



工作过程导向新理念丛书

中等职业学校教材 · 计算机专业

平面设计与制作

——CorelDRAW X3中文版

丛书编委会 主编

清华版
中职教材



清华大学出版社



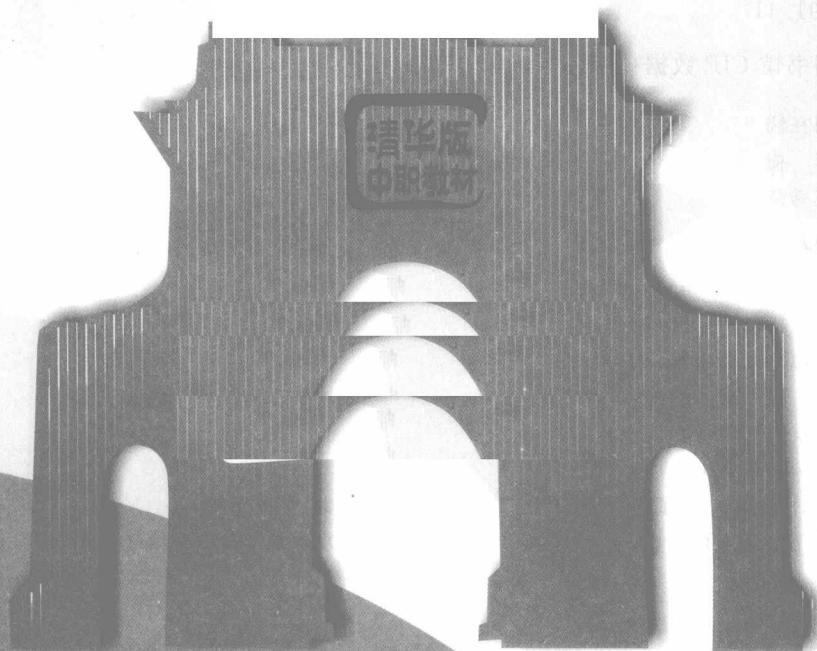
工作过程导向新理念丛书

中等职业学校教材 · 计算机专业

平面设计与制作

——CorelDRAW X3中文版

丛书编委会 主编



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书根据教育部教学大纲,按照新的“工作过程导向”教学模式编写。为便于教学,本书将教学内容分解落实到每一课时,通过“课堂讲解”、“课外阅读”、“课堂练习”和“课后思考”4个环节实施教学。

本书共10章18课。前8章主要介绍了平面设计与制作的相关基础知识;第9章为一个综合实例,介绍了完整的包装设计和封面设计的一般步骤。第10章讲解了CorelDRAW X3中版面的组织和管理、打印输出等必备的知识点。每课为两个标准学时,共90分钟内容。建议学时为一学期,每周2课时。

本书可作为中等职业学校平面设计、广告设计专业的教材,也可作为各类技能型紧缺人才培训班的教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

平面设计与制作——CorelDRAW X3 中文版 / 丛书编委会主编. —北京:清华大学出版社, 2010.9

(工作过程导向新理念丛书)

(中等职业学校教材. 计算机专业)

ISBN 978-7-302-22801-1

I. ①平… II. ①工… III. ①平面设计—图形软件, CorelDRAW X3—专业学校—教材
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 096606 号

责任编辑:田在儒

责任校对:李 梅

责任印制:王秀菊

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者:北京国马印刷厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:11.5

字 数:279 千字

版 次:2010 年 9 月第 1 版

印 次:2010 年 9 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:19.80 元

产品编号:038284-01

学科体系的解构与行动体系的重构

——《工作过程导向新理念丛书》代序

职业教育作为一种教育类型,其课程也必须有自己的类型特征。从教育学的观点来看,当且仅当课程内容的选择以及所选内容的序化都符合职业教育的特色和要求之时,职业教育的课程改革才能成功。这里,改革的成功与否有两个决定性的因素:一个是课程内容的选择,一个是课程内容的序化。这也是职业教育教材编写的基础。

首先,课程内容的选择涉及的是课程内容选择的标准问题。

个体所具有的智力类型大致分为两大类:一是抽象思维,一是形象思维。职业教育的教育对象,依据多元智能理论分析,其逻辑数理方面的能力相对较差,而空间视觉、身体动觉以及音乐节奏等方面的能力则较强。故职业教育的教育对象是具有形象思维特点的个体。

