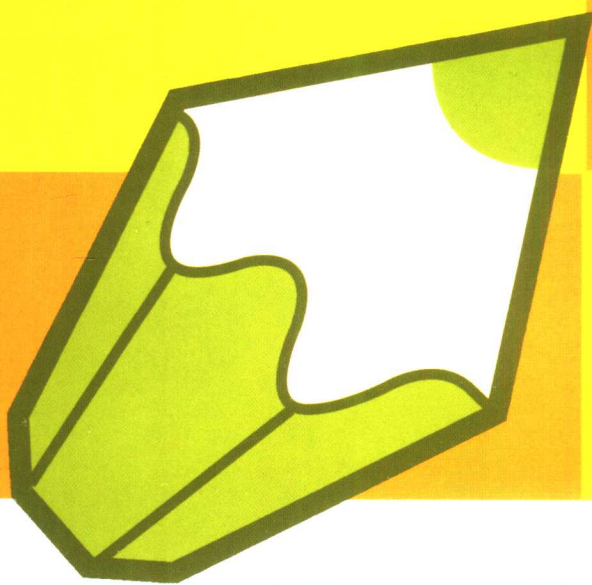


CorelDRAW X3

标准教程

刘 琼 / 编著



- ▶ 由国内资深 CorelDRAW 教育与培训专家精心编写，完全满足在校师生的教学需求
- ▶ 从基本操作入手，逐步深入，详细分析并讲解了绘图、特效及排版等重点和难点
- ▶ 内容并未局限在有限的软件功能上，还插入了很多和平面设计相关的知识和概念
- ▶ 是广大初中级读者的首选标准教程和 Corel(中国)设计师认证考试的必备参考书

随书附赠光盘包含书中所使用的素材及范例源文件，此外书后还附赠大量 CorelDRAW (中国) 设计师资格认证考试的模拟试题



中国青年出版社

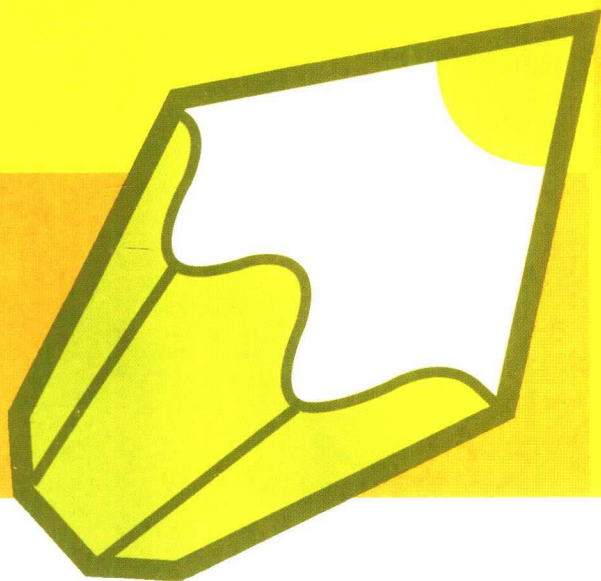
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

电脑设计培训标准教程

CorelDRAW X3

标准教程

刘 琼 / 编著



中国青年出版社
中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可，任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X3 标准教程 / 刘琼编著. —北京：中国青年出版社，2006

ISBN 7-5006-7057-5

I. C... II. 刘... III. 图形软件, CorelDRAW X3 —教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 099862 号

书 名：CorelDRAW X3 标准教程

编 著：刘 琼

出版发行：中国青年出版社

地址：北京市东四十二条 21 号 邮政编码：100708

电话：(010) 84015588 传真：(010) 64053266

印 刷：中国农业出版社印刷厂

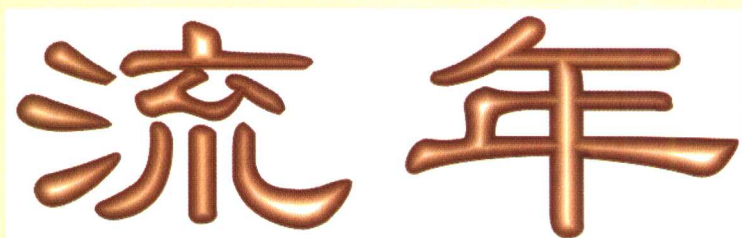
开 本：787 × 1092 1/16 印 张：21.25

版 次：2006 年 10 月北京第 1 版

印 次：2006 年 10 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 7-5006-7057-5

