

计算机培训系列教材

中文
CorelDRAW X4
图形制作教程

刘 新 编

「职场」直通车

- 全力打造国内精品教材畅销品牌
- 内容全面 范例精美 结构合理 图文并茂
- 讲练结合 可操作性强
- 面向实际操作 切合职业应用需求
- 帮助读者快速掌握实践技巧



西北工业大学出版社

计算机培训系列教材

中文 CorelDRAW X4 图形制作教程

刘新 编

「职场」直通车

全力打造国内精品教材畅销品牌
内容全面 范例精美 结构合理 图文并茂
讲练结合 可操作性强
面向实际操作 切合职业应用需求
帮助读者快速掌握实践技巧



清华大学出版社

【内容简介】本书为“职场直通车”计算机培训系列教材之一，主要包括 CorelDRAW X4 入门知识、CorelDRAW X4 的基本操作、绘制图形对象、编辑图形对象、组织与管理对象、填充图形对象、对象的交互式特效、透镜与其他特殊效果、文本的使用、位图的使用、文件的输入与输出以及综合实例应用。各章后附有本章小结及过关练习，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，既可作为电脑培训班及大中专院校 CorelDRAW 课程教材，也可供电脑爱好者自学参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 CorelDRAW X4 图形制作教程/刘新编. —西安: 西北工业大学出版社, 2010.12

“职场直通车”计算机培训系列教材

ISBN 978-7-5612-2977-4

I. ①中… II. ①刘… III. ①图形软件, CorelDRAW X4—技术培训—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 244239 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: 17

字 数: 451 千字

版 次: 2010 年 12 月第 1 版

2010 年 12 月第 1 次印刷

定 价: 29.00 元

前言

首先，感谢您在茫茫书海中翻阅此书！

对于任何知识的学习，最终都要达到学以致用为目的，尤其是对计算机相关知识的学习效果，更能在日常工作中得以体现。相信大多数读者常常会有这样的感觉，那就是某个软件的基础命令都会用，但就是难以解决工作中遇到的实际问题。有时，尽管有了很好的想法和创意，却不能用学过的软件知识得以顺利的实现，归根结底，就是理论与实践不能很好地结合。

现在，我们就立足于软件基础知识和实际应用推出了本书。全书内容安排系统全面，结构布局合理、紧凑，真正做到难易结合，循序渐进，以便于读者理解和掌握。在图书的编排上以基础理论为指导，以职业应用为目标，将知识点融入每个实例中，力争使读者用较短的时间和较少的花费学到最多的知识，实现放下书本就能上岗。



● 本书内容

CorelDRAW X4 是 Corel 公司推出的矢量图形制作软件，该软件为设计人员提供了矢量动画、页面设计、网站制作、位图编辑等多种功能，无论是对创作印刷作品、网页还是跨媒体的作品，CorelDRAW X4 将以卓越的功能使设计人员或普通用户做到事半功倍。

全书共分 12 章。其中前 11 章主要介绍 CorelDRAW X4 的基础知识和基本操作，使读者初步掌握图形图像制作的相关知识。第 12 章列举了几个具有代表性的综合实例，通过理论联系实际，希望读者能够举一反三，学以致用，进一步巩固所学的知识。



● 本书特点

★ 精选常用软件，重在易教易学

本书选取市场上最普遍、最易掌握的应用软件的中文版本，突出“易教学、易操作”的特点。

★ 突出职业应用，快速培养人才

本书以培养计算机技能型人才为目的，采用“基础知识+典型实例+综合实例”的编写模式，内容系统全面，由浅入深，循序渐进，将知识点与实例紧密结合，便于读者学

习掌握。

★ 精锐技巧点拨，实例经典实用

书中涵盖大量“注意”“提示”和“技巧”点拨模块，并配有经典的综合实例，使读者对书中的知识点有更加深入的了解和掌握，全面提升操作能力，并最终将所学的知识应用到工作实践中。

★ 全新编写模式，以利教学培训

本书通过全新的模式进行讲解，注重实际操作能力的提高，将教学、训练、应用三者有机结合，增强读者的就业竞争力。



● 读者定位

本书针对各大中专院校师生和平面设计的初、中级用户编写，旨在让初学者快速入门，让中级水平的读者快速提高。针对明确的读者定位，书中的插图做了详细、直观、清晰的标注，便于阅读，读者学习起来更加轻松。通过对本书的学习，读者能够切实掌握实用、常用的技能，并在此基础上增强就业竞争力。

