

21世纪高等院校

艺术设计专业「十二五」规划教材

◎ 鲁晓波 蒋啸镝 / 顾问

◎ 张夫也 孙建君 / 丛书主编

CorelDRAW

图形设计基础

CORELDRAW GRAPHIC DESIGN BASIS

肖 艳 蔡学静 / 主编



南京大学出版社

21世纪高等院校艺术设计专业“十二五”规划教材

◎ 顾问/鲁晓波 蒋啸镝

◎ 丛书主编/张夫也 孙建君

CorelDRAW 图形设计基础

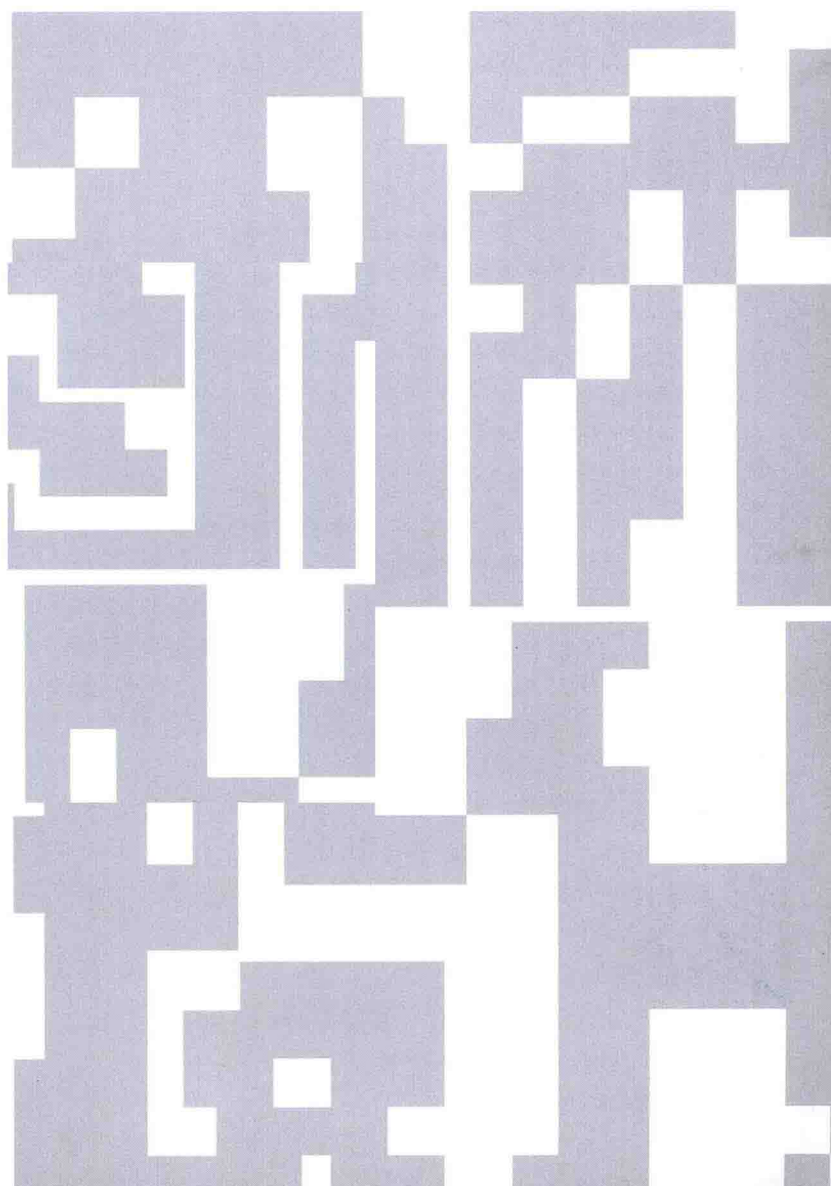
CORELDRAW GRAPHIC DESIGN BASIS

主 编 肖 艳 蔡学静

副主编 教传艳 姚雪峰 李厚清 刘 宇

参 编 胡 方 范 琴 冯 欢 李冬影 姜 航

 南京大学出版社



内 容 提 要

本书主要讲述了CorelDRAW X4软件的基本使用方法和技巧,结合了大量初级、中级和高级的平面设计及产品设计实例进行讲解。全书共分10章,包括认识CorelDRAW X4、CorelDRAW X4的基本操作、线条和图形的绘制、对象的基本操作、对象的组织与管理、色彩的管理及应用,交互式工具的运用、文字编排、位图的管理与艺术效果、文件的打印与输出。

本书既可作为高等院校相关专业教材,也可作为高职高专院校及各类培训机构相关专业的教学用书,还适合从事广告设计、产品造型设计等专业人士和电脑爱好者阅读使用。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW图形设计基础 / 肖艳等主编. —南京: 南京大学出版社, 2010.7 (2011.7重印)

21世纪高等院校艺术设计专业“十二五”规划教材
ISBN 978-7-305-07179-9

I. ①C… II. ①肖… III. ①图形软件, CorelDRAW — 高等学校 — 教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2010) 第108241号

出版发行 南京大学出版社
社 址 南京市汉口路22号 邮 编 210093
网 址 <http://www.NjupCo.com>
出 版 人 左 健

丛 书 名 21世纪高等院校艺术设计专业“十二五”规划教材
书 名 CorelDRAW图形设计基础
主 编 肖 艳 蔡学静
责任编辑 李建钊 编辑热线 010-82896084
审读编辑 吴宜锴

照 排 广通图文设计中心
印 刷 北京彩和坊印刷有限公司
开 本 889×1194 1/16 印张 7 字数 240千字
版 次 2010年7月第1版 2011年7月第2次印刷
ISBN 978-7-305-07179-9
定 价 45.00元 (附光盘)

发行热线 025-83594756 83686452
电子邮箱 Press@NjupCo.com
Sales@NjupCo.com (市场部)

-
- * 版权所有, 侵权必究
 - * 凡购买南大版图书, 如有印装质量问题, 请与所购图书销售部门联系调换

21世纪高等院校艺术设计专业“十二五”规划教材

顾问

鲁晓波 清华大学美术学院党委副书记, 教授, 博导
蒋啸镝 湖南师范大学教授

丛书主编

张夫也 清华大学美术学院教授, 博导
孙建君 中国艺术研究院研究生院副院长, 教授, 博导

专家指导委员会名单 (按姓氏拼音排序)

