

iLike就业



CorelDRAW X4

中文版多功能教材

叶 华 编著

iLike就业CorelDRAW X4

中文版多功能教材

叶 华 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书以实例为载体,通过通俗易懂的语言将理论穿插在实际操作中,以实例表现理论,并详细介绍如何利用CorelDRAW X4的各种功能来创建图形或编辑图像。通过对本书的学习,读者能够比较全面地掌握软件中的理论知识和相关细节。编者从读者的角度出发,将CorelDRAW X4生动地展现在读者面前。希望读者阅读本书后可以掌握CorelDRAW X4的各种操作方法和技巧,以便在日后的实践中实现创作理想。

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

iLike就业CorelDRAW X4中文版多功能教材/叶华编著. —北京:电子工业出版社, 2010.7
ISBN 978-7-121-11222-5

I. ①i… II. ①叶… III. ①图形软件, CorelDRAW X4—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第123476号

责任编辑:李红玉

文字编辑:姜 影

印 刷:北京天竺颖华印刷厂

装 订:三河市鑫金马印装有限公司

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

北京市海淀区翠微东里甲2号 邮编:100036

开 本:787×1092 1/16 印张:15.25 字数:390千字

印 次:2010年7月第1次印刷

定 价:30.00元

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zlts@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

CorelDRAW（全称为CorelDRAW Graphics Suite）是一款由世界顶尖软件公司之一的加拿大的Corel公司开发的图形图像软件。CorelDRAW因非凡的设计能力而被广泛地应用于商标设计、标志制作、模型绘制、插图描画、排版及分色输出等诸多领域。用于商业设计和美术设计的电脑上几乎都安装了CorelDRAW，这足以证明CorelDRAW的受欢迎程度。Corel公司在2008年1月28日正式发布了CorelDRAW的第十四个版本，版本号延续为X4，也就是“CorelDRAW Graphics Suite X4”。相比之前的版本，CorelDRAW X4加入了大量新特性，总计有50项以上，其中值得注意的亮点有，文本格式实时预览、字体识别、页面无关层控制、交互式工作台控制等。

本书是一本主要讲述CorelDRAW X4各方面功能的书，它以大量的篇幅相对较小的实例为载体，向读者描述了该软件各项功能的使用方法和技巧，同时展示了如何利用该软件进行设计与创作。本书的实例都是根据知识点设计和编写的，非常适合读者查阅与自我学习。

根据编者对CorelDRAW的理解与分析，最终将本书划分为9课内容，比较科学地将软件中的知识从整体中划分开来。

在第1课中，编者以理论和实际相结合的方法向读者介绍了CorelDRAW X4的基础知识，使读者对CorelDRAW X4快速入门。编者将基础知识总结为若干知识点，使知识在讲述过程中比较有针对性，并以实例的方式展示了一些需要用到的实际操作，整个写作架构充分考虑到了读者的学习需要。本课的知识点主要包括图形与图像的基本知识、CorelDRAW X4工作界面的介绍、文件的基本操作、页面的设置和显示、查找和替换以及如何查阅文档信息等。

在第2课~第8课中，编者向大家详细介绍了CorelDRAW X4中的各项基本功能。这些知识点均以实际操作的方式显现出来，使读者跟随实例的操作逐步进行学习。这样，读者会更容易接受知识的传输，相对于单纯的文字理论类书籍来讲，本书的写法是比较灵活的一种方式。在实例的编排中，还插有注意、提示和技巧等小篇幅的知识点，都是一些平时容易出错的地方或者操作中的技巧，读者可以仔细品味，发现其中的实用性。这几课的内容主要包括绘制和编辑图形、绘制和编辑曲线、对象组织与造型、编辑轮廓线与填充颜色、文本处理、使用交互式工具以及图形和图像处理。

第9课主要介绍了关于打印、条形码制作和网络发布的一些知识点，属于设计制作的后期工作，也是十分重要的。读者通过对本课的学习，可以独立完成作品完整的制作过程。

本书对每课的具体内容都进行了十分科学的安排，先介绍知识结构，然后列出了对应课业的就业达标要求，随后紧跟具体内容，为读者的学习提供了非常明了的信息与步骤安排。本书含配套资料，素材和原文件都在同一课中存放，素材文件的具体位置均在文稿中得以体现，读者可以根据提示找到文件。

