



计算机基础与实训教材系列

中文版

CorelDRAW X4平面设计

刘艳丽 胡荣群 编著

实用教程



(理论→实例→上机→习题)4阶段教学模式

任务驱动的讲解方式，方便学习和教学

众多典型的实例操作，注重培养动手能力

PPT电子教案及素材免费下载，专业的网上技术支持



清华大学出版社

计算机基础与实训教材系列

本书内容

中文版

CorelDRAW X4平面设计

实用教程

刘艳丽 胡荣群 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书由浅入深、循序渐进地介绍了 Corel 公司推出的 CorelDRAW X4 的基本功能和使用技巧。全书共分 13 章,包括 CorelDRAW X4 概述,CorelDRAW X4 基础操作,对象的绘制,图形的编辑,填充和轮廓的设置,对象的编辑操作,创建特殊效果,文本输入与处理,图层、模板和样式的操作,位图的处理,表格的使用及综合应用等内容。

本书内容丰富,结构清晰,语言简练,图文并茂,具有很强的实用性和可操作性,是一本适合于大中专院校、职业学校及各类社会培训学校的优秀教材,也是广大初、中级电脑用户的自学参考书。

本书对应的电子教案、实例源文件和习题答案可以到 <http://www.tupwk.com.cn/edu> 网站下载。

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

中文版 CorelDRAW X4 平面设计实用教程/刘艳丽,胡荣群 编著. —北京:清华大学出版社,2010.8
(计算机基础与实训教材系列)

ISBN 978-7-302-23073-1

I. 中… II. ①刘…②胡… III. 平面设计—图形软件, CorelDRAW X4—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 113942 号

责任编辑:胡辰浩(huchenhao@263.net)

装帧设计:孔祥丰

责任校对:成凤进

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

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

社 总 机:010-62770175

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

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

邮 编:100084

邮 购:010-62786544

印 刷 者:北京四季青印刷厂

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:190×260 印 张:19.5 字 数:512 千字

版 次:2010 年 8 月第 1 版 印 次:2010 年 8 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:30.00 元

产品编号:031635-01

编 审 委 员 会

计算机基础与实训教材系列

主任：闪四清 北京航空航天大学

委员：(以下编委顺序不分先后，按照姓氏笔画排列)

王永生 青海师范大学
王相林 杭州电子科技大学
卢 锋 南京邮电学院
申浩如 昆明学院计算机系
白中英 北京邮电大学计算机学院
石 磊 郑州大学信息工程学院
伍俊良 重庆大学
刘 悦 济南大学信息科学与工程学院
刘晓华 武汉工程大学
刘晓悦 河北理工大学计控学院
孙一林 北京师范大学信息科学与技术学院计算机系
朱居正 河南财经学院成功学院
何宗键 同济大学软件学院
吴裕功 天津大学
吴 磊 北方工业大学信息工程学院
宋海声 西北师范大学
张凤琴 空军工程大学
罗怡桂 同济大学
范训礼 西北大学信息科学与技术学院
胡景凡 北京信息工程学院
赵文静 西安建筑科技大学信息与控制工程学院
赵素华 辽宁大学
郝 平 浙江工业大学信息工程学院
崔洪斌 河北科技大学
崔晓利 湖南工学院
韩良智 北京科技大学管理学院
薛向阳 复旦大学计算机科学与工程系
瞿有甜 浙江师范大学

执行委员：陈 笑 胡辰浩 袁建华

执行编辑：胡辰浩 袁建华

丛书序

计算机基础与实训教材系列

计算机已经广泛应用于现代社会的各个领域,熟练使用计算机已经成为人们必备的技能之一。因此,如何快速地掌握计算机知识和使用技术,并应用于现实生活和实际工作中,已成为新世纪人才迫切需要解决的问题。

为适应这种需求,各类高等院校、高职高专、中职中专、培训学校都开设了计算机专业的课程,同时也将非计算机专业学生的计算机知识和技能教育纳入教学计划,并陆续出台了相应的教学大纲。基于以上因素,清华大学出版社组织一线教学精英编写了这套“计算机基础与实训教材系列”丛书,以满足大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的教学需要。

