

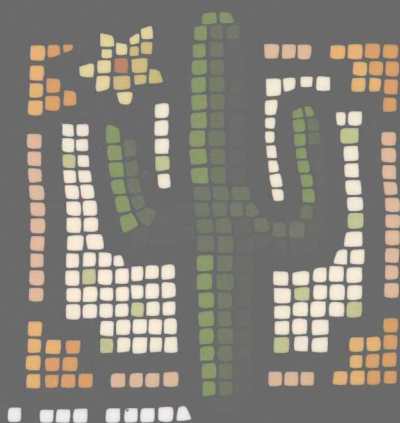
21世纪高等职业教育信息技术类规划教材
21 Shiji Gaodeng Zhiye Jiaoyu Xinxu Jishulei Guihua Jiaocai

CorelDRAW X3中文版 实例教程

CorelDRAW X3 ZHONGWENBAN SHILI JIAOCHENG

高志明 主编 陈丽 李国庆 副主编

- 内容编写重点突出
- 技术解析全面翔实
- 课堂案例典型实用



CD-ROM



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

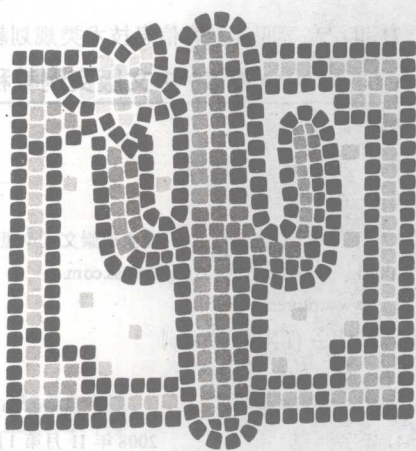
21世纪高等职业教育信息技术类规划教材

21 Shiji Gaodeng Zhiye Jiaoyu Xinxi Jishulei Guihua Jiaocai

CorelDRAW X3中文版 实例教程

CorelDRAW X3 ZHONGWENBAN SHILI JIAOCHENG

高志明 主编 陈丽 李国庆 副主编



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW X3 中文版实例教程 / 高志明主编. —北京:
人民邮电出版社, 2008.11
21 世纪高等职业教育信息技术类规划教材
ISBN 978-7-115-18786-4

I. C… II. 高… 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 136506 号

内 容 提 要

本书全面系统地介绍了 CorelDRAW X3 的基本操作方法和矢量图形的制作技巧, 包括 CorelDRAW X3 入门知识、CorelDRAW X3 的基础操作、绘制和编辑图形、绘制和编辑曲线、编辑轮廓线与填充颜色、排列和组合对象、编辑文本、编辑位图、应用特殊效果等内容。

本书内容的讲解均以课堂案例为主线, 通过各案例的实际操作, 学生可以快速熟悉软件功能和艺术设计思路。书中的软件功能解析部分使学生能够深入了解软件功能; 课堂练习和课后习题, 可以拓展学生的实际应用能力, 提高学生的软件使用技巧。

本书适合作为高等职业院校数字媒体艺术类专业课程的教材, 也可作为相关人员的参考用书。

21 世纪高等职业教育信息技术类规划教材

CorelDRAW X3 中文版实例教程

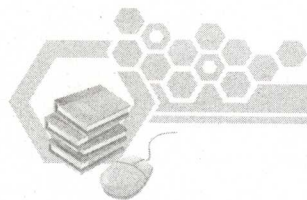
- ◆ 主 编 高志明
- 副 主 编 陈 丽 李国庆
- 责任编辑 李 凯
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
三河市海波印务有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 17.25
字数: 441 千字
印数: 1—3 000 册
- 2008 年 11 月第 1 版
2008 年 11 月河北第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-18786-4/TP

定价: 32.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154



CorelDRAW 是由 Corel 公司开发的矢量图形处理和编辑软件,它功能强大、易学易用,深受图形图像处理爱好者和平面设计人员的喜爱,已经成为这一领域最流行的软件之一。目前,我国很多高职院校的数字媒体艺术类专业,都将 CorelDRAW 作为一门重要的专业课程。为了帮助高职院校的教师全面、系统地讲授这门课程,使学生能够熟练地使用 CorelDRAW 进行设计创意,我们几位长期在高职院校从事 CorelDRAW 教学的教师和专业平面设计公司经验丰富的设计师合作,共同编写了本书。

我们对本书的编写体系做了精心的设计,按照“课堂案例-软件功能解析-课堂练习-课后习题”这一思路进行编排,力求通过课堂案例演练,使学生快速掌握软件功能和艺术设计思路;通过软件功能解析使学生深入学习软件功能和制作特色;通过课堂练习和课后习题,拓展学生的实际应用能力。在内容编写方面,我们力求细致全面、重点突出;在文字叙述方面,我们注意言简意赅、通俗易懂;在案例选取方面,我们强调案例的针对性和实用性。

