



中等职业学校计算机系列规划教材

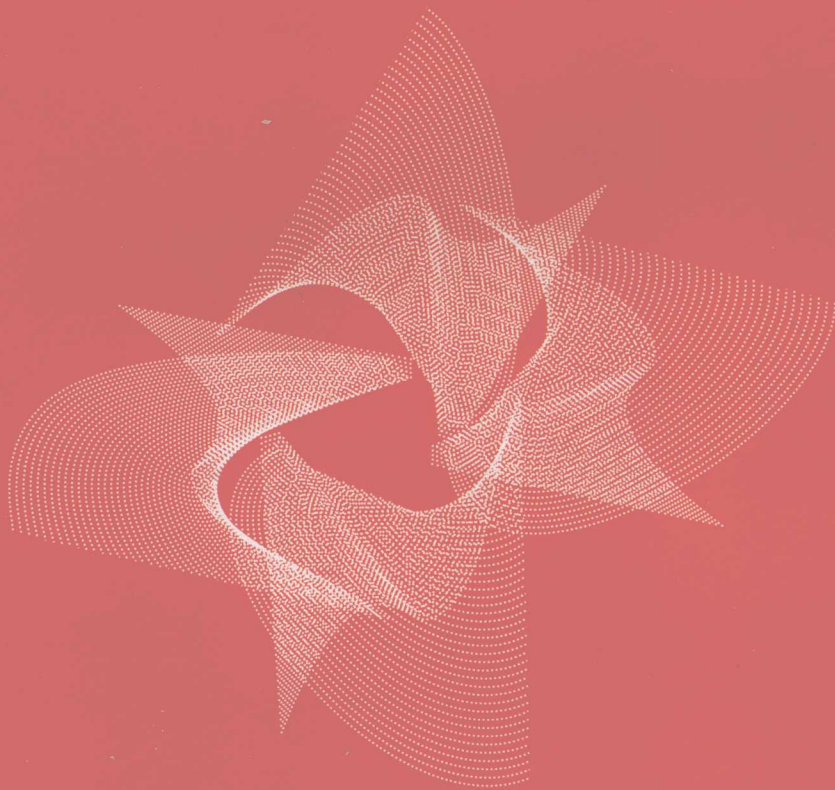
根据教育部中等职业学校新教学大纲要求编写

中文

CorelDRAW X3

应用基础教程

王璞 编



西北工业大学出版社

中等职业学校计算机系列规划教材

中文 CorelDRAW X3 应用基础教程

王璞 编

西北工业大学出版社

【内容简介】本书为中等职业学校计算机系列规划教材之一。主要包括 CorelDRAW X3 的基本概念、理论和实战练习。书中配有大量生动典型的实例，每章后还附有上机指导以及练习题，这将会使读者在学习和使用 CorelDRAW 时更加得心应手，做到学以致用。

本书可作为中等职业学校“平面设计”课程的教材，同时也可作为计算机平面设计培训班的教材及计算机爱好者的自学参考书。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 CorelDRAW X3 应用基础教程/王璞编. —西安: 西北工业大学出版社, 2008.8

(中等职业学校计算机系列规划教材)

ISBN 978-7-5612-2432-8

I. 中… II. 王… III. 图形软件, CorelDRAW X3—专业学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 112277 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: 13

字 数: 348 千字

版 次: 2008 年 8 月第 1 版

2008 年 8 月第 1 次印刷

定 价: 22.00 元

中等职业学校计算机系列规划教材

编审委员会

主任：夏清国

副主任：王 辉 赵建国 孙玉红

李文宏 张社义

委员：王小娟 智永军 周苏红 李 林

杨巧云 张 昊 郭礼军 潘小明

李永胜 孟晓伟 王 璞

序 言

随着国民经济发展速度的加快,操作能力强、能迅速进入职业角色的中等职业学校的学生越来越受到企业的青睐,甚至还出现了“供不应求”的情况。这就迫切要求中职教材不断更新,始终以就业为导向来培养学生的职业能力。为满足全国中等职业学校计算机及相关专业的实际教学需求,为培养高素质的应用型人才,我们聘请一线的中职骨干教师和技术专家共同组织编写了本套教材。

