



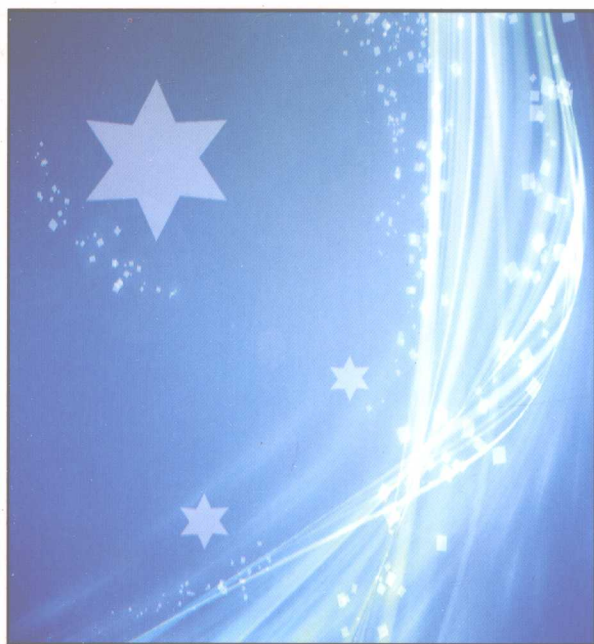
高职高专计算机教育教材研究与编审委员会推荐

21世纪高职高专计算机课程规划教材

新 编 中 文

CorelDRAW X3 基础教程

薛 峰 主 编



西北工业大学出版社

21 世纪高职高专计算机课程规划教材

新 编 中 文

CorelDRAW X3 基础教程

薛 峰 编

西北工业大学出版社

【内容简介】本书为 21 世纪高职高专计算机课程规划教材之一。主要介绍了中文 CorelDRAW X3 的基础知识、线条的创建与编辑、图形的创建与编辑、轮廓线与颜色填充、操作对象、变形对象、文本的使用、位图的处理与编辑以及图形特效等。书中配有习题及大量生动典型的实例，并附有实训，对每章所讲内容进行上机操作练习，使读者在学习、使用中文 CorelDRAW X3 的过程中更加得心应手，做到学以致用。

本书既可作为高职高专计算机平面设计课程和各种电脑培训班的 CorelDRAW X3 基础课程教材，也可供广大 CorelDRAW X3 爱好者自学参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

新编中文 CorelDRAW X3 基础教程/薛峰编. —西安: 西北工业大学出版社, 2008.8

(21 世纪高职高专计算机课程规划教材)

ISBN 978-7-5612-2442-7

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 121024 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

印 刷 者: 陕西天元印务有限公司

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

印 张: 16

字 数: 423 千字

版 次: 2008 年 8 月第 1 版

2008 年 8 月第 1 次印刷

定 价: 26.00 元

乳

21 世纪高职高专计算机教材研究与编审委员会

名 单

(排名不分先后)

主任委员: 夏清国

副主任委员: 刘培奇 刘 晔 刘 黎 刘鹏辉

委 员: 罗 军 任绍辉 孙姜燕 黄伟敏

主 编: 薛 峰

参编人员: 张建林 兰 鑫 赵智勇 高 红

李学军 马小娟 刘 睿 闫晓敏

周永红 李 帅 薛 峰

序

21 世纪是信息时代，是科学技术高速发展的时代。提高全民族的竞争力，积极发展高职高专教育，完善职业教育体系，是我国职业教育改革和发展的一项重要工作。

高等职业教育有其自身的特点。正如教育部“面向 21 世纪教育振兴行动计划”所指出的那样，“高等职业教育必须面向地区经济建设和社会发展，适应就业市场的实际需要，培养生产、管理、服务第一线需要的实用人才，真正办出特色。”因此，不能以本科压缩和变形的形式组织高等职业教育，必须按照高等职业教育的自身规律组织教学体系。为此，我们根据高等职业教育的特点及社会对教材的普遍需求，组织高等职业院校有丰富教学经验的老师编写了本套“21 世纪高职高专计算机课程规划教材”。

本套教材充分考虑了高等职业教育的培养目标、教学现状和发展方向，在编写过程中突出了实用性，重点讲述目前在信息技术行业实践中不可缺少的知识，并结合具体实践加以介绍。大量具体操作步骤、众多实践应用技巧、接近实际的实训材料保证了本套教材的实用性。

