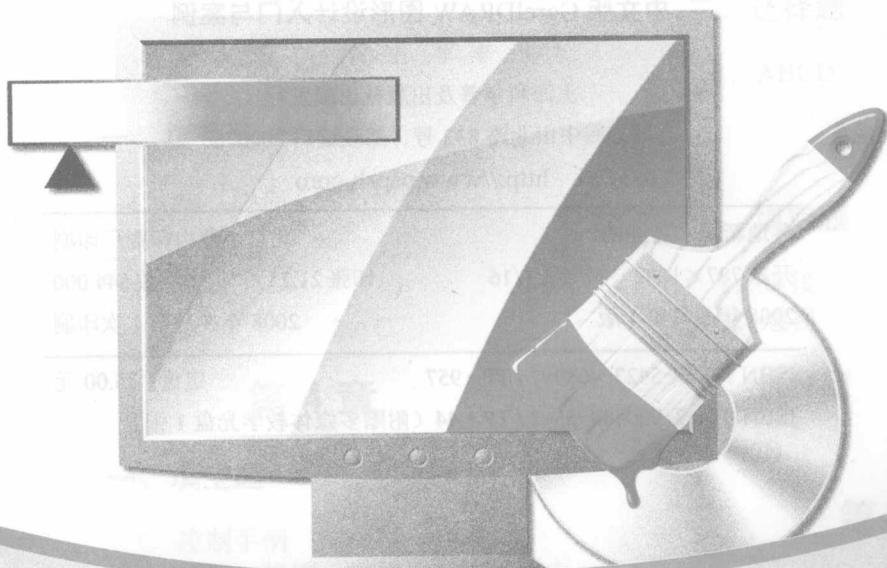
xinshouconglingxue

新手从**零**学

中文版 CorelDRAW 图形设计

CorelDRAW tuxingsheji
Rumenyuanli 入门与案例

李 军 主编



上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 CorelDRAW 图形设计入门与案例 / 李军主编.
—上海: 上海科学普及出版社, 2008. 5
ISBN 978-7-5427-4039-7

I. 中… II. 李… III. 图形软件, CorelDRAW
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 018090 号

策 划 胡名正
责任编辑 徐丽萍

中文版 CorelDRAW 图形设计入门与案例

李 军 主 编

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销

北京市燕山印刷厂印刷

开本 787×1092

1/16

印张 21.25

字数 544 000

2008 年 5 月第 1 版

2008 年 5 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5427-4039-7 / TP · 957

定价: 35.00 元

ISBN 978-7-900448-55-2 / TP · 44 (附赠多媒体教学光盘 1 张)

内 容 提 要

本书是《新手从零学》系列丛书之一,全书内容由浅入深,从零开始讲解了中文版 CorelDRAW X3 在图形绘制、编辑与应用方面的内容,语言精练、操作易学易懂。

本书主要内容包括:认识 CorelDRAW X3、文件的基本操作、页面设置与基本图形绘制、曲线的绘制与调整、对象轮廓和填充色设置、对象的基本操作、对象的编辑和透镜效果的应用、交互式效果的应用、文字的输入与编辑、位图的处理、文件的打印与输出以及综合实例讲解等知识。

本书采用环境教学法,具有知识互补性,版式新颖、美观实用,全程图解、快速上手,轻松阅读,书盘结合、互动教学;语言浅显易懂、实用性强、可操作性高、学习轻松容易。

本书主要面向初学者,适合于广大 CorelDRAW 初、中级用户,平面设计爱好者以及其他从事计算机工作的相关人员阅读。



现代社会已经进入信息时代，计算机作为一种工具被普遍应用到各行各业，代替人工来完成大量的工作。在平面设计领域，CorelDRAW 已经成为广大平面设计人员必不可少的设计工具。对于初学者来说，如何完全、熟练地掌握 CorelDRAW 中的所有功能是个非常重要的问题。本书针对这一问题，由浅入深、循序渐进地对 CorelDRAW 中的所有实用功能进行了详细的讲解，以帮助读者更好地学习和掌握该款软件。

本书内容安排

本书充分考虑读者的学习过程和实际需求，合理地安排学习结构和内容；运用简练流畅的语言，结合丰富实用的案例，由浅入深地对 CorelDRAW 进行了全面而系统的讲解。