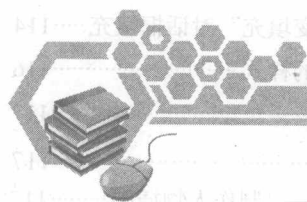
本书配套光盘中包含了书中所有案例的素材及效果文件。另外,为方便教师教学,本书配备了详尽的课堂练习和课后习题的操作步骤以及 PPT 课件、教学大纲等丰富的教学资源,任课教师可到人民邮电出版社教学服务与资源网(www.ptpedu.com.cn)免费下载使用。本书的参考学时为 48 学时,其中实训环节为 18 学时,各章的参考学时参见下面的学时分配表。

章 节	课 程 内 容	学 时 分 配	
		讲 授	实 训
第 1 章	CorelDRAW X3 入门知识	1	
第 2 章	CorelDRAW X3 的基础操作	2	
第 3 章	绘制和编辑图形	4	3
第 4 章	绘制和编辑曲线	4	2
第 5 章	编辑轮廓线与填充颜色	4	3
第 6 章	排列和组合对象	3	2
第 7 章	编辑文本	4	3
第 8 章	编辑位图	4	2
第 9 章	应用特殊效果	4	3
课 时 总 计		30	18

本书由高志明任主编,陈丽、李国庆任副主编。参与本书编写工作的还有吕娜、王世宏、陈东生、张萧、周亚宁、葛润平、张敏娜、胡静、孟庆岩、郝洁、闫宇、刘遥、张旭、于森、尹国琴、张洁等。

由于时间仓促,加之水平有限,书中难免存在错误和不妥之处,敬请广大读者批评指正。

编 者
2008 年 9 月



第1章 CorelDRAW X3 入门知识.....1

1.1 CorelDRAW X3 概述.....2	
1.1.1 CorelDRAW 简介.....2	
1.1.2 CorelDRAW X3 的应用领域.....2	
1.2 图形和图像的基础知识.....5	
1.2.1 位图与矢量图.....5	
1.2.2 色彩模式.....5	
1.2.3 文件格式.....8	
1.3 CorelDRAW X3 中文版的 工作界面.....9	
1.3.1 工作界面.....9	
1.3.2 使用菜单.....10	
1.3.3 使用工具栏.....10	
1.3.4 使用工具箱.....11	
1.3.5 使用泊坞窗.....12	

第2章 CorelDRAW X3 的 基础操作.....13

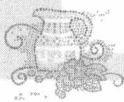
2.1 文件的基础操作.....14	
2.1.1 新建和打开文件.....14	
2.1.2 保存和关闭文件.....14	
2.1.3 导出文件.....15	
2.2 绘图页面显示模式的设置.....16	
2.2.1 设置视图的显示方式.....16	
2.2.2 设置预览显示方式.....18	
2.2.3 设置显示比例.....19	
2.2.4 利用视图管理器显示页面.....19	
2.3 设置版面.....20	
2.3.1 设置页面大小.....20	
2.3.2 设置页面标签.....21	
2.3.3 设置页面背景.....21	
2.3.4 插入、删除与重命名页面.....21	

第3章 绘制和编辑图形.....23

3.1 绘制图形.....24	
3.1.1 课堂案例——绘制卡通手提袋.....24	
3.1.2 矩形.....28	
3.1.3 绘制椭圆和圆形.....30	
3.1.4 绘制基本形状.....32	
3.1.5 绘制图纸.....34	
3.1.6 课堂案例——绘制卡通图标.....35	
3.1.7 绘制多边形.....37	
3.1.8 绘制星形.....38	
3.1.9 绘制复杂星形.....38	
3.1.10 绘制螺旋形.....39	
3.2 编辑对象.....40	
3.2.1 课堂案例——绘制花朵.....40	
3.2.2 对象的选取.....44	
3.2.3 对象的缩放.....45	
3.2.4 对象的移动.....47	
3.2.5 对象的镜像.....48	
3.2.6 对象的旋转.....49	
3.2.7 对象的倾斜变形.....51	
3.2.8 对象的复制.....52	
3.2.9 对象的删除.....53	
3.3 课堂练习——绘制卡通锁.....54	
3.4 课后习题——绘制心形头像.....54	

第4章 绘制和编辑曲线.....55

4.1 绘制曲线.....56	
4.1.1 课堂案例——绘制茶壶.....56	
4.1.2 认识曲线.....59	
4.1.3 手绘工具的使用.....60	
4.1.4 贝塞尔工具的使用.....62	



