

华天科技 编著



无师自通

中文CorelDRAW 图形制作入门篇



多媒体教学光盘

无师自通 中文CorelDRAW图形制作入门篇

无师自通 中文CorelDRAW图形制作入门篇

无师自通 中文CorelDRAW图形制作入门篇

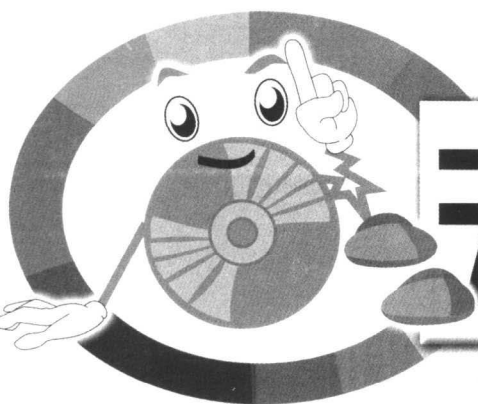


人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

TP391.41
1358D

2007

华天科技 编著



无师自通

中文CorelDRAW 图形制作入门篇



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

无师自通. 中文 CorelDRAW 图形制作入门篇 / 华天科技编著. —北京: 人民邮电出版社, 2007.4
ISBN 978-7-115-15787-4

I. 无... II. 华... III. 图形软件, CorelDRAW X3 IV. TP3

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 009994 号

内 容 提 要

CorelDRAW 是目前优秀的矢量绘图与文档排版软件之一, 它以其强大的功能和直观的操作界面, 深受广大图形设计者的喜爱。

本书通过众多实例全面介绍 CorelDRAW X3 的各项功能, 全书共分 14 章, 依次介绍 CorelDRAW X3 的基本操作、线条和不规则图形的绘制、几何图形的绘制与编辑、编辑对象、颜色填充功能、对象的组织与安排、文本的输入与应用、交互式效果的应用、特殊效果荟萃、处理位图和位图的滤镜效果、打印与输出, 并在第 14 章给出了两个综合实例。

本书附带一张精彩的多媒体教学光盘, 它以轻松活泼的形式向读者介绍了 CorelDRAW X3 的使用方法, 并展示了书中主要实例的制作过程。同时, 光盘中还包含了书中制作的全部实例结果和使用的全部素材, 以便读者更好地学习。

本书非常适合电脑新手及电脑爱好者选用, 也可作为高职、高专相关专业和电脑短训班的培训教材。

无师自通——中文 CorelDRAW 图形制作入门篇

- ◆ 编 著 华天科技
责任编辑 刘建章
- ◆ 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>
北京密云春雷印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 19.25
字数: 466 千字 2007 年 4 月第 1 版
印数: 1-6 000 册 2007 年 4 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-15787-4/TP

定价: 32.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

前 言

CorelDRAW 自问世以来,一直深受图形设计爱好者的喜爱,这不仅仅是因为它所具有的强大绘图功能,也是因为它简单易学。但是,想要熟练地掌握 CorelDRAW 提供的所有功能,并非易事。因此,我们编写本书的目的就是为了帮助读者尽快地掌握这一图像处理工具。

读者在学习本书的过程中,可以循序渐进地掌握 CorelDRAW X3 各种工具的使用方法和操作技巧。

1. 无师自通丛书特色

从零起步——由浅入深、循序渐进的教学内容非常适合初学者自学。

快速上手——随书光盘以大量精美的画面、详细的操作步骤和简练的解说语言,使读者能轻松学会电脑基础知识和操作技能。

融会贯通——精心编排的图书可使读者将所学知识进一步深入理解、触类旁通。

2. 无师自通丛书读者对象

本套丛书非常适合电脑初学者及电脑爱好者选用,也可作为高职、高专相关专业和电脑短训班的培训教材。

3. 本书特色

大家都知道,学习电脑软件的最好方法就是“实际操作”,而学习软件的目的是“应用”。因此,为使读者学以致用,本书第2章至第13章都安排了一个简单、易于操作的典型实例,使读者对每章所学的知识巩固练习、融会贯通。

4. 本书内容安排

第1章和第2章介绍 CorelDRAW X3 的功能、工作界面、基本操作与基本概念。

第3章至第5章介绍使用 CorelDRAW X3 绘制线条、不规则图形和几何图形的方法,以用图形和对象的编辑方法。

第6章至第8章介绍 CorelDRAW X3 强大的颜色填充功能,对象的组织与安排以及文本的输入与应用。

第9章和第10章介绍 CorelDRAW X3 的交互式效果和特殊效果的应用。

第11章至第13章介绍 CorelDRAW X3 处理位图的方法,位图的滤镜效果和打印输出。

第14章结合本书所学的知识制作了两个实例,便于读者练习操作。

5. 本书配套多媒体教学光盘

本书附带一张精彩的多媒体教学光盘,它以轻松活泼的形式向读者介绍了 CorelDRAW X3 的基础知识,并展示了书中典型实例的制作过程。同时,光盘中还包含了书中制作的全部实例结果和使用的全部素材,以便读者更好地学习。