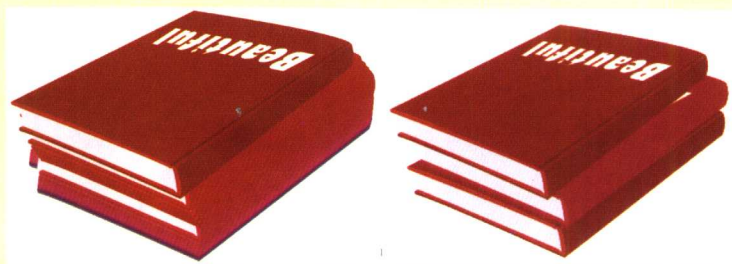
定 价：32.00 元（附赠 1CD）



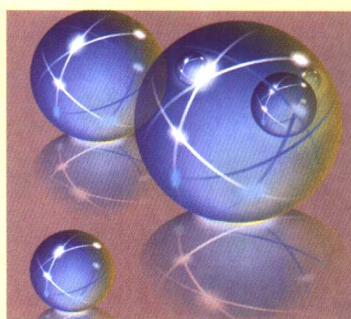
用交互式工具制作文字特效



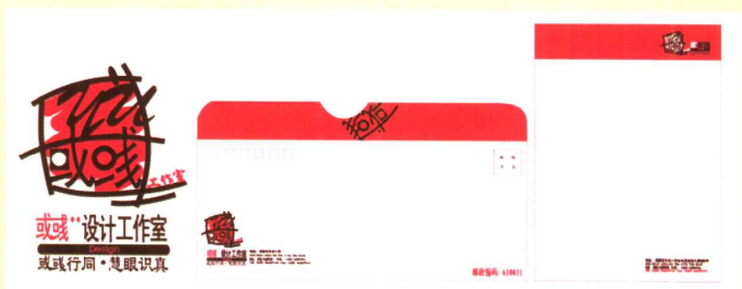
用交互式轮廓工具制作福字贴



用交互式调和工具制作书籍堆积堆积效果



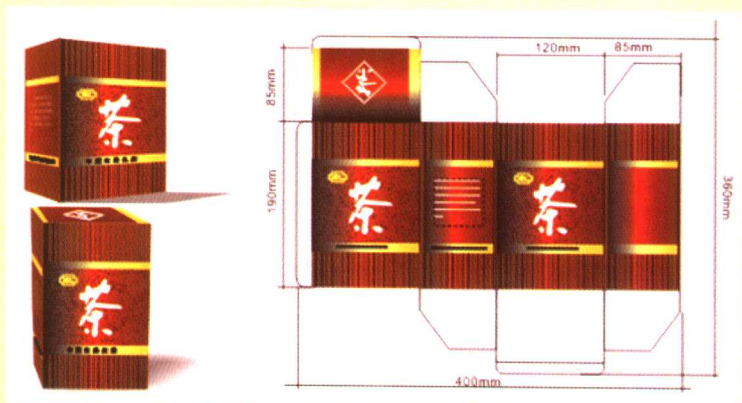
用交互式工具绘制水晶球效果



公司 VI 标志设计制作



使用交互式渐变工具和阴影工具
绘制胸标



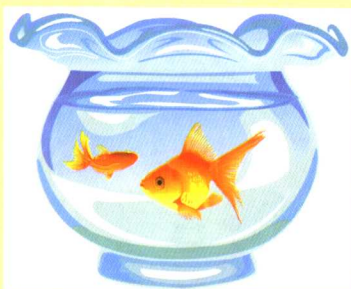
包装三视图设计(基本绘图工具中渐变填充的运用)



利用图框精确剪裁制作玉牌效果



CorelDRAW X3标准教程



用基本绘图工具绘制金鱼缸效果



书法笔刷绘制效果



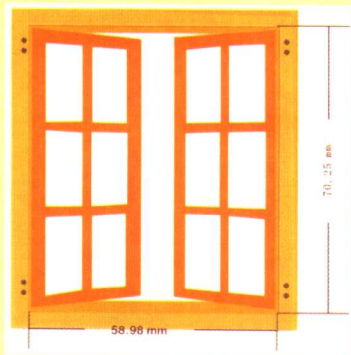
用基本绘图工具绘制火炮效果



对象的排序效果



组合运用交互式工具与基本绘图工具绘制灯笼效果



窗子的测量(垂直度量工具的运用)



