

- ▶ 遵循最新课程改革纲要，引入任务驱动教学方法
- ▶ 聚焦服装、广告、海报、插画及包装等主流领域
- ▶ 精粹26套行业实训+49个任务案例+132道测试题

CorelDRAW X4

中文版 实训标准教程



附赠全书实例素材和最终效果文件、教学大纲、认证模拟试题、课后习题答案，以及独立视频教学等资源，方便读者参考并拓展学习更多内容

张宁 周晓/主编



中国青年出版社
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>



中青雄狮

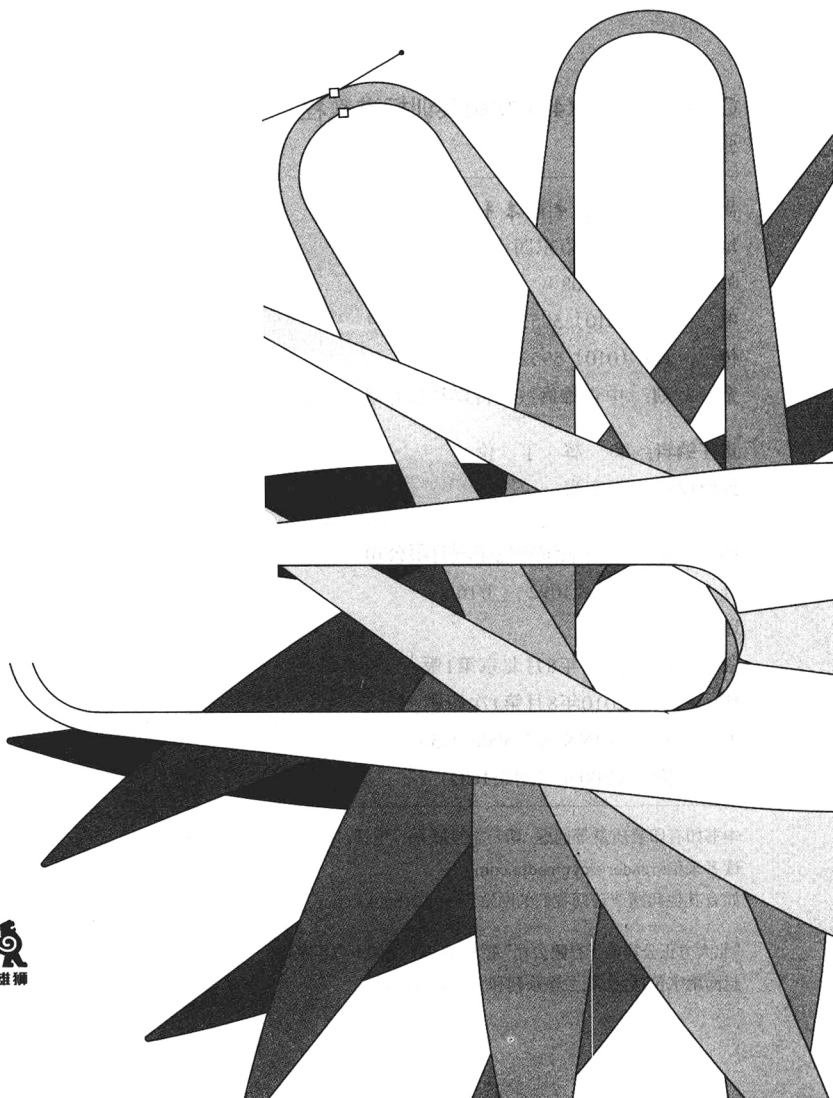
CorelDRAW X4

中文版 实训标准教程

主 编：张 宁 周 晓

副主编：朱 芳 陈娟芬 邓琼华

参 编：李琳琳 胡国清 伍 倩 张 伟 黄 伟
王鑫鹏 刘 琼 孙宏飞 柯延昌 信玉峰
唐常亮 李 莉 陈宇刚 潘志辉 涂小平
徐国云 赵建峰



律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: cyplaw@cypmedia.com MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X4中文版实训标准教程 / 张宁, 周晓主编. —北京: 中国青年出版社, 2010.7

ISBN 978-7-5006-9450-2

I. ①C... II. ①张... ②周... III. ①图形软件, CorelDRAW X4—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第137142号

CorelDRAW X4 中文版实训标准教程

张宁 周晓 主编

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条21号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 59521188 / 59521189

传 真: (010) 59521111

企 划: 中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑: 肖 辉 丁 伦

封面设计: 张宇海

印 刷: 北京顺诚彩色印刷有限公司

开 本: 787 × 1092 1/16

印 张: 21

版 次: 2010年8月北京第1版

印 次: 2010年8月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5006-9450-2

定 价: 42.00元(附赠1CD)

本书如有印装质量等问题, 请与本社联系 电话: (010) 59521188 / 59521189

读者来信: reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: www.21books.com

“北大方正公司电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括: 方正兰亭系列和方正韵动系列

CorelDRAW X4是目前国内在广告和包装设计等领域使用最广泛的一款平面设计软件，它集矢量绘制和位图处理为一体，是广告设计师以及设计爱好者的首选工具，能够熟练使用CorelDRAW X4也被视为设计师的必备技能。

本书充分考虑到了初学者在学习过程中遇到的困难，因此在讲解上全面深入，在结构安排上循序渐进，通过列举任务的方法促使读者掌握重要知识点。读者可以通过每章任务操作巩固所学知识，了解各知识点。全书全面系统地介绍了CorelDRAW X4的基本操作方法和矢量图形的制作技巧，包括CorelDRAW X4的入门知识、CorelDRAW X4的基础操作、绘制和编辑图形、绘制和编辑曲线、编辑轮廓线与填充颜色、排列和组合对象、编辑文本和位图以及应用特殊效果等内容。

