



“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定

CorelDRAW X6

图形设计立体化教程

白宝田 赵裕军 ◎ 主编

杜嘉茵 吴丽杰 余智容 ◎ 副主编



素材和效果文件

• **配套光盘：**105 个与知识点对应的微课视频，236 个实例的素材与效果文件，372 道仿真模拟试题库

• **网站支持** <http://www.ptpedu.com.cn>

教学资源包：10 章精美详尽 PPT 课件，10 章完整备课教案

教学扩展包：453 个设计素材 + “印前技术与印刷”技术文档



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定

目录 (CIP) 数据

CorelDRAW X6

图形设计立体化教程

白宝田 赵裕军 ◎ 主编

杜嘉茵 吴丽杰 余智容 ◎ 副主编

人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X6图形设计立体化教程 / 白宝田, 赵裕军主编. — 北京: 人民邮电出版社, 2016. 3
“十二五”职业教育国家规划教材
ISBN 978-7-115-40875-4

I. ①C… II. ①白… ②赵… III. ①图形软件—中等专业学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第266717号

内 容 提 要

本书采用项目教学法介绍了使用 CorelDRAW X6 进行图形设计的相关基础知识。全书共 10 个项目, 前 9 个项目对绘制与编辑图形, 绘制与编辑曲线, 编辑轮廓线和填充颜色, 排列与组合图形, 处理文本, 添加特殊效果, 编辑位图及打印输出图形等基础知识进行了讲解; 最后一个项目安排了综合实训内容, 进一步提高学生对该软件的应用能力。

本书每个项目分任务讲解, 每个任务主要由任务目标、相关知识和任务实施 3 个部分组成, 任务后安排了相关实训内容。每个项目最后还有常见疑难解析, 并安排了相应的练习和实训。本书着重于对学生实际应用能力的培养, 将职业场景引入课堂教学, 让学生提前进入工作角色, 从而达到学习的目的。

本书既可作为职业院校“计算机图形设计”课程的教材, 又可以作为社会培训学校的用书, 同时可供图形设计初学者参考学习。

-
- ◆ 主 编 白宝田 赵裕军
 - 副 主 编 杜嘉茵 吴丽杰 余智容
 - 责任编辑 马小霞
 - 责任印制 焦志炜

- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
- 邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
- 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
- 大厂聚鑫印刷有限责任公司印刷

- ◆ 开本: 787×1092 1/16
- 印张: 15 2016 年 3 月第 1 版
- 字数: 361 千字 2016 年 3 月河北第 1 次印刷

定价: 45.00 元(附光盘)

读者服务热线: (010)81055256 印装质量热线: (010)81055316
反盗版热线: (010)81055315

前言 PREFACE

近年来随着职业教育课程改革的不断发展,计算机软硬件日新月异的升级,以及教学方式的不断进步,市场上很多教材的软件版本、硬件型号和教学结构等方面都已不再适合目前的教授和学习。教育信息化的发展,也推动了立体化教材的普及。

有鉴于此,我们认真总结了教材编写经验,用了3年的时间深入调研各地、各类职业教育学校的教材需求,组织了一批优秀的、具有丰富教学经验和实践经验的作者团队编写了本套教材,编写内容与结构力求达到“十二五”职业教育国家规划教材的要求,以帮助各类职业院校快速培养优秀的技能型人才。

本着“工学结合”的原则,我们在教学方法、教学内容和教学资源3个方面体现出了自己的特色。



教学方法

本书精心设计“情景导入→任务讲解→上机实训→常见疑难解析与拓展→课后练习”5段教学法,将职业场景引入课堂教学,激发学生的学习兴趣;然后在任务的驱动下,实现“做中学,做中教”的教学理念;最后有针对性地解答常见问题,并通过练习全方位帮助学生提升专业技能。

- **情景导入:** 以情景对话方式引入项目主题,介绍相关知识在实际工作中的应用情况及其与前后知识点之间的联系,让学生明确这些知识的必要性和重要性。
- **任务讲解:** 以实践为主,强调“应用”。每个任务先指出要做一个什么样的实例,制作的思路是怎样的,需要用到哪些知识点,然后讲解完成该实例必备的基础知识,最后按步骤详细讲解任务的实施过程。讲解过程中穿插有“操作提示”“知识补充”和“职业素养”3个小栏目。
- **上机实训:** 结合任务讲解的内容和实际工作需要给出操作要求,提供适当的操作思路及步骤提示供参考,要求学生独立完成操作,充分训练学生的动手能力。
- **常见疑难解析与拓展:** 总结出学生在实际操作和学习中经常会遇到的问题并进行答疑解惑,通过拓展知识版块,学生可以深入、综合地了解一些应用知识。
- **课后练习:** 结合该项目内容给出难度适中的上机操作题,通过练习,学生可以强化巩固所学知识,温故而知新。



