

“十二五”高职高专规划教材·案例实训教程系列

★★★★★



Core IDRAW X4 图形制作 案例实训教程

王明亮 编



西北工业大学出版社

“十二五”高职高专规划教材·案例实训教程系列

CorelDRAW X4 图形制作 案例实训教程

王明亮 编

西北工业大学出版社

【内容简介】本书为“十二五”高职高专规划教材。主要包括初识 CorelDRAW X4、CorelDRAW X4 的基本操作、图形的绘制与编辑、图形对象的管理、文本的应用、轮廓线的设置与色彩填充、对象的造形与交互式特效、对象的特殊效果、位图的应用、综合案例以及案例实训，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，体现了高职高专教育的特色。既可作为各高职高专 CorelDRAW 基础课程的首选教材，也可作为各成人院校、民办高校及社会培训班的 CorelDRAW 基础课程教材，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 图形制作案例实训教程/王明亮编. —西安: 西北工业大学出版社, 2010.11

“十二五”高职高专规划教材·案例实训教程系列

ISBN 978-7-5612-2955-2

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 230528 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: 17

字 数: 447 千字

版 次: 2010 年 11 月第 1 版

2010 年 11 月第 1 次印刷

定 价: 29.00 元

序 言

高职高专教育是我国高等教育的重要组成部分，担负着为国家培养并输送生产、建设、管理、服务第一线高素质、技术应用型人才的重任。

进入 21 世纪以来，高等职业教育呈现出快速发展的趋势。高等职业教育的发展，丰富了高等教育的体系结构，突出了高等职业教育的特色，满足了人民群众接受高等教育的强烈需求，为国家建设培养了大量高素质、技能型专业人才，对高等教育大众化作出了重要贡献。

在教育部下发的《关于全面提高高等职业教育教学质量的若干意见》中，提出了深化教育教学改革，重视内涵建设，促进“工学结合”人才培养模式的改革；推进整体办学水平提升，形成结构合理、功能完善、质量优良、特色鲜明的高等职业教育体系的任务要求。

根据新的发展要求，高等职业院校积极与各行业企业合作开发课程，配合高职高专院校的教学改革和教材建设，建立突出职业能力培养的课程标准，规范课程教学的基本要求，进一步提高我国高职高专教育教材质量。为了符合高等职业院校的教学需求，我们新近组织出版了“‘十二五’高职高专规划教材·案例实训教程系列”。本套教材旨在“以满足职业岗位需求为目标，以学生的就业为导向”，在教材的编写中结合任务驱动，项目导向的教学方式，力求在新颖性、实用性、可读性三个方面有所突破，真正体现高职高专教材的特色。



主要特色



中文版本、易教易学

本系列教材选取市场上最普遍、最易掌握的应用软件的中文版本，突出“易教学、易操作”，结构合理、内容丰富、讲解清晰。



结构合理、图文并茂

本系列教材围绕培养学生的职业技能为主线来设计体系结构、内容和形式，符合高职高专学生的学习特点和认知规律，对基本理论和方法的论述清晰简洁，便于理解，通过相关技术在生产中的实际应用引导学生主动学习。



内容全面、案例典型

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，以案例带动知识点，诠释实际项目的设计理念，案例典型，切合实际应用，并配有课堂实训与案例实训。



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。

具备实用性和前瞻性，与就业市场结合紧密

本系列教材的教学内容紧随技术和经济的发展而更新，及时将新知识、新技术、新工艺和新案例引入教材，同时注重吸收最新的教学理念，根据行业需求，使教材与相关的职业资格培训紧密结合，努力培养“学术型”与“应用型”相结合的人才。



读者对象

本系列教材的读者对象为高职高专院校师生和需要进行计算机相关知识培训的专业人士，以及需要进一步提高计算机专业知识的各行业工作人员，同时也可供社会上从事其他行业的计算机爱好者自学参考。

