



全国职业技能教育推荐用书
中美知名教育机构精心打造



精彩的教学课件与视频演示
附赠书中全部实例素材文件

精品教程



中文版

CorelDRAW X3

美国普林斯计算机教育研究中心 联合主编
北京金企鹅文化发展中心



引入世界最新教学理念，特别适合作为教材 ◎

由浅入深，循序渐进，图示丰富，极易上手 ◎

以应用为导向，以实际操作为手段，即学即用 ◎

精讲CorelDRAW绘画工具与编辑命令 ◎

轮廓线编辑与颜色填充，文本处理，特殊效果应用 ◎

对象的组织与安排，位图处理，文档打印与输出 ◎

插图、图案、底纹、杂志封面、产品、宣传单，一样都不能少…… ◎

融入大量电脑绘画不传之秘 ◎

选择本书，你就是明天的电脑绘画高手 ◎

北京艺术与科学电子出版社

卷首语



致亲爱的中国读者

亲爱的读者朋友，当你拿到这本书的时候，我们首先以感恩的心情向您致以最真诚的感谢，您的选择是对我们最大的鞭策与鼓励。同时，我们也向您致以最热烈的祝贺，祝贺您选择了一本物有所值的精品图书。

我们——普林斯计算机教育研究中心，是全美知名的计算机教育机构，迄今已有 30 余年的发展历史。我们拥有众多知名的计算机教育专家，拥有丰富的计算机教育经验，而中国是目前世界上最具活力的国家。因此，我们也一直在思考如何将我们的经验奉献给亲爱的中国人民。这次能够与北京金企鹅文化发展中心合作，我们深感荣幸。

我们认为，无论是计算机本身还是各种计算机软件，它们都只是一个工具，其目的都是为了提高工作效率，改善我们的生活品质，有效地节约资源。因此，计算机教育的目的应该是：如何让大众花费最少的时间，让计算机为我所用。例如，如何根据自己的目的，选择合适的计算机软件，从而最大限度地节约时间，提高工作效率。

我们认为，与其他学科相比，计算机教育是一门实践性很强的学科，因此，学习时一定要配合相应的上机实践。同时，恰当的理论学习也是必不可少的，只有这样，大家才能具备举一反三的能力，才能深入挖掘计算机的潜力。

作为计算机教育的重要一环，计算机教材的优劣在计算机教育中起着至关重要的作用。今天，我们有幸与北京金企鹅文化发展中心合作，将我们做畅销计算机图书的理念引入中国，并根据中国的情况加以改变，希望能为广大读者所接受。

美国普林斯计算机教育研究中心总裁



致亲爱的读者

亲爱的读者朋友，这套图书终于与读者见面了，它凝聚了我们公司全体员工和很多美国朋友的心血。

我们从事计算机图书的出版已有 10 多年的经验，期间既有成功的喜悦，也有失败的教训。因此，我们一直在思索，如何将国外先进的教学理念和优秀教材引入中国。但是，由于西方人的思维方式与文化传统同中国有很大差异，如果直接引进会带来“水土不服”的问题，因此，我们采用了合作编写这种模式，真正做到“强强联手，洋为中用”。

