

目 录

第一部分 CorelDRAW 部分 1

第 1 章 CorelDRAW 工作区漫游 1

- 1.1 CorelDRAW 术语和概念 1
- 1.2 CorelDRAW 应用程序窗口 1
- 1.3 CorelDRAW 工作区工具 3
- 1.4 工作环境设置 9

第 2 章 CorelDRAW 使用入门 10

- 2.1 开始工作 10
 - 2.1.1 绘制与打开绘图 10
 - 2.1.2 查找与插入绘图内容 11
 - 2.1.3 浏览 CorelDRAW 的基本特性 12
- 2.2 使用模板 12
- 2.3 保存与关闭文件 14
 - 2.3.1 保存与另存为 14
 - 2.3.2 备份和恢复文件 15
 - 2.3.3 撤销、重做和重复动作 16
 - 2.3.4 关闭绘图并退出 CorelDRAW 17
- 2.4 导入和导出文件 18
 - 2.4.1 导入文件 18
 - 2.4.2 导出文件 20
 - 2.4.3 访问绘图信息 22
- 2.5 对象链接和嵌入 22
 - 2.5.1 插入链接或嵌入的对象 23
 - 2.5.2 编辑链接或嵌入的对象 24
- 2.6 文件格式 24
 - 2.6.1 其他文件格式 25
 - 2.6.2 从其他应用程序导入的建议格式 27
- 2.7 使用视图 28
 - 2.7.1 选择查看模式 28
 - 2.7.2 保存视图 29
 - 2.7.3 切换到已保存的视图 30
- 2.8 预览绘图 30

- 2.9 缩放和平移 31

第 3 章 绘制图形 33

- 3.1 绘制基本形状 33
 - 3.1.1 绘制矩形和方形 33
 - 3.1.2 绘制椭圆、圆形、弧线和楔形 34
 - 3.1.3 绘制多边形和星形 36
 - 3.1.4 绘制螺纹 37
 - 3.1.5 绘制网格 37
 - 3.1.6 绘制定义形状 38
 - 3.1.7 使用形状识别绘制 39
 - 3.1.8 对象转为曲线 41
- 3.2 线段的绘制 41
 - 3.2.1 其他辅助工具 41
 - 3.2.2 绘制线条 42
 - 3.2.3 应用笔触 46
 - 3.2.4 绘制流动线和尺度线 50
- 3.3 填充与轮廓 51
 - 3.3.1 对象的填充 52
 - 3.3.2 创建图样 59
 - 3.3.3 轮廓的编辑 59
 - 3.3.4 创建箭头 60

第 4 章 颜色的使用和管理 62

- 4.1 颜色的基本常识和颜色模型 62
 - 4.1.1 熟悉颜色模型 62
 - 4.1.2 选择颜色 64
- 4.2 编辑颜色 67
 - 4.2.1 创建自定义调色板 67
 - 4.2.2 打开和编辑自定义调色板 68
 - 4.2.3 设置调色板属性 69
- 4.3 理解“颜色管理”对话框 70
- 4.4 使用颜色预置文件 72
- 4.5 选择高级颜色管理设置 74
- 4.6 校正用于屏幕显示的颜色 77
- 4.7 创建和应用颜色样式 78

第 5 章 使用对象 80

5.1 选择对象	80	8.5.1 应用透明度	141
5.1.1 使用键盘微调对象	82	8.5.2 应用合并模式	143
5.1.2 移动和变换对象	82	8.6 阴影	145
5.1.3 旋转和镜像对象	83	8.6.1 添加与复制阴影	145
5.2 仿制、复制、再制和删除对象	84	8.6.2 透视阴影	147
5.3 复制对象属性、变换和效果	86	8.7 为对象应用透视	148
5.4 定位对象	87	8.8 创建图框精确剪裁对象	149
5.5 排列、分布和对齐对象	89	第9章 版面、对象的组织和管理	151
5.6 高级对齐对象	91	9.1 绘图页	151
5.7 使用动态导线	92	9.1.1 指定页面版面	151
5.8 改变对象顺序	97	9.1.2 选择页面背景	153
5.9 倾斜和延展对象	98	9.1.3 添加、重命名和删除页面	154
5.10 群组对象	100	9.2 标尺	155
5.11 组合对象	101	9.2.1 使用标尺	155
5.12 锁定对象	102	9.2.2 调校标尺	156
第6章 为对象造形	103	9.3 网格	157
6.1 节点工具	103	9.4 辅助线	157
6.2 涂抹对象	107	9.5 绘图比例	159
6.3 使对象粗糙	109	9.6 对象管理器	160
6.4 应用变形效果	111	9.6.1 图层	160
6.5 使用封套为对象造形	113	9.6.2 主页面	164
6.6 拆分和擦除部分对象	115	第10章 使用文本	166
6.7 修剪对象	117	10.1 添加与选择文本	166
6.8 焊接和交叉对象	119	10.1.1 添加文本	166
第7章 符号	121	10.1.2 导入和粘贴文本	168
7.1 创建、编辑和删除符号	121	10.2 文本编码	168
7.2 在绘图中使用符号	122	10.3 编辑文本	169
7.3 在绘图之间共享符号	123	10.3.1 查找、编辑和转换文本	169
7.4 管理集合和库	126	10.3.2 对齐与间隔文本	170
第8章 强大的交互式工具与效果	127	10.3.3 位移与旋转文本	173
8.1 调和	127	10.3.4 移动文本	174
8.2 对象轮廓线	132	10.4 文字排版	174
8.3 矢量立体模型	134	10.4.1 更改文本外观	174
8.4 透镜	138	10.4.2 使文本适合路径	176
8.4.1 应用透镜	138	10.4.3 内置文本	178
8.4.2 编辑透镜	140	10.4.4 段落文本格式编排	178
8.5 透明度	141	10.4.5 组合与链接段落文本框	180

10.4.6 将段落文本环绕在对象和 文本周围.....	182	13.1.2 预览打印作业.....	218
10.4.7 嵌入图形与添加特殊字符.....	183	13.1.3 应用打印类型.....	220
10.4.8 将段落文本转为曲线.....	183	13.1.4 微调打印作业.....	221
10.5 创建、应用、编辑图形和 文本样式.....	184	13.1.5 精确打印颜色.....	223
10.6 字体管理.....	185	13.1.6 打印到 PostScript 打印机.....	223
10.6.1 替代不可用字体.....	185	13.1.7 使用合并打印向导.....	225
10.6.2 嵌入字体.....	187	13.2 插入条形码.....	226
10.6.3 创建字符.....	187	13.3 为彩色输出中心准备打印作业.....	226
10.6.4 使用 Font Navigator.....	188	13.3.1 使用版面布局.....	228
第 11 章 使用位图.....	189	13.3.2 打印机标记.....	230
11.1 将矢量图形转换为位图.....	189	13.3.3 打印分色片.....	233
11.2 添加位图.....	190	13.3.4 指定 In-RIP 补漏设置.....	234
11.3 裁剪和编辑位图.....	191	13.3.5 打印到胶片.....	237
11.4 使用位图中的颜色.....	193	13.3.6 了解商业印刷.....	237
11.5 对位图应用特殊效果.....	195	13.4 发布至 PDF 文件.....	238
11.6 应用颜色和色调效果.....	197	13.4.1 关于 PDF.....	238
11.7 变换颜色和色调效果.....	198	13.4.2 减小 PDF 文件大小.....	239
11.8 移除位图中的尘埃与刮痕标记.....	199	13.4.3 处理 PDF 文件中的字体.....	241
11.9 更改位图的颜色模式.....	199	13.4.4 指定 PDF 文件的编码格式.....	242
11.9.1 将位图变为黑白图像.....	200	13.4.5 设置 PDF 文件中的 渐变步长值.....	242
11.9.2 将位图变为调色板 颜色模式.....	201	13.4.6 选择 EPS 文件格式.....	243
11.9.3 将位图变为双色调.....	203	13.4.7 输出 PDF 文件中的对象.....	243
第 12 章 创建 Web 对象.....	206	13.4.8 为彩色输出中心准备 PDF 文件.....	244
12.1 使用预设因特网对象.....	206	13.4.9 优化 PDF 文件.....	246
12.2 优化用于万维网的位图.....	207	第 14 章 从 Adobe Illustrator 转到 CorelDRAW.....	247
12.3 创建翻滚.....	208	14.1 比较术语.....	247
12.4 创建 Web 兼容文本.....	210	14.2 比较工具.....	248
12.5 使用书签和超链接.....	210	第二部分 Corel R.A.V.E. 部分...250	
12.6 准备要发布到 Web 的 文件和对象.....	212	第 15 章 Corel R.A.V.E. 工作区漫游...250	
12.7 发布到 Web.....	215	15.1 Corel R.A.V.E. 术语和概念.....	250
第 13 章 打印与输出.....	216	15.2 Corel R.A.V.E. 应用程序窗口.....	250
13.1 打印作品.....	216	15.3 Corel R.A.V.E. 工作区工具.....	252
13.1.1 设计打印作业的版面.....	217	第 16 章 Corel R.A.V.E 使用入门.....259	

第一部分 CorelDRAW 部分

第 1 章 CorelDRAW 工作区漫游

在熟悉了 Corel 软件公司及 CorelDRAW 软件的注册、安装等相关信息后，本书将介绍 CorelDRAW 界面的整体概念及术语，希望能帮助您对 CorelDRAW 的工作区有一个概念性了解。

本章涉及的知识点如下：

- CorelDRAW 术语和概念
- CorelDRAW 应用程序窗口
- CorelDRAW 工作区工具
- CorelDRAW 工作环境设置

1.1 CorelDRAW 术语和概念

开始使用 CorelDRAW 之前，首先应该熟悉相关术语，如表 1-1 所示。

表 1-1

术语	描述
对象	绘图中的元素，如图像、形状、线段、文本、曲线、符号或图层
绘图	在 CorelDRAW 里创建的作品，如自定义作品、徽标、海报和通讯
矢量图形	由数学的描述生成的图像，它决定画线的位置、长度和方向
位图	由像素网格或点网格组成的图像
泊坞窗	包含与某个工具或任务相关的可用命令和设置的窗口
展开工具栏	打开一组相关工具或菜单项的按钮
美术字	可以应用阴影等特殊效果的一种文本类型
段落文本	可以应用格式编排选项并可以在大块文本中编辑的一种文本类型

1.2 CorelDRAW 应用程序窗口

打开 CorelDRAW 12 的那一刻，会显示出一个欢迎界面，能够方便地选择进入程序后执行的第一步，如图 1-1 所示。它可以用于打开一个新文件或已存文件，

最近打开或编辑过的文件，模板文件或浏览 CorelTUTOR 和 CorelDRAW 12 中的新增功能。



图 1-1

启动 CorelDRAW 后，会打开包含绘图窗口的应用程序窗口。绘图窗口中央的矩形框就是创建绘图的绘图页。尽管可以打开多个绘图窗口，但是只能在活动绘图窗口中使用命令。

CorelDRAW 应用程序窗口如图 1-2 所示。接着是其组件的描述，如表 1-2 所示。

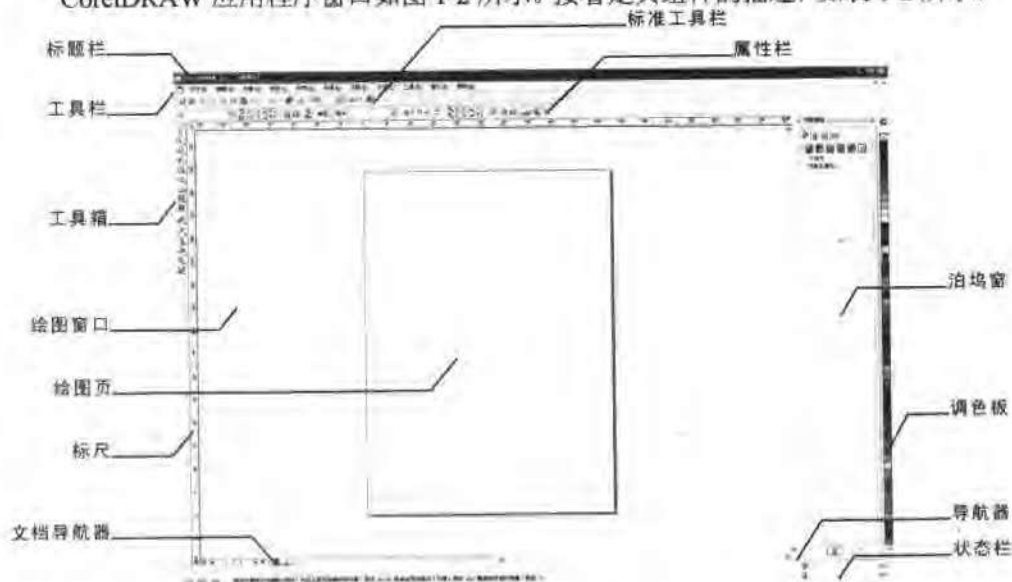


图 1-2

表 1-2

部分	描述
菜单栏	包含下拉菜单选项的区域
属性栏	带有与活动工具或对象相关的命令的可移动栏。例如，如果文本工具是活动工具，文本属性栏上会显示创建和编辑文本的命令
工具栏	包含菜单和其他命令的快捷方式的可分离栏
标题栏	显示当前打开的绘图的标题的区域
标尺	用于决定绘图中对象的大小和位置的水平和垂直边框
工具箱	绘图中带有用于创建、填充和修改对象的工具的浮动栏
绘图窗口	由滚动条和应用程序控件为边框的绘图页之外的区域
绘图页	绘图窗口内的矩形区域，是工作区域中的可打印区
调色板	包含色样的泊坞栏
泊坞窗	包含与某个工具或任务相关的可用命令和设置的窗口
状态栏	应用程序窗口底部的一个区域，包含类型、大小、颜色、填充和分辨率等关于对象属性的信息。状态栏还显示鼠标的当前位置
文档导航器	应用程序窗口左下角的区域，包含用于在页间移动和添加页面的控件
导航器	右下角的按钮，可打开一个较小显示，帮助您在绘图上进行移动操作



要在显示和隐藏状态栏之间切换，请单击窗口 ► 工具栏 ► 状态栏。

1.3 CorelDRAW 工作区工具

通过菜单栏、工具栏、工具箱、属性栏、泊坞窗可以使用各种应用程序命令。通过属性栏和泊坞窗可以访问与活动工具或当前任务相关的命令。属性栏、泊坞窗、工具栏和工具箱都可以随时打开、关闭并在屏幕上移动。

这些工作区工具中有许多是可以按需要来自定义的。

标准工具栏

标准工具栏包含许多菜单命令的快捷方式按钮，如表 1-3 所示。

在 Windows 中，默认情况下显示标准工具栏。

表 1-3

单击此按钮	如果要
	开始绘制新绘图
	打开绘图
	保存绘图
	打印绘图
	将选定对象剪切到剪贴板
	将选定对象复制到剪贴板
	将剪贴板内容粘贴到绘图
	撤销一个动作
	恢复撤销的动作
	导入绘图
	导出绘图
	设置缩放级别
	启动Corel应用程序
	发送到Corel Graphics Community网站

有关工具栏的详细信息

除了标准工具栏，CorelDRAW 还有用于特定任务的工具栏。例如，文本工具栏包含有关使用文本工具的命令。如果要经常使用工具栏，可以使它一直显示在工作区内。

表 1-4 描述的是非标准工具栏。

表 1-4

工具栏	描述
文本	包含用于文本格式编排和对齐文本的命令 包含放大和缩小绘图页的命令,实现缩放的方法是 先指定原始视图的百分比,然后单击缩放工具,最后 选择一种页面视图
缩放	包含Web相关工具的命令,可用来创建翻转和发布 到因特网
因特网	包含用于将文本和绘图结合起来的合并打印项的 命令,如创建和装入数据文件,创建变量文本的数 据域和插入合并打印域
合并打印	包含倾斜、旋转和镜像对象的命令
变换	包含编辑、测试和运行 VBA 命令的命令
用于应用程序的Visual Basic (R)	






搜索工具箱

展开工具栏打开后会显示一系列有关的 CorelDRAW 工具。工具栏按钮右边角的一个小箭头表示展开工具栏,如形状编辑展开工具栏。单击展开工具栏箭头可以打开一组相关工具。单击和拖放展开工具栏末端的抓取手柄,可以以扩展形式设置展开工具栏。

表 1-5 和表 1-6 给出了 CorelDRAW 工具箱中展开工具栏和工具的描述。

展开工具栏

表 1-5

展开工具栏	描述
形状编辑 	允许使用形状、刻刀、擦除器、涂抹笔刷、粗糙笔刷和自由变换工具
缩放 	允许使用缩放工具和手形工具
曲线 	允许使用手绘、贝塞尔、艺术笔、折线、笔、3点曲线、尺度和交互式连线工具
矩形 	允许使用矩形和3点矩形工具
椭圆 	允许使用椭圆和3点椭圆工具

续表






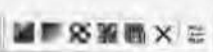













































展开工具栏	描述
对象 	允许使用图纸、多边形和螺纹工具
Perfect Shapes (TM) 	允许使用基本形状、箭头形状、流程图形状、星形和标注形状工具
交互式工具 	允许使用交互式调和、交互式轮廓图、交互式变形、交互式封套、交互式立体化、交互式阴影和交互式透明工具
滴管 	允许使用滴管工具和颜料桶工具
轮廓 	允许使用颜色泊坞窗、轮廓笔和轮廓色对话框和各种宽度的轮廓
填充 	允许使用颜色泊坞窗、填充颜色、渐变填充、图样填充、底纹填充和PostScript填充对话框
交互式填充 	允许使用交互式填充和交互式网状填充工具
工具	

表 1-6

工具	描述
	挑选工具允许选择和设置对象大小以及倾斜和旋转对象
	形状工具允许编辑对象的形状
	刻刀工具允许切割对象
	擦除器工具允许移除绘图中的区域
	涂抹笔刷工具允许通过沿矢量对象的轮廓拖动该对象而使其变形，并将位图拖出其路径而使位图变形
	粗糙笔刷工具允许通过沿矢量对象的轮廓拖动对象而使其轮廓变形
	自由变换工具允许通过使用自由旋转、角度旋转、缩放和倾斜工具来变换对象
	虚拟段删除工具允许删除对象交叉的部分
	缩放工具允许更改绘图窗口中的放大级别
	手形工具允许控制让绘图的哪一部分在绘图窗口中显示
	钢笔工具允许一次一段地绘制曲线
	折线工具允许在预览模式下绘制直线和曲线
	手绘工具允许绘制单个的线段和曲线

续表

工具	描述
	贝塞尔工具允许一次一段地绘制曲线
	点曲线工具允许通过确定起始点、结束点和中心点来绘制曲线
	通过艺术笔工具可以使用笔刷、喷漆、书法和压力工具
	尺度工具允许绘制垂直、水平、倾斜或角尺度线
	交互式连线工具允许用直线连接两点
	智能绘图工具将手绘笔触转换为基本形状和平滑曲线
	矩形工具允许绘制矩形和方形
	3点矩形工具允许拖动创建矩形的基线，然后单击定义矩形的高度，以此绘制出矩形
	椭圆工具允许绘制椭圆和圆形
	3点椭圆工具允许拖动创建椭圆的中心线，然后单击定义椭圆的高度，以此绘制出椭圆
	多边形工具允许绘制对称多边形和星形
	螺旋线工具允许绘制对称式螺旋和对数式螺旋
	图纸工具允许绘制类似于图纸上的网格线
	基本形状工具允许从各种形状中选择六角星形、笑脸和直角三角形
	箭头形状工具允许绘制各种形状、方向以及不同头数的箭头
	流程图形状工具允许绘制流程图符号
	星形工具允许绘制丝带对象和爆炸形状
	标注形状工具允许绘制标注和标签
	文本工具使您允许在屏幕上直接键入字作为美术字或段落文本
	交互式调和工具允许调和两个对象
	交互式轮廓图工具允许对对象应用轮廓
	交互式变形允许对对象应用推变形、拉变形、拉链变形或扭曲变形
	交互式封套工具允许拖动封套上的节点使对象变形
	交互式立体化工具允许对对象应用纵深幻觉
	交互式阴影工具允许对对象应用阴影
	交互式透明工具允许对对象应用透明度
	滴管工具允许从绘图窗口上的对象选取填充
	颜料桶工具允许在使用滴管工具选择填充之后，对绘图窗口的对象进行填充操作
	交互式填充工具允许对对象应用各种填充
	交互式网状工具允许向对象应用网格
	填充工具允许设置填充属性

属性栏

属性栏显示与活动工具或正在执行的任务相关的最常用功能。尽管属性栏外观像工具栏，但是其内容随使用的工具或任务而变化。

例如，单击工具箱中的文本工具时，属性栏上仅显示与文本相关的命令。在图 1-3 中，属性栏显示了文本、格式编排、对齐和编辑工具。



图 1-3

可以按需要自定义属性栏的内容和位置。

泊坞窗

泊坞窗显示的控件类型与对话框的相同，如命令按钮、选项和列表框。与其他大多数对话框不同，在操作文档时泊坞窗可以一直打开，便于访问各命令来试验不同的效果。

对象属性泊坞窗如图 1-4 所示。

当该泊坞窗打开时，可以单击绘图窗口中的对象，然后查看对象的格式、尺度和其他属性。

在 Windows 中，既可以使泊坞窗停放，也可以使之浮动。停放泊坞窗会将其附着到应用程序窗口的边缘。移出泊坞窗会使它与工作区的其他部分分离，这样就很容易进行移动操作。也可以折叠泊坞窗以节省屏幕空间。



图 1-4

状态栏

状态栏显示有关选定对象（如颜色、填充类型和轮廓）、光标位置和相关命令的信息。

图 1-5 显示了在状态栏中显示的一些信息。

图 1-5 显示了在状态栏中显示的一些信息。



图 1-5

1.4 工作环境设置

在 CorelDRAW12 中所需的最低系统要求如下：

Windows:

Windows 2000, Windows XP 或 Windows Tablet PC Edition 系统

Pentium II, 200 MHz 或更高

128 MB 内存 (256MB 或更多)

250 MB 硬盘空间

1024×768 显示分辨率

CD-ROM 驱动器

鼠标或数字绘图板

第 2 章 CorelDRAW 使用入门

在正式开始图形制作及设计的相关工作之前，需要介绍在 CorelDRAW 中使用文件及模板的基本常识。

本章涉及的知识点如下：

- 开始工作
- 使用模板
- 保存与关闭文件
- 预览绘图

2.1 开始工作

2.1.1 绘制与打开绘图

CorelDRAW 允许从空白页、模板或现有绘图中开始绘制新绘图。

使用空白页可以自由指定绘图的任一方面。

使用模板可以在现有模板的基础上进行自定义。CorelDRAW 附带的模板有以下类型：

- 全页面
- 标签
- 封套
- 侧折
- Web

通过在现有绘图上绘制绘图可以重复使用对象及页面设置。使用 CorelDRAW 可以打开保存为多种文件格式的现有绘图。

如果打开的绘图是从早期版本的 CorelDRAW 创建的，并且包含语言与操作系统的语言不同的文本，可以选择代码页设置，以确保将该文本正确地转换为 Unicode 字符。代码页设置可以帮助您在绘图窗口外部正确地显示文本，如关键字、文件名以及对象管理器和对象数据管理器泊坞窗中的文本输入。要在绘图窗口内部正确地显示文本，需要使用编码设置。

如何启动 CorelDRAW

单击开始 ► 所有程序 ► Corel Graphics Suite 12 ► CorelDRAW 12

如何开始绘制绘图

如果要	请执行以下操作
从空白页开始绘制绘图	单击文件 ► 新建
从CorelDRAW模板开始绘制绘图	单击文件 ► 从模板新建, 单击与您想要的模板类别对应的标签, 然后选择一种模板



从空白页开始绘图时, 绘图基于默认的CorelDRAW模板(**CorelDRAW.cdt**)。




单击版面 ► 页面设置, 单击类别列表中的版面, 然后从版面列表框中选择一种版面样式, 可以指定版面样式(模板)。

如何打开绘图

- (1) 单击文件 ► 打开。
- (2) 查找存储该绘图的文件夹。
- (3) 单击文件名。
- (4) 单击“打开”按钮。



也可以通过单击工具栏上的“打开”按钮  来打开绘图。

如果想查看绘图的缩略图, 请选中“预览”复选框。

2.1.2 查找与插入绘图内容

可以使用存储在Corel内容CD上或可联机获得的剪贴画、相片图像及声音。数字内容手册包含位于CD及其文件夹位置上的图形图片。

在Windows中, 还可以直接通过Scrapbook(TM)泊坞窗从网上访问联机图像。

如何浏览剪贴画、相片和声音文件

- (1) 单击窗口 ► 泊坞窗 ► 集锦簿 ► 浏览。
- (2) 将Corel内容CD插入CD驱动器中。
- (3) 双击CD列表中的图标, 然后导航到一个文件夹中。

还可以

浏览计算机上或网络中的文件	双击桌面图标, 然后导航到一个文件夹中
浏览联机图像	单击Web上的内容按钮



如果要浏览联机图像，必须连接到因特网上。



如果要更改位于集锦簿泊坞窗中的浏览视图，请单击展开工具栏箭头，单击视图，然后选择一种视图类型。

如何搜索剪贴画、相片和声音文件

- (1) 单击窗口 ► 泊坞窗 ► 集锦簿 ► 搜索。
- (2) 将 Corel 内容 CD 插入 CD 驱动器中。
- (3) 在搜索文本框中键入一个关键字。

如何插入图像或声音文件

将对象或声音文件拖放到绘图窗口中。

2.1.3 浏览 CorelDRAW 的基本特性

CorelDRAW 提供了大量工具和功能，可以用来创建绘图。表 2-1 介绍 CorelDRAW 的基本特性，以便获得一些基本知识。

表 2-1

有关下列信息	请参阅
绘制线条	使用线条、轮廓和笔触
绘制形状	绘制形状
创建和处理对象	使用对象
为对象着色	填充对象
在绘图中添加文本	添加与格式化文本
创建用于万维网的绘图	发布到 Web
打印绘图	打印

2.2 使用模板

模板是一组样式和页面布局设置，它控制着绘图的版面与外观。可以使用默认的模板 (CorelDRAW.cdt) 或从应用程序中大量的预设模板中选择一种模板。如果预设模板不符合要求，可以根据创建的样式或从其他模板中获得的样式来创建一个模板。例如，如果定期汇总时事通讯，您可以将时事通讯的页面布局设置与样式保存在模板中。

在使用模板创建新绘图时，CorelDRAW 将使用模板的页面布局设置对页面进行格式编排，并将模板样式装入到此新文件中。图 2-1 所示为将模板应用于要重新使用的绘图设计。

通过更改样式、页面布局设置或对象可以对模板进行编辑。例如，如果您喜欢一个模板，但是想使它变得更加通用，则可以添加您所创建的或取自其他模板的样式。开始使用模板绘制绘图之后，可以装入另一个模板。装入模板时，可以选择要只装入样式，或选择装入样式、页面布局设置及对象。



图 2-1

如何创建模板

- (1) 单击文件 ► 另存为。
- (2) 在“文件名”列表框中键入名称。
- (3) 从“保存类型”列表框中选择 CDT - CorelDRAW 模板。
- (4) 查找要保存模板的文件夹。
- (5) 单击“保存”按钮。

如何编辑模板

- (1) 单击文件 ► 打开。
- (2) 从“文件类型”列表框中选择 CDT - CorelDRAW 模板。
- (3) 查找存储该模板的文件夹。
- (4) 双击模板文件名。
- (5) 在“打开”对话框中，启用“打开编辑”复选框。



要预览模板内容，请启用“预览”复选框。

如何根据保存的模板创建新文件

- (1) 单击文件 ► 打开。
- (2) 从“文件类型”列表框中选择 CDT-CorelDRAW 模板。
- (3) 查找存储该模板的文件夹。
- (4) 双击模板文件名。
- (5) 启用“打开”对话框中的“从模板新建”复选框。

如果除了装入模板样式外，还想装入页面设置及对象，请启用“具体内容”复选框。

如何从另一个模板装入样式

- (1) 单击工具 ► 图形和文本样式。
- (2) 在图形和文本样式泊坞窗中，单击展开工具栏按钮，然后单击模板 ► 装入。
- (3) 查找存储该模板的文件夹。
- (4) 单击要装入其样式的模板。
- (5) 单击“打开”按钮。



使用装入命令时，只装入样式。CorelDRAW 不使用模板的页面布局设置，也不将与模板一起保存的对象添加至页面中。

2.3 保存与关闭文件

2.3.1 保存与另存为

CorelDRAW 提供高级选项，使您能将注释、关键字及缩略图指定到绘图中，这样可以更容易地找到它们。

默认情况下，绘图以 CorelDRAW 文件格式 (.cdr) 保存，但是也可以通过高级保存选项来选择其他文件格式。保存要在其他应用程序中使用的绘图时，必须将其保存为此应用程序支持的文件格式。也可以将绘图保存为以前的 CorelDRAW 版本。

绘图也可以保存为模板，这样可以创建其他具有相同属性的绘图。CorelDRAW 允许保存在绘图中选定的对象。如果正在处理的绘图较大，仅保存选定对象将减小文件大小，这可以减少装入此绘图所需的时间。

如何保存绘图

- (1) 单击文件 ► 另存为。
- (2) 定位到要保存文件的文件夹。
 - 如果要将注释或关键字同文件一起保存，请在相应框中键入。
 - 如果要指定高级设置，请单击“高级”按钮，然后在“首选项”对话框中指定所需的设置。
- (3) 在“文件名”列表框中键入文件名。
- (4) 单击“保存”按钮。



如果要保存对上次保存的绘图所做的更改，请单击文件 ► 保存。
也可以通过单击“标准”工具栏上的“保存”按钮来保存绘图。

如何仅保存选定的对象

- (1) 选择对象。
- (2) 单击文件▶另存为。
- (3) 启用“只是选定的”复选框。
- (4) 定位到要保存文件的文件夹。
- (5) 在“文件名”列表框中键入文件名。
- (6) 单击“保存”按钮。

2.3.2 备份和恢复文件

CorelDRAW 可以自动保存绘图的备份副本，并在发生系统错误重新启动程序时提示恢复备份副本。

自动备份功能保存已打开并经过修改的绘图。在 CorelDRAW 的任何工作期间，可以设置自动备份文件的时间间隔，并指定要保存文件的位置。默认情况下，将保存在临时文件夹或指定的文件夹中。

重新启动 CorelDRAW 时，可以从临时文件夹或指定的文件夹中恢复备份文件。备份文件存储在临时文件夹或用户指定的文件夹中。可以选择不恢复文件，但正常关闭程序时该文件就会被自动清除。

如何指定自动备份设置

- (1) 执行下面的一项操作：
 - 单击工具 ▶ 选项。
- (2) 在“工作区类别”列表中，单击“保存”。
- (3) 启用“每个自动备份”复选框，然后从“分钟”列表框中选择一个值。
- (4) 在“始终备份到”区域，启用以下的一个选项：
 - 临时文件夹——允许将自动备份文件保存到临时文件夹。
 - 特定文件夹——允许指定要保存自动备份文件的文件夹。

还可以

每次保存时创建备份文件

启用“保存时做备份”复选框

禁用自动备份

从“分钟”列表框中选择“从不”。



自动备份文件被命名为 auto_backup_of_filename, 可以将其保存在指定的任何文件夹。保存绘图时创建的备份文件被命名为 backup_of_filename, 其始终与原始绘图保存在同一个文件夹中。

除 CorelDRAW 文件格式 (.cdr) 外, 所有打开或经过修改的文件都将备份为 .cdr 文件。



正在保存时按下 Esc 键可以取消创建自动备份文件。

如何恢复备份文件

- (1) 重新启动 CorelDRAW。
- (2) 单击“文件恢复”对话框中的“确定”按钮。
- (3) 在指定的文件夹中保存和重命名文件。



已恢复的文件被命名为 GraphicsX.cdr, 其中 X 是数字增量。

如果单击“取消”按钮, CorelDRAW 将忽略备份文件, 并在正常退出程序时将其删除。

2.3.3 撤销、重做和重复动作

可以从最近的动作开始撤销您在绘图中执行的动作。如果不喜欢撤销动作后的效果, 可以重做。通过还原为上次保存的绘图版本也可以撤销一个或多个动作。可以重复某些已应用于对象的动作 (如延展、填充、移动和旋转), 以产生更加强烈的视觉效果。

使用自定义撤销设置, 可以增加或减少可以撤销或重做动作的次数。

如何撤销、重做和重复动作

如果要	请执行以下操作
撤销一个动作	单击编辑 ► 撤销
重做一个动作	单击编辑 ► 重做
撤销或重做一系列动作	单击工具 ► 撤销泊坞窗, 选择要撤销的所有动作之前的动作, 或选择要重做的最后一个动作
还原为上次保存的绘图版本	单击文件 ► 还原
重复一个动作	单击编辑 ► 重复



撤销一系列动作时，将撤销列于所选动作下面的所有动作。

重做一系列动作时，将重做所选动作以及列在该动作与最后撤销的动作之间的所有动作。



通过选定对象或对象群组，然后单击编辑 ► 重复，可以对另一个对象或对象群组重复一个动作。

通过单击标准工具栏上的“撤销”按钮或“重做”按钮，也可以撤销或重做动作。

如何自定义撤销设置

(1) 执行下面的一项操作：

- 单击工具 ► 选项。

(2) 在“工作区类别”列表中，单击“常规”项。

(3) 在“普通”框中键入数值。



指定的值仅受您的计算机内存资源的限制。指定的值越大，所需的内存资源就越多。

2.3.4 关闭绘图并退出 CorelDRAW

可以在退出 CorelDRAW 前，随时关闭一个或所有打开的绘图。

如何关闭绘图

要关闭	请执行以下操作
一个绘图	单击文件 ► 关闭
所有打开的绘图	单击窗口 ► 全部关闭

如何退出 Corel DRAW

执行下面的一项操作：

- 单击文件 ► 退出。



也可以通过按 Alt+F4 键来退出 CorelDRAW。

2.4 导入和导出文件

导入或导出文件时，应用程序提供将文件从一种格式转换为另一种格式的过滤器。

2.4.1 导入文件

该应用程序允许导入在其他应用程序中创建的文件。例如，可以导入 Portable Document Format (PDF)、JPEG 或 Adobe Illustrator (AI) 文件。可以导入一个文件，并将它作为一个对象放置在活动应用程序中。导入的文件即成为活动文件的一部分。导入位图时，可以对其重新取样以减少文件大小，或对其进行裁剪以除去照片的未使用区域。还可以通过裁剪位图选择要导入的图像的确切区域和大小。

