

新思维

计算机教育系列教材

国家教育部电教办岗位考试指定用书

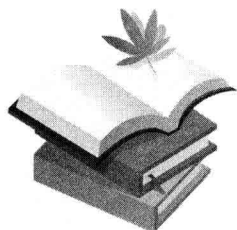
中文CorelDRAW X3

杨海洋 编

上海交通大学出版社



新思维计算机教育系列教材
国家教育部电教办岗位考试指定用书



中文 CorelDRAW X3

杨海洋 编

上海交通大学出版社

内 容 简 介

本书从实际应用的角度出发,有针对性地介绍了目前流行的矢量绘图软件中文 CorelDRAW X3 的主要功能及绘制技巧,包括工作界面、图形绘制、对象管理、文本编辑、颜色填充及位图编辑等内容。在理论讲解的基础上结合大量的案例,帮助读者学习该矢量绘图软件的全部功能和高级技巧。

本书讲解思路清晰,内容浅显易懂,实例丰富实用,既可作为中高等职业院校和各类电脑培训机构的电脑实用技术相关课程的教材,也可作为计算机读者的自学教程。

图书在版编目(CIP)数据

中文 CorelDRAW X3/杨海洋编. - 上海:上海交通大学出版社,2008

(新思维计算机教育系列教材)

ISBN 978 - 7 - 313 - 05162 - 2

I. 中... II. 杨... III. 图形软件, CorelDRAW X3 - 教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 022324 号

中文 CorelDRAW X3

杨海洋 编

上海交通大学出版社出版发行

(上海市番禺路 877 号 邮政编码 200030)

电话:64071208 出版人:韩建民

安徽新华印刷股份有限公司印刷 全国新华书店经销

开本:787 × 1092(mm) 1/16 印张:22 字数:585 千字

2008 年 2 月第 1 版 2008 年 2 月第 1 次印刷

印数:1 ~ 6050

ISBN 978 - 7 - 313 - 05162 - 2/TP · 696 定价:33.00 元

版权所有 侵权必究

序

当今社会正处于知识经济时代,这个时期的计算机教育应着眼于 21 世纪复合型 IT 行业人才的培养。因此,传统的计算机教育观念需要更新(不再是传统的长期在校学习),内容需要更新(更注重实用),方法也需要更新(以案例方式进行教学得到越来越多的学校和学习者的认可)。正因为如此,各类计算机教育培训机构、中专、高职学校,犹如一枚枚灿灿的探空火箭,冲破传统电脑教育的天幕,进行了各种改革与尝试,也给计算机图书的出版带来了一种新的思维。

中国计算机函授学院图书编写中心经过对计算机教育市场的反复调研,充分整合中国计算机函授学院在 IT 教育培训方面的优质资源和国内最优秀的教育合作伙伴,精心打造出一套可以培养出拥有广博的理论基础、精湛的专业技能、丰富的实践经验的人才的丛书——新思维计算机教育系列丛书。

本套丛书各分册探讨的角度和内容虽然不同,但却都统一在一个新的思维理念中。丛书的每一册就如同一座建筑的沙石与砖块,共同构成了这套丛书理论结构的整体。

该套丛书的特点如下:

- ◇ 思维最新。弘扬人文精神和科学精神,从多个角度、多个层面开拓新的领域。
- ◇ 权威性高。本套丛书是国家教育部电教办计算机教育岗位任职考试指定用书,由一线具有丰富教学经验的老师亲自执笔,国内顶级专家审校。
- ◇ 内容前卫。内容把握信息技术前沿,案例经典,深入浅出,图文并茂。
- ◇ 版式新颖。互动、人性化的编排设计让读者学习起来备感时尚气息和轻松感觉。
- ◇ 写法独特。在写作形式上取各家之长,写作思路清晰,既有详细的制作步骤,又重点标明了案例的技巧性操作、要点提示和注意事项。
- ◇ 适用范围广。本套丛书适合于初、中级电脑爱好者,各类计算机教育培训学校的学员、各类中专、高职学校的在校学生使用。
- ◇ 性价比高。

最后,需要说明的是本丛书各选题的理论框架、编写大纲均由中国计算机函授学院图书编写中心构思设计。为了把它具体化为现实成果,本丛书的众作者在撰写过程中殚精竭虑,付出了心血与汗水,其内容框架经过了全国几十家电脑培训机构的审阅。所以,这套丛书是众多专家智慧凝聚的结晶,是他们潜心创造的成果。因此,我们在此怀着诚挚之心,感谢为本丛书的出版一丝不苟、付出辛勤劳动的作者及审阅专家们。

编者的话

CorelDRAW 图形绘制软件是由加拿大软件公司 Corel 公司开发的矢量绘图软件,它集图形设计、文字编辑和排版、高品质的输出为一体,是最流行的平面设计软件之一,也是 PC 平台上历史最长的绘图软件。CorelDRAW X3 是 Corel 公司 2006 年推出的最新版本,用户可以利用它轻松实现矢量绘图、位图编辑等多种效果,制作出各类插图、卡片、广告图案、效果文字等平面设计作品。

