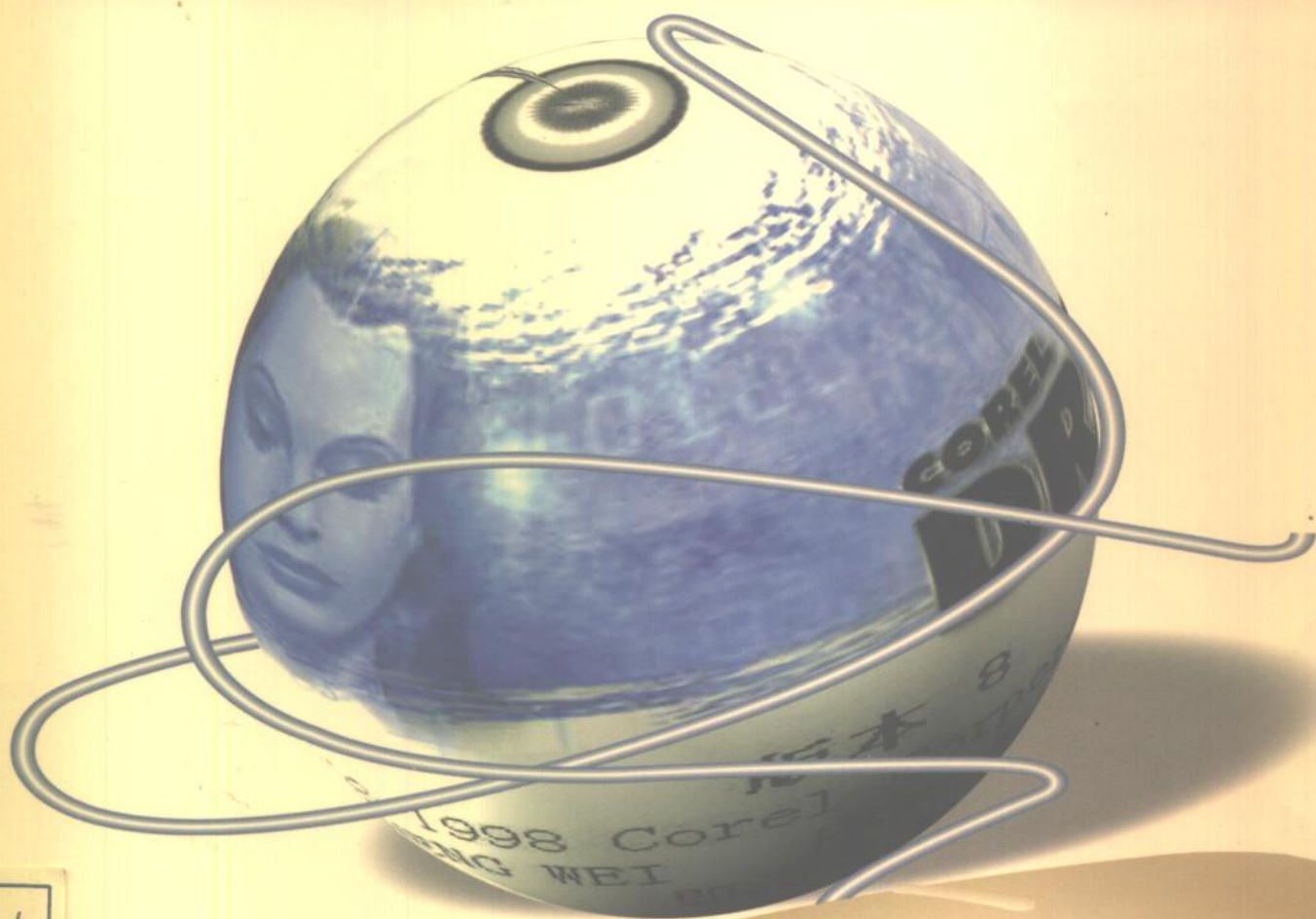


电脑实战锦囊系列丛书

# CorelDRAW

## 实战锦囊

万维多媒体工作室 编著



41  
2/1

TP391.41  
WWD/1

电脑实战锦囊系列丛书

# CorelDRAW 实战锦囊

总策划：何 黎

编 著：万维多媒体工作室

编 委：何 黎 王晓明 李 鹏 陈 雷  
别明辉 叶妍俐 刘 玫

机 械 工 业 出 版 社

CorelDRAW 一直是广告设计、图形设计、出版印刷等最常用的软件,处于世界公认的领先地位。本书系统地介绍了 CorelDRAW 中文版的常用技巧和操作方法。全书共 8 章,用实例一一介绍了 CorelDRAW 中文版的基本概念、绘图设置、基础图形的创建、颜色与填充和制作编辑文本,以及 CorelDRAW 的文字特效、图形、图像特效和综合实战等,并简要介绍了 CorelDRAW 的网页制作技术,在文后附录了 CorelDRAW 操作的快捷方式。

本书内容简明扼要、图文并茂、语言活泼且通俗易懂,主要强调实战及方法,是一本学习广告设计、印刷设计、图形设计不可不看的实用参考书。本书在内容编排上深入浅出,非常适合广大初中级读者阅读和学习,让你通过掌握技巧,全面提升应用 CorelDRAW 的技能。

### 图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 实战锦囊 / 万维多媒体工作室编著. —北京:机械工业出版社, 2000.5  
(电脑实战锦囊系列丛书)  
ISBN 7-111-08056-4