教学内容

本书的教学目标是帮助学生掌握CorelDRAW X6平面设计的相关知识,具体包括对象排列与变换、矢量图的绘制与编辑、颜色填充与矢量特效添加、文本编辑与处理,以及位图裁剪、颜色调整、特效添加与打印输出等知识。全书共10个项目,可分为如下几个方面的内容。

- **项目一：**主要讲解CorelDRAW X6的基础知识，包括CorelDRAW X6的工作界面、文件的基本操作、标尺、辅助线、视图调整等知识。
- **项目二：**主要讲解在CorelDRAW X6中对象的常见管理，如复制、旋转、位移、镜像、分布与对齐、排列与群组图形、锁定等知识。
- **项目三至项目六：**主要讲解矢量图的绘制工具、颜色填充、轮廓编辑、造型处理等知识。
- **项目七：**主要讲解文本的输入、字符属性设置、段落属性设置与图文混排技巧等知识。
- **项目八至项目九：**主要讲解矢量图调和、阴影、透明、封套、轮廓图立体化的处理，以及位图的编辑与文件的打印输出。
- **项目十：**以VI系统设计为例，进行综合实训。



教学资源

本书的教学资源包括以下两方面的内容。

(1) 配套光盘

本书配套的光盘包含图书中实例涉及的素材与效果文件、各项目实训、习题的操作演示动画以及模拟试题库三个方面的内容。模拟试题库中含有丰富的图形设计的相关试题，题型包括填空题、单项选择题、多项选择题、判断题和操作题等，读者可自由组合出不同的试卷进行测试。另外，还提供了两套完整模拟试题，以便读者测试和练习。

(2) 教学资源包

本书配有精心制作的教学资源包，包括PPT教案和教学教案（备课教案、Word文档），以便老师顺利开展教学工作。

(2) 教学扩展包

教学扩展包中包括方便教学的拓展资源以及每年定期更新的拓展案例两个方面的内容。其中拓展资源包含矢量图形设计案例素材等。

特别提醒：上述第（2）、第（3）教学资源可访问人民邮电出版社教学服务与资源网（<http://www.ptpedu.com.cn>）搜索下载，或者发电子邮件至dxbook@qq.com索取。

本书由白宝田、赵裕军任主编，杜嘉茵、吴丽杰、余智容任副主编。虽然编者在编写本书的过程中倾注了大量心血，但恐百密之中仍有疏漏，恳请广大读者不吝赐教。

编者

2015年10月

目 录 CONTENTS

项目一 初识CorelDRAW X6 1

任务一 制作“工艺品”名片	2	(二) 插入并设置页码	16
一、任务目标	2	(三) 管理页面的图层	16
二、相关知识	2	(四) 视图显示控制	17
(一) 认识CorelDRAW X6的工作界面	2	(五) 设置标尺、辅助线与网格	19
(二) 自定义工作环境	6	三、任务实施	20
(三) 认识平面设计概念	7	(一) 新建空白文件并设置辅助线	20
三、任务实施	9	(二) 插入、再制与重名页面	23
(一) 启动软件新建模板文件	9	(三) 导入素材完善画册	24
(二) 导入素材图形并修改模板	10	(四) 使用图层与页面排序器	26
(三) 保存、导出与关闭文件	12	实训一 设计信封	27
任务二 设计旅游画册内页	14	实训二 设计房地产折页海报	28
一、任务目标	14	常见疑难解析	29
二、相关知识	15	拓展知识	30
(一) 设置页面属性	15	课后练习	32

项目二 对象管理 33

任务一 制作文化用品宣传单	34	一、任务目标	44
一、任务目标	34	二、相关知识	44
二、相关知识	34	(一) 对齐对象	44
(一) 认识多种选择方式	34	(二) 分布图形对象	45
(二) 认识变换对象途径	35	三、任务实施	46
(三) 对象的复制与再制	36	(一) 在页面对齐对象	46
(四) 认识步长与重复	37	(二) 分布对齐图形与图片	47
三、任务实施	37	(三) 添加与分布对齐文本	49
(一) 旋转、再制与排序对象	37	实训一 制作菜谱	51
(二) 群组并锁定对象	39	实训二 制作结婚请柬	52
(三) 制作与填充扇面	40	常见疑难解析	53
(四) 镜像与缩放背景元素	41	拓展知识	53
任务二 设计摄影网站	44	课后练习	54

