



高等职业教育特色精品课程规划教材
高等职业教育课程改革项目研究成果

CorelDRAW X3 基础与案例教程

Fundamentals and Cases of CorelDRAW X3

周蔚主编

张爽 阮文 副主编

CORELDRAW X3

 北京理工大学出版社
BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

21 世纪高等职业教育特色精品课程规划教材
高等职业教育课程改革项目研究成果

CorelDRAW X3 基础 与案例教程

主 编 周 蔚


副主编 张 爽 阮 文

参 编 王明松 冯 丹 李艳玲

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 103252 号

(请读者注意)

封面设计：王 蔚
责任编辑：王 蔚

 **北京理工大学出版社**

BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

地址：北京市海淀区中关村大街 27 号

内 容 提 要

本书为读者展示了以下内容：CorelDRAW X3 基础；图形的绘制与编辑；编辑轮廓和填充；对象的组织和管理；文本的编辑处理；图形特殊效果处理；位图的编辑处理；文件打印与输出。

为了使读者朋友们在短时间内掌握 CorelDRAW X3 的精髓，每一章都有两个实例，读者朋友们可以通过学习实例与前面所学的知识融会贯通，加深印象，而且每个实例都配有丰富的图片和文字说明，使每一个步骤都简单明了。作者在讲述的过程中穿插了大量的经验、提示、注意和技巧，这些都是非常实用的内容。

版权专有 侵权必究

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW X3 基础与案例教程/周蔚主编. —北京：北京理工大学出版社，2009.7

ISBN 978 - 7 - 5640 - 2382 - 9

I. C… II. 周… III. 图形软件，CorelDRAW X3 - 高等学校 - 教材
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 107522 号

出版发行 / 北京理工大学出版社

社 址 / 北京市海淀区中关村南大街 5 号

邮 编 / 100081

电 话 / (010)68914775(办公室) 68944990(批销中心) 68911084(读者服务部)

网 址 / <http://www.bitpress.com.cn>

经 销 / 全国各地新华书店

印 刷 / 北京圣瑞伦印刷厂

开 本 / 787 毫米 × 1092 毫米 1/16

印 张 / 14.75

字 数 / 345 千字

版 次 / 2009 年 7 月第 1 版 2009 年 7 月第 1 次印刷

印 数 / 1 ~ 4000 册

定 价 / 27.00 元

责任校对 / 陈玉梅

责任印制 / 边心超

图书出现印装质量问题，本社负责调换

前 言

目前, CorelDraw 作为一个强大的绘图与排版软件, 被广泛地应用于商标设计、标志制作、模型绘制、插图描画、排版及分色输出等各个领域。利用 CorelDRAW 能够很容易地将创意转换为专业结果, 因此受到了设计师和商业用户的普遍欢迎。与同类软件 Illustrator 相比, CorelDRAW 更具有多页排版、操作方便、速度快等诸多优点, 目前已成为设计公司使用最多的矢量图形制作软件。各大专院校相关专业为了满足社会需求, 也都纷纷开设了 CorelDRAW 课程。

无论你是一个从未涉足 CorelDraw 领域的初学者, 还是已经有一定 CorelDraw 使用经验的工作人员, 本书都可以给你带来帮助。如果你完全没有基础, 不用担心, 本书提供了尽可能详细的操作步骤和分解图片, 可以使你毫无困难地学习; 如果你已经有一定的操作基础, 本书的精彩实例和全面、实用的知识内容也会让你的设计水平再次得到提高。

本书主要有以下几大特点。

1. 内容丰富: 详细地介绍 CorelDRAW 的基本知识、使用方法和操作步骤, 内容安排循序渐进、全面系统, 是大专院校与高等职业学校及各类初中级电脑培训班学习 CorelDRAW 的首选。
2. 技巧性强: 结合了编者多年来的一线教学工作经验和设计制作经验, 在其中总结出很多有价值的实践技巧, 而不仅仅是一门工具书, 学习本书必然受益匪浅。
3. 实用性强: 更注重案例教学、理论与实践直接接轨, 每章后配有 2~3 个编者实际工作中的范例, 帮助读者巩固本章知识点, 使读者更进一步懂得在实际工作中如何运用这些知识;
4. 步骤清晰: 知识点讲述详尽清晰, 实例操作更有详细的操作步骤。在本书的引领下, 读者可以循序渐进, 很容易掌握并精通 CorelDRAW 的应用。

本书作者从事图形图像设计及教学多年, 具有丰富的 CorelDRAW 使用和教学经验。为了满足广大读者的学习需要, 我们把自己的一些教学与实践经验总结出来, 奉献给大家, 希望能对学习 CorelDRAW 的朋友起到一定的帮助作用。

