

高级彩色绘图系统



自学指南

李炳法 审

吴 明 编

张向利

CORELDRAW 3

成都科技大学出版社

前 言

Windows 是 Microsoft 公司开发的一个以图形用户界面(GUI)为基础的功能强大的软件环境。它以丰富多彩的图形取代了 MS-DOS 的以字符为基础的单一形态,提供了漂亮、统一和友好的用户界面,给微机操作系统注入了新的活力。随着 Windows 的不断流行,Windows 版本的不断更新,使得计算机软件的开发以及操作计算机的方法都发生了根本性的变化。在 Windows 环境下,现已开发了众多的应用软件,数据库、电子表格、字处理、三维动画、图形图像处理软件等,令人目不暇接。其中 Corel DRAW、Photo Styler 等图形处理软件更令用户得心应手、赏心悦目。

本书结合最新推出的 CorelDRAW3.0 软件,系统地介绍了当今市场上 Windows 环境下最流行、功能最强大图形图像处理软件。CorelDRAW3.0 包括六个不同的应用。利用 CorelDRAW,我们可以绘制丰富的图形;可以对图形进行编辑和修饰;可以生成各种类型的图表;可以处理扫描图像;可以在屏幕上制作高质量的动画或演出节目等。CorelDRAW 完善的文件管理功能,极大地减轻了用户管理图形文件的负担,可以让用户随时在不同的应用间进行切换,提高了用户绘制图形、图表的效率。

全书可分为五个部分,包括:

第一章——第十章,介绍了该软件包括的核心部分 CorelDRAW 以及如何利用 CorelDRAW 生成图形和文本,管理文件、与其它 Windows 应用之间的数据交换等。

第十一章,介绍 Mosaic 文件管理系统,可以帮助用户查找及管理文件,并能提供用户图形文件的粗样。

第十二章介绍如何利用 CorelTRACE 来处理扫描图像以生成高质量的图形。

第十三章——第十五章介绍了 CorelPHOTO-PAINT 彩色图形编辑及绘制软件。

第十六章——第十八章,介绍了 CorelCHART 中强大的图表绘制功能,并可利用其数据管理器与 Lotus1-2-3 等进行交换数据。

第十九章介绍了 Corel SHOW 屏幕节目制作系统。

本书以大量具体的例子和图示,说明了 Corel DRAW 软件的各项功能。利用本书,可以帮助你尽快地掌握 CorelDRAW 软件,并能为你绘制高质量的图形图画提供帮助。

本书的编著工作由张向利和吴民同志完成,其中张向利同志负责第一——九章的编写工作,吴民同志承担了第十——十九章的编写工作。

编 者

1994.9

目 录

第一章 CorelDRAW 简介	(1)
§ 1.1 什么是 CorelDRAW?	(1)
§ 1.2 Microsoft Windows	(2)
§ 1.2.1 Windows 基础	(2)
§ 1.3 鼠标的使用	(4)
§ 1.4 CorelDRAW 的安装	(4)
§ 1.5 Help 的使用	(4)
§ 1.6 怎样使用这本书	(5)
第二章 CorelDRAW 3.0 总览	(6)
§ 2.1 CorelDRAW 的启动	(6)
§ 2.2 CorelDRAW 的屏幕显示	(6)
§ 2.2.1 窗口边框及标题杆	(7)
§ 2.2.2 菜单杆	(7)
§ 2.2.3 状态行	(8)
§ 2.2.4 工具箱	(8)
§ 2.2.5 编辑窗口、可打印页及滚动杆	(8)
§ 2.3 总结	(9)
第三章 矩形及椭圆的绘制	(10)
§ 3.1 工作平台的制作	(10)
§ 3.1.1 显示状态行	(11)
§ 3.1.2 显示标尺	(11)
§ 3.1.3 坐标尺的使用	(11)
§ 3.2 矩形及正方形的绘制	(12)
§ 3.3 椭圆及圆的绘制	(13)
§ 3.4 全屏幕预显示图画(模拟显示)	(15)
§ 3.5 总结	(15)
第四章 直线及曲线的绘制	(16)
§ 4.1 直线的绘制	(16)
§ 4.1.1 直线的自由绘制	(16)
§ 4.1.2 贝切尔(Bezier)线的绘制	(18)
§ 4.2 曲线的绘制	(19)
§ 4.2.1 自由态曲线	(19)
§ 4.2.2 贝切尔(Bezier)曲线	(19)
§ 4.3 对象的移动及修改	(21)
§ 4.3.1 对象的移动	(21)
§ 4.3.2 改变对象形状	(22)
§ 4.3.3 对象的旋转、倾斜及镜像	(23)
§ 4.4 回退、重做、删除及复制	(24)

