

- ① 常用快捷键列表
- ② 时尚服装款式图
- ③ 案例素材
- ④ 最终成品
- ⑤ 习题答案
- ⑥ 模拟试题

光盘及附录

[中文版]

CorelDRAW X3 案例标准教程

周晓 张宁 / 主编

- ❶ 出自国内一线CorelDRAW教育与培训专家之手，完全满足在校师生的教学需求
- ❷ 以教学改革为核心，运用案例授课方法，每项知识点均配备两套案例进行讲解
- ❸ 所选案例涉及服装设计、海报、封面装帧、产品设计、插画、VI及包装等领域
- ❹ Corel (中国) 设计师认证考试的必备参考书，设计院校的首选软件基础教材

.41



中国青年出版社
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>



中青雄狮

【中文版】

CorelDRAW X3 案例标准教程

（第2版）

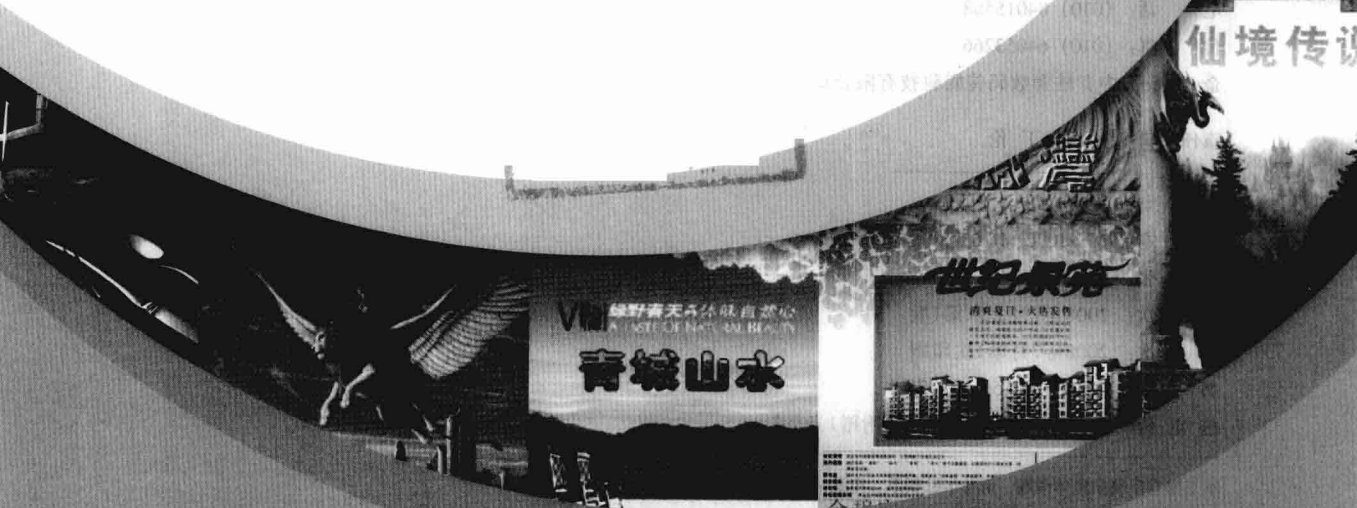
- 全面讲解 CorelDRAW X3 的各项功能及操作技巧
- 通过大量实例，帮助读者快速掌握 CorelDRAW X3 的应用
- 本书可作为高等院校及相关专业教材，也可作为从事设计工作的读者参考
- 本书可作为 CorelDRAW X3 培训班教材



[中文版]

CorelDRAW X3案例标准教程

周晓 张宁 / 主编



中国青年出版社

中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>



律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-64069359 84015588转8002

E-mail: law@21books.com MSN: chen_wenshi@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X3案例标准教程/周晓, 张宁主编. —北京: 中国青年出版社, 2008

新编21世纪国家数字艺术教育精品规划教材

ISBN 978-7-5006-8276-9

I.C... II.①周... 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(2008)第088437号

CorelDRAW X3案例标准教程

周晓 张宁 主编

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条21号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 84015588

