



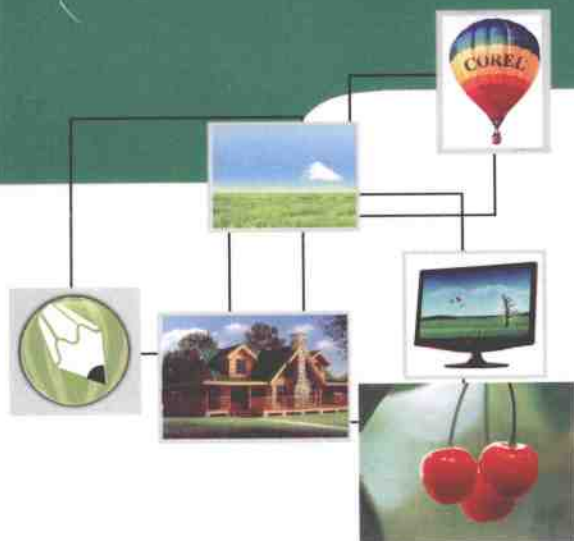
21 世纪教学与实践精品教材



中文

# CorelDRAW X4 图形制作 标准教程

王 璞 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 CorelDRAW X4 图形制作 标准教程

王璞 编



图 13.4.25 新建图形文件并打开



图 13.4.26 新建图形文件并打开



图 13.4.27 新建图形文件并打开



图 13.4.28 新建图形文件并打开

西北工业大学出版社

【内容简介】本书由浅入深地介绍了中文 CorelDRAW X4 概述、CorelDRAW X4 基础知识、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、文本的输入与编辑、应用交互式特效、透镜与其他特殊效果、编辑位图、打印输出、家居行业应用实例和宣传与包装行业实例，并以独特的编写风格，辅以大量的精彩实例，将 CorelDRAW X4 中各个部分的重要特性展现在读者面前。通过本书的学习，可使读者全面提高计算机辅助设计水平和综合应用能力。

本书思路全新，图文并茂，练习丰富，可作为各大中专院校及培训中心的 CorelDRAW X4 课程教材，也可作为 CorelDRAW X4 初中级用户的参考手册。

#### 图书在版编目 (CIP) 数据

中文 CorelDRAW X4 图形制作标准教程/王璞编. —西安: 西北工业大学出版社, 2009.8  
ISBN 978-7-5612-2605-6

I. 中… II. 王… 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 126379 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: 18

字 数: 478 千字

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

版 次: 2009 年 8 月第 1 版

2009 年 8 月第 1 次印刷

定 价: 32.00 元

# 前言

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,虽然问世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 X4 作为一款专业的计算机绘图软件,具有易于掌握、使用方便、体系结构开放等特点,深受广大工程技术人员的喜爱,我国许多院校的相关专业也将 CorelDRAW X4 作为要求重点学习的应用软件之一。

## 内容介绍

本书在内容的取舍和章节的安排上充分考虑了用户的学习和实际需求,详细地介绍了 CorelDRAW X4 的使用方法。同时,书中还列举了大量的实例、技巧和经验,可以让读者快速掌握 CorelDRAW X4 的使用方法与技巧。全书共分为 13 章,具体介绍如下:

| 章 节    | 内 容               | 目 的                      |
|--------|-------------------|--------------------------|
| 第 1 章  | CorelDRAW X4 概述   | 初步了解 CorelDRAW X4        |
| 第 2 章  | CorelDRAW X4 基础知识 | 掌握 CorelDRAW X4 各工具的基本功能 |
| 第 3 章  | 线条的绘制与编辑          | 掌握线条的编辑与绘制方法             |
| 第 4 章  | 图形的绘制与编辑          | 掌握图形的绘制与编辑方法             |
| 第 5 章  | 对象的轮廓线与填充         | 掌握对象的轮廓线与编辑方法            |
| 第 6 章  | 对象的操作技巧           | 掌握对象的操作技巧                |
| 第 7 章  | 文本的输入与编辑          | 掌握文本的输入与编辑方法             |
| 第 8 章  | 应用交互式特效           | 掌握交互式特效工具的应用方法           |
| 第 9 章  | 透镜与其他特殊效果         | 掌握透镜与其他特殊效果的制作方法         |
| 第 10 章 | 编辑位图              | 掌握位图的编辑方法                |
| 第 11 章 | 打印输出              | 掌握打印和输出的基本方法             |
| 第 12 章 | 家居行业应用实例          | 掌握家居行业图片的绘制与设计方法         |
| 第 13 章 | 宣传与包装行业实例         | 掌握宣传与包装行业图片的绘制与设计方法      |

