

“十二五” 高职高专计算机规划教材·基础与实训系列



中文 CorelDRAW X5 图形制作 操作教程

余昌伟 编



西北工业大学出版社

“十二五”高职高专计算机规划教材·基础与实训系列

中文 CorelDRAW X5 图形制作 操作教程

余昌伟 编

西北工业大学出版社

【内容简介】本书为高职高专“十二五”计算机规划教材·基础与实训教程系列，全书共分 12 章，主要内容包括 CorelDRAW X5 入门知识、绘制几何图形、绘制线条和不规则图形、编辑对象、图形的轮廓与填充、文本的输入与编辑、创建交互式效果、透镜和其他特殊效果、位图的编辑、打印输出、综合应用实例以及上机实训。各章后附有本章小结及实训练习，读者在学习时更加得心应手，做到学以致用。

本书可作为各大中专院校及计算机培训班的计算机基础课程教材，同时也可作为计算机爱好者的自学参考书。

图书在版编目（CIP）数据

中文 CorelDRAW X5 图形制作操作教程/余昌伟编. —西安：西北工业大学出版社，2013.7
“十二五”高职高专计算机规划教材·基础与实训系列
ISBN 978-7-5612-3737-3

I. ①中… II. ①余… III. ①图形软件—高等职业教育—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2013）第 172216 号

出版发行：西北工业大学出版社

通信地址：西安市友谊西路 127 号 邮编：710072

电 话：（029）88493844 88491757

网 址：www.nwpup.com

电子邮箱：computer@nwpup.com

印 刷 者：兴平市博闻印务有限公司

开 本：787 mm×1 092 mm 1/16

印 张：16

字 数：423 千字

版 次：2013 年 7 月第 1 版

2013 年 7 月第 1 次印刷

定 价：32.00 元

出版者的话

高等职业教育是我国高等教育的重要组成部分，担负着为国家培养并输送生产、建设、管理、服务第一线高素质、技术应用型人才的重任。因此，我国近年来十分重视高等职业教育。

高等职业教育要做到面向地区经济建设和社会发展，适应就业市场的实际需要，真正办出特色，就必须按照自身规律组织教学体系。为了满足高等职业教育的实际需求，我们组织高等职业院校有丰富教学经验的教师，编写了“‘十二五’高职高专计算机规划教材·基础与实训系列”教材。

本系列教材充分考虑了高等职业教育的培养目标、教学现状和发展方向，在编写中突出实用性，重点讲述在信息技术行业实践中不可缺少的基础知识，并结合实训加以介绍，大量具体操作步骤、众多实践应用技巧与切实可行的实训材料真正体现了高等职业教育自身的特点。



主要特色

① 中文版本、易教易学

本系列教材选取市场上最普遍、最易掌握的应用软件的中文版本，突出“易教学、易操作”，结构合理、内容丰富、讲解清晰。

② 内容全面、结构合理

本系列教材合理安排基础与实训的比例。基础知识以“必需，够用”为度，以培养学生的职业技能为主线来设计体例结构、内容和形式，符合高等职业学生的学习特点和认知规律；对实训操作过程的论述清晰简洁、通俗易懂、便于理解，通过相关软件的实际运用引导学生学以致用。

③ 图文并茂、实例典型

本系列教材图文并茂，便于读者学习和掌握所学内容，以行业应用实例带动知识点，诠释实际项目的设计理念，实例典型，切合实际应用。

④ 体现教与学的互动性

本系列教材从“教”与“学”的角度出发，重点体现教师和学生的互动交流，将精练的理论和实用的行业范例相结合，让学生在课堂上就能掌握行业技术应用，做到理论和实践并重。

④ 突出职业应用，快速培养人才

本系列教材以培养计算机技能型人才为出发点，采用“基础知识+应用实例+综合应用实例+上机实训”的编写模式，内容生动，由浅入深，将知识点与实例紧密结合，便于读者学习掌握。

④ 具备前瞻性，与职业资格培训紧密结合

本系列教材的教学内容紧随技术和经济的发展而更新，及时将新知识、新技术、新工艺和新实训引入教材，同时注重吸收最新的教学理念，根据行业需求，使教材与相关的职业资格培训紧密结合。

④ 读者定位明确，与就业市场紧密结合

针对明确的读者定位，本系列教材涵盖了计算机基础知识及目前常用软件的操作方法和操作技巧，读者在学习后能够切实掌握实用的技能，做到放下书本就能上岗，真正具备就业本领。



读者对象

本系列教材是高等职业院校、高等技术院校、高等专科学校的计算机教材，适用于信息技术的相关专业，如计算机应用、计算机网络、信息管理、电子商务、计算机科学技术、会计电算化等，也可供优秀职高学校选作教材。对于那些要提高自己的应用技能或参加一些证书考试的读者，本系列教材也不失为一套较好的参考书。



