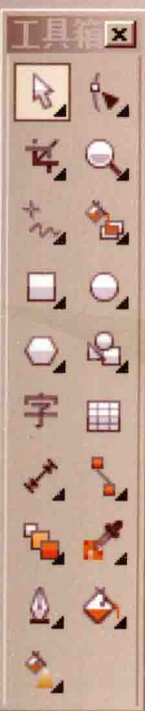


附赠视频教程及素材

DVD



48小时 精通 CorelDRAW X6



数码创意
飞思数字创意出版中心

编著
监制

48个实例导学

从软件基本操作到实例应用，
由简到繁层层深入，新手一步
步紧跟，轻松入门

例例高手传经

业内高手倾囊相助，实例与潮
流环环紧扣，重点和难点一网
打尽，新手快速重点突围，闪
亮勇登职场



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



48小时 精通 CorelDRAW X6

数码创意 编著
飞思数字创意出版中心 监制

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内 容 简 介

CoreIDRAW X6为用户提供了比以前版本更为强大的矢量图形制作功能,其应用领域也更为广泛。本书共分为24章,详细地对CoreIDRAW X6进行了全面的介绍,包括绘图工具的使用,对象的基本操作,多种交互式调和工具的使用,色彩的管理,文本的特殊编辑,将矢量图转换为位图,为位图添加特殊效果等内容。本书每章都含有设计实例,其中包括手提袋设计、公司标志的设计、各种海报及商业广告等设计实例。通过对本书的学习,读者可以根据书中课时分配在最短的48小时内熟练掌握各种工具和功能的使用技巧,从而制作出画面效果丰富的设计作品。

本书从专业的角度讲解了CoreIDRAW X6的基本知识和应用,从而帮助读者进一步掌握必需的概念和技巧。本书适用于多层面读者,包括初学者与专业设计人员。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

48小时精通CoreIDRAW X6 / 数码创意编著. —北京:电子工业出版社, 2013.11
ISBN 978-7-121-20596-5

I. ①4… II. ①数… III. ①图形软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第118142号

责任编辑:田 蕾

特约编辑:赵海红

印 刷:中国电影出版社印刷厂

装 订:三河市鹏成印业有限公司

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编 100036

开 本:787×1092 1/16 印张:16 字 数:409.6千字

印 次:2013年11月第1次印刷

定 价:69.80元(含光盘1张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010)88254888。

质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010)88258888。



前言

PREFACE

CorelDRAW 是平面设计领域重要的设计软件，广泛用于印前排版、图形绘画和广告设计等方面。此软件不但具有强大的矢量绘图功能，而且具有专业的位图处理能力。目前使用CorelDRAW软件的领域，主要是图形绘画、文字处理、印前输出等平面设计制作方面。

本书特色：本书通过对最新推出的CorelDRAW X6软件的基础知识和实用技巧相结合的方法进行全面讲解，为读者提供了更好的平台，使读者能够在最短的48小时内，全面掌握和提高软件的各项应用能力。同时，本书根据实际学习需求，精心设计了讲解内容及各项知识的学习时间规划，可以使读者更好地理解、学习知识点。

在基础知识讲解部分，作者还在介绍各种工具、命令的使用方法同时，配合穿插了大量常用的操作技巧提示和示范操作步骤，使读者可以更好的学习。在实例讲解部分，作者力求做到由浅入深，层层深入，使读者在不断模仿实例的过程中，不断加深前面技能的巩固和新知识点的学习。

本书内容：本书以循序渐进的方式安排，以帮助读者快速入门并掌握各种知识和技巧。

全书分24章，48小时课时学习。其中第1~6章主要讲解了CorelDRAW X6新的绘图界面的简单应用以及绘制工具的应用；第7~14章主要讲解了对对象的基本操作；第15~17章主要讲解了多种交互式调和工具和变形效果，以及其他效果的应用；第18~20章主要讲解了色彩的管理，各种填充方式及色彩的调整；第21~22章主要讲解了文字的编排；第23章主要讲解了图框精确剪裁；第24章主要讲解了如何为位图添加特殊效果。

本书内容详略得当，图文并茂；实例应用步骤清晰，针对知识点性强。本书不仅适合初学者在最短时间内掌握软件技巧，且适合设计人员参考使用。

由于本书作者水平有限，加之时间仓促，书中难免有不足和疏漏之处，敬请广大读者予以指正。

目录

CONTENTS

Part 1 初识图形设计高手

(第1小时)