## 主要特色

### 1. 反映最新最流行的实用技术

本书在策划和编写时,选取市场上最新、最易掌握的中文版软件,以满足广大读者的普遍需求,与时代接轨。

### 2. 理论与实践相结合

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范例相结合,让读者边学边

练，快速掌握所学知识。

### 3. 注重与实际工作相结合

本书紧紧围绕“短期培训”的目标，以“实用、够用”为原则，最大限度地体现技能培训教材的特色。

### 4. 内容新颖、全面，编写风格独特

本书以岗位技能培训为重点，内容系统、全面，从易到难，循序渐进，将每个知识点融入到实例图中，使读者在了解理论知识的同时，同步提高实践能力。本书版式独特，章节结构清晰，重点突出，图文并茂，操作步骤详略得当，是一本适用性很强的技能型培训类图书。



## 本书约定



**注意**：补充说明操作步骤和可能出现的问题，引导读者避免发生各种错误。



**提示**：提醒操作中应注意的问题以及需要进一步学习的内容，避免发生错误，并引导读者深入学习。



**技巧**：总结操作中的各种快捷方式和操作技巧，为读者提供帮助。

本书用“+”连接两个或三个键，表示组合键或快捷键，在操作时应同时按下这些键。



## 读者定位

本书可作为普通高等院校、高职高专及各类电脑培训班的教材，也可供电脑爱好者自学参考。

由于编者水平有限，不足之处在所难免，欢迎广大读者批评指正。

编者

# 目 录

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| 第1章 CorelDRAW X4 概述.....1      |  |
| 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 X4 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.....7               |  |
| 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.....8             |  |
| 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.....9       |  |
| 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 典型实例——五角星.....10           |  |
| 小结.....11                      |  |
| 过关练习一.....12                   |  |
| 第2章 CorelDRAW X4 基础知识.....13   |  |
| 2.1 文件的基本操作.....14             |  |
| 2.1.1 新建文件.....14              |  |
| 2.1.2 打开文件.....14              |  |
| 2.1.3 导入文件.....15              |  |
| 2.1.4 文件窗口的切换.....15           |  |
| 2.1.5 文件保存.....16              |  |
| 2.1.6 关闭文件.....17              |  |
| 2.2 页面的基本设置.....17             |  |
| 2.2.1 插入与删除页面.....18           |  |
| 2.2.2 为页面重命名.....18            |  |
| 2.2.3 转换页面与切换页面方向.....19       |  |
| 2.2.4 设置页面大小.....20            |  |
| 2.2.5 设置页面背景.....21            |  |
| 2.3 CorelDRAW X4 的显示模式.....21  |  |
| 2.3.1 显示模式.....21              |  |
| 2.3.2 预览显示.....23              |  |
| 2.3.3 缩放与平移.....24             |  |
| 2.3.4 窗口操作.....24              |  |
| 2.4 使用辅助设置.....26              |  |
| 2.4.1 使用标尺.....26              |  |
| 2.4.2 使用网格.....26              |  |
| 2.4.3 使用辅助线.....27             |  |
| 2.4.4 标尺、网格与辅助线设置.....27       |  |
| 2.5 使用泊坞窗.....28               |  |
| 2.5.1 对象管理器.....29             |  |
| 2.5.2 对象数据管理器.....31           |  |
| 2.6 典型实例——绘制纸牌.....31          |  |
| 小结.....33                      |  |
| 过关练习二.....33                   |  |
| 第3章 线条的绘制与编辑.....35            |  |
| 3.1 使用手绘工具.....36              |  |
| 3.1.1 绘制直线.....36              |  |
| 3.1.2 绘制折线.....36              |  |
| 3.1.3 绘制曲线.....37              |  |
| 3.1.4 绘制封闭图形.....37            |  |



