



高等学校“十二五”计算机规划教材·实用教程系列

CorelDRAW X4 图形制作 实用教程

丁雪芳 编



西北工业大学出版社

高等学校“十二五”计算机规划教材·实用教程系列

CorelDRAW X4 图形制作 实用教程

丁雪芳 编

西北工业大学出版社

【内容简介】本书为高等学校“十二五”计算机规划教材之一，主要内容包括 CorelDRAW X4 的基础知识、CorelDRAW X4 的基本操作、绘制线条与图形、图形对象的管理、轮廓的设置与图形的填充、创建与编辑文本、造形与交互式工具的应用、对象特殊效果的应用、位图的应用、综合应用实例以及上机实验。各章后附有本章小结及操作练习，使读者在学习时更加得心应手，做到学以致用。

本书结构合理，内容系统全面，讲解由浅入深，实例丰富实用。既可作为各高等学校 CorelDRAW 基础课程的首选教材，也可作为各成人高校、民办高校及社会培训班的教材，同时还可供广大平面设计爱好者自学参考。

图书在版编目（CIP）数据

CorelDRAW X4 图形制作实用教程/丁雪芳编. —西安：西北工业大学出版社，2011.4
高等学校“十二五”计算机规划教材·实用教程系列
ISBN 978-7-5612-3060-2

I. ①C… II. ①丁… III. ①图形软件, CorelDRAW X4—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2011）第 059656 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

电子邮箱：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：19

字 数：502 千字

版 次：2011 年 4 月第 1 版

2011 年 4 月第 1 次印刷

定 价：38.00 元

序 言

2010年召开的全国教育工作会议是新世纪以来第一次、改革开放以来第四次全国教育工作会议。在全面建设小康社会、教育开始从大国向强国迈进的关键时期，召开全国教育工作会议、颁布《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010—2020年）》，是党中央、国务院作出的又一重大战略决策，是我国教育事业改革发展一个新的里程碑，意义重大，影响深远。

在《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010—2020年）》中，对我国高等教育事业的改革和发展明确了指导思想，牢固确立人才培养在高校工作中的中心地位，着力培养信念执著、品德优良、知识丰富、本领过硬的高素质专门人才和拔尖创新人才，创立高校与高校、科研院所、行业、企业、地方联合培养人才的新机制，走产、学、研、用相结合之路。

在“十二五”规划中，对教育改革也提出了新的要求，按照优先发展、育人为本、改革创新、促进公平、提高质量的要求，深化教育教学改革，推动教育事业科学发展，全面提高高等教育质量。

近年来，我国高等教育呈现出快速发展的趋势，形成了适应国民经济建设和社会发展需要的多种层次、多种形式、学科门类基本齐全的高等教育体系，为社会主义现代化建设培养了大批高级专门人才，在国家经济建设、科技进步和社会发展中发挥了重要作用。

但是，高等教育质量还需要进一步提高，以适应经济社会发展的需要。不少高校的专业设置和结构不尽合理，教师队伍整体素质有待提高，人才培养模式、教学内容和方法需进一步转变，学生的实践能力和创新精神需进一步加强。

为了配合当前高等教育的现状和中国经济社会的发展状况，我们依据教育部的有关精神，紧密配合教育部已经启动的高等学校教学质量与教学改革工程精品课程建设工作，通过全面的调研和认真研究，组织出版了“高等学校‘十二五’计算机规划教材·实用教程系列”教材。

本系列教材旨在“以培养高质量的人才为目标，以学生的就业为导向”，在教材的编写中结合工作实际应用，切合教学改革需要，提高人才培养的能力和水平，更好地满足经济社会发展对高素质人才的需要。



主要特色

◎ 中文版本、易教易学

本系列教材选取在工作中最普遍、最易掌握的应用软件的中文版本，突出“易教学、

易操作”，结构合理、循序渐进、讲解清晰。

◎ 内容全面、图文并茂

本系列教材合理安排基础知识和实践知识的比例，基础知识以“必需、够用”为度，内容系统全面，图文并茂。

◎ 结构合理、实例典型

本系列教材以培养实用型和创新型人才为目标，在全面讲解实用知识的基础上拓展学生的思维空间，以实例带动知识点，诠释实际项目的设计理念，实例典型，切合实际应用，并配有上机实验。

