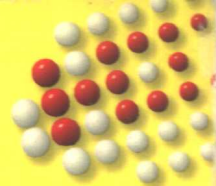


Sams' Teach Yourself
CorelDRAW 8
in 24 Hours



全面介绍了如何使用
CorelDRAW 8

每位读者均可从书中找到
适合自己口味的内容

(美) David Karlins 著
康博创作室 译

CorelDRAW 8



自学通



机械工业出版社

西蒙与舒斯特
国际出版公司



SAMS
PUBLISHING CMP

本书介绍了CorelDRAW 8中主要绘图工具的使用方法以及利用有关工具所产生的各种效果。书中利用丰富的插图和详实的操作步骤详细地阐明了生成各种效果的方法。全书分为24章,在最后的5章中,简要地介绍了CorelDRAW极好的补充工具,即PHOTO-PAINT和Dream3D,为那些想学习CorelDRAW高级绘图技巧的人提供了一个起点。本书是一部非常实用的学习教程,既适合于CorelDRAW感兴趣的新用户阅读,也适合于对CorelDRAW有一定应用经验的各界用户参考。

David Karlins: Sams' Teach Yourself CorelDRAW 8 in 24 Hours.

Authorized translation from the English language edition published by Sams Publishing.

Copyright 1998 by Sams Publishing.

All rights reserved. For sale in Mainland China only.

本书中文简体字版由机械工业出版社和美国西蒙与舒斯特国际出版公司合作出版。未经出版者书面许可,本书的任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

本书封底贴有Prentice Hall防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,翻印必究。

本书版权登记号:图字:01-98-0704

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 8 自学通/(美)卡利斯(Karlins, D.)著;康博创作室译. - 北京:机械工业出版社,1998
书名原文:Sams' Teach Yourself CorelDRAW 8 in 24 Hours
ISBN 7-111-06655-3

I. C... II. ①卡... ②康... III. 图形软件, CorelDRAW 8 IV. TP391.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 19659 号

出 版 人:马九荣(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑:温莉芳 于静

北京市密云县印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

1998 年 9 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm1/16·18.25 印张

定价:29.00 元

凡购本书,如有倒页、脱页、缺页,由本社发行部调换

译者序

CorelDRAW 是运行在 Windows 95 上的 32 位应用程序,是目前功能最强、在国外最为流行的绘图套装软件之一,主要功能是矢量绘图。在 CorelDRAW 8.0 中补充了两个非常优秀的工具,这就是 PHOTO-PAINT 和 Dream 3D,这两个工具主要用来处理位图图像,从而更提高了 CorelDRAW 的实用性。CorelDRAW 8 中新增的工具和特征给对象的操纵及编辑带来了极大的方便。

本书分为 24 章,笔者有意安排,让用户在 24 小时内学完本书,每小时一章。在本书内容的前后布置中,刻意由浅入深,对有关工具的具体使用以及所产生的各种惊人效果都配备了丰富的插图,同时提供了完成某些任务的详细步骤。在每章的后面,还提供了专题讨论,有意识地让用户练习使用所学到的知识。每章末尾的小测验使用户能够检验自己对各章内容的消化程度。从而为更好地利用 CorelDRAW 8 提供良好的学习场所。

译者在本书的翻译工作中,学到了不少知识。CorelDRAW 8 所能产生的效果深深吸引着我们。相信本书定能使每位读者都受益匪浅。所以,译者将本书推荐给广大用户。希望广大读者能够像译者一样很快掌握 CorelDRAW 8 的使用技巧,并能够利用它出色地完成任务。本书由康博创作室翻译完成,具体人员有余进、董斐、叶迴涛、李帆、寇晓东、刘元正、余洋等人翻译。由于译者本身的水平所限,再加上时间仓促,因此本书肯定存在粗疏和错误之处,希望读者不吝指教。