结束语

希望广大师生在使用教材的过程中提出宝贵意见，以便我们在今后的工作中不断地改进和完善，使本系列教材成为高等职业教育的精品教材。

前言

CorelDRAW X5 强大的图形绘制与编辑功能,在 VI 设计、平面广告设计、商业插画设计、产品包装设计、工业造型设计、印刷品排版设计以及网页制作等方面的应用都非常广泛。虽然 CorelDRAW X5 属于平面设计软件,但由于 CorelDRAW 可以导入 Office, Photoshop, Illustrator 以及 AutoCAD 等软件输出的文字和绘制的图形,并能对其进行处理,最大程度地方便用户,帮助用户制作出具有专业水平的设计作品。因此,许多用户也将 CorelDRAW X5 用于产品效果制作。

本书以“基础知识+应用实例+综合应用实例+上机实训”为主线,以 Windows XP 作为操作平台,对 CorelDRAW X5 软件进行循序渐进的讲解,读者学习后能快速直观地了解和掌握 CorelDRAW X5 的基本使用方法、操作技巧和行业实际应用,为步入职业生涯打下良好的基础。



本书内容

全书共分 12 章。其中,第 1 章主要介绍 CorelDRAW X5 的入门知识以及文件的基本操作;第 2 章主要介绍了基本图形的绘制方法与编辑技巧;第 3 章主要介绍了线条的绘制与编辑技巧;第 4 章主要介绍了图形对象的编辑技巧;第 5 章主要介绍了图形轮廓属性的设置与填充;第 6 章主要介绍了文本的输入方法与编辑技巧;第 7 章主要介绍了交互式效果的创建与编辑技巧;第 8 章主要介绍了透镜和其他特殊效果的创建与编辑技巧;第 9 章主要介绍了位图的编辑方法以及滤镜的使用技巧;第 10 章主要介绍了从 CorelDRAW X5 文档导出文档以及打印设置等操作方法;第 11 章列举了几个有代表性的综合实例;第 12 章是上机实训,通过理论联系实际,帮助读者举一反三、学以致用,进一步巩固所学的知识。



读者定位

本书结构合理,内容系统全面,讲解由浅入深,实例丰富实用,可作为各大中专院校及计算机培训班的计算机基础课程教材,同时也可作为计算机爱好者的自学参考书。

本书力求严谨细致,但由于水平有限,书中难免出现疏漏与不妥之处,敬请广大读者批评指正。

编者

目 录

第 1 章 CorelDRAW X5 入门知识.....1	1.6.4 网格、标尺与辅助线设置..... 18
1.1 CorelDRAW X5 中图像的概念..... 1	本章小结..... 19
1.1.1 矢量图1	实训练习..... 19
1.1.2 位图2	第 2 章 绘制几何图形..... 21
1.1.3 位图的分辨率2	2.1 矩形工具组21
1.1.4 图像的色彩模式2	2.1.1 使用矩形工具..... 21
1.1.5 图像的存储格式3	2.1.2 使用 3 点矩形工具..... 22
1.2 CorelDRAW X5 的新增功能..... 4	2.2 椭圆形工具组23
1.3 CorelDRAW X5 的工作界面..... 5	2.2.1 使用椭圆形工具..... 23
1.3.1 标题栏6	2.2.2 使用 3 点椭圆形工具..... 24
1.3.2 菜单栏6	2.3 智能绘图工具24
1.3.3 工具栏7	2.4 多边形工具组25
1.3.4 工具箱和属性栏7	2.4.1 使用多边形工具..... 25
1.3.5 泊坞窗8	2.4.2 使用星形工具..... 26
1.3.6 调色板8	2.4.3 使用复杂星形工具..... 26
1.3.7 绘图页面8	2.5 螺纹工具27
1.3.8 页面指示区9	2.6 图纸工具28
1.3.9 状态栏9	2.7 基本形状工具组29
1.4 文件的操作9	2.7.1 使用基本形状工具..... 29
1.4.1 新建文件10	2.7.2 使用箭头形状工具..... 30
1.4.2 打开已有文件10	2.7.3 使用流程图形状工具..... 30
1.4.3 文件的保存11	2.7.4 使用标题形状工具..... 30
1.4.4 导入与导出文件12	2.7.5 使用标注形状工具..... 31
1.4.5 关闭文件13	2.8 表格工具31
1.5 页面设置13	2.8.1 绘制表格..... 31
1.5.1 页面尺寸设置14	2.8.2 选择表格..... 31
1.5.2 页面版面设置14	2.8.3 编辑表格..... 32
1.5.3 页面背景设置15	2.9 应用实例——绘制课程表 34
1.5.4 插入和删除页面15	本章小结..... 37
1.5.5 为页面命名16	实训练习..... 38
1.5.6 再制页面16	第 3 章 绘制线条和不规则图形..... 39
1.6 辅助设置17	3.1 手绘工具组39
1.6.1 使用标尺17	3.1.1 使用手绘工具..... 39
1.6.2 使用网格17	
1.6.3 使用辅助线17	