◎ 体现教与学的互动性

本系列教材从“教”与“学”的角度出发，重点体现教师和学生的互动交流。将精练的理论和实用的行业范例相结合，使学生在课堂上就能掌握行业技术应用，做到理论和实践并重。

◎ 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。



读者对象

本系列教材的读者对象为高等学校师生和需要进行计算机相关知识培训的专业人士，同时也可供从事其他行业的计算机爱好者自学参考。



结束语

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，使本系列教材成为高等学校教育的精品教材。

西北工业大学出版社

2011年3月

前 言

CorelDRAW X4 是 Corel 公司推出的目前最为流行的矢量图形创作软件之一，它以其丰富的绘图功能及简便易学的特点，受到了广大美术爱好者和图形图像设计人员的普遍欢迎。目前，CorelDRAW 已广泛应用于广告、网络、动画设计制作等领域。

本书以“基础知识+课堂实战+综合实例+上机实验”为主线，对 CorelDRAW X4 软件循序渐进地进行讲解，使读者能够快速直观地了解 and 掌握 CorelDRAW X4 的基本使用方法、操作技巧和行业实际应用，为步入职业生涯打下良好的基础。



本书内容

全书共分 12 章。其中前 10 章主要介绍 CorelDRAW X4 的基础知识和基本操作，使读者初步掌握使用计算机制作图形对象的有关知识；第 11 章列举了几个有代表性的综合实例；第 12 章是上机实验，通过理论联系实际，帮助读者举一反三，学以致用，进一步巩固前面所学的知识。



读者定位

本书结构合理，内容系统全面，讲解由浅入深，实例丰富实用，既可作为各高等学校 CorelDRAW 基础课程的首选教材，也可作为成人高校、民办高校及社会培训班的教材，同时还可供广大平面设计爱好者自学参考。

本书由丁雪芳编写，在编写过程中力求严谨细致，但由于水平有限，书中难免出现疏漏与不妥之处，敬请广大读者批评指正。

编 者

目 录

第1章 CorelDRAW X4 的基础知识.....1	2.1.1 新建文件..... 19
1.1 CorelDRAW X4 简介..... 1	2.1.2 打开文件..... 20
1.1.1 CorelDRAW 的发展历史..... 1	2.1.3 保存文件..... 21
1.1.2 CorelDRAW X4 的工作环境..... 2	2.1.4 导入和导出文件..... 22
1.1.3 CorelDRAW X4 的应用领域..... 2	2.1.5 查看文件信息..... 24
1.1.4 CorelDRAW 的基本功能..... 5	2.1.6 关闭文件..... 24
1.1.5 CorelDRAW X4 的新特性..... 6	2.2 页面的基本操作..... 25
1.2 CorelDRAW X4 的相关概念..... 7	2.2.1 插入页面..... 25
1.2.1 矢量图与位图..... 8	2.2.2 再制页面..... 26
1.2.2 像素与位图分辨率..... 8	2.2.3 重命名页面..... 26
1.2.3 光源色与印刷色..... 9	2.2.4 删除页面..... 26
1.2.4 颜色模式..... 9	2.2.5 切换页面与方向..... 27
1.2.5 存储格式..... 9	2.2.6 设置页面大小..... 27
1.3 CorelDRAW X4 的启动与退出..... 10	2.2.7 设置页面背景..... 28
1.3.1 CorelDRAW X4 的启动..... 10	2.2.8 设置版面..... 29
1.3.2 CorelDRAW X4 的退出..... 11	2.2.9 设置标签..... 30
1.4 CorelDRAW X4 的工作界面..... 11	2.3 窗口的基本操作..... 30
1.4.1 标题栏..... 12	2.3.1 新建窗口..... 31
1.4.2 菜单栏..... 12	2.3.2 平铺窗口..... 31
1.4.3 工具栏..... 12	2.3.3 层叠窗口..... 31
1.4.4 属性栏..... 13	2.3.4 切换窗口..... 32
1.4.5 调色板..... 13	2.3.5 刷新窗口..... 32
1.4.6 工具箱..... 14	2.3.6 排列图标..... 32
1.4.7 泊坞窗..... 14	2.3.7 关闭窗口..... 33
1.4.8 绘图区..... 15	2.4 视图的基本操作..... 33
1.4.9 页面指示区..... 15	2.4.1 显示模式..... 33
1.4.10 滚动条..... 15	2.4.2 预览显示..... 34
1.4.11 状态栏..... 16	2.4.3 缩放与移动显示..... 35
1.4.12 绘图区与工作区的区别..... 16	2.5 辅助工具的使用..... 36
1.5 常用快捷键..... 16	2.5.1 设置标尺..... 36
本章小结..... 17	2.5.2 设置网格..... 37
操作练习..... 17	2.5.3 设置辅助线..... 38
第2章 CorelDRAW X4 的基本操作..... 19	2.5.4 设置对齐对象..... 39
2.1 文件的基本操作..... 19	2.5.5 设置动态导线..... 40
	2.5.6 标注图形..... 40