一般来说,课程内容涉及两大类知识:一类是涉及事实、概念以及规律、原理方面的“陈述性知识”,一类是涉及经验以及策略方面的“过程性知识”。“事实与概念”解答的是“是什么”的问题,“规律与原理”回答的是“为什么”的问题;而“经验”指的是“怎么做”的问题,“策略”强调的则是“怎样做更好”的问题。

由专业学科构成的以结构逻辑为中心的学科体系,侧重于传授实际存在的显性知识即理论性知识,主要解决“是什么”(事实、概念等)和“为什么”(规律、原理等)的问题,这是培养科学型人才的一条主要途径。

由实践情境构成的以过程逻辑为中心的行动体系,强调的是获取自我建构的隐性知识即过程性知识,主要解决“怎么做”(经验)和“怎样做更好”(策略)的问题,这是培养职业型人才的一条主要途径。

因此,职业教育课程内容选择的标准应该以职业实际应用的经验和策略的习得为主,以适度够用的概念和原理的理解为辅,即以过程性知识为主、陈述性知识为辅。

其次,课程内容的序化涉及的是课程内容序化的标准问题。

知识只有在序化的情况下才能被传递,而序化意味着确立知识内容的框架和顺序。职业教育课程所选取的内容,由于既涉及过程性知识,又涉及陈述性知识,因此,寻求这两类知识的有机融合,就需要一个恰当的参照系,以便能以此为基础对知识实施“序化”。

按照学科体系对知识内容序化,课程内容的编排呈现出一种“平行结构”的形式。学科体系的课程结构常会导致陈述性知识与过程性知识的分割、理论知识与实践知识的分割,以及知识排序方式与知识习得方式的分割。这不仅与职业教育的培养目标相悖,而且与职业教育追求的整体性学习的教学目标相悖。

按照行动体系对知识内容序化,课程内容的编排则呈现一种“串行结构”的形式。在学习过程中,学生认知的心理顺序与专业所对应的典型职业工作顺序,或是对多个职业工作过程加以归纳整合后的职业工作顺序,即行动顺序,都是串行的。这样,针对行动顺序的每一个工作过程环节来传授相关的课程内容,实现实践技能与理论知识的整合,将收到事半功倍的效果。鉴于每一行动顺序都是一种自然形成的过程序列,而学生认知的心理顺序也是循序渐进自然形成的过程序列,这表明,认知的心理顺序与工作过程顺序在一定程度上是吻

合的。

需要特别强调的是,按照工作过程来序化知识,即以工作过程为参照系,将陈述性知识与过程性知识整合、理论知识与实践知识整合,其所呈现的知识从学科体系来看是离散的、跳跃的和连续的,但从工作过程来看,却是不离散的、非跳跃的和连续的了。因此,参照系在发挥着关键的作用。课程不再关注建筑在静态学科体系之上的显性理论知识的复制与再现,而更多的是着眼于蕴含在动态行动体系之中的隐性实践知识的生成与构建。这意味着,知识的总量未变,知识排序的方式发生变化,正是对这一全新的职业教育课程开发方案中所蕴含的革命性变化的本质概括。

由此,我们可以得出这样的结论:如果“工作过程导向的序化”获得成功,那么传统的学科课程序列就将“出局”,通过对其保持适当的“有距离观察”,就有可能解放与扩展传统的课程视野,寻求现代的知识关联与分离的路线,确立全新的内容定位与支点,从而凸现课程的职业教育特色。因此,“工作过程导向的序化”是一个与已知的序列范畴进行的对话,也是与课程开发者的立场和观点进行对话的创造性行动。这一行动并不是简单地排斥学科体系,而是通过“有距离观察”,在一个全新的架构中获得对职业教育课程论的元层次认知。所以,“工作过程导向的课程”的开发过程,实际上是一个伴随学科体系的解构而凸显行动体系的重构的过程。然而,学科体系的解构并不意味着学科体系的“肢解”,而是依据职业情境对知识实施行动性重构,进而实现新的体系——行动体系的构建过程。不破不立,学科体系解构之后,在工作过程基础上的系统化和结构化的产物——行动体系也就“立在其中”了。

非常高兴,作为中国“学科体系”最高殿堂的清华大学,开始关注占人类大多数的具有形象思维这一智力特点的人群成才的教育——职业教育。坚信清华大学出版社的睿智之举,将会在中国教育界掀起一股新风。我为母校感到自豪!



