

高等美术院校电脑美术系列教材

首都师大高等美术教育研究中心 主编

第二十八册 李晓东 等编著

CORELDRAW 10 教程

UNIVERSITY TEXTBOOK SERIES ON COMPUTER AIDED ART DESIGN



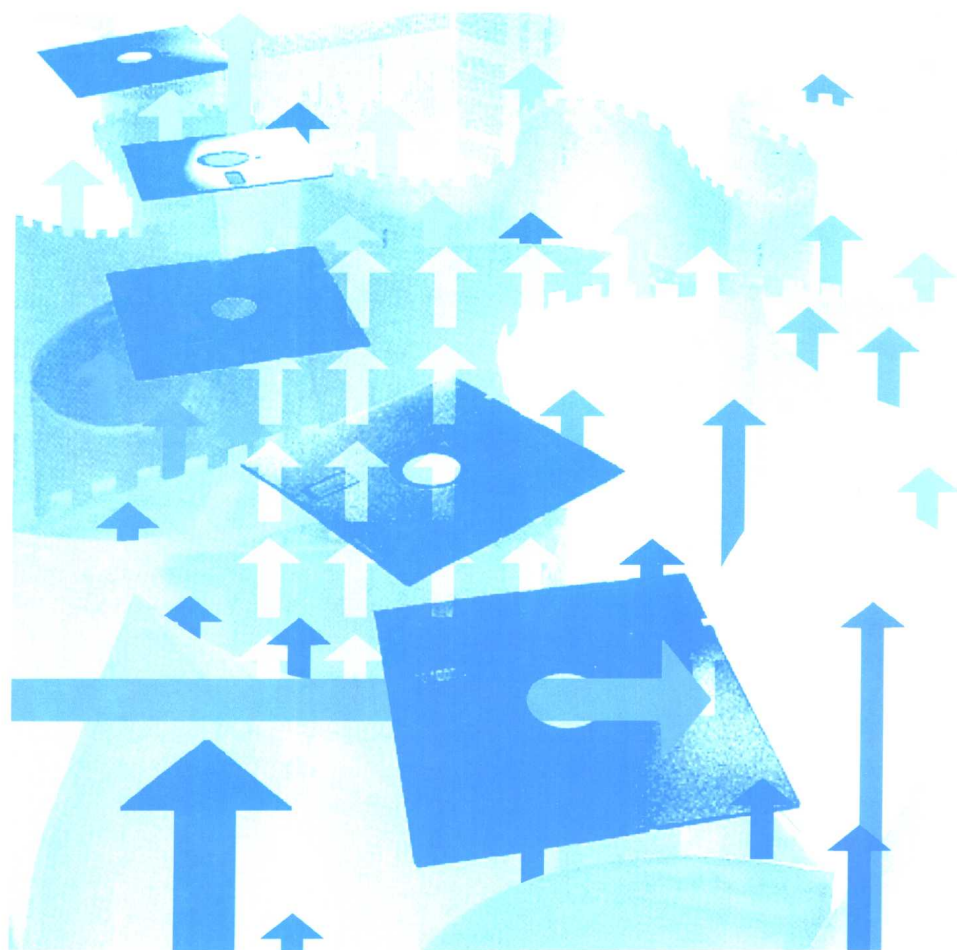
北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

高等美术院校电脑美术系列教材
首都师大高等美术教育研究中心 主编

第二十八册 李晓东 等编著

CORELDRAW 10 教程

UNIVERSITY TEXTBOOK SERIES ON COMPUTER AIDED ART DESIGN



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本版教材为高等美术院校电脑美术系列教材之一。

CorelDRAW 是由加拿大的 Corel 公司开发的基于 Windows 的矢量作图软件,也是当前最出色的在 Windows 平台上进行插图和绘图制作的软件。CorelDRAW 中融合了绘画与插图、动画制作、图形和图表展示、文件转换、彩色位图编辑、桌面出版以及版面设计等应用程序,为计算机用户提供了强有力的应用工具。

本版教材首先简要地介绍了 CorelDRAW 10.0 的工作环境及其新功能,接着介绍了 CorelDRAW 中基本对象的绘制与生成、对象的操作、对象的轮廓与填充、关于文本的操作、效果工具等内容。为了和软件的发展潮流相结合,本版教材还介绍了将 CorelDRAW 中的页面发布到 Web 的方法。在教材的最后介绍了一些综合性的实例演示。

本版教材内容上循序渐进,不同的章节分别侧重于 CorelDRAW 的不同方面。教材中安排了大量的实例,每个实例均配有详尽的步骤和丰富的插图,力求使读者能够迅速上手并不断深入地学习,并可以在较短的时间内尽可能多地掌握关于 CorelDRAW 的操作工具和技巧。