章 节	主要内容与学习目的
第 1 章 认识 CorelDRAW X3	本章介绍了 CorelDRAW X3 的应用领域、基本概念、欢迎界面、工作界面以及预置文件的修改等内容
第 2 章 文件的基本操作	本章全面讲解了文件的基本操作、视图显示模式的设置、预览视图和辅助绘图工具的使用方法等内容
第 3 章 页面设置与基本图形绘制	本章主要介绍了对绘图页面进行自定义设置和绘制各种基本图形的操作方法
第 4 章 曲线的绘制与调整	曲线是构成图形的最基本元素，本章全面详细地讲解了使用各种曲线绘图工具绘制曲线，以及使用形状工具等调整曲线外形的操作方法和技巧
第 5 章 对象轮廓和填充色设置	本章详细介绍了设置对象轮廓和为对象填充均匀色、渐变色和图案等的操作方法
第 6 章 对象的基本操作	本章主要讲解了在 CorelDRAW X3 中选择对象、变换对象、复制对象、调整对象顺序和排列方式等的操作方法
第 7 章 编辑对象和应用透镜效果	本章详细讲解了编辑对象的造型、结合与拆分对象、管理对象、裁剪对象、为对象添加透视效果和应用透镜等的操作方法与技巧
第 8 章 应用交互式效果	本章全面讲解了应用交互式调和效果、轮廓图效果、变形效果、阴影效果、封套效果、立体化效果和透明效果的操作方法

章 节	主要内容与学习目的
第 9 章 输入与编辑文字	本章详细介绍了采用不同方式输入文字、设置文字的基本属性、编排段落文本、文字绕路径排列、变形文字、制作异形段落文本和将文字转换为曲线等的操作方法
第 10 章 处理位图	本章介绍了添加和编辑位图、转换位图的颜色模式、调整位图的颜色、变换位图效果、校正位图和对位图应用各种特殊效果的操作方法
第 11 章 打印与输出	本章主要介绍了打印文件、链接与嵌入对象、发布文件到网络等的操作方法
第 12 章 综合实例	本章通过详细讲解海报设计实例和 DM 单设计实例,使读者全面、系统地掌握 CorelDRAW 的各项功能及其在实际工作中的应用技巧,加深读者对所学知识的理解

多媒体光盘使用说明

本书附带的多媒体光盘包含两大部分内容:一是各章节重点知识点的多媒体教学视频,情景互动,生动直观;二是书中有关实例的素材和源文件,边学边练,方便学习。

(1) 将多媒体光盘放入光驱中,光盘将自动运行并播放多媒体教学视频。若光盘没有自动运行,可以双击光盘中的 start.exe 文件开始运行播放。

(2) 将多媒体光盘放入光驱中,手动打开光盘中的文件,从中可以查找有关实例的素材和源文件。

本书适合对象

本书专为 CorelDRAW 的初级学者编写,适合以下读者学习使用:

- (1) 从事计算机相关行业的工作人员。
- (2) 对计算机绘图感兴趣的业余爱好者。
- (3) 电脑培训班中正在学习相关内容的学员。
- (4) 大中专院校相关专业的学生。

