



=

①本
完全
教程

+

①本
典型
案例

+

经典
模板



- 本书由国内资深平面设计专家和CorelDRAW软件高级培训师精心编著。通过图解和多媒体教学的方式全方位剖析CorelDRAW X3图像处理软件。
- 以初学者为出发点，基础操作与实际应用相结合，在表达上力求通俗易懂，便于读者理解和深入地学习。
- 以平面设计为主题精心编排内容，**70**多个源自于实际工作的经典实例，全面涵盖绘画设计、VIS设计、书籍装帧与报纸广告设计等平面设计的各个方面。
- 随书奉送**300**个经典的矢量图形模板，使本书真正物超所值。

新
编

CorelDRAW X3 中文版 入门与提高

■ 神龙工作室 编著



120分钟基础知识讲解，
完全掌握CorelDRAW基本操作
120分钟精彩实例讲解，
轻松应对平面设计的需要
300个经典矢量图形模板，
可直接应用于实际工作



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

新
编

CorelDRAW X3

中文版

入门与提高

■ 神龙工作室 编著



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (CIP) 数据

新编 CorelDRAW X3 中文版入门与提高 / 神龙工作室编著. —北京: 人民邮电出版社, 2007.7

ISBN 978-7-115-16256-4

I. 新... II. 神... III. 图形软件, CorelDRAW X3 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 071328 号

内 容 提 要

本书是指导初学者学习 CorelDRAW X3 中文版的入门书籍。书中详细地介绍初学者学习 CorelDRAW X3 中文版必须掌握的基本知识、使用方法和操作步骤, 并用实例的形式介绍 CorelDRAW X3 在绘画设计、VIS 设计、书籍装帧、广告设计等方面的具体应用。全书共分 18 章, 其中, 前 4 章介绍了 CorelDRAW X3 中文版的基本知识, 第 5 章~第 9 章介绍 CorelDRAW X3 的基本操作技术, 第 10 章~第 15 章介绍 CorelDRAW X3 的高级操作技术, 最后 3 章介绍 CorelDRAW X3 的应用技术。

本书附带一张精心开发的专业级多媒体教学光盘, 它采用全程语音讲解、情景式教学、详细的图文对照和真实的情景演示等方式, 紧密结合书中的内容对各个知识点进行深入的讲解, 大大扩充了本书的知识范围。

本书既适合 CorelDRAW X3 中文版初学者阅读, 又可以作为大中专院校或者企业的培训教材, 同时对有经验的 CorelDRAW 使用者也有很高的参考价值。

新编 CorelDRAW X3 中文版入门与提高

- ◆ 编 著 神龙工作室
责任编辑 魏雪萍
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
三河市海波印务有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 880×1092 1/16
印张: 25
字数: 737 千字
印数: 1—6 000 册
- 2007 年 7 月第 1 版
2007 年 7 月河北第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-16256-4/TP

定价: 39.80 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223



前言

在高度信息化的今天，电脑的重要性已经越来越凸显出来，它渗透到了社会生活的各个领域。“时代要求我们精通一门或者几门电脑知识”已经成为不争的事实。有鉴于此，为了满足广大读者学习的需要，我们特设计了本套丛书：从电脑的基础知识到公司办公，从图形图像到网页制作，从 Flash 动画到幻灯片制作……涵盖了在人们的日常生活工作中电脑的各种应用。

写作特色一览

❖ **双栏排版、超大容量：**本书采用大幅面双栏排版的格式，信息量大，近 400 页的篇幅容纳了 550 页的内容，这样我们就能在有限的篇幅内为读者奉献更多的知识。

❖ **一步一图、以图析文：**在介绍实际应用案例的过程中，每一个操作步骤的后面均附有对应的图形，这种图文结合的方法便于读者在学习过程中直观、清晰地看到操作的效果，易于理解和掌握。

❖ **功能实例、完美融合：**本书每节的内容都是一个完整的实例，根据实例的具体操作需要，将各项功能完全融合到实例中，力求使读者达到融汇贯通和触类旁通。同时在每一章的最后均有一个或者几个综合实例，对本章的内容进行了一次完整的贯通，以帮助读者巩固本章的相关知识和提升读者解决实际问题的能力。

❖ **分节保存、操作便捷：**本书的源文件和最终效果均分节保存，这样各个操作之间既是独立的个体又是关连的整体。如果读者想要学习其中的一个功能，只需要根据每一小节开始处标明的源文件的保存位置打开相应的源文件即可进行操作，并且可以在最终效果文件夹中查看到相应的设计效果。