4.1.5 艺术笔工具的使用	63	5.2.4 使用“渐变填充”对话框填充	114
4.1.6 钢笔工具的使用	65	5.2.5 渐变填充的样式	116
4.1.7 多点线工具	67	5.2.6 图案填充	117
4.1.8 3点曲线工具	67	5.3 其他填充	117
4.1.9 交互式连线工具	68	5.3.1 课堂案例——制作人物插画	117
4.1.10 智能绘图工具的使用	68	5.3.2 底纹填充	122
4.2 编辑曲线	70	5.3.3 “吸管”工具和“油漆筒” 工具填充	124
4.2.1 课堂案例——绘制星星	70	5.3.4 “交互式网格填充”工具填充	125
4.2.2 编辑曲线的节点	73	5.3.5 PostScript 填充	126
4.2.3 编辑曲线的端点和轮廓	76	5.4 课堂练习——绘制蝴蝶插画	127
4.2.4 编辑和修改几何图形	77	5.5 课后习题——绘制时尚生活 插画	127
4.3 修整图形	80	第6章 排列和组合对象	128
4.3.1 课堂案例——绘制卡通汽车	80	6.1 对齐和分布	129
4.3.2 焊接	85	6.1.1 课堂案例——室内居室效果图	129
4.3.3 修剪	86	6.1.2 多个对象的对齐和分布	133
4.3.4 相交	87	6.1.3 网格和辅助线的设置和使用	135
4.3.5 简化	87	6.1.4 标尺的设置和使用	137
4.3.6 前减后	88	6.1.5 标注线的绘制	138
4.3.7 后减前	89	6.1.6 对象的排序	138
4.3.8 创建选择对象边界	89	6.2 群组 and 结合	140
4.4 课堂练习——绘制风景画	90	6.2.1 课堂案例——绘制交通标志	140
4.5 课后习题——制作卡通插画	90	6.2.2 群组	142
第5章 编辑轮廓线与填充颜色	91	6.2.3 结合	143
5.1 编辑轮廓线和标准填充	92	6.3 课堂练习——制作药膳养生 精华书籍	144
5.1.1 课堂案例——绘制卡通闹钟	92	6.4 课后习题——制作京剧脸谱 书籍封面	144
5.1.2 使用轮廓工具	99	第7章 编辑文本	145
5.1.3 设置轮廓线的颜色	99	7.1 文本的基本操作	146
5.1.4 设置轮廓线的粗细及样式	100	7.1.1 课堂案例——制作商场海报	146
5.1.5 设置轮廓线角的样式及 端头样式	100	7.1.2 创建文本	153
5.1.6 使用调色板填充颜色	101	7.1.3 改变文本的属性	154
5.1.7 标准填充对话框	103	7.1.4 文本编辑	155
5.1.8 使用“颜色”泊坞窗填充	104	7.1.5 文本导入	158
5.2 渐变填充和图案填充	105		
5.2.1 课堂案例——绘制水果插画	105		
5.2.2 使用属性栏进行填充	113		
5.2.3 使用工具进行填充	114		



7.1.6 字体设置	160
7.1.7 字体属性	161
7.1.8 复制文本属性	162
7.1.9 课堂案例——制作台历	163
7.1.10 设置间距	169
7.1.11 设置文本嵌线和上下标	170
7.1.12 设置制表位和制表符	173
7.2 文本效果	175
7.2.1 课堂案例——制作时尚健康 栏目	175
7.2.2 设置首字下沉和项目符号	182
7.2.3 文本绕路径	184
7.2.4 对齐文本	185
7.2.5 内置文本	185
7.2.6 段落文字的连接	186
7.2.7 段落分栏	187
7.2.8 文本绕图	188
7.2.9 课堂案例——制作标志	189
7.2.10 插入字符	191
7.2.11 将文字转化为曲线	191
7.2.12 创建文字	192
7.3 课堂练习——百货购物宣传单	193
7.4 课后习题——制作杂志封面	193

第 8 章 编辑位图 194

8.1 导入并调整位图	195
8.1.1 课堂案例——制作天坛门票	195
8.1.2 导入位图	199
8.1.3 编辑导入时的位图	200
8.1.4 裁切位图	202
8.1.5 转换为位图	203
8.1.6 调整位图的颜色	203
8.1.7 位图色彩模式	204
8.2 使用滤镜	208
8.2.1 课堂案例——制作汉堡广告	208
8.2.2 三维效果	216

8.2.3 艺术笔触	218
8.2.4 模糊	219
8.2.5 颜色变换	220
8.2.6 轮廓图	221
8.2.7 创造性	221
8.2.8 扭曲	223
8.2.9 杂点	225
8.2.10 鲜明化	226
8.3 课堂练习——制作瓷器展销会 海报	227
8.4 课后习题——制作演唱会宣传 海报	227

第 9 章 应用特殊效果 228

9.1 精确裁剪和色调的调整	229
9.1.1 课堂案例——艺术品鉴赏书籍	229
9.1.2 图框精确剪裁效果	235
9.1.3 调整亮度、对比度和强度	236
9.1.4 调整颜色通道	236
9.1.5 调整色调、饱和度和亮度	237
9.2 特殊效果	237
9.2.1 课堂案例——制作茶叶包装	238
9.2.2 制作透视效果	240
9.2.3 制作立体效果	241
9.2.4 使用调和效果	242
9.2.5 制作阴影效果	244
9.2.6 课堂案例——制作手机广告	245
9.2.7 设置透明效果	253
9.2.8 编辑轮廓图效果	254
9.2.9 课堂案例——制作儿童食品 包装	255
9.2.10 使用变形效果	264
9.2.11 封套效果	266
9.2.12 使用透镜效果	266
9.3 课堂练习——制作化妆品广告	267
9.4 课后习题——制作饮料包装	268

