

“十二五”高职高专规划教材·案例实训教程系列

★★★★★



Core IDRAW X3 图形制作 案例实训教程

丁雪芳 编



西北工业大学出版社

“十二五” 高职高专规划教材·案例实训教程系列

CorelDRAW X3 图形制作 案例实训教程



西北工业大学出版社

【内容简介】本书为“十二五”高职高专规划教材。主要包括：初识 CorelDRAW X3、线条的绘制与编辑、图形的绘制与编辑、对象的操作、文本的应用、对象的色彩设置、对象的轮廓线设置、对象的特殊效果、位图的编辑与应用、文件的打印与输出、综合案例以及案例实训，章后附有本章小结及操作练习，使读者在学习时更加得心应手，做到学以致用。

本书结构合理，内容系统全面，讲解由浅入深，实例丰富实用，体现了高职高专教育的特色。既可作为各高职高专、成人院校、民办高校及社会培训班的 CorelDRAW 基础课程教材，也可供广大平面设计爱好者自学参考。

图书在版编目（CIP）数据

CorelDRAW X3 图形制作案例实训教程/丁雪芳编. —西安：西北工业大学出版社，2010.12

“十二五”高职高专规划教材·案例实训教程系列

ISBN 978-7-5612-2972-9

I. ①C… II. ①丁… III. ①图形软件，CorelDRAW X3—高等学校：技术学校—教材
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2010）第 244166 号

出版发行：西北工业大学出版社

通信地址：西安市友谊西路 127 号 邮编：710072

电 话：（029）88493844 88491757

网 址：www.nwpup.com

电子邮箱：computer@nwpup.com

印 刷 者：陕西兴平报社印刷厂

开 本：787 mm×1 092 mm 1/16

印 张：17

字 数：447 千字

版 次：2010 年 12 月第 1 版

2010 年 12 月第 1 次印刷

定 价：29.00 元

序 言

高职高专教育是我国高等教育的重要组成部分，担负着为国家培养并输送生产、建设、管理、服务第一线高素质、技术应用型人才的重任。

进入 21 世纪以来，高等职业教育呈现出快速发展的趋势。高等职业教育的发展，丰富了高等教育的体系结构，突出了高等职业教育的特色，满足了人民群众接受高等教育的强烈需求，为国家建设培养了大量高素质、技能型专业人才，对高等教育大众化作出了重要贡献。

在教育部下发的《关于全面提高高等职业教育教学质量的若干意见》中，提出了深化教育教学改革，重视内涵建设，促进“工学结合”人才培养模式的改革；推进整体办学水平提升，形成结构合理、功能完善、质量优良、特色鲜明的高等职业教育体系的任务要求。

根据新的发展要求，高等职业院校积极与各行业企业合作开发课程，配合高职高专院校的教学改革和教材建设，建立突出职业能力培养的课程标准，规范课程教学的基本要求，进一步提高我国高职高专教育教材质量。为了符合高等职业院校的教学需求，我们新近组织出版了“‘十二五’高职高专规划教材·案例实训教程系列”。本套教材旨在“以满足职业岗位需求为目标，以学生的就业为导向”，在教材的编写中结合任务驱动，项目导向的教学方式，力求在新颖性、实用性、可读性三个方面有所突破，真正体现高职高专教材的特色。



主要特色



中文版本、易教易学

本系列教材选取市场上最普遍、最易掌握的应用软件的中文版本，突出“易教学、易操作”，结构合理、内容丰富、讲解清晰。



结构合理、图文并茂

本系列教材围绕培养学生的职业技能为主线来设计体系结构、内容和形式，符合高职高专学生的学习特点和认知规律，对基本理论和方法的论述清晰简洁，便于理解，通过相关技术在生产中的实际应用引导学生主动学习。



内容全面、案例典型

本系列教材合理安排基础知识和实践知识的比例，基础知识以“必需，够用”为度，以案例带动知识点，诠释实际项目的设计理念，案例典型，切合实际应用，并配有课堂实训与案例实训。

体现教与学的互动性

本系列教材从“教”与“学”的角度出发，重点体现教师和学生的互动交流。将精练的理论和实用的行业范例相结合，使学生在课堂上就能掌握行业技术应用，做到理论和实践并重。

具备实用性和前瞻性，与就业市场结合紧密

本系列教材的教学内容紧随技术和经济的发展而更新，及时将新知识、新技术、新工艺和新案例引入教材，同时注重吸收最新的教学理念，根据行业需求，使教材与相关的职业资格培训紧密结合，努力培养“学术型”与“应用型”相结合的人才。



读者对象

本系列教材的读者对象为高职高专院校师生和需要进行计算机相关知识培训的专业人士，以及需要进一步提高专业知识的各行业任职人员，同时也可供社会上从事其他行业的计算机爱好者自学参考。

