

CorelDRAW 5

从入门到精通

Mastering CorelDRAW 5 Special Edition

Rick Altman 著

李力坚 石红斌 等译

黄郁松 校

电子工业出版社



CorelDRAW 5 从入门到精通

(Windows版)

R. 阿尔曼
Rick Altman

李力坚 石红斌 王裕金 彭 松 译

黄郁松 校

电子工业出版社

内 容 提 要

CorelDRAW是运行在当今最流行的操作系统Windows上最成功的桌面绘图软件之一,它的出现是对以“所思即所得”为特征的计算机图文艺的一大贡献。新发布的版本CorelDRAW 5继承了原有版本4的全部优点,并且在图形处理和对象链接与嵌入技术的应用上有较大的突破。

本书是一本关于CorelDRAW 5的使用方法和高级创艺的参考大全,它的出版在于帮助广大用户熟悉和使用其各项功能和新特点。全书共分为八大部分三十五章,由浅入深地介绍了CorelDRAW的基础知识及其工具的使用方法,其新扩展的功能及操作方法,创建图形、操作图形和轮廓线对象的方法,填充处理效果的实现,创建特殊文本效果以及使用文本样式的方法,还有特殊效果如封装、变形、立体拉伸、直线、透视等的创艺方式,并列了数届获得CorelDRAW成功设计大奖的例子;然后详细介绍了从绘画、控制色彩和输入、输出等一整套印前工艺流程,同时提及了CorelDRAW中的其它模块并且给出了实用程序,最后简单介绍了电子出版软件Ventura Publisher 5的设计思想、新增功能和使用方法。在附录中则详细介绍了高级字体管理方法和随书销售的光盘的内容及其使用方法。

全书内容详实、指导细致入微,是广大从事电子出版行业的专业插图制作人员、软件操作员的必备手册,也是高级图文艺人员、商业艺术家的良师益友,还可作为计算机爱好者和大专院校师生的参考书。



Copyright©1994 SYBEX Inc., 2021 Challenger Drive, Alameda, CA 94501. World rights reserved. No part of this publication may be stored in a retrieval system, transmitted, or reproduced in any way, including but not limited to photocopy, photograph, magnetic or other record, without the prior agreement and written permission of the publisher.

本书英文版由美国SYBEX公司出版,SYBEX公司已将中文版独家版权授予北京美迪亚电子信息有限公司。未经许可,不得以任何形式和手段复制或抄袭本书内容。

CorelDRAW 5 从入门到精通 (Windows版)

原著: Rick Altman

李力坚 石红斌 王裕金 彭 松 译

黄郁松 校

责任编辑 施 熹

· *

电子工业出版社出版 (北京市万寿路)

电子工业出版社发行 各地新华书店经销

北京美迪亚电子信息有限公司排版

北京顺义颖华印刷厂印刷

*

开本: 787×1092毫米 1/16 印张: 38.375 字数: 980千字

1995 年 10 月第 1 版 1995 年 10 月第 1 次印刷

印数: 5000 册

定价: 103.00 元 (含光盘) 定价: 78.00 元 (不含光盘)

· ISBN 7-5053-3075-6/TP · 1075

著作权登记章

图字: 01-1995-226

出版说明

计算机科学技术日新月异。为了引进国外最新计算机技术，提高我国计算机应用与开发的水平，中国电子工业出版社与美国万国图文有限公司合资兴办的北京美迪亚电子信息有限公司取得了美国SYBEX公司的独家版权代理。SYBEX公司授权本公司通过电子工业出版社等出版机构全权负责在中国大陆出版该公司的中文版和英文版图书。经过一年多的努力，我们已经陆续向读者推出了几十种计算机的图书，并受到了好评和欢迎。今后我们还将继续推出SYBEX公司更多的最新计算机图书和软件，为广大读者提供更好的服务，传递更新的信息。

