



电脑实用技能培训系列

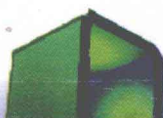
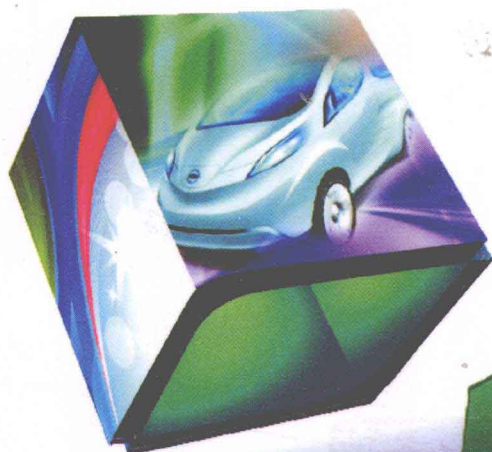


CorelDRAW X3

电脑图形制作

快速通

贾建军 编



基础学习 **快** 上加快
实际应用 **速** 战速决
重点难点 **通** 百通



西北工业大学出版社



电脑实用技能培训系列

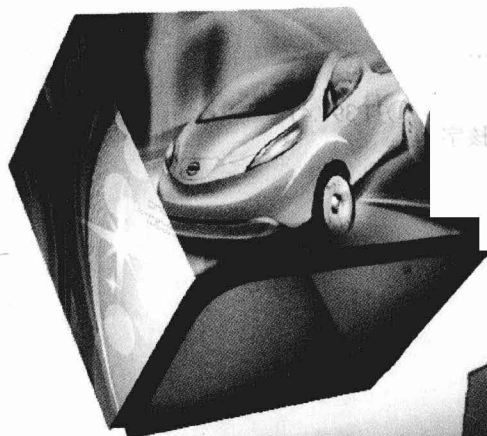


CorelDRAW X3

电脑图形制作



贾建军 编



基础学习快上加快
实际应用速战速决
难点疑点一通百通



吉林工业大学出版社

【内容简介】本书为电脑实用技能培训系列图书之一。全书从实用性、通俗性出发,全面介绍了图形制作基础、图形的绘制与编辑、图形色彩的填充、对象轮廓线的设置、对象的排序与组合、文本的编辑、图形的交互式效果、矢量图的特殊效果、位图的编辑、输入与输出图像以及综合应用实例。章后附有小结及习题,使读者在学习时更加得心应手,做到学以致用。

本书结构合理,内容系统全面,讲解由浅入深,实例实用丰富,既可作为社会培训班实用技术的培训教材,也可作为高职及中职院校 CorelDRAW 课程的教材,同时也可供图形图像设计爱好者自学参考。

图书在版编目(CIP)数据

电脑图形制作快速通/贾建军编. —西安:西北工业大学出版社, 2010.9

(电脑实用技能培训系列)

ISBN 978-7-5612-2918-7

I. ①电… II. ①贾… III. ①计算机图形学 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 193006 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:陕西兴平报社印刷厂

开 本:787 mm×1 092 mm 1/16

印 张:13

字 数:344 千字

版 次:2010 年 9 月第 1 版

2010 年 9 月第 1 次印刷

定 价:22.00 元

前言

21 世纪是信息时代，是科学技术高速发展的时代，也是人类进入以“知识经济”为主导的时代。电脑已经成为连接世界各个角落的工具！学会了电脑，就等于在眼前打开了一扇窗，让人们看到外面的世界，真正做到足不出户，便知天下事。

电脑虽然是一种高科技产品，但其应用已经日渐“大众化”“简单化”，大多数人不必费心去了解电脑的原理，只要知道怎么应用就可以了。学会了使用电脑，可以说不仅是改变了一种观念，更多的是增添了一种技能。尽管最初可能只是掌握了电脑的一些基本操作，但却为今后的工作、学习和生活打下了坚实的基础。

为此，我们根据《国家教育事业发展“十一五”规划纲要》的指示精神，结合初学者的接受能力和社会的基本需求，精心策划和编写了“电脑实用技能培训系列”图书，《电脑图形制作快速通》就是其中之一。



本书内容

CorelDRAW 是目前最流行的矢量图形设计软件之一，它是由全球知名的专业化图形设计与桌面出版软件开发商——加拿大的 Corel 公司——于 1989 年推出的。CorelDRAW 以其强大的功能、直观的界面、便捷的操作等优点迅速占领市场，赢得众多专业设计人士和广大业余爱好者的青睐。它集设计、绘画、制作、编辑、合成、高品质输出于一体，使利用其创作的作品更具有专业水准，现已被广泛应用于平面设计、包装装潢、图书出版与多媒体制作等诸多领域。