普林斯计算机教育研究中心是全美知名的计算机教育机构，拥有众多知名计算机教育专家，已出版了多种畅销计算机图书，这次能够与他们合作，我们深感荣幸。

北京金企鹅文化发展中心总裁



本套丛书的特点

我们认为，一本好书首先应该有用，其次应该让大家愿意看、看得懂、学得会；一本好教材，应该贴心为教师、为学生考虑。因此，我们在规划本套丛书时竭力做到如下几点：

- **精心选择有用的内容。**无论电脑功能多么强大，速度多么快，但它终归是一个工具。既然是工具，那么，我们阅读电脑图书的目的就是掌握让电脑更好为我们服务的方法。就目前来讲，每种软件的功能都很强大，那么这里面哪些功能是对我们有用的，是大家应该掌握的，就需要仔细推敲了。例如，Photoshop 这个软件除了可以进行图像处理外，还可以制作网页和动画，但是，又有几个人会用它制作网页和动画呢？因此，我们在内容安排上紧紧抓住重点，只讲大家用到的东西。
- **结构合理，条理清晰，前后呼应。**大家都知道，每种知识都有其内在的体系，电脑也不例外。因此，一本好的电脑书应该兼顾这几点。本系列所有图书都有两条主线，一个是应用，一个是软件功能。以应用为主线，可使读者学有所用；以软件功能为主线，可使读者具备举一反三的能力。
- **理论和实践相辅相成。**应该说，喜欢学习理论的人是很少的。但是，如果一点理论也不学，显然又是行不通的。例如，对于初学电脑的人来说，如果连菜单、工具、快捷菜单都搞不清楚，那又如何掌握电脑呢？因此，我们在编写本套丛书时尽量弱化理论，避开枯燥的讲解，而将其很好地融入到实践之中。同时，在介绍概念时尽量做到语言简洁、易懂，并善用比喻和图示。
- **语言简练，讲解简洁，图示丰富。**这是一个信息爆炸的时代，每个人都希望花最少的时间，学到尽可能多的东西。因此，一本好的电脑书也应该尽可能减轻读者的负担，节省读者的宝贵时间。
- **实例有很强的针对性和实用性。**电脑是一门实践性很强的学科，只看书不实践肯定是不行的。那么，实例的设计就很有讲究了。我们认为，书中实例应该达到两个目的，一个是帮助读者巩固所学知识，加深对所学知识的理解；一个是紧密结合应用，让读者了解如何将这些功能应用到日后的工作中。
- **融入一些典型实用知识、实用技巧和常见问题解决方法。**对于一些常年使用电脑的人来说，很多技巧可能已不能称为技巧，某些问题可能也不再是问题。但对于初次接触电脑或者电脑使用经验有限的人来说，这些知识却非常宝贵。例如，很多读者尽管系统学习了 Photoshop，但仍无法设计出一个符合出版要求的图书封面，因为他根本不知道图书开本、书脊、出血是什么意思。因此，我们在各书中都安排了很多知识库、经验之谈、试试看等内容，从而使读者在学会软件功能的同时，还能掌握一些实际工作中必备的基本知识和软件应用技巧。
- **精心设计的思考与练习。**要检查学习成果，靠的就是思考与练习。因此，思考与练习题的设计也是非常讲究的。本套丛书的“思考与练习”并不像市面上某些图书一样不负责任，随便乱写几个，而都是经过精心设计，希望它们真正起到检验读者学习成果的作用。
- **提供完整的素材与适应教学要求的课件。**读者在学习时要根据书中内容进行上机练习，完整的素材自然是必不可少的。此外，如果希望用作教材，一个完全适应教学

要求的课件也是必须的。

- **很好地适应了教学要求。**本套丛书在安排各章内容和实例时严格控制篇幅和实例的难易程度,从而照顾教师教学的需要。基本上,教师都可在一个或两个课时内完成某个软件功能或某个上机实践的教学。

另外,我们在策划这套丛书时,还走访了众多学校,调查了大量的老师和学生,详细了解了他们的需要,然后根据调查所得的数据确定各书的内容和写作风格。最后聘请具有丰富教学经验的一线教师进行编写。