本书力求严谨细致，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 入门知识.....1	2.2.1 设置页面大小.....20
1.1 图形制作的相关概念.....2	2.2.2 设置页面背景.....21
1.1.1 位图与矢量图.....2	2.2.3 插入页面.....22
1.1.2 像素.....3	2.2.4 重命名页面.....23
1.1.3 分辨率.....3	2.2.5 再制页面.....23
1.1.4 文件格式.....3	2.2.6 转换页面与切换页面方向.....23
1.1.5 图像的颜色模式.....4	2.2.7 删除页面.....24
1.2 CorelDRAW X4 功能简介.....5	2.3 页面显示操作.....25
1.2.1 CorelDRAW 的基本功能.....5	2.3.1 显示比例的设置.....25
1.2.2 CorelDRAW X4 的新增功能.....6	2.3.2 窗口的操作.....26
1.3 CorelDRAW X4 的工作界面.....7	2.3.3 显示模式.....28
1.3.1 标题栏.....7	2.3.4 预览显示.....29
1.3.2 菜单栏.....8	2.4 辅助工具的使用.....30
1.3.3 工具栏.....8	2.4.1 添加标尺.....30
1.3.4 工具箱和属性栏.....8	2.4.2 添加网格.....31
1.3.5 调色板.....9	2.4.3 添加辅助线.....31
1.3.6 泊坞窗.....10	2.4.4 设置标尺、网格和辅助线.....32
1.3.7 页面指示区.....10	2.5 典型实例——绘制等腰三角形.....33
1.3.8 绘图区与工作区.....10	本章小结.....35
1.3.9 滚动条.....10	过关练习.....35
1.3.10 状态栏.....11	第3章 绘制图形对象.....37
本章小结.....11	3.1 绘制普通线条.....38
过关练习.....11	3.1.1 钢笔工具.....38
第2章 CorelDRAW X4 的基本操作.....13	3.1.2 手绘工具.....39
2.1 文件的基本操作.....14	3.1.3 贝塞尔工具.....40
2.1.1 新建文件.....14	3.1.4 折线工具.....42
2.1.2 打开文件.....15	3.1.5 三点曲线工具.....42
2.1.3 导入和导出文件.....16	3.1.6 交互式连线工具.....43
2.1.4 保存文件.....17	3.2 绘制艺术线条.....43
2.1.5 查看文档信息.....18	3.2.1 预设模式.....43
2.1.6 切换文件.....19	3.2.2 笔刷模式.....44
2.1.7 关闭文件.....19	3.2.3 喷涂模式.....45
2.2 页面的基本设置.....20	3.2.4 书法模式.....46
	3.2.5 压力模式.....47