感谢你选择本书, 希望本书能够提高你的 CorelDRAW 制作水平。书中如有不当之处, 敬请广大读者批评指正。

编 者

目 录

第 1 章 CorelDRAW X3 基础	1
1.1 图形图像基础知识	1
1.2 CorelDRAW X3 简介	4
1.3 CorelDRAW X3 基础操作	15
1.4 实例操作	27
小结	31
习题	31
第 2 章 图形的绘制与编辑	34
2.1 几何图形的绘制与编辑	34
2.2 曲线图形的绘制与编辑	44
2.3 实例操作	55
小结	65
习题	66
第 3 章 编辑轮廓和填充	68
3.1 编辑轮廓	68
3.2 编辑填充	76
3.3 其他填充工具	85
3.4 实例操作	92
小结	98
习题	98
第 4 章 对象的组织和管理	100
4.1 对象的叠放顺序	100
4.2 对象的对齐与分布	106
4.3 群组与结合	110
4.4 锁定与解锁	112
4.5 造形对象	113
4.6 实例操作	117
小结	125
习题	125
第 5 章 文本的编辑处理	127
5.1 输入文本	127
5.2 文本操作	128
5.3 文本特殊效果	147

第 1 章 CorelDRAW X3 基础

本章知识要点

CorelDRAW X3 的简介和新增功能

CorelDRAW X3 的工作区认识

文件的基本操作

图形图像的基本概念

1.1 图形图像基础知识

本节介绍图形绘制中的一些基本概念，主要是一些图形和图像方面的基本术语和概念性的问题，例如图形的类型、分辨率等。

1.1.1 位图和矢量图

矢量图和位图是计算机描述和显示图形图像的两种不同方式。

(1) 位图图像（也称为点阵图像），技术上称之为“栅格图像”，是由排列成网格的一个个小正方形构成的，这些小方形称为像素，每个像素都有自己特定的位置和颜色值。这些像素以正确的分辨率查看时，便拼合在一起显示一张完整的图像。如图 1-1 所示为位图，放大后可以看到图像边缘的锯齿。

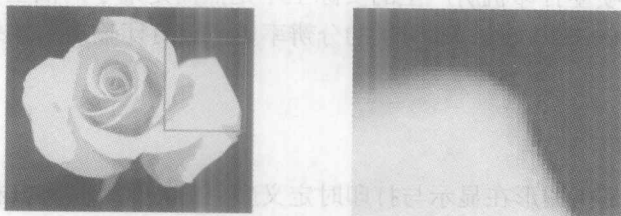


图 1-1 位图与局部放大后的位图

(2) 矢量图以线条和曲线来描述图形，这些线条和曲线由被称为“矢量”的数学对象定义。矢量根据图像的几何特征描绘对象。矢量图与分辨率没有关系，无论怎么放大、缩小或更改其颜色，都不会看到像位图那样的小方块，它保持着清晰的线条。编辑矢量图实际上就是在编辑线条和曲线，线条和曲线是由锚点和路径构成的。如图 1-2 所示为矢量图，放大后依然清晰。

CorelDRAW X3 的主要功能是对矢量图形进行绘制和编辑，而且能够对位图进行处理，也能够把矢量图转换为位图，再应用不能用于矢量图形和对象的特殊效果。将矢量图转换为位图时，还可以确定多种设置。

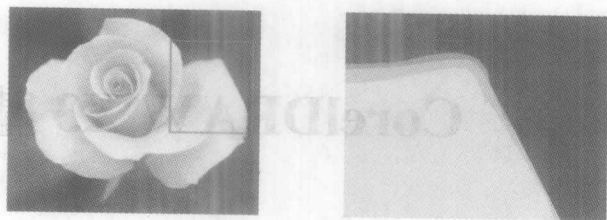


图 1-2 矢量图与局部放大后的矢量图

(3) 位图图像的分辨率，分辨率是每单位长度内用于描绘图像的点或像素的数目。单位长度内像素数目越大，分辨率就越高，图像的输出品质也就越好。此外还要取决于用于显示的设备的分辨率。

常用的分辨率有以下几种。

- 图像分辨率：位图图像中每英寸像素的数量，常用 dpi 表示。高分辨率的图像比同等打印尺寸的低分辨率的图像包含更多的像素，因此像素点更小。例如，分辨率为 72 dpi 的 1×1 英寸的图像共包含 5 184 个像素（72 像素宽×72 像素高=5 184 像素），而同样大小英寸，分辨率为 300 dpi 的图像共包含 90 000 个像素。

图像应采用什么样的分辨率是由发布媒体来决定的。如果图像要在线显示，则图像分辨率只需匹配其显示器分辨率（72 dpi 或 96 dpi）即可；如果要用于印刷用途，使用太低的分辨率打印图像会导致失真，影响效果。如果使用过高的分辨率打印图像，也就是说，图像的像素数量大于输出设备可产生的像素数量，那么就会增大文件的大小，同时降低输出的速度。

