

CorelDRAW X3
GRAPHICS SUITE

Enhance your ability

CorelDRAW

中文版实例教程



X3

Enhance your ability



■ 方晨 编著

- 目标：掌握CorelDRAW
- 围绕命令讲解实例，只要按步骤操作即可享受成功喜悦
- 实例由浅入深，带您渐入佳境
- 享受超值售后服务，确保学有所成
- 本书实例的操作步骤经初学者全面验证，无遗漏和错误
- 本书提供售后服务，详见附录2

上海科学普及出版社

CorelDRAW X3

中文版实例教程

方 晨 编著

上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW X3 中文版实例教程 / 方晨编著. — 上海:
上海科学普及出版社, 2007.9
ISBN 978-7-5427-3778-6

I. C... II. 方... 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 106745 号

策划编辑 胡名正
项目编辑 徐丽萍 刘湘雯
责任编辑 林晓峰

CorelDRAW X3 中文版实例教程

方晨 编著

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 北京东方七星印刷厂印刷
开本 787 × 1092 1/16 印张 20.75 字数 552000
2007 年 9 月第 1 版 2007 年 9 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5427-3778-6/TP·867 定价: 29.00 元

说 明

本书目的

学会使用 CorelDRAW X3 软件设计平面作品。

内容

本书详细讲解了该软件的各种命令、工具的操作方法、绘图的基本技巧与方法等基础知识。每章在讲解后都有针对性的实例，并配合课后练习，巩固各章所学内容。同时，在全书的最后讲解了几个综合性作品的制作过程。

使用方法

本书采用循序渐进的手把手教学方式，结合实际操作讲解，读者在学习的同时，应当启动 CorelDRAW X3 软件，根据本书讲解进行操作，迅速掌握该软件。

有基础的读者，可以直接阅读本书实例，会对你的创作有一定启发。同时，也可将本书作为工作中的参考手册。

读者对象

学习 CorelDRAW X3 的电脑爱好者。

电脑培训班学员。

美术院校的学生。

本书特点

基础知识与实例教学相结合，实现入门到精通。

手把手教学，步骤完整清晰。

本书实例的操作步骤全部经过验证。

著作者

本书由北京子午信诚科技发展有限公司方晨编著，郝海波执笔，魏明、杨瀛审校。其中，部分实例由杨玉川提供。

封面设计

本书封面由乐章工作室金钊设计。

售后服务

读者在阅读本书过程中如有问题，可登录售后服务网站，点击“学习论坛”，进入“今日学习论坛”，注册后将问题写明，我们将在一周内解答。同时，可在资源共享栏目中下载相关素材。

声明：本书经零起点的读者试读，达到上述目的。

售后服务网站：<http://www.todayonline.cn>

目 录

第1章 CorelDRAW X3 基本知识	1	2.2.2.5 工具箱	18
1.1 CorelDRAW X3 简介	1	2.2.2.6 标尺	19
1.1.1 CorelDRAW 发展历史	1	2.2.2.7 页面导航器	19
1.1.2 CorelDRAW X3 工作环境	2	2.2.2.8 状态栏	19
1.1.3 CorelDRAW 基本功能	2	2.2.2.9 视图导航器	19
1.1.4 CorelDRAW X3 的新特性	2	2.2.2.10 调色板	20
1.2 CorelDRAW X3 的安装	3	2.2.2.11 泊坞窗	20
1.3 几个重要概念	5	2.2.2.12 绘图页面	20
1.3.1 矢量图	5	2.2.3 使用 CorelDRAW X3 的	
1.3.2 位图	6	帮助系统	20
1.3.3 存储格式	7	2.3 文件的基本操作	21
1.3.4 RGB 色彩模式	7	2.3.1 新建文件	21
1.3.5 CMYK 色彩模式	7	2.3.1.1 从页面新建	21
1.3.6 HSB 色彩模式	8	2.3.1.2 从模板新建	21
1.3.7 HLS 色彩模式	8	2.3.2 打开文件	21
1.3.8 Lab 色彩模式	8	2.3.3 保存文件	22
1.3.9 灰度 (Grayscale) 模式	8	2.3.3.1 使用“保存”命令	
1.4 体会 CorelDRAW ——手绘矢量图案	8	保存文件	22
1.5 小结	13	2.3.3.2 使用“另存为”命令	
1.6 练习	13	保存文件	22
第2章 CorelDRAW X3 基础操作	15	2.3.4 关闭文件	23
2.1 启动与退出	15	2.3.4.1 使用“关闭”命令	
2.1.1 启动 CorelDRAW	15	关闭文件	23
2.1.1.1 从“开始”按钮启动		2.3.4.2 使用“全部关闭”命令	
CorelDRAW	15	关闭文件	23
2.1.1.2 从桌面快捷方式启动		2.4 设置页面辅助功能	23
CorelDRAW	16	2.4.1 使用页面标尺	23
2.1.2 CorelDRAW 的退出	16	2.4.2 使用辅助线	26
2.1.2.1 通过“文件”菜单退出		2.4.2.1 设置辅助线	26
CorelDRAW	16	2.4.2.2 移动辅助线	26
2.1.2.2 通过标题栏退出	16	2.4.2.3 旋转辅助线	27
2.1.2.3 直接退出	16	2.4.2.4 显示/隐藏辅助线	27
2.2 CorelDRAW X3 界面介绍	16	2.4.2.5 删除辅助线	27
2.2.1 了解 CorelDRAW X3 欢迎屏幕	16	2.4.3 使用网格	28
2.2.2 CorelDRAW X3 操作界面	17	2.4.4 设置页面背景	28
2.2.2.1 标题栏	18	2.4.5 使用自动对齐功能	29
2.2.2.2 菜单栏	18	2.4.5.1 自动对齐网格	29
2.2.2.3 标准工具栏	18	2.4.5.2 自动对齐辅助线	29
2.2.2.4 属性栏	18	2.4.5.3 自动对齐对象	30

