

全面 ● 专业 ● 实用 ● 经典 ● 艺术 ● 厚重 ● 超值

中文版

CorelDRAW X4

完全自学手册

陆 沁 时延辉 曹培强 编著

- 🌀 技术手册 全面系统地讲解CorelDRAW软件应用的实用技术
- 🌀 行业典范 针对行业的需求和应用，设计典型的行业经典案例
- 🌀 操作技巧 丰富简练的操作练习，学习变得轻松、简单、快捷



DVD 包括书中案例的源文件、素材以及200多分钟的视频教学



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

—————



附赠光盘

CorelDRAW X4

完全自学手册

本书以循序渐进的方式，从 CorelDRAW X4 的入门知识开始，到高级应用技巧，力求做到由浅入深、循序渐进，使读者在最短的时间内掌握 CorelDRAW X4 的操作方法。

本书可作为从事平面设计、图形设计、网页设计、广告设计、印刷设计、包装设计、服装设计及室内装饰设计等工作的专业技术人员、设计爱好者、在校学生及自学者的参考书。

人民邮电出版社
POST & TELECOM PRESS



人民邮电出版社
POST & TELECOM PRESS

全面 ● 专业 ● 实用 ● 经典 ● 艺术 ● 厚重 ● 超值



中文版

CorelDRAW X4

完全自学手册

陆 沁 时延辉 曹培强 编著

- 🌀 技术手册 全面系统地讲解CorelDRAW软件应用的实用技术
- 🌀 行业典范 针对行业的需求和应用，设计典型的行业经典案例
- 🌀 操作技巧 丰富简练的操作练习，学习变得轻松、简单、快捷



DVD 包括书中案例的源文件、素材以及200多分钟的视频教学



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

本书是以由浅入深方式介绍 CorelDRAW X4 的实用图书。CorelDRAW X4 是用于印刷、多媒体制作及联机制图的应用程序。不管是设计人员、为印刷出版制作图形的专家还是为多媒体制作图形的设计者, 都可以使用 CorelDRAW X4 来制作专业品质的作品。它既可以处理矢量图形, 也可以处理位图图形。

本书共分为 17 章, 第 1~12 章为基础知识部分, 内容包括感受 CorelDRAW X4 的精彩、体验 CorelDRAW X4、CorelDRAW X4 的基本操作、CorelDRAW X4 基本绘图工具的认识、图形的高级编辑、颜色的管理和填充、对象的编辑、组织和管理对象、文本的编辑、特效的应用、位图与滤镜的处理及打印、输出作品。第 13~17 章为知识的实际应用部分, 内容包括宣传单的设计制作、海报的设计制作、包装设计制作、企业 VI 设计制作及综合应用。

本书既可以作为初学者的自学手册, 也可以作为计算机技能培训教材。

本书配套光盘内容为实例素材和源文件, 以及部分实例的视频教学文件。

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

中文版 CorelDRAW X4 完全自学手册 / 陆沁 时延辉 曹培强编著. —北京: 科学出版社, 2009.8
ISBN 978-7-03-024717-9

I. 中... II ①陆...②时...③曹... III. 图形软件, CorelDRAW X4—手册 IV. TP391.41-62

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 090906 号

责任编辑: 韩宜波 / 责任校对: 小 亚
责任印刷: 天 时 / 封面设计: 潘海波

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>

北京天时彩色印刷有限公司

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2009 年 8 月第 1 版 开本: 787mm×1092mm 1/16
2009 年 8 月第 1 次印刷 印张: 22.75 (全彩印刷)
印数: 1-3 000 册 字数: 513 千字

定价: 66.00 元 (配 1 张 DVD 光盘)



□ 软件概况 □

在当今社会，图形图像作品无处不在，已成为社会信息的一个重要组成部分。作为实现图形图像平面作品的设计利器，Corel公司新推出的大型矢量绘图软件CorelDRAW X4在图形绘制、图文编辑、广告设计、插画设计、包装设计到高品质输出和打印都具有十分强大的功能，CorelDRAW 已经发展成为拥有众多用户的常用平面设计软件。

□ 本书内容 □

本书属于基础知识与实际应用相结合的图书，共分为17章。第1~12章为基础知识部分，内容包括感受CorelDRAW X4的精彩、体验CorelDRAW X4、CorelDRAW X4的基本操作、CorelDRAW X4基本绘图工具的认识、图形的高级编辑、颜色的管理和填充、对象的编辑、组织和管理对象、文本的编辑、特效的应用、位图与滤镜的处理及打印、输出作品。第13~17章为知识的实际应用部分，内容包括宣传单的设计制作、海报的设计制作、包装设计制作、企业VI设计制作及综合应用。