针对明确的读者定位，本系列教材涵盖了计算机基础知识及目前常用软件的操作方法和操作技巧，使读者在学习后能够切实掌握实用的技能，最终放下书本就能上岗，真正具备就业本领。



结束语

希望广大师生在使用过程中提出宝贵意见，以便我们在今后的工作中不断地改进和完善，使本套教材成为高等职业教育的精品教材。

西北工业大学出版社

2010年11月

前言

CorelDRAW X3 是目前比较流行的矢量图形绘制软件之一，其操作更加简便，图形图像处理功能更加强大，在操作界面、智能填充、裁剪图形、文本等方面都做了很大的改进，因此，受到了广大平面设计者的青睐。它不但被广泛地应用于绘图和美术创作领域，还经常被应用在专业图形设计、广告创作、书刊排版、名片设计、包装设计等领域。

本书以“基础知识+课堂实训+综合案例+案例实训”为主线，对 CorelDRAW X3 软件循序渐进地进行讲解，使读者能够快速直观地了解 and 掌握 CorelDRAW X3 的基本使用方法、操作技巧和行业实际应用，为步入职业生涯打下良好的基础。



本书内容

全书共分 12 章。其中前 10 章主要介绍 CorelDRAW X3 的基础知识和基本操作，使读者初步掌握使用计算机制作图形的相关知识。第 11 章列举了几个有代表性的综合案例，第 12 章是案例实训，通过理论联系实际，帮助读者举一反三、学以致用，进一步巩固前面所学的知识。



读者定位

本书结构合理，内容系统全面，讲解由浅入深，案例丰富实用，既可作为各高职高专、成人院校、民办高校及社会培训班的 CorelDRAW 基础课程教材，也可供广大平面设计爱好者自学参考。

本书由西安科技大学丁雪芳编写，在编写过程中力求严谨细致，但由于水平有限，书中难免出现疏漏与不妥之处，敬请广大读者批评指正。

编 者



目 录

第1章 初识 CorelDRAW X3.....	1	1.6.4 设置页面背景.....	19
1.1 CorelDRAW X3 简介.....	1	1.6.5 切换页面方向.....	20
1.1.1 CorelDRAW 的发展历史.....	1	1.7 版面显示操作.....	20
1.1.2 CorelDRAW X3 的功能.....	2	1.7.1 视图显示.....	20
1.1.3 CorelDRAW X3 的新增功能.....	3	1.7.2 预览显示.....	22
1.2 CorelDRAW X3 的基础知识.....	6	1.7.3 缩放与平移.....	23
1.2.1 位图.....	6	1.7.4 窗口操作.....	24
1.2.2 矢量图.....	6	1.8 辅助工具的使用.....	25
1.2.3 常用的文件格式.....	7	1.8.1 设置标尺.....	26
1.3 CorelDRAW X3 的启动与退出.....	8	1.8.2 设置辅助线.....	26
1.3.1 启动 CorelDRAW X3.....	8	1.8.3 设置网格.....	27
1.3.2 退出 CorelDRAW X3.....	9	本章小结.....	28
1.4 CorelDRAW X3 的工作界面.....	9	操作练习.....	28
1.4.1 标题栏.....	9	第2章 线条的绘制与编辑.....	30
1.4.2 菜单栏.....	10	2.1 手绘工具的使用.....	30
1.4.3 工具栏.....	10	2.1.1 使用手绘工具绘制直线与折线.....	30
1.4.4 工具箱和属性栏.....	10	2.1.2 使用手绘工具绘制曲线.....	31
1.4.5 绘图区与工作区的区别.....	11	2.1.3 设置手绘工具属性.....	32
1.4.6 调色板.....	11	2.2 贝塞尔工具的使用.....	32
1.4.7 泊坞窗.....	11	2.2.1 使用贝塞尔工具绘制直线与折线.....	32
1.4.8 页面指示区.....	12	2.2.2 使用贝塞尔工具绘制曲线.....	33
1.4.9 状态栏.....	12	2.3 钢笔工具的使用.....	34
1.4.10 滚动条.....	12	2.3.1 使用钢笔工具绘制直线与折线.....	34
1.5 文件的基本操作.....	12	2.3.2 使用钢笔工具绘制曲线.....	34
1.5.1 新建文件.....	13	2.4 艺术笔工具的使用.....	35
1.5.2 打开文件.....	14	2.4.1 预设模式.....	35
1.5.3 查看文件信息.....	14	2.4.2 笔刷模式.....	36
1.5.4 导入和导出文件.....	15	2.4.3 喷罐模式.....	36
1.5.5 保存文件.....	15	2.4.4 书法模式.....	38
1.5.6 关闭文件.....	17	2.4.5 压力模式.....	38
1.6 版面的基本设置.....	17	2.5 交互式连线工具的使用.....	39
1.6.1 设置页面大小.....	17	2.6 折线工具的使用.....	39
1.6.2 设置页面标签.....	17	2.7 3点曲线工具的使用.....	40
1.6.3 添加、删除和重命名页面.....	18	2.8 编辑线条.....	40



