



CorelDRAW X3

绘图与平面设计

应用手册



CD-ROM

 明智科技 周建国 编著

全面的功能讲解 本书细致讲解了CorelDRAW X3的基础知识和常用功能，并在每个案例的开头分析提炼了“知识要点”，阐述了该案例所用到的软件功能及其能够实现的效果。

典型实用的案例 本书汇集了用CorelDRAW X3完成绘图和平面设计工作的多种实战技法，案例典型、易上手，读者可以通过所学案例融会贯通、举一反三。

详尽的操作步骤 本书的实例步骤清晰、语言通俗易懂，读者可以按照操作步骤轻松制作出精彩的实例效果，达到演练的目的。

丰富的光盘内容 本书附带1张CD光盘，包括案例中用到的素材及案例的最终效果文件，读者可以书盘结合进行学习。





CorelDRAW X3

绘图与平面设计

应用手册

 明智科技 周建国 编著



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

CorelDRAW X3绘图与平面设计应用手册 / 周建国编著.
北京: 人民邮电出版社, 2008.12
(应用为王)
ISBN 978-7-115-18935-6

I. C… II. 周… III. 图形软件, CorelDRAW X3—手册
IV. TP391.41-62

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第153551号

内 容 提 要

CorelDRAW 是目前最强大的矢量图形设计软件之一。本书对 CorelDRAW X3 进行了全面详细的讲解, 知识结构完整, 信息量大。在介绍基本知识点和基础操作后, 本书还设计了应用所学知识的精彩案例, 做到学完即可练习软件操作, 使读者达到精通软件的目的。书中最后从软件的实际应用角度出发, 设计了综合应用的商业案例, 引导读者灵活快捷地应用软件进行创作。

本书的配套光盘中包括书中案例的素材文件和效果图, 读者可以书盘结合进行学习。

本书既突出基础性学习, 又重视实践性应用, 适合 CorelDRAW 的初学者, 图形绘制与插画设计的爱好者, 平面设计专业人员学习使用, 也可以作为各相关培训院校的教学用书。

应用为王——CorelDRAW X3 绘图与平面设计应用手册

- ◆ 编 著 明智科技 周建国
责任编辑 董 静
 - ◆ 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>
北京鑫丰华彩印有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 17.25
字数: 623 千字
印数: 1—4 000 册
- 2008 年 12 月第 1 版
2008 年 12 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-18935-6/TP

定价: 55.00 元 (附光盘)

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

反盗版热线: (010)67171154

Foreword

前言

CorelDRAW是当今流行的矢量图形处理软件之一,自问世以来深受平面设计人员和矢量图形创意与设计爱好者的喜爱。CorelDRAW X3的推出,使其在矢量图形的设计制作领域占据了更加重要的地位。

本书根据图形绘制和平面设计应用人员的实际需求,利用 CorelDRAW X3 中文版的强大功能,以图形绘制为主线,通过多个精彩实用的案例,全面细致地讲解了如何利用CorelDRAW完成专业的图形绘制与设计。

本书共分8章,包括了CorelDRAW功能特色,点、线、面的艺术——CorelDRAW图形绘制和编辑,插画的绘制——CorelDRAW曲线绘制和颜色填充,书籍装帧设计——对象的排序和组合,杂志设计——CorelDRAW文本的编辑,海报设计——CorelDRAW位图的编辑,产品包装设计——图形的特殊效果,商业案例实战——CorelDRAW综合应用等内容。

通过学习本书,读者既能全面掌握CorelDRAW的功能,又能够灵活快捷地应用CorelDRAW进行图形绘制,更能启发设计灵感,开拓设计思路,增强设计经验,使其更好地为实际工作服务。

我们编写本书,除了希望能够帮助广大读者掌握CorelDRAW X3的软件功能和制作技巧外,更希望能为从事图形绘制和平面设计工作的人员提供一些实际、快捷的制作经验。倘若如此,我们将感到无比的欣慰。

本书是集体智慧的结晶。参与本书编写和制作工作的人员有:周建国、吕娜、胡敬、葛润平、陈东生、张萧、孟娜、闫宇、刘遥、周亚宁、邵琳琳、张敏娜、王世宏、孟庆岩、于淼、程磊、张艳娟、张洁等。限于作者自身的经验,加之时间仓促,难免在书中出现一些疏漏和不足之处,望读者和专家不吝赐教。

