

标准培训教程系列丛书

随·书·赠·送

1DVD 教学
光盘

本书配套交互式多媒体教学光盘，精心录制了所有重点案例的教学视频，成为绝对超值的学习套餐。

X5

CorelDRAW

图形设计标准培训教程

徐丽 尚峰 主编

◆ 内容翔实 讲解透彻

本书软件功能讲解细致、实例操作通俗易懂，通过简洁生动的语言介绍相应软件的使用方法和操作技巧，以激发读者学习兴趣，提高大家的操作能力。

◆ 案例教学 注重实用

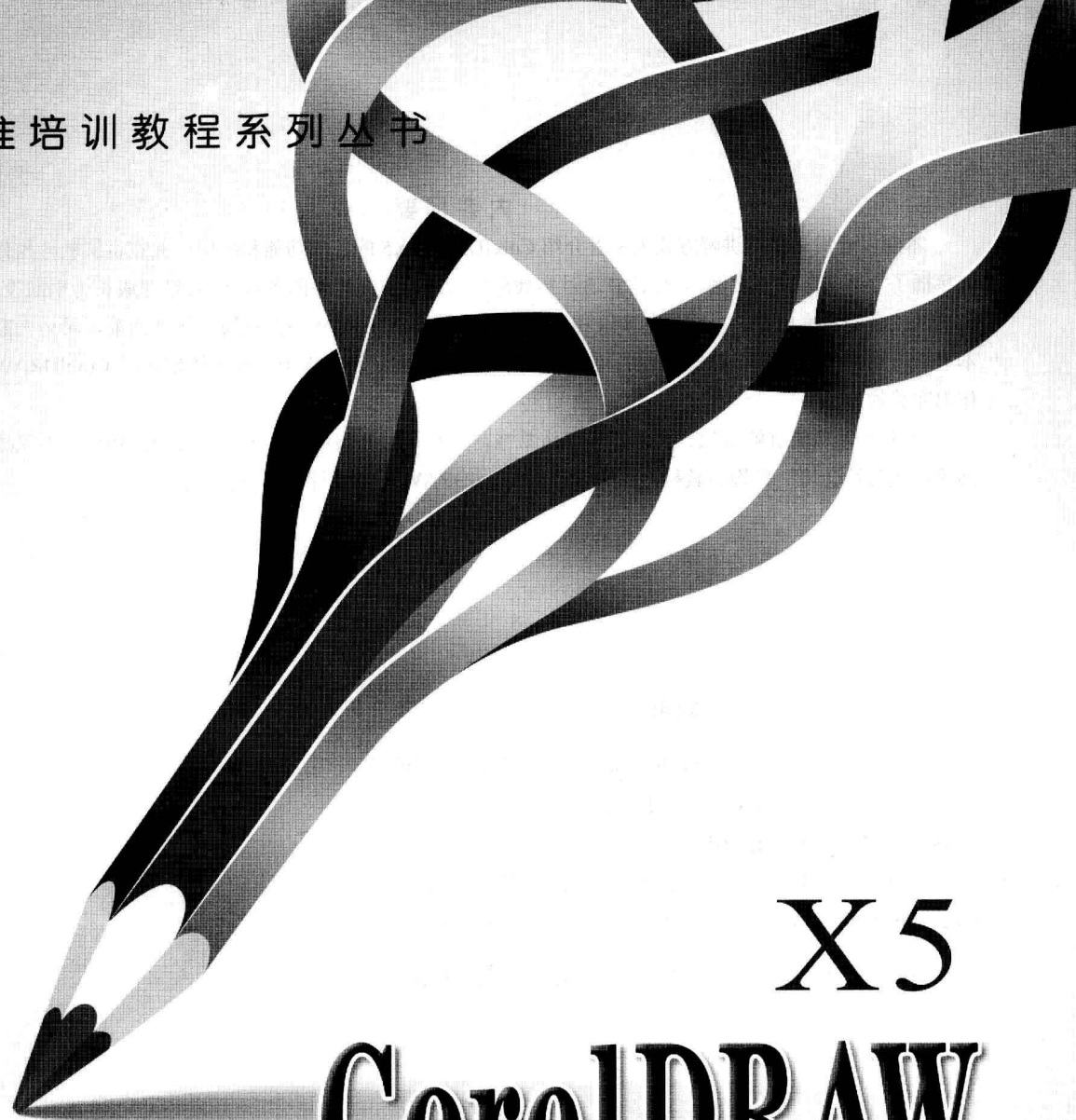
全书在讲解完相关知识点后，适时配合“课堂实战”，对所学知识进行综合演练和应用。通过综合实例引导读者，让大家将所学知识快速应用到实际的工作当中去，真正将书中的知识学会、学活、学精。

