



职业院校
立体化精品
系列规划教材

CorelDRAW X4

图形设计教程

王维 ◎ 主编

何颖 杨旭 朱顺良 ◎ 副主编



配套光盘

194 个实例的素材与效果文件，涵盖软件的各个应用领域

45 个实训及习题操作视频演示，使教师授课形式更多样化

372 道仿真模拟试题库，帮助学生随时检查学习成果



网站支持：<http://www.ptpedu.com.cn>

教学资源包：

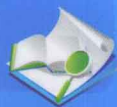
10 章精美详尽 PPT 课件，方便教师授课教学

10 章完整备课教案，帮助教师顺利开展教学工作

教学扩展包：

453 个设计素材 + “印前技术与印刷”技术文档，方便教学与实践

每年定期提供拓展案例资源包，涵盖各个应用领域，为每学期的教学注入新的活力



精美的双色印刷

 **人民邮电出版社**
POSTS & TELECOM PRESS

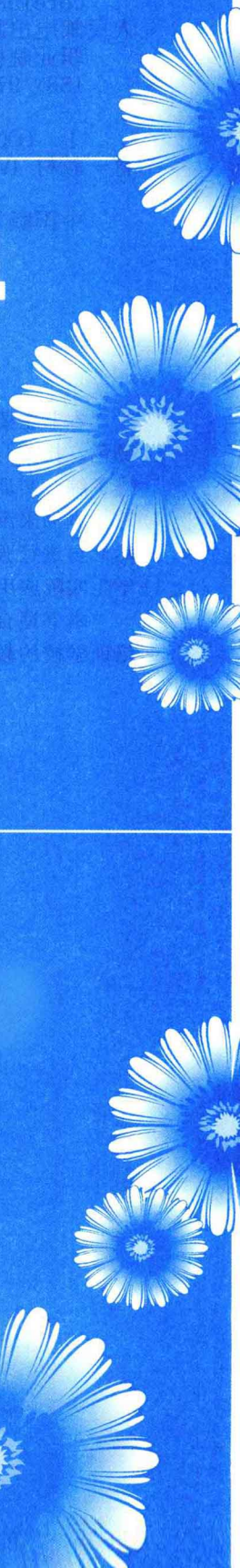


职业院校
立体化精品
系列规划教材

CorelDRAW X4 图形设计教程

王维 ◎ 主编
何颖 杨旭 朱顺良 ◎ 副主编

人民邮电出版社
北京



图书在版编目 (C I P) 数据

CorelDRAW X4图形设计教程 / 王维主编. -- 北京 :
人民邮电出版社, 2013. 10
职业院校立体化精品系列规划教材
ISBN 978-7-115-32707-9

I. ①C… II. ①王… III. ①图形软件—高等职业教
育—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第171674号

内 容 提 要

本书主要讲解 CorelDRAW X4 基础知识, 绘制与编辑图形, 绘制与编辑曲线, 编辑轮廓线和填充颜色, 排列与组合图形, 处理文本, 添加特殊效果, 编辑位图及打印输出图形等知识。本书最后还安排了综合实训内容, 进一步提高学生对软件知识的应用能力。

本书采用项目式、分任务讲解, 每个任务主要由任务目标、相关知识和任务实施 3 个部分组成, 然后再进行强化实训。每章最后还总结了常见疑难解析, 并安排了相应的练习和实践。本书着重于对学生实际应用能力的培养, 将职业场景引入课堂教学, 因此可以让学生提前进入工作的角色。

本书适合作为职业院校计算机应用以及平面设计专业等相关专业的教材使用, 也可作为各类社会培训学校的教材, 同时还可供平面设计初学人员自学使用。

-
- ◆ 主 编 王 维
副 主 编 何 颖 杨 旭 朱顺良
责任编辑 王 平
责任印制 焦志炜
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
三河市潮河印业有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16 彩插: 1
印张: 16 2013 年 10 月第 1 版
字数: 357 千字 2013 年 10 月河北第 1 次印刷

定价: 44.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

前言 PREFACE

随着近年来职业教育课程改革的不断发展，也随着计算机软硬件日新月异地升级，以及教学方式的不断发展，市场上很多教材的软件版本、硬件型号、教学结构等很多方面都已不再适应目前的教授和学习。

有鉴于此，我们认真总结了教材编写经验，用了2~3年的时间深入调研各地、各类职业教育学校的教材需求，组织了一批优秀的、具有丰富的教学经验和实践经验的作者团队编写了本套教材，以帮助各类职业院校快速培养优秀的技能型人才。

