



✓ 培训专家
Training Expert

钮竹英 吴国华 彭宗勤 编著
飞思教育产品研发中心 监制

(职业版)

平面设计师

CorelDRAW X3

基础与实例教程

- ◇ 以国内流行的IT职位需求为切入点
- ◇ 一切为就业应用服务
- ◇ 即学即用
- ◇ 手把手传递职场第一手技能
- ◇ 目标式案例教学
- ◇ 紧扣培训学校教学需求
- ◇ 提供实例素材和完成作品下载





CorelDRAW X3

基础与实例教程

- 1. 认识CorelDRAW X3
- 2. 启动CorelDRAW X3
- 3. 设置
- 4. 基本绘图工具
- 5. 基本编辑工具
- 6. 基本填充工具
- 7. 基本文字工具
- 8. 基本对象工具



中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

✓ 培训专家
Training Expert

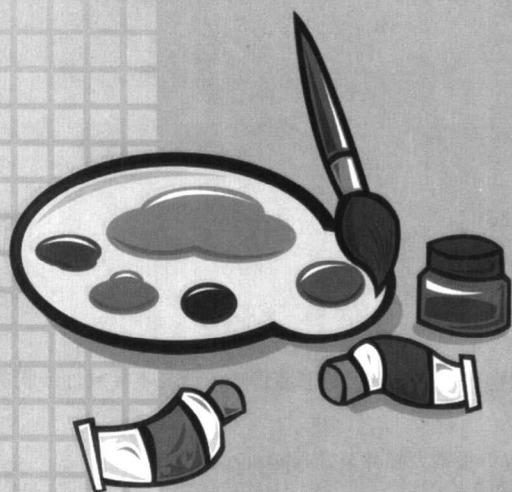
钮竹英 吴国华 彭宗勤
飞思教育产品研发中心

编著
监制

平面设计师

CorelDRAW X3

基础与实例教程



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING



内 容 简 介

CorelDRAW 是 Corel 公司推出的一款功能强大的集绘图、平面设计、网页制作和文字编排功能于一体的软件，深受平面设计人员和图像爱好者的青睐。

本书由国内高校资深的 CorelDRAW 教育与培训专家，联合多年从事平面设计与艺术培训的有经验的平面设计师们，共同精心编写。全书分 10 章，内容丰富。书中内容通过命令讲解与实例练习相结合的方式，循序渐进地介绍 CorelDRAW X3 的各项功能、使用方法和应用技巧，具有较强的实用性和参考价值。

本书有 3 大特点：一是从基本操作入手，逐步深入，详细地分析讲解绘图、文字编排及打印输出等重点和难点；二是结合实践插入很多和平面设计相关的知识和概念；三是在第 1~9 章后面精心安排练习题，最后一章演练平面设计应用中典型的实战案例。

本书读者范围：适用想快速学会 CorelDRAW 的初级用户，广大绘画制作爱好者，准备和已经从事平面广告设计的制作人员，高等院校相关专业和社会相关培训班的教材。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书的部分或全部内容。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW X3 基础与实例教程 (职业版) / 钮竹英, 吴国华, 彭宗勤编著. —北京: 电子工业出版社, 2007.9
(培训专家)

ISBN 978-7-121-04885-2

I. C… II. ①钮…②吴…③彭… III. 图形软件, CorelDRAW X3—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 127609 号

责任编辑: 李泽才

印 刷: 北京天宇星印刷厂

装 订: 涿州市桃园装订有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

开 本: 850×1168 1/16 印张: 21 字数: 638.4 千字

印 次: 2007 年 9 月第 1 次印刷

印 数: 6 000 册 定价: 29.80 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

关于“培训专家”丛书

电脑的日益普及,大大改变了各行各业的工作方式和人们的生活方式,越来越多的人在学习电脑、掌握软件,努力与现代信息社会接轨。

在这种需求下,各种电脑培训学校、培训班,如雨后春笋般地诞生。许多学校把非计算机专业学生掌握基本电脑技能纳入教学计划中,并有了成体系的规划。根据调查显示,目前市场上虽然有种类繁多的电脑基础书籍,但很多培训学校还在苦恼于很难找到真正适合师生需求的教材。

“培训专家”丛书是电子工业出版社**专门面向培训学校开发的专业培训教材**,自2002年上市后取得了很好的销售成绩,已经成为市场上一个知名度较高的培训教材品牌。为更好地适应现在的培训市场需求,今年我们对此进行了升级改版,**突出为职业培训量身定制的特色,满足就业技能的教育需求**,更加贴近广大读者日益增长的职业化需求。我们在继承原有“培训专家”丛书特色的基础上,进一步把内容做“精”,把形式做“活”,聘请长期从事计算机就业培训的老师倾力写作,更加突出了本套图书的两个最主要的编写目的:一是让培训班的老师上课时便于教学;二是方便读者理解和阅读,用最少的时间和金钱去获得更多的知识,从而能更好地应用于实际工作中。本丛书的特色在于:

- **以国内流行的IT职位需求为切入点,一切为就业应用服务**

现在众多的社会培训是面向认证的,可以说是学历教育的翻版。事实上证书只是进入IT行业的敲门砖而已,能否胜任职位工作,要看实际掌握的技能。本丛书除了适合做培训认证的教材外,也同样适合作为面向职位的就业技能培训教材。

- **即学即用,手把手传递职场第一手技能**

本丛书以提高学员素质为目标,以岗位技能培训为重点,既强调相关职业通用知识和技能的传授,又强调特定知识与技能的培养。

- **目标式案例教学,紧扣培训学校教学需求**

没有一种学习方法比通过完整案例边学边练更学得好、学得快。这也是我们多年成功开发培训教材的经验积累。本丛书采用实用易学的案例贯穿始终,凡关键之处必有案例,在学习的过程中掌握软件的使用方法与技巧。