本书对 CorelDRAW X3 软件进行了全面、系统的讲解,基本涵盖了 CorelDRAW X3 软件的所有功能和技术难点。同时,通过大量案例,带领读者切身感受 CorelDRAW 的矢量绘图和编辑技巧。希望读者在完成本书的学习后能够融会贯通,轻松面对平面设计中的矢量图绘制工作。

作者以多年的教学经验为基础,根据初学者的特点,深入浅出、图文并茂地介绍了 CorelDRAW X3 在绘图和设计方面的相关知识和绘图技巧。对一些关键的知识,除理论说明外,都给出了学习案例,这样可以避免读者走弯路,提高学习效果。另外,为了加深读者对该软件的相关概念和技巧的掌握,在每章的最后都配有一定数量的习题,读者可以随时检验自己的学习情况。

全书共分 11 章,各章内容如下:

第 1 章介绍 CorelDRAW X3 的软件背景、基本功能和工作界面。

第 2 章介绍 CorelDRAW X3 的文件管理和页面设置。

第 3 章介绍 CorelDRAW X3 的一些基本操作。

第 4 章~第 6 章介绍工具箱中的各种工具。

第 7 章介绍多个对象的编辑技巧。

第 8 章介绍填充色和轮廓色的设置。

第 9 章介绍特效制作。

第 10 章介绍文本编辑方法与技巧。

第 11 章介绍位图的编辑命令与技巧。

读者在学习本书时可对照书中的实例,自己动手实践,以达到理想的学习效果。

在本书的编写过程中,得到了马凌云老师和中国计算机函授学院图书编写中心全体人员的大力支持和帮助,在此表示衷心感谢。

由于时间仓促,作者水平有限,书中存在不足之处,恳请读者不吝赐教和指正。

编者

2008 年 1 月

目 录

第1章 CorelDRAW X3 基础知识简介	(1)	2.4.2 辅助线	(48)
1.1 中文 CorelDRAW X3 软件简介	(1)	2.4.3 网格	(49)
1.1.1 CorelDRAW X3 软件概述	(1)	2.4.4 设置贴齐行为	(49)
1.1.2 CorelDRAW X3 的功能	(2)	2.5 视图显示控制	(50)
1.1.3 CorelDRAW X3 的应用领域	(4)	2.5.1 视图显示模式	(50)
1.1.4 CorelDRAW X3 的新增功能	(7)	2.5.2 设置预览模式	(51)
1.2 进入 CorelDRAW X3 中文版	(13)	2.5.3 缩放查看绘图	(53)
1.2.1 CorelDRAW X3 的启动与退出	(13)	2.5.4 绘图窗口控制	(57)
1.2.2 CorelDRAW X3 的工作界面	(14)	2.6 小结	(60)
1.3 矢量图形和位图	(20)	2.7 课后习题	(60)
1.3.1 基于矢量	(20)	第3章 CorelDRAW X3 的常用操作	(61)
1.3.2 面向点阵	(20)	3.1 选择图形对象	(61)
1.4 获取 CorelDRAW X3 帮助	(21)	3.1.1 选择图形对象	(61)
1.5 小结	(23)	3.1.2 取消选择	(64)
1.6 课后习题	(23)	3.2 变换对象	(64)
第2章 CorelDRAW X3 的基础操作	(25)	3.2.1 使用挑选工具变换对象	(64)
2.1 文件管理	(25)	3.2.2 使用“自由变换工具”	(69)
2.1.1 新建图形文件	(25)	3.2.3 使用“变换”泊坞窗	(70)
2.1.2 打开已有文件	(27)	3.2.4 清除变换	(71)
2.1.3 保存文件	(28)	3.3 裁切对象	(71)
2.1.4 文件的导入、导出	(29)	3.4 对象的复制、再制与仿制	(72)
2.2 版面样式及页面设置	(33)	3.4.1 复制图形	(72)
2.2.1 页面大小	(33)	3.4.2 再制图形	(73)
2.2.2 版面样式	(35)	3.4.3 仿制图形	(75)
2.2.3 页面背景	(39)	3.4.4 快速地多重复制	(76)
2.2.4 设置页面属性	(40)	3.5 对象排序	(77)
2.2.5 学习案例:为当前绘图文件	(41)	3.6 对齐与分布对象	(78)
2.2.6 设置页面属性	(41)	3.7 转换为曲线	(81)
2.2.6 管理多页面	(42)	3.8 小结	(84)
2.3 优化 CorelDRAW X3 的工作界面	(44)	3.9 课后习题	(84)
2.4 辅助工具的使用	(46)	第4章 绘制基本形状	(85)
2.4.1 标尺	(46)	4.1 绘制矩形	(85)
		4.1.1 通过“矩形工具”绘制矩形	(85)

