



万水图形图像软件实用指南系列

CorelDRAW 10

实用大全

王东辉 王晓兰 等编著

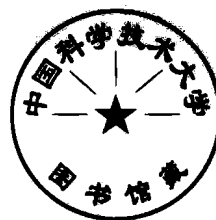


中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

万水图形图像软件实用指南系列

CorelDRAW 10 实用大全

王东辉 王晓兰 等编著



中国水利水电出版社

内 容 提 要

本书全面介绍了 CorelDRAW 10 绘图软件的功能及使用方法, 包括基本概念、绘图工具的使用和设置方法、各种效果的创建、文本处理、打印设置和网络功能等。书中还介绍了 CorelDRAW 10 的许多新特性, 包括新增加的撤消泊坞窗、预设样式、图像优化器和页面排序查看等。全新的界面使 CorelDRAW 10 更加容易使用, 并可以根据用户的需要自定义工具栏、菜单和工作空间。CorelDRAW 10 的 50 多种过滤器可以为位图创建丰富的效果。书中还简要介绍了如何使用 Corel TRACE 10 将位图转换为矢量图形, 如何使用 Corel PHOTO-PAINT 10 编辑位图, 如何在绘图中插入条形码、水印, 以及如何将文档转换为 PDF 格式和 HTML 格式。另外, 本书还简单介绍了如何利用 CorelDRAW 10 软件包中的 Corel R.A.V.E 1.0 创建动画以及创建动画的几种常用方法。

全书图文并茂, 语言通俗易懂, 讲解深入浅出, 既适合 CorelDRAW 老用户的使用, 也适合初学者从头学习的需要。

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 10 实用大全 / 王东辉等编著. —北京: 中国水利水电出版社, 2001.5

(万水图形图像软件实用指南系列)

ISBN 7-5084-0645-1

I. C… II. 王… III. 图形软件, CorelDRAW 10 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 027704 号

书 名	CorelDRAW 10 实用大全
作 者	王东辉 王晓兰 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: mchannel@public3.bta.net.cn (万水) sale@waterpub. com. cn 电话: (010) 68359286 (万水)、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	北京天竺颖华印刷厂印刷
规 格	787×1092 毫米 16 开本 36.75 印张 798 千字
版 次	2001 年 6 月第一版 2001 年 6 月北京第一次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	55.00 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

前 言

CorelDRAW 是当今最优秀的基于 PC 的图形处理软件，它是一个基于矢量的绘图程序，可以用来创作具有专业水平的美术作品，从简单的标签到复杂的商业广告，从业余制作到商业印刷，CorelDRAW 可以帮助你轻松地完成创作。最新版本 CorelDRAW 10 在 CorelDRAW 9 的基础上添加了许多新特点和新功能，包括带有图标的菜单、撤消泊坞窗和图形工具等。各种工具中新增加的预设样式可以使用户方便快速地创建相应的效果；图像优化器可以减小图像文件的大小，使文件便于在网上发布和下载；页面排序查看功能允许在一个文档中查看所有页的图标，并可以使用鼠标拖动这些图标为页面重新排序；增强的刻刀工具和擦除工具不仅可以用于矢量图形，而且可以用于位图。在 CorelDRAW 10 中，还可以直接从扫描仪或者数字相机获取图像。

CorelDRAW 10 软件包中还新增加了 Corel R.A.V.E 1.0，使用它可以快速方便地创建动画效果。同时，Corel R.A.V.E 1.0 的界面几乎与 CorelDRAW 10 相同，这样既可以充分发挥 CorelDRAW 10 强大的图形处理功能，又使用户可以毫不费力地掌握动画的创作方法。

对于初学者来说，要学会使用 CorelDRAW 进行艺术创作并不容易，因为它不仅要求使用者具有一定的计算机知识，而且还要求他具有一定的美术常识，否则在创作中可能会遇到很多困难。例如，在使用 CorelDRAW 创作立体图像时，如果对透视概念不清楚，就可能会导致图像中不同物体之间的透视关系错误，尽管也可以将图像绘制并打印出来，但其中的问题在行家面前一眼就会被认出。当然，谁也不是天生的艺术家，只要了解并掌握了一些基本的美术常识，CorelDRAW 将把你带入艺术的殿堂，使你在很短的时间内成为艺术家。