本版教材既可以作为高等美术院校电脑美术专业教材,同时也可以作为 CorelDRAW 初学者自学用书及社会电脑美术班培训教材。

本版 CD 内容为本版电子书。

书 名: 高等美术院校电脑美术系列教材 第二十八册 CorelDRAW 10 教程

主 编: 首都师大高等美术教育研究中心

北京海淀区西三环花园桥岭南路9号,首都师大南门西侧

电话: 010-68903837 传真: 010-68903837 邮编: 100037

网址: www.ccaei.com E-mail: ccuatc@mail.cnu.edu.cn

作 者: 李晓东 等编写

封面设计: 首都师大高等美术教育研究中心平面教研室

CD 制作者: 希望多媒体开发中心

CD 测试者: 希望多媒体测试部

责任编辑: 郭淑珍

出版、发行者: 北京希望电子出版社

地 址: 北京中关村大街 26 号, 100080

网址: www.bhp.com.cn E-mail: lwm@hope.com.cn

电话: 010-62562329, 62541992, 62637101, 62637102, 62633308, 62633309 (发行)

010-62613322-215 (门市) 010-62547735 (编辑部)

经 销: 各地新华书店、软件连锁店

排 版: 希望图书输出中心 全卫

CD 生产者: 北京中新联光盘有限责任公司

文本印刷者: 北京广益印刷有限公司

开本 / 规格: 787 毫米×1092 毫米 1/16 18.75 印张 429 千字

版次 / 印次: 2001 年 9 月第 1 版 2001 年 9 月第 1 次印刷

印 数: 0001-5000 册

本 版 号: ISBN 7-980015 -53 -3

定 价: 35.00 元 (本版 CD)

高等美术院校电脑美术系列教材第 28 册编委会

顾 问：杨学礼 章瑞安

主 编：贾彤福

副主编：张春晖

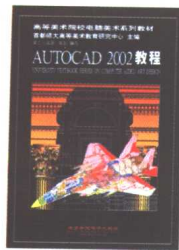
编 委：(按姓氏笔画为序)

刘晓融 刘哲英 李晓东 沈 鸿

陈 方 张春晖 战晓雷 贾彤福

125-103

高等美术学院电脑美术专业系列教材



CX-83432
定价:35.00 元



CX-83372
定价:35.00 元



CX-82886
定价:50.00 元



CX-82987
定价:55.00 元



CX-82826
定价:55.00 元



CX-82690
定价:60.00 元



CX-82968
定价:38.00 元



CX-82711
定价:66.00 元



CX-82909
定价:40.00 元



CX-83011
定价:42.00 元



CX-82689
定价:60.00 元



CX-82710
定价:66.00 元

隆重
推出



CX-82878
定价:55.00 元



CX-83167
定价:48.00 元



CX-82688
定价:60.00 元



CX-82822
定价:55.00 元



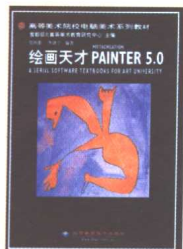
CX-83014
定价:42.00 元



CX-83029
定价:40.00 元



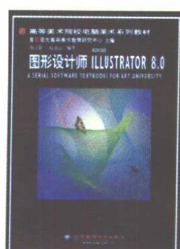
CX-83173
定价:45.00 元



CX-82692
定价:60.00 元



CX-83241
定价:35.00 元



CX-82691
定价:60.00 元



CX-82695
定价:88.00 元



CX-82884
定价:50.00 元



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

地址: 北京中关村083信箱北京希望电子出版社(邮编100080)
电话: 010-62562329, 010-62633308, 传真: 010-62579874,
网址: www.bhp.com.cn, E-mail: qrh@hope.com.cn.

前 言

近些年来,随着计算机的不断普及以及计算机技术的飞速发展,越来越多的人已经开始使用计算机进行绘图或者图形处理工作,在绘图及图形处理方面也涌现出了很多优秀的软件供人们选择,CorelDRAW 就是其中非常出色的一款专业图形处理软件。CorelDRAW 是由总部位于加拿大的 Corel 公司开发的基于 Windows (Windows 95/98/NT/2000) 操作平台的一种矢量图处理软件。作为世界上非常流行的一种高级 PC 图形和出版软件包,CorelDRAW 中融合了高度技术性的绘画与插图、动画制作、图形和图标展示、文件转换、彩色位图编辑、桌面出版以及版面设计、面向对象的图像数据库管理以及屏幕捕捉等应用程序。因为 CorelDRAW 的强大且不断完善与发展的功能,它已经被广泛的应用于工业机械设计、广告制作、出版印刷、教学演示、电视节目与片头制作、各个行业的图表制作、纺织图案设计、服装样式设计、室内装饰设计的方面。

作为矢量图形处理软件,CorelDRAW 具有 PhotoShop 等位图处理软件所不具有的强大的矢量作图能力,可以生成“真正高质量的图形”。并且可以生成更小容量的图形文件;作为二维矢量图处理软件,CorelDRAW 可以带给读者 AutoCAD 所不能提供的强烈的视觉和艺术表现力。

