



高等院校计算机基础教育规划教材研究与编审委员会推荐

21世纪高等院校计算机基础教育规划教材



新编中文

CorelDRAW X4 实用教程

周卫民 编



西北工业大学出版社

21 世纪高等院校计算机基础教育规划教材

新编中文 CorelDRAW X4 实用教程

周卫民 编

西北工业大学出版社

定价: 29.00 元
版次: 2009 年 6 月第 1 版
印次: 2009 年 6 月第 1 次印刷
印 册: 陕西大正印刷有限公司
印 址: 陕西省西安市东大街 127 号
电 话: (039) 8840384
电 邮: (039) 8840384
网 址: www.nwpu.com
电子邮箱: computer@nwpu.com
电子邮箱: computer@nwpu.com
开 本: 787 mm × 1 092 mm
字 数: 421 千字
印 张: 17
出 版 社: 西北工业大学出版社
社 址: 西安市北大街 127 号
电 话: (039) 8840384
电 邮: (039) 8840384
网 址: www.nwpu.com
电子邮箱: computer@nwpu.com
电子邮箱: computer@nwpu.com

【内容简介】本书为 21 世纪高等院校计算机基础教育规划教材，全书详细剖析了 CorelDRAW X4 的功能和难点，并结合一系列典型的实例来使读者掌握 CorelDRAW X4 的图形绘制功能和位图的编辑方法。书后还配有上机实验，即对前面章节所讲内容进行上机操作练习，使读者真正做到学以致用。

本书思路全新、图文并茂、结构清楚、实用性强，既可作为高等院校、高职高专及电脑培训班的教材，也可供平面设计人员及电脑爱好者参考。

CorelDRAW X4 实用教程

周卫民

图书在版编目 (CIP) 数据

新编中文 CorelDRAW X4 实用教程/周卫民编. —西安: 西北工业大学出版社, 2009.6

(21 世纪高等院校计算机基础教育规划教材)

ISBN 978-7-5612-2549-3

I. 新… II. 周… III. 图形软件, CorelDRAW X4—高等学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 061198 号

出版发行: 西北工业大学出版社

通信地址: 西安市友谊西路 127 号 邮编: 710072

电 话: (029) 88493844 88491757

网 址: www.nwpup.com

电子邮箱: computer@nwpup.com

印 刷 者: 陕西天元印务有限公司

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

印 张: 17

字 数: 451 千字

版 次: 2009 年 6 月第 1 版

2009 年 6 月第 1 次印刷

定 价: 29.00 元

陕西出版集团

序 言

在科教兴国方针的指引下,高等教育进入了一个新的历史发展时期,招生规模和毕业生人数有了大幅度的增长。与此同时,高等院校计算机基础教育的研究工作不断深化,并已取得许多重要成果。

多年来,全国高校从事计算机基础教育的老师们,始终不渝地在为高等院校计算机教育工作辛勤劳作,深入探索,努力开拓,积累了丰富的教学经验,初步形成了一套行之有效的课程体系和教学理念。其发展经历了3个阶段:20世纪80年代的初级阶段、20世纪90年代的规范阶段以及进入21世纪以来的深化与提高阶段。当然,在进入计算机基础教育新阶段的同时,我们也充分认识到所面临的挑战:高等院校计算机基础教育必须跟上信息技术发展的潮流,大力更新教学内容,用信息技术的新成就武装当代大学生,为我国国民经济与社会信息化的进程,培养一大批能熟练使用计算机,并能将信息技术应用于本领域的新型专业人才。因此,大力提高我国高等院校计算机基础教育的水平,培养造就出符合21世纪信息时代要求的专业人才,已成为广大计算机教育工作者的神圣使命和光荣职责。

