

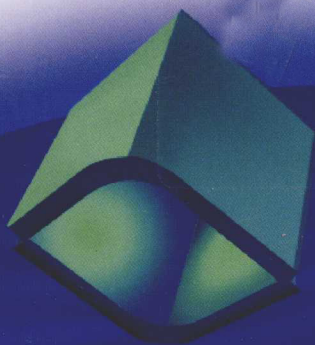
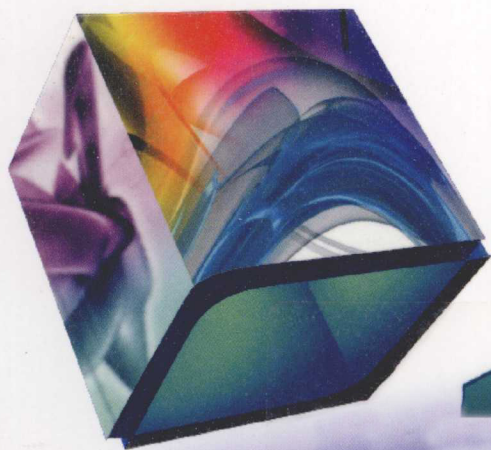


电脑实用技能培训系列

CorelDRAW X4 图形制作

快速通

张静如 编



基础学习 **快** 上加快
实际应用 **速** 战速决
难点疑点 **一通** 百通



西北工业大学出版社

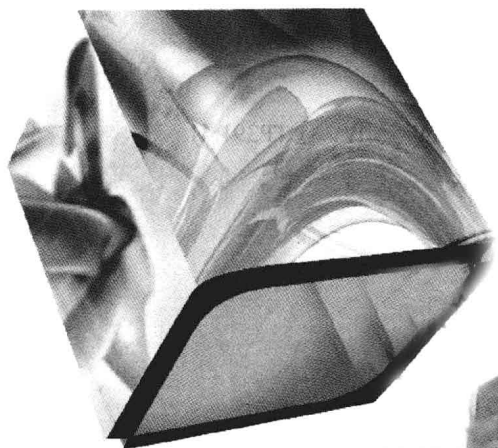


电脑实用技能培训系列

CorelDRAW X4 图形制作



张静如 编



基础学习 **快** 上加快
实际应用 **速** 战速决
难点疑点 **一通** 百通



西北工业大学出版社

【内容简介】本书为电脑实用技能培训系列图书之一。全书从实用性、通俗性出发,全面介绍了图形基础快速入门、CorelDRAW X4 的基本操作、图形的绘制与编辑、图形对象的组织与管理、图形颜色的填充、文本对象的创建与编辑、对象的特殊效果、编辑位图效果、文件的打印与输出以及综合应用实例。各章后附有小结及习题,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,实例实用丰富,既可作为社会培训班实用技术的培训教材,也可作为高职院校及中职学校 CorelDRAW X4 课程教材,同时也可供图形图像制作爱好者自学参考。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X4 图形制作快速通/张静如编. —西安:西北工业大学出版社, 2010.11

(电脑实用技能培训系列)

ISBN 978-7-5612-2950-7

I. ①C… II. ①张… III. ①图形软件, CorelDRAW X4 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 230531 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:陕西向阳印务有限公司

开 本:787 mm×1 092 mm 1/16

印 张:13

字 数:344 千字

版 次:2010 年 11 月第 1 版 2010 年 11 月第 1 次印刷

定 价:22.00 元

前言

21 世纪是信息时代，是科学技术高速发展的时代，也是人类进入以“知识经济”为主导的时代。电脑已经成为连接世界各个角落的工具！学会了电脑，就等于在眼前打开了一扇窗，让人们看到外面的世界，真正做到足不出户，便知天下事。

电脑虽然是一种高科技产品，但其应用已经日渐“大众化”“简单化”，大多数人不必费心去了解电脑的原理，只要知道怎么应用就可以了。学会了使用电脑，可以说不仅是改变了一种观念，更多的是增添了一种技能。尽管最初可能只是掌握了电脑的一些基本操作，但却为今后的工作、学习和生活打下了坚实的基础。

