



影响百万人的经典清华版+
+全新改版震撼上市

CorelDRAW

X4 中文版

入门与提高



王海峰 李绍勇 刘晶◎编著



随书附赠
DVD演示光盘

- 本书实例源文件
- 超长时间的演示教学视频



清华大学出版社

入门与提高丛书

影响百万人的经典清华版
+ 全新改版震撼上市

CorelDRAW X4

中文版 入门与提高

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书是作者根据多年平面设计工作经验编写而成的。每章的上机练习可以帮助读者巩固基础知识、增加实战经验,且其中的范例均来自作者实际工作中的应用。

全书共分12章。前11章分别介绍CorelDRAW X4的操作基础,文件操作与绘图工具的使用,对象编辑,对象选取与组织,颜色填充与外框编辑,交互式工具的使用,图形、图像处理,文本处理,符号的编辑与应用,位图的操作处理与转换等内容;第12章介绍了多个综合应用案例,让读者可以学以致用。

全书内容环环相扣,文字表达与图示相结合,讲解由浅入深、循序渐进,全面讲述了CorelDRAW X4在设计工作中的应用,真正实现了理论讲解与实例制作的完美结合。

为方便读者快速掌握CorelDRAW X4的重要功能和应用技巧,随书附赠多媒体光盘,生动形象地再现了实际操作过程,是读者学用CorelDRAW X4的好帮手。此外,光盘中还包括了书中所有的素材图片和源文件。

本书可作为各类职业院校、大中专院校或电脑培训学校的教材,也可作为平面设计制作爱好者的参考用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X4 中文版入门与提高/王海峰,李绍勇,刘晶编著. —北京:清华大学出版社,2009.9
(入门与提高丛书)

ISBN 978-7-302-20895-2

I. C… II. ①王… ②李… ③刘… III. 图形软件, CorelDRAW X4 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 138528 号

责任编辑:徐 颖 杨作梅

责任印制:孟凡玉

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:清华大学印刷厂

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:27.5 插 页:2 字 数:654 千字
附 DVD1 张

版 次:2009 年 9 月第 1 版 印 次:2009 年 9 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:55.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:030733-01

《入门与提高丛书》特色提示

- 精选国内外著名软件公司的流行产品,以丰富的选题满足读者学用软件的广泛需求
- 以中文版软件作为介绍的重中之重,为中国读者度身定制,使读者能便捷地掌握国际先进的软件技术
- 紧跟软件版本的更新,连续推出配套图书,使读者能轻松自如地与世界软件潮流同步
- 明确定位,面向初、中级读者,由“入门”起步,侧重“提高”,使新手老手都能成为行家里手
- 围绕用户实际使用之需取材谋篇,着重技术精华的剖析和操作技巧的指点,使读者能深入理解软件的奥秘,做到举一反三
- 追求明晰精炼的风格,用醒目的步骤提示和生动的屏幕画面使读者如亲临操作现场,轻轻松松地把软件用起来

丛书编委会

主 编	李振格			
编 委	卢先和	徐 颖	汤斌浩	
	章忆文	应 勤	黄 飞	
	张 瑜	邹 杰	彭 欣	
	刘天飞	张彦青	栾大成	

《入门与提高丛书》序

普通用户使用计算机最关键也最头疼的问题恐怕就是学用软件了。软件范围之广，版本更新之快，功能选项之多，体系膨胀之大，往往令人目不暇接，无从下手；而每每看到专业人士在计算机前如鱼得水，把软件玩得活灵活现，您一定又会惊羡不已。

“临渊羡鱼，不如退而结网”。道路只有一条：动手去用！选择您想用的软件和一本配套的好书，然后坐在计算机前面，开机、安装，按照书中的指示去用、去试，很快您就会发现您的计算机也有灵气了，您也能成为一名出色的舵手，自如地在软件海洋中航行。

《入门与提高丛书》就是您畅游软件之海的导航器。它是一套包含了现今主要流行软件的使用指导书，能使您快速便捷地掌握软件的操作方法和编程技术，得心应手地解决实际问题。

让我们来看一下本丛书的特点吧！

◎ 软件领域

本丛书精选的软件皆为国内外著名软件公司的知名产品，也是时下国内应用面最广的软件，同时也是各领域的佼佼者。目前本丛书所涉及的软件领域主要有操作平台、办公软件、编程工具、数据库软件、网络和 Internet 软件、多媒体和图形图像软件等。

