



“十二五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材

教育部职业教育与成人教育司

全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

新编中文版

CorelDRAW X6标准教程

编著/吴颂志 黎文锋



光盘内容

本书光盘包括88个典型实例的视频文件、范例源文件和相关素材



海洋出版社



“十二五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材
教育部职业教育与成人教育司
全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

新编中文版

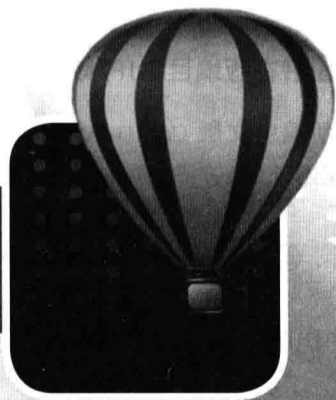
CorelDRAW X6标准教程

编著/吴颂志 黎文锋



光盘内容

本书光盘包括88个典型实例的视频文件、范例源文件和相关素材



海洋出版社

2012年·北京

内 容 简 介

本书是专为想在较短时间内学习并掌握矢量图形绘制软件 CorelDRAW X6 的使用方法和技巧而编写的标准教程。本书语言平实,内容丰富、专业,并采用了由浅入深、图文并茂的叙述方式,从最基本的技能和知识点开始,辅以大量的上机实例作为导引,帮助读者轻松掌握中文版 CorelDRAW X6 的基本知识与操作技能,并做到活学活用。

本书内容:全书共分为 10 章,着重介绍了 CorelDRAW X6 的新功能;绘图基础知识;各种线条绘制工具的应用;绘制各种图形对象的方法;填充工具的使用;对象的操作和管理;文本与表格以及文字特效的制作;创建交互效果的方法;位图处理功能等知识。最后通过制作“企业名片、宣传海报、画册封面、节日贺卡”4 个典型实例的制作过程,详细介绍了 CorelDRAW X6 的设计技巧。

本书特点:1. 基础知识讲解与范例操作紧密结合贯穿全书,边讲解边操练,学习轻松,上手容易;2. 提供重点实例设计思路,激发读者动手欲望,注重学生动手能力和实际应用能力的培养;3. 实例典型、任务明确,由浅入深、循序渐进、系统全面,为职业院校和培训班量身打造。4. 每章后都配有练习题,利于巩固所学知识 and 创新。5. 书中重点实例均收录于光盘中,采用视频讲解的方式,一目了然,学习更轻松!

适用范围:适用于职业院校平面设计专业课教材;社会培训机构平面设计培训教材;用 CorelDRAW 从事平面设计、美术设计、绘画、平面广告、影视设计等从业人员实用的自学指导书。

图书在版编目(CIP)数据

新编中文版 CorelDRAW X6 标准教程/ 吴颂志, 黎文锋编著. -- 北京: 海洋出版社, 2012.11
ISBN 978-7-5027-8413-3

I. ①新… II. ①吴…②黎… III. ①图形软件—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 240723 号

总 策 划: 刘斌

责任编辑: 刘斌

责任校对: 肖新民

责任印制: 刘志恒

排 版: 海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号 (707 房间)
100081

经 销: 新华书店

技术支持: 010-62100055

发 行 部: (010) 62174379 (传真) (010) 62132549
(010) 62100075 (邮购) (010) 62173651

网 址: <http://www.oceanpress.com.cn/>

承 印: 北京旺都印务有限公司印刷

版 次: 2012 年 11 月第 1 版

2012 年 11 月第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 17.5

字 数: 420 千字

印 数: 1~4000 册

定 价: 32.00 元 (1DVD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

读者回函卡



亲爱的读者：

感谢您对海洋智慧IT图书出版工程的支持！为了今后能为您及时提供更实用、更精美、更优秀的计算机图书，请您抽出宝贵时间填写这份读者回函卡，然后剪下并邮寄或传真给我们，届时您将享有以下优惠待遇：

- 成为“读者俱乐部”会员，我们将赠送您会员卡，享有购书优惠折扣。
- 不定期抽取幸运读者参加我社举办的技术座谈研讨会。
- 意见中肯的热心读者能及时收到我社最新的免费图书资讯和赠送的图书。

姓名：_____ 性别：☐男 ☐女 年龄：_____
职业：_____ 爱好：_____
联系电话：_____ 电子邮件：_____
通讯地址：_____ 邮编：_____

- 1 您所购买的图书名：_____ 购买地点：_____
- 2 您现在对本书所介绍的软件的运用程度是在：☐初学阶段 ☐进阶/专业
- 3 本书吸引您的地方是：☐封面 ☐内容易读 ☐作者 价格 ☐印刷精美
☐内容实用 ☐配套光盘内容 其他_____
- 4 您从何处得知本书：☐逛书店 ☐宣传海报 ☐网页 ☐朋友介绍
☐出版书目 ☐书市 ☐其他_____
- 5 您经常阅读哪类图书：
☐平面设计 ☐网页设计 ☐工业设计 ☐Flash动画 ☐3D动画 ☐视频编辑
☐DIY ☐Linux ☐Office ☐Windows ☐计算机编程 其他_____
- 6 您认为什么样的价位最合适：
- 7 请推荐一本您最近见过的最好的计算机图书：_____
- 8 书名：_____ 出版社：_____
- 9 您对本书的评价：_____