编 者

2008 年 3 月

目 录

第1章 认识 CorelDRAW X3.....1

1.1 CorelDRAW 的应用领域.....2

1.2 CorelDRAW X3 中的基本概念.....5

1.2.1 矢量图与位图.....5

1.2.2 其他基本概念.....6

1.3 认识 CorelDRAW X3 的
欢迎界面.....8

1.3.1 新建图形.....9

1.3.2 打开最近编辑过的
图形文件.....9

1.3.3 打开存储的图形文件.....9

1.3.4 从模板新建文件.....10

1.3.5 CorelTUTOR 和
新增功能.....101.4 认识 CorelDRAW X3 的
工作界面.....12

1.4.1 标题栏.....12

1.4.2 菜单栏.....12

1.4.3 标准工具栏.....12

1.4.4 工具箱.....13

1.4.5 属性栏.....13

1.4.6 标尺.....13

1.4.7 工作区.....13

1.4.8 绘图页面.....13

1.4.9 导航器.....14

1.4.10 状态栏.....14

1.4.11 调色板.....14

1.5 修改预置文件.....15

1.5.1 设置撤销操作步骤的
次数.....151.5.2 设置自动备份文档的
时间.....16

本章总结.....17

课后习题.....18

第2章 文件的基本操作.....19

2.1 文件的基本操作.....20

2.1.1 新建文件.....20

2.1.2 打开文件.....21

2.1.3 关闭文件.....22

2.1.4 保存文件.....22

2.1.5 导入文件.....23

2.1.6 导出文件.....25

2.2 视图的显示模式.....25

2.2.1 “简单线框”模式.....25

2.2.2 “线框”模式.....26

2.2.3 “草稿”模式.....26

2.2.4 “正常”模式.....27

2.2.5 “增强”模式.....27

2.2.6 “使用叠印增强”模式.....27

2.3 视图的预览操作.....27

2.3.1 全屏预览视图.....28

2.3.2 缩放视图.....28

2.3.3 平移视图.....29

2.3.4 调整视图操作的快捷键.....30

2.4 辅助绘图工具的使用.....30

2.4.1 标尺.....30

2.4.2 辅助线.....32

2.4.3 网格.....36

本章总结.....37

课后习题.....38

第3章 页面设置与基本图形绘制.....39

3.1 页面的设置.....40

3.1.1 选择和自定义页面类型.....40

3.1.2 重命名页面.....41

3.1.3 插入页面.....41

3.1.4 删除页面.....42

3.1.5 调整页面位置.....43

3.1.6 设置页面标签.....43

3.2 绘制基本图形.....44

3.2.1 绘制矩形和椭圆形.....45

3.2.2	绘制正方形和圆形	45
3.2.3	3 点矩形工具和 3 点椭圆形工具	45
3.2.4	绘制圆角矩形	46
3.2.5	绘制饼形	47
3.2.6	绘制多边形	48
3.2.7	绘制星形	48
3.2.8	绘制复杂星形	49
3.2.9	绘制图纸	49
3.2.10	绘制螺纹	50
3.2.11	绘制基本形状	51
3.3	典型案例：绘制标志图形	51
3.3.1	训练目标	52
3.3.2	要点分析	52
3.3.3	训练解析	52
	本章总结	55
	课后习题	56
第 4 章	曲线的绘制与调整	57
4.1	曲线绘制工具	58
4.1.1	手绘工具	58
4.1.2	贝塞尔工具	60
4.1.3	钢笔工具	62
4.1.4	3 点曲线工具	63
4.1.5	折线工具	64
4.1.6	艺术笔工具	64
4.1.7	交互式连线工具	68
4.1.8	度量工具	69
4.2	智能绘图工具	70
4.3	将图形转换为曲线	71
4.4	曲线调整工具	71
4.4.1	形状工具	72
4.4.2	涂抹笔刷工具	76
4.4.3	粗糙笔刷工具	76
4.4.4	虚拟段删除工具	77
4.4.5	橡皮擦工具	77
4.5	典型案例：绘制简单的卡通图形	78
4.5.1	训练目标	78
4.5.2	要点分析	78
4.5.3	训练解析	78
	本章总结	86
	课后习题	86

第 5 章	对象轮廓和填充色设置	89
5.1	对象轮廓线的设置	90
5.1.1	设置轮廓的宽度	90
5.1.2	设置轮廓的线型	92
5.1.3	设置折角样式	93
5.2	对象的颜色填充	94
5.2.1	均匀填充	94
5.2.2	渐变填充	96
5.2.3	使用滴管工具与颜料桶工具填充	101
5.2.4	使用智能填充工具	103
5.3	对象的效果填充	104
5.3.1	图样填充	104
5.3.2	底纹填充	107
5.3.3	PostScript 填充	108
5.4	交互式填充与交互式网格填充	109
5.4.1	交互式填充	109
5.4.2	交互式网状填充	112
5.5	典型案例：制作生日贺卡	115
5.5.1	训练目标	115
5.5.2	要点分析	115
5.5.3	训练解析	115
	本章总结	124
	课后习题	124
第 6 章	对象的基本操作	127
6.1	选择对象	128
6.1.1	选择单一对象	128
6.1.2	选择多个对象	128
6.1.3	全选对象	129
6.1.4	其他选择对象的技巧	130
6.2	变换对象	131
6.2.1	移动对象	131
6.2.2	调整对象的大小	132
6.2.3	旋转对象	132
6.2.4	缩放和镜像对象	133
6.2.5	倾斜对象	135
6.3	复制对象	135
6.3.1	复制对象	136
6.3.2	再制对象	136