配套光盘扫描

本书附有 1 张光盘，包括 4 个多小时的多媒体教学内容、300 个精彩的矢量图形模板。

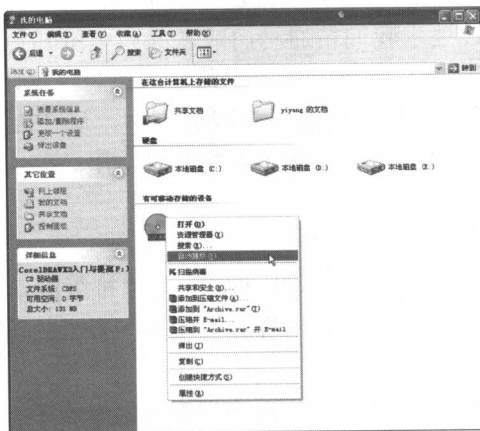
本书配套光盘的内容是一套精心开发的专业级多媒体教学光盘，它采用全程语音讲解、情景式教学、详细的图文对照和真实的情景演示等方式，紧密结合书中的内容对各个知识点进行深入的讲解，大大地扩充了本书的知识范围。



配套光盘运行方法

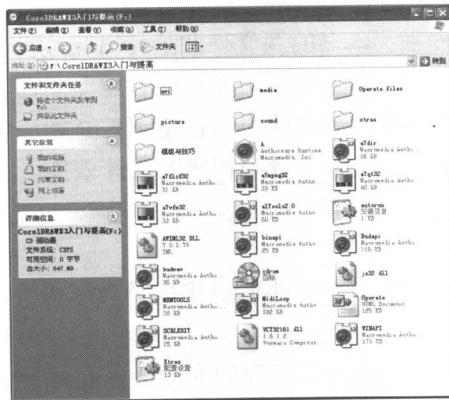
❖ 光盘自动运行

- ① 将光盘印有文字的一面朝上放入光驱中，几秒钟后光盘就会自动运行。
- ② 若光盘没有自动运行，则可双击桌面上的【我的电脑】图标打开【我的电脑】窗口，然后双击光盘图标，或者在光盘图标上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【自动播放】菜单项，光盘就会自动运行了。

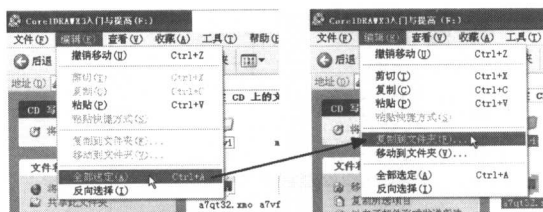


❖ 在硬盘上运行

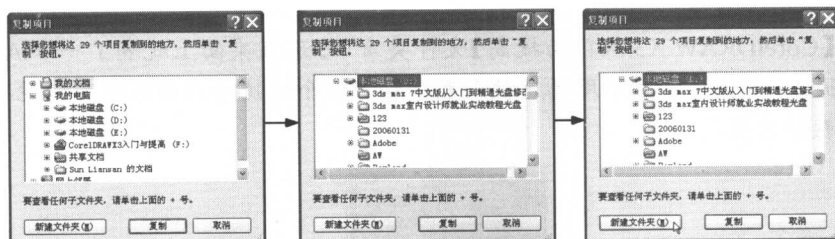
- ① 将光盘放入光驱中，如果光盘自动运行，需要先在主界面中单击【退出】按钮退出，否则直接进入第②步。
- ② 双击桌面上的【我的电脑】图标打开【我的电脑】窗口，然后在光盘图标上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【打开】菜单项打开【CorelDRAW X3 入门与提高】对话框。



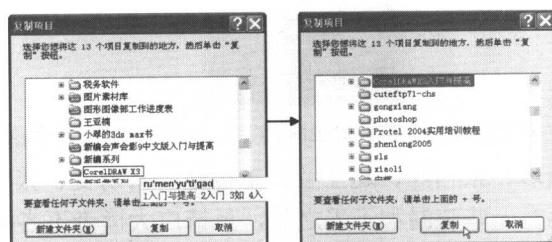
- ③ 单击【编辑】>【全部选定】菜单项，然后单击【编辑】>【复制到文件夹】菜单项。



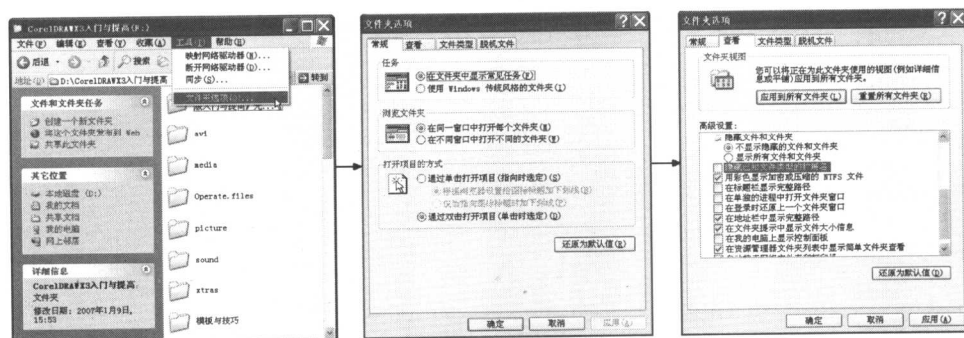
- ④ 在弹出的【复制项目】对话框中选中【本地磁盘 (D:)】，然后单击 **新建文件夹(N)** 按钮。



