

入门·进阶·提高

CorelDRAW X4

平面设计入门、进阶与提高

卓越科技 编著



入门——基本概念与基本操作

这部分内容对软件的基本知识、概念、工具或行业知识进行了介绍与讲解，使读者可以很快地熟悉并掌握软件的基本操作。

进阶——典型实例

本部分精心安排了一个或几个典型实例，详细剖析实例的制作方法，通过学习实例引导读者在短时间内提高对软件的驾驭能力。

提高——自己动手练

通过自己动手的方式达到提高的目的。让读者自己动手练习，以进一步提高软件的应用水平，巩固所学知识。

本书特色

本书从实际应用出发，以“入门、进阶、提高”的结构循序渐进地介绍了 CorelDRAW X4 的操作方法和应用技巧，以及它在平面设计领域中的应用方法。本书语言清晰易懂、内容翔实全面、实例丰富实用，并配有多媒体自学光盘，使学习更加轻松。



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

入门·进阶·提高

CorelDRAW X4

平面设计入门、进阶与提高

卓越科技 编著



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书从实际应用出发,向读者详细介绍了CorelDRAW X4的操作方法和应用技巧,以及它在平面设计领域中的应用。

本书内容翔实、实例丰富、结构清晰,以入门、进阶、提高的结构循序渐进地进行讲述。第1章至第10章介绍了CorelDRAW X4软件的相关操作,包括绘制图形、颜色管理和填充、对象的操作、图形的编辑、文本的编辑、特殊效果的编辑、位图的编辑处理、位图的特殊效果、文件的输出和打印等内容。第11章至第14章以实例的形式介绍了CorelDRAW X4在平面设计中的应用方法。另外,随书附带的多媒体自学光盘可大大提高读者的学习效率。

本书适合各类培训学校、大专院校和中职中专院校作为相关课程的教材使用,也可供平面设计人员进行参考学习,通过本书读者能够快速成长为一名优秀的平面设计高手。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X4平面设计入门、进阶与提高 / 卓越科技编著. — 北京:电子工业出版社, 2010.7

(入门·进阶·提高)

ISBN 978-7-121-10836-5

I. ①C… II. ①卓… III. ①图形软件, CorelDRAW X4 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第083705号

责任编辑:董 英

印 刷:北京东光印刷厂

装 订:三河市皇庄路通装订厂

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱

邮编:100036

开 本:787×1092 1/16

印张:22.25

字数:570千字

印 次:2010年7月第1次印刷

定 价:45.00元(含DVD光盘一张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010)88254888。

质量投诉请发邮件至zllts@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010)88258888。

前言

每位读者都希望找到适合自己阅读的图书，通过学习掌握软件功能，提高实战应用水平。本着一切从读者需要出发的理念，我们精心编写了《入门·进阶·提高》丛书，通过“学习基础知识”、“精讲典型实例”和“自己动手练”这三个过程，让读者循序渐进地掌握各软件的功能和使用技巧。随书附带的多媒体光盘更可帮助读者掌握知识、提高应用水平。

■ 本套丛书的编写结构

《入门·进阶·提高》系列丛书立意新颖、构意独特，采用“书+多媒体教学光盘”的形式，向读者介绍各软件的使用方法。本系列丛书在编写时，严格按照“入门”、“进阶”和“提高”的结构来组织、安排学习内容。

📁 入门——基本概念与基本操作

快速了解软件的基础知识。这部分内容对软件的基本知识、概念、工具或行业知识进行了介绍与讲解，使读者可以很快地熟悉并能掌握软件的基本操作。

📁 进阶——典型实例

通过学习实例达到深入了解各软件功能的目的。本部分精心安排了一个或几个典型实例，详细剖析实例的制作方法，带领读者一步一步进行操作，通过学习实例引导读者在短时间内提高对软件的驾驭能力。

