

新概念

CorelDRAW X5 图形创意与绘制

教程

科海新世纪书局 总策划

成昊 叶华 编著

第6版 案例·精讲·超值

超大容量 立体化教学资源包



- 全程语音讲解的多媒体学习环境
- 超大容量，播放时间长达**216**分钟
- 素材与效果文件、电子课件和课程设计

百万册
畅销经典品牌
科海
优秀教材
★★★★★

- 由Adobe教育专家和一线资深平面设计师结合多年教学和设计经验倾力编著
- 按照技能应用的需求，**精选实用、够用的案例**，将CorelDRAW的知识要点融会贯通
- 采用案例讲解的方法，**以例激趣、以例说理、以例导行**，易教易学
- 为用书教师提供含多媒体教学系统的立体化教学资源包，**满足现代化教育新需求**



科学出版社

新概念

CorelDRAW X5 图形创意与绘制

教程

成昊 叶华 编著



科学出版社

内 容 简 介

本书采用案例讲解的方法,精选实用、够用的案例,将CorelDRAW X5图形创意与绘制的各个知识要点和应用技巧融会贯通。

全书共10章。第1章为CorelDRAW X5的快速入门,主要介绍CorelDRAW X5的基础入门知识。第2~9章介绍使用CorelDRAW X5完成图形创意与绘制所需的知识和技巧,主要包含文件操作与绘图工具的使用,对象编辑,对象组织与变换,颜色填充与轮廓编辑,交互式工具的使用,图形图像处理,文本处理,打印、条形码制作和网络发布等内容。第10章为综合案例实训,通过3个综合案例——标志设计、年历设计、海报设计,将CorelDRAW X5图形创意与绘制的重要知识融会贯通,帮助读者提升CorelDRAW X5图形创意与绘制的综合职业技能。

为方便教学,本书为用书教师提供超值的立体化教学资源包,主要包含素材与效果文件、与书中内容同步的多媒体教学视频(53小节,216分钟)、电子课件等教学资源。

本书图文并茂,层次分明,语言通俗易懂,非常适合CorelDRAW的初、中级用户学习,配合立体化教学资源包,特别适合作为职业院校、成人教育、大中专院校和计算机培训学校相关课程的教材。

图书在版编目(CIP)数据

新概念 CorelDRAW X5 图形创意与绘制教程/成昊,
叶华编著. —北京:科学出版社,2011.5
ISBN 978-7-03-030678-4

I. ①新… II. ①成… ②叶… III. ①图形软件,
CorelDRAW X5—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第053648号

责任编辑:桂君莉 刘秀青 / 责任校对:刘雪连
责任印刷:新世纪书局 / 封面设计:彭琳君

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

中国科学出版集团新世纪书局策划

北京市艺辉印刷有限公司印刷

中国科学出版集团新世纪书局发行 各地新华书店经销

*

2011年6月第一版

2011年6月第一次印刷

印数:1—4 000

开本:16开

印张:14.5

字数:353 000

定价:29.90元

(如有印装质量问题,我社负责调换)

一、编写目的

“新概念”系列教程于2000年初上市,当时是图书市场中唯一的IT多媒体教学培训图书,以其易学易用、高性价比等特点倍受读者欢迎。在历时11年的销售过程中,我们按照同时期最新、最实用的多媒体教学理念,根据用书教师和读者需求对图书的内容、体例、写法进行过4次改进,丛书发行量早已超过300万册,是深受计算机培训学校、职业院校师生喜爱的首选教学用书。

随着《国家中长期教育改革和发展规划纲要(2010~2020年)》的制定和落实,我国职业教育改革已进入一个活跃期,地方的教育改革和制度创新的案例日渐增多。为了顺应教改的大潮流,我们迎来了本系列教程第6版的深度改版升级。

为此,我们组织国内26名职业教育专家、43所著名职业院校和职业培训机构的一线优秀教师联合策划与编写了“第6版新概念”系列丛书——“十二五”职业教育计算机应用型规划教材。

二、丛书的特点

本丛书作为“十二五”职业教育计算机应用型规划教材,根据《国家中长期教育改革和发展规划纲要(2010~2020年)》职业教育的重要发展战略,按照现代化教育的新观念开发而来,为您的学习、教学、工作和生活带来便利,主要有如下特色。

- ★ **强大的编写团队。**由26名职业教育专家、43所著名职业院校和职业培训机构的一线优秀教师联合组成。
- ★ **满足教学改革的新需求。**在《国家中长期教育改革和发展规划纲要(2010~2020年)》职业教育重要发展战略的指导下,针对当前的教学特点,以职业院校为对象,以“实用、够用、好用、好教”为核心,通过课堂实训、案例实训强化应用技能,最后以来自行业应用的综合案例,强化学生的岗位技能。
- ★ **秉承“以例激趣、以例说理、以例导行”的教学宗旨。**通过对案例的实训,激发读者兴趣,鼓励读者积极参与讨论和学习活动;让读者可以在实际操作中掌握知识和方法,提高实际动手能力、强化与拓展综合应用技能。
- ★ **好教、好用。**每章均按内容讲解、课堂实训、案例实训、课后习题和上机操作的结构组织内容,在领悟知识的同时,通过实训强化应用技能。在开始讲解之前,归纳出所讲内容的知识要点,便于读者自学,方便学生预习、教师讲课。

