

高等院校电脑美术教材

X6

CorelDRAW X6 中文版基础教程

张云杰 尚 蕾 编著



Colleges and Universities

ART DESIGN



附赠超值 **DVD**

包含范例模型和多媒体影音视频

清华大学出版社

高等院校电脑美术教材

CorelDRAW X6 中文版基础教程

张云杰 尚 蕾 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

CorelDRAW 是一种进行电脑图形绘制和编辑的专业软件,功能十分强大和实用。本书主要针对目前非常热门的 CorelDRAW 技术,讲解最新版本 CorelDRAW X6 中文版的设计方法。全书共 13 章,主要包括认识 CorelDRAW X6、图形的绘制和编辑、对象的操作、色彩管理与填色、编辑轮廓线、填充颜色、编辑文本、图形效果、位图操作、图层和样式、打印输出等内容,从实用的角度介绍了 CorelDRAW X6 中文版的使用方法。

本书内容全面、通俗易懂、语言规范、实用性强,使读者能够快速地、准确地掌握 CorelDRAW X6 中文版的设计方法与操作技巧,特别适合初、中级用户学习使用,可作为高等院校电脑美术课程中 CorelDRAW 软件的指导教材,也可作为广大读者通过自学快速掌握 CorelDRAW 设计的实用指导书。

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 中文版基础教程/张云杰,尚蕾编著. —北京:清华大学出版社,2013
(高等院校电脑美术教材)
ISBN 978-7-302-32598-7

I. ①C… II. ①张… ②尚… III. ①图形软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 117680 号

责任编辑:张彦青

封面设计:杨玉兰

责任校对:李玉萍

责任印制:沈 露

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>, 010-62791865

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:31 字 数:753 千字
(附光盘 1 张)

版 次:2013 年 8 月第 1 版

印 次:2013 年 8 月第 1 次印刷

印 数:1~3000

定 价:59.00 元

前 言

CorelDRAW 是加拿大 Corel 公司推出的一款著名的矢量绘图软件。经过对绘图工具的不断完善和对图形处理功能的增强, CorelDRAW 已经由单一的矢量绘图软件发展成为现在的全能绘图软件包。最新版本为 CorelDRAW X6, 其功能更加强大, 应用领域更加广阔。通过 CorelDRAW X6, 设计人员不仅可以绘制出精美的图形并进行文字的编辑, 还可以利用其超强的位图处理功能编辑出丰富的图像效果。

本书主要针对目前非常热门的 CorelDRAW 技术, 讲解最新版本 CorelDRAW X6 中文版的设计方法。笔者集多年使用 CorelDRAW 的设计经验, 通过循序渐进地讲解, 从 CorelDRAW 的基本操作到应用范例详细诠释了应用 CorelDRAW 进行多种设计的方法和技巧。

全书共分为 13 章, 主要包括 CorelDRAW X6 基本操作、图形的绘制和编辑、对象的操作、色彩管理与填色、编辑轮廓线、填充颜色、编辑文本、图形效果、位图操作、图层和样式、打印输出等内容, 包括多种技术和操作技巧, 最后介绍了实用的综合操作范例, 从实战的角度讲解了 CorelDRAW X6 中文版的使用。

笔者的电脑美术设计教研室长期从事专业的电脑美术设计和教学, 数年来承接了大量的项目设计, 积累了丰富的实践经验。所以本书就像一位专业设计师, 将设计项目时的思路、流程、方法和技巧, 以及操作步骤面对面地与读者进行交流。

本书还配备了交互式多媒体教学演示光盘, 将案例操作过程制作为多媒体进行讲解, 有从教多年的专业讲师进行全程多媒体语音视频跟踪教学, 以面对面的形式讲解, 便于读者学习使用。同时, 光盘中还提供了所有实例的源文件, 方便读者练习使用。关于多媒体教学光盘的使用方法, 读者可以参看光盘根目录下的光盘说明。另外, 本书还提供了网络免费技术支持, 欢迎读者登录云杰漫步多媒体科技的网上技术论坛进行交流: <http://www.yunjiework.com/bbs>。论坛分为多个专业的设计版块, 可以为读者提供实时的软件技术支持, 解答读者在使用本书及相关软件时遇到的问题。相信广大读者在论坛会免费学到更多的知识。

本书由云杰漫步科技电脑美术设计教研室编著, 参加编写工作的有张云杰、邵苏果、尚蕾、张云静、郝利剑、贺安、贺秀亭、宋志刚、董闯、李海霞、焦淑娟、金宏平、周益斌、杨婷、马永健等。书中的设计实例均由云杰漫步多媒体科技公司设计制作, 多媒体光盘由云杰漫步多媒体科技公司提供技术支持, 同时要感谢出版社的编辑和老师们的大力协助。