- **结构设置符合读者需要**

教程的章节概述使培训和学习做到有章可循,课后的思考题可以帮助读者巩固学习结果,举一反三,进而充分体现出培训教材的全面性及专业性。在保证教学效果的前提下,本丛书的作者还毫无保留地将现实工作中大量非常实用的经验、技巧贡献出来,精心编写了“加分锦囊”穿插于每课的讲解中,希望帮助读者更出色地完成工作。

- **图例解说式的写作手法**

书中尽量以活泼直观的图例方式来取代文字说明,是为了让读者真正直观地学习,大大减少思考的时间,从而使学习的过程更加轻松有效。

职业导航

如今电脑已经成为艺术设计领域中不可缺少的工具,广告、装帧、网页、装饰装潢等领域的设计工作都依靠电脑来完成。因此,掌握基本的电脑设计技能是进入设计领域,谋求一份理想工作的重要前提。我们精心编制了如下“职业导航”,给出读者心中目标职位所需掌握的知识结构及进修方向,希望帮助读者明确目标,避免走弯路,成功就业。

目 标 职 位		平面美术师	网页设计师	网站工程师	装饰装修设计师	多媒体制作师	游戏动画设计师
知 识 结 构	必修技能	Photoshop	Dreamweaver Flash Photoshop	Dreamweaver ASP	3ds max AutoCAD	Authorware Flash	3ds max
	加分选修	CorelDRAW	CorelDRAW Fireworks	JSP ASP.NET	Photoshop	Photoshop	After Effects
就 业 方 向		广告公司 出版社 平面媒体 装帧设计公司 网站 软件公司	网站 软件公司 机关、企业信 息部门	网站 软件公司 机关、企业信 息部门	装饰装修公司 建筑设计公司 广告公司	学校 出版社 媒体广告 公司	游戏公司 影视动画机构

关于本书

现在各种各样的平面设计软件已经多得数不胜数,而且功能越来越强大,Corel 公司的 CorelDRAW X3 软件无疑是其中的佼佼者。CorelDRAW X3 集美术创作、绘图、平面设计和排版为一体,提供了出众的整合性、高速性和易用性,是专业综合性和卓越的平面图像设计软件。其强大的图像软件程序包还可以帮助用户在设计过程中减少操作步骤,更精确、更快捷地完成工作项目。特别在矢量图形绘制领域的优势和操作的简便灵活性,使它成为我们工作中最强大的工具和优秀的伙伴之一。

本书由国内高校资深的 CorelDRAW 教育与培训专家,联合有多年平面设计与艺术培训经验的平面设计师们精心编写,通过命令讲解与实例练习相结合的方式循序渐进地介绍了 CorelDRAW X3 的各项功能及使用方法和应用技巧,具有较强的实用性和参考价值。本书有 3 大特点:一是从基本操作入手,逐步深入,详细分析并讲解了绘图、文字编排、特效及打印输出等重点和难点;二是结合实践插入了很多和平面设计相关的知识和概念;三是在第 1~9 章后面精心安排练习题,并在全书最后一章演练平面设计应用中典型的实战案例。

本书内容全面详实、图文并茂,实例丰富;采用案例式教学,案例丰富精彩,可操作性强。本书面向的读者对象:广大电脑设计爱好者、CorelDRAW 软件的初、中级读者,以及想涉入广告、平面设计、印前输出制作相关领域的读者。是初、中级读者学习 CorelDRAW 软件的首选图书,也是大中专院校相关专业和社会各级培训班理想的 CorelDRAW 培训教材。

本书由钮竹英、彭宗勤和吴国华编著,其中彭宗勤编写了第 9 章,并对所有书稿进行了修改。感谢贾志刚为本书整理工作付出了辛苦劳动。由于作者水平有限,加之时间仓促,书中难免有错误和疏漏之处,敬请广大读者批评指正。