三、立体化教学资源包

为了迎合现代化教育的教学需求,我们为丛书中的每一本书都开发了一套立体化多媒体教学资源包,为教师的教学和学生的学习提供了极大的便利,主要包含以下元素。

- ★ **素材与效果文件。**为书中的实训提供必要的操作文件和最终效果参考文件。
- ★ **与书中内容同步的教学视频。**在授课中配合此教学视频演示,可代替教师在课堂上的演示操作,这样教师就可以将授课的重心放在讲授知识和方法上,从而大大增强课堂授课效果,同时学生课后还可以参考教学视频,进行课后演练和复习。
- ★ **电子课件。**完整的PowerPoint演示文档,协助用书教师优化课堂教学,提高课堂质量。

- ★ 附赠的教学案例及其使用说明。为教师课堂上的举例和教学拓展提供多个实用案例, 丰富课堂内容。
- ★ 习题的参考答案。为教师评分提供参考。
- ★ 课程设计。提供多个综合案例的实训要求, 为教师布置期末大作业提供参考。

用书教师请致电 (010) 64865699 转 8067/8082/8081/8033 或发送 E-mail 至 bookservice@126.com 免费索取此教学资源包。

四、丛书的组成

新概念 Office 2003 三合一教程
新概念 Office 2003 六合一教程
新概念 Photoshop CS5 平面设计教程
新概念 Flash CS5 动画设计与制作教程
新概念 3ds Max 2011 中文版教程
新概念网页设计三合一教程——Dreamweaver CS5、Flash CS5、Photoshop CS5
新概念 Dreamweaver CS5 网页设计教程
新概念 CorelDRAW X5 图形创意与绘制教程
新概念 Premiere Pro CS5 多媒体制作教程
新概念 After Effects CS5 影视后期制作教程
新概念 Office 2010 三合一教程
新概念 Excel 2010 教程
新概念计算机组装与维护教程
新概念计算机应用基础教程
新概念文秘与办公自动化教程
新概念 AutoCAD 2011 教程
新概念 AutoCAD 2011 建筑制图教程
.....

五、丛书的读者对象

“第 6 版新概念”系列教材及其配套的立体化教学资源包面向初、中级读者, 尤其适合用作职业教育院校、大中专院校、成人教育院校和各类计算机培训学校相关课程的教材。即使没有任何基础的自学读者, 也可以借助本套丛书轻松入门, 顺利完成各种日常工作, 尽情享受 IT 的美好生活。对于稍有基础的读者, 可以借助本套丛书快速提升综合应用技能。

六、编者寄语

“第 6 版新概念”系列教材提供满足现代化教育新需求的立体化多媒体教学环境, 配合一看就懂、一学就会的图书, 绝对是计算机职业教育院校、大中专院校、成人教育院校和各类计算机培训学校以及计算机初学者、爱好者的理想教程。

由于编者水平有限, 书中疏漏之处在所难免。我们在感谢您选择本套丛书的同时, 也希望您能够对本套丛书的意见和建议告诉我们。联系邮箱: l-v2008@163.com。

丛书编者
2011 年 4 月

第1章 CorelDRAW X5 的快速入门1

- 1.1** CorelDRAW X5 概述 1
- 1.2** 图形图像基本知识 1
- 1.3** CorelDRAW X5 工作界面 4
 - 1.3.1 界面启动 4
 - 1.3.2 CorelDRAW 的操作界面 6
- 1.4** CorelDRAW X5 新增功能 9
- 1.5** 工作环境设置及优化 10
 - 1.5.1 工作区设置 11
 - 1.5.2 页面设置 12
 - 1.5.3 设置多页面文档 14
- 1.6** 设置绘图比例 15
 - 1.6.1 设置辅助线 15
 - 1.6.2 设置网格 19
 - 1.6.3 设置标尺 19
- 1.7** 课后练习与上机操作 20
 - 1.7.1 简答题 20
 - 1.7.2 操作题 20

第2章 文件操作与绘图工具的使用21

- 2.1** 文件的基本操作 21
 - 2.1.1 新建文件 21
 - 2.1.2 打开文件 22
 - 2.1.3 文件的保存、关闭和退出 23
 - 2.1.4 文件的导入和导出 23
 -  2.1.5 课堂实训 1——卡通插画 24
- 2.2** 基本图形工具的使用 26
 - 2.2.1 矩形工具组 26
 - 2.2.2 椭圆形工具组 28
 - 2.2.3 多边形工具组 28
 - 2.2.4 表格工具 29
 -  2.2.5 课堂实训 2——微笑的花朵 30
- 2.3** 基本形状工具的使用 31
 - 2.3.1 基本形状工具 31
 - 2.3.2 箭头形状工具 32
 - 2.3.3 流程图形状工具 32
 - 2.3.4 标题形状工具 33
 - 2.3.5 标注形状工具 33
 -  2.3.6 课堂实训 3——房子物语 33
- 2.4** 案例实训 34
 -  2.4.1 案例实训 1——标志设计 34
 -  2.4.2 案例实训 2——勋章图案 35
- 2.5** 课后练习与上机操作 37
 - 2.5.1 简答题 37
 - 2.5.2 操作题 37