本着“工学结合”的原则，我们在教学方法、教学内容和教学资源3个方面体现出了自己的特色。



教学方法

本书精心设计“情景导入→任务目标→相关知识→任务实施→实训→常见疑难解析与拓展→课后练习”教学法，将职业场景引入课堂教学，激发学生的学习兴趣；然后在任务的驱动下，实现“做中学，做中教”的教学理念；最后有针对性地解答常见问题，并通过练习全方位帮助学生提升专业技能。

- **情景导入：**以主人公“小白”的实习情景模式为例引入本项目教学主题，并贯穿于项目讲解中，让学生了解相关知识点在实际工作中的应用情况。
- **任务目标：**对项目中的任务提出明确的制作要求，并提供最终效果图。
- **相关知识：**帮助学生梳理基本知识和技能，为后面实际操作打下基础。
- **任务实施：**通过操作并结合相关基础知识的讲解来完成的任务的制作，讲解过程中穿插有“操作提示”、“知识补充”两个小栏目。
- **实训：**结合任务讲解的内容和实际工作需要给出操作要求，提供操作思路及步骤提示，让学生独立完成操作，训练学生的动手能力。
- **常见疑难解析：**精选出学生在实际操作和学习中经常会遇到的问题并进行答疑解惑，让学生可以深入地了解一些提高应用知识。
- **拓展知识：**在完成项目的基本知识点后，再深入介绍一些命令的使用。
- **课后练习：**结合本项目内容给出难度适中的上机操作题，让学生强化巩固所学知识。



教学内容

本书的教学目标是循序渐进地帮助学生掌握CorelDRAW的基本操作，掌握软件的使用，能够使用软件设计、制作图形。全书共10个项目，可分为如下几个方面的内容。

- **项目一：**主要讲解CorelDRAW X4的基础知识，包括CorelDRAW X4的工作界面和CorelDRAW X4的基本操作等知识。

- **项目二至项目八：**主要讲解在CorelDRAW X4中绘制与编辑图形、绘制与编辑曲线、编辑轮廓线和填充颜色、排列与组合图形、处理文本、添加特殊效果和编辑位图的相关操作等知识。
- **项目九：**主要讲解打印与输出图形的相关知识，包括图形的打印输出设置和图形的印刷输出及格式转换等。
- **项目十：**以设计企业VI系统为例，进行综合实训。



教学资源

本书的教学资源包括以下3方面的内容。

(1) 配套光盘

本书配套光盘中包含图书中实例涉及的**素材与效果文件**、各项目任务实训及习题的操作**演示动画**以及**模拟试题库**3方面的内容。模拟试题库中含有丰富的关于CorelDRAW图形设计的相关试题，包括填空题、单项选择题、多项选择题、判断题、简答题、操作题等多种题型，读者可自动组合出不同的试卷进行测试。另外，光盘中还提供了两套完整的模拟试题，以便读者测试和练习。

(2) 教学资源包

本书配套精心制作的教学资源包，包括**PPT教案**和**教学教案**（备课教案、Word文档），以便老师顺利开展教学工作。

(3) 教学扩展包

教学扩展包中包括方便教学的**拓展资源**以及每年定期更新的**拓展案例**两个方面的内容。其中拓展资源包含图形设计素材和“关于印前技术与印刷”PDF文档等。

特别提醒：上述第（2）、（3）教学资源可在人民邮电出版社教学服务与资源网（<http://www.ptpedu.com.cn>）搜索下载，或者发电子邮件至dxbook@qq.com索取。

本书由王维任主编，何颖、杨旭和朱顺良任副主编，虽然编者在编写本书的过程中倾注了大量心血，但恐百密之中仍有疏漏，恳请广大读者及专家不吝赐教。

编者

2013年6月

目 录 CONTENTS

项目一 初识CorelDRAW X4 1

任务一 认识CorelDRAW X4	2	一、任务目标	18
一、任务目标	2	二、相关知识	18
二、相关知识	2	三、任务实施	18
(一) 认识CorelDRAW X4的工作界面	2	(一) 新建图形文件并设置页面	18
(二) 自定义工作界面	6	(二) 创建辅助线	19
(三) CorelDRAW图形设置的相关概念	7	(三) 绘制基本图形	19
任务二 CorelDRAW X4的基本操作	10	(四) 添加文本	20
一、任务目标	10	(五) 导入素材图形	21
二、相关知识	10	(六) 保存、导出和关闭文件	22
(一) 管理图形文件	10	实训一 新建与设置绘图页面	23
(二) 设置页面属性	12	实训二 制作“公司信签纸”	24
(三) 设置多页面文档	13	常见疑难解析	25
(四) 设置标尺、网格和辅助线	14	拓展知识	26
(五) 管理视图	15	课后练习	28
任务三 制作“信封”	17		