本书的配套光盘中包括书中案例的素材和效果图文件,读者可以书盘结合进行学习。

本书适合于CorelDRAW的初学者,图形绘制与插画设计的爱好者,平面设计专业人员学习使用,还可以作为各相关培训班、大专院校、高等职业教育学院相关专业教学用书。

编者

2008.9

Contents

目 录

第 1 章 CorelDRAW 功能特色

- 1.1 设计的意义 002
 - 1.1.1 设计的原则 002
 - 1.1.2 设计的方法 002
- 1.2 CorelDRAW X3 概述 002
- 1.3 CorelDRAW X3 中文版的工作界面 002
 - 1.3.1 工作界面 003
 - 1.3.2 使用菜单 003
 - 1.3.3 使用工具栏 004
 - 1.3.4 使用工具箱 004
 - 1.3.5 使用泊坞窗 004
- 1.4 文件的基本操作 006
 - 1.4.1 新建和打开文件 006
 - 1.4.2 保存和关闭文件 006
 - 1.4.3 导出文件 007
- 1.5 设置版面 007
 - 1.5.1 设置页面大小 008
 - 1.5.2 设置页面标签 008
 - 1.5.3 设置页面背景 008
 - 1.5.4 插入、删除与重命名页面 008
- 1.6 图形和图像的基础知识 009
 - 1.6.1 位图与矢量图 009
 - 1.6.2 色彩模式 010
 - 1.6.3 文件格式 011

第 2 章 点、线、面的艺术——CorelDRAW 图形绘制和编辑

- 2.1 设计基础——平面构成 014
 - 2.1.1 点、线、面 014
 - 2.1.2 形式美的法则 014
- 2.2 设计基础——色彩构成 015
 - 2.2.1 色彩的三要素 015
 - 2.2.2 色彩的感觉 016

- 2.2.3 色彩的对比与调和 016
- 2.3 绘制几何图形 017
 - 2.3.1 绘制矩形 017
 - 2.3.2 绘制椭圆和圆形 018
 - 2.3.3 绘制图纸 020
 - 2.3.4 绘制多边形 020
 - 2.3.5 绘制星形 021
 - 2.3.6 绘制复杂星形 021
 - 2.3.7 绘制螺旋形 022
 - 2.3.8 绘制基本形状 022
- 2.4 对象的编辑 023
 - 2.4.1 对象的选取 023
 - 2.4.2 对象的缩放 024
 - 2.4.3 对象的移动 025
 - 2.4.4 对象的镜像 026
 - 2.4.5 对象的旋转 027
 - 2.4.6 对象的倾斜变形 028
 - 2.4.7 对象的复制 029
 - 2.4.8 对象的删除 030
 - 2.4.9 撤消和恢复对对象的操作 030
- 2.5 整形对象 030
 - 2.5.1 焊接 031
 - 2.5.2 修剪 031
 - 2.5.3 相交 032
 - 2.5.4 简化 032
 - 2.5.5 前减后 033
 - 2.5.6 后减前 033
 - 2.5.7 创建选择对象边界 034
- 2.6 绘制笑脸图标 034
- 2.7 绘制 e 图标 037
- 2.8 绘制锁 039
- 2.9 绘制扇子 043

第3章 插画的绘制—— CorelDRAW 曲线绘制和颜色填充

3.1 插画设计概述	047
3.1.1 插画的应用领域	047
3.1.2 插画的分类	047
3.1.3 插画的风格特点	048
3.2 曲线的绘制	048
3.2.1 认识曲线	048
3.2.2 手绘工具的使用	049
3.2.3 贝塞尔工具的使用	049
3.2.4 艺术笔工具的使用	050
3.2.5 钢笔工具的使用	051
3.3 编辑曲线	053
3.3.1 编辑曲线的节点	053
3.3.2 编辑曲线的端点和轮廓	055
3.3.3 编辑和修改几何图形	056
3.4 编辑轮廓线	058
3.4.1 使用轮廓工具	059
3.4.2 设置轮廓线的颜色	059
3.4.3 设置轮廓线的粗细及样式	059
3.4.4 设置轮廓线角的样式及端头样式	060
3.5 标准填充	060
3.5.1 使用调色板填充颜色	060
3.5.2 标准填充对话框	061
3.5.3 使用“颜色”泊坞窗填充	062
3.6 渐变填充	063
3.6.1 使用属性栏和工具进行填充	063
3.6.2 使用“渐变填充”对话框填充	064
3.6.3 渐变填充的样式	065
3.7 图案填充	066
3.8 “交互式填充”工具填充	067
3.9 底纹填充	068
3.10 “吸管”工具和“油漆筒”工具填充	068
3.11 “交互式网格填充”工具填充	069
3.12 绘制风景插画	070
3.12.1 绘制风景画的背景效果	070
3.12.2 绘制花卉图形	072
3.12.3 绘制树和房子图形	074
3.13 绘制咖啡音乐插画	077

3.13.1 绘制插画背景	077
3.13.2 绘制钢琴图形	078
3.13.3 绘制咖啡杯图形	079
3.13.4 绘制咖啡香气图形	082
3.13.5 添加装饰图形和文字	083
3.14 绘制时尚生活插画	084
3.14.1 绘制插画的背景效果	085
3.14.2 绘制卡通人物	086
3.14.3 添加装饰图形	088
3.14.4 绘制男卡通头像和车图形	090
3.14.5 绘制女卡通头像和餐具图形	091
3.14.6 添加路径文字	093

