



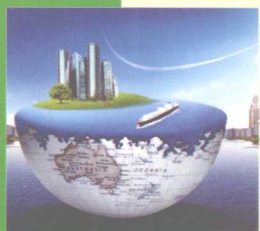
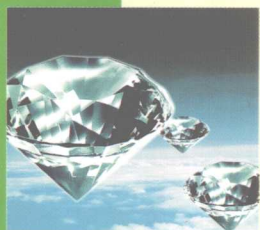
21 世纪技能型人才培养规划教材

中文

CorelDRAW X3

入门与提高

王璞 编



光盘内容为本书所有范例的视频教学演示、素材及最终效果文件

- ◎ 资深培训专家精心策划，以岗位技能培训为重点
- ◎ 由“入门”起步，注重“提高”，使新手直接升级为高手
- ◎ 理论与实践紧密结合，让读者全面掌握本软件的操作技能
- ◎ 大量的实例和习题，帮助读者迅速提高动手能力



西北工业大学音像电子出版社



中文 CorelDRAW X3 入门与提高

王 璞 编

西北工业大学音像电子出版社

【内容提要】本书为光盘《中文 CorelDRAW X3 入门与提高》的配套使用说明，主要内容包括 CorelDRAW 中的基本概念、文件的操作、图形的绘制、图形色彩的填充、对象的编辑、对象轮廓线的设置、文本的处理、交互式效果的应用、矢量图特效的应用、位图的处理、行业应用实例等。书中大部分章节后还附上上机训练，以便读者学以致用。

本书思路全新、图文并茂、可操作性强，同时强调知识性和系统性，可作为普通高等院校、高职高专，以及社会培训班相关专业的 CorelDRAW 课程教材，也可供平面设计爱好者自学参考。

版权所有 盗版必究

未经许可 不得以任何手段复制或抄袭

光盘名称：中文 CorelDRAW X3 入门与提高

文本著作：王 璞

出版发行：西北工业大学音像电子出版社

通信地址：西安市友谊西路 127 号 邮编：710072

电 话：(029) 88493844 88491757

网 址：www.nwpup.com

电子邮箱：yxb@nwpup.com

光盘制作：西安新科教育科技有限公司

光盘生产：湖北东湖光盘技术有限责任公司

文本印刷：陕西天元印务有限责任公司

版 次：2008 年 9 月第 1 版 2008 年 9 月第 1 次印刷

经 销：各地新华书店、软件连锁店

版 本 号：ISBN 978-7-900701-48-0

定 价：35.00 元（1CD+手册）

前言

CorelDRAW X3 是一款矢量图绘制及页面排版软件,它集强大的电子排版和图像处理功能于一身,并能够与其他图像处理软件实现无缝衔接,为用户提供了极大的创作空间。从而使用户的设计流程更顺畅,设计方案更具创意。CorelDRAW X3 适用于各种出版物图文编辑,以及传单、广告、海报、包装等各类宣传品设计。为了帮助广大用户快速掌握 CorelDRAW X3 的使用方法和技巧,我们了解了不同层次的用户特点,编写了这本《中文 CorelDRAW X3 入门与提高》。

【内容介绍】

本书在内容的取舍和章节的安排上充分考虑了用户的特点和实际需求,对 CorelDRAW X3 软件由浅入深地进行讲解,同时,书中还列举了大量的练习实例、技巧和经验,使读者能快速直观地了解 and 掌握 CorelDRAW X3 的基本使用方法、操作技巧和行业实际应用。本书共分为 11 章,具体内容介绍如下:

章 节	内 容	目 的
第 1 章	CorelDRAW X3 入门	初步了解 CorelDRAW X3 的界面与相关概念
第 2 章	CorelDRAW X3 的文件操作	掌握文件的操作方法与技巧
第 3 章	图形的绘制	了解并掌握图形的绘制与调整方法
第 4 章	图形色彩的填充	掌握图形对象的内部填充方法
第 5 章	对象的编辑技巧	掌握对象的编辑方法与处理技巧
第 6 章	对象轮廓线设置	掌握线条与对象轮廓线的设置方法
第 7 章	文本的处理	掌握文本的输入与编辑技巧
第 8 章	交互式效果的应用	掌握交互式效果的应用方法与功能
第 9 章	矢量图特效的应用	掌握透镜、图框精确剪裁效果以及透视效果的制作方法
第 10 章	位图的处理	掌握位图的处理方法与效果
第 11 章	行业应用实例	进一步掌握 CorelDRAW X3 的强大功能

