

第 1 章 CorelDRAW 概述

1.1 CorelDRAW 概述

CorelDRAW 是一个大型软件包,当 CorelDRAW 安装好后,Windows 中专门有一个 CorelDRAW 窗口,在这个窗口中有多个程序用于图形、图表、图象等,这些程序的功能是:

CorelDRAW	带有文字处理的图形和图象
CorelVENTURA	带有文字,图形,图象的页面布局和文档制作
CorelPHOTO-PAINT	图象处理
CorelCHART	制表和绘图
CorelSHOW	制作幻灯片
CorelMOVE	制作动画(二维)
CorelTRACE	转换位图图象为向量图形
CorelMOSAIC	存储、组织压缩和存取图象
CorelQUERY	从数据库和表中检索数据
CorelCAPTURE	捕捉屏幕图象

软件中除以上所述实用程序外,还包括 800 多种字体和 22000 多个图形,包括符号、文本符号、动画符号和动画卡通人物库等。本书主要介绍绘画软件 CorelDRAW,图 1.1 是 CorelDRAW 的屏幕显示,下面熟悉一下屏幕中的术语。

窗口边框(Windows border) 窗口边框标记 CorelDRAW 窗口的边界,通过把鼠标定位于边界上并拖动它,可以沿垂直或水平方向改变窗口尺寸,或者通过鼠标光标指点角,可以沿两个方向同时改变窗口的尺寸。

标题栏(Title bar) 标题栏位于 CorelDRAW 窗口的顶部,显示当前工作的程序名和装入的程序名。所有 CorelDRAW 格式的文件具有文件扩展名 CDR。扩展名紧接在文件名后。当用户第一次装入 CorelDRAW 时屏幕还没被存储,所以标题栏显示“UNTITLED.CDR”。

最小化按钮(Minimize button) 最小化按钮位于屏幕右上角,标题栏中从右数起的第二个按钮。单击该按钮将返回成 CorelDRAW 图标组。当作为一个 Windows 中的图标运行时,CorelDRAW 释放出可用来运行其它应用程序的内存。若要恢复 CorelDRAW 原有尺寸,则定位鼠标于图标上并双击鼠标左键。

最大化按钮(Maximize button) 如果想使 CorelDRAW 窗口充满整个屏幕,则单击位于最小化按钮右边的最大化按钮。该按钮此后变成恢复按钮,可通过再次单击恢复按钮,使 CorelDRAW 窗口恢复到先前的尺寸。

控制菜单框(Control-menu box) 可使用控制菜单框作为对 CorelDRAW 程序窗口

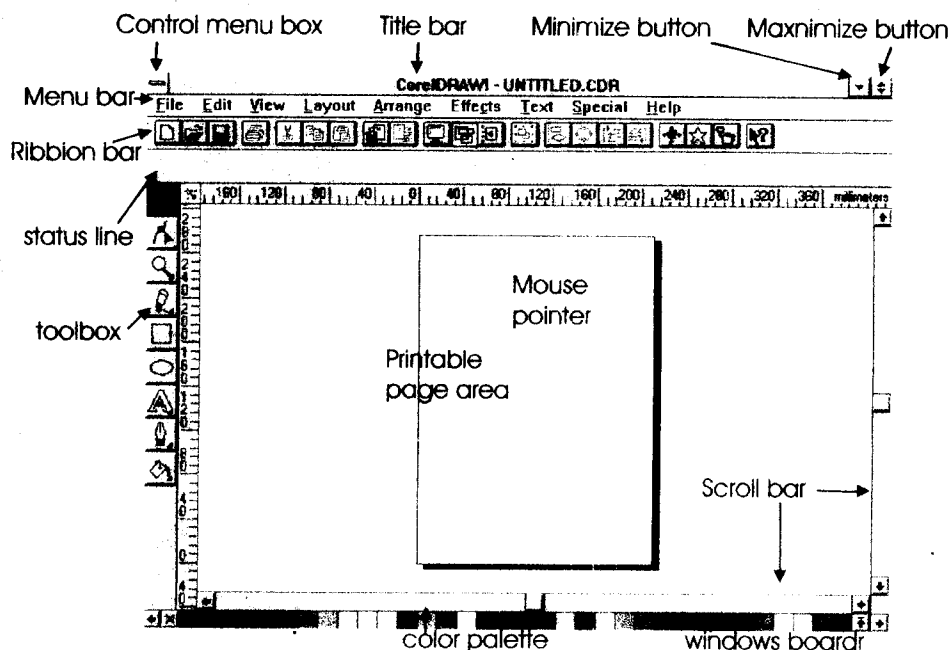


图 1.1 CorelDRAW 窗口

进行移动、最小化、最大化或其它操作的另一种简便方法。为使用控制菜单框,可简单地单击框内小横杠,或按一下 ALT + 空格键,控制菜单就将出现。通过单击所需的命令来选择。控制菜单是 Windows 的特征,CorelDRAW 并不很需要它。

菜单栏(Menu bar) 菜单栏包含 9 个菜单,单击某一个菜单名,菜单将打开。后面的“CorelDRAW 菜单”部分对每个菜单的命令选项进行了简短的概述。

工具箱(Toolbox) 紧接于菜单之下,包含一组图标按钮,这些按钮被单击后将处于执行命令状态。可关闭工具栏以提供较大的绘图区域,只需从 Special 菜单上选择 Preferences,单击 View 标记,然后单击 Show Ribbon 栏即可。

可打印页面区域(Printable page area) 只能在可打印页面区域绘制图形。可打印页面区域外绘制图形也可以,但打印机不打印。页面的准确尺寸取决于建立时安装的打印机或其它输出设备以及在菜单上的命令中所选取的配置。当第一次打开 CorelDRAW 后,屏幕总是显示可打印页面区域。学过本章后面放大功能后,就可以调整在任一时刻可见的页面区域。

滚动条(Scroll bars) 当用户查看页面放大后的区域时,滚动条是非常有用的。使用水平滚动条来移动到当前页面的可见区域的左面或右面;使用垂直滚动条来移到当前可见区域上面或下面的页面区域。

