

高职高专规划教材



双高规划教材

中文

CorelDRAW X3

教程

童珍春 马旭 编



西北工业大学出版社

高职高专规划教材

中文 CorelDRAW X3 教程

童珍春 马旭 编

西北工业大学出版社

【内容提要】本书为高职高专计算机规划教材。书中详细介绍了中文 CorelDRAW X3 的入门知识、基本操作、绘制线条、绘制形体、图形对象的编辑、对象的轮廓线与填充、图形变形与特殊效果、文本的输入与编辑、矢量图特殊效果和位图的编辑等。书中不仅配有大量生动典型的实例，而且书后还配有实训练习，即对每章所讲内容进行上机操作练习，这将使读者在学习时更加得心应手，做到学以致用。

本书不仅适合作为高职高专院校教材，同时可供相关爱好者自学参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 CorelDRAW X3 教程/童珍春, 马旭编. —西安: 西北工业大学出版社, 2007.12

(高职高专规划教材)

ISBN 978-7-5612-2322-2

I. 中… II. ①童…②马… 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 (2007) 第 188302 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: 陕西天元印务有限责任公司

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

印 张: 15.5 (彩插 4 页)

字 数: 413 千字

版 次: 2007 年 12 月第 1 版

2007 年 12 月第 1 次印刷

定 价: 23.00 元

序

只有培养出大量高素质的劳动者，才能把我国的人数优势转化为人力优势，提高全民族的竞争力。因此，我国近年来十分重视高等职业教育，把高等职业教育作为高等教育的重要组成部分，并以法律的形式加以约束与保证。高等职业教育从此进入了蓬勃发展时期，驶入了高速发展的快车道。

高等职业教育有其自身的特点。正如教育部“面向 21 世纪教育振兴行动计划”所指出的那样：“高等职业教育必须面向地区经济建设和社会发展，适应就业市场的实际需要，培养生产、管理、服务第一线需要的实用人才，真正办出特色。”因此，不能以本科压缩和变形的形式组织高等职业教育，必须按照高等职业教育的自身规律组织教学体系。为此，我们根据高等职业教育的特点及社会对教材的普遍需求，组织高等职业院校有丰富教学经验的老师，编写了这套“高职高专规划教材”。

本套教材充分考虑了高等职业教育的培养目标、教学现状和发展方向，在编写中突出了实用性。本套教材重点讲述目前在信息技术行业实践中不可缺少的知识，并结合具体实践加以介绍。大量具体操作步骤、众多实践应用技巧与接近实际的实训材料保证了本套教材的实用性。

在本套教材编写大纲的制定过程中，我们广泛收集了高等职业院校的教学计划，对多个省、市高等职业教育的实际情况进行了调研，经过反复讨论和修改，使编写大纲能最大限度地符合我国高等职业教育的要求，切合高等职业教育的实际情况。

在选择作者时，我们特意挑选了工作在高等职业教育一线的优秀骨干教师。他们熟悉高等职业教育的教学实际，并有多年的教学经验，其中许多是“双师型”教师，既是教授、副教授，同时又是高级工程师、认证高级设计师。他们既有坚实的理论知识、很强的实践能力，又有较多的写作经验及较好的文字水平。

目前我国许多行业开始实行劳动准入制度和职业资格制度，为此，本套教材也兼顾了一些证书考试（如计算机等级考试等），并提供了一些针对性较强的训练题目。

本套教材是高等职业院校、高等技术院校、高等专科院校的计算机教材，适用于信息技术的相关专业，如计算机应用、计算机网络、信息管理、电子商务、计算机科学技术、会计电算化等，也可供优秀职高学校选作教材。对于那些要提升自己应用技能或参加一些证书考试的读者，本套教材也不失为一套较好的参考书。

由于编者水平有限，不足之处在所难免，恳请广大读者将本套教材的使用情况及各种意见、建议及时反馈给我们，以便我们在今后的工作中不断地改进和完善。

高职高专规划教材编审委员会

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 均能以卓越的功能使设计人员取得事半功倍的效果。

本书主要讲述了 CorelDRAW X3 入门知识、CorelDRAW X3 基本操作、简单矢量图形的绘制、图形的美化、文本的编辑、矢量图特殊效果、位图的编辑、行业应用实例以及实训等内容,并且在主要知识点后附有应用实例,通过添加“提示、注意、技巧”以加强读者对知识点的进一步理解。同时每章后都配有丰富的习题,以便让读者及时巩固所学的知识。

