

SPECIAL EDITION

即学即用

CorelDRAW!™ 5

USING CORELDRAW!™ 5

[美] Ed Paulson 主编

宋建云 蒋啸奇 王 潜 译

陈晓明 朱元秋 郑莉萍 校

计算机图形最完整的参考!

专家的提示和最新特性方面的技巧将有助于掌握全部的Corel应用程序

全面涵盖了特殊效果、扫描、色彩的有效使用以及其他内容



que®



電子工業出版社

即学即用 CorelDRAW!™ 5

USING CORELDRAW!™ 5

[美] Ed Paulson 主编

宋建云 蒋啸奇 王 潜 译
陈晓明 朱元秋 郑莉萍 校

電子工業出版社.

(京)新登字 055 号

内 容 简 介

把你的想象转译为计算机图形! CorelDRAW! 5 是世界上最灵巧的把天方夜谭变为现实的高手。它绝不是单纯的作图软件包,而是集图象处理、桌面出版和数据库访问于一体的全套产品。本书涵盖了它的全部特性、选项和相关应用程序,本书不仅仅是一份完整的技术指南,更是各种奇思妙想的源泉。“即学即用”必然改变你的现状。本书重点不在于各个产品的介绍,而在于它们之间的协同关联。

本书既适合于完整的研究,也适合于专题引用。

即学即用 CorelDRAW! 5

USING CORELDRAW! 5

[美] Ed Paulson 主编

宋建云 蒋啸奇 王 潜 译

陈晓明 朱元秋 郑莉萍 校

责任编辑 张 丽

*

电子工业出版社出版

北京市海淀区万寿路 173 信箱(100036)

电子工业出版社发行 各地新华书店经销

北京顺义天竺颖华印刷厂印刷

北京富国电子信息有限公司排版

开本:787×1092 毫米 1/16 印张:46.75 插图:32 面 字数:1134 千字

1995 年 12 月第一版 1995 年 12 月第一次印刷

印数:0001—6000 册 定价:89.00 元

ISBN 7-5053-3209-0/TP·1174

著作权合同登记号

图字:01-1995-398 号

作者简介

Ed Paulson 自 1989 年起就是 Corel 艺术家协会 Austin 分会的成员,在 CorelDRAW! 及其相关的应用程序中工作是他极大的享受。他是一所大学的教师,曾发表了很多文章,并出版过多部技术性的书籍,其中包括一部电子通信方面的教科书。他获有 Illinois 大学的工程学学士和硕士文凭以及 Austin 的 Texas 大学的工商管理学硕士学位。同样,他也是《Using CorelDRAW! 4》的作者。

他还身兼 Applied Concepts——一家位于 Austin 的技术培训和咨询公司的执行经理。Applied Concepts 作为一家授权的 CorelDRAW! 培训中心,开发了它的训练课程并面向全国推销这一成果,并且,该公司也是一家被授权的 CorelDRAW! 培训材料的供应商。

Ed Paulson 先生具有二十年以上从事高技术工作的经历,曾经就职于多家著名的公司,如 Seagate Technology, Plantronics, IBM, Wang Laboratories 和 AT&T 等。他认为有效的训练是最能够提高员工产出率的办法,并且,十分乐意能够有机会把他在印刷领域、课堂教学中以及作为一个演讲者的经验介绍出来与大家共享。

可以通过以下方式和他取得联系:

Applied Concepts

A Technology and Communications Inc. Company

7701 North Lamar Blvd., Suite 501

Austin TX 78752

(512) 458-9700

(512) 458-9794 [fax]

CompuServe: 74201,2664

Paul Bodensiek 是一名机械工程师,专攻新型供热元件设计和撰写技术书籍。同时,他还经营着一家名为 ParaGrafix 的广告和桌面出版公司。余暇之时,他写些短篇小说,驾驶大型帆船,现在正为获取他的个人驾驶许可证而努力呢。Paul Bodensiek 先生的最大愿望是和妻子 Mary, 女儿 Melissa 生活在一起共享天伦之乐。

Thomas Budlong 是一个作家兼机械工程师和妻子女儿一起居住在洛杉矶市。他曾经撰写过各种技术手册,并发表过多篇论文,其中有些是在面向大众的期刊上。Tom 曾用 CorelDRAW! 绘制过用于介绍影视节目的预告片。他喜欢在森林里漫步和登山。