您还需要哪方面的计算机图书，对所需的图书有哪些要求：

社址：北京市海淀区大慧寺路8号 网址：www.wisbook.com 技术支持：www.wisbook.com/bbs

编辑热线：010-62100088 010-62100023 传真：010-62173569

邮局汇款地址：北京市海淀区大慧寺路8号海洋出版社教材出版中心 邮编：100081

“十二五”全国计算机职业资格认证培训教材

编 委 会

主 任 杨绥华

编 委 (排名不分先后)

韩立凡 孙振业 左喜林 韩 联 韩中孝

邹华跃 刘 斌 赵 武 吕允英 张鹤凌

于乃疆 张璽嫒 钱晓彬 李 勤 姜大鹏

金 超

前 言

CorelDRAW X6 是一款集图形绘制与设计、文字排版、高品质输出与打印于一体的图像绘制与编辑软件,它不但广泛地应用于绘图和美术创作领域,还被常用在专业图形设计、广告创作、书刊排版、名片设计等应用中。另外,CorelDRAW X6 还包含其他应用程序和服务,可以满足用户各种设计需求。CorelDRAW X6 真正实现了超强设计能力、效率、易用性的完美结合。

本书以易学、全面、实用为教学宗旨,从基础到应用、从简单到复杂,详细、完整的介绍了 CorelDRAW X6 的功能,并详细分析各个功能的属性设置、操作方法,通过动手练习将功能使用到实际设计中,让读者可以完整体验 CorelDRAW X6 功能的作用和操作。另外,本书在课后提供了大量的练习题和上机操作,通过这些练习,可以更好地巩固学习基础,强化在实际操作中的技能。

本书共 10 章,全书始终以“学以致用”为思想,为读者列举了大量的应用实例作参考,使读者能更好地学习 CorelDRAW X6 软件。

本书内容简介如下。

第 1 章主要认识最新版的 CorelDRAW X6 矢量绘图软件,包括其应用领域和新增功能,新界面各大部件的用途,以及如何定制最佳的工作环境,以提高绘图效率。

第 2 章主要介绍绘图设计的基础知识,包括矢量绘图的基本概念与 CorelDRAW X6 管理文件、设置图像显示效果、设置页面和打印输出等内容。

第 3 章介绍 CorelDRAW X6 中各种常用的线条绘制工具,使用【形状工具】为线条对象进行造形的方法,以及使用 CorelDRAW X6 绘制与编辑线条的技巧。

第 4 章主要介绍在 CorelDRAW X6 中绘制各种图形对象的方法,包括绘制矩形、正方形与圆角矩形,椭圆、正圆形、饼形与弧形,多边形、星形和复杂星形、网格等操作,以及通过【形状工具】修改形状和将图形转换成曲线后修改形状的方法。

第 5 章主要介绍 CorelDRAW X6 的各种填充工具的使用方法,包括为轮廓线设置颜色和样式;为图形填充颜色和图样等内容,并介绍了【交互式填充工具】和【网格填充工具】的使用方法及相关技巧。

第 6 章主要介绍对象的操作和管理方法,包括选择与复制对象,移动、缩放、镜像等方法;排列与对齐对象,群组、合并对象等操作;修整对象造形和利用图框精确剪裁对象的方法。

第 7 章主要介绍输入文本、编辑文本、设置文本属性、使用段落文本的方法,制作各种文字特效的技巧,并针对 CorelDRAW 的表格绘制与编辑进行了详细的讲解。

第 8 章主要介绍创建各种交互效果的方法,并通过各属性列详细介绍了各项属性选项与设置作用与调整的操作。

第 9 章主要介绍位图处理功能,重点讲解了位图的编辑和特效制作的方法。包括将矢量图转换为位图、调整位图、矫正位图、对位图进行描摹处理等内容。

第 10 章通过“企业名片、宣传海报、画册封面、节日贺卡”4 个实例,综合介绍了 CorelDRAW

X6 在各类设计中的应用。

本书特点

本书由资深 CorelDRAW 设计专家精心规划与编写，具有以下特点：

- **内容新颖** 本书采用最新版本的 CorelDRAW X6 作为教学软件，以“基础+实例”的方式介绍软件操作与应用，并配合新功能的使用，扩展了学习范围，掌握更多的应用方法。
- **主题教学** 针对读者有目的学习的需求，本书使用了大量的实例进行教学讲解，并以明确的主题形式呈现在各章中，读者可以通过主题的学习，掌握 CorelDRAW X6 的实际应用，同时强化软件的使用。
- **多媒体教学** 本书提供精美的多媒体教学光盘，光盘将书中各个实例进行全程演示并配合清晰语音的讲解，让读者体会到身临其境的课堂训练感受，同时提高读者真正动手操作的能力。
- **超强实用性** 本书的章节结构经过精心安排，依照最佳的学习流程和学习习惯进行教学。书中各章均提供教学目标和教学重点，对各章的学习进行预先说明，以指导读者在目的明确的前提下学习本书。
- **丰富的课后练习** 本书在各章后提供了大量的习题和上机练习，方便读者回顾与巩固所学的知识，并能够在掌握方法的前提下应用于实际的操作，强化读者应用能力。

本书内容丰富全面、讲解深入浅出、结构条理清晰，通过书中的基础学习和应用实例，可以使初学者和平面设计师都拥有实质性的知识与技能。另外，本书提供包含全书练习素材和实例演示影片的光盘，方便使用素材与本书同步学习，提高学习效率，事半功倍。本书是一本专为职业学校、社会电脑培训班、广大电脑初、中级读者量身定制的培训教程和自学指导书。

本书由广州施博资讯科技有限公司策划，由吴颂志、黎文锋主编，参与本书编写与范例设计工作的还有梁颖思、梁锦明、林业星、黎彩英、刘嘉、李剑明、黄俊杰、黄活瑜等，在此一并谢过。在本书的编写过程中，我们力求精益求精，但难免存在一些不足之处，敬请广大读者批评指正。