◆ 超值光盘 简单易学

本书随书赠送一张配套的交互式多媒体教学光盘，提供书中案例的多媒体语音视频讲解，以及所有实例的素材和效果文件，让大家学习起来更加简单、轻松。

航空工业出版社

标准培训教程系列丛书

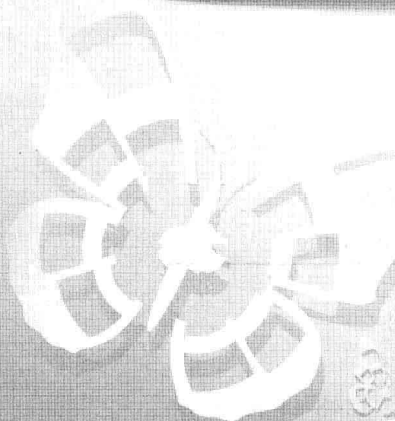


X5

CorelDRAW

图形设计标准培训教程

徐丽 尚峰 主编



航空工业出版社

北京

内 容 提 要

本书以通俗易懂的讲解方式为读者介绍 CorelDRAW X5 的各项功能和应用,并在讲解软件操作的过程中穿插了一些实际应用案例,以使读者通过实战操作来快速掌握软件的各项功能,迅速成长为平面设计高手。全书从读者的角度出发,以理论与实践相结合的方式将 CorelDRAW X5 展现在读者面前,希望大家在阅读本书后可以掌握软件的各种操作方法和应用技巧,以便在生活 and 工作中能够熟练地运用 CorelDRAW X5 创作出完美的作品。

本书软件功能讲解细致、实例操作通俗易懂,具有很强的实用性、可操作性和技巧性,不仅适合作为高等院校和社会培训机构的教材,还适合广大 CorelDRAW 平面设计爱好者自学使用。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 图形设计标准培训教程 / 徐丽, 尚峰主

编. —北京: 航空工业出版社, 2011.2

ISBN 978-7-80243-658-9

I. ①C… II. ①徐… ②尚… III. ①图形软件,

CorelDRAW—技术培训—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 235657 号

CorelDRAW 图形设计标准培训教程

CorelDRAW Tuxing Sheji Biaozhun Peixun Jiaocheng

航空工业出版社出版发行

(北京市安定门外小关东里 14 号 100029)

发行部电话: 010-64978486 010-64815615

北京市蓝迪彩色印务有限公司印刷

全国各地新华书店经售

2011 年 2 月第 1 版

2011 年 2 月第 1 次印刷

开本: 787×1092

1/16

印张: 21.5

彩插 4

字数: 525 千字

印数: 1-12000

定价: 42.50 元 (附赠多媒体光盘一张)

前言

CorelDRAW 是由加拿大 Corel 公司开发的一款主要用于创建和编辑矢量图形且兼具编辑图像功能的软件。CorelDRAW 目前最新的版本是 CorelDRAW X5，与之前的版本相比，CorelDRAW X5 在使用界面、操作性能、文本处理等方面都有了很大的改进与增强。现在，CorelDRAW 已经成为出版印刷、广告等行业公认的标准软件之一，并且已经成为这些行业中不可缺少的一个组成部分，被广泛应用于商标设计、标志制作、模型绘制、插图描画、排版及分色输出等诸多领域。

□ 本书特色

为了满足广大平面设计初级读者和各大院校平面设计课程的教学需求，我们结合多年的教学实践经验编写了《CorelDRAW 图形设计标准培训教程》一书。本书以通俗易懂的讲解方式为读者介绍 CorelDRAW X5 的各项功能和应用，并在讲解软件操作的过程中穿插了一些实际应用案例，以使读者通过实战操作来快速掌握软件的各项功能，迅速成长为平面设计高手。

本书软件功能讲解细致、实例操作通俗易懂，具有很强的实用性、可操作性和技巧性，而且在章节编排方面也充分考虑到培训教学的特点，一改同类电脑图书手册型的编写方式，在介绍每章的基本命令和概念功能的同时，始终坚持“理论与实践相结合”的原则，使读者对书中介绍的工具和命令具有形象而深刻的理解，有利于读者轻松掌握软件的各种操作方法和应用技巧，以便在生活和工作中能够熟练地运用 CorelDRAW X5 创作出完美的作品。

□ 本书内容

根据编者对 CorelDRAW 的理解与分析，本书共分为 9 章，主要内容如下：

第 1 章以理论的形式向读者介绍了 CorelDRAW X5 的基础知识，让读者对 CorelDRAW X5 有一个基本的了解，主要内容包括图形图像基本知识、熟悉 CorelDRAW X5 工作环境、文件的基本操作、页面的设置和显示以及查找和替换等。

第 2 章主要介绍绘制和编辑图形的方法，主要内容包括绘制基本图形、使用多边形和星形工具、使用图纸工具和螺纹工具、使用基本形状工具、编辑对象、创建与编辑表格等。

第 3 章介绍绘制和编辑曲线的方法，主要内容包括曲线的概念、手绘图形、使用贝塞尔工具、节点的操作、使用艺术笔工具、使用钢笔工具、使用直线连接器工具、使用度量工具和修饰图形等。

第 4 章介绍对象组织与分布造型的方法，主要内容包括对齐和分布对象、对象的排序、对象的群组及锁定、合并和拆分对象、将轮廓转换为对象、对象造型、对象管理器的使用等。

第 5 章介绍编辑轮廓线与填充颜色的方法，主要内容包括编辑轮廓线、颜色填充、渐变填充、交互式填充和网格填充、图样填充、底纹填充和 PostScript 填充、智能填充工具的使用等。

