



入门知识全讲解
提高案例深剖析
高手技法精细点
新手学习红旋风

细致的知识讲解，
体验入门到精通的学习之旅：
全书细致讲解了中文版
CorelDRAW X4全部的功能命令，
真正做到完全解析、完全自学。

知识讲解与案例练习相结合
真正实现完全自学：

- 20个大小案例供读者练习巩固所学
- 包括大量商业性质的广告实例及实物绘画技巧

大容量光盘内容：

- 18个案例素材和最终文件
- 36个合计超过150分钟的视频讲解
- 附赠18类设计实用素材

中国风

中文版 刘孟辉 刘亚利 周琳/编著

CorelDRAW X4

学习总动员



清华大学出版社



中国风

中文版 刘孟辉 刘亚利 周琳/编著

CorelDRAW X4

学习总动员

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书全面介绍了 CorelDRAW X4 在平面设计中的各种基本理论和操作方法,并通过详尽的说明,丰富具体的实例,引导读者循序渐进地掌握该软件的各种处理技术。

全书实例丰富,软件功能介绍与实际案例相结合,内容全面,语言流畅,结构清晰,图文并茂,通俗易懂,具有很强的实用性和可操作性,主要面向初、中级用户,平面设计爱好者及专业人员的学习和参考。

本书光盘内容为范例的视频文件、源文件及素材文件。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

中国风——中文版 CorelDRAW X4 学习总动员/刘孟辉,刘亚利,周琳 编著. —北京:清华大学出版社,2010.8
ISBN 978-7-302-22639-0

I. 中… II. ①刘… ②刘… ③周… III. 图形软件, CorelDRAW X4 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 082279 号

责任编辑:于天文

封面设计:ANTONIONI

版式设计:康 博

责任校对:胡雁翎

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

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

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京市世界知识印刷厂

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:203×260 印 张:32.75 插 页:2 字 数:1157 千字

附 DVD 光盘 1 张

版 次:2010 年 8 月第 1 版

印 次:2010 年 8 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:65.00 元

产品编号:033969-01

前言

Preface

CorelDRAW是当今最为强大的矢量绘图软件之一，是每个设计人员都应该掌握的软件。它融合了绘画与插画、文本操作、绘图编辑、桌面出版及版面设计、追踪、文件转换等高品质输出于一体的矢量图形绘图软件，并且在工业设计、产品包装造型设计、网页制作、建筑施工与效果图绘制等设计领域中得到极为广泛的应用。随着2008年的到来，Corel公司推出了CorelDRAWX4版本，再次加强了该软件的功能。

我们在本书中精心的为广大读者选取了由浅入深，由简到难的顺序，首先通过基础详细的讲解，然后配合实用而经典的实例，为读者展现了一个通俗易懂，清新明了的教程。希望能够对读者朋友有一定的帮助。但是我们应该注意的是CorelDRAW知识一个设计工具，不能代表我们的创作思维，所以我不能思维单一化，只有在打下扎实的技术基础同时不断的更新自己的设计知识才能设计绘制出更有创意的作品。