本书由华天科技集体创作,由于时间仓促和水平所限,书中难免有不妥之处,敬请读者批评指正,来函可发电子邮箱: huatiankj@263.net。

编 者

目 录

第1章 走进 CorelDRAW X3 的

神奇世界.....1

1.1 CorelDRAW X3 功能概述.....2

1.2 运行 CorelDRAW X33

1.3 CorelDRAW X3 的工作界面4

1.3.1 标题栏5

1.3.2 菜单栏5

1.3.3 工具栏6

1.3.4 属性栏6

1.3.5 工具箱6

1.3.6 页面与页面控制栏6

1.3.7 状态栏7

1.3.8 调色板7

1.3.9 泊坞窗8

1.4 图像处理的基本概念8

1.4.1 矢量图与位图8

1.4.2 分辨率9

1.4.3 色彩模式9

1.4.4 常用文件格式10

1.5 本章小结11

1.6 思考与练习11

第2章 CorelDRAW X3 的基本操作12

2.1 文件管理操作13

2.1.1 新建和打开文件13

2.1.2 保存和关闭文件13

2.1.3 导入和导出文件15

2.2 页面的基本设置17

2.2.1 设置页面大小和方向17

2.2.2 设置页面背景18

2.2.3 插入和删除页面19

2.2.4 重命名页面20

2.2.5 切换页面20

2.3 工作界面的个性化设置20

2.3.1 显示或隐藏工具栏21

2.3.2 改变工具栏的位置和大小21

2.4 窗口操作22

2.4.1 切换窗口23

2.4.2 排列窗口23

2.5 查看绘图23

2.5.1 设置视图的显示模式23

2.5.2 使用缩放和手形工具查看 绘图24

2.5.3 预览显示绘图25

2.6 网格、标尺和辅助线的使用26

2.6.1 网格的使用和设置26

2.6.2 标尺的使用和设置27

2.6.3 辅助线的使用和设置28

2.6.4 使对象对齐网格、辅助线和 对象30

2.7 典型实例——绘制小精灵31

2.8 本章小结36

2.9 思考与练习36

第3章 线条和不规则图形的绘制38

3.1 使用“手绘工具”39

3.2 使用“贝塞尔工具”41

3.3 使用“艺术笔工具”42

3.3.1 使用“预设工具”43

3.3.2 使用“画笔工具”43

3.3.3 使用“喷罐工具”44

3.3.4 使用“书法工具”47

3.3.5 使用“压力工具”48

3.4 使用“钢笔工具”、“多点线工具” 和“3点曲线工具”48

3.5 使用“交互式连线工具”50

3.6 使用“度量工具”51

3.7 使用“智能绘图工具”52

3.8 典型实例——绘制迷人的小岛53

3.9 本章小结57

3.10 思考与练习58

第4章 几何图形的绘制与编辑59

4.1 矩形和圆角矩形的绘制60

4.2 椭圆形、圆形、弧形与饼形 的绘制61

4.3 多边形的绘制62



4.4 星形和复杂星形的绘制.....63	6.1 轮廓和填充的概述.....103
4.4.1 星形工具.....63	6.2 编辑轮廓线.....104
4.4.2 复杂星形工具.....63	6.2.1 使用“轮廓笔”对话框.....104
4.5 绘制螺旋形.....64	6.2.2 自定义样式.....107
4.6 绘制网格.....65	6.3 标准填充.....108
4.7 绘制基本图形.....66	6.3.1 调色板的使用.....108
4.8 图形编辑.....67	6.3.2 “标准填充”对话框的 使用.....110
4.8.1 编辑曲线对象.....68	6.3.3 “颜色”泊坞窗的使用.....111
4.8.2 修饰图形.....72	6.4 渐变填充.....112
4.8.3 自由变换图形.....74	6.4.1 使用“交互式填充工具”及 其属性栏.....112
4.8.4 裁切工具.....75	6.4.2 使用“渐变填充”对话框.....114
4.8.5 切割图形.....76	6.5 图案和底纹填充.....116
4.8.6 擦除图形.....78	6.5.1 使用“填充图案”对话框.....116
4.8.7 删除虚设线工具.....79	6.5.2 使用“底纹填充”对话框.....120
4.8.8 改变图形的角效果.....79	6.5.3 使用“PostScript 底纹” 对话框.....122
4.9 典型实例——绘制插画.....79	6.5.4 使用“交互式填充工具” 填充图案和底纹.....123
4.10 本章小结.....84	6.6 其他填充.....125
4.11 思考与练习.....84	6.6.1 使用“交互式网格填充 工具”.....125
第5章 编辑对象.....85	6.6.2 使用“智能填充工具”.....126
5.1 选取对象.....86	6.6.3 使用“吸管工具”和“油漆 桶工具”.....126
5.1.1 创建图形时的选取.....86	6.7 典型实例——绘制荷花.....127
5.1.2 使用“选择工具”选取对象.....86	6.8 本章小结.....132
5.1.3 使用菜单命令选取对象.....87	6.9 思考与练习.....132
5.2 变换对象.....88	第7章 对象的组织与安排.....134
5.2.1 通过调整控制点变换对象.....88	7.1 组织对象.....135
5.2.2 使用泊坞窗变换对象.....90	7.1.1 群组与取消群组.....135
5.3 复制、再制、多重复制与删除对象.....93	7.1.2 结合与分离对象.....136
5.3.1 复制对象.....93	7.2 修整对象.....137
5.3.2 再制对象.....94	7.3 安排对象的次序.....141
5.3.3 多重复制对象.....95	7.3.1 图形对象的排序.....141
5.3.4 删除对象.....96	7.3.2 使用图层控制对象.....143
5.4 操作的撤销和重做.....96	7.4 对象的对齐与分布.....145
5.4.1 撤销与重做.....96	7.4.1 对齐对象.....145
5.4.2 还原.....97	
5.4.3 重复.....97	
5.5 典型实例——绘制花卉装饰图案.....98	
5.6 本章小结.....101	
5.7 思考与练习.....101	
第6章 强大的颜色填充功能.....102	