康博创作室

1998年7月

目 录

译者序

第 1 章 CorelDRAW 8 入门 1

1.1 欢迎使用 CorelDRAW 8 1

1.2 快速浏览 3

1.3 绘制线段 5

1.3.1 练习:创建直线 5

1.3.2 练习:绘制线对象 6

1.4 选择对象 8

1.4.1 利用 Tab 键选择对象 8

1.4.2 练习:利用 Tab 键选择对象 8

1.4.3 选定多个对象 8

1.5 小结 9

1.6 专题讨论 10

1.7 小测验 10

1.8 小测验答案 11

第 2 章 创建艺术文字 12

2.1 处理艺术文字 12

2.2 创建艺术文字 12

2.3 Text Property 栏 13

2.4 格式化文字 14

2.5 编辑和格式化文字字符 16

2.5.1 格式化文字字符 17

2.5.2 对文字进行旋转、调整大小和位置的操作 18

2.6 使用 Font Navigator 来管理字体 20

2.7 插入符号 22

2.8 小结 22

2.9 专题讨论 23

2.10 小测验 24

2.11 小测验答案 25

第 3 章 处理形状 26

3.1 形状工具及其使用 26

3.1.1 使用矩形 26

3.1.2 创建椭圆和圆 27

3.1.3 绘制多边形 27

3.1.4 练习:创建星形 29

3.1.5 绘制螺旋线 30

3.1.6 绘制图纸栅格 32

3.2 编辑形状 33

3.2.1 设置形状的大小 33

3.2.2 练习:不保持比例重新设置形状的大小 33

3.2.3 旋转对象 34

3.2.4 将对象分层 34

3.2.5 形状变换 34

3.2.6 从调色板选择填充颜色 35

3.2.7 拷贝和堆积对象 38

3.3 保存图形 38

3.3.1 保存文件 39

3.3.2 练习:保存整个图形 39

3.4 打印文件 40

3.5 小结 40

3.6 专题讨论 40

3.7 小测验 41

3.8 小测验答案 41

第 4 章 控制 CorelDRAW 8 环境 42

4.1 浏览和移动工具栏 42

4.2 Standard 工具栏上的工具 44

4.3 使用 Docker 窗口 45

4.4 管理 Docker 窗口 45

4.4.1 使用 Script and Preset Docker 窗口 46

4.4.2 练习:应用阴影脚本 47

4.4.3 使用 Scrapbook Docker 窗口 48

4.5 解释状态栏 49

4.6 控制上卷窗 49

4.7 小结 50

4.8 专题讨论 51

4.9 小测验 51

4.10 小测验答案 51

第 5 章 设置页面布局 52

5.1 定义页面大小 52

5.1.1 练习:定义页面大小 52

5.1.2 练习:定义适合于 640×480 像素监视器屏幕的定制页面大小 53

5.1.3 定制 CorelDRAW 8 的页面

布局	53	7.4 专题讨论	83
5.1.4 使用导引线和删格	55	7.5 小测验	86
5.1.5 练习:在 6in 处创建一条垂直导引线,并将一个矩形对齐到该导引线	55	7.6 小测验答案	86
5.2 操纵视图	56	第 8 章 绘制和编辑手画曲线	87
5.2.1 缩放和平移	56	8.1 绘制手画曲线	88
5.2.2 定义视图质量	57	8.2 封闭曲线	89
5.3 控制对象	58	8.2.1 手工封闭曲线对象	89
5.3.1 选定多个对象	58	8.2.2 自封闭曲线	89
5.3.2 对齐对象	60	8.3 编辑曲线节点	90
5.4 定义缺省填充和线条颜色	62	8.3.1 检查节点	90
5.5 小结	63	8.3.2 编辑节点	90
5.6 专题讨论	63	8.3.3 添加和删除节点	91
5.7 小测验	64	8.4 编辑艺术文字节点	92
5.8 小测验答案	64	8.4.1 编辑文字间距	92
第 6 章 定义轮廓	65	8.4.2 将文字转换为曲线	94
6.1 创建轮廓	65	8.4.3 练习:编辑文字字符的形状	94
6.1.1 从 Outline 弹出式工具栏中定义轮廓线宽度	65	8.5 小结	94
6.1.2 练习:给矩形指定 8 磅的轮廓线	65	8.6 专题讨论	94
6.1.3 利用 Pen 上卷窗定义轮廓选项	66	8.7 小测验	96
6.1.4 利用 Pen 上卷窗指定轮廓选项	67	8.8 小测验答案	96
6.1.5 Outline Pen 对话框	68	第 9 章 Bézier 曲线	97
6.2 定义缺省的轮廓线	72	9.1 创建 Bézier 曲线	97
6.3 小结	72	9.1.1 利用 Bézier 工具进行修改	97
6.4 专题讨论	72	9.1.2 练习:使用 Bézier 曲线工具修改蜥蜴符号	97
6.5 小测验	73	9.1.3 用 Bézier 工具绘制曲线	99
6.6 小测验答案	73	9.1.4 练习:绘制波浪线	99
第 7 章 混合填充	74	9.1.5 编辑 Bézier 曲线	100
7.1 均匀颜色填充	76	9.2 将文字拟合到路径	101
7.1.1 均匀填充混合颜色	76	9.2.1 在路径上键入文字	101
7.1.2 喷色填充	79	9.2.2 把文字附着到路径	103
7.1.3 图案和网纹填充	80	9.2.3 练习:把文字附着到曲线	103
7.1.4 PostScript 填充	82	9.2.4 将文字对齐到路径	103
7.1.5 缺省填充	82	9.2.5 对曲线文字进行扩展和整形	106
7.2 点色与调配色	82	9.3 小结	108
7.2.1 固定调色板	83	9.4 专题讨论	109
7.2.2 调配色	83	9.5 小测验	109
7.3 小结	83	9.6 小测验答案	110
		第 10 章 形状和曲线的处理	111
		10.1 形状的编辑	111
		10.1.1 编辑椭圆节点	111

10.1.2 移动形状的节点	111	11.7 小测验	133
10.1.3 用 Knife 工具进行编辑	112	11.8 小测验答案	134
10.1.4 练习:用 Knife 工具切割 形状	113	第 12 章 Lens 和 PowerClips 工具	135
10.1.5 擦除像素	114	12.1 创建透镜	136
10.2 将形状变换为曲线	114	12.1.1 透镜的种类	136
10.3 编辑曲线	115	12.1.2 Lens 选项	136
10.3.1 练习:将对象节点转换为 曲线	115	12.1.3 如何使用透镜	137
10.3.2 添加和删除节点	115	12.1.4 练习:向艺术体文字施加放大 镜效果	137
10.3.3 定义节点类型	116	12.2 使用 PowerClips	138
10.3.4 用控制点弯曲曲线	117	12.3 定义交互式透明效果	139
10.3.5 将三角形转换为风帆	118	12.4 小结	140
10.3.6 用高级节点属性来刻划 曲线	119	12.5 专题讨论	141
10.4 小结	119	12.6 小测验	142
10.5 专题讨论	120	12.7 小测验答案	143
10.6 小测验	121	第 13 章 混成与轮廓	144
10.7 小测验答案	121	13.1 混成处理	145
第 11 章 在 CorelDRAW 8 中处理位图 图像	123	13.1.1 定义混成	145
11.1 什么是位图图像	124	13.1.2 练习:用三个步骤将圆混成到 正方形	145
11.2 为什么要在 CorelDRAW 中编辑 位图	124	13.1.3 沿路径混成	146
11.3 何处得到位图图像	124	13.1.4 练习:沿路径混成到圆	146
11.3.1 将图像扫描到 CorelDRAW 中	125	13.2 定义轮廓	147
11.3.2 练习:将图像扫描到 CorelDRAW 中	125	13.2.1 定义轮廓线	147
11.3.3 输入位图图像	127	13.2.2 练习:生成内部、外部和居中的 同心圆	147
11.3.4 拷贝和粘贴位图	128	13.2.3 轮廓线着色	149
11.3.5 练习:将位图图像拷贝到 CorelDRAW	128	13.2.4 练习:为轮廓外框指定颜色 变化	149
11.3.6 将对象转变为位图	128	13.3 小结	150
11.4 在位图上运用效果	129	13.4 专题讨论	150
11.4.1 在位图图像上使用颜色 蒙板	129	13.5 小测验	152
11.4.2 练习:从位图图像中剥离某种 颜色	129	13.6 小测验答案	153
11.4.3 设定位图图像的透明度	131	第 14 章 透视效果的处理	154
11.4.4 位图图像效果的应用	131	14.1 应用透视效果	154
11.5 小结	132	14.1.1 练习:对艺术对象应用透视 效果	155
11.6 专题讨论	133	14.1.2 编辑透视效果	156
		14.1.3 练习:透视编辑	156
		14.2 将对象封入套封	156
		14.2.1 创建直线套封效果	157
		14.2.2 练习:对艺术文字应用直线	

