

Mastering CorelDRAW 9

CorelDRAW 9

从入门到

〔美〕 Rick Altman 著

毛 选 译

精通

- 全面介绍最优秀的基于Windows的绘图软件
- 涵盖最新版本的新增功能
- 由世界顶级CorelDRAW权威人士执笔



電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry
URL: <http://www.phei.com.cn>

内 容 提 要

CorelDRAW是当今最出色的基于Windows的绘图和插图制作软件。本书首先简要介绍了DRAW 9及其新功能；接着介绍了DRAW的基本元素及对文本的使用；又介绍了在DRAW中制作特殊效果和Web图形创建；最后介绍了点阵成像、图像输入输出和进行控制。每章后均附有“逐步练习”，供读者实践和掌握书中内容。

本书示例丰富、翔实，不仅适用于专业插图制作人员、Web设计人员、桌面出版人员，也适用于初学者和对DRAW感兴趣的各类读者。



Copyright©1999 SYBEX Inc., 1151 Marina Village Parkway, Alameda, CA 94501. World rights reserved. No part of this publication may be stored in a retrieval system, transmitted, or reproduced in any way, including but not limited to photocopy, photograph, magnetic or other record, without the prior agreement and written permission of the publisher.

本书英文版由美国SYBEX公司出版，SYBEX公司已将中文版独家版权授予中国电子工业出版社及北京美迪亚电子信息有限公司。未经许可，不得以任何形式和手段复制或抄袭本书内容。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 9从入门到精通/(美)奥特曼(Altman, R.)著;毛选译.-北京:电子工业出版社, 1999.12

书名原文: Mastering CorelDRAW 9

ISBN 7-5053-5348-9

I. C… II. ①奥… ②毛… III. 图形软件, CorelDRAW 9 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(1999)第73811号

书 名: CorelDRAW 9从入门到精通

著 作 者: [美] Rick Altman

译 者: 毛 选

责任编辑: 春 丽

印 刷 者: 北京天竺颖华印刷厂

装 订 者: 三河金马印装有限公司

出版发行: 电子工业出版社 URL: <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

北京市海淀区翠微东里甲2号 邮编: 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 37.875 字数: 600 千字

版 次: 1999年12月第1版 1999年12月第1次印刷

书 号: ISBN 7-5053-5348-9

TP·2675

定 价: 62.00元

版权贸易合同登记号 图字: 01-1999-2406

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页、所附磁(光)盘有问题者,请向购买书店调换。

若书店售缺,请与本社发行部联系调换。电话: 68279077

献给两个10周年纪念。我亲爱的妻子Becky已经跟我共同生活了10年。我们结婚时恰好是CorelDRAW版本1成为销售量最大的Windows图形程序之时。

致 谢

我有两个女儿，一个6岁，一个3岁。我觉得自己好像还有一个儿子。他表现出许多癖好和孩子们必有的举止：他随时需要照顾，他发明富有创造性的策略自行其是，他有时听话，有捣乱，而且他以无数方式影响了我的生活。

我的这个儿子没有血和肉，而是纸浆和树皮。他大约800页长，而且你正把他拿在自己的手中。抚养这个固执的孩子不能按传统的方式来进行，这需要一支团队。我非常感谢我的创作队伍的帮助。

我们要感谢的第一位人士是我们的技术编辑Joe Donnelly，他可能展现了本书最出色的方面。就在他决定放弃Corel公司的CorelDRAW产品部经理一职后一个月，我们签约雇佣了他。他花费了两年时间来指导工程师队伍，确定哪些功能将保留，哪些功能将删除，以及将如何实现它们。这两年，他就是CorelDRAW。

我们很想知道，他对我们在本书中对Corel或CorelDRAW所做的批评会有怎样的反应。他会认为是针对他个人的吗？当我们在第2章中写到“**underwhelmed and unimpressed by DRAW as a Web page creation tool**”时，他所作出的快速反击是我们误拼了“**underwhelmed**”。

接下来要感谢的第二位人士是我们的主要贡献者Debbie Cook，她是Corel团体中一位正在不断升起的新星。她因自愿提供关于CorelDRAW用户新闻组和其他在线讨论会的技术支持而出名。她也是“CorelWorld用户年度大会”技术队伍的一位知名成员，而最近，她因编写了能在PHOTO-PAINT中生成特殊效果的脚本集而名声大振。她敏锐的眼光和坚持不懈的研究使本书增色不少。

再次感谢Wayne Kaplan，他对本书的影响到处都可发现。作为一名“顶级测试员”（意味着Corel公司在其产品发布前要出钱请Wayne测试），Wayne是对该程序了解最深的人士之一，尽管他并不是真正的设计工程师之一。

今年，与Sybex公司工作人员的合作特别令人愉快——从组稿编辑Cheryl Applewood开始往下，参与本书的所有工作人员显然都出自对图形的爱好或有图形工作方面的背景。Julie Sakaue凭着非凡的沉着自信使这只小舟行进自如，并再此感谢拷贝编辑Anamary Ehlen。本书出版队伍的每个成员——Maureen Forys、Lisa Reardon、Richard Ganis、Bonnie Hart、Jeff Chorney、Lindy Wolf、特别是Kate Kaminski——都贡献了他们的特殊才智，才使手稿和图形文件得以成书。

同往常一样，我欠800位CorelDRAW用户一大笔人情债，他们自1993年以来一直和我们

在CorelWORLD用户年度大会上相聚。你们的反馈、经验、建议、积极的态度以及善意的幽默和喝采一直刺激着我们的创作激情。我们将于1999年10月在奥兰多相见，并欢迎我们的所有读者在那里相聚。有关这次大会和许多其他机会的详细情况，请访问我们的Web站点：www.altman.com。