- ⑤ 在文本框中输入“CorelDRAW X3 入门与提高”（也可以输入英文字母），输入完成按回车键选中【CorelDRAW X3 入门与提高】文件夹，然后单击 **复制** 按钮即可将光盘内容复制到 D 盘的【CorelDRAW X3 入门与提高】文件夹中。



- ⑥ 从【我的电脑】中打开 D 盘中的【CorelDRAW X3 入门与提高】文件夹，在弹出的【CorelDRAW X3】对话框中单击【工具】>【文件夹选项】菜单项，在打开的【文件夹选项】对话框中切换到【查看】选项卡，然后撤选【隐藏已知文件类型的扩展名】复选框（即去掉左面的对勾）。



- ⑦ 单击 **确定** 按钮关闭【文件夹选项】对话框。将鼠标移到 A.exe 文件上单击右键，然后在弹出的快捷菜单中单击【发送到】>【桌面快捷方式】菜单项。



- ⑧ 关闭【CorelDRAW X3 入门与提高】文件夹窗口。现在桌面上就多了一个 A.exe 的快捷方式图标,以后不用插光盘而直接双击这个快捷方式图标就可以运行多媒体教学光盘了。



本书由神龙工作室杨洪春编著,参与资料收集和整理工作的有孙静、田润珣、潘佳、徐晓丽、刘淑珍、张相红、赵兰兰、王福艳、宫明文、张宝森等。由于时间仓促,书中可能存在一些疏漏和不妥之处,恳请广大读者不吝批评指正。

我们的联系信箱: zhiyin101@tom.com。

编者

目录

第1章 初识矢量绘图软件 CorelDRAW X3..... 1	
1.1 CorelDRAW X3 中文版简介..... 2	
1.2 CorelDRAW 的应用领域..... 2	
1.2.1 插画漫画设计..... 2	
1.2.2 包装设计..... 3	
1.2.3 平面广告设计..... 3	
1.2.4 书籍版式设计..... 4	
1.2.5 VIS 设计..... 4	
1.2.6 室内外设计..... 5	
1.3 CorelDRAW X3 中文版的功能组成..... 5	
1.4 CorelDRAW X3 中文版的系统要求..... 6	
1.5 CorelDRAW X3 中文版的启动和退出..... 8	
1.5.1 启动 CorelDRAW X3 中文版..... 8	
1.5.2 退出 CorelDRAW X3 中文版..... 8	
1.6 过关练习题..... 8	
第2章 熟悉 CorelDRAW X3 的工作界面..... 9	
2.1 欢迎界面..... 10	
2.2 工作界面的组成..... 10	
2.2.1 标题栏..... 10	
2.2.2 菜单栏..... 11	
2.2.3 【标准】工具栏..... 11	
2.2.4 【我的工具】工具栏..... 11	
2.2.5 属性栏..... 12	
2.2.6 工具箱..... 12	
2.2.7 状态栏..... 12	
2.2.8 调色板..... 12	
2.2.9 泊坞窗..... 13	
2.2.10 文档窗口..... 13	
2.3 菜单..... 15	
2.3.1 主菜单..... 15	
2.3.2 右键快捷菜单..... 17	
2.4 工具箱..... 18	
2.5 精彩实例——初试 CorelDRAW X3 的精彩..... 20	
2.6 过关练习题..... 22	
第3章 学习 CorelDRAW X3 的基础知识..... 23	
3.1 CorelDRAW 的基本术语..... 24	
3.1.1 矢量图像与位图图像..... 24	
3.1.2 色彩模式..... 25	
3.1.3 其他基本术语..... 26	
3.2 文件操作基础..... 27	
3.2.1 新建文件..... 28	
3.2.2 打开已有文件..... 28	
3.2.3 保存文件..... 29	
3.2.4 导入和导出文件..... 29	
3.3 版面设置..... 32	
3.3.1 插入、删除与命名页面..... 32	
3.3.2 设置页面的大小、标签和背景..... 33	
3.3.3 设置版面..... 35	
3.3.4 页面跳转..... 35	
3.4 视图调整..... 36	
3.4.1 选择显示模式..... 36	
3.4.2 预览控制..... 37	
3.4.3 窗口操作..... 40	
3.5 过关练习题..... 42	
第4章 优化自己的软件工作环境..... 43	
4.1 自定义工作界面..... 44	
4.2 工作区选项设置..... 44	
4.2.1 基本选项设置..... 44	
4.2.2 对齐对象设置..... 45	
4.2.3 动态导线设置..... 46	
4.2.4 自定义设置..... 46	
4.3 辅助工具设置..... 47	
4.3.1 标尺的应用与设置..... 47	
4.3.2 网格的设置..... 48	
4.3.3 辅助线设置..... 48	
4.4 获取帮助..... 49	
4.5 过关练习题..... 50	
第5章 掌握图形的绘制方法..... 51	
5.1 矩形工具组..... 52	
5.1.1 【矩形】工具..... 52	
5.1.2 【3点矩形】工具..... 54	
5.1.3 使用【矩形】工具绘制书本..... 54	
5.2 椭圆工具组..... 56	
5.2.1 【椭圆】工具..... 56	



