



CORELDRAW 10 成就设计家之梦

全球最新火热引爆

基本绘图工具
高级绘图工具

文字处理

矢量图形编辑与效果处理

CorelDRAW 10

版面设置与视图操作

位图编辑与效果应用

管理器的使用与打印操作

综合效果实例

图形图像类首选培训教材

CorelDRAW 10 中文版

实例培训教程

王小军 王彬华 编著

基础教育
系列培训教程



电子科技大学出版社

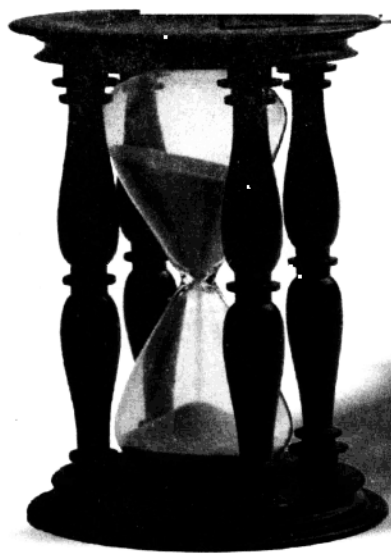
DIANZIKEJIDAXUECHUBANSHE

中文版

图形图像类首选培训教材

CorelDRAW 10 实例培训教程

王小军 王彬华 编著



电子科技大学出版社

DIANZIKEJIDAXUECHUBANSHE

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 10 中文版实例培训教程/王小军主编.

成都:电子科技大学出版社,2001.12

ISBN 7-81065-816-6

I. C... II. 王... III. 图形软件, CorelDRAW 10 -
教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 084881 号

内 容 提 要

本书全面深入地介绍了 CorelDRAW 10 在二维、三维图像绘制与处理上的操作方法与技巧,同时对 CorelDRAW 10 新增功能作了实时对比讲解,并通过生动、精美的图文搭配与详细的操作步骤及技巧说明,实用真实地再现了 CorelDRAW 10 在图像绘制和处理方面的卓越功能。

本书内容精练、讲解详细、图例丰富、版式紧凑精美,适合于各层次的 CorelDRAW 用户阅读,对从事电脑培训、平面设计、三维动画的人员极具参考价值。

本书最后有综合效果制作实例,且全部效果在书前有彩页展示,方便读者从中参照调色效果,这部分专为上机实战练习设计,学、练目标明确,让读者学有所获。

CorelDRAW 10 中文版实例培训教程

王小军 王彬华 编著

出 版:电子科技大学出版社(成都建设北路二段四号 邮编:610054)

责任编辑:谢应成

发 行:新华书店经销

印 刷:四川南方印务有限公司

开 本:787×1092 1/16 印张 16.5 字数 380 千字

版 次:2002 年 1 月第一版

印 次:2002 年 1 月第一次印刷

书 号:ISBN 7-81065-816-6/TP·548

印 数:1-5000 册

定 价:24.00 元

前 言

CorelDRAW 是当今国际上公认的最杰出的绘图软件之一，也是一种较早介绍到我国的图形图像软件，它将电脑绘画与图形编辑、标识设计与插图艺术、文本特效与图文混排、效果制作与桌面出版等有机地融合在一起，广泛应用于建筑效果、家装设计、刻绘组版等众多领域，小到名片、贺卡制作，大到建筑、人物、交通工具的平面与立体效果图绘制，CorelDRAW 均能够胜任，甚至可以做出照片级的三维立体效果，其功能之强，实属罕见。2000 年 Corel 公司发布的 CorelDRAW 9 已是一个跨世纪、里程碑式的作品，在功能上较前一版本有了重大的改进，但随即在 2000 年底，Corel 公司又完成了 CorelDRAW 10 的升级开发。

CorelDRAW 10 图像软件套装是一套屡获殊荣的图形、图像编辑软件的最新版本，能精确捕捉你的创作神髓，2001 年加拿大 Corel 软件公司公布其公司新战略，CorelDRAW 10 获得 PC Magazine (March 2001)《个人电脑》编辑选择奖 (Editor's Choice Award)。

● 本书的编写目的

目前，国内介绍 CorelDRAW 的书越来越多，但很大一部分书籍都存在“低水平重复”的缺陷，内容肤浅、形式呆板，功能讲解浅尝辄止，无法满足广大美术设计人员，甚至初中级学习用户的需要。籍此，笔者通过深入调研和多年从事广告设计、教学培训、书籍发行的实践，聆听用户与师生的建议，寻求出了教与学、理论与实际的最佳接合点，根据新版软件的特点，按照“理论”→“技巧”→“实例”的层级模式，循序渐进、深入浅出地安排布局 CorelDRAW 10 的理论模块与创意实例，具有严密的系统性、条理性和实用性。