|                          |    |
|--------------------------|----|
| 3.2 使用贝塞尔工具 .....        | 37 |
| 3.2.1 绘制直线 .....         | 37 |
| 3.2.2 绘制曲线 .....         | 37 |
| 3.3 使用艺术笔工具 .....        | 39 |
| 3.3.1 预设笔触 .....         | 39 |
| 3.3.2 笔刷笔触 .....         | 40 |
| 3.3.3 喷涂笔触 .....         | 40 |
| 3.3.4 书法笔触 .....         | 42 |
| 3.3.5 压力笔触 .....         | 43 |
| 3.4 使用其他工具绘制线条 .....     | 43 |
| 3.4.1 钢笔工具的使用 .....      | 43 |
| 3.4.2 折线工具的使用 .....      | 44 |
| 3.4.3 3点曲线工具的使用 .....    | 44 |
| 3.4.4 使用交互式连线工具 .....    | 45 |
| 3.4.5 交互式连线工具的使用 .....   | 45 |
| 3.4.6 度量工具的使用 .....      | 46 |
| 3.5 编辑线条 .....           | 47 |
| 3.5.1 选取节点 .....         | 48 |
| 3.5.2 添加和删除节点 .....      | 49 |
| 3.5.3 连接和断开节点 .....      | 49 |
| 3.5.4 直线与曲线间的相互转换 .....  | 49 |
| 3.5.5 节点的尖突、平滑和对称 .....  | 50 |
| 3.5.6 反转节点方向 .....       | 50 |
| 3.5.7 自动封闭路径 .....       | 50 |
| 3.5.8 节点的移动 .....        | 50 |
| 3.6 典型实例——绘制被咬过的苹果 ..... | 51 |
| 小结 .....                 | 51 |
| 过关练习三 .....              | 51 |

## 第4章 图形的绘制与编辑 .....

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 4.1 绘制基本图形 .....         | 54 |
| 4.1.1 智能绘图工具 .....       | 54 |
| 4.1.2 绘制矩形 .....         | 55 |
| 4.1.3 绘制椭圆形 .....        | 57 |
| 4.1.4 绘制多边形、表格和螺旋线 ..... | 59 |
| 4.1.5 绘制基本形状 .....       | 60 |
| 4.1.6 绘制表格 .....         | 63 |
| 4.2 形状编辑工具 .....         | 64 |
| 4.2.1 涂抹笔刷 .....         | 64 |

|                      |    |
|----------------------|----|
| 4.2.2 粗糙笔刷 .....     | 64 |
| 4.2.3 变换工具 .....     | 65 |
| 4.2.4 剪切工具 .....     | 66 |
| 4.2.5 刻刀工具 .....     | 67 |
| 4.2.6 橡皮擦工具 .....    | 67 |
| 4.2.7 虚拟段删除工具 .....  | 68 |
| 4.3 图形对象的编辑 .....    | 68 |
| 4.3.1 对象属性的编辑 .....  | 68 |
| 4.3.2 对象管理器的使用 ..... | 72 |
| 4.4 典型实例——绘制景色 ..... | 74 |
| 小结 .....             | 77 |
| 过关练习四 .....          | 77 |

## 第5章 对象的轮廓线与填充 .....

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| 5.1 轮廓工具 .....              | 80  |
| 5.1.1 设置对象轮廓属性 .....        | 80  |
| 5.1.2 设置轮廓线颜色 .....         | 84  |
| 5.2 填充工具 .....              | 85  |
| 5.2.1 对象的均匀填充 .....         | 85  |
| 5.2.2 对象的渐变填充 .....         | 88  |
| 5.2.3 对象的图样填充 .....         | 92  |
| 5.2.4 对象的底纹填充 .....         | 95  |
| 5.2.5 PostScript 纹理填充 ..... | 96  |
| 5.3 交互式填充 .....             | 97  |
| 5.3.1 交互式填充工具 .....         | 97  |
| 5.3.2 交互式网状填充工具 .....       | 98  |
| 5.4 对象的其他填充方式 .....         | 99  |
| 5.4.1 用滴管工具吸取颜色 .....       | 99  |
| 5.4.2 用颜料桶工具填充 .....        | 99  |
| 5.5 设置调色板 .....             | 100 |
| 5.5.1 调色板的选择 .....          | 100 |
| 5.5.2 调色板浏览器的使用 .....       | 101 |
| 5.6 典型实例——制作光盘 .....        | 102 |
| 小结 .....                    | 105 |
| 过关练习五 .....                 | 105 |

