



普通高等教育“十一五”规划教材
高等职业教育计算机技术系列教材



中文

CorelDRAW X3

平面设计与实例教程

谢毅 张夏雨 编著

HIGHER TECHNICAL
AND
VOCATIONAL
EDUCATION

冶金工业出版社

普通高等教育“十一五”规划教材
高等职业教育计算机技术系列教材

中文 CorelDRAW X3 平面设计 与实例教程

谢 毅 张夏雨 编著

北 京

冶金工业出版社

内 容 简 介

本书是根据普通高等教育“十一五”国家级规划教材的指导精神而编写的。

CorelDRAW 是由加拿大著名的软件公司——Corel 公司推出的基于矢量绘图的平面设计软件。

本书是针对 CorelDRAW X3 简体中文版的实用教程,全面而详细地介绍了 CorelDRAW X3 的基础知识、绘图工具组操作、基本功能及操作技巧,包括 CorelDRAW 中各种基本图形的绘制、图形曲线的编辑、绘图工具箱中各种工具的使用、对象的使用、Web 对象的使用、打印输出及优化设置,并且给出相关例子进行详细说明。同时,在最后一章给出两个综合实例,从而对前面章节讲到的绘图工具的使用进行总结介绍和实例演示,更方便读者的把握。

本书内容丰富,讲解详细,由简入深,结构明了。本书不但可以作为大学本科、专科院校的教材,而且是 CorelDRAW 初、中级用户不可多得的参考书,还可以作为培训班的培训教材。

图书在版编目(CIP)数据

中文 CorelDRAW X3 平面设计与实例教程 / 谢毅,
张夏雨编著. —北京:冶金工业出版社, 2006.11
ISBN 7-5024-4133-6

I. 中... II. ①谢...②张... 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 128679 号

出版人 曹胜利(北京沙滩嵩祝院北巷 39 号,邮编 100009)

责任编辑 程志宏

广州锦昌印务有限公司印刷;冶金工业出版社发行;各地新华书店经销

2006 年 11 月第 1 版第 1 次印刷

787mm × 1092mm 1/16; 14 印张; 320 千字; 216 页

22.00 元

冶金工业出版社发行部 电话:(010) 64044283 传真:(010) 64027893

冶金书店 地址:北京东四西大街 46 号(100711) 电话:(010) 65289081

(本社图书如有印装质量问题,本社发行部负责退换)

前 言

一、关于本书

本书是根据普通高等教育“十一五”国家级规划教材的指导精神而编写的。

CorelDRAW 是平面设计领域中比较容易上手的绘图工具。CorelDRAW 绘图设计系统集合了图像编辑、图像抓取、位图转换、动画制作等一系列实用的应用程序,构成了一个高级图形设计和编辑出版软件包。由于其具有功能强大、界面直观、操作便捷、容易上手等优点,所以一直受到很多业余爱好者和专业设计人员的青睐。

CorelDRAW X3 在原来成熟的 12 版本的基础上增加了近 40 个新功能,这在提高设计者工作效率、体现智能绘图、增强功能等方面铺开了一片崭新的天地,使设计工作者可以在绘图过程中更加得心应手,应用自如。

本书全面讲解了 CorelDRAW X3 的各种工具的操作和各项功能的实现,对于新功能,书中在相对应的章节都有进行介绍并详细指出,以通俗易懂的方式使读者轻松快速地掌握 CorelDRAW X3 的强大功能,以期在学习完本书后能绘制出有创意、有良好视觉享受的图像,制作出优秀的作品。

二、本书结构

在本书中,分 10 章介绍了 CorelDRAW 的强大功能和使用方法。

第 1 章:CorelDRAW 新手入门。通过对软件历史、发展、版本、运行环境,与当前其他设计工具的比较等方面进行介绍,引领读者进入 CorelDRAW 的学习,从而对该软件有一个初步的总体认识。

第 2 章:CorelDRAW X3 基本操作介绍。通过对基本操作的介绍,使读者能基本掌握文件操作和各种基本绘图工具的使用,进而为复杂绘图工具的学习打下基础。

第 3 章:颜色和填充工具的使用。通过对 CorelDRAW X3 的颜色管理进行介绍,并且引入填充工具的使用,介绍了几种填充方式,使读者能掌握这些填充方式并且熟悉各种填充方式的效果,还可以制作出不同效果的图形轮廓线。

第 4 章:对象的使用。通过 CorelDRAW X3 中对象的基本操作,对象的群组和结合,以及对象的整形,使读者能了解并掌握应用 CorelDRAW X3 的强大功能来排列和组合绘图中的对象。

第 5 章:文本的编辑。首先介绍文本的基本操作,再介绍文本的格式,最后是有有关文本处理的内容。通过本章的学习,使读者领悟到 CorelDRAW X3 在文字处理上拥有可以与专业排版软件相媲美的能力,懂得使用常规文字的输入和编辑,了解并掌握如何使用 CorelDRAW X3 这一强大的文字处理工具。