在本书的编著过程中，得到了电子工业出版社和北京美迪亚电子信息有限公司的领导以及编辑老师的大力帮助，在此对他们表示衷心的感谢。

本书可作为电脑平面设计人员、电脑美术爱好者以及与图形图像设计人员的参考用书。

由于时间仓促，书中难免有遗漏和不足之处，望广大读者提出批评指正。

为方便读者阅读，若需要本书配套资料，请登录“北京美迪亚电子信息有限公司”(<http://www.medias.com.cn>)，在“资料下载”页面进行下载。

目 录

第1课 CorelDRAW X4快速入门	1
1.1 图形图像基本知识	1
1.2 CorelDRAW X4的操作界面	4
1.3 文件的基本操作	6
1.4 页面的设置和显示	9
1.5 查找和替换	11
1.6 文档信息	14
课后练习	15
第2课 绘制和编辑图形	16
2.1 实例：卡通插画（绘制基本图形）	16
2.2 实例：时尚螺旋花纹（图纸工具和螺纹工具）	22
2.3 实例：心形许愿树（基本形状工具）	25
2.4 表格的创建与编辑	27
2.5 实例：风景插画（编辑对象）	29
2.6 实例：制作课程表（创建与编辑表格）	37
课后练习	43
第3课 绘制和编辑曲线	45
3.1 曲线的概念	45
3.2 实例：迷人的海边夜色（手绘图形）	45
3.3 实例：可爱小鸡（贝塞尔工具）	50
3.4 实例：卡通猫（节点操作）	53
3.5 实例：蝴蝶飞飞（钢笔工具）	58
3.6 实例：小老鼠（艺术笔工具——预设模式）	59
3.7 实例：童年（艺术笔工具——喷罐模式）	60
3.8 实例：宝宝秀（艺术笔工具——画笔模式）	62
3.9 艺术笔工具——书法模式和压力模式	63
3.10 修饰图形——刻刀、橡皮擦和涂抹笔刷工具	64
3.11 实例：小猫图形（修饰图形）	66
3.12 实例：创建射线图形（折线工具）	68
3.13 实例：POP广告（艺术画笔——预设笔触列表）	69
课后练习	71

第4课 对象组织与造型	72
4.1 实例：产品展示（对齐和分布对象）	72
4.2 实例：时尚女郎（对象的排序、群组及锁定）	74
4.3 实例：时尚花纹（结合和拆分对象）	75
4.4 实例：标志设计（将轮廓转换为对象）	77
4.5 实例：精美图标（对象造型）	79
4.6 实例：图形设计（对象管理器）	83
4.7 POP海报设计（图层）	86
课后练习	91
第5课 编辑轮廓线与填充	93
5.1 实例：五谷丰登（编辑轮廓线）	93
5.2 实例：邂逅浪漫（编辑轮廓线）	96
5.3 实例：卡通笑脸（单色填充）	98
5.4 实例：梅花（编辑对象颜色）	102
5.5 创建自定义调色板	104
5.6 实例：美好祝福（渐变填充）	106
5.7 实例：女人花（交互式填充）	109
5.8 实例：花花草草（交互式网状填充）	111
5.9 实例：“福到”（图样填充、底纹填充、PostScript填充）	113
5.10 实例：奥运五环（智能填充工具）	117
5.11 滴管工具和颜料桶工具	118
5.12 实例：创建金属质感的文字特效（编辑渐变）	119
5.13 实例：时装店的POP广告（编辑填充图案）	122
5.14 实例：封面设计（使用网状填充制作底纹）	131
课后练习	136
第6课 文本处理	138
6.1 添加文本	138
6.2 实例：海报（设置文本的字符属性）	140
6.3 实例：宣传单页（设置文本的段落属性）	143
6.4 实例：画册设计（段落设置）	147
6.5 实例：杂志设计（段落文本的连接）	150
6.6 实例：商场促销海报（使用“形状工具”编辑文本）	152
6.7 实例：盘面设计（内置文本）	153
6.8 实例：月历设计（设置制表位）	155
6.9 实例：标志设计（使文本适合路径）	157
6.10 实例：音乐人（文本转换为曲线）	158