□ 本书特点 □

本书最大的特点是实用性强、学习形式轻松、内容全面、语言流畅、结构清晰。首先从软件的基础知识着手，利用书中穿插的小实例巩固软件本身的知识点，然后通过具体实例的操作步骤讲解软件在不同领域所具有的功能。

□ 视频教学 □

随书附带的光盘中含有本书部分实例与基础知识内容相配套的视频教学文件，使读者学习起来更加轻松，有如看电影般的就将知识点掌握了。

□ 适用对象 □

对于初学者来说，本书是一把帮您打开平面设计大门的钥匙；而对于已经熟练掌握CorelDRAW软件和计算机图形图像制作、设计和创作的人员来说，本书则是一本最佳的参考资料。同时也可以作为社会各类计算机培训班以及相关职业院校教材。

□ 作者信息 □

本书主要由陆沁、时延辉、曹培强编著，同时还得到仇琳、贾文正、陆鑫、齐新、戴时影、张蕊、张猛、杨金强、郭建新、李岩、曹培军、孙丽影、陶卫峰、孟琦、谭明宇、吴承国、孙名军、张洪瑞、常娟、吴春艳、蒋立军、秦启文等的帮助。由于作者水平有限，书中疏漏和错误之处在所难免，敬请读者批评指正。并可以通过邮箱 (caopeiqiangcr@163.com) 与我们联系，将会一一解答。

编 者

目录

第1章 感受CorelDRAW X4的精彩	1	2.2.2 退出CorelDRAW X4	11
1.1 初识CorelDRAW X4	1	2.3 CorelDRAW X4的操作界面	12
1.2 CorelDRAW X4能做什么	1	2.3.1 标题栏	12
1.2.1 绘制矢量图	3	2.3.2 菜单栏	12
1.2.2 版面设计	3	2.3.3 标准工具栏	13
1.2.3 文字处理	3	2.3.4 属性栏	13
1.2.4 位图编辑	4	2.3.5 工具箱	13
1.2.5 高质量输出	4	2.3.6 标尺	14
1.3 CorelDRAW X4的新增功能	5	2.3.7 页面导航器	14
1.3.1 活动文本格式	5	2.3.8 状态栏	14
1.3.2 独立的页面图层	5	2.3.9 调色板	15
1.3.3 画【表格工具】	5	2.3.10 泊坞窗	15
1.3.4 文本格式支持	5	2.4 CorelDRAW X4欢迎界面	15
1.3.5 专业设计的模板	5	2.5 CorelDRAW X4的帮助系统	17
1.3.6 专用字体	5	2.6 本章小结	19
1.3.7 欢迎屏幕	6	第3章 CorelDRAW X4的基本操作	20
1.3.8 改进的对话框	6	3.1 新建文件	20
1.3.9 更加人性化工具图标	7	3.1.1 从页面新建	20
1.4 本章小结	7	3.1.2 从模板新建	20
第2章 体验CorelDRAW X4	8	3.2 打开已有文件	21
2.1 CorelDRAW X4的系统要求、		3.3 保存文件	21
安装及卸载	8	3.3.1 使用【保存】命令	
2.1.1 CorelDRAW X4的系统		保存文件	21
要求	8	3.3.2 使用【另存为】命令	
2.1.2 CorelDRAW X4的安装		保存文件	22
及卸载	8	3.4 关闭文件	22
2.1.3 CorelDRAW X4的		3.4.1 直接关闭	22
卸载	10	3.4.2 使用【全部关闭】命令	
2.2 启动和退出CorelDRAW X4	10	关闭文件	22
2.2.1 启动CorelDRAW X4	10	3.5 文件的导入和导出	22