3.3 绘制规则基本图形	47	4.3.5 使用涂抹笔刷工具	74
3.3.1 绘制矩形	47	4.3.6 使用粗糙笔刷工具	75
3.3.2 绘制椭圆	49	4.3.7 使用自由变换工具	76
3.3.3 绘制多边形	51	4.4 典型实例——绘制小鸟	78
3.3.4 绘制星形	51	本章小结	81
3.3.5 绘制复杂星形	51	过关练习	81
3.4 绘制不规则基本图形	52	第5章 组织与管理对象	83
3.4.1 绘制网格	52	5.1 选取对象	84
3.4.2 绘制螺纹	53	5.1.1 普通选取	84
3.4.3 基本形状工具组	53	5.1.2 特殊选取	85
3.5 绘制创意图形	55	5.2 移动与调整对象	86
3.6 标注图形	56	5.2.1 移动对象的位置	86
3.7 典型实例——绘制信封	57	5.2.2 调整对象顺序	87
本章小结	59	5.2.3 对齐和分布对象	88
过关练习	60	5.2.4 旋转对象	90
第4章 编辑图形对象	61	5.2.5 斜切对象	91
4.1 编辑图形对象的节点	62	5.2.6 缩放对象	92
4.1.1 选取节点	62	5.2.7 镜像对象	92
4.1.2 移动节点	63	5.3 拷贝对象	93
4.1.3 添加和删除节点	63	5.3.1 剪切、复制与粘贴对象	93
4.1.4 对齐节点	64	5.3.2 再制对象	94
4.1.5 连接和断开节点	65	5.3.3 复制属性	94
4.1.6 延长与缩放节点连线	66	5.4 群组与结合对象	95
4.1.7 反转选定子路径的曲线方向	66	5.4.1 群组	95
4.1.8 提取子路径	67	5.4.2 结合	96
4.1.9 旋转和倾斜节点	67	5.5 锁定与转换对象	96
4.1.10 弹性模式	68	5.5.1 锁定对象	96
4.2 编辑图形对象的轮廓	68	5.5.2 解除对象锁定	97
4.2.1 设置轮廓线粗细	68	5.5.3 转换对象	97
4.2.2 设置轮廓线样式	69	5.6 插入对象	97
4.2.3 设置转角样式	69	5.6.1 插入条形码	97
4.2.4 设置线端与箭头	70	5.6.2 插入新对象	99
4.2.5 设置对象的书法轮廓	71	5.7 查找与替换对象	99
4.2.6 设置轮廓线颜色	72	5.7.1 对象的查找	99
4.3 修饰图形对象	73	5.7.2 对象的替换	102
4.3.1 使用形状工具	73	5.8 修整对象	103
4.3.2 使用橡皮擦工具	73	5.8.1 焊接对象	103
4.3.3 使用刻刀工具	73	5.8.2 修剪对象	103
4.3.4 使用虚拟段删除工具	74	5.8.3 相交对象	104



5.8.4 简化对象	104	7.3.2 拉链变形	135
5.8.5 移除后面对象	105	7.3.3 扭曲变形	136
5.8.6 移除前面对象	105	7.4 交互式阴影工具	136
5.9 典型实例——绘制信纸	105	7.4.1 阴影的类型	137
本章小结	107	7.4.2 阴影的羽化	137
过关练习	107	7.4.3 阴影的透明度	138
第6章 填充图形对象	109	7.4.4 阴影的颜色	138
6.1 调色板	110	7.5 交互式封套工具	139
6.1.1 选择调色板	110	7.5.1 添加封套效果	139
6.1.2 设置调色板浏览器	110	7.5.2 编辑封套节点	139
6.1.3 颜色样式	112	7.5.3 封套的编辑模式	140
6.2 填充工具	113	7.6 交互式立体化工具	142
6.2.1 均匀填充	114	7.6.1 添加立体化效果	142
6.2.2 渐变填充	115	7.6.2 设置立体化深度和类型	142
6.2.3 图样填充	117	7.6.3 设置立体化的照明效果	143
6.2.4 底纹填充	120	7.6.4 设置立体化对象的颜色	143
6.2.5 PostScript 填充	120	7.6.5 设置立体化的灭点	144
6.2.6 无填充	121	7.7 交互式透明工具	144
6.3 交互式填充工具	121	7.7.1 无透明度	144
6.3.1 交互式填充工具	121	7.7.2 标准透明度	144
6.3.2 交互式网状填充工具	122	7.7.3 渐变透明度	146
6.4 智能填充工具	123	7.7.4 图样透明度	146
6.5 滴管和颜料桶工具	124	7.7.5 底纹透明度	148
6.5.1 使用滴管工具吸取颜色	124	7.7.6 冻结透明度	148
6.5.2 使用颜料桶工具填充颜色	124	7.8 典型实例——绘制花瓶	149
6.6 典型实例——绘制灯笼	125	本章小结	151
本章小结	127	过关练习	151
过关练习	128	第8章 透镜与其他特殊效果	153
第7章 对象的交互式特效	129	8.1 透镜	154
7.1 交互式调和工具	130	8.1.1 添加透镜效果	154
7.1.1 直接调和	131	8.1.2 编辑透镜效果	158
7.1.2 沿路径调和	131	8.1.3 清除透镜效果	159
7.1.3 多个物体间的调和	131	8.2 透视点	160
7.2 交互式轮廓图工具	132	8.2.1 单点透视	160
7.2.1 添加轮廓图效果	132	8.2.2 双点透视	161
7.2.2 编辑轮廓图效果	132	8.3 复制与克隆	161
7.3 交互式变形工具	134	8.3.1 复制效果	161
7.3.1 推拉变形	134	8.3.2 克隆效果	162



