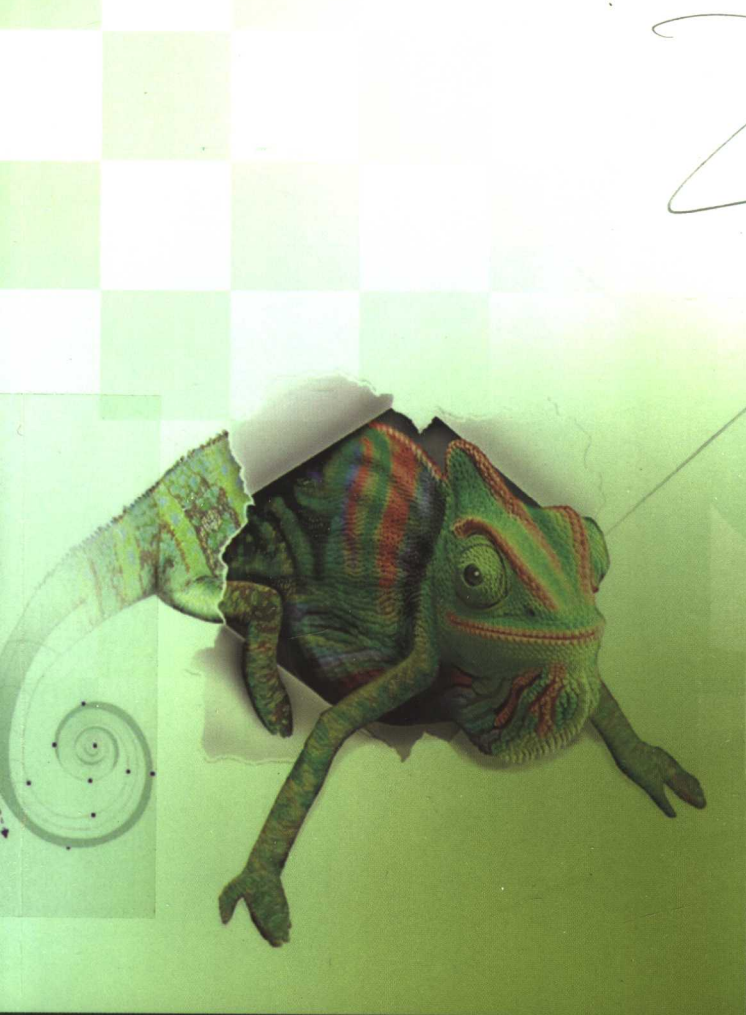


中文CorelDRAW X3

平面设计 教程与上机实训

文丰科技 肖莹 等编著



★书中实例视频演示文档
★书中的素材、源文件

教师免费获取教学PPT文档



机械工业出版社
China Machine Press

电脑精品课堂系列教程

TP391.41/1629D

2007

中文CorelDRAW X3

平面设计 教程与上机实训

文丰科技 肖莹 等编著



★书中实例视频演示文档

★书中的素材、源文件

教师免费获取教学PPT文档



机械工业出版社
China Machine Press

本书以实例为主导,讲解了 CorelDRAW 的各种知识点以及进行平面设计的方法和技巧,主要包括:CorelDRAW 基础知识、文件操作与页面设计、绘制线条和基本图形、编辑图形、多个对象的组织、色彩填充、轮廓的编辑、制作矢量图效果、输入与编辑文本、编辑和处理位图、输出及打印图像等。

本书内容全面、深入浅出,图文并茂、以图析文、直观生动,语言简练、通俗易懂,穿插的“技巧”、“友情提示”等板块,丰富了知识面。另外,各章上机实训部分的实例实用有趣,让读者在实际操作中强化理解书中的知识点,并掌握制作基本的商业案例的方法和技巧。在每章后面结合该章内容给出的习题部分,使读者朋友能够通过练习巩固所学知识。

本书主要适用于 CorelDRAW 的初、中级用户,尤其适合各大中专院校、职业院校及各类电脑培训学校作为 CorelDRAW 的教材使用。

图书在版编目(CIP)数据

中文 CorelDRAW X3 平面设计教程与上机实训/肖莹等编著.—北京:
机械工业出版社,2007.4

(电脑精品课堂系列教程)

ISBN 978-7-111-21280-5

I. 中… II. 肖… III. 图形软件, CorelDRAW X3-教材
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 048968 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑:朱英彪 责任编辑:张晓娟

保定市中国画美凯印刷有限公司印刷

2008 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

184mm×260mm·19.5 印张·480 千字

0001-5000 册

标准书号:ISBN 978-7-111-21280-5

ISBN 978-7-89482-423-3(光盘)

定价:34.00 元(含 1CD)

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

销售服务热线电话:(010)68326294

购书热线电话:(010)88379639 88379641 88379643

封面无防伪标均为盗版

丛 书 序

随着计算机的日益普及,使用计算机已经成为现代人必须具备的一项基本技能。在我国,从零开始学习计算机的人数仍直线上升,在这些人群中就有相当数量的人希望能像学生一样坐在教室里接受相关的教育。于是,国内的许多计算机培训学校、电大、各类高校成教部针对这方面的需求,开设了各具特色的长、中、短期培训班,为更多的学生群体创造了学习的条件。他们所开展的教学,大多以突出实用性为主,采取边教学边上机操作的方式,着重培养学生的实际动手能力,使学生能将所学的技能直接用于社会工作中。

