



全国高职高专教育“十一五”规划教材

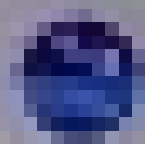


中文版 CorelDRAW X4 标准教程

主编 方红琴 雷波



高等教育出版社
Higher Education Press



中国美术学院美术考级教材



中文版

CorelDRAW X4

标准教程

中国美术学院美术考级教材



中国美术学院美术考级教材

内容提要

全国高职高专教育“十一五”规划教材

中文版 CorelDRAW X4 标准教程

主编 方红琴 雷 波

图书在版编目(CIP)数据

中文版CorelDRAW X4标准教程/方红琴,雷波主编.

北京:高等教育出版社,2010.1.

ISBN 978-7-04-028804-8

I. 中… II. ①方… ②雷… III. 图画书

CorelDRAW X4—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核:

责任编辑 王 莹
封面设计 王 莹

81118
—0298
w.hpc.edu.cn
w.hpc.com.cn
w.tandem.com
w.tandem.com.cn
http://www.widedu.com

第1版 2010年1月第1次印刷
第2版 2010年1月第1次印刷
印 3480元(含光盘)

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街4号
邮政编码 100120
总 机 010-28810000
销 路 北京世纪印务有限公司
印 北京世纪印务有限公司

开 本 787×1092 1/16
印 张 24.25
字 数 280 000

高等教育出版社

版权贸易 95%
书号 95504-00

内容提要

本书是指导初学者学习 CorelDRAW X4 中文版的入门书籍,书中详细地介绍了初学者学习 CorelDRAW X4 中文版必须掌握的基本知识、操作方法和使用技巧等,并对图形绘制、图像处理、对象管理器、对象属性设置等重点和难点内容进行了详细讲解。除了详细的理论讲解外,还用实例的形式介绍了 CorelDRAW X4 中文版在广告设计、插画设计、封面设计以及包装设计等领域的应用。

本书附赠一张素材光盘,光盘中为本书的示例文件,同时还包括一些理论与实例视频,以保证读者的学习质量。

本书图文并茂、结构清晰、表达流畅,内容丰富、实用,不仅适于希望进入相关设计领域的自学者使用,也适于各开设相关设计课程的院校作为教学资料。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 CorelDRAW X4 标准教程/方红琴,雷波主编.

北京:高等教育出版社,2010.1

ISBN 978-7-04-028504-8

I. 中… II. ①方…②雷… 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 224975 号

策划编辑 杨 萍 责任编辑 李瑞芳 封面设计 张志奇
版式设计 王 莹 责任校对 杨雪莲 责任印制 陈伟光

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街 4 号
邮政编码 100120
总 机 010-58581000

经 销 蓝色畅想图书发行有限公司
印 刷 北京市鑫霸印务有限公司

开 本 787×1092 1/16
印 张 24.25
字 数 590 000

购书热线 010-58581118
咨询电话 400-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landaco.com>
<http://www.landaco.com.cn>
畅想教育 <http://www.widedu.com>

版 次 2010 年 1 月第 1 版
印 次 2010 年 1 月第 1 次印刷
定 价 34.80 元(含光盘)

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 28504-00

前言

CorelDRAW 是一款优秀的图形绘制软件，同时它还兼具了很多图像处理功能，以帮助用户在尽可能不依靠外部软件的情况下，完成作品的设计与制作。由于其出色的功能以及历次升级的不断完善，CorelDRAW 软件在广告、封面、包装、插画及网页效果图设计等多项领域中有着非常广泛的应用。

本书就是专门针对目前最新版本——CorelDRAW X4 软件进行讲解的图书，下面来介绍一下本书的特点及知识结构。

内容切中软件核心

作为一本标准教程，其主要任务就是引领读者认识和了解软件的用途，并掌握其核心功能，以应对以后工作中常见的问题，因此，编者结合自身多年的使用经验，尽可能地将最常用、最实用的功能一一展示出来并做详细的讲解与剖析，配合大量实例的操作，达到掌握软件核心功能、应付绝大部分常见工作的目的。

学与练双管齐下

为了尽可能地保证读者能够掌握书中讲解的知识，本书很多知识都以一步接一步的小练习构成，这充分保证了读者在学习这些知识时，能够以练代学，练中学，学中悟，从而大幅提高学习效率。