为了配合目前中等职业教育的现状及我国经济生活的发展状况,我们依据教育部职业教育与成人教育司制定的《中等职业学校计算机及应用专业教学指导方案》以及教育部等六部委最新制定的《中等职业学校计算机应用软件技术专业领域技能型紧缺人才培养方案》,调查和研究了众多中等职业学校计算机及相关专业的教学计划、课程设置和中职教学的实际需要,并根据中职学生的接受能力和就业要求,编写了本套教材。

在本套教材的策划和编写过程中,我们听取了IT专家、中职师生、企事业单位的建议和意见,多次组织了由技术专家及一线中职骨干教师参加的大纲审定会和审稿会,注意总结和吸取了教师提出的意见,博采众长,使之更加适合当前中职教学的实际需求。

本套规划教材的主要特色如下:

◆ 内容实用、体例新颖

本套教材以市面上最新、最广泛的版本为蓝本,与用人单位紧密结合,在体例上采用理论知识与上机指导二合一的模式,大大节省了读者的人力与财力,达到双赢的目的。

◆ 任务驱动、案例教学

本套教材列举了大量的实例,来提高学生的学习兴趣 and 自主能力,让他们在掌握理论的基础上更多地动手进行具体操作。

◆ 老师好教、学生好学

按照中等职业学校的教育课程模块化和综合化的特点,本套教材对每本书的内容都进行了划分,独立成块。每章都在理论知识之后附有上机指导和本章总结。

◆ 简单实用、职业目的

本套教材语言简洁易懂。在理论知识方面只求“够用为度”,以未来职业方向为基础,更重视培养学生的动手能力,并穿插许多小技巧和小知识,真正让学生放下书本就能上岗。

本套教材出版后我们的读者热线常年开通,无论广大读者有任何问题都可以打电话咨询。另外,在教材使用中有什么意见与建议也可以直接和我们联系。

中等职业学校计算机系列规划教材编审委员会

前言

CorelDRAW X3 是 Corel 公司推出的目前最为流行的矢量图形创作软件之一,它以其丰富的绘图功能及简便易学的特点,受到了广大美术爱好者和图形图像设计人员的普遍欢迎。目前,CorelDRAW 已广泛应用于广告、网络、动画设计制作等领域。

本书是为中等职业学校计算机及应用专业编写的配套教材,根据教育部职业教育与成人教育司的教学指导方案的要求编写。通过本书的学习,学生能够掌握 CorelDRAW 的基础知识和操作技能,并能在实际工作中得以广泛的应用。

本书采用“任务驱动、案例教学”的形式编写,且每一章后都附有上机指导,详细介绍了中文 CorelDRAW X3 的功能与应用,具有较强的实用性和指导性。全书共分为 12 章:

第 1 章 CorelDRAW X3 入门知识

第 2 章 CorelDRAW X3 的基础操作

第 3~4 章 线条与图形的绘制与编辑

第 5~6 章 对象的操作与变形

第 7 章 色彩的填充和特殊效果的应用

第 8 章 文本的输入与编辑

第 9 章 位图的编辑

第 10 章 打印输出

第 11 章 综合实例

第 12 章 上机实训

本书可作为中等职业学校“平面设计”课程的教材,同时也可作为工程设计培训班教材及计算机爱好者的自学参考书。

由于编者水平有限,不足之处在所难免。恳请广大读者将使用情况及各种意见、建议及时反馈给我们,以便在今后的工作中不断地改进和完善。

编者

目 录

第1章 CorelDRAW X3 概述1

1.1 CorelDRAW X3 的简介1

1.1.1 CorelDRAW X3 的新特性2

1.1.2 CorelDRAW X3 的系统要求2

1.2 CorelDRAW 软件的功能2

1.3 CorelDRAW X3 的界面3

1.3.1 启动与退出 CorelDRAW X33

1.3.2 进入 CorelDRAW X34

1.3.3 CorelDRAW X3 的工作界面5

1.4 图形图像的基本知识8

1.4.1 矢量图与位图8

1.4.2 色彩模式10

1.4.3 文件的格式10

1.5 应用实例——绘制杯子10

本章总结12

习题一12

第2章 CorelDRAW X3 的基本操作13

2.1 CorelDRAW X3 的基本操作13

2.1.1 新建文件13

2.1.2 打开文件14

2.1.3 保存文件15

2.1.4 导入和导出文件15

2.1.5 关闭文件17

2.1.6 撤销、还原、恢复和重复操作17

2.2 对页面的操作18

2.2.1 插入、删除和重命名页面18

2.2.2 切换页面20

2.2.3 切换页面的方向20

2.2.4 设置页面大小、标签、 版面和背景20

2.3 对视图的操作24

2.3.1 显示模式24

2.3.2 预览显示25

2.4 对窗口的操作26

2.4.1 新建窗口26

2.4.2 层叠窗口27

2.4.3 平铺窗口27

2.4.4 刷新窗口28

2.4.5 关闭窗口28

2.5 CorelDRAW 的辅助工具28

2.5.1 缩放工具28

2.5.2 平移工具29

2.5.3 标尺29

2.5.4 网格30

2.5.5 辅助线30

2.6 应用实例——为图形添加背景31

本章总结32

习题二32

第3章 线条的绘制与编辑34

3.1 线条的绘制34

3.1.1 手绘工具34

3.1.2 贝塞尔工具36

3.1.3 艺术笔工具37

3.1.4 钢笔工具39

3.1.5 折线工具39

3.1.6 三点曲线工具39

3.1.7 交互式连线工具40

3.1.8 度量工具40

3.2 线条的编辑41

3.2.1 选取节点42

3.2.2 添加节点42

3.2.3 删除节点43

3.2.4 移动节点43

3.2.5 调节节点	44	5.4.1 复制、剪切和粘贴对象	67
3.3 应用实例——绘制扫描的图像	45	5.4.2 再制对象	67
本章总结	47	5.4.3 删除对象	68
习题三	47	5.5 缩放与镜像对象	68
第4章 图形的绘制与编辑	48	5.6 调整对象的顺序	69
4.1 绘制矩形、圆角矩形和正方形	48	5.7 对齐与分布对象	70
4.1.1 矩形工具	48	5.7.1 对齐对象	70
4.1.2 3点矩形工具	50	5.7.2 分布对象	71
4.2 绘制椭圆、正圆、饼形和圆弧	50	5.8 群组和结合对象	71
4.2.1 椭圆工具	50	5.8.1 群组对象	72
4.2.2 3点椭圆工具	51	5.8.2 结合对象	73
4.3 绘制多边形和星形	52	5.8.3 拆分对象	74
4.3.1 绘制多边形	52	5.9 锁定与转换对象	74
4.3.2 绘制星形	52	5.9.1 锁定对象	74
4.4 绘制螺旋形和图纸	52	5.9.2 转换对象	75
4.4.1 绘制螺旋形	53	5.10 应用实例——制作光盘	75
4.4.2 绘制图纸	53	本章总结	78
4.5 绘制预定义形状	53	习题五	78
4.6 智能填充工具	54	第6章 对象的变形	79
4.7 格式化线条和轮廓线	54	6.1 切割、擦除和精确剪裁对象	79
4.7.1 轮廓笔对话框	55	6.1.1 切割对象	79
4.7.2 轮廓宽度预设值工具	57	6.1.2 擦除对象	80
4.7.3 线条与轮廓线颜色的设置	57	6.1.3 精确剪裁	81
4.7.4 用吸取的颜色填充图形轮廓	58	6.2 涂抹笔刷和粗糙笔刷	83
4.7.5 将轮廓转换为对象	59	6.3 修整对象	83
4.8 应用实例——绘制碗	59	6.3.1 焊接对象	84
本章总结	61	6.3.2 修剪对象	84
习题四	62	6.3.3 相交对象	85
第5章 对象的操作	63	6.3.4 简化、前减后和后减前对象	85
5.1 选取对象	63	6.4 自由变形对象	86
5.1.1 使用挑选工具	63	6.5 交互式变形对象	87
5.1.2 使用菜单	64	6.5.1 推拉变形对象	87
5.1.3 新建图形的选取	65	6.5.2 拉链变形对象	88
5.2 移动对象	65	6.5.3 扭曲变形对象	89
5.2.1 使用鼠标进行移动	65	6.6 封套变形对象	90
5.2.2 使用泊坞窗进行移动	65	6.7 应用实例——绘制立体字	90
5.3 旋转对象	66	本章总结	92
5.4 复制、再制与删除对象	67		