美国SYBEX公司是世界著名的计算机图书出版商，该公司自1976年创办开始，其宗旨就是通过出版有效的、高质量的图书向计算机用户介绍实用技巧。我们优选翻译出版的图书是SYBEX公司的最新计算机图书，并采用了该公司提供的电子排版文件，从而提高质量并大大缩短了图书的出版时间，从根本上改变了以往翻译版图书要落后原版书较长的“时差”现象，这在电子技术日新月异的时代具有深远意义。

北京美迪亚电子信息有限公司

1995年9月

为我生命中的二位女士：Rebecca和Erica。我的夫人Becky可能会说我为写这本书投入了一生的时间——确实如此：我们的十八个月大的女儿Erica Frances就是个明证。

致 谢

我父亲在谈论这本书时使用了“发疯”一词。他当时一边看着我一边说：

“你这本书有多长？”

“噢，一千多页。”

“一千页只介绍一个程序？你一定是发疯了！”

我还能说什么呢，他无疑是正确的。这样做的人的确有点不正常，但这却是使基于Windows的画家和专业插图画家为之着迷的软件包：CorelDRAW 5.0版。CorelDRAW的热心用户和反对者共同掀起了一场有关CorelDRAW的风暴，而本书正是面向所有用户的指南。

是的，经过这么多年之后我仍然有点疯狂，但是还没有到认为自己一个人就能够完成所有工作的地步。我有一组相当出色的作者、编辑和艺术创作人员。

作者 衷心地感谢本书的作者们。我非常幸运地把他们从各自的岗位上集中到了一起。

Byron Canfield（第六部分“CorelDRAW快行道”）：Byron和我是在圣荷塞举办的第一届Ventura Publisher Conferences的一次会议上认识的。他是西雅图、华盛顿地区的Canfield Studios独家代理和假想统治者（引用他自己的话），特别是在Ventura Publisher和CorelDRAW产品及培训等方面。Byron与其他人合作编写过三本有关Ventura的书并在杂志上发表了大量文章，他还定期为华盛顿大学讲授计算机图形学。他在业余时间经常陪伴他两岁的女儿Kendra，而且还养一些可爱的小动物（同样引自其原话）。

Wayne Kaplan（第四部分“特殊效果及其影响”）：我是在最近的一次CorelDRAW学习班上认识Wayne Kaplan的，当时他正在讲述Extrude功能的复杂性。我就在那里雇用了他。这位自我描述为已经燃烧殆尽的工程师和前网球教练在1988年成为计算机培训和顾问方面的自由职业者，在加利福尼亚州Huntington Beach自己的办公室里为CorelDRAW、Ventura Publisher和WordPerfect的用户提供定期服务。他是Association of CorelDRAW Artists and Designers董事会的成员之一，而且还是一名Corel公司承认的Technical Support Specialist。

Steve Rindsberg（第二十五章“可怕的打印”）：Steve Rindsberg和我从未谋面，但是我们却有90次真正的交往：通过电子邮件。他在CompuServe上对用户打印问题的出色回答都是我所需要的他的自我介绍：他是Rindsberg Digital Photography（俄亥俄州Cincinnati的一家图象输出中心）的总裁。他在学校学习的是政治，但他很快认识到无论是计算机还是电子输出都无法与复杂的政治相比。他的工作动力是：“研究什么能使机器正常工作，以及怎样才能使它们工作得更快、更好，这样我就能放心地回家呆上一会儿了。”

Sue Blumenberg（第八部分“Ventura的世界”）：为电视台工作了多年以后，Sue Blumenberg开始在科技写作、编辑及出版方面创建自己的事业。强烈的好奇心使她变成了一位真正的Ventura Publisher权威，并写作了大量有关Ventura的文章。她在Ventura Publisher Con-

ference中为与会者进行演示，而现在又加入了本书的创作小组。她在本书中负责了最难的一部分，不信你可以自己试试看。

Gayle Ehrenman（第三十一章“PHOTO-PAINT”）：Gayle集作家、编辑和艺术家于一身，她现在与她的猫Nails一起住在纽约。她从CUNY的Brooklyn学院获得了Creative Writing MFA，并为PC Magazine写作有关图象编辑和图形软件的文章，她目前是这家杂志“After Hours”部分的副总编辑。Gayle坚定地认为棒球是现代生活中的神话，这位New York Mets的狂热支持者坚信该队总有一天会夺得桂冠。然而，正象用户所想的那样，现实生活并不是创作本书的准则。