本书由浅入深，在讲述 CorelDRAW 10 使用方法的同时，还简单介绍了一些美术方面的常识以及计算机处理图像的有关知识，使读者在学习使用软件的同时对一些基本概念有所了解。本书将从命令和基本操作讲起，使从来没有接触过 CorelDRAW 的读者循序渐进，逐步学会使用 CorelDRAW 10。

本书的主要内容包括：

- CorelDRAW 10 简介及安装方法。
- CorelDRAW 10 的窗口组成。
- 在 CorelDRAW 中获得帮助的方法。
- 文件操作，包括文件的创建、保存、管理以及文档的查看方式。
- 基本图形、曲线、特殊线条以及标注线、流程线的绘制方法。
- 对象的复制、粘贴、克隆、再制以及对象属性的复制方法。
- 颜色设置和选择方法，以及调色板和颜色模型的介绍。

- 美术字文本和段落文本的添加、编辑和格式设置。
- 对象轮廓和填充的设置方法。
- 对象的移动、拉伸、旋转、镜像、相交、焊接、修剪、分割、擦除以及形状改变的方法。
- 对图形应用各种效果，包括封套、调和、阴影、立体化、轮廓图、透镜、透明效果以及翻转效果等。
- 位图的剪裁、转换、编辑、勾画、色调调整以及使用过滤器产生各种特殊效果。
- 页面设置、打印预览和合并打印文档。
- 为对象使用预设样式创建特殊效果。
- 在绘图中插入符号和特殊字符。
- 使用集锦簿浏览计算机和 Internet。
- 将文档转换为 PDF 文件或者 HTML 文件用于网络出版。
- 从数字相机和扫描仪获取图像。
- 使用条形码。
- 嵌入水印。
- 利用 Corel R.A.V.E 1.0 创建动画。

本书图文并茂，深入浅出，语言流畅，通俗易懂，在介绍 CorelDRAW 10 的功能和使用方法时，结合了大量的实例，并附有操作方法，使用起来更加方便自如。

本书由王东辉、王晓兰编写。参加编写工作的还有张光斌、吴高巍、徐健、方可燕、侯志东、许志刚、李栎、谭剑斌、魏华、郭亮、陈斌、赵阳等。

最后，祝您早日迈入艺术创作的殿堂，早日成为 CorelDRAW 高手，早日创作出精美的作品！

作 者

2001 年 3 月

目 录

前言

第一章 走进 CorelDRAW 的世界	1
1.1 认识 CorelDRAW 10	1
1.2 CorelDRAW 10 的安装和启动	2
1.2.1 安装要求	2
1.2.2 安装 CorelDRAW 10	3
1.2.3 启动 CorelDRAW 10	7
1.3 CorelDRAW 10 的新特点	9
第二章 CorelDRAW 10 的窗口组成	12
2.1 标题栏	12
2.2 菜单	13
2.3 工具栏	14
2.4 属性栏	16
2.5 状态栏	17
2.6 工具箱	18
2.7 绘图窗口	18
2.8 页计数器和滚动条	19
2.9 调色板	21
2.10 泊坞窗	22
2.11 标尺、辅助线和网格	23
2.11.1 标尺	23
2.11.2 辅助线	25
2.11.3 网格	28
2.12 小结	30
第三章 获得帮助	31
3.1 使用帮助主题	31
3.1.1 打开帮助主题	31
3.1.2 复制和打印帮助主题	33
3.1.3 添加批注和书签	34
3.1.4 设置帮助主题的选项	35