用交互式调合工具制作五角星效果



用交互式调合工具绘制波浪字



图案透明文字效果



卡通插画绘制



制作浮雕字效果



CorelDRAW X3标准教程



版面组织和管理



用交互式工具绘制羽化阴影文字特效



书籍装帧设计



用交互式工具绘制立体字特效



手机招贴广告设计制作



添加段落文本的效果



制作卷页效果



用交互式工具绘制水晶图标效果

电脑设计培训 标准教程系列

广大初、中级读者和社会各类电脑培训班的首选标准教材



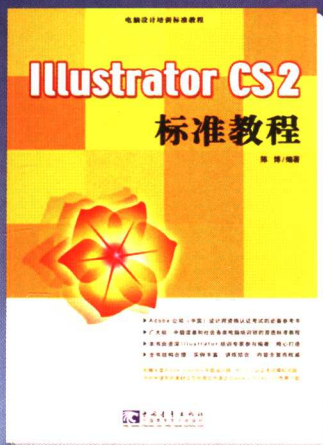
16开/黑白+彩插/32.00元



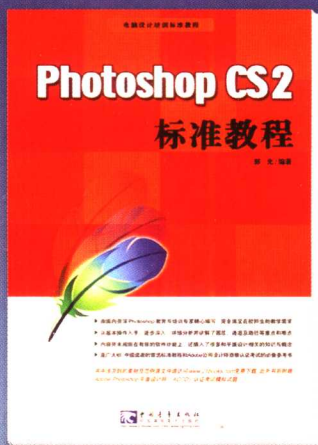
16开/黑白+彩插/32.00元



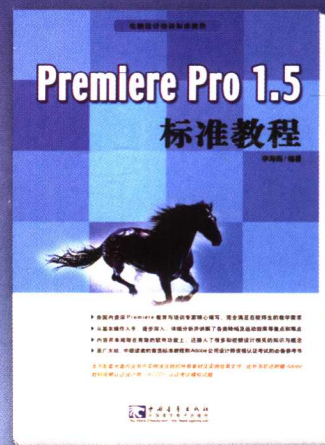
16开/黑白/32.00元



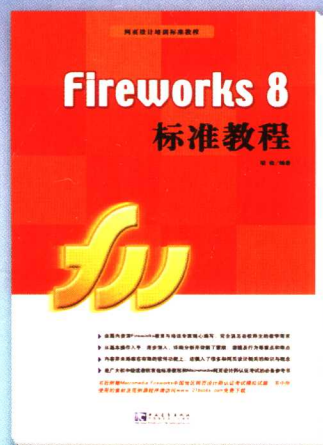
16开/黑白/29.00元



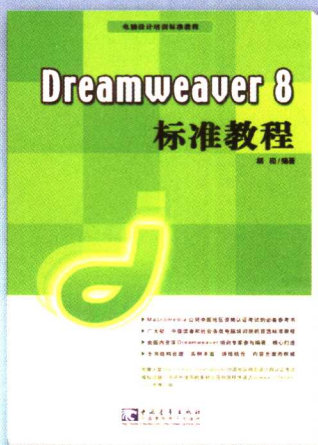
16开/黑白/29.00元



16开/黑白/29.00元



16开/黑白+彩插/29.00元



16开/黑白+彩插/29.00元



16开/黑白+彩插/29.00元



中国青年出版社
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

地址：北京东城区东四十条 94 号万信商务大厦 502 室
邮编：100007 电话：010-84015588 传真：010-64053266

前 言

Corel 公司于 2006 年 1 月推出了最新图形软件设计包 CorelDRAW Graphics Suite X3, 即 CorelDRAW X3, 它在 CorelDRAW 12 的基础上进行了重大改进和升级, 拥有完美而又强悍的功能, 较之前版本更加完善。CorelDRAW X3 共拥有四十多个新属性和增强特性, 适合任意等级的设计。它提供了出众的整合性、高速性和易用性, 是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。

本书以 CorelDRAW X3 中文版为制作平台, 采用了由浅入深的教学方式, 每个作品的教学示范皆有不同的思考主题与教学重点, 有针对性地引领读者了解制作流程与创造过程, 以及 CorelDRAW X3 在平面印前处理与后期制作中的应用。本书不仅可以让初学者迅速入门和提高, 也可以帮助中级用户提高矢量绘图技能, 还能在一定程度上协助高级用户更全面地了解 CorelDRAW X3 的新增功能和高级技巧。全书在阐述 CorelDRAW X3 图形绘制软件功能的同时, 列举了大量的 VI、海报、封面装帧、产品设计、包装、图案组合等案例, 用以说明在实际设计过程中 CorelDRAW 高级效果的应用, 这些实例可以带领读者在阅读本书的同时, 通过亲自操作软件, 按照具体翔实的步骤体会 CorelDRAW 的强大功能。同时, 这些实例还能启发读者的创作灵感, 举一反三地创作出不同作品。本书结尾以插画、手机招贴广告和书籍装帧 3 个完整的制作实例将书中所讲的知识融会贯通, 帮助读者温故而知新, 完成对知识与技能的全面提升。书后还专门为读者提供了具有针对性的上机练习和 CorelDRAW 平面设计师 (CCP) 认证考试模拟试题, 以帮助读者练习、实践、检验和巩固所学的内容, 以便更快、更好地掌握各种图形处理技术。

