



王进修 主 编
李 彪 副主编

CorelDRAW X6 完全自学一本通

- ◎ 知识点与实战案例完美结合
- ◎ 图解案例设计的详细步骤
- ◎ 一线知名设计师倾情力作
- ◎ 演绎从菜鸟到设计师的华丽蜕变



清华大学出版社

CorelDRAW X6 完全自学一本通

作者介绍:

王进修

乐山师范学院副教授。2001年毕业于四川美术学院，长期从事艺术设计的教学与研究。近年来，有多部作品发表于《美术大观》、《艺术探索》、《美术界》、《现代装饰》、《美术教育研究》等专业刊物，并有《设计时代商品美学功能分析》、《论符号学的“标出性”在广告设计中的作用》、《导视系统的形态设计》、《博物馆陈列空间中的平面设计》、《四川夹江手工造纸博物馆陈列设计研究》等二十余篇论文公开发表，出版教材《Photoshop CC/CorelDRAW X6平面设计案例精讲》、《新手学Flash CC动画制作（实例版）》两部。

清华大学出版社数字出版网站

WQBook 书文
WJ

www.wqbook.com

ISBN 978-7-302-38874-6



9 787302 388746 >

定价：69.00元



王进修 主 编
李 彪 副主编

CorelDRAW X6 完全自学一本通

清华大学出版社
北 京

内 容 提 要

本书全面而又系统地介绍了CorelDRAW X6在平面设计中的各种基本理论和操作技法,具有内容丰富的实例,是一本讲解详尽的“完全手册”,引导读者循序渐进地掌握该软件的各种处理技术。

本书分为3篇,共9章,第一篇是基础入门篇,包括第1章~第5章,讲解CorelDRAW X6基础知识、图形的绘制、直线和曲线的绘制与编辑、对象的操作与编辑、对象的填充与轮廓线的编辑等内容;第二篇是技能进阶篇,包括第6章~第8章,介绍对象的特殊效果、文本的编辑与排版、位图处理与位图滤镜特效等内容;第三篇是设计提高篇,包括第9章,讲解卡片设计、DM单设计、包装设计、插画设计、VI设计、服装设计等内容,让用户通过实战演练的方式进行案例实训,以提高用户的动手和学习能力。

本书实例丰富、实用,软件功能介绍与实际案例相结合,讲解精辟,图文并茂,效果精美,既适合初学者自学,也适合中高级用户、平面设计爱好者及专业人员学习和参考。

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。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X6完全自学一本通 / 王进修主编. —北京:清华大学出版社, 2015

ISBN 978-7-302-38874-6

I. ①C… II. ①王… III. ①图形软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第004723号

责任编辑:黄 芝 王冰飞

封面设计:陈藕英

责任校对:李建庄

责任印制:王静怡

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 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

课件下载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62795954

印 装 者:北京嘉实印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:17.25 字 数:432千字

版 次:2015年7月第1版 印 次:2015年7月第1次印刷

印 数:1~2000

定 价:69.00元

产品编号:062536-01

前言

关于本书

亲爱的读者，感谢您翻开本书。在茫茫的书海中，或许您曾经为寻找一本技术全面、案例丰富的 CorelDRAW X6 图书而苦恼，或许您因为担心自己是否能制作出书中的案例效果而犹豫，或许您为了买一本入门教程而仔细挑选，或许您正在为自己进步太慢而愁眉不展……

现在我们就为您奉献一本优秀的 CorelDRAW X6 学习用书——CorelDRAW X6 完全自学一本通，它采用完全适合初学者自学的“教程+案例”和“完全案例”两种编写形式，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点。同时本书配套素材包含书中所有案例的源文件和素材文件，可以从清华大学出版社网站（www.tup.tsinghua.edu.cn）下载。希望本书能够帮助您解决学习中的难题，提高技术水平，快速成为 CorelDRAW 高手。

