



“十一五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材
教育部职业教育与成人教育司
全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

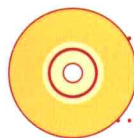
新编

中文版

CorelDRAW X4 标准教程

策划/WISBOOK海洋智慧图书

编著/施博资讯



光盘内容

立体演示95个典型范例制作的全过程教学视频文件、
练习素材和范例源文件



海洋出版社

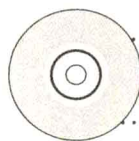
新编

中文版

CorelDRAW X4 标准教程

策划/WISBOOK海洋智慧图书

编著/施博资讯



光盘内容

立体演示95个典型范例制作的全过程教学视频文件、
练习素材和范例源文件



海洋出版社

北 京

内 容 简 介

本书是专为想在短期内通过课堂教学或自学快速掌握中文版 CorelDRAW X4 的使用方法和技巧而编写的标准教程。作者从自学与教学的实用性、易用性出发,用典型的实例边讲解边操作,并配备设计流程图详细生动地展示了 CorelDRAW X4 的强大功能。

本书内容:全书由 12 章构成,通过精心设计的丰富典型实例和课堂实训的实际制作,形象直观地介绍了中文版 CorelDRAW X4 的具体应用。详细讲解 CorelDRAW X4 的应用领域与新增功能;电脑平面设计的基础知识;各种线条工具的使用方法及技巧;为图形对象与轮廓上色的方法;常用的绘图技巧;管理和应用图层与符号的方法;图形的交互式效果的制作以及相关工具的属性设置与对比;文本的编排和各种文本特效的制作;位图的编辑和特效制作的方法;表格绘制于编辑的方法;最后通过设计书籍封面、企业名片、CD 包装、宣传海报以及杂志版式五个实例,综合介绍了 CorelDRAW X4 在图像处理与矢量图形绘制上的设计理念与制作方法。

本书特点:1. 基础知识讲解与范例操作紧密结合贯穿全书,边讲解边操练,学习轻松、上手容易;2. 提供重点实例设计流程图纸和设计思路,激发读者动手欲望,注重学生动手能力和实际应用能力的培养;3. 实例典型,任务明确,活学活用;4. 每章后都配有练习题和上机实训,利于巩固所学知识和创新。

光盘内容:立体演示 95 个典型范例制作的全过程教学视频文件、练习素材和范例源文件。

适用范围:全国高校平面设计课程教材,社会平面设计培训班用书,用 CorelDRAW 从事图案、平面广告、CIS 企业形象、产品包装、网页、印刷制版设计等行业的广大从业人员实用的自学用书。

图书在版编目(CIP)数据

新编中文版 CorelDRAW X4 标准教程/施博资讯编著. —北京:海洋出版社, 2009.8
ISBN 978-7-5027-7521-6

I.新… II.施… III.图形软件, CorelDRAW X4—教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 120366 号

总 策 划: WISBOOK

责任编辑:刘 斌

责任校对:肖新民

责任印制:魏志新

光盘制作:刘 斌

光盘测试:刘 斌

排 版:海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行:海洋出版社

地 址:北京市海淀区大慧寺路 8 号(705 房间) 字
100081

经 销:新华书店

发 行 部:(010) 62174379 (传真) (010) 62132549
(010) 62100075 (邮购) (010) 62173651

技术支持: www.wisbook.com/bbs

网 址: www.wisbook.com

承 印:北京海洋印刷厂

版 次:2009 年 8 月第 1 版

2009 年 8 月第 1 次印刷

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:20.5

字 数:495 千字

印 数:1~5000 册

定 价:28.00 元(含 1CD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

“十一五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材

编 委 会

主 任 杨绥华

编 委 (排名不分先后)

韩立凡 孙振业 王 勇 左喜林 邹华跃

姜大鹏 李 勤 钱晓彬 刘 斌 黄梅琪

吕允英 韩 悦 韩 联 韩中孝 张 洁

战晓雷 董淑红

策 划 WISBOOK 海洋智慧图书

丛书序言

计算机技术是推动人类社会快速发展的核心技术之一。在信息爆炸的今天,计算机、因特网、平面设计、三维动画等技术强烈地影响并改变着人们的工作、学习、生活、生产、活动和思维方式。利用计算机、网络等信息技术提高工作、学习和生活质量已成为普通人的基本需求。政府部门、教育机构、企事业、银行、保险、医疗系统、制造业等单位 and 部门,无一不在要求员工学习和掌握计算机的核心技术和操作技能。据国家有关部门的最新调查表明,我国劳动力市场严重短缺计算机技能型技术人才,而网络管理、软件开发、多媒体开发人才尤为紧缺。培训人才的核心手段之一是教材。

为了满足我国劳动力市场对计算机技能型紧缺人才的需求,让读者在较短的时间内快速掌握最新、最流行的计算机技术的操作技能,提高自身的竞争能力,创造新的就业机会,我社精心组织了一批长期在一线进行电脑培训的教育专家、学者,结合培训班授课和讲座的需要,编著了这套为高等职业院校和广大的社会培训班量身定制的《“十一五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材》。

一、本系列教材的特点

1. 实践与经验的总结——拿来就用

本系列书的作者具有丰富的一线实践经验和教学经验,书中的经验和范例实用性和操作性强,拿来就用。

2. 丰富的范例与软件功能紧密结合——边学边用

本系列书从教学与自学的角度出发,“授人以渔”,丰富而实用的范例与软件功能的使用紧密结合,讲解生动,大大激发读者的学习兴趣。

3. 由浅入深、循序渐进、系统、全面——为培训班量身定制

本系列教材重点在“快速掌握软件的操作技能”、“实际应用”,边讲边练、讲练结合,内容系统、全面,由浅入深、循序渐进,图文并茂,重点突出,目标明确,章节结构清晰、合理,每章既有重点思考和答案,又有相应上机操练,巩固成果,活学活用。

