

中文版

CorelDRAW X4

商业案例设计及 绘制技法

麓山文化 主编

实践工程案例——图标与花纹、实物插画、CIS与VI、报纸海报、包装与宣传品、
户外广告、书籍与网页POP与DM卡片以及企业形象识别
多媒体教学DVD、实例素材、源文件和最终文件



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhep.com.cn

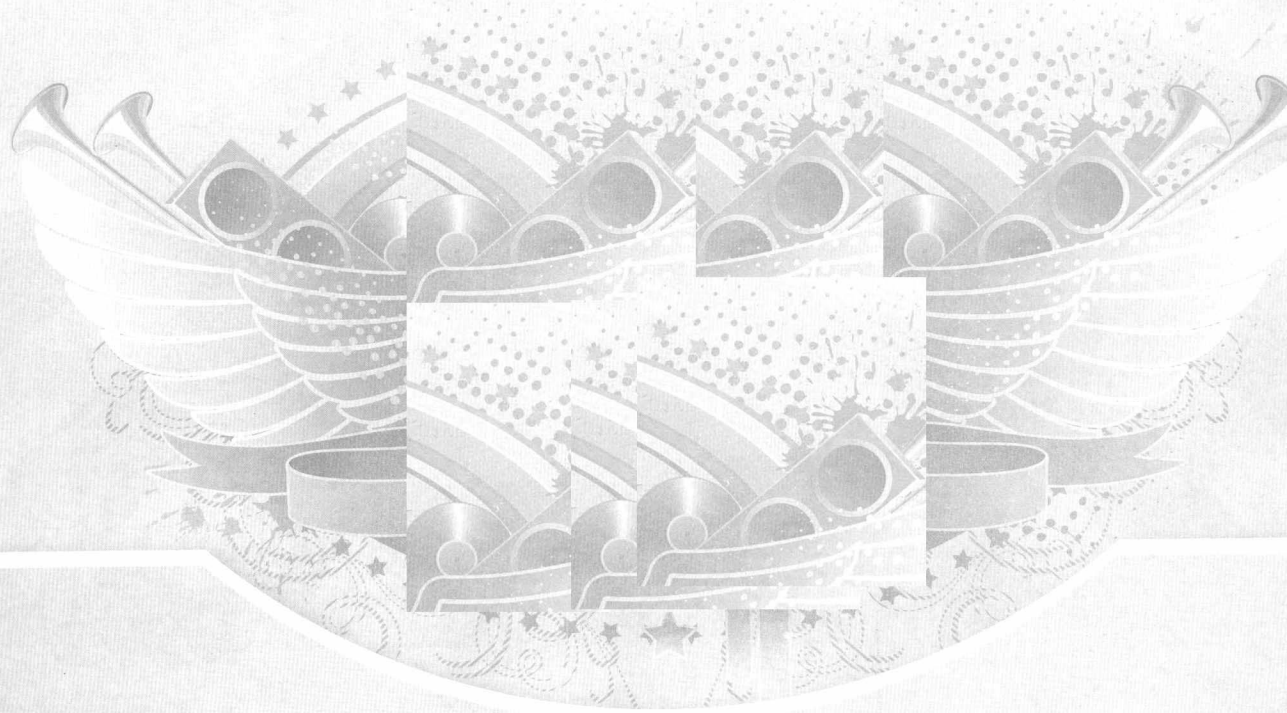
中文版

CorelDRAW®

商业案例设计及 绘制技法

麓山文化 主编

实践工程案例——图标与花纹、实物插画、CIS与VI、报纸海报、包装与宣传品、
户外广告、书籍与网页POP与DM卡片以及企业形象识别、
多媒体教学DVD、实例素材、源文件和最终文件



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

这是一本 CorelDRAW X4 商业案例设计及绘制方法与技巧图书。

本书采用软件与行业相关知识相结合的方法,以图形绘制和平面设计的典型应用为主线,通过大量精美的实用案例,全面、详细地讲解了如何利用 CorelDRAW 完成专业绘图和平面设计与创作任务。内容涵盖图标绘制、实物绘制、花纹绘制、标志设计、名片设计、卡片设计、商业广告、海报设计、宣传单设计、包装设计、装帧设计、报纸广告设计、户外广告设计和网页设计等方面。案例精美,操作步骤翔实,实用性、可操作性强。