为此，我们根据《国家教育事业发展规划“十一五”规划纲要》的指示精神，结合初学者的接受能力和社会的基本需求，精心策划和编写了“电脑实用技能培训系列”图书，《CorelDRAW X4 图形制作快速通》就是其中之一。



本书内容

CorelDRAW X4 是一款矢量图绘制及页面排版软件，它集强大的电子排版和图像处理功能于一身，并能够与其他图像处理软件实现无缝衔接，为用户提供了极大的创作空间，从而使用户的设计流程更顺畅，设计方案更具创意。CorelDRAW X4 适用于各种出版物的图文编辑，以及传单、广告、海报、包装等各类宣传品设计。

全书共分 10 章。第 1 章主要讲述图形基础快速入门，使读者对 CorelDRAW X4 有初步的了解；第 2 章主要讲述 CorelDRAW X4 的基本操作，使读者掌握 CorelDRAW 的基本操作方法与技巧；第 3 章主要讲述图形的绘制与编辑，使读者掌握绘图工具的使用方法与技巧；第 4 章主要讲述图形对象的组织与管理，使读者掌握对绘制的图形对象进行排序、对齐和群组等操作；第 5 章主要讲述图形颜色的填充，使读者在了解各种绘图工具的基础上，掌握图形色彩填充的方法与技巧；第 6 章主要讲述文本对象的创建与编辑；第 7 章主要讲述对象的特殊效果；第 8 章主要讲述编辑位图效果；第 9 章主要讲述文件的打印与输出；第 10 章列举了几个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

- (1) 选取市场上应用最普遍的中文版本，突出“易操作、好掌握”的特点。
- (2) 结构合理，内容系统全面，语言通俗易懂，讲解由浅入深，图文并茂，详



略得当，为初学者量身定制。

(3) 从实用性、通俗性出发，将知识点融入每个实例中，做到以应用为目的。

(4) 书中贯穿有“注意”“提示”“技巧”小模块，且章后附有习题，以供读者快速掌握，学以致用。



读者定位

- (1) 需要接受计算机职业技能培训的读者。
- (2) 全国各高职及中职院校相关专业的师生。
- (3) 计算机初、中级用户。

由于水平有限，错误和疏漏之处在所难免，希望广大读者批评指正。

编 者

目 录

第1章 图形基础快速入门..... 1	2.2 页面的基本设置..... 17
1.1 CorelDRAW 的基本功能..... 1	2.2.1 插入、再制、重命名与删除页面.... 17
1.2 CorelDRAW X4 的新增功能..... 2	2.2.2 转换页面与切换页面方向..... 18
1.3 CorelDRAW X4 的启动与退出..... 3	2.2.3 设置页面大小..... 19
1.3.1 CorelDRAW X4 的启动..... 3	2.2.4 页面背景..... 20
1.3.2 CorelDRAW X4 的退出..... 4	2.3 显示模式和预览方式..... 20
1.4 CorelDRAW X4 的工作界面..... 4	2.3.1 显示模式..... 21
1.4.1 标题栏..... 5	2.3.2 预览方式..... 22
1.4.2 菜单栏..... 5	2.4 显示比例设置..... 23
1.4.3 工具栏..... 5	2.4.1 使用工具栏..... 23
1.4.4 工具箱和属性栏..... 5	2.4.2 使用缩放工具..... 23
1.4.5 调色板..... 6	2.4.3 使用手形工具..... 24
1.4.6 泊坞窗..... 7	2.4.4 使用视图管理器..... 24
1.4.7 绘图区与工作区..... 7	2.5 辅助设置..... 24
1.4.8 滚动条..... 7	2.5.1 设置标尺..... 25
1.4.9 页面指示区..... 7	2.5.2 设置网格..... 25
1.4.10 状态栏..... 8	2.5.3 设置辅助线..... 25
1.5 图形图像的基础知识..... 8	2.6 实例速成——辅助工具的应用..... 26
1.5.1 矢量图与位图..... 8	本章小结..... 28
1.5.2 像素与位图分辨率..... 9	轻松过关..... 28
1.5.3 颜色模式..... 9	第3章 图形的绘制与编辑..... 30
1.5.4 常用的图形图像文件格式..... 9	3.1 绘制规则基本图形..... 30
本章小结..... 10	3.1.1 绘制矩形..... 30
轻松过关..... 11	3.1.2 绘制椭圆..... 32
第2章 CorelDRAW X4 的基本操作..... 12	3.1.3 绘制多边形、星形和复杂星形..... 34
2.1 文件的基本操作..... 12	3.2 绘制不规则基本图形..... 35
2.1.1 新建文件..... 12	3.2.1 绘制网格..... 35
2.1.2 打开文件..... 13	3.2.2 绘制螺纹..... 36
2.1.3 导入和导出文件..... 13	3.2.3 基本形状工具组..... 36
2.1.4 查看文档信息..... 15	3.3 绘制基本线条..... 38
2.1.5 切换文件窗口..... 15	3.3.1 手绘工具..... 39
2.1.6 保存文件..... 15	3.3.2 贝塞尔工具..... 40
2.1.7 关闭文件..... 16	3.3.3 钢笔工具..... 41
	3.3.4 3点曲线工具..... 42