4. 反映了最流行、热门的新技术——与时代同步

本系列教材在策划和编著时,注重教授最新版本软件的使用方法和技巧,注重满足应用面最广、需求量最大的读者群的普遍需求,与时代同步。

5. 配套光盘——考虑周到、方便、好用

本系列书在出版时尽量考虑到读者在使用时的方便,书中范例用到的素材或者模型都附在配套书的光盘内,有些光盘还赠送一些小工具或者素材,考虑周到、体贴。

二、本系列教材的内容

1. 新编中文版 Dreamweaver MX 标准教程(含 1CD)
2. 新编中文版 Flash MX 标准教程(含 1CD)
3. 新编 Authorware 6.5 标准教程(含 1CD)
4. 新编 3ds max 5 标准教程(含 1CD)
5. 新编中文版 AutoCAD 2002 标准教程(含 1CD)
6. 新编中文版 AutoCAD 2004 标准教程(含 1CD)
7. 新编中文版 Photoshop 7 标准教程(含 1CD)
8. 新编中文版 Illustrator 10 标准教程(含 1CD)
9. 新编中文版 CorelDRAW 11 标准教程(含 1CD)
10. 新编 Premiere 6.5 标准教程(含 1CD)

11. 新编中文版 Fireworks MX 标准教程 (含 1CD)
12. 新编中文版 PageMaker 6.5 标准教程 (含 1CD)
13. 新编 Authorware 7 标准教程 (含 1CD)
14. 新编中文版 Fireworks MX 2004 标准教程 (含 1CD)
15. 新编中文版 Flash MX 2004 标准教程 (含 1CD)
16. 新编 Premiere Pro 标准教程 (含 1CD)
17. 新编中文版 Dreamweaver MX 2004 标准教程 (含 1CD)
18. 新编中文版 Photoshop CS 标准教程 (含 1CD)
19. 新编中文 Illustrator CS 标准教程 (含 1CD)
20. 新编 3ds max 6 标准教程 (含 1CD)
21. 新编 After Effects 6.0 标准教程 (含 1CD)
22. 新编中文版 FreeHand MX 标准教程 (含 1CD)
23. 新编中文版 AutoCAD 2005 标准教程 (含 1CD)
24. 新编中文版 Acrobat 6.0 标准教程
25. 新编中文 Premiere Pro 1.5 标准教程 (含 2CD)
26. 新编中文版 CorelDRAW 12 标准教程 (含 1CD)
27. 新编中文版 3ds max 7 标准教程 (含 1CD)
28. 新编中文版 AutoCAD 2006 标准教程
29. 新编中文版 Photoshop CS2 标准教程 (含 1CD)
30. 新编中文版 Flash 8 标准教程 (含 1CD)
31. 新编中文版 Dreamweaver 8 标准教程 (含 1CD)
32. 新编中文版 3ds Max 8 标准教程 (含 1DVD)
33. 新编中文版 CorelDRAW X3 标准教程 (含 1CD)
34. 新编 After Effects 7.0 标准教程 (含 1DVD)
35. 新编中文版 Photoshop CS3 标准教程 (含 1CD)
36. 新编中文版 Illustrator CS3 标准教程 (含 1CD)
37. 新编中文版 3ds Max 9 标准教程 (含 1DVD)
38. 新编中文版 Dreamweaver CS3 标准教程 (含 1CD)
39. 新编中文版 Flash CS3 标准教程 (含 1CD)
40. 新编中文版 InDesign CS3 标准教程 (含 1CD)
41. Flash MX 制作完整实例教程 (含 1CD)
42. 新编中文 Illustrator CS4 标准教程 (含 1CD)
43. 新编中文版 Dreamweaver CS4 标准教程 (含 1CD)
44. 新编中文版 CorelDRAW X4 标准教程 (含 1CD)

三、读者定位

本系列教材既是全国高等职业院校计算机专业首选教材,又是社会相关领域初中级电脑培训班的最佳教材,同时也可供广大的初级用户实用自学指导书。

2004 年海洋出版社强力启动计算机图书出版工程!倾情打造社会计算机技能型紧缺人才职业培训系列教材、品牌电脑图书和社会电脑热门技术培训教材。读者至上,卓越的品质和信誉是我们的座右铭。热诚欢迎天下各路电脑高手与我们共创灿烂美好的明天,蓝色的海洋是实现您梦想的最理想殿堂!

希望本系列书对我国紧缺的计算机技能型人才市场和普及、推广我国的计算机技术的应用贡献一份力量。衷心感谢为本系列书出谋划策、辛勤工作的朋友们!

