

本色

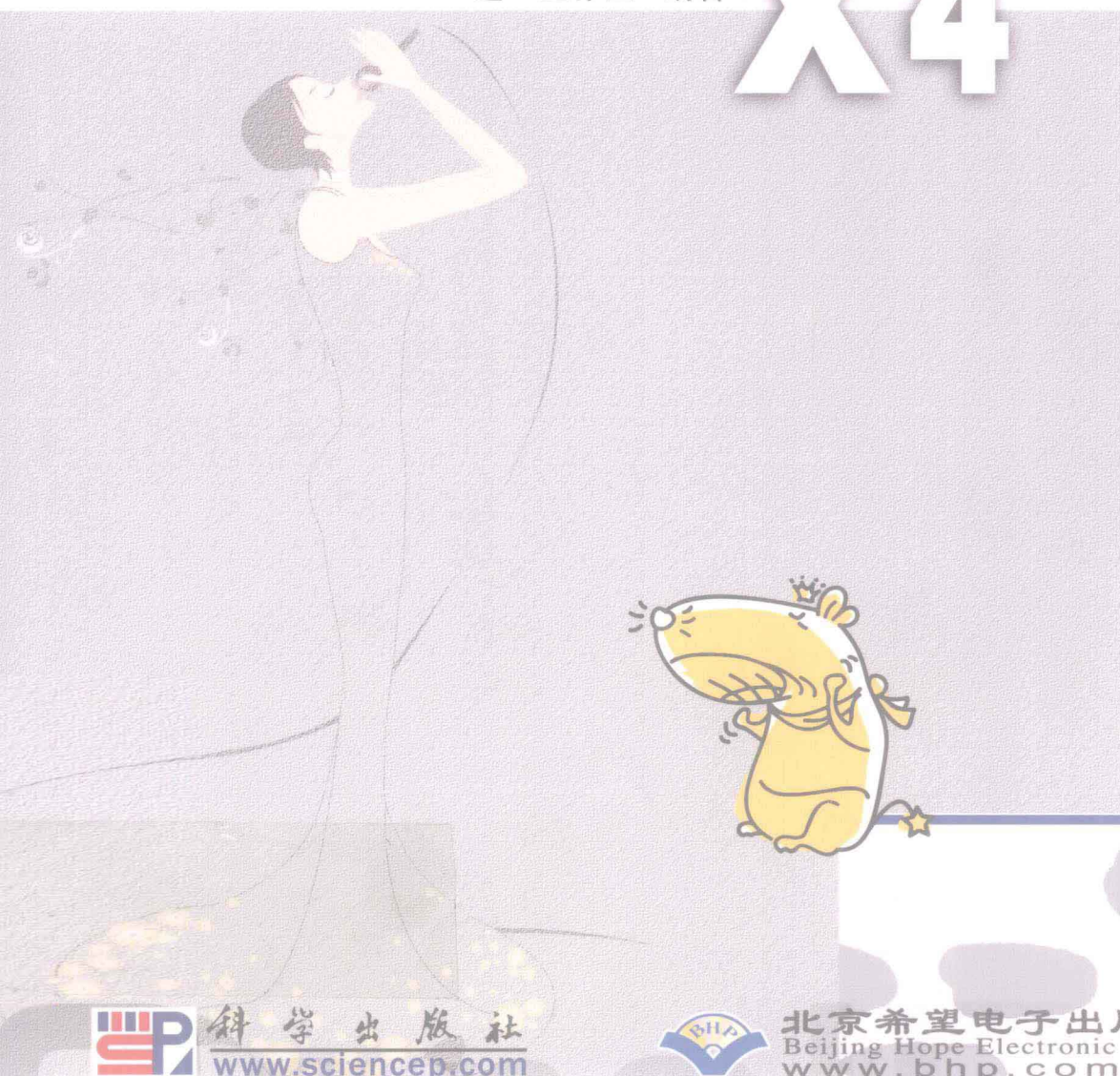
中文版

CorelDRAW

迪一工作室 编著

X4

快乐启航



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhep.com.cn

中文版

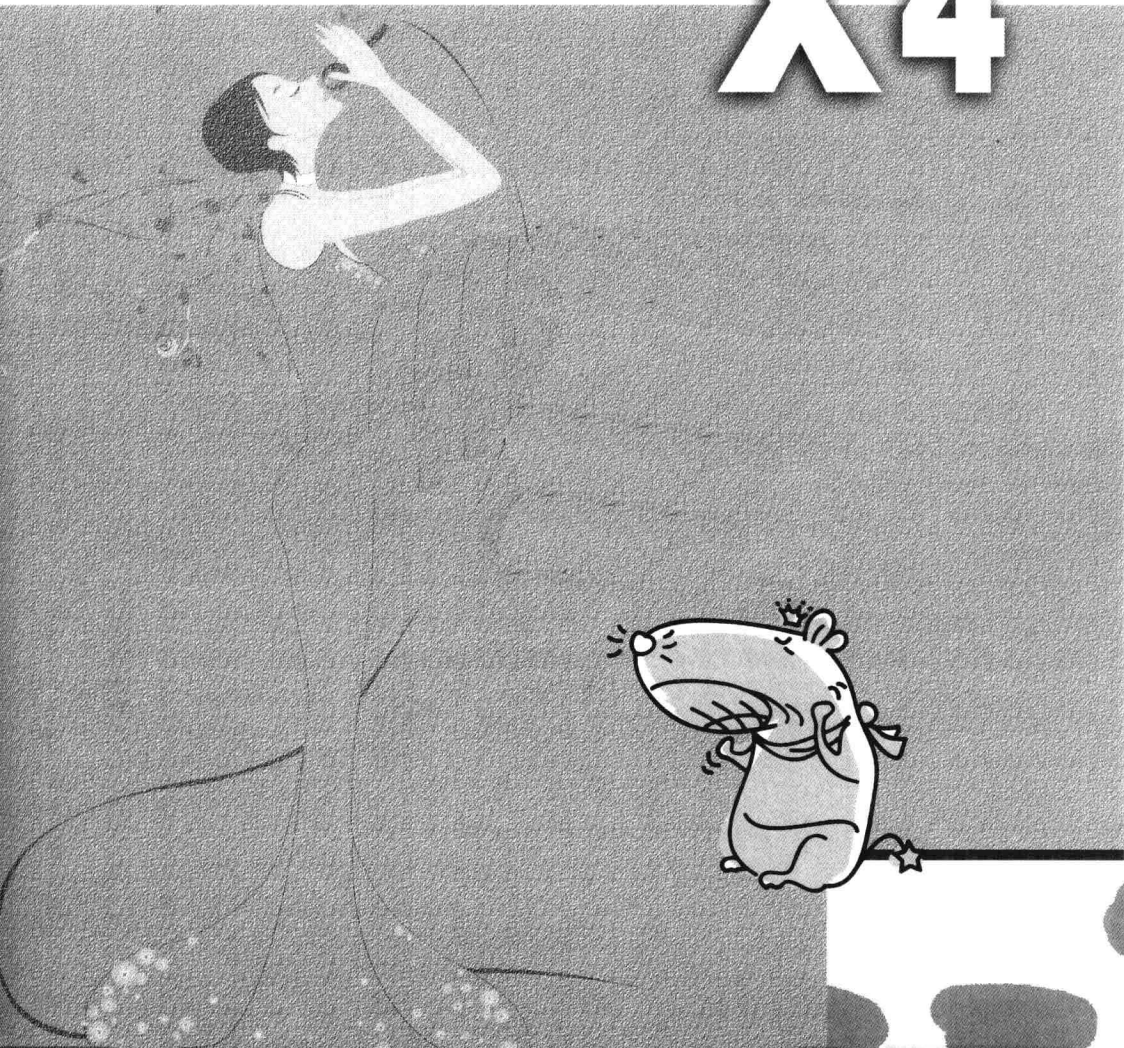
CorelDRAW

迪一工作室 编著

X4

彩色

快乐启航



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhep.com.cn

内 容 简 介

本书以 CorelDRAW 最新版本 X4 为基础,以实用案例为引导,详细为初学者揭示了 CorelDRAW 的功能与应用。全书共分为 12 章,依次讲解了操作界面、几何图形绘制、曲线编辑、填充和轮廓、文本编辑、位图编辑、打印输出等内容。为了提高初学者的学习效率,我们在每个章节都设置了疑难及常见问题。

本书的最后配有疑难及技巧检索,供读者快速查阅。

本书配套光盘包含部分案例源文件、素材文件和习题答案。

本书作为一本初级读本,内容涉及 CorelDRAW 在平面设计、企业形象设计、产品包装设计、网页设计等各个领域的应用,适合各专业的电脑设计初学者和爱好者。

需要本书或技术支持的读者,请与北京清河 6 号信箱(邮编:100085)发行部联系,电话:010-62978181(总机)、010-82702660,传真:010-82702698, E-mail: tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 CorelDRAW X4 快乐启航 / 迪一工作室编著。

—北京:科学出版社,2009

(本色系列之快乐本色)

ISBN 978-7-03-023460-5

I. 中... II. 迪... III. 图形软件, CorelDRAW X4 IV. TP 391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 184760 号

