



中等职业学校技能型紧缺人才培养规划教材
根据教育部中等职业学校新教学大纲要求编写

中文

CorelDRAW X3 平面设计

王璞 编



西北工业大学出版社

中等职业学校技能型紧缺人才培养规划教材

中文 CorelDRAW X3 平面设计

王 璞 编

西北工业大学出版社

【内容提要】本书为中等职业学校技能型紧缺人才培养规划教材之一。内容包括 CorelDRAW X3 基础知识、基本操作、图形的绘制与调整、色彩的填充、对象的操作、交互式工具的应用、文本的使用、位图的处理及打印输出等。书中配有生动典型的实例，每章后还附有应用实例及练习题，这将使读者在学习和使用 CorelDRAW X3 创作时更加得心应手，做到学以致用。

本书可作为中等职业学校 CorelDRAW X3 课程的教材，同时也可作为平面设计培训班教材及电脑爱好者的自学参考书。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 CorelDRAW X3 平面设计/王璞编. —西安: 西北工业大学出版社, 2008.8

(中等职业学校技能型紧缺人才培养规划教材)

ISBN 978-7-5612-2429-8

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 109930 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: 陕西宝石兰印务有限责任公司

开 本: 787 mm × 1 092 mm 1/16

印 张: 13

字 数: 341 千字

版 次: 2008 年 8 月第 1 版

2008 年 8 月第 1 次印刷

定 价: 21.00 元

中等职业学校技能型紧缺人才培养规划教材

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 璞 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 罗洪涛 王小娟

序 言

社会的进步和经济水平的提高,使得电脑的应用越来越广泛,熟练掌握电脑操作和技巧也成为每个现代人的必修课程。国家有关部门的最新调查表明,我国劳动力市场严重短缺计算机技能型人才,因此,快速、熟练地掌握计算机的基本技能,已经成为很多人的迫切需求。

为了适应目前中职教育及我国经济发展的需求,我们根据《教育部等七部门关于进一步加强职业教育工作的若干意见》的指示精神,在深入调查研究的基础上,会同IT专家、中等职业学校教师、职业教育教研人员,按照专业的培养目标与规格进行整体规划,策划了本套教材。本套教材以教育部办公厅、信息产业部办公厅联合颁布的《中等职业学校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案》为依据,遵循“以素质为基础,以职业能力为本位;以企业需求为基本依据,以就业为导向;适应行业技术发展,体现教学内容的先进性和前瞻性;以学生为主体,体现教学组织的科学性和灵活性”等技能型紧缺人才培养培训的基本原则。

本套教材可作为中等计算机职业技术学校和高职非计算机专业的教材,也可作为初、中级培训班的培训教材和初学者的自学用书。

本套规划教材的主要特色如下:

(1) 在基础和理论知识的安排上以“必需、够用”为原则,每本书中的理论知识内容均以实际应用中是否需要为取舍原则,以能够满足实际应用需求为技术深度控制的标准,尽量避免冗长乏味的电脑历史或深层原理的介绍。

(2) 采用了项目教学法,以任务驱动的方式安排内容,让学生零距离接触所学知识,快速拓展学生的职业技能。

(3) 追求语言严谨、通俗、准确,专业词语全书统一,操作步骤明确且描述方法一致,避免晦涩难懂的语言与容易产生歧义的描述。此外,为了方便教学使用,在书中每章开头明确地指出本章的教学目标和重点、难点,既有助于教师抓住重点确定自己的教学计划,又有利于读者自学。

(4) 列举了大量的实例,以增强学生的学习兴趣 and 自主能力,让他们在掌握理论的基础上能够进行具体操作。

(5) 对于兼有中英文版本的软件,一律舍弃英文版而选用中文版,充分保证图书的普及性。

(6) 为了方便教师开展教学活动,我们将为教师免费提供与教材配套的电子课件及相关素材。

为了进一步提高教材质量,非常欢迎全国更多的从事中等职业教育的教师与企业技术专家与我们联系,帮助我们加强中等职业教育教材建设。对于教材中存在的不当之处,恳请广大读者在使用过程中给我们多提宝贵意见。

中等职业学校技能型紧缺人才培养规划教材编审委员会

前 言

CorelDRAW X3 是 Corel 公司推出的最出色的图形图像设计软件。它提供了丰富的绘图功能及无限的创作空间,无论是专业设计人员,还是普通用户,都能通过 CorelDRAW X3 尽情地自由创作,充分展现出图像的艺术视觉效果。