第3章 对象编辑38

- 3.1** 形状编辑工具的使用 38
 - 3.1.1 形状工具组 38
 - 3.1.2 裁剪工具组 42
 -  3.1.3 课堂实训 1——聆听 44
- 3.2** 曲线编辑工具的使用 45
 - 3.2.1 曲线工具组 46
 -  3.2.2 课堂实训 2——卡通兔子 51
- 3.3** 案例实训 53
 -  3.3.1 案例实训 1——音符图形 53
 -  3.3.2 案例实训 2——字体设计 53
- 3.4** 课后练习与上机操作 55
 - 3.4.1 简答题 55
 - 3.4.2 操作题 55

第4章 对象组织与变换56

- 4.1 对象组织 56
 - 4.1.1 复制对象 56
 - 4.1.2 对齐与分布对象 57
 - 4.1.3 群组对象 58
 - 4.1.4 锁定对象 59
 - 4.1.5 课堂实训 1——生日蛋糕 59
- 4.2 变换对象 60
 - 4.2.1 缩放对象 60
 - 4.2.2 旋转对象 61
 - 4.2.3 倾斜对象 62
 - 4.2.4 镜像对象 63
 - 4.2.5 课堂实训 2——礼物 63
- 4.3 对象造形 65
 - 4.3.1 合并对象 65
 - 4.3.2 修剪对象 66
 - 4.3.3 相交对象 67
 - 4.3.4 简化 67
 - 4.3.5 移除后面对象 68
 - 4.3.6 移除前面对象 68
 - 4.3.7 边界 68
 - 4.3.8 课堂实训 3——夏日激情 69
- 4.4 对象管理器 71
 - 4.4.1 主页 72
 - 4.4.2 图层 73
 - 4.4.3 课堂实训 4——七彩花 75
- 4.5 案例实训 76
 - 4.5.1 案例实训 1——朵朵花儿 76
 - 4.5.2 案例实训 2——笔记本 78
- 4.6 课后练习与上机操作 80
 - 4.6.1 简答题 80
 - 4.6.2 操作题 80

第5章 颜色填充与轮廓编辑81

- 5.1 单色填充 81
 - 5.1.1 “均匀填充”对话框 81
 - 5.1.2 课堂实训 1——加油兔 84
- 5.2 渐变填充 85
 - 5.2.1 “渐变填充”对话框 85
 - 5.2.2 课堂实训 2——精灵空间 87
- 5.3 图样填充 89
 - 5.3.1 双色图样填充 90
 - 5.3.2 全色 91
 - 5.3.3 位图 91
 - 5.3.4 载入图像创建图样填充 92
 - 5.3.5 利用“创建”命令创建图样填充 93
 - 5.3.6 课堂实训 3——缤纷彩球 93
- 5.4 底纹填充 94
 - 5.4.1 “底纹填充”对话框 94
 - 5.4.2 课堂实训 4——紫色花语 95
- 5.5 使用 PostScript 底纹 97
 - 5.5.1 “PostScript 底纹”对话框 97
 - 5.5.2 课堂实训 5——插画设计 97
- 5.6 滴管工具 99
 - 5.6.1 颜色滴管工具 99
 - 5.6.2 属性滴管工具 100
 - 5.6.3 课堂实训 6——舞动射线 100
- 5.7 轮廓笔 102
 - 5.7.1 “轮廓笔”对话框 102
 - 5.7.2 使用预设轮廓宽度 104
 - 5.7.3 设置轮廓颜色 104
 - 5.7.4 课堂实训 7——抽象烟花 104
- 5.8 交互式填充工具的使用 105
 - 5.8.1 交互式填充 106
 - 5.8.2 网状填充 106
 - 5.8.3 课堂实训 8——联想星空 107
- 5.9 案例实训 109
 - 5.9.1 案例实训 1——感叹号设计 109
 - 5.9.2 案例实训 2——花朵与树叶上色 111
- 5.10 课后练习与上机操作 112
 - 5.10.1 简答题 112
 - 5.10.2 操作题 112