责任编辑:杜 军 / 责任校对:王龙江
责任印刷:双 青 / 封面设计:盛春宇

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

北京市四季青双青印刷厂印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2009 年 1 月第 一 版 开本:787×1092 1/16
2009 年 1 月第一次印刷 印张:24 彩插 4 页
印数:1-3000 册 字数:548 340

定价:39.00 元(配一张光盘)

序

这是一套让作者“为难”的丛书，但读者将从中得到更多的收益。

为何这套丛书让作者“为难”了呢？这得从本套丛书的特点说起。

近年来，一些出版社邀请各行业的精英加入图书创作，图形图像软件书籍的实用性和美观性大大提高，这一特点在案例书中尤为突出。不过，浮躁随之而来，对案例精美的追求超过了对技术实用的重视，对软件“设计”的包装掩盖了“只是一个工具”的本质。因此读者面对一本本包装精美的图书，反而不知怎么选择了，尤其是初学者或者摆弄过个把月就想尽快熟练的人遇到了更大的困惑。

为此本书编辑萌出版一套针对读者入门并跃升到熟练水平需求丛书的想法，不奢谈“设计”，不片面追求“美观”。

这样一套“为难”作者的丛书名叫做“本色”，信奉：

本色的我们，本色的书！

这套丛书有两个系列。系列一为技术读本叫“快乐本色”，书名为“快乐启航”；系列二为案例读本叫“本色经典”，书名为“经典汇粹”。

系列一是技术读本，具有如下特点。

1. 务实

软件就是软件，让浮华的“设计”远离软件的初学者，只讲技术，不谈设计，同时不夸大软件的功能。或许像香烟上的“吸烟有害健康”一样，当你做完某个案例却被告知“非常抱歉，这样的效果通常用某某软件制作起来更简单更方便”。书中老鼠王子是这个方面的发言人。老鼠王子有多种形象。王子婆妈，给出提示或注意事项；王子显宝，给出技巧或经验；王子吡牙，提出警告；王子俏皮，给出省事偷工说法；王子眼泪，给出软件功能秘密。

