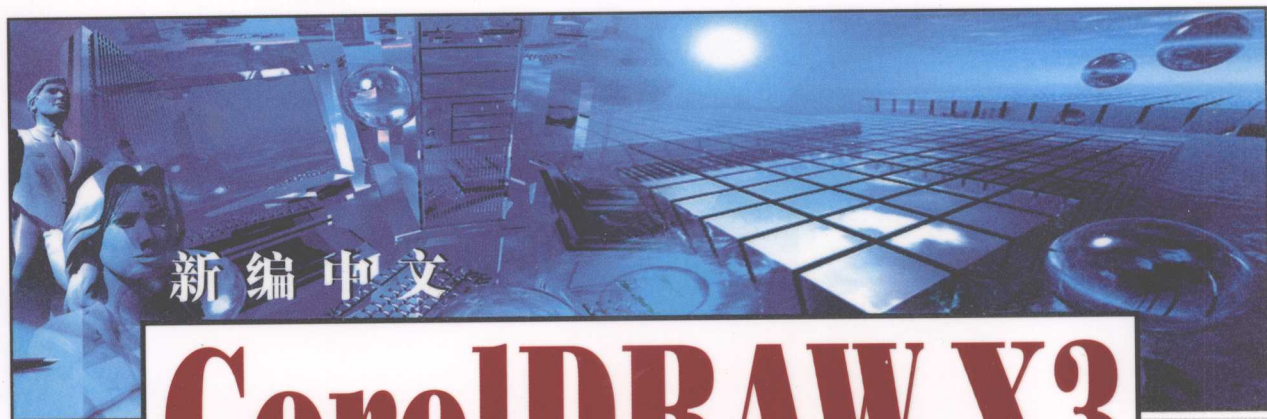




高等院校计算机基础教育规划教材研究与编审委员会推荐

世纪高等院校计算机基础教育规划教材



新编中文

CorelDRAW X3 实用教程

欧阳菲 编



西北工业大学出版社

21 世纪高等院校计算机基础教育规划教材

新编中文 CorelDRAW X3 实用教程

欧阳菲 编

西北工业大学出版社

【内容提要】本书为 21 世纪高等院校计算机基础教育规划教材，全书详细剖析了 CorelDRAW X3 的功能和难点，并结合一系列典型的实例来使读者掌握 CorelDRAW X3 的图形绘制功能和位图的编辑方法。书后还配有上机实验，即对每章所讲内容进行上机操作练习，使读者真正做到学以致用。

本书思路全新、图文并茂、结构清楚、实用性强，既可作为高等院校、高职高专及电脑培训班的教材，也可供平面设计人员及电脑爱好者参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

新编中文 CorelDRAW X3 实用教程/欧阳菲编. —西安: 西北工业大学出版社, 2007.12

21 世纪高等院校计算机基础教育规划教材

ISBN 978-7-5612-2323-9

I. 新… II. 欧… 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 (2007) 第 188301 号

出版发行: 西北工业大学出版社

通信地址: 西安市友谊西路 127 号 邮编: 710072

电 话: 029-88493844 88491757

网 址: www.nwpup.com

电子邮箱: computer@nwpup.com

印 刷 者: 陕西向阳印务有限公司

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

印 张: 17.5 (彩插 4 页)

字 数: 470 千字

版 次: 2007 年 12 月第 1 版 2007 年 12 月第 1 次印刷

定 价: 25.00 元

序 言

在科教兴国方针的指引下,高等教育进入了一个新的历史发展时期,招生规模和毕业生人数有了大幅度的增长。与此同时,高等院校计算机基础教育的研究工作不断深化,并已取得许多重要成果。

多年来,全国高校从事计算机基础教育的老师们,始终不渝地在为高等院校计算机教育工作辛勤劳作,深入探索,努力开拓,积累了丰富的教学经验,初步形成了一套行之有效的课程体系和教学理念。其发展经历了3个阶段:20世纪80年代的初级阶段、20世纪90年代的规范阶段以及进入21世纪以来的深化与提高阶段。当然,在进入计算机基础教育新阶段的同时,我们也充分认识到所面临的挑战:高等院校计算机基础教育必须跟上信息技术发展的潮流,大力更新教学内容,用信息技术的新成就武装当代大学生,为我国国民经济与社会信息化的进程,培养一大批能熟练使用计算机,并能将信息技术应用于本领域的新型专业人才。因此,大力提高我国高等院校计算机基础教育的水平,培养造就出符合21世纪信息时代要求的专业人才,已成为广大计算机教育工作者的神圣使命和光荣职责。

