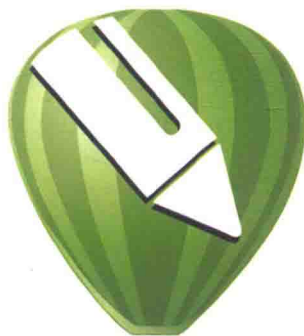




中文版

CorelDRAW X6

图形设计与制作

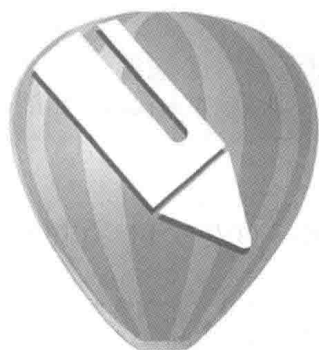
慕课版

◎ 老虎工作室 张亚先 艾萍 编著

课程简介 CorelDRAW 图形设计与制作互联网教材，买书送名师，**面对面授课理论知识 + 上机练习**，慕课教学视频在线讲解，在线测试**即学即练**
35个微课视频，扫一扫书中二维码，随时随地学习
附赠 **PPT 课件、源文件**等资源

适用对象 CorelDRAW 图形设计与制作初学者





中文版

CorelDRAW X6

图形设计与制作

慕课版

© 老虎工作室 张亚先 艾萍 编著

人民邮电出版社

北京

图书在版编目（CIP）数据

中文版CorelDRAW X6图形设计与制作：慕课版 / 老虎工作室，张亚先，艾萍编著. — 北京：人民邮电出版社，2018.1
ISBN 978-7-115-45656-4

I. ①中… II. ①老… ②张… ③艾… III. ①图形软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第098213号

内 容 提 要

本书是人邮学院（www.rymooc.com）慕课“CorelDRAW 图形制作”的配套教材，书中全面介绍了 CorelDRAW X6 的基本操作方法和应用技巧，包括 CorelDRAW X6 界面简介、图形图像基本概念、图形文件的基本操作、页面的设置、图形绘制与编辑工具的应用、图形的填充及轮廓工具的应用、文本工具的应用、对象的其他操作、特殊效果工具的应用以及位图的处理等内容。全书按照“边学边练”的理念设计框架结构，各章内容的讲解以实例操作为主，且操作实例都有详尽的操作步骤，以突出对读者实际操作能力的培养。

本书可作为各高等院校平面设计、工业设计等专业的教材，也适合 CorelDRAW 入门级读者学习使用。

◆ 编 著	老虎工作室 张亚先 艾 萍
责任编辑	税梦玲
责任印制	陈 犇
◆ 人民邮电出版社出版发行	北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164	电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址	http://www.ptpress.com.cn
北京中新伟业印刷有限公司印刷	
◆ 开本：787×1092	1/16
印张：19.5	2018 年 1 月第 1 版
字数：563 千字	2018 年 1 月北京第 1 次印刷

定价：49.80 元

读者服务热线：(010)81055256 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

广告经营许可证：京东工商广登字 20170147 号

CorelDRAW 是功能强大的平面设计软件，它在平面广告设计、装潢设计、企业形象策划、工业设计、产品包装造型设计、网页设计、室内外建筑效果图绘制及印刷排版等领域都有广泛应用。

为了让读者能够快速掌握 CorelDRAW 图形绘制的方法，人民邮电出版社充分发挥在线教育方面的技术优势、内容优势和人才优势，潜心研究，为读者提供一种“纸质图书 + 在线课程”相配套、全方位学习 CorelDRAW 图形绘制的解决方案，读者可根据个人需求，利用图书和人邮学院平台上的在线课程进行系统化、移动化的学习。

一、本书使用方法

本书可单独使用，也可与人邮学院中对应的慕课课程配合使用，为了读者更好地完成 CorelDRAW 的学习，建议结合人邮学院的慕课课程进行学习。

人邮学院（见图 1）是人民邮电出版社自主开发的在线教育慕课平台，它拥有优质、海量的课程，具有完备的在线“学习、笔记、讨论、测验”功能，提供完善的一站式学习服务，用户可以根据自身的学习程度，自主安排学习进度。



图 1 人邮学院首页

现将本书与人邮学院的配套使用方法介绍如下。

1. 读者购买本书后，刮开粘贴在图书封底的刮刮卡，获取激活码（见图 2）。
2. 登录人邮学院网站（www.rymoo.com），或扫描封面上的二维码，使用手机号码完成网站注册（见图 3）。