8.3.3 清除效果	162	10.2.1 描摹位图	191
8.4 图框精确剪裁	163	10.2.2 位图颜色遮罩	192
8.4.1 精确剪裁	163	10.2.3 编辑位图	193
8.4.2 提取内容	164	10.2.4 重新取样	194
8.4.3 编辑内容	164	10.2.5 链接位图	195
8.5 典型实例——制作底片效果	164	10.2.6 转换位图模式	196
本章小结	166	10.3 调整与变换位图的颜色	196
过关练习	166	10.3.1 调整位图颜色	196
第9章 文本的使用	167	10.3.2 变换位图颜色	204
9.1 创建文本	168	10.4 位图的滤镜特效	206
9.1.1 创建美术字文本	168	10.4.1 三维效果	206
9.1.2 创建段落文本	169	10.4.2 艺术笔触	208
9.1.3 创建路径文本	169	10.4.3 轮廓图	210
9.2 编辑文本	170	10.4.4 颜色转换	211
9.2.1 格式化文本	170	10.4.5 模糊	212
9.2.2 对齐文本	177	10.4.6 扭曲	214
9.2.3 改变文本方向	178	10.4.7 创造性	215
9.2.4 镜像文本	179	10.4.8 杂点	217
9.2.5 打散文本	179	10.4.9 鲜明化	218
9.2.6 矫正文本	179	10.5 典型实例——制作彩色玻璃效果	220
9.2.7 对齐基线	180	本章小结	221
9.3 文本的特殊编辑	180	过关练习	222
9.3.1 插入字符	180	第11章 文件的输入与输出	223
9.3.2 文本绕图	180	11.1 输入图像	224
9.3.3 使文本适合框架	181	11.2 打印设置	224
9.3.4 添加文本封套	182	11.3 打印预览	225
9.3.5 查找和替换文本	183	11.3.1 预览打印作品	225
9.3.6 链接文本	184	11.3.2 调整大小和定位	226
9.3.7 使文本与 Web 兼容	185	11.3.3 自定义打印预览	226
9.3.8 文本统计	186	11.4 打印文档	227
9.4 典型实例——制作特效字	186	11.4.1 拼版	227
本章小结	187	11.4.2 指定打印内容	227
过关练习	187	11.4.3 打印大幅文件	228
第10章 位图的使用	189	11.4.4 打印多个副本文件	229
10.1 导入与转换位图	190	11.4.5 分色打印	229
10.1.1 位图的导入	190	11.4.6 设置印刷标记	230
10.1.2 位图的转换	191	11.5 商业印刷	231
10.2 编辑位图	191	11.5.1 准备印刷作品	231



11.5.2 打印到文件	232	综合实例 2 台历设计	238
11.6 典型实例——拼版打印作品	233	综合实例 3 名片设计	243
本章小结	234	综合实例 4 户外广告设计	250
过关练习	234	综合实例 5 封面设计	254
第 12 章 综合实例应用	235		
综合实例 1 标志设计	236		

第 1 章



CorelDRAW X4

入门知识

章前导航

CorelDRAW X4 是 Corel 公司推出的用于绘制矢量图形的应用软件，它不仅仅是矢量图形绘制软件，还是一个大型的工具软件包，因此它是专业美术设计者的首选绘图软件之一。本章主要介绍 CorelDRAW X4 的相关概念、功能以及工作界面等一些入门知识。

本章要点

- ➡ 图形制作的相关概念
- ➡ CorelDRAW X4 功能简介
- ➡ CorelDRAW X4 的工作界面



1.1 图形制作的相关概念

CorelDRAW 是绘制矢量图形的软件,在进行图形图像绘制时,要了解一些图形图像方面的基本知识,这将有助于以后更好地学习 CorelDRAW X4 软件。

1.1.1 位图与矢量图

图像文件一般有多种格式,如 CDR, AI, TIFF, PSD, JPEG, BMP 等,根据图像的特性可将其分为两种类型,即位图与矢量图。

1. 位图

位图又叫点阵图,它由多个不同颜色的点组成,每一个点为一个像素点,位图图像可以通过扫描仪扫描、数码相机拍摄或图像处理软件(如 Photoshop)制作来获得。由于位图图像中每个像素点都记录着一个色彩信息,因此位图图像色彩绚丽,能完美地体现现实生活中的绝大部分色彩。