本书凝聚了专业设计师的经验和技能,同时做到知识与技术并重,为用而学,学以致用。适合美工、平面设计等相关专业的师生以及各类工程技术人员阅读,也可以作为各大专院校和培训班的教材。

本书 DVD 包含书中的实例素材和最终文件,同时配备了各实例的多媒体教学短片,以提高读者的兴趣、实际操作能力以及工作效率,读者在学习过程中可参考使用。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 CorelDRAW X4 商业案例设计及绘制技法 / 麓山文化 主编. —北京: 科学出版社, 2009

ISBN 978-7-03-024860-2

I. 中... II. 麓... III. 图形软件, CorelDRAW X4
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 104488 号

责任编辑: 但明天 / 责任校对: 红月亮文化
责任印刷: 金明盛 / 封面设计: 刘荣慧

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号
邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

北京金明盛印刷有限公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2009 年 10 月第 1 版 开本: 787mm×1092mm 1/16
2009 年 10 月第 1 次印刷 印张: 25
印数: 1—3 000 字数: 559 千字

定价: 47.00 元 (配 1 张 DVD)

前 言

CorelDRAW 是目前使用最为普遍的矢量图形绘制及图像处理软件之一,该软件集图形绘制、平面设计、网页制作、图像处理等功能于一体,深受广大平面设计人员和数字图像爱好者的青睐。

本书是《中文版 CorelDRAW X4 新手梦幻之旅》的商业案例篇,它以经典、实用的商业案例为基础,全面剖析 CorelDRAW X4 的软件功能和图形制作技巧,并为从事绘图和平面设计的人员提供一些实际、快捷的制作方法。

本书特色

本书的主要特点可归纳如下:

经典的设计范例。本书讲解了数十个平面设计案例,这些案例全部来自实际商业项目,皆为资深设计师的优秀作品,包含一流的创意和设计技巧。这些精彩案例全面展示了如何在平面设计中灵活使用 CorelDRAW 的各项功能。每一个案例都渗透了平面广告创意与设计的理论,为读者了解一个主题或产品应如何展示提供了较好的“临摹”蓝本。

实用的知识精讲。书中从讲解实例的创意思路、到设计过程的关键步骤提示,最后通过操作步骤的详细讲解,将设计作品的创意和制作流程逐步分解,帮助读者在快速掌握设计技巧的同时,更好地把握创作的意图,提高读者的设计水平和艺术修养。

详细的语音视频教学光盘。本书配套的 DVD 光盘不仅包含了全书实例的源文件和素材,还特别提供各实例的语音视频教学短片,手把手的细致讲解,可以成倍提高读者的学习效率 and 兴趣。

读者对象

本书结构清晰、文字流畅,众多实例典型实用,既适用于 CorelDRAW 初学者,也适用于中高层次的平面设计爱好者和专业设计人员阅读参考,同时还可以作为职业院校相关专业教材。

版权声明

本书内容所涉及公司或个人名称、优秀产品创意、图片和商标等,均为所属公司或者个人所有,本书仅为举例和宣传之用,绝无侵权之意,特此声明。

创作团队

本书的创作团队有着严谨的学术作风、扎实的理论基础和丰富的专业知识。由于长期从事图形图像类软件的教学和研究,对如何将软件和艺术设计巧妙地结合、以及教学和图书编写怎样更有利于读者学习,都有着自己独到的见解和独特的方法。创作团队的教师都具有丰富的实践经验,在艺术设计领域经常发表自己的作品,也为大型企业和公司设计制

作了大量的形象广告和宣传作品。

本书由麓山文化主编，在本市的编写过程中，李红萍、李红艺、易盛、李红术、陈云香、林小群、何俊、周国章、刘争利、朱海涛、朱晓涛、彭志刚、李羨盛、刘莉子、周鹏、刘佳东、肖伟、何亮、林小群、刘清平、陈文香、蔡智兰、陆迎锋、罗家良、罗迈江、马日秋、潘霏、曹建英、罗治东、廖志刚、姜必广、周楚仁、赵灿、卿丽芳等人员对本书的审读、制图等工作也付出了辛苦劳动，在此表示深深的感谢。

