

中文

CorelDRAW X4

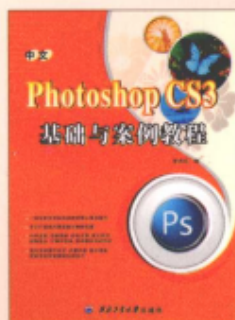
基础与案例教程

李杰红 曲新波 万征 编

- 一流专家及资深培训教师精心策划编写
- 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 具有教科书的特点
- 面向实际操作应用 步骤详细 图示清晰
帮助读者快速掌握实践技巧



西北工业大学出版社



- 《中文Photoshop CS3基础与案例教程》
- 《中文Flash CS3基础与案例教程》
- 《中文CorelDRAW X3基础与案例教程》
- 《中文CorelDRAW X4基础与案例教程》
- 《中文AutoCAD 2008基础与案例教程》
- 《中文Office 2007基础与案例教程》
- 《中文Word 2007基础与案例教程》
- 《中文Excel 2007基础与案例教程》
- 《中文PowerPoint 2007基础与案例教程》
- 《电脑办公应用基础与案例教程》
- 《电脑操作基础与案例教程》
- 《五笔字型基础与案例教程》
- 《电脑组装与维护基础与案例教程》

◎ 责任编辑 刘婧

◎ 封面设计 李盼

ISBN 978-7-5612-2564-6



9 787561 225646 >

定价：33.00元

中文

CorelDRAW X4

基础与案例教程

李杰红 曲新波 万征 编

西北工业大学出版社

西安出版
 地址：西安市长安南路125号
 电话：(029) 88392844
 网址：www.nwpu.com
 电子邮箱：comp@nwpu.com
 印刷：西安印务局
 版次：2009年1月第1版
 印次：2009年1月第1次印刷
 定价：33.00元

【内容简介】 本书为计算机基础与案例系列教材之一，主要内容包括 CorelDRAW X4 概述、CorelDRAW X4 入门、线条的绘制与编辑、图形的绘制与编辑、对象的轮廓线与填充、对象的操作技巧、应用交互式特效、透镜与其他特殊效果、文本的输入与编辑、编辑位图、打印输出等。书中配有生动典型的实例，每章后还附有操作练习，使读者在学习和使用 CorelDRAW X4 创作时更加得心应手，做到学以致用。

本书图文并茂，内容翔实，练习丰富，既可作为各大中专院校及社会培训班的教材，同时也非常适合电脑爱好者自学参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 CorelDRAW X4 基础与案例教程/李杰红，曲新波，万征编. —西安：西北工业大学出版社，2009.6
ISBN 978-7-5612-2564-6

I. 中… II. ①李…②曲…③万… 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 098861 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：陕西兴平报社印刷厂

印 张：20

字 数：528 千字

开 本：787 mm×1 092 mm 1/16

版 次：2009 年 6 月第 1 版 2009 年 6 月第 1 次印刷

定 价：33.00 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目的，尤其是计算机常用软件的学习效果，更能在日常工作中得以体现。相信大多数读者都常常会有这样的感觉，那就是尽管反复学习某个软件的基础知识，可是在实际操作中仍然不知所措；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地实现。存在这种情况的原因就是某些书籍对计算机软件的讲解仅仅停留在表面上，并没有对其进行综合和实践的指导，虽然书中也附有很多精美的实例，但是有的是实用性不强，没有针对行业的需求；有的是步骤不完整，使读者难以独自操作完成；有的是仅仅针对单个实例进行讲解，没有分门别类进行总结分析。综上所述，我们在对本书的设计上力求避免以上诸多问题，努力做到实用、好用、耐用。



本书内容

CorelDRAW X4 是 Corel 公司隆重推出的新一代 CorelDRAW 绘图软件，它以全新界面、强大的功能冲击着亿万电脑用户的眼球。本书立足于 CorelDRAW X4 的基本操作，从一个初学者的角度出发，循序渐进地安排每一个知识点，使读者在最短的时间内以快捷的方式学到最实用的知识。

