

中文版

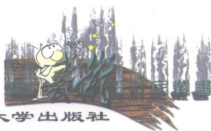


刘晓彬

编著



电子科技大学出版社



441308



00441308



电子科技大学出版社



#### 版权声明

本书著作权属于本书作者所有，作者将本书专有出版权独家授予电子科技大学出版社。未经本书作者和出版者书面许可，任何单位和个人不得将本书的全部或部分内容以纸张、电子或其他任何方式进行复制或引用。

#### 商标和引用声明

本书引用CorelDRAW的图形或说明文字为Corel公司所有，引用的目的是为了能够更好地宣传CorelDRAW产品的应用，并无侵权之意图。

CorelDRAW为Corel软件公司的注册名称与商标。

本书无四川省版权防盗标识不得销售；

版权所有，违者必究，举报有奖。

举报电话：(028) 6636481 6241146 3201496

电脑艺术设计家丛书

## 中文版CorelDRAW8功能图解

刘晓彬 编著

出版：电子科技大学出版社（四川成都建设北路二段四号 邮编610054）  
责任编辑：杜倩  
行：新华书店经销  
刷：四川建筑印刷厂  
本：889 x 1194 1/16 印张5.5 字数120千  
次：1998年11月第一版  
次：1999年6月第二次印刷  
号：ISBN7-81065-005-X/TP·3  
数：6001-9000册  
价：36.00元



## 编者语

中国自90年代起电脑开始在设计领域广泛使用，在商业设计中电脑已是必不可少的重要工具。由于从业人员对设计软件不够了解，加之英文水平的欠缺（优秀设计软件基本上是英文菜单），所以对软件的应用不够完全，对很多有效的功能效果都未能使用，没有让电脑更好的为设计者服务。

为了让从业人员更方便、简单、直接的使用电脑，为了让电脑更好的表现设计，我们组织了设计家和电脑图形专家，从设计者的角度（而非电脑角度）编辑了《电脑艺术设计家丛书》，本系列丛书以让读者读懂、看懂为目的，充分发挥“视觉语言”的独特功效，用图解方式对问题进行讲解，使读者在使用它们时就像翻阅画册一样轻松。

希望这套丛书能协助设计人士提高电脑的使用功效，愿该丛书成为设计家的电脑助手，并助你进一步开拓创意的新天地！





谁是矢量绘图霸主?

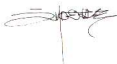
CorelDRAW!

CorelDRAW自1.0版本开始就是WINDOWS上最优秀的图形处理软件。发展至今的CorelDRAW 8.0版本,其强大的绘图功能和编辑能力已是无与伦比。在WINDOWS上作平面设计,它是离不了的帮手。

软件升级换代,而学习书籍却一直未跟上,应广大读者的要求,在1998年6月推出CorelDRAW8.0简体中文版之后,我们立即编写了这本应用教材。同时为了兼顾CorelDRAW8.0英文版用户,特在菜单中保留了英文菜单的对照。

作者总结了多年的CorelDRAW教学经验,以及长期使用CorelDRAW的体会,详略得当地讲解了该软件,并根据平面设计特点的需要,介绍了一些实用技巧和范例。

如果你是一位平面设计师,或美术专业学生,或是一位电脑爱好者,本书将是你最好的学习助手。



若您对本书有什么意见或建议请与本书的责任编辑杜倩联系, TEL: (028) 3201496。



# 本书使用说明

- 打开电脑，进入CorelDRAW8，书与电脑对照学习效果更佳。



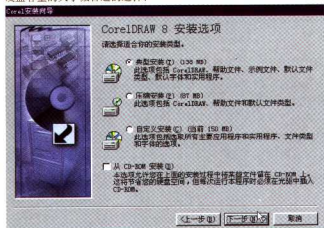
- 最好有一点WINDOWS知识，比如你要会使用鼠标。
- 本书对功能有一目了然的介绍，如何把CorelDRAW使用得更好，你还需多试多练，你会有许多小收获。
- 本书列举了CorelDRAW8每种工具和功能以及其最具代表性和实用性的直观效果。而CorelDRAW8的功能远非如此，你在应用中会发觉很多对你有用的东西。
- 如果你的工作主要是在CorelDRAW中完成，建议你备一册本系列《电脑艺术设计家丛书》之《CorelDRAW特色特技图解》于桌旁，其中的内容将大大提高你的工作效率。