在“九五”和“十五”期间,两届计算机基础课程教学指导委员会都把计算机教材建设列入重点工作。为此,各院校在计算机教学改革过程中,把如何实现自己的培养目标以及如何选择适用的教材作为首要任务。掌握先进的计算机知识,无疑是培养新型人才的一个重要环节。计算机知识不仅是现代科学技术的结晶,还将成为大众化的智能工具。学习计算机知识不仅能掌握一种技能,实现其应用的价值,更重要的是能启发人们对先进科技的向往,激发创新意识,培养动手能力,锻炼实践本领。

在西北工业大学出版社的大力支持和配合下,汇集众多高校名师,于2003年成立的高等院校计算机基础教育规划教材研究与编审委员会,多年来一直致力于研究在新形势下,如何编写出版适应教学需要的教材。编委会集中讨论了教育部计算机基础课程的许多重大的教学改革举措、新的课程体系框架、教学内容组织和课程设置等,经过与各高校老师、专家反复研讨,取得了许多共识。在此基础之上,整体规划,设计开发出了编委会组织推荐的新的“21世纪高等院校计算机基础教育规划教材”。

本系列教材有以下特点:

(1) 内容上严格把关,并与“面向21世纪课程教材”、“普通高等教育‘十一五’国家级规划教材”有机衔接,符合教育部高等院校计算机科学与技术教学指导委员会、非计算机专业计算机基础课程教学指导分委员会“关于进一步加强高等学校计算机基础教学的几点意见”(白皮书)的精神。

(2) 吸收了国内外众多同类教材的优点,并充分考虑到教材面向不同办学层次、学科、地域和人才培养模式的差异性,以满足各种层次和类型的教学需求。本系列教材既有供理工类专业用的,也有供文科和经济类专业用的;既有必修课的教材,也包括一些选修课教材。

(3) 立足创新,以“新颖、清晰、实用、通俗、配套”为原则,全面考虑广大读者及

言 刊

各高校在新形势下的实际教学需求，有较好的可读性和可用性。

本系列教材统一规划，分批组织，陆续出版，希望能对培养信息技术人才，推动国民经济和社会发展做出一定的贡献。

2001—2005 年教育部高等学校计算机科学与技术教学指导委员会副主任
非计算机专业计算机基础课程教学指导分委员会主任委员

冯博琴

前 言

【教材特色】

CorelDRAW X4 是 Corel 公司推出的最新版本的矢量图形制作软件,该软件为设计人员提供了矢量动画、页面设计、网站制作、位图编辑等多种功能,无论是创作印刷作品、网页还是跨媒体的作品,CorelDRAW X4 均可以卓越的功能使设计人员取得事半功倍的效果。

本书主要面向 CorelDRAW 的初学者,以中文版 CorelDRAW X4 为基础,采用理论与实践相结合的形式,由浅入深地讲述 CorelDRAW X4 的使用方法。

为了编写好本教材,编者进行了广泛的调研,走访了许多具有代表性的高等院校,在广泛了解情况,探讨课程设置,研究课程体系的基础上,确定了本书的编写大纲。

【本书内容】

全书共分 13 章。第一章主要是对 CorelDRAW X4 的概述,即 CorelDRAW X4 简介、CorelDRAW X4 的启动与退出、CorelDRAW X4 的工作界面等;第二章介绍了 CorelDRAW X4 中文件的新建、打开、保存、导入以及图像的显示等基本操作;第三章介绍了线条的绘制与编辑;第四章介绍了基本图形的绘制与编辑;第五章介绍了对象的操作;第六章介绍了图形对象的填充;第七章介绍了文本工具;第八章介绍了交互式特效的应用;第九章介绍了透镜和其他特效;第十章介绍了位图的编辑;第十一章介绍了打印输出;第十二章和第十三章的内容为行业应用实例和上机实验。

【本书特点】

(1) 结合高等院校培养学生的特点,具有鲜明的课程教材特色。由于编者长期在一线从事计算机教育工作,对高等院校学生的基本情况、特点和学习规律有着深入的了解,因此可以说,本书是编者多年从事计算机专业教学的经验总结。

