

计算机图形图像处理技术丛书

CorelDRAW! 6

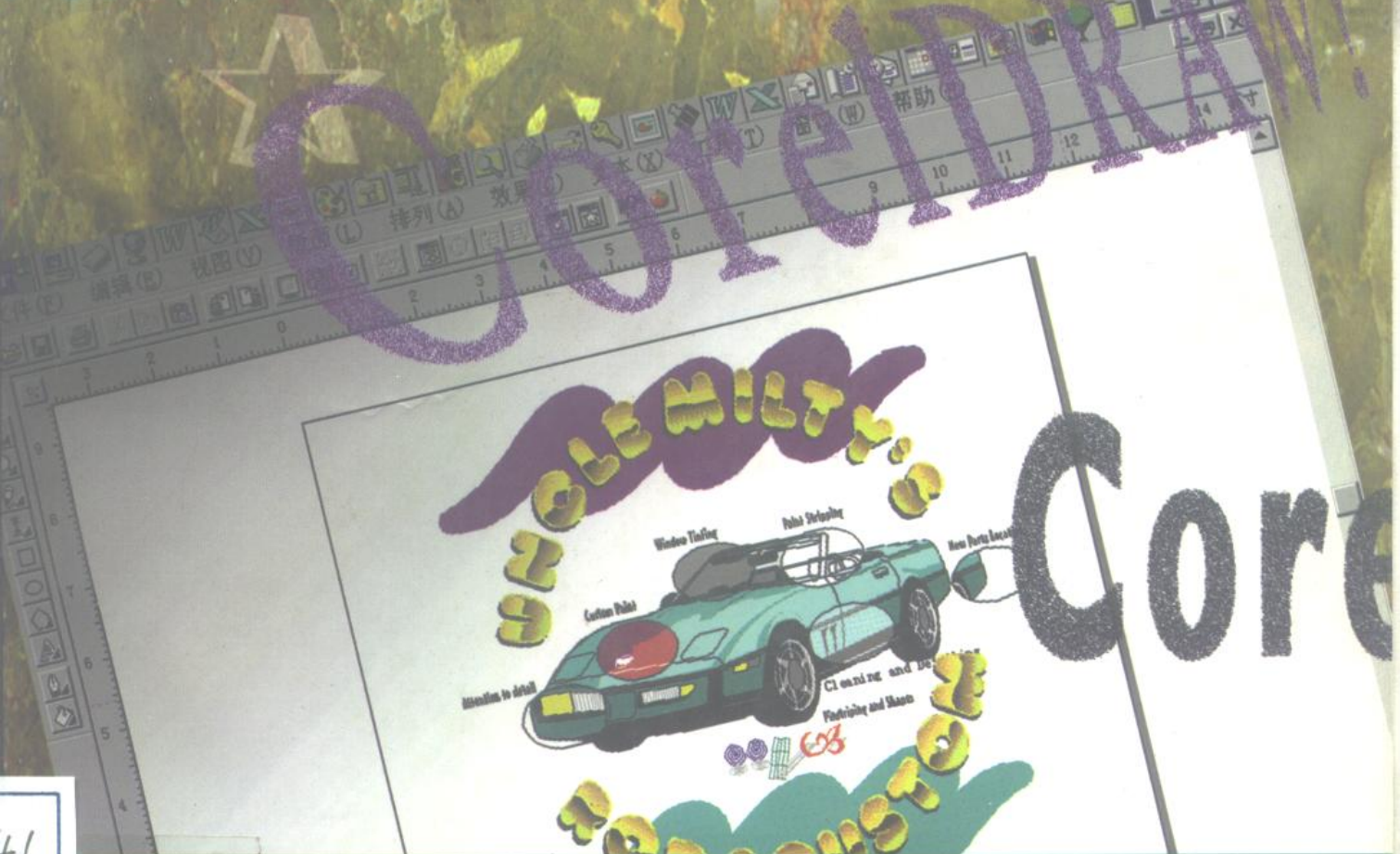
CorelDRAW!

中文版最佳专辑

东箭工作室 编著

CorelDRAW!

CorelDRAW!



41
4

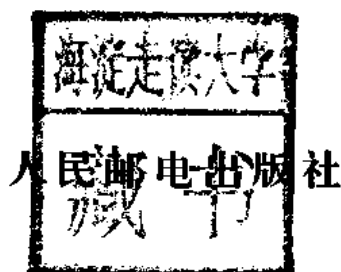
人民邮电出版社

TP391.41
DJG/3

计算机图形图像处理技术丛书

CorelDRAW! 6中文版 最佳专辑

绘图工作室 编著



0041280

JS369/04

计算机图形图像处理技术丛书
CorelDRAW! 6 中文版最佳专辑

-
- ◆ 编 著：东箭工作室
责任编辑：刘君胜
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京崇文区夕照寺街14号
东箭信息有限公司排版 support@oa.co.cn
北京顺义兴华印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本：787×1092 1/16
印张：23.75 插页：2
字数：608千字 1997年7月第1版
印数：1—8000册 1997年7月北京第1次印刷

