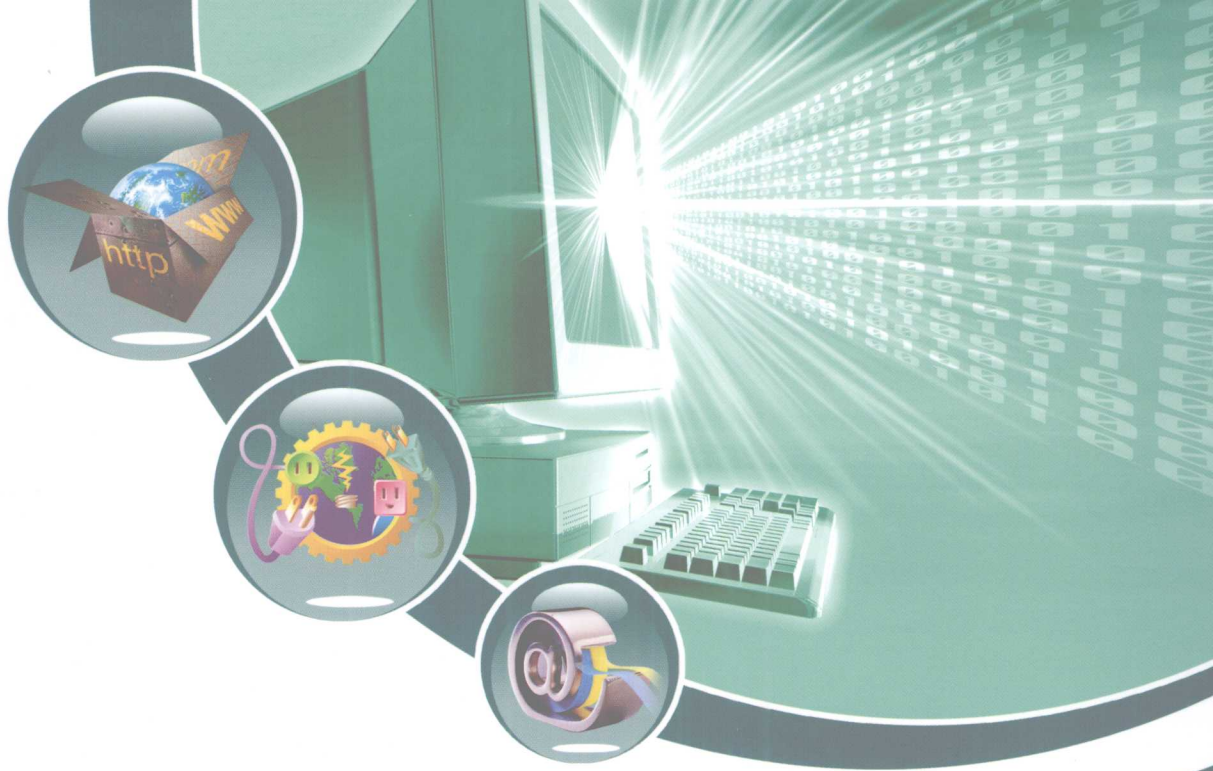




周洁 王国平 编著

CorelDRAW X4

图形设计

基础与实践教程



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

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

介 简 容 内

CorelDRAW X4 图形设计

基础与实践教程

周 洁 王国平 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

CorelDRAW X4 是 Corel 公司最新推出的一款非常优秀的矢量绘图软件,为了让读者系统、快速地掌握该软件,本书以作者多年的实践经验为基础,以经典上机操作实践为案例,以 12 章的篇幅,图文并茂地阐述了 CorelDRAW X4 在图形设计领域中的广泛应用。本书讲解了产品造型设计、产品外包装设计、封面设计、标签设计、产品说明书设计等几十个综合应用实例的制作,这些源文件或素材都可以到华信教育资源网上免费下载。

本书特别适合 CorelDRAW 初学者,也适合对该软件有了一定了解的中级用户,可作为图形图像设计人员、网页设计人员和广大图形爱好者学习的首选,也适合作为各类学校的培训教材或参考书。

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。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X4 图形设计基础与实践教程 / 周洁, 王国平编著. —北京: 电子工业出版社, 2009.4

ISBN 978-7-121-08604-5

I. C… II. ①周…②王… III. 图形软件, CorelDRAW X4—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 048634 号

责任编辑: 戴 新

印 刷: 北京天竺颖华印刷厂

装 订: 三河市鑫金马印装有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

北京市海淀区翠微东里甲 2 号 邮编: 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 24.25 字数: 620 千字

印 次: 2009 年 4 月第 1 次印刷

定 价: 43.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

打破多媒体光盘神话 铸造计算机图书精品

小时候看过一部电视连续剧《陈真》，其中的武状元黄埔一彪，出场时可谓“威猛无敌”。自从被日本浪人佯装醉酒“一探究竟”后，顿然间威风扫地。原来他不过是一个假冒的武状元而已，没有什么真才实学。

多媒体技术是一种具有集成性、实时性和交互性的处理文本、图形、图像和声音信息的计算机综合技术，如同“武状元”一样“威猛无敌”。自从与光盘“联姻”后，就被淹没在一片“铜臭”之中。真“武状元”也变成了假“武状元”。除了增加消费者的购书成本外，并没有发挥“特大作用”。我也写过附带光盘的 IT 图书，不过那是真“武状元”，当然有点贵。一直以来，我希望能够写一些具有“武状元”品质，而又让利广大消费者的 IT 图书精品。这种愿望终于实现了，电子工业出版社给我提供了一次展示真“武状元”品质的机会。当我精雕细琢铸造本书时，一直在为广大消费者展示一个真“武状元”的本来面目而努力。与该书相配套的素材与源文件才是真正的免费午餐，你可以自由地在华信教育资源网上下载。