第 6 章:交互式工具的使用和特殊效果。介绍 CorelDRAW X3 几种常用的交互式工具,使读者能灵活运用这些工具来进行设计,增加设计作品的质量。同时还介绍一些图形的特殊效果,使读者能熟悉这些特殊艺术效果工具,在设计中能注意充分体现设计作品的艺术

性。

第7章：位图的使用。通过对位图的导入和剪裁、编辑和调整，以及滤镜的介绍，使读者了解并掌握如何用 CorelDRAW X3 中的强大功能来处理和编辑位图，并且达到熟能生巧。

第8章：Web 对象的使用。通过对 Web 对象的创建、发布的介绍，使读者可以灵活地对将要发布的网页图像进行优化，从而缩小图像容积，以加快页面被下载时的速度等等。

第9章：优化设置和打印工具的使用。介绍 CorelDRAW X3 的优化设置和打印工具的使用，使读者在设计好作品后，可以学会使用打印机输出自己的作品。

第10章：综合实例。通过对几个综合应用例子的介绍，使读者对 CorelDRAW X3 有一个全面的、深入的把握，并且可以以此为例，设计出属于自己的优秀作品。

三、本书特点

本书具有易学、实用、由浅入深、层次分明、语言通俗易懂等特点，具体如下：

(1) 讲解的步骤简洁明了，容易理解。尽量使用步骤方法展示各功能部件的应用过程，使得读者学习起来有章可循。

(2) 讲解过程不是生硬、枯燥的理论，而是用简单例子进行演示讲解。图文并茂、循序渐进、加之有生动实用的实例，定会让你学习轻松，上手容易。

(3) 每一章节都力求由浅入深、层次分明、语言通俗易懂，无论是资深设计者还是初学的新手，都能够马上适应。

(4) 本书在每章的最后均附有综合练习题，便于读者巩固和加深所学知识。

(5) 在本书附有大量的 CorelDRAW 作品以及在本书编写过程中用到的素材，可供读者参考使用，使学习过程更加轻松。

四、本书适用对象

本书由暨南大学的谢毅、张夏雨编写。

本书不但可以作为大学本科、专科院校的教材，而且是 CorelDRAW 初、中级用户不可多得的参考书，还可以作为培训班的培训教材。

由于编者水平有限，编写时间仓促，书中如有疏漏和不足之处，敬请广大读者朋友批评指正。

联系方式如下：

电子邮箱：service@cnbook.net

网址：www.cnbook.net

本书电子教案、素材及习题答案可从该网站下载，此外，该网站还有一些其他相关书籍的介绍，可以方便读者选购参考。

编 者

2006 年 9 月

目 录

第 1 章 CorelDRAW 新手入门.....1	
1.1 CorelDRAW 简介.....1	
1.2 CorelDRAW 软件运行系统要求.....1	
1.3 CorelDRAW 软件与 Photoshop、Illustrator 和 Freehand 的比较.....1	
1.4 CorelDRAW X3 新增功能介绍.....2	
1.5 安装与卸载.....6	
1.6 CorelDRAW 操作界面介绍.....7	
1.6.1 CorelDRAW 启动界面和欢迎界面.....7	
1.6.2 CorelDRAW 操作界面.....8	
1.7 菜单和工具栏的使用.....9	
1.7.1 菜单的使用.....9	
1.7.2 工具栏的使用.....10	
1.7.3 自定义操作界面.....11	
1.8 工具箱和泊坞窗的使用.....12	
1.8.1 工具箱.....12	
1.8.2 泊坞窗.....12	
1.9 版面设计.....13	
1.10 帮助和教程的使用.....14	
小结.....15	
综合练习一.....15	
一、选择题.....15	
二、填空题.....16	
三、思考题.....16	
四、上机题.....16	
第 2 章 CorelDRAW X3 基本操作介绍.....17	
2.1 文件操作.....17	
2.1.1 新建和打开文件.....17	
2.1.2 导入和导出文件.....19	
2.1.3 保存和关闭文件.....21	
2.2 绘图工具介绍——基本类型.....22	
2.2.1 挑选工具.....22	
2.2.2 绘制矩形.....23	
2.2.3 绘制椭圆形和圆形.....25	
2.2.4 绘制多边形.....27	
2.2.5 绘制螺旋曲线形.....28	
2.2.6 手绘工具.....29	
2.2.7 基本形状工具.....29	
2.2.8 绘制网格纸.....31	
2.3 绘图工具介绍——复杂类型.....32	
2.3.1 贝塞尔工具.....32	
2.3.2 艺术笔工具.....33	
2.3.3 钢笔工具.....35	
2.3.4 交互式连线工具.....36	
2.3.5 多点线工具.....37	
2.3.6 3 点曲线工具.....38	
2.3.7 缩放工具.....39	
2.4 曲线的节点.....39	
2.4.1 曲线的节点.....40	
2.4.2 节点的选取和移动.....40	
2.4.3 节点的增加和删除.....42	
2.4.4 节点的对齐、合并和连接.....43	
2.4.5 图形向曲线的转换.....46	
2.4.6 角效果.....47	
2.5 裁切工具.....48	
2.5.1 裁切工具.....48	
2.5.2 刻刀工具.....49	
2.5.3 橡皮擦工具.....51	
2.6 实例：爱心卡片.....52	
小结.....53	
综合练习二.....54	
一、选择题.....54	
二、填空题.....54	
三、思考题.....54	