本书实例丰富，步骤清晰，与实践结合密切，可以让读者快速掌握平面设计的各种操作技法。

本书的具体内容如下：

第1-2章介绍CorelDRAW X4的用户界面、基本概念、常用文件管理命令、及其辅助绘图工具，使初学者轻松快速入门；

第3-6章讲解CorelDRAW X4的基本绘图工具和编辑命令，让读者掌握最基本的工作利器；

第7章更深层次的讲解绘图编辑命令的操作技法，提高读者的绘图技巧能力；

第8-10章详细概述位图与矢量图的处理技法，让CorelDRAW同时拥有两种图像的编辑魔法；

第11章主要介绍CorelDRAW X4出片印刷的相关知识与注意事项；

第12章到第20章则是大案例的示范，综合了前面11章的所学内容，为读者呈现完美的实例展示。

本书是作者从多年的教学实践中汲取宝贵的经验编写而成，全书包括大量商业性质的广告实例及实物绘画技巧，只要读者能够耐心地按照书中的步骤去完成每一个实例，绝对能提高CorelDRAW X4的实战技能，提高艺术审美能力和设计水平，快速步入设计师行列。在学习操作过程中，读者应运用发散思维，通过不断的练习，利用不同的操作手法，完成更多高质量的艺术作品。参加本书编写和制作的人员还有潘瑞兴、王海燕、于广浩、周轶、郭瑞燕、刘永彬、王伟光、田慧、巨英连、张养丽、陈洋、程睿、初巧岗、范明、何海霞、何丽艳、何秀明、李华、林金浪、刘贵国、刘建明、刘强、刘亚利、刘志珍、潘志鹏、秦雪、任向龙、孙良军、田娟娟、王大印、王宏、王瑞玺、王宜美、吴毓、吴劲松、吴蓉、杨伟、袁素玉、藏方青、张戈、张立业、张龙、张陆军、张绍山、张艳群、张养丽、郑桂英、郑庆柱、郑元华、寇玉珍、李晓鹏、马联和、李华、巨英莲、张嵘峰、田娟娟、赵玉华、李保华、焦丽英、李怀良、汪钢、荣文臻等，在此一并表示感谢。

在创作的过程中，由于时间仓促，错误在所难免，希望广大读者批评指正。

目 录

Contents



第1章 CorelDRAW X4快速入门	1
1.1 CorelDRAW X4的运行环境	2
1.2 CorelDRAW X4的安装	3
1.3 CorelDRAW X4的启动和退出	4
1.3.1 CorelDRAW X4的启动	4
1.3.2 CorelDRAW X4的退出	5
1.4 CorelDRAW X4的新功能	6
1.5 CorelDRAW X4的工作界面	6
1.6 本章小结	13
第2章 软件的基本操作	15
2.1 文档的基本操作	16
2.1.1 新建CorelDRAW文档	16
2.1.2 保存CorelDRAW文档	16
2.1.3 导入和导出文档	18
2.1.4 关闭CorelDRAW文档	20
2.2 页面的基本操作	21
2.2.1 设置常规页面	21
2.2.2 增加和删除页面	22
2.2.3 定位页面	25
2.3 位图和矢量图	25
2.3.1 位图	25
2.3.2 矢量图	26
2.3.3 位图和矢量图的区别	26
2.4 辅助工具的使用	27
2.4.1 标尺	27
2.4.2 网格	27
2.4.3 辅助线	28
2.5 系统的优化设置	30
2.5.1 设置选项	30
2.5.2 快捷键	31
2.6 本章小结	34