编 者

目 录

第 1 章 认识 CorelDRAW X6 图形设计大师.....	1
1.1 CorelDRAW X6 的应用	1
1.1.1 矢量绘图.....	1
1.1.2 位图处理.....	2
1.1.3 页面排版.....	2
1.1.4 网页设计.....	3
1.2 CorelDRAW X6 典型新特性.....	3
1.2.1 先进的 OpenType 支持	3
1.2.2 新的颜色样式泊坞窗.....	3
1.2.3 使用增强的内容库.....	4
1.2.4 新增的对象属性泊坞窗	4
1.2.5 新增的对齐指南功能.....	5
1.2.6 新的颜色和谐的功能.....	5
1.2.7 增强的文本编辑功能.....	5
1.2.8 新增的 64 位系统支持.....	6
1.2.9 强化对第三方程序的支持	6
1.3 认识 CorelDRAW X6 用户界面	6
1.3.1 欢迎屏幕和快速开始标签	6
1.3.2 CorelDRAW X6 工作区	7
1.3.3 菜单栏与标准工具栏.....	9
1.3.4 工具箱和属性栏	11
1.3.5 文档窗口.....	12
1.3.6 调色板	13
1.3.7 泊坞窗	13
1.3.8 状态栏	14
1.4 自定义工作环境	14
1.4.1 设置工作空间	14
1.4.2 设置文档选项.....	18
1.4.3 设置全局选项.....	19
1.5 本章小结.....	20
1.6 本章习题.....	21
第 2 章 CorelDRAW X6 设计入门	22
2.1 绘图的基本概念	22
2.1.1 位图与矢量图	22
2.1.2 尺寸和分辨率.....	23
2.1.3 常用图像文件格式.....	24
2.1.4 常用颜色模式.....	25
2.1.5 色彩模式的运用	26
2.2 管理图像文件	27
2.2.1 创建新文件.....	27
2.2.2 保存与另存文件	28
2.2.3 打开文件.....	29
2.2.4 从模板新建文件	31
2.2.5 关闭文件.....	31
2.2.6 导入与导出文件	32
2.3 设置图像显示效果.....	35
2.3.1 调整图像显示比例.....	36
2.3.2 使用不同模式预览图像	37
2.3.3 文件窗口的切换	37
2.3.4 全屏预览.....	38
2.3.5 只预览选定的对象.....	38
2.4 页面设置.....	39
2.4.1 设置面页的大小与方向	39
2.4.2 插入、删除与命名页面	41
2.4.3 设置页面背景	42
2.5 打印输出.....	45
2.5.1 打印预览.....	45
2.5.2 打印设置.....	46
2.5.3 打印文件.....	47
2.6 本章小结.....	49
2.7 本章习题.....	49
第 3 章 线条的绘制与编辑	51
3.1 使用手绘工具	51
3.1.1 绘制直线与箭头	51
3.1.2 绘制曲线与虚线	53
3.1.3 绘制封闭曲线与连续线段	54
3.2 使用贝塞尔工具	55
3.2.1 绘制直线与折线	55
3.2.2 绘制任意曲线	57
3.3 使用艺术笔工具	58
3.3.1 使用预设模式绘图.....	58
3.3.2 使用画笔模式绘图.....	60
3.3.3 使用喷灌模式绘图.....	60
3.3.4 使用书法模式绘图.....	62
3.3.5 使用压力工具绘图.....	63
3.4 使用钢笔工具	64
3.4.1 绘制直线、折线与曲线	64

3.4.2 使用钢笔工具勾画图形.....65	第 5 章 设置图形轮廓线与填充.....106
3.5 其他线条工具.....66	5.1 设置轮廓线.....106
3.5.1 折线工具.....66	5.1.1 设置轮廓线颜色.....106
3.5.2 2 点线工具.....67	5.1.2 使用轮廓笔工具.....109
3.5.3 3 点曲线工具.....68	5.1.3 清除轮廓线.....112
3.5.4 B 样条工具.....69	5.1.4 将轮廓转换为对象.....113
3.6 连接器工具.....69	5.2 单色填充.....113
3.7 编辑线条.....71	5.2.1 使用调色板填充.....114
3.7.1 选择与移动节点.....72	5.2.2 使用颜色泊坞窗填充.....115
3.7.2 添加与删除节点.....72	5.2.3 将填充复制到另一个对象.....116
3.7.3 连接与分割线条.....73	5.2.4 使用智能填充工具填充.....117
3.7.4 转换直线和曲线.....74	5.2.5 使用【均匀填充】对话框 填充.....119
3.7.5 编辑线条的节点.....75	5.3 渐变填充.....120
3.7.6 提取子路径.....77	5.4 图样与纹理填充.....123
3.8 项目实训——绘制卡通人物.....77	5.4.1 图样填充.....123
3.9 本章小结.....79	5.4.2 纹理填充.....125
3.10 本章习题.....80	5.4.3 PostScript 填充.....126
第 4 章 图形的绘制与修改.....81	5.5 交互式填充.....127
4.1 绘制矩形.....81	5.5.1 使用交互式工具填充.....127
4.1.1 矩形工具.....81	5.5.2 使用网格填充工具.....129
4.1.2 3 点矩形工具.....82	5.6 项目实训——为卡通图像填充颜色.....130
4.1.3 绘制圆角矩形.....83	5.7 本章小结.....133
4.2 绘制椭圆.....85	5.8 本章习题.....133
4.2.1 绘制椭圆与正圆形.....85	第 6 章 对象的编辑和管理.....135
4.2.2 3 点椭圆工具.....85	6.1 选择与复制对象.....135
4.2.3 绘制饼形与弧形.....86	6.1.1 选择单个对象.....135
4.3 绘制多边形和星形.....87	6.1.2 多选与全选对象.....136
4.3.1 绘制多边形.....87	6.1.3 复制与再制对象.....138
4.3.2 绘制星形.....88	6.1.4 重复复制对象.....139
4.3.3 绘制复杂星形.....89	6.2 对象编辑和变换.....140
4.4 绘制网格图纸.....90	6.2.1 移动对象.....140
4.4.1 绘制一般网格.....90	6.2.2 缩放对象.....140
4.4.2 绘制正方形网格.....91	6.2.3 镜像对象.....141
4.5 绘制螺纹形状.....92	6.2.4 旋转对象.....141
4.6 使用智能绘图工具.....94	6.2.5 倾斜对象.....142
4.7 绘制基本形状.....95	6.2.6 精确变换对象.....142
4.7.1 绘制基本形状.....96	6.2.7 自由变形对象.....145
4.7.2 绘制箭头形状.....97	6.2.8 裁剪与擦除对象.....147
4.7.3 绘制其他形状.....98	6.3 排列与群组对象.....148
4.8 修改图形的形状.....99	6.3.1 置顶与置底.....148
4.8.1 使用【形状工具】修改形状.....99	6.3.2 对齐对象.....150
4.8.2 将图形转成曲线并修改.....100	6.3.3 分布对象.....151
4.9 项目实训——LOGO 设计.....101	6.3.4 群组与取消群组.....153
4.10 本章小结.....104	
4.11 本章习题.....104	