本书的最后一章是实例章节，其中包括了广告设计、插画设计、封面设计以及包装设计等多个领域的作品，并通过详尽的操作讲解，保证读者能够学会这些案例的同时，也对 CorelDRAW 的应用领域有一个更为深入的了解。

同时，本书所附的光盘中，包含了讲解时用到的全部 CorelDRAW 格式文件，以保留所有的参数设置，让读者可以配合图书讲解与效果文件的设置同步进行学习，以达到更好的学习效果。

示例图兼顾实用与美感

本书在讲解过程中，以大量的标志、插画、广告及包装等领域的作品作为示例，除了更好地演示软件功能外，还可以让读者通过欣赏这些作品，在对软件应用领域的了解、设计上的审美水平以及相关设计领域的见识等方面，都起到一个推波助澜的作用，从而帮助读者尽快掌握软件技术，并融入 CorelDRAW 软件的工作氛围当中去。

文字表述浅显易懂

由于本书面对的读者是“CorelDRAW 盲”，因此编者在讲解时没有堆砌许多专业技术术语，而是以通俗易懂的语言、实用的操作和丰富的图示来进行说明，使初学者在学习时可以快速上手，并通过提示、注意段落，解决初学者在学习时可能会遇到的问题。

光盘资源

本书附赠一张素材光盘，光盘中为本书的示例文件，同时还包括了一些理论与实例视频，以保证读者的学习质量。

严禁任何人以任何形式将本书提供的光盘文件用于任何商业用途！

声明

尽管在讲解概念与案例时编者尽量使用了通俗易懂的语言，并核查每一个案例的步骤，但仍然不能保证这些理论及案例步骤不出差错，因此建议读者在遇到阅读、学习困难时，与编者以邮件的方式进行交流，地址是 LB26@263.net 及 LBuser@126.com，更多的图书请浏览 www.dzwh.com.cn。

本书是集体劳动的结晶，参与本书编著的人员有：

雷剑、吴腾飞、雷波、左福、范玉婵、刘志伟、李美、邓冰峰、詹曼雪、黄正、孙美娜、刑海杰、刘小松、陈红艳、徐克沛、吴晴、李洪泽、漠然、李亚洲、佟晓旭、江海艳、董文杰、张来勤、刘星龙、边艳蕊、马俊南、姜玉双、李敏、邵琳琳、卢金凤、李静、肖辉、寿鹏程、管亮、马牧阳、杨冲、张奇、陈志新、孙雅丽、孟祥印、李倪、潘陈锡、姚天亮等。

编者

2009.10.8

目录

第 1 章 准备知识	1
本章要点	1
课题导读	1
1.1 CorelDRAW 的应用领域概述	2
1.1.1 VI 设计	2
1.1.2 封面设计	2
1.1.3 包装设计	3
1.1.4 广告设计	4
1.1.5 宣传品设计	4
1.1.6 插画绘制	5
1.1.7 网页效果图创作	6
1.2 CorelDRAW X4 软件基本操作	6
1.3 了解位图与矢量图	10
1.3.1 位图及其常见的文件格式	10
1.3.2 矢量图及其常见的文件格式	11
课后练习	12
第 2 章 基础操作	15
本章要点	15
课题导读	15
2.1 文件基础操作	16
2.1.1 新建文件	16
2.1.2 打开已有的图形文件	16
2.1.3 保存文件	17
2.1.4 关闭文件	19
2.1.5 导入/导出文件	19
2.2 模板操作	22
2.2.1 从文件创建模板	22
2.2.2 从模板新建新文件	23
2.3 文档的颜色模式	24
2.3.1 灰度颜色模式	25
2.3.2 RGB 颜色模式	25
2.3.3 CMYK 颜色模式	25
2.3.4 Lab 颜色模式	26
2.4 页面基本设置	26
2.4.1 设置页面尺寸	26
2.4.2 设置页面方向	27
2.4.3 设置版面样式	27
2.4.4 使用标签设置绘图页面	28
2.5 多页文档设置	30
2.5.1 添加页面	30
2.5.2 重命名页面	30
2.5.3 删除页面	31
2.5.4 复制页面	31
2.5.5 定位页面	32
2.6 使用页面的辅助功能	32
2.6.1 添加辅助线	32
2.6.2 添加倾斜辅助线	34
2.6.3 对齐辅助线	36
2.6.4 显示与隐藏辅助线	36
2.6.5 锁定与解锁辅助线	37
2.6.6 删除辅助线	37
2.6.7 设置网格	38
2.6.8 设置页面背景	39
2.7 视图调整	42
2.7.1 选择显示模式	42
2.7.2 调整视图显示比例	43
2.7.3 移动视图	44
2.8 纠错操作	44
2.8.1 撤消、重做和重复动作	44
2.8.2 使用“撤消管理器”执行撤消、 重做、重复	45
2.9 选择对象	45
2.9.1 创建图形时选择对象	46
2.9.2 使用挑选工具选择对象	46
2.9.3 使用子菜单命令选择对象	47
课后练习	48