第 6 章 交互式工具的使用113

- 6.1 调合工具** 113
 - 6.1.1 直线调合 113
 - 6.1.2 沿路径渐变 114
 - 6.1.3 复合渐变 114
 -  6.1.4 课堂实训 1——礼物盒子 115
- 6.2 轮廓工具** 117
 - 6.2.1 到中心 117
 - 6.2.2 向内 118
 - 6.2.3 向外 118
 -  6.2.4 课堂实训 2——梦幻树 119
- 6.3 变形工具** 120
 - 6.3.1 推拉变形 121
 - 6.3.2 拉链变形 121
 - 6.3.3 扭曲变形 122
 -  6.3.4 课堂实训 3——抽象花纹 122
- 6.4 阴影工具** 124
 - 6.4.1 创建阴影 124
 -  6.4.2 课堂实训 4——阴影字体 125
- 6.5 封套工具** 127
 - 6.5.1 创建封套 127
 -  6.5.2 课堂实训 5——波浪字体 128
- 6.6 立体化工具** 130
 - 6.6.1 创建立体化效果 130
 -  6.6.2 课堂实训 6——立体空间 131
- 6.7 透明度工具** 134
 - 6.7.1 创建透明效果 134
 -  6.7.2 课堂实训 7——七彩曲线 135
- 6.8 案例实训** 137
 -  6.8.1 案例实训 1——闪闪星光 137
 -  6.8.2 案例实训 2——“旋风脆”雪糕 138
- 6.9 课后练习与上机操作** 140
 - 6.9.1 简答题 140
 - 6.9.2 操作题 140

第 7 章 图形图像处理141

- 7.1 透视效果** 141
 - 7.1.1 创建透视效果 141
 -  7.1.2 课堂实训 1——立体字体 142
- 7.2 图框精确剪裁** 143
 - 7.2.1 创建图框精确剪裁效果 144
 -  7.2.2 课堂实训 2——城市剪影 144
- 7.3 使用透镜效果** 147
 - 7.3.1 添加透镜效果 147
 - 7.3.2 使用各种透镜 148
 -  7.3.3 课堂实训 3——回忆色彩 150
- 7.4 对象调整** 151
 - 7.4.1 调合曲线 152
 - 7.4.2 亮度/对比度/强度 152
 - 7.4.3 颜色平衡 153
 - 7.4.4 色度/饱和度/亮度 154
 - 7.4.5 所选颜色 154
 - 7.4.6 替换颜色 155
 - 7.4.7 取消饱和和 155
 - 7.4.8 通道混合器 155
 -  7.4.9 课堂实训 4——行走的光年 156
- 7.5 位图处理** 158
 - 7.5.1 图像类型 158
 - 7.5.2 转换为位图 159
 - 7.5.3 位图的矢量化操作 160
 - 7.5.4 改变位图颜色 160
 - 7.5.5 位图的特殊效果 162
 -  7.5.6 课堂实训 5——爱琴海 163
- 7.6 案例实训** 164
 -  7.6.1 案例实训 1——故乡 164
 -  7.6.2 案例实训 2——麦克风 164
- 7.7 课后练习与上机操作** 166
 - 7.7.1 简答题 166
 - 7.7.2 操作题 166

第8章 文本处理167

- 8.1 添加文本 167**
 - 8.1.1 添加段落文本 167
 - 8.1.2 添加美术字 169
 - 8.1.3 美术字和段落文本之间的相互转换 169
 -  8.1.4 课堂实训 1——制作标题 169
- 8.2 设置文本的属性 171**
 - 8.2.1 文本属性 171
 -  8.2.2 课堂实训 2——版面编排 172
- 8.3 添加图片 174**
 - 8.3.1 在文字中插入图片 174
 -  8.3.2 课堂实训 3——插图设计 175
- 8.4 段落文本对象的处理 177**
 - 8.4.1 段落文本的分栏 177
 - 8.4.2 排版文字 177
 - 8.4.3 段落文本首字下沉 178
 - 8.4.4 设置项目符号 178
 - 8.4.5 调整段落文本 179
 -  8.4.6 课堂实训 4——插页设计 180
- 8.5 在文本上创建特殊效果 183**
 - 8.5.1 使文本适合路径 183
 - 8.5.2 使用封套 184
 - 8.5.3 段落文本围绕在对象周围 184
 - 8.5.4 段落与图形对象的合与分 185
 - 8.5.5 用形状工具编辑文本 185
 -  8.5.6 课堂实训 5——字体设计 186
- 8.6 将符号加入文字 187**
 - 8.6.1 为文字添加符号 188
 -  8.6.2 课堂实训 6——插画制作 188
- 8.7 设定样式 190**
 - 8.7.1 默认样式 190
 - 8.7.2 创建样式 191
 - 8.7.3 应用文本样式 192
 -  8.7.4 课堂实训 7——幸福时光 192
- 8.8 案例实训 195**
 -  8.8.1 案例实训 1——环绕文字 195
 -  8.8.2 案例实训 2——“彩铃”文字 195
- 8.9 课后练习与上机操作 196**
 - 8.9.1 简答题 196
 - 8.9.2 操作题 197