标尺(Rules) 水平和垂直标尺可能不在用户的屏幕上,它们是可选的,要打开必须特别地从菜单中选取。每个标尺中的虚线显示鼠标光标的位置。在水平标尺的左右和垂直标尺的左右可看到这些虚线,这和状态行中的坐标一样,标尺使得用户可以迅速准确地判断对象的相对尺寸和位置。

快捷键行(Ribbon bar) 快捷键行中包含可执行 CorelDRAW 中最重要、最有力的绘图和编辑功能。单击快捷键图标来选择功能。

调色板(Color palette) CorelDRAW 窗口底部的调色板允许在彩色屏幕上使用各种明暗的灰度和彩色。象标尺一样,调色板可在菜单中打开或关闭,也可选择你想显示的颜色类型。在 CorelDRAW 中,可选择你想显示的颜色类型。

状态行(Status line) 状态行在 CorelDRAW 中缺省地位于屏幕底部,包含了屏幕上的丰富信息。当第一次装入 CorelDRAW 时,此行仅有一对数字,鼠标坐标的坐标。然而当绘制或编辑图形时,状态行显示例如数字、类型,所选对象尺寸显示信息的准确取决于此时你所做的工作。状态行对于技术性图表或任何需要精确性的工作是无价的帮助。状态行可向上移动到水平标尺上的位置,或者完全关闭以提供较大的绘图区域。这可通过从 Special 菜单中选取 Preference,并单击 View 标记,然后选取合适的 Status line 选项。

在对屏幕单元理解后,用户可以容易地掌握 CorelDRAW 窗口。

1.2 CorelDRAW 菜单

当打开或下拉一个菜单时,有些命令以黑体显示,而其它的则为较暗的灰色。可选择黑体的任一命令,但此时那些灰色的命令不可选。命令是否可选取决于所工作的对象和对这些对象(objects)所进行的操作。

下面部分将简单地描述每一菜单命令功能。

File 菜单 File 菜单允许你开始一次新的绘画过程(New),存储(Save 和 Save As...)一幅图形为磁盘上的文件,重新打开(Open)一幅先前存储的图形。也可以调入(Import)或调出(Export)一幅图形的部分或全部,打印(Print)一幅图形,以及确定监视器、扫描仪和打印机的彩色调制和校正(Color correct),以及从 CorelDRAW 中退出。可将近期曾工作过的 4 个文件列于菜单底部,可以单击文件名从而方便地打开此文件。

Edit 菜单 Edit 菜单允许你消除(Undo)、重做(Redo)或重复执行(Repeat)的上一次动作;剪取(Cut)、复制(Copy)和粘贴(Paste)对象(Object)或图象(image);删除(Del)、复制(Duplicate)或 clone(复制,但复制件也接收对原件的修改信息)对象;复制或改变对象和文本的形式;选取一幅图画中的所有对象;以及从其它应用程序中插入对象和管理与其它应用程序的联系。

View 菜单 View 菜单具有一个很清楚的功能,帮助用户自定义界面和使用的屏幕按你的方式工作,使用此菜单中的命令来显示或隐藏标尺(Rules)和调色板(Color palette),固定浮动工具箱(Toolbox),选择上卷式窗口(Roll-Up...),设置屏幕以线框(Wireframe)或全屏预览图象(Full screen preview),确定所需的位图(Bitmap)和显示方式(Preview selected only);以及刷新或重画窗口(Refresh windows)。

Layout 菜单 Layout 菜单用来控制页面的布局。可以插入(Insert page)或删除(delete page)页,从一页转到另一页(Go to),设置页(Page setup)边空白和页面尺寸,以及用层(Layer Roll-Up)的方式工作以使用重叠方式绘图。还可管理图画配置的形式和比例(Stylus Roll-Up),设置网格(Grid & scale setup)和规矩线(Guidelines setup)的属性。最

后,当移动一个对象时,可打开或关闭此对象的捕捉属性(Snap to objects)。最后你移动一个对象时可打开或关闭此对象的捕捉网格(Snap to Grid)、捕捉规矩线(Snap to Guidelines)或另一对象的属性。

Arrange 菜单 Arrange 菜单处理一幅图中对象(Objects)的相对位置(Order),选择此菜单中的命令来对准(Align)所选对象或对象组进行处理:集中成组(Group),分开组(Ungroup)或分裂(Separate)所选对象,以及结合(Combine),溶合(Weld),相交(Intersection),修剪(Trim)或分离对象(Break apart)。也可转换文本为曲线(Convert to curves)。

Effects 菜单 Effects 菜单允许用户打开一些上卷式菜单。使用该菜单可对对象(Object)创造特殊效果。在上卷式菜单中有变换(Transform),它允许以特别的方式变换图形;包围框(envelope)可把文本或对象放在包围框中,然后改变包围框的形式以使对象获得透视效果,混合(Blend)允许联结两个对象做形体和颜色渐变;拉伸(Extrude)和画轮廓(Contour),给予图形三维效果;图形线(Powerline),它画的线看起来像用传统绘画工具绘制。蒙片(Len),这样创造的效果如同透镜观看对象,图象的包容(Powerclip)将一个图形或图象放到另一个图形或图象的里面。使用 Effects 菜单,也可去除(Clear effect)变形,清除(Clear transform)对象的透视效果,以及 Copy 或 Clone 对象的效果到另一对象。

Text 菜单 Text 菜单提供用于格式化和处理文本的特性,包括改变字符(Character)、框架(Frame)和段落(Paragraph)属性;查找(Find)和替换(Replace)文本;检查拼写(Theaurus),以及定位同义词(Spell checker)。或者也可打开一个具有许多同样特性的文本上卷式菜单(Text Roll-Up)。也可匹配文本到路径上(Fit Text to path),拉直文本(Straighten Text)或把文本对齐线(Align to baseline)。

Special 菜单 Special 菜单用于其它菜单中找不到的种种功能。菜单使用选项(Preference)提供许多不同程序参数的微调。打开符号库(Symbol Roll-Up)和快速绘画功能(Preset Roll-Up)。建立图案(Pattern)、线段端点的末端形式或箭头(Arrow)、以及从选择的对象中创建符号(Symbol)。Extract 可把文本串从做好的图形中抽取出来用于编辑,然后再并回图形中去(Merge-back)。

