

环环相扣的全新教学模式，新手快速入门的最佳途径

操作演示（实践环节）：生动有趣，快速上手

知识归纳（理论环节）：功能详解，突破技术

更进一步（进阶环节）：启发思路，提升技能

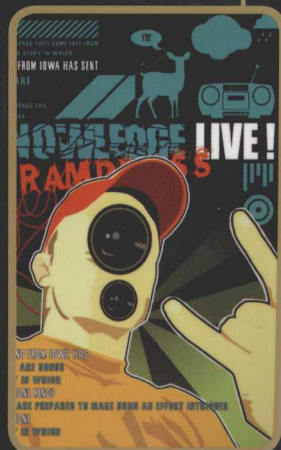
实战练习（巩固环节）：综合练习，学以致用

技术提高（提高环节）：高手点拨，提炼精华



CorelDRAW X4 完全学习手册

锐艺视觉 | 编著



- 本书所有实例的素材文件和最终完成文件
- 4小时本书重点知识和实例操作的多媒体视频教学
- 暴风影音、金山毒霸、超级兔子等价值**288元**正版软件



CorelDRAW X4 完全学习手册

锐艺视觉 | 编著

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521255

E-mail: law@21books.com MSN: chen_wenshi@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X4完全学习手册/锐艺视觉编著. —北京：中国青年出版社，2008


ISBN 978-7-5006-8437-4

I.C... II.锐... III.图形软件，CorelDRAW X4 IV.TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字（2008）第142429号

CorelDRAW X4完全学习手册

锐艺视觉 编著

出版发行： 中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条21号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188/59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：肖 辉 邸秋罗 郑 荃

封面设计：刘洪涛 李 恒

印 刷：北京新丰印刷厂

开 本：787×1092 1/16

印 张：24.25

版 次：2008年11月北京第1版

印 次：2008年11月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-8437-4

定 价：45.00元（附赠1光盘）

本书如有印装质量等问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188/59521189

读者来信：reader@21books.com

如有其他问题请访问我们的网站：www.21books.com

比起像快餐一样的书籍，
我们想给读者朋友献上一本实实在在的计算机图书

——作者寄语

CoreIDRAW 是 Corel 公司著名的矢量绘图软件，Corel 公司于今年年初发布了该软件的最新版本 CoreIDRAW X4。作为套装软件，CoreIDRAW X4 继续整合了抓图工具 Corel CAPTURE、剪贴图库与像素编辑工具 Corel PHOTO-PAINT、点阵图矢量图转换工具 CorelPowerTRACE 等一系列支持性应用程序。与以前的版本相比，CoreIDRAW X4 具有更加简洁而专业的操作界面，并新增了桌面搜索、文本格式实时预览、字体识别以及表格制作等工具和功能，使得设计者的工作流程更为高效和灵活。

本书具有如下特点，并能满足您的下述需要。

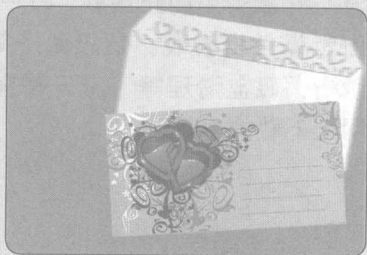
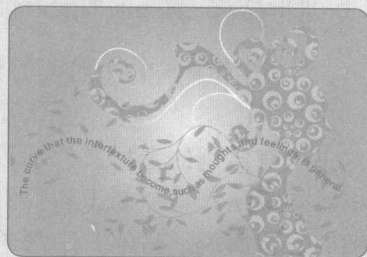
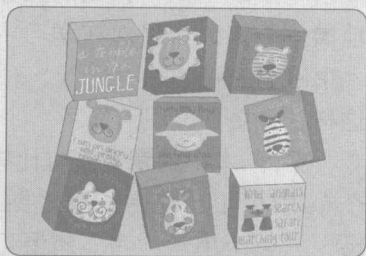
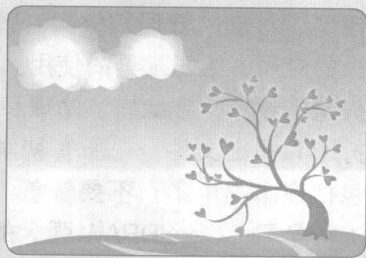
1. 强烈推荐给 CoreIDRAW 软件的初学者朋友！

如果您是一个没有任何 CoreIDRAW 使用经验的初学者，您是否期望找到一本合适的教程，能够使自己在学习过程中少走弯路，以最短的时间掌握这个软件的操作呢？其实只要掌握一个科学合理的方法，就能学得又快又好！

