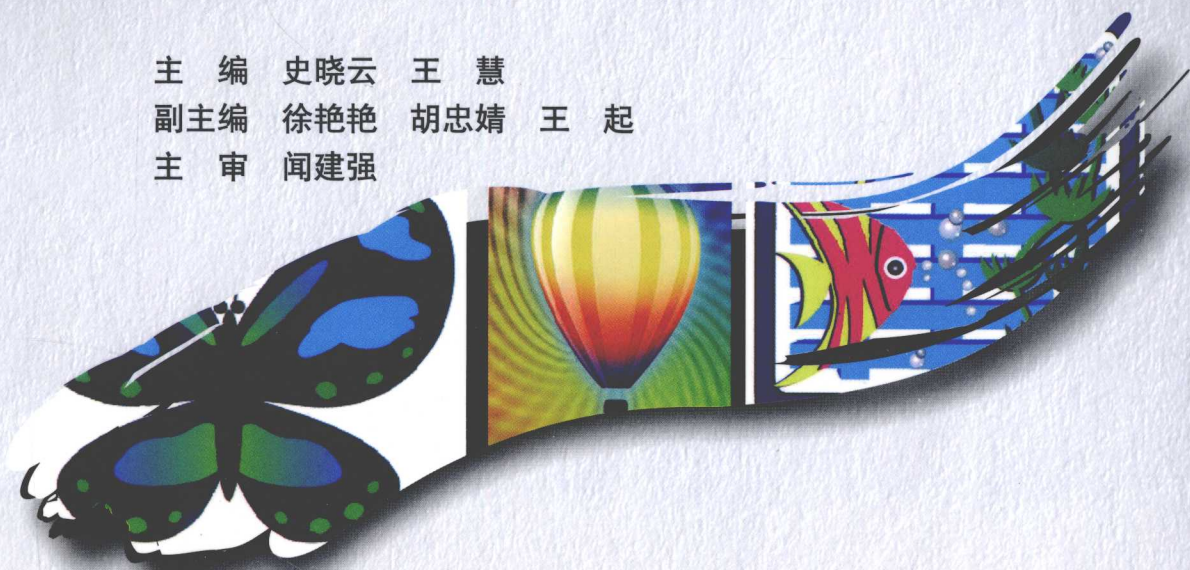


CorelDRAW X4 基础运用与设计实例

主 编 史晓云 王 慧
副主编 徐艳艳 胡忠婧 王 起
主 审 闻建强



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

21 世纪全国高职高专艺术设计系列技能型规划教材

CorelDRAW X4 基础运用与设计实例

主 编 史晓云 王 慧

副主编 徐艳艳 胡忠婧 王 起

主 审 闻建强



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

内 容 简 介

本书是依据编者多年的教学经验,从教与学两方面入手编写的。本书从教师教学的实际出发,每章都编写了教学目标、教学重点、教学难点和建议学时。为了提升学生的学习兴趣,第2章~第11章在理论讲授中安排了重要工具或命令的“现场练兵”训练,各章又安排了总结性的“实例演习”训练,且均配有详细的操作步骤,每章结束后还安排了“上机实战”训练,并配有提示步骤。第13章安排了16个与实际生活结合紧密的应用案例,除了有详细的操作步骤外,还配有“案例目的”和“案例小结”,分别介绍了各案例的关键性技术和需要注意的问题;为了巩固所学知识,每个案例结束后均绘制了“举一反三”的效果图。第14章安排了7名优秀学生的设计作品赏析,这些作品是软件技术、艺术设计和教学实践三者结合的成果,希望与读者分享。

本书包括基础学习篇、提高训练篇、高级应用篇、体验设计篇、巩固拓展篇5个部分14章内容。

本书内容丰富、教学思路明晰、结构科学合理、语言通俗易懂,不仅可作为高职高专、成人高校、本科院校、中等职业院校的教材,也可作为广大平面设计爱好者的自学参考书。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X4 基础运用与设计实例/史晓云,王慧主编. —北京:北京大学出版社,2010.6

(21世纪全国高职高专艺术设计系列技能型规划教材)

ISBN 978-7-301-16844-8

I. C… II. ①史…②王… III. 图形软件, CorelDRAW X4—高等学校:技术学校—教材
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 101649 号

书 名: CorelDRAW X4 基础运用与设计实例

著作责任者: 史晓云 王 慧 主编

责任编辑: 孙 明

标准书号: ISBN 978-7-301-16844-8/J·0311

出 版 者: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区成府路 205 号 100871

网 址: <http://www.pup.cn> <http://www.pup6.com>

电 话: 邮购部 62752015 发行部 62750672 编辑部 62750667 出版部 62754962

电子邮箱: pup_6@163.com

印 刷 者: 北京鑫海金澳胶印有限公司

发 行 者: 北京大学出版社

经 销 者: 新华书店

787mm×1092mm 16 开本 23.5 印张 彩插 4 549 千字

2010 年 6 月第 1 版 2010 年 6 月第 1 次印刷

定 价: 48.00 元

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 举报电话: 010-62752024

电子邮箱: fd@pup.pku.edu.cn

前 言

CorelDRAW X4 是将平面设计和电脑绘画功能合为一体的专业核心设计软件,被广泛应用于广告设计、企业形象设计、文字设计、插图绘制、工业产品设计、建筑平面图绘制、Web 图形设计、包装设计等平面设计领域。