Help 菜单 Help 菜单允许用户获取大量的帮助信息,通过内容(content)命令可选择帮助题目。这些题目包括 screen, menu, tools 以及键盘快捷键,同时还解释如何执行一定的功能。通过选取 Help 菜单上 Search for help on, 用户可键入一个词或从列表中选择一词,将显示所有符合用户查找标准的题目。Help 菜单上的最后一个选项,显示当前版本信息、其它关于打开的对象数目和组,以及驱动器的磁盘可用空间的有用信息。

1.3 对话框

有些菜单命令是单击它们,然后立即执行操作。有些命令跟随着三个点(省略号),表示用户必须在执行命令前输入附加信息。通过单击命令弹出在屏幕上的对话框来输入附加信息。本部分给予你典型的对话框的外观和感性认识。

对话框有几种方式,比较下面的描述与图 1.2、图 1.3 和图 1.4 中的对话框元素,以

便熟悉对话框的操作。

方式 1：首先请看图 1.2。

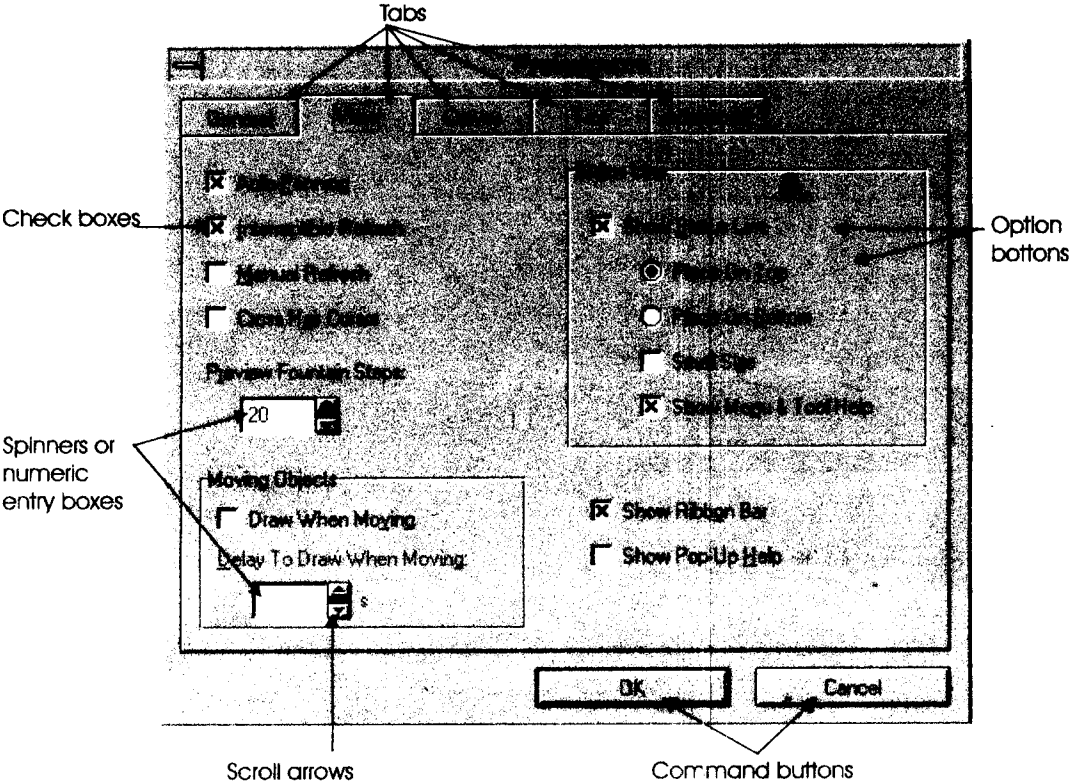


图 1.2

选项按钮(option button) 像图 1.2 中那样的圆形选项按钮提供不相容的选择。用户在一组选项按钮中，一次只能选择一个。当单击一选项后，其内部变为黑色。

复选框(check boxes) 方型选项按钮为复选框的选择，它提供相容的选择。因此用户可同时选择多于一个的选项。复选框，如图 1.2 所示，其性能有如电灯开关，选取或不选，即用户打开或关上它们。当启动一个复选框选项时，用 X 填充于复选框中，当关闭或截止选项时，X 消失。

命令按钮(Command button) 对话框中较大的按钮是命令按钮，如图 1.2 所示。当命令按钮被选中时，CorelDRAW 立刻执行该命令。

转表或数字输入框(Spinners or numbers entry boxes) 包含数字输入项并有一对向上和向下动箭头的矩形框是转表或数字输入框。用户可以用两种方式改变数值，要增加或减少数值，按住鼠标键在一个动箭头上来说改变数字，也可双击数值本身来选取它，然后输入新的数字。

标记(Tabs) 有些对话框，像图 1.2 中那样，实际上包含几个对话框。让用户可选取将要工作的对话框，这通过单击对话框横部的标记来实现。对话框的内容根据哪一个对话框被选取来改变。