1.1 工作界面讲解	2
1.1.1 无限创意CorelDRAW X6	2
1.1.2 CorelDRAW X6的应用领域	3
1.1.3 浏览CorelDRAW X6的工作界面	4
1.1.4 工作界面详述	4
1.2 重要概念简述	8
1.2.1 矢量图与位图	8
1.2.2 色彩模式	9
1.2.3 文件格式	10

Part 2 文件的管理

(第2-3小时)

2.1 新建与保存	12
2.1.1 新建文件	12
2.1.2 打开文件	13
2.1.3 保存文件	14
2.1.4 关闭文件	15
2.1.5 导入文件	15
2.1.6 导出文件	17
2.2 实例应用	18
音乐海报	18

Part 3 页面的基本设置

(第4小时)

3.1 页面插入与删除	22
3.1.1 插入与删除页面	22
3.1.2 重命名页面	23
3.2 页面标签与布局	24
3.2.1 设置页面标签	24
3.2.2 设置页面布局	25
3.2.3 设置页面背景	26

Part 4 管理CorelDRAW的视图显示

(第5-6小时)

4.1 标尺、网格与辅助线	30
4.1.1 图形随意看	30
4.1.2 按指定的比例查看	31
4.1.3 完完整整看图形	32
4.1.4 标尺的设置	32

4.1.5 网格的设置	33
4.1.6 辅助线的设置	33
4.2 实例应用	35
手提袋设计	35

Part 5 绘制简单线条

(第7-8小时)

5.1 绘制线条	40
5.1.1 绘制直线	40
5.1.2 绘制漂亮的曲线	42
5.1.3 绘制其他线条	45
5.1.4 为图形添加轮廓	47
5.2 实例应用	49
月历插画	49

Part 6 绘制简单图形

(第9-10小时)

6.1 绘制图形	54
6.1.1 绘制矩形	54
6.1.2 绘制圆形	55
6.1.3 绘制多边形	57
6.1.4 绘制多样的图形	58
6.1.5 绘制其他图形	61
6.2 实例应用	63
绘制公司标志	63

Part 7 对象的基本操作

(第11-12小时)

7.1 对象的操作	68
7.1.1 使用挑选工具直接选择对象	68
7.1.2 创建图形时选取对象	69
7.1.3 使用菜单命令选取对象	69
7.1.4 剪切、复制、粘贴与再制对象	70
7.1.5 删除对象	70
7.2 实例应用	71
甜点包装设计	71

Part 8 变换对象

(第13-14小时)

8.1 对象的调整	76
8.1.1 移动对象的位置	76
8.1.2 旋转对象	77
8.1.3 调整对象尺寸	78
8.1.4 缩放和镜像对象	79
8.1.5 倾斜对象	80
8.1.6 清除对象变换	80
8.2 实例应用	81
商场海报	81

Part 9 图像节点控制变形的操作 (第15~17小时)

9.1 节点的基本操作	86
9.1.1 添加和删除节点	86
9.1.2 连接和分割曲线	87
9.1.3 直线与曲线的相互转换	88
9.1.4 节点的平滑、尖突与对称	88
9.1.5 节点的其他操作	89
9.2 实例应用	91
手机造型设计	91

Part 10 裁剪、切割、擦除对象局部 (第18~19小时)

10.1 裁剪、切割与擦除	96
10.1.1 裁剪工具的基本操作	96
10.1.2 切割局部对象	96
10.1.3 擦除局部对象	97
10.1.4 虚拟段删除工具	98
10.2 涂抹与粗糙笔刷	99
10.2.1 涂抹笔刷的基本操作	99
10.2.2 粗糙笔刷的基本操作	100

Part 11 对象的撤销和恢复 (第20~21小时)

11.1 对象与对象之间的调整	102
11.1.1 撤销功能的使用	102
11.1.2 重复功能的使用	102
11.1.3 对齐和分布对象	102
11.1.4 排列对象顺序	104
11.2 实例应用	106
节目选秀海报	106

Part 12 修整对象 (第22~23小时)

12.1 造形的应用	110
12.1.1 修剪对象	111
12.1.2 相交对象	111
12.1.3 简化对象	112
12.2 实例应用	115
手机广告设计	115