本书除了由浅入深、循序渐进地讲解 CorelDRAW X4 的基本功能、基本操作和各项技术外,还通过 CorelDRAW X4 综合应用案例及大量上机实训练习,使读者不仅掌握 CorelDRAW X4 这门工具软件,而且掌握其运用于各类设计创作的基本方法和基础技巧,真正学以致用。

本书是按照 CorelDRAW X4 课程的教学进度而编写,并根据读者接受的顺序,将内容划分为基础学习篇、提高训练篇、高级应用篇、体验设计篇、巩固拓展篇 5 部分。其中前 3 个部分不仅把创意表现与技术表现融为一体,使教学的系统性得到全面展现;而且伴随着每章的理论阐述与示范操作还设置对应的上机操作训练:“现场练兵”为重要工具或命令的示范操作;“实例演习”为多个工具或命令的综合示范操作;“上机实战”为多个知识点的综合练习。后两个部分是精选了平面设计各领域广泛运用的综合性案例和艺术设计与教学实践中的优秀作品的赏析,将 CorelDRAW X4 各工具和命令综合运用、融会贯通,并通过实例分析 CorelDRAW X4 软件技术与艺术实践结合的技巧与关键点,达到举一反三、触类旁通的目的,使读者获得更好的发展与提高。

本书建议学时为 104 学时(每学时 45 分钟),其中教师多媒体讲授 35 学时;学生实践 69 学时;机动学习 10 学时,也可根据实际情况作相应调整。

本书由 5 位多年从事 CorelDRAW 教学的教师共同编写,由史晓云、王慧任主编。各章编写分工如下:第 1、2、3 章由徐艳艳、史晓云编写,第 4、5、6 章由胡忠婧、史晓云编写,第 7、8、9、14 章由王慧编写,第 10、11、12 章由王起、史晓云编写,第 13 章由史晓云编写。

在本书的编写过程中,安徽滁州职业技术学院的江洁和闻建强、深圳信息职业技术学院的徐秋枫给予了大力支持,在此表示诚挚的谢意。

由于编者水平有限,书中疏漏之处在所难免,敬请广大读者批评指正,编者联系的电子邮箱为 691568603@qq.com。另外,本书中所有的素材和效果图均可在 <http://www.pup6.com> 中下载。

编 者

2010 年 3 月

目 录

第一篇 基础学习篇1	
第 1 章 CorelDRAW X4 入门1	
1.1 CorelDRAW X4 简介2	
1.2 矢量图与位图2	
1.2.1 矢量图2	
1.2.2 位图3	
1.3 CorelDRAW X4 的启动与退出4	
1.3.1 CorelDRAW X4 的启动4	
1.3.2 CorelDRAW X4 的退出4	
1.4 CorelDRAW X4 工作界面介绍4	
1.4.1 启动界面和欢迎屏幕4	
1.4.2 认识工作界面5	
1.4.3 标题栏和菜单栏6	
1.4.4 工具栏和属性栏6	
1.4.5 工具箱和绘图页6	
1.4.6 导航器和状态栏7	
1.4.7 调色板和泊坞窗8	
1.4.8 标尺、网格和辅助线8	
1.4.9 自定义工作界面14	
1.5 实例演习——设置包装盒辅助线.....18	
1.6 本章小结.....22	
1.7 上机实战.....22	
第 2 章 CorelDRAW X4 基础24	
2.1 文件的基本操作25	
2.1.1 文件格式25	
2.1.2 新建和打开文件26	
2.1.3 保存和关闭文件27	
2.1.4 备份和恢复文件28	
2.1.5 导入和导出文件29	
2.1.6 现场练兵—— 制作“全家服”30	
2.2 页面设置32	
2.2.1 常规页面设置32	
2.2.2 设置版面样式33	
2.2.3 设置标签格式33	
2.2.4 设置页面背景34	
2.2.5 设置多页文档34	
2.2.6 现场练兵——制作画册封面.....35	
2.3 查看视图37	
2.3.1 缩放和平移视图37	
2.3.2 视图的显示模式38	
2.3.3 预览视图39	
2.4 实例演习——绘制星座日历.....39	
2.5 本章小结41	
2.6 上机实战41	
第 3 章 绘制基本图形42	
3.1 绘制几何图形43	
3.1.1 使用矩形和 3 点矩形工具.....43	
3.1.2 使用椭圆形和 3 点椭圆形 工具45	
3.1.3 使用多边形工具46	
3.1.4 使用星形工具47	
3.1.5 使用复杂星形工具.....47	
3.1.6 使用图纸工具48	
3.1.7 使用螺纹工具48	
3.1.8 使用表格工具49	
3.1.9 使用基本形状工具组.....51	
3.1.10 现场练兵——绘制风车.....53	
3.2 绘制直线和曲线55	
3.2.1 使用手绘工具55	
3.2.2 使用贝塞尔工具56	
3.2.3 使用艺术笔工具57	
3.2.4 使用钢笔工具60	
3.2.5 现场练兵——钢笔抠字.....61	