在本套教材编写大纲的制定过程中，我们广泛收集了高等职业院校的教学计划，调研了多个省市高等职业教育的实际情况，经过反复讨论和修改，使编写大纲能最大限度地符合我国高等职业教育的要求，切合高等职业教育实际情况。

在选择作者时，我们特意挑选了在高等职业教育一线的优秀骨干教师。他们熟悉高等职业教育的教学实际，并有多年的教学经验；其中许多是“双师型”教师，既是教授、副教授，同时又是高级工程师、认证高级设计师；他们既有坚实的理论知识，很强的实践能力，又有较多的写作经验及较好的文字水平。

本套教材是高等职业院校、高等技术院校、高等专科院校计算机课程规划教材，适用于信息技术的相关专业，如计算机应用、计算机网络、信息管理、电子商务、计算机科学与技术、会计电算化等，也可供优秀职高学校选作教材。对于那些要提升自己应用技能或参加证书考试的读者，本套教材也不失为是一套较好的参考用书。

最后，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。

21 世纪高职高专计算机教材研究与编审委员会

前 言

CorelDRAW X3 是由加拿大 Corel 公司开发的基于矢量图形的设计软件。它具有容易上手、绘制直观、用途广泛等特点,用户能够利用它绘制矢量图形、处理简单的位图图像或打印输出图形,它被广泛应用于广告设计、网页制作等领域。

本书对 CorelDRAW X3 软件由浅入深地进行讲解,通过大量的操作指导与具有代表性的实例,使读者能快速直观地了解和掌握 CorelDRAW X3 的主要功能和创作技巧。

本书可作为高职高专计算机平面设计课程的教材,同时也可作为各种电脑培训班的 CorelDRAW 基础课程教材。



本书共分 12 章:

- ▶ 走进 CorelDRAW X3
- ▶ CorelDRAW X3 的基础
- ▶ 线条的创建与编辑
- ▶ 图形的创建与编辑
- ▶ 轮廓线与颜色填充
- ▶ 操作对象
- ▶ 变形对象
- ▶ 文本的使用
- ▶ 位图的处理和编辑
- ▶ 图形特效
- ▶ 行业应用实例
- ▶ 实训

由于编者水平有限,错误和疏漏之处在所难免,希望广大读者批评指正。

编 者

目 录

第一章 走进 CorelDRAW X3	1
第一节 CorelDRAW X3 简述	1
一、CorelDRAW X3 的发展	1
二、CorelDRAW X3 的系统要求	2
三、CorelDRAW X3 的基本功能	2
四、CorelDRAW X3 的新特性	3
第二节 启动和退出 CorelDRAW X3	3
一、启动 CorelDRAW X3	3
二、退出 CorelDRAW X3	5
第三节 图形图像的相关概念	5
一、图像类型	5
二、图像色彩模式	6
三、图像格式	7
本章小结	7
习题一	7
第二章 CorelDRAW X3 基础	9
第一节 CorelDRAW X3 的工作界面	9
第二节 CorelDRAW X3 的基础操作	13
一、新建文件	13
二、打开文件	14
三、保存文件	15
四、导入和导出文件	15
五、撤销、还原、恢复和重复	16
六、关闭文件	18
第三节 对页面的设置	18
一、插入页面	18
二、删除页面	19
三、重命名页面	19
四、切换页面	19
五、转换页面的方向	19
六、设置页面大小	20
七、设置页面背景	20
八、设置标签	21

第四节 对视图的操作	22
一、显示模式	22
二、预览显示	23
第五节 对窗口的操作	24
一、新建窗口	25
二、层叠窗口	25
三、平铺窗口	25
四、刷新窗口	26
五、关闭窗口	26
第六节 辅助工具	27
一、缩放工具	27
二、平移工具	28
三、标尺	28
四、网格	28
五、辅助线	29
本章小结	30
习题二	30
第三章 绘制和编辑线条	31
第一节 平面构成的要素	31
一、点	31
二、线	32
三、面	32
第二节 直线的绘制	32
一、使用手绘工具绘制直线	33
二、使用度量工具绘制直线	33
三、使用交互式连线工具绘制直线	34
第三节 曲线的绘制	35
一、使用手绘工具绘制曲线	35
二、使用贝塞尔工具绘制曲线	35
三、使用度量工具绘制曲线	36
第四节 艺术笔触	36
一、预设模式	37
二、笔刷模式	37