3.5.1 文件导入	22	5.1.4 简化对象	59
3.5.2 文件导出	24	5.1.5 前减后	60
3.6 页面辅助功能	25	5.1.6 后减前	60
3.6.1 标尺的使用	25	5.1.7 创建围绕选定对象的新对象 ..	60
3.6.2 辅助线的使用	26	5.2 封套工具的讲解	61
3.6.3 网格的使用	27	5.3 裁剪工具的讲解	63
3.6.4 页面背景的设置	28	5.4 刻刀工具的讲解	63
3.6.5 自动对齐功能	29	5.5 橡皮擦工具的讲解	64
3.6.6 管理多页面	30	5.6 自由变换	65
3.7 视图调整	30	5.6.1 自由旋转对象	65
3.7.1 选择显示模式	31	5.6.2 自由角度镜像对象	65
3.7.2 调整视图比例	32	5.6.3 自由调节对象	66
3.8 打开和隐藏泊坞窗	33	5.6.4 自由扭曲对象	66
3.8.1 打开泊坞窗	33	5.7 删除虚拟线	67
3.8.2 隐藏泊坞窗	33	5.8 本章小结	67
3.9 本章小结	33		
第4章 CorelDRAW X4 基本绘图工具		第6章 颜色管理和填充	68
认识	34	6.1 印刷知识介绍	68
4.1 形状工具的讲解	34	6.1.1 传统印刷	68
4.1.1 挑选工具	34	6.1.2 数字印刷	69
4.1.2 形状工具组	34	6.2 色彩模式	69
4.1.3 缩放工具组	40	6.2.1 RGB色彩模式	70
4.1.4 曲线工具组	40	6.2.2 CMYK色彩模式	70
4.2 绘图工具的讲解	47	6.2.3 HSB色彩模式	70
4.2.1 智能绘图工具组	48	6.2.4 HLS色彩模式	70
4.2.2 矩形工具组	49	6.2.5 Lab色彩模式	71
4.2.3 椭圆工具组	50	6.2.6 灰度模式	71
4.2.4 多边形工具组	52	6.2.7 RGB色彩模式和CMYK色彩	
4.2.5 基本形状工具组	54	模式的异同	71
4.3 本章小结	55	6.3 着色工具组的运用	71
第5章 图形的高级编辑	56	6.3.1 吸管工具	72
5.1 对象的整形	56	6.3.2 颜料桶工具	72
5.1.1 焊接对象	56	6.4 颜色填充	73
5.1.2 对象的修剪	58	6.4.1 均匀填充	73
5.1.3 相交对象	59	6.4.2 渐变填充	75
		6.4.3 图样填充	78



6.4.4 底纹填充	80	8.1.8 置于此对象后	100
6.4.5 PostScript填充	81	8.2 对齐与分布对象	100
6.5 使用交互式填充工具组填充	82	8.3 查找和替换对象	106
6.5.1 【交互式填充工具】	82	8.4 群组 and 取消群组操作	110
6.5.2 交互式网状填充工具	83	8.4.1 将对象群组	110
6.6 本章小结	84	8.4.2 将对象取消群组	111
第7章 对象的编辑	85	8.5 结合与拆分	112
7.1 对象的基本操作	85	8.5.1 将对象进行结合	112
7.1.1 选择对象	85	8.5.2 将对象进行拆分	113
7.1.2 改变对象位置	86	8.6 锁定对象	113
7.1.3 调节对象的大小	87	8.7 使用图层控制对象	114
7.1.4 旋转与倾斜	88	8.7.1 对象管理器	114
7.1.5 对象的镜像	88	8.7.2 新建图层	115
7.2 仿制和删除对象	88	8.7.3 删除图层	115
7.2.1 复制粘贴对象	89	8.7.4 复制图层间的对象	115
7.2.2 仿制对象	89	8.8 本章小结	115
7.2.3 再制对象	90	第9章 文本的编辑	116
7.2.4 删除对象	90	9.1 美术文本	116
7.3 操作的撤消与重作	90	9.1.1 美术文本的输入	116
7.3.1 撤消与重作	90	9.1.2 设置字体、字号和颜色	116
7.3.2 还原	91	9.1.3 设置美术文本的行距 和字距	117
7.4 插入对象	91	9.2 段落文本	118
7.4.1 插入新对象	91	9.2.1 输入段落文本	118
7.4.2 插入条形码	92	9.2.2 去掉段落文本的文本框	119
7.5 符号的创建与管理	93	9.2.3 框架的调整	120
7.6 本章小结	94	9.2.4 框架间文字的互相连接	121
第8章 组织和管理对象	95	9.2.5 段落文本和美术文本 的转换	122
8.1 安排对象的次序	95	9.3 文本的导入	122
8.1.1 到页面前面	95	9.3.1 从剪贴板中获得文本	122
8.1.2 到页面后面	96	9.3.2 选择性粘贴	124
8.1.3 到图层前面	96	9.3.3 导入文本文档	124
8.1.4 到图层后面	97	9.4 编辑文本	125
8.1.5 向前一层	98	9.4.1 使用项目符号	125
8.1.6 向后一层	99		
8.1.7 置于此对象前	99		