2006年8月8日

《工作过程导向新理念丛书》编委会名单

(按姓氏拼音排序)

安晓琳	白晓勇	曹利	成彦	董君	冯雁	符水波
傅晓锋	国刚	贺洪鸣	贾清水	江椿接	姜全生	李晓斌
刘保顺	刘芳	刘艳	罗名兰	罗韬	聂建胤	秦剑锋
润涛	史玉香	宋静	宋俊辉	孙更新	孙浩	孙振业
田高阳	王成林	王春轶	王丹	王刚	沃旭波	吴建家
毋建军	吴科科	吴佩颖	谢宝荣	许茹林	薛荃	薛卫红
杨平	尹涛	张可	张晓景	赵晓怡	钟华勇	左喜林

前 言

在日常生活中,随处可见许多形形色色的广告招牌、灯箱、海报和画册等,其中的画面或清新自然、或雄伟壮观、或厚重深沉、或轻松诙谐……,不同的画面带给人们不同的心情,引起人们不自觉地驻足观赏,这些画面都是怎么制作出来的呢?其实,只要学会了使用 CorelDRAW,一切都会变得轻松和自然。

CorelDRAW 是目前最流行的平面矢量设计制作软件,由于其具有易上手、操作简单、功能强大、运行环境要求较低以及生成的文件较小等优点,深受广大平面设计人员的喜爱。该软件被广泛应用于广告设计、包装设计、艺术设计等与平面设计相关的各个领域。

本书的最大特色是“由任务驱动学习”。通过典型实例详细介绍了 CorelDRAW 的各项实用功能及其应用方法和技巧,每个实例都按照实际的操作顺序编写,读者只需紧随实例的制作步骤,就可以制作出精美的 CorelDRAW 平面设计作品。

本书以“课”的形式展开,全书共 18 课。课前有情景式的“课堂讲解”,包含了任务背景、任务目标和任务分析;课后有“课堂练习”,可分为任务背景、任务目标、任务要求和任务提示;课堂练习之后是“练习评价”。为了拓展本课的知识,还准备了“课外阅读”。每课的最后还安排了“课后思考”。

全书共分为 10 章 18 课:

第 1 章(第 1 和 2 课)介绍了 CorelDRAW 的应用领域以及操作界面等基础知识,以便读者了解各个工具的位置和界面的布局;

第 2 章(第 3 和 4 课)从最基本的几何图形绘制开始,介绍使用 CorelDRAW X3 绘图的方法;

第 3 章(第 5 和 6 课)主要介绍 CorelDRAW X3 中曲线工具的用法;

第 4 章(第 7 和 8 课)重点介绍了 CorelDRAW X3 中对象的轮廓线编辑与填充等知识;

第 5 章(第 9 和 10 课)重点介绍了 CorelDRAW X3 的文字特效与图文编排;

第 6 章(第 11 和 12 课)详细讲解了 CorelDRAW X3 中对象的组织和管理;

第 7 章(第 13 和 14 课)主要介绍 CorelDRAW X3 中位图的处理方法和位图中滤镜的使用方法;

第 8 章(第 15 和 16 课)重点介绍了 CorelDRAW X3 中交互式特效工具组的应用;

第 9 章(第 17 课)综合实例,旨在帮助读者学会软件中操作技能的同时,领悟让创意变为真实作品的方法;

第 10 章(第 18 课)讲解了 CorelDRAW X3 中版面的组织和管理、打印输出等软件必备的知识。

由于编者水平有限,再加上时间紧迫,错误和表述不妥的地方在所难免,希望广大读者批评指正。

编 者

2010 年 5 月

目 录

第 1 章 揭开 CorelDRAW 的神秘面纱	1
第 1 课 初识 CorelDRAW X3	1
1.1 CorelDRAW 的应用领域	1
1.2 认识 CorelDRAW X3 的工作界面	3
第 2 课 绘制装饰图案	9
2.1 绘制憨厚猪	10
2.2 添加星形和标注	13
第 2 章 图形工具的使用	17
第 3 课 绘制可爱小精灵	17
3.1 绘制小精灵的头部	18
3.2 完成小精灵的制作	23
第 4 课 绘制禁止左拐标志	27
4.1 绘制一个圆环	27
4.2 完成标志的制作	29
第 3 章 曲线工具的使用	35
第 5 课 绘制可爱的大白兔	35
5.1 绘制大白兔的头部	35
5.2 完成大白兔的制作	39
第 6 课 绘制水果刀	44
6.1 绘制刀身	45
6.2 绘制刀柄	46
6.3 添加光照和背景	48
第 4 章 填充工具和轮廓线的应用	52
第 7 课 绘制卷轴画	52
7.1 绘制画面	53
7.2 绘制画轴	55
7.3 导入图片和制作挂线	58