● 本书的编排特点

本书共包括 9 章，第 1 至 8 章为软件功能讲解和示例操作，理论阐述充分独到，精细筛选示例演示，插图、注释“精雕细刻”，突出实用与美感，同时最大化地节约版面空间和充实文字内容，本书整个版式结构紧凑，力求贴合读者心意：学得好，学得饱。

本书第 1 章讲述了新版 CorelDRAW 10 的安装启动、窗口界面及文件管理；第 2 章与第 3 章分别讲述了基本绘图工具和高级绘图工具的操作方法、要点和技巧，重在对各种绘图工具中较难掌握的功能点作了明确的说明和演示，例如，对“形状工具”、“交互式工具”的使用就作了比较深入的剖析；第 4 章讲述了文本工具的使用，包括段落文本、美术文本及文本的特殊编辑等，在此充分展示了 CorelDRAW 10 处理图形文字的魅力；第 5 章重点讲述了矢量图形编辑与效果处理，它是整个 CorelDRAW 10 矢量图形处理的核心部分，本章重点突出，功能分解细致透彻，图例新颖，注释准确明晰，它是 CorelDRAW 10 功能的提高篇章；第 6 章为版面设置与视图操作，为 CorelDRAW 10 的矢量图形处理功能画上了一个句号；第 7 章与第 8 章，讲述了位图编辑与效果应用，以及管理器的使用和文档的打印操作。在讲

解 CorelDRAW 10 的位图处理功能的同时,对其捆绑软件 Corel PHOTO-PAINT 作了适当的讲述,让读者无需利用第三方软件,通过 CorelDRAW 10 既可完成矢量、位图效果处理,以提高设计效率。对管理器(泊坞窗)的重点讲解了“对象管理器”、“符号和特殊符号管理器”的使用,对打印操作中的个别特色功能亦作了效果性展示;第9章为综合效果实例部分,主要分为矢量字体、图形效果与位图字体、图形效果两大部分,这些效果涉及了 CorelDRAW 10 许多重要功能点,对提高读者的综合能力是大有裨益的。

● 本书的特有约定

1. 对各部分功能阐释中,需要引起注意和汇集了作者经验技巧的说明文字,独立成段并分别用“注意”、“提示”、“技巧”等警示语提请注意。

2. 当打开某个菜单命令时,如:单击“效果”→“调整”→“选择颜色”菜单项,用小箭头对各个命令项进行分隔。

3. 本书在引用命令菜单项或个别功能命令时,如:变换(变形)位图、创造性(创造性工具)等位图滤镜,其后小括弧内的文字是指此命令在前版 CorelDRAW 9 中文版中的对应名称,因为有些用户喜欢使用 CorelDRAW 9;而形如 (手绘工具),则表示对该工具按钮的含义进行注释。

本书由王小军编著,由于编者水平有限,错误之处在所难免,敬请广大读者和同行批评指正。

作者

目 录

第一章 初识 CorelDRAW 10	(1)
第一节 安装与启动	(2)
一、CorelDRAW 10 对系统的要求	(2)
二、安装 CorelDRAW 10	(2)
三、启动和关闭 CorelDRAW 10	(3)
第二节 工作窗口和操作界面	(4)
第三节 文件的管理	(7)
一、创新新文件	(7)
二、打开文件	(7)
三、关闭打开的文件	(8)
四、保存文件	(8)
第二章 基本绘图工具	(10)
第一节 工具箱简介	(11)
第二节 选取工具	(12)
一、对物件的选取	(12)
二、移动和复制物件	(12)
三、缩放和镜像物件	(13)
四、变形物体	(14)
五、删除物件	(15)
第三节 形状工具	(15)
一、矢量图基础	(15)
二、形状工具	(16)
三、刻刀工具	(21)
四、橡皮擦工具	(21)
五、自由变换工具	(22)
第四节 缩放工具	(24)
第五节 手绘工具	(25)
一、手绘工具	(25)
二、贝塞尔工具	(26)
三、艺术笔触工具	(26)
四、标注工具	(29)
五、交互式连线工具	(31)
第六节 矩形工具与椭圆工具	(32)

