



计算机软件优秀培训用书

CorelDRAW 10

平面设计

培训教程

刘荣华 蔡航清 等 编著

冶金工业出版社

计算机软件优秀培训用书

CorelDRAW 10

平面设计培训教程

刘荣华 蔡航清 等编著



北京

冶金工业出版社

2001

内 容 简 介

本书深入浅出地介绍了最新版 CorelDRAW 10 的各种工具的操作方法和使用技巧。全书共分 12 章, 内容涉及到 CorelDRAW 10 使用的各个方面, 从 CorelDRAW 使用的基础知识讲起, 介绍了绘图工具的使用、图像编辑工具的使用、文本工具和文本编辑工具的使用以及位图转换和滤镜工具的使用等。除此以外, 我们还在每章的后面制作了一个例子, 用户可以通过例子的学习加深对各章内容的理解。同时, 我们还在本书最后一章制作了两个综合实例, 在综合实例中, 我们用到了 CorelDRAW 中的很多工具, 用户可以通过这一章的学习, 了解综合使用各种工具的方法和技巧。

本书适合计算机图形制作的初中级水平的读者, 也可作为一些大、中专及一些培训班的教材或专业人员的参考读本。

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 10 平面设计培训教程/刘荣华等编著. —北京: 冶金工业出版社, 2001.6

(计算机软件优秀培训用书)

ISBN 7-5024-2808-9

I. C… II. 刘… III. 图形软件, CorelDRAW 10—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 032202 号

出版人 卿启云 (北京沙滩嵩祝院北巷 39 号, 邮编 100009)

责任编辑 戈 兰 美术编辑 熊晓梅 责任校对 王永欣

北京兴华印刷厂印刷; 冶金工业出版社发行; 各地新华书店经销

2001 年 6 月第 1 版, 2001 年 6 月第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16; 20.25 印张; 493 千字; 314 页; 1—4000 册

29.80 元

冶金工业出版社发行部 电话: (010) 64044283 传真: (010) 64027893

冶金书店 地址: 北京东四西大街 46 号 (100711) 电话: (010) 65289081

(本社图书如有印装质量问题, 本社发行部负责退换)

前言

自从 CorelDRAW 9 版本问世以来,就给人以一种耳目一新的感觉。不仅在功能上比以前的版本有了较大的突破,而且在界面的设计上也更清晰和更科学。独特的交互式绘图设计思路使初学用户更容易掌握。而本书介绍的 CorelDRAW 10,在秉承了 CorelDRAW 9 众多优点的基础上,更有所提高。这体现在给用户提供的创意空间更加宽广,各种绘图工具的使用更加的方便、简洁,功能也更加强大。

目前,市场上关于 CorelDRAW 10 版教程还很少,优秀的教程更是缺乏。而广大的 CorelDRAW 新老用户又迫切地需要一本制作精良、内容系统的教程。编者一直从事 CorelDRAW 的教学和创作,且一直跟踪,对整个 CorelDRAW 的发展都很了解,希望通过这本书能够同广大的读者一起交流使用 CorelDRAW 心得,也希望这本教程能够对读者有所帮助。

作为矢量绘图的卓越代表,CorelDRAW 一直是国外最为流行、功能最强的绘图套装软件之一,它的主要功能是矢量绘图。从 CorelDRAW 8 开始,套装软件又补充了两个非常优秀的工具,这就是“PHOTO-PAINT”和“Dream 3D”,这两个工具主要是用来处理位图图像的,再加上 CorelDRAW 中的位图处理功能不断完善,使得 CorelDRAW 的实用性得到了极大的提高。这使得多年以来,在各种绘图软件层出不穷的情况下,CorelDRAW 依然保持了它众多而稳定的用户,并且在出版、印刷领域逐渐创立了自己不可替代的地位。

本书的特色是兼顾 CorelDRAW 创作的初学水平读者和老用户,将创建实例图形特效贯穿于全书。这样做的好处是既避免了长篇累牍地介绍大量工具的使用方法,也避免了由于单纯的介绍使用实例,而使读者缺乏对整个软件乃至图形图像处理的整体把握,不能系统地掌握各种工具的使用方法。因为真正的创作不能仅仅靠模仿实例,而需要靠读者全面掌握基本概念和基本操作后,充分发挥自己的想像空间,那些仅以实例为主的图书只可能是操作过程的堆砌,使读者知其然而不知其所以然,反而让读者淹没在烦琐无味的绘图操作中。

本书尊重读者的自学规律,我们在每一章节里,一般都是先介绍本章节要涉及的工具的使用方法,介绍的时候通过创建一些生动的实例,观察效果,让读者充分领略到 CorelDRAW 的强大功能,从而增长掌握这个软件的兴趣。最后精心设计几个比较经典的例子,让读者跟着一起创建,以把握整个绘图过程中的各种体验。在介绍完全书的主要内容后,还综合了所有章节的内容,创建

了几个需要使用到各种工具的特效图形,让读者充分体会到 CorelDRAW 的强大功能。

尽管软件已经发展到了 CorelDRAW 10,但本书的叙述仍然注重基本概念的介绍,而且力争做到详略得当,不东拼西凑、滥竽充数,在一些无关紧要的内容上惜字如金。同时对 CorelDRAW 10 中的难点、重点,比如形状工具、填充、调和、立体化等操作讲深讲透,绝不一笔带过,我们将做到对读者负责。