由于编写人员的水平有限, 因此在编写过程中难免有不足和疏漏, 希望广大读者不吝赐教, 对书中的不足之处给予指正。

目 录

第1章 认识 CorelDRAW X6	1
1.1 矢量图与位图	1
1.1.1 位图	1
1.1.2 矢量图	1
1.2 CorelDRAW 基础知识	2
1.2.1 CorelDRAW 概述	2
1.2.2 CorelDRAW X6 新增功能	4
1.2.3 CorelDRAW X6 工作界面	6
1.2.4 菜单栏	8
1.2.5 标准工具栏	11
1.2.6 工具箱	13
1.3 页面设置	14
1.3.1 设置页面大小	14
1.3.2 设置分辨率	17
1.3.3 自定义页面大小的 保存和删除	17
1.4 视图控制	18
1.4.1 绘图的显示模式	19
1.4.2 使用【缩放工具】查看对象	20
1.4.3 使用【视图管理器】 显示对象	22
1.5 设置工具选项	23
1.5.1 设置辅助线	23
1.5.2 设置贴齐	30
1.5.3 设置标尺	32
1.5.4 设置网格	36
1.6 文件操作	38
1.6.1 新建文件	38
1.6.2 打开文件	39
1.6.3 保存文件	41
第2章 图形的绘制和编辑	44
2.1 曲线的绘制和编辑	44
2.1.1 使用手绘工具	44
2.1.2 使用贝塞尔工具	46
2.1.3 使用艺术笔工具	47
2.1.4 使用钢笔工具	53
2.1.5 使用3点曲线工具	55
2.1.6 使用折线工具	56
2.1.7 使用2点线工具	56
2.1.8 使用B样条工具	57
2.1.9 使用度量工具	58
2.2 几何图形的绘制	60
2.2.1 绘制矩形和正方形	60
2.2.2 绘制椭圆和圆	62
2.2.3 绘制多边形	64
2.2.4 绘制星形和复杂星形	65
2.2.5 绘制螺旋线	67
2.2.6 绘制图纸	68
2.2.7 绘制表格	69
2.2.8 绘制基本形状	78
2.3 智能绘图	80
2.4 上机实践操作——绘制魔法精灵	80
2.4.1 实例介绍和展示	80
2.4.2 绘制填充背景	81
2.4.3 绘制精灵头部	83
2.4.4 绘制精灵眼睛	85
2.4.5 绘制精灵的嘴巴和手	87
2.4.6 绘制魔棒	88
2.4.7 绘制精灵触角为头部 添加阴影	89
2.5 操作练习	90
第3章 对象的操作	91
3.1 选择对象	91
3.1.1 选择单一对象	91
3.1.2 选择多个对象	92
3.1.3 按一定顺序选择对象	93
3.1.4 选择重叠对象	94
3.1.5 全选对象	94

3.2 对象的叠放次序.....	96	4.2.1 均匀填充.....	134
3.3 复制对象.....	97	4.2.2 渐变填充.....	137
3.3.1 对象的基本复制.....	97	4.2.3 使用【对象属性】泊坞窗进行 渐变填充.....	143
3.3.2 对象的再制.....	97	4.2.4 图样填充.....	144
3.3.3 复制对象属性.....	98	4.2.5 底纹填充.....	150
3.4 对象的对齐和分布.....	100	4.2.6 PostScript 填充.....	152
3.4.1 随意对齐对象.....	100	4.3 上机实践操作——水中游鱼.....	153
3.4.2 对象的分布.....	102	4.3.1 实例介绍和展示.....	153
3.5 群组与合并.....	102	4.3.2 绘制大海.....	154
3.5.1 群组对象的操作.....	102	4.3.3 添加鹅卵石.....	156
3.5.2 合并对象操作.....	104	4.3.4 绘制金鱼图案.....	158
3.6 造形对象.....	105	4.4 操作练习.....	159
3.6.1 合并图形.....	105	第5章 编辑轮廓线.....	160
3.6.2 修剪图形.....	107	5.1 编辑曲线对象.....	160
3.6.3 相交图形.....	107	5.1.1 添加和删除节点.....	160
3.6.4 简化图形.....	108	5.1.2 更改节点的属性.....	162
3.6.5 移除后面对象与移除前面 对象.....	108	5.1.3 闭合和断开曲线.....	164
3.7 变换对象.....	109	5.1.4 自动闭合曲线.....	165
3.7.1 移动对象.....	109	5.2 切割图形.....	166
3.7.2 旋转对象.....	110	5.3 修饰图形.....	168
3.7.3 缩放和镜像对象.....	112	5.3.1 涂抹笔刷.....	168
3.7.4 改变对象的大小.....	115	5.3.2 粗糙笔刷.....	169
3.7.5 倾斜对象.....	117	5.3.3 自由变换曲线.....	169
3.8 锁定与解除锁定对象.....	118	5.3.4 涂抹对象.....	173
3.9 上机实践操作——绘制折扇.....	120	5.3.5 转动对象.....	175
3.9.1 实例介绍和展示.....	120	5.3.6 吸引和排斥对象.....	176
3.9.2 打开背景框.....	121	5.3.7 删除虚拟线段.....	177
3.9.3 绘制扇面.....	121	5.4 编辑轮廓线.....	179
3.9.4 为扇面添加位图.....	122	5.4.1 改变轮廓线的颜色.....	179
3.9.5 绘制支架.....	124	5.4.2 改变轮廓线的宽度.....	182
3.9.6 绘制银钉.....	126	5.4.3 改变轮廓线的样式.....	182
3.10 操作练习.....	128	5.4.4 清除轮廓线.....	184
第4章 色彩管理与填色.....	129	5.4.5 转换轮廓线.....	184
4.1 色彩管理.....	129	5.5 图框精确裁剪对象.....	184
4.1.1 自定义调色板.....	129	5.5.1 置于图文框内部.....	185
4.1.2 组织和显示调色板.....	132	5.5.2 提取内容.....	186
4.2 填充工具.....	134	5.5.3 编辑内容.....	186