Part 13 群组 and 取消群组对象 (第24~26小时)

13.1 群组与解锁	120
13.1.1 组合两个或者多个对象	120
13.1.2 嵌套群组	120
13.1.3 取消群组	120
13.1.4 选择群组中的对象	121
13.1.5 结合对象	121
13.1.6 拆分对象	122
13.1.7 锁定与解锁对象	122
13.1.8 解除锁定对象	123
13.1.9 解除锁定全部对象	123
13.2 实例应用	124
青春贺卡	124

Part 14 路径的绘制 (第27~28小时)

14.1 图形的转换	128
14.1.1 将几何图形转换为曲线	128
14.1.2 将轮廓线转换为对象	128
14.1.3 闭合路径	128
14.2 实例应用	130
化妆品DM	130

Part 15 交互式调和工具的使用 (第29~30小时)

15.1 调和	138
15.1.1 建立调和	138
15.1.2 路径调和	139
15.1.3 复合渐变	140
15.2 实例应用	141
比萨套餐展架	141

Part 16 变形效果 (第31~32小时)

16.1 变形	148
16.1.1 推拉变形	148
16.1.2 拉链变形	149
16.1.3 扭曲变形	150
16.1.4 交互式封套工具的使用	150
16.2 实例应用	152
水果俱乐部	152

Part 17 其他特殊效果 (第33~34小时)

17.1 特殊效果的应用	158
17.1.1 交互式轮廓图工具的使用	158
17.1.2 交互式阴影工具的使用	161
17.1.3 交互式立体化工具的使用	162
17.1.4 交互式透明工具的使用	164
17.2 实例应用	166
上网套餐DM	166

Part 18 色彩管理

(第35~36小时)

18.1 色彩应用	172
18.1.1 颜色模式	172
18.1.2 调色板的应用	174
18.1.3 色彩设置	175
18.2 实例应用	177
房地产广告设计	177

Part 19 图形对象的色彩填充

(第37~38小时)

19.1 图形的色彩填充	182
19.1.1 均匀填充	182
19.1.2 渐变填充	183
19.1.3 交互式填充	183
19.1.4 交互式网状填充	184
19.1.5 智能填充工具	185
19.2 实例应用	186
饮料礼品卡片	186

Part 20 色彩调整

(第39~40小时)

20.1 图像明暗调整	190
20.1.1 高反差	190
20.1.2 局部平衡	191
20.1.3 取样/目标平衡	192
20.1.4 调合曲线	192
20.1.5 亮度/对比度/强度	193
20.2 色彩调整	194
20.2.1 颜色平衡	194
20.2.2 伽玛值	195
20.2.3 色度/饱和度/亮度	196
20.2.4 选择颜色	197
20.2.5 替换颜色	197
20.2.6 通道混合器	198

Part 21 文字编排—— 美术文本和段落文本 绘制箭头

(第41~42小时)

21.1 编辑文本	200
21.1.1 创建美术文本	200
21.1.2 创建段落文本	200
21.1.3 文本属性	201
21.1.4 编排文字	203
21.1.5 调整段、行与字符间的距离	203
21.1.6 分栏	204
21.1.7 在文本中添加符号	205
21.2 实例应用	206
月饼包装设计	206

Part 22 文本的特殊编辑

(第43小时)

22.1 文本的特殊编排	210
22.1.1 将文本嵌入框架	210
22.1.2 使文本适合路径	210
22.1.3 制作文本绕图效果	211
22.2 实例应用	213
POP海报设计	213

Part 23 图框精确剪裁的应用

(第44~45小时)

23.1 图框精确剪裁的操作	218
23.1.1 新建精确裁剪图框	219
23.1.2 编辑图框精确裁剪对象	219
23.1.3 复制图框精确裁剪对象	220
23.1.4 锁定图框精确裁剪对象	221
23.1.5 设置图框精确裁剪对象	222
23.1.6 克隆效果	222
23.1.7 清除效果	223
23.2 实例应用	224
书籍设计	224

Part 24 为位图添加特殊效果

(第46~48小时)