由于作者水平有限，书中错误、疏漏之处在所难免。在感谢你选择本书的同时，也希望你能把对本书的意见和建议告诉我们。

作者联系邮箱：lushanbook@gmail.com

麓山文化

目 录

第1章 CorelDRAW X4 快速导航	1
1.1 认识 CorelDRAW X4	1
1.1.1 CorelDRAW 的应用领域	1
1.1.2 CorelDRAW X4 中的图像概念	4
1.2 CorelDRAW X4 的主界面	8
1.3 文件基本操作	12
1.3.1 新建文件	12
1.3.2 打开文件	13
1.3.3 保存文件	13
1.3.4 关闭文件	14
1.3.5 导入文件	14
1.3.6 导出文件	15
1.4 页面基本操作	16
1.4.1 设置页面的显示方式	16
1.4.2 设置页面的大小和方向	18
1.4.3 页面视图的缩放与平移	19
1.5 图形颜色的填充	20
1.5.1 利用调色板填充颜色	20
1.5.2 利用均匀填充对话框填充颜色	22
1.5.3 利用颜色泊坞窗填充颜色	23
1.5.4 使用滴管工具与颜料桶工具进行填充	23
1.5.5 智能填充	24
1.5.6 渐变填充	25
第2章 图标和花纹的绘制	29
2.1 绘制图标	29
2.1.1 工具图标	29
2.1.2 苹果图标	34
2.1.3 笑脸图标	39
2.2 绘制花纹	43
2.2.1 蝴蝶花纹	43
2.2.2 橘子汽水	50
2.2.3 冰蓝月光	56
第3章 实物的绘制	63
3.1 绘制简单实物	63

3.1.1	绘制青蛙	63
3.1.2	绘制铅笔和笔记本	66
3.1.3	绘制橙子	71
3.2	复杂实物的绘制	75
3.2.1	绘制房子	75
3.2.2	绘制礼品盒	79
3.2.3	绘制情侣卡通杯	88
第4章	插画的绘制	95
4.1	插画知识介绍	95
4.1.1	插画的概念	95
4.1.2	插画的形式	96
4.1.3	现代插画的设计准则	98
4.2	风景插画的绘制——乡村风光	100
4.2.1	绘制背景	100
4.2.2	绘制太阳	102
4.3	儿童插画的绘制——孩提时代	108
4.3.1	绘制背景	108
4.3.2	绘制人物	111
4.3.3	绘制蜻蜓	114
4.4	人物插画的绘制——时尚少女	116
4.4.1	绘制背景	117
4.4.2	绘制人物轮廓	120
4.4.3	绘制人物细节	122
第5章	企业形象识别设计	127
5.1	企业形象识别知识介绍	127
5.1.1	CIS 与 VI 的区别	127
5.1.2	VI 的基本要素	127
5.2	企业形象识别设计实例	130
5.2.1	标志设计	130
5.2.2	名片设计	134
5.2.3	请柬设计	137
5.2.4	广告衫设计	140
5.2.5	音像店标示牌设计	145
5.2.6	企业吊旗设计	151
5.2.7	运输车设计	156
第6章	宣传品设计	160
6.1	手提袋设计	161
6.1.1	手提袋设计知识介绍	161
6.1.2	儿童用品手提袋设计	161

6.1.3 沐浴盐手提袋设计	167
6.2 礼品伞设计	175
6.3 宣传单设计	180
6.3.1 关于宣传单	180
6.3.2 宣传单设计的特点	180
6.3.3 商场宣传单设计	182
6.3.4 房产宣传折页设计	188
第7章 报纸广告设计	195
7.1 报纸广告知识介绍	195
7.1.1 报纸广告的特点	195
7.1.2 报纸广告设计要点	196
7.2 报纸广告设计实例	199
7.2.1 音乐报纸广告设计	199
7.2.2 KTV 报纸广告设计	207
7.2.3 房产报纸广告设计	214
7.2.4 摄像机报纸广告设计	218
第8章 包装设计	224
8.1 包装有关知识	224
8.1.1 包装设计的概念	224
8.1.2 包装的作用	225
8.1.3 包装的分类	225
8.1.4 包装设计的构成要素	226
8.1.5 包装设计内容	228
8.1.6 包装设计流程	229
8.2 包装设计实例	231
8.2.1 沐浴露包装设计	231
8.2.2 果冻包装设计	241
8.2.3 药品包装盒设计	252
第9章 户外广告设计	264
9.1 户外广告知识介绍	264
9.1.1 户外广告相关知识	264
9.1.2 喷绘写真相关知识	271
9.2 户外广告设计实例	273
9.2.1 公益广告设计	273
9.2.2 服装广告设计	278
9.2.3 音乐手机广告设计	284
9.2.4 数码产品广告设计	293
第10章 海报设计	301
10.1 海报知识介绍	301