3.4 绘制艺术线条	42
3.4.1 预设工具	42
3.4.2 笔刷工具	43
3.4.3 喷涂工具	43
3.4.4 书法工具	45
3.4.5 压力工具	46
3.5 曲线与图形的编辑	46
3.5.1 编辑曲线的节点	46
3.5.2 编辑曲线的端点和轮廓	52
3.5.3 编辑和修改图形	54
3.6 实例速成——绘制蘑菇	57
本章小结	59
轻松过关	59
第4章 图形对象的组织与管理	61
4.1 选取对象	61
4.1.1 普通选取	61
4.1.2 特殊选取	63
4.2 拷贝对象	63
4.2.1 剪切、复制与粘贴对象	63
4.2.2 再制对象	64
4.2.3 复制属性	64
4.3 变换对象	65
4.3.1 移动对象	65
4.3.2 旋转对象	66
4.3.3 调整对象大小	67
4.3.4 缩放和镜像对象	67
4.3.5 倾斜对象	68
4.4 排序对象	68
4.4.1 对象的对齐与分布	69
4.4.2 调整对象的顺序	70
4.5 群组与结合对象	73
4.5.1 群组对象	73
4.5.2 取消群组	74
4.5.3 取消全部群组	74
4.5.4 结合对象	74
4.5.5 打散对象	75
4.6 修整对象	76
4.6.1 焊接对象	76

4.6.2 修剪对象	76
4.6.3 相交对象	77
4.6.4 简化对象	78
4.6.5 移除后面对象	78
4.6.6 移除前面对象	79
4.7 插入对象	79
4.7.1 插入条形码	79
4.7.2 插入新对象	80
4.8 实例速成——绘制电影胶片	81
本章小结	83
轻松过关	84

第5章 图形颜色的填充

85

5.1 颜色模式	85
5.1.1 灰度模式	85
5.1.2 RGB 模式	85
5.1.3 CMYK 模式	86
5.1.4 Lab 模式	86
5.1.5 HSB 模式	86
5.2 调色板	86
5.2.1 选择调色板	86
5.2.2 调色板浏览器	87
5.3 滴管和颜料桶工具	89
5.3.1 使用滴管工具吸取颜色	89
5.3.2 使用颜料桶工具填充颜色	89
5.4 均匀填充	89
5.4.1 使用“模型”选项卡	90
5.4.2 使用“混合器”选项卡	91
5.4.3 使用“调色板”选项卡	91
5.5 渐变填充	91
5.5.1 双色渐变填充	92
5.5.2 自定义渐变样式	92
5.5.3 设置渐变选项	93
5.5.4 选择预设渐变样式	94
5.6 图样填充	94
5.6.1 双色填充	94
5.6.2 全色填充	95
5.6.3 位图填充	96
5.7 底纹填充	97