I. C… II. 万… III. 图形软件, CorelDRAW  
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 08713 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑:徐彤 季顺利 封面设计:姚毅

责任印制:路琳

北京机工印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

2000 年 6 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm<sup>1</sup>/<sub>16</sub>·15.25 印张·365 千字

0 001—5 000 册

定价:22.00 元

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

本书购书热线电话 (010) 68993821、68326677-2527

Http://www.machineinfo.gov.cn/book/

JS301/02

# 前 言

随着电脑的日益普及和广泛应用, 熟练掌握计算机软件的操作和使用, 已成为计算机用户和电脑爱好者的迫切愿望。为此, 我们万维多媒体工作室策划并组织编写了这套“电脑实战锦囊”系列丛书。该丛书是应用技巧类书, 具有经验总结特色。我们通过每一实例, 将目前电脑流行软件在实际应用过程中积累的种种实战经验、操作技巧、心得体会归纳成“锦囊献言”, 献给读者。从而帮助读者提高应用常用软件的技能, 成为电脑应用的行家里手。本书的编写特点:

- 通过大量的具体实例, 以图文并茂的形式介绍实用操作技能技巧。所述内容由浅入深, 条理清晰, 层次分明。

- “锦囊献言”所总结的都是每个实战实例中的要点、重点、难点、经验体会、容易出错的地方和注意事项等。

- 每个实战锦囊的例子都选择有代表性的、有难度的、有分量的。

本系列丛书实例实用, 结构合理, 易学易用, 非常适合中初级电脑应用人员学习使用, 即使对于高级用户, 某些技巧也具有一定的参考价值。

CorelDRAW 一直是广告设计、图形设计、出版印刷等常用的软件, 处于世界公认的领先地位。本书是“电脑实战锦囊”系列丛书之一, 系统介绍了 CorelDRAW 中文版的操作方法和常用技巧。全书 8 章, 以实例方式介绍了 CorelDRAW 中文版的基本概念、绘图设置、基础图形的创建、颜色与填充、制作编辑文本, 以及 CorelDRAW 的文字特效、图形、图像特效、综合实战等, 并简要介绍了 CorelDRAW 的网页制作技术, 在最后还附录了 CorelDRAW 操作的快捷方式。

本系列丛书由何黎总策划, 万维多媒体工作室集体编写。参与丛书编写工作的人员有: 何黎、王晓明、李鹏、陈雷、别明辉、叶妍俐、刘玫等, 骞华利、赵雅晴、冯燕、樊林洁等参与了部分编辑和大部分文字排版工作。本书由别明辉主笔, 骞华利、樊林洁等校稿, 全书最后由何黎统一审阅。由于编者经验有限, 时间仓促, 书中会有疏漏和不足之处, 恳请读者不吝指正。

万维多媒体工作室  
wanwei@pub.xaonline.com  
2000 年 3 月

# 目 录

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 第1章 CorelDRAW 绘图设置 ..... | 1  |
| 1.1 新建和保存图形 .....        | 1  |
| 1.1.1 新建图形 .....         | 1  |
| 1.1.2 保存图形 .....         | 2  |
| 1.2 打开绘图 .....           | 3  |
| 1.3 设置页面 .....           | 4  |
| 1.3.1 页面尺寸 .....         | 4  |
| 1.3.2 其他设置 .....         | 5  |
| 1.3.3 添加页面 .....         | 5  |
| 第2章 基础图形的创建 .....        | 7  |
| 2.1 矩形图的绘制 .....         | 7  |
| 2.1.1 矩形绘制 .....         | 7  |
| 2.1.2 填充色彩 .....         | 7  |
| 2.1.3 倒角 .....           | 8  |
| 2.1.4 旋转对象 .....         | 9  |
| 2.2 圆与椭圆 .....           | 9  |
| 2.3 螺旋形的绘制 .....         | 12 |
| 2.4 多边形的绘制 .....         | 15 |
| 2.5 方格的绘制 .....          | 16 |
| 2.6 绘制曲线 .....           | 19 |
| 2.7 尺寸的标注 .....          | 29 |
| 第3章 颜色、填充与轮廓 .....       | 32 |
| 3.1 均匀式填充 .....          | 32 |
| 3.2 喷泉式填充 .....          | 35 |
| 3.2.1 双色喷泉式填充 .....      | 36 |
| 3.2.2 自定义喷泉式填充 .....     | 39 |
| 3.2.3 预设喷泉式填充 .....      | 43 |
| 3.3 图样填充 .....           | 44 |
| 3.4 底纹填充 .....           | 46 |
| 3.5 轮廓 .....             | 47 |
| 3.5.1 轮廓笔工具 .....        | 48 |
| 3.5.2 复制轮廓属性 .....       | 53 |
| 第4章 制作编辑文本 .....         | 56 |
| 4.1 安装字体 .....           | 56 |
| 4.2 如何创建“文本”对象 .....     | 58 |