2. 强调视野和解决问题

这是技术读本作者面对的第一道坎。作为一本基础技术书，内容上对软件在各个行业的实际应用层面和用法都要提及，才有助于引领读者更深入地理解和掌握。为了体现这个要求，特设置了“基础应用”和“疑难及常见问题”两节。要写好这两部分内容，作者自身必须成为一个“大家”。

“基础应用”既不会笼统地讲“绘图工具就是用来设计、绘制图案”，也不会逐一地解释功能“矩形工具用来绘制矩形，路径工具用来编辑路径”。下面的内容摘自编辑的一段写作指导。

如果在基础应用部分无话可说或不知道怎么说，第一，检查自己的章节划分是否太细碎或者分类标准混乱了；第二，审视自己是否站在一个综合应用和实际工作需求的高度来看问题。部分作者只能就工具说工具，不会把工具放在整个应用中去说明。

建议大家采用逆向思维：什么情况下需要用到本章的知识？尽可能详细地列出，这样自

然就得出需要的东西了。

“疑难及常见问题”处则要求作者努力将读者可能遇到的各种困难都反映出来。这两点将切实帮助读者解决使用问题，加深理解。

3. 强调语言轻松活泼

这是技术读本作者面对的第二道坎。大家提到计算机、图形图像软件书籍时，第一反应就是文字呆板、枯燥、严肃。作者与大多读者一样，都是被这样的书培养和熏陶出来的。现在居然想让这类书的文字轻松活泼起来，这如同赶鸭子上架——难呀！下面同样摘录自一段策划编辑的写作指导，可以看出文字风格转变的艰难。

关于如何轻松快乐的建议：

- (1) 用形象的语言来描述，可以多用比喻、夸张，尤其是导读、术语解释部分。
- (2) 多使用情感语言，例如表情叹词、祈使句等。在章节节点过渡部分可以突出使用。
- (3) 可以适当说几句与讲解相关的俏皮话。在案例讲解和大段的知识讲解中可以用到。

系列二是案例读本，具有如下特点。

1. 强调分析和图示

这是案例读本作者面对的第一道坎。每个案例都有剖析原理、要点，让读者“知其所以然”。剖析后，利用简单的示意图表示出来。很多作者习惯按某种步骤做出效果，从未深想过为何这样做、做的要点在什么地方，画的示意图要么是步骤截屏，要么就是糊里糊涂不知所云。实际上制作分析不是简单地罗列步骤，它更需要的是技术和解决思路。

2. 强调变化和举一反三

这是案例读本作者面对的第二道坎。书中每章案例都设置了“同类索引”，要求作者揭示出同样的主体技术还能做什么，揭示相似案例的差别所在。如果不是“见多识广”，该处难以写作。用作者的话说，这个地方是“写得搜肠刮肚”。但是对读者却有好处，可以通过一个案例学会多种变化。

“为难”作者的作品并不一定可爱，但读者的批评和赞美肯定最可爱。因此当你在阅读中发现任何疑问或者错误，请告知我们。登录 www.bhp.com.cn，在“大众书评”及“希望问问”处注册后即可发表评论和提出问题。同时，你也可以通过QQ 603830039或者发邮件到 xiaomuwangshan@163.com 联系木头编辑。

木头编辑

前 言

CorelDRAW 是加拿大 Corel 公司推出的计算机辅助绘图和设计软件，因其功能强大且具有简捷、易操作、易掌握等特点，在平面设计、企业形象设计、产品包装设计、网页设计和印刷制版等领域中得到了极为广泛地应用。

CorelDRAW X4 中文版是 CorelDRAW 系列软件中的最新版本，与以前版本相比，CorelDRAW X4 操作更方便，功能更强，效率更高，是继 CorelDRAW X3 之后的又一开发利器，对广大用户的工作必将起到巨大的推动作用。

本书旨在还原 CorelDRAW 作为一款软件工具的特点，一点一点地向读者传授这款软件的操作方法，同时介绍一些操作技巧，帮助初学者迅速提高绘图技能。另外在每章的后面安排了疑难解答，对初学者在学习过程中经常遇到的一些问题进行了详细地回答。

本书在编写中引用了因特网上的一些资源。

本书由迪一工作室编著，参加本书创作的有刘晓瑜、侯军兰、丛珊、米华、徐延岗、卢文静、丛钦滋、刘欣和李保君等人。由于作者水平有限，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：yt_diyi2008@126.com

编 者

目 录

第1章 初始CorelDRAW X4...1

1.1 知识讲解.....2	
1.1.1 CorelDRAW简介.....2	
1.1.2 CorelDRAW X4的工作环境.....2	
1.1.3 CorelDRAW X4基础操作.....7	
1.1.4 CorelDRAW X4新功能体验.....14	
1.1.5 对象的基本概念.....15	
1.1.6 绘图查看.....15	
1.1.7 标尺、网格及辅助线.....18	
1.1.8 使用动态导线.....22	
1.2 基础应用.....23	
1.2.1 自我控制工作界面.....23	
1.2.2 精确绘制图形.....23	
1.3 疑难及常见问题.....24	
1. 如何禁用欢迎界面.....24	
2. 如何将菜单重置为默认设置.....24	
3. 如何设置自动备份.....24	
4. 怎样重命名页面.....25	
5. 工具箱不见了怎么办.....25	
6. 如何提高CorelDRAW的运行速度.....25	
1.4 习题与上机练习.....26	

