计算机应用案例教程系列

日日 日前第月/

/=

. . .

TRADUCT NAMES OF

-- --- -----

CorelDRAW 2020 平面设计案例教程

/部首語前/ 部目

REPORTED NAME OF

谭 维◎编著

DADADDNN NNNN

清华大学出版社

..

100

111.103

MUNUMAN D/

nánnými y /o sí

北 京

内容简介

本书以通俗易懂的语言、翔实生动的案例全面介绍使用 CorelDRAW 2020 进行平面设计的方法和技巧。 全书共分 12 章,内容涵盖了 CorelDRAW 2020 快速上手、掌握基本设置与应用、绘制基本矢量图形、绘制 与调整轮廓线条、调整与编辑图形对象、排列与管理对象、为图形对象填充颜色、创建与管理表格对象、为 图形对象添加文本、制作特殊的图形效果、制作立体图形效果和编辑图像效果。

书中同步的案例操作二维码教学视频可供读者随时扫码学习。本书还提供配套的素材文件、与内容相关的扩展教学视频以及云视频教学平台等资源的 PC 端下载地址,方便读者扩展学习。本书具有很强的实用性和可操作性,是一本适合于高等院校及各类社会培训机构的优秀教材,也是广大初、中级计算机用户的首选参考书。

本书对应的电子课件及其他配套资源可以到 http://www.tupwk.com.cn/teaching 网站下载,也可以扫描前言中的二维码推送配套资源到邮箱。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。举报:010-62782989,beiqinquan@tup.tsinghua.edu.cn。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 2020 平面设计案例教程 / 谭维编著. 一北京:清华大学出版社,2022.1 (计算机应用案例教程系列) ISBN 978-7-302-59508-3

I. ①C…II. ①谭… III. ①平面设计—图形软件—教材 IV. ①TP391.412

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2021)第 230497 号

责任编辑: 胡辰浩 封面设计: 高娟妮 版式设计:妙思品位 责任校对:成凤进 责任印制:杨 艳 出版发行:清华大学出版社 XX 址: http://www.tup.com.cn, http://www.wqbook.com **址**:北京清华大学学研大厦A座 拁 邮 编: 100084 社 总 机: 010-62770175 邮 购: 010-62786544 投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn 质量反馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn 印装者:北京同文印刷有限责任公司 经 **销**: 全国新华书店 开 本: 185mm×260mm 数: 480 千字 印 张: 18.75 插页:2 字 次: 2022 年 1 月 第 1 版 印 次: 2022 年 1 月 第 1 次印刷 版 定 价: 79.00 元

产品编号: 088872-01

熟练使用计算机已经成为当今社会不同年龄层次的人群必须掌握的一门技能。为了使读 者在短时间内轻松掌握计算机各方面应用的基本知识,并快速解决生活和工作中遇到的各种 问题,清华大学出版社组织了一批教学精英和业内专家特别为计算机学习用户量身定制了这 套"计算机应用案例教程系列"丛书。

丛书、二维码教学视频和配套资源

▶ 选题新颖,结构合理,内容精炼实用,为计算机教学量身打造

本套丛书注重理论知识与实践操作的紧密结合,同时贯彻"理论+实例+实战"3阶段教 学模式,在内容选择、结构安排上更加符合读者的认知习惯,从而达到老师易教、学生易学 的目的。丛书采用双栏紧排的格式,合理安排图与文字的占用空间,在有限的篇幅内为读者 提供更多的计算机知识和实战案例。丛书完全以高等院校及各类社会培训学校的教学需要为 出发点,紧密结合学科的教学特点,由浅入深地安排章节内容,循序渐进地完成各种复杂知 识的讲解,使学生能够一学就会、即学即用。

▶ 教学视频,一扫就看,配套资源丰富,全方位扩展知识能力

本套丛书提供书中案例操作的二维码教学视频,读者使用手机微信、QQ 以及浏览器中的"扫一扫"功能,扫描下方的二维码,即可观看本书对应的同步教学视频。此外,本书配套的素材文件、与本书内容相关的扩展教学视频以及云视频教学平台等资源,可通过在 PC 端的浏览器中下载后使用。用户也可以扫描下方的二维码推送配套资源到邮箱。

(1) 本书配套素材和扩展教学视频文件的下载地址如下。

http://www.tupwk.com.cn/teaching

(2) 本书同步教学视频的二维码如下。



扫一扫, 看视频



扫码推送配套资源到邮箱

在线服务,疑难解答,贴心周到,方便老师定制教学课件

便捷的教材专用通道(QQ: 22800898)为老师量身定制实用的教学课件。老师也可以登录本丛书的信息支持网站(http://www.tupwk.com.cn/teaching)下载图书对应的电子课件。

本书内容介绍

《CorelDRAW 2020 平面设计案例教程》是这套丛书中的一种,本书从读者的学习兴趣和 实际需求出发,合理安排知识结构,由浅入深、循序渐进,通过图文并茂的方式讲解使用 CorelDRAW 2020 进行平面设计的基础知识和操作方法。全书共分 12 章,各章内容如下。

- 第1章:介绍 CorelDRAW 2020 的基础知识。
- 第2章:介绍掌握基本设置的方法与应用。
- 第3章:介绍绘制基本矢量图形的操作方法及技巧。
- 第4章:介绍绘制与调整轮廓线条的操作方法及技巧。
- 第5章:介绍调整与编辑图形对象的操作方法及技巧。
- 第6章:介绍分布、对齐对象与管理对象的操作方法及技巧。
- 第7章:介绍为图形对象填充颜色的操作方法及技巧。
- 第8章:介绍创建与管理表格对象的操作方法及技巧。
- 第9章:介绍为图形对象添加文本、编辑文本的操作方法及技巧。
- 第10章:介绍制作特殊图形效果的操作方法及技巧。
- 第11章:介绍制作立体图形效果的操作方法及技巧。
- 第12章:介绍编辑图像的操作方法及技巧。

读者定位和售后服务

本套丛书为所有从事计算机教学的老师和自学人员而编写,是一套适合于高等院校及各类社会培训学校的优秀教材,也可作为初、中级计算机用户的首选参考书。

如果您在阅读图书或使用计算机的过程中有疑惑或需要帮助,可以登录本丛书的信息 支持网站(http://www.tupwk.com.cn/teaching)联系我们,本丛书的作者或技术人员会提供相应的技术支持。