第4章 书籍装帧设计—— 对象的排序和组合

4.1 书籍装帧设计的概述	096
4.1.1 书籍结构图	096
4.1.2 封面	096
4.1.3 扉页	096
4.1.4 插图	097
4.1.5 正文	097
4.2 对象的对齐和分布	097
4.2.1 多个对象的对齐和分布	098
4.2.2 网格和辅助线的设置和使用	099
4.2.3 标尺的设置和使用	101
4.2.4 标注线的绘制	101
4.3 对象的排序	102
4.4 锁定对象	103
4.5 群组 and 结合	104
4.5.1 群组	104
4.5.2 结合	104
4.6 制作欧洲建筑博览书籍封面	105
4.6.1 制作背景和底图	105
4.6.2 添加和编辑书名	106
4.6.3 绘制装饰线	107
4.6.4 添加其他文字	107
4.7 制作药膳养生精华书籍封面	109
4.7.1 制作药膳封面的背景效果	109
4.7.2 导入图片并添加内容文字	110
4.8 制作京剧脸谱艺术书籍封面	112

4.8.1 制作背景和底图文字	113
4.8.2 导入并编辑图片	113
4.8.3 制作书名效果	114
4.8.4 编辑图片并添加文字	116

第5章 杂志设计—— CorelDRAW 文本的编辑

5.1 杂志设计的概述	119
5.1.1 封面	119
5.1.2 目录	119
5.1.3 内页	119
5.2 文本的基本操作	120
5.2.1 创建文本	120
5.2.2 改变文本的属性	121
5.2.3 设置间距	121
5.3 制作文本效果	122
5.3.1 设置首字下沉和项目符号	122
5.3.2 文本绕路径	123
5.3.3 对齐文本	124
5.3.4 内置文本	124
5.3.5 段落文字的连接	125
5.3.6 段落分栏	125
5.3.7 文本绕图	125
5.4 插入字符	126
5.5 将文字转化为曲线	127
5.6 制作时尚生活杂志栏目标题	127
5.7 制作杂志封面	130
5.7.1 设计杂志名称	130
5.7.2 处理封面底图	132
5.7.3 添加并编辑栏目名称	132
5.7.4 制作条形码	134
5.8 制作杂志目录	134
5.8.1 制作目录背景	135
5.8.2 制作目录标题	136
5.8.3 导入图片	137
5.8.4 添加文字并应用文字样式	138
5.8.5 导入图片并制作文本绕图	140
5.8.6 制作出其他标题	141
5.9 制作美容栏目	141
5.9.1 制作栏目标题	142

5.9.2 导入图片并应用效果	143
5.9.3 绘制和编辑图形	143
5.9.4 导入图片并添加文字	144
5.9.5 制作文本绕图	148
5.9.6 制作内置文本	148
5.9.7 添加艺术笔效果	150
5.10 制作电影栏目	151
5.10.1 制作背景和栏目标题	152
5.10.2 绘制图形并插入字符	153
5.10.3 添加文字并应用段落样式	154
5.10.4 导入并编辑图片	155

第6章 海报设计—— CorelDRAW 位图的编辑

6.1 海报设计概述	158
6.1.1 海报的种类	158
6.1.2 海报的特点	158
6.1.3 海报的表现方式	159
6.2 调整位图的颜色	159
6.2.1 转换为位图	159
6.2.2 调整位图的颜色	159
6.2.3 位图色彩模式	160
6.3 使用位图的特效滤镜	160
6.3.1 三维效果	160
6.3.2 艺术笔触	162
6.3.3 模糊	163
6.3.4 颜色转换	163
6.3.5 轮廓图	164
6.3.6 创造性	164
6.3.7 扭曲	166
6.3.8 杂点	167
6.3.9 鲜明化	168
6.4 制作故宫文物展海报	168
6.4.1 制作背景和底图	169
6.4.2 添加书法字和古典图形	170
6.4.3 添加展会的相关信息	172
6.5 制作瓷器展销会海报	173
6.5.1 制作瓷器海报的背景效果	173
6.5.2 导入图片并添加效果	174
6.5.3 添加标志并编辑宣传文字	175

6.6 制作演唱会宣传海报	176
6.6.1 绘制背景并导入图片	177
6.6.2 导入图片并编辑图形	178
6.6.3 绘制装饰图形	178
6.6.4 添加广告语并编辑	181

第7章 产品包装设计—— 图形的特殊效果

7.1 包装设计概述	187
7.1.1 包装的分类	187
7.1.2 包装的设计定位	187
7.2 设置透明效果	188
7.3 使用调和效果	188
7.4 制作阴影效果	190
7.5 编辑轮廓图效果	191
7.6 使用变形效果	192
7.7 封套效果	193
7.8 制作立体效果	193
7.9 制作透视效果	194
7.10 使用透镜效果	194
7.11 图框精确剪裁效果	195
7.12 调整图形的色彩	196
7.12.1 调整亮度、对比度和强度	196
7.12.2 调整颜色通道	196
7.12.3 调整色调、饱和度和亮度	197
7.13 制作饮料包装平面图	197
7.13.1 制作平面图背景效果	197
7.13.2 绘制装饰图形效果	198
7.13.3 添加并编辑产品文字	199
7.13.4 导入图片并添加内容文字	202
7.14 制作饮料包装立体图	204