5.2.2	【3点椭圆】工具	57
5.2.3	绘制卡通形象——“南希老鼠”	57
5.3	对象工具组	60
5.3.1	【多边形】工具	60
5.3.2	【星形】工具	60
5.3.3	【复杂星形】工具	61
5.3.4	【图纸】工具	61
5.3.5	【螺纹】工具	61
5.4	完美形状工具组	62
5.4.1	认识完美形状	62
5.4.2	使用完美形状绘制飘扬的旗帜	62
5.5	曲线工具组	64
5.5.1	曲线	64
5.5.2	【手绘】工具	65
5.5.3	【折线】工具	66
5.5.4	【贝塞尔】工具	67
5.5.5	【钢笔】工具	67
5.5.6	【交互式连线】工具	68
5.5.7	绘制公司组织示意图	68
5.5.8	【度量】工具的辅助作用	69
5.6	【智能绘图】工具	71
5.7	精彩实例——绘制漂亮的贺卡	72
5.8	过关练习题	76
第6章	熟悉对象的编辑方法	77
6.1	形状编辑工具组	78
6.2	【形状】工具	78
6.2.1	认识【形状】工具 F6 的属性栏	78
6.2.2	添加和删除节点	78
6.2.3	移动节点和曲线段	79
6.2.4	分割和连接曲线	79
6.2.5	转换直线和曲线	80
6.2.6	节点的对称、平滑和尖突	80
6.3	【涂抹笔刷】工具	81
6.3.1	【涂抹笔刷】工具属性栏	81
6.3.2	使用【涂抹笔刷】工具制作蚕食效果	81
6.4	【粗糙笔刷】工具	82
6.4.1	【粗糙笔刷】工具属性栏	82
6.4.2	使用【粗糙笔刷】工具绘制齿轮	83
6.5	综合实例——绘制一个卡通画像	84
6.6	过关练习题	88

第7章	设置对象的填充和轮廓	89
7.1	调色板	90
7.2	【颜色】泊坞窗	91
7.3	滴管工具组	92
7.3.1	【滴管】工具	93
7.3.2	【颜料桶】工具	94
7.4	填充工具组	94
7.4.1	均匀填充	95
7.4.2	使用均匀填充设计时装	96
7.4.3	渐变填充	97
7.4.4	使用渐变填充绘制雪人	98
7.4.5	图样填充	103
7.4.6	使用图样填充绘制卧室俯视图	103
7.4.7	底纹填充	106
7.4.8	Postscript 填充	106
7.5	交互式填充工具组	107
7.5.1	【交互式填充】工具	107
7.5.2	使用【交互式填充】工具绘制热带风景画	108
7.5.3	【交互式网状填充】工具	112
7.5.4	使用【交互式网状填充】工具绘制彩带	113
7.6	智能填充工具	115
7.7	轮廓线设置	116
7.7.1	【轮廓笔】对话框	116
7.7.2	【轮廓色】对话框	117
7.7.3	细线与各点轮廓	117
7.7.4	使用轮廓工具绘制章鱼	117
7.8	综合实例——绘制打印机	119
7.9	过关练习题	124
第8章	对象的基本操作	125
8.1	选取和删除对象	126
8.1.1	选取对象	126
8.1.2	删除对象	127
8.1.3	使用【对象管理器】泊坞窗	127
8.2	复制和再制对象	127
8.2.1	复制对象	127
8.2.2	剪切对象	127
8.2.3	再制对象	128
8.2.4	仿制对象	129