第3章 常用插画工具35

3.1 矩形工具36

3.1.1 绘制矩形 36

3.1.2 绘制正方形 36

3.1.3 绘制圆角矩形 37

3.1.4 使用3点矩形工具绘图 39

3.2 通过调色板简单设置图形颜色39

3.3 椭圆工具40

3.3.1 绘制椭圆 40

3.3.2 绘制正圆 41

3.3.3 绘制饼形和弧形 41

3.3.4 使用3点椭圆工具绘图 43

3.4 手绘工具43

3.4.1 绘制曲线 43

3.4.2 绘制直线和折线 44

3.4.3 修改曲线的样式 45

3.5 形状工具46

3.5.1 选取与取消选取节点 47

3.5.2 移动节点 48

3.5.3 增加或删除节点 49

3.5.4 对齐节点 49

3.5.5 结合和断开节点 50

3.5.6 直线和曲线间的转换 51

3.5.7 尖突、平滑和对称节点 53

3.5.8 自动封闭路径 54

3.5.9 缩放、旋转和倾斜节点 55

3.5.10 对齐节点 57

3.5.11 弹性模式 58

3.6 多边形工具59

3.6.1 绘制对称多边形和正多边形 59

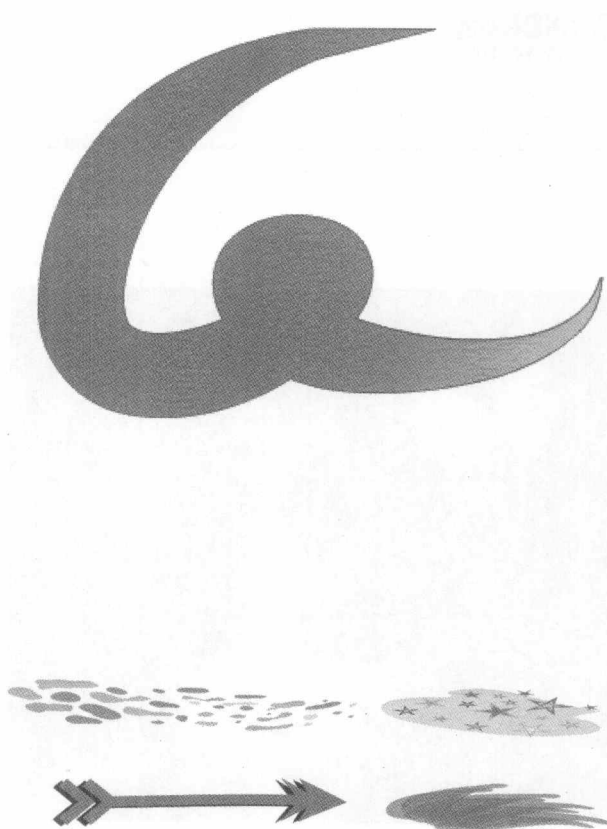
3.6.2 绘制星形 60

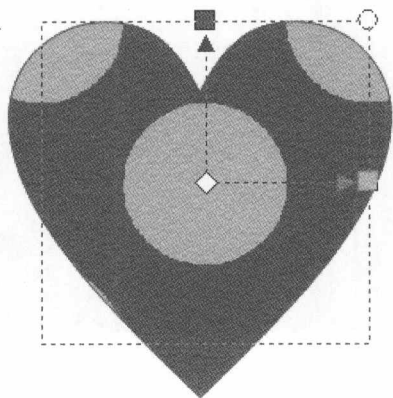
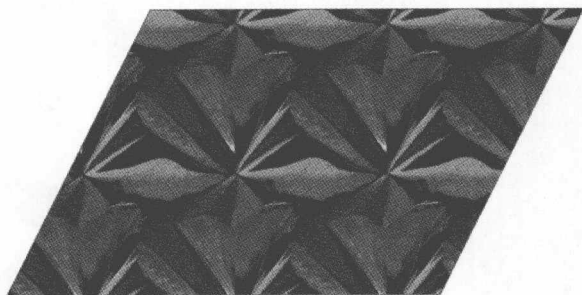
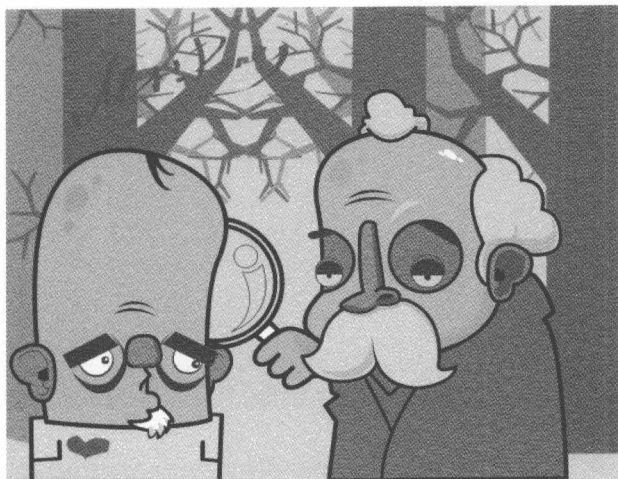
3.6.3 对多边形进行对称变形处理 61

3.7 使用符号形状工具绘制预设形状62

3.7.1 用基本形状工具绘制形状图形 62

3.7.2 用箭头形状工具绘制箭头 63





3.7.3 用流程图工具绘制流程图	63
3.7.4 用标题形状工具绘制标题形状	63
3.7.5 用标注形状工具绘制标注形状	64
3.7.6 用星形工具绘制星形	64
3.8 螺纹工具	65
3.8.1 绘制对称式螺纹	65
3.8.2 绘制对数式螺纹	66
3.9 图纸工具	67
3.9.1 绘制网格纸	67
3.9.2 拆分网格	67
3.10 连接器工具	68
3.10.1 成角连接器	68
3.10.2 直线连接器	68
3.11 艺术笔工具	69
3.11.1 预设模式艺术笔	70
3.11.2 笔刷模式艺术笔	71
3.11.3 喷灌模式艺术笔	72
3.11.4 书法模式艺术笔	73
3.11.5 压力模式艺术笔	73
3.12 度量工具	74
3.13 绘制米老鼠	76
3.13.1 技能分析	76
3.13.2 制作步骤	76
3.14 本章小结	85