交互式工具等章节是本书的重点,本书详细地讲述这些工具调节的方法,并结合实例反复说明这些工具在生成图形特效方面的特殊功能。每一章节最后的实例是编者长期教学和创作实践的积累,是从上百个设计创意中的精选,力争结合所讲的内容,让读者在最短的时间内掌握 CorelDRAW 10 的使用以及图形创作的技巧。

在内容安排上,本书主要有下列特点:

1) 第 1 章讲述了 CorelDRAW 10 的新特色,学习本章可以对 CorelDRAW 的发展有全面的了解。

2) 第 2 章重点讲述了交互式工具的使用。如交互式填充、交互式调和、交互式透明、交互式立体化等工具。

3) 第 3 章着重 CorelDRAW 中的节点工具的介绍,并以较大的篇幅介绍形状工具的使用技巧。

4) 在打印输出方面本书也作了较详细的介绍,学习这部分内容有助于读者对整个出版和印刷工作形成一个比较完整的概念。

总之,我们编写本书的目标,就是将这本书写成对读者真正有帮助的自学教程,让读者通过这本书,学习到平面设计的种种基本原则和方法,并真正喜欢上 CorelDRAW 10 这个绚丽多彩、功能强大的图形软件。

由于编者水平有限,书中还会存在着一些不妥之处,但我们还是希望本书能够对读者自学 CorelDRAW 10 有所帮助。祝读者早日成为驾驭 CorelDRAW 10 的高手。

本书由邵谦谦总策划,刘荣华、蔡航清执笔编写。张华东、李晓、范之誉、王宏、李琦、王瑾、吴浩、李炎、刘伟、刘华刚、朱峰、赵晓燕、李晓、马自军、官绍兴、朱玉、成美华、萧峰、李菊、张浩然、李欣等同志在整理材料方面给予了作者很大的帮助。在这里,要特别感谢程梅女士在本书编著过程中给予的大力支持。

由于作者水平所限,并且时间仓促,书中出现的不足之处,希望广大读者批评指正。

编者

2001 年 5 月

目 录

1 绪论	1
1.1 Corel 公司简介	1
1.2 CorelDRAW10 的系统需求	2
1.3 使用帮助	2
1.3.1 使用在线帮助	2
1.3.2 使用教学课程	3
1.3.3 使用工具提示帮助	4
1.4 CorelDRAW 10 绘图套件概念	5
1.4.1 了解矢量与位图图像	5
1.4.2 分辨率是位图图像的重要因素	5
1.4.3 矢量图形与位图图像的比较	6
1.4.4 应用程序间的切换	6
1.5 CorelDRAW 10 新增功能	6
1.5.1 Knife Tool 和 Eraser Tool 的扩展用途	7
1.5.2 Perfect Shapes 形状工具	8
1.5.3 Color Docker Window	10
1.5.4 吸管和颜料桶的使用	10
1.5.5 自由变形工具的扩展用途	11
1.5.6 交互式填充和网眼填充	12
1.6 本章小结	14
1.7 综合练习一	15
一、基础题	15
二、上机实习题	15
2 CorelDRAW 10 界面扫描	16
2.1 CorelDRAW 10 的操作界面	16
2.2 菜单	18
2.2.1 File (文件) 菜单	18
2.2.2 Edit (编辑) 菜单	19
2.2.3 View (视图) 菜单	20
2.2.4 Layout (版面) 菜单	21
2.2.5 Arrange (排列) 菜单	21
2.2.6 Effects 菜单	21
2.2.7 Bitmaps 菜单	21
2.2.8 Text (文本) 菜单	22
2.2.9 Tools (工具) 菜单	22
2.2.10 Window (窗口) 菜单	22
2.3 工具箱	23
2.4 工具栏	25
2.4.1 Text 工具栏	25
2.4.2 Zoom (缩放) 工具	26
2.4.3 Transform (变换) 工具栏	27
2.4.4 Internet (网络) 工具栏	28
2.4.5 Visual Basic for Application 工具栏	28
2.4.6 Print Merge (打印合并) 工具栏	29
2.5 本章小结	29
2.6 综合练习二	29
一、基础题	29
二、上机实习题	30
3 使用绘图工具	31
3.1 基本图形简介	31
3.2 各种绘图工具的使用	31
3.2.1 Rectangle Tool (矩形工具)	32
3.2.2 Ellipse Tool (椭圆工具)	34
3.2.3 Polygon Tool (多边形工具)	36
3.2.4 Bezier Tool (贝塞尔工具)	39