3.2.6 使用折线工具	62	4.5 对齐和分布对象	91
3.2.7 使用3点曲线工具	62	4.5.1 对齐对象	91
3.2.8 使用交互式连线工具	63	4.5.2 分布对象	92
3.2.9 现场练兵——绘制流程图	63	4.6 为对象造形	93
3.2.10 使用度量工具	65	4.6.1 焊接	93
3.2.11 现场练兵——标注三角形	65	4.6.2 修剪	94
3.2.12 使用智能绘图工具组	67	4.6.3 相交	96
3.3 实例演习	68	4.6.4 现场练兵——绘制八卦图	96
3.3.1 名片的制作	68	4.7 对象的群组与取消群组	98
3.3.2 绘制卡通动物	70	4.8 对象的结合与拆分	98
3.4 本章小结	73	4.9 对象的锁定与解除锁定	99
3.5 上机实战	73	4.10 对象的撤消与重做	99
第4章 对象的基本操作	75	4.11 将轮廓转换为对象	100
4.1 选取对象	76	4.12 实例演习	100
4.1.1 使用鼠标单击选取	76	4.12.1 绘制印花方巾	100
4.1.2 使用鼠标拖动框选	76	4.12.2 绘制窗花	101
4.1.3 使用菜单命令选取	76	4.13 本章小结	103
4.1.4 使用绘图工具选取	76	4.14 上机实战	103
4.1.5 使用键盘选取	77	第5章 色彩填充和轮廓编辑	104
4.1.6 取消选择	77	5.1 色彩模式	105
4.2 变换对象	77	5.2 色彩填充	106
4.2.1 移动对象	77	5.2.1 均匀填充	106
4.2.2 旋转对象	78	5.2.2 渐变填充	108
4.2.3 缩放对象	79	5.2.3 图样填充	109
4.2.4 镜像对象	81	5.2.4 底纹填充	112
4.2.5 倾斜对象	82	5.2.5 PostScript 填充	113
4.2.6 现场练兵——绘制春日风景	83	5.2.6 交互式填充工具	114
4.3 复制、剪切、再制、克隆、删除和 插入条形码对象	84	5.2.7 交互式网格填充工具	114
4.3.1 复制、剪切和粘贴对象	84	5.2.8 现场练兵——绘制卡通猪	115
4.3.2 再制对象	85	5.3 轮廓编辑	117
4.3.3 克隆对象	86	5.3.1 设置轮廓宽度、色彩和样式	117
4.3.4 复制对象属性	87	5.3.2 创建书法轮廓	121
4.3.5 删除对象	88	5.3.3 后台填充和按比例显示轮廓	122
4.3.6 插入条形码对象	88	5.3.4 现场练兵——绘制六角星	122
4.3.7 现场练兵——绘制胶卷	89	5.4 使用吸管和油漆桶工具	123
4.4 更改对象顺序	90	5.5 实例演习	124
		5.5.1 绘制鲜花	124

5.5.2 绘制相框	126	6.8 上机实战	156
5.6 本章小结	129	第二篇 提高训练篇	157
5.7 上机实战	129	第7章 编辑曲线	157
第6章 处理文本	130	7.1 使用形状工具	158
6.1 添加文本	131	7.1.1 编辑曲线的节点	158
6.1.1 添加美术文本	131	7.1.2 编辑曲线的端点和轮廓	160
6.1.2 添加段落文本	132	7.1.3 现场练兵——绘制蝴蝶图案	161
6.1.3 文本转换	133	7.2 修饰图形	162
6.1.4 粘贴与导入外部文本	134	7.2.1 使用涂抹笔刷工具	162
6.2 选择文本	135	7.2.2 使用粗糙笔刷工具	163
6.2.1 使用挑选工具选择	135	7.2.3 使用自由变换工具	163
6.2.2 使用文字工具选择	136	7.2.4 现场练兵——绘制夏日风景	164
6.2.3 使用形状工具选择	136	7.3 编辑和修改几何图形	166
6.3 设置文本的属性	136	7.3.1 使用裁剪工具	166
6.3.1 设置文本的字体、字形、 大小和对齐方式	136	7.3.2 使用刻刀工具	167
6.3.2 设置字符效果	138	7.3.3 使用橡皮擦工具	168
6.3.3 设置字符位移	138	7.3.4 使用虚拟段删除工具	169
6.4 处理段落文本对象	139	7.4 实例演习	170
6.4.1 设置首字下沉	139	7.4.1 绘制水洗店会员卡	170
6.4.2 设置项目符号	140	7.4.2 绘制 Windows 欢迎界面	171
6.4.3 设置段落缩进	140	7.5 本章小结	173
6.4.4 设置对齐方式	140	7.6 上机实战	173
6.4.5 设置分栏	141	第8章 图形特效	175
6.4.6 设置文本的链接	141	8.1 交互式工具	176
6.4.7 现场练兵——编辑段落文本	143	8.1.1 交互式调和工具	176
6.5 创建文本的特殊效果	144	8.1.2 现场练兵——绘制动感标志	178
6.5.1 使文本适合路径	144	8.1.3 交互式轮廓图工具	179
6.5.2 应用封套	146	8.1.4 交互式变形工具	181
6.5.3 创建三维文本	147	8.1.5 现场练兵——绘制凤凰图案	182
6.5.4 嵌入图形与添加特殊字符	148	8.1.6 交互式阴影工具	183
6.5.5 段落文本绕图排列	150	8.1.7 交互式透明工具	184
6.5.6 现场练兵——文本的排版	151	8.1.8 现场练兵——绘制水滴	185
6.6 实例演习	152	8.1.9 交互式封套工具	186
6.6.1 艺术字	152	8.1.10 交互式立体化工具	187
6.6.2 制作光盘	153	8.1.11 现场练兵——绘制齿轮	189
6.7 本章小结	156	8.2 图形的特殊效果	191