在“九五”和“十五”期间,两届计算机基础课程教学指导委员会都把计算机教材建设列入重点工作。为此,各院校在计算机教学改革过程中,把如何实现自己的培养目标以及如何选择适用的教材作为首要任务。掌握先进的计算机知识,无疑是培养新型人才的一个重要环节。计算机知识不仅是现代科学技术的结晶,还将成为大众化的智能工具。学习计算机知识不仅能掌握一种技能,实现其应用的价值,更重要的是能启发人们对先进科技的向往,激发创新意识,培养动手能力,锻炼实践本领。

在西北工业大学出版社的大力支持和配合下,汇集众多高校名师,于2003年成立的高等院校计算机基础教育规划教材研究与编审委员会,多年来一直致力于研究在新形势下,如何编写出版适应教学需要的教材。编委会集中讨论了教育部计算机基础课程的许多重大的教学改革举措、新的课程体系框架、教学内容组织和课程设置等,经过与各高校老师、专家反复研讨,取得了许多共识。在此基础上,整体规划,设计开发出了编委会组织推荐的新的“21世纪高等院校计算机基础教育规划教材”。

本系列教材有以下特点:

(1) 内容上严格把关,并与“面向21世纪课程教材”、“普通高等教育‘十一五’国家级规划教材”有机衔接,符合教育部高等院校计算机科学与技术教学指导委员会、非计算机专业计算机基础课程教学指导分委员会“关于进一步加强高等学校计算机基础教学的几点意见”(白皮书)的精神。

(2) 吸收了国内外众多同类教材的优点,并充分考虑到教材面向不同办学层次、学科、地域和人才培养模式的差异性,以满足各种层次和类型的教学需求。本系列教材既有供理工类专业用的,也有供文科和经济类专业用的;既有必修课的教材,也包括一些选修课教材。

(3) 立足创新,以“新颖、清晰、实用、通俗、配套”为原则,全面考虑广大读者及

各高校在新形势下的实际教学需求，有较好的可读性和可用性。

本系列教材统一规划，分批组织，陆续出版，希望能对培养信息技术人才，推动国民经济和社会发展做出一定的贡献。

2001—2005 年教育部高等学校计算机科学与技术教学指导委员会副主任
非计算机专业计算机基础课程教学指导分委员会主任委员

冯博琴

前言

CorelDRAW X3 是 Corel 公司推出的最新版本的矢量图形制作软件,该软件为设计人员提供了矢量动画、页面设计、网站制作、位图编辑等多种功能,无论是创作印刷作品、网页还是跨媒体的作品,CorelDRAW X3 将以卓越的功能使设计人员取得事半功倍的效果。

本书主要面向 CorelDRAW 的初学者,以中文版 CorelDRAW X3 为基础,采用理论与实践相结合的形式,由浅入深地讲述了 CorelDRAW X3 的使用方法。

为了编写好本教材,编者进行了广泛的调研,走访了许多具有代表性的高等院校,在广泛了解情况,探讨课程设置,研究课程体系的基础上,确定了本书的编写大纲。

【本书内容】

全书共分 14 章。第一章主要介绍了 CorelDRAW X3 的基础知识,即 CorelDRAW X3 简介、CorelDRAW X3 的启动与退出、CorelDRAW X3 的工作界面等;第二章介绍了 CorelDRAW X3 中文件的新建、打开、保存、导入以及图像的显示等基本操作;第三章介绍了线条的绘制;第四章介绍了图形的绘制;第五章介绍了图形对象的编辑;第六章介绍了轮廓线的设置;第七章介绍了图形的填充;第八章介绍了文本的使用;第九章介绍了对象的修整与交互式特效;第十章介绍了矢量图特殊效果;第十一章介绍了位图的处理;第十二章介绍了打印输出;第十三章和第十四章是行业应用实例和上机实验。

【本书特点】

(1) **结合高等院校培养学生的特点,具有鲜明的课程教材特色。**由于编者长期在一线从事计算机教育工作,对高等院校学生的基本情况、特点和学习规律有着深入的了解,因此可以说,本书是编者多年从事计算机专业教学的经验总结。