3.2.5 Freehand Tool (手绘工具)	41	4.4.1 图形对象的自由旋转和复制	63
3.2.6 Artistic Media Tool (艺术笔工具)	44	4.4.2 对图形对象进行自由角度镜像且复制	64
3.2.7 Spiral Tool (螺旋型工具)	47	4.4.3 对图形进行自由缩放且复制	65
3.2.8 Graph Paper Tool (图纸工具)	49	4.4.4 对图形对象进行倾斜且复制	66
3.3 简单实例制作	49	4.5 交互式变形工具	66
3.4 本章小结	51	4.5.1 推拉变形	67
3.5 综合练习三	51	4.5.2 拉练变形	67
一、基础题	51	4.5.3 扭曲变形	68
二、上机实习题	52	4.5.4 增加变形	69
4 造型编辑工具	53	4.5.5 随机数式变形	69
4.1 形状工具的使用	53	4.5.6 平滑式变形	70
4.1.1 节点和线段的移动	53	4.5.7 局部变形	70
4.1.2 移动和编辑线段	54	4.5.8 中心旋转	70
4.1.3 移动和编辑节点	54	4.5.9 清除变形	71
4.1.4 增加节点	54	4.6 本章实例	71
4.1.5 删除节点	55	4.7 本章小结	78
4.1.6 结合两个节点	55	4.8 综合练习四	78
4.2 美工刀工具	57	一、基础题	78
4.2.1 将一条开放曲线分割成两段曲线	58	二、上机实习题	79
4.2.2 将曲线任意两点间的线段由弯变直	58	5 使用交互式工具	80
4.2.3 将闭合曲线内分割成开放曲线	59	5.1 交互式轮廓工具	80
4.2.4 将一条闭合曲线分割成两条独立的闭合曲线	59	5.1.1 设置对象轮廓	81
4.2.5 将一条闭合曲线分割成两条合并的闭合曲线	60	5.1.2 轮廓线颜色	87
4.3 橡皮擦工具	61	5.2 交互式填充工具	90
4.3.1 擦除开放曲线	61	5.2.1 标准填充	91
4.3.2 将闭合曲线擦除为内凹曲线	62	5.2.2 渐变式填充	92
4.3.3 将闭合曲线擦除为两条闭合曲线	62	5.2.3 图样填充	98
4.4 自由变形工具	63	5.2.4 底纹填充	104
		5.2.5 PostScript 填充	106
		5.3 交互式透明度工具	107
		5.3.1 无透明度	107
		5.3.2 标准透明度	107
		5.3.3 渐变透明度	109
		5.3.4 图样透明度	110

5.3.5 底纹透明度	111	6.3 焊接、修剪和相交对象	139
5.3.6 冻结透明度	112	6.3.1 焊接	139
5.4 交互式封套工具	112	6.3.2 修剪	140
5.4.1 添加封套	113	6.3.3 相交	142
5.4.2 编辑封套节点	114	6.4 群组和组织对象	144
5.4.3 封套的工作模式	114	6.4.1 群组与取消群组对象	144
5.4.4 映射模式	116	6.4.2 组合和拆分对象	145
5.4.5 应用封套副本	116	6.5 锁定和解除锁定	146
5.5 交互式调和工具	117	6.6 本章实例	146
5.5.1 调和的三种基本形式	117	6.6.1 创建心形特效	146
5.5.2 调和中的“旋转”和“回路”	120	6.6.2 创建箭头特效	148
5.6 交互式立体化工具	121	6.6.3 创建字体	150
5.6.1 各种立体化类型和灭点的设置	122	6.6.4 制作背景	150
5.6.2 立体化旋转	122	6.6.5 组装对象	150
5.6.3 立体化色彩运用	123	6.7 本章小结	151
5.6.4 立体化照明的运用	124	6.8 综合练习六	152
5.6.5 立体化边角修饰的运用	125	一、基础题	152
5.7 交互式下落式阴影工具	126	二、上机实习题	152
5.7.1 下落式阴影透视类型	126	7 文本的处理	153
5.7.2 下落式阴影羽化设置	127	7.1 创建文本	153
5.7.3 下落式阴影透明度设置	128	7.1.1 添加美术文本	153
5.7.4 下落式阴影颜色	129	7.1.2 添加段落文本	154
5.8 本章实例	130	7.2 选择文本	155
5.8.1 脸面的创建	130	7.2.1 选择全部的文本对象	155
5.8.2 眼睛的创建	131	7.2.2 选定文本中的单个字符	156
5.8.3 眉毛和嘴巴	131	7.3 编辑文本	156
5.8.4 组合对象	133	7.3.1 设置文本的字体和字号	157
5.9 本章小结	133	7.3.2 使用 Format Text 对话框来设置下划线等	157
5.10 综合练习五	133	7.3.3 更改英文文本中字母的大小写	159
一、基础题	133	7.3.4 为段落文本添加项目符号	160
二、上机实习题	133	7.3.5 设置段落文本的首字下沉和缩进	161
6 组织和管理对象	135	7.3.6 调整文本的字符间距、行间距以及段落间距	163
6.1 对象的对齐和分布	135	7.3.7 对齐文本	165
6.1.1 对齐对象	136	7.3.8 简单编辑文本	166
6.1.2 对象的分布	137		
6.2 对象排序	138		