Cyndie Klopfenstein 具有在印刷业和编辑领域中二十年的工作背景。在过去的八年里,她是作为一个教员为那些准备转变成电子预出版的公司提供指导服务。她还出版了一系列的论述视频和朝着电子图形社会迈进的书籍。

Linda Miles 是一名作家兼电子出版技术的教员,她和丈夫及她的宝贝猫生活在圣地亚哥市。她写过一些有关插图方面的材料。此外,还利用这一特长以文字和插图的形式撰写过关于猫的书。

Stephen R. Poland 是一个从事玩具制作的企业家。同时他兼任计算机咨询工作,专门为 IBM PC,PC 兼容机和 Apple Macintosh 的应用软件撰写有关的文章。使用了 CorelDRAW! 之后,使他如虎添翼,极大地推动了事业的发展。现在他能够制作工程图以及提供各种资料,如机械图、电子图表、提兜设计和导购手册等。Steve 是《Easy CorelDRAW!》和《10 Minute Guide to the Mac》两部书的作者。同样,他还是几本计算机书籍的撰稿人,它们是:《Microsoft Office 6 in 1》,《The Idiot's Guide to Buying and Upgrading Computers》和《The First Book of Personal Computing》。

Rick Wallace 在接触计算机之前,在二十年的工作中他曾任记者并获过奖,调查研究员和电台、电视台新闻节目的主任。自那时起十年来,在计算机这个神秘世界的旅行中使他经历了几次冒险,其中包括作为一家公司的经理,该公司从事制作计算机和软件的教学录象带;筹办各种研讨班帮助那些有地位的人普及计算机知识;撰写了论述计算机辅助法律管理的系列书籍;并且还出版有全面介绍计算机使用技巧和公司新闻的商务通信。同样,在这之前他还为 Que 出版公司撰写了《Using PageMaker 5 for the Mac(特别版)》一书。

鸣 谢

写作这样一本内容的书,不能不提及 Corel 的研究者们,是他们开发了如此出色的软件包;不能不提及 Que 出版公司的工作人员,是他们将我们的文字和图形变成了一部漂亮的书籍;还有那些帮助我们写成各个章节的人们。在此,衷心地感谢那些使得本书能够成文的朋友们。

这里我同样要感谢我的同仁们,尽管他们在写作之始,就已意识到写作这样的一本书是要付出极大的劳动和大量的时间的,还有那些给我提供支持使我能够顺利完成它的人们。感谢 Elizabeth Purzer、Wanda Fletcher、Robert Turk、Jan Gillespie 以及我的其它同事和邻居们,他们在我囊中羞涩时没有将我打入另册。

我同样要感谢 Que 的朋友们:Nancy Stevenson 推动我定下题目,Lisa Bucki 为本书勾勒了基本的轮廓,从而使其更能贴近 Corel 用户的实际需要,还有文字、技术编辑们和印刷制作这本书的众多朋友们。同样我还要感谢 Austin Hill Country 的 Corel 艺术家暨设计师联谊会为我们提供的一些论题和用户关心的问题,使得本书对他们来说更有价值。

从事 Corel 系统开发的 Pasty Hogan 和 Kelly Greig 两位先生,在 CorelDRAW! 5 测试阶段及在此以后的日子里,为我们提供了很大的支持,在此向你们深表谢意。

本书各个章节的撰写者也是应当得到赞扬的,他们在时间比较紧张的情况下,仍然能够极为认真地从事他们的工作,并且充分地施展了各自的专业技能。他们是:Paul Bodensiek、Thomas Budlong、Cyndie Klopfenstein、Linda Miles、Stephen R. Poland 和 Rick Wallace。

我同样要感谢那些购买《Using CorelDRAW! 5》(特别版)的读者们,你们对本书的肯定将会激励我们进一步地将其修改成更完善的形式以飨读者。

译者的话

把自然界色彩纷呈、神秘莫测的变化操纵于你的股掌之间；把艺术大师们磨杵成针般苦练出来的技艺一朝之间据为已有；把你所要表达的、呆板木然的文字点化成一组充满魅力、不可抗拒的艺术造形；这一切无不是从事图象文字制作、编辑、出版及广告工作者梦寐以求的愿望。