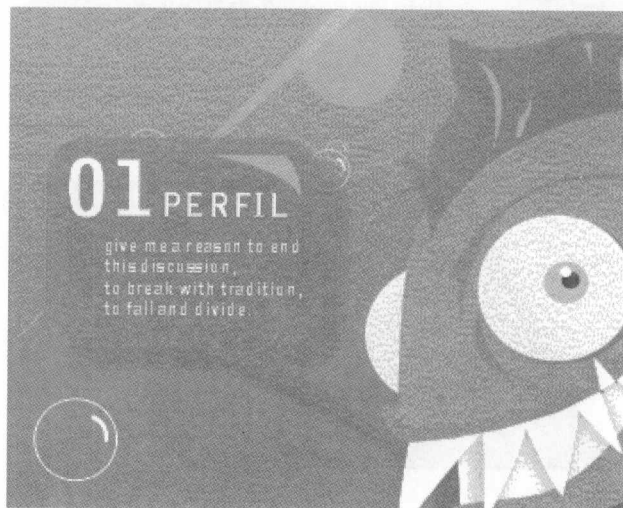
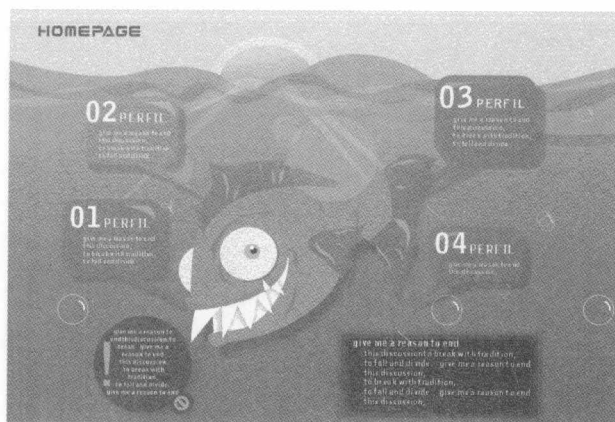
第4章 着色工具87

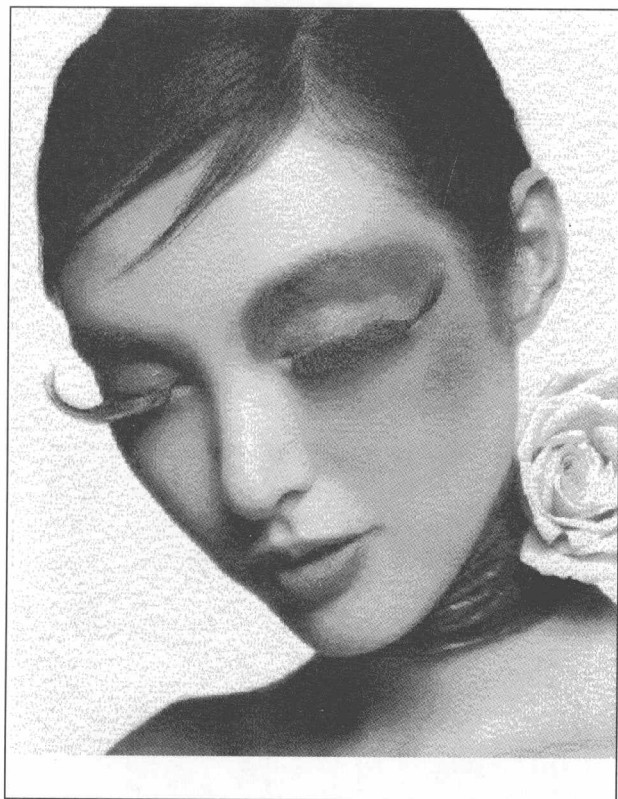
4.1 使用填充工具	88
4.1.1 均匀填充	88
4.1.2 渐变式填充	91
4.1.3 图样填充	94
4.1.4 底纹填充	97
4.1.5 PostScript填充	100
4.1.6 清除填充内容	100
4.2 使用滴管和颜料桶工具	101
4.3 使用颜色工具泊坞窗填充图形	102