一、矩形工具.....	(32)
二、椭圆形工具.....	(33)
第七节 多边形工具	(34)
一、多边形工具.....	(34)
二、螺旋形工具.....	(36)
三、网格纸工具.....	(37)
第八节 基本形状工具	(37)
第三章 高级绘图工具	(40)
第一节 交互式工具	(41)
一、创建调和图形效果.....	(42)
二、创建轮廓线图形效果.....	(44)
三、创建变形图形效果.....	(46)
四、创建封套字体效果.....	(47)
五、创建“交互式立体”效果.....	(49)
六、创建“交互式阴影”效果.....	(51)
七、创建“交互式透明”效果.....	(52)
第二节 填充工具	(54)
第四章 文字处理	(60)
第一节 创建“段落文本”	(61)
第二节 创建“美术文本”	(65)
一、添加美术字文本.....	(65)
二、使美术字文本适合路径.....	(65)
三、调整文本在路径上的嵌合方式.....	(66)
第五章 矢量图形编辑与效果处理	(67)
第一节 物件选取与替代	(68)
一、全部选定.....	(68)
二、对象的查找与替换.....	(68)
第二节 对象及其属性的复制	(69)
一、再制对象.....	(69)
二、仿制对象.....	(70)
三、复制对象属性.....	(70)
四、复制/仿制效果	(71)
第三节 对象的精确变换	(71)
一、属性栏设置.....	(72)
二、“变换”工具栏.....	(72)

三、“变换”卷帘窗(又称‘变换’泊坞窗).....	(73)
第四节 对象的对齐、分布与排序.....	(85)
一、对象的“对齐”.....	(85)
二、对象的“分布”.....	(91)
三、对象的“排序”.....	(92)
第五节 对象的群组与结合	(94)
一、关于“群组”与“结合”.....	(94)
二、建立对象“群组”.....	(94)
三、“结合”对象(也称组合对象).....	(96)
第六节 对象的整形	(99)
一、“焊接”对象.....	(99)
二、“修剪”对象	(102)
三、“相交”对象	(105)
第七节 对象的锁定、转换与打散	(106)
一、锁定对象	(106)
二、将对象转换与曲线成转换轮廓为对象	(107)
三、打散对象	(109)
 第六章 版面设置与视图操作.....	(112)
第一节 插入、删除、重命名页面.....	(113)
一、插入页面	(113)
二、删除页面	(114)
三、重命名页面	(115)
四、切换页面	(115)
五、切换页面方向	(115)
第二节 页面背景的设置.....	(117)
第三节 页面设置.....	(119)
第四节 标尺、网格与导线	(122)
一、标尺	(122)
二、网格的设置	(125)
三、导线的设置	(126)
第五节 显示、预览模式及页面分类设定	(129)
第六节 视图控制.....	(134)
一、缩放和平移视图	(134)
二、视图管理器(CorelDRAW 9 称“检视管理员”)	(135)
 第七章 位图编辑与效果应用.....	(138)
第一节 位图基础.....	(139)

一、位图的基本概念	(139)
二、位图与矢量图的比较	(139)
三、分辨率	(139)
第二节 导入、链接、裁剪、转换位图	(140)
一、位图的导入	(140)
二、位图的“裁剪”	(142)
三、转换为位图	(145)
第三节 重新取样与膨胀位图	(147)
一、位图的“重新取样”(更改位图的分辨率)	(147)
二、膨胀位图	(148)
第四节 位图颜色遮罩与位图色彩模式	(148)
一、位图颜色遮罩	(149)
二、位图的“色彩模式”	(151)
第五节 描绘、编辑位图	(156)
一、描绘位图	(156)
二、用 Cordl PHOTO-PAINT 10 编辑位图	(158)
第六节 色彩调整与变换、透镜与透视效果	(160)
一、色彩模式概论	(160)
二、色彩的“调整”与“变换”	(161)
三、透镜与新增透视点	(175)
第七节 位图的滤镜特效	(184)
第八章 管理器的使用与打印操作	(192)
第一节 管理器的使用	(193)
一、对象管理器(物件管理员)	(193)
二、符号与特殊符号	(198)
第二节 打印操作	(199)
第九章 综合效果实例	(206)
第一节 矢量字体、图形效果	(207)
一、矢量字体效果	(207)
第二节 位图字体、图形效果	(238)
一、位图字体效果	(238)
二、位图图形效果	(248)

第一章 初识 CorelDRAW 10



第一节 安装与启动



第二节 工作窗口和操作界面



第三节 文件的管理

CorelDRAW 10 是一个基于矢量的绘图软件。使用 CorelDRAW 10 可以让用户以较短的时间，获得更好的创作效果。CorelDRAW 10 以其强大的功能、众多的控件、更为简明的操作风格，成为图形图像软件中的首选。无论在排版印刷，还是在广告设计，以及因特网的网页制作，CorelDRAW 10 都是得力的创作工具。