|       |                       |     |
|-------|-----------------------|-----|
| 4.3   | 如何创建“美术字”文本 .....     | 59  |
| 4.4   | 使用“封套”的美术字文本 .....    | 61  |
| 4.5   | 如何使用“节点”控制美术字文本 ..... | 63  |
| 4.6   | 如何使美术文本嵌合路径 .....     | 65  |
| 4.7   | 如何控制段落文本框的显示方式 .....  | 67  |
| 4.8   | 编辑文本对象 .....          | 70  |
| 4.8.1 | 如何对齐文本 .....          | 72  |
| 4.8.2 | 编排段落格式 .....          | 73  |
| 4.8.3 | 调整字、行间距 .....         | 75  |
| 4.8.4 | 对段落进行缩排 .....         | 76  |
| 4.8.5 | 创建项目符号列表 .....        | 77  |
| 4.9   | 图文混排 .....            | 78  |
| 第 5 章 | 文字特效 .....            | 83  |
| 5.1   | 制作云彩字 .....           | 83  |
| 5.2   | 制作钢管文字 .....          | 84  |
| 5.3   | 制作浮雕文字 .....          | 86  |
| 5.4   | 制作反白文字 .....          | 87  |
| 5.5   | 制作柱体文字 .....          | 88  |
| 5.6   | 制作按钮文字 .....          | 90  |
| 5.7   | 欢庆灯笼 .....            | 92  |
| 5.8   | 制作曲线文字 .....          | 96  |
| 5.9   | 制作条形码 .....           | 98  |
| 5.10  | 制作喷涂效果文字 .....        | 100 |
| 5.11  | 操作透明文字 .....          | 102 |
| 5.12  | 制作金属字 .....           | 104 |
| 第 6 章 | 图形、图像特效 .....         | 107 |
| 6.1   | 制作一个飞行光碟 .....        | 107 |
| 6.2   | 制作名片 .....            | 111 |
| 6.3   | 珍惜时间从小做起 .....        | 113 |
| 6.4   | 拼图 .....              | 118 |
| 6.5   | 美丽的水世界 .....          | 120 |
| 6.6   | 作一张贺卡 .....           | 124 |
| 6.7   | 制作风景剪贴画 .....         | 128 |
| 6.8   | 哈哈镜 .....             | 132 |
| 6.9   | 梦幻世界 .....            | 136 |
| 6.10  | 放大的照片 .....           | 146 |
| 6.11  | 制作一张新年贺卡 .....        | 150 |
| 第 7 章 | 综合实战 .....            | 157 |
| 7.1   | 足球宣传画 .....           | 157 |

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| 7.1.1 足球的绘制.....                  | 157 |
| 7.1.2 球门的制作.....                  | 159 |
| 7.1.3 球网的绘制.....                  | 162 |
| 7.1.4 背景的绘制.....                  | 163 |
| 7.1.5 文字的制作.....                  | 165 |
| 7.1.6 排列图像元素.....                 | 166 |
| 7.2 制作蜡烛.....                     | 167 |
| 7.2.1 制作蜡烛的柱体.....                | 168 |
| 7.2.2 制作蜡烛的柱顶.....                | 169 |
| 7.2.3 制作蜡烛的烛焰.....                | 169 |
| 7.2.4 制作蜡烛的烛芯.....                | 170 |
| 7.2.5 组合蜡烛的各部分.....               | 170 |
| 7.3 公益广告之一：污染环境 死路一条 .....        | 171 |
| 7.3.1 制作沙漠球体.....                 | 171 |
| 7.3.2 制作固体沙漠球体的文字.....            | 174 |
| 7.3.3 绘制背景 .....                  | 176 |
| 7.3.4 安排页面对象.....                 | 178 |
| 7.4 公益广告之二：车走车道 马走马道 .....        | 180 |
| 7.4.1 制作棋子 .....                  | 180 |
| 7.4.2 制作象棋盘.....                  | 183 |
| 7.5 公益广告之三：同样是燃烧 .....            | 187 |
| 7.6 飞翔的鸽子.....                    | 195 |
| 7.7 设计之初.....                     | 200 |
| 第 8 章 CorelDRAW 网上行 .....         | 208 |
| 8.1 创建 HTML 文本.....               | 209 |
| 8.1.1 段落文本转化为 HTML 文本.....        | 209 |
| 8.1.2 编排 HTML 文本 .....            | 211 |
| 8.1.3 用“属性栏”格式化 HTML 文本.....      | 211 |
| 8.1.4 用“格式化文本”对话框格式化 HTML 文本..... | 211 |
| 8.2 插入因特网对象.....                  | 212 |
| 8.2.1 在文档中插入因特网对象.....            | 213 |
| 8.2.2 自定义因特网对象.....               | 214 |
| 8.3 创建因特网对象.....                  | 215 |
| 8.3.1 指定书签 .....                  | 215 |
| 8.3.2 使用“因特网书签管理器” .....          | 217 |
| 8.3.3 指定“统一资源定位器” .....           | 218 |
| 8.3.4 定义因特网对象的热区区域.....           | 218 |
| 8.3.5 在文档中表示因特网对象.....            | 220 |
| 8.4 检查文档中的冲突.....                 | 220 |

---

|       |                              |     |
|-------|------------------------------|-----|
| 8.4.1 | 设置 HTML 对象冲突检验选项.....        | 220 |
| 8.4.2 | 扫描文档中的对象冲突.....              | 221 |
| 8.4.3 | 修复对象冲突.....                  | 221 |
| 8.5   | 将文档转化为因特网文件格式.....           | 222 |
| 8.5.1 | 选 JPEG 或者 GIF .....          | 222 |
| 8.5.2 | 将文档转化为 HTML 格式.....          | 222 |
| 8.5.3 | 将文档转化为 Corel Barista 格式..... | 227 |
| 8.5.4 | 将文档转化为一个图像.....              | 228 |
| 附录    | 常用快捷键.....                   | 230 |