CorelDRAW 的广泛应用及其惊人的商业价值也促使自身的版本在不断地更新与发展,本书介绍的 CorelDRAW 10.0 就是 Corel 公司推出的 CorelDRAW 的最新版本。这个版本在屏幕界面、工作效率、交互式工具、文本/图像的特殊效果、对象/文档/文件管理以及网络使用部分增添了很多的新功能,深受 CorelDRAW 新老用户的欢迎。

CorelDRAW 不但具有强大的功能,而且具有简单易学的实用性。它具有非常友好和实用的界面,作为一个新手,很容易就可以入门并绘制出优美的图案,这也是 CorelDRAW 能够吸引众多用户的原因之一。

为了使读者更好地学习和掌握 CorelDRAW,本书以实例练习为主,强调循序渐进、学以致用,杜绝了学习与使用脱节的弊病。只需要很短时间的学习,读者就能比较熟练地掌握 CorelDRAW 10.0 中的基本作图技巧,充分发挥自己的聪明才智,展现自己的艺术才华。本书的作者希望通过阅读和使用这本书,能给读者带来实实在在的帮助。

本书由邵谦谦总策划,李晓东执笔编写。杨盈、张军、伍继红、李琦、王瑾、吴江、孙明、李光龙、张健、刘建军、李子昂、周盛、王启明、朱峰、李四平、赵自成、朱豪、肖义、赵小燕、李志坚、高峻义、金春范等同志在整理材料方面给予了作者很大的帮助。在此,作者向他们表示深深的谢意,并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,本书错误、纰漏之处在所难免,希望读者不吝赐教,不胜感激。

编者

序

如果有人问道,预测 21 世纪,对人类生活产生巨大影响的是什么,那么,恐怕非电脑莫属。它的出现和发展,已大大改变了人类的社会生活,从物质到精神,从内容到形式,它已延伸到人类生活的各个领域和各个环节之中。以至人类不得不探讨“网上世界”与“现实世界”的关系了。有人说它是一所学校,其实,它比传统意义上的学校更具有影响力、诱惑力。

在计算机的应用方面,美术是与电脑最“有缘”的艺术门类,美术发展需要电脑,电脑也离不开美术。电脑不仅可以帮助美术进行设计,也可以进行艺术创作,从而介入美术的生产方式。电脑在社会上的应用,可以说是相当普遍。但对高等美术院校和高师美术专业来说,在教学中的作用和地位,还没有到位。它还没有形成一个“专业”,甚至于还不是一门独立的课程。它的内容、教学体系、教学手段等,还没有规范,教学还处于自发的状态。

由于我国中小学计算机没有普及,而且不会像发达国家,如美国那样,到 2000 年所有的中小学校电脑都连上国际互联网。中国的国情是人多经济落后,在全国马上普及电脑,还不可能。但是中国电脑应用的发展极不平衡,沿海发达地区的发展是飞速的,据说 2000 年上海就要把计算机列入中小学必修课。教育部即将制订面向 21 世纪中小学艺术课程标准,极有可能将电脑美术列入美术课的学习内容。可以说,电脑美术的教学离我们已很近了。俗话说:“未雨绸缪”。对中小学美术教师进行电脑美术教学能力的培养和培训迫在眉睫。此时,首都师范大学高等美术教育研究中心,拟成立电脑美术专业,并组织从事美术艺术设计、计算机图形图像处理、文艺理论研究的博士、硕士和富有电脑美术教学经验的专家,编写了一套适合美术教师所需要的电脑教材,此举是十分及时的。它对于今后在高等美术院校、高等师范院校美术系专业和中小学美术课开设电脑美术教学,将会起到十分重要的促进作用。此套教材,较全面、科学地介绍了电脑美术的知识和技能。从电脑教室的设置,到艺术设计理论,从程序操作到软件使用,形成了系统的教学体系,具有较高的教学指导价值。相信它会受到广大美术教育工作者的欢迎。尤其会受到高等美术院校和师范院校美术专业师生的欢迎。当然,在教材使用过程中,不断改进完善,使之更适应教学需要,还是诸同仁的共同任务。感谢首都师大高等美术教育研究中心所作的努力。