8.2.1 斜角效果	191
8.2.2 透视效果	191
8.2.3 透镜效果	192
8.2.4 现场练兵——绘制足球	195
8.2.5 图框精确剪裁效果	196
8.3 实例演习	196
8.3.1 绘制透明突起特效字牌	196
8.3.2 绘制花卉图案	198
8.4 本章小结	200
8.5 上机实战	201

第9章 处理位图

9.1 使用位图	203
9.1.1 将矢量对象转换为位图	203
9.1.2 导入位图	203
9.1.3 裁切位图	205
9.1.4 重新取样位图	206
9.1.5 矫正位图	206
9.1.6 编辑位图	207
9.1.7 扩充位图边框	208
9.1.8 描摹位图	208
9.2 位图的颜色管理	211
9.2.1 不同色彩模式的转换	211
9.2.2 现场练兵——山水画展 海报设计	211
9.2.3 位图颜色遮罩	214
9.2.4 调整、变换和校正图像颜色	215
9.3 位图的滤镜效果	218
9.3.1 三维效果	218
9.3.2 艺术笔触	221
9.3.3 模糊效果	222
9.3.4 相机效果	224
9.3.5 颜色转换	224
9.3.6 轮廓图	225
9.3.7 创造性效果	226
9.3.8 扭曲效果	227
9.3.9 杂点效果	228

9.3.10 鲜明化效果	229
--------------------	-----

9.4 实例演习	230
9.4.1 设计企业宣传册封面	230
9.4.2 设计演唱会海报	233
9.5 本章小结	236
9.6 上机实战	236

第三篇 高级应用篇

第10章 符号、图层和样式的运用

10.1 使用符号	238
10.1.1 创建、编辑和删除符号	238
10.1.2 在绘图中使用符号	239
10.1.3 在绘图之间共享符号	240
10.1.4 管理集合和库	240
10.2 使用图层	241
10.2.1 图层泊坞窗	241
10.2.2 图层的管理	242
10.3 图形和文本样式	244
10.3.1 创建图形和文本样式	244
10.3.2 应用图形样式	245
10.3.3 编辑图形或文本样式	245
10.3.4 删除图形或文本样式	246
10.4 实例演习——制作学生证	246
10.5 本章小结	249
10.6 上机实战	249

第11章 应用于 Web

11.1 网页页面设置	252
11.2 创建与 Web 兼容的文本	252
11.3 优化 Web 位图	253
11.4 创建翻转	254
11.5 使用书签和超链接	257
11.6 发布到 Web	258
11.6.1 设置发布到 Web 前的 准备选项	258
11.6.2 执行发布到 Web	261
11.7 本章小结	263
11.8 上机实战	263

第 12 章 打印输出	264	13.2.1 贺卡设计	290
12.1 打印设置	265	13.2.2 邮票设计	296
12.1.1 常规设置	265	13.2.3 台历设计	299
12.1.2 版面设置	266	13.2.4 门票设计	304
12.1.3 分色设置	267	13.2.5 封面设计	307
12.1.4 预印设置	268	13.3 装饰画	311
12.1.5 其他设置	268	13.4 图案设计	318
12.1.6 问题设置	269	13.5 版面设计	323
12.2 打印预览	269	13.6 广告设计	329
12.2.1 打印预览标准栏	270	13.7 产品设计	333
12.2.2 打印预览工具箱	271	13.8 包装设计	340
12.3 发布 PDF 文件	272	13.9 室内平面图设计	350
12.4 本章小结	273	第五篇 巩固拓展篇	357
12.5 上机实战	273	第 14 章 优秀作品赏析	357
第四篇 体验设计篇	274	14.1 广告和海报招贴设计	358
第 13 章 实际运用案例	274	14.2 卡片设计	359
13.1 文字设计	275	14.3 包装设计	360
13.1.1 飞行文字	275	14.4 产品设计	361
13.1.2 空心文字	278	14.5 电脑手绘艺术	362
13.1.3 冰雪文字	281	14.6 网络动画设计	362
13.1.4 描边文字	284	14.7 VI 设计	364
13.2 常见印刷品设计	290	14.8 本章小结	364
		参考文献	365