第2章 几何图形的绘制...27

2.1 实力引入——绘制卡通闹钟...28	
2.1.1 制作分析.....28	
2.1.2 制作步骤.....28	
2.2 基本术语.....33	
2.2.1 3点矩形工具.....33	
2.2.2 3点椭圆工具.....33	
2.3 知识讲解.....33	
2.3.1 绘制矩形.....33	
2.3.2 绘制椭圆、圆、弧形、饼形...34	
2.3.3 绘制多边形、三角形.....36	
2.3.4 绘制星形.....36	
2.3.5 绘制网格.....37	
2.3.6 绘制螺纹.....37	
2.3.7 绘制基本形状.....38	
2.3.8 绘制表格.....40	

2.3.9 纯色填充和去色轮廓.....43	
2.4 基础应用.....44	
2.4.1 实现基础图案的创建.....44	
2.4.2 创建辅助对象或路径.....44	
2.5 案例表现——制作精美台历...45	
2.6 疑难及常见问题.....48	
1. 如何快速切换绘图窗口.....48	
2. 如何同步缩放轮廓宽度.....48	
3. 如何设置调色板模式.....49	
4. 如何快速更改轮廓线宽度和色彩...49	
2.7 习题与上机练习.....49	

第3章 线性对象和形状编辑.....51

3.1 实例引入——绘制魅力歌星...52	
3.1.1 制作分析.....52	
3.1.2 制作步骤.....53	
3.2 基本术语.....58	
3.2.1 曲线对象.....58	
3.2.2 节点.....58	
3.2.3 路径.....58	
3.2.4 书法角度.....58	
3.3 知识讲解.....58	
3.3.1 绘制直线.....58	
3.3.2 绘制折线.....59	
3.3.3 绘制曲线.....60	
3.3.4 创建艺术笔触图形.....62	
3.3.5 创建动态连接线.....65	
3.3.6 智能绘图.....66	
3.3.7 尺寸标注.....67	
3.3.8 形状编辑.....68	
3.3.9 形状删减.....73	
3.4 基础应用.....76	
3.4.1 实现鼠绘.....76	
3.4.2 形状编辑.....76	
3.5 案例表现——绘制卡通壁纸...77	
3.6 疑难及常见问题.....85	
1. 如何更改喷罐对象的路径.....85	

2. 怎样添加、删除笔触.....	85
3. 如何拭去错误线条.....	85
4. 如何使用预览窗口.....	85
5. 为何无法使用形状工具连接两条 线条.....	86
6. 为何不能使用形状工具编辑矩形 对象.....	86
7. 为何使用手绘、贝赛尔等工具绘制 的图形无法填充彩.....	86
3.7 习题与上机练习.....	86

第四章 对象的组织和管理89

4.1 实例引入——绘制贺卡.....	90
4.1.1 制作分析.....	90
4.1.2 制作步骤.....	91
4.2 基本术语.....	94
4.2.1 锁定对象.....	94
4.2.2 焊接.....	95
4.2.3 修剪.....	95
4.2.4 相交.....	95
4.2.5 反转顺序.....	95
4.2.6 造形.....	95
4.3 知识讲解.....	95
4.3.1 复制对象.....	95
4.3.2 变换对象.....	96
4.3.3 锁定与解锁对象.....	98
4.3.4 对齐和分布对象.....	99
4.3.5 改变对象顺序.....	102
4.3.6 群组对象.....	103
4.3.7 结合与拆分对象.....	103
4.3.8 造形.....	104
4.4 基础应用.....	106
4.4.1 精确排列图形.....	106
4.4.2 组合完美图形.....	108
4.5 案例表现——绘制日本艺妓	109
4.6 疑难及常见问题.....	115
1. 结合与焊接有何异同.....	115
2. 如何确定修剪对象.....	115

3. 为何没有得到想要的对齐效果...	115
4. 为何有时无法使用焊接、修剪、 相交、结合等命令.....	116
4.7 习题与上机练习.....	116

第五章 填充和轮廓....119

5.1 实例引入——绘制荷花图.....	120
5.1.1 制作分析.....	120
5.1.2 制作步骤.....	120
5.2 基本术语.....	124
5.2.1 渐变填充.....	124
5.2.2 渐变步长.....	124
5.2.3 网状填充.....	125
5.2.4 交叉点.....	125
5.3 知识讲解.....	126
5.3.1 色彩填充基础.....	126
5.3.2 均匀填充.....	128
5.3.3 渐变填充.....	129
5.3.4 图样填充.....	132
5.3.5 底纹填充.....	135
5.3.6 Postscript填充.....	137
5.3.7 交互式网状填充.....	137
5.3.8 智能填充.....	139
5.3.9 编辑轮廓.....	140
5.4 基础应用.....	143
5.5 案例表现——绘制轿车.....	144
5.6 疑难及常见问题.....	149
1. 如何设置渐变填充的显示质量...	149
2. 为何看不到PostScript填充效果...	149
3. 不同显示模式有何特点.....	149
4. 为何绘制出来的对象都自动填充 同样的颜色.....	150
5. 为何绘制出来的线条都自动成了 虚线.....	150
6. 如何在开放曲线中显示填充.....	150
7. 为何单击☒无法去除对象网状 填充.....	151
8. 轮廓能够渐变填充吗.....	151
9. 为何设置的虚线看起来象是实线.....	151