全书共分 15 章。其中前 11 章主要介绍 CorelDRAW X4 概述、CorelDRAW X4 入门、线条的绘制与编辑、图形的绘制与编辑、对象的轮廓线与填充、对象的操作技巧、应用交互式特效、透镜与其他特殊效果、文本的输入与编辑、编辑位图和打印输出，使读者初步掌握 CorelDRAW X4 应用的相关知识。第 12~15 章列举了几个有代表性的实例，通过理论联系实际，希望读者能够举一反三、学以致用，进一步巩固前面所学的知识。



本书特色

■ 中文版本，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、上手快”的特点。





■ 从零开始，结构清晰，内容丰富：本书以培养计算机技能型人才为目的，采用“基础知识+案例训练”的编写模式，从零开始、循序渐进、

由浅入深。内容系统、全面，难点分散，将知识点融入到每个实例中，便于读者学习掌握。

以培养职业技能为核心，以工作实践为主线：本书从自学与教学的角度出发，将精简的理论与丰富实用的经典行业范例相结合，注重计算机软件实际操作能力的提高，将教学、训练、应用三者有机结合，在此基础上使读者增强其就业竞争力。



读者对象

-  大中专院校师生
-  电脑培训学校师生
-  相关专业人员
-  电脑爱好者

我们的目标是：令初学者茅塞顿开，入门者突飞猛进！其实，学电脑，并不难，一书在手，尽在掌握，快快开始行动吧！

CorelDRAW X4是Corel公司推出的一款矢量图形设计软件，它以全能的界面、强大的功能深受广大用户的喜爱。CorelDRAW X4的发布，从一个侧面反映了当前计算机技术的发展。本书从入门到精通，详细介绍了CorelDRAW X4的各项功能。本书共分12章，其中前11章主要介绍CorelDRAW X4的基本操作，第12章介绍了CorelDRAW X4的高级应用。本书力求做到图文并茂、循序渐进、深入浅出、通俗易懂。本书可作为大中专院校计算机专业及相关专业的教材，也可作为从事计算机工作的工程技术人员、软件设计人员的自学参考书。



本书力求做到图文并茂、循序渐进、深入浅出、通俗易懂。本书可作为大中专院校计算机专业及相关专业的教材，也可作为从事计算机工作的工程技术人员、软件设计人员的自学参考书。

目 录

录

第7章 CorelDRAW X4 概述

1.1 CorelDRAW X4 简介.....	2
1.1.1 CorelDRAW 的发展历史.....	2
1.1.2 CorelDRAW X4 的工作环境.....	3
1.1.3 CorelDRAW 的基本功能.....	3
1.1.4 CorelDRAW X4 的新特性.....	3
1.2 CorelDRAW X4 的启动与退出.....	5
1.2.1 启动 CorelDRAW X4.....	5
1.2.2 退出 CorelDRAW X4.....	6
1.3 CorelDRAW X4 的重要概念.....	6
1.3.1 矢量图形.....	6
1.3.2 位图图像.....	6
1.3.3 色彩模式.....	7
1.3.4 光源色与印刷色.....	7
1.3.5 位图的分辨率.....	7
1.3.6 存储格式.....	8

1.4 CorelDRAW X4 的界面.....	8
1.4.1 标题栏.....	9
1.4.2 菜单栏.....	9
1.4.3 工具栏.....	9
1.4.4 工具箱.....	9
1.4.5 调色板.....	9
1.4.6 标尺、辅助线、网格与捕捉... ..	10
1.4.7 绘图页面.....	10
1.4.8 页面指示区.....	10
1.4.9 滚动条.....	10
1.4.10 状态栏.....	10
1.5 常用快捷键.....	10
1.6 操作实例——绘制纸牌.....	11
本章小结.....	13
操作练习.....	13

第2章 CorelDRAW X4 入门

2.1 文件的基本操作.....	16
2.1.1 新建文件.....	16
2.1.2 打开文件.....	16
2.1.3 导入文件.....	17
2.1.4 切换文件.....	17
2.1.5 保存文件.....	18
2.1.6 关闭文件.....	20
2.2 页面的基本设置.....	20
2.2.1 插入与删除页面.....	20

2.2.2 为页面重命名.....	21
2.2.3 转换页面与切换页面方向.....	21
2.2.4 设置页面大小.....	22
2.2.5 设置页面背景.....	23
2.3 CorelDRAW X4 的显示模式.....	24
2.3.1 显示模式.....	24
2.3.2 预览显示.....	25
2.3.3 缩放与平移.....	26
2.3.4 窗口操作.....	27