第8章 商业案例实战—— CorelDRAW 综合应用

8.1 宣传单设计	208
8.1.1 制作饮食宣传单	208
8.1.2 制作摄像机产品宣传单	213
8.1.3 制作房地产销售宣传单	217
8.2 广告设计	223
8.2.1 制作 Mp3 广告	223
8.2.2 制作手机广告	229
8.2.3 制作化妆品广告	234
8.3 VI 设计	240
8.3.1 标志设计	240
8.3.2 制作模板	242
8.3.3 标志制图	244
8.3.4 标志组合规范	249
8.3.5 标准色	250
8.3.6 公司名片	252
8.3.7 信封	255
8.3.8 纸杯	259
8.3.9 文件夹	259
8.3.10 员工胸卡	260
8.3.11 部门指示牌	260
8.3.12 办公楼指示牌	260
8.3.13 办公区导向牌	261
8.3.14 手提袋	261
8.3.15 贺卡	261
8.3.16 台历	262
8.3.17 小礼品及司徽	262
8.3.18 条幅	262
8.3.19 班车	263
8.3.20 文化衫	263

效果欣赏



●绘制 e 图标



●绘制扇子



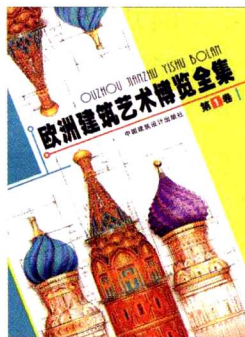
●绘制笑脸图标



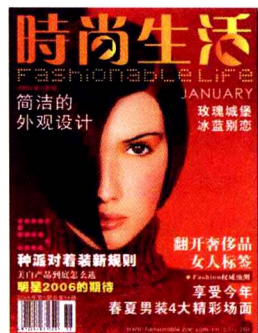
●绘制时尚生活插画



●制作中国京剧脸谱艺术 60 讲书籍封面



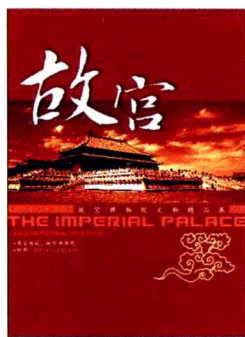