## 第6章 对象的操作技巧 .....

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 6.1 选取对象的方法 .....  | 108 |
| 6.1.1 使用挑选工具 ..... | 108 |

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 6.1.2 使用菜单中的命令 .....      | 109 |
| 6.1.3 创建对象时选取 .....       | 109 |
| 6.1.4 取消选择 .....          | 109 |
| 6.2 复制与删除对象 .....         | 109 |
| 6.2.1 复制、剪切与粘贴对象 .....    | 109 |
| 6.2.2 再制对象 .....          | 110 |
| 6.2.3 复制对象属性 .....        | 111 |
| 6.2.4 删除对象 .....          | 111 |
| 6.3 对象的变换操作 .....         | 111 |
| 6.3.1 移动对象的位置 .....       | 112 |
| 6.3.2 对象的旋转 .....         | 112 |
| 6.3.3 缩放与镜像对象 .....       | 114 |
| 6.3.4 调整对象的尺寸 .....       | 114 |
| 6.3.5 倾斜对象 .....          | 115 |
| 6.4 对象的对齐与分布 .....        | 115 |
| 6.4.1 对齐对象 .....          | 115 |
| 6.4.2 分布对象 .....          | 116 |
| 6.5 对象的顺序 .....           | 117 |
| 6.6 群组与结合对象 .....         | 119 |
| 6.6.1 群组对象 .....          | 119 |
| 6.6.2 取消群组 .....          | 120 |
| 6.6.3 取消全部群组 .....        | 120 |
| 6.6.4 对象的结合 .....         | 120 |
| 6.6.5 对象的拆分 .....         | 121 |
| 6.7 锁定与转换对象 .....         | 122 |
| 6.7.1 对象的锁定 .....         | 122 |
| 6.7.2 解除对象的锁定 .....       | 122 |
| 6.7.3 对象的转换 .....         | 122 |
| 6.8 查找与替换功能 .....         | 123 |
| 6.8.1 对象的查找 .....         | 123 |
| 6.8.2 对象的替换 .....         | 125 |
| 6.9 对象的修整 .....           | 125 |
| 6.9.1 焊接对象 .....          | 126 |
| 6.9.2 修剪对象 .....          | 126 |
| 6.9.3 相交对象 .....          | 127 |
| 6.9.4 对象的简化 .....         | 127 |
| 6.9.5 前减后 .....           | 127 |
| 6.9.6 后减前 .....           | 128 |
| 6.10 典型实例——制作放大图像效果 ..... | 128 |

|             |     |
|-------------|-----|
| 小结 .....    | 131 |
| 过关练习六 ..... | 131 |

## 第7章 文本的输入与编辑 .....

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| 7.1 输入文本 .....          | 134 |
| 7.1.1 美术字文本 .....       | 134 |
| 7.1.2 段落文本 .....        | 135 |
| 7.2 编辑文本 .....          | 136 |
| 7.2.1 格式化文本 .....       | 137 |
| 7.2.2 对齐文本 .....        | 137 |
| 7.3 编辑文本特殊效果 .....      | 137 |
| 7.3.1 使文本适合路径 .....     | 137 |
| 7.3.2 将文本填入框架 .....     | 139 |
| 7.3.3 使文本对齐基准 .....     | 139 |
| 7.3.4 矫正文本 .....        | 140 |
| 7.3.5 更改字母大小写 .....     | 140 |
| 7.3.6 段落文本环绕图形 .....    | 140 |
| 7.3.7 美术字文本转换为曲线 .....  | 141 |
| 7.3.8 使段落文本绕图排列 .....   | 142 |
| 7.3.9 使文本与 Web 兼容 ..... | 142 |
| 7.3.10 文本统计 .....       | 142 |
| 7.4 典型实例——制作商标 .....    | 143 |
| 小结 .....                | 145 |
| 过关练习七 .....             | 145 |