由于作者水平有限,本书难免有不足之处,欢迎广大读者批评指正。我们的邮箱是 992116@qq.com,电话是010-62796045。

> "计算机应用案例教程系列"丛书编委会 2021 年 6 月



第1章	Corel	DRAW 2020 快速上手 ····· 1
1.1	认识	CorelDRAW 2020 2
1.2	掌握	图形图像常识2
	1.2.1	图像颜色模式2
	1.2.2	矢量图与位图图像3
	1.2.3	常用的文件格式3
1.3	启动	与退出 CorelDRAW 2020…4
	1.3.1	启动 CorelDRAW 2020 4
	1.3.2	退出 CorelDRAW 2020 4
1.4	Corel	DRAW 2020 的工作界面…4
	1.4.1	菜单栏5
	1.4.2	标准工具栏5
	1.4.3	属性栏5
	1.4.4	工具箱
	1.4.5	绘图页面6
	1.4.6	页面控制栏6
	1.4.7	状态栏6
	1.4.8	调色板6
	1.4.9	泊坞窗7
1.5	自定	义 CorelDRAW 2020 7
	1.5.1	自定义菜单栏7
	1.5.2	自定义工具栏8
	1.5.3	自定义工作区 8
1.6	文件	的基本操作9
	1.6.1	新建空白文档9
	1.6.2	打开图形文件 10
	1.6.3	保存图形文件10
	1.6.4	导入和导出文件 10
	1.6.5	备份和恢复文件12
第2章	掌握	基本设置与应用 ········· 13
2.1	文档	页面的基本设置14
	2.1.1	设置页面属性
	2.1.2	设置页面背景15
	2.1.3	设置页面布局
	2.1.4	增加与删除文档页面 ······· 17
	2.1.5	円制贝面
	2.1.6	里甸名贝 <u>国</u> ····································
2.2	2.1.7 स.स.	浴加贝囬贝吗 19 目二的撮伤 20
2.2	火田:	业小的採行······20
	2.2.1	跳转贝面

	2.2.2	重新排列页面20	0
	2.2.3	预览显示图形对象20	0
	2.2.4	窗口的切换和排列20	0
	2.2.5	使用【视图】泊坞窗2	1
	2.2.6	使用【缩放】工具2	1
2.3	辅助	工具的应用22	2
	2.3.1	应用和设置标尺22	2
	2.3.2	应用和设置辅助线2	3
	2.3.3	应用和设置网格20	6
2.4	标注	图形的方法2′	7
	2.4.1	使用【平行度量】工具	
		标注图形	7
	2.4.2	使用【水平或垂直度量】	
		工具标注图形29	9
	2.4.3	使用【角度尺度】工具	
		标注图形	9
	2.4.4	使用【线段度量】工具	
		标注图形	9
	2.4.5	使用【2边标注】工具29	9
2.5	案例	演练30	0
第3章	绘制	基本矢量图形33	3
第3章 3.1	绘制 应用	基本矢量图形	3 4
第3章 3.1	绘制 应用 3.1.1	基本矢量图形	3 4
第3章 3.1	绘制 应用 3.1.1	基本矢量图形33 几何图形工具34 应用【矩形】和【3 点矩形】 工具34	3 4 4
第3章 3.1	绘制 应用 3.1.1 3.1.2	基本矢量图形	3 4 4
第3章 3.1	绘制 应用 3.1.1 3.1.2	基本矢量图形 ······33 几何图形工具·····34 应用【矩形】和【3 点矩形】 工具·····34 应用【椭圆形】与【3 点 椭圆形】工具·····34	3 4 4 7
第3章 3.1	绘制 应用 3.1.1 3.1.2 3.1.3	基本矢量图形······33 几何图形工具·····34 应用【矩形】和【3 点矩形】 工具······34 应用【椭圆形】与【3 点 椭圆形】工具······35 应用【多边形】工具······45	3 4 7 5
第3章 3.1	绘制 应用 3.1.1 3.1.2 3.1.3 3.1.4	基本矢量图形······33 几何图形工具·····34 应用【矩形】和【3 点矩形】 工具·····34 应用【椭圆形】与【3 点 椭圆形】工具·····37 应用【多边形】工具·····44 应用【星形】工具·····44	3 4 7 5 5
第3章 3.1	 绘制 应用 3.1.1 3.1.2 3.1.3 3.1.4 3.1.5 	基本矢量图形······33 几何图形工具·····34 应用【矩形】和【3 点矩形】 工具·····34 应用【椭圆形】与【3 点 椭圆形】工具·····34 应用【多边形】工具·····44 应用【星形】工具·····44 应用【螺纹】工具·····44 应用【螺纹】工具·····44	3 4 7 5 5 5 5 5
第3章 3.1	 绘制 应用 3.1.1 3.1.2 3.1.3 3.1.4 3.1.5 3.1.6 	基本矢量图形	3 4 7 5 5 5 9
第3章 3.1	 绘制 应用 3.1.1 3.1.2 3.1.3 3.1.4 3.1.5 3.1.6 3.1.7 2.1.0 	基本矢量图形	3 4 7 5 5 5 9 1
第3章 3.1	 绘制 应用 3.1.1 3.1.2 3.1.3 3.1.4 3.1.5 3.1.6 3.1.7 3.1.8 应用 	基本矢量图形······33 几何图形工具·····34 应用【矩形】和【3 点矩形】 工具·····34 应用【椭圆形】与【3 点 椭圆形】工具·····34 应用【椭圆形】工具·····43 应用【多边形】工具·····43 应用【星形】工具·····43 应用【星形】工具·····44 应用【星形】工具·····45 应用【螺纹】工具·····45 应用【常见形状】工具·····45 应用【常见形状】工具·····55 应用【图纸】工具·····55 应用【图纸】工具·····55	3 4 7 5 5 6 9 1 1
第3章 3.1 3.2	 绘制 应用 3.1.1 3.1.2 3.1.3 3.1.4 3.1.5 3.1.6 3.1.7 3.1.8 应用 	基本矢量图形······33 几何图形工具·····34 应用【矩形】和【3 点矩形】 工具·····34 应用【椭圆形】与【3 点 椭圆形】工具·····34 应用【水圆形】工具·····44 应用【星形】工具·····44 应用【星形】工具·····44 应用【星形】工具·····45 应用【星形】工具·····45 应用【螺纹】工具·····45 应用【常见形状】工具·····45 应用【常见形状】工具·····55 连接器工具·····55	3 4 7 5 5 6 9 1 1 1
第3章 3.1 3.2	 绘制 应用 3.1.1 3.1.2 3.1.3 3.1.4 3.1.5 3.1.6 3.1.7 3.1.8 应用 3.2.1 	基本矢量图形······33 几何图形工具·····34 应用【矩形】和【3 点矩形】 工具·····34 应用【椭圆形】与【3 点 椭圆形】工具·····43 应用【多边形】工具·····43 应用【星形】工具·····43 应用【星形】工具·····43 应用【星形】工具·····43 应用【星形】工具·····43 应用【螺纹】工具·····43 应用【螺纹】工具·····43 应用【常见形状】工具·····45 应用【图纸】工具·····55 应用【直线连接器】工具····55 应用【直线连接器】工具·····51	3 4 7 5 5 6 9 1 1 1 1 1 2
第3章 3.1 3.2	 绘制 应用 3.1.1 3.1.2 3.1.3 3.1.4 3.1.5 3.1.6 3.1.7 3.1.8 应用 3.2.1 3.2.2 2.2.2 	基本矢量图形	3 4 4 75569111122
第3章 3.1 3.2	绘制表 应用 3.1.1 3.1.2 3.1.3 3.1.4 3.1.5 3.1.6 3.1.7 3.1.8 应用 3.2.1 3.2.2 3.2.3 3.2.4	基本矢量图形	3 4 4 755691111222
第3章 3.1 3.2	绘制 应用 3.1.1 3.1.2 3.1.3 3.1.4 3.1.5 3.1.6 3.1.7 3.1.8 应用 3.2.1 3.2.1 3.2.2 3.2.3 3.2.4 家例	基本矢量图形	3 4 7 5 6 9 1 1 2 2 4 1
第3章 3.1 3.2 3.3 第4章	绘制 应用 3.1.1 3.1.2 3.1.3 3.1.4 3.1.5 3.1.6 3.1.7 3.1.8 应用 3.2.1 3.2.2 3.2.3 3.2.4 案例 《金制】	基本矢量图形	3 4 4 7 5 5 6 9 1 1 2 2 4 2
第3章 3.1 3.2 3.3 第4章	 绘制 应用 3.1.1 3.1.2 3.1.3 3.1.4 3.1.5 3.1.6 3.1.7 3.1.8 应用 3.2.1 3.2.2 3.2.3 3.2.4 案 制 运用 	基本矢量图形······33 几何图形工具·····34 应用【矩形】和【3 点矩形】 工具·····34 应用【瓶圆形】与【3 点 椭圆形】工具·····34 应用【橋圆形】工具·····43 应用【多边形】工具·····43 应用【星形】工具·····43 应用【星形】工具·····43 应用【星形】工具·····43 应用【星形】工具·····43 应用【螺纹】工具·····43 应用【螺纹】工具·····43 应用【電災形状】工具·····43 应用【電気を接器】工具·····53 应用【直线连接器】工具·····53 应用【直线连接器】工具····53 应用【直角连接器】工具····53 应用【圆直角连接符】工具····53 应用【锚点编辑】工具····53 河醫轮廓线条·····54	3 4 7 5 5 6 9 1 1 1 2 2 4 3 3 4 7 5 5 6 9 1 1 1 2 2 4 3 3 4 5 5 5 6 9 1 1 1 2 2 4 3 3 4 5 5 5 6 9 1 1 1 2 2 4 3 3 4 5 5 5 6 9 1 1 1 2 2 4 3 3 4 5 5 5 6 5 5 6 9 1 1 1 2 2 4 3 3 5 5 6 9 1 1 1 2 2 4 3 3 5 5 6 1 1 1 1 2 2 4 3 3 5 5 6 1 1 1 1 1 2 2 4 3 3 5 5 1 1 1 1 1 1 1 1