2008 年 9 月 5 日全球前五大消费性软件供货商 Corel 公司在北京发布了其旗舰产品之一 CorelDRAW X4 简体中文版！它是一种基于矢量的绘图软件，是 Corel 公司推出的最新版本，几乎到了无可挑剔的地步。随着中文版的发布，CorelDRAW 必将再一次狂掀平面设计飓风。无论你绘制的是简单的商标，还是较为复杂的大型多层图形对象，都可以轻松地达到专业级的水平。为了让读者系统、快速地掌握 CorelDRAW X4 软件，本书用 12 章篇幅全面、细致地介绍了 CorelDRAW X4 中文版的操作方法和使用技巧。在讲述的过程中，既注重了基础知识的阐述，又强调了上机实践的操作，是一本图文并茂、通俗易懂、细致全面地介绍 CorelDRAW X4 的教程。

本书提供了许多源文件与素材，精讲了几百个上机操作实践，示范了产品造型设计、产品外包装设计、封面设计、标签设计、产品说明书设计等几十个综合应用实例的制作。这些源文件与素材都可以到华信教育资源网上免费下载。本书作者以自己多年从事教学第一线工作的实际经验为基础，结合自己多年的写作心得，科学合理地编排了本书的知识结构。

1. 学习目标点击

通过两个小标题阐述“本章学什么”、“重点掌握什么”。

2. 基础知识精讲

这是本书的主体，对本章的知识点、重点、难点逐一进行精讲，使读者能够准确理解知识要点，把握知识内在联系。

3. 上机操作实践

每小节后面的“上机操作实践”既是及时地对所学知识的巩固，又是读者实践能力提高的关键，使读者既学习了基础理论，又及时地验证了自己对所学知识掌握的程度。

4. 温馨提示

“温馨提示”既是章节的一朵小浪花，也是本章节内容的补充和使用技巧等的及时点拨。

5. 典型案例指导

以图形设计应用为基础、以本章主要知识点为依托,选取典型案例设计为范例,在教师的指导下,让读者参与到案例的制作中来,激发读者学习的热情和兴趣,培养读者的创新能力。

6. 本章知识总结

及时总结全章主要知识点及主要注意事项,使读者在总结、整理的基础上得到不断提高。

最后,感谢和我共同完成此书的合作者,他们是王策选、胡东辉、周梁、张晓玲、刘红兵、李立祥、俞园园、周其国、刘利君、碗舒萍、周易华、李晓宇、周静聪、李水明、施捷利、石凯、周详水、严朱莉、王丽丽、李松桥、江水贵、卢跃进。感谢北京美迪亚电子信息有限公司各位老师,感谢龙腾国技图书工作室各位老师,谢谢你们的帮助和指导。由于本人水平有限,书中不可避免地存在着或多或少的不足之处,欢迎大家批评指正!

为了方便读者阅读,若需要本书配套资料,请登录“华信教育资源网”(<http://www.hxedu.com.cn>),在“下载”频道的“图书资料”栏目下载。

目 录

第 1 章 CorelDRAW X4 的界面	1
学习目标点击	1
基础知识精讲	1
1.1 色彩和色彩模式	1
1.1.1 图像的分辨率	1
1.1.2 位图图像与矢量图形	2
1.1.3 色彩和色彩模式	2
1.2 新的 CorelDRAW X4 欢迎界面	4
1.2.1 安装与卸载 CorelDRAW X4	4
1.2.2 启动 CorelDRAW X4	5
1.3 CorelDRAW X4 的工作界面	10
1.3.1 标题栏	11
1.3.2 菜单栏	11
1.3.3 【标准】工具栏	16
1.3.4 【属性】工具栏	17
1.3.5 工具箱	19
1.3.6 导航器	20
1.3.7 状态栏	20
1.3.8 泊坞窗	21
1.3.9 调色板	21
1.3.10 工作区	22
1.4 新的 CorelDRAW X4 功能	22
1.4.1 及时预览输入的文本格式	22
1.4.2 支持更多的文件格式	22
1.4.3 与主流操作系统 Windows Vista 的 有效协同	23
1.4.4 支持原始相机文件	23
1.4.5 独立的页面图层	23
1.4.6 交互式表格	24
1.4.7 专业设计并可自定义的模板	25
1.4.8 扩展的字体范围	25
1.4.9 合理地矫正图像	25
1.5 定制 CorelDRAW X4 工作环境	26
1.5.1 定制工作区	26
1.5.2 定制调色板	28

1.5.3 定制命令栏	30
1.5.4 定制命令	31
1.6 典型案例指导——繁花似锦	34
本章知识总结	38
第 2 章 CorelDRAW X4 文件的操作	39
学习目标点击	39
基础知识精讲	39
2.1 文件的新建	39
2.1.1 通过【快速启动】对话框 新建文件	39
2.1.2 新功能：使用专业的设计模板 新建文件	44
2.2 文件的打开、关闭和保存	47
2.2.1 文件的打开	47
2.2.2 文件的关闭	50
2.2.3 保存文件	51
2.2.4 基本操作应用	51
2.3 文件的导入和导出	55
2.3.1 新功能：文件的导入	55
2.3.2 新功能：文件的导出	57
2.4 文件的预览和显示模式	60
2.4.1 文件的预览模式	60
2.4.2 文件的显示模式	62
2.4.3 创建多重视图	62
2.5 放大或缩小图形对象	65
2.5.1 使用【标准】工具栏	65
2.5.2 使用缩放工具	66
2.5.3 使用视图管理器	68
2.6 页面文件的管理	69
2.6.1 页面属性的设置	70
2.6.2 多页面文件的管理	73
2.7 典型案例指导——突出重围	74
本章知识总结	82
第 3 章 CorelDRAW X4 对象的操作	83
学习目标点击	83