- 显示器分辨率：显示器每单位长度所能显示的像素或点的数目，以每单位由多少点来计算。显示器分辨率由显示器的大小、显示器像素的设置和显卡的性能来决定。一般来说，显示器的分辨率为 72 dpi。

- 打印机分辨率：打印机每英寸产生的墨点数量，常用 dpi 来表示。多数桌面激光打印机的分辨率为 600 dpi。喷墨打印机所产生的实际上不是点而是细小的油墨喷雾，但大多数油墨打印机的分辨率在 300~720 dpi。打印机的分辨率越高，打印输出的效果越好，但耗墨也会很多。

1.1.2 色彩模式

所谓色彩模式，是指图形在显示与打印时定义颜色的方式。根据其构成的色彩方式的不同，常见的色彩模式包括 CMYK、RGB、HSB、Lab 和灰度等模式。

1. CMYK 色彩模式

CMYK 色彩模式中的 C、M、Y、K，分别代表青色、品红、黄色和黑色的相应值，各色彩的设置范围为 0~100%。当 C、M、Y、K 值均为 100 的时候，结果为黑色。当 C、M、Y、K 值均为 0 的时候，结果为纯白色。CMYK 也叫印刷色。印刷用青、品红、黄、黑四色进行，每一种颜色都有独立的色板，在色板上记录了各种颜色的网点。

2. RGB 色彩模式

RGB 色彩模式中 R、G、B，分别代表红色、绿色和蓝色的相应值，数值设置范围为 0~255。当 RGB 值为 255 时，显示为白色。当 RGB 值为 0 时，显示为纯黑色。RGB 颜色模式

的图像应用于电视、网络、幻灯等多媒体领域。

3. HSB 颜色模式

HSB 色彩模式是通过色度 (Hue)、饱和度 (Saturation) 和亮度 (Brightness) 的数值来确定颜色。其中色度描述颜色的色素, 定义范围为 $0^{\circ} \sim 359^{\circ}$ (如 0° 为红色, 60° 为黄色, 120° 为绿色, 180° 为青色, 240° 为蓝色, 300° 为品红)。饱和度描述颜色的鲜明度或阴暗度, 定义范围为 $0 \sim 100\%$ (百分比越高, 颜色就越鲜明)。亮度描述颜色包含的白色值, 定义范围为 $0 \sim 100\%$ (百分比越高, 颜色就越明亮)。

4. Lab 颜色模式

Lab 色彩模式是国际色彩标准模式, 它能产生各种设备拼配的颜色。如监视器、印刷机、扫描仪、打印机等, 还可以作为中间色实现各种颜色之间的转换。L 是亮度, 为正值。取值范围为 $0 \sim 100$ 。a 是色调从绿变到红, 为正值时表示红色, 为负值时表示绿色, 取值范围为 $-128 \sim 127$ 。b 是色调从黄变到蓝, 为正值时表示黄色, 为负值时表示蓝色, 取值范围为 $-128 \sim 127$ 。

注意: 当 RGB 和 CMYK 两种模式相互转换时, 最好先转换为 Lab 色彩模式, 这样可减少转换过程中颜色损耗。

5. 灰度色彩模式

灰度色彩模式使用亮度 L 来定义色彩, 颜色值的定义范围为 $0 \sim 255$ 。灰度模式是没有彩色信息的, 可应用于作品的黑白印刷。每种灰度颜色都有相等的 RGB 颜色模式的红色、绿色和蓝色组件的值。

1.1.3 图像文件常用格式

(1) BMP (Bitmap): 它是 Windows 中的标准图像文件格式。它以独立于设备的方法描述位图, 可用非压缩格式存储图像数据, 其解码速度快, 支持多种图像的存储, 常见的各种图形图像软件都能对其进行处理。

(2) GIF (Graphics Interchange Format): 它是在各种平台的各种图形处理软件上均能够处理的、经过压缩的一种图形文件格式。该格式存储色彩最高只能达到 256 种, 多用于网络传输。

(3) PNG (Portable Network Graphics): 它是一种能存储 32 位信息的位图文件格式, 其图像质量远胜过 GIF。与 GIF 一样, PNG 也使用无损压缩方式来减少文件的大小。PNG 图像可以是灰阶的 (16 位) 或彩色的 (48 位), 也可以是 8 位的索引色。PNG 图像格式不支持动画。

(4) TIF/TIFF (Tag Image File Format): TIFF 支持的色彩数最高可达 16 M, 它存储图像质量高, 但占用的存储空间非常大, 细微层次的信息较多, 有利于原稿阶调与色彩的复制。该格式有压缩和非压缩两种形式。