全书共分 14 章。第 1~4 章详细介绍了 CorelDRAW 软件的安装和卸载方法以及操作界面、文件和对象等基础知识; 第 5~7 章重点介绍了深入到图形的绘制与调整等操作; 第 8 章介绍色彩理论与填充知识; 第 9~11 章重点介绍了对象的变形操作以及文本和位图的处理方法; 第 12~13 章重点介绍了版面的组织管理以及打印输出等图形创作知识; 第 14 章为综合实例, 引领读者动手操作软件, 进行商业实例设计。

本书结构清晰, 内容全面, 实例丰富。不但循序渐进地介绍了 CorelDRAW X3 的各项功能及技术, 还辅以大量的实例进行详细讲解。本书易学好懂, 操作性强, 实例与实际设计工作关系紧密, 且语言通俗易懂, 非常适合 CorelDRAW 初学者、中级读者以及 CorelDRAW 图形设计爱好者学习使用, 尤其可作为各类计算机培训班的标准培训教材使用。

由于时间仓促, 加之笔者水平有限, 若有疏漏之处, 恳请广大读者批评指正。

编 者

2006 年 8 月

目 录

第1章 初识 CorelDRAW X3

1.1 认识 CorelDRAW X3 的特点	1
1.2 CorelDRAW 的应用领域	2
1.3 CorelDRAW X3 中的图像概念	4
1.3.1 矢量图形与矢量对象	4
1.3.2 位图图像	5
1.4 CorelDRAW X3 的安装与卸载	5
1.4.1 CorelDRAW X3 安装的系统要求	6
1.4.2 CorelDRAW X3 的安装	6
1.4.3 CorelDRAW X3 的卸载	8
1.5 CorelDRAW X3 的新增功能	9
习题	11

第2章 CorelDRAW X3 界面全接触

2.1 CorelDRAW X3 界面介绍	13
2.1.1 标题栏	14
2.1.2 菜单栏	15
2.1.3 属性栏	16
2.1.4 工具栏	16
2.1.5 工具箱	16
2.1.6 泊坞窗	18
2.2 工作环境的定制	20
2.2.1 工作空间的定制	20
2.2.2 快捷键的定制	22
2.2.3 颜色栏的定制	23
2.2.4 菜单的定制	24
2.2.5 工具按钮的编辑	25
习题	25

第3章 文件的基本操作

3.1 文件的基本操作概述	27
3.1.1 文件的新建	27
3.1.2 文件的打开	28
3.1.3 文件的关闭和保存	29

3.1.4 文件的导入和导出	30
3.1.5 文件的格式	31
3.2 文件的预览模式	33
3.2.1 全屏视图	33
3.2.2 只预览选定的对象	33
3.2.3 对开页的查看	34
3.2.4 页面分类视图	35
3.3 文件视图中的基本操作	35
3.3.1 视图的显示模式	35
3.3.2 标尺的使用	36
3.3.3 网格的使用	38
3.3.4 辅助线的使用	38
3.3.5 对齐网格和辅助线	41
习题	41

第4章 对象的基本操作

4.1 对象的选择和基本变换功能	43
4.1.1 对象的选择	43
4.1.2 对象的基本变换	45
4.2 对象的复制、多重复制、粘贴与删除	49
4.2.1 对象的复制、剪切与粘贴	49
4.2.2 对象的多重复制	50
4.2.3 对象的删除	51
4.3 对象的群组与解组	51
4.3.1 对象的群组	51
4.3.2 群组对象的解组	51
4.4 对象的锁定与解锁	52
4.5 对象的顺序、排列与对齐	53
4.5.1 对象的顺序	53
4.5.2 对象的排列与对齐	53
4.6 对象的修整功能	55
4.6.1 焊接与相交	55
4.6.2 修剪对象	56

