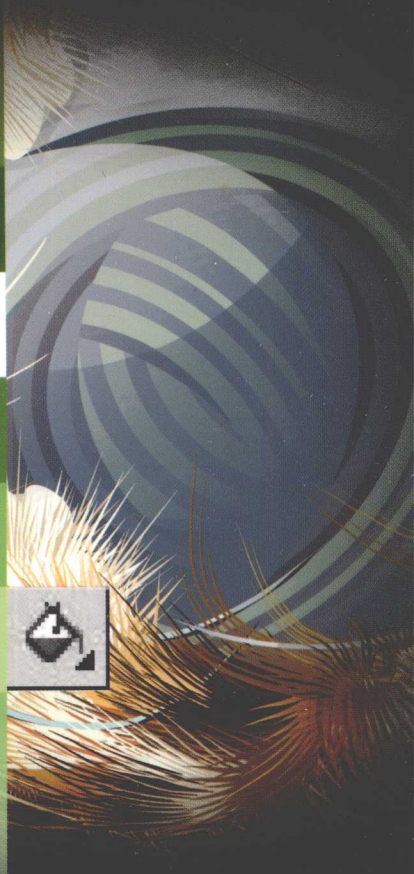




超值多媒体光盘
大容量、高品质多媒体教程
实例效果图和素材库

- ✓ 总结了作者多年CorelDRAW应用经验和教学心得
- ✓ 系统讲解了CorelDRAW X4的要点和难点
- ✓ 实例丰富、效果精美、实用性强
- ✓ 附大容量、高品质多媒体语音视频教程光盘



CorelDRAW X4

中文版 标准教程

■ 贺小霞 李卫平 倪宝童 等编著

清华大学出版社



常州大学图书馆
藏书章

CorelDRAW X4

中文版 标准教程

□ 贺小霞 李卫平 倪宝童 等编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

CorelDRAW X4 是常用的矢量图形绘制软件。本书全面介绍该软件的工作界面、对象基本操作、图形绘制与调整、颜色填充与调整、特殊效果绘制以及运用 CorelDRAW X4 进行后期拼版和印前的相关事项,并在最后一章介绍了 CorelDRAW X4 的综合应用,包括绘画技法的讲解和对一些工业造型的案例进行解释说明。配书光盘提供了本书实例素材文件和全程配音教学视频文件。

本书面向高校相关专业和平面设计培训班编写,也可以作为了解 CorelDRAW 基础知识,深入学习 CorelDRAW 平面设计的中级教程。

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

CorelDRAW X4 中文版标准教程 / 贺小霞,李卫平,倪宝童等编著. —北京:清华大学出版社,2010.10

ISBN 978-7-302-23355-8

I. ①C… II. ①贺… ②李… ③倪… 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 152183 号

责任编辑:冯志强

责任校对:徐俊伟

责任印制:杨 艳

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:010-62795954, jsjje@tup.tsinghua.edu.cn

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

印 刷 者:北京密云胶印厂

装 订 者:三河市金元印装有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:22.5 插 页:2 字 数:559 千字