方式 2: 见图 1.3。

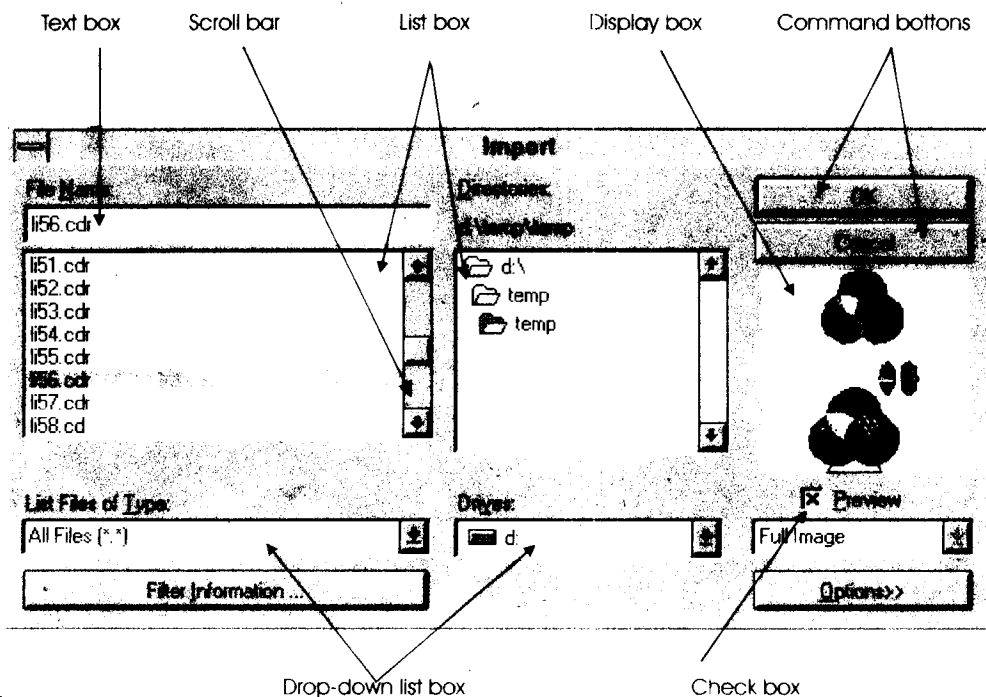


图 1.3

文本框(Text boxes) 文本框如图 1.3 所示,用于一些对话框以输入文本串,取决于对话框的类型,文本串可代表文件名,路径名或图象中的文本。在无文字的文本框中输入新文本时,击文本框后键入文本,编辑已存在的文本时单击文本串,然后使用键盘来擦除或添加文本。

列表框(List boxes) 列表框列出用户可选项的名字,如文件名、目录和驱动器名、或型式名。单击列表框内的名字来选择它。列表框右边的滚动条用以显示多于初次显示的内容,单击上或下箭头,一次向上或向下移动一个名字。要向上或向下连续移动,可按鼠标键点住滚动条的上或下箭头。另外,也可以单击滚动条本身,拖动滚动条,或按 PgUp 或 PgDn 键来向上或向下以大增量移动列表框中的内容。

显示框(display box) 有些对话框,例如图 1.3 所示,包含显示框,用于显示用户当前选择。在显示框中用户不能进行任何操作;当用户在对话框中改变选择时,其显示内容将改变。对话框中的一些选项可能显示为暗灰色,表示此刻它们不可选择。打开对话框而又不想改变任何设置,只须单击 Cancel 按钮。

当阅读到本书中其它章节时,用户将学到更多有关对话框内的操作和有关特殊对话框的知识。

方式 3: 见图 1.4。

上卷式窗口(Roll-Up windows) 上卷式窗口是一种特殊形式的对话框,用户可将其保留在屏幕上以便选择窗口中提供的特性。一旦从菜单中选取了上卷式窗口,即可选择任

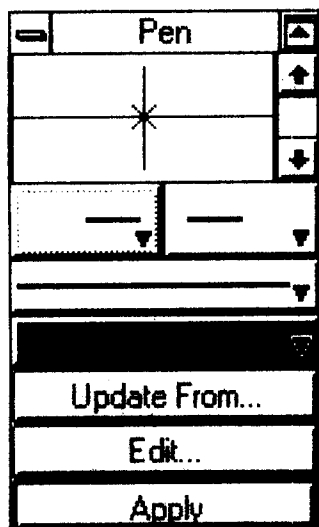


图 1.4

何提供的特性并观察到它们所起的作用。通过拖动其标题栏可以移动上卷式菜单。在用户完成一件任务后,可保留全尺寸上卷式窗口于屏幕上,或通过单击右上角的箭头将其放至最小尺寸。

同一时间可保留多个上卷式窗口在屏幕上。显示一个或更多最小化上卷式窗口的简单方法是从上卷式窗口的 Control bar 中选择 Arrange 或 Arrange All 选项,Control bar 位于上卷式窗口的左上角,用户也可去除任何上卷式窗口,只须双击控制菜单框(Control bar)或从其菜单中选择 Close。

1.4 快捷键行按钮

即使像菜单选项那样方便,有些操作仍需要三或四步。由于这个原因,CorelDRAW 带有 21 个快捷键按钮的工具栏以处理各种不同的菜单选项,而只须简单地单击它们,表 1.1 列出显示快捷键行按钮和其功能,功能的英文名称和执行功能的键盘键。

表 1.1

按 钮	所执行功能	功能名称	键 盘
	创建新图	New	Ctrl+N
	打开图	Open	Ctrl+O
	存储激活的图	Save	Ctrl+S
	打印激活的图	Print	Ctrl+P

续表

按 钮	所执行功能	功能名称	键 盘
	裁剪所选内容到剪贴板	Cut	Ctrl+X
	粘贴剪贴板内容	Paste	Ctrl+V
	输入文本或对象	Import	
	输出所选内容为另一格式	Export	
	全屏预视方式显示	Full screen preview	F9
	线框形式显示	Wireframe	Shift+F9
	使所选内容捕捉导向线	Snap to	
	规矩线	Guidlines	
	把选择对象集中成组	Group	Ctrl+G
	打开 Align 对话框	Align	Ctrl+A
	把文本转换为曲线	Convert to curves	Ctrl+Q
	移动所选内容到顶层	To front	Shift+PgUp
	移动所选内容到底部	To back	Shift+PgDn
	打开 Transform 窗口	Transform Roll-Up	
	打开 Symbol 窗口	Symbol Roll-Up	Ctrl+F11
	打开 Mosaic 窗口	Mosaic Roll-Up	Alt+F1
	启动上下文相关帮助	Screen /menu Help	Shift+F1

1.5 CorelDRAW 工具箱

CorelDRAW 易于使用的特征之一是对屏幕的有效使用。工具箱(见图 1.5)中的工具数目表面上很少,只有 9 种工具。工具箱中有的工具右下角带有小三角的则有多于一个的功能,当用户选择它们时,只要按住鼠标两秒以上,其中驻存的子菜单弹出。这种组织方式减少了屏幕的杂乱,并且使得相关功能集中在一起。

工具箱中的工具执行三种不同的功能:第一种工具用于画对象(Object),第二种工具编辑已画的对象,第三种允许改变屏幕外观以便有效地工作。下面仅就其各自的功能简短描述每个工具。