套封	157	17.1 传递对象的多种方式	184
14.2.3 创建弧线套封	158	17.1.1 导入与打开	185
14.2.4 练习:对艺术文字应用单弧线套封	158	17.1.2 导出与另存为	185
14.2.5 利用套封封装对象	158	17.1.3 复制与粘贴	185
14.2.6 练习:将艺术文字置于成形后的套封之中	158	17.2 导出段落文字	186
14.2.7 套封和艺术文字	158	17.3 导入段落文字	186
14.2.8 练习:将艺术文字置于六边形中	159	17.4 向 CorelDRAW 中导入图形对象	187
14.3 立体化的惊人效果	159	17.5 从 CorelDRAW 复制对象	187
14.4 小结	162	17.6 从 CorelDRAW 导出对象	190
14.5 专题讨论	162	17.7 小结	190
14.6 小测验	162	17.8 专题讨论	191
14.7 小测验答案	163	17.9 小测验	191
第 15 章 设计段落文字	164	17.10 小测验答案	191
15.1 创建段落文字并检查拼写错误	164	第 18 章 打印作业	192
15.2 给段落文字施加效果	166	18.1 用打印机打印	192
15.3 指定首字下沉	166	18.1.1 打印选项概述	192
15.3.1 练习:为段落指定首字下沉	166	18.1.2 打印商务名片或标签	193
15.3.2 对文字施加效果	167	18.1.3 练习:设计和打印商务名片	194
15.4 调节字间距与行间距	167	18.2 将出版物送至商业印刷部门	194
15.5 练习:增加行间距和字母间距	167	18.2.1 点色分离的准备	196
15.6 利用套封使文字成形	168	18.2.2 四色主控页的准备	197
15.7 框架间的文字流动	168	18.2.3 以 PostScript 格式输出文件	198
15.8 小结	170	18.3 小结	198
15.9 专题讨论	171	18.4 专题讨论	199
15.10 小测验	174	18.5 小测验	209
15.11 小测验答案	174	18.6 小测验答案	200
第 16 章 管理层和页	175	第 19 章 从 CorelDRAW 到 World WideWeb	201
16.1 多页处理	175	19.1 将对象保存为 Web 兼容图形	201
16.2 利用 Object Manager 导航	177	19.1.1 把对象保存为 GIF 图像	202
16.2.1 层的导航	177	19.1.2 练习:将图形保存为 GIF 文件	202
16.2.2 练习:创建标记图片的非打印层	178	19.1.3 以 JPEG 图形格式保存对象	203
16.3 创建主控层	181	19.2 作为 Web 页发布用户的图例	203
16.4 小结	182	19.2.1 设计 Web 页	204
16.5 专题讨论	182	19.2.2 练习:创建一个基本的主页	204
16.6 小测验	182	19.2.3 创建页背景	204
16.7 小测验答案	183		
第 17 章 对象的导入和导出	184		

19.2.4 练习:创建 GIF 图像以用作 平铺式背景	204	21.2.5 描绘多边形	226
19.2.5 创建 Web 兼容文字	205	21.2.6 练习:创建多边形	226
19.2.6 练习:将艺术文字转换为 曲线	205	21.2.7 描绘线段	226
19.2.7 练习:使段落文字成为 Web 兼容 文字	206	21.2.8 描绘模式	226
19.2.8 定义其他 Web 站点的 链路	206	21.2.9 Fill 工具	227
19.2.9 练习:给页上的对象分配 链路	206	21.3 处理对象	228
19.2.10 将页作为 HTML 文件 发布	207	21.3.1 对象排序	229
19.3 关于 CorelDRAW 8 的最后 建议	210	21.3.2 对象成组	229
19.4 小结	210	21.3.3 对象对齐	229
19.5 专题讨论	210	21.3.4 对象变换	229
19.6 小测验	211	21.3.5 Object Transparency 工具	231
19.7 小测验答案	211	21.4 处理画刷(Painbrush)效果	231
第 20 章 PHOTO-PAINT 基础	212	21.4.1 Paint 工具	232
20.1 概述	212	21.4.2 Effect 工具	233
20.2 创建新的位图图像	213	21.4.3 Clone 工具	234
20.3 设置颜色和填充	216	21.4.4 练习:使用 Clone 工具	235
20.4 描绘文字	217	21.4.5 Image Sprayer 工具	235
20.4.1 反混叠文字	217	21.4.6 练习:使用 Image Sprayer 工具	235
20.4.2 编辑文字对象	218	21.5 小结	236
20.4.3 使用 Object Docker 窗口	219	21.6 专题讨论	236
20.5 小结	220	21.7 小测验	237
20.6 专题讨论	220	21.8 小测验答案	237
20.7 小测验	220	第 22 章 PHOTO-PAINT 中级教程	238
20.8 小测验答案	221	22.1 蒙板的使用	238
第 21 章 其他 PHOTO-PAINT 基础	222	22.1.1 反转蒙板	238
21.1 蒙板简介	222	22.1.2 蒙板和对象	238
21.1.1 使用 Retangle Mask 工具	222	22.1.3 移动所选区域的内容	239
21.1.2 练习:利用 Rectangle Mask 工具 创建对象	223	22.1.4 移动蒙板遮罩	239
21.2 描绘形状	224	22.1.5 蒙板模式	239
21.2.1 给形状增加轮廓	225	22.1.6 Render Text to Mask 选项	241
21.2.2 描绘矩形	225	22.2 Mask 工具	242
21.2.3 练习:描绘矩形	225	22.2.1 Circle Mask 工具	242
21.2.4 描绘椭圆	226	22.2.2 Freehand Mask 工具	242
		22.2.3 Lasso Mask 工具	242
		22.2.4 Scissors Mask 工具	242
		22.2.5 Magic Wand Mask 工具	243
		22.2.6 Mask Brush 工具	244
		22.3 镜象蒙板效果	244
		22.3.1 蒙板的柔边处理	244
		22.3.2 蒙板边界	244