第1章

CorelDRAW X3 入门知识

本章将主要介绍 CorelDRAW X3 的基本概况和基本操作方法。通过对本章的学习，读者可以达到初步认识和使用这一创作工具的目的。

课堂学习目标

- CorelDRAW X3 概述
- 图形和图像的基础知识
- CorelDRAW X3 中文版的工作界面

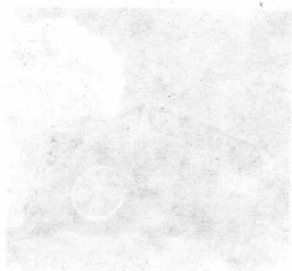
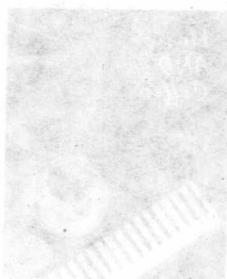


图 1-1

1.1 CorelDRAW X3 概述

本节将简要介绍 CorelDRAW X3 的基本概况, 并对 CorelDRAW X3 的应用领域进行分析和说明。

1.1.1 CorelDRAW 简介

CorelDRAW 是目前最流行的矢量图形设计软件之一, 它是由全球知名的专业化图形设计与桌面出版软件开发商——加拿大的 Corel 公司于 1989 年推出的。目前, 软件版本已经升级到 X3。

CorelDRAW 绘图设计系统集成了图像编辑、图像抓取、位图转换、动画制作等一系列实用的应用程序, 构成了一个高级图形设计和编辑出版软件包。CorelDRAW 以其强大的功能、直观的界面、便捷的操作等优点, 迅速占领市场, 赢得众多专业设计人士和广大业余爱好者的青睐。

CorelDRAW 是最早运行于 PC 机上的图形设计软件, 并迅速占领了大部分 PC 机图形、图像设计软件市场, 它的问世为 Corel 公司带来了巨大的财富和声誉。随着时代的发展, 计算机软硬件不断更新, 用户要求越来越高, Corel 公司为适应激烈市场的竞争, 不断推出新版本的 CorelDRAW。并且于 1998 年推出了运行于 Macintosh 平台上的 CorelDRAW 版本, 进一步巩固了它在图形设计软件领域的地位。

CorelDRAW 无疑是一款十分优秀的图形设计软件, 正因为如此, 它才被广泛应用于平面设计、包装装潢、彩色出版与多媒体制作等诸多领域, 并起到了非常重要的作用。

1.1.2 CorelDRAW X3 的应用领域

CorelDRAW X3 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. 插画绘制

CorelDRAW X3 具有强大的插画绘制功能, 用户可以使用各种工具和命令轻松地绘制出矢量图形、图案和漂亮的插画。效果如图 1-1 所示。

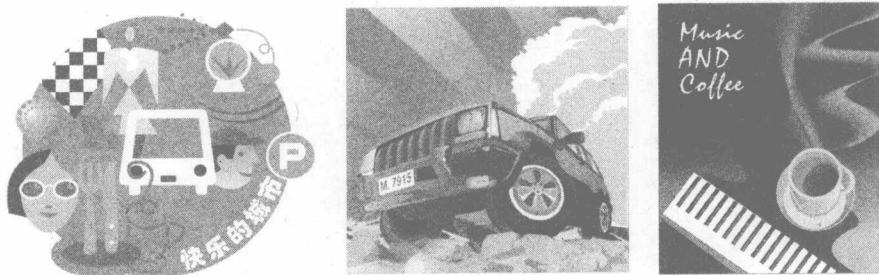
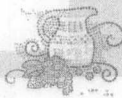


图 1-1

2. 特效字的设计

CorelDRAW X3 提供的文字曲线编辑功能, 可以帮助用户创造出变化多端、特色鲜明的艺术



字体。在平面广告和 VI 设计中,字体设计是非常重要的设计环节。CorelDRAW X3 制作的特效字如图 1-2 所示。



图 1-2

3. 平面广告设计

CorelDRAW X3 是一款非常优秀的图形制作与设计软件。在平面广告设计中,大量的平面设计师使用 CorelDRAW X3 来进行设计和制作。CorelDRAW X3 在平面广告的设计制作过程中发挥着非常重要的作用。使用 CorelDRAW X3 制作的平面广告作品如图 1-3 所示。