一、丛书书目

本套教材涵盖了计算机各个应用领域,包括计算机硬件知识、操作系统、数据库、编程语言、文字录入和排版、办公软件、计算机网络、图形图像、三维动画、网页制作以及多媒体制作等。众多的图书品种可以满足各类院校相关课程设置的需要。

● 已出版的图书书目

《计算机基础实用教程》	《中文版 Excel 2003 电子表格实用教程》
《计算机组装与维护实用教程》	《中文版 Access 2003 数据库应用实用教程》
《五笔打字与文档处理实用教程》	《中文版 Project 2003 实用教程》
《电脑办公自动化实用教程》	《中文版 Office 2003 实用教程》
《中文版 PowerPoint 2003 幻灯片制作实用教程》	《电脑入门实用教程》
《中文版 Word 2003 文档处理实用教程》	《Excel 财务会计实战应用》
《中文版 Photoshop CS3 图像处理实用教程》	《JSP 动态网站开发实用教程》
《Authorware 7 多媒体制作实用教程》	《Mastercam X3 实用教程》
《中文版 AutoCAD 2009 实用教程》	《Mastercam X4 实用教程》
《AutoCAD 机械制图实用教程(2009 版)》	《Director 11 多媒体开发实用教程》
《中文版 Flash CS3 动画制作实用教程》	《中文版 Indesign CS3 实用教程》
《中文版 Flash CS3 动画制作实训教程》	《中文版 CorelDRAW X3 平面设计实用教程》
《中文版 Flash CS4 动画制作实用教程》	《中文版 CorelDRAW X4 平面设计实用教程》
《中文版 Dreamweaver CS3 网页制作实用教程》	《中文版 Windows Vista 实用教程》
《中文版 3ds Max 9 三维动画创作实用教程》	《中文版 3ds Max 2009 三维动画创作实用教程》
《中文版 Dreamweaver CS4 网页制作实用教程》	《中文版 Premiere Pro CS3 多媒体制作实用教程》

(续表)

《中文版 3ds Max 2010 三维动画创作实用教程》	《网络组建与管理实用教程》
《中文版 SQL Server 2005 数据库应用实用教程》	《Java 程序设计实用教程》
《Visual C#程序设计实用教程》	《ASP.NET 3.5 动态网站开发实用教程》
SQL Server 2008 数据库应用实用教程	

● 即将出版的图书书目

《Oracle Database 11g 实用教程》	《中文版 Pro/ENGINEER Wildfire 5.0 实用教程》
《中文版 Word 2007 文档处理实用教程》	《中文版 Office 2007 实用教程》
《中文版 Excel 2007 电子表格实用教程》	《中文版 PowerPoint 2007 幻灯片制作实用教程》
《AutoCAD 建筑制图实用教程（2009 版）》	《中文版 Access 2007 数据库应用实例教程》
《中文版 Photoshop CS4 图像处理实用教程》	《中文版 Project 2007 实用教程》
《中文版 Illustrator CS4 平面设计实用教程》	《中文版 After Effects CS4 视频特效实用教程》
《中文版 Indesign CS4 实用教程》	《中文版 Premiere Pro CS4 多媒体制作实用教程》

二、丛书特色

1. 选题新颖，策划周全——为计算机教学量身打造

本套丛书注重理论知识与实践操作的紧密结合，同时突出上机操作环节。丛书作者均为各大院校的教学专家和业界精英，他们熟悉教学内容的编排，深谙学生的需求和接受能力，并将这种教学理念充分融入本套教材的编写中。

本套丛书全面贯彻“理论→实例→上机→习题”4 阶段教学模式，在内容选择、结构安排上更加符合读者的认知习惯，从而达到老师易教、学生易学的目的。

2. 教学结构科学合理，循序渐进——完全掌握“教学”与“自学”两种模式

本套丛书完全以大中职业院校、职业院校及各类社会培训学校的教学需要为出发点，紧密结合学科的教学特点，由浅入深地安排章节内容，循序渐进地完成各种复杂知识的讲解，使学生能够一学就会、即学即用。