传 真: (010) 64053266

企 划: 中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑: 肖辉 丁伦

印 刷: 北京机工印刷厂

开 本: 787×1092 1/16

总印张: 60.5

版 次: 2008年7月北京第1版

印 次: 2008年7月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5006-8276-9

总定价: 111.60元(共3分册, 各附赠1光盘)

本书如有印装质量等问题, 请与本社联系 电话: (010) 84015588

读者来信: reader@21books.com

如有其他问题请访问我们的网站: www.21books.com

CorelDRAW X3 案例标准教程

编 委 会

编委会成员

主 编：周 晓 张 宁

参 编：（排名不分先后）

陈 文 赵寿堃 李琳琳

姜晓畅 王明昱 邓后平

汤伯岐 刘 钦

编委会成员

前言

本书编写思路

近几年,我国职业教育相继实施了一系列重大教学改革工程,使职业教育的教学观念、人才培养模式和目标、课程体系与教学内容、办学条件和教学环境,以及教材建设等都产生了重大变革。而当前市场上的大部分高职教材都遵循传统教学方法,偏重案例教学的并不多。基于此,我们考虑以课程改革为核心,结合一门课程的不同教法,在教材的内容和结构上做一些突破,即紧跟职业教育的课程教学改革,运用比较成熟的案例教学方法,策划出版一批反应目前高等职业教育特点和课程教学改革的案例教材,从而使每一位读者学完后均可达到一定的职业技能水平。

CorelDRAW X3简介

CorelDRAW X3 在 CorelDRAW 12 的基础上进行了重大改进和升级,拥有完美而又强悍的功能,较之前版本更加完善。CorelDRAW X3 共拥有 40 多个新属性和增强特性,适合任意等级的设计。它提供了出众的整合性、高速性和易用性,是卓越的平面图像设计软件。其强大的图像软件程序包还可以帮助用户在设计过程中减少操作步骤,更精确、更快捷地完成工作项目。

本书主要特色

(1) **内容重点突出:**本书以 CorelDRAW X3 中文版为制作平台,采用了由浅入深的教学方式,每个作品的教学示范皆有不同的思考主题与教学重点,有针对性地引领读者了解制作流程与创造过程,以及 CorelDRAW X3 在平面印前处理与后期制作中的应用。考虑到 CorelDRAW 软件在服装设计方面的广泛应用,本书特别在第 14 章收录了“女装线性款式图、男装线性款式图、学院派款式图、拉链效果图、装饰纹样效果图和女鞋效果图”6 大服装款式设计案例,以满足广大职业类艺术设计院校相关专业教学的需求和行业应用需求。

(2) **案例贯穿全书:**全书在阐述 CorelDRAW X3 图形绘制软件功能的同时,列举了服装款式设计、VI、海报、封面装帧、产品设计、包装及图案组合等大量案例,用以说明在实际设计过程中 CorelDRAW 高级效果的应用。这些实例可以带领读者在阅读本书的同时,通过亲自操作软件,按照具体翔实的步骤体会 CorelDRAW 的强大功能。同时,这些实例还能启发读者的创作灵感,举一反三地创作出不同作品,完成对知识与技能的全面提升。

(3) **丰富教学资源:**全书每章均配备填空、选择及实践操作等众多形式的题型,书后收录平面设计师(CCP)认证考试模拟试题和 CorelDRAW X3 快捷键表,以帮助读者练习、实

践、检验和巩固所学的内容,从而更快、更好地掌握各种图形处理技术。同时,附赠光盘包含全书所有案例所使用的原始素材文件、范例源文件、最终效果文件,以及时尚服装款式效果图,以帮助读者更好的完成学习和创作。

本书大体内容

全书共分 14 章。第 1~4 章介绍了 CorelDRAW 软件的安装和卸载方法以及操作界面、文件和对象等基础知识;第 5~7 章介绍了深入到图形的绘制与调整等操作;第 8 章介绍了色彩理论与填充知识;第 9~11 章介绍了对象的变形操作以及文本和位图的处理方法;第 12~13 章重点介绍了版面的组织管理以及打印输出等图形创作知识;第 14 章为综合案例板块,引领读者动手操作软件,进行服装款式案例操作。