第3章 绘制对象	51	第4章 设置对象的填充与轮廓	87
本章要点	51	本章要点	87
课题导读	51	课题导读	87
3.1 填充及轮廓色的基本设置	52	4.1 渐变填充	88
3.1.1 用调色板填充对象	52	4.1.1 用“对象属性”泊坞窗进行渐变填充	88
3.1.2 用调色板为轮廓线填充颜色	52	4.1.2 渐变的高级设置	90
3.1.3 用“属性管理器”进行设置颜色	53	4.1.3 高级双色调和渐变	93
3.1.4 使用“颜色”泊坞窗填充实色	54	4.1.4 高级自定义渐变	93
3.2 对象的通用属性设置方法	55	4.1.5 使用预设的渐变填充	98
3.3 绘制基本线条	56	4.1.6 用填充工具进行填充	99
3.3.1 折线工具——绘制自由曲线与折线	56	4.2 图样填充	100
3.3.2 连接器工具	58	4.2.1 设置图样填充	100
3.3.3 3点曲线工具	59	4.2.2 创建并应用自定义图样	102
3.3.4 度量工具	60	4.3 底纹填充	102
3.3.5 螺纹工具	61	4.4 PostScript 填充	104
3.3.6 图纸工具	61	4.5 为开放的曲线填充颜色	105
3.4 绘制标准几何对象	63	4.6 智能填充	106
3.4.1 绘制矩形	63	4.7 使用网状填充工具	107
3.4.2 3点矩形工具	64	4.8 设置对象的轮廓属性	109
3.4.3 绘制圆形	66	4.8.1 编辑轮廓线	109
3.4.4 绘制3点圆形	67	4.8.2 转换轮廓线	110
3.4.5 多边形工具	68	4.9 复制对象属性	112
3.4.6 星形工具	68	4.9.1 滴管工具与颜料桶工具	112
3.4.7 复杂星形工具	69	4.9.2 “复制属性自”命令	114
3.5 绘制复合对象	70	4.9.3 使用鼠标右键快速复制对象属性	115
3.6 绘制不规则对象	71	4.10 使用颜色样式	116
3.6.1 手绘工具	71	4.10.1 新建主颜色	117
3.6.2 贝塞尔工具	72	4.10.2 新建子颜色	117
3.6.3 钢笔工具	75	4.10.3 自动创建颜色样式	119
3.7 艺术绘画——艺术笔工具	77	4.10.4 更改颜色样式	121
3.7.1 预设模式	78	4.10.5 重命名颜色样式	122
3.7.2 将艺术笔应用于既有的图形	78	4.10.6 删除颜色样式	122
3.7.3 笔刷模式	79	4.10.7 子颜色与主颜色的相互转换	123
3.7.4 喷罐模式	80	4.11 使用图形样式	124
3.7.5 应用“书法模式”绘制曲线	84	4.11.1 直接创建图形样式	124
课后练习	85	4.11.2 依据现有对象的属性创建图形	