由于每个像素点的色彩信息都需要单独记录,因此,位图图像占用的空间一般都比较大大。将位图图像放大到一定的倍数时,就可以看到它由多个颜色块组成,即出现失真现象。如图 1.1.1 所示为位图放大前后的效果对比。

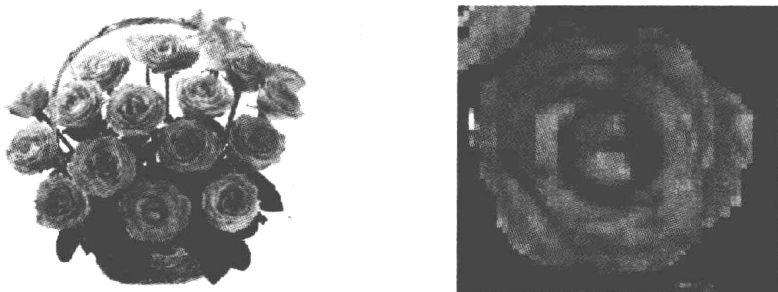


图 1.1.1 位图放大前后的效果对比

2. 矢量图

矢量图又叫向量图。与位图不同的是,矢量图使用直线和曲线来描述图形,这些图形的元素可以是点、线、弧线、矩形、圆形或多边形,它们是由数学公式计算获得的,这些公式中包含矢量图形的坐标位置、大小、轮廓色和填充色等信息。矢量图可以随意放大或缩小,图像的清晰度与视觉细节不会受其影响。如图 1.1.2 所示为矢量图放大前后的效果对比。矢量图所生成的文件比位图文件要小。

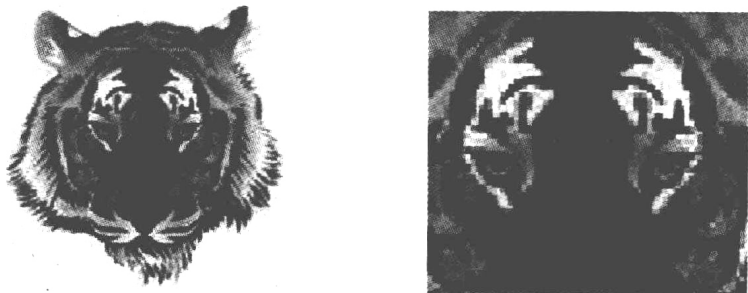


图 1.1.2 矢量图放大前后的效果对比



位图与矢量图各有优缺点,在实际应用中,应根据不同的需要进行选择。公司或企业的标志与插画等,要求进行任意缩放时,保持非常高的清晰度,且画质不减,应选用矢量图;对于宣传画册和海报等,要求画面的色彩艳丽,颜色过渡自然,则应选用位图。

1.1.2 像素

图像由许多的像素组成,每个像素都具有特定的位置和颜色值,因此可以很精确地记录下图像的色调,逼真地表现出自然的图像。一幅图像中包含的像素越多,所包含的信息也就越多,因此文件越大,图像的品质也会越好。

1.1.3 分辨率

分辨率既可以指图像文件包括的细节和信息量,也可以指输入、输出或者显示设备能够产生的清晰度等级。常用的分辨率有以下几种类型:

(1) 图像分辨率。图像分辨率指图像中每单位长度所包含的像素或点的数目,常用像素/英寸(ppi)为单位来表示。

(2) 显示器分辨率。显示器分辨率是指显示器上每单位长度显示的像素或点的数目,常以点/英寸(dpi)为单位来表示。

(3) 打印分辨率。打印分辨率又称输出分辨率,是指绘图仪、照相机或激光打印机等输出设备,在输出图像时每英寸所产生的油墨点数,常以点/英寸(dpi)为单位来表示。

1.1.4 文件格式

在 CorelDRAW X4 中,作品创作完成后,需要将其保存起来,在存储时需要选择相应的存储格式。文件格式多是以扩展名进行区别的,图像文件的格式也不例外,下面详细介绍常用的一些图像文件格式。