本书丛书读者对象

本套丛书非常适合作为高职高专相关专业和电脑短训班的教材,也可作为电脑新手及广大电脑爱好者的手中读物。



本书内容安排

第1章介绍了 CorelDRAW X3 的功能、新功能、工作界面和图形设计的基本概念,使读者对 CorelDRAW X3 有初步的认识。

第2章介绍了打开、新建、导入、导出、关闭、保存文件的方法,切换、排列窗口的方法,放大窗口、查看绘图的方法,页面的设置和选取图像的方法。

第3章至第5章介绍了使用 CorelDRAW X3 绘制线条、不规则图形、几何图形的方法,路径外观的编辑方法。

第6章介绍了编辑轮廓线的方法,为图形填充颜色、渐变色、图案、位图的方法。

第7章介绍了复制图形、变换图形、撤销与恢复、辅助线的使用方法。

第8章介绍了使用 CorelDRAW X3 管理对象的方法,如:群组、结合、修整、调整次序、对齐与分布和锁定对象等。

第9章介绍了使用 CorelDRAW X3 输入文字、编辑文字、制作文字特殊效果的方法。

第10章至第11章介绍了 CorelDRAW X3 的交互式效果和特殊效果应用。

第12章至第13章介绍了 CorelDRAW X3 处理位图的方法,位图的滤镜效果。

第14章介绍了如何打印文件,输出前应做的准备工作以及 PDF 输出。

第15章结合本书所学的知识制作了两个综合实例,便于读者巩固练习。



本书课时安排建议

章节	课时	备注
第1章	1课时	4、5、6节重点讲解, 4、5节最好上机操作
第2章	2课时	1、3、5节重点讲解, 上机操作, 安排上机练习
第3章	2课时	全章上机演示, 安排上机练习
第4章	2课时	全章上机操作, 并让学生课下练习
第5章	4课时	1、2节重点讲解, 全章上机演示, 并安排上机练习
第6章	3课时	全章重点讲解, 上机操作, 安排上机练习
第7章	3课时	1、2、4节重点讲解, 学生可在教师指导下上机练习
第8章	3课时	全章上机演示, 安排上机练习
第9章	2课时	1、2、3、4节重点讲解, 上机操作, 安排上机练习
第10章	4课时	全章重点讲解, 全章上机演示
第11章	3课时	2、3节要求熟练掌握, 全章内容上机演示
第12章	2课时	5节重点讲解, 学生可在教师指导下上机练习
第13章	2课时	全章内容上机演示
第14章	1课时	学生可在教师指导下上机练习
第15章	2课时	全章上机操作
总课时	36课时	



Contents

目 录

第 1 章 感受精彩——走进 CorelDRAW X3

当你看到别人绘制的精美贺卡、栩栩如生的人物时，你是否在想，什么时候自己也能做得这么好呢？其实并不难，CorelDRAW 就可以帮你实现梦想……

1.1 CorelDRAW X3 功能概览	1	1.4.9 状态栏	8
1.2 CorelDRAW X3 新功能揭秘	2	1.5 设置个性化的工作界面	8
1.3 启动 CorelDRAW X3	3	1.5.1 显示或隐藏工具栏	8
1.4 简洁的工作界面	4	1.5.2 改变工具栏的位置和大小	8
1.4.1 标题栏	5	1.6 掌握基本概念	9
1.4.2 菜单栏	5	1.6.1 理解矢量图与位图	10
1.4.3 工具栏	5	1.6.2 位图的分辨率	10
1.4.4 属性栏	5	1.6.3 色彩模式详解	11
1.4.5 工具箱	6	1.6.4 常用文件格式	11
1.4.6 页面与页面控制栏	6	1.7 学习总结	12
1.4.7 泊坞窗	7	1.8 思考与练习	12
1.4.8 调色板	7		

第 2 章 万丈高楼平地起——基本操作技巧

有的朋友一定想赶快使用 CorelDRAW 画点什么。不过心急可吃不了热豆腐，我们需要先了解 CorelDRAW 的基本操作，并熟练掌握它们，为以后绘图打下坚实的基础……

2.1 文件的基本操作	13	2.3.2 使用缩放和手形工具查看绘图	19
2.1.1 新建和打开文件	13	2.3.3 预览显示绘图	20
2.1.2 保存和关闭文件	14	2.4 页面设置	20
2.1.3 导入与导出文件	15	2.4.1 设置页面大小和方向	21
2.2 窗口操作	17	2.4.2 更改页面背景	21
2.2.1 切换窗口	17	2.4.3 插入和删除页面	22
2.2.2 排列窗口	17	2.4.4 重命名页面	23
2.3 视图管理	18	2.4.5 切换页面	23
2.3.1 设置视图的显示模式	18	2.5 选取对象的方法	24



2.5.1 创建图形时的选取.....	24
2.5.2 使用选择工具选取对象.....	24
2.5.3 使用菜单命令选取对象.....	25

2.6 上机实践——绘制小钳蟹.....	25
2.7 学习总结.....	28
2.8 思考与练习.....	28

第 3 章 妙笔生辉——绘制几何图形

真没想到,简单的矩形、椭圆、多边形等工具,也能制作出千变万化的几何图形啊,以后绘制标志时,再也不用发愁了.....

3.1 矩形和 3 点矩形工具的使用 ..29	
3.1.1 绘制矩形.....	29
3.1.2 绘制正方形.....	30
3.1.3 绘制圆角矩形.....	30
3.2 椭圆和 3 点椭圆工具的使用 ..30	
3.2.1 绘制椭圆.....	31
3.2.2 绘制正圆.....	31
3.2.3 绘制饼形和弧形.....	31
3.3 多边形工具的使用.....	32
3.4 星形和复杂星形工具的使用 ..33	
3.4.1 绘制星形.....	33
3.4.2 绘制复杂星形.....	33

3.5 螺旋形工具的使用	34
3.5.1 两种螺纹类型	34
3.5.2 螺纹的绘制与编辑	34
3.6 图纸工具的使用	35
3.7 基本形状工具组的使用.....	36
3.7.1 绘制基本图形	36
3.7.2 基本图形的调整	36
3.8 智能绘图工具的使用	37
3.9 上机实践——绘制帆船.....	37
3.10 学习总结.....	38
3.11 思考与练习	39

第 4 章 小工具大用途——绘制线条和不规则图形

是不是只画一些几何图形不能满足你的绘图需要呢?没关系,CorelDRAW 还提供了很多绘制线条、不规则图形的工具,利用它们可以绘制各种复杂的图形.....

