

从·入·门·到·精·通·系·列

CorelDRAW[®] X4

© 2008 Corel Corporation. 保留所有权利。创建应用程序环境...

中文版



CorelDRAW

从入门到精通

柏松 主编



随书赠送光盘1张

本书特点

一本图书 四本价值

1本书=入门+提高+精通+高手=4本书, 让读者花一本书的钱, 获得四本书的价值, 满足初学者、提高者、职场人士、设计师等不同学习对象的需求

新手入门 逐步精通

全书内容从零起步, 新手可以在没有任何基础的前提下, 根据由浅入深的理论、循序渐进的实例, 逐步精通软件的核心技术, 达到从入门到精通的目的

精辟范例 全程图解

全书将软件各项内容细分, 利用200多个精辟范例, 步骤化+图解化的操作, 让读者通过大量的范例演练, 从新手快速步入设计高手的行列

商业案例 完全实战

商业案例、完全实战, 涵盖VI设计、DM设计、商业广告设计、产品包装设计等多个方面, 读者可以边学边用, 直接将所学应用于求职或实际工作中



电子科技大学出版社

从入门到精通系列

中文版
CorelDRAW从入门到精通

柏松 主编

电子科技大学出版社

图书在版编目（CIP）数据

中文版CorelDRAW从入门到精通\柏松主编. -成都市：
电子科技大学出版社，2010.02

ISBN 978-7-5647-0230-4

丛书名 从入门到精通系列

中文版CorelDRAW从入门到精通

柏松 主编

【出版发行】 成都市：电子科技大学出版社，2010.02

【ISBN号】 978-7-5647-0230-4

【丛书名】 从入门到精通系列

【原书定价】 39.80

【中图法分类号】 TP391.41 （工业技术>自动化技术、计算机
技术>计算技术、计算机技术>计算机的应用>
信息处理（信息加工）>模式识别与装置>图像
识别及其装置）

【参考文献格式】 柏松编著. 中文版CorelDRAW从入门到精通.
成都市：电子科技大学出版社，2010.02.

内 容 提 要

本书为了一本 CorelDRAW X4 精通手册，通过四篇：入门篇（新手入门）、提高篇（快速提高）、精通篇（实例演练）和高手篇（商业实战），让读者花一本书的钱，获取“入门+提高+精通+高手”四本书的使用价值，帮助读者在最短的时间内精通软件，成为行业设计高手。

全书共分 20 章，内容包括：初识 CorelDRAW X4、CorelDRAW X4 基本操作、绘制与编辑图形、应用变形工具、编辑对象、管理对象、使用交互式工具、填充颜色和图案、创建与编辑文本、编辑位图、应用滤镜特效、打印输出、图形应用实例演练、插画应用实例演练、卡片应用实例演练、POP 应用实例演练、VI 设计案例实战、DM 设计案例实战、广告设计案例实战和包装设计案例实战。

本书内容翔实，采用了由浅入深、图文并茂的方式进行叙述，是各类计算机培训中心、中等职业学校、中等专业学校、职业高中和技工学校的首选教材，同时也可作为户外广告、海报招贴、POP 广告、VI 设计、DM 广告和商品包装等设计人员的自学参考手册。

前 言



软件简介

CorelDRAW 是由 Corel 公司开发的一款功能强大的矢量图形设计软件，它集图形设计、文字编辑和高品质输出于一体，现已被广泛应用于各类广告设计中，如插画设计、包装设计、POP 广告设计以及报纸广告设计等领域，是目前世界上最优秀的矢量设计软件之一。



主要内容

全书分为四篇：入门篇、提高篇、精通篇和高手篇，共 20 章，具体内容如下：

分 篇		主 要 内 容
入门篇	新手起步	第 1~6 章，主要讲解了 CorelDRAW X4 的基础知识与基本操作、绘制与编辑图形、应用变形工具、编辑与管理对象等内容
提高篇	快速提高	第 7~12 章，主要讲解了使用交互式工具、填充颜色和图案、创建与编辑文本、编辑位图、应用滤镜特效、打印输出等内容
精通篇	实战演练	第 13~16 章，主要讲解了图形应用实例演练（QQ 表情、日记本、生日蛋糕、绿色盆栽、精美礼盒）、插画应用实例演练（风景型、植物型、动物型、产品型、人物型）、卡片应用实例演练（会员卡、银行卡、电话卡、公交卡、游戏卡）、POP 应用实例演练（壁面 POP、展架 POP、促销 POP、悬挂 POP、年历 POP）等内容
高手篇	商业实战	第 17~20 章，主要讲解了 VI 设计案例实战（企业专用标识、企业专用名片、企业专用信封）、DM 设计案例实战（优惠宣传单页、展会宣传双页、产品宣传三页）、广告设计案例实战（美食广告、汽车广告、房产广告）、包装设计案例实战（手提袋、药品包装、礼品包装）等内容