如何将文件导入活动绘图中

- (1) 单击文件▶导入。
- (2) 选择存储该文件的文件夹。
- (3) 从“文件类型”列表框中选择一种文件格式。
- (4) 单击文件名。
- (5) 启用下列任一活动复选框：
 - 外部链接位图——使您能从外部链接位图，而不是将其嵌入文件中。
 - 合并多图层位图——自动合并位图中的图层。
 - 提取嵌入的 ICC 预置文件——可以将嵌入的国际颜色委员会 (ICC) 预置文件保存到安装了应用程序的颜色文件夹中。
 - 检查水印——可以检查图像的水印及其包含的版权等信息。
 - 不显示过滤器对话框——无须打开对话框即可使用过滤器的默认设置。
 - 保持图层和页面——可以在导入文件时保持图层和页面；如果禁用该复选框，则所有图层将合并成一个图层。
- (6) 单击“导入”按钮。
- (7) 单击绘图页。



默认情况下，可以导入多图层位图。

如何在导入的同时重新取样图像

- (1) 单击文件▶导入。
- (2) 选择存储该图像的文件夹。
- (3) 从“文件类型”列表框中选择一种文件格式。

(4) 单击文件名。

(5) 启用下列任一复选框：

- 外部链接位图——能从外部链接位图，而不是将其嵌入文件中。
- 合并多图层位图——自动合并位图中的图层。
- 提取嵌入的 ICC 预置文件——可以将嵌入的国际颜色委员会 (ICC) 预置文件保存在安装了应用程序的颜色文件夹中。
- 检查水印——可以检查图像的水印及其包含的版权等信息。
- 不显示过滤器对话框——无须打开对话框即可使用过滤器的默认设置。
- 保持图层和页面——可以在导入文件时保持图层和页面；如果禁用该复选框，则所有图层合并成一个图层。

(6) 从列表框中选择重新取样，然后单击“导入”按钮。

(7) 在重新取样图像对话框的以下任意框中键入相应值：

- 宽度——按选定的计量单位或以原始宽度的百分比指定图形的宽度。
- 高度——按选定的计量单位或以原始宽度的百分比指定图形的高度。

(8) 在分辨率区域的下列框中键入相应的值：

- 水平——可以按像素或每英寸的点数 (dpi) 指定图形的水平分辨率。
- 垂直——可以按像素或每英寸的点数 (dpi) 指定图形的垂直分辨率。

(9) 单击绘图页。

还可以

请执行以下操作

保持图像宽度与高度的比例

启用“保持纵横比”复选框

改变计量单位

从“单位”列表框中选择一种单位

自动保持相等的水平与垂直分辨率值

启用“相同值”复选框



如果屏幕出现导入格式的对话框，请指定所需的选项。不能在进行导入操作时增加文件的分辨率。

如何在导入时裁剪图像

(1) 单击文件▶导入。

(2) 选择存储该图像的文件夹。

(3) 从“文件类型”列表框中选择一种文件格式。

(4) 单击文件名。

(5) 启用下列任一活动复选框：

- 外部链接位图——能从外部链接位图，而不是将其嵌入文件中。

- 合并多层位图——自动合并位图中的图层。
- 提取嵌入的 ICC 预置文件——可以将嵌入的国际颜色委员会 (ICC) 预置文件保存到安装了应用程序的颜色文件夹中。
- 检查水印——可以检查图像的水印及其包含的版权等信息。
- 不显示过滤器对话框——无须打开对话框即可使用过滤器的默认设置。
- 保持图层和页面——可以在导入文件时保持图层和页面；如果禁用该复选框，则所有图层合并成一个图层。

(6) 从列表框中选择裁剪，然后单击“导入”按钮。

(7) 在裁剪图像对话框的以下任意框中键入相应值：

- 顶部——指定从图形顶部删除的区域。
- 左——指定从图形左边删除的区域。
- 宽度——指定要保持的图形宽度。
- 高度——指定要保持的图形高度。

(8) 单击绘图页。



也可以在预览窗口中拖放选择框以调整图形大小。

可以从裁剪图像对话框中的单位列表框中选择一种单位来改变计量单位。

2.4.2 导出文件

可以将图像导出并保存为在其他应用程序中可以使用的多种文件格式。例如，可以将文件导出为 Adobe Illustrator(AI)或 GIF 格式。

可以将文件导出为选定的文件格式。也可以通过以不同的文件名或不同的文件格式保存打开的文件来导出文件，同时使打开的文件保留当前格式。

如何导出文件

- (1) 单击文件▶导出。
- (2) 选择要保存该文件的文件夹。
- (3) 从“文件类型”列表框中选择一种文件格式。
- (4) 在“文件名”列表框中键入文件名。
- (5) 启用下列任一活动复选框：
 - 只是选定的——仅保存在活动绘图中选定的对象。
 - Web_safe_filenames ——用下划线替换文件名中的空格。特殊字符被替换为适合基于 Web 文件名的字符。
 - 不显示过滤器对话框——隐藏在导出时提供它选项的对话框。
- (6) 单击“导出”按钮。

还可以	请执行以下操作
在导出时压缩文件	从“压缩类型”列表框中选择一种压缩类型
指定文件信息	在注释框中键入所需的说明



“导出”对话框中的选项和压缩类型并非都适用于所有文件格式。如果屏幕出现导出格式的对话框，请指定所需的选项。

如何导出到 Microsoft Office 或 WordPerfect Office

- (1) 单击文件 ► 导出到 Office。
- (2) 从“导出到”列表框中选择下列选项之一：
 - Microsoft Office
 - Corel WordPerfect Office
- (3) 从“图形应最适合”列表框中选择下列选项之一：
 - 兼容性
 - 编辑
- (4) 从“优化”列表框中选择下列选项之一：
 - 演示文稿
 - 桌面打印
 - 商业印刷
- (5) 单击“确定”按钮。
- (6) 找到用来保存文件的文件夹。
- (7) 在“文件名”列表框中键入文件名。
- (8) 从“保存类型”列表框中选择下列文件格式之一：
 - PNG - Portable Network Graphics
 - BMP - Windows Bitmap



在不改变颜色管理设置的情况下，以 96 DPI 导出绘图。

导出到 Microsoft Office 或 Corel WordPerfect Office 时，将平整绘图中的图层。

如何将文件保存为另一种格式

- (1) 单击文件 ► 另存为。
- (2) 选择要保存该文件的文件夹。
- (3) 从“保存类型”列表框中选择一种文件格式。

(4) 在“文件名”列表框中键入文件名。

(5) 启用下列任一活动复选框：

- 只是选定的——仅保存在活动绘图中选定的对象。
- Web_safe_filenames——用下划线替换文件名中的空格。特殊字符被替换为适合基于 Web 文件名的字符。
- 使用 TrueDoc 嵌入字体——可以使用 TrueDoc 将字体保存到文件中。
- 保存嵌入的 VBA 方案——可以将 VBA 编辑器中创建的宏与文件一起保存。

(6) 单击“保存”按钮。

还可以	请执行以下操作
指定文件信息	在“注释”框中键入所需的说明
添加关键字	在“关键字”框中键入所需的关键字



在“保存绘图”对话框中键入的选项和压缩类型并非都适用于所有文件格式。

2.4.3 访问绘图信息

可以在工作时访问绘图信息，如页数、字体、文本统计、使用的颜色模型及绘图包含的对象类型。还可以保存并打印这些信息。

如何访问绘图信息

- (1) 单击文件 ► 文档信息。
- (2) 启用要显示的每类信息旁边的复选框。

还可以	
保存绘图信息	单击“另存为”按钮，指定文件夹及文件名，然后单击“保存”按钮
打印绘图信息	单击“打印”按钮

2.5 对象链接和嵌入

对象链接和嵌入（OLE）是在应用程序之间交换信息的一种方法。利用 OLE 可以从一个应用程序（源应用程序）中提取选定对象或整个文件，然后将它们放

入另一个应用程序（目标应用程序）中。

只要所有相关应用程序都支持 OLE，就可以在应用程序之间随意移动对象和文件。CorelDRAW 允许创建和编辑 OLE 对象，以及插入在其他应用程序中创建的对象和文件。

链接会导致文件大小增加，但在多个文件中使用一个对象或文件时很有用。要更改对象或文件的每个实例，只需要在源应用程序中更改对象。当目标应用程序不直接支持在源应用程序中创建的文件时，链接也很有用。要在一个文件中包含所有对象时，嵌入很有用。

2.5.1 插入链接或嵌入的对象

CorelDRAW 允许将 CorelDRAW 文件作为链接或嵌入的对象插入其他应用程序。也可以在 CorelDRAW 中插入链接或嵌入的对象。链接的对象与其源文件保持连接；但嵌入的对象不链接到其源文件，而是集成到当前文档中。

如何插入链接的对象

- (1) 在 CorelDRAW 中选择对象。
- (2) 首先确定该文件已保存。
- (3) 单击编辑 ► 复制。
- (4) 在目标应用程序中，单击编辑 ► 选择性粘贴。
- (5) 在目标应用程序中，单击编辑 ► 选择性粘贴。

启用粘贴链接选项。



要将来自其他应用程序的链接对象插入当前绘图中，请单击编辑►插入新对象。在“插入新对象”对话框中，启用“从文件创建”选项，浏览到要插入的文件，然后启用“链接”复选框。

如何插入嵌入的对象

- (1) 在目标应用程序中，单击编辑 ► 插入新对象。
- (2) 启用“从文件创建”选项。
- (3) 单击“浏览”按钮。
- (4) 单击文件名。



启用“新建”选项，然后从“对象类型”列表框中选择要在其中创建对象的应用程序，也可以创建嵌入的对象。

在源应用程序中选择对象，然后将其拖放到目标应用程序的窗口中，也可以插入嵌入的对象。

2.5.2 编辑链接或嵌入的对象

可以编辑链接或嵌入的对象。可以通过编辑其源文件来编辑链接的对象。对源文件所做的任何更改都自动应用于链接的对象。还可以修改链接的对象。例如，可以更新链接的对象、替换链接对象的源文件，或者断开链接的对象与其源文件之间的链接。

如何编辑链接或嵌入的对象

- (1) 双击链接或嵌入的对象以启动源应用程序。
- (2) 在源应用程序中编辑对象。
- (3) 保存源应用程序中的更改。
- (4) 关闭源应用程序。
- (5) 返回到当前应用程序窗口以查看所做的编辑。





大多数情况下，只能在源应用程序中编辑 OLE 对象。如果要使用 CorelDRAW 更改 OLE 对象，根据 OLE 对象的来源，可能无法将 OLE 对象旋转、倾斜、克隆、修剪、焊接、交叉、用做符号或组合。另外，可能无法将效果菜单中的任何效果应用于 OLE 对象，图框精确剪裁对象除外。只能调整大小、移动和复制 OLE 对象，以及将它们放到图框精确剪裁容器中。



通过启动源应用程序并直接打开文件，也可以编辑链接或嵌入的对象。

如何修改链接的对象

- (1) 使用挑选工具  选择一个链接的对象。
- (2) 单击编辑  链接。
- (3) 单击下列按钮之一：
 - 立即更新——更新链接的对象以反映源文件中所做的更改。
 - 打开源——在源应用程序中打开对象。
 - 更改源——将链接重新定向到另一个文件。
 - 中断链接——断开链接，以使对象嵌入到文件中。

2.6 文件格式

文件格式定义应用程序如何在文件中存储信息。如果要使用不是用当前所使用的应用程序创建的文件，则必须导入该文件。反过来，如果要在一个应用程序中使

用在另一个应用程序中创建的文件，必须将该文件以一种不同的文件格式导出。

给文件命名时，应用程序会自动附加上文件扩展名，扩展名通常为3个字符的长度，如.cdr、.bmp、.tif 和.eps。该文件扩展名可以帮助您和计算机区别不同格式的文件。

该应用程序中使用下列文件格式：

- Adobe Illustrator (AI)
- Windows 位图 (BMP)
- 计算机图形图元文件 (CGM)
- CorelDRAW (CDR)
- CorelPHOTO-PAINT (CPT)
- Microsoft Word 文档 (DOC)
- Corel DESIGNER (DSF)
- AutoCAD 图形交换格式 (DXF)
- AutoCAD 图形数据库 (DWG)
- Corel Presentation Exchange (CMX)
- Encapsulated PostScript (EPS)
- Macromedia Flash (SWF)
- GIF
- GIMP (XCF)
- JPEG (JPG)
- JPEG 2000 (JP2)
- Adobe Photoshop (PSD)
- PICT (PCT)
- 可移植文档格式 (PDF)
- Hewlett-Packard Plotter (PLT)
- 可移植网络图形 (PNG)
- Corel Painter (RIF)
- 可缩放矢量图形 (SVG)
- TIFF 位图 (TIF)
- WordPerfect 文档 (WPD)
- WordPerfect 图形 (WPG)

2.6.1 其他文件格式

CorelDRAW 也支持下列文件格式：

- **Adobe Type 1 字体 (PFB)** ——PFB 文件格式用于 Adobe Type 1 字体文件。
- **ANSI 文本 (TXT)** ——ANSI 文本 (TXT) 是存储 ANSI 字符的一种矢量格式。此格式可以存储文本信息,但不能存储格式信息,如字体类型或大小。在将 TXT 文件导入 CorelDRAW 或从 CorelDRAW 导出 TXT 文件时,仅传输文本。文件中包含的图形元素不会导入或导出。
- **CALS 压缩位图 (CAL)** ——CALS Raster (CAL) 是一种位图格式,主要由高端 CAD 程序用来存储文档。它支持单色 (1 位) 深度,用做一种数据图形交换格式,以用于计算机辅助设计和制造、技术图形以及图像处理应用程序。
- **Corel ArtShow 5 (CPX)** ——CPX 文件格式是 Corel ArtShow 5 的一种本地文件格式。它可以同时包含矢量和位图。
- **Corel Presentations (SHW)** ——SHW 文件格式是 Corel Presentations 的一种本地文件格式。
- **Corel R.A.V.E. (CLK)** ——CLK 文件格式是一种 Corel R.A.V.E. 本地动画文件
- **CorelDRAW Compressed) CDX** ——CDX 文件格式是一种压缩的 CorelDRAW 文件。
- **CorelDRAW Template (CDT)** ——CDT 文件格式用于 CorelDRAW 模板文件。
- **FPX** ——FlashPix 文件格式将不同分辨率的图像存储在单个文件中。
- **帧矢量图元文件 (FMV)** ——FMV 文件格式用于帧矢量图元文件。
- **GEM Paint (IMG)** ——GEM Paint (IMG) 是 GEM 环境的本地位图文件格式。IMG 文件支持 1 位和 4 位调色板色,它是用 RLE 方法压缩的。IMG 是早期桌面出版的常用格式。
- **GEM 文件 (GEM)** ——GEM 文件格式用于 GEM 文件。
- **Lotus PIC (PIC)** ——PIC 文件格式用于 Lotus PIC 文件。
- **MacPaint 位图 (MAC)** ——MacPaint (MAC) 是使用 MAC、PCT、PNT 和 PIX 文件扩展名的一种位图格式。这是 Macintosh 128 附带的 MacPaint 程序使用的格式,它只支持两种颜色和一种图样调色板。它主要由 Macintosh 图形应用程序用来存储黑白图形和剪贴画。MAC 图像的最大尺寸为 720 像素×576 像素。
- **Macromedia FreeHand (FH)** ——FH 格式是 Macromedia Freehand 的一种本地矢量文件格式。Corel 图形应用程序仅支持 Macromedia FreeHand 版本 7 和版本 8。

- MET 图元文件 (MET) ——MET 文件格式用于 MET 图元文件。
- Micrografx 2.x, 3.x (DRW) ——DRW 文件格式用于 Micrografx 2.x 或 3.x 文件。
- Micrografx Picture Publisher 4 (PP4) ——PP4 文件格式是 Micrographx Picture Publisher 4 的一种本地文件格式。
- Micrografx Picture Publisher 5 (PP5) ——PP5 文件格式是 Micrographx Picture Publisher 5 的一种本地文件格式。
- Microsoft PowerPoint (PPT) ——PPT 文件格式是 Microsoft PowerPoint 的本地格式。
- NAP 图元文件 (NAP) ——NAP 文件格式用于 NAP 图元文件。
- OS/2 位图 (BMP) ——这种位图文件类型是专为 OS/2 操作系统设计的。
- 图样文件 (PAT) ——PAT 文件格式用于图样文件。
- 多信息文本格式 (RTF) ——多信息文本格式 (RTF) 是一种存储纯文本以及文本格式设置 (如黑体) 的文本格式。在将 RTF 文件导入 CorelDRAW 或从 CorelDRAW 导出 RTF 文件时, 仅传输文本。如果文件中包含图形元素, 图形元素不会导入到 CorelDRAW 中, 也不会从 CorelDRAW 中导出。
- SCITEX CT 位图 (SCT) ——SCT 文件格式用于导入 32 位色和灰度 SCITEX 图像。SCITEX 位图是从高端扫描仪创建的。这些位图在创建后经过处理, 以便通过胶片记录器或高端页面布局程序输出。
- TrueType 字体 (TTF) ——TrueType 字体 (TTF) 文件格式是由 Apple Computer 和 Microsoft Corporation 共同创建的。它是 Macintosh 和 Windows 操作系统中最常用的字体格式。TTF 文件格式根据打印机的功能将字体打印为位图或矢量。True Type 字体按屏幕上显示的样子打印, 并且可以调整到任意高度。
- Visio (VSD) ——VSD 是 Visio 绘图格式。它可以包含位图和矢量。
- Windows 图元文件格式 (WMF) ——Windows 图元文件格式 (WMF) 由 Microsoft Corporation 开发, 可同时存储矢量信息和位图信息。它是作为 Microsoft Windows 3 的内部文件格式开发的, 支持 24 位 RGB 颜色, 大多数 Windows 应用程序都支持它。
- XPixmap 图像 (XPM) ——XPM 文件格式用于 XPixmap 图像文件。

2.6.2 从其他应用程序导入的建议格式

可以从其他应用程序导入建议格式, 如表 2-2 所示。

表 2-2

应用程序	建议的导入格式
Adobe Illustrator 版本8及更早	AI
Adobe Illustrator 版本9及更新	PDF
AutoCAD	DXF、DWG和HPGL (PLT文件)
文本	剪贴板和RTF
CorelDRAW	CDR和剪贴板
Deneba Canvas、Macromedia FreeHand和 其他矢量软件包	PCT、AI和FN
Microsoft Office	WMF、PNG、VSD。有关详细信息，请单击 帮助 ► 使用Office
WordPerfect Office	WPG
Micrografx Designer	DRW和AI

2.7 使用视图

2.7.1 选择查看模式

介绍如何预览绘图之前，先介绍一下 CorelDRAW 中的预览模式。预览模式会影响预览显示的速度以及在绘图窗口中显示的细节量。

预览模式控制了绘制对象在屏幕上的显示方式，并反映了打印和导出的方式。在“视图”中，列出了不同的预览模式。在 CorelDRAW 中提供了 5 种预览模式。

简单线框 (Simple Wireframe)

通过隐藏填充、立体模型、轮廓图、阴影以及中间调和形状来显示绘图的轮廓；也以单色显示位图。这样就可以快速预览绘图中的基本元素。

线框 (Wireframe)

显示简单的线框及中间调和形状。

草稿 (Draft)

以低分辨率显示绘图的填充和位图。消除某些细节以将注意力集中在绘图的颜色平衡上。

正常 (Normal)

显示绘图时，不显示PostScript填充或高分辨率位图。其刷新及打开速度比增强视图稍快。

增强 (Enhanced)

显示绘图时, 显示 PostScript 填充、高分辨率位图及光滑处理的矢量图形。

简单线框是最基本的预览模式, 它仅显示原始对象。线框与之区别之处在于, 能显示诸如调和效果作用于对象后的线条。

与前两者相比, 草稿视图可以显示对象使用的全部轮廓属性, 且能够显示对象颜色, 但仅限于均匀填充。类似渐变、图样、双色、全色、图样、位图图样、纹理和 postscript 填充等复杂的颜色填充类型, 就需要用正常视图才能显示。正常视图也是多数情况下使用得最多的查看模式。

增强视图可以使轮廓形状和文字的显示效果更加柔和, 可以消除锯齿边缘。

所选视图影响刷新或打开绘图所需的时间。例如, 在简单线框视图中显示的绘图, 其刷新或打开所需的时间比增强视图中显示的绘图少。

可以保存绘图任何部分的视图, 以便以后能返回到该视图。例如, 可以按 230% 的放大倍数保存对象的线框视图, 以后随时都可切换到这一特定视图。

可以预览绘图, 以查看打印和导出时绘图的外观。在预览绘图时, 只显示绘图页面中的对象及绘图窗口中的中间区域, 而且可以看到在对象管理器中设置了要打印的所有图层。如果想更清楚地查看绘图中的特定对象, 也可以选中并预览它们。预览选定对象时, 将隐藏绘图的其他部分。

也可以在屏幕上同时显示连续页面, 并创建覆盖两页的对象。

2.7.2 保存视图

- (1) 单击工具 ▸ 视图管理器。
- (2) 使用视图管理器泊坞窗上的缩放工具来设置视图。
- (3) 单击“添加当前视图”按钮

还可以

请执行以下操作



重命名视图

双击视图名, 然后键入新名称

删除已保存的视图

单击一个视图, 然后单击“删除当前视图”按钮



如果禁用泊坞窗上已保存视图旁边的页面  图标, 则当您切换到该视图时, CorelDRAW 只切换到缩放级别, 而不切换到页面。同样, 如果禁用放大镜  图标, 则 CorelDRAW 只切换到页面, 而不切换到缩放级别。

2.7.3 切换到已保存的视图

- (1) 如果没有打开视图管理器泊坞窗，请单击工具 ▸ 视图管理器。
- (2) 在视图管理器泊坞窗中单击一个视图。



从工具栏上的缩放级别列表框中选择，也可以切换到已保存的视图。

2.8 预览绘图

可以预览绘图，以查看打印和导出时绘图的外观。在预览绘图时，只会显示绘图页面上的对象以及绘图窗口中直接区域内的对象，而且可以看到对象管理器中设置的要打印的所有图层。如果想更清楚地查看绘图中的特定对象，也可以选中并预览它们。预览选定对象时，绘图的其他部分将被隐藏起来。

预览绘图之前，可以指定预览模式。预览模式影响预览的显示速度以及在绘图窗口中显示的细节量。

也可以同时在屏幕上显示连续页，并创建跨两页的对象。

如何预览绘图

- 单击视图 ▸ 全屏预览。

单击屏幕的任一位置或按任意键，以返回应用程序窗口。

如何预览选定对象

- (1) 选择对象。
- (2) 单击视图 ▸ 只预览选定的对象。
- (3) 单击视图 ▸ 全屏预览。

单击屏幕的任一位置或按任意键，以返回应用程序窗口。



如果启用了只预览选定的对象模式，但没有选定对象，全屏预览显示为空白屏幕。



返回应用程序窗口后，单击视图 ▸ 只预览选定的对象，可以禁用只预览选定的对象模式。

如何指定全屏预览模式

- (1) 执行下面的一项操作：

- 单击工具 ▸ 选项。

(2) 在“工作区类别”列表中,单击“显示”项。

(3) 启用以下选项之一:

- 使用常规视图——显示绘图,但不显示 PostScript 填充或高分辨率位图,不使用光滑处理。
- 使用增强视图——使用或不使用 PostScript 填充、使用光滑处理显示绘图,以使您的绘图更加鲜明。



通过启用“在增强视图中显示 PostScript 填充”复选框,可以在以增强模式预览时显示 PostScript 填充。

如何查看对开页

(1) 执行下面的一项操作:

- 单击版面 ► 页面设置。

(2) 在“页面类别”列表中单击“版面”项。

(3) 启用“对开页”复选框。

(4) 从“起始于”列表框中选择以下一个设置:

- 左边——文档采用左对开页
- 右边——文档采用右对开页



如果文档使用了帐篷卡或上折卡版面样式,或者它包含多个页面方向,则不能查看对开页。左边选项只能用于全页面和活页版面样式。

2.9 缩放和平移

可以更改绘图视图,放大时可以更清晰地查看绘图,而缩小时可以查看绘图的更多区域。可以尝试选择多种缩放选项,以确定想要的细节量。

查看绘图特定区域的另一种方法是平移。当使用较高的放大级别或绘图较大时,也许会看不到完整的绘图。使用平移,可以在绘图窗口移动页面,从而查看未显示的区域。

在平移时可以作放大和缩小操作。在缩放时也可以作平移操作。这样就无须交替使用这两种工具。

可以指定缩放和平移设置,以快速放大来显示绘图的细节部分,以缩小来显示更大的范围。图 2-2 所示为使用手形工具来平移大图像并查看特定区域。



图 2-2

如何缩放

(1) 打开缩放展开工具栏，然后单击缩放工具。

(2) 在属性栏上，单击下列按钮之一：

- 放大 
- 缩小 
- 缩放到选定范围 
- 缩放到所有对象 
- 按页面显示 
- 按页宽显示 
- 按页高显示 



只有在打开缩放展开工具栏之前选择了一个或多个对象时，缩放到选定范围才可用。



如果不编辑文本，也可以通过按 Z 键来激活缩放工具。

通过使用手形工具双击或拖放至绘图窗口的任一位置也可以进行放大。要缩小，在绘图窗口中用右键双击或按住 Ctrl 键。

如何在绘图窗口中平移

(1) 打开缩放展开工具栏，然后单击手形工具。

(2) 在绘图窗口中拖放鼠标，直到显示要查看的区域。



如果不编辑文本时，也可以通过按 H 键来激活手形工具。

如果要在放大绘图的同时在绘图窗口中平移，请单击位于绘图窗口右下的导航器按钮或 N 键。在“导航器”弹出式窗口中拖放十字线指针。

如何建立缩放和平移的默认设置

(1) 执行下面的一项操作：

- 单击工具 ► 选项。
- (2) 在“类别”列表中，双击工具箱，然后单击缩放、手形工具。
- (3) 要指定当您在绘图窗口中右击或按住 Ctrl 键。

第3章 绘制图形

本章将接触到绘制图形工作中的许多技巧性操作。CorelDRAW 允许使用多种技巧和工具来添加线条和笔触。绘制线条或在线条上应用了笔触后，可以指定其格式。还可以指定对象周围的轮廓的格式。CorelDRAW 提供了预设对象，可以用来沿线条喷涂。可以在绘图中创建流动线和尺度线。

本章涉及的知识点如下：

- 绘制基本形状
- 绘制线段
- 填充与轮廓

3.1 绘制基本形状

CorelDRAW 允许绘制基本形状，您可以使用特殊效果和改变形状工具来修改这些形状。

3.1.1 绘制矩形和方形

CorelDRAW 允许绘制矩形和方形。可以沿对角线拖动鼠标来绘制矩形或方形，或通过指定宽度和高度来绘制矩形。绘制矩形或方形之后，可以将其一个或多个边角弯成圆角，从而改变其形状。创建矩形时，可以先绘制基线，再绘制高度，如图 3-1 所示。

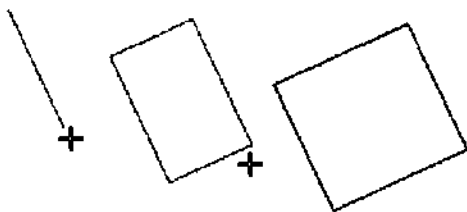




图 3-1

如何通过沿对角线拖动鼠标来绘制矩形或方形

要绘制	请执行以下操作
矩形	打开矩形展开工具栏  ，然后单击矩形工具  。在绘图窗口中拖放鼠标，直至矩形达到所需大小
方形	打开矩形展开工具栏，然后单击矩形工具。按住 Ctrl 键，并在绘图窗口中拖放鼠标，直至方形达到所需大小



拖动时按住 Shift, 就可以从中心向外绘制矩形。拖动时, 同时按 Shift 和 Ctrl 键, 也可以从中心向外绘制方形。

通过双击矩形工具, 可以绘制覆盖绘图页面的矩形。

如何通过指定高度和宽度绘制矩形

(1) 打开矩形展开工具栏 , 然后单击三点矩形工具 .

(2) 在绘图窗口中, 指向要开始绘制矩形的地方, 拖放鼠标以绘制宽度, 之后松开鼠标键。

(3) 垂直移动鼠标至第一行以绘制高度, 然后单击鼠标。

要调整矩形的大小, 请在属性栏上的“对象大小”框中键入相应值。



拖动时, 按住 Ctrl 键, 以便将基线的角度限制在 15° 的增量范围内。

如何将矩形或方形的边角弯成圆角

(1) 单击矩形或方形。

(2) 在属性栏上的“边角圆滑度”区域中键入相应值。



要对所有的角应用相同的圆滑度, 请单击属性栏上的“全部圆角”按钮。要设置默认边角圆滑度, 请执行以下一项操作:

单击工具 ▶ 选项, 双击“类别”列表中的工具箱, 单击矩形工具, 表后移动滑竿或输入一个数。

3.1.2 绘制椭圆、圆形、弧形和楔形

可以通过沿对角线拖放鼠标来绘制椭圆或圆形, 或通过指定宽度和高度来绘制椭圆。可以绘制椭圆或圆形, 然后将其改为弧形或楔形。先绘出椭圆的中心线, 再绘出高度, 就可以绘制一个椭圆, 如图 3-2 所示。

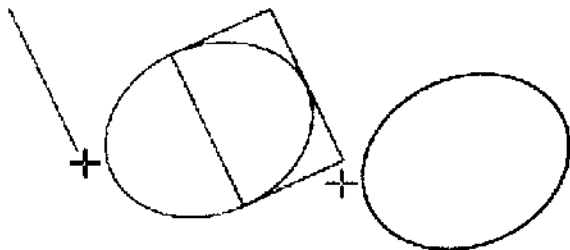




图 3-2

如何通过沿对角线拖放鼠标来绘制椭圆或圆形


要绘制 **请执行以下操作**

椭圆	打开椭圆展开工具栏  ，然后单击椭圆工具  。在绘图窗口中拖放鼠标，直至椭圆达到所需形状
圆形	打开椭圆展开工具栏，然后单击椭圆工具。按住 Ctrl 键，然后在绘图窗口中拖放鼠标，直至圆形达到所需大小



拖动时按住 Shift 键，就可以从中心向外绘制椭圆或圆形。

如何通过指定宽度和高度绘制椭圆

- (1) 打开椭圆展开工具栏，然后单击 3 点椭圆工具 。
- (2) 在绘图窗口中单击，拖放鼠标以绘制椭圆的中心线，然后松开鼠标键。中心线横穿椭圆中心，并且决定椭圆宽度。
- (3) 垂直移动鼠标至第 1 行以定义椭圆的高度，然后单击鼠标。

如何绘制弧形或楔形


要绘制 **请执行以下操作**

弧形	打开椭圆展开工具栏，然后单击椭圆工具。单击属性栏上的“弧形”按钮。在绘图窗口中拖放鼠标，直至弧形达到所需形状
楔形	打开椭圆展开工具栏，然后单击椭圆工具。单击属性栏上的“楔形”按钮。在绘图窗口中拖放鼠标，直至楔形达到所需形状



要绘制弧形、椭圆或圆形，必须带有轮廓。



单击属性栏上的“顺时针/逆时针弧形或饼图”按钮 ，可以改变所选弧形或楔形的方向。

拖动时按住 Ctrl 键，就可以限制节点 15° 的增量移动。

要创建楔形，将椭圆（左）的节点拖到椭圆（中心）里面。要创建弧形，将节点拖到椭圆（右）外边，如图 3-3 所示。

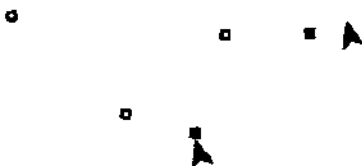





图 3-3

3.1.3 绘制多边形和星形

CorelDRAW 允许绘制多边形和星形，然后调整其形状。例如，可以将多边形转换为星形，将星形转换为多边形，更改多边形的边数或星形的点数，并且可以使星形的点变尖锐。

还可以绘制预定义的星形。

如何绘制多边形或星形



如果要绘制	请执行以下操作
多边形	打开对象展开工具栏  ，单击多边形工具  ，然后在绘图窗口中拖放鼠标，直至多边形达到所需大小
星形	打开对象展开工具栏，单击多边形工具，在绘图窗口中拖放鼠标，直至多边形达到所需大小，然后单击属性栏上的星形按钮 



拖动时按住 Shift 键，可以从中心开始绘制多边形或星形。

拖动时按住 Ctrl 键，可绘制对称多边形或星形。

如何改变多边形或星形的形状

如果要	请执行以下操作
将多边形更改为星形或将星形更改为多边形	选择一个多边形或星形，然后单击属性栏上的“多边形”按钮  或“星形”按钮 
改变多边形或星形的形状	单击形状工具，然后单击对象上的某个节点。拖动节点以更改对象的形状
更改多边形的边数或星形的点数	选择一个多边形或星形，在属性栏上的多边形上的“点数”框中键入一个值，然后按 Enter 键
锐化星形的点	选择一个星形，然后移动属性栏上的锐度滑竿



只有所选星形至少有 7 个点时，锐度滑竿才会显示。点数越多，滑竿的灵敏度越高。



选择多边形，单击其中一边上的某个节点，然后向多边形的中心拖放，这样就可以将多边形更改为星形。


3.1.4 绘制螺纹



可以绘制两种螺纹：对称式和对数式，如图 3-4 所示。对称式螺纹均匀扩展，因此每回圈之间的距离相等。对数式螺纹扩展时，回圈之间的距离不断增大。可以设置对数式螺纹向外扩展的比率。



图 3-4

如何绘制螺纹

- (1) 打开对象展开工具栏，然后单击螺纹工具 。
- (2) 在属性栏上的“螺纹回圈”框中键入一个值。
- (3) 在属性栏上，单击下列按钮之一：

- 对称式螺纹 
- 对数式螺纹 

如果要更改螺纹向外移动的扩展量，请移动螺纹扩展滑竿。


- (4) 在绘图窗口中沿对角线拖放鼠标，直至螺纹达到所需大小。拖动时按住 Shift 键，可以从中心向外绘制螺纹。

拖动时按住 Ctrl 键，可以绘制均匀水平尺度和垂直尺度的螺纹。

3.1.5 绘制网格

可以绘制网格并设置行数和列数。网格由一组矩形组合而成，可以将其取消群组。



如何绘制网格

- (1) 单击对象展开工具栏，然后单击图纸工具 .
- (2) 在属性栏上的“图纸行和列数”框的顶部和底部键入相应值。
键入顶部的值指定列数，键入底部的值指定行数。
- (3) 指向要显示网格之处。
- (4) 沿对角线拖放鼠标以绘制网格。



如果要从中心向外绘制网格，可以在拖动时按住 Shift 键；如果要绘制方形单元格的网格，可以在拖动时按住 Ctrl 键。

如何对网格取消群组

- (1) 用挑选工具  选择一个网格。
- (2) 单击排列  取消群组。



也可以通过单击属性栏上的取消群组按钮来拆分网格。

3.1.6 绘制定义形状

可以使用“完美形状”集来绘制基本形状、箭头、星形、标注等预定义形状。基本形状、箭头形状、星形和标注形状均带有可用来修改其外观的符号。可以拖放符号来更改形状，如图 3-5 所示。