8.3 撤消与重做.....	130	10.3 交互式群组.....	178
8.4 变换对象.....	130	10.3.1 调和群组.....	178
8.4.1 位置变换.....	130	10.3.2 轮廓图群组.....	178
8.4.2 缩放与镜像对象.....	131	10.3.3 阴影群组.....	179
8.4.3 精确调整大小.....	132	10.3.4 立体化群组.....	179
8.4.4 旋转与倾斜.....	132	10.4 对象控制群组.....	179
8.4.5 将变换应用到再制.....	132	10.4.1 交互式调和效果的对象控制群组 ..	180
8.4.6 利用变换对象的操作绘制雪花.....	134	10.4.2 交互式轮廓图效果的对象控制群组 ..	180
8.5 插入对象.....	135	10.4.3 交互式阴影效果的对象控制群组 ..	180
8.5.1 插入新对象.....	135	10.4.4 交互式立体化效果的对象控制群组 ..	181
8.5.2 插入因特网对象.....	136	10.5 综合实例——绘制企鹅家庭 ..	181
8.5.3 插入条形码.....	136	10.6 过关练习题.....	188
8.6 综合实例——绘制七星瓢虫.....	137	第 11 章 精彩的交互式特效.....	189
8.7 过关练习题.....	144	11.1 交互式工具组.....	190
第 9 章 对象的组织和管理.....	145	11.2 交互式调和效果.....	190
9.1 【对象管理器】泊坞窗.....	146	11.2.1 建立交互式调和.....	190
9.2 安排对象的次序.....	148	11.2.2 建立多次调和.....	191
9.2.1 到页面前面与到页面后面.....	148	11.2.3 沿路径进行调和.....	191
9.2.2 到图层前面与到图层后面.....	149	11.3 轮廓图效果.....	192
9.2.3 向前一层和向后一层.....	149	11.4 交互式变形效果.....	193
9.2.4 置于此对象前和置于此对象后.....	150	11.4.1 推拉变形.....	193
9.2.5 反转顺序.....	150	11.4.2 拉链变形.....	194
9.3 对齐与分布.....	151	11.4.3 旋转变形.....	194
9.3.1 对齐对象.....	151	11.4.4 绘制开屏孔雀.....	195
9.3.2 分布对象.....	152	11.5 交互式阴影效果.....	197
9.4 修整对象.....	152	11.5.1 创建交互式阴影效果.....	198
9.4.1 焊接.....	153	11.5.2 交互式阴影效果的编辑.....	199
9.4.2 修剪.....	154	11.6 交互式封套效果.....	199
9.4.3 相交.....	154	11.6.1 封套效果.....	200
9.4.4 后减前.....	156	11.6.2 封套属性.....	200
9.5 结合与拆分.....	157	11.7 交互式立体化效果.....	202
9.6 锁定与解除锁定.....	157	11.7.1 建立立体化调和.....	202
9.7 群组与取消群组.....	158	11.7.2 设置立体化相机.....	203
9.8 综合实例——绘制室内平面布置图.....	158	11.7.3 设置立体化灯光.....	203
9.9 过关练习题.....	168	11.7.4 设置立体化旋转.....	203
第 10 章 理解群组的概念.....	169	11.7.5 设置立体化颜色.....	204
10.1 对象群组.....	170	11.7.6 立体化斜角.....	204
10.2 艺术笔群组.....	171	11.7.7 使用【交互式立体化】工具 制作奶酪	205
10.2.1 认识【艺术笔】工具.....	171	11.8 交互式透明效果.....	206
10.2.2 使用艺术笔绘制宣传卡片.....	175		



11.8.1 标准和渐变透明	206	13.6 综合实例——书籍内容排版	262
11.8.2 图样和底纹透明	207	13.7 综合示例——书籍封面设计	266
11.9 综合实例——绘制鲜奶蛋糕	208	13.8 过关练习题	274
11.10 综合实例——Raindrop 老师的头像	211	第 14 章 位图处理也精彩	275
11.11 过关练习题	218	14.1 编辑位图	276
第 12 章 输入漂亮的艺术字	219	14.1.1 旋转位图	276
12.1 使用【文本】工具	220	14.1.2 裁剪位图	276
12.1.1 创建美术字	220	14.1.3 重新取样	277
12.1.2 创建段落文本	221	14.2 转换与导出位图	277
12.1.3 设置文本样式	222	14.2.1 转换为位图	277
12.2 艺术字的特殊样式	222	14.2.2 导出为位图	278
12.2.1 添加上标和下标	223	14.3 调整色彩与色调	279
12.2.2 添加上划线和下划线	223	14.3.1 调整位图颜色	279
12.2.3 改变大小写字母	224	14.3.2 变换图像颜色	279
12.3 艺术字的变形	225	14.3.3 校正图像颜色	280
12.3.1 企业标准字设计	225	14.4 转换颜色模式	281
12.3.2 添加透视效果	227	14.5 位图颜色遮罩	283
12.3.3 使文本适合路径	227	14.6 图框精确剪裁	284
12.4 综合实例——文字效果举例	231	14.7 综合实例——设计社团活动易拉宝	286
12.4.1 金属字效果	231	14.8 过关练习题	290
12.4.2 气泡字效果	233	第 15 章 滤镜效果面面观	291
12.4.3 图案字效果	235	15.1 三维效果	292
12.4.4 透明字效果	236	15.1.1 三维旋转效果	292
12.5 综合实例——鸡肉卷包装设计	238	15.1.2 球面效果	292
12.5.1 平面展开图设计	238	15.1.3 浮雕效果	292
12.5.2 立体效果图制作	246	15.1.4 卷页效果	293
12.6 过关练习题	250	15.2 艺术笔触	293
第 13 章 段落文本与排版设计	251	15.2.1 炭笔画效果	293
13.1 设置段落文本格式	252	15.2.2 印象派效果	294
13.1.1 设置段落格式	252	15.2.3 木版画效果	294
13.1.2 设置文字编排	253	15.2.4 波纹纸画效果	294
13.2 编辑文本	255	15.3 模糊效果	295
13.3 设置文本选项	256	15.3.1 高斯式模糊	295
13.4 多文本框显示文本	257	15.3.2 动态模糊	295
13.4.1 相同页面中	257	15.3.3 缩放模糊	295
13.4.2 不同页面中	257	15.4 扩散效果	296
13.5 其他操作	258	15.5 颜色转换	296
13.5.1 文本统计	258	15.5.1 半色调效果	296
13.5.2 更改大小写	259	15.5.2 梦幻色调效果	296
13.5.3 插入字符	259	15.6 轮廓图处理	297