(2) 内容全面,结构合理,文字简练,实用性强。在编写过程中,编者严格遵循高等院校计算机教材的编写要求,力求从实际应用的需要出发,尽量减少枯燥死板的理论概念,加强了应用性和可操作性。

(3) 编写思路与传统教材不同。本书的编写思路是引导读者思考问题,然后介绍解决问题的方法,最后总结出一般规律或概念,这样便能激发读者的学习兴趣。另外,本书的每一个章节都尽量用典型实例开头,然后分步介绍,将知识点融入到具体的实例操作中,这样便增强了本书的实用性和可操作性。

(4) 实例经典,练习丰富,以理论为导向,以实验为手段。本书在主要知识点后都附有实例,且第一至第十一章后编写了大量的练习题,书的最后还附有行业应用实例和上机实验,让学生能够迅速地将所学知识应用到社会实践中。

【读者对象】

本书是为高等院校 CorelDRAW 课程编写的教材,同时也可作为高等职业院校、高等专科学校及电脑培训班 CorelDRAW 课程的教材,还可供平面设计人员及电脑爱好者参考。

由于编者水平有限,不足之处在所难免,恳请广大读者批评指正。

目 录

第一章 CorelDRAW X4 概述 1	第二节 导入和导出文件 12
第一节 CorelDRAW X4 简介..... 1	一、导入文件..... 12
一、CorelDRAW 的发展历史..... 1	二、导出文件..... 12
二、CorelDRAW X4 的工作环境..... 2	第三节 页面的基本设置..... 13
三、CorelDRAW 的基本功能..... 2	一、插入、删除与重命名页面..... 13
四、CorelDRAW X4 的新特性..... 3	二、转换页面与切换页面方向..... 15
第二节 CorelDRAW X4 软件的重要概念..... 4	三、页面设置与页面背景..... 15
一、矢量图形..... 4	第四节 调整 CorelDRAW 的显示..... 17
二、位图图像..... 4	一、显示模式..... 17
三、色彩模式..... 4	二、预览显示..... 18
四、存储格式..... 5	三、缩放与平移..... 19
第三节 CorelDRAW X4 的启动与退出..... 5	四、窗口操作..... 19
一、启动 CorelDRAW X4..... 6	第五节 使用辅助设置..... 21
二、退出 CorelDRAW X4..... 6	一、使用标尺..... 21
第四节 CorelDRAW X4 的工作界面..... 7	二、使用网格..... 21
一、标题栏..... 7	三、使用辅助线..... 22
二、菜单栏..... 7	四、网格、标尺与辅助线设置..... 22
三、工具栏..... 7	第六节 使用泊坞窗..... 23
四、工具箱..... 8	一、对象管理器..... 23
五、调色板..... 8	二、对象数据管理器..... 25
六、标尺、辅助线、网格与捕捉..... 8	习题二..... 26
七、绘图页面..... 8	第三章 线条的绘制和编辑 28
八、页面指示区..... 8	第一节 手绘工具..... 28
九、滚动条..... 9	一、绘制直线..... 28
十、状态栏..... 9	二、绘制折线..... 28
习题一..... 9	三、绘制曲线..... 29
第二章 CorelDRAW X4 的基本操作 10	四、绘制封闭图形..... 29
第一节 文件的基本操作..... 10	第二节 贝塞尔工具..... 29
一、新建文件..... 10	一、绘制直线..... 30
二、打开文件..... 10	二、绘制曲线..... 30
三、保存文件..... 11	第三节 艺术笔工具..... 32
四、查看文件信息..... 11	第四节 其他线条工具..... 34