4.4	交互式填充	102
4.5	交互式网状填充	106
4.6	编辑轮廓颜色	108
4.6.1	用轮廓笔编辑轮廓颜色	108
4.6.2	用调色板编辑轮廓颜色	109
4.6.3	用泊坞窗编辑轮廓颜色	110
4.7	设置轮廓的线端和箭头样式	112
4.7.1	设置线端和箭头样式	112
4.7.2	自定义箭头样式	114
4.8	设置轮廓的线型和线宽	115
4.8.1	设置线型	115
4.8.2	设置线宽	117
4.9	创建书法轮廓	117
4.10	复制和移除轮廓属性	118
4.10.1	复制轮廓属性	118
4.10.2	移除轮廓属性	119
4.11	绘制粗线条卡通	120
4.11.1	技能分析	120
4.11.2	制作步骤	120
4.12	本章小结	131

第5章 交互式透明工具 133

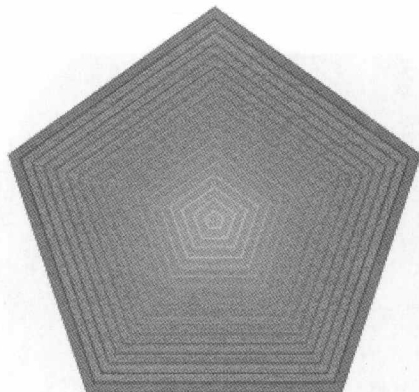
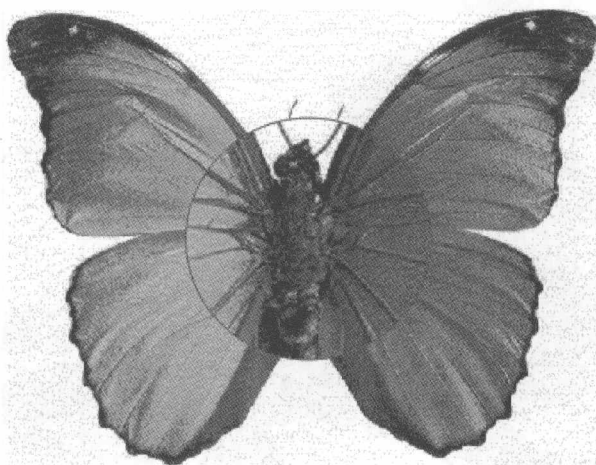
5.1	标准透明	134
5.2	渐变透明	135
5.2.1	线性透明	135
5.2.2	射线透明	137
5.2.3	圆锥透明	137
5.2.4	方角透明	138
5.3	图样透明	139
5.3.1	双色图样	139
5.3.2	全色图样	140
5.3.3	位图图样	141
5.4	底纹透明	142
5.5	交互式立体化工具	142





5.5.1	制作立体化效果	143
5.5.2	编辑立体化	143
5.5.3	旋转立体化对象	145
5.5.4	为立体化对象设置颜色	146
5.6	制作卡通网页页面	148
5.6.1	技能分析	148
5.6.2	制作步骤	149
5.7	本章小结	159
第6章	文本工具	161
6.1	文本的特殊编排	162
6.1.1	设置文字间的间距	162
6.1.2	设置制表位和制表符	163
6.1.3	设置首字下沉和项目符号	164
6.2	将文本用于框架	165
6.2.1	文本绕路径	165
6.2.2	内置文本	168
6.3	文本绕图设置	169
6.3.1	创建文本绕图	169
6.3.2	文本绕图的方式	170
6.4	文本的对齐操作	170
6.5	杂志内页排版	172
6.5.1	技能分析	172
6.5.2	制作步骤	172
6.6	本章小结	178
第7章	绘制和编辑复杂图形	179
7.1	使用挑选工具选中、移动和旋转图形	180
7.1.1	使用挑选工具选取对象	180
7.1.2	使用挑选工具移动、复制对象	180
7.1.3	使用挑选工具旋转、倾斜对象	181
7.2	图形的再制	182
7.3	对齐、分布及排列图形	182

