



21世纪高等院校应用型人才培养规划教材

中文

CorelDRAW X4 应用实践教程

唐文忠 主编



西北工业大学出版社

21 世纪高等院校应用型人才培养规划教材

中文 CorelDRAW X4 应用实践教程

主编 唐文忠

西北工业大学出版社

【内容提要】本书根据普通高等教育“十一五”国家级规划教材的指导精神编写。书中主要包括初识 CorelDRAW X4、图形的创建与编辑、轮廓线与颜色填充、对象的编辑、文本的编辑、交互式工具的应用、透镜效果与图形色调、位图效果、打印输出、行业应用实例，最后一章为上机实验，旨在使读者对前面章节所学的知识加以巩固。

本书结构清晰、内容丰富、图文并茂、易学易懂，既可作为各普通高等院校、高职高专和电脑培训班的 CorelDRAW 教材，也可供 CorelDRAW 爱好者自学参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 CorelDRAW X4 应用实践教程 / 唐文忠主编. —西安: 西北工业大学出版社, 2009.4
(21 世纪高等院校应用型人才培养规划教材)
ISBN 978-7-5612-2541-7

I. 中… II. 唐… 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 047253 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

电子邮件: computer@nwpup.com

印 刷 者: 陕西宝石兰印务有限责任公司

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

印 张: 18 彩插 4

字 数: 475 千字

版 次: 2009 年 4 月第 1 版

2009 年 4 月第 1 次印刷

定 价: 32.00 元

2006—2010 年教育部高等学校计算机基础课程教学指导委员会

主任委员

陈国良 中国科学技术大学

副主任委员

李 廉 兰州大学

秘书长

周学海 中国科学技术大学

委员

林 闯 清华大学

高 林 北京联合大学

邹 鹏 国防科技大学

理工类计算机基础课程教学指导分委员会

主任委员

李 廉 兰州大学

副主任委员

林 闯 清华大学

邹 鹏 国防科技大学

高 林 北京联合大学

秘书长

管会生 兰州大学

委员

王贺明 郑州大学

陈国良 中国科学技术大学

王 浩 合肥工业大学

陈 炼 南昌大学

王移芝 北京交通大学

周玉龙 南开大学

石 岗 武汉大学

郑世钰 华中师范大学

边小凡 河北大学

俞 勇 上海交通大学

何钦铭 浙江大学

姚 琳 北京科技大学

宋方敏 南京大学

战德臣 哈尔滨工业大学

张长海 吉林大学

郝兴伟 山东大学

张 莉 北京航空航天大学

唐宁九 四川大学

张 铭 北京大学

贾小珠 青岛大学

李陶深 广西大学

高 飞 北京理工大学

杨 丹 重庆大学

鄂大伟 集美大学

苏长龄 长春大学

黄志球 南京航空航天大学

邹北骥 中南大学

龚沛曾 同济大学

陈立潮 太原科技大学

韩国强 华南理工大学

21 世纪高等院校应用型人才培养规划教材

编审委员会

主任委员：冯博琴

副主任委员：夏清国 李 辉 姚 群

委 员：刘培奇 张建英 朱战立 王晓奇

郭 晔 张俊兰 刘鹏辉 王孝琪

刘 黎 魏娟丽 张民朝

主 编：唐文忠

序 言

21 世纪是信息时代，是科学技术高速发展的时代，也是人类进入以“知识经济”为主导的时代。信息要发展，人才是关键，为此，我国高等教育也适度扩大规模。如何培养出德才兼备的高素质应用型人才，是全社会尤其是高等院校面临的一项颇为急切的任务。