本书特色

特 色	说 明
一本图书、四本价值	1 本书=入门+提高+精通+高手=4 本书，让读者花一本书的钱，获得四本书的价值，满足初学者、提高者、职场人士、设计师等不同学习对象的要求
新手入门、逐步精通	全书内容从零起步，新手可以在没有任何基础的前提下，根据由浅入深的理论、循序渐进的实例，逐步精通软件的核心技术，达到从入门到精通的目的

特 色	说 明
精辟范例、全程图解	全书将软件各项内容细分，通过 200 多个精辟范例，步骤化+图解化的操作，让读者在通过大量的范例演练，从新手快速步入设计高手的行列
商业案例、完全实战	商业案例、完全实战，涵盖生活用品、工业产品、商业动画、室内外效果图等多个方面，读者可以边学边用，直接将所学应用于求职或实际工作当中



作者信息

本书由柏松主编，同时参加编写的人员还有凤舞、端阳、展翔、刘嫔、周旭阳、谭中阳、马国强、王大敏、李建丽等人。由于编写时间仓促，书中难免存在疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信咨询指正，我们将认真听取您的宝贵意见，推出更多的精品计算机图书，联系网址：<http://www.china-ebooks.com>。



版权声明

本书所采用的素材、效果、图片、创意和模型，以及视频与音频的著作权，均为所属公司或个人所有，本书引用仅为说明（教学）之用，绝无侵权之意，特此声明。

编 者



目 录

第 1 章 初识 CorelDRAW X4 1

1.1 了解图形图像专业知识	1
1.1.1 矢量图与位图	1
1.1.2 像素与分辨率	2
1.1.3 常用文件格式	3
1.2 启动与退出 CorelDRAW X4	4
1.2.1 启动 CorelDRAW X4	4
1.2.2 退出 CorelDRAW X4	6
1.3 全新感受 CorelDRAW X4	
工作界面	6
1.3.1 标题栏	6
1.3.2 菜单栏	7
1.3.3 标准工具栏	7
1.3.4 工具属性栏	7
1.3.5 工具箱	7
1.3.6 页面控制栏	8
1.3.7 状态栏	8
1.3.8 泊坞窗	8
1.3.9 调色板	9
1.3.10 绘图页面	9
1.3.11 标尺	10
1.4 全新体验 CorelDRAW X4	
新增功能	10
1.4.1 活动文本预览	10
1.4.2 字体识别	10
1.4.3 独立图层	11
1.4.4 表格制作	11
1.4.5 桌面搜索功能	11
1.4.6 模板和模板搜索功能	12
1.4.7 新增剪贴画	12

第 2 章 CorelDRAW X4 基本操作 13

2.1 文件基本操作	13
2.1.1 新建文件	13

2.1.2 打开文件	14
2.1.3 保存文件	16
2.1.4 关闭文件	17
2.2 导入与导出文件	17
2.2.1 导入文件	17
2.2.2 导出文件	18
2.3 设置页面大小、背景与样式	19
2.3.1 设置页面大小	20
2.3.2 设置页面背景	21
2.3.3 设置标签样式	22
2.4 设置页面的显示方式	23
2.4.1 视图显示方式	23
2.4.2 预览显示方式	24
2.4.3 设置显示比例	26
2.4.4 使用视图管理器显示页面	27
2.5 使用辅助工具	27
2.5.1 使用标尺	27
2.5.2 使用辅助线	29
2.5.3 使用网格	31
2.5.4 使用动态辅助线	33

第 3 章 绘制与编辑图形 34

3.1 绘制几何图形	34
3.1.1 矩形工具	34
3.1.2 椭圆工具	36
3.1.3 多边形工具	36
3.1.4 星形工具	37
3.1.5 图纸工具	38
3.1.6 螺纹工具	39
3.1.7 基本形状工具	39
3.2 绘制直线和曲线	40
3.2.1 手绘工具	41
3.2.2 贝塞尔工具	41
3.2.3 艺术笔工具	42
3.2.4 钢笔工具	43