6.3.5 合并与拆分对象	153	8.3.1 推拉变形	199
6.4 修整对象造形	154	8.3.2 拉链变形	200
6.4.1 关于造形的处理	154	8.3.3 扭曲变形	202
6.4.2 合并对象	155	8.4 制作阴影效果	203
6.4.3 其他修整造形应用	156	8.4.1 添加阴影效果	203
6.5 项目实训——将人物头像放入图形	159	8.4.2 设置阴影属性	204
6.6 本章小结	161	8.5 制作封套效果	206
6.7 本章习题	161	8.5.1 应用封套为对象造形	206
第 7 章 文本与表格的应用	163	8.5.2 设置封套属性	207
7.1 输入各类文本	163	8.6 制作立体化效果	209
7.1.1 输入与编辑美术字	163	8.6.1 创建立体模型	209
7.1.2 输入与调整段落文本	164	8.6.2 设置立体属性	210
7.1.3 美术字与段落的转换	166	8.7 制作透明效果	212
7.2 设置字符和段落属性	166	8.7.1 应用透明效果	212
7.2.1 【文本属性】泊坞窗	166	8.7.2 设置透明属性	213
7.2.2 制作美观的标题	169	8.8 项目实训——设计企业 LOGO	214
7.2.3 制作文绕图效果	170	8.9 本章小结	216
7.2.4 段落的分栏处理	172	8.10 本章习题	216
7.3 制作文字效果	173	第 9 章 位图的编辑与特效制作	218
7.3.1 制作弯曲的文字效果	173	9.1 将图形转换为位图	218
7.3.2 制作透视文字效果	175	9.2 调整位图效果	219
7.3.3 制作透明文字效果	176	9.2.1 自动调整位图	219
7.4 创建与编辑表格	177	9.2.2 细致调整位图	220
7.4.1 创建新表格	177	9.2.3 矫正倾斜的位图	221
7.4.2 将文本转换为表格	178	9.2.4 裁剪位图	222
7.4.3 选择表格组件	178	9.3 位图的描摹处理	223
7.4.4 合并与拆分单元格	180	9.3.1 快速描摹的应用	223
7.4.5 插入与删除行和列	182	9.3.2 中心线描摹	224
7.5 美化表格和单元格	183	9.3.3 轮廓描摹	225
7.5.1 设置表格边框	183	9.4 制作位图特效	227
7.5.2 设置表格与单元格背景色	184	9.4.1 艺术笔触效果	227
7.6 项目实训——制作表格	185	9.4.2 轮廓图效果	228
7.7 本章小结	188	9.4.3 三维效果	228
7.8 本章习题	188	9.5 项目实训——位图编辑与特效制作	229
第 8 章 制作交互式的图像效果	190	9.6 本章小结	231
8.1 制作调和效果	190	9.7 本章习题	231
8.1.1 直线调和效果	190	第 10 章 综合实例设计	233
8.1.2 沿路径调和效果	191	10.1 企业名片设计	233
8.1.3 复合调和效果	192	10.2 宣传海报设计	244
8.1.4 设置调和属性	194	10.3 画册封面设计	253
8.2 制作轮廓效果	196	10.4 节日贺卡设计	259
8.2.1 制作轮廓图效果	196	10.5 本章小结	267
8.2.2 设置轮廓图属性	197	10.6 本章习题	267
8.3 制作扭曲变形效果	198	部分习题参考答案	269

第 1 章 认识 CorelDRAW X6 图形设计大师



教学提要

CorelDRAW X6 是 Corel 公司在 2012 年 3 月份推出的最新版图形设计软件。它在 CorelDRAW X5 的基础上增加了多种新的特性。其丰富的内容环境和专业的平面设计, 照片编辑和网页设计功能可以表达设计风格和创意无限的可能性。