一、钢笔工具	34	第五章 对象的操作	69
二、折线工具	34	第一节 选取对象	69
三、3 点曲线工具	35	一、挑选工具	69
四、连接器工具	35	二、菜单中的命令	70
五、度量工具	36	三、取消选择	71
第五节 编辑线条	37	第二节 变换对象	72
一、使用形状工具	37	一、移动对象	72
二、使用刻刀工具	43	二、旋转对象	73
三、使用橡皮擦工具	43	三、调整对象大小	73
四、使用涂抹笔刷	44	四、缩放和镜像对象	74
五、使用粗糙笔刷	45	五、倾斜对象	74
六、使用变换工具	45	第三节 拷贝对象	75
习题三	47	一、剪切、复制与粘贴对象	75
第四章 基本图形的绘制和编辑	48	二、再制对象	75
第一节 绘制矩形	48	三、复制属性	76
一、矩形工具	48	第四节 对齐与分布对象	76
二、3 点矩形工具	49	一、对齐对象	76
第二节 绘制圆	50	二、分布对象	77
一、椭圆形工具	50	第五节 对象的顺序	78
二、3 点椭圆形工具	52	第六节 群组与结合对象	79
第三节 绘制多边形	52	一、群组对象	80
一、多边形工具	52	二、取消群组	81
二、星形工具	53	三、取消全部群组	81
三、复杂星形工具	53	四、结合对象	81
四、图纸工具	54	五、拆分对象	82
五、螺纹工具	55	第七节 对象的修整	82
第四节 绘制基本形状	55	一、焊接对象	82
一、基本形状工具	56	二、修剪对象	83
二、箭头形状工具	56	三、相交对象	83
三、流程图形状工具	57	四、对象的简化	84
四、标题形状工具	57	五、前减后	84
五、标注形状工具	57	六、后减前	84
第五节 智能工具	58	习题五	85
一、智能填充工具	58	第六章 图形对象的填充	87
二、智能绘图工具	59	第一节 调色板的设置	87
第六节 轮廓线设置	59	一、选择调色板	87
一、“轮廓笔”对话框	59	二、调色板浏览器	87
二、填充轮廓线的颜色	65	三、颜色样式	90
习题四	67		

第二节 填充对象	91	二、阴影羽化设置	121
一、颜色填充	91	三、设置阴影透明度	121
二、渐变填充	93	四、阴影的颜色	121
三、图样填充	96	第五节 交互式封套工具	122
四、底纹填充	97	一、添加封套	122
五、PostScript 底纹填充	98	二、编辑封套节点	122
六、取消填充	98	三、封套的模式	123
七、颜色泊坞窗	99	四、映射模式	123
八、交互式填充	99	第六节 交互式立体工具	124
九、滴管工具填充	101	一、交互式立体化效果	124
习题六	102	二、交互式立体化类型	125
第七章 文本工具	103	三、立体化深度	125
第一节 输入文本	103	四、旋转立体化对象	125
一、美术字文本	103	五、改变立体化对象的颜色	126
二、段落文本	104	六、斜角立体化对象	126
第二节 编辑文本	105	七、立体化照明	127
一、格式化文本	105	第七节 交互式透明工具	127
二、对齐文本	106	一、标准透明度	128
第三节 文本的特殊编辑	106	二、渐变透明度	128
一、文本适配路径	106	三、图样透明度	129
二、文本填入框架	108	四、底纹透明度	129
三、段落文本环绕图形	109	习题八	130
四、美术文字转换为曲线	109	第九章 透镜与其他特效	132
五、使文本对齐基准	110	第一节 透镜效果	132
六、矫正文本	110	一、应用透镜	132
习题七	110	二、透镜类型	132
第八章 交互式特效的应用	112	三、编辑透镜	136
第一节 交互式调和工具	112	第二节 图框精确剪裁对象	137
一、直接调和效果的应用	113	一、置于容器内	138
二、沿路径调和效果的应用	113	二、提取内容	138
三、多个物体间的调和	114	三、编辑内容与完成编辑	138
第二节 交互式轮廓图工具	114	第三节 添加透视点	139
第三节 交互式变形工具	116	一、单点透视	139
一、推拉变形效果	117	二、双点透视	140
二、拉链变形	118	习题九	140
三、扭曲变形	119	第十章 位图的编辑	142
第四节 交互式阴影工具	120	第一节 位图颜色与色彩模式	142
一、阴影透视类型	120	一、调整位图颜色	142