最后，特别感谢Greg、Kathy、Sharon和Steve，他们组成了本书创作队伍的核心，事实证明这个核心是我在本书创作过程中的唯一庇护所。我们大家作为新父母相聚了在一起，而且当我们逐渐爱好这个游戏时，我们结成了一个联盟，并决定把我们的队伍命名为No D.I.N.K.S。明白它的意思吗？……

主编：Rick Altman

引 言

父亲带着挖苦的口吻问我：“你又在写一本巨著吗？这就是你从来不跟我打高尔夫的理由？”，他的挖苦让我既好笑，又感到惭愧。

虽然我很想反驳他：“不，爸爸，我害怕和您一起乘高尔夫车。”但事实上，他是正确的。

“这本书又是一个庞然大物？”父亲继续问道。“而且书中又有大量Internet网方面的内容？”

“噢，是的。如今，跟WWW没有关系的书，你也不会去写。”

“唉，当今的世界变得越来越疯狂了。”

跟父亲的妙语对话现在已是引言中的惯例，而且我们可以肯定地说，他是第一个在CorelDRAW书籍中发表“越来越疯狂”评论的人。

对我和我的创作队伍来说，本书是我们创作的第六部这类作品，但在许多方面，它看上去就像第一部作品。虽然有些章节的安排逐年有所不同，但我们决定该是彻底整理的时候了。结果，本书有95%以上的新内容。我用自己的信誉担保这一点。

什么是CorelDRAW

自从10年前，CorelDRAW首次登台亮相以来，它显然是当今最优秀的基于Windows的绘图和插图制作软件，但它作为绘图程序的含义却不特别显而易见。CorelDRAW是一个允许用户以完美的曲线和对象生成精确艺术效果的程序？它是用于制作徽标及其它文本型作品的强大排版引擎？它是处理和操纵照片和图像的实验室？它是World Wide Web工具的集合？或仍旧是让本书作者发狂的工具？

其实，上述所有内容都体现了CorelDRAW在计算机创意世界中的重要地位。或者说，构成CorelDRAW软件包的所有程序强有力地支持了现代图形的生成。用户可以利用CorelDRAW制作：

- 全彩色插图
- 复杂画面（图形）
- 徽标
- 用于World Wide Web的图形
- 美术标题
- 接近照片效果的图像
- 超现实主义的图像
- 动画片
- 剪贴图片库
- 来源于低分辨率图像的高质量画面

CorelDRAW是用于绘图的程序

无论对传统媒体，还是对Web，CorelDRAW都是一个图形工具的交换所。用户可以通过它制作插图、修改剪贴图片、使用和修饰扫描照片，以及输出自己的作品。这就是两大程序——CorelDRAW和PHOTO-PAINT——的工作范围，同时也是用户购买它们的原因。许多用户偶尔也会用到Corel TRACE，借助它把扫描图像转换成更精细的艺术品，但日复一日，DRAW和越来越流行的PAINT，是日常工作中最常见的图形处理工具。

这一不均衡的流行趋势也直接影响到本书的创作意图，实际上，本书的大部分篇幅都用于介绍DRAW，一个拳头产品。但是，在本书的前面几版中，我们过多地介绍了DRAW，而忽略了PAINT。在本书中，我们将用6个章节来介绍点阵图形的创建，用2个章节来介绍图像编辑的基础知识。

本书主要面向哪些读者

作为本书的主编，我希望广大CorelDRAW用户都爱看这本书，我不那么肯定，是因为我不会成为本书的推销员。我在CorelDRAW系列研讨班中每年都会结识数千位用户，我对他们进行了分析，其中的主要用户需要制作大量单页宣传品、徽标、小册子、标志、头号标题、T恤衫以及越来越流行的Web页面，而不一定都具备专业的艺术背景知识；事实上，大多数用户都不具备。即使具备，他们的主要目标是希望更好地理解CorelDRAW的工具和功能，并学习加快操作速度及提高工作效率的技巧。

本书主要是为下面这些用户而创作的：

- 希望简化图像、图表及简单图形创作的专业插图制作人员
- 希望了解具有可视性、简洁、简单设计的业余及初级设计人员
- 正在为创作图形、图像和背景而寻找功能强大的工具的Web设计人员
- 希望更好地理解DRAW的文本处理功能的桌面出版人员
- 试用DRAW的新版本创作双页面广告作品的商业艺术家
- 仅需要一本能帮助自己提高CorelDRAW绘画技巧并理解其工具而不涉及其它内容的参考书的高级画家和插图画家
- 需要一本能给予自己知识并提供必要实践但不夸夸其谈的参考书的新用户
- 以及希望在购买CorelDRAW之前大致了解一下CorelDRAW的未来用户

阅读指南

本书包括学习指导和参考资料两部分，必要时，我们在每章的开始部分会指出本章主要面向的是初学者或是高级用户。教师和培训人员可能会只注重多数章节中经常出现的“逐步练习”部分，因为它们是理想的培训练习。

第一部分“CorelDRAW简明指南”是该软件的总体性介绍，并指出该软件的新元素。我们知道，许多用户曾经都在版本间做过蛙跳，从版本7跳到版本9。因此，第2章将详细介

绍DRAW 8和DRAW 9中的新增元素和新改进。

第二部分“面向对象世界中的生活”讨论了DRAW的生命源：曲线、节点、轮廓线、对象创建以及填充。

第三部分“文本操作”讨论用户如何在DRAW中使用文本：段落文本和美术字、前卫和传统、快和慢、好和坏。

第四部分“特殊效果与影响”则讨论了在Effects菜单下所包含的特殊功能，它们能使DRAW的效果更加艺术化。

第五部分“为赛博空间绘图”着重讨论创建用于World Wide Web的图形。这一部分详细介绍Web图形、Web页面、图像地图、超链接、背景以及此类其他图形对象的创建。本部分还介绍如何成功地制作Web图形的许多方法，其中包括讨论DRAW的强项和弱点。