为适应培养高素质专门人才的需要，必须开展教学改革立项和试点工作，加强实验教学和实践环节，重视综合性和创新性实验，大力培养学生的应用实践能力；必须建立高水平的教学计划和完备的课程体系，推进精品课程建设，完善精品课程学科布局。多年来，我们一直致力于研究在新形势下，如何编写出适应教学需要的教材，集中讨论了教育部计算机基础课程的重大教学改革举措以及新的课程体系框架、教学内容组织和课程设置等，经过与各高校老师、专家反复研讨后取得了许多共识。在“2006—2010 年教育部高等学校计算机基础课程教学指导委员会”（见所附名单）有关会议精神的指导下，我们组织了一批长期在一线从事计算机教学工作的老师和专家，于 2006 年成立了 21 世纪高等院校应用型人才培养规划教材编审委员会，全面研讨计算机和信息技术专业应用型人才的培养方案，并结合我国教育当前的实际情况，编写了这套“21 世纪高等院校应用型人才培养规划教材”。



编写目的

配合教育部提出的要有相当部分高校致力于培养应用型人才的要求，以及市场对应用型人才需求量的不断增加，本套丛书以“理论与实践并重，应试与就业兼顾”为原则，注重教育、训练、应用三者有机结合，努力建设一套全新的、有实用价值的应用型人才培养规划教材。希望本套教材的出版和使用，能够促进应用型人才的培养，为我国建立新的人才培养模式作出贡献。



丛书特色

★ 中文版本，易教易学

选取市场上最普遍、最易掌握的应用软件的中文版本，突出“易教学、上手快”的特点，结构合理，内容丰富，讲解清晰，真正做到老师好教、学生好学。

★ 由浅入深，循序渐进

以培养应用型人才为重点，内容系统、全面，难点分散，循序渐进，并将知识点融入到每个实例中，使读者在掌握理论知识的同时，同步提高实践能力。

★ 体系完整，作者权威

兼顾了大学非计算机专业学生的特点，按照分类、分层次组织教学的思路进行教材的编写。此外，参与教材编写的作者均来自全国各个高校，都是长期从事一线教学的专家和教授。

★ 理论和实践相结合

从教学的角度出发，将精简的理论与丰富实用的经典行业范例相结合，使学生在掌握基础理论的同时满足专业技术应用能力培养的需要，给学生提供一定的可持续发展的空间。

★ 与实际工作相结合

开辟培养技术应用型人才的第二课堂，注重学生素质培养，与企业一线人才要求对接，充实实际操作经验，将教育、训练、应用三者有机结合，使学生一毕业就能胜任工作，增强学生的就业竞争力。

★ 立体化教材建设思想

注重立体化教材建设，除主教材外，还配有多媒体电子教案、习题与实验指导，以及教学网站和其他教学资源。

★ 提供免费电子教案，保障教学需求

提供免费电子教案及书中素材文件，极大地方便老师教学和学生上机实践。



读者对象

本套丛书可作为各普通高等院校、高职高专的教材，也适合社会培训班使用，同时可供电脑爱好者自学参考。



互动交流

为贯彻和落实“十一五”时期我国教育发展与改革的有关精神，我们非常欢迎全国更多的高校、高职老师积极地加入到本系列教材的策划与编写队伍中来。同时，希望广大师生在使用过程中提出宝贵意见，以便我们在今后的工作中不断地改进和完善，使本套教材成为高等院校的精品教材。

21 世纪高等院校应用型人才培养规划教材编审委员会

前言

随着计算机技术的飞速发展,计算机在经济、生活和社会发展中的地位日益重要。计算机知识与应用能力的培养是高等专业技术人才培养工作中极其重要的组成部分。

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,无论创作印刷品、网页还是跨媒体的作品,CorelDRAW X4 都将以卓越的功能使设计人员或普通用户得到事半功倍的效果。

