

实战入门 New Concept 新概念丛书

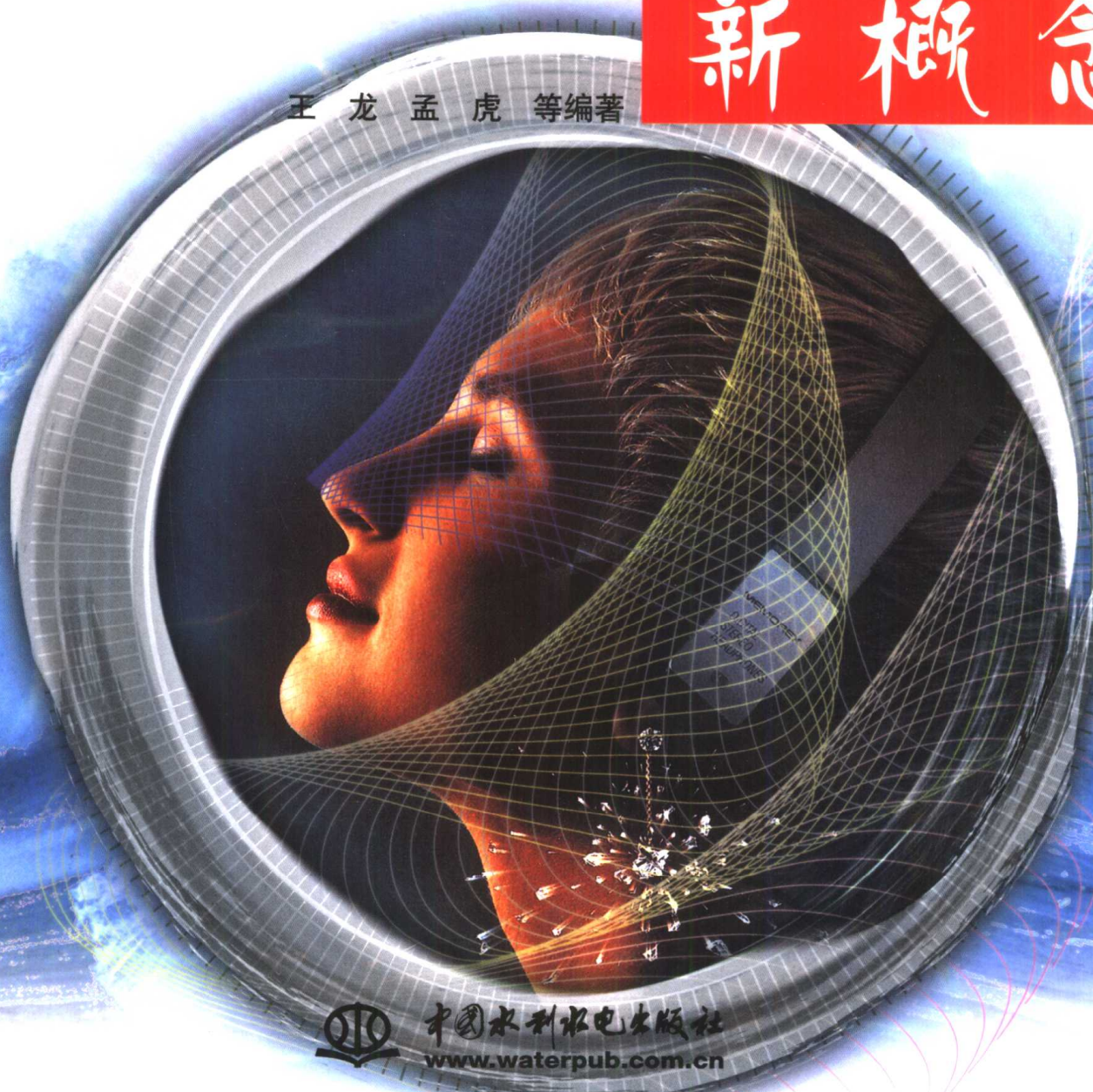
CorelDRAW 9

New Concept

实战入门

新概念

王 龙 孟 虎 等编著



中国水利水电出版社

www.waterpub.com.cn

实战入门新概念丛书

CorelDRAW 9

实战入门新概念

王 龙 孟 虎 等编著



中国水利水电出版社

www.waterpub.com.cn

内 容 简 介

CorelDRAW 是加拿大 Corel 公司的产品。在计算机图形创作领域,如果说 Photoshop 在位图处理方面独树一帜的话,CorelDRAW 则早已成为矢量图形处理方面的精神领袖。

