

博思创作室 编著

CorelDRAW

电脑美术

基础与实用案例

- * 采用“基础知识+典型案例”的形式，让读者轻松学习，轻松提高
- * 在讲解过程中，大量剖析了在实际应用软件时产生的疑惑
- * 交互的多媒体教学系统，带全程语音讲解，让学习有声有色
- * 面向美术设计、动画设计的学生和初中级用户，是通向电脑设计之路的必备宝典

全新多媒体教学系统



清华大学出版社

数字艺术新视点

CorelDRAW 电脑美术基础 与实用案例

博思创作室 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

CorelDRAW 是 Corel 公司推出的一款功能强大的集绘图、平面设计、网页制作、文字编排功能于一体的软件,深受平面设计人员和图像爱好者的青睐。

本书是一部关于如何使用 CorelDRAW 进行平面设计的优秀教材。本书由浅入深,由表及里,以软件自身体系为线索,将工作中的设计作为案例,循序渐进地讲解 CorelDRAW 的使用方法和技巧。内容涉及标志设计、卡通绘制、平面设计、包装设计、造型设计和插画绘制等方面应用,能使读者做到活学活用,举一反三。

全书共分为 13 章,具体内容包括 CorelDRAW 入门基础、图形的绘制、图形与对象的编辑、对象的轮廓与填充、图层、样式和模板、文字与图片的艺术排版、图像的调整、交互式工具的使用、文件的打印输出、绘制服饰插画、绘制产品造型、包装设计、时装秀海报设计。各章都从该章的知识点入手,再配合典型的应用实例及明晰的操作步骤,教会读者丰富全面的软件技术和应用技巧,使读者对软件功能融会贯通,熟练运用。

读者学习完本书后,能改变设计水平停滞不前的局面,领悟到图像设计需要掌握的各种技能和设计过程中的各种思考方法。

本书适合 CorelDRAW 初学者,以及想快速提高 CorelDRAW 综合应用水平的中高级用户,既可作为大中专和相关培训学校的教材,也可作为自学的参考书。

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 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 电脑美术基础与实用案例/博思创作室编著. —北京:清华大学出版社,2007.6

ISBN 978-7-302-15237-8

I. C… II. 博… III. 图形软件, CorelDRAW IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 071260 号

责任编辑:张彦青 骆洋喆

装帧设计:杨玉兰

责任校对:周剑云 李玉萍

责任印制:李红英

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

c-service@tup.tsinghua.edu.cn

社 总 机:010-62770175 邮购热线:010-62786544

投稿咨询:010-62772015 客户服务:010-62776969

印 刷 者:清华大学印刷厂

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:22.25 彩插:1 字 数:535 千字

附光盘 1 张

版 次:2007 年 6 月第 1 版 印 次:2007 年 6 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:36.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:024631-01

前 言

在实际设计的过程中，要制作出优秀的作品需要具备各方面的知识以及与专业软件之间的完美配合。

“数字艺术新视点”丛书是一套“图书+多媒体光盘”的优秀教材，本丛书所涉及的内容十分广泛，涵盖了从艺术绘画、平面广告设计到工业效果图技法、网页设计开发以及影视处理、三维设计等多个应用领域。主要特点如下。

(1) 本丛书以当今最流行的图形图像软件的功能为主线，配合大量的典型案例制作，循序渐进地讲解了软件的应用核心知识，使您以最快的速度掌握软件的功能，并熟练运用到实际工作中，达到“学以致用”的效果。

(2) “图书”与“多媒体讲解”相配合教学，改变了以前陈旧、乏味的学习方式，非常适合学习设计软件者的需求。

(3) 边学边练、语音讲解式的“多媒体教学光盘”，为您提供了轻松的学习环境。在学习教材之前，您可以先播放多媒体教学光盘进行学习，以便能在短短几个小时之内，快速地掌握应用软件的主要功能。再配合教材的学习，带您从基本掌握软件功能，一步一步地走入全面掌握并熟练应用这些功能的境界。

本系列教材为您提供了全方位的横向、纵向选择，能打开应用软件水平停滞不前的局面，使您领悟到设计时需要掌握的各种技能和各种思考方法。“数字艺术新视点”系列，必有一款适合您！