项目三 绘制与编辑线条 55

任务一 制作禁烟公益海报	56	(一) 认识直线、曲线与节点	56
一、任务目标	56	(二) 认识节点属性	57
二、相关知识	56	(三) 手绘工具	58

(四) 贝塞尔工具和3点曲线工具	59	(四) 连接器工具	68
(五) 折线工具与B样条工具	59	三、任务实施	68
三、任务实施	60	(一) 使用钢笔工具绘制服装设计图轮廓	68
(一) 手绘线条	60	(二) 使用艺术笔装饰面料	70
(二) 编辑线条	61	(三) 度量服装结构图	73
(三) 使用折线工具和贝塞尔工具绘制背景	62	(四) 布局封面	76
(四) 使用B样条工具绘制曲线	63	(五) 插入条码	77
任务二 设计服装设计封面	64	实训一 制作诗意书签	78
一、任务目标	64	实训二 绘制卡通场景	79
二、相关知识	65	常见疑难解析	80
(一) 钢笔工具	65	拓展知识	81
(二) 艺术笔工具	65	课后练习	82
(三) 度量工具	67		

项目四 绘制与编辑图形 83

任务一 制作开业吊旗	84	二、相关知识	90
一、任务目标	84	(一) 基本形状工具	91
二、相关知识	84	(二) 图纸工具	91
(一) 矩形工具组	84	(三) 表格工具	91
(二) 椭圆形工具组	85	(四) 螺纹工具	92
(三) 星形工具	85	三、任务实施	93
(四) 多边形工具	86	(一) 绘制台历的基本图形	93
(五) 箭头形状工具	86	(二) 使用螺纹工具绘制螺纹	93
(六) 转曲图形	86	(三) 绘制基本形状	94
三、任务实施	86	(四) 使用图纸工具绘制网格	96
(一) 制作背景	86	实训一 制作相机图标	97
(二) 使用星形工具与椭圆工具	87	实训二 制作超市POP广告	98
(三) 使用矩形工具	88	常见疑难解析	99
(四) 使用箭头工具	89	拓展知识	99
任务二 设计唯美台历设	90	课后练习	100
一、任务目标	90		

项目五 编辑图形轮廓与颜色 101

任务一 设计潮流运动鞋横幅	102	(三) 编辑轮廓线颜色	103
一、任务目标	102	三、任务实施	104
二、相关知识	102	(一) 背景制作	104
(一) 轮廓线颜色、粗细的常规编辑	102	(二) 绘制、转换与编辑轮廓	105
(二) 设置轮廓线样式、角、端头	102	(三) 装饰运动鞋	107

任务二 设计化妆品包装	108	任务三 写实香蕉	118
一、任务目标	108	一、任务目标	118
二、相关知识	108	二、相关知识	118
(一) 单色填充	108	(一) 滴管工具和油漆桶工具	118
(二) 渐变色填充	109	(二) 交互式网状填充工具	119
(三) 图样填充	110	三、任务实施	119
(四) 纹理填充	111	(一) 使用交互式网状工具创建主网格	119
(五) PostScript填充	111	(二) 创建详细网格	120
(六) 认识交互式填充工具	111	(三) 填充网格	120
(七) 智能填充工具	112	实训一 绘制“居室平面图”	122
三、任务实施	112	实训二 设计创意苹果标志	123
(一) 使用填充工具	112	常见疑难解析	123
(二) 使用交互式填充工具	113	拓展知识	124
(三) 创建与更改颜色样式	115	课后练习	125
(四) 使用智能填充工具	116		

项目六 图形造型与边缘修饰 126

任务一 制作CD包装	128	二、相关知识	136
一、任务目标	128	(一) 转动工具	136
二、相关知识	128	(二) 吸引工具	136
(一) 造型对象	128	(三) 排斥工具	136
(二) 合并与拆分对象	129	三、任务实施	137
(三) 对象的基本裁剪	130	(一) 使用涂抹笔刷工具	137
(四) 橡皮擦工具	130	(二) 使用涂抹工具	138
(五) 虚拟段删除工具	130	(三) 使用粗糙笔刷工具	138
三、任务实施	131	(四) 涂抹文本	139
(一) 使用刻刀工具切割图形	131	实训一 制作音乐海报	141
(二) 图框精确裁剪图形	132	实训二 绘制插画猫咪	142
(三) 移除前面的对象	133	常见疑难解析	142
任务二 制作小说封面	135	拓展知识	143
一、任务目标	135	课后练习	143