# 第 1 章 CorelDRAW 绘图设置

如果你对 CorelDRAW 还不太熟悉和了解,那么,从本章开始,我们将向你逐步介绍用 CorelDRAW 进行图形设计的实用技术。要设计一幅完整的图形作品,基本的页面设置是它的基础。如果能够很好地利用 CorelDRAW 及相关工具设置图形页面,在图形处理中将事半功倍。

## 1.1 新建和保存图形

在 CorelDRAW 中要新建一幅图形,可以从默认的形式建立空白图形,也可以从默认的设定模板 Coreldrw.cdt 中建立新图形。

用户创建的每个 CorelDRAW 绘图都是基于一个“模板”。“模板”是一种模型,或者说是一种图样,它基于一个或一组事先定义好的“样式”。样式控制对象可以包括文本、矢量图形、文字、段落、位图图形等。对象的属性,如线条、颜色、位置等,都可以定义在“样式”范围内。当我们将样式应用于对象时,对象的属性将受到这种样式的规范和制约。

通过在模板中建立绘图,可以控制绘图中每个对象的属性。由于模板是一组样式的集合,因此,把模板应用到图形时,无论是绘图中已经存在的对象,还是即将加入的新对象,都将受到模板中相应样式的制约,而形成特定的外观和模式。

在 CorelDRAW 中,可以使用默认的模板、特定绘图类型的预设模板来绘图,也可以自定义这些模板,以便能包含需要的样式。如果有效地使用模板,可以帮助我们快速构造绘图。

### 1.1.1 新建图形

在 CorelDRAW 中新建图形最快捷的方式,是在“欢迎屏幕”中启动“新建图形”命令。如果“欢迎屏幕”已经被关闭,用户可以使用“文件”菜单中的“新建”命令,或“标准”工具栏上的“新建”按钮来新建图形。新建的图形采用 CorelDRAW 默认模板 Coreldrw.cdt。

如果用户要从模板新建图形,从“欢迎屏幕”开始选择“模板”图标是最快捷的方式;同样,也可以使用“文件”菜单中“从模板新建”命令。这两种方法都将打开 CorelDRAW 模板向导工具。如图 1-1 所示。



图 1-1

图 1-2 中的界面是“模板向导”的首页。

CorelDRAW 提供了三组模板:CorelDRAW 模板(C)、PaperDirect 模板-文本和纸张样本(P)、PaperDirect 模板-只有文本(A)。如果用户要设计的图形中,文字版面占有很大面积,可以使用 PaperDirect 的两种模板。CorelDRAW 模板组中包含的模板更为丰富,应用范围更广泛。

如果选中了 CorelDRAW 模板,“模板向导”(如图 1-3 所示)将提示用户选择模板类型。CorelDRAW 将内建的模板按照用途分为 18 种类型,每种类型中都包含多个模板。