陈劲松	云南艺术学院设计学院院长, 教授
戴 端	中南大学艺术学院副院长, 教授
丁 峰	徐州师范大学美术学院副院长, 副教授
杜旭光	河南师范大学美术学院副院长, 教授
高俊峰	河北科技大学艺术学院院长, 教授
谷 林	山东轻工业学院艺术设计学院, 副教授
关 涛	沈阳理工大学艺术设计学院副院长, 教授
郭立群	武汉工程大学艺术与设计的学院副院长, 教授
郭线庐	西安美术学院副院长, 教授
何人可	湖南大学设计艺术学院院长, 教授, 博导
贺万里	扬州大学艺术学院副院长, 教授
胡玉康	陕西师范大学美术学院院长, 教授
黄兴国	河北师范大学艺术设计学院副院长, 教授
金雅庆	吉林建筑工程学院艺术设计学院副院长, 副教授
荆 雷	山东艺术学院设计学院副院长, 教授
李 兵	绵阳师范学院美术与艺术设计学院副院长, 教授
李 杰	中国传媒大学教授, 导演
李 林	淮海工学院艺术学院院长, 副教授
林 木	四川师范大学美术学院院长, 教授
刘彩军	山西大学美术学院副院长, 副教授
刘东升	烟台南山学院艺术学院院长, 副教授
刘同亮	徐州工程学院艺术学院副院长
马 刚	兰州商学院艺术学院院长, 教授
潘 力	大连工业大学服装学院副院长, 教授
舒 平	河北工业大学建筑与艺术设计学院副院长, 教授
涂 伟	武汉科技大学艺术与设计的学院院长, 教授
万 萱	西南交通大学艺术与传播学院院长助理, 教授
王承昊	南京晓庄学院美术学院院长, 副教授
王健荣	湖南师范大学美术学院教授
吴余青	湖南师范大学美术学院教授
谢 芳	湖南师范大学美术学院教授
徐伯初	西南交通大学艺术与传播学院副院长, 教授, 博导
徐青青	西安工程大学艺术工程学院院长, 教授
许 亮	四川美术学院设计艺术学院副院长, 教授
许世虎	重庆大学艺术学院院长, 教授
杨贤艺	长江师范学院美术学院副院长, 教授
姚 远	燕山大学艺术与设计的学院副院长, 副教授
袁恩培	重庆大学艺术学院教授
詹秦川	陕西科技大学设计与艺术学院副院长, 教授
张健伟	河南师范大学美术学院院长, 教授
张文川	河北大学艺术学院副院长, 教授

设计是一种把计划、规划、设想通过视觉的形式传达出来的活动。人类通过劳动改造世界，创造文明，创造物质和精神财富，而最基础、最主要的创造活动是造物。设计是为造物活动进行的计划，可以把任何造物活动的计划技术和计划过程理解为设计。设计与人们的生活和社会的发展息息相关。

随着计算机技术在设计领域的不断发展，计算机已经成为最有效、最快捷的设计工具。计算机辅助设计是利用计算机及其图形设备帮助设计人员进行设计工作，简称CAID。在设计中，计算机可以帮助设计人员进行计算、信息存储和制图等工作。在设计中，通常要用计算机对不同方案进行绘制、分析和比较，以确定最优方案；设计人员通常用草图开始设计，将草图变为工作图的工作可以交给计算机完成；还可以利用计算机进行图形的编辑、放大、缩小、平移和旋转等工作。

在平面设计和产品设计方面，CorelDRAW已经成为常用的软件之一。它具有齐全的绘图工具箱、种类繁多的画笔、逼真的填充效果，可以方便地编辑、修改和绘制图形，拓宽设计表现方式、加快设计速度。

由南京大学出版社出版的《CorelDRAW图形设计基础》以命令讲解和实例练习为主，并在最后几章追加经典实例练习，练习内容以平面设计和产品设计为主。内容丰富而不繁杂、信息量大而不累赘、观念新颖而不脱离实际，将理论与实践密切结合。书中安排的思考与练习，可以让学生很好地理解和消化所学知识，并启发他们的创新意识。书中的优秀作品对学生的设计实践能起到启发作用，同时也能为从事CorelDRAW绘图和教学的工业设计和平面设计人员提供学习参考。

软件应用类教材在撰写和出版发行中有一定的引导性、整体性、适用性、先进性等方面的要求，编写起来有一定的难度。经过编者的努力，本书已经将理论知识和实践操作很好地结合在一起，能够全面、系统并深入浅出地诠释课程内涵和操作原理。相信本教材对使用者的设计及学习有所帮助。



沈阳工业大学工业设计系主任

前言 // Foreword

CorelDRAW是由加拿大Corel公司开发的基于矢量制图和图形设计的功能强大的专业绘图程序软件。CorelDRAW自从1989年推出1.0版本以来到现在已经有了多个版本，2008推出的CorelDRAW X4较先前的版本功能更强大。这个绘图软件给设计者提供了一种非常直观的图形设计方法，与其他绘图软件相比，CorelDRAW X4的表现力和专业设计效果是无与伦比的。在精美的图形设计、制作领域，CorelDRAW X4的优势地位无可争辩，广泛应用于商标设计、标志制作、模型绘制、插图描画、排版及分色输出等诸多领域。

CorelDRAW界面设计良好，为设计者提供了一整套的绘图工具，包括圆形、矩形、多边形、方格、螺旋线等，并配合塑形工具，赋予各种基本图形更多的变化，如圆角矩形、弧、扇形、星形等；同时还提供了特殊笔刷，如压力笔、书写笔、喷洒器等，具有处理信息量大，随机控制能力高的特点。因此，CorelDRAW可以说是一个高级图形设计和编辑的软件包。正是由于CorelDRAW X4具有功能强大、界面直观、操作便捷等优点，故一直很受专业设计者的欢迎，在平面和产品设计上的应用非常广泛。

本书在编写过程中，得到了沈阳理工大学应用技术学院艺术设计系学生的支持和鼓励，在此表示感谢。

由于时间仓促，编者水平有限，本书虽经反复修正，但书中难免会有不足和疏漏之处，敬请读者批评指正。

编者

目录// Contents

第1章 认识CorelDRAW X4/1

- 1.1 CorelDRAW的发展/2
- 1.2 CorelDRAW X4的应用/2
- 1.3 CorelDRAW X4的安装与卸载/4
- 1.4 CorelDRAW X4的启动与退出/5
- 1.5 CorelDRAW X4的工作界面/6
- 1.6 CorelDRAW X4中图形绘制的相关概念/9