本书通过知识篇和实例篇的结合,首先使读者对一章的知识框架有一个大致的了解,熟悉各个知识点的基本应用方法,然后在此基础之上,建议读者认真研读实例篇部分,一步步跟随作者的思路制作下去,掌握 CorelDRAW 9 应用的技巧。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 9 实战入门新概念 / 王龙等编著. —北京:中国水利水电出版社, 2000.6

(实战入门新概念丛书)

ISBN 7-5084-0380-0

I. C… II. 王… III. 图形软件, CorelDRAW 9 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 62600 号

书 名	CorelDRAW 9 实战入门新概念
作 者	王龙 孟虎 等编著
出版、发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路6号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: sale@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (发行部)
经 售	全国各地新华书店
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京市天竺颖华印刷厂
规 格	787×1092 毫米 16 开本 19.5 印张 436 千字
版 次	2000 年 7 月第一版 2000 年10月北京第二次印刷
印 数	5001—10000 册
定 价	全套定价: 360.00 元 (全 12 册) 本册定价: 30.00 元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

70506-0

《实战入门新概念丛书》

编委会

主 编 万 博 苏 瑞

编 委 过钰梁 王 龙 陈江龙 胡晓彬 何 强 彭久云

杭大明 杨少华 颜 力 孟 虎 姜仁武 贾庆延

张 冲 袁 博 王沛瑜 朱卫华 钟 振 陈惊鸿

彭礼君 宋 鑫



序

学习电脑软件应该怎么入门？入门后又怎样才能熟练掌握呢？随着计算机的普及和其涉及领域的不断扩大，越来越多的人将面对这样的问题。

答案很简单：理论+实践=掌握。

不要认为初学者只能单纯地学习理论，老老实实在地死记硬背那些枯燥的菜单或者命令；也不要认为初学者只能学习完了软件的各种基本操作后，才可以真正地去实践和工作。传统的学习方式在这个讲究效率的时代已经过时了。我们需要的是更灵活的学习方法、跳跃性的阅读方式和动手操作的能力。

为了把理论和实践很好地结合起来，我们策划了“实战入门新概念丛书”。之所以叫“新概念”，是因为本套书提出了与其他入门书不同的新的“理论+实践”的学习方式。

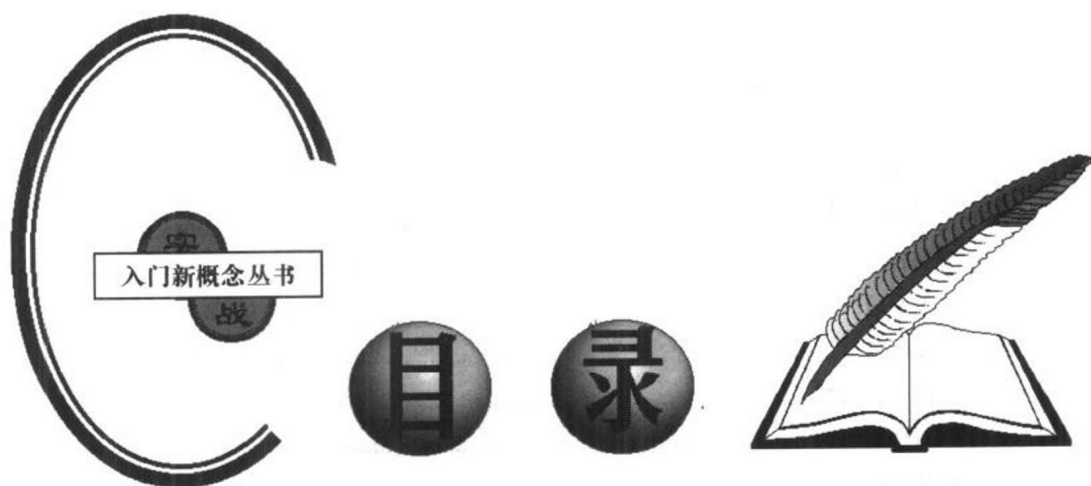
本丛书由知识篇和实例篇两大部分组成，每部分的内容都是由浅入深、逐层深入的。知识篇是丛书的理论部分，讲述基本操作和基础知识。实例篇中的“实战演练”则是经过精挑细选的具有代表性的创作实例。