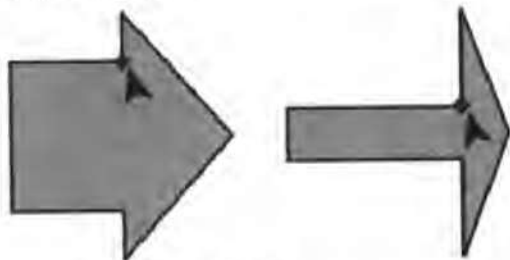







图 3-5

可以在形状里面或外面添加文本。例如，用户有时可能要在流程图记号或标注里面放置标签。

如何绘制预定义形状

- (1) 打开完美形状展开工具栏 ，然后单击以下工具之一：

- 基本形状 
- 箭头形状 

- 流程图形状 
- 星形 
- 标注形状 

(2) 打开属性栏上的完美形状挑选器，然后单击一种形状。

(3) 在绘图窗口中拖放鼠标，直至该形状达到所需大小。



“完美形状”可以像任何其他形状一样修改。

如何修改预定义形状

- (1) 选择一种带有符号的形状。
- (2) 拖放符号，直至形状达到要求。



直角、心形、闪电形状、爆炸形状和流程图形状都不带符号。

如何给预定义形状添加文本

- (1) 单击文本工具。
- (2) 让光标处在形状轮廓里面，直至变为文本光标框。
- (3) 在形状里面键入文本并设置字体格式。

3.1.7 使用形状识别绘制

可以使用智能绘图工具绘制手绘笔触，可对手绘笔触进行识别，并转换为基本形状。矩形和椭圆形被转换为原来的 CorelDRAW 对象；梯形和平行四边形被转换为完美形状对象；而线条、三角形、方形、菱形、圆形及箭头则被转换为曲线对象。如果某一对象未被转换为某种形状，则可以对其进行美化。用形状识别所绘制的对象和曲线都是可编辑的。可以设置形状识别等级，CorelDRAW 依据该等级对形状进行识别，并将它们转换为对象；还可以设置应用于曲线的平滑度。

可以设置从创建笔触到实施形状识别所需的时间。例如，如果将计时器设置为 1 秒，并且绘制了一个圆形，则形状识别将在绘制该圆形 1 秒后生效。

可以在绘制时进行校正。还可以更改使用形状识别所绘制的形状的线条粗细和样式。可对使用智能绘图工具创建的形状进行识别和平滑，如图 3-6 所示。

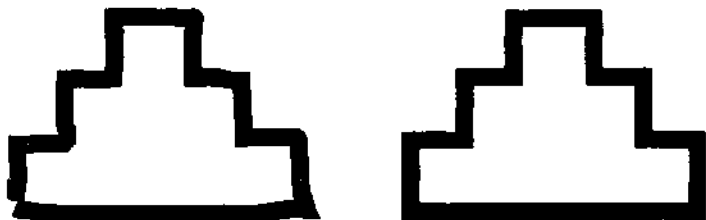



图 3-6

如何使用形状识别绘制形状

- (1) 单击智能绘图工具 .
- (2) 从属性栏的“识别等级”列表框中选择识别等级。
- (3) 从属性栏的“平滑等级”列表框中选择平滑等级。
- (4) 在绘图窗口中绘制形状。



只有选中了智能绘图工具时，才会显示智能绘图工具属性栏。

如何设置形状识别延迟

- (1) 单击工具 ▾ 自定义。
- (2) 在类别的工具箱列表中，单击智能绘图工具。
- (3) 移动绘图协助延迟滑块。



最短延迟为 10 毫秒；最长延迟为 2 秒。


如何在形状识别的同时进行校正

在到达延迟识别期限之前，按住 Shift 键，同时拖动鼠标滑过要校正的区域。要擦除形状，必须从绘制的最后一点开始。



如果正在绘制一个由几条曲线组成的手绘形状，按 Esc 键可删除最后绘制的曲线。

如何更改用形状识别所绘制的形状的轮廓粗细

- (1) 单击智能绘图工具 .
- (2) 单击相应的形状。
- (3) 从属性栏的“轮廓宽度”列表框中选择轮廓粗细。



只有在选择了智能绘图工具时，才会显示智能绘图工具属性栏。

如果重叠用智能绘图工具所绘制的线条，则轮廓粗细将由平均粗细决定。



可以更改用形状识别所绘制的形状的线条样式。有关详细信息，请参见指定线条和轮廓的设置。

3.1.8 对象转为曲线

(1) 选择对象。

(2) 单击排列 ► 转换为曲线。

除以上方法外，还可以右击对象，单击对象 ► 转换为曲线。



把对象转化曲线会去掉自然状态下的关联。

3.2 线段的绘制

3.2.1 其他辅助工具

交互式连线工具

连线工具可以在对象之间快速地绘制线条，而无须考虑对齐对象。连线工具功能强大，可以节省大量的时间和精力。

如何创建连线工具

(1) 创建两个以上物体。

(2) 单击线条工具。

(3) 选择其中一对象，按住鼠标拖动至第2个对象

连线工具可以有直线连线和拐角连线两种，它们都可以自动搜索到对象的中心点、节点、中心等，将其相互连接，并可以再次编辑以做调整。

度量工具

度量工具可以自动地指明对象的尺寸或空间，以及显示角度。选择度量工具时，属性栏中共显示有6种不同的度量模式，可用于不同的目的。

- 自动度量：即可为垂直尺寸度量，也可以水平尺寸度量。
- 垂直度量：只限定垂直方向的尺寸度量。
- 水平度量：只限定于水平度量方向的尺寸度量。

- 倾斜度量：可以创建测量角度距离的标注线。
- 标注：此工具相对比较独特，可以在任何位置创建附带有标签的线条，在线条上可对对象进行说明、注释。
- 角度度量：用于度数、弧度或梯度的度量，并显示角度。

3.2.2 绘制线条

CorelDRAW 允许绘制各种各样的线条，包括曲线、直线、书法线条等。可以通过拖动鼠标来创建线条。可以通过手绘工具或贝塞尔工具创建直线段和曲线段。也可以先绘制直线段或曲线段，然后通过形状工具来添加节点，以得到所需曲线。图 3-7 所示为通过指定宽度（左）、指定高度（中）和单击页面（右）来绘制曲线。

某些线条带有节点和控制点，可以在绘制线条时用来控制线条的形状。可以使用贝塞尔工具绘制多段线条，方法是每次要线条改变方向时单击鼠标，如图 3-8 所示。



图 3-7

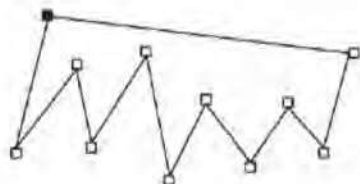


图 3-8

可以使用贝塞尔工具绘制曲线，方法是拖放贝塞尔曲线末端的控制点，如图 3-9 所示。

CorelDRAW 还允许在绘制线条时模拟书法钢笔的效果。书法线条的粗细会随着线条的方向和笔尖的角度而改变。在默认情况下，书法线条的形状就像用铅笔绘制的闭合形状。通过更改相对于所选的书法角度绘制的线条的角度，可以控制书法线条的宽度。例如，所画的线条与书法角度垂直时，该线条就达到画笔宽度所规定的最大宽度。但是，以书法角度绘制的线条就很细或者宽度为零。书法钢笔可以创建各种宽度的线条，如图 3-10 所示。



图 3-9

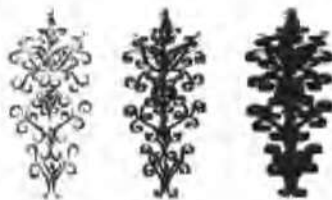


图 3-10



CorelDRAW 可以创建宽度不定的各种压感线条。可以使用鼠标或使用压感钢笔和图形蜡版来创造这种效果。两种方法绘制的线条都带有曲边,而且路径的各部分宽度不一。图 3-11 所示为使用 3 种不同的艺术笔线条绘制的花朵:书法线条(左)、压感线条(中)和 lineflat 预设线条(右)。



图 3-11

CorelDRAW 提供了预设线条,可以用来创建各种形状的笔触。绘制了书法线条或预设线条后,就可以对其进行填充,如同填充其他对象一样。

如何绘制直线

- (1) 打开曲线展开工具栏 , 然后单击手绘工具 。
- (2) 单击要开始绘制线条的地方,然后单击要结束的地方。

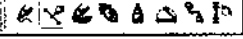

还可以

使用折线工具绘制直线	打开曲线展开工具栏,然后单击折线工具。单击要开始绘制线段的地方,然后单击要结束的地方。双击以结束线条
使用贝塞尔工具绘制直线	打开曲线展开工具栏,然后单击贝塞尔工具。双击要开始绘制线条的地方。单击要结束线条的地方。如果要创建一条多线段的线条,双击要结束新线段的位置。请继续这一步骤,直到给线条绘制了所需的线段。双击以结束线条
使用钢笔工具绘制直线	打开曲线展开工具栏,然后单击钢笔工具。双击要开始绘制线条的地方。单击要结束线条的地方。如果要创建锯齿线,双击要结束新线段的地方。继续这一步骤,直到给线条绘制了所需的线段。双击以结束线条
使用钢笔工具预览线条	单击属性栏上的“预览模式”按钮。单击绘图页面,然后松开鼠标键。移动鼠标,然后单击以结束线条
将线段添加到现有线条	用手绘工具单击所选线条的结束节点,然后单击要结束新线段的位置
由两条或多条连接的线条创建闭合形状	使用手绘工具,单击一条两线段线条的结束节点。单击起始节点



拖动时按住 Ctrl 键, 可以将通过手绘工具绘制的线条限制为垂直直线或水平直线。单击工具 ▸ 选项, 单击“工作区”类别列表中的“编辑”项, 然后更改“限制角度”框里的数值, 可以更改该线条的角度。

如何绘制曲线




- (1) 打开曲线展开工具栏 , 然后单击手绘工具 。
- (2) 单击要开始绘制曲线的位置, 然后拖放鼠标绘制曲线。

还可以


使用折线工具绘制曲线	打开曲线展开工具栏, 然后单击折线工具。单击要开始绘制曲线的位置, 然后在绘图页面中拖放鼠标。双击以结束曲线
用贝塞尔工具绘制曲线	打开曲线展开工具栏, 然后单击贝塞尔工具。单击想要放置起始节点的位置, 然后沿着要让曲线弯曲的方向拖放控制点。松开鼠标键。将光标定位在要放置下一节点的位置, 然后拖放控制点以创建需要的曲线。双击以结束曲线
用钢笔工具绘制曲线	打开曲线展开工具栏, 然后单击钢笔工具。单击想要放置起始节点的位置, 然后沿着要让曲线弯曲的方向拖放控制点。松开鼠标键。将光标定位在要放置下一节点的位置, 然后拖放控制点以创建需要的曲线。双击以结束曲线
用钢笔工具预览线条	单击属性栏上的“预览模式”按钮。单击绘图页面, 然后松开鼠标键。移动鼠标, 然后单击以结束曲线





按住 Shift 键, 同时沿线条向后拖放鼠标, 然后松开鼠标键, 可以擦除部分手绘曲线。

打开形状展开工具栏 , 然后选择一种形状, 可以用形状工具  闭合对象。单击“自动闭合曲线”按钮 。

如何通过指定宽度和高度来绘制曲线

- (1) 打开曲线展开工具栏，然后单击3点曲线工具 .
- (2) 单击要开始绘制曲线的位置，然后拖放鼠标至要结束的位置。
- (3) 松开鼠标键，然后单击希望的曲线中点位置。

如何绘制书法线条

- (1) 打开曲线展开工具栏，然后单击艺术笔工具 .
- (2) 单击属性栏上的“书法”按钮 .
- (3) 在属性栏上的“书法角度”框中键入一个值。

如果要使线条的边缘平滑，请在属性栏上的“手绘平滑”框中键入一个值。

- (4) 拖放线条，直到出现满意的形状。

如果要设置线条的宽度，请在属性栏上的“艺术笔工具宽度”框中键入一个值。




设置的宽度是线条的最大宽度。根据书法角度绘制的线条的角度决定了该线条的实际宽度。



单击效果 ▶ 艺术笔，然后在艺术笔泊坞窗中根据需要进行设置，也可以处理书法线条。

如何绘制压感线条

- (1) 打开曲线展开工具栏，然后单击艺术笔工具。
- (2) 单击属性栏上的“压力”按钮 .

如果要使线条的边缘平滑，请在属性栏上的“手绘平滑”框中键入一个值。

- (3) 拖放线条，直到出现满意的形状。

如果要更改线条宽度，请在属性栏上的“艺术笔工具宽度”框中键入一个值。



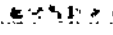

设置的宽度是线条的最大宽度。应用的压力大小决定线条的实际宽度。



如果使用鼠标，按住向上箭头或向下箭头键可以模拟画笔的压力，即线条的宽度。

还可以通过单击效果 ▶ 艺术笔来绘制压感线条。

如何绘制预设线条

- (1) 打开曲线展开工具栏 ，然后单击艺术笔工具。
- (2) 单击属性栏上的“预设”按钮 .
- (3) 从“预设笔触列表”列表框中选择一种预设线条形状。

如果要使线条的边缘平滑,请在属性栏上的“手绘平滑”框中键入一个值。

(4) 拖放线条,直到出现满意的形状。

如果要设置线条的宽度,请在属性栏上的“艺术笔工具宽度”框中键入一个值。

如何闭合多条线段

选定要连接的线条以及连接线的形状后,就可以从线段中快速创建闭合对象。

可以使用线条之间最近的节点连接线条。连接线可以是直线也可以是曲线。还可以使用线条的起始节点和结束节点来连接线条。所选择的起始线条的结束节点直接连接所选的最近的线条的起始节点。所连接的线条沿用所选择的起始线条的属性。图 3-12 所示为闭合多条线段可以作为更复杂图形的起点。



图 3-12

闭合多条线段操作:

(1) 按住 Shift 键,同时用挑选工具选择每个对象。

(2) 单击排列 ► 闭合路径,然后单击以下按钮之一:

- 最近的节点和直线
- 最近的节点和曲线
- 从起点到终点使用直线
- 从起点到终点使用曲线



当路径闭合时,适合路径的文本及调和将从其路径中分离出来。



也可以连接对象群组中的子路径。

还可以通过圈选来选定线条。如果圈选了线条,则使用图层上顶部对象的属性。要知道哪个是顶部对象,请通过单击窗口 ► 泊坞窗 ► 对象管理器来打开对象管理器泊坞窗。

3.2.3 应用笔触

CorelDRAW 允许应用多种预设的笔触,包括带箭头的笔触、填满了彩虹图

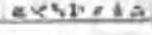


样的笔触等。在绘制预设的笔触时，可以指定某些属性。例如，可以改变笔触的宽度并指定其平滑度。图 3-13 所示为图像是使用不同种类的笔触以不同宽度绘制的。

还可以使用对象或矢量对象群组来创建自定义笔触。在创建自定义笔触时，可以将其保存为预设。



图 3-13

如何应用预设笔触

- (1) 打开曲线展开工具栏 ，然后单击艺术笔工具 。
- (2) 单击属性栏上的“笔刷”按钮 。
- (3) 从“笔触”列表框中选择笔触。

如果要使笔触的边缘平滑，请在属性栏的“手绘平滑”框中键入一个值。

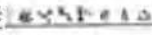


- (4) 拖放笔触，直到出现需要的形状。

如果要设置笔触的宽度，请在属性栏的“艺术笔工具宽度”框中键入一个值。



如果可以访问未列于“笔触”列表框中的笔触，则可以应用此笔触，方法是单击属性栏中的“浏览”按钮，然后找到该笔触文件。

如何创建自定义笔触

- (1) 选择一个对象或一组群组对象。
- (2) 打开曲线展开工具栏 ，然后单击艺术笔工具 。
- (3) 单击属性栏上的“笔刷”按钮。
- (4) 单击对象或群组对象。
- (5) 单击属性栏上的“保存艺术笔触”按钮 。
- (6) 键入笔触的文件名。
- (7) 单击“保存”按钮。



单击效果 ▶ 艺术笔，然后在艺术笔泊坞窗上指定需要的设置，可以创建自定义笔触。

如何沿线条喷涂对象

CorelDRAW 允许在线条上喷涂一系列对象。除图形和文本对象外，还可导入位图和符号来沿线条喷涂。

调整对象之间的间距，可以控制喷涂线条的显示方式，使它们相互之间距离

更近或更远。还可以改变线条上对象的顺序。例如，在喷涂包括星形、三角形和矩形等一系列对象时，可以改变喷涂顺序，使矩形最先出现，随后为三角形，最后为星形。CorelDRAW 还让可以改变对象在喷涂线条上的位置，方法是沿路径旋转对象或沿以下 4 个方向之一偏移对象：替换、左、随机或右。



沿曲线喷涂的对象。对象喷涂之后，可以对对象和线条进行编辑，如图 3-14 所示。例如，可以选择左偏移方向来将喷涂对象与路径的左边对齐。




图 3-14

还可以用自己的对象来创建新喷涂列表。

如何喷涂线条

(1) 打开曲线展开工具栏 ，然后单击艺术笔工具 。

(2) 单击属性栏的“喷罐”按钮 。

(3) 从属性栏上的“喷涂列表文件”列表框  中选择一种喷涂列表。

如果没有列出所需的喷涂列表，请单击属性栏上的“浏览”按钮，以选择文件所在的文件夹。

(4) 拖动鼠标以绘制线条。

还可以


调整在每个间距点处喷涂的对象的数目	在属性栏上要喷涂的对象的“小块颜料/间距”框  的顶框中键入一个数字
调整小块颜料之间的间距	在属性栏上要喷涂的对象的“小块颜料/间距”框  的底框中键入一个数字
设置喷涂顺序	从属性栏上“选择喷涂顺序”列表框中选择一种喷涂顺序
调整喷涂对象的大小	在属性栏上的“要喷涂的对象的大小”框的顶框中键入一个数字
当喷涂对象沿着线条渐变时，请增加或减小其大小	在属性栏的“要喷涂的对象的大小”框的底框中键入一个数字
将喷涂列表重置为保存的设置	单击属性栏上的“重置值”按钮



提高沿着线条的喷涂对象的大小值，对象沿路径分布时就会变大。

喷涂列表的复杂对象越多，使用的系统资源就越多。CorelDRAW 使用复杂对象产生线条所需的时间较长，并且这些对象会增加文件的大小。使用列表中每个群组的符号有助于减小文件大小及对系统的要求。


如何旋转喷涂的线条

- (1) 选择要调整的喷涂列表。
- (2) 单击属性栏上的“旋转”按钮 。
- (3) 在属性栏的“角度”框中键入一个 0~360 的值。

如果要递增旋转喷涂中的每个对象，请启用“使用增量”复选框，然后从“增加”框中键入一个值。

- (4) 启用以下选项之一：
 - 基于路径——相对于线条旋转对象。
 - 基于页面——相对于页面旋转对象。
- (5) 按 Enter 键。

如何偏移喷涂的线条

- (1) 选择一个喷涂列表。
 - (2) 单击属性栏上的“偏移”按钮 。
 - (3) 启用“使用偏移”复选框，使对象偏移喷涂线条路径。
- 如果要调整偏移距离，请在“偏移”框中键入一个新值。
- (4) 从“偏移方向”列表框中选择一个偏移方向。
- 如果要在连线的左边和右边之间进行交替，请选择替换。

如何创建新的喷涂列表

- (1) 单击效果 ► 艺术笔。
- (2) 选择一个对象、一组群组对象或一个符号。
- (3) 单击艺术笔泊坞窗上的“保存”按钮。
- (4) 启用对象喷灌。
- (5) 单击“确定”按钮。
- (6) 在“文件名”框中键入一个文件名。
- (7) 单击“保存”按钮。

3.2.4 绘制流动线和尺度线

可以在流程图及组织图中绘制流动线，从而将图形连接起来。甚至在移动一个或两个对象时，通过这些线条连接的对象仍保持连接状态。

可以绘制标注线，以标注对象使其突出。

也可以绘制尺度线，以说明图形中两点之间的距离或对象的大小。尺度线会显示对象的组成部分的大小，如图 3-15 所示。线条上显示的尺度线和测量结果会随对象而改变。也可以设置尺度线显示的方式。

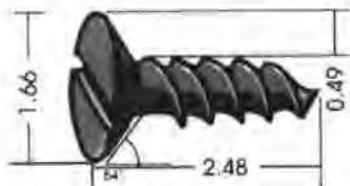




图 3-15



如何绘制两个或多个对象之间的流动线

如果要	请执行以下操作
绘制流动线	打开曲线展开工具栏  ，然后单击交互式连线工具  。从一个对象上的某个节点拖放至另一个对象上的一个节点上。
移动流动线	使用形状工具选择一条流动线，然后拖放要移动的节点。



可以水平或垂直绘制流动线，但不能同时以这两种方式绘制。因此，流动线中的所有角度均为直角。



如何绘制标注

- (1) 打开曲线展开工具栏 ，然后单击度量工具 。
- (2) 单击属性栏上的标注工具。
- (3) 单击希望第 1 个标注段开始的地方。
- (4) 单击希望第 2 个标注段开始的地方。
- (5) 键入标注文字。



绘制标注线时，文本光标将出现在线条的末端，表示对象标签的键入位置。

如何绘制尺度线

- (1) 打开曲线展开工具栏 ，然后单击尺度工具 。
- (2) 在属性栏上，单击下列按钮之一：

- 垂直尺度工具
- 水平尺度工具
- 倾斜尺度工具

(3) 单击尺度线的起始点及结束点。

(4) 单击要放置尺度文本的位置。

还可以

绘制角度尺度线	打开曲线展开工具栏，然后单击尺度工具。单击属性栏上的角度尺度工具。单击希望测量角度的两条线条相交的地方。单击要结束第一条线条的地方，然后单击要结束第二条线条的地方。单击希望角度标签出现的位置
---------	---

如何设置尺度单位的显示方式

- (1) 选择一个尺度线。
- (2) 单击属性栏上的“显示尺度单位”按钮。
- (3) 在属性栏上，选择列表框中的以下选项：
 - 度量样式
 - 度量精度
 - 尺寸单位

还可以

指定尺寸单位的位置	单击属性栏上的“文本位置下拉式对话框”按钮，然后单击某个文本位置
更改尺寸单位的点大小和字体	选择一个尺度线。单击文本 ► 格式化文本。从“字体”列表框中选择字体样式，然后在“大小”框中键入一个值



3.3 填充与轮廓

可以在对象里面添加颜色填充、图样填充、底纹填充等。可以自定义填充并将其设为默认填充，这样就可以使绘制的每个对象都具有相同的填充。

3.3.1 对象的填充

如何应用均匀填充

可以在对象中应用均匀填充。均匀填充是可以使用颜色模型和调色板来选择或创建的纯色。

- (1) 选择对象。
- (2) 打开交互式填充展开工具栏 ，然后单击交互式填充工具 。
- (3) 从属性栏上的“填充类型”列表框中选择均匀填充。
- (4) 在属性栏上指定所需的设置，然后按 Enter 键。



还可以通过单击调色板上的颜色来填充选定的对象。

选择一个已填充的对象，按下 Ctrl 键，然后单击调色板上的另一种颜色，可以混合均匀填充中的颜色。

如何应用渐变填充

渐变填充是给对象添加深度的两种或多种颜色的平滑渐变。渐变填充包含 4 种类型：线性、径向、圆锥和方形，如图 3-16 所示。线性渐变填充沿着对象作直线流动，圆锥渐变填充产生光线落在圆锥上的效果，径向渐变填充从对象中心向外辐射，而方形渐变填充则以同心方形的形式从对象中心向外扩散。



可以在对象中应用预设渐变填充、双色渐变填充和自定义渐变填充。自定义渐变填充可以包含两种或多种颜色，可以在填充渐变的任何位置定位这些颜色。创建自定义渐变填充之后，可以将其保存为预设。

应用渐变填充时，可以指定所选填充类型的属性，如填充的颜色调和方向、填充的角度、中心点、中点和边衬。还可以通过指定渐变步长值来调整渐变填充的打印和显示质量。默认情况下，渐变步长值设置处于锁定状态，因此渐变填充的打印质量由打印设置中的指定值决定，而显示质量由设定的默认值决定。但是，应用渐变填充时，可以解锁渐变步长值设置，指定一个适合于打印与显示质量的填充。




图 3-16

如何应用预设的渐变填充

- (1) 选择对象。
- (2) 打开填充展开工具栏 ，然后单击“渐变填充对话框”按钮 。
- (3) 从“预设”列表框中选择一种填充。
- (4) 指定所需的设置。

如何应用双色渐变填充


- (1) 选择对象。
- (2) 打开交互式填充展开工具栏，然后单击交互式填充工具 。
- (3) 从属性栏上的“填充类型”列表框中选择一种渐变填充。
- (4) 打开属性栏上的填充下拉式挑选器，然后单击一种颜色。
- (5) 打开属性栏上的最后一个填充挑选器，然后单击一种颜色。
- (6) 指定所需的设置。



选择一个交互式矢量手柄，按下 Ctrl 键，然后单击调色板上的一种颜色，可以在双色渐变填充中混合颜色。


通过将调色板中的颜色拖放至对象的交互式矢量手柄，可以将该颜色添加到渐变填充中。

如何应用自定义渐变填充

- (1) 选择对象。
- (2) 打开填充展开工具栏，然后单击“渐变填充对话框”按钮 。
- (3) 从属性栏上的“类型”列表框中选择一种渐变填充。
- (4) 启用自定义选项。
- (5) 单击颜色条上方区域的一端，然后单击调色板上的颜色。
- (6) 单击颜色条上方区域的另一端，然后单击一种颜色。
- (7) 指定所需的属性。

还可以

添加中间色	在颜色条上方区域两端之间双击鼠标，然后单击调色板上的一种颜色
改变颜色	单击颜色条上的矢量，然后单击调色板上的一种颜色
删除颜色	双击要删除的颜色上的矢量
改变颜色的位置	将颜色上的矢量拖放至新的位置
将填充另存为预设	在预设框中输入名称，然后单击“添加预设”按钮

 通过将绘制窗口中调色板上的颜色拖放至对象的交互式矢量手柄，也可以创建自定义渐变填充。

如何应用图样填充

可以使用双色、全色或位图图样填充来填充对象。双色图样填充仅包括选定的两种颜色。全色图样填充则是比较复杂的向量图形，可以包括线条和填充。位图图样填充是一种位图图像，其复杂性取决于其大小、图像分辨率和位深度。

CorelDRAW 提供预设图样填充，可以将其应用于对象。但是，也可以自行创建图样填充。例如，可以根据自己绘制的对象或导入的图像来创建图样填充。



可以修改图样填充的图块大小。还可以设置图块原点以精确地指定填充的起始位置。CorelDRAW 还允许偏移填充的图块。相对于对象顶部来调整第一个图样的水平或垂直位置时，会影响其余的填充。

通过指定是否对填充建立镜像以便交替图块互为镜像，以此来选择图样填充的显示方式。可以在对象中应用两种或多种颜色的图样，如图 3-17 所示。如果希望图样填充根据您对填充对象所作的操作而变化，可以指定要求填充随对象而变换。例如，放大填充了发生变换的图样的对象时，图样将变大，而不是增加图块的数量。



图 3-17

如何应用双色图样填充

- (1) 选择对象。
- (2) 打开交互式填充展开工具栏，然后单击交互式填充工具 。
- (3) 从属性栏上的“填充类型”列表框中选择双色图样 .
- (4) 打开填充下拉式挑选器，然后单击一种图样。
- (5) 打开前景色挑选器，然后单击一种颜色。
- (6) 打开背景色挑选器，然后单击一种颜色。




按住 Ctrl 键，然后单击调色板上的一种颜色，也可以混合双色图样填充中的颜色。

按住 Ctrl 键，然后将颜色拖放至交互式手柄中，只可以将一种颜色与填充中的一种颜色混合。

如何应用全色或位图图样填充

(1) 选择对象。

(2) 打开交互式填充展开工具栏，然后单击交互式填充工具 。

(3) 从属性栏上的“填充类型”列表框中选择以下之一：

- 全色图样
- 位图图样

(4) 打开填充下拉式挑选器，然后单击一种图样。

位图图样填充允许将位图用作图样填充，如图 3-18 所示。



图 3-18

如何应用底纹填充

底纹填充是随机生成的填充，可用来赋予对象自然的外观。CorelDRAW 提供预设的底纹，而且每种底纹均有一组可以更改的选项。可以使用任一颜色模型或调色板中的颜色来自定义底纹填充。底纹填充只能包含 RGB 颜色，但可以使用其他颜色模型和调色板作为参考来选择颜色。

可以修改底纹填充的平铺大小。增加底纹图块的分辨率时，会增加填充的精确度。还可以通过设置图块原点来精确地指定填充的起始位置。CorelDRAW 还允许偏移填充中的图块。相对于对象顶部调整第一个图块的水平或垂直位置时，会影响其余的填充。



可以旋转、倾斜、调整图块大小，并且可以更改底纹中心来创建自定义填充。

如果希望底纹填充根据您对填充对象所进行的操作而改变，可以指定要求填充随对象而变换。例如，如果放大填充了发生变换的底纹的对象，底纹将变大，

而不是增加图块的数量。

底纹填充功能强大，可以增强图形的效果。但是，会增加文件大小以及延长打印时间，因此建议适度使用。

底纹填充操作：

- (1) 选择对象。
- (2) 打开交互式填充展开工具栏，然后单击交互式填充工具 。
- (3) 单击“底纹填充对话框”按钮 。
- (4) 从“底纹库”列表框中选择一个底纹库。
- (5) 从底纹列表中选择一种底纹。

还可以

创建自定义底纹填充	在“样式名称”区域中指定所需的设置
更改底纹图块的大小	单击平铺，然后在宽度和高度框中键入相应的值
设置底纹填充的图块原点	单击平铺，然后在原点区域的 X 和 Y 框中键入相应的值
偏移底纹填充的图块原点	单击平铺，然后启用行或列选项。在“平铺尺寸”框中键入偏移量
旋转底纹填充	单击平铺，然后在“旋转”框中键入一个值
倾斜底纹填充	单击平铺，然后在“倾斜”框中键入一个值
镜像底纹填充	单击平铺，然后启用“镜像填充”复选框



可以修改从底纹库中选择的底纹并将其保存到另一个库，但不能将底纹保存到底纹库中或者覆盖其中的底纹。



通过单击“底纹填充”对话框中的加号 (+)，然后在“底纹名称”框中键入一个值，可以保存自定义的底纹填充。

如何在对象中应用网状填充

在对象中填充网状填充可以产生独特效果。例如，可以创建任何方向的颜色平滑过渡，而无须创建调和或轮廓图。

应用网状填充时，可以指定网格的列数和行数，而且可以指定网格的交叉点。

创建网状对象之后，可以通过添加和移除节点或交点来编辑网状填充网格。也可以移除网状。

网状填充只能应用于闭合对象或单条路径。如果要在复杂的对象中应用网状填充，首先必须创建网状填充的对象，然后将其与复杂对象组合成一个图框精确裁剪对象。

可以将颜色添加到网状填充的一块和单个交叉节点。也可以混合多种颜色以获得更为调和的外观。

在对象中应用网状填充操作：

(1) 选择对象。

(2) 打开交互式填充展开工具栏 ，然后单击交互式网状填充工具 。

(3) 在属性栏上的“网格大小”框顶部键入列数。

(4) 在属性栏上的“网格大小”框底部键入行数，然后按 Enter 键。

(5) 调整对象的网格节点。

还可以

添加交点	在网格里面单击一次，然后单击属性栏上的“添加交点”按钮
添加节点	按住 Shift 键，然后在要添加节点之处双击鼠标
移除节点或交点	单击节点，然后单击属性栏上的“删除节点”按钮
为网状填充造形	将节点拖放到新位置
移除网状填充	单击属性栏上的“清除网状”按钮



如果网状对象包含颜色，调整网状的交叉节点时，会影响颜色的调和方式。




也可以圈选或手动圈选节点，以为整个网状区域造形。

在空白处双击鼠标可以添加交点，双击线条可以添加单一线条。

如何将颜色添加到网状填充的一块

(1) 选择网状填充的对象。

(2) 打开交互式填充展开工具栏，然后单击交互式网状填充工具 。

(3) 将颜色从调色板拖放到对象的一块。

还可以

改变网状填充中交叉节点的颜色	单击交叉节点，然后单击调色板上的一种颜色
混合网状填充的颜色	选择部分网状，按住 Ctrl 键，然后单击调色板上的一种颜色



还可以将颜色从调色板拖放到交叉节点上。

还可以手动圈选节点，以在整个网状区域中应用颜色。

如何选择默认填充颜色

各类填充之间有许多共用的任务。可以选择一种默认填充颜色，这样就可以使添加到图形中的每个对象都具有相同的填充。还可以移除任何填充，将填充复制到另一对象上，或者使用填充来填充由开放曲线圈定的区域。

(1) 单击绘图页面上的空白区，以撤销选择所有对象。

(2) 打开填充展开工具栏，然后单击填充颜色对话框按钮。


(3) 在“均匀填充”对话框中，启用以下任一复选框：

- 图形——在绘制的形状中应用默认填充颜色。
- 美术字——在添加的美术字中应用默认填充颜色。
- 段落文本——在添加的段落文本中应用默认填充颜色。

(4) 指定任何填充设置。

如何移除填充

(1) 选择对象。

(2) 打开填充展开工具栏，然后单击“无填充”按钮 。


如何将填充复制到另一个对象

(1) 打开滴管展开工具栏 ，然后单击滴管工具 。

(2) 在属性栏上，单击下列按钮之一：

- 填充/轮廓——用来选择对象的填充或轮廓的颜色。
- 1*1 ——用来选择对象的 1×1 像素区域中的平均颜色。
- 3*3 ——用来选择对象的 3×3 像素区域中的平均颜色。
- 5*5 ——用来选择对象的 5×5 像素区域中的平均颜色。
- 选定部分 ——用来选择对象的圈选区域中的平均颜色。

(3) 单击要复制其填充的对象。

(4) 打开滴管展开工具栏，然后单击颜料桶工具 。

(5) 单击要应用填充的对象。



复制的填充可能会与原始填充有所不同。将应用最接近的对等 RGB 颜色。

3.3.2 创建图样

除了 CorelDRAW 中自带的丰富多彩的图样外，还可以随心所欲地创建属于自己的图样。

如何创建图样

- (1) 展开填充工具栏，然后单击图样填充。
- (2) 在“图样填充”对话框中有双色、全色、位图 3 种图样填充方式，其中双色、全色可以自行创建。
- (3) 单击对话框中的“创建”按钮，进入图样编辑器
- (4) 编辑完后单击“确定”按钮，所创建的新图样就会添加到填充图案例表中了。



