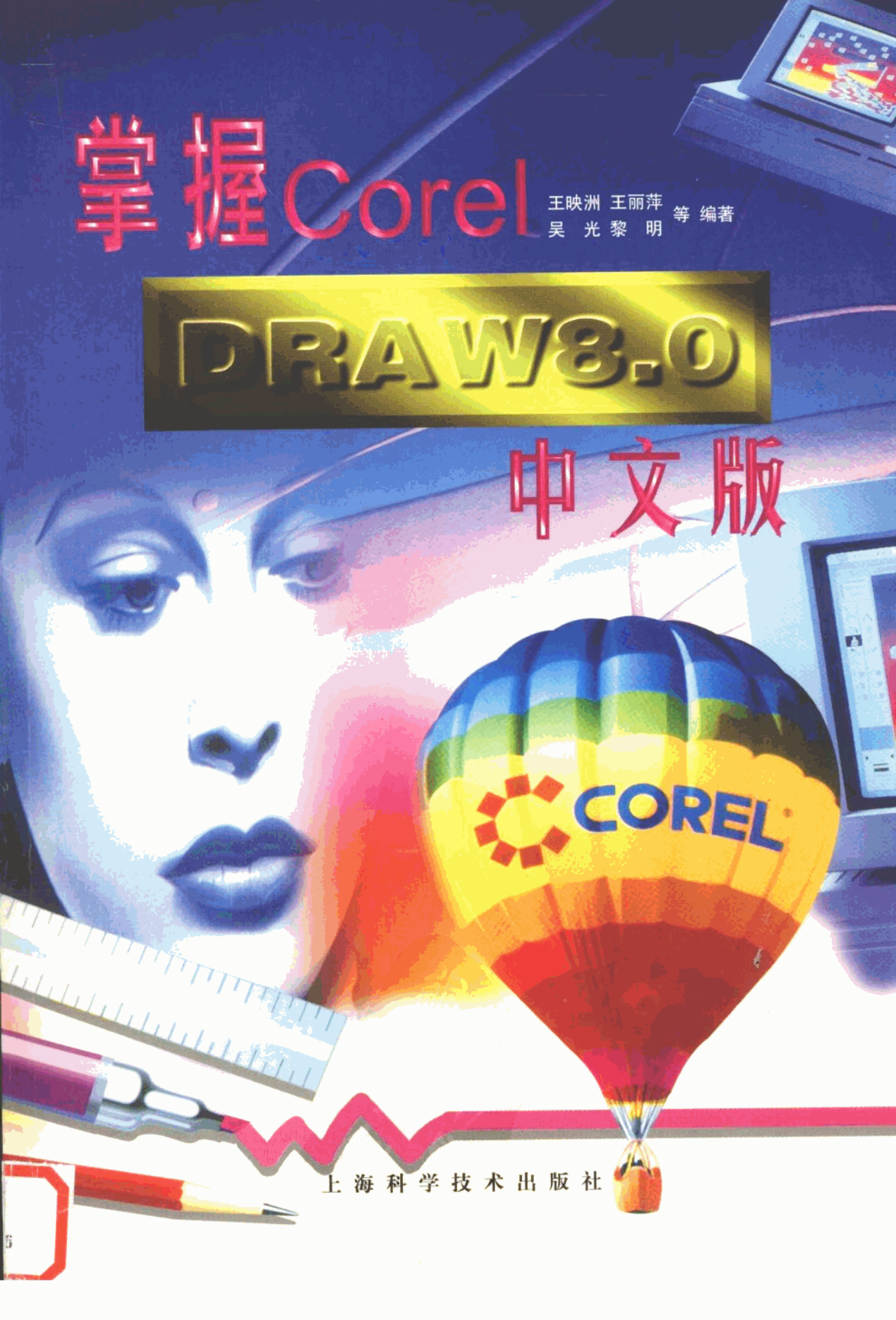


掌握Corel

王映洲 王丽萍 等 编著
吴 光 黎 明

DRAW8.0

中文版



上海科学技术出版社

掌握 CorelDRAW 8.0 中文版

王映洲 王丽萍

等编著

吴 光 黎 明

潘金贵

审校

上海科学技术出版社

掌握 CorelDRAW 8.0 中文版

王映洲 王丽萍 吴光 黎明 等编著

潘金贵 审校

上海科学技术出版社出版、发行

(上海瑞金二路450号)