7.3.9 创建文本分栏	169	8.6.4 解除段落文本框或图形对 象之间的链接	188
7.4 本章小结	171	8.7 使段落文本适合文本框架	188
7.5 综合练习七	171	8.7.1 使段落文本适合文本框	189
一、基础题	171	8.7.2 调整文本框的大小	189
二、上机实习题	171	8.7.3 在图形对象中插入段落文 本	191
8 添加文本其他效果	173	8.7.4 让段落文本环绕图形对象	191
8.1 使文本嵌合路径	173	8.8 对文本应用样式	192
8.1.1 使文本直接嵌合到路径	173	8.8.1 对文本应用样式	192
8.1.2 将已有的文本键入到开放 路径当中	174	8.8.2 创建自定义的文本样式	193
8.1.3 使文本嵌合于闭合路径	175	8.9 文本特效实例	194
8.1.4 拆分嵌合于路径中的文本 对象	176	8.10 本章小结	199
8.2 在文本中添加特殊符号	176	8.11 综合练习八	199
8.2.1 在文本中添加特殊符号	176	一、基础题	199
8.2.2 利用特殊符号制作图案效 果	177	二、上机实习题	200
8.2.3 创建自定义符号	178	9 位图处理	201
8.2.4 在文本中插入图形对象	178	9.1 导入位图	201
8.3 不同文本间的相互转换	179	9.1.1 全图像导入	201
8.4 给文本添加封套效果	180	9.1.2 处理链接位图	203
8.4.1 对段落文本应用封套效果	180	9.1.3 解除位图的链接	204
8.4.2 给美术文本应用封套效果	181	9.2 转换矢量图形为位图	204
8.5 对文本添加立体化效果	182	9.2.1 使用 Convert to Bitmap (转 换为位图) 对话框	204
8.5.1 为文本添加立体化效果	182	9.2.2 转换位图	204
8.5.2 旋转立体化文本	183	9.3 简单编辑导入的位图	205
8.5.3 为立体化文本对象添加颜 色	184	9.3.1 选定位图对象	205
8.5.4 斜角修饰效果	184	9.3.2 旋转和倾斜位图	205
8.5.5 为立体化文本添加光照效 果	185	9.3.3 裁剪位图	207
8.5.6 为文本添加立体化效果	186	9.3.4 位图边框扩充	207
8.6 文本链接	186	9.4 把位图转换为矢量图形	208
8.6.1 链接两个或多个段落文本 框	186	9.4.1 自动勾画位图	209
8.6.2 将段落文本框链接到图形 对象中	187	9.4.2 手动勾画位图	209
8.6.3 改变文本流向	187	9.4.3 使用 CorelTRACE 勾画位 图	210
		9.5 本章小结	215
		9.6 综合练习九	215
		一、基础题	215

二、上机实习题	215	10.5.2 Solarize (曝光效果) 滤镜	234
10 位图特效	216	10.6 Contour(轮廓效果)滤镜	235
10.1 效果滤镜概述	216	10.6.1 Edge Detect (边缘检测) 滤镜	235
10.1.1 CorelDRAW10 中的滤镜概述	217	10.6.2 Find Edges.(查找边缘) 滤镜	236
10.1.2 滤镜的使用方法	217	10.7 Creative (创意) 滤镜组	236
10.2 3D Effects 滤镜组	218	10.7.1 Crafts(工艺效果)滤镜	237
10.2.1 3D Rotate 滤镜	218	10.7.2 Fabric(织物)滤镜	238
10.2.2 Emboss 滤镜	220	10.7.3 Frame(框架效果)滤镜	239
10.2.3 Perspective (透视效果) 滤镜	221	10.7.4 Glass Block(玻璃块)滤镜	240
10.2.4 Pinch/Punch(挤压/冲压)滤镜	222	10.7.5 Mosaic(马赛克效果)滤镜	241
10.3 Art Strokes (艺术笔刷) 滤镜	223	10.7.6 Particles (质点效果) 滤镜	241
10.3.1 Charcoal 滤镜	223	10.7.7 Stained Glass (彩色玻璃) 滤镜	243
10.3.2 Impressionist (印象派效果) 滤镜	224	10.7.8 Vignette (虚光照效果) 滤镜	243
10.3.3 Sketch Pad (素描效果) 滤镜	225	10.7.9 Weather(天气效果)滤镜	244
10.3.4 Watercolor (水彩效果) 滤镜	226	10.8 Distort(扭曲)滤镜组	246
10.3.5 Water Marker (水印效果) 滤镜	227	10.8.1 Displace (置换) 效果	246
10.4 Blur(模糊效果)滤镜	229	10.8.2 Offset (偏移效果) 滤镜	247
10.4.1 Directional Smooth (方向性模糊) 滤镜	229	10.8.3 Ripple(波纹)滤镜	247
10.4.2 Gaussian Blur(高斯模糊) 滤镜	230	10.8.4 Wet Paint(浸染效果)滤镜	249
10.4.3 Motion Blur(动感模糊)滤镜	230	10.8.5 Whirlpool (涡流效果) 滤镜	249
10.4.4 Radial Blur (径向模糊) 滤镜	231	10.9 Noise (杂点)滤镜组	250
10.4.5 Low Pass 滤镜	232	10.9.1 Add Noise (添加杂点) 滤镜	250
10.5 Color Transform (颜色变换) 滤镜	232	10.9.2 Dust and Scratch(灰尘和划痕)滤镜	252
10.5.1 Psychedelic(幻觉效果)滤镜	233	10.9.3 Maximum(最大值)滤镜	252
		10.9.4 Median(中间值)滤镜	253
		10.9.5 Remove Moirés (消除波纹) 滤镜	254
		10.10 Sharpen(锐化效果)滤镜组	255
		10.10.1 Adaptive Unsharp(适应性未锐化)滤镜	255