对教师而言，本套丛书根据实际教学情况安排好课时，提前组织好课前备课内容，使课堂教学过程更加条理化，同时方便学生学习，让学生在学习完后有例可学、有题可练；对自学者而言，可以按照本书的章节安排逐步学习。

3. 内容丰富、学习目标明确——全面提升“知识”与“能力”

本套丛书内容丰富，信息量大，章节结构完全按照教学大纲的要求来安排，并细化了每一

章内容,符合教学需要和计算机用户的学习习惯。在每章的开始,列出了学习目标和本章重点,便于教师和学生提纲挈领地掌握本章知识点,每章的最后还附带有上机练习和习题两部分内容,教师可以参照上机练习,实时指导学生进行上机操作,使学生及时巩固所学的知识。自学者也可以按照上机练习内容进行自我训练,快速掌握相关知识。

4. 实例精彩实用,讲解细致透彻——全方位解决实际遇到的问题

本套丛书精心安排了大量实例讲解,每个实例解决一个问题或是介绍一项技巧,以便读者在最短的时间内掌握计算机应用的操作方法,从而能够顺利解决实践工作中的问题。

范例讲解语言通俗易懂,通过添加大量的“提示”和“知识点”的方式突出重要知识点,以便加深读者对关键技术和理论知识的印象,使读者轻松领悟每一个范例的精髓所在,提高读者的思考能力和分析能力,同时也加强了读者的综合应用能力。

5. 版式简洁大方,排版紧凑,标注清晰明确——打造一个轻松阅读的环境

本套丛书的版式简洁、大方,合理安排图与文字的占用空间,对于标题、正文、提示和知识点等都设计了醒目的字体符号,读者阅读起来会感到轻松愉快。

三、读者定位

本丛书为所有从事计算机教学的老师和自学人员而编写,是一套适合于大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的优秀教材,也可作为计算机初、中级用户和计算机爱好者学习计算机知识的自学参考书。

四、周到体贴的售后服务

为了方便教学,本套丛书提供精心制作的 PowerPoint 教学课件(即电子教案)、素材、源文件、习题答案等相关内容,可在网站上免费下载,也可发送电子邮件至 wkservice@vip.163.com 索取。

此外,如果读者在使用本系列图书的过程中遇到疑惑或困难,可以在丛书支持网站(<http://www.tupwk.com.cn/edu>)的互动论坛上留言,本丛书的作者或技术编辑会及时提供相应的技术支持。咨询电话:010-62796045。

中文版 CorelDRAW 是一款专业的图形设计软件,其强大的图形绘制与编辑功能,在 VI 设计、平面广告设计、商业插画设计,产品包装设计、工业造型设计、印刷品排版设计、网页制作等方面应用都非常广泛。而最新的 CorelDRAW X4 版本进一步增强了在插图设计、描摹、照片编辑和版面设计等方面的功能,可以使设计师更加轻松快捷地完成设计。