2.8.1 节点类型的调整	41	3.7.5 裁剪工具的使用	63
2.8.2 改变节点位置	41	3.7.6 橡皮擦工具的使用	64
2.8.3 节点的添加和删除	42	3.7.7 刻刀工具的使用	64
2.8.4 连接与分割节点	43	3.7.8 虚拟段删除工具的使用	65
2.8.5 子路径的提取	43	3.8 课堂实训——绘制流程图	65
2.8.6 旋转和倾斜节点	44	本章小结	66
2.8.7 对齐节点	44	操作练习	67
2.8.8 延长和缩短节点连线	45	第4章 对象的操作	69
2.8.9 直线与曲线的转换	45	4.1 选择对象	69
2.8.10 反转曲线的方向	45	4.1.1 使用挑选工具选择	69
2.9 课堂实训——绘制图案效果	46	4.1.2 使用键盘选择	70
本章小结	47	4.1.3 使用菜单中的命令选择	71
操作练习	47	4.1.4 取消对象的选择	71
第3章 图形的绘制与编辑	49	4.2 移动与调整对象	71
3.1 绘制矩形	49	4.2.1 移动对象	71
3.1.1 矩形工具的使用	49	4.2.2 调整对象顺序	72
3.1.2 三点矩形工具的使用	50	4.2.3 对齐和分布对象	73
3.2 绘制椭圆	51	4.2.4 旋转对象	75
3.2.1 椭圆工具的使用	51	4.2.5 斜切对象	76
3.2.2 3点椭圆工具的使用	53	4.2.6 缩放对象	77
3.3 绘制多边形	53	4.2.7 镜像对象	77
3.3.1 多边形工具的使用	53	4.3 复制、再制与删除对象	78
3.3.2 星形工具的使用	54	4.3.1 复制对象	78
3.3.3 复杂星形工具的使用	54	4.3.2 再制对象	79
3.3.4 图纸工具的使用	55	4.3.3 复制对象属性	79
3.3.5 螺纹形工具的使用	55	4.3.4 删除对象	80
3.4 绘制预设的图形	56	4.4 群组 and 结合对象	80
3.4.1 基本形状工具的使用	56	4.4.1 群组对象	80
3.4.2 流程图工具的使用	57	4.4.2 结合对象	81
3.4.3 箭头工具的使用	57	4.4.3 拆分对象	82
3.4.4 标题形状工具的使用	58	4.5 锁定和转换对象	83
3.4.5 标注形状工具的使用	58	4.5.1 锁定对象	83
3.5 绘制创意图形	58	4.5.2 转换对象	83
3.6 标注图形	59	4.6 修整对象	84
3.7 编辑图形	60	4.6.1 焊接对象	84
3.7.1 形状工具的使用	60	4.6.2 修剪对象	85
3.7.2 粗糙笔刷工具的使用	60	4.6.3 相交对象	85
3.7.3 涂抹笔刷工具的使用	61	4.6.4 简化对象	86
3.7.4 自由变换工具的使用	62	4.6.5 前减后	86



4.6.6 后减前	86
4.7 插入对象	87
4.7.1 插入条形码	87
4.7.2 插入新对象	88
4.7.3 插入因特网对象	89
4.8 课堂实训——绘制垃圾桶	89
本章小结	91
操作练习	91
第5章 文本的应用	93
5.1 创建文本	93
5.1.1 创建美术字文本	93
5.1.2 创建段落文本	93
5.1.3 创建路径文本	94
5.2 编辑美术字与段落文本	94
5.2.1 使用属性栏编辑文本	94
5.2.2 使用对话框编辑文本	96
5.2.3 手动调整美术字的大小	97
5.2.4 使用形状工具调整文本间距	97
5.2.5 设置文本上标与下标	99
5.3 文本的转换	99
5.3.1 段落文本与美术字的互换	99
5.3.2 美术字转换为曲线	100
5.4 编辑路径文本	100
5.4.1 使文本分离路径	100
5.4.2 改变文本方向	101
5.4.3 镜像文本	101
5.4.4 对齐基线	101
5.4.5 矫正文本	102
5.5 文本的特殊效果	102
5.5.1 添加文本封套	102
5.5.2 设置图文混排效果	103
5.5.3 插入符号字符	104
5.5.4 查找和替换文本	104
5.6 链接文本	105
5.6.1 链接的使用	105
5.6.2 将段落文本链接到对象上	106
5.6.3 链接不同页面上的段落文本	106
5.7 课堂实训——添加文本效果	106
本章小结	108