4.2	运用	【贝塞尔】工具60
4.3	运用	【钢笔】工具62
4.4	运用	多点线工具64
	4.4.1	【2 点线】工具64
	4.4.2	【B 样条】工具65
	4.4.3	【智能绘图】工具 65
	4.4.4	【3 点曲线】工具 65
4.5	运用	【形状】工具66
	4.5.1	选择节点 66
	4.5.2	移动节点和曲线 66
	4.5.3	添加和删除节点 66
	4.5.4	连接和分割曲线 67
	4.5.5	将直线转换为曲线 68
	4.5.6	转换节点属性 68
	4.5.7	对齐多个节点 69
4.6	运用	【艺术笔】工具69
	4.6.1	【预设】模式 69
	4.6.2	【笔刷】模式 70
	4.6.3	【喷涂】模式 71
	4.6.4	【书法】模式72
	4.6.5	【表达式】模式 72
4.7	运用	LiveSketch 工具73
4.8	美化-	与处理图形轮廓线73
	4.8.1	认识【选择颜色】对话框 … 73
	4.8.2	设置轮廓线的颜色 74
	4.8.3	改变轮廓线的形状 74
	4.8.4	清除轮廓线
	4.8.5	将轮廓线转换为对象76
4.9	条例)	● (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)
第5章	调整-	与编辑图形对象 85
5.1	选择》	对象86
	5.1.1	选择单个对象 86
	5.1.2	选择多个对象
	5.1.3	按顺序选择对象 86
	5.1.4	选择重叠对象86
	5.1.5	全选对家······8/
5.2	5.1.6	(U)
5.2	四用	≤1/云1米1F・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	5.2.1	初建型期际国际1000 88 水平の1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 100
	5.2.2	(社園伝甲添加利家 ····································
	5.2.5	1工主国运中你加利家 89 太风已由移动 有到对每 … 00
	5.2.4	江宫広于初初、 夏时 利家 … 90

5.0		山东 合田 00
5.3	调登/	列家位直90
	5.3.1	使用鼠标和方向键移动对象 …91
	5.3.2	应用属性栏移动对象91
	5.3.3	应用【变换】泊坞窗91
	5.3.4	移动对象到另一个
	12-11	绘图页面
5.4	缩放	对象大小92
	5.4.1	拖动控制柄调整对象92
	5.4.2	应用属性栏调整对象93
	5.4.3	精确缩放对象93
5.5	编辑	图形对象94
	5.5.1	复制、粘贴对象94
	5.5.2	再制图形对象······94
	5.5.3	克隆图形对象······94
	5.5.4	步长和重复95
	5.5.5	复制对象属性97
	5.5.6	旋转图形对象98
	5.5.7	倾斜图形对象99
	5.5.8	镜像图形对象······99
	5.5.9	自由变换图形对象101
5.6	裁剪	图形对象102
	5.6.1	使用【裁剪】工具102
	5.6.2	分割图形对象102
	5.6.3	删除图形对象103
	5.6.4	擦除图形对象103
5.7	使用	图框精确裁剪对象 104
	5.7.1	创建图框精确裁剪104
	5.7.2	创建 PowerClip 对象105
	5.7.3	提取内容106
	5.7.4	锁定图框精确裁剪的内容…106
5.8	撤销	、重做与重复操作 106
5.9	案例	演练
第6章	排列	与管理对象115
6.1	排列	对象
6.2	对齐.	与分布对象116
	6.2.1	使用菜单命令117
	6.2.2	使用【对齐与分布】
		泊坞窗
6.3	管理	图形对象121
	6.3.1	组合图形对象121
	6.3.2	合并图形对象122
	6.3.3	拆分图形对象122

目录(

	6.3.4	锁定图形对象122
<i>.</i> .	6.3.5	解锁图形对象122
6.4	修整	图形对家123
	6.4.1	焊接合并图形对象123
	6.4.2	修則图形对象
	6.4.3	相父图形对象
	6.4.4	简化图形对象
	6.4.5	移除对象
<i>.</i> -	6.4.6	创建辺界
6.5	条例	演练······128
第7章	为图	杉对象填充颜色133
7.1	使用	调色板
	7.1.1	使用其他调色板134
	7.1.2	设置调色板134
	7.1.3	自定义调色板135
7.2	选取	对象属性136
	7.2.1	使用【颜色滴管】工具 136
	7.2.2	使用【属性滴管】工具137
7.3	均匀:	填充图形137
	7.3.1	应用【编辑填充】对话框…137
	7.3.2	应用【属性】泊坞窗139
	7.3.3	应用【智能填充】工具139
	7.3.4	应用 Color 泊坞窗140
7.4	颜色	新变填充141
	7.4.1	应用【交互式填充】工具…141
	7.4.2	应用【网状填充】工具 144
7.5	图样:	填充和底纹填充146
	7.5.1	为图形对象填充图样146
	7.5.2	为图形对象填充底纹149
7.6	案例	演练
第8章	创建	与管理表格对象159
8.1	创建	表格对象160
	8.1.1	使用菜单命令创建表格160
	8.1.2	使用【表格】工具160
	8.1.3	文本与表格的相互转换 163
8.2	编辑	表格
	8.2.1	选择表格对象163
	8.2.2	浏览表格组件164
	8.2.3	插入表格行列164
	8.2.4	拆分与合并表格165
	8.2.5	分布表格行或列166
	8.2.6	移动表格组件166

