

平面设计制作教程

(CorelDRAW 10、Photoshop 6.0、PageMaker 6.5C)

肖金秀 张艳钗 伍美妮 编著



A0970390

北 京

冶金工业出版社

2002

内容简介

CorelDRAW 10、Photoshop 6.0 和 PageMaker 6.5C 是当今世界上非常流行的计算机图形设计、图像处理和印前领域中的组版软件。本书全面而详细地介绍这三个软件（中文版）的使用方法，包括 CorelDRAW 10 的图形制作；Photoshop 6.0 的图像处理；PageMaker 6.5 如何将正文和图形进行布局，构造成出版物。

本书具有鲜明的特点，即重点突出、操作简便、内容丰富而实用，可操作性强，因此既可作为 CorelDRAW 10、Photoshop 6.0 和 PageMaker 6.5C 三个软件初学者的自学教材；也可作为培训班的办班教材和大专院校师生的参考书。

图书在版编目（CIP）数据

平面设计与制作教程 / 肖金秀等编著. —北京：冶金工业出版社，2002.6

ISBN 7-5024-3040-7

I. 平... II. 肖... III. 图形软件, CorelDRAW 10、Photoshop 6.0、PageMaker 6.5 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2002）第 031628 号

出版人 曹胜利（北京沙滩嵩祝院北巷 39 号，邮编 100009）

责任编辑 程志宏

广东出版技校彩印厂印刷；冶金工业出版社发行；各地新华书店经销

2002 年 6 月第 1 版，2002 年 6 月第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16； 20.5 印张； 468 千字； 316 页； 1-2000 册

28.00 元

冶金工业出版社发行部 电话：（010）64044283 传真：（010）64027893

冶金书店 地址：北京东四西大街 46 号（100711） 电话：（010）65289081

（本社图书如有印装质量问题，本社发行部负责退换）

前言

三个软件的功能

1. CorelDRAW 10

CorelDRAW 10 是由 Corel 公司开发的一个最新的图形设计软件，它在原来版本的基础上又增加了许多新的功能，它应用范围广并有着其他软件无法比拟的优越点，因此被越来越多的专业的图形设计人员应用。CorelDRAW10 的操作简单、方便，系统性和条理性相当强，同时它的界面友好易于学习，所以被广泛应用于广告设计、封面设计、产品包装、插图设计、漫画创作等多个领域；CorelDRAW10 不仅保留了先前版本十分方便的操作界面，同时还增加了许多强大的功能比如它在网络方面的应用、基本外形工具等。

2. Photoshop 6.0

Adobe 公司以出品图像处理和平面设计软件著称。Photoshop 6.0 和 PageMaker 6.5 是 Adobe 公司研制的四套马车之中的两套。其中的 Photoshop 是一个集图像制作、编辑修改、广告制作、图像扫描及图像输入输出于一体的图像处理软件，是世界上最优秀的图形图像处理软件之一。由于其强大的图片处理功能而深受广大制作人员及美术设计爱好者的青睐，被广泛应用于印刷行业、商业广告、出版业等领域。Photoshop 6.0 是最新推出的更新换代的产品，它在原有的基础上，使其功能得到了更大的增强，其中最为明显的是文字和图层样式处理、及其 Web 功能的改进。

3. PageMaker 6.5C

从最早进入国内的 WordStar 开始，接踵而来的有 WordPerfect、Word 以及国内研制开发的 PE、CCED、WPS 等，都是非常优秀的文字处理软件。它们的文档编辑工具都非常丰富和完善，使用它们可以制作出一份报告，一篇科技论文，甚至简单的小型报纸、通讯和刊物。虽然如此，它们还是一种“文字处理”软件，如同交响乐团中的一种乐器，只能演奏单一的乐曲，最多也只能是小型的合奏组，只有交响乐团才能处理和表现丰富的音乐效果。也有人作这样的比喻，“字处理软件”如同自行车或摩托车，而 PageMaker 就是奔驰轿车或飞机。自行车和摩托车可以在乡间小道或拥挤的市区道路上发挥它们的优势，如果长距离、甚至洲际旅行就必须使用飞机了。

PageMaker 是桌面印刷软件的始祖，至今还保持着桌面印刷行业的统领位置。它既能处理单项的宣传品，更能处理几十页的论证报告、科技论文、技术手册和书籍杂志。PageMaker 在国际印刷出版业中有相当大的市场份额。可以说 Adobe 软件是紧跟着印刷理论发展的步伐，始终站在现代印刷技术的前列。

本书的特点

众所周知，在自然科学领域中，就所含信息量而言，图像明显大于文字；就对背景知识的依赖性而言，图像显然低于文字。在人类社会发展史上，图像先于文字；在个体认知过程中，“看图”先于“识字”。因此，本书在编写过程中，力求突出以下几个特点：

1) 语言描述形象化。本书中使用了大量的图示，使读者一目了然，更加易于阅读和理解。

2) 理论、概念简单化。本书尽量将抽象的理论和概念用通俗易懂的语言来进行描述,使读者能尽快掌握有关图形设计的基本知识。

3) 可操作性。本书附有大量的操作实例,读者可以一边学习一边上机操作,将学到的理论应用到实践中。

4) 实用性。本书强调实用性,尽量写读者需要的实用知识,使读者在学习本书之后能够制作出优秀的作品。

本书的结构

本书分为 19 章,各章的主要内容安排如下:

第 1 章~第 6 章介绍 CorelDRAW 10 的工具栏的使用方法;对象的组织和特殊效果的使用;图形以及位图的处理方法;文本处理与打印设置;高级特性的使用,如条形码的制作、制作 Web 网页、动画设计等。

第 7 章~第 13 章介绍 Photoshop 6.0 的基本操作、图层、蒙版与路径、滤镜、图像的变形与文字设计、ImageReady 的使用以及图像合成等技术。

第 14 章~第 18 章介绍 PageMaker 6.5C 中文版的基本操作;如何使用 PageMaker 6.5C 进行一本书或一份杂志的编辑、组版、调色、印刷基础、导入、链接与导出以及打印输出等操作。PageMaker 6.5C 注重于整本书(出版物)的版面设计,而不是某篇文章的编辑。

第 19 章举出一个综合应用实例,介绍用 CorelDRAW 10 和 Photoshop 6.0 分别设计出一个作品,然后由 PageMaker 6.5C 设计布局,进行组版,形成一个真实的出版物。

适用对象

本书可作为 Corel 公司的 CorelDRAW 10、Adobe 公司的 Photoshop 6.0 和 PageMaker 6.5C,这三种软件初学者的自学教材;也可作为培训班的办班教材和大专院校师生的参考书。

结束语

使用 Corel 公司的 CorelDRAW10,再加上 Adobe 公司的 Photoshop 6.0 和 PageMaker 6.5,就可以处理任何复杂的出版物。也就是说,您掌握了这三大软件技术,也就掌握了世界上最先进的图像处理和出版物排版编辑技术。