操作练习	108
第6章 对象的颜色设置	110
6.1 色彩理论基础	110
6.1.1 色彩的产生	110
6.1.2 色彩的构成	110
6.1.3 色彩的对比	111
6.1.4 色彩的调和	111
6.2 色彩模式	112
6.2.1 RGB 模式	112
6.2.2 CMYK 模式	112
6.2.3 Lab 模式	112
6.2.4 灰度模式	113
6.2.5 HSB 模式	113
6.3 使用调色板	113
6.3.1 打开调色板	113
6.3.2 移动调色板	114
6.3.3 自定义调色板	114
6.3.4 关闭调色板	116
6.4 选取颜色	116
6.4.1 使用滴管工具	116
6.4.2 使用“颜色”泊坞窗	117
6.5 单色填充	117
6.5.1 使用调色板	117
6.5.2 使用颜料桶工具	117
6.5.3 使用均匀填充工具	118
6.5.4 使用“对象属性”泊坞窗	120
6.6 渐变填充	120
6.6.1 使用交互式填充工具	120
6.6.2 使用渐变填充工具	121
6.7 图样填充	122
6.7.1 双色图样填充	122
6.7.2 全色图样填充	124
6.7.3 位图图样填充	125
6.8 底纹填充	125
6.9 PostScript 填充	126
6.10 交互式网状填充	127
6.11 智能填充	128
6.12 课堂实训——绘制大红灯笼	128
本章小结	131



操作练习	131	8.5.3 编辑封套节点	152
第7章 对象的轮廓线设置	133	8.5.4 封套的映射模式	152
7.1 设置轮廓线的颜色	133	8.6 交互式立体化效果	153
7.1.1 使用轮廓颜色对话框工具	133	8.6.1 创建立体化效果	153
7.1.2 使用“颜色”泊坞窗	134	8.6.2 设置立体化类型	153
7.1.3 使用滴管工具和颜料桶工具	134	8.6.3 旋转立体化	154
7.1.4 后台填充	135	8.6.4 变形立体化	155
7.2 设置轮廓线的粗细与样式	135	8.6.5 倒角立体化对象	155
7.2.1 设置轮廓线的粗细	135	8.7 交互式透明效果	155
7.2.2 设置轮廓线的样式	136	8.7.1 标准透明效果	156
7.3 设置轮廓线端和箭头样式	137	8.7.2 渐变透明效果	156
7.3.1 线端与箭头样式的设置	137	8.7.3 图样透明效果	157
7.3.2 设置转角样式	139	8.7.4 底纹透明效果	157
7.4 创建书法轮廓	139	8.8 透镜效果	158
7.5 清除轮廓属性	140	8.9 透视点效果	159
7.6 课堂实训——制作立体字	140	8.9.1 单点透视	159
本章小结	141	8.9.2 双点透视	160
操作练习	141	8.10 课堂实训——制作透视图	161
第8章 对象的特殊效果	142	本章小结	162
8.1 交互式调和效果	142	操作练习	163
8.1.1 直线调和效果	142	第9章 位图的编辑与应用	165
8.1.2 沿路径调和	142	9.1 导入位图	165
8.1.3 复合调和效果	143	9.1.1 导入一幅位图	165
8.1.4 拆分调和效果	143	9.1.2 导入多幅位图	166
8.1.5 编辑调和效果	143	9.2 编辑位图效果	166
8.2 交互式轮廓图效果	145	9.2.1 编辑位图	166
8.2.1 创建轮廓图效果	145	9.2.2 裁剪位图	167
8.2.2 轮廓图效果的设置	145	9.2.3 扩充位图边框	168
8.3 交互式阴影效果	146	9.2.4 位图颜色遮罩	168
8.3.1 添加阴影效果	146	9.2.5 重新取样	169
8.3.2 编辑阴影效果	147	9.3 位图的特殊设置	170
8.4 交互式变形效果	147	9.3.1 位图色彩模式的转换	170
8.4.1 推拉变形	148	9.3.2 将矢量图转换为位图	171
8.4.2 拉链变形	149	9.3.3 将位图转换为矢量图	171
8.4.3 扭曲变形	150	9.3.4 将位图链接到绘图	172
8.5 交互式封套效果	151	9.3.5 图框精确剪裁位图	173
8.5.1 添加封套	151	9.4 调整位图的颜色	174
8.5.2 封套的类型模式	151	9.4.1 高反差	175