图 2 激活码



图 3 注册

3. 注册完成后，返回网站首页，单击页面右上角的“学习卡”选项（见图 4）进入“学习卡”页面（见图 5），输入激活码，即可获得慕课课程的学习权限。

PREFACE



图4 单击“学习卡”选项



图5 在“学习卡”页面输入激活码

4. 获取权限后，读者可随时随地使用计算机、平板电脑及手机进行学习，还能根据自身情况自主安排学习进度（见图6）。
5. 读者在学习遇到困难，可到讨论区提问，导师会及时答疑解惑，其他读者也可帮忙解答，互相交流学习心得（见图7）。
6. 本书有配套的PPT、源文件等资源，读者可在“CorelDRAW 图形制作”页面底部找到相应的下载链接（见图8），也可在人邮教育社区（www.ryjiaoyu.com）下载。



图6 课时列表



图7 讨论区



图8 配套资源

人邮学院平台的使用问题，可咨询在线客服，或致电 010-81055236。

二、本书特点

- 本书是基于目前高等院校开设相关课程的教学需求和社会上对 CorelDRAW 图形制作人才的需求而编写的。本书特点如下。
- 内容实用。按照“边学边练”的理念设计本书框架结构，精心选取 CorelDRAW 图形制作的一些常用功能，将知识点分成小的学习模块，各模块结构形式为“理论知识 + 上机练习”，适用于“边讲、边练、边学”的教学模式。
- 名师授课。“人邮学院”的配套课程由老虎工作室的金牌作者、资深 CorelDRAW 培训专家艾萍主讲，视频内容包含了艾萍老师多年讲授和使用 CorelDRAW 的经验及技巧。
- 互动学习。读者可在慕课平台上进行提问，通过交流互动，轻松学习。

编者
2017 年 11 月

第 1 章 CorelDRAW X6 预备知识	1	2.2.4 上机练习设置标尺、辅助线及 网格	27
1.1 基本概念	2	2.2.5 视图的缩放与平移	30
1.1.1 矢量图形与位图图像	2	2.2.6 设置视图查看方式	31
1.1.2 色彩模式	2	2.3 习题	32
1.1.3 常用的文件格式	3		
1.2 CorelDRAW X6 的启动	5	第 3 章 图形绘制与编辑工具	33
1.3 CorelDRAW X6 的工作界面	6	3.1 基本形状的绘制	34
1.4 CorelDRAW X6 的退出	10	3.1.1 【矩形】工具和【3 点矩形】 工具	34
1.5 习题	10	3.1.2 【椭圆形】工具和【3 点椭圆形】 工具	36
第 2 章 CorelDRAW X6 基本操作	11	3.1.3 【多边形】工具	37
2.1 图形文件的基本操作	12	3.1.4 【星形】和【复杂星形】工具	37
2.1.1 新建图形文件	12	3.1.5 【图纸】工具和【螺纹】工具	38
2.1.2 从模板创建图形文件	13	3.2 线形工具	45
2.1.3 打开图形文件	13	3.2.1 【手绘】工具与【折线】工具	45
2.1.4 存储图形文件	15	3.2.2 【贝塞尔】工具的应用	47
2.1.5 导入文件	17	3.2.3 【钢笔】工具	56
2.1.6 导出文件	19	3.2.4 【艺术笔】工具	63
2.2 页面的设置	21	3.2.5 【3 点曲线】工具	67
2.2.1 设置页面大小	21	3.2.6 【平行度量】工具	67
2.2.2 添加页面并重命名	22	3.2.7 【智能绘图】工具	68
2.2.3 设置标尺、辅助线及网格	23		

CONTENTS

3.3 图形的编辑	69	4.2.6 【交互式填充】工具	106
3.3.1 【形状】工具	69	4.2.7 【网状填充】工具	109
3.3.2 【涂抹笔刷】工具	74	4.3 【智能填充】工具	111
3.3.3 【粗糙笔刷】工具	76	4.4 综合案例——绘制滑板底图纹样	112
3.3.4 【自由变换】工具	77	4.5 实训	138
3.3.5 【涂抹】工具	79	4.6 习题	139
3.3.6 【转动】工具	80	第5章 文本工具	140
3.3.7 【吸引】与【排斥】工具	81	5.1 美术文本与段落文本	141
3.3.8 【裁剪】工具	83	5.1.1 文本的输入	141
3.3.9 【刻刀】工具	83	5.1.2 【字符】文本属性	144
3.3.10 【橡皮擦】工具	84	5.1.3 【段落】文本属性	146
3.3.11 【虚拟段删除】工具	85	5.1.4 【图文框】文本属性	147
3.4 实训	85	5.1.5 美术文本与段落文本的转换	148
3.5 习题	87	5.2 美术文本转化为曲线	148
第4章 图形填充和轮廓工具	88	5.3 使文字适合路径	150
4.1 轮廓工具	89	5.4 【段落文本框】命令组	156
4.1.1 【轮廓笔】工具	89	5.4.1 【链接】命令	156
4.1.2 【轮廓色】工具	94	5.4.2 【使文本适合框架】命令	156
4.2 填充工具	95	5.5 综合案例	166
4.2.1 【均匀填充】工具的应用	95	5.6 实训	170
4.2.2 【渐变填充】工具	95	5.7 习题	172
4.2.3 【图样填充】工具	102	第6章 对象的其他操作	173
4.2.4 【底纹填充】工具	106	6.1 复制、重复与删除	174
4.2.5 【PostScript 填充】工具	106		