本书所讲的 10.0 版本是 Corel 公司于 2000 年发布的最新版本。它在以前的版本上改进了许多工具，在文件的导入上增加了对一些程序新版本的支持。所有的这些改变都让 CorelDRAW 10 的功能进一步增强。



第一节 安装与启动

在使用 CorelDRAW 10 之前, 必须安装 CorelDRAW 10。正确的安装是正常使用的首要条件。在安装前, 首先要了解计算机的配置以及软件对设备的要求。安装过程中, 要进行一些必要的选择, 全安装的软件能够在计算机上顺利地运行。下面主要介绍 CorelDRAW 10 对硬件设备的要求, 以及如何正确安装 CorelDRAW 10。

一、CorelDRAW 10 对系统的需求

与其他许多应用程序一样, CorelDRAW 10 也需要一定的操作系统支持。CorelDRAW 10 是一个完全的 32 位程序, 它必须在 32 位的操作系统下运行, 才能更好的体现软件的强大功能。同时, 由于 CorelDRAW 10 是一个图形图像软件, 为了能够得到更好的效果, 和更丰富的颜色、更快的刷新速度等, 对用户机器的 CPU、内存、显卡、显示器等也有一定的要求。下面列出了安装 CorelDRAW 10 所需的系统配置。

- CPU : CPU 直接决定着 CorelDRAW 10 的运行速度, 应选择奔腾 200 以上的 CPU, 现在市面上销售的 CPU 都大大超出了这个标准。

- 内存至少 32MB, 推荐使用 64MB 以上。

- 显示器: CorelDRAW 10 默认的显示器分辨率为 800×600 , 256 色以上。但为了作图的方便, 最好使用 17 英寸, 分辨率为 1024×768 , 真彩色 16 位以上。

- 硬盘空间: 安装 CorelDRAW 10 时, 安全安装需要 299MB 的空间。另外, CorelDRAW 10 在运行时还需要 100MB 左右的硬盘自由空间作为临时文件的缓冲区。

- 操作系统: 必须要在 32 位操作系统上, 如: Windows 9x 或是 Windows NT 上运行, 其中 Windows NT 要比 Windows 9x 要稳定。

二、安装 CorelDRAW 10

现在, 我们就开始安装:

1. 启动计算机, 运行 Windows 操作系统, 把 CorelDRAW 10 安装光盘放入光驱, 系统将会自动运行 CorelDRAW 10 的安装程序。

2. 如果不能自动运行, 可以打开“我的电脑”进入光盘的根目录, 双击运行“SETUP.EXE”即可开始安装。

3. 开始, 系统把安装向导装入计算机。

4. 紧接着出现一个欢迎界面, 点 Next 按钮后出现许可协议对话框。一点要点 Accept 按钮才能继续。

5. 随后出现如图 1.1-1 个人资料对话框, 填好后点 Next 按钮继续。

6. 在填好个人资料后安装向导又会让你输入软件序列号, 你找到软件包装上的序列号填入文本框中。
7. 以上的所有都填写好后你可以一直 Next, 至结束, 系统会重新启动。

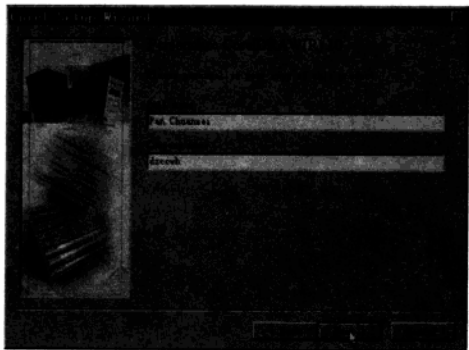


图 1.1-1



大家看到的图片好像是英文的，因为笔者在写本书时官方中文版还没有发布，不过，为了学习和讲解的方便，笔者安装了一个汉化包。

三、启动和关闭 CorelDRAW 10

● 启动 CorelDRAW 10 的步骤为：

1. 启动计算机，进入 Windows 桌面。
2. 单击 Windows 任务栏上“开始”→“程序”→“CorelDRAW 10”→“CorelDRAW 10”如图 1.1-2 所示就可以成功的启动 CorelDRAW 10。