由于时间仓促,水平有限,因此,书中缺点错误在所难免,恳请广大读者批评指正。

编 者

2002 年 5 月于广州

目 录

第1章 CorelDRAW 10 操作基础.....1

1.1 CorelDRAW 10 概述.....1

1.2 CorelDRAW 10 操作界面.....1

1.2.1 启动.....1

1.2.2 工作界面.....3

1.3 文件操作.....5

1.3.1 新建文件.....5

1.3.2 打开绘图文件.....6

1.3.3 保存、关闭与退出.....6

1.4 基本绘图工具.....8

1.4.1 矩形的绘制.....8

1.4.2 椭圆形的绘制.....9

1.4.3 画螺旋线和表格线.....9

1.5 文件的导入/导出.....10

1.5.1 导入.....10

1.5.2 导出.....11

小结.....12

练习题一.....12

一、选择题.....12

二、思考题.....12

三、上机操作.....12

第2章 编辑对象.....14

2.1 对象介绍.....14

2.1.1 对象的定义.....14

2.1.2 对象的选取.....15

2.2 组织对象.....15

2.2.1 复制对象.....16

2.2.2 组合对象.....17

2.2.3 对齐对象.....17

2.2.4 群组对象.....19

2.2.5 组合与拆分对象.....20

2.2.6 锁定对象.....21

2.3 变换对象.....21

2.3.1 缩放对象.....21

2.3.2 旋转对象.....22

2.3.3 倾斜对象.....23

2.3.4 镜像对象.....25

2.4 接合、修剪、相交对象.....26

2.4.1 接合对象.....26

2.4.2 修剪对象.....27

2.4.3 相交对象.....28

小结.....28

练习题二.....29

一、选择题.....29

二、思考题.....29

三、上机操作.....29

第3章 图形处理工具的使用.....30

3.1 形状编辑工具的使用.....30

3.1.1 形状工具的使用.....30

3.1.2 刻刀工具的使用.....33

3.1.3 擦除工具的使用.....33

3.1.4 自由变换工具的使用.....34

3.2 曲线展开式工具的使用.....35

3.2.1 手绘工具的使用.....35

3.2.2 贝塞尔工具的使用.....36

3.2.3 自然笔工具的使用.....37

3.2.4 度量工具的使用.....41

3.2.5 连接线工具的使用.....43

3.3 外形工具的使用.....44

3.3.1 基本外形工具.....44

3.3.2 箭头外形工具.....45

3.3.3 流动制图外形.....45

3.3.4 星外形.....46

3.3.5 插图编号外形.....47

3.4 缩放工具集的使用.....47

3.4.1 缩放工具的使用.....47

3.4.2 抓手工具.....48

3.5 交互式工具的使用.....48

3.5.1 交互式调和工具.....49

3.5.2 交互式轮廓工具的使用.....49

3.5.3 交互式变形工具的使用.....50

3.5.4 使用封套工具.....52

3.5.5 立体化工具的使用.....53

3.5.6 交互式阴影工具.....55

3.5.7 使用交互式透明工具.....56

小结.....58

练习题三.....59

目 录

一、选择题	59	小结	86
二、思考题	59	练习题四	86
三、上机操作	59	一、选择题	86
第 4 章 位图处理	62	二、思考题	87
4.1 图像类型	62	三、上机操作	87
4.1.1 位图图像	62	第 5 章 文本处理与打印设置	89
4.1.2 矢量图	62	5.1 添加文本	89
4.2 位图的导入和裁剪	63	5.1.1 添加段落文本	89
4.2.1 位图的导入	63	5.1.2 添加美术文本	90
4.2.2 裁剪位图	64	5.1.3 美术文本和段落文本之间的 相互转换	90
4.2.3 位图的链接	64	5.2 段落式文本对象的处理	91
4.3 位图的矢量化操作	65	5.2.1 段落式文本的分栏	92
4.3.1 自动跟踪	65	5.2.2 调整段落文本大小	93
4.3.2 手动矢量化位图	65	5.3 文本设置	93
4.4 位图的特殊效果	66	5.3.1 使文本嵌合路径	93
4.4.1 位图的转换	66	5.3.2 段落文本围绕在图像周围	95
4.4.2 位图的三维效果	67	5.4 设置打印作业选项	97
4.5 透镜效果	72	5.4.1 设置打印选项	97
4.5.1 创建变亮透镜	72	5.4.2 打印设置	97
4.5.2 增加颜色	73	5.4.3 配置打印设备	98
4.5.3 颜色限度	74	5.5 预览、缩放和定位打印文档	103
4.5.4 自定义彩色图	74	5.5.1 预览	103
4.5.5 鱼眼	75	5.5.2 缩放	104
4.5.6 热图	76	5.5.3 定位图像文档	105
4.5.7 反显	76	小结	105
4.5.8 放大	77	练习题五	105
4.5.9 灰度浓淡	77	一、选择题	105
4.5.10 透明度	78	二、思考题	106
4.5.11 线框	79	三、上机操作	106
4.6 色调调整	80	第 6 章 CorelDRAW 10 高级应用	108
4.6.1 高反差	80	6.1 创建 HTML 文本	108
4.6.2 局部等化	81	6.1.1 HTML 格式	108
4.6.3 色调曲线	82	6.1.2 选择 HTML 输出操作	110
4.6.4 亮度-对比-强度	82	6.1.3 设置预配置的 Internet 对象	112
4.6.5 颜色通道	83	6.1.4 将文档另存为网页格式	113
4.6.6 伽玛值	84	6.2 对象的链接与嵌入	115
4.6.7 色调/饱和度/亮度	84	6.2.1 嵌入 OLE 对象	115
4.6.8 选择颜色	85		
4.6.9 替换颜色	85		

目 录

6.2.2 链接 OLE 对象.....	116	第 8 章 图层的使用.....	151
6.3 条形码的制作.....	118	8.1 图层的介绍.....	151
6.4 动画制作.....	121	8.2 图层的新建、复制和删除.....	152
小结.....	123	8.2.1 新建一个图层.....	152
练习题六.....	123	8.2.2 通过剪贴板新建图层.....	152
一、选择题.....	123	8.2.3 将背景转换成图层或新建 一个背景.....	152
二、思考题.....	124	8.2.4 新建一个图层集.....	153
三、上机操作.....	124	8.2.5 新建一个文字层.....	154
第 7 章 Photoshop 6.0 操作基础.....	128	8.2.6 图层的复制.....	154
7.1 Photoshop 6.0 的工作界面介绍.....	128	8.2.7 图层的删除.....	155
7.2 Photoshop 6.0 的工具箱.....	129	8.3 图层的移动.....	155
7.2.1 选择工具的使用.....	130	8.3.1 移动一个图层.....	155
7.2.2 套索工具的使用.....	131	8.3.2 同时移动多个图层.....	156
7.2.3 移动工具.....	133	8.3.3 对齐和分布链接图层.....	156
7.2.4 魔棒工具.....	133	8.4 修改图层的排列顺序.....	157
7.2.5 裁剪工具.....	133	8.5 图层效果的应用.....	157
7.2.6 切片类工具.....	133	8.6 图层中透明区域的运用.....	158
7.2.7 喷枪工具.....	134	8.6.1 保留透明区域.....	159
7.2.8 画笔工具与铅笔工具.....	134	8.6.2 快速选择非透明区域.....	159
7.2.9 图章工具.....	134	小结.....	159
7.2.10 历史画笔与艺术历史画笔工具.....	134	练习题八.....	160
7.2.11 擦除类工具的使用.....	135	一、选择题.....	160
7.2.12 渐变工具与油漆桶工具.....	136	二、思考题.....	160
7.2.13 模糊类工具的使用.....	138	三、上机操作.....	160
7.2.14 减淡类工具.....	139	第 9 章 蒙版与路径的使用.....	161
7.2.15 文字工具.....	139	9.1 Photoshop 6.0 的蒙版.....	161
7.2.16 注解类工具.....	140	9.1.1 使用 Alpha 通道.....	161
7.2.17 吸管类工具.....	141	9.1.2 快速蒙版.....	164
7.2.18 前景色与背景色工具.....	142	9.1.3 图层蒙版.....	164
7.2.19 路径类工具.....	143	9.2 路径概述.....	164
7.2.20 路径类选择工具.....	144	9.3 路径的绘制.....	166
7.2.21 蒙版类工具.....	144	9.3.1 钢笔工具的使用.....	166
7.2.22 其他工具.....	145	9.3.2 自由钢笔工具的使用.....	169
7.3 ImageReady 3.0 的工作界面.....	146	9.3.3 利用形状工具绘制路径.....	170
小结.....	148	9.4 路径的基本操作.....	171
练习题七.....	148	9.4.1 路径的新建与删除.....	171
一、选择题.....	148	9.4.2 路径的复制.....	171
二、思考题.....	149		
三、上机操作.....	150		