为了编写好本书,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。

本书共分 13 章。

第 1 章主要包括 CorelDRAW 简介、CorelDRAW X4 的基础操作以及位图与矢量图的区别等知识。

第 2 章主要介绍基本图形的创建、线条的创建以及图形与线条的编辑方法。

第 3 章介绍图形色彩模式、轮廓线的设置以及图形填充的应用。

第 4 章主要介绍对象的编辑方法,如对象的选择、变换、排列、群组以及造型的处理等内容。

第 5 章主要介绍文本的基本操作、文本格式的设置以及文本特殊效果的应用。

第 6 章主要介绍交互式工具的应用技巧。

第 7 章介绍透镜的使用和图形色调的调整。

第 8 章主要介绍位图的导入、位图颜色的编辑以及位图滤镜的应用。

第 9 章介绍文档的打印设置、打印预览以及商业打印知识。

第 10 章列举了几个行业应用实例,可以使用户进一步掌握软件的强大功能。

第 11 章应用每章所学的知识制作了一些实例,以帮助读者巩固所学知识。

由于作者水平有限,不足之处在所难免,欢迎广大读者批评指正。

编者

目 录

第 1 章 初识 CorelDRAW X4.....	1	2.3.4 上机练习	43
1.1 CorelDRAW 简介.....	1	本章小结.....	44
1.1.1 运行 CorelDRAW X4.....	2	习题二.....	45
1.1.2 CorelDRAW X4 的工作界面.....	2	第 3 章 轮廓线与颜色填充	47
1.2 CorelDRAW X4 基础操作.....	4	3.1 色彩模式	47
1.2.1 文件的基本操作	4	3.1.1 RGB 模式	47
1.2.2 绘图显示模式	6	3.1.2 CMYK 模式	47
1.2.3 设置显示比例	7	3.1.3 Lab 模式	48
1.2.4 预览显示	8	3.1.4 HSB 模式.....	48
1.2.5 版面设置	9	3.1.5 灰度模式	48
1.2.6 辅助设置	11	3.2 轮廓线设置	48
1.3 位图与矢量图	12	3.2.1 设置对象轮廓属性	48
本章小结	13	3.2.2 设置轮廓线颜色	51
习题一	13	3.3 图形的填充	53
第 2 章 图形的创建与编辑	15	3.3.1 选择颜色	53
2.1 线条的绘制	15	3.3.2 颜色填充	53
2.1.1 手绘工具	15	3.3.3 渐变填充	55
2.1.2 贝塞尔工具	17	3.3.4 图样填充	58
2.1.3 艺术笔工具	18	3.3.5 底纹填充	60
2.1.4 钢笔工具	22	3.3.6 PostScript 底纹填充	60
2.1.5 多点线	23	3.3.7 上机练习	61
2.1.6 3 点曲线	23	本章小结.....	64
2.1.7 连接器工具	24	习题三.....	64
2.1.8 度量工具	24	第 4 章 对象的编辑	66
2.1.9 智能绘图工具	25	4.1 对象的选择	66
2.2 基本形状的绘制	26	4.1.1 用挑选工具选择	66
2.2.1 创建矩形	26	4.1.2 用菜单命令选择	67
2.2.2 创建圆形	27	4.2 对象的变换	68
2.2.3 创建多边形	29	4.2.1 对象的移动	68
2.2.4 创建预设的形状	31	4.2.2 对象的旋转	69
2.3 线条与图形的编辑	33	4.2.3 缩放与镜像对象	70
2.3.1 曲线的节点编辑	33	4.2.4 改变对象大小	70
2.3.2 编辑曲线的端点和轮廓	38	4.2.5 倾斜对象	71
2.3.3 编辑和修改形体	40	4.3 对象的排序	71