第9章 打印、条形码制作和网络发布198

- 9.1 打印设置 198**
 - 9.1.1 设置打印选项 198
 - 9.1.2 配置打印设备 199
- 9.2 预览、缩放和定位打印文件 202**
 - 9.2.1 预览 202
 - 9.2.2 缩放 203
 - 9.2.3 定位图像文件 204
- 9.3 条形码的制作 204**
- 9.4 创建 HTML 文本 205**
 - 9.4.1 HTML 格式 205
 - 9.4.2 选择 HTML 输出操作 207
 - 9.4.3 设置预配置的 Internet 对象 207
 - 9.4.4 将文档导出为网页格式 208
- 9.5 课后练习与上机操作 210**
 - 9.5.1 简答题 210
 - 9.5.2 操作题 210

第10章 综合案例211

-  **10.1 标志设计 211**
 - 10.1.1 实例说明 211
 - 10.1.2 操作步骤 211
-  **10.2 年历设计 213**
- 10.2.1 实例说明 213
- 10.2.2 操作步骤 214
-  **10.3 海报设计 219**
 - 10.3.1 实例说明 219
 - 10.3.2 操作步骤 219

第1章

CorelDRAW X5 的快速入门

本章导读

本章要讲述的是 CorelDRAW X5 操作基础。一款软件的操作基础知识,读者是必须要掌握的。一切复杂的操作,包括日后的设计工作,都离不开这些最基本的操作,所以本章知识很重要。希望大家通过本章的学习,可以对 CorelDRAW X5 操作有一个全面、细致的了解,为后面章节的学习打下良好的基础。

知识要点

- ✦ CorelDRAW X5 概述
- ✦ 图形图像基本知识
- ✦ CorelDRAW X5 的工作界面
- ✦ CorelDRAW X5 的新增功能
- ✦ 工作环境设置
- ✦ 页面设置
- ✦ 设置辅助线、网格、标尺
- ✦ 设置多页面文档
- ✦ 设置倾斜辅助线

1.1 CorelDRAW X5 概述

CorelDRAW X5 是一个基于矢量的绘图程序,可以用来创建相对较专业的美术作品。用户一般只需要很少的准备工作,就可以使用 CorelDRAW X5 随心所欲地创建各种复杂的图形。CorelDRAW 系列软件随着计算机技术的不断发展,也在不断地完善自身功能,新发布的 CorelDRAW X5 就比之前的版本有了更大的提高,其更强大的功能将使用户在设计图形作品时更加如鱼得水。

虽然 CorelDRAW X5 的菜单、工具相对较多,但应用起来都很便捷,系统性和条理性也很强,所以被广泛应用于漫画创作、封面设计、广告设计和产品包装等多个领域。

1.2 图形图像基本知识

在学习 CorelDRAW X5 之前,首先要对图形图像的知识有所了解。在本节中,编者将介绍一些关于图形图像的基础知识,以帮助读者对软件展开衔接性的学习,同样也是为将来的单独创作打好基础。

1. 矢量图形和位图图像

矢量图形和位图图像都是计算机记录数字图像的方式。矢量图是指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进行记录。CorelDRAW 的编辑对象以矢量图形为主，也可以将绘制好的矢量图形转换为位图或是在软件中导入位图，从而进一步展开具体的编辑。

- **矢量图形：**矢量图形是一系列由线连接的点绘制出来的图形。由于矢量图形是由一些基本形状及线条所构成，所以在填充颜色时既可以沿线条的轮廓边缘进行着色，又可以对其内部进行填充。此外，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，并且对其操作后所得到的结果也不会改变。矢量文件中的图形元素称之为对象，每个对象都是独立的个体，它具有形状、大小、颜色和轮廓线等属性，如图 1.1 所示。
- **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非常到位，在视觉感观上同时具有美观与逼真的双重特点，如图 1.2 所示。



图 1.1 矢量图形



图 1.2 位图图像

注意

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 位图图像

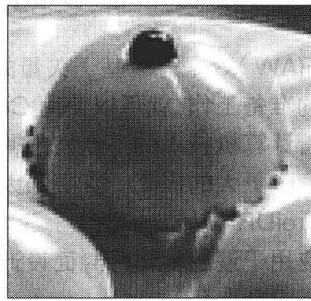


图 1.4 局部放大效果

2. 分辨率

分辨率常以“宽×高”的形式来表示。对于数字图像的显示及打印等方面，分辨率起着至关重要的作用。常见的分辨率包括图像分辨率、屏幕分辨率和打印分辨率三种。

- **图像分辨率：**图像分辨率通常以像素/英寸来表示，具体是指图像中存储的信息量。图像分辨率以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。图像分辨率和图像尺寸的具体数值一起决定文件的大小及输出的质量，该值越大，图形文件所占用的磁盘空间也就越多。

- **屏幕分辨率：**屏幕分辨率通常以点/英寸（dpi）来表示，具体是指显示器上每单位长度显示的像素或点的数量，所以也称为显示器分辨率。显示器分辨率取决于显示器的大小及其像素设置，一般显示器的分辨率为 72dpi 或 96dpi。显示器在显示时，图像像素直接转换为显示器像素，如此一来，当图像分辨率高于显示器分辨率时，在屏幕上显示的图像比其指定的打印尺寸大。
- **打印分辨率：**打印机分辨率是指激光打印机（包括照排机）等输出设备产生的每英寸油墨点数（dpi）。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。