第 6 章介绍文本处理的方法，主要内容包括添加文本、设置文本的属性、段落设置、文本的编辑、使用特殊字符、设置文本和图形样式等。

第 7 章介绍使用交互式工具的方法，主要内容包括使用调和工具、使用轮廓工具、使用变形工具、使用阴影工具、使用封套工具、使用立体化工具、使用透明工具等。



第8章介绍了图形和图像的处理方法，主要内容包括透视效果、图框精确裁剪、透镜效果、图形与图像的色调调整、位图的处理等。

第9章介绍了图形文件打印与输出的方法，主要内容包括打印的设置、审核打印文件、创建HTML文本、条形码的制作等。

本书附录部分还列出了每章课后巩固习题中的部分答案，以方便读者查阅。

□ 随书光盘

本书随书赠送一张配套的交互式多媒体教学光盘，不仅将所有实例及在制作实例时所用到的素材和源文件等内容都收录在光盘中，还精心录制了所有重点案例的操作视频，并配有音频讲解，读者可以通过观看视频讲解更加方便的学习。

□ 读者对象

本书专为 CorelDRAW 的初、中级读者编写，适合以下读者学习使用：

- ✱ 从事平面设计和电脑绘图的工作人员。
- ✱ 对 CorelDRAW 绘图感兴趣的业余爱好者。
- ✱ 电脑培训班中学习平面设计的学员。
- ✱ 大中专院校相关专业的学生。

□ 编者信息

本书由徐丽和尚峰主编，同时参与编写的还有郭敏、郭晨、张传记、宿晓辉、吴海霞、杜婕、朱晓平、孙冬蕾、黄晓光、高勇、丁仁武、苏德利等人，在本书的编写过程中，多位同行以及读者对本书提出了许多宝贵的修改意见，在此对他们表示由衷的感谢。由于编写时间仓促，书中难免存在疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信咨询指正，我们将认真听取您的宝贵意见，推出更多的精品计算机图书，联系网址：<http://www.china-ebooks.com>。

编者

目 录

第 1 章 CorelDRAW X5 基础知识.....1

1.1 图形图像基本知识.....1

1.1.1 矢量图形和位图图像.....1

1.1.2 分辨率.....2

1.1.3 色彩模式.....3

1.1.4 文件格式.....4

1.2 熟悉 CorelDRAW X5 工作环境.....6

1.2.1 启动与退出 CorelDRAW X5 系统.....6

1.2.2 系统界面简介.....6

1.3 文件的基本操作.....9

1.3.1 新建和打开文件.....9

1.3.2 保存和关闭文件.....10

1.3.3 导入和导出文件.....10

课堂实战——导入 AI 格式文件.....11

1.4 页面的设置和显示.....12

1.4.1 页面的设置.....12

1.4.2 页面的显示.....14

课堂实战——控制图像显示.....15

1.5 查找和替换.....16

1.5.1 查找.....16

1.5.2 替换.....18

课堂实战——查找相同图形.....19

课堂总结.....20

课后巩固.....20

第 2 章 绘制和编辑图形.....21

2.1 绘制基本图形.....21

2.1.1 矩形.....21

2.1.2 圆角矩形.....23

2.1.3 椭圆形.....24

2.1.4 饼形和弧形.....25

课堂实战——创建卡通插画.....26

2.2 多边形和星形工具.....34

2.2.1 多边形工具.....34

2.2.2 星形工具.....35

课堂实战——创建含有星形和多边形

的装饰底纹.....36

2.3 图纸工具和螺纹工具.....43

2.3.1 图纸工具.....43

2.3.2 螺纹工具.....43

课堂实战——创建含有螺纹图形的

简单装饰画.....44

2.4 基本形状工具.....48

2.4.1 绘制预设图形.....48

2.4.2 修改预设图形.....49

2.4.3 添加文本.....49

课堂实战——卡通存钱罐.....50

2.5 编辑对象.....54

2.5.1 选择对象.....54

2.5.2 移动对象.....55

2.5.3 复制对象.....55

2.5.4 缩放对象.....56

2.5.5 镜像对象.....56

2.5.6 旋转对象.....57

2.5.7 再制对象.....57

2.5.8 倾斜变形对象.....58

2.5.9 使用“变换”泊坞窗

变换对象.....58

2.5.10 使用属性栏变换对象.....60

2.5.11 使用“自由变换工具”