7.4.2 分布对象	146	9.1.5 拆分调和	188
7.5 控制对象	147	9.2 交互式轮廓图效果	189
7.5.1 锁定与解锁对象	147	9.2.1 创建轮廓图效果	189
7.5.2 将轮廓转换为对象	148	9.2.2 轮廓图效果的设置	189
7.6 典型实例——绘制可爱的 卡通女孩	149	9.3 交互式变形效果	191
7.7 本章小结	154	9.3.1 创建变形效果	191
7.8 思考与练习	154	9.3.2 变形效果的设置	193
第 8 章 文本的输入与应用	155	9.4 交互式阴影效果	195
8.1 文本的基本编辑	156	9.4.1 创建阴影效果	195
8.1.1 输入文本	156	9.4.2 阴影效果的设置	195
8.1.2 编辑文本	158	9.5 交互式封套效果	197
8.1.3 查找和替换文本	159	9.6 交互式立体化效果	198
8.2 设置文本格式	160	9.6.1 创建立体效果	198
8.2.1 修改文本字体	160	9.6.2 设置立体化类型和 灭点位置	199
8.2.2 设置文本间距	162	9.6.3 设置照明效果	200
8.2.3 设置文本嵌线和上下标	164	9.6.4 设置立体化对象的颜色	200
8.2.4 设置制表位	166	9.6.5 调整立体化效果	201
8.2.5 设置首字下沉	167	9.7 交互式透明效果	202
8.2.6 设置项目符号	168	9.8 复制、仿制与清除效果	204
8.3 文本特殊处理	169	9.8.1 复制效果	204
8.3.1 沿路径排列文本	169	9.8.2 克隆效果	205
8.3.2 重新对齐文本	171	9.8.3 清除效果	205
8.3.3 内置文本	172	9.9 典型实例——制作新年贺卡	205
8.3.4 使段落文本环绕图形	173	9.10 本章小结	210
8.3.5 使用样式	174	9.11 思考与练习	210
8.4 使用字符和符号	175	第 10 章 特殊效果荟萃	212
8.4.1 插入字符	175	10.1 应用透镜效果	213
8.4.2 使用符号	176	10.1.1 创建透镜效果	213
8.5 典型实例——制作徽标	177	10.1.2 编辑透镜效果	213
8.6 本章小结	182	10.1.3 其他透镜效果	215
8.7 思考与练习	182	10.2 应用透视效果	215
第 9 章 交互式效果的应用	184	10.3 应用精确剪裁效果	216
9.1 交互式调和效果	185	10.3.1 创建精确剪裁效果	216
9.1.1 简单调和	185	10.3.2 编辑精确剪裁效果	217
9.1.2 调和效果的设置	186	10.4 利用“斜角”泊坞窗创 建浮雕效果	217
9.1.3 沿路径调和	187	10.5 调整图形的色调	218
9.1.4 修改调和的起点和 终点对象	188	10.5.1 调整亮度/对比度/强度	218



10.5.2 调整颜色平衡.....	220	12.2.4 “相机”效果.....	258
10.5.3 调整伽玛值.....	221	12.2.5 “颜色变换”效果.....	258
10.5.4 调整色度/饱和度/光度.....	221	12.2.6 “轮廓图”效果.....	259
10.6 典型实例——制作报纸广告.....	222	12.2.7 “创造性”效果.....	260
10.7 本章小结.....	227	12.2.8 “扭曲”效果.....	262
10.8 思考与练习.....	227	12.2.9 “杂点”效果.....	264
第 11 章 处理位图	229	12.2.10 “鲜明化”效果.....	265
11.1 导入位图.....	230	12.3 应用外挂式滤镜.....	265
11.2 裁剪位图.....	231	12.4 典型实例——制作宣传海报.....	267
11.3 重新取样.....	232	12.5 本章小结.....	271
11.4 编辑位图.....	233	12.6 思考与练习.....	271
11.5 位图与矢量图的转换.....	234	第 13 章 打印与输出	273
11.6 调整位图的颜色.....	237	13.1 打印文件.....	274
11.6.1 使用位图颜色遮罩.....	237	13.1.1 设置打印机属性.....	274
11.6.2 转换位图的颜色模式.....	239	13.1.2 打印预览.....	275
11.6.3 位图颜色的调整.....	243	13.1.3 打印输出.....	276
11.6.4 自动调整与图像 Lab 调整器.....	244	13.2 输出前的准备及 PDF 输出.....	278
11.7 典型实例——制作户外广告.....	245	13.2.1 使用向导完成输出前的 准备工作.....	278
11.8 本章小结.....	250	13.2.2 PDF 输出.....	279
11.9 思考与练习.....	250	13.3 本章小结.....	281
第 12 章 位图的滤镜效果	251	13.4 思考与练习.....	281
12.1 添加滤镜效果.....	252	第 14 章 综合实例	282
12.2 滤镜效果展示.....	253	14.1 绘制装饰画.....	283
12.2.1 “三维效果”.....	253	14.2 制作包装盒.....	289
12.2.2 “艺术笔触”效果.....	255	14.3 思考与练习.....	298
12.2.3 “模糊”效果.....	257		