本书共分 11 章。其中前 10 章主要介绍 CorelDRAW X3 的基础知识和基本操作，使读者初步掌握图形制作的相关知识。第 11 章列举了几个有代表性的综合实例，通过理论联系实际，使读者能够举一反三，学以致用，进一步巩固前面所学的知识。



本书特点

- (1) 选取市场上应用最普遍的中文版本，突出“易操作、好掌握”的特点。
- (2) 结构合理，内容系统全面，语言通俗易懂，讲解由浅入深，图文并茂，详略得当，为初学者量身定制。
- (3) 从实用性、通俗性出发，将知识点融入每个实例中，做到以应用为目的。
- (4) 书中贯穿有“注意”“提示”“技巧”小模块，且章后附有习题，以供读者快速掌握，学以致用。



读者定位

- (1) 需要接受计算机职业技能培训的读者。
- (2) 全国各高职及中职院校相关专业的师生。
- (3) 计算机初、中级用户。

由于水平有限，错误和疏漏之处在所难免，希望广大读者批评指正。

本书在编写过程中，参考了国内外许多优秀的教材和文献，在此向有关作者表示衷心的感谢。本书在编写过程中，得到了许多专家和同行的帮助，在此向他们表示诚挚的谢意。本书在编写过程中，得到了许多专家和同行的帮助，在此向他们表示诚挚的谢意。

本书在编写过程中，得到了许多专家和同行的帮助，在此向他们表示诚挚的谢意。

编者

内容特点

本书在编写过程中，参考了国内外许多优秀的教材和文献，在此向有关作者表示衷心的感谢。本书在编写过程中，得到了许多专家和同行的帮助，在此向他们表示诚挚的谢意。

本书在编写过程中，得到了许多专家和同行的帮助，在此向他们表示诚挚的谢意。

本书在编写过程中，得到了许多专家和同行的帮助，在此向他们表示诚挚的谢意。

本书特点

- (1) 本书在编写过程中，参考了国内外许多优秀的教材和文献，在此向有关作者表示衷心的感谢。
- (2) 本书在编写过程中，得到了许多专家和同行的帮助，在此向他们表示诚挚的谢意。
- (3) 本书在编写过程中，得到了许多专家和同行的帮助，在此向他们表示诚挚的谢意。
- (4) 本书在编写过程中，得到了许多专家和同行的帮助，在此向他们表示诚挚的谢意。



目 录

第1章 图形制作基础快速入门..... 1

1.1 CorelDRAW X3 概述	1
1.2 位图与矢量图	2
1.2.1 位图	2
1.2.2 矢量图	2
1.3 CorelDRAW X3 的启动与退出	3
1.3.1 启动 CorelDRAW X3	3
1.3.2 退出 CorelDRAW X3	3
1.4 CorelDRAW X3 的工作界面	4
1.4.1 标题栏	4
1.4.2 菜单栏	4
1.4.3 工具栏	5
1.4.4 属性栏	5
1.4.5 工具箱	5
1.4.6 绘图页面	5
1.4.7 调色板	6
1.4.8 泊坞窗	6
1.4.9 状态栏	6
1.4.10 滚动条	7
1.5 文件的基本操作	7
1.5.1 新建文件	7
1.5.2 打开文件	8
1.5.3 导入和导出文件	9
1.5.4 查看文件信息	10
1.5.5 保存文件	10
1.5.6 关闭文件	11
1.6 辅助工具的使用	11
1.6.1 标尺	11
1.6.2 网格	12
1.6.3 辅助线	12
1.7 设置显示模式	13
1.7.1 设置视图的显示模式	13
1.7.2 设置预览显示方式	14
1.7.3 利用视图管理器显示页面	15

1.7.4 设置显示比例	16
1.8 设置版面	16
1.8.1 设置页面大小	16
1.8.2 设置页面背景	17
1.8.3 设置页面标签	17
1.8.4 切换页面方向	18
1.8.5 添加页面	18
1.8.6 重命名页面	19
1.8.7 删除页面	19
本章小结	19
轻松过关	20

第2章 图形的绘制与编辑..... 21

2.1 绘制线条	21
2.1.1 使用手绘工具绘制线条	21
2.1.2 使用贝塞尔工具绘制线条	22
2.1.3 使用钢笔工具绘制线条	23
2.1.4 使用折线工具绘制线条	24
2.1.5 使用三点曲线工具绘制线条	24
2.1.6 使用交互式连线工具绘制线条	24
2.1.7 使用艺术笔工具绘制线条	25
2.2 编辑线条	28
2.2.1 节点类型的调整	29
2.2.2 改变节点位置	29
2.2.3 节点的添加和删除	30
2.2.4 连接与分割节点	31
2.2.5 子路径的提取	31
2.2.6 旋转和倾斜节点	32
2.2.7 对齐节点	32
2.2.8 延长和缩短节点连线	33
2.2.9 直线与曲线的转换	33
2.2.10 反转曲线的方向	33
2.3 绘制几何图形	34
2.3.1 绘制矩形	34
2.3.2 绘制椭圆	35



2.3.3 绘制多边形	37	3.4 对象的填充方式	57
2.3.4 绘制星形	37	3.4.1 均匀填充	57
2.3.5 绘制复杂星形	37	3.4.2 渐变填充	60
2.3.6 绘制图纸图形	38	3.4.3 图样填充	62
2.3.7 绘制螺纹形	38	3.4.4 底纹填充	65
2.3.8 绘制基本形状	39	3.4.5 PostScript 填充	65
2.3.9 绘制标注形状	39	3.4.6 交互式填充	66
2.3.10 绘制箭头形状	40	3.4.7 交互式网状填充	67
2.3.11 绘制标题形状	40	3.5 对象的其他填充方式	67
2.3.12 绘制流程图	41	3.5.1 滴管工具	68
2.3.13 绘制创意图形	41	3.5.2 颜料桶工具	68
2.3.14 标注图形	42	3.6 实例速成——绘制大红灯笼	68
2.4 编辑图形	43	本章小结	71
2.4.1 使用形状工具	43	轻松过关	71
2.4.2 使用橡皮擦工具	43	第4章 对象轮廓线的设置	73
2.4.3 使用刻刀工具	43	4.1 设置轮廓线的颜色	73
2.4.4 使用虚拟段删除工具	44	4.1.1 使用轮廓色对话框工具	73
2.4.5 使用涂抹笔刷工具	44	4.1.2 使用颜色泊坞窗	74
2.4.6 使用粗糙笔刷工具	45	4.2 设置轮廓线的粗细与样式	74
2.4.7 使用自由变换工具	46	4.2.1 设置轮廓线的粗细	74
2.5 实例速成——设计信封	47	4.2.2 设置轮廓线的样式	75
本章小结	49	4.3 设置轮廓线端和箭头样式	76
轻松过关	49	4.3.1 线端与箭头样式的设置	76
第3章 图形色彩的填充	51	4.3.2 设置转角样式	78
3.1 色彩理论基础	51	4.4 创建书法轮廓	78
3.1.1 色彩的构成	51	4.5 实例速成——制作特效文字	79
3.1.2 色彩的对比	52	本章小结	80
3.1.3 色彩的调和	52	轻松过关	80
3.2 色彩模式	52	第5章 对象的排序与组合	81
3.2.1 RGB 模式	52	5.1 排列对象	81
3.2.2 CMYK 模式	53	5.2 对齐与分布对象	81
3.2.3 Lab 模式	53	5.3 控制对象	83
3.2.4 灰度模式	53	5.3.1 复制、剪切和粘贴对象	83
3.2.5 HSB 模式	53	5.3.2 再制对象	83
3.3 调色板	54	5.3.3 锁定对象	84
3.3.1 选择调色板	54	5.3.4 移动对象	84
3.3.2 使用调色板浏览器	54	5.3.5 旋转对象	85
3.3.3 使用颜色样式	56		





5.3.6 斜切对象	86
5.3.7 缩放与镜像对象	87
5.3.8 对象的转换	88
5.4 整形对象	88
5.4.1 焊接对象	88
5.4.2 修剪对象	89
5.4.3 相交对象	89
5.4.4 简化对象	89
5.4.5 前减后对象	90
5.4.6 后减前对象	90
5.4.7 造形泊坞窗	91
5.5 群组和结合对象	91
5.5.1 群组	91
5.5.2 结合	92
5.6 实例速成——制作电影胶片效果	92
本章小结	95
轻松过关	95
第6章 文本的编辑	97
6.1 创建文本	97
6.1.1 创建美术文本	97
6.1.2 创建段落文本	98
6.1.3 创建路径文本	98
6.2 编辑文本	99
6.2.1 使用属性栏编辑文本	99
6.2.2 使用对话框编辑文本	100
6.3 文字效果的处理	101
6.3.1 文本的间距	101
6.3.2 改变字母大小写	103
6.3.3 对齐基线	104
6.3.4 矫正文本	104
6.3.5 设置文本适合框架	104
6.3.6 调整文本的方向及距离	105
6.3.7 镜像适合路径的文本	106
6.3.8 使文本分离路径	106
6.3.9 设置图文混排效果	107
6.3.10 美工文字转换为曲线	107
6.4 插入符号字符	108
6.5 添加文本封套	108

6.6 查找和替换文本	109
6.6.1 查找文本	109
6.6.2 替换文本	110
6.7 实例速成——设计卡片	110
本章小结	112
轻松过关	112
第7章 图形的交互式效果	113
7.1 交互式透明效果	113
7.1.1 均匀透明效果	113
7.1.2 渐变透明度	114
7.1.3 图样透明度	114
7.1.4 底纹透明度	115
7.2 交互式调和效果	115
7.2.1 直线调和效果	115
7.2.2 沿路径调和	116
7.2.3 复合调和效果	116
7.2.4 拆分调和效果	116
7.2.5 编辑调和效果	117
7.3 交互式轮廓图效果	118
7.3.1 创建轮廓图效果	118
7.3.2 轮廓图效果的设置	118
7.4 交互式阴影效果	119
7.4.1 添加阴影效果	120
7.4.2 编辑阴影效果	120
7.5 交互式变形效果	121
7.5.1 推拉变形	121
7.5.2 拉链变形	123
7.5.3 扭曲变形	124
7.6 交互式封套效果	125
7.6.1 添加封套	125
7.6.2 封套的类型模式	125
7.6.3 编辑封套节点	126
7.6.4 封套的映射模式	126
7.7 交互式立体化效果	127
7.7.1 创建立体化效果	127
7.7.2 设置立体化类型	127
7.7.3 旋转立体化	128
7.7.4 变形立体化	129





9.3.3	艺术笔触	152
9.3.4	颜色变换	153
9.3.5	相机	154
9.3.6	轮廓图	154
9.3.7	创造性	155
9.3.8	鲜明化	156
9.3.9	扭曲	157
9.3.10	杂点效果	158
9.4	实例速成——制作彩色玻璃效果	159
	本章小结	160
	轻松过关	160
第 10 章	输入与输出图像	162
10.1	输入图像	162
10.1.1	使用数码相机	162
10.1.2	使用扫描仪	162
10.1.3	使用素材光盘	162
10.2	输出图像	162
10.2.1	打印设置	163
10.2.2	打印预览	163
10.2.3	拼版	164
10.2.4	版面布局设置	164
10.2.5	打印大幅文件	165
10.2.6	打印多个副本文件	166
10.2.7	分色打印	166
10.2.8	设置印刷标记	167
	本章小结	168
	轻松过关	168
第 11 章	综合应用实例	169
综合实例 1	台历设计	169
综合实例 2	名片设计	174
综合实例 3	包装盒平面设计	183
综合实例 4	海报设计	190

第1章 图形制作基础快速入门

CorelDRAW 是目前最流行的矢量图形绘制软件之一,于1989年由加拿大的 Corel 公司推出,随着版本的不断升级,不仅具有更加人性化的界面,而且功能也越来越强大,为用户展示创意提供了一个很好的平台,因此受到了广大平面设计者的欢迎与青睐。

本章要点

● CorelDRAW X3 概述

● 位图与矢量图

● CorelDRAW X3 的启动与退出

● CorelDRAW X3 的工作界面

● 文件的基本操作

● 辅助工具的使用

● 设置显示模式

● 设置版面

1.1 CorelDRAW X3 概述

在当代,电脑绘图已经成为一种潮流,而 Corel 公司推出的 CorelDRAW 则迎合了这种潮流,它是基于矢量图形的绘图软件,随着版本的升级,其功能也越来越完善。CorelDRAW X3 是 CorelDRAW 系列软件的新版本,它集设计、绘画、制作、编辑、合成及高品质输出于一体,使其利用其创作的作品更具有专业水准。现如今,CorelDRAW 已被广泛应用于平面设计、包装装潢、图书出版与多媒体制作等诸多领域,并起到了非常重要的作用。

CorelDRAW X3 是一款用于图形图像制作的软件,它具有以下4项基本功能:

(1) 绘制与处理矢量图: CorelDRAW X3 主要用来绘制矢量图,用户能够利用它的图形创作工具绘制出各种图形。对于已绘制好的矢量图,还可以对其进行布尔运算、镜像以及各种效果处理。

(2) 处理位图: CorelDRAW X3 在处理位图方面也有强大的功能,利用它不仅可以直接对位图进行裁切等处理,还能对位图进行滤镜处理。

(3) 处理文字: 在 CorelDRAW X3 中可以输入美术字文本和段落文本。

(4) 网络功能: CorelDRAW X3 具有网络功能,如创建超链接或将段落文本转换为网络文本等。

(5) 转换功能: CorelDRAW X3 提供了多种转换功能,如图形与曲线之间的转换、文字与图形之间的转换以及美术字与段落文本之间的转换等。

CorelDRAW X3 在以前版本的基础上又增加了一些新功能。例如,增强了目标捕捉工具,使用户能够使用鼠标捕捉节点、交叉点、中点、垂直线等区域,从而可以快速精确地修改目标;新的导出 Office 特性可将用 CorelDRAW X3 软件创作的作品轻松导入 Office 文档;新文本特性可使用户更容易地观察字体类型的改变,并可以对字体无限放大;增加了新的智慧型绘图工具,可以自动识别许多形





状,如圆形、矩形、箭头等,它可以协助用户完成工作,简化图形创作的操作步骤。

1.2 位图与矢量图

在计算机中,图形图像大致可分为两种,即位图和矢量图。

1.2.1 位图

位图又称点阵图,由多个不同颜色的点组成,每一个点为一个像素。与矢量图相比,位图图像更容易模拟照片的真实效果。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。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,能体现出现实生活中的绝大多数色彩。

位图图像可以通过数码相机拍摄、扫描仪扫描以及 Photoshop 图像处理软件制作等方式获得。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也是比较大的,对于要求不太高的位图图像,可以将它们压缩,使其所占空间变小。

位图的大小和质量取决于图像中像素点的多少,通常来说,每平方英寸的面积上所含像素点越多,颜色之间的混合也越平滑,同时文件也越大。图 1.2.1 所示的为位图放大后的效果。



图 1.2.1 位图缩放前后效果对比

1.2.2 矢量图

矢量图又称向量图,是用直线和曲线来描述的图形,这些图形的元素可以是点、线、弧线、矩形、多边形或圆形,它们是由数学公式计算获得的,而不是像素点。这些公式中包括矢量图图形所在的坐标位置、大小、轮廓色以及颜色填充等信息,由于这种保存图形信息的方法与分辨率无关,所以当放大或缩小图形时,只要在相应数值上乘以放大的倍数或除以缩小的倍数即可,而不会影响图形的清晰度,其边缘很平滑,也不会产生颜色块,如图 1.2.2 所示。矢量图特别适用于企业标志设计、图案设计、版式设计、文字设计等,它所生成的文件也比位图文件小。



图 1.2.2 矢量图缩放前后效果对比



1.3 CorelDRAW X3 的启动与退出

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, 就可以启动或退出 CorelDRAW X3 了, 下面对其进行详细介绍。

1.3.1 启动 CorelDRAW X3

启动 CorelDRAW X3 的方法有以下 4 种:

- (1) 选择 **开始** → **程序(E)** → **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  图标进行启动。
- (3) 在 CorelDRAW X3 程序图标  上单击鼠标右键, 在弹出的快捷菜单中选择 **打开(O)** 命令。
- (4) 在 **我的电脑** 中找一个 CorelDRAW X3 文件, 双击该文件图标, 也可启动 CorelDRAW X3 程序。

启动 CorelDRAW X3 后, 首先进入初始化界面, 如图 1.3.1 所示, 然后屏幕上会显示欢迎界面, 如图 1.3.2 所示, 单击该界面中的图标可快速执行相应的操作。



图 1.3.1 初始化界面



图 1.3.2 CorelDRAW X3 的欢迎界面

在此界面中提供了 6 个图标, 单击任意一个图标, 都可以启动 CorelDRAW X3 操作界面进行工作。其功能如下:

新建: CorelDRAW X3 将会以默认的格式新建一个图形文件。

最近用过: CorelDRAW X3 能够载入最后一次打开的文件, 单击文件名可打开该文件继续编辑。

打开: CorelDRAW X3 将打开存储过的任意一个图形文件。

从模板新建: 该功能可在 CorelDRAW X3 提供的专业模板中选择一个模板, 选择时要放入 CorelDRAW X3 的配套光盘。

CorelTUTOR: CorelDRAW X3 提供的教程, 其中包括创建对象到出版作品。

新增功能: 该功能将提供关于 CorelDRAW X3 的各种新增功能的介绍。

1.3.2 退出 CorelDRAW X3

退出 CorelDRAW X3 的方法有以下 5 种:

- (1) 选择菜单栏中的 **文件(F)** → **退出(X)** 命令。
- (2) 双击标题栏左侧的程序图标 .
- (3) 在标题栏左侧的程序图标  上单击鼠标右键, 在弹出的快捷菜单中选择 **X 关闭(C)** 命令。
- (4) 按 “Alt+F4” 键, 退出 CorelDRAW X3 程序。





(5) 单击标题栏右侧的“退出”按钮，如果对绘制或打开的图形进行修改后而未保存，则会弹出一个提示框，询问是否保存图形，如图 1.3.3 所示，单击按钮不进行保存直接退出；单击按钮保存文档并退出；单击按钮，不保存图形并可继续编辑。

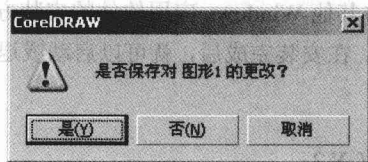


图 1.3.3 提示框

1.4 CorelDRAW X3 的工作界面

启动中文版 CorelDRAW X3 后，单击 CorelDRAW X3 欢迎界面中的“新建图形”图标，系统将根据预设值打开 CorelDRAW X3 的工作界面，如图 1.4.1 所示。

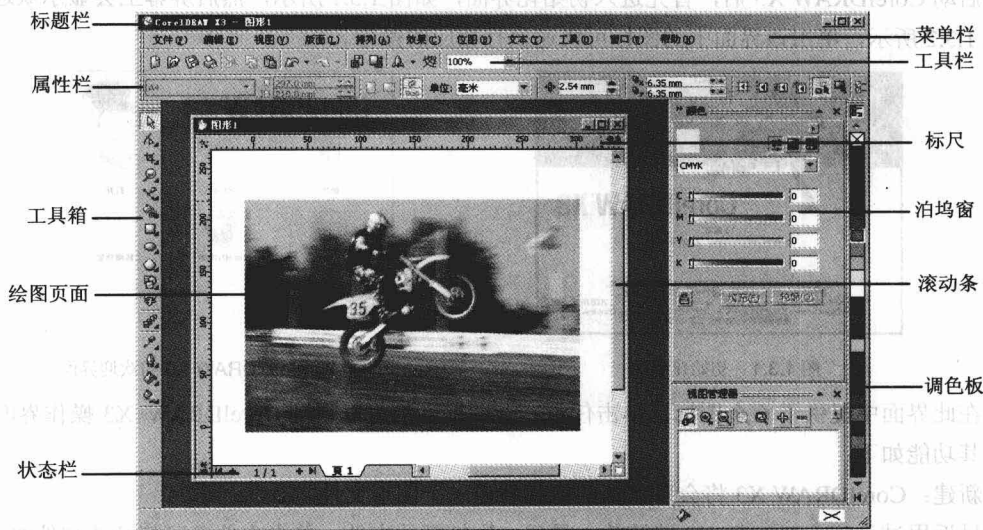


图 1.4.1 CorelDRAW X3 工作界面

1.4.1 标题栏

标题栏位于 CorelDRAW X3 程序窗口的顶部，显示当前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。

1.4.2 菜单栏

CorelDRAW X3 的菜单栏位于标题栏的下方，如图 1.4.2 所示。菜单栏中有 11 个菜单，每个菜单都包含着一组操作命令，用于完成文件保存、对象编辑以及对象查看等操作。在每个菜单下又有若干个子菜单，每一个菜单项都代表了一系列的命令，可直接执行这些命令或打开相应的对话框。



文件(F) 编辑(E) 视图(V) 版面(L) 排列(A) 效果(O) 位图(B) 文本(T) 工具(I) 窗口(W) 帮助(H)

图 1.4.2 CorelDRAW X3 菜单栏

1.4.3 工具栏

工具栏位于菜单栏的下方，提供了最常用的几种操作按钮，单击这些按钮即可快速地执行相应的命令或弹出相应的对话框，如图 1.4.3 所示。



图 1.4.3 CorelDRAW X3 工具栏

1.4.4 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改变，图 1.4.4 所示的为椭圆形工具的属性栏。



图 1.4.4 CorelDRAW X3 属性栏

1.4.5 工具箱

工具箱位于工作界面的最左侧，其中包含了 CorelDRAW X3 中使用的各种工具，要使用某种工具，只要单击该工具按钮即可。如果工具按钮右下方有一个黑色小三角，则表示该工具按钮中还有隐藏的工具，单击该工具并按住鼠标左键不放，或单击鼠标右键，就可以弹出工具组中的其他工具，将鼠标指针移至弹出的工具组中，单击所需的工具按钮，该工具就会出现在工具箱中，如图 1.4.5 所示。



图 1.4.5 CorelDRAW X3 的工具箱

1.4.6 绘图页面

绘图页面指绘图窗口中带矩形边沿的区域，它是进行绘图操作的主要工作区域，用户可在此进行图形绘制和编辑等操作，如图 1.4.6 所示。

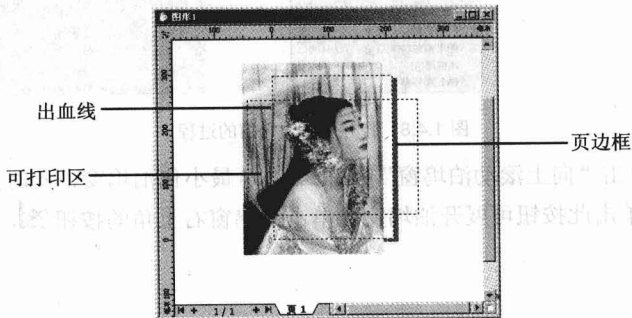


图 1.4.6 绘图页面



1.4.7 调色板

调色板的默认位置是界面窗口的右侧。调色板可以直接对选定的图形或图形边缘的轮廓进行颜色填充。使用调色板选择颜色填充时,首先应在绘图窗口中选择要填充的图形,然后在调色板中选择一种颜色,单击左键,填充图形;单击右键,填充轮廓色。删除图形的填充色或轮廓色时,应该先选择要删除颜色的图形,然后在调色板中单击顶部的无填充图标;如果在调色板顶部的无轮廓图标上单击鼠标右键,则可以删除图形的轮廓颜色。单击调色板底部的按钮可以将调色板展开,如果要将其关闭,只要在界面窗口中的任意位置单击鼠标左键即可,如图 1.4.7 所示。

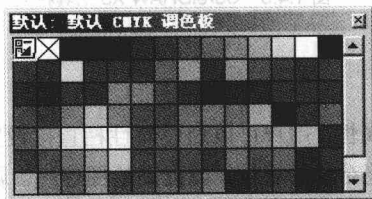


图 1.4.7 调色板

1.4.8 泊坞窗

CorelDRAW 中的泊坞窗相当于 Photoshop 中的控制面板,它实际上就是一个集各种操作按钮、菜单和列表为一体的操作面板,它能够将有限的工作空间合理地利用。

默认设置下泊坞窗都是关闭的,通常在需要使用时才打开,例如要打开**造形**泊坞窗,可选择菜单栏中的**窗口(W)**→**泊坞窗(D)**→**造形(P)**命令,如图 1.4.8 所示。

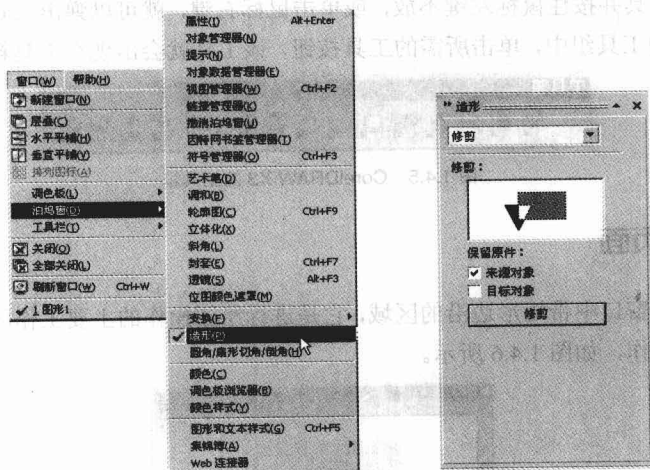


图 1.4.8 打开造形泊坞窗的过程

在泊坞窗右上角单击“向上滚动泊坞窗”按钮,可最小化泊坞窗,此时按钮变为“向下滚动泊坞窗”按钮,单击此按钮可展开泊坞窗。单击泊坞窗右上角的按钮,可关闭泊坞窗。

1.4.9 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)。

1.4.10 滚动条

在界面的右面和下面各有一个滚动条,用鼠标拖动页面旁边的滚动条,可以移动页面的位置。

1.5 文件的基本操作

进入 CorelDRAW X3 后要展开工作,就要进行新建文件、打开已有的文件、保存或关闭文件等操作,这也是 CorelDRAW X3 最基本的操作。

1.5.1 新建文件

在 CorelDRAW 中进行绘图之前,必须新建一个绘图文件,然后在新建文件的页面中进行对象的绘制和编辑。

1. 直接新建文件

在 CorelDRAW X3 中新建文件有以下 4 种方法:

(1) 启动 CorelDRAW X3,在出现的欢迎界面中单击“新建”图标即可。

(2) 按“Ctrl+N”快捷键,新建文件。

(3) 单击工具栏中的“新建”按钮。

(4) 选择菜单栏中的 **文件(F)** → **新建(N)** 命令即可。

2. 根据模板新建文件

CorelDRAW X3 预设了许多模板文件,使用这些模板可以极大地方便用户的操作。新建模板文件的方法如下:

(1) 在欢迎界面中单击“模板”图标,或选择菜单栏中的 **文件(F)** → **从模板新建(E)** 命令,弹出 **从模板新建** 对话框。

(2) 在该对话框中选择 **Web** 选项卡,在列表中选择 **花园** 选项,此时的对话框如图 1.5.1 所示。

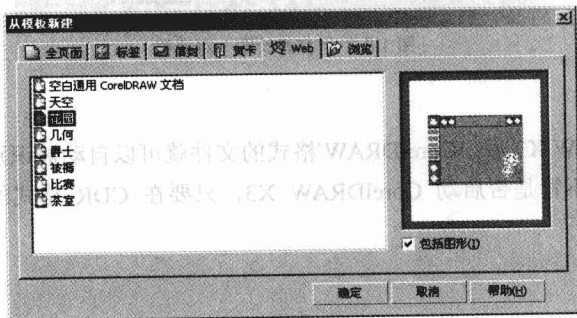


图 1.5.1 “从模板新建”对话框

(3) 单击 **确定** 按钮,即可从模板新建文件,如图 1.5.2 所示。新建模板文件后,就可以在模板的基础上进行绘制。

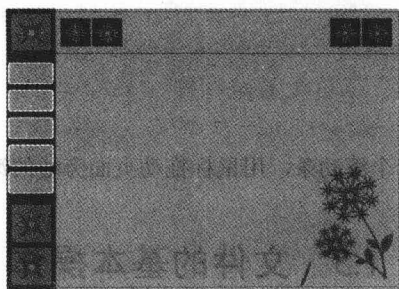


图 1.5.2 从模板新建文件



注意：如果预设的模板不能满足需要，则可按需要绘制模板样式，保存为扩展名为.cdr的文件，再从**从模板新建**对话框中选择**浏览**选项卡，从中选择该文件即可。

1.5.2 打开文件

要打开一个已经存在的图形文件对其进行修改或编辑，可通过以下3种方法完成。

1. 在 CorelDRAW X3 中打开

在 CorelDRAW X3 中选择菜单栏中的**文件(F)**→**打开(O)...**命令，或单击工具栏中的“打开”按钮,弹出**打开绘图**对话框，选择文件所在位置后，再选择文件，如图 1.5.3 所示，然后单击**打开**按钮即可。

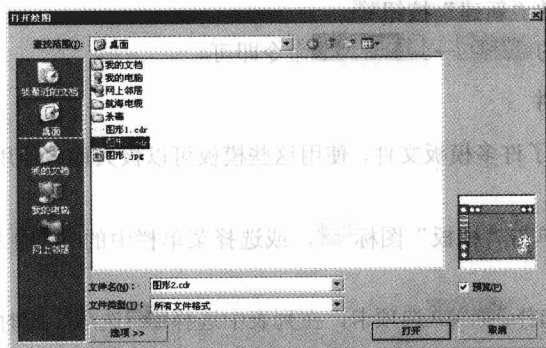


图 1.5.3 “打开绘图”对话框

2. 双击打开

在安装了 CorelDRAW X3 后，CorelDRAW 格式的文件就可以自动被识别，可以通过文件的缩略图来预览其效果。此时不管是否启动 CorelDRAW X3，只要在 CDR 格式的文件上双击鼠标即可用 CorelDRAW X3 打开它。

3. 鼠标拖动打开

在启动 CorelDRAW X3 后，也可以通过拖动鼠标的方式来打开文件，其具体的操作方法如下：

(1) 关闭所有在 CorelDRAW X3 中打开的文件，然后打开**我的电脑**窗口，在窗口中找到要打开的文件。

(2) 在文件图标上按住鼠标拖动至任务栏的 CoreDRAW X3 窗口按钮处，系统会切换至 CoreDRAW