2.6 课堂实战——导出为 PSD 文件.....	41	4.1.1 使用矩形工具绘制.....	63
本章小结	43	4.1.2 使用 3 点矩形工具绘制.....	64
操作练习	43	4.2 绘制椭圆	65
第 3 章 绘制线条	45	4.2.1 使用椭圆工具绘制.....	65
3.1 手绘工具的使用	45	4.2.2 使用 3 点椭圆工具绘制.....	66
3.1.1 绘制曲线	45	4.3 绘制多边形	66
3.1.2 绘制直线	46	4.3.1 使用多边形工具.....	66
3.1.3 绘制折线	46	4.3.2 使用星形工具.....	67
3.2 贝塞尔工具的使用	47	4.3.3 使用复杂星形工具.....	68
3.2.1 绘制曲线	47	4.3.4 使用图纸工具.....	68
3.2.2 绘制直线和折线.....	49	4.3.5 使用螺纹工具.....	69
3.3 钢笔工具的使用	49	4.4 绘制预设形状	70
3.3.1 绘制曲线	50	4.4.1 绘制基本形状.....	70
3.3.2 绘制直线与折线.....	50	4.4.2 绘制箭头形状.....	71
3.4 交互式连线工具的使用	51	4.4.3 绘制流程图形状.....	71
3.4.1 成角连接	51	4.4.4 绘制标题形状.....	72
3.4.2 直线连接	51	4.4.5 绘制标注形状.....	72
3.5 折线工具的使用	51	4.5 绘制创意图形	72
3.6 3 点曲线工具的使用	52	4.5.1 使用智能绘图工具绘制图形.....	73
3.7 编辑线条	52	4.5.2 智能绘图工具的功能.....	73
3.7.1 选取节点	52	4.6 编辑图形的工具	73
3.7.2 添加和删除节点	53	4.6.1 使用形状工具.....	74
3.7.3 改变节点位置	54	4.6.2 使用涂抹笔刷工具.....	75
3.7.4 调整节点类型	55	4.6.3 使用粗糙笔刷工具.....	76
3.7.5 连接与分割节点	56	4.6.4 使用裁剪工具.....	77
3.7.6 旋转和倾斜节点	56	4.6.5 使用自由变换工具.....	77
3.7.7 对齐节点	57	4.6.6 使用橡皮擦工具.....	79
3.7.8 直线与曲线的转换	57	4.6.7 使用刻刀工具.....	79
3.7.9 反转选定子路径的曲线方向	58	4.6.8 使用虚拟段删除工具.....	80
3.7.10 提取子路径	58	4.7 课堂实战——绘制漫画	81
3.7.11 延长和缩短节点连线	59	本章小结.....	83
3.7.12 自动封闭路径	59	操作练习.....	84
3.7.13 设置弹性模式.....	59	第 5 章 图形对象的管理	85
3.8 课堂实战——绘制天使轮廓	60	5.1 选取对象	85
本章小结	61	5.1.1 使用挑选工具.....	85
操作练习	61	5.1.2 使用菜单栏中的命令.....	86
第 4 章 绘制图形	63	5.1.3 使用键盘.....	87
4.1 绘制矩形	63	5.1.4 创建对象时选取.....	88
		5.1.5 取消选取.....	88