如果图像用于印刷，分辨率不应低于 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；而应用于网络的图像，分辨率只需满足典型的显示器分辨率即可；所以说，图像的最终用途决定了图像分辨率的设置。

3. 色彩模式

在矢量软件中进行绘图，如果想达到比较强的表现力，就要注意颜色的合理使用。如果颜色运用到位，就会产生良好的表现效果。CorelDRAW 支持多种颜色模式，在其中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是一种将色彩数据化的表示方法。简单地说，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，从而得到了种类丰富多样的颜色。CorelDRAW 中含有多多种色彩模式，具体包括 CMYK 模式、RGB 模式、Lab 模式、HSB 模式和灰度模式等。

- **CMYK 模式：**系统默认的色彩模式是 CMYK 颜色模式，并且此种颜色模式在设计行业中也是比较常见的。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，由此得知，CMYK 模式是一种减色模式。在 CMYK 模式中，C（Cyan）代表青色，M（Magenta）代表品红色，Y（Yellow）代表黄色，K（Black）代表黑色。
- **RGB 模式：**RGB 模式就是指光学中的三原色，即 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的颜色会得到逼真的绘制效果，可视性极强。
- **Lab 模式：**Lab 模式是目前包括颜色数量最广的模式，Lab 颜色由亮度（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 分量表示从绿色到红色到黄色的光谱变化，b 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。
- **HSB 色彩模式：**该模式是从色调、饱和度和亮度这三方面来考虑颜色的分配的，它以人们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。
- **灰度模式：**灰度模式只包含颜色的灰度信息，没有色调、饱和度等彩色信息，该模式共有 256 种灰度级，其设置范围为 0~255。

4. 文件格式

CorelDRAW X5 默认的文件格式为 CDR，它与其他一些矢量绘图软件默认文件格式之间可以互相转换，另外还可以导入 JPEG、BMP、GIF、TIFF、电子阅读物 PDF、纯文本 TXT 等各种格式图片。

- **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。但它在兼容性上比较差, 其他图像编辑软件打不开该格式的文件。
- **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, 并且可以对图形的形状和颜色进行编辑。
- **EPS**: EPS 是 Encapsulated PostScript 首字母的缩写。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, 可以产生镂空或蒙版效果。
- **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, 比如上传到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 图像在打开时自动解压缩。
- **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 压缩方案, 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。
- **GIF**: GIF 格式也是一种非常通用的图像格式, 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。
- **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。
- **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 文件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, 主要保存文本信息, 即文字信息。

1.3 CorelDRAW X5 工作界面

在介绍 CorelDRAW X5 的工作界面之前, 先向大家讲解一下该软件是如何启动的。

1.3.1 界面启动

启动 CorelDRAW X5 后, 才能进入工作界面。单击 Windows 的“开始”|“所有程序”| CorelDRAW Graphics Suite X5 | CorelDRAW X5 选项, 进入欢迎屏幕窗口, 如图 1.5 所示。

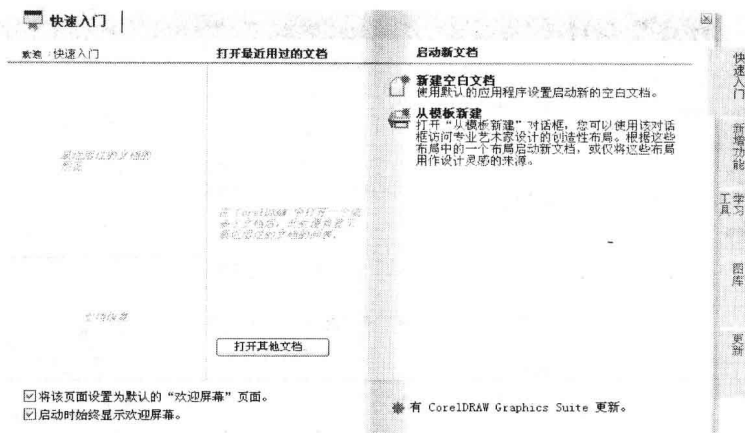


图 1.5 欢迎屏幕窗口

单击窗口中相应的选项可以进行相应的操作，窗口中主要选项含义如下。

- **新建空白文档**：表示建立一个新的空白绘图页面。
- **打开用过的文档**：是指打开最后一次编辑的文档，在该选项组会显示上一次工作过的文件名字，选择它来打开这个文件，从上次退出的地方继续工作。
- **打开其他文档**：单击此按钮，弹出“打开绘图”对话框，如图 1.6 所示。