然而这一切不再是遥远的期盼。最负盛誉的图形处理软件 CorelDRAW! 的最新版本 CorelDRAW! 5 汇集了当前软件领域里技术进步的最新成果，它将计算机作图与绘画、动画制作、图形和图表描述、文件转换、追踪、彩色位图编辑、桌面出版及版面设计、面向对象的图象的数据库管理以及屏幕捕捉应用程序融合在一起，以崭新的面貌赋予你无限的能力：你可以在图象、图形和文字之间进行梦幻般的组合，甚至将你的想象转译成计算机图形！

本书正是一本全面介绍 CorelDRAW! 5 原理和使用的书籍。它既有系统全面的理论深度——透彻地阐述了各种功能及操作的机理和条件；又有行之有效的典型操作步骤——按图索骥 CorelDRAW! 5 就能被你驾驭；更有众多的专家悉心指教——从他们各自的经历中现身说法，毫无保留地把成功的经验及技巧传授给你。这一切，为你创建高品质的作品提供了最大保证。

本书是值得一读的实用性很强的书籍，完全地拥有它或许会给你的生活带来深远的影响。正如你将会在本书最后几章看到的那样，CorelDRAW! 5 在使得一些人成为软件专家的同时，也没有忘记使得他们成为事业发达的企业家。

衷心地希望你也能够如此。

在本书的翻译过程中，田淑玲、王敏、金远村、谢庆恒、文强、付凌、凡田、吴茹佳、刘国栋、马希雅等同志也付出了辛勤的劳动，在此向他们深表谢意。

鉴于译者水平有限，加上时间仓促，错误之处在所难免，敬请读者批评指正。

译者

一九九五年七月 北京

引 言

绘制和打印图象的能力过去一直为少数几个精英产品所专用,不过随着像 CorelDRAW! 这样的产品的问世,这种绘图能力就越来越不足为奇了。一旦你学会 CorelDRAW! 的基本操作与思考模式,你就能利用它的一系列功能和特性,这些功能和特性允许你充分发挥你的想象力并将其变为由计算机产生的图片。

自 1989 年以来,我一直在使用 CorelDRAW! ,并且也一直在关注着它的发展,看着它从早期初创阶段发展成为目前世界上最灵活的图形软件包之一。向量图形的概念在 80 年代末期还是一个新奇的事物,它与 CorelDRAW! 一起经历了最初的大范围公开介绍,现在已经成为业界标准的绘图方式。CorelDRAW! 之所以不同于其他拾人牙慧的软件包,是因为 Corel Systems 从未止步不前,它不断地改进这个软件包,因而你在第 5 版中所看见的正是 CorelDRAW! 产品发展中承前启后的一步。此外,包含在《即学即用 CorelDRAW! 5 》中的绝大部分操作方面的内容也适用于 CorelDRAW! 第 3 版和第 4 版。

0.1 本书的读者对象

本书是一本完整的 CorelDRAW! 以及其他相关应用程序的参考书,相关的应用程序包括 CorelPHOTO — PAINT, CorelMOVE, CorelSHOW, CorelTRACE, CorelMOSAIC, CorelCHART, CorelCAPTURE 和 CorelQUERY。本书的重点是要加强各软件包之间的协同关系而不在于将每一个软件包当作一个独立的应用程序看待。Corel 的系列产品充分利用了 Windows 的 DDE/OLE 环境,从而允许你在一个 Corel 应用程序中创建一幅新图象的同时使用在另一个应用程序中产生的作品。在本书中特别增加了“向高手学习”的若干章节,有针对性地对应用程序的设计方面进行了讨论。《即学即用 CorelDRAW! 5 》不仅仅是一本技术参考书,而且也为你提供了可以在你自己的项目中运用的智巧之源。

假如你是一个初学者,那么请从第一章开始,它将向你介绍各种 CorelDRAW! 5 应用程序,第二章将带着你通览 CorelDRAW! 的基本内容。假如你是一位有经验的 CorelDRAW! 用户,你将发现本书是 Corel 系列应用程序的参考大全,对所有将在这些应用程序中遇到的特性、选项和应用程序,本书都做了完整的讨论。本书的结构使你能方便地查到你所需要的相关信息。本书还包括了大量基于个人经验的建议,包括在可以运用它们的特定章节中。