4.1.2 通过“3点矩形工具”绘制矩形	(86)	6.2 曲线对象的其他编辑方法	(164)
4.1.3 矩形工具属性栏	(86)	6.2.1 涂抹笔刷	(164)
4.1.4 学习案例	(88)	6.2.2 粗糙笔刷	(167)
4.2 绘制椭圆、饼形、弧形	(90)	6.2.3 刻刀工具	(169)
4.2.1 通过“椭圆工具”绘制椭圆	(90)	6.2.4 橡皮擦工具	(171)
4.2.2 通过“3点椭圆工具”绘制椭圆	(91)	6.2.5 虚拟段删除	(172)
4.2.3 椭圆工具属性栏	(92)	6.3 创建特殊效果	(173)
4.2.4 学习案例:七星瓢虫	(93)	6.4 小结	(174)
4.3 多边形工具组	(95)	6.5 课后习题	(174)
4.3.1 多边形工具	(95)	第7章 多个对象的编辑修改	(175)
4.3.2 星形工具	(97)	7.1 对象的群组与锁定	(175)
4.3.3 学习案例:制作立体五角星	(98)	7.1.1 对象的群组与取消群组	(176)
4.3.4 图纸和螺纹工具	(100)	7.1.2 锁定和解除锁定对象	(177)
4.4 绘制完美形状	(106)	7.2 对象的结合与拆分	(178)
4.4.1 绘制完美形状	(107)	7.2.1 结合	(178)
4.4.2 动态编辑完美形状	(109)	7.2.2 拆分	(180)
4.4.3 在形状内添加文本	(109)	7.3 对象的造形	(181)
4.5 综合案例:悬挂POP广告设计	(110)	7.3.1 焊接	(182)
4.6 小结	(119)	7.3.2 修剪	(184)
4.7 课后习题	(119)	7.3.3 简化、前减后、后减前	(189)
第5章 绘制曲线形状	(121)	7.3.4 相交	(192)
5.1 绘制直线和曲线	(121)	7.3.5 创建围绕选定对象的新对象	(194)
5.1.1 手绘工具和折线工具	(121)	7.3.6 使用“造形”泊坞窗	(194)
5.1.2 贝塞尔工具和钢笔工具	(124)	7.4 小结	(195)
5.1.3 3点曲线工具	(128)	7.5 课后习题	(196)
5.1.4 艺术笔工具	(129)	第8章 填充色与轮廓线	(197)
5.1.5 交互式连线工具	(142)	8.1 色彩模型	(197)
5.1.6 标注工具	(144)	8.2 对象的填充	(199)
5.2 智能绘图工具	(147)	8.2.1 均匀填充	(199)
5.3 小结	(147)	8.2.2 渐变填充	(204)
5.4 课后习题	(148)	8.2.3 图样填充	(212)
第6章 曲线的高级编辑	(149)	8.2.4 底纹填充	(217)
6.1 利用“形状工具”编辑曲线	(149)	8.2.5 PostScript 填充	(220)
6.1.1 对基本图形对象的编辑	(149)	8.2.6 设置默认填充	(221)
6.1.2 对曲线对象的修改	(150)	8.3 交互式填充工具	(222)
		8.3.1 交互式填充工具	(222)
		8.3.2 交互式网状填充	(228)

8.4 智能填充工具	(230)	10.3.1 沿路径创建文本	(292)
8.5 对象的轮廓	(231)	10.3.2 使文本适合路径	(293)
8.5.1 使用标准轮廓	(232)	10.4 处理段落文本	(294)
8.5.2 使用轮廓画笔对话框 设置非标准轮廓	(232)	10.4.1 段落文本的文本属性	(294)
8.5.3 编辑默认轮廓	(235)	10.4.2 段落文本绕图	(296)
8.5.4 使用轮廓颜色对话框 设置轮廓颜色	(236)	10.4.3 改变文本框形状	(297)
8.6 滴管工具和颜料桶工具	(236)	10.5 符号	(300)
8.7 小结	(238)	10.5.1 插入字符符号	(300)
8.8 课后习题	(238)	10.5.2 自定义符号	(301)
第9章 为矢量对象创建特殊效果	(240)	10.5.3 共享符号	(302)
9.1 交互式工具组	(240)	10.6 综合案例——封面装帧	(303)
9.1.1 交互式调和工具	(240)	10.6.1 新建页面并划分版面	(303)
9.1.2 交互式轮廓图工具	(249)	10.6.2 设计封面	(304)
9.1.3 交互式变形工具	(251)	10.6.3 设计封底	(306)
9.1.4 交互式阴影工具	(255)	10.6.4 制作书脊	(308)
9.1.5 交互式封套工具	(257)	10.7 小结	(309)
9.1.6 交互式立体化工具	(260)	10.8 课后习题	(309)
9.1.7 交互式透明工具	(266)	第11章 位图的处理	(310)
9.2 效果菜单	(267)	11.1 获得位图	(310)
9.2.1 透镜	(267)	11.1.1 矢量图转换为位图	(310)
9.2.2 图框精确剪裁	(277)	11.1.2 导入位图	(312)
9.3 小结	(279)	11.1.3 自链接更新位图	(313)
9.4 课后习题	(280)	11.2 位图的裁剪	(316)
第10章 文本工具	(281)	11.2.1 裁剪工具	(316)
10.1 创建文本	(281)	11.2.2 形状工具	(317)
10.1.1 创建美术字	(281)	11.2.3 在“导入”过程中裁剪	(317)
10.1.2 创建段落文本	(282)	11.3 处理位图的色彩	(318)
10.1.3 导入文本	(283)	11.3.1 更改位图的颜色模式	(319)
10.2 美术字的编辑	(284)	11.3.2 隐藏或显示位图中的颜色	(321)
10.2.1 使用“挑选工具”编辑文本	(284)	11.3.3 图像调整实验室	(321)
10.2.2 使用“文本工具”编辑文本	(287)	11.3.4 位图的色彩调整和校正	(323)
10.2.3 使用“形状工具”编辑文本	(287)	11.4 位图的特殊效果	(328)
10.2.4 学习案例	(289)	11.5 描摹位图	(335)
10.3 使文本适配路径	(292)	11.6 小结	(336)
		11.7 课后习题	(336)
		附录 课后习题参考答案	(338)