本书内容讲解均以任务实例为主线，通过实际操作，使读者快速熟悉软件功能和艺术设计思路。全书中共讲述了49个任务实例，每个任务实例都是对相应知识点的具体应用，使读者通过实例操作掌握知识点。每章还提供有综合实例操作，包含了对各种知识点的综合应用，不仅巩固了本章所学知识，也预习和了解了未讲述的知识点，加深读者印象，轻松掌握软件知识。每章附带的课后习题，可以提高读者实际使用软件的能力。

书后特地添加了三个附录，附录1为应用CorelDRAW X4制作的26个综合实例，通过解析重点制作方法来讲解典型实例，方便读者参考或借鉴；附录2是对认证考试的大纲以及相关题型进行了说明，通过学习了解到所要掌握的常用题型以及各个部分所占的试卷比例；附录3为认证模拟试题，为读者提供学习和测试资料，掌握相关重点。

为了方便读者学习，本书配套光盘中收录了书中操作案例所要应用到的原始图片，以及最终效果文件，读者可以根据征文中所指示的存储路径快速查阅。光盘中还收录了本书内容以外的CorelDRAW X4操作实例视频，供大家学习参考。

本书内容详实，图文并茂，兼具艺术性和操作性，适合于平面广告设计、工业设计、产品包装和造型、网页设计以及印刷制版等工作人员与电脑美术爱好者阅读，也可作为职业学校教授数字媒体艺术类专业课程的教材，以及高等院校相关专业师生的参考书。

目录

第1章 初识CorelDRAW X4

1.1 任务01 了解矢量图和位图的概念	1
1.1.1 任务讲评	1
1.1.2 核心知识	1
1. 矢量图的概念	1
2. 位图的概念	2
1.2 任务02 常用的颜色模式	2
1.2.1 任务讲评	2
1.2.2 核心知识	2
1. CMYK颜色模式	2
2. RGB模式	3
3. 灰度模式	3
4. Lab模式	3
5. 双色调模式	3
1.3 任务03 安装及卸载CorelDRAW X4	3
1.3.1 任务讲评	3
1.3.2 核心知识	3
1. 其他组件	3
2. 安装软件的系统环境	4
1.3.3 实际操作	4
1. 安装CorelDRAW X4	4
2. 卸载CorelDRAW X4	5
1.3.4 深度解析: 选择部分安装组件	6
1.4 任务04 认识CorelDRAW X4	6
1.4.1 任务讲评	6
1.4.2 核心知识	7
1. CorelDRAW的基本功能	7
2. CorelDRAW X4的新增功能	7
3. CorelDRAW的应用领域	9

1.5 任务05 了解CorelDRAW X4的操作界面	11
1.5.1 任务讲评	11
1.5.2 核心知识	11
1. 工作界面的组成	11
2. 改变操作界面的布局	14
3. 泊坞窗的设置	14
1.6 任务06 图形的打印和导出	15
1.6.1 任务讲评	15
1.6.2 核心知识	15
1. 合并打印的设置	15
2. CorelDRAW X4的网络发布	16
3. 导出文件	17
1.7 综合实训: 自定义操作界面	18
1.8 教学总结	20
1.9 测试练习	20

第2章 CorelDRAW X4的基本操作

2.1 任务07 打开和存储文件	22
2.1.1 任务讲评	22
2.1.2 核心知识	22
1. 启动和退出CorelDRAW X4软件	22
2. “打开绘图”对话框的应用	23
3. “文件”菜单	24
4. “保存绘图”对话框	24
2.1.3 实际操作	24
2.1.4 深度解析: 快速保存图形	25
2.2 任务08 新建文件	25

2.2.1 任务讲评	25	2.6 综合实训: VI设计	37
2.2.2 核心知识	26	2.7 教学总结	40
1. 从模板新建CorelDRAW X4文件	26	2.8 测试练习	41
2. 新建默认大小的文件	26		
2.2.3 实际操作	26		
2.2.4 深度解析: 应用菜单命令 新建文件	28		
2.3 任务09 切换CorelDRAW X4 视图	28		
2.3.1 任务讲评	28		
2.3.2 核心知识	28		
1. 正常	28		
2. 线框和简单线框	28		
3. 草稿	29		
4. 增强和使用叠印增强模式	29		
2.3.3 实际操作	29		
2.3.4 深度解析: 线框和简单线框 模式的区别	30		
2.4 任务10 页面的操作	30		
2.4.1 任务讲评	30		
2.4.2 核心知识	30		
1. 长度和宽度的设置	30		
2. 添加和删除新页面	31		
3. 向前和向后翻页	32		
2.4.3 实际操作	32		
2.4.4 深度解析: 设置页面属性	33		
2.5 任务11 辅助工具的设置	33		
2.5.1 任务讲评	33		
2.5.2 核心知识	33		
1. 辅助线的使用	33		
2. 出血线	34		
3. 网格	34		
4. 标尺	35		
5. 动态导线	35		
2.5.3 实际操作	35		
2.5.4 深度解析: 辅助线的操作	37		
		第3章 组织和管理图形	
		3.1 任务12 应用排列顺序编辑图形	42
		3.1.1 任务讲评	42
		3.1.2 核心知识	42
		1. 多个图形之间的顺序	42
		2. 两个图形之间的顺序	43
		3. 图形顺序与页面的关系	43
		3.1.3 实际操作	44
		3.1.4 深度解析: 调整两个关联图形 的顺序	45
		3.2 任务13 对齐和分布排列图形	45
		3.2.1 任务讲评	45
		3.2.2 核心知识	46
		1. 对齐和分布的种类	46
		2. 图形与页面的对齐方式	47
		3.2.3 实际操作	48
		3.2.4 深度解析: 设置“对齐与分布” 对话框	49
		3.3 任务14 应用修剪对象制作 绿色图标	49
		3.3.1 任务讲评	49
		3.3.2 核心知识	49
		1. 图形放置位置与修剪的关系	49
		2. 选择对象的顺序对修剪的影响	50
		3. 修剪后图形的移动	50
		3.3.3 实际操作	51
		3.3.4 深度解析: 选择图形的顺序	52
		3.4 任务15 应用焊接制作重复 花纹图案	53
		3.4.1 任务讲评	53