本书将为您推荐一种全新的学习方法，首先从生动有趣的实例入手，即使您从未接触过 CoreIDRAW 也不要紧，只要跟着书中的步骤进行操作，就能快速上手制作出很多漂亮的效果，体会到学习的成就感。然后本书为您总结和归纳了实例制作过程中用到的重要知识点和操作技巧，帮助您进一步熟悉软件的各项功能，加深理解。最后再通过综合性的实例练习和重点、难点知识的提炼，巩固并提高您对软件的掌握能力。

2. 全面掌握 CoreIDRAW 矢量绘图的基本技能。

CoreIDRAW X4 的工作界面、文件的管理、泊坞窗的



控制、对象的管理和编辑、管理图层、应用颜色样式、模板的应用、绘图工具的使用、形状编辑功能、轮廓和填充、矢量特效、文字编辑、处理和编辑位图图像、滤镜的应用、打印和输出文件……所有初学者必须了解和掌握的知识都包括在本书中了！不要着急，跟着书中的内容循序渐进地进行学习，CorelDRAW 强大的矢量绘图功能将尽在您的掌握之中。

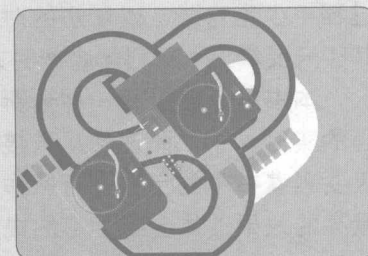
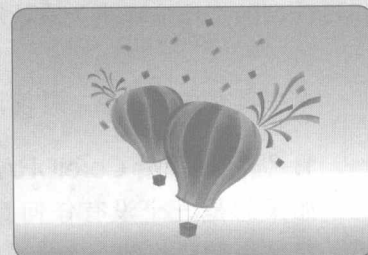
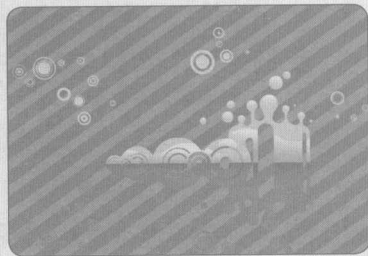
3. 不要再求别人，实现完全自学！

您可能会担心一个软件的界面那么复杂，功能又那么多，如果没有老师的讲解和指导怎么学得会呢？放心吧，本书采用了“全程图解”的讲解方式，将选择的工具或命令、参数选项的设置、操作的结果和完成的效果全都通过图文清晰地展现出来，详细的操作步骤使您完全能够毫无障碍地操作下来。如果您在学习中遇到了困难，您还可以打开本书附赠的视频教学光盘，对照视频演示的操作进行学习，这样就会更加直观清晰了。

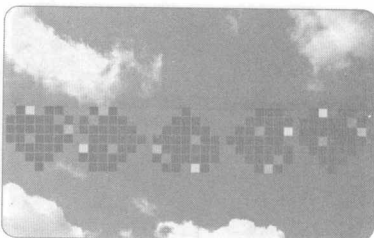
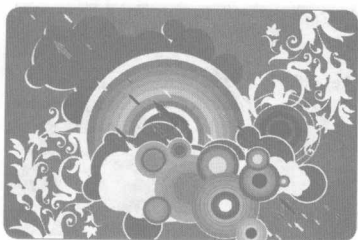
另外，本书的章节安排比较简短精炼，一个章节花 2~3 个小时就可以学完，不需要占用您太多的时间，每天抽出 1~2 个小时学习，您便可以在很短的时间内系统掌握 CorelDRAW 矢量绘图的全方位技能。

4. 超值赠送的东西要好好利用！

本书附赠了一张多媒体视频教学光盘，其中除了包含本书所有实例的素材文件和最终完成文件，还包含了 4 个小时本书所有重点知识和实例操作的视频演示，并配有详细的语音解说。另外，还赠送了价值 288 元的多款当前最流行、最实用的正版软件——五笔打字通、暴风影音、金山毒霸杀毒套装、超级兔子等，涉及了打字、电影播放、杀毒、磁盘清理等，您只需直接安装即可使用，省去了在网上下载的麻烦。



作者



目录

chapter

01

CorelDRAW X4
基础概述

- 1.1 初识 CorelDRAW X4 2
 - 1.1.1 CorelDRAW 简介 2
 - 1.1.2 CorelDRAW 的应用领域 2
- 1.2 CorelDRAW X4 的处理对象 4
 - 1.2.1 矢量图 4
 - 1.2.2 位图 5
 - 1.2.3 矢量图和位图的区别 5
- 1.3 CorelDRAW X4 的新特性 6
- 1.4 CorelDRAW X4 的工作界面 7
 - 1.4.1 启动和关闭 CorelDRAW X4 7
 - 1.4.2 认识 CorelDRAW X4 的工作界面 9
 - 1.4.3 工作区的保存和应用 11
- 1.5 技术提高 14
 - 1.5.1 重点和难点分析 14
 - 1.5.2 技巧总结 15

chapter

02

CorelDRAW X4
基本操作

- 2.1 文件的管理 18
 - 2.1.1 新建文件 18
 - 2.1.2 打开已有的文件 19
 - 2.1.3 保存文件 21
 - 2.1.4 查看文件信息 22
 - 2.1.5 导入和导出文件 22
- 2.2 版面设置 23