22.3.3	平滑和去除孔洞	245	23.9	成组对象	260
22.3.4	剪辑蒙板	245	23.10	对齐对象	260
22.3.5	练习:建立和修改剪辑蒙板	245	23.11	小结	261
22.3.6	剪辑到父对象	247	23.12	专题讨论	261
22.4	小结	247	23.13	小测验	262
22.5	专题讨论	248	23.14	小测验答案	262
22.6	小测验	249	第 24 章	深入学习 Dream 3D 基础 ...	263
22.7	小测验答案	249	24.1	自由形式的造型	263
第 23 章	Dream 3D 基础	250	24.1.1	Free Form Modeling 窗口 ...	264
23.1	一般的 3D 概念	250	24.1.2	绘制横截面	264
23.1.1	Perspective 窗口	251	24.1.3	练习:绘制正方形	264
23.1.2	Hierarchy 窗口	251	24.1.4	练习:合并正方形以产生新对象	264
23.1.3	Object Browser 窗口	251	24.1.5	使用 Bézier 曲线	265
23.1.4	Shaders Browser 窗口	252	24.1.6	节点编辑	266
23.1.5	Dream 3D 工具箱	252	24.1.7	导入 CorelDRAW 横截面 ...	266
23.2	Dream 3D 的基本概念	252	24.1.8	扫描路径	267
23.2.1	练习:创建球体	252	24.1.9	螺旋形和环形突出	267
23.2.2	对象约束框	253	24.1.10	突出套封(Extrusion Envelope)	269
23.2.3	投影	253	24.1.11	创建和修改横截面	269
23.2.4	练习:移动球体	253	24.2	阴影(Shaders)	269
23.3	进行拍摄	254	24.2.1	把阴影应用于对象	270
23.4	浏览景物	255	24.2.2	创建新的阴影	270
23.4.1	浏览质量	255	24.2.3	阴影和通道	270
23.4.2	不同的视图	256	24.2.4	修改对象的阴影属性	272
23.5	使用数值属性来移动对象	256	24.2.5	描绘阴影	274
23.6	删除对象	257	24.2.6	渲染效果	276
23.6.1	变换对象	257	24.2.7	光线	276
23.6.2	练习:移动热点	257	24.2.8	移动照相机	277
23.6.3	旋转对象	258	24.2.9	渲染选项	278
23.6.4	练习:使用虚拟跟踪球旋转对象	258	24.3	小结	279
23.6.5	练习:使用单轴旋转工具旋转对象	259	24.4	专题讨论	279
23.7	拷贝和复制对象	260	24.5	小测验	280
23.8	选取难以选取的对象	260	24.6	小测验答案	280

第 1 章 CorelDRAW 8 入门

CorelDRAW 8 是一个功能非常强大的图形设计软件包。随之而来的是一个相当复杂的设计环境和一个工具与效果的随意组合。在这本书中,读者将会接触到并处理所有这些工具及效果。

CorelDRAW 不仅仅是一个包罗万象的图形设计软件包,同时它还拥有两个附加的主要程序和许多实用程序。本书的第 20~24 章将向读者介绍 Corel PHOTO-PAINT 8 和 Corel-DREAM 3-D 8。

如上面所说,用户只需很少的准备工作就可以投入到 CorelDRAW 8 中去,并来创建复杂的图例。当然,用户大可不必胆怯,因为所有的东西都非常容易,而且用户可以在学习它的过程中得到乐趣。在第 1 章中,读者将熟悉 CorelDRAW 环境,以便开始创建图形。同时,还将学会使用直线和线段来创建图形图像。

1.1 欢迎使用 CorelDRAW 8

在开始进入 CorelDRAW 8 应用程序并创建自己的图形图像之前,需要了解一些关于 CorelDRAW 的基本概念。这些基本概念有些显示在用户的屏幕上,有些则隐藏于屏幕之后,这也正是本节要介绍的内容。

现在读者可能会问自己:“我是否真的需要了解 CorelDRAW 8 屏幕后面所发生的事情?”,大可不必如此,但对 CorelDRAW 8 创建图形的独特方式有一个基本了解将会有助于你设计图形并且将这些图形变换为硬拷贝或者 Web 页输出。

CorelDRAW 完全不同于位图图形设计软件包。CorelDRAW 是一种基于矢量的程序,也就是说,它以数学定义矢量的形式来创建和处理图形。矢量是一些既具有幅值大小(尺寸)又具有方向(角度、曲线等)的对象。存储 CorelDRAW 图形的文件是由线段列表构成的。这些线段列表提供文件的位置、方向、长度、颜色以及曲线的各种信息。