3.3.3 轮廓的编辑

指定线条和轮廓的格式

可以改变线条和轮廓的外观。例如，可以指定其颜色、宽度、样式、边角形状和线端样式。还可以删除线条和轮廓，也可以通过调整线条中线段的距离来创建线条或轮廓样式。

CorelDRAW 还允许将轮廓的颜色复制到其他对象上，将轮廓转换为对象，以便可以对其应用填充，以及创建书法轮廓。





如何指定线条和轮廓的设置

- (1) 选择一个对象。
- (2) 打开轮廓工具展开工具栏                      



从“轮廓画笔”对话框的颜色挑选器中选择一种颜色，可以更改所选对象的轮廓颜色。

如何将轮廓颜色复制到另一对象

- (1) 打开滴管展开工具栏 ，然后单击滴管工具 。
- (2) 单击属性栏上的“滴管填充 ▶ 轮廓”按钮 。
- (3) 单击要复制其轮廓的对象的边缘。
- (4) 打开滴管展开工具栏，然后单击颜料桶工具 。
- (5) 单击要复制轮廓到的对象的边缘。



被复制的轮廓的颜色可能不会完全匹配原轮廓的颜色。在某些情形下，会显示最接近的 RGB 颜色。不复制轮廓的宽度。

如何将轮廓转换为对象

- (1) 选择一个对象。
- (2) 单击排列 ▶ 将轮廓转换为对象。

如何创建书法轮廓

- (1) 选择一个对象。
- (2) 打开轮廓工具展开工具栏，然后单击“轮廓画笔对话框”按钮。
- (3) 在“角”区域中，启动一个角样式选项。
- (4) 在“延展”框中键入一个值。
- (5) 在“角度”框中键入一个值。

如何移除对象的轮廓

- (1) 选择一个对象。
- (2) 打开轮廓工具展开工具栏，然后单击无轮廓。



选定对象，然后右击或按住 Option 键，同时单击调色板上的无色，也可以删除对象的轮廓。

3.3.4 创建箭头

可以给直线和曲线添加箭头。另外，可以创建新箭头和编辑当前的或新的箭头。

设置轮廓的斜接限制，以指定将尖角斜接（点化）或斜切（去方角）的角度。

如何添加箭头

- (1) 选择一条直线或曲线。
- (2) 打开轮廓工具展开工具栏，然后单击“轮廓画笔对话框”按钮。
- (3) 在“箭头”区域，打开起始箭头挑选器，然后单击一种线条端点形状。
- (4) 打开终止箭头挑选器，然后单击一种线端形状。

还可以

创建箭头	在箭头区域中，单击选项 ► 新建。拖动边手柄和空心节点以调整箭头的形状
编辑箭头	使用挑选工具来选择带箭头的对象。单击属性栏上的“箭头选择器”按钮。在箭头挑选器中，单击其他。在编辑窗口中，拖动边手柄和空心节点以调整箭头的形状

第 4 章 颜色的使用和管理

CorelDRAW 允许利用各种各样符合行业标准的调色板、颜色混合器以及颜色模型来选择和创建颜色。可以创建和编辑自定义调色板，存储常用颜色供将来使用。

也可以通过改变色样大小、调色板中颜色行数和其他属性来自定义调色板在屏幕上的显示方式。

本章涉及的知识如下：

- 颜色的基本常识和熟悉颜色模型
- 编辑颜色
- 理解“颜色管理”对话框
- 使用颜色预置文件
- 选择高级颜色管理设置
- 校正用于屏幕显示的颜色
- 创建和应用颜色样式

4.1 颜色的基本常识和颜色模型

需要一个用来定义颜色的精确方法。颜色模型提供各种定义颜色的方法，每种模型都是通过使用特定的颜色组件来定义模型。在创建图形时，有多种颜色模型可供选择。

4.1.1 熟悉颜色模型

CMYK 颜色模型

CMYK 颜色模型使用以下组件来定义颜色：

- 青色 (C)
- 品红 (M)
- 黄色 (Y)
- 黑色 (K)

青色、品红、黄色和黑色组件为 CMYK 颜色包含的青色、品红、黄色和黑色墨水量，用 0% 到 100% 来测量。

CMYK 颜色模型为减色模型。减色模型使用反射光来显示颜色。很多印刷资

料都是采用 CMYK 颜色模型印刷的。如果组合青色、品红、黄色和黑色，每一组件的值都为 100，则结果为黑色。如果每一组件的值都为 0，则结果为纯白。

RGB 颜色模型

RGB 颜色模型使用以下组件来定义颜色：

- 红色 (R)
- 绿色 (G)
- 蓝色 (B)

红色、绿色和蓝色组件为 RGB 颜色包含的红色、绿色和蓝色光的量，用数值 0~255 来测量。

RGB 颜色模型为加色模型。加色模型使用透色光来显示颜色。监视器使用 RGB 颜色模型。如果将红色光、蓝色光和绿色光添加在一起，那么每一组件的值都为 255，显示的是白色。如果每一组件的值都为 0，则结果为纯黑。

HSB 颜色模型

HSB 颜色模型使用以下组件来定义颜色：

- 色度 (H)
- 饱和度 (S)
- 亮度 (B)

色度描述颜色的色素，用 0~359 的度来测量（如 0° 为红色，60° 为黄色，120° 为绿色，180° 为青色，240° 为蓝色，而 300° 则为品红）。饱和度描述颜色的鲜明度或阴暗度，用 0%~100% 来测量（百分比越高，颜色就越鲜明）。亮度描述颜色包含的白色量，用 0%~100% 来测量（百分比越高，颜色就越明亮）。

Lab 模式

Lab 颜色模型使用以下组件来定义颜色：

- 透明度(L)
- 色相(a)
- 饱和度(b)

Lab 模型在理论上包括了人眼可见的所有色彩，它弥补了 CMYK 模型和 RGB 模型的不足。它对图像的处理速度比在 CMYK 模式下快数倍，与 RGB 模式相比速度相仿。因为 Lab 模式也扮演着中介者的角色。（RGB 转成 CMYK）

灰度颜色模型

灰度颜色模型只使用一个组件（即亮度）来定义颜色，用 0~255 的值来测量。

每种灰度颜色都有相等的 RGB 颜色模型的红色、绿色和蓝色组件的值。

4.1.2 选择颜色

通过固定或自定义调色板、颜色查看器、颜色和谐或颜色调和，可以选择填充颜色和轮廓颜色。

如果要使用对象或文档中已有的颜色，可以进行颜色取样以达到完全匹配的效果。

使用默认调色板选择颜色

调色板是多个色样的集合。通过默认调色板可以选择填充颜色和轮廓颜色——调色板包含了 CMYK 颜色模型中的 99 种颜色。选定的填充颜色和轮廓颜色显示在状态栏的色样中。

使用固定或自定义调色板选择颜色

固定调色板由第三方制造商提供，如 PANTONE(R)、HKS Colors 和 TRUMATCH(R)。拥有一本制造商的色样手册不无裨益。色样手册是颜色样本的集合，这些颜色样本确切显示了每种颜色印出来后的效果。

一些固定调色板（如 PANTONE、HKS Colors、TOYO、DIC、Focoltone 和 SpectraMaster）是专色的集合。如果在打印时创建分色片，则这些调色板中的每种颜色都需要单独的打印图版。这可能会明显影响打印作业的费用。如果要使用这些颜色，而又不想使用专色，可以在打印时将专色转换成印刷色。

自定义调色板中的颜色可以来自任何颜色模型或固定调色板。可以保存自定义调色板以供将来使用。

使用颜色查看器选择颜色

颜色查看器通过一维或三维形状来代表一系列颜色。虽然默认颜色查看器基于 HSB 颜色模型，但是可以用此查看器选择 CMYK、CMY 或 RGB 颜色。

使用颜色和谐选择颜色

颜色和谐是通过将诸如矩形或三角形的形状叠附在色轮上实现的。在颜色网格的每一垂直行中，起始部分的颜色位于叠附形状的其中一点上。

每个角上的颜色根据所选形状的不同而成互补、对比或和谐的关系。可以通过颜色和谐来选择要使用的颜色模型；在为某个项目选择几种颜色时，颜色和谐是最好的方法。

使用颜色调和选择颜色

在使用颜色调和选择颜色时，可以组合底色以获得想要的颜色。颜色调和器显示从所选四种底色中创建的颜色网格。





如何使用默认调色板选择颜色

如果要	请执行以下操作
为选定的对象选择一种填充颜色	单击一个色样
为选定的对象选择一种轮廓颜色	右击一个色样
从一种颜色的不同阴影中选择	单击并按住一个色样，屏幕上显示一个弹出式颜色拾取器，然后单击一种颜色
查看默认调色板中的更多颜色	单击调色板顶部和底部的滚动箭头



可以将光标指向色样以显示颜色名称。

如何使用固定或自定义调色板选择颜色



- (1) 选择对象。
- (2) 打开下列展开式工具之一：
 - 填充展开工具栏 ，然后单击填充颜色对话框工具 。
 - 轮廓展开 ，然后单击轮廓颜色对话框工具 。
- (3) 单击“调色板”标签。
- (4) 从“调色板”列表框中选择一个固定或自定义调色板。
- (5) 移动颜色滑块以设置显示在颜色选择区域中的颜色范围。
- (6) 单击颜色选择区域中的一种颜色。



固定调色板上的每种色样均以白色小正方形标示。

绘图中的所有颜色都应该使用同一个颜色模型。这些颜色应该保持一致，以便能够更准确地预测最终输出的颜色。建议使用最终输出所采用的同一种颜色模型。




可以单击选项  显示颜色名称以显示或隐藏固定或自定义颜色的名称。
可以单击选项  交换颜色以交换原颜色选定对象的颜色) 和新颜色 (在颜色选择区域中选择的颜色)。

如何使用颜色查看器选择颜色

- (1) 选择对象。

(2) 打开下列展开式工具之一：

- 填充展开工具栏 ，然后单击填充颜色对话框工具 。
- 轮廓展开工具栏 ，然后单击轮廓颜色对话框工具 。

(3) 单击“模型”标签。

(4) 从“模型”列表框中选择一种颜色模型。

(5) 单击选项 ▾ 颜色查看器，然后单击颜色查看器。

(6) 移动颜色滑块。

(7) 单击颜色选择区域中的一种颜色。



如果选择的颜色超出打印机色域，则 CorelDRAW 显示色域中最接近的颜色。该颜色显示在参照区域，位于新颜色旁边的小色样中。可以选择色域中最接近的颜色，也可以校正色域外的颜色。

绘图中的所有颜色都应该使用同一个颜色模型。这些颜色应该保持一致，以便能够更准确地预测最终输出的颜色。建议使用最终输出所采用的同一种颜色模型。



可以单击选项 ▾ 交换颜色以交换原颜色（选定对象的颜色）和新颜色（在颜色选择区域中选择的颜色）。

如何使用颜色和谐选择颜色

(1) 选择对象。

(2) 打开下列展开式工具之一：

- 填充展开工具栏 ，然后单击填充颜色对话框工具 。
- 轮廓展开工具栏 ，然后单击轮廓颜色对话框工具 。

(3) 单击“混合器”标签。

(4) 单击选项 ▾ 混合器 ▾ 颜色和谐。

(5) 从“色度”列表框中选择一种形状。

(6) 从“变化”列表框中选择一个选项。

(7) 拖动色轮上的黑点。

(8) 单击色轮下的调色板中的一个色样。



如果选择的颜色超出打印机色域，则 CorelDRAW 显示色域中最接近的颜色。该颜色显示在参照区域，位于新颜色旁边的小色样中。可以选择色域中最接近的颜色，也可以校正色域外的颜色。

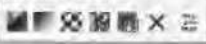





可以拖动大小滑块来改变颜色网格中的色样数量。
可以单击选项 ▸ 交换颜色以交换原颜色（选定对象的颜色）和新颜色（在颜色选择区域中选择的颜色）。

如何使用颜色调和选择颜色

(1) 选择对象。

(2) 打开下列展开式工具之一：

- 填充展开式工具 ，然后单击填充颜色对话框工具 。
- 轮廓展开式工具 ，然后单击轮廓颜色对话框工具 。

(3) 单击“混合器”标签。

(4) 单击选项 ▸ 混合器 ▸ 颜色调和。

(5) 打开每个颜色拾取器，然后单击一种颜色。

(6) 单击颜色选择区域中的一种颜色。



只能调和默认调色板中的颜色。如果要调和其他颜色，请更改默认调色板。

可以移动大小滑块来改变颜色网格的单元格大小。

可以单击选项 ▸ 交换颜色以交换原颜色（选定对象的颜色）和新颜色（在颜色选择区域中选择的颜色）。


4.2 编辑颜色

4.2.1 创建自定义调色板

自定义调色板集合了所保存的颜色。有多个预设的自定义调色板可供选用；但也可以从头创建调色板。如果经常选择相同的颜色，或使用一组搭配协调的颜色，自定义调色板就很有用。

通过手动逐一选择每种颜色或者使用对象或整个文档中的颜色，可以创建自定义调色板。

如何创建自定义调色板

- (1) 单击窗口 ► 调色板 ► 调色板编辑器。
- (2) 单击新调色板 。
- (3) 键入文件名。
- (4) 单击“保存”按钮。

从对象创建调色板

- (1) 选择对象。
- (2) 单击窗口 ► 调色板 ► 从选择创建调色板。
- (3) 键入文件名。
- (4) 单击“保存”按钮。

从文档创建调色板

- (1) 单击窗口 ► 调色板 ► 从文档创建调色板。
- (2) 键入文件名。
- (3) 单击“保存”按钮。

4.2.2 打开和编辑自定义调色板

打开一个自定义调色板，然后可以将其设置为默认调色板。

创建自定义调色板时，该调色板为空；但您可以在该调色板上添加所需颜色，也可以更改、删除、排序和重命名颜色。

如何打开自定义调色板

- (1) 单击窗口 ► 调色板 ► 打开调色板。
- (2) 选择存储该自定义调色板的文件夹。
- (3) 双击文件名。

如果要将打开的自定义调色板设置为默认调色板，请右击调色板边框边缘处的任意位置，然后单击设置为默认值。



右击调色板边缘，然后单击调色板 ► 关闭，可以关闭自定义调色板。

如何编辑自定义调色板

- (1) 单击窗口 ► 调色板 ► 调色板编辑器。
- (2) 从列表框中选择一个调色板。

(3) 修改任何颜色。

如果要	请执行以下操作
添加颜色	单击添加颜色。在颜色选择区域单击一种颜色，然后单击添加到调色板
改变颜色	在颜色选择区域中，单击要改变的颜色，然后单击编辑颜色并在颜色选择区域单击新颜色
删除颜色	在颜色选择区域单击一种颜色，然后单击删除颜色
颜色排序	单击颜色排序，然后单击一种颜色排序的方法
重命名颜色	在颜色选择区域单击一种颜色，然后在名称框中键入颜色名称



按住 Shift 或 Ctrl 键并在颜色选择区域单击，可以删除自定义调色板中的多种颜色。

4.2.3 设置调色板属性

本应用程序提供了自定义调色板的选项。

调色板既可以停放，也可以浮动。停放调色板会将其附加到应用程序窗口的边缘。由于移出调色板会将其拉离应用程序窗口的边缘，所以它会浮动并且容易进行任意移动。

可以将色样的鼠标右键操作设置为显示上下文菜单或设置轮廓颜色。还可以调整色样的边框和大小，而且还可以隐藏或显示无色方格。

如何停放或移出调色板

如果要	请执行以下操作
停放调色板	单击调色板边框的顶部，然后将调色板拖到应用程序窗口的任意边缘处，直到显示出黑色的细工具栏轮廓
移出调色板	单击调色板边框，然后将调色板拖离应用程序窗口的边缘
更改停放的调色板中的行数	单击工具 ► 自定义。在“自定义类别”列表中，单击调色板。在停放后的调色板最大行数框中键入值



一个调色板最多可设置 7 行。

如何设置色料的鼠标右键操作

- (1) 单击工具 ► 自定义。
- (2) 在“自定义类别”列表中，单击调色板。
- (3) 启用下列任一复选框：

- 上下文菜单
- 设置轮廓色



如果启用了设置轮廓色，通过右击调色板边框上的任意位置，仍可显示上下文菜单。

如何自定义调色板

- (1) 单击工具 ► 自定义。
- (2) 在“自定义类别”列表中，单击调色板。
- (3) 启用或禁用下列任一复选框：

- 宽边界
- 大色样
- 显示无色方格






4.3 理解“颜色管理”对话框

可能会发现监视器上显示的颜色与扫描生成图像的颜色或打印机输出的颜色不匹配。颜色管理通过使用颜色预置文件以及对用于屏幕显示的颜色进行校正，以精确地再现颜色。

颜色管理就是设备（如扫描仪、数码相机、打印机以及监视器）之间进行颜色匹配的过程。应用程序具备颜色管理控制功能，可以帮助您获得最佳颜色匹配。

使用默认设置的“颜色管理”对话框外观，如图 4-1 所示。

可以激活以下可见元素：

- 扫描仪/数码相机图标 
- 分色打印机图标 
- 监视器图标 
- 复合打印机图标 
- 导入/导出图标 

- 内部 RGB 图标
- 箭头



图 4-1

可以单击监视器图标、导入/导出图标、内部 RGB 图标和箭头，选择颜色管理选项和高级设置。







可以单击图标下面的标题文字为各设备选择颜色预置文件。还可以从应用程序 CD 或联机获得其他颜色预置文件。参阅使用颜色预置文件页。为选择正确的预置文件，请查阅生产商提供的设备文档资料。

另外，可以单击设备图标之间的箭头打开或关闭颜色预置文件。打开时箭头外观为橙色，关闭时箭头外观为灰色并断开。可以使用箭头在设备之间校正颜色，并控制颜色的显示方式。

表 4-1 包含箭头打开或关闭时情况的描述。

校正设备的颜色时至少使用了两个颜色预置文件——每个设备一个。例如，如果使用内部 RGB 校正打印机颜色，就要使用内部 RGB 预置文件和打印机预置文件。如果打印时要利用模拟功能在监视器上显示颜色，就要使用 3 个预置文件：内部 RGB 预置文件、打印机预置文件和监视器预置文件。

表 4-1

规范	描述	实例
从扫描仪/数码相机 	使用扫描仪 / 数码相机预置文件和RGB预置文件来校正颜色	未使用这些预置文件
指向内部RGB 		
从内部RGB指向监视器 	使用内部RGB预置文件和监视器颜色预置文件校准用于显示的颜色	未使用此预置文件
从内部RGB指向复合打印机 	使用打印机预置文件和内部RGB预置文件来校正颜色	未使用此预置文件
从复合打印机指向监视器	监视器模拟复合打印机的输出	监视器不模拟复合打印机的输出
从内部 RGB 指向分色打印机 	使用分色打印机预置文件和RGB预置文件来校正颜色	未使用此预置文件。可以在“打印”对话框中取消此设置
从分色打印机指向监视器	监视器模拟分色打印机的输出	监视器不模拟分色打印机的输出
从分色打印机指向复合打印机	复合打印机模拟分色打印机的显示	复合打印机不模拟分色打印机的显示
从内部RGB指向导入/导出 	已嵌入内部 RGB 预置文件	未嵌入ICC预置文件
从导入/导出指向内部RGB	使用嵌入的 ICC 预置文件	忽略ICC预置文件

4.4 使用颜色预置文件

颜色管理系统帮助您在各种设备之间统一获得精确的颜色。设置颜色管理系统的第一步就是为监视器以及用到的各种设备（如扫描仪、数码相机和打印机），选择颜色预置文件。

理解颜色管理

每个设备所用的颜色都有一定的颜色范围，即颜色空间。例如，监视器所显示颜色与打印机打印出的颜色就不相同。因此，在屏幕上可以看见一些不能打印出来的颜色。

可以使用颜色管理系统实现从一种设备到其他设备的颜色转换。颜色预置文件为监视器以及您使用的输入/输出设备定义颜色空间。

选择颜色预置文件

不同品牌和型号的监视器、扫描仪、数码相机和打印机分别具有不同的颜色空间，因此需要不同的颜色预置文件。您的应用程序中已安装了许多广泛使用的预置文件。

你的应用程序中应用的是标准 ICC（国际色彩协会）颜色预置文件。可以为以下设备选择颜色预置文件：

- 监视器
- 扫描仪/数码相机
- 复合打印机
- 分色打印机
- 内部 RGB 颜色空间

获得附加的颜色预置文件

如果需要附加的预置文件或更新文件，可以从应用程序 CD 中获得，也可以下载这些文件。

如何选择颜色预置文件

(1) 执行下面的一项操作：

- 单击工具 ► 颜色管理

(2) 单击以下一个图标下的预置文件名称：

- 扫描仪/数码相机 
- 分色打印机 
- 监视器 
- 复合打印机 
- 内部 RGB 

(3) 从列表框中选择预置文件。



默认情况下，颜色预置文件存放在应用程序的颜色文件夹中。可以访问其他颜色预置文件。

从 CD 复制颜色预置文件

(1) 执行下面的一项操作：

- 单击 工具 ► 颜色管理。

(2) 在设备图标下面单击“颜色配置文件”列表框，选择从磁盘获取预置文件。

(3) 插入应用程序 CD。

(4) 在“浏览文件夹”对话框中，选择预置文件所在文件夹。

如果要装入保存在不同位置的颜色预置文件，如网络或硬盘上的，可以选择预置文件所在的文件夹。

(5) 在“从磁盘安装”对话框中选择要复制的颜色预置文件。

(6) 单击“选择”按钮。

如何下载颜色预置文件

(1) 执行下面的一项操作：

- 单击工具►颜色管理。

(2) 在设备图标下面单击“颜色配置文件”列表框，选择下载预置文件。

(3) 在对话框中，启用对应于每个要下载的预置文件的复选框。

(4) 单击“下载”按钮。

(5) 在“另存为”对话框中，为颜色预置文件选择目标文件夹。

如果要把新的颜色预置文件与现有预置文件保存在一起，请下载到应用程序的颜色文件夹中。

还可以

选择不同的预置文件类型	单击“预置文件类型”列表框并选择一种类型
指定连接速度	单击“连接速度”列表框，选择一种速度。连接速度越快，下载时间越短
更新预置文件列表	单击“刷新”按钮
返回颜色管理主对话框	单击“取消”按钮

4.5 选择高级颜色管理设置

一旦选择了颜色预置文件，颜色管理系统就将使用该颜色匹配模块（CMM）在设备之间匹配颜色，使颜色尽可能接近。默认情况下，应用程序使用柯达颜色管理系统。也可以选择不同的匹配类型，用以控制颜色管理系统在不同颜色空间之间转换颜色的方式。

导入或导出图形时，可以嵌入或附加颜色预置文件。通过嵌入颜色预置文件，可以确保颜色的完整性；查看或打印作品的任何人都将使用与您所用颜色完全相同的颜色。

通过使用色谱报警，可以预览不能打印的屏幕颜色。不能再现的颜色被突出显示。

在 Windows 中，为分色打印机和复合打印机都提供了高级设置：可以使颜色预置文件链接到特定打印机。

使用颜色样式可以选择关闭颜色管理或优化颜色显示。

选择颜色驱动程序和匹配类型

(1) 执行下面的一项操作：

- 单击工具▶颜色管理。



(2) 单击内部 RGB 图标。

(3) 从“高级设置”对话框的“匹配类型”列表框中选择下面的一项：

- 绝对比色——保存转换过程中的白点。
- 自动——默认设置，为矢量图形使用饱和度，为位图使用感性。
- 感性——适用于各种图像，尤其是位图和摄影图像。
- 相对比色——适用于在喷墨打印机上生成校样。
- 饱和度——适合于矢量图形（线条、文本以及纯色对象）。

(4) 从“颜色驱动程序”列表框中选择一个选项。



Windows NT(R) 4.0 不提供 The Microsoft ICM 2.0 颜色匹配模块 (CMM)。

如何嵌入预置文件

(1) 执行下面的一项操作：

- 单击工具 ▶ 颜色管理。

(2) 单击导入/导出图标。

(3) 在“导入”区域启用下面的一个选项：

- 使用嵌入的 ICC 预置文件
- 转换时始终使用
- 忽略嵌入的 ICC 预置文件

(4) 在“导出”区域启用下面的一个选项：

- 嵌入内部 RGB 预置文件嵌入时始终使用
- 不嵌入 ICC 预置文件




启用转换时始终使用导入选项以及嵌入时始终使用导出选项时，可以从列表框中选择一个预置文件。

启用嵌入内部 RGB 预置文件或嵌入时始终使用导出选项时，以嵌入式 ICC 预置文件导出某些文件格式。这些文件格式为：TIFF、encapsulated PostScript (EPS)、CorelPHOTO-PAINT (CPT)、CorelDRAW (CDR)、JPEG、Portable Document Format (PDF) 和 Adobe (R) Photoshop (R) (PSD)。

如何启用色谱警报

(1) 执行下面的一项操作：

- 单击工具 ▸ 颜色管理。

(2) 单击监视器图标 。

(3) 启用“突出显示印刷机色谱外的颜色”复选框。

如果要以百分数显示 CMYK，则启用“以百分数显示 CMYK”复选框。



启用“映射专色到 CMYK 色谱”复选框，可以映射专色到 CMYK 色谱。通过打开警告颜色选择器并选择一种颜色，可以更改色谱报警的警告颜色。色谱报警突出打印机不能再现的颜色，如图 4-2 所示。





图 4-2

如何选择高级打印设置

(1) 单击工具 ▸ 颜色管理。

(2) 单击以下一个图标：

- 复合打印机 

- 分色打印机 

(3) 从列表框中选择一种设置。



如果选择高级设置，则该设置取代“颜色管理”对话框中打印机图标下显示的预置文件。

如何使用颜色管理样式

(1) 执行下面的一项操作：

- 单击工具 ► 颜色管理。

(2) 从“样式”列表框中选择下列选项之一：

- 关闭颜色管理
- 默认设置
- 优化桌面打印
- 优化专业输出
- 优化 Web



一些颜色管理器设置（如默认设置、优化桌面打印和优化专业输出）会使屏幕颜色变暗。这是因为在屏幕上模拟打印机输出的缘故。



通过单击“添加预设”或“移除预设”按钮，可以添加或删除颜色管理样式。

4.6 校正用于屏幕显示的颜色

可以校正颜色，以便在显示屏尽可能精确地显示颜色。如果只校正显示颜色，就要根据内部 RGB 和监视器颜色预置文件来显示颜色。

如果显示打印出来的颜色，屏幕颜色就使用内部 RGB、监视器和打印机颜色预置文件来模拟输出。模拟打印机输出可能导致屏幕颜色变暗。

如何校正用于屏幕显示的颜色



(1) 执行下面的一项操作：




- 单击工具 ► 颜色管理。

如果要

校正用于屏幕显示的颜色

请执行以下操作

单击从内部 RGB 图标  指向监视器图标  的箭头

在屏幕上模拟复合打印机的输出	单击从复合打印机图标  指向监视器图标的箭头
在屏幕上模拟分色打印机的输出	单击从分色打印机图标  指向监视器图标的箭头
在复合打印机上模拟分色打印机的输出	单击从分色打印机图标指向复合打印机图标的箭头 



打开时箭头呈橙色，关闭时箭头呈灰色并被断开。

在复合打印机上模拟分色打印机的输出并不影响实际输出效果。

4.7 创建和应用颜色样式

颜色样式即保存并应用于绘图对象的颜色。由于 CorelDRAW 提供了无数种颜色，使用颜色样式可以更加容易地应用所需的颜色。

创建颜色样式时，新样式将被保存到当前绘图中。创建颜色样式后，可将其应用于绘图中的对象。也可以删除不再需要的颜色样式。


颜色样式的一个强大功能就是可以按颜色样式来创建单个阴影或一系列阴影。原始颜色样式称为父颜色，其阴影称为子颜色。对大多数可用颜色模型和调色板而言，子颜色与父颜色共享色度，但子颜色具有不同的饱和度和亮度级别。使用 PANTONE MATCHING SYSTEM(R)、PANTONE 六色度和客户专色调色板，各种父颜色与子颜色之间就可以建立互相链接，但它们各自拥有的浓淡级别不同。

CorelDRAW 具备自动创建功能，用于从选定的对象创建颜色样式。例如，可以导入绘图，再利用自动创建功能从绘图的对象创建颜色样式。从对象创建颜色样式时，颜色样式会自动应用于该对象，如果决定更改颜色样式，该对象的相关颜色也会被更新。

使用自动创建功能时，可以选择要创建多少父颜色样式。在将所有颜色都转换成颜色样式后，您就可以使用一种父颜色来控制所有的红色对象，也可以使用多种父颜色，每种对应于绘图中的一个红色阴影。

创建子颜色时，从颜色匹配系统中添加的颜色将被转换为父颜色的颜色模型，这样就能将这些颜色自动归入相应的父—子颜色组中。

如何创建颜色样式

- (1) 单击工具▶颜色样式。
- (2) 在颜色样式泊坞窗中，单击“新建颜色样式”按钮.
- (3) 从“新建颜色样式”对话框中选择一种颜色。

还可以

应用颜色样式	选择一个对象，然后双击颜色样式泊坞窗中要应用的样式的名称
--------	------------------------------

删除颜色样式	右击颜色样式泊坞窗中的颜色样式，然后按 Delete 键
--------	------------------------------



还可以通过将颜色拖至颜色样式泊坞窗来从对象或调色板创建颜色样式。
也可以通过将颜色拖出颜色样式泊坞窗来将颜色样式应用于对象。

第5章 使用对象

在本章主要介绍针对编辑的矢量物体即对象的操作，包括定位、排列、群组等非常重要和实用的操作。

本章涉及的知识如下：

- 选择对象
- 仿制、复制、再制和删除对象
- 定位对象
- 排列、分布和对齐对象
- 改变对象顺序
- 倾斜和延展对象
- 群组对象
- 组合对象
- 锁定对象

5.1 选择对象

选定对象周围会显示边框，中心会出现，如图 5-1 所示。

可以从群组中选择单个对象，如图 5-2 所示。

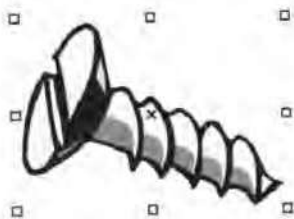



图 5-1



图 5-2

如何选择对象

要选择	请执行以下操作
一个对象	使用挑选工具  单击一个对象
多个对象	按住 Shift 键, 同时单击要选择的每个对象
一个对象, 从第一个创建的对象开始, 向最后创建的对象移动	同时按 Shift 和 Tab 键, 直到要选择的对象周围出现选择框
一个对象, 从最后创建的对象开始, 向第一个创建的对象移动	按住 Tab 键, 直到要选择的对象周围出现选择框
所有对象	单击编辑 ► 全选 ► 对象
群组中的一个对象	按住 Ctrl 键, 然后单击群组中的一个对象
嵌套群组中的一个对象	按住 Ctrl 键, 然后单击要选择的对象, 直到在其周围出现选择框
一个隐藏对象	按住 Alt 键, 然后单击最顶端的对象, 直到要选择的隐藏对象周围出现选择框
多个隐藏对象	同时按 Shift 和 Alt 键, 然后单击最顶端的对象, 直到要选择的隐藏对象周围出现选择框
群组中的一个隐藏对象	同时按 Ctrl 和 Alt 键, 然后单击最顶端的对象, 直到要选择的隐藏对象周围出现选择框



选择每个隐藏对象时, 状态栏将显示其描述。



用挑选工具在一个或多个对象周围拖放, 也可以选择一个或多个对象。

如何撤销选择对象

要撤销选择	请执行以下操作
所有对象	单击挑选工具, 然后单击绘图窗口的一处空白区
多个选定的对象中的单个对象	按住 Shift 键, 同时用挑选工具单击对象

5.1.1 使用键盘微调对象

如何使用微调

使用键盘在任意方向上移动对象，称为微调。它可以根据固定的量递增地移动对象。

单击工具 ► 选项 ► 标尺。

- 精密微调 (u) 是微调 (n) 的 2 倍
- 微调 (m) 是微调 (n) 的 1/2 倍

5.1.2 移动和变换对象

如何调整对象大小

CorelDRAW 允许调整对象大小和缩放对象。在这两种情况下，可以通过保持对象的纵横比按比例改变对象的尺寸。指定相应的值或直接改变对象，可以调整对象的尺寸。缩放可以按指定的百分比改变对象的尺寸。

可以从对象中心将对象的锚点变为 8 个选择手柄中的任何一个。

如果要	请执行以下操作
调整选定对象的大小	拖放任何一个边角选择手柄
从对象中心调整选定对象	按住 Shift 键，同时拖动其中一个选择手柄
将选定对象调整为原始大小的倍数	按住 Ctrl 键，同时拖放其中一个选择手柄
调整对象大小时延展对象	按住 Alt 键，同时拖动其中一个选择手柄




通过在属性栏上的对象大小框中键入值也可以精确设置对象的大小。

如何缩放对象

- (1) 选择一个对象。
- (2) 单击窗口 ► 泊坞窗 ► 变换 ► 缩放。
- (3) 在变换泊坞窗上，在下列各框中键入相应的值：
 - H——指定要水平缩放对象的百分比。
 - V——指定要垂直缩放对象的百分比。

如果要改变对象的锚点，请启用对应于要设置的锚点的复选框。

如果要保持纵横比，则禁用“不按比例”复选框。

 拖动选择手柄也可以缩放对象。

5.1.3 旋转和镜像对象

CorelDRAW 允许旋转对象和创建对象的镜像图像。

通过指定垂直坐标和水平坐标可以旋转绘图对象。可以将旋转中心移至特定的标尺坐标或与对象的当前位置相对应的点上。图 5-3 所示为围绕单个点旋转对象。

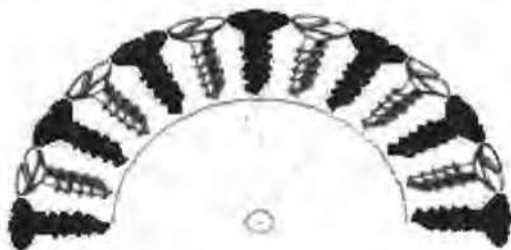


图 5-3

镜像对象使对象从左到右或从上到下翻转。默认情况下，镜像的锚点就在对象的中心。图 5-4 所示为从上到下镜像对象。



图 5-4

如何旋转对象

- (1) 选择一个对象。
- (2) 单击窗口 ▸ 泊坞窗 ▸ 变换 ▸ 旋转。
- (3) 禁用变换泊坞窗中的“相对中心”复选框。

如果要围绕与对象当前位置相对的点旋转对象，请启用“相对中心”复选框。

- (4) 在“角度”框中键入一个值。




还可以

指定要围绕其旋转对象的点 在 H 和 V 框中键入相应值以指定水平和垂直位置。单击“应用”按钮



沿顺时针或逆时针拖动旋转手柄，也可以旋转选定的对象。

如何围绕标尺坐标旋转对象

- (1) 选择一个对象。
- (2) 打开形状编辑展开工具栏，然后单击自由变换工具 。
- (3) 禁用属性栏上的“相对于对象”按钮 。
- (4) 在下列各旋转中心位置框  之一中键入数值：
 - x——允许在水平标尺上指定对象将围绕其旋转的点。
 - y——允许在垂直标尺上指定对象将围绕其旋转的点。
- (5) 在属性栏上的“旋转角度”框中键入一个值。
- (6) 按 Enter 键。

