

宝典丛书

100万

中文版

CorelDRAW X3

宝典

满足入门级读者和有经验用户对学习
CorelDRAW的各种不同需求

详细介绍CorelDRAW X3的基本操作
讲解精美实用的CorelDRAW实例



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
<http://www.phei.com.cn>

林楠 | 胡亚军 彭铮 编著

宝典丛书

中文版 CorelDRAW X3 宝典

林楠 胡亚军 彭铮 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书介绍矢量绘图软件CorelDRAW的最新版本CorelDRAW X3中文版。全书共分15章,其中第1章~第11章为基础篇,以“基本功能+典型实例”的方式全面而系统地讲解CorelDRAW X3的重要功能,精辟地分析各个工具的特性和使用技巧;第12章~第15章为综合运用篇,通过一些大型案例来巩固前面所学的内容。书后附光盘一张。

本书内容浅显易懂,每节重点突出,操作简明易学,实例丰富多采。因此,它不仅是初学者的入门教材,而且也是具有一定基础的读者的良师益友,同时还可供有关学校,特别是职业技术学校的师生参考。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

中文版CorelDRAW X3宝典/林楠,胡亚军,彭铮编著. —北京:电子工业出版社,2007.1
(宝典丛书)

ISBN 7-121-03584-7

I.中... II.①林...②胡...③彭... III.图形软件, CorelDRAW X3 IV.TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第145986号

责任编辑:吴金生

印刷:北京东光印刷厂

装订:三河鹏成印业有限公司

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编:100036

开 本:787×1092 1/16 印张:36 字数:1014千字 彩插:1

印 次:2007年1月第1次印刷

定 价:59.00元(含光盘一张,ISBN 978-7-900222-29-9)

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,联系电话:(010) 68279077;邮购电话:(010) 88254888。

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

服务热线:(010) 88258888。

前 言

CorelDRAW是加拿大软件公司——Corel公司开发的矢量绘图软件。在基于计算机(PC)的图形软件中,它是最好的也是最流行的软件之一,它一直是PC界矢量绘图软件的代表,其完整、强大的功能使它成为很多平面设计者的最爱。

CorelDRAW是一个基于矢量的绘图程序,通过它可以轻而易举地创作出专业级美术作品;另外,它的文字处理功能也不同凡响,使用户编排大量文字版面比以往任何时候更轻松自如。目前,Corel公司推出了全新的CorelDRAW X3版本,该版本全面增强了处理位图和矢量图形的滤镜,使得用户采用CorelDRAW也可以制作出许多以往只有用Photoshop等专业位图软件才能制作出的特殊效果。

现在,CorelDRAW赢得了全世界用户的一致认可,成为图形设计领域的一件利器。很多图像领域的专家和商业用户都发现,强大的CorelDRAW图像软件程序包能够帮助他们更快地完成工作和项目,给客户留下极为深刻的印象。鉴于此,我们组织人力编写这本CorelDRAW X3的中文教程,希望更多的朋友能通过这本书认识CorelDRAW,掌握CorelDRAW,利用CorelDRAW为自己的职业服务。

本书介绍CorelDRAW X3中文版,全书共分15章,其中第1章~第11章为基础篇,以“基本功能+典型实例”的方式全面而系统地介绍CorelDRAW X3的重要功能,精辟地分析各个工具的特性和使用技巧;第12章~第15章为综合运用篇,通过一些大型案例来巩固前面所学的内容。我们的教学理念是:利用最具代表性的功能,以及最实用的命令,让您无须借助其他软件即可完成精彩图形作品的创作。

本书将帮助您快速了解并掌握CorelDRAW X3的使用技巧,通过“基本功能+典型实例+综合实例”的教学模式,让读者能够从入门到精通。应该说,细致的讲解、众多的案例教学就是本书的特点,其目的就是要教会大家使用工具并应用工具。

通过本书,读者不仅可以全面了解CorelDRAW X3这个优秀软件的基本风貌,学会它的基本操作技能,同时还能从其示范性的案例中获得有益的启示,直接积累自己的实际开发经验,轻松地跨越绘图的障碍,达到应用的境界。