样式	124	课题导读	151
4.11.3 应用图形样式	125	6.1 对齐与分布对象	152
4.11.4 编辑图形样式属性	126	6.1.1 对齐对象	152
4.11.5 通过既有图形改变图形样式	127	6.1.2 分布对象	154
4.11.6 删除图形样式	129	6.2 复制对象	156
4.11.7 查找图形样式	130	6.3 再制对象	157
4.11.8 为图形或文本样式定义快捷键	130	6.3.1 使用默认属性再制对象	157
4.11.9 从图形和文本样式中创建模板	131	6.3.2 自定义偏移值	157
4.11.10 装载来自模板的样式	131	6.3.3 依据上次变换操作再制对象	158
4.11.11 将当前样式设置为新文档的 默认样式	132	6.4 变换对象	160
课后练习	132	6.4.1 移动对象	160
第 5 章 编辑对象的基本形态	135	6.4.2 旋转对象	161
本章要点	135	6.4.3 按比例缩放并镜像对象	162
课题导读	135	6.4.4 按实际尺寸缩放对象	163
5.1 形状工具	136	6.4.5 倾斜对象	165
5.1.1 选择节点	136	课后练习	165
5.1.2 编辑节点	137	第 7 章 对象的管理与控制	169
5.1.3 转换节点	137	本章要点	169
5.1.4 编辑规则图形	138	课题导读	169
5.2 刻刀工具	138	7.1 锁定与解锁对象	170
5.3 橡皮擦工具	139	7.1.1 锁定对象	170
5.4 涂抹笔刷工具	140	7.1.2 解除对象的锁定	171
5.5 对象运算	141	7.2 对象管理器	171
5.5.1 焊接对象	141	7.2.1 图层、页面与对象的关系	172
5.5.2 移除后面对象与移除前面对象	142	7.2.2 设置图层的显示、打印与锁定 属性	173
5.5.3 相交	142	7.2.3 主页面	173
5.5.4 简化	143	7.2.4 创建图层	175
5.6 结合与打散对象	144	7.2.5 重命名图层	175
5.7 裁剪工具	146	7.2.6 删除图层	176
5.8 精确裁剪对象	146	7.2.7 调整图层顺序	176
5.8.1 创建精确裁剪对象	147	7.2.8 在图层中选择对象	177
5.8.2 编辑与结束编辑内容	147	7.2.9 在图层中移动 / 复制对象	178
5.8.3 提取内容	147	7.3 群组与取消群组	181
课后练习	148	7.4 调整对象顺序	182
第 6 章 编辑对象物理属性	151	7.5 查找和替换对象	185
本章要点	151	7.5.1 按属性查找对象	185
		7.5.2 替换对象	188

课后练习	189	8.8.2 修改文字的属性	226
第 8 章 创建及编辑文本	191	8.8.3 修改路径的形状	226
本章要点	191	8.8.4 路径绕排文字的属性设置	227
课题导读	191	8.8.5 打散路径绕排文字	229
8.1 输入文本	192	8.9 图文混排	229
8.1.1 输入美术字	192	课后练习	230
8.1.2 输入段落文字	193	第 9 章 特效处理与应用	233
8.1.3 美术字文本与段落文本间的 区别	195	本章要点	233
8.1.4 段落文本框的控制	195	课题导读	233
8.1.5 美术字与段落文字的转换	197	9.1 调和工具——混合不同的 对象	234
8.1.6 从剪贴板中获得文字	197	9.1.1 通过实例操作学习创建调和的 操作方法	234
8.1.7 使用“导入”命令导入文字	198	9.1.2 调和的基本参数设定	236
8.1.8 编辑文本	199	9.1.3 移动旋转或缩放调和对象	239
8.1.9 删除文本	200	9.1.4 沿路径调和	240
8.2 设置文本的字符属性	200	9.1.5 复合调和	243
8.2.1 设置字符属性的渠道	200	9.2 复制与清除特效	244
8.2.2 “字符格式化”泊坞窗参数详解	201	9.2.1 复制特效属性	244
8.2.3 使用形状工具移动和旋转字符	203	9.2.2 清除特效属性	244
8.3 设置文本的段落属性	204	9.3 轮廓图工具——制作图形过 滤效果	245
8.3.1 设置文本的对齐方式	204	9.3.1 在属性栏中设置轮廓图效果	245
8.3.2 调整字符间距以及行间距	206	9.3.2 “轮廓图”泊坞窗	246
8.3.3 设置缩进	208	9.4 变形工具——为对象做变形 处理	247
8.3.4 横排与直排文字的转换	209	9.4.1 推拉变形效果	247
8.4 设定段落文本高级属性	210	9.4.2 拉链变形效果	248
8.4.1 分栏	210	9.4.3 扭曲变形效果	250
8.4.2 项目符号	212	9.5 阴影工具——为对象增加 阴影	251
8.4.3 设置首字下沉	213	9.5.1 设定投影参数	251
8.4.4 添加制表位	214	9.5.2 删除阴影操作	254
8.4.5 链接段落文本框	215	9.6 封套工具——改变对象的 形状	254
8.4.6 移除文本对象的链接	217	9.6.1 利用封套工具改变对象形状	254
8.5 设置文本样式	217	9.6.2 通过“封套”泊坞窗使用预设 封套	255
8.6 查找和替换文本	218		
8.6.1 查找文本	218		
8.6.2 替换文本	219		
8.7 将文本转换为曲线	220		
8.8 沿路径绕排文字	224		
8.8.1 制作文字绕排路径效果	224		