§ 4.4.1 图画的生成	(25)
§ 4.5 总结	(27)
第五章 对象的填充及绘轮廓线	(28)
§ 5.1 填充工具	(28)
§ 5.1.1 颜色的填充	(29)
§ 5.1.2 图案填充	(30)
§ 5.1.3 黑白填充	(34)
§ 5.2 轮廓线工具	(34)
§ 5.2.1 轮廓线宽度	(34)
§ 5.2.2 轮廓线颜色	(34)
§ 5.2.3 线型	(36)
§ 5.3 总结	(36)
第六章 对象形状的改变	(39)
§ 6.1 矩形及椭圆形状的改变	(39)
§ 6.1.1 矩形形状的改变	(39)
§ 6.1.2 椭圆形状的改变	(39)
§ 6.2 放大镜工具	(40)
§ 6.2.1 放大 (Zoom In)	(41)
§ 6.2.2 放大图画的缩小 Zoom Out	(41)
§ 6.2.3 实际大小	(41)
§ 6.2.4 使对象大小适于 Windows(窗口)——Fit in Windows	(41)
§ 6.2.5 便于页面显示的调整——Show Page	(42)
§ 6.3 直线及曲线形状的改变	(42)
§ 6.3.1 结点编辑菜单	(43)
§ 6.4 总结	(47)
第七章 图形文本的添加	(48)
§ 7.1 艺术体文本	(48)
§ 7.2 文本的编辑	(48)
§ 7.3 文本的修改	(52)
§ 7.4 段落文本	(53)
§ 7.4.1 粘贴文本	(54)
§ 7.4.2 文本的“进口”	(55)
§ 7.5 文本菜单——Text	(56)
§ 7.5.1 文本滚动菜单(Text Roll-up menu)	(56)
§ 7.5.2 改变字符属性	(58)
§ 7.5.3 段落文本框架的控制	(58)
§ 7.5.4 向路径(曲线等)安置文本	(58)
§ 7.6 其它的文本的调整	(66)
§ 7.6.1 Kerning (相互影响地修改文本串)	(67)
§ 7.6.2 拼写检查及词典(thesaurus)	(69)
§ 7.6.3 提取文本及合并文本回原文件	(72)
§ 7.7 符号	(73)
§ 7.8 总结	(75)
第八章 文件的管理	(77)
§ 8.1 磁盘文件的管理	(77)

§ 8.1.1 文件的打开	(77)
§ 8.1.2 文件的存贮	(77)
§ 8.2 文件的“进口”	(78)
§ 8.3 文件的“出口”	(80)
§ 8.4 文件的打印	(81)
§ 8.4.1 打印选项的指定	(82)
§ 8.4.2 混合打印(Print Merge)	(83)
§ 8.4.3 打印的设置	(85)
§ 8.4.4 页面设置	(86)
§ 8.5 总结	(88)
第九章 安排对象(Arranging Object)	(89)
§ 9.1 把对象排成一行或一列	(89)
§ 9.2 改变一个对象的位置	(91)
§ 9.3 组成对象组	(93)
§ 9.4 联结对象	(94)
§ 9.5 分解对象、一般对象转化成曲线对象	(94)
§ 9.6 对象的层次	(94)
§ 9.7 总结	(97)
第十章 产生特殊效果	(99)
§ 10.1 包络线	(99)
§ 10.2 透视	(103)
§ 10.3 对象演变(Blending Object)	(104)
§ 10.4 对象突出成形(Extrusion)	(107)
§ 10.5 总结	(110)
第十一章 MOSAIC	(112)
§ 11.1 文件管理功能	(112)
§ 11.1.1 选择目录	(113)
§ 11.1.2 显示略图	(114)
§ 11.1.3 打印图形文件和略图	(114)
§ 11.2 选择文件、定位文件、查看文件信息	(114)
§ 11.3 库	(116)
§ 11.3.1 库菜单(Library Menu)	(116)
§ 11.4 总结	(118)
第十二章 CorelTRACE	(120)
§ 12.1 CorelTRACE 的功能	(120)
§ 12.2 输入图像(Import Images)	(120)
§ 12.3 描绘图像(Tracing an Image)	(122)
§ 12.3.1 设置输出选项	(122)
§ 12.3.2 设置描绘选项	(123)
§ 12.3.3 描绘	(124)
§ 12.4 定制描绘方式	(125)
§ 12.4.1 描绘方式的命名	(125)
§ 12.4.2 描绘方式选择	(126)
§ 12.4.3 最大线宽(Max Line Width)	(126)