第一篇 基础学习篇

CorelDRAW[®]
GRAPHICS SUITE X4

Legendary Graphics Power



第1章 CorelDRAW X4 入门

教学目标

- 认识 CorelDRAW X4，会启动和退出 CorelDRAW X4 软件
- 了解矢量图与位图的区别
- 熟悉 CorelDRAW X4 工作界面，会使用标尺、网格和辅助线
- 学会定义自己喜欢的工作界面

教学重点

- 熟练操作 CorelDRAW X4 工作界面
- 会使用标尺、网格和辅助线

教学难点

- 认识位图的分辨率
- 自定义工作界面

建议学时

- 总学时：4 课时
- 理论学时：2 课时
- 实践学时：2 课时

Corel 公司的 CorelDRAW 是流行于 PC 上的矢量绘图处理软件,也是专业平面设计的软件。它广泛应用于图形图像绘制和处理、广告设计、网页设计、艺术创作、图文排版及分色输出等诸多领域。无论是进行简单的绘图,还是复杂的设计,用它来创作都能够获得专业的美术效果。

1.1 CorelDRAW X4 简介

CorelDRAW 是一流的矢量插图和版面制作程序,在 Corel 公司多年来的稳步发展和积极推广下,奠定了它在矢量绘图领域中的主导地位。Corel 公司于 2008 年 1 月 28 日正式发布了其矢量绘图软件 CorelDRAW 的第十四个版本,版本号延续为 X4,也就是 CorelDRAW Graphics Suite X4。

CorelDRAW 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,对各种基本形状作出更多的变化,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,以便充分地利用电脑处理信息量大、随机控制能力高的特点。

CorelDRAW X4 相比 CorelDRAW X3 加入了大量的新特性,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。

在 Windows Vista 开始普及的今天,CorelDRAW X4 也与时俱进,整合了新系统的桌面搜索功能,可以按照作者、主题、文件类型、日期、关键字等文件属性进行搜索,还新增了在线协作工具 ConceptShare(概念分享)。此外,CorelDRAW X4 还增加了对大量新文件格式的支持,包括 Microsoft Office Publisher、Illustrator CS3、Photoshop CS3、PDF 8、AutoCAD DXF/DWG、Painter X 等。

1.2 矢量图与位图

数字图像的种类有矢量图形与位图图像两种。矢量图形和位图图像没有好坏之分,只是用途不同而已。因此,整合矢量图形和位图图像的优点,才是处理数字图像的最佳方式。

1.2.1 矢量图

矢量图形由线条和曲线组成,是从决定所绘制线条的位置、长度和方向的数学描述生成的。Illustrator、CorelDRAW、AutoCAD 等软件就是以矢量图形为基础进行创作的。一幅矢量图形可以分解为一系列由点、线、面等组成的子图。矢量图形所记录的是对象的几何形状、线条粗细和色彩等,其基本组成单元是节点和路径。矢量图形是徽标和插图的理想选择,因为它们与分辨率无关,能够在任何分辨率下打印和显示,而不会丢失细节或降低质量。此外,可以在矢量图形中生成鲜明清晰的轮廓。因此,矢量图特别适用于文字设计、标志设计、插图设计、版式设计等,并且生成的矢量图文件空间很小。

矢量图主要依靠设计软件生成,其缺点是色彩相对比较单调,不容易制作出色彩丰富

的图像。可以在 CorelDRAW 中创建矢量图形,还可以在 CorelDRAW 中导入位图(如 JPEG 和 TIFF 文件),并将它们融入绘图中。

矢量图的整体效果和放大后的局部效果,如图 1.1 所示。

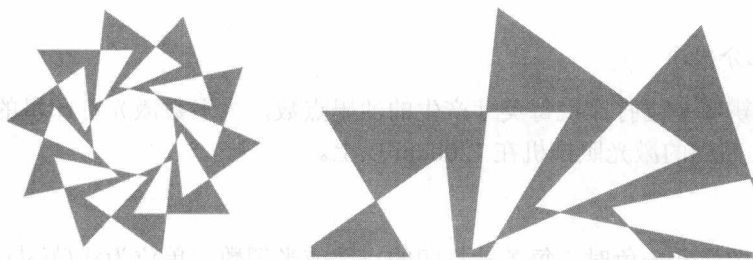


图 1.1

1.2.2 位图

位图又叫点阵图或像素图。Photoshop、Corel Painter 等软件能够处理位图图像。它由许多颜色不同、深浅不同的像素小方块组成。像素是组成图像的最小单位,一幅完整的图像是由一定数量的像素构成的,每个像素都被分配一个特定位置和颜色值。位图图像与分辨率息息相关,分辨率代表单位面积内包含的像素,分辨率越高,在单位面积内的像素就越多,图像也就越清晰。虽然位图在实际大小下效果不错,表现力强、细腻、层次多、细节多,可以十分容易地模拟出像照片一样的真实效果,但在缩放时,或在高于原始分辨率的分辨率下显示或打印时会显得参差不齐或图像质量的下降。位图的整体效果和放大后的局部效果,如图 1.2 所示。