教材编写委员会

前 言

CorelDRAW X4 是 Corel 公司正式发布的矢量绘图软件 CorelDRAW 的第十四个版本，也就是 CorelDRAW Graphics Suite X4（简称 CorelDRAW X4）。新版本的 CorelDRAW 以其新增工具、市场领先的文件兼容性以及高质量的内容，帮助用户将创意变为专业作品，从与众不同的徽标和标志到引人注目的营销材料以及令人赏心悦目的 Web 图形，应有尽有。

CorelDRAW X4 提供用于以下目的的所有图形工具：使用功能强大的矢量绘画工具、强悍的版面设计能力、增强数字图像以及位图图像转换为矢量文件。另外，CorelDRAW X4 还包含其他应用程序和服务，来满足各种设计需求。CorelDRAW X4 真正实现了超强设计能力、效率、易用性的完美结合。

本书以易学、全面、实用为教学宗旨，从基础到应用、从简单到复杂，详细而完整地介绍了 CorelDRAW X4 的功能，并详细分析各个功能的属性设置、操作方法，通过动手练习将功能使用到实际设计中，让读者可以完整了解 CorelDRAW X4 功能的作用和操作。另外，书中在课后提供了大量的练习题和上机操作，通过这些练习，可以很好地巩固学习基础，强化在实际操作中的技能。

本书共 12 章，全书的内容始终以“学以致用”为思想，列举了大量的应用实例作参考，使读者能更好的学习 CorelDRAW X4 软件。各章内容简介如下：

第 1 章认识最新版的 CorelDRAW X4 矢量绘图软件，先介绍其应用领域和新增功能，接着细述新界面各大部件的用途，最后讲述如何定制最佳的工作环境，以提高绘图效率。

第 2 章介绍电脑平面设计的基础知识，包括矢量绘图的基本概念与 CorelDRAW X4 辅助功能的使用方法。这些内容将是一名平面设计师、电脑图形绘制高手或者专业印刷人员所必须具备的。

第 3 章先介绍【手绘工具】、【贝塞尔工具】、【艺术笔工具】、【钢笔工具】等线条绘制工具使用方法，接着介绍使用【形状工具】为线条对象进行造形的方法，使用读者掌握使用 CorelDRAW X4 绘制与编辑线条的技巧。

第 4 章先介绍【矩形工具】、【椭圆工具】、【多边形工具】与“完美形状”集等几何绘图工具的实际应用，通过本章的学习，可以掌握各种绘图工具的使用方法，从而为今后绘制复杂的图像打下坚实基础。

第 5 章针对“填充工具组”、“交互式填充工具组”与“轮廓笔工具”，通过多个工具与对话框，介绍为图形对象与轮廓上色的方法。

第 6 章介绍对象的造形、排列分布与变换编辑等方法，掌握常用的绘图技巧。

第 7 章介绍在 CorelDRAW X4 中管理和应用图层与符号的方法。其中包括创建图层、更改图层属性、移动和复制图层、创建与编辑符号、共享符号等内容。

第 8 章介绍关于图形的交互式效果的制作，以及相关工具的属性设置与对比。其中包括制作调和效果、轮廓效果、变形效果、阴影效果、封套效果、立体化效果以及透明效果的方法。

第9章介绍文本的编排和各种文本特效的制作。其中包括输入与编辑美术字、编辑段落文本、设置文本属性、设置段落文本的方法，以及制作弯曲文字、透视文字、双色文字等技巧。

第10章针对 CorelDRAW X4 的位图处理功能，重点讲解了位图的编辑和特效制作的方法。例如调整位图的色彩效果、对位图进行描摹处理、制作位图特效等。

第11章介绍表格绘制与编辑的方法。其中包括创建表格的方法、选择表格和编辑表格的方法、格式化表格和单元格的方法等内容。

第12章通过设计“书籍封面”、“企业名片”、“CD 包装”、“宣传海报”、“杂志版式”五个实例，综合介绍了 CorelDRAW X4 在图像处理与矢量图形绘制上的设计理念与制作方法。

本书由资深 CorelDRAW 设计专家精心规划与编写，具有以下特点：

- **内容新颖** 本书采用最新版本的 CorelDRAW X4 作为教学软件，以“基础+实例”的方式介绍软件操作与应用，并配合新功能的使用，扩展了学习范围，掌握更多的应用方法。
- **主题教学** 针对读者有目的学习的需求，本书使用了大量的实例进行教学讲解，并以明确的主题形式呈现在各章中，读者可以通过主题的学习，掌握 CorelDRAW X4 的实际应用，同时强化软件的使用。
- **多媒体教学** 本书提供精美的多媒体教学光盘，光盘将书中各个实例进行全程演示并配合清晰语音的讲解，让读者体会到身历其境的课堂训练感受，同时提高读者真正动手操作的能力。
- **超强实用性** 本书的章节结构经过精心安排，依照最佳的学习流程和学习习惯进行教学。书中各章均提供教学目标和教学重点，对各章的学习进行预先说明，以指导读者在目的明确的前提下学习本书。
- **丰富的课后练习** 书中在各章后提供大量的习题和上机练习，方便读者在阶段学习完成后回顾与巩固所学的知识，并能够在掌握方法的前提下应用于实际的操作，强化读者应用能力。

本书内容丰富全面、讲解深入浅出、结构条理清晰，通过书中的基础学习和应用实例，让初学者和平面设计师学到实质性的知识与技能。另外，本书提供包含全书练习素材和实例演示影片的光盘，方便各位使用素材与本书同步学习，提高学习效率，事半功倍，是一本专为职业学校、社会电脑培训班、广大电脑初、中级读者量身定制的培训教程和自学指导书。

本书是广州施博资讯科技有限公司策划，由黎文锋、黄活瑜主编，参与本书编写与范例设计工作的还有梁颖思、吴颂志、梁锦明、林业星、黎彩英、刘嘉、李剑明、黄俊杰等，在此一并谢过。在本书的编写过程中，我们力求精益求精，但难免存在一些不足之处，敬请广大读者批评指正。