第2章 CorelDRAW X4的基本操作/11

- 2.1 文件的基本操作/12
- 2.2 页面设置/15
- 2.3 视图显示管理/19
- 2.4 标尺、网格和辅助线设置/21

第3章 线条和图形的绘制/23

- 3.1 认识CorelDRAW X4的工具箱/24
- 3.2 线条的绘制/27
- 3.3 简单图形的绘制/33

第4章 对象的基本操作/39

- 4.1 对象的选取/40
- 4.2 对象的简单操作/40
- 4.3 对象的变换/41
- 4.4 对象局部的切割与擦除/43
- 4.5 图形对象的修饰/44

第5章 对象的组织与管理/45

- 5.1 对象的撤销与恢复/46
- 5.2 对象的对齐与分布/46
- 5.3 对象的排序/48
- 5.4 对象的修整/48
- 5.5 群组和取消群组对象/50
- 5.6 对象的结合及拆分/50
- 5.7 对象的锁定与解锁/51
- 5.8 对象的查找与替换/52

第6章 色彩的管理及应用/55

- 6.1 色彩模式/56
- 6.2 轮廓线设置/56
- 6.3 图形对象的色彩填充/60

第7章 交互式工具的运用/71

- 7.1 交互式调和工具/72
- 7.2 交互式轮廓工具/73
- 7.3 交互式变形工具/74
- 7.4 交互式封套工具/74
- 7.5 交互式立体化工具/75
- 7.6 交互式阴影工具/77
- 7.7 交互式透明工具/77

第8章 文本编排/79

- 8.1 文本创建/80
- 8.2 文本编辑/81
- 8.3 文本的特殊效果/83
- 8.4 书写工具/86

第9章 位图的管理与艺术效果/87

- 9.1 位图的管理/88
- 9.2 位图的艺术效果/91

第10章 文件的打印与输出/99

- 10.1 打印设置/100
- 10.2 打印预览/100
- 10.3 打印文档/101
- 10.4 商业印刷/104

参考文献/106

第1章

认识CorelDRAW X4

本章知识点:

- CorelDRAW的发展、CorelDRAW X4的应用; CorelDRAW X4的安装、启动、退出与卸载; CorelDRAW X4的工作界面和图形绘制的相关概念。

学习目标:

- 认识CorelDRAW X4。
- 了解CorelDRAW X4中图形绘制的相关概念。
- 掌握CorelDRAW X4的安装、启动与退出的方法。
- 掌握CorelDRAW X4的工作界面设置。

1.1 CorelDRAW的发展

CorelDRAW是一款由加拿大的Corel公司开发的矢量图形制作软件,其非凡的设计能力使它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。随着CorelDRAW版本的不断升级,其功能也越来越强大。

1984年,Michael Cowpland博士创立了Corel公司并且雇请了软件工程师Michel Boullion和Pat Beirne开发一个基于矢量图形的程序包。

1989年春,CorelDRAW 1面世了,它是专门为Microsoft(微软)操作系统而设计的,CorelDRAW 1中引入了全色矢量插图和版面设计程序,在当时填补了该领域的空白。

1991年秋,Corel公司推出了第一款一体化图形套件CorelDRAW 2,此时的CorelDRAW 2已经具备了当时其他绘图软件都不具备的功能,如封套、立体化等。虽然CorelDRAW 2为CorelDRAW树立了新形象,但真正奠定CorelDRAW在矢量绘图领域地位的是CorelDRAW 3。

1992年,Corel公司推出的CorelDRAW 3将矢量插图、版面设计、照片编辑等众多功能融于一体,使它成为今天功能齐全的绘图组合软件的始祖,也是第一套专为Microsoft Windows 3.1而设计的绘图软件包,其中包含CorelPHOTO-PAINT、CorelSHOW、CorelCHART、Mosaic和Corel TRACE等应用程序。因此,CorelDRAW 3又被称为CorelDRAW的第一个里程碑。

1993年5月,CorelDRAW 4在改进CorelDRAW 3中CorelPHOTO-PAINT和CorelCHART的程序代码后面世,同时,CorelDRAW 4通过引入多页面版式,简化了小册子的创建过程。

1994年5月,Corel公司又推出CorelDRAW 5,这个版本兼容了以前版本中所有的应用程序,被公认为第一套功能齐全的绘图和排版软件包。

1995年,CorelDRAW 6和Microsoft Windows 95在同一天发布,该版本的CorelDRAW是首个用于PC的32位图形软件包,它提供了用于三维动画制作与描绘的新应用程序。

1996年10月,CorelDRAW 7被正式推出,它是一个充分利用Intel MMX技术的软件包。

1996年12月推出的CorelDRAW 8很快取代了CorelDRAW 7,它与以前版本有很大不同,整个界面发生了很大的变化,并且功能也更强大,具有绘制图像、

照片处理、企业标志设计等图像创作功能,同时Corel公司首次推出了官方中文版本CorelDRAW 8。Corel对CorelDRAW 8不断创新,并于1998年推出了第一组交互式工具,从而使得CorelDRAW 8可以对设计更改提供实时反馈。

1999年Corel公司推出的CorelDRAW 9在颜色、灵活性和速度方面都有重大改进,同时也增加了许多点阵图处理功能,还附带了CorelDRAW PHOTO-PAINT与CorelDRAW CAPTURE两个功能强大的软件。

2000年Corel公司推出了令人惊喜的、具有专业网页图片处理工具特点的CorelDRAW 10,CorelDRAW 10集位图编辑处理、网页动画、网页发布、页面布局、矢量动画等各种重要功能于一身,还可输出HTML代码;其新增加的Image Optimizer(图像优化器)可以使图像文件更小,以方便在网络上传输。

2002年,Corel公司推出的CorelDRAW 11在CorelDRAW 10的基础上作了进一步改进,其工作界面更为直观,操作更为灵活,同时CorelDRAW 11也增加了许多特效功能和工具,从而进一步提高了CorelDRAW软件在图形、图像设计以及动态网页制作领域中的地位。

2003年,CorelDRAW 12面世,该版本在以前版本的基础上又增加了许多新的特性。比如,其增强的捕捉目标工具,可以使用户能够使用鼠标捕捉节点、交叉点、中点、垂直线等区域,从而可以快速精确地修改目标;而新的导出Office特性可将CorelDRAW 12软件包创作的作品轻松导入Office文档;同时新文本特性可使用户更容易观察字体类型的改变,并可以对字体无限放大。

随着平面设计的不断普及,Corel公司也不断对CorelDRAW进行改进,2008年Corel公司终于发布了CorelDRAW X4,利用该软件可以将嵌入或链接的图形分色,以CMYK模式输出,还可以方便地编排图文并茂的文档。除此之外,Corel公司还推出了官方中文版CorelDRAW X4,设计人员利用它可以轻松地进行矢量绘图及页面排版。目前,CorelDRAW已成为专业美术设计师首选的矢量图形设计软件之一。