📁 提高——自己动手练

通过自己动手的方式达到提高的目的。精心安排的动手实例，给出了实例效果与制作步骤提示，让读者自己动手练习，以进一步提高软件的应用水平，巩固所学知识。

■ 本套丛书的特点

作为一套定位于“入门”、“进阶”和“提高”的丛书，它的最大特点就是结构合理、实例丰富，有助于读者快速入门，提高在实际工作中的应用能力。

📁 结构合理、步骤详尽

本套丛书采用入门、进阶、提高的结构模式，由浅入深地介绍了软件的基本概念与基本操作，详细剖析了实例的制作方法和设计思路，帮助读者快速提高对软件的操作能力。

📁 快速入门、重在提高

每章先对软件的基本概念和基本操作进行讲解，并渗透相关的设计理念，使读者可以快速入门。接下来安排的典型实例，可以在巩固所学知识的同时，提高读者的软件操作能力。

📁 图解为主、效果精美

图书的关键步骤均给出了清晰的图片，对于很多效果图还给出了相关的说明文字，细微之处彰显精彩。每一个实例都包含了作者多年的实践经验，只要动手进行练习，很快就能掌握相关软件的操作方法和技巧。

举一反三、轻松掌握

本书中的实例都是在大量工作实践中挑选的，均具有一定的代表性，读者在按照实例进行操作时，不仅能轻松掌握操作方法，还可以做到举一反三，在实际工作和生活中实现应用。

丛书配套光盘使用说明

本套丛书随书赠送多媒体教学光盘，以下是本套光盘的使用简介。

运行环境要求

操作系统	Windows 9X/Me/2000/XP/2003/NT/Vista/7简体中文版
显示模式	分辨率不小于800×600像素，16位色以上
光驱	4倍速以上的DVD-ROM
其他	配备声卡与音箱（或耳机）

安装和运行

将光盘印有文字的一面朝上放入电脑光驱中，几秒钟后光盘就会自动运行，并进入光盘主界面。如果光盘未能自动运行，请用鼠标右键单击光驱所在盘符，在弹出的快捷菜单中选择“打开”命令，然后双击光盘根目录下的“Autorun.exe”文件，启动光盘。在光盘主界面中单击相应目录，即可进入播放界面，进行相应内容的学习。

本书作者

参与本书编写的作者均为长期从事CorelDRAW平面设计的专家或学者，有着丰富的教学经验和实践经验，本书是他们多年科研成果和教学结果的结晶，希望能为广大读者提供一条快速掌握软件操作的捷径。参与本书编写的主要人员有刘泽兰、唐薇、郭今、傅红英、霍媛媛、罗晓文、韩继业、易翔、鲍志刚、冯梅、王英、彭春燕、万先桥、毛磊、刘万江等。由于作者水平有限，书中疏漏和不足之处在所难免，恳请广大读者及专家不吝赐教。

目 录

第1章 CorelDRAW X4快速入门	1
1.1 入门——基本概念与基本操作.....	2
1.1.1 CorelDRAW X4的启动与退出.....	2
1.1.2 CorelDRAW X4的工作界面.....	3
1.1.3 文件的基本操作.....	5
1.1.4 像素和分辨率.....	7
1.1.5 位图和矢量图.....	8
1.1.6 页面设置.....	9
1.1.7 辅助绘图工具.....	11
1.1.8 视图显示设置.....	11
1.2 进阶——典型实例.....	15
1.2.1 将矢量图转换为位图.....	15
1.2.2 将位图转换为矢量图.....	16
1.3 提高——将图像导出为TIF文件.....	18
第2章 绘制图形	20
2.1 入门——基本概念与基本操作.....	21
2.1.1 认识CorelDRAW X4的工具箱.....	21
2.1.2 绘制几何图形.....	21
2.1.3 绘制基本形状.....	26
2.1.4 绘制线条.....	27
2.2 进阶——典型实例.....	35
2.2.1 图案设计.....	35
2.2.2 绘制流程图.....	38
2.3 提高——自己动手练.....	40
2.3.1 绘制手提袋.....	40
2.3.2 绘制可爱的图标.....	44
第3章 颜色管理和填充	48
3.1 入门——基本概念与基本操作.....	49
3.1.1 颜色模式.....	49
3.1.2 颜色填充.....	49
3.1.3 渐变填充.....	53