变换对象.....61

2.5.12 对象的撤销和恢复.....61

课堂实战——促销海报.....61

2.6 创建与编辑表格.....65

2.6.1 创建新表格并调整

表格结构.....65

2.6.2 设置表格颜色.....66

2.6.3 在表格中添加文字.....67

2.6.4 文本转换为表格.....67

2.6.5 合并与拆分单元格.....68

2.6.6 插入与删除行和列.....69

课堂实战——制作课程表.....69

课堂总结.....72





课后巩固	72	3.9 修饰图形	118
第3章 绘制和编辑曲线	74	3.9.1 擦除图形	118
3.1 曲线的概念	74	3.9.2 粗糙笔刷	119
3.2 手绘图形	74	3.9.3 刻刀	119
3.2.1 手绘工具	74	3.9.4 涂抹笔刷	120
3.2.2 2点线工具	77	课堂实战——制作小房子	121
3.2.3 B样条	79	课堂总结	123
3.2.4 折线工具	79	课后巩固	124
3.2.5 3点曲线工具	82	第4章 对象组织与分布造型	126
3.2.6 智能绘图工具	83	4.1 对齐和分布对象	126
课堂实战——绘制卡通女孩	85	4.1.1 对齐对象	126
3.3 贝塞尔工具	88	4.1.2 分布对象	130
3.3.1 绘制曲线	88	课堂实战——制作整齐的背景图案	130
3.3.2 绘制直线	88	4.2 对象的排序、群组及锁定	132
课堂实战——绘制卡通兔子	89	4.2.1 对象的排序	132
3.4 节点操作	91	4.2.2 对象的锁定与解锁	133
3.4.1 添加、删除节点	92	4.2.3 对象的群组与取消群组	134
3.4.2 选择节点和线段	92	课堂实战——我的夏日	135
3.4.3 移动节点和线段	93	4.3 合并和拆分对象	137
3.4.4 对齐节点	94	4.3.1 结合对象	137
3.4.5 转换线段	94	4.3.2 拆分对象	138
3.4.6 转换节点	95	课堂实战——创建时尚花纹	139
课堂实战——制作艺术字	96	4.4 将轮廓转换为对象	142
3.5 艺术笔工具	98	课堂实战——标志设计	142
3.5.1 预设笔触列表	98	4.5 对象造型	144
3.5.2 笔刷模式	101	4.5.1 合并对象	144
3.5.3 喷涂模式	103	4.5.2 修剪对象	145
3.5.4 书法模式	105	4.5.3 相交对象	145
3.5.5 压力模式	105	4.5.4 简化	146
课堂实战——制作美发店 POP	106	4.5.5 移除后面对象	146
3.6 钢笔工具	110	4.5.6 移除前面对象	146
课堂实战——绘制卡通小猪	111	课堂实战——卡通人物	147
3.7 直线连接器工具	113	4.6 对象管理器	150
3.8 度量工具	114	4.6.1 添加或删除绘图页面	150
3.8.1 平行度量工具	114	4.6.2 在对象管理器中选择对象	151
3.8.2 水平或垂直度量工具	115	4.6.3 在对象管理器中操控对象	151
3.8.3 角度量工具	116	课堂实战——DM设计	152
3.8.4 线段度量工具	117	课堂总结	155
3.8.5 3点标注工具	117	课后巩固	156



第5章 编辑轮廓线与填充颜色157	6.3.2 文本绕图.....202
5.1 编辑轮廓线.....157	6.3.3 图文框.....203
课堂实战——小熊和气球.....159	6.3.4 首字下沉.....203
5.2 颜色填充.....162	6.3.5 项目符号.....204
5.2.1 使用调色板.....162	课堂实战——咖啡店三折页.....205
5.2.2 使用“均匀填充”对话框.....164	6.4 文本的编辑.....214
5.2.3 使用“颜色”泊坞窗.....164	6.4.1 段落文本的链接.....214
课堂实战——时尚小女生.....165	6.4.2 使用“形状工具” 编辑文本.....216
5.3 渐变填充.....166	6.4.3 设置制表位.....217
5.3.1 双色渐变填充.....167	6.4.4 使文本适合路径.....218
5.3.2 自定义渐变填充.....169	6.4.5 文本转换为曲线.....220
课堂实战——粉色心情.....171	课堂实战——商业月历设计.....221
5.4 交互式填充和网格填充.....173	6.5 使用特殊字符.....224
5.4.1 交互式填充.....174	6.5.1 使用符号字符.....225
5.4.2 网格填充.....176	6.5.2 使用格式化代码.....225
课堂实战——卡通头像设计.....180	课堂实战——糖果店活动海报.....225
5.5 图样填充、底纹填充和 PostScript 填充.....182	6.6 文本和图形样式.....228
5.5.1 图样填充.....182	6.6.1 创建样式.....228
5.5.2 底纹填充.....184	6.6.2 应用样式.....228
5.5.3 PostScript 填充.....185	课堂实战——自定义文本和图形 样式.....229
课堂实战——绘制个性插画.....186	课堂总结.....232
5.6 智能填充工具.....189	课后巩固.....233
课堂实战——卡通小蜜蜂.....189	
课堂总结.....191	第7章 使用交互式工具234
课后巩固.....191	7.1 调和工具.....234
第6章 文本处理193	7.1.1 直接调和.....234
6.1 添加文本.....193	7.1.2 手绘调和.....236
6.1.1 输入美术字文本.....193	7.1.3 沿路径调和.....236
6.1.2 输入段落文本.....193	7.1.4 复合调和.....237
6.1.3 美术字文本和段落文本之间 的相互转换.....194	7.1.5 拆分调和对象.....237
6.1.4 使用剪贴板粘贴入文本.....194	课堂实战——运动彩虹.....238
6.1.5 使用菜单命令导入文本.....195	7.2 轮廓工具.....241
课堂实战——制作文配图.....196	7.2.1 生成轮廓图.....241
6.2 设置文本的属性.....197	7.2.2 拆分轮廓图.....243
课堂实战——美容店宣传页.....199	7.2.3 复制轮廓图属性.....243
6.3 段落设置.....201	课堂实战——招贴设计.....244
6.3.1 段落分栏.....201	7.3 变形工具.....248
	课堂实战——四叶草女孩.....251