针对明确的读者定位，本系列教材涵盖了计算机基础知识及目前常用软件的操作方法和操作技巧，使读者在学习后能够切实掌握实用的技能，最终放下书本就能上岗，真正具备就业本领。



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，使本套教材成为高等职业教育的精品教材。

西北工业大学出版社

2010年11月

前言

CorelDRAW X4 是 Corel 公司推出的最新版本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。

本书以“基础知识+课堂实训+综合案例+案例实训”为主线，对 CorelDRAW X4 的有关知识循序渐进地进行讲解，使读者能快速直观地了解和掌握该软件的基本使用方法、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 11 章。其中前 9 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的有关知识；第 10 章列举了几个有代表性的综合案例；第 11 章是案例实训，通过理论联系实际，帮助读者举一反三，学以致用，进一步巩固所学知识。



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，既可作为各高职高专 CorelDRAW 基础课程的首选教材，也可作为各成人院校、民办高校及社会培训班的 CorelDRAW 基础课程教材，同时还可供广大平面设计爱好者自学参考。

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 初识 CorelDRAW X4.....	1	2.1.4 导入文件.....	20
1.1 CorelDRAW X4 简介.....	1	2.1.5 导出文件.....	20
1.1.1 CorelDRAW X4 的应用.....	1	2.1.6 查看文档属性.....	21
1.1.2 CorelDRAW 的功能.....	4	2.1.7 切换文件.....	21
1.1.3 CorelDRAW X4 的新增功能.....	5	2.1.8 关闭文件.....	22
1.2 CorelDRAW X4 的相关概念.....	6	2.2 页面的基本设置.....	23
1.2.1 矢量图形.....	6	2.2.1 设置页面大小和方向.....	23
1.2.2 位图图像.....	7	2.2.2 设置页面背景.....	24
1.2.3 印刷色.....	7	2.2.3 添加页面.....	25
1.2.4 位图的分辨率.....	7	2.2.4 重命名页面.....	26
1.2.5 文件格式.....	8	2.2.5 删除页面.....	26
1.3 CorelDRAW X4 的启动与退出.....	9	2.3 版面显示操作.....	26
1.3.1 CorelDRAW X4 的启动.....	9	2.3.1 显示模式.....	26
1.3.2 CorelDRAW X4 的退出.....	10	2.3.2 预览显示.....	28
1.4 CorelDRAW X4 的工作界面.....	10	2.3.3 缩放与平移.....	29
1.4.1 标题栏.....	11	2.3.4 窗口的操作.....	29
1.4.2 菜单栏.....	11	2.4 辅助工具的使用.....	31
1.4.3 工具栏.....	11	2.4.1 标尺.....	31
1.4.4 工具箱和属性栏.....	12	2.4.2 网格.....	31
1.4.5 绘图区与工作区的区别.....	12	2.4.3 辅助线.....	32
1.4.6 调色板.....	13	2.4.4 设置标尺、网格和辅助线.....	33
1.4.7 泊坞窗.....	13	2.5 课堂实训——制作按页面分类显示	
1.4.8 状态栏.....	14	效果.....	34
1.4.9 滚动条.....	14	本章小结.....	35
1.4.10 页面指示区.....	14	操作练习.....	35
本章小结.....	14	第3章 图形的绘制与编辑.....	37
操作练习.....	14	3.1 绘制线条.....	37
第2章 CorelDRAW X4 的基本操作.....	16	3.1.1 手绘工具绘制线条.....	37
2.1 文件的基本操作.....	16	3.1.2 贝塞尔工具绘制线条.....	39
2.1.1 新建文件.....	16	3.1.3 钢笔工具绘制线条.....	40
2.1.2 打开文件.....	17	3.1.4 折线工具绘制线条.....	41
2.1.3 保存文件.....	18	3.1.5 三点曲线工具绘制线条.....	42