第一章 CorelDRAW X4 概述

本章主要介绍 CorelDRAW X4 的新增功能及其一些入门知识, 包括其发展史、新特征、启动和退出的方法以及图形图像方面的一些基础知识, 为以后更系统地学习 CorelDRAW 打下坚实的基础。

本章主要内容:

- CorelDRAW X4 简介
- CorelDRAW X4 软件的重要概念
- CorelDRAW X4 的启动和退出
- CorelDRAW X4 的工作界面

第一节 CorelDRAW X4 简介

在众多的电脑绘图软件中, CorelDRAW 是基于矢量图形的绘图软件, 随着版本的不断升级, 其功能越来越强大, 操作方法也越来越简单, 使用户可以得心应手地制作各种特殊效果。CorelDRAW X4 是 CorelDRAW 系列的最新版本, 比以前的版本界面更美观, 新增加了文字实时预览和表格制作功能。CorelDRAW X4 的图形图像处理功能更强大, 运用它可以绘制、合成和编辑图形以及进行各种个性化的设计, 也可以创作出专业级的美术作品。

一、CorelDRAW 的发展历史

CorelDRAW 于 1989 年由加拿大的 Corel 公司推出, 到现在已经有 20 年的历史了, 虽然时间不长, 但已经成为世界闻名的平面图形图像设计软件之一。

CorelDRAW 第一版于 1989 年春季面世, 这是专门为 Microsoft (微软) 而设计的。一年后, 开发商向大众推出了 CorelDRAW 1.01 版, 它在功能方面增加了滤镜, 并且可兼容其他的绘图软件。

1991 年秋天 Corel 公司推出了 CorelDRAW 2, 这时的 CorelDRAW 已经具备了当时其他绘图软件都不具备的功能, 如套封、立体化和透视效果等。

CorelDRAW 2 的推出虽然为 CorelDRAW 树立了新形象, 但 CorelDRAW 的第一个里程碑应该是 CorelDRAW 3, 它是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, 其中包括 Corel PHOTO-PAINT, CorelCHART, CorelSHOW 与 CorelTRACE 等应用程序。

CorelDRAW 4 于 1993 年 5 月推出, Corel PHOTO-PAINT 与 CorelCHART 的程序代码经过整理后, 在外观上也更接近 CorelDRAW。

CorelDRAW 5 于 1994 年 5 月推出, 此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。

CorelDRAW 6 是专为 Microsoft Windows 95 而设计的绘图软件包, 它充分利用了 32 位处理器的

能力, 提供了用于三维动画制作与描绘的新应用程序。

CorelDRAW 7 于 1996 年 10 月正式推出, 它是第一套充分利用 Intel MMX 技术的软件包。但 CorelDRAW 7 尚未普及, 便退出了市场, 取而代之的是 1996 年 12 月推出的 CorelDRAW 8, 它与以前版本有很大不同, 整个界面发生了很大的变化, 且功能也更强大, 具有出版、绘图、照片、企业标志、企业图片等图像创作能力。之后的 CorelDRAW 9 增加了许多点阵图处理的功能, 还附带了 Corel PHOTO-PAINT 与 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, 其网络处理功能得到了更大的增强, 可方便地制作出更丰富活泼的图像以及输出 HTML 代码; 其新增加的 Image Optimizer (图像优化器) 可以使图像更小, 以方便在网络上传输。

在 2002 年, CorelDRAW 11 被推出市场, 它的工作界面焕然一新, 工作区域比以前的版本具有更大的灵活性, 增加了许多效果和工具。

CorelDRAW 12 集设计、绘画、制作、编辑、合成、高品质输出、网页制作与发布等功能于一体, 使创作的作品更具专业水准。

CorelDRAW X3 具有更加人性化与亲切的窗口视图, 新的智能绘图工具、捕捉对象功能以及文本新特征。

平面设计的不断普及, 促进了平面设计软件的不断更新。CorelDRAW X4 是目前最高版本, 随着版本的升级, 其功能越来越强大, 利用它可以轻松地制作出各种特殊效果。