(2) **内容全面,结构合理,文字简练,实用性强。**在编写过程中,编者严格遵循高等院校计算机教材的编写要求,力求从实际应用的需要出发,尽量减少枯燥死板的理论概念,加强了应用性和可操作性。

(3) **编写思路与传统教材不同。**本书的编写思路是引导读者思考问题,然后介绍解决问题的方法,最后总结出一般规律或概念,这样便能激发读者的学习兴趣。另外,本书的每一个章节都尽量用典型实例开头,然后分步介绍,将知识点融入到具体的实例操作中,这样便增强了本书的实用性和可操作性。

(4) **实例经典,练习丰富,以理论为导向,以实验为手段。**本书在主要知识点后都附有实例,且每章后都编写了大量的练习题,书的最后还附有行业应用实例和上机实验,让学生能够迅速地将所学知识应用到社会实践中。

【读者对象】

本书是为高等院校 CorelDRAW 课程编写的教材，同时也可作为高等职业院校、高等专科学校及电脑培训班 CorelDRAW 课程教材，也可供平面设计人员及电脑爱好者参考。

由于编者水平有限，不足之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

编 者

目 录

第一章 CorelDRAW X3 基础知识.....1	习题二.....20
第一节 CorelDRAW X3 简介.....1	第三章 线条的绘制.....21
一、CorelDRAW X3 的工作环境.....1	第一节 平面构成的概念要素.....21
二、CorelDRAW X3 的基本功能.....1	一、点.....21
三、CorelDRAW X3 的新特性.....2	二、线.....22
第二节 CorelDRAW X3 软件的重要概念...2	三、面.....22
一、矢量图形.....3	第二节 使用手绘工具.....22
二、位图图像.....3	一、用手绘工具绘制直线.....22
三、色彩模式.....3	二、用手绘工具绘制曲线.....23
四、存储格式.....4	三、设置手绘工具属性.....24
第三节 CorelDRAW X3 的启动与退出.....4	第三节 使用贝塞尔工具.....24
一、启动 CorelDRAW X3.....4	一、用贝塞尔工具绘制直线.....24
二、退出 CorelDRAW X3.....5	二、用贝塞尔工具绘制曲线.....25
第四节 CorelDRAW X3 的界面.....5	第四节 使用艺术笔工具.....26
习题一.....7	一、预设模式.....26
第二章 CorelDRAW X3 基本操作.....8	二、画笔模式.....27
第一节 新建或打开绘图文件.....8	三、喷罐模式.....28
第二节 保存绘图文件.....8	四、书法模式.....30
第三节 导入文件和导出文件.....9	五、压力模式.....30
一、导入文件.....9	第五节 线条的调整.....30
二、导出文件.....11	一、改变节点位置.....31
三、导出到 Office.....11	二、节点的添加和删除.....31
第四节 显示模式.....12	三、连接与分割节点.....32
第五节 页面设置.....13	四、直线与曲线的转换.....32
一、插入、删除页面及页面更名.....13	五、节点类型的调整.....33
二、页面大小、标签、版面与背景的设置.....14	六、反转曲线的方向.....34
三、版面的设置.....16	七、子路径的提取.....34
四、背景的设置.....17	八、节点的特殊设置.....35
第六节 辅助设置.....18	习题三.....36
一、标尺的设置.....18	第四章 图形的绘制.....37
二、网格的设置.....19	第一节 矩形的绘制.....37
三、辅助线的设置.....19	一、绘制矩形.....37
	二、绘制正方形.....38