本书思路新颖,图文并茂,练习丰富,可作为各高职高专院校 CorelDRAW 课程的首选教材,也可作为高等院校、成人院校、民办高校及社会各培训班 CorelDRAW 课程教材,同时可供平面设计人员及电脑爱好者参考。



本书共分为 12 个部分,主要内容为:

- ◆ CorelDRAW X3 入门知识
- ◆ CorelDRAW X3 基本操作
- ◆ 绘制线条
- ◆ 绘制形体
- ◆ 图形对象的编辑
- ◆ 对象的轮廓线与填充
- ◆ 图形变形与特殊效果
- ◆ 文本的输入与编辑
- ◆ 矢量图特殊效果
- ◆ 位图的编辑
- ◆ 行业应用实例
- ◆ 实训

由于编者水平有限,错误和疏漏之处在所难免,希望广大读者批评指正。

编 者

目 录

第一章 CorelDRAW X3 入门知识.....1	四、设置页面大小 标签、版面和背景17
第一节 启动 CorelDRAW X31	第三节 对视图的操作.....20
第二节 CorelDRAW X3 的工作界面1	一、显示模式20
一、标题栏2	二、预览显示21
二、菜单栏2	第四节 对窗口的操作.....22
三、工具栏2	一、新建窗口22
四、工具箱3	二、层叠窗口23
五、属性栏3	三、平铺窗口23
六、调色板3	四、刷新窗口24
七、绘图区与工作区3	五、关闭窗口24
八、状态栏4	第五节 CorelDRAW 的辅助工具.....25
第三节 CorelDRAW X3 软件的重要概念...4	一、缩放工具25
一、图形对象的绘制与比较4	二、手形工具26
二、位图与矢量图5	三、标尺26
三、位图的分辨率6	四、网格27
四、文件格式6	五、辅助线27
五、CorelDRAW 中的色彩模式7	第六节 实例应用——绘制苹果.....28
六、光源色与印刷色7	习题二30
第四节 退出 CorelDRAW X37	第三章 绘制线条31
第五节 实例应用——绘制葫芦.....7	第一节 平面构成的要素31
习题一9	一、点31
第二章 CorelDRAW X3 基本操作.....10	二、线32
第一节 文件基础操作.....10	三、面32
一、新建文件10	第二节 使用手绘工具.....32
二、打开文件11	一、用手绘工具绘制直线32
三、保存文件11	二、用手绘工具绘制曲线33
四、导入和导出文件12	三、设置手绘工具属性34
五、关闭文件14	第三节 使用贝塞尔工具34
六、撤销、还原、恢复和重复操作14	一、用贝塞尔工具绘制直线34
第二节 对页面的操作.....15	二、用贝塞尔工具绘制曲线35
一、插入、删除和重命名页面15	第四节 使用艺术笔工具36
二、切换页面17	一、预设模式36
三、切换页面的方向17	二、画笔模式37
	三、喷罐模式37

四、书法模式	39
五、压力模式	40
第五节 线条的调整	40
一、改变节点位置	40
二、节点的添加和删除	41
三、连接与分割节点	42
四、直线与曲线的转换	42
五、节点类型的调整	43
六、反转曲线的方向	44
七、子路径的提取	44
八、节点的特殊设置	45
第六节 实例应用——描绘一幅扫描的 图像	46
习题三	47
第四章 绘制形体	48
第一节 矩形工具	48
一、绘制矩形	48
二、绘制正方形	49
三、绘制圆角矩形	50
第二节 椭圆工具	50
一、椭圆的绘制	50
二、正圆的绘制	51
三、饼形与弧形的绘制	52
第三节 多边形工具	54
一、多边形的绘制	54
二、交叉星形的绘制	54
第四节 图纸与螺旋形工具	55
一、图纸的绘制	55
二、绘制正方形图纸	55
三、螺旋形的绘制	56
第五节 绘制预设形状	57
一、基本形状的绘制	57
二、箭头形状的绘制	57
三、流程图形状的绘制	58
四、星形的绘制	58
五、标注形状的绘制	59
第六节 实例应用——绘制扑克牌	59
习题四	61