4.3.1 对象的对齐与分布	71	5.3.5 上机练习	101
4.3.2 调整对象的顺序	73	本章小结	103
4.4 对象的结合与群组	76	习题五	103
4.4.1 对象的结合	76	第 6 章 交互式工具的应用	105
4.4.2 拆分对象	76	6.1 交互式填充	105
4.4.3 群组对象	77	6.1.1 交互式填充工具	105
4.4.4 取消对象的群组	77	6.1.2 使用交互式网状填充工具	106
4.5 对象的造形	77	6.2 交互式工具组	107
4.5.1 对象的焊接	78	6.2.1 交互式调和工具	107
4.5.2 对象的修剪	78	6.2.2 交互式轮廓图工具	110
4.5.3 对象的相交	79	6.2.3 交互式变形工具	111
4.5.4 对象的简化	79	6.2.4 交互式阴影工具	115
4.5.5 对象前减后	80	6.2.5 交互式封套工具	117
4.5.6 对象后减前	80	6.2.6 交互式立体化工具	118
4.5.7 上机练习	80	6.2.7 交互式透明工具	121
4.6 对象的其他编辑	84	6.2.8 上机练习	123
4.6.1 剪切、复制与粘贴对象	84	本章小结	125
4.6.2 再制对象	85	习题六	125
4.6.3 复制对象属性	85	第 7 章 透镜效果与图形色调	128
4.6.4 删除对象	86	7.1 透镜的使用	128
4.6.5 对象的精确剪裁	86	7.1.1 应用透镜	128
4.6.6 添加、清除透视点	87	7.1.2 使用透镜效果	129
4.6.7 上机练习	89	7.1.3 透镜通用参数设置	133
本章小结	91	7.1.4 取消透镜效果	134
习题四	91	7.2 调整图形的色调	134
第 5 章 文本的编辑	93	7.2.1 调整亮度、对比度和强度	134
5.1 文本的基本操作	93	7.2.2 调整颜色平衡	134
5.1.1 文本的类型	93	7.2.3 调整伽玛值	135
5.1.2 选择文本	94	7.2.4 调整色度、饱和度和亮度	136
5.1.3 设置文本字体与字号	95	7.2.5 上机练习	136
5.1.4 导入文本	96	本章小结	139
5.2 文本格式的设置	97	习题七	139
5.2.1 格式化文本	97	第 8 章 位图效果	141
5.2.2 对齐文本	97	8.1 位图的导入与转换	141
5.3 文本的特殊效果	98	8.1.1 位图的导入	141
5.3.1 文本适配路径	98	8.1.2 位图的转换	142
5.3.2 文本填入框架	99	8.2 位图颜色的编辑	143
5.3.3 段落文本环绕图形	100	8.2.1 颜色模式转换	143
5.3.4 美术文字转换为曲线	100	8.2.2 位图颜色遮罩	145

8.3 位图的滤镜特效	145	10.2 杂志广告设计	183
8.3.1 三维效果	146	10.2.1 杂志广告设计说明	183
8.3.2 艺术笔触	149	10.2.2 酒杂志广告设计要点	184
8.3.3 模糊效果	153	10.2.3 酒杂志广告的设计过程	184
8.3.4 颜色转换	155	10.3 报纸广告设计	189
8.3.5 轮廓图	156	10.3.1 报纸广告设计说明	189
8.3.6 创造性	157	10.3.2 报纸广告设计要点	190
8.3.7 扭曲效果	160	10.3.3 报纸广告的设计过程	190
8.3.8 杂点效果	161	10.4 书籍装帧设计	195
8.3.9 鲜明化	162	10.4.1 书籍装帧设计说明	195
8.3.10 上机练习	163	10.4.2 书籍装帧的设计要点	196
本章小结	164	10.4.3 书籍装帧的设计过程	197
习题八	165	10.5 包装设计	207
第9章 打印输出	167	10.5.1 包装设计说明	207
9.1 打印设置	167	10.5.2 包装的设计要点	208
9.1.1 打印机属性的设置	167	10.5.3 包装的设计过程	208
9.1.2 纸张设置选项	167	10.6 海报设计	219
9.2 打印预览	168	10.6.1 海报设计说明	219
9.2.1 预览打印作品	168	10.6.2 海报的设计要点	220
9.2.2 调整大小和定位	169	10.6.3 海报的设计过程	220
9.2.3 自定义打印预览	169	10.7 灯箱广告设计	229
9.3 打印文档	170	10.7.1 灯箱广告设计说明	229
9.3.1 打印多个副本	170	10.7.2 灯箱广告的设计要点	230
9.3.2 打印大幅作品	170	10.7.3 灯箱广告的设计过程	230
9.3.3 指定打印内容	171	10.8 编织袋设计	235
9.3.4 分色打印	172	10.8.1 编织袋设计说明	235
9.3.5 设置印刷标记	172	10.8.2 编织袋的设计要点	235
9.3.6 拼版	173	10.8.3 编织袋的设计过程	235
9.4 商业印刷	174	第11章 上机实验	242
9.4.1 准备印刷作品	174	实验1 启动和退出 CorelDRAW X4	242
9.4.2 打印到文件	174	试验2 对页面的操作	243
9.4 上机练习	175	实验3 绘制卡通人物	245
本章小结	176	实验4 绘制西瓜	250
习题九	176	实验5 绘制按钮	254
第10章 行业应用实例	178	实验6 绘制花朵	256
10.1 名片的设计	178	实验7 特效字	259
10.1.1 名片设计说明	178	实验7.1 制作压印字	259
10.1.2 名片的设计要点	179	实验7.2 制作渐隐字	261
10.1.3 名片的设计过程	179	实验7.3 制作滴血字效果	264