您可以先读知识篇，了解软件的基本操作。如果觉得太枯燥了或是不想学得那么详细，就到实例部分去试着动手操作一番吧！也可以先从“实战演练”开始，直接从实例开始学习。觉得实例过于难懂时，再回到知识篇去浏览一下。这样，在来回跳跃式阅读的过程中，您就可以在最短的时间里学到最多的知识。

“实战入门新概念丛书”对您的唯一要求是对计算机知识的渴求，相信您在阅读的过程中会有更多的收益。

编者

2000年4月



知识篇

第一章 初识 CorelDRAW 9

一、了解矢量绘图	2
二、认识 CorelDRAW 9 的工作区	3
1. 启动屏幕	3
2. 欢迎屏幕	3
3. 工作区界面	4
三、菜单和工具栏	5
1. 菜单栏	5
2. 工具栏	12

第二章 走进工具箱

一、基本形状的绘制	16
1. 矩形和正方形的绘制	16
2. 椭圆和圆的绘制	18
3. 多边形和星形的绘制	19
4. 螺旋线的绘制	21
5. 网格图纸的绘制	23
6. 绘制工具缺省设置的改变	24
二、组合图形的绘制	24
1. 直线和曲线的自由笔绘法	24

2. 直线和曲线的贝塞尔绘法	26
3. 曲线的自然笔绘法	27
4. Freehand 工具和 Bezier 工具的设置	29
5. 限制角度的设置	30
6. 绘图精度的设置	30
三、绘图工具的灵活使用	31
1. 尺度线的绘制	32
2. 尺度文本的设置	34
3. 尺度文本的定位	35
4. 尺度比例的绘制	35
5. 标注的绘制	36
6. 连线的绘制	37
四、文本与艺术效果处理工具	39
1. Zoom Tool (缩放工具)	39
2. Text Tool (文本工具)	40

第三章 对象的选取和操作

一、对象的选定	43
1. 对象的单击选法	43
2. 隐藏对象的单击选法	44
3. 对象的圈选框选法	44
4. 对象的键盘选法	44
5. 选定所有对象	44
6. 选定未填充的对象	45
7. 选定对象的取消	45
二、对象的变换	47
1. 移动时对象填充的显示	47
2. 对象的精确定位	48
3. 对象的指定距离移动	50
4. 定位锚点的重置	50
5. 对象的增量移动	50
6. 微调和粗调距离的设置	51
7. 对象大小的鼠标调整	51
8. 对象的鼠标延展	52
9. 对象大小的精确调整和对对象的精确延展	52
10. 对象的自由缩放	53

11. 对象的精确缩放	54
12. 缩放锚点的设置	54
13. 对象的鼠标旋转	55
14. 对象的自由旋转	55
15. 对象的精确旋转	56
16. 旋转中心的精确设置	56
17. 旋转中心的重置	57
18. 对象的鼠标倾斜	58
19. 对象的自由倾斜	59
20. 对象的精确倾斜	59
21. 将倾斜锚点重置为对象中心	60
22. 对象的鼠标镜像变换	60
23. 对象的自由镜像变换	60
24. 对象的精确镜像变换	61
三、变换的撤消和副本的变换	62
1. 变换效果的撤销	62
2. 副本的变换	63

第四章 颜色处理与填充

一、关于颜色的基本理论	65
1. 有关颜色模式的知识	65
2. 定制颜色方案	66
二、轮廓处理	68
1. 轮廓笔的使用	69
2. 均匀轮廓线的使用	69
3. 线头形状的应用和编辑	73
三、灵活使用各种调色板	76
1. 简要概述	76
2. 定制自己的调色板	76
3. 装入调色板 7	77
四、颜色的填充效果	77
1. 基本填充的进行	77
2. 选择颜色查看器中的颜色	78
3. 颜色的调和	78
4. 颜色的和谐	79
5. 颜色的混合	80