第五章 图形对象的编辑	62
第一节 选择对象	62
一、使用挑选工具选择对象	62
二、使用菜单命令选择对象	63
第二节 变换对象	64
一、移动对象	64
二、旋转对象	65
三、缩放与镜像对象	66
四、调整对象大小	67
五、倾斜对象	67
第三节 对象的复制与删除	68
一、复制对象	68
二、再制对象	69
三、复制属性	70
四、删除对象	70
第四节 对象的对齐与分布	71
一、对齐对象	71
二、分布对象	73
第五节 对象顺序的操作	73
一、改变对象顺序	73
二、快速指定对象顺序	74
第六节 对象的群组与结合	74
一、群组对象	74
二、取消对象的群组	75
三、结合对象	75
四、拆分对象	76
第七节 对象的锁定与解锁	76
一、锁定对象	76
二、解除对象锁定	76
第八节 实例应用——绘制图案	77
习题五	79
第六章 对象的轮廓线与填充	80
第一节 轮廓工具	80
一、设置对象轮廓属性	80
二、设置轮廓线颜色	84
第二节 填充工具	85
一、对象的标准填充	85
二、对象的渐变填充	88

三、对象的图案填充.....	92	第二节 文本格式设置.....	133
四、对象的底纹填充.....	96	一、选择文本.....	133
五、PostScript 纹理填充.....	97	二、设置文本字体与字号.....	134
第三节 交互式填充.....	97	三、指定文本间距.....	134
一、交互式填充工具.....	97	四、对齐文本.....	137
二、交互式网状填充工具.....	98	五、设置文本上标与下标.....	138
第四节 对象的其他填充方式.....	100	六、设置文本的排列方向.....	138
一、用滴管工具吸取颜色.....	100	七、插入字符.....	139
二、用颜料桶工具填充.....	100	第三节 编辑文本特殊效果.....	139
第五节 设置调色板.....	101	一、使文本适合路径.....	139
一、调色板的选择.....	101	二、将文本填入框架.....	142
二、调色板浏览器的使用.....	102	三、使文本对齐基准.....	142
第六节 实例应用——制作光盘.....	103	四、矫正文本.....	143
习题六.....	106	五、更改字母大小写.....	143
第七章 图形变形与特殊效果.....	107	六、使段落文本绕图排列.....	143
第一节 整形对象.....	107	七、使文本与 Web 兼容.....	144
一、焊接对象.....	107	八、文本统计.....	144
二、修剪对象.....	108	第四节 实例应用——制作卡片.....	145
三、相交对象.....	108	习题八.....	147
四、对象的简化.....	109	第九章 矢量图特殊效果.....	148
五、前减后.....	110	第一节 透镜效果.....	148
六、后减前.....	110	一、添加透镜效果.....	148
第二节 应用交互式效果.....	110	二、编辑透镜.....	149
一、使用交互式调和工具.....	111	三、其他透镜效果.....	150
二、使用交互式轮廓图工具.....	113	第二节 图框精确剪裁效果.....	154
三、使用交互式变形工具.....	115	一、对象的图框精确剪裁.....	154
四、使用交互式阴影工具.....	119	二、编辑图框精确剪裁.....	155
五、使用交互式封套工具.....	120	第三节 添加透视点.....	156
六、使用交互式立体化工具.....	122	一、单点透视.....	156
七、使用交互式透明工具.....	125	二、双点透视.....	157
第三节 实例应用——制作宣传海报.....	128	第四节 实例应用——绘制魔方.....	157
习题七.....	131	习题九.....	159
第八章 文本的输入与编辑.....	132	第十章 位图的编辑.....	160
第一节 文本的创建.....	132	第一节 编辑位图.....	160
一、创建美术字文本.....	132	一、转换位图.....	160
二、创建段落文本.....	132	二、裁切位图.....	161
三、文本的转换.....	133	三、重新取样.....	161

第一章 CorelDRAW X3 入门知识

CorelDRAW 是目前市场上流行的矢量图与文档排版软件，CorelDRAW X3 是 Corel 公司于 2004 年推出的最新版本。它既是一个大型的矢量图形制作工具软件，也是一个大型的工具软件包。本章主要介绍 CorelDRAW X3 的启动、退出、工作界面以及它的一些重要概念。

本章主要内容：

- ◆ 启动 CorelDRAW X3
- ◆ CorelDRAW X3 的工作界面
- ◆ CorelDRAW X3 软件的重要概念
- ◆ 退出 CorelDRAW X3