尽管就最终目的而言绘制各种类型的图片是非常重要的,但它们却不是本书前面部分的重点。这部分的重点是以完整的系统方式向你展示与各种 CorelDRAW! 产品特性相关的用途与优点。当你对各种特性相当熟悉之后,就可以运用你的想象力去进一步发现使用它们的新方法。有关特殊效果的章节已由最初的一章扩充到目前的九章。利用这些章节去研究 CorelDRAW! 的大量特殊效果,使你能以一种既增长见闻又富于想象力的方式去理解它们广泛的应用。

假如你在某个服务部门工作,不妨将此书作为一本权威性的参考书放在手边,它将加速你如何去制作满足你的顾客需要的应用程序。你需要的大部分内容都已包含在 CorelDRAW! 中了,何况如果一个符合你需求的图象或特性已包含在 CorelDRAW! 5 中,你却要去“重新发明轮子”,那未免有失体面。

0.1.1 对 CorelDRAW! 3 用户的特别说明

实际上, CorelDRAW! 3 中基本的对象创建和操纵过程与版本 5 是相同的。CorelDRAW! 3 的用户将发现前面的章节对他们所用的版本是有用的。出现在《即学即用 CorelDRAW! 5》中的绝大多数操作性概念,诸如组合与分类等等,也适用于 CorelDRAW! 的第 3 版和第 4 版,尽管在早期版本中绘图特性的数目是有限的,而且同样的命令可能会出现在不同菜单标题下。用 Artistic 文本工作也是类似的,不过在第 3 版中,文本需要在文本框中输入,而在第 4 版和第 5 版中允许在绘图区直接编辑文本。段落文本在第 3 版中不存在,但却出现在第 4 版和第 5 版中。有几个特殊效果在第 3 版本中没有,CorelMOVE 动画在第 3 版中也是没有的。

你将会发现关于 CHART、TRACE、PHOTO-PAINT、SHOW 和 MOSAIC 等章节对各个程序提供了相当有效的介绍,对第 3 版和包含在第 5 版中的大多数用户界面的修改以及附加的特性都做了详细的说明。虽然 CorelDRAW! 5 与 CorelDRAW! 3 相比包含了大量新的应用程序和特性,第 3 版仍是一个学习计算机图形的极好的入门起点,你总是可以在以后的某一天,将软件升级到第 4 版或第 5 版的。

0.1.2 CorelDRAW! 4 用户的参考指南

CorelDRAW! 4 的用户将发现《即学即用 CorelDRAW! 5》所提供的大部分基本信息都适用于他们的版本。从第 4 版到第 5 版之间的跳跃远远小于从第 3 版到第 5 版的跳跃。如果你在正规的基础上使用 CorelDRAW! 4,你将会赏识新的 CorelDRAW! 5 带状条、改进的用户界面以及包含在各种应用程序中的新的特殊效果。但是,本书讨论的许多从属于第 5 版的图象和操作都将在 CorelDRAW! 4 中找到痕迹,它们非常接近并且常常是严格地等同于 CorelDRAW! 4 的操作。特别是第七篇“向高手学习”和色彩插入将充分激发你的想象力,并把你推向 CorelDRAW! 4 应用的新水平。

0.2 本书的谋篇布局

本书按照循序渐进地学习和使用 CorelDRAW! 5 的要求加以组织,先从基本的和核心的主题开始介绍,逐步深入到比较复杂且常常是可选的论题。为了帮助你了解这一结构,本书分成七大篇:

第一篇	开始起步	第一章到第二章
第二篇	CorelDRAW! 基础	第三章到第八章
第三篇	利用文件工作	第九章到第十章
第四篇	利用扫描仪工作	第十一章
第五篇	成为专家	第十二章到第二十四章

第一篇为读者提供了与阅读本书有关的信息以及 Corel 系列产品的整体功能。因为 CorelDRAW! 是最基本的应用程序,它定义了其他应用程序的操作,所以 CorelDRAW! 及其功能将首先被讨论。