习题六	92
-----------	----

第7章 色彩的填充与

特殊效果的应用	94
---------------	----

7.1 调色板的设置	94
7.1.1 选择调色板	94
7.1.2 调色板浏览器	95
7.1.3 颜色样式	97
7.2 填充对象	99
7.2.1 标准填充	99
7.2.2 渐变填充	101
7.2.3 图案填充	102
7.2.4 底纹填充	103
7.2.5 PostScript 填充	105
7.2.6 取消填充	105
7.2.7 颜色泊坞窗	105
7.2.8 交互式填充工具组	106
7.3 应用特殊效果	108
7.3.1 交互式调和工具	108
7.3.2 交互式轮廓图工具	111
7.3.3 交互式阴影工具	112
7.3.4 交互式立体化工具	112
7.3.5 交互式透明工具	115
7.4 应用实例——绘制路标	116

本章总结	117
------------	-----

习题七	117
-----------	-----

第8章 文本的输入与编辑

8.1 输入文本	119
8.1.1 美术字文本	119
8.1.2 段落文本	120
8.2 编辑文本	121
8.2.1 格式化文本	122
8.2.2 对齐文本	122
8.3 文本的特殊编辑	123
8.3.1 文本适配路径	123
8.3.2 文本填入框架	124
8.3.3 段落文本环绕图形	125
8.3.4 美工文字转换为曲线	126
8.4 应用实例——标志设计	127

本章总结	128
------------	-----

习题八	128
-----------	-----

第9章 位图的编辑

9.1 编辑位图	129
9.1.1 转换位图	129
9.1.2 裁切位图	130
9.1.3 重新取样	130
9.1.4 位图的颜色遮罩	131
9.2 位图特效	132
9.2.1 三维效果	132
9.2.2 艺术笔触	134
9.2.3 模糊	136
9.2.4 颜色变换	137
9.2.5 轮廓图	138
9.2.6 创造性	138
9.2.7 扭曲	140
9.2.8 杂点	142
9.2.9 鲜明化	142
9.3 应用实例——绘制多彩	143

本章总结	144
------------	-----

习题九	145
-----------	-----

第10章 打印输出

10.1 打印预览	146
10.2 打印输出	148
10.2.1 版面布局设置	149
10.2.2 打印大幅文件	151
10.2.3 分色打印	152
10.2.4 设置印刷标记	152

本章总结	154
------------	-----

习题十	154
-----------	-----

第11章 综合实例

11.1 商品促销广告	155
11.2 圣诞 POP	158
11.3 封面设计	164
11.4 包装设计	169
11.5 海报制作	173

本章总结	178
习题十一	178
第 12 章 上机指导	179
12.1 启动和退出 CorelDRAW X3	179
12.2 对页面的操作	180
12.3 一箭穿心	181
12.4 制作液晶显示器	183
12.5 制作日出效果	184
12.6 制作破碎的心	188
12.7 制作水晶按钮	189
12.8 名片设计	191
12.9 制作旋涡	193
12.10 制作玻璃门	195