	8.2.7	删除表格行或列167
8.3	设置着	表格属性167
	8.3.1	设置表格边框167
	8.3.2	填充表格背景169
	8.3.3	添加表格内容170
8.4	案例》	寅练172
第9章	为图册	ジ对象添加文本179
9.1	创建	文本对象180
	9.1.1	创建美术字文本180
	9.1.2	输入段落文本 ······180
	9.1.3	沿路径输入文本181
	9.1.4	贴入、导入文本对象182
9.2	选择	文本对象183
9.3	设置	文本属性184
	9.3.1	设置字体与字号185
	9.3.2	更改文本颜色186
	9.3.3	偏移、旋转字符187
	9.3.4	设置文本样式187
	9.3.5	设置对齐方式188
	9.3.6	设置文本缩进189
	9.3.7	设置字符间距190
9.4	制作	文本特殊效果 191
	9.4.1	插入特殊字符
	9.4.2	设置首字下沉192
	9.4.3	添加项目符号和编号193
	9.4.4	设置分栏195
	9.4.5	将文本转换为曲线196
	9.4.6	图文混排
9.5	又争臣	N链接······198
	9.5.1	链接多个文本框198
	9.5.2	链接段洛文本框与
	0.5.2	图形对家
0.6	9.5.5 安 <i>庙</i> 心	胖际利家之间的链接······200 宝结
9.0	采四位	_與 绿····································
	市J1F 生山な	
10.1	市J11F	·祝合效未 ····································
	10.1.1	创建混合效果 ················206 调整调合效用 207
	10.1.2	· 则 全 祝 盲 次 禾 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	10.1.3	· 四建复百代百 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	10.1.4	百时江仍是他百 ····································
	10.1.3	交时他市两住 209 拆分混合効里
	10.1.0	リトノノ北口 以木 210

	10.1.7	清除混合效果
10.2	制作	变形效果
	10.2.1	应用预设变形效果210
	10.2.2	制作推拉变形
	10.2.3	制作拉链变形
	10.2.4	制作扭曲变形
	10.2.5	清除变形效果
10.3	制作	阴影效果
	10.3.1	添加阴影效果
	10.3.2	拆分、清除阴影效果217
	10.3.3	复制阴影效果
10.4	制作:	透明效果
	10.4.1	创建均匀透明度218
	10.4.2	创建渐变透明度219
	10.4.3	创建图样透明度223
10.5	制作:	透镜效果
10.6	案例	演练
第 11 章	制作	立体图形效果235
11.1	制作	轮廓图
	11.1.1	创建轮廓图效果236
	11.1.2	设置轮廓图的填充
	11.1.2	设置轮廓图的填充 和颜色
	11.1.2	设置轮廓图的填充 和颜色
11.2	11.1.2 11.1.3 制作	设置轮廓图的填充 和颜色
11.2	11.1.2 11.1.3 制作 11.2.1	设置轮廓图的填充 和颜色
11.2	11.1.2 11.1.3 制作 11.2.1 11.2.2	设置轮廓图的填充 和颜色
11.2	11.1.2 11.1.3 制作 11.2.1 11.2.2 11.2.3	设置轮廓图的填充 和颜色
11.2	 11.1.2 11.1.3 制作: 11.2.1 11.2.2 11.2.3 制作: 	设置轮廓图的填充 和颜色
11.2 11.3	11.1.2 11.1.3 制作: 11.2.1 11.2.2 11.2.3 制作: 11.3.1	设置轮廓图的填充 和颜色
11.2 11.3	11.1.2 11.1.3 制作: 11.2.1 11.2.2 11.2.3 制作: 11.3.1 11.3.2	设置轮廓图的填充 和颜色
11.2 11.3	11.1.2 11.1.3 制作: 11.2.1 11.2.2 11.2.3 制作: 11.3.1 11.3.2 11.3.3	设置轮廓图的填充 和颜色
11.2	11.1.2 11.1.3 制作: 11.2.1 11.2.2 11.2.3 制作: 11.3.1 11.3.2 11.3.3 11.3.4	设置轮廓图的填充 和颜色
11.2 11.3 11.4	11.1.2 11.1.3 制作: 11.2.1 11.2.2 11.2.3 制作: 11.3.1 11.3.2 11.3.3 11.3.4 制作:	设置轮廓图的填充 和颜色
11.2 11.3 11.4 11.5	 11.1.2 11.1.3 制作: 11.2.1 11.2.2 11.2.3 制作: 11.3.1 11.3.2 11.3.3 11.3.4 制作: 制作: 	设置轮廓图的填充 和颜色
11.2 11.3 11.4 11.5 11.6	11.1.2 11.1.3 制作 11.2.1 11.2.2 11.2.3 制作 11.3.1 11.3.2 11.3.3 11.3.4 制作 制作 集例	设置轮廓图的填充 和颜色
11.2 11.3 11.4 11.5 11.6 第 12 章	 11.1.2 11.1.3 制作: 11.2.1 11.2.2 11.2.3 制作: 11.3.1 11.3.2 11.3.3 11.3.4 制作: 案例: 编辑[设置轮廓图的填充 和颜色
11.2 11.3 11.4 11.5 11.6 第 12 章 12.1	11.1.2 11.1.3 制作: 11.2.1 11.2.2 11.2.3 制作: 11.3.1 11.3.2 11.3.3 11.3.4 制作: 案例: 编辑[导入小	位置轮廓图的填充 和颜色
11.2 11.3 11.4 11.5 11.6 第 12章 12.1 12.2	11.1.2 11.1.3 制作: 11.2.1 11.2.2 11.2.3 制作: 11.3.1 11.3.2 11.3.3 11.3.4 制作: 编辑 [导入 将矢:	设置轮廓图的填充 和颜色
11.2 11.3 11.4 11.5 11.6 第 12 章 12.1 12.2 12.3	11.1.2 11.1.3 11.2.1 11.2.2 11.2.3 11.3.1 11.3.2 11.3.3 11.3.4 制 衛行 編編 日本 第二 11.3.4 制 和 案編 日本 11.3.4 第二 第二 11.3.4 第二 11.3.4 第二 11.3.4 第二 11.3.4 第二 11.3.4 第二 11.3.4 11.3.4 第二 11.3.4 11.3.4 11.3.4 11.3.4 11.3.4 11.3.4 11.3.4 11.3.4 11.3.4 11.3.4 11.3.4 11.3.4 11.3.4 11.3.4 11.3.4 11.3.5 11.3.6 11.3.7	位置轮廓图的填充 和颜色
11.2 11.3 11.4 11.5 11.6 第 12章 12.1 12.2 12.3	11.1.2 11.1.3 制作: 11.2.1 11.2.2 11.2.3 制作: 11.3.1 11.3.2 11.3.3 11.3.4 制作作 編輯 导入 编辑 12.3.1	位置轮廓图的填充 和颜色