4.1 手绘工具的使用	40
4.2 贝塞尔工具的使用.....	42
4.3 艺术笔工具的使用.....	43
4.3.1 预设工具.....	43
4.3.2 画笔工具.....	44
4.3.3 喷罐工具.....	45
4.3.4 书法工具.....	48
4.3.5 压力工具.....	48

4.4 钢笔、多点线和 3 点曲线 工具的使用.....	49
4.5 交互式连线工具的使用.....	51
4.6 使用度量工具精确测量.....	52
4.7 上机实践——绘制迷人的 海边夜色	53
4.8 学习总结.....	57
4.9 思考与练习	57



第 5 章 千变万化——编辑路径外观

如果你没有专业的绘画知识，不必担心。只要你能掌握 CorelDRAW 绘图工具的使用技巧，以及编辑方法，就能圆你的画家梦……

5.1 路径的基本概念	58	5.5 使用刻刀工具切割图形	66
5.1.1 路径的分类	58	5.5.1 在裁切时自动关闭	67
5.1.2 路径的组成	58	5.5.2 成为一个对象	67
5.2 编辑曲线对象	59	5.5.3 切割成开放路径	68
5.2.1 选取节点	59	5.6 使用橡皮擦工具擦除图形	68
5.2.2 使用形状工具直接修改	60	5.7 删除虚设线工具的使用	69
5.2.3 使用属性栏改变曲线形状	62	5.8 改变图形的角效果	69
5.3 图形对象的修饰	64	5.9 上机实践——绘制爱心鼠	70
5.3.1 涂抹笔刷的使用	64	5.10 学习总结	73
5.3.2 粗糙笔刷的使用	65	5.11 思考与练习	73
5.4 新增的裁切工具	66		

第 6 章 五彩斑斓——颜色和图案填充

在纸上绘画时，如果要绘制相同的图形，需要重复绘制。而使用 CorelDRAW 可以免去这个麻烦，我们不仅可以重复复制图形，还能对图形做各种变形操作呢……

6.1 轮廓和填充概述	74	6.5.2 使用纹理填充对话框	89
6.2 编辑轮廓线	74	6.5.3 使用 PostScript 填充对话框	90
6.2.1 使用轮廓笔对话框	75	6.5.4 使用交互式填充工具	
6.2.2 自定义样式	77	填充图案和纹理	91
6.3 标准填充	78	6.6 其他填充	93
6.3.1 调色板的使用	78	6.6.1 使用交互式网格填充工具	93
6.3.2 填充对话框的使用	80	6.6.2 智能填充工具的使用	93
6.3.3 颜色泊坞窗的使用	81	6.6.3 使用吸管和油漆筒工具	94
6.4 渐变填充	82	6.6.4 开放式对象的填充	95
6.4.1 使用交互式填充工具和属性栏	82	6.7 上机实践——绘制竹林	96
6.4.2 使用渐变填充对话框	83	6.8 学习总结	100
6.5 图案和纹理填充	85	6.9 思考与练习	100
6.5.1 使用图案填充对话框	85		





第 7 章 随心所欲

——对象的编辑和辅助工具的使用

绿色点燃春天的盎然生机,五彩斑斓营造夏季的朝气蓬勃,金色点缀秋天的硕果累累,白色衬托冬季一派安逸。而色彩会为你的作品,赋予生命力和表现力……

7.1 快速变换对象	102	7.3.1 撤销与重做	111
7.1.1 通过调整控制点变换对象	102	7.3.2 恢复	112
7.1.2 利用属性栏变换对象	104	7.3.3 重复	112
7.1.3 使用自由变换工具变换对象	104	7.4 辅助工具的使用	113
7.1.4 使用泊坞窗变换对象	106	7.4.1 网格的使用和设置	113
7.1.5 清除变换	109	7.4.2 标尺的使用和设置	114
7.2 复制、再制、多重复制与 删除对象	109	7.4.3 辅助线的使用和设置	115
7.2.1 复制对象	109	7.4.4 使对象对齐网格、 辅助线和对象	116
7.2.2 再制对象	110	7.5 上机实践	
7.2.3 新增的多重复制功能	111	——绘制花卉装饰图案	117
7.2.4 删除对象	111	7.6 学习总结	120
7.3 操作的撤销与恢复	111	7.7 思考与练习	120