1. CDR 格式

CDR 格式是图形处理软件 CorelDRAW 所生成的文件的默认格式,也就是说,用 CDR 格式存储的文件只能在 CorelDRAW 中打开。CDR 格式也是矢量图中常见的文件格式之一,其最大的优点是文件较小,支持压缩功能。

2. AI 格式

AI 格式是 Illustrator 软件的标准文件格式,与 CDR 格式一样,是最常见的矢量图文件格式之一,可以方便地导入到 CorelDRAW 中进行编辑。

3. DXF 格式

DXF 格式是三维模型设计软件 AutoCAD 提供的一种矢量图文件格式,其优点是文件小,绘制图形的尺寸、角度等数据都非常精确,是建筑设计、工业设计与建模的首选。

4. BMP 格式

BMP 格式是 Windows 操作系统标准的位图格式,可以被大多数图形图像软件所支持。该文件格式结构简单,不支持压缩功能,因此画质较好,但文件占用磁盘空间比较大,而且不支持 Alpha 通道。



5. JPEG 格式

JPEG 格式文件的扩展名有 .jpg 和 .jpeg 两种, 是最流行的 24 位位图格式。它实际上是以 BMP 格式为基准, 在图像失真较小的情况下, 对图像进行适当的压缩。

JPEG 格式的文件在效果上与 BMP 格式的文件相差不大, 但占用磁盘空间较小。同样, 大多数图形图像处理软件和其他软件都支持该格式, 与 BMP 格式一样, JPEG 格式不支持 Alpha 通道。

6. TIFF 格式

TIFF 格式是在 Macintosh 机上开发的一种图像文件格式, 其扩展名有 .tif 和 .tiff 两种。它与 JPEG 格式一样支持压缩功能, 同时支持 Alpha 通道。

TIFF 格式主要用于在应用程序和计算机之间交换文件, 同时支持 PC 机和苹果机, 是一种非常灵活的文件格式, 目前被广泛应用于图形图像、排版及印刷等多种领域。

7. GIF 格式

GIF 格式是位图格式的一种, 与 BMP 和 JPEG 格式的文件相比, GIF 格式最大的特点是支持动画效果, 即图片可以是动态变化的, 而且该格式的文件非常小, 适用于在网络上展现简单的动画效果。

8. PSD 格式

PSD 格式是图像处理软件 Photoshop 的默认文件格式, 其最大的优点是支持图层和多通道的操作, 并且支持透明背景, 即 Alpha 通道。其文件较小, 目前 CorelDRAW X4 可以很好地支持该格式。

1.1.5 图像的颜色模式

在计算机中, 图像的颜色可以通过不同的组合方式来表达, 下面介绍几种常见的色彩模式。

1. RGB 模式

RGB 模式是利用光谱三原色 (即红、绿、蓝) 按不同的比例和强度混合生成颜色的原理来表示颜色的, 其中 R 代表红色、G 代表绿色、B 代表蓝色。一般情况下, RGB 模式只用于屏幕显示, 而不适用于印刷。

2. CMYK 模式

CMYK 模式是一种用于打印的颜色模式, 因此也被称为印刷模式。它由 4 种颜色组成, 分别为 Cyan (青色)、Magenta (洋红色)、Yellow (黄色) 和 Black (黑色), 而其中的青色、洋红、黄色为印刷的三原色, 将这 3 种颜色进行不同比例的混合可得到各种印刷色彩, 但是把这 3 种颜色混合到一起并不能得到纯黑色, 所以另外引进了黑色。

3. Lab 模式

Lab 模式也是一种 24 位颜色模式, 用它创建的位图与系统设置无关, 并包含 RGB 与 CMYK 两种颜色模式的全部色谱。

4. 灰度模式

灰度模式的图像中只存在灰度, 最多可以有 256 级灰度颜色信息。颜色信息在 0 时灰度最少, 图像为黑色; 颜色信息在 255 时灰度最大, 图像为白色。



5. 调色板模式

调色板模式是 8 位颜色模式，它最多可以使用 256 种颜色来保存和显示图像，当用户创建的作品要用于 Web 发布时，可以将复杂的图像转换成调色板模式，从而减小文件大小。