本书从教学实际需求出发,合理安排知识结构,从零开始、由浅入深、循序渐进地讲解 CorelDRAW X4 的基本知识和使用方法。本书共分 13 章,主要内容如下。

第 1 章介绍了 CorelDRAW X4 基本概述、图形图像基础知识、CorelDRAW X4 应用程序窗口,以及自定义工作环境的操作。

第 2 章介绍了新建、打开文档操作,文件的编辑管理以及辅助工具的使用。

第 3 章介绍了基本规则图形的绘制,线条的绘制,连接线和尺寸线绘制的操作方法。

第 4 章介绍了【形状】工具的使用方法,以及拆分、擦除对象和【粗糙笔刷】、【涂抹笔刷】工具的使用方法。

第 5 章介绍了选择颜色,设置填充颜色的方法及工具的使用,以及轮廓的设置方法。

第 6 章介绍了对象的各种编辑操作方法。

第 7 章介绍了创建对象调和、轮廓图、变形、应用封套、立体化、阴影及透明度等操作方法及技巧。

第 8 章介绍了在 CorelDRAW X4 中,文本的输入与编辑处理的操作与技巧。

第 9 章介绍了在 CorelDRAW X4 中,图层、样式和模板的创建、编辑及应用的操作方法。

第 10 章介绍了在 CorelDRAW X4 中,位图图像的导入、编辑处理的操作方法。

第 11 章介绍了在 CorelDRAW X4 中创建表格,以及编辑表格属性的操作方法和技巧。

第 12 章介绍了从 CorelDRAW X4 文档导出 PDF 文档,以及打印设置等操作方法。

第 13 章通过 3 个综合实例讲解 CorelDRAW X4 在实际操作中的应用。

本书图文并茂,条理清晰,通俗易懂,内容丰富,在讲解每个知识点时都配有相应的实例,方便读者上机实践。同时在难于理解和掌握的部分内容上给出相关提示,让读者能够快速地提高操作技能。此外,本书配有大量综合实例和练习,让读者在不断的实际操作中更加牢固地掌握书中讲解的内容。

除封面署名的作者外,参加本书编写的人员还有徐帆、王岚、洪妍、方峻、何亚军、王通、高娟妮、严晓雯、杜思民、孔祥娜、张立浩、孔祥亮、陈笑、陈晓霞、王维、牛静敏、牛艳敏、何俊杰等人。由于作者水平所限,加之创作时间仓促,本书难免有不足之处,欢迎广大读者批评指正。我们的邮箱是 huchenhao@263.net,电话 010-62796045。

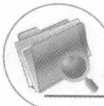
作 者

2010 年 4 月

推荐课时安排

计算机基础与实训教材系列

章 名	重点掌握内容	教学课时
第1章 了解 CorelDRAW X4	1. CorelDRAW X4 概述 2. 图形图像基础知识 3. CorelDRAW X4 应用程序窗口 4. 自定义 CorelDRAW X4	2 学时
第2章 绘图前基本操作	1. 新建、打开绘图 2. 页面设置 3. 使用标尺、网格及辅助线	3 学时
第3章 绘制对象	1. 绘制规则基本图形 2. 绘制线条 3. 绘制连接线和尺寸线 4. 绘制艺术线条	3 学时
第4章 图形形状的基本编辑	1. 使用【形状】工具 2. 拆分、擦除对象 3. 使用【涂抹笔刷】工具 4. 使用【粗糙笔刷】工具	2 学时
第5章 设置填充与轮廓	1. 选择颜色 2. 填充对象 3. 使用【智能填充】工具 4. 使用【滴管】和【颜料桶】工具 5. 编辑轮廓线	4 学时
第6章 对象编辑操作	1. 对象的选取、复制及删除 2. 变换和改变对象 3. 对齐与分布对象 4. 群组与合并对象 5. 重新整形对象	5 学时
第7章 创建特殊效果	1. 调和效果 2. 轮廓图效果 3. 变形效果 4. 应用【封套】工具 5. 应用【阴影】和【透明】工具	5 学时



(续表)

章 名	重 点 掌 握 内 容	教 学 课 时
第 8 章 文本的输入与处理	1. 文本的输入 2. 文本格式化 3. 文本的转换 4. 沿路径编排文本 5. 图文混排	3 学时
第 9 章 图层、样式和模板	1. 使用图层控制对象 2. 图形和文本样式 3. 颜色样式 4. 模板	2 学时
第 10 章 位图的处理	1. 导入位图 2. 剪切并编辑位图 3. 矫正位图 4. 更改位图颜色模式 5. 描摹位图 6. 位图的特殊效果	3 学时
第 11 章 使用表格	1. 将表格导入绘图中 2. 向绘图添加表格 3. 编辑表格 4. 文本与表格的转换 5. 向表格添加图像、图形和背景	3 学时
第 12 章 打印、输出图形	1. 导出文件 2. 发布至 PDF 3. 发布至 Web 4. 打印设置	2 学时
第 13 章 综合实例应用	1. 制作名片 2. 制作书籍封面效果 3. 绘制插图	2 学时