2.4.6 使用动态辅助线	30	3.1.2.2 使用贝塞尔工具绘制曲线	44
2.5 管理多页面	30	3.1.3 使用钢笔工具	44
2.5.1 增加删除页面	30	3.1.4 使用多点线工具	45
2.5.2 重命名页面	31	3.1.5 使用3点曲线工具	45
2.5.3 定位页面	31	3.1.6 使用艺术笔工具	46
2.5.3.1 使用“页面导航器”		3.1.6.1 预设笔触效果	46
切换页面	31	3.1.6.2 画笔笔触效果	47
2.5.3.2 使用“转到某页”命令		3.1.6.3 喷罐笔触效果	47
切换页面	32	3.1.6.4 书法笔触效果	48
2.6 视图控制	32	3.1.6.5 压力笔触效果	48
2.6.1 设置视图显示质量	32	3.1.6.6 自定义笔刷	49
2.6.1.1 简单线框	32	3.2 编辑线条	50
2.6.1.2 线框	33	3.2.1 使用形状工具	50
2.6.1.3 草稿	33	3.2.1.1 选取节点	50
2.6.1.4 正常	33	3.2.1.2 增加节点	50
2.6.1.5 增强	34	3.2.1.3 等比增加节点	51
2.6.1.6 增强叠印	34	3.2.1.4 删除节点	51
2.6.2 调整视图显示比例	34	3.2.1.5 连接两个节点	52
2.6.2.1 使用标准工具栏	34	3.2.1.6 分割曲线	52
2.6.2.2 使用缩放工具	34	3.2.1.7 转换曲线为直线	52
2.6.2.3 使用视图管理器	34	3.2.1.8 转换直线为曲线	53
2.7 CorelDRAW X3 泊坞窗的基本操作 ...	35	3.2.1.9 使节点成为尖突	53
2.7.1 打开一个泊坞窗	35	3.2.1.10 平滑节点	53
2.7.2 展开/折叠泊坞窗	35	3.2.1.11 生成对称节点	53
2.7.3 向上/下滚动泊坞窗	35	3.2.1.12 反转曲线的方向	54
2.7.4 拖出泊坞窗	35	3.2.1.13 延长曲线使之闭合	54
2.7.5 组合泊坞窗	36	3.2.1.14 提取子路径	54
2.7.6 关闭泊坞窗	36	3.2.1.15 自动闭合曲线	55
2.8 选择对象	36	3.2.1.16 伸长和缩短节点连线	55
2.8.1 使用“选择工具”选择	36	3.2.1.17 旋转和倾斜节点连线	55
2.8.2 创建图形时的选择	36	3.2.1.18 对齐节点	55
2.8.3 使用菜单命令选择	37	3.2.1.19 弹性模式	56
2.8.4 取消选择	37	3.2.1.20 选择全部节点	56
2.9 实例：绘制线条蝴蝶	37	3.2.1.21 曲线平滑度	56
2.10 小结	40	3.3 标注	57
2.11 练习	40	3.3.1 使用交互式连线工具	57
第3章 绘制、编辑线条	41	3.3.1.1 直线连接	57
3.1 绘制线条	41	3.3.1.2 成角连接	58
3.1.1 使用手绘工具	41	3.3.2 使用度量工具	58
3.1.1.1 绘制直线和斜线	42	3.3.2.1 垂直度量	59
3.1.1.2 绘制曲线	42	3.3.2.2 水平度量	59
3.1.1.3 绘制封闭图形	42	3.3.2.3 角度测量	60
3.1.2 使用贝塞尔工具	43	3.4 使用智能绘图工具	60
3.1.2.1 使用贝塞尔工具绘制		3.5 实例：酒吧宣传卡	61
连续线段	44	3.6 小结	65