1.2 CorelDRAW X4的应用

作为一款极为出色的矢量图形设计软件,CorelDRAW的功能十分强大,除图形设计外,还包含多个应用程序,如可应用于图像编辑和抓取的应用程序、

可应用于位图的编辑及动画制作生成等应用程序，因此，可以说CorelDRAW是一个高级图形设计和编辑的软件包。正是由于CorelDRAW X4具有强大的功能、直观的界面、便捷的操作等优点，因此其一直受到专业平面设计者的喜欢，在平面设计上的应用也越来越广。

1.2.1 产品设计表现

CorelDRAW在绘制产品效果图上的应用已经相当广泛，CorelDRAW能更快捷、更精确地表现很多产品的材质和细节。如图1-1所示的概念自行车的绘制图，用CorelDRAW能很好地表现出金属的光泽感。如图1-2所示为诺基亚N93i手机的绘制图。



图1-1 概念自行车表现



图1-2 诺基亚N93i手机设计表现

1.2.2 VI设计表现

企业的标志设计是VI设计的核心之一。具有象征性的大众传播符号以精练的形象表达一定的含义，并借助人们的符号识别、联想等思维能力，传达特定的信息。因此标志设计的好坏直接表现在是否能够体现企业形象，能否把产品的质量形象和价值形象凸显出来，能否让大众接受它所传达的信息。图1-3所示是用CorelDRAW绘制的化妆品店的标志，该标志具有明确的内涵、简洁完美的形态，凸显了女性的柔美（该商标已被注册使用，切勿盗用）。



图1-3 化妆品店标志设计方案

1.2.3 平面广告设计表现

从设计的角度来看，平面广告设计包含着文案、图形、线条、色彩、编排等要素，CorelDRAW在排版和

矢量图设计方面有其独到之处，因此常被用来制作平面广告。

平面广告设计的主要功能是商业目的的实现，即传达企业的产品或服务的信息，使人们去接受企业的产品或服务，并告诉人们如何改善现今的生活状况。因此，平面广告设计在创作上要求表现手段浓缩化和具有象征性，图1-4所示是为耐克公司设计的广告，是以插画形式表现的。

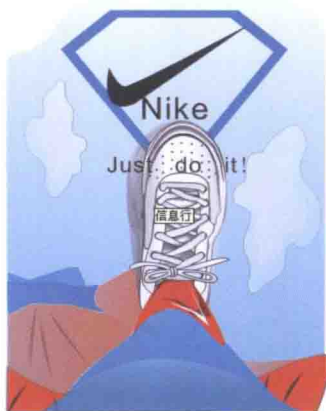


图1-4 插画形式广告设计

1.2.4 服装设计表现

随着社会的发展、科学的进步，服装设计的技术水平也越来越高，特别是电脑技术在服装设计领域的不断渗透。CorelDRAW绘图软件已经成为服装设计师手中最有效、最快捷的设计工具，帮助设计师方便地编辑、修改和绘制图形，拓宽设计师的设计表现方式、加快设计进度。

图1-5和图1-6所示是用CorelDRAW设计的休闲装，将衣服材料的柔软性与牛仔裤的硬朗进行了对比。



图1-5 服装设计表现



图1-6 服装设计表现

1.2.5 插画设计表现

插画是运用图案表现的形象,本着审美与实用相统一的原则,尽量使线条、形态清晰明快,制作方便。插图是世界通用的语言,其设计在商业应用上通常分为人物、动物、商品形象。图1-7所示是先选取位图图片,再用CorelDRAW绘制成的人物插画设计。



图1-7 人物插画设计

1.2.6 名片设计表现

名片作为一个人、一种职业的独立媒体,在设计上要讲究其艺术性。但它的作用除艺术审美外,更重要的是便于记忆,让人在最短的时间内获得所需要的情报。因此名片设计必须做到文字简明扼要,字体层次分明,强调设计意识、艺术风格的新颖性。

1.2.7 书籍装帧设计表现

书籍装帧设计是指书籍的整体设计,包括封面、扉页、内文的排版和插图设计等。一本好的书籍,除了要有充实的内容,还要好的书籍装帧来吸引和打动读者。比如优秀的封面设计能够通过艺术形象设计的形式来反映书籍的内容;而书籍扉页既能起到补充书名、著作者、出版者等项目的作用,又可以装饰图书增加美感;适当的插图设计可以活跃书籍内容,更好地发挥读者的想象力和对内容的理解力,使读者在获取知识的同时,

获得一种艺术的享受;良好的版式设计则可帮助读者更好地阅读文字内容,组织视觉的逻辑关系。

CorelDRAW软件包含强大的曲线图形设计功能、方便快捷的导线和精确的定位功能,同时其集成了ISBN生成组件,因此,CorelDRAW也常用来进行书籍装帧设计。

1.3 CorelDRAW X4的安装与卸载

为了保障安装后的CorelDRAW X4能够正常运行,在安装之前,应首先确定一下系统的配置。作为一款优秀的矢量图形绘制软件,CorelDRAW X4对系统的硬件配置要求较高,所以系统必须具备以下的最低配置。

操作系统要求:带最新补丁的Windows XP或更高版本。

CPU要求:双核CPU或更高。

内存及硬盘要求:1GB内存,160GB硬盘空间或更多。

分辨率要求:1024×768或更高分辨率的监视器。

1.3.1 CorelDRAW X4的安装

和其他软件一样,CorelDRAW X4也必须先安装再使用。而在安装之前,除先确定系统的配置之外,还需检查一下计算机中是否已安装CorelDRAW的较低版本。如果有,应先将其卸载,再安装CorelDRAW X4,否则在安装和使用过程中会发生一些意外的错误。

安装CorelDRAW X4的具体步骤如下。

(1) 将CorelDRAW X4的安装光盘放入光盘驱动器中,系统会自动运行安装向导。如果光盘没有自动运行,那么双击光盘根目录下的Setup.exe文件同样可以进入安装程序,安装初始界面如图1-8所示。



图1-8 安装初始界面

(2) 在安装初始界面上,单击【安装CorelDRAW Graphics Suite X4】,会出现安装初始化界面,稍等片刻,在出现的【许可证协议】对话框中,选中【我接受该许可证协议中的条款】复选框,如图1-9所示。