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 and 掌握 CorelDRAW X3 的主要功能与创作技巧。

本书是为中等职业学校计算机应用专业编写的教材,根据中等职业学校指导方案的要求而编写。通过对本书的学习,能够使读者掌握图像处理的基本知识和操作技能,并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,每章后都附有应用实例,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。

本书共分 11 章:

- ◆ CorelDRAW X3 基础知识
- ◆ CorelDRAW X3 基本操作
- ◆ 图形的绘制与调整
- ◆ CorelDRAW X3 的色彩填充
- ◆ 对象的操作
- ◆ 交互式工具的应用
- ◆ 使用文本
- ◆ 位图的处理
- ◆ 打印输出
- ◆ 行业应用实例
- ◆ 上机指导

本书可作为中等职业学校计算机图形图像处理课程的教材,同时也可作为平面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,以便我们在今后的工作中不断地改进和完善。

编 者

目 录

第 1 章 CorelDRAW X3 基础知识	1
1.1 CorelDRAW X3 简介	1
1.1.1 CorelDRAW 的基本功能	1
1.1.2 CorelDRAW X3 的工作环境	2
1.2 CorelDRAW 的重要概念	2
1.3 CorelDRAW X3 的新增功能	3
1.4 CorelDRAW X3 的工作界面	4
1.5 应用举例——制作爱心	7
本章小结	9
习题一	9
第 2 章 CorelDRAW X3 基本操作	10
2.1 使用欢迎界面新建或打开绘图文件	10
2.2 保存绘图文件	11
2.2.1 文件的保存	11
2.2.2 文件的格式	12
2.3 导入文件和导出文件	12
2.3.1 导入文件	12
2.3.2 导出文件	13
2.4 页面操作	14
2.4.1 插入、删除页面及重命名页面	14
2.4.2 页面大小、标签、版面与背景的设置	15
2.4.3 版面的设置	17
2.4.4 背景的设置	17
2.5 显示模式	18
2.5.1 简单线框显示模式	18
2.5.2 线框显示模式	19
2.5.3 草稿显示模式	19
2.5.4 普通显示模式	19
2.5.5 增强显示模式	19
2.5.6 预览与调整显示	20
2.6 辅助设置	21
2.6.1 标尺的设置	21
2.6.2 网格的设置	22
2.6.3 辅助线的设置	22
2.7 应用举例——制作扇子	23
本章小结	25
习题二	25
第 3 章 图形的绘制与调整	26
3.1 直线和曲线的绘制	26
3.2 图形的基本绘制	30
3.2.1 矩形工具组	31
3.2.2 椭圆工具组	31
3.2.3 三点矩形工具与三点椭圆形工具	33
3.2.4 基本形状工具组	33
3.2.5 绘制多边形和星形	35
3.2.6 图纸的绘制	36
3.2.7 螺纹工具	36
3.3 轮廓线的使用	36
3.4 应用举例——制作流程图	39
本章小结	41
习题三	41
第 4 章 CorelDRAW X3 的色彩填充	42
4.1 色彩模式	42
4.1.1 RGB 模式 (24 位)	42
4.1.2 CMYK 模式 (32 位)	42
4.2 色彩填充	42
4.2.1 标准填充	43
4.2.2 渐变填充	43
4.2.3 图样填充	45
4.2.4 底纹填充	47