二、CorelDRAW X4 的工作环境

CorelDRAW X4 可以运行于 PC 机与苹果机上, 在 PC 机上适用于 Windows 2000, Windows XP 或 Windows Tablet PC Edition 操作系统。

CorelDRAW X4 在运作时需要占用很大的系统资源, 因此它对硬件的配置要求较高。要顺利运行 CorelDRAW X4, 必须具备以下条件:

(1) CPU (中央处理器): CPU 的处理速度是计算机性能最重要的标志之一, CorelDRAW X4 所要求的处理器至少在 Pentium 133 以上。

(2) 内存 (RAM): 内存是处理器与硬盘等外存设备进行数据交换的主要场所, CorelDRAW X4 要求的内存为 128 MB, 256 MB 或更高。

(3) 硬盘空闲空间: 必须保证硬盘具有 250 MB 以上的空闲空间以进行数据交换。

三、CorelDRAW 的基本功能

CorelDRAW 的基本功能主要有以下几个方面:

(1) 绘制与处理矢量图: CorelDRAW X4 可以很方便地利用图形工具直接绘制出各种图形, 还可以对绘制的对象进行各种排列组合、对齐、镜像等操作。

(2) 文字处理: 在 CorelDRAW 中有两种输入文字的方法, 一种是输入美术字文本; 另一种是输入段落文本。因此, CorelDRAW 不但可对单个文字进行处理, 而且可以对整段文字进行编辑、变形等操作, 还可以对文字进行沿路径排列与使用透视效果等。

(3) 位图处理: CorelDRAW 处理位图的功能也十分强大。它不但可以直接处理位图, 而且还可以使矢量图与位图进行相互转换。利用 CorelDRAW 中的位图滤镜功能, 可以为位图处理添加各种效

果,从而方便了设计者的制作。

四、CorelDRAW X4 的新特性

CorelDRAW X4 与以前的版本相比,除了具有更加人性化与亲切的窗口视图外,还增加了许多新的功能,下面分别进行介绍。

1. 界面更加美观

CorelDRAW X4 的界面及图标有了较大的变化,属性栏和工具栏都有所变化,工具预览方式也由原来的横排变为了竖排。

2. 安装文件剧增

在安装软件的过程中我们可以发现 CorelDRAW X4 的安装过程比较顺利,速度也很快。唯一改变最大的是文件的体积越来越大了,CorelDRAW X3 安装中除去其他的组件,其安装完还不到 200 MB,而新的 CorelDRAW X4 安装完后的文件体积达到了 615 MB(这 615 MB 包含 X4 目录下的安装备份文件,这是 Corel 公司为防止文件损坏而做的安装备份)。

3. 新增表格绘制工具

大家不要把这个工具同图纸工具混淆。这是完全不同的两个工具。通过表格工具的属性栏,可以很方便地修改行数和列数,改变边框线的颜色。

4. 文本格式实时预览、字体识别功能

当我们选择不同的字体时,CorelDRAW X4 会自动把段落文本中的字体预览成我们将要选择的字体。也就是说当我们在字体下拉列表中选择不同的字体时,段落文本中的字体也会随之呈预览方式供我们查看其显示效果。这一新增的特性可以大大方便我们选择不同的字体效果,从而提高工作效率。

5. 动态向导

动态向导可允许设计人员创建完美形状,将一个物体放在想放的位置的操作通过一步就能完成。当动态向导打开后,临时向导出现在绘画的目标捕捉点上。新的向导提供自定义的分组标号,可移动光标到需要的地方,释放在物体或文本上。当在文档中移动目标时,这个向导自动改变,并立刻分发重要的信息,以便做出相应的调整。因此可以更加容易、精确地设置物体的尺寸与位置,减少操作步骤,节省了设计时间。