6.11 使用字符和符号	159
6.12 实例：宣传页设计（文本和图形样式）	161
课后练习	163
第7课 使用交互式工具	165
7.1 实例：彩虹（交互式调和工具）	165
7.2 实例：灯笼（交互式调和工具）	170
7.3 实例：星光灿烂（交互式轮廓图工具）	172
7.4 实例：时尚旋风（交互式变形工具）	173
7.5 实例：时针（交互式阴影工具）	175
7.6 实例：新店开业（交互式封套工具）	179
7.7 实例：周年庆典宣传画（交互式立体化工具）	181
7.8 交互式透明工具	185
7.9 实例：创建立体的文字变化（编辑交互式立体化工具）	186
7.10 实例：创建光感字效（创建交互式透明效果）	190
7.11 实例：趣味的字体设计（创建交互式调和效果）	195
课后练习	198
第8课 图形和图像处理	200
8.1 实例：信封设计（透视效果）	200
8.2 实例：苏荷影像（图框精确剪裁）	202
8.3 透镜效果	204
8.4 实例：制作时尚纹样（图形、图像的色调调整）	205
8.5 实例：海报设计（位图处理）	208
8.6 实例：大风车（使用滤镜）	213
8.7 实例：民俗网站的界面设计（编辑位图）	216
课后练习	221
第9课 打印、条形码制作	222
9.1 打印设置	222
9.2 预览、缩放和定位打印文件	226
9.3 实例：制作条形码	228
9.4 创建HTML文本	229
课后练习	234

第1课

CorelDRAW X4快速入门

本课知识结构

CorelDRAW是由加拿大Corel公司出品的优秀矢量绘图软件，CorelDRAW X4是其最新版本，增加了更多实用的功能，使用户操作更为方便、快捷。通过本课的学习，读者可快速掌握CorelDRAW X4的入门知识。充分了解各方面基础知识，是学习软件中其他知识的前提，也是开展设计的必要条件。

就业达标要求

- | | |
|----------------------|------------------|
| ☆ 掌握图形与图像的基本知识 | ☆ 掌握如何进行页面的设置和显示 |
| ☆ 认知CorelDRAW X4工作界面 | ☆ 掌握如何查找和替换 |
| ☆ 掌握文件的基本操作 | ☆ 掌握如何查阅文档信息 |

1.1 图形图像基本知识

对软件快速入门的前提是要对该软件的一些基本理论知识进行充分了解。本节介绍一些关于图形图像的基础知识，作为读者学习CorelDRAW X4的入门阶段的第一步。这样安排学习开端，有助于读者对软件循序渐进地进行学习，为以后的独立创作打好基础。

1. 矢量图形和位图图像

矢量图是一种通过数学方法记录的数字图像，而位图则是用像素点阵方法记录的数字图像，它们都是计算机记录数字图像的方式。CorelDRAW可以编辑矢量图形，也可以将绘制好的矢量图形转换为位图，从而对位图进行一系列编辑。

- 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。矢量文件中的图形元素被称为对象，每个对象都是独立的个体，具有形状、大小、颜色和轮廓线等属性，如图1-1所示。矢量图形由一些基本形状及线条构成，这样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。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，也不会改变对其操作后所得到的结果。
- 位图图像：位图又叫做点阵图，它是由无数个像素点构成的图像。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。在一般情况下，位图图像的表现效果都十分到位，在视觉观感上具有真实与亮丽的双重特点，如图1-2所示。

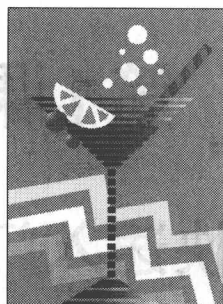


图1-1 矢量图形



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。因此, 在制作和编辑位图图像之前, 应该先根据输出的要求调整图像的分辨率。