1.2 CorelDRAW X4 功能简介

在众多的电脑绘图软件中，CorelDRAW 软件功能非常强大，掌握起来也比较容易，因此已成为专业美术设计者首选的矢量图形设计软件之一。

1.2.1 CorelDRAW 的基本功能

CorelDRAW 是一个用于图形图像绘制的软件，它具有以下 7 个基本功能。

1. 绘制与处理矢量图

在 CorelDRAW 中，可以很方便地利用图形工具直接绘制出各种图形，还可以对绘制的对象进行排列组合、对齐、镜像等操作。

2. 文字处理

在 CorelDRAW 中有两种输入文本的方法：一种是输入美术字文本；另一种是输入段落文本。CorelDRAW 不但可以对单个文字进行处理，而且可以对整段文字进行编辑、变形等操作，还可以对文字进行沿路径排列、使用透视效果等。

3. 位图处理

CorelDRAW 处理位图的功能也十分强大。它不但可以直接处理位图，而且可以使矢量图与位图进行相互转换。利用 CorelDRAW 中的位图滤镜功能，可以为位图处理添加各种效果，从而方便了设计者的制作。

4. 变形对象

在 CorelDRAW 中提供了多个可以改变图形造型的工具，如交互式调合工具、交互式变形工具、交互式阴影工具、交互式透明工具以及粗糙笔刷工具等，使用这些工具可以将简单的几何图形变得丰富多彩。

5. 填充对象

使用 CorelDRAW 提供的填充工具组、交互式填充工具组和吸管工具组中的工具，以及各种调色板和“颜色”泊坞窗，可以为图形对象设置轮廓和填充颜色。

6. 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，也可以通过打印机输出文件，还可以发布 HTML 文件或 Internet 进行链接等。

7. 网络功能

CorelDRAW 还具有网络功能，可创建超链接或将段落文本转换为网络文本等。



1.2.2 CorelDRAW X4 的新增功能

CorelDRAW X4 的操作比以前的版本更加简便，图形图像处理功能更加强大，除了具有更加人性化的窗口视图外，还增加了许多新的功能，下面分别进行介绍。

1. 安装文件剧增

在安装软件的过程中我们可以发现，CorelDRAW X4 的安装过程比较顺利，速度也很快。改变最大的是文件的体积越来越大了，CorelDRAW X4 软件中除去其他的组件，其安装完还不到 200 MB，而新的 CorelDRAW X4 安装完后的文件体积达到了 615 MB（这 615 MB 包含 X4 目录下的安装备份文件，这是 Corel 公司为防止文件损坏而做的安装备份）。

2. 界面更加美观

CorelDRAW X4 的界面及图标有了较大的变化，属性栏和工具栏都有所变化，工具预览方式也由原来的横排变为了竖排。

3. 新增表格绘制工具

大家不要把这个工具同图纸工具混淆，这是完全不同的两个工具。通过表格工具的属性栏，可以很方便地修改行数和列数，改变边框线的颜色。

4. 文本格式实时预览、字体识别功能

当选择不同的字体时，CorelDRAW X4 会自动把段落文本中的字体预览成将要选择的字体。也就是说当在字体下拉列表中选择不同的字体时，段落文本中的字体也会随之呈预览方式供用户查看其显示效果。这一新加的特性可以大大方便用户选择不同的字体，从而提高工作效率。

5. Unicode 支持

和遍布世界的设计者更加容易地共享文件，无缝地整合多国语言在同一个设计软件中，CorelDRAW X4 软件包在使用时没有语言限制，统一编码允许用户存储超过 65 000 个特殊字符，给用户一个较大的语言使用范围。这意味着在任何系统中输入的文本都将被保留，语言版本包括英语、法语、德语、意大利语、荷兰语、西班牙语和其他语种。

6. 新的导入 Office 特性

在 CorelDRAW X4 图像软件包中创作的图形可以容易地导入 Office 文档中。CorelDRAW X4 图像软件包是办公组件的完美伙伴，它可以轻松地预览和导入文本文件、幻灯片以及电子表格文件，而不必担心兼容性问题，它可以智能地选择更适合的格式（.png、.emf 或 .wpg）。CorelDRAW X4 图像软件包同微软的 Office 或 Wordperfect Office 一同工作，将帮助用户创建令人印象深刻的文档。