目 录

9.4.3 路径的调整	172	10.10 风格化滤镜	188
9.5 路径的应用	174	10.10.1 浮雕效果滤镜	188
9.5.1 路径的填充	174	10.10.2 风滤镜	188
9.5.2 路径的描边	175	10.11 纹理滤镜	189
9.5.3 路径与选区的转换	175	10.11.1 龟裂缝滤镜	189
小结	177	10.11.2 颗粒滤镜	189
练习题九	178	10.12 视频效果滤镜	189
一、选择题	178	10.13 其他类滤镜	190
二、思考题	178	10.13.1 自定义滤镜	190
三、上机操作	178	10.13.2 高反差保留和位移滤镜	190
第 10 章 Photoshop 滤镜	179	10.13.3 最大值和最小值滤镜	191
10.1 艺术效果类滤镜	179	小结	191
10.1.1 彩色铅笔和木刻滤镜	179	练习题十	191
10.1.2 壁画和霓虹灯光滤镜	180	一、选择题	191
10.1.3 塑料包装和海报边缘滤镜	180	二、思考题	192
10.1.4 水彩效果滤镜	181	三、上机操作	192
10.2 模糊类滤镜	181	第 11 章 图像的变形与文字设计	193
10.2.1 模糊和进一步模糊滤镜	181	11.1 利用变形和裁剪工具实现变形	193
10.2.2 高斯模糊和动感模糊滤镜	181	11.2 速度感的图像	195
10.2.3 径向模糊和特殊模糊滤镜	182	11.3 三维效果的体现	197
10.3 画笔描边类滤镜	182	11.4 文字的设计	198
10.3.1 强化边缘滤镜	183	11.4.1 使用变形工具速成文字	198
10.3.2 阴影线滤镜	183	11.4.2 特殊文字的设计	200
10.4 扭曲类滤镜	183	小结	202
10.4.1 海洋波纹滤镜	183	练习题十一	202
10.4.2 极坐标滤镜	184	一、选择题	202
10.4.3 波浪和水波滤镜	184	二、思考题	203
10.5 杂色类滤镜	184	三、上机操作	203
10.6 像素化类滤镜	185	第 12 章 ImageReady 的使用	204
10.6.1 马赛克滤镜	185	12.1 运用 ImageReady 制作动画	204
10.6.2 点状化滤镜	185	12.2 动态 Banner 的制作	206
10.7 渲染类滤镜	185	小结	211
10.7.1 云彩滤镜	186	练习题十二	211
10.7.2 光照效果滤镜	186	一、选择题	211
10.8 锐化类滤镜	186	二、思考题	212
10.9 素描类滤镜	187	三、上机操作	212
10.9.1 基底凸现滤镜	187	第 13 章 图像合成	213
10.9.2 彩色粉笔滤镜	187		
10.9.3 水彩画纸滤镜	188		

目 录

13.1 图层的合成	213	14.10.1 文字属性	242
13.2 通道的合成	216	14.10.2 字体及其风格	243
小结	217	14.10.3 文字格式化技巧	243
练习题十三	218	14.11 格式化段落	244
一、选择题	218	14.11.1 格式化段落的方法	245
二、思考题	218	14.11.2 段落的常见格式	245
三、上机操作	218	14.12 排式格式化	246
第 14 章 PageMaker 6.5C 操作基础	219	14.12.1 应用排式	246
14.1 PageMaker 6.5C 的功能	219	14.12.2 创建和编辑排式	246
14.2 页面及文本编辑	223	14.13 页眉、页脚及页码	247
14.3 主页	224	14.14 大型文件的组装	248
14.3.1 主页的概念	225	14.14.1 创建合订本	249
14.3.2 创建主页	225	14.14.2 重新给页面编码	249
14.3.3 应用主页	227	14.15 创建目录	249
14.3.4 修改主页	227	小结	251
14.3.5 复制主页	228	练习题十四	252
14.3.6 删除自定义主页	228	一、选择题	252
14.4 网格	228	二、思考题	252
14.4.1 页边距辅助线	228	三、上机操作	252
14.4.2 栏辅助线	229	第 15 章 绘图工具及对象处理	253
14.4.3 标尺辅助线	229	15.1 工具面板	253
14.4.4 锁定或取消锁定辅助线	230	15.2 图形处理	254
14.4.5 网格管理器	230	15.2.1 图形的填充与线型	254
14.5 创建出版物	231	15.2.2 图形的移动、复制与删除	254
14.5.1 文档设定	232	15.2.3 图文框	255
14.5.2 插入或删除页面	232	15.2.4 多边形编辑	255
14.6 模板	233	15.2.5 非规则框架的制作	256
14.6.1 创建新模板	233	15.2.6 给图形润色	257
14.6.2 使用模板	234	15.3 对象处理	257
14.7 文本对象	235	15.3.1 对象倾斜、反射、旋转操作	257
14.7.1 文本块	235	15.3.2 对象的组合与分解	259
14.7.2 文本框	237	15.3.3 对象的对齐	260
14.7.3 文本块与文本框的区别	237	15.3.4 对象的微调	260
14.7.4 置入文本	237	15.3.5 对象的锁定	261
14.7.5 串链接	239	15.3.6 裁剪图形	261
14.7.6 置入图形	240	15.3.7 遮色对象	261
14.8 文章编辑器	241	15.4 图文混合排版	262
14.9 查找与替换	242	15.5 构造出版物布局	264
14.10 格式化文字	242	15.5.1 广州日报周日版第一版面的	