6. 颜色的预设	80
7. 颜色的自定义	81
8. 颜色的设置	82
9. 颜色的缺省	82
10. 颜色的预览	83

第五章 CorelDRAW 9 的排版技巧

一、文本的基本操作	87
1. 段落文本的添加	87
2. 美术字和段落的相互转换	88
3. 文本外观的设置	88
二、美术字的处理技巧	90
1. 处理美术字文本	90
2. 美术字对象的效果	92
三、段落处理技巧	93
1. 段落文本框的创建	93
2. 段落文本框的设置	94
3. 段落文本框的链接	94
四、书写工具的使用	96
1. 语法检查	96
2. 用户单词表的使用	97
3. 统计信息的查看	99
4. 同义词库的使用	99
5. 文本的修改	100
6. 拼写检查	101

第六章 巧妙的艺术效果（一）

一、填充工具的使用技巧	105
二、透镜和透明工具的使用	110
1. 透镜工具的使用	110
2. 各种透镜的创建	111
3. 透镜的编辑	115
4. 交互式透明工具的使用	118

第七章 巧妙的艺术效果（二）

一、交互式立体化工具使用技巧	123
----------------------	-----

1. 交互式立体化工具的初步使用	123
2. 交互式立体化工具的进一步使用	125
二、变形工具的使用技巧	128
1. 推拉变形	128
2. 拉链变形	129
3. 扭曲变形	131
三、封套工具的使用	133
1. 通过封套工具按钮实现对象形状的改变	133
2. 预设封套的使用	134

第八章 CorelDRAW 9 中的位图处理

一、导入并编辑位图	137
1. 导入位图	137
2. 裁剪位图	138
3. 位图的色彩处理	138
4. 把矢量图转换成位图	139
二、三维、美术和模糊效果	139
1. 3D Rotate (三维旋转) 效果	139
2. Cylinder (柱面) 效果	140
3. Emboss (浮雕) 效果	141
4. Page Curl (卷页) 效果	142
5. Perspective (透视点) 效果	142
6. Pinch / Punch (挤远挤近) 效果	143
7. Sphere (球形) 效果	143
8. Impressionist (印象派) 效果	144
9. Watercolor (水彩) 效果	145
10. Wave Paper (波浪纸) 效果	145
11. Gaussian Blur (高斯式模糊) 效果	146
12. Motion Blur (动态模糊) 效果	147
13. Smooth (平滑)	147
三、颜色转换和轮廓效果	148
1. Psychedelic (梦幻色调) 效果	148
2. Solarize (曝光) 效果	148
3. Edge Detect (描边) 效果	149
4. Trace Contour (跟踪轮廓) 效果	150
四、创造性、扭曲和杂点效果	151

1. Glass Block (玻璃块) 效果	151
2. Vignette (虚光) 效果	152
3. Weather (气象) 效果	153
4. Offset (偏移) 效果	153
5. Wet Paint (湿笔画) 效果	154
6. Add Noise (添加杂点) 效果	155
五、其他效果	156
1. Unsharp Mask (非鲜明化遮罩) 效果	156
2. 添加外挂式过滤器	156
3. 移除外挂式过滤器	157

第九章 CorelDRAW 9 网络应用

一、学会设计自己的 Web 页	159
1. Web 页中的图像	159
2. 熟悉并设计 Web 页	161
二、利用 CorelDRAW 9 创建 HTML 文本	162
1. 概述	162
2. 把段落文本转化为 HTML 文本	163
3. 格式化 HTML 文本	164
三、插入 Internet 对象	164
1. 概述	164
2. 加入 CGI 脚本地址	165
3. 定义一个 Internet 对象	165
4. 插入一个 Internet 对象	166
四、创建超级链接	166
1. 概述	166
2. 定义超级图形链接的热点	167
3. 在图中确定超级图形链接	168
4. 定制书签	168
5. 使用 Internet 书签管理器	169
6. 定制 URL	169
7. 验证超级链接	170
8. 验证冲突对象	171
9. 设置 HTML 对象冲突验证的选项	172
10. 扫描文档中的 HTML 对象冲突	172
11. 修复 HTML 对象冲突	173