章瑞安

1999 年 5 月 4 日于北京

目 录

第 1 章 CorelDRAW 基础知识 1	
1.1 CorelDRAW 简介..... 1	
1.2 安装 CorelDRAW 的系统要求..... 2	
1.3 CorelDRAW 软件包的组成..... 2	
1.4 CorelDRAW 基础知识..... 3	
1.5 CorelDRAW 工作界面..... 8	
1.6 CorelDRAW 常用工具..... 18	
1.7 CorelDRAW 10.0 新增功能..... 20	
思考题..... 27	
第 2 章 基本对象的绘制 28	
练习 2-1 冰激凌..... 28	
练习 2-2 盛开的花朵..... 42	
思考题..... 50	
第 3 章 对象操作 51	
练习 3-1 五星红旗..... 52	
练习 3-2 扭曲的胶皮管..... 56	
练习 3-3 绘制坐标线..... 60	
练习 3-4 变幻世界..... 64	
练习 3-5 星空..... 68	
练习 3-6 草花 2..... 73	
练习 3-7 太极八卦图..... 77	
思考题..... 81	
第 4 章 对象的轮廓与填充 82	
练习 4-1 与非门..... 82	
练习 4-2 星系..... 86	
练习 4-3 禁烟标志..... 89	
练习 4-4 竹编盒子..... 96	
练习 4-5 爱之箭..... 101	
练习 4-6 乡舍..... 106	
思考题..... 130	
第 5 章 关于文本的操作 131	
练习 5-1 小王子..... 132	
练习 5-2 History..... 138	
练习 5-3 运动无止境..... 144	
思考题..... 149	
第 6 章 效果工具 150	
练习 6-1 我想飞..... 150	
练习 6-2 键盘..... 156	
练习 6-3 运动轨迹..... 161	
练习 6-4 落叶..... 164	
练习 6-5 静夜..... 168	
练习 6-6 齿轮..... 173	
练习 6-7 CorelDRAW -VERSION 10.0..... 181	
练习 6-8 三维立方..... 186	
练习 6-9 红烛..... 190	
练习 6-10 浮雕按钮..... 195	
练习 6-11 寻找..... 205	
思考题..... 212	
第 7 章 CorelDRAW 与互联网 213	
练习 7-1 龙城快讯..... 213	
思考题..... 219	
第 8 章 综合应用 220	
练习 8-1 丘比特之箭..... 220	
练习 8-2 水果镜框..... 233	
练习 8-3 葡萄美酒夜光杯..... 254	
练习 8-4 台球..... 277	

第1章

CorelDRAW 基础知识

CorelDRAW 是加拿大 Corel 公司的著名产品。Corel 公司于 1985 年由 Michael Cowpland 博士创立，现在是举世公认的生产应用程序、PC 绘图以及多媒体软件的开发商与行销商。Corel DRAW 作为公司的知名品牌，已经赢得了全球 500 多万用户的青睐。Corel 公司的主要产品有：

- Corel WordPerfect Suite，文字处理、电子表格和图形软件。
- CorelDRAW，为专业图形设计师和桌面排版者设计的绘图软件。
- Corel Office for JAVA，第一套完全以 Java 语言写成的办公室组合软件。
- Corel VNTURA，是传统的桌面排版与联机领域的集成软件。
- Corel WebMaster Suite，用于建立网址的完整解决方案，进行网页设计、动画制作、图像编辑、三维虚拟空间（VRML）领域的制作及网址管理等。
- CorelCAD，CorelVisualCAD。专业设计和绘图程序软件。

下面介绍的就是 Corel 公司的新产品，Corel DRAW 10.0 版。

本章重点与学习目的

- CorelDRAW 的入门知识，CorelDRAW 的背景以及与其相关的其他软件。
- CorelDRAW 的安装以及操作界面的介绍。
- CorelDRAW 的常用工具。
- CorelDRAW 10.0 版本的新增功能。
- 掌握位图与矢量图之间的区别。

1.1 CorelDRAW 简介

从上面的介绍可以看出，CorelDRAW 实际是 Corel 公司一系列绘图产品的总称，如果是刚开始接触 Corel 公司的产品，从这里入手是非常合适的。CorelDRAW 不但有着强大的专业功能，而且操作方便，容易上手，是 PC 领域中非常流行的图形处理软件。CorelDRAW 即可以用来迅捷简便的绘图和布局，还可以用来制作具有专业水准的图形效果，它似乎对我们要进行的每一种图形效果处理都可以发挥作用。

最初的时候，Corel 公司只是想把 CorelDRAW 开发成能在 Ventura Publisher（一个出版软件）用户能够开发标题和标志的专用程序，进而又发展到用计算进行图形创作和处理领域，并取得了世人瞩目的成就。

那么具体到 CorelDRAW 软件本身呢？CorelDRAW 是一个基于 Microsoft Windows 操作平台上的 32 位专业图形处理软件，它是目前世界上最流行的一个高级 PC 图形和出版软件。CorelDRAW 融合了高度技术性的绘画与插图、动画制作、图形和图表展示、文件转换、彩

色位图编辑、桌面出版及版面设计、面向对象的图像数据库管理以及屏幕捕捉等应用程序。通过该软件用户可以很容易就生成完美的艺术图形和效果。用户可以利用 CorelDRAW 软件包创作以下内容：