教学重点

- 认识 CorelDRAW X6 的基本功能
- 了解 CorelDRAW X6 的新增特性
- 认识 CorelDRAW X6 的界面
- 掌握设置最佳的工作环境的方法

1.1 CorelDRAW X6 的应用

CorelDRAW X6 是一个功能强大的大型矢量软件, 能够适用于绘制矢量插画、企业 VI 系统, 编排小型出版物, 制作平面广告、包装设计、书籍封面等各类工作, 是广大平面设计师最喜爱的矢量软件之一。

1.1.1 矢量绘图

绘制矢量图是 CorelDRAW X6 最基本的功能。作为一款优秀的矢量图像设计软件, CorelDRAW X6 为用户提供了多种绘图工具, 可以设置这些工具的大小、颜色、形状、样式等选项, 然后使用这些工具绘制圆形、星形、矩形、多边形等规则图形, 也可以绘制自由曲线等不规则图形。如图 1-1 所示为使用绘图工具绘制的矢量图形。

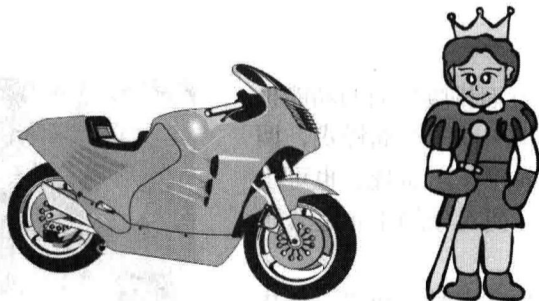


图 1-1 使用绘图工具绘制的矢量图形

如果对绘制的图形不满意, 也可以使用形状工具和变形工具调整图形的形状。通过使用各种交互式效果工具, 还可以为图形添加包括调和、轮廓、变形、封套、立体化、阴影以及

透明在内的 7 种交互式效果，如图 1-2 所示。

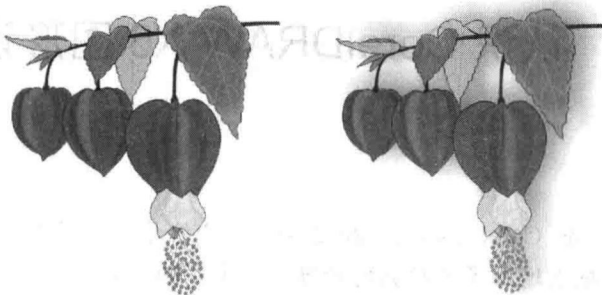


图 1-2 原来的矢量图与添加阴影交互效果的矢量图

1.1.2 位图处理

作为一款矢量图像设计软件，CorelDRAW X6 不但在矢量图像设计方面有着过人之处，在位图的处理与编修方面的功能也十分强大。可以在 CorelDRAW X6 中导入位图图像，也可以拖动图像控制节点缩放位图图像的尺寸大小，或者使用裁剪工具对位图进行裁剪，以删除图像不需要的部分。除此之外，也可以通过改变位图的色彩模式、色调以及光线对位图进行调整。

通过对位图应用各种滤镜，还可以制作出包括三维效果、艺术笔触、模糊、轮廓图、扭曲效果等位图特效。如图 1-3 所示为位图制作成素描图的效果。

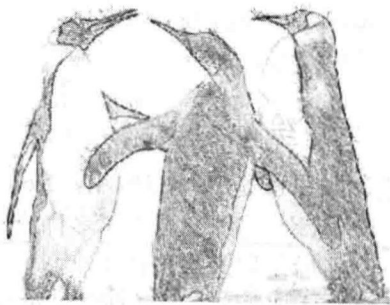
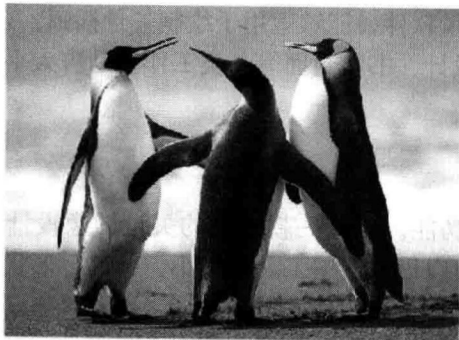


图 1-3 通过 CorelDRAW X6 将位图制成素描图的效果

1.1.3 页面排版

CorelDRAW X6 在页面排版方面的功能也十分强大。用户可以选择不同的版面样式，调整版面的尺寸、页面方向以及出血量，也可以调整页面中对象的位置，使对象的排布适合版面的要求。

当页面中存在图片和文字时，还可以使用 CorelDRAW X6 提供的文绕图功能，使文本以不同的方式围绕图片外框排列，从而适应各种版面的需要。如图 1-4 所示为杂志页面排版效果。



图 1-4 使用 CorelDRAW X6 进行页面排版的效果

1.1.4 网页设计

使用 CorelDRAW X6 提供的网页设计功能,可以制作各种网页对象,例如,可以制作 HTML 兼容文本,插入表单、单选按钮、复选框、下拉列表框、JAVA 小程序等 Web 对象。同时,CorelDRAW X6 也可以为文本和图形对象创建超级链接,使对象可以链接到 Web 其他地方。

除此之外,还可以将经过 CorelDRAW X6 处理的图像发布为 JPEG、GIF、PNG 等网页专用格式,在发布前可以对图像的品质和大小进行设置,以适应网络传输的需要。如图 1-5 所示为使用 CorelDRAW X6 设计网页页面的效果。