2.4 使用辅助设置.....	28	2.5.1 对象管理器.....	31
2.4.1 使用标尺.....	28	2.5.2 对象数据管理器.....	32
2.4.2 使用网格.....	29	2.6 操作实例——制作心心相惜	
2.4.3 使用辅助线.....	29	文字.....	33
2.4.4 标尺、网格与辅助线设置.....	29	本章小结.....	35
2.5 使用泊坞窗.....	31	操作练习.....	35

第3章 线条的绘制与编辑

3.1 使用手绘工具.....	38	3.4.3 3点曲线工具的使用.....	46
3.1.1 绘制直线.....	38	3.4.4 标注工具的使用.....	47
3.1.2 绘制折线.....	38	3.4.5 交互式连线工具的使用.....	47
3.1.3 绘制曲线.....	39	3.4.6 尺度工具的使用.....	48
3.1.4 绘制封闭图形.....	39	3.5 编辑线条.....	49
3.2 使用贝塞尔工具.....	39	3.5.1 选取节点.....	50
3.2.1 绘制直线.....	39	3.5.2 添加和删除节点.....	51
3.2.2 绘制曲线.....	39	3.5.3 连接和断开节点.....	52
3.3 使用艺术笔工具.....	41	3.5.4 直线与曲线间的相互转换.....	52
3.3.1 预设笔触.....	41	3.5.5 节点的尖突、平滑和对称.....	53
3.3.2 笔刷笔触.....	42	3.5.6 反转节点方向.....	53
3.3.3 喷涂笔触.....	42	3.5.7 自动封闭路径.....	54
3.3.4 书法笔触.....	44	3.5.8 节点的移动.....	54
3.3.5 压力笔触.....	45	3.6 操作实例——绘制被咬过的	
3.4 使用其他工具绘制线条.....	45	苹果.....	54
3.4.1 钢笔工具的使用.....	45	本章小结.....	55
3.4.2 多点线工具的使用.....	46	操作练习.....	55

第4章 图形的绘制与编辑

4.1 绘制基本图形.....	58	4.1.3 绘制椭圆形.....	61
4.1.1 智能绘图工具.....	58	4.1.4 绘制多边形、网格和螺旋线.....	64
4.1.2 绘制矩形.....	59	4.1.5 绘制基本形状.....	65



4.1.6	绘制表格	68
4.2	形状编辑工具	68
4.2.1	涂抹笔刷	69
4.2.2	粗糙笔刷	69
4.2.3	变换工具	70
4.2.4	裁剪工具	71
4.2.5	刻刀工具	71
4.2.6	橡皮擦工具	72

4.2.7	虚拟段删除工具	73
4.3	图形对象的编辑	73
4.3.1	对象属性的编辑	73
4.3.2	对象管理器的使用	76
4.4	操作实例——绘制景色	79
	本章小结	83
	操作练习	83

第5章 对象的轮廓线与填充

5.1	轮廓工具	86
5.1.1	设置对象轮廓属性	86
5.1.2	设置轮廓线颜色	90
5.2	填充工具	91
5.2.1	对象的均匀填充	91
5.2.2	对象的渐变填充	94
5.2.3	对象的图样填充	98
5.2.4	对象的底纹填充	102
5.2.5	PostScript 纹理填充	103
5.3	交互式填充	104
5.3.1	交互式填充工具	104

5.3.2	交互式网状填充工具	105
5.4	对象的其他填充方式	107
5.4.1	用滴管工具吸取颜色	107
5.4.2	用颜料桶工具填充	107
5.5	设置调色板	108
5.5.1	调色板的选择	108
5.5.2	调色板浏览器的使用	109
5.6	操作实例——制作光盘	111
	本章小结	113
	操作练习	114

第6章 对象的操作技巧

6.1	选取对象的方法	116
6.1.1	使用挑选工具	116
6.1.2	使用菜单中的命令	117
6.1.3	创建对象时选取	117
6.1.4	取消选择	117
6.2	复制与删除对象	117
6.2.1	复制、剪切与粘贴对象	117