Nancy Cedeno（第三十二章“制作演示程序”）：Nancy是一位专业作家，她现在仍然居住在自己的家乡旧金山。从大学获得Creative Writing的学位后，她开始对计算机产生了兴趣，那时她的室友购买了一台IBM PC，而她则经常在周末独自一人陪伴着这台计算机。她把自己的科技写作比作原来的巧克力花生酱的销售业……“嘿，你们正是通过我的写作获得了技术知识！”她分别从1.0和2.0版开始使用Ventura和CorelDRAW。在业余时间她经常去看棒球比赛，在Internet网上漫游并做一些喜爱的收藏工作。

Ed Waldorph（第三十三章“实用程序”）：Ed Waldorph连续两年都是我的Northern California CorelDRAW学习班的第一位签约义务工作人员。每次他都到得很早，坐在第一排适时提出有针对性的意见和精辟的注释，并为其他人解答各种问题。我觉得他好象是我专门请来参加学习班的正式工作人员。在从事了15年法律强制工作后，Ed决定开始研究笔是否比武器更加有力，并把对计算机的爱好变成了职业。Ed是Bay West Communications的创建人和成员之一，他还是RAM Graphics（一家数字图象和桌面出版公司）的负责人，这两家机构都位于旧金山。Ed从八十年代初就开始接触计算机，那时他使用的是带有64K RAM并接在电视机上的8位Ataris和Commodores。

Erik Ingenito（附录C“随书销售的光盘介绍”）：感谢Erik在本书后面的附录C中为我们介绍了随书销售的光盘的内容及使用方法。

艺术家 我们的三位艺术家能做许多我无法完成的工作，他们会制作直线、曲线、渐变、填充、优美的背景、逼真的图象，以及准确的透视图等。

David Brickley：在我见过的所有CorelDRAW艺术家的作品中，David的作品是最“没有计算机味儿”的，这非常难得。David幼年在华盛顿州时就开始学习绘画，他的作品象油画一样，除非用户站在近处仔细观察。David先后做过广告、艺术指导及图形设计等工作。他现在工作于俄勒冈州的波特兰市，客户中有许多著名的电脑公司，他的作品也定期在Corel公司的年度设计比赛中进行展示。

John Brooks：John称自己为“职业的业余爱好者”，每当有紧急任务需要完成时，我就会去找他。看了他在15分钟内制作的速写、标志及小册子的版式后，我认定他就是完成第五章中画面（就是用户将要自己绘制的雪人）的最佳人选。他曾经是一位法庭插图画家，经常制作一些X光片和事故图示。后来他开始使用CorelDRAW并发现这对自己的工作大有益处。第十一章中“有趣的文本”也是他的业余作品，我要求他在画面中制作一些有趣的文本效果。

Georgina Curry：我和Georgina的首次会面是在她刚刚由于自己的作品《女猎手Clara

Bow》而获得Corel公司的最佳作品奖之后（第二十章介绍了她的这幅作品）。Georgina是亚利桑那州凤凰城Electric Easel的创办者之一及主席，她曾经获得Fine Arts学士学位，主要侧重于绘图、打印及可视通讯设计等方面。除自由创作外，她还教授成人绘画课程并在几家画廊展出自己的作品。作为一名自由职业者她并非毫无忧虑，她回忆说：“开始时我根本不懂计算机，而我的主要合作者则对绘画艺术一窍不通”。但是，两年以后她获得了最佳作品奖。成绩斐然。