特色打造

- 自学教程：书中设计了大量案例，由浅入深、从易到难，可以让读者在实战中循序渐进地学习到相应的软件知识和操作技巧，同时力求以多种形式帮助读者理解各个知识点，掌握相应的行业应用知识。本书在传授知识的同时还注重培养读者自觉学习的习惯，书中安排有“拓展应用”和“边学边练”版块，力求为读者全力打造良好的学习环境。
- 应用技巧参考手册：书中把许多大的案例化整为零，让读者在不知不觉中学习专业应用案例的制作方法和流程，书中还设计了许多技巧提示，恰到好处地对读者进行点拨，到了一定程度后，读者就可以自己动手、自由发挥，制作出相应的专业案例效果。

本书内容

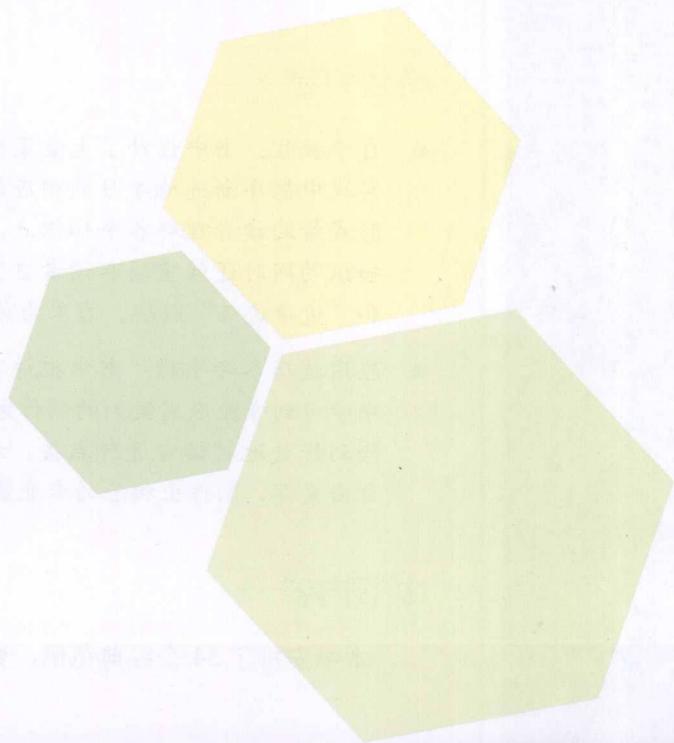
本书安排了 34 个经典范例，循序渐进地介绍中文版 CorelDRAW X6 的

基本功能和制作专业作品的方法和技巧。本书共分为3篇，共9章，第一篇是基础入门篇，包括第1章~第5章，讲解 CorelDRAW X6 基础知识、图形的绘制、直线和曲线的绘制与编辑、对象的操作与编辑、对象的填充与轮廓线的编辑等内容；第二篇是技能进阶篇，包括第6章~第8章，介绍对象的特殊效果、文本的编辑与排版、位图处理与位图滤镜特效等内容；第三篇是设计提高篇，包括第9章，讲解卡片设计、DM 单设计、包装设计、插画设计、VI 设计、服装设计等内容。全书包括大量商业性质的广告实例及实物绘画技巧，只要读者能够耐心地按照书中的步骤完成每一个实例，绝对能提高 CorelDRAW X6 的实战技能，并且能提高自己的艺术审美能力和设计水平，从而快速步入设计师行列。

本书由王进修主编，在编写及出版的过程中，得到了李彪、杨路平、尹新梅、王政、杨仁毅、李勇、胥桂蓉、邓建功、唐蓉、何耀、陈冲、邓春华、王海鸥、黄刚等人的大力帮助和支持，在此表示感谢。由于编者水平有限，书中难免有错误和疏漏之处，恳请广大读者批评、指正。

编者

2015年5月



目录

第1章

CorelDRAW X6 基础知识

1.1 CorelDRAW X6 的启动与退出	2
1.1.1 启动 CorelDRAW X6	2
1.1.2 退出 CorelDRAW X6	3
1.2 CorelDRAW X6 的工作界面	3
1.2.1 标题栏	3
1.2.2 菜单栏	4
1.2.3 标准栏	4
1.2.4 属性栏	4
1.2.5 工具箱	4
1.2.6 绘图页面	5
1.2.7 页面控制栏	5
1.2.8 标尺	5
1.2.9 调色板	6
1.2.10 视图导航器	6
1.2.11 状态栏	6
1.2.12 泊坞窗	7
1.3 图形设计中的基本概念	7
1.3.1 矢量图与位图	7
1.3.2 常用文件格式	8
1.3.3 常用色彩模式	9
1.4 管理图形文件	10
1.4.1 新建文件	10
1.4.2 保存文件	11
1.4.3 打开文件	12