6.2.2	再制对象	118
6.2.3	复制对象属性	119
6.2.4	删除对象	119
6.3	对象的变换操作	120
6.3.1	移动对象的位置	120
6.3.2	对象的旋转	120
6.3.3	缩放与镜像对象	122



6.3.4	调整对象的尺寸	123	6.7.3	对象的转换	131
6.3.5	倾斜对象	123	6.8	查找与替换功能	132
6.4	对象的对齐与分布	124	6.8.1	对象的查找	132
6.4.1	对齐对象	124	6.8.2	对象的替换	134
6.4.2	分布对象	125	6.9	对象的修整	135
6.5	对象的顺序	125	6.9.1	焊接对象	135
6.6	群组与结合对象	128	6.9.2	修剪对象	136
6.6.1	群组对象	128	6.9.3	相交对象	136
6.6.2	取消群组	128	6.9.4	对象的简化	137
6.6.3	取消全部群组	129	6.9.5	前减后	137
6.6.4	对象的结合	129	6.9.6	后减前	137
6.6.5	对象的拆分	130	6.10	操作实例——制作放大 图像效果	138
6.7	锁定与转换对象	131	本章小结		141
6.7.1	对象的锁定	131	操作练习		141
6.7.2	解除对象的锁定	131			

第7章 应用交互式特效



7.1	交互式调和效果	144	7.5.2	编辑封套节点	154
7.1.1	直接调和效果的应用	145	7.5.3	封套的模式	155
7.1.2	沿路径调和效果的应用	145	7.5.4	映射模式	155
7.1.3	多个对象间的调和	146	7.6	交互式立体效果	156
7.2	交互式轮廓图效果	146	7.6.1	交互式立体化效果	156
7.3	交互式变形效果	148	7.6.2	交互式立体化类型	156
7.3.1	推拉变形效果	148	7.6.3	立体化深度	157
7.3.2	拉链变形	150	7.6.4	旋转立体化对象	157
7.3.3	扭曲变形	150	7.6.5	改变立体化对象的颜色	158
7.4	交互式阴影效果	151	7.6.6	斜角立体化对象	158
7.4.1	阴影透视类型	152	7.6.7	立体化照明	159
7.4.2	阴影羽化设置	153	7.7	交互式透明效果	159
7.4.3	设置阴影透明度	153	7.7.1	标准透明度	159
7.4.4	阴影的颜色	153	7.7.2	渐变透明度	160
7.5	交互式封套效果	154	7.7.3	图样透明度	160
7.5.1	添加封套	154	7.7.4	底纹透明度	161





7.8 操作实例——制作齿轮	161
本章小结	164

操作练习	164
------	-----

第8章 透镜与其他特殊效果

8.1 透镜效果	168
8.1.1 应用透镜	168
8.1.2 透镜类型	168
8.1.3 编辑透镜	172
8.2 图框精确剪裁对象	173
8.2.1 放置在容器中	174
8.2.2 提取内容	174
8.2.3 编辑内容与结束编辑	174
8.3 添加透视点	175

8.3.1 单点透视	175
8.3.2 双点透视	176
8.4 复制与克隆效果	176
8.4.1 复制效果	177
8.4.2 克隆效果	178
8.4.3 清除效果	178
8.5 操作实例——制作透明气泡	178
本章小结	181
操作练习	181

第9章 文本的输入与编辑

9.1 输入文本	184
9.1.1 美术字文本	184
9.1.2 段落文本	185
9.2 编辑文本	186
9.2.1 格式化文本	187
9.2.2 对齐文本	187
9.3 编辑文本特殊效果	187
9.3.1 使文本适合路径	187
9.3.2 将文本填入框架	189
9.3.3 使文本对齐基准	190

9.3.4 矫正文本	190
9.3.5 更改字母大小写	190
9.3.6 段落文本绕图	191
9.3.7 美术字文本转换为曲线	191
9.3.8 使文本与 Web 兼容	192
9.3.9 文本统计	192
9.4 操作实例——制作商标	193
本章小结	195
操作练习	195