4.6.3 创立边界	57	习题	101
习题	58	第7章 绘图与填充的综合应用	
第5章 图形的绘制与调整		7.1 胸标的制作	103
5.1 基本几何图形的绘制	59	7.1.1 背景的制作	103
5.1.1 矩形和椭圆形的绘制	59	7.1.2 文字的制作	105
5.1.2 角效果的绘制	60	7.2 金鱼缸与金鱼的制作	107
5.1.3 多边形、螺旋曲线和图纸的绘制	61	7.2.1 金鱼缸的制作	108
5.2 曲线的绘制	63	7.2.2 金鱼的制作	109
5.2.1 手绘工具和贝塞尔工具	64	7.3 香水瓶的制作	111
5.2.2 艺术笔工具	66	7.3.1 瓶身的制作	111
5.2.3 钢笔工具、多点线工具与3点曲线工具	69	7.3.2 香水瓶颜色的填充	113
5.2.4 交互式连线 and 度量工具	71	7.3.3 细节的调整	115
5.2.5 新增填充工具——智能填充工具	73	7.3.4 添加文字	120
5.3 标志的制作	74	7.4 火炮的绘制	122
5.3.1 标志的基本知识	74	7.4.1 单个火炮的制作	122
5.3.2 标志的具体制作	75	7.4.2 成串火炮的制作	126
5.4 办公用品的制作	78	7.4.3 火花的制作	127
5.4.1 信笺纸的基本知识	78	7.4.4 火炮串效果	128
5.4.2 信封和信笺纸的具体制作	78	7.5 包装效果图的绘制	129
习题	80	7.5.1 三面的平视图	129
第6章 对象的轮廓线编辑与颜色填充		7.5.2 效果图两个面的透视效果	134
6.1 对象的轮廓线	83	7.5.3 三面的透视变形	136
6.1.1 轮廓线的宽度设置	83	7.5.4 综合图的制作	138
6.1.2 轮廓线的线形	85	习题	141
6.1.3 折角的变化	86	第8章 CorelDRAW X3 的颜色系统	
6.1.4 轮廓线中箭头的应用和编辑	87	8.1 颜色的基础知识	143
6.2 对象的填充	88	8.1.1 颜色的基础	143
6.2.1 对象的标准填充	88	8.1.2 颜色的3个基本属性	145
6.2.2 渐变填充	91	8.2 颜色的模式和模型	146
6.2.3 填充图案	94	8.2.1 CMYK 颜色模式	147
6.2.4 底纹填充	96	8.2.2 RGB 颜色模式	148
6.2.5 PostScript 底纹填充	97	8.2.3 灰度颜色模式	148
6.2.6 交互式网格填充	98	8.2.4 HSB 颜色模式和模型	149
6.3 吸管和油漆筒工具	99	8.2.5 Lab 颜色模式和模型	149
6.3.1 吸管工具	99	8.3 管理用于屏幕显示、输入和输出的颜色	150
6.3.2 油漆筒工具	100	8.3.1 颜色预置文件用途	150

8.3.2 颜色管理对话框·····	153	习题·····	218
8.3.3 校正颜色·····	157	第 11 章 在 CorelDRAW X3 中使用位图	
习题·····	158	11.1 位图的添加与编辑·····	219
第 9 章 CorelDRAW X3 的高级效果应用		11.1.1 矢量图形向位图的转换·····	219
9.1 灯笼的绘制·····	159	11.1.2 添加位图·····	220
9.1.1 灯笼主体的制作·····	159	11.1.3 编辑位图·····	221
9.1.2 灯笼附件的制作·····	160	11.2 位图色彩模式与颜色遮罩·····	223
9.1.3 灯笼上文字的制作·····	164	11.2.1 色彩模式·····	224
9.2 水果图标的制作·····	167	11.2.2 颜色遮罩·····	225
9.2.1 效果的分析·····	167	11.2.3 位图颜色和色调效果的应用和 变换·····	226
9.2.2 具体的制作过程·····	168	11.3 位图滤镜的应用·····	229
9.3 交互式调合工具的应用·····	173	11.3.1 三维效果·····	229
9.3.1 书籍堆积效果·····	173	11.3.2 艺术笔触效果·····	231
9.3.2 革命时代五角星效果·····	175	11.3.3 模糊效果·····	233
9.4 高级效果单个实例的演练·····	176	11.3.4 颜色变换效果·····	234
9.4.1 图框精确剪裁实例演示·····	176	11.3.5 轮廓图效果·····	235
9.4.2 交互式轮廓图工具的实例演示·····	178	11.3.6 创造性效果·····	236
9.4.3 交互式立体化工具的实例演示·····	179	11.3.7 扭曲效果·····	238
9.5 水晶球的制作·····	181	11.3.8 杂点效果·····	240
9.5.1 单个水晶球的制作·····	182	11.3.9 鲜明化效果·····	241
9.5.2 水晶球的迷幻效果·····	186	11.3.10 图像调节效果·····	243
习题·····	190	11.3.11 外挂式过滤器——水印·····	243
第 10 章 CorelDRAW X3 对文本的处理		习题·····	245
10.1 文本的添加和格式的编排·····	191	第 12 章 版面的组织和管理	
10.1.1 文本的添加·····	191	12.1 页面的设置·····	247
10.1.2 文本样式设置·····	193	12.1.1 大小设置·····	248
10.1.3 文本的位移与旋转·····	197	12.1.2 版面设置·····	248
10.1.4 段落文本的编排·····	198	12.1.3 标签设置·····	249
10.1.5 文本的路径效果与框架效果·····	202	12.1.4 背景设置·····	250
10.1.6 链接文本·····	205	12.1.5 多页面设置·····	251
10.2 CorelDRAW X3 特效字的制作·····	207	12.2 图层的设置·····	254
10.2.1 羽化阴影文字效果·····	207	12.2.1 图层的创建·····	254
10.2.2 风景文字效果·····	208	12.2.2 图层的编辑·····	255
10.2.3 立体字效果·····	209	12.3 版面组织和管理实例·····	257
10.2.4 浮雕字效果·····	213	12.3.1 背景的创建·····	257
10.2.5 波浪字效果·····	214	12.3.2 主体图形的创建·····	259
10.2.6 图案透明文字效果·····	216		