3.1.2 使用 2 点线工具	41	4.4.1 移动对象	69
3.1.3 使用贝塞尔工具	41	4.4.2 旋转对象	70
3.1.4 使用钢笔工具	42	4.4.3 缩放与镜像对象	71
3.1.5 使用 B-Spline 工具	43	4.4.4 调整对象大小	72
3.1.6 使用折线工具	44	4.4.5 倾斜对象	72
3.1.7 使用 3 点曲线工具	44	4.5 排序对象	73
3.2 直线连接器工具组	45	4.6 切割与擦除对象	74
3.2.1 使用直线连接器工具	45	4.6.1 使用刻刀工具	74
3.2.2 使用直角连接器工具	45	4.6.2 使用橡皮擦工具	76
3.2.3 使用直角圆形连接器工具	46	4.7 群组对象	77
3.2.4 使用编辑锚点工具	46	4.7.1 群组对象	77
3.3 形状工具组	46	4.7.2 取消群组	78
3.3.1 使用形状工具	46	4.8 合并与拆分对象	79
3.3.2 使用涂抹笔刷工具	50	4.8.1 合并对象	79
3.3.3 使用粗糙笔刷工具	51	4.8.2 拆分对象	79
3.3.4 使用自由变换工具	51	4.9 锁定与转换对象	79
3.4 艺术笔工具	53	4.9.1 锁定对象	80
3.4.1 设置艺术笔工具属性	53	4.9.2 解除锁定对象	80
3.4.2 绘制预设艺术笔样式图形	53	4.9.3 转换对象	80
3.4.3 绘制笔刷艺术笔样式图形	54	4.10 应用实例——绘制齿轮标志	80
3.4.4 绘制喷涂艺术笔样式图形	55	本章小结	84
3.4.5 绘制书法艺术笔样式图形	56	实训练习	84
3.4.6 绘制压力笔艺术笔样式图形	56		
3.5 应用实例——绘制马蹄莲	57		
本章小结	60	第 5 章 图形的轮廓与填充	86
实训练习	60	5.1 图形的轮廓	86
第 4 章 编辑对象	62	5.1.1 轮廓笔	86
4.1 选择对象	62	5.1.2 轮廓颜色	89
4.1.1 使用选择工具选择对象	62	5.1.3 无轮廓和轮廓预设值	90
4.1.2 使用全选命令选择所有对象	63	5.2 图形的填充	90
4.1.3 取消对象的选择	64	5.2.1 均匀填充	90
4.2 复制和删除对象	64	5.2.2 渐变填充	91
4.2.1 复制对象	64	5.2.3 图样填充	93
4.2.2 再制对象	65	5.2.4 底纹填充	95
4.2.3 复制对象属性	65	5.2.5 PostScript 填充	96
4.2.4 删除对象	66	5.3 交互式填充	97
4.3 对齐与分布对象	66	5.3.1 交互式填充工具	97
4.3.1 对齐对象	66	5.3.2 网状填充工具	98
4.3.2 分布对象	68	5.4 智能填充工具	99
4.4 变形对象	69	5.5 颜色滴管与属性滴管工具	100
		5.5.1 使用颜色滴管工具	100