基础知识精讲	83	4.1.3 多边形、图纸和螺旋曲线的 绘制	129
3.1 布局文件中的对象	83	4.2 基本线条的绘制	134
3.1.1 使用标尺	83	4.2.1 直线和曲线的绘制	134
3.1.2 使用网格	85	4.2.2 艺术线条的绘制	137
3.1.3 使用辅助线	87	4.3 基本形状工具: I ♥ YOU	139
3.2 选择文件中的对象	90	4.4 箭头形状工具: STAR WARS	144
3.2.1 使用鼠标选择对象	90	4.5 流程图形状工具: 统计图	148
3.2.2 使用菜单命令选择对象	91	4.6 标题形状工具: 奖状	151
3.3 变换文件中的对象	92	4.7 标注形状工具: 动物单词 卡片	155
3.3.1 移动对象	92	4.8 典型案例指导——紫葡萄果汁	157
3.3.2 旋转对象	94	本章知识总结	162
3.3.3 调整对象大小	96	第5章 对象轮廓与填充	163
3.3.4 缩放对象	97	学习目标点击	163
3.3.5 镜像对象	99	基础知识精讲	163
3.3.6 倾斜对象	101	5.1 对象轮廓: 北京和平大街	163
3.3.7 新功能: 矫正图形对象	104	5.1.1 使用工具属性栏	163
3.4 复制、粘贴与删除对象	104	5.1.2 使用轮廓展开工具栏	169
3.4.1 复制、剪切与粘贴对象	104	5.1.3 使用对象属性泊坞窗	171
3.4.2 再制对象	105	5.2 对象标准填充: 北京致远	173
3.4.3 复制对象属性	105	5.2.1 使用【对象属性】泊坞窗	173
3.5 群组与锁定	105	5.2.2 使用【标准填充】对话框	176
3.5.1 群组与解除群组	105	5.2.3 使用【颜色】泊坞窗	179
3.5.2 锁定与解除锁定	108	5.3 对象渐变填充: 百年经典	180
3.6 对象的顺序、对齐与分布	108	5.3.1 圆锥渐变填充	180
3.6.1 对象的顺序	109	5.3.2 线性渐变填充	184
3.6.2 对象的对齐与分布	110	5.3.3 射线渐变填充	187
3.7 对象的造型功能	112	5.3.4 方角渐变填充	189
3.7.1 焊接对象	112	5.4 对象图样填充: 牡丹花开 富贵	190
3.7.2 修剪对象	113	5.4.1 位图图样填充对象	190
3.7.3 相交对象	114	5.4.2 双色图样填充对象	194
3.8 结合与拆分对象	116	5.4.3 全色图样填充对象	196
3.9 撤销与重做	116	5.5 对象的 PostScript 与底纹 填充	197
3.10 典型案例指导——美美豆浆	117	5.5.1 对象 PostScript 填充	197
本章知识总结	123	5.5.2 对象底纹填充	197
第4章 CorelDRAW X4 图形的绘制	124	5.6 对象的交互式填充	198
学习目标点击	124	5.6.1 使用交互式填充工具	198
基础知识精讲	124		
4.1 基本几何图形的绘制	124		
4.1.1 矩形的绘制	124		
4.1.2 椭圆的绘制	127		

5.6.2 使用交互式网格填充.....	199	7.5 交互式表格.....	256
5.7 典型案例指导——蓝色畅想.....	199	7.5.1 编辑表格.....	256
本章知识总结.....	203	7.5.2 移动和复制单元格.....	257
第6章 对象路径绘制和编辑	204	7.5.3 重新布局表格.....	258
学习目标点击.....	204	7.5.4 文本和表格的相互转换.....	260
基础知识精讲.....	204	7.6 典型案例指导——门店设计.....	261
6.1 路径与对象.....	204	本章知识总结.....	265
6.2 形状工具：流动的旋律.....	206	第8章 使用位图修饰图形对象	266
6.2.1 使用形状工具属性栏.....	206	学习目标点击.....	266
6.2.2 使用形状工具.....	208	基础知识精讲.....	266
6.2.3 流动的旋律.....	210	8.1 位图颜色：酒店订购热线.....	266
6.3 裁剪工具：衬衫.....	213	8.1.1 位图颜色模式与遮罩.....	266
6.3.1 使用裁剪工具.....	213	8.1.2 调准位图颜色.....	270
6.3.2 使用刻刀工具.....	216	8.1.3 酒店订购热线.....	272
6.3.3 使用橡皮擦工具.....	218	8.2 位图与矢量图形对象.....	276
6.3.4 使用虚拟段删除工具.....	219	8.2.1 编辑位图.....	276
6.4 涂抹笔刷和粗糙笔刷.....	220	8.2.2 位图图像和矢量图形的转换.....	281
6.4.1 使用涂抹笔刷.....	220	8.3 典型案例指导——茉莉美白霜.....	283
6.4.2 使用粗糙笔刷.....	220	本章知识总结.....	289
6.5 典型案例指导——栗花源清 香液.....	221	第9章 给位图添加滤镜	290
本章知识总结.....	225	学习目标点击.....	290
第7章 文本与表格	226	基础知识精讲.....	290
学习目标点击.....	226	9.1 模糊滤镜组：鸟巢欢迎你.....	290
基础知识精讲.....	226	9.1.1 使用模糊滤镜.....	290
7.1 文本与文本格式.....	226	9.1.2 鸟巢宣传单.....	293
7.1.1 添加文本对象.....	226	9.2 三维效果滤镜组：金鸡超市.....	296
7.1.2 设置文本格式.....	231	9.2.1 使用三维效果滤镜组.....	296
7.2 段落与段落格式：网站页面 设计.....	236	9.2.2 金鸡超市.....	297
7.2.1 编辑文本段落格式.....	236	9.3 创造性和扭曲滤镜组.....	301
7.2.2 编排文本对象.....	240	9.3.1 创造性滤镜组.....	301
7.2.3 应用文本样式.....	243	9.3.2 扭曲滤镜组.....	302
7.2.4 设置文本分栏.....	245	9.4 艺术笔触滤镜组：艺术荟萃.....	304
7.2.5 网站页面设计.....	246	9.4.1 艺术笔触滤镜组.....	304
7.3 文本框、链接和封套.....	249	9.4.2 艺术荟萃.....	306
7.3.1 使用文本框.....	249	9.5 杂点和鲜明化滤镜组：咖啡 新语.....	310
7.3.2 链接文本.....	250	9.5.1 杂点滤镜组.....	310
7.3.3 添加文本封套.....	252	9.5.2 鲜明化滤镜组.....	311
7.4 拼写检查与查找替换.....	254	9.5.3 咖啡新语.....	312
		9.6 颜色转换与轮廓图滤镜组.....	316