3.2.5 折线工具 ·····	44	5.1.3 选择群组中的对象 ·····	64
3.2.6 3点曲线工具 ·····	45	5.1.4 选择隐藏的对象 ·····	65
3.3 编辑图形外观 ·····	46	5.1.5 选择全部的对象 ·····	65
3.3.1 选择节点 ·····	46	5.2 缩放对象 ·····	66
3.3.2 移动节点 ·····	46	5.2.1 通过工具属性栏 缩放对象 ·····	66
3.3.3 添加节点 ·····	47	5.2.2 拖曳控制柄缩放对象 ···	67
3.3.4 删除节点 ·····	47	5.2.3 精确缩放对象 ·····	68
3.3.5 连接节点 ·····	48	5.3 旋转、镜像、倾斜对象 ···	68
3.3.6 分割节点 ·····	48	5.3.1 旋转对象 ·····	68
第4章 应用变形工具 ·····	50	5.3.2 镜像对象 ·····	70
4.1 刻刀工具 ·····	50	5.3.3 倾斜对象 ·····	72
4.1.1 分割路径 ·····	50	5.4 复制、删除对象 ·····	74
4.1.2 分割对象 ·····	51	5.4.1 复制对象 ·····	74
4.2 橡皮擦工具 ·····	51	5.4.2 再制对象 ·····	77
4.2.1 设置橡皮擦属性 ·····	51	5.4.3 复制属性 ·····	77
4.2.2 使用橡皮擦工具 ·····	51	5.4.4 删除对象 ·····	78
4.3 裁剪工具 ·····	52	5.5 撤销与重做 ·····	79
4.3.1 设置裁剪工具属性 ·····	52	5.5.1 撤销操作 ·····	79
4.3.2 使用裁剪工具 ·····	53	5.5.2 重做操作 ·····	79
4.4 涂抹笔刷工具 ·····	53	5.6 插入其他对象 ·····	79
4.4.1 设置涂抹笔刷属性 ·····	54	5.6.1 插入新对象 ·····	79
4.4.2 使用涂抹笔刷工具 ·····	54	5.6.2 插入条形码 ·····	80
4.5 粗糙笔刷工具 ·····	55	第6章 管理对象 ·····	82
4.5.1 设置粗糙笔刷属性 ·····	55	6.1 分布与对齐对象 ·····	82
4.5.2 使用粗糙笔刷工具 ·····	55	6.1.1 对齐对象 ·····	82
4.6 自由变换工具 ·····	56	6.1.2 使对象在页面中心对齐 ·	83
4.6.1 自由旋转工具 ·····	56	6.1.3 分布对象 ·····	84
4.6.2 自由角度镜像工具 ·····	57	6.2 调整对象顺序 ·····	85
4.6.3 自由调节工具 ·····	58	6.2.1 调整多个对象的顺序 ···	85
4.6.4 自由扭曲工具 ·····	59	6.2.2 反转多个对象的顺序 ···	86
4.7 虚拟段删除工具 ·····	60	6.3 修整对象 ·····	87
4.7.1 删除整个对象 ·····	60	6.3.1 焊接对象 ·····	87
4.7.2 删除部分线条 ·····	61	6.3.2 修剪对象 ·····	88
第5章 编辑对象 ·····	62	6.3.3 相交对象 ·····	88
5.1 选择对象 ·····	62	6.3.4 简化对象 ·····	89
5.1.1 选择单个对象 ·····	62	6.3.5 移除后面对象 ·····	90
5.1.2 选择多个对象 ·····	62	6.3.6 移除前面对象 ·····	90