- CorelDRAW8是美国Corel公司1997年10月来推出的最新本。全套三张光盘，第一张为执行程序，后两张为材料库。
- 1998年6月该公司推出简体中文版。全套两张光盘，第一张为执行程序，第二张为材料库。
- **系统要求：**WINDOWS95或WINDOWS NT简体中文版；最少16MB内存（强力推荐32MB以上）；光盘驱动器；鼠标或图形输入板；PENTIUM90处理器（建议使用PENTIUM133）；最少30MB硬盘空间以安装CORELDRAE，帮助文件说明和过滤器；SVGA显示器。

★ 在CORELDRAW8安装精灵的引导下，出现的第一个对话框（见下图）。鼠标选择第一个选择，使进入CORELDRAW8的安装程序。



- 下图是安装选择对话框的一个关键对话框，用户可根据自己的需要或硬盘容量的大小做合适的选择。



## COREL DRAW8 开启界面

- ★ 安装完CORELDRAW8后, 打开WINDOWS\程序集\CORELDRAW8\CORELDRAW8即进入CORELDRAW8。
- ★ 或双击桌面的CORELDRAW8的快捷键。
- ★ 或在资源管理器中双击C:\COREL\CORELDRAW8\PROGRAMS\CORELDRAW8.EXE文件。
- 以上任何一种方式即进入右图之界面



## CoreIDRAW 中的对象

CoreIDRAW 中的对象可以是任何基本的绘图元素或者是一行文字, 例如被CoreIDRAW 当成单位处理的线条、椭圆、多边形、矩形、标注线或一行美术字等。

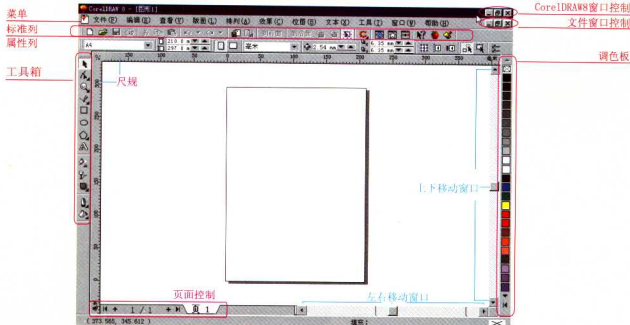
创建一个简单对象后, 就可以定义出它的特征, 如填充颜色、轮廓颜色、曲线平滑度等, 并对其应用特殊效果。在这些信息中, 包括对象在屏幕中的位置、创建它的顺序、以及定义的属性值, 都将作为对象描述的一部分而在 CoreIDRAW 中被保存。这意味着当操作对象(如移动对象)时, CoreIDRAW 会重建其形状和全部属性, 并保存所有这些信息。

对象可以有一条封闭路径或者一条开放路径。一个群组对象是由一个或多个对象构成的。当用挑选工具选择一个对象时, 可以通过它四周的选择框来识别它。当选中一个对象时, 选择框的边角和中点会出现8个填充方块。

每个单独的对象都有自己的选择框。当用“群组”命令把两个或更多的对象进行组合时, 将会产生一个群组, 可以把它当作一个对象来选择和操作。

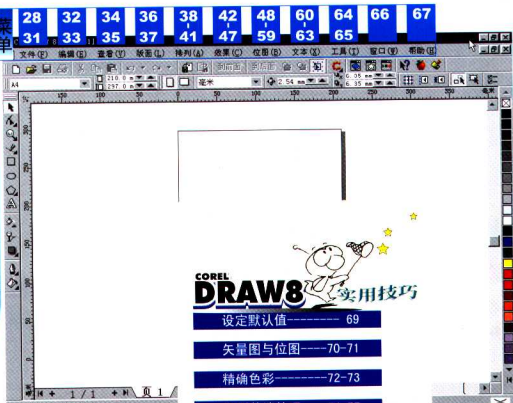
对象由路径构成, 这些路径构成了它的轮廓和边界。一个路径可由单个或几个线段构成。每个线段的端点有一个中空的小方块, 称为节点。可以用形状工具选择一个对象的节点, 从而改变它的总体形状和弯曲角度。