第一节 启动 CorelDRAW X3

CorelDRAW X3 的安装方法与其他 Windows 应用软件的安装方法大致相同，运行安装目录下的 Setup.exe，只要根据提示操作即可。在安装完成后，就可以启动 CorelDRAW X3 了。启动的方法主要有以下两种：

(1) 选择 **开始** → **程序(P)** → **CorelDRAW Graphics Suite X3** → **CorelDRAW X3** 命令。

(2) 如果桌面上创建了 CorelDRAW X3 的快捷方式，则可双击桌面上的  图标。

启动 CorelDRAW X3 后，首先进入初始化界面，如图 1.1.1 所示，然后屏幕上会显示如图 1.1.2 所示的界面，单击该界面中的图标可快速执行相应的操作。



图 1.1.1 初始化界面

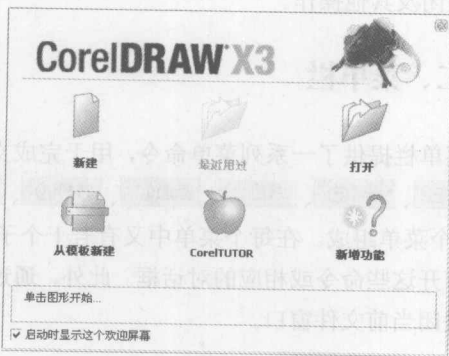


图 1.1.2 CorelDRAW X3 欢迎界面

单击新建图形图标 ，将会进入 CorelDRAW X3 的工作界面，同时打开一个新建的绘图页面。

第二节 CorelDRAW X3 的工作界面

进入 CorelDRAW X3 后，将会出现一个工作界面，如图 1.2.1 所示。可以看出，CorelDRAW X3

与大多数软件一样，都包括菜单栏、工具箱、工具栏、标尺与属性栏等一些通用元素。

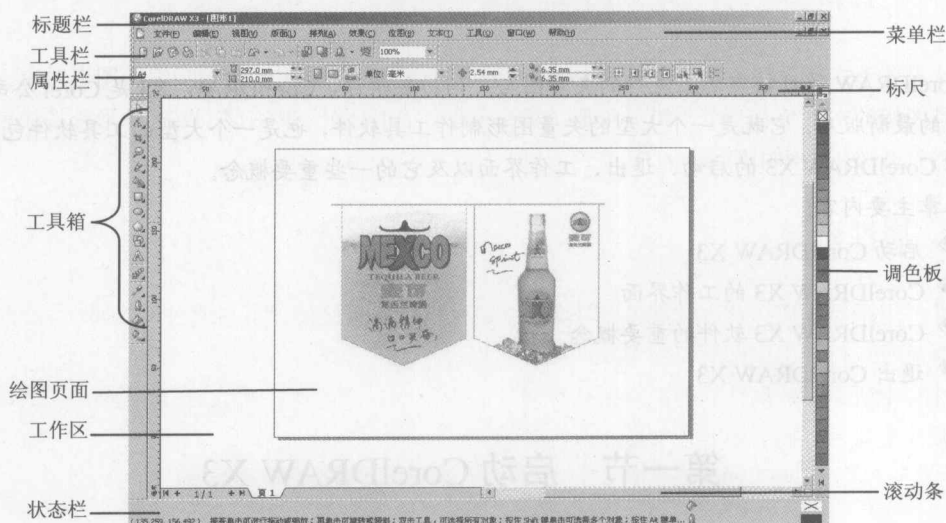


图 1.2.1 CorelDRAW X3 工作界面

一、标题栏

标题栏位于 CorelDRAW X3 应用程序和文件窗口的顶部，其中显示了当前文件的文件名及用于关闭窗口、放大/缩小窗口、退出 CorelDRAW X3 程序的几个快捷按钮。此外，如果用鼠标单击标题栏最左侧的图标，将弹出一个快捷菜单，通过选择其中相应的命令可对窗口进行移动、最小化、最大化、关闭及其他操作。

二、菜单栏

菜单栏提供了一系列菜单命令，用于完成文件保存、对象锁定等操作。CorelDRAW X3 的菜单栏由 文件(F)、编辑(E)、视图(V)、版面(L)、排列(A)、效果(C)、位图(B)、文本(T)、工具(O)、窗口(W) 和 帮助(H) 等 11 个菜单组成。在每个菜单中又有若干个子菜单，每个菜单都代表一系列特殊的命令，进入之后将会打开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、恢复及关闭当前文件窗口。