(5) CDR (CorelDRAW): 它是 CorelDRAW 中的一种图形文件格式。它是所有 CorelDRAW 应用程序中均能使用的图形图像文件格式。

(6) WMF (Windows Metafile Format): 它是 Windows 中常见的一种图形文件格式, 它具有文件短小、图案造型化的特点, 整个图形常由各个独立的组成部分拼接而成, 但其图形

较粗糙，并且只能在 Office 中调用编辑。

(7) JPG/JPEG (Joint Photographic Expert Group): 它是 24 位的图像文件格式，也是一种高效率的压缩格式。由于其高效的压缩效率和标准化要求，目前已广泛用于彩色传真、静止图像、电话会议、印刷及新闻图片的传送。

(8) PCD (Kodak PhotoCD): PCD 是一种 Photo CD 文件格式，由 Kodak 公司开发。该格式主要用于存储只读光盘上的彩色扫描图像，它使用 YCC 色彩模式定义图像中的色彩。Photo CD 图像具有非常高的质量。

(9) PSD (Adobe Photoshop Document) /PDD: 它是 Photoshop 中使用的一种标准图形文件格式，可以存储为 RGB 或 CMYK 模式，还能够自定义颜色数并加以存储。PSD 文件能够将不同的物件以层 (Layer) 的方式来分离保存，便于修改和制作各种特殊效果。PDD 和 PSD 一样，都是 Photoshop 中专用的图形文件格式，能够保存图像数据的每一个细小部分。包括层、附加的蒙版通道以及其他内容。

(10) TGA (Tagged Graphic): 它是 True Vision 公司为其显卡开发的一种图像文件格式，最高色彩数可达 32 位，其中包括 8 位 Alpha 通道用于显示实况电视。该格式文件使得 Windows 与 3DS 相互交换图像文件成为可能。你可以先在 3DS 中生成色彩丰富的 TGA 文件，然后在 Windows 中利用 Photoshop 等应用软件来进行修改和渲染。

1.2 CorelDRAW X3 简介

加拿大的 Corel 公司是一家著名的软件公司。它是计算机图像处理软件的前驱。不断地提供最新的绘图设计、数字影像和视讯编辑的产品，它的代表性产品有著名的 CorelDRAW, Painter, Paint Shop Pro, Corel Designer 等。这些软件广泛地用于图形图像设计、印刷排版等诸多领域，受到很多用户的欢迎。

CorelDRAW X3 是 Corel 公司推出的最新集图形设计和绘制、文字编排与排版、图形制作和高品质输出于一体的矢量绘图软件。它非凡的设计能力广泛地应用于商标设计、标志制作、模型绘制、插图描画、排版及分色输出等诸多领域。

CorelDRAW X3 的新增功能如下。

(1) 位图转换矢量图应用程序。Corel PowerTRACE 是最强大、最精确的位图转换矢量图应用程序。具有对编辑矢量图像的完全可控性和灵活性，包括颜色合并和交互式颜色模式选择。

(2) PHOTO-PAINT 图像调整实验室是调整相片颜色和色调的“一站式服务”，具有创建调整后相片快照的功能，单击一次即可完成相片比较，简单而且轻松。

(3) 支持安全 PDF 文档。允许用户打开并创建口令保护的 PDF，交换安全客户文件变得更加轻松。

(4) CorelDRAW 手册。展示了 CorelDRAW 专家的观点和设计实例、已完成的设计和最佳实践的真实样例。

(5) CorelDRAW Design Collection 提供了 100 个富于创造性的可更改模板，可以轻松自定义以满足特定需要。

(6) 提示提供了动态的上下文相关提示和技巧，使套件易用易学。

其他(7) 裁剪工具允许快速移除对象、相片和矢量图像中不需要的区域,因而显著节省了时间。

(8) 叠印预览:通过模拟对象重叠的颜色区域并在应用程序中预览,允许您轻松地打印准备对象。

工具 CorelDRAW X3 的增强功能如下。

(1) 交互式文本适合路径工具使得将文本精确附加到路径比以前更容易。这种新的交互式工具可创建徽标和标牌的常见效果,允许用户交互式控制文本的放置,以达到希望的效果,方便快捷!

(2) 使用了更新的 PANTONE 调色板(现在包括透明白色)。

(3) 体验对常用文件格式增强的兼容性,这些文件格式包括 Adobe Illustrator, Photoshop, Corel Paint Shop Pro, Microsoft Office, JPEG 和 PDF。