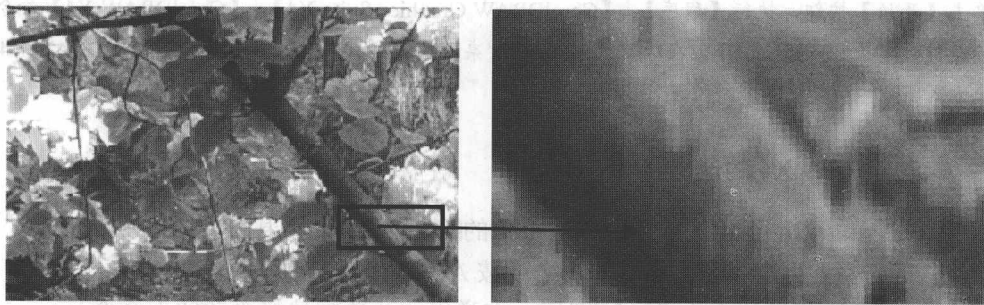


图 1.2

位图的分辨率又分为以下 4 种。

1. 图像分辨率

图像分辨率是指每单位长度所包含的像素数目,通常以像素/英寸(ppi)为计量单位。打印尺寸相同的两幅图像,高分辨率的图像比低分辨率的图像所包含的像素多。例如,打印尺寸为 1×1 平方英寸的图像,如果分辨率为 72 ppi,包含的像素数目为 5184(72×72=5184);如果分辨率为 300ppi,图像中包含的像素数目则为 90000。

2. 显示器分辨率

显示器分辨率是指显示器上每单位长度显示的像素或点的数目,通常以点/英寸(dpi)为计量单位。显示器分辨率决定于显示器尺寸及其像素设置,PC 显示器典型的分辨率为96dpi。

3. 打印机分辨率

打印机分辨率是指打印机每英寸产生的油墨点数,大多数激光打印机的输出分辨率为300~600dpi,高档的激光照排机在1200dpi以上。

4. 网频

打印灰度图像和分色时,每英寸打印的点数或半调数,单位为线/英寸(lpi),一般印刷品为175lpi。

1.3 CorelDRAW X4 的启动与退出

1.3.1 CorelDRAW X4 的启动

方法一:在确保 CorelDRAW X4 软件已经安装的情况下,单击【开始】按钮,执行【程序】|【CorelDRAW Graphics Suite X4】|【CorelDRAW X4】命令。

方法二:直接双击桌面上的 CorelDRAW X4 快捷方式即可。

温馨提示:

单击【开始】按钮,执行【程序】|【CorelDRAW Graphics Suite X4】|【CorelDRAW X4】命令,单击鼠标右键,选择“发送到”命令,在级联菜单中单击“桌面快捷方式”选项,即可创建 CorelDRAW X4 的桌面快捷方式。

1.3.2 CorelDRAW X4 的退出

方法一:单击 CorelDRAW 标题栏右上角的按钮直接退出。

方法二:执行【文件】|【退出】命令或按 Alt+F4 键。

方法三:单击标题栏左上角的图标,在弹出的菜单中选择“关闭”命令。

1.4 CorelDRAW X4 工作界面介绍

1.4.1 启动界面和欢迎屏幕

当打开 CorelDRAW X4 软件时,首先看到的是软件的启动界面,如图 1.3 所示。

接着进入“欢迎屏幕”界面,如图 1.4 所示。



图 1.3

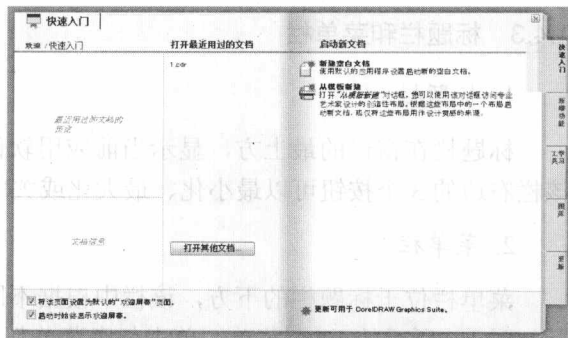


图 1.4

在“欢迎屏幕”界面可以快速完成常见任务，如打开文件以及从模板启动文件。还可以了解 CorelDRAW Graphics Suite X4 中的新功能，并可通过“图库”页面中的图形设计获得灵感。另外，还可以访问教程和提示，并可获得最新的产品更新。

