

Windows 绘图软件 CorelDRAW

入门与使用指南



杨肇峰 编著
陈孜瑜

学苑出版社

Windows 绘图软件 CorelDRAW 入门与使用指南

杨肇峰	编著
陈孜瑜	
天 奥	改编
熊可宜	审校

学苑出版社

1993.

(京)新登字 151 号

内 容 提 要

CorelDRAW 是一套关于 Windows 的绘图软件,其最大的特点是运用数字运算方法,以向量形式绘图,并采用印刷分色的原理来处理图形的色彩,使图形生动活泼。

本书介绍了 CorelDRAW 产生图形所利用的九种绘图工具和七组功能指令表,读者可以对照目录快速找出某项工具或功能表指令的意义及用法,迅速熟悉 CorelDRAW 的绘图功能。

欲购本书者,请与北京 8721 信箱联系,邮政编码 100080,电话 2562329。

版 权 声 明

本书繁体字中文版原书名为《视窗绘图软件 CorelDRAW 入门与使用指南》,由松岗电脑图书资料股份有限公司出版,版权归松岗公司所有。本书简体字中文版版权由松岗公司授予北京希望电脑公司,由北京希望电脑公司和学苑出版社独家出版、发行。未经出版者书面许可,本书的任何部分不得以任何形式或任何手段复制或传播。

北京希望电脑公司微机图形图像与 CAD 系列丛书

Windows 绘图软件 CorelDRAW

入门与使用指南

编 著:杨肇峰 陈孜瑜

改 编:天 奥

审 校:熊可宜

责任编辑:徐建军

出版发行:学苑出版社 邮政编码:100032

社 址:北京市西城区成方街 33 号

印 刷:

开 本:787×1092 1/16

印 张:6.9 字 数:160 千字

印 数:1—5000 册

版 次:1993 年 12 月北京第 1 版第 1 次

ISBN7-5077-0802-0/TP·13

本册定价:12.00 元

学苑版图书印、装错误可随时退换

目 录

软件介绍	1
系统配置	2
安装程序	2
启动 CorelDRAW 的步骤	3
屏幕介绍	4

第一部分 工具箱介绍

第一章 第 4 种工具	7
第二章 第 5 种工具	11
第三章 第 6 种工具	12
第四章 第 7 种工具	13
第五章 第 1 种工具	19
第六章 第 2 种工具	25
第七章 第 3 种工具	34
第八章 第 8 种工具	37
第九章 第 9 种工具	45

第二部分 菜单指令

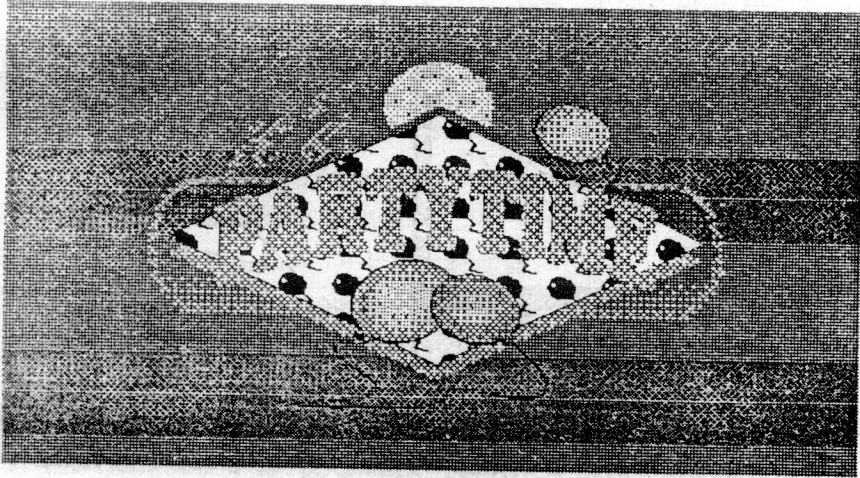
第十章 FILE 菜单指令	54
10.1 New	54
10.2 Open	54
10.3 Save	55
10.4 Save As	55
10.5 Import	56
10.6 Export	57
10.7 Print	58
10.8 Print Merge	60
10.9 Page Setup	62
10.10 Control Panel	63
10.11 Exit	63
10.12 About CorelDRAW	64