本教材为《CorelDRAW 电脑美术基础与实用案例》，全书共分 13 章，第 1 章为基础部分，初学者可以从中掌握图形图像的基本概念、熟悉软件的操作界面、了解用软件进行创作的基本过程；第 2 章和第 3 章为图形的绘制和编辑方法，介绍了基础图形的绘制和编辑方法；第 4 章为对象的轮廓与填充，讲解了使用 CorelDRAW 提供的填充和轮廓工具修饰图形对象的操作方法；第 5 章为图层、样式和模板，讲解了图层的 management 方法、样式和模板实际设计中的应用方法；第 6 章为文字与图片的艺术排版，讲解了强大文字处理功能和各种编排方式的应用；第 7 章为图像的调整，讲解了对导入位图的各种处理方法和具体应用；第 8 章为交互式工具的使用，讲解了各种交互式工具在实际设计中的应用；第 9 章为文件的打印输出，系统地介绍了各种打印设置的方法和各种注意事项；第 10 章以绘制一幅服饰插画为例，讲解了 CorelDRAW 在插画领域中的应用；第 11 章以绘制一幅鞋子造型为例，讲解了 CorelDRAW 在产品造型设计上的应用；第 12 章以绘制一张音乐 CD 的包装展开图和立体图为例，讲解了 CorelDRAW 在包装设计中的应用；第 13 章以一幅时装秀海报设计为例，讲解了 CorelDRAW 在海报设计中的应用。

本系列教材的编写人员都有着多年的教学和实践经验，在编写过程中力求将这些经验和实践体会融入其中。本书由“博思创作室”编著，在本书的编写过程中，我们力求精益求精，但难免存在一些错误和不足之处，敬请广大读者批评指正。

编 者

目 录

第 1 章 CorelDRAW 入门基础..... 1

- 1.1 创作前的思想..... 2
- 1.2 认识工作界面..... 2
- 1.3 自定义工作环境..... 6
- 1.4 创建与打开文件..... 6
 - 1.4.1 新建文件..... 7
 - 1.4.2 打开图形文件..... 8
- 1.5 保存与关闭文件..... 9
 - 1.5.1 保存文件..... 9
 - 1.5.2 关闭文件..... 10
- 1.6 导入与导出文件..... 10
 - 1.6.1 导入文件..... 10
 - 1.6.2 导出文件..... 11
- 1.7 管理多页面文件..... 11
- 1.8 工作环境设置及优化..... 12
 - 1.8.1 工作区设置..... 12
 - 1.8.2 页面设置..... 15
 - 1.8.3 创建屏风卡页面..... 18
- 1.9 设置绘图比例..... 20
- 1.10 图形图像的相关知识..... 20
 - 1.10.1 位图与矢量图..... 20
 - 1.10.2 图像大小与分辨率..... 21
 - 1.10.3 常见的色彩模式..... 23
 - 1.10.4 常用的图形图像文件格式..... 25
- 1.11 习题与问答..... 27

第 2 章 图形的绘制..... 29

- 2.1 基本图形工具的使用..... 30
 - 2.1.1 矩形..... 30
 - 2.1.2 椭圆形..... 31
 - 2.1.3 多边形..... 33
 - 2.1.4 螺旋形..... 34
- 2.2 基本形状工具的使用..... 35
- 2.3 选取工具..... 36