目 录

第 1 章 认识 CorelDRAW X4 绘图

大师 1

1.1 CorelDRAW X4 的应用 1

1.1.1 绘制插图 1

1.1.2 编修与美化位图 1

1.1.3 版面设计 2

1.1.4 描摹 2

1.2 CorelDRAW X4 新增功能 3

1.2.1 活动文本预览 3

1.2.2 独立的页面图层 3

1.2.3 交互式表格 4

1.2.4 保存和打开文件时的搜索功能 4

1.2.5 增强的兼容性 6

1.2.6 专业设计的模板 6

1.2.7 新字体 6

1.2.8 简单字体识别 6

1.2.9 镜像段落文本 7

1.2.10 对引号提供更好的支持 7

1.2.11 欢迎屏幕 8

1.3 全新的 CorelDRAW X4 操作界面 9

1.3.1 CorelDRAW X4 的工作界面 9

1.3.2 菜单栏与标准工具栏 10

1.3.3 工具箱与属性栏 12

1.3.4 标尺与绘图区 13

1.3.5 调色板 14

1.3.6 泊坞窗 14

1.3.7 导航栏 15

1.3.8 状态栏 15

1.4 自定义操作环境 15

1.4.1 自定义命令栏 16

1.4.2 自定义命令 16

1.4.3 自定义调色板 18

1.4.4 自定义应用程序 18

1.5 本章小结 19

1.6 本章习题 19

第 2 章 CorelDRAW X4 的入门操作 21

2.1 矢量绘图的基本概念 21

2.1.1 位图与矢量图 21

2.1.2 尺寸和分辨率 22

2.1.3 常用文件格式 22

2.1.4 常用颜色模式 24

2.1.5 色彩模式的运用 25

2.2 使用辅助功能 26

2.2.1 使用标尺 26

2.2.2 使用网格 28

2.2.3 使用辅助线 30

2.2.4 管理视窗 32

2.3 管理文件 36

2.3.1 新建空白文件 36

2.3.2 保存文件 37

2.3.3 打开旧文件 38

2.3.4 导入与导出绘图文件 39

2.3.5 将绘图导出到 Office 42

2.4 使用模板创建实用文件 43

2.4.1 从模板新建文件 44

2.4.2 创建模板 45

2.4.3 使用保存的模板创建文件 46

2.5 页面与打印设置 46

2.5.1 设置页面尺寸和方向 46

2.5.2 设置页面背景 48

2.5.3 添加、再制、重命名和删除 页面 50

2.6 打印输出 51

2.6.1 打印预览 51

2.6.2 打印设置 53

2.7 本章小结 55

2.8 本章习题 55

第 3 章 绘制与编辑线条 59

3.1 手绘工具 59

3.1.1 绘制直线与箭头 59

3.1.2 绘制曲线与虚线 61

3.1.3 绘制封闭曲线与连续线段 62

3.2 贝塞尔工具 63

3.2.1 绘制直线与折线 63

3.2.2 绘制任意曲线 64

3.3 艺术笔工具..... 65	4.8 本章小结..... 99
3.3.1 使用预设模式绘图..... 65	4.9 本章习题..... 99
3.3.2 使用画笔模式绘图..... 66	第5章 图形填充与设置轮廓线..... 103
3.3.3 使用喷灌模式绘图..... 67	5.1 单色填充..... 103
3.3.4 使用书法模式绘图..... 68	5.1.1 使用调色板填充..... 103
3.3.5 使用压力工具绘图..... 69	5.1.2 使用泊坞窗填充..... 104
3.4 钢笔工具..... 69	5.1.3 将填充复制到另一个对象..... 105
3.4.1 绘制直线、折线与曲线..... 69	5.1.4 使用智能填充工具填充..... 106
3.4.2 使用钢笔勾画图形..... 70	5.1.5 使用【均匀填充】对话框 填充..... 106
3.5 折线工具..... 71	5.2 渐变填充..... 107
3.6 3点曲线工具..... 72	5.2.1 双色与多色渐变填充..... 107
3.7 交互式连线工具..... 73	5.2.2 编辑渐变效果..... 109
3.8 编辑线条..... 74	5.3 图案填充..... 110
3.8.1 选择与移动节点..... 74	5.3.1 双色填充..... 110
3.8.2 添加与删除节点..... 75	5.3.2 全色填充..... 111
3.8.3 连接与分割线条..... 76	5.3.3 位图填充..... 112
3.8.4 转换直线和曲线..... 77	5.4 纹理填充..... 113
3.8.5 编辑节点..... 78	5.4.1 设置与填充底纹..... 113
3.8.6 提取子路径..... 78	5.4.2 PostScript 底纹填充..... 114
3.9 本章小结..... 79	5.5 交互式网状填充..... 115
3.10 本章习题..... 79	5.6 设置轮廓线..... 117
第4章 绘制图形对象..... 83	5.6.1 设置轮廓线颜色..... 117
4.1 绘制矩形..... 83	5.6.2 设置轮廓线的宽度与样式..... 117
4.1.1 绘制矩形与正方形..... 83	5.6.3 清除轮廓线..... 118
4.1.2 使用3点矩形工具..... 84	5.6.4 转换轮廓线..... 119
4.1.3 绘制圆角矩形..... 85	5.7 本章小结..... 120
4.2 绘制椭圆..... 86	5.8 本章习题..... 120
4.2.1 绘制椭圆与正圆形..... 86	第6章 管理、变换与编辑对象..... 124
4.2.2 使用3点椭圆工具..... 88	6.1 选取与复制对象..... 124
4.2.3 绘制饼形与弧形..... 88	6.1.1 选择单个对象..... 124
4.3 绘制多边形..... 91	6.1.2 全选与框选对象..... 125
4.3.1 绘制自定的多边形..... 91	6.1.3 复制与再制对象..... 127
4.3.2 绘制星形..... 92	6.1.4 重复复制对象..... 127
4.3.3 绘制复杂星形..... 92	6.2 变换对象..... 128
4.4 绘制图纸..... 93	6.2.1 移动对象..... 128
4.4.1 绘制网格图纸..... 93	6.2.2 缩放对象..... 129
4.4.2 绘制正方形网格的技巧..... 94	6.2.3 镜像对象..... 129
4.5 绘制螺旋形..... 95	6.2.4 精确变换对象..... 130
4.6 使用智能绘图工具..... 96	6.3 编辑对象..... 131
4.7 使用“完美形状”集..... 98	6.3.1 旋转对象..... 131
4.7.1 预设形状..... 98	6.3.2 倾斜对象..... 132
4.7.2 绘制与修改预设形状..... 98	