图 1-5 使用 CorelDRAW X6 设计网页页面的效果

1.2 CorelDRAW X6 典型新特性

作为 CorelDRAW 软件的最新版本,CorelDRAW X6 在原有功能的基础上增加了许多新特性。包括先进的 OpenType 支持、新的颜色样式泊坞窗、增强的内容库、增强的文本编辑功能、新增的对象属性泊坞窗、原生 64 位和多核心的支持等。

1.2.1 先进的 OpenType 支持

CorelDRAW X6 新增了创建先进的 OpenType 排版功能,如语境和文体交替、结扎、饰品、小帽子、斜变等种类,使用户可以轻松制作出美丽的文字,如图 1-6 所示。

以一个集中的菜单,控制所有的 OpenType 选项和环境变化与互动 OpenType 功能,此功能为跨平台的设计工作的 OpenType 提供全面的语言支持,使 CorelDRAW X6 允许自定义字符,以满足正在使用的语言。

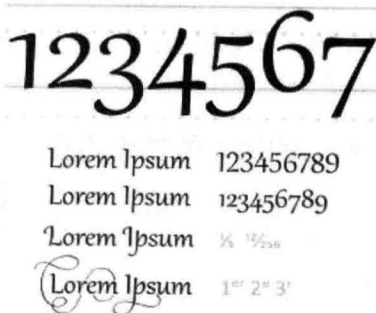


图 1-6 通过 OpenType 功能支持制作的文本效果

1.2.2 新的颜色样式泊坞窗

新的【颜色样式】泊坞窗,可以让用户添加颜色样式,这可以比以往任何时候都更容易实现颜色的变化,获得整个项目的文件中所使用的颜色。

要创建一个对象的颜色样式,只需将其拖到对象的【颜色样式】泊坞窗,如图 1-7 所示。如果对其他对象应用颜色样式,可以迅速改变颜色,并立即应用到所有链接到它的对象。

此外,可以打破链接对象和它的色彩风格,在任何时候,都可以使用户单独的编辑对象,也可以转换花色款式,或使用不同颜色的模式。



图 1-7 将对象拖到【颜色样式】泊坞窗，即可创建对应对象的颜色样式

1.2.3 使用增强的内容库

增强的 Corel Connect 提供了快捷方便地访问所有 CorelDRAW 图形套件内容的途径，同时帮助用户从网上销售商获得额外的内容，如图 1-8 所示。

该套件的内容库包括：

- 1 万张高品质的剪贴画和数码图像。
- 1 千张专业、高清晰度的数码照片。
- 千种 OpenType 字体，包括保费如 Helvetica 字体。
- 350 专业设计的模板。
- 2000 个车辆模板。
- 800 个框架和模式。

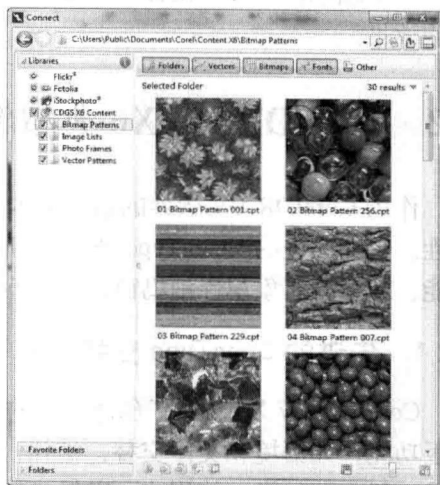


图 1-8 Corel 的内容库

1.2.4 新增的对象属性泊坞窗

CorelDRAW X6 重新设计了【对象属性】泊坞窗，现在只需通过对象的格式化选项和属性，即可为分组在同一个位置的所有对象设置属性。有了【对象属性】泊坞窗，可以大幅节省设置对象的时间，并且可以帮助用户更快地微调设计。

例如，如果要创建一个矩形，【对象属性】泊坞窗将自动显示轮廓、填充和其他的格式化选项，以及矩形的属性。如果要创建一个文本框，【对象属性】泊坞窗将显示字符、段落和格式选项，以及文本框的属性。如图 1-9 所示为针对不同对象提供属性设置的【对象属性】泊坞窗。

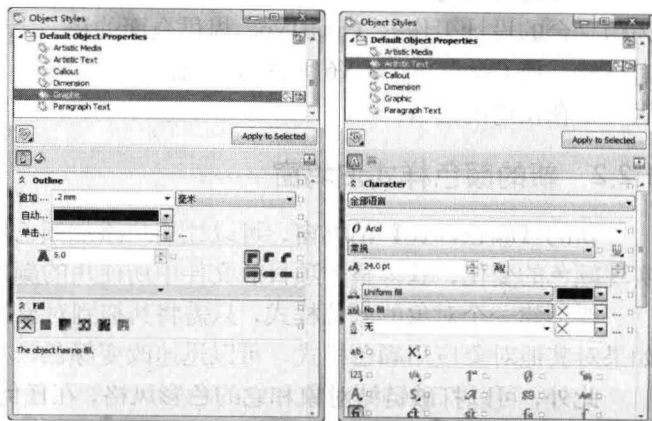


图 1-9 新增的【对象属性】泊坞窗

1.2.5 新增的对齐指南功能

使用 CorelDRAW X6 新增的对齐指南功能,可以更迅速地定位对象。该功能在移动对象时,会出现对齐建议路线在页面上。通过这些临时的指引,可以在创建、调整对象大小,或移动对象时,对齐指引交互连接对象的中心和边缘。也可以选择显示一个对象的边缘引导到另一个对象的中心对齐。如图 1-10 所示为移动对象时出现指引路线。