目 录

版头布局样式	264	17.4 链接由文件创建的新对象	287
15.5.2 广州日报周日版第一版面的 版头实现过程	264	17.5 编辑与删除	289
15.5.3 设置广州日报周日版第一版面的 版面的布局	266	17.6 导出	289
15.5.4 广州日报周日版第一版面的 文章与图片布局样式	267	17.6.1 导出文章	289
小结	268	17.6.2 导出图形	290
练习题十五	268	17.6.3 导出图形的参数设计	290
一、选择题	268	17.7 电子出版物	291
二、思考题	269	17.7.1 超链接面板	292
三、上机操作	269	17.7.2 以 HTML 格式导出	294
第 16 章 彩色排版	270	17.7.3 以 Adobe PDF 格式导出	296
16.1 彩色印刷基础	270	小结	297
16.2 颜色工具	272	练习题十七	298
16.2.1 颜色面板	272	一、选择题	298
16.2.2 新增颜色	273	二、思考题	298
16.2.3 定义颜色	274	三、上机操作	298
16.2.4 创建用户颜色库	274	第 18 章 打印输出	299
16.3 标色	275	18.1 PCL 打印机	299
16.4 陷印颜色	276	18.2 PostScript 打印机	301
16.4.1 陷印方法	276	18.3 打印机样式	302
16.4.2 应用陷印	276	小结	303
16.5 颜色管理	277	练习题十八	303
16.5.1 CMS 简介	277	一、选择题	303
16.5.2 CMS 参数设置	277	二、思考题	303
小结	279	三、上机操作	303
练习题十六	279	第 19 章 综合应用实例	304
一、选择题	279	19.1 利用 CorelDRAW 10 制作图形	304
二、思考题	280	19.2 利用 Photoshop 6.0 处理图像	308
三、上机操作	280	19.3 利用 PageMaker 6.5C 制作海报	313
第 17 章 导入、链接与导出	281	19.3.1 创建文档主页	314
17.1 导入和链接	281	19.3.2 规划版面	315
17.2 嵌入和链接	284	19.3.3 布局版面	315
17.3 嵌入对象	284	19.3.4 导入图片	315
17.3.1 嵌入新建的对象	285	19.3.5 输入文字	316
17.3.2 嵌入由文件创建的新对象	286	19.3.6 设置所需的特殊图形	316
		19.3.7 将图片、文章锁定	316
		小结	316

第1章 CorelDRAW 10 操作基础

本章提要

- CorelDRAW 10 概述
- CorelDRAW 10 操作界面
- 文件操作与基本绘图工具
- 文件的导入导出

1.1 CorelDRAW 10 概述

CorelDRAW 10 是由 Corel 公司开发的一个最新的图形设计软件，它在原来版本的基础上又增加了许多新的功能，它应用范围广并有着其他软件无法比拟的优越点，因此被越来越多的专业的图形设计人员应用。

CorelDRAW 10 的操作简单、方便，系统性和条理性相当强，同时它的界面友好易于学习，所以被广泛应用于广告设计、封面设计、产品包装、插图设计、漫画创作等多个领域；CorelDRAW 10 不仅保留了先前版本十分方便的操作界面，同时还增加了许多强大的功能，比如它在网络方面的应用、基本外形工具等，这些功能将在以后章节中介绍。

1.2 CorelDRAW 10 操作界面

在没有介绍操作界面之前，我们先介绍如何启动该软件。

1.2.1 启动

启动软件的方法通常有以下两种：

1. 使用开始菜单

单击  按钮，依次移动光标到 **程序(P)**、**CorelDRAW 10**、**CorelDRAW 10**，并单击鼠标，CorelDRAW 10 就会被启动并弹出欢迎界面，如图 1-1 所示。