同时,IT行业的发展和激烈的人才竞争也对IT从业人员提出了越来越高的要求,在此背景下,计算机高职高专教育发展非常迅速,在数量上已经超过了对本科人才的需求。高职高专这个层次有自己的特殊性,时间只有3年,要学习的内容很多,在教学要求上,既要有相当坚实的理论基础,又要能运用理论解决实际问题。目前在培养这个层次人才的过程中,突出矛盾之一是缺乏合适的教材,既要高于中专层次,又不宜用本科教材。

根据职业学校非计算机专业计算机教学以及计算机培训的特点,我们策划了“电脑精品课堂系列教材”。本套教材在注重系统性、科学性的基础上突出了实用性和操作性,重点讲述计算机的基本概念和基本操作方法,强调上机实训。按照由浅入深的教学原则,把各册教材的内容分割成若干个模块,采取循序渐进的教学方法,力求通俗而不肤浅,深入而不玄奥。对重点概念、重要的操作技能,讲深讲透。

一、丛书内容

2005年出版的第一批图书取得了很好的反响,被许多学校采用作为教材,因此我们在此基础上作了进一步的拓展,推出第二批图书,具体如下:

《中文 CorelDRAW X3 平面设计教程与上机实训》

《中文 Flash 8 动画制作教程与上机实训》

《中文 Dreamweaver 8 网页制作教程与上机实训》

《中文 AutoCAD 2007 辅助设计教程与上机实训》

《中文 Windows XP 操作系统实训教程》

《办公文秘自动化实训教程》

二、丛书体系

本系列图书在内容安排上,以培养计算机应用能力为主线,构造该专业的课程设置体系和教学内容体系;从计算机应用需求出发,进行理论教学,强调理论教学与实际操作密切结合,尤其突出实践体系与技术应用能力的实训环节的教学;教材编写力求内容新颖、结构合理、概念清晰、实用性强、通俗易懂、前后相关课程有较好的衔接。与其他图书相比,本套教材在培养学生的应用技能上更有特色。

三、丛书特色

与其他同类教材相比，本系列图书具有如下优势：

- ☑ **结构合理：**丛书中的每本图书均保持相同的体系，以章为单位，包括本章导读、基础知识、上机实训、本章小结、课后习题等部分内容。既适合老师教学使用，也适合初学者自学使用。
- ☑ **图文结合：**一般情况下，过多的文字叙述会给初学者带来一定的学习障碍，许多学生和老教师都反映应尽量地增大图的比例。因此，丛书配有相应的图片，并使图片与文字能够有机地结合在一起，以帮助读者更好地学习。
- ☑ **讲解到位：**讲透基本理论、基本原理、方法和技术，在写法上力求叙述详细、具体、通俗易懂，对于一些关键的技术，都配有实例，让读者在实践中学习和提高。
- ☑ **图解教学：**对于一些复杂的对话框，采用线框、序号标注的方式，告诉读者如何设置，读者不需要阅读数种文字，只要按图索骥，就可以完成实例，简单明了。
- ☑ **实例精美：**对于本系列中的设计类教材，所选的例子与行业应用结合十分紧密，具有很强的应用性，如产品包装、广告设计等，或者是生活中常用的，如餐厅、客厅等。这些都是作者多年工作经验的结晶，相信一定会给读者以艺术的熏陶。
- ☑ **操作性强：**除书中的“上机实训”部分内容外，基础知识的介绍也均采用操作步骤的方式，这样避免了繁琐的语言叙述，读者可在实际操作的过程中掌握这些基础知识的应用。
- ☑ **作者实力雄厚：**这套教材都是聘请大专院校有丰富教学实践经验、工作在第一线的专家、教授编写。在编写过程中，充分考虑了选材上贯彻少而精的原则，力求理论密切联系实际，深入浅出，便于教学。

四、增值服务

为方便教师教学和读者练习使用，我们在附带光盘中提供了丰富的学习资料：

- ☑ 书中实例的视频演示文件。
- ☑ 书中的素材、源文件及最终结果。

大家可以通过论坛咨询疑难问题与作者进行交流。

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

另外，还制作了本书配套的教学 PPT 文档，教师可以通过邮件免费获取：

zhuyingbiao@126.com

前 言

CorelDRAW 于 1989 年诞生于加拿大的 Corel 公司，是一个专业的、功能十分强大的矢量绘图软件，也是专业的平面设计软件，而后经过 10 多年的迅速发展并不断完善，逐步成熟起来，直到 2006 年 1 月在 CorelDRAW12 版本的基础上又推出了非常专业化的 CorelDRAW X3 版本。新版本更加人性化的工作界面、便捷的操作以及其强大的功能等，赢得了众多专业设计人士和广大业余爱好者的青睐。它在平面广告、卡通漫画、VI 设计、包装装潢和印刷设计等众多领域得到了广泛的应用，是一款十分优秀的图形设计软件，是令很多人有浓厚的兴趣并热切期盼学习的软件。