三、喷罐模式	38	习题四	65
四、书法模式	40	第五章 轮廓线与颜色填充	66
五、压力模式	40	第一节 轮廓线设置	66
第五节 线条的调整	41	一、设置对象轮廓属性	66
一、改变节点位置	41	二、设置轮廓线颜色	69
二、节点的添加和删除	41	第二节 设置调色板	71
三、连接与分割节点	42	一、选择调色板	71
四、直线与曲线的转换	43	二、设置调色板浏览器	71
五、节点类型的调整	43	三、颜色样式	73
六、反转曲线的方向	44	第三节 使用填充工具	75
七、子路径的提取	45	一、标准填充	75
八、节点的特殊设置	45	二、渐变填充	77
第六节 实例应用——绘制鼠标	46	三、填充图案	78
本章小结	47	四、底纹填充	79
习题三	47	五、PostScript 填充	80
第四章 图形的创建与编辑	49	六、取消填充	81
第一节 矩形工具	49	七、颜色泊坞窗	81
一、绘制矩形	49	八、交互式填充工具组	82
二、绘制正方形	50	第四节 实例应用——设计服装	84
三、绘制圆角矩形	51	本章小结	88
第二节 椭圆工具	52	习题五	88
一、椭圆的绘制	52	第六章 操作对象	90
二、正圆的绘制	53	第一节 选取对象	90
三、饼形与弧形的绘制	53	一、使用挑选工具选取对象	90
第三节 多边形工具	55	二、使用键盘选取对象	92
一、多边形的绘制	55	三、使用菜单选取对象	92
二、交叉星形的绘制	56	四、取消对象的选取	93
第四节 图纸与螺旋形工具	56	第二节 变换对象	93
一、图纸的绘制	56	一、移动对象	93
二、绘制正方形图纸	57	二、旋转对象	94
三、螺旋形的绘制	58	三、斜切对象	95
第五节 绘制预设形状	59	第三节 复制、剪切与粘贴对象	96
一、基本形状的绘制	59	第四节 再制对象与复制对象属性	96
二、箭头形状的绘制	59	一、再制对象	96
三、流程图形状的绘制	59	二、复制对象属性	97
四、星形的绘制	60	第五节 缩放与镜像对象	98
五、标注形状的绘制	60	第六节 调整对象顺序	99
第六节 实例应用——绘制卡通杯	61	第七节 对齐和分布对象	100
本章小结	64		

一、对齐对象.....	100
二、分布对象.....	101
第八节 群组和结合对象.....	101
一、群组对象.....	102
二、结合对象.....	103
第九节 锁定和转换对象.....	104
一、锁定和解锁对象.....	104
二、对象转换为曲线或轮廓线.....	105
第十节 实例应用——制作信纸.....	105
本章小结.....	108
习题六.....	109
第七章 变形对象.....	110
第一节 切割和擦除对象.....	110
一、切割对象.....	110
二、擦除对象.....	111
第二节 涂抹笔刷和粗糙笔刷.....	112
第三节 对象的整形.....	113
一、焊接对象.....	114
二、修剪对象.....	114
三、相交对象.....	115
四、简化对象.....	116
五、前减后和后减前对象.....	116
第四节 交互式变形工具.....	117
一、推拉变形对象.....	117
二、拉链变形对象.....	119
三、扭曲变形对象.....	120
第五节 自由变换对象.....	120
第六节 交互式封套工具.....	122
第七节 实例应用——绘制城堡.....	122
本章小结.....	128
习题七.....	129
第八章 文本的使用.....	130
第一节 美术字文本.....	130
一、输入美术字文本.....	130
二、编辑美术字文本.....	130
第二节 段落文本.....	132
一、输入段落文本.....	132
二、编辑段落文本.....	132