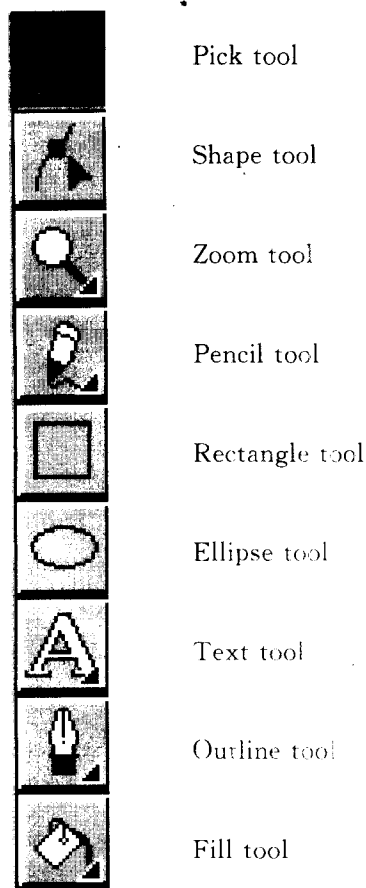


图 1.5 CorelDRAW 工具箱图标

1.5.1 绘图工具

允许用户创建九种不同对象(Object)或使用九种对象进行工作,如图 1.6 所示。对于一些对象用户使用同样的工具和技术,实际上只有 5 种不同种类的对象。这些种类以及可在其中进行设计的对象类型是:直线,曲线,矩形和正方形,椭圆和圆,文本。

从扫描仪或绘画程序中转入的位图(Bitmap)是以像素为基础的形象。

9 种对象看起来少吗? 职业画家和图形设计者都知道基本几何形状是建筑的砖块,用它们可建造精致的图画,在使用一种绘图工具建造一个对象后,用户可以使用一种或更多的工具箱中的编辑工具来重新成型,重新布置、上色以及画出其轮廓线。

Pencil 工具、Rectangle 工具、Ellipse 工具和 Text 工具是用来创造 CorelDRAW 中 9 种对象中之 8 种的四个创建工具。

Pencil 工具 Pencil 工具是工具箱中最基本的绘图工具。单独使用这件工具可创建直线、曲线以及多边形。Pencil 工具右下角带有小三角,保持图标按钮压下,模式可以从弹出的菜单中选择,有徒手绘图(Freehand),折曲线绘图(Bezier),4 种尺寸线模式。

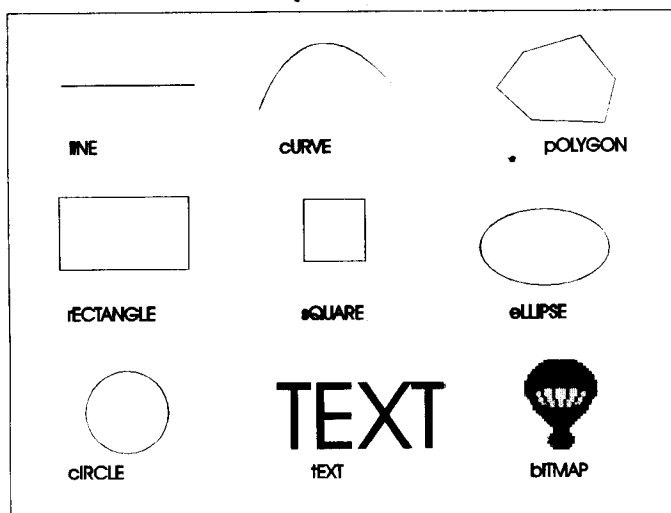


图 1.6 对象的 9 种类型

以后通过一系列练习引导你学会主要模式使用的基本技巧。

要选择 Pencil 工具,按下 F5 键或单击图标一次,然后移动鼠标光标到页面空白部分,当选取该工具时,鼠标光标变成十字线,pencil 工具图标变成增亮显示,并且信息“Drawing in freehand mode...,Drawing in Bezier mode...,或 creating liner Dimension...”显现在状态行上。

Rectangle 工具 Rectangle 工具用于画矩形和正方形,要圆滑矩形的拐角时,需要使用 Shape 工具(它是 CorelDRAW 工具箱中的编辑工具之一)。选用 Rectangle 工具,只要按下 F6 键或单击矩形图标一次,然后移动鼠标光标到页面空白部分。鼠标光标变成十字线,Rectangle 工具图标变成增亮显示,并且信息“Rectangle...”显现在状态行上。

Ellipse 工具 Ellipse 工具用于画椭圆和圆。要 Ellipse 选择工具,只须按下 F7 或单击图标一次,然后移动鼠标光标到页面的区域。图标变为增亮显示,鼠标光标变为十字线。并且信息“Ellipse...”显示在状态行上。

Text 工具 Text 工具包含两个图标的弹出菜单,分别用于选择艺术性文本和段落文本。艺术性文本是一串简单的字符,段落文本较长并且有较长的间隔属性。小册子中的文本是段落文本的一个例子。两个文本工具都有许多字形和数以千计的其它商业符号支持。除字母表字符外,CorelDRAW 包括 Text 工具可使用的大规模符号字库。后面将讲述怎样在 CorelDRAW 中输入文本。

要选择 Text 工具,按下 F8 键或单击图标一次,然后移动光标到页面空白处,图标变为增亮显示,鼠标光标变为十字线,信息“Text...”显示在状态行上。

1.5.2 编辑工具

一旦已经使用绘图或文本工具在页面上创建了对象(Object),那么你就可使用不同工具做编辑。编辑工具包括 Pick 工具、Shape 工具、Outline 工具、Fill 工具。

Pick 工具 Pick 工具是两个工具合为一个,随模式不同而变化。在 Select mode(选择模式)下,可选取对象以便编辑、布置、集中成组、或联结它们,在 Transform mode(变换模式)下,可使用工具来旋转、歪斜、拉伸、镜像、移动或变化所选对象。然而该工具不会改变对象的基本属性。

Shape 工具 Shape 工具用于修改编辑对象,使用该工具来光滑或扭曲任何形状,加圆角到矩形上,转换圆为任意圆的部分或弧,修改线段等,用户可通过单击它或按 F10 键来选择 Shape 工具。