7.4 阴影工具	255
课堂实战——快乐兔子	256
7.5 封套工具	258
课堂实战——商店开业海报	261
7.6 立体化工具	264
课堂实战——周年庆典海报	267
7.7 透明工具	270
课堂实战——卡通小精灵	272
课堂总结	276
课后巩固	276

第8章 图形和图像处理

8.1 透视效果	278
课堂实战——信封设计	279
8.2 图框精确剪裁	284
课堂实战——制作艺术相框	285
8.3 透镜效果	287
8.3.1 应用透镜	287
8.3.2 编辑透镜	292
课堂实战——制作哈哈放大镜	293
8.4 图形、图像色调调整	300
8.4.1 亮度/对比度/强度	300
8.4.2 颜色平衡	301
8.4.3 伽玛值	301
8.4.4 色度/饱和度/亮度	302

课堂实战——制作时尚底纹	303
8.5 位图处理	308
8.5.1 导入与裁剪位图	308
8.5.2 转换为位图	310
8.5.3 编辑位图颜色	310
课堂实战——电影海报设计	312
课堂总结	316
课后巩固	316

第9章 打印与输出

9.1 关于打印设置	318
9.1.1 打印选项的设置	318
9.1.2 打印设备的配置	319
9.2 审核打印文件	322
9.2.1 预览打印文件	322
9.2.2 缩放打印文件	322
9.3 创建 HTML 文本	323
9.3.1 将文本转换为 HTML 格式	323
9.3.2 HTML 格式输出操作	324
9.3.3 设置预配置的 Internet 对象	325
9.4 条形码的制作	326
课堂总结	327
课后巩固	327

第 1 章 CorelDRAW X5 基础知识

本章导读

CorelDRAW 是加拿大 Corel 公司出品的一款非常优秀的矢量绘图软件，并以其非凡的设计能力被广泛地应用于商标设计、标志制作、模型绘制、插图描画设计、排版及分色输出等诸多领域。CorelDRAW X5 作为其最新版本，增加了更多实用的功能，使用户的操作更为方便、快捷。充分了解一个软件的各方面基础知识，是学好软件中其他知识的前提，也是展开设计的必要条件。希望读者在通过本章的学习之后，可以快速掌握 CorelDRAW X5 的基础知识。

学习目标

- 图形图像基础知识
- 熟悉 CorelDRAW X5 工作环境
- 文件的基本操作
- 页面的设置和显示
- 查找和替换

1.1 图形图像基本知识

要快速掌握一门软件，首先应对软件的基本理论知识进行充分的了解。本节将向读者介绍一些关于图形图像的基础知识，以作为学习 CorelDRAW X5 理论知识的铺垫。

1.1.1 矢量图形和位图图像

矢量图和位图都是计算机记录数字图像的方式，矢量图是一种通过数学方法记录的数字图像，而位图则是用像素点阵的方法记录的图像。CorelDRAW 的主要编辑对象是矢量图形，对于位图，可以直接进行编辑，也可以将绘制好的矢量图形转换为位图，再进行编辑。

▣ 矢量图形

矢量图形可以看做是一系列由线连接的点绘制出来的图形。矢量文件中的图形元素称之为对象，对象具有形状、大小、颜色和轮廓线等属性（如图 1-1 所示），它们都是独立的个体。矢量图形由一些基本形状及线条构成，在填充颜色时既可以对其内部进行填充，又可以沿线条的轮廓边缘进行着色。在对矢量图形进行缩放时，不会改变对象的清晰度和弯曲度，并且操作后所得到的结果也不会改变。

▣ 位图图像

位图是由无数个像素点构成的图像，又称为点阵图。位图中每个像素点都具有固定的位

置与颜色值，色彩丰富、效果逼真的位图图像就是通过大量像素点的不同着色和排列而构成的。一般情况下，位图图像的表现效果都十分到位，在视觉上表现既真实，又不失美观，如图 1-2 所示。



图 1-1 矢量插画

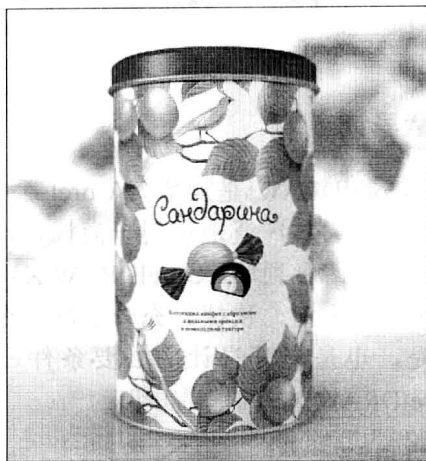


图 1-2 位图图像



位图图像与分辨率的设置有关。当位图图像以过低的分辨率打印或是以较大的倍数放大显示时，图像的边缘就会出现锯齿，如图 1-3 和图 1-4 所示。所以，在制作和编辑位图图像之前，应该首先根据输出的要求调整图像的分辨率。