## 第8章 应用交互式特效 .....

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 8.1 交互式调和效果 .....      | 148 |
| 8.1.1 直接调和效果的应用 .....  | 149 |
| 8.1.2 沿路径调和效果的应用 ..... | 149 |
| 8.1.3 多个物体间的调和 .....   | 150 |
| 8.2 交互式轮廓图效果 .....     | 150 |
| 8.3 交互式变形效果 .....      | 152 |
| 8.3.1 推拉变形效果 .....     | 152 |
| 8.3.2 拉链变形 .....       | 154 |
| 8.3.3 扭曲变形 .....       | 154 |
| 8.4 交互式阴影效果 .....      | 155 |
| 8.4.1 阴影透视类型 .....     | 156 |
| 8.4.2 阴影羽化设置 .....     | 157 |
| 8.4.3 设置阴影透明度 .....    | 157 |



|                        |     |                        |     |
|------------------------|-----|------------------------|-----|
| 8.4.4 阴影的颜色 .....      | 157 | 9.5 典型实例——制作透明气泡 ..... | 182 |
| 8.5 交互式封套效果 .....      | 158 | 小结 .....               | 184 |
| 8.5.1 添加封套 .....       | 158 | 过关练习九 .....            | 185 |
| 8.5.2 编辑封套节点 .....     | 158 | 第 10 章 编辑位图 .....      | 187 |
| 8.5.3 封套的模式 .....      | 159 | 10.1 位图的编辑 .....       | 188 |
| 8.5.4 映射模式 .....       | 159 | 10.1.1 导入位图 .....      | 188 |
| 8.6 交互式立体效果 .....      | 160 | 10.1.2 矢量图转换为位图 .....  | 189 |
| 8.6.1 交互式立体化效果 .....   | 160 | 10.1.3 编辑位图 .....      | 190 |
| 8.6.2 交互式立体化类型 .....   | 161 | 10.1.4 裁剪位图 .....      | 191 |
| 8.6.3 立体化深度 .....      | 161 | 10.1.5 重新取样位图 .....    | 192 |
| 8.6.4 旋转立体化对象 .....    | 161 | 10.1.6 描摹位图 .....      | 193 |
| 8.6.5 改变立体化对象的颜色 ..... | 162 | 10.1.7 重新取样 .....      | 194 |
| 8.6.6 斜角立体化对象 .....    | 163 | 10.1.8 位图链接 .....      | 194 |
| 8.6.7 立体化照明 .....      | 163 | 10.2 位图颜色与色彩模式 .....   | 195 |
| 8.7 交互式透明效果 .....      | 163 | 10.2.1 调整位图颜色 .....    | 195 |
| 8.7.1 标准透明度 .....      | 164 | 10.2.2 变换位图色彩 .....    | 203 |
| 8.7.2 渐变透明度 .....      | 164 | 10.2.3 位图模式 .....      | 204 |
| 8.7.3 图样透明度 .....      | 165 | 10.2.4 位图颜色遮罩 .....    | 205 |
| 8.7.4 底纹透明度 .....      | 165 | 10.3 位图的滤镜效果 .....     | 206 |
| 8.8 典型实例——制作齿轮 .....   | 166 | 10.3.1 三维效果 .....      | 206 |
| 小结 .....               | 168 | 10.3.2 艺术笔触 .....      | 210 |
| 过关练习八 .....            | 168 | 10.3.3 模糊特效 .....      | 213 |
| 第 9 章 透镜与其他特殊效果 .....  | 171 | 10.3.4 颜色变换滤镜 .....    | 214 |
| 9.1 透镜效果 .....         | 172 | 10.3.5 轮廓图 .....       | 215 |
| 9.1.1 应用透镜 .....       | 172 | 10.3.6 创造性 .....       | 216 |
| 9.1.2 透镜类型 .....       | 172 | 10.3.7 扭曲 .....        | 218 |
| 9.1.3 编辑透镜 .....       | 176 | 10.3.8 杂点特效 .....      | 220 |
| 9.2 图框精确剪裁对象 .....     | 177 | 10.3.9 鲜明化 .....       | 220 |
| 9.2.1 置于容器内 .....      | 178 | 10.4 典型实例——制作图像的       |     |
| 9.2.2 提取内容 .....       | 178 | 虚光效果 .....             | 221 |
| 9.2.3 编辑内容与完成编辑 .....  | 178 | 小结 .....               | 222 |
| 9.3 添加透视点 .....        | 179 | 过关练习十 .....            | 222 |
| 9.3.1 单点透视 .....       | 179 | 第 11 章 打印输出 .....      | 225 |
| 9.3.2 双点透视 .....       | 180 | 11.1 打印设置 .....        | 226 |
| 9.4 复制与克隆效果 .....      | 180 | 11.1.1 打印机属性的设置 .....  | 226 |
| 9.4.1 复制效果 .....       | 181 | 11.1.2 设置打印选项 .....    | 226 |
| 9.4.2 克隆效果 .....       | 182 | 11.2 打印预览 .....        | 230 |
| 9.4.3 清除效果 .....       | 182 |                        |     |