图 1-3

4. 文字排版

CorelDRAW X3 具有专业的文字处理和排版功能,它不仅能对文本进行一些基础的编排处理,还可以最大限度地满足用户的想象力与创造力,制作出图文并茂、美观新颖的版式效果。使用 CorelDRAW X3 制作的杂志排版效果如图 1-4 所示。



图 1-4

5. 书籍装帧设计

CorelDRAW X3 在书籍装帧设计领域的应用也非常广泛,它集成了 ISBN 生成组件,可以快速地插入条形码。其定位功能使用起来也非常简便。使用 CorelDRAW X3 制作的书籍装帧设计如图 1-5 所示。



图 1-5

6. 包装设计

包装设计已经成为现代商品生产中不可分割的一部分。CorelDRAW X3 的工具和命令为设计制作包装的平面图、立体图提供了强有力的支持。使用 CorelDRAW X3 制作的包装效果如图 1-6 所示。



图 1-6

7. VI 设计

CorelDRAW X3 在 VI (全称 Visual Identity, 含义为企业视觉识别系统) 设计方面应用广泛; 好的 VI 设计, 不仅设计独特, 更能够充分地表达企业的形象和文化内涵。使用 CorelDRAW X3 制作的企业视觉识别系统如图 1-7 所示。

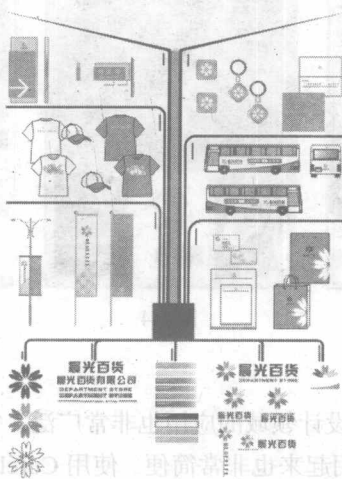


图 1-7



1.2 图形和图像的基础知识

如果想要应用好 CorelDRAW X3, 就需要对图像的种类、色彩模式及文件格式有所了解 and 掌握。下面进行详细的介绍。

1.2.1 位图与矢量图

在计算机中, 图像大致可以分为两种: 位图图像和矢量图像。位图图像效果如图 1-8 所示。矢量图像效果如图 1-9 所示。



图 1-8



图 1-9

位图图像又称为点阵图, 是由许多点组成的, 这些点称为像素。许许多多不同色彩的像素组合在一起便构成了一幅图像。由于位图采取了点阵的方式, 每个像素都能够记录图像的色彩信息, 因而可以精确地表现色彩丰富的图像。但图像的色彩越丰富, 图像的像素就越多(即分辨率越高), 文件也就越大, 因此处理位图图像时, 对计算机硬盘和内存的要求也较高。同时由于位图本身的特点, 图像在缩放和旋转变形时会产生失真的现象。

矢量图像是相对位图图像而言的, 也称为向量图像, 它是以数学的矢量方式来记录图像内容的。矢量图像中的图形元素称为对象, 每个对象都是独立的, 具有各自的属性(如颜色、形状、轮廓、大小和位置等)。矢量图像在缩放时不会产生失真的现象, 并且它的文件占用的内存空间较小。这种图像的缺点是不易制作色彩丰富的图像, 无法像位图图像那样精确地描绘各种绚丽的色彩。

这两种类型的图像各具特色, 也各有优缺点, 并且两者之间具有良好的互补性。因此, 在图像处理和绘制图形的过程中, 将这两种图像交互使用, 取长补短, 一定能使创作出来的作品更加完美。

1.2.2 色彩模式

CorelDRAW X3 提供了多种色彩模式, 这些色彩模式提供了把色彩协调一致地用数值表示的方法, 这些色彩模式是设计制作的作品能够在屏幕和印刷品上成功表现的重要保障。在这些色彩模式中, 经常使用到的有 RGB 模式、CMYK 模式、Lab 模式、HSB 模式以及灰度模式等。每种色彩模式都有不同的色域, 读者可以根据需要选择合适的色彩模式, 并且各个模式之间可以互相转换。



1. RGB 模式

RGB 模式是工作中使用最广泛的一种色彩模式。RGB 模式是一种加色模式，它通过红、绿、蓝 3 种色光相叠加而形成更多的颜色。同时 RGB 也是色光的彩色模式，一幅 24 bit 的 RGB 图像有 3 个色彩信息的通道：红色（R）、绿色（G）和蓝色（B）。

每个通道都有 8 位的色彩信息——一个 0~255 的亮度值色域。RGB 3 种色彩的数值越大，颜色就越浅，如 3 种色彩的数值都为 255 时，颜色被调整为白色；RGB 3 种色彩的数值越小，颜色就越深，如 3 种色彩的数值都为 0 时，颜色被调整为黑色。

3 种色彩的每一种色彩都有 256 个亮度水平级。3 种色彩相叠加，可以有 $256 \times 256 \times 256 = 1670$ 万种可能的颜色。这 1670 万种颜色足以表现出这个绚丽多彩的世界。用户使用的显示器就是 RGB 模式的。