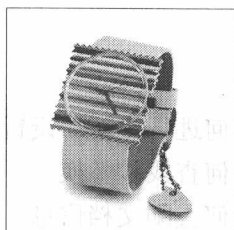


图1-3 位图图像

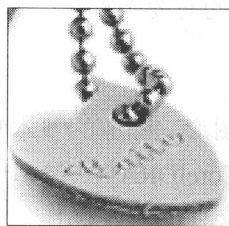


图1-4 局部放大效果

2. 分辨率

分辨率常以“宽×高”的形式来表示。分辨率对数字图像的显示及打印等方面, 都起着至关重要的作用。图像分辨率、屏幕分辨率以及打印分辨率是最常见的三种分辨率。

- 图像分辨率: 图像分辨率是指图像中存储的信息量, 通常以像素/英寸来表示。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。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。
- 屏幕分辨率: 屏幕分辨率是指显示器分辨率, 即显示器上每单位长度显示的像素或点的数量, 通常以点/英寸(dpi)来表示。一般显示器的分辨率为72dpi或96dpi。显示器分辨率取决于显示器的大小及其像素设置。显示器在显示时, 图像像素直接转换为显示器像素, 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: 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)就是打印机分辨率。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。

用于印刷的图像, 分辨率应不低于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。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。因此, 图像的最终用途决定了图像分辨率的设定。

3. 色彩模式

利用矢量软件绘图, 如果想达到比较强的表现力, 就要注意颜色的合理使用。如果颜色运用恰到好处, 就会产生良好的表现效果。CorelDRAW支持多种颜色模式, 它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就是一种将色彩数据化的表示方法。简单来说, 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, 从而得到丰富多样的颜色。CorelDRAW中含有多多种色彩模式, 如RGB模式、CMYK模式、HSB模式、Lab模式和灰度模式等。

- **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。
- **CMYK模式:** 系统默认的彩色模式是CMYK颜色模式, 并且此种颜色模式在设计行业中也比较常见。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, 由此可知, 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。
- **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。
- **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。
- **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

随着版本的不断提高, CorelDRAW X4在原有的兼容文件格式的基础上又有所进步。CorelDRAW X4自身文件格式为CDR, 它与其他矢量绘图软件默认文件格式之间也可以互相转换, 另外, CorelDRAW X4还可以导入PDF、TXT、TIFF、GIF、JPEG、BMP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, 因此CDR格式可以记录文件的属性、位置和分页等。但它在兼容度上比较差, 其他图像编辑软件打不开此类软件。
- **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。在CorelDRAW中打开此格式文件时, 文件仍为矢量图形, 且可以对图形的颜色和形状进行编辑。

- **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,该格式文件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。该格式文件不支持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。
- **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,如电子链接。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,主要存储文本信息,即文字信息。
- **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CCITT4组等多种压缩方式。
- **GIF:** GIF格式也是一种非常通用的图像格式,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。
- **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,因此,JPEG在注重文件大小的领域应用很广,比如上传在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。一般软件都支持BMP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。保存位图图像时,可选择文件的格式(Windows操作系统或苹果操作系统)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。

1.2 CorelDRAW X4的操作界面

CorelDRAW X4的工作界面主要由菜单栏、属性栏、工具箱、调色板、标题栏、状态栏等部分组成,如图1-5所示。

1. 标题栏

位于工作界面的正上方,显示了CorelDRAW的版本和正在绘制的图形名称。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。