对 CorelDRAW 了解不多或者一无所知的新手如何学习该软件呢？本书针对初学者或者中级用户安排各个知识点，并融入了大量的操作技巧和提示，在配合各种应用操作讲解的同时，又在每章进行操作实例的讲解及分析，条理性强，步骤清晰完善而且易于操作。

本书共 14 章，主要包括如下内容：

第 1 章 CorelDRAW X3 轻松上手，讲解该软件的概述、工作界面、图形图像基础知识和基本概念等。本章的讲解揭开了 CorelDRAW X3 的神秘面纱，引导读者快速进入其创意世界。

第 2 章 文件操作与页面设计，包括文件的基本操作、工作环境的设置及优化等内容。

第 3 章 绘制不规则的曲线与艺术线条，让读者了解矢量图的基本概念，绘制直线、曲线、标注线以及特殊效果的线条。

第 4 章 绘制基本图形，包括绘制矩形、椭圆等几何图形，绘制完美形状以及简单设置填充色和轮廓色等。

第 5 章 编辑图形，主要包括对象的移动、缩放等变换操作，复制、再制与删除图形，撤销与重做，以及图形的拆分、擦除等内容。

第 6 章 多个对象的组织，主要介绍对象的组织和管理，包括群组、排列、对齐与分布、结合与拆分、解锁等，以及对象的修整操作，包括焊接、修剪、相交和简化等内容。

第 7 章 色彩填充，主要包括均匀、渐变、底纹等颜色填充，交互式填充以及使用滴管和颜料桶工具等。

第 8 章 轮廓的编辑，主要包括编辑轮廓颜色、宽度，编辑轮廓的线端、箭头样式和线型，复制和删除轮廓属性等。

第 9 章 主要讲解制作矢量图的调和、轮廓图、变形、交互式阴影和交互式封套效果。

第 10 章 主要讲解制作矢量图的交互式透明、交互式立体化效果以及透视和透镜效果。

第 11 章 输入与编辑文本，主要包括输入文本、设置文本格式、设置文本效果以及文本与路径等。

第 12 章 编辑和处理位图，主要讲解位图的转换，位图的裁剪，位图的色彩调节，色彩遮罩，以及创建位图的三维、艺术笔触、模糊等特殊效果。

第 13 章 输出及打印图像，主要讲解印刷的相关知识、印刷前的输出准备、图像的打印输出等知识。

第 14 章 通过两个综合性的项目设计实例，即公园标识形象牌和产品宣传彩页设计，演示了综合利用 CorelDRAW X3 绘制图形的方法。

本书内容全面、详实，重点介绍有价值的知识，对于不常用的内容只做少量提示，使读者重点明确，汲取精华；版式上采用图文并茂、以图析文的方式，使各知识点更加直观，易于理解；语言上力求简练、通俗易懂；另外，各章上机实训部分实例的安排也按照从易到难的层次，希望在学习丰富、实用有趣的实例时，让读者在实际操作中强理解书中的内容，不知不觉掌握本书各方面的知识点，并可以完成基本的商业案例的制作，成为一个 CorelDRAW 设计高手。

本书主要适用于 CorelDRAW 的初、中级用户，如平面设计、图形处理、广告制作等行业中需要掌握 CorelDRAW 及相关知识的工作人员，以及对 CorelDRAW 有兴趣的读者作为学习的参考书，尤其适合各大中专院校、职业院校及各类电脑培训学校作为 CorelDRAW 的教材使用。

本书由文丰科技组织编写，参与编写工作的人员有赵洛育、肖莹、吴坤、魏聪、陈科、柴晓爱、李学营、许永梅、肖克佳、韩天煊、刘乐乐、王雷、张云松、刘天海、魏洪雷和李天龙等。在本书的编写过程中作者倾注了大量的心血，但恐百密之中仍有疏漏，恳请专家和广大读者不吝赐教，联系邮箱（E-mail）：wfkjbook@126.com。

编 者

目 录

丛书序

前言

第 1 章 CorelDRAW X3 轻松上手 1
1.1 CorelDRAW 简介..... 2
1.2 CorelDRAW X3 中文版 工作界面..... 2
1.2.1 CorelDRAW X3 的欢迎窗口..... 2
1.2.2 CorelDRAW X3 工作界面 的组成部分..... 4
1.2.3 自定义工作界面..... 9
1.3 图像基础知识..... 10
1.3.1 图像类型..... 11
1.3.2 文件格式..... 12
1.3.3 像素和分辨率..... 12
1.3.4 色彩模式..... 13
1.4 本章小结..... 13
1.5 课后习题..... 14
第 2 章 文件操作与页面设计 15
2.1 CorelDRAW X3 的基本操作... 16
2.1.1 新建图形文件..... 16
2.1.2 打开图形文件..... 17
2.1.3 保存图形文件..... 18
2.1.4 关闭图形文件..... 20
2.1.5 导入与导出图形文件..... 20
2.2 工作环境设置及优化..... 22
2.2.1 设置页面..... 22
2.2.2 设置多页面文件..... 25
2.2.3 设置标尺、网格和辅助线..... 27
2.2.4 管理视图..... 30
2.3 上机实训..... 31
2.3.1 上机实训一..... 31
2.3.2 上机实训二..... 33
2.4 本章小结..... 34
2.5 课后习题..... 35
2.5.1 基础练习..... 35
2.5.2 课后实验..... 35