图 1-3 原图



图 1-4 局部放大效果

1.1.2 分辨率

分辨率常以“宽×高”的形式来表示，分辨率在数字图像的显示及打印等方面，都起着至关重要的作用。图像分辨率、屏幕分辨率以及打印分辨率是最常见的三种分辨率。

图像分辨率

图像分辨率通常以像素/英寸来表示,是指图像中存储的信息量。图像分辨率和图像尺寸的具体数值决定了文件的大小及输出的质量,值越大,图像文件所占磁盘空间也就越大。图像分辨率的平方以正比例关系影响着文件的大小,即文件大小与其图像分辨率的平方成正比。

屏幕分辨率

屏幕分辨率是指显示器上每单位长度显示的像素或点的数量,也被称为显示器分辨率,通常以点/英寸(dpi)来表示。一般显示器的分辨率为72dpi或96dpi。显示器分辨率取决于显示器的大小及其像素设置。显示器在显示图像时,图像像素直接转换为显示器像素,当图像分辨率高于显示器分辨率时,在屏幕上显示的图像将比其指定的打印尺寸大。

打印分辨率

激光打印机(包括照排机)等输出设备产生的每英寸油墨点数(dpi)就是打印机分辨率。大部分桌面激光打印机的分辨率为300dpi到600dpi,而高档照排机能够以1200dpi或更高的分辨率进行打印。

用于印刷的图像的分辨率应不低于300dpi;如果要对图像进行打印输出,则需要符合打印机或其他输出设备的要求;应用于网络的图像,分辨率只需满足典型的显示器分辨率即可。总之,图像的最终用途决定了图像分辨率的设定。

1.1.3 色彩模式

利用矢量软件绘图,如果以达到较强的表现力,就应注意颜色的合理使用,只有颜色运用恰到好处,才能取得良好的表现效果。CorelDRAW支持多种颜色模式,为用户提供了具有强大功能的调色板和颜色处理工具。

CorelDRAW所支持的多种色彩模式就是一种将色彩数据化的表示方法。简单来说,就是将颜色分成几个不同的基本颜色组件,然后经过组件中颜色的调配,而得到种类丰富的颜色。CorelDRAW含有多种色彩模式,如RGB模式、CMYK模式、HSB模式、Lab模式和灰度模式等。

RGB 模式

RGB模式是指光学中的三原色:R(Red)代表红色,G(Green)代表绿色,B(Blue)代表蓝色。自然界中只要是肉眼可见的颜色都可以通过这三种基本色彩混合得到,所以RGB颜色模式是一种加色模式。每种颜色都有256种不同的亮度值,运用这种颜色模式填充对象,会得到逼真的绘制效果,可视性极强。

CMYK 模式

系统默认的色彩模式是CMYK颜色模式,此种颜色模式在设计行业中比较常见。CMYK模式是印刷领域主要运用的颜色模式。由于纸上的颜色是通过油墨吸收(减去)一些色光,而将其他光反射到观察者的眼里而产生色彩效果的,因此,CMYK模式是一种减色模式。在



CMYK 模式中, C (Cyan) 代表青色, M (Magenta) 代表洋红色, Y (Yellow) 代表黄色, K (Black) 代表黑色。

📖 HSB 色彩模式

该模式是从色调、饱和度和亮度的这三方面来考虑颜色分配的, 它以眼睛对颜色的感觉为基础, 描述了颜色的几个基本特性: H (Hue) 代表色调, S (Saturation) 代表饱和度, B (Brightness) 代表亮度。

📖 Lab 模式

Lab 模式是目前包括颜色数量最广的色彩模式, Lab 颜色由一个亮度(光亮度)分量和两个色度分量组成。L 代表光亮度分量, 范围为 0~100, a 色度分量表示从绿色到红色再到黄色的光谱变化, b 色度分量表示从蓝色到黄色的光谱变化, 两者范围都是 120~-120。Lab 颜色模式最大的优点是颜色与设备无关, 无论使用什么设备(如显示器、打印机、计算机或扫描仪)创建或输出图像, 这种颜色模式产生的颜色都可以保持一致。

📖 灰度模式

灰度模式只包含颜色的灰度信息, 没有色调、饱和度等色彩信息, 该模式共有 256 种灰度级, 其设置范围为 0~255。

1.1.4 文件格式

基于版本的不断提高, CorelDRAW X5 在原有兼容文件格式的基础上又有所进步。CorelDRAW X5 自身文件格式为 CDR, 它与其他矢量绘图软件默认文件格式之间也可以互相转换, 另外它还可以导入电子阅读物 PDF、纯文本 TXT、TIFF、GIF、JPEG、BMP 等各种格式的文件。

📖 CDR

CDR 格式是 CorelDRAW 的专用图形文件格式。由于 CorelDRAW 是矢量图形绘制软件, 所以 CDR 格式可以记录文件的属性、位置和分页等。但它在兼容度上比较差, 在所有 CorelDRAW 应用程序中均能使用, 但其他图像编辑软件打不开此类文件。

📖 AI

AI 格式是 Illustrator 软件创建的矢量图格式, AI 格式的文件可以直接在 Photoshop 和 CorelDRAW 等软件中打开, 当在 CorelDRAW 中打开时, 文件仍为矢量图形, 且可以对图形的颜色和形状进行编辑。