3.4.2 核心知识	53
1. 焊接图形的要求	53
2. 选择图形的顺序和焊接图形的关系	53
3.4.3 实际操作	54
3.4.4 深度解析: 复制图形的快捷方法	56
3.5 综合实训1: 矢量人物图形的绘制	57
3.6 综合实训2: 台历版面的设计	60
3.7 教学总结	63
3.8 测试练习	63

第4章 基本图形的绘制

4.1 任务16 标志图形的制作	65
4.1.1 任务讲评	65
4.1.2 核心知识	65
1. 手绘工具	65
2. 贝塞尔工具	66
3. 艺术笔工具	66
4.1.3 实际操作	67
4.1.4 深度解析: 编辑路径和调整 艺术笔效果	68
4.2 任务17 应用星形工具绘制 星形图案	69
4.2.1 任务讲评	69
4.2.2 核心知识	69
1. 五角星的顶点数	69
2. 五角星锐度	69
3. 复杂星形工具的使用	70
4.2.3 实际操作	70
4.2.4 深度解析: 设置星形文本框	71
4.3 任务18 应用钢笔工具绘制 装饰图形	71
4.3.1 任务讲评	71
4.3.2 核心知识	72
1. 钢笔工具的预览模式	72

2. 自动添加/删除锚点	72
4.3.3 实际操作	72
4.3.4 深度解析: 绘制直线的技巧	74
4.4 任务19 应用标注形状工具 绘制图表	74
4.4.1 任务讲评	74
4.4.2 核心知识	74
1. 完美形状	75
2. 设置标注颜色	75
4.4.3 实际操作	75
4.4.4 深度解析: 调整标注框的节点	77
4.5 任务20 应用3点曲线工具 绘制心形	77
4.5.1 任务讲评	77
4.5.2 核心知识	77
1. 单个圆弧线条	77
2. 相连接的曲线	78
4.5.3 实际操作	78
4.5.4 深度解析: 绘制闭合曲线	80
4.6 综合实训1: 绘制卡通人物图形	80
4.7 综合实训2: 制作气泡	81
4.8 教学总结	84
4.9 测试练习	84

第5章 图形的基本编辑

5.1 任务21 应用粗糙笔刷制作锯齿 边缘图形	85
5.1.1 任务讲评	85
5.1.2 核心知识	85
1. 尖突频率的数值	85
2. 斜移的数值	86
5.1.3 实际操作	86
5.1.4 深度解析: 变换笔刷大小	87

5.2 任务22 应用形状工具制作手机壁纸	87	5.5.1 任务讲评	99
5.2.1 任务讲评	87	5.5.2 核心知识	99
5.2.2 核心知识	88	1. 拖动节点	99
1. 全部节点的选择	88	2. 曲线的自动闭合	100
2. 曲线和直线的转换	88	5.5.3 实际操作	100
3. 分割曲线	88	5.5.4 深度解析: 应用贝塞尔工具绘制直线	102
4. 添加节点	89	5.6 综合实训1: 服装网站界面	102
5. 平滑节点	89	5.7 综合实训2: 手机桌面图形的绘制	106
6. 生成对称节点	89	5.8 教学总结	108
5.2.3 实际操作	89	5.9 测试练习	108
5.2.4 深度解析: 形状工具操作要点	92		
5.3 任务23 应用涂抹笔刷制作镂空图像	92	第6章 填充图像颜色	
5.3.1 任务讲评	92	6.1 任务26 绘制儿童插画	109
5.3.2 核心知识	92	6.1.1 任务讲评	109
1. 笔尖大小	92	6.1.2 核心知识	109
2. 图像向内擦除	92	1. “颜色”泊坞窗	109
3. 边缘向外突出	93	2. “均匀填充”对话框	110
5.3.3 实际操作	93	3. 无颜色填充的图形	111
5.3.4 深度解析: 涂抹笔刷工具的禁用操作	95	6.1.3 实际操作	111
5.4 任务24 应用变换工具调整图形位置	95	6.1.4 深度解析: 设置多种颜色模型	114
5.4.1 任务讲评	96	6.2 任务27 应用渐变填充制作入场券	114
5.4.2 核心知识	96	6.2.1 任务讲评	114
1. 自由旋转	96	6.2.2 核心知识	114
2. 自由角度镜像	96	1. 渐变填充类型	114
3. 自由调节	96	2. 颜色调和的类型	115
4. 自由扭曲	97	3. 自定义渐变	115
5.4.3 实际操作	97	4. 填充的预设值	116
5.4.4 深度解析: 变换工具调整图形圆心	99	6.2.3 实际操作	116
5.5 任务25 使用贝塞尔工具绘制网页广告	99	6.2.4 深度解析: 设置起点和终点	118
		6.3 任务28 应用网状填充绘制蔬菜图形	119

6.3.1 任务讲评	119
6.3.2 核心知识	119
1. 添加节点	119
2. 设置节点颜色	119
6.3.3 实际操作	120
6.3.4 深度解析: 网状填充工具	
操作事项	121
6.4 任务29 应用图样填充绘制	
宣传单	121
6.4.1 任务讲评	121
6.4.2 核心知识	122
1. 双色填充	122
2. 全色填充	122
3. 位图填充	123
6.4.3 实际操作	123
6.4.4 深度解析: 载入填充的位图	125
6.5 综合实训1: 制作产品	
设计效果图	126
6.6 综合实训2: 食品包装	131
6.7 教学总结	135
6.8 测试练习	135