项目七 文本输入与处理 145

任务一 制作月饼券	146	三、任务实施	148
一、任务目标	146	(一) 创建文本	148
二、相关知识	146	(二) 设置美术文本属性	149
(一) 安装字体	146	(三) 设置段落文本属性	150
(二) 文本的类型	147	(四) 插入特殊字符	150

(五) 输入路径文本	151	(二) 输入与导入文本	155
任务二 制作杂志内页	153	(三) 串连文本框	157
一、任务目标	153	(四) 设置文本与段落属性	157
二、相关知识	153	(五) 设置首字下沉与分栏	158
(一) 通过文本工具属性栏设置		(六) 设置项目符号	159
文本格式	153	(七) 设置文本绕图	160
(二) “文本属性”泊坞窗	154	实训一 设计前言版式	161
(三) 段落文本框设置	154	实训二 制作茶饮宣传单	162
(四) 查找与替换文本	155	常见疑难解析	162
三、任务实施	155	拓展知识	163
(一) 制作杂志内页版面	155	课后练习	164

项目八 特殊效果应用 165

任务一 制作春天海报	166	(四) 创建封套效果	179
一、任务目标	166	(五) 处理与添加文本	180
二、相关知识	166	任务三 设计啤酒瓶	180
(一) 轮廓图工具	166	一、任务目标	181
(二) 立体化工具	167	二、相关知识	181
(三) 阴影工具	167	(一) 斜角	181
三、任务实施	168	(二) 变形工具	181
(一) 创建轮廓图效果	168	(三) 调和工具	182
(二) 创建立体化效果	169	(四) 透视效果	183
(三) 创建阴影效果	171	三、任务实施	183
(四) 添加花纹修饰	172	(一) 制作啤酒瓶	183
任务二 制作足球海报	172	(二) 应用斜角效果	184
一、任务目标	172	(三) 使用变形工具	185
二、相关知识	173	(四) 创建路径调和效果	186
(一) 透明工具	173	(五) 添加透视效果	187
(二) 封套工具	174	实训一 制作手机效果图	189
(三) 透镜类型	175	实训二 制作茶包装	189
三、任务实施	176	常见疑难解析	190
(一) 创建辐射透明背景	176	拓展知识	191
(二) 使用透镜制作足球	177	课后练习	191
(三) 创建线性透明	178		

项目九 位图处理与文件输出 193

任务一 制作旅行海报	194	(一) 调整位图的相关命令	194
一、任务目标	194	(二) 变换与校正位图的相关命令	196
二、相关知识	194	(三) 位图颜色遮罩	196

(四) 位图滤镜效果	197	(四) 印刷效果	205
三、任务实施	198	(五) 控制图像质量	205
(一) 导入与裁剪位图	198	三、任务实施	206
(二) 调整位图颜色	199	(一) 文本转曲与CMYK模式转换	206
(三) 转换为位图	200	(二) 设置打印属性	207
(四) 为位图添加特效	201	(三) 预览并打印文件	208
(五) 添加文本	202	(四) 彩色印刷输出	209
任务二 打印输出图形	203	实训一 制作杂志内页	210
一、任务目标	203	实训二 设置并打印杂志内页	211
二、相关知识	203	常见疑难解析	212
(一) 印前设计工作流程	203	拓展知识	212
(二) 分色和打样	204	课后练习	213
(三) 纸张类型	204		

项目十 综合实例——VI设计 215

任务一 设计LOGO	216	实训二 设计包装VI	228
任务二 设计办公纸品	217	常见疑难解析	228
任务三 设计办公水杯系列	220	拓展知识	229
任务四 设计服装视觉	224	课后练习	229
实训一 设计花卉VI	227		

项目一

初识CorelDRAW X6



情景导入

阿秀：小白，会用CorelDRAW X6进行设计吗？

小白：不会呀，CorelDRAW X6是干什么用的呢？

阿秀：那你可就需要学习啦！CorelDRAW X6是目前应用最广泛的矢量图形设计软件之一。可进行图形绘制、文本编辑和图形效果制作，被广泛应用于广告设计、印刷、企业形象设计、工业造型设计和建筑装潢设计等众多领域。