6.3.7 创建围绕选定对象的新对象	91	7.6.2 更改立体化类型	113
6.4 群组对象	92	7.6.3 设置斜角边修饰	113
6.4.1 群组对象	92	7.6.4 设置照明效果	114
6.4.2 将对象添加到群组中	93	7.7 交互式透明效果	115
6.4.3 将对象从群组中移除	93	7.7.1 标准透明效果	115
6.4.4 取消群组	94	7.7.2 渐变透明效果	116
6.5 结合与拆分对象	95	7.7.3 图样透明效果	116
6.5.1 结合对象	95	7.7.4 底纹透明效果	117
6.5.2 拆分对象	96	第8章 填充颜色和图案	118
6.6 锁定对象	96	8.1 单色填充	118
6.6.1 锁定对象	97	8.1.1 使用调色板填充	118
6.6.2 解锁对象	97	8.1.2 使用均匀填充工具填充	118
第7章 使用交互式工具	98	8.1.3 使用颜料桶工具填充	119
7.1 交互式调和效果	98	8.2 渐变填充	120
7.1.1 创建调和效果	98	8.2.1 使用预设渐变填充	120
7.1.2 改变调和的终止位置	100	8.2.2 自定义渐变填充	124
7.1.3 改变调和的起始位置	101	8.3 图样填充	124
7.2 交互式轮廓图效果	102	8.3.1 双色图样填充	124
7.2.1 创建轮廓图	102	8.3.2 全色图样填充	125
7.2.2 设置步长值	103	8.3.3 位图图样填充	126
7.2.3 设置偏移量	103	8.3.4 创建图样样式	126
7.2.4 设置填充色	103	8.4 底纹填充	128
7.2.5 拆分轮廓图	104	8.4.1 底纹填充	128
7.3 交互式变形效果	104	8.4.2 PostScript 底纹填充	129
7.3.1 创建变形效果	104	8.5 交互式填充	130
7.3.2 调整变形效果	106	8.5.1 交互式填充	130
7.3.3 复制变形效果	106	8.5.2 交互式网状填充	131
7.4 交互式阴影效果	107	8.6 设置轮廓属性	132
7.4.1 添加阴影效果	107	8.6.1 设置轮廓线颜色	132
7.4.2 拆分阴影效果	109	8.6.2 设置轮廓线宽度	133
7.4.3 清除阴影效果	109	8.6.3 设置轮廓线样式	134
7.5 交互式封套效果	110	8.6.4 为轮廓线添加箭头	135
7.5.1 创建封套效果	110	第9章 创建与编辑文本	136
7.5.2 封套的工作模式	111	9.1 创建文本	136
7.5.3 封套的映射模式	111	9.1.1 创建美术字文本	136
7.6 交互式立体化效果	112	9.1.2 创建段落式文本	137
7.6.1 创建立体效果	112	9.1.3 导入文本	138



9.2 编辑文本	139
9.2.1 设置文本属性	139
9.2.2 设置字符间距	140
9.2.3 使用“编辑文本”对话框 编辑文本	141
9.3 转换文本	142
9.3.1 美术字与段落文本的互换	143
9.3.2 将美术字文本转换为曲线	143
9.3.3 转换文本的大小写	144
9.4 创建路径文本	145
9.4.1 创建文本路径效果	145
9.4.2 编辑文本路径效果	148
9.4.3 分离文本与路径	149
9.5 添加特殊效果	150
9.5.1 插入字符	150
9.5.2 图文绕排	151
9.5.3 查找与替换	152

第10章 编辑位图 153

10.1 位图基本操作	153
10.1.1 旋转位图	153
10.1.2 裁剪位图	154
10.1.3 描摹位图	156
10.1.4 重新取样	157
10.1.5 扩充位图边框	157
10.1.6 位图颜色遮罩	158
10.1.7 将矢量图转换成位图	159
10.2 调整位图色彩与色调	160
10.2.1 高反差	160
10.2.2 局部平衡	161
10.2.3 调和曲线	162
10.2.4 亮度/对比度/强度	162
10.2.5 颜色平衡	163
10.2.6 色度/饱和度/光度	164
10.2.7 替换颜色	164
10.2.8 通道混合器	165
10.3 转换位图的色彩模式	165
10.3.1 黑白模式	165
10.3.2 灰度模式	165

10.3.3 双色模式	166
10.3.4 调色板模式	167
10.3.5 RGB 模式	167
10.3.6 Lab 模式	167
10.3.7 CMYK 模式	167
10.4 位图图框精确剪裁效果	167
10.4.1 创建图框精确剪裁效果	168
10.4.2 编辑图框精确剪裁效果	169
10.4.3 复制图框精确剪裁效果	171

第11章 应用滤镜特效 172

11.1 位图滤镜菜单	172
11.2 三维效果	173
11.2.1 浮雕效果	173
11.2.2 卷页效果	174
11.3 艺术笔触	174
11.3.1 印象派效果	175
11.3.2 素描效果	175
11.4 模糊	176
11.4.1 放射式模糊效果	176
11.4.2 缩放效果	176
11.5 颜色转换	177
11.6 轮廓图	178
11.7 创造性	179
11.7.1 工艺效果	179
11.7.2 织物效果	179
11.7.3 框架效果	180
11.7.4 玻璃砖效果	181
11.7.5 天气效果	182
11.8 扭曲	183
11.8.1 置换效果	183
11.8.2 旋涡效果	183
11.8.3 风吹效果	184