实验 8 透镜效果 264

实验 8.1 制作拼图效果 264

实验 8.2 望远镜效果 268

实验 8.3 胶片效果 271

实验 9 位图特效 273

实验 9.1 卷页效果 273

实验 9.2 制作虚光效果 275

10.1	10.1.1	10.1.2	10.1.3	10.1.4	10.1.5	10.1.6	10.1.7	10.1.8	10.1.9	10.1.10	10.1.11	10.1.12	10.1.13	10.1.14	10.1.15	10.1.16	10.1.17	10.1.18	10.1.19	10.1.20	10.1.21	10.1.22	10.1.23	10.1.24	10.1.25	10.1.26	10.1.27	10.1.28	10.1.29	10.1.30	10.1.31	10.1.32	10.1.33	10.1.34	10.1.35	10.1.36	10.1.37	10.1.38	10.1.39	10.1.40	10.1.41	10.1.42	10.1.43	10.1.44	10.1.45	10.1.46	10.1.47	10.1.48	10.1.49	10.1.50	10.1.51	10.1.52	10.1.53	10.1.54	10.1.55	10.1.56	10.1.57	10.1.58	10.1.59	10.1.60	10.1.61	10.1.62	10.1.63	10.1.64	10.1.65	10.1.66	10.1.67	10.1.68	10.1.69	10.1.70	10.1.71	10.1.72	10.1.73	10.1.74	10.1.75	10.1.76	10.1.77	10.1.78	10.1.79	10.1.80	10.1.81	10.1.82	10.1.83	10.1.84	10.1.85	10.1.86	10.1.87	10.1.88	10.1.89	10.1.90	10.1.91	10.1.92	10.1.93	10.1.94	10.1.95	10.1.96	10.1.97	10.1.98	10.1.99	10.1.100
------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	----------

10.2	10.2.1	10.2.2	10.2.3	10.2.4	10.2.5	10.2.6	10.2.7	10.2.8	10.2.9	10.2.10	10.2.11	10.2.12	10.2.13	10.2.14	10.2.15	10.2.16	10.2.17	10.2.18	10.2.19	10.2.20	10.2.21	10.2.22	10.2.23	10.2.24	10.2.25	10.2.26	10.2.27	10.2.28	10.2.29	10.2.30	10.2.31	10.2.32	10.2.33	10.2.34	10.2.35	10.2.36	10.2.37	10.2.38	10.2.39	10.2.40	10.2.41	10.2.42	10.2.43	10.2.44	10.2.45	10.2.46	10.2.47	10.2.48	10.2.49	10.2.50	10.2.51	10.2.52	10.2.53	10.2.54	10.2.55	10.2.56	10.2.57	10.2.58	10.2.59	10.2.60	10.2.61	10.2.62	10.2.63	10.2.64	10.2.65	10.2.66	10.2.67	10.2.68	10.2.69	10.2.70	10.2.71	10.2.72	10.2.73	10.2.74	10.2.75	10.2.76	10.2.77	10.2.78	10.2.79	10.2.80	10.2.81	10.2.82	10.2.83	10.2.84	10.2.85	10.2.86	10.2.87	10.2.88	10.2.89	10.2.90	10.2.91	10.2.92	10.2.93	10.2.94	10.2.95	10.2.96	10.2.97	10.2.98	10.2.99	10.2.100
------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	----------