4.2.5 PostScript 填充	47	第 6 章 交互式工具的应用	81
4.2.6 使用“对象属性”泊坞窗填充	48	6.1 交互式调和工具组	81
4.2.7 滴管工具和颜料桶工具	49	6.1.1 交互式调和工具	81
4.3 应用举例——绘制鼠标	50	6.1.2 交互式轮廓图工具	84
本章小结	55	6.1.3 交互式变形工具	86
习题四	55	6.1.4 交互式阴影工具	88
第 5 章 对象的操作	56	6.1.5 交互式封套工具	89
5.1 对象的选取	56	6.1.6 交互式立体化工具	92
5.1.1 普通选取	56	6.1.7 交互式透明工具	93
5.1.2 特殊选取	58	6.2 交互式填充工具组	95
5.2 对象的变换	58	6.2.1 交互式填充工具	95
5.3 对象的剪切、复制、粘贴、再制 和删除	61	6.2.2 交互式网状填充工具	96
5.4 对象变形	62	6.3 应用举例——绘制苹果	97
5.4.1 形状工具	62	本章小结	98
5.4.2 涂抹笔刷和粗糙笔刷	67	习题六	98
5.4.3 自由变换工具	68	第 7 章 使用文本	100
5.4.4 裁剪工具	69	7.1 文本的创建与编辑	100
5.4.5 刻刀工具	70	7.1.1 美术字文本的创建与编辑	101
5.4.6 橡皮擦工具	71	7.1.2 段落文本的创建与编辑	103
5.4.7 删除虚设线工具	72	7.1.3 美术字文本与段落文本的 相互转换	107
5.5 对象的顺序、对齐、分布、结合 与群组	72	7.2 文本的特殊编辑及效果制作	108
5.5.1 对象的顺序	73	7.2.1 段落文本绕图	108
5.5.2 对象的对齐与分布	73	7.2.2 沿路径排列文本	109
5.5.3 对象的群组与结合	74	7.2.3 文本与对象的对齐	110
5.6 对象的造型	75	7.2.4 文本放入框架	111
5.6.1 焊接	75	7.2.5 将美术字文本和段落文本转 换为曲线	112
5.6.2 修剪	76	7.3 应用举例——制作立体字	113
5.6.3 相交	76	本章小结	114
5.6.4 简化	76	习题七	114
5.6.5 前减后	77	第 8 章 位图的处理	116
5.6.6 后减前	77	8.1 位图的导入与裁剪	116
5.7 应用举例——绘制相交的心形	77	8.1.1 位图的导入	116
本章小结	79	8.1.2 位图的裁剪	117
习题五	80		

8.1.3 将位图链接到绘图	118	9.3.5 设置印刷标记	149
8.2 编辑位图的颜色	118	9.3.6 拼版	150
8.2.1 使用位图颜色遮罩	118	9.4 商业印刷	150
8.2.2 使用位图色彩模式	120	9.4.1 准备印刷作品	151
8.3 位图的转换	124	9.4.2 打印到文件	151
8.4 位图的矢量化操作	125	本章小结	152
8.5 位图的特殊效果	126	习题九	153
8.5.1 位图的三维效果	126		
8.5.2 艺术笔触	132	第 10 章 行业应用实例	154
8.5.3 模糊效果	133	10.1 房地产报纸广告设计	154
8.5.4 其他效果	135	10.2 包装设计	157
8.6 应用举例——制作笔记本	139	10.3 名片制作	161
本章小结	141	10.4 制作宣传海报	165
习题八	141	10.5 封面设计	168
		10.6 开业宣传单设计	173
第 9 章 打印输出	143		
9.1 打印设置	143	第 11 章 上机指导	180
9.1.1 打印机属性的设置	143	11.1 启动和退出 CorelDRAW X3	180
9.1.2 纸张设置选项	143	11.2 对页面的操作	181
9.2 打印预览	144	11.3 制作卡通杯子	182
9.2.1 预览打印作品	144	11.4 制作按钮	184
9.2.2 调整大小和定位	145	11.5 绘制汽车	186
9.2.3 自定义打印预览	145	11.6 制作相框	188
9.3 打印输出	146	11.7 彩色立体文字	190
9.3.1 打印多个副本	146	11.8 制作吊坠	191
9.3.2 打印大幅作品	147	11.9 绘制花朵	194
9.3.3 指定打印内容	147	11.10 绘制破壳而出的小鸡	196
9.3.4 分色打印	148		

第 1 章 CoreIDRAW X3 基础知识

【学习目标】

CoreIDRAW 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师的首选绘图软件之一。

本章主要讲解 CoreIDRAW X3 中的重要概念、工作界面及新增功能。

【学习要点】

- ★ CoreIDRAW X3 简介
- ★ CoreIDRAW 的重要概念
- ★ CoreIDRAW X3 的新增功能
- ★ CoreIDRAW X3 的工作界面
- ★ 应用举例

1.1 CoreIDRAW X3 简介

CoreIDRAW 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，经过多年的发展由 CoreIDRAW 1.01 版发展到现在最新的版本 CoreIDRAW X3，它集绘画、设计、制作、合成和输出等多项功能为一体，广泛应用于广告设计、封面设计、商标设计等领域。