3.7 练习	65	4.7.5 将轮廓转换为对象	87
第4章 绘制、编辑形	67	4.8 实例: LOGO	87
4.1 绘制矩形与正方形	67	4.9 小结	89
4.1.1 绘制矩形	67	4.10 练习	90
4.1.2 绘制圆角矩形	68	第5章 应用填充	91
4.1.3 使用3点矩形工具	68	5.1 使用浮动调色板进行填充	91
4.2 绘制椭圆、圆、圆弧与饼形	69	5.1.1 均匀填充	91
4.2.1 绘制椭圆形	69	5.1.2 使用拖曳的方法均匀填充	92
4.2.2 绘制弧形、饼形	69	5.1.3 混合均匀填充	92
4.2.3 使用3点椭圆工具	70	5.1.4 关闭和打开调色板	92
4.3 绘制多边形和星形	70	5.2 标准填充	93
4.3.1 绘制多边形	70	5.2.1 模型	93
4.3.2 绘制普通星形	71	5.2.2 混合器	94
4.3.3 绘制复杂星形	71	5.2.3 调色板	94
4.4 绘制图纸图形	72	5.3 渐变填充	95
4.5 绘制螺旋形	73	5.3.1 双色渐变填充	95
4.5.1 绘制普通螺旋形	73	5.3.2 自定义渐变填充	96
4.5.2 绘制封闭的螺旋形	73	5.4 图案填充	97
4.6 绘制预定义形状	74	5.4.1 填充双色图案	98
4.6.1 基本形状	74	5.4.2 填充全色图案	99
4.6.2 箭头形状	74	5.4.3 填充位图图案	99
4.6.3 流程图形状	75	5.5 纹理填充	100
4.6.4 星形工具	76	5.6 PostScript 底纹填充	101
4.6.5 标注形状	76	5.7 取消填充	103
4.7 编辑形状的轮廓	77	5.8 使用交互式填充工具组	103
4.7.1 使用轮廓笔对话框工具	77	5.8.1 交互式填充工具	103
4.7.1.1 设置不同的边角	77	5.8.2 交互式网格工具	104
4.7.1.2 设置不同的线条端头	78	5.9 实例: 茄子	106
4.7.1.3 线端箭头样式的应用	78	5.10 小结	109
4.7.1.4 创建新箭头	79	5.11 练习	110
4.7.1.5 笔尖形状的设计	79	第6章 对象操作 (一)	111
4.7.1.6 “后台填充”复选项	80	6.1 使用工具编辑对象	111
4.7.1.7 “按图像比例显示”复选项 ..	81	6.1.1 使用涂抹笔刷工具编辑对象	111
4.7.2 使用轮廓宽度预设值	81	6.1.2 使用粗糙笔刷工具编辑对象	112
4.7.3 设置形状的轮廓	82	6.1.3 使用自由变换工具变换对象	113
4.7.3.1 轮廓粗细的调整	82	6.1.3.1 自由旋转对象	113
4.7.3.2 轮廓样式的应用	83	6.1.3.2 自由角度镜像对象	114
4.7.3.3 创建新轮廓样式	84	6.1.3.3 自由调节对象	115
4.7.4 设置形状的轮廓颜色	85	6.1.3.4 自由扭曲对象	115
4.7.4.1 利用“轮廓颜色对话框” 工具填充	85	6.1.4 使用裁切工具编辑对象	116
4.7.4.2 在轮廓笔对话框中设置 轮廓色	85	6.1.5 使用刻刀工具编辑对象	116
4.7.4.3 使用调色板填充轮廓色	86	6.1.5.1 分割路径	117
4.7.4.4 用拖曳的方式填充轮廓色	86	6.1.5.2 将曲线转换为直线	117
		6.1.5.3 分割对象	118
		6.1.6 使用橡皮擦工具编辑对象	118

6.1.6.1 擦除路径	119	7.3.2 到图层后面	139
6.1.6.2 擦除对象	119	7.3.3 向前一位	139
6.2 使用删除虚设线工具	119	7.3.4 向后一位	140
6.3 使用智能填充工具	120	7.3.5 在之前	140
6.4 改变对象位置	121	7.3.6 在之后	141
6.4.1 使用鼠标移动对象	121	7.3.7 倒序	142
6.4.2 使用工具属性栏移动对象	121	7.4 对齐与分布对象	142
6.4.3 对象位置的微调	121	7.4.1 对齐对象	142
6.5 旋转对象	122	7.4.2 分布对象	144
6.5.1 使用鼠标旋转对象	122	7.5 群组与合并对象	145
6.5.2 使用工具属性栏旋转对象	122	7.5.1 群组对象	145
6.6 镜像对象	123	7.5.1.1 使用菜单命令群组	145
6.6.1 使用鼠标镜像对象	123	7.5.1.2 使用工具属性栏群组	146
6.6.2 使用工具属性栏镜像对象	124	7.5.2 取消群组	146
6.7 改变对象大小	124	7.5.3 取消全部群组	146
6.7.1 使用鼠标改变对象大小	124	7.5.4 结合对象	146
6.7.2 使用工具属性栏改变图像大小	125	7.5.5 拆分对象	147
6.8 倾斜对象	125	7.6 实例：毕业展招贴	148
6.8.1 使用鼠标倾斜对象	126	7.7 小结	151
6.8.2 清除对象变换	126	7.8 练习	151
6.9 实例：GREEN ERA	126	第8章 文本处理	153
6.10 小结	129	8.1 美术文字	154
6.11 练习	130	8.1.1 输入美术文字	154
第7章 对象操作（二）	131	8.1.2 选择字体和字号	154
7.1 复制、再制和删除对象	131	8.1.3 改变美术文字的字距和行距	154
7.1.1 复制、剪切与粘贴对象	131	8.1.4 字元控制点的使用	155
7.1.1.1 复制	131	8.2 段落文本	155
7.1.1.2 剪切	131	8.2.1 段落文本的输入	156
7.1.1.3 粘贴	132	8.2.2 段落文本框架的调整	156
7.1.2 再制	132	8.2.3 框架间文字的连接	157
7.1.3 复制属性	132	8.2.4 美术文字和段落文本的转换	157
7.1.4 多重复制	133	8.3 编辑文本	158
7.1.5 删除对象	134	8.3.1 文本格式化	159
7.2 对象的整形	134	8.3.1.1 字符格式化	159
7.2.1 焊接对象	134	8.3.1.2 段落格式化	160
7.2.1.1 使用属性栏焊接	134	8.3.1.3 制表符	161
7.2.1.2 使用菜单命令焊接	135	8.3.1.4 栏	162
7.2.2 修剪对象	135	8.3.1.5 项目符号	163
7.2.2.1 使用属性栏修剪	135	8.3.1.6 断行规则	164
7.2.2.2 使用菜单命令修剪	136	8.4 使文本适合路径	164
7.2.3 相交对象	137	8.4.1 直接将文字填入路径	164
7.2.3.1 使用属性栏相交	137	8.4.2 用鼠标将文字填入路径	164
7.2.3.2 使用菜单命令相交	137	8.5 将美工文字转换为曲线	165
7.3 改变对象的顺序	138	8.6 文本适配图文框	166
7.3.1 到图层前面	138	8.6.1 使段落文本适合框架	166