第六部分“点阵时代”是本书的全新部分，主要介绍点阵成象的奇妙世界。其中的一章重点介绍DRAW能为输入图像所完成的那些服务，另外两章探讨PHOTO-PAINT。

第七部分“CorelDRAW快行道”把DRAW作为快行道来介绍，强调它的进入和退出，比如打印、色彩以及印前处理的理论知识及图像的输入和输出。读者可能也不想错过第28章，这一章将介绍Publish to PDF工具。

第八部分“进行控制”除了探讨样式、模板、对象管理和可录制脚本的改进功能，还将讨论DRAW的可定制界面所提供的各种令人惊奇的强大功能。

注释：本书还有一个配书站点：www.sybex.com。在此站点中，读者可以找到一些能帮助自己掌握CorelDRAW 9的辅助信息。除了可以找到对初学有帮助的大量指导文件之外，还可以找到许多绘图，利用这些绘图，读者可以从侧面更进一步地了解特殊绘图技巧，并成功地绘制图形。直接单击Sybex主页上的Catalog按钮，然后使用Catalog页面上的搜索引擎到达本书的配书站点。一旦到达该站点之后，我们建议读者把它做为标签，以便自己将来访问。

CorelDRAW基础知识

我清楚的记得CorelDRAW首次发布的那天，就好象是昨天的事。在此之前，最接近绘图软件的工具不是绘图程序，而是不值得一提的绘画程序和需要用户自己来描绘效果的非图形应用程序（Circle, 2-inch radius, create）。CorelDRAW是第一批出现的基于Windows的绘图程序。

十多年后的今天，CorelDRAW在业界拥有了庞大的用户群，并且还作为在单个产品中包含了为数众多的应用程序的庞然大物而存在。

这并不奇怪，CorelDRAW自面世开始，就是最受欢迎的绘图和插图程序。它的用户群延伸到了图形世界的各个角落：从精益求精的艺术家到插图画家和技术艺术家；从自由派设计师到桌面出版商；书籍出版商和期刊编辑；标志创作者、T恤设计者和徽标设计者；出身于秘书的设计者；满脑子好的设想但却缺乏艺术细胞的经理们……甚至包括本书主编的六岁女儿！想想看，要成为CorelDRAW的行家可不太容易；但是超过两百万的用户将会发现，玩玩该程序、找一找绘图感觉、甚至对该程序上瘾并不是件难事。

● 绘图与绘画程序

当我首次主持CorelWORLD用户大会（面向DRAW和PAINT的为期三天的研讨会）时，惊讶地发现很多人对两种相去甚远的绘图软件还分不清其各自的特性。六年后的今天，仍有数以百计的用户概念不清，因为大多数电子艺术家对程序幕后运作的认识都是想当然的。撇开Bézier曲线、像素、网目、剪切路径和分色这些术语不谈，简单地说，所有的图形软件都无外乎采用以下两种工作方式：一种是用数学的方法画曲线、圆、线段以及其他各种形状；另一种是用点阵来绘图。概括来说就是曲线和点阵。

基于矢量的绘图程序（vector-based drawing programs），如DRAW、Xara、Adobe Illustrator、Micromedia Freehand以及诸如此类的其他绘图程序，与其它程序的区别之一在于它们本身的聪明程度。当用户使用上述程序之一绘制一个圆时，这个圆有一组属性——即标记，有半径、圆周、X和Y坐标、轮廓线以及内部填充颜色。如果用户改变该圆的形状、大小或颜色，DRAW仍知道它是一个圆。

另一方面，绘画程序（painting programs），比如CorelDRAW软件包中所包含的PHOTO-PAINT、Adobe Photoshop以及PaintShop Pro，它们在绘制图形时就没有这么聪明，实际上还有些迟钝，但不要把这一点看作是什么缺点。它们的主要工作就是在屏幕上留下一些像素，毫无疑问，就像用画笔在画布上作画。使用绘画程序所画出的圆是像素集，或许有好几百万个排列在一起的像素点。从整体来看，这些点也许恰好组成了一个圆，但没有本质的属性像在DRAW中那样表明它就是一个圆。

当面对选择时

在选购图形软件时，并不是说要么选择基于矢量的绘图程序，要么选择一种绘画程序。大多数情况下，这两种程序都需要，因为不论是迟钝，还是聪明，这两种类型的软件都有着同样重要的作用。这就是为什么每一份CorelDRAW拷贝中都包含DRAW（绘图程序）和PAINT（绘画程序）的原因。

如果需要插图

进入DRAW并从CorelDRAW CD中获取。由于用户可以方便地对矢量图形进行编辑，所以可以使用DRAW创建简单的图形或者修改原有的插图。

如果需要扫描图像

这是PAINT的工作。点阵图像编辑的基本长处就是用户可以对点阵图像进行精确控制。用户可以决定点的大小（即分辨率的高低），也可以改变组成该图像的每一个像素点的颜色。

如果需要为Internet制作图片

World Wide Web为矢量和点阵图形软件的发展提供了广阔的天地。图形终于以点阵格式（.gif或.jpg文件）进入了Internet，DRAW和PAINT都完全可以胜任制作这类图形的工作。DRAW的所有格式化功能和特殊效果都可以在Web节点上发挥自己的作用。第五部分将展现令人激动的，有时是令人惊奇的Internet图形世界。