1.2.1 启动 CorelDRAW X3

CorelDRAW X3 第一次启动时,会出现如图 1-3 所示的欢迎屏幕。

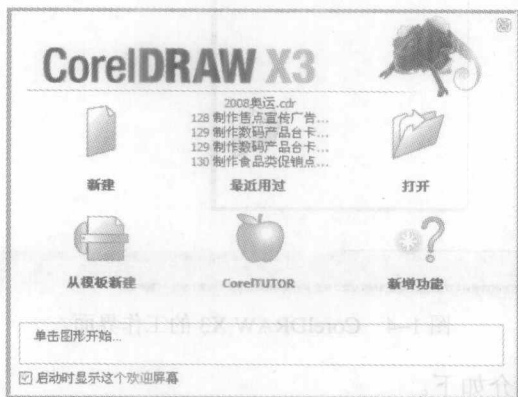


图 1-3 CorelDRAW X3 欢迎屏幕

在欢迎屏幕上有 6 个标题,介绍如下。

(1) 新建:单击此项可以创建一个新图形。

(2) 最近用过:单击此项,可以打开上次编辑过的文件(在这个图标上方显示上次编辑图形文件的名称)。

(3) 打开:单击此项打开已经存在的图形文件。

(4) 从模板新建:单击此项可以打开 CorelDRAW X3 为用户准备的绘图模版。

(5) CorelTUTOR (Corel 教程):单击此项可以启动教程,但是全部是英文的。

(6) 新增功能:介绍了 CorelDRAW X3 新功能。可以选择查看新增功能的介绍、官方简明教程和浏览其他精彩内容。使用这 3 项可以快速了解 Illustrator CS2,并熟悉其工作的流程。

欢迎屏幕左下方有一个【启动时显示这个欢迎屏幕】复选框,默认情况下为选中状态。如果希望下次启动 Illustrator CS2 时不再出现欢迎屏幕,则取消复选框的选择。单击右上方的【关闭】按钮可以关闭欢迎屏幕。

用户也可以使用菜单命令手动打开欢迎屏幕，方法是执行【工具】|【选项】命令，在其中设置即可。

1.2.2 CoreDRAW X3 工作界面

CoreDRAW X3 的工作界面主要由标题栏、菜单栏、标准工具栏、标尺、属性栏、工具箱、状态栏、导航器、绘图窗口（包括绘图页面和工作区）、泊坞窗，窗口控制按钮和默认 CMYK 调色板等组成，如图 1-4 所示。

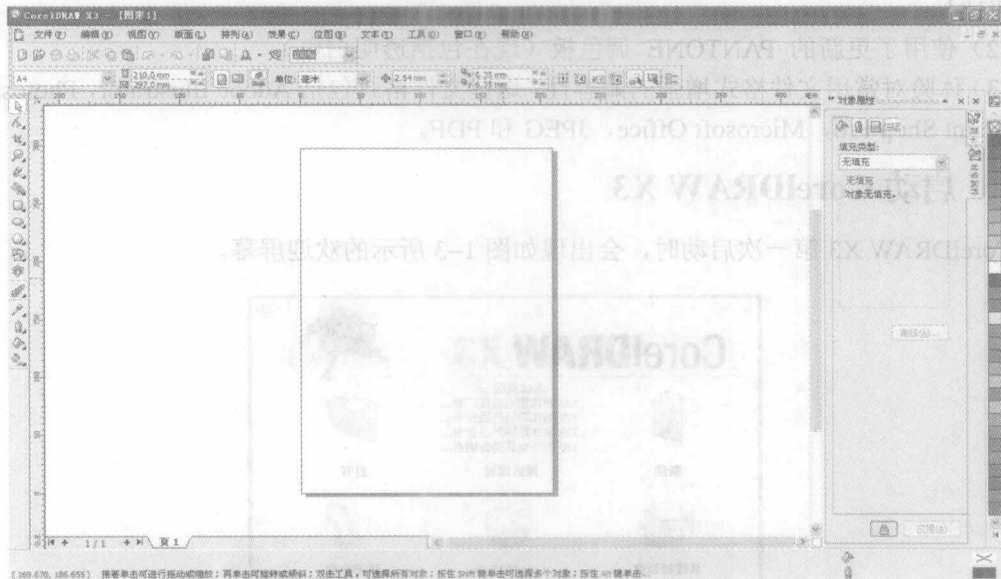


图 1-4 CoreDRAW X3 的工作界面

各组成部分的作用简介如下。

(1) 标题栏：标题位于窗口的最上方，显示该软件目前打开文件的路径和名称，以及文件是否被激活状态。

(2) 菜单栏：CoreDRAW X3 的主要功能都可以通过执行菜单栏中的命令选项来完成，执行菜单命令是最基本的操作方式；CoreDRAW X3 的菜单栏中包括文件、编辑、查看、版面、排列、效果、位图、文本、工具、窗口和帮助这 11 个功能各异的菜单。

(3) 标准工具栏：在标准工具栏上放置了最常用的一些功能选项并通过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) 标尺：标尺可以帮助用户准确地绘制、缩放和对齐对象。执行【查看】|【标尺】命令，可对标尺的显示和隐藏进行切换。

(5) 属性栏：属性栏能提供在操作中选择对象和使用工具时的相关属性；通过对属性栏中的相关属性的设置，可以控制对象产生相应地变化。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。