ISBN7-115-06542-X/TP·455

定价：33.00 元

内容简介

1996年Corel公司发布了向量绘图工具——CorelDRAW! 6中文版，从而结束了PC加Windows平台在中文图形设计、广告创意方面缺乏核心应用软件的历史。长期以来，CorelDRAW!系列软件包一直受到利用计算机进行艺术创作的人员所青睐，其丰富的工具种类、强大的功能选项，不仅可以轻松绘制图形，而且处理文字也十分容易。

CorelDRAW! 6是首批推出的基于Windows 95和Windows NT平台上的向量绘图工具，充分发挥了Windows 95和Windows NT平台强大的32位计算能力和先进的多线程技术，绘图速度更快，响应更灵活。它全面采用了Windows 95风格的用户界面，更易于学习和使用，是真正的32位应用程序。与CorelDRAW! 5相比，CorelDRAW! 6中文版在用户界面、文档管理、文字编辑、图形处理等方面均做了重大改进：完全采用了新的界面风格，几乎所有的界面部件都可以重新定制；支持多文档界面，可以同时编辑多幅图形文档，提高了工作效率；对原有的图形功能、文字功能进行了重大改进，更易于使用各种特殊的图形效果，完全能够满足桌面图形创意的需要。

本书从CorelDRAW! 6使用者的角度出发，深入浅出地讲述了如何掌握和使用CorelDRAW! 6中文版这一崭新的向量绘图软件，如何充分发挥其功能和挖掘其潜力，提高用户的工作效率。

本书在内容编排上充分考虑了初次使用CorelDRAW! 6中文版用户的需要，循序渐进地对CorelDRAW! 6进行介绍。全书共分为十五章，内容丰富、解释详尽、图文并茂。书中列举了大量实例、步骤和插图，读者可以对照本书学习操作，是一本实用性很强的CorelDRAW! 6中文版使用指南。

本书适合于使用CorelDRAW! 6中文版进行图形、图像创意的各界人士及计算机图形图像处理爱好者，对于使用CorelDRAW! 6中文版进行桌面出版的专业人员也具有很好的参考价值。

前 言

自从 Corel 公司在 1989 发布了 CorelDRAW! 之后, CorelDRAW! 就逐步地成为 PC 加 Windows 世界中矢量绘图软件中的排头兵。这种情况在中国也不例外, 尽管有人仍然对 Illustrator 和 FreeHand 津津乐道, 但是 CorelDRAW! 还是被越来越多的人接受下来, 进而爱不释手。

1996 年 Corel 公司又配合中国用户对汉化软件的需求, 及时地发布了 CorelDRAW! 6 中文版, 其友好的用户界面、卓越的图形和文字编辑能力、全功能的中文文字处理功能, 给所有使用过 CorelDRAW! 6 中文版的用户留下了极其深刻的印象。更多的人开始使用 CorelDRAW! 6 中文版。

近年来中国的计算机用户从报纸、杂志、电视等各种媒体上, 越来越多地了解了 Internet, 相当多的用户已经连接上了 Internet, 亲身感受到了“信息时代”的气息。不少的单位和个人也想在 Internet 中建立自己的 Web 站点。CorelDRAW! 6 中文版强大的图形和文本处理功能可以为各种类型的 Web 主页增光添彩。可以肯定, 在今后的几年中, CorelDRAW! 6 中文版将会成为中国用户最为喜爱的向量绘图软件之一。

一、CorelDRAW! 6 中文版的特点

如果用户准备利用计算机从事广告创意或者桌面出版方面的工作, 所面临的首要问题是怎样选择合适的硬件平台和软件平台。5 年前, 几乎所有的主流图形图像编辑和桌面出版软件都是基于 Macintosh 平台的, 因为相对于字符操作界面的 PC 机来讲, 图形界面的 Macintosh 软件更适合于图形图像编辑和桌面出版用户。

自从 Windows 发布以来, 尤其是 Windows 95 和 Windows NT 4 发布之后, 这一切都发生了很大变化。PC 加 Windows 平台不仅在易操作性、速度上都超过了 Macintosh 平台, 而且其综合成本仅是 Macintosh 平台几分之一, 普及程度和可供选择的软件种类和数量更非 Macintosh 平台所能比拟。

Corel 公司早在 80 年代就预见到了这一趋势, 集中全力开发了 CorelDRAW! 这一仅运行于 PC 加 Windows 平台的图形图像编辑软件。这一点与其它主流相关软件迥然不同, 例如 Adobe 公司的 Photoshop(图像编辑软件)、Illustrator(向量绘图软件)以及 Aldus 公司的 PageMaker(桌面出版软件)均具有 Macintosh 和 Windows 两种版本。正是由于这个原因, Corel 公司才能集中精力, 增强 CorelDRAW! 软件的内涵和外延, 专门针对 Windows 环境而优化, 从而在 CorelDRAW! 软件包中集成了 CorelDRAW!(向量绘图和桌面排版软件)、Corel Photo-Paint(图像编辑和润色软件)、Corel DREAM 3D(3 维建模和渲染软件)、Corel Motion 3D(3 维动画软件)、Corel PRESENTS(图形、文本演示软

