



| 三虎工作室 编著

CorelDRAW X4

图形设计

自学实战手册



为自学者提供一本 快捷、实用、体贴 的用书!

- ▶ 从零开始，快速提升。
- ▶ 疑难解析，体贴周到。
- ▶ 多章综合案例，从入门到提高，一步到位!



 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

自学需精细
实战成高手

| 三虎工作室 编著

CorelDRAW X4

图形设计

自学实战手册



为自学者提供一本 快捷、实用、体贴 的用书!

- 从零基础，快速提升。
- 疑难解析，体贴周到。
- 多章综合案例，从入门到提高，一步到位!



科学出版社
www.sciencep.com



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

内 容 简 介

本书从实际应用的角度出发,本着易学易用的特点,系统地介绍了 CorelDRAW X4 绘图与平面设计的基本操作方法与应用技巧。

全书共分为 12 章,从基础知识入手,引导读者逐步学习如何设置 CorelDRAW X4 的工作环境、CorelDRAW X4 的基本操作、基本图形的绘制与编辑、轮廓线的设置与编辑、对象的操作与管理、对象的填充与编辑、文本的编辑与应用、特效图像的制作、图层与样式的应用、位图的编辑与处理、位图特效的应用、文件管理与打印等知识。最后一章通过 6 个典型的综合实例使读者快速掌握 CorelDRAW X4 的强大功能。

本书适合从事平面设计、网页设计以及印刷相关工作的用户,既适合无基础又想快速掌握 CorelDRAW X4 的读者自学,也可作为电脑培训班、职业院校以及大中专院校广告、平面设计、动漫和艺术类专业的参考书籍。

本书配套光盘内容包括部分实例源文件与素材以及视频教学内容。

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)转发行部、010-82702675(邮购),传真:010-82702698, E-mail: tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X4 图形设计自学实战手册 / 三虎工作室编著.
北京: 科学出版社, 2009
ISBN 978-7-03-026081-9

I. C… II. 三… III. 图形软件, CorelDRAW X4—技术手册 IV. TP391.41-62

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 212808 号

责任编辑: 白 凌 / 责任校对: 小 方
责任印刷: 金明盛 / 封面设计: 叶毅登

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>

北京市金明盛印刷有限公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2009 年 12 月第 1 版 开本: 787mm×1092mm 1/16
2009 年 12 月第 1 次印刷 印张: 27
印数: 1-3 000 册 字数: 614 千字

定价: 44.80 元(配 1 张 CD)

前言

CorelDRAW 是 Corel 公司开发的矢量绘图和平面设计应用类软件，它具有使用方便、易于掌握等优点。CorelDRAW 广泛应用于插画设计、广告设计、包装设计以及印刷等领域。新版本的 CorelDRAW X4 的操作界面更加直观、功能更加强大，用户操作更加灵活。

无论是初学者，还是有一定软件基础的读者，都希望能购买到一本适合自己学习的书。通过对大量初级读者购书要求的调查，以及对计算机类图书特点的研究，我们精心策划并编写了这本书，旨在把一个初级读者在最短时间内培养成一名 CorelDRAW 的使用高手，提高读者的实际操作水平。



本书特色

本书从实用的角度出发，采用“零起点”学习软件基础知识，“现场练兵”实例提高软件操作技能，综合应用实例提高实战水平的教学安排。考虑读者的实际学习的需要，首先掌握软件核心功能技术要点，其次通过对实例的详细讲解来学习软件的核心功能和技术要点，然后结合“上机实践”这一边学边练的指导思想，充分发挥读者学习的主观能动性，“巩固与提高”模块将进一步巩固所学知识，从而达到举一反三的学习效果。科学的教学体系，边学边用的实用方法，可快速提高读者的学习效率，从而满足实际工作的需要。

语言精练、内容实用

在写作方式上，本书语言简练、通俗易懂，采用图文互解的方式让读者轻松掌握相关操作知识。在内容安排上，本书突出实用、常用的特点，也就是说只讲“实用的和常用的”知识点，真正做到让读者学得会，用得上。