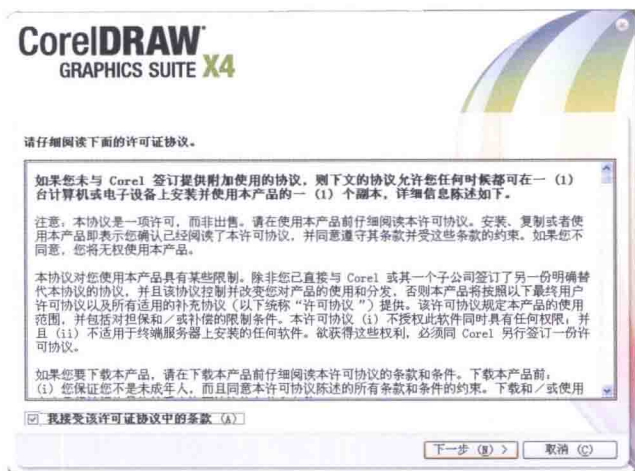


图1-9 【许可证协议】对话框

(3) 在图1-9中,单击【下一步】按钮,弹出【用户信息】对话框,如图1-10所示。在该对话框中,输入用户名、单位名称(可省略)和序列号。

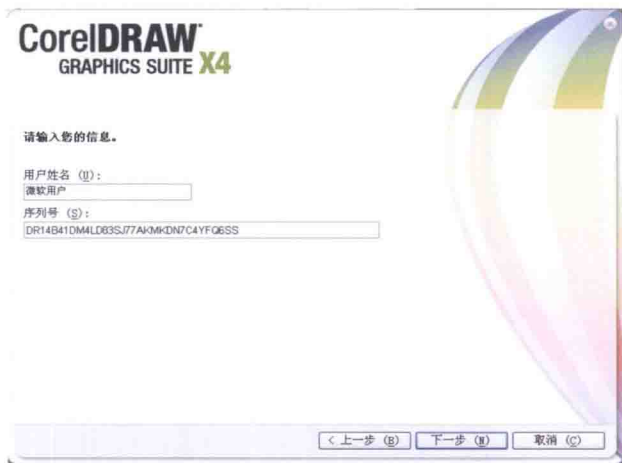


图1-10 【用户信息】对话框

(4) 单击【用户信息】对话框中的【下一步】按钮,在出现的【选择安装程序】对话框中,用户首先可根据自己的需要选中要安装的组件,然后单击【现在开始安装】按钮,如图1-11所示。

(5) 稍等片刻,在出现的【安装完成】对话框中单击【完成】按钮,即可完成整个安装过程。

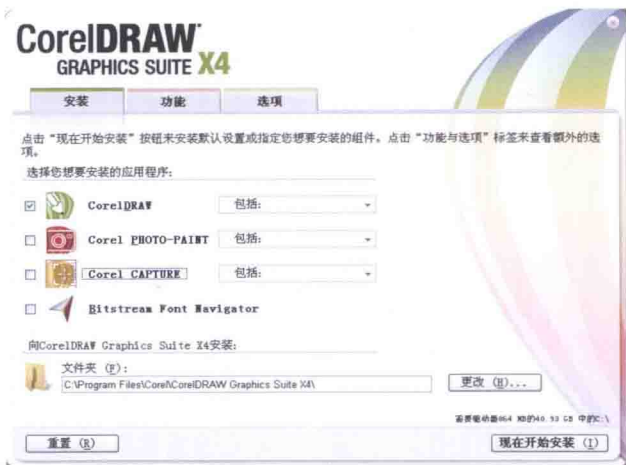


图1-11 【选择安装程序】对话框

1.3.2 CorelDRAW X4的卸载

如果想要卸载CorelDRAW X4,可以按照以下步骤进行。

(1) 单击【开始】按钮,在弹出的面板中单击【控制面板】图标。

(2) 在【控制面板】窗口中,双击【添加或删除程序】图标。

(3) 在打开的【添加或删除程序】对话框中,先选择需要卸载的程序CorelDRAW X4,然后单击右侧的【删除】按钮。

(4) 在出现的【是否删除CorelDRAW X4】的提示对话框中,单击【是】按钮,CorelDRAW X4程序即可被卸载。

1.4 CorelDRAW X4的启动与退出

1.4.1 CorelDRAW X4的启动

启动CorelDRAW X4的方法有两种。

方法一:直接双击桌面快捷方式图标启动CorelDRAW X4。

方法二:单击【开始】按钮启动,执行【开始】→【所有程序】→【CorelDRAW Graphics Suite X4】→【CorelDRAW X4】命令。

1.4.2 CorelDRAW X4的退出

退出CorelDRAW X4的方式有三种。

方法一:执行【文件】→【退出】命令退出程序。

方法二：使用快捷键Alt+F4命令退出程序。

方法三：单击CorelDRAW X4窗口界面右上角的【关闭】按钮退出程序。

此时如果用户绘制了新图形或对已打开的图形进行了修改而没有保存，程序会弹出一个对话框提示用户是否保存。单击【否】按钮则程序不对图形文件进行保存而直接退出；单击【是】按钮，则保存图形文件后，程序关闭。

1.5 CorelDRAW X4的工作界面

当启动CorelDRAW X4后，用户在启动欢迎界面中选择【新建】选项，就可以看到如图1-12所示的CorelDRAW X4的工作界面，CorelDRAW X4所有的绘图工作都是在这里完成的，从图中可以看出，CorelDRAW X4与其他大多数应用程序一样，也包括标题栏、菜单栏、常用工具栏、工具箱等一些通用元素。熟悉CorelDRAW X4的工作界面，是学习CorelDRAW X4矢量绘图制作等各项设计的基础，下面就简单了解一下CorelDRAW X4的常用工作界面。

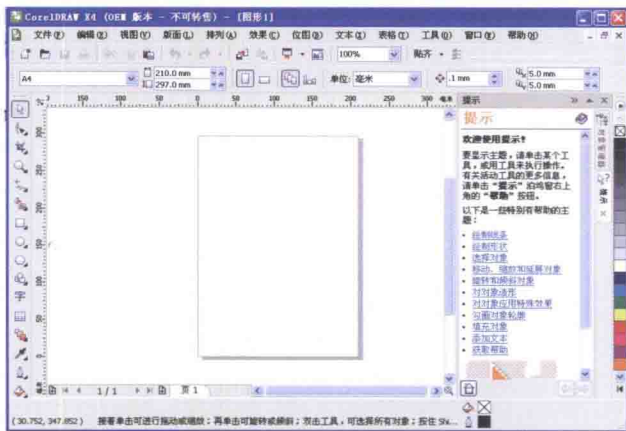


图1-12 CorelDRAW X4的工作界面

1.5.1 标题栏

标题栏位于CorelDRAW X4工作界面的最上方，如图1-13所示。其左侧用于显示当前运行程序的名称、版本号 and 绘图文件的名称，而右侧包含了用于控制绘图页面的【最小化】、【最大化】和【关闭】按钮，这三个按钮，主要用来控制工作界面的大小切换以及关闭工作界面。