三、绘制圆角矩形	39	二、分布对象	55
第二节 椭圆的绘制	39	第五节 对象的顺序	55
一、使用椭圆工具绘制椭圆	40	第六节 群组与结合对象	58
二、使用 3 点椭圆工具绘制椭圆	40	一、群组对象	58
三、绘制正圆	40	二、取消群组	59
四、绘制饼形与弧形	40	三、取消全部群组	59
第三节 多边形的绘制	41	四、对象的结合	59
一、绘制多边形	41	五、对象的拆分	60
二、绘制交叉星形	42	第七节 锁定与转换对象	60
第四节 图纸与螺旋形的绘制	42	一、对象的锁定	61
一、绘制网格图纸	42	二、解除对象的锁定	61
二、绘制螺旋形	43	三、对象的转换	61
第五节 预设形状的绘制	43	第八节 查找与替换功能	61
一、绘制基本图形	44	一、对象的查找	62
二、绘制预设箭头	44	二、对象的替换	63
三、绘制预设流程图	44	习题五	64
四、绘制预设星形	45	第六章 设置轮廓线	65
五、绘制标注形状	45	第一节 编辑轮廓线的颜色	65
习题四	45	一、使用轮廓色对话框工具	65
第五章 图形对象的编辑	46	二、使用颜色泊坞窗	65
第一节 选取对象的方法	46	三、使用吸取的颜色填充图形轮廓	66
一、使用挑选工具	46	第二节 设置轮廓线的粗细与样式	67
二、使用菜单中的命令	47	一、设置轮廓线的粗细	67
三、创建对象时选取	47	二、设置轮廓线的样式	68
四、取消选择	48	第三节 设置轮廓线端和箭头样式	69
第二节 复制与删除对象	48	一、线端与箭头样式的设置	69
一、复制、剪切与粘贴对象	48	二、设置转角样式	70
二、再制对象	48	第四节 创建书法轮廓	71
三、复制对象属性	49	习题六	71
四、删除对象	50	第七章 填充图形色彩	72
第三节 对象的变换操作	50	第一节 对象的标准填充	72
一、调整对象的位置	50	一、基本填充	72
二、对象的旋转	51	二、均匀填充	72
三、缩放与镜像对象	52	第二节 对象的渐变填充	75
四、调整对象的尺寸	53	一、渐变填充	75
五、倾斜对象	53	二、渐变填充的中心位移	76
第四节 对象的对齐与分布	54	三、自定义填充	77
一、对齐对象	54		

四、渐变的预设	77	第九章 对象的修整与交互式特效	106
五、渐变填充的选项	78	第一节 对象的修整	106
第三节 图样填充	78	一、焊接对象	106
一、图案双色填充	78	二、修剪对象	106
二、图样的全色填充	81	三、相交对象	107
三、位图图案的填充	82	四、对象的简化	108
第四节 纹理填充	83	五、对象的前减后	108
第五节 PostScript 底纹填充	84	六、对象的后减前	109
第六节 无填充	84	第二节 应用交互式特效	109
第七节 颜色泊坞窗	85	一、交互式调和效果	109
第八节 常见的填充	85	二、交互式轮廓图效果	113
第九节 交互式填充工具	86	三、交互式变形效果	114
一、交互式填充工具	86	四、交互式封套效果	116
二、交互式网格填充	87	五、交互式立体化效果	118
习题七	88	六、交互式阴影效果	120
第八章 使用文本	89	七、交互式透明效果	121
第一节 创建文本	89	习题九	122
一、创建美术字文本	89	第十章 矢量图特殊效果	124
二、创建段落文本	90	第一节 透镜效果	124
三、调整文本的字、行、段间距	91	一、添加透镜效果	124
四、转换文本	92	二、编辑透镜	125
第二节 编辑文本	92	三、其他透镜效果	126
一、格式化文本	93	第二节 图框精确剪裁效果	130
二、编辑文本对话框	96	一、对象的图框精确剪裁	130
三、查找与替换文本	97	二、编辑图框精确剪裁	131
第三节 文本的特殊编辑	97	第三节 添加透视点	132
一、使文本适合路径	98	一、单点透视	132
二、将文本填入框架	100	二、双点透视	133
三、使段落文本绕图形	101	习题十	134
四、对齐基准	103	第十一章 位图的处理	135
五、矫正文本	103	第一节 位图的编辑	135
六、书写工具	103	一、矢量图转换为位图	135
七、更改大小写	104	二、编辑位图	136
八、使文本与 Web 兼容	104	三、重新取样	137
九、文本统计	104		
习题八	105		