五、发布到 Internet.....	173
1. 概述	173
2. 在 Internet 上发布文档	173
3. 设置 HTML 导出选项	175

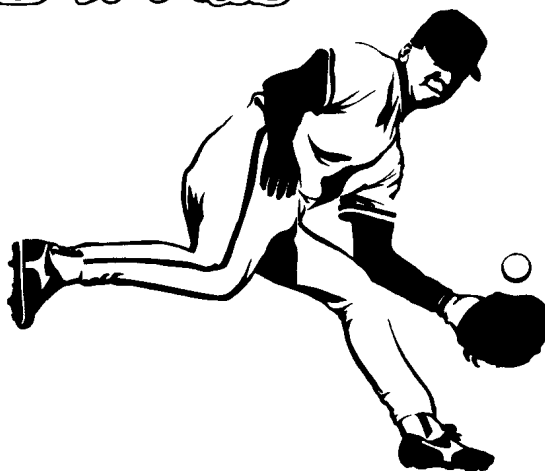
第十章 CorelDRAW 9 的支持程序

一、认识 Corel PHOTO-PAINT	179
1. 进入 Corel PHOTO-PAINT 的工作界面	179
2. 在 Corel PHOTO-PAINT 中进行简单的操作	180
二、认识 Corel TRACE	185
1. 快速启动 Corel TRACE.....	185
2. 在 Corel TRACE 中工作.....	185
三、认识 Corel CAPTURE	188

实例篇

实战演练一 CorelDRAW 9 世界	194
实战演练二 海底世界	201
实战演练三 田园风光	210
实战演练四 一箭中的	217
实战演练五 倡议书	225
实战演练六 主板广告	231
实战演练七 无线电技术	240
实战演练八 绿茵赛场	249
实战演练九 满江红	264
实战演练十 小猫咪	272
实战演练十一 奇妙的微观世界	281
实战演练十二 了解我们的太阳系	288

知识篇



第一章 初识 CorelDRAW 9

主要内容

- 了解矢量绘图
- 认识 CorelDRAW 9 的工作区
- 菜单和工具栏

基础知识：

欢迎进入 CorelDRAW 9 的新世界，这是 Corel 公司新近开发的 CorelDRAW 的最新版本。它比低版本增添了许多新的功能。

在本章中首先向您介绍一些有关“矢量绘图”的基本知识。

然后熟悉一下 CorelDRAW 9 的启动和工作界面。

最后介绍的菜单栏、工具栏以及一些 CorelDRAW 9 的基本操作和基本技能是本章的重点。

一、了解矢量绘图

CorelDRAW 9 是一个针对矢量绘图的应用软件。它的绘图原理以“矢量图”为基础，下面将介绍有关矢量图的知识。

矢量 (Vector) 是矢量绘图的基础，“矢量”可以是一个点、一条线……而在位图中，与之对应的便是大家熟悉的像素 (Pixel)。

在由矢量组成的各种图形中，每一个“矢量”都是一个相对独立的实体。它们都有自己的属性，如形状、颜色、大小、轮廓、在屏幕中的位置等，于是便可以对各个实体进行调整，改变它的大小、颜色、形状、弯曲程度、位置等属性。

“矢量图”的最大优势就在于它不会因为使用像放大或缩小等操作而使图形的清晰度发生变化。举个例子来说，一条直线在 CorelDRAW 9 中只被记录其起始点和结束点的坐标位置而已，在需要的场合下，可以对其赋予其他属性：大小、颜色、形状、弯曲程度、页面位置等。这种属性是整条直线的属性，一旦被确认将应用于整条直线，而并非个别点。这样就使得 CorelDRAW 9 的文档相对来说很小，因为需要记录的东西比“位图”少许多。

下面用一个简单的例子来说明“矢量绘图”的不同之处。

图 1.1 中是一个最为简单的 CorelDRAW 9 的图形实体——圆。

在选中了这个对象实体之后，可以通过鼠标右键调出圆的快捷菜单 (图 1.2) 直接察看其属性。在图中圆形对象的周围的黑色小方块所围成的矩形区域是对象处于选中状态的标志。

在弹出的快捷菜单中选择最下面的 Properties (属性) 菜单选项查看其属性对话框 (图 1.3)。

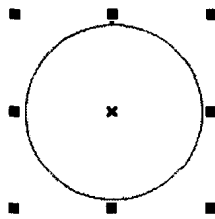


图 1.1 简单实体——圆



注意：在 CorelDRAW 9 中，对话框与传统的 Windows 风格

有了较大的不同，它具有了鼠标自动跟踪功能，每当您把鼠标移到一个可单击的区域时，对话框上的该

部分便有动态效果。

在图 1.3 所示的对话框中,可以很方便地调整所选定的实体——圆的属性。

矢量绘图也有其不足的地方。利用这种“矢量绘图”操作方式设计出来的作品有时让人感觉不是很自然,因而有一些设计者不太喜欢利用这种绘图工具。

一般来讲有这样一个原则:需要依照个人所需设计的作品的属性和要达到的艺术效果来进行绘图工具的选择,譬如,对扫描的图像文件进行处理,矢量绘图工具就显得用处不大了,这时可以选择像 Adobe 公司的 PhotoShop 之类的图形图像处理软件来进行创作。