10.1.1	海报的概念	301
10.1.2	海报的特点	303
10.1.3	海报设计的要点	304
10.2	海报设计实例	305
10.2.1	医院海报设计	305
10.2.2	商场宣传设计	311
10.2.3	店庆宣传海报设计	317
10.2.4	儿童海报设计	322
10.2.5	葡萄酒海报设计	328
10.2.6	学校招生海报设计	331
第 11 章	其他商业案例设计	337
11.1	卡片设计	337
11.2	DM 单设计	345
11.3	POP 广告设计	350
11.4	网页设计	357
11.5	书籍装帧设计	368

第 1 章 CorelDRAW X4 快速导航

CorelDRAW 是 Corel 公司推出的一款广受欢迎的矢量图形创作软件,它集绘图、排版、图像编辑、网页及动画制作为一体,其超强的功能和独特的魅力吸引了众多的电脑美术爱好者和平面设计人员。CorelDRAW X4 的出现,更加使其在绘图和平面设计制作领域占据了更为重要的地位。

1.1 认识 CorelDRAW X4

CorelDRAW 是集图形设计、文字编辑、排版以及高品质输出于一体的设计软件,使用它既可以轻松地创作专业级的美术作品,又能够快速地完成广告、包装和插画等设计工作。目前,CorelDRAW 被广泛地应用于插画绘制、特效字设计、文字处理和排版、平面广告设计、VI 设计、包装设计、书籍装帧设计等众多领域。

1.1.1 CorelDRAW 的应用领域

1. VI 设计

VI (Visual Identity, 视觉识别) 设计是以企业名称、标志、标识、标准字体、标准色为核心,反映企业理念和文化的一种识别符号,例如大家熟悉的公司标志、产品标识、社会组织或团体标志等。

CorelDRAW 在 VI 设计方面应用广泛,好的 VI,不仅设计独特,更能充分表达企业形象和内涵。使用 CorelDRAW 设计的公司标志如图 1-1 所示。



图 1-1 标志

2. 广告设计

在商业活动频繁的今天,各种广告无处不在,比如:电视广告、报纸广告、杂志广告、户外广告、POP 广告等,这些广告中有位图广告,也有矢量广告,或两者并存的广告,而 CorelDRAW 同时具备制作位图广告和矢量广告的一大功能。

在平面广告设计中,许多设计师都使用 CorelDRAW 来进行设计和制作。CorelDRAW 在平面广告的设计制作过程中发挥着举足轻重的作用,使用 CorelDRAW 制作的平面广告

如图 1-2 所示。



图 1-2 平面广告

3. 插画绘制

插画是世界通用的艺术语言，广泛应用于书刊、杂志、包装等领域，主要用来升华文字主题。但是现在的插画越来越具备独立的表达能力，它大致可划分为：人物、动物和产品插画等几种类型。CorelDRAW 具有强大的插画绘制功能，设计师可以使用各种工具和命令轻松地绘制出矢量图形、图案和漂亮的插画，如图 1-3 所示。