(6) 工具箱：系统默认时位于工作区的左边。在工具箱中放置了经常使用的编辑工具，并将功能近似的工具以展开的方式归类组合在一起，从而使操作更加灵活方便。有些工具按

钮的右下角有黑色三角符号，将鼠标移动到该按钮上按下鼠标不放，将显示隐含的工具。

(7) 状态栏：在状态栏中将显示当前工作状态的相关信息，如被选中对象的简要属性、工具使用状态提示及鼠标坐标位置等信息。

(8) 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时。

(9) 绘图页面：在工作区中生成的一个矩形范围，称为绘图页面。可根据实际设计尺寸的需要对绘图页面大小进行调整。只在绘图页面中的图形能被打印出来。

(10) 工作区：工作区（又称为“桌面”）是指绘图页面以外的区域。在绘图过程中，用户可以将绘图页面中的对象拖到工作区存放，类似于一个剪贴板，它可以存放不止一个图形，使用起来很方便。

(11) 泊坞窗：泊坞窗是用来放置 CorelDRAW X3 的各种管理器和编辑命令的工作面板。默认情况下，泊坞窗不会显示在页面上，可执行窗口泊坞窗命令，选择各种管理器和命令选项，将其激活并显示在页面上。

(12) 默认 CMYK 调色板：调色板系统默认时位于工作区的右边，利用调色板可以快速的选择轮廓色和填充色。

1.2.3 CorelDRAW X3 文件基本操作

1. 新建文件

● 启动 CorelDRAW X3 时，会出现如图 1-3 所示的欢迎屏幕。单击【新图形】按钮，可以创建一个新文件。默认文件名为“图形 1”，如图 1-5 所示。

● 在菜单中执行【文件】|【新建】命令，或在标准工具栏中单击【新建】按钮，即可创建一个空白文件。

● 按 Ctrl+N 快捷键，也可创建一个空白文件。

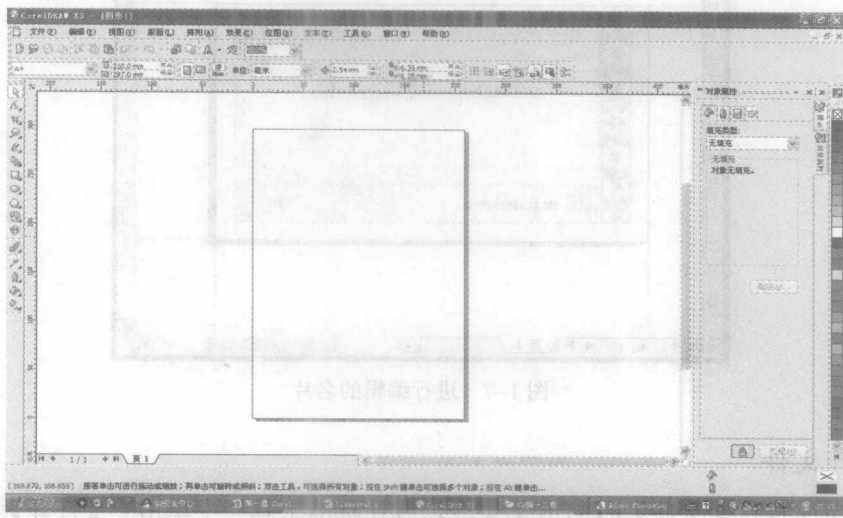


图 1-5 新建空白文档

●由模板创建：CoreDRAW X3 提供了许多模板，包括信纸、名片、信封、标签、贺卡、Web 网站等模板。可以执行【文件】|【从模板新建】命令创建一个新建文档，其内容与模板相同，但丝毫不会改变原始模板文件。如图 1-6 所示，打开的是一个【商务名片】模板。