1.4.4 导入文件	13
1.4.5 导出文件	13
1.4.6 关闭文件	14
1.4.7 备份文件	15
1.4.8 恢复文件	16
1.5 页面设置与管理	16
1.5.1 设置页面	16
1.5.2 插入页面	18
1.5.3 删除页面	18
1.5.4 定位页面	19
1.6 绘图辅助设置	20
1.6.1 设置辅助线	20
1.6.2 设置网格	20
1.6.3 设置对齐对象	21
1.7 视图控制	21
1.7.1 设置缩放比例	21
1.7.2 设置视图的显示模式	22
1.7.3 设置预览显示方式	23
1.7.4 切换图形窗口	24
1.8 打印文件	25
1.8.1 以标准模式打印	25
1.8.2 创建分色打印	25

第2章

图形的绘制

2.1 案例精讲——绘制漂亮壁画	28
------------------	----

2.2 绘制矩形	29
2.2.1 绘制矩形与正方形	29
2.2.2 使用三点矩形工具	30
2.2.3 绘制圆角矩形	31
2.3 绘制圆形、饼形和弧形	31
2.3.1 绘制椭圆与正圆形	31
2.3.2 使用三点椭圆形工具	33
2.3.3 绘制饼形与弧形	33
2.4 案例精讲——绘制卡通形象	34
2.5 绘制多边形和星形	36
2.5.1 绘制多边形	36
2.5.2 绘制星形	37
2.5.3 绘制复杂星形	38
2.6 绘制图纸	38
2.6.1 绘制网格图纸	38
2.6.2 绘制正方形网格	39
2.7 案例精讲——绘制棒棒糖	40
2.8 绘制螺旋形和完美形状	42
2.8.1 绘制螺旋形	42
2.8.2 绘制完美形状	42
2.9 绘制与编辑表格	43
2.9.1 绘制表格	43
2.9.2 合并和拆分单元格	45
2.9.3 文本与表格的转换	45
2.10 拓展应用——绘制绚烂图形	46
2.11 边学边练——绘制凉鞋	47

第3章

直线和曲线的绘制与编辑

3.1 案例精讲——绘制图标	49
3.2 直线和曲线的绘制	51
3.2.1 手绘工具	51
3.2.2 贝塞尔工具	52
3.2.3 钢笔工具	54
3.2.4 2点线工具	56
3.2.5 3点曲线工具	56

3.2.6 折线工具	57
3.2.7 B样条工具	58
3.2.8 艺术笔工具	58
3.3 案例精讲——绘制树叶	61
3.4 编辑曲线	62
3.4.1 节点的形式	62
3.4.2 选择和移动节点	63
3.4.3 添加和删除节点	64
3.4.4 连接和分割节点	65
3.4.5 对齐多个节点	65
3.4.6 改变节点属性	66
3.4.7 直线与曲线互转	66
3.5 拓展应用——漂亮小屋	67
3.6 边学边练——绘制小兔	68

第4章

对象的操作与编辑

4.1 对象的基本操作	70
4.1.1 案例精讲——道路提示牌	70
4.1.2 选择对象	71
4.1.3 移动对象	74
4.1.4 复制对象及属性	75
4.1.5 删除对象	77
4.1.6 缩放对象	77
4.1.7 旋转对象	78
4.1.8 倾斜对象	78
4.1.9 镜像对象	79
4.1.10 自由变形对象	80
4.1.11 裁剪对象	80
4.1.12 切割对象	81
4.1.13 擦除对象	81
4.1.14 涂抹对象	82
4.1.15 使用“变换”泊坞窗变换对象	83
4.2 排列与对齐对象	86
4.2.1 案例精讲——绘制卡通人物	86
4.2.2 排序对象	90