第二篇介绍所有基本的绘图和图象编辑技术。

第三篇涉及各种文件格式论题、文件组织与管理、以及输出机制。

第四篇是新增加的内容,它将讨论日益重要的扫描处理。与增强的 CorelPHOTO—PAINT 功能一道,这一部分是很重要的。

第五篇讨论以特殊效果为重点的更高级的 CorelDRAW! 特性,还包括专门介绍有用的多页文档特性和新颖的“对象数据库管理器”。一定要阅读色彩插入,以便了解如何能把在前面章节中提及的论题组合起来而创作出美丽的艺术作品。此外还对如何有效地利用商用打印机和公共服务部门去完成工作进行了讨论。

第六篇介绍几个包括在 CorelDRAW! 5 中的其他应用程序。有关 CorelPHOTO—PAINT 的章节向你展示了如何捕获、增强和组合位图图象,以便为其他应用程序所使用,其中特别增补的全新的一章讨论了 PHOTO—PAINT 高级特性及其运用。CorelTRACE 一章说明了用于把位图图象转换成向量图形对象的过程,这个过程是为了让其他的应用程序可以使用更易于缩放和修改的向量图形对象。CorelCHART 的讨论范围已经大大扩展,因为其产品现在已是一个完整的电子表格软件,电子表格的创建连同用于正式展示文件的图表中的图形要素一起被加以讨论。涉及 CorelQUERY 的内容也包括在 CorelCHART 一章中,该章说明了 CorelQUERY 在从数据库产品中获取数据方面的用途和在创建图表方面的用途。CorelMOVE 一章讨论了 CorelDRAW! 5 的动画制作特性。CorelSHOW 一章讨论了如何把在各个应用程序中创建的对象组合成为一个具有一致性的展示文件。

第七篇是本书新增的,它主要涉及从专业艺术家的角度怎样来看 CorelDRAW! 5 的问题。这些章节为你提供了新的视野,使你看到一个专业的艺术家是如何用 CorelDRAW! 5 来处理一个图形设计项目的。这些章节迫使你的想象力和你的设计都达到一个卓越而且有趣的新水平。不要遗漏包括在第七篇中的激动人心的色彩插入,去看看哪些东西是用你手中已有的工具所真正能完成的。

本书还包括了两个附录,附录 A 涉及 CorelDRAW! 5 的安装,附录 B 提供了几张可用于在 CorelDRAW! 5 和 Windows 3.1 中插入特殊字符的代码一览表。本书还包括了一个与 CorelDRAW! 产品有关的有用术语的简短词汇表,以及常见问题的索引,你可以利用它查阅有关 CorelDRAW! 5 应用程序的帮助信息。

《即学即用 CorelDRAW! 5 》给了你一个极其出色的图形学背景,使你有充分的准备,可以得心应手地利用任何一个 Corel 应用程序完成工作,与此同时,也使你打下了坚实的基础,可以游刃有馀地理解任何与图形有关软件包的技术。

0.3 本书的使用方法

本书的每一章都作为一个完整的单元来设计的,同时也提及本书中具有更详细的专题论述的其他参考章节。我们鼓励新的用户通读第一章和第二章以便迅速地获得对 Corel 应用程序思维过程的了解。如果你熟悉 CorelDRAW! 但不熟悉商用打印过程,请查阅关于打印和色彩运用的第十章和第十二章。随着你对这个产品的日益精通,这些章节中的信息也就越来越变得重要了。

如果你是一位有经验的 CorelDRAW! 3 或 CorelDRAW! 4 的用户,就能通过仔细考察诸如使用尺寸线的现场尺寸标注之类的基本的新特性、诸如透镜之类的大量的新特殊效果以及象修饰这样的有用特性来使自己得到知识更新。

有经验的用户也将极大地受益于第七篇。对一个活跃的用户群体而言,这是第二件好事情,因为其中所包含的来自高手的告诫与技巧都能为你所用。

按照你自己的喜好阅读第六篇。许多人把 CorelDRAW! 看作一个绘图软件包,可是它实际上是一个图象处理和设计的应用程序系列。CorelPHOTO-PAINT 包括了大量的新特殊效果和相当友好的用户界面。为了使你的工作卓尔不群,可以相互配合地使用其他的 CorelDRAW! 5 应用程序,使你的展示文件富有生命力。