10.10.2 Directional Sharpen(方向性锐化) 滤镜	256
10.10.3 Sharpen(锐化)滤镜	256
10.11 CorelDRAW 10 中添加外挂滤镜	257
10.12 本章实例	258
10.13 本章小结	265
10.14 综合练习十	265
一、基础题	265
二、上机实习题	266
11 页面设置、打印及网络应用	267
11.1 使用属性栏进行页面设置	267
11.1.1 设置页面大小	268
11.1.2 选择和制作标签	269
11.1.3 选择布局	271
11.1.4 选择背景	271
11.1.5 添加页面框架	272
11.1.6 隐藏或显示页面边界	273
11.1.7 对开页面	274
11.2 设置页面辅助工具	274
11.2.1 使用标尺	274
11.2.2 设置网格	275
11.2.3 设置辅助线	276
11.3 多页面文档的管理	278
11.3.1 选择页面	278
11.3.2 给页面重新命名	278
11.3.3 增加和删除页面	278
11.4 选择视图模式	279
11.5 打印预览	280
11.5.1 在预览窗口中移动和缩放对象	281
11.5.2 使用 Zoom 工具预览图形	281
11.5.3 选择图形的预览颜色	281
11.5.4 预览颜色分色	282
11.6 准备打印	283
11.6.1 打印设置	284
11.6.2 在 Object Manager 中控制图形的打印	284
11.7 设置打印选项	285
11.7.1 打印文件	285
11.7.2 打印平铺图像	286
11.7.3 在打印页面上打印多个页面的图形	286
11.7.4 以灰度形式打印	286
11.7.5 以数据块的形式打印位图	287
11.8 指定 PostScript 打印选项	287
11.8.1 优化渐变填充	287
11.8.2 选择位图打印颜色	288
11.8.3 以 RGB 色彩模型打印图像	288
11.8.4 下载 Type 1 字体	289
11.9 创建颜色分色	289
11.9.1 选择颜色选项	289
11.9.2 应用颜色捕捉	290
11.9.3 选择半色调挂网	290
11.9.4 设置图像的底片和镜像图像	291
11.9.5 选择打印其他信息	291
11.10 CorelDRAW 10 和互联网	292
11.10.1 修改页面设置	292
11.10.2 创建广告页面效果	293
11.10.3 发布到 Web 站点	295
11.11 本章小结	296
11.12 综合练习十一	296
一、基础题	296
二、上机实习题	297
12 综合实例制作	298
12.1 走进“音乐世界”	298
12.2 网络公司的形象宣传海报	306
12.2.1 公司标志的创建	307
12.2.2 制作地球的形象	311
12.2.3 绘制地球的背景	312
12.2.4 制作字体	312
12.2.5 组织和排列对象	313
12.3 本章小结	314

1

绪 论

CorelDRAW 10 是一个基于矢量的绘图程序，可轻而易举地创作专业级美术作品，无论是公司还是复杂的技术图例都可以用该软件轻松的创建。CorelDRAW 10 提供了多种工具和效果，使得能够高效率地制作高质量的图形并可以直接将其分色印刷，或者在 Internet 上发布。

对于初学者而言，新版本独特的交互式工具和连续反馈机制可使他们很快地达到准专业水平，而 CorelDRAW 的老用户也定会为新版本的许多改进之处惊叹不已，该软件及新版本的加强功能在设计 and 出版图形作品时如虎添翼。

本章主要包括：

- ◆ 加拿大 Corel 公司简介
- ◆ 系统需求
- ◆ 使用帮助
- ◆ CorelDRAW 10 绘图套件概念
- ◆ CorelDRAW 10 新增功能

1.1 Corel 公司简介

加拿大 Corel 公司 (Corel Corporation) 是一个国际性的 PC 机绘图与多媒体软件先驱。该公司创立于 1985 年，创始人 Michael Cowpland 博士，拥有员工 1600 余名，是举世公认的应用程序、PC 绘图及多媒体的开发商与行销商。Corel 目前是加拿大最大的软件公司，也是 PC 应用程序、绘图及桌面排版软件的第二大销售商。

在印刷业，Corel 的产品一直获得业界的好评，其产品已经超过了 17 种语言版本，行销全球。CorelDRAW 已经为 Corel 公司赢得了 215 项国际性大奖，目前其用户超过 500 万，是全球首屈一指的 PC 绘图套件。

Corel 为各界人士提供多平台的完整解决方案。无论是大型企业或家庭用户均能找到他们所需要的产品。用户一旦选择使用 Corel 产品，便能不断在这飞速进步的计算机世界里获得发展所需的技术。Corel 已迅速响应了最新的革命性技术 Java，发展了驾驭新技术的软件。Corel 的产品包括：