6.3.3	自由变形对象	133
6.3.4	裁切对象	135
6.3.5	擦除对象	136
6.4	排列与对齐对象	137
6.4.1	置顶与置底	137
6.4.2	前移与后移一位	138
6.4.3	编排对象顺序	139
6.4.4	对齐对象	140
6.4.5	分布对象	141
6.5	群组、结合与锁定对象	143
6.5.1	群组与取消群组	143
6.5.2	结合与拆分对象	144
6.5.3	锁定与解锁对象	145
6.6	修整对象	145
6.6.1	焊接对象	146
6.6.2	修剪对象	148
6.6.3	相交对象	149
6.6.4	简化对象	150
6.6.5	移除后面对象	150
6.6.6	移除前面对象	151
6.7	精确剪裁图框	151
6.7.1	将图片放在容器中	151
6.7.2	编辑剪裁内容	152
6.8	查找与替换对象	153
6.8.1	查找对象	153
6.8.2	替换对象	155
6.9	本章小结	156
6.10	本章习题	156
第7章	图层与符号的应用	160
7.1	认识与创建图层	160
7.1.1	局部图层和主图层	160
7.1.2	创建与删除图层	160
7.1.3	默认的图层结构	161
7.2	更改图层属性	162
7.2.1	显示与隐藏图层	162
7.2.2	启用/禁止打印和导出	163
7.2.3	设置图层的编辑属性	164
7.3	移动或复制图层和对对象	165
7.3.1	移动图层	166
7.3.2	复制图层	166
7.3.3	移动或复制对象至图层	167
7.4	符号的使用	168

7.4.1	创建、编辑和删除符号	168
7.4.2	在绘图之间共享符号	171
7.5	本章小结	173
7.6	本章习题	173
第8章	对象的交互式效果	176
8.1	交互式调和效果	176
8.1.1	直线调和效果	176
8.1.2	沿路径调和效果	177
8.1.3	复合调和效果	179
8.1.4	设置调和属性	180
8.1.5	拆分调和对象	183
8.2	交互式轮廓效果	184
8.2.1	勾划对象轮廓图	184
8.2.2	设置轮廓图属性	185
8.3	交互式变形效果	187
8.3.1	推拉变形	187
8.3.2	拉链变形	188
8.3.3	扭曲变形	190
8.4	交互式阴影效果	191
8.4.1	添加阴影效果	192
8.4.2	设置阴影属性	192
8.5	交互式封套效果	194
8.5.1	使用封套为对象造形	194
8.5.2	设置封套属性	195
8.6	交互式立体化效果	196
8.6.1	创建立体模型	196
8.6.2	设置立体属性	197
8.7	交互式透明效果	199
8.7.1	制作对象透明效果	199
8.7.2	设置透明属性	200
8.8	本章小结	201
8.9	本章习题	202
第9章	文本编排与效果制作	206
9.1	输入文本	206
9.1.1	输入与编辑美术字	206
9.1.2	输入与调整段落文本	208
9.1.3	美术字与段落的转换	209
9.2	设置文本属性	210
9.2.1	文本属性栏	210
9.2.2	文本属性设置	211
9.3	设置段落文本	213
9.3.1	制作首字下沉	213

9.3.2 制作文绕图效果.....	214
9.3.3 段落的分栏处理.....	215
9.4 制作文字效果.....	215
9.4.1 制作弯曲文字效果.....	216
9.4.2 制作透视文字效果.....	217
9.4.3 制作双色文字效果.....	218
9.5 本章小结.....	219
9.6 本章习题.....	220
第 10 章 位图的编辑与特效制作.....	224
10.1 转换为位图.....	224
10.2 调整和编辑位图.....	225
10.2.1 自动调整.....	225
10.2.2 图像调整实验室.....	225
10.2.3 矫正图像.....	228
10.2.4 编辑位图.....	229
10.3 位图的描摹处理.....	231
10.3.1 快速描摹.....	231
10.3.2 中心线描摹.....	232
10.3.3 轮廓描摹.....	233
10.4 制作位图特效.....	235
10.4.1 艺术笔触效果.....	235
10.4.2 轮廓图效果.....	236
10.4.3 创造性效果.....	237
10.5 本章小结.....	237
10.6 本章习题.....	238
第 11 章 表格的绘制与格式化.....	241
11.1 创建表格.....	241
11.1.1 创建新表格.....	242
11.1.2 将文本转换为表格.....	242
11.2 编辑表格.....	244
11.2.1 选择表格组件.....	244
11.2.2 合并与拆分单元格.....	246
11.2.3 插入与删除行和列.....	247
11.2.4 调整单元格的大小.....	248
11.3 格式化表格和单元格.....	250
11.3.1 设置表格边框.....	250
11.3.2 设置表格与单元格背景色... 251	
11.4 本章小结.....	252
11.5 本章习题.....	253