9.7 立体化工具——为对象增加立体效果	256	10.5.6 调和曲线	282
9.7.1 创建立体化效果	256	10.5.7 所选颜色	283
9.7.2 编辑立体化效果	257	课后练习	285
9.7.3 利用鼠标编辑立体效果	260	第 11 章 使用滤镜制作特效	287
9.8 透明度工具——为对象制作透明效果	261	本章要点	287
9.8.1 标准透明效果	261	课题导读	287
9.8.2 渐变透明效果	262	11.1 滤镜功能与滤镜对话框简介	288
9.8.3 图样透明效果	263	11.2 常用滤镜简介	288
9.8.4 底纹透明效果	264	11.2.1 立体派滤镜	288
9.9 “透镜”效果	265	11.2.2 像素效果滤镜	289
9.9.1 添加透镜效果	265	11.2.3 湿笔画滤镜	290
9.9.2 透镜效果的种类	266	11.2.4 半色调滤镜	291
课后练习	268	11.2.5 框架滤镜	293
第 10 章 编辑位图图像	271	11.2.6 动态模糊滤镜	294
本章要点	271	11.2.7 天气滤镜	295
课题导读	271	11.2.8 浮雕效果	296
10.1 导入位图图像	272	11.2.9 卷页效果	297
10.2 位图的链接	273	11.2.10 梦幻色调效果	298
10.2.1 外部链接位图的基本概念	273	11.2.11 块状效果	299
10.2.2 更新链接和移除链接	273	课后练习	300
10.3 位图的颜色遮罩	274	第 12 章 综合案例	303
10.4 转换矢量图和位图	274	本章要点	303
10.4.1 将矢量图转换成位图	275	课题导读	303
10.4.2 将位图图像转换为矢量图形	275	12.1 礼品包装盒设计	304
10.5 调整位图图像颜色	276	12.2 传奇人生书籍封面设计	313
10.5.1 局部平衡	276	12.3 商场促销海报	318
10.5.2 亮度 / 对比度 / 强度	277	12.4 插画设计	329
10.5.3 颜色平衡	278	12.5 绘制金属质感瓢虫	343
10.5.4 色度、饱和度与亮度	279	12.6 超酷播放器 UI 制作	354
10.5.5 替换颜色	280	12.7 绘制室内装饰效果	362
		12.8 卡通人物插画绘制	368

第1章 准备知识

本章要点

- 了解 CorelDRAW 的应用领域
- 熟悉 CorelDRAW X4 的工作界面
- 掌握 CorelDRAW X4 界面的基础操作
- 了解位图及其常见文件格式
- 了解矢量图及其常见文件格式

课题导读

CorelDRAW 是一个基于矢量的绘图软件，以其强大的功能、众多的控件、简明的操作风格，成为图形软件的首选，无论是绘制用于排版印刷的专业图形，还是制作用于互联网的网页，CorelDRAW 都是得力的创作工具。

本章将先介绍一下 CorelDRAW 软件的应用领域，然后再带领读者了解 CorelDRAW X4 的界面、基础操作以及位图、矢量图的基本概念等知识。



图 1-1-1 各种矢量图形

1.1.2 封面设计

封面设计是书籍设计的重要组成部分，也是书籍设计的第一道工序。封面设计的好坏，直接影响到书籍的出版和销售。封面设计的内容包括封面、封底、书脊、扉页、内页等。封面设计的内容包括封面、封底、书脊、扉页、内页等。封面设计的内容包括封面、封底、书脊、扉页、内页等。