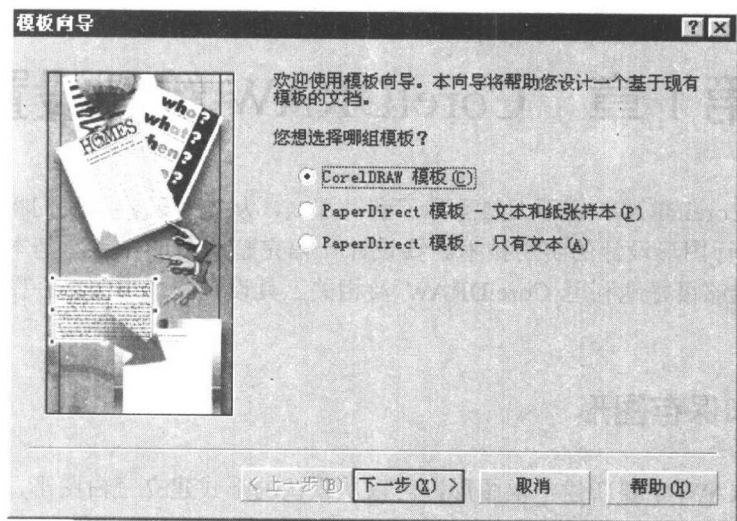


图 1-2

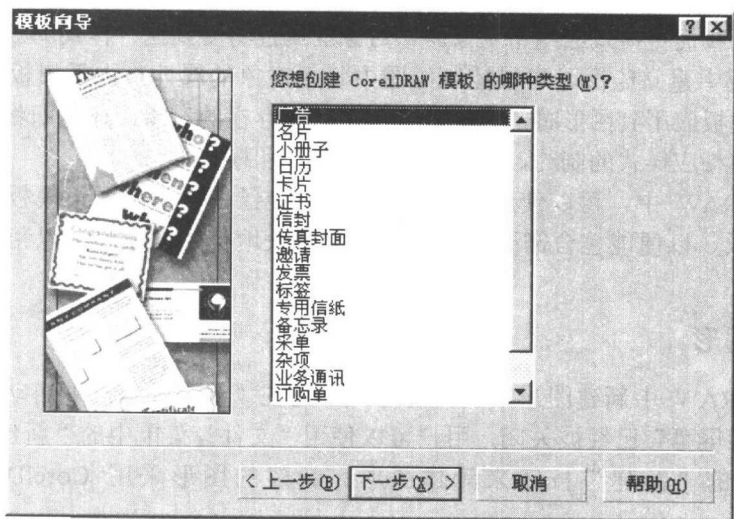


图 1-3

用户在使用时，可以创建自己的模板分类，这样，“模板向导”中就会出现用户自定义的模板类型。

### 1.1.2 保存图形

保存文件对每个用户来说无疑是最重要的。CorelDRAW 为用户保存自己的设计，提供了细致的保存选项，照顾到了图形保存的每一个方面。

“文件”菜单中的“另存为”命令，是用于保存现有绘图的副本，而原始文件则保持不变。系统将会关闭原始文件，并保留文件的新副本。

单击文件中的“保存”或“另存为”命令，利用弹出的“保存绘图”对话框(如图 1-4

所示)中的选项,可以将绘图所使用的各种元素(字体、底纹、调和或立体化)与绘图一起保存,而不是只保存对这些项目的引用。将底纹、调和及立体与绘图一起保存,会使绘图文件增大,但却能使复杂的绘图较快地打开。

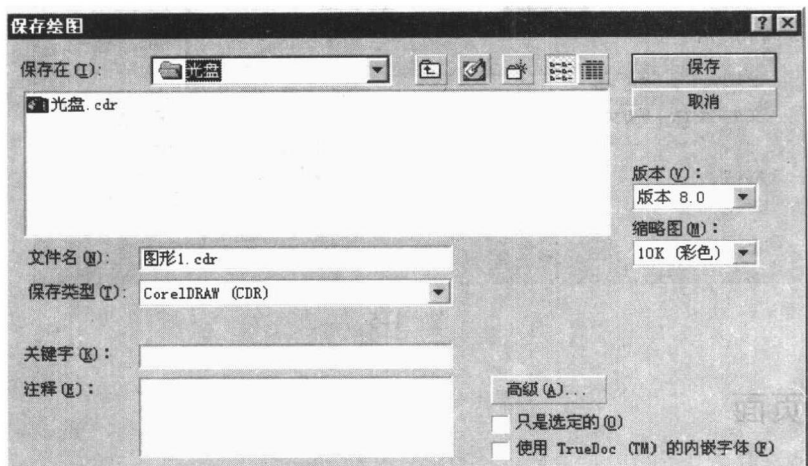


图 1-4

在文件中嵌入(保存)字体的功能可以使其他人在 CorelDRAW 中无需安装绘图字体,即可打开绘图文件。

下面对照图 1-4 中的对话框,详细的分析一下各种保存选项的作用。CorelDRAW 的用户应该熟悉并熟练使用这些选项,这样你的设计成果才能保存为最合适的形式,并在以后发挥最大的作用。

“保存绘图”对话框上半部分显示的是保存目录路径的有关信息,显示并允许用户修改保存文档的目录,同时显示了这个目录下的现有文档。如果要将文档用一个已有的文件名称保存,只要在文档列表中选取这个旧文档就可以了;或者用户可以在“文件名”输入框中输入要保存的文件名。

CorelDRAW 提供了多达 20 余种的矢量图形文件格式,用户可以自由选择保存图形的格式。其中 CDR 文件是 CorelDRAW 自己的文件格式,CDT 文件是 CorelDRAW 的模板格式。可以将图形保存为模板,以便在其他图形中使用用户定义的特殊样式。

## 1.2 打开绘图

“文件”菜单上的“打开”命令,用于打开一个保存在磁盘上的文件。“打开”命令将启动“打开绘图”对话窗口(如图 1-5 所示)。

“打开绘图”窗口的形式与“保存”窗口相似。如果选中了“预览”,可以看到选择文件的预览效果。在文件列表窗口中,每个文件名称的前面,都有一个“缩略图”帮助用户浏览图片内容。

“打开绘图”窗口的右下角是文件的版本信息,包括选中文件的版本号、压缩率、上次保存方式。

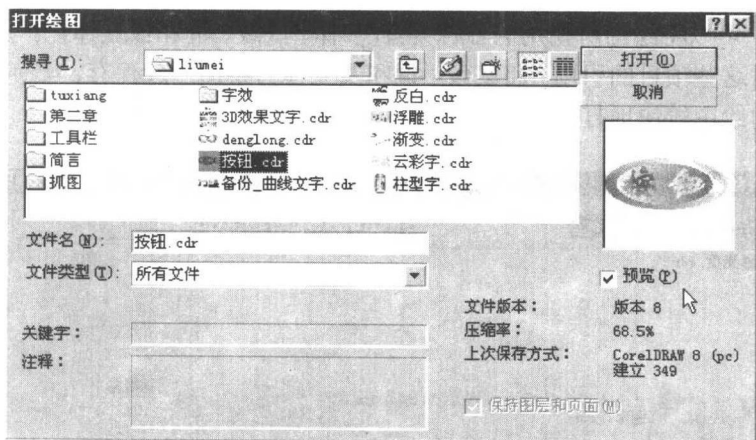


图 1-5

## 1.3 设置页面

在提到设置页面之前，首先要明确两个概念：绘图工作区和绘图页面。在 CorelDRAW 窗口中，除去一切边框、工具栏、泊坞窗、标尺、卷帘窗这些附加组件之后，就只剩下位于窗口中间部分的绘图区域，如图 1-6 所示，大片的空白区域称为“绘图工作区”。在绘图工作区中央带有边框和阴影效果的部分称为“绘图页面”。