◎ 版本选择

本丛书对于软件版本的选择原则是：紧跟软件更新步伐，推出最新版本，充分保证图书的技术先进性；兼顾经典主流软件，给广受青睐、深入人心的传统产品以一席之地；对于兼有中西文版本的软件，采取中文版，以尽力满足中国用户的需要。

◎ 读者定位

本丛书明确定位于初、中级用户。不管您以前是否使用过本丛书所述的软件，这套书对您都将非常合适。

本丛书名中的“入门”是指，对于每个软件的讲解都从必备的基础知识和基本操作开始，新用户无须参照其他书即可轻松入门；老用户亦可从中快速了解新版本的新特色和新功能，自如地踏上新的台阶。至于书名中的“提高”，则蕴涵了图书内容的重点所在。当前软件的功能日趋复杂，不学到一定的深度和广度是难以在实际工作中应用自如的。因此，本丛书在让读者快速入门之后，就以大量明晰的操作步骤和典型的应用实例，教会读者更丰富全面的软件技术和应用技巧，使读者能真正对所学软件做到融会贯通并熟练掌握。

◎ 内容设计

本丛书的内容是在仔细分析用户使用软件的困惑和目前电脑图书市场现状的基础上确

定的。简而言之，就是实用、明确和透彻。它既不是面面俱到的“用户手册”，也并非详解原理的“功能指南”，而是独具实效的操作和编程指导，围绕用户的实际使用需要选择内容，使读者在每个复杂的软件体系面前能“避虚就实”，直达目标。对于每个功能的讲解，则力求以明确的步骤指导和丰富的应用实例准确地指明如何去做。读者只要按书中的指示和方法做成、做会、做熟，再举一反三，就能扎扎实实地轻松过关。

◎ 风格特色

本丛书在风格上力求文字精炼、图表丰富、脉络清晰、版式明快。另外，还特别设计了一些非常有特色的段落，以在正文之外为读者指点迷津。这些段落包括：

- 注 意** 提醒操作中应注意的有关事项，避免错误的发生，让您少一些傻眼的时刻和求救的烦恼。
- 提 示** 提示可以进一步参考的章节，以及有关某些内容的详细信息，使您的学习可深可浅，收放自如。
- 技 巧** 指点一些捷径，透露一些高招，让您事半功倍，技高一筹。
- 试一试** 精心设计各种操作练习。您只要照猫画虎，试上一试，就不仅能在您的电脑上展现出书中的美妙画面，还能了解书中未详述的其他实现方法和可能出现的其他操作结果。随处可见的“试一试”，让您边学边用，时有所得，常有所悟。

经过紧张的策划、设计和创作，本套丛书已陆续面市，市场反应良好。许多书在两个月内迅速重印。本丛书自面世以来，已累计售出八百多万册。大量的读者反馈卡和来信给我们提出了很多好的意见和建议，使我们受益匪浅。严谨、求实、高品位、高质量，一直是清华版图书的传统品质，也是我们在策划和创作中孜孜以求的目标。尽管倾心相注，精心而为，但错误和不足在所难免，恳请读者不吝赐教，我们定会全力改进。

《入门与提高丛书》编委会

前 言

1. CorelDRAW X4 中文版简介

CorelDRAW X4 是 Corel 公司推出的一款非常优秀的矢量图形设计软件,它以编辑方式简便实用,所支持的素材格式广泛等优势,受到众多图形绘制人员、平面设计人员和爱好者的青睐。

CorelDRAW 软件是与 Illustrator、FreeHand 等齐名的矢量绘图软件,广泛应用于平面设计、插图制作、排版印刷、网页制作等领域。虽然 CorelDRAW 属于平面设计软件,但由于其使用方便、有快捷的操作方式和能够很好地表现图像外观,许多人也将 CorelDRAW 用于产品效果制作。

作为一名工业设计师,必须掌握若干种能迅速、真实地表达创意的工具。从专业角度分析, Alias 类的高端工业设计软件是最适合做产品设计的,因为从最初草图创意到后期数控加工,整个流程几乎是无缝的连接,而且每一个环节都能淋漓尽致地表现设计师的天赋。遗憾的是,不是每一个人、每一个企业都能负担得起使用这种专业工具的费用,因为不仅软件本身的价格高和操作难度大,其相关的设备也需要很大的投入。从我国国情考虑,价格低廉、使用简便的软件更适合大部分的企业和设计工作室,实际情况也是如此,相当数量的工业设计师依然在使用平面设计软件进行创意和效果制作。