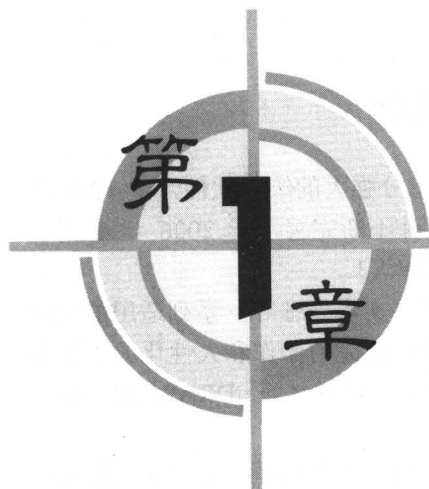
第 3 章 绘制不规则曲线与艺术线条 37
3.1 了解矢量图基本概念..... 38
3.1.1 对象..... 38
3.1.2 曲线..... 38
3.1.3 关于节点..... 38
3.2 绘制线条..... 40
3.2.1 使用手绘工具绘制线条..... 40
3.2.2 使用贝塞尔工具绘制线条..... 41
3.2.3 使用钢笔工具绘制线条..... 42
3.2.4 应用实例——绘制卡通猫..... 43
3.2.5 使用多点线工具绘制线条..... 45
3.2.6 使用 3 点曲线工具绘制线条..... 46
3.2.7 使用交互式连线工具..... 46
3.2.8 使用度量工具标注图形..... 47
3.3 绘制艺术线条..... 48
3.3.1 预设模式..... 48
3.3.2 画笔模式..... 49
3.3.3 喷罐模式..... 49
3.3.4 书法模式..... 50
3.3.5 压力模式..... 51
3.3.6 应用实例——绘制一幅风景图片... 51
3.4 上机实训——制作一张圣诞贺卡..... 54
3.5 本章小结..... 59
3.6 课后习题..... 59
3.6.1 基础练习..... 59
3.6.2 课后实验..... 59
第 4 章 绘制基本图形 38
4.1 绘制几何图形..... 62
4.1.1 绘制矩形..... 62
4.1.2 绘制椭圆形..... 64
4.1.3 绘制多边形..... 65
4.1.4 绘制网格纸..... 66
4.1.5 绘制螺旋线..... 67
4.2 其他几何图形的快速绘制..... 68

4.2.1 绘制基本形状	68	6.1 对象的组织和管理	110
4.2.2 绘制箭头形状	69	6.1.1 群组与取消群组	110
4.2.3 绘制流程图形状	69	6.1.2 排列图形对象	111
4.2.4 绘制星形	70	6.1.3 对齐与分布图形对象	112
4.2.5 绘制标注形状	70	6.1.4 结合与拆分对象	115
4.3 设置填充色和轮廓色	71	6.1.5 锁定与解锁对象	115
4.3.1 使用调色板设置颜色	72	6.2 造形编辑	116
4.3.2 使用“填充”对话框设置颜色	72	6.2.1 焊接对象	116
4.4 上机实训	72	6.2.2 修剪对象	117
4.4.1 制作一张名片	72	6.2.3 相交对象	118
4.4.2 VI 设计——制作公司提示牌	77	6.2.4 简化对象	118
4.5 本章小结	82	6.2.5 前减后与后减前	119
4.6 课后习题	83	6.3 上机实训——制作一张公益 广告扑克牌	119
4.6.1 基础练习	82	6.4 本章小结	124
4.6.2 课后实验	83	6.5 课后习题	124
第 5 章 编辑图形	85	6.5.1 基础练习	124
5.1 对象变换操作	86	6.5.2 课后实验	124
5.1.1 选择对象	86	第 7 章 色彩填充	127
5.1.2 移动对象	86	7.1 颜色填充	128
5.1.3 旋转对象	88	7.1.1 均匀填充	128
5.1.4 缩放对象	89	7.1.2 渐变填充	131
5.1.5 倾斜对象	90	7.1.3 图案填充	135
5.1.6 镜像对象	91	7.1.4 底纹填充	138
5.2 复制、再制与删除图形	93	7.1.5 PostScript 填充	139
5.2.1 复制图形	93	7.1.6 应用举例——为鲜花上色	139
5.2.2 再制图形	94	7.2 交互式填充	141
5.2.3 删除图形	94	7.2.1 交互式填充工具	141
5.3 撤消与重做	95	7.2.2 交互式网状填充工具	142
5.3.1 撤消操作	95	7.3 使用滴管和颜料桶工具	143
5.3.2 重做操作	95	7.4 上机实训——DVD 影碟机 外观造型设计	143
5.3.3 使用“选项”对话框设置参数	95	7.5 本章小结	153
5.4 图形的高级编辑	96	7.6 课后习题	154
5.4.1 使用刻刀工具拆分对象	96	7.6.1 基础练习	154
5.4.2 使用橡皮擦工具擦除对象	97	7.6.2 课后实验	154
5.4.3 使用涂抹笔刷工具编辑对象	98	第 8 章 轮廓的编辑	38
5.4.4 使用粗糙笔刷工具编辑对象	98	8.1 编辑轮廓颜色、宽度	158
5.5 上机实训——绘制首饰包装盒	99	8.1.1 使用“轮廓笔”对话框编辑轮廓 颜色和宽度	158
5.6 本章小结	106	8.1.2 使用“轮廓色”对话框编辑 轮廓颜色	159
5.7 课后习题	106		
5.7.1 基础练习	106		
5.7.2 课后练习	107		
第 6 章 多个对象的组织	109		