第 12 章 综合实例设计.....	258
12.1 书籍封面设计.....	258
12.1.1 设计规格及要求.....	259
12.1.2 制作构思及流程图.....	259
12.1.3 具体操作步骤.....	260
12.1.4 印前突破和专业经验总结... 269	
12.1.5 本例出彩点.....	269
12.1.6 举一反三, 发挥创意.....	269
12.2 企业名片设计.....	270
12.2.1 设计规格及要求.....	271
12.2.2 制作构思及流程图.....	271
12.2.3 具体操作步骤.....	272
12.2.4 印前突破和专业经验总结... 277	
12.2.5 本例出彩点.....	278
12.2.6 举一反三, 发挥创意.....	278
12.3 CD 包装设计.....	279
12.3.1 设计规格及要求.....	280
12.3.2 制作构思及流程图.....	280
12.3.3 具体操作步骤.....	281
12.3.4 印前突破和专业经验总结... 288	
12.3.5 本例出彩点.....	289
12.3.6 举一反三, 发挥创意.....	289
12.4 宣传海报设计.....	290
12.4.1 设计规格及要求.....	291
12.4.2 制作构思及流程图.....	291
12.4.3 具体操作步骤.....	292
12.4.4 印前突破和专业经验总结... 297	
12.4.5 本例出彩点.....	297
12.4.6 举一反三, 发挥创意.....	297
12.5 杂志版式设计.....	299
12.5.1 设计规格及要求.....	299
12.5.2 制作构思及流程图.....	299
12.5.3 具体操作步骤.....	300
12.5.4 印前突破和专业经验总结... 306	
12.5.5 本例出彩点.....	307
12.5.6 举一反三, 发挥创意.....	307
12.6 本章小结.....	308
12.7 本章习题.....	308
部分习题参考答案.....	311

第 1 章 认识 CorelDRAW X4 绘图大师



教学目标

认识 CorelDRAW X4 矢量绘图软件，了解其应用领域和新增功能，以及如何定制最佳的工作环境，以提高绘图效率。



教学重点与难点

- 了解 CorelDRAW X4 的应用
- 认识 CorelDRAW X4 的新特性和新增功能
- 熟悉 CorelDRAW X4 的操作界面
- 掌握设置最佳的工作环境的方法

1.1 CorelDRAW X4 的应用

CorelDRAW X4 是一款直观的矢量图像和页面布局软件，无论是创建公司徽标还是努力满足严格的生产计划，它都能快速提供结果。其适用范围包括绘制插图、编修与美化位图、版面设计与描摹等。

1.1.1 绘制插图

CorelDRAW X4 提供了大量直观的矢量插图工具，这些工具能够满足专业设计人员和图形艺术家的需求。从徽标和 Web 图形、多页手册到引人注目的标牌，无所不包。如图 1-1 与图 1-2 所示即为使用 CorelDRAW X4 设计的插图作品。



图 1-1 徽标与动物插图

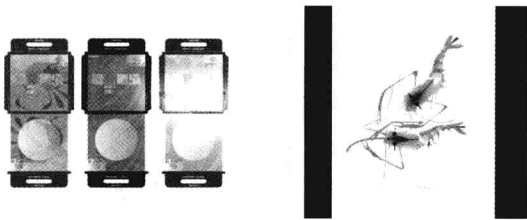


图 1-2 CD 封套与写实插图

1.1.2 编修与美化位图

作为一款矢量图像设计软件，CorelDRAW X4 不仅在矢量图像设计方面有着过人之处，在位图的处理与编修方面的功能也十分强大。可以在 CorelDRAW X4 中导入位图图像，也可以拖动图像控制节点缩放位图图像的尺寸大小，或者使用裁剪工具对位图进行裁剪，以删除图像不需要的部分。除此之外，也可以通过改变位图的色彩模式、色调以及光线对位图进行调整。而

通过对位图应用各种滤镜，还可以制作出包括三维效果、艺术笔触、模糊、轮廓图、扭曲效果等位图特效，如图 1-3 所示。



图 1-3 【印象派】艺术笔触效果

1.1.3 版面设计

CorelDRAW X4 具有节省时间的文本和页面布局增强功能，能够更快地完成设计。可以在版面中创建和导入表格，以提供文本和图形的结构布局。此外，图文混排、分栏版式、首字下沉、首行缩进、项目符号等功能一应俱全。如图 1-4 所示为使用 CorelDRAW X4 设计的杂志版式。