件)等等工具。使用一个 CorelDRAW! 软件包所能完成的工作, 往往需要同时采用多家公司的多种软件产品才能完成, 其成本、交互性和易用性的区别更是不言自明。所有这一切, 都使得 CorelDRAW! 理所当然的成为世界范围内最流行的图形图像处理 and 桌面出版软件包之一。

CorelDRAW! 6 中文版的推出使得中文的处理功能与英文完全相同, 扫除了中文处理的瓶颈。Internet 的飞速发展又为 CorelDRAW! 软件包注入了强大的活力, Web 主页中所需要的多种形式图形图像、文本效果, VRML 中所需要的立体模型等等都为 CorelDRAW! 软件开辟了广阔的应用天地。从长远的角度看, CorelDRAW! 代表了图形图像处理、桌面出版行业的发展方向, 选择 CorelDRAW! 6 中文版对用户将来的工作绝对是正确的投资。

二、编写本书的目的

对于 CorelDRAW! 6 中文版来说, 它是自 Corel 公司发布 CorelDRAW! 以来功能最全面、与 Windows 操作系统结合最紧密的中文图形图像处理软件。在学习使用 CorelDRAW! 6 中文版的过程中, 除了要学习文字编辑、图形图像处理、桌面排版等图形图像编辑和处理工作本身的技术之外, 还涉及到 Windows 95 操作系统、字体、色彩理论等诸多方面的问题。尽管 CorelDRAW! 6 中文版提供了较为丰富的帮助信息, 但是这些帮助信息的内容主要是介绍 CorelDRAW! 6 中文版各种功能的使用方法, 比较适合于原已经熟悉 CorelDRAW! 低版本的用户随时查找需要的资料。对于使用 CorelDRAW! 6 中文版软件的用户, 特别是初次学习使用 CorelDRAW! 6 中文版的用户, 很难仅仅依靠帮助信息掌握和驾驭 CorelDRAW! 6 中文版。

三、本书的读者对象

本书从 CorelDRAW! 6 初级用户的角度出发, 详尽阐述了 CorelDRAW! 6 中文版的主要功能和使用方法、技巧。作为 CorelDRAW! 6 中文版的使用指南, 本书针对用户的需求, 重点介绍如何充分发挥 CorelDRAW! 6 中文版的功能, 例如绘制图形、格式编排、特殊效果、对象编辑、整形和变形、轮廓编辑以及填充等方面。因此, 本书非常适用已经或准备使用 CorelDRAW! 6 中文版进行工作的用户。

四、本书的编排方法

本书在内容上采用了循序渐进的编排方法, 按照用户使用 CorelDRAW! 6 中文版过程中逐渐会用到的功能进行章节规划。编写时又保持了各章自身的完整性和相对独立性, 以便有一定基础的读者可以根据自己的需要选择有关章节进行跳跃式阅读和使用。

在版面设计上, 本书力求轻松活泼、典雅, 并与主题紧密结合。除了正文、标题、插图、表格、列表 5 种常用版式外, 本书使用了以下特殊标记来突出相关的内容:



此标记下的内容是说明完成相关操作的过程和步骤。读者可以通过这些步骤的讲解，学习使用 CorelDRAW! 6 中文版所提供的功能。



此标记下的内容是注释，解释一些技术名词和概念，以便读者更好地理解和使用相关的 CorelDRAW! 6 中文版功能。



此标记下的内容介绍一些使用技巧，可以加快读者执行一些常用操作的速度。



此标记下的内容是警告，提醒读者注意可能引起不良后果，需要小心从事。在本书的写作过程中得到了多方人士的大力支持，在此一并致谢！

由于作者本身的水平所限，再加上本书编写时间紧促，因此本书肯定存在粗疏、遗漏和错误之处，衷心希望有关专家、用户和读者不吝赐教。



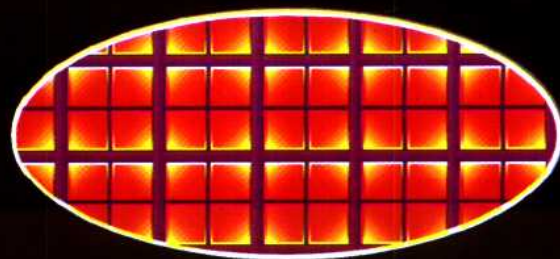
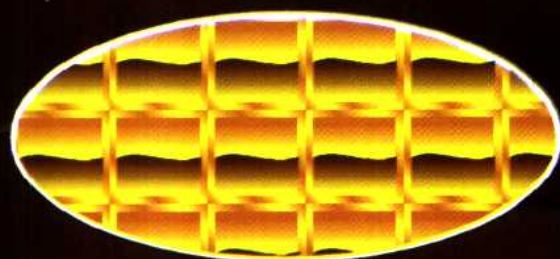
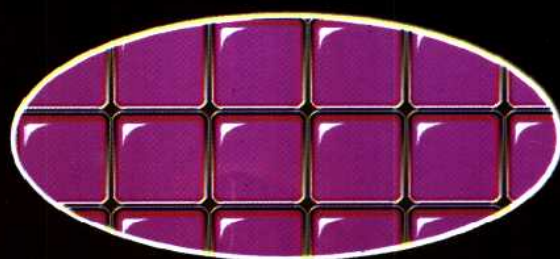
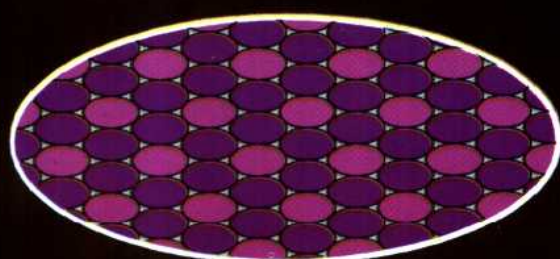
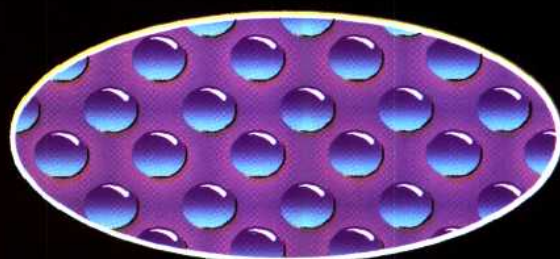
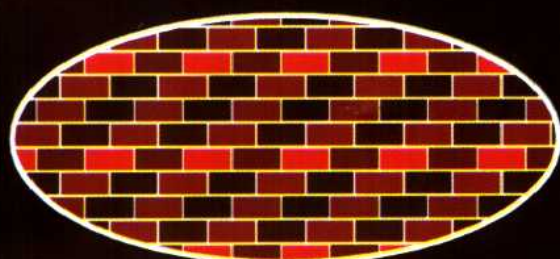
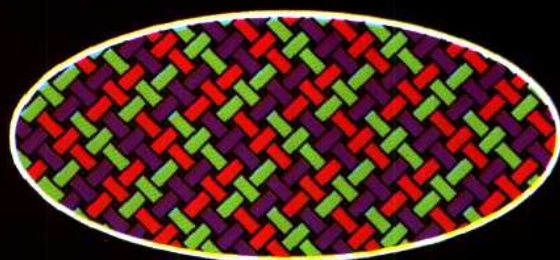
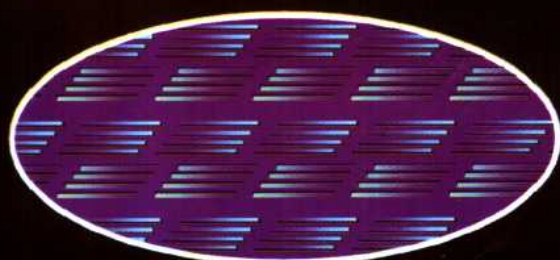
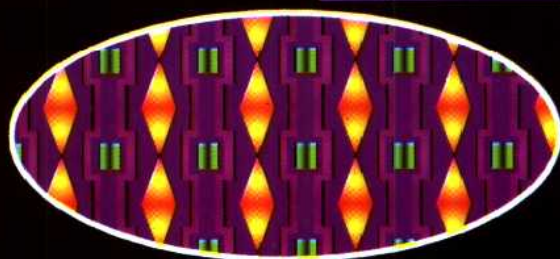
东箭工作室