5.5.2 使用属性滴管工具	101	7.1.4 调和效果的拆分	132
5.6 应用实例——绘制玻璃杯	102	7.2 交互式轮廓图效果	133
本章小结	105	7.2.1 添加轮廓图效果	133
实训练习	106	7.2.2 编辑轮廓图效果	133
第6章 文本的输入与编辑	107	7.3 交互式变形效果	135
6.1 美术文本	107	7.3.1 推拉变形	135
6.1.1 输入美术文本	107	7.3.2 拉链变形	137
6.1.2 选择文本	107	7.3.3 扭曲变形	138
6.1.3 美术文本属性设置	108	7.4 交互式封套效果	139
6.1.4 字符格式化命令	110	7.4.1 添加封套效果	139
6.1.5 美术文本转换为曲线	111	7.4.2 封套效果的设置	140
6.2 段落文本	111	7.4.3 “封套”泊坞窗	141
6.2.1 输入段落文本	111	7.4.4 节点的增加和删除	142
6.2.2 段落格式化命令	112	7.5 交互式立体化效果	142
6.2.3 使用形状工具设置段落属性	113	7.5.1 添加立体化效果	143
6.2.4 段落文本排版设置	114	7.5.2 设置立体化类型	143
6.2.5 段落文本转换为曲线	117	7.5.3 设置立体化旋转	143
6.3 沿路径文本	117	7.5.4 设置立体化颜色	144
6.3.1 沿路径添加文本	118	7.5.5 设置立体化照明	145
6.3.2 使文本适合路径	118	7.6 交互式阴影效果	145
6.3.3 调整适合路径的文本位置	119	7.6.1 添加阴影效果	145
6.3.4 镜像适合路径的文本	120	7.6.2 阴影透视类型	146
6.3.5 使文本分离路径	120	7.6.3 编辑阴影效果	146
6.4 文本的其他编辑操作	120	7.7 交互式透明效果	146
6.4.1 从外部导入文本	121	7.8 应用实例——制作邮票	148
6.4.2 链接文本	122	本章小结	152
6.4.3 对齐基线	123	实训练习	152
6.4.4 矫正文本	123	第8章 透镜和其他特殊效果	154
6.4.5 添加文本封套	123	8.1 透镜效果	154
6.4.6 插入符号字符	124	8.1.1 添加透镜效果	154
6.4.7 转换文本	125	8.1.2 编辑透镜	155
6.5 应用实例——制作特效文字	125	8.1.3 其他透镜效果	156
本章小结	127	8.2 透视特效	159
实训练习	127	8.3 造形特效	160
第7章 创建交互式效果	129	8.3.1 焊接	160
7.1 交互式调和效果	129	8.3.2 修剪	161
7.1.1 简单的调和	129	8.3.3 相交	162
7.1.2 调和效果的设置	130	8.3.4 简化	163
7.1.3 沿路径调和	132	8.3.5 移除后面对象	163
		8.3.6 移除前面对象	163

8.3.7 创建边界	164	9.7.2 平铺	187
8.4 图框精确剪裁特效	164	9.7.3 风吹效果	187
8.4.1 精确剪裁	164	9.8 杂点滤镜	188
8.4.2 提取内容	165	9.8.1 添加杂点	188
8.4.3 编辑内容	165	9.8.2 去除杂点	188
8.5 应用实例——制作放大镜效果	166	9.9 鲜明化滤镜	189
本章小结	168	9.9.1 适应非鲜明化	189
实训练习	168	9.9.2 高通滤波器	189
第9章 位图的编辑	170	9.10 应用实例——制作雾化效果	190
9.1 位图处理	170	本章小结	191
9.1.1 位图导入及矢量图导出	170	实训练习	191
9.1.2 矢量图转换为位图	172	第10章 打印输出	193
9.1.3 位图模式的转换	173	10.1 打印设置	193
9.1.4 调整位图颜色	174	10.2 打印预览	194
9.1.5 重新取样	178	10.3 打印文档	195
9.1.6 裁剪位图	178	10.3.1 打印多个副本	195
9.1.7 扩充位图	179	10.3.2 打印大幅作品	196
9.1.8 遮罩位图	179	10.3.3 指定打印内容	196
9.2 三维效果滤镜	180	10.3.4 分色打印	197
9.2.1 浮雕	180	10.3.5 设置印刷标记	198
9.2.2 三维旋转	181	本章小结	199
9.2.3 球面	181	实训练习	199
9.3 艺术笔触滤镜	182	第11章 综合应用实例	200
9.3.1 炭笔画	182	综合实例1 企业 LOGO 设计	200
9.3.2 素描	182	综合实例2 中国联通手机卡设计	204
9.3.3 木版画	183	综合实例3 宣传页设计	211
9.4 模糊滤镜	183	综合实例4 海报设计	217
9.4.1 动态模糊	183	综合实例5 招贴画设计	222
9.4.2 高斯式模糊	184	第12章 上机实训	230
9.4.3 放射式模糊	184	实训1 绘制中国银行标志	230
9.5 轮廓图滤镜	184	实训2 制作信封	232
9.5.1 边缘检测	184	实训3 绘制奥运五环	234
9.5.2 描摹轮廓	185	实训4 绘制音乐图标	237
9.6 创造性滤镜	185	实训5 制作公章	239
9.6.1 晶体化	185	实训6 制作光碟	241
9.6.2 框架	186	实训7 制作艺术照特效	243
9.6.3 天气	186	实训8 制作位图	244
9.7 扭曲滤镜	187		
9.7.1 龟纹	187		

第1章 CorelDRAW X5 入门知识

CorelDRAW X5 是 Corel 公司推出的目前最为流行的矢量图形创作软件之一，它以其丰富的绘图功能及简便易学的特点，受到了广大美术爱好者和图形图像设计人员的普遍欢迎。目前，CorelDRAW 已广泛应用于广告、网络、动画设计等领域。