【主要特色】

► 内容实用、体例新颖

本书以市面上最新的 CorelDRAW 应用软件为主,在体例上采用“基础”、“入门”和“提高”的结构模式,由浅入深地介绍了软件的基本概念与基本操作,并有针对性地设计实例,从而提高读者的动手能力。

► 语言通俗易懂

本书以易读、易学、易懂、易会为成书原则，充分考虑读者的实际情况，在语言方面力求简练流畅、通俗易懂，以形象、简洁的语言来介绍各种知识。

► 实例典型、应用全面

本书给出若干个精彩实例，可供读者巩固所学知识，加深对所学内容的理解，并全面掌握相关操作方法和技巧。

► 免费提供电子教案，保障教学需求

本书免费提供电子教案及书中素材文件，极大地方便老师教学和学生上机实践。

【光盘使用说明】

1. 运行环境

(1) 硬件要求：

CPU：Pentium III 以上处理器

内存：≥128 MB

显卡：256 色（8 位）显示卡，建议使用 24 位显示卡

显示器：显示器分辨率至少为 1024×768 或者更高

光驱：≥40 倍速光驱

声卡：SoundBlaster 兼容声卡

(2) 软件要求：

中文 Windows 98/2000/XP/NT 4.0（带有 Service Pack 2 以上）

2. 运行光盘

将光盘放入电脑光驱中，稍等片刻，系统将会自动运行光盘（如果自动运行失败，可以在“我的电脑”中找到“西北工业大学音像电子出版社社标”，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“打开”命令，打开光盘文件夹，并双击图标运行应用程序，即可播放光盘），片头过后自动进入光盘主界面，主界面中的每个按钮代表一个内容模块，单击任意一个内容模块按钮，可进入相应内容模块进行学习光盘。