3.1.6 交互式连线工具绘制线条	42
3.1.7 艺术笔工具绘制线条	43
3.2 编辑线条	47
3.2.1 添加和删除节点	47
3.2.2 改变节点位置	48
3.2.3 调整节点类型	48
3.2.4 连接与分割节点	49
3.2.5 直线与曲线的转换	50
3.2.6 反转选定子路径的曲线方向	51
3.2.7 提取子路径	51
3.2.8 延长和缩短节点连线	52
3.2.9 旋转和倾斜节点	52
3.2.10 对齐节点	52
3.3 绘制几何图形	53
3.3.1 绘制矩形	53
3.3.2 绘制椭圆	54
3.3.3 绘制多边形	56
3.3.4 绘制星形	56
3.3.5 绘制复杂星形	56
3.3.6 绘制网格图形	57
3.3.7 绘制螺纹	57
3.3.8 绘制基本形状	58
3.3.9 绘制箭头形状	58
3.3.10 绘制流程图形状	59
3.3.11 绘制标题形状	59
3.3.12 绘制标注形状	60
3.3.13 绘制创意图形	60
3.3.14 标注图形	61
3.4 编辑图形	62
3.4.1 使用形状工具	62
3.4.2 使用橡皮擦工具	62
3.4.3 使用刻刀工具	62
3.4.4 使用虚拟段删除工具	63
3.4.5 使用涂抹笔刷工具	63
3.4.6 使用粗糙笔刷工具	64
3.4.7 使用自由变换工具	65
3.5 课堂实训——绘制纸牌	66
本章小结	68
操作练习	68

第4章 图形对象的管理

4.1 选取对象	70
4.1.1 使用挑选工具	70
4.1.2 使用菜单中的命令	71
4.1.3 创建对象时选取	71
4.1.4 取消选择	72
4.2 对齐和分布对象	72
4.3 排列对象	73
4.3.1 改变对象顺序	73
4.3.2 快速指定对象顺序	74
4.4 控制对象	75
4.4.1 复制、剪切和粘贴对象	75
4.4.2 再制对象	75
4.4.3 复制对象属性	76
4.4.4 锁定对象	77
4.4.5 移动对象的位置	78
4.4.6 旋转对象	79
4.4.7 缩放与镜像对象	80
4.4.8 调整对象的尺寸	80
4.4.9 精确剪裁对象	81
4.4.10 转换对象	83
4.4.11 删除对象	83
4.5 查找与替换对象	83
4.5.1 对象的查找	83
4.5.2 对象的替换	86
4.6 群组与结合对象	87
4.6.1 群组	87
4.6.2 结合	87
4.7 课堂实训——绘制信纸	88
本章小结	90
操作练习	91
第5章 文本的应用	93
5.1 输入文本	93
5.1.1 美术字文本	93
5.1.2 段落文本	93
5.2 编辑文本	94
5.2.1 格式化文本	94



5.2.2 设置文本间距	99
5.2.3 对齐文本	101
5.2.4 设置字母大小写	102
5.2.5 对齐基线	102
5.2.6 矫正文本	103
5.2.7 查找和替换文本	103
5.3 文本的特殊编辑	104
5.3.1 文本绕图	104
5.3.2 使文本适合框架	105
5.3.3 路径文本	106
5.3.4 插入字符	108
5.3.5 添加文本封套	108
5.4 课堂实训——制作特效字	109
本章小结	111
操作练习	111
第6章 轮廓线的设置与色彩填充	113
6.1 轮廓线的设置	113
6.1.1 设置宽度	113
6.1.2 设置样式	114
6.1.3 设置转角样式	115
6.1.4 设置线端与箭头	115
6.1.5 设置对象的书法轮廓	117
6.1.6 填充轮廓线的颜色	117
6.2 图形的填充	120
6.2.1 均匀填充	120
6.2.2 渐变填充	121
6.2.3 图样填充	124
6.2.4 底纹填充	126
6.2.5 PostScript 底纹填充	127
6.3 交互式填充	127
6.3.1 交互式填充工具	128
6.3.2 交互式网状填充工具	129
6.4 图形对象的其他填充方式	130
6.4.1 使用滴管工具吸取颜色	130
6.4.2 使用颜料桶工具填充颜色	130
6.5 课堂实训——绘制商标	131
本章小结	133
操作练习	133