这些平面设计软件主要包括位图处理软件 Photoshop 和矢量绘图软件 CorelDRAW、Illustrator、FreeHand 等。位图处理软件针对像素进行操作,在光影、材质等方面有非凡表现,但有分辨率的限制,而且对轮廓的制作和编辑不如矢量软件方便;矢量软件的优势在于操作控制简便、灵活、快捷。根据笔者的使用经验,矢量绘图软件的制作效果几乎可以与位图处理软件相媲美。

2. 本书内容介绍

本书以循序渐进的方式,全面介绍了 CorelDRAW 中文版的基本操作和功能,全书内容环环相扣,文字表达与图示相结合,讲解由浅入深、循序渐进,全面讲述了 CorelDRAW X4 在设计工作中的应用,真正实现了理论讲解与实例制作的完美结合。具体内容如下:

第 1 章介绍 CorelDRAW X4 的基础知识,包括 CorelDRAW X4 的工作界面、文件的基本操作、页面的设置和图形对象的导入与导出,以及颜色设置。

第 2 章介绍 CorelDRAW X4 中绘图工具的基本应用,并使用不同的绘图工具绘制形状,并对度量工具进行了简单的介绍。

第 3 章介绍 CorelDRAW X4 中辅助工具的应用,内容包括缩放工具、手形工具、滴管工具、颜料桶工具、标尺工具等。

第 4 章介绍 CorelDRAW X4 中文本工具的应用,内容包括文本属性的设置,以及对段落文本和图文混排的操作。

第 5 章介绍使用 CorelDRAW X4 中的各种填充工具对绘制的图形进行填充的操作。

第 6 章介绍使用各种编辑形状工具对图形进行编辑造形的操作。

第7章介绍在 CorelDRAW X4 中将多个对象进行群组与取消群组、排列顺序、对齐与分布、结合与拆分等操作,以及使用对象管理器来管理绘图中的所有对象。

第8章、第9章介绍在 CorelDRAW X4 中使用不同的交互式工具为图形添加三维效果的操作。

第10章介绍 CorelDRAW X4 中符号的创建、编辑及管理。

第11章介绍在 CorelDRAW X4 中使用专用的位图编辑器对位图进行编辑,调整位图的颜色和对比度,更改位图的大小、分辨率和色彩模式,中断和更新位图链接对象,以及使用图像过滤器创建多种位图效果的操作。

第12章综合使用 CorelDRAW X4 中的所有功能及命令来制作实例。

本书主要有以下几大优点:

- 内容全面。几乎涵盖了 CorelDRAW X4 中文版的所有选项和命令。
- 语言通俗易懂,讲解清晰,前后呼应。以最小的篇幅、最易读懂的语言来介绍每一项功能和每一个实例。
- 实例丰富,技术含量高,与实践紧密结合。每一个实例都倾注了作者多年的实践经验,每一个功能都经过技术认证。
- 版面美观,图例清晰,并具有针对性。每一个图例都经过作者精心策划和编辑。

只要仔细阅读本书,就会发现从中能够学到很多知识和技巧。

本书主要由王海峰、李绍勇、刘晶编写,其他参与编写的人员还有陈月霞、刘希林、黄健、黄永生、田冰、徐昊,北方电脑学校的温振宁、黄荣芹、刘德生、宋明、刘景君老师,德州职业技术学院的王强、牟艳霞、张波老师等,谢谢你们在书稿前期材料的组织、版式设计、校对、编排、图片处理等方面所做的工作。

由于本书编写时间仓促,作者水平有限,书中疏漏之处在所难免,欢迎广大读者和有关专家批评指正。

3. 本书约定

本书以 Windows XP 为操作平台来介绍,不涉及在苹果机上的使用方法。但基本功能和操作,苹果机与 PC 相同。为便于阅读理解,本书作如下约定:

- 本书中出现的中文菜单和命令将用“【】”括起来,以区分其他中文信息。
- 用“+”号连接的两个或三个键,表示组合键,在操作时表示同时按下这两个或三个键。例如,Ctrl+C 是指在按下 Ctrl 键的同时,按下 C 字母键;Ctrl+Shift+S 是指在按下 Ctrl 和 Shift 键的同时,按下 S 字母键。
- 在没有特殊指定时,单击、双击和拖动是指用鼠标左键单击、双击和拖动;右击是指用鼠标右键单击。
- 在没有特殊指定时,CorelDRAW X4 就是指 CorelDRAW X4 中文版。