5.8 PostScript 底纹填充	97	7.1.6 交互式立体化工具	129
5.9 交互式填充	98	7.1.7 交互式透明工具	132
5.9.1 交互式填充工具	98	7.2 透镜特效	135
5.9.2 交互式网状填充工具	99	7.2.1 透镜类型	135
5.10 实例速成——绘制礼帽	100	7.2.2 通用参数设置	139
本章小结	103	7.2.3 清除透镜效果	140
轻松过关	103	7.3 透视点特效	140
第 6 章 创建与编辑文本对象	104	7.3.1 单点透视效果	140
6.1 创建文本	104	7.3.2 双点透视效果	141
6.1.1 创建美术字文本	104	7.4 复制与克隆特效	142
6.1.2 创建段落文本	105	7.4.1 复制效果	142
6.1.3 创建路径文本	106	7.4.2 克隆效果	143
6.2 编辑文本	106	7.4.3 清除效果	143
6.2.1 使用属性栏编辑文本	106	7.5 实例速成——绘制泡泡	143
6.2.2 使用对话框编辑文本	107	本章小结	146
6.2.3 设置文本上标与下标	108	轻松过关	146
6.2.4 将美术字转换为曲线	108	第 8 章 调整位图效果	148
6.2.5 使文本分离路径	109	8.1 编辑位图	148
6.2.6 改变文本方向	109	8.1.1 导入位图	148
6.2.7 镜像文本	110	8.1.2 将矢量图转换为位图	149
6.2.8 对齐基线	110	8.1.3 编辑位图	149
6.2.9 矫正文本	111	8.1.4 重新取样	150
6.3 文本的特殊效果	111	8.1.5 调整位图的颜色	151
6.3.1 添加文本封套	111	8.2 位图的滤镜效果	155
6.3.2 插入符号字符	112	8.2.1 三维效果	155
6.3.3 段落文本绕图	112	8.2.2 艺术笔触	156
6.3.4 查找和替换文本	113	8.2.3 模糊	157
6.4 实例速成——制作艺术字	114	8.2.4 创造性	158
本章小结	115	8.2.5 扭曲	160
轻松过关	115	8.3 实例速成——制作相框效果	161
第 7 章 对象的特殊效果	117	本章小结	163
7.1 交互式特效	117	轻松过关	163
7.1.1 交互式调和工具	117	第 9 章 文件的打印与输出	165
7.1.2 交互式轮廓图工具	120	9.1 打印设置	165
7.1.3 交互式变形工具	122	9.1.1 设置打印机属性	165
7.1.4 交互式阴影工具	126	9.1.2 设置打印选项	166
7.1.5 交互式封套工具	127	9.2 打印预览	170





9.2.1 预览打印作品	170
9.2.2 调整大小和定位	170
9.2.3 自定义打印预览	171
9.3 打印文档	171
9.3.1 打印大幅作品	171
9.3.2 打印多个副本	172
9.3.3 指定打印内容	173
9.3.4 打印到文件	173
9.4 实例速成——打印图片	174

本章小结	175
轻松过关	175

第 10 章 综合应用实例

综合实例 1 标志设计	177
综合实例 2 宣传页设计	182
综合实例 3 户外广告设计	187
综合实例 4 CD 包装设计	192

第 1 章 图形基础快速入门

CorelDRAW 是目前最流行的矢量图形绘制软件之一，于 1989 年由加拿大的 Corel 公司推出，为广大用户提供了一种非常直观的图形设计方法。与其他绘图软件相比，CorelDRAW X4 的表现力与专业设计效果是较突出的。

本章要点

- CorelDRAW 的基本功能
- CorelDRAW X4 的新增功能
- CorelDRAW X4 的启动与退出
- CorelDRAW X4 的工作界面
- 图形图像的基础知识