3.2	使用屏幕提示.....	36
3.3	使用联机指导.....	36
3.4	其他帮助信息.....	38
3.5	小结.....	39
第四章	文件管理.....	40
4.1	创建新绘图.....	40
4.2	利用模板创建绘图.....	42
4.3	打开绘图文件.....	44
4.4	保存绘图.....	47
4.4.1	保存绘图.....	47
4.4.2	关闭绘图.....	49
4.5	文件的导入和导出.....	49
4.5.1	导入文件.....	50
4.5.2	导出文件.....	52
4.6	发送文件.....	53
4.7	恢复文件.....	54
4.8	自动保存文件.....	54
4.9	查看文档信息.....	55
4.10	设置绘图页面.....	56
4.10.1	页面设置.....	56
4.10.2	使用标签.....	58
4.10.3	设置版面样式.....	60
4.10.4	设置绘图页面的背景.....	61
4.11	设置绘图查看方式.....	63
4.11.1	设置视图显示质量.....	63
4.11.2	平移和缩放绘图.....	66
4.11.3	使用视图管理器.....	69
4.11.4	全屏预览.....	70
4.12	查看多页文档.....	70
4.13	小结.....	72
第五章	基本图形的绘制.....	73
5.1	绘制矩形和正方形.....	73
5.2	绘制椭圆和圆.....	76
5.3	绘制饼形和圆弧.....	78
5.4	绘制多边形和星形.....	79

5.4.1	绘制多边形.....	79
5.4.2	绘制星形多边形	80
5.4.3	绘制星形.....	82
5.5	绘制螺旋形.....	82
5.6	绘制网格.....	84
5.7	绘制预设图形.....	85
5.7.1	绘制基本图形	85
5.7.2	绘制箭头.....	86
5.7.3	绘制流程图.....	87
5.7.4	绘制星形.....	87
5.7.5	绘制标注.....	87
5.8	小结.....	88
第六章	绘制直线、曲线和特殊线条	89
6.1	使用手绘工具.....	89
6.1.1	绘制直线.....	90
6.1.2	绘制折线.....	91
6.1.3	绘制曲线.....	91
6.1.4	绘制不规则形状	92
6.2	使用贝塞尔工具.....	92
6.2.1	绘制直线.....	93
6.2.2	绘制折线.....	93
6.2.3	绘制曲线.....	93
6.2.4	绘制不规则形状	95
6.2.5	设置曲线工具	95
6.3	使用艺术笔工具.....	96
6.3.1	预设样式艺术笔	96
6.3.2	刷子式艺术笔	98
6.3.3	喷枪式艺术笔	100
6.3.4	书写式艺术笔	105
6.3.5	压力式艺术笔	106
6.4	使用度量工具.....	106
6.4.1	标注水平尺寸	108
6.4.2	标注垂直尺寸	108
6.4.3	标注倾斜尺寸	109
6.4.4	使用自动标注	109

6.4.5	标注角度.....	110
6.4.6	绘制标记线.....	111
6.4.7	编辑标注文本	111
6.4.8	设置标注尺寸样式	114
6.5	使用交互式连线工具	115
6.6	自定义直线和箭头样式	117
6.7	小结	118
第七章	编辑对象.....	119
7.1	选择对象.....	119
7.2	复制、剪切和粘贴.....	122
7.3	选择性粘贴.....	122
7.4	再制对象.....	124
7.5	克隆对象.....	127
7.6	复制属性.....	129
7.7	删除、撤消和恢复.....	130
7.8	使用撤消泊坞窗.....	132
7.9	重复操作.....	133
7.10	小结.....	134
第八章	设置颜色	135
8.1	颜色模型.....	135
8.1.1	RGB 颜色模型	135
8.1.2	CMYK 颜色模型	136
8.1.3	HSB 颜色模型.....	136
8.1.4	CIE Lab 颜色模型.....	136
8.2	调色板.....	137
8.3	选择颜色.....	140
8.3.1	Color Docker（颜色泊坞窗）	141
8.3.2	使用 Uniform Fill（均匀填充）对话框选择颜色	142
8.3.3	使用 Outline Color（轮廓色）对话框选择颜色.....	145
8.4	自定义调色板.....	146
8.4.1	创建自定义调色板	146
8.4.2	编辑自定义调色板	148
8.5	颜色管理.....	149
8.6	小结.....	153
第九章	编辑文本.....	154