目 录

第1章 CorelDRAW X4 操作基础.....1

1.1 基础知识.....2	
1.1.1 矢量图形与位图图像.....2	
1.1.2 颜色模式.....3	
1.2 CorelDRAW X4 的工作界面.....4	
1.2.1 启动程序.....4	
1.2.2 CorelDRAW X4 的界面介绍.....5	
1.3 文件的操作.....6	
1.3.1 新建文件.....6	
1.3.2 打开文件.....8	
1.3.3 保存文件.....9	
1.3.4 切换文件窗口.....11	
1.3.5 关闭文件.....12	
1.3.6 退出程序.....12	
1.4 页面设置.....12	
1.4.1 页面大小与方向设置.....13	
1.4.2 页面版面设置.....14	
1.4.3 页面背景设置.....14	
1.5 图形对象的导入与导出.....17	
1.5.1 导入文件.....17	
1.5.2 导出文件.....18	
1.6 插入条形码.....20	
1.7 颜色设置.....21	
1.7.1 利用默认调色板填充对象.....22	
1.7.2 利用颜色泊坞窗填充对象.....23	
1.7.3 自定义调色板.....24	

第2章 绘图工具与绘图29

2.1 手绘工具.....30	
2.1.1 使用手绘工具绘制曲线.....30	
2.1.2 使用手绘工具绘制直线 与箭头.....30	
2.1.3 修改对象属性.....31	
2.2 贝塞尔工具.....32	

2.2.1 选择贝塞尔工具.....32	
2.2.2 使用贝塞尔工具绘制一座 卡通屋.....33	
2.3 艺术笔工具.....34	
2.3.1 预设工具属性栏.....34	
2.3.2 笔刷工具属性栏.....35	
2.3.3 喷罐工具属性设置.....35	
2.3.4 使用喷罐工具绘制图案.....37	
2.3.5 书法工具.....40	
2.3.6 压力工具.....40	
2.4 钢笔工具.....40	
2.4.1 钢笔工具属性栏.....40	
2.4.2 使用钢笔工具绘制树叶.....41	
2.5 使用折线工具绘图.....42	
2.6 3点曲线工具.....42	
2.7 智能填充工具.....43	
2.7.1 智能填充工具属性栏.....43	
2.7.2 使用智能填充工具为复杂图像 填充颜色.....44	
2.7.3 使用智能绘图工具绘图.....45	
2.8 矩形工具组.....45	
2.8.1 矩形工具.....46	
2.8.2 3点矩形工具.....46	
2.9 椭圆形工具组.....47	
2.9.1 椭圆工具.....47	
2.9.2 使用椭圆形工具绘制卡通 太阳.....47	
2.9.3 使用3点椭圆形工具为卡通 太阳添加眼睛.....49	
2.10 使用多边形工具绘图.....50	
2.11 星形工具组.....53	
2.11.1 使用星形工具绘图.....53	
2.11.2 使用复杂星形工具绘图.....54	
2.12 螺纹工具与图纸工具.....55	



2.12.1 绘制网格.....	55
2.12.2 绘制螺旋线.....	55
2.13 度量工具.....	56
2.13.1 测量对象的宽度.....	56
2.13.2 测量对象的角度.....	58
2.13.3 对相关对象进行标注说明.....	59
2.14 使用交互式连线工具绘图.....	59
2.15 绘制基本形状.....	62
2.15.1 使用基本形状工具绘图.....	62
2.15.2 使用箭头形状工具绘图.....	63
2.15.3 使用流程图形状工具绘图.....	65
2.15.4 使用星形工具绘图.....	66
2.16 使用标注形状工具为对象进行 标注说明.....	67
2.17 上机练习.....	69
2.17.1 标志设计.....	69
2.17.2 象棋棋盘纸设计.....	71

第3章 CorelDRAW X4 的辅助功能75

3.1 缩放工具.....	76
3.1.1 缩放工具的属性设置.....	76
3.1.2 使用缩放工具.....	76
3.2 手形工具.....	77
3.3 滴管工具与颜料桶工具.....	78
3.4 标尺.....	79
3.4.1 更改标尺原点.....	80
3.4.2 更改标尺设置.....	80
3.5 辅助线与网格.....	81
3.5.1 创建辅助线.....	82
3.5.2 移动辅助线.....	83
3.5.3 显示或隐藏辅助线.....	84
3.5.4 删除辅助线.....	84
3.5.5 显示或隐藏网格.....	84
3.5.6 设置网格.....	84
3.6 动态导线.....	85
3.6.1 启用与禁止动态导线.....	85
3.6.2 设置动态导线选项.....	86