1.1 CorelDRAW 的基本功能

在众多的电脑绘图软件中，CorelDRAW 由于功能强大，容易掌握，因此，已成为专业设计师首选的矢量图形设计软件之一。无论是专业的图像设计师还是小型商业、企业用户，都可使用 CorelDRAW 进行图形图像设计，如创作 logo、设计专业的促销手册以及设计引人注意的标记符号等。

1. 转换功能

CorelDRAW 提供了多种转换功能，如图形与曲线之间的转换、文字与图形之间的转换以及美术字与段落文本之间的转换等。使用菜单栏中的“导入”和“导出”命令，也可以将文件在不同格式之间进行转换。

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；使用艺术笔工具，可以很方便地绘制带颜色的花草、箭头和卡通人物等图形，还可以对绘制的对象进行各种排列组合、对齐、镜像等操作。

3. 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。

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等工具，使用这些工具可以将简单的几何图形变得丰富多彩。



5. 文字处理

在 CorelDRAW 中有两种输入文字的方法：一种是输入美术字文本，另一种是输入段落文本。因此，CorelDRAW 不但可以对单个文字进行处理，也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或使用透视效果等。

6. 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，而且还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，可以给位图添加各种效果。

7. 制作网页

在 CorelDRAW 中，可以运用各种绘图工具和文本工具制作出精美的网页，还可以将其发布到网络上。

8. 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。

1.2 CorelDRAW X4 的新增功能

CorelDRAW X4 与以前的版本相比，除了具有更加人性化窗口视图外，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. 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字体，从而提高工作效率。

3. 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。

4. 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。



5. 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。

6. 动态向导

动态向导可允许设计者创建完美形状,将一个物体放在合适位置的操作通过一步就能完成。当打开动态向导后,临时向导出现在绘画的目标捕捉点上。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确定物体的尺寸与位置,减少操作步骤,节省了设计时间。

7. 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,将帮助用户创建具有特色的商业文档。

8. 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问题,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。

1.3 CorelDRAW X4 的启动与退出

在 CorelDRAW X4 中,如果需要进行各种图形的绘制与编辑,可先启动其应用程序。本节将具体介绍 CorelDRAW X4 的启动与退出。

1.3.1 CorelDRAW X4 的启动

要启动 CorelDRAW X4,选择 **开始** → **所有程序(P)** → **CorelDRAW Graphics Suite X4** → **CorelDRAW X4** 命令,即可显示程序的初始化界面,如图 1.3.1 所示。

初始化界面消失后,屏幕上会显示出一个 **欢迎/快速启动** 界面,如图 1.3.2 所示。在此界面中提供了 5 个图标,单击任意一个图标,都可以启动 CorelDRAW X4 的操作界面。各图标功能分别介绍如下:

新建图形: CorelDRAW X4 将会以默认的格式新建一个图形文件。

打开图形: CorelDRAW X4 将打开存储过的任意一个图形。

打开上次编辑的图形: CorelDRAW X4 能够载入最后一次打开的文件,单击文件名可打开该文件继续编辑。

模板: 可在 CorelDRAW X4 提供的专业模板中选择一个模板,选择时需要放入 CorelDRAW X4

的配套光盘。



图 1.3.1 CorelDRAW X4 的初始化界面

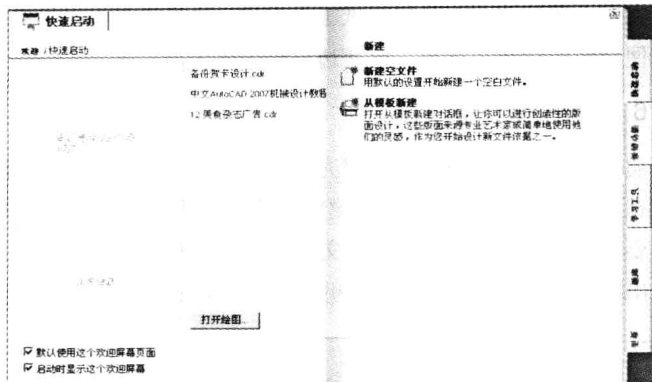


图 1.3.2 CorelDRAW X4 的欢迎界面

新增功能：提供关于 CorelDRAW X4 的各种新增功能的介绍。

更新：CorelDRAW X4 提供了在线更新功能，可以使用户通过在线更新使 CorelDRAW X4 保持最新版本。

单击“新建图形”图标，可进入 CorelDRAW X4 的绘图界面，同时打开一个新建绘图页，这时用户已经进入了 CorelDRAW X4 矢量绘图的神奇天地。

1.3.2 CorelDRAW X4 的退出

退出 CorelDRAW X4 的方法有以下 5 种：

- (1) 选择菜单栏中的 **文件(F)** → **退出(X)** 命令。
- (2) 双击标题栏左侧的程序图标
- (3) 在标题栏左侧的程序图标 上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择 **关闭(C)** 命令。

- (4) 按快捷键“Alt+F4”，退出 CorelDRAW X4 程序。

- (5) 单击标题栏右侧的“退出”按钮 ，如果绘制的图形或对打开的图像进行修改后而未保存，则会弹出一个提示框，询问是否保存图形，如图 1.3.3 所示，单击 **否(N)** 按钮不保存图形直接退出；单击 **是(Y)** 按钮保存图形并退出，单击 **取消** 按钮，不保存图形并可继续编辑。

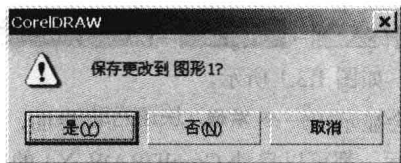


图 1.3.3 提示框

1.4 CorelDRAW X4 的工作界面

启动 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 1.4.1 所示。

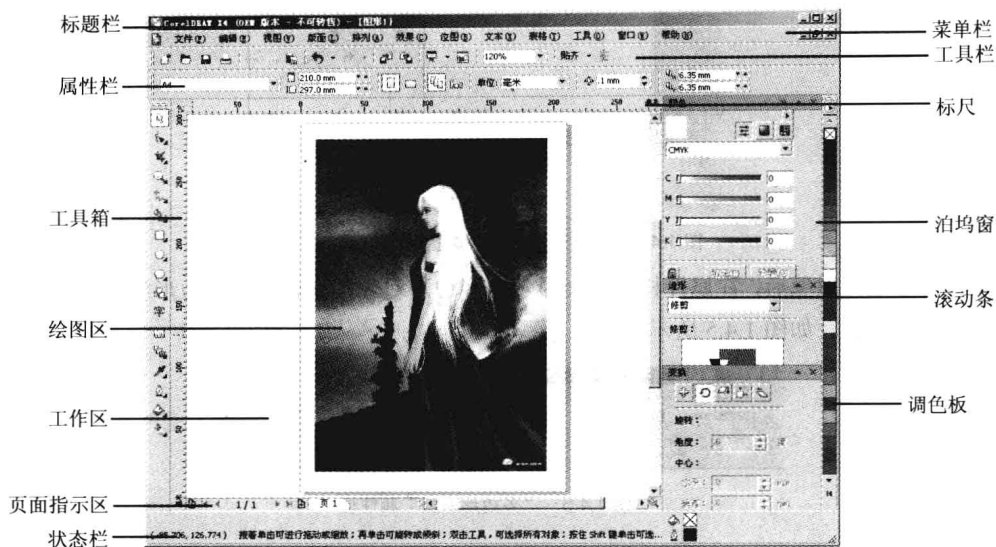


图 1.4.1 CorelDRAW X4 的工作界面

1.4.1 标题栏

标题栏位于 CorelDRAW X4 程序窗口的顶部，显示当前文件名及用于关闭窗口、放大/缩小窗口、退出 CorelDRAW X4 程序的几个快捷按钮。此外，如果用鼠标单击标题栏最左侧的图标，将弹出一个快捷菜单，通过选择相应的命令可对窗口进行移动、最小化、最大化、关闭及其他操作。