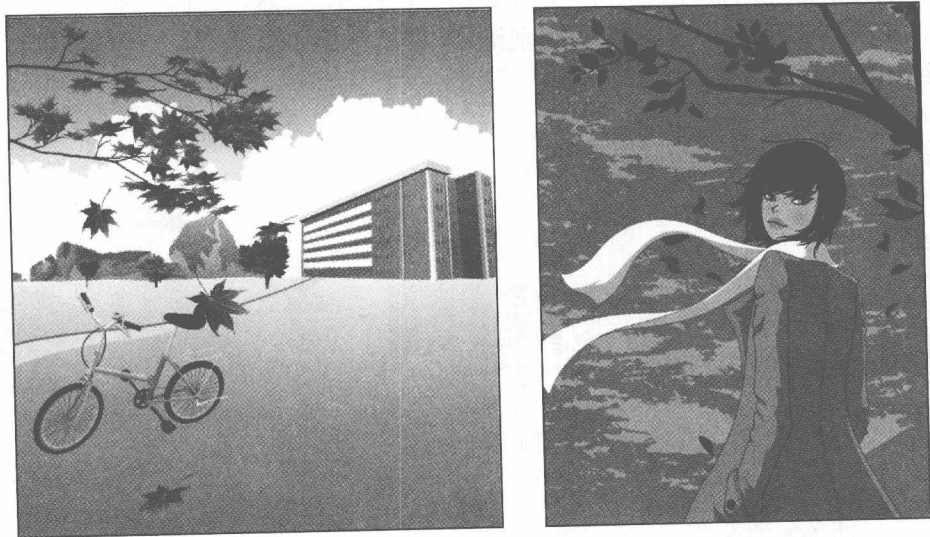


图 1-3 插画绘制

4. 海报

海报又称招贴或者宣传画，是一种极具个性化的艺术表现形式，属于户外广告类型，常分布在街道、影剧院、展览会、商业闹区、车站、码头、公园等公共场所。国外也称之

为“瞬间”的街头艺术。

相对于其他广告类型而言,海报具有画面大、内容广泛、艺术表现力丰富、远视效果强烈等特点,如图1-4所示。对于学设计的人来说,只要提起广告,首先想到的就是海报。



图1-4 海报

5. 包装设计

简单地说,包装设计就是对产品包装介质进行装潢以美化外观,从而扩大其知名度或促进销售的一种手段。

包装设计已经成为现代商品生产中不可或缺的一部分。CorelDRAW 的工具和命令为设计、制作包装的平面图、立面图提供了强有力的支持。

使用 CorelDRAW 制作的包装效果如图1-5所示。



图1-5 包装设计

6. 书籍装帧设计

CorelDRAW 在书籍装帧设计领域应用也非常广泛(见第6.3.5节实例)。它集成了ISBN生成组件,可以快速地插入条码,而且其导线和定位功能使用起来也更加简便。使用 CorelDRAW X4 完成的书籍装帧设计如图1-6所示。

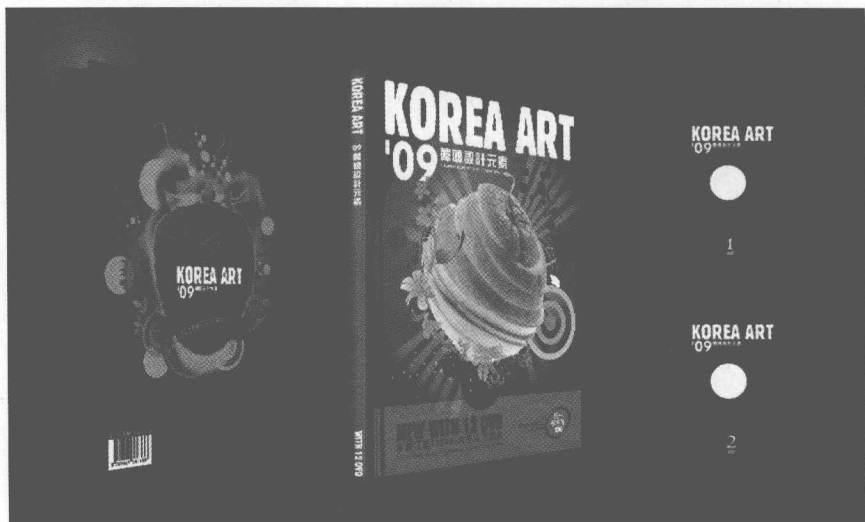


图 1-6 书籍装帧设计

1.1.2 CorelDRAW X4 中的图像概念

在使用 CorelDRAW X4 进行图形绘制与设计之前，我们需要了解该软件中的一些图像概念，这样才能更好地运用它。

1. 位图图像与矢量图形

计算机图形图像可以分为位图图像和矢量图形两大类型，CorelDRAW 是一个矢量图形处理软件。矢量图形和位图图像有什么区别呢？下面分别进行介绍。

(1) 位图图像

位图图像又称点阵图像或栅格图像，它是由许许多多的点组成的，这些点我们称之为像素 (pixel)。不同颜色的像素点按照一定次序进行排列，就组成了色彩斑斓的图像。

当把位图图像放大到一定程度显示时，在计算机屏幕上就可以看到一个个方形小色块，如图 1-7 所示，这些色块就是组成图像的像素。位图图像就是通过记录每个像素的位置和颜色信息来保存图像的，因此图像的像素越多，每个像素的颜色信息越多，该图像文件所占磁盘空间也就越大。