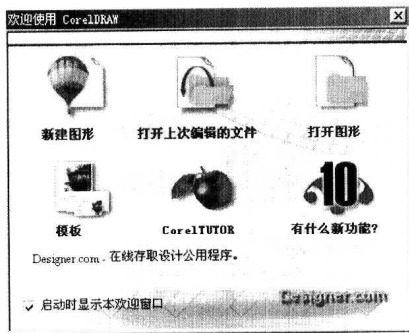


图 1-1

图中共包括 6 个图标，您可以用鼠标单击窗口中相应的选项来开始工作。

 (新建图形)：表示建立一个新的空白的绘图页面。

 (打开上次编辑的文件)：在窗口的左下角会显示您上一次工作过的文件名字，选择它来打开这个文件，从上次您退出的地方继续工作。

 (打开图形)：弹出“打开绘图”对话框，如图 1-2 所示。

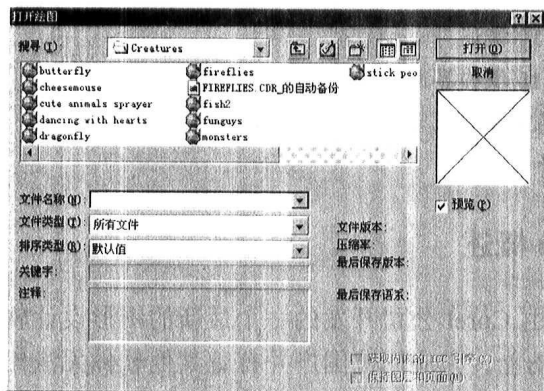


图 1-2

 (模板)：以选择的样本来打开新的绘图文件。如图 1-3 所示。

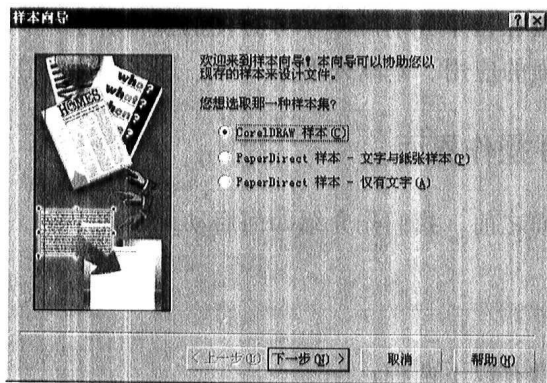


图 1-3

利用样本，可以很快的建立统一样式的绘图，减少重复的制作过程。

 (CorelDRAW 自学教程)：这是 CorelDRAW 自带的教程，教您一步步学会 CorelDRAW 10 的基本使用。如图 1-4 所示。

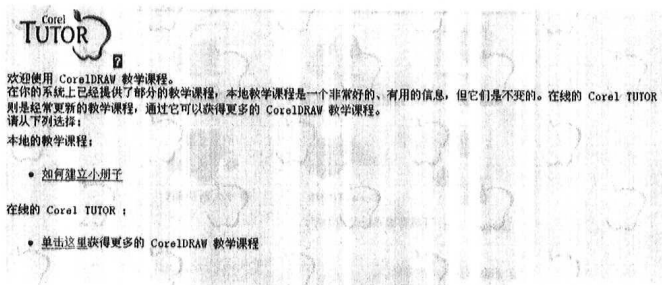


图 1-4

在图 1-4 中包括“如何建立小册子”和“单击这里获得更多的 CorelDRAW 教学课程”这

两项,读者可以自己按照上面的步骤学习。

🔊 (新增功能): 关于 CorelDRAW 10 新增功能的介绍,如图 1-5 所示。

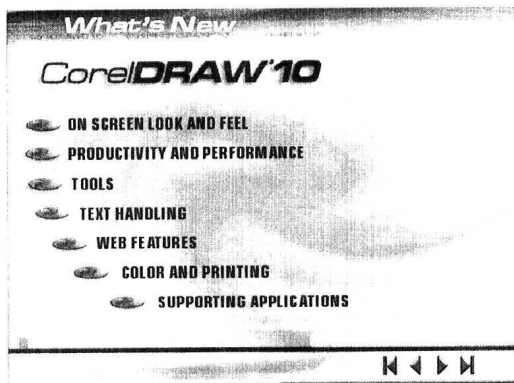


图 1-5

2. 使用快捷方式

快捷方式是利用 Windows 桌面的快捷执行命令的功能来启动应用软件。

在 Windows 桌面上直接双击启动应用软件的快捷方式图标即可。

例如单击快捷方式  图标,即启动 CorelDRAW 10 应用软件。不过,用户必须使用 Windows 操作系统中建立快捷方式的功能,在 Windows 桌面上建立应用软件的快捷启动方式图标。

1.2.2 工作界面

如果您是初学者,需要学习一下本节,CorelDRAW 10 窗口分 13 个区,特定的区域有其特定的功能集成在里面。如图 1-6 所示。

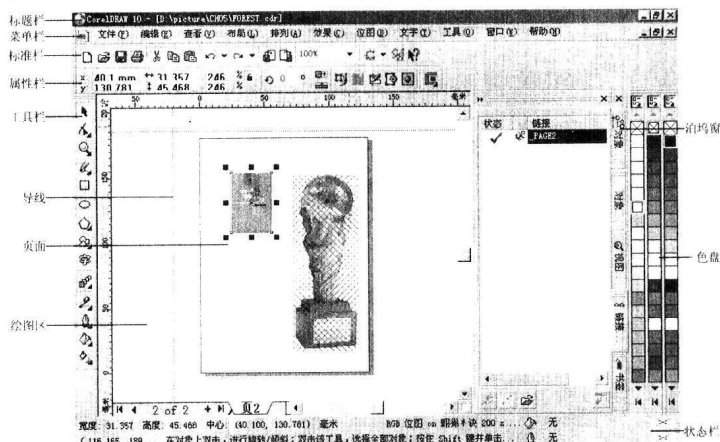


图 1-6

1) 标题栏: 位于窗口的正上方,显示了 CorelDRAW 的版本和该文件名字。在标题栏的右边是最小化、最大化和关闭窗口按钮。

2) 菜单栏: 通过单击每一个小按钮(菜单),可以看到它所包含的下拉式菜单。通过这些菜单来使用 CorelDRAW 10 所有的功能。CorelDRAW 10 包括 11 个菜单,下面简单介