●制作欧洲建筑博览书籍封面



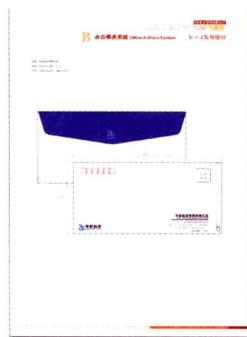
●制作杂志封面



●制作美容栏目



●制作故宫文物展海报



●信封



●制作摄像机产品宣传单



●制作手机广告



●制作化妆品广告

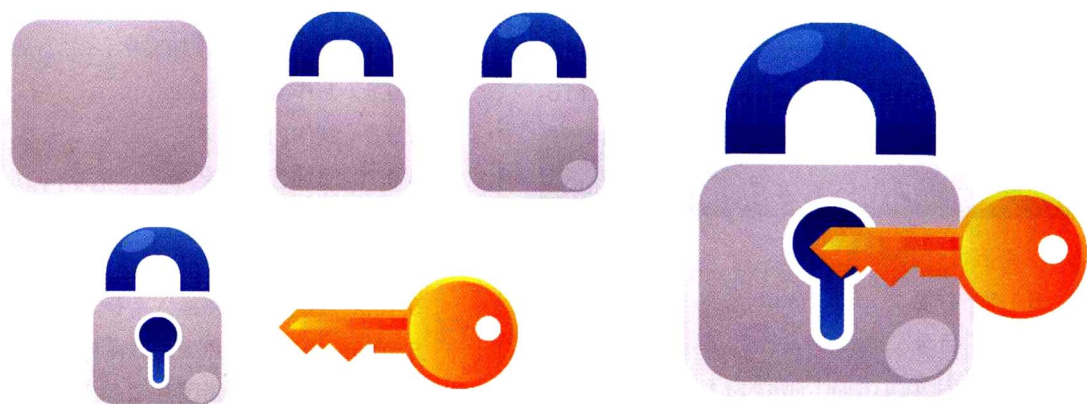


●制作时尚生活杂志栏目封面

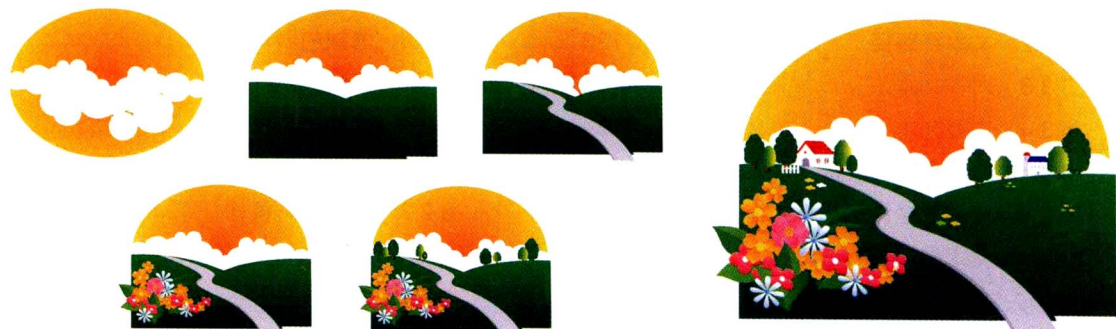


●标志设计

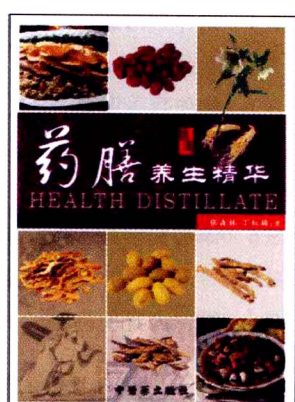
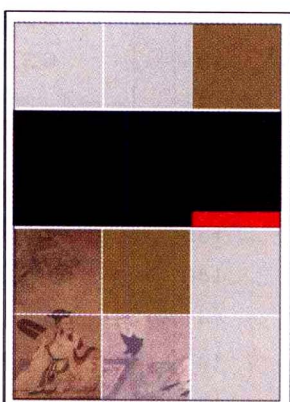
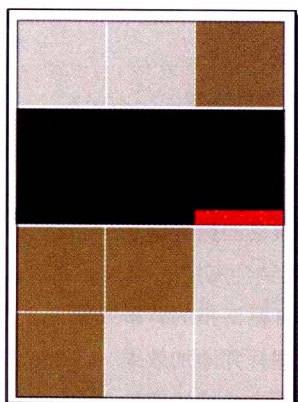
CH02 点、线、面的艺术——CorelDRAW 图形绘制和编辑



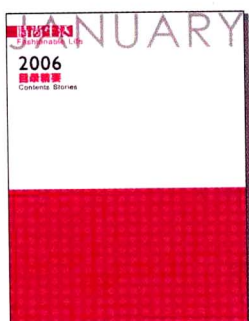
CH03 插画的绘制——CorelDRAW 曲线绘制和颜色填充



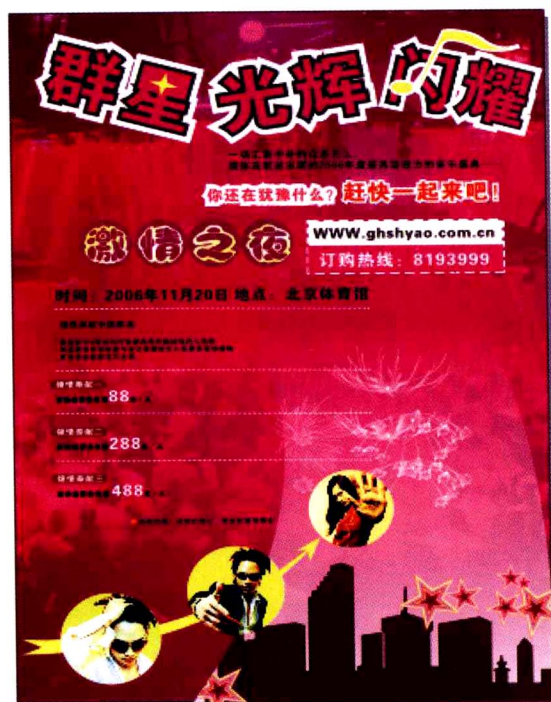
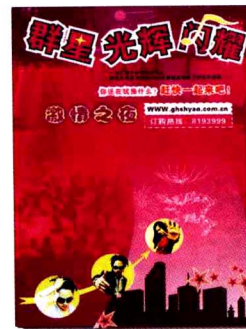
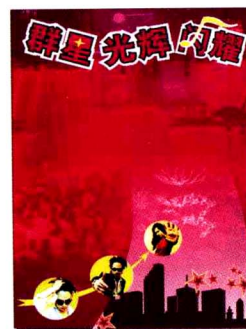
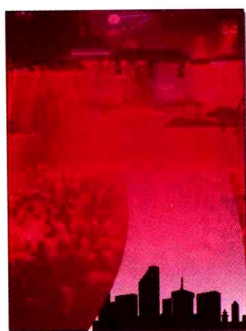
CH04 书籍装帧设计——对象的排序和组合