图 1.6 “打开绘图”对话框

- **从模板新建**：以选择的样本来打开新的绘图文件，如图 1.7 所示。利用模板，可以较快地建立统一样式的绘图，减少重复的制作过程。

提示

用户可以单击窗口右上角的  按钮来关闭此窗口，CorelDRAW X5 将会直接进入主程序中。

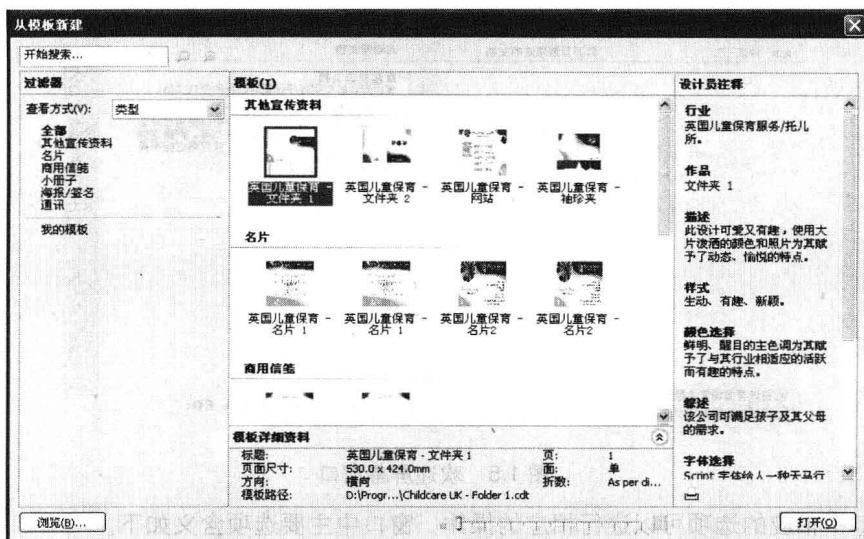


图 1.7 “从模板新建”对话框

1.3.2 CorelDRAW 的操作界面

CorelDRAW X5 的操作界面如图 1.8 所示。CorelDRAW X5 窗口分为 13 个区，特定的选项组有其特定的功能集成在里面。

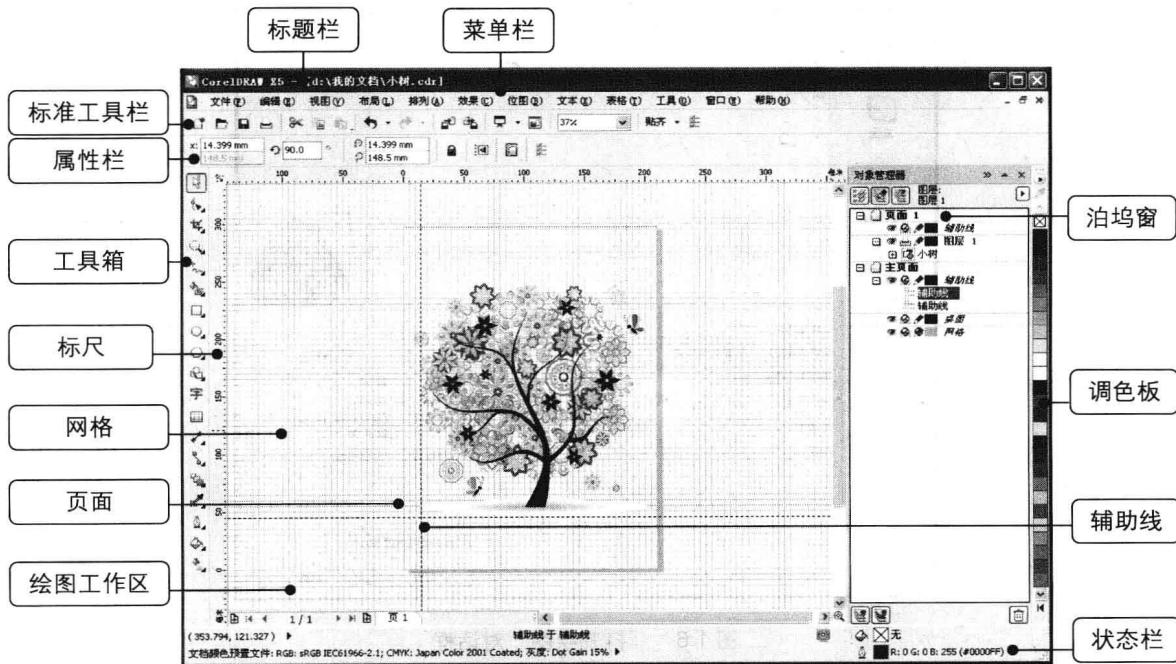


图 1.8 CorelDRAW X5 的工作界面

1. 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字。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。

2. 菜单栏

通过单击每一个菜单按钮，可以看到它所包含的下拉式菜单。通过这些菜单，可以使用 CorelDRAW X5 的所有功能。CorelDRAW X5 包括 12 个菜单，下面简要介绍各个菜单的功能：