## COREL DRAW8 工作界面

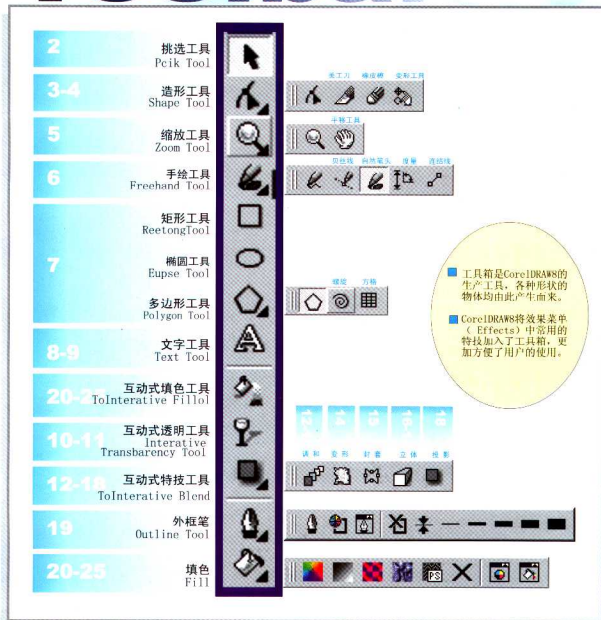




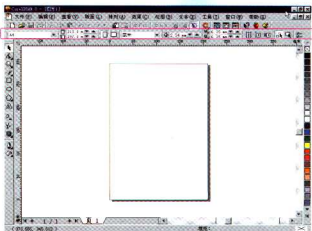
|                                                                                   |      |       |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------|-------|
|  | 工具   | 1-25  |
|                                                                                   | 菜单   | 26-67 |
|                                                                                   | 实用技巧 | 68-79 |

|                                                                                       |                                                                                                                                                               |                                                            |
|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| <b>工具</b><br>2<br>3-4<br>5<br>6<br>7<br>8-9<br>20-25<br>10-11<br>12-18<br>19<br>20-25 | <b>菜单</b><br>28 32 34 36 38 42 48 60 64 66 67<br>31 33 35 37 41 47 59 63 65                                                                                   | <b>目录</b><br>工具-----1-25<br>菜单-----26-67<br>实用技巧-----68-79 |
|                                                                                       |                                                                              |                                                            |
|                                                                                       | <b>目录</b><br>设定默认值-----69<br>矢量图与位图-----70-71<br>精确色彩-----72-73<br>印刷前端处理-----74-75<br>标志制作-----76<br>卡通制作-----77<br>浮雕效果-----78<br>光晕效果-----79<br>!!!-----80 |                                                            |

# Toolbar

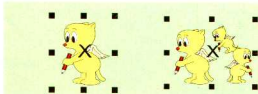


- 在使用每一个工具时，属性列会出现该工具的各种参数和选项。具体内容在介绍每个工具时逐一讲解（属性列是在CORELDRAW7后所新增的功能）。





要想在CorelDRAW中处理对象，首先必须选定对象，除非您选定另外的对象。单击“绘图窗口”中的空白区以及按ESC键，否则对象将一直保持选定状态；选定对象的最快方法是使用“挑选”工具，也可以用键盘或围绕对象拖动圈选框的方法来选定对象。当对象隐藏在其他对象的后面时，可以利用ALT键与鼠标的组合来选定它。



对象被选定后，它的中心便出现一个“X”标记，同时在一个矩形的边角和中点出现八个选定手柄，这个矩形叫做圈选框，它在其他情况下是看不见的。如果选定多个对象，可以一次对全部对象用同一个命令。当选定多个对象时，全部对象由一个圈选框围起来，并且在圈选框的中心出现一个“X”标记。

■ 使用这些简单的技术，您可以选定一个或多个对象和群组，然后就可以开始处理选定的对象了。

- 选定单个对象的最快方法是利用“挑选”工具单击对象。单击选定的对象时按住 SHIFT 键可选定多个对象。如果一个对象隐藏在其他对象后面，或者隐藏的对象是组合在一起的，可以在单击隐藏的对象时按住 ALT 键或 ALT + CTRL 键。
- 也可以利用任何一种绘图工具（即“矩形”工具、“椭圆”工具、“多边形”工具、螺旋工具和图纸工具）选定对象。
- 另一种选定对象的方法是利用“挑选”工具拖动一个圈选框包围整个对象使其被选定。圈选时按住 ALT 键可选定圈选框所接触的全部对象，即使那些没有被完全包围的对象。
- 还有一种选定对象的方法是使用键盘，如果您喜欢输入而不愿用鼠标的话，可以采用这种方法。
- 通过“编辑”菜单中的“全选”命令，可以选定“绘图窗口”中的全部对象、全部文本对象或全部辅助线。