CH05 杂志设计——CorelDRAW 文本的编辑



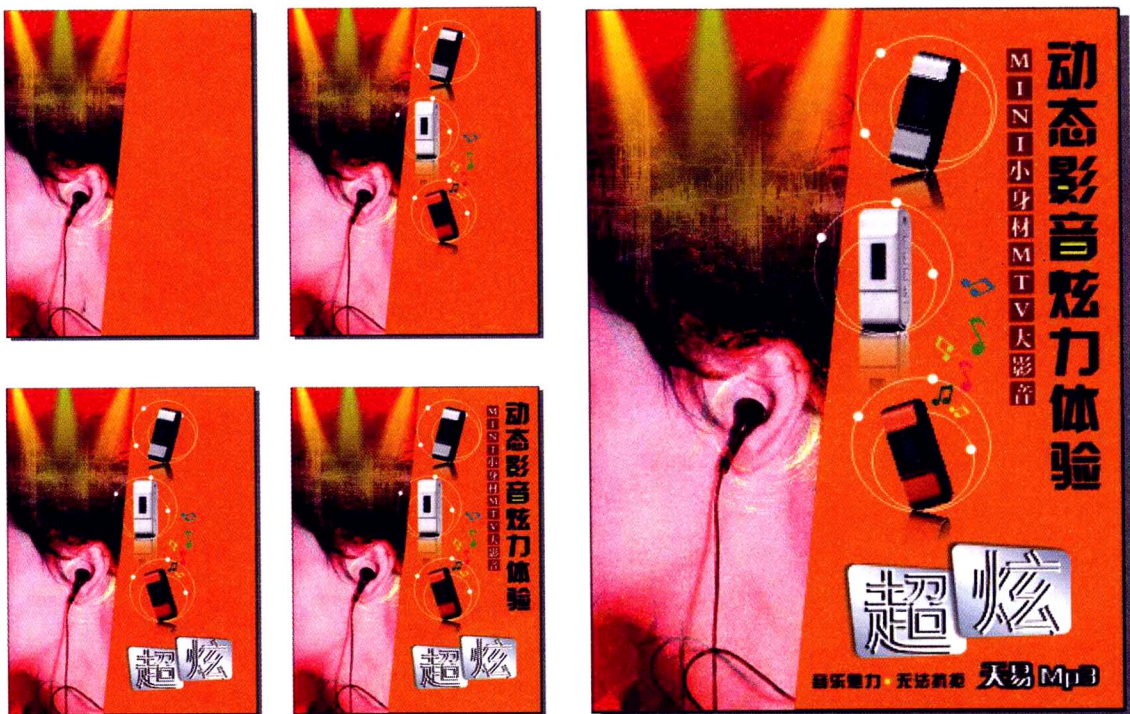
CH06 海报设计——CorelDRAW 位图的编辑



CH07 产品包装设计——图形的特殊效果



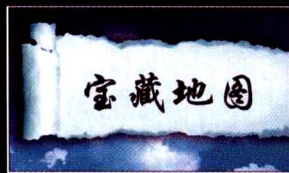
CH08 商业案例实战——CorelDRAW 综合应用



第 1 章

CorelDRAW 功能特色

本章主要介绍了 CorelDRAW X3 基本的功能和操作方法。通过本章的学习，可以掌握 CorelDRAW X3 的基础操作，为今后的工作提供帮助。



1.1

设计的意义

设计是人类从事目的性明确的创造活动之前以及过程中的设想和计划，是一种思考和运筹，是人类文明发展进程中创造智慧的结晶，是想象力和预见性与实际条件的契合。

1.1.1 设计的原则

设计原则是经过大量设计实践证明的，具有普遍意义的基本规律。从设计的构成要素，即功能、技术、审美、经济4个方面出发，设计的一般原则应包括以下内容。

功效原则：强调经过设计的产品必须比未曾经过设计加工的东西具有更好的功效，包括功能的改进与扩展、效率的提高、能源的节约、成本的降低等。

机制原则：要求经过设计的产品必须比未曾经过设计加工的产品更符合人的体能、力学机制，以更小的力做更大的功。

选材原则：注重经过设计产品的功能目标和审美目标，选择适当的材料，以胜任其用途和竞争的需要。

构造原则：尽量在设计中逐步删除不必要的部分，以达到结构合理、衔接恰当、整体简洁、构造关系明确、使用便捷。

形式原则：需要设计的产品符合时代审美观念要求，针对消费者爱好，具有个性的外观造型形态和色彩、肌理表现的视觉效果。

1.1.2 设计的方法

设计方法就是如何能够更好地进行设计，有效地解决设计过程中遇到的问题。设计方法是从设计实践中总结和发展而成的。设计方法有即成的，从人类开始制造器物 and 工具时就开始有了简单的方法；设计方法又是在不断改进和完善中，现代工业生产的设计与手工业时代的设计方法完全不同。方法是不可缺少的，不容忽视的，是有效完成设计的保证，但又不是僵化的和固定不变的，而是在实践中不断创造的。

设计方法主要包括制定计划、调整研究、分析材料、确定构思、直观表达和评价等程序。方法是科学有效的，发挥设计者的能动作用，促进设计质量的提高。

1.2

CorelDRAW X3 概述

CorelDRAW是由Corel公司推出的，它是集图形设计、文字编辑、排版及高品质输出于一体的设计软件，它被广泛地应用于平面广告设计、文字处理和排版、企业形象设计、包装设计、书籍装帧设计等众多领域。

1.3

CorelDRAW X3 中文版的工作界面

本节将简要介绍CorelDRAW X3中文版的工作界面，还对CorelDRAW X3中文版的菜单、工具栏、工具箱及泊坞

窗作简单介绍。

1.3.1 工作界面

CorelDRAW X3中文版的工作界面主要由“标题栏”、“菜单栏”、“标准工具栏”、“属性栏”、“工具箱”、“标尺”、“调色板”、“页面控制栏”、“状态栏”、“泊坞窗”、“绘图页面”等组成,如图1-1所示。