编辑人员 有些作者只需要一位编辑，而我需要四位。特别感谢SYBEX的编辑Steve Lipson为我在工作中指明了方向，感谢Doug Robert为本书的完美结合做出了贡献，感谢技术编辑Dean Denno为本书的质量提供了保证。Carol Henry说自己只是一位“普通的老编辑”，而我却认为她是一位特别编辑。她在这一写作过程中为我提供了极其重要的帮助，我仅写作了五百万字，她就来帮我认真检查，从而为我正确地写作提供了保证。

Corel公司的朋友们 我非常愿意与Corel公司合作，因为我能够与那里长期任职的工作人员建立并保持友谊。

我是在网球场认识Mike Cowpland（CEO及创建者）的，在他主持的COMDEX狂欢会上，网球名将Rod Laver与我们进行了双打比赛，这在我的网球职业和COMDEX历史上占据了重要地位。在网球场上除了Mike比我年长15岁以外，其余皆势均力敌。我们最后一次比赛的结果为7:6, 7:6。

大家都知道Arlen Bartsch是销售和市场的负责人，而我却把他当作我的高尔夫球伙伴。他曾经让我在打第15个洞时陪他去找丢失的球，他找到了10球，没有一个是我的，而我却找到了一个橡木盒子。Becky和我很快就与Arlen、他的妻子Dawn以及他们的儿子Aaron交上了朋友。

Fiona Rochester Hennessey原来是演示系统方面的产品专家，现在为公司工作最勤奋的信息联络人。但对我来说，她最著名的就是在玩猜谜游戏时她那怪异的思路。快回答：从卡车上购买、颜色为棕色、带醋味、最适于溜冰后食用的食品是什么？加拿大人当然都很喜欢他们的法式油炸食品，而你却可能认为是他们从未见过麦当劳。

最后 我还要感谢我的三位好朋友：Susan Anawalt, David Heckley和Leslie Vallejo。从1994年春季开始，我们每星期聚会两次，这使我在繁忙的创作过程中获得了片刻闲暇。每星期只见两次，这真是个奇迹。

引 言

完全安装的CorelDRAW简直大得惊人，需要对它认真地进行测试。

Rick Altman

1991年3月

最大的越来越大

时间能够完全改变一个人的观点，上面这句话是几年前用来描述Corel 2.0版功能迅速提高的绘图及插图软件的。2.0版不仅以它的类似传统绘画工具的杰出技术、众多的字体以及丰富的样本剪贴图片而著称，它实际上集成了多个程序的特性也深深吸引了广大用户。大家可以看到，Corel公司把其它几个程序都随DRAW 2.0放在同一软件包中，其中有图象分类程序MOSAIC和初级描边工具TRACE。这一点有时是很诱人的，附带软件不收钱，白送！哎，时间真是能完全改变一个人的观点…

CorelDRAW 5.0版在各个方面都已经发生了突飞猛进的变化：深度和广度、功能、警铃及音响、市场共享，当然，同时也伴随着对硬盘空间的大量需求。毫无疑问，CorelDRAW在基于Windows的绘图及插图软件中占据着领先地位。

Ventura Publisher的新版本将随同CorelDRAW 5.0版一同发售，另外，它也将独立发售（即Corel Ventura）。在界面、工具和效果等方面都做了显著改进的PHOTO-PAINT也将在这一软件包中占据一席之地。

什么是CorelDRAW

什么是CorelDRAW？我们知道大家一定急于了解这个问题的答案。CorelDRAW是一个允许用户以完美的曲线和对象生成精确的艺术效果的程序？它是用于制作标志及其它基于文本的作品的强大排版机器？它实际上就是几个各具特殊图形功能的程序的集合？或者CorelDRAW只是一个使本书作者发狂的工具？

其实，上述所有内容都体现了CorelDRAW在计算机创艺世界中的重要地位，或者说，构成CorelDRAW软件包的所有程序都强有力地支持了现代图形的生成。用户可以利用CorelDRAW制作：

- 全彩色插图
- 复杂画面（图形）
- 标志

- 艺术标题
- 基于文本的复杂长文档
- 真实照片图象
- Surrealistic图象
- 图表、图形及象形图
- 幻灯片
- 动画片
- 声音片断和胶片剪辑
- 剪贴图片库
- 来源于低分辨率图象的高质量画面