附光盘 1 张

版 次:2010 年 10 月第 1 版

印 次:2010 年 10 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:39.80 元

产品编号:033980-01

光盘界面



案例欣赏



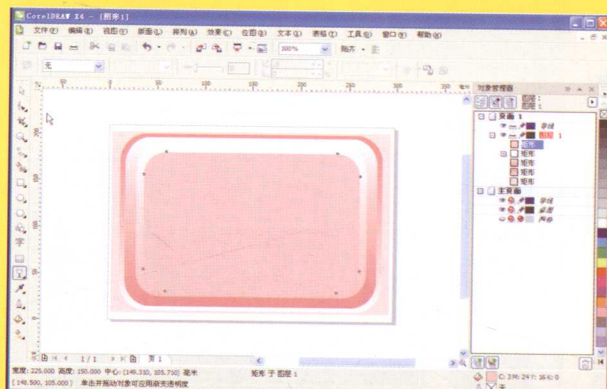
案例欣赏



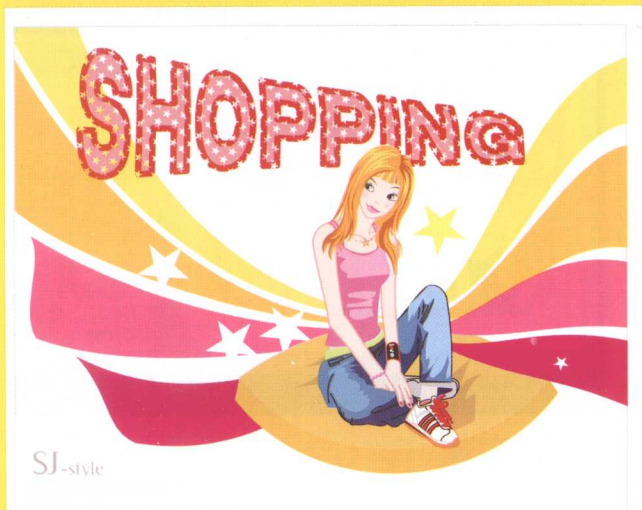
素材下载



视频文件



商店活动海报



音乐会招贴



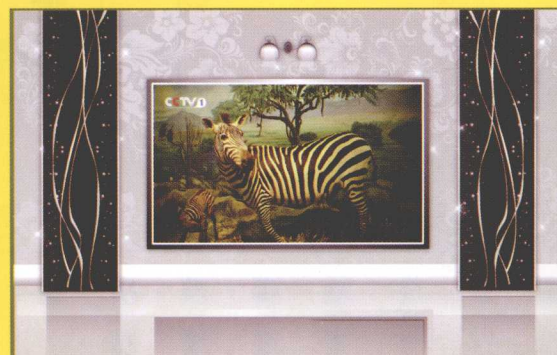
商店活动海报



杂志封面



音乐会招贴



数码摄像机

绝色倾城

产地：日本

传感器：1/3.4 英寸

总像素：220 万

有效像素：Tape：123 万Card：200 万

视频制式：NTSC

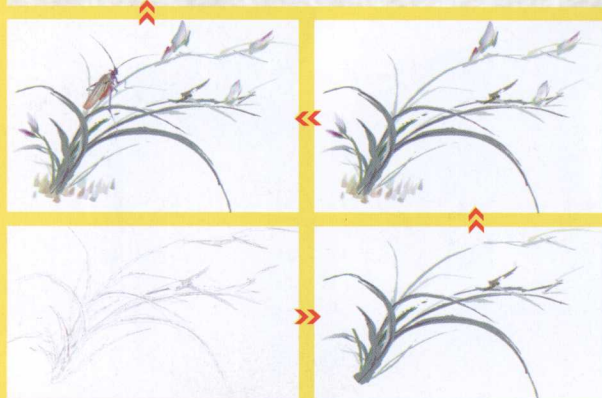
记录媒体：SD CardMMC



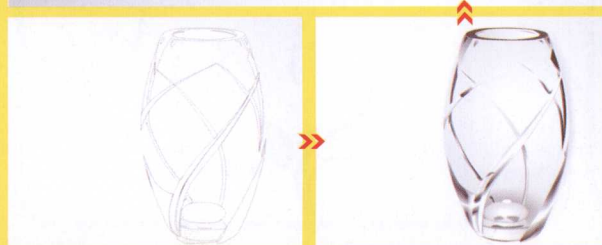
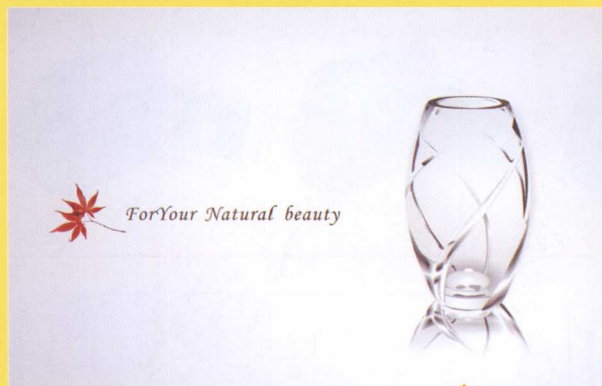
装饰画



兰花图



玻璃杯



脸谱



修身养性



前言

CorelDRAW 是一款图形绘制软件，它非凡的设计能力使其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，并在广告设计、制作等领域也有广泛的应用。本书实例来自于作者的设计和教学实践，有利于读者学习软件的实际应用知识。