第1章 CorelDRAW X3 基础知识简介

→本章要点

- ▲ CorelDRAW 的基本功能
- ▲ CorelDRAW X3 的新增功能
- ▲ CorelDRAW X3 的工作界面
- ▲ CorelDRAW X3 的工具箱
- ▲ 图形和图像的基本常识

1.1 中文 CorelDRAW X3 软件简介

CorelDRAW 图形绘制软件是由加拿大软件公司——Corel 公司开发的矢量绘图软件，集图形设计、文字编辑和排版、高品质的输出为一体，是最流行的平面设计软件之一，也是 PC 平台上历史最长的绘图软件。CorelDRAW X3 是 Corel 公司 2006 年推出的最新版本，这次新版本的推出，不但更新了界面、提高了系统的稳定性，而且拥有超过 40 个新的属性和增强的特性，本书将逐一进行探索 and 介绍。

1.1.1 CorelDRAW X3 软件概述

在 CorelDRAW 被开发前，没有专门为 PC 机用户开发的图形图像设计软件，当时几乎所有的图形排版软件都是基于苹果平台的，能在 PC 机上应用的都是一些功能简单的小型程序。直到 1989 年春，CorelDRAW 第一次对外发布，立刻受到了广大平面设计人员的欢迎。起初 Corel 公司只是打算把它开发成一个强大的出版业软件，可他们后来却瞄准了另一个从前被人忽视的领域——用计算机创造艺术图形。随着软件版本的开发，CorelDRAW 的功能也在不断地增强，时至今日，CorelDRAW 已发展成为目前全球最主流的平面设计软件之一，在平面广告设计、CIS 企业形象策划、室内外装潢、产品造型、包装、网页设计及印刷制版等许多领域发挥着重要作用。它一直是 PC 界矢量绘图软件的代表，其完整、强大的功能使其成为很多平面设计者的最爱。

2006 年 1 月 17 日，Corel 公司推出了最新图像软件设计包 CorelDRAW Graphics Suite X3，包括 CorelDRAW X3（图形设计和插图绘制软件）、Corel PHOTO - PAINT X3（来自 Corel Knockout 集成技术的照片编辑和图像修饰软件）、Corel CAPTURE X3（用于捕获监视器图像





的图像捕获软件),其中 CorelDRAW X3 是 CorelDRAW Graphics Suite X3 系列软件的核心程序,它延续了 Corel 优质产品的一贯口碑,坚持为客户提供最大的使用价值。图 1-1 是 CorelDRAW X3 新产品的宣传界面。



图 1-1 CorelDRAW X3 新产品的宣传界面

Graphics Suite X3 是一个易用、功能强大,且十分便宜的设计工具。新的组件为专业设计师和商业用户提供了一个更高的图形设计标准。无论是专业的设计者,还是业余爱好者,都能够从 CorelDRAW X3 中享受到图像绘制和设计的乐趣。这套组件适合任意等级的设计,无论是创作自娱自乐的图像、引人注意的标记符号、简单的 logo,还是专业的促销手册等,都可以通过 CorelDRAW X3 图像软件包达到工作目的。

1.1.2 CorelDRAW X3 的功能

在 CorelDRAW X3 中,用户可以轻松实现矢量绘图、位图编辑等多种操作。另外,它的文字处理功能也不同凡响,用户在编排大量文本版面时,比以往任何时候都更轻松自如。现在,设计师们可以更方便、快捷地制作出各类插图、卡片、广告图案、文字效果等平面设计作品。这款让人印象深刻的软件为用户提供了以下功能:

1. 完美的矢量图形绘制功能

CorelDRAW 是一款基于矢量的绘图软件,它可以轻松绘制出各种基本图形(如矩形、椭圆、多边形等矢量对象),还可以自如地利用贝塞尔工具绘制各种曲线。图 1-2 是用 CorelDRAW 创建完成的卡通画。

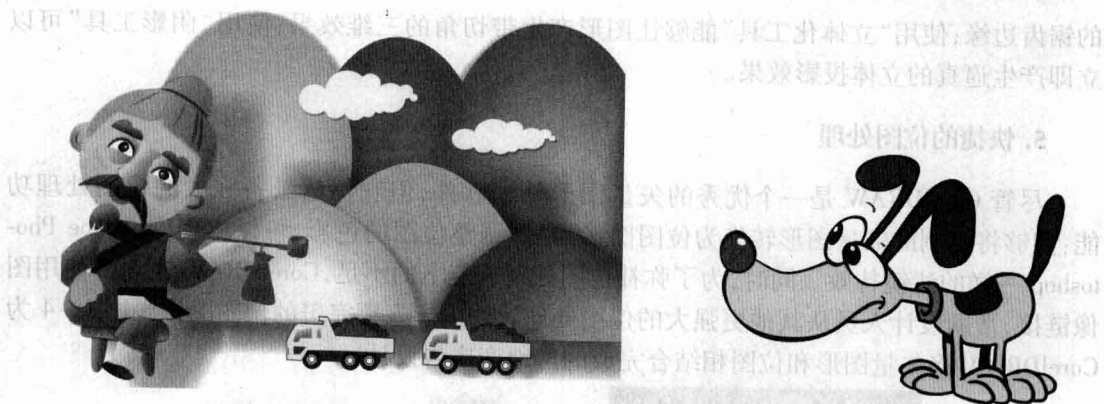


图 1-2 用 CorelDRAW 创作的卡通作品

2. 丰富的填充方式

多种填充工具的使用,为矢量图形带来了多样的填充方式,更能够充分表达图样的层次感。交互式的使用方式,让设计人员更流畅地表达色彩与线条。

3. 流畅地文字处理

CorelDRAW 文件中允许包含一万字以上的文字,而且这些矢量文字可以进行无限缩放,不但具备与文字排版软件一样强大的字处理功能,而且能够极方便地进行图文混排,因此广告公司大多采用 CorelDRAW 进行最后的版式设计和文字处理。图 1-3 即是通过 CorelDRAW 强大的排版功能完成的广告版面。

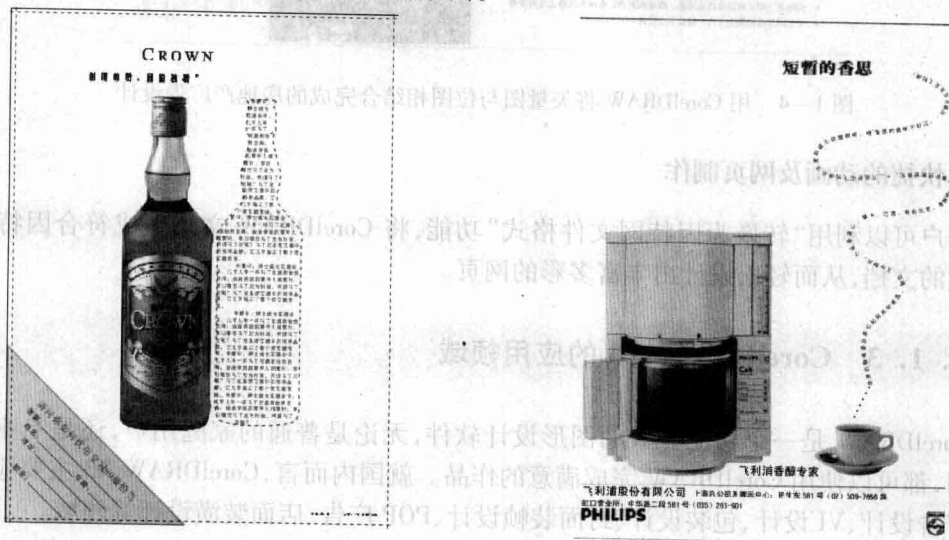
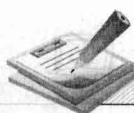


图 1-3 用 CorelDRAW 排版功能完成的广告版面

4. 目不暇接的交互式特效

使用“调和工具”能够制作出各种精彩的特殊效果;使用“变形工具”可以轻松完成图形



的锯齿边缘;使用“立体化工具”能够让图形产生带切角的三维效果;使用“阴影工具”可以立即产生逼真的立体投影效果。

5. 快捷的位图处理

尽管 CorelDRAW 是一个优秀的矢量图形处理软件,但它仍然具备强大的位图处理功能:能够将绘制的矢量图形转换为位图图像,允许调整位图的色彩,可以实现像 Adobe Photoshop 一样的滤镜特效。同时,为了弥补位图处理功能上的不足,CorelDRAW 还允许使用图像链接,帮助设计人员从其他更强大的位图处理软件中导入更完美的位图图像。图 1-4 为 CorelDRAW 将矢量图形和位图相结合完成的房地产广告设计。