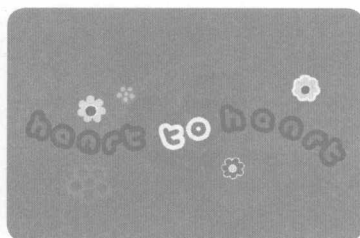
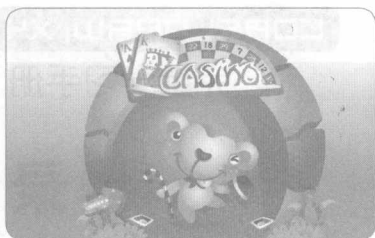
- 2.2.1 插入、删除、重命名页面的操作 23
- 2.2.2 页面大小的设置 25
- 2.2.3 页面跳转 26
- 2.3 泊坞窗的控制 27
 - 2.3.1 对象管理器 27
 - 2.3.2 属性管理器 28
 - 2.3.3 符号管理器 28
- 2.4 辅助工具的设置 29
 - 2.4.1 标尺的应用与设置 29
 - 2.4.2 网格的设置 30
 - 2.4.3 辅助线设置 31
- 2.5 实战练习 33
- 2.6 技术提高 36
 - 2.6.1 重点和难点分析 36
 - 2.6.2 技巧总结 38

chapter

03

对象的管理和编辑

- 3.1 对象的选择 40
 - 3.1.1 利用鼠标进行选择 40
 - 3.1.2 选择群组对象中的对象 41
 - 3.1.3 挑选工具选项和编辑选项 43
- 3.2 对象的排列顺序以及对齐和分布 45
 - 3.2.1 对象的排列顺序 45
 - 3.2.2 对象的对齐和分布 47
 - 3.2.3 贴齐对象 50



3.2.4	动态导线的对齐模式	51
3.3	对象的变换	52
3.3.1	使用鼠标的视觉性变换	52
3.3.2	利用属性栏的变换选项	54
3.3.3	利用变换泊坞窗的精确变换	55
3.3.4	利用自由变换工具进行变换	56
3.4	对象的再应用	58
3.4.1	复制和剪切、粘贴	58
3.4.2	选择性粘贴	60
3.4.3	插入新对象	61
3.4.4	“再制”命令	62
3.5	实战练习	64
3.6	技术提高	68
3.6.1	重点和难点分析	68
3.6.2	技巧总结	69

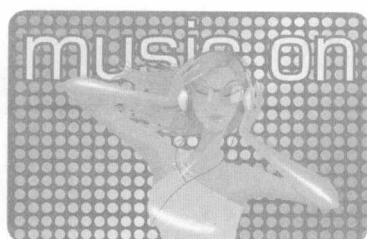
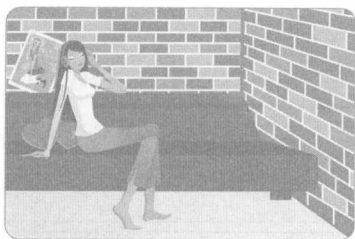
4.3.2	创建子颜色	81
4.3.3	自动创建颜色样式	82
4.4	模板的运用	83
4.4.1	新建模板	83
4.4.2	应用模板	84
4.5	实战练习	86
4.6	技术提高	90
4.6.1	重点和难点分析	90
4.6.2	技巧总结	92

chapter
04 管理图层和应用样式

4.1	打开对象管理器	72
4.1.1	新建和删除图层	72
4.1.2	排列图层	73
4.1.3	编辑图层中的对象	74
4.2	使用图形和文本样式	77
4.2.1	新建样式	77
4.2.2	应用样式	78
4.2.3	编辑样式	78
4.3	应用颜色样式	79
4.3.1	新建颜色样式	80

chapter
05 熟悉绘图工具

5.1	认识绘图工具	94
5.2	绘制直线和曲线	95
5.2.1	手绘工具	95
5.2.2	贝塞尔工具	98
5.2.3	艺术笔工具	103
5.2.4	钢笔工具	113
5.2.5	折线工具	115
5.2.6	3点曲线工具	118
5.2.7	连接器工具	119
5.2.8	度量工具	121
5.2.9	智能绘图工具	123
5.3	绘制几何图形	124
5.3.1	矩形工具的运用	124
5.3.2	3点矩形工具	126
5.3.3	椭圆工具	128
5.3.4	3点椭圆工具	131
5.3.5	图纸工具	133