12.3.3 辅助线的设置	261
12.3.4 图形对象和文字的排放	261
习题	263
第13章 打印输出	
13.1 打印文件	265
13.1.1 打印设置	265
13.1.2 打印预览	266
13.1.3 打印选项的设置	268
13.2 对象的链接与嵌入	271
13.2.1 创建链接或嵌入的对象	271
13.2.2 编辑链接或嵌入的对象	272
13.2.3 创建超级链接	273
13.3 CorelDRAW 与网络发布	274
13.3.1 PDF 文件的发布	274
13.3.2 Web 的发布	275
13.3.3 创建并编辑 HTML 文本	277
13.3.4 在 HTML 文本中插入因特网对象	278
13.3.5 将文件转换为因特网文件格式	279
13.4 拼贴页面的打印设定	280
习题	281

第14章 CorelDRAW X3 实战演练

14.1 插画的制作	283
14.1.1 创建背景图案	283
14.1.2 卡通人物的绘制	287
14.1.3 细节的绘制及添加文字	291
14.2 手机招贴广告的制作	294
14.2.1 手机外轮廓的制作	295
14.2.2 手机颜色的填充	296
14.2.3 手机按键内容的制作与细节调整	304
14.2.4 广告背景的制作	306
14.3 书籍装帧的制作	307
14.3.1 页面的设置	307
14.3.2 封面的制作	308
14.3.3 封底的制作	312
14.3.4 书脊的制作	315
习题	316
附录 A 课后习题答案	
附录 B CorelDRAW 设计师 (CCP) 认证考试模拟试题	

1

初识 CorelDRAW X3

学习要点

- CorelDRAW X3 的特点
- CorelDRAW X3 的应用领域
- CorelDRAW X3 的图像概念
- CorelDRAW X3 的安装与卸载
- CorelDRAW X3 的新增功能

CorelDRAW 是计算机处理领域最流行的矢量绘图处理软件，也是专业平面设计软件，一直备受欢迎。它在图形图像处理方面的功能非常强大、直观。目前 Corel 公司推出的最新版本 CorelDRAW 13（已经改为：CorelDRAW Graphics Suite X3 v13.0）简称 CorelDRAW X3，已成为平面设计人员以及图形爱好者所必须掌握的软件之一，该版本增加了拥有超过 40 个新的属性和增强的特性，不论是从界面上还是从系统的稳定性上都较之以前的版本有了很大地改进和增强。下面就让我们一起进入 CorelDRAW 的精彩世界。

1.1 认识CorelDRAW X3的特点

CorelDRAW X3 中文版在操作界面、工作效率与功能、网页发布、支持的应用格式与文本的格式以及颜色与打印等各方面都有了很大改进，增强了在矢量图形处理领域的功能。该软件非常易学易用，能够使学习者快速掌握其基本功能。下面就来简单地介绍一下 CorelDRAW X3 的主要特点，以便对该软件有一个大致的了解。

打开 CorelDRAW X3 软件以后，用户会发现界面中菜单栏上的命令和工具都有与之相对应的图标，这样的设计非常直观和方便。执行“工具>选项”命令打开“选项”对话框，在其中可以进行相应设置，如图 1-1 所示。