24.1 阴影和三维效果	232
24.1.1 快速制作阴影效果	232
24.1.2 为位图添加三维效果	233
24.2 内部滤镜效果	234
24.2.1 艺术笔触特殊效果	234
24.2.2 模糊特殊效果	237
24.2.3 颜色转换特殊效果	238
24.2.4 轮廓图特殊效果	239
24.2.5 创造性特殊效果	240
24.2.6 位图鲜明化特殊效果	247
24.2.7 扭曲特殊效果	249

Part 1 (第1小时)

初识图形设计高手

【工作界面讲解：30分钟】

无限创意CorelDRAW X6	5分钟
CorelDRAW X6的应用领域	5分钟
浏览CorelDRAW X6的工作界面	10分钟
工作界面详述	10分钟

【重要概念简述：30分钟】

矢量图与位图	10分钟
色彩模式	10分钟
文件格式	10分钟

1.1

工作界面讲解

难度程度：★★★★☆ 总课时：30分钟
素材位置：01\工作界面讲解

1.1.1 无限创意CorelDRAW X6



学习时间：05分钟

CorelDRAW X6是可以运行在PC平台的图形设计软件，可以运行在Windows 2000、Windows XP或Windows Tablet PC Edition操作系统下。使用CorelDRAW X6软件，用户可以轻松地广告进行广告设计、封面设计、商标设计等，还可以将绘制好的矢量图形转换为不同类型的位图，并应用各种位图效果。在图形的制作过程中可以添加各种效果，包括填充、调和、轮廓化、立体化、阴影和透视等，使创作出的作品更具专业水准。

随着互联网的普及，经过Corel公司多年的稳步发展和积极推广，在CorelDRAW版本不断升级的同时，其功能也在不断增强。

为适应用户的需求和市场发展的需要，Corel公司对CorelDRAW付出了很多的心血，使CorelDRAW成为第一个在软件中加入了网络页面开发能力的高级图形软件，从CorelDRAW 9到现在的CorelDRAW X6，CorelDRAW的每一个版本都具有强大的多媒体页面制作能力。而且，Corel公司每年都推出新的版本，这也是CorelDRAW成为目前市面上最受欢迎的平面软件之一的重要原因。

Corel公司在2008年最新推出的CorelDRAW X6在操作界面、网页发布、支持的文本格式，以及颜色与打印等各方面都有了很大的提高（CorelDRAW X6的安装界面如图所示），除了更加人性化和亲切的窗口视图外，CorelDRAW X6还有许多新的变化。



新的界面

在CorelDRAW X6中，Corel公司一改以往界面设计，使设计师的工作环境更舒心，更加人性化。

新的文本格式实时预览、字体识别功能

当我们选择不同的字体时，CorelDRAW X6会将字体自动预览成我们将要选择的字体，这一新的特性可以大大方便我们选择不同的字体效果，从而提高工作效率。

安装文件剧增

安装过程比较顺利，速度也很快，改变最大的是文件的体积变大。

新的启动界面和快捷方式

CorelDRAW X6的启动界面简洁而不失专业，新的快捷方式也令人眼前一亮。

新增的表格制作工具

表格工具不同于以往的图纸工具，通过它的属性栏，可以很方便地修改行数和列数，改变边框线的颜色。

1.1.2 CorelDRAW X6的应用领域



学习时间: 05分钟

CorelDRAW是一款功能非常强大的软件,一般应用在平面广告设计、VI企业视觉识别系统设计、包装设计、书籍装帧设计、插画设计、排版设计和字体设计等领域,设计实例如图所示。



1.1.3 浏览CorelDRAW X6的工作界面



学习时间：10分钟

启动CorelDRAW X6后，将进入一个基本的工作界面，经过不断的升级和变化，CorelDRAW X6的绘图工具与操作环境都更加专业，更加完美。同时，更有利于设计者在最短的时间熟悉工作区域中的这些工具栏、菜单栏和浮动面板等，从而通过CorelDRAW X6打开设计天堂的大门。

启动CorelDRAW X6以后，可以发现其操作界面与大多数Windows操作系统是一样的，都包含了标题栏、菜单栏、工具箱、标尺、辅助线和属性栏等一些通用的元素，下面就简单介绍一下CorelDRAW X6的操作界面，如图所示。