注：1. 教学课时安排仅供参考，授课教师可根据情况作调整。

2. 建议每章安排与教学课时相同时间的上机练习。





第1章 了解 CorelDRAW X4	1
1.1 CorelDRAW X4 概述	1
1.2 图形图像的基础知识	2
1.2.1 矢量图形和位图	2
1.2.2 颜色模型	2
1.2.3 文件格式	3
1.3 CorelDRAW X4 应用程序窗口	4
1.3.1 欢迎屏幕	5
1.3.2 标题栏	5
1.3.3 菜单栏	6
1.3.4 工具栏	6
1.3.5 工具箱	6
1.3.6 属性栏	7
1.3.7 泊坞窗	7
1.4 自定义 CorelDRAW X4	8
1.4.1 自定义菜单	8
1.4.2 自定义工具栏	9
1.4.3 使用多个工作区	10
1.5 习题	10
第2章 绘图前基本操作	11
2.1 新建、打开绘图	11
2.1.1 创建新绘图	11
2.1.2 打开已有绘图	12
2.1.3 从模板创建绘图	12
2.2 文档管理	13
2.2.1 保存文档	13
2.2.2 备份和恢复文件	14
2.2.3 关闭文档	16
2.3 页面设置	16
2.3.1 设置页面尺寸	16
2.3.2 设置版面样式	18

2.3.3 创建标签	18
2.3.4 设置页面背景	19
2.4 处理多页文档	21
2.4.1 增加页面	21
2.4.2 重命名页面	22
2.4.3 删除页面	22
2.4.4 重新排列页面	23
2.5 使用标尺、网格及辅助线	23
2.5.1 使用标尺	23
2.5.2 使用网格	25
2.5.3 使用辅助线	26
2.5.4 设置自动贴齐	27
2.6 查看绘图	28
2.6.1 查看模式	29
2.6.2 缩放和平移	30
2.6.3 使用视图	31
2.7 习题	32
第3章 绘制对象	33
3.1 绘制规则基本图形	33
3.1.1 绘制矩形和正方形	33
3.1.2 绘制椭圆形和圆形	35
3.1.3 绘制多边形和星形	37
3.1.4 绘制螺旋线	39
3.1.5 绘制网格	39
3.1.6 绘制预定义形状	41
3.1.7 使用【智能绘图】工具	42
3.2 绘制线条	43
3.2.1 使用【手绘】工具	43
3.2.2 使用【折线】工具	44
3.2.3 使用【贝塞尔】工具	44
3.2.4 使用【钢笔】工具	45



3.2.5 使用【3点曲线】工具	46	5.2 填充对象	83
3.3 绘制连接线和尺寸线	46	5.2.1 应用均匀填充	83
3.3.1 绘制连接线	46	5.2.2 应用渐变填充	86
3.3.2 绘制尺寸线	49	5.2.3 应用图样填充	90
3.4 绘制艺术线条	51	5.2.4 应用底纹填充	91
3.4.1 书法线条	52	5.2.5 应用 PostScript 底纹填充	93
3.4.2 预设线条	52	5.2.6 应用网状填充	94
3.4.3 笔刷线条	52	5.3 智能填充	97
3.4.4 【喷罐】工具	54	5.4 【滴管】和【颜料桶】工具	98
3.5 上机练习	55	5.5 编辑轮廓线	99
3.6 习题	57	5.5.1 【轮廓笔】对话框	99
第4章 图形形状的基本编辑	59	5.5.2 自定义样式	101
4.1 【形状】工具	59	5.5.3 转换轮廓线	103
4.1.1 选择、移动节点	59	5.6 上机练习	103
4.1.2 增加、删除节点	60	5.7 习题	106
4.1.3 连接节点	62	第6章 对象编辑操作	107
4.1.4 断开路径	62	6.1 对象的选取	107
4.1.5 曲线和直线互相转换	63	6.1.1 选取对象	108
4.1.6 改变节点类型	64	6.1.2 取消选取	109
4.1.7 对齐节点	64	6.2 复制及删除对象	109
4.1.8 旋转和倾斜节点	65	6.2.1 复制对象	109
4.2 拆分、擦除对象	68	6.2.2 再制对象	110
4.2.1 使用【刻刀】工具	68	6.2.3 复制对象属性	110
4.2.2 使用【橡皮擦】工具	69	6.2.4 删除对象	111
4.2.3 使用【虚拟段删除】工具	71	6.3 变换对象	112
4.3 使用【涂抹笔刷】工具	71	6.3.1 移动对象	112
4.4 使用【粗糙笔刷】工具	72	6.3.2 缩放对象	114
4.5 上机练习	72	6.3.3 倾斜对象	116
4.6 习题	76	6.3.4 旋转对象	118
第5章 设置填充与轮廓	77	6.3.5 镜像对象	120
5.1 选择颜色	77	6.4 对齐与分布	122
5.1.1 使用调色板	77	6.4.1 对齐对象	123
5.1.2 使用颜色查看器	80	6.4.2 分布对象	125
5.1.3 使用颜色和谐	80	6.5 改变对象顺序	126
5.1.4 使用颜色调和	81	6.6 群组与合并对象	127
		6.7 锁定与解锁对象	129