12.4 制作液晶显示器	183
12.5 制作日出效果	184
12.6 制作破碎的心	188
12.7 制作水晶按钮	189
12.8 名片设计	191
12.9 制作旋涡	193
12.10 制作玻璃门	195
12.11 制作玻璃门	195
12.12 制作玻璃门	195
12.13 制作玻璃门	195
12.14 制作玻璃门	195
12.15 制作玻璃门	195
12.16 制作玻璃门	195
12.17 制作玻璃门	195
12.18 制作玻璃门	195
12.19 制作玻璃门	195
12.20 制作玻璃门	195
12.21 制作玻璃门	195
12.22 制作玻璃门	195
12.23 制作玻璃门	195
12.24 制作玻璃门	195
12.25 制作玻璃门	195
12.26 制作玻璃门	195
12.27 制作玻璃门	195
12.28 制作玻璃门	195
12.29 制作玻璃门	195
12.30 制作玻璃门	195
12.31 制作玻璃门	195
12.32 制作玻璃门	195
12.33 制作玻璃门	195
12.34 制作玻璃门	195
12.35 制作玻璃门	195
12.36 制作玻璃门	195
12.37 制作玻璃门	195
12.38 制作玻璃门	195
12.39 制作玻璃门	195
12.40 制作玻璃门	195
12.41 制作玻璃门	195
12.42 制作玻璃门	195
12.43 制作玻璃门	195
12.44 制作玻璃门	195
12.45 制作玻璃门	195
12.46 制作玻璃门	195
12.47 制作玻璃门	195
12.48 制作玻璃门	195
12.49 制作玻璃门	195
12.50 制作玻璃门	195
12.51 制作玻璃门	195
12.52 制作玻璃门	195
12.53 制作玻璃门	195
12.54 制作玻璃门	195
12.55 制作玻璃门	195
12.56 制作玻璃门	195
12.57 制作玻璃门	195
12.58 制作玻璃门	195
12.59 制作玻璃门	195
12.60 制作玻璃门	195
12.61 制作玻璃门	195
12.62 制作玻璃门	195
12.63 制作玻璃门	195
12.64 制作玻璃门	195
12.65 制作玻璃门	195
12.66 制作玻璃门	195
12.67 制作玻璃门	195
12.68 制作玻璃门	195
12.69 制作玻璃门	195
12.70 制作玻璃门	195
12.71 制作玻璃门	195
12.72 制作玻璃门	195
12.73 制作玻璃门	195
12.74 制作玻璃门	195
12.75 制作玻璃门	195
12.76 制作玻璃门	195
12.77 制作玻璃门	195
12.78 制作玻璃门	195
12.79 制作玻璃门	195
12.80 制作玻璃门	195
12.81 制作玻璃门	195
12.82 制作玻璃门	195
12.83 制作玻璃门	195
12.84 制作玻璃门	195
12.85 制作玻璃门	195
12.86 制作玻璃门	195
12.87 制作玻璃门	195
12.88 制作玻璃门	195
12.89 制作玻璃门	195
12.90 制作玻璃门	195
12.91 制作玻璃门	195
12.92 制作玻璃门	195
12.93 制作玻璃门	195
12.94 制作玻璃门	195
12.95 制作玻璃门	195
12.96 制作玻璃门	195
12.97 制作玻璃门	195
12.98 制作玻璃门	195
12.99 制作玻璃门	195
13.00 制作玻璃门	195

第 1 章

CorelDRAW X3 概述

【学习目标】

CorelDRAW X3 是 Corel 公司推出的用于绘制矢量图形的应用软件，它不仅仅是矢量图形创作处理软件，还是一个大型的工具软件包，因此它是专业美术设计者的首选绘图软件之一。

【知识要点】

- ◆ CorelDRAW X3 的简介
- ◆ CorelDRAW X3 的界面
- ◆ 图形图像的基本概念

1.1 CorelDRAW X3 的简介

CorelDRAW 于 1989 年由加拿大的 Corel 公司推出，到现在已经有 19 年的历史了，虽然时间不长，但已经成为世界闻名的平面图形图像设计软件之一。

CorelDRAW 第一版于 1989 年春季面世，这是专门为 Microsoft（微软）而设计的。1 年后，开发商向广大用户推出了 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，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 位处理器的功能，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 Inter 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,具有出版、绘图、照片、企业标志、企业图片等图像创作能力。之后的 CorelDRAW 9 增加了许多点阵图处理功能,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,增加了许多效果和工具。

平面设计的不断普及促进了平面设计软件的不断更新。CorelDRAW 12 是 Corel 公司于 2003 年推出市场的,它集设计、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。

在 2006 年,Corel 公司推出了最新图形图像设计软件 CorelDRAW X3。它拥有超过 40 个新的属性和增强的特性,具有出众的整合性和易用性,是无法比拟的工业图像软件。CorelDRAW 是可以在 Windows 95/98/2000/XP 或 Windows NT 操作系统下运行的图形图像创作处理软件,经过 17 年的发展已经由 CorelDRAW 1.01 版本发展到现在的最高版本 CorelDRAW X3,它集绘画、设计、制作、合成和输出等多项功能为一体,广泛应用在广告设计、封面设计、商标设计等领域。