选择 RGB 模式的操作步骤为：选择“填充”工具  展开式工具栏中的“填充颜色对话框”按钮 ，或按 Shift+F11 键，弹出“标准填充”对话框，选择“RGB”颜色模式，如图 1-10 所示。在对话框中设置 RGB 颜色值。

在编辑图像时，RGB 色彩模式应是最佳的选择。因为它可以提供全屏幕的多达 24 位的色彩范围，一些计算机领域的色彩专家称之为“True Color”真彩显示。

2. CMYK 模式

CMYK 模式在印刷时应用了色彩学中的减法混合原理，它通过反射某些颜色的光并吸收另外一些颜色的光，来产生不同的颜色，是一种减色色彩模式。CMYK 代表了印刷上用的 4 种油墨色：C 代表青色，M 代表洋红色，Y 代表黄色，K 代表黑色。CorelDRAW X3 默认状态下使用的就是 CMYK 模式。

CMYK 模式是图片和其他作品中最常用的一种印刷方式。这是因为在印刷中通常都要进行四色分色，出四色胶片，然后再进行印刷。

选择 CMYK 模式的操作步骤为：选择“填充”工具  展开式工具栏中的“填充颜色对话框”按钮 ，弹出“标准填充”对话框，选择“CMYK”颜色模式，如图 1-11 所示。在对话框中设置 CMYK 颜色值。

3. Lab 模式

Lab 是一种国际色彩标准模式，它由 3 个通道组成：一个通道是透明度，即 L；其他两个是色彩通道，即色相和饱和度，用 a 和 b 表示。a 通道包括的颜色值从深绿到灰，再到亮粉红色；b 通道是从亮蓝色到灰，再到焦黄色。这些色彩混合后将产生明亮的色彩。

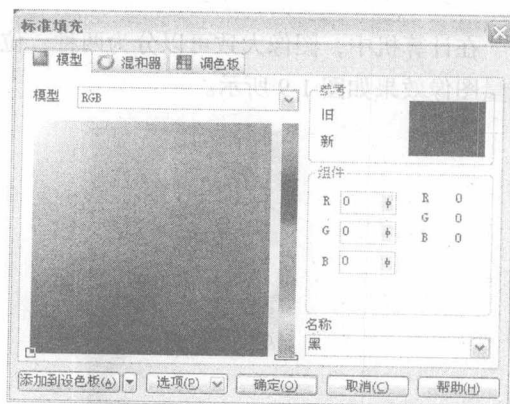


图 1-10

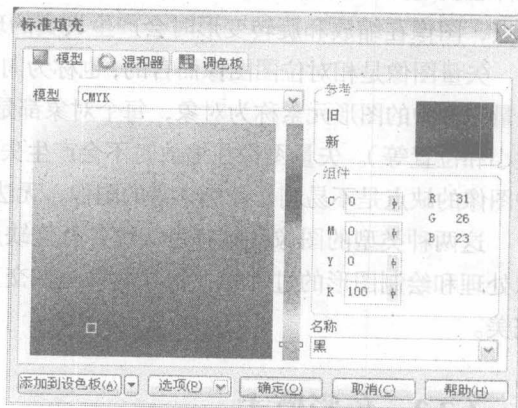


图 1-11



选择 Lab 模式的操作步骤为: 选择“填充”工具  展开式工具栏中的“填充颜色对话框”按钮  , 弹出“标准填充”对话框, 选择“Lab”颜色模式, 如图 1-12 所示。在对话框中设置 Lab 颜色值。

Lab 模式在理论上包括了人眼可见的所有色彩, 它弥补了 CMYK 模式和 RGB 模式的不足。在这种模式下, 图像的处理速度比在 CMYK 模式下快数倍, 与 RGB 模式的速度相仿, 而且在把 Lab 模式转成 CMYK 模式的过程中, 所有的色彩不会丢失或被替换。事实上, 将 RGB 模式转换成 CMYK 模式时, Lab 模式一直扮演着中介者的角色。也就是说, RGB 模式先转成 Lab 模式, 然后再转成 CMYK 模式。

4. HSB 模式

HSB 模式是一种更直观的色彩模式, 它的调色方法更接近人的视觉原理, 在调色过程中更容易找到需要的颜色。

H 代表色相, S 代表饱和度, B 代表亮度。色相的意思是纯色, 即组成可见光谱的单色。红色为 0 度, 绿色为 120 度, 蓝色为 240 度。饱和度代表色彩的纯度, 饱和度为零时即为灰色, 黑、白 2 种色彩没有饱和度。亮度是色彩的明亮程度, 最大亮度是色彩最鲜明的状态, 黑色的亮度为 0。

进入 HSB 模式的操作步骤为: 选择“填充”工具  展开式工具栏中的“填充颜色对话框”按钮  , 弹出“标准填充”对话框, 选择“HSB”颜色模式, 如图 1-13 所示。在对话框中设置 HSB 颜色值。