第4章 文本处理87

4.1 【文本工具】属性栏.....	88
4.2 字符格式化处理.....	90
4.3 创建段落文本.....	91
4.3.1 输入段落文本.....	91
4.3.2 调整段落文本框.....	93
4.4 段落格式化.....	94
4.5 文本框的使用.....	95
4.5.1 创建链接文本.....	95
4.5.2 在不同的页面使用链接 文本框.....	96
4.6 图文混排.....	97
4.7 使文本适合路径.....	107
4.8 查找与替换文本.....	109
4.9 上机练习——化妆品广告.....	111

第5章 使用颜色与填充对象121

5.1 选择颜色.....	122
5.1.1 使用默认调色板选择.....	122
5.1.2 使用自定义调色板选择.....	123
5.1.3 使用颜色查看器选择.....	124
5.1.4 使用颜色和谐选择.....	125
5.1.5 使用颜色混合选择.....	126
5.2 渐变填充.....	127
5.2.1 应用双色渐变填充.....	128
5.2.2 应用预设渐变填充.....	130
5.2.3 应用自定义渐变填充.....	130
5.3 使用交互式填充工具填充.....	132
5.4 为对象进行图样填充.....	134
5.4.1 应用位图图样填充对象.....	134
5.4.2 应用双色图样填充对象.....	136
5.4.3 应用全色图样填充对象.....	137
5.4.4 从图像创建图样.....	137
5.5 为对象进行底纹填充.....	139
5.6 为对象进行 PostScript 底纹填充.....	141
5.7 为对象进行网纹填充.....	142
5.8 上机练习.....	147
5.8.1 壁纸效果.....	147

5.8.2 版画效果	150
------------------	-----

第6章 编辑与造形对象 157

6.1 选择对象	158
6.1.1 挑选工具及无选定范围 属性栏	158
6.1.2 使用挑选工具	158
6.1.3 使用全选命令选择所有 对象	159
6.1.4 选择多个对象	161
6.1.5 取消对象的选择	163
6.2 形状工具	163
6.2.1 形状工具的属性设置	163
6.2.2 将直线转换为曲线并 调整节点	165
6.2.3 添加与删除节点	166
6.2.4 分割曲线与连接节点	167
6.3 复制、再制与删除对象	169
6.3.1 使用复制、剪切与粘贴命令 处理对象	169
6.3.2 再制对象	170
6.3.3 删除对象	171
6.4 自由变换工具	171
6.4.1 自由变换工具的属性设置	171
6.4.2 使用自由旋转工具	172
6.4.3 使用自由角度镜像工具	172
6.4.4 使用自由调节工具	173
6.5 涂抹工具	174
6.5.1 涂抹笔刷的属性设置	174
6.5.2 使用涂抹笔刷编辑对象	174
6.6 粗糙笔刷	175
6.7 变形对象	176
6.7.1 使用交互式变形工具 变形对象	176
6.7.2 复制变形效果	178
6.7.3 清除变形效果	179
6.8 使用封套改变对象形状	180
6.8.1 使用交互式封套工具改变 对象形状	180

6.8.2 复制封套属性	183
6.9 刻刀工具	184
6.9.1 刻刀工具的属性设置	184
6.9.2 使用刻刀工具	184
6.10 橡皮擦工具	185
6.10.1 橡皮擦工具的属性设置	185
6.10.2 使用橡皮擦工具	186
6.11 使用虚拟段删除工具	187
6.12 修剪对象	188
6.13 焊接和交叉对象	191
6.14 调和对象	191
6.14.1 交互式调和工具属性 设置	192
6.14.2 使用交互式调和工具调 和对象	192
6.15 裁剪对象	194
6.15.1 使用裁剪工具裁剪对象	194
6.15.2 创建图框精确裁剪对象	195
6.15.3 编辑图框精确裁剪对象 内容	196
6.16 上机练习——制作相框	197

第7章 排列与管理对象 205

7.1 对齐与分布对象	206
7.1.1 对齐多个对象	206
7.1.2 使用对齐与分布对话框 来对齐与分布多个对象	209
7.2 排列对象	210
7.2.1 改变对象顺序	210
7.2.2 反转多个对象顺序	214
7.3 调整对象大小	214
7.3.1 使用挑选工具直接调整 对象的大小	214
7.3.2 使用比例命令调整对象 大小	216
7.3.3 组合快捷键调整对象大小	216
7.4 旋转和镜像对象	217
7.4.1 旋转对象	218
7.4.2 镜像对象	218