CONTENTS

6.1.1 【再制】与【克隆】命令	174	7.1.8 交互式效果工具综合应用—— 绘制按钮	218
6.1.2 【步长和重复】命令	174	7.2 【图框精确剪裁】命令	221
6.1.3 【重复】命令	175	7.3 【添加透视】命令	223
6.1.4 【删除】命令	175	7.4 综合案例	232
6.2 【变换】命令	177	7.4.1 绘制 POP 画	232
6.3 调整对象的顺序	180	7.4.2 绘制柠檬茶包装盒	238
6.4 【造形】命令	182	7.5 实训	241
6.5 【对齐和分布】命令	189	7.5.1 制作宣传单	241
6.6 综合案例	195	7.5.2 【图框精确剪裁】案例	248
6.6.1 绘制电影票插画	195	7.6 习题	251
6.6.2 粉色女郎插画	198		
6.6.3 风景日历	201		
6.7 实训	205		
6.8 习题	206		
第 7 章 特殊效果工具及命令	208	第 8 章 位图的处理	252
7.1 交互式工具	209	8.1 位图的调整与校正	253
7.1.1 【调和】工具	209	8.2 位图效果	254
7.1.2 【轮廓图】工具	211	8.2.1 【三维效果】命令组	255
7.1.3 【变形】工具	211	8.2.2 【艺术笔触】命令组	256
7.1.4 【阴影】工具	213	8.2.3 【模糊】命令组	257
7.1.5 【封套】工具	214	8.2.4 【相机】命令组	258
7.1.6 【立体化】工具	215	8.2.5 【颜色转换】命令组	258
7.1.7 【透明度】工具	217	8.2.6 【轮廓图】命令组	258
		8.2.7 【创造性】命令组	258
		8.2.8 【扭曲】命令组	259
		8.2.9 【杂点】命令组	260

CONTENTS

8.2.10 【鲜明化】命令组	260	9.3 光盘设计	276
8.3 【描摹位图】命令组	261	9.4 太阳帽设计	279
8.4 综合案例	262	9.5 T 恤设计	281
8.4.1 绘制装饰画	262	9.6 女员工制服设计	283
8.4.2 绘制海报	264	9.7 礼品——手表设计	285
8.5 习题	269	9.8 汽车车身设计	289
第 9 章 综合案例应用	270	9.9 文化用品设计	292
9.1 标志设计	271	9.10 宣传折页设计	295
9.2 名片设计	274	9.11 报纸广告设计	299
		9.12 案例小结	303

Chapter 1

第1章 CorelDRAW X6预备 知识

Corel公司出品的CorelDRAW是集矢量图形绘制、设计、文字编辑、位图处理及印刷排版于一体的平面设计软件，它在矢量绘图方面功能强大，操作灵活。本章主要介绍矢量图形和位图图像与计算机中色彩模式的基本概念，CorelDRAW X6的启动与退出以及工作界面等内容。

学习要点

- 了解矢量图形与位图图像的区别。
- 了解计算机中的色彩模式。
- 了解常用的文件格式。
- 了解CorelDRAW X6的工作界面。



1.1 基本概念

在使用 CorelDRAW X6 之前,首先需要了解矢量图形与位图图像的区别、计算机中的色彩模式以及常用的文件格式。

1.1.1 矢量图形与位图图像

在计算机图形领域中有两种表示图形的方式,即矢量图形与位图图像。下面详细介绍两者的特点与区别。



1. 矢量图形

矢量图形又称向量图形,是计算机按照数字模式描述的图形。在 CorelDRAW 矢量图形与位图图像中绘制的图形都属于矢量图形。在平面设计领域,还有其他的矢量绘图软件,如 Illustrator、PageMaker 和 FreeHand 等。