第二节 位图颜色与色彩模式.....	137	第四节 商业印刷.....	165
一、调整位图颜色.....	137	一、准备印刷作品.....	165
二、变换位图颜色.....	143	二、打印到文件.....	165
三、转换位图模式.....	144	习题十二.....	166
四、膨胀位图.....	144	第十三章 行业应用实例.....	167
五、位图颜色遮罩.....	145	实例 1 女装设计.....	167
第三节 位图的滤镜效果.....	146	实例 2 名片设计.....	169
一、三维效果.....	146	实例 3 商品宣传海报设计.....	176
二、艺术笔触.....	148	实例 4 楼盘报纸广告设计.....	182
三、模糊效果.....	149	实例 5 杂志广告设计.....	184
四、颜色变换.....	151	实例 6 地面立式 POP 广告设计.....	190
五、轮廓图.....	152	实例 7 吊挂 POP 广告设计.....	196
六、创造性.....	152	实例 8 水果包装箱设计.....	201
七、扭曲.....	154	实例 9 手提袋包装设计.....	207
八、杂点.....	155	实例 10 图书装帧设计.....	212
九、鲜明化.....	156	实例 11 CD 封套设计.....	221
习题十一.....	157	实例 12 三折页的设计.....	230
第十二章 打印输出.....	158	第十四章 上机实验.....	239
第一节 打印设置.....	158	实验 1 CorelDRAW X3 基础知识.....	239
一、打印机属性的设置.....	158	实验 2 CorelDRAW X3 的基本操作.....	240
二、纸张设置选项.....	158	实验 3 线条的绘制.....	244
第二节 打印预览.....	159	实验 4 图形的绘制.....	245
一、预览打印作品.....	159	实验 5 图形对象的编辑.....	247
二、调整大小和定位.....	160	实验 6 设置轮廓线.....	251
三、自定义打印预览.....	160	实验 7 填充图形色彩.....	253
第三节 打印文档.....	161	实验 8 使用文本.....	256
一、打印多个副本.....	161	实验 9 对象的修整与交互式特效.....	258
二、打印大幅作品.....	161	实验 10 矢量图特殊效果.....	261
三、指定打印内容.....	162	实验 11 位图处理.....	264
四、分色打印.....	163	实验 12 打印输出.....	269
五、设置印刷标记.....	163		
六、拼版.....	164		

果软件各功能图标位置可以不同，但图标功能应一致。利用 CorelDRAW X3 中的位图处理功能，可以将位图进行各种处理。

第一章 CorelDRAW X3 基础知识

CorelDRAW X3 是 Corel 公司推出的 CorelDRAW 的最新版本，它是一个大型的矢量图形制作软件。本章将主要介绍 CorelDRAW X3 中的基础知识，这有利于用户以后更深入地学习。

本章主要内容：

- (1) CorelDRAW X3 简介。
- (2) CorelDRAW X3 软件的重要概念。
- (3) CorelDRAW X3 的启动与退出。
- (4) CorelDRAW X3 的界面。

第一节 CorelDRAW X3 简介

在众多的电脑绘图软件中，由于 CorelDRAW 功能非常强大，掌握起来也比较容易，因此，它已成为专业美术设计师首选的矢量图形设计软件之一。CorelDRAW X3 是 CorelDRAW 系列的最新版本，它的操作比以前的版本更加简便，图形图像处理功能更加强大，运用它可以绘制、合成和编辑图形，或进行各种个性化的设计。

一、CorelDRAW X3 的工作环境

CorelDRAW X3 可以运行于 PC 机与苹果机上，在 PC 机上适用于 Windows 2000，Windows XP 或 Windows Tablet PC Edition 操作系统。

CorelDRAW X3 在运作时要占用很大的系统资源，因此，它对硬件的配置要求较高。要顺利运行 CorelDRAW X3，必须具备以下条件：

- (1) CPU (中央处理器)：CPU 的运作与处理速度是计算机性能最重要的标志之一，CorelDRAW X3 所要求的处理器至少应在 Pentium 133 以上。
- (2) 内存 (RAM)：内存是处理器与硬盘等外存设备进行数据交换的主要场所，CorelDRAW X3 要求的内存为 128 MB，256 MB 或更高。
- (3) 硬盘空闲空间：至少应保证硬盘具有 250 MB 以上的空闲空间。

二、CorelDRAW X3 的基本功能

绘制与处理矢量图：CorelDRAW X3 可以很方便地利用图形工具直接绘制出各种图形，还可以对绘制的对象进行各种排列组合、对齐、镜像等操作。

文字处理：在 CorelDRAW X3 中有两种输入文字的方法：一种是输入美术字文本；另一种是输入段落文本。因此，CorelDRAW X3 不仅可以对单个文字进行处理，也可以对整段文字进行编辑、变形等操作，还可以使文字沿路径排列，或给其添加透视效果。