第7章 对象的造形与交互式特效	135
7.1 对象的造形	135
7.1.1 焊接对象	135
7.1.2 修剪对象	136
7.1.3 简化对象	136
7.1.4 相交对象	137
7.1.5 移除后面对象	137
7.1.6 移除前面对象	137
7.1.7 造形泊坞窗	138
7.2 交互式调和特效	138
7.2.1 直接调和	139
7.2.2 沿路径调和	140
7.2.3 多个物体间的调和	140
7.3 交互式轮廓图特效	141
7.4 交互式变形特效	142
7.4.1 推拉变形	143
7.4.2 拉链变形	144
7.4.3 扭曲变形	145
7.5 交互式阴影特效	146
7.5.1 阴影透视类型	146
7.5.2 阴影羽化设置	147
7.5.3 阴影透明度设置	147
7.5.4 阴影的颜色	148
7.6 交互式封套特效	148
7.6.1 添加封套	148
7.6.2 编辑封套节点	149
7.6.3 封套的模式	149
7.6.4 映射模式	150
7.7 交互式立体化特效	151
7.7.1 交互式立体化效果	151
7.7.2 交互式立体化类型	151
7.7.3 设置立体化深度	152
7.7.4 旋转立体化对象	152
7.7.5 改变立体化对象的颜色	153
7.7.6 斜角立体化对象	153
7.7.7 设置立体化照明	154
7.8 交互式透明特效	154
7.8.1 标准透明度	155



7.8.2 渐变透明度	155	9.1.8 将位图转为矢量图	181
7.8.3 图样透明度	156	9.2 位图模式的转换	182
7.8.4 底纹透明度	156	9.2.1 黑白模式	182
7.9 课堂实训——绘制花朵	157	9.2.2 灰度模式	182
本章小结	159	9.2.3 双色模式	183
操作练习	159	9.2.4 调色板	183
第8章 对象的特殊效果	161	9.2.5 RGB 颜色模式	183
8.1 添加透镜效果	161	9.2.6 Lab 颜色模式	184
8.1.1 使明亮	162	9.2.7 CMYK 颜色模式	184
8.1.2 颜色添加	162	9.3 调整位图颜色	184
8.1.3 色彩限度	162	9.3.1 高反差	184
8.1.4 自定义彩色图	163	9.3.2 局部平衡	185
8.1.5 鱼眼	163	9.3.3 取样/目标平衡	186
8.1.6 反显	164	9.3.4 调和曲线	187
8.1.7 放大	164	9.3.5 亮度/对比度/强度	187
8.1.8 灰度浓淡	165	9.3.6 颜色平衡	188
8.1.9 透明度	165	9.3.7 色度/饱和度/亮度	189
8.1.10 线框	165	9.3.8 伽玛值	189
8.2 添加透视效果	166	9.3.9 所选颜色	190
8.2.1 单点透视	166	9.3.10 替换颜色	191
8.2.2 双点透视	167	9.3.11 取消饱和	191
8.3 调整图形的色调	167	9.3.12 通道混合器	191
8.3.1 调整亮度/对比度/强度	168	9.4 变换位图色彩	192
8.3.2 调整颜色平衡	168	9.4.1 去交错	192
8.3.3 调整伽玛值	169	9.4.2 反显	193
8.3.4 调整色度/饱和度/亮度	170	9.4.3 极色化	193
8.4 课堂实训——绘制透视图	170	9.5 位图的滤镜效果	194
本章小结	172	9.5.1 三维效果	194
操作练习	172	9.5.2 艺术笔触	198
第9章 位图的应用	174	9.5.3 模糊特效	201
9.1 位图的编辑	174	9.5.4 颜色转换	203
9.1.1 导入位图	174	9.5.5 轮廓图	204
9.1.2 裁剪位图	175	9.5.6 创造性	205
9.1.3 编辑位图	176	9.5.7 扭曲	207
9.1.4 重新取样	177	9.5.8 杂点特效	209
9.1.5 位图颜色遮罩	178	9.5.9 鲜明化	210
9.1.6 位图链接	179	9.6 课堂实训——制作雪景图	211
9.1.7 将矢量图转换为位图	180	本章小结	212
		操作练习	212