9.4.2 局部平衡	176	10.3 打印预览	205
9.4.3 取样/目标平衡	176	10.3.1 预览打印作品	205
9.4.4 亮度/对比度/强度	177	10.3.2 调整大小和定位	206
9.4.5 调合曲线	178	10.3.3 自定义打印预览	206
9.4.6 颜色平衡	179	10.4 打印文档	207
9.4.7 伽玛值	179	10.4.1 打印大幅文件	207
9.4.8 所选颜色	180	10.4.2 打印多个副本文件	208
9.4.9 色度/饱和度/亮度	181	10.4.3 指定打印内容	208
9.4.10 替换颜色	181	10.4.4 分色打印	209
9.4.11 通道混合器	182	10.4.5 版面布局设置	210
9.4.12 取消饱和	183	10.4.6 拼版	211
9.5 位图的滤镜效果	183	10.4.7 设置印刷标记	211
9.5.1 三维效果	184	10.5 商业印刷	212
9.5.2 艺术笔触	186	10.5.1 准备印刷作品	212
9.5.3 模糊效果	188	10.5.2 打印到文件	213
9.5.4 颜色变换	191	本章小结	214
9.5.5 轮廓图	192	操作练习	214
9.5.6 创造性	193	第 11 章 综合案例	216
9.5.7 扭曲	195	案例 1 标志设计	216
9.5.8 杂点	198	案例 2 台历设计	221
9.5.9 鲜明化	200	案例 3 卡片设计	226
9.6 课堂实训——制作彩色玻璃效果	201	案例 4 宣传广告设计	232
本章小结	202	案例 5 封面设计	238
操作练习	203	第 12 章 案例实训	246
第 10 章 文件的打印与输出	204	实训 1 网格的应用	246
10.1 输入图像	204	实训 2 绘制线条	247
10.1.1 使用数码相机输入	204	实训 3 绘制图形	250
10.1.2 使用扫描仪输入	204	实训 4 文本的应用	252
10.1.3 使用素材光盘输入	204	实训 5 轮廓与颜色填充	254
10.1.4 使用其他方法输入	204	实训 6 对象的特殊效果	257
10.2 打印设置	205	实训 7 位图的应用	259
10.2.1 设置打印机属性	205		
10.2.2 设置纸张选项	205		



第1章 初识 CorelDRAW X3

CorelDRAW 是目前最流行的矢量图形绘制软件之一, 于 1989 年由加拿大的 Corel 公司推出, 随着版本的不断升级, 其界面更加人性化, 功能也越来越强大, 为用户展示创意提供了一个很好的平台, 因此受到了广大平面设计者的青睐。

知识要点

- CorelDRAW X3 简介
- CorelDRAW X3 的基础知识
- CorelDRAW X3 的启动与退出
- CorelDRAW X3 的工作界面
- 文件的基本操作
- 版面的基本设置与显示
- 辅助工具的使用

1.1 CorelDRAW X3 简介

CorelDRAW 是目前最流行的矢量图形绘制软件之一, 被广泛地应用于绘图和美术创作领域, 还经常被应用在专业图形设计、广告创作、书刊排版、名片设计、包装设计等领域。

CorelDRAW X3 是 CorelDRAW 系列软件的新版本, 它的操作更加简便, 图形图像处理功能更加强大, 在操作界面、智能填充、裁剪图形、文本编辑等方面都做了很大的改进, 使用户操作起来更加得心应手, 可以创作出更好的艺术作品。

1.1.1 CorelDRAW 的发展历史

CorelDRAW 第一版于 1989 年春季面世, 是专门为 Microsoft (微软) 而设计的。一年后, 开发商向大众推出了 CorelDRAW 1.01 版, 它在功能方面增加了滤镜, 并且可兼容其他绘图软件。

1991 年秋天, Corel 公司推出了 CorelDRAW 2, 这时的 CorelDRAW 已经具备了当时其他绘图软件都不具备的功能, 例如套封、立体化和透视效果等。

CorelDRAW 2 的推出虽然为 CorelDRAW 树立了新形象, 但 CorelDRAW 的第一个里程碑应该是 CorelDRAW 3, 它是今天功能齐全的绘图组合软件的始祖, 也是第一套专为 Microsoft Windows 3.1 而设计的绘图软件包, 其中包括 Corel PHOTO-PAINT, CorelCHART, CorelSHOW 与 CorelTRACE 等应用程序。

CorelDRAW 4 于 1993 年 5 月推出, Corel PHOTO-PAINT 与 CorelCHART 的程序代码经过整理后, 在外观上也更接近 CorelDRAW。

CorelDRAW 5 于 1994 年 5 月推出, 此版本兼容了以前版本中所有的应用程序, 被公认为第一套功能齐全的绘图和排版软件包。





CorelDRAW 6 是专为 Microsoft Windows 95 而设计的绘图软件包,它充分利用了 32 位处理器的数据处理能力,提供了用于三维动画制作与描绘的新应用程序。