2.3.1 对象的定义..... 36

2.3.2 对象的选取..... 37

2.3.3 通过键盘选择对象..... 39

2.3.4 使用菜单命令选择对象..... 40

2.4 对象的变换..... 40

2.4.1 移动图形..... 40

2.4.2 旋转..... 42

2.4.3 缩放..... 44

2.4.4 倾斜..... 45

2.4.5 镜像..... 47

2.4.6 变换泊坞窗镜像对象..... 48

2.5 对象的转换..... 49

2.5.1 将几何图形转换为曲线..... 49

2.5.2 对象轮廓的设置与转换..... 49

2.6 绘制名片..... 50

2.6.1 绘制第一个渐变圆..... 50

2.6.2 绘制第二个渐变圆..... 52

2.6.3 绘制第三个圆形..... 53

2.6.4 绘制多边形..... 54

2.6.5 绘制椭圆环..... 55

2.6.6 创建背景和设置文本..... 57

2.7 习题与问答..... 59

第 3 章 图形与对象的编辑..... 61

3.1 绘制曲线..... 62

3.1.1 手绘工具的使用..... 62

3.1.2 贝塞尔工具的使用..... 63

3.1.3 艺术笔工具的使用..... 65

3.1.4 钢笔工具的使用..... 68

3.1.5 三点曲线工具的使用..... 68

3.1.6 度量工具的使用..... 69

3.1.7 交互式连线工具的使用..... 69

3.2 形状编辑工具的使用..... 69

3.2.1 节点编辑工具的使用..... 70

3.2.2	刻刀工具的使用	78	4.5	纹理填充	125
3.2.3	擦除工具的使用	79	4.6	PostScript 纹理填充	126
3.2.4	涂抹笔刷	80	4.7	交互式填充工具的使用	127
3.2.5	粗糙笔刷	81	4.8	绘制红酒海报	128
3.2.6	自由变换工具的使用	81	4.8.1	绘制瓶子	129
3.3	对象组织	83	4.8.2	绘制瓶嘴和瓶颈光影	130
3.3.1	对齐与分布对象	83	4.8.3	绘制瓶嘴和瓶颈的反光	132
3.3.2	群组对象	85	4.8.4	绘制瓶身效果	135
3.3.3	合并与拆分对象	88	4.8.5	添加商标	137
3.3.4	锁定对象	89	4.8.6	创建背景	139
3.4	对象整形	90	4.9	习题与问答	144
3.4.1	焊接对象	91	第 5 章 图层、样式和模板	147	
3.4.2	修剪对象	92	5.1	图层的应用	148
3.4.3	相交对象	93	5.1.1	新建和删除图层	148
3.5	标志的设计与制作	94	5.1.2	在图层中添加对象	148
3.5.1	绘制标志的图形	94	5.1.3	为主图层添加对象	149
3.5.2	创建标志的文本	98	5.1.4	在图层中选择对象	150
3.5.3	标志的修饰调整	99	5.1.5	在图层中移动对象	151
3.6	习题与问答	100	5.1.6	在图层间复制对象	152
第 4 章 对象的轮廓与填充	103	5.2	颜色样式的应用	153	
4.1	调色板	104	5.2.1	创建颜色样式	153
4.1.1	调整调色板	104	5.2.2	编辑颜色样式	156
4.1.2	调色板的组成	105	5.2.3	删除颜色样式	157
4.1.3	关闭和显示调色板	105	5.3	图形和文本样式的应用	157
4.1.4	自定义调色板	106	5.3.1	创建图形样式	157
4.1.5	选择颜色对话框	107	5.3.2	应用图形样式	158
4.2	对象的轮廓	109	5.3.3	编辑图形样式	158
4.2.1	轮廓工具概述	109	5.3.4	删除图形样式	159
4.2.2	编辑轮廓线颜色	111	5.3.5	查找图形样式	160
4.2.3	编辑轮廓线宽度	112	5.3.6	为图形或文本样式定义 快捷键	160
4.2.4	编辑轮廓线样式	113	5.4	模板的应用	161
4.2.5	设置轮廓线的箭头	115	5.4.1	创建模板	161
4.3	对象填充	115	5.4.2	应用模板	161
4.3.1	均匀填充	115	5.5	习题与问答	163
4.3.2	渐变填充	118	第 6 章 文字与图片的艺术排版	165	
4.4	图案填充	121	6.1	使用文本工具	166
4.4.1	双色图案填充	121	6.1.1	添加美术文本	166
4.4.2	全色图案填充	124			
4.4.3	位图图案填充	124			

6.1.2 添加段落文本	166	7.4.1 使用“高反差”效果	196
6.1.3 选择文本对象	167	7.4.2 使用“局部平衡”效果	197
6.2 调整文本间距	167	7.4.3 使用“亮度/对比度/强度” 效果	198
6.3 段落文本对象的处理	168	7.4.4 使用“颜色平衡”效果	199
6.3.1 段落文本的分栏	168	7.4.5 使用“伽玛值”效果	200
6.3.2 编排文字	171	7.4.6 使用“色度/饱和度/光度” 效果	200
6.3.3 使段落文本首字下沉	171	7.4.7 使用“通道混合器”效果	201
6.4 设定文本样式	172	7.4.8 颜色遮罩	202
6.4.1 对选定的文本应用样式	172	7.4.9 颜色模式	203
6.4.2 创建自定义的文本样式	173	7.5 位图的特殊效果	203
6.5 将符号加入文字	174	7.5.1 位图的三维效果	203
6.6 设置文本中的单个文字	175	7.5.2 艺术笔滤镜组	204
6.6.1 使用形状工具选择 单个文字	175	7.5.3 “模糊”滤镜组	206
6.6.2 设置文本对象中文字	175	7.5.4 相机滤镜	207
6.7 在文本上创建特殊效果	176	7.5.5 “颜色变换”滤镜组	207
6.7.1 沿路径创建文本	176	7.5.6 轮廓图滤镜组	209
6.7.2 沿路径排列已创建文本	176	7.5.7 创造性滤镜组	209
6.7.3 在嵌入图形中编排文本	177	7.5.8 扭曲滤镜组	210
6.7.4 围绕图形对象排列 段落文本	178	7.5.9 杂点滤镜组	211
6.7.5 使用封套效果	179	7.5.10 鲜明化滤镜组	212
6.7.6 用节点编辑工具编辑文本	180	7.6 习题与问答	213
6.8 宣传页的图文排版	180	第 8 章 交互式工具的使用	215
6.8.1 设置辅助线	181	8.1 交互式调和效果	216
6.8.2 导入图片	183	8.2 交互式轮廓图效果	218
6.8.3 输入文本	185	8.3 交互式变形效果	220
6.8.4 图文混排	187	8.3.1 推位变形效果	220
6.8.5 设置效果	188	8.3.2 拉链变形效果	221
6.9 习题与问答	189	8.3.3 扭曲变形效果	222
第 7 章 图像的调整	191	8.4 交互式阴影效果	222
7.1 位图的导入与裁剪	192	8.5 封套效果	224
7.1.1 位图的导入	192	8.6 交互式立体化效果	225
7.1.2 位图的裁剪	193	8.6.1 使用“交互式立体化 工具”	225
7.2 位图的转换	193	8.6.2 使用“交互式立体化工具” 属性栏	226
7.3 位图的矢量化操作	194	8.7 交互式透明效果	227
7.3.1 跟踪位图	194	8.7.1 均匀透明效果	227
7.3.2 手动矢量化位图	195		
7.4 调整位图颜色	196		