项目二 绘制与编辑图形 29

任务一 制作“名片”	30	(三) 形状工具	37
一、任务目标	30	(四) 转曲图形	37
二、相关知识	30	三、任务实施	37
(一) 矩形工具组	30	(一) 绘制多边形	37
(二) 椭圆形工具组	31	(二) 绘制星形	38
(三) 撤销与重做操作	31	(三) 使用形状工具修改图形	39
三、任务实施	31	(四) 添加文本	40
(一) 绘制相关图形	31	任务三 制作“贺卡”	41
(二) 绘制饼形和弧形	33	一、任务目标	41
(三) 缩放、复制和旋转图形	33	二、相关知识	42
(四) 输入文本	35	(一) 图纸工具	42
任务二 制作“积分卡”	36	(二) 螺纹工具	42
一、任务目标	36	(三) 基本形状工具	42
二、相关知识	36	三、任务实施	43
(一) 多边形工具	37	(一) 绘制螺旋形	43
(二) 星形工具	37	(二) 绘制形状图形	44

(三) 镜像复制图形	46	常见疑难解析	50
(四) 添加文本和素材图形	47	拓展知识	50
实训一 制作“积奖卡”	47	课后练习	51
实训二 制作“宣传海报”	49		

项目三 绘制与编辑曲线 53

任务一 制作“花纹背景”	54	(二) 使用艺术笔工具绘制鱼图形	63
一、任务目标	54	(三) 绘制其他图形	64
二、相关知识	54	任务三 制作“兑奖券”	65
(一) 认识曲线	54	一、任务目标	65
(二) 认识节点	55	二、相关知识	66
(三) 贝塞尔工具	55	(一) 钢笔工具	66
(四) 锁定与解锁图形对象	56	(二) 折线工具和3点曲线工具	66
三、任务实施	56	(三) 交互式连线工具和度量工具	66
(一) 使用贝塞尔工具绘制花纹形状	56	三、任务实施	67
(二) 编辑曲线上的端点和轮廓	57	(一) 使用钢笔工具绘制图形	67
(三) 编辑曲线上的节点	59	(二) 绘制与编辑花纹	68
任务二 制作“卡通画”	60	(三) 添加文本	70
一、任务目标	60	(四) 添加标注	71
二、相关知识	61	实训一 制作“POP广告”	72
(一) 手绘工具	61	实训二 制作“涂鸦插画”	73
(二) 艺术笔工具	61	常见疑难解析	74
三、任务实施	62	拓展知识	75
(一) 使用手绘工具和矩形工具		课后练习	77
绘制海底	62		

项目四 编辑轮廓线和填充颜色 79

任务一 绘制“房屋平面图”	80	(一) 使用轮廓工具绘制平面图	82
一、任务目标	80	(二) 设置轮廓线粗细	83
二、相关知识	80	(三) 添加标注	86
(一) 通过调色板编辑轮廓线	80	任务二 绘制“房屋平面布置图”	87
(二) 通过泊坞窗编辑轮廓线	81	一、任务目标	87
(三) 通过“轮廓笔”对话框编辑		二、相关知识	88
轮廓线	81	(一) 色彩模式的相互转换	88
(四) 通过“轮廓颜色”对话框编辑		(二) 标准填充	88
轮廓线	81	(三) 渐变填充	88
三、任务实施	82	(四) 纹理填充	89

(五) 图样填充	90	(二) 智能填充工具	98
(六) PostScript填充	90	(三) 交互式填充	98
三、任务实施	91	三、任务实施	99
(一) 填充地板图形	91	(一) 使用交互式网状工具填充颜色	99
(二) 绘制沙发和茶几图形	94	(二) 绘制苹果柄	101
(三) 绘制其他家具图形	95	实训一 绘制“花朵”	102
任务三 绘制“苹果效果图”	97	实训二 绘制“居室平面图”	102
一、任务目标	97	常见疑难解析	103
二、相关知识	98	拓展知识	104
(一) 滴管工具和油漆桶工具	98	课后练习	106

项目五 排列与组合图形 107

任务一 制作“台历效果”	108	(二) 分布对齐图片	119
一、任务目标	108	(三) 添加与排列文本	120
二、相关知识	108	任务三 制作“明信片”	122
(一) 编辑图形对象的相关工具介绍	108	一、任务目标	122
(二) 整形图形对象	110	二、相关知识	122
三、任务实施	111	(一) 结合图形对象	122
(一) 绘制台历的基本图形	111	(二) 拆分图形对象	123
(二) 修剪图形	111	三、任务实施	123
(三) 群组图形	114	(一) 制作明信片的背景	123
任务二 制作“餐厅菜谱”	115	(二) 制作邮票	124
一、任务目标	115	(三) 结合图形	125
二、相关知识	115	实训一 制作“牛奶包装盒”	126
(一) 对齐图形对象	115	实训二 制作“结婚请柬”	127
(二) 分布图形对象	116	常见疑难解析	128
(三) 排列图形对象	117	拓展知识	128
三、任务实施	117	课后练习	130
(一) 制作背景	117		