9.6.1 颜色转换滤镜组.....	316	基础知识精讲.....	351
9.6.2 轮廓图滤镜组.....	318	11.1 自定义页面.....	351
9.7 典型案例指导——北京时刻.....	319	11.1.1 设置页面大小.....	351
本章知识总结.....	323	11.1.2 设置标签属性.....	352
第10章 给图形对象添加效果.....	324	11.1.3 设置页面背景.....	353
学习目标点击.....	324	11.1.4 设置页面版式.....	354
基础知识精讲.....	324	11.1.5 多页面设置.....	355
10.1 轮廓和变形：北京环球.....	324	11.2 图层的创建和编辑.....	356
10.1.1 轮廓图效果.....	324	11.2.1 新功能：独立的页面图层.....	356
10.1.2 创建变形效果.....	327	11.2.2 编辑图层.....	357
10.1.3 北京环球.....	330	11.3 典型案例指导——白猫牌液体蚊香.....	358
10.2 阴影和透明：羽化和斑驳文 本特效.....	333	本章知识总结.....	362
10.2.1 创建阴影效果.....	333	第12章 打印与输出.....	363
10.2.2 使用透明效果.....	334	学习目标点击.....	363
10.2.3 羽化和斑驳文本特效.....	337	基础知识精讲.....	363
10.3 艺术笔和调和.....	340	12.1 打印预览.....	363
10.3.1 艺术笔效果.....	340	12.1.1 打印设置.....	363
10.3.2 使用调和效果.....	340	12.1.2 打印预览菜单.....	364
10.4 立体化、透镜和斜角：立体和 浮雕文本特效.....	342	12.1.3 工具箱及其属性栏.....	365
10.4.1 立体化效果.....	342	12.1.4 标准工具栏.....	368
10.4.2 透镜和斜角.....	343	12.1.5 使用页面导航器.....	369
10.4.3 立体和浮雕文本特效.....	344	12.1.6 状态栏.....	369
10.5 典型案例指导——公益广告.....	346	12.2 打印输出.....	369
本章知识总结.....	350	12.2.1 设置打印输出参数.....	369
第11章 页面与图层.....	351	12.2.2 打印输出 Web 页.....	372
学习目标点击.....	351	12.3 典型案例指导——昆仑乳业.....	373
本章知识总结.....	376	本章知识总结.....	376

第1章 CorelDRAW X4 的界面

学习目标点击

本章学什么

- 认识平面设计中的色彩和色彩模式，会对 CorelDRAW X4 进行安装、卸载与启动。
- 认识 CorelDRAW X4 的工作区、菜单、工具箱和各种泊坞窗，了解 CorelDRAW X4 新功能，并会根据工作习惯与性质定制 CorelDRAW X4 的工作环境。

重点掌握什么

- CorelDRAW X4 的基本界面。
- CorelDRAW X4 工作环境的定制。

基础知识精讲

Corel 公司 2008 年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，也就是“CorelDraw Graphics Suite X4”，与以前的版本相比，它在操作界面、智能填充、轮廓、文本、网页发布、支持与共享、颜色与打印等方面都做出了巨大的改进，并增强了矢量图形的处理能力，为平面设计、产品包装和彩色出版等工作的效率提高提供了更加重要的技术手段。

1.1 色彩和色彩模式

计算机中表现颜色的方法是将现实生活中的颜色与数字对应起来，在需要表现某种颜色的时候，只需要将这些数字还原为颜色，这样就实现了颜色的表现。在计算机图像中，常用的颜色模式有 RGB、CMYK、HSB 和 Lab，另外还有黑白幕模式、灰度模式、索引模式等。

1.1.1 图像的分辨率

图像的分辨率是指单位长度上像素的多少，单位长度上像素越多，图像就越清晰。一个像素是显示器上显示的光点的单位，是观看实际成像工作的地方。每英寸像素是分辨率的度量单位，同时也是在一幅图像上工作的度量单位。常见的分辨率有以下几种类型。

1. 图像分辨率

图像分辨率指图像中每单位长度所包含的像素或点的数目，常以像素/英寸 (ppi) 为单位来表示。如 96ppi 表示图像中每英寸包含 96 个像素或点。分辨率越高，图像越清晰，图像文件所需的磁盘占用空间也越大，编辑和处理图像所需的时间也越长。