Corel 公司的图形软件套装一直都是同类型产品中最受欢迎的软件之一，其中包含 CoreIDRAW，Corel PHOTO-PAINT 和 Corel TRACE 等一系列程序，能满足矢量制图、图像编辑以及动画制作等方面的需求。自 CoreIDRAW 问世以来，就以其强大的功能、简洁的界面和方便的使用赢得了全球平面图形图像设计人员的喜爱。

CoreIDRAW X3 是 CoreIDRAW 的最新版本，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，它的操作比以前的版本更加简便，图形处理功能更加强大，而且节约了时间，增强并改进了 CoreIDRAW 的文件兼容性。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，无论是专业的图像设计师还是小型商业、企业用户，都可以使用 CoreIDRAW X3 进行随意的设计。

1.1.1 CoreIDRAW 的基本功能

绘制与处理矢量图：在 CoreIDRAW 中可以很方便地利用图形工具直接绘制出各种图形，还可以对绘制的对象进行排列组合、对齐、镜像等操作。

文字处理：CoreIDRAW 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，CoreIDRAW 不但可以对单个的文字进行处理，还可以对整段文字进行编辑、变形等操作，也可以对文字进行沿路径排列，给文字添加透视效果等。

位图处理：CorelDRAW 处理位图的功能也十分强大，它可以直接处理位图，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，可以为位图添加各种效果，设计出各种有创意的图形。

1.1.2 CorelDRAW X3 的工作环境

CorelDRAW X3 在运作时要占用很大的系统资源，因此，它对硬件的配置要求较高。要顺利运行 CorelDRAW X3 必须具备以下条件：

(1) CPU（中央处理器）：CPU 的处理速度是计算机性能的重要标志之一，运行 CorelDRAW X3 的电脑处理器至少应在 Pentium 133 以上。

(2) 内存（RAM）：内存是处理器与硬盘等外存设备进行数据交换的主要场所，需要运行 CorelDRAW X3 的电脑，其内存应为 256 MB，512 MB 或更高。

(3) 硬盘空闲空间：必须保证硬盘具有 250 MB 以上的空闲空间，以进行数据交换。

1.2 CorelDRAW 的重要概念

在使用 CorelDRAW 绘图之前，用户需要了解一些重要概念。

1. 矢量图

矢量图也叫面向对象绘图，它是以数字方式描述曲线的，其组成单位是锚点和路径。用户所绘制的每一个图形，打印的每一个字母都是一个对象，每个对象都是一个自成一体的实体，并且对象的绘制与分辨率无关，因此可自由地改变对象的位置、形状、大小和颜色，而不会影响它的清晰度和弯曲度，也不会影响图例中的其他对象。矢量图形适用于文字设计、标志设计、图案设计和版式设计等。矢量图放大后效果对比如图 1.2.1 所示。



图 1.2.1 矢量图放大后效果对比

2. 位图

位图也叫像素图，是由计算机屏幕上许多像素点组成的。在色彩允许的前提下，位图可以最真实地描述图像。位图有固定的分辨率，分辨率越高，图像的效果就越好，按照原图大小打印或显示时效果最好。如果将位图扩大，其显示效果会变得模糊不清，如图 1.2.2 所示。

3. CorelDRAW 中常用的几个概念

(1) 对象。工作区中编辑的所有图形都称为对象。

(2) 属性。属性即对象的参数，例如宽高、大小、颜色等，不同对象有不同的属性。

(3) 填充。CorelDRAW 中只有闭合曲线才能进行填充。填充可以是单一颜色、渐变色，也可以是图案等。

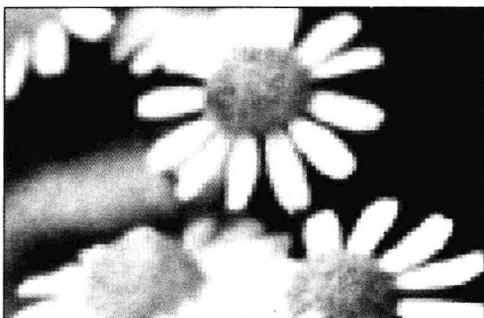
(4) 轮廓线。轮廓线拥有粗细、笔触、颜色等属性，与对象不可分割，但 CorelDRAW 允许对象没有轮廓线。