4.2.3	对齐对象	92
4.2.4	分布对象	93
4.3	群组、结合与锁定对象	94
4.3.1	案例精讲——绘制精美礼品盒	94
4.3.2	群组与取消群组对象	96
4.3.3	结合与拆分对象	97
4.3.4	锁定与解锁对象	97
4.4	修整对象	98
4.4.1	案例精讲——绘制立体实心球	99
4.4.2	焊接对象	100
4.4.3	修剪对象	101
4.4.4	相交对象	101
4.4.5	简化对象	102
4.4.6	移除后面对象	102
4.4.7	移除前面对象	102
4.4.8	边界对象	103
4.5	精确剪裁图框	103
4.5.1	案例精讲——绘制手提袋	104
4.5.2	将图片放在容器中	106
4.5.3	编辑剪裁内容	106
4.5.4	复制剪裁内容	107
4.5.5	锁定剪裁内容	107
4.5.6	提取内置对象	108
4.6	拓展应用——绘制鼠标	108
4.7	边学边练——绘制巧克力盒	109



对象的填充与轮廓线的编辑

5.1	标准填充颜色	111
5.1.1	案例精讲——标志设计	111
5.1.2	使用调色板填色	112
5.1.3	使用自定义标准填色	113
5.1.4	使用“颜色”泊坞窗填色	114
5.1.5	使用滴管工具和油漆桶工具填充	114
5.1.6	取消填充图形	115
5.2	复杂填充对象	115

5.2.1	案例精讲——个性信纸	115
5.2.2	渐变填充	116
5.2.3	开放式填充	119
5.2.4	图案填充	119
5.2.5	底纹填充	120
5.2.6	PostScript 填充	121
5.2.7	交互式填充	121
5.2.8	交互式网状填充	122
5.2.9	智能填充图形	123
5.3	轮廓线的编辑	123
5.3.1	案例精讲——绘制五角星	123
5.3.2	轮廓工具的使用	124
5.3.3	设置轮廓线的颜色	125
5.3.4	设置轮廓线的粗细及样式	127
5.3.5	设置轮廓线的拐角和末端形状	127
5.3.6	设置轮廓线的箭头样式	128
5.3.7	设置后台填充和比例缩放	129
5.3.8	清除轮廓属性	129
5.4	拓展应用——绘制建筑户型图	129
5.5	边学边练——绘制节能环保灯	130



对象的特殊效果

6.1	案例精讲——绘制笔筒	132
6.2	调和效果	133
6.2.1	创建调和效果	133
6.2.2	控制调和效果	136
6.2.3	复制调和效果	137
6.2.4	拆分调和效果	138
6.2.5	取消调和效果	138
6.3	轮廓图效果	138
6.3.1	创建轮廓图效果	139
6.3.2	设置轮廓图的填充和颜色	140
6.3.3	复制轮廓图效果	141
6.3.4	拆分和清除轮廓图效果	141
6.4	变形效果	142

6.4.1 创建变形效果	142
6.4.2 清除变形效果	144
6.5 阴影效果	144
6.5.1 创建阴影效果	145
6.5.2 编辑阴影效果	145
6.5.3 拆分和清除阴影效果	147
6.6 案例精讲——绘制多彩图形	147
6.7 立体效果	149
6.7.1 创建立体效果	149
6.7.2 设置立体效果	149
6.8 封套效果	151
6.8.1 创建封套效果	151
6.8.2 编辑封套效果	152
6.9 透明效果	153
6.9.1 创建透明效果	153
6.9.2 编辑透明效果	153
6.10 案例精讲——绘制水晶球	156
6.11 透镜效果	158
6.11.1 创建透镜效果	158
6.11.2 编辑透镜效果	159
6.12 透视效果	162
6.13 拓展应用——网页图标	163
6.14 边学边练——食品标签	163