1. 本书主要内容

第 1 章帮助读者了解有关 CorelDRAW X4 的发展历史和功能，以及工作界面的基础操作，包括定制工具箱、定制快捷键、定制菜单等内容。第 2 章主要介绍文件的基本操作，包括新建、打开、保存和关闭、导入和导出文件等。第 3 章主要介绍图形的绘制以及调整，灵活运用路径工具绘制各种图形、路径，从而达到编辑图像的最终目的。

第 4 章详细介绍编辑对象的基本操作，比如移动、缩放、旋转等功能。第 5 章主要讲述使用 CorelDRAW 的图层与样式功能快速绘制图形。第 6 章介绍对对象轮廓线编辑以及颜色填充。第 7 章详细介绍 CorelDRAW X4 文本的编辑功能，通过对文本的编辑，使读者对 CorelDRAW X4 的强大功能有更深入的了解。第 8 章主要介绍交互式填充和图像的特殊效果。第 9 章详细介绍交互式工具的运用，灵活地运用各种交互式工具，可以使自己创作的图形对象异彩纷呈、魅力无穷。第 10 章介绍 CorelDRAW X4 中位图的编辑方法，使用位图滤镜可以使设计的作品更具特色。第 11 章介绍运用 CorelDRAW 拼版的知识以及印前的相关事项。第 12 章主要通过具体的实例来介绍运用 CorelDRAW X4 精细绘制图形的方法。

2. 本书主要特色

- **彩色插图** 本书配备了多页彩色插图，便于读者欣赏并学习实例制作效果和颜色调整效果，弥补正文无法完美展示实例的缺陷。
- **课堂练习** 本书各章都安排了课堂练习，全部围绕实例讲解相关内容，灵活生动地展示了 CorelDRAW 的功能。课堂练习体现本书实例的丰富性，也方便了教师组织授课。每章后都提供了思考与练习，用来测试读者对本章内容的掌握程度，保证了本书作为培训和教学工具的完善性。
- **版式图例** 本书在体例上灵活安排，版式紧凑，图例丰富；图中也增加大量说明文字，最大限度地提高了阅读的方便性。

3. 随书光盘内容

为了帮助读者更好地学习和使用本书，本书专门配带了多媒体学习光盘，提供了本书实例源文件、最终效果图和全程配音的教学视频文件。本光盘使用之前，需要首先安装光盘中提供的 tscc 插件才能运行视频文件。其中 example 文件夹提供了本书主要实例的全程配音教学视频文件；downloads 文件夹提供了本书实例素材文件。随书光盘特色

介绍如下。

- **人性化设计** 光盘主界面有 3 个按钮，分别是“素材下载”、“教学视频”和“网站支持”，前两个按钮对应光盘的 downloads 文件夹和 example 文件夹。
- **交互性** 视频播放控制器功能完善，提供了“播放”、“暂停”、“快进”、“快退”、“试一试”等控制按钮，可以显示视频播放进度，用户使用非常方便。
- **功能完善** 本光盘由专业技术人员使用 Director 技术开发，具有背景音乐控制、快进、后退、返回主菜单、退出等多项功能。用户只需单击相应的按钮，就可以灵活地完成操作。
- **自动运行功能** 本多媒体光盘具有自动运行功能，只需将光盘放入光驱中，系统将自动运行并进入主界面，展示“素材下载”、“教学视频”和“网站支持”按钮。

4. 本书适用对象

本书由专业图像制作和设计人员执笔编写，内容详略得当，逻辑结构合理，图文并茂，实例丰富。在编写时充分考虑到了图形图像培训市场的需要，从内容到体例都精心设计，可以满足教师授课和学生需要。本书可以作为 CorelDRAW X4 培训教程和自学教程，也可以作为图像制作和设计人员的参考资料。

参与本书编写的除了封面署名人员之外，还有王敏、祁凯、徐恺、王泽波、牛仲强、温玲娟、王磊、朱俊成、张仕禹、夏小军、赵振江、李振山、李文采、吴越胜、李海庆、王树兴、何永国、李海峰、安征、张巍屹、王咏梅、康显丽、辛爱军、王蕾、王曙光、牛小平、贾栓稳、王立新、苏静、赵元庆、郭磊、何方、徐铭、李大庆等。