第十一章	EDIT 菜单指令	65
11.1	Undo	65
11.2	Redo	65
11.3	Repeat	65
11.4	Clear	65
11.5	Duplicate	65
11.6	Copy	66
11.7	Cut	66
11.8	Paste	66
11.9	Copy Style From...	66
11.10	Edit Text	67
11.11	Character Attributes	68
11.12	Select All	68
第十二章	TRANSFORM 菜单指令	69
12.1	Move...	69
12.2	Rotate & Skew	70
12.3	Stretch & Mirror	70
12.4	Clear Transformation	71
第十三章	EFFECTS 菜单指令	72
13.1	Edit Envelope	72
13.2	Clear Envelope	74
13.3	Copy Envelope From...	74
13.4	Add New Envelope	75
13.5	Edit Perspective	75
13.6	Clear Perspective	77
13.7	Copy Perspective	77
13.8	Add New Perspective	77
13.9	Blend...	78
13.10	Extrude	79
第十四章	ARRANGE 菜单指令	82
14.1	To Front	82
14.2	To Back	82
14.3	Forward One	83
14.4	Back One	83
14.5	Reverse Order	84
14.6	Group	84
14.7	Ungroup	85
14.8	Combine	85
14.9	Break Apart	85

14.10	Convert To Curve	85
14.11	Align	86
14.12	Fit Text Path	86
14.13	Align To Baseline	88
14.14	Straighten Text	88
第十五章	DISPLAY 菜单指令	89
15.1	Snap To Grid	89
15.2	GRID SETUP.....	89
15.3	Snap To Guidelines	90
15.4	Guideline Setup	90
15.5	Show Rulers.....	91
15.6	Show Status Line	93
15.7	Show Color Palette	93
15.8	Show Preview	93
15.9	Show full Screen Preview	95
15.10	Show Preview Toolbox	95
15.11	Preview Select Only	95
15.12	Auto-Update	95
15.13	Show Bitmap	96
15.14	Refresh Wire Screen	96
第十六章	SPECIAL 菜单指令	97
16.1	Extract & Merge-Back	97
16.2	Create Pattern	98
16.3	Create Arrow	99
16.4	Preferences	99

软件介绍

你也许曾使用过 DOS 系统下的一些绘图软件，例如：达文西、爱因斯坦…等，如果希望在 Windows 下使用绘图软件，那么 CorelDRAW 绝对是一个符合各种需要的软件，无论是一般用户或是专业人员，一旦了解 CorelDRAW 的各项强大功能后，一定会对它爱不释手，并视其为绘图的得力助手。