7.3.1	对齐图形对象	182
7.3.2	分布图形对象	186
7.3.3	排列图形对象	187
7.4	群组和取消组合	189
7.4.1	群组图形对象	189
7.4.2	取消图形对象的组合	190
7.5	合并及拆分图形对象	190
7.5.1	合并图形对象	190
7.5.2	拆分图形对象	191
7.6	锁定与解锁图形对象	191
7.6.1	锁定图形对象	191
7.6.2	解锁图形对象	191
7.7	焊接、相交与修剪图形	192
7.7.1	焊接图形对象	192
7.7.2	相交图形对象	193
7.7.3	修剪图形对象	193
7.8	绘制瓢虫	194
7.8.1	技能分析	195
7.8.2	制作步骤	195
7.9	本章小节	200
第8章	位图的处理	201
8.1	将矢量图转换为位图	202
8.2	CorelDRAW中的颜色模式	202
8.2.1	CMYK模式	202
8.2.2	RGB模式	203
8.2.3	Lab模式	203
8.2.4	灰度模式	204
8.2.5	颜色模式的转换	204
8.3	位图的裁剪	205
8.3.1	用裁剪工具裁剪位图	205
8.3.2	用形状工具裁剪位图	205
8.4	调整位图颜色	206
8.4.1	获得高反差效果	207
8.4.2	局部平衡	208



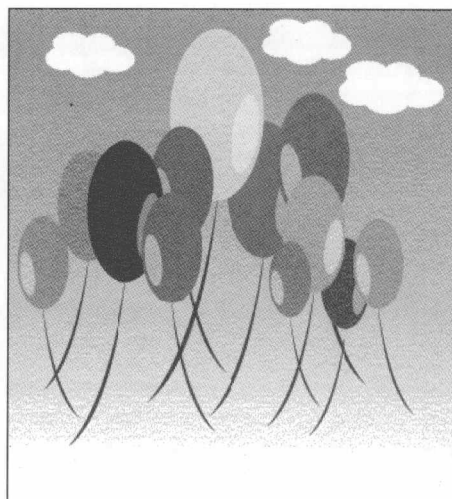
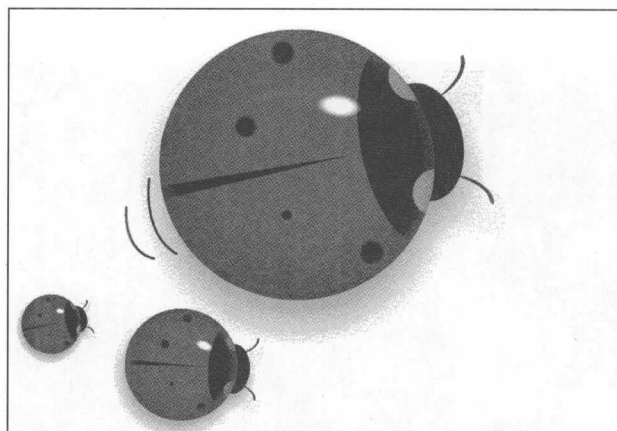
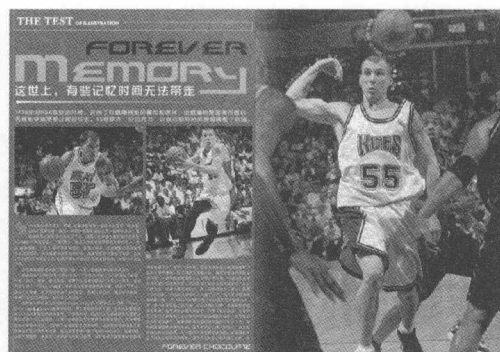


8.4.3	样本/目标平衡	208
8.4.4	调合曲线	209
8.4.5	亮度/对比度/强度	209
8.4.6	颜色平衡	210
8.4.7	获得伽玛值效果	210
8.4.8	色度/饱和度/亮度	210
8.4.9	所选颜色	211
8.4.10	替换颜色	212
8.4.11	取消饱和度	213
8.4.12	通道混合器	213
8.5	制作摇滚CD封面	214
8.5.1	技能分析	214
8.5.2	制作步骤	215
8.6	本章小结	226
第9章	矢量图的处理	227
9.1	交互式调和图形	228
9.1.1	直线调和	228
9.1.2	沿路径调和	229
9.1.3	复合调和	231
9.1.4	修改和编辑调和	232
9.1.5	复制调和效果	233
9.1.6	拆分和清除调和效果	234
9.2	创建轮廓图效果	235
9.2.1	轮廓化对象	235
9.2.2	修改轮廓图属性	237
9.2.3	设置轮廓线和填充的颜色	237
9.2.4	拆分与清除轮廓化对象	239
9.2.5	复制轮廓图属性	240
9.3	封套图形	240
9.3.1	选择编辑模式	241
9.3.2	编辑封套	243
9.3.3	复制封套变形	245
9.3.4	清除封套变形	245
9.4	创建图形阴影效果	245