1997 年 3 月



典型向量图样填充效果

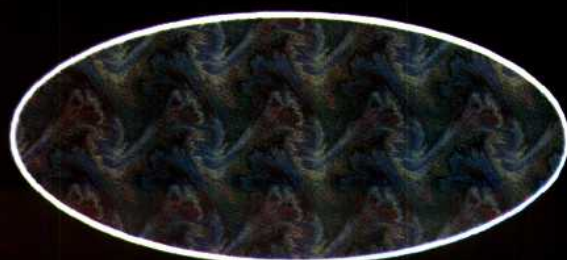
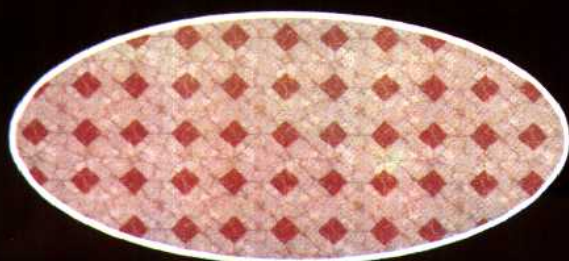
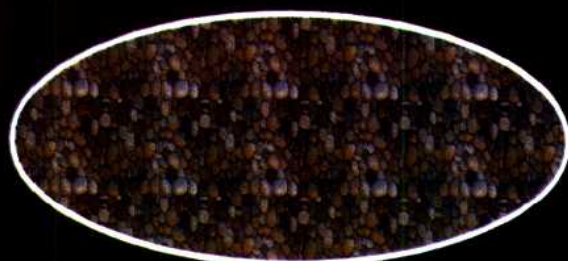
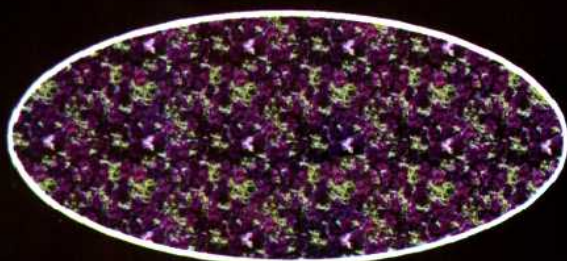
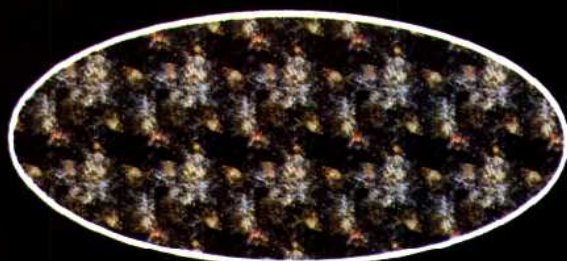
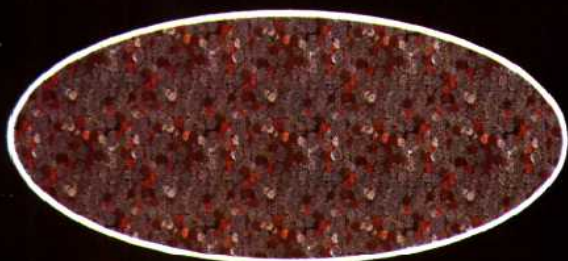
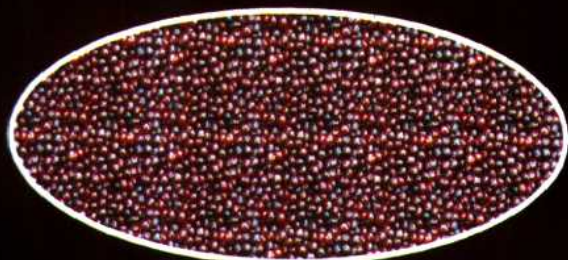
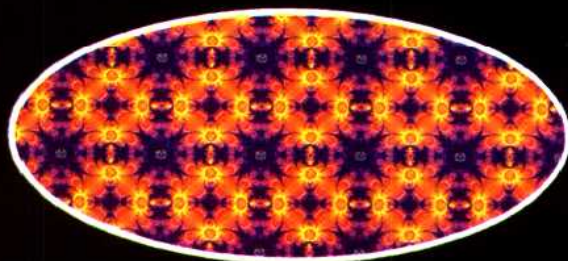
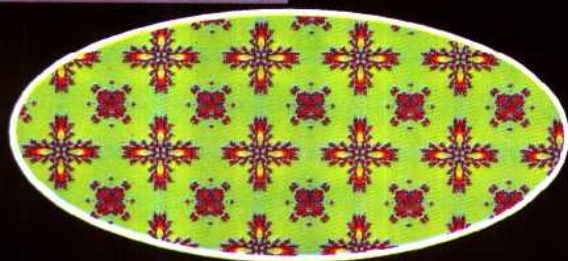
▶ 参见：“11.3.3 使用向量图样、全色位图图样”
第259页