知识要点

- ④ CorelDRAW X5 中图像的概念
- ④ CorelDRAW X5 的新增功能
- ④ CorelDRAW X5 的工作界面
- ④ 文件的操作
- ④ 页面设置
- ④ 辅助设置

1.1 CorelDRAW X5 中图像的概念

CorelDRAW X5 是创作矢量图形的软件，在进行图形图像创作时，要了解一些图形图像方面的基本知识，这将有助于以后的学习。

1.1.1 矢量图

矢量图也称为面向对象绘图，是由数学方式描述的一系列线条和色块组成的。矢量文件中的图形被称为对象，每个对象都是一个相对独立的实体，它有自己的属性，如颜色、形状、轮廓、大小、位置等。

矢量图的主要特点如下：

- (1) 对其进行放大、缩小等操作时，其清晰度保持不变，如图 1.1.1 所示。

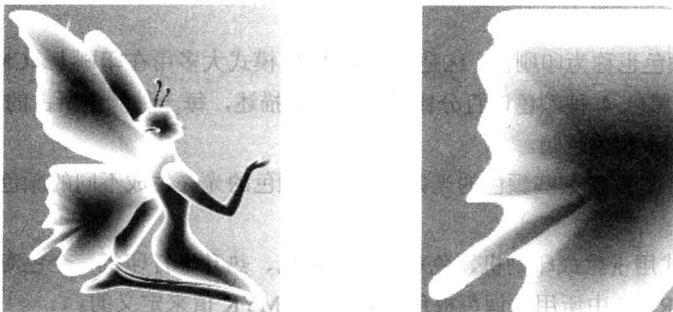


图 1.1.1 矢量图放大的效果

- (2) 矢量图文件占用存储空间都比较小。

1.1.2 位图

位图又称点阵图,是由称作像素的单个点组成的。位图的工作方式就如用画笔在画布上绘图一样,因此位图比矢量图更容易模拟照片的真实效果。

位图的主要特点如下:

(1) 放大位图,会使其清晰度下降,如图 1.1.2 所示。

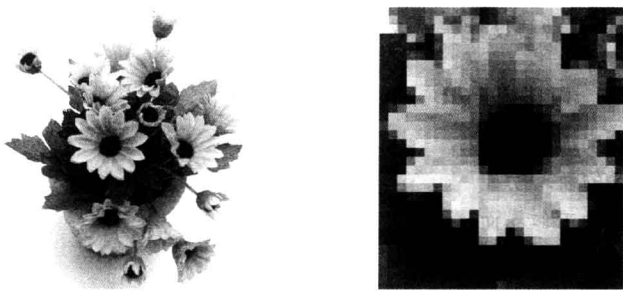


图 1.1.2 位图图像放大的效果

(2) 位图输入的质量与其分辨率有关,分辨率是指一个图像文件中包含颜色信息的多少。

(3) 位图文件占用存储空间较大。

1.1.3 位图的分辨率

对位图而言,分辨率是指每平方英寸中像素点的数量,单位为 dpi,它与位图图像的清晰度和画质有着密切的关系。当图片尺寸固定时,分辨率越高,则图像的清晰度就越高,画质也越好。反之,图像的清晰度就不高,画质也会降低。

1.1.4 图像的色彩模式

CorelDRAW X5 支持多种色彩模式,如 CMYK, RGB, HSB, HLS, LAB 等。其中最常用的是 RGB 模式与 CMYK 模式,这两种模式是 CorelDRAW 中表示颜色的必选途径,每种色彩模式都有其特有的表示颜色的方法。

1. CMYK 模式

CMYK 模式的颜色也称为印刷色,这是因为 CMYK 模式大多用在印刷上。CMYK 色彩模式通过青色、洋红、黄色和黑色 4 种颜色以百分比的形式进行描述,每一种颜色所占的百分比可以从 0 到 100%,其百分比越高,颜色越暗。

CMYK 模式是通过反射某些颜色的光并吸收另外颜色的光,生成不同的颜色,因此,此模式也被称为减色模式。

一般 CMYK 模式用于生成印刷机、色彩打印校正机、热升华打印机、全色海报打印机或专门打印机的文档。CorelDRAW 中所用的调色板色彩就是用 CMYK 值来定义的。

2. RGB 模式

RGB 模式也可称为光源色模式,这是因为 RGB 能够产生与太阳光一样的颜色。RGB 色彩模式

是通过色彩的红、绿、蓝 3 种颜色混合构成的，从理论上来说，可以生成自然界中的任何一种颜色，一般 RGB 模式只用于在屏幕上显示的图像，而不适用于印刷。

在 RGB 模式下，每一个像素由 24 位的数据表示，其中红、绿、蓝 3 种原色各用了 8 位，因此，这 3 种颜色各具有 256 级亮度，能表现出 256 种不同浓度的色彩。