【适用对象】

本书可作为各普通高等院校、高职高专，以及社会培训班相关专业的 CorelDRAW 课程教材，也可供平面设计爱好者自学参考。

由于编者水平有限，不足之处在所难免，欢迎广大读者批评指正。

编者

目 录

第1章 CorelDRAW X3 入门.....1

1.1 CorelDRAW 中图像的基本概念.....2

1.1.1 矢量图与位图.....2

1.1.2 文件的格式.....3

1.1.3 像素与位图分辨率.....4

1.1.4 平面设计与色彩.....4

1.1.5 认识平面设计.....5

1.2 CorelDRAW X3 功能简介.....6

1.2.1 CorelDRAW 的基本功能.....6

1.2.2 CorelDRAW X3 的新增功能.....6

1.3 CorelDRAW X3 的启动与退出.....9

1.3.1 CorelDRAW X3 的启动.....9

1.3.2 CorelDRAW X3 的退出.....9

1.4 CorelDRAW X3 的界面介绍.....10

1.4.1 标题栏.....10

1.4.2 菜单栏.....10

1.4.3 工具栏.....10

1.4.4 工具箱和属性栏.....11

1.4.5 调色板.....11

1.4.6 绘图区与工作区.....12

1.4.7 状态栏.....12

习题一.....12

第2章 CorelDRAW X3 的文件操作.....13

2.1 文件的操作方法.....14

2.1.1 文件的新建.....14

2.1.2 文件的打开.....15

2.1.3 文件的保存.....16

2.1.4 文件的导入与导出.....17

2.1.5 文件的关闭.....18

2.2 页面的基本设置.....19

2.2.1 设置页面大小与方向.....19

2.2.2 设置页面背景.....20

2.2.3 插入和删除页面.....21

2.2.4 重命名页面.....22

2.2.5 转换页面与切换页面方向.....22

2.3 辅助工具的使用.....23

2.3.1 设置标尺.....23

2.3.2 设置网格.....24

2.3.3 设置辅助线.....25

2.3.4 使用对齐功能.....26

2.4 调整窗口的显示.....26

2.4.1 不同模式的显示方式.....27

2.4.2 预览显示.....28

2.4.3 缩放与平移.....29

2.4.4 窗口操作.....30

2.5 上机训练.....30

习题二.....32

第3章 图形的绘制.....33

3.1 绘制线条.....34

3.1.1 使用手绘工具.....34

3.1.2 使用贝塞尔工具.....36

3.1.3 使用艺术笔工具.....37

3.1.4 使用钢笔工具.....42

3.1.5 多点线.....43

3.2 绘制形体.....43

3.2.1 绘制矩形.....43

3.2.2 绘制正方形.....45

3.2.3 绘制圆形.....45

3.2.4 绘制多边形.....47

3.2.5 绘制螺旋形.....48

3.2.6 绘制图纸图形.....49

3.2.7 绘制预设的图形.....49

3.2.8 使用智能绘图工具绘制.....51

3.3 调整线条与形体.....51

3.3.1 使用形状工具.....51

3.3.2 使用刻刀工具.....57

3.3.3 使用橡皮擦工具.....58

3.4 上机训练.....60



习题三	63	5.2.3 缩放与镜像对象	94
第4章 图形色彩的填充	65	5.2.4 调整对象大小	95
4.1 色彩的运用	66	5.2.5 倾斜对象	95
4.1.1 色彩构成基础	66	5.3 对象的复制与删除	96
4.1.2 设计与色彩的综合运用	67	5.3.1 复制对象	96
4.1.3 色彩的产生	67	5.3.2 再制对象	96
4.2 色彩模式	68	5.3.3 复制属性	98
4.2.1 RGB 模式	68	5.3.4 删除对象	98
4.2.2 CMYK 模式	68	5.4 对象的排序	98
4.2.3 Lab 模式	69	5.4.1 改变对象顺序	99
4.2.4 灰度模式	69	5.4.2 快速指定对象顺序	99
4.2.5 HSB 模式	69	5.5 对象的对齐与分布	100
4.3 单色填充	69	5.5.1 对象的对齐	100
4.3.1 使用“模型”选项卡	70	5.5.2 对象的分布	101
4.3.2 使用“混和器”选项卡	71	5.6 对象的群组与合并	102
4.3.3 使用“调色板”选项卡	72	5.6.1 对象的群组	102
4.4 渐变填充	73	5.6.2 群组对象的解散	102
4.4.1 双色渐变填充	73	5.6.3 对象的结合	102
4.4.2 自定义渐变样式	74	5.6.4 对象的拆分	103
4.4.3 设置渐变选项	75	5.7 对象的锁定	104
4.4.4 选择预设渐变样式	75	5.7.1 锁定对象	104
4.5 图案填充	76	5.7.2 解除对象锁定	104
4.5.1 图样填充	76	5.8 对象的整形	105
4.5.2 底纹填充	79	5.8.1 焊接对象	105
4.5.3 PostScript 填充	80	5.8.2 修剪对象	106
4.6 对象的其他填充	80	5.8.3 相交对象	106
4.6.1 使用滴管与颜料桶填充	80	5.8.4 对象的简化	107
4.6.2 交互式填充	81	5.8.5 前减后	107
4.7 上机训练	83	5.8.6 后减前	108
习题四	87	5.8.7 创建边界	108
第5章 对象的编辑技巧	89	5.9 上机训练	109
5.1 选择对象	90	习题五	112
5.1.1 使用挑选工具	90	第6章 对象轮廓线设置	113
5.1.2 使用菜单中的命令	91	6.1 轮廓线粗细与样式的设置	114
5.1.3 创建对象时选取	91	6.1.1 设置轮廓线的粗细	114
5.1.4 取消选择	91	6.1.2 设置轮廓线的样式	115
5.2 变换对象	91	6.2 对象轮廓线颜色设置	116
5.2.1 移动对象	91	6.2.1 使用轮廓色对话框	116
5.2.2 旋转对象	93	6.2.2 使用颜色泊坞窗	117