由于位图图像是通过记录每个像素的方式来保存图像，所以它可以表现出图像的阴影和色彩的细微层次，从而看起来非常逼真。位图图像常用于保存图像复杂、色彩和色调变化丰富的图像，比如人物、风景照片等。通过扫描仪、数码相机获得的图像，其格式采用的都是位图图像格式。

位图图像质量与分辨率有关。当位图图像在屏幕上以较大的放大倍数显示，或以过低的分辨率打印时，都会看见锯齿状的图像边缘。因此，在制作和处理位图图像之前，应首先根据输出成品的要求，适当调整图像的分辨率。

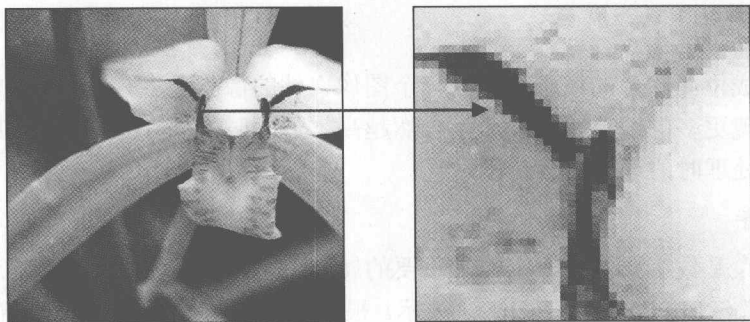


图 1-7 位图图像放大

制作和处理位图图像的软件有：Adobe Photoshop、Corel Photo-Paint、Fireworks、Painter 和 Ulead PhotoImpact 等。

(2) 矢量图形

矢量图形是由一些用数学方式描述的曲线组成的，其基本组成单元是锚点和路径。无论缩放多少倍，矢量图的边缘都是平滑的，而且矢量图形文件所占的磁盘空间很少，非常适合网络传输。目前网络上流行的 Flash 动画就是矢量图形格式。

矢量图形质量与分辨率无关。可以将它们缩放到任意尺寸，按任意分辨率打印，都不会丢失细节或降低其清晰度。如图 1-8 所示，将图形放大到相当大的倍数后，构成图形的线条和色块仍然非常光滑，没有失真的现象出现。

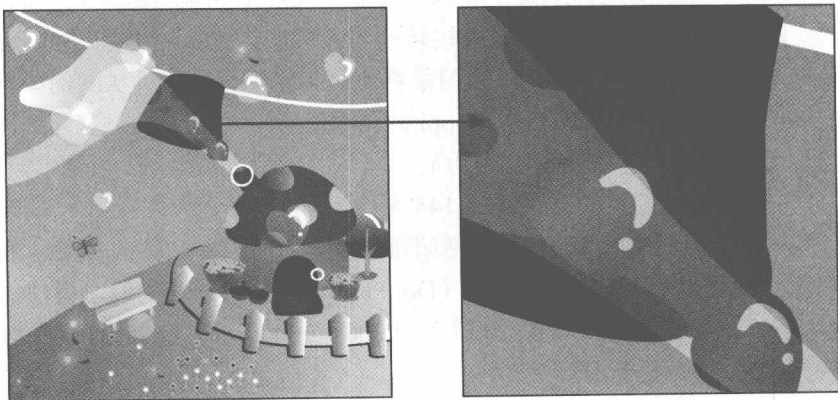


图 1-8 矢量图形放大

矢量图形的文件格式很多，比如 Adobe Illustrator 软件的 AI、EPS 和 SVG 格式，AutoCAD 软件的 DWG 和 DXF 格式，CorelDRAW 软件的 CDR 格式，Windows 标准图元文件 WMF 和增强型图元文件 EMF 格式等。

矢量图形特别适合于表现大面积色块的卡通、标志、插画、文字或公司 LOGO。制作和处理矢量图形的软件有 CorelDRAW、FreeHand、Illustrator、AutoCAD 等。

2. 像素和分辨率

像素和分辨率在实际应用中，有很重要的作用。图像分辨率的大小设置，应根据图像的输出方式和用途来决定。

(1) 像素

像素是组成位图图像的最小单位。一个图像文件的像素越多，它包含的图像信息也越多，就越能表现更多的细节，图像质量自然越高。但同时，保存它们所需的磁盘空间也会越大，编辑和处理时的速度也会越慢。