说明:大多数图形设计程序都是基于位图的,这意味着它们将图形定义成大量的点列表,叫做像素。一些更普遍的基于位图的程序包括 Photoshop、PHOTO-PAINT 和 Image Composer。

将图形定义为一系列矢量比起将图形定义为巨大数量的独立像素点是一种更有效的方法。这是因为即使是一个很简对象,也可能具有成千上万个像素点,每一个都是分别定义的,然而同一个图形可以更有效地定义为较少数量的曲线段。因此,CorelDRAW 8 矢量图形文件比相应的位图图形文件要小。

除了创建所需空间更小的文件外,CorelDRAW 基于矢量的图形还具有其他重要的优越性。用户可以轻易地将 CorelDRAW 图形调整到拇指甲大小的简图或图标或广告板大小的图形。

使用基于矢量的图形的另外一个好处在于易于定义光滑曲线。它们被放大时仍然能保

持光滑性与连续性(不像位图)。图 1-1 给出了使用恰当的 CorelDRAW 文字所定义的 Bézier 曲线。这些曲线是根据一个法国工程师定义的,他在 70 年代提出了这些曲线的数学理论。有些用户可能对这些曲线的数学理论已了解许多,但有疑问的用户可以访问 Bézier Curve Web 站点:<http://www.moshplant.com/direct-or/bezier/index.html>,以便了解更多关于 Bézier 本人及其曲线的情况。

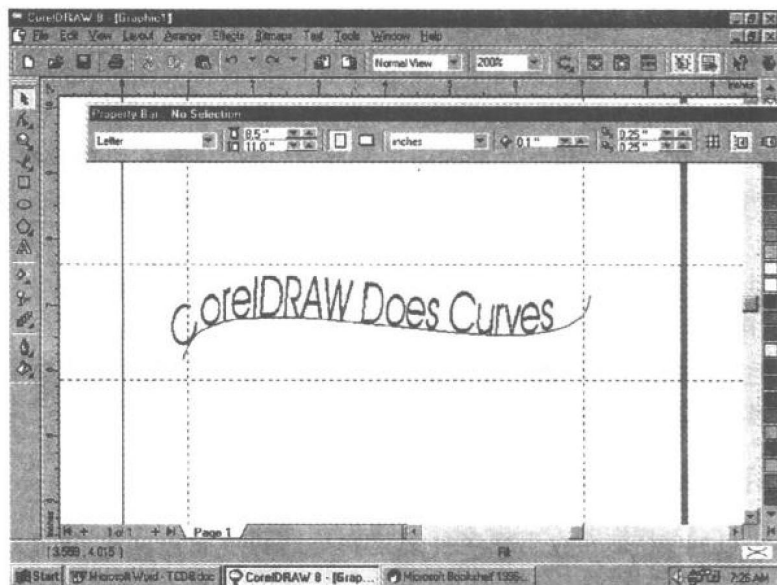


图 1-1 在 CorelDRAW 中拟合到 Bézier 曲线的文字

由 CorelDRAW 产生的数学定义的曲线在被放大时,仍能保持光滑性与连续性,而位图被放大时却成为锯齿形的。

在某些方面,图形设计者不得不致身于位图世界之中,在 WWW 时代也是如此。在网络世界中,图形设计的许多目标是显示在 Web 页中或者显示为 Web 页的图形。流行的 Web 浏览器不能用 CorelDRAW 固有格式来解释图形,且计算机监视器相对离散的分辨率(每 in 共 72 个点)往往抵消了一些创建基于矢量的图形的优越性,用户在 Web 站点上看到的相对小而且分辨率较低的图形容易产生锯齿状的离散曲线,无论原来的图形具有多好的光滑度和多高的分辨率,情况都是如此。

CorelDRAW 是一种有效的、不可取代的图形工具,它具有创建任何用户所需图形图像文件的功能,但是有一点,许多图形仍只适用于拷贝,并且 CorelDRAW 基于矢量的图形对于打印输出过于庞大。CorelDRAW 可以非常容易地将这些图形转换为位图格式。实际上,CorelDRAW 具有强大的功能,可将对象转化为普遍熟悉的 Web 兼容位图文件格式:GIF 和 JPEG。所以,从这个意义上讲,CorelDRAW 是世界上最好的图形工具,它属于非并行设计工具,而且能够将图形转换为所需的位图格式。

说明:用户购买 CorelDRAW 8 时,同时也将购买一种可以利用的具有最强功能的位图编辑器,这就是 Corel PHOTO-PAINT 8。因为越来越多的 CorelDRAW 用户置身于矢量和位图世界之中,所以本书有三章专门介绍 PHOTO-PAINT 8。参阅第 20~22 章,以得到有关处理位图图形的详细信息。

1.2 快速浏览

CorelDRAW 环境比较庞大,会令人感到有点儿无法下手,所以我们将其分解,一次只向用户介绍一部分。在第1章中,读者将非常熟悉 CorelDRAW 8,足以开始创建图形图像。

启动 CorelDRAW 8(使用 Windows Start 按钮或者 Windows 桌面上的快捷键按钮)时,将会出现如图 1-2 所示的 Welcome to CorelDRAW 窗口。

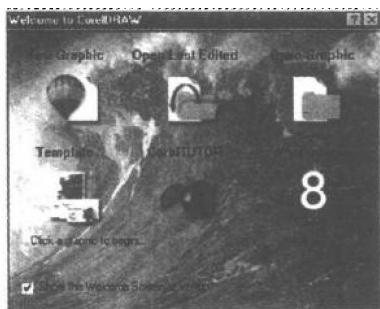


图 1-2 从 Welcome to CorelDRAW 窗口开始

Getting Started 窗口提供有 6 个选项,用于着手使用 CorelDRAW 8,我们在表 1-1 中对这些选项分别予以说明。

表 1-1 启动选项

图 标	名 称	功 能
	New Graphic	创建新窗口,可以在其中设计图形
	Open Last Edited	打开曾经处理过的最后一个图形图像
	Open Graphic	打开 Open Drawing 对话框,让用户从任意所保存的图形图像文件中进行选择
	Template	使用户从一系列预先设计的页模板中进行选择,可以使用它们作为开始设计的基础
	CorelTUTOR	使用户能够从几类在线帮助和说明中进行选择
	What's New?	列出并解释 CorelDRAW 8 中的新特征