5.2 调整对象位置	88	第 6 章 轮廓的设置与图形的填充	113
5.2.1 使用鼠标	88	6.1 设置轮廓属性	113
5.2.2 使用属性栏	89	6.1.1 设置轮廓线宽度	113
5.2.3 使用方向键	89	6.1.2 设置轮廓线颜色	114
5.2.4 使用泊坞窗	90	6.1.3 设置轮廓线样式	115
5.3 调整对象顺序	90	6.1.4 设置转角样式	116
5.3.1 使用菜单命令	90	6.1.5 设置线端与箭头样式	116
5.3.2 使用对象管理器	92	6.1.6 设置对象的书法轮廓	118
5.4 拷贝对象	93	6.1.7 复制与清除轮廓属性	118
5.4.1 复制对象	93	6.2 使用调色板	119
5.4.2 再制对象	93	6.2.1 选择调色板	119
5.4.3 删除对象	95	6.2.2 调色板浏览器	119
5.5 变换对象	95	6.3 使用滴管和颜料桶工具	121
5.5.1 旋转对象	95	6.3.1 使用滴管工具吸取颜色	121
5.5.2 缩放与镜像对象	96	6.3.2 使用颜料桶工具填充颜色	121
5.5.3 倾斜对象	97	6.4 使用智能填充工具	122
5.6 对齐与分布对象	98	6.5 使用交互式填充工具组	122
5.6.1 对齐对象	98	6.5.1 交互式填充工具	122
5.6.2 分布对象	99	6.5.2 交互式网状填充工具	124
5.7 群组对象	100	6.6 均匀填充	124
5.7.1 群组	100	6.6.1 使用“模型”选项卡	125
5.7.2 添加对象到群组中	100	6.6.2 使用“混合器”选项卡	126
5.7.3 从群组中移出对象	101	6.6.3 使用“调色板”选项卡	126
5.7.4 取消群组	101	6.6.4 使用“颜色”泊坞窗	126
5.8 结合与打散对象	101	6.7 渐变填充	127
5.8.1 结合对象	102	6.7.1 双色渐变填充	127
5.8.2 打散对象	102	6.7.2 预设渐变样式	128
5.9 查找与替换对象	102	6.7.3 自定义渐变样式	128
5.9.1 对象的查找	102	6.7.4 设置渐变选项	129
5.9.2 对象的替换	105	6.8 图样填充	130
5.10 锁定与转换对象	105	6.8.1 双色填充	130
5.10.1 锁定对象	106	6.8.2 全色填充	132
5.10.2 解除对象锁定	106	6.8.3 位图填充	133
5.10.3 转换对象	106	6.9 底纹填充	134
5.11 插入对象	107	6.10 PostScript 底纹填充	135
5.11.1 插入条形码	107	6.11 课堂实战——绘制花灯	136
5.11.2 插入新对象	108	本章小结	138
5.12 课堂实战——绘制海景图	108	操作练习	138
本章小结	111		
操作练习	111		