9.4.2 设置首字下沉	126	10.1.4 沿路径调和	147
9.4.3 对齐方式	127	10.2 轮廓图效果	149
9.4.4 栏	128	10.2.1 创建轮廓图	149
9.5 使文本适合路径	129	10.2.2 设置轮廓图步长值和 偏移量	150
9.5.1 运用鼠标使文字适合路径 ...	129	10.2.3 设置轮廓图颜色	151
9.5.2 直接将文字填入路径	130	10.2.4 对象和颜色加速	152
9.5.3 使用菜单命令将文字 填入路径	131	10.2.5 清除轮廓图	153
9.5.4 在属性栏中调整 填入路径的文字	131	10.2.6 应用与编辑预置轮廓图 ...	154
9.6 将美术文字转换为曲线	132	10.3 变形效果	155
9.7 文本适配图文框	133	10.3.1 应用与编辑变形	155
9.7.1 将段落文本置入对象中	133	10.3.2 将变形对象转换为曲线 ...	157
9.7.2 分离对象与段落文本	135	10.3.3 清除对象变形	157
9.8 插入符号和图形对象	136	10.3.4 应用与编辑预设变形	158
9.8.1 在绘图页面中插入符号	136	10.4 阴影效果	161
9.8.2 在文本中插入符号	136	10.4.1 创建阴影	162
9.8.3 在文本中插入图形对象	137	10.4.2 编辑阴影	162
9.9 编辑表格	138	10.4.3 拆分和清除阴影	163
9.9.1 创建表格	138	10.4.4 应用与编辑预设阴影	164
9.9.2 选择行、列或单元格	139	10.5 立体化效果	166
9.9.3 设置表格边框	140	10.5.1 创建立体化	166
9.9.4 合并单元格	140	10.5.2 编辑立体化效果	167
9.9.5 拆分单元格	140	10.5.3 拆分和清除立体化	168
9.9.6 拆分行	141	10.6 透明和透镜的应用	169
9.9.7 拆分列	141	10.6.1 创建透明	170
9.9.8 调整行、列大小	141	10.6.2 调整透明	172
9.9.9 转换表格为文本	141	10.6.3 清除透明	173
9.10 本章小结	142	10.6.4 使用透镜	174
10.1 调和效果	143	10.6.5 透镜的类型	175
10.1.1 创建调和	144	10.6.6 编辑透镜	177
10.1.2 改变调和的起始和 终止对象	145	10.6.7 清除透镜	178
10.1.3 设置调和的中间对象	145	10.7 添加透视点	178
		10.7.1 创建透视	178
		10.7.2 清除透视	179
		10.8 图框精确剪裁	179
		10.8.1 将对象置于容器内	179

第10章 特效的应用



10.8.2 编辑内容	180	第 13 章 宣传单的设计制作	209
10.8.3 提取内置对象	181	13.1 宣传单的知识	209
10.9 本章小结	182	13.2 数码相机宣传单的制作	209
第 11 章 位图与滤镜的处理	183	13.3 手机宣传单的制作	215
11.1 转换矢量图和位图	183	13.4 影楼宣传单的制作	221
11.1.1 将矢量图转换为位图	183	13.5 本章小结	225
11.1.2 将位图转换为矢量图	184	第 14 章 海报的设计制作	226
11.2 调整图像的颜色	185	14.1 海报的相关知识	226
11.2.1 使用位图颜色遮罩	185	14.2 化妆品海报的设计制作	232
11.2.2 调整位图的颜色模式	186	14.2.1 设计理念	232
11.2.3 调整位图颜色	192	14.2.2 实例操作：制作化妆品海报	233
11.3 滤镜的应用	195	14.3 手机海报的设计制作	251
11.3.1 三维效果	196	14.3.1 设计理念	251
11.3.2 艺术笔触	196	14.3.2 实例操作：制作手机宣传海报	252
11.3.3 模糊	197	14.4 本章小结	260
11.3.4 相机	197	第 15 章 包装设计制作	261
11.3.5 颜色转换	198	15.1 包装设计的相关知识	261
11.3.6 轮廓图	198	15.2 香水瓶的设计制作	264
11.3.7 创造性	198	15.2.1 设计理念	264
11.3.8 扭曲	199	15.2.2 实例操作：香水瓶设计	264
11.3.9 杂点	199	15.3 瓷瓶酒具的设计制作	270
11.3.10 鲜明化	200	15.3.1 设计理念	270
11.4 本章小结	200	15.3.2 实例操作：瓷瓶酒具的设计制作	271
第 12 章 打印、输出作品	201	15.4 本章小结	275
12.1 打印机的安装	201	第 16 章 企业 VI 设计制作	276
12.1.1 打印机的连接	201	16.1 VI 设计的相关知识	276
12.1.2 打印机驱动程序的安装	202	16.2 甲壳虫 VI 图案的设计制作	278
12.2 打印预览	203	16.2.1 设计理念	278
12.3 打印前的设置	204	16.2.2 实例操作：甲壳虫 VI 设计的制作过程	278
12.4 设置输出选项	204		
12.4.1 常规设置	205		
12.4.2 版面设置	206		
12.4.3 分色设置	206		
12.4.4 预印设置	207		
12.5 本章小结	208		