三、工具栏

工具栏由一组图标按钮组成，它是将一些常用的菜单命令以按钮的形式表示，单击这些按钮可快速地执行相应的命令。通常情况下，在 CorelDRAW X3 窗口中显示的是标准工具栏，如图 1.2.2 所示。



图 1.2.2 标准工具栏

四、工具箱

默认设置下，工具箱位于 CorelDRAW X3 界面的左边，主要用于绘制和编辑图形对象。其中，有些工具图标的右下角有一个小黑三角形，表示这是一个工具组。单击该小黑三角形并按住鼠标左键不放，将打开该工具组中隐藏的工具。

五、属性栏

属性栏用于显示选择对象的属性。用户可以通过属性栏直接设置工具或对象的属性。在绘制或编辑图形对象时，可使用属性栏调整对象的属性，以提高绘图速度。

属性栏中所显示的属性内容随着所选择对象的不同而自动改变。例如，在选择椭圆工具或矩形工具时，属性栏显示不同的内容，如图 1.2.3 所示。



图 1.2.3 属性栏

六、调色板

调色板通常位于 CorelDRAW X3 界面的右边，通过调色板可快速地指定对象的填充颜色或轮廓颜色。调色板具体的使用方法如下：

- (1) 在工具箱中单击“椭圆工具”按钮.
- (2) 在绘图区中按住鼠标左键并拖动，至适当大小后松开鼠标，即可绘制一个椭圆对象，如图 1.2.4 所示。
- (3) 将鼠标移至调色板的蓝色色块上单击鼠标左键，即可将椭圆对象填充为蓝色，如图 1.2.5 所示。

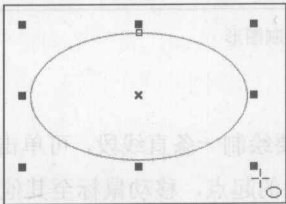


图 1.2.4 绘制椭圆对象

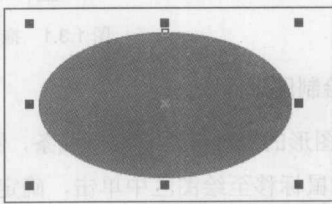


图 1.2.5 填充对象效果

- (4) 如果要填充对象的轮廓颜色，只须在调色板的颜色色块上单击鼠标右键即可。

七、绘图区与工作区

在绘制或编辑图像的过程中，细心的用户可以发现，在绘图区和工作区中都可以绘制图形。实际上，绘图区即设置的页面区域，是将来可以被打印的区域，而工作区中虽然也能绘制对象，但对象不能被打印。在 CorelDRAW 中进行绘制时，通常将工作区作为一个临时对象的存放区域。

八、状态栏

状态栏位于 CorelDRAW X3 界面的底部，用于显示页面上被选择对象的信息（包括色彩、位置、大小和工具的种类等）。

第三节 CorelDRAW X3 软件的重要概念

在学习 CorelDRAW X3 之前，应了解运用 CorelDRAW 绘图时所涉及的一些重要概念，正确理解这些概念有利于更好地掌握 CorelDRAW X3 的使用方法。

一、图形对象的绘制与比较

在 CorelDRAW 中绘制图形对象的操作方法有两种，即拖动鼠标绘制和单击鼠标绘制。根据所绘制对象的不同，使用的绘制方法也有所不同。

1. 拖动鼠标绘制图形

使用拖动鼠标的方法绘制图形对象时，通过单击鼠标确定图形的某一角或起点，拖动鼠标，到适当位置后释放鼠标以确定图形的另一角或结束点。

例如，要绘制一个矩形，可在工具箱中单击“矩形工具”按钮，然后在绘图区中单击并按住鼠标左键拖动，至适当大小后释放鼠标，即可绘制出一个矩形对象，如图 1.3.1 所示。