四、上机题	54	4.1.5 将轮廓线转换成对象	86
第3章 颜色和填充工具的使用	55	4.1.6 对象的复制、排序	87
3.1 颜色模式	55	4.1.7 使用网格、辅助线和标尺	89
3.1.1 RGB 颜色模式	55	4.2 对象的群组和结合	92
3.1.2 CMYK 颜色模式	56	4.2.1 群组	92
3.1.3 HSB 颜色模式	56	4.2.2 结合	93
3.1.4 Lab 颜色模式	56	4.2.3 拆分	93
3.1.5 灰度模式	57	4.3 对象的整形	93
3.2 调色板的使用	57	4.3.1 使用【修整】功能	93
3.2.1 调色板的打开与关闭	57	4.3.2 焊接	94
3.2.2 调色板的创建	58	4.3.3 修剪	95
3.2.3 调色板的使用	60	4.3.4 相交	95
3.3 填充工具的使用	60	4.3.5 简化	96
3.3.1 标准填充	60	4.3.6 前减后	96
3.3.2 自定义标准填充	61	4.3.7 后减前	97
3.3.3 渐变填充	62	4.4 对象的编辑	97
3.3.4 图样填充	64	4.4.1 形状编辑工具的应用	98
3.3.5 纹理填充	66	4.4.2 【涂抹笔刷】工具的使用	98
3.3.6 PostScript 填充	67	4.4.3 【粗糙笔刷】工具的使用	99
3.3.7 交互式填充	67	4.5 实例：雨伞	100
3.3.8 使用吸管和油漆桶工具	69	小结	102
3.3.9 使用轮廓线工具	70	综合练习四	102
3.4 实例：幸福一家	72	一、选择题	102
小结	74	二、填空题	103
综合练习三	75	三、思考题	103
一、选择题	75	四、上机题	103
二、填空题	75	第5章 文本的编辑	104
三、思考题	75	5.1 文本的基本操作	104
四、上机题	75	5.1.1 输入文本	104
第4章 对象的使用	76	5.1.2 编辑文本	105
4.1 对象的基本操作	76	5.1.3 导入文本	108
4.1.1 对象的定义、选取和移动	76	5.1.4 查找和替换文本	109
4.1.2 对象的对齐和分布	79	5.1.5 修改字体属性	111
4.1.3 对象的变换	81	5.1.6 复制文本属性	111
4.1.4 对象的锁定和解锁	85	5.2 文本的格式	111
		5.2.1 文本间距	112

5.2.2 文本嵌线和上下标.....	112	四、上机题.....	145
5.2.3 文本排列方向设置.....	114	第7章 位图的使用.....	146
5.2.4 文本制表符设置.....	114	7.1 位图的导入和裁切.....	146
5.3 文本的处理.....	115	7.1.1 导入.....	146
5.3.1 文本的基本处理.....	115	7.1.2 导入时外部链接位图.....	147
5.3.2 内置文本.....	117	7.1.3 裁切.....	148
5.3.3 编辑符号.....	118	7.2 位图和矢量图.....	149
5.3.4 文本的环绕效果.....	119	7.2.1 图像的类型划分——位图 和矢量图.....	149
5.4 实例：文本的排版.....	121	7.2.2 位图和矢量图的转换——矢量 图转换为位图.....	149
小结.....	123	7.2.3 位图和矢量图的转换——位图 转换为矢量图.....	150
综合练习五.....	123	7.3 位图颜色的管理.....	151
一、选择题.....	123	7.3.1 颜色模式的管理.....	151
二、填空题.....	124	7.3.2 颜色显现与隐藏的管理.....	156
三、思考题.....	124	7.3.3 位图颜色的调整.....	157
四、上机题.....	124	7.4 滤镜的使用.....	160
第6章 交互式工具的使用和特殊效果.....	125	7.4.1 滤镜的总结.....	160
6.1 交互式工具介绍.....	125	7.4.2 三维效果滤镜组.....	161
6.2 几种常用交互式工具及其 使用效果.....	125	7.4.3 艺术笔触滤镜组.....	166
6.2.1 交互式调和工具.....	125	7.4.4 模糊滤镜组.....	172
6.2.2 交互式轮廓图工具.....	128	7.4.5 相机滤镜组.....	174
6.2.3 交互式变形工具.....	130	7.4.6 颜色变换滤镜组.....	174
6.2.4 交互式阴影工具.....	131	7.4.7 轮廓图滤镜组.....	176
6.2.5 交互式封套工具.....	133	7.4.8 创造性滤镜组.....	177
6.2.6 交互式立体化工具.....	134	7.4.9 扭曲滤镜组.....	180
6.2.7 交互式透明工具.....	137	7.4.10 杂点滤镜组.....	181
6.3 图形的特殊效果.....	139	7.4.11 鲜明化滤镜组.....	183
6.3.1 使用透视效果.....	139	7.4.12 外挂式滤镜.....	183
6.3.2 使用透镜效果.....	140	7.5 实例：滤镜效果.....	184
6.3.3 图框精确裁剪效果.....	142	小结.....	186
6.4 实例：台球.....	143	综合练习七.....	186
小结.....	144	一、选择题.....	186
综合练习六.....	145	二、填空题.....	186
一、选择题.....	145	三、思考题.....	186
二、填空题.....	145		
三、思考题.....	145		