如何垂直、水平移动对象

- (1) 重复“选取单个对象”的操作。
- (2) 在选择移动对象时，按下 Ctrl 键。

如何倾斜对象

- (1) 重复“选取单个对象”的操作。
- (2) 再次选择对象，这时对象周围会出现倾斜控制手柄。
- (3) 拖动倾斜控制手柄。



倾斜对象时，也会以旋转中心为轴心点进行倾斜。

5.2 仿制、复制、再制和删除对象

CorelDRAW 提供了复制对象的两种方法。可以将对象剪切或复制到剪贴板，然后粘贴到绘图中，也可以再制对象。将对象剪切到剪贴板时，对象将从绘图中移除；将对象复制到剪贴板时，原对象保留在绘图中；再制对象时，对象副本直接被放置到绘图窗口，而不是剪贴板上。再制的速度比复制和粘贴快。可以复制整个对象或对象的属性。除了以上的两种方法外，仿制则是一种特殊的复制对象方法。

如何剪切或复制对象

- (1) 选择一个对象。
- (2) 单击编辑，然后单击以下两个选项中的一个：

- 剪切
- 复制



右击对象，然后单击剪切或复制，也可以剪切或复制对象。

如何将对象粘贴到绘图中

- 单击编辑 ► 粘贴。

如何再制对象

- (1) 选择一个对象。
- (2) 单击编辑 ► 再制。

如何将一个对象的填充属性复制到另一个对象上

- (1) 单击挑选工具。
- (2) 选择要复制另一对象的属性的目标对象。
- (3) 单击编辑 ► 复制属性自。
- (4) 启用下列任一复选框：

- 轮廓笔
- 轮廓色
- 填充
- 文本属性

- (5) 单击“确定”按钮。
- (6) 单击要复制其属性的对象。



用鼠标右键单击一个对象，将其拖到另一个对象上，然后选择复制填充、复制轮廓或复制所有属性，这样可以复制填充属性或轮廓属性，或者复制这两种属性。

如何仿制对象

- (1) 选择一个对象。
- (2) 单击编辑 ► 仿制



对主对象执行任何其他对象命令（如变换）仿制对象也会重复了相同的命令。

如何删除对象

- （1）选择一个对象。
- （2）单击编辑 ► 删除。







右击对象，然后按 Delete 键，可以删除对象。

5.3 复制对象属性、变换和效果

CorelDRAW 允许将一个对象的属性复制到另一个对象。可复制的对象属性有轮廓、填充和文本属性等。可复制的对象变换有调整大小、旋转和定位等。还可以复制应用于对象的效果。



如何将一个对象的填充、轮廓或文本属性复制到另一个对象上

- （1）单击滴管展开工具栏 ，然后单击滴管工具 .
- （2）从属性栏上的列表框中选择对象属性。
- （3）单击属性栏上的属性展开工具栏，并启用下列复选框之一：
 - 轮廓
 - 填充
 - 文本
- （4）单击要复制其属性的对象的边缘。
- （5）单击滴管展开工具栏 ，然后单击颜料桶工具 .
- （6）单击要向其复制属性的对象的边缘。



右击一个对象，拖到另一个对象上，然后选择复制填充、复制轮廓或复制所有属性，可以复制填充或轮廓属性，或两者都复制。

如何将一个对象的大小、位置或旋转复制到另一个对象

- （1）单击滴管展开工具栏 ，然后单击滴管工具 .
- （2）从属性栏上的列表框中选择对象属性。
- （3）单击属性栏上的变换展开工具栏。
- （4）启用下列任一复选框：

- 大小
- 旋转
- 位置

(5) 单击要复制其变换的对象的边缘。

(6) 单击滴管展开工具栏 ，然后单击颜料桶工具 。

(7) 单击要向其复制变换的对象的边缘。

如何将效果从一个对象复制到另一个对象

(1) 单击滴管展开工具栏 ，然后单击滴管工具 。

(2) 从属性栏上的列表框中选择对象属性。

(3) 单击属性栏上的效果展开工具栏，并启用下列任一复选框：

- 透视
- 封套
- 调和
- 立体化
- 轮廓图
- 透镜
- 图框精确剪裁
- 阴影
- 变形

(4) 单击要复制其效果的对象的边缘。

(5) 单击滴管展开工具栏 ，然后单击颜料桶工具 。

(6) 单击要向其复制效果的对象的边缘。

5.4 定位对象

将对象拖放到新位置，然后微调或指定对象的水平和垂直位置，就可以定位对象。

可以通过在精密微调和细微调中设置的数值来将对象按增量移动到适当位置。默认情况下，可以以 0.1 英寸增量微调对象，但可以根据需要更改微调值。

对象的位置时，可以设置相对于对象中心锚点或其他锚点的水平坐标和垂直坐标。还可以根据对象的锚点将对象放置到绘图窗口中特定水平坐标和垂直坐标上，从而定位对象。

如何移动对象

- 将对象拖放到绘图中的新位置。



将对象拖放到某个页码标签上，然后将其拖放到该页面，就可以将对象移动到另一个页面。

如何将对象移动到另一页面

- (1) 拖动对象使其覆盖目标页面的页码标签。
- (2) 将对象拖放到该页面上。

如何微调对象

如果要

请执行以下操作

按微调距离微调选定的对象	按箭头键
按微调距离的一小部分来微调选定的对象	按住 Ctrl 键，然后按箭头键
按微调距离的倍数来微调选定的对象	按住 Shift 键，然后按箭头键

如何设置微调距离

- (1) 执行下面的一项操作：
 - 单击工具 ▸ 选项。
 - (2) 在“文档类别”列表中单击标尺。
 - (3) 在微调框中键入一个值。
 - (4) 在以下一个框中键入一个值：

- 精密微调
- 细微调



撤销选择所有对象，然后在属性栏的微调偏移框中键入一个值，也可以设置微调距离。

如何按 x 和 y 坐标定位对象

- (1) 选择一个对象。
- (2) 在属性栏的下列各框中键入相应的值：
 - x——允许在 x 轴上定位对象。
 - y——允许在 y 轴上定位对象。
- (3) 按 Enter 键。

5.5 排列、分布和对齐对象

CorelDRAW 允许在绘图中准确地对齐和分布对象，以及使各对象互相对齐。

可以使对象互相对齐，也可以使对象与绘图页面的各个部分对齐，如中心、边缘和网格。互相对齐对象时，可以按对象的中心或边缘对齐。

CorelDRAW 允许将多个对象水平或垂直对齐绘图页面的中心，单个或多个对象也可以沿页边排列并对准网格上最近的点排列。图 5-5 所示为应用了垂直对齐（右）的分散对象（左）。

可以在指定区域内以相等间隔分布对象。



图 5-5

使一个对象对齐另一个对象时，可以选择一个对象，然后拖到第二个对象（或目标）。选定的对象的节点或光标选定的对象处的点都可用来对齐目标对象中的下列区域之一：节点、节点间区域、中心或边框。

通过设置对齐阈值可以选择对象彼此之间对齐的距离。

如何使对象对齐对象

- (1) 选择对象。
- (2) 单击排列 ► 对齐和分布 ► 对齐和分布。
- (3) 单击“对齐”标签。
- (4) 启用与所需的水平和垂直对齐方式相对应的复选框。

如果要垂直对齐对象，请启用左、中或右选项。

如果要水平对齐对象，请启用顶部、中或底部选项。

- (5) 从“对齐对象到”列表框中选择活动对象。

如果要对齐文本对象，请从“用于文本来源对象”列表框中选择下列选项之一：

- 第一条线的基线
- 最后一条线的基线
- 边界框



用来对齐左、右、顶端或底端边缘的对象是由创建顺序或选择顺序决定的。如果在对齐以前圈选对象,则会使用最后创建的那个对象。如果每次选择一个对象,最后选定的对象将成为对齐其他对象的参考点。



选择对象然后单击属性栏上的“对齐和分布”按钮,也可以对齐对象。

如何使对象对齐页面中心

(1) 选择一个对象。

如要对齐多个对象,请圈选它们。

(2) 单击排列 ► 对齐和分布, 然后单击以下按钮之一:

- 置于页面中心——使所有对象对齐页面中心。
- 垂直置于页面中心——使各对象沿垂直轴对齐页面中心。
- 水平置于页面中心——使各对象沿水平轴对齐页面中心。

如何使对象与页边对齐

(1) 选择一个对象。

如要对齐对象群组,请选择该群组。

(2) 单击排列 ► 对齐和分布 ► 对齐和分布。

(3) 单击“对齐”标签。

(4) 启用对应于所需的水平和垂直对齐方式的复选框。

如果要垂直对齐对象,请启用左、中或右选项。

如果要水平对齐对象,请启用顶部、中或底部选项。

(5) 在“对齐”区域中,启用“页边”选项。



选择对象,然后单击属性栏上的“对齐和分布”按钮,也可以对齐对象。

单击对齐网格,可以使对象对齐网格。

如何分布对象

(1) 选择对象。

(2) 单击排列 ► 对齐和分布 ► 对齐和分布。

(3) 单击“分布”标签。

(4) 启用对应于所需分布方式的复选框。

(5) 在“分布”区域中,启用对应于分布区域的复选框。

5.6 高级对齐对象

移动或绘制对象时，可以将它与绘图中的另一个对象对齐。可以将对象与目标对象中的多个对齐点对齐。当指针靠近对齐点时，对齐点将突出显示，表示该对齐点是指针将对齐到的目标。

要更精确地将一个对象与另一个对象对齐，请先将指针与对象中的对齐点对齐，然后将对象与目标对象中的对齐点对齐。例如，可以将指针与矩形的中心对齐，然后按住矩形的中心拖动矩形并将它与另一个矩形的中心对齐。图 5-6 所示为将指针对齐到螺丝的最后一个节点（左），然后拖动该螺丝以便与椭圆的中心（右）对齐。对齐模式决定了对象中可以使用的对齐点。表 5-1 描述了所有可用的对齐模式。

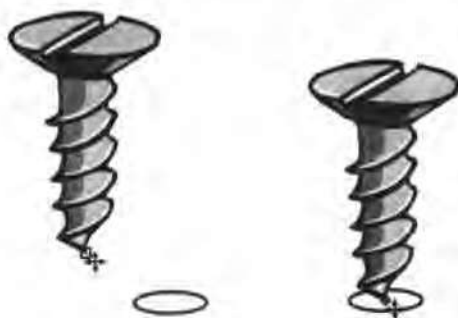


图 5-6

表 5-1

对齐模式	描述	对齐模式指示器
节点	允许对齐到对象的节点	□
交叉点	允许对齐到对象的几何交叉点	◇
中点	允许对齐到线段的中点	△
象限	允许对齐到圆形、椭圆或弧形上位于0°、90°、130°和270°上的点	○
切线	允许对齐到弧形、圆形或椭圆外部边缘上直线与对象相接但不交叉的点	⊙
垂直	允许对齐到线段外部边缘上直线垂直于对象的点	⊥
边缘	允许对齐到与对象边缘相接的点	⊕
中心	允许对齐到最近的对象（弧形、规则多边形或曲线形心）的中心	⊗
文本基线	允许对齐到美术字或段落文本基线上的点	◇

可以选择多个对齐选项。例如，可以禁用一些或全部对齐模式，以使应用程序运行速度更快。还可以通过设置对齐阈值选择与激活对齐点的指针的距离。

如何打开或关闭对齐

单击视图 ► 对齐对象。

对齐对象命令旁边的复选标记表示对齐已打开。



也可以按 Alt + Z 组合键在打开和关闭对齐之间切换。

如何对齐对象

- (1) 选择要与目标对象对齐的对象。
- (2) 将指针移到对象上，直到需要的对齐点突出显示。
- (3) 将对象拖近目标对象，当需要的对齐点突出显示时，松开鼠标按钮。



要在绘制对象时对齐对象，请在绘图窗口中拖动对象，并在目标对象中的对齐点突出显示时松开鼠标。

如何设置对齐选项

- (1) 单击视图 ► 对齐对象设置。
- (2) 在“对齐模式”区域中，启用一个或多个模式复选框。

如果要启用所有的对齐模式，请单击“选择全部”。

如果要禁用所有的对齐模式但不关闭对齐，请单击“全部取消”。

- (3) 从“对齐阈值”列表框中选择下列对齐选项之一：

- **低**——当对齐点与指针的距离为 4 个屏幕像素时，激活对齐点。
- **中等**——当对齐点与指针的距离为 8 个屏幕像素时，激活对齐点。
- **高**——当对齐点与指针的距离为 16 个屏幕像素时，激活对齐点。

还可以

显示或隐藏对齐模式指示器	启用或禁用“显示对齐位置标记”复选框
显示或隐藏屏幕提示	启用或禁用“屏幕提示”复选框

5.7 使用动态导线

可以通过显示动态导线来相对于其他对象精确移动、对齐和绘制对象。动态导线是临时辅助线，可以从对象的对齐点（包括中心、节点、象限和文本基线）

中拉出。

如图 5-7 所示，动态导线是从左边螺钉的节点中拉出的。节点旁边的屏幕提示显示动态导线的角度（0°）以及节点和指针之间的距离（1.5）。右侧的螺钉沿动态导线拖动，并精确放置在距离用于生成动态导线的节点 1.5 英尺远的位置上。

沿动态导线拖动对象时，可以查看对象与用于创建动态导线的对齐点之间的距离，并精确放置对象。使用动态导线可以在绘制对象时相对于其他对象来放置对象。还可以显示交叉的动态导线，然后将对象放置在交叉点上。

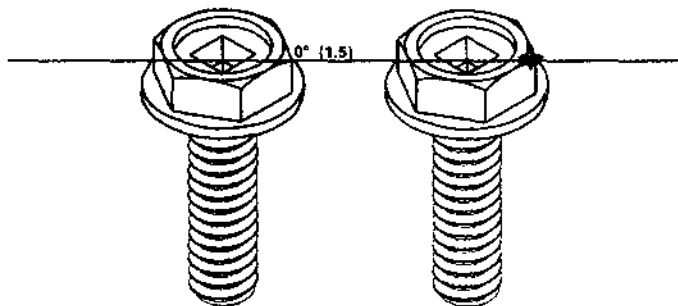


图 5-7

动态导线包含若干称为刻度的不可见记号，指针以这些记号为基准。使用刻度可以沿动态导线精确地移动对象。可以根据需要调整刻度间隔，也可以禁用对齐刻度。可以为动态导线设置其他选项。例如，可以选择以一个或多个预设角度显示动态导线，或者以您指定的自定义角度显示动态导线。可以预览所选的角度设置。不再需要特定角度的动态导线时，可以删除该角度设置。还可以显示作为线段延长线的动态导线，如图 5-8 所示。

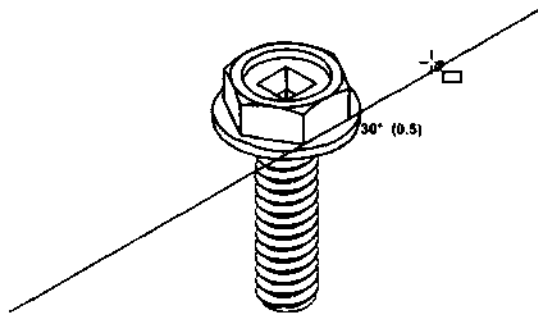


图 5-8

可以随时关闭动态导线。

如何启用或禁用动态导线

单击视图 ► 动态导线。



动态导线命令旁的复选标记表示已启用动态导线。



单击属性栏上的动态导线按钮或按 Shift+Alt+D 组合键, 可在打开和关闭动态导线之间进行切换。

如何显示动态导线

- (1) 启用动态导线后, 单击绘图工具。
- (2) 将指针移到对象中符合条件的对齐点上, 然后再移开。
- (3) 对其他对象重复步骤 2, 以显示其他动态导线。

指向的对齐点在一个队列中对准, 以用于创建动态导线。



符合条件的对齐点 (包括节点、中心、象限和文本基线对齐点) 仅在激活对应的对齐模式时显示。



要避免显示过多的动态导线, 可以随时清除点队列, 方法是单击绘图窗口或按 Esc 键。

可以使用对准的对齐点显示交叉的动态导线。为此, 请首先显示动态导线, 然后沿动态导线将指针移动到从对准的对齐点显示交叉动态导线的位置。

如何相对于另一个对象放置对象

- (1) 启用动态导线后, 选择对象。

如果要按特定的对齐点移动对象, 请将指针移到该对齐点上, 直到该对齐点突出显示。

- (2) 将对象拖到目标对象符合条件的对齐点上。
- (3) 目标对象的对齐点突出显示后, 请沿动态导线拖动该对象进行放置。



符合条件的对齐点 (包括节点、中心、象限和文本基线对齐点) 仅在激活对应的对齐模式时显示。

如何相对于另一个对象绘制对象

- (1) 启用动态导线后, 单击绘图工具。
- (2) 将指针移到对象符合条件的对齐点上。

- (3) 突出显示对齐点后，移动指针以显示动态导线。
- (4) 沿动态导线将指针移到需要的位置，然后拖动以绘制对象。



符合条件的对齐点（包括节点、中心、象限和文本基线对齐点）仅在激活对应的对齐模式时显示。

如何将对象放置在动态导线的交叉点

- (1) 启用动态导线后，选择对象。

如果要按照特定的对齐点移动对象，请将指针移到该对齐点上，直到该对齐点突出显示。

- (2) 将该对象移到另一个对象符合条件的对齐点，然后拖动以显示动态导线。不要松开鼠标按钮。

- (3) 将对象拖到另一个符合条件的对齐点上，当对齐点突出显示时，拖动鼠标以显示另一条两个动态导线交叉的动态导线。

- (4) 显示交叉点时，松开鼠标按钮。

下面是使用交叉的动态导线相对于另外两个对象（垫圈和螺钉）定位垫圈的示例。

首先，按住垫圈的中心对齐点（左上）将垫圈拖到另一个垫圈的边缘，然后拖到右侧以显示动态导线（右上），如图 5-9 所示。

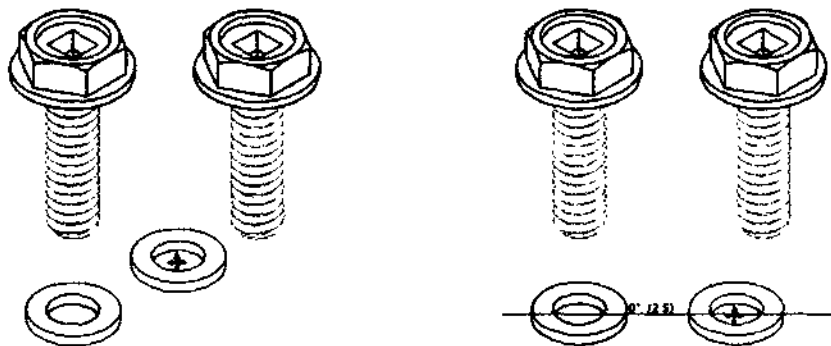


图 5-9

接着，将垫圈拖到螺钉的边缘，然后往下拖以显示另一个动态导线（左上）。最后，将垫圈定位于动态导线的交叉点（右上）上，如图 5-10 所示。

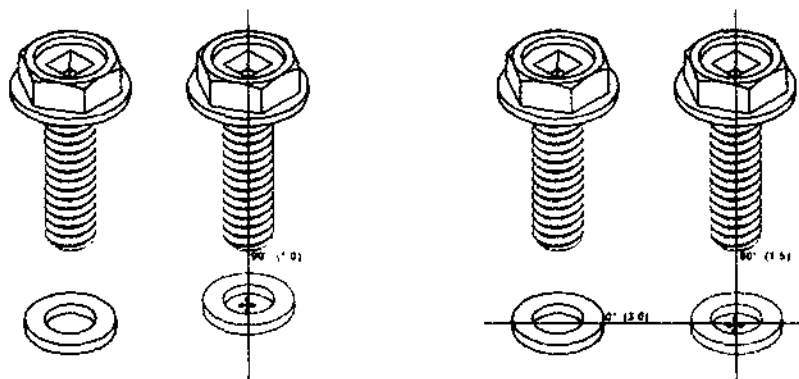


图 5-10



符合条件的对齐点（包括节点、中心、象限和文本基线对齐点）仅在激活对应的对齐模式时显示。

如何设置动态导线选项

（1）单击视图 ► 动态导线设置。

（2）启用下列任一复选框：

- 角度屏幕提示——允许显示或隐藏动态导线的角度。
- 距离屏幕提示——允许显示或隐藏与用于创建动态导线的对齐点之间的距离。

（3）在记号间距框中键入值，以更改动态导线上不可见的记号之间的距离。

（4）在“导线”区域中，启用或禁用“角度”复选框以选择创建动态导线的角度。

启用“角度”复选框时，动态导线的预览将显示在导线预览窗口中。

（5）启用“沿段扩充”复选框以创建作为线段延长线的动态导线。

还可以	请执行以下操作
禁用对齐记号	禁用“对齐记号”复选框
通过指定角度显示自定义动态导线	在“导线”区域的“度”框中键入值，然后单击“添加”按钮
删除角度设置	单击列表框中的角度复选框，然后单击“删除”按钮
显示所有可用角度的动态导线	单击“选择全部”项

5.8 改变对象顺序

在 CorelDRAW 中，可以将对象移到前面或后面或移到其他对象的后面或前面，从而改变图层上的对象的迭放顺序。还可以将对象按迭放顺序精确定位，并且可以反转多个对象的迭放顺序。图 5-11 所示为按从上到下的顺序排列 4 个对象（左）以创建最终图像（右）。

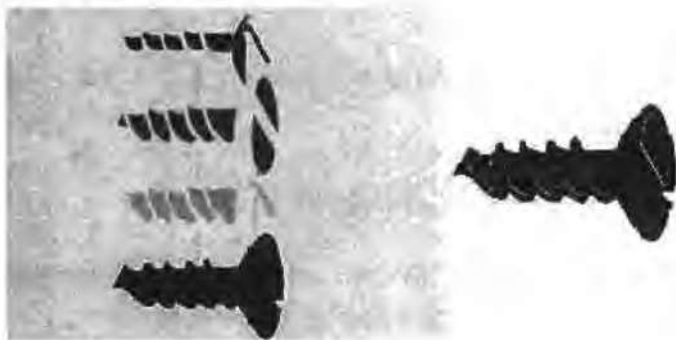


图 5-11

如何改变对象的顺序

(1) 选择一个对象。

(2) 单击排列 ▸ 顺序，然后单击以下按钮之一：

- 到前面——将选定的对象移至所有其他对象的前面。
- 到后面——将选定的对象移至所有其他对象的后面。
- 向前一个——将选定的对象向前移动一个位置。
- 向后一个——将选定的对象向后移动一个位置。
- 置于此对象前——将选定的对象移到特定对象的前面。
- 置于此对象后——将选定的对象移到特定对象的后面。

如何反转多个对象的顺序

(1) 选择对象。

(2) 单击排列 ▸ 顺序 ▸ 逆序。

如何镜像对象

(1) 选择一个对象。

(2) 单击窗口 ▸ 泊坞窗 ▸ 变换 ▸ 缩放。

(3) 在变换泊坞窗中, 单击下列选项之一:

- 水平镜像——允许从左至右翻转对象。
- 垂直镜像——允许从上至下翻转对象。

如果要在特定的锚点上翻转对象, 请启用与要设置的锚点相对应的复选框。

(4) 单击“应用”按钮。



按住 Ctrl 键, 同时将选择手柄拖至对象的另一边, 这样也可以镜像选定的对象。

单击排列 ▸ 变换, 然后从展开工具栏中选择一个选项, 就可以打开变换泊坞窗。

5.9 倾斜和延展对象

可以在 CorelDRAW 中倾斜和延展对象。倾斜对象时, 需指定要倾斜对象的度, 图 5-12 所示为水平倾斜对象, 图 5-13 所示为水平延展对象。

延展将不按比例地改变对象的垂直和水平尺度。

CorelDRAW 还允许从对象的默认中心位置改变其倾斜和调整大小锚点。



图 5-12

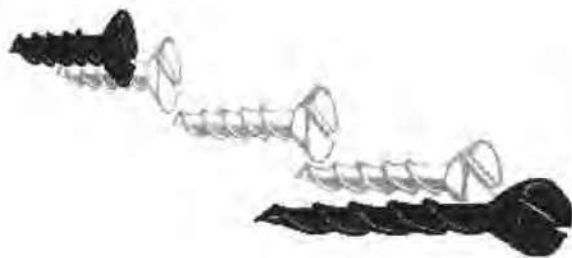


图 5-13

如何倾斜对象

- (1) 选择一个对象。
- (2) 单击排列 ► 变换 ► 倾斜。
- (3) 在变换泊坞窗中的下列任意一个框中键入一个值：

- H——允许指定要水平倾斜对象的度数。
- V——允许指定要垂直倾斜对象的度数。

如果要更改对象的锚点，请启用“使用锚点”复选框，然后启用与要设置的锚点相对应的复选框。

- (4) 单击“应用”按钮。



如果移动了倾斜锚点，可重新将其重置到中心。



通过拖动对象的一个倾斜手柄，也可以交互式倾斜对象。

如何延展对象

- (1) 选择一个对象。
- (2) 单击排列 ► 变换 ► 大小。
- (3) 启用“不按比例”复选框。
- (4) 在变换泊坞窗的下列框中键入一个值：

- H——允许指定选定对象的宽度。
- V——允许指定选定对象的高度。

- (5) 单击“应用”按钮。



为延展对象而输入的新值将作为对象的水平和垂直尺度新比例的基础。禁用“不按比例”复选框时，所有对对象大小进行的重新调整将基于此新比例。要在再次变换对象前将其还原为原始的 1:1 比例，则必须禁用“不按比例”复选框，然后重新键入原始值。



禁用“不按比例”复选框，接着在 H 或 V 框中键入一个值，然后按 Enter 键，可以按比例延展对象的边。

通过按 Shift，然后拖放边角选择手柄，也可以从对象中心延展对象。

通过按 Ctrl 键，然后拖放边角选择手柄，还可以按 100% 的增量延展对象。

5.10 群组对象

两个或多个对象群组之后就被视为是一个单位。这样就可以对群组内的所有对象同时应用格式、属性以及其他修改。CorelDRAW 还允许群组其他组以创建嵌套群组。

也可以将对象添加到群组，从群组中移除对象，以及删除群组中的对象。单个对象在群组时保留其对象属性，如图 5-14 所示。如果要编辑群组中的单个对象，可以取消群组对象。



图 5-14

如何群组对象

- (1) 选择对象。
- (2) 单击排列 ▸ 群组。

选择两组或多组对象，然后单击排列 ▸ 群组，就可以创建嵌套群组。



可以从不同图层中选择对象并进行群组，但是一旦群组，这些对象将会处于同一图层中。



单击窗口 ▸ 泊坞窗 ▸ 对象管理器，然后在对象管理器泊坞窗中将一个对象的名称拖放到另一对象的名称上，这样也可以群组对象。

如何将对象添加到群组中

- (1) 单击窗口 ▸ 泊坞窗 ▸ 对象管理器。
- (2) 在对象管理器泊坞窗中，将对象名称拖到要将对象添加进去的群组的名称上。

如何从群组中移除对象

- (1) 单击窗口 ▸ 泊坞窗 ▸ 对象管理器。

(2) 双击对象管理器泊坞窗中的群组名称。

(3) 将群组中的对象拖到群组外的某个位置。

如果要从群组中移除对象,请在对象列表中单击该对象,然后将其拖出群组。如果要删除群组中的对象,请在对象列表中选择该对象,然后单击编辑 ► 删除。

如何取消群组对象

(1) 选择一个或多个群组。

(2) 单击排列 ► 取消群组。

通过单击属性栏上的“取消群组”按钮也可以取消群组对象。

通过单击“取消全部群组”按钮也可以取消群组对象中的全部嵌套群组。

5.11 组合对象

将两个对象(左)进行组合,以便目标对象(木螺丝)的属性采用其后面的对象(右)的填充和轮廓属性,如图 5-15 所示。组合两个或多个对象时,可以创建带有常用填充和轮廓属性的单个对象。可以组合矩形、椭圆、多边形、星形、螺纹、图形或文本。CorelDRAW 将这些对象转换为单个曲线对象。如要修改组合对象的属性,可以拆分组合的对象。

可以从组合的对象中提取一个子路径以创建两个独立的对象。



图 5-15

如何组合对象

(1) 选择对象。

(2) 单击排列 ► 合并。



组合的文本对象变成更大的文本块。



单击属性栏上的“组合”按钮也可以组合选定的对象。



如何拆分组合对象

- (1) 选择一个组合对象。
- (2) 单击排列 ► 拆分曲线。



当拆分含有美术字的组合对象时，该文本首先会拆分为行，然后拆分成词。段落文本则拆分成独立的段落。

如何从组合对象中提取子路径

- (1) 使用形状工具  选择组合对象上的一个线段、一个节点或一组节点。
- (2) 单击属性栏上的“提取子路径”按钮 。



提取子路径后，路径的填充和轮廓属性就从组合对象中移除。

5.12 锁定对象

锁定对象可以使对象无法移动、编辑或修改其属性。所以可以起到保护对象的作用。在一些情况下，需要使周围的绘制元素不受影响，这时这个命令会很有用。

- (1) 选择一个对象。
- (2) 单击排列 ► 锁定对象。

如何解除一个锁定对象

- (1) 选择一个锁定对象。
- (2) 单击排列 ► 解除锁定对象。

如何解除锁定全部对象

- (1) 选择一个锁定对象。
- (2) 单击排列 ► 解除锁定全部对象。

第6章 为对象造形

本章的内容以是第5章内容为基础的，介绍如何塑造对象的新形状。封套、修剪、焊接、交叉等均是经常需要用的工具。

本章涉及的知识如下：

- 节点工具
- 涂抹对象
- 使对象粗糙
- 应用变形效果
- 使用封套为对象造形
- 拆分和擦除部分对象
- 修剪对象
- 焊接和交叉对象

6.1 节点工具

CorelDRAW 允许通过处理对象节点和线段来为对象造形。对象节点为沿着对象轮廓显示的微小方块。两个节点之间的直线叫做线段。移动对象线段可粗略调整对象形状，而改变节点位置则可精细调整对象形状。

除螺纹及手绘和贝塞尔线条外，大多数添加至绘图中的对象都不是曲线对象。因此，如果要自定义对象形状，建议将对象转换为曲线对象。通过将对象转换为曲线可使用添加、移除、定位、对齐及变换其节点来为对象造形。

在处理对象节点之前，必须先选定它们。处理曲线对象时，可以选择单个、多个或所有对象节点。选择多个节点时，可同时为对象的不同部分造形。

添加节点时，将增加线段的数量，所以增加了对对象形状的控制量。还可以移除节点，以便简化对象形状。

创建对象时，其由一个或多个路径组成。处理打开的对象（如手绘线条）时，可将其起始节点和结束节点连结起来。将起始节点与结束节点连结起来时，会将这两个节点拉在一起，从而创建一个闭合对象。可以将颜色添加到所创建的闭合路径的内部。如果路径中包含多个子路径，可拆分路径以提取子路径。

创建曲线对象后，可以水平或垂直对齐其节点。

可以将曲线对象上的节点更改为尖突、平滑、对称或线条。在调整节点控制点的位置时，尖突节点将使节点交叉线呈角或点形状。平滑节点将使节点交叉线

呈曲线形状。每个控制点都可单独缩短或加长，可以用较小或较大的角度进行处理。对称节点使节点交叉线呈曲线形状，并以完全相同的角度交叉节点。线条节点允许通过改变对象线段的形状来为对象造形。不能拉直曲线线段，也不能弯曲直线线段。如图 6-1 所示为曲线组件。

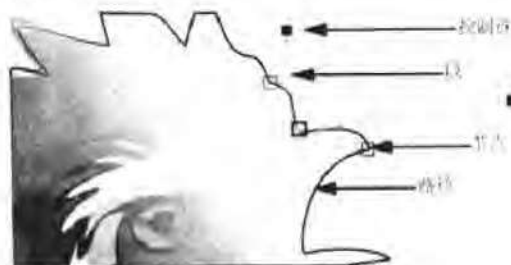


图 6-1

通过反转线段起始节点和结束节点的位置，还可以改变线段的方向。只有线段的结束节点不同时，才会出现透明效果。

也可以通过延展、缩放、旋转及倾斜其节点来为对象造形。例如，可以缩放曲线对象的角节点，从而按一定比例放大曲线节点。另一方面，延展会拉长曲线对象，从而使其形状变形。可以逆时针或顺时针旋转曲线对象的所有或部分节点。也可以采用倾斜节点的方法来为曲线对象造形。

如何将对象转换为曲线对象

- (1) 选择对象。
- (2) 单击排列 ► 转换为曲线。





可以将美术字转换为曲线，以为单个字符造形。



通过选择对象并单击属性栏上的“转换为曲线”按钮也可将对象转换为曲线对象。

如何选择节点

- (1) 打开形状编辑展开工具栏 ，然后单击形状工具 。
- (2) 选择曲线对象。
- (3) 单击节点。

还可以

选择多个节点	按 Shift 键，然后单击每个节点
选择选定曲线上的全部节点	单击编辑 ► 全选 ► 节点
撤销选择单个节点	按 Shift 键，然后单击选定的节点
撤销选择多个节点	按 Shift 键，然后单击每个选定的节点
撤销选择全部节点	单击绘图窗口中的空白区



使用形状工具选择曲线时，按 Home 键可选择曲线对象的第一个节点，按 End 键可选择最后一个节点。

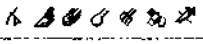


如何添加或移除节点

如果要	请执行以下操作
添加节点	打开形状编辑展开工具栏，接着单击形状工具，然后选择一个曲线对象，最后要在要添加节点处双击
删除节点	打开形状编辑展开工具栏，接着单击形状工具，然后选择一个曲线对象，最后双击节点



打开曲线展开工具栏，单击钢笔工具，然后单击任意两个节点之间的一个点，也可以将节点添加到选定的线条上。




如何连结单个子路径的结束节点

- (1) 打开形状编辑展开工具栏 ，然后单击形状工具 。
- (2) 单击子路径。
- (3) 单击属性栏上的“自动闭合曲线”按钮 .



也可以单击排列 ► 闭合路径来闭合多个子路径。




如何连结多个子路径的节点

- (1) 打开形状编辑展开工具栏 ，然后单击形状工具 .
- (2) 按 Shift 键，然后单击每个子路径的节点。
- (3) 单击属性栏上的“将曲线扩展成封闭”按钮 .