本书适用范围

本书结构清晰,内容全面,实例丰富。不仅循序渐进地介绍了 CorelDRAW X3 的各项功能及技术,还辅以大量的实例进行详细讲解。书中实例与实际设计工作关系紧密,且语言通俗易懂,不仅可以让初学者迅速入门和提高,也可以帮助中级用户提高矢量绘图技能,还能在一定程度上协助高级用户更全面地了解 CorelDRAW X3 的新增功能和高级技巧。因此,本书非常适合作为全国职业类艺术设计院校的软件基础教材,以及 CorelDRAW 初学者、中级读者和 CorelDRAW 图形设计爱好者的入门参考书。

由于时间仓促,加之笔者水平有限,若有疏漏之处,恳请广大读者批评指正。

编 者
2008 年 7 月

目 录

第1章 初识 CorelDRAW X3

1.1 认识 CorelDRAW X3 的特点	1
1.2 CorelDRAW 的应用领域	2
1.3 CorelDRAW X3 中的图像概念	4
1.3.1 矢量图形与矢量对象	4
1.3.2 位图图像	5
1.4 CorelDRAW X3 的安装与卸载	5
1.4.1 CorelDRAW X3 安装的系统要求	6
1.4.2 CorelDRAW X3 的安装	6
1.4.3 CorelDRAW X3 的卸载	8
1.5 CorelDRAW X3 的新增功能	9
习题	11

第2章 CorelDRAW X3 界面全接触

2.1 CorelDRAW X3 界面介绍	13
2.1.1 标题栏	14
2.1.2 菜单栏	15
2.1.3 属性栏	16
2.1.4 工具栏	16
2.1.5 工具箱	16
2.1.6 泊坞窗	18
2.2 工作环境的定制	20
2.2.1 工作空间的定制	20
2.2.2 快捷键的定制	22
2.2.3 颜色栏的定制	23
2.2.4 菜单的定制	24
2.2.5 工具按钮的编辑	25
习题	25

第3章 文件的基本操作

3.1 文件的基本操作概述	27
---------------	----

3.1.1 文件的新建	27
3.1.2 文件的打开	28
3.1.3 文件的关闭和保存	29
3.1.4 文件的导入和导出	30
3.1.5 文件的格式	31
3.2 文件的预览模式	33
3.2.1 全屏视图	33
3.2.2 只预览选定的对象	33
3.2.3 对开页的查看	34
3.2.4 页面分类视图	35
3.3 文件视图中的基本操作	35
3.3.1 视图的显示模式	35
3.3.2 标尺的使用	36
3.3.3 网格的使用	38
3.3.4 辅助线的使用	38
3.3.5 对齐网格和辅助线	41
习题	41

第4章 对象的基本操作

4.1 对象的选择和基本变换功能	43
4.1.1 对象的选择	43
4.1.2 对象的基本变换	45
4.2 对象的复制、多重复制、粘贴与删除	49
4.2.1 对象的复制、剪切与粘贴	49
4.2.2 对象的多重复制	50
4.2.3 对象的删除	51
4.3 对象的群组与解组	51
4.3.1 对象的群组	51
4.3.2 群组对象的解组	51
4.4 对象的锁定与解锁	52
4.5 对象的顺序、排列与对齐	53

4.5.1 对象的顺序	53
4.5.2 对象的排列与对齐	53
4.6 对象的修整功能	55
4.6.1 焊接与相交	55
4.6.2 修剪对象	56
4.6.3 创立边界	57
习题	58

第5章 图形的绘制与调整

5.1 基本几何图形的绘制	59
5.1.1 矩形和椭圆形的绘制	59
5.1.2 角效果的绘制	60
5.1.3 多边形、螺旋曲线和图纸的 绘制	61
5.2 曲线的绘制	63
5.2.1 手绘工具和贝塞尔工具	64
5.2.2 艺术笔工具	66
5.2.3 钢笔工具、多点线工具与 3点曲线工具	69
5.2.4 交互式连线和度量工具	71
5.2.5 新增填充工具——智能填充 工具	73
5.3 标志的制作	74
5.3.1 标志的基本知识	74
5.3.2 标志的具体制作	75
5.4 办公用品的制作	78
5.4.1 信笺纸的基本知识	78
5.4.2 信封和信笺纸的具体制作	78
习题	80