四、上机题	187	9.1.1 “选项”对话框	197
第 8 章 Web 对象的使用	188	9.1.2 设置工作空间	197
8.1 创建 Web 对象	188	9.1.3 设置其他选项	200
8.1.1 使用预置 Internet 对象	188	9.2 打印工具的使用	201
8.1.2 创建 Web 兼容文本	188	9.2.1 打印设置	202
8.1.3 创建翻滚对象	189	9.2.2 打印预览与打印	204
8.1.4 应用书签与超链接	190	小结	204
8.2 发布到 Web	192	综合练习九	204
8.2.1 设置发布到 Web 前的准备 选项	192	一、选择题	204
8.2.2 发布到 Web	194	二、填空题	204
小结	195	三、思考题	205
综合练习八	195	四、上机题	205
一、选择题	195	第 10 章 综合实例	206
二、填空题	196	10.1 综合实例一：绘制一盆郁金香	206
三、思考题	196	10.2 综合实例二：啤酒商标的制作	209
四、上机题	196	10.3 综合实例三：啤酒瓶的绘制	212
第 9 章 优化设置和打印工具的使用	197	小结	215
9.1 优化设置	197	参考文献	216

第 1 章 CorelDRAW 新手入门

本章是 CorelDRAW 软件的入门篇,通过对软件的历史、发展、版本以及运行环境,与当前其他设计工具的比较等方面进行介绍,引领读者进入 CorelDRAW 的学习,对该软件有一个初步的总体认识。同时,通过本章的学习,使读者能够独立安装和卸载该软件,并且熟悉该软件的操作界面和版面设置。

1.1 CorelDRAW 简介

Corel 公司是加拿大的一家著名软件公司,于 1985 年由迈克尔博士创立,CorelDRAW 软件也由 Corel 公司而得名。在国内,Corel 公司虽然没有 Microsoft、Adobe、Sun 等公司那么家喻户晓,但是在计算机图像处理领域,却一直是主导发展趋势的。

1989 年 Corel 公司推出了 CorelDRAW 的第一版,在世界引起了普遍关注和一致好评,1992 年推出了自己的第一个全套的图像处理软件 CorelDRAW 3,1995 年 Corel 推出了 CorelDRAW 6,从而奠定了自己的地位。接着,Corel 公司开始把开发重点放在图像处理应用程序,特别是家用软件上。

1998 年 CorelDRAW 8 被 Macintosh 评为用户消费奖。之后,软件版本不断升级,2004 年 2 月推出的 CorelDRAW 12 是一个十分成熟的版本。2006 年 1 月 17 日,Corel 公司发布了 CorelDRAW X3 (CorelDRAW 13),是目前最新的版本,下半年,更是推出了界面友好的 X3 的简体中文版。这一个拥有超过 40 个新属性和增强特性的超强版本,把 CorelDRAW 系列平面设计推向顶峰。

CorelDRAW 平面设计的功能包括了可应用于图像编辑和抓取、位图的编辑和润色、动画制作生成等应用程序,构成了一个高级图形设计和编辑出版软件包。由于其具有功能强大、界面直观、操作便捷、容易上手等优点,所以一直受到专业平面设计者的喜欢。

1.2 CorelDRAW 软件运行系统要求

安装每一款软件都需要一定的系统要求。安装 CorelDRAW 的系统要求如下:

- (1) 操作系统: Windows 2000、Windows XP 或者 Windows Tablet PC Edition 系统。
- (2) CPU: 最低要求为 Pentium III, 600MHz。
- (3) 内存: 最低要求为 256MB, 最好是 512MB 以上。
- (4) 硬盘: 250MB 以上。
- (5) 显示器: 分辨率最低要求 1024 × 768。
- (6) 外设: 光驱、鼠标(绘图板也可)。

1.3 CorelDRAW 软件与 Photoshop、Illustrator 和 Freehand 的比较

时下,用于平面设计的软件可以说是百花齐放,对于平面设计的爱好者来说,选择一个适合自己的软件,是一项很重要的工作。下面简单地介绍几种比较流行的平面设计软件,然后再进行比较。

1. Photoshop

Adobe 公司推出的 Photoshop 是时下应用相当广的图像处理软件。它的功能比较强大，操作界面友好，因此不仅得到广大用户的喜爱，而且也得到广大的第三方开发厂家的支持。

2. Illustrator

Illustrator 也是 Adobe 公司的产品，广泛应用于出版、多媒体、在线图像的工业等等。专业的平面设计者都会发现 Adobe Illustrator 是一个不错的艺术品工具和设计软件。常应用于生产印刷稿、生产多媒体图像、报社的插画制作。由于该软件提供的是高精度控制，所以比较适合复杂项目的生产。