📖 EPS

EPS 是“Encapsulated PostScript”的缩写。EPS 可以说是一种通用的行业标准格式, 可同时包含像素信息和矢量信息。除了多通道模式的图像之外, 其他模式都可存储为 EPS 格式, 但是它不支持 Alpha 通道。EPS 格式可以支持剪贴路径, 能产生镂空或蒙版效果。



PDF

PDF (可移植文档格式) 格式是 Adobe 公司开发的, 用于 Windows、Mac OS 和 DOS 系统的一种电子出版软件的文档格式。与 PostScript 页面一样, PDF 文件可以包含位图和矢量图, 还可以包含电子文档查找和导航功能, 例如电子链接。Photoshop PDF 格式支持 RGB、索引颜色、CMYK、灰度、位图和 Lab 颜色模式, 不支持 Alpha 通道。PDF 格式支持 JPEG 和 ZIP 的压缩, 但是位图颜色模式除外。

TXT

TXT 是微软在操作系统上附带的一种文本格式, 是最常见的一种文件格式, 早在 DOS 时代应用就很多, 主要存储文本信息, 即文字信息。

TIFF

TIFF 是一种比较灵活的图像格式, 它的全称是 Tagged Image File Format, 文件扩展名为 TIF 或 TIFF。该格式支持 256 色、24 位真彩色、32 位色、48 位色等多种色彩位, 同时支持 RGB、CMYK 等多种色彩模式, 支持多平台。TIFF 文件可以是不压缩的, 文件体积较大, 也可以是压缩的, 支持 RAW、RLE、LZW、JPEG、CCITT3 组和 4 组等多种压缩方式。

GIF

GIF 格式也是一种通用的图像格式, 由于最多只能保存 256 种颜色, 且使用 LZW 压缩方式压缩文件, 因此 GIF 格式保存的文件非常轻便, 不会占用太多的磁盘空间, 非常适合 Internet 上的图片传输。在保存图像为 GIF 格式之前, 需要将图像转换为位图、灰度或索引颜色等颜色模式。GIF 采用两种保存格式, 一种为“正常”格式, 可以支持透明背景和动画格式; 另一种为“交错”格式, 可让图像在网络上由模糊逐渐转为清晰的方式显示。

JPEG

JPEG 文件比较小, 是一种高压缩比、有损压缩真彩色图像文件格式, 所以在注重文件大小的领域应用很广, 比如上传在网络上的大部分高颜色深度图像。在压缩保存的过程中与 GIF 格式不同, JPEG 保留 RGB 图像中的所有颜色信息, 以失真最小的方式去掉一些细微数据。JPEG 图像在打开时会自动解压。

BMP

BMP 是 Windows 平台标准的位图格式, 使用非常广泛, 一般的软件都对其提供了非常好的支持。BMP 格式支持 RGB、索引颜色、灰度和位图颜色模式, 但不支持 Alpha 通道。保存位图图像时, 可选择文件的格式 (Windows 操作系统或 OS 苹果操作系统) 和颜色深度 (1~32 位)。对于 4~8 位颜色深度的图像, 可选择 RLE 压缩方式, 这种压缩方式不会损失数据, 是一种非常稳定的格式。BMP 格式不支持 CMYK 颜色模式的图像。



1.2 熟悉 CorelDRAW X5 工作环境

在学习如何在 CorelDRAW X5 中进行各项操作之前, 首先应该对 CorelDRAW X5 的工作环境有一个最基本的了解, 本节将向大家进行具体的介绍。

1.2.1 启动与退出 CorelDRAW X5 系统

启动 CorelDRAW X5 与启动其他应用软件的方法相同, 可以直接从安装位置启动, 也可以在创建快捷方式后, 在不同的位置如桌面、任务栏或“开始”菜单中启动。如果想要退出 CorelDRAW X5, 只需单击界面右上角的“关闭”按钮即可。

1.2.2 系统界面简介

CorelDRAW X5 的工作界面主要由标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、工具箱、绘图工作区、绘图页面、状态栏、泊坞窗等部分组成, 如图 1-5 所示。