第7章 创建与编辑文本	140
7.1 创建文本	140
7.1.1 创建美术字文本	140
7.1.2 创建段落文本	140
7.1.3 导入文本	141
7.2 编辑文本	142
7.2.1 使用属性栏编辑文本	142
7.2.2 使用对话框编辑文本	144
7.2.3 使用形状工具调整文本间距	145
7.2.4 设置首字下沉	146
7.2.5 添加项目符号	147
7.2.6 设置制表位	148
7.2.7 设置栏	149
7.2.8 设置断行规则	149
7.3 路径文本效果	149
7.3.1 使文本适合路径	149
7.3.2 编辑文本及路径	150
7.4 文本的转换	152
7.4.1 美术字文本与段落文本的互换	152
7.4.2 文本转换为曲线	152
7.5 文本的特殊效果	153
7.5.1 添加文本封套	153
7.5.2 使段落文本绕圈	154
7.5.3 插入字符	155
7.5.4 使文本适合框架	156
7.5.5 查找和替换文本	157
7.5.6 链接文本	157
7.5.7 文本统计	159
7.5.8 使文本与 Web 兼容	159
7.6 课堂实战——制作祝福卡片	159
本章小结	161
操作练习	161
第8章 造形与交互式工具的应用	163
8.1 对象的造形	163
8.1.1 焊接对象	163
8.1.2 修剪对象	164
8.1.3 相交对象	165
8.1.4 简化对象	165
8.1.5 移除后面对象	166
8.1.6 移除前面对象	166
8.2 交互式调和工具	166
8.2.1 直接调和	167
8.2.2 沿路径调和	168
8.2.3 多个对象间的调和	168
8.3 交互式轮廓图工具	169
8.3.1 添加交互式轮廓图效果	169
8.3.2 编辑交互式轮廓图效果	169
8.4 交互式变形工具	171
8.4.1 推拉变形	171
8.4.2 拉链变形	172
8.4.3 扭曲变形	173
8.5 交互式阴影工具	175
8.5.1 阴影的类型	175
8.5.2 阴影的羽化	176
8.5.3 阴影的透明度	176
8.5.4 阴影的颜色	177
8.6 交互式立体化工具	177
8.6.1 交互式立体化效果	177
8.6.2 交互式立体化类型	178
8.6.3 设置立体化深度	178
8.6.4 旋转立体化对象	179
8.6.5 改变立体化对象的颜色	179
8.6.6 斜角立体化对象	180
8.6.7 设置立体化照明	180
8.7 交互式封套工具	181
8.7.1 添加封套	181
8.7.2 编辑封套节点	182
8.7.3 封套的工作模式	182
8.7.4 映射模式	184
8.8 交互式透明工具	185
8.8.1 无透明度	185
8.8.2 标准透明度	185
8.8.3 渐变透明度	187
8.8.4 图样透明度	187
8.8.5 底纹透明度	189
8.8.6 冻结透明度	190
8.9 课堂实战——制作立体按钮	190
本章小结	193
操作练习	193



第9章 对象特殊效果的应用	195
9.1 艺术笔效果	195
9.1.1 预设笔触	195
9.1.2 笔刷笔触	196
9.1.3 喷涂笔触	196
9.1.4 书法笔触	198
9.1.5 压力笔触	199
9.2 图框精确剪裁效果	199
9.2.1 精确剪裁	200
9.2.2 提取内容	200
9.2.3 编辑内容	201
9.3 透镜效果	201
9.3.1 使明亮	202
9.3.2 颜色添加	202
9.3.3 色彩限度	203
9.3.4 自定义彩色图	203
9.3.5 鱼眼	204
9.3.6 反显	204
9.3.7 放大	205
9.3.8 灰度浓淡	205
9.3.9 透明度	205
9.3.10 线框	206
9.4 复制与克隆效果	206
9.4.1 复制效果	206
9.4.2 克隆效果	207
9.4.3 清除效果	208
9.5 透视效果	208
9.5.1 单点透视	208
9.5.2 双点透视	209
9.6 课堂实战——制作相框	209
本章小结	212
操作练习	212
第10章 位图的应用	214
10.1 编辑位图	214
10.1.1 将矢量图转换为位图	214
10.1.2 将位图转为矢量图	215
10.1.3 重新取样	216
10.1.4 位图颜色遮罩	216
10.1.5 编辑位图	217
10.1.6 链接位图	218
10.2 调整位图颜色	219
10.2.1 高反差	219
10.2.2 局部平衡	220
10.2.3 取样/目标平衡	221
10.2.4 亮度/对比度/强度	222
10.2.5 颜色平衡	222
10.2.6 色度/饱和度/亮度	223
10.2.7 调和曲线	224
10.2.8 所选颜色	224
10.2.9 替换颜色	225
10.2.10 通道混合器	226
10.2.11 伽玛值	227
10.2.12 取消饱和	227
10.3 转换位图颜色模式	227
10.3.1 黑白模式	227
10.3.2 灰度模式	228
10.3.3 双色模式	228
10.3.4 调色板	229
10.3.5 RGB 颜色模式	229
10.3.6 Lab 颜色模式	229
10.3.7 CMYK 颜色模式	230
10.4 位图滤镜的应用	230
10.4.1 三维效果	230
10.4.2 艺术笔触	232
10.4.3 模糊	235
10.4.4 轮廓图	237
10.4.5 创造性	237
10.4.6 颜色转换	240
10.4.7 扭曲	242
10.4.8 杂点	243
10.4.9 鲜明化	244
10.5 课堂实战——制作下雨效果	246
本章小结	247
操作练习	247
第11章 综合应用实例	249
综合实例1 入场券设计	249
综合实例2 X展架设计	253
综合实例3 路牌广告设计	258