在 CorelDRAW 中,可以修改默认设置的对齐指南,以满足设计需求。例如,如果是一组对象的工作,可以显示组内的单个对象的对齐指南,或将组作为一个整体的边界。此外,可以指定对齐边距,以帮助在设定的距离对齐的对象。

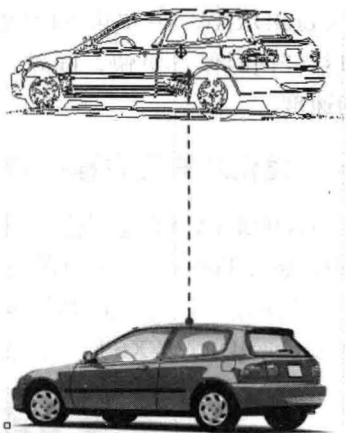


图 1-10 启用对齐指南功能后移动对象

1.2.6 新的颜色和谐的功能

CorelDRAW X6 新的颜色和谐的功能,可以使用户组合文档的颜色样式,快速、轻松地产生不同的设计配色方案。

颜色和谐的功能是指由两个或两个以上的颜色风格结合成一个和谐色,可以定义一个色调作为基础关系的颜色,然后通过修改它,改变作品的颜色效果,如图 1-11 所示。

1.2.7 增强的文本编辑功能

CorelDRAW X6 对文本处理功能作了较大的改进,例如,增加了首字下沉功能,增强了制表符、项目符号与分栏功能,另外还增加了使文本适合文本框,格式化代码的插入,连字符的使用与设置等,使输入文本的功能更加强大,文本的内容和样式更加丰富。

另外,CorelDRAW X6 将原来的【字符格式化】和【段落格式化】面板集合在一起,变成新的【文本属性】泊坞窗,使用户可以更加方便地对文本段落进行设置,如图 1-12 所示。

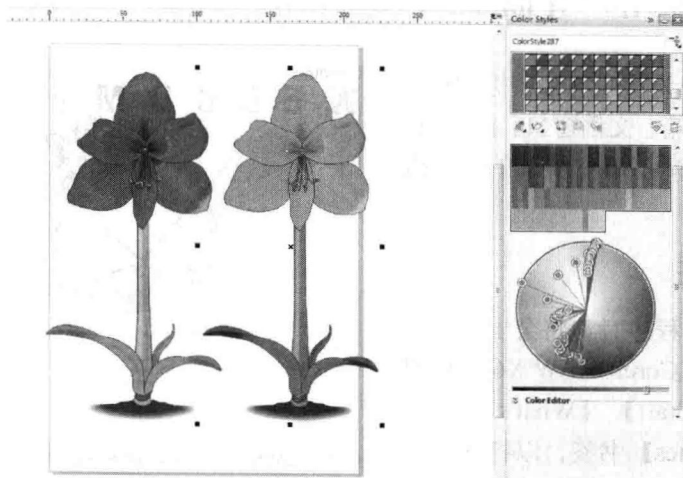


图 1-11 应用颜色和谐功能修改对象颜色

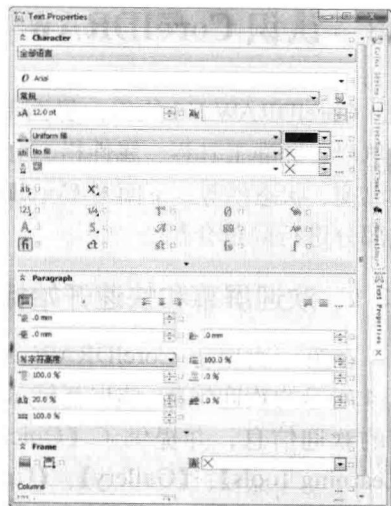


图 1-12 【文本属性】泊坞窗

1.2.8 新增的 64 位系统支持

CorelDRAW X6 提供 64 位处理器的支持,可以快速处理更大的文件和图像,使工作速度比以往任何时候都更快。同时,在运行多个应用程序时,可以享受多核处理能力和支持 64 位的速度。

1.2.9 强化对第三方程序的支持

CorelDRAW X6 还强化了对 Adobe Illustrator 和 Adobe Photoshop,以及 Adobe Acrobat X 和 Microsoft Publisher 2010 的支持,并增强了相关文件的兼容和文件对象导出和导入的支持力度,确保用户能够与同事和客户更大范围地交换应用文件。如图 1-13 所示,PSD 格式的文件导入 CorelDRAW X6 后,依然可以独立编辑不同的对象。