(5) 交互。交互是常用到的一个词，在 CorelDRAW 中，凡是以“交互”二字开头的工具都只需通过一些鼠标操作就可以立即对当前被选对象的属性样式进行更改。

(6) 捕捉。捕捉是指在绘图时让光标沿网格、辅助线或对象精确定位，从而绘制精确图形。



位图



位图放大后

图 1.2.2 位图放大后的效果对比

1.3 CorelDRAW X3 的新增功能

CorelDRAW X3 与以前的版本相比，除了具有更加人性化的窗口视图外，还增加了许多新的功能，现对这套组件的新特性进行介绍。

1. 新增的裁剪工具

CorelDRAW X3 新增的裁剪工具非常实用，使用它可以对绘图区中的任何一个对象进行裁剪，但它不同于精确裁剪功能。在旧版本中如果对多个对象进行裁剪，使用精确裁剪功能必须先群组多个对象，而新增的裁剪工具可以对绘图区中的混合对象进行一次性裁剪。

2. 新增的智能填充工具

CorelDRAW X3 新增的智能填充工具，可以对任意两个或多个对象的重叠区域以及任何封闭的对象进行填色。智能填充功能类似 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，在以前的版本里，如果要使这两上对象相交，只能先同时选择这两个对象，或者在属性栏选择相交命令。

3. 增强的轮廓图工具

CorelDRAW X3 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，矢量图节点越少，路径就越光滑，它是以数学函数方式来记录图形的形状与色彩的，节点越少，运算速度就越快，要记录的图形形状信息就越少，存盘时占用的空间也会相应地减少。

4. 增强的文本适配路径功能

增强的文本适配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。

5. 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 中可以很容易的选择、编辑和格式化文本。

6. 新增的描摹位图功能

描摹位图功能是 CorelDRAW X3 新增的功能, 也是该版本的一个亮点。使用该功能可以非常方便的把位图矢量化, 在矢量化的同时, 还有很多参数可以选择, 如要转换的图片类型、要转换的色彩模式或专色等。

7. 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。

8. 创建边界功能

CorelDRAW X3 新增的创建边界功能可以快速地从选取的单个、多个或群组的对象上创建他们的外轮廓。

9. 新增的步长和重复功能

使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。

10. 图形调整实验室

在位图菜单中新增了自动调节与图像调整实验室功能, 使用它们可以非常方便地调整位图的色彩平衡与对比度。

11. 新的提示泊坞窗

新的提示泊坞窗使初学者学习起来更加容易, 每当执行一个操作时, 它会识别执行状态, 及时显示出相关提示和技巧, 提供有益的帮助, 使用户可以更加快捷地完成设计任务。

12. 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。另外, 该功能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互式变形工具对其进行处理, 而不能使用交互式阴影工具、透明工具等。

1.4 CorelDRAW X3 的工作界面

打开 CorelDRAW X3 后, 呈现在屏幕上的是一个基本的工作界面, 如图 1.4.1 所示, CorelDRAW X3 所有的绘图工作都是在这里完成的。熟悉其工作界面是学习 CorelDRAW X3 绘图制作的基础。