6.3.3 复制对象属性	137
6.4 调整对象的顺序和排列方式	137
6.4.1 调整对象的顺序	138
6.4.2 对齐和分布对象	139
6.5 典型案例: 绘制 FAITH 标志	141
6.5.1 训练目标	141
6.5.2 要点分析	141
6.5.3 训练解析	141
本章总结	145
课后习题	146
第7章 编辑对象和应用	
透镜效果	149
7.1 对象的造形编辑	150
7.1.1 焊接	150
7.1.2 修剪	151
7.1.3 相交	151
7.1.4 简化	152
7.1.5 前减后	152
7.1.6 后减前	153
7.1.7 创建围绕选定对象的新对象	153
7.1.8 “造形”泊坞窗	153
7.2 结合与拆分对象	154
7.2.1 结合对象	154
7.2.2 拆分对象	155
7.3 管理对象	155
7.3.1 群组对象与取消群组	155
7.3.2 锁定与解除锁定对象	156
7.4 其他编辑操作	157
7.4.1 图框精确剪裁	157
7.4.2 裁剪对象	160
7.4.3 制作透视效果	160
7.5 透镜效果	161
7.5.1 应用透镜效果	161
7.5.2 冻结透镜	166
7.5.3 复制和清除透镜	166
7.6 典型案例: 制作苹果标志	167
7.6.1 训练目标	167
7.6.2 要点分析	167
7.6.3 训练解析	167
本章总结	170

课后习题	170
第8章 应用交互式效果	173
8.1 应用交互式调和效果	174
8.1.1 创建调和效果	174
8.1.2 修改调和效果的属性	175
8.1.3 使用“调和”泊坞窗	178
8.1.4 分离调和对象	179
8.1.5 清除调和效果	179
8.2 应用交互式轮廓图效果	179
8.2.1 创建交互式轮廓图效果	180
8.2.2 编辑轮廓图效果	180
8.3 应用交互式变形效果	182
8.3.1 推拉变形	182
8.3.2 拉链变形	183
8.3.3 扭曲变形	184
8.4 应用交互式阴影效果	184
8.4.1 创建交互式阴影效果	184
8.4.2 编辑阴影属性	185
8.5 应用交互式封套效果	187
8.5.1 创建交互式封套效果	187
8.5.2 编辑封套效果	188
8.6 应用交互式立体化效果	189
8.6.1 创建交互式立体化效果	190
8.6.2 设置立体化效果的属性栏	190
8.7 应用交互式透明效果	194
8.7.1 创建透明效果	194
8.7.2 编辑透明效果	194
8.8 典型案例: 制作水晶球	199
8.8.1 训练目标	199
8.8.2 要点分析	199
8.8.3 训练解析	199
本章总结	208
课后习题	208
第9章 输入与编辑文字	211
9.1 输入文本	212
9.1.1 输入美术文本	212