3.1.4	图样填充.....	55
3.1.5	底纹填充.....	57
3.1.6	PostScript填充.....	58
3.1.7	交互式填充.....	58
3.1.8	网状填充.....	59
3.2	进阶——典型实例.....	60
3.2.1	绘制立体按钮.....	60
3.2.2	绘制蝴蝶.....	64
3.3	提高——自己动手练.....	67
3.3.1	绘制保龄球瓶.....	67
3.3.2	制作春联.....	72
第4章	对象的操作.....	76
4.1	入门——基本概念与基本操作.....	77
4.1.1	对象的选择.....	77
4.1.2	对象的复制.....	79
4.1.3	对象的组合.....	80
4.1.4	对象的变换.....	81
4.1.5	对象的排列、对齐与分布.....	83
4.1.6	对象的锁定与解锁.....	85
4.1.7	对象的造形.....	85
4.1.8	对象的管理.....	88
4.2	进阶——典型实例.....	90
4.2.1	制作网页背景图.....	90
4.2.2	绘制中国结.....	92
4.3	提高——自己动手练.....	96
4.3.1	制作信笺纸.....	96
4.3.2	绘制南瓜.....	98
第5章	图形的编辑.....	102
5.1	入门——基本概念与基本操作.....	103
5.1.1	形状工具.....	103
5.1.2	涂抹笔刷.....	106
5.1.3	粗糙笔刷.....	107
5.1.4	自由变换工具.....	108
5.1.5	裁剪工具.....	110
5.1.6	刻刀工具.....	111
5.1.7	橡皮擦工具.....	112
5.1.8	虚拟段删除.....	113
5.2	进阶——典型实例.....	113

5.2.1 绘制运动裤	113
5.2.2 绘制卡通章鱼	117
5.3 提高——自己动手练	120
5.3.1 绘制圣诞树	120
5.3.2 制作标志	123
第6章 文本的编辑	125
6.1 入门——基本概念与基本操作	126
6.1.1 文本的输入	126
6.1.2 文本的编辑	127
6.1.3 段落文本编排	131
6.1.4 沿路径分布文本	132
6.1.5 将文本转换为曲线	133
6.1.6 文本绕排	133
6.2 进阶——典型实例	134
6.2.1 杂志内页排版	135
6.2.2 冰激凌标志设计	140
6.3 提高——自己动手练	143
6.3.1 DM单排版设计	143
6.3.2 名片设计	147
第7章 特殊效果的编辑	150
7.1 入门——基本概念与基本操作	151
7.1.1 交互式调和工具	151
7.1.2 交互式轮廓图工具	153
7.1.3 交互式变形工具	154
7.1.4 交互式封套工具	155
7.1.5 交互式立体化工具	156
7.1.6 交互式阴影工具	158
7.1.7 交互式透明工具	160
7.1.8 透镜效果	160
7.2 进阶——典型实例	161
7.2.1 绘制孔雀	161
7.2.2 绘制水晶按钮	165
7.3 提高——自己动手练	167
7.3.1 绘制红酒杯	167
7.3.2 制作立体字	171
第8章 位图的编辑处理	174
8.1 入门——基本概念与基本操作	175

8.1.1	位图的导入	175
8.1.2	位图的编辑	177
8.1.3	位图的颜色模式	181
8.1.4	位图的色彩调整	187
8.1.5	位图的变换	194
8.2	进阶——典型实例	195
8.2.1	制作复古照片	195
8.2.2	制作胶片效果	197
8.2.3	改变图像颜色	199
8.3	提高——自己动手练	201
8.3.1	修复颜色偏暗的照片	201
8.3.2	调整图像饱和度	202
第9章	位图的特殊效果	205
9.1	入门——基本概念与基本操作	206
9.1.1	三维效果	206
9.1.2	艺术笔触	211
9.1.3	模糊效果	221
9.1.4	相机效果	225
9.1.5	颜色转换效果	225
9.1.6	轮廓图效果	228
9.1.7	创造性效果	230
9.1.8	扭曲效果	239
9.1.9	杂点效果	246
9.1.10	鲜明化效果	249
9.1.11	外挂式过滤器	252
9.2	进阶——典型实例	253
9.2.1	制作下雪效果	253
9.2.2	制作卷页效果	255
9.3	提高——自己动手练	257
9.3.1	为照片添加艺术边框	257
9.3.2	绘制素描画	258
第10章	文件的输出和打印	261
10.1	导出文件	262
10.2	发送文件	262
10.3	打印文件	263
10.3.1	选择打印机和打印介质	263
10.3.2	打印前的设置	264
10.3.3	打印设置	265