标题栏：标题栏用于显示当前文件名和控制绘图页面。

菜单栏：菜单栏中包含了CorelDRAW X6所有的操作命令，每一个菜单下面都包含着多个选项，通过这些选项可以完成各项操作。

标准工具栏：工具栏由一组图标按钮组成，实现一些常用的菜单命令功能。

属性栏：属性栏可以根据用户所选用的不同工具而显示不同的内容。

工具箱：工具箱中几乎包含了绘图时需要的所有工具。

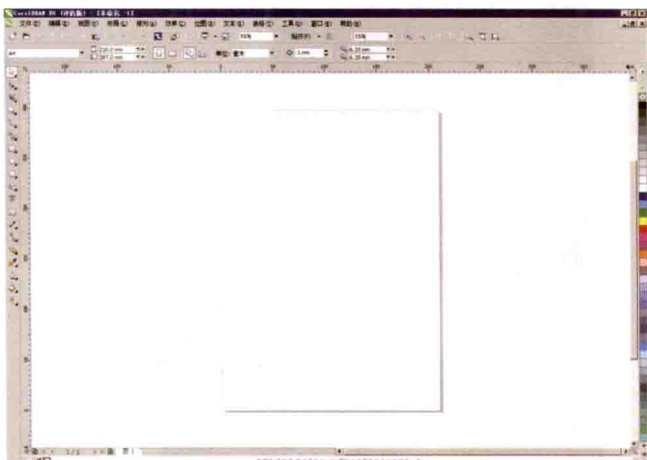
标尺：可以帮助用户确定图形的大小并设定精确的位置。

页面标签：用于显示CorelDRAW文件所包含的页面数。

泊坞窗：泊坞窗可以设置显示或隐藏具有不同功能的控制面板，方便用户操作。

调色板：在调色板中可以放置需要的颜色，对图形和边框进行颜色填充和颜色调整。

水平和垂直滚动栏：用来水平拖曳页面和垂直拖曳页面。



1.1.4 工作界面详述



学习时间：10分钟

CorelDRAW X6具有强大的工作界面，为绘图和设计创作提供了方便快捷的交互平台，CorelDRAW X6绘图软件的应用面不断扩大，为广告公司及个人用户绘图提供了专业的制作平台。

在指示区中的某一个页面标签上单击鼠标右键，将弹出页面指示区快捷菜单，在菜单中选择合适的选项，用户可以插入、删除、重命名页面或切换页面方向。

CorelDRAW X6的工作界面由多个元素组成，每个元素都有其特殊的作用，下面就分别介绍每个元素的作用。

CorelDRAW X6标题栏

标题栏位于CorelDRAW X6窗口的上方，用于显示当前文件的名称和控制绘图页面。标题栏中包含“最小化”按钮，“最大化”按钮（或“还原”按钮）和“关闭”按钮。

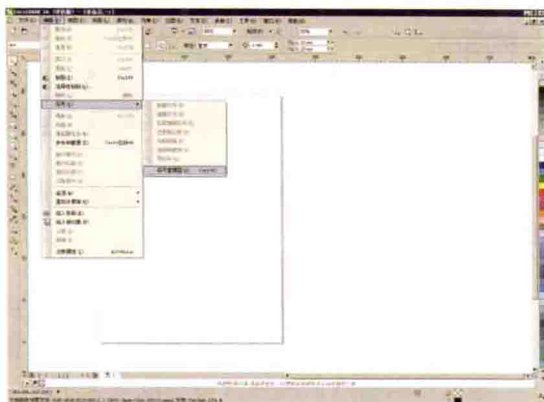
用鼠标单击标题栏左侧的图标，弹出快捷菜单，如图所示。通过选择其中的命令，也可以对应用程序进行移动、最小化、关闭及其他操作。



CorelDRAW X6菜单栏

CorelDRAW X6的菜单栏由“文件”、“编辑”、“视图”、“版面”、“排列”、“效果”、“位图”、“文本”、“表格”、“工具”、“窗口”和“帮助”共12个菜单项组成。在这些菜单项中包含了CorelDRAW X6的所有操作命令，每一个菜单项的下拉菜单中都有多个选项，每个选项中都包含着一系列命令。

在CorelDRAW X6菜单栏中单击“编辑”菜单项，可以展开“编辑”下拉菜单，菜单中的命令显示为灰色时，表示该命令目前无法执行。在一些命令的右方有一个黑色的三角形符号▶，单击它可以展开其下一级菜单，继续选择需要的命令，如图所示。