CorelDRAW实际上就是DRAW、VENTURA、PHOTO-PAINT、CHART、SHOW、MOVE、MOSAIC和TRACE的集合体，本书将不同程度地向用户介绍这些程序模块。

CorelDRAW是用于绘图的程序

迄今为止我们尚未遇到过仅为制作幻灯片、柱状图表或动画片而购买CorelDRAW的用户，尽管许多用户偶尔也会用到CorelDRAW的其它程序模块，但他们购买CorelDRAW的真正目的只有一个，那就是绘图！日复一日，用户的大部分双击操作都集中在这个飘动着气球的CorelDRAW图标上。这一点也直接影响到本书的创作，实际上，我们就是根据用户的意图进行创作的：本书的大部分篇幅都用于介绍DRAW模块。如果有一天某本书宣称自己是“CorelDRAW其它模块的权威性参考书”，那么就有可能撞上暗礁，但我们不是。

DRAW很容易使用吗？尽管参考书很厚，但大部分用户都会同意这种观点，DRAW的使用简便易学。其实，Corel应该把这巨大的成功主要归功于那无形而神秘的软件质量，也就是我们所说的直观或友好的用户界面。DRAW是为数不多的能使自己看起来比较简单的程序之一。用户可以直接使用菜单、屏幕图标（很少）及大部分功能和对话框而不必参照《CorelDRAW用户手册》。

但是，请千万不要因此而蒙蔽了自己的双眼。DRAW的丰富的调色板、复杂的全局样式、特殊效果的细节层次以及打印和输出机器等都有可能给用户和读者带来额外的重负。尽管DRAW的这条漫长而曲折的道路似乎没有尽头，但是旅途中却不乏乐趣。学习DRAW的初级阶段是很简单的，Corel公司在这方面做得相当出色。我们的工作就是为用户扫清旅途中的障碍。

本书主要面向哪些读者

我在CorelDRAW系列研讨班中每年都会结识数千位用户，我对他们进行了分析，其中的主要用户是需要制作大量标志、小册子及单页宣传品，但不具有专业艺术背景的那部分用户。用户们希望更好地理解CorelDRAW的工具和功能，并学习加快操作速度及提高工作效率的技巧。

本章主要是为下面这些用户编写的：

- 希望简化图象、图表及简化图形制作的专业插图制作人员
- 希望了解干净、可靠、简单的设计的业余及初级设计人员
- 希望更好地理解Corel的新文档出版程序Ventura内外的文本处理功能的桌面出版人员
- 试用DRAW的新版本制作下一个双页作品的商业艺术家（画家）
- 只需要一本能帮助自己提高CorelDRAW技巧并理解其工具而不涉及其它的参考书的高级画家和插图画家
- 需要一本能给予自己知识并提供必要实践但不夸夸其谈的参考书的新用户
- 以及希望在购买之前大致了解一些CorelDRAW的未来用户

作者注：有些用户由于价格、4.0版的缺陷以及酷爱3.0版等原因而未从3.0版向4.0版升级。我们在第三章（《CorelDRAW的新增内容》一章）为那些直接从3.0版向5.0版升级的用户提供了需要了解的知识。每当遇到3.0版升级与4.0版有所不同时，书中都会向用户做出说明。

怎样使用本书

这里为用户介绍本书的范围及使用指南（“为了使用本书，用户应该首先从头至尾认真阅读本部分的内容…”）。的确，由于本书面向的是不同知识技能水平的用户，因此用户需要首先了解每部分讲述的是什么内容，其位置如何以及针对哪类用户等问题。本书包括了学习指导和参考资料，必要时我们在每章的开始部分指出本章主要面向初学者或高级用户。

随书销售的光盘中存储了十六幅全彩色插图，构成了我们的Color Gallery，其中的插图是按照其所在章进行编号的。

另外，还为用户提供了随书销售的光盘，没有它用户就会失去许多共享软件和图片文件，还有共享字体及附加产品信息等。这片随书销售的光盘的内容在附录C中进行了介绍。用户可以查阅SYBEX CompuServe Forum中的CorelDRAW文件和消息。如果用户没有CompuServe帐户，请看本介绍的结尾部分！）。