3. Freehand

Freehand 原来是 Macromedia 公司的产品，由于该公司已被 Adobe 收购，所以现在说到的 Freehand 也是 Adobe 的产品。Freehand 主要应用于做工业（机械、建筑等）绘图、海报制作、广告创意等等。Freehand 具有强大、实用、灵活、易于上手等特点。

通过上面的简单介绍，可以看出：

（1）Photoshop 的特色主要在于图像处理功能，所以设计者多用来处理照片，特别是艺术照片的合成；而 CorelDRAW 的特色主要在于矢量绘图，所以是以制作矢量图形的平面设计为主。因此很明显，两者记录数据的形式不同，Photoshop 由位图、图像组成图形；而 CorelDRAW 是由线和面组成矢量图形。

（2）CorelDRAW 是矢量绘图及编排软件，与 Illustrator 和 Freehand 功能相似，很多操作也相似。主要有两方面应用：

- ① 画图，如：插画、效果图、形象标志设计等。
- ② 编排设计，因为是矢量输出的，通常用其排版要印刷输出的平面文件。

在软件的优劣方面，并没有一个很清楚的界限，用哪一种工具，主要是看具体工作的领域和设计者的需求。比如说如果是进行婚纱照的处理，那可能应该首选 Photoshop；如果是进行机械制图，绘制桥梁框架，那可能就会首选 Freehand；而如果是进行用于商标设计、标志制作、模型绘制中的矢量绘图，那么，CorelDRAW 将是一个不错的选择。但是，可以毫不夸张地说，在矢量画图领域，CorelDRAW 绝对是功能最齐全，效果最理想，上手最快的。

1.4 CorelDRAW X3 新增功能介绍

之前的 CorelDRAW 12 新增的功能使其具有智能型软件的特点，这就使设计工作者的工作效率大大提高。在这个科学技术日新月异、效率代表着生命的时代里，CorelDRAW 软件包也尽量做到减少设计者的单击次数，节省设计时间。这一次，CorelDRAW X3 更是创造性地提供了一个更高的、更易于使用的和强大的图形设计标准。

CorelDRAW 新版本 X3 在提高设计者设计效率的同时，也让设计者体会了强大的专业设计工具在推动社会生产力发展的强大力量。因为它的功能强大，设计者可以在创作 logo、专业的广告设计和引人注意的标记符号等设计领域淋漓尽致地发挥自己的创造力；因为它在工作效率上的提高，使得无论哪一种层次的设计，消费者选择 CorelDRAW X3 图像软件

包,都会觉得是一种崭新而美好的尝试。同时,CorelDRAW X3 的用户交互性更是到达历史新高,这有赖于 CorelDRAW 软件开发小组成员的尽心尽职和周全考虑。所以,当一个提高了交互性的软件对用户的设计积极性和创作欲望产生了一定影响时,专业的图像设计师和商业用户将发现新的改进将和新的生产力直接结合起来。

CorelDRAW X3 拥有超过 40 个新的改进,使得 CorelDRAW X3 图像软件包拥有着更多的新特性。下面简单介绍一些新特性,至于这些特性的应用会在以后的章节中详细讲解。这些新特性有:

1. 新增用于提示的提示泊坞窗

为了进一步提高 CorelDRAW X3 的易学性,开发小组在泊坞窗组里加上了一个提示泊坞窗,该泊坞窗在每次运行 X3 时就会在工作区间右边显示。有了这个泊坞窗,每选择一个工具,都会在窗口显示对应的提示,内容是关于用户选择的工具的使用技巧。如果是高手,会有一种亲切的感觉,如果是新手,那么就会在提示泊坞窗里感受到无比的信心。

2. 可创建新对象、可拖放填充的智能填充工具

之所以说是智能填充,具体有两个比较实用的功能:

(1)应用该软件能够对任意两个或两个以上对象的重叠区域、任何封闭的对象进行填充,如图 1-1 (a) 所示。

(2)可以拖动鼠标建立起点和终点,进而对对象进行智能填充,这种填充效果,比如渐变填充,如图 1-1 (b) 所示。这毫无疑问将给动漫、矢量绘画、服装设计、工业设计的工作者带来方便。

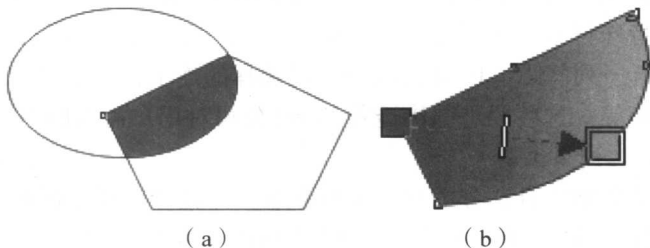


图 1-1 使用智能填充工具

3. 工具箱新增裁切工具,可一次裁切多个对象

使用过 CorelDRAW 较早版本的用户可能都会遇到一个比较棘手的问题,就是当想对一幅包括有位图、段落文本与美工字等对象的作品进行裁切时,会觉得很麻烦,因为需要一个一个对象进行裁切和使用辅助线对准,从而使设计效率大大降低。然而,现在的 X3 版本的新增工具——裁切工具,将使用户从这种窘境中释放出来。因为,新的裁切工具支持混合对象的同时裁切。也就是说,无论作品里包括的对象是位图、基本图形或者美工字、段落文本,使用裁切工具都能一次完成。