CorelDRAW X6标准工具栏

工具栏由一组图标按钮组成，通过这些按钮可实现一些常用的菜单命令功能，如新建、打开、保存、打印、复制、粘贴、导入、导出及在线帮助等。合理使用工具栏可以使许多操作更加快捷，进一步提高工作效率。

CorelDRAW X6属性栏

属性栏根据用户所选用的不同工具而显示不同的内容，如图所示。属性栏是一种交互式的功能面板，当使用不同的绘图工具时，用户可以通过属性栏直接设置工具或对象的属性，从而提高工作效率。



技巧提示

属性栏上所显示的属性内容，总是自动随着所选取对象的不同而改变。例如，在分别选择矩形工具和椭圆工具时，属性栏将呈现出不同的状态。

CorelDRAW X6工具箱

工具箱位于工作窗口的左侧，包含了一系列常用的绘图、编辑工具，可用来绘制或修改对象的外形及修改外框和内部的色彩，可以说工具箱包含了绘图时需要的所有工具。

用户只需要用鼠标左键单击所需的工具按钮，即可使用相应的工具。有些工具图标的右下角有一个小黑三角形，表示其拥有一个工具组，单击该三角形按钮不放就可以打开工具组，即有更多的工具可使用。

CorelDRAW X6的工具箱如图所示，工具箱中各工具的功能如下。

：用于选取需要操作的图像对象。

：由绘制图形对象的多个工具组成，包括形状工具、涂抹笔刷工具、粗糙笔刷工具和变换工具。

：包括缩放工具和平移工具，用来放大、缩小和平移图形页面或图形对象。

：由手绘工具和艺术笔工具等8个工具组成，用来绘制直线、曲线和复合线等各种图形。

：包括智能填充工具和智能绘图工具。

：包括矩形工具和3点矩形工具，分别用来绘制矩形、正方形及任意起始角度的矩形。

：包括椭圆工具和3点椭圆工具，分别用来绘制椭圆、圆形及圆弧，可以绘制出任意椭圆。

：用来制作表格。

：包括基本形状、箭头形状、流程图形状、星形和标注形状几个工具，在这几个工具中预置了多种不同形式的图形样式，供用户直接挑选使用。

：可以输入艺术体文本和段落文本。

：可以绘制水平、垂直、倾斜和角度度量线，并且可以显示单条或者多条线段节点之间的距离。

：用来连接两个对象，包括直线、直角折线、圆角折线3种连接方式。

：在工具组中包括交互式调合工具、交互式轮廓图工具、交互式变形工具、交互式阴影工具、交互式封套工具、交互式立体化工具和交互式透明工具。

：包括吸管工具和油漆桶工具，可以吸取页面上任意图形的颜色，将吸取的颜色任意地填充在其他图形上。

：包括轮廓笔工具、轮廓颜色工具等几个有关于轮廓设置的工具，可以用来为图形添加轮廓。

：由均匀填充工具、渐变填充工具、图样填充工具、底纹填充工具、PostScript填充工具等组成。可以通过这些工具对图形对象进行不同形式的填充。

：包括交互式填充工具和交互式网状填充工具，可以用来在图形对象中添加各种类型的填充，也可以创建网状填充效果，同时还可以在每个网点上填充不同的颜色并改变颜色的方向。

：包括剪裁工具、刻刀工具、擦除工具和虚拟段删除工具。

：包括多边形、星形、复杂星形、图纸和螺纹5种工具。

以上就是工具箱中的各工具，如果在操作过程中想要知道工具的名称，只需将鼠标指针移至要知道名称的工具上停留片刻，其名称就会出现。

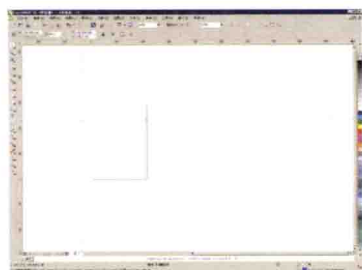


CorelDRAW X6标尺

标尺分为水平标尺和垂直标尺两种，通过标尺可以显示各对象的尺寸及对象在工作页面中的位置，用户可以通过选择“查看→标尺”命令来打开或关闭标尺。

用户可以根据需要重新设定标尺原点，在标尺交叉处双击鼠标左键，即可恢复标尺原点，如图所示。

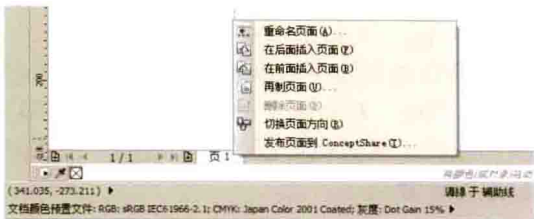
在水平标尺或垂直标尺上双击鼠标左键，将打开“选项”对话框，在该对话框中可以对标尺单位、大小及其他一些属性进行设置，如图所示。