本书内容深度适中,每节重点突出,操作简明易懂,配有不少实际的图

形，图文相得益彰，更加易学易用。因此，本书不仅是初学者的入门教材，而且也是具有一定基础的读者的良师益友；同时还可供有关学校，特别是职业技术学校师生参考。

本书是集体智慧的结晶，由胡亚军、林楠、彭铮、张友龙及甘立富执笔，郑玉金、陈勇、张华、李建平、谢海霞、冯志军、张涛、文飞鹰、陈敏、甘艳芳等人参加了本书的编写工作。

由于作者水平有限，书中难免出现错误和疏漏之处，还请广大读者朋友指正。如果读者朋友在阅读过程中遇到任何与本书相关的技术问题或者需要什么帮助，请发邮件至 mykinghong@126.com。

编 者
2006年10月

目 录

第1章 CorelDRAW 基本常识	1
1.1 图形与图像基本常识	1
1.1.1 位图与矢量图	1
1.1.2 分辨率	3
1.2 基于对象的矢量软件包	3
1.3 CorelDRAW X3 新增功能	4
1.4 CorelDRAW X3 对硬件的需求	10
1.5 小结	10
第2章 CorelDRAW X3 的工作界面及基本操作	11
2.1 CorelDRAW X3 欢迎窗口	11
2.1.1 新建图形	12
2.1.2 打开上次编辑的图形	13
2.1.3 打开图形	13
2.1.4 从模板新建	13
2.1.5 CorelTUTOR	14
2.1.6 有什么新功能	15
2.2 操作界面浏览	15
2.2.1 菜单栏	15
2.2.2 工具栏	16
2.2.3 属性栏	16
2.2.4 工具箱	16
2.2.5 页面属性栏	19
2.2.6 状态栏	20
2.2.7 工作区和绘图页面	20
2.2.8 调色板	21
2.3 版面设置	22
2.3.1 插入页面	22
2.3.2 删除页面	22
2.3.3 重命名页面	22
2.3.4 标尺、网格与辅助线	23
2.3.5 个性化设置工作区	23
2.4 文件的导入与导出	25
2.4.1 导入文件	25
2.4.2 导出文件	27
2.5 文件的保存	27
2.5.1 将图形保存为默认格式	27
2.5.2 将图形另存版本	28
2.6 小结	29

第3章 基本图形绘制与编辑	30
3.1 矩形工具	30
3.1.1 通过沿对角线拖动鼠标绘制矩形	30
3.1.2 通过指定高度和宽度绘制矩形	31
3.1.3 调整矩形的大小	31
3.1.4 将矩形的边角倒成圆角	32
3.1.5 设置矩形轮廓宽度	32
3.2 椭圆工具	33
3.2.1 通过沿对角线拖放鼠标绘制椭圆或圆形	34
3.2.2 通过指定宽度和高度绘制椭圆	34
3.2.3 通过改变属性绘制饼形和弧形	34
3.2.4 绘制简单的自行车图形	35
3.2.5 绘制简单花朵	37
3.2.6 绘制小企鹅	39
3.3 预定义形状	43
3.3.1 绘制基本形状	44
3.3.2 绘制箭头形状	45
3.3.3 绘制流程图形状	45
3.3.4 绘制星形	46
3.3.5 绘制标注形状	47
3.3.6 采用基本图形来制作棋子	48
3.4 多边形、图纸与螺旋形	51
3.4.1 绘制多边形	51
3.4.2 绘制星形和复杂星形	52
3.4.3 绘制网格	54
3.4.4 绘制螺纹	54
3.4.5 像素文字与图案	57
3.5 基本操作	59
3.5.1 选择对象	59
3.5.2 缩放对象	61
3.5.3 移动对象	62
3.5.4 旋转对象	63
3.5.5 倾斜对象	65
3.5.6 复制对象	65
3.5.7 镜像对象	68
3.5.8 删除、撤销与恢复操作	70
3.6 显示控制	70
3.6.1 缩放	71
3.6.2 平移	71
3.6.3 页面显示方式	72
3.7 小结	73
第4章 曲线绘制与编辑	74
4.1 手绘工具	74
4.1.1 使用手绘工具绘制直线	74
4.1.2 使用手绘工具绘制曲线	75