第7章 文本的编辑

7.1 任务30 应用交互式封套工具制作	
变形文字效果	137
7.1.1 任务讲评	137
7.1.2 核心知识	137
1. 封套中间节点的添加	137
2. 新封套的添加	138
3. 封套的预设值	138
4. 封套属性的复制	139
5. 清除封套	139
7.1.3 实际操作	139
7.1.4 深度解析: 应用封套	140

7.2 任务31 应用交互式立体化工具	
制作立体化文字	141
7.2.1 任务讲评	141
7.2.2 核心知识	141
1. 立体的方向	141
2. 立体的颜色	141
3. 斜角修饰边	142
4. 照明	142
7.2.3 实际操作	142
7.2.4 深度解析: 交互式立体化工具	
操作事项	144
7.3 任务32 制作杂志内页	144
7.3.1 任务讲评	144
7.3.2 核心知识	145
1. 文本框的创建	145
2. 段落文字的行距	145
3. 文本适合文本框	145
4. 多个文本框的连接	146
7.3.3 实际操作	146
7.3.4 深度解析: 设置文本对齐方式	148
7.4 任务33 制作书籍封面文字	148
7.4.1 任务讲评	149
7.4.2 核心知识	149
1. 文字颜色	149
2. 文字字体	149
3. 文字大小	150
7.4.3 实际操作	150
7.4.4 深度解析: 图框精确剪裁的要求	151
7.5 任务34 沿着路径输入文字	152
7.5.1 任务讲评	152
7.5.2 核心知识	152
1. 文字与路径的距离	152
2. 水平偏移的数值	152
3. 文字的镜像	153
7.5.3 实际操作	153

7.5.4 深度解析: 设置路径与文字的关系	154
7.6 综合实训1: 制作CD封面	155
7.7 综合实训2: T恤图案设计	157
7.8 教学总结	160
7.9 测试练习	160

第8章 图形轮廓线的编辑

8.1 任务35 制作多个轮廓颜色的图形	161
8.1.1 任务讲评	161
8.1.2 核心知识	161
1. “轮廓色”对话框	161
2. “轮廓笔”对话框	162
8.1.3 实际操作	163
8.1.4 深度解析: 设置轮廓图形	166
8.2 任务36 应用编辑样式制作新轮廓	166
8.2.1 任务讲评	166
8.2.2 核心知识	167
1. “编辑线条样式”对话框	167
2. 应用新样式变换轮廓	167
8.2.3 实际操作	167
8.2.4 深度解析: 设置新的线条样式	170
8.3 任务37 应用箭头选择器制作有箭头的图像	170
8.3.1 任务讲评	170
8.3.2 核心知识	171
1. 起始箭头选择器	171
2. 终止箭头选择器	171
8.3.3 实际操作	172
8.3.4 深度解析: 设置箭头图形	175
8.4 综合实训1: 宣传画册设计	175
8.5 综合实训2: 播放界面设计	178

8.6 教学总结	181
8.7 测试练习	182

第9章 图形的特效

9.1 任务38 应用交互式透明度工具制作透明图标	183
9.1.1 任务讲评	183
9.1.2 核心知识	183
1. 透明中心点的设置	183
2. 渐变透明角度和边界	184
3. 透明度的类型	184
4. 复制透明度属性	185
5. 清除透明度	186
9.1.3 实际操作	186
9.1.4 深度解析: 禁用交互式透明度工具的图形	188
9.2 任务39 应用交互式调和工具制作心形图形	189
9.2.1 任务讲评	189
9.2.2 核心知识	189
1. 调和的预设值	189
2. 步长的偏移量	189
3. 调和的方向和颜色的变换	190
4. 对象和颜色加速	190
5. 路径属性	190
9.2.3 实际操作	191
9.2.4 深度解析: 调和效果和图形距离的关系	193
9.3 任务40 应用交互式轮廓工具为图形添加轮廓	194
9.3.1 任务讲评	194
9.3.2 核心知识	194
1. 图形轮廓的位置	194
2. 轮廓偏移的数值	195
3. 轮廓图颜色的方向	195

4. 清除轮廓	195
9.3.3 实际操作	196
9.3.4 深度解析: 应用多种交互式工具	198
9.4 任务41 应用交互式填充工具 制作壁纸	198
9.4.1 任务讲评	199
9.4.2 核心知识	199
1. 填充类型	199
2. 过渡色的添加	200
9.4.3 实际操作	200
9.4.4 深度解析: 重新设置填充效果	202
9.5 综合实训1: 手机宣传单	202
9.6 综合实训2: 汽车宣传单	204
9.7 教学总结	207
9.8 测试练习	207

第10章 自由处理位图图像

10.1 任务42 应用裁剪工具裁剪位图	208
10.1.1 任务讲评	208
10.1.2 核心知识	208
1. 裁剪选取框的编辑	208
2. 清除裁剪选取框	209
10.1.3 实际操作	209
10.1.4 深度解析: 将位图裁剪为不规则 形状	211
10.2 任务43 应用调整命令编辑 图像色调	211
10.2.1 任务讲评	211
10.2.2 核心知识	212
1. 取样/目标平衡	212
2. 局部平衡	212
3. 高反差	213
4. 调合曲线	213
5. 亮度/对比度/强度	214