项目六 处理文本 131

任务一 制作“月饼券”	132	三、任务实施	134
一、任务目标	132	(一) 创建文本	134
二、相关知识	132	(二) 设置美术文本属性	135
(一) 安装字体	132	(三) 设置段落文本属性	136
(二) 文本的类型	133	任务二 制作“杂志内页”	137

一、任务目标	137	任务三 制作“折页宣传单”	145
二、相关知识	138	一、任务目标	145
(一)通过属性栏设置文本格式	138	二、相关知识	145
(二)通过“字符格式化”泊坞窗设置	138	(一)链接文本	146
(三)格式化段落	138	(二)使文本适合路径	146
(四)美术字文本与段落文本间的转换	140	三、任务实施	146
三、任务实施	140	(一)制作宣传单背景	146
(一)制作杂志内页版面	140	(二)转曲文本	147
(二)导入文本	140	(三)链接文本	148
(三)设置文本格式	141	(四)创建路径文本	150
(四)设置分栏	142	实训一 制作“产品宣传单”	151
(五)设置文本绕图	143	实训二 制作“会员卡”	152
(六)插入字符	144	常见疑难解析	153
		拓展知识	153
		课后练习	155

项目七 添加特殊效果 157

任务一 制作“促销海报”	158	三、任务实施	169
一、任务目标	158	(一)制作包装袋背景	169
二、相关知识	158	(二)添加变形效果	170
(一)调和工具	158	(三)添加轮廓图效果	171
(二)立体化工具	159	(四)添加封套效果	173
(三)透视效果	160	任务三 制作“挂历”	174
(四)透镜效果的类型	160	一、任务目标	174
三、任务实施	161	二、相关知识	174
(一)添加调和效果	161	(一)透明工具	174
(二)图框精确裁剪	162	(二)阴影工具	175
(三)添加立体化效果	163	三、任务实施	176
(四)添加透视效果	164	(一)制作挂历背景	176
(五)添加透镜效果	165	(二)添加阴影效果	176
任务二 制作“食品包装袋”	166	(三)添加透明效果	178
一、任务目标	167	实训一 制作“游乐园海报”	179
二、相关知识	167	实训二 制作“母亲节海报”	180
(一)轮廓图工具	167	常见疑难解析	181
(二)变形工具	168	拓展知识	182
(三)封套工具	169	课后练习	183

项目八 编辑位图 185

任务一 制作“相机广告”	186	(一) 位图颜色遮罩	195
一、任务目标	186	(二) 描摹位图	195
二、相关知识	186	(三) 位图滤镜效果	195
(一) 调整位图的相关命令	186	三、任务实施	196
(二) 变换与校正位图的相关命令	188	(一) 编辑位图	196
三、任务实施	189	(二) 添加滤镜效果	197
(一) 导入与裁剪位图	189	(三) 添加文本	198
(二) 调整位图颜色	192	实训一 制作“开业DM单”	199
(三) 转换位图	193	实训二 制作“商场海报”	201
任务二 制作“点餐牌”	194	常见疑难解析	202
一、任务目标	194	拓展知识	203
二、相关知识	195	课后练习	203

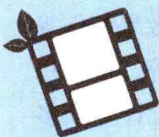
项目九 打印输出图形 205

任务一 打印输出图形	206	(五) 设置打印预览	211
一、任务目标	206	任务二 图形的印刷输出及格式转换	212
二、相关知识	206	一、任务目标	212
(一) 印前设计工作流程	206	二、相关知识	212
(二) 分色和打样	206	三、任务实施	212
(三) 纸张类型	207	(一) 印前输出准备工作	212
(四) 印刷效果	207	(二) 图形的输出	215
(五) 控制图像质量	208	实训一 输出“杂志内页”	217
三、任务实施	208	实训二 设置并打印海报	218
(一) 设置打印机属性	208	常见疑难解析	219
(二) 设置打印范围和打印份数	209	拓展知识	219
(三) 设置打印版面	209	课后练习	220
(四) 设置分色打印	210		

项目十 综合实例—VI设计 221

任务一 设计LOGO	222	实训二 制作“DM单”	242
任务二 设计办公用品	225	常见疑难解析	243
任务三 设计应用系统	236	拓展知识	243
实训一 制作“画册”	241	课后练习	245