如果要连结单独曲线对象的节点，首先必须将它们组合为一个单一的曲线对象，然后再连结新子路径的结束节点。

如何对齐节点

- (1) 打开形状编辑展开工具栏 ，然后单击形状工具 。
- (2) 选择曲线对象。
- (3) 按 Shift 键，然后选择要对齐的节点。
- (4) 单击属性栏上的“对齐节点”按钮 。



如何使曲线尖突、平滑或对称

- (1) 打开形状编辑展开工具栏 ，然后单击形状工具 。
- (2) 单击节点。
- (3) 在属性栏上，单击下列按钮之一：
 - 使节点成为尖突 
 - 平滑节点 
 - 生成对称节点 



也可以使用快捷键来改变现有节点的类型。要将平滑节点更改为尖突节点，或将尖突节点更改为平滑节点，请使用形状工具单击该节点并按 C 键。要将对称节点更改为平滑节点，或将平滑节点更改为对称节点，请使用形状工具单击该节点并按 S 键。



如何处理曲线对象线段

- (1) 打开形状编辑展开工具栏 ，然后单击形状工具 。
- (2) 选择曲线对象。
- (3) 拖放线段，直至获得想要的形状。



还可以

拉直曲线段	单击曲线段，然后单击属性栏上的“转换曲线为直线”按钮
弯曲直线段	单击直线段，然后单击属性栏上的“转换直线为曲线”按钮
改变曲线方向	单击线段，然后单击属性栏上的“反转曲线的方向”按钮

如何延展、缩放、旋转或倾斜节点

- (1) 打开形状编辑展开工具栏 ，然后单击形状工具 。
- (2) 选择曲线对象。
- (3) 沿着要变换的曲线选择节点。

(4) 在属性栏上, 单击下列按钮之一:

- 延展与缩放节点 
- 旋转与倾斜节点 


(5) 拖动一系列手柄来变换节点。

如何使用反射节点模式为曲线对象造形

反射节点模式允许编辑节点, 并使对应的节点上按相反的方向也发生同样的编辑。例如, 可以将节点向右移动, 它的对应节点将向左移动相同的距离。

如果要为曲线对象造形并使更改从左到右或者从上到下镜像, 上述功能就很有用。

通常情况下从一个多少有些对称的曲线对象开始, 或者从两个曲线对象(其中第2个对象是通过镜像第1个对象而创建的)开始。

(1) 单击形状工具 。

(2) 在左右或上下选择对应节点。拖动鼠标选择节点或者单击某个节点, 按住 Shift 键, 然后单击每个附加的节点。

(3) 在属性栏上, 单击下列按钮之一:

- 垂直反射节点按钮
- 水平反射节点按钮

(4) 编辑一边上的节点。

反之, 另一边上的对应节点也发生变化。



要使用反射节点模式为多个对象造形, 请单击第一个对象, 然后拖动鼠标选择节点, 或者按住 Shift 键并单击第1个对象上的每个节点。然后按住 Shift 键, 单击第2个对象, 并拖动鼠标选择节点, 或者按住 Shift 键并单击第2个对象上的每个节点。

6.2 涂抹对象

涂抹允许通过拖放对象、对象群组或位图边缘的轮廓使对象变形。如图 6-2 所示, 位于前景和背景中的对象由外部涂抹(太阳光线与玻璃叶片)和内部涂抹(云纹)造形。将涂抹应用于对象时, 无论是激活图形蜡版笔控制还是使用应用于鼠标的设置, 都可以控制变形的范围和形状。

涂抹效果会对旋转(或持笔)的角度以及图形蜡版笔的斜移角度做出响应。旋转笔可以改变涂抹效果的角度, 斜移笔则可以调平笔刷尖并改变涂抹的形状。如果使用鼠标, 则可以通过指定相应的值来模拟笔的持笔和斜移。增加 0°~359° 之间

的持笔角度可改变笔触的角度。减少 $90^{\circ} \sim 1^{\circ}$ 之间的斜移角度时, 可通过调平笔刷尖来改变涂抹形状。

涂抹可以响应蜡板上笔的压力, 此时涂抹随着压力的增大而变宽, 而随着压力的减少而变窄。如果使用鼠标或要覆盖笔压, 则可以输入真实值, 以便模拟蜡板上笔的压力。到 -10 的负值创建狭窄的变形, 0 保持均衡笔触宽度; 而到 10 的正值则创建扩展的变形。



图 6-2

无论是使用笔还是鼠标, 都必须指定笔尖的大小。笔尖的大小决定应用于对象的涂抹的宽度。

可以将涂抹效果应用于对象的内部和外部。

如何涂抹对象

- (1) 使用挑选工具选择一个对象。
- (2) 打开形状编辑展开工具栏, 然后单击涂抹笔刷工具。
- (3) 沿轮廓拖动, 使之变形。

还可以

改变笔刷笔尖的大小	在属性栏上的“笔尖大小”框中键入一个值
使用图形笔时改变笔刷笔尖的大小	单击属性栏上的“使用笔压”按钮, 并对笔应用压力
将涂抹加宽或变窄	在属性栏上的“添加干效果”框中键入一个介于 -10~10 之间的值
指定涂抹形状	在属性栏上的“为斜移设置输入固定值”框中键入一个介于 $1 \sim 90$ 之间的值
使用图形笔时改变涂抹形状	单击属性栏上的“使用笔斜移”按钮

指定用于涂抹的笔尖形状的角度	在属性栏上的“为关系设置输入固定值”框中键入一个介于 0~359 之间的值
使用图形笔时改变用于涂抹的笔尖形状的角度	单击属性栏上的“使用笔报告”按钮
涂抹对象内部	单击对象外部并向内拖动
涂抹对象外部	单击对象内部并向外拖动



不能将涂抹应用于因特网或嵌入对象、链接图像、网格、遮罩或网状填充的对象。不能将涂抹应用于具有调和效果和轮廓图效果的对象。



要获取涂抹控制的最小值和最大值，请右击属性栏上的控制，然后单击设置。

6.3 使对象粗糙

利用粗糙效果可以将锯齿或尖突的边缘应用于对象，包括线条、曲线以及文本。图 6-3 所示为将粗糙或尖突应用于部分轮廓或路径。无论是激活图形蜡版笔还是将设置应用于鼠标，都可以控制缩进的大小、角度、方向以及数量。

粗糙效果取决于图形蜡版笔的移动或固定设置，或取决于将垂直尖突自动应用于线条。面向或远离蜡版表面斜移笔可增加和减少尖突的大小。使用鼠标时，可以指定介于 1° ~ 90° 之间的斜移角度。在将粗糙效果应用于对象时，可以通过改变笔的旋转（或持笔）角度来确定尖突的方向。使用鼠标时，可以设置介于 0° ~ 359° 之间的持笔角度。也可以在拖动时增加或减少尖突的应用数量。



粗糙效果也可以响应蜡版上笔的压力。应用的压力越大，在粗糙区域中创建的尖突就越多。使用鼠标时，可以指定相应的值来模拟笔压。

还可以改变笔刷笔尖的大小。



图 6-3

如何使对象粗糙

- (1) 使用挑选工具选择一个对象。
- (2) 打开形状编辑展开工具栏 ，然后单击粗糙笔刷工具 。
- (3) 指向要变粗糙的轮廓上的区域，然后拖动轮廓，使之变形。

还可以

指定粗糙尖突的大小	在属性栏上的“笔尖大小”框中键入一个介于 01"~2" 之间的值
改变粗糙区域中的尖突数量	在属性栏上的输入尖突频率的值框中键入一个介于 1~10 之间的值
使用图形笔时改变粗糙区域中的尖突数量	单击属性栏上的“使用笔压”按钮
指定粗糙尖突的高度	在属性栏上的“为斜移设置输入固定值”框中键入一个介于 1~90 之间的值
拖动时增加粗糙尖突的数量	在属性栏上的“添加下效果”框中键入一个介于 -10~10 之间的值
使用图形笔时改变粗糙尖突的高度	单击属性栏上的“使用笔斜移”按钮
指定粗糙尖突的方向	从“尖突方向”列表框中选择固定方向。在属性栏上的“为关系设置输入固定值”框中键入一个介于 0~359 之间的值
使用图形笔时改变粗糙尖突的方向	从属性栏上的“尖突方向”列表框中选择笔设置
创建与路径或轮廓垂直的粗糙尖突	从属性栏上的“尖突方向”列表框中选择自动



应用粗糙效果之前，带有所应用的变形、封套和透视点的对象被转换为曲线对象。



要使斜移角度和持笔角度响应图形蜡版笔，请右击粗糙的对象，然后从子菜单中选择一个命令。

要获取粗糙控制的最小值和最大值，请右击属性栏上的控制，然后单击设置。

6.4 应用变形效果

可以应用 3 种类型的变形效果来为对象造形，如表 6-1 所示。

表 6-1

变形效果	描述
推拉	允许推进对象的边缘，或拉出对象的边缘
拉链	允许将锯齿效果应用于对象的边缘。可以调整效果的振幅和频率
扭曲	允许旋转对象以创建旋涡效果。可以选定旋涡的方向以及旋转原点、旋转度及旋转量

图 6-4 所示为应用任何一种变形效果前的原始绘图。



图 6-4

图 6-5 所示为应用了种变形效果后的绘图，从左上角顺时针方向：推失真、拉链失真、拉失真和扭曲变形。







图 6-5

使对象变形后，可以通过改变变形中心来改变效果。此点由菱形手柄确定，

变形在此手柄周围产生。它与数学用的圆规相似，都是书写头围绕固定点移动。可以将变形中心放在绘图窗口的任意位置，或者选择将其定位在对象的中心位置。这样，变形就会均匀分布，而且对象的形状也会随其中心的改变而改变。

通过把新的变形应用于已变形的对象上还可产生给人印象更深的效果。例如，如果在扭曲变形上应用拉链失真，不会失去原始变形的效果。CorelDRAW 应用程序还允许移除和复制变形效果。

如何使对象变形

- (1) 打开交互式工具展开工具栏，然后单击交互式变形工具 。
- (2) 在属性栏上，单击下面一个按钮并指定需要的设置：
 - 推拉失真 
 - 拉链失真 
 - 扭曲变形 
- (3) 指向要放置变形中心的位置，然后拖动，直至获得想要的对象形状。

还可以

改变变形中心	将菱形定位手柄拖到一个新位置
调整拉链失真上的点数	移动变形手柄中心上的滑竿
将多种变形应用于一个对象	单击属性栏上的其他变形类型，接着单击对象，然后拖动



可以将多种效果重新应用于已变形的对象。



通过单击属性栏上的“中心变形”按钮可以将变形定位在中心位置。

如何移除变形

- (1) 选择一个已变形的对象。
- (2) 单击效果 ▸ 清除变形。



这种移除变形的方法会清除最近应用的变形。



通过单击属性栏上的“清除变形”按钮也可以从选定的对象移除变形。

如何复制变形

- (1) 选择要复制变形的对象。
- (2) 单击效果 ▸ 复制效果 ▸ 变形自。
- (3) 单击已变形的对象。






6.5 使用封套为对象造形

CorelDRAW 允许通过将封套应用于对象来为对象造形，包括线条、美术字和段落文本框。封套由多个节点组成，可以移动这些节点以为封套造形，从而改变对象形状。可以应用符合对象形状的基本封套，或者也可以应用预设的封套。应用封套后，可以进行编辑，或添加新的封套来继续改变对象的形状。CorelDRAW 也允许您复制和移除封套。

通过添加和定位节点可以编辑封套。添加节点使您能够更好地控制封套包含的对象的形状。CorelDRAW 还允许删除节点，同时移动多个节点，改变节点类型和将封套的线段改为直线或曲线。

也可以改变封套的映射模式，从而指定对象是如何适合此封套。例如，可以延展对象以适合封套的基本尺度，然后应用水平映射模式来进行水平压缩，使它能够适合封套的形状。

如何应用封套

- (1) 选择一个对象。
- (2) 打开交互式工具展开工具栏，然后单击交互式封套工具 .
- (3) 在属性栏上，单击下列按钮之一：
 - 封套的直线模式  ——基于直线创建封套，为对象添加透视点。
 - 封套的单弧模式  ——创建一边带弧形的封套，使对象为凹面结构或凸面结构外观。
 - 封套的双弧模式  ——创建一边或多边带 S 形的封套。
 - 封套的非强制模式  ——创建任意形式的封套，允许改变节点的属性以及添加和删除节点。
- (4) 单击对象。
- (5) 拖动节点以为封套造形。

如果要重置封套，请在松开鼠标之前按 Esc 键。

还可以

应用预设封套	单击属性栏上的“添加预设”按钮，然后单击封套形状
将封套应用于带封套的对象	单击属性栏上的“添加新封套”按钮，然后拖动节点来改变封套形状
移除封套	单击效果 ▸ 清除封套



通过启用属性栏上的“保留线条”按钮可以防止将对象的直线转换为曲线。


如何复制封套

- (1) 选择要复制封套的对象。
- (2) 单击效果 ▸ 复制效果 ▸ 建立封套自。
- (3) 选择要复制封套的对象。



选择一个对象，单击属性栏上的“复制封套属性”按钮，然后选择带有要复制封套的对象，也可以复制封套。

如何编辑封套的节点和线段

- (1) 打开交互式工具展开工具栏，然后单击交互式封套工具 .
- (2) 选择带有封套的对象。
- (3) 双击封套以添加节点，或双击节点以将其删除。

还可以

一次移动几个封套节点	单击属性栏上的“封套的非强制模式”按钮，圈选想要移动的节点，然后拖动 任意节点到新的位置
将相对的节点沿相同的方向移动相等的距离	按 Shift 键，选择两个相对的节点，然后将它们拖放到新位置
将相对的节点沿相反的方向移动相等的距离	单击属性栏上的“封套的非强制模式”按钮，使其凸起，接着按 Shift 键，选择两个相对的节点，然后将它们拖到新位置
更改封套节点类型	单击属性栏上的封套的“非强制模式”按钮，使其下陷，然后单击使节点成为尖突、平滑节点或生成对称节点按钮
将封套线段改为直线或曲线	单击属性栏上的封套的“非强制模式”按钮，使其下陷，接着单击直线段，然后单击“转换曲线为直线”按钮或“转换直线为曲线”按钮

6.6 拆分和擦除部分对象

可以将位图或矢量对象拆分为二，并且可以通过重绘其路径来重塑。还可以沿直线或锯齿线拆分闭合对象。CorelDRAW 使您可以选择将一个对象拆分为两个对象，或将其保持为一个由两个或多个子路径组成的对象。刻刀工具通过将椭圆剪切为二（左侧）来创建两个单独的对象，如图 6-6 所示。这两个对象被分开，并用于形成螺纹顶部（右侧）。可以指定是否要自动封闭路径，或者是否要一直将它们打开。

CorelDRAW 允许擦除不需要的部分位图和矢量对象。自动擦除将自动封闭所有受影响的路径，并将对象转换为曲线。如果擦除连线，CorelDRAW 会创建子路径，而不是单个对象。

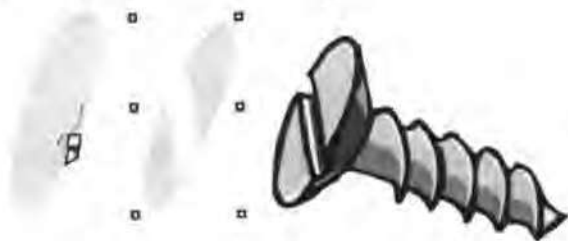
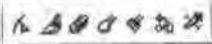



图 6-6

如何拆分对象

- (1) 打开形状编辑展开工具栏 ，然后单击刻刀工具 。
- (2) 将刻刀工具定位在要开始剪切的对象轮廓上。
正确定位时，刻刀工具会竖直对齐。
- (3) 单击轮廓以开始剪切。
- (4) 将刻刀工具定位在要停止剪切的位置，然后再次单击。

还可以

沿手绘线条拆分对象	指向要开始剪切的位置，然后拖放至要结束剪切的位置
沿贝塞尔线拆分对象	按 Shift 键，接着单击要开始剪切对象的位置，然后在每次要改变线条方向时单击。如果要以 15° 的增量约束线条，请同时按 Shift 和 Ctrl 键
将对象拆分为两个子路径	单击属性栏上的“保留为一个对象”按钮



默认情况下，对象会被拆分为两个对象，路径也会自动闭合。当在选定的对象上使用刻刀工具时，对象变成曲线对象。

如何拆分路径

如果要	请执行以下操作
拆分路径	打开形状编辑展开工具栏，然后单击形状工具。单击属性栏上的“断开曲线”按钮
从对象提取断开的路径	打开形状编辑展开工具栏，然后单击形状工具。右击一个路径，然后单击拆分。选择代表要提取的部分路径的线段、节点或节点群组，然后单击属性栏上的“提取了路径”按钮

如何擦除部分对象

- (1) 选择一个对象。
- (2) 打开形状编辑展开工具栏 ，然后单击擦除器工具 。
- (3) 在对象上拖动。

还可以

改变擦除器笔尖的大小	在属性栏上的“橡皮擦厚度”框中键入一个值，然后按 Enter 键
改变擦除器笔尖的形状	单击属性栏上的圆形/方形按钮
保持擦除区的所有节点	禁用属性栏上的“擦除时自动减少”按钮



擦除部分对象时，任何受影响的路径都会自动闭合。

通过单击要开始擦除的位置，再单击要结束擦除的位置，可以以直线方式擦除。如果要约束线条的角度，请按 Ctrl 键。

通过用擦除器工具双击选定对象的一个区域也可以擦除该区域。

如何删除虚拟线段

- (1) 打开形状编辑展开式工具 ，然后单击虚拟段删除工具 。

- (2) 将光标移到要删除的直线段上。

正确放置时，虚拟段删除工具是竖直地贴在窗口边缘的。

(3) 单击该直线段。

如果要同时删除多个直线段，请单击指针，在要删除的所有直线段周围拖出一个选取框。



虚拟段删除工具对链接的群组（如阴影、文本或图像）无效。

6.7 修剪对象

修剪通过移除重叠的对象区域来创建形状不规则的对象。几乎可以修剪任何对象，包括克隆、不同图层上的对象以及带有交叉线的单个对象。但是不能修剪段落文本、尺度线或克隆的主对象。修剪可用于减少绘图中对象的数量。不是将鱼眼和专色添加到臭虫中，而是修剪区域（以灰色显示在左侧）来显示黑色背景（右边），如图 6-7 所示。字母 A 是用于修剪后面对象的前面对象。字母的部分侧影是在徽标（右侧）中创建的，如图 6-8 所示。

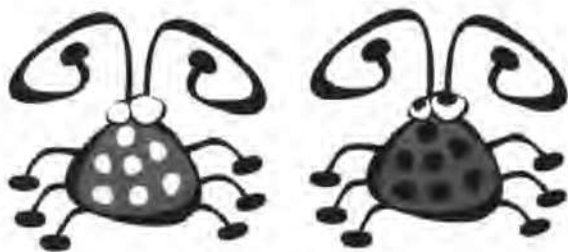


图 6-7



图 6-8

修剪对象前，必须决定要修剪哪一个对象（目标对象）以及用哪一个对象执行修剪（源对象）。例如，如果要创建由方形对象剪切成的星状剪切对象，这个星形对象就是源对象，因为是用它来修剪方形。这个方形对象是目标对象，因为它是要修剪的对象。源对象修剪它重叠的目标对象的那一部分。

目标对象保留填充和轮廓属性。如果修剪一个圆形重叠的矩形，则会移除圆形覆盖的矩形区域，从而创建一个不规则形状。

CorelDRAW 允许以不同方式修剪对象。可以将前面的对象用作源对象来修剪它后面的对象，也可以用后面的对象来修剪前面的对象。还可以移除重叠对象的隐藏区域，以便绘图中只保留可见区域。将矢量图形转换成位图时，移除隐藏区域可减小文件大小。

如何修剪对象

- (1) 选择源对象。
- (2) 按住 Shift 键，同时单击目标对象。
- (3) 单击排列 ► 造形 ► 修剪。



如果圈选对象，CorelDRAW 将修剪最底层的选定对象。如果一次选定多个对象，就会修剪最后选定的对象。



圈选源对象及目标对象，然后单击属性栏上的修剪按钮，也可以修剪对象。

如何修剪前面对象和后面对象

- (1) 圈选源对象和目标对象。
- (2) 单击排列 ► 造形，然后单击以下按钮之一：
 - 后减前——从后面的对象移除前面的对象。
 - 前减后——从前面的对象移除后面的对象。



可以修剪图框精确剪裁对象的控制对象，图框精确剪裁对象内的对象将呈现图框精确剪裁容器的新形状。

链接的对象（如阴影、路径上的文本、艺术笔、调和、轮廓图、立体模型等）在修剪前会转换成曲线对象。

如何修剪对象中的重叠区域

- (1) 圈选要修剪的对象。
- (2) 单击排列 ► 造形 ► 简化。



可以修剪图框精确剪裁对象的控制对象，以便图框精确剪裁对象内的对象呈现新形状。

链接的对象（如阴影、路径上的文本、艺术笔、调和、轮廓图、立体模型等）在修剪前会转换成曲线对象。

6.8 焊接和交叉对象

可以通过焊接和交叉对象来创建不规则形状。几乎可以对任何对象进行焊接或交叉，包括克隆、不同图层上的对象以及带有交叉线的单个对象，但是不能焊接或交叉段落文本、尺度线或克隆的主对象。

可以焊接对象以创建具有单一轮廓的对象。新对象使用焊接对象的边界作为它的轮廓，并采用目标对象的填充和轮廓属性。所有交叉线都消失。如图 6-9 所示，将叶子焊接到苹果上时将创建单一的对象轮廓。

不管对象之间是否相互重叠，都可以将它们焊接起来。如果焊接不重叠的对象，则形成起单一对象作用的焊接群组。在上述两种情况下，焊接的对象都具备目标对象的填充和轮廓属性。

可以用交叉线焊接单个对象，这样对象就会分解成几个子路径，而其外观保持不变。



图 6-9

交叉是从两个或多个对象重叠的区域创建对象的。这个新建对象的形状可以是简单的，也可以是复杂的，具体依交叉的形状而定。新建对象的填充和轮廓属性取决于定义为目标对象的那个对象。

如何焊接对象

- (1) 选择源对象或对象。
- (2) 按住 Shift 键，同时单击目标对象。
- (3) 单击排列 ► 造形 ► 焊接。



圈选源对象和目标对象，然后单击属性栏上的“焊接”按钮，也可以焊接对象。

如何交叉对象

- (1) 选择源对象。
- (2) 按住 Shift 键，同时选择目标对象。
- (3) 单击排列 ► 造形 ► 交叉。



选择源对象和目标对象，然后单击属性栏上的“交叉”按钮，也可以交叉对象。

如何交叉多个对象

- (1) 圈选源对象或对象。
- (2) 按住 Shift 键，同时单击每个目标对象。
- (3) 单击排列 ► 造形 ► 交叉。



选择源对象和目标对象，然后单击属性栏上的“交叉”按钮，也可以交叉对象。

第7章 符 号

CorelDRAW 应用程序允许创建对象并将其另存为符号。每次将符号插入绘图中，都会创建此符号的一个实例。符号的定义以及关于实例的信息都存储在作为 CorelDRAW (CDR) 文件组成部分的库中。在绘图中多次出现的对象上使用符号有助于减小文件大小。

本章涉及的知识如下：

- 创建、编辑和删除符号
- 在绘图中使用符号
- 在绘图之间共享符号

7.1 创建、编辑和删除符号

符号是只需定义一次然后就可以在绘图中多次引用的对象。对多次出现的对象使用符号有助于减小文件大小，如图 7-1 所示。绘图中的一个符号可以有多个实例，而且不会影响文件大小。因为对符号所做的更改都会被所有实例自动继承，所以使用符号可以使绘图编辑更快、更容易。

符号从对象中创建。将对象转换为符号后，新的符号会被添加到库中，而选定的对象则变为实例。还可以从多个对象创建一个符号，可以编辑符号；所做的任何更改都会影响绘图中的所有实例。还可以删除库中的符号。



图 7-1

如何将对象转换为符号

- (1) 选择一个或多个对象。
- (2) 单击编辑 ► 符号 ► 新建符号。




符号不能跨越图层。将不同图层上的对象转换为一个符号时，这些对象会被组合到最顶部的对象图层。



通过将一个或多个现有对象拖到库泊坞窗也可将对象转换为符号。

如何编辑符号


- (1) 从库泊坞窗的“符号”列表选择一个符号。
要命名或重命名该符号，请双击该符号的名称框，然后键入名称。
- (2) 单击“编辑符号”按钮 。
- (3) 修改绘图页面中的对象。
- (4) 单击绘图窗口左下角的完成编辑符号标签。



对符号所做的更改会自动应用到活动绘图中的所有实例。


在符号编辑模式下工作时，不能添加图层或保存绘图。



也可以在绘图窗口中选择一个实例，然后单击属性栏上的“编辑符号”按钮  来编辑符号。

在编辑符号时，可以插入另一个符号的实例，从而创建一个嵌套的符号。但是，不能插入同一个符号的实例。

如何删除符号

- (1) 从库泊坞窗的“符号”列表选择一个符号。
- (2) 单击“删除符号”按钮 。



删除的符号会从库中移除，而该符号的所有实例也都会从绘图中移除。

7.2 在绘图中使用符号

可以在绘图中插入符号，从而创建符号实例。可以修改符号实例的某些属性（如大小和位置），而不会影响存储在库中的符号定义。可以将一个符号实例还原为一个或多个对象，而仍保留其属性。

如何插入符号实例

- (1) 单击编辑 ► 符号 ► 库，打开库泊坞窗。
- (2) 从“符号”列表选择一个符号。
- (3) 单击“插入”按钮。



也可以通过将符号从库泊坞窗拖到绘图窗口来插入符号实例。

如何修改符号实例

- (1) 选择一个符号实例。
- (2) 进行更改。



如果一个符号包含了多个对象，符号实例中的所有对象都会被认为属于同一群组。不能修改符号实例中的单个对象。
在符号实例中，并非所有属性都可以修改。



选择符号实例后，可以修改属性栏上的多个对象属性。

如何将一个符号实例还原为一个或多个对象

- (1) 选择一个符号实例。
- (2) 单击编辑 ► 符号 ► 恢复对象。



符号仍然保留在库中。



右击符号实例，然后单击恢复对象，也可以将符号实例还原为对象。

如何删除符号实例

- (1) 选择一个符号实例。
- (2) 按 Delete 键。



符号仍然保留在库中。

7.3 在绘图之间共享符号

CorelDRAW 的每个绘图都有自己的符号库，它们是 CorelDRAW (CDR) 文件的组成部分。通过复制和粘贴可以在绘图之间共享符号。将符号复制到剪贴板不会将原来的符号从库中删除。

也可以将符号的实例复制和粘贴到剪贴板或从剪贴板复制出来进行粘贴。粘贴符号实例会将符号放置在库中，并且将该符号的实例放置在绘图中。随后的粘贴会将该符号的另一个实例放置在绘图中，而不会添加到库中。如果将修改的符号实例粘贴到绘图中，新的实例会保持原始实例的属性，而库中的新符号定义将保持原始符号的属性。符号实例的复制和粘贴方法与其他对象相同。

如何复制或粘贴符号

如果要	请执行以下操作
将符号复制到剪贴板	从库泊坞窗的“符号”列表选择一个或多个符号，右击然后单击复制
从剪贴板中粘贴符号	在库泊坞窗中，右击然后单击粘贴



如果粘贴的符号名称与已有符号相同，新的符号名称后会附上一个递增增值。例如，名称为“徽标”的粘贴符号会被重命名为“徽标 1”。

如何导出符号库

- (1) 在符号管理器泊坞窗中，单击当前文档。
- (2) 单击导出库。
- (3) 选择要保存库文件的驱动器和文件夹。
- (4) 在“文件名”框中键入文件名。
- (5) 单击“保存”按钮。

如何创建新库

- (1) 单击文件 ► 保存。
- (2) 选择要存储该库的驱动器和文件夹。
- (3) 在“文件名”框中键入文件名。
- (4) 从“保存类型”列表框中选择 CSL - Corel Symbol Library。
- (5) 单击“保存”按钮。

如何将符号添加到现有库

- (1) 单击文件 ► 打开。
- (2) 选择要存储该库的驱动器和文件夹。
- (3) 从“文件类型”列表框中选择 CSL - Corel Symbol Library。
- (4) 选择要添加符号的库文件。
- (5) 将符号粘贴到该文档。
- (6) 保存库文件。

如何修改符号实例的对象属性

符号实例的对象属性可以修改，如表 7-1 所示。如果一个符号包含了多个对象，符号实例中的所有对象会被统一视为一个单独的对象，如同它们已被合为一个群组一样。

表 7-1

属性	注释
位置	可以在属性栏上修改。有关详细信息，请参见定位对象
大小	可以在属性栏上修改。有关详细信息，请参见调整对象大小和缩放对象
比例	百分比与符号定义相关。可以在属性栏上修改。有关详细信息，请参见调整对象大小和缩放对象
倾斜	有关详细信息，请参见倾斜和延展对象
旋转角度	可以在属性栏上修改。有关详细信息，请参见旋转和镜像对象
透明度	仅限于均匀透明度 单击对象属性泊坞窗中的符号效果标签。有关详细信息，请参见应用透明度
镜像	可以在属性栏上修改。有关详细信息，请参见旋转和镜像对象
段落文本换行	单击对象属性泊坞窗中的常规标签。也可以在属性栏上修改。有关详细信息，请参见将段落文本环绕在对象和文本周围
顺序	可以在属性栏上修改。有关详细信息，请参见改变对象顺序
名称	实例的名称显示在对象管理器泊坞窗中。双击可更改名称

不支持的对象类型

CorelDRAW 中的大多数对象都可以转换为符号，表 7-2 所示的情况例外。

表 7-2

不支持的对象类型	注释
链接的或嵌入的对象	包括条形码
有未冻结透镜的对象	必须冻结透镜
链接群组中的控制对象	符号中必须包括链接群组中的所有相关对象。例如，如果对象有阴影，就不能在转换对象时将阴影忽略不计
因特网对象	按钮、单选按钮、文本域、Java 小程序和嵌入的文件
打印合并域	
链接的位图	
放置的PDF或EPS文件	
锁定的对象	对象必须解除锁定
段落文本	
连线和尺度线	必须拆分或包含一个或多个链接的对象
辅助线	
翻滚	不能将翻滚转换为符号；但是可以在翻滚状态中包括一个符号实例
具有透明度的对象或应用了透明效果的对象	

7.4 管理集合和库

要使用的大多数符号都已创建，并被存储在库文件中，这些库文件分为不同的集合。

符号管理器泊坞窗始终显示位于本地符号文件夹中的库和集合。可以从网络上的其他地方向符号文件夹中添加集合和库。将本地或外部符号插入绘图时，该符号定义的副本会被添加到文档中，但该副本仍保持与源符号的链接。

如何添加集合或库

- (1) 单击窗口 ▾ 泊坞窗 ▾ 符号管理器。
- (2) 在目录树中，单击本地符号或网络符号。
- (3) 单击“添加库”按钮。
- (4) 找到并选择相应的集合或库。
- (5) 单击“确定”按钮。

如何删除集合或库

- (1) 在符号管理器泊坞窗中，单击集合或库。
- (2) 按 Delete 键。



将从符号管理器泊坞窗的目录树中移除该集合或库，但不会删除文件。

第 8 章 强大的交互式工具与效果

本章将展现一些非常优秀的作品，如 Corel 全球绘画大赛中的获奖作品，很多都用到了本章提到的工具。

本章涉及的知识如下：

- 调和
- 勾划对象轮廓线
- 创建矢量立体模型
- 透镜
- 应用透明度
- 创建阴影
- 为对象应用透视
- 创建图框精确剪裁对象

8.1 调 和

CorelDRAW 允许创建调和，如直线调和、沿路径调和及复合调和。

直线调和显示形状和大小从一个对象到另一个对象的渐变。中间对象的轮廓和填充颜色在色谱中沿直线路径渐变。中间对象的轮廓显示厚度和形状的渐变。直线调和可用来创建具有玻璃外观的图形，如图 8-1 所示。翻滚按钮（左侧）包含紧密重叠的调和对象的调和。

创建调和后，可以将其设置复制或克隆到其他对象上。复制调和时，对象具备所有与调和相关的设置，但不包括轮廓和填充属性。克隆调和时，对原始调和（也叫主对象）所做的更改会应用于克隆。



图 8-1

可以沿路径形状的部分或全部来适合对象，而且可以给一个调和添加一个或多个对象，以此来创建复合调和。直线调和（顶部）会适合曲线路径（底部），如图 8-2 所示。

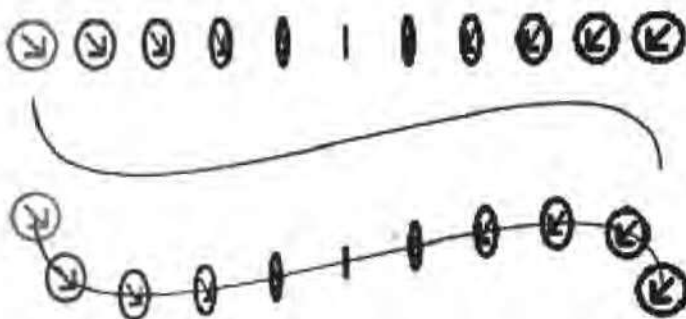


图 8-2

通过调整其中间对象的数量和间隔、调和的颜色渐变、调和映射到的节点、调和路径以及起始对象和结束对象，可以改变调和的外观。可以熔合拆分或复合调和的组件来创建单个对象。复合调和由 3 种调和组成，如图 8-3 所示。



图 8-3

也可以拆分和移除调和。

通过映射节点可以控制调和的外观。箭头上的 4 个节点被映射到方形的 4 个角，以便显示逐渐转换（底部）的过程。



图 8-4

如何调和对象

如果要	请执行以下操作
沿直线调和	打开交互式工具展开工具栏，然后单击交互式调和工具。选择第 1 个对象，并在第 2 个对象上拖动。如要重置调和，请在拖动的同时按 Esc 键
沿手绘路径调和对象	打开交互式工具展开工具栏，然后单击交互式调和工具。选择第 1 个对象。按住 Alt 键，然后拖动以绘制到第 2 个对象的线条
使调和适合路径	打开交互式工具展开工具栏，然后单击交互式调和工具。单击调和。单击属性栏上的“路径属性”按钮。单击新路径。使用曲形箭头，单击要适合调和的目标路径
在整个路径上延展调和	选择已适合路径上的调和。单击属性栏上的“杂项调和选项”按钮，然后启用“沿全路径调和”复选框
创建复合调和	使用交互式调和工具，从一个对象拖放到另一调和的起始对象或结束对象