4.1.3 手绘工具的属性	75
4.2 贝塞尔工具	76
4.2.1 使用贝塞尔工具绘制折线	76
4.2.2 使用贝塞尔工具绘制曲线	77
4.2.3 制作可爱的小动物(头部)	77
4.3 编辑节点	81
4.3.1 选择节点	82
4.3.2 添加和删除节点	83
4.3.3 对齐节点	85
4.3.4 调整节点控制柄	86
4.3.5 更改节点属性	86
4.3.6 拆分节点	88
4.3.7 自动闭合、连接与反转曲线	88
4.3.8 绘制插画	89
4.4 艺术笔工具	93
4.4.1 预设画笔模式	93
4.4.2 画笔模式	94
4.4.3 喷罐模式	95
4.4.4 书法艺术笔模式	96
4.4.5 压力艺术笔模式	97
4.4.6 使用艺术笔绘制美丽风景	97
4.5 钢笔、折线和3点曲线工具	101
4.5.1 钢笔工具	101
4.5.2 折线工具	103
4.5.3 3点曲线工具	103
4.6 连线与度量	104
4.6.1 交互式连线工具	104
4.6.2 度量工具	104
4.6.3 采用曲线绘制工笔画	106
4.7 编辑曲线	111
4.7.1 刻刀工具	111
4.7.2 橡皮擦工具	113
4.7.3 删除虚设线工具	114
4.7.4 涂抹笔刷工具	114
4.7.5 粗糙笔刷工具	116
4.8 自由变形工具	118
4.8.1 自由旋转工具	119
4.8.2 自由角度镜像工具	119
4.8.3 自由调节工具	119
4.8.4 自由扭曲工具	120
4.9 小结	120
第5章 色彩填充	121
5.1 色彩填充工具	121
5.1.1 调色板与泊坞窗	121
5.1.2 吸管和颜料桶工具	123

5.1.3	填充对话框	124
5.1.4	智能填充工具	125
5.1.5	渐变填充对话框	126
5.1.6	绘制彩色铅笔	130
5.2	图样与底纹填充	133
5.2.1	图样填充对话框	133
5.2.2	底纹填充对话框	135
5.2.3	PostScript 填充对话框	137
5.2.4	绘制美丽的风景	137
5.3	交互式填充工具组	144
5.3.1	交互式填充工具	144
5.3.2	交互式网格填充工具	145
5.3.3	绘制西红柿	146
5.4	轮廓线的应用	149
5.4.1	颜色设置	149
5.4.2	宽度设置	151
5.4.3	轮廓笔对话框	152
5.4.4	轮廓转换为对象	153
5.5	特殊效果	154
5.5.1	转换轮廓为艺术笔触	154
5.5.2	拆分艺术笔触	155
5.5.3	绘制水草	155
5.6	小结	159
第6章	文本工具的使用	160
6.1	文本的添加与选择	160
6.1.1	添加美术字	160
6.1.2	添加段落文本	161
6.1.3	导入文本	162
6.1.4	选择文本	164
6.1.5	字体变形	165
6.1.6	制作名片	167
6.2	文本的编辑	170
6.2.1	更改文本外观	170
6.2.2	对齐与间隔文本	173
6.2.3	位移与旋转文本	174
6.2.4	移动文本	176
6.2.5	查找、编辑与转换文本	176
6.2.6	设计变形文字	179
6.3	沿路径添加文本	181
6.3.1	沿路径添加文本	181
6.3.2	使文本适合路径	181
6.3.3	调整路径	182
6.4	段落文本的排版	184
6.4.1	段落文本格式编排	184
6.4.2	组合与链接段落文本框	191