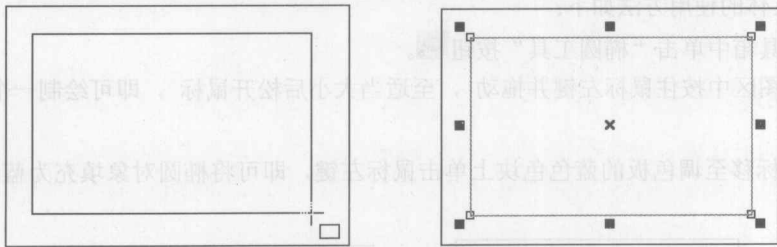


图 1.3.1 拖动鼠标绘制图形

2. 单击鼠标绘制图形

单击鼠标绘制图形的方法常用于绘制线条，例如，要绘制一条直线段，可单击工具箱中的“手绘工具”按钮，将鼠标移至绘图区中单击，确定直线段的起点，移动鼠标至其他位置处单击，确定直线段的终点，直线段即可绘制完成，如图 1.3.2 所示。

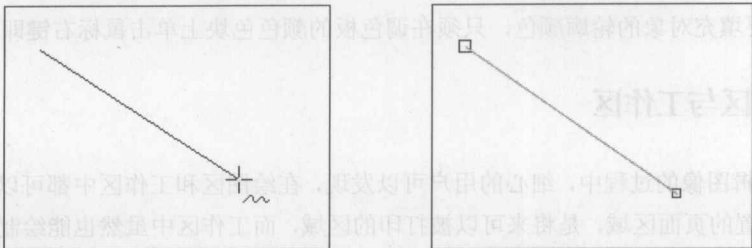


图 1.3.2 使用单击鼠标的方法绘制直线段

二、位图与矢量图

图像文件一般有多种格式，如 CDR、AI、TIFF、PSD、JPEG、BMP 等，根据图像的特性可将其分为两种类型，即位图与矢量图。

1. 位图图像

位图又叫点阵图，它由多个不同颜色的点组成，每一个点为一个像素点，位图图像可以通过扫描仪扫描、数码相机拍摄或图像处理软件（如 Photoshop）制作来获得。由于位图图像中每个像素点都记录着一个色彩信息，因此位图图像色彩绚丽，能完美地体现现实生活中的绝大部分色彩。

由于每个像素点的色彩信息都需要单独记录，因此，位图图像占用的空间一般都比较大。将位图图像放大到一定的倍数时，就可以看到它由多个颜色块组成，即出现失真现象，如图 1.3.3 所示。

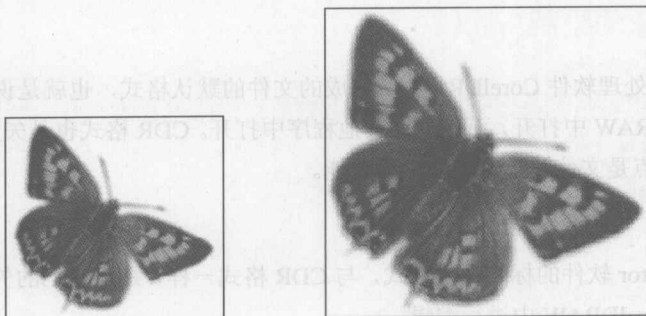


图 1.3.3 位图放大前后效果对比

为了方便设计与制作，在 CorelDRAW X3 中可以方便地导入位图图像，也可将 CorelDRAW X3 中创建的矢量图形导出为位图图像，以方便其他程序调用。

2. 矢量图形

矢量图又叫向量图，与位图不同的是，矢量图使用直线和曲线来描述图形，这些图形的元素可以是点、线、弧线、矩形、圆形或多边形，它们是由数学公式计算获得的，这些公式中包含矢量图形所在的坐标位置、大小、轮廓色和填充色等信息。矢量图可以随意放大或缩小，图像的清晰度与视觉细节不会受影响，如图 1.3.4 所示，它所生成的文件比位图文件要小。

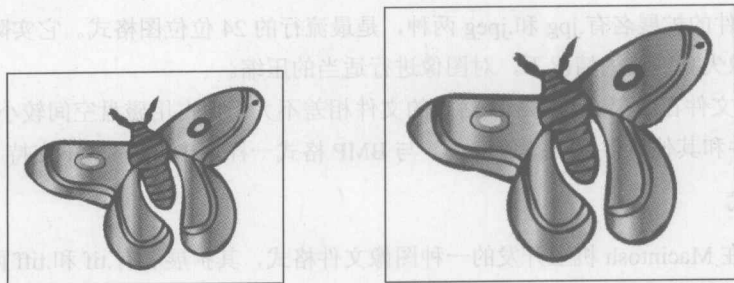


图 1.3.4 矢量图放大前后效果对比

位图与矢量图各有优缺点，在实际应用中，应根据不同的需要进行选择。公司或企业的标志与插画等，要求进行任意缩放时，保持非常高的清晰度，且画质不减，应选用矢量图；对于宣传画册和海报等，要求画质的色彩艳丽，颜色过渡自然，则可以选择位图。