第 8 课 绘制宣传海报	61
8.1 绘制金鱼缸	62
8.2 添加水面和金鱼	64
第 5 章 文本的编辑和图形的编排	71
第 9 课 设计广告牌	71
9.1 广告牌的外形设计	72
9.2 广告牌的填充和效果处理	74
9.3 输入文字和导入图片	74
第 10 课 设计精美的台历	79
10.1 台历的外形设计	80
10.2 装订线的制作	82
10.3 输入文字和导入图片	84
第 6 章 对象的组织和排序	90
第 11 课 制作宣传海报	90
11.1 轮胎的内部设计	91
11.2 轮胎的外部设计	95
11.3 轮胎的特效处理	96
第 12 课 制作名片	99
12.1 设计标志	100
12.2 设计名片	102
第 7 章 CorelDRAW X3 的位图处理	108
第 13 课 制作书签	108
13.1 制作位图的虚光效果	109
13.2 完成书签的制作	111
第 14 课 制作卷页的宣传海报	115
14.1 制作位图的卷页效果	116
14.2 完成海报的制作	118
第 8 章 CorelDRAW X3 特殊效果的应用	123
第 15 课 制作“爱之恋”画报	123
15.1 制作心形项链	124
15.2 制作立体字	126
15.3 制作相框	127
15.4 完成彩图的制作	128
第 16 课 制作商店海报	132
16.1 制作棒棒糖和风车	133

16.2 添加背景和文字	135
第9章 CorelDRAW X3 综合实例制作	139
第17课 制作CD和CD包装盒	139
17.1 制作CD包装盒平面展开图	140
17.2 制作CD光盘盘面	151
17.3 制作CD立体图	154
第10章 CorelDRAW 作品的打印输出	161
第18课 打印输出图形	161
18.1 添加打印机	161
18.2 设置打印机	166
18.3 添加打印作业	168
18.4 打印预览	171
附录 CorelDRAW 常用快捷键	175

第 1 章

揭开CorelDRAW的神秘面纱

知识要点

- CorelDRAW 的应用范围
- CorelDRAW X3 的工作界面
- 图形图像的基本概念
- 颜色模式和文件格式

第 1 课 初识 CorelDRAW X3

CorelDRAW 软件是由加拿大 Corel 公司设计的一款集图形设计、绘制、文字编辑、制作及图形高品质输出于一体的优秀矢量图绘制软件。无论是绘制简单的图形,还是进行复杂的设计,使用起来都非常方便。新推出的 CorelDRAW X3 版本有超过 40 个的新改进,使其工作界面更为直观,操作更为灵活,也更加适合用户的使用。

课堂讲解

任务背景: 学生小杰问 CorelDRAW 这个软件到底能做出什么作品? 都在哪些领域用呢? 学好 CorelDRAW 都能用来干什么呢?

任务目标: 掌握 CorelDRAW 的应用领域,认识其工作界面。

任务要求: 知道 CorelDRAW 软件主要用来干什么,了解 CorelDRAW X3 工作界面中各栏目的位置。

任务提示: 对于 CorelDRAW X3 的工作界面,要特别注意菜单栏、工具栏、工具箱、调色板的位置。

1.1 CorelDRAW 的应用领域

CorelDRAW 具有很好的图文混排功能,同时具有强大的导入和导出功能,有极强的兼容性。它被广泛地应用于插图、产品设计、封面设计、产品包装等多个领域。

1. 用 CorelDRAW 设计插图

插图广泛应用于广告商业插图、卡通吉祥物设计、出版物插图、影视游戏、美术设计等各个商业领域中,图 1-1 和图 1-2 所示的是使用 CorelDRAW 制作的插图。