初识CorelDRAW X4



情景导入

阿秀：小白，你刚进公司实习，为了让你尽快适应工作环境，这段时间主要是学习软件的操作。

小白：公司平常使用什么软件来完成工作？

阿秀：在设计工作中，公司主要使用的常用软件有CorelDRAW和Photoshop，但多数图形的制作都是通过CorelDRAW来完成的，因此小白，你一定得尽快掌握这个软件的操作。

小白：可是CorelDRAW我在学校里并没有学习过。

阿秀：小白，别担心，你在公司实习这段时间，我会随着工作的需要逐渐教会你使用CorelDRAW。

小白：那太好了，我一定会认真学习的。

阿秀：这就对了，在接触相关图形设计之前，需要对CorelDRAW有一定的初步认识。

小白：放心吧！我一定会快速掌握你所教的知识。

学习目标



- 熟悉CorelDRAW X4工作界面的组成
- 了解矢量图与位图、色彩模式与分辨率和文件格式等基本概念
- 熟练掌握图形文件的基本操作
- 熟练掌握CorelDRAW中各种绘图显示方式
- 熟练掌握页面的基本操作

技能目标



- 正确认识CorelDRAW X4工作界面的各组成部分
- 能根据图片识别矢量图和位图
- 熟练管理图形文件和页面
- 熟悉使用CorelDRAW进行平面设计的工作流程

任务一 认识CorelDRAW X4

在使用CorelDRAW制作图形之前，需要首先对CorelDRAW有一定的认识，下面将具体介绍CorelDRAW的工作界面和图形设计的相关概念。

一、任务目标

本任务的目标是认识CorelDRAW X4，包括认识其工作界面的组成部分及作用，并掌握如何自定义工作界面，以及掌握涉及CorelDRAW X4的相关基本概念。





CorelDRAW是由加拿大Corel公司推出的专业绘图软件，是目前应用最广泛的矢量图形设计软件之一，它集图形绘制、文本编辑和图形效果制作等功能为一体，并支持矢量与位图的转换以及对位图进行编辑处理等，被应用于广告设计、印刷、企业形象设计、工业造型设计、建筑装潢设计等众多领域。

二、相关知识

下面对CorelDRAW的工作界面、图形设计的相关概念进行介绍。

（一）认识CorelDRAW X4的工作界面

在介绍CorelDRAW的工作界面之前，需要启动CorelDRAW X4，单击  按钮，在弹出的菜单中选择【所有程序】/【CorelDRAW Graphics Suite X4】/【CorelDRAW X4】菜单命令，或双击桌面上的CorelDRAW X4快捷图标 ，启动CorelDRAW X4，打开如图1-1所示的欢迎界面。

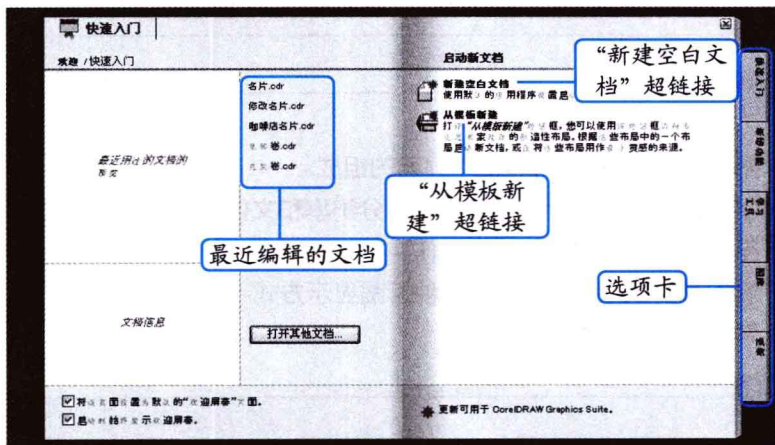


图1-1 欢迎界面

图中各板块的含义如下。

- “新建空白文档”超链接：以当前软件默认的模板来新建一个图形文件。
- “从模板新建”超链接：在打开的“根据模板新建”对话框中选择一个模板样式，

以方便用户在该模板基础上进行设计。

- **“最近编辑的文档”**：第一次使用CorelDRAW X4时该区域是空白的，当编辑过文件后下次启动时将显示曾经打开过的文件名，单击文件名后，在左侧的两个区域内将显示出该文档的缩略图和文档信息，单击便可快速打开编辑过的文件。
- **“打开其他文档...”按钮**：单击该按钮将打开“打开图形”对话框，通过该对话框可以打开计算机中已有的CorelDRAW X4图形文件。
- **选项卡**：CorelDRAW X4中的欢迎界面以书籍翻开的形式显示，其中最右侧以书签的方式显示了“快速入门”、“新增功能”、“学习工具”、“图库”、“更新”选项卡，单击不同的选项卡，其中出现的内容也不相同。