文本的编辑与排版

7.1 美术文本的创建与编辑	165
7.1.1 案例精讲——旅游网站设计	165
7.1.2 美术文本的创建及属性栏	168
7.1.3 插入特殊字符	169
7.1.4 更改文字方向	170
7.1.5 更改英文大小写	170
7.2 段落文本的创建与编辑	171
7.2.1 案例精讲——DM 单设计	171
7.2.2 段落文本的创建	173
7.2.3 调整段落文本框架	173

7.2.4 设置段落文本的分栏	174
7.2.5 设置段落文本的项目符号	174
7.2.6 段落文本的链接	175
7.3 图文混排的创建与编辑	177
7.3.1 创建路径文本	177
7.3.2 创建内置文本	178
7.3.3 创建文本绕图	179
7.4 拓展应用——制作 POP 广告	180
7.5 边学边练——水晶字	181



位图处理与位图滤镜特效

8.1 编辑位图	183
8.1.1 案例精讲——梦幻花边	183
8.1.2 链接和嵌入位图	185
8.1.3 将矢量图转换成位图	186
8.1.4 将位图转换成矢量图	187
8.1.5 编辑位图	187
8.1.6 重新取样位图	188
8.1.7 裁剪位图	189
8.2 调整位图的色调	189
8.2.1 案例精讲——调亮图像	190
8.2.2 颜色平衡	191
8.2.3 亮度 / 对比度 / 强度	191
8.2.4 色度 / 饱和度 / 光度	192
8.2.5 替换颜色	192
8.2.6 调合曲线	193
8.2.7 通道混合器	193
8.3 位图滤镜效果	194
8.3.1 案例精讲——暴风雨效果	194
8.3.2 三维效果滤镜组	195
8.3.3 艺术笔触滤镜组	197
8.3.4 模糊滤镜组	199
8.3.5 颜色转换滤镜组	201
8.3.6 轮廓图滤镜组	202
8.3.7 创造性滤镜组	203

8.3.8 扭曲滤镜组	205
8.3.9 杂点滤镜组	207
8.3.10 鲜明化滤镜组	209
8.4 拓展应用——制作马赛克效果	210
8.5 边学边练——制作特效照片	210



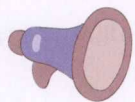
综合实训

9.1 卡片设计	212
9.1.1 卡片设计基础知识	212
9.1.2 工作证设计	213
9.1.3 贵宾卡设计	216
9.2 DM单设计	220

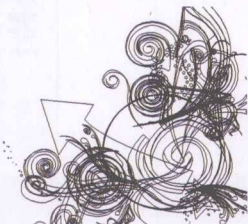
9.2.1 DM单设计基础知识	220
9.2.2 宣传单设计	223
9.2.3 宣传折页设计	228
9.3 包装设计	231
9.3.1 包装设计基础知识	232
9.3.2 茶叶包装设计	234
9.3.3 酒包装设计	239
9.4 插画设计	241
9.4.1 插画设计基础知识	242
9.4.2 风景插画设计	244
9.5 VI设计	246
9.5.1 VI设计基础知识	247
9.5.2 鼎翰文化公司VI设计——名片	249
9.5.3 鼎翰文化公司VI设计——信封	252
9.5.4 鼎翰文化公司VI设计——雨伞	254
9.5.5 鼎翰文化公司VI设计——指示牌	256
9.5.6 鼎翰文化公司VI设计——高立柱	259
9.6 服装设计	261
9.6.1 服装设计基础知识	261
9.6.2 时尚女装设计	263
9.7 举一反三	265

第 1 章

CorelDRAW X6 基础知识



随着社会的不断发展、计算机技术在图形设计领域的深入应用，设计的概念也在逐渐变化，计算机图形设计的优势主导着设计的潮流，其中 CorelDRAW 是备受平面设计人员青睐的设计软件。CorelDRAW 是集图形、绘制、文字编辑、制作及图形高品质输入于一体的矢量图形软件，非常便于用户使用，无论是绘制简单的图形还是进行复杂的设计，它都会让用户感到得心应手。



1.1 CorelDRAW X6 的启动与退出



要启动 CorelDRAW X6，首先需要安装该软件，安装完毕后，在“程序”的级联菜单中系统将自动添加 CorelDRAW X6 程序。接下来具体向读者介绍启动与退出 CorelDRAW X6 的方法。