位图处理：CorelDRAW X3 处理位图的功能也十分强大。它不但可以直接处理位图，而且还可以

使矢量图与位图进行相互转换。利用 CorelDRAW X3 中的位图滤镜功能, 可以为位图添加各种效果。

三、CorelDRAW X3 的新特性

CorelDRAW X3 与以前的版本相比, 除了具有更加人性化的窗口视图外, 还增加了许多新的功能, 下面分别进行介绍。

1. 新的智能绘图工具

当绘制草图时, 如果希望得到专业的效果, 可以使用智能绘图工具来完成此工作。智能绘图工具能自动识别许多形状, 包括圆形、线条、矩形与平行四边形。它可以智能地平滑曲线, 以达到完美图像的效果。另外, 智能绘图工具还可为创作者节约时间, 智能绘图工具能够识别自由线工具, 并同时对其应用对称和平衡命令, 使设计人员更加容易地创建出完美形状。

2. 新的动态向导

动态向导可帮助设计人员创建完美形状。当动态向导打开后, 临时向导出现在绘画的目标捕捉点上。新的向导提供自定义的分组标号, 可移动光标到需要的地方, 释放在物体或文本上。如果在文档中移动目标时, 这个向导自动改变, 并立刻分发重要的信息, 以便做出相应的调整。因此可以更加容易地确定物体的尺寸与位置, 减少操作步骤, 节省设计时间。

3. 增强的捕捉对象功能

捕捉对象功能可为设计人员节省时间, 当安排项目时, 设计人员可以快速精确地修改对象。通过鼠标捕捉对象可得到实时的反馈, 捕捉对象包括节点、交叉点、中心、象限、切线、正交、边缘与文本基线。

4. 新的文本特性

CroelDRAW X3 中新的文本属性使预览和操作文本变得非常容易, 新的文本属性还增强了文本排列定义, 利用此功能可以像控制图形一样轻松自如地控制文本。

5. 新的导出 Office 特性

在 CorelDRAW X3 图像软件包中创作的图形可以被轻易地导入 Office 文档中。CorelDRAW X3 图像软件包是办公组件的完美伙伴, 它可以轻松地预览和导入文本文件、幻灯片以及电子表格文件, 而不必担心兼容性问题, 也可以智能地选择更适合的格式 (.png, .emf 或 .wpg)。

第二节 CorelDRAW X3 软件的重要概念

使用 CorelDRAW X3 绘制图形之前, 首先要掌握一些重要的概念, 正确理解这些概念有利于更好地掌握本书后面的内容。

一、矢量图形

矢量图也叫面向对象绘图, 它是以数字方式描述曲线, 其基本组成单位是锚点和路径。因此, 矢

量图可以随意地放大或缩小，而不会使图像失真或遗漏图像的细节，也不会影响图像的清晰度，如图 1.2.1 所示。矢量图适用于标志设计、图案设计、文字设计、版式设计等，它所生成的文件比位图文件要小一些。

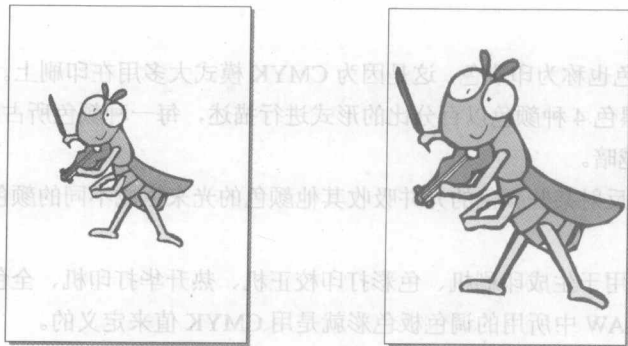


图 1.2.1 矢量图缩放前后效果对比

二、位图图像

位图图像也称点阵图或绘制图像，它是由计算机屏幕上许多像素点组成的。在色彩允许的前提下，位图可以最真实地描述图像。位图有固定的分辨率，分辨率越高，图像的效果就越好，但按照原图大小打印或显示时效果最好。如果将位图扩大，其显示效果不会很清晰，如图 1.2.2 所示。

位图的大小与质量取决于图像中像素点的多少。一般来说，每平方英寸的面积所含像素点越多，颜色之间的混合也越平滑，同时文件也越大。



图 1.2.2 位图图像缩放前后效果对比

三、色彩模式

CorelDRAW X3 应用程序支持很多种色彩模式，如 CMYK、RGB、HSB、HLS、LAB 等。其中最常用的是 RGB 模式与 CMYK 模式，这两种模式是 CorelDRAW 中表示颜色的必选模式，每种色彩模式都有其特有的表示颜色的方法。