Chapter 1

第 1 章 走进 CorelDRAW X3 的神奇世界



小亮：晓月，你知道 CorelDRAW 是个什么软件吗？

晓月：当然知道了，CorelDRAW 是目前市场上最优秀的矢量绘图与文档排版软件之一，曾在国际上获得 300 多项大奖。CorelDRAW 自诞生以来，经过版本 1 到版本 X3 的不断改进和完善，以其强大的使用功能和直观的操作界面，成为图形设计领域的佼佼者。

小亮：哦，这么厉害啊！那使用 CorelDRAW 能不能制作出广告、封面及商标等作品呢？

晓月：可以啊！

小亮：那你能教教我 CorelDRAW 的使用方法吗？

晓月：没问题，我们现在就开始学习。



本章要点

-
- ➡ CorelDRAW X3 功能概述 2
 - ➡ 运行 CorelDRAW X3 3
 - ➡ CorelDRAW X3 的工作界面 4
 - ➡ 图像处理的基本概念 8



1.1 CorelDRAW X3 功能概述

CorelDRAW 是加拿大 Corel 公司发布的带有精确绘图和文字处理功能的平面绘图软件，它是当今国际上公认的杰出绘图软件之一，也是优秀的基于 Windows 的矢量绘图和插图制作工具。CorelDRAW 融合了绘画与插图、文本操作、绘图编辑、桌面出版及版面设计、追踪、文件转换、面向对象的数据库管理及屏幕捕捉等应用程序，为用户提供了一个更为广阔的设计空间。

- 📖 **统一、全面的文件管理：**用户可以新建文件进行设计或打开原有文件进行编辑，也可以根据工作需要改变绘图页面的设置、调整文件的显示方式、查看文件包含的信息，还可以导入其他程序创建的文件或将 CorelDRAW 文件导出为其他格式，以及采用不同的方式保存文件。
- 📖 **强大的绘图功能：**CorelDRAW 提供了种类繁多的绘图工具，还配备了一系列功能齐全的图形编辑工具、丰富多彩的填充工具以及各种各样的图形特效。
- 📖 **灵活多变的文字处理功能：**CorelDRAW 虽然是一款处理矢量图形的软件，但其处理文字的功能也很强大，可以制作出非常复杂的版式及文字效果（如图 1-1 所示），这是其他图形处理软件所不及的。
- 📖 **位图处理：**在 CorelDRAW X3 中，不仅可以编辑位图和改变位图的颜色模式，还可以利用系统提供的多种特殊的滤镜效果，轻松地创造出各种美妙的画面，如图 1-2 所示。

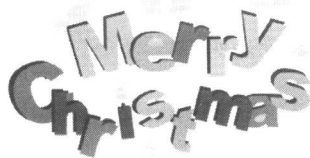
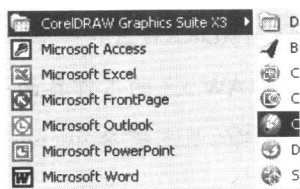


图 1-1 使用 CorelDRAW 处理文本



图 1-2 使用 CorelDRAW 处理位图

- 📖 **功能完备的组件：**自版本 9.0 之后，CorelDRAW 又添加了 PHOTO-PAINT 及 TRACE 等各种图像处理和辅助软件，如图 1-3 所示。



随着 CorelDRAW 的不断升级，其组合软件也得到了令人欣喜的发展，使整套软件更加完善。



图 1-3 CorelDRAW X3 的组件



提示

Corel PHOTO-PAINT X3 是一个位图图像处理程序，使用它可以创建、编辑和修改位图图像；Corel Capture X3 是一个灵活的抓图软件，可以迅速地捕捉屏幕上的图像，并将其保存以备使用；Duplexing Wizard 则为手动双面打印向导程序。