第 1 章 初识 CorelDRAW X4

本章将对 CorelDRAW 的发展历程、基础操作以及位图与矢量图等进行介绍。通过本章的学习，用户可对 CorelDRAW X4 有一个初步的了解，为后面的学习奠定基础。

教学目标

- (1) CorelDRAW 简介。
- (2) CorelDRAW X4 基础操作。
- (3) 位图与矢量图。

1.1 CorelDRAW 简介

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 位处理器的功能，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。

1.1.1 运行 CorelDRAW X4

如果要运行 CorelDRAW X4,可选择 **开始** → **所有程序(E)** → **CorelDRAW Graphics Suite X4** → **CorelDRAW X4** 命令,即可显示程序的初始化界面,如图 1.1.1 所示。

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 1.1.2 所示。



图 1.1.1 CorelDRAW X4 的初始化界面

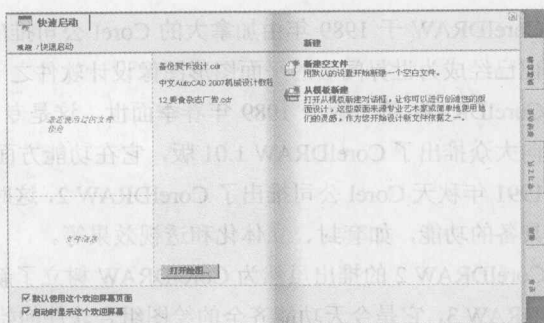


图 1.1.2 CorelDRAW X4 的欢迎界面

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。

1.1.2 CorelDRAW X4 的工作界面

关闭欢迎界面,进入工具环境,单击工具栏中的“打开图形”按钮 ,任意打开一个图形文件后,可进入 CorelDRAW X4 的工作界面,如图 1.1.3 所示。

1. 标题栏

标题栏位于文件窗口的顶部，其左侧显示了当前文件名，右侧是用于最小化、最大化及关闭窗口口的几个按钮。如果单击标题栏最左侧的图标，可弹出一个下拉菜单，在该菜单中选择适当的命令，可对应用程序窗口进行移动、最小化、最大化、关闭等操作。