7.5 群组对象.....	219
7.5.1 设置群组对象.....	219
7.5.2 编辑群组中的对象.....	219
7.5.3 取消群组对象.....	220
7.6 组合与拆分对象.....	220
7.6.1 组合对象.....	220
7.6.2 拆分组合的对象.....	221
7.7 使用图层.....	221
7.7.1 创建图层.....	222
7.7.2 在指定的图层中创建对象.....	222
7.7.3 更改图层叠放顺序.....	223
7.7.4 在图层中复制对象.....	223
7.7.5 设置页眉、页脚 与静态背景.....	224
7.8 上机练习——制作卷轴画.....	227

第8章 为对象添加三维效果.....233

8.1 使用交互式轮廓图工具.....	234
8.1.1 交互式轮廓图工具的 属性设置.....	234
8.1.2 输入美术字.....	237
8.1.3 创建轮廓图效果.....	238
8.1.4 拆分轮廓图.....	239
8.1.5 复制或克隆轮廓图.....	241
8.2 使用交互式立体化工具.....	243
8.2.1 交互式立体化工具的 属性设置.....	243
8.2.2 创建矢量立体模型.....	245
8.2.3 编辑立体模型.....	246
8.3 在对象中应用透视效果.....	247
8.3.1 制作立方体.....	247
8.3.2 使用添加透视命令应用 透视效果.....	248
8.3.3 复制对象的透视效果.....	250
8.3.4 清除对象的透视效果.....	252
8.4 使用交互式阴影工具.....	252
8.4.1 交互式阴影工具的 属性设置.....	252
8.4.2 给对象添加阴影.....	253

8.4.3 编辑阴影.....	254
-----------------	-----

8.5 上机练习——制作冰雪文字效果.....	256
-------------------------	-----

第9章 应用透明度与透镜.....261

9.1 使用交互式透明工具.....	262
9.1.1 交互式透明工具的属性 设置.....	262
9.1.2 应用透明度.....	263
9.1.3 编辑透明度.....	263
9.1.4 更改透明度类型.....	264
9.1.5 应用合并模式.....	265
9.2 使用透镜.....	266
9.3 上机练习——制作按钮.....	267

第10章 符号的编辑与应用.....273

10.1 创建符号.....	274
10.2 符号管理器.....	275
10.3 编辑符号.....	277
10.4 还原到对象.....	279
10.5 中断链接.....	279
10.6 上机练习——使用符号创建 壁画效果.....	280

第11章 位图的操作处理与转换.....285

11.1 转换位图.....	286
11.2 自动调整.....	286
11.3 图像调整实验室.....	287
11.4 编辑位图.....	289
11.5 裁剪位图.....	289
11.6 描摹位图.....	290
11.6.1 快速描摹.....	290
11.6.2 线条图.....	290
11.6.3 徽标.....	292
11.6.4 详细徽标.....	292
11.6.5 剪贴画.....	293
11.6.6 低质量图像.....	293
11.6.7 高质量图像.....	294
11.7 重取样.....	294
11.8 模式.....	295