此外, CorelDRAW X3 版本还新增了很多功能, 并做了人性化的改进。

- 📖 **新增提示泊坞窗:** 每当用户选择一种工具时, 提示泊坞窗就会有相应的提示, 告诉用户一些使用技巧, 使用户学习起来更加容易。
- 📖 **新增智能填充工具:** 使用该工具, 用户可以对任意两个或多个对象的重叠区域或者任何封闭的对象进行填色, 这个工具无论是对做动漫创作、矢量绘画、服装设计还是 VI 设计的工作者来说, 都是一大福音。
- 📖 **新增裁切工具:** 它可以对画面里的任意对象或混合对象 (包括位图、段落文本和美工字等) 进行一次性裁切, 是一个非常实用的工具。
- 📖 **增强的轮廓图工具:** 用户能快速、方便地最优化目标的轮廓曲线, 能够动态地减少轮廓图的节点, 使用起来更方便。
- 📖 **新增复杂星形工具:** 该工具是原星形工具的增强, 可以通过属性面板的参数调节, 得到不同复杂程度与外形的星形对象。
- 📖 **文本适合路径的功能更加人性化:** 可自由拖动文本与路径偏移的距离, 新增吸附与水平、垂直镜像的功能。
- 📖 **文本功能增加了很多重要的改进:** 用户能可视化地控制行破折号、行间距、列破折号、列间距和 1/4 行间距等文本属性。首字下沉、制表符、项目符号、对齐控制和分栏也得到了改进。
- 📖 **新增“斜角”泊坞窗:** 该泊坞窗可以设置软边和浮雕两种样式, 有倒角偏移、阴影色和灯光控制 3 组参数可以调节。
- 📖 **新增“角效果”泊坞窗:** 利用该泊坞窗可以非常方便地改变图形的角效果, 如圆角、反向圆角和斜角。
- 📖 **新增 PowerTrace:** 这是 X3 新增的功能, 也是此次版本的一个亮点, 使用 PowerTrace 可以非常方便地把位图矢量化, 在量化的同时, 还有很多参数可以选择。
- 📖 **新增“增强叠印”视图模式:** 在原来的“增加”视图模式之上, 【视图】菜单里又新增了一个“增强叠印”视图模式, 该模式可以非常方便、直观地预览套印效果。
- 📖 **新增【创建边界】命令:** 【效果】菜单里新增了【创建边界】命令, 该命令可以快速地选取的单个、多个或是群组对象中创建外轮廓。
- 📖 **新增多重复制功能:** 该功能可以在复制的同时, 调整复制对象的水平与垂直偏移距离以及复制数量。
- 📖 **新增【自动调整】和【图像 Lab 调整器】命令:** 【位图】菜单里新增了这两个命令, 使用它们可以方便地调节位图的色彩平衡与对比度。

1.2 运行 CorelDRAW X3

本书使用的 CorelDRAW X3 中文版是在安装完 CorelDRAW X3 英文版后, 选择安装其汉化程序而得到的。要进入 CorelDRAW, 可按如下步骤进行操作。

步骤 1 单击  按钮, 从弹出的菜单中选择【所有程序】>【CorelDRAW Graphics Suite X3】>【CorelDRAW X3】命令, 如图 1-4 所示。

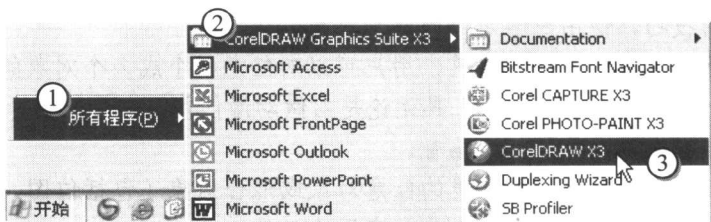


图 1-4 选择命令



提示

通过双击 Windows 桌面上的快捷方式图标，可以更快地启动 CorelDRAW X3。要创建快捷方式图标，只需打开【开始】菜单，选择【所有程序】>【CorelDRAW Graphics Suite X3】子菜单，在【CorelDRAW X3】菜单项上按住鼠标右键将其拖到桌面上，然后释放鼠标，并从弹出的快捷菜单中选择【复制到当前位置】命令即可。

步骤 2 启动 CorelDRAW X3 后，屏幕上会出现一个欢迎窗口，上面显示了 6 个图标按钮，此时必须单击选择其中的一个按钮才能开始工作，如图 1-5 所示。

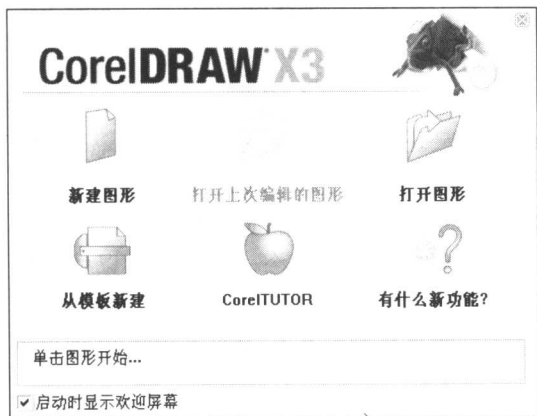


图 1-5 CorelDRAW 欢迎窗口

如果在 CorelDRAW X3 欢迎窗口中取消选中其下方的 ☒ 启动时显示欢迎屏幕 复选框（默认该选项是启用的），则在以后启动 CorelDRAW X3 时，将直接进入其工作界面，并自动建立一个新绘图文件。



步骤 3 由于是第一次进入 CorelDRAW X3，因此，在其欢迎窗口中单击“新建图形”图标按钮，即可进入 CorelDRAW X3 的工作界面，并依据预设值创建一张空白的绘图页面。

1.3 CorelDRAW X3 的工作界面

进入 CorelDRAW X3 之后，呈现在屏幕上的的是一个基本的工作窗口，主要包含标题栏、菜单栏、工具栏、属性栏、工具箱、状态栏、标尺以及调色板等内容，如图 1-6 所示。