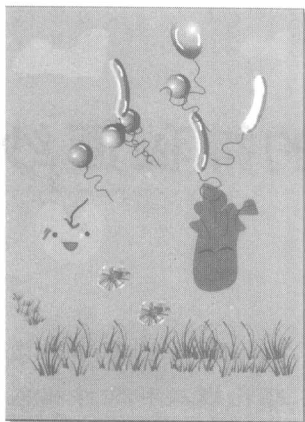


图 1-1



图 1-2

2. 用 CorelDRAW 制作招贴广告

招贴广告又称为海报或者是宣传画,是实效性非常强的广告形式。它可以分为公共招贴和商业招贴两大类。其中,公共招贴一般是一种以公益性的问题为题材,商业招贴一般以宣传企业和促销产品为主,图 1-3 和图 1-4 所示是 CorelDRAW 制作的两个招贴广告。

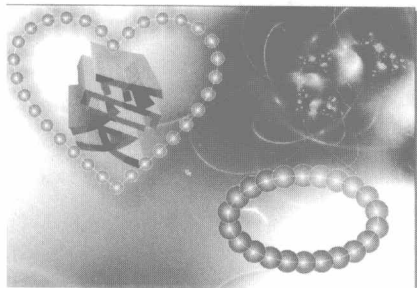


图 1-3

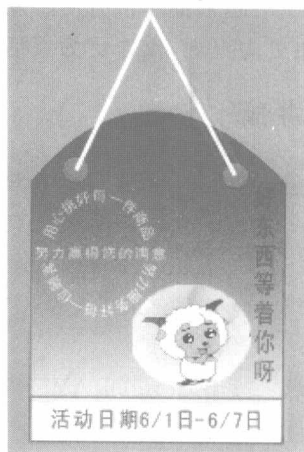


图 1-4

3. CorelDRAW 应用于报纸广告

报纸广告,顾名思义,就是刊登在报纸上的广告。在进行广告设计之前,首先要清楚广告版面的尺寸和颜色。一般的报纸广告是 1/4 版和 1/8 版,图 1-5 所示的是 1/4 版面的房地产广告。

4. 用 CorelDRAW 设计公司的 Logo

在企业识别系统中,公司的 Logo 是最具有影响力、运用最广泛的视觉识别要素。标志视觉形象要求简练、美观、含义准确,容易辨认和记忆,具有独特性,而且要体现出责任感、荣誉感和优越感,图 1-6 所示是使用 CorelDRAW 制作的公司 Logo。

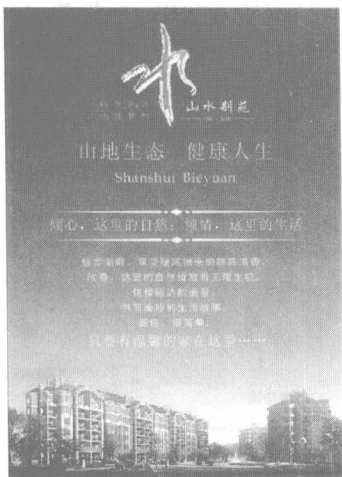


图 1-5



图 1-6

5. 用 CorelDRAW 进行产品包装设计

包装设计是根据产品的内容进行内外包装的整体设计,是一项非常具有艺术性和商业性的设计。包装的功能主要体现在保护和美化产品以及方便使用上,图 1-7 所示的是使用 CorelDRAW 制作的产品包装。

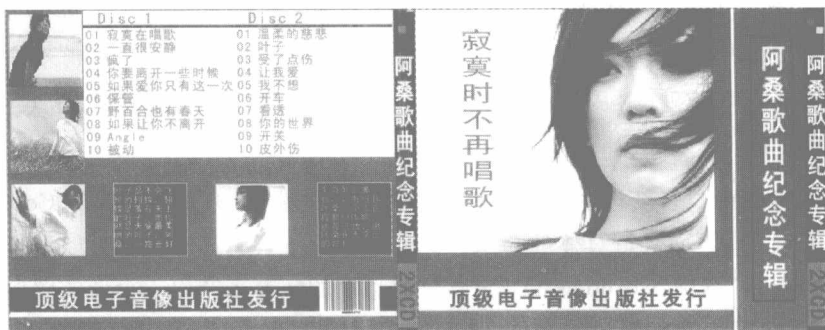


图 1-7

1.2 认识 CorelDRAW X3 的工作界面

启动 CorelDRAW X3 后,在欢迎窗口中单击新建图形图标选项,即可出现 CorelDRAW X3 的工作界面,CorelDRAW X3 所有的绘图工作都是在这里完成的。熟悉 CorelDRAW X3 的工作界面,是熟练使用 CorelDRAW X3 绘图软件的开始。