第6章 对象的轮廓线编辑与颜色填充

6.1 对象的轮廓线	83
6.1.1 轮廓线的宽度设置	83
6.1.2 轮廓线的线形	85
6.1.3 折角的变化	86
6.1.4 轮廓线中箭头的应用和 编辑	87
6.2 对象的填充	88

6.2.1 对象的标准填充	88
6.2.2 渐变填充	91
6.2.3 填充图案	94
6.2.4 底纹填充	96
6.2.5 PostScript 底纹填充	97
6.2.6 交互式网格填充	98
6.3 吸管和油漆筒工具	99
6.3.1 吸管工具	99
6.3.2 油漆筒工具	100
习题	101

第7章 绘图与填充的综合应用

7.1 胸标的制作	103
7.1.1 背景的制作	103
7.1.2 文字的制作	105
7.2 金鱼缸与金鱼的制作	107
7.2.1 金鱼缸的制作	108
7.2.2 金鱼的制作	109
7.3 香水瓶的制作	111
7.3.1 瓶身的制作	111
7.3.2 香水瓶颜色的填充	113
7.3.3 细节的调整	115
7.3.4 添加文字	120
7.4 火炮的绘制	122
7.4.1 单个火炮的制作	122
7.4.2 成串火炮的制作	126
7.4.3 火花的制作	127
7.4.4 火炮串效果	128
7.5 包装效果图的绘制	129
7.5.1 三面的平视图	129
7.5.2 效果图两个面的透视效果	134
7.5.3 三面的透视变形	136
7.5.4 综合图的制作	138
习题	141

第8章 CorelDRAW X3 的颜色系统

8.1 颜色的基础知识	143
8.1.1 颜色的基础	143

8.1.2 颜色的3个基本属性	145
8.2 颜色的模式和模型	146
8.2.1 CMYK 颜色模式	147
8.2.2 RGB 颜色模式	148
8.2.3 灰度颜色模式	148
8.2.4 HSB 颜色模式和模型	149
8.2.5 Lab 颜色模式和模型	149
8.3 管理用于屏幕显示、输入和 输出的颜色	150
8.3.1 颜色预置文件用途	150
8.3.2 颜色管理对话框	153
8.3.3 校正颜色	157
习题	158

第9章 CorelDRAW X3 的高级效果应用

9.1 灯笼的绘制	159
9.1.1 灯笼主体的制作	159
9.1.2 灯笼附件的制作	160
9.1.3 灯笼上文字的制作	164
9.2 水果图标的制作	167
9.2.1 效果的分析	167
9.2.2 具体的制作过程	168
9.3 交互式调合工具的应用	173
9.3.1 书籍堆积效果	173
9.3.2 革命时代五角星效果	175
9.4 高级效果单个实例的演练	176
9.4.1 图框精确剪裁实例演示	176
9.4.2 交互式轮廓图工具的实例 演示	178
9.4.3 交互式立体化工具的实例 演示	179
9.5 水晶球的制作	181
9.5.1 单个水晶球的制作	182
9.5.2 水晶球的迷幻效果	186
习题	190

第10章 CorelDRAW X3 对文本的处理

10.1 文本的添加和格式的编排	191
10.1.1 文本的添加	191
10.1.2 文本样式设置	193
10.1.3 文本的位移与旋转	197
10.1.4 段落文本的编排	198
10.1.5 文本的路径效果与框架 效果	202
10.1.6 链接文本	205
10.2 CorelDRAW X3 特效字的 制作	207
10.2.1 羽化阴影文字效果	207
10.2.2 风景文字效果	208
10.2.3 立体字效果	209
10.2.4 浮雕字效果	213
10.2.5 波浪字效果	214
10.2.6 图案透明文字效果	216
习题	218