6. 增强了捕捉对象功能

捕捉对象功能可为设计人员节省时间,当安排项目时,设计人员可以快速精确地修改对象。通过鼠标捕捉的物体区域可得到实时的反馈,捕捉对象包括节点、交叉点、中心、象限、切线、正交、边缘与文本基线。

7. 新的导出 Office 特性

在 CorelDRAW X4 图像软件包中创作的图形可以被容易地带到 Office 文档中。CorelDRAW X4 图像软件包是办公组件的完美伙伴,它可以轻松地预览和导入文本文件、幻灯片以及电子表格文件,而不必担心兼容性问题,它可以智能地选择更适合的格式(.png, .emf 或 .wpg)。CorelDRAW X4 图

像软件包同微软的 Office 或 Wordperfect Office 一同工作将帮助用户创建令人印象深刻的商业文档。

第二节 CorelDRAW X4 软件的重要概念

使用 CorelDRAW X4 绘制图形之前,首先要掌握一些重要的概念,正确理解这些概念有利于更好地掌握本书后面的内容。

一、矢量图形

矢量图也叫面向对象绘图,它是以数字方式描述曲线,其基本组成单位是锚点和路径。因此,矢量图可以随意地放大或缩小,而不会使图像失真或遗漏图像的细节,也不会影响图像的清晰度,如图 1.2.1 所示。矢量图尤其适用于标志设计、图案设计、文字设计、版式设计等,它所生成的文件也比位图文件要小一些。



图 1.2.1 矢量图缩放前后效果对比

二、位图图像

位图图像也称点阵图或绘制图像,它是由计算机屏幕上许多像素点组成的。在色彩允许的前提下,位图可以最真实地描述图像。位图有固定的分辨率,分辨率越高,图像的效果就越好,但按照原图大小打印或显示时效果最好。如果将位图扩大,其显示效果不会很清晰,如图 1.2.2 所示。



图 1.2.2 位图图像缩放前后效果对比

位图的大小与质量也取决于图像中像素点的多少。一般来说,每平方英寸的面积所含像素点越多,颜色之间的混合就越平滑,同时文件也越大。

三、色彩模式

CorelDRAW X4 应用程序支持很多种色彩模式,如 RGB, CMYK, HSB, HLS, LAB 等。其中

最常用的是 RGB 模式与 CMYK 模式，这两种模式是 CorelDRAW 中表示颜色的必选途径，每种色彩模式都有其特有的表示颜色的方法。

1. RGB 模式

RGB 模式也可称为光源色模式，这是因为 RGB 能够产生与太阳光一样的颜色。RGB 色彩模式是通过色彩的红、绿、蓝 3 种颜色混合构成，从理论上来说，可以生成自然界中的任何一种颜色，一般 RGB 模式只用于在屏幕上显示的图像。

在 RGB 模式下，每一个像素由 24 位的数据表示，其中红、绿、蓝 3 种颜色各用了 8 位，因此，这 3 种颜色各具有 256 级亮度，能表现出 256 种不同浓度的色彩。

2. CMYK 模式

CMYK 模式的颜色也称为印刷色，这是因为 CMYK 模式大多用在印刷上。CMYK 色彩模式通过青色、洋红、黄色和黑色 4 种颜色以百分比的形式进行描述，每一种颜色所占的百分比可以从 0 到 100%，其百分比越高，颜色越暗。CMYK 模式是通过反射某些颜色的光并吸收另外颜色的光，生成不同的颜色，因此，此模式也被称为减色模式。

一般 CMYK 模式用于生成印刷机、色彩打印校正机、热升华打印机、全色海报打印机或专门打印机的文档。CorelDRAW 中所用的调色板色彩就是用 CMYK 值来定义的。

四、存储格式

在 CorelDRAW X4 中，完成对作品的编辑与修改后，需要将其保存起来，在存储时需要选择存储格式。下面来介绍几种文件的存储格式。

(1) CDR 格式：此格式是 CorelDRAW 的专用格式，也就是说，用 CDR 格式存储的文件只能在 CorelDRAW 中打开，而在其他程序中不能打开。

(2) PSD 格式：它是唯一支持 Photoshop 全部图像色彩模式的文件格式，还支持网格、通道、图层等其他所有功能。它是具有图层功能的 Photoshop 专用格式，可方便对图像进行反复修改。