- **文件菜单**：该菜单主要包括文件的创建、保存、打开、打印、图形的导入/导出以及退出系统等命令。
- **编辑菜单**：通过该菜单可以实现文件的复制、粘贴、再制、撤销、查找和替换等操作。
- **视图菜单**：通过该菜单可以设置标尺、网格、辅助线及设置打印预览等。
- **布局菜单**：通过该菜单可以设置页面、页面背景、切换页面方向及插入新页等。
- **排列菜单**：通过该菜单可以实现旋转对象、群组对象、合并对象、分离对象及锁定对象等操作。
- **效果菜单**：通过该菜单可以给对象设置轮廓图、调合对象、立体化对象、给对象设置封套和透镜效果。
- **位图菜单**：通过该菜单可以给图形对象变换色彩模式、设置浮雕效果、三维效果、设置模糊效果等特殊效果。
- **文本菜单**：通过该菜单可以编辑文本、建立链接、设置文本适配路径等操作。
- **表格菜单**：通过该菜单可以制作表格，还可以对表格进行编辑。
- **工具菜单**：通过该菜单可以控制打开或关闭各个卷帘工具窗口以及管理器窗口。
- **窗口菜单**：通过该菜单可以新建窗口、控制各种调色板、打开或关闭工具箱等。
- **帮助菜单**：该菜单包括 CorelDRAW X5 的有关帮助信息、版本号以及有关技术支持等。

3. 标准工具栏

将常用的菜单命令以按钮的方式放置其中，方便用户使用，如图 1.9 所示。

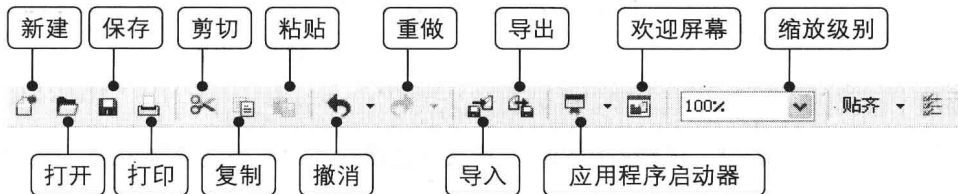


图 1.9 标准工具栏

4. 工具箱

CorelDRAW X5 所提供的绘图工具可用来选取对象、进行绘图和制作各种效果，如图 1.10 所示。

如果工具图标右下角显示一个黑色小三角，则表示它还含有“弹出式菜单”，移动鼠标到它上面，单击会显示出“弹出式菜单”中的其他工具。

5. 属性栏（属性列）

属性栏和用户所选取的对象或所使用的工具相关联，选取不同的对象或使用不同的工具，属性栏就会跟着变化，显示出最常用的操作按钮。如选定椭圆形，它的属性栏如图 1.11 所示。

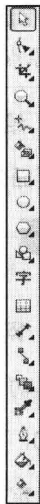


图 1.10 工具箱

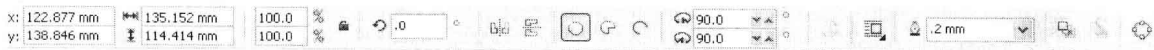


图 1.11 属性栏

6. 辅助线

辅助线可以帮助用户确定对象的相对位置，安排图形和确定其大小。在标尺中按住鼠标左键并拖动鼠标即可以拖出辅助线，如图 1.12 所示。

选中辅助线后双击，可以弹出辅助线设置对话框，如图 1.13 所示。



图 1.12 拖出辅助线

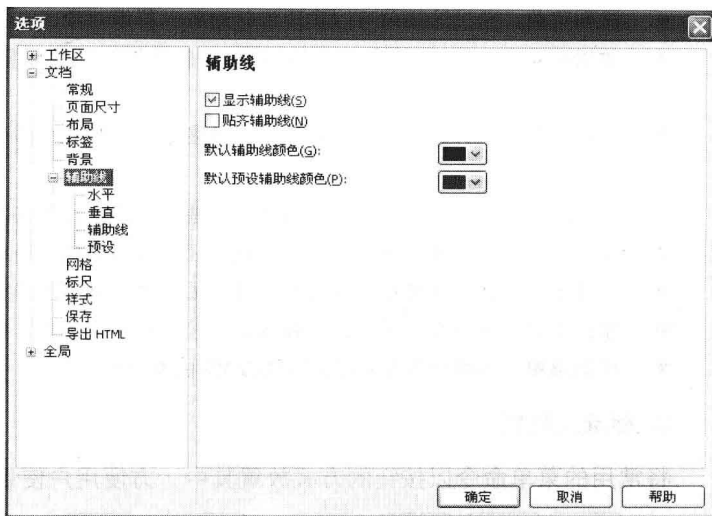


图 1.13 辅助线设置对话框

7. 标尺

标尺在 X、Y 轴方向都有，同辅助线相似，标尺可以帮助用户准确地绘制图形，确定图形的位置和测量大小。

技巧

如果在标尺的起始原点处拖动鼠标，可以重新确定标尺的起始原点；双击起始原点处，可恢复默认原点。

8. 绘图工作区

页面外的空白选项组。用户可以在这里自由的绘图，完成后将它移动到页面中。

提示

绘图工作选项组的对象不会被打印出来。

9. 网格

其功能与辅助线相类似，适合非常规则的定位，如图 1.14 所示。

10. 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。