1.1.1 CorelDRAW X3 的新特性

随着平面设计软件的不断普及与更新,CorelDRAW X3 在以前版本的基础上增加了一些新的特性,分别介绍如下:

- (1) 增强了捕捉目标工具,使用户能够使用鼠标捕捉节点、交叉点、中点、垂直线等区域,从而可以快速精确地修改目标。
- (2) 新的导出 Office 特性可将 CorelDRAW X3 软件包创作的作品轻松导入 Office 文档。
- (3) 新文本特性可使用户更容易观察字体类型的改变,并可以对字体无限放大。

1.1.2 CorelDRAW X3 的系统要求

CorelDRAW X3 对系统的配置要求如下:

- (1) CPU: Pentium166 以上的配置。
- (2) 内存: 128 MB 以上的配置。
- (3) 分辨率: 800×600 以上的配置。
- (4) 硬盘: 250 MB 以上的配置。

1.2 CorelDRAW 软件的功能

CorelDRAW 是一个用于图形图像创作的软件,它具有以下 4 个基本功能。

- (1) 绘制与处理矢量图: CorelDRAW 是主要绘制矢量图的软件,它能够利用其自身的图形工具

绘制出各种图形,如图 1.2.1 所示的就是用 CorelDRAW 绘制的矢量图。对于已绘制好的矢量图,它还可以对其进行布尔、镜像等操作,也可对其进行各种效果处理。



图 1.2.1 绘制矢量图

(2) 处理位图: CorelDRAW 在位图处理方面的功能也非常强大,它不仅可以直接处理位图,还能对位图进行滤镜操作,如图 1.2.2 所示。



图 1.2.2 对位图进行滤镜操作的效果

(3) 处理文字: CorelDRAW 可以对单个文字或整段文字进行编辑。

(4) 网络功能: CorelDRAW 还具有网络功能,可创建超链接或将段落文本转换为网络文本等。

1.3 CorelDRAW X3 的界面

在进入 CorelDRAW X3 之前首先要启动 CorelDRAW X3 的应用程序,启动后即可呈现 CorelDRAW X3 的界面。

1.3.1 启动与退出 CorelDRAW X3

启动 CorelDRAW X3 的方法有以下两种:

(1) 双击桌面上的“CorelDRAW X3”快捷方式图标。

(2) 选择 **开始** → **程序(P)** → **CorelDRAW Graphics Suite X3** → **CorelDRAW X3** 命令,如图 1.3.1

所示。



图 1.3.1 启动 CorelDRAW X3

退出 CorelDRAW X3 的方法有以下 3 种：

- (1) 单击标题栏右侧的“关闭”按钮 .
- (2) 按“Alt+F4”键。
- (3) 选择 文件(F) →  退出(X) 命令。

1.3.2 进入 CorelDRAW X3

启动 CorelDRAW X3 之后，显示的是 CorelDRAW X3 的初始化界面，如图 1.3.2 所示。



图 1.3.2 CorelDRAW X3 的初始化界面

进入 CorelDRAW X3 之后，屏幕上会出现 CorelDRAW X3 的欢迎界面，如图 1.3.3 所示。



图 1.3.3 CorelDRAW X3 的欢迎界面

在欢迎界面上有 6 个图标，分别是“新建”图标 、“最近用过”图标 、“打开”图标 、“从模板新建”图标 、“CorelTUTOR”图标  和“新增功能”图标 ，各个图标的功能如下：