1.1 CorelDRAW 的应用领域概述

作为一款强大的图形处理与版面编排软件, CorelDRAW 在很多领域中都有其用武之地, 下面将介绍一些比较常见的应用领域。

1.1.1 VI 设计

CorelDRAW 强大的图形处理功能, 为 VI 设计提供了强有力的技术支持, 因此备受 VI 设计师的青睐。图 1.1 所示是使用 CorelDRAW 设计的一些优秀的 VI 作品。



图 1.1 VI 设计作品

1.1.2 封面设计

在我们看到的各类型图书中, 封面都是其不可或缺的一部分, 一个好的封面设计作品, 除了可以表现出图书本身的内容、特色外, 甚至可以在一定程度上左右消费者的购买意愿。

图 1.2 所示是一些优秀的封面设计作品。



图 1.2 封面设计作品

1.1.3 包装设计

依据产品的类型、诉求等方面的差异,在进行包装设计时使用到的设计理念、设计元素以及软件技术等都是有很大差异的,对于 CorelDRAW 来说,由于本身在图像处理方面的限制,所以并不太适合设计由大量图像融合而成的包装作品(也包括其他领域)。

提示:如果在设计过程中一定要对图像进行复杂的处理,可以先在 Photoshop 中处理完成后,再置入 CorelDRAW 使用。

图 1.3 所示是一些可以使用 CorelDRAW 来完成的优秀包装作品。



图 1.3 包装作品

1.1.4 广告设计

在信息大爆炸的今天，广告成为人们生活中最常见的设计类型之一，虽然 CorelDRAW 无法对图像进行复杂的处理，但对于设计以版面编排为主的广告来说，仍然是游刃有余的。图 1.4 所示是一些优秀的广告设计作品。



图 1.4 广告作品示例

1.1.5 宣传品设计

从宣传品的用纸形式来说，宣传品包括了宣传单页（正反 2 页）、宣传折页（对折、三折等）以及宣传册（多个宣传页装订在一起），常用于宣传企业形象或产品功能等，其特点就是能够承载丰富的信息，易于保存和传播，容易获得比报纸、杂志广告好的传播效果。

除了强大的图形处理功能外，CorelDRAW 也具有多页面管理的功能，因此即使在制作多页的宣传册时也能够得心应手。图 1.5 所示是一些使用 CorelDRAW 设计的优秀宣传品。

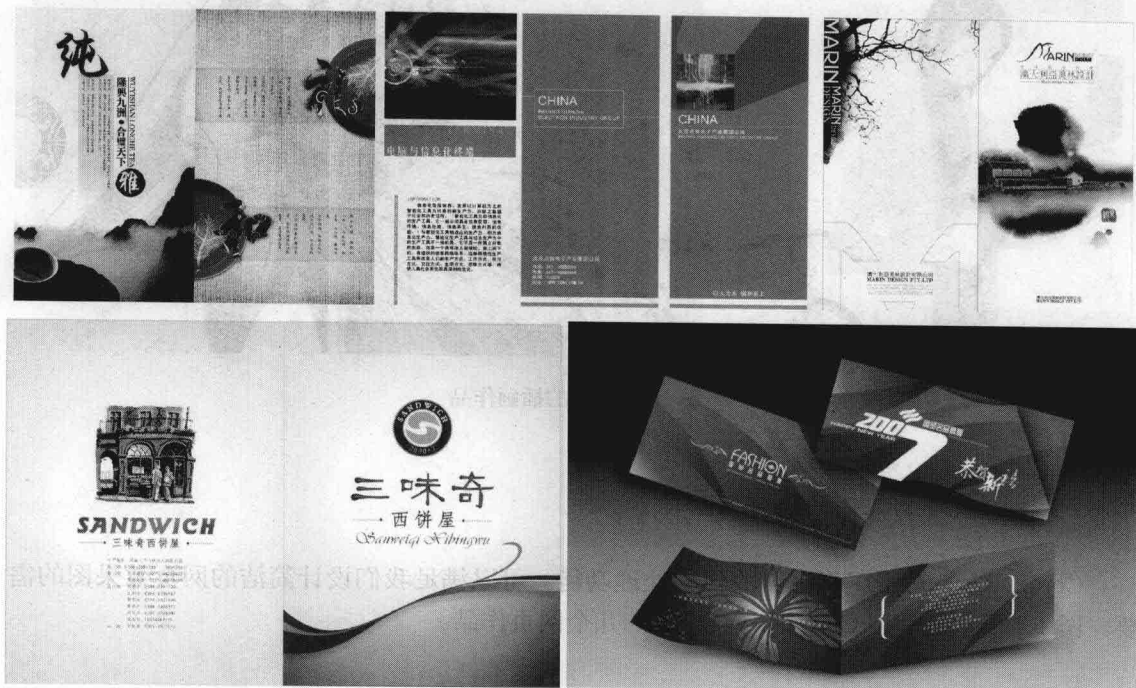
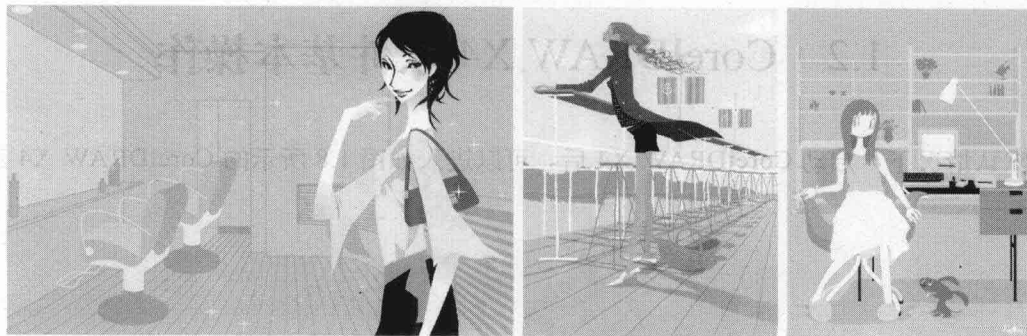