第10章 编辑位图

10.1 位图的编辑	198
------------	-----

10.1.1 导入位图	198
-------------	-----

10.1.2	矢量图转换为位图	199	10.3.1	三维效果	217
10.1.3	编辑位图	200	10.3.2	艺术笔触	221
10.1.4	裁剪位图	201	10.3.3	模糊特效	224
10.1.5	重新取样位图	202	10.3.4	颜色转换滤镜	226
10.1.6	描摹位图	203	10.3.5	轮廓图	227
10.1.7	重新取样	204	10.3.6	创造性	228
10.1.8	位图链接	204	10.3.7	扭曲	230
10.2	位图颜色与色彩模式	205	10.3.8	杂点特效	231
10.2.1	调整位图颜色	206	10.3.9	鲜明化	232
10.2.2	变换位图色彩	213	10.4	操作实例——制作图像的 虚光效果	232
10.2.3	位图模式	215	本章小结		234
10.2.4	位图颜色遮罩	216	操作练习		234
10.3	位图的滤镜效果	217			

第11章 打印输出

11.1	打印设置	238	11.3.3	指定打印内容	246
11.1.1	打印机属性的设置	238	11.3.4	分色打印	247
11.1.2	设置打印选项	238	11.3.5	设置印刷标记	247
11.2	打印预览	243	11.3.6	拼版	248
11.2.1	预览打印作品	243	11.4	商业印刷	249
11.2.2	调整大小和定位	244	11.4.1	准备印刷作品	249
11.2.3	自定义打印预览	244	11.4.2	打印到文件	249
11.3	打印文档	245	11.5	操作实例——打印文件	250
11.3.1	打印多个副本	245	本章小结		252
11.3.2	打印大幅作品	245	操作练习		252

第12章 文字和图形设计

案例1	制作立体字	254	设计要点	254	
	设计背景	254	操作步骤	254	
	设计内容	254	案例2	制作邮票	256



50E	设计背景	256
50E	设计内容	257
50E	设计要点	257
50E	操作步骤	257
	案例 3 绘制手机	259

50E	设计背景	259
50E	设计内容	260
50E	设计要点	260
50E	操作步骤	260
50E

第13章 产品包装设计

案例 1 包装盒设计	268
设计背景	268
设计内容	268
设计要点	268
操作步骤	268

案例 2 封面设计	273
设计背景	273
设计内容	273
设计要点	273
操作步骤	274

第14章 宣传广告设计

案例 1 海报设计	282
设计背景	282
设计内容	282
设计要点	282
操作步骤	282
案例 2 宣传单设计	285
设计背景	285
设计内容	285

设计要点	285
操作步骤	285
案例 3 房地产广告设计	288
设计背景	288
设计内容	288
设计要点	288
操作步骤	289

第15章 DM和VI设计

案例 1 制作贺卡	294
设计背景	294
设计内容	294

设计要点	294
操作步骤	294
案例 2 制作台历	297



029	设计背景	背景知识	297
030	设计内容	容内知识	297
030	设计要点	点要知识	298
030	操作步骤	操作知识	298
	案例 3 设计名片		302

029	设计背景	背景知识	302
030	设计内容	容内知识	302
030	设计要点	点要知识	302
030	操作步骤	操作知识	303
030		设计知识	303

平面设计色彩

033	设计背景	背景知识	033
033	设计内容	容内知识	033
033	设计要点	点要知识	033
034	操作步骤	操作知识	034

033	设计背景	背景知识	033
033	设计内容	容内知识	033
033	设计要点	点要知识	033
034	操作步骤	操作知识	034

平面设计文字

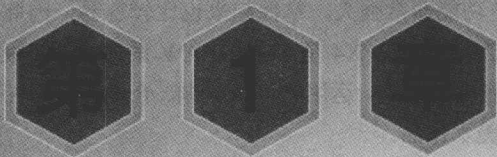
035	设计背景	背景知识	035
035	设计内容	容内知识	035
035	设计要点	点要知识	035
036	操作步骤	操作知识	036