小白：这么强大呀！那你可得好好教教我哦。

学习目标



- 掌握CorelDRAW X6工作界面设置与文件管理的方法
- 掌握页面设置、标尺、辅助线、网格的应用方法

技能目标



- 掌握使用模板文件制作工艺品名片的方法
- 掌握工艺品名片图片素材的导入方法
- 掌握利用辅助工具制作企业名片的方法

任务一 制作“工艺品”名片

名片在日常生活中多用于宣传自己、宣传企业或记载联系方式，在设计名片过程中可下载一些优秀的名片模板快速达到设计需求，简化名片设计过程。

一、任务目标

本任务将使用本地的模板来制作名片，在制作时先创建模板文件，然后再根据需要修改模板的背景、标志和文本等内容，最后将制作的名片进行保存并导出为图片，关闭文件完成制作。通过本任务可掌握CorelDRAW X6软件的基本操作，包括启动与退出CorelDRAW X6、新建、保存、导入、关闭文件等相关操作，本任务制作完成后的效果如图1-1所示。



图1-1 “工艺品”名片效果

二、相关知识

由于是初次使用CorelDRAW X6，因此在制作本任务前，需要对CorelDRAW X6的工作界面、应用领域、图形设计相关概念等知识进行了解，下面进行简单介绍。

（一）认识CorelDRAW X6的工作界面

进入CorelDRAW X6的工作界面之前，需要启动CorelDRAW X6，选择【开始】/【所有程序】/【CorelDRAW Graphics Suite X6】/【CorelDRAW X6】菜单命令，或双击桌面上的CorelDRAW X6快捷图标，启动CorelDRAW X6，打开的欢迎界面如图1-2所示。

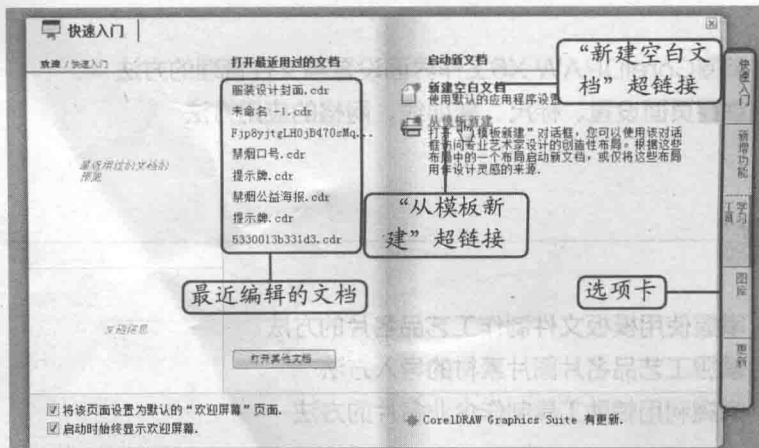


图1-2 欢迎界面

各板块含义如下。

- “新建空白文档”超链接：单击该超链接，将以当前软件默认的模板来新建一个图形文件。
- “从模板新建”超链接：单击该超链接，在打开的“根据模板新建”对话框中选择一个模板样式，以方便用户在该模板基础上进行设计。
- “最近编辑的文档”：初次使用CorelDRAW X6时该区域是空白的，当编辑过文件后下次启动时将显示曾经打开过的文件名，单击文件名的超链接后，在左侧的两个区域内将显示出该文档的缩略图和文档信息，再次单击便可快速打开编辑过的文件。
- “打开其他文档...”按钮：单击该按钮将打开“打开绘图”对话框，通过该对话框可以打开计算机中已有的CorelDRAW 图形文件。



知识补充

在打开CorelDRAW 图形文件时，可使用高版本的软件打开低版本软件制作的CorelDRAW 文件，如CorelDRAW X6可以打开CorelDRAW X5制作的文件，但不能打开CorelDRAW X7制作的文件。

- 选项卡：CorelDRAW X6中的欢迎界面以书籍翻开形式显示，其中最右侧以书签的方式显示了“快速入门”“新增功能”“学习工具”“图库”“更新”选项卡，单击不同的选项卡，其中出现的内容也不相同。