第三节 编辑文本.....	133
一、对齐文本.....	133
二、文本适配路径.....	134
三、文本填入框架.....	135
四、段落文本环绕图形外框.....	137
五、美术字文本转换为曲线.....	138
第四节 实例应用——制作名片.....	139
本章小结.....	141
习题八.....	141
第九章 位图的处理和编辑.....	143
第一节 编辑位图.....	143
一、矢量图转换为位图.....	143
二、裁切位图.....	144
三、位图颜色遮罩.....	144
第二节 处理位图.....	145
一、三维效果.....	146
二、艺术笔触.....	149
三、模糊.....	152
四、相机.....	153
五、颜色变换.....	153
六、轮廓图.....	154
七、创造性.....	154
八、扭曲.....	156
九、杂点.....	157
十、鲜明化特效.....	158
第三节 实例应用——制作卡片.....	159
本章小结.....	161
习题九.....	162
第十章 图形特效.....	163
第一节 色彩调整与变换.....	163
一、调整色彩.....	163
二、变换色彩.....	167
第二节 艺术笔.....	168
第三节 透镜.....	169
第四节 图框精确剪裁对象.....	171
一、精确剪裁对象.....	171
二、提取内容.....	172
三、编辑内容.....	172

第五节 透明效果	172
第六节 交互式调和效果	174
第七节 交互式阴影效果	178
第八节 交互式立体化效果	179
第九节 交互式轮廓图效果	180
第十节 实例应用——绘制镜框	181
本章小结	183
习题十	183

第十一章 行业应用实例

实例 1 杂志广告设计	185
实例 2 CD 封套设计	189
实例 3 书籍装帧设计	193
实例 4 联通缴费卡设计	201

实例 5 海报设计	204
实例 6 手提袋包装设计	211

实训

实训 1 启动 CorelDRAW X3 新建文件 ..	217
实训 2 将图像导入新建的页面中	218
实训 3 绘制海星娃娃	220
实训 4 绘制卡通娃娃	223
实训 5 绘制小白兔	229
实训 6 绘制电影胶片	232
实训 7 绘制帆船	235
实训 8 制作宣传旗帜	239
实训 9 制作画廊通道	242
实训 10 绘制立体曲线球	244

第一章 走进 CorelDRAW X3



教学目标

CorelDRAW X3 是基于矢量图形的绘图软件。本章将主要介绍 CorelDRAW X3 的发展、新特性与图形图像的一些概念以及启动和退出 CorelDRAW X3 的方法等。



教学难点与重点

- (1) CorelDRAW X3 简述。
- (2) 启动和退出 CorelDRAW X3。
- (3) 图形图像的相关概念。

第一节 CorelDRAW X3 简述

在当代, 电脑绘图已经成为绘画的一种潮流, 而 Corel 公司推出的 CorelDRAW 则迎合了这种潮流, 它是基于矢量图形的绘图软件, 随着其版本的升级, 其功能也越来越完善, 到现在已经成为矢量绘图软件中的佼佼者。

一、CorelDRAW X3 的发展

CorelDRAW 是 Corel 公司推出的产品, 是 PC 平台上历史最长的绘图软件之一, 下面对其发展历程进行简单介绍。

(1) 1989 年, 加拿大 Corel 公司推出了 CorelDRAW 第一版, 之后一年内其开发组接着推出了内含滤镜、能兼容其他绘图软件的 CorelDRAW 1.01 版。

(2) 1991 年推出了 CorelDRAW 2, 这时的 CorelDRAW 已经具备了当时其他软件都不具备的封套、立体化等功能。

(3) 1992 年推出了 CorelDRAW 3, 此时的 CorelDRAW 3 中包括了 PHOTO-PAINT, CorelSHOW, CorelCHART, Masaic 和 Corel TRACE 等应用程序, CorelDRAW 3 的推出可以说是 CorelDRAW 发展史上的一个里程碑, 从此奠定了 CorelDRAW 在矢量绘图界的地位。

(4) 1993 年 5 月推出了 CorelDRAW 4, 其中包括的 PHOTO-PAINT 和 CorelCHART 的代码程序经过整理之后, 其外观和现在所使用的 CorelDRAW 软件已经很贴近了。

(5) 1994 年 5 月推出了 CorelDRAW 5, 这个版本兼容了以前版本中的所有应用程序, 它被公认为第一套功能齐全的绘图软件和排版软件包。

(6) 之后几年内又推出了 CorelDRAW 8, 它具有出版、绘图、照片、企业标志、企业图片等图像创作功能, 它的发布使 CorelDRAW 成为绘图设计软件中的佼佼者。