- Corel WordPerfect Suite: 文字处理、电子表格和图形软件等。
- CorelDRAW: 为专业图形设计师和桌面排版者而设计的优秀绘图工具。
- Corel VNTURA: 是传统桌面排版与联机领域有力的集成。
- Corel Office for JAVA: 第一套完全以 Java 语言写成的办公室组合软件。
- Corel WebMaster Suite: 建立网址的完整解决方案, 可进行网页设计、动画制作、图形编辑, 三维虚拟空间 (VRML) 领域制作及网址管理。
- CorelCAD、Corel Visual CADD: 专业设计和绘图程序。

Corel 公司将其产品发送到全世界 70 多个国家, 160 多个经销网络。如果想进一步了解 Corel 及其产品, 可访问 Corel 的互联网站点: <http://www.corel.com>。

1.2 CorelDRAW10 的系统需求

➤ 操作系统: Windows95/98/2000, 或者 Windows NT 4-0。

➤ CPU: Pentium 90 以上。

➤ 内存: 16MB RAM 以上。

➤ 显示器: VGA, 推荐 SVGA。

➤ 硬盘空间: 150MB 以上。

➤ 其他: 光驱、鼠标或数字化仪。

1.3 使用帮助

CorelDRAW10 绘图套件, 提供了崭新且强大的文件资料。详细的在线 Help 帮助系统提供方便读取的方式与简便的步骤, 包含了所有应用程序的特色与功能。除了在线 Help 之外, CorelDRAW 绘图套件准备了详尽的 User's Guide 用户指南。

1.3.1 使用在线帮助

单击 Help 帮助菜单中的 Help Topics 帮助主题后, 包含 2 种不同帮助功能的对话框便会出现, 如图 1-1 所示, 也可以直接用快捷键 F1 打开这个对话框。

“目录”这一页包括了一套完整帮助内容的简单目录, 见图 1-1, 一共有 10 个类别的帮助目录。用户可以首先确定求助的范围, 比如用户想了解一下关于 Corel 公司的信息, 可以选取 Introduction, 再双击下一级目录 Welcome to CorelDRAW, 继续双击下一级目录 About Corel Corporation, 将弹出这个目录的内容。选中后, 单击“显示”按钮, 就可以看到帮助内容, 如图 1-2 所示。

这是一种帮助的方式, 另外, 这个对话框中还有一种“索引”帮助方式。点击“索引”按钮, 就可以激活这个页面, 如图 1-3 所示。在实际绘图中, 用户可能突然在某一个工具的使用上出现困难, 那么就可以用这个索引查询方式来找到在线帮助。方法也是很简单的, 打开“索引”帮助对话框后, 在第一栏的“键入要查找的词的前几个字母”文本框中, 输入你想要获得帮助的主题的前几个字母, 比如输入 Rectangle, 在下一栏中将会同步显示关于这个主题的相关帮助信息。当有了 Rectangle 时, 点击这个选项, 再点击“显示”按钮, 或者直

接双击这个选项，将弹出关于这个选项的具体内容的对话框，如图 1-4 所示。选择你所需要的帮助内容，再单击“显示”按钮，将会显示帮助内容。显示的方式和图 1-2 是一样的。整个过程非常的简单、明了。

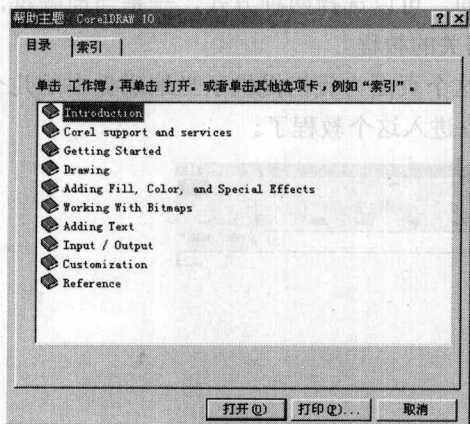


图 1-1 帮助主题对话框

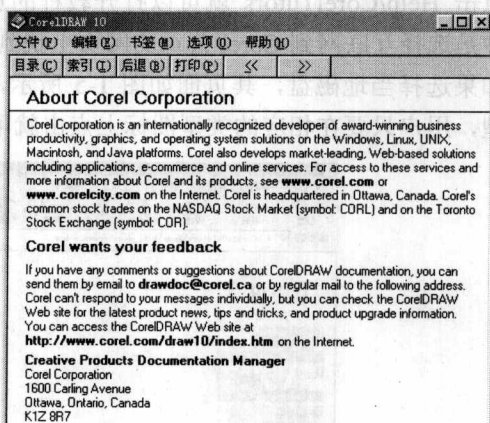


图 1-2 帮助内容对话框

这两种方式的帮助是 CorelDRAW 中最典型的帮助模式。对于许多初学 CorelDRAW 的用户而言，这些帮助往往能够让他们在短时间内飞速提高对这个软件掌握的熟练程度。在 CorelDRAW 中到处都能找到帮助的影子，所以用户可以放心地进行各种尝试，一旦出现疑问，马上就可以从帮助信息中找到答案。