三、位图的分辨率

位图的分辨率与位图图像的清晰度和画质有着密切的关系,当图片尺寸固定时,分辨率越高,则图像的清晰度就越高,画质也越好。反之,分辨率较低时,图像的清晰度就不高,画质也会降低。对位图而言,分辨率是指每平方英寸中像素点数量的多少,单位为 dpi。

四、文件格式

在 CorelDRAW X3 中,作品创作完成后,需要将其保存起来,在存储时需要选择相应的存储格式。文件格式多是以扩展名进行区别的,图像文件的格式也不例外,下面就详细介绍常用的一些图像文件格式。

1. CDR 格式

CDR 格式是图形处理软件 CorelDRAW 所生成的文件的默认格式,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。CDR 格式也是矢量图中常见的文件格式之一,其最大的优点是文件较小,支持压缩功能。

2. AI 格式

AI 格式是 Illustrator 软件的标准文件格式,与 CDR 格式一样,是最常见的矢量图文件格式之一,可以方便地导入到 CorelDRAW 中进行编辑。

3. DXF 格式

DXF 格式是三维模型设计软件 AutoCAD 提供的一种矢量图文件格式,其优点是文件小,绘制图形的尺寸、角度等数据都非常精确,是建筑设计、工业设计与建模的首选。

4. BMP 格式

BMP 格式是 Windows 操作系统标准的位图格式,可以被大多数图形图像软件所支持。该文件格式结构简单,不支持压缩功能,因此画质最好,但文件占用磁盘空间比较大,而且不支持 Alpha 通道。

5. JPEG 格式

JPEG 格式文件的扩展名有 .jpg 和 .jpeg 两种,是最流行的 24 位位图格式。它实际上是以 BMP 格式为基准,在图像失真较小的情况下,对图像进行适当的压缩。

JPEG 格式的文件在效果上与 BMP 格式的文件相差不大,但占用磁盘空间较小。同样,大多数图形图像处理软件和其他软件都支持该格式,与 BMP 格式一样, JPEG 格式不支持 Alpha 通道。

6. TIFF 格式

TIFF 格式是在 Macintosh 机上开发的一种图像文件格式,其扩展名有 .tif 和 .tiff 两种。它与 JPEG 格式一样支持压缩功能,同时支持 Alpha 通道。

TIFF 格式主要用于在应用程序之间和电脑之间交换文件,同时支持 PC 机和苹果机,是一种非常灵活的文件格式,目前被广泛应用于图形图像、排版及印刷等多种领域。

7. GIF 格式

GIF 格式是位图格式的一种,与 BMP 和 JPEG 格式的文件相比,GIF 格式最大的特点是支持动画效果,即图片是可以动态变化的,而且该格式的文件非常小,适用于在网络上展现简单的动画效果。

8. PSD 格式

PSD 文件格式是图像处理软件 Photoshop 的默认文件格式,其最大的优点是支持图层和多通道的操作,并且支持透明背景,即 Alpha 通道。其文件较小,目前在 CorelDRAW X3 中可以很好地支持位图格式。

五、CorelDRAW 中的色彩模式

CorelDRAW X3 应用程序支持多种色彩,如 CMYK,RGB,HSB,HLS 等。其中常用的有 RGB 与 CMYK 模式。这两种色彩模式是 CorelDRAW 中表示颜色的必选途径,而每种色彩模式都有自己表示颜色的方法。比如 RGB 色彩模式是通过色彩的红、绿、蓝这 3 种颜色组件构成点。从理论上讲,RGB 颜色可以生成肉眼所能看到的任何颜色。

六、光源色与印刷色

在 CorelDRAW 中所使用的 CMYK 色彩模式是打印与印刷系统常用的模式,即由青色、品红、黄色与黑色 4 种颜色组成。它通过色彩对光源的反射效果来表示颜色。

第四节 退出 CorelDRAW X3

退出 CorelDRAW X3 的方法主要有两种:一种是选择菜单栏中的 **文件(F)** → **退出(X)** 命令;另一种是单击标题栏右侧的“退出”按钮 **X**。如果绘制图形或对打开的图像进行修改后而未保存,则会弹出一个提示框,如图 1.4.1 所示,以询问是否保存图形。单击 **否(N)** 按钮不进行保存,单击 **是(Y)** 按钮可保存文档并退出。