如何复制或克隆调和

- (1) 选择要调和的两个对象。

(2) 单击效果，然后单击以下选项之一：


- 复制效果 ▶ 调和自
- 克隆效果 ▶ 调和自

(3) 选择要复制或克隆其属性的调和。



不能复制或克隆复合调和。

如何为适合某个路径的调和中的中间对象设置距离

(1) 选择调和 。

(2) 单击属性栏上的“使用确定步数或固定间距的调和”按钮。


(3) 在属性栏上的步数或调和形状之间的偏移量框中键入一个值。

(4) 按 Enter 键。






单击属性栏上的“对象和颜色加速”按钮，然后移动相应的滑竿，可以设置对象和颜色的加速速率。

如何为调和中的中间对象设置颜色渐变

(1) 选择调和 。

(2) 在属性栏上单击下列选项之一：

- 直接调和 
- 顺时针调和 
- 逆时针调和 





不能用由位图、底纹、图样或 PostScript 填充填充的调和对象来创建颜色渐变。



通过单击属性栏上的“对象和颜色加速”按钮，然后移动相应的滑竿，可以设置对象的颜色从第 1 个对象向第 2 个对象变换时的速度。

如何映射调和的节点

(1) 选择调和 。

(2) 单击属性栏上的“杂项调和选项”按钮 。

(3) 单击属性栏上的“映射节点”按钮。

(4) 单击起始对象上的节点，然后单击结束对象上的节点。

如何处理调和中的起始对象或结束对象

如果要	请执行以下操作
选择起始对象或结束对象	选择一种调和，再单击属性栏上的“起始和结束对象属性”按钮，最后单击显示起点或显示终点
更改调和的起始对象或结束对象	选择一种调和，再单击属性栏上的“起始和结束对象属性”按钮，最后单击新起点或新终点。单击要用作调和的起点或终点的调和外的对象
熔合拆分或复合调和中的起始对象或结束对象	按住 Ctrl 键，同时单击调和中的某个起始对象、中间对象或结束对象。单击属性栏上的“杂项选项”按钮。如果已选择了起始对象，请单击“熔合始端”按钮。如果已选择了结束对象，请单击“熔合末端”按钮



可以通过单击排列 ► 顺序 ► 逆序来反转调和方向。

如何改变调和路径

- (1) 选择调和
- (2) 单击属性栏上的“路径属性”按钮 ，然后单击新路径。
- (3) 单击要用于调和的路径。

还可以

从路径分离调和	单击属性栏上的“路径属性”按钮，然后单击从路径分离
改变选定的手绘调和的路径	用形状工具单击调和路径，然后拖动某个路径节点



要选择调和路径，请单击“路径属性”按钮，然后单击显示路径。

如何拆分调和

- (1) 选择调和
- (2) 单击属性栏上的“杂项选项”按钮 。
- (3) 单击“拆分”按钮

(4) 单击要拆分调和的点上的中间对象。



不能在紧挨起始对象或结束对象的中间对象处拆分调和。

如何移除调和

(1) 选择调和 。

(2) 单击效果 ► 清除调和。



单击属性栏上的“清除调和”按钮，也可以移除选定的调和。

8.2 对象轮廓线

在 CorelDRAW 中可以通过勾划对象的轮廓线来创建一系列渐进到对象内部或外部的同心线。CorelDRAW 还允许设置轮廓线的数量和距离。中心轮廓图已应用于对象。轮廓线和线条之间的距离是可以改变的，如图 8-5 所示。

勾划对象轮廓线之后，就可以将轮廓图设置复制或克隆至另一对象。

还可以改变在轮廓线与轮廓图的轮廓本身之间填充的颜色。可以在轮廓图效果中设置颜色渐进，其中一种颜色调和到另一种颜色中。颜色渐变可以在所选颜色范围内沿直线、顺时针或逆时针路径进行。

外部轮廓图已应用于对象。请注意，外部轮廓会从对象的外部边缘投射，如图 8-6 所示。



图 8-5



图 8-6

如何勾划对象轮廓线

(1) 打开交互式工具展开式工具栏 ，然后单击交互式轮廓图工具 。

(2) 单击一个对象或一组群组对象，然后向中心拖动起始手柄来创建内部轮廓图。

(3) 移动对象滑块，更改轮廓图步数。

还可以

指定轮廓线数	单击属性栏上的“内部”按钮，然后在属性栏的轮廓图步长值框键入一个值
指定轮廓线之间的距离	在属性栏的“轮廓图偏移”框键入一个值
加速轮廓线渐进	单击属性栏的“对象和颜色加速”按钮，然后移动对象滑块



可以从中心向外拖动起始手柄来创建外部轮廓图。

如何复制或克隆轮廓图

- (1) 选择要勾划轮廓线的对象。
- (2) 单击效果，然后单击以下按钮之一：
 - 复制效果 ▶ 轮廓图自
 - 克隆效果 ▶ 轮廓图自
- (3) 单击轮廓对象。

如何设置轮廓对象的填充颜色

(1) 打开交互式工具展开式工具栏 ，然后单击交互式轮廓图工具 。

(2) 选择一个轮廓对象。

(3) 打开属性栏上的填充颜色挑选器，然后单击一种颜色。

如果原始对象有渐变填充，将显示第2个颜色挑选器。



可以单击属性栏上的“对象和颜色加速”按钮来加速填充颜色渐进。
可以将某种颜色从调色板拖到末端填充手柄来改变轮廓图中心的颜色。

如何给轮廓对象指定一种轮廓颜色

(1) 打开交互式工具展开式工具栏 ，然后单击交互式轮廓图工具 。

(2) 选择一种轮廓对象。

(3) 打开属性栏上的轮廓颜色挑选器，然后单击一种颜色。




如何设置填充渐进

(1) 打开交互式工具展开式工具栏 ，然后单击交互式轮廓图工具 。

廓图工具 。

(2) 选择一种轮廓对象。

(3) 单击属性栏上的以下按钮之一：

- 线性轮廓颜色 
- 顺时针轮廓颜色 
- 逆时针轮廓颜色 

8.3 矢量立体模型

通过创建矢量立体模型可以使对象出现三维效果。通过投射对象上的点并将它们连接起来以产生三维幻觉，从而创建矢量立体模型。CorelDRAW 还允许将矢量立体模型应用于群组中的对象。

创建立体模型后，就可以将其属性复制或克隆到选定对象。克隆和复制操作可以将立体化对象的立体模型属性复制到另一对象。但是，不能从主对象独立地编辑克隆的立体模型设置。

可以旋转该对象，改变其方向，并使其角变圆来改变立体模型的形式。

CorelDRAW 还允许移除矢量立体模型。

斜角

使对象呈现三维外观的另一种方法是为立体模型应用斜角修饰边。斜角可以产生对象的立体化边缘的一角被切除的幻觉。可以指定斜角的角度和深度值来控制效果。

立体化填充

可以将填充应用于整个矢量立体模型或矢量立体模型的立体化表面。图 8-7 所示为立体化填充：（左到右）纯色、使用照明的纯色、覆盖的双色图样、非覆盖的双色图样、覆盖的位图。可以用填充单独覆盖每个表面，或者应用覆盖式填充，以便完全填充整个对象，使其图样或底纹不出现断裂。

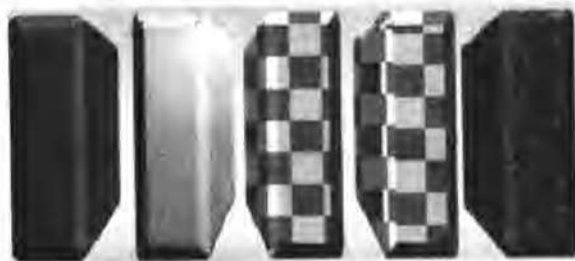


图 8-7

照明

可以应用光源来增强矢量立体模型的立体感。最多可使用 3 个光源，以不同强度投射到立体化对象。当不再需要光源时，可以将其移除。

灭点

可以创建所有线条汇聚于灭点的矢量立体模型。可以将矢量立体模型的灭点复制到另一对象，使两个对象看起来向同一点后退。图 8-8 所示为具有相同灭点的矢量立体模型。





图 8-8

也可以让两个矢量立体模型具有不同的灭点，如图 8-9 所示。



图 8-9

如何创建矢量立体模型

- (1) 打开交互式工具展开式工具栏 ，然后单击交互式立体化工具 。
- (2) 单击属性栏上的“向量立体化模式”按钮。
- (3) 从属性栏的“立体化类型”列表框中选择一种立体化类型。
- (4) 选择一个对象。

(5) 拖动对象的选择手柄, 以设置立体模型的方向和深度。
如果要重置立体模型, 请在释放鼠标按钮之前按 Esc 键。

还可以

对矢量立体模型应用预设设置	选择立体模型对象, 单击交互式立体化工具, 然后从属性栏的“预设”列表框中选择一种预设设置
---------------	---

如何复制或克隆矢量立体模型

- (1) 选择要立体化的对象。
- (2) 单击效果, 然后单击以下按钮之一:
 - 复制效果▶立体化自
 - 克隆效果▶立体化自
- (3) 单击立体化对象。

如何改变矢量立体模型的形式

如果要	请执行以下操作
旋转立体模型	选择一个立体化对象。单击属性栏上的“立体化旋转”按钮。沿希望的方向拖动立体模型
改变立体模型的方向	单击立体模型两次。沿希望的方向拖动
将立体化矩形或方形的角弯成圆角	打开形状编辑展开式工具栏, 然后单击形状工具。沿着矩形或方形的轮廓线拖动角节点


如何移除矢量立体模型

- (1) 选择一个立体化对象。
- (2) 单击效果▶清除立体化。



也可以通过单击属性栏上的“清除立体化”按钮来移除矢量立体模型。

如何将填充应用于矢量立体模型

- (1) 用交互式立体化工具  选择一个立体化对象。
- (2) 单击属性栏的“颜色”按钮。

(3) 单击下列任一按钮：

- 使用对象填充将对象的填充应用到立体模型。
- 使用纯色将纯色应用于立体模型。
- 使用彩色阴影将斜度填充应用于立体模型。




可以在单击“使用对象填充”按钮之前启用“覆盖式填充”复选框，以将完整的图样或底纹填充应用于对象。

如何为矢量立体模型应用斜角修饰边

(1) 打开交互式工具展开式按钮 ，然后单击交互式立体化工具 。

- (2) 选择一个立体化对象。
- (3) 单击属性栏的“斜角”按钮。
- (4) 启用“使用斜角修饰边”复选框。
- (5) 在“斜角深度”框中键入一个值。
- (6) 在“斜角角度”框中键入一个值。



还可以使用斜角列表框中的交互式显示框  来设置斜角深度和角度。可以启用只显示斜角修饰边复选框，从而只显示斜角并隐藏立体模型。

如何为矢量立体模型添加光

- (1) 选择一个立体化对象。
- (2) 单击属性栏的“照明”按钮。
- (3) 单击3个光按钮中的一个。

这些光源在预览窗口中以标有数字的圆圈表示。

- (4) 拖动光源强度预览窗口中标有数字的圆圈，定位光源。

如果要创建更加逼真的阴影，请启用“使用全色范围”复选框。

还可以

调整光源的强度 在光源强度预览窗口中选择光源，然后移动强度滑块

移除光源 单击激活的光按钮

如何改变矢量立体模型的灭点

如果要	请执行以下操作
锁定灭点	双击立体化对象。从属性栏的“灭点属性”列表框中选择将灭点锁定到对象或将灭点锁定到页面
复制灭点	双击要改变其灭点的立体化对象。从属性栏的“灭点属性”列表框中选择复制灭点。选择具有要复制的灭点的立体化对象
为两个立体模型设置一个灭点	双击立体化对象。从属性栏的“灭点属性”列表框中选择共享灭点。选择具有要共享灭点的立体化对象

8.4 透 镜

透镜包含创造性效果，可用来更改其外观而不会实际改变对象。

8.4.1 应用透镜

透镜改变透镜下方的对象区域的显示方式，而不改变对象的实际特性和属性。图 8-10 所示为应用于原始对象的透镜类型（最左侧）：（从左至右）热图、放大及自定义彩色图。可以将透镜应用于任何矢量对象，如矩形、椭圆、闭合路径或多边形。也可以更改美术字和位图的外观。对矢量对象应用透镜时，透镜本身会变成矢量图像。同样，如果将透镜置于位图上，透镜也会变成位图。

应用透镜之后，可以复制透镜，并将其应用于另一对象。



图 8-10

可以应用于对象的透镜类型如表 8-1 所示。

表 8-1

透镜	描述
变亮	可以使对象区域变亮和变暗，并设置亮度和暗度比率
颜色添加	可以通过在黑色背景上打开3个聚光灯（包括红色、蓝色和绿色）来模拟光线模型。可以选择颜色和要添加的颜色量
颜色限制	只需通过黑色和透过的透镜颜色就可以查看对象区域。例如，如果在位图上放置绿色的颜色限制透镜，则透镜区域中将过滤除绿色和黑色以外的所有颜色
自定义彩色图	可以将透镜下方对象区域的所有颜色改为介于指定的两种颜色之间的一种颜色。可以选择这个颜色范围的起始色和结束色，以及这两种颜色之间的渐变序列。渐变序列可以沿直线、向前或相反路径穿过色谱
鱼眼	根据指定的百分比变形、放大或缩小透镜下方的对象
热图	允许通过在透镜下方对象区域模仿颜色的冷暖度等级来创建红外图像的效果
反显	允许将透镜下方的颜色变为其互补的 CMYK 颜色。互补色是色轮上互为相对的颜色
放大	允许按指定的量放大对象上的某个区域。放大透镜取代原始对象的填充，使对象呈现透明外观
灰度浓淡	允许将透镜下方对象区域的颜色变为其等值的灰度。灰度浓淡透镜对于创建深褐色色调效果特别有效
透明度	可以使对象看起来象着色胶片或彩色玻璃
线框	允许用所选的轮廓颜色或填充颜色显示透镜下方的对象区域。例如，如果将轮廓设为红色，将填充设为蓝色，则透镜下方的全部区域看上去都具有红色轮廓和蓝色填充

如何应用透镜

- (1) 选择一个对象。
- (2) 单击效果 ► 透镜。
- (3) 从透镜泊坞窗的列表框中选择一种透镜类型。
- (4) 指定所需的设置。



不能将透镜效果直接应用于链接群组，如调和的对象、勾划的对象、斜角边修饰的对象、立体化对象、阴影、段落文本或用艺术笔工具创建的对象。



单击“锁定”按钮，然后选择要预览的透镜和设置，就可以在对图形自动应用透镜之前实时预览不同类型的透镜。找到要使用的透镜后，单击“锁定”按钮，然后单击“应用”按钮。

通过选定无关对象，对该对象应用透镜，然后将对象拖到链接群组上，就可以将透镜应用于链接群组。

如何复制透镜

- (1) 选择一个对象。
- (2) 单击效果 ► 复制效果 ► 透镜自。
- (3) 单击要复制其透镜的对象。

8.4.2 编辑透镜

可以编辑透镜，以改变透镜影响其下方区域的方式。例如，可以改变绘图窗口中标示为 X 的透镜视点，以显示绘图的任何部分。视点表示通过透镜所查看的对象的中心点。可将透镜放置在绘图窗口的任何位置，但透镜总是显示其视点标志周围的区域。例如，可以使用放大透镜上的视点标志来放大图形的某一部分。

也可以只在透镜覆盖其他对象或背景之处显示透镜。因此，在绘图窗口中透镜覆盖空白区之处看不到透镜效果。

冻结透镜的当前视图使您能移动透镜而不改变透过透镜显示的内容。另外，对透镜下方区域所做的改动不会影响视图。

如何编辑透镜

- (1) 选择一个对象。
- (2) 单击效果 ► 透镜。
- (3) 启用透镜泊坞窗的“视点”复选框。

如果只想在透镜覆盖其他对象之处显示透镜，请启用“移除表面”复选框。

- (4) 单击编辑以显示视点标志。
- (5) 将绘图窗口中的视点标志拖到新位置。
- (6) 单击“结束”按钮。

如果要冻结透镜的当前视图，请启用“冻结”复选框。

- (7) 单击“应用”按钮。



“移除表面”复选框对于鱼眼透镜和放大透镜都不可用。

8.5 透 明 度

可以将透明度应用于一个对象，从而显示透明度后面的所有对象。通过 CorelDRAW 应用程序也可以指定透明对象的颜色如何与其下方对象的颜色组合。

8.5.1 应用透明度

将透明度应用于一个对象时，透明度下方的所有其他对象都只能是部分可见的。可以通过应用于对象的同一种填充来应用透明度：即均匀、渐变、底纹和图样，如图 8-11 所示。

默认情况下，CorelDRAW 将所有透明度应用于对象的填充和轮廓，但可以指定是将透明度只应用于对象的轮廓还是只应用于对象的填充。



也可以将透明度从一个对象复制到另一个对象。

将透明度置于对象上方时，可以冻结透明度，使对象的视图随透明度移动。



图 8-11

如何应用均匀透明度

- (1) 选择一个对象。
- (2) 打开交互式工具展开工具栏 ，然后单击交互式透明工具 。
- (3) 在属性栏上，从“透明度类型”列表框中选择均匀。
- (4) 单击调色板上的一种颜色。
- (5) 在属性栏上的“开始透明度”框中键入一个值，然后按 Enter 键。

如何应用渐变透明度

- (1) 选择一个对象。
- (2) 打开交互式工具展开工具栏 ，然后单击交互式透明工具 。

(3) 在属性栏上, 从“透明度类型”列表框中选择以下一种渐变透明度:

- 线性
- 辐射
- 锥形
- 方形

(4) 重新放置显示的交互式矢量手柄, 或者将其指向对象上要开始透明度的位置, 然后拖到要结束透明度的位置。

如果要重置透明度, 请在松开鼠标键之前按 Esc 键。

(5) 在属性栏上的“透明中心点”框中键入一个值, 然后按 Enter 键。



从调色板将颜色 (颜色的阴影转换为灰度) 拖放到对象的交互式矢量手柄上, 以此可以创建自定义渐变透明度。

如何应用带底纹的透明度

(1) 选择一个对象。

(2) 打开交互式工具展开工具栏  , 然后单击交互式透明工具  。

(3) 从属性栏上的“透明度类型”列表框中选择底纹。

(4) 从属性栏上的“底纹库”列表框中选择一个样本。

(5) 打开属性栏上的第一种透明度挑选器, 然后单击一种底纹。

(6) 在属性栏的下列各框中键入相应的值:

- 开始透明度——使您可以更改起始颜色的不透明度。
- 结束透明度——使您可以更改结束颜色的不透明度。

如何应用图样透明度

(1) 选择一个对象。

(2) 打开交互式工具展开工具栏  , 然后单击交互式透明工具  。

(3) 从属性栏上的“透明度类型”列表框中的以下各项中选择一项:

- 双色图样——由“开”和“关”像素组成的简单图片。图片中包含的仅有的两种阴影都是指定的阴影。
- 全色图样——由线条和填充组成的图片, 而不是像位图一样的颜色点。这些矢量图形比位图图像更平滑、更复杂, 但更易于处理。
- 位图图样——由浅色和深色图样或矩形数组中不同颜色的像素所组成的



彩色图片。

(4) 打开属性栏上的第一种透明度挑选器，然后单击一个图样。

(5) 在属性栏的下列各框中键入相应的值：

- 开始透明度
- 结束透明度

如何指定透明度的范围

(1) 打开交互式工具展开工具栏 ，然后单击交互式透明工具 。

(2) 选择一个对其应用了透明度的对象。

(3) 从属性栏上的“将透明度应用于”列表框中的选择一项：

- 填充
- 轮廓
- 全部



如何将透明度复制到另一个对象

(1) 选择一个要对其应用透明度的对象。


(2) 单击效果 ► 复制效果 ► 透镜自。

(3) 使用水平光标选择具有要复制的透明度的对象。

如何冻结透明度的内容

(1) 打开交互式工具展开工具栏 ，然后单击交互式透明工具 。

(2) 选择一个对其应用了透明度的对象。

(3) 单击属性栏上的“冻结”按钮 。



透明度下方的对象的视图随透明度而移动，但实际对象保持不变。

8.5.2 应用合并模式

可以将合并模式应用于透明度，以便指定透明度的颜色如何与透明度后面的对象的颜色组合，如表 8-2 所示。

表 8-2

合并模式	描述
正常	应用底色上面的透明度颜色
加	将透明度颜色值与底色值相加
减	将透明度颜色值与底色值相加，再减去 255
差异	从底色减去透明度颜色，再乘以255。如果透明度颜色值为零，则乘积总是255
乘	用底色乘以透明度颜色，再用所得结果除以 255。除非将颜色应用于白色，否则将产生加深的效果。黑色乘以任何颜色，结果都是黑色。白色乘以任何颜色，这种颜色都保持不变
除	用底色除以透明度颜色，或者用透明度颜色除以底色，这取决于哪种颜色的值更大
如果更亮	用透明度颜色替换深色的任何底色像素。比透明度颜色浅的底色像素不受影响
如果颜色更暗	用透明度颜色替换浅颜色的任何底色像素。比透明度颜色深的底色像素不受影响
底纹化	将透明度颜色转换为灰度，然后将灰度值乘以底色
色度	使用透明度颜色的色度和底色的饱和度及亮度。如果要给灰度图像添加颜色，则图像不会有变化，因为颜色已被取消饱和
饱和度	使用底色的亮度与色度以及透明度颜色的饱和度
光度	使用底色的色度和饱和度以及透明度颜色的光度
反显	使用透明度颜色的互补色。如果透明度颜色的值是 127，则不会发生任何变化，因为该颜色值位于色轮中心
逻辑 AND	将透明度颜色和底色的值都转换为二进制值，然后对这些值应用布尔代数公式 AND
逻辑 OR	将透明度颜色和底色的值都转换为二进制值，然后对这些值应用布尔代数公式 OR
逻辑XOR	将透明度颜色和底色的值都转换为二进制值，然后对这些值应用布尔代数公式 XOR
红色	将透明度颜色应用于 RGB 对象的红色通道
绿色	将透明度颜色应用于 RGB 对象的绿色通道
蓝色	将透明度颜色应用于 RGB 对象的蓝色通道

如何应用合并模式

(1) 打开交互式工具展开工具栏 ，然后单击交互式透明

工具 。

- (2) 选择一个带有透明度的对象。
- (3) 从属性栏上的“透明度操作”列表框中选择一种合并模式。

8.6 阴 影

8.6.1 添加与复制阴影

阴影模拟光从以下 5 种特定透视点照射在对象上的效果：平面、右、左、下和上。可以为大多数对象或群组对象添加阴影，包括美术字、段落文本和位图。如图 8-12 所示为应用于对象的阴影。

添加阴影时，可以改变其透视点，还可以调整属性，如颜色、不透明度、淡出级别、角度和羽化。图 8-13 所示为羽化效果柔化阴影的边缘。

创建阴影后，可以将它复制或克隆到选定的对象。复制阴影时，原始对象和副本不存在关联，可以单独编辑。应用克隆操作，主对象的阴影属性就会自动应用到其克隆对象上。



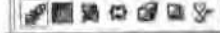

图 8-12



图 8-13

通过将阴影从其对象分离出来可以更好地控制阴影本身。由于阴影是位图，因此可以用来修改位图的任何功能或效果都适用于阴影。还可以设置阴影的渲染分辨率。也可以移除阴影。

如何添加阴影

(1) 打开交互式工具展开式工具栏 ，然后单击交互式阴影工具 。

- (2) 单击一个对象。
- (3) 拖动对象的中心或边直到阴影为所需尺寸。
- (4) 在工具栏上指定任意属性。



不能将阴影添加到链接的群组，如调和的对象、勾划轮廓线的对象、斜角修饰边对象、立体化对象、用艺术笔工具创建的对象、或其他阴影，也无法将阴影作用于无填充的对象。

如何复制或克隆阴影

(1) 选择要复制或克隆阴影的目标对象。

(2) 单击效果，然后单击以下按钮之一：

- 复制效果 ▶ 阴影自...
- 克隆效果 ▶ 阴影自...

(3) 单击对象的阴影。

如何使阴影从对象分离

(1) 选择对象的阴影。

(2) 单击排列 ▶ 分解阴影群组。

(3) 拖动阴影。

如何调整阴影的分辨率

(1) 执行下面一项操作：

- 单击工具 ▶ 选项。

(2) 在“工作区分类”列表中，单击“常规”项。

(3) 在“分辨率”框中键入一个值。

如何羽化阴影



羽化可以使阴影效果更生动、真实。增加羽化值的同时也增加了像素扩展效果的尺寸，并产生较大的位图来代表阴影效果。羽化值只能通过属性栏中的阴影羽化滑动条调整。

(1) 打开交互式工具展开工具栏 ，然后单击交互式阴影工具 。

(2) 单击属性栏上的“阴影羽化”按钮。

(3) 输入一个数值。

如何调整羽化方向

(1) 打开交互式工具展开工具栏 ，然后单击交互式阴影工具 。

(2) 单击属性栏上的“阴影羽化方向”按钮。

(3) 选择羽化方向

在羽化方向选项中包括

平均（默认）可以把阴影羽化成平均的形状，以原始对象轮廓形状为中心。

向外——限制在对象外部边缘使用。

中间——使羽化效果等于相应原始对象形状的边缘。

向内——限制在对象内容边缘使用。



8.6.2 透视阴影

透视效果可以创建光线从对象顶端、底部、左边或右边照射的阴影效果。由于可以创建拉长变形的阴影效果，边缘照射提供了非常生动的效果。

要创建透视阴影，可使用交互式阴影工具，把阴影效果中的中心标记（决定阴影偏移位置）向原始对象的一边拖动，直到同对象的边缘对齐。

如何调整阴影角度

调整透视阴影角度的最直观方法就是拖动阴影连接的边上的偏移/颜色标记。



(1) 打开交互式工具展开工具栏 ，然后单击交互式阴影工具 。

(2) 单击属性栏上的“阴影角度”按钮。

(3) 输入一个数值（0°~360°，也可以是负数）。

如何调整阴影淡出

阴影的淡出值模拟了在阴影从对象中延伸的时候，阴影颜色强度不断减小的效果。增加淡出值，会减少阴影无端的颜色强度。

(1) 打开交互式工具展开工具栏 ，然后单击交互式阴影工具 。

(2) 单击属性栏上的“淡出”按钮。

(3) 输入一个数值（0°~100°）。



只作用于透视阴影。

如何调整阴影延展

延展值本质上就是代表阴影的位图使用了变形命令，而并不是延伸了它包含的像素。

- (2) 单击属性栏上的“延展”按钮。
- (3) 输入一个数值 (0° ~ 100°)



只作于透视阴影。

如何移除阴影

- (1) 选择对象的阴影。
- (2) 单击效果 ► 清除阴影。



还可以单击属性栏上的“清除阴影”按钮来从对象移除阴影。

8.7 为对象应用透视

通过缩短对象的一边或两边来创建透视效果。这种效果使对象看起来像是沿一个或两个方向后退，因此能创建单点透视或两点透视。图 8-14 所示为应用于它的带单点（中）和两点（右）透视的原始图形（左）。

透视效果可以添加到对象或群组对象。还可以为轮廓图、调和、立体模型和用艺术笔工具创建的对象等链接群组添加透视效果。不能将透视效果添加到段落文本、位图或符号中。

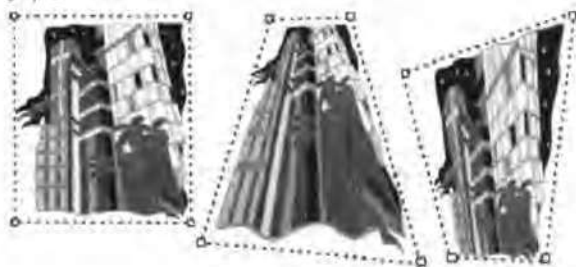


图 8-14

在应用透视效果之后，可以把它复制到图形中的其他对象，调整它或将它从对象移除。

如何应用透视

如果要	请执行以下操作
应用单点透视	单击效果 ► 添加透视。按住 Ctrl 键然后拖到某个节点处
应用两点透视	单击效果 ► 添加透视。拖动网格外面的节点以应用要使用的效果



按住 Ctrl 键，可以限制节点沿水平或垂直轴的移动，从而产生单点透视效果。




拖动时按住 Ctrl + Shift 键，可以将相对的节点沿相反的方向移动相同的距离。

如何复制对象的透视效果

- (1) 选择要对其应用透视效果的对象。
- (2) 单击效果 ► 复制 ► 透视自。
- (3) 选择要复制其透视效果的对象。

如何调整透视

- (1) 打开形状编辑展开工具栏，然后单击形状工具 。
- (2) 选择一个具有透视效果的对象。
- (3) 将节点拖动到新位置。



还可以拖动一个或两个（一起）灭点来调整透视。

拖动节点时按住 Ctrl + Shift 键，也可以将相对的节点沿相反的方向移动相同的距离。

如何移除对象的透视效果

- (1) 选择一个具有透视效果的对象。
- (2) 单击效果 ► 清除透视点。

8.8 创建图框精确剪裁对象

CorelDRAW 允许您在其他对象或容器内放置矢量对象和位图，如相片。容器可以是任何对象，如美术字或矩形。将对象放到比该容器大的另一个容器时，对象（也成为内容）就会被裁剪以适合容器的形状。这样就创建了图框精确剪裁对象。图 8-15 所示是变为图框精确剪裁对象之前的对象：美术字和位图。



图 8-15

通过将一个图框精确剪裁对象放置到另一个图框精确剪裁对象中产生嵌套的图框精确剪裁对象,可以创建更复杂的图框精确剪裁对象。也可以将一个图框精确剪裁对象的内容复制到另一个图框精确剪裁对象。如图 8-16 所示,在图框精确剪裁对象中,美术字为容器,位图形成内容。位图被造形为美术字的字母。



图 8-16

创建图框精确剪裁对象后,可以修改内容和容器。例如,可以锁定内容,以便在移动容器时让内容一起移动。CorelDRAW 还允许从图框精确剪裁对象提取内容,以便可以在不影响容器的情况下删除或修改内容。

如何创建图框精确剪裁对象

- (1) 选择一个对象。
- (2) 单击效果 ▸ 图框精确剪裁 ▸ 放置在容器中。
- (3) 单击要用作容器的对象。

如果要创建嵌套的图框精确剪裁对象,请将图框精确剪裁对象拖到容器中。

如何复制图框精确剪裁对象的内容

- (1) 选择一个对象。
- (2) 单击效果 ▸ 复制效果 ▸ 图框精确剪裁自。
- (3) 单击一个图框精确剪裁对象。

如何编辑图框精确剪裁对象的内容

- (1) 单击一个图框精确剪裁对象。
- (2) 单击效果 ▸ 图框精确剪裁 ▸ 编辑内容。
- (3) 编辑图框精确剪裁对象的内容。
- (4) 单击效果 ▸ 图框精确剪裁 ▸ 完成编辑这一级。



编辑时,容器以线框的模式显示,此时不能选定。

如何锁定或解除锁定图框精确剪裁对象的内容

右击一个图框精确剪裁对象,然后单击“锁定内容到图框精确剪裁上”。



如果在解除锁定内容时移动容器,内容会保持不动,而且在将容器移到上面以前是看不到的。

第9章 版面、对象的组织和管理

CorelDRAW 应用程序允许指定绘图页的大小、方向、计量单位和背景。可以自定义和显示页面网格与辅助线，帮助您组织对象并将对象准确放置在需要之处。例如，如果是设计时事通讯，则可以设置页面尺度以及创建辅助线，以便定位栏目和标题文本。当设计广告时，可以沿辅助线对齐图形和广告副本，并在网格内排列图形元素。标尺可以帮助您使用所选的单位沿比例尺定位网格、辅助线和对象。也可以添加和删除页面。

页面版面设置和工具完全可以自定义，并且可以用作其他绘图的默认值。

本章涉及的知识如下：

- 设置绘图页
- 使用标尺
- 设置网格
- 设置辅助线
- 设置绘图比例
- 对象管理器

9.1 绘 图 页

9.1.1 指定页面版面

绘图从指定页面的大小、方向与版面样式设置开始。

指定页面大小的途径有两条：选择预设页面大小或创建自己的页面。可以从众多预设页面大小中进行选择，范围从法律公文纸与封套到海报与网页。如果预设页面大小不符合您的要求，可以通过指定绘图尺寸来创建自定义页面大小。

页面方向既可以是横向的，也可以是纵向的。在横向页面中，绘图的宽度大于高度；而在纵向页面中，绘图的高度大于宽度。添加到绘图项目中的任何页面都采用当前方向；但可以对绘图项目中的每个页面指定不同的方向。指定页面版面时选择的选项可以作为创建所有新绘图的默认值。也可以调整页面的大小和方向，以便与用于打印的标准纸张设置匹配。

如何设置页面大小和方向

如果要

请执行以下操作

选择预设页面大小	单击版面 ► 页面设置，然后从“纸张”列表框中选择一种纸张类型
指定自定义页面大小	单击版面 ► 页面设置，然后从“纸张”列表框中选择自定义，并在“宽度”和“高度”框中键入相应的值
设置页面方向	单击版面 ► 页面设置，并启用“横向”或“纵向”选项
设置多页面文档中个别页面的方向	转至页面。单击属性栏上的设置默认或当前页大小和方向的下半部，然后单击“横向”或“纵向”按钮



如果要对绘图的所有页面都应用页面大小和方向设置，请选择设置默认或当前页大小和方向按钮的上半部，并且禁用“大小”对话框中的“仅调整当前页面大小”复选框。

也可以为个别页面指定页面大小和方向，方法是单击视图 ► 页面排序器视图，选择设置默认或当前页大小和方向按钮的下半部，再单击页面，然后使用属性栏上的按钮指定您的选项。

如何设置默认页面版面

- (1) 单击工具 ► 选项。
- (2) 在“类别”列表中，单击“文档”项。
- (3) 启用“将选项保存为新文档的默认值”复选框。
- (4) 启用“页面选项”复选框。



下一个新文档将用上次在“仅调整当前页面大小”复选框被禁用的情况下指定的页面大小和方向选项来创建。

如何使页面设置与打印机设置相匹配

- (1) 单击版面 ► 页面设置。
- (2) 启用“普通纸”选项。
- (3) 单击“从打印机设置”。

9.1.2 选择页面背景

可以选择绘图背景的颜色和类型。例如，如果要使背景均匀，可以使用纯色。如果需要更复杂的背景或者动态背景，可以使用位图。底纹式设计、相片和剪贴画等都属于位图。

选择位图作为背景时，默认情况下位图被嵌入绘图中。建议使用该选项。但也可以将位图链接到绘图，这样在以后编辑源图像时，所作的修改会自动反映在绘图中。如果要带有链接图像的绘图发送给别人，还必须发送链接图像。

可以打印和导出背景位图，也可以不导出和打印背景位图以节省计算机的资源。不再需要背景时可以将其移除。

如何使用纯色作为背景

- (1) 单击版面 ► 页面背景。
- (2) 启用“纯色”选项。
- (3) 打开颜色挑选器，然后单击一种颜色。

如何使用位图作为背景

- (1) 单击版面 ► 页面背景。
- (2) 启用“位图”选项。
- (3) 单击“浏览”按钮。
- (4) 从“文件类型”列表框中选择一种文件格式。
- (5) 找到存储该文件的文件夹。
- (6) 双击文件名。
- (7) 启用下列选项之一：
 - 链接——将位图链接到绘图，以使对源文件所做的更改反映到位图背景中。
 - 嵌入——将位图嵌入到绘图中，以使对源文件所做的更改不会反映到位图背景中。