第 8 章 图形管理员——对象的组织与安排

一个公司要想长久的生存和快速的发展,需要有好的管理,同样,在 CorelDRAW 中,有效的管理对象能够大大提高工作效率……

8.1 群组与取消群组对象	121	8.4 调整对象的次序	127
8.1.1 群组对象	121	8.5 对象的对齐与分布	129
8.1.2 群组对象内对象的选取	122	8.5.1 对齐对象	129
8.1.3 取消对象的群组	122	8.5.2 分布对象	130
8.2 结合与拆分对象	122	8.6 控制对象	131
8.2.1 结合对象	122	8.6.1 锁定与解锁对象	131
8.2.2 拆分对象	123	8.6.2 将轮廓转换为对象	131
8.3 修整对象	123	8.6.3 使用图层控制对象	132
8.3.1 修整对象的几种类型	124	8.7 上机实践——绘制小精灵	134
8.3.2 修整泊坞窗的应用	124	8.8 学习总结	138
8.3.3 使用属性栏中的修整按钮组	126	8.9 思考与练习	138



第 9 章 必不可少的设计元素

——文本的输入与应用

广告制作好了, 贺卡也绘制好了, 怎么能缺少文字呢? 文字可是平面设计中必不可少的设计元素哦……

9.1 输入文本	139	9.3.6 设置项目符号	150
9.1.1 文本的两种类型	139	9.4 文本的特殊处理	151
9.1.2 输入美术字文本	140	9.4.1 沿路径排列文本	151
9.1.3 输入段落文本	140	9.4.2 重新对齐文本	153
9.1.4 美术字文本与段落 文本的转换	140	9.4.3 内置文本	154
9.2 编辑文本	141	9.4.4 使段落文本环绕图形	155
9.2.1 文本的基本编辑	141	9.5 使用样式	155
9.2.2 查找和替换文本	142	9.5.1 使用样式	156
9.3 文本格式的设置	143	9.5.2 新建和修改样式	156
9.3.1 设置字体	143	9.6 使用字符和符号	157
9.3.2 设置间距	145	9.6.1 插入字符	157
9.3.3 设置文本嵌线和上下标	147	9.6.2 使用符号	157
9.3.4 设置制表位	148	9.7 上机实践——制作牙膏广告	159
9.3.5 设置首字下沉	149	9.8 学习总结	162
		9.9 思考与练习	162

第 10 章 锦上添花——交互式效果的应用

你相信吗? 利用 CorelDRAW 提供的各种交互式效果工具, 只需简单的几步操作, 就可以让你制作的图形、文字具有立体感, 并且动感十足呢……

10.1 交互式调和效果	164	10.2.2 轮廓图效果的设置	169
10.1.1 简单调和	164	10.2.3 拆分轮廓图对象	170
10.1.2 调和效果的设置	165	10.3 交互式变形效果	170
10.1.3 沿路径调和	166	10.3.1 创建变形效果	170
10.1.4 修改调和的起点和终点对象	167	10.3.2 变形效果的设置	172
10.1.5 拆分调和对象	167	10.4 交互式阴影效果	173
10.2 交互式轮廓图效果	168	10.4.1 添加阴影效果	174
10.2.1 创建轮廓图效果	168	10.4.2 编辑阴影效果	174





10.4.3 拆分阴影.....	175
10.5 交互式封套效果.....	175
10.6 交互式立体化效果.....	177
10.6.1 创建立体效果.....	177
10.6.2 设置立体化类型和灭点位置	177
10.6.3 设置照明效果.....	178
10.6.4 设置立体化对象的颜色.....	179
10.6.5 调整立体化效果.....	179
10.7 交互式透明效果.....	180
10.7.1 创建和编辑透明效果.....	180

10.7.2 透明效果的其他设置.....	181
10.8 复制、克隆与清除效果.....	182
10.8.1 复制效果.....	182
10.8.2 克隆效果.....	183
10.8.3 清除效果.....	183
10.9 上机实践	
——制作电影海报.....	183
10.10 学习总结.....	187
10.11 思考与练习.....	187

第 11 章 创意无限——特殊效果全接触

你想制作局部放大的图形效果吗？你想制作图案文字吗？你想制作具有浮雕效果的图形吗？赶快来把 CorelDRAW 的特殊效果一网打尽吧.....