结构科学、循序渐进

针对初学者的学习习惯和计算机软件的学习特点，采用边学边练的教学方式。把握系统性和完整性，由浅入深，以便读者做阶段性的学习，使读者通过学习掌握系统完备的知识。通过大量练习，使学习者能够掌握该软件的基本技能。

学练结合、快速掌握

从实际应用的角度出发，结合软件的典型功能与核心技术，在讲解相关基础知识后，恰当地安排一些“现场练兵”实例，通过对这些实例制作过程的详细讲解，读者可以快速掌握软件的典型功能与核心技术。另外，本书所讲的基础操作与实例的实用性较强，使读者学有所用，有所收获，突出了学练结合的特点。

上机实战、巩固提高

为了提高学习效果，充分发挥读者的学习主观能动性和创造力，我们精心设计了一些上机实例供读者上机实战。另外，还提供了一些选择题和简答题对所学基础知识进行巩固。



教学光盘

为了方便读者的学习,快速提高学习效率,本光盘不仅包括本书中部分实例源文件与素材及视频教学,对有代表性的实例进行了详细的讲解,还赠送了本软件操作基础的视频教学内容。



读者对象

如果您是下列读者之一,建议您购买这本书。

- ✚ 没有一点 CorelDRAW 基础知识,希望从零开始,全面学习 CorelDRAW 软件操作与技能的读者;
- ✚ 对 CorelDRAW 有一定的基础了解,但缺少实际应用,可以通过本书的“现场练兵”实例和综合应用实例提高应用水平的读者;
- ✚ 刚从学校毕业,想通过短时间内的自学而掌握 CorelDRAW 的实际应用能力的读者;
- ✚ 从事广告设计、包装设计、插画设计以及与印刷相关工作的读者。



编写团队

本书由三虎工作室编著,参与本书编写的人员有邱雅莉、王政、李勇、牟正春、鲁海燕、杨仁毅、邓春华、唐蓉、蒋平、王金全、朱世波、刘亚利、胡小春、陈冬、许志兵、余家春、成斌、李晓辉、陈茂生、尹新梅、刘传梁、马秋云、彭中林、毕涛、戴礼荣、康昱、李波、刘晓忠、何峰、冉红梅、黄小燕等。在此向所有参与本书编写的人员表示衷心的感谢。更要感谢购买这本书的读者,您的支持是我们最大的动力,我们将不断努力,为您奉献更多、更优秀的电脑图书!同时由于作者水平有限,欢迎广大读者批评指正。

编者

目 录

第 1 章 工作环境与基本操作

1.1 初识 CorelDRAW X4	2
1.1.1 CorelDRAW X4 的欢迎屏幕	2
1.1.2 CorelDRAW X4 的工作界面	4
1.2 文件的基本操作	7
1.2.1 新建图形文件	7
1.2.2 打开图形文件	7
1.2.3 保存图形文件	8
1.2.4 关闭图形文件	9
1.3 页面的基本操作	9
1.3.1 设置绘图页面大小	9
1.3.2 插入页面	10
1.3.3 重命名页面	11
1.3.4 删除页面	12
1.3.5 调整页面顺序	12
现场练兵 制作多页文档	12
1.4 调整与设置视图	14
1.4.1 视图的显示模式	14
1.4.2 使用缩放工具查看对象	15
1.4.3 使用视图管理器显示对象	16
1.4.4 使用手形工具平移视图	17
1.5 使用辅助工具	17
1.5.1 使用辅助线	17
1.5.2 使用标尺	21
1.5.3 使用网格	23
1.6 疑难解析	24
1.7 上机实践	28
1.8 巩固与提高	28

第 2 章 图形的绘制

2.1 绘制几何图形	32
2.1.1 绘制矩形和正方形	32
2.1.2 绘制椭圆形和圆形	33
2.1.3 绘制多边形	35
2.1.4 绘制星形和复杂星形	35
2.1.5 绘制螺纹	37
2.1.6 绘制图纸	38
2.2 绘制表格	38
2.2.1 绘制表格	38
2.2.2 选择表格	39
2.2.3 表格的属性设置	40
2.2.4 移动表格行或列	43
2.2.5 插入和删除表格行或列	44
2.2.6 均分表格行或列	45
2.3 绘制各种形状	45
2.4 绘制曲线	45
2.4.1 手绘工具	46
2.4.2 贝塞尔工具	46
现场练兵 绘制线描效果的咖啡猫	48
2.4.3 艺术笔工具	54
2.4.4 钢笔工具	57
2.4.5 折线工具	58
2.4.6 三点曲线工具	59
2.4.7 交互式连线工具	60
2.4.8 度量工具	60
2.5 智能绘图	62
2.6 疑难解析	63
2.7 上机实践	65
2.8 巩固与提高	66