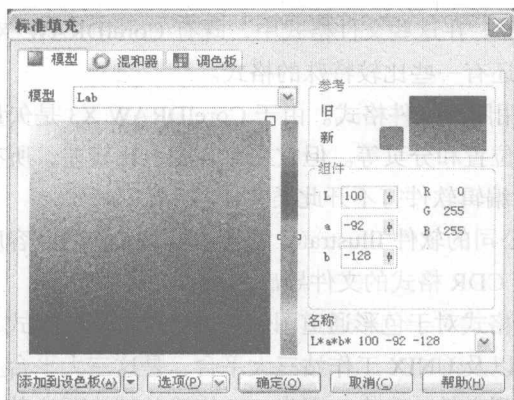


图 1-12

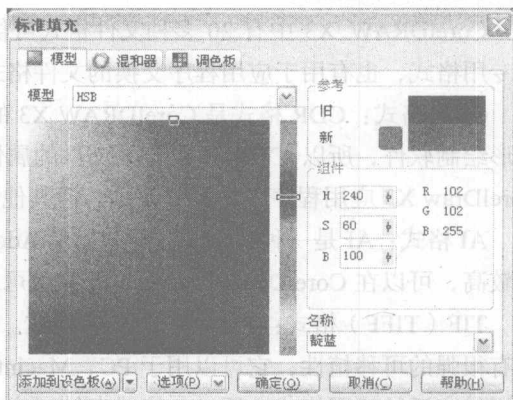


图 1-13

5. 灰度模式

灰度模式形成的灰度图又叫 8 比特深度图。每个像素用 8 个二进制位表示, 能产生 2 的 8 次方即 256 级灰度。当彩色文件被转换为灰度模式文件时, 所有的颜色信息都将从文件中丢失。尽管 CorelDRAW X3 允许将灰度文件转换为彩色模式文件, 但不可能将原来的颜色完全还原。所以, 当要转换灰度模式时, 请先做好图像的备份。

像黑白照片一样, 灰度模式的图像只有明暗值, 没有色相和饱和度这两种颜色信息。0% 代表黑, 100% 代表白。

将彩色模式转换为双色调模式时, 必须先转换为灰度模式, 然后由灰度模式转换为双色调模式。在制作黑白印刷品时会经常使用灰度模式。

进入灰度模式操作的步骤为: 选择“填充”工具  展开式工具栏中的“填充颜色对话框”按钮  , 弹出“标准填充”对话框, 选择“灰度”颜色模式, 如图 1-14 所示。在对话框中设置灰度值。

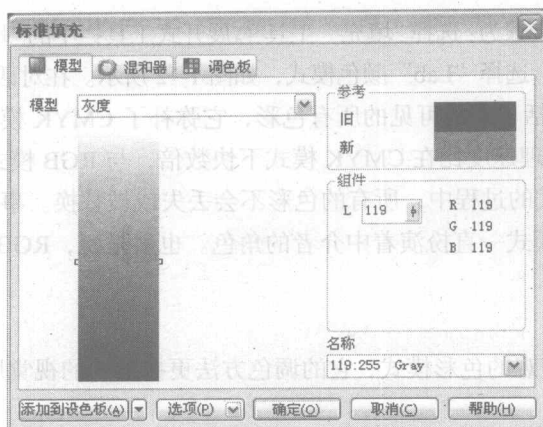


图 1-14

1.2.3 文件格式

当用 CorelDRAW X3 制作或处理好一幅作品后,就要进行保存。这时,选择一种合适的文件格式就显得十分重要。

CorelDRAW X3 中有 20 多种文件格式可供选择。在这些文件格式中,既有 CorelDRAW X3 的专用格式,也有用于应用程序交换的文件格式,还有一些比较特殊的格式。

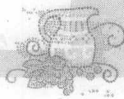
CDR 格式: CDR 格式是 CorelDRAW X3 的专用图形文件格式。由于 CorelDRAW X3 是矢量图形绘制软件,所以 CDR 可以记录文件的属性、位置和分页等。但它在兼容度上比较差,所有 CorelDRAW X3 应用程序中均能够使用,但其他图像编辑软件打不开此类文件。

AI 格式: AI 是一种矢量图片格式。是 Adobe 公司的软件 Illustrator 的专用格式。它的兼容度比较高,可以在 CorelDRAW X3 中打开,也可以将 CDR 格式的文件导出为 AI 格式。

TIF (TIFF) 格式: TIF 是标签图像格式。TIF 格式对于色彩通道图像来说是最有用的格式,具有很强的可移植性,它可以用于 PC、Macintosh 以及 UNIX 工作站三大平台,是这三大平台上使用最广泛的绘图格式。用 TIF 格式存储时应考虑到文件的大小,因为 TIF 格式的结构要比其他格式更大更复杂。TIF 格式支持 24 个通道,能存储多于 4 个通道的文件格式。TIF 格式非常适合于印刷和输出。