11.1 利用“透镜”泊坞窗	
制作特效.....	188
11.1.1 创建透镜效果.....	188
11.1.2 编辑透镜效果.....	189
11.1.3 其他透镜效果.....	190
11.2 轻松创建透视效果.....	191
11.3 精确剪裁效果的应用.....	191
11.3.1 创建精确剪裁效果	
——制作图案字.....	191
11.3.2 编辑精确剪裁效果.....	192
11.4 调整图形的色调.....	193

11.4.1 调整亮度/对比度/强度.....	193
11.4.2 调整颜色平衡.....	194
11.4.3 调整伽玛值.....	195
11.4.4 调整色调/饱和度/亮度.....	196
11.5 使用“斜角”泊坞窗制作	
浮雕效果.....	196
11.6 上机实践	
——制作报纸广告.....	197
11.7 学习总结.....	201
11.8 思考与练习.....	201

第 12 章 位图也精彩——位图的导入与编辑

大家都知道，CorelDRAW 是用来设计矢量图形的软件，但是，它处理位图的功能也很强大。不信吗？随我一起来看个究竟吧.....

12.1 导入位图.....	202
12.2 裁剪位图.....	203
12.2.1 导入前裁剪位图.....	203
12.2.2 导入后裁剪位图.....	204

12.3 导入位图时重新取样.....	204
12.4 使用 Corel PHOTO-PAINT X3	
编辑位图.....	205
12.5 位图与矢量图的转换.....	206





12.5.1 将矢量图转换成位图	206	12.7.2 自动调整与图像 Lab 调整器	210
12.5.2 将位图转换成矢量图	207	12.7.3 转换位图的颜色模式	211
12.6 颜色遮罩的使用	209	12.8 上机实践——制作装饰画	215
12.7 调整位图的颜色和模式	210	12.9 学习总结	218
12.7.1 调整位图颜色	210	12.10 思考与练习	219

第 13 章 神奇之旅——位图的滤镜特效

你知道什么是“滤镜”吗?“滤镜”是专门给位图提供服务的,利用它可以制作出意想不到的神奇效果……

13.1 添加滤镜效果	220	13.2.7 创造性效果	227
13.2 滤镜效果展示	222	13.2.8 扭曲效果	230
13.2.1 三维效果	222	13.2.9 杂点效果	232
13.2.2 艺术笔触效果	223	13.2.10 鲜明化效果	232
13.2.3 模糊效果	225	13.3 添加和删除外挂滤镜	233
13.2.4 相机效果	226	13.4 上机实践——制作明信片	234
13.2.5 颜色变换效果	226	13.5 学习总结	238
13.2.6 轮廓图效果	227	13.6 思考与练习	238

第 14 章 不再纸上谈兵——打印输出

作品绘制好了,现在可以把它打印出来,让朋友们共同分享你的成果和喜悦吧……

14.1 打印文件	240	14.2.1 输出前的准备工作	245
14.1.1 设置打印机属性	240	14.2.2 PDF 输出	246
14.1.2 打印预览	241	14.3 学习总结	247
14.1.3 打印输出	242	14.4 思考与练习	247
14.2 输出前准备及 PDF 输出	244		

第 15 章 活学活用——综合实例

学完了前面的内容,是否还有些不能上手的感觉呢?别着急,这是正常现象,只要再多做些练习,巩固一下就可以了……

15.1 绘制节日贺卡	248	15.1.1 绘制花朵	248
-------------------	-----	-------------------	-----





15.1.2 绘制心形蜡烛.....	250	15.2.1 绘制包装平面图	254
15.1.3 添加气泡和文字.....	252	15.2.2 绘制包装立体图	259
15.2 制作包装盒	253	15.3 思考与练习	261



第 1 章

感受精彩



——走进 CorelDRAW X3

本章内容提要

CorelDRAW X3 功能概览	1
CorelDRAW X3 新功能揭秘	2
启动 CorelDRAW X3	3
简洁的工作界面	4
设置个性化的工作界面	8
掌握基本概念	9

章前导读

CorelDRAW 是目前市场上最优秀的矢量绘图与文档排版软件之一，曾在国际上获得 300 多项大奖。自诞生以来，经过版本 1 到版本 X3 的不断改进和完善，CorelDRAW 以其强大的使用功能和直观的操作界面，成为图形设计领域的佼佼者。

1.1 CorelDRAW X3 功能概览

CorelDRAW 是加拿大 Corel 公司发布的具有精确绘图和文字处理功能的平面绘图软件。它融合了绘画与插图、文本操作、绘图编辑、桌面出版及版面设计、追踪、文件转换、面向对象的数据库管理及屏幕捕捉等应用程序，为用户提供了一个更为广阔的设计空间。