- (1) “新建”图标 ：单击该图标，可创建一个新图形。
- (2) 若要打开上次保存的文件，可在“最近用过”图标  下方单击上次保存的文件名称即可。

(3) “打开”图标：单击该图标，可弹出“打开绘图”对话框，在该对话框中可选择所要打开的图形文件，单击“打开”按钮即可。

(4) “从模板新建”图标：单击该图标可打开 CorelDRAW X3 准备的绘图模板。

(5) “CorelTUTOR”图标：单击该图标可打开 CorelDRAW X3 的教程。

(6) “新增功能”图标：单击该图标，可打开 CorelDRAW X3 的帮助文件，其中向用户介绍了 CorelDRAW X3 的新增功能。

1.3.3 CorelDRAW X3 的工作界面

单击“新建”图标，系统根据预设值打开 CorelDRAW X3 的工作界面，如图 1.3.4 所示。

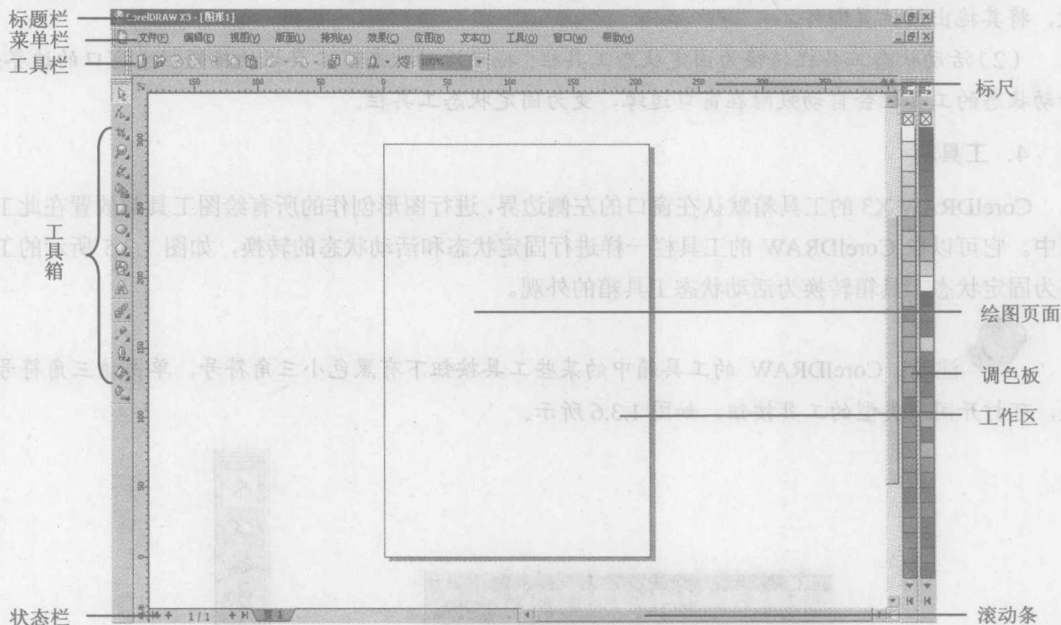


图 1.3.4 CorelDRAW X3 的工作界面

1. 标题栏

标题栏位于窗口的顶部，其左侧显示了当前文件的名称，其右侧有 3 个按钮，分别为“最小化”按钮，“最大化”按钮（或“还原”按钮）和“关闭”按钮，分别可用于将窗口缩小至任务栏、放大至整个窗口（或将其还原至原来的大小）和关闭整个窗口。

2. 菜单栏

CorelDRAW X3 的主要功能都可以通过其菜单栏实现，它有“文件(F)”、“编辑(E)”、“视图(V)”、“版面(L)”、“排列(A)”、“效果(C)”、“位图(B)”、“文本(T)”、“工具(Q)”、“窗口(W)”和“帮助(H)”11 类菜单，每个菜单下都有不同的菜单项，利用这些菜单项可执行不同的操作。



注意：菜单的使用有以下几个规则：

(1) 菜单项后带有黑色三角符号▶的表示该菜单项后面还有下一级子菜单。

(2) 菜单项后带有，表示选择该菜单项将会弹出一个对话框。

(3) 菜单项呈浅灰色表示当前状态下该菜单项不可用。

(4) 单击鼠标右键弹出的菜单被称做快捷菜单。

3. 工具栏

CorelDRAW X3 的工具栏有许多种, 在这里以常用工具栏为例进行讲解, 常用工具栏由一些常用命令按钮组成, 如打开、保存、复制和粘贴命令等, 单击相应的按钮可执行不同的操作。