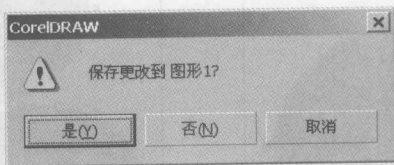


图 1.4.1 提示框

第五节 实例应用——绘制葫芦

本例主要使用 CorelDRAW 的基本工具绘制一个葫芦,使用户对 CorelDRAW 有个大致的了解。

(1) 在菜单栏中选择 **文件(F)** → **新建(N)** 命令,新建一个文件。

(2) 在属性栏中设置纸张的类型为“A4”,单击属性栏中的“纵向”按钮 ,设置纸张方向为

纵向，如图 1.5.1 所示。

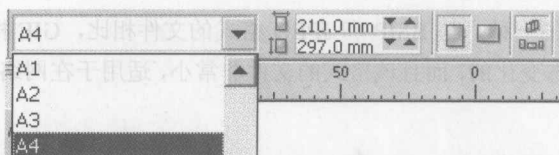


图 1.5.1 设置纸张

(3) 单击工具箱中的“椭圆工具”按钮，在绘图页面中绘制一个椭圆，如图 1.5.2 所示。

(4) 单击工具箱中的“挑选工具”按钮，在该图形对象上单击鼠标，选中该图形对象。

(5) 在调色板中的红色色块上单击鼠标左键，将该图形对象的内部填充为红色，其效果如图 1.5.3 所示。

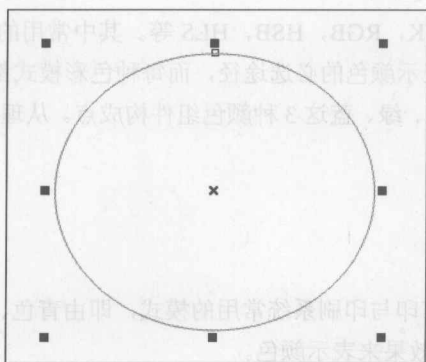


图 1.5.2 绘制椭圆

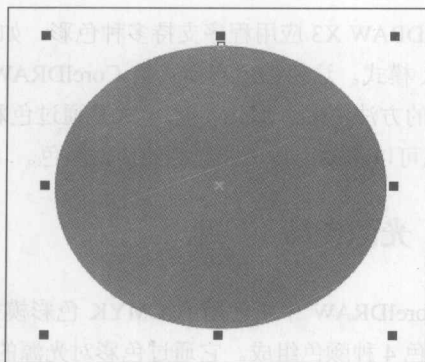


图 1.5.3 填充颜色

(6) 保持该图形对象为选中状态，在调色板上方的按钮上单击鼠标右键，将图形对象的边框去掉，如图 1.5.4 所示。

(7) 使用同样的方法绘制出另外一个椭圆，填充颜色为红色，去掉边框，如图 1.5.5 所示。

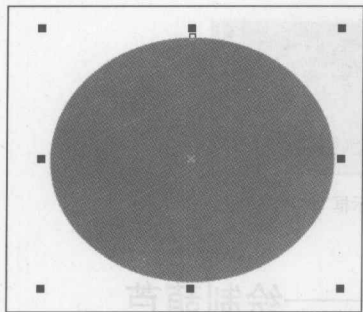


图 1.5.4 去掉边框后的效果

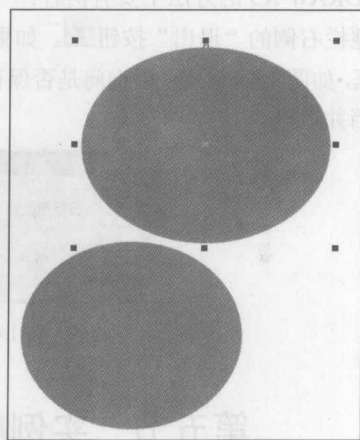


图 1.5.5 绘制椭圆并填充

(8) 保持该图形对象为选中状态，按住“Shift”键的同时拖动图形对象的调节点，将其缩放至如图 1.5.6 所示的大小。

(9) 单击工具箱中的“挑选工具”按钮，在该图形对象上单击鼠标不放并将其拖动至如图 1.5.7 所示的位置。