8.7.2 渐变透明效果	228	10.3.2 为躯干添加阴影区	268
8.7.3 底纹透明效果	229	10.3.3 绘制礼服	269
8.8 网络公司宣传页图形设计	230	10.4 绘制酒杯和饰品	271
8.8.1 设置背景	230	10.4.1 绘制酒杯	271
8.8.2 绘制背景图形	231	10.4.2 绘制首饰	272
8.8.3 创建前景图形	234	10.5 绘制背景	276
8.9 习题与问答	236	第 11 章 绘制产品造型	279
第 9 章 文件的打印输出	239	11.1 绘制鞋子的轮廓	280
9.1 打印设置	240	11.1.1 绘制鞋帮	280
9.2 打印预览	241	11.1.2 为鞋帮进行填充	281
9.2.1 打印预览窗口的组成	241	11.1.3 绘制鞋帮面	282
9.2.2 菜单介绍	242	11.1.4 为鞋帮面填充	283
9.2.3 不同方式的打印预览	242	11.2 绘制装饰	285
9.2.4 调整和预览对象	243	11.2.1 绘制装饰曲线	285
9.3 设置打印区域	244	11.2.2 填充鞋帮增加立体感	285
9.3.1 常规选项的设置	245	11.3 绘制鞋底	288
9.3.2 版面选项的设置	245	11.3.1 绘制鞋底轮廓	289
9.3.3 分色选项的设置	246	11.3.2 填充鞋底轮廓	290
9.3.4 印前选项的设置	247	11.3.3 绘制鞋底的细节	290
9.3.5 其他选项的设置	247	11.4 绘制鞋舌和鞋带	293
9.3.6 使用印前检查	248	11.4.1 绘制鞋舌	294
9.4 合并打印	249	11.4.2 绘制鞋带	296
9.5 为彩色输出中心做准备	250	11.4.3 绘制细节	298
9.6 习题与问答	252	第 12 章 包装设计	301
第 10 章 绘制服饰插画	255	12.1 设计包装展开图	302
10.1 绘制人物的头部	257	12.1.1 绘制基本图形	303
10.1.1 绘制脸部基本轮廓	257	12.1.2 绘制第一个基本平面	304
10.1.2 绘制眉毛和鼻子	258	12.1.3 绘制第二个基本平面	306
10.1.3 绘制和填充眼睛轮廓	259	12.1.4 绘制第三个基本平面	309
10.1.4 绘制和填充嘴部轮廓	261	12.1.5 绘制第四个基本平面	311
10.1.5 绘制腮红	262	12.1.6 制作包装盒展开图	312
10.2 绘制颈和头发	264	12.1.7 完善展开图	313
10.2.1 绘制颈部	264	12.2 绘制包装的立体效果	317
10.2.2 绘制头发	264	12.2.1 创建新文件	317
10.2.3 绘制面部和颈部的阴影及 高光	266	12.2.2 制作立体效果	317
10.3 绘制躯干部分	267	第 13 章 时装秀海报设计	321
10.3.1 绘制身躯	268	13.1 绘制模特的头部	322

13.1.1 绘制脸部轮廓	322	13.2.2 绘制上衣	329
13.1.2 绘制眼部	323	13.2.3 绘制右手臂	330
13.1.3 绘制鼻子、嘴和腮部	326	13.2.4 绘制左手臂	335
13.1.4 绘制头发和耳朵	326	13.3 绘制裙子	337
13.2 绘制模特的躯体	327	13.3.1 绘制裙子	337
13.2.1 绘制颈部	327	13.3.2 调整图形和添加文本	343





第1章

CorelDRAW 入门基础

本章重点：

CorelDRAW 是由 Corel 公司开发出品的一款多功能设计软件，使用它可以绘制图形、处理图像和编排版面等，因此被广泛应用于平面广告设计、网页图形设计、电子出版物设计等诸多设计领域。本章主要介绍 CorelDRAW X3 的工作界面，以及图形图像的基础知识等内容。

本章内容包括：

- 创作前的思想
- 熟悉 CorelDRAW 的操作界面
- 创建和打开文件的方法
- 保存和关闭文件的方法
- 导入和导出文件的方法
- 工作环境的设置
- 图形图像的各种知识