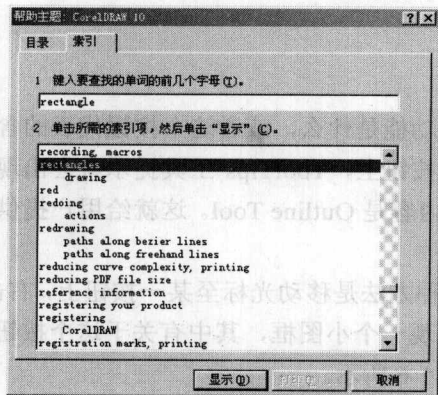


图 1-3 索引式帮助主题对话框

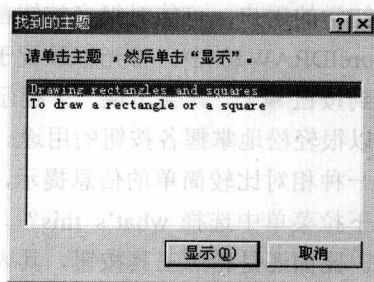


图 1-4 显示帮助内容

小技巧: 在绘图操作中，只要按下 F1 键，就可以随时打开图 1-1 所示的帮助主题对话框。使用方法按前面所介绍的方法进行。

1.3.2 使用教学课程

在线 Tutors 教学教程可以逐步地指导用户完成特定的工作与对象。如果需要，可以要求 Tutors 自动显示完整的工作步骤范例。Tutors 种类众多，从基本工作指导到涉及多重项目的工作才能完成的对象都有。在 CorelDRAW10 和 CorelPHOTO-PAINT 中都准备了这项辅助功

能。

在 CorelDRAW10 中,一部分的教程是可以直接从当地磁盘上得到的,还有一部分要在线连接到 Corel 公司的站点上才能得到。

点击 Help/CorelTutors 就可以打开教程的页面,可以选择两种方式,一是当地磁盘,还有一种是选择互联网到 Corel 公司的网页上找到相关的教程。

如果选择当地磁盘,其页面如图 1-5 所示,这个页面为我们提供了当地磁盘中的几个教程类型,用户只要在相应的类型图标上点击就可以进入这个教程了。

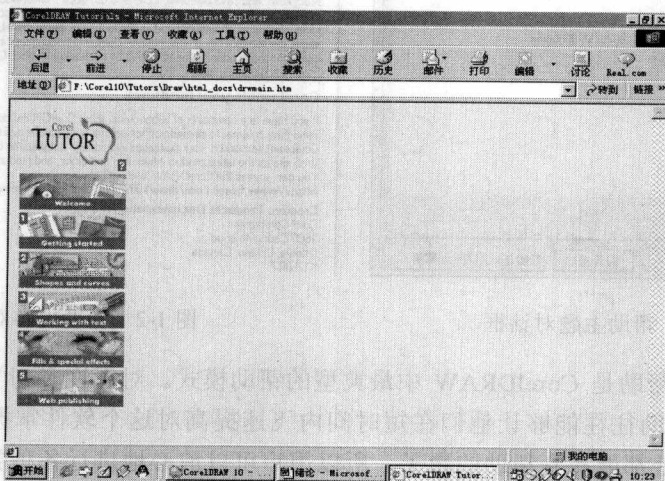


图 1-5 教学课程对话框

1.3.3 使用工具提示帮助

对于初学的用户,可能对很多按钮都不知道功能是什么,或者这个按钮代表的含义是什么。在 CorelDRAW10 中,将光标放置于某一个按钮上,ToolTips 工具提示就会出现,比如将光标移到按钮  上,就会出现一个提示框,其内容是 Outline Tool。这就给用户提供了极大的方便可以很轻松地掌握各按钮的用途。

这是一种相对比较简单信息提示,还有一种方法是移动光标至某一按钮上,右击鼠标,在弹出的下拉菜单中选择 what's this?, 将会出现一个小图框,其中有关于这个按钮的较详细的信息。比如还是轮廓工具按钮,其内容如图 1-6 所示。

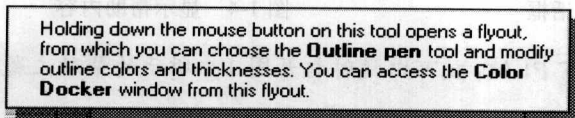


图 1-6 提示内容

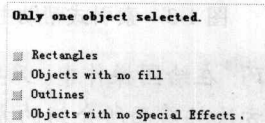


图 1-7 对象帮助信息

在绘制过程中,如果对某个对象不是很了解,也可以采用帮助信息。方法是选中这个对象,右击鼠标,在弹出的下拉菜单中选择 what's this?, 也会出现一个图框,其中包含了关于这个对象的一些形状、轮廓、填充等初步简单的信息。这样可以帮助用户及时了解对象的

情况。比如我们先用 Rectangle Tool 矩形工具在绘图界面上绘制一个矩形，保持矩形的选中状态，右击鼠标，在弹出的下拉菜单中选择 what's this?，在随后弹出的图框中，出现关于这个矩形的简单信息，如图 1-7 所示。