1.1.1 启动 CorelDRAW X6

要在 CorelDRAW X6 中编辑和处理图形，首先需要启动该程序。下面以在 Windows XP 中启动 CorelDRAW X6 为例介绍启动 CorelDRAW X6 的方法。

启动 CorelDRAW X6 的具体操作步骤如下：

➔ (1) 安装好 CorelDRAW X6 软件后，执行“开始”→“程序”→CorelDRAW Graphics Suite X6→CorelDRAW X6 命令，如图 1-1 所示。

➔ (2) 系统开始加载 CorelDRAW X6 应用程序，加载完毕后，进入“快速入门”界面，如图 1-2 所示。



图 1-1 执行相应命令

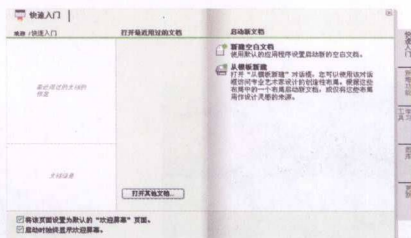


图 1-2 “快速入门”界面

对“快速入门”界面中的各选项介绍如下：




- “新建空白文档”超链接：将建立一个空白的绘图区域。
- “最近用过的文档的预览”选项区：在界面的左侧会显示上一次工作过的文件，选择它打开这个文件，从上次退出的地方继续工作。
- “打开其他文档”按钮：单击该按钮，弹出“打开绘图”对话框，如图 1-3 所示，从中选择需要打开的文件。
- “从模板新建”超链接：单击该超链接，弹出“从模板新建”对话框，如图 1-4 所示，从中以选择样本打开新的绘图文件。利用模板，用户可以很快地建立统一样式的绘图，减少重复的制作过程。



图 1-3 “打开绘图”对话框




图 1-4 选择模板

“启动时始终显示欢迎屏幕”复选框：选中该复选框后，每一次启动 CorelDRAW 都会弹出“欢迎到 CorelDRAW X6”窗口；如果不选中，则表示下次启动 CorelDRAW 时跳过“欢迎到 CorelDRAW X6”窗口直接进入工作界面窗口。另外，用户也可以单击窗口右上角的  按钮关闭此窗口，CorelDRAW 将会直接进入工作界面窗口，而不会进行其他操作。

技巧点拨




除了上述启动 CorelDRAW X6 软件的方法外，还有以下两种常用的方法。

图标：双击桌上的 CorelDRAW X6 快捷方式图标 。

文件：双击已经存在的任意一个 CDR 格式的 CorelDRAW 文件。

1.1.2 退出 CorelDRAW X6

当用户编辑好图像文件后，不再需要使用 CorelDRAW X6 软件时，可以退出该程序，以减少计算机磁盘占用空间。退出 CorelDRAW X6 有以下 3 种常用方法。

- 图标：在 CorelDRAW X6 界面窗口中单击右上角的“关闭”按钮 。
- 命令：执行“文件”→“退出”命令。
- 快捷键：按 Alt + F4 键。

1.2 CorelDRAW X6 的工作界面



启动 CorelDRAW X6 后，在“快速入门”界面中单击“新建空白文档”超链接，即可进入工作界面，如图 1-5 所示，主要由标题栏、菜单栏、标准栏、属性栏、工具箱、绘图页面、页面控制栏、状态栏、标尺、调色板、视图导航器 11 个部分组成。