由于时间仓促，水平有限，疏漏之处在所难免，敬请读者朋友批评指正。

编 者

2010 年 5 月

目 录

第1章 CorelDRAW 入门知识..... 1

- 1.1 CorelDRAW X4 入门..... 2
 - 1.1.1 CorelDRAW X4 的发展历史..... 2
 - 1.1.2 CorelDRAW 的技术优势..... 3
 - 1.1.3 CorelDRAW 的应用领域..... 3
- 1.2 CorelDRAW X4 的功能特性..... 4
 - 1.2.1 CorelDRAW 的主要功能..... 4
 - 1.2.2 CorelDRAW X4 新增功能..... 7
- 1.3 CorelDRAW X4 界面介绍..... 11
 - 1.3.1 标准工具栏..... 12
 - 1.3.2 工具箱..... 13
 - 1.3.3 泊坞窗..... 14
- 1.4 CorelDRAW X4 中的图形概念..... 15
 - 1.4.1 矢量图形..... 15
 - 1.4.2 位图图像..... 16
 - 1.4.3 图像分辨率..... 16
- 1.5 色彩模式..... 17
 - 1.5.1 RGB 模式..... 17
 - 1.5.2 CMYK 模式..... 17
- 1.6 定制个性化工作环境..... 18
 - 1.6.1 定制工作区..... 18
 - 1.6.2 定制工具箱..... 18
 - 1.6.3 定制快捷键..... 19
 - 1.6.4 编辑工具按钮..... 20
 - 1.6.5 定制颜色栏..... 20
 - 1.6.6 定制菜单..... 21
 - 1.6.7 定制应用程序..... 21
- 1.7 思考与练习..... 21

第2章 文件的基本操作..... 23

- 2.1 管理文件..... 24
 - 2.1.1 新建文件..... 24
 - 2.1.2 打开文件..... 25
 - 2.1.3 保存和关闭文件..... 26
 - 2.1.4 导入和导出文件..... 28
 - 2.1.5 文件格式..... 29
- 2.2 文件的预览模式..... 30

- 2.2.1 全屏预览..... 30
- 2.2.2 页面排序器视图..... 31
- 2.2.3 使用视图管理器查看页面排序..... 31
- 2.3 页面的基本设置..... 31
 - 2.3.1 设置页面大小..... 31
 - 2.3.2 设置版面..... 33
 - 2.3.3 设置页面样式..... 33
 - 2.3.4 设置页面背景..... 34
- 2.4 插入、删除页面及重命名页面..... 34
- 2.5 使用辅助设置..... 35
 - 2.5.1 视图的显示模式..... 36
 - 2.5.2 使用标尺..... 37
 - 2.5.3 使用网格..... 39
 - 2.5.4 使用辅助线..... 40
 - 2.5.5 对齐网格和辅助线..... 41
- 2.6 实验指导：制作新年贺卡..... 42
- 2.7 实验指导：制作 VIP 会员卡..... 45
- 2.8 实验指导：制作卡通徽章..... 47
- 2.9 思考与练习..... 49

第3章 图形的绘制与调整..... 51

- 3.1 基本几何图形的绘制..... 52
 - 3.1.1 矩形的绘制..... 52
 - 3.1.2 椭圆形、弧形和饼形的绘制..... 53
 - 3.1.3 多边形、螺旋曲线和星形..... 54
 - 3.1.4 绘制网格..... 56
- 3.2 绘制预定义形状..... 57
 - 3.2.1 预设的形状样式..... 57
 - 3.2.2 绘制预设形状..... 57
- 3.3 绘制线性对象..... 59
 - 3.3.1 手绘工具..... 59
 - 3.3.2 贝塞尔工具..... 60
 - 3.3.3 艺术笔工具..... 61
 - 3.3.4 钢笔工具..... 65
 - 3.3.5 折线工具..... 66
 - 3.3.6 3 点曲线工具..... 66
 - 3.3.7 交互式连线工具和度量工具..... 67