5.5.4	锁定图框精确剪裁的内容.....	187	7.1.11	设置首字下沉.....	235
5.5.5	结束编辑.....	187	7.1.12	设置分栏.....	237
5.6	上机实践操作——绘制手机.....	188	7.1.13	链接段落文本框.....	238
5.6.1	实例介绍和展示.....	188	7.2	书写工具.....	242
5.6.2	导入背景图片.....	188	7.2.1	拼写检查.....	243
5.6.3	绘制手机外形.....	190	7.2.2	语法检查.....	243
5.6.4	绘制手机内部并填充.....	190	7.2.3	同义词.....	244
5.6.5	绘制并填充手机按键.....	193	7.2.4	快速更正.....	244
5.6.6	设置手机阴影.....	195	7.2.5	语言标记.....	246
5.7	操作练习.....	196	7.2.6	拼写设置.....	246
第6章	填充颜色.....	197	7.3	查找和替换文本.....	247
6.1	填充色.....	197	7.3.1	查找文本.....	247
6.2	使用交互式填充工具.....	197	7.3.2	替换文本.....	248
6.3	使用网状填充工具.....	202	7.4	编辑和转换文本.....	249
6.3.1	创建及编辑对象网格.....	203	7.4.1	编辑文本.....	249
6.3.2	为对象填充颜色.....	204	7.4.2	美术文本与段落文本的 转换.....	250
6.4	使用滴管填充.....	205	7.4.3	文本转换为曲线.....	250
6.5	上机实践操作——绘制仙桃.....	207	7.5	图文混排.....	251
6.5.1	实例介绍和展示.....	207	7.5.1	沿路径排列文本.....	251
6.5.2	绘制仙桃轮廓.....	208	7.5.2	插入特殊字符.....	254
6.5.3	填充仙桃.....	208	7.5.3	段落文本环绕图形.....	255
6.5.4	添加叶子.....	209	7.6	上机实践操作——浮雕文字.....	257
6.5.5	绘制托盘.....	210	7.6.1	实例介绍和展示.....	257
6.6	操作练习.....	212	7.6.2	导入背景图片.....	258
第7章	编辑文本.....	213	7.6.3	输入文字并设置.....	259
7.1	文本操作.....	213	7.6.4	将图片精确裁剪到字体 内部.....	260
7.1.1	添加文字.....	213	7.7	操作练习.....	262
7.1.2	转换文字方向.....	215	第8章	图形效果.....	263
7.1.3	贴入与导入外部文本.....	216	8.1	设置透明效果.....	263
7.1.4	在图形内输入文本.....	218	8.1.1	创建透明效果.....	263
7.1.5	选择文本.....	219	8.1.2	编辑透明效果.....	264
7.1.6	设置美术字文本和段落文本 格式.....	220	8.2	使用调合效果.....	271
7.1.7	设置段落文本的缩进.....	230	8.2.1	创建调合效果.....	271
7.1.8	自动断字.....	231	8.2.2	控制调合对象.....	272
7.1.9	添加制表位.....	232	8.2.3	沿路径调合.....	276
7.1.10	设置项目符号.....	234	8.2.4	复制调合属性.....	276