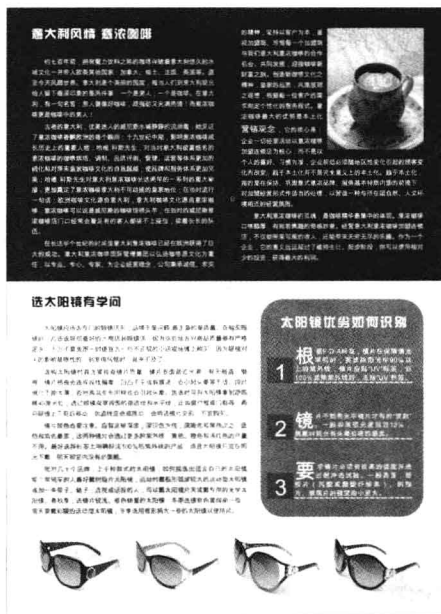


图 1-4 杂志版式

1.1.4 描摹

使用 Corel PowerTRACEX4，可以快速精确地描摹位图，并将位图转换为可以编辑的矢量图像。可以将质量较差的位图转换为高质量的矢量图，并对转换过程进行更好的控制。这是创建名片、手册、标牌或其他宣传材料的理想选择。另外，通过中心线描摹的方法，可生成更精确的轮廓线，是描摹线条画或拼版的最佳选择，描摹前后的效果如图 1-5 所示。



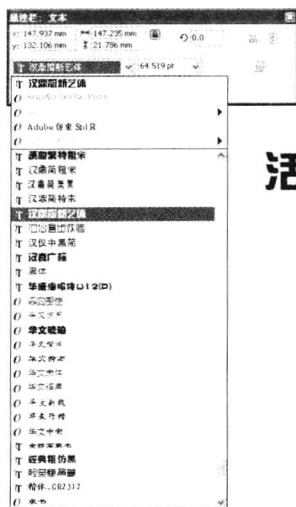
图 1-5 描摹位图

1.2 CorelDRAW X4 新增功能

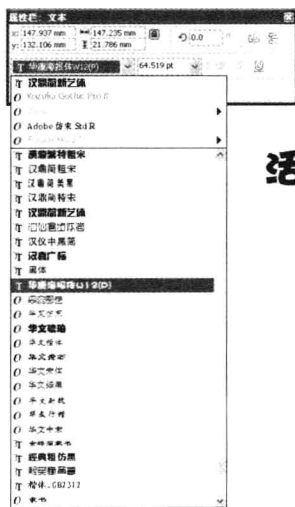
CorelDraw X4 相比上一版本的 CorelDraw X3 加入了大量新特性, 总计有 50 项以上, 其中值得注意的亮点有“活动文本预览、独立的页面图层、交互式表格、保存和打文件时的搜索功能、增强的兼容性、专业设计的模板、新字体、简单字体识别、镜像段落文本、对绰号提供更好的支持、欢迎屏幕”等。新功能使得 CorelDRAW X4 的平面设计和图像处理能力有了比较大的提升, 同时其工作效率也有了较大提高。

1.2.1 活动文本预览

过去为页面文本设置字体、大小和对齐方式等文本格式时, 通常需要逐个套用后方能查看最终效果。如今 CorelDRAW X4 引入了可预览的文本格式功能, 能够先预览文本格式选项, 然后再将其应用于对象中。比如只要将鼠标移至某种字体选项上, 文本对象马上显示套用此字体后的结果, 如图 1-6 所示。



活动文本预览



活动文本预览

图 1-6 活动文本预览

1.2.2 独立的页面图层

新版本在页面控制方面也增加不少好用的功能, 如在不同页面中可以独立控制大小、出血线和辅助线等。为了减少出现包含空图层的页面的情况, 可以独立控制文档每页的图层并对其进行

进行编辑。另外，还可以为单个页面添加独立辅助线，如果要添加整篇文档共享的辅助线时，可以在【主页面】中进行设置，如图 1-7 所示，能够基于特定页面创建不同的图层，而不受单个文档结构的限制。

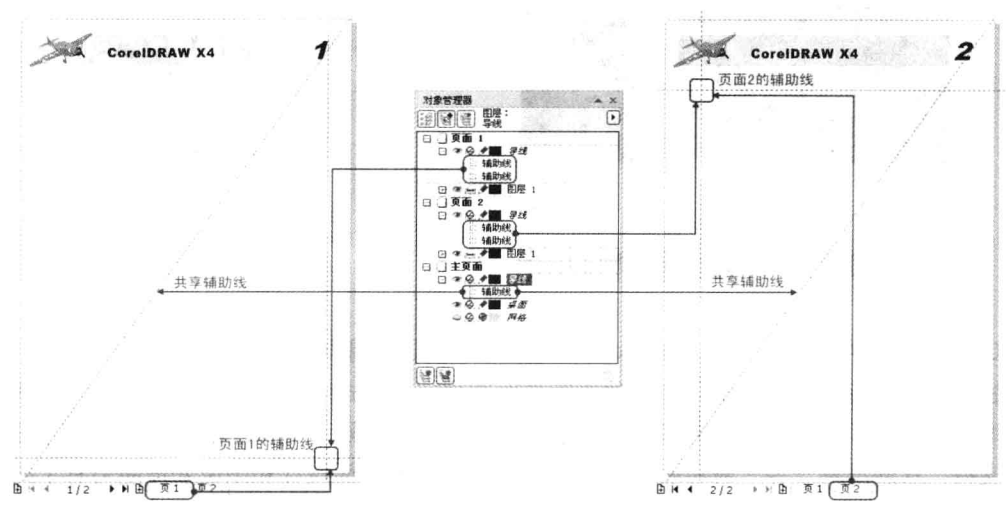


图 1-7 为单个页面添加独立与共享的辅助线

1.2.3 交互式表格

使用新增的【表格工具】，可以创建和导入表格，以提供文本和图形的强大的结构布局。其操作与 Word 类似，可以轻松地对表格和表格单元格进行对齐、调整大小或编辑操作，以满足其设计需求，如图 1-8 所示。此外，还可以在各个单元格中转换带分隔符的文本，以及轻松添加和调整图像。