9.4.1	添加简单阴影	245
9.4.2	阴影的修改和编辑	246
9.4.3	复制和清除阴影效果	251
9.5	添加透镜特效	252
9.5.1	制作简单透镜效果	252
9.5.2	改变透镜效果	253
9.5.3	设置透镜的公共参数	257
9.5.4	复制透镜	258
9.6	制作打火机	259
9.6.1	技能分析	259
9.6.2	制作步骤	259
9.7	本章小结	273

第10章 滤镜特效 275

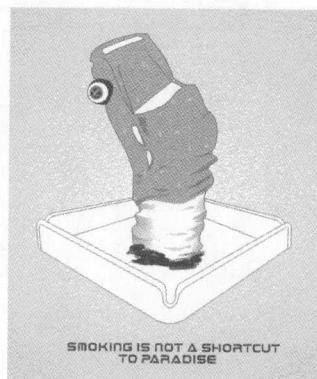
10.1	三维滤镜效果	276
10.1.1	三维旋转	276
10.1.2	柱面	277
10.1.3	浮雕	277
10.1.4	卷页	278
10.1.5	透视	279
10.1.6	挤远/挤近	279
10.1.7	球面	280
10.2	艺术笔触滤镜效果	281
10.2.1	炭笔画	281
10.2.2	单色蜡笔画	282
10.2.3	蜡笔画	282
10.2.4	立体派	283
10.2.5	印象派	284
10.2.6	调色刀	284
10.2.7	彩色蜡笔画	285
10.2.8	钢笔画	286
10.2.9	点彩派	286
10.2.10	木版画	287
10.2.11	素描	288
10.2.12	水彩画	288

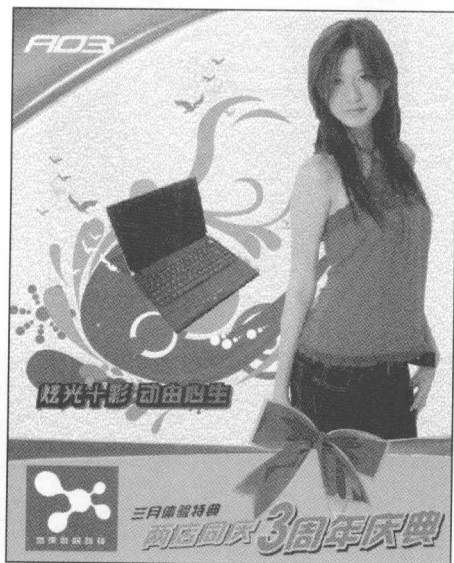




10.2.13	水印画	289
10.2.14	波纹纸画	290
10.3	模糊滤镜效果	290
10.3.1	定向1平滑	291
10.3.2	高斯式模糊	291
10.3.3	锯齿状模糊	292
10.3.4	低通滤波器	292
10.3.5	动态模糊	293
10.3.6	放射状模糊	294
10.3.7	平滑	294
10.3.8	柔和	295
10.3.9	缩放	295
10.4	相机滤镜效果	296
10.5	颜色转换滤镜效果	296
10.5.1	位平面	297
10.5.2	半色调	297
10.5.3	梦幻色调	298
10.5.4	曝光	299
10.6	轮廓图处理滤镜效果	299
10.6.1	边缘检测	300
10.6.2	查找边缘	300
10.6.3	描摹轮廓	301
10.7	创造性滤镜效果	302
10.7.1	工艺	302
10.7.2	晶体化	303
10.7.3	织物	303
10.7.4	框架	304
10.7.5	玻璃砖	305
10.7.6	儿童游戏	305
10.7.7	马塞克	306
10.7.8	粒子	306
10.7.9	散开	307
10.7.10	茶色玻璃	308
10.7.11	彩色玻璃	308
10.7.12	虚光	309