8.2.5 拆分调合对象.....	277	9.2.5 变换位图.....	323
8.2.6 清除调合对象.....	278	9.2.6 编辑位图.....	323
8.3 编辑轮廓图.....	278	9.2.7 矢量图转换为位图.....	324
8.3.1 创建轮廓图.....	278	9.3 调整位图的颜色和色调.....	325
8.3.2 设置轮廓图的填充和颜色.....	280	9.3.1 高反差.....	325
8.3.3 分离与清除轮廓图.....	282	9.3.2 局部平衡.....	328
8.4 使用变形效果.....	282	9.3.3 取样/目标平衡.....	329
8.4.1 应用扭曲效果.....	283	9.3.4 调合曲线.....	330
8.4.2 清除扭曲效果.....	287	9.3.5 亮度/对比度/强度.....	331
8.5 立体效果.....	287	9.3.6 颜色平衡.....	332
8.5.1 创建立体化效果.....	287	9.3.7 伽玛值.....	333
8.5.2 在属性栏中设置立体化效果.....	288	9.3.8 色度/饱和度/亮度.....	334
8.6 阴影效果.....	293	9.3.9 所选颜色.....	335
8.6.1 创建阴影效果.....	293	9.3.10 替换颜色.....	336
8.6.2 在属性栏中设置阴影效果.....	294	9.3.11 取消饱和.....	337
8.6.3 分离与清除阴影.....	296	9.3.12 通道混合器.....	337
8.7 封套效果.....	297	9.4 调整位图的色彩效果.....	338
8.7.1 创建封套效果.....	297	9.4.1 去交错.....	338
8.7.2 编辑封套效果.....	297	9.4.2 反显.....	339
8.8 透视效果.....	299	9.4.3 极色化.....	339
8.9 透镜效果.....	301	9.4.4 校正位图色斑效果.....	340
8.10 上机实践操作——绘制蘑菇花朵.....	304	9.5 位图的颜色遮罩.....	341
8.10.1 实例介绍和展示.....	304	9.6 更改位图的颜色模式.....	343
8.10.2 绘制蘑菇轮廓.....	305	9.6.1 黑白模式.....	343
8.10.3 刻画蘑菇主体部分.....	306	9.6.2 灰度模式.....	344
8.10.4 刻画蘑菇茎部.....	309	9.6.3 双色模式.....	345
8.10.5 刻画花朵.....	311	9.6.4 调色板模式.....	347
8.10.6 绘制花茎.....	312	9.6.5 RGB 模式.....	350
8.10.7 绘制叶子.....	312	9.6.6 Lab 模式.....	350
8.10.8 绘制并填充石头.....	314	9.6.7 CMYK.....	350
8.11 操作练习.....	314	9.7 描摹位图.....	351
第9章 位图操作.....	315	9.7.1 快速描摹位图.....	351
9.1 位图的基本概念.....	315	9.7.2 中心线描摹位图.....	351
9.2 导入位图.....	315	9.7.3 轮廓描摹位图.....	352
9.2.1 导入位图.....	315	9.8 上机实践操作——酒吧海报.....	354
9.2.2 链接和嵌入位图.....	317	9.8.1 实例介绍和展示.....	354
9.2.3 裁剪位图.....	318	9.8.2 导入贴图.....	355
9.2.4 重新取样位图.....	321	9.8.3 绘制星形.....	357
		9.8.4 绘制闭合图形.....	358

9.8.5 添加文字.....	359	11.3.2 应用模板.....	437
9.9 操作练习.....	362	11.4 上机实践操作——创建画册模板 ...	439
第 10 章 滤镜特效	363	11.4.1 实例介绍和展示.....	439
10.1 添加和删除滤镜效果.....	363	11.4.2 打开文档.....	439
10.1.1 添加滤镜效果.....	363	11.4.3 创建画册模板.....	440
10.1.2 删除滤镜效果.....	364	11.5 操作练习.....	441
10.2 滤镜效果.....	364	第 12 章 打印输出	442
10.2.1 三维效果.....	364	12.1 文档预检.....	442
10.2.2 艺术笔触效果.....	367	12.1.1 导入与导出文件.....	442
10.2.3 模糊效果.....	374	12.1.2 发布到 Web.....	447
10.2.4 相机效果.....	379	12.1.3 导出到 Office.....	451
10.2.5 颜色变换效果.....	379	12.1.4 发布到 PDF.....	451
10.2.6 轮廓图效果.....	382	12.2 打印与印刷.....	453
10.2.7 创造性效果.....	383	12.2.1 打印设置.....	454
10.2.8 扭曲效果.....	393	12.2.2 打印预览.....	459
10.2.9 杂点效果.....	401	12.2.3 合并打印.....	460
10.2.10 鲜明化效果.....	406	12.2.4 收集用于输出的信息.....	462
10.3 上机实践操作——天气变化效果 ...	410	12.2.5 印前技术.....	465
10.3.1 实例介绍和展示.....	410	12.5 上机实践操作	
10.3.2 制作下雨效果.....	412	——发布 Web 图片.....	466
10.3.3 制作雾的效果.....	414	12.5.1 实例介绍和展示.....	467
10.3.4 制作雪的效果.....	416	12.5.2 导入图片.....	467
10.4 操作练习.....	418	12.5.3 优化图像.....	468
第 11 章 图层、样式和模板	420	12.5.4 创建 HTML 文本.....	468
11.1 图层操作.....	420	12.5 操作练习.....	469
11.1.1 新建和删除图层.....	421	第 13 章 综合范例	471
11.1.2 在图层中添加对象.....	422	13.1 案例介绍与展示.....	471
11.1.3 为新建的主图层添加对象 ...	423	13.2 案例制作.....	471
11.1.4 在图层中移动和复制对象 ...	424	13.2.1 绘制背景.....	472
11.2 样式.....	425	13.2.2 绘制并填充手提袋.....	473
11.2.1 创建样式和样式集.....	425	13.2.3 绘制手提袋上方的花纹.....	475
11.2.2 定义样式和样式集.....	428	13.2.4 绘制提手.....	476
11.2.3 将样式或样式集应用到 对象.....	430	13.2.5 输入并设置文字.....	477
11.2.4 编辑样式和样式集.....	432	13.2.6 绘制礼品盒 1.....	479
11.3 模板.....	435	13.2.7 绘制礼品盒 2.....	481
11.3.1 创建模板.....	435	13.3 操作练习.....	485

第 1 章 认识 CorelDRAW X6

教学目标

本章主要介绍矢量图与位图的基本概念以及 CorelDRAW X6 的基础知识、页面设置、视图控制以及如何设置工具选项和文件的操作。

教学重点和难点

1. 了解矢量图与位图的区别。
2. 认识和了解 CorelDRAW X6 的基础知识。
3. 学会并掌握页面设置的方法。
4. 熟练掌握文件操作的方法。

1.1 矢量图与位图

在计算机应用系统中,大致会应用两种图像,即矢量图和位图。可以在 CorelDRAW 中创建矢量图形。还可以在 CorelDRAW 中导入位图(例如 JPEG 和 TIFF 文件),并将它们融入到您的绘图中。