经过多年的不断发展和完善,目前 CorelDRAW 的最高版本是 CorelDRAW X3,它集设计、绘画、制作、编辑、合成、高品质输出为一体,使利用其创作的作品更具有专业水准。

二、CorelDRAW X3 的系统要求

CorelDRAW X3 可在 Windows 95/98/2000/XP 或 Windows NT 操作系统下运行,它对系统的配置要求如下:

- (1) CPU: CPU 需要 Pentium 166 以上。
- (2) 内存: 内存需要 128 MB 以上。
- (3) 显示器分辨率: 显示器分辨率需要 800×600 以上。
- (4) 硬盘: 硬盘需要有 250 MB 以上可用空间。

三、CorelDRAW X3 的基本功能

CorelDRAW X3 是一款用于图形图像创作的软件,它具有 4 项基本功能:

(1) 绘制与处理矢量图: CorelDRAW X3 主要用来绘制矢量图,它能够利用其自身的图形创作工具绘制出各种图形,如图 1.1.1 所示。对于已绘制好的矢量图,还可以对其进行布尔运算、镜像以及各种效果处理。

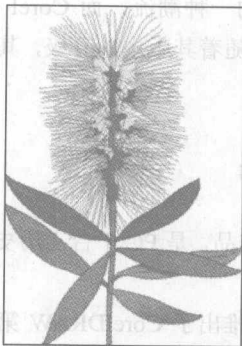


图 1.1.1 绘制的矢量图形

(2) 处理位图: CorelDRAW X3 在处理位图方面也有强大的功能,它不仅可以直接对位图进行裁切等处理,还能对位图进行滤镜处理,如图 1.1.2 所示。

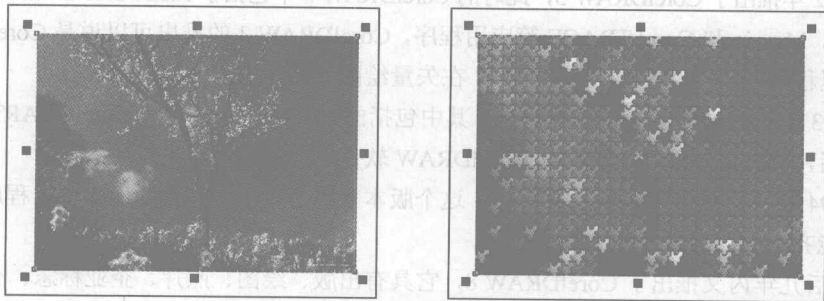
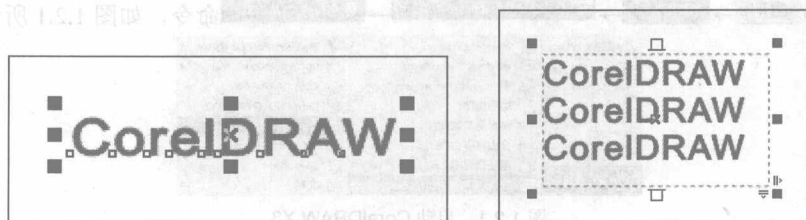


图 1.1.2 对位图进行滤镜处理

(3) 处理文字: CorelDRAW 中可以输入两种类型的文本:一种是美术字文本,另一种是段落文

本, 如图 1.1.3 所示, 因此 CorelDRAW 不仅可以编辑单个文本, 还可以对整段文本进行各种操作。



美术字文本

段落文本

图 1.1.3 输入文本

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

四、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又增加了一些新的特性, 现分别介绍如下:

(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 特性可将用 CorelDRAW X3 软件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地观察字体类型的改变, 并可以对字体无限放大。

(4) 增加了新的智慧型绘图工具, 智慧型工具可以自动识别许多形状, 如圆形、矩形、箭头等, 它可以协助用户完成工作、简化图形创作的操作步骤, 如图 1.1.4 所示。