|                       |     |                        |     |
|-----------------------|-----|------------------------|-----|
| 11.2.1 预览打印作品.....    | 230 | 实例 3 绘制平面建筑图 .....     | 246 |
| 11.2.2 调整大小和定位.....   | 231 | 实现目标 .....             | 246 |
| 11.2.3 自定义打印预览.....   | 231 | 设计思路 .....             | 247 |
| 11.3 打印文档.....        | 231 | 操作步骤 .....             | 247 |
| 11.3.1 打印多个副本.....    | 231 | 第 13 章 宣传与包装行业实例 ..... | 253 |
| 11.3.2 打印大幅作品.....    | 232 | 实例 1 宣传单设计 .....       | 254 |
| 11.3.3 指定打印内容.....    | 233 | 实现目标 .....             | 254 |
| 11.3.4 拼版.....        | 233 | 设计思路 .....             | 254 |
| 11.4 商业印刷.....        | 234 | 操作步骤 .....             | 254 |
| 11.4.1 准备印刷作品.....    | 234 | 实例 2 房地产广告设计 .....     | 262 |
| 11.4.2 打印到文件.....     | 235 | 实现目标 .....             | 262 |
| 小结 .....              | 235 | 设计思路 .....             | 263 |
| 过关练习十一 .....          | 236 | 操作步骤 .....             | 263 |
| 第 12 章 家居行业应用实例 ..... | 237 | 实例 3 封面设计 .....        | 266 |
| 实例 1 房地产报纸广告设计 .....  | 238 | 实现目标 .....             | 266 |
| 实现目标 .....            | 238 | 设计思路 .....             | 267 |
| 设计思路 .....            | 238 | 操作步骤 .....             | 267 |
| 操作步骤 .....            | 238 | 实例 3 包装盒设计 .....       | 273 |
| 实例 2 客厅设计 .....       | 241 | 实现目标 .....             | 273 |
| 实现目标 .....            | 241 | 设计思路 .....             | 274 |
| 设计思路 .....            | 241 | 操作步骤 .....             | 274 |
| 操作步骤 .....            | 242 |                        |     |

# 第1章

## CorelDRAW X4 概述

### 本章要点

- ☑ CorelDRAW X4 简介
- ☑ CorelDRAW X4 的启动与退出
- ☑ CorelDRAW X4 的重要概念
- ☑ CorelDRAW X4 的界面

### 学习目标

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 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，虽然问世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 而设计的绘图软件包，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 而设计的绘图软件包，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 年到 2006 年之间，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都得到了很大的提高，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、页面无关层控制以及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，中文版 CorelDRAW X4 所要求的处理器至少在 Pentium® III，800 MHz 处理器或 AMD Athlon™ XP 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 512 MB 或更高。

(3) 硬盘空闲空间：必须保证硬盘具有 430 MB 以上的空闲空间以进行数据交换。

(4) 显示器：分辨率为 1024 × 768 或更高的显示器。

(5) 操作系统：Windows® XP（带 Service Pack 2 或更高版本）或 Windows Vista™（32 位或 64 位版本）。

### 1.1.3 CorelDRAW X4 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 X4 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 X4 不但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 X4 处理位图的功能也十分强大。它不但可以直接处理位图，而且还可以将矢量图与位图进行相互转换。利用 CorelDRAW X4 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 1.1.1 所示。