§ 12.4.4	使用统一的线型(Use Uniform Line)	(126)
§ 12.4.5	首先反转图像(Invert Images First)	(126)
§ 12.4.6	去除噪声(Remove Noise)	(126)
§ 12.4.7	曲线长度(Curve Length)	(126)
§ 12.4.8	转变长线条(Convert Long Lines)	(126)
§ 12.4.9	轮廓线滤波(Outline Filtering)	(127)
§ 12.4.10	曲线处理(Fit to curve)	(127)
§ 12.5	优先选择菜单	(127)
§ 12.5.1	Trace Partial Area(描绘部分区域)	(127)
§ 12.5.2	描绘进展情况及描绘信息	(127)
§ 12.5.3	View Dithered Colors(“抖动”的颜色)	(127)
§ 12.5.4	Color Reduction(减少颜色数目)	(128)
§ 12.6	使用 CorelTRACE 的经验和技巧	(128)
§ 12.7	总结	(129)
第十三章	CorelPHOTO-PAINT	(130)
§ 13.1	Airbrush(喷涂)工具	(131)
§ 13.2	Spray Can(喷雾)工具	(132)
§ 13.3	Paint Roller(滚动刷)工具	(132)
§ 13.3.1	倾斜滚动刷工具(Gradient Paint Roller)	(133)
§ 13.3.2	背景图案滚动刷工具(Tile Pattern Roller Tool)	(133)
§ 13.4	Paintbrush(画笔、刷子)工具	(135)
§ 13.5	Fountain Pen(钢笔)工具	(135)
§ 13.6	Pencil(铅笔)工具	(136)
§ 13.7	Line(直线)工具	(136)
§ 13.8	Curve(曲线)工具	(137)
§ 13.9	Eraser(擦除)工具	(139)
§ 13.10	Local Undo(局部废除)	(139)
§ 13.11	Color Replacement(颜色替换)	(140)
§ 13.12	Hollow Box(空心框)工具	(142)
§ 13.13	Filled Box(实心框)工具	(143)
§ 13.14	Text(文本)工具	(143)
§ 13.15	Eyedropper 工具(基色变换工具)	(145)
§ 13.16	Clone(复制)工具	(146)
§ 13.17	总结	(146)
第十四章	CorelPHOTO-PAINT 的显示和选择工具	(147)
§ 14.1	打开文件	(147)
§ 14.2	显示工具	(148)
§ 14.2.1	Zoom(放大/缩小)工具	(148)
§ 14.2.2	Locator(定位)工具	(148)
§ 14.2.3	Hand(手)工具	(149)
§ 14.3	Selection(选择)工具	(149)
§ 14.3.1	Box(方框)工具	(151)
§ 14.3.2	Magic Wand(魔杖)工具	(151)
§ 14.3.3	Lasso(套索)工具	(152)
§ 14.3.4	Scissors(剪刀)工具	(152)

§ 14.4 总结.....	(154)
第十五章 CorelPHOTO—PAINT 的润色工具	(155)
§ 15.1 对比度(Contrast)工具	(155)
§ 15.2 亮度(Brighten)工具	(157)
§ 15.3 着色(Tint)工具	(158)
§ 15.4 融合(Blerd)工具	(159)
§ 15.5 模糊(Smear)工具	(159)
§ 15.6 涂抹(Smudge)工具	(160)
§ 15.7 轮廓清晰(Sharpen)工具	(160)
§ 15.8 总结.....	(161)
第十六章 CorelCHART	(162)
§ 16.1 基础知识.....	(162)
§ 16.1.1 图表	(163)
§ 16.2 工具杆(Toolbar)	(163)
§ 16.2.1 拾取(Pick)工具	(163)
§ 16.2.2 上下文敏感弹出式菜单工具(Context Sensitive Pop-up Menu Tool)	(164)
§ 16.2.3 放大/缩小(Zoom)工具	(164)
§ 16.2.4 铅笔(Pencil)工具.....	(164)
§ 16.2.5 矩形工具和椭圆工具	(165)
§ 16.2.6 文本(Text)工具	(165)
§ 16.2.7 轮廓线(Outline)工具	(166)
§ 16.2.8 填充(Fill)工具	(166)
§ 16.3 菜单.....	(168)
§ 16.3.1 File(文件)菜单	(168)
§ 16.3.2 Edit(编辑)菜单	(169)
§ 16.3.3 Gallery(陈列)菜单	(169)
§ 16.3.4 Chart(表)菜单.....	(169)
§ 16.3.5 Arrange(安排)菜单.....	(170)
§ 16.3.6 Window(窗口)菜单.....	(170)
§ 16.4 总结.....	(171)
第十七章 CorelCHART 的数据管理.....	(172)
§ 17.1 数据管理器矩阵.....	(172)
§ 17.1.1 解剖分析一下数据管理器矩阵	(172)
§ 17.1.2 访问数据管理器	(173)
§ 17.1.3 选择单元	(173)
§ 17.1.4 制作一张新表	(174)
§ 17.2 从其他应用输入数据.....	(175)
§ 17.3 在矩阵中输入数据.....	(176)
§ 17.4 标记单元(Tagging Cells)	(177)
§ 17.5 移动和整理数据.....	(177)
§ 17.5.1 移动和拷贝单元的内容	(178)
§ 17.5.2 数据排序	(178)
§ 17.5.3 交换数据位置	(179)
§ 17.6 总结.....	(180)
第十八章 用 CorelCHART 制表	(181)