 提示: CorelDRAW X3 的工具栏有两种存放状态: 一种为固定状态, 一种为活动状态, 这两种状态的工具栏之间可以互相转换, 其方法如下:

(1) 固定状态工具栏转换为活动状态工具栏: 用鼠标单击固定状态工具栏最左侧的控制柄不放, 将其拖出该位置即可。

(2) 活动状态工具栏转换为固定状态工具栏: 拖动活动状态下工具栏的标题栏至窗口的边界处, 活动状态的工具栏会自动吸附在窗口边缘, 变为固定状态工具栏。

4. 工具箱

CorelDRAW X3 的工具箱默认在窗口的左侧边界, 进行图形创作的所有绘图工具都放置在此工具箱中。它可以像 CorelDRAW 的工具栏一样进行固定状态和活动状态的转换, 如图 1.3.5 所示的工具箱为固定状态工具箱转换为活动状态工具箱的外观。

 注意: CorelDRAW 的工具箱中的某些工具按钮下有黑色小三角符号, 单击该三角符号不放, 可打开同一类型的工具按钮, 如图 1.3.6 所示。

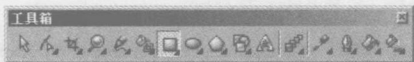


图 1.3.5 工具箱



图 1.3.6 同一类型工具按钮

5. 属性栏

CorelDRAW 的属性栏可根据当前绘图选取工具的不同而变化, 每个工具对应着不同的属性栏, 在不同的属性栏上具有不同的图标按钮和选项, 如图 1.3.7 所示为椭圆工具属性栏。



图 1.3.7 椭圆工具属性栏

 提示: 若需要显示或隐藏属性栏, 可在系统菜单下面单击鼠标右键, 在弹出的快捷菜单中选择“属性栏”命令, 如图 1.3.8 所示。

6. 调色板

默认状态下, 调色板位于 CorelDRAW 窗口的右侧, 也可将其转换为活动状态, 如图 1.3.9 所示, 使用调色板添加颜色是对图形对象添加颜色最快的方法。

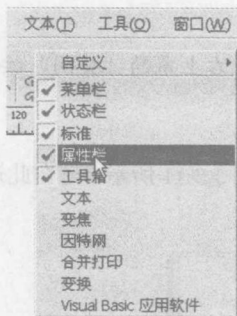


图 1.3.8 快捷菜单



图 1.3.9 调色板

填充图形对象内部颜色的方法如下：

- (1) 选择需要填充颜色的图形对象。
- (2) 在调色板需要填充的色块上单击鼠标左键即可。

填充图形对象轮廓颜色的方法如下：

- (1) 选择需要填充颜色的图形对象。
- (2) 在调色板需要填充的色块上单击鼠标右键即可。

删除图像对象的内部颜色或轮廓颜色方法如下：

- (1) 选择需要删除颜色的图形对象。
- (2) 在调色板上方的 按钮上单击鼠标左键或右键。

当调色板处于默认状态时，单击其底部的 按钮可展开调色板。

单击调色板上方的 按钮或下方的 按钮，可显示更多的色块。

7. 泊坞窗

选择 **窗口(W) → 泊坞窗(D)** 命令，在弹出的子菜单中可选择所需要的命令，如图 1.3.10 所示，可显示或隐藏泊坞窗。

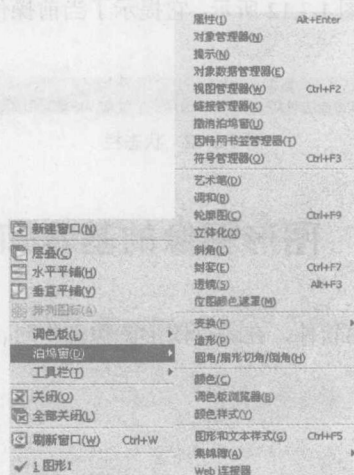


图 1.3.10 泊坞窗子菜单

CorelDRAW 中的泊坞窗相当于 Photoshop 中的控制面板，它能够将有限的工作空间合理地利用。泊坞窗实际上就是一个集各种操作按钮、菜单和列表为一体的操作面板。