由于矢量图形是计算机利用点和线的属性方式来表达的,因此它的显示与分辨率无关,无论将图形放大多少倍,图形线条边缘均可光滑显示。图 1-1 所示为矢量图形的原始尺寸与放大后的效果比较。另外,矢量图形的文件大小只与图形的复杂程度有关,因此矢量图形需要的存储空间很小,绘制与编辑时对计算机的内存要求较低,并可以按打印机或印刷机等输出设备的最高分辨率进行打印。

2. 位图图像

在 CorelDRAW 中,位图图像可以以导入的方式置入到文件中并进行编辑处理,还可以将 CorelDRAW 文件中的矢量图形导出为位图图像格式,并在位图图像处理软件(如 Photoshop 等)中进行编辑处理。

位图图像又称光栅图或点阵图,是由计算机中最小显示单位的点(通常被称为像素)排列组成的图像,它的显示清晰度、文件大小均与分辨率密切相关。当图像被放大到 100% 以上时,图像就会变得模糊且产生锯齿。因此要想得到高品质的图像,就需在设计初期设置高的分辨率,但是这样会对计算机的内存提出更高的要求。图 1-2 所示为位图图像的原始尺寸与放大后的效果比较。

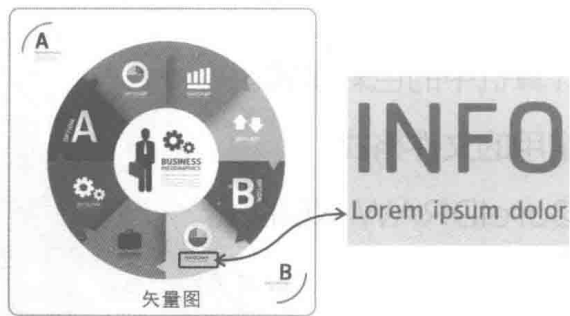


图 1-1 矢量图形的原始大小与放大后的效果比较

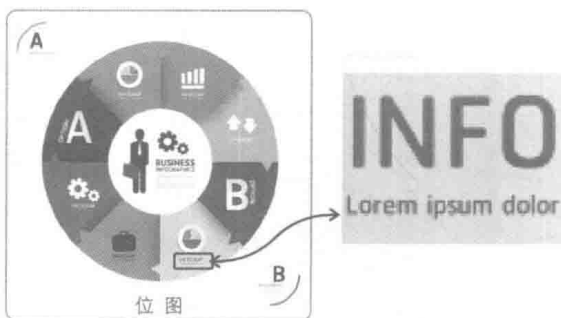


图 1-2 位图图像的原始大小与放大后的效果比较

1.1.2 色彩模式

在计算机平面设计应用中多种定义颜色的方法,这些不同的方法称为色彩模式。常用的色彩模式有 CMYK (青色、品红色、黄色和黑色) 模式、RGB (红色、绿色和蓝色) 模式、HSB (色度、饱和度和亮度) 模式、HLS (色度、光度和饱和度) 模式以及 CIE Lab (Lab) 模式等,各种色彩模式可以根据处理图像的需要进行相互转换。其中常用的色彩模式为 CMYK 和 RGB。



色彩模式

在平面设计初期,首先要根据作品的用途为作品选择相应的色彩模式。如果作品是用来出版印刷

的,最好使用 CMYK 模式;如果是用来在显示设备上展示的,如网页的页面等,那么最好使用 RGB 模式。有些作品则需要准备两份不同色彩模式的文件。

下面介绍 3 种比较常用的色彩模式。

1. CMYK 模式

CMYK 模式通过混合青色 (Cyan)、品红色 (Magenta)、黄色 (Yellow) 和黑色 (Black) 4 种颜色来定义各种颜色。很多印刷品都是采用 CMYK 模式印刷的,在混合颜色时以百分比的形式来表示加入的每种颜色的多少。每种颜色的取值范围在 0% ~ 100%。如果 4 种颜色的值都为 100%,则为黑色;如果 4 种颜色的值都为 0%,则为纯白色。



要点提示

理论上,当青色、品红色和黄色的值都为 100% 时,混合出来的颜色应为黑色,但输出设备实际产生的色彩偏深褐色,显得很脏。因此在设计中,最好再加入些黑色来使输出的颜色显得更纯,也可以使用 100% 的黑色。

2. RGB 模式

RGB 模式通过混合红色 (Red)、绿色 (Green) 和蓝色 (Blue) 3 种颜色来定义颜色。计算机显示器所使用的颜色模式是 RGB 模式,这种模式显示的颜色最鲜艳。在混合时以数值的形式表示每种色彩的多少,每种色彩的取值范围为 0 ~ 255。如果每种颜色的值都为 255,则混合出白色;如果每种颜色的值都为 0,则混合出黑色。