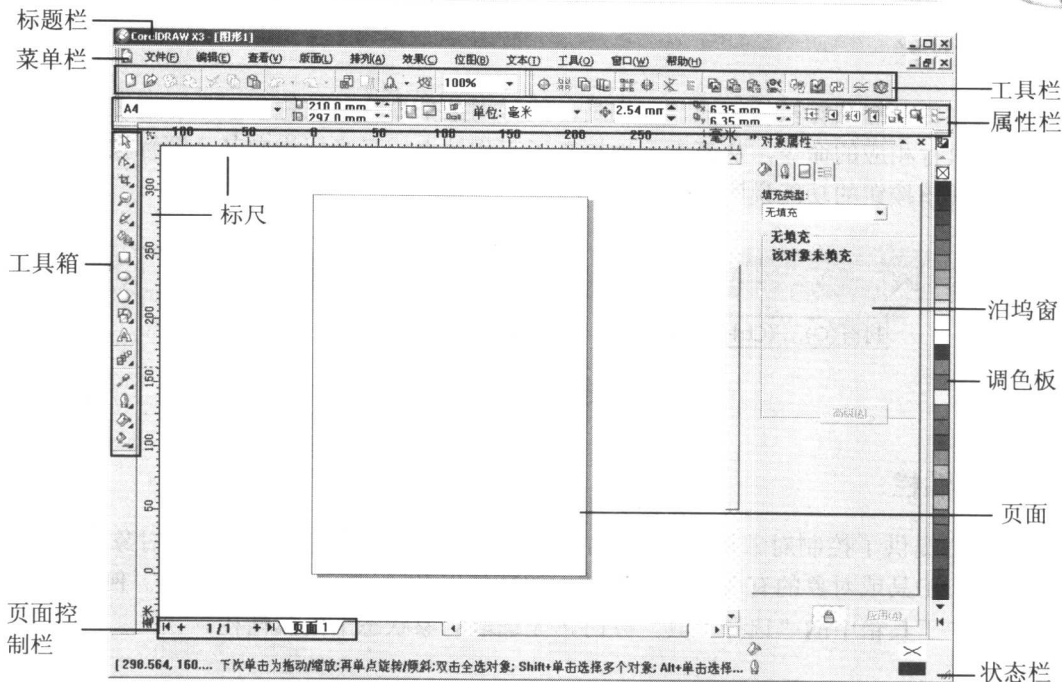


图 1-6 CorelDRAW X3 的工作界面

1.3.1 标题栏

标题栏位于整个窗口的顶部，显示了应用程序的名称和当前文件名，以及用于控制文件窗口显示大小的最小化、最大化（还原）和关闭按钮，如图 1-7 所示。



图 1-7 标题栏

1.3.2 菜单栏

CorelDRAW X3 的菜单栏由【文件】、【编辑】、【查看】、【版面】、【排列】、【效果】、【位图】、【文本】、【工具】、【窗口】和【帮助】11 类菜单组成，包含了操作时要使用的所有命令。

要使用菜单中的命令，只需将光标指向菜单栏中的某项菜单并单击鼠标左键，此时将显示其相应的下拉菜单。在下拉菜单中上下移动光标进行选择，然后单击要使用的菜单项，即可执行此命令。

**提示**

如果在菜单项右侧有一个三角符号 ▾，表示此菜单项包含有子菜单，只要将光标移到此菜单项上，即可打开其子菜单；如果在菜单项右侧有“...”号，则执行此菜单项时，将会弹出与之有关的对话框。



1.3.3 工具栏

工具栏由一组图标按钮组成，它们是一些常用菜单命令的按钮化表示，通过单击这些按钮，即可执行相应的命令，从而大大地提高了工作效率。当光标指向某个图标按钮时，在其下方会出现该按钮的功能说明，如图 1-8 所示。

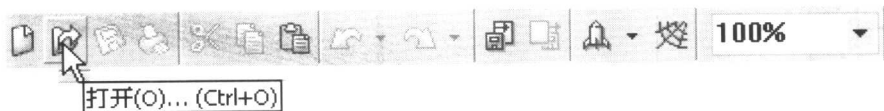


图 1-8 工具栏

1.3.4 属性栏

属性栏提供了控制对象属性的选项，其显示内容根据所选择的工具或对象的不同而改变，它显示工具或对象的有关信息、可使用的功能以及可进行的编辑操作等。例如，图 1-9 所示是选中工具箱中的“选择工具”时，无选取对象状态下的属性栏。



图 1-9 “选择工具”属性栏

1.3.5 工具箱

工具箱位于窗口的左边，包含了一系列常用的绘图和编辑工具，可以用来绘制或修改对象的外形，修改外框及内部的色彩。其中，有些工具图标的右下角有一个小黑三角形，代表那里实际上是一个工具组。用户可通过单击小黑三角形，打开这些工具的同位工具组，以选择更多功能各不相同的工具，如图 1-10 所示。

1.3.6 页面与页面控制栏

页面是进行绘图和编辑操作的主要工作区域，只有位于该矩形区域内的对象才能被打印出来。此外，用户还可根据需要进行选择【查看】>【显示】菜单中的适当命令，来控制页面的显示内容。

页面控制栏位于工作区的左下角，显示了 CorelDRAW 文件的当前页码和所包含的总页数等信息，并且利用页面控制栏可以随时在 CorelDRAW 文件中增加、删除和翻转页面，以及查看每个页面的情况，如图 1-11 所示。