4. 增强的轮廓图工具轮廓清晰、节点变少、填充效果美观多样

使用增强的轮廓图工具使用户能够通过减少轮廓图形节点以得到优化目标的轮廓曲线,这种优化过程是动态的,而且相当快速方便,如图 1-2 所示,可以看到图形的等高效果相当清晰,轮廓的节点很少,线条显得很平滑(以前的版本是会在轮廓线上产生密密的

节点)。而且,对这个等高图形进行填充,可以得到非常美观的智能填充的渐变效果。新版本的这个增强功能,对设计工作者又是一大吸引,可以说是事半功倍的收效。

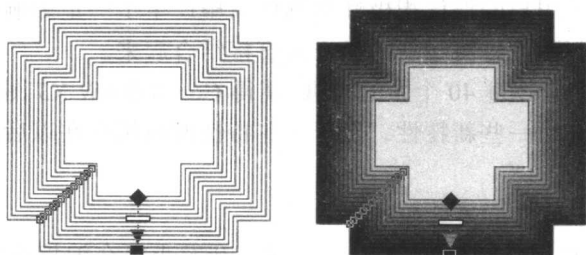


图 1-2 使用轮廓图工具对比

矢量图节点越少路径就越光滑。它是以数学函数的方式来记录图形的形状与色彩的,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,因此存盘的时候,占用空间也会相应越少。事实证明,X3 绘图产生的节点要比 12 的少,因此,文件的占用空间也就随之减小了。

5. 交互式的文本适合路径功能

交互式的文本适合路径工具功能更强,使用更加方便,只需用一个动态的改进的接口来实现。用户只需选择文本,顺着路径的指示移动它,选择一个路径偏移距离,然后单击完成设计文本的位置即可。

6. 文本功能的再一次扩展

CorelDRAW 的文本处理一直都是图形软件行业中首屈一指的,CorelDRAW X3 更是增加了许多功能。这些改进包括有:新增首字下沉的功能;增强的制表符与项目符号;改进对齐控制和分栏;特殊符号可以建立为连字符;用户的可视化控制,使用户能可视化地控制行→列破折号、行→列间距、1→4 行间距;可选择的连字符,非打散的连字符,非打散的空格和栏、框架等等。这些改进都渗透着 Corel 公司对用户需求的周全考虑。

7. 新增工具——倒角工具

倒角也是 X3 的新增工具,分柔化边缘和浮雕,并且可以通过倒角偏移、阴影色、灯光控制 3 组参数进行调节。值得一提的是,使用倒角工具的对象必须是已经填充过的对象。同时,也可以使用交互式封套工具与交互式变形工具进行叠加。

8. PowerTrace 使位图和矢量图的关系更加亲密

PowerTrace 也是 X3 新增的功能,对于图像设计工作者,新版本所带来的受益最大的点就是 PowerTrace 了,因为在 X3 中,由于整合了 PowerTrace,因而位图操作中位图对矢量图的转换不仅成为可能,而且是高效转换,这就使位图和矢量图的关系更加亲密。事实上,Corel PowerTrace 会产生一个颜色板,使描摹图像的结果当中会出现用户选择的颜色,并可以转换它们为适当的目标颜色模式。包括专色在内的目标颜色模式的转换是快速的、准确的。

9. 从一般星形到复杂星形

复杂星形是 X3 的另一特色,通过属性栏的调节可以得到不同外形的星形,也可以让一般星形和复杂星形相互之间进行转化。这对于广告设计和海报宣传画的制作有着非常重要的意义,同时,也是复杂图形制作的一个阶梯。

10. 套印预览模式

在视图菜单上新增加了套印预览模式,通过这个功能,就可以非常方便、非常直观地预览套印的效果,因此用户可以在设计过程中增加信心。

11. 创建对象外轮廓

使用这个工具,能够快速地创建选取对象的外轮廓,且轮廓线相当清晰。对象的选取可以是单个、多个或者是群组。这个功能对于图形的绘制相当有用,因此这也是新版本的一个亮点。

12. 轻松复制——重复复制

重复复制也就是轻松复制,因为使用这个复制工具,可以一次完成一对多的复制。在复制的同时,可以调整复制对象的偏移距离(水平与垂直)和复制数量。复制的效果,包括数量、位置、角度、尺寸等都是可以在属性栏进行调节的,因此,大大提高了设计者的工作效率。

13. 新的图像调节实验室

使用新的图像调节实验室,通过控制颜色和纠正色调使原有的复杂的色彩平衡和对比等图像调节变得非常简单,并且这种控制可以是手动也可以是自动的。

14. 增强的抠图实验室

增强的抠图实验室能更精确、快速地抠出图像。这些改进包括:增加细节和移除细节笔刷;撤消和重做按钮;提供背景模式,从而使用户能看清楚抠图的结果。

15. 崭新的斜角效果

图形或者文本的斜角效果可以使对象更加具有特色,在 CorelDRAW X3 中,可以使用斜角效果功能的泊坞窗来访问斜角样式和进行控制,从而产生斜角效果。

16. 新的密码保护功能,给创作者带来更多权益

使用权限是一个很值得关注的问题,鉴于此,这次的版本使用户能设置安全选项去保护他们的 PDF 文件,使 PDF 文件的访问、编辑、复制、删除等操作的权力被控制。目前 PDF 功能包括完全的透明和专色支持。