1.1 创作前的思想

掌握 CorelDRAW 软件的基本功能是很简单的,但是,如何应用这些功能来创作出优秀的作品,并不是一件容易的事情。下面就来简单地介绍一下创作前的基本构思,以便可以在绘图之前有个明确的思路。

在创作之前,需要先制定一个总体的计划,要考虑作品分为几部分、所要表达的内容是什么、尺寸有多大、大概放置在页面的哪个位置、如何实现、怎样安排等,将已有的构思在纸上描述出一个大概来,当然细节越多越好。

绘图前的另外一个重要步骤是合理地分层和管理,这样做的目的是加强绘图的条理性,以便在制作的过程中对图形修改,具体流程图如图 1-1 所示。

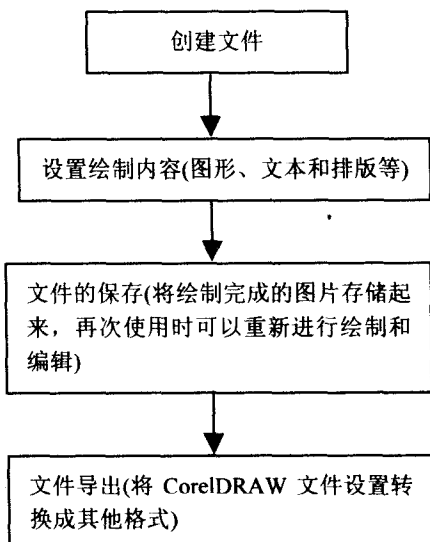


图 1-1 创作前的思想

1.2 认识工作界面

运行 CorelDRAW X3,出现在用户面前的是“欢迎到 CorelDRAW X3”面板,如图 1-2 所示,用户可以在该面板中选择选项,从而快速执行与之相关的命令。

在欢迎快捷操作面板中共提供了 6 个选项功能,下面来简单说明各项功能。

- “新建图形”:单击此选项可以开始创建一个新的图形。
- “打开上次编辑的图形”:此选项显示了最近编辑过的图形文件,用鼠标单击文件名可打开相应的文件。
- “打开图形”:单击此选项可以打开已经存在的图形文件。
- “从模板新建”:单击此选项可以选择 CorelDRAW X3 自带的绘图模板,从而新

建图形文件。

- CorelTUTOR(Corel 教程): 单击此选项可以启动 Corel 教程, 此教程可以引导我们进行一系列的练习, 从而学习和掌握 CorelDRAW X3 的简单使用技巧。
- “有什么新功能? ”: 介绍了 CorelDRAW X3 的一些新增功能。

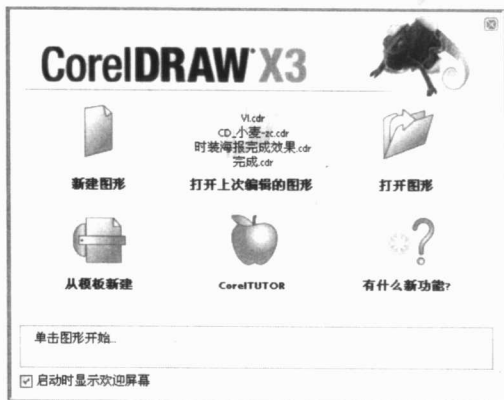


图 1-2 “欢迎到 CorelDRAW X3” 面板

如果不希望这个欢迎画面在每次运行 CorelDRAW X3 时都出现, 那么可取消选中左下角的“启动时显示欢迎屏幕”复选框。

在“欢迎到 CorelDRAW X3”面板上单击“新建图形”选项, 即可进入正式的工作界面。该界面中包括“标题栏”、“菜单栏”、“标准工具栏”、“工具属性栏”、“工具箱”、“工作区”、“调色板”和“状态栏”等多个界面元素, 如图 1-3 所示。