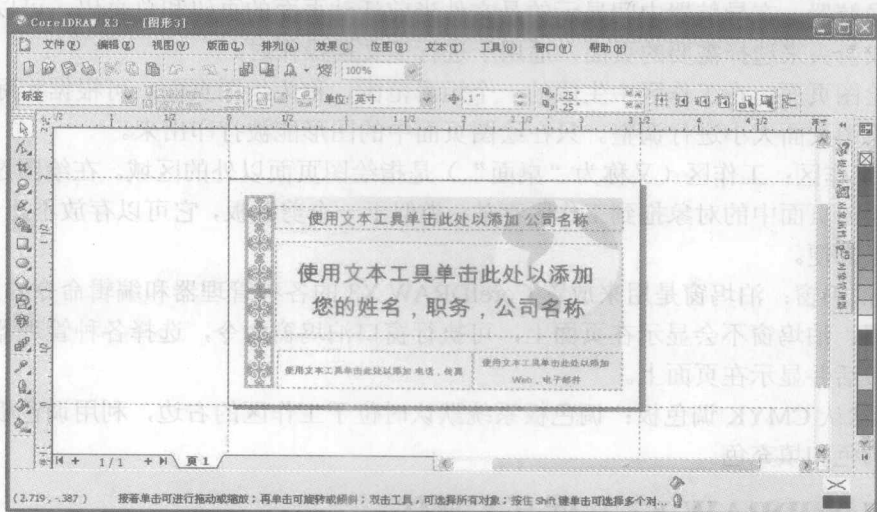



图 1-6 打开模板文档

可以根据该模板进行编辑、输入相关文字和绘图，单击工具箱中的【文字工具】按钮输入文本，如图 1-7 所示。



图 1-7 进行编辑的名片

2. 打开文件

●在菜单中执行【文件】|【打开】命令，或在标准工具栏中单击  【打开】按钮，弹出【打开绘图】对话框，在【查找范围】下拉列表中选择所需的文件，然后单击【打开】按钮，即将选择的文件在绘图窗口中打开。

- 按 Ctrl+N 快捷键，也能将选择的文件在绘图窗口中打开。

3. 保存文件

在菜单中执行【文件】|【保存】命令，或在标准工具栏中单击【保存】按钮，第一次保存文件会弹出【保存绘图】对话框，如图 1-8 所示，各选项说明如下。

- 【文件名】：在文本框中输入所需要的文件名称。
- 【保存类型】：在下拉列表中可选择所需的文件格式。
- 【关键字】和【注释】：在文本框中可输入该文件的相关内容，例如创建时间，文件中的关键字等。
- 【只是选定的】复选框：如果选中该复选框则只保存在绘图窗口中选择的对象，反之则保存绘图窗口中的所有对象。

还可根据需要选择要保存的版本，缩略图显示颜色，是否使用网页、兼容、文件名等。

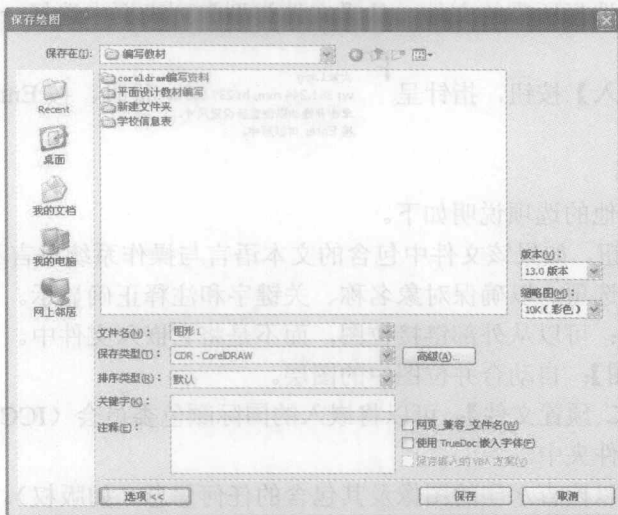


图 1-8 【保存绘图】对话框

4. 文件窗口的切换

如果在绘图窗口中打开了多个文件，就存在了文件窗口的切换问题。在【窗口】菜单中执行【垂直平铺】或【水平平铺】命令，即将所打开的多个文件平铺，然后直接在要作为当前编辑的绘图窗口中单击，即可使该文件为当前可编辑的文件。

5. 关闭文件

编辑好一个文件后，需要将其关闭，操作方法如下。

如果文件已经保存了，则只需在菜单中执行【文件】|【关闭】命令或单击标题栏中的【关闭】按钮，即可将文件关闭。

如果文件未进行保存，则在菜单中执行【文件】|【关闭】命令，弹出如图 1-9 所示警告对话框，可根据是否要保存编辑后的内容，单击【是】或者【否】按钮；如果不想关闭文件，则单击【取消】按钮。

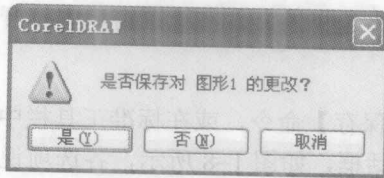



图 1-9 保存警告对话框

6. 导入文件

CorelDRAW X3 具有良好的兼容性，可以执行【文件】|【导入】命令将多种格式的图形图像文件导入到其中。并能对文件格式、导入选项提供高级的设置。当对文件进行导入时，可以直接嵌入或链接到 CorelDRAW X3 文件中。

在菜单中执行【文件】|【导入】命令，弹出如图 1-10 所示【导入】对话框，打开存储图像的文件夹在其中选择所需的文件，从【文件类型】列表框中选择一种文件格式，默认为

“全图像”，单击【导入】按钮，指针呈  大象1.jpg
w: 361.244 mm, h: 239.889 mm
单击并拖动以便重新设置尺寸。
按 Enter 可以居中。