8.1.3 使用“颜色”泊坞窗编辑轮廓 颜色和宽度	159
8.1.4 使用“对象属性”泊坞窗编辑 轮廓颜色和宽度	160
8.2 编辑轮廓的线端、箭头样式 和线型	160
8.2.1 编辑轮廓的线端、箭头样式	160
8.2.2 编辑轮廓的线型	162
8.3 复制和删除轮廓属性	163
8.3.1 复制轮廓属性	163
8.3.2 删除轮廓属性	164
8.4 上机实训——交通警示牌 标识系统设计	164
8.5 本章小结	173
8.6 课后习题	173
8.6.1 基础练习	173
8.6.2 课后实验	173
第9章 制作矢量图效果（上）	175
9.1 调和效果	176
9.1.1 直线调和	176
9.1.2 沿手绘线调和	177
9.1.3 使调和效果适应路径	177
9.1.4 创建复合调和	178
9.1.5 修改调和效果	179
9.2 轮廓图效果	180
9.2.1 轮廓化对象	180
9.2.2 保存轮廓图效果	182
9.3 变形效果	182
9.3.1 推拉变形	183
9.3.2 拉链变形	183
9.3.3 扭曲变形	183
9.4 交互式阴影效果	184
9.4.1 添加阴影效果	184
9.4.2 编辑阴影效果	184
9.5 交互式封套效果	186
9.5.1 预设封套	186
9.5.2 创建直线模式封套	186
9.5.3 创建单弧模式封套	187
9.5.4 创建双弧模式封套	187
9.5.5 创建非强制模式封套	188
9.6 上机实训——设计制作 房地产广告	188

9.7 本章小结	195
9.8 课后习题	195
9.8.1 基础练习	195
9.8.2 课后实验	196
第10章 制作矢量图效果（下）	197
10.1 交互式透明效果	198
10.1.1 创建标准透明效果	198
10.1.2 创建渐变透明效果	198
10.1.3 创建图样透明效果	199
10.1.4 创建底纹透明效果	200
10.2 交互式立体化效果	200
10.2.1 创建立体化效果并进行编辑	200
10.2.2 设置立体化图形的灭点	201
10.2.3 设置立体化的旋转	202
10.2.4 填充立体化对象	202
10.2.5 添加光源	203
10.3 透视效果	203
10.3.1 创建单点透视和两点透视	204
10.3.2 复制和删除对象的透视效果	204
10.4 透镜效果	205
10.5 上机实训——设计制作 房地产折页广告	206
10.6 本章小结	213
10.7 课后习题	213
10.7.1 基础练习	213
10.7.2 课后实验	214
第11章 输入与编辑文本	215
11.1 输入文本	216
11.1.1 输入美术字文本	216
11.1.2 输入段落文本	217
11.1.3 美术字文本与段落文本的转换	217
11.2 设置文本格式	218
11.2.1 设置字体、字号	218
11.2.2 调整文本间距	219
11.2.3 为文本添加划线	220
11.2.4 设置上标或下标文本	222
11.3 设置文本效果	222
11.3.1 设置文本的项目符号	222
11.3.2 设置首字下沉	223