1.1.5 图像的存储格式

在 CorelDRAW X5 中，完成对作品的编辑与修改后，需要将其保存起来，在存储时需要选择存储格式。下面来介绍几种文件的存储格式。

1. CDR 格式

CDR 格式是 CorelDRAW 的专用格式，也就是说，用 CDR 格式存储的文件只能在 CorelDRAW 中打开，而不能在其他程序中打开。

2. PSD 格式

PSD 格式是唯一支持 Photoshop 全部图像色彩模式的文件格式，还支持网格、通道、图层等其他所有功能。它是具有图层功能的 Photoshop 专用格式，可方便地对图像进行反复修改。

3. AI 格式

AI 格式是 Illustrator 软件的标准文件格式，与 CDR 格式一样，是最常见的矢量图文件格式之一，可以方便地导入到 CorelDRAW 中进行编辑。

4. DXF 格式

DXF 格式是三维模型设计软件 AutoCAD 提供了一种矢量图文件格式，其优点是文件小，绘制图形的尺寸、角度等数据都非常精确，是建筑设计、工业设计与建模的首选。

5. BMP 格式

BMP 格式是 Windows 操作系统标准的位图格式，它可以被大多数图形图像软件所支持。该文件格式结构简单，不支持压缩功能，因此画质最好，但文件占用磁盘空间比较大，而且不支持 Alpha 通道。

6. JPEG 格式

JPEG 格式文件的压缩比可大可小，支持 CMYK、RGB 与灰度的色彩模式，但不支持 Alpha 通道。这种格式可以用不同的压缩比对图像文件进行压缩，其压缩技术是否先进对图像质量的影响不大，它是占用较少的磁盘空间获得较好图像质量的格式。

7. GIF 格式

GIF 格式是位图格式的一种，与 BMP 和 JPEG 格式的文件相比，GIF 格式最大的特点是支持动画效果，即图片是可以动态变化的，而且该格式的文件非常小，适用于在网络上展现简单的动画效果。

8. BMP 格式

BMP 格式文件几乎不压缩，占用磁盘空间较大，可支持 RGB、灰度、位图以及索引颜色模式，而不支持 Alpha 通道。

1.2 CorelDRAW X5 的新增功能

CorelDRAW X5 具有 50 多项新增功能和增强功能,包括资产管理、颜色管理和 Web 图形等的主要增强功能以及各种学习资源和前所未有的更多内容,下面我们就来介绍一下 CorelDRAW X5 中的一些新功能和特性。

1. 文件格式兼容性

可支持 60 多种文件格式,包括 CGM, AutoCAD DXF, Autodesk®PLT, Microsoft Visio®Filter, DOC, DOCX 和 RTF 等,用户可以自信地和其他客户、同事交换文件。

在 CorelDRAW Graphics Suite X5 中, TIFF 过滤器可兼容各种标准文件压缩方式和多页文件,而且导入的 Corel®Painter™文件现在仍保留着嵌入的颜色预置文件。

2. 新增的工具提示

工具提示的格式和内容已得到增强,提高了可读性并提供了更多信息。当用户将鼠标指针放在图标或按钮上时,就会出现一条描述工具及其作用的工具提示。

3. 全新的“创建新文档”对话框

CorelDRAW X5 包含“创建新文档”对话框,该对话框提供可供选择的页面尺寸预设,文档分辨率、预览模式、颜色模式和颜色预置文件。描述区域为新用户阐述了可用的控件和预置。

4. 更完善的颜色系统

在 CorelDRAW X5 中,颜色管理引擎已完全重新设计,新的“默认颜色管理设置”对话框在为高级用户提供更好控制的同时,允许制定应用程序颜色规则来帮助用户实现正确的颜色显示。

5. 像素预览功能

新的“像素”视图可让用户以实际大小创建绘图,从而更精确地显示设计在 Web 上的展示。访问“视图”菜单的“像素”模式可以帮助用户更精确地对齐对象。此外,CorelDRAW 还能让用户将对象贴齐到像素。

6. 锁定工具栏选项

在 CorelDRAW X5 中可以将工具栏锁定在适当的位置,这样就不会选择工具时无意移动工具栏,也可以随时解除锁定工具栏,并将其放在屏幕的任意位置。

7. 改进的矩形绘图与编辑功能

用户可以从“矩形工具”属性栏中创建倒棱角、扇形角或圆角,当拉伸或缩放矩形时,圆角会保留,不发生变形且可以选择保留原来的圆角半径。此外,圆角是以实际半径为单位表示的,这样更容易对其进行处理。

8. 智能化的颜色滴管工具

将颜色滴管工具放置在图像上方时,会自动显示当前图像的颜色信息值,如果是 RGB 图像,还会显示出 web 网页色值;如果是 CMYK 图像,则会显示 CMYK 值。吸取颜色后,会自动切换到颜料桶工具对目标对象进行颜色填充,填充后的颜色会自动保存到文档调色板色盘中。