要点提示

由于设备等客观因素,显示器等设备上显示的色彩与真实色彩之间存在偏差,另外输出设备也会影响输出的色彩显示,同一作品在显示器上的显示与印刷或打印出的颜色会有一些不同。因此,在做设计之前,应使用标准色标校准显示器,以减小色彩显示与输出的偏差。

3. HSB 模式

HSB 模式使用色度 (H)、饱和度 (S) 和亮度 (B) 来定义颜色。它基于人们对色彩的感知方式来描述颜色。色度描述颜色的色相,用 0° ~ 359° 来表示(例如, 0° 为红色, 6° 为黄色, 120° 为绿色, 180° 为青色, 240° 为蓝色,而 300° 则为品红)。饱和度描述颜色的鲜明度或阴暗度,用 0% ~ 100% 来测量(百分比越高,颜色越鲜明)。亮度描述颜色包含的白色量,用 0% ~ 100% 来测量(百分比越高,颜色越明亮)。

1.1.3 常用的文件格式

在存储文件时会涉及文件的格式,不同的软件有相应的文件存储格式,了解常用的数据格式可以方便用户在不同的软件中转换数据。要想知道某一文件的格式,只要看它的扩展名即可,例如,CorelDRAW 中的默认存储格式的扩展名为 .cdr。下面介绍几种常用的文件格式。

1. CDR 格式

CDR 格式是 CorelDRAW 的默认存储格式,是矢量图的存储格式。



常用文件格式

2. AI 格式

AI 格式是 Illustrator 使用的存储格式,是矢量图文件的通用格式,此格式的文件可以在 Photoshop 和 CorelDRAW 等软件中直接打开。

3. EPS 格式

EPS 格式是一种跨平台的通用格式,大多数的绘图软件和排版软件都支持此格式,它可以保存图像的路径信息,常用于数据在不同软件间的转换。

4. BMP 格式

位图 (Windows-bitmap, BMP) 格式是 Microsoft 软件的专用图形格式,也就是常说的位图格式,它是 Windows 兼容计算机系统的标准图像格式。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。位图格式的文件较大,但它是最通用的图像文件格式之一。

5. GIF 格式

图形交换格式 (Graphics Interchange Format, GIF) 格式的文件是 8 位图像文件,最多为 256 色, GIF 格式不支持 Alpha 通道。GIF 格式的文件较小,常用于网络传输,在网页上见到的图片大多是 GIF 和 JPEG 格式的,但 GIF 格式相对 JPEG 格式的优势在于 GIF 格式的文件可以保存动画效果。

6. JPEG 格式

联合图像专家组 (Joint Photographic Experts Group, JPEG) 格式也就是读者熟悉的扩展名为 .jpg 的图像格式。JPEG 格式实际上是一种压缩的图像文件格式,它支持真彩色,生成的文件较小,也是较常用的图像格式。JPEG 格式也是网络上最常用的格式之一,它相对 GIF 格式的优势在于: JPEG 格式文件保留 RGB 图像中的所有颜色信息,通过有选择地去掉数据来压缩文件,而 GIF 格式的文件多数采用索引颜色。



要点提示

JPEG 格式是有损压缩格式,可以通过设置压缩的类型来产生不同大小和质量的文件。也就是说,压缩率越高,图像文件越小,相对的图像质量就越差。

7. PSD 格式

PSD 格式是 Photoshop 专用的存储格式,可以保存图像的图层、通道和路径等信息,它是在完成图像处理任务之前,一种常用的且可以较好地保存图像信息的格式。但使用 PSD 格式存储的文件较大。

8. PNG 格式

PNG (可移植网络图形) 格式的文件主要用于替代 GIF 格式的文件。GIF 格式的文件虽然较小,但图像的颜色和质量较差。PNG 格式可以使用无损压缩方式压缩文件,它支持 24 位图像,产生的透明背景没有锯齿边缘,因此可以产生质量较好的图像效果。但是,一些较早版本的网页浏览器可能不支持 PNG 图像。

9. TGA 格式

TGA (Targa) 格式专用于使用 Truevision (R) 视频版的系统,MS-DOS 色彩应用程序普遍支持这种格式,它也是较常见的图像格式之一。Targa 格式支持带一个 Alpha 通道的 32 位 RGB 文件和不带 Alpha 通道的索引颜色、灰度、16 位和 24 位 RGB 文件。

10. TIFF

标记图像文件格式 (Tag Image File Format, TIFF) 用于在应用程序之间和计算机平台之间交换文件。TIFF 是一种灵活的位图图像格式, 被所有绘画、图像编辑和页面排版应用程序支持, 而且几乎所有的桌面扫描仪都可以生成 TIFF 图像。TIFF 支持带 Alpha 通道的 CMYK、RGB 和灰度文件, 支持不带 Alpha 通道的 Lab、索引颜色和位图文件, TIFF 也支持 LZW 压缩。