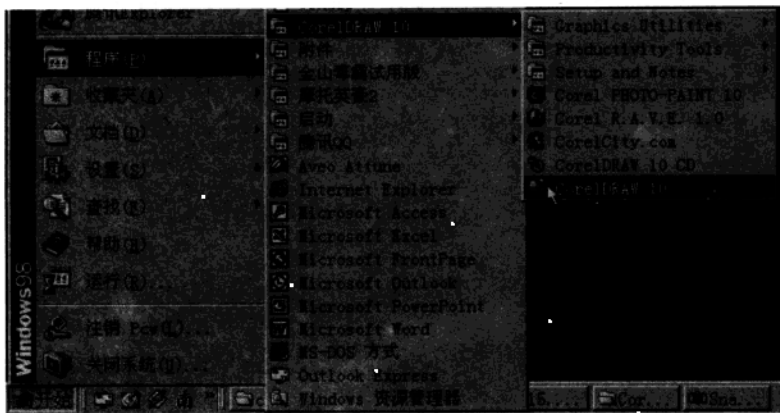


图 1.1-2

3. 等待片刻后进入如图 1.1-3 所示的 CorelDRAW 10 欢迎界面。

欢迎画面的主要组件及相应的功能如下：

- 新建图形：以 CorelDRAW 10 的默认模式新建文件。
- 打开上次编辑文件：打开上次编辑的图形，载入最后一次打开 CorelDRAW 10 文件。
- 打开图形：打开已存在的文件。
- 模板：从 CorelDRAW 10 所提供的几百余种专业模板新建一个图形。
- CorelTUTOR：CorelDRAW 10 所提供的教程，按步骤手把手地教用户学习 CorelDRAW 10 的操作方法。
- 有什么新功能？：动态介绍 CorelDRAW 10 的新增功能。
- 在画面的最下方是“启动时显示本欢迎窗口”复选框。

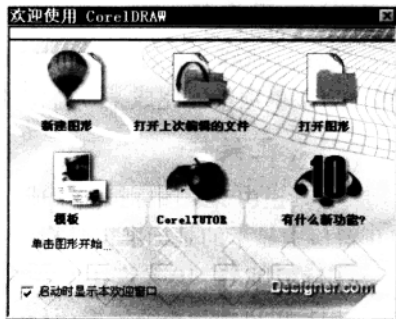


图 1.1-3

随着用户对 CorelDRAW 10 逐渐熟悉，就会觉得每次启动时都需要从欢迎屏幕进入 CorelDRAW 10 工作窗口启动速度太慢。可以禁用该复选框（把复选前的勾取消），在下次启动 CorelDRAW 10 时将不显示该欢迎画面，以默认的方式或者用户选择的方式绕过



欢迎画面，直接进入CorelDRAW 10工作窗口。

- 退出CorelDRAW 10的方法：

和其他Windows应用程序一样，可以采用多种方法退出CorelDRAW 10。例如，可以通过“文件”菜单中的“退出”命令来实现，也可以单击工作窗口右上角的“×”形状的关闭按钮来实现，或者通过快捷键来实现。但是，无论是通过哪一种途径退出CorelDRAW 10，系统都会弹出如图1.1-4所示的提示对话框，供用户选择不同的退出方式。

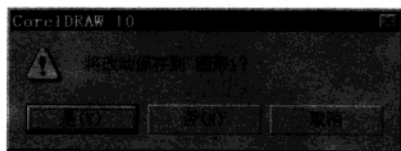


图 1.1-4

- 单击“是”按钮，将用户打开或者创建的图形保存到以“图形1”为名字的系统默认文件中，然后退出CorelDRAW 10。

- 单击“否”按钮，不保存用户的工作而直接退出CorelDRAW 10。

- 单击“取消”按钮，取消操作，返回CorelDRAW 10的工作窗口。

第二节 工作窗口和操作界面

当启动CorelDRAW 10，在以欢迎屏幕中做出了选择后，就进入了CorelDRAW 10的工作窗口，如图1.2-1所示。

从图1.2-1中可以看到，CorelDRAW 10的工作窗口包括了一些常用的工具组件和一些屏幕控制按钮，它们也是执行CorelDRAW 10绘图功能的最主要控件。CorelDRAW 10工作窗口的主要组件和功能如下：