9. 网状填充工具

大幅度改进的网状填充工具可设计带有流动颜色转变的多颜色填充对象，新的“透明”选项可在单独的节点后显示对象；使用属性栏中新的“平滑网状颜色”选项，可以实现保留颜色浓度的颜色转变，添加到网状节点的任何颜色都会与对象其他部分进行无缝调和。此外，每个网状的节点数量会大大减少，以便更容易操控对象。

10. 新增的 B 样条工具

新增的 B 样条工具可以创建平滑的曲线，并且在页面中绘制的曲线比使用手绘路径绘制曲线所用的节点更少。

11. 调色板管理器泊坞窗

增强的调色板管理器泊坞窗包含新的以及更多正确的 PANTONE®调色板，使创建、组织和显示或隐藏默认和自定义的调色板变得更为简单。用户可以创建特定网络的 RGB 调色板或特定打印的 CMYK 调色板。

12. 对象泊坞窗

在 Corel PHOTO-PAINT X5 中，改善的“对象”泊坞窗可通过启用设计对象的层次组织和使常用功能更易于使用，来帮助用户获得更高的 workflow 效率。现在，当用户组织一个复杂的图像时就可以使用嵌套分组，它可以帮助在多个应用程序之间移动对象群组。

13. 照片效果

使用 Corel PHOTO-PAINT X5 可以使用新增的照片效果来修改照片，“振动”效果对于平衡颜色饱和度很有帮助，它提高了低饱和度颜色的浓度，同时保持高饱和度的颜色不变。“灰度”效果很适合于降低照片的对象、图层或区域中的饱和度，它还允许用户选择在灰度转换中使用过的颜色。“照片过滤器”效果可让用户能在拍摄照片时模拟照相机透镜效果。

14. 收集用于输出选项

新的“收集用于输出”选项可以帮助用户收集字体、颜色预置文件和其他文件信息，使用户和打印服务提供商之间的共享变得更为简单。

15. 增强的网页图像输出功能

新的“导出到 Web”对话框提供了常用导出控件的单访问点，当用户准备导出文件时，可不必打开其他对话框，让用户先比较各种过滤器设置的结果，再选择输出格式，便于得到最佳效果。此外，用户还可以为光滑处理的边缘指定对象透明度和边颜色，所有这些操作都可以实时预览，用户还可以选择并编辑索引格式的调色板。

1.3 CorelDRAW X5 的工作界面

启动 CorelDRAW X5 应用程序后，在其欢迎界面中单击“新建空文档”图标，就可以看到如图 1.3.1 所示的工作界面，CorelDRAW X5 所有的绘图工作都是在这里完成的。熟悉其工作界面是学习 CorelDRAW X5 绘图制作的基础。

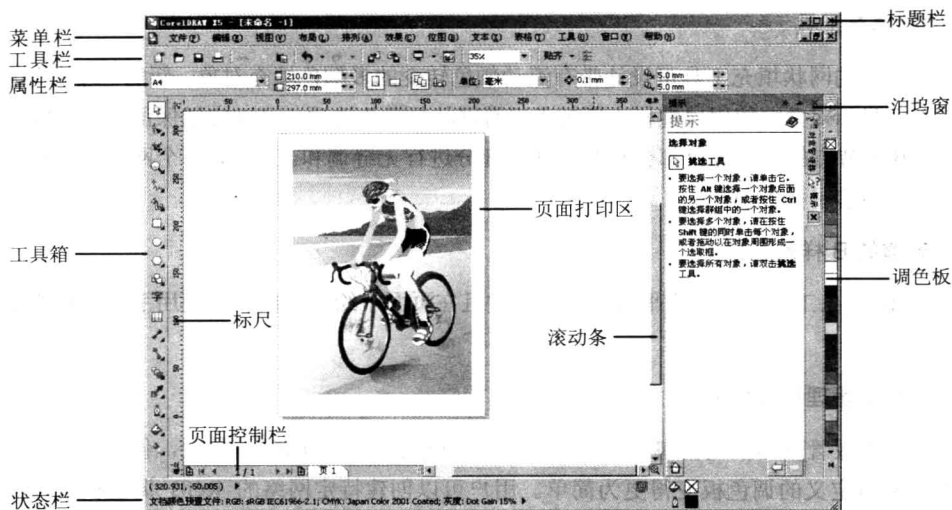


图 1.3.1 CorelDRAW X5 的工作界面

1.3.1 标题栏

标题栏位于窗口的顶部，其左侧显示了当前文件的名称，其右侧有 3 个按钮，分别为“最小化”按钮 , “最大化”按钮  (或“还原”按钮 ) 和“关闭”按钮 , 分别可用于将窗口缩小至任务栏、放大至整个窗口 (或将其还原至原来的大小) 和关闭整个窗口。