11.3.3 设置文本对象的对齐方式...	224	12.5.2 艺术笔触效果	250
11.3.4 设置文本分栏	225	12.5.3 模糊效果	251
11.4 文本与路径	226	12.5.4 相机效果	252
11.4.1 将文本转化为曲线	226	12.5.5 颜色转换效果	252
11.4.2 使文本适合路径	227	12.5.6 轮廓图效果	253
11.4.3 设置内置文本	228	12.5.7 创造性效果	254
11.4.4 在文本中添加符号	228	12.5.8 扭曲效果	254
11.4.5 创建文本绕图	229	12.5.9 杂点效果	255
11.5 上机实训——制作一则 西餐厅的 POP 广告	230	12.5.10 鲜明化效果	256
11.6 本章小结	235	12.6 上机实训——制作 DVD 影碟机招贴广告	257
11.7 课后习题	235	12.7 本章小结	264
11.7.1 基础练习	235	12.8 课后习题	264
11.7.2 课后实验	236	12.8.1 基础练习	264
第 12 章 编辑和处理位图	237	12.8.2 课后实验	264
12.1 位图的转换	238	第 13 章 输出及打印图像	267
12.1.1 将矢量图转换为位图	238	13.1 印刷的相关知识	268
12.1.2 改变位图的颜色模式	239	13.1.1 印前设计工作流程	268
12.2 位图的裁剪	239	13.1.2 分色与打样	268
12.2.1 用形状工具裁剪位图	239	13.1.3 纸张类型	268
12.2.2 通过命令裁剪位图	240	13.1.4 印刷效果	269
12.3 位图的色彩调节	241	13.2 印刷前的输出准备	269
12.3.1 高反差	241	13.2.1 将文字转化为曲线	270
12.3.2 局部平衡	242	13.2.2 将颜色转化为 CMYK 模式	270
12.3.3 取样/目标平衡	242	13.3 图像的打印输出	271
12.3.4 调和曲线	243	13.3.1 添加打印机	272
12.3.5 亮度/对比度/强度	244	13.3.2 一般设置	274
12.3.6 颜色平衡	245	13.3.3 设置打印版面	275
12.3.7 伽玛值	245	13.3.4 设置分色打印	276
12.3.8 色度/饱和度/亮度	245	13.3.5 打印预览	277
12.3.9 所选颜色	246	13.4 上机实训	279
12.3.10 替换颜色	247	13.5 本章小结	281
12.3.11 取消饱和	247	13.6 课后习题	281
12.3.12 通道混合器	248	13.6.1 基础练习	281
12.4 颜色遮罩	248	13.6.2 课后实验	282
12.4.1 隐藏和显示位图颜色	248	第 14 章 综合实例	283
12.4.2 保存、打开和删除颜色遮罩	249	14.1 制作公园标识形象牌	284
12.5 创建位图的特殊效果	249	14.2 产品宣传彩页设计	293
12.5.1 三维效果	249	14.3 本章小结	300



CorelDRAW X3 轻松上手

本章导读

CorelDRAW 是计算机处理领域最流行的矢量绘图软件之一,也是专业平面设计的软件,一直备受欢迎。经过多年的发展已逐步成熟,功能也不断增强,目前的 CorelDRAW X3 版本已经非常专业化,应用范围很广,已不仅仅局限于绘图和美术创作,从专业的广告公司到普通的家庭,都可以用 CorelDRAW 来制作自己的作品。

本章将揭开 CorelDRAW X3 的神秘面纱,先对其发展和应用领域做一下简单的介绍,然后具体讲解启动欢迎窗口、CorelDRAW X3 工作界面、怎样根据自己的喜好和需要自定义工作界面以及平面设计的基础知识、基本概念等内容。

下面就让我们展开想象的翅膀,赶快进入 CorelDRAW 的创意世界吧!

本章学习重点: CorelDRAW X3 的欢迎窗口、CorelDRAW X3 的工作界面、矢量图和位图图像概念、像素和分辨率的概念、RGB 和 CMYK 颜色模式。

本章学习难点: 泊坞窗、矢量图和位图图像概念、像素和分辨率的概念、RGB 和 CMYK 颜色模式。

本章学习目标:

- ☒ 简单认识 CorelDRAW 的发展和应用领域。
- ☒ 学会使用 CorelDRAW X3 欢迎窗口、熟悉其工作界面并可根据自己的需要自定义工作界面。
- ☒ 了解 CorelDRAW X3 的图像基础知识,包括矢量图和位图、像素和分辨率和图像色彩模式。

1.1 CorelDRAW 简介

CorelDRAW 是一种基于矢量绘图的、专业的、功能十分强大的绘图软件，于 1989 年诞生于加拿大的 Corel 公司，后经过 10 多年的迅速发展并不断完善，于 2006 年 1 月在 CorelDRAW12 的基础上推出了功能更加强大的 CorelDRAW X3。

CorelDRAW 绘图设计系统集合了图像编辑、位图转换、文本处理等一系列适用的应用程序，构成了最新的图形设计软件包，并以其强大的功能、便捷的操作和人性化的工作界面等，赢得了众多专业设计人士和广大业余爱好者的青睐，所以说 CorelDRAW 是一款十分优秀的图形设计软件，足以傲视群雄。

使用 CorelDRAW，可从事平面设计，如图 1-1 所示；设计卡通漫画，如图 1-2 所示；进行广告设计，如图 1-3 所示；可进行排版，效果也很专业；同时，还可以用在包装装潢、印刷设计等众多领域。

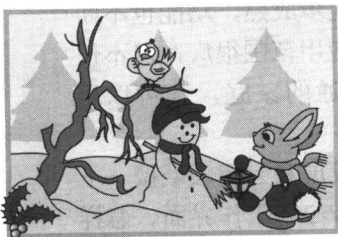


图 1-1 平面设计图片



图 1-2 卡通漫画



图 1-3 广告设计

1.2 CorelDRAW X3 中文版工作界面

认识 CorelDRAW X3 的工作界面是学习 CorelDRAW X3 和使用其进行设计的前提和基础。本节将具体讲解 CorelDRAW X3 工作界面的组成和各部分的功能，以及如何自定义工作界面。