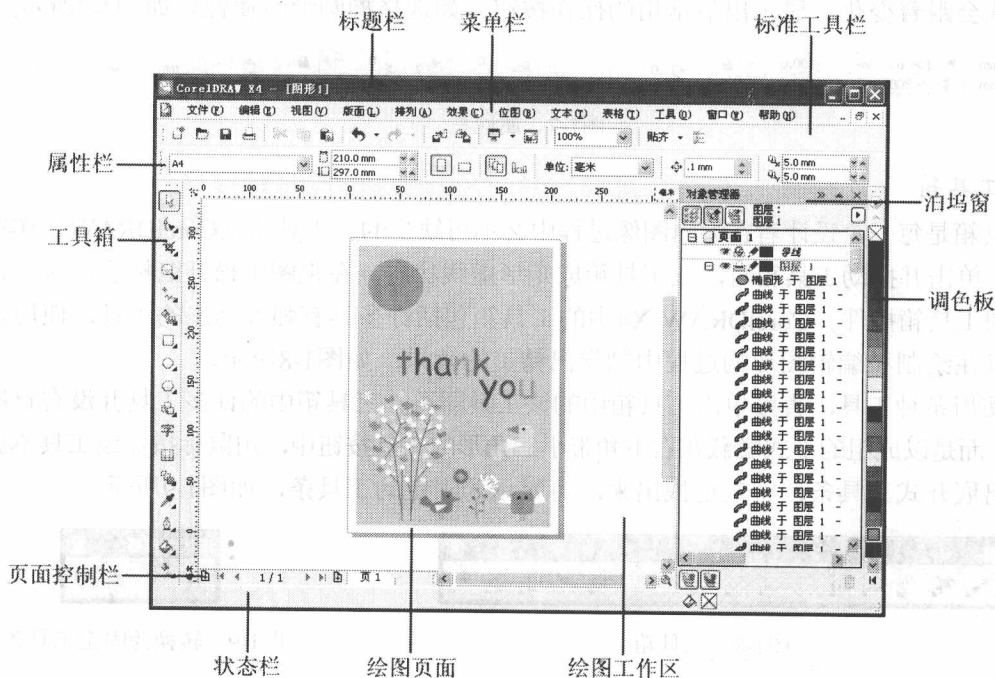


图1-5 CorelDRAW X4的工作界面

2. 菜单栏

CorelDRAW X4的菜单栏包含“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。每个菜单又包含了相应的子菜单。

需要使用某个命令时，首先单击相应的菜单名称，然后从下拉菜单列表中选择相应的命令即可。一些常用的菜单命令右侧显示有该命令的快捷键，如“编辑”|“复制”菜单命令的快捷键为Ctrl+C，有意识地记忆一些常用命令的快捷键是加快操作速度，提高工作效率的好方法。

有些命令的右边有一个黑色的三角形，表示该命令还有相应的下拉子菜单，将鼠标移至该命令，即可弹出其下拉菜单。有些命令的后面有省略号，表示用鼠标单击该命令即可弹出相应的对话框，用户可以在对话框中进行更为详尽的设置。有些命令呈灰色，表示该命令在当前状态下不可用，需要选中相应的对象或进行了合适的设置后，该命令才会变为黑色，呈可用状态。

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1-6所示。



图1-6 标准工具栏

4. 属性栏

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。如选择椭圆形时属性栏如图1-7所示。

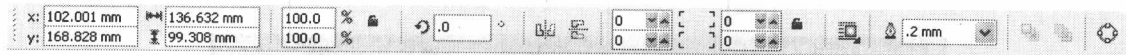


图1-7 属性栏

5. 工具箱

工具箱是每一个设计者在编辑图像过程中必不可缺少的。工具箱在CorelDRAW工作界面的左侧, 单击并拖动工具箱时, 该工具箱成矩形虚线状态, 在视图中松开鼠标后, 显示带有标题栏的工具箱控件。CorelDRAW X4中的工具箱包括许多具有强大功能的工具, 使用这些工具可以在绘制和编辑图形的过程中制作出精美的效果, 如图1-8所示。

要使用某种工具, 直接单击工具箱中的该工具即可。工具箱中的许多工具并没有直接显示出来, 而是以成组的形式隐藏在右下角带小三角形的工具按钮中, 用鼠标按住该工具不放, 即可弹出展开式工具条, 将其拖拽出来, 可显示为固定的工具条, 如图1-9所示。

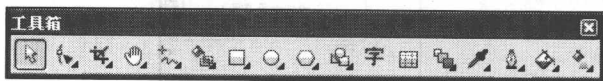


图1-8 工具箱

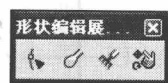


图1-9 转换为固定工具条



拖出工具箱后, 双击工具箱标题栏, 即可使工具箱与CorelDRAW工作界面结合, 恢复原位。

6. 绘图工作区

页面外的空白区域。可以在这里自由地绘图, 完成后移动到页面中。绘图工作区域的对象不被打印。

7. 绘图页面

在绘图页面中设定打印纸张的大小, 页面中的图形才会被正确打印。

8. 状态栏

显示图形对象的名字、位置、格式、大小、填色、外框等信息。

9. 泊坞窗

提供更方便的操作和组织管理对象的方式。在绘图的过程中, 可一直打开它以访问常用的操作, 或试验不同的效果。“泊坞窗”可以泊于应用程序的边缘, 也可以使其泊出, “泊坞窗”泊入后, 可以将它最小化, 使它不占用屏幕空间。

10. 调色板

调色板是存放颜色的地方, CorelDRAW X4已经调配好了相当丰富的颜色, 直接从中选择不同的颜色来使用就可以, 用户也可以自定义喜欢的颜色作为一个专用色盘。