9.1	添加文本	155
9.1.1	直接添加文本	155
9.1.2	导入文本	156
9.1.3	使用剪贴板添加文本	157
9.2	转换文本	158
9.3	选择文本	159
9.4	编辑文本	160
9.4.1	在绘图窗口中直接编辑文本	160
9.4.2	在 Edit Text 对话框中编辑文本	161
9.4.3	设置文本选项	162
9.5	设置美术字文本格式	164
9.5.1	设置文本的默认格式	164
9.5.2	设置字体和字号	165
9.5.3	设置文本样式	167
9.5.4	使用格式化文本对话框	167
9.5.5	设置文本的对齐方式	170
9.5.6	设置字符间距	171
9.5.7	移动和旋转字符	172
9.6	设置段落文本格式	173
9.6.1	段落文本框	173
9.6.2	添加制表位	175
9.6.3	添加项目符号	177
9.6.4	设置首字下沉	179
9.6.5	设置缩进	180
9.6.6	自动断字	181
9.6.7	设置分栏	181
9.6.8	链接段落文本框	182
9.6.9	设置段落文本选项	185
9.7	使用文本样式	186
9.7.1	应用文本样式	187
9.7.2	创建文本样式	187
9.7.3	编辑文本样式	188
9.7.4	删除文本样式	189
9.7.5	恢复文本样式	189
9.7.6	查找文本样式	189

9.7.7 为文本样式建立快捷键	190
9.8 使用书写工具	191
9.8.1 拼写检查	191
9.8.2 语法检查	193
9.8.3 使用用户单词表	197
9.8.4 使用词典	198
9.8.5 设置快速改正	199
9.9 统计文本信息	200
9.10 创建三维文本	200
9.11 为文本添加其他特殊效果	201
9.12 使文本适合路径	202
9.13 在文本中添加图形、符号和特殊字符	203
9.14 使用符号创建图案	204
9.15 使用脚本	205
9.16 小结	207
第十章 填充	208
10.1 均匀填充	208
10.2 喷泉式填充	211
10.2.1 应用喷泉式填充	211
10.2.2 自定义喷泉式填充	215
10.3 图样填充	217
10.3.1 双色图样填充	217
10.3.2 全色图样填充	219
10.3.3 位图图样填充	221
10.3.4 创建图样	222
10.3.5 使用对象属性泊坞窗	223
10.4 底纹填充	224
10.4.1 使用底纹填充	224
10.4.2 使用对象属性泊坞窗	227
10.4.3 使用 Corel TEXTURE 自定义底纹填充	228
10.5 PostScript 填充	235
10.6 填充开放的曲线	237
10.7 使用交互式填充工具	237
10.8 使用交互式网格填充工具	239
10.8.1 创建和编辑网格填充	239

10.8.2	添加颜色.....	242
10.8.3	调整网格对象	242
10.8.4	改变节点和线段类型	243
10.8.5	清除网格.....	244
10.9	设置默认填充.....	244
10.10	小结.....	247
第十一章	设置轮廓	248
11.1	改变轮廓的颜色.....	248
11.1.1	快速改变轮廓颜色	248
11.1.2	使用轮廓色对话框	248
11.2	改变轮廓的形状.....	249
11.2.1	使用轮廓笔对话框	249
11.2.2	使用对象的属性泊坞窗	251
11.3	清除轮廓.....	252
11.4	将轮廓转换为对象.....	252
11.5	设置默认的轮廓.....	253
11.6	创建和编辑轮廓图.....	255
11.7	分离轮廓图.....	258
11.8	复制和克隆轮廓图.....	259
11.9	小结.....	260
第十二章	改变对象的形状	261
12.1	改变直线和曲线的形状	261
12.1.1	选择节点和线段	261
12.1.2	改变节点属性和线段的形状	263
12.1.3	添加和删除节点	265
12.1.4	对齐节点.....	266
12.1.5	变换曲线的一部分	267
12.1.6	更改节点的属性	268
12.1.7	更改线段的属性	269
12.1.8	曲线的分割与连接	270
12.1.9	编辑艺术笔绘制的对象	272
12.2	改变基本图形的形状	273
12.2.1	改变矩形的形状	273
12.2.2	改变椭圆的形状	274
12.2.3	改变多边形和星形的形状	275