第3章 图形的形状编辑和轮廓设置

3.1 编辑曲线的形状	68
3.1.1 添加和删除节点	68
3.1.2 更改节点的属性	69
3.1.3 直线与曲线的转换	70
3.2 使用刻刀工具切割图形	71
3.3 图形修饰	72
3.3.1 涂抹笔刷	72
3.3.2 粗糙笔刷	73
3.4 对象的造形	74
3.4.1 焊接对象	75
3.4.2 修剪对象	76
3.4.3 相交对象	77
3.4.4 简化对象	77
3.4.5 前减后和后减前对象	77
3.5 图框精确剪裁对象	78
3.5.1 将对象图框精确剪裁	78
3.5.2 锁定图框精确剪裁的内容	79
3.5.3 提取内容	80
3.6 设置对象的轮廓属性	80
3.6.1 设置轮廓宽度	80
3.6.2 改变轮廓颜色	81
3.6.3 改变轮廓样式	82
3.6.4 将轮廓转换为对象	83
3.6.5 取消对象的轮廓	84
现场练兵 绘制时尚女孩	84
3.7 疑难解析	95
3.8 上机实践	98
3.9 巩固与提高	98

第4章 对象的操作与管理

4.1 选择对象	102
4.1.1 选择单一对象	102
4.1.2 选择多个对象	102
4.1.3 全选对象	103

4.2 复制对象	104
4.2.1 对象的基本复制	104
4.2.2 再制对象	104
4.2.3 复制对象属性	105
4.2.4 使用滴管和颜料桶工具	106
4.3 变换对象	108
4.3.1 移动对象	108
4.3.2 调整对象的大小	109
4.3.3 旋转对象	110
4.3.4 比例缩放和镜像对象	111
4.3.5 倾斜对象	113
4.4 自由变换对象	114
4.4.1 自由旋转工具	114
4.4.2 自由角度镜像工具	115
4.4.3 自由调节工具	115
4.4.4 自由扭曲工具	115
4.5 控制对象	116
4.5.1 锁定与解锁对象	116
4.5.2 群组与取消群组对象	116
4.5.3 结合与打散对象	117
4.5.4 调整对象的排列顺序	118
4.5.5 对齐与分布对象	119
现场练兵 绘制舞台场景	121
4.6 疑难解析	128
4.7 上机实践	129
4.8 巩固与提高	130

第5章 填充对象

5.1 为对象填充色彩	132
5.1.1 均匀填充	132
5.1.2 渐变填充	135
5.2 为对象填充图样和纹理	141
5.2.1 为对象填充图样	141
5.2.2 为对象填充底纹	143
5.2.3 为对象填充 PostScript 底纹	145
5.3 使用交互式填充工具	146

5.4 使用交互式网状填充工具	151
5.4.1 创建和编辑网格	151
5.4.2 为对象填充颜色	152
现场练兵 绘制绚丽花朵	153
5.5 疑难解析	169
5.6 上机实践	173
5.7 巩固与提高	173

第6章 编辑与处理文本

6.1 输入文本	176
6.1.1 输入美术文本	176
6.1.2 输入段落文本	178
6.1.3 转换美术文本与段落文本	178
6.2 选择文本	179
6.2.1 选择全部文本	179
6.2.2 选择部分文本	179
6.3 设置文本格式	180
6.3.1 设置文本的对齐方式	180
6.3.2 设置字间距	181
6.3.3 设置段落文本的缩进量	184
6.3.4 字符位移	185
6.3.5 设置字符效果	186
6.4 设置段落文本的其他格式	187
6.4.1 设置分栏	187
6.4.2 添加制表位	189
6.4.3 设置首字下沉	190
6.4.4 链接段落文本框	191
6.5 书写工具	194
6.5.1 拼写检查	194
6.5.2 语法检查	195
6.6 查找和替换文本	195
6.6.1 查找文本	195
6.6.2 替换文本	196
6.7 图文混排	197
6.7.1 使文本沿路径排列	197
6.7.2 段落文本绕图排列	199