6.2.3 使用吸取的颜色填充图形轮廓	117	8.3 交互式变形效果	153
6.3 线端与样式设置	118	8.3.1 推拉变形	153
6.3.1 线端与箭头样式的设置	118	8.3.2 拉链变形	155
6.3.2 转角样式的设置	120	8.3.3 扭曲变形	156
6.3.3 书法轮廓的设置	120	8.4 交互式透明效果	157
6.4 上机训练	121	8.4.1 标准透明效果	157
习题六	124	8.4.2 渐变透明度	158
第7章 文本的处理	125	8.4.3 图样透明度	158
7.1 输入文本	126	8.4.4 底纹透明度	159
7.1.1 创建美术字文本	126	8.5 交互式封套效果	159
7.1.2 创建段落文本	126	8.5.1 添加封套	160
7.2 文本格式的设置	127	8.5.2 编辑封套节点	160
7.2.1 格式化文本	127	8.5.3 封套的工作模式	161
7.2.2 编辑文本	132	8.5.4 映射模式	161
7.2.3 查找和替换文本	133	8.6 交互式立体化效果	162
7.3 文字效果处理	134	8.6.1 创建立体化效果	162
7.3.1 文本的间距	134	8.6.2 设置立体化类型	162
7.3.2 使文本适合路径	136	8.6.3 设置立体化旋转	163
7.3.3 设置文本适合框架	139	8.6.4 立体化照明	164
7.3.4 对齐文本基线	140	8.6.5 设置立体化颜色	164
7.3.5 矫正文本	140	8.6.6 设置立体化照明	165
7.3.6 改变字母大小写	140	8.7 交互式阴影效果	166
7.3.7 文本绕图	141	8.7.1 添加阴影效果	166
7.4 文本的链接	142	8.7.2 编辑阴影效果	166
7.4.1 文本链接的使用	142	8.8 上机训练	167
7.4.2 将段落文本链接到对象上	142	习题八	169
7.4.3 链接不同页面上的段落文本	143	第9章 矢量图特效的应用	171
7.5 上机训练	143	9.1 透镜效果	172
习题七	145	9.1.1 应用透镜	172
第8章 交互式效果的应用	147	9.1.2 透镜类型	173
8.1 交互式调和效果	148	9.1.3 编辑透镜	177
8.1.1 简单的调和	148	9.2 图框精确剪裁效果	179
8.1.2 调和效果的设置	148	9.2.1 对象的图框精确剪裁	179
8.1.3 沿路径调和	150	9.2.2 编辑图框精确剪裁	180
8.1.4 调和效果的拆分	151	9.3 透视点效果	181
8.2 交互式轮廓图效果	151	9.3.1 单点透视	181
8.2.1 创建轮廓图效果	151	9.3.2 双点透视	182
8.2.2 轮廓图效果的设置	151	9.4 上机训练	183

第1章

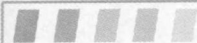
CorelDRAW X3 入门

CorelDRAW X3 是一款矢量图设计软件，使用 CorelDRAW X3 可以轻松地进行封面设计、广告设计、矢量图绘制以及商标设计等，同时还可对位图创建三维效果、艺术效果以及模糊效果等。本章主要介绍 CorelDRAW X3 的启动与退出、工作界面以及软件的相关概念等内容。

本章要点

- ◆ CorelDRAW 中图像的基本概念
- ◆ CorelDRAW X3 功能简介
- ◆ CorelDRAW X3 的启动与退出
- ◆ CorelDRAW X3 的界面介绍





1.1 CorelDRAW 中图像的基本概念

在学习 CorelDRAW X3 之前,用户有必要了解一下运用 CorelDRAW X3 绘制图形时所涉及的一些基本概念,这样有助于更好地掌握 CorelDRAW X3 的功能。

1.1.1 矢量图与位图

图像文件一般有多种格式,如 CDR, AI, TIFF, PSD, JPEG, BMP 等,根据图像的特性可将其分为两种类型,即位图与矢量图。这两种图形都被广泛应用到出版、印刷、互联网(如 flash 和 svg)等方面,它们各有优缺点,两者各自的作用是无法相互替代的。

1. 矢量图

矢量图又叫向量图,简单地说,就是缩放不失真的图像格式。矢量图是通过多个对象的组合生成的,对其中的每一个对象的记录方式,都是以数学函数来实现的,也就是说,矢量图实际上并不像位图那样记录画面上每一点的信息,而是记录了元素形状及颜色的算法。当打开一幅矢量图时,软件对图形对应的函数进行运算,将运算结果(图形的形状和颜色)显示出来。无论显示画面是大还是小,画面上的对象对应的算法是不变的,所以,即使对画面进行倍数相当大的缩放,其显示效果仍然相同(不失真)。举例来说,矢量图就好比画在质量非常好的橡胶膜上的图,不管对橡胶膜的长宽等比拉伸多少倍,画面依然清晰,不管离多远去看,也不会看到图形的最小单位。如图 1.1.1 所示为矢量图放大前后效果对比。矢量图所生成的文件比位图文件要小。

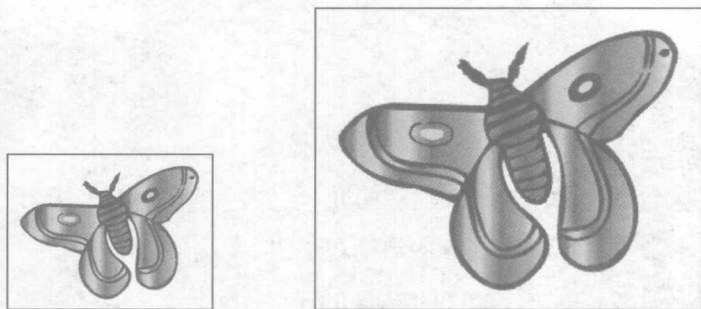


图 1.1.1 矢量图放大前后效果对比

2. 位图

位图又称点阵图,由多个不同颜色的点组成,每一个点为一个像素。与矢量图相比,位图图像更容易模拟照片的真实效果。由于位图图像中每个像素点都记录着一个色彩信息,因此位图图像色彩绚丽,能体现出现实生活中的绝大多数色彩。

位图图像可以通过数码相机拍摄、扫描仪扫描以及 Photoshop 软件制作等方式获得。由于每个像素点的色彩信息都需要单独记录,因此位图图像占用的空间也是比较大的,对于要求不太高的位图图像,可以将它们压缩,使其所占空间变小。

位图的大小和质量取决于图像中像素点的多少,通常来说,每平方英寸的面积上所含像素点越多,



颜色之间的混合就越平滑，同时文件就越大。如图 1.1.2 所示为位图放大后的效果。

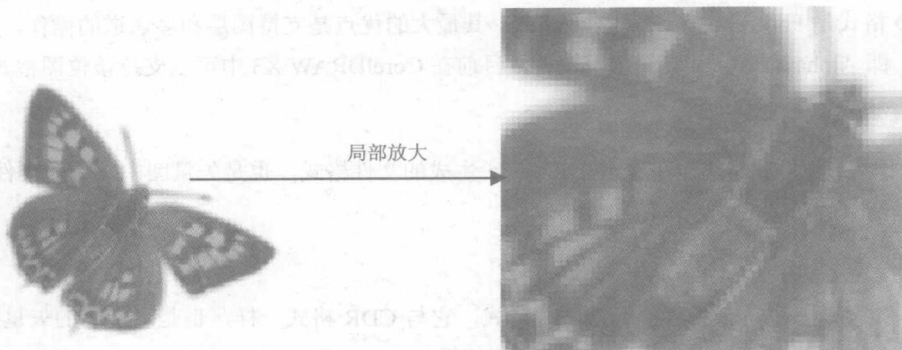


图 1.1.2 位图放大后的效果

矢量图与位图各有优缺点，在实际应用中，应根据不同的需要进行选择。公司或企业的标志与插画等，要求进行任意缩放时保持非常高的清晰度，且画质不减，应选用矢量图；对于宣传画册和海报等，要求画面的色彩艳丽，颜色过渡自然，则应选用位图。

矢量图和位图在应用上也是可以相互结合的，比如在矢量图文件中嵌入位图实现特别的效果，也可在三维影像中用矢量建模和位图贴图实现逼真的视觉效果等。

1.1.2 文件的格式

图片文件主要有矢量图和位图两种类型，图片格式可通过图片文件的扩展名来区别，这些扩展名将在文件以相应格式存储时自动添加到文件名中。下面详细介绍几种常用的图片文件存储格式。

1. BMP 格式

BMP 格式文件的扩展名为.bmp，它是 Windows 操作系统下标准的位图格式。它可用于非压缩格式存储图像数据，并且支持多种图形图像软件的存储，但文件体积比较大，而且此格式不支持 Alpha 通道。

2. TIFF 格式

TIFF 格式即标志图像文件格式，是在 Macintosh 机上开发的一种图像文件格式，其扩展名有.tif 和.tiff 两种，它支持 Alpha 通道，同时也支持压缩。

3. JPEG 格式

JPEG 格式文件的扩展名有.jpg 和.jpeg 两种，它是 24 位的图像文件格式，也是一种高效率的压缩格式，它可将图像减少至原大小的 10%。该格式的文件与 BMP 格式的文件在效果上相差不大，但体积却小得多。同样，大多数图形图像处理软件都支持此格式。

4. GIF 格式

GIF 格式文件的扩展名为.gif，是位图格式的一种，与 JPEG 格式和 BMP 格式的文件相比，GIF 格式最大的特点是可以支持动画效果，也就是说，图片是可以动态变化的，而且该格式的文件体积非常小，被广泛应用于网络传输。



5. PSD 格式

PSD 格式是 Photoshop 标准的图像格式，其最大的优点是支持图层和多通道的操作，并且支持透明背景，即 Alpha 通道。其文件体积较大，目前在 CorelDRAW X3 中可以支持该位图格式。

6. CDR 格式

CDR 格式是图形处理软件 CorelDRAW 所生成的文件格式，也是矢量图中常见的文件格式之一，它支持压缩，其最大的优点是体积较小。

7. AI 格式

AI 格式是 Illustrator 软件的标准文件格式，它与 CDR 格式一样，也是最常见的矢量图文件格式之一，可以方便地导入到 CorelDRAW 中进行编辑。

8. FH*格式

FH*格式是图形处理软件 FreeHand 标准的文件格式，也是较常见的矢量图文件格式之一。与其他图片文件格式不同的是，其扩展名随版本的升级而改变。

9. DXF 格式

DXF 格式是三维模型设计软件 AutoCAD 提供的一种矢量图文件格式，其优点是文件体积小，绘制图形的尺寸、角度等数据都很精确，是工业设计、建筑设计与建模的首选文件格式。

1.1.3 像素与位图分辨率

为了制作高质量的图像，用户必须理解图像的像素数据是如何被测量与显示的，这里主要涉及如下几个概念。

像素大小：图像的像素大小是指位图在高、宽两个方向的像素数。

图像分辨率：它是指每平方英寸中像素点数量的多少，单位为 dpi。位图的分辨率和位图图像的清晰度与画面质量有着密切的关系，当图片尺寸确定，分辨率越高，则图像的清晰度也就越高，画质也越好。相反，分辨率较低时，图像的清晰度就会下降。

通常情况下，如果希望图像仅用于显示，可将其分辨率设置为 72 ppi 或 96 ppi（与显示器分辨率相同）；如果希望图像用于印刷输出，则应将其分辨率设置为 300 ppi 或更高。

1.1.4 平面设计色彩

人们看到的色彩有三个来源，一是光源发光，二是透射光，三是反射光。比如，太阳发出的可见光是波长由长到短的红、橙、黄、绿、青、蓝、紫 7 种色光混合而成的复合白光，白光照射到透光介质上时，红色透光介质将吸收绝大多数短波可见光，只留下红光继续传播，因此在介质的另一端只能见到太阳是红色的；又比如，太阳光照射到物体表面后，物体表面会将较长波段的可见光吸收，反射较短波段的可见光，于是人们会感觉到这个物体有一个蓝色的表面。

在电脑显示器上创建颜色时，仿照太阳光复合不同成分的色光产生各种颜色的原理，把 7 种色光合并成 3 种，即红（Red）、绿（Green）、蓝（Blue），称为三基色。每种颜色设定有 0~255 种亮度。



1.1.5 认识平面设计

设计是指有目的地策划。平面设计是这些策划将要采取的各种形式之一,在平面设计中需要用视觉元素来传播设计者的设想和计划,用文字和图形把信息传达给大众。如图 1.1.3 所示为一些平面设计作品。

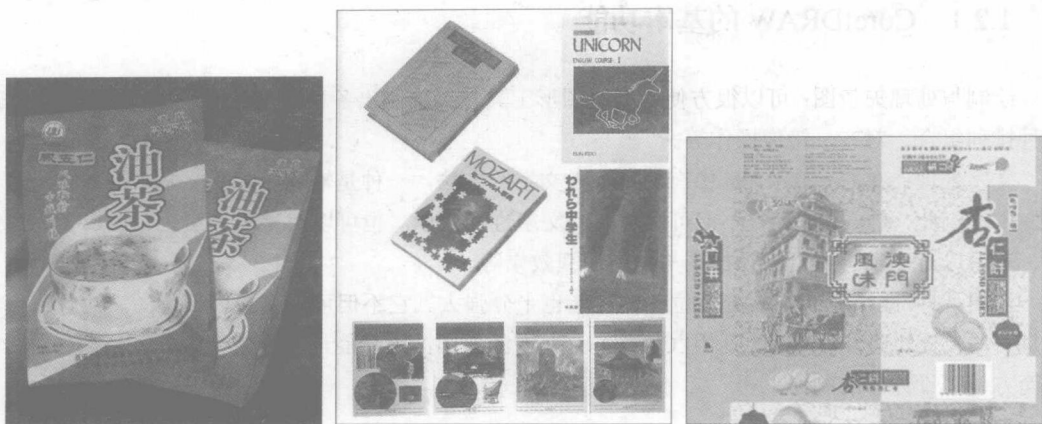


图 1.1.3 平面设计作品

1. 平面设计的特征

设计是科技与艺术的结合,是商业社会的产物,在商业社会中需要把艺术设计与创作理想加以平衡。设计与美术不同,因为设计既要符合审美性又要具有实用性,应以人为本,设计需要的不仅仅是装饰、装潢。

设计没有完成的概念,需要精益求精,不断完善,更需要挑战自我。设计的关键在于发现,只有不断通过深入地感受和体验才能得到设计灵感。

平面设计与其他学科不同,它是一种综合艺术,它的完成涉及电脑技术、软件工程、艺术设计、展示设计等方面。设计者既要关注电脑科技的最新发展,又要为艺术建立坚实的人文基础,强调艺术的创造性与个性风格,这样才能使艺术作品焕发出更夺目的光芒。

2. 平面设计的基本要素

平面设计的基本要素是点、线、面和色彩,这些要素是组成形状、空间和动态的基础,也是表现出不同视觉效果和情感的关键。

“点”有大小、形状和深浅之分,对于电脑平面设计来说,“点”还有光点、墨点和像素点之分。

“线”是点的移动轨迹,有直线、曲线、虚线和自由线之分。“线”不仅有宽度,还有深浅、虚实的变化。

“面”是线的移动轨迹,它是物理的外表,“面”有实面和虚面之分。当然还可以使用电脑形成独出心裁的特效面。



1.2 CorelDRAW X3 功能简介

在众多的电脑绘图软件中，CorelDRAW 功能非常强大，掌握起来也比较容易，因此已成为专业美术设计师首选的矢量图形设计软件之一。

1.2.1 CorelDRAW 的基本功能

绘制与处理矢量图：可以很方便地利用图形工具直接绘制出各种图形，还可以对绘制的对象进行各种排列组合、对齐、镜像操作等。

文字处理：在 CorelDRAW 中有两种输入文字的方法，一种是输入美术字文本，另一种是输入段落文本。因此，CorelDRAW 不但可以对单个文字进行处理，也可以对整段文字进行编辑、变形等操作，还可以对文字进行沿路径排列与使用透视效果等。

位图处理：CorelDRAW 处理位图的功能也十分强大。它不但可以直接处理位图，而且还可以使矢量图与位图进行相互转换。利用 CorelDRAW 中的位图滤镜功能，可以为位图处理添加各种效果，从而方便了设计者的制作。

1.2.2 CorelDRAW X3 的新增功能

CorelDRAW X3 是 CorelDRAW 系列的最新版本，它的操作比以前的版本更加简便，图形图像处理功能更加强大。除了具有更加人性化与亲切的窗口视图外，还增加了许多新的功能，下面分别进行介绍。

1. 新的裁剪工具

新增的裁剪工具非常实用，使用它可以对绘图区中的任何一个对象进行裁剪，但它不同于精确剪裁功能。如果对多个对象进行剪裁，使用精确剪裁功能时必须先群组多个对象，而新增的裁剪工具可以对绘图区中的混合对象进行一次性裁剪。

2. 新的提示泊坞窗

新增的提示泊坞窗使初学者学习起来更加容易，每当执行一个操作有些茫然时，它会识别执行状态的任务，及时显示出相关提示和技巧，无论是高手还是初学者，这个提示窗都会让您倍感亲切。使用它可以缩短设计时间，从而更加快捷地完成设计任务。

3. 新的智能填充工具

新增的智能填充工具可以对任意两个或是多个对象重叠的区域以及任何封闭的对象进行填色，此工具无论对动漫创作、矢量绘画、服装设计人员还是 VI 设计人员来说都是比较方便的。

智能填充工具功能类似 Illustrator 中的实时填充，除了可以实现填充以外，还可以快速从两个或是多个重叠的对象中间创建新对象，如图 1.2.1 所示。

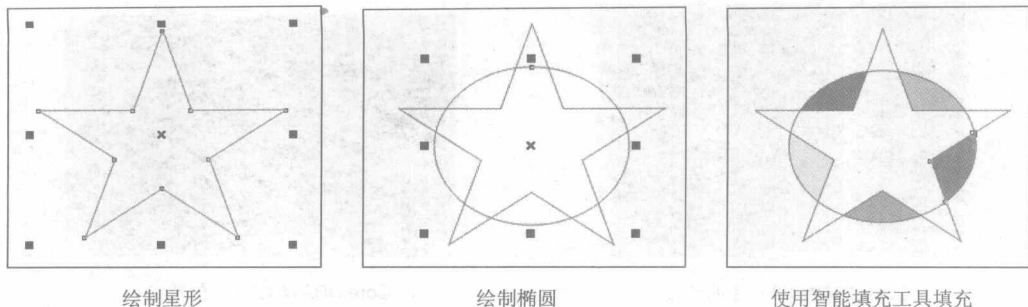


图 1.2.1 使用智能填充工具填充的过程

4. 新增的步长和重复功能

利用新增的步长和重复功能可以非常方便地复制图像，在复制的同时，可以调整复制对象的水平与垂直偏移距离以及复制数量，如图 1.2.2 所示。

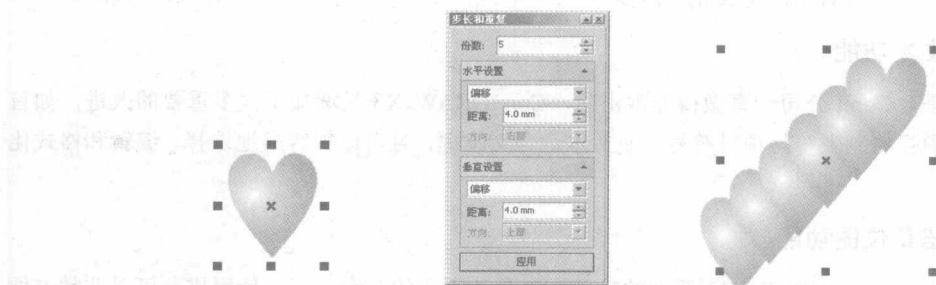


图 1.2.2 “步长和重复”泊坞窗

5. 增强的轮廓图工具

增强的轮廓图工具使用更为方便，可以快速、方便地优化对象的轮廓线，能够动态地减少轮廓图形的节点。下面通过一个具体的实体来介绍它的使用方法。

(1) 使用文本工具在绘图区中输入字母“zhang”，然后使用轮廓图工具在字母上创建一个轮廓步长值为 4，轮廓偏移为 6 的轮廓图像，如图 1.2.3 所示。

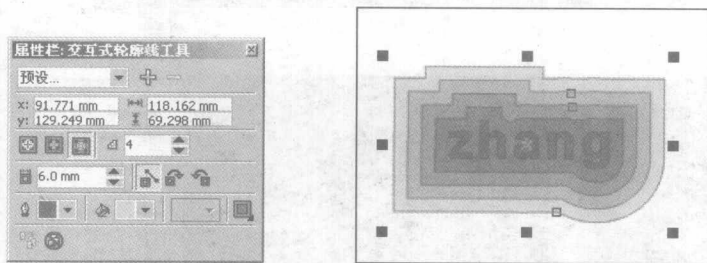


图 1.2.3 应用轮廓图工具效果

(2) 启动 CorelDRAW 12，同样输入字母“zhang”，并创建轮廓图效果，分别在两个版本中框选创建的轮廓图，按“Ctrl+K”键拆分，再按“Ctrl+U”键取消群组，然后使用形状工具选择最里面的轮廓图，此时可以对比一下，如图 1.2.4 所示。

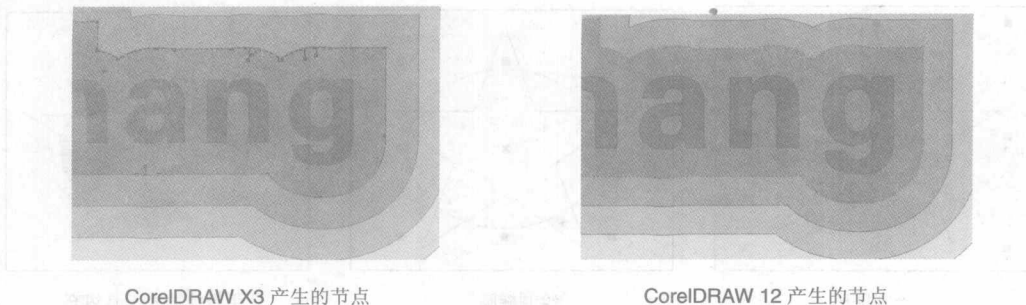


图 1.2.4 两种版本之间的对比

通过上图可以很明显地看到，CorelDRAW X3 的确做了很大的优化，对比鲜明，节点极少，而 CorelDRAW 12 所产生的节点却是密密麻麻。大家都知道，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，存盘的时候，占有空间也会相应越少。

6. 增强的文本功能

对文本的处理，Corel 公司一直做得非常出色，CorelDRAW X3 又增加了很多重要的改进，如首字下沉的改进，增强的制表符与项目符号，使文本适合文本框，且可以很容易地选择、编辑和格式化文本。

7. 新增的描摹位图功能

描摹位图功能是 CorelDRAW X3 新增的功能，也是该版本的一个亮点。使用描摹可以非常方便地把位图矢量化。

8. 图像调整实验室

在位图菜单中新增了图像调整实验室功能，使用它们可以非常方便地调整位图的色彩平衡与对比度，如图 1.2.5 所示是在“图像调整实验室”对话框中进行设置。



图 1.2.5 “图像调整实验室”对话框