CorelDRAW X3 的新功能当然不止上面列出的 16 个,其新增功能所带来的平面设计工作的轻松和惬意,在使用直到熟悉的过程中再慢慢体会。这里一再强调这一版本的发布是 Corel 公司的一次创造性的飞跃,这一说法并不是凭空想象的。很多 CorelDRAW 的用户都是国际知名的服装或者工业设计师,对于新版本 CorelDRAW X3,他们也是作出很高的评价。

可见,CorelDRAW X3 的影响力可以说是历史性的,在技术领域,这是一次革新;在设计领域,这是一次自我超越;在艺术领域,这是一次享受。

这个最新版本的组件的应用程序和内容包括以下 5 个方面:

(1) CorelDRAW X3。这个应用程序就是本书所要讲解的 CorelDRAW 平面设计的内容,也就是图像设计、广告页面设计、杂志报纸插画、工业设计、服装设计等行业设计者的必备软件程序。

(2) Corel PHOTO-PAINT X3。这个程序是专业的图像编辑应用程序,主要应用于照片的修复和效果加工、产生艺术效果等等。它支持专色分离和输出。

(3) Pixmantec RawShooter ; essentials。该程序提供高质量的输出和快速的转换次数。

(4) Corel CAPTURE X3。该程序用于从用户的计算机屏幕上捕捉图像。启动该程序，就可以进行捕捉，无需更多操作，非常简单。

(5) CorelDRAW 手册。

1.5 安装与卸载

在安装前，建议将计算机系统中存在的较低版本的 CorelDRAW 软件删除掉，这样才能保证新版本在计算机的运行过程中能够一直都稳定。卸载后，还应该检查硬件信息和系统信息，确保有足够的空间来安装 X3，这样，在设计的过程中，才不会因为本身计算机速度太慢而成为设计速度的瓶颈。

接下来就是正式开始安装，放入 X3 的安装盘（如果安装文件是从因特网上下载所得，则双击 exe 文件即可），计算机会自动运行安装程序，具体的操作步骤如下：

(1) 将软件包解压，选择安装文件保存位置，如图 1-3、图 1-4 和图 1-5 所示。

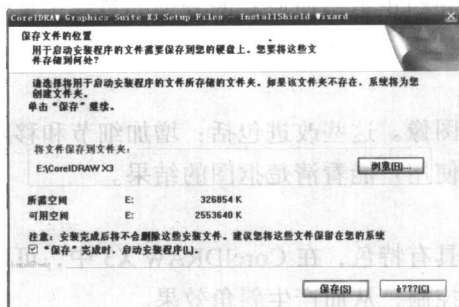


图 1-3 解压界面（一）

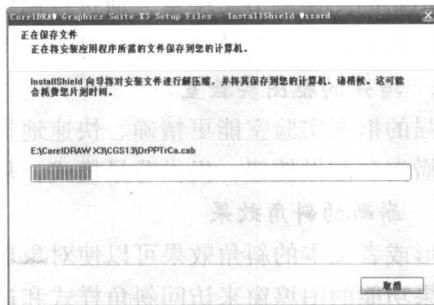


图 1-4 解压界面（二）



图 1-5 安装欢迎界面

这里是经过了一番初始化和解压缩的，当得到上面图 1-5 的欢迎界面时，说明安装已经顺利进行，可以继续下面的操作。

(2) 接下来，就是扫描硬盘空间，检查是否有足够的空间来装软件。因为 CorelDRAW X3 是个具有很多功能的绘图软件，需要的空间相应也会大。因此，这里建议最好给系统盘留下 500MB~1000MB 的空间，如图 1-6 所示安装组件选项界面是进行安装组件的选择，默认是全选。右下角是扫描结果，如果所需空间小于可用空间，则可以继续进行安装，否则，