5.3.6	绘制箭头标识	135
5.3.7	绘制工作流程图	137
5.3.8	星形图形	138
5.3.9	绘制螺旋形	141
5.3.10	标注图示的使用	142
5.3.11	快速绘制其他几何图形	143
5.4	实战练习	146
5.5	技术提高	151
5.5.1	重点和难点分析	151
5.5.2	技巧总结	152

chapter
06 形状编辑功能

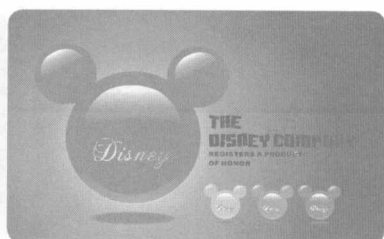
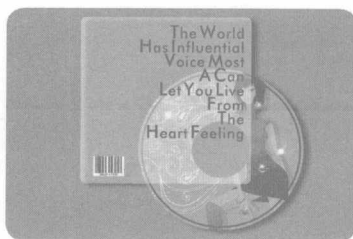
6.1	编辑节点	154
6.1.1	添加和删除节点	154
6.1.2	连接和断开曲线	156
6.1.3	直线与曲线的相互转换	159
6.1.4	尖突、平滑与对称节点	162
6.1.5	曲线节点的其他操作	166
6.2	刻刀工具	175
6.2.1	用刻刀工具切割出独立曲线	175
6.2.2	用刻刀工具切割出封闭曲线	177
6.3	橡皮擦工具的使用	179
6.4	虚拟段删除	182
6.5	实战练习	183
6.6	技术提高	188
6.6.1	重点和难点分析	188
6.6.2	技巧总结	190

chapter
07 掌握轮廓和填充

7.1	设置轮廓线	192
7.1.1	设置轮廓线的粗细及样式	192
7.1.2	设置轮廓线的拐角和末端形状	196
7.1.3	设置箭头样式	197
7.1.4	设置后台填充和比例缩放	203
7.2	填充对象颜色	205
7.2.1	普通填充	205
7.2.2	渐变填充	210
7.2.3	图样填充	215
7.2.4	底纹填充	218
7.2.5	PostScript 填充	219
7.3	交互式填充	220
7.3.1	交互式填充工具	220
7.3.2	交互式网格填充工具	221
7.4	色彩调整与变换	222
7.4.1	色彩调整	222
7.4.2	色彩变换	225
7.5	实战练习	226
7.6	技术提高	230
7.6.1	重点和难点分析	230
7.6.2	技巧总结	231

chapter
08 矢量特效的应用

8.1	艺术笔效果	234
-----	-------	-----



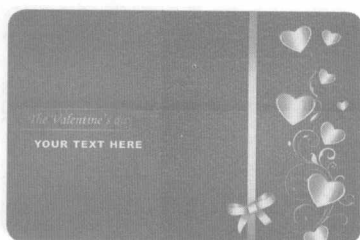
8.2	添加透视点效果	237
8.2.1	透视法的制图原理	237
8.2.2	添加透视点并进行调节	238
8.3	封套效果	239
8.3.1	交互式封套工具	239
8.3.2	封套泊坞窗	244
8.4	立体化效果	246
8.4.1	交互式立体化工具	246
8.4.2	立体化泊坞窗	248
8.5	变形效果	249
8.5.1	变形效果的特点	250
8.5.2	交互式变形工具	250
8.6	透镜效果和交互式透明工具	253
8.6.1	透镜泊坞窗	254
8.6.2	交互式透明工具	255
8.7	阴影效果	259
8.7.1	阴影效果的原理	259
8.7.2	交互式阴影工具	260
8.8	图框精确剪裁效果	262
8.8.1	群组对象应用图框精确剪裁	262
8.8.2	利用图框精确剪裁调节特定部分的显示	264
8.9	实战练习	265
8.10	技术提高	269
8.10.1	重点和难点分析	269
8.10.2	技巧总结	270

chapter

09

文字编辑

9.1	字符文字的输入和编辑	272
9.1.1	新建字符文字	272
9.1.2	设置字符基本格式	273
9.1.3	修改字符间距和位置	274
9.1.4	插入字符	275
9.2	制作字符特效	276
9.2.1	曲线化字体	277
9.2.2	立体字效果	279
9.2.3	纹理字效果	280
9.3	段落文本的输入和编辑	281
9.3.1	新建段落文本	281
9.3.2	分栏	282
9.3.3	调整段、行、字符间距	284
9.3.4	编辑文本样式	286
9.3.5	首字下沉和段落项目符号	287
9.4	文本的特殊编辑	288
9.4.1	使文本适合路径	289
9.4.2	段落文本换行	292
9.4.3	对齐文本	294
9.5	文本的其他编辑操作	295
9.5.1	快速更正	295
9.5.2	更改大小写	297
9.6	实战练习	298
9.7	技术提高	301
9.7.1	重点和难点分析	301
9.7.2	技巧总结	302