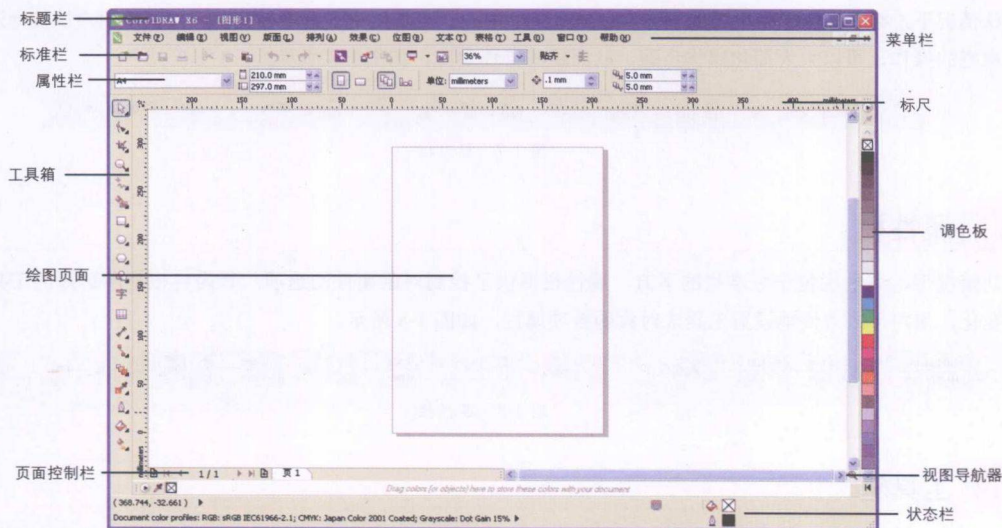





图 1-5 CorelDRAW X6 工作界面

1.2.1 标题栏

标题栏位于 CorelDRAW X6 的最顶部，显示当前运行程序名称和当前文件名。标题栏最左侧是软件的图标和名称，单击该图标将弹出下拉列表，如图 1-6 所示，用于移动、关闭、放大或者缩小窗口；标题栏右边的 3 个按钮分别是“最

小化”按钮、“最大化”按钮和“关闭”按钮，用于控制文件窗口的显示大小。

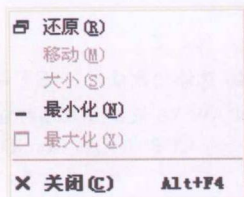



图 1-6 弹出的下拉列表

1.2.2 菜单栏

默认情况下，菜单栏位于标题栏的下方，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”12个菜单项组成，单击任意一个菜单项都会弹出其包含的命令，CorelDRAW X6中的绝大部分功能都可以利用菜单栏中的命令来实现。

当光标指向主菜单的某项后，该标题变亮，即可选中此项，并显示相应的下拉菜单。如果菜单项右边有“...”符号，执行此项后将弹出与之有关的对话框；如果菜单项右边有按钮，表示还有下一级子菜单。

专家提醒



对于当前不可操作的菜单命令，在菜单上将以灰色显示，表示无法进行选取。对于包含子菜单的菜单项，如果不可用，则不会弹出子菜单。

1.2.3 标准栏

默认情况下，标准栏位于菜单栏的下方，它是将菜单中的一些常用命令选项按钮化，以便于用户快捷地进行操作。通过标准栏的操作，可以大大简化操作步骤，从而提高工作效率，如图 1-7 所示。



图 1-7 标准栏

1.2.4 属性栏

默认情况下，属性栏位于标准栏的下方。属性栏提供了控制对象属性的选项，其内容根据所选择的工具或对象的不同而变化，用户可以方便地设置工具或对象的各项属性，如图 1-8 所示。



图 1-8 属性栏

1.2.5 工具箱

默认情况下，工具箱位于工作界面的最左侧，如图 1-9 所示。用户也可以根据自己的习惯将其拖曳至其他位置，工具箱包含了 CorelDRAW X6 中的常用绘图及编辑工具，并将功能相近的工具以展开的方式归类组合在一起，如果要选择某个工具，直接单击即可。


在工具箱中没有显示出全部的工具，很多工具按钮的右下角有一个小三角按钮，表示在该工具中还有与之相关的其他工具，按住工具按钮不放或在其上右击，即可弹出工具组（如图 1-10 所示），用户可从中选择所需的工具。



图 1-9 工具箱

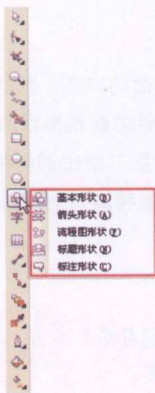


图 1-10 工具组

1.2.6 绘图页面

默认情况下，绘图页面位于操作界面的中心，有一个带阴影的矩形。用户可根据实际的尺寸需要对绘图页面的大小进行调整，可根据纸张大小设置页面大小，并且对象必须放在页面范围之内才能被打印出来。