10.7.13	旋涡	310
10.7.14	天气	310
10.8	扭曲滤镜效果	311
10.8.1	块状	311
10.8.2	置换	312
10.8.3	偏移	313
10.8.4	像素	313
10.8.5	龟纹	314
10.8.6	旋涡	315
10.8.7	平铺	315
10.8.8	湿笔画	316
10.8.9	涡流	316
10.8.10	风吹效果	317
10.9	杂点滤镜效果	318
10.9.1	添加杂点	318
10.9.2	最大值	319
10.9.3	中值	319
10.9.4	最小	320
10.9.5	去除龟纹	320
10.9.6	去除杂点	320
10.10	鲜明化滤镜效果	321
10.10.1	适应非鲜明化	321
10.10.2	定向柔化	322
10.10.3	高通滤波器	322
10.10.4	鲜明化	322
10.10.5	非鲜明化遮罩	323
10.11	咖啡店标示海报	323
10.11.1	技能分析	324
10.11.2	制作步骤	324
10.12	本章小结	334
第11章	CorelDRAW印刷知识	335
11.1	与印刷相关的知识	336
11.2	添加打印机	337
11.3	打印机的设置	338





11.4 打印前的输入准备	339
11.4.1 标准工具栏	339
11.4.2 挑选工具	340
11.4.3 版面布局工具	340
11.4.4 标记放置工具	340
11.4.5 缩放工具	341
11.4.6 多页预览	341
11.5 制作矢量咖啡广告	342
11.5.1 技能分析	342
11.5.2 制作步骤	342
11.6 本章小结	352

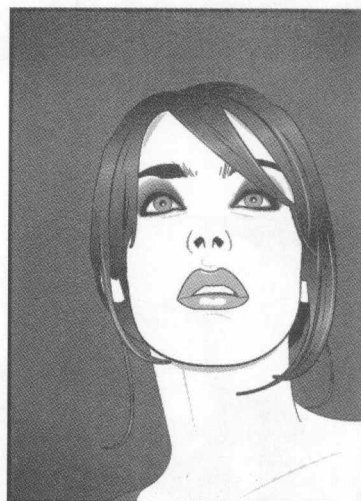
第12章 精彩的跑车写实绘制	353
12.1 精彩的跑车写实绘制	354
12.1.1 技能分析	354
12.1.2 制作步骤	354
12.2 本章小结	380

第13章 绘制儿童书插画	381
13.1 绘制儿童书插画	382
13.1.1 技能分析	382
13.1.2 制作步骤	382
13.2 本章小结	396

第14章 绘制公益广告	397
14.1 绘制公益广告	398
14.1.1 技能分析	398
14.1.2 制作步骤	398
14.2 本章小结	407

第15章 绘制年历	409
15.1 绘制年历	410
15.1.1 技能分析	410
15.1.2 制作步骤	410
15.2 本章小结	425

第16章	绘制荷塘秀色	427
16.1	绘制荷塘秀色	428
16.1.1	技能分析	428
16.1.2	制作步骤	428
16.2	本章小结	439
第17章	制作促销广告	441
17.1	制作促销广告	442
17.1.1	技能分析	442
17.1.2	制作步骤	442
17.2	本章小结	452
第18章	制作月饼包装	453
18.1	制作月饼包装	454
18.1.1	技能分析	454
18.1.2	制作步骤	454
18.2	本章小结	470
第19章	人物插画的绘制	471
19.1	人物插画的绘制	472
19.1.1	技能分析	472
19.1.2	制作步骤	472
19.2	本章小结	484
第20章	手机造型设计	485
20.1	手机造型设计	486
20.1.1	技能分析	486
20.1.2	制作步骤	486
20.2	本章小结	505



第1章

CorelDRAW X4快速入门

CorelDRAW Graphics Suite是一款由世界顶尖软件公司之一的加拿大Corel公司开发的图形图像软件，这款矢量图形绘制软件，功能强大，界面简洁，能够很好地满足初学者和专业人士的需要。而CorelDRAW X4是该软件的第14个版本，增加了新实时文本格式、新交互式表格和独立页面图层，以及便于实时协作的联机服务集成。在开始本书的学习以前，读者应该先了解该软件，熟悉工作环境。