11.8.1 黑白(1 位)	296	11.15.2 高斯式模糊	315
11.8.2 灰度(8 位)	296	11.15.3 锯齿状模糊	316
11.8.3 双色(8 位)	297	11.15.4 低通滤波器	316
11.8.4 调色板(8 位)	298	11.15.5 动态模糊	317
11.8.5 RGB 颜色(24 位)	299	11.15.6 放射状模糊	317
11.8.6 Lab 颜色(24 位)	299	11.15.7 平滑	318
11.8.7 CMYK 颜色(32 位)	300	11.15.8 柔和	318
11.8.8 应用 ICC 预置文件	300	11.15.9 缩放	318
11.9 扩充位图边框	300	11.16 相机	319
11.9.1 自动扩充位图边框	300	11.17 颜色变换	319
11.9.2 手动扩充位图边框	301	11.17.1 位平面	320
11.10 位图颜色遮罩	301	11.17.2 半色调	320
11.11 中断链接	302	11.17.3 梦幻色调	321
11.12 自链接更新	303	11.17.4 曝光	321
11.13 三维效果	303	11.18 轮廓图	321
11.13.1 三维旋转	303	11.18.1 边缘检测	322
11.13.2 柱面	304	11.18.2 查找边缘	322
11.13.3 浮雕	305	11.18.3 描摹轮廓	323
11.13.4 卷页	305	11.19 创造性	323
11.13.5 透视	306	11.19.1 工艺	323
11.13.6 挤远/挤近	306	11.19.2 晶体化	324
11.13.7 球面	307	11.19.3 织物	324
11.14 艺术笔触	307	11.19.4 框架	325
11.14.1 炭笔画	307	11.19.5 玻璃砖	326
11.14.2 单色蜡笔画	308	11.19.6 儿童游戏	326
11.14.3 蜡笔画	309	11.19.7 马赛克	327
11.14.4 立体派	309	11.19.8 粒子	327
11.14.5 印象派	310	11.19.9 散开	328
11.14.6 调色刀	310	11.19.10 茶色玻璃	328
11.14.7 彩色蜡笔画	311	11.19.11 彩色玻璃	329
11.14.8 钢笔画	311	11.19.12 虚光	329
11.14.9 点彩派	312	11.19.13 旋涡	330
11.14.10 木版画	312	11.19.14 天气	330
11.14.11 素描	312	11.20 扭曲	331
11.14.12 水彩画	313	11.20.1 块状	331
11.14.13 水印画	313	11.20.2 置换	332
11.14.14 波纹纸画	314	11.20.3 偏移	332
11.15 模糊	314	11.20.4 像素	333
11.15.1 定向平滑	315	11.20.5 龟纹	333



11.20.6	旋涡.....	334
11.20.7	平铺.....	335
11.20.8	湿笔画.....	335
11.20.9	涡流.....	336
11.20.10	风吹效果.....	336
11.21	杂点.....	337
11.21.1	添加杂点.....	337
11.21.2	最大值.....	338
11.21.3	中值.....	338
11.21.4	最小值.....	338
11.21.5	去除龟纹.....	339
11.21.6	去除杂点.....	339
11.22	鲜明化.....	340
11.22.1	适应非鲜明化.....	340
11.22.2	定向柔化.....	341
11.22.3	高通滤波器.....	341
11.22.4	鲜明化.....	341
11.22.5	非鲜明化遮罩.....	342

11.23	外挂式过滤器.....	343
-------	-------------	-----

第 12 章 综合案例345

12.1	企业形象设计.....	346
12.1.1	LOGO 设计.....	346
12.1.2	名片的设计与制作.....	347
12.1.3	信纸、信封的设计与制作.....	350
12.1.4	档案袋的设计与制作.....	356
12.1.5	工作证的设计与制作.....	360
12.1.6	汽车车身广告形象的设计 与制作.....	366
12.1.7	工作服的设计与制作.....	379
12.2	封面设计.....	386
12.3	台历设计.....	395
12.4	海报设计.....	400
12.5	网站主页设计.....	404

第 1 章

入门与
提高丛书

CorelDRAW X4 操作基础

本章要点：

CorelDRAW 是现在应用最为广泛的平面设计软件之一，是 Corel 公司推出的集图形设计、图形绘制、文字编辑与排版、图形制作及高品质输出于一体的矢量图绘制软件。无论是绘制简单的图形，还是进行复杂的图形设计，CorelDRAW 都会让用户得心应手。

在开始讲解 CorelDRAW X4 的强大功能之前，先对一些在该软件中要用到的基础知识、叙述约定及其窗口和文件的操作等功能和知识进行讲解，从而为后面的学习打下坚实的基础。

本章主要内容包括：

- ▲ CorelDRAW X4 的工作界面
- ▲ 文件的操作及页面设置
- ▲ 导入与导出图形对象
- ▲ 插入条形码
- ▲ 设置颜色



1.1 基础知识

本节讲解的基础知识主要包括矢量图形、位图图像和颜色模式等内容。

矢量图形与位图图像是在进行平面设计时根据所使用的软件,以及最终存储方式的不同而生成的两种文件类型。在平面设计过程中,区分矢量图形和位图图像所具有的不同性质非常重要。

1.1.1 矢量图形与位图图像

计算机图形主要分为两类:矢量图形和位图图像。在 CorelDRAW 应用软件中可以将矢量图形转换为位图。在进行转换时,可以选择位图的颜色模式。颜色模式决定构成位图的颜色数量和种类,因此文件大小也会受到影响。另外,还可以设置背景透明度和颜色预置文件等参数。