16.3 企业 VI 标志 (一)	293	17.2 空心字体	309
16.4 企业 VI 标志 (二)	295	17.3 圆点文字	312
16.5 企业 VI 标志 (三)	300	17.4 房地产广告 (一)	318
16.6 企业 VI 标志 (四)	301	17.5 房地产广告 (二)	322
16.7 本章小结	303	17.6 电影海报	328
第 17 章 综合运用	304	17.7 插画	335
17.1 艺术字效果	304	17.8 网页设计	342
		17.9 本章小结	346

第1章

感受 CorelDRAW X4 的精彩

在众多的计算机绘图软件中，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。

1.1 初识 CorelDRAW X4

Corel 公司于 2008 年 9 月正式推出最新的图形软件设计包 CorelDRAW Graphics Suite X4（简称“CorelDRAW X4”）。CorelDraw X4 相比两年前的 CorelDraw X3 加入了大量新特性，总计有 50 项以上，其中值得注意的亮点有文本格式实时预览、字体识别、页面无关层控制、交互式工作台控制等。

在 Windows Vista 开始普及的今天，CorelDraw X4 也与时俱进，整合了新系统的桌面搜索功能，可以按照作者、主题、文件类型、日期、关键字等文件属性进行搜索，还新增了在线协作工具 ConceptShare(概念分享)。

此外，CorelDraw X4 还增加了对大量新文件格式的支持，包括 Microsoft Office Publisher、Illustrator CS3、Photoshop CS3、PDF 8、AutoCAD DXF/DWG、Painter X 等。

作为一个套装，CorelDraw X4 继续整合了抓图工具 Capture、点阵图矢量图转换工具 Trace、剪贴图库与像素编辑工具 Paint，其中 Paint 增加了对 RAW 相机文件格式的支持，还引入了一个新的自动控制功能 Straighten Image，可以交互式快速调整倾斜的扫描图和照片。

1.2 CorelDRAW X4 能做什么

CorelDRAW 是一个功能强大的绘图软件，它具体又能做些什么呢？CorelDRAW 可以用来绘制矢量图、版面设计、文字处理、图像编辑、高质量输出等。



在介绍这些功能之前，首先来认识一下矢量图、位图、矢量图和位图的区别。

1. 矢量图

所谓矢量图，就是由一些数学方式描述的直线和曲线组成，如 Adobe Illustrator、Macromedia FreeHand 等一系列软件产生的图形。它们组成的基本单元是点和路径，路径至少由两个点组成，每个点和点的调节柄可以控制相邻线段的形状和长度，无论使用放大镜放大或缩小多少倍，它的边缘始终是平滑的，尤其适用于企业标记，如商业信纸、招贴广告等，只需一个较小的电子文件就可以随意放大或缩小，而效果一样清晰。它们的质量高低和分辨率的高低无关，在分辨率高低不同的输出设备上显示的效果没有差别。图 1-1 所示为矢量图形的显示效果。