我们鼓励你以目录或索引表为向导在本书中驰骋纵横。我们也鼓励你阅读每一章开篇评论,因为它们概括了随后所要谈到的内容。另外,与一个特定操作相关联的总体过程也常常在一章的开头加以概述,然后在那一章的其余部分再作详细解释。

0.4 本书所用的约定

为帮助你轻松快捷地学会使用 CorelDRAW! 5,特地规定了在本书中使用的各种约定。各种操作说明既不是专门针对键盘也不是专门针对鼠标的,你可以选择一种自己觉得最合适的方式。有许多过程用鼠标完成可能容易一些,而另一些过程可能用键盘完成更加适宜。这在很大程度上是一个个人喜好的问题。

在许多例子中,都有三种方法来访问同一条命令:你可以用鼠标单击,可以敲一个用黑体标出的字母键,也可以敲一个功能键。需要连续选择多个字母的命令都有一个以上的字母用黑体标出,这些字母在 Corel 的屏幕上通常是加下划线的。在适当的场合,命令之后会跟有功能键。如果必须同时按下一个以上的功能键,这些键将用一个“+”号分开。例如,Ctrl+F1 意思是同时按下 Ctrl 和 F1 功能键。

在某些情形下还有第四种访问命令的方式。许多常用的命令现在成了新的 CorelDRAW! 带状条上的按钮。实际上 CorelDRAW! 中有许多用图标表示的工具,如带状条上、工具框中所给出的那些工具以及弹射菜单所关联的那些工具。在本书的某些地方,当讨论这些命令时,相应的图标会显示在页面的边缘。

有关鼠标操作,像单击和拖曳的说明中所涉及的都是鼠标的主按钮,通常是鼠标的左按钮。如果你把鼠标的主按钮改变为鼠标的右按钮,那么所有对鼠标右按钮(次要的鼠标按钮)的引用实际上是指左按钮。

本书中使用了几种字体增强效果来指示特殊文本或项。在执行一个任务时,可以将输入的文本设置成黑体,屏幕上的信息也可设置成一种特殊的计算机字体,新的项则用斜体标出。

0.5 寻求帮助

如果你发现自己对 CorelDRAW! 中的某一特定方面有疑问,那么内置的帮助特性有可能解答你的问题。Help 功能的解释详见第一章。此外,你能用本书或 Corel 的文档资料来解答绝大部分的问题。

本书包含了许多疑难解答段落,它们预测了在各种情形下有可能发生的问题。在这些段落中,首先陈述疑难问题,接着就解释如何去解决这些问题。疑难解答段落在早先提及的常见问题索引中也有参照。

如果所有别的办法都无效,你可以试一试 Corel 技术支持电话号码或从 ACAD(Corel 艺术家与设计者的联盟)的当地分会那里寻求帮助。美国国内的号码是(818)563-ACAD。还有一个 Corel 特许培训中心的网络位于北美并遍及全世界。这些人由 Corel 负责考核,以保证他们能提供培训和信息来帮助安装的基础用户。

给 Corel 人机对话自动帮助热线打电话,号码是(613)728-1990,可以直接获得帮助。如果该系统不能直接回答你的问题,你可以付费打 Corel 所提供的 800 号电话而访问一位技术支持代表。其他的技术支持选项都详细地列在 Corel 手册的前面。

如果你拥有一个 CompuServe 的会员资格,可以通过 Corel 论坛获取有效的帮助。键入 GO CORELAPPS(全大写)就能访问这个论坛。

0.6 最终评述

CorelDRAW! 不仅仅是一个绘图软件包,而是一个系列产品,能提供广泛的图象处理、桌面印刷和数据库访问功能。当你学会了各种应用程序的操作时,应该思考一下如何才能将每一个应用程序与其他的应用程序联合起来使用,以便创建一个远远超出你当时所用图象质量的图象。我们希望让《即学即用 CorelDRAW! 5》在成为一本参考指南和设计助手的同时,也为你提供一个以完全一致的方式使用 Corel 全部应用程序的总体框架。

感谢你让《即学即用 CorelDRAW! 5》这本书成为你的计算机图书馆的一部分。这正是—一个有意义的开端,我再次向你保证!