1.2.1 CorelDRAW X3 的启动与退出

(1) CorelDRAW X3 的启动方法如下。

① 打开计算机进入 Windows 桌面。

② 单击 Windows 桌面左下角的“开始”按钮,在弹出的“开始”菜单中执行“程序”→CorelDRAW Graphics Suite X3→CorelDRAW X3 命令。

释放鼠标后,计算机将自动启动 CorelDRAW X3 软件系统,弹出“欢迎屏幕”界面,如图 1-8 所示。



图 1-8

知识点提示

在以后对 CorelDRAW X3 的操作中,有些用户可能不希望这个欢迎界面每次都出现,可以将画面左下角的“启动时显示这个欢迎屏幕”复选框中的“√”号取消。如果要再次显示该欢迎界面,可以执行“工具”→“选项”命令,在弹出的“选项”对话框中选择“常规”选项卡下的 CorelDRAW 启动(S): 欢迎屏幕 选项,单击 确定 按钮,即可再次显示该欢迎界面。

(2) 欢迎界面中包含新建图形、打开上次编辑的文件、打开图形、模板、CorelTUTOR、新增功能 6 项内容,下面进行具体的介绍。

- ① 单击“新建”图标,CorelDRAW 会以目前预设的样本来产生一个新的图形文件。
- ② 如果想打开上次编辑过的文件,单击“最近用过”图标,CorelDRAW 会将前一次打开的文件重新打开,以便再次对该文件编辑修改。
- ③ 单击“打开”图标,CorelDRAW 会显示“打开绘图”对话框,以便打开已有的 CorelDRAW X3 默认格式的文件。
- ④ 根据设计需要,如果需要用到 CorelDRAW X3 预设的样本,单击“从模板新建”图标,即可打开“从模板新建”对话框,如图 1-9 所示,在其中可以任意选择一种模板作为绘制图形的基础画面。
- ⑤ 单击 CorelTUTOR 图标可以启动 Corel 教程,此教程可以引导学生进行一系列的练习,从而学习和掌握 CorelDRAW X3 的使用技巧。
- ⑥ 单击“新增功能”图标,即可打开“新增功能”对话框,在该对话框中可以浏览 CorelDRAW X3 的新增功能。

单击 CorelDRAW X3 界面上的“关闭”按钮便可退出 CorelDRAW X3。

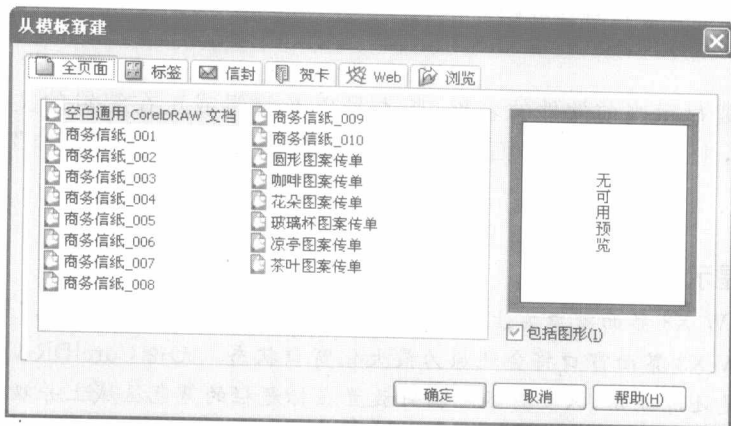


图 1-9

1.2.2 CorelDRAW X3 的工作界面

CorelDRAW 与其他同类软件相比更好学、更容易操作,其中最大的一个原因是它简洁明了的操作界面。CorelDRAW X3 在旧版本的基础上做了更好的改进,界面设计更加友好。

启动 CorelDRAW X3 后,在欢迎屏幕上单击“新建”图标,即可进入 CorelDRAW X3 的主界面。CorelDRAW X3 的主界面中包括标题栏、菜单栏、工具栏、属性栏、工具箱、页面控制栏、状态栏、网格(默认不显示)、标尺、辅助线(默认不显示)、滚动条、调色板和提示泊坞窗等几个部分,如图 1-10 所示。