图 1.1.1 字体识别

## 2. CorelDRAW X4 的新界面

(1) CorelDRAW X4 新的属性栏如图 1.1.2 所示。



图 1.1.2 CorelDRAW X4 属性栏

(2) CorelDRAW X4 新的工具栏如图 1.1.3 所示。

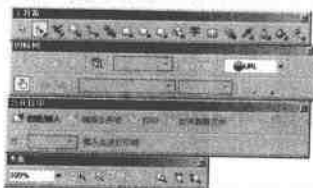


图 1.1.3 CorelDRAW X4 工具栏

(3) CorelDRAW X4 工具预览方式改成了竖式排列，如图 1.1.4 所示。

## 3. CorelDRAW X4 新增的表格制作工具

通过表格工具的属性栏，可以方便地修改行数和列数，改变边框线的颜色，如图 1.1.5 所示。

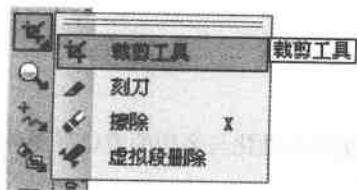


图 1.1.4 CorelDRAW X4 工具预览方式

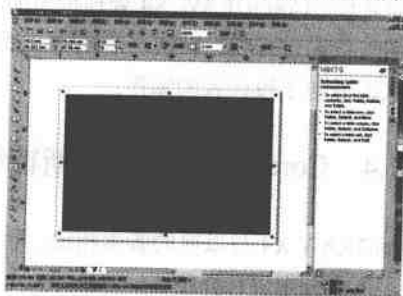


图 1.1.5 CorelDRAW X4 表格制作



## 1.2 CorelDRAW X4 的启动与退出

在 CorelDRAW X4 中,如果需要进行各种图形的绘制与编辑,可先启动其应用程序。本节将具体介绍 CorelDRAW X4 的启动与退出。

### 1.2.1 启动 CorelDRAW X4

要启动 CorelDRAW X4,选择 **开始** → **所有程序** → **CorelDRAW Graphics Suite X4** → **CorelDRAW X4** 命令,即可显示程序的初始化界面,如图 1.2.1 所示。



图 1.2.1 启动 CorelDRAW X4 的初始化界面

初始化界面消失后,屏幕上会显示出一个 **欢迎/快速启动** 界面,如图 1.2.2 所示。



图 1.2.2 CorelDRAW X4 的欢迎界面

在此界面中的右面提供了 5 个标签,单击任意一个标签,都可以启动 CorelDRAW X4 操作界面进行工作。其功能如下:

#### 1. 快速启动

- (1) 新建空文件: CorelDRAW X4 将会以默认的格式新建一个空白文件。
- (2) 从模版新建: 打开从模版新建对话框,可以进行创造性的版面设计。
- (3) 打开绘图: CorelDRAW X4 将打开存储过的任意一个图形。

#### 2. 新增功能

CorelDRAW X4 提供了关于 CorelDRAW X4 的各种新增功能的介绍。

### 3. 学习工具

查看令人印象深刻的项目见解并向经验丰富的设计专家学习。

### 4. 画廊

查看 CorelDRAW X4 中提供的制作精美项目。

### 5. 更新

CorelDRAW X4 提供了在线更新功能，用户可以通过在线更新使 CorelDRAW X4 保持最新版本。

单击新建图形图标，可进入 CorelDRAW X4 的绘图界面，同时打开一个新建绘图页，这时用户已经进入了 CorelDRAW X4 矢量绘图的神奇天地。

## 1.2.2 退出 CorelDRAW X4

退出 CorelDRAW X4 应用程序也很简单，只需要选择菜单栏中的 **文件(F)** → **退出(X)** 命令，也可单击右上角的 **X** 按钮或按“Alt+F4”键即可。