要确定一幅图像分辨率的大小，首先必须考虑图像的最终用途。如果制作的图像仅用于网上显示，图像分辨率只需满足典型显示器的分辨率就可以了。如果图像用于印刷，应该具有

300 ppi。使用太高或者太低的分辨率都不恰当，使用太低的分辨率打印图像会导致输出时图像显示有粗糙的像素效果，而使用太高的分辨率会增加文件大小，并降低图像的打印速度。

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，常用点/英寸（dpi）为单位来表示。如：96dpi 表示显示器上每英寸显示 96 个像素或点。当图像分辨率高于显示器的分辨率时，图像在显示器屏幕上显示的尺寸会比指定的打印尺寸大，反之，则小。

3. 输出分辨率

输出分辨率又叫打印分辨率，指绘图仪、照排机或激光打印机等输出设备在输出图像时每英寸所产生的油墨点数。若使用与打印机输出分辨率成正比的图像分辨率，就能产生较好的输出效果。

1.1.2 位图图像与矢量图形

一般静态数字图像可以分成位图图像和矢量图形两种类型。位图图像能够给人一种照片似的感觉，其灯光、透明度和深度的质量等都能够逼真地表现出来，而矢量图形则很难将聚焦和灯光的质量表现出来。

1. 位图图像

位图也称为点阵图像或像素图像、栅格图像，它是由计算机屏幕上的发光点（即像素）构成的，每个点用二进制数据来描述其颜色与亮度等信息，这些点是离散的，类似于矩阵。多个像素的色彩组合在一起就形成了我们看到的位图图像。

位图图像是用像素来表现的，位图图像的大小和质量取决于图像中像素点的多少，每平方英寸中所含的像素越多，图像越清晰，颜色之间的混合也越平滑。当将位图放大到一定程度时就表现出明显的栅格化现象，此时可以看到清晰的方格形像素。

在平面设计软件中处理位图图像时，所编辑的是位图的像素而不是位图对象或形状，计算机存储位图图像实际上是存储图像的各个像素的位置和颜色数据等信息，所以图像越清晰，像素越多，相应的存储容量也越大。当使用任何一种选择工具创建选择区域时，选中的形状实际上就是一些由细小方格所构成的区域。与矢量图形比较，位图图像很适合表现细节丰富、细腻的效果，可以十分容易地模拟出像照片一样的真实效果。但是每一幅位图图像所包含的像素信息都是固定的，因此无法通过处理得到更多的细节，如果追求高品质的图像，势必导致图像文件大小的增大。

2. 矢量图形

矢量图也称为向量图，是用一系列计算机指令来描述和记录的，因此在缩放时没有失真现象，而且其文件尺寸较小，如图 1-1 所示。矢量图只能表示有规律的线条组成的图形，如三维造型、工程图或艺术字等，对于由无规律的像素组成的图像，如风景、人物等，则难以用数字形式表达。在 CorelDRAW 中绘制的图形就属于矢量图形的范畴。

尽管图形与图像有着本质上的区别，但二者之间仍有着密切的可转换性联系。用户可以使用绘图软件将一个矢量图形转换成位图图像，也可以将一个位图图像转换成一幅矢量图形，但迄今为止仍没有一个成熟的技术可以将位图图像完美地转换为矢量图形。

1.1.3 色彩和色彩模式

颜色是由三个实体，光线、观察者及被观察对象所组成的，也就是物体的反射光线进入人

眼后在人脑中产生的映像。要在平面设计中正确地使用颜色,就必须正确地掌握颜色模式。正确的颜色模式可以提供一种将颜色转换成数字数据的方法,从而使颜色在多种操作平台或媒介中得到一致的描述。

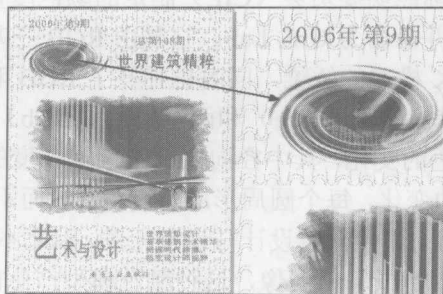


图 1-1 原矢量图形与放大后的矢量图形的比较

1. RGB 模式

自然界中所有的颜色都可以用红 (Red)、绿 (Green)、蓝 (Blue) 三种不同波长的颜色组合而成 (原色不能由其他色光混合而成), 通常称为三原色或三基色。这三种颜色都有 256 个亮度级, 所以三种色彩叠加就形成了 1670 万种颜色, 即真彩色。

在 RGB 模式下的【颜色】面板中, 可以对选取的颜色进行调整, 当将三种基色的亮度都调为最大, 就形成了白色; 将三种基色的亮度都调为最小, 就形成了黑色; 如果某一种基色的亮度最大而其他两种基色的亮度最小, 则可以得到基色本身; 如果这些基色的亮度不是最大也不是最小, 就可以调和出其他的成千上万种颜色。

但 RGB 模式一般不用于打印, 因为它的有些色彩已经超出了打印的范围之外, 在打印一幅真彩色的图像时, 就会损坏一部分亮度, 且比较鲜艳的色彩会失真。在打印时, 系统自动将 RGB 模式转换为 CMYK 模式来打印。

2. CMYK 模式

CMYK 模式是彩色印刷时使用的一种颜色模式, 它以打印在纸张上油墨的光线吸收特性为基础, 当白光照射到半透明油墨上时, 部分光谱被吸收, 部分被反射回眼睛。它主要由 Cyan (青)、Magenta (洋红)、Yellow (黄) 和 Black (黑) 四种色彩组成。为了避免和 RGB 三基色中的 Blue (蓝色) 发生混淆, 其中的黑色用 K 来表示。在出影片 (四色片) 时, 平面美术中经常用到 CMYK 模式。