1.3 文件的基本操作

在CorelDRAW X4中, 绘图不一定要有复杂和高深的绘图基础。在不断使用CorelDRAW的过程中, 就会发现绘图是很简单、很轻松的事情, 编者先带领读者了解CorelDRAW X4中

文件的基本操作，这也是进行创作的基础步骤。

1. 新建和打开文件

- 新建文件：如果还没有进入操作界面，可以在欢迎界面中单击“新建空文件”图标，即可建立一个新的文件。单击“从模板新建”图标，可以快速创建具有固定格式的文件，如图1-10所示。选择“文件”|“新建”命令，或按Ctrl+N快捷键，或在标准工具栏上单击“新建”按钮也可以新建文件，并可以在属性栏中调整页面尺寸的大小。

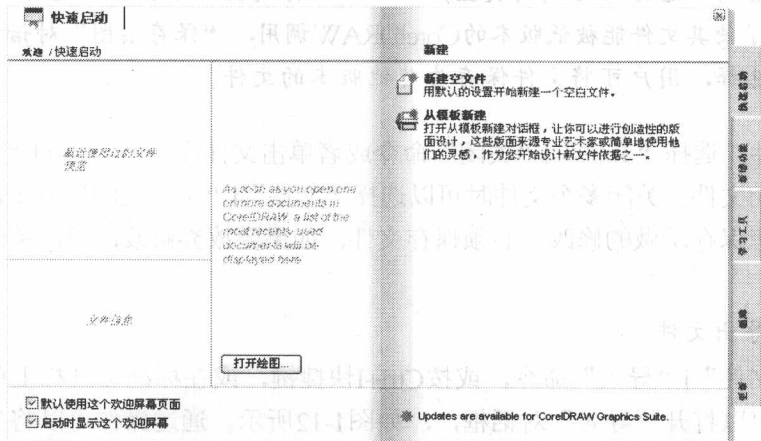


图1-10 CorelDRAW X4欢迎界面

- 打开文件：选择“文件”|“打开”命令，或按Ctrl+O快捷键，或在标准工具栏上单击“打开”按钮，可以打开文件。在欢迎界面中单击“打开绘图”按钮，可以通过弹出的“打开绘图”对话框打开需要的图形文件，如图1-11所示。

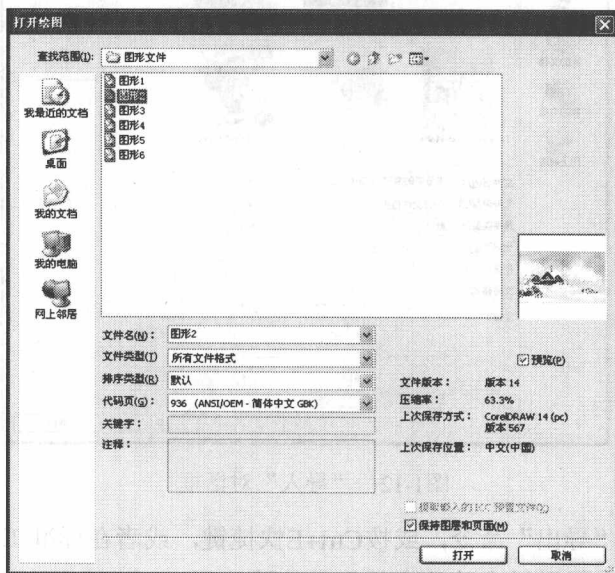


图1-11 “打开绘图”对话框

技巧

如果有使用过的文件，欢迎界面中会显示出文件的名称，单击相应的文件名称，就可以打开对应的图形文件。

2. 保存和关闭文件

- 保存文件：选择“文件”|“保存”命令，或按Ctrl+S快捷键，或在标准工具栏上单击“保存”按钮，保存文件。也可以选择“文件”|“另存为”命令或按Ctrl+Shift+S快捷键来保存或更名保存文件。

提示

CorelDRAW X4文件默认的保存类型是.cdr，即文件被保存为以.cdr为后缀的文件。若用户想另存为别的类型，可在“保存类型”下拉框中选择。CorelDRAW X4为了使其文件能被低版本的CorelDRAW调用，“保存绘图”对话框还提供“版本”选择，用户可将文件保存为其他版本的文件。