单击欢迎界面中右侧的“新建空白文档”超链接，进入CorelDRAW X4的工作界面，如图1-2所示。

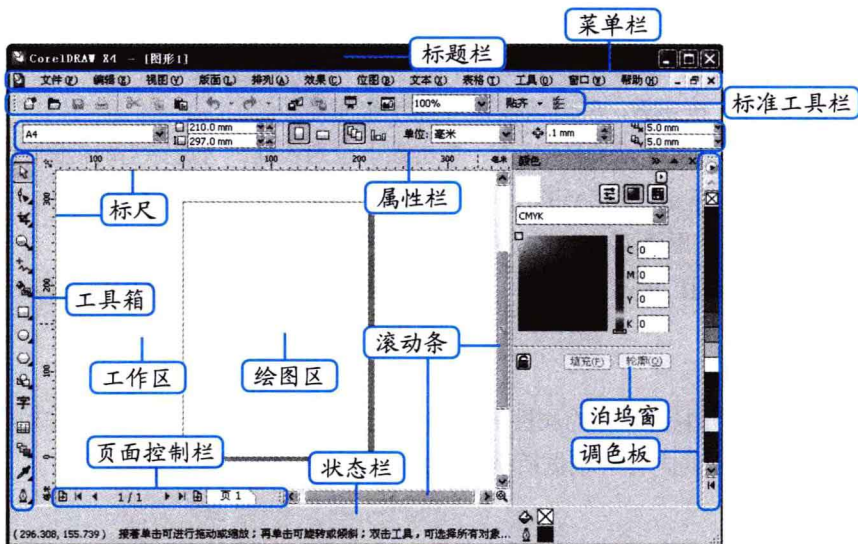


图1-2 CorelDRAW X4的工作界面

CorelDRAW X4工作界面主要由标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、工具箱、调色板、泊坞窗、绘图区、工作区、页面控制栏、状态栏等部分组成，下面分别进行介绍。

1. 标题栏与菜单栏

















标题栏用于显示CorelDRAW程序的名称和当前打开文件的名称以及所在路径。菜单栏包含了CorelDRAW X4的所有操作命令，单击某一菜单项将弹出其下拉菜单，下拉菜单中部分菜单命令左侧图标与工作界面中标准工具栏中相同图标具有相同的功能。

2. 标准工具栏

标准工具栏位于菜单栏的下方，提供了用户经常使用的一些命令按钮，只需单击按钮即可执行相应的操作，从而让操作更加方便快捷。如图1-3所示，其中相关按钮的介绍如下。



图1-3 标准工具栏





- “新建”按钮：单击该按钮即可创建一个新文件。
- “打开”按钮：单击该按钮可打开一个已经存在的文件。
- “保存”按钮：单击该按钮可保存当前编辑的文件。
- “打印”按钮：单击该按钮可打印当前文件。
- “剪切”按钮：单击该按钮可将所选内容剪切到剪贴板中。
- “复制”按钮：单击该按钮可将所选内容复制到剪贴板中。
- “粘贴”按钮：单击该按钮可将剪贴板中的内容粘贴到当前文件中。
- “撤销”按钮：单击该按钮可撤销上一步的操作。
- “重做”按钮：单击该按钮可恢复上一步撤销的操作。
- “导入”按钮：单击该按钮可导入图像等外部文件。
- “导出”按钮：单击该按钮可导出当前文件或所选择的对象。
- “应用程序启动器”按钮：单击该按钮，将打开CorelDRAW X4软件包的程序，单击某一个程序将启动相对应的程序。
- “欢迎屏幕”按钮：单击该按钮可打开欢迎界面。
- “缩放级别”下拉列表框：单击该下拉列表框，可选择当前视图的缩放比例。
- “贴齐”按钮：单击该按钮，可在弹出的菜单中选择贴齐的对象，如贴齐辅助线、贴齐网格、贴齐对象、动态导线。
- “选项”按钮：单击该按钮，可打开“选项”对话框，在其中可对CorelDRAW进行相关设置。