新建或打开文件后，将进入CorelDRAW X6的工作界面，如图1-3所示。

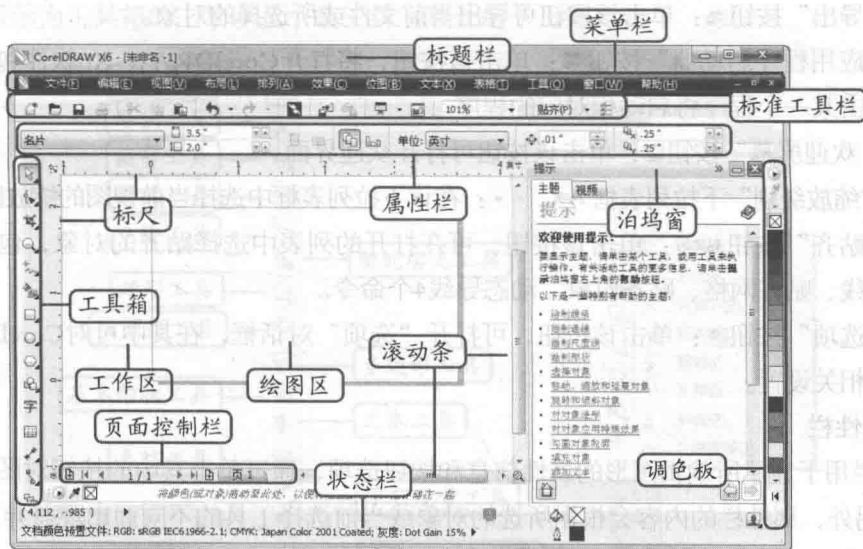


图1-3 CorelDRAW X6的工作界面

下面分别进行介绍CorelDRAW X6工作界面各组成部分。

1. 标题栏与菜单栏

标题栏用于显示CorelDRAW程序的名称和当前打开文件的名称以及所在路径。菜单栏包含了CorelDRAW X6的所有操作命令，单击某一菜单项将打开其下拉列表，下拉列表中

分命令按钮与工作界面中标准工具栏中相同图标按钮具有的功能相同。

2. 标准工具栏

标准工具栏位于菜单栏的下方,提供了用户经常使用的一些命令按钮,只需单击该按钮即可执行相应的操作,从而让操作更加方便快捷。如图1-4所示,其中相关按钮的介绍如下。



图1-4 标准工具栏

- “新建”按钮 : 单击该按钮即可创建一个新文件。
- “打开”按钮 : 单击该按钮可打开一个已经存在的文件。
- “保存”按钮 : 单击该按钮可保存当前编辑的文件。
- “打印”按钮 : 单击该按钮可打印当前文件。
- “剪切”按钮 : 单击该按钮可将所选内容剪切到剪贴板中。
- “复制”按钮 : 单击该按钮可将所选内容复制到剪贴板中。
- “粘贴”按钮 : 单击该按钮可将剪贴板中的内容粘贴到当前文件中。
- “撤销”按钮 : 单击该按钮可撤上一步的操作。
- “重做”按钮 : 单击该按钮可恢复上一步撤销的操作。
- “搜索内容”按钮 : 单击该按钮可使用Corel CONNECT泊坞窗搜索剪贴画、照片和字体。
- “导入”按钮 : 单击该按钮可导入图像等外部文件。
- “导出”按钮 : 单击该按钮可导出当前文件或所选择的对象。
- “应用程序启动器”按钮 : 单击该按钮,将打开CorelDRAW X6软件包的程序,单击某一个程序将启动相对应的程序。
- “欢迎屏幕”按钮 : 单击该按钮可打开欢迎界面。
- “缩放级别”下拉列表框 244%: 在该下拉列表框中选择当前视图的缩放比例。
- “贴齐”按钮 (贴齐(P)): 单击该按钮,可在打开的列表中选择贴齐的对象,包括贴齐辅助线、贴齐网格、贴齐对象、动态导线4个命令。
- “选项”按钮 : 单击该按钮,可打开“选项”对话框,在其中可对CorelDRAW进行相关设置。

3. 属性栏

属性栏用于显示所编辑图形的属性信息和按钮选项,通过单击其中的按钮对图形进行修改编辑。另外,属性栏的内容会根据所选的对象或当前选择工具的不同而出现差异。

4. 调色板

调色板在默认状态下位于工作界面的右侧,用于对选择图形对象的内部或轮廓进行颜色填充。在调色板中可以进行以下操作。

- 在调色板中的任一种颜色块上按住鼠标左键不放,稍后将会打开一个由该颜色延伸的其他颜色选择框,如图1-5所示。
- 选择图形对象,用鼠标左键单击调色板中所需的颜色块可为图形内部填充相应的颜色。