10. 如何快速查看、更改对象的填充和轮廓属性.....	151
5.7 习题与上机练习.....	151

第六章 文本的创建和编辑..... 153

6.1 实例引入——绘制宣传册.....	154
6.1.1 制作分析.....	155
6.1.2 制作步骤.....	155
6.2 基本术语.....	161
6.2.1 文本框.....	161
6.2.2 美术字.....	161
6.2.3 段落文本.....	162
6.2.4 使文本适合路径.....	162
6.3 知识讲解.....	162
6.3.1 输入文本.....	162
6.3.2 编辑文本.....	164
6.3.3 字符格式化.....	167
6.3.4 段落格式化.....	169
6.3.5 路径文本.....	171
6.3.6 插入字符.....	173
6.3.7 查找和替换文本.....	174
6.3.8 文字转曲线.....	174
6.4 基础应用.....	175
6.4.1 实现专业排版.....	175
6.4.2 可以制作艺术字.....	177
6.5 案例表现——封面设计.....	177
6.6 疑难及常见问题.....	181
1. 如何安装字体.....	181
2. 为何将文字转换为曲线.....	181
3. 如何取消首字母大写功能.....	182
4. 如何矫正文本.....	182
5. 如何从连接的文本框中删除某个文本框及内容.....	182
6. 为何段落文本有时无法转换为美术字.....	182
7. 为何多个段落的文本其行距不一致.....	182

8. 为何文字缩小后原有填充色彩不见了.....	182
6.7 习题与上机练习.....	183

第七章 交互式工具..... 185

7.1 实例引入——印章文字.....	186
7.1.1 制作分析.....	186
7.1.2 制作步骤.....	187
7.2 基本术语.....	190
7.2.1 调和.....	190
7.2.2 灭点.....	190
7.2.3 封套.....	190
7.3 知识讲解.....	190
7.3.1 交互式调和工具.....	190
7.3.2 交互式轮廓图工具.....	195
7.3.3 交互式变形工具.....	197
7.3.4 交互式阴影工具.....	200
7.3.5 交互式封套工具.....	203
7.3.6 交互式立体化工具.....	205
7.3.7 交互式透明工具.....	209
7.3.8 使用透镜.....	210
7.4 基础应用.....	213
7.4.1 实现各种特殊效果.....	213
7.4.2 得到更多的变形图.....	213
7.5 案例表现——绘制七夕招贴.....	214
7.6 疑难及常见问题.....	220
1. 如何拆分调和对象.....	220
2. 如何拆分阴影.....	221
3. 如何指定透明度的范围.....	221
4. 如何冻结透明度的内容.....	221
5. 如何调整阴影的分辨率.....	221
7.7 习题与上机练习.....	222

第八章 使用图层和样式..... 225

8.1 实例引入——绘制时尚书签.....	226
8.1.1 制作分析.....	226
8.1.2 制作步骤.....	227
8.2 基本术语.....	230

8.2.1 主图层.....	230	9.4 基础应用.....	267
8.2.2 跨图层编辑.....	230	9.4.1 裁切作品.....	267
8.2.3 样式.....	230	9.4.2 为作品添加特殊效果.....	268
8.2.4 子颜色与父颜色.....	231	9.5 案例表现——设计网页广告..	268
8.3 知识讲解.....	231	9.6 疑难及常见问题.....	275
8.3.1 使用图层.....	231	1. 为何转换位图后透明区域消失了..	275
8.3.2 图形和文本样式.....	233	2. 位图链接有何用.....	276
8.3.3 颜色样式.....	236	3. 如何调整位图的颜色平衡.....	276
8.4 基础应用.....	238	4. 如何查找RGB模式位图并转换为CMYK 模式.....	276
8.4.1 实现复杂图稿的有序管理...238		5. 如何在执行图框精确裁剪时让对象位 置保持不变.....	277
8.4.2 自如实现多种样式效果....238		6. 为何有些DWG文件无法导入到 CorelDRAW文件中.....	277
8.5 案例表现——绘制时尚插画..239		9.7 习题与上机练习.....	277
8.6 疑难及常见问题.....	244		
1. 如何设置图层的编辑属性.....	244		
2. 如何重命名图层.....	245		
3. 如何跨图层编辑.....	245		
4. 如何指定在图形和文本样式泊坞窗中 显示样式.....	245		
5. 如何使用主图层制作多页印品...245			
8.7 习题与上机练习.....	246		
第九章 编辑位图.....	247	第十章 滤镜效果.....	279
9.1 实例引入——电影海报.....	248	10.1 实例引入——浮雕文字280	
9.1.1 制作分析.....	248	10.1.1 制作分析.....	280
9.1.2 制作步骤.....	249	10.1.2 制作步骤.....	280
9.2 基本术语.....	252	10.2 基本术语.....	285
9.2.1 图像分辨率.....	252	10.2.1 定向平滑.....	285
9.2.2 重新取样.....	252	10.2.2 边缘检测.....	285
9.2.3 链接.....	253	10.2.3 杂点.....	285
9.2.4 颜色模式.....	253	10.2.4 鲜明化.....	285
9.3 知识讲解.....	253	10.3 知识讲解.....	285
9.3.1 导入位图.....	253	10.3.1 三维效果.....	285
9.3.2 裁剪位图.....	254	10.3.2 艺术笔触.....	290
9.3.3 调整、编辑位图.....	256	10.3.3 模糊效果.....	293
9.3.4 转换位图.....	257	10.3.4 相机滤镜.....	296
9.3.5 重新取样位图.....	261	10.3.5 颜色转换.....	296
9.3.6 位图的颜色遮罩.....	261	10.3.6 轮廓图处理.....	298
9.3.7 图像调整实验室.....	263	10.3.7 创造性滤镜.....	299
9.3.8 对位图应用效果.....	264	10.3.8 扭曲滤镜.....	305
		10.3.9 杂点滤镜.....	310
		10.3.10 鲜明化滤镜.....	311
		10.4 基础应用.....	312
		10.4.1 制作特殊效果作品.....	312
		10.4.2 进一步变形图形.....	313