升级：现在就是最佳时机

我们知道许多CorelDRAW用户都有点畏惧这一软件的新版本，怕它会象DRAW 3.0和4.0首发时那样不稳定及不完善。而且我们也知道许多用户正是依靠象本书这样的参考书来帮助自己决定是否购买新软件的。

因此我们决定在完成本书主体部分的创作后再编写全书的介绍。原书的创作从1994年1月开始，至7月结束。在这一期间发生了许多事情，其中包括另一次彻底的测试，Corel公司的工程师们几乎每天都在运行这个新版本。

首先，DRAW 5.0的起点要比4.0版好得多。购买了DRAW 5.0软件包首发版的用户需要自己寄出登记卡从而获得Ventura 5.0，这短暂的等待是值得的。然而这并不意味着构成CorelDRAW 5.0的某些程序没有系列维护更新，1994年夏季的首发版至少有一个更新版本，但这一版本的确没有4.0版那样的缺陷。是的，没有。

那么这是否表示Corel公司还要坚持那近乎疯狂的每12个月大改一次DRAW的计划？也许是这样，尽管大多数用户都比较赞成18个月大改一次的计划。我们作者对这个计划也不太满意，因为那样就没有假期了。

我希望用户能喜欢这本书。请原谅，我现在必须开始6.0版的编辑工作了…

作者注：随着本书的发行，出版商和我将经常在CompuServe的SYBEX专题上刊登一些有CorelDRAW的有趣文件及其更新信息。用户只需键入GO SYBEX即可浏览这些内容。如果用户只有调制解调器，但还不是CompuServe的成员，那么现在即可申请，免费！拨通电话800-848-8199并申请#560类型。用户将得到一个私人ID号码和口令，还有一个月免费的基本服务，免费的CompuServe杂志及15美元的CompuServe电话费预付款。

目 录

引言	I
----------	---

第一部分 Corel的新境界

第一章 CorelDRAW基础知识	2
1.1 绘画程序	2
神奇的曲线	3
1.2 CorelDRAW不只是其各部分的简单组合	4
1.3 字体：最前沿的领域	4
第二章 工具总览	6
2.1 工作界面介绍	6
DRAW支持的特性	7
理解对话框	8
卷动窗的使用	11
2.2 工具箱探究	11
Pick (拾取) 工具	11
Shape (形状) 工具	12
Zoom (缩放) 工具	12
Pencil (铅笔) 工具	13
Rectangle和Ellipse (矩形、椭圆) 工具	14
Text (文本) 工具	14
Outline (轮廓线) 工具	14
Fill (填充) 工具	15
2.3 菜单浏览	16
File (文件) 菜单	17
Edit (编辑) 菜单	17
View (查看) 菜单	18
Layout (布局) 菜单	18
Arrange (排列) 菜单	19
Effects (特殊效果) 菜单	19
Text (文本) 菜单	20
Special (特殊项) 菜单	20
第三章 CorelDRAW的新增内容	22
3.1 4.0版一览	22

3.2	4.0版新增加的文本特性	24
	新字体	24
	更好用的默认设置	24
	更多的文本处理功能	25
	友好的Text卷动窗	26
	灵活的段落文本	27
	图形内的文本	27
3.3	4.0版中基本绘画操作的变化	28
	更好的节点编辑功能	28
	PowerLines	28
	更强的填充功能	29
3.4	4.0版中新的特殊效果	30
3.5	4.0版的File菜单功能	32
3.6	4.0版的Object菜单	32
3.7	4.0版的幕后	34
3.8	4.0版杂项	34
	不足之处	36
3.9	Ventura Publisher和DRAW 5.0	38
3.10	5.0版及其运行	38
3.11	更强的文本处理能力	38
3.12	5.0版给画家和插图作者提供的新工具	40
	透镜	40
	PowerClip	40
	更强的度量功能	42
	装饰性的改变	42
3.13	5.0版新的成组工具	42
3.14	5.0版外观的变化	43
	重新设计过的Fill对话框	43
	新的渐变色填充类型: 方形填充	43
	直接进行MOSAIC (镶嵌)	43
	Drag and Drop (拖放)	45
3.15	5.0版中的打印	45
3.16	5.0版本中的其它功能	46
3.17	5.0版的不足之处	46
第四章	DRAW的简单操作	49
4.1	对图形进行操作	49
	创建、移动与修改图形	49
	图形的输入	51