§ 18.1 开始绘制一张图表.....	(181)
§ 18.2 改变图表的外观.....	(182)
§ 18.2.1 改变条形图表中条的宽度	(182)
§ 18.2.2 数据顺序反转	(183)
§ 18.2.3 坐标刻度和坐标格子	(183)
§ 18.2.4 选择另外一种图表类型	(185)
§ 18.2.5 增加填充效果	(187)
§ 18.2.6 在屏幕上显示一个图表	(188)
§ 18.2.7 使用文本和图形	(189)
§ 18.2.8 在图表中加入图形	(190)
§ 18.3 选择最合适的图表类型.....	(191)
§ 18.3.1 条形图表	(191)
§ 18.3.2 线框图表	(191)
§ 18.3.3 馅饼图(Pie Chart)	(192)
§ 18.4 总结.....	(193)
第十九章 制作 CorelSHOW 演出节目	(195)
§ 19.1 CorelSHOW 入门	(195)
§ 19.2 演出屏幕.....	(195)
§ 19.2.1 CorelSHOW 的菜单	(196)
§ 19.2.2 工具杆(Tool Bar)	(196)
§ 19.2.3 观看模式按钮	(196)
§ 19.2.4 过渡效果	(197)
§ 19.2.5 屏幕时间	(197)
§ 19.2.6 图符	(197)
§ 19.2.7 时钟	(197)
§ 19.3 制作节目.....	(198)
§ 19.3.1 选择背景	(198)
§ 19.3.2 选择场景	(198)
§ 19.3.3 动画制作	(201)
§ 19.3.4 场景排序	(201)
§ 19.3.5 节目存盘	(202)
§ 19.3.6 观看节目	(202)
§ 19.4 总结.....	(202)

第一章 CorelDRAW 简介

CorelDRAW 是当今市场上最通用的,功能最强的,包含面最广的图形软件。使用 CorelDRAW 能够生成极好的图形,并且能够将其它软件生成的图形及文本合并在一起。还能为其它软件提供所有类型的图形数据,例如:字处理器或桌面出版系统。本章内容包括:

- ▼ 什么是 CorelDRAW?
- ▼ Microsoft Windows。
- ▼ 鼠标的使用。
- ▼ CorelDRAW 的安装。
- ▼ Help 的使用。
- ▼ 如何使用本书。

§ 1.1 什么是 CorelDRAW?

实际上,3.0 版的 CorelDRAW 包括六个不同的应用,为用户提供集成的软件包。

- ▼ CorelDRAW:本应用是系统的核心,是基本的事例程序。使用它,可以生成图形和文本,管理文件,在 CorelDRAW 与其它软件之间进行文件的输入,输出。
- ▼ CorelPHOTO-PAINT:是彩色图形编辑及绘制软件。它提供大范围的绘制及修饰工具,并且允许生成新的位图,整理现存的位图。
- ▼ CorelCHART:开发、显示各种类型的图表。这个强大的数据管理器允许用户输入数据,计算结果并且从 Lotus 1-2-3 及 Microsoft Excel 接收数据。
- ▼ CorelSHOW:制作节目。允许从任何 Window 应用中输入“艺术品”(例如 Corel 图表),用户可以使用动态的及静态的文件,而且可以在图形中增加过渡效果,在屏幕上产生高质量的节目。
- ▼ CorelTRACE:跟踪所有的位图及扫描图像,并描绘出其边界
- ▼ Mosaic:帮助用户查找及管理文件。提供给用户图形的粗样或者说是让用户预览。并且执行一些批处理,例如打印等。

CorelDRAW 的功能如此强大,特点如此多,所以学习起来有点困难,可以使用 Help 帮助学习。这本书的目的就是帮助用户了解并且尽可能地掌握 CorelDRAW。

注意:最好是边看书边使用。这样可以快速了解并掌握。本书的组织结构非常简单,起始于最基本的知识。例如 CorelDRAW 的安装,屏幕操作,鼠标及键盘的操作。包括菜单及工具箱选项的快速浏览。总结了用户可使用的所有功能。

- ▼ 第一章:介绍 CorelDRAW,介绍 Microsoft Windows 的几个基本组成,并且介绍了如何安装 CorelDRAW。
- ▼ 第二章:介绍怎样使用 CorelDRAW 应用,并且介绍了 CorelDRAW 屏幕显示的基本元