6.8 文本转换为曲线	200
现场练兵 制作房地产广告	201
6.9 疑难解析	203
6.10 上机实践	208
6.11 巩固与提高	208

第7章 为对象应用特殊效果

7.1 调和效果	210
7.1.1 创建直线调和效果	210
7.1.2 修改调和效果	210
7.1.3 改变调和效果中的始端和末端对象	213
7.1.4 拆分调和对象	214
7.1.5 清除调和效果	215
7.2 轮廓图效果	215
7.2.1 创建轮廓图	215
7.2.2 轮廓图属性设置	216
7.2.3 设置轮廓图的颜色	217
7.3 变形效果	219
7.3.1 推拉变形	219
7.3.2 拉链变形	221
7.3.3 扭曲变形	222
7.4 透明效果	223
7.4.1 标准透明效果	223
7.4.2 渐变透明效果	225
7.4.3 图样和底纹透明效果	228
7.5 交互式立体化效果	229
7.5.1 创建交互式立体化效果	229
7.5.2 立体化效果的属性栏设置	229
7.6 交互式阴影效果	233
7.6.1 创建交互式阴影效果	233
7.6.2 调整阴影	234
7.6.3 分离阴影	236
7.7 封套效果	237
7.7.1 创建交互式封套效果	237
7.7.2 编辑封套效果	238
7.8 透视效果	239

005	现场练兵 “海底世界”插画绘制	240
7.9	疑难解析	254
7.10	上机实践	261
7.11	巩固与提高	261

第8章 图层和样式

8.1	使用图层	264
8.1.1	认识“对象管理器”泊坞窗	264
8.1.2	在图层中添加对象	266
8.1.3	在主图层中添加对象	266
8.2	图形和文本样式	267
8.2.1	创建并应用图形和文本样式	267
8.2.2	查找图形和文本样式	268
8.2.3	删除图形和文本样式	269
8.3	颜色样式	269
8.3.1	新建颜色样式	269
8.3.2	从对象创建颜色样式	270
8.3.3	编辑颜色样式	271
8.3.4	应用颜色样式	272
8.3.5	删除颜色样式	272
	现场练兵 特效按钮	272
8.4	疑难解析	274
8.5	上机实践	278
8.6	巩固与提高	278

第9章 位图的编辑处理

9.1	导入位图	282
9.2	位图的简单调整	283
9.2.1	裁剪位图	283
9.2.2	重新取样位图	285
9.2.3	编辑位图	286
9.3	矢量图转换为位图	286
9.4	调整位图的颜色和色调	287
9.4.1	高反差	287
9.4.2	局部平衡	289

9.4.3	取样/目标平衡	289
9.4.4	调合曲线	290
9.4.5	亮度/对比度/强度	291
9.4.6	颜色平衡	291
9.4.7	伽玛值	292
9.4.8	色度/饱和度/亮度	292
9.4.9	所选颜色	293
9.4.10	替换颜色	293
9.4.11	取消饱和	294
9.4.12	通道混合器	294
9.5	调整位图的色彩效果	295
9.5.1	去交错	295
9.5.2	反显	295
9.5.3	极色化	296
9.6	校正位图色斑效果	296
9.7	更改位图的颜色模式	296
9.7.1	黑白模式	297
9.7.2	灰度模式	297
9.7.3	双色模式	298
9.7.4	RGB 模式	299
9.7.5	Lab 模式	299
9.7.6	CMYK 模式	300
	现场练兵 制作图像特效	300
9.8	跟踪位图	303
9.8.1	快速描摹	303
9.8.2	中心线描摹	303
9.8.3	轮廓描摹	304
9.9	疑难解析	306
9.10	上机实践	312
9.11	巩固与提高	312