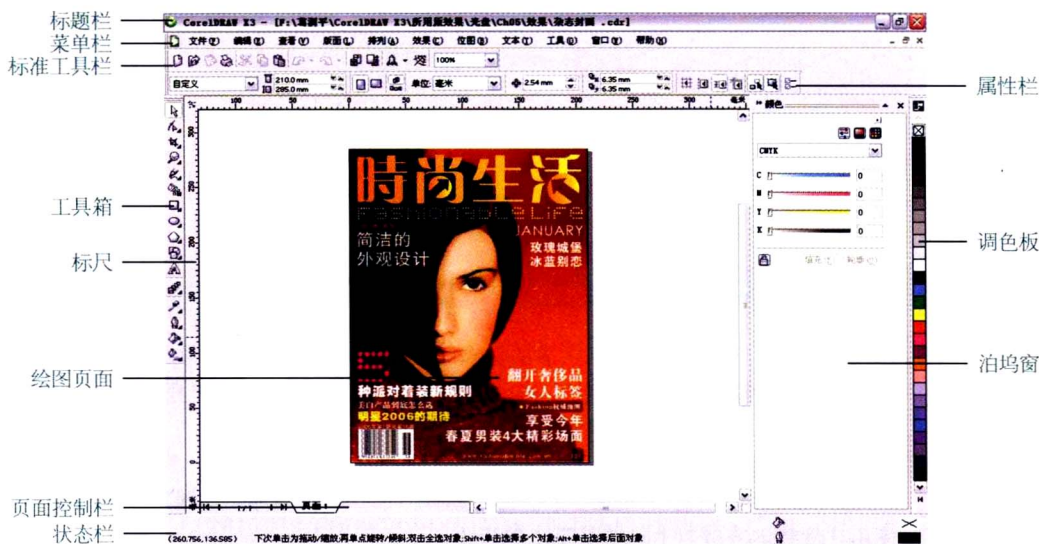


图 1-1

- 标题栏: 用于显示软件和当前操作文件的文件名, 还可以用于调整CorelDRAW X3中文版窗口的大小。
- 菜单栏: 集合了CorelDRAW X3中文版中的所有命令, 并分门别类地放置在不同的菜单中, 供用户选择使用。执行CorelDRAW X3中文版菜单中的命令是最基本的操作方式。
- 标准工具栏: 提供了最常用的几种操作按钮, 可使用户轻松地完成几个最基本的操作任务。
- 工具箱: 分类存放着CorelDRAW X3中文版中最常用的工具, 这些工具可以帮助用户完成各种工作。使用工具箱, 可以大大简化操作步骤, 提高工作效率。
- 标尺: 用于度量图形的尺寸并对图形进行定位, 是进行平面设计工作不可缺少的辅助工具。
- 绘图页面: 指绘图窗口中带矩形边沿的区域, 只有此区域内的图形才可被打印出来。
- 页面控制栏: 可以用于创建新页面并显示CorelDRAW X3中文版中文档各页面的内容。
- 状态栏: 可以为用户提供有关当前操作的各种提示信息。
- 属性栏: 显示了所绘制图形的信息, 并提供了一系列可对图形进行相关的设置操作。
- 泊坞窗: 这是CorelDRAW中文版中最具特色的窗口, 因它可放在绘图窗口边缘而得名。它提供了许多常用的功能, 使用户在创作时更加得心应手。
- 调色板: 可以直接对所选定的图形或图形边缘的轮廓线进行颜色填充。

1.3.2 使用菜单

CorelDRAW X3中文版的菜单栏包含“文件”、“编辑”、“查看”、“版面”、“排列”、“效果”、“位图”、“文本”、“工具”、“窗口”和“帮助”等几个大类, 如图1-2所示。

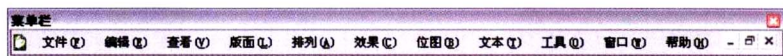


图 1-2

单击每一类的按钮都将弹出其下拉菜单。如单击“编辑”按钮, 将弹出如图1-3所示的“编辑”下拉菜单。最左边为图标, 它和工具栏中具有相同功能的图标一样, 以便于用户记忆和使用。

最右边显示的组合键则为操作快捷键，便于用户提高工作效率。

某些命令后带有按钮，则表明该命令还有下一级菜单，将鼠标光标停放其上即可弹出下拉菜单。

某些命令后带有按钮，则单击该命令即可弹出对话框，允许进一步对其进行设置。

此外，“编辑”下拉菜单中的有些命令呈灰色状，表明该命令当前还不可使用，须进行一些相关的操作后方可使用。



图 1-3

1.3.3 使用工具栏

在菜单栏的下方通常是工具栏，但实际上，它摆放的位置可由用户决定。其实不单单是工具栏如此，在 CorelDRAW X3 中文版中，只要在各栏前端出现控制柄的，均可依用户自己的习惯进行拖曳摆放。