在 CorelDRAW 9 的套装软件中有一款十分出色的图形图像处理软件 Corel PHOTO-PAINT,它可以满足对于图形图像处理的要求。

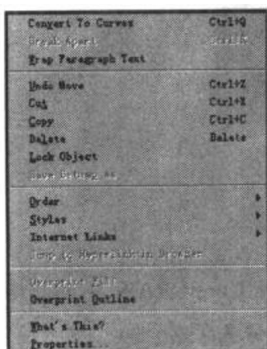


图 1.2 快捷菜单

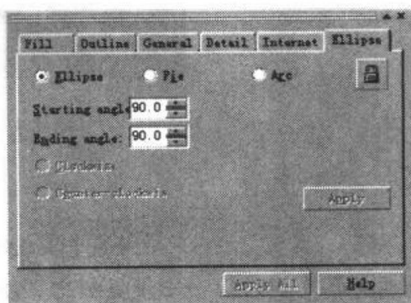


图 1.3 属性设置对话框

二、认识 CorelDRAW 9 的工作区

1. 启动屏幕

在启动屏幕中可以看到 CorelDRAW 9 的版权说明、版本号、用户信息和启动过程的配置信息。对于经常使用 CorelDRAW 9 进行创作的用户来说,可以把 CorelDRAW 9 的应用程序的快捷方式拖到 Windows 桌面上,这样使以后启动过程更加方便。



技巧: 如果不想每次启动都看到这个屏幕,可以采用下面的方法:用鼠标右键单击 CorelDRAW 9 的快捷方式,弹出快捷菜单。从中选择“属性”,弹出属性设置对话框,在命令行启动方式后面加上参数/nosplash,即 X:\Program Files\Corel\Graphics9\Draw\nosplash (其中 X: 代表 CorelDRAW 9 安装位置的盘符)。这样在以后启动 CorelDRAW 9 时就不会出现那个屏幕了,并且可以加快启动过程。

2. 欢迎屏幕

CorelDRAW 9 启动完成之后,将看到它的欢迎屏幕: Welcome to CorelDRAW (图 1.4)。欢迎屏幕其实是 CorelDRAW 9 的强大功能的总集合,其中有 6 个图标可供单击。它们分

别是 New Graphic（创建新的图形文件）、Open Last Edited（打开上一次编辑过的图形文件）、Open Graphic（打开已存在的图形文件）、Template（系统模板）、CorelTUTOR（CorelDRAW 9 联机教程）、What's New?（CorelDRAW 9 的新特点）。在对话框的下方有一个单选项 Show this Welcome Screen at startup，如果选中该选项后，下次启动时将不再显示欢迎屏幕了。

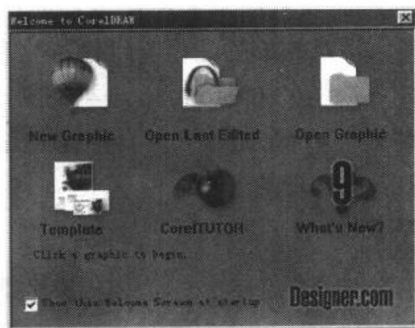


图 1.4 欢迎屏幕



技巧：其实，利用欢迎屏幕中集成的强大功能来进行 CorelDRAW 9 的创作是一种十分快捷的方式，特别是对于初级用户来说更是如此。它将使初学者少走许多弯路。

3. 工作区界面

启动之后，在 File 菜单中选择 New 命令或者在属性栏中单击新建图标即可创建一个新的文件，如图 1.5 所示。CorelDRAW 9 可以支持多文档操作。属性栏、工具栏、调色板等部件都紧紧泊接在工作区的四周，没有多余的边界，这使的工作界面显得十分合理。这种“泊接”技术在 CorelDRAW 9 中应用十分广泛，这也是与传统的 Windows 风格的一大区别。