第10章 位图特殊效果的应用

10.1	三维效果	314
10.1.1	三维旋转	314
10.1.2	柱面	314
10.1.3	浮雕	314
10.1.4	卷页	315

10.1.5	透视	315	10.7.1	工艺	327
10.1.6	挤远/挤近	315	10.7.2	晶体化	327
10.1.7	球面	316	10.7.3	织物	327
10.2	艺术笔触	316	10.7.4	框架	328
10.2.1	炭笔画	316	10.7.5	玻璃砖	328
10.2.2	单色蜡笔画	317	10.7.6	儿童游戏	329
10.2.3	蜡笔画	317	10.7.7	马赛克	329
10.2.4	立体派	317	10.7.8	粒子	329
10.2.5	印象派	318	10.7.9	散开	330
10.2.6	调色刀	318	10.7.10	茶色玻璃	330
10.2.7	彩色蜡笔画	318	10.7.11	彩色玻璃	330
10.2.8	钢笔画	319	10.7.12	虚光	330
10.2.9	点彩派	319	10.7.13	漩涡	331
10.2.10	木版画	319	10.7.14	天气	331
10.2.11	素描	320	10.8	扭曲	332
10.2.12	水彩画	320	10.8.1	块状	332
10.2.13	水印画	320	10.8.2	置换	332
10.2.14	波纹纸画	321	10.8.3	偏移	332
10.3	模糊	321	10.8.4	像素	333
10.3.1	定向平滑	321	10.8.5	龟纹	333
10.3.2	高斯式模糊	322	10.8.6	漩涡	333
10.3.3	锯齿状模糊	322	10.8.7	平铺	334
10.3.4	低通滤波器	322	10.8.8	湿笔画	334
10.3.5	动态模糊	322	10.8.9	涡流	335
10.3.6	放射式模糊	323	10.8.10	风吹效果	335
10.3.7	平滑	323	现场练兵	海浪效果	335
10.3.8	柔和	323	10.9	杂点	336
10.3.9	缩放	324	10.9.1	添加杂点	337
10.4	相机	324	10.9.2	最大值	337
10.5	颜色变换	324	10.9.3	中值	337
10.5.1	位平面	324	10.9.4	最小	337
10.5.2	半色调	324	10.9.5	去除龟纹	338
10.5.3	梦幻色调	325	10.9.6	去除杂点	338
10.5.4	曝光	325	10.10	鲜明化	338
10.6	轮廓图	326	10.10.1	适应非鲜明化	339
10.6.1	边缘检测	326	10.10.2	定向柔化	339
10.6.2	查找边缘	326	10.10.3	高通滤波器	339
10.6.3	描摹轮廓	326	10.10.4	鲜明化	339
10.7	创造性	327	10.10.5	非鲜明化遮罩	340
			10.11	疑难解析	340

10.12 上机实践	342
10.13 巩固与提高	342

第 11 章 管理与打印文件

11.1 在 CorelDRAW X4 中管理文件 ..	346
11.1.1 导入与导出文件	346
11.1.2 与 CorelDRAW 兼容的文件 格式	348
11.1.3 将文件发布到 Web	349
11.2 打印文件	352
11.2.1 打印设置	352
11.2.2 打印预览	356
11.3 疑难解析	357
11.4 上机实践	359
11.5 巩固与提高	360

第 12 章 综合实例

12.1 绘制插画	362
12.1.1 绘制帅气女孩	362

12.1.2 绘制唯美修饰背景	367
12.2 绘制圣诞贺卡	369
12.2.1 绘制贺卡背景	370
12.2.2 绘制贺卡主体物	371
12.3 DM 单设计	375
12.3.1 绘制 DM 背景	376
12.3.2 添加 DM 主体内容	380
12.4 灯箱广告设计	383
12.4.1 绘制背景画面	384
12.4.2 添加主体内容	387
12.5 包装设计	389
12.5.1 包装正面展开图设计	390
12.5.2 包装背面展开图设计	394
12.5.3 包装立体效果图制作	396
12.6 VI 设计	400
12.6.1 标志设计	401
12.6.2 VI 基础部分设计	403
12.6.3 VI 应用部分设计	408
12.7 上机实践	415
12.8 巩固与提高	416