## ● 撤消全部选定对象

单击“绘图窗口”中的空白区或按 ESC 键。

- 从选定的若干个对象中撤消对一个对象的选定  
按住 SHIFT 键，然后单击对象的填充或轮廓。

▲ 如果不能确定选定哪个对象，可以查看“状态栏”或“对象管理器”中显示的当前信息。

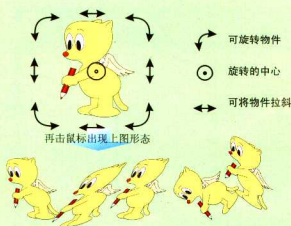


- 在选中某物件时，除了该物件属性的特殊信息外，以上是属性列固定出现的内容。

▲ 在未选取任何物体的状态下，属性列内容为设置工作页面。详见35页。



- 四个角的点可按比例放大缩小。四个中间可上下左右拉宽窄。



- 对所有的图形和文本对象都可以应用以下变换指令：  
定位 调整大小 伸展 缩放 旋转 倾斜 镜像

- 变换工具允许您在不影响对象基本形状的情况下改变它的实际位置、大小和外观。变换对象时可以使用鼠标、“变换”工具栏、“属性栏”和“变换卷窗窗”。鼠标和“属性栏”上的自由变换工具允许您交互地变换对象。利用自由变换工具处理对象比用鼠标更流畅。“变换”工具栏和“属性栏”上的“变换卷窗窗”和变换控件为您提供精确变换的优势。

## ● 撤消变换指令

如果您应用了变换指令却又改变主意，可以使用“清除变换”命令撤消对对象所做的任何变换指令，但不能撤消对对象位置的改变。“清除变换”命令适用于使用鼠标、“属性栏”、“变换”工具栏或“变换卷窗窗”进行的变换。

- 对对象应用变换指令时，可以分别使用 CTRL 键或 SHIFT 键自对象中心限制或变换对象。也可以将这些键的默认设置改为 Windows 标准。然而，保留了这些设置，就确保 CTRL 键和 SHIFT 键在传统的 CorelDRAW 方式下工作。要修改默认设置，单击“工具”、“选项”，然后在类别列表中双击“工具箱”，再单击“挑选工具”、“启用 Windows 标准”按钮。

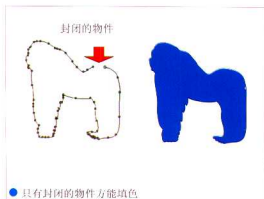
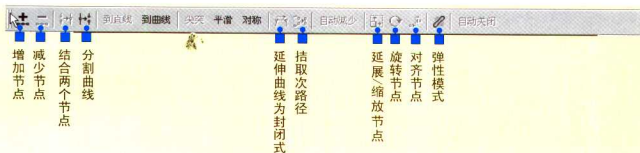