图 1-4 用 CorelDRAW 将矢量图与位图相结合完成的房地产广告设计

6. 快捷的动画及网页制作

用户可以利用“转换为因特网文件格式”功能,将 CorelDRAW 文档生成符合因特网文件格式的文档,从而轻松设计出丰富多彩的网页。

1. 1. 3 CorelDRAW X3 的应用领域

CorelDRAW 是一个功能强大的图形设计软件,无论是普通的家庭用户,还是专业的广告公司,都可以使用 CorelDRAW 完成满意的作品。就国内而言,CorelDRAW X3 主要应用于平面广告设计、VI 设计、包装设计、封面装帧设计、POP 广告、店面装潢设计等领域。

1. 平面广告设计

CorelDRAW 具有着快捷的交互工具和强大的图文处理功能,所以一直备受专业设计人员的青睐,它的身影在平面广告设计的各个领域随处可见,包括报刊杂志广告、直邮广告、样本、海报招贴等。图 1-5 即是使用 CorelDRAW 设计的房地产杂志广告和招贴。

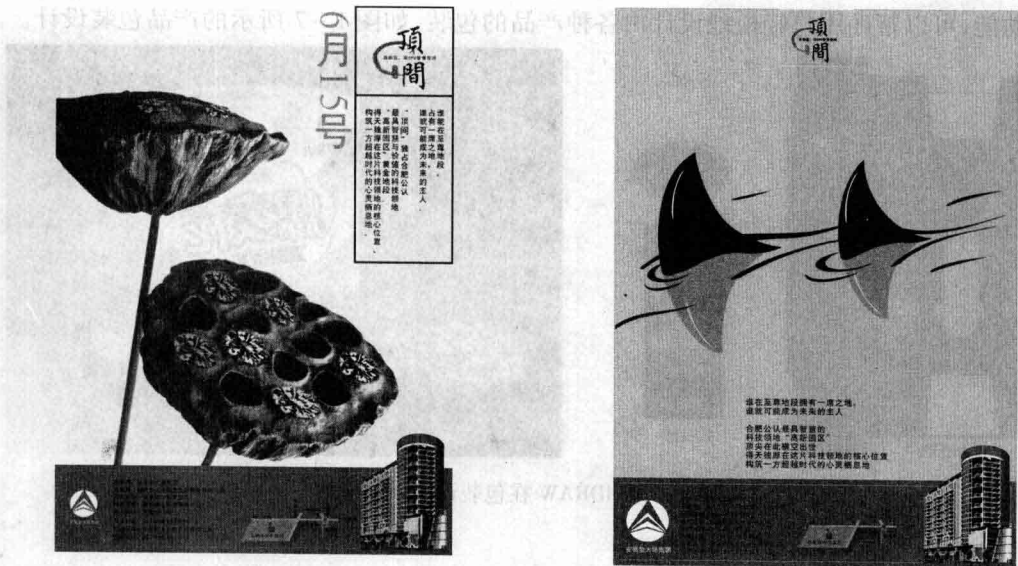


图 1-5 房地产杂志广告和海报招贴

2. VI 设计

VI(视觉识别)设计是 CIS 企业形象设计中的外表形象部分,包括企业、品牌标志设计;企业、品牌标准字设计;企业、品牌标准色设计;象征图案、造型设计;产品、产品包装设计;事务用品设计;建筑物、环境设计;室内、户外招牌设计;交通工具外观设计;平面广告、POP 设计;展示设计;制服设计等内容。而这些系统设计通常都在 CorelDRAW 中完成并装订成册,如图 1-6 所示的企业标志设计说明和事务用品设计。



图 1-6 企业 VI 设计展示

3. 包装设计

精美的包装设计能够促进商品的销售,区别商品的档次,提升企业形象和知名度。在进行包装设计时都需要绘制具有精确尺寸的包装盒展开图、产品标签,这些都可以通过 CorelDRAW 完成。CorelDRAW 软件集成了 ISBN 条形码生成组件,同时还具有方便快捷的导线