第11章 VI设计	272
11.1 入门——基本概念与基本操作	273
11.1.1 VI的基本概念	273
11.1.2 标志的基本概念	273
11.2 进阶——典型实例	274
11.2.1 标志设计	274
11.2.2 工作证设计	278
11.2.3 信笺纸设计	281
11.3 提高——自己动手练	283
11.3.1 员工制服设计	283
11.3.2 雨伞设计	286
第12章 包装设计	292
12.1 入门——基本概念和基本操作	293
12.1.1 包装设计的概念与分类	293
12.1.2 包装设计的原则	293
12.2 进阶——典型实例	294
12.2.1 绘制瓶身和瓶盖	294
12.2.2 绘制啤酒瓶标	297
12.2.3 绘制背景	301
12.3 提高——自己动手练	302
12.3.1 绘制牙膏管体包装展开图	302
12.3.2 绘制牙膏管体包装立体图	307
第13章 POP广告设计	311
13.1 入门——基本概念和基本操作	312
13.1.1 POP广告的概念	312
13.1.2 POP广告的分类	312
13.1.3 POP广告的作用	312
13.2 进阶——典型实例	313
13.2.1 服装POP广告	313
13.2.2 商场POP吊旗	317
13.3 提高——自己动手练	321
13.3.1 制作价目表	321
13.3.2 新年POP广告	324
第14章 书籍装帧设计	329
14.1 入门——基本概念和基本操作	330
14.1.1 书籍装帧设计的概念	330
14.1.2 书籍装帧设计的要素	330

14.2 进阶——典型实例	331
14.2.1 儿童书籍封面设计	331
14.2.2 文学类书籍封面设计	335
14.3 提高——自己动手练	339
14.3.1 制作书籍装帧立体效果	339
14.3.2 纪念册封面设计	342

Chapter

1

第1章

CorelDRAW X4快速入门

本章要点

入门——基本概念与基本操作

- CorelDRAW X4的启动与退出
- CorelDRAW X4的工作界面
- 文件的基本操作
- 像素和分辨率
- 位图和矢量图
- 页面设置

辅助绘图工具

视图显示设置

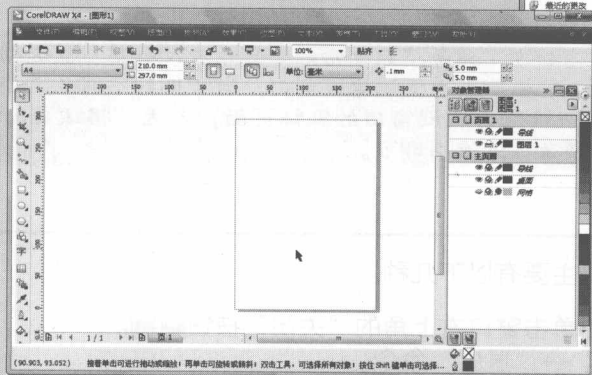
进阶——典型实例

- 将矢量图转换为位图
- 将位图转换为矢量图

提高——将图像导出为TIF文件

本章导读

本章主要介绍CorelDRAW X4的基础知识，包括CorelDRAW X4的启动与退出、工作界面和文件的基本操作等。读者通过对这些知识的学习，可以为以后的图形绘制和编辑打下坚实的基础。



1.1 入门——基本概念与基本操作

CorelDRAW作为计算机图形图像处理领域最流行的矢量绘图软件和最好的平面设计平台之一，一直备受平面图形设计工作者的喜爱。在使用本软件之前，先对一些在该程序中需要用的基础知识和软件的基本界面进行讲解，为后面的学习打好基础。

1.1.1 CorelDRAW X4的启动与退出

CorelDRAW X4的启动与退出方法与其他软件相似，下面进行详细介绍。

1. 启动CorelDRAW X4

在程序安装好以后，可以通过以下3种方法来启动CorelDRAW X4。

-  双击桌面上的快捷方式图标。
-  在Windows的“开始”菜单中，执行“开始”→“所有程序”→“CorelDRAW Graphics Suite X4”→“CorelDRAW X4”命令。
-  CDR格式是CorelDRAW自带的文件格式，双击CDR格式文档后，在启动CorelDRAW X4应用程序的同时可打开该文档。

CorelDRAW X4软件启动界面如图1.1所示。软件启动后，可以看到全新的CorelDRAW X4欢迎窗口，用户通过欢迎窗口中的5个选项卡可以新建图形文件、观看教学视频、打开网络图库和更新软件等，如图1.2所示。