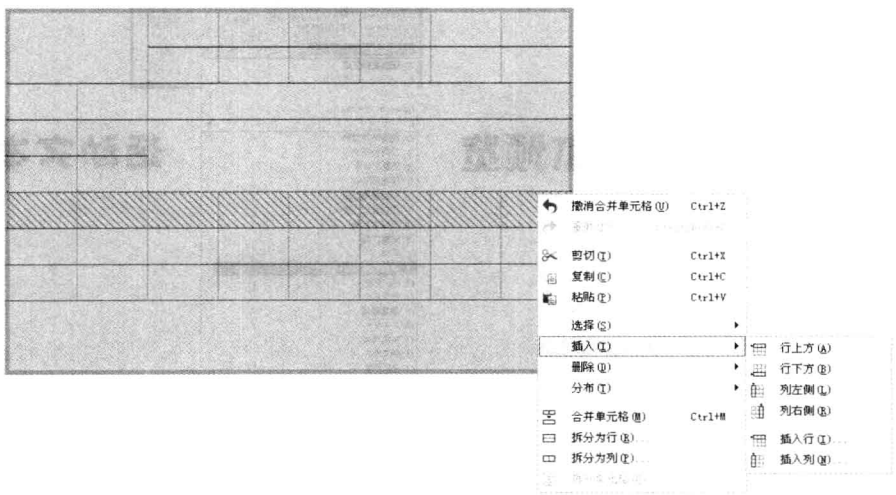


图 1-8 针对表格的编辑功能

1.2.4 保存和打开文件时的搜索功能

在保存文件时可以在【保存绘图】对话框中添加关键字或注释，如图 1-9 所示。在打开文件时即可通过【打开绘图】和【导入】对话框直接与 Windows Vista 的桌面搜索功能集成，这

样即可按作者、主题、文件类型、日期、关键字或其他文件属性搜索文件，如图 1-10 所示。

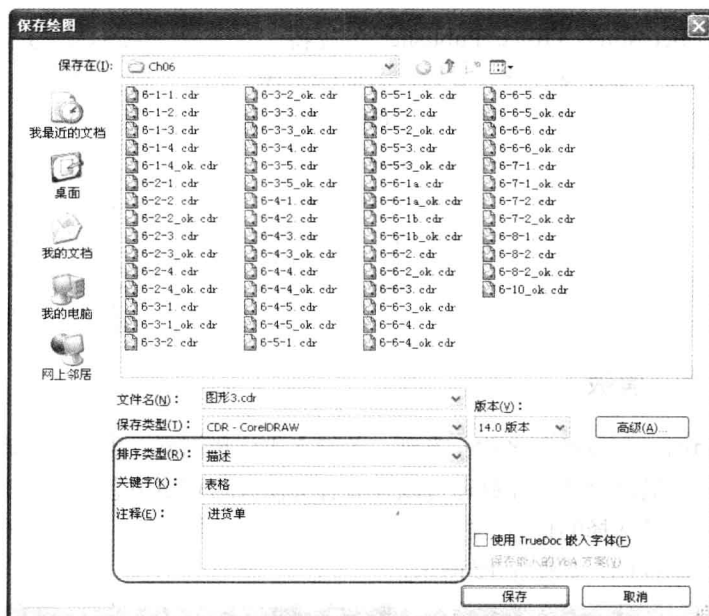


图 1-9 在【保存绘图】对话框中添加关键字或注释



保存绘图添加参考信息时，不同操作系统会有不同的添加方式。在 Windows Vista 中，可以附加标题、主题和等级等标记（也称作属性）。在 Windows XP 中，可以为绘图指定注释和关键字。由于编者使用的操作系统为 Windows XP，所以没有显示出标题、主题和等级等标记属性。

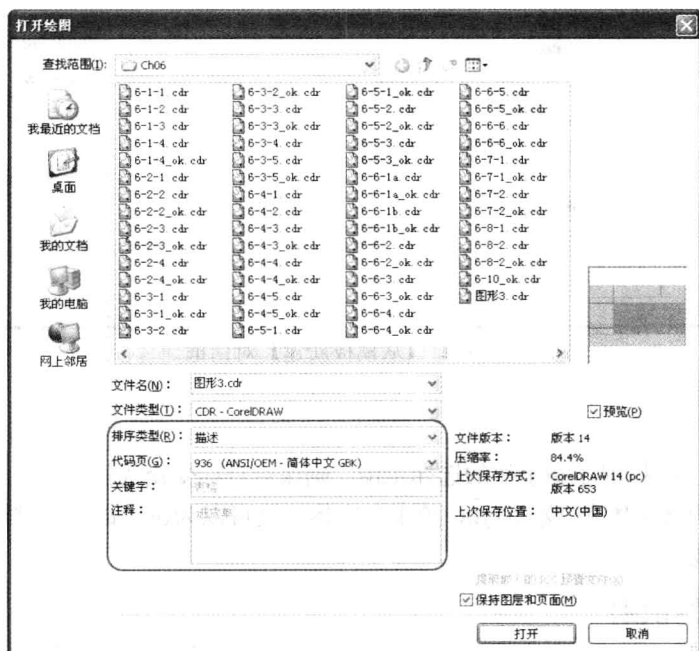


图 1-10 通过【打开绘图】对话框中的关键字搜索文件