1.2 CorelDRAW X6 的启动

确定计算机中已经安装了 CorelDRAWX6 中文版软件后, 下面介绍进入 CorelDRAW X6 工作界面的方法。

【例 1-1】: 启动 CorelDRAW X6。

操作步骤

STEP 1 双击桌面上的 CorelDRAW X6 图标。

STEP 2 计算机将启动 CorelDRAW X6 程序, 图 1-3 所示为 CorelDRAW X6 软件的工作界面。



开启 CorelDRAW

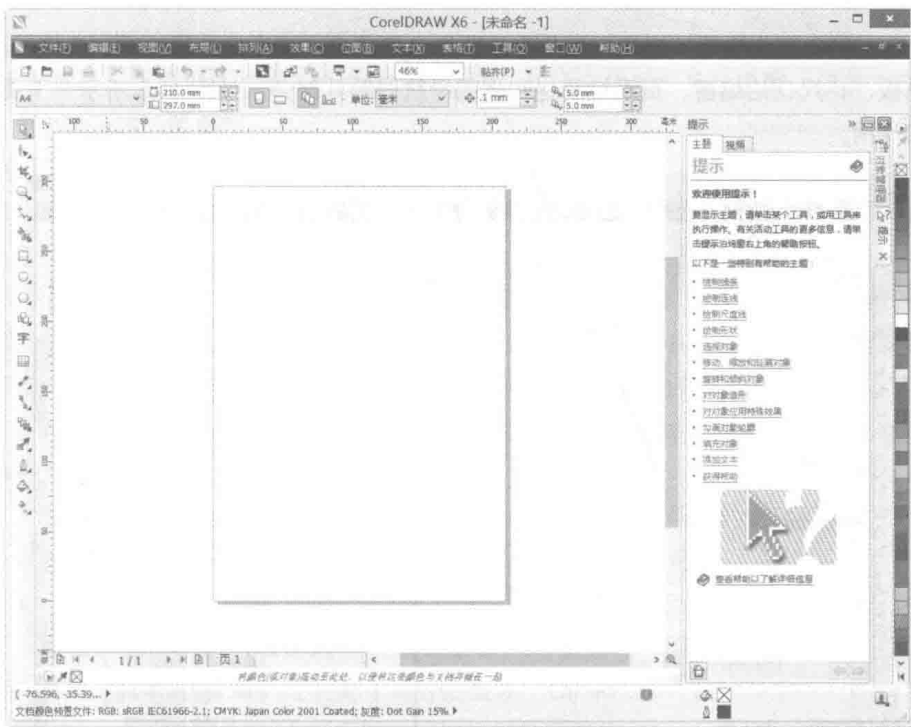


图 1-3 CorelDRAW X6 的工作界面

案例小结

安装软件后, 第一次启动 CorelDRAW X6 时, 会弹出如图 1-4 所示的欢迎屏幕。欢迎屏幕提供了【新建空白文档】、【打开最近用过的文档】、【打开其他文档】、【从模板新建】、【快速入门】和【新增功能】等选项。在此窗口中单击【新建空白文档】图标, 即可进入 CorelDRAW 的工作界面, 并同时新建一个图形文件。若想启动时不打开欢迎屏幕, 而直接进入工作界面, 可以取消勾选【启动时始终显示欢迎屏幕】复选项。

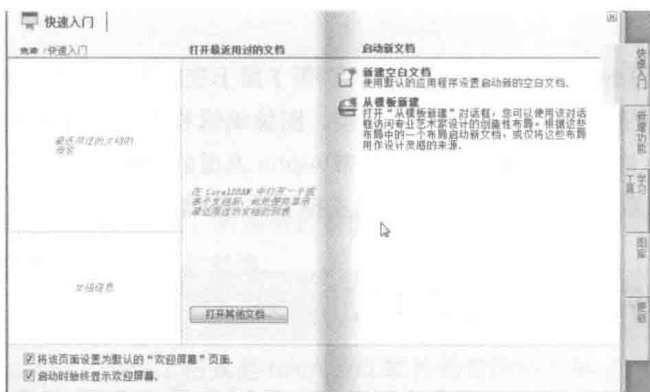


图 1-4 CorelDRAW X6 的欢迎屏幕

本节介绍了 CorelDRAW X6 的启动方法,掌握软件的正确启动方法是学习该软件的必要条件,也是使用软件前的必做工作。

1.3 CorelDRAW X6 的工作界面

CorelDRAW X6 的工作界面按功能可划分为标题栏、菜单栏、工具栏、属性栏、工具箱、工作窗口、状态栏、调色板、标尺、泊坞窗、页面控制栏和视图导航器等几部分,如图 1-5 所示。下面详细介绍各部分的功能和作用。