6.4.3	图文混排技术	194
6.4.4	画册内页设计	196
6.5	小结	200
第7章	对象操作	202
7.1	群组与组合	202
7.1.1	群组与解散群组	202
7.1.2	锁定和解除锁定	203
7.2	结合与拆分	204
7.3	修整对象	205
7.3.1	焊接	205
7.3.2	修剪	206
7.3.3	绘制企业标志	208
7.3.4	相交	212
7.3.5	简化	213
7.3.6	绘制纸扇	214
7.4	对象的组织	219
7.4.1	对齐和分布	219
7.4.2	排列顺序	222
7.4.3	设计网页版式	225
7.5	裁切对象	230
7.5.1	将对象置于容器	230
7.5.2	裁切工具	231
7.6	小结	232
第8章	交互式工具的应用	233
8.1	交互式调和工具	233
8.1.1	创建对象调和	233
8.1.2	沿路径调和	235
8.1.3	创建复合调和	236
8.1.4	对象和颜色加速	237
8.1.5	杂项调和选项	238
8.1.6	复制、清除调和属性	243
8.1.7	绘制卡通鱼	244
8.2	交互式轮廓图工具	248
8.2.1	轮廓图类型	248
8.2.2	轮廓图色彩	250
8.2.3	对象和颜色加速	250
8.2.4	多重轮廓字体	251
8.3	交互式变形工具	251
8.3.1	推拉变形	252
8.3.2	拉链变形	254
8.3.3	扭曲变形	255
8.4	交互式阴影工具	256
8.4.1	交互式阴影工具的功能	256
8.4.2	交互式阴影工具的应用	257

8.4.3 绘制项链	258
8.4.4 绘制花瓣	262
8.5 交互式封套工具	267
8.5.1 使用交互式封套工具创建封套	267
8.5.2 从对象创建对象封套	270
8.5.3 从预设形状创建封套	270
8.5.4 复制和清除封套	271
8.6 交互式立体化工具	272
8.6.1 关于立体化对象	272
8.6.2 创建矢量立体模型	273
8.6.3 改变矢量立体模型的灭点	274
8.6.4 改变矢量立体模型的形式	276
8.6.5 为矢量立体模型添加光源	279
8.6.6 为矢量立体模型应用填充	281
8.6.7 为矢量立体模型应用斜角修饰边	283
8.6.8 复制、克隆和清除立体化	284
8.6.9 利用调和与立体化制作齿轮	286
8.7 交互式透明工具	291
8.7.1 交互式透明工具的功能	291
8.7.2 交互式透明工具的应用	292
8.7.3 使用透明工具绘制气泡效果	294
8.8 小结	296
第9章 特殊效果	297
9.1 透镜效果	297
9.1.1 透镜类型	297
9.1.2 绘制放大镜	302
9.1.3 编辑透镜	305
9.1.4 绘制地球仪	306
9.1.5 复制透镜	313
9.2 斜角效果	313
9.2.1 使用斜角命令的前提	314
9.2.2 斜角命令的详细参数	314
9.3 倒角效果	316
9.4 小结	317
第10章 位图操作	318
10.1 位图的基本操作	318
10.1.1 位图和矢量图	318
10.1.2 矢量图转换为位图	318
10.1.3 修改位图颜色模式	319
10.2 位图色彩效果处理	323
10.2.1 位图颜色遮罩的功能	323
10.2.2 如何进行位图颜色遮罩	323
10.3 位图的特效滤镜	324
10.3.1 三维效果	324