chapter 10

处理位图图像和 应用滤镜

- 10.1 位图的导入和编辑 304
 - 10.1.1 裁剪位图 304
 - 10.1.2 重新取样 305
 - 10.1.3 矢量图转换为位图 306
 - 10.1.4 调整图像的颜色 306
 - 10.1.5 应用颜色遮罩 308
 - 10.1.6 使用框架裁剪位图 309
 - 10.1.7 位图阴影 310
- 10.2 三维效果 310
 - 10.2.1 三维旋转 310
 - 10.2.2 浮雕 311
 - 10.2.3 挤远 / 挤近 312
 - 10.2.4 卷页 312
- 10.3 艺术笔触 313
 - 10.3.1 炭笔画 313
 - 10.3.2 立体派 314
 - 10.3.3 钢笔画 314
 - 10.3.4 点彩派 315
 - 10.3.5 素描 315
- 10.4 模糊效果 317
 - 10.4.1 高斯模糊 317
 - 10.4.2 动态模糊 318
 - 10.4.3 缩放 318
- 10.5 颜色转换 319
 - 10.5.1 半色调 319
 - 10.5.2 曝光 320
- 10.6 轮廓图处理 320

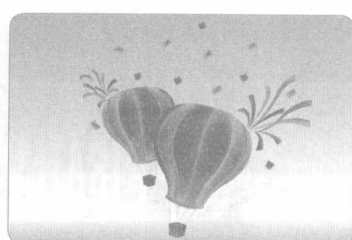
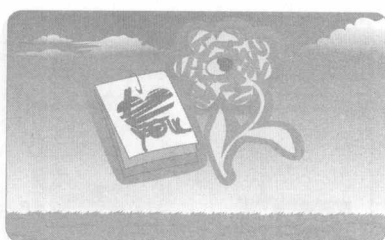
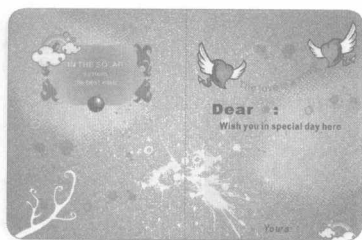
- 10.6.1 边缘检测 320
- 10.6.2 描摹轮廓 321
- 10.7 扭曲效果 321
 - 10.7.1 块状 321
 - 10.7.2 像素 322
 - 10.7.3 漩涡 323
- 10.8 杂点效果 323
 - 10.8.1 添加杂点 323
 - 10.8.2 最大值 324
- 10.9 实战练习 324
- 10.10 技术提高 327
 - 10.10.1 重点和难点分析 327
 - 10.10.2 技巧总结 328

chapter

11

打印和输出文件

- 11.1 打印前的设置 330
 - 11.1.1 设置页面大小 330
 - 11.1.2 设置版面 331
 - 11.1.3 制作标签 331
 - 11.1.4 设置页面背景 333
- 11.2 设置打印机 334
- 11.3 打印预览 334
- 11.4 设置输出选项 336
 - 11.4.1 常规设置 336
 - 11.4.2 版面设置 337
 - 11.4.3 分色设置 337
 - 11.4.4 输出到胶片 338



11.4.5	其他设置	339
11.5	设置合并打印	339
11.6	技术提高	341
11.6.1	重点和难点分析	341
11.6.2	技巧总结	342

chapter

12

综合实例

12.1	产品包装设计	344
12.1.1	制作产品包装正面图形	344

12.1.2	绘制产品包装侧面图形	353
12.1.3	添加包装立体效果	355
12.2	海报招贴设计	356
12.2.1	制作海报招贴背景	356
12.2.2	为海报添加主体元素	358
12.2.3	添加文字和其他元素	362
12.3	书籍装帧设计	365
12.3.1	设计杂志封面背景	365
12.3.2	设计杂志封面主体图形	370
12.3.3	添加文字信息	372

CHAPTER CorelDRAW X4 基础概述

01

本章的学习时间为 30 分钟，其中建议分配 20 分钟详细学习 CorelDRAW X4 的基础知识，分配 10 分钟进行实践练习。

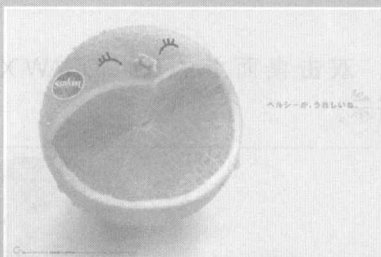
理论知识学习

本章主要介绍 CorelDRAW 的基本情况和应用领域、CorelDRAW X4 的处理对象、CorelDRAW X4 的新增功能以及 CorelDRAW X4 的工作界面。