如果需要捕获和重调计算机屏幕图像

在此，只需给带有屏幕捕获程序（比如CorelDRAW中所包含的Corel CAPTURE）的绘画程序点一个头。当从屏幕上获取了图形之后，它以点阵格式存储，尽管该点阵图像在细节上比不上照片，但是用户仍可以对像素点进行编辑。

如果需要设置很多字体

回到DRAW中，这里提供了许多字型特性，其中包括行距、单词间距、字母间距以及提示。

如果绘制技术图纸

在DRAW中，用户可以获取高精度、任意形状的线条，可以缩放、整形、组合和复制单个对象。

如果制作徽标、标志、小册子或者广告

此时，用户可能既需要DRAW，又需要PAINT，因为当今的电子艺术品通常既包含文本，又含有与扫描图像集成在一起的矢量对象。DRAW可以作为这类工程的中心站，因为它允许用户把点阵图像输入成图形，并可以给它们应用特殊效果。

● 神奇的曲线

过分简单可能会让我们感到有点惭愧，但DRAW的核心概括起来就两个字：曲线。DRAW的精髓就在于它能画曲线，这与绘画程序完全不同。重复一下：绘画程序并不“明白”它所储存的成千上万的点看起来应是什么样，它们只是偶然地被摆在那儿了。DRAW知道构成对象形状的原理；它清楚半径、角度、直线和曲线以及所有字体的区别。

总之，矢量图形相当“瘦”。点阵图像则相反，可以很快地变大，因为点阵图像由相当多的点所组成，而矢量图形则是由描述对象的简洁数学指令集所标记的。

图1是在DRAW中创建的一幅克林顿总统合家欢，组成此图像的曲线和填充图案需要大约100KB磁盘空间。但如果将它转化为点阵图像，即使在低分辨率的情况下，至少要占500KB，而全彩色时，则需要大约5MB空间。

毫无疑问，适合于绘图程序完成的工作若选用绘画程序来完成，则有可能造成硬盘空间的不足。但是如果用户坚持使用一张专业的扫描图像来绘制克林顿和第一夫人站在椭圆形办公室中的图形，则可能会花费10MB至40MB的空间。

在本书中，大家将会看到有很多讲述曲线的章节，特别是一种称为Bézier的曲线，如图2所示。这是按发明人的姓名来命名的曲线，这个人发现了存在于一条路径的起点、终点和两个确定曲线走向的控制点之间的动态关系。用不着深究，只要知道Bézier曲线能让CorelDRAW很好地工作就可以了。

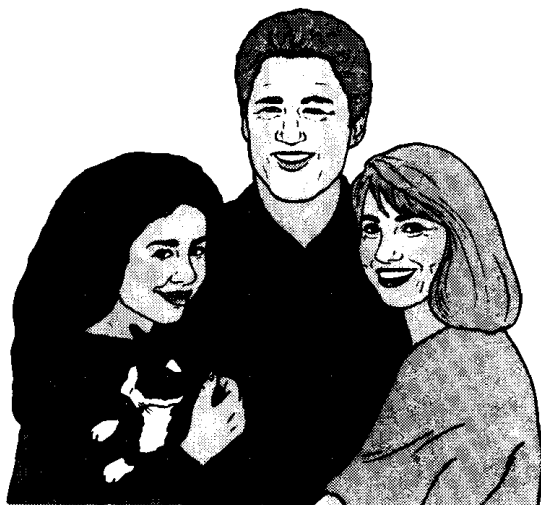


图1 再现为矢量图形时，克林顿合家欢为100KB大小的DRAW文件；而显示为点阵图像时，此图形至少要增大到500KB左右

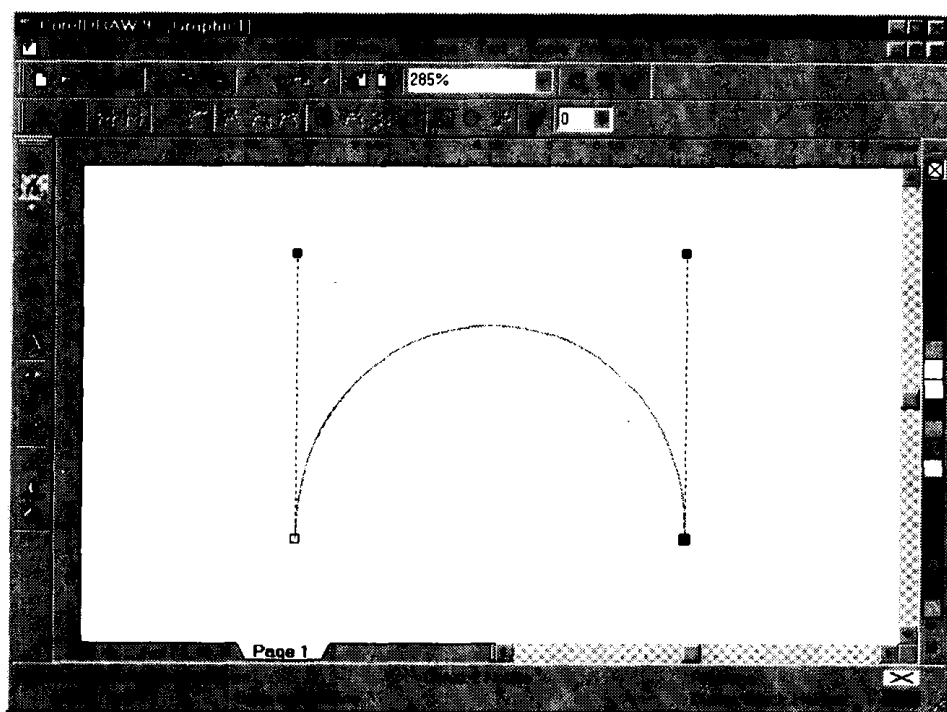


图2 神奇的Bézier曲线

● CorelDRAW不只是其各部分的简单组合

和大多数高级图像处理程序一样，当把CorelDRAW的一些特殊效果应用到相当简单的对象上以后，可以创造出惊人的效果。创建如图3左侧所示的一些椭圆形并不值得庆祝，但能创建出其它出色的效果就不得不令人称奇了。在这里使用了Blend，把一幅图像渐变成另一幅；Trim，即从四个简单的椭圆创建出图3正中间图形的工具；Extrude，把平面图形变成具有立体效果的图像。还有Radial Fill，使填充色逐渐从一种颜色过渡到另一种颜色；此外，