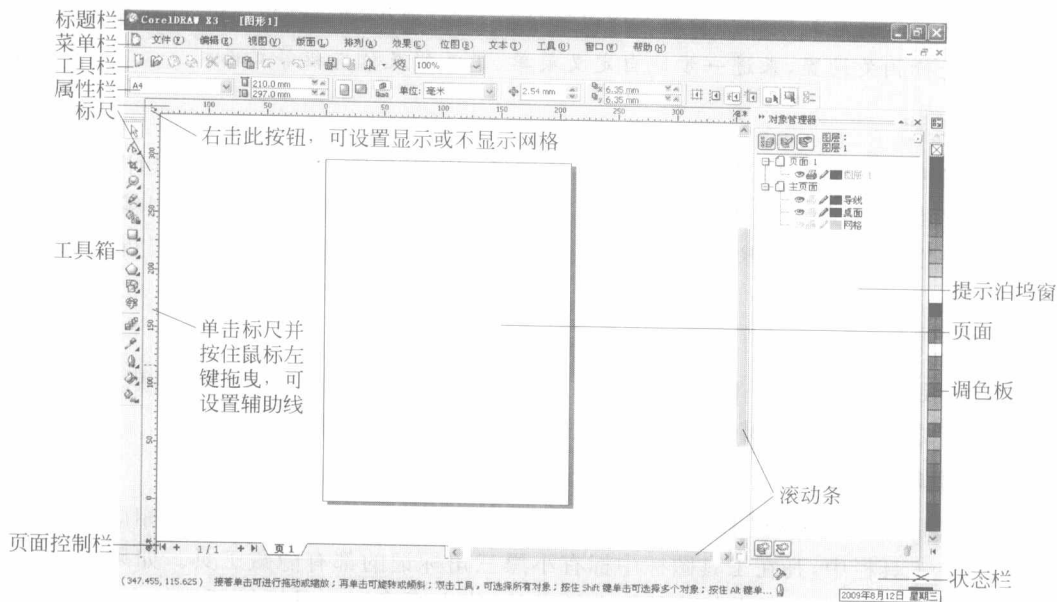


图 1-10

下面对各个部分进行具体介绍。

1. 标题栏

标题栏主要显示当前软件的名称、版本号以及编辑或正在编辑的文件名称。其右侧有 3 个按钮,主要用来切换界面的大小,分别是“最小化”按钮、“还原”按钮和“关闭”按钮。



知识点提示

CorelDRAW X3 界面窗口右上角的“还原”按钮还原后变为“最大化”按钮,单击该按钮,CorelDRAW X3 界面窗口将会还原为最大化窗口状态。无论 CorelDRAW X3 界面是以最大化显示还是还原显示,只要将鼠标指针放置在标题栏的蓝色区域上并双击,同样可以完成最大化和还原状态的切换。

2. 菜单栏

菜单栏包含文件、编辑、查看、布局、排列、效果、位图、文字、工具、窗口、帮助等常用菜单,几乎所用的编辑命令都云集于此,在此可选择并使用任何命令。在一些命令的右方有一个黑色的三角形符号,单击三角形可以展开其下的次级菜单。当菜单的命令显示为灰色时,则表示该命令目前无法执行。



知识点提示

在 CorelDRAW X3 中,也可以自定义界面。方法为:按住 Alt 键不放,将菜单中的项目、命令拖放到属性栏或另外的菜单中的相应位置,就可以编辑 CorelDRAW X3 的菜单项目或者工具栏的位置和数量。当然也可以通过执行“工具”→“选项”命令,在打开的“选项”对话框中进行相关设置,来进一步地自定义菜单、工具栏及状态栏等界面。

3. 工具栏

工具栏中集合了一些常用的快捷工具按钮,例如新建、打开、保存、打印、粘贴、导入、到处、在线帮助等。使用工具栏中的工具来编辑图形,是进行图形绘制编辑工作最直接有效的方法。CorelDRAW X3 提供了大量的图形绘制编辑工具,并进行了有条理的分类。

4. 属性栏

属性栏是 CorelDRAW 的一种交互式工具列。当选择了编辑对象或工具后,属性栏中将会出现与之对应的工具属性,可在此属性栏中进行准确的调整。

5. 工具箱

工具箱是 CorelDRAW 软件常用工具的集合,单击其中任一按钮,将执行相应的工具命令操作。在工具栏中,凡在工具图标中标有小黑三角标记的都有隐藏工具。如果想使用其隐藏工具时,可单击此工具并按住鼠标左键不放,待出现隐藏工具后松开鼠标,然后在所需的工具上单击,即可选取所需的工具。