1.1.1 位图

位图图像也叫作点阵图像,如图 1-1 所示,它是由许多单独的点组成的。这些点又称为像素点,每个像素点都有特定的位值和颜色值。位图图像的显示效果与像素点是紧密联系在一起,不同排列和着色的像素点在一起组成了一幅色彩丰富的图像。像素点越多,图像的分辨率越高,相应的,图像的文件量也会随之增大。

提示: 位图图像的优点是制作的图像色彩丰富;不足之处是文件量太大,而且在放大图像时会失真,图像边缘会出现锯齿,模糊不清。

1.1.2 矢量图

矢量图像也叫作向量图像,如图 1-2 所示,它是一种基于数学方法的绘图方式。矢量图像中的各种图形元素称之为对象,每一个对象都是独立的个体,都具有大小、颜色、形状、轮廓等特性。在移动和改变它们的属性时,可以保持对象原有的清晰度和弯曲度。矢量图形是由一条条的直线或曲线构成的,在填充颜色时,会按照指定的颜色沿曲线的轮廓边缘进行着色。

提示: 矢量图像的优点是文件量较小;矢量图像的显示效果与分辨率无关,因此缩放图形时,对象会保持原有的清晰度以及弯曲度,颜色和外观形状也都不会发生任何偏差和变形,不会产生失真现象。不足之处是矢量图像不易制作色调丰富的图像,绘制出来的图形无法像位图那样精确地描绘各种绚丽的景象。



图 1-1 位图图像

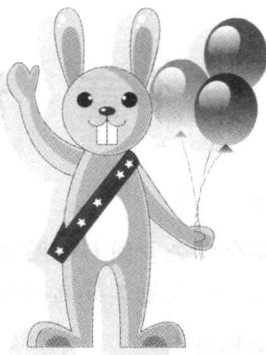


图 1-2 矢量图像

1.2 CorelDRAW 基础知识

随着不断发展的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。计算机图形设计因其强大的优势而主导着设计的潮流。CorelDRAW X6 作为专业的矢量绘图软件，在不断的完善和发展中，具备了强大而全面的图形编辑处理功能优势，成为应用最为广泛的平面设计软件之一。

1.2.1 CorelDRAW 概述

CorelDRAW 是加拿大 Corel 公司推出的一款著名的矢量绘图软件，最新版本为 CorelDRAW X6。经过对绘图工具的不断完善和对图形处理功能的增强，CorelDRAW X6 由单一的矢量绘图软件发展成为现在的全能绘图软件包。

CorelDRAW Graphics Suite X6 是目前最新的产品套装，其功能更加强大。它由页面排版和矢量绘图程序 CorelDRAW X6、数字图像处理程序 Corel PHOTO-PAINT X6、捕捉其他计算机屏幕图像的程序 Corel CAPTURE X6、全屏浏览器 Corel CONNECT X6、提供给用户的 CorelDRAW 专家的绘图方法和已经完成的设计实例——指导手册和示例组成，使其应用领域更加广阔。通过 CorelDRAW X6，设计人员不仅可以绘制出精美的图形并进行文字的编辑，还可以利用其超强的位图处理功能编辑出丰富的图像效果。CorelDRAW 已成为各种绘图设计与图形处理工作的有力助手。无论是图形设计还是文字排版和高品质输出，CorelDRAW X6 都有非常卓越的表现。

1. 专业完善的矢量图形绘制功能

CorelDRAW X6 在计算机图形图像领域一直保持着专业的领先地位，尤其在矢量图形的绘制与编辑方面，目前几乎没有其他平面图形编辑软件能与之相比。这些优势为 CorelDRAW X6 在各种平面图形设计中的广泛应用提供了强有力的支持。如图 1-3 所示为矢量插画绘制效果。

2. 优秀的色彩编辑应用功能

CorelDRAW X6 为绘制的图形对象提供了完善的色彩编辑功能。利用各种色彩填充和

编辑工具,可以轻松地为图形对象设置丰富的色彩效果。并且可以在图形对象之间进行色彩属性的复制,为进行色彩修改提供了方便的支持,从而有助于提高绘图编辑的工作效率。如图 1-4 所示为 CorelDRAW X6 完成的色彩应用效果。



图 1-3 矢量插画绘制效果



图 1-4 色彩应用效果

3. 完善全面的位图效果处理功能

作为一款专业的图像处理软件,对于位图的导入使用和效果处理自然是不可或缺的。在 CorelDRAW X6 中,同样为位图的效果处理提供了丰富的编排功能。用户在进行平面设计工作时,可导入各种格式的位图文件,制作出多样的精彩作品。如图 1-5 所示为位图处理的应用效果。