6. 色度/饱和度/亮度	214
10.2.3 实际操作	214
10.2.4 深度解析: 调整矢量图形的 色度、饱和度	216
10.3 任务44 应用模式调整图像 颜色	217
10.3.1 任务讲评	217
10.3.2 核心知识	217
1. 黑白模式	217
2. 双色调模式	218
3. 灰度模式	218
10.3.3 实际操作	219
10.3.4 深度解析: 双色调调整明暗	220
10.4 任务45 应用替换图像颜色调整 局部色彩	221
10.4.1 任务讲评	221
10.4.2 核心知识	221
1. “替换颜色”对话框	222
2. 替换颜色的操作	222
10.4.3 实际操作	222
10.4.4 深度解析: 进一步了解替换颜色 选项设置	223
10.5 综合实训1: 制作电动 剃须刀广告	223
10.6 综合实训2: 人物写真艺术照	228
10.7 教学总结	231
10.8 测试练习	231

第11章 滤镜特效攻略

11.1 任务46 应用模糊滤镜制作 综合图像	233
11.1.1 任务讲评	233
11.1.2 核心知识	233
1. 高斯式模糊	233

2. 动态模糊	234
3. 放射式模糊	234
11.1.3 实际操作	234
11.1.4 深度解析: 模糊滤镜中的低通 滤波器	237
11.2 任务47 应用扭曲滤镜制作 人物图像	237
11.2.1 任务讲评	237
11.2.2 核心知识	237
1. 偏移	237
2. 风吹效果	238
3. 涡流	238
4. 湿笔画	239
5. 置换	239
11.2.3 实际操作	239
11.2.4 深度解析: 扭曲滤镜的实际应用	242
11.3 任务48 应用创造性滤镜制作 报纸广告	242
11.3.1 任务讲评	242
11.3.2 核心知识	243
11.3.3 实际操作	243
11.3.4 深度解析: 设置其他类型滤镜	246
11.4 任务49 应用艺术笔触制作 房产广告	246
11.4.1 任务讲评	246
11.4.2 核心知识: 常见画笔绘制效果	246
11.4.3 实际操作	247
11.4.4 深度解析: 预览应用滤镜的图像	250
11.5 综合实训1: 产品宣传海报	251
11.6 综合实训2: 啤酒广告	254
11.7 教学总结	258
11.8 测试练习	258

附录1 上机指导

实训1 绘制网页水晶图标	260
实训2 绘制生日贺卡	261
实训3 办公应用VI设计	262
实训4 绘制圆点背景图像	263
实训5 手机平面广告的制作	265
实训6 房地产广告	266
实训7 演唱会宣传单	267
实训8 服装款式效果图	269
实训9 杂志内页设计	270
实训10 收纳盒设计	271
实训11 文字与图形组合	272
实训12 标志设计	274
实训13 制作壁纸图形	275
实训14 制作彩色文字效果	276
实训15 立体文字效果	278
实训16 CD封面制作	279
实训17 精致名片制作	282
实训18 儿童图书封面	284
实训19 网站主页设计	286
实训20 室内装饰图	288
实训21 制作邮票效果	289
实训22 人物插画设计	293
实训23 水纹牛仔褲	296
实训24 男式夹克衫款式	303
实训25 女式连衣裙	307
实训26 女式吊带背心	310

附录2 CorelDRAW考试大纲

附录3 认证模拟试题

初识CorelDRAW X4

▶ 考点预览



1. 位图和矢量图的区别
2. 安装CorelDRAW X4 的系统要求
3. 安装与卸载CorelDRAW X4
4. CorelDRAW X4的新增功能
5. CorelDRAW X4界面的组成
6. 软件的操作界面的设置

▶ 课前预习



从图形的基本概念入手，突出了应用CorelDRAW X4 绘制的图形可以随意更改的特点，从安装软件开始介绍了该软件的突出作用以及界面中各个区域的组成部分，这些都是学习应用CorelDRAW X4 绘制图形的基础。

1.1 任务01 了解矢量图和位图的概念

位图和矢量图是计算机图形中的两大概念，这两种图形广泛应用于出版、印刷、互联网等领域。它们各有优缺点，两者各自的优点几乎是无法相互替代的，所以，长久以来，矢量图与位图在应用中一直是平分秋色。

1.1.1 任务讲评

矢量图虽然可以轻松地转化为位图，但是位图转化为矢量图却并不那么简单，往往需要比较复杂的运算和手动调节。矢量图和位图在应用上也是可以相互结合的，比如在矢量文件中嵌入位图实现特别的效果，再如在三维影像中用矢量建模和位图贴图实现逼真的视觉效果等，下面就来分别了解一下这两个概念之间差别，以及各自有哪些优点。

1.1.2 核心知识

可以通过矢量图和位图的概念来了解其区别以及作用，矢量图和位图的组成单位的不同决定了这两种类型的图形的不同用途及不同的操作方法。

1. 矢量图的概念

矢量图也称为向量图，简单地说，就是缩放后不失真的图形格式。矢量图是通过多个对象的组合生成的，其中的每一个对象的记录方式都是以数学函数来实现的。也就是说，矢量图实际上并不是像位图那样记录画面上每一点的信息，而是记录了元素形状及颜色的算法。

矢量图的轮廓形状更容易被修改和控制，而且线条工整，可以重复使用，但是对于单独的对象，实现色彩上的变化则不如位图方便直接。放大后的局部矢量图形也会很清晰，不会出现模糊的情况。如图1-1所示为原图形，如图1-2所示为放大后的图形。