CorelDRAW X6页面标签

用于显示CorelDRAW文件所包含的页面数，同时，在CorelDRAW X6文档中，页面可以是单页的，也可以是多页的。

在指示区中的某一个页面标签上单击鼠标右键，将弹出一个快捷菜单，如图所示，在该快捷菜单中选择合适的选项，用户可以插入、删除、重命名页面或切换页面方向。

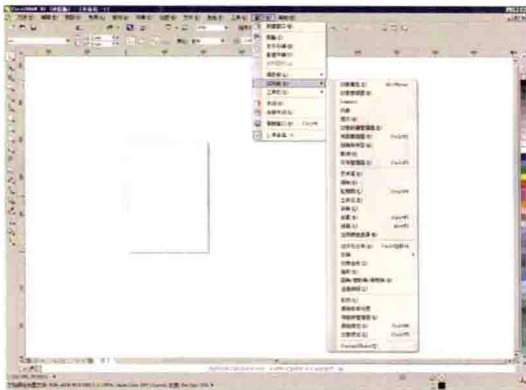


CorelDRAW X6泊坞窗

泊坞窗是从CorelDRAW 10开始提出的一个新的窗口概念，通过对功能选项的设置，能帮助用户有效地利用界面空间和快捷键。用户还可以在泊坞窗的命令选项中设置显示或隐藏具有不同功能的控制面板，以方便用户的操作，如图所示。

泊坞窗实际上是一个包含了各种操作按钮、列表和菜单的操作面板。选择“窗口→泊坞窗”命令，就可以打开或关闭泊坞窗。

CorelDRAW X6中的泊坞窗包含了属性控制面板、对象编辑器、对象数据管理器、视图管理器、链接管理等23个不同类型及功能的控制面板。通过这些控制面板，用户可以选择所需要的选项，得到最快捷的命令菜单。



CorelDRAW X6调色板

调色板位于窗口的右边，由许多色块组成，通过选取调色板上的颜色，可以对选定的对象调整内部颜色或框线颜色。

当用鼠标单击调色板左上方的黑色三角按钮后，将弹出一个下拉菜单，在该菜单中选择有关调色板的各种命令，以实现设置轮廓颜色和填充颜色等功能，如图所示。



CorelDRAW X6水平和垂直滚动栏

用来水平拖曳页面和垂直拖曳页面。

属性选项栏

选择工具箱中的不同工具时，属性栏中的内容也随之发生变化，如右图所示，其中的各选项含义如下。

-  A4 210.0 mm x 297.0 mm: 可以调整纸张的类型和大小，在下拉列表选框中提供了多种选项。
-  : 这几个按钮可以调整纸张的横向和纵向显示，也可设置为默认的大小和方向。
- 单位: 毫米: 可以在下拉列表中选择绘图的单位。
-  2.54 mm: 可以对当前页进行微调偏移设置。

 6.35 mm：通过输入数值调整距离。

对齐网格、对齐辅助线、对齐对象、动态导线：可以选择对齐方式及辅助线。

移动或变换时绘制复杂对象、视为已填充、选项：对页面中的图形对象进行移动、变换和填充，同时也可以单击“选项”按钮对属性栏进行设置。



1.2

重要概念简述

难度程度：★★★☆☆ 总课时：30分钟
素材位置：01\重要概念简述

1.2.1 矢量图与位图



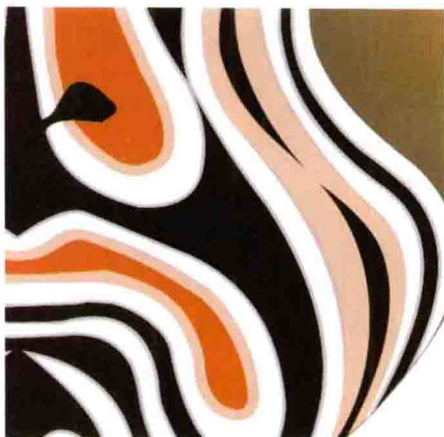
学习时间：10分钟

在用户应用CorelDRAW X6进行绘图之前，首先要了解一些有关CorelDRAW X6的重要概念，正确理解和应用这些概念有利于更好地使用CorelDRAW X6绘图软件，同时，也有利于读者更好地理解本书的内容。