知识点提示

在菜单栏、工具栏、属性栏和工具箱中的任意位置右击,然后在弹出的快捷菜单中依次执行“菜单栏”、“工具栏”、“属性栏”和“工具箱”命令,可以将其分别在界面窗口中隐藏。也可用同样的操作步骤恢复菜单栏、工具栏、属性栏和工具箱在系统中的默认位置。

6. 页面控制栏

页面控制栏主要用来控制当前文件的页面添加、反转和跳页等操作。CorelDRAW X3可以在一个图像文件中创建多个页面,在页面控制栏中可以显示当前的页码、总页数等信息,并可以方便地查看多页图形文件中各页的内容。

7. 状态栏

状态栏用于提示当前鼠标指针所在的位置及图形操作的简要帮助和选取图形的有关信息。



知识点提示

在状态栏中右击,然后在弹出的快捷菜单中执行“自定义”→“状态栏”→“位置”或“自定义”→“状态栏”→“大小”命令,可以设置状态栏的位置以及状态栏的信息显示行数。

8. 网格

网格是页面上均匀分布、长宽相等的小方格。它仅作确定位置之用,不会被打印出来。

9. 标尺

标尺分为水平和垂直标尺,它可协助设计者确定物件的大小或者设定精确的位置。

10. 辅助线

辅助线分为横向、竖向、倾斜3种类型,用来辅助确定物件的形状,可以从水平标尺和垂直标尺上拖曳出水平和垂直的辅助线,并可将它们调整为任意角度的辅助线。

11. 滚动条

滚动条也称卷轴,分为水平滚动条和垂直滚动条两种,分别位于工作界面的下边和右边,主要用来卷动窗口,帮助用户在绘图页面上来回移动。

12. 调色板

调色板位于屏幕的右侧。使用时,先选取对象,再单击调色板中所需的颜色,就可对图形进行快速填充。执行“窗口”→“调色板”命令后,选择下拉子菜单中所需的色库选项,就可给调色板添加新的色库。



知识点提示

将鼠标指针放置在菜单栏、工具栏、属性栏左侧的||位置,或工具箱和调色板上方的≡位置,在绘图窗口中拖曳可以将其移动到绘图窗口中的任意位置。将鼠标光标放置

在菜单栏、工具栏、属性栏、工具箱和调色板的蓝色区域中双击,可将其再还原到系统默认的位置。

13. 提示泊坞窗

提示泊坞窗提供与当前选择工具相关的信息,这个提示泊坞窗比过去用工具学习更容易,并且也提供给老用户们以前可能没有发现的有益技巧。



知识点提示

当打开两个或者两个以上泊坞窗窗口时,泊坞窗的控制面板在 CorelDRAW X3 工作界面中处于层叠状态显示,在当前控制面板的右上角有两个  (关闭)按钮,前一个是关闭当前控制面板,后一个是关闭所有层叠的控制面板。

有时候由于误操作会引起在工作界面中会找不到工具栏,有时候属性栏不见了……但是在菜单栏下方右击,查看相关的选项,会发现其对应的项目前已经勾选。可为什么会没有呢?

这种情况基本上发生在新手身上,误操作将工具栏、属性栏等拖到屏幕以外的地方去了。其实它们都在,只是看不到罢了。

解决的方法很简单,只需重置 CorelDRAW 默认选项即可。

课外阅读

图像分辨率基本标准

通常,对一些有用的图像分辨率都有以下基本的标准。

- (1) 在 CorelDRAW 软件中,默认分辨率为 72 像素/英寸,这是满足普通显示器的分辨率。
- (2) 大型灯箱图像一般不低于 30 像素/英寸。
- (3) 发布于网页上的图像分辨率通常可以设置为 72 像素/英寸或者 96 像素/英寸。
- (4) 报纸图像通常设置为 120 像素/英寸或 150 像素/英寸。
- (5) 彩版印刷图像通常设置为 300 像素/英寸。
- (6) 对于一些特大的墙面广告等可设定在 30 像素/英寸以下。

课堂练习

任务背景: 小张想在自己的计算机上使用 CorelDRAW X3 软件,如何下载和安装呢?

任务目标: 熟悉 CorelDRAW X3 软件的安装过程和了解 CorelDRAW X3 的工作界面。

任务要求: 能够下载、安装以及卸载 CorelDRAW X3 软件(试用版),掌握 CorelDRAW X3 工作界面各部分的名称和位置。

任务提示: 熟悉软件工作界面各部分的名称和位置,学习各章实例时可以很方便地找到需要使用的工具和菜单。