新华书店上海发行所经销 常熟市印刷八厂印刷

开本787×1092 1/16 印张18.25 字数418 000

1999年3月第1版 1999年3月第1次印刷

印数 1—5 000

ISBN 7-5323-5114-9/TP·108

定价: 28.00元

本书如有缺页、错装或坏损等严重质量问题,

请向承印厂联系调换

内 容 提 要

CorelDRAW 是 Windows 操作系统下的一个非常成功的桌面绘图软件。它具有良好的用户界面、强大的功能、极高的工作效率以及使用方便等许多优点,加上软件的不断升级,愈来愈受到广大用户的青睐。

本书从最新版本的 CorelDRAW 8.0 的基本操作出发,详尽地介绍了该软件的基本知识和各项功能的使用,图文并茂,易于掌握。既适用于初学者的学习,也适用于各界创意设计人员、计算机爱好者、大专院校计算机专业及相关学科师生使用和参考。

前 言

CorelDRAW 8.0 是 Corel 公司最新的软件产品,是在个人电脑上运行的一个集绘图、动画、幻灯、办公等为一体的软件包。对于 CorelDRAW 8.0 软件包,除了 CorelDRAW 绘图软件外,还包括其他诸如 Corel PHOTO-PAINT、Corel DREAM 3D 等软件产品,但其中最具影响的就是 CorelDRAW 绘图软件了。

CorelDRAW 为高质量的彩色桌面印刷出版技术、动画设计技术、建筑装潢以及广告设计等方面提供了强有力的工具。从 CorelDRAW 2.0 版起,经过 6.0 版的发展,直到现在 CorelDRAW 8.0 版的完全成熟,Corel 公司一直在不断努力,使自己的产品适应市场和客户的需要。现在的 CorelDRAW 8.0,无论是它的设计思想,还是各种绘图方式,都达到了炉火纯青的地步。对于那些未曾使用过它的用户,只要按照它提供的方法进行操作,就能够很快地轻松驾驭该软件;而对于那些具有基本的艺术修养的用户,只要掌握了它的使用方法和技巧,即可设计出各种具有艺术感染力的作品。

本书从实用的角度出发,详细地介绍了 CorelDRAW 的各种功能和相应的操作方法,共分十六章。

第一、二、三章主要介绍了 CorelDRAW 8.0 的基本概念和使用规范,以及一些基本的使用方法;特别是在第三章中介绍了绘图的设置。对于 CorelDRAW 的老用户来说这些内容已不是新鲜了,而对于那些刚刚接触 CorelDRAW 的用户来说,这三章的内容是十分重要的。

第四章介绍了利用 CorelDRAW 提供的各种工具来创建基本对象,这是在 CorelDRAW 中进行绘图的基础。

第五章介绍了 CorelDRAW 强大的文本处理功能,可使用户能轻松地编辑文本、格式化文本、校对文本及创建文本效果。

从第六章到第九章,分别介绍了有关对象的各种处理,包括对对象的整形、对象的选择和变换、填充和轮廓化对象以及对象的组织。这四章是本书的重要部分,用户必须认真地学习这些内容。