10.3.2	艺术笔触	328
10.3.3	模糊	335
10.3.4	相机	338
10.3.5	颜色变换	338
10.3.6	轮廓图	340
10.3.7	创造性	341
10.3.8	扭曲	349
10.3.9	杂点	354
10.3.10	鲜明化	356
10.4	位图效果	358
10.4.1	制作彩色素描效果	358
10.4.2	将彩色图片转化为双色调效果	360
10.5	小结	361
第 11 章	打印输出	363
11.1	文件的导出	363
11.2	文件的发送	364
11.3	打印设置	365
11.3.1	进行“常规”设置	365
11.3.2	进行“版面”设置	366
11.3.3	进行“分色”设置	366
11.3.4	进行“印前”设置	367
11.3.5	进行 PostScript 设置	368
11.3.6	进行“其它”设置	369
11.3.7	“问题”设置	369
11.4	打印预览	370
11.5	网络的输出	371
11.5.1	创建 HTML 文本	371
11.5.2	在 HTML 文本中插入 Internet 对象	372
11.5.3	优化 Internet 对象	372
11.5.4	输出为 Internet 格式	373
11.5.5	修改链接	374
11.6	小结	375
第 12 章	绘图专家	376
12.1	急速旅行	376
12.2	几何形体	384
12.3	手写字体	392
12.4	小结	400
第 13 章	质感表现	401
13.1	金属制品	401
13.2	饼干与果冻的创意	416
13.3	雕琢	428
13.4	小结	444

第 14 章 绘制插画	446
14.1 可爱的瓢虫	446
14.2 太阳和月亮	475
14.3 紫红色的味道	497
14.4 小结	521
第 15 章 商业设计	522
15.1 招兵买马	522
15.2 光盘封套设计	533
15.3 荷塘月色	546
15.4 小结	562

第1章 CorelDRAW 基本常识

本章包括

- ◆ 位图和矢量图的概念与区别。
- ◆ 对分辨率的认识。
- ◆ CorelDRAW X3 新功能的介绍。

在学习 CorelDRAW X3 之前,先来了解一下图形图像的基础知识,以及 CorelDRAW X3 的新增功能。对 CorelDRAW X3 有一个初步的了解之后,将便于我们后面的深入学习。

1.1 图形与图像基本常识

1.1.1 位图与矢量图

计算机绘制的图分为位图(又称点阵图或栅格图像)和矢量图两大类,认识它们的特色和差异,有助于创建、输入、输出编辑和应用数字图像。位图和矢量图没有好坏之分,只是用途不同而已。因此,整合位图和矢量图的优点,才是处理数字图像的最佳方式。

1.1.1.1 位图(Bitmap)

位图也称为像素图。计算机屏幕上的图像是由屏幕上的发光点(即像素)构成的,每个点用二进制数据来描述其亮度等信息,这些点是离散的,类似于矩阵,多个像素的色彩组合就形成了图像。

正常情况下,肉眼分辨不出构成位图的像素点,但是位图一旦被放大到一定程度后,肉眼就能感觉到像素点的存在了。如图 1.1 所示,当把图像的局部放大时,构成位图的像素点就显现出来了,整个画面呈马赛克效果,这些小方块就是所谓的像素点。

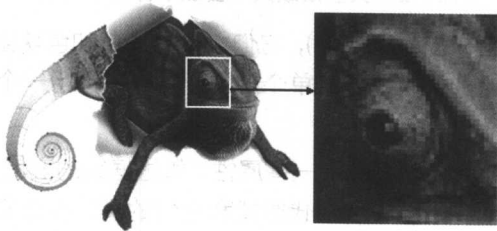


图 1.1 位图放大后呈马赛克效果,画面失真

位图与分辨率有关,即在一定面积的图像上包含有固定数量的像素。因此,如果在屏幕上以较大的倍数放大显示图像,或以过低的分辨率打印,则位图图像会出现锯齿边缘。

位图的文件类型很多, 比如 BMP、PCX、GIF、JPG 和 TIF 等。同样的图形, 当分别保存为以上几种文件格式时, 文件的大小会有一些差别。尤其是 JPG 格式, 它的大小只有同样的 BMP 格式的 1/20 到 1/35, 这是因为其点矩阵经过了复杂的压缩算法的缘故。

如果你把一组这样的文件存盘, 你一定能发现有这样的规律:

- ◆ 图形面积越大, 文件的字节数越多。
- ◆ 文件的色彩越丰富, 文件的字节数越多。

这些特征是所有位图共有的。这种图形表达方式很像我们在初中数学课上在坐标纸上逐点描绘函数图形, 虽然我们可以逐点把图形描绘得很漂亮, 但用放大镜看这个函数图形的局部时, 就是一个个粗糙的点。编辑这种图形的软件叫位图图形编辑器或点阵图形编辑器。比如 Photoshop、PhotoStyle 等。

1.1.1.2 矢量图 (Vector)

矢量图 (或称向量图) 也称为面向对象的图像或绘图图像, 它是一种以数学形式存储的图形。像 Adobe Illustrator、CorelDRAW、AutoCAD 等软件是以矢量图形为基础进行创作的。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, 就可以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, 而不会影响图例中的其他对象。这些特征使基于矢量的程序特别适用于图例和三维建模, 因为它们通常要求能创建和操作单个对象。

矢量图与分辨率无关, 可以将它缩放到任意大小和以任意分辨率在输出设备上打印出来, 而不会影响其清晰度, 如图 1.2 所示。因此, 矢量图是文字 (尤其是小字) 和线条图形 (比如徽标) 的最佳选择。

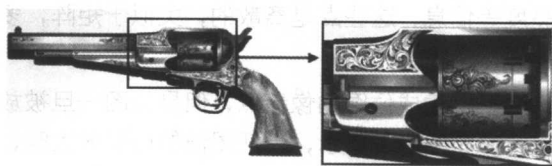


图 1.2 矢量图放大后会显示得更加清晰

有一些图形 (如工程图、卡通漫画等), 它们主要由线条和色块组成, 这些图形可以分解为单个的线条、文字、圆、矩形及多边形等单个的图形元素, 再用一个代数式来表达每个被分解出来的元素。

当然, 我们还可以为每种元素再加上一些属性, 如边框线的宽度、边框线是实线还是虚线、中间填充什么颜色等; 然后把这些元素的代数式和它们的属性作为文件存盘, 这就生成了所谓的矢量图。

矢量图的格式也很多, 如 Adobe Illustrator 的 AI、EPS 和 SVG, AutoCAD 的 DWG 和 DXF, 以及 CorelDRAW 的 CDR 等。

当需要打开这种图形文件时, 程序根据每个元素的代数式计算出这个元素的图形, 并显示

出来。就好像我们写出一个函数式，通过计算也能得出函数图形一样。编辑这种图形的软件叫矢量图形编辑器，比如 AutoCAD、CorelDRAW、Illustrator 及 Freehand 等。

这样的图形也有共同的规律：

- ◆ 可以无限放大图形中的细节，不用担心会造成失真和色块。
- ◆ 一般的线条图形和卡通图形，存成矢量图文件比存成位图文件要小很多。
- ◆ 存盘后文件的大小与图形中元素的个数和每个元素的复杂程度（元素的复杂程度指的是这个元素的结构复杂度，如五角星比矩形复杂、一个任意曲线比一个直线段复杂）成正比，而与图形面积和色彩的丰富程度无关。
- ◆ 通过软件，矢量图可以轻松地转化为位图，而位图转化为矢量图就需要经过复杂而庞大的数据处理，而且生成的矢量图的质量绝对不能和原来的图形相比拟。

1.1.2 分辨率

分辨率用于衡量图像细节的表现能力，通常是指单位长度上像素的多少，单位长度上的像素越多，图像就越清晰。常见的分辨率有以下几种类型。

1.1.2.1 图像分辨率

图像分辨率是指图像中每个单位长度上所含像素点的多少。常以像素/英寸（ppi）为单位来表示。例如，180ppi 表示图像中每英寸包含 180 个像素点。

1.1.2.2 显示器分辨率

显示器分辨率就是计算机屏幕上显示的像素的个数。在 Windows 98 环境下，屏幕分辨率通常为 800×600 ，即能显示 800×600 个像素。目前的计算机一般都支持 1024×768 ，甚至 1600×1200 的分辨率。