还有Rotate（旋转）、Envelope（封装）、Weld（融合）、Distribute（均匀排列）、Trim（修剪）和PowerClip（电动裁剪）等等。就象图3所显示的那样，简单的图形与功能强大的工具在电子绘画的天堂中得到了完美的结合。

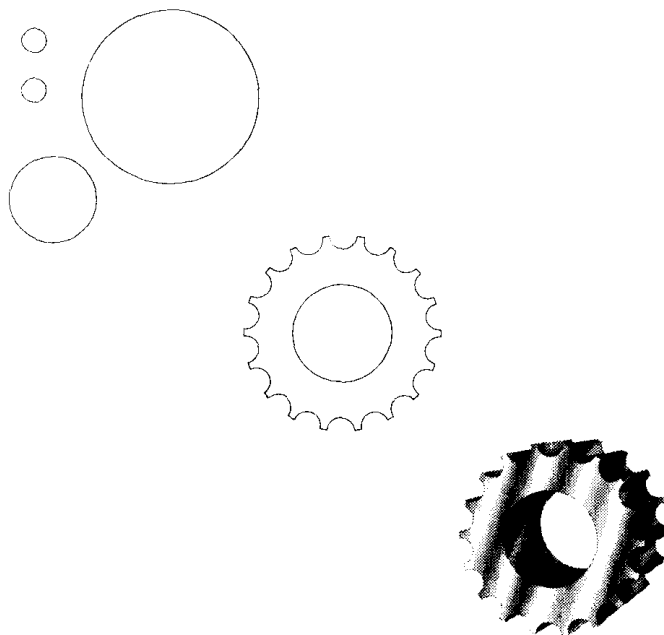


图3 CorelDRAW的特殊效果每每令人称奇



第一部分 CorelDRAW简明指南

第1章 工具总览

主要内容:

- 界面介绍
- 工具箱探究
- 菜单浏览

大多数长期用户都对CorelDRAW的每一个新版本和旧版本在操作方面的区别感到很惊讶。Corel公司的工程师们好象在一年中，每周工作八天来开发大量的新功能，并且至少每十二至十八个月就推出一个全新版本的应用程序。虽然第2章将讨论版本8和9中的变化，但本章则介绍保留的功能。CorelDRAW在版本的不断更新中仍一直保持着从内核到外观的延续性。本章是专为初学者和偶尔使用CorelDRAW的用户或稍有经验但想进一步提高的用户而撰写的，将为他们介绍该程序的概况。

注释：CorelDRAW 9是一个32位的应用程序，它不是为在Windows 3.x下运行而设计的程序，只能在Windows 95、Windows 98和Windows NT 4.0下运行。

同大多数32位Windows应用程序（95和以后版本）一样，所有的CorelDRAW模块都具有有可以下拉的菜单、可弹出的对话框和可单击的各种工具。所有模块中的多数功能既可以使用鼠标，又可以通过键盘来操作。我们将反复强调一些使用方便的热键，因为这些热键可以使用户的操作更为有效、省力（对一些不常用的热键和软件中未讲到的热键也有所提及）。

1.1 界面介绍

本章与借助遥控器浏览每个有线电视频道有点相似。我们不打算在每个频道上停留很长时间，而将对工具作一个简单的浏览。

图1.1是CorelDRAW中DRAW主模块的基本应用界面。老用户们将会注意到DRAW 9的屏幕与旧版本的十分相似，或许完全一致。另一方面，用户的屏幕看上去可能与这里所示的稍有不同，因为用户的视频卡、调色板、Windows Display Properties（显示特性）以及屏幕分辨率都会影响Windows应用程序的外观。

工作区左边的十四个图标组成了DRAW的工具箱（toolbox），提供了该程序最常用的一些命令和功能。位于菜单下方的标准工具条（Standard toolbar）提供了其他一些常用命令的快捷键，而工具条下方的属性条提供了一些上下文相关的控制。换句话说，此属性条上的