第12章 打印输出 186

12.1 输入图像	186
12.1.1 使用扫描仪	186
12.1.2 使用数码相机	187
12.1.3 使用图像素材光盘	188



12.1.4 使用网络获取图像	189	14.2 植物型——海边椰树	226
12.2 打印设置	190	14.2.1 绘制树叶	227
12.2.1 添加打印机	191	14.2.2 绘制椰子	228
12.2.2 设置打印页面	193	14.2.3 绘制树干	230
12.2.3 进行打印预览	194	14.3 动物型——黄色鸡仔	231
12.2.4 设置打印选项	195	14.3.1 绘制小鸡身体	232
12.2.5 进行合并打印	195	14.3.2 绘制圣诞帽子	234
12.3 输出文件	198	14.4 产品型——液晶电视	235
12.3.1 输出准备	198	14.4.1 绘制屏幕	236
12.3.2 PDF 输出	199	14.4.2 绘制机座	238
12.4 输出 Web 页	201	14.5 人物型——运动女孩	239
12.4.1 输出 Web 文本	201	14.5.1 绘制头部	240
12.4.2 输出 Web 图像	202	14.5.2 绘制身体	243
第 13 章 图形应用实例演练	203	第 15 章 卡片应用实例演练	246
13.1 QQ 表情	203	15.1 会员卡	246
13.1.1 绘制脑袋	203	15.1.1 制作背景效果	246
13.1.2 绘制笑脸	205	15.1.2 制作文字效果	250
13.1.3 绘制手形	205	15.2 银行卡	251
13.2 日记本	206	15.2.1 制作背景效果	251
13.2.1 绘制封面	206	15.2.2 制作文字效果	253
13.2.2 绘制侧面	208	15.3 电话卡	254
13.3 生日蛋糕	209	15.3.1 制作背景效果	255
13.3.1 绘制蛋糕	209	15.3.2 制作文字效果	256
13.3.2 绘制水果	211	15.4 公交卡	258
13.3.3 导入素材	212	15.4.1 制作背景效果	259
13.4 绿色盆栽	213	15.4.2 制作文字效果	260
13.4.1 绘制飘带	214	15.5 游戏卡	262
13.4.2 绘制花盆	214	15.5.1 制作背景效果	262
13.4.3 绘制植物	216	15.5.2 制作文字效果	263
13.5 精美礼盒	218	第 16 章 POP 应用实例演练	265
13.5.1 绘制礼品盒	218	16.1 壁面 POP——SONNY 相机	265
13.5.2 绘制彩带	220	16.1.1 制作背景效果	265
第 14 章 插画应用实例演练	223	16.1.2 制作文本效果	267
14.1 风景型——春意盎然	223	16.2 展架 POP——红酒会所	268
14.1.1 绘制蓝天白云	223	16.2.1 制作背景效果	269
14.1.2 绘制山与树木	225	16.2.2 制作文本效果	270
14.1.3 绘制金黄太阳	225	16.3 促销 POP——影音无限	272



16.3.1 制作背景效果	272	18.3 产品宣传三页——爱恋首饰 311	
16.3.2 制作文本效果	273	18.3.1 制作背景效果	311
16.4 悬挂POP——永久珠宝	275	18.3.2 制作文本效果	314
16.4.1 制作背景效果	276	第19章 广告设计案例实战	316
16.4.2 制作文本效果	277	19.1 美食广告——川菜美食节	316
16.5 年历POP——3G生活	279	19.1.1 制作背景效果	316
16.5.1 制作背景效果	280	19.1.2 制作文本效果	319
16.5.2 制作文本效果	282	19.2 汽车广告——雅志生活	320
第17章 VI设计案例实战	284	19.2.1 制作背景效果	321
17.1 企业专用标识	284	19.2.2 制作文本效果	323
17.1.1 制作图形效果	284	19.3 房产广告——梦里水乡	324
17.1.2 制作文本效果	287	19.3.1 制作背景效果	325
17.2 企业专用名片	289	19.3.2 制作文本效果	327
17.2.1 制作名片效果	290	第20章 包装设计案例实战	329
17.2.2 制作名片夹效果	292	20.1 手提袋——谨贺新年	329
17.3 企业专用信封	294	20.1.1 制作手提袋正面	329
17.3.1 制作信封正面	295	20.1.2 制作手提袋侧面	331
17.3.2 制作信封背面	298	20.1.3 制作手提袋绳子	332
第18章 DM设计案例实战	300	20.2 药品包装——果味钙片	333
18.1 优惠宣传单页——冰点空间	300	20.2.1 制作平面效果	334
18.1.1 制作背景效果	300	20.2.2 制作立体效果	339
18.1.2 制作文本效果	302	20.3 礼品包装——品鉴茗茶	345
18.2 展会宣传双页——激爽e夏	306	20.3.1 制作平面效果	345
18.2.1 制作背景效果	307	20.3.2 制作立体效果	349
18.2.2 制作文本效果	309		