9.1.2	输入段落文本	212	10.2.1	黑白模式	246
9.1.3	转换美术文本与 段落文本	214	10.2.2	灰度模式	247
9.1.4	粘贴与导入外部文本	214	10.2.3	双色模式	247
9.1.5	在图形对象中输入 文本	216	10.2.4	调色板	248
9.2	设置文本的基本属性	216	10.2.5	RGB 模式	250
9.2.1	选择全部或部分文本	217	10.2.6	Lab 模式	250
9.2.2	设置文本排列方向	217	10.2.7	CMYK 模式	250
9.2.3	设置文本的字体、大小 和字符效果	217	10.3	调整位图的色彩	251
9.2.4	设置文本间距	219	10.3.1	高反差	251
9.2.5	设置文本颜色与轮廓	221	10.3.2	局部平衡	252
9.2.6	位移与旋转字符	222	10.3.3	取样/目标平衡	253
9.3	编排段落文本	223	10.3.4	调合曲线	253
9.3.1	设置句首字符	223	10.3.5	亮度/对比度/强度	254
9.3.2	设置文本的段落缩进	224	10.3.6	颜色平衡	255
9.3.3	设置文本的对齐方式	225	10.3.7	伽玛值	255
9.3.4	设置文本栏	225	10.3.8	色度/饱和度/亮度	256
9.3.5	设置文本的链接	227	10.3.9	所选颜色	256
9.3.6	设置项目符号	229	10.3.10	替换颜色	257
9.3.7	文本绕图排列	230	10.3.11	取消饱和	258
9.4	文本的特殊编辑	230	10.3.12	通道混合器	258
9.4.1	文本沿路径排列	231	10.4	变换位图的效果	258
9.4.2	变形文字和制作异形 轮廓段落文本	232	10.4.1	去交错	259
9.4.3	转换文本为曲线	233	10.4.2	反显	259
9.5	典型案例：制作波浪字	233	10.4.3	极色化	259
9.5.1	训练目标	234	10.5	校正位图	260
9.5.2	要点分析	234	10.6	位图的特殊效果	260
9.5.3	训练解析	234	10.6.1	三维效果	260
本章总结		237	10.6.2	艺术笔触	264
课后习题		237	10.6.3	模糊	270
第 10 章 处理位图		239	10.6.4	相机	272
10.1	添加与编辑位图	240	10.6.5	颜色转换	272
10.1.1	将矢量图形转换为 位图	240	10.6.6	轮廓图	273
10.1.2	导入位图	241	10.6.7	创造性	275
10.1.3	变换和裁剪位图	242	10.6.8	扭曲	280
10.1.4	描摹位图	243	10.6.9	杂点	283
10.1.5	位图的颜色遮罩	244	10.6.10	鲜明化	284
10.1.6	重新取样位图	245	本章总结		285
10.2	转换位图的色彩模式	246	课后习题		285
10.2.1	黑白模式	246	第 11 章 打印与输出		287
10.2.2	灰度模式	247	11.1	打印文件	288
10.2.3	双色模式	247	11.1.1	打印选项设置	288
10.2.4	调色板	248	11.1.2	打印预览	293
10.2.5	RGB 模式	250	11.1.3	拼接页面打印	295
10.2.6	Lab 模式	250			
10.2.7	CMYK 模式	250			
10.3	调整位图的色彩	251			
10.3.1	高反差	251			
10.3.2	局部平衡	252			
10.3.3	取样/目标平衡	253			
10.3.4	调合曲线	253			
10.3.5	亮度/对比度/强度	254			
10.3.6	颜色平衡	255			
10.3.7	伽玛值	255			
10.3.8	色度/饱和度/亮度	256			
10.3.9	所选颜色	256			
10.3.10	替换颜色	257			
10.3.11	取消饱和	258			
10.3.12	通道混合器	258			
10.4	变换位图的效果	258			
10.4.1	去交错	259			
10.4.2	反显	259			
10.4.3	极色化	259			
10.5	校正位图	260			
10.6	位图的特殊效果	260			
10.6.1	三维效果	260			
10.6.2	艺术笔触	264			
10.6.3	模糊	270			
10.6.4	相机	272			
10.6.5	颜色转换	272			
10.6.6	轮廓图	273			
10.6.7	创造性	275			
10.6.8	扭曲	280			
10.6.9	杂点	283			
10.6.10	鲜明化	284			
本章总结		285			
课后习题		285			
第 11 章 打印与输出		287			
11.1	打印文件	288			
11.1.1	打印选项设置	288			
11.1.2	打印预览	293			
11.1.3	拼接页面打印	295			

11.2 对象的链接与嵌入	296
11.2.1 创建链接或嵌入的对象	296
11.2.2 编辑链接或嵌入的对象	298
11.2.3 创建超级链接	299
11.3 网络发布	300
11.3.1 发布至 PDF	300
11.3.2 发布到 Web	301
11.3.3 创建与编辑 HTML 文本	302
11.3.4 在 HTML 文本中插入和修改 Internet 对象	303
11.3.5 将文档转换为 Internet 文件格式	304
本章总结	305

课后习题	306
------------	-----

第 12 章 综合实例

12.1 “2008 京剧联演”海报设计	308
12.1.1 设计目标	308
12.1.2 设计分析	308
12.1.3 设计解析	309
12.2 “美墅”房产 DM 设计	315
12.2.1 设计目标	316
12.2.2 设计分析	316
12.2.3 设计解析	316

本章总结	324
------------	-----

课后习题	324
------------	-----

附录 习题参考答案

第 1 章

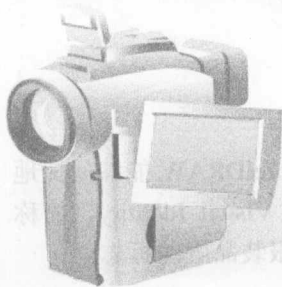
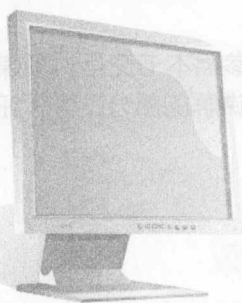
认识 CorelDRAW X3