10.5 案例表现——明信片.....	314
10.6 疑难及常见问题.....	319
1. 如何扩充位图边框.....	319
2. 如何创建类似手工绘画的效果...	319
10.7 习题与上机练习.....	320

第十一章 打印和输出... 321

11.1 打印和输出.....	322
11.1.1 PDF	322
11.1.2 HTML.....	322
11.1.3 分色.....	322
11.2 知识讲解	322
11.2.1 发布至PDF.....	322
11.2.2 发布到Web.....	324
11.2.3 为彩色输出中心做准备...	325
11.2.4 打印.....	329
11.3 基础应用	333
11.3.1 实现作品的输出.....	333

11.3.2 对色彩的管理.....	334
11.4 案例表现——发布Web页...	334
11.5 疑难及常见问题	338
1. 如何优化PDF文件.....	338
2. 如何预览Web页.....	338
3. 如何设置Web印前检查选项.....	338
4. 如何生成Web兼容的新文本.....	338
5. 如何出血.....	339
11.6 习题与上机练习.....	339

第十二章 综合实例..... 341

12.1 装饰画设计——荷塘月色...	342
12.2 包装设计——VC咀嚼片.....	349
12.3 广告设计——商场吊旗.....	357
12.4 写实设计——手机宣传海报...	362

第一章

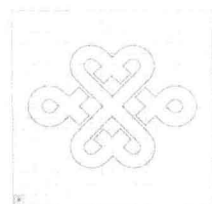
初识 CorelDRAW X4

知识讲解

基础应用

案例表现

疑难及常见问题



本章内容

知识讲解

基础应用

案例表现

疑难及常见问题

CorelDRAW是目前最强大的平面软件之一，是一个基于矢量绘图与图像编辑的组合软件，其增强的易用性、交互性和创造力可轻而易举地创作出专业级美术作品。

CorelDraw的发展比较迅速，版本不断升级，使它日臻完美，越来越受到用户地青睐。CorelDraw X4是Corel公司开发的最新版本，它比低版本增添了许多更强大的功能。本章我们将介绍CorelDraw X4的操作界面、CorelDraw X4的新功能和基础操作等知识。



知识讲解

CorelDRAW是一款集矢量图形绘制、版面设计、位图编辑等多种功能于一身的图形设计应用软件，在平面设计、企业形象设计、产品包装设计、建筑装潢设计、网页设计和印刷制版等多个领域发挥着重要的作用。

CorelDraw是加拿大Corel公司的产品，第一个版本于1989年发布。1992年伴随Microsoft Windows 3.0的发布，Corel公司发布了第一个图形设计套装软件CorelDraw3，第一次在电脑绘图软件领域提供了有竞争力的价格和All-in-One的一体化解决方案。1995年CorelDraw 6和Microsoft Windows 95同时发布，成为第一个主要的可运行于32位操作系统的应用软件。1996年推出的CorelDraw 8与以前版本有很大的不同，整个界面更漂亮，功能也更强大。CorelDraw 9增加了许多点阵图处理的功能，还附带了Corel-Photopaint和Corel-Capture两个功能强大的软件。CorelDraw 10在CorelDraw 9的基础上又做了很大的改进。2006年Corel公司发布了CorelDraw X3，CorelDraw X3在与用户交互方面已经有有了一个很大的进步。

现在CorelDraw的第十四代产品CorelDraw X4已经成功面市了，其界面更加美观，还新增加了字体实时预览和表格制作功能。CorelDraw X4更好地适应微软的VISTA系统和兼容Adobe CS3系列软件，广泛地应用于各个设计领域。

下面我们正式开启CorelDraw X4世界的大门了！正如徐怀钰在《叮咚》中唱到的ring a ling叮咚，请你快点把门打开……我想和你谈恋爱”那样，越了解CorelDraw X4就会越爱它。

1. 启动CorelDraw X4

启动CorelDraw X4的方法有多种，下面介绍两种最常用的启动方法。

(1) 通过快捷方式

双击桌面快捷方式，即可启动CorelDraw X4。

(2) 通过开始菜单

单击“开始”按钮，依次选择“程序”→“CorelDraw Graphics suite X4”→“CorelDraw X4”菜单命令，即可启动CorelDraw X4。如图1-1所示。