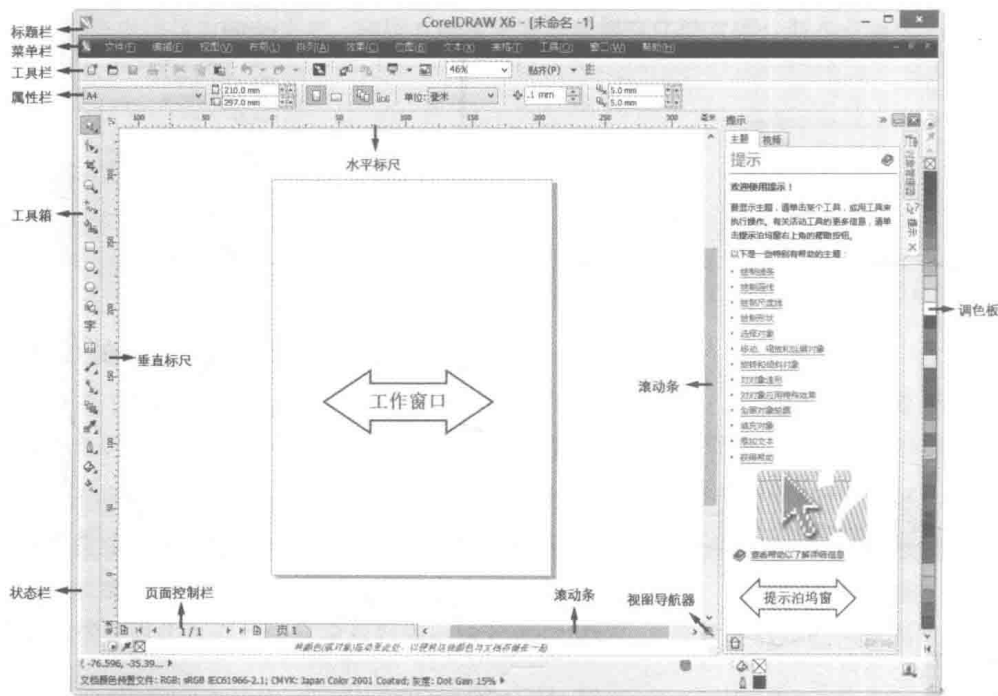


图 1-5 CorelDRAW X6 的工作界面与各部分的名称

1. 标题栏

标题栏位于界面窗口顶部,显示当前软件的名称、版本号及当前绘制的文件的名称。其右侧有 3 个按钮   , 主要用于控制界面窗口的大小及关闭软件。

2. 菜单栏

菜单栏默认位于标题栏的下方，它几乎包含了 CorelDRAW X6 中的所有功能与命令。菜单栏按功能划分为【文件】、【编辑】、【视图】、【布局】、【排列】、【效果】、【位图】、【文本】、【表格】、【工具】、【窗口】及【帮助】12个菜单，每一个菜单中又包含若干个子菜单，选择任意一个子菜单可以执行相应的命令。

- 【文件】菜单：主要针对绘制或编辑的图形文件进行操作，包括文件的新建、打开、保存和关闭，其他格式文件的导入、导出以及文件的打印设置等。
- 【编辑】菜单：主要针对工作区域中的图形/图像进行编辑操作，包括撤销与重做，图形/图像的剪切、复制和粘贴等。
- 【视图】菜单：用来设置图形/图像在工作区域中的显示方式以及辅助对象（网格、辅助线和标尺等）的显示与设置等。
- 【布局】菜单：主要用来进行页面的添加以及页面大小、背景等设置，并进行页面间的切换等操作。
- 【排列】菜单：主要用来对工作区域中选择的图形/图像进行变换、排列、群组、合并及锁定等操作。
- 【效果】菜单：主要用来对工作区域中选择的图形（矢量）进行特殊效果的处理，包括调整和复制效果、仿制等操作。
- 【位图】菜单：主要用来对工作区域中选择的图像（位图）进行位图效果的处理，包括转换位图、编辑位图及位图特殊效果的添加等操作。
- 【文本】菜单：主要用来对输入的文字进行处理，包括字体和字号的设置、段落文字的属性设置及使文字适合路径等操作。
- 【表格】菜单：主要用来插入表格并编辑表格的样式。
- 【工具】菜单：主要用于设定 CorelDRAW X6 中的大部分命令，包括菜单栏、工具栏和其他工具的属性设置以及颜色和管理设置等。
- 【窗口】菜单：主要用于对界面窗口进行管理以及各控制对话框、泊坞窗的调用和管理等。
- 【帮助】菜单：包括 CorelDRAW X6 的自带帮助文件和 CorelDRAW X6 的在线帮助等。