第1章 初识 CorelDRAW X4

本章主要向读者介绍 CorelDRAW X4 的基础知识，通过对本章的学习，读者可以达到初步认识和使用这一绘图软件的目的。

1.1 了解图形图像专业知识

在使用 CorelDRAW X4 之前，读者需要对矢量图与位图、像素与分辨率，以及 CorelDRAW X4 中常用的文件格式等进行了解。

1.1.1 矢量图与位图

图像大致可以分为两类，分别为矢量图形和位图图像。矢量图是由一系列线条所构成的图形，而这些线条的“颜色”、“位置”、“曲率”和“粗细”等属性都是通过许多复杂的数学公式来表达的。位图是由一个个像素点组合生成的图像，不同的像素点以不同的颜色组合在一起构成了完整的图像。

1. 矢量图

矢量图是运用 CorelDRAW、Illustrator、Freehand 和 AutoCAD 等矢量图形软件绘制而成的。由于矢量图记录的是所绘对象的几何形状、线条粗细和色彩等数据信息，因此，它的文件所占的存储空间很小。

矢量图与分辨率无关，在矢量图里，可以将图形任意放大和缩小，而不会影响其清晰度和光滑度，如图 1-1 所示。

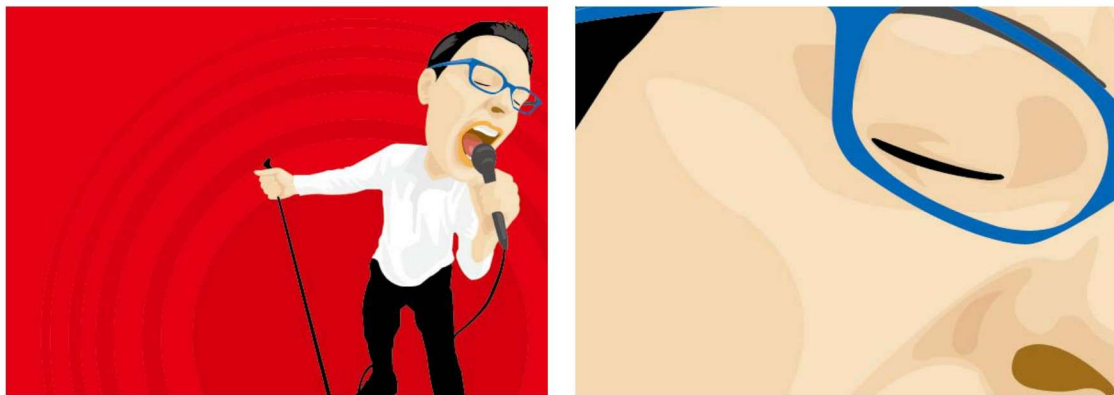


图 1-1 矢量图放大前后的效果对比



专家指点

由于矢量图是用数学公式来定义线条和形状的，并且它的颜色表示都是以面来计算的，因此，它不像位图那样能够表现很丰富的色彩，在绘制过程中也不能像位图那样随心所欲地绘制和擦除图像。



2. 位图

位图是以点阵方式保存数据信息的图像，弥补了矢量图形的缺陷，可以逼真地表现自然界的景物。由于系统在保存位图时保存的是图像中各点的色彩信息，因此，这种图像的优点是画面细腻，主要用于保存各种照片图像。但是位图文件占用的存储空间较大。由于位图所包含的图像像素数目是一定的，因此，将位图放大到一定程度后，图像将变得模糊，如图 1-2 所示。