图1-13 标题栏

无论CorelDRAW X4工作界面是以最大化显示状态还是以还原大小显示状态显示，只要在标题栏上双击即可使CorelDRAW X4工作界面在最大化显示状态和还原大小显示状态之间进行显示切换。

1.5.2 菜单栏

菜单栏位于CorelDRAW X4工作界面中标题栏的下方，如图1-14所示。菜单栏涵盖了CorelDRAW X4程序的大部分功能。CorelDRAW X4的主要功能都可以通过执行菜单栏中的命令选项来完成。执行菜单命令是最基本的操作方式。菜单栏中包括【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】这12个功能各异的菜单。用户通过单击每一个菜单项，可以看到它所包含的下拉式菜单。通过这些菜单来使用CorelDRAW的所有功能。



图1-14 菜单栏

各种菜单命令的功能如下。

【文件】菜单：【文件】菜单是最经常使用的菜单，主要用于对绘制或编辑的图形文件进行管理，包括新建、打开、保存和关闭文件；导入、导出、打印文件；提供文档信息和版本控制以及退出系统等命令。

【编辑】菜单：主要用于对当前的图形文件进行编辑操作，包括对图形图像的剪切、复制和粘贴等命令。

【视图】菜单：主要用于浏览绘制的图形内容以及按照自己设置的方式进行工作，包括全屏预览、只预览选定的对象、标尺、网格和辅助线等命令。

【版面】菜单：主要用于添加绘图的页面以及设置页面的大小和背景等，包括插入页、删除页面、重命名页面、页面设置和页面背景等命令。

【排列】菜单：主要用于对当前文件中选择的图形进行变换、排列及结合等操作，包括变换、顺序、结合、群组、拆分、锁定对象和造型等命令。

【效果】菜单：主要用于对绘制的图形进行特殊效果处理，【效果】菜单提供了丰富的交互式图形效果工具。例如：色彩效果的调整、亮度和对比度调整、色彩变换、校正和框图精确剪裁工具。还使用了【泊坞窗】选项菜单来管理艺术笔、调和、轮廓图、封套、立体化和透视图效果对象。

【位图】菜单：主要用于对位图图像进行特殊处理，也可以将矢量图形转换为位图图像并进一步加工处理。转换时可以采用不同的转换模式，也可以对所产生的位图图像进行各种修饰，如扩充位图边框、使用位图

颜色遮罩等；还可以使用三维效果命令使二维图像产生如浮雕、透视、挤压、映射等特殊视觉效果。

位图特殊效果类型有三维效果、艺术效果、模糊效果、相机、颜色转换、轮廓线、创造性效果、扭曲、杂点、鲜明化、外挂式过滤器几种。

【文本】菜单：主要用于对输入的文字进行处理，包括字符改变、字体设置、字号和段落的属性设置以及文字适配路径的特殊效果等命令。

【表格】菜单：主要用于创建表格及与表格有关的各种操作，包括创建新表格、将文本转换为表格、插入行、删除表格等命令。

【工具】菜单：主要用于设定CorelDRAW软件中的大部分命令，包括菜单、工具栏和其他工具的属性设置，颜色和对象的管理设置，图形、文本样式、符号和特殊字符的添加以及脚本的创建和运行等命令的设置。

【窗口】菜单：主要用于对多文档窗口进行控制，如新建、层叠、平铺和关闭窗口。其中的【刷新窗口】命令可用于当用户所进行的操作由于某种原因未能产生预期效果时，刷新屏幕以获得真正的显示效果。

【帮助】菜单：主要用于提供CorelDRAW软件的联机在线帮助，包括如何使用CorelDRAW X4软件及新版本的新增功能讲解等，以帮助主题和提示等多种方式为用户释疑。

为了方便用户使用，CorelDRAW X4软件在菜单栏命令中添加了一些特殊标记，每个标记的含义分别如下。

快捷键：菜单栏中的命令除了可单击来选择外，还可以使用快捷键的方式来选择。在菜单栏中有些命令后面有英文字母组合，如【编辑】→【粘贴】命令的后面有“Ctrl+V”，表示可以直接按Ctrl+V键来执行【粘贴】命令。

省略号“……”：菜单栏中有些命令的后面有省略号，表示执行此命令后会弹出相应的对话框。如执行【文件】→【从模板新建】命令，系统会弹出【从模板新建】对话框，用户可在该对话框中选择一个合适的模板新建一个模板页面进行图像绘制。

黑色三角形符号“▼”：菜单栏中有些命令的后面有向右指向的黑色三角形符号，表示单击此命令后会出现下一级子菜单。如执行【文件】→【获取图像】命令，系统会弹出【获取图像】命令的子菜单。

对号标记“✓”：菜单栏中有些命令的前面有对号标记，表示此命令所对应的功能已经执行。如【视图】→【标尺】命令的前面显示对号标记，则在工作界面上显示标尺；如对号标记没有显示，则工作界面中就不显示标尺。

需要注意的是，菜单栏中的命令除了显示为黑色以

外，还有一部分命令显示为灰色，表示这些命令暂时不可用，只有满足一定的条件后才可执行。

1.5.3 常用工具栏

常用工具栏位于菜单栏的下方。如图1-15所示。在常用工具栏上放置了最常用的一些功能选项并以命令按钮的形式体现出来。这些功能选项大多数都是从菜单中挑选出来的，可以方便用户更快地使用CorelDRAW X4的功能，节省查找菜单的精力和时间。工具栏中的按钮按功能分类，大致可分为新建、打开、保存、撤销与帮助5类。



图1-15 常用工具栏

1.5.4 属性栏

属性栏位于常用工具栏的下方。如图1-16所示，属性栏会与用户所选取的对象或所使用的工具相关联，提供在操作中选取对象和使用工具时的相关属性。选取不同的对象或使用不同的工具，属性栏都会跟着变化，通过对属性栏中相关属性的设置，可以控制对象产生相应的变化。当没有选中任何对象时，系统默认的属性栏中则提供文档的一些版面布局信息。



图1-16 属性栏

1.5.5 工具箱

系统默认时，工具箱位于CorelDRAW X4工作界面的左边，如图1-17所示。在工具箱中放置了经常使用的编辑工具，并将功能近似的工具以展开的方式归类组合在一起，从而使操作更加灵活方便。

CorelDRAW X4工具箱中的工具共有16种，其中有些工具是一个类别，工具箱中有些按钮带有小三角标记的，这就表明它还有展开工具栏，单击它即可将其展开，查看该类别的所有工具。