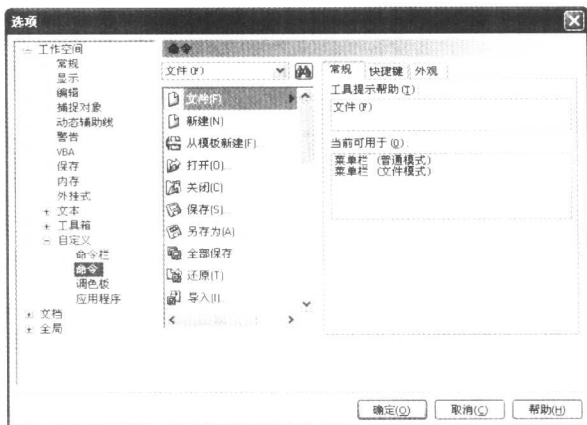


图 1-1 “选项”对话框

软件中所有的工具选项都集中在图 1-1 中的对话框列表中, 管理起来十分方便有序。而且 CorelDRAW X3 准许用户通过“选项”对话框自定义包括菜单、工具箱、状态栏等工作环境, 体现以人为本的观念。

CorelDRAW X3 在使用功能上主要由以下 8 个部分组成。

- 绘制线条和其他对象
- 为对象填充颜色和特殊效果
- 对文本的处理系统
- 对位图图像的处理系统
- 发布 HTML 和与 WWW 链接的功能系统
- 文件输入输出系统
- OLE 系统
- 用户定制的功能

1.2 CorelDRAW 的应用领域

CorelDRAW 是一个基于矢量作图、专业化的功能强大的绘图软件。经过多年的发展, 它已经逐步成熟, 功能不断增强, 到 CorelDRAW X3 版本已经完全专业化了。CorelDRAW 的应用范围很广, 已经不仅仅局限于绘图和美术创作, 从专业的广告公司到普通的家庭, 都可以用 CorelDRAW 来制作自己需要的作品。

1. 广告设计

CorelDRAW 是目前很流行的图形软件之一, 得到了很多喜爱绘图的用户的支持。实用快捷的交互绘图工具, 强大的位图和图文处理功能, 使它成为广告设计从业人员最为青睐的图形软件之一。图 1-2 所示的便是利用 CorelDRAW 绘图软件创作的广告作品。

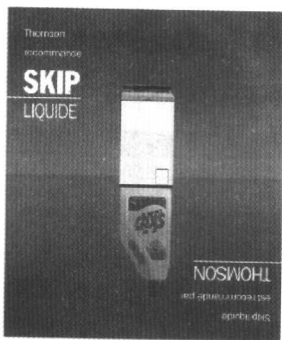


图 1-2 CorelDRAW 广告设计运用

2. 包装设计

包装设计与制作需要绘制一些平面图、两面视图和三面视图, 才能得到最终的效果, CorelDRAW 在这方面有很强大的功能。所以在包装设计制作方面也得到了广泛运用。图 1-3 所示的为某企业的包装设计效果图。

3. 书籍装帧设计

CorelDRAW 常常运用于书籍装帧设计,并针对书籍装帧的特点,独到地集成 ISBN 生成组件,可以轻松制作条形码。集合 CorelDRAW 方便快捷的辅助线及其精确的定位功能,可以轻松完成书籍装帧的制作。图 1-4 所示的即为 CorelDRAW 的书籍封面设计实例。

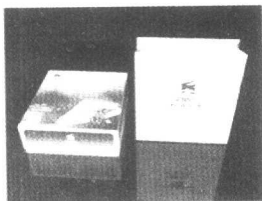


图 1-3 包装设计运用

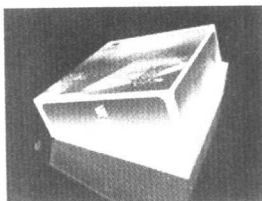


图 1-4 书籍装帧设计运用

4. VI 设计

由于 CorelDRAW 具有强大的绘图功能,因此它在企业视觉识别系统——简称 VI (Visual Identity) 的设计中运用较为广泛。图 1-5 所示的即为某企业的 VI 标志设计。



(a)



(b)

图 1-5 CorelDRAW VI 设计运用

5. 字体设计

CorelDRAW 也是一个很不错的字体设计软件,利用其强大曲线处理功能,可进行字体设计和制作特效字体。常运用于企业 VI 标准字体设计、灯箱字体特效以及户外广告文案设计当中,如图 1-6 所示。