素。

- ▼ 第三章:教用户如何设置优先权及怎样画矩形及椭圆。
- ▼ 第四章:如何画直线、曲线及如何使用拾取工具和 Transform(转移)菜单修改所画的图形。
- ▼ 第五章:如何使用填充及轮廓线使图形更为生动。
- ▼ 第六章:介绍如何改变直线、曲线、矩形及椭圆的形状。
- ▼ 第七章:教用户怎样在图形中增加文本和符号,怎样生成及改变这些对象的形状。
- ▼ 第八章:文件菜单选项介绍。
- ▼ 第九章:如何使用 Arrange 菜单操作对象。
- ▼ 第十章:展示如何使用包络线、透视、对象演变、突出成形等以便获得特别的效果。
- ▼ 第十一章:如何使用 Mosaic 来管理文件。
- ▼ 第十二章:介绍如何使用 CorelTRACE 来处理扫描图像。
- ▼ 第十三章:着重介绍 CorelPHOTO-PAINT 绘图工具。
- ▼ 第十四章:介绍 CorelPHOTO-PAINT 显示及选择工具。
- ▼ 第十五章:CorelPHOTO-PAINT 修饰工具。
- ▼ 第十六章:CorelCHART 的总体浏览。
- ▼ 第十七章:介绍如何向 CorelCHART 输入数据。
- ▼ 第十八章:用 CorelCHART 绘制图表。
- ▼ 第十九章:介绍怎样生成一个 CorelSHOW 演出节目。

在学习 CorelDRAW 之前让我们先回顾并且讨论一些预备知识——Microsoft Windows (在安装 CorelDRAW 之前,Microsoft Windows 必须已安装在你的机器上),CorelDRAW 的安装过程以及怎样使用 CorelDRAW 的 Help。

§ 1.2 Microsoft Windows

Microsoft Windows 是一种图形操作系统,允许用户在不同的应用程序之间来回“移动”,甚至于在不同的应用之间传递数据。如果系统中没有安装 Windows,先将其安装上。如果没有 Windows,就不能安装或使用 CorelDRAW。

注意:尽管可以在 Windows 3.0 下运行 CorelDRAW,但是 Windows 3.1 具备更多优越性。

CorelCHART 要求 Windows 3.1,CorelSHOW 也要求 Windows 3.1。使用 Windows 3.0 的 CorelDRAW,其安装要花费数小时——曾有过 28 小时的记录!

尽管使用 CorelDRAW 并不需要一定是 Windows 专家,但是一些基本的知识最好还是具备。运行 Windows Tutorial 可以学习 Windows,还可以通过参考“Getting Started With Microsoft Windows”来学习 Windows。

§ 1.2.1 Windows 基础

为了学习起来更为直观,主看下面 Windows 屏幕显示。通过此图可以熟悉一些术语。

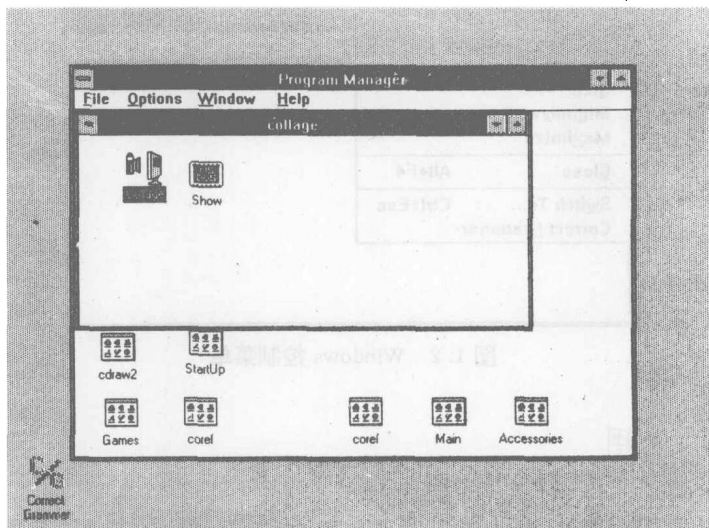


图 1.1 Microsoft Windows 屏幕显示

下面列出屏幕上显示的不同成分：

- ▼ 平台：整个屏幕区域。
- ▼ 窗口：屏幕的一部分，显示一个应用或一个组。
- ▼ 图符：一个应用或一个组的图形表示或符号表示。
- ▼ 标题杆：包含有应用名或组名的区域。
- ▼ 应用：执行特殊功能的程序。例如，字处理、绘制图形及制表，例如：CorelCHART。
- ▼ 组：应用的集合。例如，CorelDRAW 或者 Games。
- ▼ 最小按钮：将应用窗口缩小为一个图符。
- ▼ 最大按钮：将应用窗口扩大为占据整个屏幕。