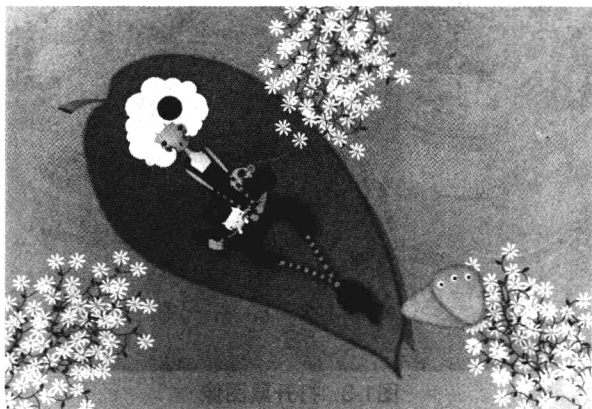


图1-1 原图形

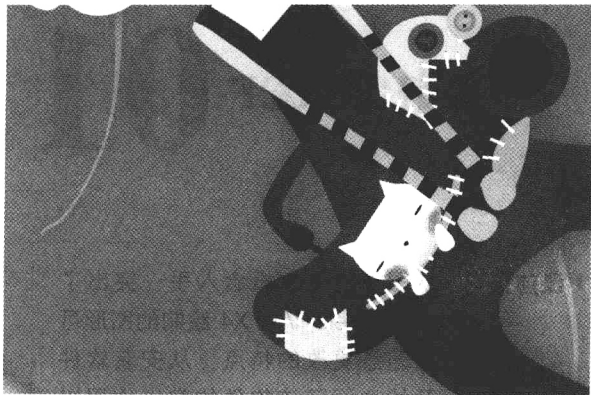


图1-2 放大后的图形

2. 位图的概念

位图也称为点阵图形，是由称作像素的单个点组成的。这些点可以进行不同的排列和染色以构成图样。扩大位图尺寸的效果是扩大单个像素，从而使线条和形状显得参差不齐。缩小位图的尺寸也会使原图变形，因为此举是通过缩小像素来使整个图形变小的。同样，由于位图图形是以排列的像素集合体形式创建的，所以不能单独操作局部位图。可以改变图形的色相、饱和度、明度，从而改变图像的显示效果。

位图的色彩变化丰富，在编辑上可以改变任何形状的区域色彩显示效果，但对轮廓的修改不是很方便。相应地，要实现的效果越复杂，需要的像素数越多，图形文件的大小和所占存储空间越大，但是放大后的位图图形会产生不清晰的马赛克图像，如图1-3所示为原图像，如图1-4所示为放大后的图像。



图1-3 打开原图像



图1-4 放大后的图像

1.2 任务02 常用的颜色模式

颜色模式是一个非常重要的概念，只有了解了不同颜色模式才能精确地描述、修改和处理色调，CorelDRAW 中对颜色模式进行转换后会打开相应的对话框，可以对其参数进行设置。

1.2.1 任务讲评

在CorelDRAW中提供了一组描述自然界中光和其色调的模式，通过它们可以将颜色以一种特定的方式表示出来，而这种色彩又可以用一定的颜色模式存储，学习CorelDRAW中的颜色模式时要和Photoshop中的颜色模式区分开来，前者转换颜色模式后的图像会产生更明显的变化。

1.2.2 核心知识

每一种颜色模式都针对特定的目的，了解模式之间的差异可以在制作图形时选择最合适的模式，如为了方便印刷，采用CMYK模式；为了给黑白相片上色，可以先将扫描得到的灰度图形转换为彩色模式等。下面就来了解常见的几种颜色模式。

1. CMYK颜色模式

CMYK是用青（C）、品红（M）、黄（Y）、黑（K）四种基本色彩配制出各种不同颜色的模式，它的混色原理是减色法，当白光照射到半透明油墨上时，某些可见光波长被吸收，而其他波长则被反射回眼睛，一般用于彩色印刷输出的分色处理方面。理论上，纯青色、洋红和黄色色素

在合成后可以吸收所有光线并产生黑色，由于所有打印油墨都包含一些杂质，因此这三种油墨实际生成土灰色，必须与黑色K油墨合成才能生成真正的黑色，将这些油墨混合重现颜色的过程称为四色印刷。

2. RGB模式

绝大多数可见光可用红（R）、绿（G）和蓝（B）三色光以不同比例和强度混合来表示。在这三种颜色的重叠处产生青色、洋红、黄色和白色。由于RGB颜色相加可以产生不同颜色，所以RGB相加后产生不同颜色的方法通常也称为加色法，显示器、数码相机、扫描仪等设备都是利用加色法原理工作的。RGB分别是英文单词中红、绿、蓝的第一个字母。当RGB的值相等时，结果会根据0~255的具体值表现为纯黑、纯白及相应的灰色，当RGB的值都是128时表现为中性灰。

3. 灰度模式

灰度模式使用所有RGB模式下可使用的滤镜，可以保存的文件格式与RGB一样多。任何彩色模式下的各颜色信息通道与Alpha通道以及专色通道等，分离后都是灰度的。灰度模式有0~255总共256级色阶供使用，可以表达细腻的自然状态，所以不要忽视灰度的作用，在灰度模式状态下，因为没有额外的颜色信息的影响和干扰，其色调校正是最直观的，并且是惟一能转换位图和双色调模式的色彩模式。

4. Lab模式

Lab色彩模式可以说是范围最大的色彩模式，是一种与设备无关的色彩空间，无论使用何种设备创建或输出图形，这种模式都能生成一致的颜色。Lab模式在任何时间、地点、设备都具有惟一性，因此在色彩管理中它是重要的表色体系。

5. 双色调模式

双色调模式是一种为打印而制定的色彩模式，主要用于输出适合专业印刷的图形，是8位/像素的灰度、单通道图形。单色调是用一种单一的、非黑色油墨打印的灰度图形。双色调、三色调和四色调是用两种、三种和四种油墨打印的灰度图形。在这些类型的图形中，彩色油墨用于重现淡色的灰度而不是重现不同的颜色。