Ed Paulson
Austin, Texas

概 览

引 言

第一篇 起步

第一章 CorelDRAW! 5 概述	(3)
第二章 迅速开始	(21)

第二篇 CorelDRAW! 基础

第三章 深入了解对象绘图	(43)
第四章 对象的操纵	(69)
第五章 修改对象轮廓与内部填充	(102)
第六章 对象的缩放、旋转及变形	(136)
第七章 将文本添加到一个图中	(155)
第八章 高级文本技术	(190)

第三篇 利用文件工作

第九章 文件操作及 CorelMOSAIC	(199)
第十章 打印及合并文件	(226)

第四篇 利用扫描仪工作

第十一章 将图象扫描到 CorelDRAW! 中	(243)
--------------------------------	-------

第五篇 成为专家

第十二章 为商业成功而使用彩色	(256)
第十三章 高级的直线和曲线技巧	(284)
第十四章 用透视产生特殊效果	(311)
第十五章 用包绕产生特殊效果	(318)
第十六章 用融合产生特殊效果	(333)
第十七章 用挤压产生特殊效果	(350)
第十八章 用等值线产生特殊效果	(364)
第十九章 用手绘线(PowerLine)产生特殊效果	(370)
第二十章 用透镜产生特殊效果	(381)
第二十一章 用套裁(PowerClip)产生特殊效果	(387)
第二十二章 混用和复用特殊效果	(393)
第二十三章 多页文档及对象数据管理器	(432)
第二十四章 定制 CorelDRAW! 以适合你的需要	(445)

第六篇 使用其他 Corel 应用程序

第二十五章 利用 CorelPHOTO-PAINT 对照片进行修整	(471)
---	-------

第二十六章	高级的 CorelPHOTO-PAINT	(501)
第二十七章	利用 CorelTRACE 追踪位图图象	(522)
第二十八章	利用 CorelCHART 创建展示图表	(552)
第二十九章	用 CorelSHOW 制作展示文件	(597)
第三十章	利用 CorelMOVE 添加动画	(620)
第七篇 向高手学习		
第三十一章	事半功倍:完成你的工作	(653)
第三十二章	利用 CorelDRAW! 设计单页式 DPT	(660)
第三十三章	富有艺术性的字体:深度和宽度	(683)
第三十四章	由一位面具艺术大师制作的图案	(693)
第三十五章	简易与强有力的幻灯片产品	(700)
附 录		
附录 A	安装考虑	(707)
附录 B	特殊字符	(711)

目 录

引 言

0.1 本书的读者对象	(1)
0.1.1 对 CorelDRAW! 3 用户的特别说明	(2)
0.1.2 CorelDRAW! 4 用户的参考指南	(2)
0.2 本书的谋篇布局	(2)
0.3 本书的使用方法	(4)
0.4 本书所用的约定	(4)
0.5 寻求帮助	(5)
0.6 最终评述	(5)

第一篇 起 步

第一章 CorelDRAW! 5 概述	(3)
1.1 从 CorelDRAW! 5 中能得到什么?	(3)
1.1.1 CorelDRAW!	(3)
1.1.2 CorelMOSAIC	(4)
1.1.3 CorelCHART	(4)
1.1.4 CorelMove	(5)
1.1.5 CorelPHOTO-PAINT	(5)
1.1.6 CorelTRACE	(5)
1.1.7 CorelSHOW	(5)
1.1.8 CorelQUERY	(5)
1.2 PostScript 与非 PostScript	(6)
1.3 第五版的新特性	(6)
1.4 启动 CorelDRAW!	(7)
1.5 CorelDRAW! 屏幕的各种成分	(9)
1.6 审视你的作品	(10)
1.7 纵览工具框中的工具	(11)
1.8 CorelDRAW! 如何创建对象	(13)
1.9 理解对象的轮廓、填充和缺省值	(14)
1.10 使用上卷窗口	(14)
1.11 使用上卷窗口和样式(style)	(15)
1.12 获得联机帮助	(17)
1.13 退出 CorelDRAW!	(19)
1.14 事先做计划	(19)
1.14.1 打印考虑(单色与多色)	(19)
1.14.2 对象链接与嵌入	(20)
1.15 归纳与引伸	(20)
第二章 迅速开始	(21)