6. 排版应用

CorelDRAW 对文字的支持可以到 1 万字以上,并且可以无限制地缩放文字的大小,所以许多公司大都用它来制作最后的版式设计和文字处理,如图 1-7 所示。



图 1-6 字体设计运用

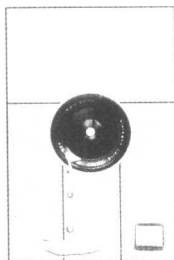


图 1-7 文字排版设计运用

7. 插画绘制

CorelDRAW 还可以结合 Flash 等矢量动画软件进行网页动画以及漫画插画的绘制。如图 1-8 所示的就是利用 CorelDRAW 绘制的插画。



图 1-8 插画的绘制

1.3 CorelDRAW X3中的图像概念

在开始使用 CorelDRAW 之前，应该熟悉以下的相关术语。

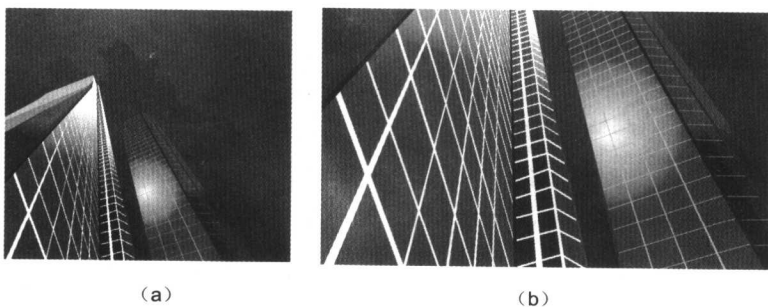
1.3.1 矢量图形与矢量对象

如果用户想立志成为一名设计人员的话，那么矢量图与位图这两个概念是必须要分清并掌握的，这是贯穿在设计之中最基本的概念，只要接触图片就必然要接触这两个概念。

矢量图形从数学的角度来看，指的是一系列由线连接的点。它是由数学的描述方式生成的图像，它决定所绘线条的位置、长度和方向，是线条的集合体。

矢量对象则是矢量文件中的图像元素，而且每个对象都是作为一个独立的实体存在。它们都具有其本身的颜色、形状、轮廓、大小和位置等基本的属性。由于矢量对象具有独立性，所以用户在对其进行各种操作时（包括对清晰度、弯曲度、位置、角度等属性进行更改）不会影响到文件中的其他对象。

矢量图形与矢量对象是与分辨率无关的，也就是说它们是按照最高的分辨率显示到输出设备上的，因此它们被放大到无数倍以后其效果依然很清晰，如图 1-9 所示。



(a)

(b)

图 1-9 矢量图的整体效果和放大后的局部效果

1.3.2 位图图像

位图图像是由无数细小像素组成的图像，组成图像的每一个像素都拥有自己的位置、亮度和大小等。位图图像的大小取决于点的数目，图像的颜色取决于像素的颜色。

位图图像与分辨率有关，分辨率代表单位面积内包含的像素，分辨率越高，在单位面积内的像素就越多，图像也就越清晰。因此，位图放大以后就会出现锯齿现象，缩小以后也会发生扭曲的现象，如图 1-10 所示。

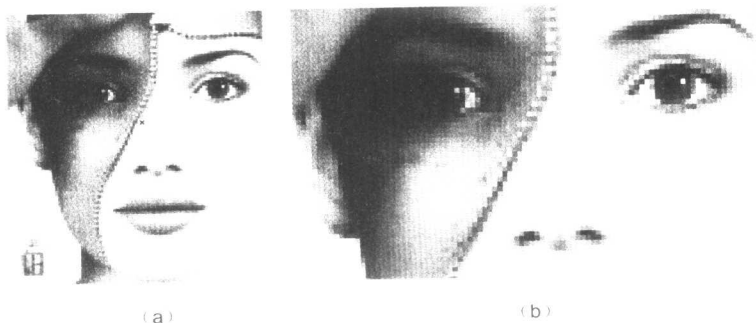


图 1-10 位图的整体效果和放大后的局部效果

位图的分辨率又分为以下 4 种类型。

1. 图像分辨率

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 300PPI，喷绘 72PPI（1 米以上），网页 72PPI 或 96PPI，报纸 130PPI~170PPI。

2. 显示器分辨率

其单位为点/英寸（DPI）。

PC 机：96DPI

苹果电脑：72DPI

3. 打印机分辨率

照排机或打印机每英寸产生的油墨点数。

4. 网频

打印灰度图像或分色时，每英寸打印的点数或半调数，单位为线/英寸（LPI）。一般印刷品为 175LPI。

当然，位图也有矢量图无法比拟的优势。它具有十分丰富且细腻的图像层次和各种各样的图像效果。用户在制作图像的时候一定要根据最后的制作要求和用途来设定图像的分辨率，并选择用矢量图或位图来进行制作。

1.4 CorelDRAW X3的安装与卸载

对 CorelDRAW X3 有了初步的认识以后，接下来介绍 CorelDRAW X3 安装与卸载的方法。