1. 矢量图形

矢量图形(也称为向量图形)由称为矢量的数学方程定义的点、线条或曲线组成,矢量图形根据图形的几何特性进行描绘。

矢量图形与分辨率无关,可以将它们缩放到任意尺寸,也可以按任意分辨率打印,都不会丢失细节或降低清晰度。因此,矢量图形在标志设计、插图设计及工程绘图方面占有很大的优势,如图 1.1 所示。

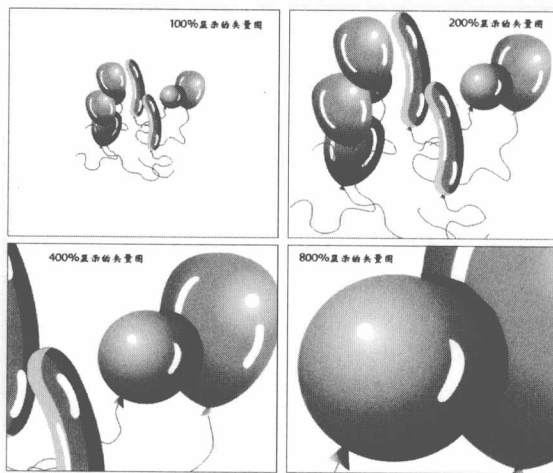


图 1.1 矢量图形的显示

由于计算机显示器呈现图像的方式是在网格上显示图像,因此,矢量数据和位图数据在屏幕上都会显示为像素。

在平面设计方面,制作矢量图的软件主要有 CorelDRAW、FreeHand、PageMaker 和 Illustrator 等。CorelDRAW 常用于 PC, FreeHand 常用于 Mac(苹果)机, PageMaker 和 Illustrator

既可用于 PC, 也可用于苹果机, 它们都是对图形、文字、标志等对象进行处理的软件。

2. 位图图像

位图图像(也称为点阵图像)是由许多点组成的, 其中每一个点称为一个像素, 而每个像素都有一个明确的颜色, 如图 1.2 所示。在处理位图图像时, 用户所编辑的是像素, 而不是对象或形状。

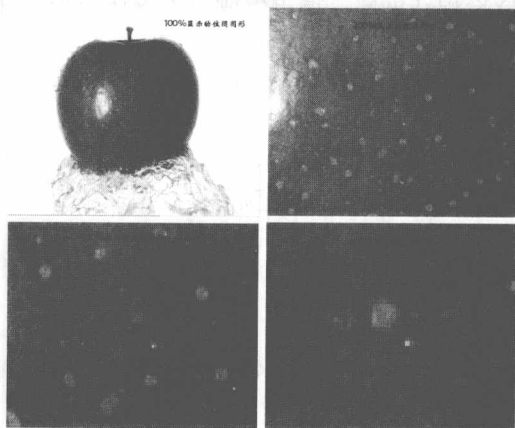


图 1.2 位图图形的显示

位图图像是连续色调图像(例如照片或数字绘画)最常用的格式, 因为它们可以表现出阴影和颜色的细微层次。位图图像与分辨率有关, 也就是说, 它们包含固定数量的像素。因此, 如果在屏幕上对它们进行缩放或采用低于创建时的分辨率来打印它们, 会丢失其中的细节, 并会呈现锯齿状。

在平面设计方面, 制作位图的软件主要是 Adobe 公司推出的 Photoshop 与微软公司的 Windows 系统自带的画图程序, 其中 Photoshop 是目前平面设计中进行图形图像处理的首选软件。

1.1.2 颜色模式

在 CorelDRAW 应用软件中, 可以使用各种各样符合行业标准的调色板、颜色混合器以及颜色模型来选择和创建颜色; 可以创建并编辑自定义调色板, 用于存储常用颜色供将来使用; 也可以通过改变色样大小、调色板中的行数和其他属性来自定义调色板在屏幕上的显示方式。

颜色模型是指一种简单的颜色图表, 用于定义颜色模式中显示的颜色范围。以下是几种颜色模型: RGB(红色、绿色和蓝色), CMY(青色、品红色和黄色), CMYK(青色、品红、黄色和黑色), HSB(色度、饱和度和亮度), HLS(色度、光度和饱和度)以及 CIE L*a*b(Lab)。

在 CorelDRAW 中处理的图像的颜色以颜色模式为基础。颜色模式定义图像的颜色特征, 并由其组件的颜色来描述。CMYK 颜色模式由青色(C)、品红色(M)、黄色(Y)和黑色(K)值组成, RGB 颜色模式由红色(R)、绿色(G)和蓝色(B)值组成。采用 CMYK 颜色模式印刷可