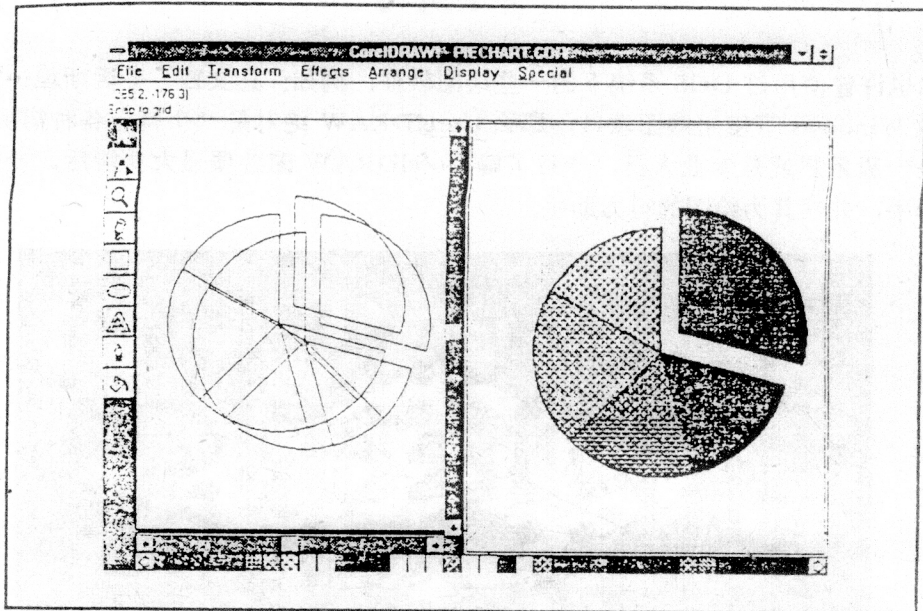


也许你正为 CorelDRAW 无法输入中文而烦恼，但是却可以利用 CorelDRAW 的强大绘图功能来绘制图表，甚至用它来画出中文呢！下面便是 CorelDRAW 的强大功能的一些简介：

- 分辨率比许多在 DOS 下的运行软件高出许多。
- 图形采取矢量制图，不会出现锯齿状；如果希望出现锯齿状，CorelDRAW 也可做到。
- 提供三千种以上的图形函数库，也可自行制作图样。
- 提供丰富的文字字体。
- 可编辑图形的每一部分；在移动、旋转、镜射图形时，可真正做到微调，可键入精确的数据作调整。
- 图形重覆的部分可指定先后次序。
- 编排文字灵活，例如：可依另一图形的形状路径排列。
- 填充颜色时，可以选取已存在的颜色，也可以自行调整色泽，调色或是采取渐进处理的方式着色。

经过上述的介绍，你可能跃跃欲试 CorelDRAW 的强大功能，在开始操作之前，要建立一基本概念：

- 一、CorelDRAW 的绘图过程是采取透视法。也就是说，屏幕上仅可见到图案的外框，只可在显示窗口 (Preview Window) 或打印时，才能查看涂色效果。



二、CorelDRAW在编辑一个图形时，视它为对象（Object），以便和其他没有运行编辑功能的图形相区别。这个概念，可在第1种工具的使用中得到进一步认识。

系统配置

使用 CorelDRAW 需要下列配置：

1. 装有硬盘的 PC AT 或 386 计算机。
2. 至少有 640K 的存储器。
3. Microsoft Windows 3.0 版。
4. 适用于 Microsoft Windows 3.0 的绘图屏幕，即垂直分辨率至少需 350（例如：EGA，Hercules，VGA，但是 CGA 除外）。
5. 适用于 Windows 3.0 的鼠标。

安装程序

可在 DOS 或 WINDOWS 下安装，但是必须知道 WINDOWS 所在子目录的位置；安装程序分述如下：

方式一：在 DOS 状态下安装

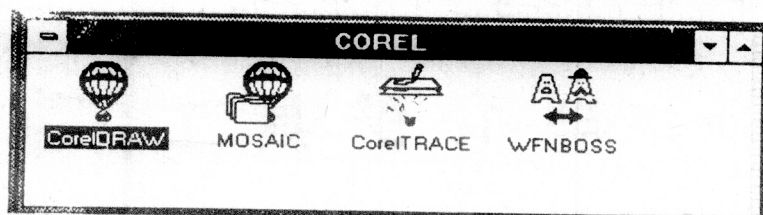
1. 将 CorelDRAW Program Disk 插入磁盘 A，并键入 A:<ENTER>
2. 在 A:\> 提示符号之后，键入 INSTALL <ENTER> 以运行自动安装程序。

注：如果你所使用的不是 A 驱动器，则需要改驱动器名称。

3. 当询问 WINDOWS 所安装的子目录时，若 WINDOWS 子目录不是屏幕上所显示

的 C:\WINDOWS>则以倒退键 (BackSpace) 加以更改, 并键入 <ENTER>.