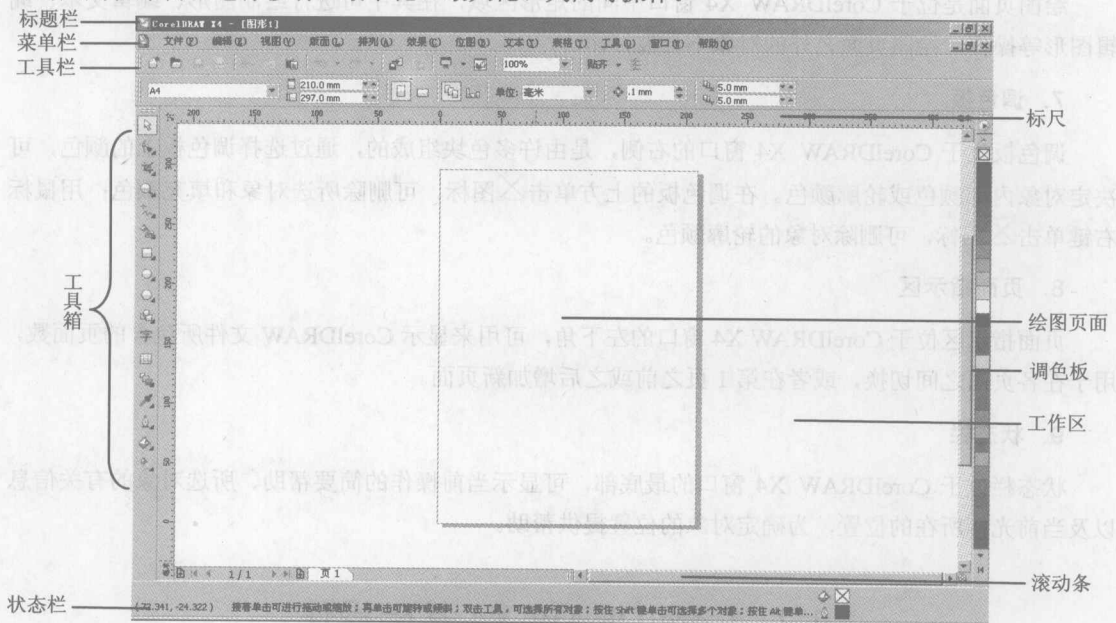


图 1.1.3 CorelDRAW X4 工作界面

2. 菜单栏

菜单栏位于标题栏的下面，列出了 CorelDRAW X4 所有的绘图命令，其中包含 12 个菜单。在每个菜单下又有若干个子菜单，每一个菜单都代表一系列的特殊命令，选择之后将会弹出这些命令或相应的对话框。此外，通过单击菜单栏右侧的几个按钮，可最小化、最大化或关闭当前文件窗口。

3. 工具栏

在工具栏中提供了 CorelDRAW X4 中最常用的一些命令，这些命令与菜单栏中的某些命令相对应。工具栏中的按钮按功能大致可分为新建、打开、保存、撤销与帮助 5 类。

4. 工具箱

默认状态下，工具箱位于工作窗口的左边，其中包含了一系列常用的绘图与编辑工具。有些工具按钮右下角有一个小黑三角形，表示在此工具组中还隐藏着其他工具，只要将鼠标指针移至带有小黑三角形的按钮上，按住鼠标左键不放，就会出现这些隐藏的工具按钮。

5. 标尺、辅助线、网格与捕捉

标尺分为水平标尺与垂直标尺，可用来显示各对象的尺寸及其在工作页面上的位置，可通过选择菜单栏中的   命令打开或关闭标尺。

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。要创建辅助线，只须单击标尺并向工作区拖动即可。创建辅助线后，可以调整其位置，并可以对其进行旋转。

网格是页面上均匀的小方格，与辅助线一样，也是用来辅助确定对象的位置或尺寸的。

所谓捕捉是指在绘图时使光标沿网格、辅助线或对象精确定位，以精确绘制图形的一种功能。

6. 绘图页面

绘图页面是位于 CorelDRAW X4 窗口中间的矩形区域，在其中可进行绘制图形、编辑文本、编辑图形等操作，绘图页面之外的对象不会被打印。

7. 调色板

调色板位于 CorelDRAW X4 窗口的右侧，是由许多色块组成的，通过选择调色板上的颜色，可决定对象内部颜色或轮廓颜色。在调色板的上方单击图标，可删除所选对象和填充颜色；用鼠标右键单击图标，可删除对象的轮廓颜色。

8. 页面指示区

页面指示区位于 CorelDRAW X4 窗口的左下角，可用来显示 CorelDRAW 文件所包含的页面数，用于在各页面之间切换，或者在第 1 页之前或之后增加新页面。

9. 状态栏

状态栏位于 CorelDRAW X4 窗口的最底部，可显示当前操作的简要帮助、所选对象的有关信息以及当前光标所在的位置，为确定对象的位置提供帮助。

1.2 CorelDRAW X4 基础操作

CorelDRAW X4 的基础操作包括文件的基本操作、CorelDRAW 的显示模式、版面的设置以及辅助设置等，本节将介绍这些基本的操作。

1.2.1 文件的基本操作

进入 CorelDRAW X4 之后，在设计作品的过程中，需要进行创建新文件、打开已有文件、保存或关闭文件等操作，这也是 CorelDRAW X4 中文件的一些基础操作，下面对这些操作分别进行介绍。

1. 新建和打开文件

新建或打开一个图形文件的方法有多种，下面分别介绍。

(1) 启动 CorelDRAW X4 后，屏幕上会出现 CorelDRAW X4 的欢迎界面，单击“新建图形”图标，即可创建一个图形文件；单击“打开图形”图标，弹出“打开绘图”对话框，如图 1.2.1 所示，可以从中选择需要打开的图形文件。

(2) 如果已经在 CorelDRAW X4 中完成了图形的绘制，要想再新建一个文件，选择菜单栏中的“文件(F)”→“新建(N)”命令，或按“Ctrl+N”键新建文件；选择菜单栏中的“文件(F)”→“打开(O)…”命令，或按“Ctrl+O”键可打开文件。