造型工具是对物件外轮廓线的节点和线进行任意造型。

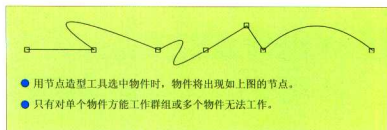
## Shape Tool 造型工具

Toolbars

让你操纵节点及路径，以变更线条、文字、点阵图、矩形及椭圆的形状。此造型工具的功能视被选取的物件类型而定。



- 每个物件造型是独立的**面**。
- 面是由**线**的曲直造型构成。
- 线是由**点**而确定的。
- 因此对节点进行编辑便可对物件进行造型。



■ 以下便是用造型工具造型、填色而成的图形

- 汽车是数百个不同物件用不同的填色组合成。



- 图腾狮标志是由3个物件叠合而成。



- 卡通是由若干物件组成的。



## 美工刀工具

可以将一个物件分割成数个独立的物体。

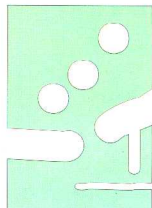
- 将封闭物件切口成为不封闭曲线
- 将物件切断
- 将一个物件分成两个物件



▲ 只能对单个物件切割群组的物件无法工作。

## 橡皮擦工具

★ 让你擦拭一个物件的某些部分，而不切断关闭的路径。



## 变形工具 ★ 对物件进行旋转、镜相、缩放、拉斜变形。



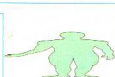
■ 旋转



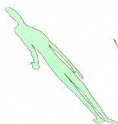
■ 镜相



原图



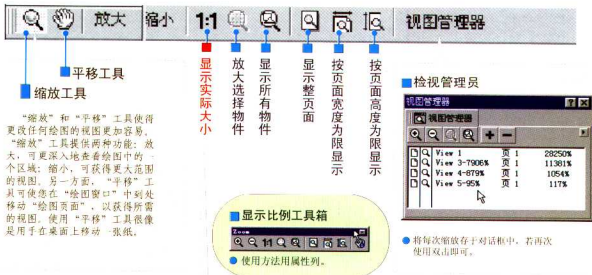
■ 缩放



■ 拉斜



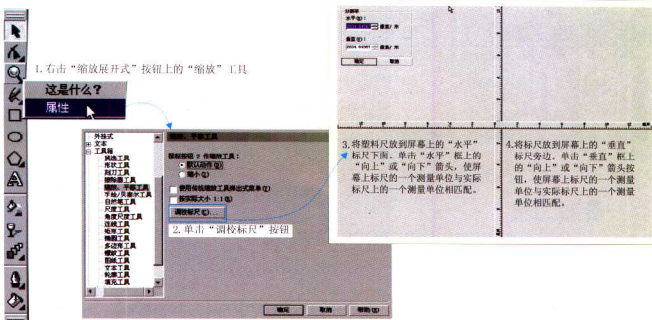
CorelDRAW8中的视图控件可使您以最适合的方式来查看绘图。这些控件包括“缩放”展开式按钮和“视图管理器”以及在工具栏和菜单中的多种命令。可使用这些控件来更改 CorelDRAW8显示对象的方式，放大或缩小视图，或者保存指定的视图以便将来使用。



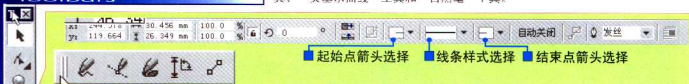
## ■ 使屏幕上的距离与实际距离匹配

“选项”对话框中“缩放”和“平移”页上的“调校标尺”命令可帮助您确保屏幕上的厘米等于“实际”距离的一厘米。如果按 1:1 “缩放”模式进行绘制，您就会发现该过程特别有用，因为与依赖于屏幕分辨率的相对距离相比，它可使您用实际距离进行工作。

在执行该过程之前，需要有一把用来比较实际距离和屏幕上距离的透明的塑料尺。该标尺的测量单位应该与“网格和标尺设置”对话框中所设置的测量单位相同。详细信息，请参考“使用网格和标尺”。







### 手绘工具

“手绘”工具提供了最直接的绘制方法。它可使您通过在页面上拖动鼠标光标进行绘制，就像在纸上使用铅笔一样。该方法最接近传统的绘画，但结果经常是不精确且粗糙的。通过调整“绘图”设置在绘制曲线后对其进行编辑，可以改进绘图的效果。



拖动鼠标时，用 TAB 键在直线和手绘方式之间切换。可以用“手绘”工具绘制出同时具有直线和手绘部分的线条。按住 CTRL 键可限制直线以 15 度的增量变化。

### 贝塞尔曲线工具

“贝塞尔曲线”工具允许您按节点依次绘制平滑、精确的曲线。使用“贝塞尔曲线”工具时，每一次单击鼠标都会定下一个节点，每个节点通过线段与上一节点相连。设置节点时，通过确定节点的控制点（从节点以相反方向延伸的虚线）的位置，可以控制线段或从它延伸出的线段的曲率。通过使用控制点或分别定位每个节点，您可以创建精确的直线和曲线。



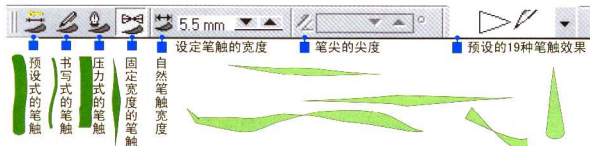
### 连线工具

“连线”工具允许您用线连接两个对象。连线被连接两个对象上，这样如果移动一个或两个对象，该连线也会相应地调整。如果连线没有连接到任何对象上，就会成为一条普通线。如果连线只有一端连接到对象上，则另一端会固定在页面上。只能通过移动与连线相连接的对象才可移动连线。可以使用“属性栏”来自定义连线的样式、粗细和端点。