2.1 创建一幅简单的图形	(21)
2.1.1 设置页面的尺寸和方向	(22)
2.1.2 为商务名片的徽标绘制矩形	(22)
2.1.3 为该正方形设置底纹	(25)
2.1.4 用圆来改进徽标	(25)
2.1.5 把首字母加到徽标背景上	(26)
2.1.6 加上边框以及公司的名称与地址	(27)
2.1.7 保存图形	(30)
2.2 用符号和剪贴艺术图片来创建一幅图	(32)
2.2.1 检索剪贴艺术图片插到一幅图中	(32)
2.2.2 修改剪贴艺术图片	(32)
2.2.3 增加文本	(36)
2.2.4 创建边框和阴影	(37)
2.2.5 增加符号	(38)
2.2.6 预览与打印	(39)
2.3 使用剪贴艺术图片时要考虑版权	(40)
2.4 归纳与引伸	(40)

第二篇 CorelDRAW! 基础

第三章 深入了解对象绘图	(43)
3.1 理解对象部件	(43)
3.2 绘制直线	(44)
3.2.1 用 Freehand 方式绘制直线	(44)
3.2.2 用 Bezier 方式绘制直线	(45)
3.2.3 用几条直线来绘制一个单独的对象	(45)
3.3 绘制曲线	(48)
3.3.1 用 Freehand 方式绘制曲线	(49)
3.3.2 用 Bezier 方式绘制曲线	(50)
3.3.3 绘制边缘弯曲的对象	(51)
3.4 通过改变结点和控制点重新对曲线或对象定形	(52)
3.4.1 通过移动结点改变曲线	(52)
3.4.2 通过移动控制点改变曲线	(53)
3.4.3 通过编辑结点改变曲线	(53)
3.5 创建矩形和正方形对象	(56)
3.5.1 从角上的点开始绘制矩形或正方形	(57)
3.5.2 从中心点开始绘制矩形	(57)
3.5.3 对矩形或正方形进行圆角处理	(58)
3.6 绘制圆形	(59)
3.6.1 从角上的点开始绘制椭圆或圆	(60)
3.6.2 从中心点开始绘制椭圆或圆	(60)
3.6.3 绘制楔形饼图或圆弧形	(61)
3.7 在对象上绘制引出提示	(64)

3.8 开放与封闭轨迹的对象	(66)
3.8.1 绘制开放和封闭轨迹的对象	(66)
3.8.2 把一个开放轨迹对象转换成封闭轨迹对象	(67)
3.9 归纳与引伸	(68)
第四章 对象的操纵	(69)
4.1 选择对象	(69)
4.1.1 用 Pick 工具选择单个的对象	(69)
4.1.2 用 Tab 键选择单个的对象	(70)
4.1.3 用 Pick 工具选择多个对象	(71)
4.1.4 用 Shift 键选择非邻近的对象	(72)
4.1.5 选择页面上的所有对象	(73)
4.2 撤消错误的操作	(73)
4.3 删除对象	(74)
4.4 移动对象	(74)
4.4.1 用鼠标移动对象	(74)
4.4.2 用 Transform 上卷窗口移动对象	(74)
4.4.3 用推动来移动对象	(74)
4.5 把一个对象放到另一个对象的上面或下面	(75)
4.6 拷贝对象	(78)
4.6.1 复制对象	(78)
4.6.2 设置自动复制的缺省值	(78)
4.6.3 使用 Clipboard 复制对象	(79)
4.6.4 衍生对象	(80)
4.7 对齐对象	(81)
4.7.1 使用网格以便于对齐	(81)
4.7.2 与其他对象对齐	(84)
4.7.3 同时对齐几个对象	(85)
4.7.4 使用基准线来简化对齐方式	(86)
4.8 对象的组合与编组	(89)
4.8.1 编组对象与组合对象之间的区别	(89)
4.8.2 编组对象	(89)
4.8.3 取消对象的编组	(90)
4.8.4 访问一个组内的对象(子对象)	(91)
4.8.5 组合对象	(93)
4.9 技术和技巧	(95)
4.9.1 组合对象轮廓	(95)
4.9.2 用无宽度直线对齐	(97)
4.10 CorelDraw! 的层面	(98)
4.10.1 CorelDraw! 如何对图中的对象进行分层	(98)
4.10.2 从不同层面中编组或组合对象	(100)
4.10.3 Desktop 层	(100)
4.10.4 创建与使用一个 Master Layer	(100)