注意：如果已经放大一个窗口到最大，最大按钮被一个恢复按钮所代替，恢复按钮表示为双头箭头，按此按钮，窗口大小回到上次的尺寸。

- ▼ 滚动杆：将隐藏部分显示出来(通过操作滚动杆)。
 - ▼ 控制菜单箱：允许用户存取控制菜单。如图 1.2 所示。
- 控制菜单包括下面的选项：
- ◇ Restore：将窗口大小恢复到上次的尺寸。
 - ◇ Move：让用户使用箭头键来移动窗口。
 - ◇ Size：让用户使用箭头键来为窗口重新设置大小。
 - ◇ Minimize：缩小窗口到图符。
 - ◇ Maximize：将窗口扩大到占据整个屏幕。
 - ◇ Close：关闭窗口或对话框。
 - ◇ Switch to：在不关闭当前窗口的情况下允许用户移动到另一个应用(窗口)。

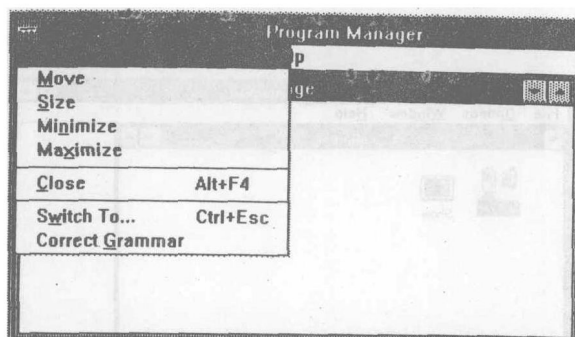


图 1.2 Windows 控制菜单

§ 1.3 鼠标的使用

尽管用户可以使用键盘来实现大部分 Windows 功能,但是用户会发现使用鼠标是 Windows 下完成工作的最有效的方法。请看下面关于鼠标使用的最基本的问题。

- ▼ Point: 移动鼠标,直到屏幕指示移到用户要求的位置。
- ▼ Click: 快速按下再释放鼠标按钮。
- ▼ Double-Click: 重复两次按下再放开鼠标按钮。
- ▼ Drag 或 Click and Drag: 按下鼠标按钮,同时移动鼠标。

§ 1.4 CorelDRAW 的安装

CorelDRAW 的安装是一个简单而时间较长的过程。至少需要半个小时——可以利用等待的时间浏览一下书上的说明。

安装前的准备工作及需要的硬件:

- ▼ 386—或 486—计算机
- ▼ Windows 3.1
- ▼ 2 MB 的内存。(安装过程的开始,CorelDRAW 会检测内存并且在继续安装之前证实内存足够)。
- ▼ 图形监视器。
- ▼ 鼠标或者其它类似设备。

开始安装时,打开 Windows Program Manager(程序管理器),选择 RUN(从文件菜单中)。在对话框的命令行键入 A:SETUP(或 B:SETUP,如果安装程序在 B 驱动器),然后移鼠标至 OK,Click。