8.6.2 将段落文本置入对象中	167	10.1.1 应用透镜	203
8.6.3 分隔对象与段落文本	168	10.1.1.1 无透镜效果	204
8.7 插入符号和图形对象	168	10.1.1.2 “使明亮”透镜	204
8.7.1 在文本中插入符号	168	10.1.1.3 “颜色添加”透镜	204
8.7.2 文本绕图排列	169	10.1.1.4 “色彩限度”透镜	205
8.8 文本链接	171	10.1.1.5 “自定义彩色图”透镜	205
8.8.1 链接段落文本框	171	10.1.1.6 “鱼眼”透镜	205
8.8.2 将段落文本框与图形对象链接	172	10.1.1.7 “热图”透镜	206
8.8.3 解除对象之间的链接	173	10.1.1.8 “反显”透镜	206
8.9 实例：厨校宣传单	174	10.1.1.9 “放大”透镜	206
8.10 小结	178	10.1.1.10 “灰度浓淡”透镜	207
8.11 练习	178	10.1.1.11 “透明度”透镜	207
第9章 矢量图特效	179	10.1.1.12 “线框”透镜	207
9.1 交互式调和工具	179	10.2 角效果	207
9.1.1 调和效果的应用	180	10.2.1 圆角效果	207
9.1.2 沿路径调和效果	181	10.2.2 反向圆角效果	208
9.1.3 多个对象间的调和	181	10.2.3 斜角	209
9.2 交互式轮廓图工具	183	10.3 斜角效果	209
9.3 交互式变形工具	184	10.3.1 软边效果	209
9.3.1 推拉变形	184	10.3.2 浮雕效果	210
9.3.2 拉链变形	185	10.4 精确剪裁对象	211
9.3.3 扭曲变形	186	10.4.1 创建精确剪裁的方法	211
9.4 交互式阴影工具	187	10.4.2 提取与复制精确剪裁对象内容	212
9.5 封套工具	188	10.4.2.1 提取内容	212
9.5.1 直线模式	189	10.4.2.2 复制精确剪裁	212
9.5.2 单弧模式	190	10.4.3 编辑内容和完成编辑这一级	213
9.5.3 双弧模式	190	10.5 添加透视点	213
9.5.4 非强制模式	190	10.5.1 单点透视	213
9.5.5 应用预设封套	191	10.5.2 双点透视	214
9.6 交互式立体化工具	192	10.6 复制与克隆效果	215
9.6.1 创建立体化效果	193	10.6.1 复制效果	215
9.6.2 立体化类型	194	10.6.2 克隆效果	216
9.6.3 立体化深度	194	10.7 实例：手表广告设计	217
9.6.4 立体化方向	194	10.8 小结	219
9.6.5 立体化颜色	195	10.9 练习	220
9.6.6 立体化斜角修饰边	195	第11章 CorelDRAW 的位图处理	221
9.6.7 立体化照明	196	11.1 导入位图图像	221
9.7 交互式透明工具	197	11.1.1 导入位图图像	221
9.7.1 均匀透明	197	11.1.2 导入位图前裁剪图像	223
9.7.2 渐变透明	198	11.1.3 导出文件	224
9.8 实例：立体标志	199	11.2 转换矢量图和位图	224
9.9 小结	202	11.2.1 将矢量图转换成位图	225
9.10 练习	202	11.2.2 将位图图像转换为矢量图形	226
第10章 透镜和其他特殊效果	203	11.3 重新取样	228
10.1 透镜效果	203	11.4 位图颜色模式	229