(3) 通过 CorelDRAW X4 工具栏中的“新建”按钮和“打开”按钮来新建和打开文件。

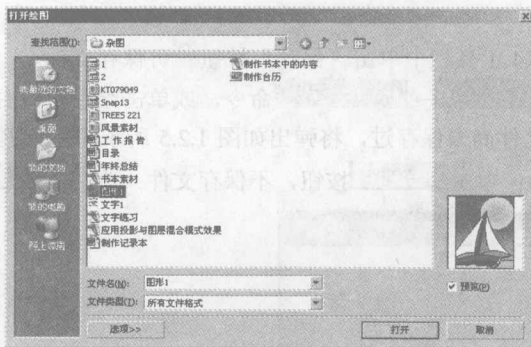


图 1.2.1 “打开绘图”对话框

2. 导入和导出文件

CDR 格式是 CorelDRAW X4 默认的文件格式。不同的应用程序默认的文件格式也不相同，但在 CorelDRAW X4 中可以使用导入命令将位图和文本文件等导入到 CorelDRAW X4 中进行编辑，也可以将 CorelDRAW X4 编辑完成的文件导出为可以被其他应用程序使用的文件。

要用导入命令导入文件，可在 CorelDRAW X4 中选择菜单栏中的 **文件(F)** → **导入(I)...** 命令，或在工具栏中单击“导入”按钮，弹出**导入**对话框（见图 1.2.2），从中选择需要导入的文件后，单击 **导入** 按钮即可。

使用导出命令，可将 CorelDRAW X4 中绘制好的图形输出为位图或其他格式的文件。选择菜单栏中的 **文件(F)** → **导出(E)...** 命令，或单击“导出”按钮，弹出**导出**对话框，在 **保存类型(T)** 下拉列表中可选择需要导出的文件格式（见图 1.2.3），单击 **导出** 按钮，可在弹出的相应对话框中设置该格式的相关参数，然后单击 **确定** 按钮，就可完成文件的导出。

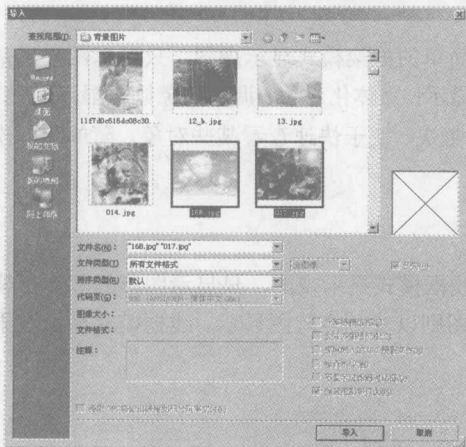


图 1.2.2 “导入”对话框

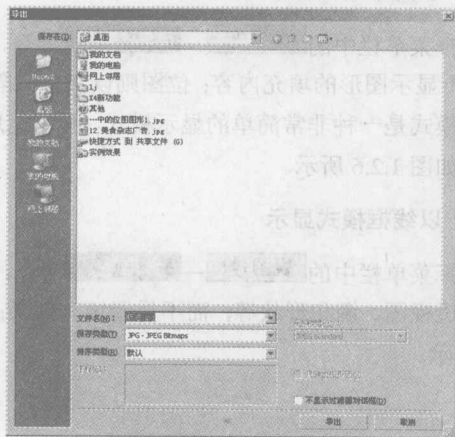


图 1.2.3 “导出”对话框

3. 保存和关闭文件

当完成一幅作品后，需要将文件保存并关闭。下面介绍保存和关闭文件的多种方法。

(1) 选择菜单栏中的 **文件(F)** → **保存(S)** 命令，或按“Ctrl+S”键可保存文件；选择菜单栏中的 **文件(F)** → **另存为(A)...** 命令，或按“Ctrl+Shift+I”键可另存储文件。如果是第一次保存文件，将弹出如图 1.2.4 所示的**保存绘图**对话框。在对话框中可以设置文件名、保存类型以及版本等