要从头建立一幅新图像,可单击 Getting Started 对话框中的 New Graphic 图标。创作中,将会看到一个空白的窗口,如图 1-3 所示。

在 CorelDRAW 8 窗口中,Drawing(绘图)窗口是整个工作区域,它包括工具栏、工具箱(位于左边)和状态栏。Drawing 窗口正是用户所感兴趣的创建图形的地方。被阴影框包围的图形绘制部分叫做 Drawing 页面。这就是当将文件输送到打印机时所打印出的图形图像的部分。

用户可以将不想打印(但想保存)的图形图像存储在 Drawing 页以外的 Drawing 窗口中。

Property(属性)栏会告诉用户有关 Drawing 窗口中任意所选对象的信息。在图 1-3 中,由于 Drawing 窗口中还无任何对象,所以 Property 栏暗示“No Selection”。Property 栏同样也显示有关 Drawing 页面的信息,例如,它为 8.5 × 11in 的 Letter 页面。在第 2 章中,用户将会更加

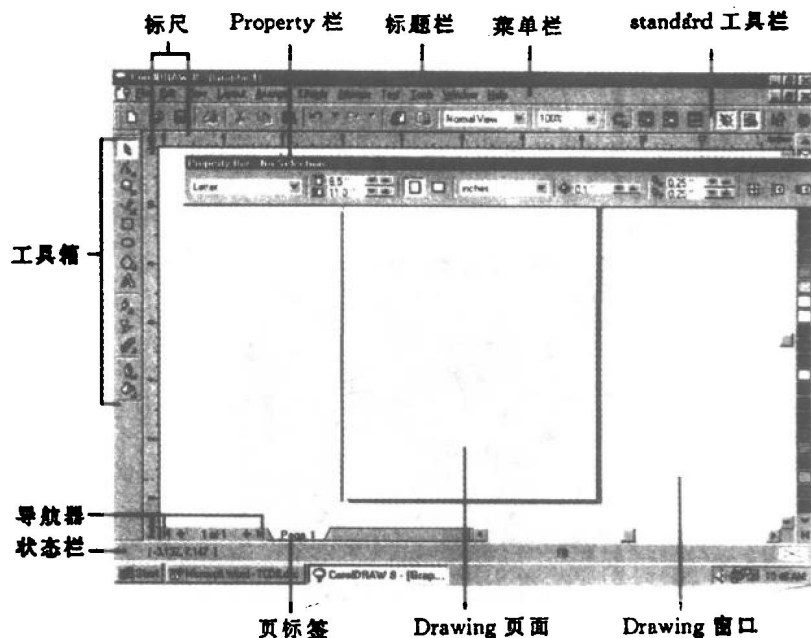


图 1-3 干净的 CorelDRAW 8 工作空间,做好了开始画图的准备
详细地了解 Property 栏。

说明:Property 栏可在用户的 Drawing 窗口中浮动,或者可以将它停靠在 Standard 工具栏下面(或 Drawing 窗口的侧边或底部)。当 Property 栏位于 Standard 工具栏之下时,用户可在工具之间拖动 Property 栏的任意一部分,并且将其移至 Drawing 窗口之上。如果 Property 栏浮动于 Drawing 窗口上,就可以拖动 Property 栏中的标题栏,将其移至 Standard 工具栏之上,就像图 1-4 所示的那样。

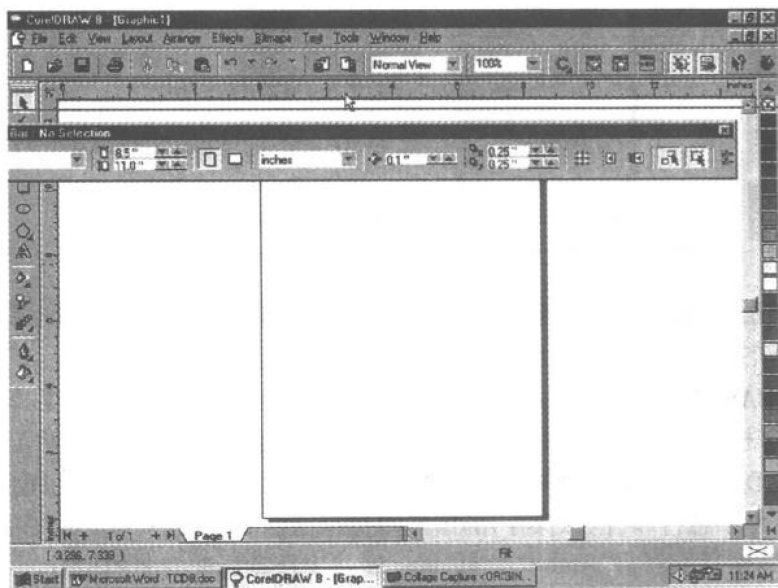


图 1-4 将 Property 栏从 Drawing 窗口移开,移到 Standard 工具栏之上

工具箱位于 Drawing 窗口的左边,在这里,用户可以发现 CorelDRAW 所提供的用于创建和编辑图形对象的全部工具。在工具箱中的工具上部移动光标时,会出现一个 ToolTip(工具提示),以标识所用工具的名称。在图 1-5 中 ToolTip 标识了 Text 工具。

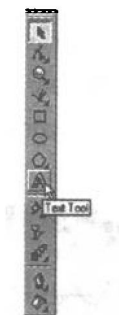


图 1-5 将光标移到某一工具上但不单击该工具时, CorelDRAW 显示描述该工具的帮助提示

在本章的工具箱中,用户将了解到其他工具,并且,当用户阅读完这本书时,就会对所有事情有所了解。有些工具在左下角处有一小箭头。假如用户将光标停留于这些工具上,就会出现弹出式工具栏,而且可以把这些工具变换为其他工具。在以后的章节中需要用到它们时,将会了解到有关它们的信息。

为了供用户参考,图 1-6 显示了工具箱中的所有工具。请不要费脑筋去记住它们,可以对这个页设置书签(bookmark),或者依据 ToolTips 来找到所需要的工具。



图 1-6 工具箱工具

1.3 绘制线段

既然用户对 CorelDRAW 8 的工具栏已经较为熟悉,现在就该试用这些工具中最基本的工具了,这就是 Freehand 工具。用户可以用这个工具绘制设计图形或直线。首先,将学习如何绘制直线。在第 8 章中将学习使用更为复杂的线段来绘制形状。

1.3.1 练习:创建直线

要创建直线,需要完成以下几个步骤:

1. 从工具箱中选择 Freehand 工具。
2. 单击 Drawing 页中的任意位置以开始创建直线。

说明:记住,Drawing 窗口是用户在 CorelDRAW 8 窗口中的整个工作区域。窗口中

被阴影框包围的部分是 Drawing 页。只有 Drawing 页上的对象可以打印,但由于用户现在仅仅是练习,所以可以在 Drawing 窗口中的任意位置画图。

3.再单击 Drawing 窗口中的另外一个位置,则可结束该直线的绘制。

第二次单击鼠标时,CorelDRAW 在第一次单击的点和第二次单击的点之间绘制一条直线。就这么简单,用户绘制出了自己第一条直线。图 1-7 显示了一条选定的直线。直线周围有 8 个句柄(handle)。要删除这条直线,先单击 Pick 工具,然后单击句柄的外部。

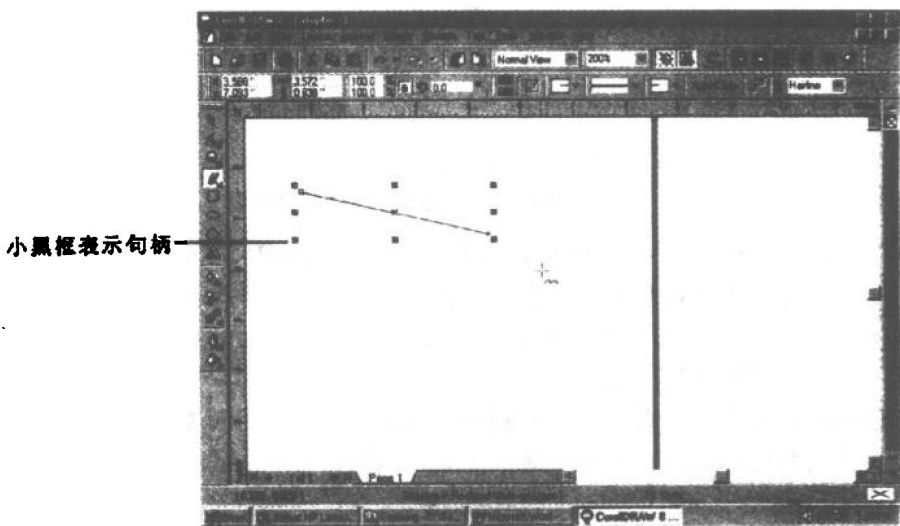


图 1-7 所选直线显示句柄

说明:用户可以通过单击 Pick 工具,选择直线和按键盘上的 Delete 键来删除一条线段。

若要绘制垂直或者水平线,单击之后按住键盘上的 Ctrl 键。用户的光标不会像磁化了一样,它将“粘到”一条直线上。再次单击鼠标,然后释放 Ctrl 键,便可绘制垂直线或者水平线。

使用 Ctrl 键技术绘制十字线,与水平和垂直线交叉(见图 1-8),也可以通过按住 Ctrl 键以 15°角的增量来绘制直线。不过需注意的是,若用户想绘制稍许离开的平行线,CorelDRAW 则会“制止”用户使直线呈某个角度的企图。但如果单击一次,按住 Ctrl 键,然后以大约 15°的角绘制一条对角线,那么 CorelDRAW 将以精确的 15°角“捕捉”到用户的端点。按下 Ctrl 键时,其他捕捉点为 30°、45°、60°等角度。

用户可以绘制出许多 15°角的平行线,如图 1-9 所示。

同样,也可以绘制线段,这些线段呈折线或曲线形式。它们是一个对象,但由一条以上的线段组成。单击一次便可开始创建线段,但是,紧接着要双击线上的每个节点。每次双击时,都会创建一条新的、与原来线段相连的线段。通过再次单击可以结束曲线的绘制。

1.3.2 练习:绘制线对象

下面是根据线段创建图形的步骤:

1.选取工具箱中的 Freehand 工具。

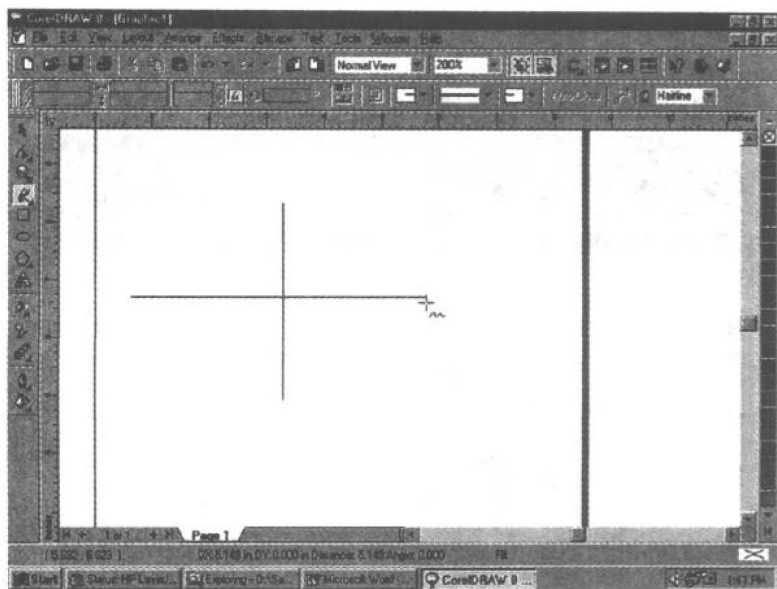


图 1-8 水平线与垂直线相交

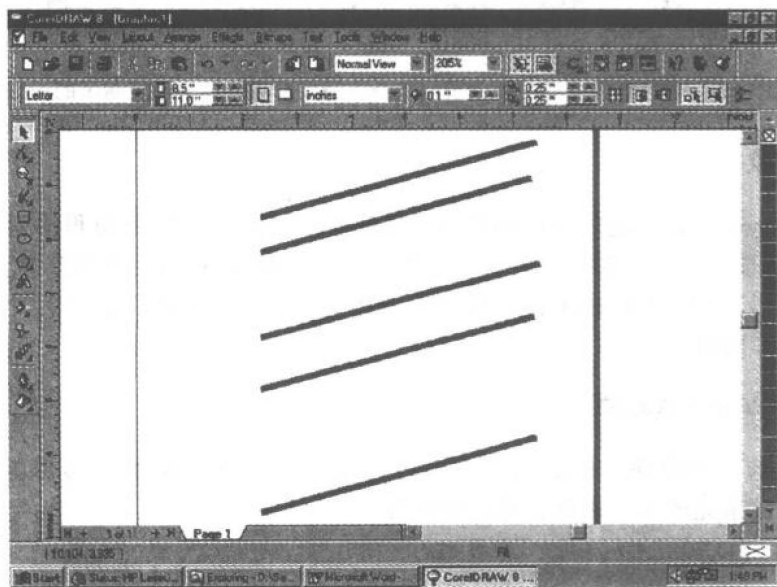


图 1-9 绘制平行的、呈某一角度的线段

2. 单击 Drawing 区域。
3. 双击 Drawing 区域中的另一点来创建对象的第一个节点。
4. 双击对象中的下一个节点。
5. 继续创建所需要的新节点。
6. 单击一次(而不是双击)来创建最后一个节点。

如果线中的最后那个节点在另一个节点上(如,开始绘制线段的那个点),那么所绘制的线段将成为一个封闭对象。

图 1-10 显示了带有几个节点的几条线段,底部的那条线是封闭对象。

绘制一条线段或者单击 Pick 工具来选择一条线段时,线段(Property)栏就会出现在 Standard 工具栏下面。如果所绘制的线不是封闭的,用户将会在 Property 栏中看到一个 Auto-Close 按钮。单击这个按钮就可关闭任意所选线对象。

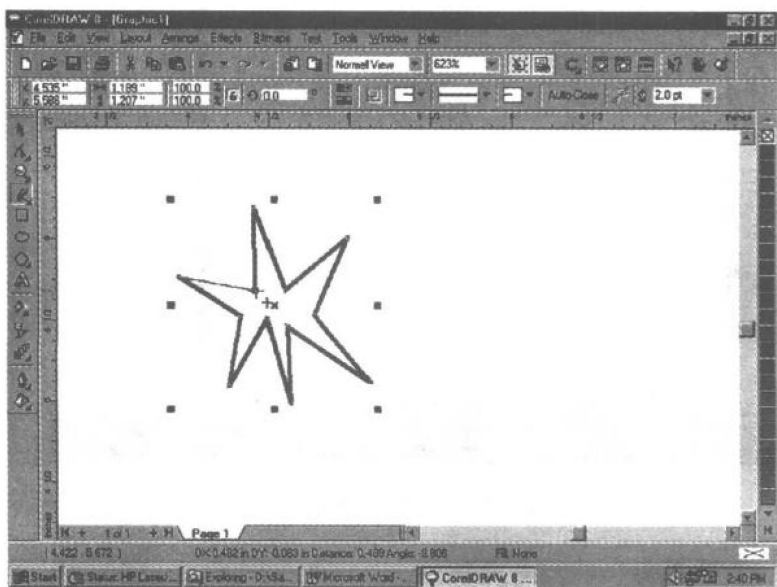


图 1-10 通过在线段的另一个节点上结束最后那条线段来创建封闭的图形

1.4 选择对象

利用 Freehand 工具绘制的图形均称为对象(object),或者它们是由很多对象所组成的。用户已经知道,按下 Delete 键可以删除任意所选对象。有时,很难说出究竟有多少明确的对象构成一个图形,用户只需选择它们即可。当用户的 Drawing 窗口已充满时,就难于使用 Pick 工具来选择对象了。

1.4.1 利用 Tab 键选择对象

选择对象的一种简便方法是选择 Pick 工具或任何形状工具,然后按键盘上的 Tab 键。试着使用 Tab 键来完成这个选择物体的快速练习。

1.4.2 练习:利用 Tab 键选择对象

1. 使用 Freehand 工具创建至少三个对象。
2. 按 Tab 键选择其中一个对象。用户可以分辨出对象处于选定状态,因为对象周围存在有 6 个黑色的方块句柄(handle)。
3. 再次按 Tab 键,另一个对象成为选定状态。
4. 在按住 Shift 键的同时按下 Tab 键(Shift + Tab)。这个操作选定前面所选定的对象。
5. 一直按 Tab 键,直到选定了 Drawing 窗口中的每一个对象。

1.4.3 选定多个对象

利用 Pick 工具,可以一次选定多个对象。用户可以通过两种简便的方法使用 Pick 工具