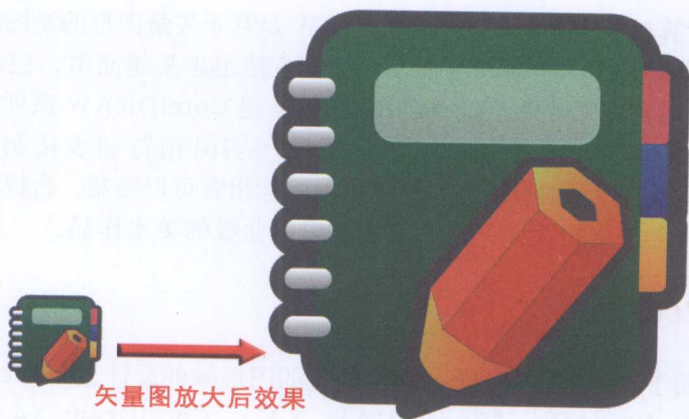


图1-1 将矢量图放大若干倍后的效果

2. 位图

与上述基于矢量的绘图程序相比，像 Photoshop 这样的编辑照片程序则用于处理位图图像。当处理位图图像时，可以优化微小细节，进行显著改动，以及增强效果。位图图像，亦称为点阵图像或绘制图像，是由称作像素（图片元素）的单个点组成的。这些点可以进行不同的排列和染色以构成图样。当放大位图时，可以看见赖以构成整个图像的无数单个像素方块（如图 1-2 所示）。扩大位图尺寸的效果是增多单个像素，从而使线条和形状显得参差不齐。然而，如果从稍远的位置观看它，位图图像的颜色和形状又显得是连续的。由于每一个像素都是单独染色的，用户可以通过以每次一个像素的频率操作选择区域而产生近似相片的逼真效果，诸如加深阴影和加重颜色。缩小位图尺寸也会使原图变形，因为此举是通过减少像素来使整个图像变小的。同样，由于位图图像是以排列的像素集合体形式创建的，所以不能单独操作（如移动）局部位图。

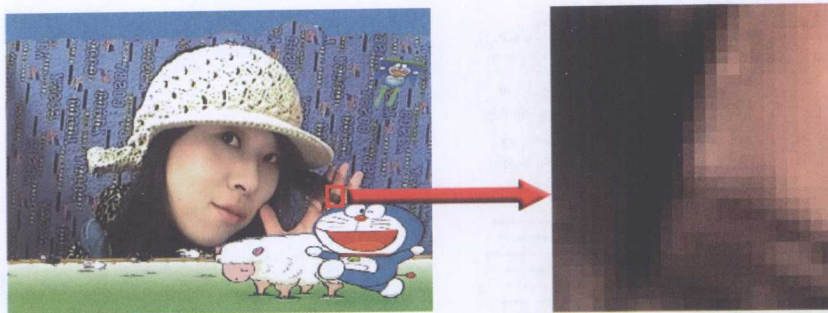


图1-2 位图放大后显示的多个方块

1.2.1 绘制矢量图

CorelDRAW 的一个最主要的功能就是绘制矢量图，作为一个专业的矢量图绘制软件，CorelDRAW 拥有非常强大的绘图功能，用户可以通过绘图工具绘制出图形，并对它们进行编辑、排列等，最终得到一幅精美的作品，如图 1-3 所示。



图1-3 用 CorelDRAW 绘制的精美矢量图

1.2.2 版面设计

CorelDRAW 可以用于设计各类的版面，包括平面广告、新闻插图、标识设计、海报招贴等所有这一类作品的基础。在对排版和设计的感觉指导下，可以使用辅助线，预设样式和重新组织文字、图像，以达到最适宜的结果，如图 1-4 所示。

1.2.3 文字处理

CorelDRAW 虽说是一个处理矢量图形的软件。但其处理文字的功能也很强大，可以制作出非常漂亮的文字艺术效果。在 CorelDRAW 中有两种方法输入文字，一种是输入美术文本；一种是输入段落文本。所以，CorelDRAW 不但能对单个文字进行处理，而且还能对整段文字进行处理，如图 1-5 所示。