- **统一全面的文件管理：**用户可以新建文件进行设计或打开原有文件进行编辑，也可以根据工作需要改变绘图页面的设置、调整文件的显示方式、查看文件包含的信息，还可以导入其他程序创建的文件或将 CorelDRAW 文件导出为其他格式以及采用不同的方式保存文件。
- **强大的绘图功能：**CorelDRAW 提供了种类繁多的绘图工具，还配备了一系列功能齐全的图形编辑工具、丰富多彩的填充工具以及各种各样的图形特效。
- **灵活多变的文字处理：**CorelDRAW 虽然是一个处理矢量图形的软件，但其处理文字的功能也很强大，可以制作出非常复杂的版式及文字效果（如图 1-1 所示），这是其他图形处理软件所不及的。
- **位图处理：**在 CorelDRAW X3 中，不仅可以编辑位图、改变位图的颜色模式，还



可以利用系统提供的多种特殊的滤镜效果，轻轻松松地创造出各种美妙的画面，如图 1-2 所示。



图 1-1 使用 CorelDRAW 处理文本



图 1-2 使用 CorelDRAW 处理位图

- **功能完备的组件：**自版本 9.0 之后，CorelDRAW 又添加了 PHOTO-PAINT、TRACE 等各种图像处理和辅助软件，使整套软件更加完善。如图 1-3 所示。

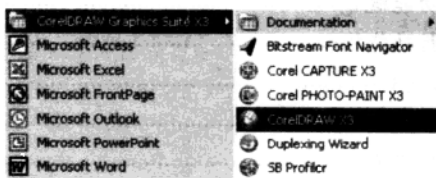


图 1-3 CorelDRAW X3 的组件



知 识 库

Corel PHOTO-PAINT X3 是一个位图图像处理程序，使用它可以创建、编辑、修改位图图像；Corel Capture X3 是一个灵活的抓图软件，可以迅速捕捉屏幕上的图像，并将其保存以备使用；Duplexing Wizard 则为手动双面打印向导程序。

1.2 CorelDRAW X3 新功能揭秘

随着 CorelDRAW 的不断升级，最新的 X3 版本做了许多人性化的改进，还新增了多个令人欣喜的新功能。

- **新增提示泊坞窗：**每当用户选择一种工具时，提示泊坞窗就会有相应的提示，告诉你一些使用技巧，使用户学习起来更加容易。
- **新增智能填充工具：**使用该工具用户可以对任意两个或多个对象的重叠区域、或者任何封闭的对象进行填色，这个工具无论是对做动漫创作、矢量绘画、服装设计还是 VI 设计的工作者来说，都是一大福音。
- **新增裁切工具：**它可以对画面里的任意对象或混合对象（包括位图、段落文本、美工字等）进行一次性裁切，是一个非常实用的工具。
- **增强的轮廓图工具：**用户能快速和方便的最优化目标的轮廓曲线，能够动态的减少轮廓图的节点，使用起来更方便。
- **新增复杂星形工具：**该工具是原星形工具的增强，可以通过属性面板的参数调节，得到不同复杂程度与外形的星形对象。



- **文本适合路径的功能更加人性化：**可自由拖动文本与路偏移的距离，新增吸附与水平、垂直镜相的功能。
- **文本功能增加了很多重要的改进：**用户能可视化的控制破折号、行间距、列破折号、列间距、1/4 行间距等文本属性。首字下沉、制表符、项目符号、对齐控制和分栏也得到了改进。
- **新增“斜角”泊坞窗：**该泊坞窗可以设置两种样式，软边和浮雕，有倒角偏移、阴影色、灯光控制三组参数可以调节。
- **新增“角效果”泊坞窗：**利用该泊坞窗可以非常方便的改变图形的角效果，如圆角、反向圆角、斜角。
- **新增 PowerTrace：**这是 X3 新增的功能，也是此次版本一个亮点了，使用 PowerTrace 可以非常方便的把位图矢量化，在矢量化的同时，还有很多参数可以选择。
- **新增“增强叠印”视图模式：**在原来的“增加”视图模式之上，【视图】菜单里又新增了一个“增强叠印”视图模式，该模式可以非常方便直观的预览套印效果。
- **新增“创建边界”命令：**【效果】菜单里新增了“创建边界”命令，该命令可以快速的从选取的单个、多个或是群组对象中创建外轮廓。
- **新增多重复制功能：**该功能可以在复制的同时，调整复制对象的水平与垂直偏移距离以及复制数量。
- **新增了“自动调整”和“图像 Lab 调整器”：**在【位图】菜单里新增了这两个命令，使用它们可以方便的调节位图的色彩平衡与对比度。