提示

如果当前 CorelDRAW 文件为多页文档，则页面控制栏两侧的  按钮会分别显示为  或  按钮。通过单击  或  按钮，可以方便地向前或向后翻页。

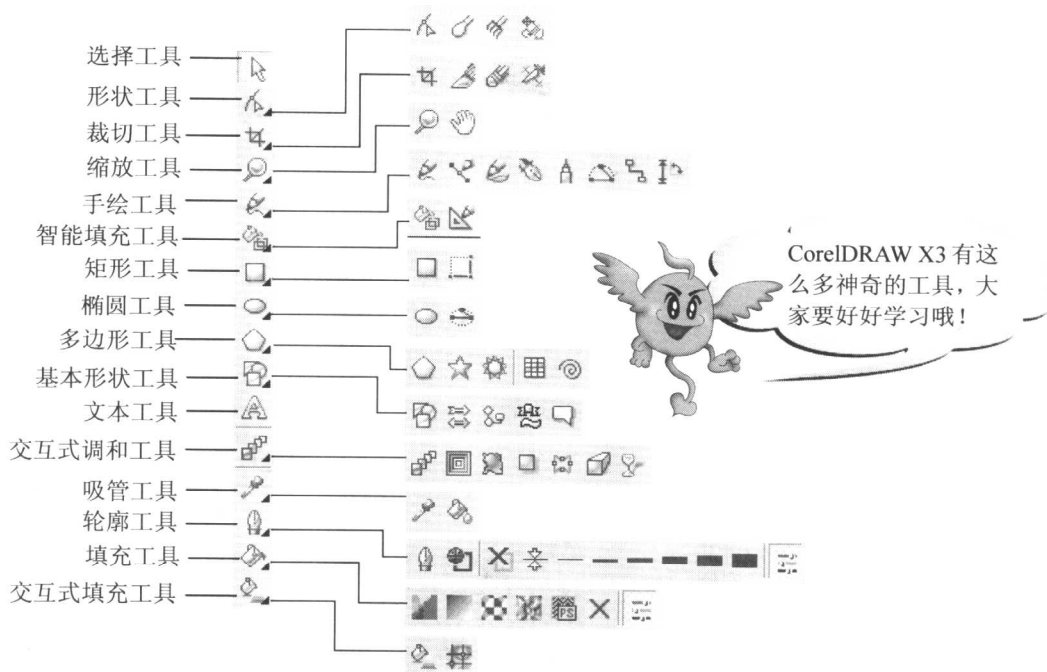


图 1-10 工具箱中的各工具及其同位工具组

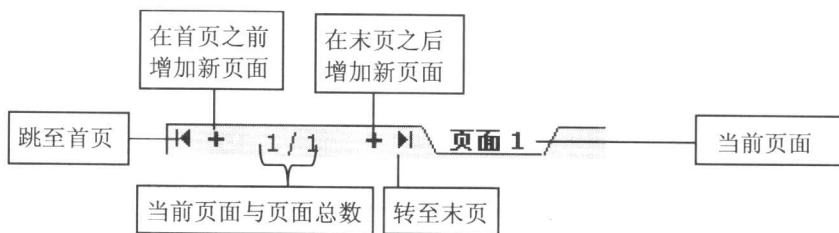


图 1-11 页面控制栏

1.3.7 状态栏

状态栏位于窗口的底部, 用来显示当前操作的简要帮助、所选对象的有关信息以及当前光标所在的位置。

1.3.8 调色板

调色板位于 CorelDRAW 窗口的右侧, 是放置各种常用色彩的区域, 通过选取上面的颜色, 可为对象填色或设定轮廓线色彩。默认的调色板是根据四色印刷 CMYK 模式的色彩比例设定的。通过选择【窗口】>【调色板】菜单, 可以从其弹出的子菜单中根据实际情况选择一种调色板。



1.3.9 泊坞窗

泊坞窗在默认设置下显示在工作区的右侧，它实际上是一个包括了各种操作按钮、列表与菜单的操作面板。单击泊坞窗左上角的双箭头  按钮，可使泊坞窗最小化，变成只显示内容的垂直条，从而节省绘图空间（此时  按钮将变为  按钮），如图 1-12 所示。