15.7 创造性效果.....	297	17.4.5 旗帜设计.....	357
15.7.1 晶体化效果.....	297	17.5 服装系统.....	360
15.7.2 织物效果.....	298	17.6 运输系统.....	361
15.7.3 玻璃砖效果.....	298	17.7 广告系统.....	364
15.7.4 粒子效果.....	298	17.7.1 大型单立柱广告.....	364
15.8 扭曲效果.....	299	17.7.2 灯箱广告.....	365
15.8.1 块状效果.....	299	第18章 稿件输出与印前知识.....	367
15.8.2 龟纹效果.....	299	18.1 基本输出.....	368
15.8.3 湿笔画效果.....	299	18.1.1 网络输出.....	368
15.9 杂点效果.....	300	18.1.2 导出为中间格式.....	370
15.9.1 最大值效果.....	300	18.2 打印和印刷输出.....	371
15.9.2 最小效果.....	300	18.2.1 预设管理.....	371
15.10 鲜明化效果.....	300	18.2.2 打印设置.....	372
15.10.1 高通滤波器.....	300	18.2.3 印刷知识.....	375
15.10.2 鲜明化效果.....	301	18.2.4 印刷材料.....	375
15.11 综合实例——绘制漂亮的节日贺卡.....	301	18.2.5 印刷稿件要求.....	376
15.12 过关练习题.....	304	18.3 常见印刷问题解答.....	377
第16章 精彩的矢量绘图.....	305	18.4 名词解释.....	380
16.1 花卉绘制.....	306	18.5 综合实例——绘制网页旗帜广告.....	382
16.2 动物绘制.....	313	18.5.1 海边的家.....	382
16.3 室内设计.....	317	18.5.2 碧草蓝天.....	384
第17章 VIS 设计创作.....	327	18.6 过关练习题.....	388
17.1 VI 的相关知识.....	328		
17.1.1 VI 的作用.....	328		
17.1.2 VI 设计的基本原则.....	328		
17.1.3 VI 设计的基本程序.....	328		
17.2 VI 设计项目.....	328		
17.2.1 VI 基础项目设计.....	328		
17.2.2 VI 应用项目设计.....	329		
17.3 基础系统.....	332		
17.3.1 企业标志设计.....	332		
17.3.2 标准字体设计.....	334		
17.3.3 辅助图形设计.....	337		
17.3.4 VI 手册图版设计.....	339		
17.3.5 基础系统设计.....	341		
17.4 办公系统.....	345		
17.4.1 名片和证件设计.....	345		
17.4.2 文件夹、档案袋和手提袋设计.....	348		
17.4.3 请柬设计.....	353		
17.4.4 邮品设计.....	355		

第 1 章 初识矢量绘图软件 CorelDRAW X3

CorelDRAW X3 是一款优秀的矢量图形绘制软件，它是当今世界功能最丰富、最优秀的绘图软件之一。该软件以界面简洁、功能强大和具有兼容性而见长，是图形设计的初学者和专业图形从业人士的首选软件。



学习要点

- 应用领域
- 功能组成
- 系统要求
- 程序的启动和退出



1.1 CorelDRAW X3 中文版简介

CorelDRAW 软件 1989 年诞生于全球知名的专业化图形设计与桌面出版软件开发商——加拿大的 Corel 公司，是 Corel 公司的一大拳头产品。

CorelDRAW 是目前最流行的矢量图形设计系列软件之一。CorelDRAW 系列软件自推出以来，很快就受到了广大平面设计人员的欢迎，在平面广告设计、VIS 设计、插画漫画设计、包装设计、室内外装潢、书籍装帧及版式设计等许多领域发挥着重要的作用。

随着互联网的普及，在 Corel 公司多年的稳步发展和积极推广下，CorelDRAW 的功能也在不断地增强。2006 年最新推出的 CorelDRAW X3 程序纠正了过去的版本存在的各种 BUG。CorelDRAW X3 在支持中文等双字节文字上有了更大的提高，是 CorelDRAW 的一次大的提升与突破。在操作界面、网页发布、支持的文本格式以及颜色与打印等各个方面都有了很大的改进，使用户操作起来更加得心应手，从而巩固了 CorelDRAW 系列软件在图形处理软件中的决胜地位。CorelDRAW X3 不仅是一个大型的矢量图形制作工具软件，同时也是一个大型的工具软件包。

CorelDRAW X3 包括插图、页面排版和矢量绘图程序，Corel Photo-Paint 12 数字图像处理程序和 Corel R.A.V.E 3 动画创建程序。在启动 CorelDRAW X3 中文版的时候将会出现如下图所示的界面。



1.2 CorelDRAW 的应用领域

CorelDRAW 具有友好的界面、良好的工作区域和实用快捷的交互工具。其使用的范围不仅仅局限于艺术设计和美术创作，从专业的广告公司到普通的家庭用户，都可以使用 CorelDRAW 绘制出自己需要的作品。