一、标题栏

位于工作窗口的顶部，显示当前运行程序的名称和用户正在编辑的文件名。

单击标题栏的最左端的控制菜单或者右击标题栏会弹出一个菜单，通过这个菜单可以对应用程序窗口进行恢复、最小化和关闭等操作。

二、菜单栏

CorelDRAW 10的菜单栏由11大类菜单组成。在每一个菜单之下又有若干子菜单项，第一个菜单项都能完成某一特定的功能，单击之后将会执行它或打开对应的对话框。

三、工具栏

工具栏由一组图标按钮组成，它们是常用的菜单命令的按钮化表示。在CorelDRAW 10窗口中显示的是标准工具栏。

CorelDRAW 10允许在窗口显示不同的工具栏。在工具栏上右击，将弹出一个快捷菜单，用户可以选择希望出现在CorelDRAW 10窗口中的工具栏。

四、属性列

属性列是从CorelDRAW 7.0版起新增加的一个功能栏，它可以显示出有关选取对象的所有参数属性，用户可以随时在上面变更各项参数设定。如：该物体的水平及垂直方向的位置、尺寸、缩放比例、多边形的边数、字体的种类及大小等等，十分方便。

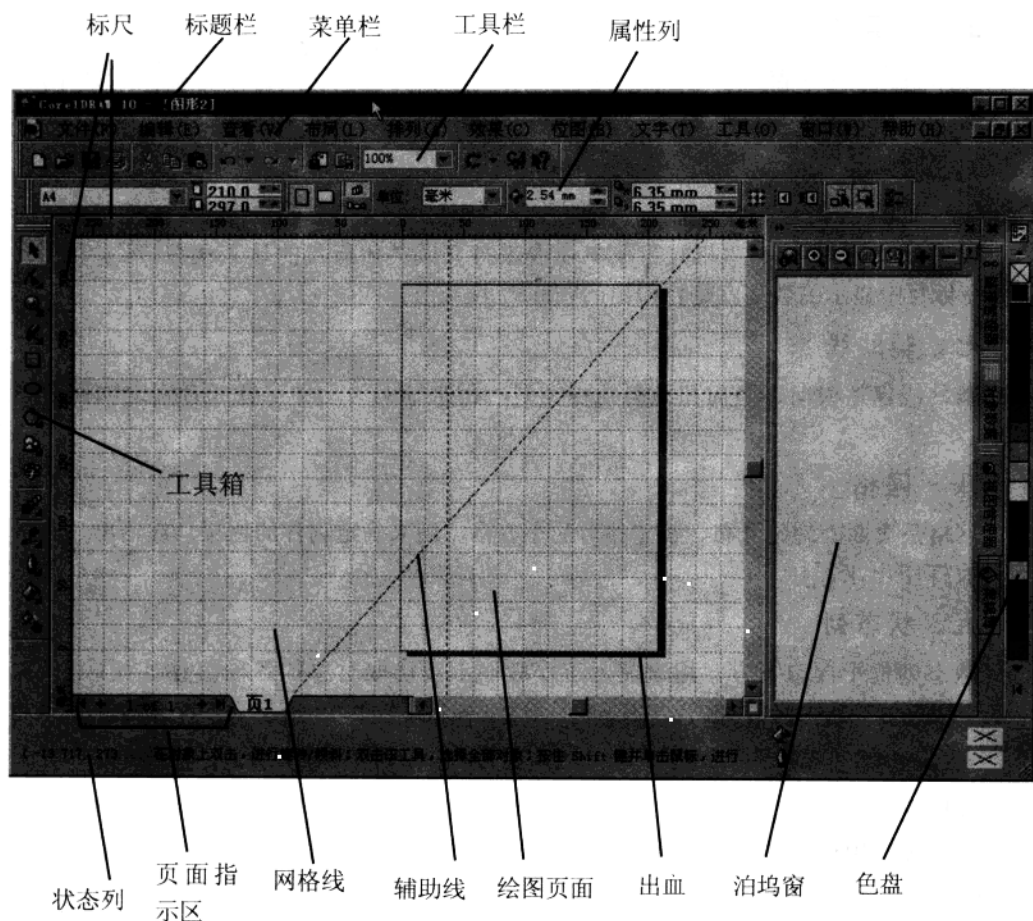


图 1.2-1

属性列上所显示的属性内容，总是自动随着所选取对象的种类和当前工具而改变。例如，在选择矩形和椭圆形物体时，属性列呈现出不同的情形。

提示：在标准的工作窗口中，属性列只显示出一小部分，可以用鼠标左键按住属性列的边缘，将其拖出，可以用同样的方法还原，如图 1.2-2 所示，也可以双击这个属性列对话框的标题栏。以后讲的其他工具也具有同样的特点。