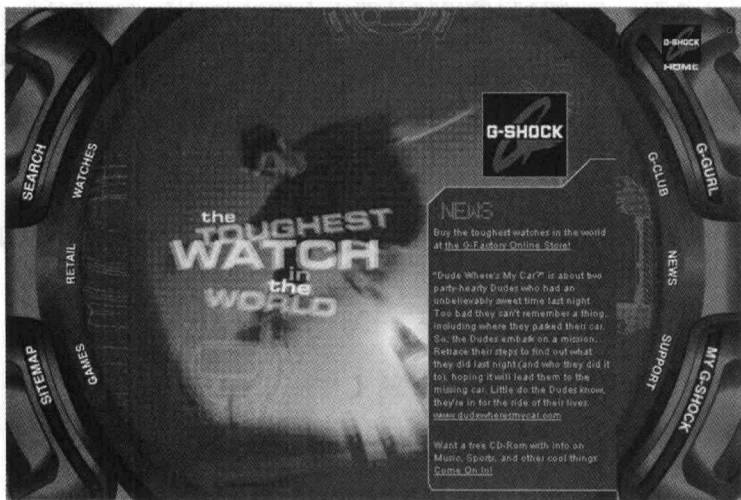


图 1-5 位图处理效果的应用

4. 完善的文字编排功能

文字是平面设计作品中重要的组成元素。CorelDRAW X6 提供了对文字内容的各种编

辑功能,有美术文本和段落文本两种编排方式。用户还可以将输入的文字对象以矢量图形的方式进行处理,应用各种图形编辑效果。如图 1-6 所示为文字效果。

5. 支持多页面的复杂图形编辑

支持多页面的图形内容编辑是 CorelDRAW 的一大特色,也方便进行具有系列化内容的大型平面作品设计制作,如图 1-7 所示为多页面 DM 单的完成效果。



图 1-6 文字效果

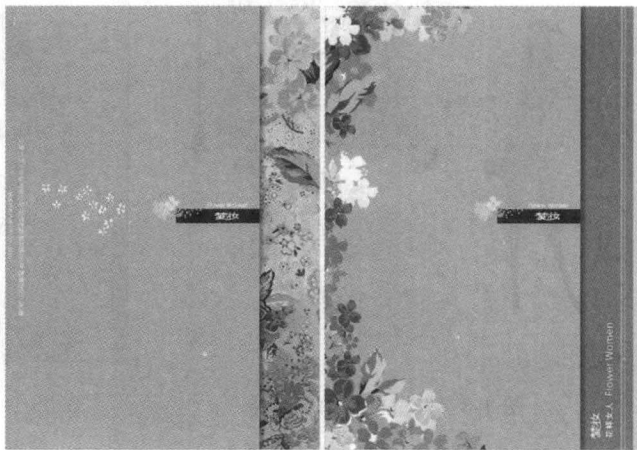


图 1-7 多页面 DM 单

6. 良好的兼容支持

平面图形的表现已经成为计算应用领域中各种信息的基本表现方式,美观、优秀的图形视觉效果,可以为信息的有效传播提供有力帮助。CorelDRAW X6 除了可以兼容使用多种格式的文件内容外,还支持将编辑好的图形内容以多种方式进行输出发布。例如,可以将绘制好的矢量图形输出为 AI 格式的路径文件,方便在 Photoshop、Flash 等其他图形编辑软件中导入使用。

1.2.2 CorelDRAW X6 新增功能

CorelDRAW X6 提供了多种工作流创新功能,可帮助用户更高效、更富有成效地开展工作。CorelDRAW X6 的新增功能包括以下几个方面。

1. 【对象属性】泊坞窗

在 CorelDRAW X6 中,现在重新设计的【对象属性】泊坞窗仅显示依赖对象的格式化选项和属性,如图 1-8 所示。该泊坞窗将所有对象设置集中放置在一个位置,比以往更快捷、更省时地精确调整设计。

2. 形状功能

CorelDRAW X6 具有 4 个额外的提供改善矢量对象的新创新选项的形状工具。新增的【涂抹工具】可沿对象的轮廓延长或缩进来绘制对象形状。笔刷笔尖大小和压力设置可以控制效果的强度,而且可以从平滑曲线和具有尖角的曲线中选择。或者,可以使用数字

笔的压力来确定涂抹效果的强度。

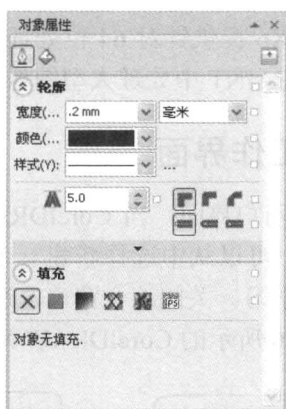


图 1-8 【对象属性】泊坞窗

使用新增的【转动工具】, 可以向对象应用转动效果。笔刷笔尖的大小决定了转动的幅度, 而速度设置则可以控制效果的速度, 还可以选择逆时针转动还是顺时针转动。

此外, 还可以使用新增的【吸引工具】和【排斥工具】, 通过吸引节点或将节点与邻近的其他节点分离来绘制对象形状。要控制造型效果, 可以改变笔刷笔尖的大小和吸引或排斥节点的速度, 如图 1-9 所示。