第11章 在CorelDRAW X3中使用位图

11.1 位图的添加与编辑	219
11.1.1 矢量图形向位图的转换	219
11.1.2 添加位图	220
11.1.3 编辑位图	221
11.2 位图色彩模式与颜色遮罩	223
11.2.1 色彩模式	224
11.2.2 颜色遮罩	225
11.2.3 位图颜色和色调效果的 应用和变换	226
11.3 位图滤镜的应用	229
11.3.1 三维效果	229
11.3.2 艺术笔触效果	231
11.3.3 模糊效果	233
11.3.4 颜色变换效果	234
11.3.5 轮廓图效果	235
11.3.6 创造性效果	236

11.3.7 扭曲效果	238
11.3.8 杂点效果	240
11.3.9 鲜明化效果	241
11.3.10 图像调节效果	243
11.3.11 外挂式过滤器——水印	243
习题	245

第12章 版面的组织和管理

12.1 页面的设置	247
12.1.1 大小设置	248
12.1.2 版面设置	248
12.1.3 标签设置	249
12.1.4 背景设置	250
12.1.5 多页面设置	251
12.2 图层的设置	254
12.2.1 图层的创建	254
12.2.2 图层的编辑	255
12.3 版面组织和管理的实例	257
12.3.1 背景的创建	257
12.3.2 主体图形的创建	259
12.3.3 辅助线的设置	261
12.3.4 图形对象和文字的排放	261
习题	263

第13章 打印输出

13.1 打印文件	265
13.1.1 打印设置	265
13.1.2 打印预览	266
13.1.3 打印选项的设置	268
13.2 对象的链接与嵌入	271

13.2.1 创建链接或嵌入的对象	271
13.2.2 编辑链接或嵌入的对象	272
13.2.3 创建超级链接	273
13.3 CorelDRAW 与网络发布	274
13.3.1 PDF 文件的发布	274
13.3.2 Web 的发布	275
13.3.3 创建并编辑 HTML 文本	277
13.3.4 在 HTML 文本中插入 因特网对象	278
13.3.5 将文件转换为因特网 文件格式	279
13.4 拼贴页面的打印设定	280
习题	281

第14章 CorelDRAW X3 服装款式 综合案例

14.1 服装款式设计的相关知识	283
14.2 制作女装线性款式图	284
14.3 制作学院派款式图	286
14.4 制作拉链效果图	294
14.5 制作男装线性款式图	299
14.6 制作装饰纹样效果图	301
14.7 制作女鞋效果图	304
习题	308

附录1 课后习题答案

附录2 CorelDRAW X3 常用快捷键

附录3 CorelDRAW 设计师 (CCP) 认证考试模拟试题

1

初识 CorelDRAW X3

学习要点

- CorelDRAW X3 的特点
- CorelDRAW X3 的应用领域
- CorelDRAW X3 的图像概念
- CorelDRAW X3 的安装与卸载
- CorelDRAW X3 的新增功能

CorelDRAW 是计算机处理领域最流行的矢量绘图处理软件，也是专业平面设计软件，一直备受欢迎。它在图形图像处理方面的功能非常强大、直观。目前 Corel 公司推出的最新版本 CorelDRAW 13（已经改为：CorelDRAW Graphics Suite X3 v13.0）简称 CorelDRAW X3，已成为平面设计人员以及图形爱好者所必须掌握的软件之一，该版本增加了拥有超过 40 个新的属性和增强的特性，不论是从界面上还是从系统的稳定性上都较以前的版本有了很大地改进和增强。下面就让我们一起进入 CorelDRAW 的精彩世界。

1.1 认识CorelDRAW X3的特点

CorelDRAW X3 中文版在操作界面、工作效率与功能、网页发布、支持的应用格式与文本的格式以及颜色与打印等各方面都有了很大改进，增强了在矢量图形处理领域的功能。该软件非常易学易用，能够使学习者快速掌握其基本功能。下面就来简单地介绍一下 CorelDRAW X3 的主要特点，以便对该软件有一个大致的了解。