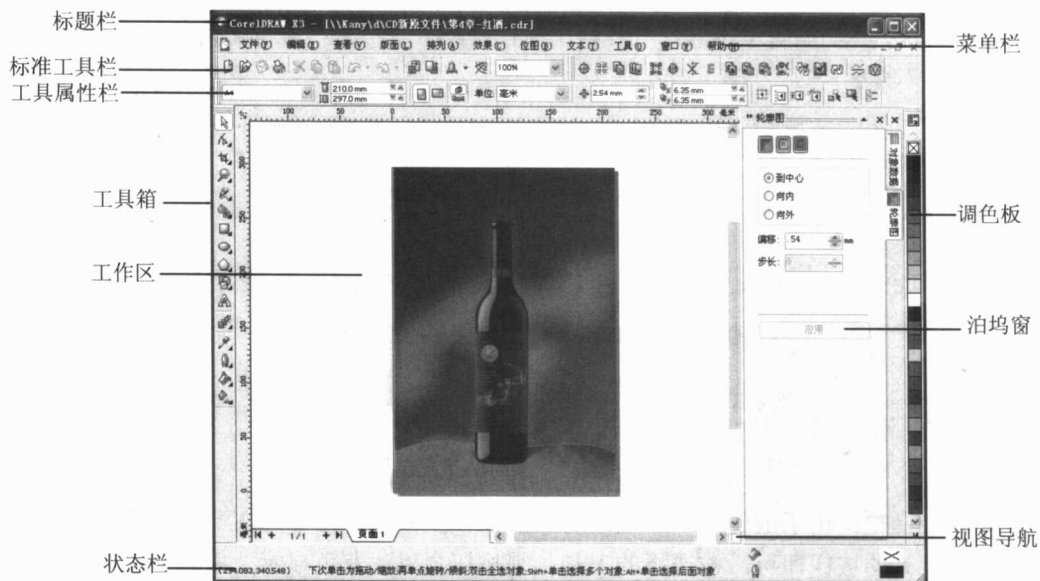


图 1-3 CorelDRAW X3 整体界面

- 标题栏：位于应用程序窗口的顶端，用于显示当前运行应用程序的名称以及打开的文件名称。在 CorelDRAW X3 的工作界面中，标题栏的左边为 CorelDRAW 版本名称，在标题栏的右侧为“最小化”、“最大化/还原”和“关闭”按钮。
- 菜单栏：位于 CorelDRAW X3 窗口的第 2 行，为了方便用户使用 CorelDRAW，按照其管理的操作类型排列划分各种命令。共分为 11 个主菜单，按照从左到右的顺序分别是“文件”、“编辑”、“查看”、“版面”、“排列”、“效果”、“位图”、“文本”、“工具”、“窗口”和“帮助”。单击相应的菜单名称，即可打开该菜单。
- 标准工具栏：位于菜单栏的下面，其中包含多个图标按钮。每个图标按钮代表相应的菜单命令，如图 1-4 所示。用户只需单击某图标按钮，即可对当前选择的对象执行该命令。如果将鼠标指针停留在标准工具栏的图标按钮上，则会显示该图标按钮的名称。



图 1-4 标准工具栏

- 工具属性栏：用于查看、修改与设置对象参数选项。用户在工作界面中未选择工具或对象时，工具属性栏显示为当前页面的参数选项，如图 1-5 所示。使用绘图工具绘制图形时，“工具属性栏”显示为绘图工具及绘制图形的参数选项，如图 1-6 所示。编辑文本时，“工具属性栏”显示为与文本编辑相关的参数选项，如图 1-7 所示。

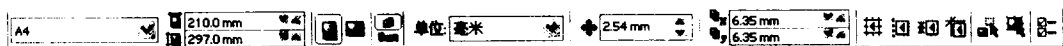


图 1-5 默认状态的工具属性栏



图 1-6 使用绘图工具绘制图形的工具属性栏

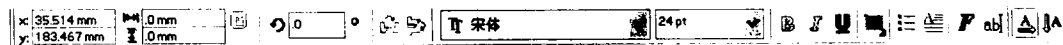


图 1-7 编辑文本时的工具属性栏

- 工具箱：用于放置编辑和处理对象的操作工具，想要使用工具时，只需单击所需工具的按钮即可。被选择的工具，其按钮会以浅灰色显示。工具箱默认在工作界面的左侧位置，通过拖动操作，可以使其浮动在 CorelDRAW 工作界面内的其他位置。

CorelDRAW 中的工具按钮并不是都直接显示在工具箱中的，如“多边形工具”、“星形工具”、“复杂星形工具”、“图纸工具”和“螺旋形工具”同存于一个

工具组中。它们之中只会会有一个工具图标按钮在工具箱中显示。如果当前工具箱中显示“多边形工具”图标，则其他几个工具图标会隐含在工具组中。如果需选择“螺旋形工具”中的“图纸工具”，那么单击该工具按钮右下方的黑三角，打开工具组从中选择即可，如图 1-8 所示。