典型全色位图图样填充效果



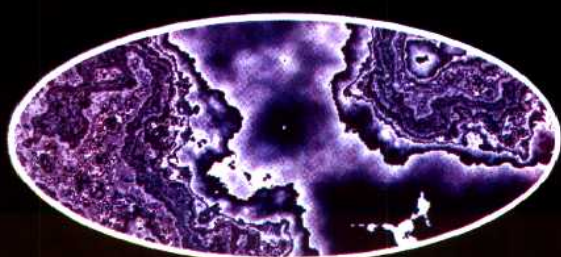
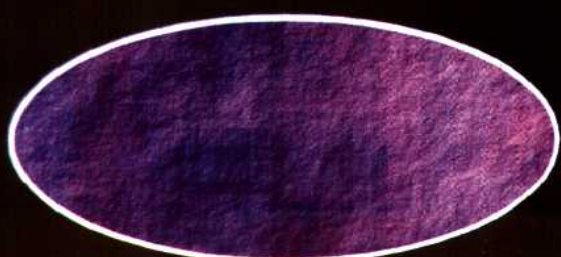
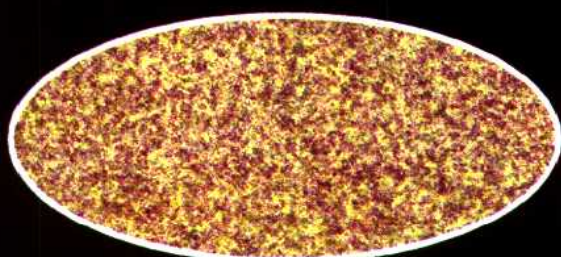
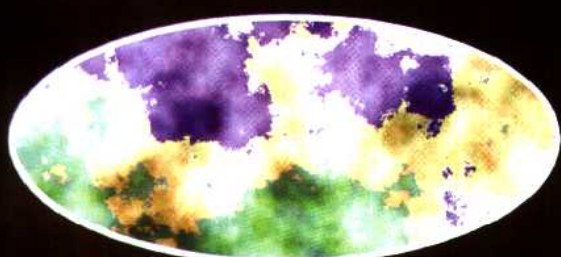
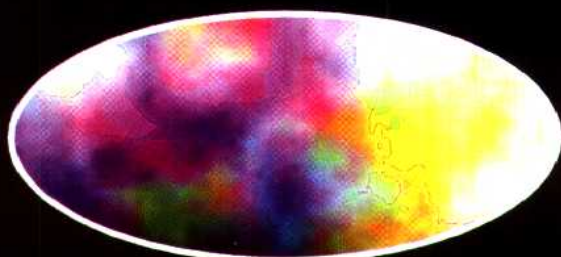
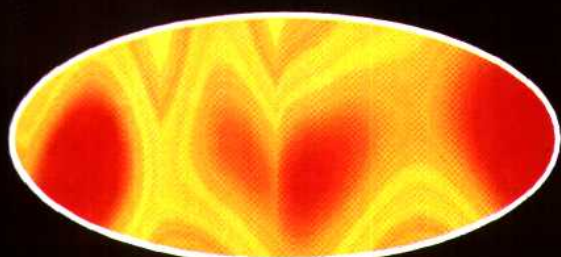
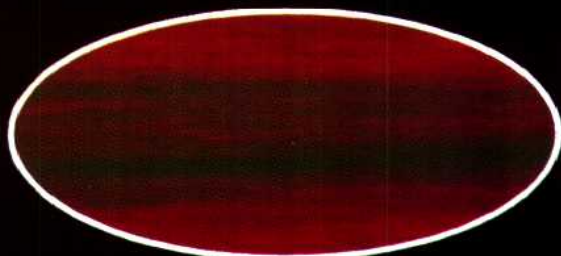
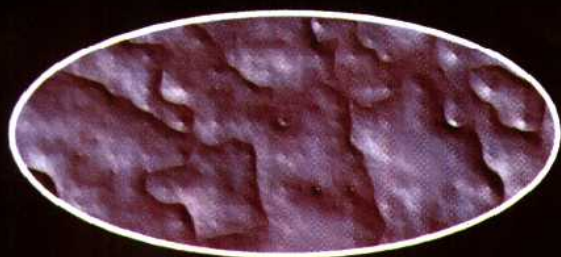
➤ 参见: “11.3.3 使用向量图样、全色位图图样”
第259页