3. 属性栏

属性栏用于显示所编辑图形的属性信息和按钮选项，通过单击其中的按钮对图形进行修改编辑。另外，属性栏的内容会根据所选的对象或当前选择工具的不同而不同。

4. 调色板

调色板在默认状态下位于工作界面的右侧，用于对选定图形对象的内部或轮廓进行颜色填充。在调色板中可以进行以下操作。

- 在调色板中的任一种颜色块上按住鼠标左键不放，稍后将会弹出一个由该颜色延伸的其他颜色选择框，如图1-4所示。
- 选择图形对象，用鼠标左键单击调色板中所需的颜色块可为图形内部填充相应的颜色，如图1-5所示。
- 选择图形对象，用鼠标右键单击调色板中所需的颜色块可填充图形的轮廓颜色，如图1-6所示。
- 选择图形对象，用鼠标左键单击调色板顶端的按钮，可取消图形对象内部的填充，用鼠标右键单击按钮则取消图形对象轮廓的颜色。
- 单击调色板下方的按钮，可以将调色板向下滚动，从而显示出其他更多的颜色块；单击调色板下方的按钮，则可以显示出调色板中的所有颜色块。

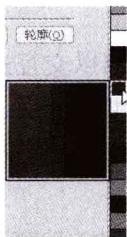


图1-4 调色板

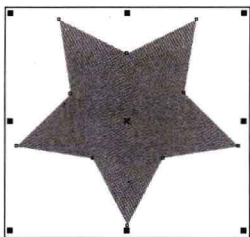


图1-5 填充图形

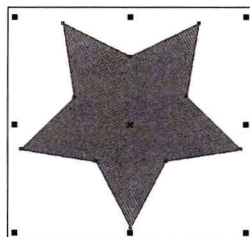


图1-6 图形轮廓

5. 工具箱

工具箱位于工作界面的最左侧，用于放置CorelDRAW X4中的各种绘图或编辑工具，其中，每一个按钮表示一种工具，单击便可选择相应工具。某些按钮右下角有“▲”符号，表示该按钮中包含有子工具，单击“▲”符号或按住该按钮不放，即可展开子工具。将鼠标指针移动到工具按钮上，将会显示该工具的名称，以方便用户认识各个工具，工具箱与所有子工具如图1-7所示。

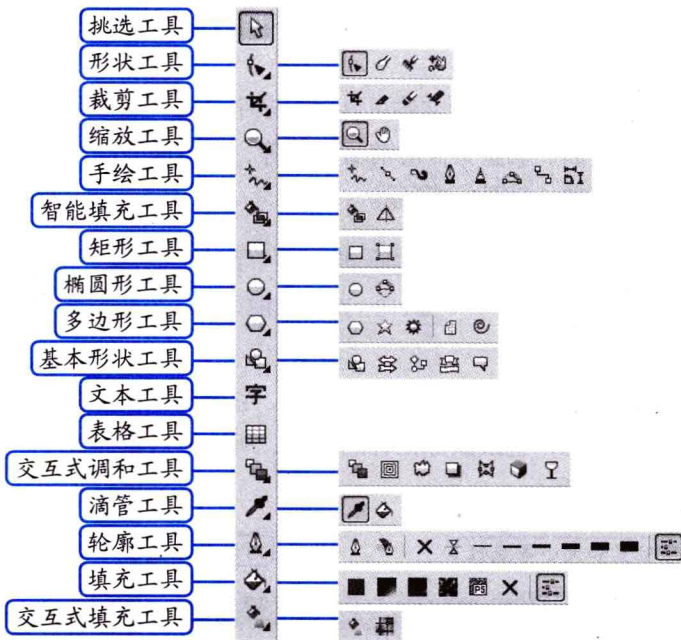






图1-7 工具箱

6. 工作区和绘图区

绘图区是指CorelDRAW X4的工作界面中带有矩形边缘的区域，用户可以根据需要在属性栏中设置绘图页面的大小和方向。在绘图区和工作区中都可以绘制图形，但是只有在绘图区内的图形才能被打印出来，而工作区内的图形不能被打印，且工作区的图形不受页面的限制，当翻动页面时，工作区中的图形不会随之翻动，因此在绘制图形时可以在工作区中操作，从而方便调用。

7. 泊坞窗

泊坞窗位于绘图页码和调色板之间，它将常用的符号、功能和管理器以交互式对话框的形式提供给用户。单击泊坞窗左上角的“折叠泊坞窗”按钮可以将泊坞窗折叠，再单击“展开泊坞窗”按钮可将其展开，单击右上角的“向上滚动泊坞窗”按钮可最小化泊坞窗，单击“关闭泊坞窗组”按钮可以关闭所有泊坞窗。

选择【窗口】/【泊坞窗】菜单命令下的子菜单命令，可打开任意一种泊坞窗。当打开多个泊坞窗后，除了当前泊坞窗外，其他泊坞窗将以标签的形式显示在泊坞窗右边缘，单击相应的选项卡可切换到其他的泊坞窗。