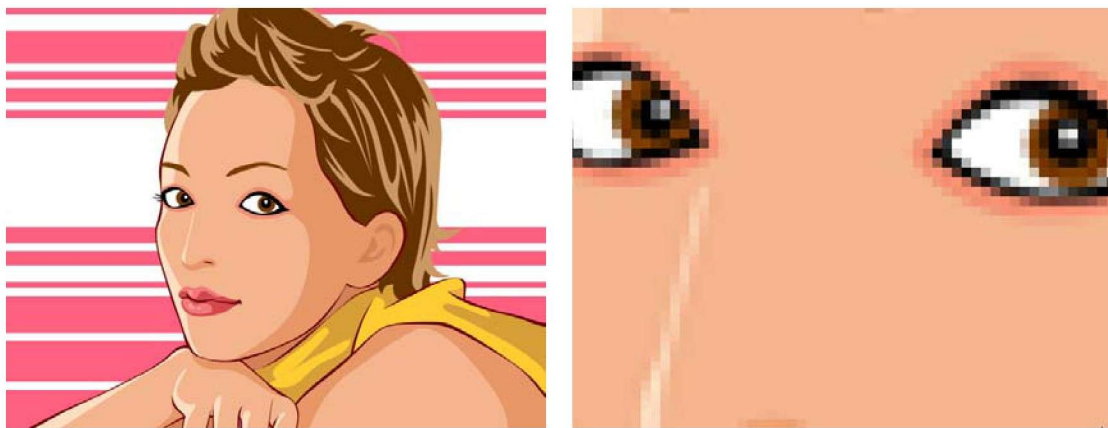


图 1-2 位图图像放大前后的效果对比



专家指点

位图的优点是可以表现非常丰富的图像效果，而缺点是在保存位图时，计算机需要记录每个像素点的位置和颜色，所以图像像素点越多，图像越清晰，而文件所占硬盘空间也越大，在处理图像时计算机运行速度也就越慢。

1.1.2 像素与分辨率

在实际应用中，为了能够制作出高质量的图像，读者需要理解图像的像素数据是如何被测量和显示的，这里主要涉及如下概念。

1. 像素

位图图像是由一个个点组成的，每一个点就是一个像素。像素是组成位图图像的最小单位，一幅图像的像素越多，包含的图像信息就越多，就越能表现更多的细节，图像质量也就越高，同时，它们所需的磁盘空间也就会越多，编辑和处理的速度也会越慢。图 1-3 所示为像素较多与像素较少时图像的效果对比。

2. 分辨率

分辨率就是指显示或打印图像时，在每个单位尺寸上显示或打印的像素数，通常是以“像素/英寸”来衡量。一般情况下，若图像只用于显示，可将其分辨率设置为 72 像素/英寸或 96 像素/英寸；若图像用于印刷输出，则应将其分辨率设置为 300 像素/英寸或更高。图 1-4 所示为分辨率高与分辨率低时图像的效果对比。



图 1-3 像素较多与较少时的图像效果对比



图 1-4 分辨率高与低时的图像效果对比

1.1.3 常用文件格式

CorelDRAW X4 有 20 多种文件格式可供选择, 在这些文件格式中, 既有 CorelDRAW 的专用格式, 也有用于应用程序交换的文件格式, 还有一些比较特殊的文件格式。

1. CDR 格式

CDR 格式是 CorelDRAW 的专用图形文件格式, 由于 CorelDRAW 是矢量图形绘制软件, 所以 CDR 格式的文件可以记录图形的属性、位置和分页等数据信息。但它的兼容性比较差, 所有 CorelDRAW 应用程序均能够使用, 其他图像编辑软件打不开此类文件。

2. AI 格式

AI 格式是一种矢量图形文件格式, 是由 Adobe 公司的软件 Illustrator 生成的图形文件格式, 它的兼容性比较高, 也可以将 CDR 格式的文件导出为 AI 格式。

3. PSD 格式

PSD 格式是 Photoshop 软件默认的文件保存格式, PSD 格式能够保存图像数据的详细信息, 如图层、蒙版和通道等 Photoshop 对图像进行特殊处理的信息。在没有最终决定图像存储的格式前, 最好先以 PSD 格式存储。另外, Photoshop 打开和存储 PSD 格式的文件较其他格式更快。但是 PSD 格式也有缺点, 就是存储的图像文件特别大, 占用磁盘空间较多。由于



在一些图形程序中没有得到很好的支持，所以其通用性不强。

4. JPEG 格式

JPEG 格式是一种高压缩比、有损压缩真彩色的图像文件格式，其最大的特点是文件比较小，可以进行高倍率的压缩，因而在注重文件大小的领域应用非常广泛，比如网络上的绝大部分要求较高颜色深度的图像都是使用 JPEG 格式。JPEG 格式是压缩率最高的图像格式之一，这是由于 JPEG 格式在压缩保存的过程中会以失真最小的方式丢弃一些肉眼不易察觉的数据，因此，保存后的图像与原图会有所差别，没有原图像的效果好，不宜在印刷、出版等高要求的场合下使用。

5. TIFF 格式

TIFF 格式是印刷行业标准的图像格式，通用性很强，几乎所有的图像处理软件和排版软件都对其提供了很好的支持，因此广泛应用于程序之间和计算机平台之间的图像数据交换。

TIFF 格式支持 RGB、CMYK、Lab、索引颜色、位图和灰度颜色模式，并且它在 RGB、CMYK 和灰度这 3 种颜色模式中还支持使用通道、图层和路径，可以将图像中除路径以外的部分在置入到排版软件中时变为透明。