当电脑的分辨率设置得很高时，在同样大小的屏幕上就可显示更多的像素。由于显示器大小是不会变的，因此每个像素都变小了，整个图形也随着变小，但是同一屏幕上显示的内容却大大增多了。

1.1.2.3 打印分辨率

打印分辨率指绘图仪或激光打印机等输出设备在输出图像时每英寸所产生的油墨点数。如果使用与打印机输出分辨率成正比的图像分辨率，就能产生好的输出效果。

1.2 基于对象的矢量软件包

作为 PC 平台上历史最长的矢量绘图软件之一，Corel 公司于 1989 年推出的 CorelDRAW，历经 13 个版本的发展，已经从一个矢量绘图软件逐渐演变成一个集矢量绘图、位图编辑、矢量动画、网页制作等为一体的多功能制图系统。经过十多年的发展，CorelDRAW 拥有了庞大的用户群，被广泛应用于产品设计、广告设计、包装设计效果图设计。

Corel 公司揭开最新屡获殊荣的图像软件设计包 CorelDRAW X3 的面纱。它拥有超过 40 个新的属性和增强的特性。无论用户是专业的设计者还是小型商业企业的拥有者，他们都将 CorelDRAW X3 享受到对生产力的推动。这套组件适合任意等级的设计，如创作 logo、专业的促销手册设计和引人注意的标记符号的制作等。

1.3 CorelDRAW X3 新增功能

CorelDRAW X3 图像软件包其特性的亮点如下：

新的 Corel PowerTRACE

CorelDRAW X3 中集成的 Corel PowerTRACE，它能使用户快速方便地把位图转换成可编辑的矢量图，转换后的效果也非常接近原图，如图 1.3 所示。

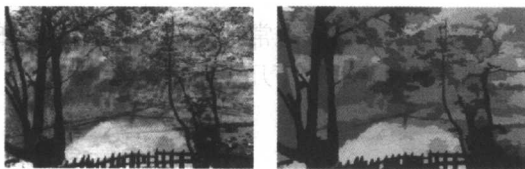


图 1.3 原图和转换成矢量图的效果对比

就控制和灵活性而言，Corel PowerTRACE 能生成一个颜色板，使用户很容易地选择那些出现在描摹图像中的颜色色素，并可快速地转换它们成为适当的颜色模式（包括专色）。

图像调整实验室

这个功能可以在 Corel PHOTO-PAINT 和 CorelDRAW 中被调用，通过手动和自动来控制标准颜色和纠正色调，如图 1.4 所示。这个图像修整实验室使原有的色彩平衡和对比达到最优效果。

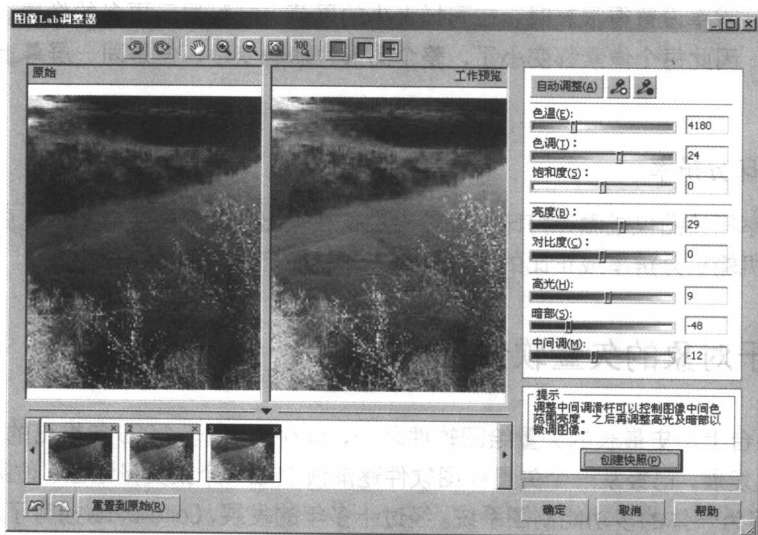


图 1.4 图像调整实验室