CorelDRAW 7 于 1996 年 10 月正式推出,它是第一套充分利用 Intel MMX 技术的软件包。但 CorelDRAW 7 尚未普及便退出了市场,取而代之的是 1996 年 12 月推出的 CorelDRAW 8,它与以前版本有很大不同,整个界面发生了很大的变化,且功能也更强大。之后的 CorelDRAW 9 增加了许多点阵图处理的功能,还附带了 Corel PHOTO-PAINT 与 Corel CAPTURE 两个功能强大的软件。

CorelDRAW 10 在 CorelDRAW 9 的基础上又做了很大的改进,其网络处理功能得到了更大的增强,可方便地制作出更丰富活泼的图像,还可输出 HTML 代码;其新增加的 Image Optimizer (图像优化器)可以使图像更小,以方便在网络上传输。

在 2002 年,CorelDRAW 11 被推出市场,它的工作界面焕然一新,工作区域比以前的版本具有更大的灵活性,增加了更多效果和工具。

CorelDRAW 12 集设计、绘画、制作、编辑、合成、高品质输出、网页制作与发布等功能于一体,使创作的作品更具专业水准。

平面设计的不断普及,促进了平面设计软件的不断更新,随着版本的升级,其功能将越来越强大,利用它可以轻松地制作出各种特殊效果。

1.1.2 CorelDRAW X3 的功能

在众多的电脑绘图软件中,由于 CorelDRAW X3 功能非常强大,掌握起来也比较容易,因此,已成为专业美术设计师首选的矢量图形设计软件之一。无论是专业的图像设计师还是小型商业、企业用户,都可使用 CorelDRAW 进行任意的设计,如创作 logo、设计专业的促销手册等。

1. 绘制图形

利用 CorelDRAW X3 提供的各种绘图工具,可以绘制出各种各样的矢量图形,如直线、曲线、矩形、圆形、星形和多边形等一切规则图形。另外,使用粗糙笔刷工具和涂抹工具,可以绘制不规则的图形;使用艺术笔工具,可以很方便地绘制带颜色的花草、箭头和卡通人物等图形,还可以对绘制的对象进行各种排列组合、对齐、镜像等操作。

2. 文字处理

在 CorelDRAW X3 中有两种输入文字的方法:一种是输入美术字文本,另一种是输入段落文本。因此,CorelDRAW X3 不但可以对单个文字进行处理,也可以对整段文字进行编辑、变形等操作,还可以对文字进行沿路径排列或使用透视效果等。

3. 变形对象

在 CorelDRAW X3 中提供了多个可以改变图形造型的工具,如交互式调合工具、交互式变形工具、交互式阴影工具、交互式透明工具以及粗糙笔刷等工具,使用这些工具可以将简单的几何图形变得丰富多彩。

4. 填充对象

使用 CorelDRAW X3 提供的填充工具组、交互式填充工具组和吸管工具组中的工具,以及各种



调色板和颜色泊坞窗，可以为图形对象设置轮廓和填充颜色。

5. 转换功能

CorelDRAW X3 提供了多种转换功能，如图形与曲线之间的转换、文字与图形之间的转换以及美术字与段落文本之间的转换等。使用菜单栏中的“导入”和“导出”命令，也可以将文件在不同格式之间进行转换。

6. 输入与输出

CorelDRAW X3 具有完善的文件输入与输出功能，可以通过扫描仪和数码相机等输入设备获取图像，也可以通过打印机输出文件，还可以发布 HTML 文件或 Internet 进行链接等。

7. 制作网页

在 CorelDRAW X3 中，可以运用各种绘图工具和文本工具制作出精美的网页，还可以将其发布到网络中。

8. 位图处理

CorelDRAW X3 处理位图的功能也十分强大。它不但可以直接处理位图，而且还可以使矢量图与位图进行相互转换。利用 CorelDRAW 中的位图滤镜功能，可以给位图添加各种效果，从而方便了设计者的图形制作。

1.1.3 CorelDRAW X3 的新增功能

CorelDRAW X3 的操作比以前的版本更加简便，图形图像处理功能也更加强大。下面对这些新增功能分别进行介绍。

1. 新的智能填充工具

新增的智能填充工具，可以对任意两个或多个对象重叠的区域以及任何封闭的对象进行填色，此工具无论对动漫创作、矢量绘画、服装设计人员还是 VI 设计人员来说都是比较方便的。