☞ 温馨提示：

在“欢迎屏幕”界面的左下侧，如果取消了 ☐ 启动时始终显示欢迎屏幕。复选框，则下次在启动 CorelDRAW X4 时，将不会显示“欢迎屏幕”界面。

1.4.2 认识工作界面

CorelDRAW X4 的工作界面是可以完全由用户定制的(见 1.4.9 节)，在什么地方放置什么工具都可以更改，这里的工作界面是程序的默认界面，它包括 10 个部分，如图 1.5 所示。

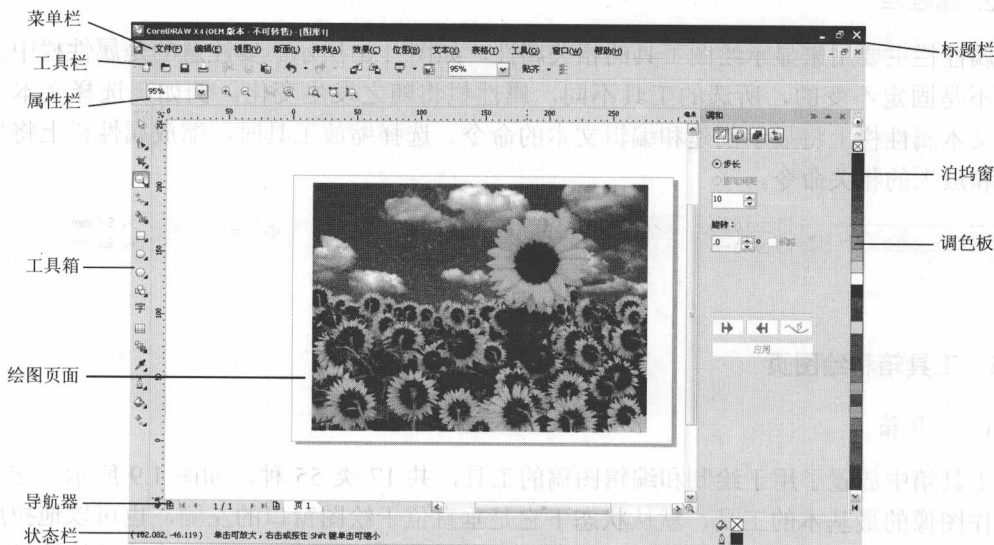


图 1.5

1.4.3 标题栏和菜单栏

1. 标题栏

标题栏在窗口的最上方，显示当前应用软件的名称及文件是否处于激活的工作状态。该栏右边的 3 个按钮可以最小化、最大化或关闭窗口。

2. 菜单栏

菜单栏位于标题栏的下方，该栏中根据不同类别汇集了软件的各项命令。菜单栏中包括如图 1.6 所示的 12 个菜单，单击任意菜单都会出现相应的下拉菜单。



图 1.6

1.4.4 工具栏和属性栏

1. 工具栏

默认状态下的工具栏位于菜单栏的下方，其中主要放置了一些常用的功能按钮，如图 1.7 所示。在用户使用某一菜单命令的时候，可以直接在该工具栏中搜索，使用起来非常方便。



图 1.7

2. 属性栏

属性栏主要用来显示绘图工具的相关属性，如图 1.8 所示。要注意的是属性栏中的选项并不是固定不变的，所选的工具不同，属性栏将随之发生变化。例如，选择文本工具时，文本属性栏上将显示创建和编辑文本的命令。选择缩放工具时，缩放属性栏上将显示缩小和放大的相关命令。

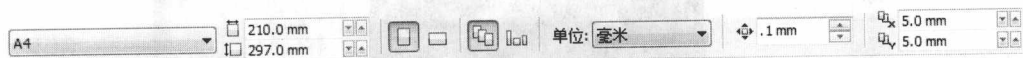


图 1.8

1.4.5 工具箱和绘图页

1. 工具箱

工具箱中放置了用于绘制和编辑图稿的工具，共 17 类 55 种，如图 1.9 所示。它是用户创作图像的最基本的工具，默认状态下它是垂直位于绘图窗口的左侧，也可以拖拉成浮动的水平工具条，如图 1.10 所示。工具箱的操作非常方便，可以通过单击或按快捷键两种方式进行选择。在工具的右下角有一个黑色三角箭头，表示有隐藏工具未显示，可以单击展开。将鼠标放在工具箱内的工具上停留几秒就会显示工具的名称和快捷键。