定位功能,可以帮助用户轻松地设计出各种产品的包装,如图 1-7 所示的产品包装设计。

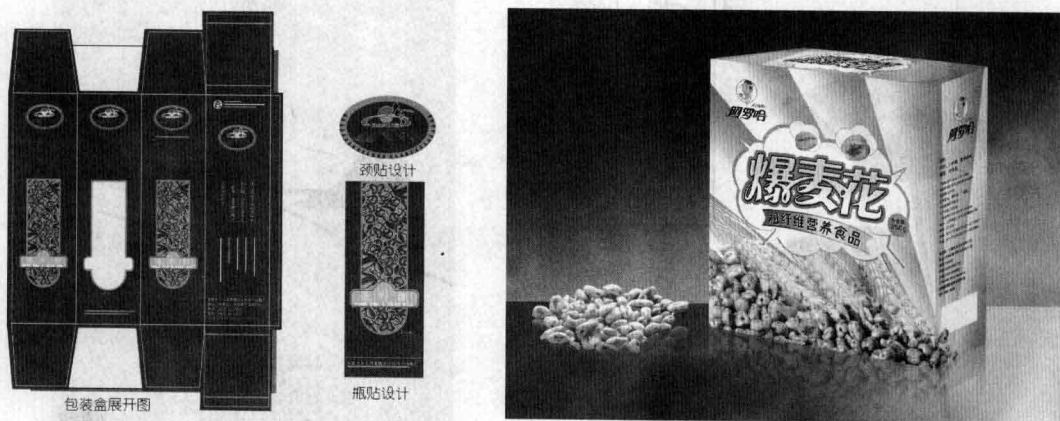


图 1-7 CorelDRAW 在包装设计中的应用

4. POP 广告

POP 广告也称店面广告和店头广告,是生产厂商在销售点直接面对消费者的广告,由于 POP 广告通常的特点是色彩鲜艳、图形简单、文字内容较多,因此多使用 CorelDRAW 来设计制作,如图 1-8 所示。



图 1-8 CorelDRAW 在 POP 广告设计中的应用

5. 店面装潢设计

大型企业对其连锁专卖店的装潢都会有统一要求,以便于群众能够正确地识别品牌。虽然店铺的形态各异(如有店中店、店面店等),但基本的设计元素必须统一,包括外墙装饰、产品资料架、灯箱、遮阳棚、店内柜台、企业标识等,上述内容都可在 CorelDRAW 中设计完成,如图 1-9 所示。

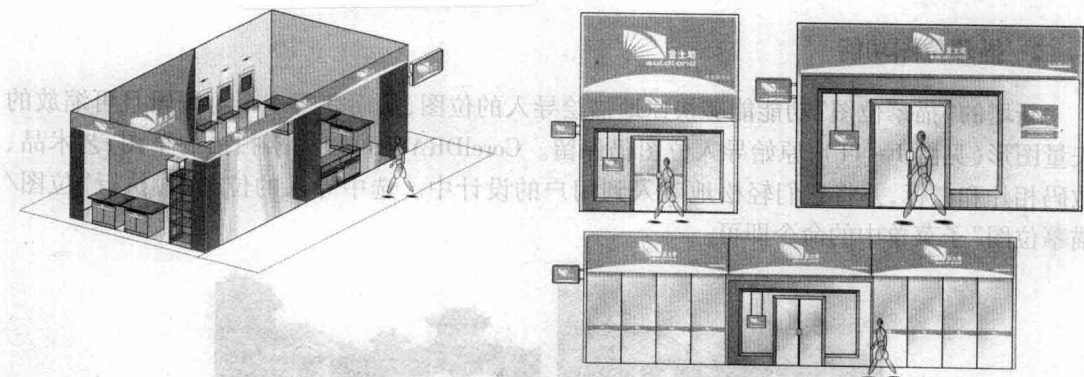


图 1-9 CorelDRAW 在店面装潢设计中的应用

1.1.4 CorelDRAW X3 的新增功能

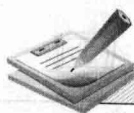
经过多次升级与改良,CorelDRAW X3 在矢量图形处理上的功能得到了不断地完善和增强。Graphics Suite X3 增加了 40 种新的特性,在超过 400 个方面进行了增强。例如,Corel PowerTRACE 可以将位图图形转化为矢量图形,在图片编辑方面增加了许多新的特性、新的学习工具,在插画和页面布局方面也进行了加强。

1. 新的提示泊坞窗

新的提示泊坞窗(见图 1-10)列出了当前所选工具的各种使用方法和技巧。新用户在使用工具的同时就能学习并掌握各个工具,老用户也可以发现一些更有益的技巧。



图 1-10 提示泊坞窗



2. 描摹位图功能

新增的“描摹位图”功能能够快速描绘导入的位图,从而获得一个可编辑且可缩放的矢量图形(见图 1-11),原始导入位图仍保留。CorelDRAW 可以描摹扫描的草图、艺术品、数码相片和徽标,并将它们轻松地融入到用户的设计中。选中导入的位图后,执行“位图/描摹位图”子菜单中的命令即可。