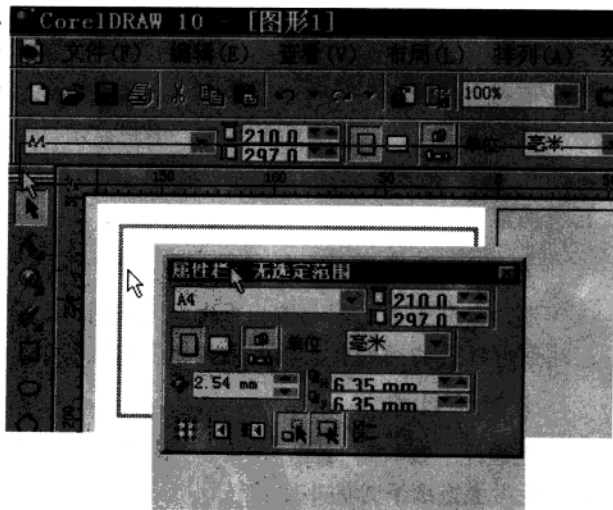


图 1.2-2



五、工具箱

工具箱位于工作窗口的左边，包含了一系列绘图工具，可用来绘制或修改物件的外形，或修改外框及内部的颜色。

六、标尺

标尺分为水平标尺和垂直标尺，用来显示各物件的尺寸及其在工作版面上的位置。读者可以选择“视图”→“标尺”菜单命令来打开或关闭标尺的显示状态。

在标尺中显示的数字就是打印出的实际大小。

七、辅助线

辅助线包括横向、竖向和倾斜几种类型，用来辅助为物件定位或者确定物件的形状。

八、网格

网格是页面上均匀分布、长宽相等的小方格，用来确定物件的位置。在输出时网格不会被打印出来。

九、状态列

状态列位于窗口下方，用来显示工作版面上被选取对象的各项信息。如：色彩、位置、大小、物件的种类等。

十、绘图页面

绘图页面是进行绘图操作的主要工作区域，在绘图页面范围内的对象才能被打印出来。在实际应用过程中，由于输出设备的不同，所能打印的区域未必刚好都是页面大小。CorelDRAW 10 中，不同的页面可以设置成不同的尺寸。关于页面设置的内容，以后我们会专门用一个章节的内容进行讲解。

十一、出血

出血又称渗出，指绘图页面的边界，意思是超出页面的部分将被标示出来。

十二、页面指示区

页面指示区位于页面的左下角，用来显示 CorelDRAW 10 文件所包含的页面数。在页面指示区中包含“前进”、“新增”、“当前页面”、“绘图页面数”和“后退”五个功能按钮。

十三、滚动条

滚动条分为水平滚动条和垂直滚动条两种，分别位于文件窗口的下方和右边。通过滚动条可以移动当前页面在可见区域中的位置。

十四、色盘

色盘位于窗口的右方，由许多色块组成，可用来决定物件的外框或内部的颜色。当单击色盘上方或下方的小三角按钮时，可以显示出更多的色块。单击色盘底部的水平方



向三角块按钮，同样可以显示出更多的色块。

十五、泊坞窗

泊坞窗是 CorelDRAW 中的一个新窗口，实际上是一个包括了各种操作按钮、列表、菜单的功能性操作按钮。通过泊坞窗可以方便地对 CorelDRAW 进行操作。

第三节 文件的管理

在 CorelDRAW 10 中，创建图形当然是重要的，但进行文件和管理也是不可缺少的。必要的文件管理不但能够使用户安全地保存绘制的图像，还可以提高工作效率，更有效地组织好工作。有关文件的管理，本节主要介绍文件的新建、打开及保存几方面的内容。

一、创建新文件

启动 CorelDRAW 10 之后，首先看到的是欢迎界面。在欢迎界面中，单击“新建图形”图标就可以按默认的设置创建一个新的图像。或者通过单击菜单的“文件”→“新建”命令也可创建一个新的图像。以这种方式创建的图像，将显示出包含默认模板中各种样式的空白绘图窗口。之后就可以使用 CorelDRAW 所提供的工具和特性来创建绘图，并保存该文件。

在 CorelDRAW 10 中，还可以基于选定的模板来创建新的绘图。如果有一种模板用于经常创建的文档类型，如广告传单、小册子或通讯录等，则可以创建基于这个模板所包含的样式的新文档，这将会大大减少重复劳动的工作量，从而提高工效。在创建新文档之后，如果又有了新的想法，还可以再附加模板。在 CorelDRAW 10 中，创建基于模板的绘图很简单：