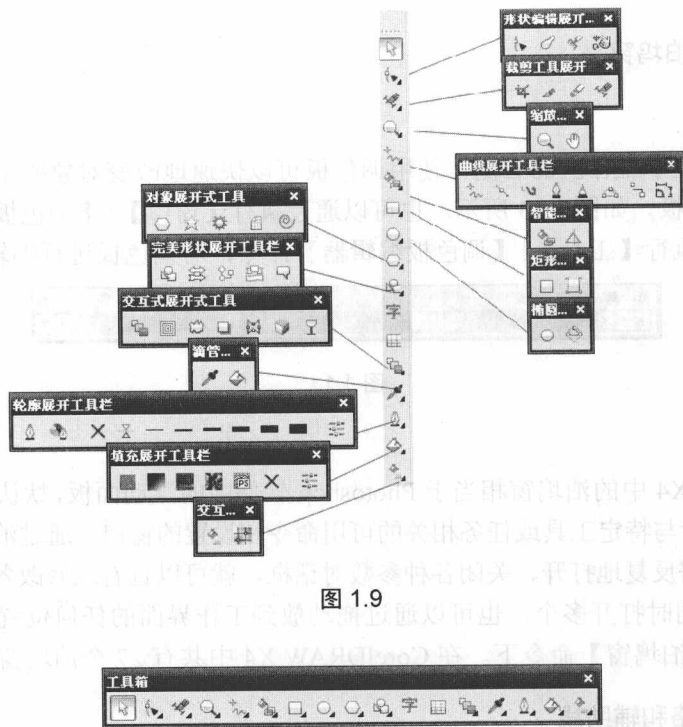


图 1.9

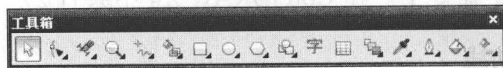


图 1.10

2. 绘图页面

CorelDRAW 工作界面中，带阴影效果的矩形称为“绘图页面”。用户可以设置绘图页面的大小、方向、绘图单位和页面背景。超出绘图页之外的绘图打印时将不被显示。

1.4.6 导航器和状态栏

1. 导航器

导航器位于工作区的左下方，它的作用是管理多页文档，可以显示当前的页码和总的页数，可以通过单击相应的标签切换到不同的页面，如图 1.11 所示。



图 1.11

2. 状态栏

状态栏位于导航器的下方，它显示当前工作状态的相关信息，如鼠标当前的坐标值、被选中对象的简要属性、颜色、填充类型、轮廓、工具使用状态提示等信息，如图 1.12 所示。

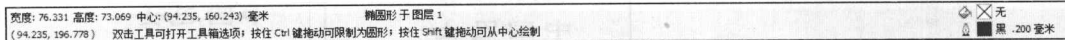


图 1.12

1.4.7 调色板和泊坞窗

1. 调色板

调色板默认位于工作区的右侧，使用调色板可以快速改变对象的轮廓色和填充色，默认 CMYK 调色板，如图 1.13 所示。也可以通过执行【窗口】|【调色板】命令来打开更多的调色板，或执行【工具】|【调色板编辑器】命令，对调色板进行编辑。

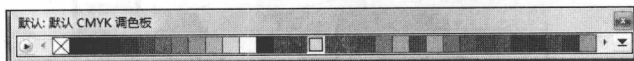


图 1.13

2. 泊坞窗

CorelDRAW X4 中的泊坞窗相当于 Photoshop 软件中的浮动面板，默认情况下位于工作区的右侧，它包含与特定工具或任务相关的可用命令和设置的窗口，通过泊坞窗内的交互式对话框，用户无需反复地打开、关闭各种参数对话框，就可以查看或修改各种参数的设置。

泊坞窗可以同时打开多个，也可以通过拖动放到工作界面的任何位置。所有的泊坞窗都在【窗口】|【泊坞窗】命令下。在 CorelDRAW X4 中共有 27 个泊坞窗。

1.4.8 标尺、网格和辅助线

通过使用标尺、网格和辅助线，可以方便而准确地绘制和排列对象，提高绘图的精度和工作效率。

1. 标尺

标尺可以精确地绘制、缩放和对齐对象。当在绘图窗口移动鼠标时状态栏会显示光标的当前位置。

1) 标尺的显示和隐藏

方法一：执行【视图】|【标尺】命令。

方法二：在页面空白处单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行【视图】|【标尺】命令。

“标尺”命令旁边的复选标记则说明已显示了标尺，此时可在界面中看见显示的标尺，再次单击“标尺”命令标尺将被隐藏，如图 1.14、图 1.15 所示。

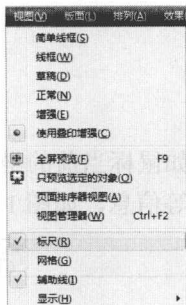


图 1.14

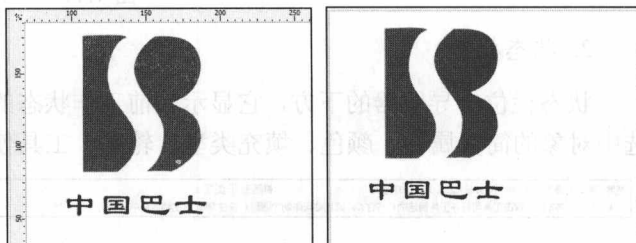


图 1.15