绍各个菜单的功能。

文件菜单：该菜单主要包括文件的创建、保存、打开、打印、图形的导入/导出以及退出系统等命令。

编辑菜单：通过该菜单可以实现文件的复制、粘贴、再生、撤消、查找和替换等。

查看菜单：通过该菜单可以设置标尺、网格、辅助线以及设置打印预览等。

布局：通过该菜单可以设置页面、页面背景、切换页面方向以及插入新页等。

排列菜单：通过该菜单可以旋转对象、群组对象、结合对象、分离对象以及焊接对象等操作。

效果菜单：通过该菜单可以给对象设置轮廓图、调和对象、立体化对象、给对象设置封套和透镜效果。

位图菜单：通过该菜单可以给图形对象变换色彩模式、设置浮雕效果、三维效果、设置模糊效果等特殊效果。

文字：通过该菜单可以编辑文本、建立链接、设置文本适配路径等操作。

工具菜单：通过该菜单可以控制打开或关闭各个卷帘工具窗口以及管理器窗口。

窗口菜单：通过该菜单可以新建窗口、控制各种调色板、打开或关闭工具箱等。

帮助菜单：通过该菜单可以查找有关 CorelDRAW 的帮助信息、版本号以及有关技术支持等。

3) 标准栏：将常用的菜单命令以按钮的方式放置其中，方便您更快地使用。

4) 工具栏：工具栏位于窗口的左边，它是 CorelDRAW 的重要组成部分，用它里面所提供的绘图工具来选取物件、进行绘图和制作各种效果。如果工具在它的右下角显示一个黑色小三角，例如，则表示它还含有“弹出式菜单”工具栏，移动鼠标到它上面，按住左键三秒后，会显示出“弹出式菜单”工具栏中的其他工具，如图 1-7 所示。



图 1-7

点住左边的边界部分，将它拖拽出来，成为一个单独的窗口，如图 1-8 所示。



图 1-8

5) 属性栏：如果选取不同的物件或使用不同的工具，属性栏就会跟着变化，显示出最常用的操作按钮。如选定矩形，它的属性栏如图 1-9 所示。

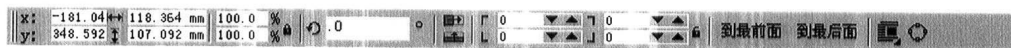


图 1-9

选定圆形，它的属性栏如图 1-10 所示。



图 1-10

6) 导线: 让您确定物件的相对位置。利用导线可更容易的安排绘图的版面, 如图 1-11 所示。

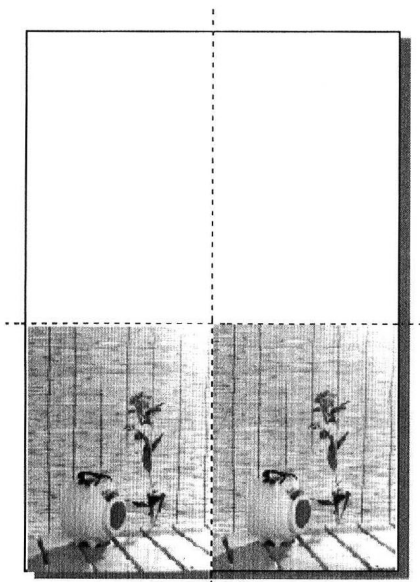


图 1-11

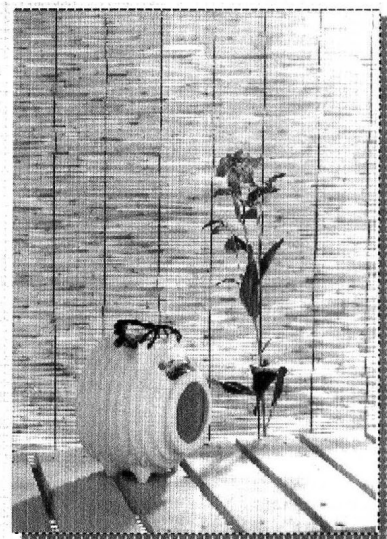


图 1-12

7) 标尺: 用于图形的定位与测量大小, 在 X、Y 方向都有。

8) 绘图工作区: 页面外的空白区域。您可以在这里自由的绘图, 完成后将它移动到页面中。

9) 格点: 其功能与导线相类似, 适合非常规则的定位, 如图 1-12 所示。

10) 页面: 设定打印纸张的大小, 在页面中的图形才会被正确打印。

11) 泊坞窗: 提供了更方便的操作和组织管理对象的方式。在绘图的过程中, 可一直打开。

12) 色盘: 颜色是图形的血液, 而色盘是存放颜色的地方。CorelDRAW 已经调配好了相当丰富的颜色, 直接从中选择不同的颜色来使用就行了。也能自定义喜欢的颜色作为一个专用色盘。