如果退出 CorelDRAW X4 应用程序时有未保存的文件，则系统会弹出 **CorelDRAW** 提示框，如图 1.2.3 所示，提示是否保存文件，单击 **是(Y)** 按钮即可保存文件。

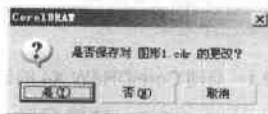


图 1.2.3 提示框

## 1.3 CorelDRAW X4 的重要概念

使用 CorelDRAW X4 绘制图形之前，首先要掌握一些重要的概念，正确理解这些概念有利于更好地掌握本书后面的内容。

### 1.3.1 矢量图形

矢量图也叫面向对象绘图，它是以数字方式描述曲线，其基本组成单位是锚点和路径。因此，矢量图可以随意地放大或缩小，而不会使图像失真或遗漏图像的细节，也不会影响图像的清晰度，如图 1.3.1 所示。矢量图尤其适用于标志设计、图案设计、文字设计、版式设计等，它所生成的文件也比位图文件要小一些。

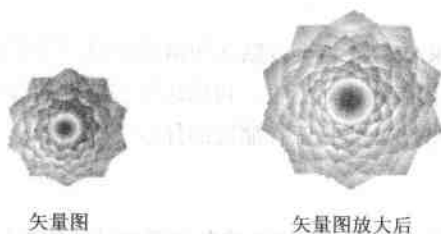


图 1.3.1 矢量图缩放前后效果对比

### 1.3.2 位图图像

位图图像也称点阵图或绘制图像,它是由计算机屏幕上许多像素点组成的。在色彩允许的前提下,位图可以最真实地描述图像。位图有固定的分辨率,分辨率越高,图像的效果就越好,但按照原图大小打印或显示时效果最好。如果将位图扩大,其显示效果不会很清晰,如图 1.3.2 所示。

位图的大小与质量也取决于图像中像素点的多少。一般来说,每平方英寸的面积所含像素点越多,颜色之间的混合也越平滑,同时文件也越大。

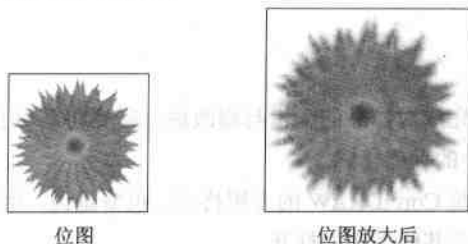


图 1.3.2 位图图像缩放前后效果对比

### 1.3.3 色彩模式

CorelDRAW X4 应用程序支持很多种色彩模式,如 CMYK, RGB, HSB, HLS, LAB 等。其中最常用的是 RGB 模式与 CMYK 模式,这两种模式是 CorelDRAW 中表示颜色的必选途径,每种色彩模式都有其特有的表示颜色的方法。

#### 1. RGB 模式

RGB 模式也可称为光源色模式,这是因为 RGB 能够产生与太阳光一样的颜色。RGB 色彩模式是通过色彩的红、绿、蓝 3 种颜色混合构成,从理论上来说,可以生成自然界中的任何一种颜色,一般 RGB 模式只用于在屏幕上显示的图像。

在 RGB 模式下,每一个像素由 24 位的数据表示,其中 RGB 3 种原色各用了 8 位,因此,这 3 种颜色各具有 256 级亮度,能表现出 256 种不同浓度的色彩。

#### 2. CMYK 模式

CMYK 模式的颜色也称为印刷色,这是因为 CMYK 模式大多用在印刷上。CMYK 色彩模式通过青色、洋红、黄色和黑色 4 种颜色以百分比的形式进行描述,每一种颜色所占的百分比可以从 0 到 100%,其百分比越高,颜色越暗。

CMYK 模式是通过反射某些颜色的光并吸收另外颜色的光,生成不同的颜色,因此,此模式也被称为减色模式。

一般 CMYK 模式用于生成印刷机、色彩打印校正机、热升华打印机、全色海报打印机或专门打印机的文档。CorelDRAW 中所用的调色板色彩就是用 CMYK 值来定义的。

### 1.3.4 光源色与印刷色

在 CorelDRAW 中所使用的 CMYK 色彩模式是通常的打印与印刷系统常用的模式,即由青色、