11.4.1 黑白模式	229	12.7.3 散开	259
11.4.2 灰度模式	230	12.8 扭曲	259
11.4.3 调色板模式	230	12.8.1 块状	259
11.5 位图颜色遮罩	231	12.8.2 偏移	260
11.6 位图的链接	232	12.8.3 像素	261
11.6.1 外部链接位图	232	12.8.4 风	261
11.6.2 取消链接	233	12.9 杂点	262
11.6.3 从链接更新	233	12.9.1 添加杂点	262
11.7 调整位图图像颜色	233	12.9.2 中间值	263
11.7.1 自动调整	233	12.9.3 去除龟纹	264
11.7.2 图像 Lab 调整器	234	12.10 鲜明化	264
11.7.3 高反差	235	12.10.1 适应非鲜明化	264
11.7.4 亮度、对比度与强度	236	12.10.2 非鲜明化遮罩	265
11.7.5 颜色平衡	237	12.11 实例：“Ferrari CLUB”海报	266
11.7.6 伽玛值	238	12.12 小结	269
11.7.7 替换颜色	239	12.13 练习	269
11.8 实例：金粉世家	241	第 13 章 打印输出	271
11.9 小结	244	13.1 安装打印机	271
11.10 练习	244	13.1.1 连接打印机	271
第 12 章 CorelDRAW X3 的位图特效	245	13.1.2 安装打印机驱动程序	271
12.1 三维效果	245	13.1.3 改变打印机的使用状态	272
12.1.1 挤远 / 挤近	245	13.2 设置纸张大小	272
12.1.2 球面	246	13.3 文件打印	273
12.2 艺术笔触	247	13.3.1 打印预览	273
12.2.1 炭笔画	247	13.3.2 打印	274
12.2.2 单色蜡笔画	247	13.3.2.1 常规	274
12.2.3 印象派	248	13.3.2.2 版面	275
12.2.4 钢笔画	249	13.3.2.3 分色	275
12.2.5 水彩画	249	13.3.2.4 印前	276
12.3 模糊	250	13.3.2.5 其它	276
12.3.1 定向平滑	250	13.3.2.6 一个问题	277
12.3.2 低频通行	251	13.4 设置印刷标记	277
12.3.3 缩放	251	13.4.1 设置出血限制	277
12.4 相机	252	13.4.2 设置裁切标记	278
12.5 颜色变换	253	13.4.3 设置套准标记	278
12.5.1 位平面	253	13.5 小结	278
12.5.2 半色调	253	13.6 练习	278
12.5.3 梦幻色调	254	第 14 章 综合实例	279
12.6 轮廓图	255	14.1 Capricorn	279
12.6.1 边缘检测	255	14.2 徽章	285
12.6.2 查找边缘	255	14.3 喜报	287
12.6.3 跟踪轮廓	256	14.4 制作水珠	291
12.7 创造性	257	14.5 手绘鱼缸	294
12.7.1 晶体化	257	14.6 《CorelDRAW X3 中文版 100 例》	
12.7.2 框架	258	书签	297

14.7 贺年卡	302	14.10 练习	310
14.8 “酱牛肉”包装	306	附录1 快捷键	311
14.9 小结	310	附录2 售后服务	318

第1章 CorelDRAW X3 基本知识

通过本章，你应当学会：

- (1) CorelDRAW X3 简介。
- (2) CorelDRAW X3 的安装。
- (3) 几个重要概念。
- (4) 体会在 CorelDRAW 中绘制作品。

1.1 CorelDRAW X3 简介

1.1.1 CorelDRAW 发展历史

CorelDRAW 于 1989 年由加拿大的 Corel 公司推出，到现在已经有 18 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 第一版是在 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 的推出是在 1991 年，这时的 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，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，这个最新版本的组件包括以下的应用程序和内容：

CorelDRAW X3：现在包括 Corel PowerTRACE，直观的图像设计、页面设计、插画和描摹程序，适合现今繁忙的专业设计和商业用户。

Corel PHOTO-PAINT X3：专业的图像编辑应用程序，使用户更快更容易地修复和增强照片。它特别的设计适合在图像设计工作中使用并支持专色分离和输出。

Pixmantec RawShooter essentials：这个 raw 工具提供高质量的输出和快速的转换次数。

Corel CAPTURE X3：这个图像捕捉程序能使用户从他们的计算机屏幕上捕捉图像。

CorelDRAW 手册：来自专家的技术方法。这本新书提供了 CorelDRAW 专家的方法和已经制



作出来的设计实例。

超过 10 000 个精心选择的剪贴画和数码图像, 10 00 种 OpenType® 字体, 和 35 种 Windows® Glyph List 4 (WGL4) 字体, 并免费赠送了 100 个创意模板。

1.1.2 CorelDRAW X3 工作环境

CorelDRAW X3 可运行于 PC 机和苹果机上, 在 PC 机上适用于带最新补丁的 Windows 2000、Windows XP Tablet PC、带最新补丁的 Windows XP、Windows XP Home、Windows XP Professional、Windows XP Media Edition 或 Windows XP 64 位版本。