1.2.1 插画漫画设计

随着计算机的普及和各种绘图软件功能的不断完善，越来越多的插画和漫画设计师都通过绘图软件来绘制作品。使用 CorelDRAW 绘制图形不用像传统的手绘那样要考虑纸张大小的问题，不用像使用 Photoshop 等位图图像处理软件那样需要考虑到分辨率大小的问题，也不用花钱买画布、纸、颜料、画笔等用品，在绘制图形时不会出现颜色涂抹不均的现象，而且易于修改，使绘画创作变得更加省时、省力、省钱。

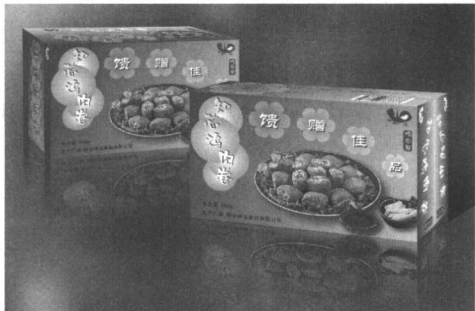


现在，应用 CorelDRAW 软件使插画和漫画具有了更多的表现形式和手段。



1.2.2 包装设计

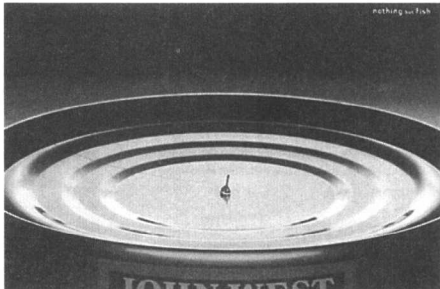
包装设计是各种产品进行市场推广的重要组成部分，好的包装可以提高产品的受欢迎程度，增加产品的销量。但是产品的包装不是越华丽、越上档次越好，而是应该符合产品的身份，做到合适得体。



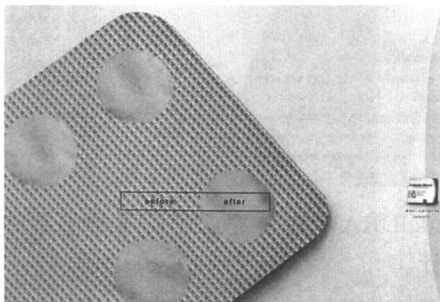
1.2.3 平面广告设计

CorelDRAW 作为一款流行的图形软件，其快捷的交互绘图工具和强大的图文处理功能使其在平面广告设计中发挥着巨大的作用。

下面介绍两幅国外的经典广告。一幅为鱼罐头的广告，图中的文案为“Nothing but fish”（除了鱼什么也没有）。



另一幅为治疗牛皮癣的药品广告，图中黑框中的文案为“before | after”（使用前 | 使用后）。



这两幅广告有异曲同工之处，都是运用巧妙的构思把产品的形状和它的功用结合了起来，能给人留下深刻的印象。

海报是一种应用非常广泛的户外广告，常常出现在人口流动量较大的公共场所。海报相对于报纸广告和杂志广告来说，幅面更大、更醒目，在宣传媒介中占有更重要的位置。下面是一幅电影《Austin Powers》的海报。





1.2.4 书籍版式设计

由于 CorelDRAW 集成了 ISBN 生成组件, 因此可以轻松地制作任何条形码, 而且它还集合其方便快捷的辅助线及固定长度绘制的功能, 这就使 CorelDRAW 成为了书籍装帧及版式设计人员的首选软件。



使用 CorelDRAW 可以完成不同风格书籍的装帧及版式设计。

企业经营理念、建立企业知名度、塑造企业形象的便捷之途。



CI 即企业识别, VI 即视觉识别。

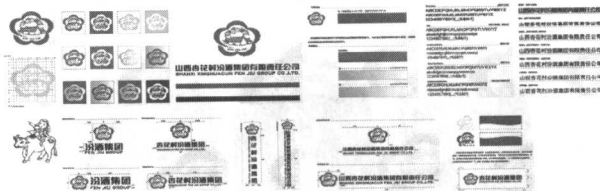
CI (Corporate Identity, 企业识别) 由 MI、BI 和 VI 等 3 部分组成。MI (Mind Identity, 理念识别) 是企业的灵魂和思想, 即企业的想法, 属于企业的最高决策层次; BI (Behavior Identity, 行为识别) 是在企业理念指导下的一切经营管理行为; VI (Visual Identity, 视觉识别) 是企业理念的具体化、视觉化, 是相对静态的识别符号, 由基本要素和应用要素组成。

VIS 基础项目设计包括企业标志 (Logo) 设计和企业标准字体、企业标准色、企业象征图形、企业专用印刷字体、基本要素组合规范等设计。VIS 应用项目设计包括办公事物用品设计、公共关系赠品设计、员工服装设计、服饰规范制订、企业车体外观设计和标志符号指示系统、销售店面标识系统、企业商品包装识别系统、企业广告宣传规范、展览指示系统及再生工具等设计。