智能填充工具功能类似 Illustrator 中的实时填充，除了可以实现填充以外，还可以快速从两个或多个相重叠的对象中间创建新对象，如图 1.1.1 所示。

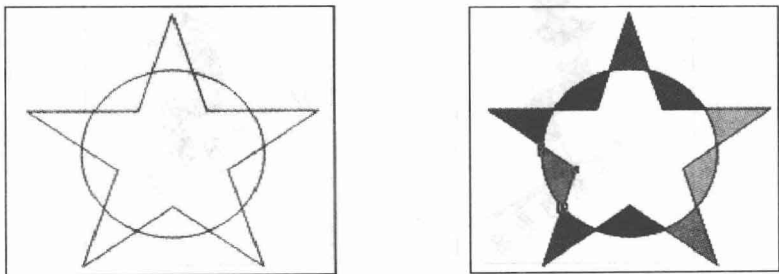


图 1.1.1 使用智能填充工具填充效果图

2. 新增的复杂星形工具

复杂星形工具在原星形的基础上进行了改进，可以通过调节属性栏中的参数，得到不同复杂程度与外形的星形对象，如图 1.1.2 所示。

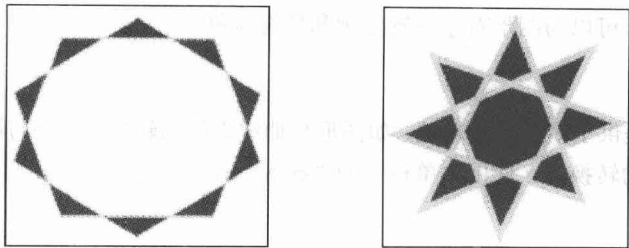


图 1.1.2 使用复杂星形工具效果

3. 新增的裁剪工具

新增的裁剪工具非常实用，使用它可以快速地移除目标，裁剪所导入图像中不需要的区域。无论导入的是位图还是矢量图，都可以使用裁剪工具。当绘图页面中有多个对象，而用户只需要选取其中的部分对象时，可以使用裁剪工具将其裁剪掉。单击工具箱中的裁剪工具，当鼠标指针变成  形状时，将其移至要裁剪的对象上，拖曳鼠标创建裁剪区域，然后在裁剪区域内双击鼠标左键，即可裁剪掉区域外不需要的图形对象，效果如图 1.1.3 所示。

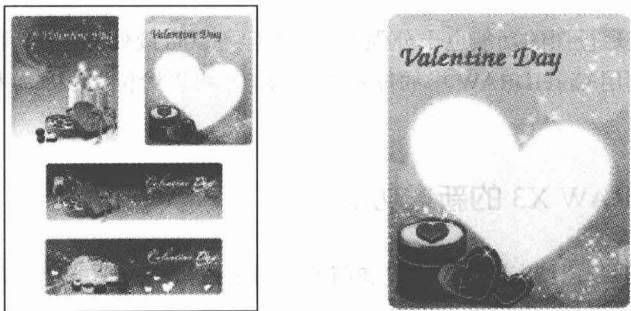


图 1.1.3 使用裁剪工具裁剪图像效果

4. 增强的文本适合路径功能

增强的文本适合路径功能更加人性化，更易于操作，用户可以自由拖动文本，调整其与路径的偏移距离。图 1.1.4 所示的即为应用文本适合路径功能后的效果。

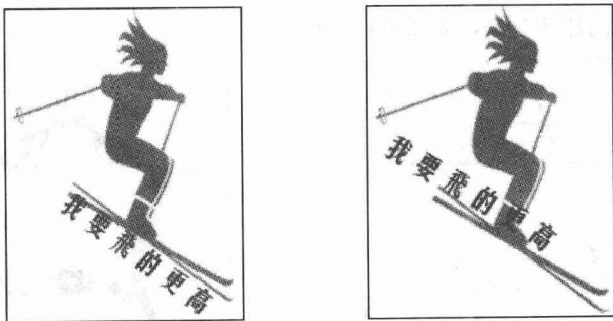


图 1.1.4 使用文本适合路径功能的效果

5. 新增的斜角功能

新增的斜角功能包含了两种类型：一种是柔化边缘，另一种是浮雕。使用此功能的前提是图形必须是填色的，且不能应用于对象的轮廓上。当图形使用斜角功能后，还可以使用交互式封套工具与交