035	设计背景	背景知识	035
035	设计内容	容内知识	035
035	设计要点	点要知识	035
036	操作步骤	操作知识	036

平面设计版式设计

037	设计背景	背景知识	037
037	设计内容	容内知识	037
037	设计要点	点要知识	037

037	设计背景	背景知识	037
037	设计内容	容内知识	037
037	设计要点	点要知识	037



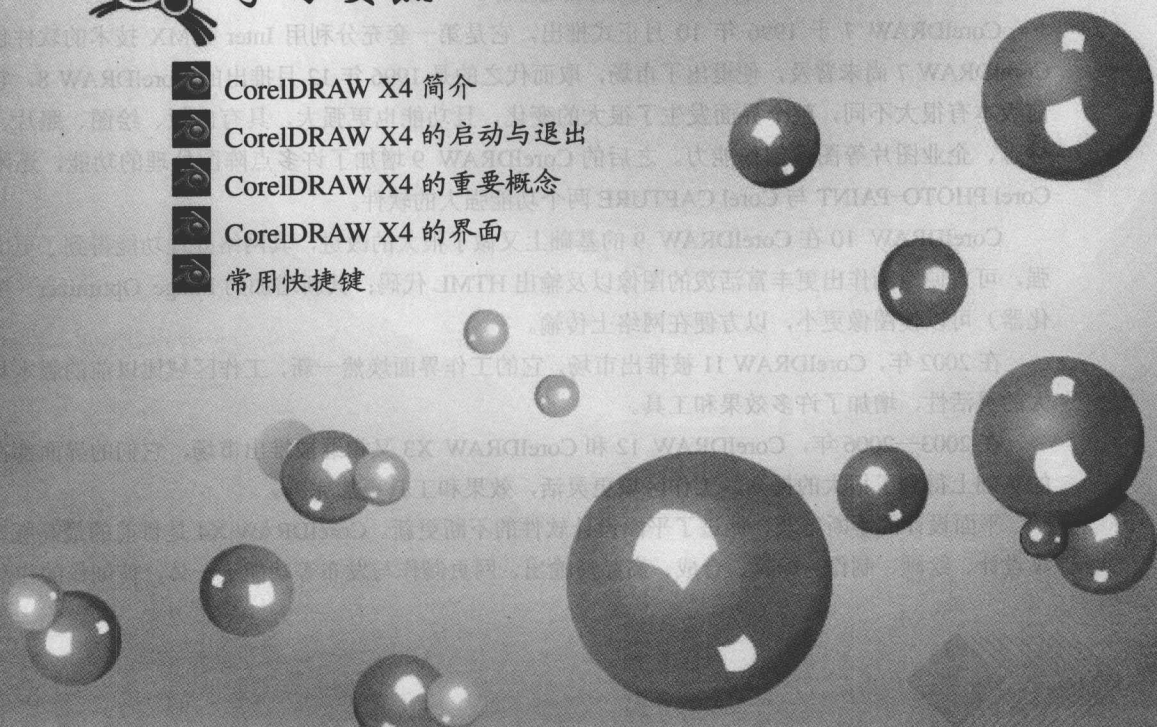
CorelDRAW X4 概述



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，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。



- CorelDRAW X4 简介
- CorelDRAW X4 的启动与退出
- CorelDRAW X4 的重要概念
- CorelDRAW X4 的界面
- 常用快捷键



1.1 CorelDRAW X4 简介

在众多的电脑绘图软件中,由于 CorelDRAW 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,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 的发展历史

CorelDRAW 于 1989 年由加拿大的 Corel 公司推出,到现在已经有 14 年的历史了,虽然时间不长但已经成为世界闻名的平面图形图像设计软件之一。

CorelDRAW 第一版于 1989 年春季面世,这是专门为 Microsoft (微软)而设计的。一年后,开发商向大众推出了 CorelDRAW 1.01 版,它在功能方面增加了滤镜,并且可兼容其他的绘图软件。

1991 年秋天 Corel 公司推出了 CorelDRAW 2,这时的 CorelDRAW 已经具备了当时其他绘图软件都不具备的功能,如套封、立体化和透视效果等。

CorelDRAW 2 的推出虽然为 CorelDRAW 树立了新形象,但 CorelDRAW 的第一个里程碑应该是 CorelDRAW 3,它是今天功能齐全的绘图组合软件的始祖,也是第一套专为 Microsoft Windows 3.1 设计的绘图软件包,其中包括 Corel PHOTO-PAINT, CorelCHART, CorelSHOW 与 CorelTRACE 等应用程序。

CorelDRAW 4 于 1993 年 5 月推出,Corel PHOTO-PAINT 与 CorelCHART 的程序代码经过整理后,在外观上也更接近 CorelDRAW。