根据 SETUP 的提示做。可以选择默认安装或部分安装。

§ 1.5 Help 的使用

所有的 CorelDRAW 3.0 应用都有一个 Help 菜单,可以从主菜单上存取。鼠标移至 Help,然后 Click,或者按 F1 都可以激活 Help。

使用 Help 的最简单的办法是选择 Index 选项,然后选择索引项中您所需要帮助的项(在此项上 double-click。关于此项的帮助信息会显示在屏幕上。

如果您精确地知道需要帮助的具体内容,可选择 Search 而且键入一个键或一个短语。帮助信息就会显示出来。

§ 1.6 怎样使用这本书

使用这本书最有效的办法是亲自操作,亲自编程,绘图。即:书于手边,鼠标动,手指在键盘。

第二章 CorelDRAW 3.0 总览

本章包含两部分内容：

▼ CorelDRAW 的启动。

▼ CorelDRAW 的屏幕显示。

§ 2.1 CorelDRAW 的启动

在 DOS 提示符下键入 Win, 然后用鼠标 double-Click Corel 的图符组。

下图 2.1 显示了 Corel Graphics 窗口。

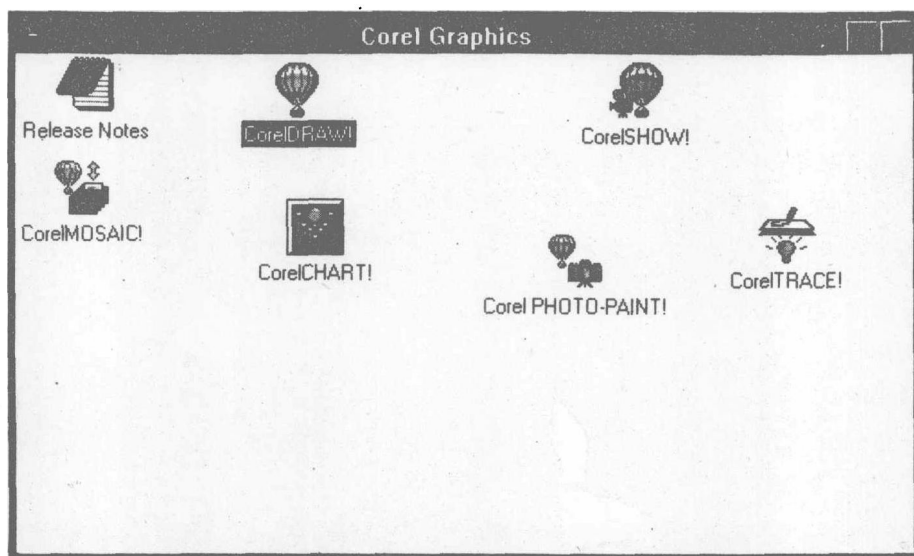


图 2.1 Corel Graphics 窗口

注意:此窗口中有六个位图,表示 CorelDRAW 3.0 的六个不同的应用。在 CorelDRAW 图符上 double-Click 激活主屏幕。

§ 2.2 CorelDRAW 的屏幕显示

CorelDRAW 的平台(屏幕显示)包括许多元素。通过图 2.2 说明。

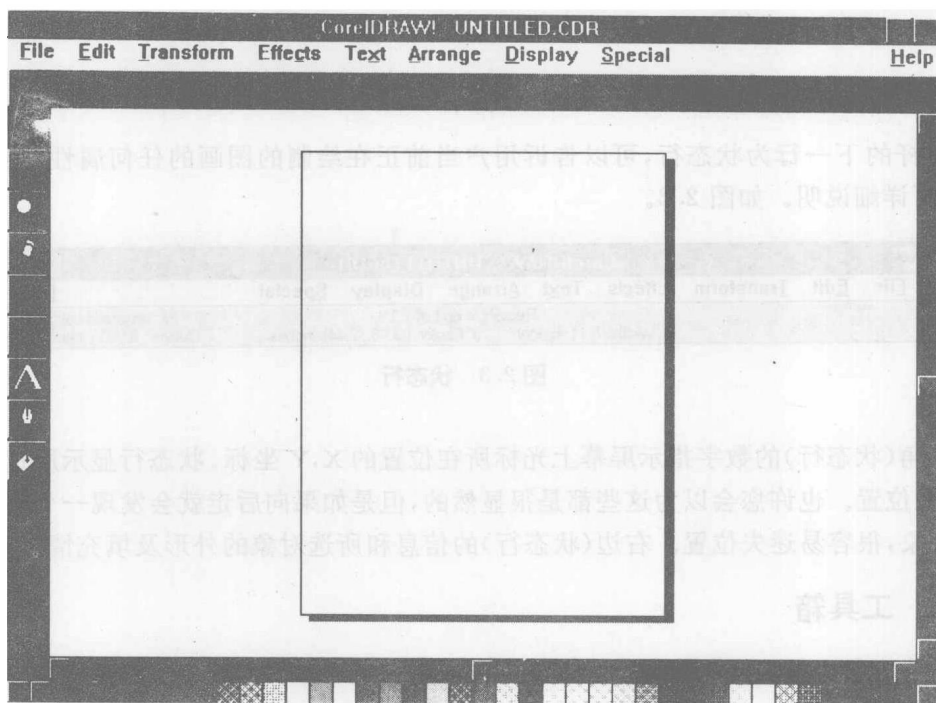


图 2.2 CorelDRAW 屏幕显示

§ 2.2.1 窗口边框及标题杆

在平台的最顶端是 Windows 边框和标题杆。

Windows 边框如同我们在第一章中所看到的。

在标题杆的中央,可以看到程序标题 CorelDRAW,及当前文件名。

注意:标题杆可能是 UNTITLED.CDR。这是因为还没有装入一个存在的文件或者还没有存贮目前正在操作的文件。一旦将所画的部分存贮为文件并且为它起一个名字,标题杆上就会出现此文件名。

§ 2.2.2 菜单杆

标题杆的下一行是菜单杆。用户使用这些下拉式菜单管理文件,制作或修改绘图,而且可以根据个人的喜好裁剪图形。在下面几章将对下面的菜单选项作更详细的介绍。在此只做一快速概括。