实践动手操作



认识矢量图

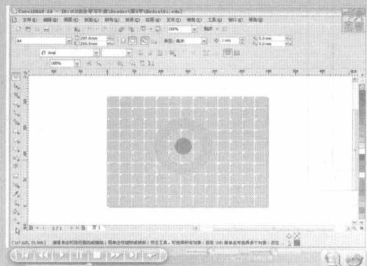


认识位图

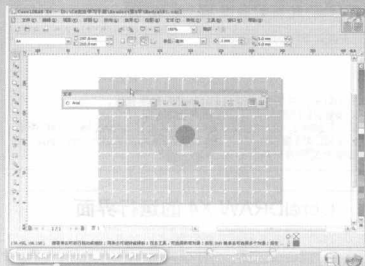


保存和应用工作区

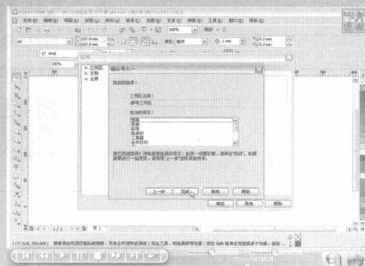
视频教学链接



工作区的保存和运用 (1)



工作区的保存和运用 (2)



工作区的保存和运用 (3)

CorelDRAW X4 是流行于 PC 机上的矢量绘图处理软件，也是专业的平面设计软件，本章主要对 CorelDRAW X4 的基础知识进行介绍，包括初识 CorelDRAW X4、CorelDRAW X4 的处理对象和 CorelDRAW X4 的新特性。通过本章的学习，为后面深入学习 CorelDRAW X4 软件打下基础。

1.1 初识 CorelDRAW X4

CorelDRAW X4 是一款优秀的矢量绘图软件，强大的功能、简洁的操作环境，使其成为备受用户青睐的产品，刚刚接触 CorelDRAW X4 时，需要先对该软件的基本情况和应用领域进行了解，本节主要介绍 CorelDRAW X4 的一些相关知识，通过对这些知识的学习，能够让读者对 CorelDRAW X4 软件有一个比较基础的认识。

1.1.1 CorelDRAW 简介

CorelDRAW 于 1989 年诞生于加拿大的 Corel 公司，是 Corel 公司家族的成员之一。目前 CorelDRAW 已成为举世闻名的产品，受到广大用户的一致青睐。该软件可以进行矢量绘图并进行各种处理，实现诸多应用功能，包括插画、贺卡、DM 单、宣传册等印刷品设计，另外 CorelDRAW 在网页制作、产品包装设计方面也有突出的优势。

CorelDRAW 支持多种文件格式，其中包括常用的 AI、BMP、DXF、DOS、GIF、JPEG、PNG、PSD、TIF 等文件格式。另外，CorelDRAW 还支持多种色彩模式，包括 CMYK、RGB、HKS、SVG 等，支持多图层图像管理，可以利用效果调整位图的色彩效果，还可以利用交互式工具绘制出写实的图像效果。

在 CorelDRAW X4 安装完成后，双击桌面上的 CorelDRAW X4 快捷方式图标，即可启动 CorelDRAW X4，其运行界面如下图所示。



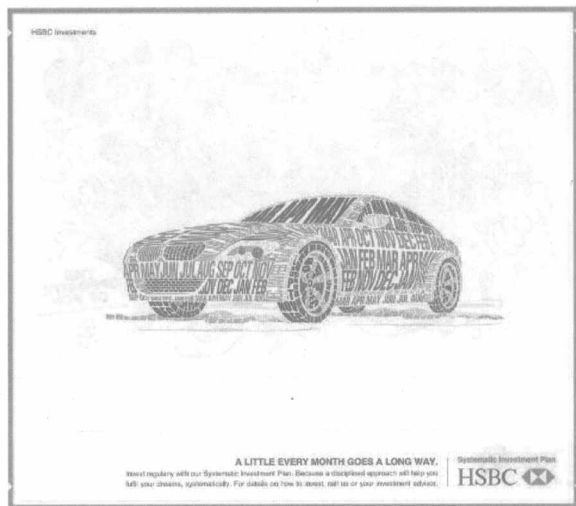
CorelDRAW X4 的运行界面

1.1.2 CorelDRAW 的应用领域

CorelDRAW 是应用在广告领域的优秀设计软件。CorelDRAW 的不断发展完善，使广大设计师们受益良多，为蓬勃发展的广告行业提供了优秀的实现平台。下面将通过介绍 CorelDRAW 软件几个方面的功能来了解 CorelDRAW 在各个设计领域的应用。