第 10 章 综合案例	214
案例 1 贺卡设计	214
案例 2 名片设计	220
案例 3 海报设计	227
案例 4 包装盒平面设计	235
第 11 章 案例实训	243
实训 1 CorelDRAW X4 的基本操作	243

实训 2 图形的绘制与编辑	245
实训 3 图形对象的管理	248
实训 4 文本的应用	250
实训 5 轮廓线的绘制与色彩填充	252
实训 6 对象的造形与交互式特效	255
实训 7 对象的特殊效果	257
实训 8 位图的应用	259



第 1 章 初识 CorelDRAW X4

CorelDRAW X4 是由加拿大的 Corel 公司推出的图形设计软件。它在原版本的基础上新增了许多功能,无论是进行图形设计与图像处理、排版印刷还是网页制作,都将更方便、更快捷。本章主要介绍 CorelDRAW X4 的功能、相关概念、启动与退出以及工作界面的组成等知识。

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

在众多的电脑绘图软件中, CorelDRAW 由于其功能强大,比较容易掌握,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。CorelDRAW X4 是 CorelDRAW 系列的最新版本,它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,用户运用它可以绘制、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。

1.1.1 CorelDRAW X4 的应用

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图材料及工具的出现,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 插画设计作品



2. 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装饰设计。如图 1.1.2 所示为使用 CorelDRAW X4 软件设计的包装作品。

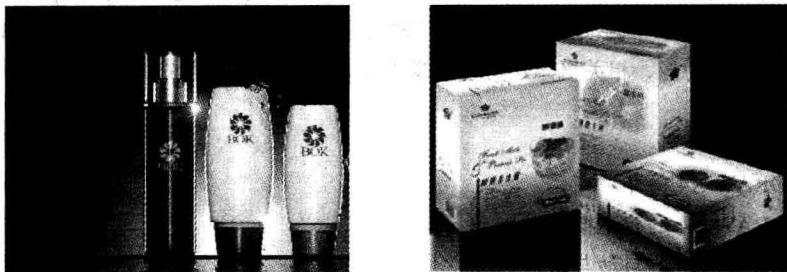


图 1.1.2 包装设计作品

3. 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、观光旅游信息和交易会信息等。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 1.1.3 所示为使用 CorelDRAW X4 软件设计的商业广告作品。



图 1.1.3 商业广告设计作品

4. 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 1.1.4 所示为使用 CorelDRAW X4 软件设计的 VI 作品。

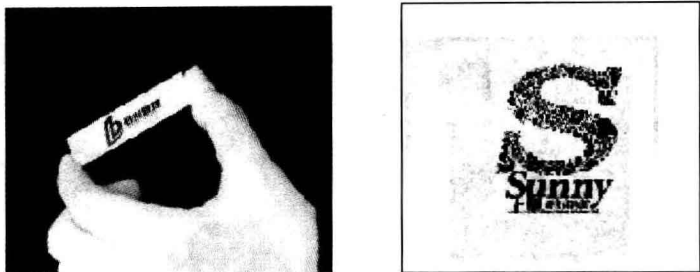


图 1.1.4 VI 设计作品

5. UI 设计

UI (User Interface) 的原意为用户界面,即人和工具之间的界面。UI 设计狭义上也可以被称为产品设计。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型与质感效果,更加突出视觉感受。如图 1.1.5 所示为使用 CorelDRAW X4 软件设计的 UI 作品。