图 1.5 优秀宣传品

1.1.6 插画绘制

插画绘制是近几年才慢慢走向成熟的行业，随着出版及商业设计领域工作的逐步细分，商业插画的需求不断扩大，从而使以前许多将插画绘制作为个人爱好的插画艺术家开始为出版社、杂志社、图片社和商业设计公司绘制插画。

CorelDRAW 的图形绘制与处理功能，再配合插画设计师自身的能力，就能够设计出非常优秀的插画作品，如图 1.6 所示。



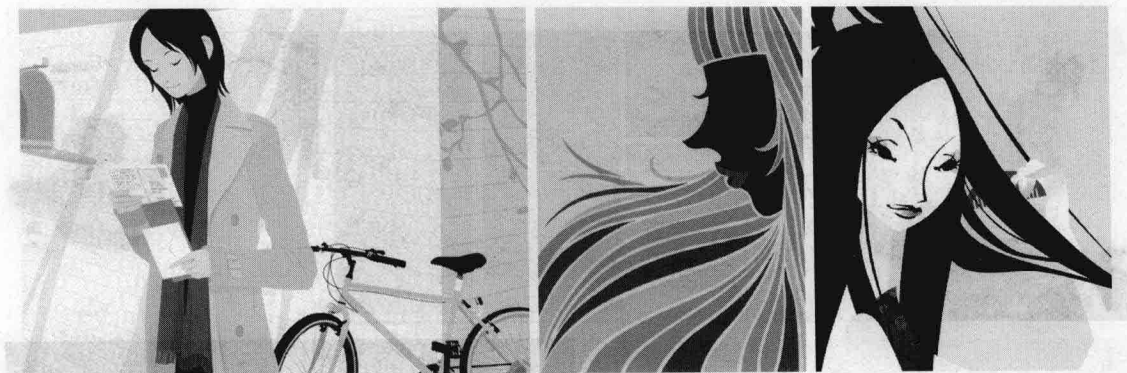


图 1.6 优秀的插画作品

1.1.7 网页效果图创作

CorelDRAW 对于图形方面的强大处理功能，可以满足我们设计简洁的网页效果图的需要。图 1.7 所示是使用 CorelDRAW 设计的几个网页作品。



图 1.7 网页作品

1.2 CorelDRAW X4 软件基本操作

默认情况下，启动 CorelDRAW X4 后，可以进入如图 1.8 所示的 CorelDRAW X4 工作界面。