4. 当询问CorelDRAW所安装的子目录时, 可依个人喜好加以修改, 并键入<ENTER>.
5. 当询问是否要安装符号函数库及使用示例时, 可依个人喜好加以选择.
6. 安装完成后, 文件WIN.INI将会做必要的修改; 软件载入后则会出现下图:



方式二: 在 WINDOWS 状态下安装

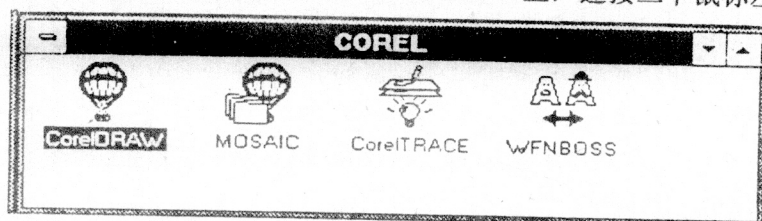
1. 将 CorelDRAW Program Disk 插入驱动器.
2. 创建程序组 (Program Group).
 - (1) 选择程序管理员 (Program Manager) 下的文件 (File) 选项, 选择“新文件” (New).
 - (2) 选择Program Group后, 选择OK进入下一菜单.
 - (3) 在Description 后键入COREL, 选择OK后退出对话框.
3. 打开文件管理员后, 选择A盘, 运行INSTALL.EXE 指令. 其他步骤与方式一的步骤 3~6 相同.

注:

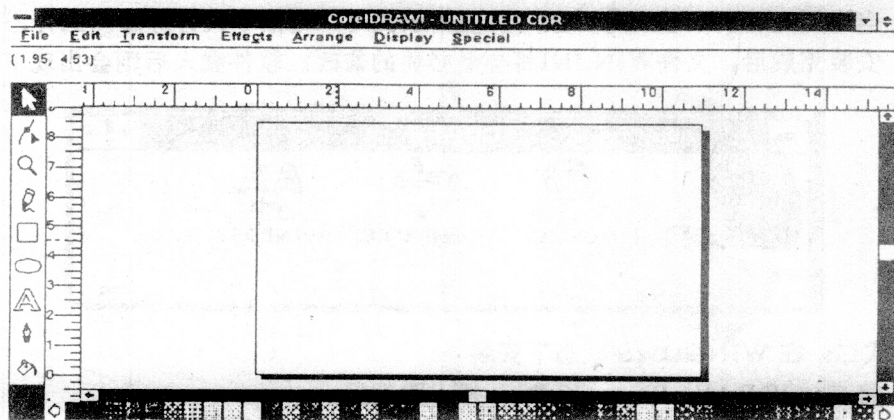
- ① 若在安装CorelDRAW之后, 要更改打印机的使用状态, 可详见FILE功能选项中 Windows Control Panel 指令的说明, 以更改文件 WIN.INI 内的数据.
- ② 若是其他系统的变更 (例如: Monitor, Printing Drive...), 则需参阅 Microsoft Windows 使用手册, 使用 Windows Setup Program 以更改 WIN.INI.

启动 CorelDRAW 的步骤

1. 将驱动器位置改变至 WINDOWS 子目录下.
2. 键入 WIN <ENTER> 运行 WINDOWS.
3. 选择程序管理员 (Program Manager) 的 Windows 功能选项“COREL”.
4. 选择 CorelDRAW. 将光标停在 CorelDRAW 上, 连接二下鼠标左键.



屏幕介绍



CorelDRAW 屏幕包含下列组成部分，简述如下：

1. Windows Bordor: 用来调整CorelDRAW在屏幕上的尺寸，可从全屏显示到以符号显示。
2. Title Bar: 显示正在操作的文件名。
3. Menu Bar: 包含所有下拉式菜单功能，请参阅第二部分，那里将作详细的介绍。
4. Status Line: 将显示绘制时的各种信息。
5. Toolbox: 帮助你快速进入CorelDRAW的操作过程，本书将在第一部份介绍每项工具的功能。
6. Scroll Bar: 位于下方和右方的滚动条，可调整屏幕的视域。使用箭头代表微调。
7. Color Palette: 调色板，填充色彩的使用。
8. Editing Window: 绘图区。
9. Printable Page Area: 可打印的部分（可调整视域和比例，将在第3种工具中介绍）。