1.2.7 页面控制栏

页面控制栏位于工作界面的左下方。在 CorelDRAW X6 中可以在一个文档中创建多个页面，并通过页面控制栏查看每个页面的情况。右击页面控制栏，会弹出如图 1-11 所示的快捷菜单，选择相应的命令即可增加或删除页面。

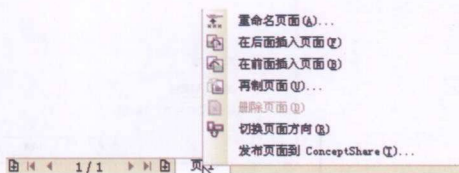


图 1-11 页面控制栏

1.2.8 标尺

默认情况下，标尺显示在工作界面的左侧和上部，它由水平标尺、垂直标尺和原点设置 3 个部分组成，如图 1-12 所示。用鼠标在标尺上单击，并在不释放鼠标按键的同时拖动鼠标到绘图工作区，即可拖出辅助线。标尺可以帮助用户确定图形的大小和精确的位置。

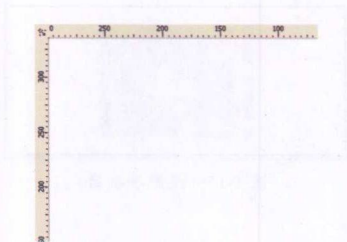


图 1-12 标尺

技巧点拨

执行“视图”→“标尺”命令，可以显示或隐藏标尺，当“标尺”命令前显示有勾选标记时，表示标尺呈显示状态，反之则被隐藏。如果用鼠标在标尺上单击，并在不释放鼠标按键的同时拖动鼠标到绘图工作区，即可拖出辅助线。



1.2.9 调色板

默认情况下，调色板位于工作界面的右侧，默认呈单列显示，如图 1-13 所示。使用调色板可以快速地为图形和文本对象选择轮廓色和填充色，默认的调色板是根据四色印刷 CMYK 模式的色彩比例设定的。

使用调色板时，在选取对象的前提下单击调色板上的颜色可以为对象填充颜色；右击调色板上的颜色可以为对象添加轮廓线颜色。如果在调色板中的某种颜色上单击并等待几秒钟，CorelDRAW X6 将显示一组与该颜色相近的颜色，用户可以从中选择更多的颜色。

技巧点拨



在调色板上方的  图标上单击，可以删除选取对象的填充色，在调色板上方的  图标上右击，可以删除选取对象的外轮廓。

执行“工具”→“调色板编辑器”命令，弹出“调色板编辑器”对话框，如图 1-14 所示。在该对话框中可以对调色板属性进行设置，包括修改默认色彩模式、编辑颜色、删除颜色、将颜色排列和重置调色板等。




图 1-13 调色板



图 1-14 “调色板编辑器”对话框

1.2.10 视图导航器

视图导航器位于垂直和水平滚动条的交点处，主要用于视频导航（特别适用于编辑放大后的图形）。按住放大镜图标  不放，即可启动该功能，用户可以在弹出的含有文档的迷你窗口中随意移动、定位想要调整的区域，如图 1-15 所示。

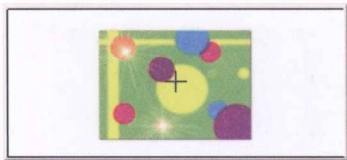


图 1-15 视图导航器

1.2.11 状态栏

状态栏位于工作界面的底部，分为两个部分，主要提供绘图过程中的相应提示，帮助用户了解对象显示，以及熟悉各种功能的使用方法和操作技巧。状态栏的左侧显示鼠标光标所在屏幕位置的坐标，右侧显示所选对象的填充色、轮廓线颜色和宽度，并随着所选对象的填充和轮廓属性做动态变化，如图 1-16 所示。执行“窗口”→“工具栏”→“状态栏”命令，可以关闭状态栏。