Outline 工具 像 Pick 工具一样,Outline 工具以多种的方式工作。使用 Outline 工具和它所联系的弹出菜单来选择标准的或用户自定的轮廓线色彩或为选择的对象创造一支用户定义的轮廓线“笔”。

Fill 工具 使用 Fill 工具及与之联系的弹出菜单来选择标准的或用户定义的用于所选对象或文本的颜色。用户的选择包括用户定义彩色、图案、喷填模式和图案。

1.5.3 用户定义屏幕的工具

第三种工具帮助用户定制 CorelDRAW 界面以便按用户方式来工作,在这组工具中仅有一种(Zoom 工具)在工具箱中可见。Zoom 工具和与之联系的弹出菜单用于控制用户一次将看到图画多少。当需要工作在细节部分小区域上时,或者当需要 Zoom in 或 Zoom out 一幅图画时可使用该工具。

当启动 CorelDRAW 或打开新文件时,全页视图是页面在屏幕上的缺省视图,如果需要编辑或做细微工作,这种视图具有明显的局限性,Zoom 工具可以以希望的任何方式定义屏上的视区。

Zoom 工具很像一个放大镜,并且实际上是一个视图调整工具,因为它可用于以多种不同方式 Zoom in 或 Zoom out 视区。由于 Zoom 工具给予用户对视区内容的完全控制,因而可提高所画对象的质量,同时也可增大工具箱中每个工具的作用。

Zoom 工具实际上是 6 件分开的工具,当选择工具时,一个弹出菜单出现,提供如下 6 件工具于调整视区:

Zoom in Zoom in 工具可用于放大用户的任何图形区域,这种区域是指用户使用 Zoom in 工具围绕所要的区域所画矩形的内部。

Zoom out Zoom out 工具用于缩小用户当前图象两倍,或者若当前屏幕显示一幅 Zoom in 图象时,返回到前一次的视图。

Actual Size Actual Size 工具用于观看已打印的实际尺寸显示的图形。

Selected object Selected object 工具放大用户图形中选出的对象到全屏幕,以便它们充满绘图区域。

Fit-in-windows Fit-in-windows 工具用于观看所有当前在 CorelDRAW 窗口中的图形(用户在页面上的任何东西)。

Show page Show page 工具返回到缺省的用户图形全页面视图。

第2章 基本概念和基本功能的应用

例1 矩形和正方形

操作步骤：

1. 移动鼠标光标到 Rectangle 工具图标上,并单击(click)以选取画矩形工具,然后把光标向右移出工具箱,鼠标光标此时变成十字。Rectangle 图标选中后颜色加深并且状态行上显示“Rectangle on layer 1”。

2. 定位光标十字在页面的任一地方,按住鼠标的左键,沿对角线方向向右下拖动鼠标,如图 2.1 所示。在移动光标时,状态行中 Width 和 Hight 的指示读数将变化。

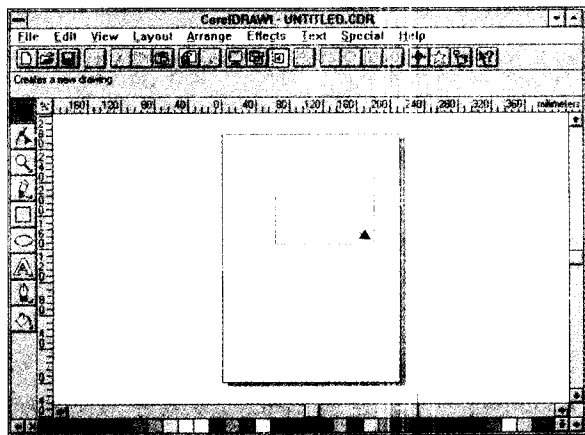


图 2.1

3. 当矩形达到所要的大小和形状时,释放鼠标。

技巧分析：

1. CorelDRAW 中使用同样的工具画矩形和正方形。画正方形时,按住鼠标左键的同时,按住键盘的 Ctrl 键(操作步骤 2)。见图 2.2。

2. 可从矩形的任意一角点开始画矩形(或正方形),代表起点的角点在绘制时保持固定不动,任意选择起点的灵活性允许在绘图时迅速方便地画出矩形(或正方形)。

3. 可以从矩形的中心点向外画矩形(或正方形)。选取 Rectangle 工具后,移动光标在所要起点的位置按住鼠标的左键和键盘的 Shift 键。在移动鼠标时,仍保持按住 Shift 键和鼠标的左键,像画其它矩形一样,可沿任意方向画。如画正方形,则在同时按住键盘上的 Ctrl 键。

注意事项：

1. 在电脑上绘画和纸面上绘画不一样,在电脑上,实际尺寸是靠屏幕标尺和数据来标定,不得用眼来看。因为就某一画面而言,电脑屏幕上可以放大十几倍,也可缩小十几

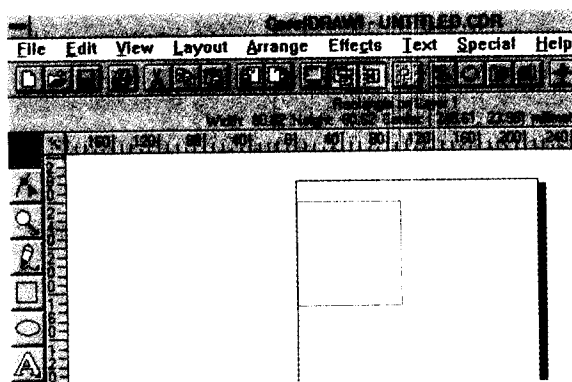


图 2.2

倍。在屏幕上根本无法判断实际尺寸,所以要注意状态行上提供的信息,它才是真正绘制的实际尺寸。状态行上提供的信息反映正在绘制的对象种类。画直线时,状态行显示 X、Y 的坐标、所经过的距离(dx,dy)以及直线的角度。画矩形时,状态行显示宽度、高度、起点、终点和中心点。养成使用状态行信息的,对电脑绘画大有好处。