1.4 CorelDRAW 10 绘图套件概念

本节将介绍关于绘图方面的基本概念，这些信息对于需要交替使用 Corel 产品是非常有用的。众所周知，CorelDRAW 10 是以矢量为基础来绘制图像的，而 CorelPHOTO-PAINT 是以位图为基础绘制图形的。

1.4.1 了解矢量与位图图像

1.4.1.1 关于矢量图形

矢量图形也叫做对象向导或绘制图形，是利用数学原理将线结合成面而呈现的图像。矢量文件中的图片是由所谓的对象组成的。每一个对象都是独立实体，每一个实体都定义有色彩、形状、外框、尺寸以及其呈现在屏幕上的位置等属性。

由于每一个对象都是独立的实体，可以在保留原来图形清晰度和明确性的情形下，反复尝试修改其属性，这个动作对于图片中的其他对象并不会造成影响。这些特性使得矢量基础程序成为绘图与 3D 立体造型的理想工具，因为在这些设计的过程中，创建或控制单一对象是必须的。

矢量图形的分辨率是独立的。也就是说，在输出设备方面，如打印机或屏幕，即以其最高分辨率呈现，因此，图像质量在 600dpi 打印机的输出的结果会比在 300dpi 的好。

1.4.1.2 关于位图图像

与矢量图形程序相反，图形编辑程序如 CorelPHOTO-PAINT，以位图绘制图形。创建位图文件，可以修改小细节，制作出剧烈变化的加强效果。

位图图像，也叫做绘图图像，是由个别的独立点-像素结合而成，可以变化成不同的形状与色彩，以形成一个图样。当放大时，可以发现其整体图像是由个别的单独框组成。放大位图的尺寸就会加大每一个独立点的间距，使得线条与造型呈现锯齿状。

无论如何，当从远距离观看位图时，其色彩和造型形状看起来还是连续的。由于每一个像素都是个别着色，可以创建出几乎乱真的照片效果，如阴影，并能够通过修改选取区域的色彩加以强化。

缩小位图，将会移动构图的像素，以缩小原图尺寸，却因此而扭曲了原始图像。

也因为位图图像是由一系列排列好的像素创建出来的，其内容无法个别独立地控制（如移动）。

1.4.2 分辨率是位图图像的重要因素

当绘制位图图像时，输出的质量是根据事先选择的分辨率而决定的。分辨率是显示图像文件细节容纳能力的信息，同时包括输入、输出与显示设备的细节表现程度。分辨率对所绘制的位图的成品输出质量与文件大小会产生影响。

由于为图像选择的分辨率通常会随文件移动,在绘制之前,需做一些事前的考虑。不论是 300dpi 激光打印还是 1270dpi 图像输出设备,输出质量均根据当初的分辨率而决定。除非输出设备的分辨率比图像分辨率低,否则电脑会根据开始创建该文件时所设置的分辨率执行打印。

如果希望输出效果与屏幕上所显示的一致,就必须注意到图像的分辨率以及在开始工作前,不同设备的分辨率之间的关系。否则,就难以得到一致的效果。

1.4.3 矢量图形与位图图像的比较

前面曾经提到,矢量图形的对象是以线条的集合创建而成的,位图图像则由像素规律排列出的图案构成。就这两种形式而言,位图呈现出材质与造型细腻,而其对于内存与输出时间的需要也较多;相对于位图,矢量图则更易表现锐利的线条以及有较快的输出速度。

图像软件与扫描程序所产生的位图,可以运用连续的色调变化。而绘图程序(如 CorelDRAW)所产生的矢量图像,则可在设计过程中不断创建并控制一对象。

1.4.4 应用程序间的切换

现在介绍如何从 CorelDRAW 10 绘图套件中的应用程序内输出文件,并由其他程序读取。

CorelDRAW 允许在矢量绘图过程中融合位图图像,并将所创建的图形以位图图像格式输出。对于简单的绘图,可以使用 CorelDRAW 的 Autotrace 自动跟踪命令,或以 Freehand 手绘工具徒手描绘出对象的外框。

在绘制复杂图形时,可以使用 Corel OCR-Trace 将位图图像转换成矢量图形,进而可以在不受扭曲现象限制的情况下,进行编辑、缩放、打印等工作。

打开另一个已安装的 CorelDRAW 10 套件程序的方法是:



1) 单击 Application Launcher 程序启动按钮,如图 1-8 图 1-8 “Application Launcher”所示。

2) 单击要执行的程序。

注意:要启动一个 CorelDRAW 10 套件程序,也可以从开始选项中选择程序菜单,然后的选择和图 1-8 所列出的几个选项基本上是一样的。

1.5 CorelDRAW 10 新增功能

从 CorelDRAW 9 开始,CorelDRAW 就已经在功能上有了很大的改进,而交互式绘图方式的实现也使得用户可以更加轻松自如地使用这个软件。另外,软件的开发人员也对复杂的工具箱按钮和菜单进行了重新整合,使得它们更加科学合理。与 CorelDRAW 9 版本的功能相比,CorelDRAW 10 更加体现了加拿大 Corel 公司一切为用户着想的设计思路,并且在实用性方面作了进一步的开发,本节将介绍 CorelDRAW 10 的一些新增的功能。