CorelDRAW X3 在运行时需要占用很大的系统资源, 因此对硬件环境的要求较高。要顺利运行 CorelDRAW X3, 必须具备以下条件:

CPU (中央处理器): CPU 的运行和处理速度是计算机性能最重要的标志之一, CorelDRAW X3 所要求的处理器至少为 Pentium® III, 600MHz 以上。

内存 (RAM): 内存是处理器和硬盘等外存设备进行数据交换的主要场所, CorelDRAW X3 要求的内存至少为 256MB。

硬盘空闲空间: CorelDRAW X3 安装好后, 必须保证 C 盘至少具有 200MB 以上的空闲硬盘空间来进行数据交换。

1.1.3 CorelDRAW 基本功能

CorelDRAW 是一款矢量图形制作软件, 但它也可以处理位图图像和文字, 被广泛应用于平面设计, 如平面广告设计、标志设计和网页设计等。

绘制与处理矢量图: CorelDRAW X3 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、焊接、修剪、镜像等操作。通过 CorelDRAW 矢量图特效的处理, 更能为你的设计带来意想不到的效果。

文字处理: 在 CorelDRAW 中有两种方法输入文字, 一种是输入美术字文本, 一种是输入段落文本。所以 CorelDRAW 不但能对单个的文字进行处理, 而且还能对整段的文字进行对齐、排列、组合和变形等编辑操作。另外还可以对文字进行透视效果的编辑和绕路径等效果的操作。

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, 还可以把矢量图转换成位图, 或把位图转换成矢量图。利用 CorelDRAW 中的位图滤镜选项, 可以把位图处理成各种效果, 方便了设计师的制作。

网络功能: CorelDRAW 具有网络功能, 可以将段落文本转换成网络文本, 在文档中插入因特网对象, 创建超级链接等。

1.1.4 CorelDRAW X3 的新特性

CorelDRAW X3 与以前的版本相比, 具有以下新特性:

(1) 新增加的 Corel PowerTRACE

在 CorelDRAW X3 中整合了 Corel PowerTRACE, 它能使用户快速方便地将位图转换成为可编辑的矢量图。对编辑矢量图像具有完全的可控性和灵活性, 包括颜色合并和交互式颜色模式选择。

(2) 新增加的提示泊坞窗

新增加的提示泊坞窗,时时提供信息帮助,让学习和操作变得更加简单轻松。这个提示泊坞窗比过去任何方式学习 CorelDRAW 都更容易,并且也为老用户们提供了以前可能没有发现的实用技巧。

(3) 新增加的裁切工具

新增加的裁切工具极其节省时间,它能使用户快速地移除目标和导入图形中不想要的区域——不管是位图还是矢量图。如果你要同时对多个对象进行剪裁,必须先把它们群组,新的裁切工具可以对画面的混合对象进行一次性裁切。

(4) 新增加的智能填充工具

智能填充工具可以将填充应用到任何封闭的目标上。这个工具无论对动漫创作或矢量绘画、服装设计人员,还是 VI 设计的工作人员来说,都是一大福音!在以前的版本里,我们如果想要选择两个对象相交之处,首先需要同时选择这两个对象,然后从菜单栏或者属性栏选择相交 (Intersect) 才可以。现在在 CorelDRAW X3 中新增加的“智能填充工具”,除了可以实现填充以外,还可以快速从两个或是多个相重叠的对象中间创建新对象。

(5) 新增加的复杂星形工具

新增加的复杂星形工具能够轻松绘制不同复杂程度与不同外形的星形对象。复杂星形工具的使用非常简单,在工具箱中选择“复杂星形工具”,之后在属性栏中设置所需的多边形边数,以及“尖角”参数,然后在页面中单击并拖曳鼠标即可。

(6) 增强的“使文本适合路径”功能

在 CorelDRAW X3 版本中,增强的“使文本适合路径”功能更加人性化,更易于操作。它可自由拖曳调整文本与路径偏移的距离,并且新增加了水平镜像和垂直镜像等功能。

(7) 新增加的“多重复制”功能

新增加的“多重复制”功能可通过设定快速地复制对象,省去了繁琐的复制操作,非常方便。

(8) 新增加的“斜角”功能

新增加的“斜角”功能可快速地对对象进行柔和边缘或浮雕效果的制作。新的斜角效果泊坞窗动态地减少了工作时间,当需要对图形或者文本目标使用斜角效果时,可以快速访问斜角样式和斜角偏移等进行控制。

(9) 新增加的“自动调整”和“图像 Lab 调整器”功能

新增加的“自动调整”和“图像 Lab 调整器”功能可方便、快捷地调整位图的色彩平衡、对比度等,帮助用户快速地完成位图图像的调整。

(10) 新增的叠印预览功能

新增的叠印预览功能,通过模拟对象重叠的颜色区域并在应用程序中预览,允许用户轻松地打印准备对象,使用户更有信心完成输出设计。

1.2 CorelDRAW X3 的安装

在安装 CorelDRAW X3 前,应该仔细阅读安装说明书,并严格按说明书上的提示和要求操作。如果在安装 CorelDRAW X3 之前,计算机中有较低版本的 CorelDRAW 应用程序,应先删除低版本的应用程序,否则会影响 CorelDRAW X3 的正确安装。