6.8 重新整形对象	130	8.4.8 设置项目符号	179
6.9 图框精确剪裁对象	131	8.4.9 设置分栏	180
6.10 上机练习	133	8.5 链接段落文本	181
6.11 习题	140	8.6 文本的转换	184
第7章 创建特殊效果	141	8.6.1 美术字文本与段落文本的转换	184
7.1 调和效果	141	8.6.2 转换文本为曲线	184
7.1.1 创建调和效果	142	8.7 沿路径编排文本	186
7.1.2 设置调和属性	143	8.7.1 沿路径创建文本	186
7.1.3 编辑调和	145	8.7.2 拆分沿路径文本	189
7.2 轮廓图效果	147	8.8 图文混排	189
7.3 变形效果	148	8.9 上机练习	190
7.4 应用【封套】工具	150	8.10 习题	196
7.5 立体化效果	151	第9章 图层、样式和模板	197
7.5.1 创建立体化效果	151	9.1 使用图层控制对象	197
7.5.2 改变立体化效果	152	9.1.1 新建和删除图层	198
7.6 阴影效果	154	9.1.2 在图层中添加对象	199
7.7 透明效果	156	9.1.3 为新建主图层添加对象	199
7.8 使用透镜	157	9.1.4 在图层中移动和复制对象	200
7.9 添加透视	160	9.2 图形和文本样式	201
7.10 上机练习	161	9.2.1 创建图形或文本样式	201
7.11 习题	164	9.2.2 应用图形或文本样式	202
第8章 文本的输入与处理	165	9.2.3 编辑图形或文本样式	202
8.1 文本的类型	165	9.2.4 查找图形或文本样式	204
8.2 文本的输入	166	9.2.5 删除图形或文本样式	204
8.2.1 输入美术字文本	166	9.3 颜色样式	205
8.2.2 输入段落文本	166	9.3.1 从对象创建颜色样式	205
8.3 选择文本对象	168	9.3.2 编辑颜色样式	206
8.4 文本格式化	169	9.3.3 删除颜色样式	207
8.4.1 设置字体	169	9.4 模板	207
8.4.2 设置字符间距	170	9.5 上机练习	208
8.4.3 偏移和旋转字符	173	9.6 习题	212
8.4.4 设置字符效果	174	第10章 位图的处理	213
8.4.5 设置文本对齐	176	10.1 导入位图	213
8.4.6 设置缩进	177	10.2 将矢量图转换为位图	215
8.4.7 设置首字下沉	178	10.3 剪切并编辑位图	216