下面以一个非常成功的 VIS 设计案例为例进行分析。

● VIS 基础项目设计

下面是山西杏花村汾酒集团有限责任公司的部分 VIS 基础项目设计略图。



1.2.5 VIS 设计

VIS (Visual Identity System, 视觉识别系统) 是 CIS (Corporate Identity System, 企业识别系统) 中最具传播力和感染力的部分, 是将 CIS 的非可视内容转化为静态的视觉识别符号。以无比丰富、多样的应用形式, 在最为广泛的层面上进行最直接的传播。设计到位、应用科学的视觉识别系统, 是传播

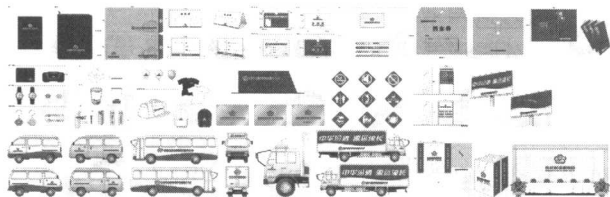
其企业标志 (Logo) 设计新颖美观, 表现力极强, 企业标准字体和颜色在选择和搭配上都比较不错。企业的吉祥物是一个骑牛牧童的剪纸作品, 让人很容易就联想到唐朝诗人杜牧那脍炙人口的诗句“……借问酒家何处有, 牧童遥指杏花村。”

● VIS 应用项目设计

下图所示的为山西杏花村汾酒集团有限责任公司部分 VIS 应用项目设计略图, 其中包括办公系统、

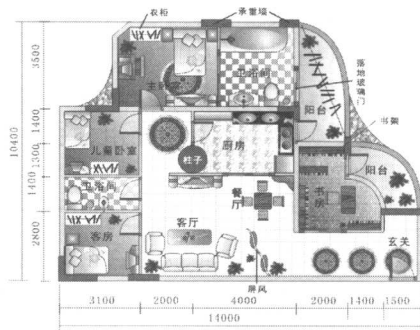


公关礼品系统、运输系统、环境系统和广告系统的设计图样。设计大方美观,符合企业的身份。

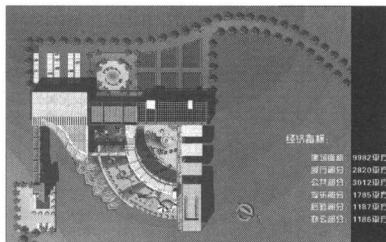


1.2.6 室内外设计

传统的室内外设计图纸上都只有线条和标注,而使用 CorelDRAW 软件绘制出的室内平面设计图可以有更加丰富的内容和色彩。



室外平面规划图也更加生动和逼真。



1.3 CorelDRAW X3 中文版的功能组成

CorelDRAW X3 中文版具有非常人性化的工作界面,它的工作环境比以往的版本更加友好和美观,功能也比以往的版本更加强大。

CorelDRAW X3 中文版的功能主要有以下几个部分。

- (1) 绘制各种线条: 使用手绘工具组中的工具可以绘制各种直线、折线和曲线造型。
- (2) 绘制各种几何图形: 使用矩形工具组、椭圆工具组、对象工具组、完美形状工具组中的工具以及【智能绘图】工具可以绘制出各种不同的几何图形。
- (3) 设置对象的填充和轮廓颜色: 使用智能填充工具、填充工具组、交互式填充工具组和滴管工具组中的工具以及【颜色】泊坞窗和各种调色板可以为任意一个图形对象以及图形对象重叠的区域设置不同的填充颜色和轮廓颜色。
- (4) 处理文本: CorelDRAW X3 中文版具有强大的文本处理和编辑功能,用户使用时更加方便。
- (5) 处理位图: CorelDRAW X3 中文版具有专门的位图图像处理体系,可以对位图图像进行各种基本操作以及色彩色调的调整,并且可以应用滤镜。
- (6) 文件输入和输出系统: CorelDRAW X3 中文版

既有完善的文件输入和输出功能,可以通过扫描仪等输入设备获取图像,也可以通过打印机输出文件,具有专色支持功能,还具有发布 HTML 文件 (Hypertext Markup Language, 超文本链接标示语言文件) 以及与 WWW (World Wide Web, 万维网) 进行连接等功能。

(7) 对象链接和嵌入系统 (OLE): OLE 是在应用程序之间交换信息的一种方法。利用 OLE 可以从源应用程序中提取选定对象或者整个文件,然后将它们放入目标应用程序中。CorelDRAW 允许用户创建和编辑 OLE 对象,以及插入在其他应用程序中创建的对象和文件。

(8) 用户自定义功能: 允许用户对工具界面进行自定义操作,包括对应用程序以及各个命令栏、命令项和调色板的定义。

另外, CorelDRAW X3 中文版新增加的一些功能将会使用户的工作更加省时、轻松。它拥有超过 40 个新的属性和增强的特性。下面简要介绍一些突出的新增功能和特性。