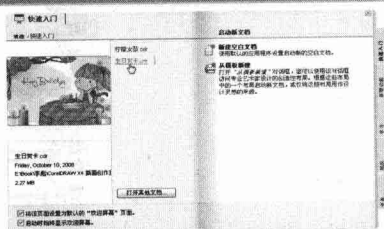
工作环境与基本操作

CorelDRAW 软件具有强大的绘图功能和简单易学的特点，因此在绘图领域得到了广泛的使用。从专业的设计人员到普通的绘图爱好者，都可以使用 CorelDRAW 进行美术创作或各种设计工作。本章将为读者介绍 CorelDRAW X4 的工作环境，以及一些 CorelDRAW 的基本操作。



学习指南

- 初识 CorelDRAW X4
- 调整与设置视图
- 文件的基本操作
- 使用辅助工具
- 页面的基本操作



精彩实例效果展示 ▲



1.1 初识 CorelDRAW X4

CorelDRAW 是由加拿大 Corel 公司推出的一款著名的矢量绘图软件，它经过不断的改进和完善发展为今天的 CorelDRAW X4 版本，成为具有强大功能的绘图软件。

1.1.1 CorelDRAW X4 的欢迎屏幕

在安装好 CorelDRAW X4 后，执行“开始”→“所有程序”→“CorelDRAW Graphics Suite X4”→“CorelDRAW X4”命令，即可启动 CorelDRAW X4。在启动过程中首先将出现如图 1-1 所示的启动界面，然后出现如图 1-2 所示的欢迎屏幕。

在 CorelDRAW X4 的欢迎屏幕中，除了以书签的形式将不同功能类别的内容展现给用户外，还向用户提供了 CorelDRAW 的大部分帮助系统的内容，帮助系统，可以辅助读者更好地学习 CorelDRAW 功能。



图 1-1 启动界面

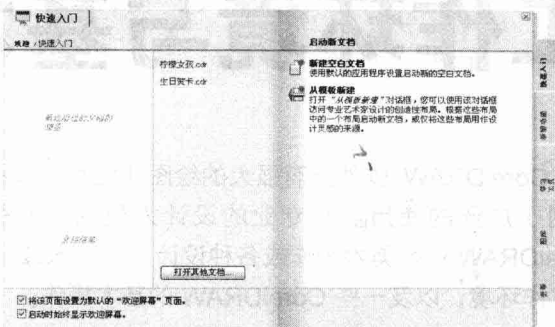


图 1-2 欢迎屏幕

欢迎屏幕中各选项的功能如下。

- 单击欢迎屏幕顶部的“新建空白文档”选项名称，即可进入 CorelDRAW X4 的工作界面，并自动创建一个新的默认绘图页面，如图 1-3 所示。
- 单击“从模板新建”选项名称，弹出如图 1-4 所示的“从模板新建”对话框，其中提供了一些模板，如名片、传单和明信片等。单击其中一个模板名称，在“设计员注释”一栏中，可查看设计员对该模板进行的一系列说明描述。选择好模板后，单击“打开”按钮，即可打开该模板并进行进一步的编辑。

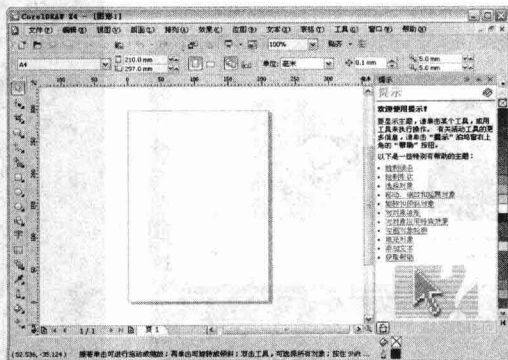


图 1-3 新建的空白文档

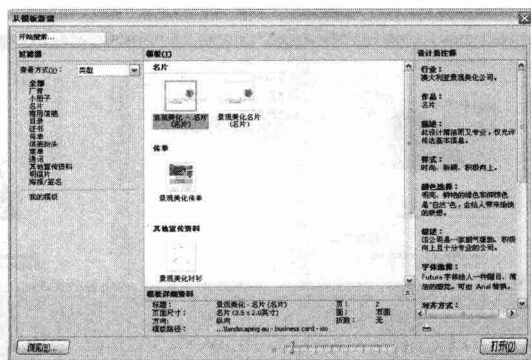


图 1-4 “从模板新建”对话框



默认状态下,进入欢迎屏幕时会显示“快速入门”标签内容。在切换欢迎屏幕中的标签内容时,如果选中“将该页面设置为默认的‘欢迎屏幕’页面”复选框,可以将当前的标签内容设置为默认的欢迎屏幕页面。