1.4.2 菜单栏

CorelDRAW X4 的菜单栏位于标题栏的下方，如图 1.4.2 所示。菜单栏中有 12 个菜单，每个菜单都包含着一组操作命令，用于完成文件保存、对象编辑以及对对象查看等操作。在每个菜单下又有若干个子菜单，每一个菜单项都包含了一系列的命令，可直接执行这些命令或打开相应的对话框。



图 1.4.2 CorelDRAW X4 菜单栏

1.4.3 工具栏

工具栏由一组图标按钮组成，它将一些常用的菜单命令以按钮的形式表示，单击这些按钮可快速地执行相应的命令。通常情况下，在 CorelDRAW X4 窗口中显示的是标准工具栏，如图 1.4.3 所示。



图 1.4.3 标准工具栏

1.4.4 工具箱和属性栏

默认设置下的工具箱位于 CorelDRAW X4 工作界面的左侧，也可以将其设置为浮动的形式。工具箱中的工具主要用来绘制与编辑图形对象。若要绘制一个多边形对象，可单击工具箱中的  按钮，然后在绘图区中拖动鼠标即可，如图 1.4.4 所示。

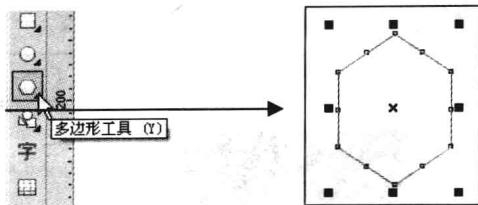


图 1.4.4 使用工具箱中的多边形工具绘制多边形

绘制好多边形对象后,在属性栏中将会显示出多边形对象的属性,如多边形的坐标位置、对象大小以及缩小等属性,如图 1.4.5 所示。

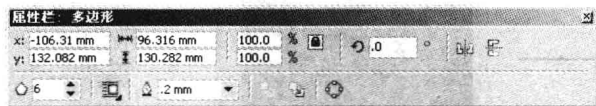


图 1.4.5 “多边形工具”属性栏



注意: 选择的对象或所使用的工具不同,属性栏的状态也将不同。

在工具箱中,有些按钮右下角有三角符号,表示这是一个工具组,在如图 1.4.6 所示的按钮上按住鼠标左键不放,可打开与该工具相关的工具组。移动鼠标指针至所需的工具按钮上,单击鼠标即可切换至相应的工具状态下,如图 1.4.7 所示。

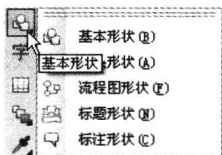


图 1.4.6 直接打开工具组

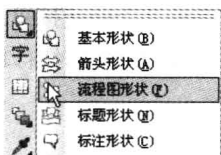


图 1.4.7 切换工具

1.4.5 调色板

调色板的默认位置是界面窗口的右侧。调色板可以直接对选定的图形或图形边缘的轮廓进行颜色填充。使用调色板进行颜色填充时,首先应在绘图窗口中选择要填充的图形,然后在调色板中选择一种颜色,单击鼠标左键,填充图形;单击鼠标右键,填充轮廓色。删除图形的填充色或轮廓色时,首先应该选择要删除颜色的图形,然后在调色板中单击顶部的无填充图标 ;如果在调色板顶部的无轮廓图标  上单击鼠标右键,则可以删除图形的轮廓颜色。单击调色板底部的  按钮可以将调色板展开,如果要将其关闭,只要在界面窗口中的任意位置单击鼠标左键即可。如图 1.4.8 所示为使用调色板填充图形对象的效果。