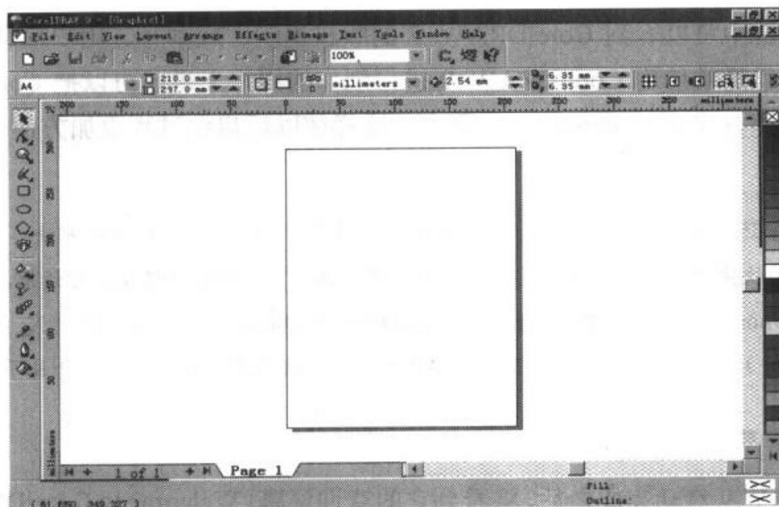


图 1.5 CorelDRAW 9 工作区界面

三、菜单和工具栏

菜单和工具栏是应用软件中非常重要的部分，这里几乎集成了应用软件所有的功能处理工具。

1. 菜单栏

在 CorelDRAW 9 中共有 11 个菜单项，它们分别是：File（文件）、Edit（编辑）、View（视图）、Layout（版面）、Arrange（排列）、Effects（效果）、Bitmaps（位图）、Text（文本）、Tools（工具）、Window（窗口）、Help（帮助）（图 1.6）。

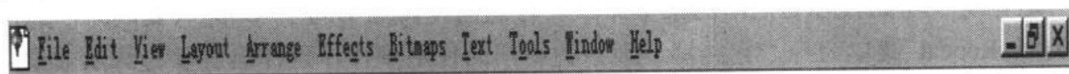


图 1.6 菜单栏

File（文件）菜单

CorelDRAW 9 的 File 菜单如图 1.7 所示。它较以前版本的 CorelDRAW 有了改进，大体上和其他绘图软件的 File 菜单很相似。在这里将主要谈一下比较有特色的地方，下面分步向大家进行介绍。

- Revert（还原）命令

它的作用是使用户在对图形进行修改后，可以方便地还原图形原貌。但需要注意的是：它只能还原至上次保存时的状态。

- Acquire Image（获得图形）命令

这是 CorelDRAW 9 中新增的功能，可以很方便地从不同的途径获得图形。

- Digital Camera（数码相机）命令

这也是一项新增功能，用户可从工作环境中直接获得数码相机拍摄的图像。

- Import（导入）命令

因为 CorelDRAW 9 是一个支持多种文件格式的绘图软件，利用 Import 菜单项可以很方便地导入非 CorelDRAW 9 所默认的文件格式，这就是 Import 命令与 Open 命令的区别。Open 命令只用于打开 CorelDRAW 9 所默认的几种文件格式。

- Export（导出）命令

这是一个与 Import 命令相对应的菜单命令，它的作用是把 CorelDRAW 9 所默认的文件另存为文件格式的文件。

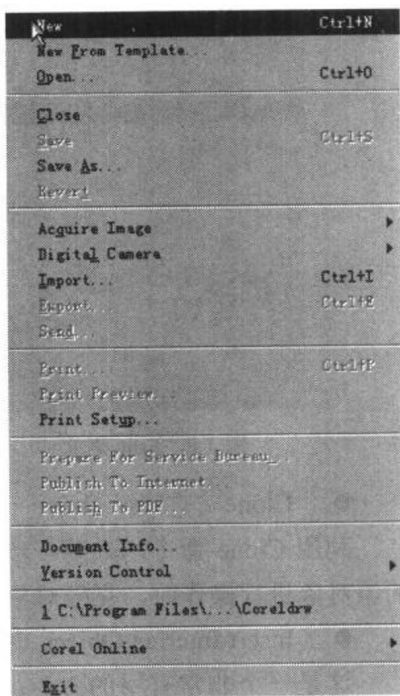


图 1.7 File 菜单