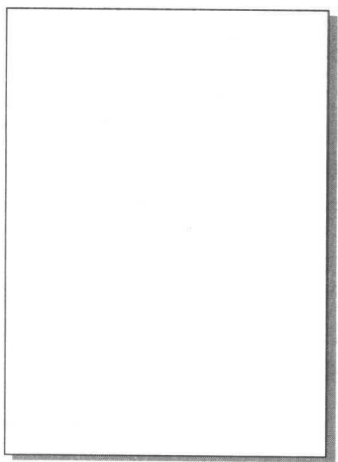


图 1-6

用户可以在绘图工作区的任意部位绘制图形，但只有绘图页面具有打印属性。也就是说，只有绘制在“绘图页面”上的图形，才能被打印出来。因此，本节中关于“设置页面”的内容，主要是围绕设置“绘图页面”的。

### 1.3.1 页面尺寸

要设置绘图页面的尺寸，可以通过“属性栏”进行。CorelDRAW 的属性栏具有智能特点，可以根据用户选定对象、工具的不同，而显示不同的内容。当打开一幅空白页面，或者没有在页面中选定任何对象，并且只选择了“挑选”工具时，属性栏中的内容如图 1-7 所示，是关于页面尺寸及其他属性的设置。

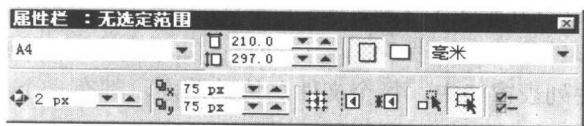


图 1-7

从这里，用户可以选择绘图页面的大小。绘图页面的尺寸可以从 CorelDRAW 提供的 38

种纸型格式中选择, 包括欧式页面和美式页面以及信封格式。也可以自定义纸张的大小, 以纸张的排列方向(纵向、横向)和尺寸度量单位。

注意: 在属性栏的纸张尺寸框中, 填写所需要的尺寸数字, 并按回车键, 可以修改纸张尺寸。也可以按动旁边的箭头改变尺寸: 当鼠标移动到箭头按钮的下边缘时, 鼠标指针会变为箭头, 此时按住鼠标左键, 上下移动光标, 就可以完成页面尺寸设置了。

使用 CorelDRAW 属性栏设置其他数字时, 也可以使用这种方法。

### 1.3.2 其他设置

要进一步设置页面格式的内容, 可以使用“工具”菜单中的“选项”命令。首先从“选项”对话框左侧的项目列表(如图 1-8 所示)中选择“文档”, 打开其中的“页面”文件夹, 有四个页面设置内容: 大小、版面、标签、背景。“大小”设置的内容与前面提到的属性栏中的设置相类似。图 1-9 所示画面是“版面”设置的内容。

在这里, 可以根据绘图的用途选择多种版面格式, 如各种形式的卡片版面。每当选一种格式, 右侧预览框中就会出现这种版面的示意图供用户参考。“标签”选项中提供了数十种国际标准标签格式, 选择合适的标签格式, 将使设计工作更容易、更简单。用户可以为自己的页面设置可打印的背景。背景可以是纯色背景, 也可以使用位图作为背景。

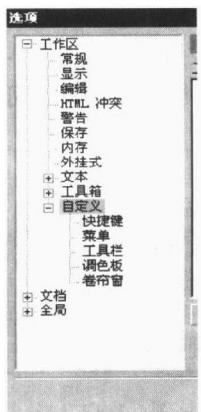


图 1-8

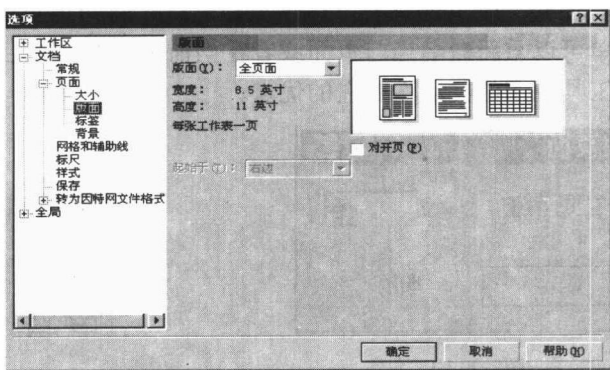


图 1-9

### 1.3.3 添加页面

在 CorelDRAW 中绘图, 可以一次设置多个页面, 就像在字处理软件中一样。与字处理软件不同的是, 图形设计软件不能自动翻页。

如果用户要在新的一页上绘制图形, 必须首先在当前文件中添加新页面。这个工作可以由“版面”菜单(如图 1-10 所示)中的命令来完成。

在 CorelDRAW 中, 特意添加和删除页面工作设计了“页面导航器”, 用于帮助用户快捷地操作页面。此导航器位于“绘图工作区”的下方(如图 1-11 所示)。整个

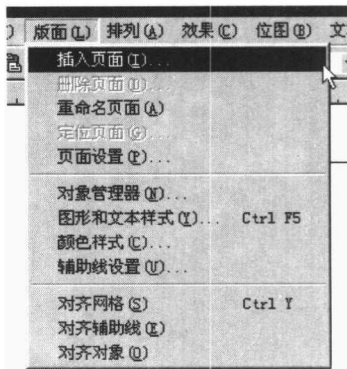


图 1-10

导航器的左半边为各种工具(如翻页、添加等功能工具)和页面情况显示;右半边为各页的标签,使用这些标签可以快速跳到各页。



图 1-11

(1) 翻页工具: 导航器上的翻页工具分为两类: 带竖线的两个箭头工具用于从当前页跳转到首页或末页; ◀ 和 ▶ 则是逐页翻页工具, 每次只能向前或向后翻动一页。