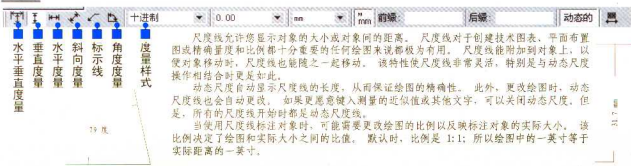


### 自然笔工具

“自然笔”工具允许您绘制类似矩形的形状和具有不同粗细的曲线。“自然笔”工具与“手绘”工具的操作方式相似，但稍有不同。最显著的是，“自然笔”工具在绘制时不创建简单路径，它创建具有封闭路径的形状。这意味着可以创建粗细不均的曲线。另外，您可以更改工具的属性，以便创建模仿如压感笔、书法笔和木雕工具效果的曲线。就像对其他任何对象一样，您可以将填充应用于用“自然笔”工具创建的对象。“自然笔”工具替代了 CorelDRAW 6 中使用的 PowerLines。用“自然笔”工具创建的对象看起来与用 PowerLines 创建的对象相同，但其中个别线段可以像任何其他曲线对象一样进行编辑。



### 度量工具



## Shape Tool 矩形工具

让你以拖曳鼠标的方式画出矩形、正方形。当你绘画矩形时，状态列会显示它的度量。用矩形工具画出的物件使用目前预览的颜色、外框笔和外框色彩特性。



将角度圆化

外套团段文本



## Eupse Tool 椭圆工具

让你以拖曳鼠标的方式画出圆、椭圆、弧线。当你画圆、椭圆、弧线形时，状态列会显示它的度量。



画椭圆

画圆缺

画弧线

可以将椭圆形变形为弧形或饼形。可以同时将矩形所有的角变成圆角。

尽管椭圆和矩形的成形会受到一定限制，但是它们成形起来既方便，又能节省时间和保证准确性。而且，矩形和椭圆即使在成形时也会保持它们基本的形状。

如果想要无任何限制地更改椭圆或矩形的形状，则可以将这些形状转换为曲线对象。在椭圆或矩形转换为曲线对象后，就可以随心所欲地将它们变形。但是，在将椭圆或矩形转换为曲线对象时，还不能再用鼠标拖动从椭圆中产生饼形或同时将矩形的所有角变成圆角。

要不受限制地改变椭圆或矩形的形状，必须首先将其转换为曲线对象。当将椭圆或矩形转换为曲线对象时，它的外观看起来是相同的，但是可以通过编辑其节点和线段来改变它的形状。

快捷键Ctrl + Q

## Polygon Tool 多边形工具



画多边形

画多角形

## Spiral Tool 螺旋形工具



设置环绕圈数

设置参数



等距螺旋

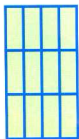
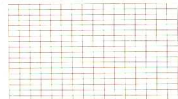
放射形螺旋



## Graph Paper Tool 方格工具

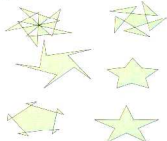


可画出不同格数的方格



用节点工具可变化出各种多边形

因为多边形的每个节点都与它对应的所有节点相关联，所以多边形可保持它的对称性。因此，改变一个节点时，所有与之关联的节点都会反应这种改变。



- 按CTRL可画出正方、正圆的标准图
- 按SHIFT便以起始为中心画物体



文字处理是平面设计中十分重要的工作。中文版CorelDRAW8具备了强大文字处理功能，修正了英文版CorelDRAW8中文处理容易出错的问题，使中文处理同英文处理一样方便无误。“文本工具”与“属性栏”的组合使用可以完成您复杂的工作。菜单中的“文本菜单”还提供了更多的支持。

■ 点击文本工具时的“属性栏”，大多数常用的格式编排选项可在此“属性栏”中找到。



### 立体文字工具

只有“美工文字”方式才由此选项。将文字方便的变化成立体字是CORELDRAW新增功能的一大特色。有此工具在设计时无须切换到其他软件窗口即可完成丰富多彩的立体文字的制作，大大提高了设计工作效率。



因为是以三维方式进行处理，所以您可以从任意角度按照任意缩放比例来查看文本。在 CorelDRAW8 中处理 3D 文本时，您是通过相机来查看 3D 文本对象的。通过改变相机的位置，镜头缩放比例和旋转属性，您可以获得文本的不同视图。另外，还可以调整立体化深度，添加斜角修饰边，应用预先设计的图样填充等。三维文本在绘图时被渲染为二维（2D）位图。您可以随时激活 3D“视图”来编辑文本。