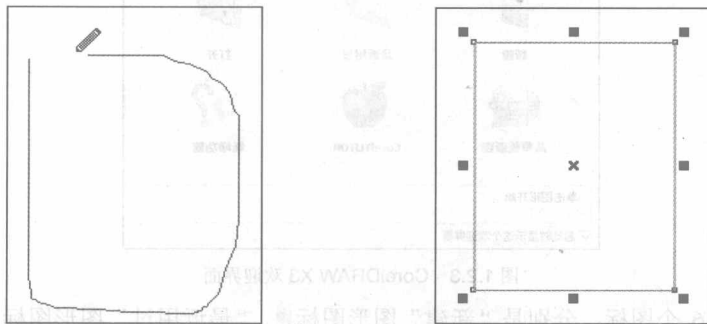


图 1.1.4 智慧型工具绘图效果

第二节 启动和退出 CorelDRAW X3

在学习 CorelDRAW X3 之前, 首先我们应了解如何启动和退出 CorelDRAW X3, 本节将对此做详细介绍。

一、启动 CorelDRAW X3

启动 CorelDRAW X3 的方法有以下两种:

(1) 双击桌面上的“CorelDRAW X3”图标，即可启动 CorelDRAW X3。

(2) 选择 **开始** → **所有程序(C)** → **CorelDRAW Graphics Suite X3** → **CorelDRAW X3** 命令，如图 1.2.1 所示。



图 1.2.1 启动 CorelDRAW X3

启动 CorelDRAW X3 后，屏幕中央则出现 CorelDRAW X3 的初始化界面，如图 1.2.2 所示。



图 1.2.2 CorelDRAW X3 初始化界面

初始化完成后进入 CorelDRAW X3，屏幕上会出现 CorelDRAW X3 的欢迎界面，如图 1.2.3 所示。



图 1.2.3 CorelDRAW X3 欢迎界面

欢迎界面上有 6 个图标，分别是“新建”图形图标、“最近用过”图形图标、“打开”图形图标、“从模板新建”图标、“CorelTUTOR”图标和“新增功能”图标，各个图标的功能介绍如下：

- (1) “新建”图形图标：单击该图标，可创建一个新图形。
- (2) “最近用过”图形图标：用鼠标单击其下方的文件名，即可打开上次保存的相应文件。
- (3) “打开”图形图标：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** 按钮即可打开。
- (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 教程。
- (6) “新增功能”图标：单击该图标，可打开 CorelDRAW X3 的帮助文件，在其中向用户介绍了 CorelDRAW X3 的新增功能。

提示

: 如果希望下次启动 CorelDRAW X3 时不出现该欢迎界面, 可取消选中该界面左下方的 ☐ 启动时显示欢迎屏幕 复选框。

二、退出 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”快捷键。
- (3) 选择 **文件(F)** → **退出(X)** 命令。

如果在关闭 CorelDRAW X3 时有未保存的文档, 则系统会弹出如图 1.2.4 所示的提示框, 提示用户是否保存该文档。

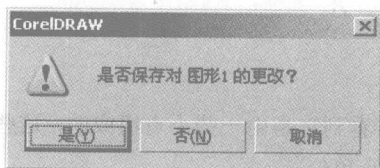


图 1.2.4 提示框

第三节 图形图像的相关概念

在学习使用 CorelDRAW X3 绘图之前首先要掌握图形图像的一些相关概念, 正确掌握这些概念有利于以后的学习。

一、图像类型

图像有两种类型, 一种是矢量图, 一种是位图。它们区别很大, 下面分别对其进行介绍。

1. 矢量图

矢量图也称为面向对象绘图, 它由数学方式描述的一系列线条和色块组成, 在计算机中用一系列的数值来表示, 如图 1.3.1 所示。矢量文件中的图形被称为对象, 每个对象都是一个相对独立的实体, 它有其自己的属性, 如颜色、形状、轮廓、大小、屏幕位置等。

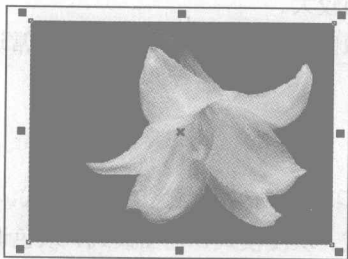


图 1.3.1 矢量图

矢量图的主要特点如下:

- (1) 对矢量图进行放大、缩小等操作时其清晰度保持不变,如图 1.3.2 所示。

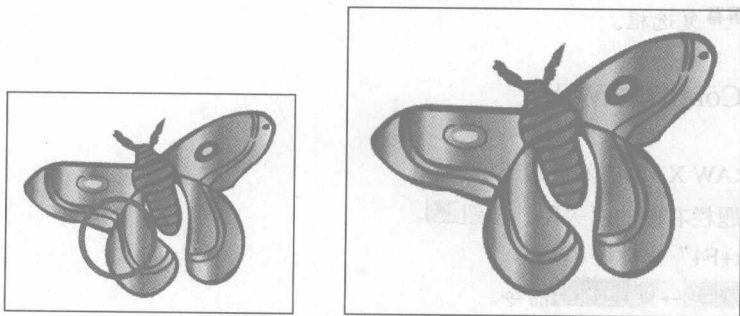


图 1.3.2 放大矢量图的效果

- (2) 矢量图文件占用的存储空间都比较小。
- (3) 矢量图色调和色彩变化不大。

2. 位图

位图又称点阵图,放大位图可看到它是由一些小点组成的,这些小点就是一个个独立的像素,如图 1.3.3 所示像素是构成图像的最小单位。



图 1.3.3 放大位图的效果

位图的主要特点如下:

- (1) 放大位图可使其清晰度下降。
- (2) 位图输入的质量与其分辨率有关,分辨率是指一个图像文件中包含颜色信息的多少。
- (3) 位图文件占用的存储空间较大。
- (4) 位图色彩比较丰富,图像比较细致,制作出的图像非常逼真。

二、图像色彩模式

色彩模式是指图像在显示或打印输出时定义颜色的不同方式,不同的色彩模式具有不同的颜色表示方法。色彩模式主要有 RGB 模式、灰度模式、位图模式、双色调模式、索引模式、CMYK 模式和 Lab 模式 7 种,在 CorelDRAW X3 中可以支持很多色彩模式,其中 RGB 模式和 CMYK 模式最为常

用,下面分别对其进行介绍。

(1) RGB 模式是利用光谱三原色(即红、绿、蓝)按不同的比例和强度混合生成颜色的原理来表示颜色的,其中 R 代表红色、G 代表绿色、B 代表蓝色。一般情况下,RGB 模式只用于屏幕显示,而不适用于印刷。

(2) CMYK 模式是利用印刷色按不同比例和强度混合生成颜色的原理来表示颜色的,其中 C 代表青色, M 代表洋红, Y 代表黄色, K 代表黑色。CMYK 模式一般用于印刷。

三、图像格式

图像格式用于指定数据保存的结构或方式,在计算机中的图像是一系列数字化的数据,不同的图像都有不同的类型,下面介绍几种常用的图像格式。

(1) CDR 格式:该格式是 CorelDRAW 的专用格式,它只能在 CorelDRAW 中打开。

(2) PSD 格式:该格式是 Photoshop 的专用格式,它是唯一一种支持所有色彩模式的格式,它可以保存图像的许多细节,所以 PSD 格式文件非常大。

(3) JPEG 格式:该格式采用一种有损压缩方式来存储图像,它支持 RGB, CMYK 等模式,占用磁盘空间比较小,可用于网络传输。

(4) GIF 格式:该格式是一种高压压缩率的文件格式,占用磁盘空间小,它可以支持动画和透明,可以用来制作具有动画效果的图像。

(5) BMP 格式:该格式是 Windows 中标准的图像文件格式,它出现的时间最早,不支持 CMYK 模式和 Alpha 通道。

本章小结

本章主要介绍了 CorelDRAW X3 一些入门知识。包括其新特性、发展史、启动和退出的方法以及图形图像方面的一些基础知识,为以后更系统地深入学习 CorelDRAW 打下了基础。

习 题 一

一、填空题

- (1) CorelDRAW X3 是基于_____的绘图软件。
- (2) CorelDRAW X3 的内存配置需要_____以上。
- (3) _____又称点阵图,放大位图可看到它是由一些小点组成的,而这些小点就是一个一个独立的_____。

二、选择题

- (1) 退出 CorelDRAW X3 的快捷键是()。
 - A. Alt+F3 键
 - B. Alt+F4 键
 - C. Alt+F5 键
 - D. Alt+F6 键