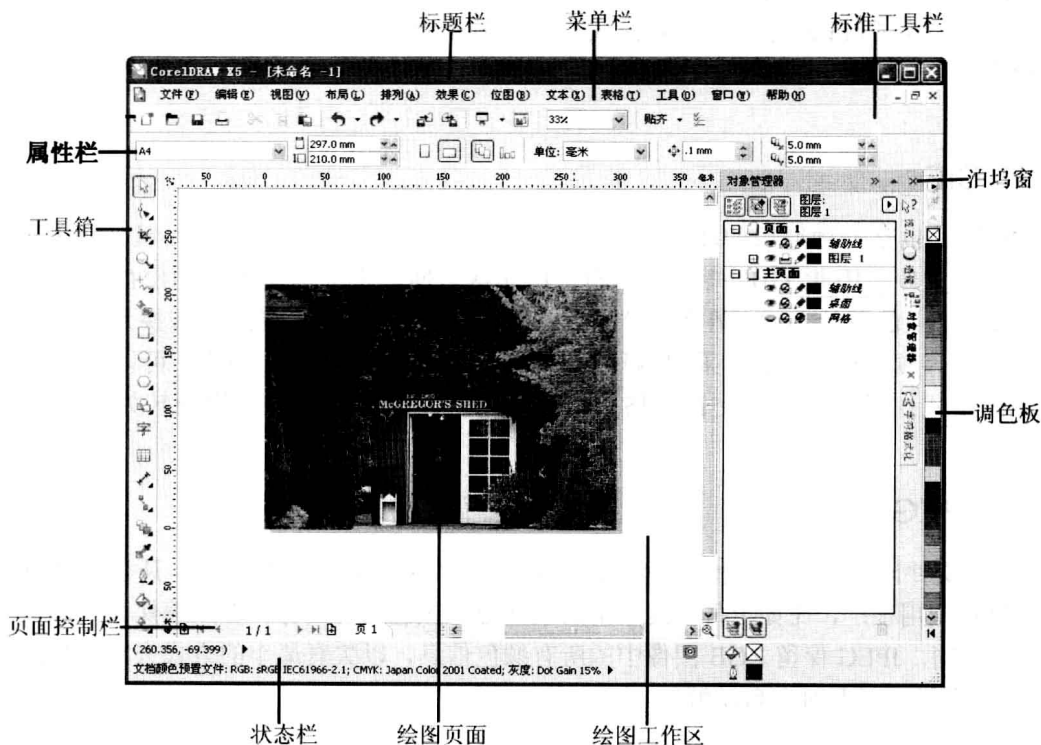


图 1-5 CorelDRAW X5 的工作界面

标题栏

位于窗口的正上方, 显示了 CorelDRAW 的版本和正在绘制的图形名称。在标题的左边是控制菜单按钮, 右边是最小化、最大化和关闭窗口按钮。

菜单栏

CorelDRAW X5 中的菜单栏包含“文件”、“编辑”、“视图”、“布局”、“排列”、“效果”“位图”、“文本”、“表格”、“工具”、“窗口”和“帮助”12个菜单。每个菜单里又包含了相应的子菜单。

需要执行某个命令时，首先单击相应的菜单名称，然后从下拉菜单中选择相应的选项即可。一些常用的菜单选项右侧显示有该命令的快捷键，如“编辑”|“复制”菜单选项的快捷键为【Ctrl+C】，有意识地记忆一些常用命令的快捷键是加快操作速度，提高工作效率的好方法。

有些选项的右边有一个黑色的三角形，表示该选项还有相应的下拉子菜单，将鼠标移至该选项，即可弹出级联菜单。有些选项的后面有省略号，表示用鼠标单击该命令可弹出相应的对话框，用户可以在对话框中进行更为详细的设置。有些选项呈灰色，表示该选项在当前状态下不可以使用，需要选中相应的对象或进行相应的设置后，该选项才会变为黑色，呈可用状态。

标准工具栏

标准工具栏将常用的菜单选项以按钮的方式放置其中，方便用户更快地使用，如图 1-6 所示。



图 1-6 标准工具栏

属性栏

属性栏和用户所选择的对象或所使用的工具相关联。选择不同的对象或使用不同的工具，属性栏就会显示出最常用的操作按钮，如选择“椭圆形工具”，其属性栏如图 1-7 所示。



图 1-7 属性栏

工具箱

工具箱是编辑图像过程中不可缺少的部分，工具箱在 CorelDRAW 界面的左侧，当单击并拖动工具箱时，工具箱呈矩形虚线状态，在视图中松开鼠标后，显示为带有标题栏的工具箱控件。CorelDRAW X5 中的工具箱包含许多具有强大功能的工具，这些工具可以帮助用户在绘制和编辑图形的过程中制作出精美的效果，如图 1-8 所示。

需要使用某种工具时，只需直接单击工具箱中相应的工具按钮即可。工具箱中的许多工具并没有直接显示出来，而是以成组的形式隐藏在右下角带小三角形的工具按钮中，使用鼠标按住该工具按钮不放，即可弹出展开式工具条，将其拖拽出来，可显示为固定的工具条，



如图 1-9 所示。



图 1-8 工具箱

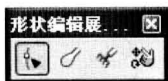


图 1-9 转换为固定工具条



拖曳出工具箱后，双击工具箱的标题栏，即可使工具箱与软件界面结合，恢复原位。

绘图工作区

绘图工作区是指绘图页面外的空白区域。用户可以在这里自由地绘图，完成后移动到绘图页面中。绘图工作区的对象不参与打印。

绘图页面

设定打印纸张的大小，在页面中的图形才会被正确打印。

状态栏

显示图形对象的名字、位置、格式、大小、填色、外框等信息。

泊坞窗

泊坞窗为用户提供了更方便的操作和组织管理对象的方式。在绘图过程中，可一直打开它以访问常用的操作，或试验不同的效果。“泊坞窗”一般位于应用程序的边缘，也可以使其居于其他位置，显示“泊坞窗”出后，可以将其最小化，使其不占用屏幕空间。

调色板

调色板是存放颜色的地方，CorelDRAW X5 已经调配好了相当丰富的颜色，直接从中选择不同的颜色来使用就行了，用户也可以自定义喜欢的颜色。