1.5.6 标尺、辅助线、网格与捕捉

标尺：默认状态下，在CorelDRAW X4工作界面的上边和左边位置各有一条水平和平行的标尺，其作用是在绘制图形时帮助用户准确地绘制或对齐对象。



图1-17 工具箱

辅助线：辅助线包括横向、竖向与倾斜几种类型，用来辅助确定对象的位置或形状。在CorelDRAW中可以由标尺处通过鼠标拖出任意条导线，确定对象的相对位置，安排图形并确定其大小。要创建辅助线，可以将鼠标指针放置在水平标尺或垂直标尺上，按下鼠标左键向绘图页面中拖曳，即可以在释放鼠标的位置添加一条辅助线。而要删除辅助线，只需将鼠标指针放置在添加的辅助线上单击，将其选中(此时选择的辅助线将变为红色)、按Delete键即可将选择的辅助线删除。

辅助线的显示和隐藏可以通过执行【视图】→【辅助线】菜单命令来实现，【辅助线】命令前出现复选标记说明辅助线已经显示，否则说明辅助线已经隐藏。

网格：即页面上均匀分布的小方格，与辅助线一样，也是用来辅助确定对象的位置或尺寸的。

捕捉：指在绘图时，光标沿网格、辅助线或对象精确定位，以精确绘制图形的功能。

1.5.7 绘图页面和工作区

绘图页面：CorelDRAW中的页面就相当于Photoshop中的画布，用户可以任意设定纸张的大小，在绘图页面中绘制各种图形。

工作区：又称为“桌面”，是指绘图页面以外的区域。在绘图过程中，用户可以将绘图页面中的对象拖到工作区存放。它类似于一个剪贴板，可以存放不止一个图形，使用起来很方便。

需要注意的是，在绘制或编辑图像的过程中，绘图页面和工作区中都可以绘制图形。实际上，绘图页面即设置的页面区域，是将来用以被打印的区域，而工作区中虽然也能绘制对象，但对象不能被打印。在CorelDRAW X4中进行绘制时，通常将工作区作为一个临时对象的存放区域。

1.5.8 导航器

CorelDRAW软件允许在一个图形文件中创建多个页面，而导航器就是用来控制当前文件页面的添加、删除、切换页面方向和跳页等操作的。导航器位于工作界面下方的左侧位置，主要显示文件当前活动页面的页码和总页码，可以通过单击页面标签或箭头来选择需要的页面，适用于进行多文档操作，如图1-18所示。



图1-18 导航器

当单击按钮时，可以由当前页面直接返回到第一页。相反，当单击按钮时，可以由当前页面直接转到最后一页。单击按钮一次，可以由当前页面向后跳

一页。

定位页面：显示当前页码和图形文件中页面的数量。前面的数字为当前页的序号，后面的数字为文件中页面的总数量。单击【定位页面】按钮，可在弹出的【定位页面】对话框中指定要跳转的页面序号。

【定位页面】按钮前后各有一个按钮，单击前面(或后面)的按钮，可在当前页面的前面(或后面)添加一个页面。注意，每单击该按钮一次将增加一页。

1.5.9 状态栏

状态栏位于CorelDRAW X4工作界面的最下方，在状态栏中将显示当前工作状态的相关信息，如被选中对象的简要属性、工具使用状态提示及鼠标指针的坐标位置等信息，如图1-19所示。

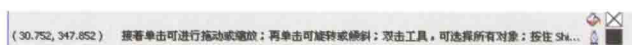


图1-19 状态栏

状态栏是可以自行定制的，在状态栏中单击鼠标右键，然后在弹出的右键菜单中选择【自定义】→【状态栏】→【位置】命令或【自定义】→【状态栏】→【大小】命令，可以设置状态栏的位置以及状态栏的信息显示行数。

1.5.10 调色板

调色板在系统默认时位于工作区的右边，利用调色板可以快速地选择轮廓色和填充色，如图1-20所示。

在使用调色板时需要注意以下两点。

(1) 使用调色板选择颜色对图形进行填充或者改变图形的轮廓色时首先要选择需要编辑的图形，然后在调色板中选择颜色才可以对图形起作用，否则为设置填充或轮廓的默认属性。

(2) 单击调色板底部的按钮，可以将调色板展开，如果要将展开后的调色板关闭，只要在工作界面中的任意位置单击即可。



图1-20 调色板

1.5.11 视图导航器

视图导航器是CorelDRAW的一个界面功能，通过单击工作区右下角的视图导航器图标来启动该功能后，用户可以在弹出的含有用户绘制文档的迷你窗口中随意移动，以显示文档的不同区域(特别适合对象放大后的编辑)。

1.6 CorelDRAW X4中图形绘制的相关概念

用户在了解CorelDRAW X4绘制图形之前,首先要了解一些CorelDRAW X4中有关图形绘制的相关概念,只有正确理解了这些概念,才能够更好地使用CorelDRAW X4绘制各种图形。

1.6.1 矢量图和位图

在计算机图形领域中,根据图形的表示方式不同,图形可以分为两类:矢量图和位图。

1. 矢量图

矢量图又称为向量图像,是用一系列计算机指令来描绘的图形,它以数学的矢量方式来记录图像内容。矢量图无法通过扫描获得,而主要在矢量设计软件中生成,如CorelDRAW和Adobe Illustrator等软件。矢量图像中图形的组成元素称为对象,无论将矢量图放大或缩小多少倍都不会产生失真现象。

矢量图文件的大小与图像大小无关,只与图像的复杂程度有关,因此矢量图形所占的存储空间较小,经常用于图案设计、文字设计、标志设计和版式设计等情况。但矢量图不能表现出绚丽多彩的图像效果。

2. 位图

位图是相对于矢量图而言的,又称点阵图。位图可通过扫描、数码相机获得,也可通过如Photoshop和CorelPHOTO-PAINT之类的设计软件生成。位图由许多像素组成,每个像素都能记录一种色彩信息,因此位图图像能表现出色彩绚丽的效果。另外,位图的色彩越丰富,图像的像素就越多,分辨率也就越高,文件也就越大。由于位图由多个像素点组成,因此将位图放大到一定倍数时就会看到像素点,产生失真现象。

3. 矢量图与位图图像的比较

矢量图与分辨率无关,矢量图在放大时,计算机会根据现有的分辨率重新计算出新的图像,因此不会影响图像质量和效果。

位图图像的质量取决于分辨率。一幅位图图像放大几倍后,就会明显地出现“马赛克”现象而使位图的编辑受到限制。位图图像是点(像素)的排列,局部移动了或者改变了就会影响到其他部分的点。同一幅图的矢量图与位图图像局部区域放大后的比较如图1-21所示。