- ▼ File:控制文件输入或输出 CorelDRAW,管理打印。
- ▼ Edit:截断,拷贝或粘贴(paste)信息,不做或重做前面的动作。
- ▼ Transform:改变屏幕上对象的角度、大小、旋转或移动。
- ▼ Effects:对所画的对象进行合成、改变形状、增加包络线或者增加透视。
- ▼ Text:编排或修改文本,或者唤醒拼法检查器或词典。
- ▼ Arrange:将一批图象组成一组;或解散图象组;改变一个对象在绘图中的相对位置。
- ▼ Display:提供屏幕辅助工具。例如:标尺,坐标及预览选项。

▼ **Special**: 包括各种混杂选项及用户优先权选项。

▼ **Help**: 可以显示所有 CorelDRAW 工具及菜单选项的帮助信息。

§ 2.2.3 状态行

菜单杆的下一行为状态行, 可以告诉用户当前正在绘制的图画的任何属性(用户想知道的)。下面详细说明。如图 2.3。

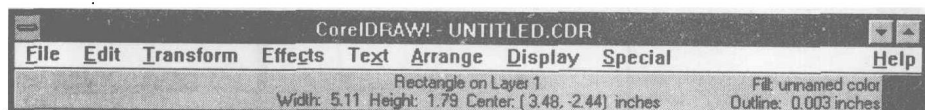


图 2.3 状态行

左上角(状态行)的数字指示屏幕上光标所在位置的 X,Y 坐标。状态行显示所选对象的类型, 大小及位置。也许您会以为这些都是很显然的, 但是如果向后走就会发现一个图画可能包含许多对象, 很容易迷失位置。右边(状态行)的信息和所选对象的外形及填充情况有关。

§ 2.2.4 工具箱

在屏幕的左边是工具箱, 如图 2.4。

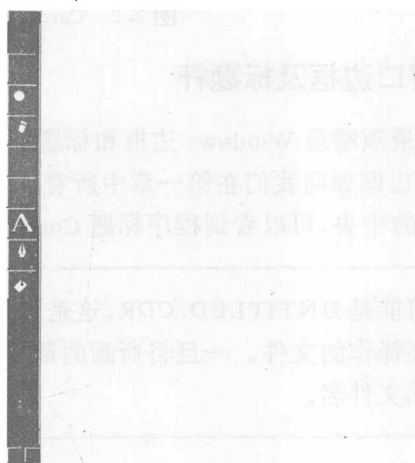


图 2.4 CorelDRAW 工具箱

工具箱中包含绘图工具(直线, 矩形, 椭圆及文本)、编辑工具(选择, 改变形状, 轮廓线及填充)及观察(放大)工具的图符。

§ 2.2.5 编辑窗口、可打印页及滚动杆

屏幕上较大的空白区域称为编辑窗口。可以将对象放在此窗口中的任何位置, 但是只有位于打印页的对象才能被打印。CorelDRAW 认为位于编辑窗口的任何部分都是文件的一部分。如果想要将图画以另一种格式传给其它软件, 则 CorelDRAW 将所有的对象输出到其它软件, 而不仅仅是可打印页部分。

在屏幕底部的向左、向右箭头及位于屏幕右边的向上、向下箭头均为滚动按钮。它们可以

使得编辑窗口滚动,显示所要观察的内容。

图 2.5 所示为编辑窗口,可打印页及滚动杆。

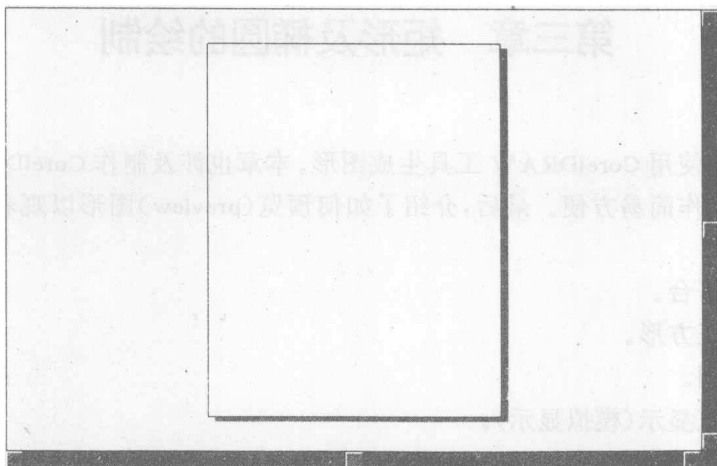


图 2.5 编辑窗口,可打印页及滚动杆

§ 2.3 总结

本章只是开始画图前的辅助工作。现在,通过本章的学习,将知道怎样:

- ▼开始使用 CorelDRAW。
- ▼识别 CorelDRAW 屏幕的各个部分。
- ▼认识 CorelDRAW 工具箱中的图符。
- ▼识别 CorelDRAW 菜单项以及了解它们的用途。