1. RGB 模式

RGB 模式也可称为光源色模式，这是因为 RGB 能够产生与太阳光一样的颜色。色彩是通过红、绿、蓝 3 种颜色混合构成，从理论上来说，通过这 3 种颜色可以生成自然界中的任何一种颜色，RGB

模式一般用于在屏幕上显示的图像。

在 RGB 模式下, 每一个像素由 24 位的数据表示, 其中, RGB 3 种原色各用了 8 位, 因此, 这 3 种颜色各具有 256 级亮度, 能表现出 256 种不同浓度的色彩。

2. CMYK 模式

CMYK 模式的颜色也称为印刷色, 这是因为 CMYK 模式大多用在印刷上。CMYK 色彩模式通过青色、洋红、黄色和黑色 4 种颜色以百分比的形式进行描述, 每一种颜色所占的百分比为 0~100%, 其百分比越高, 颜色越暗。

CMYK 模式通过反射某些颜色的光并吸收其他颜色的光来生成不同的颜色, 因此, 此模式也被称为减色模式。

CMYK 模式一般用于生成印刷机、色彩打印校正机、热升华打印机、全色海报打印机或专用打印机的文档。CorelDRAW 中所用的调色板色彩就是用 CMYK 值来定义的。

四、存储格式

在 CorelDRAW X3 中, 完成对作品的编辑与修改后, 一定要将其保存起来, 在存储时需要选择存储格式。下面来介绍几种文件的存储格式。

(1) CDR 格式: 此格式是 CorelDRAW 的专用格式, 也就是说, 用 CDR 格式存储的文件只能在 CorelDRAW 中打开, 而不能在其他程序中打开。

(2) PSD 格式: 它是唯一支持 Photoshop 全部图像色彩模式的文件格式, 还支持网格、通道、图层等其他所有功能。它是具有图层功能的 Photoshop 专用格式。

(3) GIF 格式: 此格式文件压缩比较大, 占用磁盘空间小, 可支持位图模式、灰度模式与索引颜色模式的图像, 这是近乎完美的图像格式。

(4) JPEG 格式: 此格式压缩比可大可小, 支持 CMYK, RGB 与灰度色彩模式, 但不支持 Alpha 通道。这种格式可以用不同的压缩比对图像文件进行压缩, 其压缩技术是否先进对图像质量的影响不大, 该格式的文件占用的磁盘空间较少, 图像质量较好。

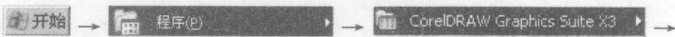
(5) BMP 格式: 此格式文件几乎不压缩, 占用磁盘空间较大, 可支持 RGB、灰度、位图以及索引颜色模式, 但不支持 Alpha 通道。

第三节 CorelDRAW X3 的启动与退出

在 CorelDRAW X3 中, 如果要进行各种图形的绘制与编辑, 首先要启动其应用程序。本节将具体介绍 CorelDRAW X3 的启动与退出。

一、启动 CorelDRAW X3

要启动 CorelDRAW X3, 选择



CorelDRAW X3 命令, 即可显示程序的初始化界面, 如图 1.3.1 所示。



图 1.3.1 启动 CorelDRAW X3 的初始化界面

二、退出 CorelDRAW X3

退出 CorelDRAW X3 应用程序也很简单，只须选择菜单栏中的

文件(F) → 退出(X) 命令，或按“Alt+F4”键即可。

如果退出 CorelDRAW X3 应用程序时有未保存的文件，则系统会弹出 CorelDRAW 提示框，如图 1.3.2 所示，提示是否保存文件，单击

是(Y) 按钮即可保存文件。

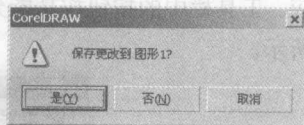


图 1.3.2 提示框

第四节 CorelDRAW X3 的界面

进入 CorelDRAW X3 之后，呈现在屏幕上的是一个基本的工作界面，如图 1.4.1 所示。从图中可以看出，CorelDRAW 与其他大多数应用程序一样，也包括标题栏、菜单栏、工具栏、工具箱等一些通用元素。