第十章介绍了在 CorelDRAW 8.0 中的颜色创建和调色板的管理,包括颜色卷帘窗和对话框的使用、使用调色板来选择颜色、自定义调色板等。

第十一章介绍了如何创建图形图象的特殊效果,包括混成对象、立体化对象、轮廓化对象以及为对象添加透视等。

三维模型能给绘图添加有趣的设计要素。本书在第十二章中简单介绍了三维模型的导入、模型的处理、相机和光源的使用以及对三维模型的渲染。

位图是图形软件中的一个重要概念,本书第十三章详细介绍了如何用位图工作。

第十四章介绍了利用“集锦簿”来浏览电脑、剪贴画、相片、三维模型、预设的填色和轮廓的文件夹以及任何“文件传送协议 (FTP)”站点。

导入、导出和 OLE 都是在应用程序间交换信息的途径,它们的区别在于信息交换的

方法。第十五章介绍了文件导入和导出的操作方法、对 OLE 对象的链接和嵌入以及对它们的编辑。

本书的最后一章介绍了如何设置打印作业、使用 Postscript 优化打印作业、微调打印作业以及使用打印合并功能。

参加本书编写工作的人有：王映洲、王丽萍、吴光、黎明、郝水侠、张运涛、胡宏、刘吉强、王文明、王志峰、李梁、邓斌、杨新苗、孟平、廖文斌、黄章任等，全书由潘金贵主审，值此一并表示谢意。

由于时间仓促，加之水平有限，书中一定有许多不足之处，敬请广大读者不吝指正。

编 者

1999 年 2 月

目 录

第一章 CorelDRAW 8.0 概述	1
1.1 CorelDRAW 8.0 的概念	1
1.1.1 CorelDRAW 中的对象	1
1.1.2 矢量和位图图像	2
1.2 管理工作区	3
1.2.1 使用工具栏	4
1.2.2 访问展开式菜单	4
1.2.3 使用卷帘窗	4
1.2.4 使用属性栏	5
1.2.5 使用泊坞窗	6
1.2.6 自定义工具栏和属性栏	6
1.2.7 使用多个工作区	7
1.3 使用帮助	7
1.3.1 使用联机帮助	8
1.3.2 访问“联机指导”	8
1.3.3 访问“联机提示”	8
1.3.4 访问“上下文相关帮助”	8
1.3.5 打印帮助	9
1.4 文档规范	9
第二章 开始使用 CorelDRAW 8.0.	11
2.1 创建新绘图	11
2.1.1 创建新绘图	11
2.1.2 创建基于模板的新绘图	12
2.2 打开绘图	13
2.3 保存、关闭和退出	14
2.3.1 保存文件	14
2.3.2 用不同的名称或格式保存文件	15
2.3.3 使用“高级设置”保存文件	16
2.3.4 关闭文件	17
2.3.5 关闭活动窗口	17
2.3.6 退出 CorelDRAW	17
2.4 存档文件	18
2.4.1 存档文件的当前版本	18
2.4.2 检索活动文件的以前版本	19
2.5 备份所做的工作	19

2.5.1	自动保存图象	19
2.5.2	创建图象的备份	20
2.6	组织和检索文件	20
2.6.1	添加注释、批注、缩略图和关键字	21
2.6.2	按文件类型检索文件	21
2.7	查看计算机和文档的信息	21
2.7.1	查看系统信息	22
2.7.2	查看文档信息	22
2.7.3	保存和打印文档信息	23
2.8	查找和替换	23
2.8.1	查找对象	23
2.8.2	替换对象属性	24
2.8.3	查找和替换文本对象	25
2.9	撤消和重做更改	25
2.9.1	撤消更改	26
2.9.2	撤消一系列更改	26
2.9.3	撤消自上次保存以来的所有更改	27
2.9.4	重做一系列更改	27
2.9.5	重复命令	27
2.10	显示警告信息	28
第三章	绘图的设置	29
3.1	设置页面	29
3.1.1	选取页面大小	29
3.1.2	设置分辨率	30
3.1.3	定义和保存自定义页面大小	30
3.1.4	移除自定义页面大小	31
3.1.5	设置页面方向	31
3.1.6	设置版面样式	32
3.1.7	查看对开页	32
3.1.8	添加页框	33
3.1.9	添加页面背景	33
3.1.10	移除页面背景	34
3.1.11	隐藏和显示页边框	34
3.1.12	创建标签	34
3.1.13	添加和删除自定义标签样式	35
3.2	处理多页文档	35
3.2.1	使用菜单命令处理多页文档	35
3.2.2	使用“导航器”处理多页文档	36

3.2.3 调整“导航器”的大小	37
3.3 使用样式和模板	37
3.3.1 使用样式	37
3.3.2 使用模板	39
3.4 使用网格、标尺和辅助线	42
3.4.1 使用网格和标尺	42
3.4.2 使用辅助线	46
3.5 查看绘图	49
3.5.1 缩放和平移	49
3.5.2 使用“视图管理器”	49
3.5.3 设置视图质量	51
3.5.4 使用全屏幕预览	51
3.6 对新文档使用一致的设置	52
第四章 基础对象的创建	53
4.1 基本图形的绘制	53
4.1.1 绘制矩形和正方形	53
4.1.2 绘制椭圆和圆	54
4.1.3 绘制多边形和星形	54
4.1.4 绘制螺旋线	56
4.1.5 绘制方格纸	57
4.1.6 从中心绘制图形	57
4.2 利用“手绘”和“贝塞线”工具绘制直线与曲线	58
4.2.1 控制“手绘工具”和“贝塞线工具”的操作	58
4.2.2 利用“自然笔”工具绘制曲线	59
4.2.3 利用“贝塞线工具”绘制直线和曲线	60
4.2.4 利用“手绘工具”绘制直线和曲线	61
4.2.5 设置图形的尺寸精度	62
4.2.6 设置限制角度	63
4.3 绘制尺度线和连接线	63
4.3.1 绘制尺度线	65
4.3.2 改变尺度文本	66
4.3.3 改变尺度文本的字体	68
4.3.4 绘制标注线	68
4.3.5 绘制连接线	69
4.3.6 绘制尺度线的比例	70
4.3.7 尺度文本的定位	71
第五章 文本工作	72
5.1 文本的输入	72

5.1.1	添加美术字	72
5.1.2	添加段落文本	73
5.1.3	添加符号	74
5.2	文本的选择	75
5.2.1	使用“文本”工具选择文本	75
5.2.2	使用“挑选”工具选择文本对象	76
5.2.3	使用“形状”工具选择字符	76
5.3	文本的格式化	77
5.3.1	应用字符属性	77
5.3.2	指定文本间距	79
5.3.3	指定字体和符号列表的选项	83
5.3.4	改变缺省的文本设置	84
5.4	利用文本类型工作	86
5.5	文本的编辑	87
5.5.1	在“绘图窗口”中进行编辑	88
5.5.2	在“编辑文本”对话框中编辑	88
5.6	拼写检查器的使用	89
5.6.1	使用拼写检查器	89
5.6.2	使用自动拼写检查器	91
第六章	对象的整形	93
6.1	直线、曲线和曲线对象的整形	93
6.1.1	选择节点和线段	94
6.1.2	添加节点	95
6.1.3	改变节点属性	96
6.1.4	连接节点	96
6.1.5	删除节点	97
6.1.6	对齐节点和控制点	97
6.1.7	移动节点和线段	98
6.1.8	改变线段属性	99
6.1.9	断开路径	99
6.1.10	变换曲线对象的一部分	100
6.2	矩形和椭圆的整形	101
6.2.1	将矩形或正方形的顶角变为圆角	101
6.2.2	将一个椭圆或圆形转换为一个弧形或饼形	101
6.2.3	转换椭圆或矩形为曲线对象	102
6.3	多边形和星形的整形	103
6.4	分离和抹除对象	103
6.4.1	使用“刻刀工具”分离一个对象	104

6.4.2 抹除对象的一部分	105
第七章 选择对象和对象的变换	106
7.1 选择对象	106
7.1.1 单击鼠标选择对象	107
7.1.2 拖动选择对象	107
7.1.3 使用键盘选择对象	107
7.1.4 单击鼠标选择隐藏的对象	107
7.1.5 使用菜单命令选择所有的对象	108
7.1.6 通过轮廓选择未填充的对象	108
7.1.7 撤消选择	109
7.2 对象的变换	109
7.2.1 改变对象的位置	110
7.2.2 调整对象的大小和延展对象	111
7.2.3 缩放对象	113
7.2.4 旋转对象	114
7.2.5 倾斜对象	118
7.2.6 镜像对象	119
7.2.7 撤消变换	121
7.2.8 对副本应用变换	121
第八章 填充和轮廓化对象	123
8.1 对象的填充	123
8.1.1 使用均匀填充	123
8.1.2 使用喷泉式填充	125
8.1.3 使用双色图样填充	127
8.1.4 使用全色图样填充	130
8.1.5 使用位图图样填充	130
8.1.6 使用底纹填充	132
8.1.7 使用 PostScript 底纹	133
8.2 勾画对象的轮廓	134
8.2.1 使用均匀轮廓	134
8.2.2 应用和编辑线端形状	137
8.2.3 管理轮廓	139
8.3 使用颜色样式	141
8.3.1 编辑颜色样式	142
8.3.2 创建父颜色	142
8.3.3 创建子颜色	143
8.3.4 将颜色样式移动到另一个父颜色下	144
8.3.5 删除和重命名颜色样式中的颜色	145

8.3.6 颜色排序	145
8.3.7 应用颜色样式	145
第九章 对象的组织	146
9.1 对象的排序	146
9.2 对齐对象	147
9.2.1 使用“对齐到”命令对齐对象	147
9.2.2 水平和垂直对齐对象	148
9.3 分布对象	149
9.4 锁定和解除锁定对象	150
9.4.1 锁定对象	150
9.4.2 选择锁定的对象	151
9.4.3 解除锁定对象	151
9.5 群组和取消群组对象	151
9.5.1 群组对象和取消群组	151
9.5.2 选择群组中的对象	152
9.6 组合对象	152
9.6.1 组合两个或多个对象	153
9.6.2 拆分组合对象	153
9.7 焊接、修剪和交叉对象	154
9.7.1 焊接对象	154
9.7.2 修剪对象	155
9.7.3 交叉对象	155
9.8 使用“对象管理器”	155
9.8.1 打开和设置“对象管理器”	156
9.8.2 使用“对象管理器”编辑对象	157
9.8.3 使用图层以组织绘图	158
9.8.4 设置图层属性	160
第十章 色彩	164
10.1 选择颜色	164
10.1.1 从常驻屏幕调色板中选择一种颜色	165
10.1.2 从颜色观察器中选择一种颜色	166
10.1.3 通过调和其他颜色来选择一种颜色	166
10.1.4 使用颜色协调来选择一种颜色	167
10.1.5 通过混合颜色来选择一种颜色	168
10.1.6 从固定调色板中选择一种颜色	169
10.1.7 从自定义调色板中选择一种颜色	169
10.1.8 使用颜色测量设备来选择颜色	170
10.1.9 通过设置数值来选择一种颜色	171

10.1.10	选择默认的填充和轮廓颜色	171
10.1.11	预览新颜色	171
10.2	使用屏幕调色板	172
10.2.1	更改常驻屏幕调色板的位置和大小	172
10.2.2	更改常驻屏幕调色板中的颜色	172
10.2.3	自定义常驻屏幕调色板	173
10.3	自定义调色板	174
10.3.1	创建自定义调色板	174
10.3.2	保存自定义调色板	174
10.3.3	给自定义调色板中的颜色命名	175
10.3.4	编辑现存的自定义调色板	175
10.3.5	更改自定义调色板中的颜色	175
10.4	精确地再制颜色	176
10.4.1	校正颜色	177
10.4.2	查看色谱外的颜色	178
10.4.3	设置和调节颜色预置文件	178
第十一章	特技处理	180
11.1	添加透视	180
11.1.1	创建单点和两点透视	180
11.1.2	编辑对象的透视	180
11.1.3	复制对象的透视效果	181
11.1.4	移除透视效果	181
11.2	对象的调和	181
11.2.1	创建基本调和	182
11.2.2	设置调和属性	184
11.2.3	编辑调和	186
11.3	勾画对象的轮廓	187
11.3.1	勾画对象的轮廓	187
11.3.2	设置颜色渐进	188
11.3.3	编辑被勾画轮廓线的对象	188
11.3.4	复制和克隆轮廓线	188
11.4	对象的变形	189
11.5	封套的使用	189
11.5.1	从对象创建封套	190
11.5.2	应用封套	190
11.5.3	添加和移除封套节点	191
11.5.4	修改封套的节点和段	191
11.5.5	移除封套	191

11. 6	立体化	191
11. 6. 1	立体化对象	192
11. 6. 2	填充立体模型	193
11. 6. 3	照明立体化	193
11. 6. 4	创建斜角修饰边的立体模型	194
11. 7	使用透镜	195
11. 7. 1	创建透镜	195
11. 7. 2	调整、复制和删除透镜	197
11. 8	为对象添加阴影	198
11. 8. 1	为对象添加阴影	198
11. 8. 2	复制和克隆阴影	199
11. 8. 3	移除阴影	200
11. 9	使用 PowerClip	200
11. 9. 1	创建 PowerClip 对象	200
11. 9. 2	编辑 PowerClip 对象	201
11. 9. 3	锁定和解除锁定 PowerClip 对象的内容	201
11. 9. 4	更改 PowerClip 内容对象的默认位置	202
11. 9. 5	提取 PowerClip 对象的内容	202
11. 9. 6	复制 PowerClip 对象的内容	202
第十二章	利用三维模型工作	204
12. 1	导入三维模型	204
12. 2	三维视区	205
12. 2. 1	定位三维视区	205
12. 2. 2	调整三维视区的大小	205
12. 2. 3	编辑三维模型	205
12. 3	处理三维模型	205
12. 3. 1	定位三维模型	205
12. 3. 2	旋转三维模型	205
12. 4	使用相机	206
12. 4. 1	更改相机镜头的缩放比例	206
12. 4. 2	定位相机	206
12. 4. 3	改变相机方向	206
12. 4. 4	旋转相机	207
12. 4. 5	改变相机视图	207
12. 5	使用光源	207
12. 5. 1	添加光源	208
12. 5. 2	设置环境光源	208
12. 5. 3	光源定位	208

12.5.4	旋转聚灯光源	208
12.5.5	设置光源属性	208
12.6	渲染三维模型	209
12.6.1	设置渲染质量	209
12.6.2	渲染图象	209
第十三章	位图	210
13.1	导入和裁剪位图	210
13.2	导入后裁剪位图	212
13.3	处理连接的位图	212
13.4	选定位图	213
13.5	使位图旋转和倾斜	213
13.6	勾画位图	214
13.6.1	手动勾画位图	214
13.6.2	自动勾画位图	215
13.7	位图的着色	215
13.7.1	打开、保存和编辑位图颜色遮罩	216
13.7.2	对位图应用 PostScript 半色调加网技术	216
13.7.3	改变单色位图的颜色	217
13.7.4	显示位图中的颜色	217
13.7.5	隐藏位图中的颜色	218
13.8	校正或调整图象的色调	218
13.8.1	调整亮度、对比度和强度	219
13.8.2	调整颜色平衡	220
13.8.3	调整伽玛值	221
13.8.4	调整色度、饱和度和亮度	221
13.8.5	反显绘图中的颜色	222
13.8.6	图象极色化	222
13.9	重新取样和编辑位图	222
13.9.1	重新取样位图	223
13.9.2	编辑位图	224
13.10	扩充位图的边框	224
13.11	转换位图	225
13.11.1	将矢量转换为位图	225
13.11.2	将图象转换为不同的颜色模式	225
13.11.3	将图象转换为“调色板色”颜色模式	227
13.12	对位图应用特殊效果	230
13.12.1	应用二维效果	230
13.12.2	应用三维效果	230

13.12.3	应用模糊效果	231
13.12.4	应用杂点效果	231
13.12.5	应用鲜明度效果	231
13.12.6	应用艺术效果	231
13.12.7	应用颜色转换效果	231
13.13	使用插入式过滤器	232
13.13.1	添加插入式过滤器效果	232
13.13.2	启用和禁用插入式过滤器效果	232
13.13.3	移除插入式过滤器效果	232
第十四章	使用集锦簿	233
14.1	使用“集锦簿”浏览读者的计算机	233
14.1.1	使用“集锦簿”的“浏览”页导入、打开或打印文件	233
14.1.2	使用“集锦簿”的“浏览”页管理文件	234
14.2	使用“集锦簿”浏览剪贴画、相片和三维模型	235
14.2.1	使用“集锦簿”的“剪贴画”页导入、打开或打印剪贴画	235
14.2.2	使用“集锦簿”的“相片”页导入、打开或打印相片	236
14.2.3	使用“集锦簿”的“三维模型”页导入、打开或打印三维模型	236
14.2.4	使用“集锦簿”的“剪贴画”、“相片”和“三维模型”页管理文件 ..	236
14.3	使用“集锦簿”浏览预设填色和轮廓	236
14.3.1	将填色和轮廓存储到“集锦簿”的“喜爱的填色和轮廓”页	237
14.3.2	将喜爱的填色和轮廓应用于对象	238
14.3.3	使用“集锦簿”管理喜爱的填色和轮廓	238
14.4	使用“集锦簿”浏览 FTP 站点	238
14.4.1	连接到 FTP 站点	238
14.4.2	从 FTP 站点获取文件	240
14.5	自定义“集锦簿”	240
第十五章	导入、导出和 OLE	242
15.1	导入和导出文件	242
15.1.1	导入和打开文件	244
15.1.2	“Photo CD”对话框	247
15.1.3	导出文件并保存为非应用程序自身的格式	248
15.2	对象链接和嵌入	249
15.2.1	在 CorelDRAW 中使用 OLE 对象的限制	251
15.2.2	创建新的 OLE 对象	251
15.2.3	链接 OLE	251
15.2.4	嵌入 OLE	254
第十六章	打印	257
16.1	设置打印作业	257

16.1.1	打印一个文件	258
16.1.2	选择和配置打印设备	258
16.1.3	打印多个副本	259
16.1.4	指定打印的页码范围	259
16.1.5	指定打印的对象或图层	260
16.1.6	将大幅作品打印成平铺图象	260
16.1.7	使用拼版样式	260
16.1.8	使用 N-up 格式	261
16.1.9	使用预设的打印选项	262
16.2	对要打印的图象进行预览、调整大小和定位	263
16.2.1	预览打印作业	263
16.2.2	自定义“打印预览”	264
16.2.3	打印时调整图象的大小	264
16.2.4	打印时定位图象	265
16.3	使用 PostScript 来优化打印作业	265
16.3.1	使用 PostScript 2 或 PostScript 3	266
16.3.2	打印复杂对象	266
16.3.3	字体和专色警告	267
16.3.4	优化喷泉式填充	267
16.3.5	下载 Type 1 字体	267
16.3.6	设置位图字体选项	268
16.3.7	以 RGB 打印彩色位图	268
16.4	微调打印作业	269
16.4.1	打印时设置喷泉式步数值	269
16.4.2	以块方式打印位图	269
16.4.3	把彩色作品打印成黑白图或灰阶图	270
16.4.4	控制彩色位图转换成灰阶图	270
16.4.5	以 RGB 方式打印位图	270
16.4.6	为打印机带区分配控件	270
16.4.7	为填充剪贴分配控件	271
16.4.8	指定非 PostScript 设备的文本输出方法	271
16.5	使用打印合并	271
16.5.1	为打印合并准备绘图	272
16.5.2	为打印合并准备文本文件	272
16.5.3	合并文本文件与绘图	273