提示：如果单击标题栏最左侧的  图标，可在弹出的下拉菜单中选择适当的命令，对整个程序窗口进行移动、最小化、最大化、关闭等操作。

1.3.2 菜单栏

菜单栏主要包括运用 CorelDRAW X5 软件进行工作时使用的编辑、修改以及窗口的设置和帮助等命令，其中有 12 个菜单，每个菜单下又有若干个子菜单，下面简单介绍各个菜单的功能。

- (1) **文件(F)** 菜单：主要用于对绘制或编辑的图形文件进行管理。
- (2) **编辑(E)** 菜单：主要用于对当前的图形文件进行编辑操作。
- (3) **视图(V)** 菜单：主要用于浏览绘制的图形内容以及按照用户自己设置的方式进行工作。
- (4) **布局(L)** 菜单：主要用于添加绘图的页面、页面的大小和背景的设置。
- (5) **排列(A)** 菜单：主要用于对当前文件中选择的图形进行变换、排列及结合等操作。
- (6) **效果(C)** 菜单：主要用于对绘制的图形进行特殊效果的处理。
- (7) **位图(B)** 菜单：主要用于位图的转换和处理。
- (8) **文本(X)** 菜单：主要用于绘图中用到的各种文本效果处理。
- (9) **表格(T)** 菜单：主要用于绘制和编辑表格。
- (10) **工具(O)** 菜单：提供了各种绘图工具并可以在此设置有关的绘图工具。
- (11) **窗口(W)** 菜单：主要用于系统的窗口管理。
- (12) **帮助(H)** 菜单：主要用于提供联机在线帮助。

1.3.3 工具栏

工具栏由一组图标按钮组成，它们是一些常用菜单命令的按钮化表示，单击不同的按钮可执行相应的命令，CorelDRAW X5 在一般状态下显示的是标准工具栏，如图 1.3.2 所示。标准工具栏中包含了一些用于执行打开、保存、复制和粘贴等命令的按钮。

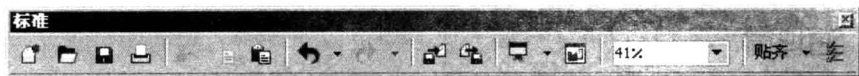


图 1.3.2 标准工具栏

CorelDRAW X5 的工具栏有两种存放状态：一种为固定状态，另一种为活动状态。固定状态是指工具栏在工作界面中处于固定位置，活动状态是指其独立存在于屏幕上的任意位置，工具栏的这两种状态可以互相转换，其转换方法如下：

(1) 固定状态工具栏转换为活动状态工具栏：用鼠标在固定状态工具栏最左侧的控制柄 $\equiv$ 上单击并按住不放，将其拖至活动状态即可。

(2) 活动状态工具栏转换为固定状态工具栏：拖动活动状态下工具栏的标题栏至窗口的边界处，活动状态的工具栏会自动吸附在窗口边缘，变为固定状态工具栏。



注意：在进行工具栏的两种状态转换时，首先要选择菜单栏中的 **窗口(U)** → **工具栏(T)** → **锁定工具栏(L)** 命令，解除锁定工具栏选项。

1.3.4 工具箱和属性栏

默认设置下工具箱位于 CorelDRAW X5 工作界面的左侧，也可以将其设置为浮动的形式。其中的工具主要用来绘制与编辑图形对象，如单击工具箱中的“表格工具”按钮 $\equiv$ ，然后在绘图区中拖动鼠标，即可绘制一个如图 1.3.3 所示的表格。

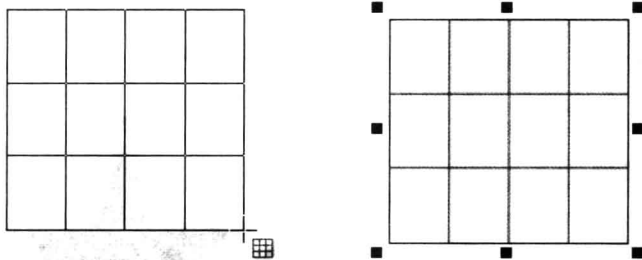


图 1.3.3 使用表格工具绘制图形效果



注意：CorelDRAW X5 的工具箱中的某些工具按钮下有黑色小三角符号，单击该三角符号不放，可打开同一类型的工具按钮。

绘制好表格对象后，用户可以通过属性栏直接设置表格的属性，如表格的坐标位置、大小以及背景颜色等，如图 1.3.4 所示。



提示：在 CorelDRAW X5 中，属性栏可根据当前绘图选取工具的不同而变化，每个工具