学生：老师，CorelDRAW X3 能够用于绘制各种各样的图形吗？

老师：当然可以，CorelDRAW X3 是一个非常专业和完善的平面绘图软件。

学生：是真的吗？那您赶快教教我吧！

老师：好的，要很好地学习 CorelDRAW X3，就必须从认识它的工作界面入手，然后循序渐进地学习。



本章要点

- 了解 CorelDRAW X3 的应用领域。
- 掌握图像基本知识和 CorelDRAW 的基本概念。
- 认识 CorelDRAW X3 的欢迎界面。
- 了解 CorelDRAW X3 的工作界面组成。

光盘导读

本章涉及的理论知识较少,而实际操作较多,建议读者在学习时参照本书交互式多媒体教学光盘,将理论知识和实际操作结合起来进行学习;对于书中没有讲解的部分,可仔细听光盘中的语音讲解,并进入交互状态亲自操作,最后自行练习。

1.1 CorelDRAW 的应用领域

CorelDRAW 是一款专业的矢量绘图软件,其最新版本是 CorelDRAW X3。随着版本的不断升级,其功能不断地增强和完善。CorelDRAW 的应用范围很广,从专业的设计公司到普通家庭,都可以用 CorelDRAW 制作出需要的作品,包括绘图、美术创作和各类设计制作等。

1. 广告设计

CorelDRAW 作为当前最流行的图形软件之一,已经被大家广泛使用。其完善的矢量图形绘制和编辑功能、强大的位图处理功能以及方便实用的文字编排能力,使其成为平面设计人员不可缺少的工具。图 1-1 所示为使用 CorelDRAW 设计的广告作品。



图 1-1 使用 CorelDRAW 设计的广告

2. VI 设计

强大的矢量图形绘制功能,以及使用方便的辅助绘制工具,使 CorelDRAW 能够便捷地完成各类标准图形的绘制。这也是它广泛应用于企业视觉识别系统 (Visual Identity, 简称 VI) 设计的重要因素。图 1-2 所示为使用 CorelDRAW 设计的某女性服装品牌的标志。



图 1-2 使用 CorelDRAW 设计的标志

3. 包装设计

在进行包装设计时，除了设计包装最基本的平面展开图外，为了使客户能更直观地欣赏包装成型后的效果，还应制作出该包装的最终立体效果图。这时使用 CorelDRAW 软件，就能很方便地完成整套设计工作。图 1-3 所示为使用 CorelDRAW 设计的包装立体效果图。



图 1-3 使用 CorelDRAW 设计的包装

4. 字体设计

在 CorelDRAW 中输入的文字，将其转换为曲线，然后利用该软件中强大的曲线造型功能，可以像绘制图形一样设计出各类个性化的字体。这类文字常被用于标志设计中，作为标准字体。图 1-4 所示为使用 CorelDRAW 设计的字体。



图 1-4 使用 CorelDRAW 设计的字体

5. 排版应用

CorelDRAW 具有完善的段落文本编排能力, 并且对文字的支持可以到一万字以上。因此, 该软件也是进行版式设计和文字处理时常用的工具。图 1-5 所示为使用 CorelDRAW 编排的文字效果。

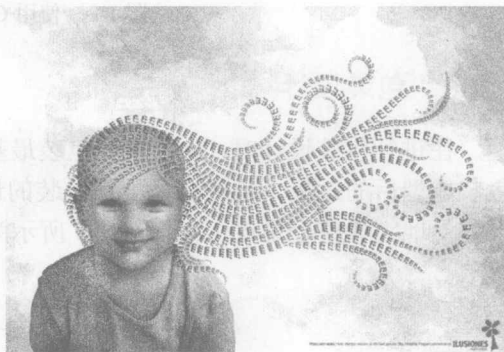


图 1-5 使用 CorelDRAW 编排的文字

6. 插画绘制

插画是当前比较流行的一种绘画方式, 利用 CorelDRAW 中的绘画工具, 可以进行各类插画的绘制。图 1-6 所示为使用 CorelDRAW 绘制的插画作品。

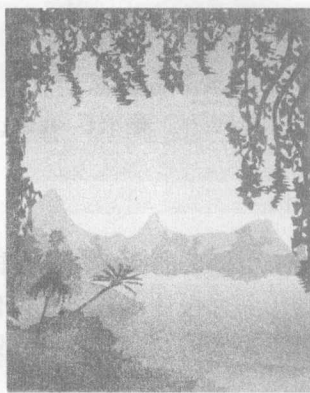


图 1-6 使用 CorelDRAW 绘制的插画



CorelDRAW
的应用这么广泛,
真要好好学习了!