图1.1 软件启动界面

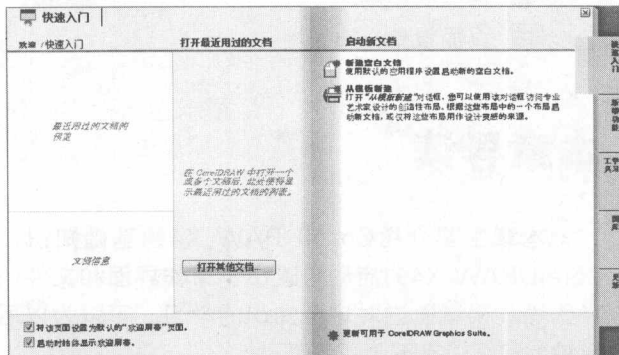


图1.2 欢迎窗口



提示

取消勾选欢迎窗口左下角的“启动时始终显示欢迎屏幕”复选框，下一次启动CorelDRAW X4时将不再出现该欢迎窗口。当切换到不同的选项卡时，如果需将当前选项卡设置为欢迎窗口的默认页面，勾选“将该页面设置为默认的‘欢迎屏幕’页面”复选框即可。

2. 退出CorelDRAW X4

退出CorelDRAW X4的方法主要有以下几种。

-  在CorelDRAW X4的界面中单击窗口右上角的“关闭”按钮.
-  在菜单栏中执行“文件”→“退出”命令。
-  按下“Alt+F4”组合键。

1.1.2 CoreIDRAW X4的工作界面

CoreIDRAW X4的工作界面包括标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、工具箱、工作区、绘图页面、标尺、页面控制栏和状态栏等，如图1.3所示。下面将详细介绍一下其中的一些重要组成部分。

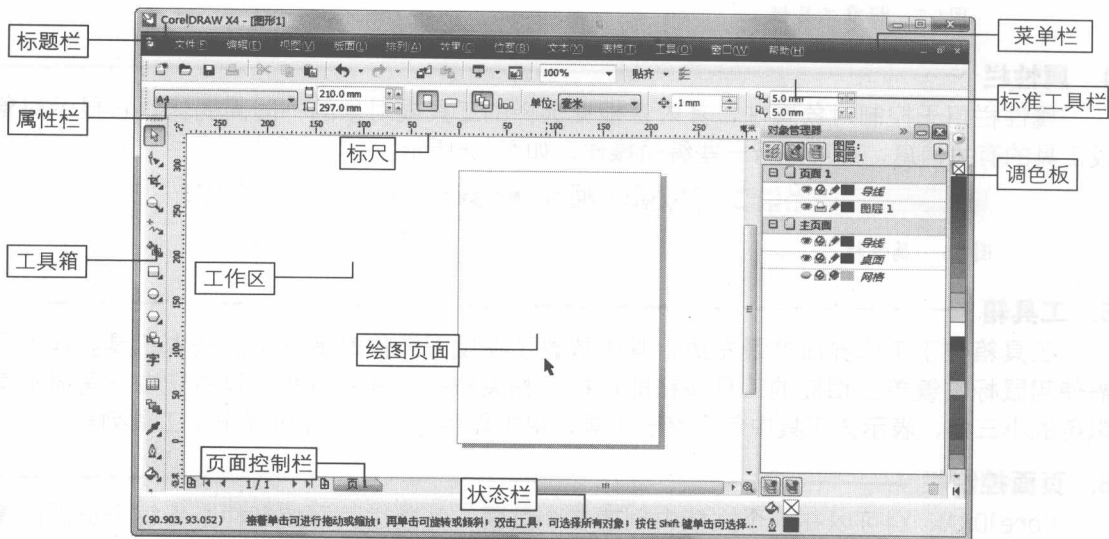


图1.3 CoreIDRAW X4的工作界面

1. 标题栏

标题栏位于窗口的最上方，显示应用程序的名称和当前操作的文件名称，标题栏右边三个按钮的作用分别为最小化窗口、最大化（或还原）窗口和关闭窗口。

2. 菜单栏

菜单栏中包含了CoreIDRAW X4的大部分命令，包括“文件”、“编辑”、“视图”、“版面”、“排列”、“效果”、“位图”、“文本”、“表格”、“工具”、“窗口”和“帮助”共12个菜单项。读者可以直接通过菜单项选择所要执行的命令，如图1.4所示。