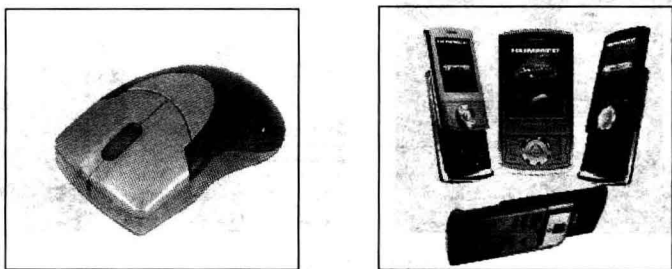


图 1.1.5 UI 设计作品

6. 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 1.1.6 所示为使用 CorelDRAW X4 软件设计的书籍装帧作品。



图 1.1.6 书籍装帧设计作品

7. 室内外设计

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,可以绘制出包含丰富内容和色彩的平面设计图,从而将室内外设计规范图更加生动逼真地展示出来。如图 1.1.7 所示为使用 CorelDRAW X4 软件设计的室内平面设计作品。



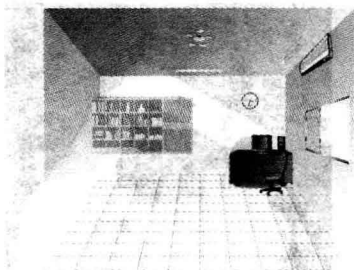
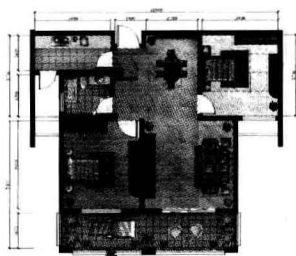


图 1.1.7 室内平面设计作品

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作品。如图 1.1.8 所示为使用 CorelDRAW X4 软件设计的网页作品。

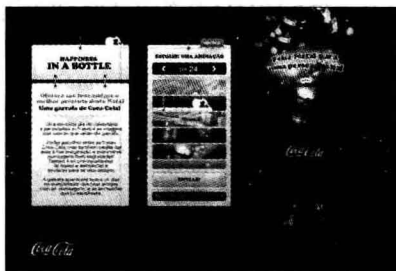


图 1.1.8 网页设计作品

1.1.2 CorelDRAW 的功能

在众多的电脑绘图软件中, CorelDRAW 由于功能非常强大,比较容易掌握,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。无论是专业的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目的标记符号等。

1. 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。

2. 处理文字

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。

3. 变形对象

CorelDRAW 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。

4. 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。

5. 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。

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. 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中。

8. 处理位图

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，从而方便了设计者的图形制作。

1.1.3 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. 界面更加美观

CorelDRAW X4 的界面及图标有了较大的变化，其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。

2. 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 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）。

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。这一新的特性可以大大方便用户选择不同的字体效果, 从而提高工作效率。

5. 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的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, 以便作出相应的调整。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。

6. 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。

7. 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, 给用户一个宽松自由的语言使用氛围。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。

8. 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。

1.2 CorelDRAW X4 的相关概念

使用 CorelDRAW X4 绘制图形之前, 首先要掌握一些相关的概念, 正确理解这些概念有助于更好地掌握 CorelDRAW X4 的相关知识。

1.2.1 矢量图形

矢量图又称向量图, 是用直线和曲线来描述的图形, 这些图形的元素可以是点、直线、弧线、矩形、多边形或圆形, 它们由数学公式计算获得, 而不是像素点。这些公式中包括矢量图形的所在坐标位置、大小、轮廓色以及颜色填充等信息。由于这种保存图形信息的方法与分辨率无关, 所以当放大或缩小图形时, 只要在相应数值上乘以放大的倍数或除以缩小的倍数即可, 而不会影响图形的清晰度,