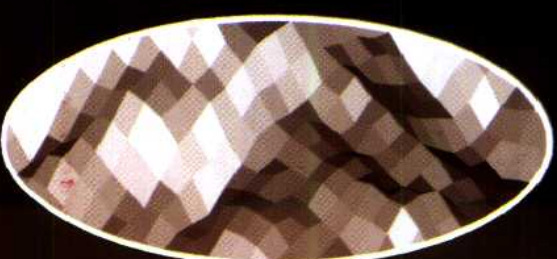
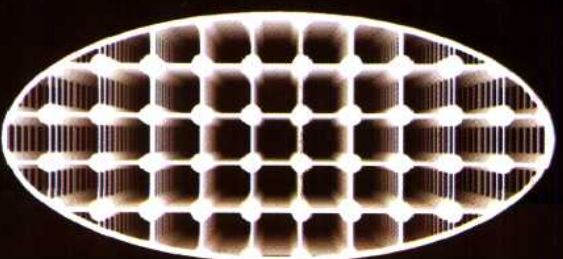
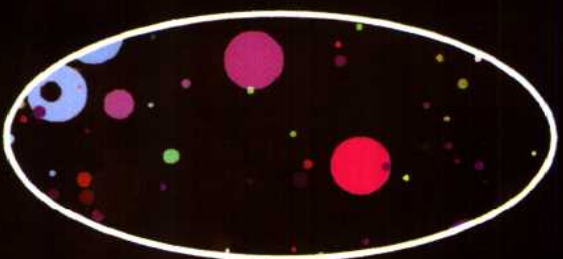
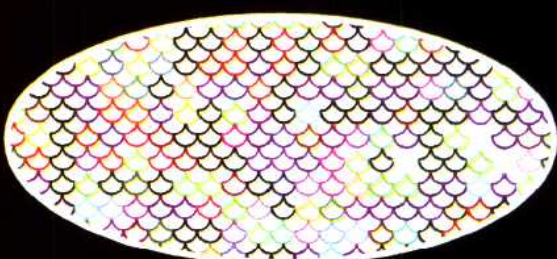
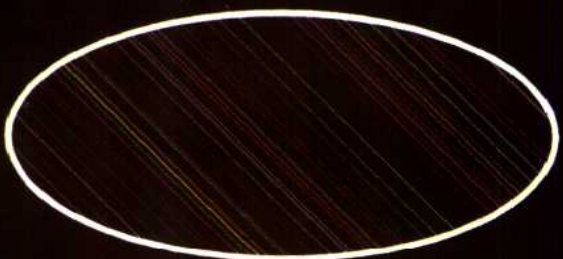
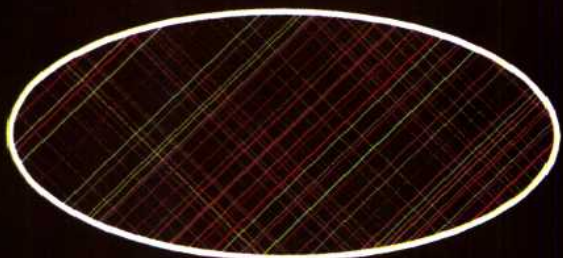
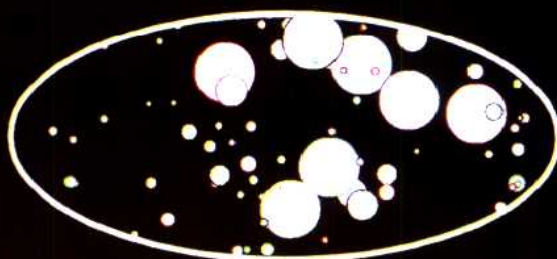
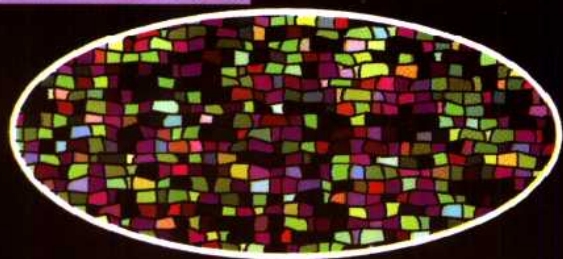
典型底纹填充效果

▶ 参见：“11.3.4 使用底纹填充”
第261页



► 参见：“11.3.5 使用
PostScript底纹填充”
第263页

典型PostScript底纹填充效果



目 录

第 1 章 进入 CorelDRAW! 6 中文版世界	1
1.1 认识 CorelDRAW! 6 中文版	2
1.1.1 向量绘图和点阵绘图	2
1.1.2 CorelDRAW! 6 中文版	3
1.2 系统安装	3
1.2.1 所需配置要求	3
1.2.2 安装 CorelDRAW! 6 中文版	4
第 2 章 浏览 CorelDRAW! 6 中文版	11
2.1 启动 CorelDRAW! 6	12
2.2 工作窗口界面	14
2.3 浏览菜单项	18
2.4 常用的工具框	20
2.5 编辑工具栏	23
2.6 退出 CorelDRAW! 6 中文版	27
第 3 章 绘图基本操作	29
3.1 使用对话框	30
3.2 使用卷帘窗	31
3.2.1 定制“卷帘窗”	32
3.2.2 安排打开的卷帘窗	32
3.3 一个有趣的“卷帘窗”	33
3.3.1 打开“符号”卷帘窗	33
3.3.2 使用填充色	35

3.4 选择对象	36
3.4.1 进入选择状态	38
3.4.2 选择单个对象	38
3.4.3 选择多个对象	40
3.4.4 循环选择对象	42
3.5 移动对象	43
3.5.1 移动单个对象	43
3.5.2 移动多个对象	45
3.5.3 以90度角移动	45
3.5.4 精确移动对象	46
3.5.5 使用精确测量去定位对象	47
3.5.6 移动时复制对象	49
3.6 对齐与分布对象	50
第4章 使用绘图工具	53
4.1 改进绘图精度的方法	54
4.1.1 使用状态栏精确绘制图形	54
4.1.2 定制状态栏	55
4.1.3 设置标尺	56
4.1.4 设置网格	57
4.1.5 使用辅助线	59
4.2 “曲线”绘图工具	60
4.2.1 “手绘”工具绘制直线	60
4.2.2 “贝塞线”工具	63
4.2.3 “手绘”工具绘制曲线	65
4.2.4 删除曲线	65
4.2.5 绘制多段曲线	66
4.2.6 填充闭合图形	66
4.2.7 连接不相连线段	67
4.2.8 调整“自动联接”临界值	69
4.2.9 用“贝塞线”工具绘制曲线	70
4.3 立体透视	72
4.4 用直线和曲线绘图	72