1.3 任务03 安装及卸载CorelDRAW X4

安装与卸载CorelDRAW X4软件的方法与常规软件的方法大同小异，只是细节上有所差别而已。

1.3.1 任务讲评

软件的安装过程大多通过安装向导来完成。只要在安装或卸载时严格按照提示执行相关命令来进行选择和设置即可完成。

1.3.2 核心知识

Corel旗舰图形产品的问世使其在全球范围内的竞争力得到了增强，新版本的CorelDRAW X4中提供了功能强大的套件，这样在单个灵活易用的解决方案中满足了遍及全球的用户图形需求，进而为不同规模的公司客户提供满意的服务。CorelDRAW X4套装中还包括其他应用程序，可以满足不同类型图形的绘制要求。

1. 其他组件

作为一个套装，CorelDRAW X4继续整合了抓图工具 Capture、位图矢量图转换工具 Trace、剪贴图库与像素编辑工具 Paint，其中 Paint 增加了对RAW 相机文件格式的支持，还引入了一个新的自动控制功能Straighten Image，可以交互式快速地调整倾斜的扫描图和照片。

Corel PHOTO-PAINT X4：提供一流的图形校正、照片编修和彩绘的工具，轻松创造出出色的设计和特殊效果，并利用强劲的互联网图形支持功能发布到网页上。此外，它特别适合在图形设计工作中使用，并支持专色分离和输出。

Corel PowerTRACE X4：直观的图形设计、页面设计、插画和描摹程序，适合繁忙的专业设计者和商业用户，它可以快速简便地将位图转换为可编辑的矢量图形。

CorelDRAW ConceptShare™：CorelDRAW Graphics Suite X4 中集成了这一有用的在线协作工具，可方便在 Web 上实时分享设计和理念。创建多个工作区、上载个人的设计、邀请他人提供反馈或提交理念。

Corel CAPTURE X4：使用“一键单击”的方式，从计算机屏幕捕获专业、高质量的图形和其他内容的实用程序。

2. 安装软件的系统环境

- Windows XP (Service Pack 2 或更高版本) 或 Windows Vista™ (32 或 64 bit 版本)
- 512 MB RAM, 430 MB 硬盘空间
- Pentium III, 800MHz 处理器或 AMD Athlon™ XP
- 1,024 × 768 或更高分辨率的显示器
- DVD 驱动器
- 鼠标或写字板

1.3.3 实际操作

1. 安装CorelDRAW X4

安装CorelDRAW X4可以分为大致3个步骤。首先就是收集所有安装程序的信息，然后选择所要安装的应用程序和所安装软件的路径，最后就是对软件进行安装。具体操作步骤如下。