	1233	位图颜色遮置
	12.3.5	位图边框扩充
	12.3.4	每一次回过一次回过一次回过一次回过一次回过一次回过一次回过一次回过一次回过一次回过
12.4	位图	約並高隊 200
	12.4.1	自动调整位图颜色261
	12.4.2	使用【图像调整实验室】…261
	12.4.3	高反差
	12.4.4	取样/目标平衡262
	12.4.5	调合曲线
	12.4.6	亮度/对比度/强度264
	12.4.7	颜色平衡
	12.4.8	伽玛值
	12.4.9	色度/饱和度/亮度 265
	12.4.10	所选颜色
	12.4.11	替换颜色266
	12.4.12	通道混合器267
	12.4.13	取消饱和
	12.4.14	去交错
	12.4.15	反转颜色
	12.4.16	极色化
12.5	改变位	立图模式
	12.5.1	黑白模式
	12.5.2	灰度模式
	12.5.3	双色调模式
	12.5.4	调色板色模式
	12.5.5	RGB 色
	12.5.6	Lab 色
	12.5.7	СМҮК 色
12.6	描摹	立图
	12.6.1	快速描摹位图
	12.6.2	中心线描摹位图274
	12.6.3	轮廓描摹位图
12.7	制作	立图滤镜特效 275
	12.7.1	应用三维效果
	12.7.2	应用艺术笔触
	12.7.3	制作模糊效果
	12.7.4	制作扭曲效果
	12.7.5	制作轮廓效果
	12.7.6	制作底纹效果
	12.7.7	制作创造性效果 285
12.8	案例》	寅练



-- ---- ------ --

CorelDRAW 2020 快速上手

べ曲

10 A 10 A

10

CorelDRAW 2020 是由 Corel 公司推出的一款矢量绘图软件,使 用它可以绘制图形、处理图像和编排版面等,因此 CorelDRAW 被广 泛应用于平面设计、图形设计、电子出版物设计等诸多设计领域。本 章主要介绍 CorelDRAW 2020 的工作界面和文件管理等基础知识。

本章对应视频

INSQUEEDING DECEMBER OF SCI

a a a a a a

例 1-1 自定义菜单及菜单命令 例 1-2 自定义工具栏 例 1-3 应用新工作区设置 例 1-4 新建空白文档

例 1-5 导入文件 例 1-6 导出文件 例 1-7 设置自动备份文件参数

..

助, 部份资源资源资格 百万日日 日日

1.1 认识 CorelDRAW 2020

CorelDRAW 2020 是由加拿大 Corel 公司开发和发行的一款平面设计软件。CorelDRAW 2020 集版面设计、图形绘制、文档排版、图形高品质输出、网页制作和发布等功能于一体, 使创作出的作品更具有专业水准。

CorelDRAW 2020 具有直观、便捷的界面设计,功能设计细致入微。它为设计者提供了一整套的绘图工具,可以对各种基本对象做出更加丰富的变化。同时,它还支持绝大部分图像格式文件的输入与输出,可以很好地与其他软件自由地交换、共享文件。

CorelDRAW 2020 还提供了多种模式

的调色方案以及专色、渐变、材质、网格 填充等操作方式, CorelDRAW 2020 的颜色 匹配管理可以使显示、打印和印刷达到颜 色的一致。

除此之外,CorelDRAW 2020 提供的文字 处理功能也非常优秀。CorelDRAW 提供了对 不同文本对象进行精确控制的文字处理功能。

1.2 掌握图形图像常识

在 CorelDRAW 2020 中进行绘图和排版之前,必须先掌握一些相关的基础知识,如图像颜色模式、矢量图与位图图像、常用的文件格式等。

1.2.1 图像颜色模式

颜色模式是把色彩表示成数据的一种方法。CorelDRAW应用程序支持多种颜色模式, 其中包括 RGB 模式、CMYK 模式、Lab 模式、 HSB 模式等。不同颜色模式中的颜色色样也 有所不同。

1. RGB 模式

RGB 模式是使用最广泛的一种颜色模型。它源于光的三原色原理,其中 R(Red) 代表红色,G(Green)代表绿色,B(Blue)代表 蓝色。RGB 模式是一种加色模式,即所有其 他颜色都是通过红色、绿色、蓝色三种颜色 混合而成的。

2. CMYK 模式

CMYK 模式是一种减色模式,也是 CorelDRAW 默认的颜色模式。在 CMYK 模 式中,C(Cyan)代表青色,M(Magenta)代表品 红色,Y(Yellow)代表黄色,K(Black)代表黑 色。CMYK 模式主要用于印刷领域。

3. Lab 格式

Lab 模式是国际颜色标准规范,是一种 与设备无关的颜色模式。它使用L通道表示 亮度, a 通道包含的颜色从深绿(低亮度值) 到灰(中亮度值)再到亮粉红色(高亮度值), b 通道包含的颜色从亮蓝(低亮度值)到灰(中亮 度值)再到焦黄色(高亮度值)。该模式通过色 彩混合可以产生明亮的色彩效果。Lab 模式 定义的色彩最多,并且与光线及设备无关, 它的处理速度与 RGB 模式同样快。将 Lab 模式转换成 CMYK 模式时,图像的颜色信 息不会丢失。

4. HSB 模式

HSB 模式比 RGB 和 CMYK 模式更直 观,它不基于混合颜色,是一种更接近人的 视觉原理的视觉模式。HSB 颜色模式基于色 调、饱和度和亮度。在 HSB 模式中,H 代表 色调(Hue),它是物体反射的光波的度量单 位;S 代表饱和度(Saturation),是指颜色的 纯度,或者颜色中所包含的灰色成分的多少; B 代表亮度(Brightness),表示颜色的光强度。

5. 灰度模式

灰度模式的图像文件中只存在颜色的明 暗度,而没有色相、饱和度等色彩信息。它 的应用十分广泛,在成本相对低廉的黑白印 刷中许多图像文件都是采用灰度模式的 256

第1章 CoreIDRAW 2020 快速上手

个灰度色阶来模拟色彩信息的,如普通图书、 报纸中使用的黑白图片。任何一种图像颜色 模式都可转换为灰度模式,同时色彩信息会 被删除。

6. 黑白模式

黑白模式也称为位图模式,它是由黑白 两种颜色组成的颜色模式。与灰度模式不同 的是,黑白模式只包含黑白两个色阶,而灰 度模式有 256 个灰度色阶。

1.2.2 矢量图与位图图像

矢量图与位图图像是数字图像设计中最 基本的概念。在计算机中,图像大致可以分 为矢量图和位图图像,CorelDRAW 2020 是 基于矢量图的绘图软件。

1. 矢量图

矢量图是以数学的方式记录图像的内容。其记录的内容以线条和色块为主,由于 记录的内容比较少,不需要记录每一个点的颜色和位置等,因此它的文件容量比较小, 这类图像很容易进行放大、旋转等操作,且 不易失真,精确度较高,在一些专业的图形 软件中应用较多。