1.2 CorelDRAW X3 中的基本概念

为了更好地学习 CorelDRAW X3 软件强大的功能,下面先来学习关于图形图像的知识,和 CorelDRAW X3 中的一些基本术语。

1.2.1 矢量图与位图

在开始学习绘图技能之前,首先必须了解矢量图与位图这两个最基本的概念,它们是贯穿在整个设计过程中最基本的元素。矢量图与位图有着截然不同的特点,下面将分别进行介绍。

1. 矢量图

从数学的角度看,矢量图形是一系列由线条和路径组成的点,这些点决定了所绘线条的位置、长度和方向。因此,矢量图形是线条的集合体。

矢量图形中的每一段线条或路径,都可以作为一个独立的对象存在,它们都具有颜色、形状、轮廓、大小和位置等基本属性。因此,在对其中一个矢量图形进行操作(如进行清晰度、弯曲度、位置和角度等属性的更改)时,是不会影响到其他对象的。

矢量图形与分辨率无关,因此可以对其进行任意缩放,即使将其放大到很大的倍数,也不会影响到图形的清晰度,如图 1-7 所示。

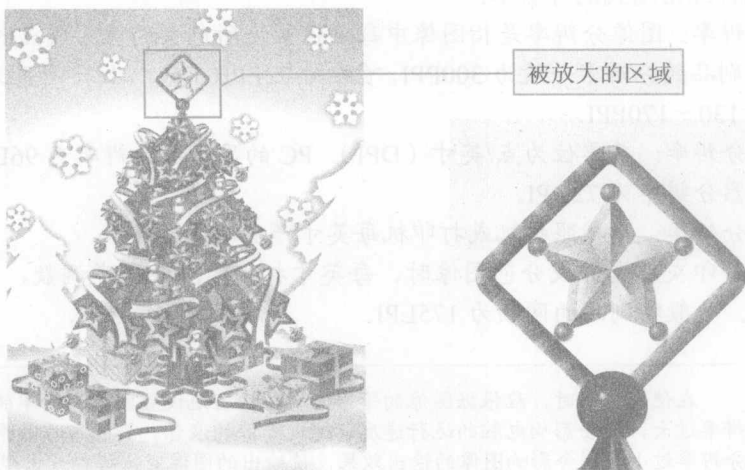


图 1-7 放大矢量图形前后的效果

2. 位图

位图图像由像素拼合而成,组成图像的每一个像素都有自己的位置、大小、亮度和色彩等。

位图图像与分辨率有关,分辨率可决定单位面积内所包含像素的多少。分辨率越高,单位面积内的像素就越多,图像也就越清晰。将位图放大到超出实际像素的显示范围后,就会看到组成图像的一个个像素点,也就会出现锯齿现象,如图 1-8 所示。



图 1-8 放大位图前后的效果



原来矢量图
与位图的区别在
于此啊!

下面介绍几种经常用到的分辨率:

- 图像分辨率: 图像分辨率是指图像中每单位长度所包含的像素或点的数目, 单位为 PPI。印刷品的分辨率一般为 300PPI, 喷绘为 72PPI(1 米以上), 网页为 72 或 96PPI, 报纸为 130~170PPI。
- 显示器分辨率: 其单位为点/英寸 (DPI)。PC 的显示器分辨率为 96DPI, MAC OS 的显示器分辨率为 72DPI。
- 打印机分辨率: 是指照排机或打印机每英寸产生的油墨点数。
- 网频: 打印灰度图像或分色图像时, 每英寸打印的点数或半调数, 单位为线/英寸 (LPI)。一般印刷品的网频为 175LPI。



在使用位图时, 应根据图像的输出需要, 适当地设置图像分辨率的大小。如果分辨率过大, 则会影响电脑的运行速度, 造成资源的浪费, 影响工作效率; 反之, 如果分辨率过小, 则会影响图像的输出效果, 使输出的图像变得模糊或出现锯齿。

1.2.2 其他基本概念

除了最基本的矢量图和位图的概念外, 在学习 CorelDRAW X3 时, 读者还应该了解以下一些基本概念。

1. 对象

对象指在绘图过程中创建或放置的任何项目, 包括线条、形状、图形和文本等。