编 著 者

联系方式

咨询电话: (010) 68134545 88254160

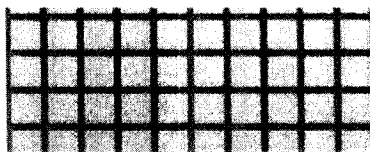
电子邮件: support@fecit.com.cn

服务网址: <http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

通用网址: 计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT

第1章 走进 CorelDRAW X3	1	1.5 练习题	39
1.1 认识 CorelDRAW X3	1	第2章 绘制和编辑基本图形	41
1.1.1 CorelDRAW 的发展	1	2.1 线的绘制	41
1.1.2 CorelDRAW X3 的新增功能	2	2.1.1 使用手绘工具绘制 直线和曲线	41
1.1.3 CorelDRAW X3 绘图软件的 应用领域	8	2.1.2 使用贝济埃工具 绘制直线和曲线	43
1.1.4 CorelDRAW X3 的 安装与卸载	11	2.1.3 使用钢笔工具绘制线形	45
1.2 CorelDRAW X3 界面介绍与 工作环境定制	15	2.1.4 使用折线工具绘制线形	46
1.2.1 标题栏	15	2.1.5 使用3点曲线工具 绘制曲线	46
1.2.2 菜单栏和标准栏	15	2.1.6 选取、移动节点和控制点	47
1.2.3 属性栏和工具箱	16	2.2 绘制矩形和多边形	48
1.2.4 标尺、辅助线、网格和捕捉	17	2.2.1 绘制矩形	48
1.2.5 状态栏和页面	17	2.2.2 矩形工具实例练习	48
1.2.6 调色板和泊坞窗	18	2.2.3 绘制多边形	52
1.2.7 工作区的定制	19	2.2.4 多边形工具实例练习	52
1.2.8 快捷键的定制	21	2.3 绘制椭圆和圆	55
1.2.9 颜色栏的定制	22	2.3.1 绘制椭圆和圆的方法	55
1.2.10 菜单的定制	22	2.3.2 椭圆实例练习	56
1.2.11 工具按钮的编辑	23	2.3.3 圆实例练习	57
1.3 CorelDRAW X3 的基本设置	24	2.4 智能绘图工具的使用	61
1.3.1 页面设置	24	2.4.1 智能绘图工具简介	61
1.3.2 网格、标尺和辅助线	25	2.4.2 智能绘图工具实例练习	62
1.3.3 颜色管理	25	2.5 绘制螺旋线	64
1.4 CorelDRAW X3 基本操作	26	2.5.1 绘制螺旋线的方法	64
1.4.1 文件的新建	26	2.5.2 螺旋工具实例练习	65
1.4.2 文件的打开	27	2.6 绘制图纸	68
1.4.3 文件的关闭和保存	28	2.6.1 绘制图纸的方法	68
1.4.4 文件的导入和导出	29	2.6.2 图纸工具实例练习	69
1.4.5 文件的格式	30	2.7 使用轮廓线	72
1.4.6 全屏视图	31	2.7.1 使用轮廓画笔对话框工具	72
1.4.7 只预览选定的对象	32	2.7.2 使用轮廓宽度预设值	75
1.4.8 对开页的查看	32	2.7.3 设置轮廓线的颜色	75
1.4.9 页面排序器视图	33	2.7.4 使用吸取的颜色填充 图形轮廓	76
1.4.10 视图的显示模式	34	2.7.5 将轮廓转换为对象	77
1.4.11 标尺的使用	35	2.7.6 轮廓线工具实例练习	78
1.4.12 网格的使用	37	2.8 练习题	81
1.4.13 辅助线的使用	37		
1.4.14 对齐网格和辅助线	39		

第3章 艺术笔绘图工具的使用	83	5.1.1 创建美术字文本	147
3.1 预设模式	83	5.1.2 创建段落文本	148
3.1.1 预设模式属性栏设置	83	5.1.3 指定文本的字、行和 段的间距	149
3.1.2 预设艺术笔工具实例练习	84	5.1.4 转换文本	151
3.2 画笔模式	87	5.2 编辑文本	151
3.2.1 画笔模式属性栏设置	87	5.2.1 格式化文本	151
3.2.2 自定义画笔笔触	88	5.2.2 编辑文本	153
3.2.3 画笔艺术笔工具实例练习	90	5.2.3 查找和替换文本	155
3.3 喷罐模式	92	5.3 文本的特殊编辑	156
3.3.1 喷罐模式属性栏设置	92	5.3.1 使文本适合路径	156
3.3.2 喷罐艺术笔工具实例练习	94	5.3.2 将文本填入框架	157
3.4 书法模式	97	5.3.3 使段落文本环绕图形	159
3.4.1 书法模式属性栏设置	97	5.3.4 对齐基准	161
3.4.2 书法艺术笔工具实例练习	97	5.3.5 矫正文本	161
3.4.3 书法艺术笔工具实例练习	97	5.3.6 书写工具	162
3.5 压力模式	99	5.3.7 更改大小写	162
3.5.1 压力模式属性栏设置	99	5.3.8 使文本与 Web 兼容	163
3.5.2 压力艺术笔工具实例练习	100	5.3.9 文本统计	163
3.6 练习题	101	5.3.10 显示非打印字符	163
第4章 图形对象的填充	103	5.4 文本的链接	164
4.1 色彩调整与变换	103	5.4.1 文本链接方法	164
4.1.1 色彩调整	104	5.4.2 将段落文本链接到对象上	164
4.1.2 色彩变换	114	5.4.3 链接不同页面上的 段落文本框	165
4.1.3 图像校正	115	5.5 练习题	165
4.2 调色板设置	116	第6章 对象操作	167
4.2.1 选择调色板	116	6.1 选取对象	167
4.2.2 使用调色板浏览器	117	6.1.1 使用挑选工具直接选取	167
4.2.3 使用颜色样式	119	6.1.2 创建图形时的选取	169
4.3 填充对象	121	6.1.3 使用命令选取	169
4.3.1 对象的均匀填充	121	6.1.4 取消选择	170
4.3.2 渐变填充	124	6.2 剪切、复制和再制删除对象	170
4.3.3 图样填充	131	6.2.1 复制、剪切和粘贴对象	170
4.3.4 底纹填充	138	6.2.2 再制对象	171
4.3.5 PostScript 底纹填充	140	6.2.3 复制属性	172
4.3.6 无填充	140	6.2.4 删除对象	173
4.3.7 交互式填充	141	6.3 对象变换操作	173
4.3.8 交互式网状填充	141	6.3.1 移动对象的位置	173
4.4 使用吸管工具组填充	143	6.3.2 旋转对象	174
4.5 练习题	145	6.3.3 调整对象尺寸	177
第5章 文本的编辑	147		
5.1 创建文本	147		