1.2.1 CorelDRAW X3 的欢迎窗口

单击桌面左下方的  按钮，在弹出的菜单中选择“所有程序”|“CorelDRAW Graphics Suite X3”|“CorelDRAW X3”命令，如图 1-4 所示，即可启动 CorelDRAW X3，弹出如图 1-5 所示的启动欢迎对话框，通过它可以引导用户使用该软件。

该对话框中提供了以下几个选项：

- “新建”按钮 ：可以用当前默认的模板来新建一个图形文件。
- “打开上次编辑的图形”按钮 ：第一次使用 CorelDRAW X3 时该按钮显示灰色，为不可用状态；当用户已经编辑过文件后下次启动时将显示编辑过的文件名，单击文件名便可快速打开相应的文件。



图 1-4 启动 CorelDRAW X3



图 1-5 CorelDRAW X3 启动欢迎对话框

- “打开”按钮 ：单击该按钮，将弹出“打开绘图”对话框，在此可以选择打开已存储好的 CorelDRAW 图形文件。
- “从模板新建”按钮 ：单击该按钮，可以在打开的“根据模板新建”对话框中选择一个模板样式，并在此基础上进行图形绘制。
- “CorelTUTOR”按钮 ：单击该按钮，可以打开 CorelDRAW X3 教程窗口，从中学习该软件的使用方法。
- “有什么新功能”按钮 ：单击该按钮，可以打开“新增功能”对话框，从中详细查看 CorelDRAW X3 新增功能等信息。



在 CorelDRAW X3 启动欢迎界面中，若取消选中 ☒ 启动时显示欢迎屏幕复选框，在下次启动 CorelDRAW X3 时将不再显示该欢迎对话框，而直接建立一个新文件窗口。

1.2.2 CorelDRAW X3 工作界面的组成部分

CorelDRAW X3 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、状态栏、滚动条、泊坞窗、页面控制栏和绘图页面等部分构成,如图 1-6 所示,CorelDRAW X3 所有的绘图工作都在这里进行的。

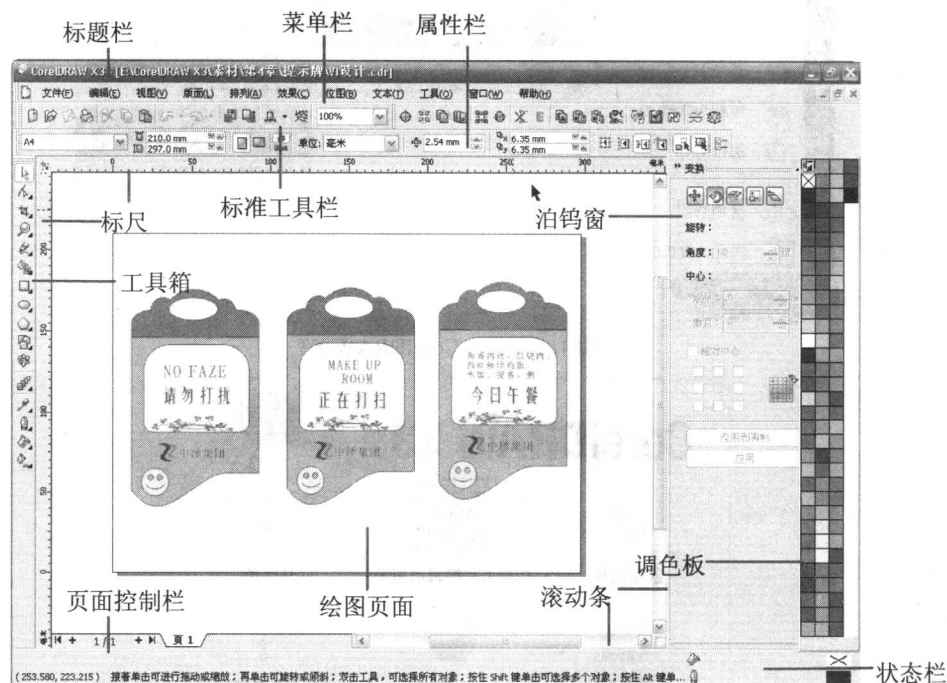


图 1-6 CorelDRAW X3 工作界面

1. 标题栏

同其他的 Windows 应用程序一样,CorelDRAW X3 的标题栏用于显示程序图标和名称及当前打开文件的名称和所在的路径。单击标题栏右侧的 、 和 3 个按钮可以分别对 CorelDRAW X3 窗口进行最小化、最大化/还原和关闭操作,如图 1-7 所示。



图 1-7 CorelDRAW X3 标题栏

2. 菜单栏

菜单栏中几乎包含了 CorelDRAW X3 的所有操作命令,如“文件”、“编辑”、“视图”、“版面”、“排列”、“效果”、“位图”、“文本”、“工具”、“窗口”和“帮助”共 11 个菜单项,用户可以通过选择菜单栏中的相应命令来执行相关的操作,所以熟练使用菜单栏是掌握 CorelDRAW X3 的最基本要求。使用时单击任一菜单项都将弹出其下拉菜单,例如,单击