1. 广告设计

广告的作用是通过各种媒介使更多的受众知晓产品、品牌或企业等对象，最终达到促进销售、增加曝光率等目的。广告的表现手段是多样的，但是目的是一致的。下图的广告设计运用了 CorelDRAW 中排列文字的功能，将文字排列成车的形态，其创意令人耳目一新。



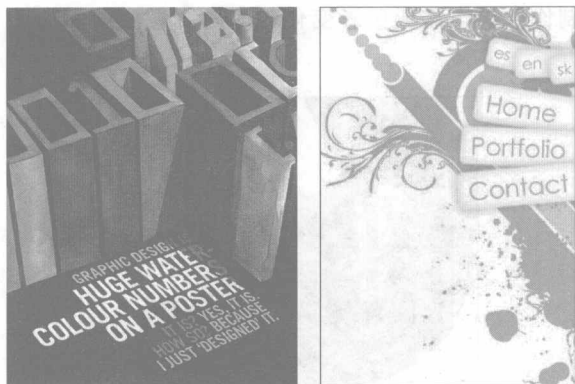
2. CI 设计、Logo 设计

CI 是 Corporate Identity System (企业识别系统) 的简称，是将企业内、外部有限的资源经过科学、系统的分析整合，分别从理念、视觉、行为等方面进行规划和设计，使各种资源发挥其最大综合效能的一门实用科学。Logo 是一个企业或产品的抽象化视觉符号，它是 CI 设计中最基本的元素。下图中的 Logo 设计运用了 CorelDRAW 中的绘图功能。



3. 招贴海报设计

招贴又名海报或宣传画，属于户外广告，在国外也称为瞬间艺术。海报是一种用来传递信息的印刷广告，具有时效性强的特点。下图中的招贴海报设计运用了 CorelDRAW 中的绘图功能。



4. 包装设计

包装设计是对产品进行市场推广的重要组成部分，包装的好坏对产品的销售起着非常重要的作用。设计成功的包装能起到提高消费者的购买欲、促进销量的作用。下图中的包装设计运用了 CorelDRAW 中的绘图功能。



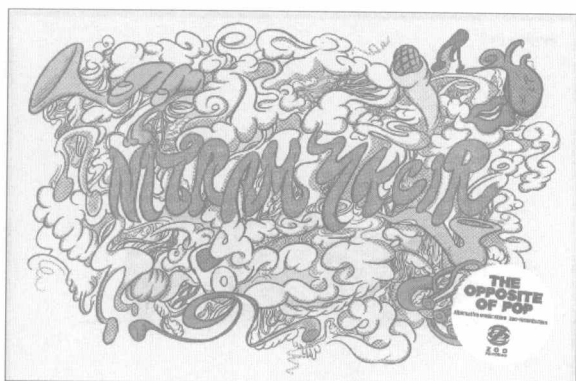
5. 书籍装帧及版式设计

精美的书籍装帧设计可以更好地吸引读者的注意，而书籍中的版式设计可以帮助读者更好地阅读文字内容，组织视觉的逻辑关系，通过不同的版式设计可以构成书籍的不同风格。下图中的书籍装帧及版式设计运用了 CorelDRAW 中的排版和绘图功能。



6. 插画、漫画绘制

插画及漫画是在设计中经常会使用到的一种形式，现在越来越多的插画设计师及漫画家都通过绘图软件来绘制插画及漫画作品。CorelDRAW 的应用使插画及漫画作品具有更多的表现形式和手法，下图中的插画作品绘制运用了 CorelDRAW 中的排版和绘图功能。



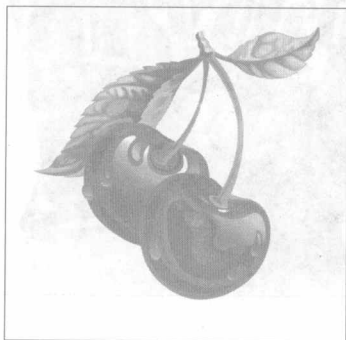
1.2 CorelDRAW X4 的处理对象

CorelDRAW 的处理对象有两种：矢量图形和位图图像，它们既有联系，又有各自独特的特点，下面分别对这两种对象进行介绍。

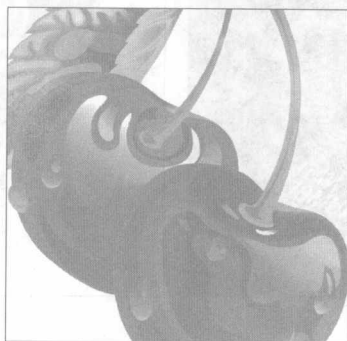
1.2.1 矢量图

矢量图是由一些用数学式描述的曲线组成的，其基本组成元素是锚点和路径。矢量图的优点是不论放大或缩小多少倍，它的边缘都是平滑的。可以无限放大和缩小是矢量图形的基本特点。