2. 在电脑上绘画所使用的笔是鼠标(Mouse),其实鼠标不光是笔,还有其它的作用。所以熟练地使用鼠标是最基本的要求。鼠标一般有两个或三个键,鼠标左键最常用,叫做确认键。鼠标的移动实际上是屏幕上的光标移动。有几个常用的操作鼠标术语,解释如下。

点击(单击,点亮或激活):按一下鼠标左键,马上把手指抬起来。有弹指的动作,弹的快慢在实际操作中会慢慢地体会、感觉出来。

点住(按住):按住鼠标左键(不马上抬起手指)做鼠标移动,直到松开鼠标左键为一个动作完成。

连击(双击键):连续两次点击鼠标左键。

选择(选中或确认):把光标移动(用鼠标移动时不要按任何鼠标键)到菜单上(或工具上、图形上等)点击鼠标左键。

例 2 矩形演变三角形

操作步骤:

1. 画一个矩形(参看例 1)。
2. 如果是刚刚画完矩形,用鼠标左键点亮 Pick 工具(或按一下键盘的空格键),则会马上激活矩形(屏幕上矩形周围出现八个方点)。如果是以前画完的矩形,用鼠标左键点亮 Pick 工具,然后移动光标到矩形处,光标箭头对准矩形,单击一下鼠标左键,激活矩形这个对象(object)。
3. 用鼠标移动光标到菜单栏,单击 Arrange 命令,再单击 Convert to curve 命令。此时将一个基本图形变为曲线图形。注意状态行的信息在执行命令前后的变化。
4. 点亮 Shape 工具,此时矩形变为由直线和节点组成的矩形。
5. 打开节点编辑菜单(用光标对准节点连击两次即弹出编辑菜单)见图 2.3。
6. 在矩形的四个节点中任意选取一个节点激活。

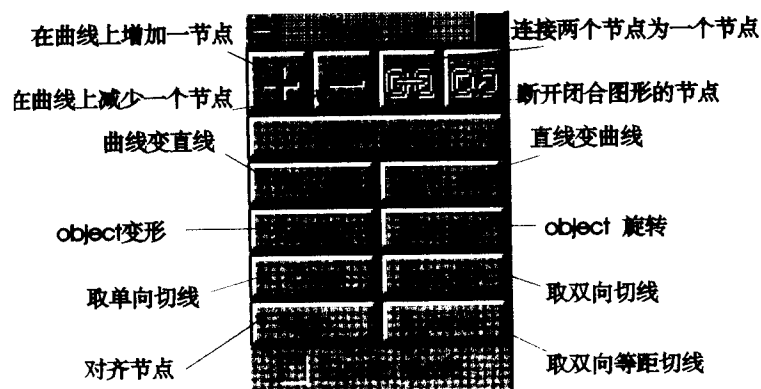


图 2.3

7. 选择删除节点命令(参看图 2.3)。

8. 点住直角三角形上的任意节点,移动鼠标,可以向任意方向,直到满意释放鼠标左键,此时为任意三角形。见图 2.4。

9. 点亮 Pick 工具。光标移动到空白位置,单击鼠标左键,使任何 object 都不处在激活的状态上。

技巧分析:

画矩形或正方形使用 Convert to curves 命令可以演变画直角三角形、等腰三角形、等边三角形和任意三角形。参看图 2.5。



图 2.4

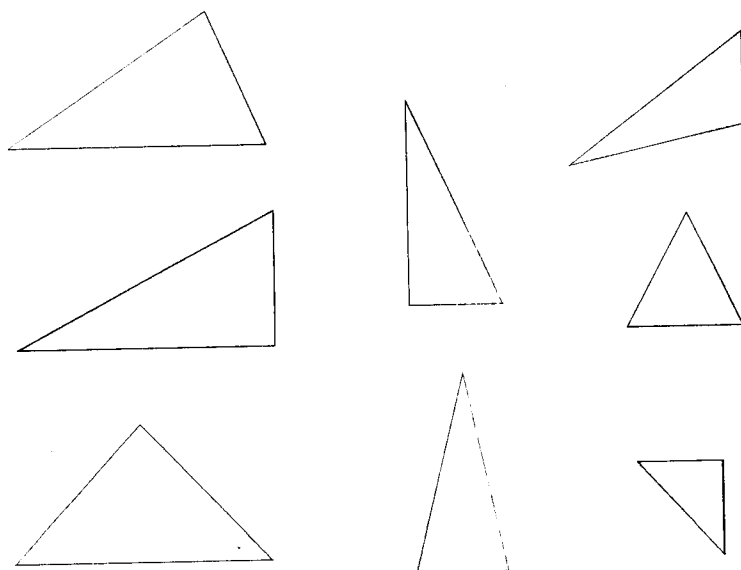


图 2.5

注意事项:

1. 如果要画非常准确的三角形,可利用网格(Grid),规矩线(Guideline)等辅助工具。
 2. 矩形在 CorelDRAW 中是一个基本元素图形,经过 Convert to curves 命令则转变为另一性质的基本元素图形叫曲线图形。从状态行中的信息可看出,当做转化后,矩形的各项信息消失,只显现出 Curve on layer 1 Number of nodes:4。
 3. 如果用 Pick 工具点亮任一 object,则信息状态行中的信息反映所选中的 object。
 4. 操作步骤中的第八步看似无用,实则有用。是正确操作不可缺少的一个操作步骤。
- 在 CorelDRAW 中激活任一 object,即可对其移动,拷贝或拉伸,旋转,偏斜。或用某种颜色图案填充它,或执行某一命令。如果你不去掉它,则无法进行下一步的工作。如果你不去掉它无意义的任一操作都可能使你前功尽弃。

例3 矩形正方形角上做的变化

操作步骤:

1. 画一个矩形。
2. 激活这个 object(参看例2)。
3. 点亮 Shape 工具,此时矩形变为角点有节点的矩形。注意和例2中矩形变为曲线图形矩形的区别。
4. 鼠标光标对准角点,按住鼠标左键做移动,原来的直角变为圆角,移动得越多,圆角就越大;移动得越少,圆角就越小。
5. 认为满意后,释放鼠标左键。见图 2.6。

