|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **试验编号** | | 412406015001 | **实验项目名称** | CoreIDRAW X4实验实训 | | |
| **实验学时** | | **24** | **项目类型** | 综合性 | **实验类别** | 专业基础 |
| **面向专业** | | **美术学** | **面向课程** | 计算机绘画基础 | | |
| **实验目的以及要求** | 基本掌握图像编辑软件CorelDRAW X4的基础理论知识与基本操作方法，并将其应用于矢量图照片的绘制及填色。 | | | | | |
| **方法原理** | 使用CoreIDRAW软件，运用其菜单命令和工具栏常用工具按钮结合的方法绘制矢量图海报。 | | | | | |
| **主要仪器设备材料** | (1)戴尔T3500图形工作站  (2)CoreIDRAW软件  (3)普通A4打印纸 | | | | | |
| **操作步骤** | 1. 新建文件。执行“文件”→“新建”命令，在打开的“创建新文档”对话框中单击“横向”按钮，设置宽度为300mm，高度为200mm。添加矩形并填充颜色，填充颜色。 2. 为了后面制作起来互不影响，执行“窗口”→“泊坞窗”→“对象管理器”命令，在“对象管理器”泊坞窗中，用鼠标右键单击“图层1”在弹出的菜单列表中选择“重命名”，输入“底图”， 3. 新建“修饰”图层，选择“矩形工具”，在画面中绘制一个宽度为3mm。高度为125mm的矩形，填充为黑色。 4. 填充渐变颜色。打开“编辑填充”对话框，设置类型为“线性”，“角度”为90度，这样图形和底色就融合在一起了。 5. 再制图形。在选中矩形的情况下，执行“窗口”→“泊坞窗”→“变换”命令，在打开的“旋转”泊坞窗中。旋转图形。 6. 置于文本框中。选中群组矩形对象，执行“对象”→“图框精确剪裁”→“置于图文框内部”命令，把它放在矩形中。 7. 绘制立方体。选择工具箱中的“贝塞尔曲线”在页面绘制一个四边形对象，为了得到立方体效果，绘制立方体，为了得到立方体比较强的效果，将几个面分别填充为不同强度的暖色。 | | | | | |

编写人：陈龄 编写日期：2017.4.20