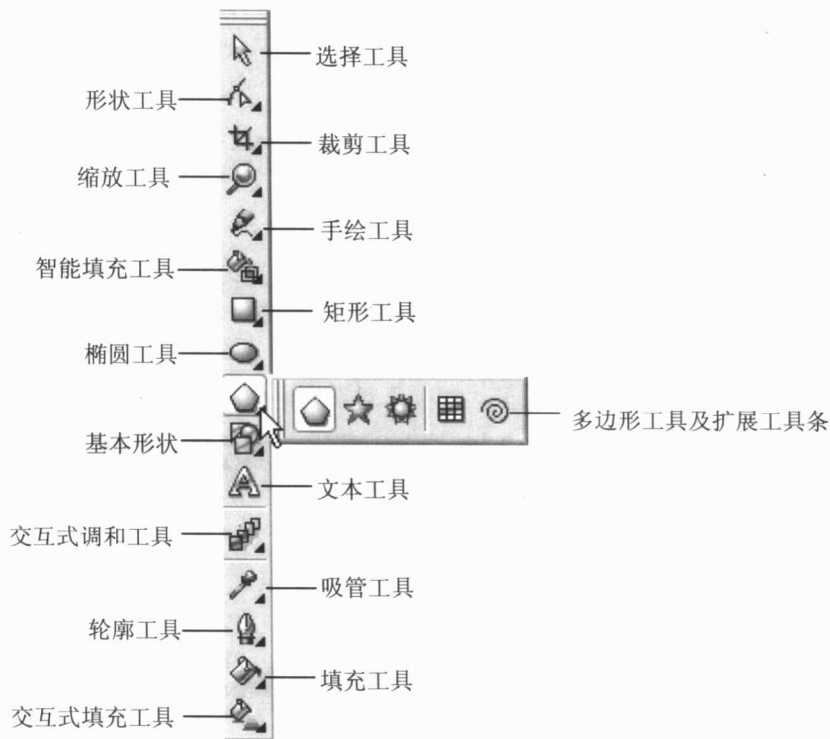


图 1-8 工具箱

- 标尺：位于工作界面中窗口的左侧和上部，用于辅助编排图文对象，帮助用户准确判断对象的尺寸与位置。另外，在页面中移动光标时，垂直和水平标尺上会以虚线显示光标所处坐标位置。
- 调色板：默认情况下，调色板位于 CorelDRAW 工作界面中右侧位置。使用它可以快速设置图形、文本对象的轮廓与填充的颜色。用户只需在调色板中单击颜色的色块，即可选择所需的颜色。另外，用户还可以选择“窗口”|“调色板”命令，打开其级联菜单选择相关命令，隐藏调色板或设置调色板使用的颜色模式。
- 页面：是指工作界面中可以打印输出对象的区域，该区域大小可以选择“版面”|“页面设置”命令，打开“选项”对话框设置调整。
- 工作区：是指工作界面中用于放置任何操作对象的区域，该区域包括打印输出和非打印输出两部分区域，页面区域算作该区域中可打印输出区域。
- 状态栏：默认情况下，状态栏位于 CorelDRAW 工作界面中左下角底部。它的显示可分为 3 块区域，包含了当前正在绘制或编辑的页面中的各种位置，如使用绘图工具绘制图形时，状态栏中会显示对象的坐标、类型、移动距离以及所选对象尺寸等参数信息。

- 泊坞窗：CorelDRAW 中的泊坞窗类似于 Photoshop 中的浮动面板，在泊坞窗命令中可以设置显示或隐藏具有不同功能的控制面板，方便用户的操作。它与工具属性栏作用相似，无须进行打开和关闭对话框的操作，就可以查看或设置、编辑对象的参数选项。

需要显示指定的“泊坞窗”，可以打开“窗口”|“泊坞窗”子菜单，即可在其中选择所需的“泊坞窗”命令。

1.3 自定义工作环境

在 CorelDRAW X3 中，用户可以根据自己对软件的使用习惯自定义工作环境，如快捷键命令、内存数据、工具栏、状态栏、过滤器和文件信息等，自定义的工作环境同样可以作为 CorelDRAW X3 系统运行时默认的工作界面。

选择“工具”|“选项”命令，打开“选项”对话框，如图 1-9 所示。

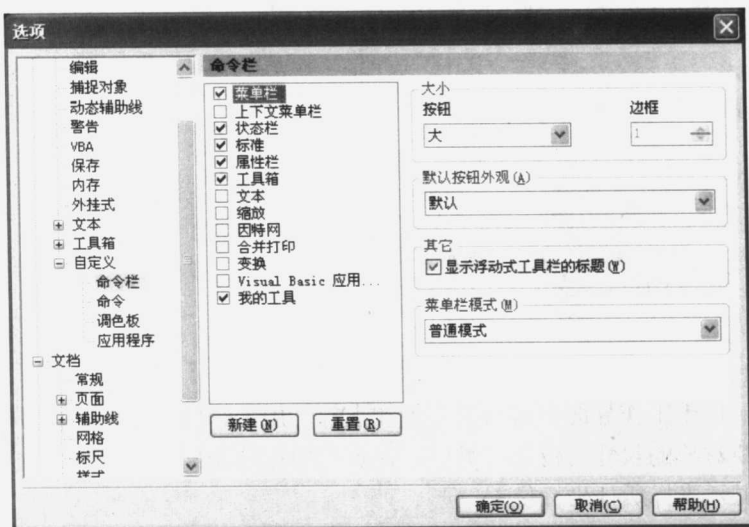


图 1-9 “选项”对话框

在左侧的列表框中展开“自定义”选项，我们可以根据个人对工作环境的要求，自定义菜单命令、工具栏、调色板等内容。

1.4 创建与打开文件

启动 CorelDRAW 后，用户需要创建新文件或打开已有的文件，才可以进行文件编辑或修改等操作。CorelDRAW X3 中有多种创建和打开文件的方式，可以根据需要选择使用。