粘贴图形	53
使用符号库 (Symbols Library)	54
4.2 使用填充和轮廓线	54
4.3 选择多个图形	55
4.4 把几个图形合成为一个	56
使对象成组	56
合并图形	57
融合图形	58
4.5 其它感兴趣的地方	58
保存和打开文件	58
放大缩小	58
排列图形	59
使用Undo命令	60
拷贝属性	61
使用重复操作命令	61
网格与基准线的使用	61
第五章 从头到尾地绘制一幅插图	62
5.1 绘图过程总述	63
工作计划	63
5.2 开始工作	63
5.3 定义层面	64
产生层面	64
5.4 绘制天空	65
填充天空	66
5.5 绘制云彩	66
进行渐变	68
层面锁定	70
5.6 绘制前景中的雪	71
填充雪坡	72
增强效果	73
5.7 请滑雪者登场	74
5.8 绘制树木	77
输入树木	77
给树加上雪	77
更多的功能	79
5.9 加上文本	80
产生文本	80
拉伸文本	82

5.10 最后的修饰	83
5.11 最后的总结	85

第二部分 对图形操作

第六章 曲线的处理	90
6.1 画曲线和直线	90
以Bezier方式绘画	92
6.2 节点	94
节点的类型	95
改变节点的类型	97
6.3 绘画的过程	97
定出基本的形状	98
建立曲线	100
对曲线进行修改	100
6.4 其它功能	100
Auto-Reduce (自动缩减节点数目)	101
合并线条和拆开线条	102
节点的其它编辑工具	103
节点的其它特性	104
6.5 不是一般曲线的曲线	104
把图形转换成曲线	105
第七章 轮廓线	107
7.1 对轮廓线的操作	107
7.2 Outline Pen对话框	108
Outline Width (轮廓线宽度)	108
Arrows (箭头)	109
Style	110
Color	111
Corners	111
Line Caps	111
Calligraphy	112
Behind Fill选项	112
Scale With Image选项	112
7.3 Outline Color对话框	113
7.4 设置Outline Pen的默认值	114
第八章 填充	115
8.1 填充模式	115
应用填充	115

8.2	单色填充	117
	CMYK模型	118
	RGB和HSB模型	119
	使用自定义的调色板	120
	建立自己的调色板	120
	找出隐藏的颜色	122
8.3	渐变色填充	122
	线性型、径向型、方形及圆锥形的渐变色填充	124
	选择颜色	126
	产生正确的渐变	126
	建立自定义的渐变色填充	127
	其它选项	130
8.4	图案填充	133
	双色图案	134
	全彩色图案	135
	PostScript图案	136
8.5	纹理填充	138
第九章	自动化	140
9.1	样式基础知识	140
9.2	创建一种图形样式	140
	设计图形	141
	创建与保存样式	142
	应用样式到别的图形上	143
9.3	什么时候用及什么时候不用样式	145
9.4	模板	146
	修改CORELDRW.CDT的默认设置	146
9.5	使用新的模板	147
	模板的麻烦	148
	创建模板作为起点	149
	使用起点	150
9.6	关于样式的另外一些讨论	151
9.7	DRAW新增的预设置: 随心所欲	151
	建立预设置	152
	执行预设置	153
	在记录期间创建图形	154
	建立文字预设置	154
	用预设置能做什么及不能做什么?	155
9.8	在样式和预设置间选择	156