12.3	将对象转换为曲线.....	277
12.4	分割对象.....	278
12.5	擦除对象.....	281
12.6	小结.....	282
第十三章	变换	283
13.1	移动和定位.....	283
13.2	拉伸、缩放和调整大小	287
13.3	旋转和倾斜.....	288
13.4	镜像.....	291
13.5	自由变换.....	292
13.6	撤消变换.....	295
13.7	对副本应用变换效果	295
13.8	相交、修剪和焊接.....	296
13.8.1	相交.....	296
13.8.2	修剪.....	298
13.8.3	焊接.....	299
13.9	小结.....	301
第十四章	组织对象	302
14.1	对齐和分布.....	302
14.1.1	对齐.....	302
14.1.2	分布.....	305
14.2	排序.....	307
14.3	群组.....	309
14.4	合并与拆分.....	310
14.4.1	合并.....	311
14.4.2	拆分.....	312
14.5	创建 PowerClip 对象	312
14.6	锁定与解除锁定.....	313
14.7	查找和替换.....	314
14.7.1	查找对象.....	314
14.7.2	替换对象.....	318
14.7.3	查找和替换文本	323
14.8	使用对象管理器.....	324
14.8.1	设置对象管理器	324
14.8.2	在对象管理器中编辑对象	327

14.8.3	使用图层组织绘图	330
14.8.4	设置图层属性	331
14.9	创建对象数据库.....	334
14.10	小结.....	336
第十五章	变形和使用封套	337
15.1	推拉变形.....	337
15.2	拉链变形.....	339
15.3	扭曲变形.....	342
15.4	使用封套.....	344
15.4.1	添加和清除封套	344
15.4.2	编辑封套.....	347
15.5	小结.....	348
第十六章	创建透明效果	349
16.1	均匀透明.....	349
16.2	线性透明.....	350
16.3	射线透明.....	351
16.4	锥形透明.....	352
16.5	方形透明.....	353
16.6	双色图样透明.....	353
16.7	全色图样透明.....	355
16.8	位图图样透明.....	356
16.9	底纹透明.....	356
16.10	复制和删除透明效果	357
16.11	冻结透明效果.....	358
16.12	选择透明度合并模式	359
16.13	透明与填充的合成效果	360
16.14	小结.....	360
第十七章	创建立体化效果	361
17.1	创建矢量立体化效果	361
17.2	编辑矢量立体化效果	362
17.2.1	选择矢量立体化对象	363
17.2.2	改变矢量立体化控制对象的形状.....	364
17.2.3	改变矢量立体化的类型	365
17.2.4	改变矢量立体化的深度	365
17.2.5	提高矢量立体化对象的打印速度.....	365

17.3	创建斜角修饰边.....	366
17.4	控制矢量立体化的消失点	367
17.4.1	移动消失点.....	367
17.4.2	锁定消失点.....	368
17.4.3	复制消失点.....	368
17.4.4	共享消失点.....	369
17.5	旋转矢量立体化对象	369
17.6	为矢量立体化设置填充	371
17.7	为矢量立体化设置光照	372
17.8	复制和克隆立体化效果	374
17.9	分离和清除立体化效果	374
17.10	创建位图立体化效果	375
17.11	编辑位图立体化效果	376
17.12	旋转位图立体化对象	376
17.13	为位图立体化设置填充	377
17.14	为位图立体化设置光照	378
17.15	导入 3D 图形.....	379
17.16	小结.....	381
第十八章	创建透视效果.....	382
18.1	单点透视.....	382
18.2	两点透视.....	383
18.3	复制透视效果.....	384
18.4	清除透视效果.....	384
18.5	小结.....	385
第十九章	创建翻转效果.....	386
19.1	添加翻转效果.....	386
19.2	编辑翻转效果.....	388
19.3	查看翻转效果.....	390
19.4	添加行为.....	390
19.5	小结.....	391
第二十章	创建阴影效果.....	392
20.1	添加阴影.....	392
20.2	使用预设的阴影样式	394
20.3	设置阴影的偏移值和角度	395
20.4	设置阴影的不透明程度	396