8. 标尺

标尺是精确制作图形的一个非常重要的辅助工具，它由水平标尺和垂直标尺组成。在标尺上按住鼠标左键不放，向绘图页面拖动即可拖出一条辅助线。

9. 滚动条

滚动条用于滚动显示绘图区域，分为水平滚动条、垂直滚动条。当放大显示绘图页面后，有时页面将无法显示所有的对象，通过拖动滚动条可以显示被隐藏的图形部分。

10. 页面控制栏

在CorelDRAW X4中，一个图形文件可以存在多个页面。用户可以通过页面控制栏新建页面、删除页面、选择页面、调整页面的前后位置等，在页面控制栏中单击各个页面标签名称便可查看每个页面的内容，如图1-8所示。



图1-8 页面控制栏

11. 状态栏

状态栏位于CorelDRAW X4工作界面的最下方，它会随操作的变化而变化，主要用于显示当前操作或操作提示信息，包括鼠标指针的位置、所选择对象的大小、填充色、轮廓色、显示提示等信息，如图1-9所示。

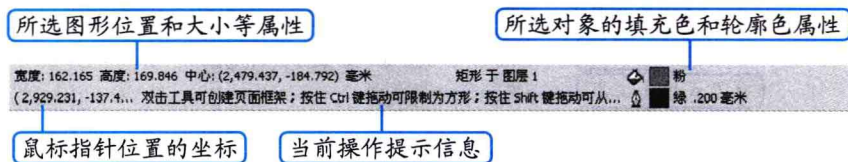


图1-9 状态栏

(二) 自定义工作界面

启动CorelDRAW X4后显示的工作界面为系统默认界面，为了满足用户的不同需求，可以根据不同的使用习惯来自定义工作界面，包括设置各工具栏的位置、大小、显示或隐藏等，下面具体介绍其设置方法。

1. 通过快捷菜单设置

将鼠标指针移至菜单栏、工具箱或标准工具栏上，然后单击鼠标右键，在弹出的如图

1-10所示的快捷菜单中可以选择相应的命令来显示或隐藏菜单栏、工具箱或标准工具栏，这是自定义工作界面最简便的方法。

2. 通过拖动改变位置

在CorelDRAW X4中，凡是在各栏前端出现控制柄（单条虚线）时，都可对其进行拖动操作，从而将各栏放置在工作界面中需要的位置处。

3. 通过“选项”对话框设置

在CorelDRAW中选择【工具】/【自定义】菜单命令，或按【Ctrl+J】组合键打开“选项”对话框，在对话框左侧列表框中选择“自定义”选项，通过选择所需设置的选项，可以在对话框右侧设置该选项相应的参数，如图1-11所示。

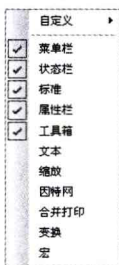


图1-10 快捷菜单

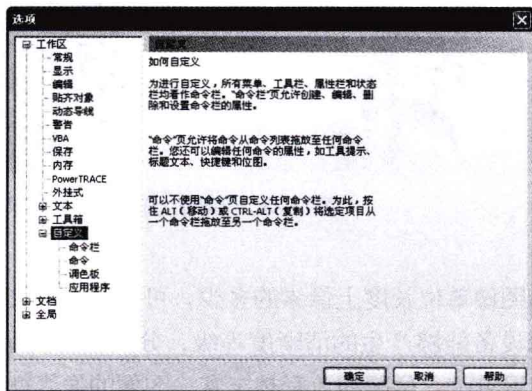


图1-11 “选项”对话框

（三）CorelDRAW图形设置的相关概念

在使用CorelDRAW进行平面作品制作之前，首先必须了解相关的基本概念，包括矢量图与位图、分辨率、色彩模式、文件格式等。下面分别进行介绍。

1. 矢量图

在平面图像中，图像大致可以分为矢量图和位图两种。矢量图又称向量图，它是以数学计算的矢量方式来记录图像内容，且无法通过扫描或数码相机拍照获得，而是依靠设计软件生成，如CorelDRAW、Illustrator等矢量软件。

矢量图中的图形组成元素称为对象，这些对象都是独立的，各自具有不同的颜色和形状等属性，并可自由地重新组合，同时无论将矢量图放大或缩小多少倍都不会产生失真现象，即图形都有一样平滑的边缘。图1-12所示为一张矢量图和对局部进行放大后的效果。

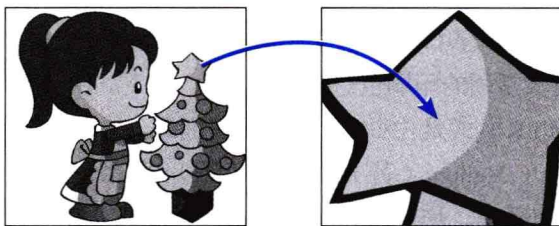


图1-12 矢量图放大前后的对比效果