- (1) 各种风格的标志、艺术标题
- (2) 色彩艳丽的插图
- (3) 具有三维立体效果的图形
- (4) 复杂的画面和图形
- (5) 具有接近照片效果的图像
- (6) 动画片、幻灯
- (7) 基于文本的复杂长文档
- (8) 声音图片和胶片剪辑
- (9) 剪贴图片库
- (10) Surrealistic 图像

CorelDRAW 因其强大的处理功能，被广泛应用于工业机械设计、广告制作、出版印刷、教学演示、电视节目与片头制作、各行业图标制作、纺织图案设计、服装样式设计、室内装饰设计等方面。



和任何软件一样，CorelDRAW 需要一定的硬件安装条件。下面是我们推荐的配置条件。

- 操作系统：Windows 95/98/2000/NT
- CPU：推荐使用 Pentium133 以上 CPU
- 内存：32M 以上
- 硬盘剩余空间：500M 以上
- 显存：16M 或以上
- 光驱：24X 以上



只用 CorelDRAW 10.0 来称呼我们在这里用到的软件是不够严谨的，因为该产品实际上是若干应用程序软件包的组合，CorelDRAW 仅仅是该软件包提供的应用程序之一。下面介绍 CorelDRAW 软件包中的各种工具和它们的功能。

1.3.1 CorelDRAW

CorelDRAW 是一个复杂的矢量作图系统，用户既可以用它来描画简单的线条与图形，也可以用其来创作需要较高绘画技能的复杂的全彩色作品。并且，它支持其它软件的格式和图标。

CorelDRAW 的基本功能包括绘制形状和线条，以及定义轮廓和填充属性。CorelDRAW 中所有生成对象都使用特殊的矢量图形格式，从而使图像质量不会因为对象按比例缩放或旋转而降低。CorelDRAW 还具有产生一系列特殊效果的功能，如底纹、加亮、过渡以及对

象的包络。

1.3.2 Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINT 是一个图像编辑软件,其文件大小不受限制,允许用户扫描一个图像,然后用位图格式进行编辑,并用筛选器在基础图像上进行艺术润色。Corel PHOTO-PAINT 允许利用若干不同样式的画笔和特殊效果选项完成创作,并能对多种类型的图像进行修改。

1.3.3 Corel CHAT

Corel CHAT 适用于各种类型的表格的制作过程,它是一个以图形方式展示数据的软件,可使复杂的数值数据生成图表和图形。利用 CHAT,用户可以输入或键入数据,然后选择想要用于显示的图表样式输出。CHAT 提供的图表样式包括:三维图像、面积图、饼图和散点图。但是它在创建某些传统的展示样式时却存在一些缺点。

1.3.4 Corel OCR-TRACE

Corel OCR-TRACE 可把一个 PHOTO-PAINT 图像(或者其它位图图像)转换成一种 CorelDRAW 能使用的矢量格式,使用户可以运用 Corel 的全部功能来编辑图像,并生成特殊效果。例如,用户可以通过扫描仪将海报上的精美图片或者其它所需要的图片扫描下来,利用 TRACE 来变换图像,以便使用 CorelDRAW 进行处理。

1.3.5 Corel MOVE

Corel MOVE 是用户能够创建简单的计算机动画。用户可以使用 MOVE 的一整套绘图工具创建一个对象,将对象在屏幕上到处移动。同时还可以添加声音效果和用户驱动的提示,使动画具有交互性。

1.3.6 Corel SHOW

Corel SHOW 是展示软件,使用 CorelDRAW 创作的贺卡,PHOTO-PAINT 扫描并编辑的图片以及 MOVE 中制作的动画都能在 SHOW 中进行演示。

1.3.7 Corel QUERY

Corel QUERY 是一个强有力的数据库提取工具,用户可以用其将数据库信息合并到 CHART 中。利用 QUERY 可以从 ODBC 规范的数据库中抽取选定的信息,并将这些信息放入 CHART 的 Data Manager 中,从而不必重新键入冗长的行号和列号。

1.4 CorelDRAW 基础知识

了解一些关于 CorelDRAW 的基本知识,将是我们进一步掌握 CorelDRAW 绘图系统所必须的一个过程。

1.4.1 矢量图形与位图图像的基本差别

什么是“图像”?所谓“图(picture)”是指用于描绘或用摄影等方法得到的外在景物

的相似物；而“像（image）”则是指直接或间接得到的人或物的视觉印象。一般来讲，凡是能为人类视觉系统所感知的信息形式或人们心目中有形的想象都可以成为图像。

如果单纯讲图形软件的处理方法，一般分为两种，其一是矢量图形的处理方法，就是用数学方法来画线段、曲线，圆以及其他各种对象；另一种就是位图图像处理方法，用点阵来画图。虽然有时候只从外表看这两种图形处理方法所达到的效果是相同的，但是内部程序处理方法却是完全不同的。