打开 CorelDRAW X3 软件以后，用户会发现界面中菜单栏上的命令和工具都有与之相对应的图标，这样的设计非常直观和方便。执行“工具>选项”命令打开“选项”对话框，在其中可以进行相应设置，如图 1-1 所示。

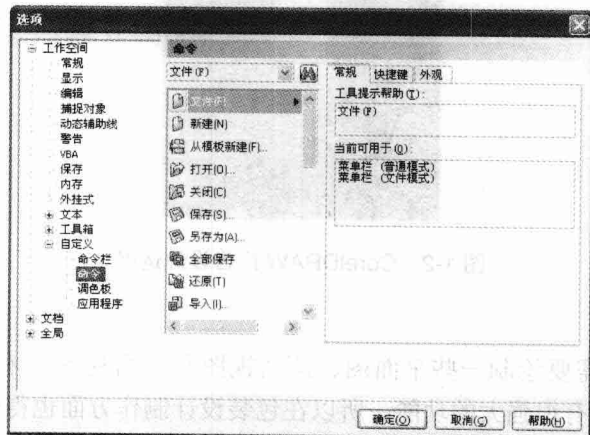


图 1-1 “选项”对话框

软件中所有的工具选项都集中在图 1-1 中的对话框列表中,管理起来十分方便有序。而且 CorelDRAW X3 准许用户通过“选项”对话框自定义包括菜单、工具箱、状态栏等工作环境,体现以人为本的观念。

CorelDRAW X3 在使用功能上主要由以下 8 个部分组成。

- 绘制线条和其他对象
- 为对象填充颜色和特殊效果
- 对文本的处理系统
- 对位图图像的处理系统
- 发布 HTML 和与 WWW 链接的功能系统
- 文件输入输出系统
- OLE 系统
- 用户定制的功能

1.2 CorelDRAW的应用领域

CorelDRAW 是一个基于矢量作图、专业化的功能强大的绘图软件。经过多年的发展,它已经逐步成熟,功能不断增强,到 CorelDRAW X3 版本已经完全专业化了。CorelDRAW 的应用范围很广,已经不仅仅局限于绘图和美术创作,从专业的广告公司到普通的家庭,都可以用 CorelDRAW 来制作自己需要的作品。

1. 广告设计

CorelDRAW 是目前很流行的图形软件之一,得到了很多喜爱绘图的用户的支持。实用快捷的交互绘图工具,强大的位图和图文处理功能,使它成为广告设计从业人员最为青睐的图形软件之一。图 1-2 所示的便是利用 CorelDRAW 绘图软件创作的广告作品。

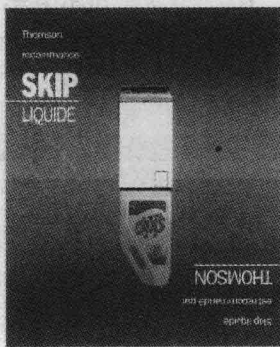


图 1-2 CorelDRAW 广告设计运用

2. 包装设计

包装设计与制作需要绘制一些平面图、两面视图和三面视图,才能得到最终的效果,CorelDRAW 在这方面有很强大的功能。所以在包装设计制作方面也得到了广泛运用。图 1-3 所示的为某企业的包装设计效果图。

3. 书籍装帧设计

CorelDRAW 常常运用于书籍装帧设计,并针对书籍装帧的特点,独到地集成 ISBN 生成组件,可以轻松制作条形码。集合 CorelDRAW 方便快捷的辅助线及其精确的定位功能,可以轻松完成书籍装帧的制作。图 1-4 所示的即为 CorelDRAW 的书籍封面设计实例。



图 1-3 包装设计运用

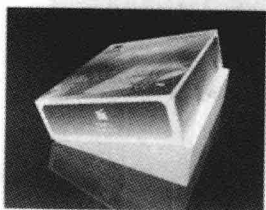


图 1-4 书籍装帧设计运用

4. VI 设计

由于 CorelDRAW 具有强大的绘图功能,因此它在企业视觉识别系统——简称 VI (Visual Identity) 的设计中运用较为广泛。图 1-5 所示的即为某企业的 VI 标志设计。