6. GIF 格式

GIF 格式也是一种通用的图像格式，由于其最多只能保存 256 种颜色，并且使用 LZW 压缩方式压缩文件，因此，GIF 格式保存的文件非常小，不会占用太多的磁盘空间，非常适合 Internet 上的图片传输，GIF 格式还可以保存动画。

7. EPS 格式

EPS 是 Encapsulated PostScript 首字母的缩写。EPS 格式可以说是一种通用的图像行业标准格式，其同时包含像素信息和矢量信息。除了多通道模式的图像之外，其他模式的图像都可存储为 EPS 格式，但是它不支持 Alpha 通道。EPS 格式支持剪贴路径，在排版软件中可以产生镂空或蒙版效果。

1.2 启动与退出 CorelDRAW X4

无论在何种操作系统中，启动与退出 CorelDRAW X4 的操作方法都是一样的。下面将向读者介绍在 Windows 操作系统中启动与退出 CorelDRAW X4 的具体方法。

1.2.1 启动 CorelDRAW X4

通过双击桌面上的快捷方式图标或直接单击相应命令，都可以方便、快捷地启动 CorelDRAW X4 应用程序。

1. 通过快捷方式图标启动

通过快捷方式图标启动 CorelDRAW X4 的方法非常简单，只需在相应的图标上双击鼠标左键即可。

【实战演练】通过快捷方式图标启动。通过快捷方式图标启动 CorelDRAW X4 应用程序



的具体操作步骤如下：

步骤① 在桌面上找到 CorelDRAW X4 应用程序的快捷方式图标，如图 1-5 所示。

步骤② 双击鼠标左键，进入 CorelDRAW X4 启动界面，如图 1-6 所示。



图 1-5 快捷方式图标



图 1-6 启动界面

步骤③ 此时显示 CorelDRAW X4 的欢迎界面，至此已通过快捷方式图标启动了 CorelDRAW X4 应用程序，如图 1-7 所示。

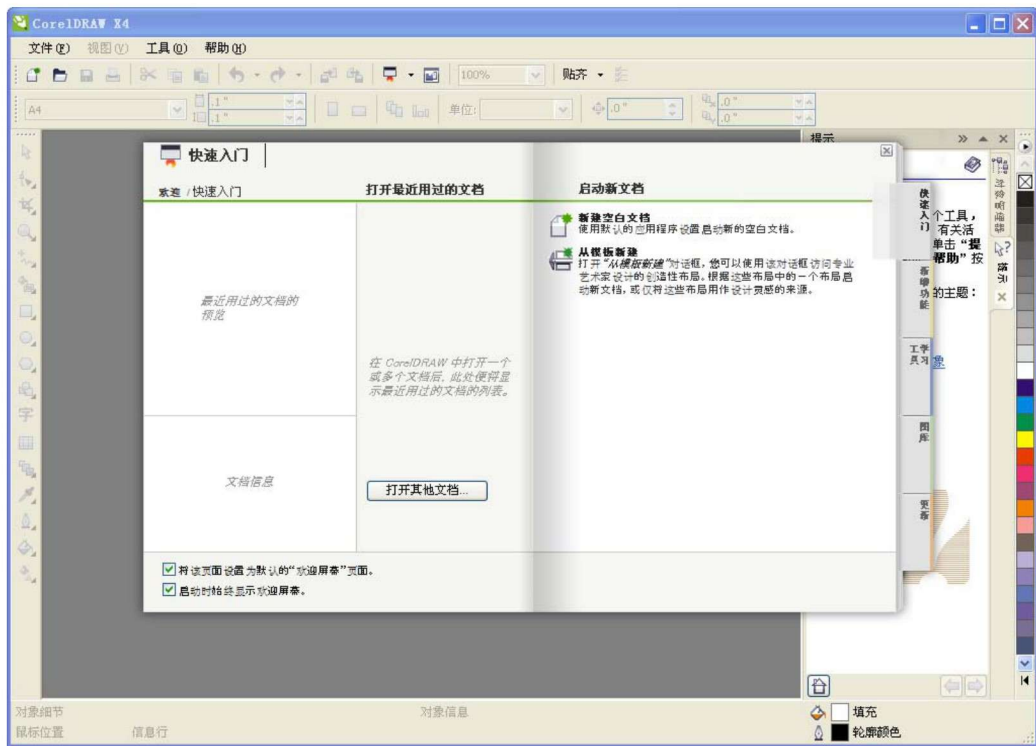


图 1-7 启动 CorelDRAW X4

2. 通过相应命令启动

单击“开始”|“所有程序”| CorelDRAW Graphics Suite X4 | CorelDRAW X4 命令（如图 1-8 所示），即可通过命令启动 CorelDRAW X4 应用程序。