- 关闭文件：选择“文件”|“关闭”命令或者单击文件窗口右上角的“关闭”按钮，即可关闭文件。关闭多个文件时可以选择“文件”|“全部关闭”命令，在关闭文件之前如果想保存所做的修改，必须保存文件，如果要放弃修改，可以关闭文件而不进行保存。

3. 导入和导出文件

- 选择“文件”|“导入”命令，或按Ctrl+I快捷键，或在标准工具栏上单击“导入”按钮，可以打开“导入”对话框，如图1-12所示。通过操作可以将多种格式的图形图像文件导入到CorelDRAW X4中。



图1-12 “导入”对话框

- 选择“文件”|“导出”命令，或按Ctrl+E快捷键，或者在标准工具栏上单击“导出”按钮，可以将图形导出为选定的文件格式。

1.4 页面的设置和显示

在应用CorelDRAW X4设计制作前,首先要设置好作品的尺寸,CorelDRAW X4预设了多种页面样式供用户选择。在利用CorelDRAW X4绘图的过程中,经常通过改变绘图页面的显示模式及显示比例来更加详细地观察所绘图形的整体或局部。

1. 页面的设置

- 设置页面大小:利用“选择工具”的属性栏可以轻松地进行CorelDRAW页面的设置,如图1-13所示。在属性栏中可以设置纸张的类型/大小、纸张的高度和宽度、纸张的方向等。选择“版面”|“页面设置”命令,弹出“选项”对话框,如图1-14所示。选择“大小”选项,在对话框中可以对页面的纸张类型、大小和方向等进行设置,还可以设置页面出血、分辨率等。

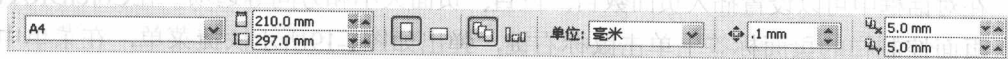


图1-13 “选择工具”属性栏

- 设置版面样式:选择“版面”选项,在对话框中可以选择版面的样式。选择“对开页”复选框可以在屏幕上同时显示相连的两页,通过使用该项可以创建横跨两页的对象,从而增加作品的幅度,使其引人注目,如果需要可以指定文档是从右边显示,还是从左边显示,如图1-15所示。

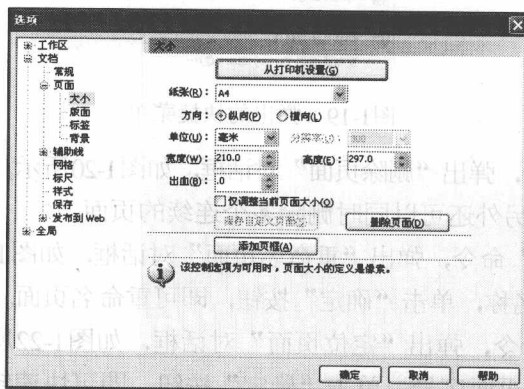


图1-14 “选项”对话框

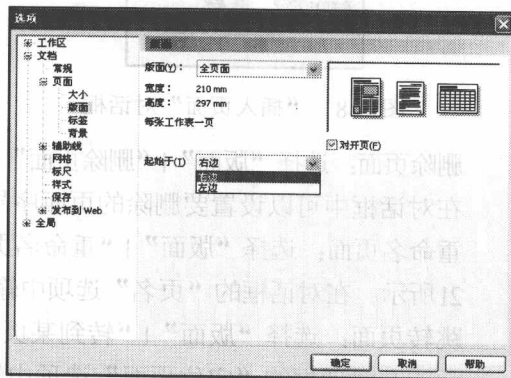


图1-15 版面设置

- 设置标签类型:选择“标签”选项,此时对话框中汇集了由多家标签制造商设计的许多种标签格式供用户选择,在打印时会根据打印纸张的大小来自动排列对象,如图1-16所示。
- 设置页面背景:选择“背景”选项,在对话框中可以选择单色或位图图像作为绘图页面的背景,如图1-17所示。
- 设置多页面文件:在CorelDRAW X4中进行绘图工作时,经常需要在同一个文件中添加多个空白页面、删除页面或重命名页面。