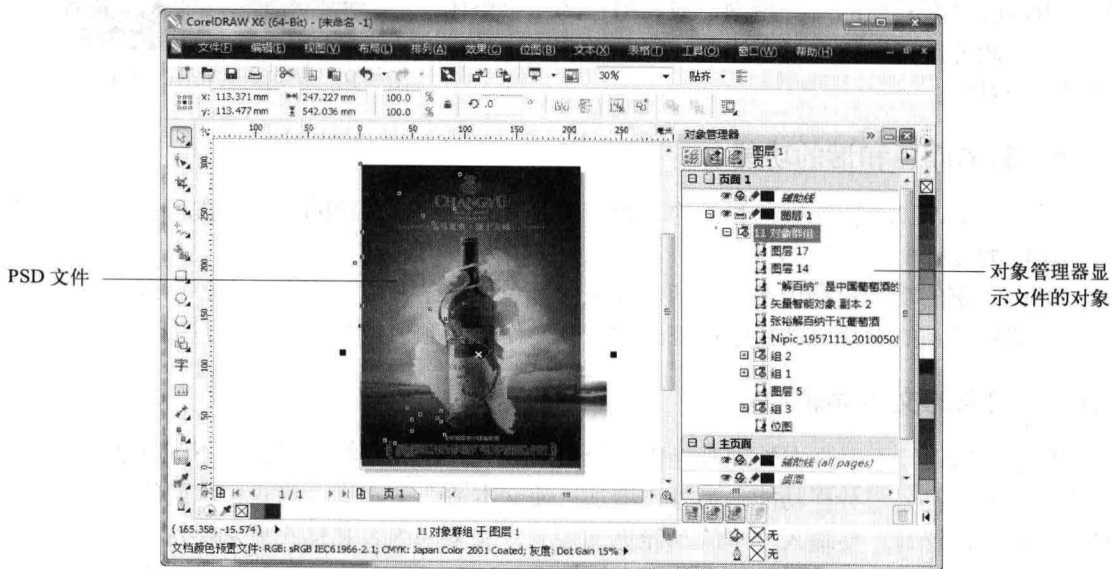


图 1-13 PSD 格式的文件导入 CorelDRAW X6 的结果

1.3 认识 CorelDRAW X6 用户界面

CorelDRAW X6 的用户界面可分为欢迎屏幕、标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、工具箱、文档窗口、调色板、泊坞窗、状态栏等。下面对 CorelDRAW X6 主界面的各个组成部分进行简单介绍。

1.3.1 欢迎屏幕和快速开始标签

在第一次启动 CorelDRAW X6 程序时,将会出现如图 1-14 所示的欢迎屏幕。该屏幕显示了 CorelDRAW X6 应用程序的欢迎信息,并提供了【Quick Start】、【What's New】、【Learning Tools】、【Gallery】、【Updates】书签,以打开对应的功能屏幕。



图 1-14 欢迎屏幕



TIPS

CorelDRAW X6 的欢迎屏幕就好像一本书一样,当用户单击标签时,即可打开对应的屏幕,其效果如同翻到该标签的页面一样,如图 1-15 所示。

如果需要快速开始使用 CorelDRAW X6,可以打开【Quick Start】标签,通过该标签执行开始使用程序的操作,例如新建空白文档、从模板中新建文档、打开文档、查看和打开最近编辑的文档等,如图 1-16 所示。

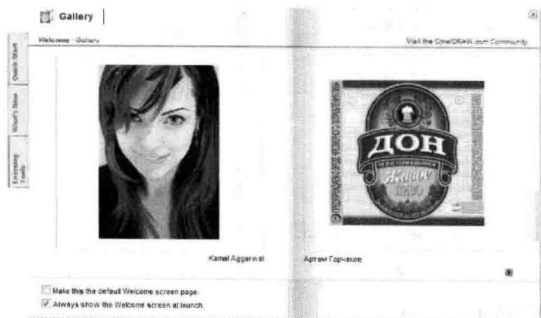


图 1-15 打开欢迎屏幕标签页的效果

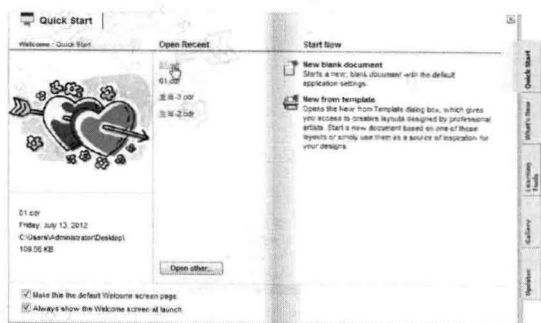


图 1-16 打开快速开始标签页

欢迎屏幕默认在一定的时间内会自动关闭,如果想要手动关闭欢迎屏幕窗口,只需单击该窗口右上角的【关闭】按钮  即可。当需要再次显示欢迎屏幕时,选择【帮助】|【欢迎屏幕】命令即可,如图 1-17 所示。

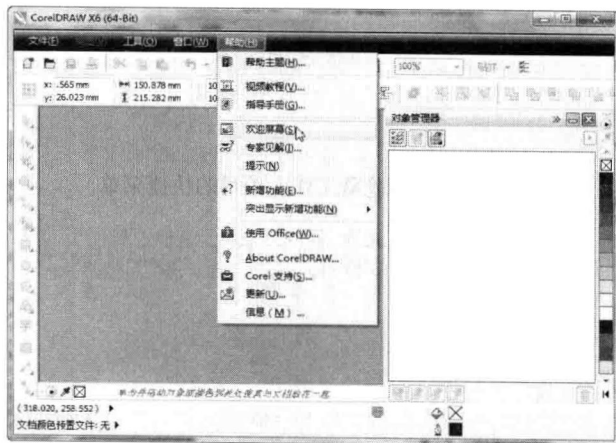


图 1-17 显示欢迎屏幕

1.3.2 CorelDRAW X6 工作区

在欢迎屏幕选择打开文档或新建文档的操作后,便可以进入 CorelDRAW X6 的工作区。工作区是进行图像设计的主要场所,由多个部分组成:上方是菜单栏、标准工具栏、属性栏,左侧为工具箱,中间是文档窗口(或称编辑区),右侧是泊坞窗、调色板,下方是导航栏和状态栏,如图 1-18 所示。

1. 隐藏/显示项目

如果要隐藏/显示项目,可以在菜单栏、标准工具栏、属性栏或者工具箱的空白位置单击鼠标右键,弹出如图 1-19 所示的快捷菜单,菜单项名称前带  表示该项目在工作界面中显示。