前面讲述的 RGB 颜色模式是一种加色模式, 而 CMYK 是一种减色颜色模式。因为和监视器相比, 打印纸不能创建光源, 更不会发射光线, 它只能吸收和反射光线。在 Photoshop 的 CMYK 模式中, 每个像素的每种印刷油墨会被分配一个百分比值。最亮 (高光) 的颜色分配较低的印刷油墨颜色百分比值, 较暗 (阴影) 的颜色分配较高的百分比值。例如, 在 CMYK 图像中要表现白色, 四种颜色的色值都会是 0%。

3. HSB 模式

在 HSB 模式中, H 表示 Hue (色相), S 表示 Saturation (饱和度), B 表示 Brightness (亮度)。“色相”是从物体反射或透过物体传播的颜色。在 0 到 360 度的标准色轮上, 色相是按位置度量的。在通常的使用中, 色相是由颜色名称标识的, 比如红、橙或绿色。“饱和度”有时也称“彩度”, 是指颜色的强度或纯度。饱和度表示色相中灰的成分所占的比例, 用从 0% (灰

色)到100%(完全饱和)的百分比来度量。在标准色轮上,从中心向边缘饱和度是递增的。“亮度”是颜色的相对明暗程度,通常用从0%(黑)到100%(白)的百分比来度量。

4. Lab 模式

Lab 模式是在 1931 年国际照明委员会(CIE)制定的颜色度量国际标准的基础上建立的,1976 年这种模式被重新修订并命名为 CIE Lab。它是由 RGB 三基色转换而来的,是 RGB 模式转换为 HSB 模式和 CMYK 模式的桥梁,同时也弥补了 RGB 和 CMYK 两种色彩模式的不足。该颜色模式由一个发光串(Luminance)和两个颜色(a, b)轴组成,它由颜色轴所构成的平面上的环形线来表示颜色的变化,其中径向表示颜色饱和度的变化,自内向外,饱和度逐渐增加,圆周方向表示色调的变化,每个圆周形成一个色环,而不同的发光率则表示不同的亮度并对应不同环形颜色变化线。该种颜色设计与设备无关,因此不管使用什么设备(如显示器、打印机、计算机或扫描仪)创建或输出图像,这种颜色模型产生的颜色都能够保持一致。

5. 索引颜色

索引颜色模式又称为映射颜色,它是一种单通道图像(8 位/像素),使用 256 种颜色来表现,且这些颜色都是预先定义好的。一幅图像的所有颜色都在它的图像索引文件里定义,即将所有色彩存放到颜色查找对照表中。因此,当打开图像文件时,彩色对照表也将一同被读入到 Photoshop 中,Photoshop 将从彩色对照表中找出最终的色彩值。若原图不能用 256 色表现,那么 Photoshop 会从可用的颜色中选择最相近的颜色来模拟这些颜色。索引颜色通过限制调色板中颜色的数量来表现图像,从而大大地降低了使用索引模式的图像文件的大小,同时保持了视觉上图像品质的基本不变,致使索引颜色模式下的图像在网页图像中得到了广泛的应用。

6. 灰度模式

灰度模式中只存在灰度,最多可达 256 级灰度。在灰度模式中,图像的每个像素都有一个从 0 到 255 之间的亮度值。灰度值可以用黑色油墨覆盖的百分比来表示,0%代表白色。100%代表黑色。

7. 位图模式

黑白位图模式就是由黑色与白色两种像素组成的图像。因为其位深度为 1,所以也被称为一位图像。由于位图图像由 1 位像素的颜色(黑或白)组成,所以所占用的磁盘空间最少。

8. 双色调模式

双色调模式即采用两种彩色油墨来创建由双色调、三色调、四色调混合色阶来组成的图像。这些图像是 8 位/像素的灰度、单通道图像。在此模式中,最多可向灰度图像中添加四种颜色。

1.2 新的 CorelDRAW X4 欢迎界面

CorelDRAW X4 欢迎界面与 CorelDRAW X3 比较起来,做了许多改进。

1.2.1 安装与卸载 CorelDRAW X4

基于矢量图形的 CorelDRAW X4 可以在 Windows 2000、Windows XP、Windows Vista 等操作系统中运行。支持本机安装,因此可以通过本机的光驱进行安装。若要安装 CorelDRAW X4,可以按照如下步骤进行。

(1) 关闭当前运行的所有应用程序。

(2) 将 CorelDRAW X4 安装光盘放入计算机的光驱中, 此时安装开始页会自动显示出来。如果没有显示出来, 请打开光盘双击其中的安装图标, 启动 CorelDRAW X4 安装程序, 按照安装界面的提示进行相应的选择即可完成。

如果要卸载已经安装的 CorelDRAW X4 应用程序, 可以通过【控制面板】中的【添加或删除程序】进行卸载。

(1) 执行【开始】|【控制面板】菜单命令, 打开【控制面板】对话框。



温馨提示

执行【开始】|【控制面板】菜单命令是什么意思呢? 它表示单击 Windows 桌面上的【开始】按钮, 再从其弹出的菜单中选择【控制面板】, 单击鼠标左键即可打开【控制面板】对话框。为了书写方便, 后面的类似写法其意义相同。

(2) 选择其中的【添加/删除程序】选项, 单击鼠标左键打开【添加或删除程序】对话框。在【当前安装的程序】下, 选中将要删除的程序 CorelDRAW X4, 单击其后的【更改/删除】按钮, 启动卸载程序即可将 CorelDRAW X4 卸载。