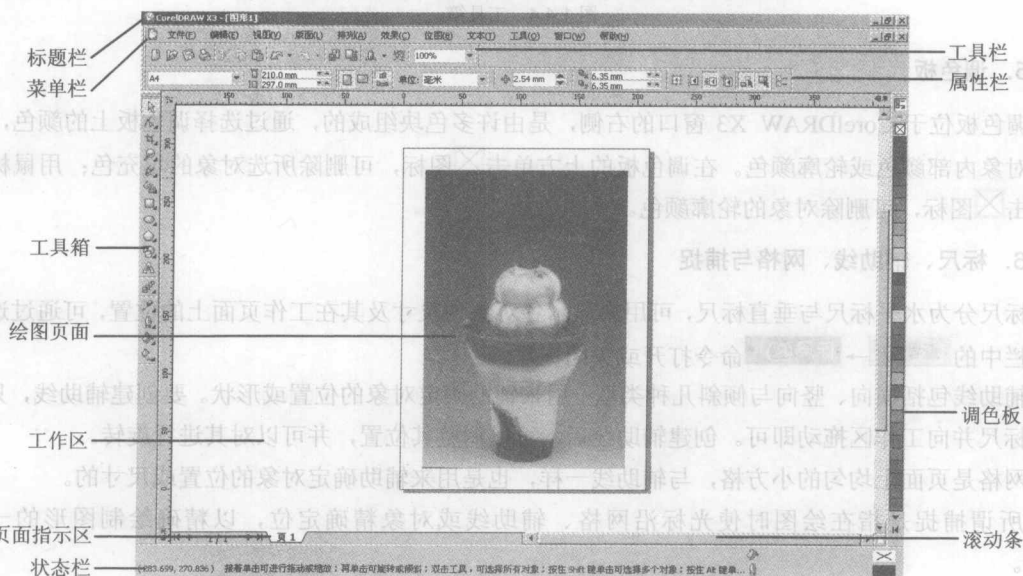


图 1.4.1 CorelDRAW X3 工作界面

1. 标题栏

标题栏位于 CorelDRAW X3 应用程序与文件窗口的顶部，其左侧显示了当前文件名，右侧是最小化、最大化及关闭窗口按钮。如果单击标题栏最左侧的  图标，可弹出一个下拉菜单，如图 1.4.2 所示，在此菜单中选择适当的命令，可对应用程序进行移动、最小化、最大化、关闭等操作。

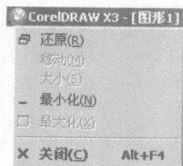


图 1.4.2 下拉菜单

2. 菜单栏

菜单栏位于标题栏的下方，列出了 CorelDRAW X3 所有的绘图命令，其中包含 11 个菜单。在每个菜单之下又有若干子菜单，每个菜单都代表一系列的特殊命令，选择之后将会弹出这些命令或相应的对话框。此外，通过单击菜单栏右侧的几个按钮，可最小化、最大化或关闭当前文件窗口。

3. 工具栏

在工具栏中提供了 CorelDRAW X3 中最常用的一些命令，这些命令与菜单栏中的某些命令相对应。工具栏中的按钮按功能分类，大致可分为新建、打开、保存、撤销与帮助 5 类。工具栏如图 1.4.3 所示。



图 1.4.3 工具栏

4. 工具箱

默认状态下，工具箱位于工作窗口的左边，其中包含了一系列常用的绘图与编辑工具，如图 1.4.4 所示。有些工具按钮右下角有一个小黑三角形，表示在此工具组中还隐藏着其他工具，只要将鼠标指针移至带有小黑三角形的按钮上，按住鼠标左键不放，就会展现出这些隐藏的工具。



图 1.4.4 工具箱

5. 调色板

调色板位于 CorelDRAW X3 窗口的右侧，是由许多色块组成的，通过选择调色板上的颜色，可决定对象内部颜色或轮廓颜色。在调色板的上方单击  图标，可删除所选对象的填充色；用鼠标右键单击  图标，可删除对象的轮廓颜色。

6. 标尺、辅助线、网格与捕捉

标尺分为水平标尺与垂直标尺，可用来显示各对象的尺寸及其在工作页面上的位置，可通过选择菜单栏中的 **查看(V) → 标尺(R)** 命令打开或关闭标尺。

辅助线包括横向、竖向与倾斜几种类型，用来辅助确定对象的位置或形状。要创建辅助线，只须单击标尺并向工作区拖动即可。创建辅助线后，可以调整其位置，并可以对其进行旋转。

网格是页面上均匀的小方格，与辅助线一样，也是用来辅助确定对象的位置或尺寸的。

所谓捕捉是指在绘图时使光标沿网格、辅助线或对象精确定位，以精确绘制图形的一种功能。