在某些子菜单的命令后面还带有图标、符号或文字等，这些内容均有其相应的含义。

- 子菜单命令后的▶图标表示这个命令后面还有子菜单，将鼠标指针移到这个命令上停留片刻，会弹出相应的子菜单。
- 子菜单中有些命令后面有一个省略号，表示选择此命令会弹出相应的对话框。
- 有些命令以灰色显示，表示该命令只有在特定的情况下才可使用。
- 子菜单中有些命令后面有键盘按键的英文字母组合，这表示 CorelDRAW X6 对一些常用的命令设置了键盘的快捷方式。按键盘中的按键组合，则会执行相应的操作。例如，【编辑】/【粘贴】命令后显示“Ctrl+V”



图 1-6 【编辑】/【粘贴】命令

要点提示

CorelDRAW X6 为大部分常用的菜单命令设置了快捷键，熟悉并掌握这些快捷键可以大大提高工作效率。

3. 工具栏

工具栏默认位于菜单栏的下方，工具栏中包含一些常用菜单命令的快捷工具按钮。工具栏中各按钮相应的功能如图 1-7 所示。



图 1-7 标准工具栏中各工具按钮及对应的功能

4. 属性栏

属性栏默认位于工具栏的下方，其选项根据所选工具或对象的不同而不同。当选择工具箱中的【文本】工具或选择工作区域中的文本对象时，属性栏则显示相应的创建和编辑文本的命令、选项及参数等，如图 1-8 所示。



图 1-8 选择文本对象或【文本】工具时的属性栏状态

5. 工具箱

工具箱默认位于工作界面的最左侧，是 CorelDRAW X6 中常用工具命令的集合，包含用于创建、填充和修改图形的 19 组工具。

有些工具按钮的右下角有黑色小三角符号，表示该工具还隐藏着其他的同类工具。要选择这些隐藏的工具，可将鼠标指针移动到该按钮上，单击鼠标左键一段时间，就会弹出其他工具。工具箱及展开的隐藏按钮如图 1-9 所示。

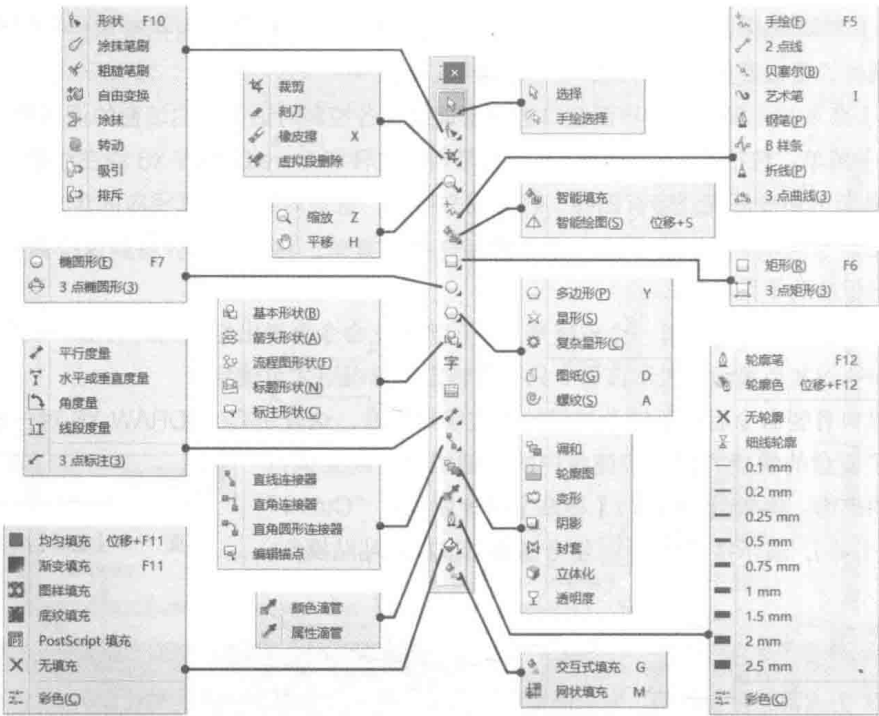


图 1-9 工具箱及隐藏的工具按钮

若想查看某个工具的名称，可将鼠标指针移到到该工具按钮上并停留片刻，这样就会在工具按钮的右下角显示该工具的名称。