13) 状态栏: 显示图形对象的名字、位置、格式、大小、填色、外框等信息。

1.3 文件操作

文件操作通常包括创建新文件、打开现有文件、保存文件和关闭文件。

1.3.1 新建文件

可以通过启动 CorelDRAW 10 来创建新文件, 在欢迎使用 CorelDRAW 10 欢迎界面上单击 **新建图形** 图标, 可以进入新建图形界面。

如果您已经进入 CorelDRAW 10 了, 单击 **文件(F)** 菜单中的 **新建(N)** 命令也可以进入新建图形界面。

如图 1-13 所示为新建图形界面。

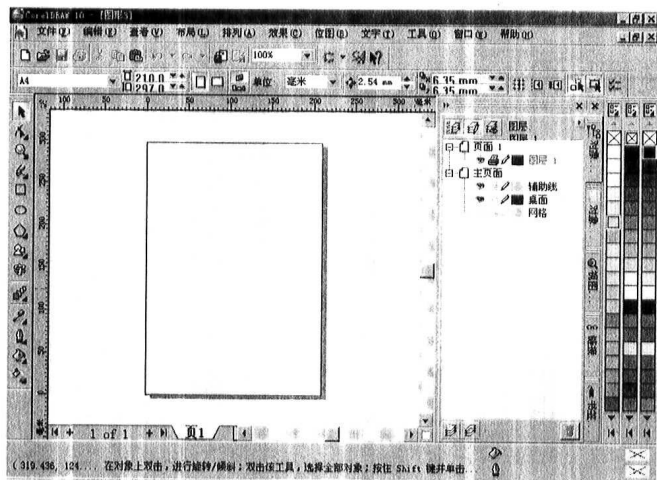


图 1-13

1.3.2 打开绘图文件

如果需要打开一幅已保存过的绘图文件，最直接简单的方法就是单击工具栏上的  按钮，或者直接单击 **文件(F)** 菜单中的 **打开(O)** 命令，系统弹出如图 1-14 所示对话框。

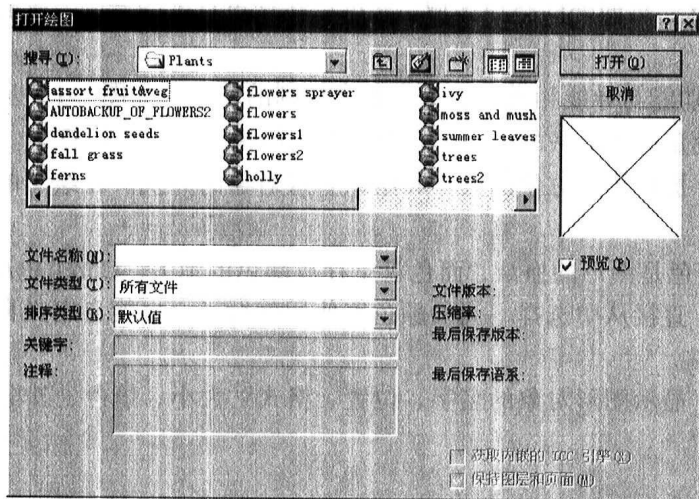


图 1-14

在 **搜索(S)** 下面的列表框中选择需要打开的文件，并单击 **打开(O)** 按钮即可。

1.3.3 保存、关闭与退出

1. 保存文件

在图形制作过程中保存是很关键的一步，使用保存命令可以将绘图以现有的文件名保存，也可以使用另存为命令指定新的保存路径和文件名称。

1) 单击 **文件(F)** 菜单中的 **保存(S)** 命令，或者单击工具栏上的  按钮，如果文件是第一

次保存,那么会弹出一个保存绘图对话框,如图 1-15 所示。

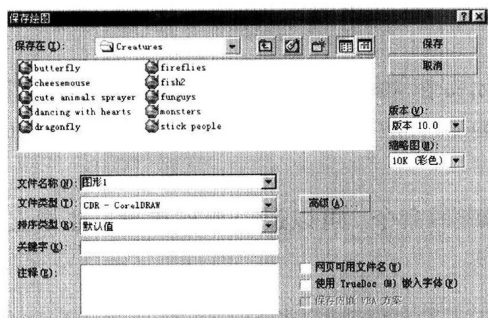


图 1-15

2) 从 **保存在(I)** 下拉式列表框中选择将文件保存到的驱动器和文件夹,在 **文件名称(N)** 文本框中输入文件名,如果不重新输入文件名,则使用 CorelDRAW 默认的文件名。

3) 单击 **保存** 按钮,文件就被保存到指定的文件夹下。

如果不想将文件保存到原来的位置或者需要将原来的对象保存为另外一种文件类型,可以单击 **文件(F)** 菜单中的“另存为”命令,同样弹出“保存绘图”对话框,可单击 **保存在(I)** 下拉按钮选择存放路径,或在 **文件类型(T)** 下拉列表中选择需要的文件类型。

4) 如果在上面对话框中单击 **高级(A)** 按钮,系统弹出如图 1-16 所示对话框。

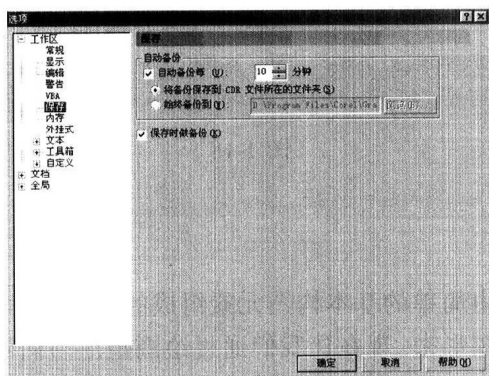


图 1-16

5) 可以在对话框中设定自动备份的时间,然后单击 **确定** 按钮,即可保存设置。如果要编辑一个文件但还想保存其原始的文件,或者将文件保存在不同的位置,则可以通过将文件以不同的名称保存或者将文件保存在其他目录中来生成文件的副本,如图 1-17 所示。

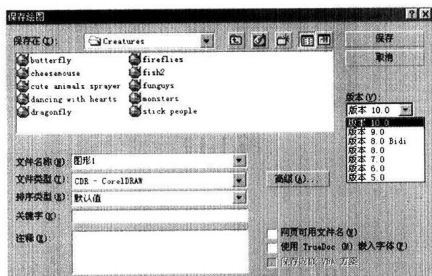


图 1-17