在计算机图形领域中，根据图形的表示方式不同，可将图形分为两类：一类是矢量图形（向量图形或面向目标的图形），它是计算机按矢量的数字模式描绘的图形；另一类是位图（光栅图形或点阵图），它是用点（像素）的横竖排列表示图形，每个点的值占据一个或多个数据位存储，所以这种方式被称为位图。CorelDRAW X6是一款矢量绘图软件，因此CorelDRAW X6所绘制的图形属于矢量图。

矢量图形

矢量图也叫向量图或面向目标的图形，是用数学方式描述的曲线及曲线围成的色块制作的图形。它们是计算机内部表示成一系列的数值而不是像素点，这些值决定了图形如何显示在屏幕上。用户所制作的每一个图形、打印的每一个字母都是一个对象，每个对象都决定其外形的路径。一个对象与别的对象相互隔离，因此，无论矢量图放大到多少倍，都不会失真，这就意味着矢量图可以按图形输出要求，高分辨率显示到输出设备上而不会增加计算机的负荷。矢量图形尤其适用于标志设计、图案设计、文字设计、版式设计等，它所生成的文件也比位图文件要小一些。如图所示分别是一幅矢量图和将其局部放大后的效果图。



位图图像

位图也叫光栅图形或点阵图，由于位图图像显示方式是以点的横竖排列表示图形，每个点的值占据一个或多个数据位存储。如果将位图图像放大到一定的程度，就会发现它是由一个个小方格组成的，这些小方格被称为像素点，像素点是图像中最小的图像元素。一幅位图图像包括的像素点可以达到上百万个，因此，位图的大小和质量取决于图像中像素点的多少。将位图图像放大一定倍数之后，图像就会失真。如果想输出高质量的位图图像，在进行图像设计之前，就应该设置高分辨率的图像文件。如图所示分别是一幅位图图像和将其局部放大后的效果图。



1.2.2 色彩模式



学习时间：10分钟

在计算机绘图中，颜色有很多种表示方式，CorelDRAW X6应用程序也支持多种颜色模式，如CMY、CMYK、CMYK255、RGB、HSB、HLS、LAB、YIQ、Grayscale和Registration Color等。其中常用的是RGB模式和CMYK模式。

在CorelDRAW中使用颜色模式可以精确地定义颜色，并且在同一种颜色模式中，如果所有的参数都相同，那么所定义的颜色也相同，这样对颜色的解释有了统一的标准。为不同输入设备选择不同的颜色预置文件，可以使屏幕上所见到的颜色和实际输出的颜色一致。如图所示分别为RGB色彩模式和CMYK色彩模式。



1.2.3 文件格式



学习时间：10分钟

文件格式决定了应用程序在文件中保存信息的方式。每一款图形设计软件都有自身专用的文件格式。CorelDRAW软件除了可以对自身专用的CDR格式的图像进行编辑之外，还支持其他格式的图像。不同格式的图像，其应用范围和特点也各有不同。下面将介绍不同文件格式的特点，以便更好地使用软件。

AI格式

Adobe Illustrator文件格式（AI）是由专为Macintosh和Windows平台而建立的Adobe Systems所开发的。它起初基于矢量图，但在高版本中也支持位图信息。

GIF格式

GIF是基于位图的格式，专门使用在网页上。这是一种高度压缩的格式，目的在于尽量缩短文件传输的时间，支持256种颜色。GIF格式具有在一个文件中保存多个位图的能力。多个图像快速连续地显示时，文件被称为GIF动画文件。

BMP格式

Windows位图（BMP）文件格式是以Windows操作系统为标准而开发出来的。以BMP格式保存时，既可以节省保存空间，又不会破坏图像的任何细节，但它的缺点是保存和打开时的速度比较慢。