



电脑报精品图书

电脑魔法学校
Computer Magic School

中文版 CorelDRAW X3 平面绘图设计

杨晓碧 编著



- 从零开始、由浅入深，不用担心没有基础。
- 实例丰富、图文并茂，轻松理解并全面掌握。
- 技巧、提示、魔法师点拨，犹如大师亲临指导。



精彩多媒体自学光盘

云南人民电子音像出版社

TP 391.41

1016+CD-ROM

电脑魔法学校
Computer Magic School

中文版 CorelDRAW X3 平面绘图设计

杨晓碧 编著



云南人民电子音像出版社

内 容 提 要

本书以精练的语言和丰富的图例向读者详细介绍了 CorelDRAW X3 在平面绘图设计中的应用,其主要内容包括:CorelDRAW X3 入门介绍、图像和色彩的基础知识、基本绘图工具的介绍和使用技巧、各类填充方式的应用、色彩和轮廓的设置、编辑和变换图形对象、输入和编辑文字,交互式工具和透镜工具的设置和使用等。

本书内容浅显易懂,通过大量极具代表性的实例,配合详细的操作步骤,以图文并茂的方式,让读者在生动活泼的学习过程中,真正掌握 CorelDRAW 软件的常用功能。

丛 书 名: 电脑魔法学校

书 名: 电脑魔法学校——中文版 CorelDRAW X3 平面绘图设计

编 著: 杨晓碧

责任编辑: 赵 超

出版发行: 云南人民电子音像出版社

地 址: 昆明市环城西路 609 号云南新闻出版大楼 邮编: 650034

电话: (0871) 4113185

经 销: 全国新华书店、软件连锁店

光盘制作: 北京中联光碟有限公司

印 刷: 重庆升光电力印务有限公司

开 本: 787mm×1092mm 16 开 24.5 印张

版 次: 2007 年 6 月第 1 版 2007 年 6 月第 1 次印刷

印 数: 1-5000 册

版 本 号: ISBN 978-7-900392-67-1

定 价: 35.00 元 (1CD+配套手册)

“学电脑”已经成为现在最流行的口号之一，但是，“怎样学电脑”却令许多初学者一筹莫展。其实学电脑并不难，前提是要有一位好“老师”。当你拿起这本书的时候，已经跨入了我们电脑魔法学校的大门。成功，近在咫尺。

本丛书为修订版，通过对读者的深入调查，在原版的基础上进行了改进，并融入了目前最新的知识和技术，使得内容更加充实，讲解更加透彻。《电脑魔法学校》拥有大量的读者，此次再版，希望能帮助更多的人掌握电脑的应用技能。

你的进步，是我们的心愿。

丛书特点

本丛书采用由浅入深、图文并茂的方式，使你快速上手，一看就懂，一学就会。每个知识点充分考虑其实用性，使你学有所用，学有所值。图片中大量使用标注，帮助读者快速定位操作位置。

丛书通过每章前面的“本章导读”，让读者清晰知道本章的主要内容；通过“本章要点”，让读者快速了解本章的精华知识点；通过正文中的“提示”、“技巧”和“小知识”，让读者对所学知识进行扩展性的了解；通过“魔法师点拨”和“魔法训练”，解决疑难问题并巩固所学知识。

- “本章导读”：以简练的语言概括出这一章的主要内容，介绍其学习的原因、方法和重要性，帮助读者初步了解要学习的内容。
- “本章要点”：列出本章重点与要点，强调其重要性。
- “提示”：针对可能出现的疑惑作出相应的说明。
- “技巧”：针对一些操作给出其他更快捷或更深入的操作方法。
- “小知识”：针对操作中出现的专业术语给出的解释或说明，或扩展性的知识介绍。
- “魔法师点拨”：针对一些疑难问题的解答。
- “魔法训练”：针对本章内容给出的相关习题和实践。
- “本章小结”：总结本章所学内容及重点、难点，加深读者印象。

本书内容

本书共有 15 章。第 1 章 CorelDRAW X3 的工作界面与基础操作，介绍了最新版本 CorelDRAW X3 的特性、工作界面、启动和关闭、文件的打开和保存等内容，帮助读者掌握最基本的操作，提高学习后面内容的效率；第 2 章至第 8 章为进阶学习，介绍了各绘图工具和使用技巧、各类填充方式的应用、色彩和轮廓的设置、编辑和变换图形对象、输入和编辑文字，还详细讲解了 CorelDRAW 的特色工具——交互式工具和透镜工具的设置和使用，最后还介绍了打印输出的相关内容，以扩充读者的知识面；第 9 章至第 15 章为实例制作，通过 10 多个内容浅显易懂又极具代表性的案例，图文并茂，使作者感受到 CorelDRAW 在不同领域的强大应用，以提高兴趣，

由浅入深、举一反三，真正掌握 CorelDRAW 的相关知识，得心应手地运用 CorelDRAW 软件进行创意设计和绘制。

适用对象

本系列图书主要针对电脑初、中级用户，适合电脑新手、渴望提高操作水平的电脑爱好者、想了解电脑的中老年朋友以及各行各业需要学习电脑知识的人员阅读。同时，本书也可作为大中专院校师生的学习辅导用书。

本书作者及致谢

参与本书编写的人员都是长期从事计算机基础教学的教师 and 专业技术人员，他们拥有丰富的教学经验和实践经验。另外，在本书编创过程中，参阅了大量的专业书籍，并请教了多位经验丰富的计算机专业人士，在此向他们致以最真诚的谢意。



CONTENTS

第1章 CorelDRAW X3 的工作界面

与基础操作

1.1 初识 CorelDRAW X3	2
1.1.1 CorelDRAW X3 概述	2
1.1.2 启动 CorelDRAW X3	2
1.1.3 工作界面	3
1.2 文件的基本操作	7
1.2.1 新建文件	7
1.2.2 打开文件	7
1.2.3 关闭文件	8
1.2.4 保存文件	8
1.2.5 导入文件	9
1.2.6 导出文件	10
1.3 视图的显示模式	11
1.3.1 简单线框	11
1.3.2 线框模式	11
1.3.3 草稿模式	11
1.3.4 正常模式	12
1.3.5 增强模式	12
1.3.6 增强叠印模式	13
1.4 辅助设置	13
1.4.1 辅助绘图工具	13
1.4.2 缩放工具	15
1.4.3 泊坞窗	16
魔法师点拨	16
魔法训练	18
本章小结	18

第2章 图形创建与曲线的编辑

2.1 认识 CorelDRAW X3 的工具箱	20
2.2 创建基本图形	21
2.2.1 矩形工具	21
2.2.2 椭圆工具	22
2.2.3 三点矩形工具和三点圆形工具	23
2.2.4 多边形工具组	24

2.2.5 基本形状工具组	28
2.3 曲线的绘制	29
2.3.1 手绘工具	29
2.3.2 贝塞尔工具	30
2.3.3 钢笔工具	31
2.3.4 艺术笔工具	31
2.3.5 智能绘图工具	33
2.3.6 折线工具	34
2.3.7 三点曲线工具	35
2.3.8 交互式连线工具	35
2.3.9 度量工具	36
2.4 曲线的编辑	37
2.4.1 将对象转换为曲线	37
2.4.2 认识节点的三种形式	38
2.4.3 形状工具	38
2.4.4 橡皮擦工具	42
2.4.5 涂抹笔刷工具	43
2.4.6 粗糙笔刷工具	44
2.4.7 删除虚设线工具	45
魔法师点拨	46
魔法训练	47
本章小结	47

第3章 对象色彩与轮廓的设置

3.1 对象的填充	50
3.1.1 标准填色	50
3.1.2 渐变填充	51
3.1.3 图案填充	55
3.1.4 纹理填充	56
3.1.5 Postscript 填充	56
3.1.6 滴管工具和油漆桶工具	57
3.1.7 属性窗口填充	58
3.1.8 取消填充	59
3.2 设置对象的轮廓	59
3.2.1 轮廓的设置	60
3.2.2 转换轮廓为对象	62
魔法师点拨	63

魔法训练	64
本章小结	64

第4章 图形的编辑

4.1 对象的选取	66
4.1.1 普通选取	66
4.1.2 特殊选取	67
4.2 对象的变换	68
4.2.1 直接变换对象	68
4.2.2 使用变换泊坞窗	71
4.3 调整对象的顺序和排列方式	71
4.3.1 调整对象顺序	71
4.3.2 对齐与分布对象	74
4.4 结合与群组对象	77
4.4.1 对象的结合与拆分	77
4.4.2 群组与解散群组对象	79
4.5 修整对象	80
4.5.1 焊接	81
4.5.2 修剪	82
4.5.3 相交	82
4.5.4 其他修整功能	83
4.6 对象的其他编辑	84
4.6.1 复制属性自	84
4.6.2 图框精确剪裁	85
4.6.3 裁剪对象	87
4.6.4 添加、清除透视点	88
4.6.5 颜色调整	89
魔法师点拨	91
魔法训练	92
本章小结	92

第5章 文字的输入和编辑

5.1 输入文字	94
5.1.1 输入美术文本	94
5.1.2 输入段落文本	94
5.1.3 导入外部文本	95
5.1.4 在图形对象中输入文本	96
5.2 设置文本的基本属性	97
5.2.1 选择文本	97
5.2.2 设置文本排列方向	98

5.2.3 设置文本字体、大小和颜色	99
5.2.4 设置文本轮廓	101
5.2.5 设置文本间距	102
5.2.6 设置字符效果	104
5.3 编排段落文本	105
5.3.1 文本的段落缩进	105
5.3.2 文本的对齐方式	106
5.3.3 首字下沉设置	107
5.3.4 文本栏的设置	108
5.3.5 项目符号设置	110
5.3.6 文本的链接	111
5.4 使文本适合路径	111
5.5 转换文本为曲线	113
魔法师点拨	114
魔法训练	115
本章小结	116

第6章 交互式工具的应用

6.1 交互式填充工具	118
6.1.1 标准填充	118
6.1.2 渐变填充	119
6.1.3 其他交互式填充	121
6.2 交互式网状填充工具	121
6.2.1 网格的编辑	121
6.2.2 网格的填充	122
6.3 交互式调和工具	122
6.3.1 创建调和对象	122
6.3.2 编辑交互式调和属性	123
6.4 交互式轮廓图工具	124
6.4.1 创建交互式轮廓图效果	124
6.4.2 编辑交互式轮廓属性	125
6.5 交互式变形工具	126
6.5.1 推拉变形	126
6.5.2 拉链变形	126
6.5.3 扭曲变形	127
6.6 交互式封套工具	127
6.6.1 应用封套效果	127
6.6.2 编辑封套属性	128
6.7 交互式立体化工具	128
6.7.1 交互式立体化的创建	128
6.7.2 交互式立体化的类型	129

6.7.3 交互式立体化旋转	129
6.7.4 立体化颜色的填充	130
6.7.5 斜角修饰边	131
6.7.6 交互式立体化照明	131
6.8 交互式阴影工具	131
6.8.1 创建交互式阴影效果	132
6.8.2 交互式阴影效果的编辑	132
6.9 交互式透明工具	133
6.9.1 交互式透明效果的创建	133
6.9.2 交互式透明效果的编辑	133
魔法师点拨	134
魔法训练	136
本章小结	136

第7章 透镜效果与位图处理

7.1 透镜效果的应用	138
7.1.1 使用明亮透镜	138
7.1.2 颜色添加透镜	139
7.1.3 色彩限度透镜	139
7.1.4 自定义彩色图透镜	139
7.1.5 鱼眼透镜	140
7.1.6 热图透镜	140
7.1.7 反显透镜	141
7.1.8 放大透镜	141
7.1.9 灰度浓淡透镜	142
7.1.10 透明度透镜	142
7.1.11 线框透镜	142
7.2 透镜通用操作	143
7.2.1 冻结透镜	143
7.2.2 透镜的复制和清除	143
7.3 位图的导入与转换	144
7.3.1 导入位图	144
7.3.2 转换为位图	145
7.4 位图的编辑	146
7.4.1 颜色模式转换	146
7.4.2 重新取样位图	147
7.4.3 调整位图色彩	147
7.5 位图的特殊效果	148
7.5.1 三维效果	148
7.5.2 艺术笔触	150
7.5.3 模糊	151

7.5.4 相机	152
7.5.5 颜色变换	153
7.5.6 轮廓图	154
7.5.7 创造性	155
7.5.8 扭曲	157
7.5.9 杂点	158
7.5.10 鲜明化	159
魔法师点拨	159
魔法训练	161
本章小结	162

第8章 文件的打印与输出

8.1 打印设置	164
8.1.1 “常规”标签	164
8.1.2 “版面”标签	165
8.1.3 “分色”标签	166
8.1.4 “印前”标签	166
8.1.5 “PostScript”标签	167
8.3 打印预览	168
8.4 输出到网络	169
8.4.1 创建 HTML 文本	169
8.4.2 在 HTML 文本中插入 Internet 对象	170
8.4.3 修改 Internet 对象	170
8.4.4 输出为 Internet 格式	171
8.4.5 网页图像优化	172
魔法师点拨	173
魔法训练	174
本章小结	174

第9章 新鲜水果的绘制

9.1 绘制橘子	176
9.1.1 实例效果	176
9.1.2 实例任务	176
9.1.3 实例制作	176
9.2 绘制香蕉	184
9.2.1 实例效果	184
9.2.2 实例任务	185
9.2.3 实例制作	185
魔法师点拨	192
魔法训练	192

本章小结	194
------------	-----

第 10 章 文字特效制作

10.1 制作立体字	196
10.1.1 实例效果	196
10.1.2 实例任务	196
10.1.3 实例制作	196
10.2 制作路径创意字	205
10.2.1 实例效果	205
10.2.2 实例任务	205
10.2.3 实例制作	206
魔法师点拨	210
魔法训练	211
本章小结	212

第 11 章 电脑和酒类容器的绘制

11.1 电脑主机	214
11.1.1 实例效果	214
11.1.2 实例任务	214
11.1.3 实例制作	214
11.2 液晶显示器	219
11.2.1 实例效果	219
11.2.2 实例任务	219
11.2.3 实例制作	219
11.3 绘制红酒瓶	223
11.3.1 实例效果	223
11.3.2 实例任务	223
11.3.3 实例制作	223
11.4 绘制调和酒瓶	228
11.4.1 实例效果	228
11.4.2 实例任务	228
11.4.3 实例制作	228
11.5 绘制啤酒杯	236
11.5.1 实例效果	236
11.5.2 实例任务	236
11.5.3 实例制作	236
魔法师点拨	241
魔法训练	242
本章小结	244

第 12 章 衣饰与其他物件的绘制

12.1 绘制运动鞋	246
12.1.1 实例效果	246
12.1.2 实例任务	246
12.1.3 实例制作	246
12.2 绘制提包	250
12.2.1 实例效果	250
12.2.2 实例任务	251
12.2.3 实例制作	251
12.3 绘制时尚 model	257
12.3.1 实例效果	257
12.3.2 实例任务	257
12.3.3 实例制作	258
12.4 绘制手机	266
12.4.1 实例效果	267
12.4.2 实例任务	267
12.4.3 实例制作	267
12.5 绘制相机	272
12.5.1 实例效果	272
12.5.2 实例任务	272
12.5.3 实例制作	272
12.6 挂表	280
12.6.1 实例效果	280
12.6.2 实例任务	281
12.6.3 实例制作	281
魔法师点拨	286
魔法训练	286
本章小结	288

第 13 章 企业标志设计与名片制作

13.1 认识企业标志和名片	290
13.2 “风翼纸业”标志设计	290
13.2.1 设计效果	291
13.2.2 设计分析	291
13.2.3 设计制作	291
13.3 “创彩科技”标志设计	297
13.3.1 设计效果	297
13.3.2 设计分析	298
13.3.3 设计制作	298
13.4 “风翼纸业”名片制作	304

13.4.1 设计效果	305
13.4.2 设计分析	305
13.4.3 设计制作	305
13.5 “创彩科技”名片制作	308
13.5.1 设计效果	308
13.5.2 设计分析	308
13.5.3 设计制作	309
魔法师点拨	313
魔法训练	313
本章小结	316

第 14 章 包装设计

14.1 关于包装设计	318
14.2 CD 盘面设计	318
14.2.1 设计效果	318
14.2.2 设计分析	319
14.2.3 设计制作	319
14.3 药材包装设计	321
14.3.1 设计效果	322
14.3.2 设计分析	322
14.3.3 设计制作	322
14.4 生物茶包装设计	331
14.4.1 设计效果	331
14.4.2 设计分析	332
14.4.3 设计制作	332
14.5 文学作品集封面设计	338
14.5.1 设计效果	338
14.5.2 设计分析	338
14.5.3 设计制作	339
14.6 科技图书封面设计	344
14.6.1 设计效果	344
14.6.2 设计分析	344
14.6.3 设计制作	344
魔法师点拨	350
魔法训练	351
本章小结	352

第 15 章 平面广告设计

15.1 关于平面广告设计	354
15.2 海报设计	354

15.2.1 设计效果	354
15.2.2 设计分析	354
15.2.3 设计制作	355
15.3 灯箱广告设计	359
15.3.1 设计效果	359
15.3.2 设计分析	360
15.3.3 设计制作	360
15.4 DM 设计	366
15.4.1 设计效果	366
15.4.2 设计分析	366
15.4.3 设计制作	367
15.5 报纸广告设计	373
15.5.1 设计效果	373
15.5.2 设计分析	374
15.5.3 设计制作	374
魔法师点拨	380
魔法训练	381
本章小结	382

第1章

CorelDRAW X3 的工作界面与基础操作

本章导读

随着设计概念的不断变化和计算机技术在图形设计领域的深入应用,计算机图形设计的巨大优势便显现出来。其中,CorelDRAW 作为平面设计领域应用最为广泛的图形设计软件之一,更是受到平面设计师们的青睐。

在进入 CorelDRAW X3 的绘图操作之前,先来认识一下 CorelDRAW X3 的工作界面,且掌握一些基本的操作方法。

本章要点

- 认识 CorelDRAW X3
- 文件的基本操作
- 视图的显示模式
- 辅助设置

1.1 初识 CorelDRAW X3

随着计算机技术的飞速发展，各类软件的功能越来越完善，操作越来越便捷，使其在许多行业，尤其在平面广告设计中应用越来越广泛。目前，应用于计算机平面设计的软件很多，其中 Corel 公司推出的图形、图像绘制软件 CorelDRAW，集图形绘制、设计，文字编辑，以及高品质输出于一体，是平面设计人员使用最为广泛的设计软件之一。

1.1.1 CorelDRAW X3 概述

CorelDRAW X3 是一套功能强大的软件包，除了本书将要重点介绍的页面排版和矢量绘图程序——CorelDRAW X3 外，该软件还包括专业的图像编辑应用程序——Corel PHOTO-PAINT X3、捕捉其他计算机屏幕图像的程序——Corel CAPTURE X3、字体导航程序——Bitstream Font Navigator、彩色输出中心预置文件程序——SB Profiler。另外，该软件包中还包含了“Documentation”选项，即 CorelDRAW 手册，它提供了 CorelDRAW 专家的绘图方法和已经完成的设计实例。

熟练掌握 CorelDRAW 的各种绘图功能，就相当于掌握了从事多种平面设计工作的基本技能。使用 CorelDRAW X3，可以进行 VI 系统的设计与制作、平面广告设计、商业插画设计、产品包装设计、工业造型设计、图书/印刷品排版以及其他有价值的设计应用。

1.1.2 启动 CorelDRAW X3

安装好 CorelDRAW X3 后，可以通过执行“开始→所有程序→CorelDRAW Graphics Suite X3→CorelDRAW X3”命令来启动 CorelDRAW X3。

在第一次启动 CorelDRAW X3 后，就会出现如图 1-1 所示的欢迎界面窗口，可以通过单击欢迎窗口中的“新建图形”按钮来新建文件，或者单击“打开图形”按钮来开启已存在的文件。

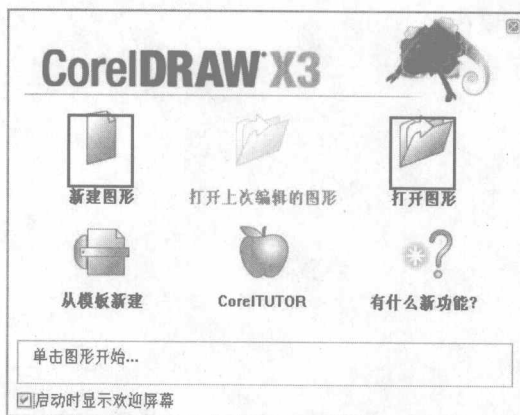


图 1-1

1.1.3 工作界面

在欢迎窗口中单击“打开图形”按钮,任意开启一个图像文件后,可以看到如图 1-2 所示的 CorelDRAW X3 的操作界面。

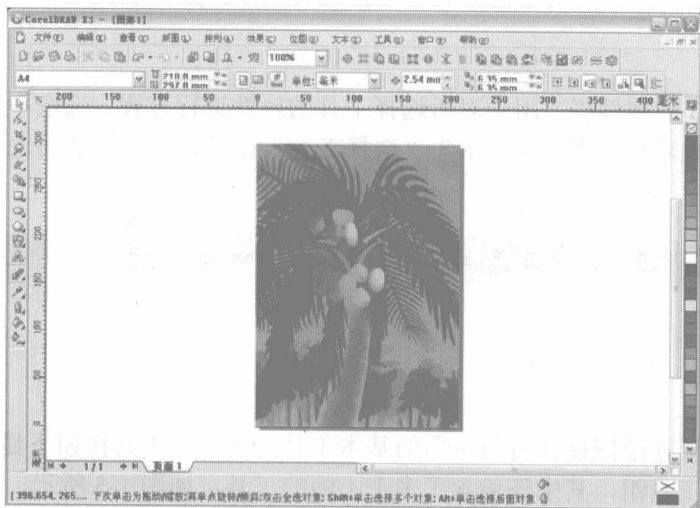


图 1-2

1. 标题栏

标题栏位于工作界面的最上方,用于显示该软件下运行的当前文件的路径和名称,以及文件是否处于激活的状态。

2. 菜单栏

菜单栏用于放置 CorelDRAW X3 中的常用命令,包括“文件”、“编辑”、“视图”、“版面”、“排列”、“效果”、“位图”、“文本”、“工具”、“窗口”和“帮助”共 11 组菜单命令,各菜单命令下又聚集了该软件的各项功能命令。

3. 标准工具栏

标准工具栏用于放置一些常用的命令按钮,如图 1-3 所示。用户可以方便、快捷地通过单击相应的按钮来执行该软件中的一些菜单命令。



图 1-3

常用工具栏中各图标的含义如表 1-1 所示。

表 1-1

 新建一个文件	 撤销一步操作
 打开文件	 恢复撤销的一步操作

保存文件	导入文件
打印文件	导出文件
剪贴文件, 并将文件放到剪贴板上	打开菜单选择其他的 Corel 应用程序
复制文件, 并将文件复制到剪贴板上	Corel 在线
粘贴文件	100% 页面视图的显示比例

4. 属性栏

CorelDRAW X3 的属性栏, 用于对所选择工具的属性进行设置。选取不同的工具后, 属性栏中显示出的选项也不同。图 1-4 所示为“选择工具”在无任何选取的情况下, 属性栏的选项设置。

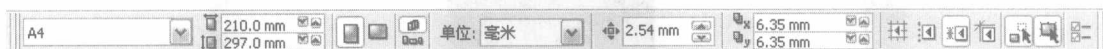


图 1-4

5. 工具箱

工具箱中放置了在绘图操作时最常用的基本工具。在一些工具按钮下显示有黑色小三角, 表明该工具是一个工具组, 其中还包含了多个不同的工具, 如图 1-5 所示。

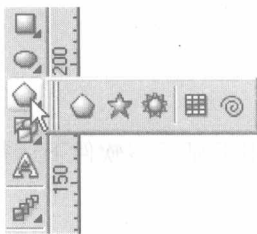


图 1-5

6. 标尺

标尺的作用是帮助用户更加准确地绘制、缩放和对齐对象。在本章后面的内容中, 将详细介绍标尺的设置方法。

7. 工作区

在 CorelDRAW X3 的工具界面中, 在屏幕上显示的该软件下的区域范围统称为工作区。工作区中包含了用户放置的任何图形和屏幕上的其他元素, 如标题栏、菜单栏、标准工具栏, 属性栏、工具箱、标尺、泊坞窗、页面等。用户可根据绘图需要, 对工作区中各个元素的布局进行自定义设置。

8. 绘图页面

在工作区中的一个矩形范围, 称为绘图页面。页面的大小并不是固定不变的, 用户可对其进行自定义设置, 以满足绘图的需要。

9. 调色板

调色板是用于放置 CorelDRAW X3 中默认的各种颜色色标的面板。在默认状态下,它被放置在工作界面的右侧,色彩模式为 CMYK。用户若要对调色板属性进行设置,可通过以下的操作步骤来完成。

第1步 执行“工具→调色板编辑器”命令。

第2步 在弹出如图 1-6 所示的“调色板编辑器”对话框中,可以进行色彩模式、编辑颜色、添加颜色、删除颜色、将颜色排序、重置调色板等设置。

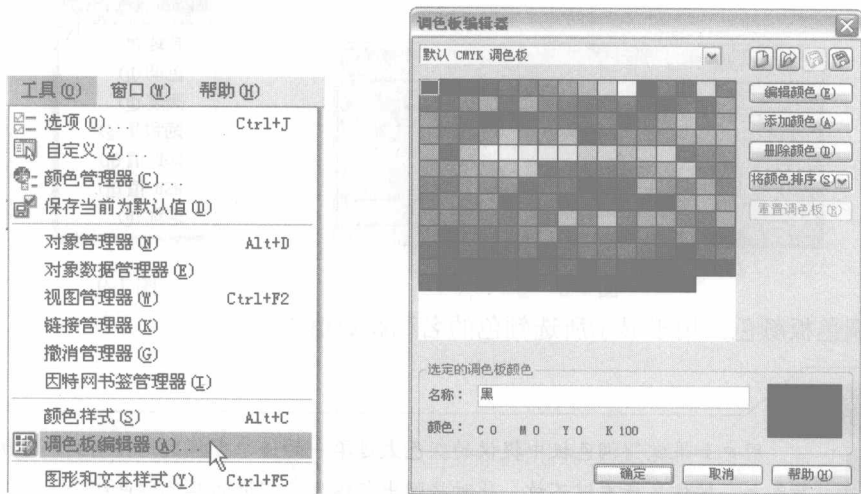


图 1-6

- 色彩模式可选择 CMYK 或 RGB 模式。
- 编辑颜色: 在对话框的颜色列表框中选择一种颜色后,单击“编辑颜色”按钮,在弹出的“选择颜色”对话框中可修改该颜色值。设置好后,单击“确定”按钮,即可将所选颜色自定义为所需的颜色,如图 1-7 所示。

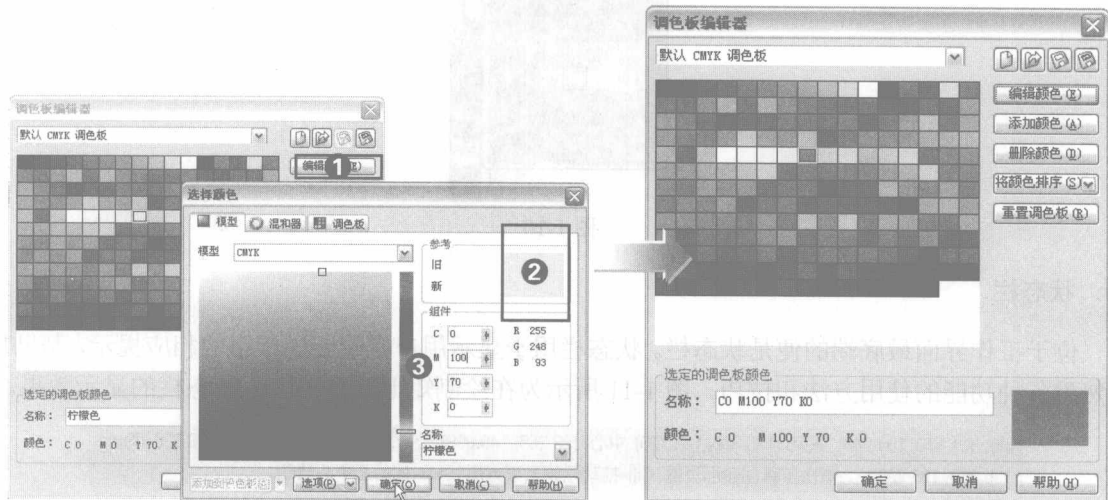


图 1-7

- 添加颜色：单击“添加颜色”按钮，在弹出的“选择颜色”对话框中自定义颜色值后，单击“添加到设色板”按钮，即可在颜色列表框中添加一个颜色，然后单击“关闭”按钮关闭该对话框。
- 删除颜色：在颜色列表框中选择一个颜色块，按下“删除颜色”按钮，程序将弹出如图 1-8 所示的提示对话框，单击“是”按钮即可将该颜色从列表框中删除。
- 将颜色排序：单击“将颜色排序”下拉按钮，在弹出的下拉列表中可选择颜色的排序方式，如图 1-9 所示。

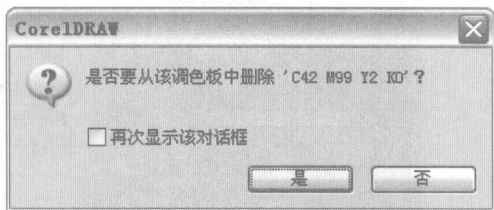


图 1-8

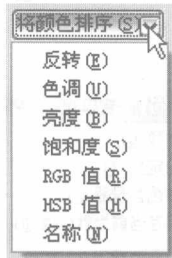


图 1-9

- 选定的调色板颜色：用于显示所选颜色的名称和数值。



用户如果觉得调色板中提供的颜色太过单一的话，可将鼠标移动到调色板中需要的颜色上，按住鼠标左键不放，此时将弹出与该颜色相近的其他颜色组合，给用户更多的选择，如图 1-10 所示。

第 3 步 设置好调色板后，单击“确定”按钮，即可完成操作。

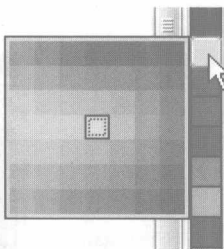


图 1-10

10. 状态栏

位于工作界面最底端的便是状态栏。状态栏用于显示用户在绘图过程中的相应提示，帮助用户熟悉各种功能的使用方法和技巧。图 1-11 所示为在绘制矩形的过程中，状态栏的显示效果。

起始: (31.170, 194.040) 结束: (135.360, 105.720) 中心: (83.265, 149.880) 宽度: 104.190 高度: 88.320 毫米
(135.360, 105.720) 双击工具创建面页框: Ctrl+拖动强制为正方形: Shift+拖动从中心绘制

图 1-11

1.2 文件的基本操作

本节主要介绍在 CorelDRAW X3 中进行文件管理的各种操作,其中包括如何创建一个新的文件、怎样对文件进行保存、打开或关闭,以及怎样对文件进行导入/导出等基本操作方法。

1.2.1 新建文件

要在 CorelDRAW X3 中新建一个图形文件,可以通过以下几种操作方法来完成。

方法 1: 启动 CorelDRAW X3 并进入欢迎界面后,单击“新建图形”按钮,即可生成默认为纵向 A4(即 210×297mm)大小的图形文件。

方法 2: 在欢迎界面中,单击“从模板新建”按钮,在弹出的对话框中选择需要的模板类型并单击“确定”按钮,即可在 CorelDRAW X3 中新建一个以模板为基础的图形文件,如图 1-12 所示。

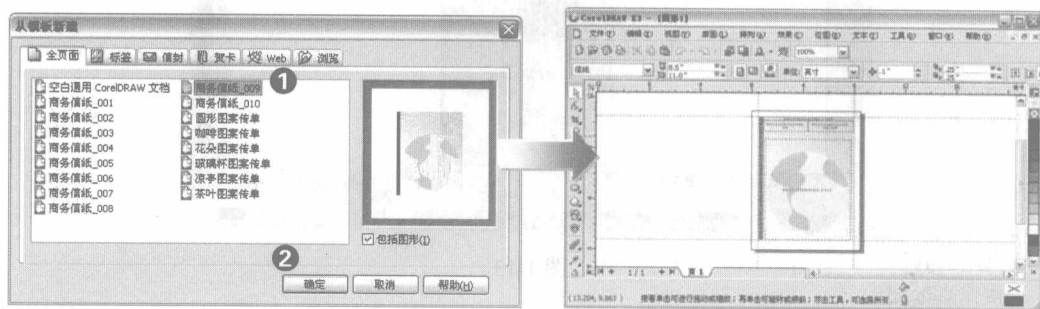


图 1-12

方法 3: 执行“文件→新建”命令。

方法 4: 在编辑窗口中按下快捷键“Ctrl+N”,或单击常用工具栏上的“新建文件”按钮。

方法 5: 执行“文件→从模版新建”命令。此方法与方法 2 的操作基本相似。

1.2.2 打开文件

在 CorelDRAW X3 中,要打开已经存储的 CorelDRAW 格式的文件,可以通过下面的操作方法来完成。

第 1 步 进入 CorelDRAW X3 的工作界面后,执行“文件→打开”命令,弹出“打开绘图”对话框。

第 2 步 单击“查找范围”下拉按钮,从弹出的下拉列表中查找到文件的存储位置。

第 3 步 在文件列表框中单击该文件名,将其选取。选中“预览”复选框,可以查看所选文件的缩略图。

第 4 步 单击“打开”按钮,操作过程如图 1-13 所示。