“排列”菜单项，将弹出如图 1-8 所示的下拉菜单。



图 1-8 “排列”菜单命令



某些菜单命令后标有“▶”符号，表示该命令还有下一级子菜单，用户可以选择其下一级子菜单中的命令来执行相应的操作。另外，某些菜单命令后面带有“...”符号，表示选择该命令后将打开一个相应的对话框，用户可在该对话框中做相关的设置。

3. 标准工具栏

标准工具栏如图 1-9 所示，它将一些常用命令以按钮的形式集合在一起。把光标移动到该按钮上，将会自动显示该按钮的名字、快捷键及其他相关的注释文字，单击该按钮即可执行相关的操作。

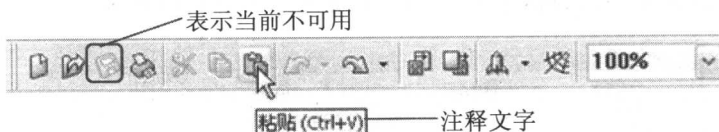


图 1-9 标准工具栏

4. 属性栏

属性栏用于显示所编辑图形的属性信息和可编辑图形的按钮选项，如图 1-10 所示。当改变选择的工具或者改变选择对象时，属性栏的内容也会做出相应的变化。同样，用户通过对属性栏相关属性的设置，也可控制图形对象产生相应的变化。当未选中任何对象时，属性栏中将提供文档的一些版面布局信息，如图 1-11 所示。

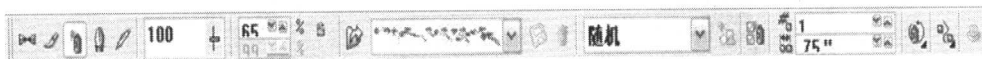


图 1-10 艺术笔工具属性栏

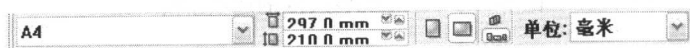


图 1-11 默认文档属性栏

5. 工具箱

CorelDRAW X3 的工具箱中包含挑选工具、绘图工具、编辑工具以及颜色设置工具等,如图 1-12 所示。要使用某种工具,只需单击该工具按钮即可。例如,要绘制矩形,只需单击“矩形”工具,然后在页面中拖动光标即可。

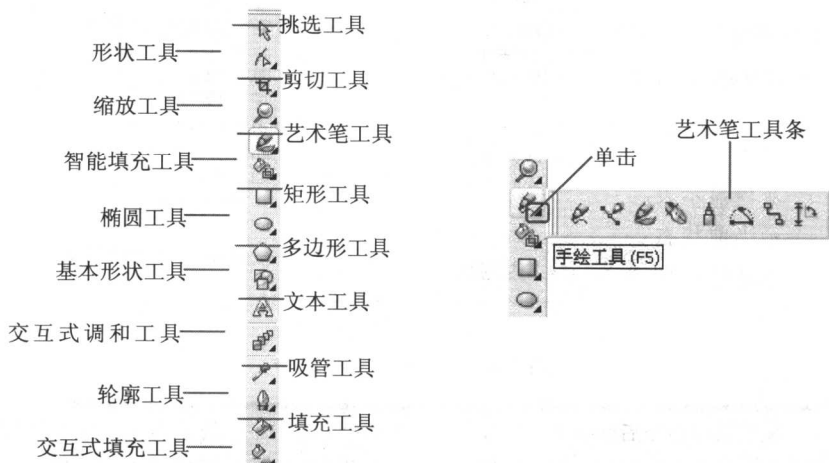


图 1-12 工具箱组成

某些工具按钮右下角带有“▲”符号,表示该工具还包含子工具,单击小三角符号或者单击显示的工具不放,即可展开工具条,例如,单击填充工具右下角的“▲”符号,则展开其工具条.

选择“工具”|“选项”命令,弹出“选项”对话框,在左侧列表框中单击“工具箱”选项前的按钮,在展开的下一级选项中选中任一种工具,在右侧会有相应的参数设置选项,可根据需要对所选工具的属性进行修改和设置,如图 1-13 所示。

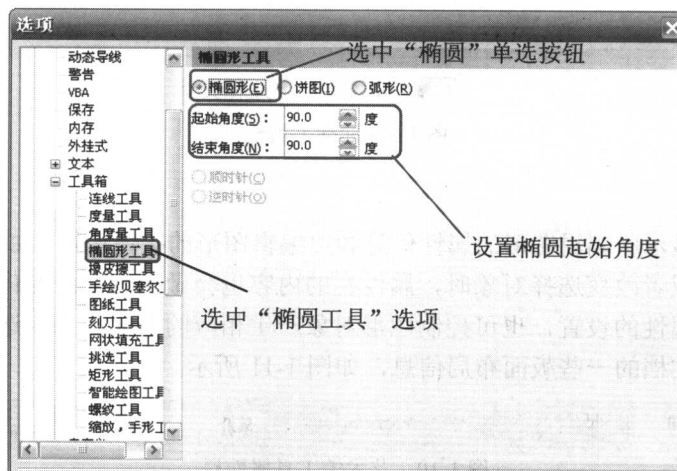


图 1-13 CorelDRAW X3 的选项面板