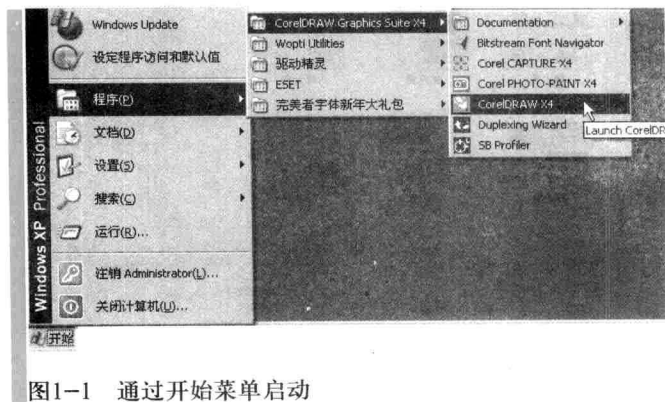


图1-1 通过开始菜单启动

2. 欢迎屏幕

进入CorelDraw X4之后，我们会看到如图1-2所示的欢迎屏幕。欢迎屏幕中包括“快速启动”、“新增功能”、“学习工具”、“画廊”和“更新”5个选卡。

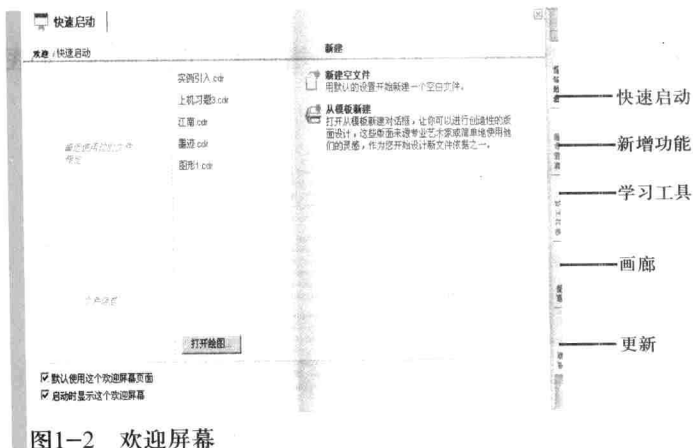


图1-2 欢迎屏幕

(1) 快速启动

打开欢迎屏幕后，系统默认显示的是“快速启动”选卡。右侧的“新建”内容包括“新建空文件”和“从模板新建”两个命令，用于新建文件。

“快速启动”选卡左侧显示的是最近使用过的文件，将鼠标移到文件名上即可预览文件内容和信息，单击文件名即可打开文件。



如果是首次启动CorelDraw X4，将不会显示最近使用过的文件。

单击“快速启动”选卡左侧下方的“打开绘图”按钮，可以打开“打开绘图”对话框，如图1-3所示。从中选择需要打开的文件，单击“打开”按钮即可打开文件。

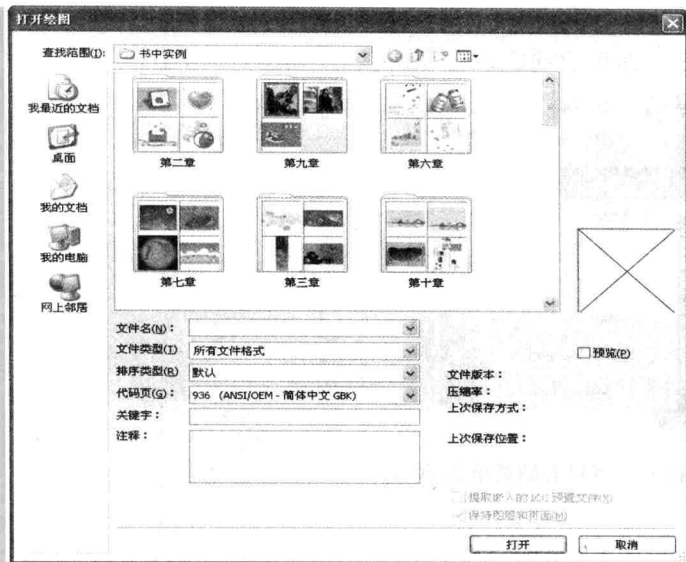


图1-3 打开绘图对话框

(2) 新增功能

单击“新增功能”，打开“新增功能”选卡内容，如图1-4所示。

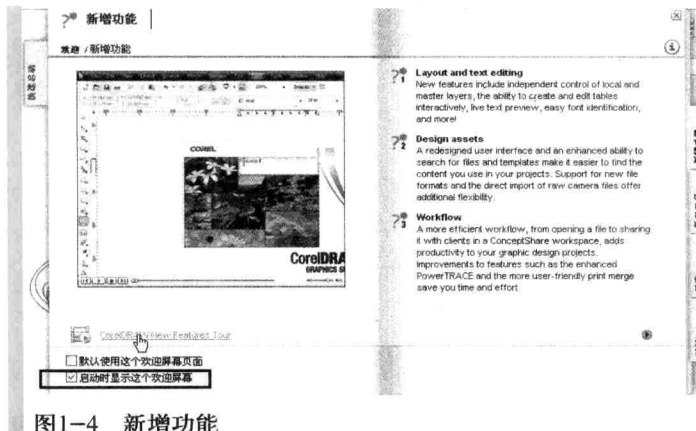


图1-4 新增功能

新增功能选卡用于介绍软件当前版本相比以往版本的新增功能。单击“CorelDRAW New Features Tour”按钮，可以跟随视频学习新功能。

(3) 学习工具

单击“学习工具”，打开“学习工具”选卡内容，如图1-5所示。

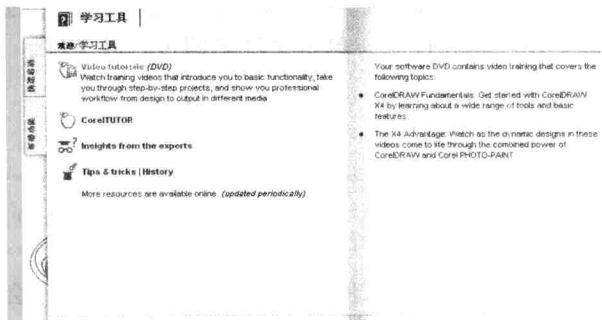


图1-5 学习工具

单击“CorelTUTOR”和“Insights from the experts”命令，可以打开学习内容，浏览软件功能。

(4) 画廊

单击“画廊”按钮，打开“画廊”选卡内容，如图1-6所示。画廊展示了部分CorelDRAW绘制的优秀作品。

(5) 更新

单击“更新”按钮，打开“更新”选卡内容，如图1-7所示。

通过“更新”选卡可以访问CorelDRAW.com社区，学习和分享艺术作品