(3) GIF 格式：此格式文件压缩比较大，占用磁盘空间小，可支持位图模式、灰度模式与索引颜色模式的图像，这是近乎完美的图像格式。

(4) JPEG 格式：此格式压缩比可大可小，支持 CMYK、RGB 与灰度的色彩模式，但不支持 Alpha 通道。这种格式可以用不同的压缩比对图像文件进行压缩，其压缩技术是否先进对图像质量的影响不大，它是占用较少的磁盘空间获得较好图像质量的格式。

(5) BMP 格式：此格式文件几乎不压缩，占用磁盘空间较大，可支持 RGB、灰度、位图以及索引颜色模式，而不支持 Alpha 通道。

第三节 CorelDRAW X4 的启动与退出

在 CorelDRAW X4 中，如果需要进行各种图形的绘制与编辑，可先启动其应用程序。本节将具体介绍 CorelDRAW X4 的启动与退出。

一、启动 CorelDRAW X4

CorelDRAW X4 的启动有以下两种方法:

(1) 选择 **开始** → **所有程序 (P)** → **CorelDRAW Graphics Suite X4** → **CorelDRAW X4** 命令, 即可显示 CorelDRAW X4 程序的初始化界面, 如图 1.3.1 所示。

(2) 双击桌面上的 CorelDRAW X4 的快捷方式按钮 , 也可进入 CorelDRAW X4 程序的初始化界面。

初始化界面消失后, 屏幕上会显示出一个 CorelDRAW X4 的欢迎界面, 如图 1.3.2 所示。



图 1.3.1 启动 CorelDRAW X4 的初始化界面

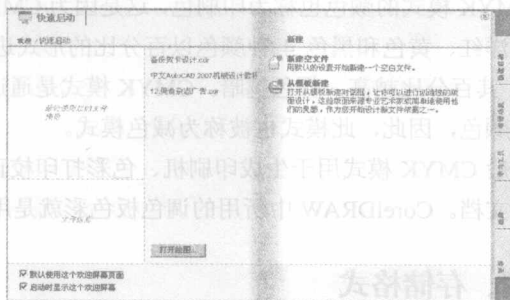


图 1.3.2 CorelDRAW X4 的欢迎界面

在此界面中提供了 4 个图标, 单击任意一个图标, 都可以启动 CorelDRAW X4 操作界面进行工作。其功能如下:

新建空文件: CorelDRAW X4 将会以默认的格式新建一个图形文件。

从模板新建: 可在 CorelDRAW X4 提供的专业模板中选择一个模板, 选择时需要放入其配套光盘。

打开绘图: CorelDRAW X4 将打开存储过的任意一个图形。

最近使用过的文件预览: CorelDRAW X4 能够载入最后五次打开的文件, 单击文件名可打开该文件继续编辑。

单击新建图形图标, 可进入 CorelDRAW X4 的绘图界面, 同时打开一个新建绘图页, 这时用户已经进入了 CorelDRAW X4 矢量绘图的神奇天地。

二、退出 CorelDRAW X4

退出 CorelDRAW X4 的方法有以下 3 种:

(1) 单击 CorelDRAW X4 界面右上角的“关闭”按钮 。如果对文档进行了修改, 在关闭时会弹出如图 1.3.3 所示的提示框, 根据需要单击所对应的按钮即可。

(2) 选择菜单栏中的 **文件 (F)** → **退出 (X)** 命令, 可退出 CorelDRAW X4 工作界面。

(3) 按键盘上的“Alt+F4”键。

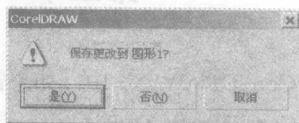


图 1.3.3 提示框