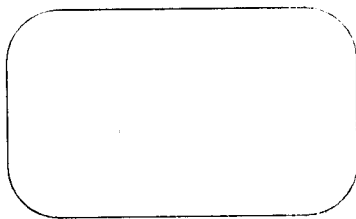


图 2.6

6. 点亮 Pick 工具。光标移动到空白位置,单击鼠标左键,使任何 object 都不处在激活的状态上。

技巧分析:

1. CorelDRAW 中的操作步骤顺序很重要,顺序不同所得到的效果也不同。此例画矩形后马上用 Shape 工具变角的形状是由基本图形的性质决定的。而例2中经过 Convert to curve 命令,将矩形这一基本图形变为另一基本图形(曲线图形),就不能变角的形状,而做另外的变化。

2. 画矩形或正方形,使用 Shape 工具可由直角变圆角,然后再使用 Convert to curve 命令,点亮 Shape 工具,选择所有节点(按住鼠标左键,画一个框包含住矩形)。从 Node edit 菜单中(参看例2中图2.3)执行 To line 命令则将圆角的矩形或正方形变为方角的矩形或正方形。参看图2.7。

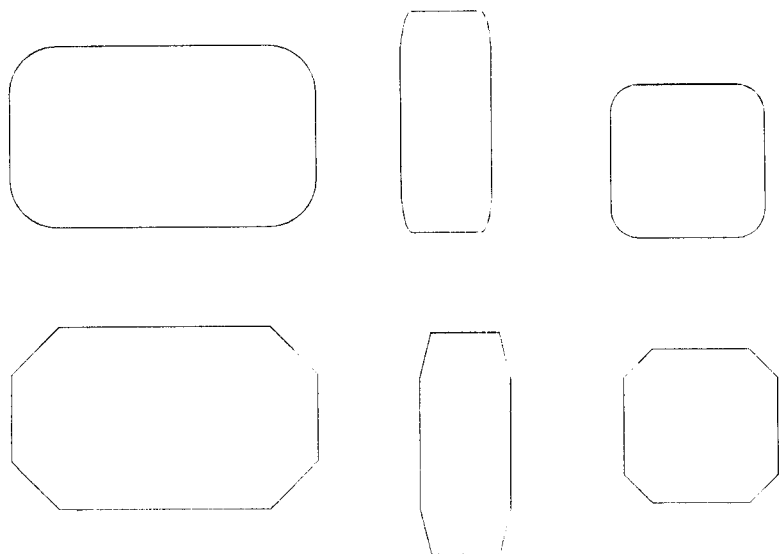


图 2.7

3. 经过命令把基本图形变化后,利用工具可做逐节点和线段的编辑,会得到任意想要得到的图案,这里仅举一个角的形状变化的例子。操作步骤省略。请参看图 2.8。

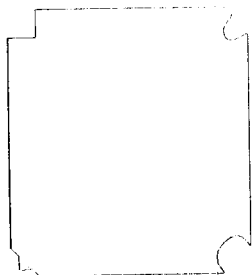


图 2.8

注意事项:Shape 工具是一个非常重要的工具。连击两下 Shape 工具图标则显示 Node edit 菜单。它是专门对直线、曲线、弧线做逐点编辑的。任何图形包括文字可以看做是由直线、曲线、弧线组成的,所以 Shape 工具是最基本、最精确、最任意的工具,一定要学会掌握它。

例 4 矩形变曲线图形后的变化

操作步骤:

1. 画一个矩形。
2. 激活这个 object。
3. 用鼠标移动光标到菜单栏,单击 Effect 命令,出现 Effect 的下拉菜单。再单击 Envelop Roll-Up,则出现 Envelop 菜单,在 Envelop 菜单中,首先选取 Add new 命令,再选

取双曲线模式。参看图 2.9。

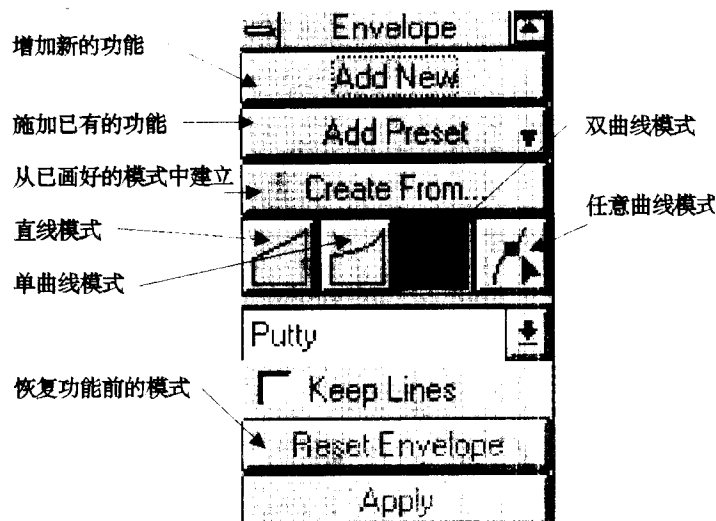


图 2.9

4. 此时 object 四周八个黑点变为八个空白点,Shape 工具自动被选中,移动光标对准空白点按住鼠标左键做移动,则图画形成新的形状,满意后释放鼠标左键。单击菜单中的 Apply 命令。所画的矩形变成你自己用 Envelop 制作的形状。见图 2.10。



图 2.10

5. 点亮 Pick 工具。光标移动到空白位置,单击鼠标左键,使任何 object 都不处在激活的状态上。

技巧分析:

Envelop 功能很强大,对任意一个 object 都适用。八个空白点和虚线形成的包围框是一个限定框。任意拉动空白点可以改变包围框的形状。Envelop 菜单中有四种编辑模式: 1. 直线模式,2. 单曲线模式,3. 双曲线模式,4. 无约束模式。前三种模式以一确定的方法改变包围框一边的形状,后一种可在任意方向上改变包围框的一边的形状。

当移动空白点时,包围框改变形状,包围框中的对象(object)也随着包围框的形状而改变。由此可见,基本的图形通过 Envelop 中的选项可以做千万种形状的变化。这里再举几个例子,操作步骤省略。参看图 2.11。

Envelop 菜单中,还有其它选项,这里简单介绍一下: