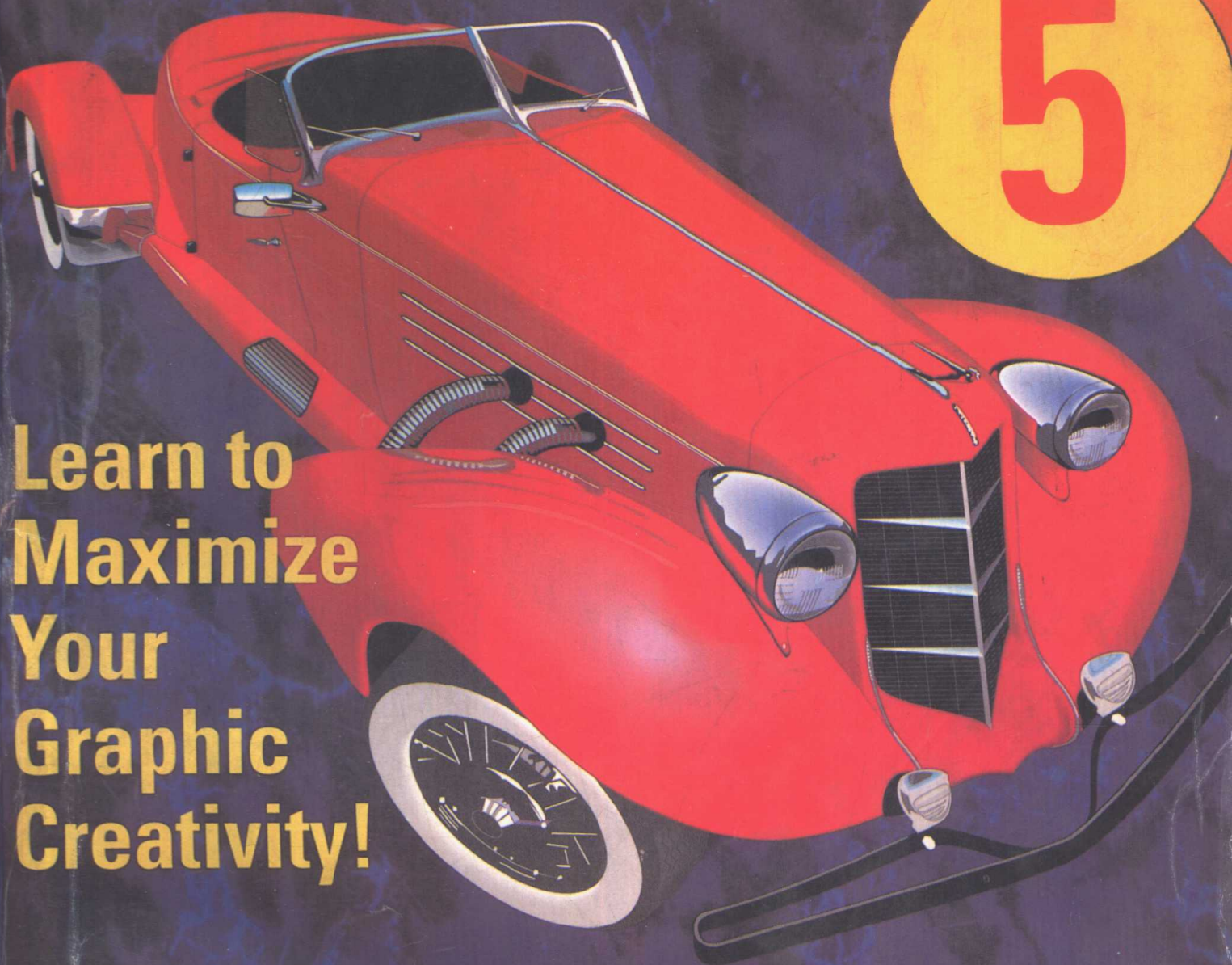




Learn to
Maximize
Your
Graphic
Creativity!

Inside

CORELDRAW!

5 从入门到精通

NRP
NEW RIDERS
PUBLISHING



学苑出版社

CorelDRAW! 5

从入门到精通

Dan Gray Steve Bain Gary Bouton 著
Jim Boyces John Faunce
方 卫 译
运通创作室 审校

学苑出版社

内 容 简 介

CorelDRAW! 5 是世界上著名的图像处理软件。本书从最简单的概念和操作开始,用丰富的图例,循序渐进地介绍和描述了 CorelDRAW! 5 的功能和使用方法。另外,本书篇幅很大,所介绍的功能和方法很齐全,可谓是 CorelDRAW! 5 功能参考和使用方法大全。本书适用于从事图像开发和应用的所有人,是进行微机图像处理的广大科技人员必备的工具书。

需要本书的读者,可直接与北京海淀 8721 信箱书刊部联系,电话 2562329, 邮编 100080。

版 权 声 明

本书英文版名为《Inside CorelDRAW! 5》,由 New Riders 出版公司出版,版权归 New Riders 出版公司所有。本书中文版由 Simon & Schuster (Asia) Pte Ltd 授权出版。未经出版者书面许可,本书的任何部分都不得以任何形式或任何手段复制或传播。

CorelDRAW! 5 从入门到精通

著 者: Dan Gray Steve Bain Gary Bouton
Jim Boyces John Faunce

译 者: 方 卫

审 校: 运通创作室

责任编辑: 陆卫民

排 版: 运通创作室

出版发行: 学苑出版社 邮政编码: 100036

社 址: 北京市海淀区万寿路西街 11 号

印 刷: 工商印刷厂印刷

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 54.5 字 数: 1268 千字

印 数: 1~5000 册

版 次: 1996 年 1 月北京第 1 版第 1 次

ISBN7-5077-1052-1/TP·51

定 价: 66.60 元

学苑版图书印、装错误可随时退换

致 谢

没有许多优秀人物们的帮助,本书的出版是不可能的。

感谢我亲爱的 New Riders 的同事们—— Rusty Gesner、Kevin Coleman、Margaret Berson、Cheri Robinson、Stacey Beheler、Lisa Wilson、Cliff Shubs 和 Tim Huddleston ——我们所进行的并不是一件容易的工作,但一起合作,我们迈出了很大的一步。

衷心感谢 Corel 公司的 Vivi Nichol、Rue Miller、Fiona Rochester、Kelly Grieg、Bill Cullen 以及在成书过程中帮助我的每个人。

此书是由设计人员为设计人员写的。非常感谢我的所有合作者,不管他们这个巨大的计划能不能付诸实现: Ken 和 June Reeder 负责十二、十三、十四章; William Schneider 负责十五章, John Shanley 负责十六、十七、十八章; Ed Fleiss 负责十九章; Jonh Faunce 负责二十章; Gary Bouton 负责二十三、二十四章和附录 E; Steve Bain 负责二十一章; 最后, Cheri Robinson 负责附录 A。Giuseppe DeBellis 负责该书的技术编辑,谨在此向他致意。

与此书相配的令人惊叹的 CD-ROM(另卖)是许多个月电话探讨和深夜传真的结果。在此我特别感谢 John Halloran、Anthony Jackson、Bill Davis、Virginia Schmitz 以及给我回电话并帮助我完成这项工作的每个人!

我对 Gary Cartright 表示深深的敬意,因为他的幽默、洞察力以及教会了我(1990 年)设计电子插图的正确方法。

Debbie、Allie 和 Colton,我也对你们表示深深的感激。

注:原书中的彩图在本书中文版中均已被删去,感兴趣的读者可在与本书配套的 CD-ROM(另售,详情见书末订单)中看到那些彩图。

作者介绍

Dan Gray 是一位图画艺术家,他参加传统的和电子出版工作已有 12 年多了。Dan 的电子出版经验包括画图板、暗室、系统管理和介绍个人计算机方面。Dan 为几十种出版物工作过,它们包括《The Princeton Packet》和《Women's Wear Daily》。他是畅销的 Inside CorelDRAW! 的作者。Dan 如今是 Continental 公司的制图系统分析员,使用 Windows 和 Macintosh 平台出版发行量很大的期刊。读者可以通过 CompuServe 与 Dan 联系,他的 CIS 号码是 71210,667。

Steve Bain 是一位有成就的艺术家,加拿大 Vancouver 的自由的图形设计者。他的社论性文章、摄影作品、插图经常出现在《Corel Magazine》、《The Desktop Journal》(全国 Desktop 出版者协会)和《Corelation Magazine》上。他的技术专长在于图形和多媒体软件开发、数字彩色技术、数字彩色压缩系统管理。Steve 是 Corel 公司的咨询委员,并参加其技术试验程序。他获得 Corel 1993 年世界图形图像的优秀奖金。读者可以通过 CompuServe 与 Steve 联系,他的 CIS 号码为 72623,1233。

Gary Bouton 是 Exclamations 公司的老板。这是一家“潜力挖掘”公司。当客户制作电子插图、桌面印刷、标语、图像和附属材料时,他花时间用先进的数字设备训练他们。Gary 已经为 New Riders 出版社写了几本书,包括《CorelDRAW! for Beginners》、《Inside Adobe Photoshop for Windows》和《Adobo Photoshop Now!》。Gary 在过去 20 年中一直做广告工作。他是 CorelDRAW! 世界设计竞赛过去两年的优胜者,并且以 NewsBytes(他所编辑的地方新闻信札)赢得了国际荣誉。

Jim Boyce 是《Windows Magazine》的特约撰稿者和 CADENCE 杂志及其他计算机出版物的定期投稿者。他从 70 年代末就与计算机打交道,并且以各种职业和身份使用计算机,包括结构设计者、产品计划者、系统管理者、编程者和大学导师,他在 DOS Windows 和 UNIX 环境方面具有很广泛的经验。他是 New Riders 出版的大量书的合作者或著者。

John Faunce 在 60 年代早期对计算机产生兴趣。他曾经建造、销售、编程、讲授和使用 PC。他曾在旅行者保险公司工作,作为 UNIVAC 主机操作员。然后在 IBM 公司当系统程序员。在 1975 年他离开了计算机工业,但 1985 年又回来了。

Ed Fleiss 是 Marcus 计算机服务公司的技术销售管理员,那是一家专长于制图业的综合公司。他还是 Computer Pictures Magazine 的特约撰稿人。自从国际数字图像协会于 1990 年成立后,他一直作为理事和司库。他与妻子、女儿住在洛杉矶。

Sue Plummley 拥有一家顾问公司 Humble Opinions,专门提供软件培训以及网络咨询和安装。Sue 是 New Riders 出版社出版的《Inside Adobe Illustrator Version 4 for Windows》的著者。他还为 Que 撰写或与人合编了几本书。

Ken Reeder 与他的妻子 June 共同拥有 Ideas to Images 公司,提供图像培训和咨询服务。他在过去三年里一直是作者和训练员。他还在全国旅行,参加印刷和出版研讨会。Ken 在广告业中工作,并是一位通信管理人员。

June Reeder 在过去五年里一直是一位作者和教练员。她在全国参加印刷和出版研讨会,并且是一名产品开发专家,编写、导演、制造计算机培训录像。

Cheri Robinson 是 New Riders 出版社的特别科研项目的主任。她的专长是 Windows 图像和桌面印刷电子出版。她开办了几个 New Riders 图像课题,包括 Inside Adobe Photoshop for Windows, CorelDRAW! for Beginners, New Riders Official Internet Yellow Pages 和 CorelDRAW! Special Effects。Cheri 还是 New Riders 的 The Fonts Coach 的合著者。在进入 Macmillan 出版社之前,她是贸易杂志月刊的图像设计者。

William Schneider 获得 Ohio 大学的哲学博士学位。当了 10 年工程师后,他离开这一领域;在摄影术中追求新的职业。他为 Corel Magazine 和 Corelation 写文章,并且写了几本书。他的插图出现在《CorelDRAW! Special Effects》、《Looking Good with CorelDRAW!》和《Using CorelDRAW! 4》等书中。William 还是 New Riders 出版社的技术编辑。他现今在 Ohio 大学的视觉通讯学院教授摄影技术和电子出版。

John Shanley 是 Phoenix Creative Graphics, Somerset, New Jersey 的一家图像出版公司的主任。他从 1975 年开始培训在图像艺术和广告设计领域工作的设计人员和插图工作者。John 从第一版开始使用 CorelDRAW!。可以通过 CompuServe 与 John 联系,他的 CIS 号码是 76535,3443。

绪 论

CorelDRAW! 5 一直是首选的 Windows 图形软件包。它有一个“直观的”界面使其更易于学习,但真正掌握它也并非易事。然而,当用户掌握了它时,就可以在 PC 机上生成具有出版水平的艺术作品,所有这些以前只有 Macintosh 可以做到。

在版本 5 中,用户真正拥有各种“桌面印刷方法”,此套方法可以生成漂亮的插图、专业水平的广告、手册、年度报告,并且可以将此与其他各种程序合而为一。

CorelDRAW!,作为该软件包的基础软件,是一个面向对象的绘图软件。在许多方面,它与计算机辅助设计(CAD)软件相似,如 AutoCAD,而不象其他基于 PC 机的图形软件。CorelDRAW! 看起来与绘画软件 CorelPHOTOPAINT! 相似,但它们之间的区别也是很明显的。绘画软件一般是位图图像(.BMP),它是在“油布”上给出要绘的图或是用铅笔来作图。虽然都是作图,在 CorelDRAW! 中更象是建立一个校舍。

基于矢量(而不是位图)的程序(如 CorelDRAW!)是电子艺术家绘图工具的最好选择,其两大好处是准确性和灵活性。由于用矢量参数来定义对象——如同解数学方程——可以使答案与输出设备分离开。

阅 读 对 象

本书是为那些使用 CorelDRAW! 或其相关组件的人而写的,对初学者也适用。也就是说,本书读者包括:

- ✓ 初学以及入门的计算机艺术家。无论用户当前正在使用一种计算机图形软件或者对计算机图形艺术一无所知,本书将帮助用户轻松而迅速地掌握计算机图形艺术。
- ✓ 由旧版本升级为版本 5 的老用户,版本 5 将提供更多新的省时功能。本书将强调新、旧版本间的区别,以使用户更快掌握新特色。

本 书 结 构

本书分为 6 个部分,这个次序无论对于一个新用户还是一个老用户来说,都将是一个很有逻辑性的循序渐进的认知过程。

第一部分:基础知识

在第一部分,将通过学习创建最基本的艺术作品来使用基本操作方法。还可以学习对所作图中的线的操作。

第二部分:使 CorelDRAW! 开始工作

在第二部分,将学会基本拓扑技巧以及利用各种类型的基本操作来产生有趣的拓扑效

果。配合 CorelDRAW! 杰出的色彩管理,还可以使用外框线特征及填充特征。另外,可以学到创建高级绘图及打印作品的技巧!

第三部分:使用 Corel 的组件

第三部分讨论版本 5 的其他组件,可以用 CorelCHART! 来设计、创建图表,还可以学习一些“扫描”技术,并用 CorelTRACE! 将照片合成到自画的作品中。用 CorelMOVE! 可以生成系列动画并可以用 CorelSHOW! 来显示动画效果。

第四部分:高级专题

第四部分将重点讲一些高级专题,它们对计算机艺术家来说可能会是一个难题。读者将学会管理颜色及系统标准,以使最终的“结果”为用户所想要的。还要学会创建自己的字体和改造已有的别的字体。同时还将讨论如何从已有的设备上输出高质量的图像并处理大的文件(即大的画面)。

第五部分:硬件配合

CorelDRAW! 是一个极其强大的软件,它要求考虑到系统性能。本部分集中处理了如何去增添计算机系统配置以提高 CorelDRAW! 的性能。

第六部分:附录

本附录内容有:如何安装 CorelDRAW!, 键盘热键,剪接艺术精要,设计要点等等。

使用这本书

本书是一本指导书,即坐在计算机前可以参考的书。读者将发现,视觉反馈信息(即计算机上显示出的内容)会使读者更加有效地学会它。

本书不是程序文档的替代物,也不是文档的重写。它是作为学习的工具及参考书而写的。CorelDRAW! 参考手册、联机帮助以及其他 Corel 的资料与本书一样,都是必需的。

本书特点

本书是一本可以适应各种学习风格的人使用的书。它有以下几种重点强调方式。

技巧: 强调特性、热键或其他信息,以便你更好地使用 CorelDRAW!。

附盘: 本图标表示所示的东西可以在相配套的 CD 盘中找到。

注释: 注释将给出更多有用的信息以补充正在讨论的论题,但并不是直接作为其一部分而出现的。

警告: 警告就是告诉你别再做,否则会有危险。它将指导用户如何避免丢失数据或如何采取措施弥补过错。

版本与新功能: 说明只有版本 5 才有的新特色。

目 录

致谢	I	绪论	IV
作者介绍	I		

第一部分 基础知识

本章简介	2	2.5 删除对象	31
第一章 开始使用	3	2.6 徒手画曲线	33
1.1 从 DeLook 设计开始	3	2.7 画椭圆和矩形	38
1.2 理解 CorelDRAW! 屏幕	4	2.8 画出作品外框线并填充它	39
1.3 使用对话框	7	2.9 Transform 对话框	42
1.4 使用滚动(Roll-Up)菜单	8	2.10 使用网格(Grid)及栅格线(Guideline) 以提高精度	43
1.5 打开一个已经存在的文件	8	2.11 Katie 的建筑信头任务	45
1.6 选择一个对象	11	2.12 变形的单步再重复(Step-and -Repeats)	45
1.7 移动一个对象	12	2.13 用 Text 工具来设置类型	53
1.8 缩放一个对象	12	本章简介	55
1.9 修改一个错误	13	第三章 编辑和操作	56
1.10 伸缩以及放大	13	3.1 对象编辑的重要性	56
1.11 大小及缩放选项	14	3.2 调入艺术作品	57
1.12 旋转一个对象	16	3.3 调入基于矢量的艺术作品的基本知识	58
1.13 用 Zoom 工具进行放大	18	3.4 关于位图的一点知识	60
1.14 保存文件	19	3.5 用 Bezier 曲线绘图	64
1.15 打开一个新文件	21	3.6 选择节点类型	65
1.16 使用纸张设置/纸张大小	21	3.7 向一个对象增加节点	70
1.17 打印	24	3.8 以 Bezier 曲线模式画图	73
1.18 退出	25	3.9 制定一个分层的策略	75
本章简介	26	3.10 分组对象	82
第二章 创建与绘图	27	3.11 安排成组后的对象	83
2.1 设计 DeLook 的第一个任务	27	3.12 使用层控制	85
2.2 用鼠标绘图	27		
2.3 位图与矢量相比	27		
2.4 使用 Pencil 工具	28		

第二部分 使 CorelDraw! 开始工作

本章简介	88	4.1 CorelDraw! 是如何处理文本的	89
第四章 排版基本技术	89	4.2 创建菜单	91

4.3 页码的删除和增加	93	7.1 使用 Outline 工具	206
4.4 使用美术型文本工具	95	7.2 使用 Fill(填充)工具	218
4.5 使用 Symbols 菜单	99	7.3 DeLook Design 为 Rippin'Surfboard 公司设计新的布告	232
4.6 页面的压缩	109	7.4 分形纹理填充	235
4.7 设置优先字符	110	本章简介	236
4.8 装载文本	112	第八章 颜色技巧	237
4.9 使用 Paragraph Text	114	8.1 使用 CorelDRAW! 及其颜色	237
本章简介	119	8.2 巧妙使用调色板	240
第五章 高级排版技术	120	本章简介	243
5.1 组合字型	120	第九章 高级绘画技术	244
5.2 创建故事书的首写字符	131	9.1 建立可工作的图像	244
5.3 为首写字符设置段落文本	142	9.2 建立一工作绘画	246
5.4 处理载入 Paragraph Text	145	9.3 防止问题的出现	267
5.5 调整段落框架大小	148	9.4 预览策略	268
5.6 重新安排段落框架	148	9.5 增加透视效果	270
5.7 用文本包围图形	150	9.6 使用透视效果	272
5.8 为段落文本设置间距	151	9.7 CorelDRAW! 5.0 的简单切割器: 焊接、相交与修剪	277
5.9 调入本地文件	152	9.8 CorelDRAW! 5.0 新的 PowerClip (强剪裁)特性	278
5.10 缩进段落文本	154	本章简介	279
5.11 创建用户文本折行	156	第十章 设计人员	280
5.12 版面设计的完成	156	10.1 收费	281
5.13 给故事添加一故事书的结尾符	159	10.2 在 Windows 下工作	281
本章简介	162	10.3 购买合适的硬件	281
第六章 特殊的字体效果	163	10.4 购买合适的软件	288
6.1 讨论高级排版效果	163	10.5 使用绘画和图像控制软件	288
6.2 讨论下落阴影变化	164	10.6 使用其他绘图软件	291
6.3 创建透视阴影	164	10.7 使用 Visual Reality 软件创造 第三世界	293
6.4 创建滞后降落	166	10.8 寻找桌面排版信息	296
6.5 创建浮雕文本	168	10.9 使用共享软件	297
6.6 创建霓虹字体	170	10.10 为出版商提供出版资料	301
6.7 创建管状字模	171	10.11 使用 CompuServe Information Service! (CIS)	303
6.8 创建“punk”文本	177	本章简介	305
6.9 创造斜面文本	178	第十一章 基本打印技术	306
6.10 创造重金属效果字模类型	182	11.1 打印机的本质	306
6.11 创建螺旋状字模	187	11.2 建立版面	310
6.12 创造黑白色调字体	189	11.3 打印文件	313
6.13 创造字母的间距字模	190	11.4 打印选项	316
6.14 创造纹理形字体	192		
6.15 用 CorelPHOTO-PAINT! 创造字体	192		
6.16 开发背景和设计元素	198		
本章简介	205		
第七章 勾勒与填充技巧的掌握	206		

第三部分 使用 Corel 的组件

本章简介	326	14.16 使用剪切,复制和粘贴来传送数据	434
第十二章 CorelCHART! 基础	327	14.17 输入图形	435
12.1 使用 CorelCHART! 创建图表	327	14.18 输出图表	437
12.2 选择正确的图表类型	330	14.19 打印图表	438
12.3 基本的文件机制——打开和存储 图表文件	343	本章简介	440
12.4 调整程序设置和首选项	346	第十五章 描图位图图像	441
本章简介	348	15.1 CorelTRACE! 的功能	441
第十三章 设计图表	349	15.2 熟悉 CorelTRACE!	442
13.1 理解 Data Manager 和 Chart View	349	15.3 支持何种文件格式	444
13.2 创建新的图表	350	15.4 缺省时的快速描图	445
13.3 处理 CorelCHART! 模板	352	15.5 描轮廓图	447
13.4 使用 Gallery(图库)菜单选择 附加图表类型	354	15.6 图像选项	448
13.5 图表设置	355	15.7 颜色选项	453
13.6 在 Data Manager 中的工作	356	15.8 线条选项	454
13.7 输入和输出图表数据	365	15.9 描中心线	462
13.8 标记 Data Manager 中的数据	367	15.10 光学字符识别(OCR)	464
13.9 重新安排和操纵数据	373	15.11 木版图(Woodcut)	465
13.10 Data Manager 中的格式	381	15.12 格式	468
13.11 在 Data Manager 中进行打印	385	15.13 其他 CorelTRACE! 工具	468
本章简介	391	15.14 一些技巧和提示	469
第十四章 格式化和打印图表	392	本章简介	471
14.1 选择图表对象	392	第十六章 使用 CorelSHOW!	472
14.2 改变图表颜色和外框	393	16.1 了解 OLE	472
14.3 处理图表框架	396	16.2 开始运行 CorelSHOW!	473
14.4 选择图表命令	397	16.3 练习一个组合屏幕显示	478
14.5 显示标题,数据值和其他文本元素	397	16.4 演示屏幕显示	485
14.6 格式化图表文本	398	16.5 修改图像	487
14.7 附注图形和文本对象	404	16.6 插入存在的文件	489
14.8 用于格式化类型(X)轴和 数据(Y)轴的选项	406	16.7 加入过渡	489
14.9 格式化图表	415	16.8 加入其他对象	490
14.10 用于直方图的特殊选项	415	16.9 实际演示显示系统	491
14.11 用于表格图的特殊选项	428	本章简介	493
14.12 用于 3D 图表的特殊选项	431	第十七章 CorelMOVE! 基础	494
14.13 传输数据和打印图表	433	17.1 什么是 CorelMOVE!	494
14.14 把图表复制到其他应用程序	433	17.2 动画初步	494
14.15 拖动和放下的使用	433	17.3 Joe DeLook 涉足多媒体	497
		17.4 启动 CorelMOVE! ——光线, 摄像机,动作	497
		17.5 理解 CorelMOVE! 的工作空间	497

17.6 介绍动画窗口	498	19.2 设置 PhotoPaint 选项	542
17.7 制作修改演员与道具	501	19.3 将图像送入 PhotoPaint	544
17.8 制作第一个演员	502	19.4 CorelPHOTO-PAINT 的过滤器	547
17.9 使用帧选择上卷菜单	505	19.5 填充与画布	550
17.10 设置背景	514	19.6 工具	552
17.11 连接演员与道具	516	19.7 准备打印	552
17.12 下面该干什么	519	本章简介	554
17.13 加入声音(伴音)	523	第二十章 使用 CorelMOSAIC!	555
本章简介	524	20.1 Mosaic 作为应用程序与 Mosaic	
第十八章 CorelMOVE! 与 Corel		作为上卷菜单	555
SHOW! 中的高级技巧	525	20.2 支持的文件类型	556
18.1 Corel 与多媒体	525	20.3 启动 Mosaic 上卷	556
18.2 高级 CorelMOVE! 工具	526	20.4 放置 Mosaic 上卷菜单	557
18.3 使用 CorelSHOW! 来制作交互式		20.5 使用 Mosaic 独立应用程序	558
图像显示	533	20.6 浏览目录	558
本章简介	541	20.7 理解草图	560
第十九章 使用 CorelPHOTO-		20.8 管理图形文件	562
PAINT!	542	20.9 备份文件	563
19.1 系统要求	542		

第四部分 高级专题

本章简介	566	22.6 关于 CORELDRAW. INI 文件的	
第二十一章 颜色和系统校准的		关键特征的解释	593
管理	567	22.7 Draw 的输入和输出过滤程序库	602
21.1 为什么要进行校准	567	22.8 Draw 无止境的字体和符号供应	605
21.2 校准扫描仪	569	22.9 在 CORELFNT. INI 文件中的	
21.3 校准彩色打印机	570	关键条目	610
21.4 验证颜色的精度	573	22.10 Draw 的打印控制	610
21.5 CorelDRAW! 新的颜色管理工具	574	本章简介	614
本章简介	583	第二十三章 字体管理技术	615
第二十二章 定制 Windows 控制以获		23.1 众多的字体	615
取最佳的系统性能	584	23.2 Type ls 和 TrueType	615
22.1 了解秘密语言	584	23.3 PostScript 打印机与可缩放的字体是	
22.2 查看配置文件	585	如何工作的	619
22.3 CorelDRAW! 的通用应用程序初始化		23.4 选择字体	619
文件: CORELAPP. INI	585	23.5 选择一种压缩字体格式	620
22.4 由 CORELAPP. INI 控制的		23.6 比较各种字体技术	622
关键特征	588	23.7 管理字体收集库	625
22.5 Draw 的主初始化文件:		23.8 制作用户自己的 CorelDRAW!	
CORELDRAW. INI	590	字体集	630
		本章简介	634

第二十四章 建立用户自己的字体	635
24.1 创建字体模板	635
24.2 字模计量规则	635
24.3 一种字体的构造	638
24.4 创建用户字体	638
24.5 字体什么时候才为铅字模	639
24.6 最后确定字体轮廓线	641
24.7 完善字符设计	643
24.8 使用开放路径生成字母	644
24.9 删除不必要的节点	646
24.10 字母表剩余部分的“轮廓”	646
24.11 印刷的细微点	647
24.12 创建一个“空白”字符	650
24.13 输出字体	651
24.14 输入,第二部分	652
24.15 小写字母的处理	654
24.16 安装自定义字体	655
24.17 使用用户字体工作	657
24.18 精心调整自定义字体	659
24.19 拷贝文本风格	661
24.20 符号字体属性	662
本章简介	664
第二十五章 高级打印技术	665
25.1 确证文件	665
25.2 一般的打印技术	666
25.3 准备一份打印文件	668

25.4 彩色打印	672
25.5 装饰(trapping)技术	674
25.6 特殊的翻版方法	676
25.7 最大限度地使用打印功能	679

本章简介	682
-------------------	-----

第二十六章 理解 CorelDRAW! 的 过滤器	683
--	-----

26.1 为什么过滤器非常重要	683
26.2 输入和输出	683
26.3 利用 Draw 画图	684
26.4 掌握 Draw 输出过滤器	695

本章简介	707
-------------------	-----

第二十七章 利用服务机构工作	708
-----------------------------	-----

27.1 理解翻版过程	708
27.2 术语解释	712
27.3 熟悉这一技术	713
27.4 寻找一个好的服务机构	713
27.5 用户希望得到什么	715
27.6 用户期望什么质量的服务	716
27.7 服务机构希望用户做些什么	716
27.8 回答问题的基本情况	718
27.9 纸与胶片:既不太大也不太小	725
27.10 确信用户已经得到与支付 相称的作品	726
27.11 把用户的输出送去印刷	728

第五部分 硬件配合

本章简介	732
-------------------	-----

第二十八章 关于存储器的考虑	733
-----------------------------	-----

28.1 理解存储体	733
------------------	-----

本章简介	740
-------------------	-----

第二十九章 视频适配器和监视器	741
------------------------------	-----

29.1 理解视频适配器	741
29.2 关于监视器的一点知识	743
29.3 安装视频适配器	744
29.4 安装新的监视器	747
29.5 Windows 下的视频技术	747

本章简介	750
-------------------	-----

第三十章 音频适配器	751
-------------------------	-----

30.1 音频适配器的用途	751
---------------------	-----

30.2 购买声卡	752
-----------------	-----

30.3 不要忘了输入和输出	754
----------------------	-----

30.4 加入声卡	756
-----------------	-----

30.5 结束安装工作	759
-------------------	-----

30.6 在 Windows 中集成声音	760
----------------------------	-----

本章简介	763
-------------------	-----

第三十一章 CD-ROM 驱动器	764
-------------------------------	-----

31.1 理解 CD-ROM 驱动器	764
--------------------------	-----

31.2 购买 CD-ROM 的指南	766
--------------------------	-----

31.3 加入内部 CD-ROM 驱动器	769
----------------------------	-----

31.4 加入外部 CD-ROM 驱动器	773
----------------------------	-----

31.5 结束安装过程	774
-------------------	-----

第六部分 附录

附录 A 安装 CorelDRAW! 5	780	附录 E CorelDRAW! 字体	826
附录 B 术语	792	附录 F 设计技巧	836
附录 C CorelDRAW! 快捷键	798	附录 G CD-ROM 上有什么	852
附录 D 剪接图片简介	801		

第一部分

基础知识

第一章	开始使用.....	2
第二章	创建与绘图	26
第三章	编辑和操作	55

本章简介

如同出航前要检查船只的方方面面一样,此处如果希望能对电子设计技术进行系统的学习,务必要对 CorelDRAW! 操作的基础知识有所了解。本章将讨论以下技术:

- ✓ 打开、关闭、保存并创建新文件
- ✓ 对已有的对象进行平移、放大、伸缩、镜像和旋转等操作
- ✓ 放弃和保留改动
- ✓ 用缩放来获得一个更好的视图
- ✓ 改变纸张的设置及其大小
- ✓ 打印文件

正如用户在出航时分不清左舷和右舷会给用户带来麻烦一样,这些基本知识将帮助用户减少麻烦。

第一章 开始使用

为了在 CorelDRAW! 环境中有效地操作,务必掌握这些基本操作。如果用户已经掌握了这些基本操作,可以快速地浏览一下本章,肯定可以学到一些新的东西。

本章是以下各章的基础。开始将首先运行 CorelDRAW! 并打开一个已存在的 Draw 文件(本书中 CorelDRAW! 常常被缩记为 Draw,以下不再声明)。打开文件以后,用户将学会如何使用选定、平移、大小和伸缩、旋转以及远近视图等特色。最后还将学会如何保存文件,如何打开一个新文件、调整纸张布置以及调入剪裁。

当随着向后学习时用户将会发现,在 CorelDRAW! 中同一个工具有好几种功能,这种组织方式贯穿于本程序的始终,对于 Draw 来说也是至关重要的功能特色。

本书中指导练习时已经假定用户的硬盘为 C 盘且软盘是在 A 驱动器中。如果计算机的配置与此不同,用相应的驱动器字母代替即可。另外,本书假定用户所用的 CorelDRAW! 的版本为 5.0。

用户务必对 Microsoft Windows 有一些基本常识,同时要对按钮、窗口、滚动条以及其他术语有所了解。如果不是这样,可以查看一下 Windows 的文档资料。

1.1 从 DeLook 设计开始

假设在海边一个小村庄里,Joe DeLook 已经在其 PC 机的硬盘上安装好了 CorelDRAW!,他准备开始埋头学习电子设计。时间是周五下午,除了 Joe 以外,其他的人已经下班了。他没有与他的同伴们坐在海边琼酿酒馆中,而是坐在 PC 机前。虽然他很想出去喝一杯冷饮,但他还是坚持坐下来学习使用 CorelDRAW!。

附盘: Joe 对 PC 机可以说知之甚少,但他对图形设计软件却有厚实的基础。虽然 PC 机在演播室已经有好几个月了,但它几乎只用于图书管理,而不是用于设计工作。坐在 PC 机前,Joe 漫无目的地扫描一遍随同 CorelDRAW! 带来的充满各种符号及剪裁艺术库的书。当翻到运输部分时,他看到各种如同神话中的小汽车,但没有一种他当时所渴求的。谢天谢地,他突然发现了一种他喜欢的汽车——Dodge Stalteh——在配套(另卖)CD-ROM 上,他发现其文件名为 STLTH50B.CDR,他想看看他是否可以将其调到 Draw 中来。在用户继续学习之前,确保已正确安装好 CorelDRAW!。安装过程是很容易的,只是其全过程要花费很长一段时间。安装过程有各种选项,使用户可以根据自己的爱好有选择地安装程序及相关文件。例如,可以有选择地安装字体,选择是否安装剪裁文件。另外,如果用户有一个扫描仪,可以选择一个合适的驱动器,以便直接把画片扫描到 Draw 中。关于安装的更详细的信息,读者可以参考附录 A。

技巧: 为了学习本书中的练习,务必要有剪裁艺术图片在手边。为了理想起见,用户可以在进入 Draw 之前将诸如软盘中的商用剪裁艺术图片或自己创建的文件装载到硬盘上去。虽然用户可以将剪裁艺术图片剪裁到一个已有的子目录下,但最好还是装到一个