步骤① 使用鼠标双击安装程序文件，随后弹出收集安装信息的对话框，如图1-5所示。

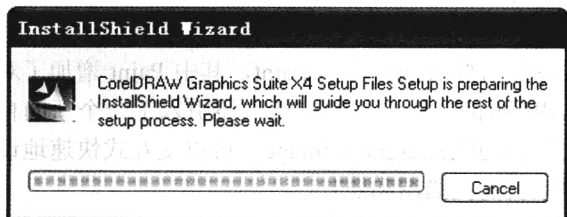


图1-5 收集信息

步骤② 进入安装程序的配置对话框，准备要安装的软件所需的程序文件，如图1-6所示。

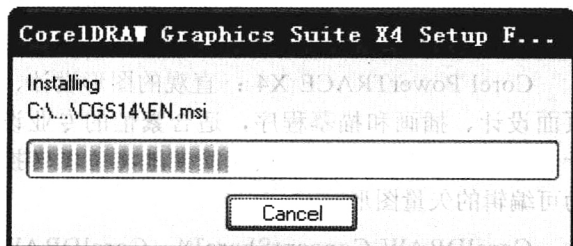


图1-6 配置软件的信息

步骤③ 配置完成后，将会出现如图1-7所示的收集资料对话框，当对话框中的绿色进度条步进完成后就会进入下一步的安装进程中。

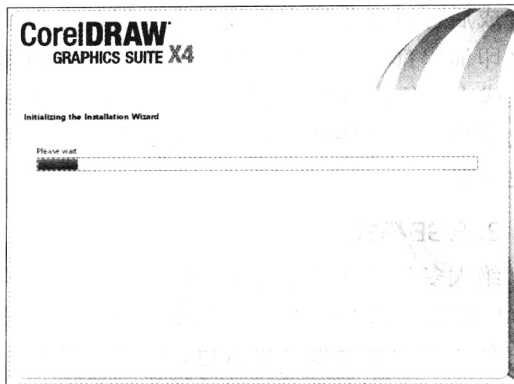


图1-7 收集软件资料

步骤④ 在弹出的许可协议对话框中，勾选接受协议复选框，然后单击Next按钮，继续安装，如图1-8所示。

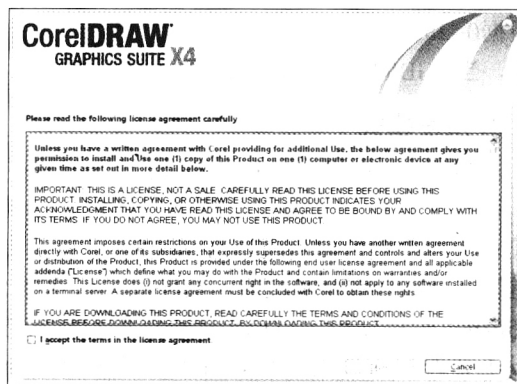


图1-8 安装协议对话框

步骤⑤ 弹出信息窗口，输入个人信息，例如用户的名称等，如图1-9所示。设置完成后，单击Next按钮。

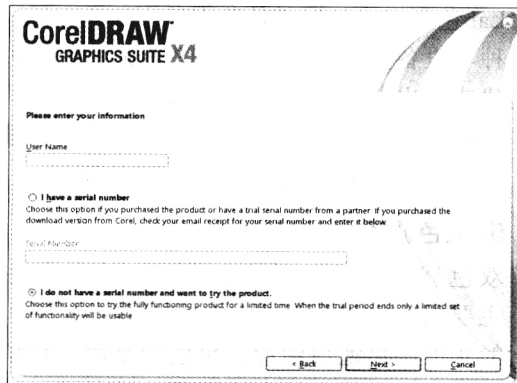


图1-9 输入个人信息

步骤⑥ 在弹出的对话框中，选择所要安装的应用程序，并设置要安装程序的路径，如图1-10所示。设置完成后，单击Next按钮。

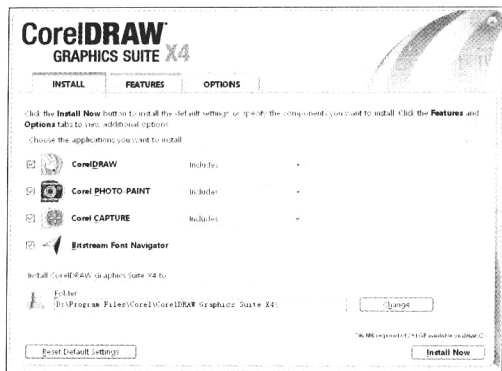


图1-10 选择安装的应用程序

步骤⑦ 打开安装CorelDRAW GRAPHICS SUITE X4的进程窗口，进度条即表示安装程序的进程情况，如图1-11所示。

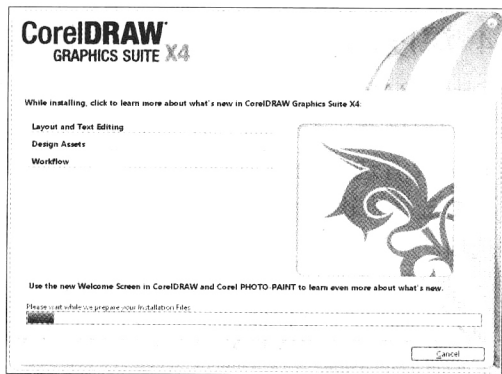


图1-11 显示安装进度

步骤⑧ 安装进度条都变为绿色后，弹出完成安装提示对话框，如图1-12所示。在该对话框中单击Finish按钮即可。

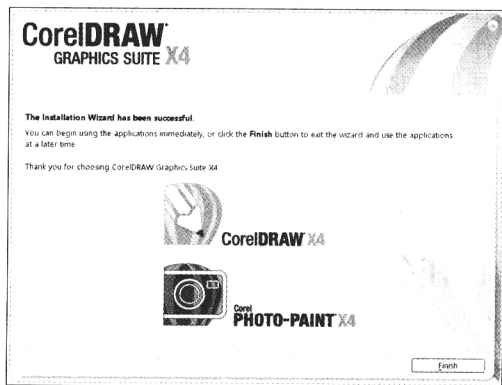


图1-12 完成安装

2. 卸载CorelDRAW X4

卸载CorelDRAW X4可以在Windows操作系统的控制面板中完成，在打开的“添加或删除程

序”窗口中选择所要卸载的程序，然后在打开的提示对话框中将程序选中后卸载。

步骤① 单击界面左下角的“开始”按钮，选择“控制面板”选项，打开控制面板窗口，双击“添加或删除程序”选项，如图1-13所示。

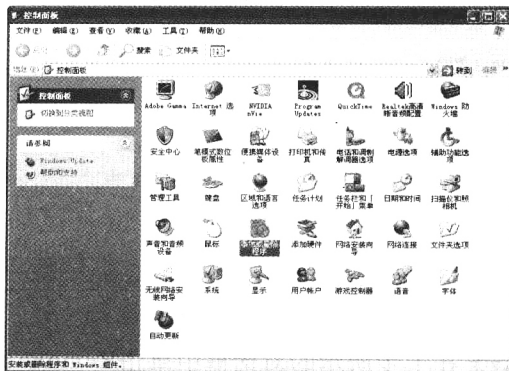


图1-13 选择“添加或删除程序”选项

步骤② 弹出“添加或删除程序”窗口，选择“CorelDRAW Graphics Suite X4”选项，再单击右侧的“更改/删除”按钮，如图1-14所示。

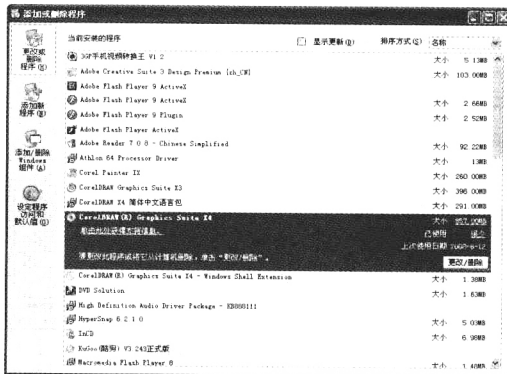


图1-14 单击“更改/删除”按钮

步骤③ 弹出如图1-15所示的删除程序准备对话框，同时显示出准备删除程序时的进度条。

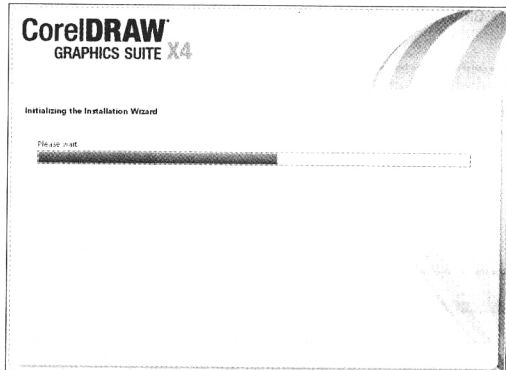


图1-15 准备删除程序