安装步骤如下:



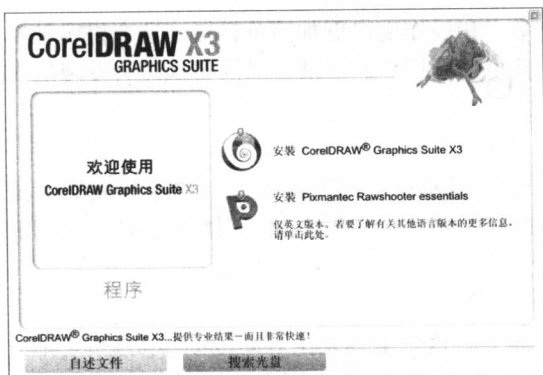


图 1-2-1

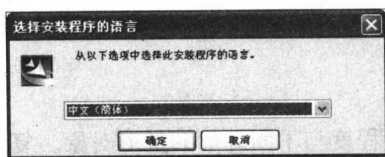


图 1-2-2

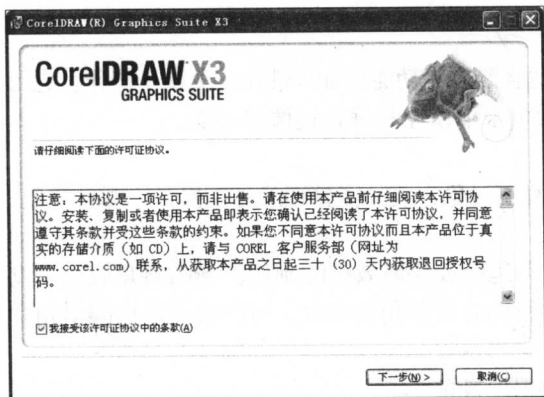


图 1-2-3

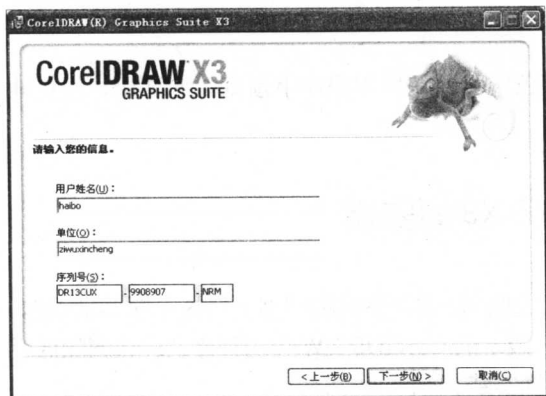


图 1-2-4

(1) 将 CorelDRAW X3 的第一张安装盘放入 CD-ROM 驱动器, 操作系统会自动运行安装程序。这时, 屏幕上将会显示如图 1-2-1 所示的欢迎界面。

(2) 点击“安装 CorelDRAW®Graphics Suit X3”选项, 此时弹出“选择安装程序的语言”对话框, 在其中选择“中文(简体)”语言选项, 并点击“确定”按钮, 如图 1-2-2 所示。

(3) 在随即弹出的“许可证协议”对话框中选择“我接受许可证协议中的条款”复选项, 如图 1-2-3 所示。点击“下一步”按钮, 进行下一步的安装。

(4) 在弹出的“注册信息”对话框中按提示填写信息, 在“用户姓名”下面的输入框中输入用户的名称, 在“单位”下面的输入框中输入用户所在公司的名称。在“序列号”下面输入 CorelDRAW X3 软件产品的序列号。该序列号与你的软件是惟一对应的, 用户可以在产品的注册卡上找到产品序列号。在正确填写了序列号后, 点击“下一步”按钮, 如图 1-2-4 所示。