(2) 页码显示 2/3 标签中显示了文件中的总页数“3”和当前页面页码“2”。这个标签不仅可以起显示页码的作用, 还可以用它来定位页码。在页码标签 2/3 上单击鼠标左键, 就可以弹出“定位页面”对话框(如图 1-12 所示)。在这里输入页码, 单击“确定”按钮, 就可以定位跳转到相应的页面。

(3) 添页工具: 当翻页到首页或末页时, 页面导航器上出现“添加页面”工具+。在首页单击这个工具可以在首页前加入空白新页; 在末页单击这个工具将在文档末尾处添加空白新页; 在其他页面上, 导航器上不会出现这个工具。

(4) 页面标签: 导航器的右侧是页面标签; 单击任何一个标签可以跳转到该页; 当前页的标签是白色的, 其他页的标签是灰色的; 标签上的“页 1”、“页 2”等是每一页的名称, 用户可以更改这个名称。

注意: 在任何一个页面标签上单击鼠标右键, 将弹出页面设置菜单(如图 1-13 所示)。使用这个菜单可以重新命名当前页面或者在当前页面的前或后添加新页面, 也可以删除当前页面。这个工具应用的灵活性是它的优点。

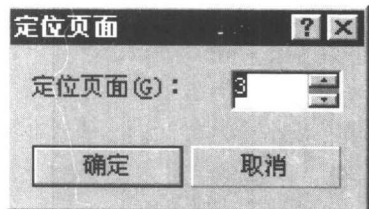


图 1-12

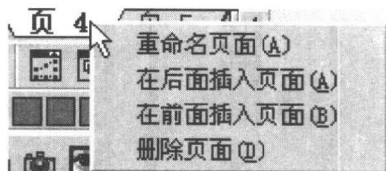


图 1-13

## 第2章 基础图形的创建

当你看到一幅精美的图片，在为其绝妙的设计而惊叹的同时，是不是也有亲身一试的冲动呢？但兴奋之余也许会有无从下手的感觉。其实无论多么复杂的图形和图像效果，它的本体都是由一些很基本的图形单元组成，而这些图形对象都是可以由你自己创建的。

本章所述的内容就是教你如何创建简单、基本的图形对象。如果你以前用过 CorelDRAW 的其他版本，可以跳过此章。

在 CorelDRAW 中绘制图形都是基于一些基本对象来进行的，而基本对象就是由矩形、圆、多边形、曲线及直线组成的。它们各自具有不同的属性，例如：大小、形状、填充和轮廓等。

中文版中，所有的形状和线条都是由路径组成的，路径则由节点和线段构成。节点是路径上的一个点，路径可以通过节点，编辑更改其方向；所有的路径都可以从节点开始并以节点结束。使用节点我们可以编辑改变图形的形状。

### 2.1 矩形图的绘制

本节先来讨论最为简单的图形——矩形绘制、填色、倒角、旋转等有关操作。

#### 2.1.1 矩形绘制

##### 【实例说明】

矩形在绘图中是最常用的几何形体，在 CorelDRAW 中绘制矩形是一件轻松又容易的事情，下面就向你介绍如何操作它。

##### 【操作步骤】

(1) 单击“矩形”工具，然后将光标定位在页面任一位置上，单击鼠标左键并沿对角线方向拖动鼠标，当框线的大小合适时松开鼠标即可。

(2) 当你选取矩形框时，它的周围出现了八个小黑点，称为“手柄”，拖动手柄对角点可以成比例的拉伸改变对象，而不使其变形。中央的四个点，拖动后则是用来改变对象的高度和宽度的，即你可以通过拖曳将物体压扁或拉长。如图 2-1 所示。

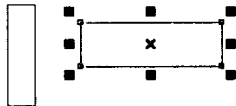


图 2-1

(3) 选取任何一个对象，此时，周围都会出现八个点，表示该对象已经处于选择状态，拖动将会使其拉伸和变形；而此时若单击绘图窗口中的空白处，手柄也会随之消失，对象即为非选择状态。选中对象的同时，按键盘上的“Delete”键即可删除该对象。

#### 2.1.2 填充色彩

在 CorelDRAW 中，默认状态下绘制的对象轮廓线是黑色的，内部则为无色，可以进行颜色填充操作，填充可以在图像区域中应用颜色、位图或图样，这里进而可以用于控制对象轮廓颜色与内部颜色。将矩形对象选取并将光标移入调色板中，在所选取颜色的按钮上单击，