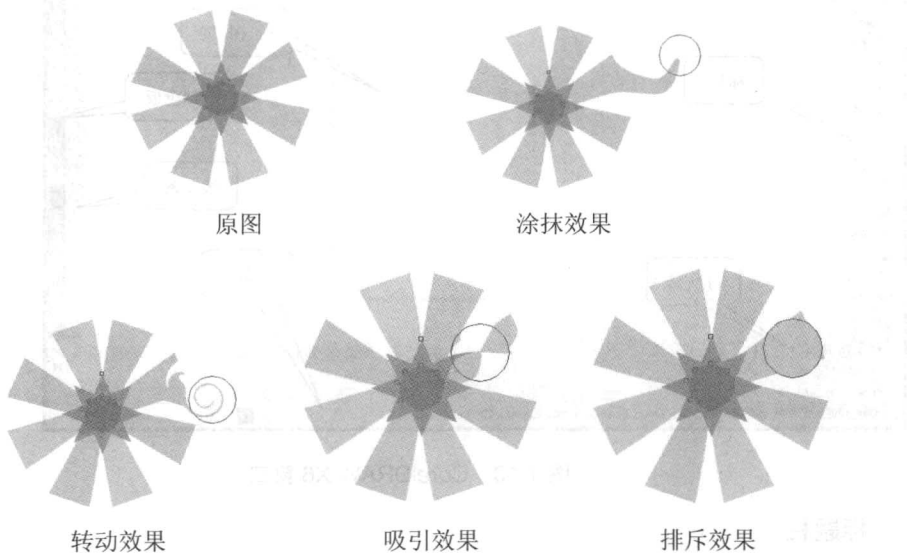


图 1-9 原图与应用工具修改过的图形效果对比

3. 多核处理器支持

CorelDRAW Graphics Suite X6 已经过优化, 可支持最新多核处理器。新增的支持能够在 Suite 后台执行资源密集型任务的同时继续开展工作。结果是软件反应更加快捷、灵敏, 这样能缩短在导出文件、打印多个文档或复制与粘贴大型对象时的等待时间。

4. 本地 64 位支持

CorelDRAW Graphics Suite X6 提供针对 64 位处理器的完整支持。在 CorelDRAW 中处理大型文件和在 Corel PHOTO-PAINT 中处理大型图像时的工作效率比以往更高。

1.2.3 CorelDRAW X6 工作界面

CorelDRAW X6 有着良好的用户界面，当 CorelDRAW X6 系统启动后，CorelDRAW X6 显示一个选择指导窗口，用户可以从中选择新建一个新文件，打开最后一次编辑的文件、打开文件、样本或进行教程学习。关闭这个窗口，选择【文件】|【新建】菜单命令，新建一个文件，将会看到如图 1-10 所示的 CorelDRAW X6 窗口。