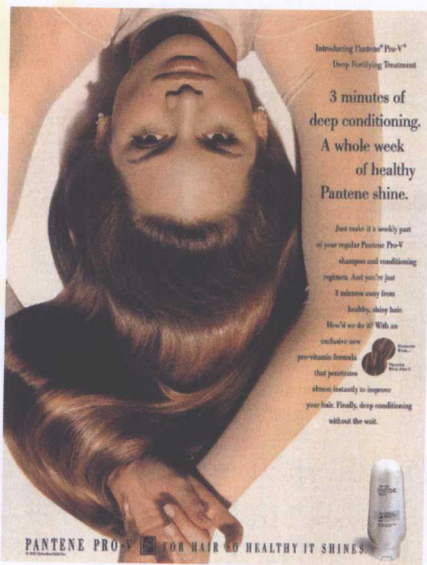


图 1-4 运用 CorelDRAW 设计的版面



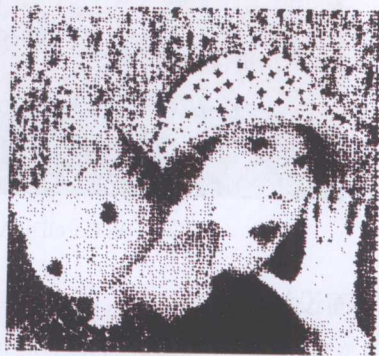
图 1-5 使用 CorelDRAW 处理的文字效果

1.2.4 位图编辑

CorelDRAW 除了可以处理矢量图以外，其处理位图的功能也十分强大。它不但可以直接处理位图，还可以把矢量图转换为位图，也可以把位图转换为矢量图。另外，运用 CorelDRAW 中的滤镜选项，可以把位图处理成各种效果，如图 1-6 所示。



位图处理前效果



位图处理后效果

图 1-6 使用 CorelDRAW 处理位图

1.2.5 高质量输出

要想将一个奇妙的创意设想变成一幅精美的作品供人欣赏，就要把它进行打印输出。在 CorelDRAW 中输出图像文件可以使用多种方式。可以将其转换为其他应用程序支持的图像文件类型，也可以发布到互联网上，使更多人通过网络欣赏该作品；还可以将作品打印到指定的介质上，如纸张、不干胶、透明胶片等。



1.3 CorelDRAW X4 的新增功能

1.3.1 活动文本格式

CorelDRAW X4 引入了活动文本格式，从而使用户能够先预览文本格式选项，然后再将其应用于文件。通过这种省时的功能，用户现在可以预览许多不同的格式设置选项（包括字体、字体大小和对齐方式），从而免除了通常在设计过程进行的“反复试验”。

1.3.2 独立的页面图层

现在，用户可以独立控制文件每页的图层并对其进行编辑，从而减少了出现包含空图层的页面的情况。用户还可以为单个页面添加独立辅助线，便可以为整篇文件添加主辅助线。因此，用户能够基于特定页面创建不同的图层，而不受单个文件结构的限制。

1.3.3 表格工具

使用 CorelDRAW X4 中新增的交互式表格工具，用户可以创建和导入表格，以提供文本和图形的强大的结构布局。用户可以轻松地对表格和表格单元格进行对齐、调整大小或编辑操作，以满足其设计需求。此外，用户还可以在各个单元格中转换带分隔符的文本，以及轻松添加和调整图像。图 1-7 所示为用表格工具创建并编辑的文本表格。

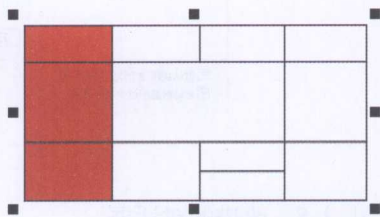


图1-7 表格工具创建并编辑的文本表格

1.3.4 文本格式支持

通过增加对 Microsoft Office Publisher 的支持，CorelDRAW X4 保持了其在文件格式兼容性方面的市场领先地位。用户还能将该套件与 Microsoft Word 2007、Adobe Illustrator 3、Adobe Photoshop CS3、PDF1.7 (Adobe Acrobat 8)、AutoCAD DXF、AutoCAD DWG、Corel PainterX 无缝集成，从而能够比以往更轻松地与客户和同事交换文件。

1.3.5 专业设计的模板

CorelDRAW X4 包括 80 个经专业设计且可自定义的模板，帮助用户轻松地开始设计过程。设计员注释中随附了这些灵活且易于自定义的模板，这些注释提供有关模板设计选择的信息，针对基于模板输出设计的提示，以及针对在自定义模板的同时遵守设计原则的说明。

1.3.6 专用字体

CorelDRAW X4 扩展了新字体的选择范围，可帮助用户确保已针对目标受众优化其输出。这种专用字体选择范围包括 OpenType 跨平台字体，这可为 WGL4 格式的拉丁语、希腊语和斯拉夫语输出提供增强的语言支持。