该矩形就被填充上颜色了，如图 2-2 所示。

轮廓色：即对象边缘的颜色。将光标移至调色板中，单击鼠标右键即可改变轮廓色彩，在调色板的左端单击鼠标右键可将轮廓色设为无色。

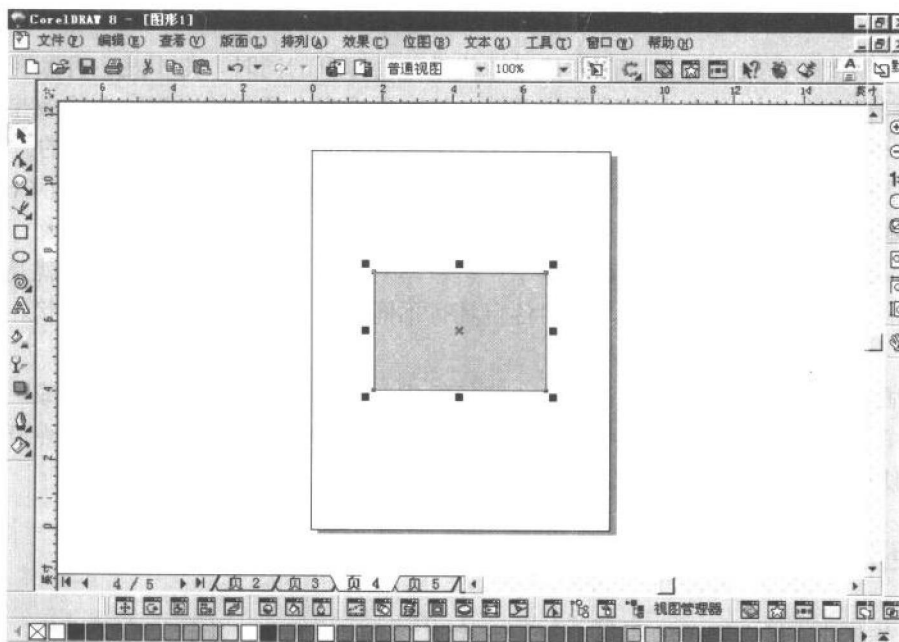


图 2-2

### 2.1.3 倒角

#### 【实例说明】

在 CorelDRAW 中，可以将一个矩形(或者正方形)对象的四个直角进行圆角处理，使其变得平滑起来。使用“形状工具”箱中的位置如图 2-3 所示，用于对节点进行编辑，从而改变对象的形状，但其功能将取决于所选定的操作对象类型。在这里它可以使得矩形的每个顶角变得圆滑，并且可以按你所想要的程度进行处理。

#### 【操作步骤】



图 2-3

(1) 从工具箱中选择“形状工具”。

(2) 选择所要操作的矩形。

(3) 沿矩形的轮廓线进行拖动。拖动时，当前光标将变成一个填充为黑色的无柄箭头，矩形四个顶角处的节点将分别一分为二，两节点间将使用一段圆弧线连接起来。拖动无柄箭头即可控制该圆弧的半径值，以此控制圆滑的程度。如图 2-4、图 2-5 所示。



图 2-4



图 2-5



### 2.1.4 旋转对象

#### 【实例说明】

在矩形“属性栏”的“旋转角度”编辑框中，输入一个值，就可以按指定的角度旋转对象。

#### 【操作步骤】

- (1) 在“旋转角度”编辑框中输入一个角度值：60，如图 2-6 所示。
- (2) 按下键盘上的“Enter”键。完成这几步操作后，当前对象就会沿逆时针方向旋转 60°，如图 2-7 所示。在中文版中，旋转对象最简单的方法是拖动对象的旋转手柄。方法如下：

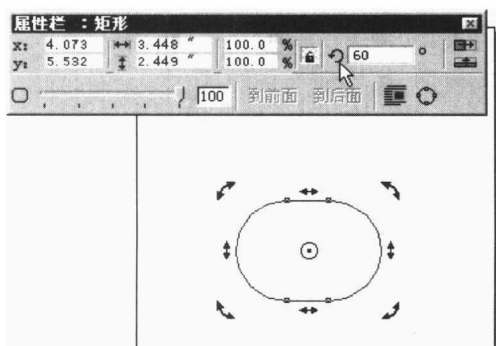


图 2-6

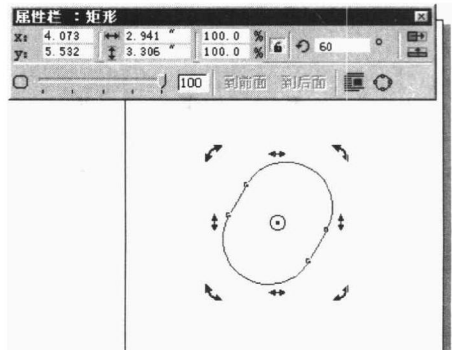


图 2-7

1) 单击上述旋转对象内部任意一处。这一步操作的目的是要让“旋转中心”显示出来。这是一个标记为一个小圆点与圆圈的固定点，只有看到了它，才可以使用鼠标进行旋转操作。当你在屏幕上看到这个标记后，手柄也会变成如图 2-8 所示。

2) 拖动任意一个手柄，对象就会随之旋转。若拖动时按住键盘上的“Alt”键或者“Shift”键，对象还将倾斜，其结果是改变了它的形状，如图 2-9 所示。这两个键作用的区别在于，“Alt”键在拖动的同时倾斜和旋转对象，“Shift”键则同时旋转对象和调整对象尺寸的大小。操作时，请注意旋转和倾斜手柄显示为双向箭头。

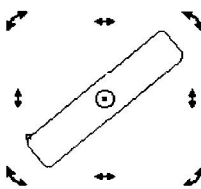


图 2-8

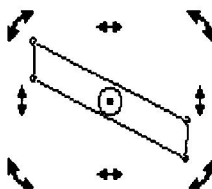


图 2-9



#### 锦囊献言

拖动时若按住键盘上的“Ctrl”键，则可以按 15°的增量旋转对象。

## 2.2 圆与椭圆

#### 【实例说明】

用工具箱中的“椭圆形”工具，可以绘制出圆和椭圆，而形状工具的使用会使圆和椭圆