矢量图形（Vector Image）

CorelDRAW 所生成的对象是矢量图形，希望读者们在使用 CorelDRAW 以前首先要建立这个概念。矢量图形是一种抽象化的图形，是对图像依据某个标准进行分析而产生的结果。它不直接描述数据的每一个点，而是描述产生这些点的过程以及方法。

基于矢量的绘图程序主要有 Adobe Illustrator、Micromedia Freehand、Xara 等等。当用户使用矢量图形处理程序绘制一个对象时，如矩形，程序本身会知道这是一个矩形，有长和宽、X 和 Y 坐标、轮廓以及内部填充颜色的属性。用户可以任意改变其长、宽、填充等属性而不会影响矩形本身。

由此推广出去，矢量图形是由各种矢量对象组成，它是用数学原理将各种矢量对象组合而成的图形，以一组指令的形式存在，这些指令描述依附图形中所包含的直线、圆、弧线等对象的各种属性，也可以使用更为复杂的形式表示图像中曲面、光照材质等效果。图形中的每一个对象都是一个独立的实体，都独立的定义了各自的色彩、形状、轮廓、尺寸以及位置等属性。在计算机上显示一个图形的时候，首先要解释这些指令，然后将它们转变成屏幕上显示的形状和颜色。矢量图形所需要的存储量很小，但是在显示中的计算时间却比较长。

由于矢量图形中的每一个对象都是一个独立的实体，所以改变图形中某个对象的属性时并不会影响到其他对象的属性，这个特性使得矢量图形处理程序成为绘图与 3D 立体造型的理想工具。

矢量图形一个非常有用的特点就是在进行图形放大的时候不会导致失真。下面的图 1-1 就是一幅矢量图形在放大前后的效果对比。

位图图像（Bitmap Image）

位图图像是指在空间和亮度上已经离散化了的图像。若把一幅位图图像考虑为一个矩阵，则矩阵中的任一元素对应于图像中的一个点，而相应的值对应于该点的颜色或者灰度。这个数字矩阵的元素就称为像素，存放于显示缓冲区中，与显示器上的每一个显示点相对应。故位图图像又称为位图映射图像。

对位图图像进行处理的程序称之为绘画程序或者图像编辑程序。常用的 PHOTOSHOP、Painter 等就属于这种程序。当用户用 PAINT 画一个圆形时，从整体上看，屏幕上的点组成了一个圆，但是没有有一个本质的属性表明它是圆，在对其进行处理时，并不能保证它丝毫不变。尤其是当对位图进行放大的时候，图 1-2 就是对位图进行放大后的效果对比。