综合实例 4 CD 包装设计	263	实验 3 轮廓的设置与图形的填充	283
综合实例 5 化妆品盒立体设计	270	实验 4 对象的对齐与分布	285
第 12 章 上机实验	279	实验 5 对象特殊效果的应用	288
实验 1 导入并浏览图片	279	实验 6 滤镜效果的应用	290
实验 2 图形的绘制与编辑	280		

第 1 章 CorelDRAW X4 的基础知识

CorelDRAW 软件是 Corel 公司推出的集图形设计、绘制、文字编辑、制作及图形高品质输出于一体的矢量图绘制软件，它非常便于用户使用。本章主要介绍 CorelDRAW X4 的基础知识，使初学者对 CorelDRAW X4 软件有一个初步的了解。

知识要点

- ◎ CorelDRAW X4 简介
- ◎ CorelDRAW X4 的相关概念
- ◎ CorelDRAW X4 的启动与退出
- ◎ CorelDRAW X4 的工作界面

1.1 CorelDRAW X4 简介

在众多的计算机绘图软件中，CorelDRAW 由于功能强大，容易掌握，因此已成为专业美术设计师首选的矢量图形设计软件之一。

1.1.1 CorelDRAW 的发展历史

CorelDRAW 于 1989 年由加拿大的 Corel 公司推出，至今已经有 14 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 1 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，它是第一套专为 Microsoft Windows 3.1 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 设计的绘图软件包，它充分利用了 32 位处理器的能力，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 Inter 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、绘图以及照片、企



业标志、企业图片等图像创作功能。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，可方便地制作出更完美的图像以及输出 HTML 代码；其新增加的图像优化器可以使图像更小，以方便在网络上传输。

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。

2003—2006 年，CorelDRAW 12 和 CorelDRAW X3 又相继被推出市场，它们的界面都在原有的基础上得到了很大的提高，工作区域更灵活，效果和工具更加完善。

计算机用于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 相比两年前的 CorelDRAW X3 加入了大量新特性，其中值得注意的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。

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 CS4, Photoshop CS4, PDF 8, AutoCAD DXF/DWG, Painter X 等。

1.1.2 CorelDRAW X4 的工作环境

CorelDRAW X4 可以运行于 PC 机与苹果机上，在 PC 机上适用于 Windows 2000, Windows XP 或 Windows Tablet PC Edition 操作系统。