7. 动态向导

动态向导可允许设计者创建完美形状，将一个物体放在想放的位置的操作通过一步就能完成。在打开动态向导后，临时向导出现在图形的目标捕捉点上。新的向导提供自定义的分组标号，可移动光标到需要的地方，释放鼠标。当在文档中移动目标时，这个向导自动改变，并立刻分发重要的信息，以便做出相应的调整。因此，可以更加容易精确地创建物体的尺寸与位置，减少操作步骤，节省了设计时间。



8. 增强了捕捉对象功能

捕捉对象功能可为设计者节省时间,当安排项目时,设计者可以快速精确地修改对象。通过鼠标捕捉的对象区域可得到实时的反馈,捕捉对象包括节点、交叉点、中心、象限、切线、正交、边缘与文本基线。

1.3 CorelDRAW X4 的工作界面

启动中文版 CorelDRAW X4 后,单击 CorelDRAW X4 欢迎界面中的“新建空文件”图标,系统将根据预设值打开 CorelDRAW X4 的工作界面,如图 1.3.1 所示。CorelDRAW X4 的工作界面与其他应用程序一样,都由标题栏、菜单栏、属性栏、工具栏、工具箱、绘图页面、调色板、滚动条以及状态栏等部分组成。

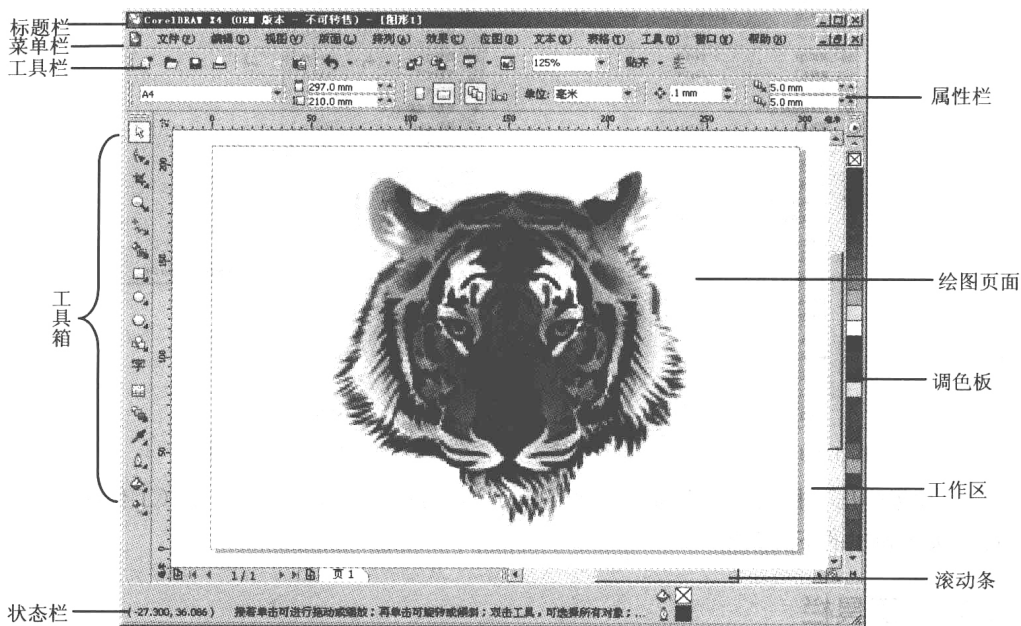


图 1.3.1 CorelDRAW X4 的工作界面

1.3.1 标题栏

标题栏位于 CorelDRAW X4 应用程序与文件窗口的顶部,其左侧显示了当前文件名,右侧是最小化、最大化、关闭窗口的 3 个按钮。如果单击标题栏最左侧的图标,可弹出一个下拉菜单,如图 1.3.2 所示,在此菜单中选择相应的命令,可对应用程序进行移动、最小化、最大化、关闭等操作。

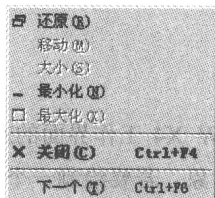


图 1.3.2 下拉菜单