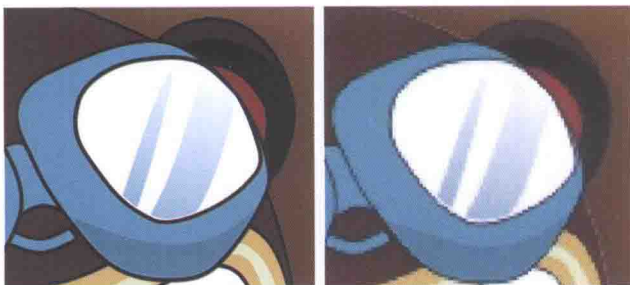


图1-21 矢量图与位图图像局部区域放大后比较

1.6.2 CorelDRAW与Photoshop、Illustrator和Freehand的比较

1. Photoshop

Adobe公司推出的Photoshop是现在应用相当广的图像处理软件,其影响力跨越了PC和MAC两界。它的功能十分强大,操作界面友好,因此不仅得到广大用户的喜爱,而且也得到广大的第三方开发厂家的支持。

Photoshop的特色主要在于图像处理功能,所以设计者多用来处理照片,特别是艺术照片的合成;而CorelDRAW的特色主要在于矢量绘图,所以是以制作矢量图形的平面设计为主。因此很明显,两者记录数据的形式不同,Photoshop由位图图像组成图形;而CorelDRAW是由线和面组成矢量图形。

2. Illustrator

Illustrator也是Adobe公司的产品,也是一个不错的设计软件。常应用于生产印刷稿、生产多媒体图像、报社的插画制作等领域。由于该软件提供的是高精度控制,所以比较适合复杂项目的生产。

3. Freehand

Freehand原来是Macromedia公司的产品,由于该公司已被Adobe收购,所以现在说到的Freehand也是Adobe的产品。Freehand主要应用于工业(机械、建筑等)绘图、海报制作、广告创意等领域。Freehand具有功能强大、实用、灵活、易于上手等特点。

1.6.3 分辨率

分辨率是指图像单位长度上像素的多少。像素越高,图像越清晰。像素/英寸是分辨率的度量单位,也是一幅图像工作的度量单位。分辨率可指图像或文件中的细节和信息量,也可指输入、输出或者显示设备能够产生的清晰度等级。在处理位图时,分辨率的大小会影响最终输出文件的质量和大小。

1.6.4 文本、字体和美术字

1. 文本

文本是字母、数字和其他各种符号的集合, 简称为字符集。目前有多种不同类型的字符集, 不同的字符集包含的字符内容不一样, 字符的范围不一样, 每个字符对应的编码也不一样, 但是它们都遵循唯一性、规范性和兼容性原则。文本文件被编码后, 将按照编码标准保存。

2. 字体

平面设计中的文本的效果常常用到不同的字体, 字体是一种服务器端资源。从本质上来说, 字体是位图的集合, 这些位图代表了不同的字符。一种字体中不同字符的位图具有相似的尺寸和风格。

3. 美术字

美术字是经过艺术加工的实用字体, 字体整齐、醒目、美观、易认, 是开展宣传、教育不可缺少的工具, 如横幅标语、黑板报、墙报、会场布置、展览会, 以及商品包装和装潢, 各类广告、报纸杂志和书籍的装帧上等都离不开美术字。

其可用于将短行文本添加到可以应用各种效果的地方, 如阴影、旋转、立体、适合路径等。

1.6.5 文件格式

文件格式代表了一个文件的类型, 决定了应用程序在文件中保存信息的方式。不同的文件有不同的文件格式, 通常可以通过其扩展名来进行区别, 如扩展名为“.cdr”的文件表示是CorelDRAW格式的文件, 而扩展名为“.doc”的文件表示是Word格式的文件。

CorelDRAW是平面图形设计软件, 其除了可以对自身专用的CDR格式图像进行编辑之外, 还支持其他格式的图像。不同格式的图像, 其应用范围和特点也各不相同, 了解不同格式图像文件的特点有助于更好地使用CorelDRAW软件。

CorelDRAW在保存文件时, 可以生成多种不同格式的文件, 主要包括以下几种。

1. CDR格式

CorelDRAW的文件格式为CDR格式, 且只能是在CorelDRAW中打开, 而不能在其他程序中直接打开。

2. EPS格式

EPS是跨平台的标准格式, 扩展名在PC平台上是“.eps”, 主要用于矢量图像和光栅图像的存储。

3. GIF格式

GIF格式图像文件的数据经过压缩, 使图像文件占用较少的磁盘空间。在显示GIF图像时, 隔行存放的图像像

人的感觉是它的显示速度似乎要比其他图像快一些, 这是隔行存放的优点。GIF是目前网络的图像格式, 常作为小动画。

4. JPEG格式

JPEG格式通常简称JPG, 是目前网络上最流行的图像格式, 是一种有损压缩格式, 能够将图像压缩在很小的储存空间, 图像中重复或不重要的资料会丢失, 因此容易造成图像数据的损伤。它主要用于图像预览及超文本文档, 如HTML文档。在压缩过程中丢失的信息并不会严重影响图像质量, 但会丢失部分肉眼不易察觉的数据, 所以不宜使用此格式进行印刷。

5. BMP格式

BMP格式是一种标准的点阵式图像文件格式, 它支持RGB、索引色、灰度和位图色彩模式, 但不支持Alpha通道。以BMP格式保存的文件通常比较大。

6. TIFF格式

TIFF图像文件是由Aldus和Microsoft公司为桌上出版系统研制开发的一种较为通用的图像文件格式, 可在多个图像软件之间进行数据交换, 该格式支持RGB、CMYK、Lab和灰度等色彩模式, 而且在RGB、CMYK以及灰度等模式中支持Alpha通道的使用。

本章首先介绍了CorelDRAW的发展与应用, 接着介绍了CorelDRAW X4的工作界面以及工作界面中各部分的作用和功能等, 最后对CorelDRAW X4的一些基本概念作了详细讲解。通过本章的学习, 希望读者能够熟练掌握CorelDRAW X4软件的界面及新增功能, 并为今后的学习打下坚实的基础。

本章小结

一、填空题

1. CorelDRAW X4所生成的文件扩展名为_____。
2. 颜色模式包括: _____。

二、简答题

1. 简述矢量图与位图的区别。
2. 将CorelDRAW与Photoshop、Illustrator、Freehand进行比较, 简述其特点。
3. CorelDRAW X4的工作界面包括哪几个部分?

思考与练习