(a)



(b)

图 1-5 CorelDRAW VI 设计运用

5. 字体设计

CorelDRAW 也是一个很不错的字体设计软件,利用其强大曲线处理功能,可进行字体设计和制作特效字体。常运用于企业 VI 标准字体设计、灯箱字体特效以及户外广告文案设计当中,如图 1-6 所示。

6. 排版应用

CorelDRAW 对文字的支持可以到 1 万字以上,并且可以无限制地缩放文字的大小,所以许多公司大都用它来制作最后的版式设计和文字处理,如图 1-7 所示。



图 1-6 字体设计运用

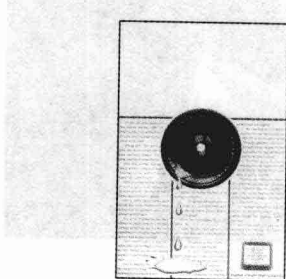


图 1-7 文字排版设计运用

7. 插画绘制

CorelDRAW 还可以结合 Flash 等矢量动画软件进行网页动画以及漫画插画的绘制。如图 1-8 所示的就是利用 CorelDRAW 绘制的插画。



图 1-8 插画的绘制

1.3 CorelDRAW X3中的图像概念

在开始使用 CorelDRAW 之前, 应该熟悉以下的相关术语。

1.3.1 矢量图形与矢量对象

如果用户想立志成为一名设计人员的话, 那么矢量图与位图这两个概念是必须要分清并掌握的, 这是贯穿在设计之中最基本的概念, 只要接触图片就必然要接触这两个概念。

矢量图形从数学的角度来看, 指的是一系列由线连接的点。它是由数学的描述方式生成的图像, 它决定所绘线条的位置、长度和方向, 是线条的集合体。

矢量对象则是矢量文件中的图像元素, 而且每个对象都是作为一个独立的实体存在。它们都具有其本身的颜色、形状、轮廓、大小和位置等基本的属性。由于矢量对象具有独立性, 所以用户在对其进行各种操作时(包括对清晰度、弯曲度、位置、角度等属性进行更改)不会影响到文件中的其他对象。

矢量图形与矢量对象是与分辨率无关的, 也就是说它们是按照最高的分辨率显示到输出设备上的, 因此它们被放大到无数倍以后其效果依然很清晰, 如图 1-9 所示。

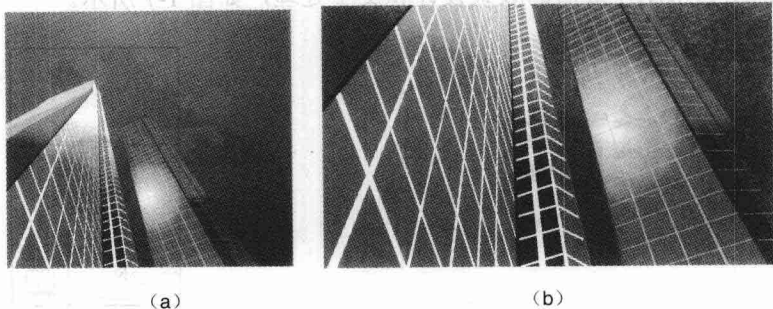


图 1-9 矢量图的整体效果和放大后的局部效果

1.3.2 位图图像

位图图像是由无数细小像素组成的图像，组成图像的每一个像素都拥有自己的位置、亮度和大小等。位图图像的大小取决于点的数目，图像的颜色取决于像素的颜色。

位图图像与分辨率有关，分辨率代表单位面积内包含的像素，分辨率越高，在单位面积内的像素就越多，图像也就越清晰。因此，位图放大以后就会出现锯齿现象，缩小以后也会发生扭曲的现象，如图 1-10 所示。