1.2.2 启动 CorelDRAW X4

与 CorelDRAW X3 的欢迎界面相比, CorelDRAW X4 在启动的欢迎界面上做了相应的改进。

1. 与 CorelDRAW X3 欢迎界面的差异

执行【开始】|【所有程序】|【CorelDRAW Graphics Suite X4】|【CorelDRAW X4】菜单命令启动 CorelDRAW X4, 如图 1-2 所示。请仔细观察 CorelDRAW X4 的欢迎界面与 CorelDRAW X3 的欢迎屏幕(如图 1-3 所示), 显然大不相同。在 CorelDRAW X3 的欢迎界面中共有 6 个选项。

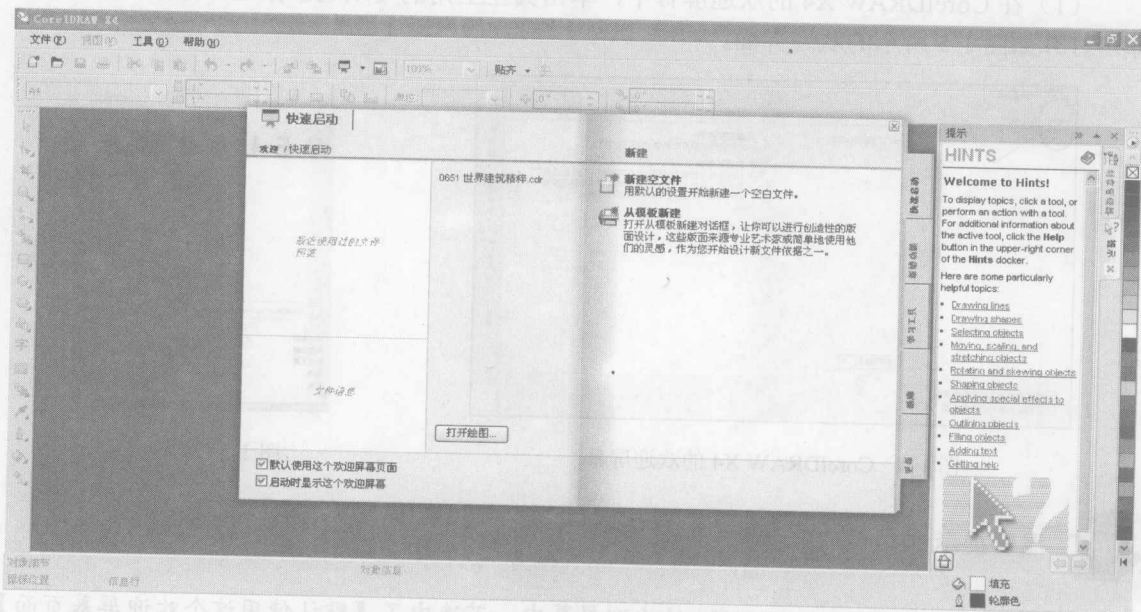


图 1-2 启动时的 CorelDRAW X4 界面

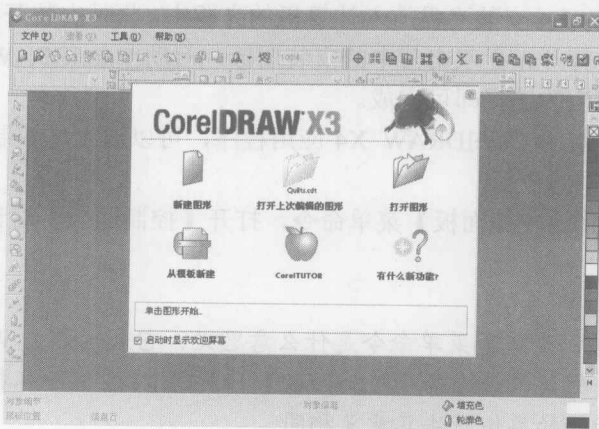


图 1-3 启动时的 CorelDRAW X3 界面

- ◆ **【新建图形】选项：**新建一个新的空白图形文件。
- ◆ **【打开上次编辑的图形】选项：**以列表的形式显示最近所编辑过的图形文件，单击列表中某个图形文件名，则可以打开这个曾经编辑过的图形文件。
- ◆ **【打开图形】选项：**打开已保存的图形文件。
- ◆ **【从模板新建】选项：**打开**【根据模板新建】**对话框，在该对话框中可以选择绘图模板来创建新的图形文件。
- ◆ **【CorelTUTOR】选项：**打开 CorelDRAW 相关教程以方便用户的学习与提高。
- ◆ **【有什么新功能?】选项：**打开 CorelDRAW X3 的帮助文件。在帮助文件中，可以查阅到 CorelDRAW X3 相应的新增功能。

2. CorelDRAW X4 欢迎屏幕界面间的切换

(1) 在 CorelDRAW X4 的欢迎屏幕中，单击其左上角的**【欢迎】**按钮，如图 1-4 所示，即可打开如图 1-5 所示的欢迎界面。

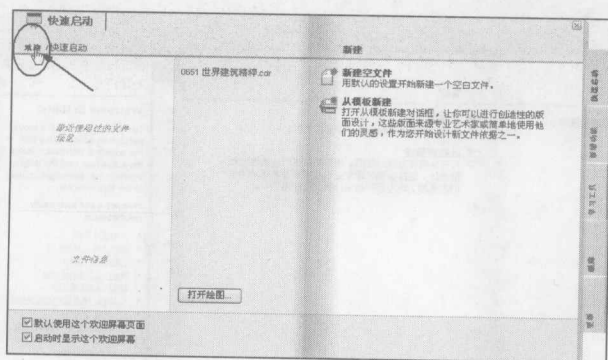


图 1-4 CorelDRAW X4 的欢迎屏幕



图 1-5 欢迎界面



温馨提示

在图 1-4 所示的 CorelDRAW X4 的欢迎屏幕中，若选中了**【默认使用这个欢迎屏幕页面】**复选框中的“√”，则每次启动 CorelDRAW X4 时，都将出现该欢迎屏幕页面。若取消**【启动时**