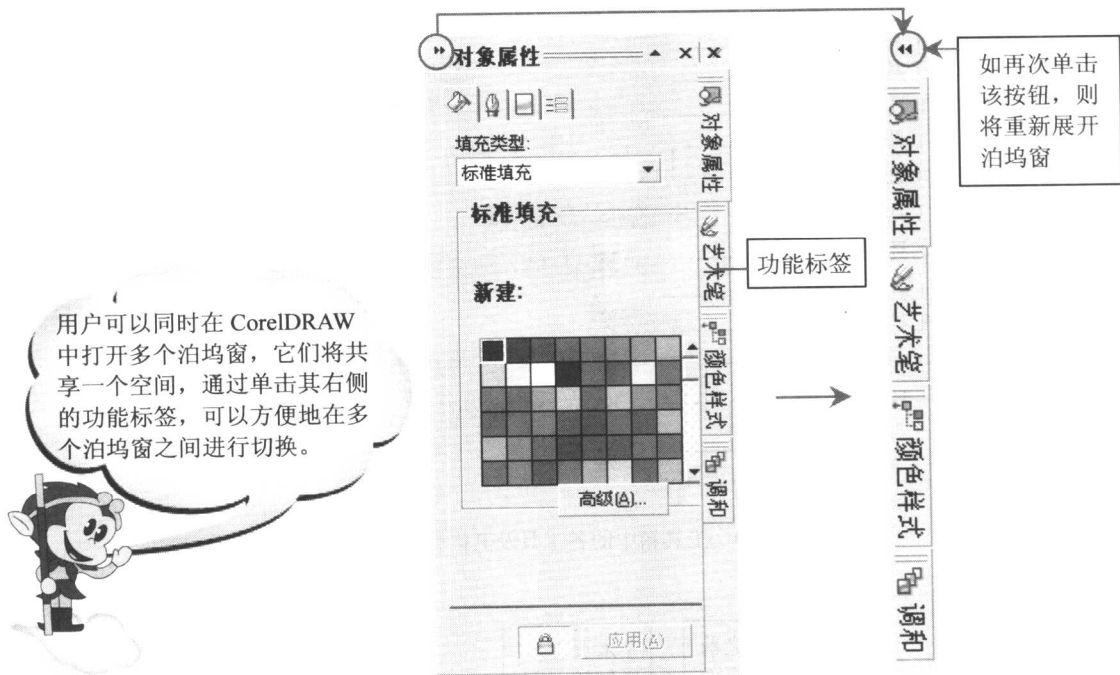


图 1-12 最小化泊坞窗

1.4 图像处理的基本概念

1.4.1 矢量图与位图

CorelDRAW X3 中的静态数字图像可以分为矢量图像和位图图像两种类型。虽然 CorelDRAW 是基于矢量的程序，但它不仅可以导入或导出矢量图形，也可以导入位图，添加到绘图中。

 **矢量图：**主要是由设计软件（如 Illustrator、CorelDRAW 和 AutoCAD）通过数学公式计算产生的，它与分辨率无关，也无法通过扫描获得。对其进行放大后，其图像质量不会发生任何改变，如图 1-13 所示。但这种图像的缺点是不易制作色调丰富的图像。矢量图像中的图形元素叫做对象，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。

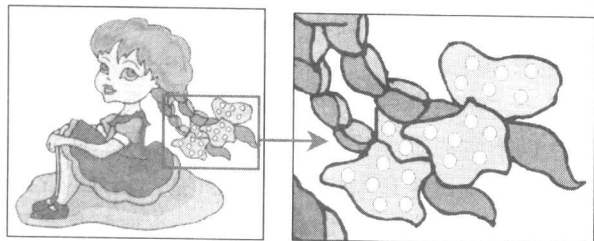


图 1-13 放大矢量图

矢量图放大后还是这么清晰，图像质量一点都没有变啊！



位图：也叫点阵图，是由许多不同色彩的像素组成的。与矢量图像相比，位图图像可以更逼真地表现自然界的景物。此外，位图图像和分辨率有关。当放大位图时，将使位图中的像素增加，从而使图像的线条显得参差不齐，这是像素被重新分配到网格中的缘故。此时可以看到构成位图图像的无数个单个色块，因此，放大位图或在比图像本身分辨率低的输出设备上显示位图时，图像会失真，如图 1-14 所示。

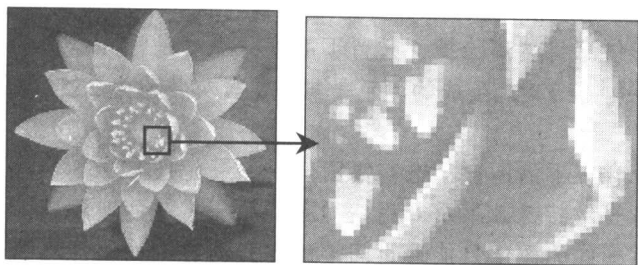
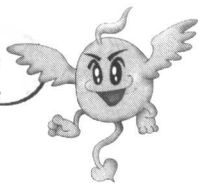


图 1-14 放大位图

放大后的位图失真了，出现了马赛克。



1.4.2 分辨率

分辨率是指图像文件包括的细节和信息量，也可以指输入、输出或显示设备能够产生的清晰等级。在处理位图时，分辨率同时影响其最终输出的图像质量和文件大小。

图像分辨率的单位是像素/英寸 (ppi) (pixels per inch)，即每英寸所包含的像素点。例如，图像的分辨率为 72 ppi，就是每英寸包含 72 个像素点。图像的分辨率越高，则每英寸所包含的像素点就越多，图像就有更多的细节，颜色过渡也越平滑。同样，图像的分辨率越高，则图像的信息量就越大，文件也就越大。

常用的分辨率单位是点/英寸 (dpi) (dots per inch)，即每英寸所含的点，是输出分辨率单位，针对输出设备而言的。通常一般喷墨彩色打印机的输出分辨率为 180~720 dpi，激光打印机的输出分辨率为 300~600 dpi。通常，扫描仪获取图像时，设定扫描分辨率为 300 dpi，即可满足高分辨率输出的需要。要给数字图像增加更多原始信息的惟一方法就是重新扫描图像。

1.4.3 色彩模式

色彩模式是把色彩协调一致地用数值表示的一种方法，即把色彩分解成几部分颜色组件，然后根据颜色组件组成的不同，定义出各种颜色。对颜色组件的不同分类，就形成了不同的色彩模式。在 CorelDRAW X3 中，常用的色彩模式有以下几种。