图 1-1 (1) 放大前的矢量图形



图 1-1 (2) 放大后的矢量图形

矢量图形与位图图像小结

从上面的分析可以看出，矢量图形与位图图像是两个不同的概念，下面给出了它们之间的区别。

(1) 矢量图形的显示过程是按照图元的顺序进行的，而位图图像的显示过程是按照图中所安排的像素顺序进行的，与图像内容无关。

(2) 矢量图形可以进行变换而无失真，而位图图像变换则有可能发生失真。例如当图像放大时，位图图像的斜线边界就会产生解体效应，因为它只是简单的将元素进行了处理。

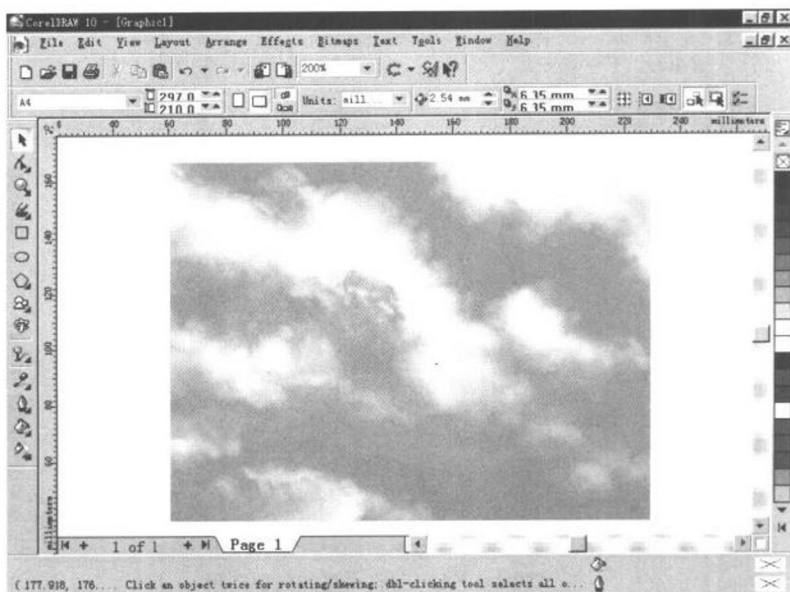


图 1-2 (1) 放大前的位图图像

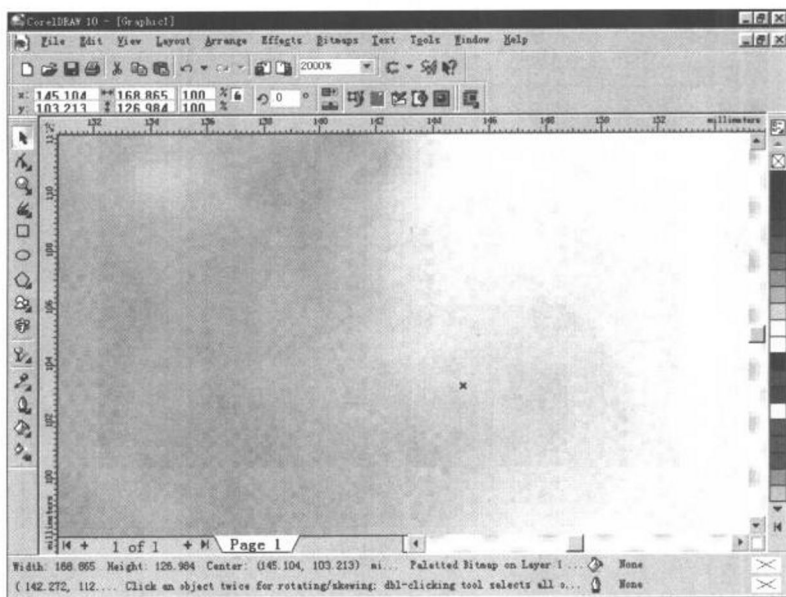


图 1-2 (2) 放大后的位图图像

(3) 矢量图形能够以对象为单位单独的进行属性修改、编辑等操作, 而位图图像则不行。因为在位图图像中并没有关于图像内容的独立单位, 只能对像素或者图像块进行处理。

(4) 矢量图形实际是对位图图像的抽象, 在处理与存储时均按图形的特定格式进行, 但是在屏幕上进行显示的时候则与位图图像没有区别了。我们可以理解为: 矢量图形是更加抽象的位图图像。

1.4.2 对象的概念

在 CorelDRAW 中，对象是图形的基本元素和文本的基本笔画。图 1-3 所示是 CorelDRAW 中典型的对象类型。

当创建了一个简单的对象之后，用户可以对它的填充、轮廓线颜色或曲线光滑度进行改变，并且可以通过特殊效果的应用使所创建的对象具有更丰富的表现力。

CorelDRAW 保存有对象的全部信息，包括对象在屏幕上的位置，创建时的顺序以及所定义的各种属性。例如当对象在屏幕上进行移动或旋转的时候，CorelDRAW 会重建关于对象的位置等各种信息并保存起来。

对象是由路径组成的，每一个对象具有开放或者闭合的路径，这些路径组成了对象的外框或者边界。一条路径可以是单一部分或者由几个部分组合而成。当用户选中对象的时候，在每一个路径的终点都会出现一个成为节点的空心框。可以通过使用“形状”工具来修改节点的位置，从而改变对象的形状和角度。

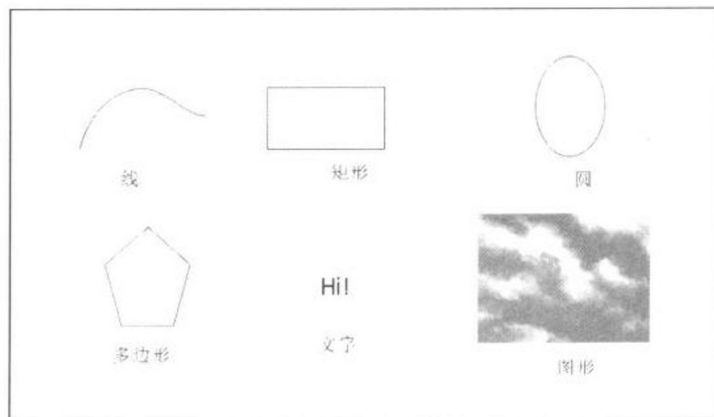


图 1-3 CorelDRAW 常见对象类型

开放路径和闭合路径是不同的，开放路径具有两个不相连的节点，封闭路径的节点则相互重合。开放路径组成的对象一般是直线，曲线或者螺旋线，封闭路径组成的对象一般是矩形、椭圆或者其他封闭图形。用户可以在封闭路径中对对象进行填充，而对开放路径组成的对象则不可以。

1.4.3 分辨率与位图图像的关系

绘制位图时，图像的输出质量会根据事先选定的分辨率而决定。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。分辨率会对用户所绘制的位图图像成品输出质量与文件大小产生影响。

由于位图图像选择的分辨率通常会随图像移动，所以在绘制之前需要做一些考虑。不论是 300dpi 的激光打印机或 1270dpi 的图像输出设备，其输出质量均根据当初的分辨率而定，除非输出设备的分辨率比当初规定的分辨率低，否则电脑会根据开始创建文件时所设置的分辨率执行打印。