3.4 变形工具	67	4.10 实验指导: 制作邮票	110
3.4.1 形状工具	67	4.11 实验指导: 插画设计	112
3.4.2 刻刀工具	69	4.12 实验指导: 心心相印	116
3.4.3 橡皮擦工具	70	4.13 思考与练习	119
3.4.4 涂抹笔刷	72	第5章 管理图层和应用样式	121
3.4.5 粗糙笔刷	73	5.1 打开对象管理器	122
3.5 通过节点调整对象	73	5.1.1 新建和删除图层	122
3.5.1 将对象转换为曲线对象	73	5.1.2 排列图层	123
3.5.2 改变节点位置	74	5.1.3 编辑图层中的对象	123
3.5.3 添加和删除节点	74	5.2 使用图形和文本样式	125
3.5.4 连接两个节点与断开曲线	75	5.2.1 新建样式	126
3.5.5 节点的类型	75	5.2.2 编辑样式	126
3.6 实验指导: 酒吧宣传海报	76	5.2.3 应用样式	127
3.7 实验指导: 网页设计	81	5.3 应用颜色样式	127
3.8 实验指导: 服装促销海报	84	5.3.1 新建颜色样式	127
3.9 思考与练习	87	5.3.2 创建子颜色	128
第4章 对象的基本操作	88	5.3.3 自动创建颜色样式	128
4.1 选择对象	89	5.4 模板的应用	129
4.1.1 选取对象	89	5.4.1 新建模板	129
4.1.2 特殊的选取	91	5.4.2 编辑模板	130
4.2 变化对象	91	5.5 实验指导: 名片制作	130
4.2.1 移动对象	92	5.6 实验指导: 卡通公鸡	133
4.2.2 调整大小和缩放对象	95	5.7 实验指导: 海绵宝宝	136
4.3 旋转和镜像对象	96	5.8 思考与练习	139
4.4 对象的复制、粘贴与删除	98	第6章 对象的轮廓线编辑与颜色填充	141
4.4.1 对象的复制、剪切与粘贴	98	6.1 轮廓属性	142
4.4.2 特殊复制	99	6.1.1 轮廓线	142
4.5 对象的群组与解组	101	6.1.2 轮廓的编辑	144
4.5.1 群组对象	101	6.2 填充对象	145
4.5.2 删除群组中的对象	101	6.2.1 标准填充	145
4.6 图像的結合与打散、锁定与解锁	102	6.2.2 渐变填充	146
4.6.1 結合与打散对象	103	6.2.3 图样填充	149
4.6.2 锁定与解锁对象	103	6.2.4 创建图案样式	151
4.7 调整对象的顺序	104	6.2.5 底纹填充	153
4.8 对齐和分布对象	105	6.2.6 PostScript 底纹填充	155
4.8.1 对象互相对齐	105	6.3 吸管和油漆桶工具	156
4.8.2 对象与页面居中对齐	106	6.4 实验指导: 绘制七星瓢虫	158
4.8.3 对象跟页边对齐	106	6.5 实验指导: 制作服装海报	160
4.8.4 分布对象	107	6.6 实验指导: 绘制时尚部落海报	162
4.9 对象的造型功能	107	6.7 思考与练习	166
4.9.1 焊接与相交	108	第7章 文本处理	168
4.9.2 修剪对象	109	7.1 添加文本	169