4.5 保存及打开图形文档	75
第 5 章 富于变化的几何形	79
5.1 绘制矩形	80
5.1.1 从任一角点来绘制矩形	80
5.1.2 从中心点绘制矩形	82
5.1.3 绘制正方形	82
5.1.4 在辅助功能的帮助下绘制矩形	83
5.2 用矩形和正方形绘制图	85
5.3 绘制椭圆	88
5.3.1 从边缘开始绘制椭圆	88
5.3.2 从中心向外绘制椭圆	89
5.3.3 绘制圆	89
5.4 绘制多边形	90
5.4.1 “螺旋状”工具	94
5.4.2 “图形页”工具	94
5.5 使用几何形绘图	95
5.6 撤消错误操作	97
第 6 章 缩放工具的使用及标注对象	99
6.1 使用缩放工具	101
6.1.1 “缩放”工具栏	101
6.1.2 使用“缩放”工具	102
6.1.3 “放大”工具	104
6.1.4 “缩小”工具	105
6.1.5 以“缩放实际大小”观察	107
6.1.6 对选择的对象进行缩放操作	108
6.1.7 缩放全部对象	110
6.1.8 浏览绘制对象	110
6.2 使用“视图管理器”	112
6.3 利用多文档视图工作	114

6.4 使用尺度工具	115
6.4.1 设置绘图比例	116
6.4.2 绘制尺度线	116
6.5 使用“标注”工具	120
第7章 结点编辑工具	125
7.1 对于线段的应用	126
7.1.1 使用“形状”工具选取直线和曲线	127
7.1.2 移动结点和移动控制顶点	131
7.1.3 使用“结点编辑”卷帘窗	135
7.2 编辑矩形	149
7.3 处理圆和椭圆	151
第8章 编辑文本	155
8.1 设置 CorelDRAW! 6 中文版中的字体	156
8.1.1 添加字体	156
8.1.2 字体的名称与字形	159
8.2 认识文本工具	159
8.2.1 “文本”工具	159
8.2.2 “编辑文本”对话框	160
8.3 输入文本	163
8.3.1 使用“编辑文本”对话框输入文本	163
8.3.2 在可打印的页面区域直接输入文本	165
8.3.3 “文本”工具栏	166
8.3.4 对齐文本	167
8.3.5 修改文本设置	169
8.3.6 调整文本间距	169
8.4 段落文本	170
8.4.1 “段落”对话框	171
8.4.2 输入“段落文本”	174
8.4.3 更改“段落文本”引导符	175
8.4.4 设置段落间距	176

8.4.5 连字符	176
8.4.6 使用分栏文本	177
8.4.7 把美术文本转换为段落文本	178
8.4.8 查找	179
8.4.9 替换	179
8.5 创建新的文档模板	180
第 9 章 排列、组合对象及缩放转换	183
9.1 对象的排列	184
9.1.1 更改对象顺序	184
9.1.2 组合分解对象	187
9.1.3 结合	189
9.2 “接合—相交—修剪”卷帘窗	192
9.2.1 接合对象	192
9.2.2 相交对象	194
9.2.3 修剪对象	195
9.3 图层管理器	196
9.3.1 用图层工作	196
9.3.2 “层”的功能	198
9.3.3 用多个图层工作	199
9.4 改变对象形状	202
9.4.1 对象大小变换	202
9.4.2 “变换”卷帘窗	204
9.4.3 对象的缩放变换	204
9.4.4 进行精确操作	205
9.4.5 创建镜像图形	206
9.4.6 旋转对象	207
9.4.7 对象的斜置变换	211
9.4.8 用“斜置”卷帘窗	212
第 10 章 使用“画笔”卷帘窗	215
10.1 轮廓笔	216
10.1.1 创建轮廓对象	217
10.1.2 轮廓对话框	218

10.2 轮廓线设置	222
10.2.1 设置线宽	222
10.2.2 选择不同线形	225
10.3 更改轮廓选项	226
10.3.1 更改轮廓线边角	227
10.3.2 应用已有对象的轮廓属性	228
10.3.3 编辑箭头样式	230
10.3.4 修改箭头样式	230
10.3.5 创建箭头样式	231
10.3.6 “书法”轮廓	233
10.4 使用轮廓色	234
第 11 章 填充图形	237
11.1 关于色彩模型及调色板选项	238
11.1.1 使用色彩模型来选择颜色	239
11.1.2 使用颜色的准则	240
11.1.3 CorelDRAW! 6 的调色板	240
11.1.4 填充展开工具栏	242
11.2 使用填充工具	242
11.2.1 使用单色填充	242
11.2.2 “标准填充”对话框	242
11.2.3 色彩模型	244
11.2.4 自定义调色板颜色	245
11.2.5 添加多种颜色至调色板	247
11.2.6 删除调色板中色彩	249
11.2.7 将自定义调色板设置为屏幕调色板	250
11.2.8 使用“颜色”卷帘窗	250
11.3 特殊填充模式	251
11.3.1 使用渐变填充	251
11.3.2 使用双色位图图样填充	257
11.3.3 使用向量图样、全色位图图样	259
11.3.4 使用底纹填充	261
11.3.5 使用PostScript底纹填充	263