状时，按 Enter 键，即可将导入文件放在页面中。

导入对话框中其他的选项说明如下。

单击【选项】按钮，如果该文件中包含的文本语言与操作系统语言不同，请从【代码页】列表框中选择相应的选项，以确保对象名称、关键字和注释正确显示。

【外部链接位图】：可以从外部链接位图，而不是将它嵌入文件中。

【合并多图层位图】：自动合并位图中的图层。

【提取嵌入的 ICC 预置文件】：可以将嵌入的国际颜色委员会（ICC）预置文件保存到安装应用程序的颜色文件夹中。

【检查水印】：可以检查水印的图像及其包含的任何信息（如版权）。

【不显示过滤器对话框】：不用打开对话框就可以使用过滤器的默认设置。

【保持图层和页面】：导入文件时可以保留图层和页面，如果禁用此复选框，所有图层都会合并到单个图层中。

使用 OPI 将输出链接到高分辨率文件：可以将低分辨率版本的 TIFF 或 Scitex 连续色调（CT）文件插入到文档中。低分辨率版本的文件使用高分辨率的图像链接，此图像位于开放式预印界面（OPI）服务器。

小窍门：在绘图页面中所需位置单击，可导入该文件；也可以用单击鼠标并在画面中拖出一个所需大小的虚框，松开鼠标后即可将该文件导入，如图 1-11 所示。

(1) 导入时“裁剪”位图。在绘制图形的过程中，常常需要导入位图素材图片。由于位图的文件尺寸比较大，而大多数时候，只需要素材图片中的某一部分，可以通过如下的操作，将需要的部分剪切下来再导入。

具体操作步骤如下。

在【导入】对话框【文件类型】右侧的下拉列表中选择“裁剪”选项，如图 1-12 所示。

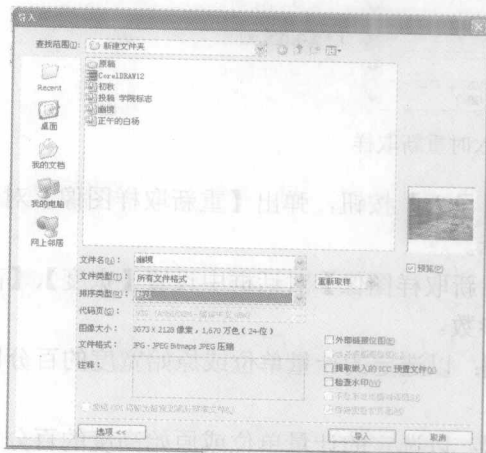


图 1-10 【导入】对话框

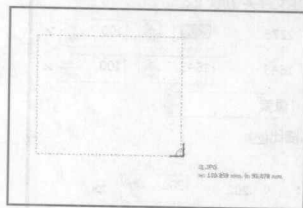


图 1-11 导入文件

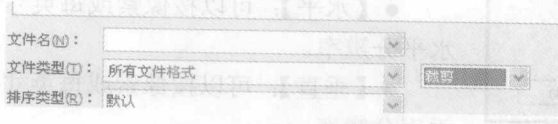


图 1-12 导入时裁剪

① 单击【导入】按钮，弹出【裁剪图像】对话框，如图 1-13 所示。

② 在对话框的预览窗口中，通过拖动修剪选取框中的控制点，可以直观地控制对象的范围。包含在选取框中的图形区域将被保留，其余的部分将被裁剪掉。

③ 如果需要精确的修剪，可以在【选择要裁剪的区域】选项框中，设置距离【上】部的【宽度】、距离【左】的【高度】增量框中的数值。

④ 在默认情况下，【选择要裁剪的区域】选项框中的选项都是以“像素”为单位的。用户可以在【单位】列选框中选择其他的计量单位。

⑤ 如果对修剪后的区域不满意，可以单击【全选】按钮，重新设置修剪选项值。

⑥ 在对话框下面的【新图像大小】栏中显示了修剪后新图像的文件尺寸大小。

设置完成后，单击【确定】按钮即可。

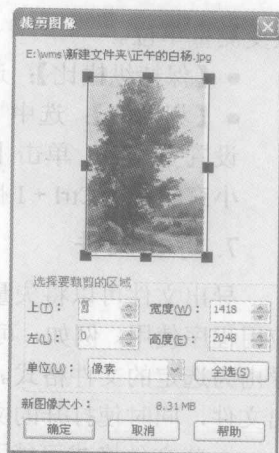


图 1-13 【裁剪图像】对话框

(2) 导入时“重新取样”位图。导入时“重新取样”位图，可以更改对象的尺寸大小、解析度以及消除缩放对象后产生的锯齿现象等，从而达到控制对象文件大小和显示质量，以适应需要的目的。

具体操作步骤如下。

在【导入】对话框【文件类型】右侧的下拉列表框中选择“重新取样”，如图 1-14 所示。