第一部分

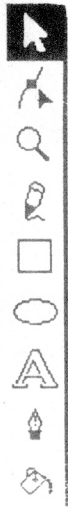
工具箱介绍

工具介绍

CorelDRAW 提供了下列 9 种工具:

- 1.....The Pick Tool: 选择对象, 并可将对对象加以变形。
- 2.....The Shape Tool: 修改对象形状。
- 3.....The Zoom Tool: 改变窗口大小。
- 绘 4.....The Pencil Tool: 绘制直线/曲线。
- 图 5.....The Rectangle Tool: 绘制矩形。
- 工 6.....The Ellipse Tool: 绘制椭圆及圆形。
- 具 7.....The Text Tool: 插入文字及符号。
- 8.....The Outline Tool: 设置外框元素。
- 9.....The Fill Tool: 设置填充物元素。

本书对于工具的介绍顺序, 将先介绍 4 种绘图工具的使用方式, 让读者可快速操作此软件后, 再依屏幕上所见到工具的排列顺序逐一介绍。



第一章 第4种工具

功能:

第4种工具是用来绘制直线或曲线,并提供二种绘图形式:手绘法(Freehand)和快速法(Bezier);另外,也提供自动追踪(Auto Trace)位图(Bitmap)的绘图形式。

使用手绘法(Freehand)绘图,就如同在纸上使用铅笔画图是一样的。但是,鼠标光标不易控制,往往无法精确地绘出你所需要的图形,因此手绘法常用来绘制粗略的图形,然后再用第2种工具加以修饰。

快速法是一种由点连接而成的绘图方式,借助指明每一条线条(包括直线和曲线)的起点和终点,绘制出精确的图形。若你想绘出较精确的图形,就可选取快速法。

最后要介绍的是自动追踪法(Auto Trace),自动追踪法主要是使用在那些经过扫描所创建的图,以及其他类形的位图(Bitmap);经由自动追踪法的处理之后,位图能被转换成以对象为框架基础的图形,并能在CorelDRAW内加以编辑打印。

CorelDRAW提供了二种转换位图(Bitmap)的方式,一种是自动追踪法,将于后面的绘图步骤中加以详细说明;另一种是CorelDRAW所提供的应用程序,称为CorelTRACE,此套描绘程序可提供更快的追踪速度及更高的正确性。但是,关于CoreTRACE的功能和操作过程,将不在本书作介绍。

介绍至此,相信有许多读者对于追踪位图(Bitmap)以及什么是位图感到疑惑。事实上,位图是指由点所制成的图,具有固定的分辨率。换句话说,如果将位图在高清晰度的输出设备上放大或打印时,常会产生不美观的锯齿状。然而,一旦你选用了自动追踪法之后,位图会转换成以对象为框架基础的图形,即是创建一个分辨率独立的图形,因为CorelDRAW图表的分辨率是由输出设备的分辨率而定。换句话说,无论将图形放大多少倍,都将以输出设备的最大分辨率打印,并且能够保持直线和曲线的平滑,不会产生前述的锯齿状。另一方面,因为位图已成为以对象为框架基础的图形,所以,可利用CorelDRAW所提供的编辑工具,进行图形变形、加框、涂色等任务。

自动追踪法的广泛应用结合纸上描绘和计算机制图的效果,可以迅速制作出精美的作品。因为借助在纸上所描绘的图形,再使用自动追踪法,即可在计算机上尝试不同的颜色效果及旋转、伸展、倾斜……等效果以制作出你的成品,也节省许多纸上操作的时间及不利因素。

步骤:

1. 选择绘图形式。

绘图形式的种类:

【形式一】手绘法。

从Special功能选项中,选择Preference...的对话框,再选择Lines & Curves...对话框,然后选取Freehand。

【形式二】快速法。

从 Special 功能选项中, 选择 Preference...的对话框, 再选择 Lines & Curves...对话框, 然后选取 Bezier。

Drawing Mode: ☒ Bezier ☐ Freehand

【形式三】快速追踪法。有下列步骤:

(1) 使用一般的纸、笔粗略地画出你想要的图形 (也可剪贴上一些别人已画好的图形)。

(2) 扫描画面, 创建 PCX 或 TIFF 格式的文件。

(3) 从 File 的功能选项中, 选择 Import, 将位图 (Bitmap) 载入 CorelDRAW, 并且要选择 For Tracing 选项。

(4) 使用第 1 种工具选择位图为对象, 状态行会显示: Bitmap。 (关于第 1 种工具的使用将于后面章节详细说明)

2. 选择第 4 种工具的方式:

方式一: 使用鼠标。

将光标移至第 4 种工具上, 按一下鼠标左键, 第 4 种工具会反白; 绘图形式若是手绘法, 光标将改为十, 状态行则显示: Drawing In Freehand Mode...; 绘图形式若是快速法, 光标将改为十字形, 状态行则显示: Drawing In Bezier Mode...; 绘图形式若是自动追踪法, 光标将改为十字形..., 状态行则显示: Auto Trace。



方式二: 使用键盘。

键入 F5, 即可启用此工具。第 4 种工具、光标、状态行都会有上述的变化。

3. 开始绘图。

共有三种绘图功能: 直线、曲线、及位图。

(1) 直线: 有手绘法、快速法两种方式。

方式一: 手绘法

① 移动光标至绘图区, 并停留在所要绘制直线的起点。

② 按一下鼠标左键, 移动光标至终点, 当直线达到所要的长度及方位时, 再按一下鼠标左键, 完成绘图任务。



③ 当你想画第二条线与第一条连接时, 可将光标移到第一条线的终点 (但须在 5 个像素内才可自动连接), 重复步骤②的操作。

注:

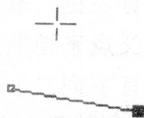
1. 若要绘制水平、垂直或是 15° 倍数角的直线时 (可利用 Special 功能选项中

Preference 内的 Lines & Curves...对话框, 来改变这个角度), 可在运行操作②之前按住 CTRL 键, 在运行完操作②后, 才松开 CTRL 键。

2. 若要绘制多条相连的块 (例如: 多边形), 可在绘制完一条线时, 连接两下左键开始下一条线的绘制, 画最后一条线时则仅需按一下左键。

方式二: 快速法

- ① 移动光标到绘图区, 并停留在所要绘制直线的起点。
- ② 按一下鼠标左键, 移动光标至终点, 再按一下鼠标左键, 完成绘图任务。
- ③ 当你想画第二条线与第一条线连接时, 只需再移动光标至第二条线的终点, 按一下左键即可。



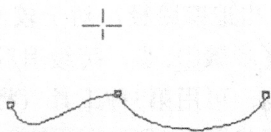
注:

若要绘制的第二条线不与第一条线连接, 须在操作②之前连接二下空格键。

(2) 曲线: 有手绘法、快速法两种方式。

方式一: 手绘法

- ① 移动光标至绘图区, 并停留在所要绘制曲线的起点。
- ② 按住鼠标左键移动光标, 在绘图完毕后再放松左键。
- ③ 当你想画第二条线与第一条曲线连接时, 可将光标移到第一条曲线的终点 (但须在 5 个像素内, 才可自动连接), 重复步骤②。

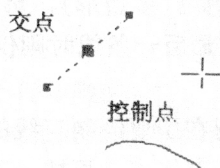


注:

若在操作②执行到一半, 想退回, 按住 SHIFT 键继续移动光标, 可将所绘制的曲线部分擦掉, 松开 SHIFT 键后, 可继续运行操作②。

方式二: 快速法。

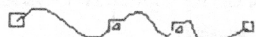
- ① 移动光标至绘图区, 并停留在所要绘制曲线的起点。
- ② 按住鼠标左键移动光标, 会出现标示起点的交点和二个控制点, 移动光标决定控制点的位置后, 放松左键。控制点与交点间的距离, 决定曲线的高度或宽度; 控制点的角度, 决定曲线的斜率。
- ③ 移动光标至曲线终点, 按住鼠标左键, 使第一、二交点相连, 调整控制点的位置以决定下一条曲线的高度或宽度和斜率, 放松左键。
- ④ 重复步骤②~③, 至完成绘图任务。
- ⑤ 当希望两条曲线不相连时, 在开始画下条曲线之前连接二下空格键即可。



注:

用快速法绘制曲线, 是以按鼠标左键、放置交点、然后移动光标将控制点定位的方式完成制图的。理论上, 应以最少的交点来绘制图形, 若要增加或减少交点, 可利用稍后将介绍的第2种工具作调整。此外, 有下列二个原则需注意:

- I. 曲线朝一个方向移动每 120° 需要一个交点。
- II. 若要在尖端处改变曲线方向, 则每一个尖端需要一个交点。



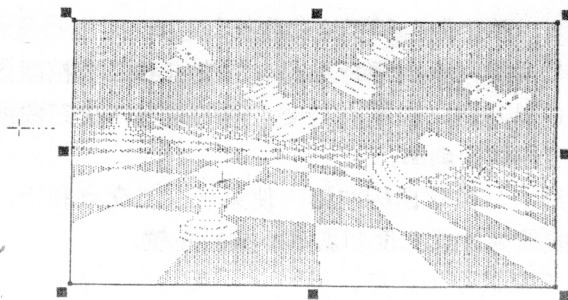
(3)位图: 采取快速追踪法。

经过步骤1、2, 屏幕上已呈现出位图(bitmap)的图样, 光标、状态行已产生前述的变化, 方可进行此部分的绘图。

- ① 将光标移动至位图左方。
- ② 按一下鼠标左键。

CorelDRAW将自动找出追踪路径, 对于较长的弯曲线条, 可能要花费数秒钟。

- ③ 追踪成功后, 可再重复步骤①、②, 持续追踪, 完成制图。
- ④ 若在追踪时, 产生问题, 可用第3种工具(将在后面章节介绍)放大, 查看是否有隐藏的像素群, 再进行步骤①、②。
- ⑤ 上色部分, 可参考第9种工具(将在后面章节介绍)。
- ⑥ 完成着色后, 选择Group指令(在Arrange的菜单内), 以保证图形因不慎而意外拉开。



注:

1. 在动作⑤, 若希望空白区域是透明而非白色, 可用Arrange 菜单内Combine指令, 将曲线连接成单一曲线对象。
2. 若是绘制错误, 可以选择菜单 Edit / undo 的指令修正。

第二章 第5种工具

功能:

绘制矩形或正方形, 即□工具。

步骤:

1. 选择□工具。

• 选取□工具的方式:

方式一: 使用鼠标

将光标移至□工具上, 按一下鼠标左键; □工具会变为反白, 光标将改为十字形, 状态行则显示: Rectangle。

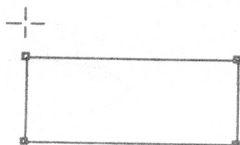


方式二: 使用键盘。

键入F6即可启用此工具, □工具、光标、状态都会有上述的改变。

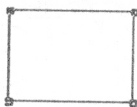
2. 移动光标至绘图区, 并停留在所要绘制矩形的左上角。

3. 按住鼠标左键, 移动光标至右方持续地修饰此矩形的形状, 直到它符合你的需要后松开左键, 完成绘图任务。



注:

1. 若要绘制正方形, 则可在按住鼠标左键之前, 先按住CTRL键, 在放松左键之后手放松 CTRL 键。上述方式, 可迫使□工具绘出正方形。



2. 若要绘制出带圆角的矩形 (Rounded Rectangles), 则在介绍第2种工具时详细说明。