矢量图的特点包括：打印精度高，因为打印机用 CorelDRAW 所创建的矢量图来打印；文件所占硬盘容量较小，对内存和硬盘要求不是很高；不易制作色调丰富或色彩变化较多的图像，画面缺乏真实感；可编辑性强。



矢量图

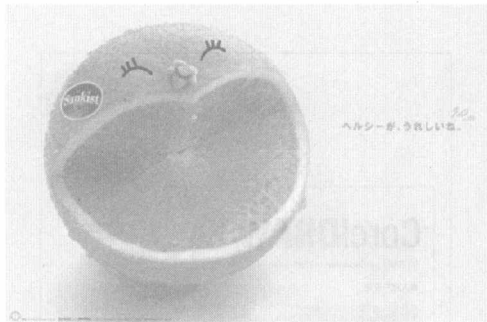


放大后的矢量图

1.2.2 位图

位图由屏幕上被称为像素的小方格构成，所以位图与像素有着密切的关系。对位图的操作都是对像素的处理。位图可以表现出丰富多彩的图像效果，但是当位图被高倍放大时，图像边缘会有锯齿出现。

位图的特点包括：分辨率有限，即图片的清晰度是有限的，不能像矢量图那样随意放大和缩小；能够制作出色彩及色调变化十分丰富的图像；文件较大。



位图



放大后的位图

1.2.3 矢量图和位图的区别

矢量图和位图由于其特点不同，用途也是不同的，在 CorelDRAW 中处理的对象既可以是矢量图，也可以是位图。CorelDRAW 为两种图像类型的交互使用提供了便利。

位图具有以像素单位的颜色信息记录的特性，因此图像的品质首先受到分辨率的影响。所谓分辨率指的是构成图像的像素，通常表示为水平 × 垂直（宽度 × 高度、横向长度 × 纵向宽度）的像素数。分辨率高说明该图像具有相对丰富的图像信息。

调节位图的大小，就会产生像素的增减，因此会损失品质。尤其制作比原图像素更大的图像时，会人为地制作出不存在的像素信息，因此会更加严重地损失品质，但是，相对来说，缩小时的图像品质会相对稳定一些。

矢量图与位图不同，构成对象形状的点、线和面都是由数学公式决定的。扩大或缩小为不同大小时，点、线和面都会根据数学公式来重新进行计算，因此原来的轮廓和形状都可以维持圆滑，同时也不会影响到文件大小。而输出时，也可以根据输出分辨率的设置，维持自然的轮廓线，输出最为理想的状态。



位图



矢量图

1.3 CoreIDRAW X4 的新特性

在 CoreIDRAW X4 中增加了部分新特性, 使得 CoreIDRAW X4 较以前的版本使用起来更加便捷, 性能更加稳定, 在这一小节, 将向读者介绍 CoreIDRAW X4 的新特性。

1. 运行界面

比较 CoreIDRAW X4 的前一个版本 CoreIDRAW X3, CoreIDRAW X4 的运行界面简洁又不失专业化、国际化。



CoreIDRAW X3 的运行界面



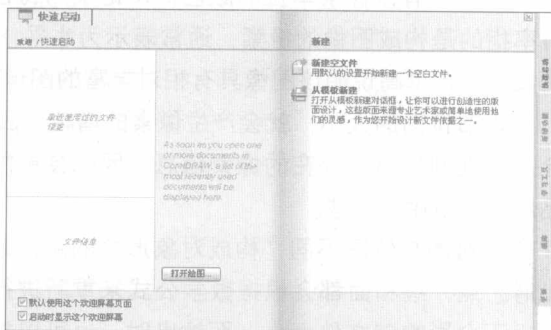
CoreIDRAW X4 的运行界面

2. 欢迎界面

同以前版本的欢迎界面相比, CoreIDRAW X4 的欢迎界面包含的内容更多, 人性化地将其分为 5 个标签, 分别是快速启动、新增功能、学习工具、画廊和更新标签。



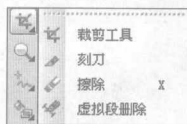
CoreIDRAW X3 的欢迎界面



CoreIDRAW X4 的欢迎界面

3. 工具箱

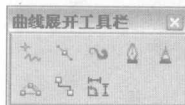
在 CoreIDRAW X4 工具箱中, 隐藏工具的展开菜单由以前的横向更改为纵向, 方便用户查看和操作。另外, 工具箱中的每一个带有隐藏工具的工具组都能拖曳成为一个独立的悬浮窗口, 当需要经常使用某个工具时, 使用此功能, 能够大大提高用户的工作效率。



纵向的工具菜单



裁剪工具展开栏



曲线展开工具栏



形状编辑工具展开栏