- 取消欢迎屏幕左下角的“启动时始终显示欢迎屏幕。”复选框,则在下次启动 CorelDRAW X4 时将不会显示欢迎屏幕。

1.1.2 CorelDRAW X4 的工作界面

在欢迎屏幕中单击“新建空白文档”选项名称或最近打开过的文档名称,即可进入 CorelDRAW X4 的工作界面,图 1-11 所示为打开一个图形文件后的工作界面。在 CorelDRAW X4 的工作界面中,包括标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、工具箱、工作区、绘图页面和状态栏等。



图 1-11 CorelDRAW X4 的工作界面

1. 标题栏

位于工作界面最顶端的为标题栏,在标题栏中显示了 CorelDRAW 软件的名称,以及当前所打开文件的存储位置和文件名,同时还显示了该文件是否处于激活的状态。

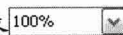
2. 菜单栏

CorelDRAW X4 的菜单栏包括文件、编辑、视图、版面、排列、效果、位图、文本、表格、工具、窗口和帮助共 12 组菜单命令,各项常用命令都按功能类别被整合在每组菜单中。要执行所需的菜单命令,只需要单击相应的组菜单,然后在弹出的菜单列表中选择所需的命令即可。

3. 标准工具栏

标准工具栏中提供了一些常用命令的快捷功能按钮,可以节省从菜单中选择命令的时间在标准工具栏中,各功能按钮对应的作用如下。

- “新建”按钮: 单击该按钮,可以新建一个图形文件。

- “打开”按钮: 单击该按钮, 打开“打开绘图”对话框, 然后在该对话框中选择需要打开的文件。
- “保存”按钮: 保存当前文件。
- “打印”按钮: 打印文件。
- “剪切”按钮: 剪切当前选择的对象, 并将对象放到剪贴板中。
- “复制”按钮: 复制当前选择的对象, 并将对象复制到剪贴板中。
- “粘贴”按钮: 将剪切或复制到剪贴板中的对象粘贴到当前文件中。
- “撤销”按钮: 撤销上一步操作。
- “重做”按钮: 恢复撤销的操作。
- “导入”按钮: 导入 CoreIDRAW 或其他格式的文件。
- “导出”按钮: 将当前文件导出为其他指定格式的文件。
- 应用程序启动器: 单击该按钮, 打开菜单选择其他的 Corel 应用程序。
- 欢迎屏幕: 单击该按钮, 打开 CoreIDRAW X4 的欢迎屏幕。
- 贴齐: 单击该按钮, 选择开启贴齐网格、辅助线和对齐, 以及打开动态导线功能。
- “缩放级别”下拉列表: 用于选择页面视图的显示比例。
- 选项: 用于打开“选项”对话框, 在其中可以对 CoreIDRAW 选项进行设置。

4. 属性栏

CoreIDRAW 属性栏用于对当前所选工具的属性进行参数设置。属性栏会根据所选取的工具不同而显示相应的选项。图 1-12 所示分别为选择缩放工具和文本工具后的属性栏设置。



图 1-12 缩放工具和文本工具的属性栏设置

5. 工具箱

工具箱用于放置 CoreIDRAW 中常用的绘图工具, 将光标移动到工具按钮上, 系统将显示该工具的名称以及选择该工具的快捷键, 如图 1-13 所示。

在工具按钮下显示有下三角按钮的工具按钮上, 按下鼠标左键并停留片刻, 即可显示该工具的展开工具栏, 将光标移动到需要选择的工具上单击, 即可选择对应的工具, 如图 1-14 所示。