7.1.1 美术字文本	169	8.4 编辑透镜效果	210
7.1.2 段落文本	169	8.4.1 应用透镜效果	210
7.1.3 导入文本	170	8.4.2 透镜选项	211
7.2 文本基本操作	171	8.4.3 复制透镜效果	214
7.2.1 选择文本	171	8.5 “精确剪裁”效果	214
7.2.2 移动文本	173	8.5.1 创建“精确剪裁”效果	215
7.2.3 编辑文本	173	8.5.2 调整“精确剪裁”效果	215
7.2.4 手动调节美术字的大小	174	8.5.3 取消“精确剪裁”效果	216
7.2.5 美术字与段落文本 相互转换	174	8.6 实验指导：舞姬	216
7.3 更改文本属性	175	8.7 实验指导：女子美容会所 宣传广告	220
7.3.1 更改字符属性	175	8.8 实验指导：制作商业活动海报	222
7.3.2 字符位移	178	8.9 思考与练习	224
7.3.3 设置文本大小	178	第9章 交互式效果	226
7.3.4 更改文本的大小写	179	9.1 交互式调和效果	227
7.3.5 改变文本颜色	180	9.1.1 创建直线、曲线调和 效果	227
7.3.6 设置首字下沉和项目 符号	181	9.1.2 改变调和的步数和路径	228
7.4 文本适合路径	184	9.1.3 为调和对象设置颜色 渐变	228
7.4.1 制作“文本适合路径” 效果	184	9.1.4 更换调和的起始与 结束对象	229
7.4.2 调整“文本适合路径”中 的文本的位置	185	9.1.5 调整调和效果中对象 和颜色的加速度	229
7.5 段落文本的环绕效果（设置 段落文本）	186	9.1.6 杂项调和选项、清除调 和效果	230
7.6 在文本中添加特殊的对象	188	9.2 交互式轮廓图工具	231
7.7 实验指导：制作服装海报	189	9.2.1 勾画对象的轮廓线	231
7.8 实验指导：动物世界	192	9.2.2 改变轮廓线的线数和 间距	231
7.9 实验指导：缤纷盒子	195	9.2.3 改变、复制轮廓效果	232
7.10 思考与练习	198	9.3 交互式阴影工具	233
第8章 交互式填充和特殊效果	200	9.3.1 添加阴影	233
8.1 交互式填充	201	9.3.2 调整阴影效果	234
8.1.1 交互式填充类型	201	9.3.3 复制、清除阴影	234
8.1.2 使用交互式网格填充	203	9.3.4 使阴影与对象分离	235
8.2 变形效果	204	9.3.5 调整阴影的分辨率	236
8.2.1 添加交互式变形效果	205	9.4 交互式立体效果	236
8.2.2 调整变形效果	206	9.4.1 创建矢量立体模型并 添加光源	236
8.2.3 复制、移除变形效果	207	9.4.2 为立体模型应用斜角 修饰边	237
8.3 封套效果	207	9.4.3 调整立体模型的深度并 旋转	238
8.3.1 应用封套效果	207		
8.3.2 调整封套的形状	208		
8.3.3 复制封套效果	208		
8.3.4 封套对象的映射模式	209		

9.4.4 改变立体模型颜色、复制 及清除立体模型	238	10.3.8 扭曲	276
9.5 交互式透明工具	239	10.3.9 杂点	277
9.5.1 创建均匀透明效果	239	10.3.10 鲜明化	277
9.5.2 创建渐变透明效果	240	10.3.11 外挂式滤镜	279
9.5.3 创建图案透明效果	240	10.4 实验指导: 电视背景墙	280
9.5.4 创建底纹透明效果	241	10.5 实验指导: 温馨畅想	284
9.5.5 选择透明度的范围	242	10.6 实验指导: 电影海报	289
9.6 实验指导: 制作产品宣传海报	242	10.7 思考与练习	293
9.7 实验指导: 装饰画	244	第 11 章 CorelDRAW 拼版技术	295
9.8 实验指导: 制作立体字效	246	11.1 印刷的相关知识	296
9.9 思考与练习	250	11.2 版面设计	298
第 10 章 编辑位图	252	11.3 印前输出准备	301
10.1 位图的编辑	253	11.4 印刷输出注意事项	308
10.1.1 导入位图	253	11.5 实验指导: 宣传彩页	310
10.1.2 编辑位图	253	11.6 实验指导: 设计杂志封面	315
10.2 调整位图的颜色	256	11.7 实验指导: 包装盒	317
10.2.1 位图色彩模式	256	11.8 思考与练习	323
10.2.2 位图颜色遮罩	261	第 12 章 绘制篇	324
10.2.3 转换为位图	263	12.1 实验指导: 玻璃杯	325
10.2.4 调整位图的颜色	263	12.2 实验指导: 脸谱	327
10.3 滤镜	268	12.3 实验指导: 兰花图	329
10.3.1 三维效果	268	12.4 实验指导: 修身养性	335
10.3.2 艺术笔触	271	12.5 实验指导: 数码摄像机	339
10.3.3 模糊	273	12.5.1 绘制线稿	339
10.3.4 相机	273	12.5.2 绘制机身顶部	342
10.3.5 颜色变换	274	12.5.3 绘制机身正面	344
10.3.6 轮廓图	274	12.5.4 绘制机身侧面	346
10.3.7 创造性	274	12.5.5 绘制液晶显示屏	347