1.4.1 新建文件

想要新建文件，可以通过启动时打开的“欢迎到 CorelDRAW X3”面板来创建，也可以通过选择菜单命令来创建，还可以通过快捷键或标准工具栏按钮来创建，或者通过“模板”来创建。

1. 通过“欢迎到 CorelDRAW X3”面板新建文件

在“欢迎到 CorelDRAW X3”面板上，选择“新建图形”选项，会按默认设置创建一个空白的工作页面，即创建一个新文件。

在“欢迎到 CorelDRAW X3”面板上，取消选中“启动时显示欢迎屏幕”复选框，可以在下次启动 CorelDRAW X3 时不显示该面板。想要恢复启动 CorelDRAW X3 时显示“欢迎到 CorelDRAW X3”面板，可以通过选择“版面”|“页面设置”命令，打开“选项”对话框，如图 1-10 所示。在对话框的左侧选择“工作空间”|“常规”选项，在右下方的“当 CorelDRAW 启动时”下拉列表框中选择“欢迎屏幕”选项。设置完成后，单击“确定”按钮。

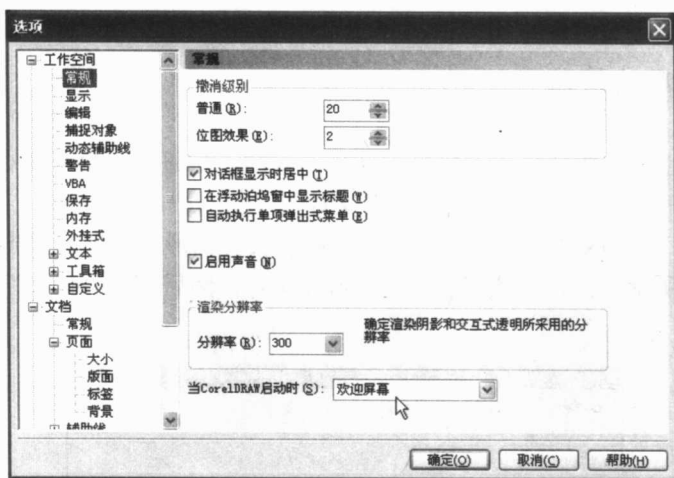



图 1-10 设置启动显示

2. 使用菜单命令

在 CorelDRAW X3 中，可以通过选择“文件”|“新建”命令，在工作界面中创建一个新文件。

3. 使用快捷键和标准工具栏按钮

按快捷键 Ctrl+N，可以创建出新文件；单击标准工具栏上的“新建”按钮，也可以快速在工作界面中创建新文件。

4. 使用模板

CorelDRAW X3 中还提供了根据模板创建文件的功能，该功能方便了用户创建不同类

型文件的需求。用户可以通过两种方式使用模板，一种是在“欢迎到 CorelDRAW X3”面板上选择“从模板新建”选项；另一种是选择“文件”|“从模板新建”命令。无论采用哪种方法，都会打开“根据模板新建”对话框，如图 1-11 所示。在该对话框中，可以自由地选择所需类型的模板。只需单击所需样式的名称，即可在“根据模板新建”对话框的预览窗口中显示选择的模板样式效果。设置完成后，单击“确定”按钮，在工作界面中会创建出由选择模板建立的文件，如图 1-12 所示。

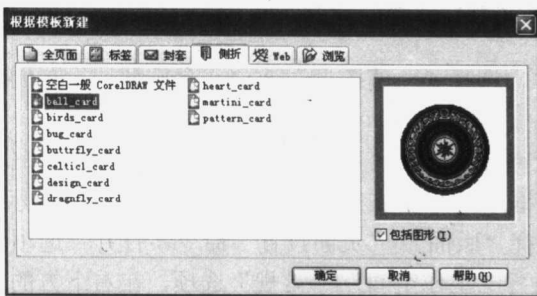


图 1-11 选择模板



图 1-12 建立的模板文件

1.4.2 打开图形文件

在 CorelDRAW X3 中提供了多种打开文件的方法，如通过“欢迎到 CorelDRAW X3”面板上的选项打开文件、通过菜单命令打开文件等。

在“欢迎到 CorelDRAW X3”面板上，选择“打开图形”选项，弹出“打开图形”对话框，如图 1-13 所示。在该对话框中，选择所需文件，然后单击“打开”按钮，即可打开选择的文件。



图 1-13 “打开图形”对话框

提示

想要显示选择图形文件的缩略图，需选中预览窗口右下方的“预览”复选框。

另外，我们还可以按快捷键 Ctrl+O 或单击标准工具栏上的“打开”按钮来打开文件。如果想要打开最近使用过的图形文件，可选择“文件”菜单底部显示的文件名称。