PSD 格式: PSD 格式是 Photoshop 软件自身的专用文件格式。PSD 格式能够保存图像数据的细小部分,如图层、附加的遮膜通道等 Photoshop 对图像进行特殊处理的信息。在没有最终决定图像存储的格式前,最好先以 PSD 格式存储。另外,Photoshop 打开和存储 PSD 格式的文件较其他格式更快。但是 PSD 格式也有缺点,就是存储的图像文件特别大,占用磁盘空间较多。由于在一些图形程序中没有得到很好的支持,所以其通用性不强。

JPEG 格式: JPEG 是 Joint Photographic Experts Group 的首字母缩写词,译为联合图片专家组。JPEG 格式既是 Photoshop 支持的一种文件格式,也是一种压缩方案。它是 Macintosh 上常用的一种存储类型。JPEG 格式是压缩格式中的“佼佼者”,与 TIF 文件格式采用的 LIW 无损压缩相比,它的压缩比例更大。但它使用的有损压缩会丢失部分数据。用户可以在存储前选择图像的最后质量,这就能控制数据的损失程度。



1.3 CorelDRAW X3 中文版的工作界面

本节将介绍 CorelDRAW X3 中文版的工作界面,并简单介绍一下 CorelDRAW X3 中文版的菜单、工具栏、工具箱及泊坞窗。

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”和“绘图页面”等部分组成,如图 1-15 所示。

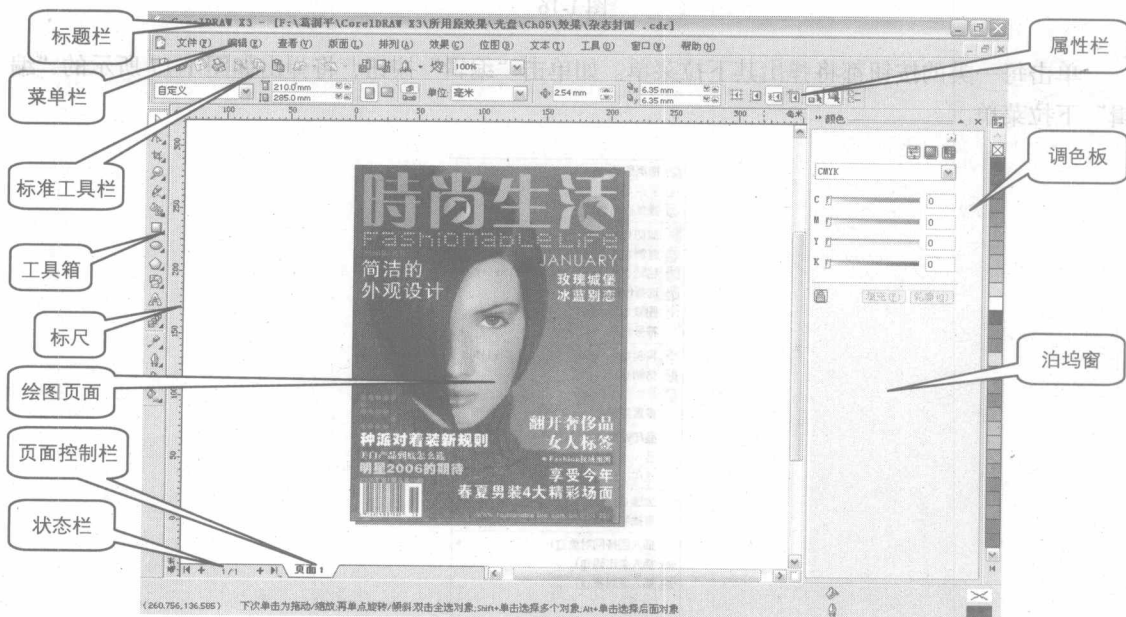


图 1-15

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,并将它们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修改操作的工具。

泊坞窗：这是 CorelDRAW X3 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 1-16 所示。

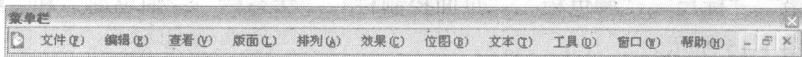


图 1-16

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 1-17 所示的“编辑”下拉菜单。

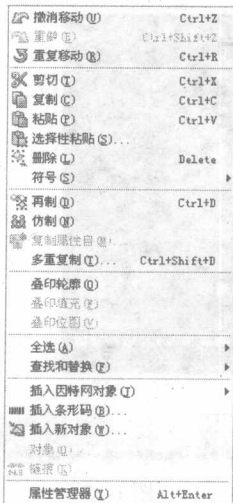


图 1-17

最左边为图标，它和工具栏中具有相同功能的图标一致，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，表明该命令还有下一级菜单，将光标停放其上即可弹出下拉菜单。

某些命令后带有...按钮，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，需进行一些相关的操作后方可使用。

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