(2) 分辨率

“分辨率”是数字图像的一个非常重要的属性，它指在单位长度中像素的数目，通常用“像素/英寸”(PPI Pixels Per Inch)来表示。根据用途不同，常见的分辨率有图像分辨率、显示器分辨率、打印分辨率和印刷分辨率等几种。

- **图像分辨率** 即图像中每单位长度含有的像素数目。图像分辨率不会影响图像在显示器上的显示质量，只会影响图像输出的品质。在图像制作过程中，可以使用 Photoshop 等图像处理软件随时调整图像的分辨率。例如，一幅分辨率为 72dpi 的 1×1 英寸大小的图像共包含 5184 个像素 ($72 \times 72 = 5184$)。同样是 1×1 英寸大小，但分辨率为 300dpi 的图像则包含 90 000 个像素。由此可见，分辨率高的图像比相同打印尺寸的低分辨率图像包含更多的像素。当然，并不是分辨率越高越好，分辨率高的图像文件所占磁盘空间也越大，在处理时所需的内存和计算时间也越多。
- **显示器分辨率** 指显示器上每单位长度显示的点(像素)的数量。大多数新型显示器的分辨率约为 72dpi，而较早的 Mac OS 显示器的分辨率则为 96dpi。了解显示器分辨率有助于理解图像在屏幕上的显示尺寸不同于其打印尺寸的原因。在显示器上显示图像时，图像像素直接转换为显示器像素，这样当图像分辨率比显示器分辨率高时，在屏幕上显示的图像将比其指定的打印尺寸大。例如，当在 72dpi 的显示器上显示 1×1 英寸的 144ppi 的图像时(100%显示比例显示)，则它在屏幕上显示的区域为 2×2 英寸。因为显示器每英寸只能显示 72 个像素，因此需要 2 英寸来显示组成图像的一条边的 144 个像素。
- **打印分辨率** 指激光打印机(包括照排机)等输出设备产生的每英寸的油墨点数，即每英寸所能打印的点数或线数(Dot Per Inch, DPI——人们习惯使用小写)。例如，大多数桌面激光打印机的分辨率为 300~600dpi，而高档照排机能够以 1200dpi 或更高的分辨率进行打印。
- **印刷分辨率** 在印刷时往往使用线屏(lpi)而不是分辨率来定义印刷的精度，在数量上，线屏是分辨率的 2 倍。例如，如果一个出版物以线屏 175 印刷，在为该出版物制作图像时，图像的分辨率就应该设置为 350dpi 或者更高。

(3) 如何决定图像的分辨率

对图像分辨率的大小设置，应根据图像的输出方式和用途来决定。

如果制作的图像用于网页，分辨率只需满足典型的显示器分辨率(72dpi 或 96dpi)即可；如果图像用于打印输出，则需要满足打印机或其他打印设备的要求；如果图像用于印刷，则图像分辨率应不低于 300dpi。

常用图像输出方式及图像分辨率如表 1-1 所示。

表 1-1 常用图像输出方式及分辨率

输出方式	分辨率 (dpi)	输出方式	分辨率 (dpi)
喷绘	20-45	报纸、打印	150-250
写真	60-150	商业印刷	250-300
屏幕、网络	72-96	高档彩色印刷	350-400

3. 常用的图形图像文件格式

(1) CDR 格式

CDR 格式是著名绘图软件 CorelDRAW 的专用图形文件格式，也是新建和保存图像文件默认的格式。对于没有编辑完成，下次需要继续编辑的文件最好保存为 CDR 格式。

由于 CorelDRAW 是矢量图形绘制软件，所以 CDR 文件可以记录文件的属性、位置和分页等信息。CDR 文件格式在兼容性上比较差，只能使用 CorelDRAW 应用程序打开，其他图像编辑软件则无法将其打开。

(2) AI 格式

AI 是一种矢量图形格式，它是 Adobe 公司 Illustrator 软件的专用格式。AI 格式兼容性比较高，可以在 CorelDRAW 中打开，当然也可以将 CDR 格式的文件导出为 AI 格式。

(3) PSD 格式

PSD 格式是 Adobe Photoshop 软件专用的格式，它是唯一一种可支持所有图像模式的格式，并且可以存储在 Photoshop 中建立的所有图层、通道、参考线等信息。当然，PSD 格式也有其缺点，由于保存的信息较多，相对于其他格式的图像文件而言，PSD 文件所占用的磁盘空间很大。