图标和快捷键随着用户的使用而变化。如果用户正在创建一个矩形，此专用条则显示编辑该矩形的控制；如果用户正在创建文本，此专用条则提供编辑文本和格式化文本的命令。

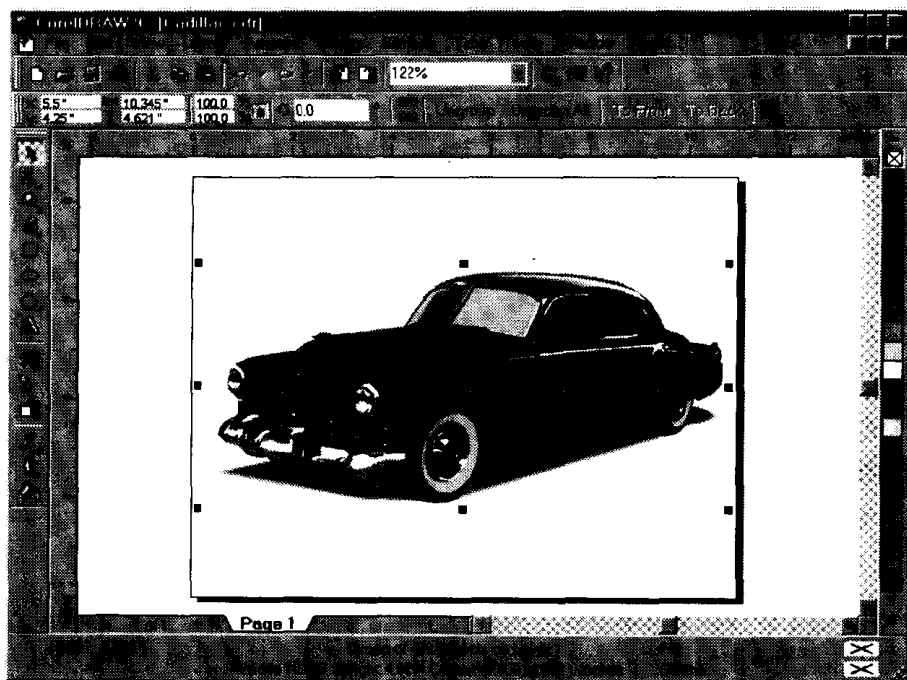


图1.1 DRAW的界面令人折服，从版本1.0开始，其界面就十分简洁

DRAW的界面简洁明了，这也是它的优点所在。即使用户从未使用过绘图程序，也可以在第一次使用DRAW时，不用费太大的周折就能画出一个蓝色的圆形。一旦掌握了最基本的操作，即单击工具、移动到页面上、单击并拖动以及单击填充色等之后，用户所能创建的就不仅仅是矩形了，还有椭圆、文本块、线段、星形以及其他各种多边形和任意形状的对象；在练习这些技巧的同时，也就自动了解怎样去放大画面上的某个细节部分，如何成组和分解对象，以及怎样改变曲线的基本形状。

所有这些操作可以归结为以下一套动作：

1. 单击要用的工具。
2. 把光标移到工作页面上。
3. 按住鼠标1键。
4. 在页面上拖动鼠标。
5. 松开鼠标1键。

注释：为了避免误会，我们不使用“右击”（right-click）和“左击”（left-click）的说法，而采用鼠标1键（即主键，对大部分用户都是左键）和鼠标2键（即辅键）。令人遗憾的是，Microsoft已经把右击正式规定为单击2键来打开上下文相关菜单的术语，所以使用起来容易引起混淆。总之，在讲述原有的单击或者单击拖放的操作时，我们将使用鼠标1键和鼠标2键的名词以示区别。

不是吹牛，只要学会这一操作过程，用户就掌握了90%以上的程序操作。当然，这并不表明知道如何踩动油门就会开汽车，并且工具本身并不会创造精美的艺术品。因此，如果自己还不是个艺术家的话，对DRAW完全精通也不一定会使自己成为一名好的艺术家，而且这

只是我们在本书中不断强调的一点。要想成为一名成功的DRAW用户，需要扩大知识面，提高鉴别力，总结经验，实践、实践、再实践。再加上丰富的艺术知识，那么才有可能发展成为一名成功的电脑画家。

● DRAW支持的特性

DRAW界面上的许多部分都引自Windows本身，与所有的Windows程序一样，所有CorelDRAW模块都含有下列部分：

- 一个标题栏，它列出运行程序的名字和/或打开文件的名字，标题栏上还有用来控制DRAW窗口的Minimize/Maximize/Restore/Close（最大化/最小化/复原/关闭）按钮。
- 一个菜单栏，它提供该程序的大多数命令和功能。
- 至少一行图标，它们提供大多数常用命令。
- 用于移动至图形其他部分的滚动条，以及可翻滚至其他页面的页面图标和标签按钮（如果画面含有多个页面）。
- 屏幕左上角的DRAW气球图标，用于快速改变DRAW或者当前窗口的大小和关闭它们。

现在，几乎所有的Windows应用程序都把File、Edit和View作为自己的前三个菜单选项，或者提供一些带有图标的按钮或工具条作为命令和功能的捷径。DRAW也不例外。

状态行

在缺省情况下，状态行显示在屏幕的底部。最初，用户会看到状态行分成两个部分：左侧显示的坐标为鼠标指针在屏幕上的当前位置，而Fill（填充）则显示当前所选对象的填充图案或填充颜色。在图1.1中，状态条还显示关于所选对象的信息；在本例中，它是439个较小对象所组成的一个组。

状态条可以是一条或两条，并可显示在CorelDRAW窗口的顶部或底部。虽然用户可以通过交替单击和拖动来移动或缩放状态条，但最容易的方法是右击状态条，然后使用上下文菜单。从上下文菜单中，用户可以把状态条恢复到它原来的大小和位置，也可以把它定制成显示各种信息项，如内存分配、CapsLock和NumLock键的状态。有关定制界面的详细情况，请参见第34章。

状态行最右端的矩形框随着被选对象的属性而动态变化，如果对象为红色，则矩形框也为红色。假如轮廓线是红色的，并且有3点宽，则矩形框周围的线也会作相应的变化以反映这些属性。当许多对象重叠在一起时，用户有时只有通过这个小框才能得知被选的是哪个对象。就象开汽车一样，注意这个小框相当于注意看后视镜：这是个良好的习惯，也许哪天它可以帮自己的大忙。