色，如图1-6所示。

- 选择图形对象，用鼠标右键单击调色板中所需的颜色块可填充图形的轮廓颜色，如图1-7所示。
- 选择图形对象，用鼠标左键单击调色板顶端的按钮，可取消图形对象内部的填充，用鼠标右键单击按钮则取消图形对象轮廓的颜色。
- 单击调色板下方的按钮，可以将调色板向下滚动，从而显示出其他更多的颜色块；单击调色板下方的按钮，则可以显示出调色板中的所有颜色块。



图1-5 调色板



图1-6 填充图形

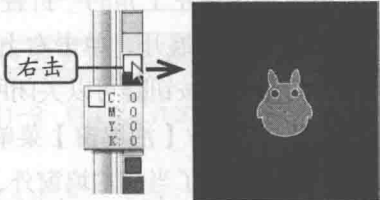


图1-7 图形轮廓

5. 工具箱

工具箱位于工作界面的最左侧，用于放置CorelDRAW X6中的各种绘图或编辑工具，其中，每一个按钮表示一种工具，将鼠标光标移动到工具按钮上，将会显示该工具的名称。由于工具较多，CorelDRAW X6将相近功能的工具放置到一个工具组中，工具组按钮右下角有“▲”符号，单击该符号或按住该按钮不放，即可展开工具组并显示子工具与其工具名称，如图1-8所示为工具箱的工具以及手绘工具展开的子工具。

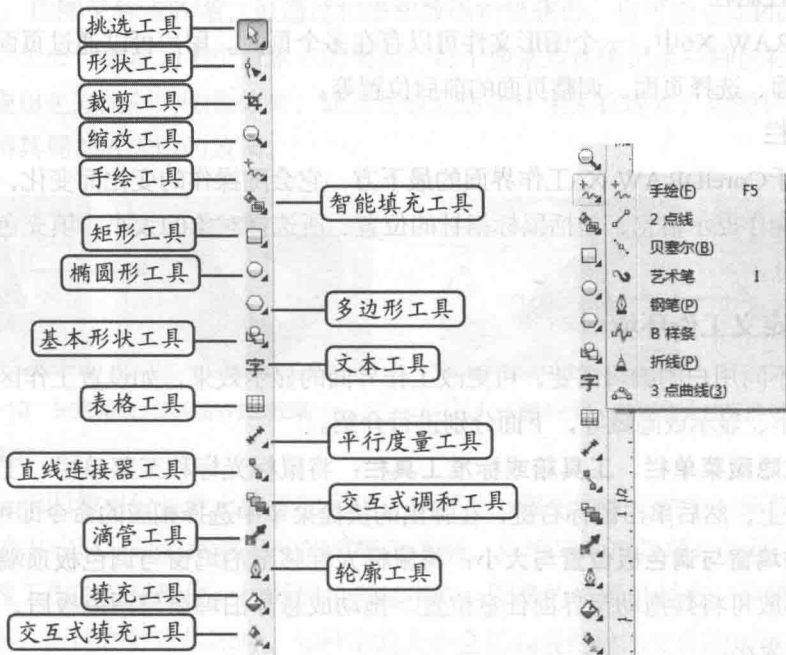


图1-8 工具箱与手绘工具展开的子工具

6. 工作区和绘图区

工作区窗口中间的区域,用于绘制与编辑图形。绘图区是指CorelDRAW X6的工作界面中带有阴影的矩形区域,用户可以根据需要在属性栏中设置绘图页面的大小和方向。只有在绘图区内的图形才能被打印出来,而工作区内的图形不能被打印。工作区的图形不受页面的限制,主要用于放置需要在绘图区中参考或调用的对象,以方便查看绘图区的效果。

7. 泊坞窗

泊坞窗位于调色板左侧,它将常用的符号、功能和管理器以交互式对话框的形式提供给用户。单击泊坞窗左上角的“折叠泊坞窗”按钮可以将泊坞窗折叠,再单击“展开泊坞窗”按钮可将其展开,单击右上角的“向上滚动泊坞窗”按钮可最小化泊坞窗,单击“关闭泊坞窗组”按钮可以关闭所有泊坞窗。

选择【窗口】/【泊坞窗】菜单命令下的子菜单命令,可打开任意一种泊坞窗。当打开多个泊坞窗后,除了当前泊坞窗外,其他泊坞窗将以标签的形式显示在泊坞窗右边缘,单击相应的选项卡可切换到其他的泊坞窗。