10.3.1	剪切位图	216
10.3.2	重新取样	218
10.3.3	使用【图像调整实验室】	219
10.3.4	启用 Corel PHOTO-PAINT	220
10.4	矫正位图	220
10.5	更改位图颜色模式	221
10.5.1	黑白模式	222
10.5.2	灰度模式	222
10.5.3	双色模式	223
10.5.4	调色板模式	224
10.5.5	RGB 模式	225
10.5.6	Lab 模式	225
10.5.7	CMYK 模式	225
10.6	调整位图颜色和色调	226
10.7	描摹位图	228
10.7.1	快速描摹位图	228
10.7.2	中心线描摹位图	228
10.7.3	轮廓描摹位图	229
10.8	位图特殊效果	230
10.8.1	【三维效果】滤镜	230
10.8.2	【艺术笔触】滤镜	233
10.8.3	【模糊】滤镜	236
10.8.4	【颜色变换】滤镜	236
10.8.5	【轮廓图】滤镜	237
10.8.6	【扭曲】滤镜	238
10.9	上机练习	239
10.10	习题	242
第 11 章	使用表格	243
11.1	导入表格	243
11.2	添加表格	244
11.3	编辑表格	246
11.3.1	选择、移动和浏览 表格组件	246
11.3.2	插入和删除表格行、列	248
11.3.3	调整表格单元格、行和 列的大小	249
11.3.4	合并、拆分表格和单元格	250
11.3.5	格式化表格和单元格	251
11.4	处理表格中文本	253
11.5	文本与表格的转换	255
11.6	向表格添加图像、图形和背景	256
11.7	上机练习	258
11.8	习题	262
第 12 章	打印、输出图形	263
12.1	输出文件	263
12.1.1	导出文件	263
12.1.2	发布至 PDF	264
12.1.3	发布至 Web	265
12.2	打印	267
12.2.1	打印设置	267
12.2.2	打印预览	272
12.2.3	为彩色输出中心做准备	273
12.3	习题	274
第 13 章	综合实例应用	275
13.1	制作名片	275
13.2	制作书籍封面	278
13.3	绘制插图	285



第1章

了解 CorelDRAW X4

学习目标

CorelDRAW X4 是由 Corel 公司推出的一款多功能设计软件，使用它可以绘制图形、处理图像和编排版面等，因此被广泛应用于平面设计、图形设计、电子出版物设计等诸多设计领域。本章主要介绍了 CorelDRAW X4 的主要功能、工作界面，以及图形图像的基础知识等内容。

本章重点

- CorelDRAW X4 概述
- 图形图像基础知识
- CorelDRAW X4 应用程序窗口
- 自定义 CorelDRAW X4

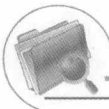
1.1 CorelDRAW X4 概述

CorelDRAW 是目前最流行的矢量绘图软件之一，广泛应用于商标设计、标志制作、模型绘制、插图描画、排版及分色输出等等诸多领域。

CorelDRAW X4 提供了直观、便捷的界面设计，功能设计细致入微。它提供给设计者一整套的绘图工具，包括椭圆形、矩形、多边形、螺旋线等，并配合塑形工具，可以对各种基本对象作出更加丰富的变化，如圆角矩形、弧、扇形、星形等。同时也充分地利用电脑处理信息量大，随机控制能力高的特点，提供了特殊笔刷，如压力笔、书写笔、喷罐等。

为便于设计需要，CorelDRAW X4 还提供了一整套的图形精确定位和变形控制的辅助方案。这给标志设计、产品设计等需要准确尺寸的设计带来极大的便利。

颜色是设计的视觉传达重点，CorelDRAW X4 的实色填充功能提供了多种模式的调色方案以及专色、渐变、图纹、材质、网格填充等操作方式，而 CorelDRAW X4 的颜色匹配管理更可以让显示、打印和印刷达到颜色的一致。



除此之外, CorelDRAW X4 的文字处理与图像的输入输出的排版功能更为优秀。CorelDRAW 不仅提供了对于不同文本对象的精确控制, 它还支持绝大部分图像格式的输入与输出, 可以很好地与其他软件自由地进行交换共享文件。

1.2 图形图像的基础知识

在学习使用 CorelDRAW X4 应用程序前, 先熟悉一下相关的图形图像的基础知识, 有助于用户更好地使用 CorelDRAW 制作完成符合需要的图形图像。

1.2.1 矢量图形和位图

计算机中的图形, 主要分为矢量图形和位图两种主要类型。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。位图也称为点阵图像, 由称为像素的小方块组成; 每个像素都映射到图像中的一个位置, 并具有颜色数字值。

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, 并且可以缩放到任何大小, 还能够任何分辨率下打印和显示, 而不会丢失细节或降低质量, 如图 1-1 所示。此外, 可以在矢量图形中生成鲜明清晰的轮廓。