(5) 在弹出的安装对话框中单击勾选需要安装的程序，并点击“安装”按钮，如图1-2-5所示。

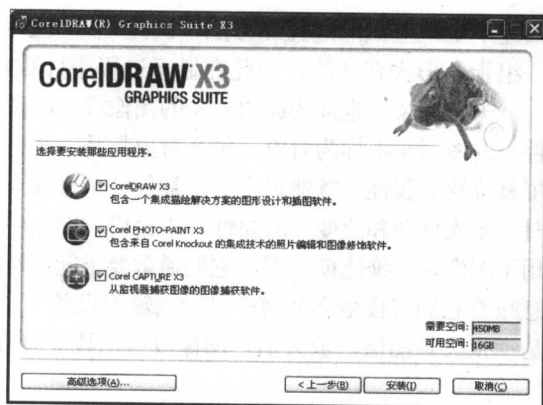


图 1-2-5

(6) 此时系统将开始安装程序，在安装的过程中，你可以通过如图1-2-6所示的进度条观察安装的进度。

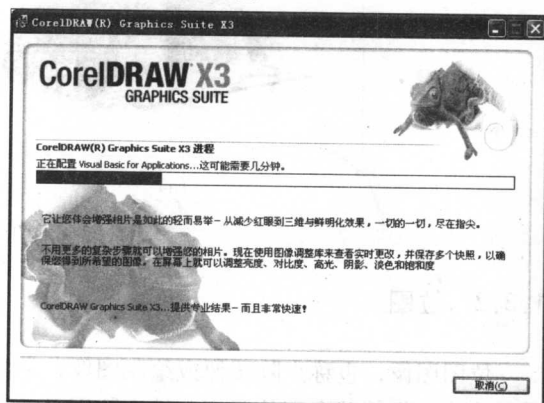


图 1-2-6

(7) 安装完成后，系统会显示安装成功的一些信息和下一步的操作提示，点击“完成”按钮，CorelDRAW X3 安装结束，如图1-2-7所示。

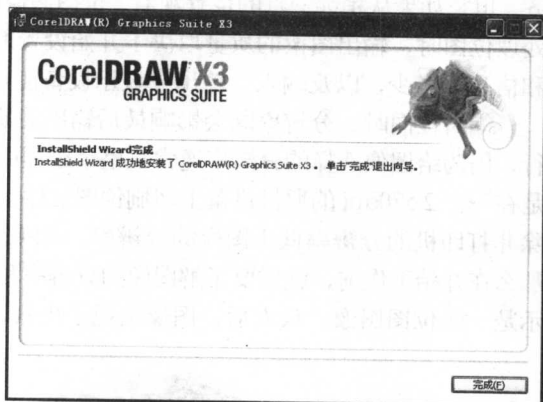


图 1-2-7

1.3 几个重要概念

1.3.1 矢量图

矢量图是依据某个标准对图形进行分析而产生的结果，它不直接描述图像上的每一点，而是

描述产生这些点的过程和方法。因此,对矢量图形进行线性变换并不会产生失真。但矢量图是以一组指令形式存在的,因此在显示过程中计算时间比较长。

矢量图像,也称为面向对象的图像或绘图图像,在数学上定义为一系列由线连接的点。矢量文件中的图形元素称为对象,每个对象都是一个自成一体的实体,它具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。既然每个对象都是一个自成一体的实体,那么在维持它原有清晰度和弯曲度的同时,多次移动和改变它的属性,不会影响图像中的其他对象。这些特征是基于矢量的程序,特别适用于图像和三维建模,因为它们通常要求能创建和操作单个对象。矢量图的绘制同分辨率无关。这意味着它们可按最高分辨率显示到输出设备上,而不会增加计算机的负担。如图 1-3-1 (a) 所示是一张矢量图像,放大后,图像没有出现失真现象,如图 1-3-1 (b) 所示。

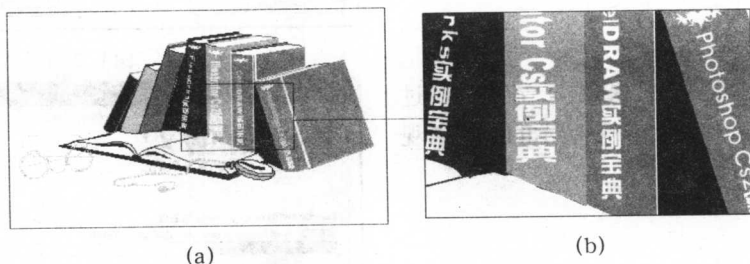


图 1-3-1

1.3.2 位图

位图图像,也称点阵图像或绘制图像,是由称作像素的单个点组成的。当放大位图时,可以看见构成图像的单个图片元素。扩大位图尺寸就是增大单个像素,从而使线条和形状显得参差不齐。但是如果从稍远一点的位置观看,位图图像的颜色和形状又是连续的,这就是位图的特点。在处理位图时,输出图像的质量取决于开始设置的分辨率。分辨率是指一个图像文件中包含的细节和信息的多少,以及输入、输出或显示设备能够产生细节的程度。

编辑位图时,分辨率既会影响最后输出的质量也会影响文件的大小。处理位图需要三思而后行,因为给图像选择的分辨率通常在整个过程中都伴随着文件。无论是在一个 300dpi 的打印机还是在 2570dpi 的照排设备上印刷位图文件,文件总是以创建图像时所设置的分辨率大小输出,除非打印机的分辨率低于图像的分辨率。如果希望最终输出的效果看起来和屏幕上显示的一样,那么在开始工作前,就需要了解图像的分辨率和不同设备分辨率之间的关系。如图 1-3-2 (a) 所示是一张位图图像,放大后,图像出现了失真,如图 1-3-2 (b) 所示。

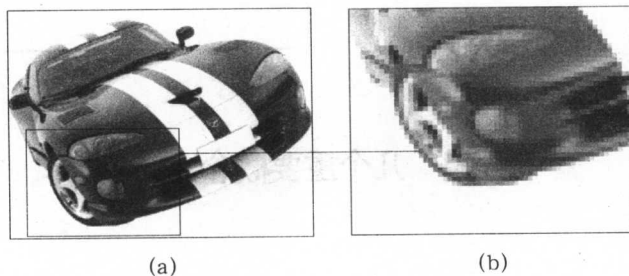


图 1-3-2