1.5 CoreDRAW 工作界面

和其他 Windows 软件一样, CorelDRAW 在升级的过程中一直保持着从内核到外观上的延续性, 这一点相信曾经使用过 CorelDRAW 以前版本的用户们都会有所体会。本节的内容就是介绍 CorelDRAW 的使用界面以及菜单基本功能, 主要针对的是第一次使用 CorelDRAW 或者较少使用该软件得用户, 不过即使对已经有了较多使用经验的用户来讲, 也还是会有一定帮助的。

和目前大多数的 Windows 应用程序一样, CorelDRAW 是一个 32 位的软件, 并且有着和大多数 Windows 应用程序相近的界面, 所以相信有过一定基础的读者都可以很快通过阅读本节而掌握一些 CorelDRAW 的简单用法。图 1-4 所示就是 CorelDRAW 10.0 的基本用户界面。

从图中可以看出来, CorelDRAW 的基本工作界面非常之简洁。工作区左边的十几个矩形框组成了 CorelDRAW 的工具箱 (toolbox), 这里提供了一些程序中常用的命令和功能。位于菜单下方的工具条 (toolbar) 提供了经常要用到的一些命令的快捷方式按钮, 用户还可以根据自己的需要在工具条中添加自定义的快捷按钮。

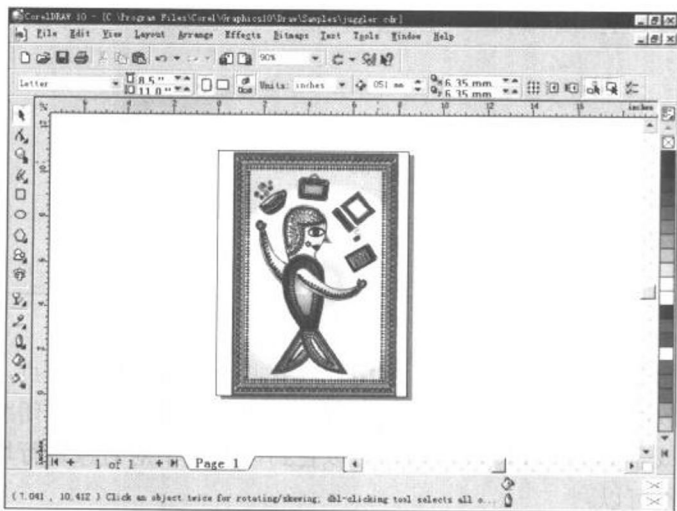


图 1-4 CorelDRAW 10.0 用户基本界面

下面详细介绍工作界面的各部分组成。

1.5.1 绘图窗口 (Drawing Windows)

图 1-5 所示为绘图窗口, 是屏幕上最大的一个部分, 也是所有对图形操作发生的地方。当打开或新建一个文件的时候, 窗口便出现在工作区, 除非用拖动将它移开。在中心带有投射阴影的矩形是可打印页面, 成为“绘图页面”。一般情况下只有在可打印页面中的绘图部分才可能被打印出来。



图 1-5 绘图窗口

1.5.2 标题栏 (Title Bar)

标题栏横穿整个窗口顶部，包括窗口边界。它显示用户正在操作的文件名及路径，并可以通过用鼠标拖动它用于 CorelDRAW 窗口在屏幕上的重新定位。标题栏右边的三个按钮分别用于窗口的最小化、最大化和关闭窗口，如图 1-6 所示。

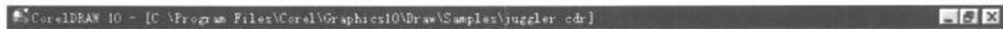


图 1-6 标题栏

1.5.3 菜单条 (Menu Bar)

菜单条位于标题栏的正下方，CorelDRAW 的所有操作都按类别分别放置在菜单条中。单击每一个菜单项，都会有相应的下拉菜单出现，如图 1-7 所示。

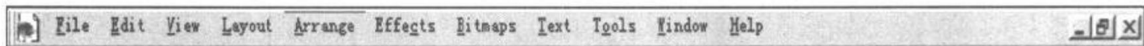


图 1-7 菜单栏

1.5.4 标准工具栏

标准工具栏位于菜单条的下面，它由一系列命令的快捷按钮组成，如图 1-8 所示。标准工具栏用于快速调用系统中的一些常用命令，如新建、打开、保存等。单击一个图标，就等于完成了菜单条中的某个操作。如果把鼠标指针移到某个按钮上面不要移动，片刻之后就会显示出来该按钮所对应的菜单命令名称。



图 1-8 标准工具栏

1.5.5 属性条 (Property Bar)

属性条是在 CorelDRAW 8.0 之后才新添加的工具条，它对绘图窗口中的环境非常敏感，并能显示用户正在改变的对象的状态。如图 1-9 所示，注意这里所示的属性条是在用户并没有选中任何对象时的属性条状态。