CorelDRAW X4 在运行时需要占用很大的系统资源，因此它对硬件的配置要求较高。要顺利运行 CorelDRAW X4，必须具备以下条件：

(1) CPU (中央处理器)。CPU 的处理速度是计算机性能最重要的标志之一，CorelDRAW X4 所要求的处理器至少在 Pentium 133 以上。

(2) 内存 (RAM)。内存是处理器与硬盘等外存设备进行数据交换的主要场所，CorelDRAW X4 要求的内存为 256 MB, 512 MB 或更高。

(3) 硬盘空闲空间。必须保证硬盘具有 250 MB 以上的空闲空间以进行数据交换。

1.1.3 CorelDRAW X4 的应用领域

CorelDRAW X4 具有良好的界面和实用、快捷的交互式工具，在平面设计中已被广泛应用于各个领域，具体表现在以下几个方面：

1. 插画、卡通漫画设计

CorelDRAW 强大的绘图功能为插画的制作和应用开拓了宽广的表现空间，从而可将艺术作品完美地再现。

随着艺术的日益商品化和新的绘画材料及工具的出现，插画艺术进入了商业化时代。商业插画主要包括广告商业插画、卡通漫画插画、影视游戏插画、出版物插画和卡通插画等。如图 1.1.1 所示为使用 CorelDRAW X4 软件设计的插画、卡通漫画作品。

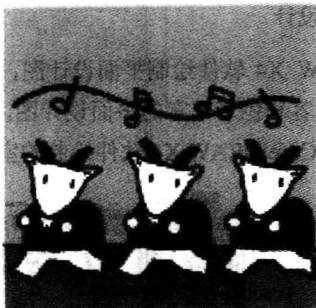


图 1.1.1 插画、卡通漫画设计作品

2. 商业广告设计

商业广告设计主要是为了传达各类商品信息、品牌信息、企业形象信息、服务信息等。CorelDRAW X4 作为功能强大的图形绘制软件，其卓越的图文处理功能和快捷的交互式绘图工具，在商业广告设计中发挥着巨大的作用。如图 1.1.2 所示为使用 CorelDRAW X4 软件设计的商业广告作品。



图 1.1.2 商业广告设计作品

3. 包装设计

商品的包装与广告一样，是企业与消费者之间沟通的桥梁，也是一个极为重要的宣传媒介。美观的包装可以提高产品的知名度，增加产品的销量。使用 CorelDRAW X4 强大的绘图功能可以为产品进行容器结构造型和包装美化设计。如图 1.1.3 所示为使用 CorelDRAW X4 软件设计的包装作品。

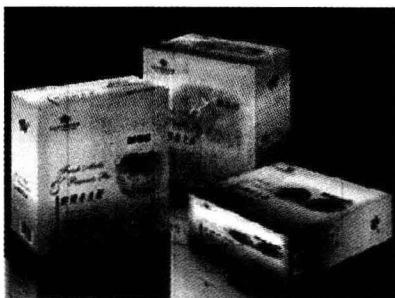
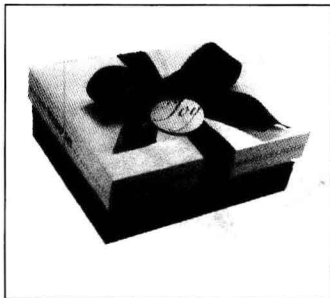


图 1.1.3 包装设计作品



4. 室内外平面设计

使用 CorelDRAW X4 软件绘制平面设计图，打破了传统的室内外设计图纸上只有线条和标注的局限，可以绘制出内容和色彩丰富的平面设计图，从而将室内外设计图更加生动逼真地展示出来。如图 1.1.4 所示为使用 CorelDRAW X4 软件绘制的室内平面设计作品。

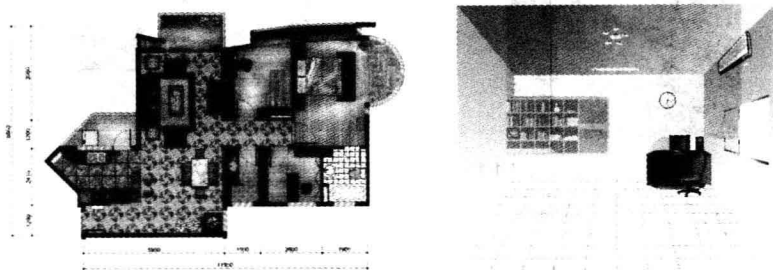


图 1.1.4 室内平面设计作品

5. 书籍装帧设计

书籍装帧设计包括书籍的开本、版面、字体、护封的艺术设计以及纸张、印刷工艺和材料的设计与选择等。CorelDRAW X4 绘图软件具有方便快捷的绘制功能，从而成为书籍装帧及版式设计的首选软件。如图 1.1.5 所示为使用 CorelDRAW X4 软件绘制的书籍装帧设计作品。