滚动条

在DRAW中，滚动条的操作方法与其他大多数Windows应用程序一样，水平滚动条和垂直滚动条的用法相同。滚动屏幕有三种方法：用户可以单击滚动条两端的小箭头来一点一点地滚动；若想一次滚动得多一点，就单击滚动条的灰色部分（也许用户系统中的滚动条是其他颜色）；若想滚动一定的范围，就单击并按住滚动条中的小矩形框（滚动钮），并将它拖动到自己所需要的位置即可。

提示：我们认为，滚动虽然是必不可少的操作，但它是一个弊病。不得不单击滚动条两端那些小得可怕的方框进行滚动，是那么乏味和单调。因此，我们更喜欢早在DRAW 7中就已引进的屏幕随动显示。有了这个方便的功能之后，用户可以使用键盘上的箭头键和Alt键的组合来滚动屏幕。请自己试一试这种方法——只需按住Alt键，同时按箭头键即可。而且，我们认为用户将会同意这是移动图像的一种更快、更易接受的方法。

调色板

沿屏幕右边显示着一个调色板（color palette），它可以帮助用户非常方便地改变所选对象的内部填充颜色和轮廓线的颜色。由于大多数调色板所具有的颜色种类比屏幕所能显示的颜色种类多得多，因此调色板就象滚动条一样，允许用户访问所有的调色板选项。要想显示其他的颜色选择，单击调色板底端的向下箭头即可。由于调色板中可用的颜色数量很大，所以用户将需要滚动很长一段距离才能看到最后的黑色框。

注释：在DRAW 9中，用户一次可以打开多个调色板。

调色板顶端的×按钮用以快速删去填充或轮廓线。幸好PC机的鼠标有两个按键，这样才能让一个调色板既用于填充，又用于轮廓线。当停留在某种颜色上时，下面是用户使用调色板和鼠标按键能做的四件事情：

- | | |
|----------------|-----------------|
| 单击鼠标1键 | 改变或删除被选对象的内部填充色 |
| 单击鼠标2键 | 改变或删除被选对象的轮廓线 |
| 单击并按住鼠标1键 | 弹出这种颜色的一个灰度调色板 |
| 单击、按住、然后释放鼠标2键 | 调出调色板的上下文菜单 |

从View菜单可以选择打开或关闭调色板、状态行、屏幕标尺以及属性条。工具箱也是通过View菜单使用工具条命令来加以控制（工具箱被当作特殊工具条来对待）。通过控制所有这些屏幕元素，用户可以给DRAW界面的外观带来极大的改变，如图1.2和图1.3所示。

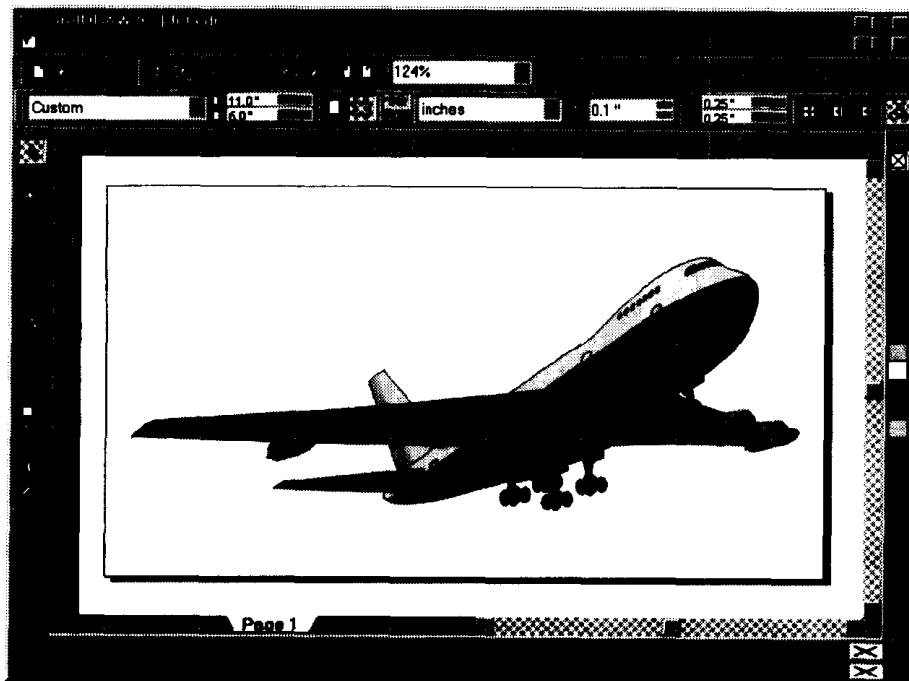


图1.2 显示了全部基本部件的DRAW界面



图1.3 关闭了属性条、状态行、标准工具条、标尺、调色板和工具箱的DRAW界面

● 了解对话框

当用户发布从DRAW界面中删去状态行、调色板之类的操作命令时，除了单击并拖动鼠标外，还在进行下面一个最常用的操作：下拉菜单，并选取其中的某一项。单击某个菜单选项一般会出现以下两种反应之一：要么启动on/off开关（比如显示与隐藏屏幕标尺），要么激活一个其中包括一组控制的对话框。在将要调出对话框的菜单选项后面，都跟以……（省略号），它表明还有更多的内容。图1.4显示了选择Text►Format Text之后的结果。在选择了一段文本之后，用户也可以通过单击属性条上的蓝色F来调用这个对话框。