矢量图不适合制作一些色彩变化较大的 图像,且由于不同应用程序存储矢量图的方 法不同,在不同应用程序之间的转换也有一 定的困难。

2. 位图图像

位图图像又称为点阵图像,它由许多小 点组成,其中每一个点即为一像素,而每一 像素都有明确的颜色。Photoshop 和其他绘画 及图像编辑软件产生的图像基本上都是位图 图像。

位图图像的优点在于能表现颜色的细微 层次,可以在不同软件中进行应用。由于位 图图像与分辨率有关,如果在屏幕上以较大 的倍数放大显示,或以过低的分辨率打印, 点阵图像会出现锯齿状的边缘,丢失细节。 并且由于位图图像是以排列的像素集合而成 的,因此不能单独操作局部的位图像素;同 时位图图像所记录的信息内容较多,文件容 量较大,所以对计算机硬件要求相对较高。

1.2.3 常用的文件格式

在 CorelDRAW 2020 中可以打开或导入 不同格式的文件,也可以将编辑的图形以需 要的格式进行存储。

1. CDR 格式

CDR 格式是 CorelDRAW 的专用图形文 件格式。由于 CorelDRAW 是矢量绘图软件, 因而 CDR 格式可以记录绘图文件的属性、 位置和分页等信息。另外, CDR 格式文件可 以导入至 Illustrator 等其他图形处理软件中 使用。但用 CorelDRAW 2020 绘制的文件不 能在低版本的 CorelDRAW 软件中使用,要 想使 CorelDRAW 2020 的文件能够在低版本 的 CorelDRAW 中使用,用户在保存文件时 必须设置【版本】选项,以所需的 CorelDRAW 版本的 CDR 文件形式保存。

2. AI 格式

AI 格式是 Adobe Illustrator 文件,是由 Adobe Systems 所开发的矢量图形文件格式, 大多数图形应用软件都支持该文件格式。它 能够保存 Illustrator 的图层、蒙版、滤镜效果、 混合和透明度等数据信息。AI 格式是 Illustrator、CorelDRAW和 Freehand 之间进 行数据交换的理想格式。因为这3个图形软 件都支持这种文件格式,它们可以直接打开、 导入或导出该格式文件,也可以对该格式文 件进行一定的参数设置。

3. EPS 格式

EPS 格式是跨平台的标准格式,其文件扩展名在 Windows 平台上为 eps,在 Macintosh 平台上为 epsf,可以用于矢量图形和位图图像 文件的存储。由于该格式是采用 PostScript 语言进行描述的,可以保存 Alpha 通道、分色、剪辑路径、挂网信息和色调曲线等数据信息,因此也常被用于专业印刷领域。

4. SVG 格式

SVG 格式是可缩放的矢量图形格式。它 是一种开放标准的矢量图形语言,可任意放 大图形显示,边缘异常清晰,文件在 SVG 图像中保留可编辑和可搜寻的状态,没有字 体的限制,生成的文件很小,下载速度快,

1.3 启动与退出 CorelDRAW 2020

在学习 CorelDRAW 2020 前,需要掌握软件的启动与退出方法,这样有助于用户更进一步地学习该软件。

1.3.1 启动 CorelDRAW 2020

完成 CorelDRAW 2020 应用程序的安装 后,可以通过以下方法启动 CorelDRAW 2020。

▶ 双击桌面上的 CorelDRAW 2020 快 捷方式图标。

▶ 选择【开始】|CorelDRAW Technical Suite 2020(64-bit)|CorelDRAW 2020(64-bit) 命令。

1.3.2 退出 CorelDRAW 2020

当不需要使用 CorelDRAW 时,可以通

5. WMF 格式

×,即可关闭软件窗口。

▶ 选择【文件】|【退出】命令,或按 Alt+F4 组合键退出 CorelDRAW 软件。

适用于设计高分辨率的 Web 图形页面。

WMF 格式是 Microsoft Windows 中常见

的一种图元文件格式,它具有文件短小、图

案造型化的特点,整个图形常由各个独立的

组成部分拼接而成,但其图形往往较粗糙。

如果当前软件中有打开的文档,那么将 光标移到文档名称标签上,名称的右侧也会 显示一个【关闭】按钮,单击此按钮可以关 闭当前文档,而不退出整个软件。

1.4 CorelDRAW 2020 的工作界面

进入 CorelDRAW 2020 工作界面后,可以看到该工作界面包括标题栏、菜单栏、标准工 具栏、属性栏、工具箱、绘图页面等内容。



第1章 CorelDRAW 2020 快速上手

1.4.1 菜单栏

菜单栏中包含 CorelDRAW 2020 中常用 的各种命令,包括【文件】【编辑】【查看】 【布局】【对象】【效果】【位图】【文本】【表 格】【工具】【窗口】和【帮助】共 12 组菜单 命令。各菜单命令又包括应用程序中的各项 功能命令。

文件(E)	编辑(E)	查看(<u>V</u>)	布局(L)	対象(J)	效果(<u>C</u>)
位图(B)	文本(<u>X</u>)	表格(1)	工具(0)	窗口(W)	帮助(<u>H</u>)

单击相应的菜单名称,即可打开该菜单。 如果在菜单项右侧有一个三角符号"》",表 示此菜单项有子菜单,只需将鼠标移到此菜 单项上,即可打开其子菜单。



如果在菜单项右侧有"…",则执行此 菜单项时将会弹出与之相关的对话框。



1.4.2 标准工具栏

标准工具栏中包含了一些常用的命令按 钮。每个图标按钮代表相应的菜单命令。用 户只需单击某图标按钮,即可对当前选择的 对象执行该命令。

C 🗗 -	ዋ ቆ	ቆይ	F _i E	1 5 -	Ċ =	[↓] [†]	PDF 日
39%	-		-	贴齐① ▼	¢,	Ē 启动	•

1.4.3 属性栏

属性栏用于查看、修改与选择与对象相 关的参数选项。用户在工作区中未选择工具 或对象时,工具属性栏会显示为当前页面的 参数选项。选择相应工具后,属性栏会显示 当前工具的参数选项。



取消【窗口】|【工具栏】|【锁定工具栏】 命令的选取状态后,在属性栏上按住鼠标左 键并将其向工具区中拖动,使其成为浮动面 板,可以将属性栏放置到工作区中的任意位 置。使用鼠标将其拖回原位置,可以恢复属 性栏的默认状态。

1.4.4 工具箱

工具箱位于工作界面的左侧,其中提供 了绘图操作时常用的基本工具。

在工具按钮右下角显示有黑色小三角标 记,表示该工具是一个工具组,在该工具按 钮上按下鼠标左键不放,可展开隐藏的工具 栏并选取需要的工具;也可以单击工具箱底 部的加号按钮,在弹出的工具列表中选择要 显示在工具箱中的工具。