位图适合于相片和数字绘图, 因为它们能够产生极佳的颜色层次。位图与分辨率息息相关, 也就是说, 它们提供固定的像素数。虽然位图在实际大小下效果不错, 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降低图像质量, 如图 1-2 所示。

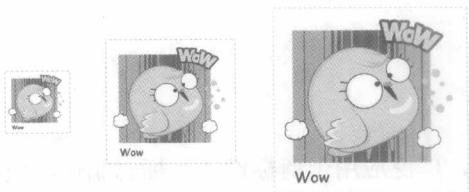


图 1-1 矢量图形



图 1-2 位图

1.2.2 颜色模型

颜色模型是把色彩表示成数据的一种方法。CorelDRAW 应用程序支持多种颜色模型, 其中包括 RGB 模式、CMYK 模式、Lab 模式、HSB 模式等。不同的颜色模型中的颜色色样也有所不同。



- **RGB 模式**: 是使用最广泛的一种颜色模型。它源于光的三原色原理, 其中 R(Red)代表红色, G(Green)代表绿色, B(Blue)代表蓝色。RGB 模式是一种加色模式, 即所有其他颜色都是通过红色、绿色、蓝色 3 种颜色混和而成的。
- **CMYK 模式**: CMYK 模式是一种减色模式, 也是 CorelDRAW 默认的颜色模式。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。CMYK 主要用于印刷领域。
- **Lab 模式**: 是国际颜色标准规范, 是一种与设备无关的颜色模式。它使用 L 通道表示亮度, a 通道包含的颜色从深绿(低亮度值)到灰(中亮度值)再到亮粉红色(高亮度值)。B 通道包括的颜色从亮蓝(低亮度值)到灰(中亮度值)再到焦黄色(高亮度值)。该模式通过色彩混合可以产生明亮的色彩效果。Lab 模式定义的色彩最多, 并且与光线及设备无关, 它的处理速度与 RGB 模式同样快。而且 Lab 模式转换成 CMYK 模式时, 图像的颜色信息不会丢失或被替换。
- **HSB 模式**: HSB 模式比 RGB 和 CMYK 模式更直观, 它不基于混合颜色, 更接近人的视觉原理的视觉模式。HSB 颜色模式基于色调、饱和度和亮度。在 HSB 中, H 代表色调(Hue), 它是物体反射的光波的度量单位; S 代表饱和度(Saturation), 是指颜色的纯度, 或者颜色中所包含的灰色成分的多少; B 代表亮度(Brightness), 表示颜色的光强度。
- **灰度模式**: 灰度模式的图像文件中只存在颜色的明暗度, 而没有色相、饱和度等色彩信息。它的应用十分广泛, 在成本相对低廉的黑白印刷中, 许多图像文件都是采用灰度模式的 256 个灰度色阶来模拟色彩信息的, 如普通图书、报纸中使用的黑白图片。任何一种图像颜色模型都可转换为灰度模式, 同时色彩信息会被删除。
- **黑白模式**: 黑白模式也称为位图模式, 它是由黑白两种颜色组成的颜色模式。与灰度模式不同的是, 黑白模式只包含黑白两个色阶, 而灰度模式有 256 个灰度色阶。

1.2.3 文件格式

在 CorelDRAW X4 中可以打开或导入不同格式的文件, 也可以将编辑的绘图选择需要的格式进行存储。

- **CDR 格式**: 是 CorelDRAW 的专用图形文件格式。由于 CorelDRAW 是矢量绘制软件, 因而 CDR 格式可以记录绘图文件的属性、位置和分页等信息。另外, CDR 格式可以导入至 Illustrator 等其他图形处理软件中使用。但 CorelDRAW X4 绘制的文件不能在低版本的 CorelDRAW 软件中使用, 要想使 CorelDRAW X4 的文件能够在低版本的 CorelDRAW 中使用, 用户在保存文件时必须设置【版本】选项, 以所需的 CorelDRAW 版本的 CDR 文件形式保存。
- **AI 格式**: 是 Adobe Illustrator 文件, 是由 Adobe systems 所开发的矢量图形文件格式, 大多数图形应用软件都支持该文件格式。它能够保存 Illustrator 的图层、蒙版、滤镜