单击欢迎界面中的“模板”或者在菜单中选“文件”→“从模板新建”就会打开如图 1.3-1 所示的对话框。

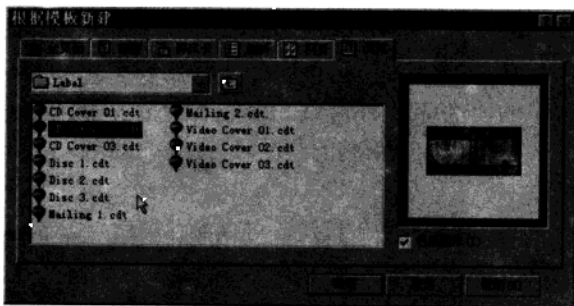


图 1.3-1

可以看到，模板的扩展名为 CDT。它实质就是一个 CorelDRAW 图像文件，只不过扩展名被改为 CDT。

当选定好想要的模板后点“确定”，就会在窗口中看到符合要求的绘图页面，并且文件名为“图形 X”。

二、打开文件

在启动 CorelDRAW 10 后，如果在欢迎界面中单击“打开上次编辑的图形”图标，就可以载入最后一次打开的 CorelDRAW 文件，从上次停止的地方继续工作。对已经保存好的绘图，可以单击菜单中的“文件”→“打开”命令已经保存的图形。



打开图形的步骤如下:

(1) 在 CorelDRAW 10 中, 单击“文件”→“打开”命令, 或者单击工具栏上的“打开”按钮, 将会打开“打开绘图”对话框, 如图 1.3-2 所示。

(2) 在该对话框中, 从“搜寻”下拉列表框中选择存储绘图文件的驱动器, 从“文件类型”下拉列表框中选择要打开文件的格式。双击存储文件的文件夹, 选择要打开的文件名。

(3) 选中“预览”复选框, 可以显示文件的缩略图, 以确保打开需要的图形。

(4) 选定要打开的文件后, 单击“打开”按钮, 则在绘图窗口中显示选定的图像。

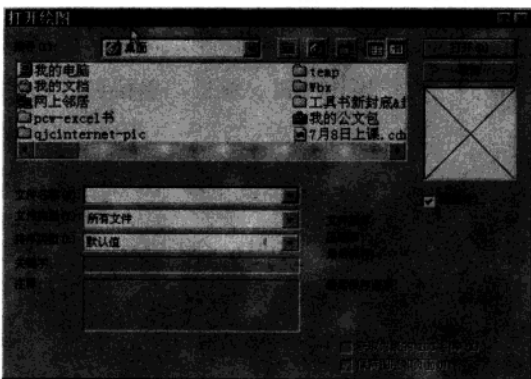


图 1.3-2

如果在“我的电脑”或者“桌面”上能够找到图像或者图像的快捷方式, 也可双击图标直接打开它。

三、关闭打开的文件

在 CorelDRAW 10 中, 打开文件并对文件进行必要的修改后, 可以用几种不同的方法关闭文件。可以单击菜单中的“文件”→“关闭”命令关闭活动文件, 或者用“窗口”菜单的“关闭”命令关闭活动窗口。如果同时打开了多个文件, 可以用“窗口”菜单的“关闭所有窗口”命令将所有打开的窗口关闭。

当关闭尚未命名的绘图时, CorelDRAW 10 会询问是否要保存所做的修改, 有三种选择:

(1) 单击“是”按钮, 可以保存最后的修改并命名该文件。

(2) 单击“否”按钮, 则放弃所做的修改并关闭绘图。

(3) 单击“取消”按钮, 可以继续修理绘图, 当什么也没发生。

四、保存文件

当用户对某个图形文件进行编辑以后, 需要对此文件进行保存, 其操作步骤如下:

(1) 单击“文件”→“保存”命令, 此时屏幕上将弹出“保存绘图”对话框, 如图 1.3-3 所示。

(2) 在该对话框的“保存在”下拉列表框中选择保存文件的文件夹。

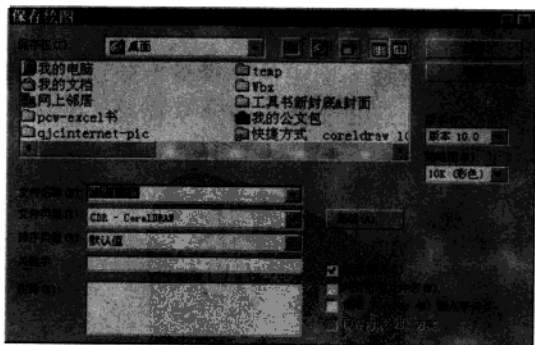


图 1.3-3