提示

◇ 有关 CorelDRAW X3 新功能的具体使用方法，将在后面的学习中详细介绍。

1.3 启动 CorelDRAW X3

本书使用的 CorelDRAW X3 中文版，是在安装完 CorelDRAW X3 英文版后，选择安装其汉化程序而得到的。要进入 CorelDRAW 系统，可参照如下步骤进行操作：

步骤 1 单击  按钮，在弹出的菜单中单击【所有程序】>【CorelDRAW Graphics Suite X3】子菜单中的【CorelDRAW X3】选项，如图 1-4 所示。

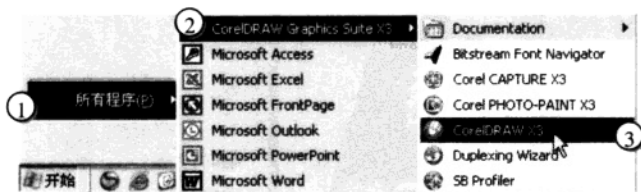


图 1-4 选择菜单

提示

◇ 通过双击 Windows 桌面上的快捷方式图标  可以更快地启动 CorelDRAW X3。



◇ 要创建快捷方式图标，只需打开“开始”菜单，选择【程序】>【CorelDRAW Graphics Suite X3】子菜单，在【CorelDRAW X3】菜单项上按下鼠标右键，将其拖到桌面上，然后释放鼠标，并从弹出菜单中选择【复制到当前位置】即可。

步骤 2 启动 CorelDRAW X3 后，屏幕上会出现一个欢迎窗口，上面显示了六个图标按钮，此时必须单击选择其中的一个按钮才能开始工作，如图 1-5 所示。



如果在欢迎窗口中，取消选中其下方的 ☒ 启动时显示欢迎屏幕 复选框（默认时该选项是启用的），则在以后启动 CorelDRAW X3 时，将直接进入其工作界面，并自动建立一个新绘图文件。

图 1-5 CorelDRAW 欢迎窗口

步骤 3 由于是第一次进入 CorelDRAW X3，因此在欢迎窗口中单击“新建图形”按钮，即可进入 CorelDRAW X3 的工作界面，并依据预设值创建一张空白的绘图页面。

1.4 简洁的工作界面

进入 CorelDRAW X3 之后，呈现在屏幕上的是一个基本的工作窗口，主要包含了标题栏、菜单栏、工具栏、属性栏、工具箱、状态栏、标尺以及调色板等内容，如图 1-6 所示。

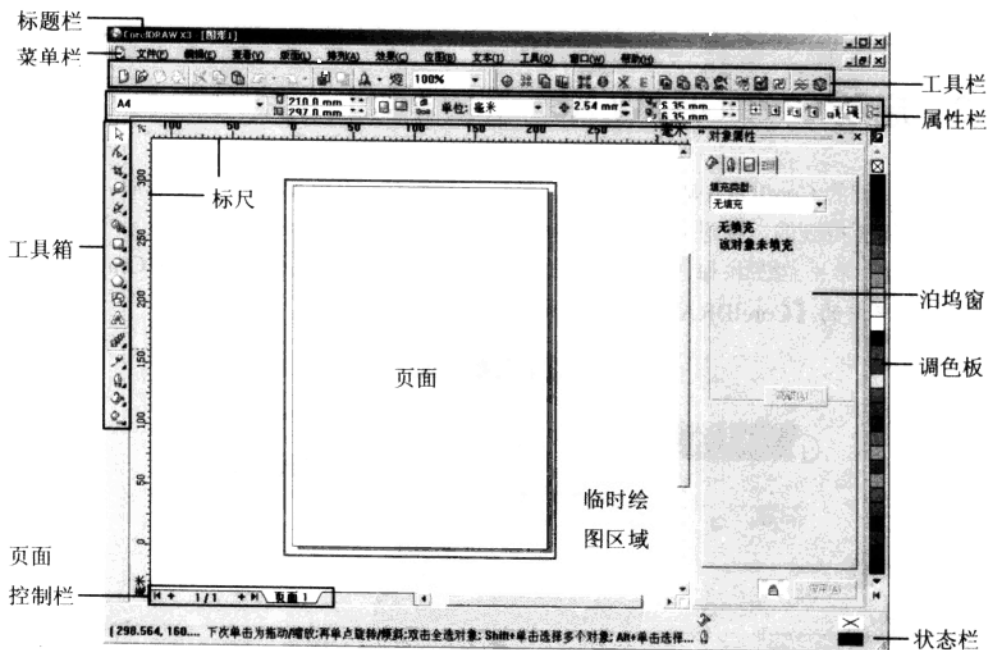


图 1-6 CorelDRAW X3 的工作界面