1.4.5 绘图页面

工作界面中带有阴影的矩形区域,称为 绘图页面。用户可以根据实际的尺寸需要, 对绘图页面的大小进行调整。在进行图形的 输出处理时,对象必须放置在页面范围之内, 否则无法输出。



③ 实用技巧

通过选择【查看】|【页】|【页边框】、【出血】 或【可打印区域】命令,可以打开或关闭页面边框、 出血标记或可打印区域。

1.4.6 页面控制栏

在 CorelDRAW 2020 中可以同时创建多 个页面,页面控制栏用于管理页面。

通过页面控制栏,用户可以切换到不同 的页面以便查看各页面的内容,可以进行添 加页面或删除页面等操作,还可以显示当前 页码和总页数。

🖬 ┥ 3 的 3 ▶ ▶ 🖬 \页1 \页2 \页3 /

1.4.7 状态栏

状态栏位于工作界面的最下方,主要提 供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操作技巧。在状态栏中, 单击提示信息左侧的[⊙]按钮,在弹出的菜单 中,可以更改显示的提示信息内容。



1.4.8 调色板

调色板中放置了 CorelDRAW 2020 中 默认的各种颜色色板。默认以3 行形式放置 在工作界面的右侧,用户也可以单击调色板 顶部的 按钮,在弹出的菜单中选择【行】 |【1 行】或【2 行】命令隐藏色板。单击调 色板底部的»按钮可以显示隐藏的色板。



默认的颜色模式为 CMYK 模式,在调 色板菜单中选择【显示颜色名】命令,可以 在调色板中显示色板名称。



用户选择【窗口】|【调色板】|【调色板 编辑器】命令,可打开【调色板编辑器】对 话框,在该对话框中可以对调色板属性进行 设置。可设置的内容包括修改默认颜色模式、 编辑颜色、添加颜色、删除颜色、将颜色排 序和重置调色板等。

第1章 CorelDRAW 2020 快速上手



1.4.9 泊坞窗

泊坞窗是放置 CorelDRAW 2020 的各种 管理器和编辑命令的工作面板。默认设置下, 其显示在工作界面的右侧。单击泊坞窗左上

1.5 自定义 CorelDRAW 2020

角的双箭头按钮》,可使泊坞窗最小化。选择【窗口】|【泊坞窗】命令,然后在弹出的 子菜单中选择各种管理器和命令选项,即可 将其激活并显示在工作界面中。

属性		**	×	×
0 🐟 🖾 D			k ?	₽?
轮廓			掘り()	調
			5	3
无 👻	₩		9_	�_
	· · · ·	•	副	運
F F F				
			\$	\otimes
斜接限制(M):	5.0		対象(対象(
角(R):	FFF		9	9
<mark>线条端头(l)</mark> :			æ	æ
(合要(n))			法	풌

在 CorelDRAW 2020 应用程序中,用户可以根据个人设计需要来自定义应用程序工作区。

1.5.1 自定义菜单栏

CorelDRAW 2020 的自定义功能允许用 户修改菜单栏及其包含的菜单。用户可以改 变菜单和菜单命令的顺序,添加、移除和重 命名菜单和菜单命令,以及添加和移除菜单 命令分隔符。如果没有记住菜单位置,可以 使用搜索菜单命令,还可以将菜单重置为默 认设置。

🔊 实用技巧

自定义选项既适用于菜单栏菜单,也适用于通 过右击弹出的快捷菜单。

【例 1-1】在 CorelDRAW 2020 中, 自定义菜单及 菜单命令。 2000

Step1 在CorelDRAW 2020中,选择菜单栏中的【工具】|【选项】|【自定义】命令,打开【选项】对话框。在对话框左侧的【自定义】类别列表框中,选择【命令】选项。
 Step2 在工作界面中的【查看】菜单上按下鼠标,并按住鼠标向右拖动菜单,至【窗口】菜单前释放鼠标,可以更改菜单排列顺序。



Step3 在工作界面中单击菜单栏中的【文件】菜单名,可以在【选项】对话框右侧选项设置区的命令列表框中显示【文件】菜单中的相关命令,在其中选择【从模板新建】命令,再单击右侧的【快捷键】标签。在【新建快捷键】文本框中输入"Ctrl+Shift+O"组合键,然后单击【指定】按钮。



step4 在【选项】对话框中,单击OK按钮, 即可应用自定义菜单命令。按Ctrl+Shift+O组 合键,可打开【从模板新建】对话框。



1.5.2 自定义工具栏

在 CorelDRAW 应用程序中,可以自定 义工具栏的位置和显示。工具栏可以附加到 应用程序窗口的边缘,也可以将工具栏拉离 应用程序窗口的边缘,使其处于浮动状态, 便于随处移动。

用户还可以创建、删除和重命名自定义 工具栏,也可以通过添加、移除以及排列工 具栏项目来自定义工具栏;还可以通过调整 按钮大小、工具栏边框,以及显示图像、标 题或同时显示图像与标题来调整工具栏外 观,也可以编辑工具栏按钮图像。

【例 1-2】添加自定义工具栏。 🕣 💵

Step 1 在CorelDRAW 2020 中,选择菜单栏 中的【工具】|【选项】|【自定义】命令,打 开【选项】对话框。在该对话框左侧的【自 定义】类别列表框中,选择【命令栏】选项, 再单击【新建】按钮,在【命令栏】列表框 底部的文本框中输入名称"我的工具栏",然 后单击OK按钮。



step2 按下Ctrl+Alt组合键,然后将应用程序 窗口中的工具或命令按钮拖动到新建的工具 栏中,即可创建自定义工具栏。

我的工具栏 ×

③ 实用技巧

选择【工具】|【选项】|【自定义】命令,在【选 项】对话框中选择对话框左侧【自定义】类别列表 框中的【命令栏】选项,然后取消选中工具栏名称 左侧的复选框,可隐藏工具栏。要重命名自定义工 具栏,可双击工具栏名称,然后输入新名称。

1.5.3 自定义工作区

工作区是对应用程序设置的配置,指定 打开应用程序时各个命令栏、命令和按钮的 排列方式。

在 CorelDRAW 2020 中可以创建和删除工 作区,也可以选择程序中包含的预置的工作区 设置。例如,用户可以选择具有 Adobe Illustrator 外观效果的工作区,也可以将当前工作区重置 为默认设置,还可以将工作区导出、导入到使 用相同应用程序的其他计算机中。

【例 1-3】应用新工作区设置。 🥑 视频



1.6 文件的基本操作

在 CorelDRAW 中,以文档的形式承载图形图像的内容。新建、保存、打开、关闭、 导入、导出这些都是文档最基本的操作。CorelDRAW 为文档的基本操作提供了多种便捷的 方法。

1.6.1 新建空白文档

在 CorelDRAW 2020 中进行绘图设计之前,首先应新建文档。新建文档时,设计者可以根据设计要求、目标用途,对页面进行相应的设置,以满足实际应用需求。

启动 CorelDRAW 2020 应用程序后,要新建文档,可以在【欢迎屏幕】窗口中单击 【新文档】按钮,或选择【文件】|【新建】 命令,或单击标准工具栏中的【新建】按钮 ①,或直接按 Ctrl+N 组合键,打开【创建新 文档】对话框,通过设置可以创建用户所需 大小的图形文件。