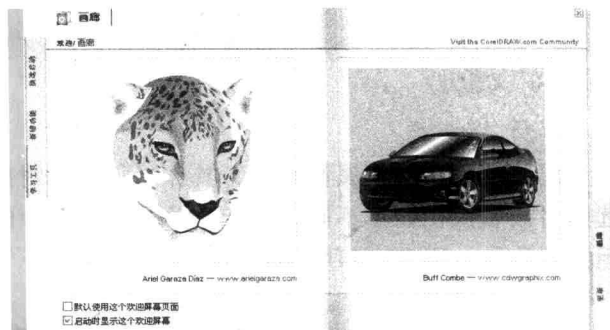
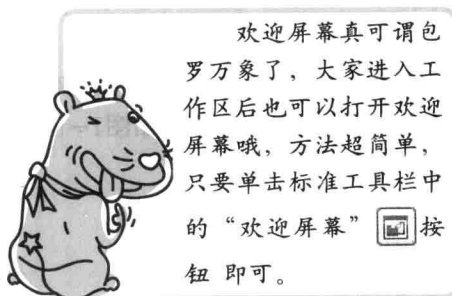


图1-6 画廊图标

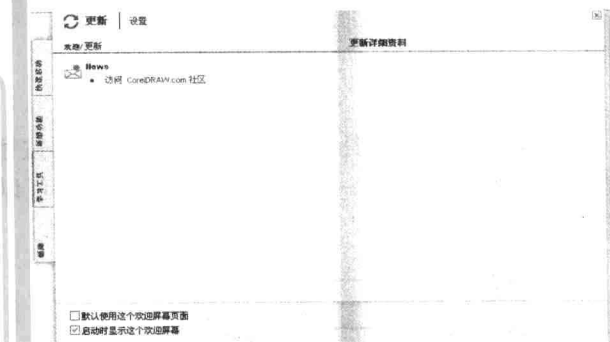


图1-7 更新图标

3. CorelDraw X4操作界面

启动CorelDraw X4后，无论是新建空文档还是打开以前编辑过的图形，都将进入CorelDraw X4操作界面，如图1-8所示。

(1) 菜单栏

菜单栏由12个可以下拉的菜单组成，包含了大量操作命令。菜单中右端带有黑色小三角图标的命令含有子菜单，如图1-9所示。

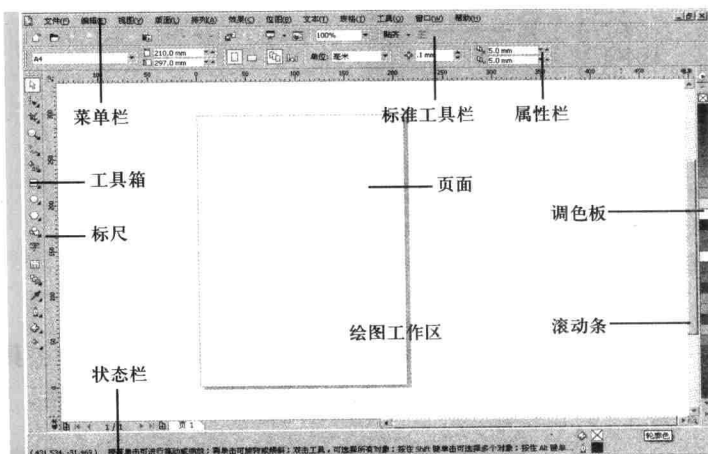


图1-8 操作界面

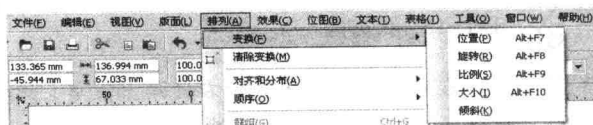


图1-9 子菜单

(2) 标准栏

标准栏位于菜单栏的下面，它提供了部分最常用的命令按钮，只需轻轻一按，就能执行相应操作，简化了操作步骤，提高了工作效率，如图1-10所示。



图1-10 标准栏

(3) 属性栏

属性栏提供对象属性选项，其作用是显示对象或工具的控制参数。不同的工具和选择对象属性栏显示不同。例如，单击工具箱中的表格工具时，属性栏仅显示与表格相关的命令，如图1-11所示。



图1-11 表格属性栏

(4) 工具箱

工具箱是所有工具的集合，只需在相应的按钮上单击即可选取相应工具。带有三角形标记的按钮代表一个工具组，单击三角形可以查看其中包含的工具，如图1-12所示。

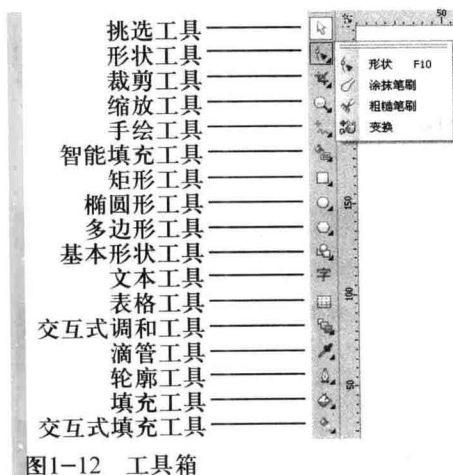


图1-12 工具箱

(5) 状态栏

状态栏位于绘图工作区的下方，左侧提供了使用工具的操作方法以及当前鼠标的坐标位置，右侧用于显示所选取对象的填充和轮廓属性，如图1-13所示。

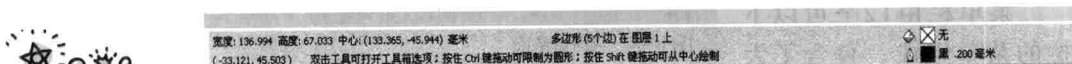


图1-13 状态栏

在状态栏上单击鼠标右键弹出菜单，选择“自定义”命令的子菜单命令可以对状态栏进行设置。