8. 标尺

标尺是精确制作图形的一个非常重要的辅助工具,它由水平标尺和垂直标尺组成。在标尺上按住鼠标左键不放,向绘图页面拖动即可拖出一条辅助线。

9. 滚动条

滚动条用于滚动显示绘图区域,分为水平滚动条和垂直滚动条。当放大显示绘图页面后,有时页面将无法显示所有的对象,通过拖动滚动条可以显示被隐藏的图形部分。

10. 页面控制栏

在CorelDRAW X6中,一个图形文件可以存在多个页面。用户可以通过页面控制栏新建页面、删除页面、选择页面、调整页面的前后位置等。

11. 状态栏

状态栏位于CorelDRAW X6工作界面的最下方,它会随操作的变化而变化,主要用于显示当前操作或操作提示信息,包括鼠标指针的位置、所选择对象的大小、填充色、轮廓色、显示提示等信息。

(二) 自定义工作环境

为了满足不同用户的编辑需要,可更改工作界面的显示效果,如设置工作区、调整工具栏的位置、大小、显示或隐藏等,下面分别进行介绍。

- **显示或隐藏菜单栏、工具箱或标准工具栏:** 将鼠标光标移至菜单栏、工具箱或标准工具栏上,然后单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中选择相应的命令即可。
- **调整泊坞窗与调色板位置与大小:** 将鼠标光标移至泊坞窗与调色板顶端,按住鼠标左键不放可将其拖动至界面任意位置。拖动成悬浮泊坞窗与调色板后,可拖动四角调整其大小。
- **自定义工作区:** 选择【工具】/【自定义】菜单命令,打开或按【Ctrl+J】组合键打

开“选项”对话框，在对话框左侧列表框中展开【工作区】/【自定义】选项，通过选择所需设置的选项，可以在对话框右侧设置该选项相应的参数。如选择命令栏的“工具箱”选项，可在右侧的面板中设置工具箱的按钮大小、边框值、按钮外观、是否显示工具提示、是否锁定工具栏等，如图1-9所示。



图1-9 自定义工作区

(三) 认识平面设计概念

认识相关平面设计概念，有助于学习与使用CorelDRAW进行平面设计，包括矢量图与位图、分辨率、色彩模式、文件格式等，下面便分别进行介绍。

1. 矢量图与位图

在平面图像中，图像大致可以分为矢量图和位图两种。两者的含义分别介绍如下。

● **矢量图**：又称为向量图，由CorelDRAW和Illustrator等矢量绘图软件制作，表现为点、线、面或组合而成，其组合的元素具有独立的形状和颜色，且无法通过扫描或数码相机拍照获得，常用于标志、名片、花纹等设计。其特点是占用空间小、缩放后具有平滑的边缘，且不会失真，如图1-10所示即为一张矢量图和对局部进行放大后的效果。

● **位图**：位图又称点阵图，可通过扫描和数码相机获得，也可通过如Photoshop等图像处理软件生成，表现为多个像素点的集合，每个像素点都能记录一种色彩信息。其优点是能表现出色彩绚丽的图像效果，缺点是放大后会产生失真现象，如图1-11所示为一张位图和将其局部放大后的效果。

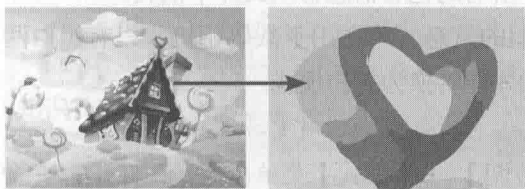


图1-10 矢量图放大前后的对比效果

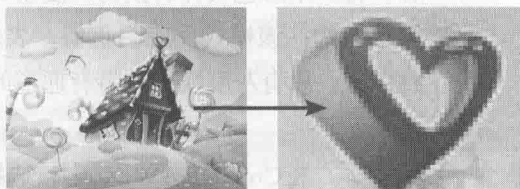


图1-11 位图放大前后的对比效果

2. 分辨率

分辨率是指图像单位长度上像素的多少，分辨率可指图像或文件中的细节和信息量，也可指输入、输出或显示设备能够产生的清晰度等级，分辨率的度量单位为像素/英寸，同时也是一幅图像工作的度量单位。位图的色彩越丰富，图像的像素就越多，分辨率也就越高，文件也就越大，因此在处理位图时，分辨率的大小会影响最终输出文件的质量和大小。

要使印刷出的成品中图像较为清晰（指一般A4大小），分辨率一般设置为300dpi即可（但分辨率会视成品尺寸的不同而不同）。