显示这个欢迎屏幕】复选框中的“√”，则下次启动 CorelDRAW X4 时，将不再出现此欢迎屏幕。

(2) 单击【欢迎】界面左下角的任意一个选项，例如【新增功能】选项，即可打开如图 1-6 所示的【新增功能】界面。

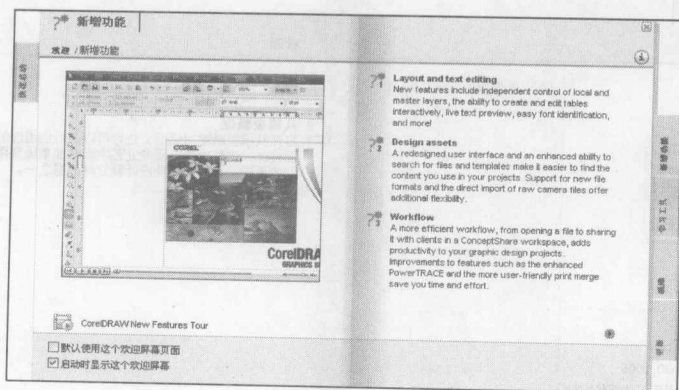


图 1-6 【新增功能】界面

(3) 也可以通过单击 CorelDRAW X4 欢迎屏幕右侧边栏的导航按钮实现每个界面之间的切换，如图 1-7 所示。

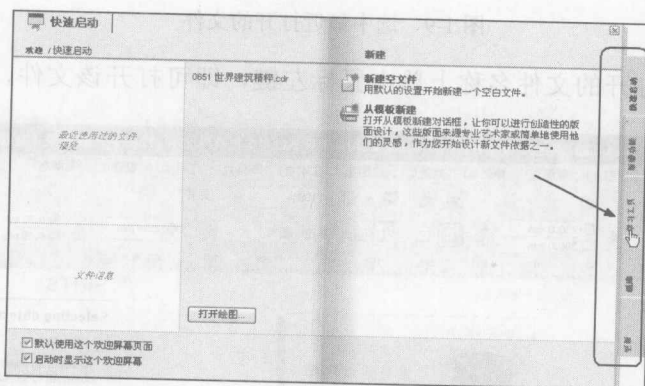


图 1-7 欢迎屏幕

(4) 若单击其中的【学习工具】导航按钮，即可打开如图 1-8 所示的【学习工具】界面。

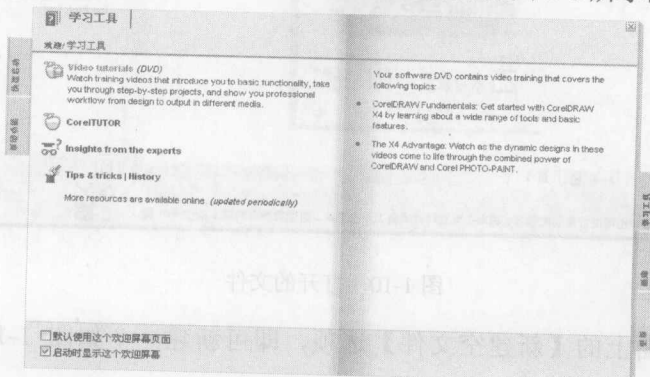


图 1-8 【学习工具】界面

3. CorelDRAW X4 欢迎屏幕界面主要功能展示

(1) 在 CorelDRAW X4 欢迎屏幕界面上, 将鼠标指针指向新近打开的文档, 如图 1-9 所示, 此时在欢迎屏幕界面左侧将会显示该文件的预览图像效果和相应的文件信息。

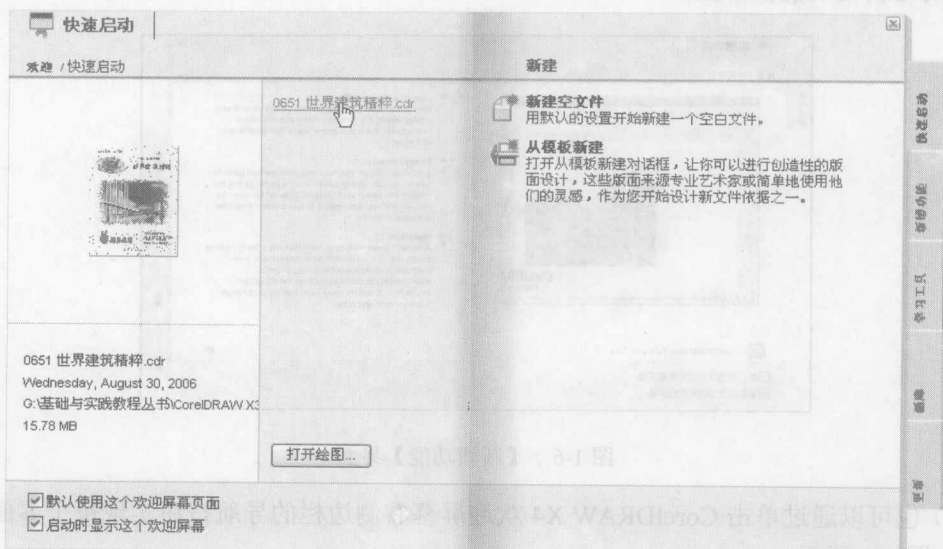


图 1-9 选中最近打开的文件

(2) 若在最近打开的文件名称上单击鼠标左键, 即可打开该文件, 如图 1-10 所示。



图 1-10 打开的文件

(3) 若单击界面中的【新建空文件】选项, 即可新建一个如图 1-11 所示的空白图形文件。