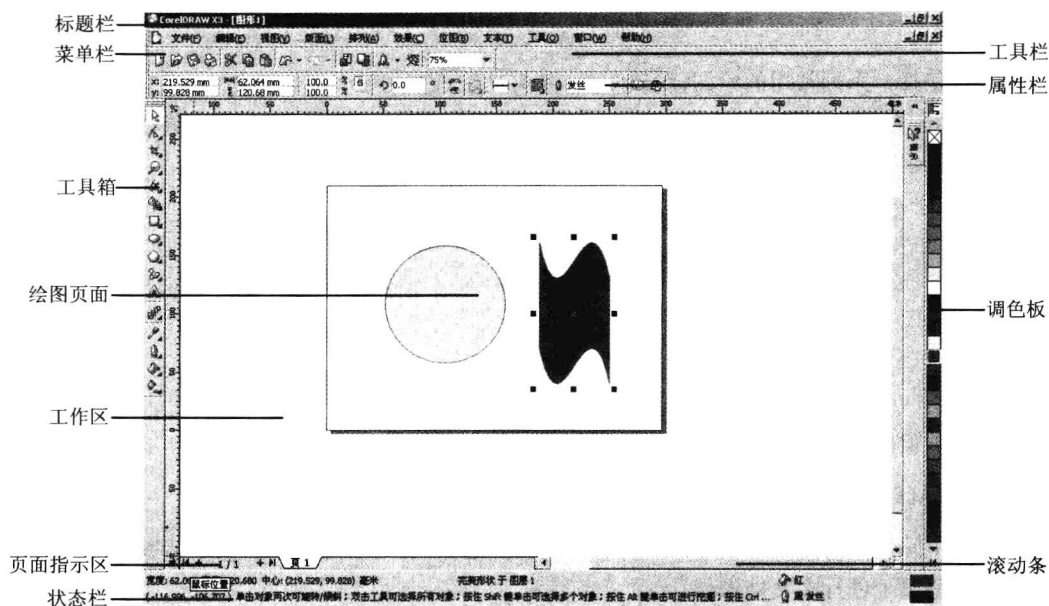


图 1.4.1 CorelDRAW X3 的工作界面

1. 标题栏

标题栏显示了当前的文件名，用于关闭窗口、放大/缩小窗口，退出 CorelDRAW X3 程序的几个快捷按钮。用鼠标单击标题栏最左侧的  图标，会弹出一个快捷菜单，如图 1.4.2 所示，通过选择其中相应的菜单项可对应用程序进行移动、最小化、最大化、关闭及其他操作。

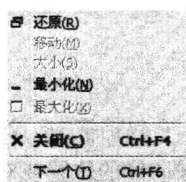


图 1.4.2 标题栏快捷菜单

2. 菜单栏

CorelDRAW X3 的菜单栏中包括 **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(O)**、**窗口(W)** 和 **帮助(H)** 11 个菜单项。CorelDRAW X3 的主要功能都可以通过执行菜单栏中的命令来完成，执行菜单命令是最基本的操作方式。

3. 工具箱

在工具箱中列出了最常用的一些功能选项并以命令按钮的形式体现出来，这些功能选项大多数都是从菜单中挑选出来的。

4. 属性栏

属性栏用来显示选取对象的属性，用户可通过对属性栏中相关属性的设置来控制对象产生的相应变化。当没有选中任何对象时，系统默认的属性栏中则提供文档的一些版面布局信息。

5. 工具箱

工具箱中包括一系列常用的绘图、编辑工具,并将功能近似的工具以展开的方式归类组合在一起,如图 1.4.3 所示。有些工具图标的小右下角有一个小黑三角形,单击小三角形并按住鼠标左键不放,即可打开一个工具组,便于用户操作。



图 1.4.3 工具箱

6. 状态栏

状态栏位于窗口的底部,用来显示当前工作状态的相关信息。

7. 文档导航器

在导航器中间显示的是文件当前活动页面的页码和总页码,可以通过单击页面标签或箭头来选择需要的页面,适用于进行多文档操作。

8. 工作区

工作区(又称为“桌面”)是指绘图页以外的区域。在绘图过程中,用户可以将绘图页中的对象拖到工作区存放。它类似于一个剪贴板,可以存放不止一个图形,使用起来十分方便。

9. 标尺

标尺用于图形的定位与测量大小,分为水平标尺和垂直标尺。用户可以通过选择 **视图(V) → ☒ 标尺(B)** 命令来打开或关闭标尺。

10. 辅助线、网格

辅助线用来定位或者确定图形的形状,它包括横向、竖向和倾斜等几种类型。用户可以通过单击标尺并向工作区拖动来创建,还可以移动辅助线的位置或对其进行旋转。删除时,可以选择 **编辑(E) → ☒ 删除(L)** 命令,或选中辅助线后按“Delete”键。