第1章

CorelDRAW 入门知识



CorelDRAW 是一款由加拿大的 Corel 公司开发的图形图像软件，广泛地应用于商标设计、标志制作、模型绘制、插图绘画、排版及分色输出等诸多领域。本书根据广大初学者和图形图像设计人员的实际需求，对 CorelDRAW X4 这个全新版本进行全面细致的讲解。

希望广大的初学者和图形图像设计专业人士能够借助本书，全面掌握 CorelDRAW X4 这一全新软件，迅速提高计算机艺术创作水平。

本章学习要点：

- CorelDRAW X4 的特性
- CorelDRAW X4 的界面组成
- 定制属于自己的工作环境

1.1 CorelDRAW X4 入门

Corel 公司 2008 年 1 月 28 日正式发布了其矢量绘图软件 CorelDRAW 的第 14 个版本, 版本号延续为 X4, CorelDRAW X4 相比两年前的 CorelDRAW X3 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。而且 CorelDRAW X4 的图标糅合了经典的 CorelDRAW 9 和上一个版本 CorelDRAW X3 的特征。

1.1.1 CorelDRAW X4 的发展历史

CorelDRAW 是目前最流行的图形设计软件之一, 它是由全球知名的专业化图形设计与桌面出版软件开发商——加拿大的 Corel 公司于 1989 年推出的。目前该软件版本已经升级到 CorelDRAW X4。

CorelDRAW 是最早运用于 PC 上的图形设计软件, 并以此迅速占领了大部分 PC 图形图像设计软件市场, 它的问世为 Corel 公司带来了巨大的财富和声誉。随着时代的发展, 计算机软硬件不断更新, 用户要求越来越高, Corel 公司为适应激烈市场的竞争, 不断推出新版本的 CorelDRAW。并且于 1998 年推出了运行于 Macintosh 平台上的 CorelDRAW 版本, 进一步巩固了它在图形设计软件领域的地位。

1989 年 CorelDRAW 横空出世, 它引入了全色矢量插图和版面设计程序, 填补了该领域的空白。

1991 年推出第一款一体化图形套件, 使计算机图形发生革命性剧变。CorelDRAW 3 的绝妙之处在于它将矢量插图、版面设计、照片编辑等众多功能融于一个软件中。

1993 年发布的版本 4 通过引入多页面版式简化了小册子的创建过程。

CorelDRAW 6 和 Windows 95 在同一天发布, 是首个用于 PC 的 32 位图形软件包。

CorelDRAW 8 持续创新, 并于 1998 年推出了第一组交互式工具, 从而可以对设计更改提供实时反馈。

版本 9 在颜色、灵活性和速度方面都有重大改进, 并以此作为 CorelDRAW 的 10 周年献礼。

2002 年发布的 CorelDRAW 11 增强许多功能, 简化了工作流程, 进而前所未有地提高了设计作品的创建速度。

2003 年发布的 CorelDRAW 12 确立了新的文本引擎, 使创建多语言文档成为可能。

2005 年发布的 CorelDRAW X3 增加和增强了非常多的功能, 透明效果的色彩模式可为 CMYK 色彩。

2008 年发布的套件 CorelDRAW X4 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。该版本针对 Microsoft 操作系统 Windows Vista 进行了优化, 延续了它作为 PC 专业图形套件的传统。

1.1.2 CorelDRAW 的技术优势

CorelDRAW 与其他的绘图软件相比,无论在图形创意上还是在印刷输出上都有着许多的技术优势。

- ❑ **条形码精灵** 产生符合各项业界标准格式的条形码。
- ❑ **输出中心描述文件制作程序** 描述文件制作程序可协助用户准备进行专业打印。
- ❑ **双面打印精灵** 这个精灵有助于将打印双面文件的作业最佳化。
- ❑ **CorelDRAW** 让用户轻松应对创意图形设计项目。市场领先的文件兼容性以及高质量的内容可帮助用户将创意变为专业作品:从与众不同的徽标和标志到引人注目的营销材料以及令人赏心悦目的 Web 图形,应有尽有。
- ❑ **CorelDRAW** 界面设计友好,空间广阔,操作精微细致。它提供给设计者一整套的绘图工具,包括圆形、矩形、多边形、方格、螺旋线等,并配合塑形工具,对各种基本图形以作出更多的变化,如圆角矩形、弧、扇形、星形等。同时也提供了特殊笔刷如压力笔、书写笔、喷洒器等,以便充分地利用计算机处理信息量大、随机控制能力高的特点。
- ❑ 为便于设计需要,CorelDRAW 提供了一整套的图形精确定位和变形控制方案。这给商标、标志等需要准确尺寸的设计带来了极大的便利。
- ❑ **颜色**是美术设计的视觉传达重点;CorelDRAW 的实色填充提供了各种模式的调色方案以及专色的应用、渐变、图纹、材质、网格的填充,颜色变化与操作方式更是其他软件都不能及的。该软件的颜色管理方案让显示、打印和印刷达到颜色的一致。
- ❑ **CorelDRAW** 的文字处理与图像的输入输出构成了排版功能。文字处理是迄今所有软件最为优秀的。其支持了绝大部分图像格式的输入与输出。几乎与其他软件可畅行无阻地交换共享文件。所以大部分用 PC 作美术设计的都直接在 CorelDRAW 中排版,然后分色输出。