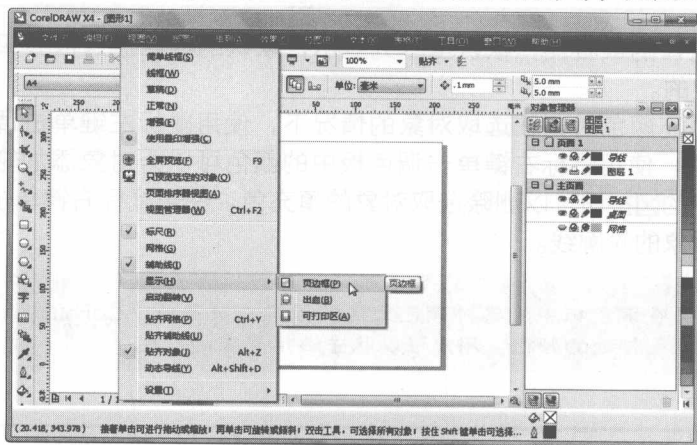


图1.4 选择菜单命令

3. 标准工具栏

标准工具栏中集合了很多常用的命令，读者只需使用鼠标左键单击现有的按钮即可执行相关命令。通过标准工具栏，可以大大简化操作步骤，提高工作效率，如图1.5所示。



图1.5 标准工具栏

4. 属性栏

属性栏用于控制对象属性，其内容根据选择的工具或对象的不同而变化，它显示对象或工具的有关信息，并可进行一些编辑操作，如图1.6所示。



图1.6 属性栏

5. 工具箱

工具箱位于工作界面的最左边，其中放置了在绘图操作时最常用的基本工具。读者只需使用鼠标左键单击相应的工具按钮即可执行相关命令。其中有些工具按钮右下角显示有黑色的小三角，表示该工具中包含有子工具，单击黑色小三角，即可弹出子工具列表。

6. 页面控制栏

CorelDRAW X4可以在一个文档中创建多个页面，并通过页面控制栏查看每个页面的情况。在页面控制栏中单击鼠标右键，会弹出如图1.7所示的快捷菜单，在其中选择相应的命令即可增加或删除页面。

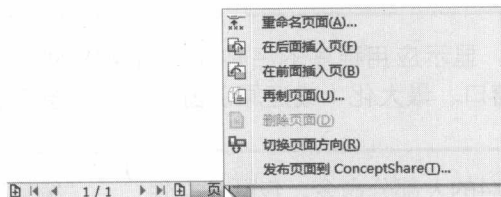


图1.7 页面控制栏

7. 调色板

调色板位于窗口的最右侧，默认呈单列显示，默认的调色板是根据四色印刷的CMYK模式的色彩比例设定的。

使用调色板填充颜色时，在选取对象的情况下，使用鼠标左键单击调色板中的颜色可以为对象填充颜色，使用鼠标右键单击调色板中的颜色可以为对象添加轮廓线。使用鼠标左键单击调色板中的☒按钮可以删除选取对象的填充色，使用鼠标右键单击调色板中的☒按钮可以删除选取对象的轮廓线。



提示

如果在调色板中的某种颜色上按住鼠标左键不放，CorelDRAW将显示一组与该颜色相近的颜色，用户可以从中选择更多的颜色。

8. 标尺

在菜单栏中执行“视图”→“标尺”命令，可以显示标尺。标尺可以帮助用户确定图

形的位置，它由水平标尺、垂直标尺和原点设置三部分组成。用鼠标在标尺上单击并按住鼠标左键进行拖动，即可在绘图工作区绘制辅助线。

9. 状态栏

状态栏位于窗口的底部，分为两部分，左侧显示鼠标光标所在屏幕位置的坐标，右侧显示所选对象的填充颜色和轮廓颜色，随着选择对象的不同填充和轮廓属性会发生动态变化，如图1.8所示。在显示状态栏的状态下，在菜单栏中执行“窗口”→“工具栏”→“状态栏”命令，即可关闭状态栏。

(324.740, -26.294) 接着单击可进行拖动或缩放；再单击可旋转或倾斜；双击工具，可选择所有对象；按住 Shift 键单击可选择多个对象；按住 Alt 键单击...