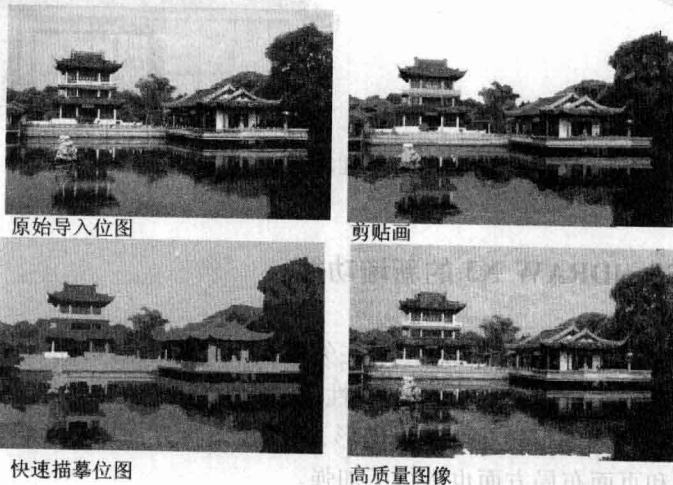


图 1-11 描摹位图

3. 新的智能填充工具

新增的“智能填充工具”能够让用户对任意两个或多个对象的重叠区域以及任何封闭的对象进行填色。

普通填充工具仅填充闭合对象,而智能填充工具则填充闭合区域。例如,创建一个多边形和一个螺旋线,这两个对象重叠后将形成多个封闭区域,智能填充工具可以检测到这些封闭区域的边缘并对其进行填充,如图 1-12 所示。

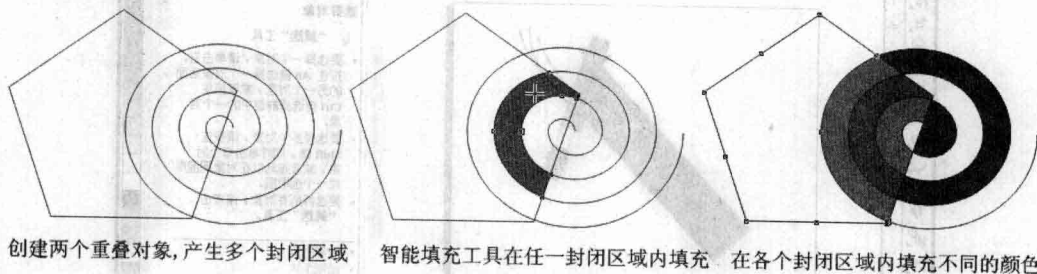


图 1-12 使用智能填充工具填充封闭区域

智能填充工具不但可以用于填充区域,还可以用于创建新对象。在上例中,使用挑选工具拖动原始对象中的填充,就会发现每个填充区域实际上都是一个对象,如图 1-13 所示。

在以前的版本中,如果想要得到两个对象相交之处,首先需要同时选择这两个对象,然后从菜单栏或属性栏中选择相交命令才可以。

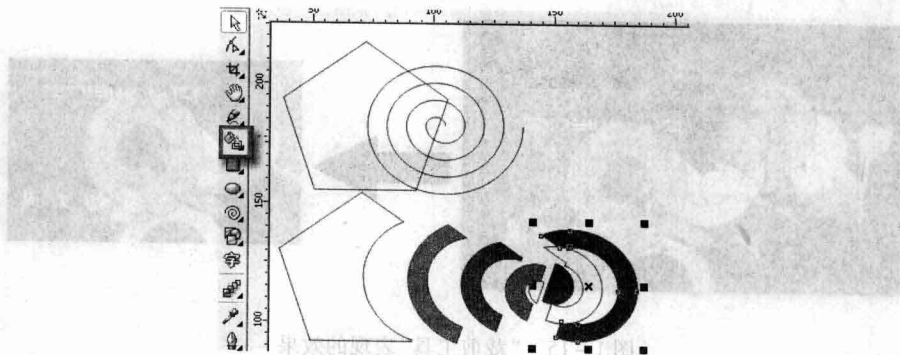


图 1-13 利用“智能填充工具”创建新对象

4. 新的斜角效果

新增的“斜角效果”通过使对象的边缘倾斜,可使图形或文字产生三维深度。选择闭合对象并对其进行填充后,执行菜单命令“效果/斜角”,然后在“斜角”泊坞窗中选择斜角“样式”,包括柔和边缘(创建某些区域显示为阴影的斜面)和浮雕(使对象有浮雕效果)两种样式,如图 1-14 所示。



图 1-14 新增斜角效果

用户在任何时候都可以消除对象上的斜角效果,选择应用了斜角效果的对象后,执行菜单命令“效果/清除效果”即可。

5. 新的裁剪工具

新的裁剪工具可以对页面中的任意对象(不管是位图还是矢量图)进行裁剪,还可以对混合对象进行一次性裁剪(见图 1-15),无需取消对象分组、断开链接的群组部分,或是将对象转换为曲线,就可以快速从矢量对象和位图中移除不必要的区域,极其节省时间。

6. 新的“形状”工具

在 CorelDRAW X3 中,“形状工具”的功能并没有发生太大的变化,只是在操作的时候外观发生了一点变化。虽然只是一点点变化,但是在调节的时候却更加直观、方便。在 CorelDRAW 12 中,使用“形状工具”操作时没有方向箭头显示,而 CorelDRAW X3 在方向线的两端增加了两个方向箭头,如图 1-16 所示。