另外，由于 PSD 是 Photoshop 的专用格式，许多软件（特别是排版软件）都不提供直接支持。因此，对图像编辑完成之后，应将图像转换为兼容性好并且占用磁盘空间小的图像格式，比如 JPG、TIFF 格式等。

(4) BMP 格式

BMP 是 Windows 平台标准的位图格式，使用非常广泛，一般图形图像软件都对其提供了非常好的支持。BMP 格式支持 RGB、索引颜色、灰度和位图颜色模式，但不支持 Alpha 通道。

(5) GIF 格式

GIF 格式也是一种非常通用的图像格式，由于最多只能保存 256 种颜色，并且使用 LZW 压缩方式压缩文件，因此按 GIF 格式保存的文件非常轻便，不会占用太多的磁盘空间，非常适合 Internet 上的图片传输。GIF 格式还可以保存动画。

(6) JPEG 图像格式

JPEG 是一种高压缩比的有损压缩真彩色图像文件格式，其最大特点是文件比较小，可以进行高倍率的压缩，因而在注重文件大小的领域应用广泛，比如：网络上绝大部分要求高颜色深度的图像都使用 JPEG 格式。

JPEG 格式是压缩率最高的图像格式之一，这是由于 JPEG 格式在压缩、保存的过程中会以失真最小的方式丢掉一些肉眼不易察觉的数据，所以保存后的图像与原图会有所差别，没有原图像的质量好，不宜在印刷、出版等高要求的领域使用。

(7) PNG 图像格式

PNG (Portable Network Graphics, 轻便网络图像) 是 Netscape 公司专为互联网开发的网络图像格式。不同于 GIF 格式图像的是，它可以保存 24 位的真彩色图像。PNG 图像支持透明背景和消除锯齿边缘的功能，可以在不失真的情况下压缩、保存图像，但由于并不是所有浏览器都支持 PNG 格式，所以该格式文件的使用范围没有 GIF 和 JPEG 广泛。

(8) TGA 图像格式

一种通用性很强的真彩色图像文件格式，有 16 位、24 位、32 位等多种颜色深度可供选择，它可以带有 8 位的 Alpha 通道，并且可以进行无损压缩处理。

(9) TIFF 图像格式

TIFF 格式是印刷行业标准的图像格式，通用性很强，几乎所有的图像处理软件和排版软件都对其提供了很好的支持，因此广泛用于在不同程序之间和不同计算机平台之间进行图像数据交换。

TIFF 格式支持 RGB、CMYK、Lab、索引颜色、位图和灰度颜色模式，并且它在 RGB、CMYK 和灰度 3 种颜色模式中还支持使用通道、图层和路径，可以将图像中路径以外的部分在置入到排版软件（比如 PageMaker、InDesign 等）中时变为透明。

1.2 CorelDRAW X4 的主界面

CorelDRAW X4 的操作界面主要由标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、工具箱、标尺、调色板、页面控制栏、状态栏、泊坞窗、绘图页面等部分组成。

单击“开始”按钮，选择“所有程序”菜单中的“CorelDRAW Graphics Suite X4”/“CorelDRAW X4”命令，启动程序后将弹出 CorelDRAW X4 中文版的快速启动界面，如图 1-9 所示。

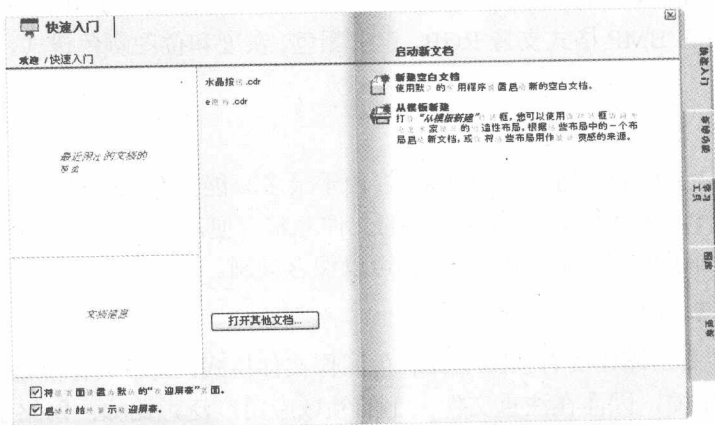


图 1-9 快速启动界面