1.1.3 CorelDRAW 的应用领域

CorelDRAW 深受全球各地使用者与企业的信赖,以专业的效果完美展现他们的构思,提升商业效益。该软件主要应用在营销文宣、服装设计、招牌制作和雕刻等领域。

1. 营销文宣

无论是对于初级或专业级设计师,CorelDRAW 都是协助设计师制作营销文宣的理想工具。从标志、产品与企业品牌的识别图样,乃至宣传手册、平面广告与电子报等特定项目,该软件能让用户自行建立宣传文宣,设计宣传活动数据,既能节省时间、成本,更能展现高度创意。

2. 服装设计

CorelDRAW 是服装设计行业的理想解决方案。它具有多种强大的工具和功能,准确

性高且使用简便，能够协助设计师建立服饰设计，将服装发表上市，深受设计师与打版师的信赖。愈来愈多的服装设计公司将采用该软件作为打样和设计的首选解决方案。

3. 招牌制作

CorelDRAW 具有建立各式各样招牌所需的功能。其中包含 100 多种格式导入/导出的过滤器，可用于汇入和汇出美工图案与工具，轻松建立自订的图形并配置文字，包含招牌设计人员长久以来需求的多项全新功能与增强功能。因此，该软件是招牌制作人员首选的图形软件包。

4. 雕刻

CorelDRAW 是雕刻、奖杯和奖牌制作与计算机割字等业界首选的绘图解决方案。该软件的易用性、兼容性与价值性一直是业界专业人员的最爱。

1.2 CorelDRAW X4 的功能特性

CorelDRAW 是最早运用于 PC 上的图形设计软件，拥有大部分 PC 图形图像设计软件市场，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，它有着其他软件所不可比拟的功能特性。

1.2.1 CorelDRAW 的主要功能

CorelDRAW 的设计宗旨是满足平面设计者设计印刷品、Web 广告或附属物的需求。CorelDRAW 的功能包括编辑文本、绘制图形、处理图像、填充颜色和网页制作等。

1. 编辑文本

在 CorelDRAW 中，用户可以输入两种类型的文本，一种是美术文本，一种是段落文本。并且用户可以进行字体、字号等编辑操作，还可以对文本进行颜色填充、符号插入、排式转换、文本绕路径等操作，如图 1-1 所示。



图 1-1 文本绕路径

2. 绘制图形

CorelDRAW 可以绘制各式各样的矢量图形，如直线、矩形、曲线、椭圆、星形和多边形等常见图形，并且可以轻松地绘制螺旋形和网格等图形，还可以绘制出毛笔和钢笔等笔触图形，甚至可以绘制出自带颜色的花草、气球和卡通等彩色图形。通过交互式填充，还能够绘制出与位图相媲美的矢量图形，如图 1-2 所示。

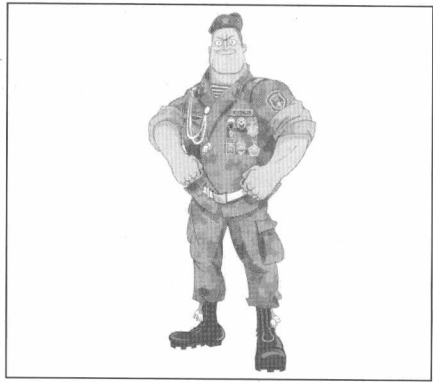


图 1-2 绘制图形