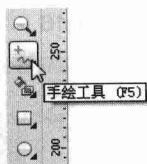


图 1-13 展开后的工具栏

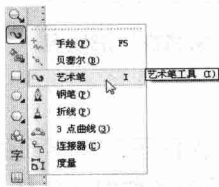


图 1-14 选择工具

6. 标尺

标尺位于工作区的顶端和左部边缘, 用于帮助用户准确地绘图和定位对象。默认状态下, 标尺会显示在工作界面中。如果工作界面中未显示标尺, 可执行“视图”→“标尺”命令将其显示。当显示标尺后, 在“标尺”命令前会显示一个勾选标记。当需要隐藏标尺时, 再次执行“视图”→“标尺”命令即可。



7. 工作区

工作区即 **CorelDRAW** 为用户提供的进行绘图操作的区域，**CorelDRAW** 中的标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、工具箱、标尺、泊坞窗和绘图页面等，都是工作区包含的范围。

8. 绘图页面

绘图页面是指工作区中生成的一个矩形带阴影的页面范围。默认状态下，绘图页面为 **A4** 大小，并且呈纵向显示。在实际绘图工作中，用户可根据需要，自定义调整绘图页面的大小。当制作的文件要用于后期输出时，文件中的有效图形区域都要位于绘图页面之内，否则将无法正确输出。

9. 泊坞窗

泊坞窗也就是工作面板，它用于放置 **CorelDRAW X4** 中的各种管理器和编辑命令。**CorelDRAW** 中包括多种类型的泊坞窗，执行“窗口”→“泊坞窗”命令，在弹出的下一级子菜单中可以选择并开启对应的泊坞窗。当泊坞窗命令前显示有勾选标记的，表示该泊坞窗已被激活并显示在页面上。

默认状态下，泊坞窗被嵌入在工作界面的右端，并作为独立的区域显示，如图 1-15 所示。在绘图过程中，用户可以根据绘图的需要，将泊坞窗调整到工作区中的任意位置。其操作方法是，在泊坞窗的标题栏上双击鼠标左键，将泊坞窗从工作区中分离为浮动的面板，这样，拖动泊坞窗顶部的标题栏，就可以任意移动其位置，如图 1-16 所示。

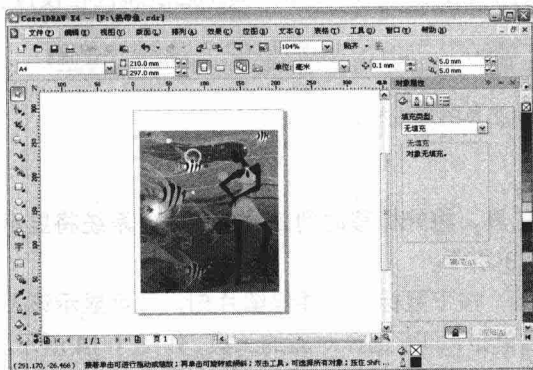


图 1-15 “对象属性”泊坞窗

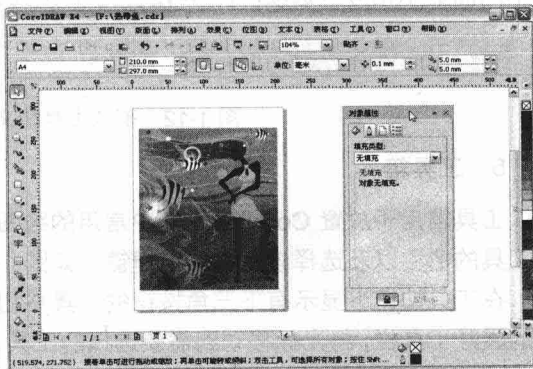


图 1-16 浮动的泊坞窗

10. 调色板

默认状态下，调色板位于工作界面的右端，用于放置 **CorelDRAW X4** 中预设的各种均匀色样。调色板以默认的 **CMYK** 模式显示颜色，如果需要修改色彩模式、编辑颜色、添加颜色、删除颜色、将颜色排序或重置调色板时，可执行“工具”→“调色板编辑器”命令，在弹出的“调色板编辑器”对话框中即可完成操作，如图 1-17 所示。



图 1-17 “调色板编辑器”对话框