20.5	设置阴影的羽化程度和方向	397
20.6	设置阴影的边缘样式	398
20.7	改变阴影的透视方向	399
20.8	设置阴影的淡出和拉伸效果	399
20.9	改变阴影的颜色	400
20.10	复制和克隆阴影	400
20.11	分离和清除阴影	401
20.12	小结	401
第二十一章	调和对象	402
21.1	使用预设样式	402
21.2	直接调和	403
21.3	沿路径调和	404
21.4	复合调和	406
21.5	设置调和的起始和结束对象	406
21.6	设置调和的中间对象	408
21.6.1	设置调和中间对象的数量	408
21.6.2	设置调和中间对象之间的距离	408
21.6.3	设置调和中间对象的旋转	409
21.6.4	设置调和中间对象的颜色渐变方式	410
21.6.5	加速调和	410
21.6.6	映射节点	411
21.7	调和的拆分与熔合	412
21.8	分离和清除调和	414
21.9	复制和克隆调和	415
21.10	小结	415
第二十二章	使用透镜	416
22.1	创建透镜效果	416
22.2	透镜的类型	417
22.2.1	Brighten (变亮) 透镜	417
22.2.2	Color Add (颜色添加) 透镜	418
22.2.3	Color Limit (颜色限制) 透镜	418
22.2.4	Custom Color Map (自定义颜色图) 透镜	419
22.2.5	Fish Eye (鱼眼) 透镜	419
22.2.6	Heat Map (热图) 透镜	420
22.2.7	Invert (反显) 透镜	421

22.2.8	Magnify (放大) 透镜	422
22.2.9	Tinted Grayscale (浓淡灰度) 透镜	422
22.2.10	Transparency (透明) 透镜	422
22.2.11	Wireframe (线框) 透镜	423
22.3	调整透镜的效果	424
22.3.1	移动透镜的视点	424
22.3.2	移除表面效果	425
22.3.3	冻结透镜效果	426
22.4	复制和取消透镜	427
22.5	小结	427
第二十三章	处理位图	428
23.1	导入位图	428
23.2	使用链接的位图	429
23.3	剪裁位图	431
23.4	重新采样位图	432
23.5	扩充位图边框	433
23.6	编辑位图	435
23.7	勾画位图	436
23.7.1	使用 CorelTRACE 10 勾画位图	436
23.7.2	在 CorelDRAW 中自动勾画位图	439
23.7.3	在 CorelDRAW 中手动勾画位图	440
23.8	转换位图	440
23.8.1	将矢量图形转换为位图	440
23.8.2	转换位图的颜色模型	441
23.9	调整位图的颜色和色调	450
23.9.1	Contrast Enhancement (对比度增强)	450
23.9.2	Local Equalization (局部平化)	452
23.9.3	Sample/Target Balance (样本/目标平衡)	452
23.9.4	Tone Curve (色调曲线)	453
23.9.5	Auto Equalize (自动平化)	455
23.9.6	Brightness-Contrast-Intensity (亮度—对比度—强度)	455
23.9.7	Color Balance (颜色平衡)	456
23.9.8	Gamma (伽玛值)	457
23.9.9	Hue-Saturation-Lightness (色度—饱和度—亮度)	458
23.9.10	Selective Color (可选的颜色)	459