就是准备工作做得不充分,那就得退出安装,进行计算机磁盘空间的释放。

(3) 选择好之后,单击“下一步”按钮,进入安装进度界面,如图 1-7 所示。

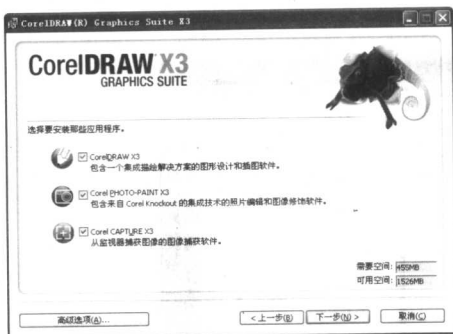


图 1-6 安装组件选项

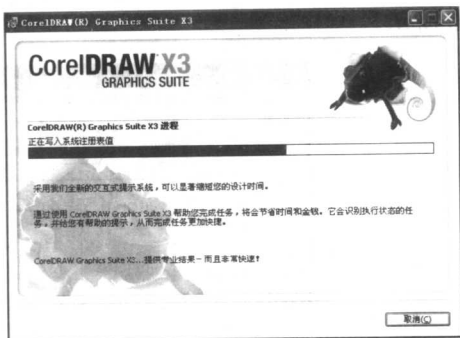


图 1-7 安装进度

软件的安装画面,原先的版本一向都是蓝色幽雅的基调,而新的版本 X3 彻底改变,变成清新淡雅的绿色。

1.6 CorelDRAW X3 操作界面介绍

1.6.1 CorelDRAW X3 启动界面和欢迎界面

如图 1-8 和图 1-9 所示是软件启动界面和启动后的欢迎界面。



图 1-8 启动界面

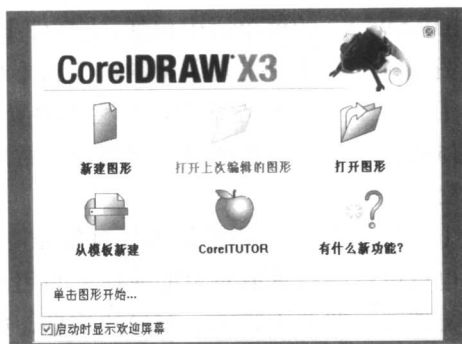


图 1-9 欢迎界面

在上面的欢迎界面中,有 6 个选项可供选择:

(1) 新建图形:单击该图标可建立一个新图形,第一次设计,一般是从这里开始。

(2) 打开上次编辑的图形:单击该图标,可打开上次编辑过的图形。上次编辑过的那个文件的文件名就出现在图标右上方。

(3) 打开图形:单击该图标可打开已存在的图形。

(4) 从模板新建:CorelDRAW X3 为用户准备了大量的模板从而方便用户的设计,单击该图标,可以打开这些模板。

(5) CorelTUTOR:这是一个教程,单击该图标可以打开软件自带的一个教程。

(6) 有什么新功能?:单击该图标,则会向用户介绍这一版本的新功能。

启动时显示欢迎界面:默认是在选择状态下的。如果将单选框前面的“√”去掉,则下一次启动 CorelDRAW X3 将不会再出现欢迎界面,即不用在上述 6 个选项中做选择。

1.6.2 CorelDRAW X3 操作界面

在上一节所讲的欢迎界面中选择“新建图形”按钮，则可以出现下面的操作界面，如图 1-10 所示。

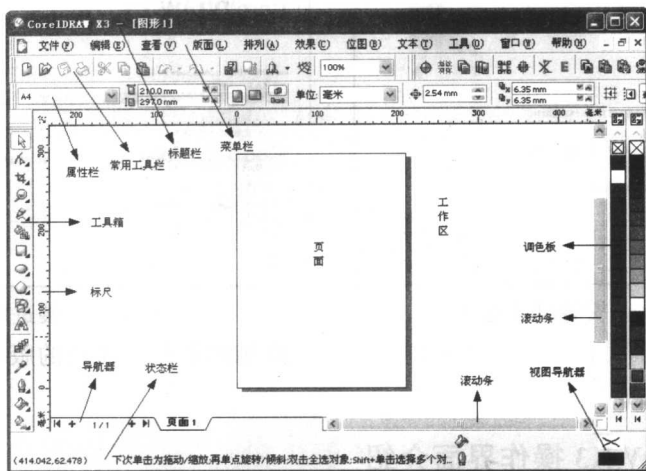


图 1-10 CorelDRAW X3 操作界面

整个操作界面的组成如下：

【菜单栏】：菜单栏中的命令选项可以实现 CorelDRAW X3 的几乎所有的功能。CorelDRAW X3 的菜单栏中包括：【文件】、【编辑】、【查看】、【版面】、【排列】、【效果】、【位图】、【文本】、【工具】、【窗口】和【帮助】11 个功能各异的菜单。

【常用工具栏】：在常用工具栏上放置的是一些最常用的功能选项，并通过命令按钮的形式体现出来，是操作的另一种形式。常用工具栏的选项可以随用户的需要手动设置来进行改变。

【属性栏】：属性栏显示选择对象和使用工具的相关属性，当然，通过属性栏的参数设置，也可以改变已选取对象的属性。当用户没有选中任何对象时，系统默认的属性栏中则提供文档的一些关于版面、布局的信息，如图 1-11 所示为默认状态下的属性栏。



图 1-11 系统默认时的属性栏

【工具箱】：在工具箱中放置了经常使用的编辑工具，在 CorelDRAW X3 中，放置了 16 组编辑工具组。当单击相应工具组图标时，可以将工具组展开，显示下拉菜单为该工具组下的各种编辑工具，如图 1-12 所示为工具箱工具条的水平效果，实际界面是垂直的。



图 1-12 工具箱

【状态栏】：状态栏中显示的是当前工作状态的相关信息，包括被选中对象的基本属性、目前工作工具使用状态提示、鼠标当前坐标位置等等，如图 1-13 所示。

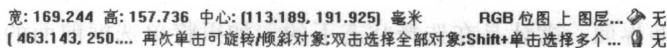


图 1-13 状态栏