图1.8 状态栏

1.1.3 文件的基本操作

图形文件的基本操作主要包括新建文件、打开文件、保存文件和关闭文件等，这些操作是在进行正式绘图前必须掌握的基础技能。

1. 新建文件

在菜单栏中执行“文件”→“新建”命令，或单击标准工具栏中的“新建”按钮，即可新建一个文件。系统默认新建文件的页面为A4大小，如果用户不满意，可以在属性栏中自定义页面大小。

2. 打开文件

在菜单栏中执行“文件”→“打开”命令，或单击标准工具栏中的“打开”按钮，将弹出如图1.9所示的“打开绘图”对话框。在该对话框中选择需要打开的文件，然后单击“打开”按钮即可打开文件。

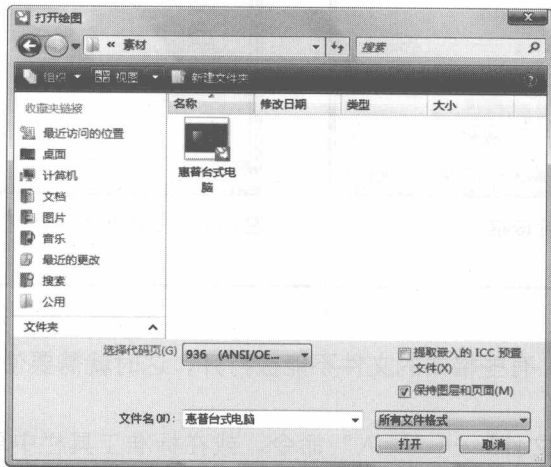


图1.9 “打开绘图”对话框



提示

如果需要打开多个文件，在“打开绘图”对话框的文件列表框中，按住“Shift”键选择连续的多个文件，或按住“Ctrl”键选择不连续的多个文件，然后单击“打开”按钮，即可按照文件排列的先后顺序将选取的文件全部打开。

3. 保存文件

在绘制图形后，需要及时保存修改后的文件信息。

保存文件

如果当前需要保存的是一个新创建的文件，那么在菜单栏中执行“文件”→“保存”命令，或单击标准工具栏中的“保存”按钮，将弹出如图1.10所示的“保存绘图”对话框。在“文件名”文本框中输入文件的名称，在“保存类型”下拉列表框中选择存储文件的格式，然后单击“保存”按钮，即可对当前文件进行保存。



提示

如果当前需要保存的是在已有的文件基础上进行修改的文件，那么执行“文件”→“保存”命令后，将不会弹出“保存绘图”对话框，系统将直接对该文件进行保存，覆盖之前的文件。

另存文件

对于在源文件基础上进行修改后需要保存的文件，只需执行“另存为”命令，即可对当前文件的格式、文件名和保存位置进行修改，而保留源文件。

设置自动保存

在CorelDRAW X4中，还可以设置对文件进行自动保存。在菜单栏中执行“工具”→“选项”命令，在弹出的“选项”对话框中单击左侧列表框中的“保存”选项，然后在右侧的界面中进行设置即可，如图1.11所示。

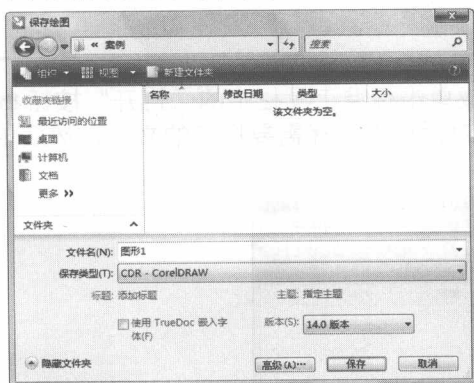


图1.10 “保存绘图”对话框

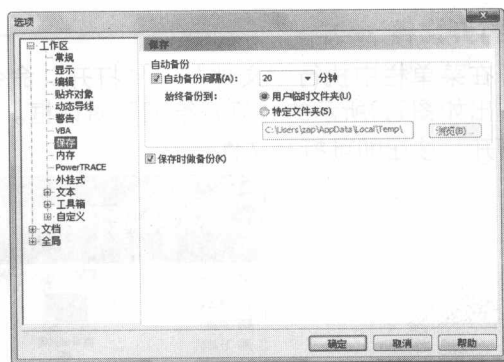


图1.11 设置自动保存

4. 导入与导出文件

导入文件

在CorelDRAW X4中，有些格式的文件不能被打开，这时就需要使用导入命令，对图形文件进行导入。

在菜单栏中执行“文件”→“导入”命令，或在标准工具栏中单击“导入”按钮，弹出“导入”对话框，在该对话框中选择需要导入的文件，然后单击“导入”按钮即可，如图1.12所示。



提示

单击“导入”按钮后，直接使用鼠标在页面中单击，将插入原始大小的图形；按住鼠标左键拖动4个角点上的控制柄，即可自定义导入位图的大小；按住“Alt”键的同时拖动图片4个角点上的控制柄，可以任意改变导入图形的长宽比例。