图 1.1.5 书籍装帧设计作品

6. UI 设计

UI (User Interface, 用户界面) 即人和工具之间的界面。UI 设计狭义上也可以称为产品设计。CorelDRAW X4 作为功能强大的图形绘制软件，使用它绘制的用户界面可以增强产品的造形与质感，更加突出视觉感受。如图 1.1.6 所示为使用 CorelDRAW X4 软件绘制的 UI 设计作品。

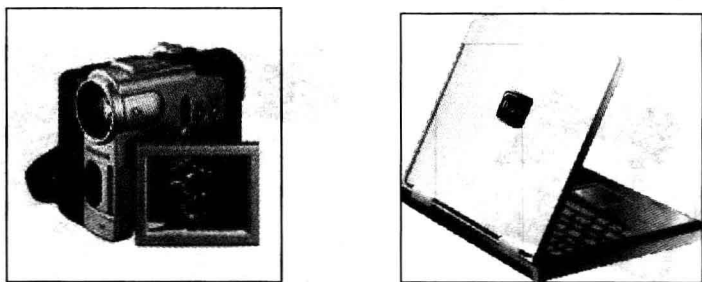


图 1.1.6 UI 设计作品

7. VI 设计

VI (Visual Identity, 视觉识别) 是 CI (Corporate Identity, 企业识别) 中最具有传播力和感染力



的部分，它可将 CI 的非可视内容转化为静态的视觉识别符号，将企业的基本精神及特色更清晰地表达出来。

VI 设计主要分为基础项目设计和应用项目设计。基础项目设计主要包括企业标志、标准字、标准色、标准规范等设计；应用项目设计主要包括使用方法、事务用品、广告宣传、标识系统、传播媒介、交通工具和制服等设计。使用 CorelDRAW X4 的图像设计功能，可以准确地将形象概念转换为视觉形象，使设计出的作品具有高度的整体美感和艺术欣赏价值。如图 1.1.7 所示为使用 CorelDRAW X4 软件绘制的 VI 设计作品。

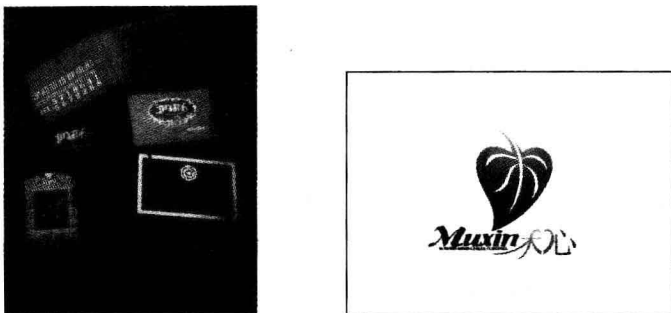


图 1.1.7 VI 设计作品

8. 网页设计

CorelDRAW X4 的图像设计功能非常强大，使用其中的绘图工具和文本工具能制作出精美的网页。如图 1.1.8 所示为使用 CorelDRAW X4 软件绘制的网页设计作品。



图 1.1.8 网页设计作品

1.1.4 CorelDRAW 的基本功能

CorelDRAW 的基本功能主要有以下几个方面：

1. 输入与输出

CorelDRAW 具有完善的文件输入与输出功能，可以通过扫描仪和数码相机等输入设备获取图像文件，也可以通过打印机输出文件，还可以发布 HTML 文件或与 Internet 进行链接等。

2. 绘制图形

利用 CorelDRAW 提供的各种绘图工具，可以绘制出各种各样的矢量图形，如直线、曲线、矩形、圆形、星形和多边形等一切规则图形。另外，使用粗糙笔刷工具和涂抹工具，可以绘制不规则的图形；