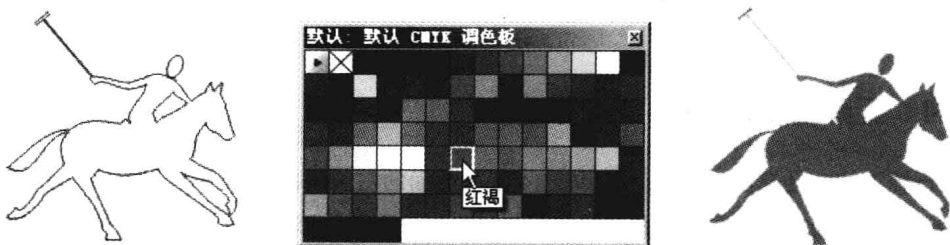


图 1.4.8 使用调色板填充图像对象效果



1.4.6 泊坞窗

CorelDRAW X4 中的泊坞窗是一个总称, 类似于 Photoshop 中的浮动面板, 常用的泊坞窗有对象属性泊坞窗、视图管理泊坞窗、变形泊坞窗以及透视镜泊坞窗等。

默认设置下的泊坞窗都是关闭的, 通常在需要使用时才打开。例如, 要打开“变换”泊坞窗, 可选择菜单栏中的 **窗口(W)** → **泊坞窗(P)** → **变换(T)** 命令, 如图 1.4.9 所示。

在泊坞窗右上角单击“向上滚动泊坞窗”按钮 , 可最小化泊坞窗, 此时按钮  变为“向下滚动泊坞窗”按钮 , 单击此按钮可展开泊坞窗。单击泊坞窗右上角的按钮 , 可关闭泊坞窗。



图 1.4.9 打开“变换”泊坞窗的过程

1.4.7 绘图区与工作区

在绘制或编辑图像的过程中, 细心的用户可以发现, 在绘图区和工作区中都可以绘制图形。实际上, 绘图区即设置的页面区域, 是将来可以被打印的区域, 而工作区中虽然也能绘制图形, 但图形不能被打印。在 CorelDRAW X4 中进行绘制时, 通常将工作区作为一个临时对象的存放区域。

1.4.8 滚动条

滚动条分为水平滚动条和垂直滚动条, 主要用于移动页面以显示被遮住的内容。默认状态下, CorelDRAW X4 会在绘图页面中显示全部的图形。当用户利用缩放工具放大显示图形的某一部分时, 绘图窗口就不能完全显示所有的图形, 此时可以通过拖曳滚动条来显示图形被遮住的部分。

1.4.9 页面指示区

页面指示区用于显示 CorelDRAW X4 文件所包含的页面数, 通过页面指示区, 用户可以切换到不同的页面以查看各页面的内容, 可以在各页面之间进行添加或删除页面等操作, 还可以显示当前页码和总页数, 如图 1.4.10 所示。



图 1.4.10 页面指示区



1.4.10 状态栏

在启动 CorelDRAW X4 软件后, 状态栏默认在窗口的最下方, 如图 1.4.11 所示。状态栏显示当前工作状态的相关信息, 如对象大小、所在图层、鼠标指针位置、填充色、轮廓色和当前工具的快捷操作等。选择 **窗口(W)** → **工具栏(T)** → **状态栏** 命令, 可以显示或隐藏状态栏。

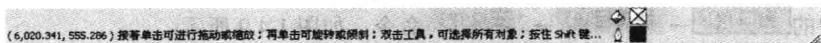


图 1.4.11 状态栏

1.5 图形图像的基础知识

要真正掌握并使用一个图形制作软件, 不仅要掌握软件的操作, 还需要掌握图像与图形方面的基础知识, 如矢量图与位图的概念、像素与位图分辨率、常用的图形图像文件格式等。

1.5.1 矢量图与位图

矢量图也称为面向对象绘图, 是由数学方式描述的一系列线条和色块组成的, 如图 1.5.1 所示。矢量文件中的图形被称为对象, 每个对象都是一个相对独立的实体, 它有自己的属性, 如颜色、形状、轮廓、大小、屏幕位置等。



图 1.5.1 矢量图

矢量图的主要特点如下:

- (1) 对其进行放大、缩小等操作时其清晰度保持不变, 如图 1.5.2 所示。
- (2) 矢量图文件占用存储空间都比较小。



图 1.5.2 矢量图放大的效果

位图又称点阵图, 放大位图可看到它是由一个个独立的像素组成, 如图 1.5.3 所示。像素是构成