交互式变形工具进行处理,但不能使用交互式阴影工具、透明工具等。图 1.1.5 所示的即为使用斜角功能的效果。

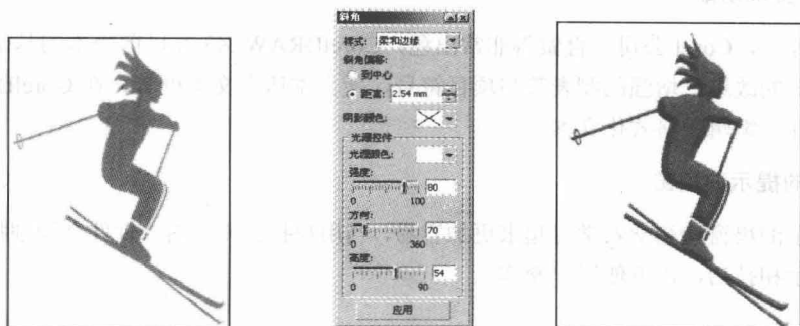


图 1.1.5 使用斜角功能的效果

6. 新增的描摹位图功能

新增的描摹位图功能是 CorelDRAW X3 版本的一个亮点,使用此功能可以非常方便地把位图矢量化。图 1.1.6 所示的即为应用此功能后的效果。



图 1.1.6 描摹位图效果

7. 新增的步长和重复功能

利用新增的步长和重复功能可以非常方便地复制图像,在复制的同时,可以调整复制对象的水平与垂直偏移距离以及复制数量,如图 1.1.7 所示。

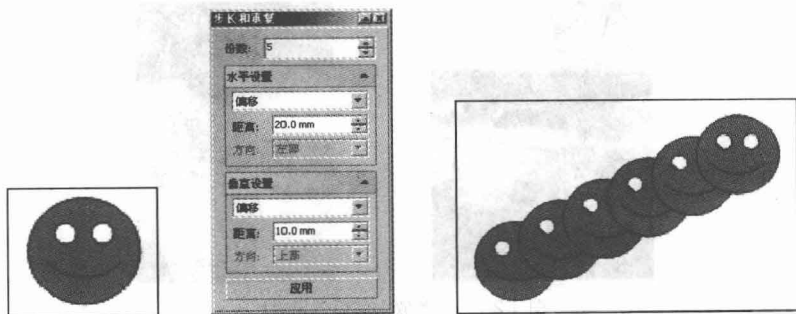


图 1.1.7 步长和重复效果

8. 增强的轮廓图工具

增强的轮廓图工具可以快速、方便地优化目标对象的轮廓线,能够动态地减少轮廓图形的节点。矢量图是以数学函数方式来记录图形的形状与色彩的,节点越少,要记录的图形形状信息就越少,存



盘时占用的空间会相应地减少，图形运算速度也就越快。

9. 增强的文本功能

对文本的处理，Corel 公司一直做得非常出色，CorelDRAW X3 在以前版本的基础上又改进了不少，如首字下沉的改进，增强的制表符与项目符号，使文本适合文本框等，在 CorelDRAW X3 中可以很容易地选择、编辑和格式化文本。

10. 新增的提示泊坞窗

新增的提示泊坞窗使初学者学习起来更加容易，当用户执行操作时，软件会识别执行状态，及时显示出相关提示和技巧，以方便用户操作。

1.2 CorelDRAW X3 的基础知识

使用 CorelDRAW X3 绘制图形之前，首先要掌握一些相关的概念，正确理解这些概念有助于更好地掌握后续内容。

1.2.1 位图

位图又称点阵图，由多个不同颜色的点组成，每一个点为一个像素。与矢量图相比，位图图像更容易模拟照片的真实效果。位图有固定的分辨率，分辨率越高，图像的效果就越好，但按照原图大小打印或显示时效果最好，如果将位图扩大，其显示效果不会很清晰。由于位图图像中每个像素点都记录着一个色彩信息，因此，位图图像色彩绚丽，能体现出现实生活中的绝大多数色彩。

位图图像可以通过数码相机拍摄、扫描仪扫描以及 Photoshop 图像处理软件制作等方式获得。由于每个像素点的色彩信息都要单独记录，因此，位图图像占用的空间也是比较大的，对于要求不太高的位图图像，可以将它们压缩，使其所占空间变小。

位图的大小和质量取决于图像中像素点的多少，通常来说，每平方英寸的面积上所含像素点越多，颜色之间的混合也就越平滑，同时文件也越大。图 1.2.1 所示的为位图放大前后的效果。

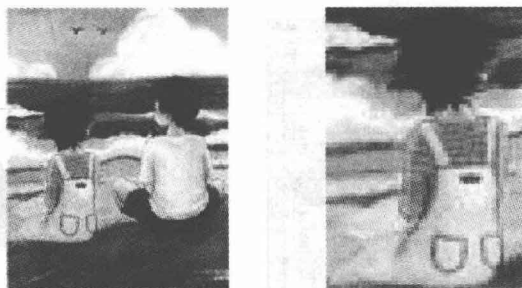


图 1.2.1 位图放大前后效果对比

1.2.2 矢量图

矢量图又称向量图，是用直线和曲线来描述的图形，这些图形的元素可以是点、线、弧线、矩形、多边形或圆形，它们由数学公式计算获得，这些公式中包括矢量图图形所在的坐标位置、大小、轮廓