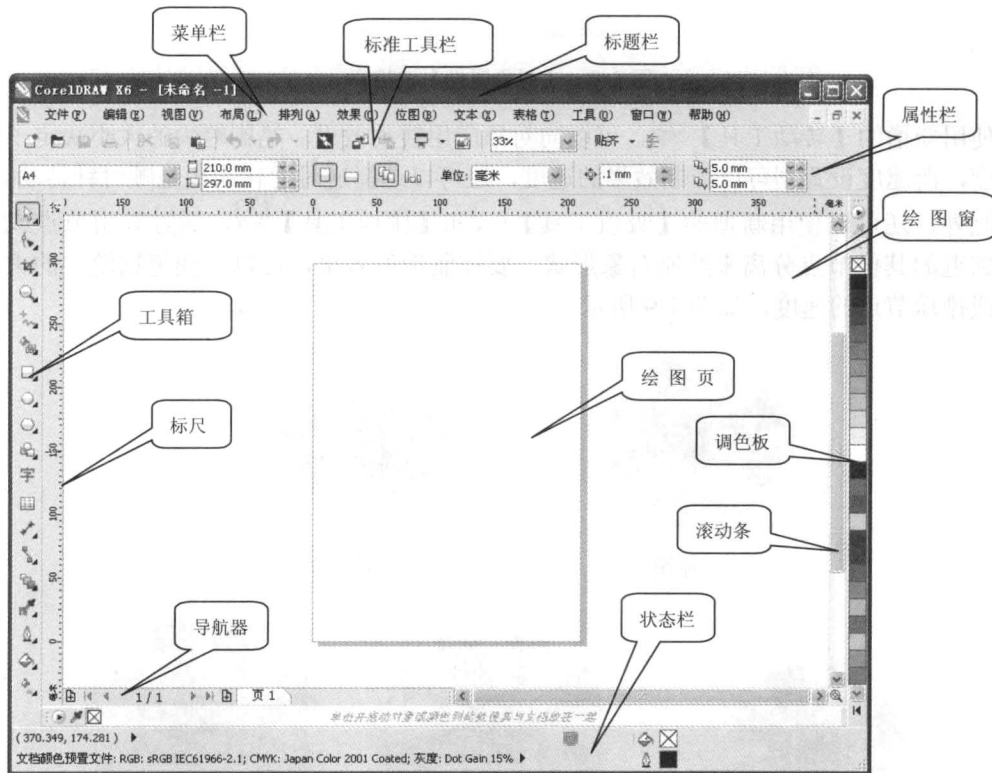


图 1-10 CorelDRAW X6 窗口

1. 标题栏

标题栏位于窗口顶部，在此可以看到图形文件的名称并进行窗口位置和大小变更。右边 3 个按钮分别是窗口的【最小化】按钮 、【向下还原】按钮  以及【关闭】按钮 。

2. 菜单栏

菜单栏位于标题栏下方，它包含各项菜单的名字，单击其中一项，就可显示下拉菜单的列表，选择下拉菜单中的命令即可进行操作。

3. 标准工具栏

标准工具栏位于菜单栏的下方，它是一些命令的快捷图标按钮，单击这些图标，即可进行相应的操作。同时，用户也可以根据自己的需要来进行设置。

4. 属性栏

属性栏是一个与当前工作状态密切相关的命令栏，它按照选择的工具或对象显示不同的按钮和选项。

5. 绘图窗口

当 CorelDRAW X6 创建一个新的图形时，窗口中大面积的白色部分就是绘图窗口。绘图窗口中的其余部分是工作区，可以把调色板和部分图例放在绘图窗口中随时取用。

6. 绘图页面

在中心带有投射阴影的长方形表示绘图页面。通常只有位于绘图页面内的部分可以被打印出来。

7. 工具箱

工具箱通常出现在应用程序窗口的左边，是 CorelDRAW X6 中各种工具的集合。单击工具图标，可切换不同的工具。

工具箱中有些工具的右下角带有一个三角形标记，单击此标记，可以弹出一个子菜单。单击子菜单中的工具，则工具箱中的工具也随之发生变化。这样可使相关功能的工具集中在一起，便于工具箱的屏幕管理。

8. 调色板

调色板在窗口的最右侧，呈细长条状，它是由多个纯色块组成的集合，用来填充对象的颜色等。

9. 导航器

导航器用来创建多页文件并切换文件的任何绘图页面，可以添加、重命名、删除和切换绘图页面。导航器是一个多功能文件管理工具，可以快速添加空白页和删除绘图页面而不用中断工作。单击位于【导航器】上的页面滚动箭头和页面标签，可在多页文件中切换不同的绘图页面。导航器在屏幕的底部，如图 1-11 所示。此外，从导航器中还能得到有关当前文件绘图页面的信息。



图 1-11 导航器

10. 滚动条

用户可以用滚动条平移当前的可见窗口，使原来不在窗口区域的部分可见。当进行放大显示时，平移滚动条十分有用。

11. 状态栏

状态栏通常在屏幕的最下方，是一个常驻屏幕的显示区域。它显示关于对象、当前操作、鼠标位置等信息。可以在状态栏上右击，从弹出的快捷菜单中选择【自定义】命令来指定状态栏的内容、外观及其在应用程序窗口中的位置；也可以取消选中【状态栏】复选框将其隐藏起来。若屏幕许可，最好显示它，因为状态栏提供的信息通常是比较重要的。

1.2.4 菜单栏

每一个菜单项都提供了完成特定功能的操作。CorelDRAW X6 的菜单栏共有 12 个菜单项：【文件】菜单、【编辑】菜单、【视图】菜单、【布局】菜单、【排列】菜单、【效果】菜单、【位图】菜单、【文本】菜单、【表格】菜单、【工具】菜单、【窗口】菜单以及【帮助】菜单。

1. 【文件】菜单

CorelDRAW X6 的【文件】菜单中提供了更为丰富的命令项，选择各个命令可以进行文件的基本操作，如文件的【新建】、【打开】、【保存】、【转换】、【导入】、【导出】、【打印】、【文档属性】等菜单项。【文件】菜单如图 1-12 所示。

2. 【编辑】菜单

在 CorelDRAW X6 中【编辑】菜单提供了一些控制对象的基本命令，用户可以撤销填充、重做或者重复填充上一次的操作；对绘制的对象进行如剪切、粘贴、复制、删除等基本操作；把一个对象的属性复制到另一个对象；以及再制、克隆、插入、链接等复杂操作，都要依靠【编辑】菜单中所包含的命令来实现。【编辑】菜单如图 1-13 所示。

3. 【视图】菜单

【视图】菜单可以控制绘图窗口的显示。它为用户提供了多种页面模式，提供了辅助线、贴齐网格等精确绘图的菜单命令，还提供了格点、标尺的设置方法。【视图】菜单如图 1-14 所示。

4. 【布局】菜单

【布局】菜单中的命令项为用户提供了多种布局设置方式，如插入、再制、重命名页面；该菜单还可以控制页面的边界、尺寸、方向、页数、页面大小及页面时间的转换等工作。【布局】菜单如图 1-15 所示。

5. 【排列】菜单

在绘图过程中，尤其是绘制较为复杂的图形时，需要同时处理几个图形对象，它们的相对位置、颜色的填充等操作都要借助于【排列】菜单来处理。此外，对象的排序、分层、扭曲、拉伸、移动、分散或重新组合等操作，也可以借助【排列】菜单来完成。CorelDRAW X6 还提供了对象群组的操作功能，可以运用本菜单来进行群组的排列和整理，使之对齐、相交、修剪、焊接、分隔或者转换为曲线；还可以在使用多图层工作时，使图像在不同的图层间移动。【排列】菜单如图 1-16 所示。