【例 1-4】新建空白文档。 🗐 视频

Step 1 启动CorelDRAW 2020,在【欢迎屏幕】
 窗口中,单击【新文档】按钮,打开【创建新文档】对话框。
 Step 2 在对话框的【名称】文本框中输入"绘

图文件",设置【宽度】为 100mm,【高度】 为 50mm,【分辨率】为 150dpi。





FURS UNION 1		173 - 18 - 18 - 1		-
213 213	3		00.4	

1.6.2 打开图形文件

当用户需要修改或编辑己有的文件时, 可以选择【文件】|【打开】命令,或按 Ctrl+O 组合键,或者在标准工具栏中单击【打开】 按钮,打开【打开绘图】对话框,从中选 择需要打开的文件的类型、文件的路径和文 件名后,单击【打开】按钮。



另外, CorelDRAW 2020 有保存最近使 用文档记录的功能,在【文件】|【打开最近 用过的文件】子菜单下选择相应的选项即可 打开最近使用过的文件。



🔊 实用技巧

如果需要同时打开多个文件,可在【打开绘图】 对话框的文件列表框中,按住 Shift 键选择连续排列 的多个文件,或按住 Ctrl 键选择不连续排列的多个 文件,然后单击【打开】按钮,即可按照文件排列 的先后顺序将选取的所有文件打开。

1.6.3 保存图形文件

在绘图过程中,为避免文件意外丢失, 需要及时将编辑好的文件保存到磁盘中。

选择【文件】|【保存】命令,或按 Ctrl+S 组合键,或在标准工具栏中单击【保存】按 钮,可打开【保存绘图】对话框,选择保 存文件的类型、路径和名称,然后单击【保 存】按钮。

如果当前文件是在一个已有的文件基础

上进行修改的,那么在保存文件时,选择【保存】命令,将使用新保存的文件数据覆盖原有的文件,而原文件将不复存在。如果要在保存文件时保留原文件,可选择【文件】|【另存为】命令,打开【保存绘图】对话框,设置保存文件的文件名、类型和路径,再单击【保存】按钮,即可将当前文件存储为一个新的文件。



在 CorelDRAW 2020 中,用户还可以对 文件设置自动保存。选择【工具】|【选项】 |CorelDRAW 命令,在打开的【选项】对话 框左侧列表中选择【保存】选项,然后在右 侧的选项区域中即可进行设置。

54 0						×
Corel DESIGNER		0.0	≡	٠	٠	9
単近 平初电路線式 豊宗 構築 可点和比較制所 ProsetDap ProsetDap ProsetDap 文本 単分 文本 単分 文本 単分 い い い い い い い い い い の の の の の の の の の	 第份 ② 保存集合(開始文件(3)) 会 保存集合(開始文件(3))(文件(4)(2)) ○ 保存電(公式 AppOntal.cont Temp) ○ 和同一般が同志行きかい: ② 和同一般が同志行きかい: ② 和同一般が同志行きかい: ③ 合作 会 新聞 ③ 指令(空気): ○ (1)((2)((2)((2)((2)((2)((2)((2)((2)((2)(

1.6.4 导入和导出文件

【导入】和【导出】命令是 CorelDRAW 和其他应用程序之间进行联系的桥梁。通过 【导入】命令可以将其他应用软件生成的文件 输入至 CorelDRAW 中,包括位图和文本文 件等。

1. 导入文件

需要导入文件时,选择【文件】|【导入】 命令,打开【导入】对话框,选择所需导入 的文件后,单击【导入】按钮即可。打开 CorelDRAW 工作界面后,在标准工具栏中单

第1章 CorelDRAW 2020 快速上手

击【导入】按钮,或按 Ctrl+I 组合键也可以打开【导入】对话框。

【例 1-5】导入文件。
• 视频+素材 (素材文件\第 01 章\例 1-5)

Step 1) 选择【文件】 | 【打开】命令,打开 一幅图像素材。



Step 2 选择【文件】|【导入】命令,或按Ctrl+I组合键,打开【导入】对话框。选中素材文件,单击【导入】按钮。



step 3 当鼠标指针呈 形状时,在绘图页 面中的合适位置单击,即可将图像素材导入 打开的图形文件中。



2. 导出文件 导出功能可以将 CorelDRAW 绘制好的 图形输出成位图或其他格式的文件。选择【文件】|【导出】命令或单击标准工具栏中的【导出】按钮11,可打开【导出】对话框,选择 要导出的文件格式后,单击【导出】按钮。 选择不同的导出文件格式,会打开不同的格 式设置对话框。



● 视频+素材 (素材文件\第 01 章\例 1-6)

step1 选择【文件】|【打开】命令,打开 一幅图像素材。



Step 2 选择【文件】|【导出】命令,或者按 Ctrl+E组合键,打开【导出】对话框。设置文件的保存位置与文件名,在【保存类型】下拉列表中选择需要导出的文件格式,单击【导出】按钮。



step3 打开【导出到JPEG】对话框,设置【颜 色模式】选项为【RGB色(24位)】,单击OK按 钮,即可导出图形文件。



1.6.5 备份和恢复文件

CorelDRAW 可以自动保存绘图的备份 副本,并在发生系统错误以重新启动程序时, 提示用户恢复备份副本。

1. 备份文件

在 CorelDRAW 的任何操作期间,都可 以设置自动备份文件的时间间隔,并指定要 保存文件的位置。默认情况下,将保存在临 时文件夹或指定的文件夹中。

【例 1-7】设置	自动备份文件参	数。 🕘 视频
step① 选择	菜单栏中的【	工具】 【选项】
CorelDRAW &	户令,打开【i	选项】对话框。在
对话框左侧列	表中选择【保	存】选项。



Step 2 选中【每隔一段时间进行备份】复选框,并在其后的【分钟】下拉列表中选择数值

5。在【备份到】选项区域中,选中【临时文件夹】单选按钮可用于将自动备份文件保存到临时文件夹中;选中【选择位置】单选按钮可用于指定保存自动备份文件的文件夹。



Step3 单击【浏览】按钮,在打开的【自动备份文件夹浏览器】对话框中选择备份文件夹,单击【选择文件夹】按钮返回【选项】 对话框。然后单击OK按钮关闭【选项】对话框。



2. 恢复文件

用户在 CorelDRAW 2020 中进行图形或 图像编辑时,如果程序非正常关闭,来不及 保存文件。此时,用户可以通过 CorelDRAW 2020 的自动恢复功能,从临时或指定的文件 夹中恢复备份文件。

知识点滴 在重新启动 CorelDRAW 2020 应用程序后,要 恢复自动备份的文档,单击提示对话框中的 OK 按 钮即可。

	CorelDRAW 2020 (64-Bit)	х				
CorelDRAW 在硬盘上找到自动备份文 件。 是否要打开该文件?						
	OK 取消					