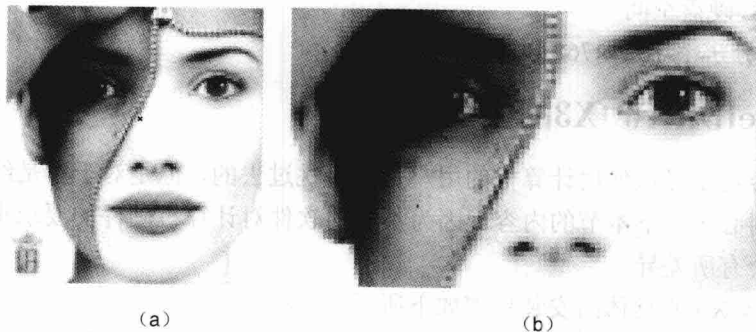


图 1-10 位图的整体效果和放大后的局部效果

位图的分辨率又分为以下 4 种类型。

1. 图像分辨率

图像中每单位长度所包含的像素或点的数目，单位为 PPI。印刷品 300PPI，喷绘 72PPI（1 米以上），网页 72PPI 或 96PPI，报纸 130PPI~170PPI。

2. 显示器分辨率

其单位为点/英寸（DPI）。

PC 机：96DPI

苹果电脑：72DPI

3. 打印机分辨率

照排机或打印机每英寸产生的油墨点数。

4. 网频

打印灰度图像或分色时，每英寸打印的点数或半调数，单位为线/英寸（LPI）。一般印刷品为 175LPI。

当然，位图也有矢量图无法比拟的优势。它具有十分丰富且细腻的图像层次和各种各样的图像效果。用户在制作图像的时候一定要根据最后的制作要求和用途来设定图像的分辨率，并选择用矢量图或位图来进行制作。

1.4 CorelDRAW X3 的安装与卸载

对 CorelDRAW X3 有了初步的认识以后，接下来介绍 CorelDRAW X3 安装与卸载的方法。

1.4.1 CorelDRAW X3安装的系统要求

基于矢量图形的 CorelDRAW X3 绘图软件可以运行在 Windows 2000、Windows XP 或 Windows Tablet PC Edition 等操作系统下。CorelDRAW X3 的安装对计算机的配置要求是比较高的，它基本的配置要求如下所示。

- Pentium II, 200 MHz 或更高
- 128 MB 内存 (256 MB 或更多)
- 250 MB 硬盘空间
- 显示器分辨率 1024×768 以上

1.4.2 CorelDRAW X3的安装

本节的内容对于经常使用计算机的用户是可以跳过去的，但是对于不是经常使用的用户笔者建议最好耐心读一下本节的内容。因为不同的软件对计算机硬件的要求也是不同的，所以在安装上也会有所差异。

CorelDRAW X3 的具体的安装步骤如下所示。

Step 01 将安装盘放入光驱，Windows 系统将自动执行安装，选择安装程序的语言后单击“确定”按钮即可，如图 1-11 所示。

Step 02 系统将会出现安装程序配置对话框，如图 1-12 示。

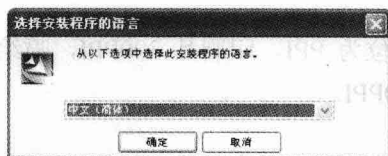


图 1-11 选择安装程序的语言



图 1-12 安装程序配置对话框

Step 03 安装程序配置完毕后，将会出现如图 1-13 所示的 CorelDRAW X3 安装许可协议书。勾选“我接受该许可证协议中的条款”复选框，单击“下一步”按钮，表示用户接受了协议的内容并可以继续安装。如果用户不勾选“我接受该许可证协议中的条款”复选框，则安装进程终止。

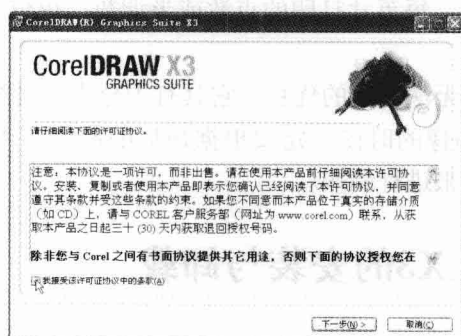


图 1-13 CorelDRAW X3 的安装许可协议书