CorelDRAW 5 于 1994 年 5 月推出,此版本兼容了以前版本中所有的应用程序,被公认为第一套功能齐全的绘图和排版软件包。

CorelDRAW 6 是专为 Microsoft Windows 95 设计的绘图软件包,它充分利用了 32 位处理器的能力,提供了用于三维动画制作与描绘的新应用程序。

CorelDRAW 7 于 1996 年 10 月正式推出,它是第一套充分利用 Inter MMX 技术的软件包。但 CorelDRAW 7 尚未普及,便退出了市场,取而代之的是 1996 年 12 月推出的 CorelDRAW 8,它与以前版本有很大不同,整个界面发生了很大的变化,且功能也更强大,具有出版、绘图、照片、企业标志、企业图片等图像创作能力。之后的 CorelDRAW 9 增加了许多点阵图处理的功能,还附带了 Corel PHOTO-PAINT 与 Corel CAPTURE 两个功能强大的软件。

CorelDRAW 10 在 CorelDRAW 9 的基础上又做了很大的改进,其网络处理功能得到了更大的增强,可方便地制作出更丰富活泼的图像以及输出 HTML 代码;其新增加的 Image Optimizer (图像优化器)可以使图像更小,以方便在网络上传输。

在 2002 年,CorelDRAW 11 被推出市场,它的工作界面焕然一新,工作区域比以前的版本具有更大的灵活性,增加了许多效果和工具。

在 2003—2006 年,CorelDRAW 12 和 CorelDRAW X3 又相继被推出市场,它们的界面都在原有的基础上得到了很大的提高,工作区域更灵活,效果和工具更加完善。

平面设计的不断普及,促进了平面设计软件的不断更新。CorelDRAW X4 是目前最高版本,它集设计、绘画、制作、编辑、合成、高品质输出、网页制作与发布等功能于一体,使创作的作品更具



专业水准。

CorelDRAW X4 相比两年前的 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文本格式实时预览、字体识别、页面无关层控制、交互式工作台控制等。

在 Windows Vista 开始普及的今天, CorelDRAW X4 也与时俱进, 整合了新系统的桌面搜索功能, 可以按照作者、主题、文件类型、日期、关键字等文件属性进行搜索, 还新增了在线协作工具。

此外, CorelDRAW X4 还增加了对大量新文件格式的支持, 包括 Microsoft Office Publisher, Illustrator CS3, Photoshop CS3, PDF 8, AutoCAD DXF/DWG, Painter X 等。

1.1.2 CorelDRAW X4 的工作环境

CorelDRAW X4 可以运行于 PC 机与苹果机上, 在 PC 机上适用于 Windows 2000, Windows XP 或 Windows Tablet PC Edition 操作系统。

CorelDRAW X4 在运作时需要占用很大的系统资源, 因此它对硬件的配置要求较高。要顺利运行 CorelDRAW X4, 必须具备以下条件:

(1) CPU (中央处理器): CPU 的运作与处理速度是计算机性能最重要的标志之一, CorelDRAW X4 所要求的处理器至少在 Pentium 133 以上。

(2) 内存 (RAM): 内存是处理器与硬盘等外存设备进行数据交换的主要场所, CorelDRAW X4 要求的内存为 128 MB, 256 MB 或更高。

(3) 硬盘空闲空间: 必须保证硬盘具有 250 MB 以上的空闲空间以进行数据交换。

1.1.3 CorelDRAW 的基本功能

绘制与处理矢量图: CorelDRAW X4 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各种排列组合、对齐、镜像操作等。

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 不仅可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与使用透视效果等。

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。

1.1.4 CorelDRAW X4 的新特性

CorelDRAW X4 与以前的版本相比, 除了具有更加人性化与亲切的窗口视图外, 还增加了许多新的功能, 下面分别进行介绍。

1. CorelDRAW X4 新的启动界面和快捷方式, 如图 1.1.1 和图 1.1.2 所示
2. CorelDRAW X4 新的文本格式实时预览、字体识别功能

选择不同的字体, CorelDRAW X4 会自动把段落文本中的字体预览成选择的字体。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以供查看显示效果。这一新加的特性可以大大方便我们选择不同的字体效果, 从而提高工作效率, 如图 1.1.3 所示。