网格也是用来辅助确定对象的位置或尺寸的,它是页面上均匀的小方格。用户可以通过选择 **视图(V) → ☒ 网格(G)** 命令来打开或关闭网格。

11. 调色板

利用调色板可以快速地选择轮廓色和填充色。展开后的调色板如图 1.4.4 所示。

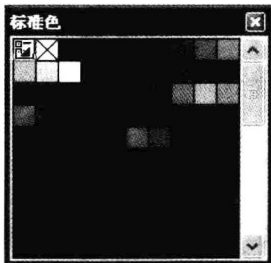


图 1.4.4 调色板

12. 泊坞窗

泊坞窗中包括了各种操作按钮、列表和菜单的操作面板。这些控制面板的调用是十分方便的，打开时只需选择 **窗口(W) → 泊坞窗(P)** 命令，在弹出的泊坞窗的子菜单中选择相应的面板命令即可；调整时可直接用鼠标拖动面板边缘来改变控制面板的大小；关闭控制面板时，只需单击控制面板右上角的“关闭”按钮  即可。

13. 视图导航器

单击工作区右下角的视图导航器图标启动该功能后，可以在弹出的窗口中按下鼠标左键并随意拖动，以显示文档的不同区域。此功能特别适合对象放大后的编辑。

1.5 应用举例——制作爱心

通过前几节的学习，使用户对 CorelDRAW X3 有了一个初步的认识。本节将通过实例制作使用户进一步熟悉和掌握 CorelDRAW X3 的使用。

1. 上机要点

本节将制作爱心，在制作过程中主要用到了椭圆工具、渐变填充工具、沿路径复制命令、文本工具和自然笔工具等，最终效果如图 1.5.1 所示。



图 1.5.1 爱心最终效果图

2. 上机目的

对 CorelDRAW X3 有一个初步的认识，通过实例制作使用户进一步熟悉和掌握 CorelDRAW X3 基础工具的使用。

3. 上机操作

(1) 选择 **文件(F) → 新建(N)** 命令，再选择 **版面(B) → 页面设置(P)...** 命令，在弹出的对话框中设置纸张大小为 A4，摆放方式为横向。

(2) 单击工具箱中的“基本形状工具”按钮 ，单击属性栏中的“自选图形”按钮 ，弹出下拉列表，从中选择心形，效果如图 1.5.2 所示。

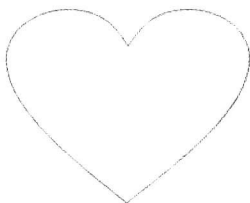


图 1.5.2 绘制心形

(3) 选择工具箱中的“椭圆工具”按钮, 在页面中绘制一个椭圆形。

(4) 选中椭圆, 单击工具箱中的“渐变填充对话框”按钮, 弹出如图 1.5.3 所示的“渐变填充”对话框, 在“类型(T):”下拉列表中选择“射线”选项, 调整“中心位移”选区中“水平(H):”-23 和“垂直(V):”10 输入框中的数值为“-23”, “10”, 在“颜色调和”选区中选中“自定义(C)”单选按钮, 选择粉红色到白色, 单击“确定”按钮进行填充。

(5) 将椭圆形的轮廓去除, 并将椭圆对象放置在心形上, 按“Ctrl+D”键沿着心形再复制多个椭圆, 效果如图 1.5.4 所示。

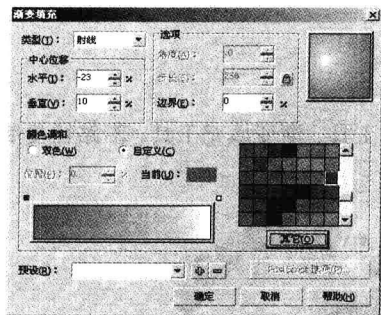


图 1.5.3 “渐变填充”对话框



图 1.5.4 复制椭圆

(6) 选择如图 1.5.2 所示的心形, 按“Delete”键将心形删除。

(7) 选择所有椭圆对象, 选择“排列(A) → 群组(G)”命令, 将所有对象群组在一起。

(8) 选择工具箱中的“文本工具”按钮, 在群组的对象旁边输入英文“I Love You”, 设置字体属性如图 1.5.5 所示。

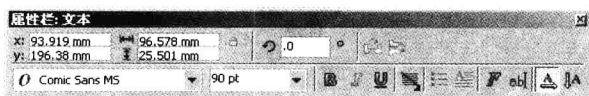


图 1.5.5 “多语种文本”属性栏

(9) 选择文本对象并填充为蓝色, 设置后的效果如图 1.5.6 所示。

(10) 选择工具箱中的“交互式阴影工具”按钮, 给文字对象添加阴影效果, 如图 1.5.7 所示。



图 1.5.6 添加文字



图 1.5.7 添加阴影后的效果