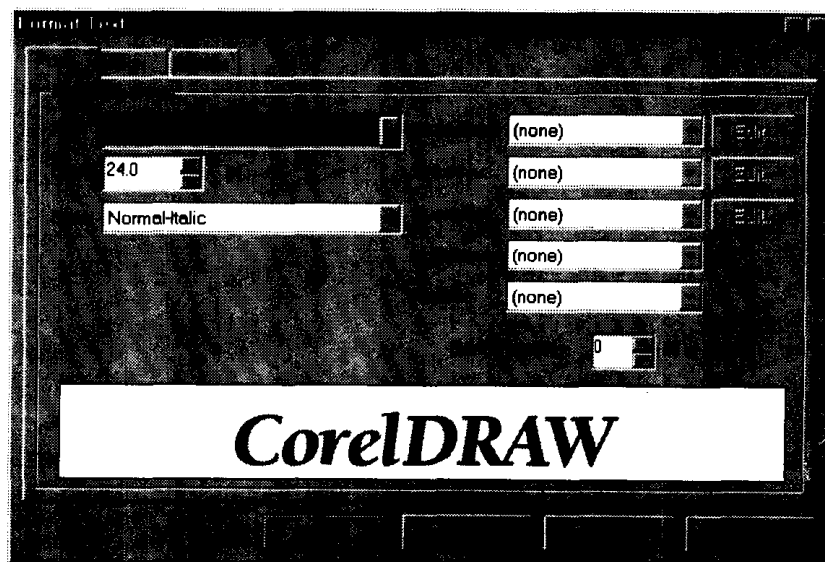


图1.4 CorelDRAW含有许多像Format Text那样的对话框

图1.4中的标签式对话框经事实证明是可取的窗口。在版本8中，CorelDRAW对传统对话框进行了改革，采用了一种树状结构——指向并单击自己需要改变的项，接着该树展开并显示用户要选择的附加选项。图1.5显示了我们首先选择Workspace，然后再选择Display之后的Options对话框。右面的那些控制都以某种方式影响显示设置。

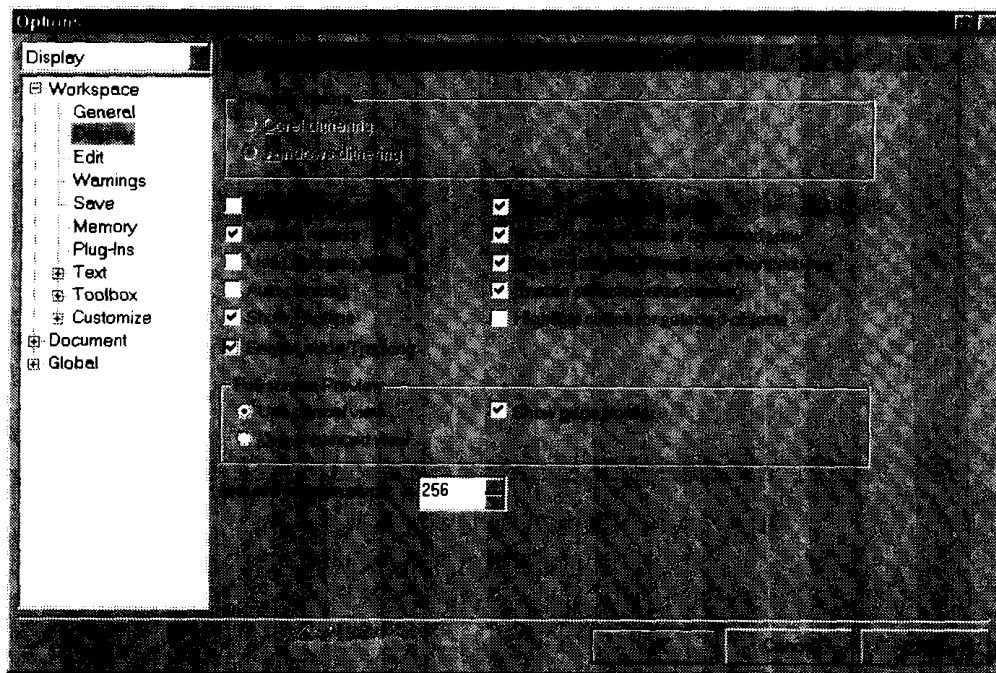


图1.5 DRAW 8中的一些对话框采用了新的显示方式——用户只需选择自己需要的类别，而树结构将会扩展以显示出附加选项

请记住，不管用户怎么打开对话框，对DRAW来说都没有什么区别。用户可以使用鼠标单击菜单栏上的Tools菜单，然后再单击Options项；用户也可以先敲击代表Tools菜单的Alt+O键，然后再敲击代表Options菜单项的O键；用户甚至可以将键盘和鼠标动作混合使用。对DRAW来说，这些都无关紧要。

由于DRAW的老用户要经常使用Options对话框，所以开发人员为它添加了一个热键：Ctrl+J。DRAW的热键可以帮助用户在不使用下拉菜单的情况下快速访问命令或对话框。每当用户需要访问Options对话框时，只需敲击Ctrl+J键即可，毫无疑问，这非常方便。如果用户希望查看某个设置值，但不想改变它，那么使用热键尤其方便。用Ctrl+J打开对话框，然后用Esc键关闭它，这将会忽略用户所做的任何修改。尽管经验丰富的用户以前越来越习惯使用Ctrl+J/Esc热键，但在版本9中，也许就不会那么频繁地使用它了，因为现在Options中的许多所选对象的设置都已经放在属性条中了。

注释： 打开对话框的所有DRAW键盘快捷键（热键）都显示在菜单上。例如，下拉File菜单之后，用户就会看到与Save命令相关联的Ctrl+S。还有一些“隐藏”的键盘快捷键，它们只是在特定时间的特定环境下才会使用。整个程序大约有150种不同的热键，其中包括不被注意但很有用的热键。像按下Shift键来擦除一条通过徒手绘画工具（Freehand tool）所绘制的直线，还有通过按住Ctrl键移动对象以生成一串对象。此外，用户也可以自己设置热键；第34章将详细介绍用户定制热键的方法。