6.3.4 缩放和镜像对象.....	177	7.8.1 创建图框精确剪裁 对象的方法.....	219
6.3.5 倾斜对象.....	178	7.8.2 提取和复制图框精确剪裁 对象的内容.....	219
6.3.6 清除对象变换.....	179	7.8.3 编辑和锁定图框精确 剪裁对象的内容.....	220
6.4 改变对象的顺序.....	180	7.9 练习题.....	220
6.5 对齐与分布对象.....	180	第8章 位图编辑.....	223
6.5.1 对齐对象.....	181	8.1 编辑位图.....	223
6.5.2 分布对象.....	181	8.1.1 矢量图转换为位图.....	223
6.6 群组和结合对象.....	182	8.1.2 编辑位图.....	224
6.6.1 群组对象.....	182	8.1.3 裁切位图.....	224
6.6.2 取消群组.....	184	8.1.4 描摹位图.....	225
6.6.3 取消全部群组.....	184	8.1.5 重新取样.....	226
6.6.4 结合对象.....	184	8.1.6 改变位图颜色模式.....	226
6.6.5 拆分对象.....	185	8.1.7 扩充位图边框.....	227
6.7 锁定和转换对象.....	186	8.1.8 位图颜色遮罩.....	227
6.7.1 锁定和解锁对象.....	186	8.1.9 位图链接.....	228
6.7.2 对象转换.....	186	8.2 应用位图特殊效果.....	229
6.8 查找和替换对象.....	187	8.2.1 三维效果.....	229
6.8.1 查找对象.....	187	8.2.2 艺术笔触.....	233
6.8.2 替换对象.....	191	8.2.3 模糊.....	238
6.9 练习题.....	193	8.2.4 相机.....	241
第7章 对象变形.....	195	8.2.5 颜色变换.....	241
7.1 曲线对象变形操作.....	195	8.2.6 轮廓图.....	243
7.2 裁剪、切割和擦除对象局部.....	204	8.2.7 创造性.....	244
7.2.1 裁剪对象.....	204	8.2.8 扭曲.....	251
7.2.2 切割对象.....	204	8.2.9 杂点.....	256
7.2.3 擦除对象.....	205	8.2.10 鲜明化.....	258
7.2.4 删除虚拟线段.....	206	8.3 图形特效.....	259
7.3 涂抹笔刷工具.....	207	8.3.1 添加透视点.....	259
7.4 自由变形对象.....	207	8.3.2 设置透明效果.....	261
7.5 应用交互式变形效果.....	209	8.3.3 使用封套效果.....	261
7.5.1 推拉变形.....	209	8.3.4 使用调和效果.....	261
7.5.2 拉链变形.....	211	8.3.5 其他效果.....	262
7.5.3 扭曲变形.....	212	8.4 使用图框精确剪裁对象.....	263
7.6 使用封套变形对象.....	214	8.4.1 新建图框精确剪裁.....	263
7.7 对象的修整.....	216	8.4.2 编辑图框精确剪裁对象.....	263
7.7.1 焊接对象.....	216	8.4.3 设置图框精确剪裁对象.....	264
7.7.2 修剪对象.....	216	8.4.4 提取图框精确剪裁 对象的内容.....	264
7.7.3 相交对象.....	217		
7.7.4 对象的简化.....	217		
7.7.5 对象的前后相剪.....	218		
7.8 创建图框精确剪裁对象.....	218		

8.5 制作对象的阴影.....	264	9.5 微调打印作业.....	282
8.5.1 快速制作下拉阴影.....	265	9.5.1 指定打印作业中的 渐变步长值.....	282
8.5.2 编辑下拉阴影.....	265	9.5.2 指定驱动程序兼容性设置.....	282
8.6 管理效果.....	265	9.5.3 选择阈值和像素块重叠.....	283
8.6.1 克隆效果.....	265	9.5.4 以黑色或灰度方式 打印彩色作业.....	284
8.6.2 清除效果.....	266	9.5.5 输出彩色位图.....	284
8.7 练习题.....	266	9.6 使用合并打印向导.....	284
第9章 通过打印输出作品.....	269	9.7 商业印刷打印.....	286
9.1 打印作品.....	269	9.7.1 打印到文件.....	286
9.1.1 设置打印机属性.....	269	9.7.2 打印负片图像和指定 感光药膜朝下.....	287
9.1.2 打印作品.....	271	9.7.3 设置出血限度.....	287
9.1.3 指定打印页面.....	271	9.7.4 打印裁剪线与准星号.....	288
9.1.4 打印选定的矢量、 位图和文本.....	272	9.7.5 打印色彩调校栏与 网点密度计刻度.....	288
9.1.5 打印选定的图层.....	272	9.7.6 打印页码与文件信息.....	289
9.2 设计打印作业的版面.....	273	9.7.7 打印作业信息表.....	289
9.2.1 指定打印作业的 大小和位置.....	273	9.8 练习题.....	290
9.2.2 拼接打印较大的作品.....	274	第10章 CI设计应用.....	293
9.2.3 更改页面方向提示.....	274	10.1 标志设计.....	293
9.3 打印作业.....	275	10.2 名片设计.....	302
9.3.1 预览打印作业.....	275	10.3 文件夹和文件袋设计.....	306
9.3.2 放大预览页面.....	276	10.4 请柬和信封设计.....	311
9.3.3 调整图样大小.....	277	10.5 T-Shirt 设计.....	315
9.3.4 查看打印作业的问题.....	277	10.6 户外广告设计.....	318
9.4 设置打印版面样式.....	278	附录 A 练习题答案.....	323
9.4.1 选取一个版面样式.....	278		
9.4.2 创建和保存打印类型.....	279		
9.4.3 编辑一个版面样式.....	279		
9.4.4 删除打印样式.....	280		
9.4.5 使用预设 N-up 格式 打印样式.....	280		
9.4.6 创建一种 N-up 格式.....	281		

第1章 走进 CorelDRAW X3

内 容 简 介

CorelDRAW X3 是由 Corel 公司开发的图形设计软件，在绘制矢量图形方面有其他软件不可比拟的许多优点，随着版本的不断更新，其功能也在不断地完善。

本章详细介绍 CorelDRAW X3 的功能和应用、CorelDRAW X3 的界面组成，以及绘图设置和基本操作，通过学习，能掌握界面中各元素的功能，能基本了解用 CorelDRAW 进行设计工作的过程。

学 习 要 点

本章介绍的主要内容有：

- CorelDRAW X3 的应用领域与新功能
- CorelDRAW X3 界面介绍与工作环境定制
- CorelDRAW X3 的基本设置
- CorelDRAW X3 文件的基本操作

1.1 认识 CorelDRAW X3

CorelDRAW 因其功能强大，易于掌握，能够帮助用户快速出色地完成各种设计方案而著称，是目前市场上优秀的矢量绘图与文档排版软件之一。

1.1.1 CorelDRAW 的发展

图像领域的专业和商业用户都将发现，强力的图像软件程序包将帮助他们更快的完成工作和项目，给客户留下极为深刻的印象。世界上最受欢迎的软件包 CorelDRAW 将帮助设计师在操作中减少点击步骤，节约时间。

CorelDRAW 于 1989 年由加拿大的 Corel 公司推出，到现在已经有 16 年的历史了，虽然时间不长，但已成为世界闻名的平面图形图像设计软件之一。

CorelDRAW 第 1 版是在 1989 年春天问世的。一年之后，开发组就推出了内含滤镜、能兼容其他绘图软件的 CorelDRAW 1.01 版。

CorelDRAW 2 于 1991 年推出。此时的 CorelDRAW 已经具备了当时其他绘图软件都不具备的功能，



如封套、立体化等。

CorelDRAW 2 的推出虽然为 CorelDRAW 树立了新形象,但 CorelDRAW 3 的推出才是 CorelDRAW 的第一个里程碑。当时的 CorelDRAW 3 就包括了 PHOTO-PAINT、CorelSHOW、CorelCHART、Mosaic 和 Corel TRACE 等应用程序。

CorelDRAW 4 于 1993 年 5 月推出。其实 CorelPHOTO-PAINT 和 CorelCHART 的程序代码经过整理后,在外观上也更贴近 CorelDRAW。

CorelDRAW 5 于 1994 年 5 月推出,这个版本兼容了以前版本中所有的应用程序,被公认为第一套功能齐全的绘图和排版软件包。

CorelDRAW 8 发布以后,CorelDRAW 成为了绘图设计软件中的佼佼者,并具有出版、绘图、照片、企业标志、企业图片等图像创作能力。

平面设计的不断普及,促进了平面设计软件的不断更新。CorelDRAW X3 是目前 Corel 公司出品的最新版本矢量图形制作工具软件包。它拥有超过 40 个新的属性和增强的特性,无论是专业的设计者还是小型商业企业的拥有者,这套组件都适合他们任意等级的设计。因为它提供了一个出众的整合性,速度和易于使用性,是无比的工业图像软件。

1.1.2 CorelDRAW X3 的新增功能

CorelDRAW X3 在与用户交互方面已经被设计到一个空前的高度。Corel 工作小组从工业中的各个领域接近用户,收集他们的反馈,花了很多时间在他们旁边观看他们如何工作。结果最新的版本满足了用户的需要,比以前的版本更好。专业的图像设计师和商业用户将发现新的改进和特性,在日复一日的生产中将有生动的影晌。

以下是 CorelDRAW X3 中一些较实用的新增功能介绍。

1. 新的提示泊坞窗

进入 CorelDRAW X3 以后,第一眼看到的应该是新的提示泊坞窗,其他界面没有变化。新的提示泊坞窗让初学者学习起来更加容易,每当选择一个工具的时候,就会有相对应的提示,并附有一些小技巧。并且也为老用户们提供以前可能没有发现的有益技巧。提示泊坞窗如图 1-1 所示。

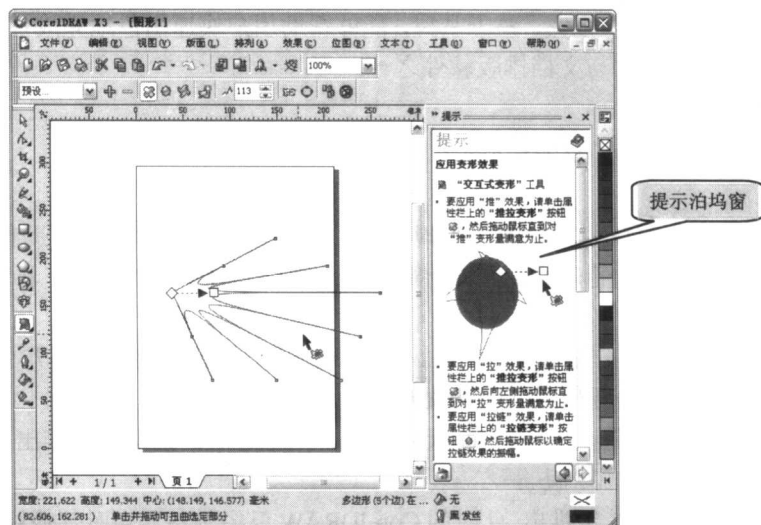


图 1-1 提示泊坞窗

2. 新的裁剪工具

通过裁剪可以移除对象和导入图形中不需要的区域而无须取消对象分组，可以断开链接的群组部分或将对象转换为曲线，也可以裁剪矢量对象和位图。

运用裁剪工具可以只裁剪选定的对象而不影响绘图图中的其他对象，或者可以裁剪绘图页上的所有对象。无论何种情况，受影响的文本和形状对象将自动转换为曲线。

如果对多个对象进行剪裁，必须先群组所有对象。新的裁切工具可以对画面的混合对象进行一次性裁剪，如图 1-2 和图 1-3 所示的裁剪前后的效果。

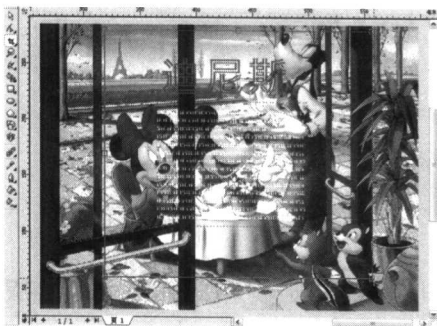


图 1-2 剪裁前效果

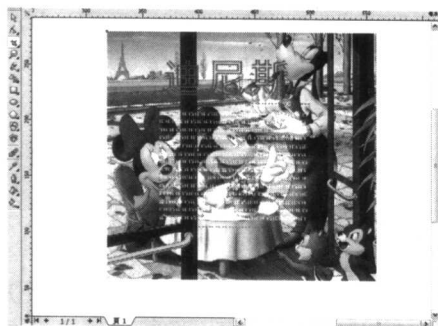


图 1-3 剪裁后效果

3. 新增智能填充工具

使用智能填充工具可以将填充应用于通过重叠对象创建的区域。与其他填充工具不同的是，智能填充工具能对任意两个，或多个对象重叠的区域，或者任何封闭对象进行填色，而其他填充工具只填充对象。智能填充工具无论对做动漫创作或矢量绘画、服装设计，还是 VI 设计的工作者来说，都是一个完美的填充工具。智能填充效果如图 1-4 所示。

使用智能填充工具可以非常方便的把对象的相交之处创建为一个新的对象，同时也完成对对象的填充，即通过填充创建新对象。还可以运用挑选工具将智能填充的部分选取，并移出原相交的图形对象。将移出智能填充图形作为新的对象进行编辑设计，效果如图 1-5 所示。

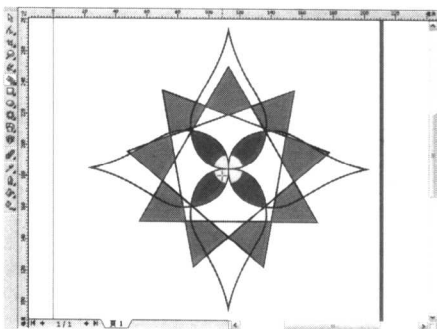


图 1-4 智能填充效果

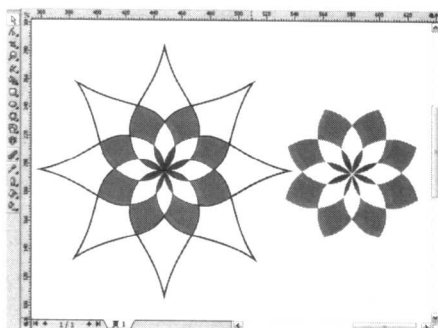


图 1-5 移出智能填充图形

4. 新增复杂星形工具

复杂星形各边相交，而且通过应用填充产生原始效果。可以通过属性面板的参数调节，得到不同复杂程度与外形星形对象。复杂星形绘制效果如图 1-6 所示。

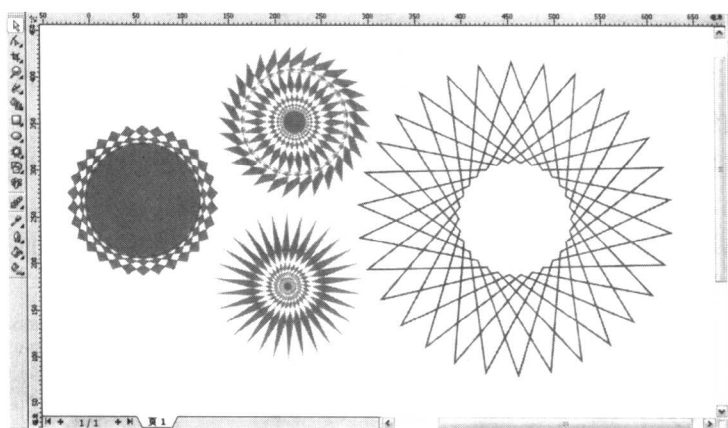


图 1-6 复杂星形绘制效果

5. 增强的交互式轮廓工具

使用增强的交互式轮廓工具，用户能快速和方便地优化目标轮廓曲线。CorelDRAW X3 版本能够动态的减少轮廓图形节点，有时能够接近 80%。

图 1-7 所示的是将螺旋图形进行交互式轮廓图处理效果。选取创建的交互式轮廓图形，按【Ctrl+K】组合键将其打散，再按【Ctrl+U】组合键解散群组，按【F10】键切换到形状工具，选取最外面的轮廓图，从图中可以看到生成的矢量图节点明显减少，轮廓图形更加的光滑；同时节点越少，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，大大提高了保存速度，节省了磁盘空间。

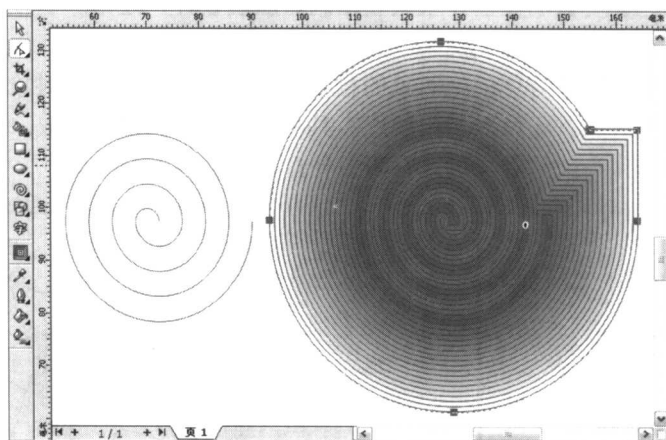


图 1-7 交互式轮廓图处理效果

6. 新的文本增强和特性

CorelDRAW X3 文本功能中增加了很多重要的改进。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。更容易的被用户选择、编辑和格式化文本。新的改进包括：对齐控制、首字下沉、制表符、项目符号和分栏；文本尺寸能被展示为英寸；特殊符号能被建立为连字符。用户能可视化的控制破折号、行间距、列破折号、列间距，1/4 行间距，可选的连字符，非打散的连字符，非打散的空格和栏、框架。图 1-8 所示的是使文本适合路径效果。

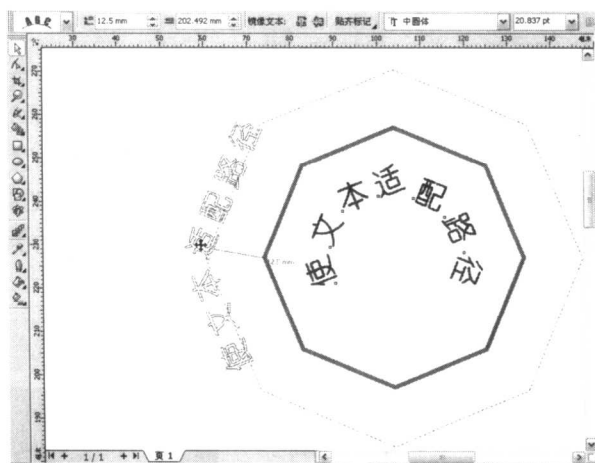


图 1-8 使文本适合路径效果

7. 新增圆角、扇形切角和倒角功能

CorelDRAW X3 新增的圆角、扇形切角和倒角功能，能使角成为圆角，扇形切角和倒角能为对象造形。圆角产生一个圆形的角，扇形切角使角变圆并翻转角以产生一个缺口，而倒角则使角倾斜以产生倒下的效果。

使用“挑选”工具选择对象，执行菜单栏上【窗口】→【泊坞窗】→【圆角/扇形切角/倒角】命令。在【圆角/扇形切角/倒角】泊坞窗中，从操作列选框中选择圆角、扇形切角或倒角，在“半径”或“距离”框中输入一个值。当圆角、扇形切角或倒角值太高时，操作将不应用于某些或部分角。如果线段不够长，无法应用半径或倒角长度时，会发生这种情况。为这些操作设置值时，请考虑到这一点：虽然线段在操作开始时可能显现足够长，但在对象上应用半径或倒角值时线段会缩短。

可以使任何曲线对象成为圆角、扇形切角或倒角，不管该对象是源自形状、线条、文本还是位图。如果选择尚未转换为曲线的形状，将出现一个对话框，并提供自动转换形状的选项。只有执行【转换为曲线】命令，手动才能将文本对象转换为曲线。除非选择单个节点，否则更改将应用于所有角。不能使平滑曲线或对称曲线成为圆角、扇形切角或倒角，角必须通过两根以小于 180° 的角相交的直线线段或曲线线段来创建。图 1-9 所示是将圆角、扇形切角和倒角功能应用于原图后的效果。

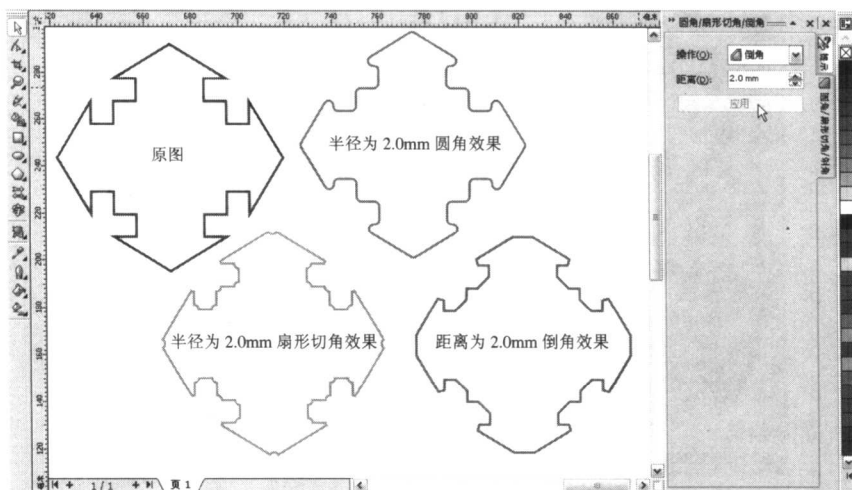


图 1-9 圆角、扇形切角和倒角效果



8. 新增将位图适量化功能

使用 CorelDRAW X3 中描摹绘图选项可以非常方便地把位图矢量化, 在矢量化的同时, 还有很多参数可以选择, 可以选择要转换图片类型与要转换的色彩模式, 甚至是专色。

在绘图区导入一幅图片, 执行菜单栏上的【位图】→【描摹位图】→【快速描摹】命令。即可将位图矢量化处理, 按住【Ctrl+U】组合键将生成的矢量图解散群组, 可以进行矢量图修整。也可以直接单击属性栏上的描摹位图按钮, 在弹出的下拉选项中选择需要描摹的类型。

图 1-10 是将位图进行快速描摹前后效果图。

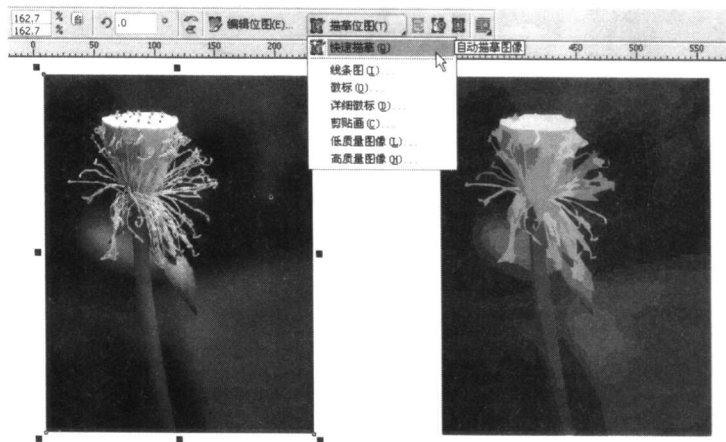


图 1-10 将位图进行快速描摹前后效果图

9. 新增图像调节实验室

在位图菜单新增了自动调节与图像调节实验室, 可以非常方便的调节位图的色彩平衡与对比度。“图像调整实验室”由自动和手动控件组成, 这些控件按图像校正的逻辑顺序进行组织。

在绘图区导入一幅图片, 执行菜单栏上的【位图】→【图像调整实验室】命令。在弹出的图像调整实验室对话框中, 通过各参数设调整来校正位图的颜色和色调。图 1-11 是将位图进行“图像调整实验室”对话框。

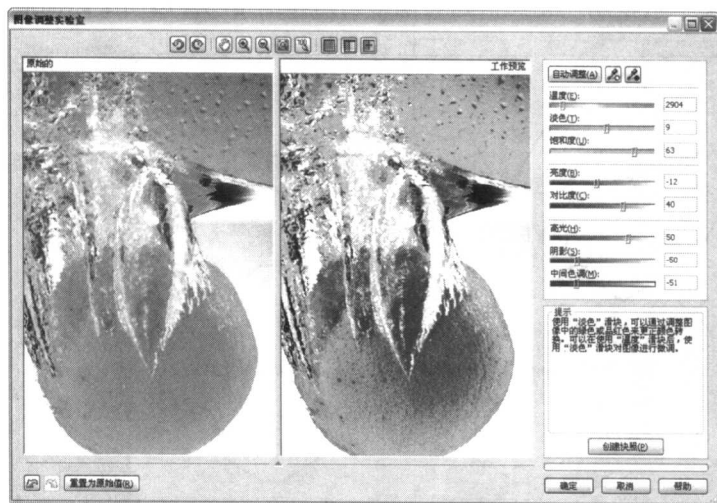


图 1-11 “图像调整实验室”对话框

10. 新增模拟叠印颜色查看模式

CorelDRAW X3 视图菜单中新增加了叠印预览模式。通过使用“使用叠印增强”查看模式，可以预览叠印颜色的混合方式的模拟。此功能对于项目校样是非常有用的。

CorelDRAW X3 允许采用下列模式之一显示绘图。

- 简单线框：通过隐藏填充、立体模型、轮廓图、阴影、中间调和形状，来显示绘图的轮廓；以单色显示位图。使用此模式可以快速预览绘图的基本元素。
- 线框：在简单的线框模式下显示绘图及中间调和形状
- 普通：显示绘图时不显示 PostScript 填充或高分辨率位图。使用此模式时，刷新及打开速度比“增强”模式稍快。
- 增强：显示绘图时显示 PostScript 填充、高分辨率位图及光滑处理的矢量图形。
- 使用叠印增强：模拟重叠对象设置为叠印的区域颜色，并显示 PostScript 填充、高分辨率位图和光滑处理的矢量图形。

选择查看模式会影响打开绘图，或在显示器上显示绘图所需的时间。图 1-12 所示是简单线框查看模式和使用叠印增强模式页面显示效果。



图 1-12 简单线框查看模式和使用叠印增强模式页面显示效果

11. 新增创建边界功能。

CorelDRAW X3 中可以自动在选定对象周围创建路径，从而创建边界。此边界可用于创建轮廓、拼版或剪切线。这个工具能够快速的从选取的单个、多个或是群组对象创建外轮廓。

选中绘图页面上的图形，执行菜单栏上的【效果】→【创建边界】命令。也可以直接单击属性栏上的  创建边界按钮，即可在选定图形上创建一个边界图形。

图 1-13 所示是将群组图形进行创建边界并将边界图形重新编辑的效果图。

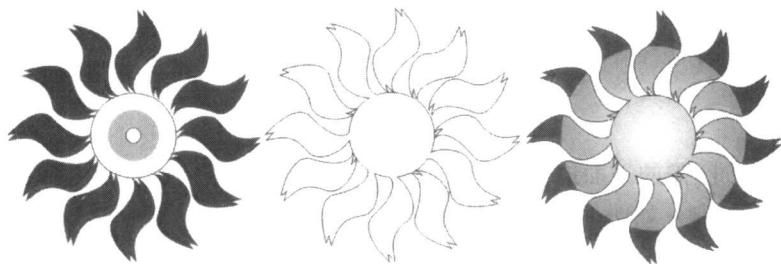


图 1-13 创建边界并将边界图形重新编辑效果