CorelDRAW X3 中文版的“标准”工具栏如图 1-4 所示。

这里存放了几种最常用的命令按钮，如“新建”、“打开”、“保存”、“打印”、“剪切”、“复制”、“粘贴”、“撤消”、“恢复”、“导入”、“导出”、“缩放级别”、“应用程序启动器”、“Corel 在线”、“帮助”等。它们可以使用户便捷地完成以上这些最基本的操作。

此外，CorelDRAW X3 中文版还提供了其他一些工具栏，用户可以在“选项”对话框中，选择它们。选择“窗口>工具栏>文本”命令，则可显示“文本”工具栏，“文本”工具栏如图 1-5 所示。



图 1-4



图 1-5

选择“窗口>工具栏>变换”命令，则可显示“变换”工具栏，“变换”工具栏如图 1-6 所示。

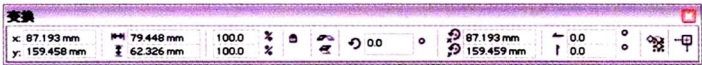


图 1-6

1.3.4 使用工具箱

CorelDRAW X3 中文版的工具箱中放置着在绘制图形时最常用到的一些工具，这些工具是每一个软件使用者必须掌握的。CorelDRAW X3 中文版的工具箱如图 1-7 所示。

在工具箱中，依次分类排放着“选择”工具、“形状”工具、“缩放”工具、“手绘”工具、“智能绘图”工具、“矩形”工具、“椭圆”工具、“图纸”工具、“基本形状”工具、“文本”工具、“交互式调和”工具、“吸管”工具、“轮廓”工具、“填充”工具和“交互式填充”工具等几大类。

其中，有些带有小三角标记的工具按钮，表明其还有展开工具栏，用鼠标按住它即可展开。例如：按住“填充”工具，将展开填充工具栏。此外，也可将其拖曳出来，变成固定工具栏如图 1-8 所示。



图 1-7



图 1-8

1.3.5 使用泊坞窗

CorelDRAW X3 中文版的泊坞窗是一个十分有特色的窗口。当打开这一窗口时，它会停靠 in 绘图窗口的边

缘，因此被称为“泊坞窗”，选择“窗口>泊坞窗>属性管理器”命令，弹出如图1-9所示的“对象属性”泊坞窗。

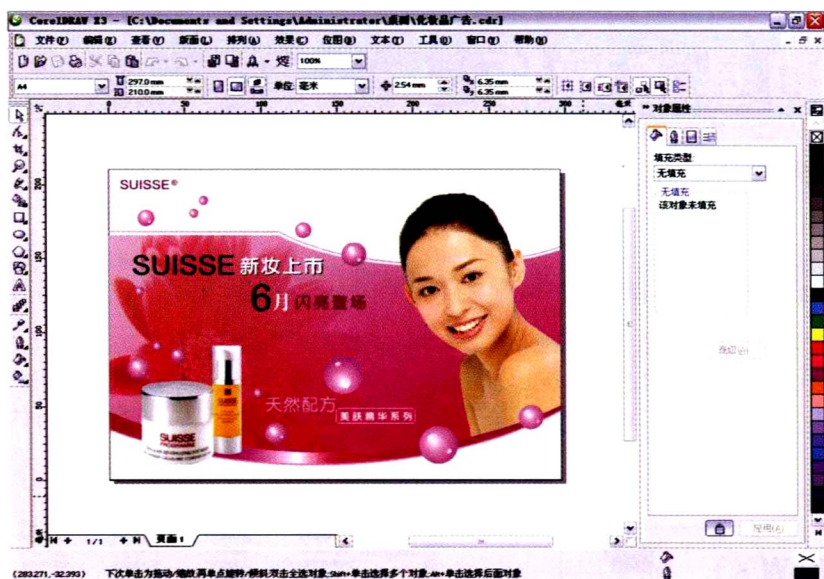


图 1-9

用户还可将泊坞窗拖曳出来，放在任意的地方，并可通过单击窗口右上角的▲和▼按钮将窗口卷起或放下，如图1-10所示。因此，它又被称为“卷帘工具”。

CorelDRAW X3泊坞窗的列表位于“窗口>泊坞窗”子菜单中。可以选择“泊坞窗”下的各个命令来打开相应的泊坞窗。用户可以打开一个或多个泊坞窗，当几个泊坞窗都打开时，除了活动的泊坞窗之外，其余的泊坞窗将沿着泊坞窗的边沿以标签形式显示，效果如图1-11所示。

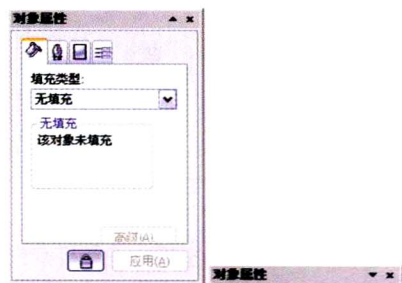


图 1-10



图 1-11