如果希望背景与绘图一起打印和导出，请启用打印和导出背景复选框。

(8) 启用下列选项之一：

- 默认尺寸——允许使用位图的当前大小。
- 自定义尺寸——允许指定位图的尺寸。在 H 和 V 框中键入值。

如果要指定不成比例的高度和宽度值，请禁用保持纵横比复选框。



如果位图比绘图页小，位图将平铺在绘图页上。如果位图比绘图页大，位图将被裁剪以适合绘图页的大小。

背景位图不是一个对象，不能编辑。

如何移除背景

- (1) 单击版面 ► 页面背景。
- (2) 启用“无背景”选项。

9.1.3 添加、重命名和删除页面

CorelDRAW 允许将页面添加到绘图中、随时重命名页面，以及删除单个页面或所有页面。

还可以在创建多页面绘图后改变页面的顺序。还可以将对象从一页移到另一页。

如何添加页面

- (1) 单击版面 ► 插入页面。
- (2) 在“插入页面”框中键入要添加的页面数。
- (3) 启用下列选项之一：

- 前面
- 后面

如果不是在当前页而是在当前之前或者之后插入，请在“页面”框中键入页码。



如果当前页是第一页或最后一页，单击文档窗口上的“添加页”按钮也可以添加页面。

也可以按这样的方法选择添加页面的位置：右击文档窗口的页面标签，然后再单击“在后面插入页”或“在前面插入页”项。

如何重命名页面

- (1) 单击版面 ► 重命名页面。
- (2) 在“页名”框中键入页面名称。

如何删除页面

- (1) 单击版面 ► 删除页面。
- (2) 在“删除页面”对话框中键入要删除的页码。



启用“通到页面”复选框，然后在“通到页面”框中键入要删除的最后一页的页码，可以删除多个连续页面。

如何更改页面顺序

- (1) 单击视图 ► 页面排序器视图。

(2) 将页面拖到一个新位置。

还可以

复制页面	右击，将页面拖放到一个新位置，然后从列表框中选择复制
返回到普通视图	双击页面



也可以通过拖动绘图窗口底部的文档导航器上的页面标签来更改页面顺序。

如何将对象移动到另一个页面

将对象拖动到要将对象移动到的页面的页码标签上，同时不要松开鼠标按钮，将对象拖动到页面中的相应位置。

9.2 标 尺

9.2.1 使用标尺

可以在绘图窗口中显示标尺，帮助您准确地绘制、缩放和对齐对象。可以隐藏标尺或将其移到绘图窗口中的另一位置。还可以根据需要自定义标尺的设置。例如，你可以设置标尺原点，选择计量单位，以及指定每个完整单位标记之间显示多少标记或刻度。

默认情况下，CorelDRAW 将与标尺相同的单位应用于再制和微调距离。可以修改默认值，以便为这些或其他设置指定不同的单位。

如何隐藏或显示标尺

- 单击视图 ► 标尺。

标尺命令旁边的复选标记说明显示了标尺。

如何移动标尺

- 按住 Shift 键，同时在绘图窗口中将标尺拖放至新的位置。

如何自定义标尺设置

- (1) 单击视图 ► 网格和标尺设置。
- (2) 在“文档类别”列表中单击标尺。

(3) 在“单位”区域，从“水平”列表框中选择一种计量单位。

如果要对垂直标尺使用不同的计量单位，请禁用“水平和垂直标尺的单位相同”复选框，然后在“垂直”列表框中选择一种计量单位。

(4) 在“原点”区域，在下列框中键入值：

- 水平
- 垂直

(5) 在“刻度记号”框中键入一个值。



如果更改了标尺的计量单位，微调距离的计量单位也会随之自动更改，除非首先禁用了“微调”区域中的“再制距离、微调和标尺使用相同单位”复选框。



双击标尺可以直接访问标尺设置。

在“微调”区域中的微调、细微调和精密微调框中键入相应的值可以指定微调设置。

9.2.2 调校标尺

可以让屏幕上的“一英寸”等于“实际”距离的一英寸。这样，就可以采用实际距离工作，而相对距离则不同，采用与屏幕分辨率相关的距离。在使用标记或按照 1:1 的缩放模式进行绘制时，此工具特别有用。

在执行此步骤之前，必须准备一把刻度清晰的塑料尺，用来比较实际距离与屏幕距离。此标尺的计量单位应该与您设置的 CorelDRAW 计量单位相同。

如何调校标尺以匹配实际距离

(1) 执行下面的一项操作：

- 单击工具 ► 选项。

(2) 在“类别”列表中，双击工具箱，然后单击缩放、手形工具。

(3) 单击调校标尺。

(4) 将刻度清晰的塑料尺放在屏幕的水平标尺下。

(5) 单击“水平”框上的“向上”或“向下”箭头，使屏幕上标尺的一个计量单位与实际标尺上的一个计量单位相匹配。

(6) 将标尺放到屏幕的垂直标尺旁。

(7) 单击“垂直”框上的“向上”或“向下”箭头按钮，使屏幕上标尺的一个计量单位与实际标尺上的一个计量单位相匹配。

9.3 网 格

网格就是一系列交叉的虚线或点，用在绘图窗口中精确地对齐和定位对象。通过指定频率或间隔，可以设置网格线或点之间的距离。频率是指每一水平和垂直单位之间的行数或点数。间隔是指每条线或每个点之间的精确距离。频率值越高或间隔值越低，可以更精确地对齐和定位对象。

可以使对象与网格对齐，这样在移动对象时，对象就会在网格线之间跳动。

如何显示或隐藏网格

- 单击视图 ► 网格。



“网格”命令旁边的复选标记表示已显示了网格。

如何设置网格线之间的距离

(1) 单击视图 ► 网格和标尺设置。

(2) 启用以下选项之一：

- 频率——以每一计量单位的行数来指定网格间隔。
- 间隔——以每条网格线之间的距离来指定网格间隔。

(3) 在以下框中键入相应的值：


- 水平
- 垂直



网格间隔使用的计量单位与标尺使用的计量单位相同。

如何使对象与网格对齐

(1) 单击视图 ► 对齐网格。

(2) 使用挑选工具  移动对象。

9.4 辅 助 线

辅助线是可放置在绘图窗口任何位置以帮助放置对象的直线如图 9-1 所示。辅助线分为 3 种类型：水平、垂直和倾斜。默认情况下，CorelDRAW 显示添加到绘图窗口的辅助线，但是您随时都可以将它们隐藏起来。

可以在需要添加辅助线的任何位置添加辅助线，但也可以选择添加预设辅助线。预设辅助线分为两种类型：Corel 预设和用户定义的预设。Corel 预设包括一

厘米页边距上显示出出血区域、页边框、可打印区域的辅助线以及三栏通讯列边界显示的辅助线。用户定义的预设是指定位置的辅助线。例如，可以添加在指定的距离处显示页边距的辅助线，或者定义列版面或网格的辅助线。

添加辅助线后，可以对其进行选择、移动、旋转、锁定或删除操作。

可以使对象与辅助线对齐，这样当对象移近辅助线时，对象就只能位于辅助线的中间，或者与辅助线的任何一端对齐。

辅助线总是使用为标尺指定的计量单位。



图 9-1

如何显示或隐藏辅助线

- 单击视图 ► 辅助线。



辅助线命令旁边的复选标记表示已显示辅助线。

如何添加水平或垂直辅助线

- (1) 单击视图 ► 辅助线设置。
- (2) 在“类别”列表中单击下面的一项：
 - 水平
 - 垂直
- (3) 指定需要的辅助线设置。
- (4) 单击“添加”按钮。



还可以通过拖动绘图窗口中的水平或垂直标尺来添加辅助线。

如何修改辅助线

如果要	请执行以下操作
选择单条辅助线	使用挑选工具单击辅助线
选择所有辅助线	单击编辑 ► 全选 ► 辅助线
移动辅助线	将辅助线拖放至绘图窗口中新的位置
旋转辅助线	使用挑选工具单击辅助线两次, 当显示倾斜手柄时对辅助线进行旋转
锁定辅助线	使用挑选工具单击辅助线, 然后单击排列 ► 锁定对象
解除锁定辅助线	使用挑选工具单击辅助线, 然后单击排列 ► 解除锁定对象
删除辅助线	使用挑选工具单击辅助线, 然后按 Delete 键
删除预设辅助线	单击视图 ► 辅助线设置, 然后单击“类别”列表中的预设。禁用要删除的预设辅助线旁边的复选框



右击辅助线, 然后单击锁定对象或解除锁定对象, 也可以锁定或解除锁定辅助线。可以直接访问辅助线设置, 方法是右击标尺, 然后单击“辅助线设置”项。

如何使对象与辅助线对齐

- (1) 单击视图 ► 对齐辅助线。
- (2) 将对象拖放至辅助线处。

如果要使对象的中心与辅助线对齐, 请先选择对象, 然后将对象滑过辅助线直到其旋转中心与辅助线对齐。

9.5 绘图比例

可以选择预设或自定义的绘图比例, 让图形上的距离与实际距离相关联。例如, 可以指定绘图中的 1 英寸对应现实中的 1 米。预设绘图比例可以设置 1:2 或 1:10 之类的典型比例, 而自定义绘图比例则可以将图形上的任何距离设成等于实际的任何距离。可以设置带小数位的更准确和精确的比例, 如 4.5:10.6。绘图比例在绘制带有尺度线的技术图或建筑图时特别有用。

图 9-2 所示的方格效果是使用网格创建的。



图 9-2

如何选择预设绘图比例

- (1) 单击视图▶网格和标尺设置。
- (2) 在“类别”列表中单击“标尺”项。
- (3) 单击“编辑比例”。
- (4) 从“典型比例”列表框中选择一种绘图比例。

9.6 对象管理器

对象管理器控制着所有的图层。通过它可以浏览不同的文档页面、创建和命名图层、在图层间选择和移动对象，并控制图层的属性、是否能够打印或是否可见。在 CorelDRAW 中使用图层有助于在复杂的图表中组织和排列对象。

9.6.1 图层

如何创建图层

所有 CorelDRAW 绘图都由迭放对象组成。这些对象的垂直迭放顺序决定了绘图的外观。可以使用称为图层的不可见平面来组织这些对象。

图层为组织和编辑复杂绘图中的对象提供了更大的灵活性。通过将对象放置到不同的级别或图层上可以组合绘图。图层允许独立地更改前景和背景，如图 9-3 所示。可以把一个绘图划分成多个图层，每个图层分别包含一部分绘图内容。例如，使用图层可以组织建筑物的建筑设计图。可以把建筑物的各组成部分（如管道、电气、结构等）放到不同的图层上进行组织。可以只显示页面以及只显示图层。

还可以显示选定的对象。隐藏某个图层之后，就可以辨别和编辑其他图层上的对象。还可以减少编辑绘图时 CorelDRAW 刷新绘图的时间。

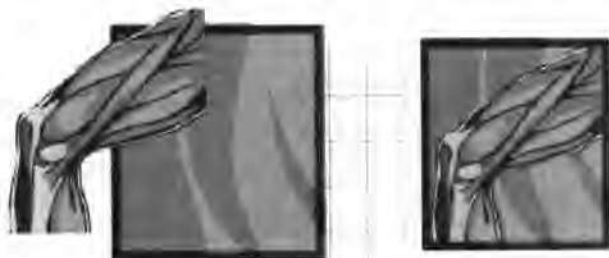



图 9-3

每个新文件都有一个包含和控制 3 个默认图层的主页面：网格图层、辅助图层和桌面图层。网格图层、辅助图层和桌面图层包含了网格、辅助线和绘图页边框外的对象。桌面图层使您可以创建以后或许要使用的绘图。可以在主页面上指定网格和辅助线的设置。可以在主页面上指定每个图层的设置，如颜色等。

可以在主页面中添加一个或多个主图层。此图层包含您希望出现在多页文档的每一页上的信息。例如，可以使用主图层在每一页上插放页眉、页脚或静态背景。

如果要	请执行以下操作
创建图层	单击工具 ▸ 对象管理器。单击展开工具栏按钮  ，然后单击“新建图层”
创建主图层	单击工具 ▸ 对象管理器。单击“展开工具栏”按钮，然后单击“新建主图层”




要使用绘图中的某一图层，首先必须激活它。在对象管理器泊坞窗中，活动图层以红色突出显示。开始绘制一个绘图时，默认图层（图层 1）就是活动图层。创建主图层后，该图层就会移到主页面上。



单击对象管理器泊坞窗中的“新建图层”按钮，也可以添加图层。右击，然后单击“主对象”，就可以使任何图层变成主图层。

如何显示或隐藏图层

- (1) 单击工具 ▸ 对象管理器。
- (2) 单击图层名称旁边的眼睛图标 。

当眼睛图标呈灰色时，则此图层将隐藏。



通过在对象管理器泊坞窗中右击，然后单击“可见”项，也可以显示或隐藏图层。

如何显示页面、图层和对象

如果要	请执行以下操作
显示页面	单击窗口 ▸ 泊坞窗 ▸ 对象管理器。单击“展开工具栏”按钮，然后单击“显示页面”
显示图层	单击窗口 ▸ 泊坞窗 ▸ 对象管理器。单击“图层管理器视图”按钮
显示对象	单击窗口 ▸ 泊坞窗 ▸ 对象管理器。单击展开工具栏按钮，然后单击扩展为显示选定的对象

如何删除图层

- (1) 单击工具 ▸ 对象管理器。
- (2) 单击图层名称。
- (3) 单击展开工具栏按钮，然后单击“删除图层”。



删除图层时，将同时删除该图层上的所有对象。如果想保留被删除图层中的某个对象，请先将该对象移到别的图层上。

除主页面中的 3 个默认图层（网格图层、辅助图层或桌面图层）外，任何未锁定的图层都可以删除。

如何指定主页面上图层的设置

- (1) 单击工具 ▸ 对象管理器。
- (2) 右击，然后单击“属性”项。
- (3) 更改设置，然后单击“确定”按钮。

如何更改图层的属性和迭放顺序

默认情况下，每个新建图层都启用自己的编辑、打印和显示属性，而禁用主图层属性；但可以更改这些属性。

可以设置图层的编辑属性以激活图层，还可以允许编辑所有图层或者只允许编辑活动图层。在修改某个绘图时，可以锁定某一图层以防意外改动其上面的对象。图层被锁定后，就不能选择或编辑它。

重命名图层可以用来指明图层的内容、在迭放顺序中的位置以及与其他图层的

关系。

可以更改图层在迭放顺序中的位置。

设置图层的编辑属性操作：

如果要	请执行以下操作
激活某一图层	单击工具 ► 对象管理器。单击图层名称
允许编辑所有图层	单击工具 ► 对象管理器。单击展开工具栏按钮，然后单击“跨图层编辑”
只允许编辑活动图层	单击工具 ► 对象管理器。单击展开工具栏按钮，然后启用“跨图层编辑”
锁定或解除锁定图层	单击工具 ► 对象管理器。单击图层名称旁边的铅笔图标



如果禁用“跨图层编辑”按钮，则只能处理活动图层和桌面图层。不能选择或编辑非活动图层上的对象。

不能锁定或解除锁定网格图层。



通过在对象管理器泊坞窗中启用或禁用“跨图层编辑”按钮，可以编辑所有图层或者只能编辑活动图层。当该按钮处于被按下的状态时，可以跨图层编辑。

在对象管理器泊坞窗中右击，然后单击“可编辑”命令，也可以锁定或解除锁定图层。

如何重命名图层

- (1) 单击工具 ► 对象管理器。
- (2) 右击，然后单击“重命名”命令。



还可通过单击图层名称然后键入新的名称来重命名图层。

如何更改图层在迭放顺序中的位置

- (1) 单击工具 ► 对象管理器。
- (2) 在“图层”列表中，将图层的名称标签拖放到新的位置上。

如何在图层间移动和复制对象

可以将选定的对象移动或复制到新图层上，包括将主页面上的图层，再向另一页面或向后移动或复制。

如果把一个对象移动或复制到位于其当前图层下面的某个图层上，该对象将成为新图层上的顶层对象。同样，如果把一个对象移动或复制到位于其当前层上面的某个图层上，该对象就将成为新图层上的底部对象。

如何将对象移动或复制到另一图层操作

- (1) 单击工具 ► 对象管理器。
- (2) 在对象管理器中单击对象。
- (3) 单击展开工具栏按钮，然后单击以下任一按钮：
 - 移到图层
 - 复制到图层
- (4) 光标指向要移动或复制对象的目标图层，然后单击此图层。



当移动对象到某个图层或从某个图层移动对象时，此图层必须未被锁定。



在对象管理器泊坞窗中将对象拖到新图层上，就可以将对象移动和复制到别的图层。

如何启用或禁用特定图层的打印

启用图层的打印设置可以打印图层及其内容。禁用图层的打印设置，该图层及其内容就不会出现在打印的绘图中。

- (1) 单击工具 ► 对象管理器。
- (2) 单击图层名称旁边的打印机图标。



如果某个图层禁止打印，其内容就不能以全屏预览的方式显示。



在对象管理器泊坞窗中右击，然后单击“可打印”命令，就可以启用或禁用图层的打印。

9.6.2 主页面

每一个文档都包含有一个主页面，它不是文档中的实际页面。在主页面中放置对象，就使该对象在文档的任何页面中都是可见和可打印的，是一项非常强大的控制工具。



主页面可以用来创建文档中的重复页面元素，如页眉/页脚。

在主页面中存在着几个默认图层：导线图层、桌面图层、网格图层，分别控制着文档中不同的元素。

导线图层

导线图层控制着文档中所有的辅助线。使用其中的选项可以改变辅助线的属性。



如果需要，可以把任何对象放置在导线图层中，使其成为页面的辅助线。要使对象成为辅助线，可以在对象管理器泊坞窗窗口中把对象拖拉到导线图层上。

桌面图层

桌面图层控制着没有放在特定页面中的对象，即环绕文档页面边界的区域。默认情况下，桌面图层中的对象可见、可编辑，但不能输出。

网格图层

网格图层控制着整个文档中网格的外观，但它不能改变它是否可编辑，也无法打印或向其中添加对象。



可选择视图 ► 网格，以控制网格图层的可见性。

第 10 章 使用文本

CorelDRAW 有非常强大的文本编辑功能。如果能熟练使用这些功能，可以制作出视觉效果极佳的图文合排的作品。

本章涉及的知识如下：

- 添加与选择文本
- 编辑文本
- 文字排版
- 创建、应用、编辑图形和文本样式
- 字体管理

10.1 添加与选择文本

10.1.1 添加文本

可以添加到绘图的文本有两种：美术字和段落文本。美术字可用于将短行文本添加到可以应用各种效果的地方，如阴影。段落文本可用于对格式要求更高的较大篇幅的文本。可以在绘图窗口中直接添加段落文本与美术字。

可以沿着开放或闭合路径添加美术字。还可以让现有的美术字与段落文本适合路径。

添加段落文本时，必须先创建文本框。默认情况下，无论段落文本框包含多少文本，其大小将保持不变。任何超过文本框右下方边框的文本将被隐藏，直到放大文本框或将其链接到另一个文本框。可以使文本适合文本框，此文本框能自动调整文本的点大小，使文本完美适合本框。还可以让段落文本框在键入文本时自动扩大或缩小，以便使文本完美地适合文本框。

可以将段落文本框插入图形对象中。这样就可以将对象用作文本容器，以便对不同的文本框使用不同的形状，如图 10-1 左图所示。也可以将文本从对象中分离出来。分离文本时，文本形状保持不变，但可以单独移动或修改文本和对象，如图 10-1 右图所示。



图 10-1






在导入或粘贴文本时，可以选择保持格式、保持字体与格式或摒弃字体与格式。保持字体可以确保导入及粘贴的文本保留其原始的字体类型。保持格式可以确保保留项目符号、栏、粗体与斜体格式等格式信息。如果选择摒弃字体与格式，导入或粘贴的文本将采用选定文本对象的属性；如果未作选定，则采用默认的字体与格式属性。

要修改文本，必须先将其选定。可以选择全部文本对象或特定字符。

如何添加美术字

使用文本工具  单击绘图窗口中任意位置，然后键入文本。

如何添加段落文本

如果要	请执行以下操作
添加段落文本	单击文本工具  。在绘图窗口中拖动来调整段落文本框的大小，然后键入文本
在对象里面添加段落文本	单击文本工具  。将指针移动至对象轮廓上，当指针变为在对象中插入指针时，单击对象。在文本框里面键入文本
将段落文本框从对象分离	用挑选工具  选定对象，然后单击排列  拆分路径里面的段落文本
使段落文本框进行自动调整以适合文本	单击工具  选项。在“类别”列表中，双击文本，然后单击段落。启用“按文本扩大及缩小段落文本框”复选框



启用“按文本扩大及缩小段落文本框”复选框时，只会影响新的文本框。现有的段落文本框大小保持不变。



用挑选工具单击文本框，然后拖动任何选择手柄，可以调整段落文本框的大小。

10.1.2 导入和粘贴文本

如何设置导入与粘贴文本的选项

(1) 导入或粘贴文本。

(2) 在“导入/粘贴文本”对话框中，启用以下选项之一：

- 保持字体和格式
- 仅保持格式
- 摒弃字体和格式

如果想在每次导入或粘贴文本时均使用相同的格式选项，请启用“不再显示该警告”复选框。





单击“取消”按钮时，将取消导入或粘贴操作。

如果选择保持字体但您的计算机上未安装所需的字体，则 PANOSE 字体匹配系统将替代所需字体。有关详细信息，参阅替代不可用字体页。



单击工具 ▾ 选项，再单击“工作区类别”列表里的警告，最后启用“粘贴并导入文本”复选框，可以重新启用“导入/粘贴文本”复选框。

如何选择文本

要选择	请执行以下操作
整个文本对象	用挑选工具  单击文本对象
特定字符	用文本工具  拖过文本



按住 Shift 键，然后用挑选工具单击每个文本对象，可以选择多个文本对象。

10.2 文本编码

如果绘图中所含文本的语言与操作系统的语言不同，则打开或导入这些绘图后，可能会发现文本显示不正确。要正确显示文本，可以更改编码。编码决定文

本的字符集。

编码设置对于正确显示绘图窗口外的文本没有帮助，如关键字、文件名以及对象管理器和对象数据管理器泊坞窗中的文本输入。必须使用打开或导入对话框中的代码页设置为这类文本设置正确的字符。

如何以任意一种语言正确显示文本

- (1) 单击文本 ► 编码。
 - (2) 在“文本编码”对话框中，选择其他编码选项。
 - (3) 从其他编码列表框中，选择一种使文本可读的编码设置。
- 预览窗口将用选定的编码设置显示文本。

10.3 编辑文本

10.3.1 查找、编辑和转换文本

可以在绘图中查找文本并自动替换。可以在绘图窗口或对话框中直接编辑文本。

CorelDRAW 允许在需要更多格式选项的情况下将美术字转换成段落文本，在希望应用特殊效果时将段落文本转换成美术字。

还可以将段落文本与美术字转换为曲线。这样可将字符转换成单线条和曲线对象，从而可添加、删除或移动单个字符的节点，以改变节点形状。将文本转换成曲线时，文本的外观会保持不变，包括字体、样式、字符位置和旋转、间距及任何其他文本设置和效果。所有链接的文本对象也会转换为曲线。如果将固定大小的文本框中的段落文本转换为曲线，则会删除超出此文本框的任何文本。

如何查找文本

- (1) 单击编辑 ► 查找和替换 ► 查找文本。
- (2) 在“查找内容”框里键入要查找的内容。

如要按指定文本的大小写查找，请启用“区分大小写”复选框。

- (3) 单击“查找文本”按钮。

如何查找和替换文本

- (1) 单击编辑 ► 查找和替换 ► 替换文本。
- (2) 在“查找内容”框里键入要查找的内容。

如要按指定文本的大小写查找，请启用“区分大小写”复选框。

- (3) 在“替换为”框中键入替换文本。


(4) 单击下列任一按钮:

- 查找下一个——查找在“查找内容”框里指定的文本下一个的出现位置。
- 替换——替换在“查找内容”框里指定的文本的选定出现位置。如未选定任何出现位置, 替换会查找下一出现位置。
- 全部替换——替换在“查找内容”框里指定的文本的每一处出现位置。

如何编辑文本

- (1) 选择文本。
- (2) 单击文本 ► 编辑文本。
- (3) 在“编辑文本”对话框更改文本。


还可以

在绘图窗口编辑文本 用文本工具  选择文本, 然后编辑它



不能编辑已转换成曲线的文本。

如何转换文本

要转换	请执行以下操作
段落文本为美术字	用挑选工具  选择文本, 然后单击文本 ► 转换为美术字
美术字为段落文本	用挑选工具选择文本, 然后单击文本 ► 转换为段落文本
美术字或段落文本为曲线	用挑选工具选择文本, 然后单击文本 ► 排列转换为曲线



如果段落文本链接到另一个文本框, 或应用了特殊效果, 或溢出文本框, 都不能将其转换为美术字。



使用挑选工具右击文本, 然后单击转换为曲线, 也可以将文本转换为曲线。

10.3.2 对齐与间隔文本

可以水平对齐段落文本和美术字。对齐段落文本是参照段落文本框来对齐文本的。可以水平对齐段落文本框中的所有段落或几个选定的段落。可以垂直对齐段落文本框内的所有段落。


美术字只能水平对齐，不能垂直对齐。对齐美术字时，其将与整个文本对象对齐。如果字符未发生水平位移，应用不对齐所产生的结果与左对齐一样。

可以更改选定段落、整个段落文本框或美术字对象中的字符和字间距。改变字符和字间距也称为字距调整。可以更改文本的行间距，这也称为前导。更改美术字的行间距适用于由回车隔开的文本各行的间距。对于段落文本，行间距仅适用于同一段落内的文本行。


也可以更改段落文本中段前或段后的间距。

还可以调整选定字符的间距。调整字距可以平衡字母间的视觉空间。

如何水平对齐文本

- (1) 用挑选工具  单击文本对象。
- (2) 单击文本 ► 格式化文本。
- (3) 单击“段落”标签。
- (4) 从“对齐”列表框中选择一项。



要对齐段落文本框中的选定段落，使用文本工具 。

如何垂直对齐段落文本

- (1) 选择段落文本。
- (2) 单击文本 ► 格式化文本。
- (3) 单击“列”标签。
- (4) 从“垂直调整”列表框中选择一个对齐选项。

如何将文本与对象对齐

- (1) 按住 Shift 键，选择相应的文本，然后选择相应的对象。
- (2) 单击排列 ► 对齐和分布 ► 对齐和分布。
- (3) 从“用于文本来源对象”列表框中选择下列选项之一：
 - 第一条线的基线——使用文本的第一条线的基线来对齐文本。
 - 最后一条线的基线——使用文本的最后一条线的基线来对齐文本。
 - 边界框——使用文本的边界框来对齐文本。
- (4) 启用下列水平对齐复选框之一：
 - 左
 - 右
 - 中
- (5) 启用下列垂直对齐复选框之一：

- 顶部
- 底部
- 中

(6) 单击“应用”按钮。



用来对齐左、右、顶部或底部边缘的对象是由创建顺序或选择顺序决定的。如果在对齐对象之前已经圈选对象，则将使用最后创建的那个对象。如果每次选择一个对象，则最后选定的对象将成为对齐其他对象的参考点。如果已经对文本应用了线性变换（如旋转）并且要与基线对齐，则对象将使用文本对象起始边缘的基线点进行对齐。

如果将多个文本对象互相对齐，并且已经选择与第一条线或最后一条线的基线对齐，则“垂直和水平对齐”复选框将变成灰色。文本对象的基线点将互相对齐。



选择对象，然后单击属性栏上的“对齐和分布”按钮，也可以对齐对象。

如何更改文本间距

- (1) 选择文本。
- (2) 单击文本 ► 格式化文本。
- (3) 单击“段落”标签。
- (4) 在“间距”区域中的以下任一框中键入相应值。




字符和字间距只能应用于整个段落、整个段落文本框或美术字对象。这些值表示空白字符的百分比。字符值的取值范围介于-100%~2000%之间。其他所有值的取值范围介于0%~2000%之间。



使用形状工具选择文本对象，然后拖动位于文本对象右下角的交互式水平间距箭头，也可以按比例更改字和字符间的间距。拖动位于文本对象左下角的交互式垂直间距箭头，可以按比例更改行间距。

如何对选定字符应用字距调整范围

- (1) 用文本工具  选择两个或多个字符。
- (2) 单击文本 ► 格式化文本。
- (3) 单击“字符”标签。
- (4) 在“字距调整范围”框里键入一个值。

10.3.3 位移与旋转文本

垂直和水平位移美术字及段落文本可以产生妙趣横生的效果。也可以旋转字符,如图10-2所示。矫正文本可以将文本拉回至其原来位置。可在不影响旋转角度的情况下,将移位的字符垂直返回至基线。



图 10-2

如何位移或旋转字符

- (1) 选择字符。
- (2) 单击文本 ► 格式化文本。
- (3) 单击“字符”标签。
- (4) 在“位移”区域中以下任一框中键入值:
 - 水平——正数使字符向右移动,负数则使字符向左移动。
 - 垂直——正数使字符向上移动,负数则使字符向下移动。
 - 旋转——正数使字符逆时针旋转,负数则使字符顺时针旋转。



通过在属性栏的“水平移位”框、“垂直移位”框或“旋转角度”框键入值可以用形状工具来位移或旋转选定了其节点的字符。

如何矫正位移或旋转的字符

- (1) 选择文本。
- (2) 单击文本 ► 矫正文本。


如何将位移的字符垂直返回基线

- (1) 打开形状编辑展开工具栏,然后单击形状工具
- (2) 选择文本对象,然后选择字符左侧的节点。
- (3) 单击文本 ► 对齐基线。

10.3.4 移动文本

CorelDRAW 允许在文本框之间移动段落文本以及在美术字对象之间移动美术字。还可以将段落文本移至美术字对象中以及将美术字移至段落文本框中。

如何移动文本

- (1) 用文本工具  选择文本。
- (2) 将文本拖放至另一个段落文本框或美术字对象。

还可以

在同一文本框或对象中移动文本	选择文本，然后拖放至新位置
将选定的文本移动或复制到新的文本对象中	右击并拖动文本至新位置，然后单击“复制”或“移动”项

10.4 文字排版

10.4.1 更改文本外观

可以更改默认的文本样式，以使所有新创建的美术字或段落文本具有相同的属性。



通过修改字符属性可以增强美术字和段落文本的效果。例如，可以改变字体的类型和大小，或将文本变成粗体或斜体。还可以将文本的位置改为下标或上标，这在绘图中包含科学符号时是很有用的。可以在文本中添加下划线、删除线及上划线。可以更改这些线条的粗细及线条与文本间的距离。还可以改变文本颜色。

无需删除或替换字母就可以更改文本的大小写。

可以按指定的增量使字体增大或减小。默认情况下，计量单位为点。可以更改当前绘图及随后创建的所有绘图的这一设置。

通过虚显文本可以用线条来代表某种大小的文本，以提高重绘速度。该功能在显示文档或绘图的原型时很有用。通过降低虚显值或放大文本可以使文本重新可读。

如何更改默认文本样式

- (1) 用挑选工具  单击绘图窗口里的某处空白区。
- (2) 单击文本  格式化文本。
- (3) 单击“字符”标签。

(4) 指定所需的属性。

默认情况下,更改每个属性之后,需要指定所做的更改是应用于美术字、段落文本,还是这两种文本。通过禁用“应用”按钮旁的“自动应用”按钮,可以覆盖此默认设置。



单击工具 ► 图形和文本样式,然后将文本框或对象拖到图形和文本泊坞窗上的默认美术字或默认段落文本图标上,可以将现有文本框或对象设为默认样式。

如何更改字符属性

- (1) 选择文本。
- (2) 单击文本 ► 格式化文本。
- (3) 单击“字符”标签。
- (4) 指定所需的字符属性。



通过单击属性栏上的“粗体”按钮、“斜体”按钮或“下划线”按钮也可以将选定的文本变为粗体、斜体或加下划线。

如何更改文本的颜色

- (1) 用文本工具 选定文本。
- (2) 单击调色板上的一种颜色。





通过撤销选定任何文本并将调色板上的色样拖放至文本对象中可以更改整个文本对象的颜色。

如何更改文本的大小写

- (1) 选择文本。
- (2) 单击文本 ► 更改大小写。
- (3) 启用以下选项之一:
 - 句首字母大写——使每个句子的第一个单词的首字母变成大写。
 - 小写——将全部文本变成小写。
 - 大写——将全部文本变成大写。
 - 首字母大写——使每个词的首字母变成大写。
 - 大小写转换——转换大小写,将全部大写字母变成小写,而全部小写字母变成大写。

如何调整文本大小


如果要	请执行以下操作
指定文本大小的调整量	单击工具  选项。在“分类”列表中，单击文本，然后在“键盘文本递增”框中键入一个值。 如果要更改默认的测量单位，从“默认文本单元”列表框中选择一个单位
增大文本	使用文本工具  选择文本，按住 Ctrl 键，然后按数字键盘上的 8
缩小文本	使用文本工具选择文本，按住 Ctrl 键，然后按数字键盘上的 2



只有在 Num lock 模式下才能增大或缩小文本。

如何虚显文本

(1) 执行下面的一项操作：

- 单击工具  选项。
- (2) 在“类别”列表中，单击文本。
- (3) 在下面的希腊文字框中键入一个值。



10.4.2 使文本适合路径

可以沿开放对象（如直线）或闭合对象（如方形）的路径添加美术字。也可以使用现有文本适合路径。美术字可以适合开放路径或闭合路径。段落文本只能适合开放路径。

使文本适合路径后，可以根据路径调整文本的位置。例如，可以将文本放在路径的另一边，也可以调整文本与路径之间的距离。

CorelDRAW 将适合路径的文本视为一个对象，但是如果不想再让文本成为路径的一部分，可以将文本与对象分离。将文本与曲线或闭合路径分离时，文本将保留其所适合的对象的形状。矫正文本可以将文本还原为原始外观。

如何沿路径添加文本


- (1) 用挑选工具  选择路径。
- (2) 单击文本  使文本适合路径。
- (3) 沿路径键入。




如果文本适合闭合路径，文本将沿着路径居中。如果文本适合开放路径，则文本从插入点开始流动。


不能使文本适合另一文本对象的路径。



单击文本工具 ，然后指向一个路径，也可以使文本适合路径。当指针变成适合路径时，单击希望文本开始的地方，然后键入文本。

如何使文本适合路径


(1) 使用挑选工具  选择一个文本对象。

(2) 单击文本  使文本适合路径。

指针变为黑色的粗箭头。

(3) 单击路径。

如何调整适合路径的文本的位置

(1) 使用挑选工具  选择适合路径的文本。

(2) 从属性栏的以下任一列表框中选择一种设置：


- 与路径距离——文本与其适合的路径之间的距离。
- 垂直放置——使文本与路径垂直对齐。
- 水平偏移——文本沿路径的水平位置。
- 文字方向——文本在路径上的角度。
- 文本位置——路径上文本适合的一边。




还可以更改已适合文本的水平位置，方法是先使用形状将其选中，然后拖动要重新定位的字符节点。


使用挑选工具可以拖放文本旁边的红色小节点，使文本沿着路径移动。

如何使文本与路径分离


(1) 使用挑选工具  选择适合的文本。

(2) 单击排列  分割文本。

如何矫正文本

(1) 使用挑选工具  选择适合的文本。

(2) 使文本与路径分离。

(3) 单击文本  矫正文本。

10.4.3 内置文本

可以把文本置入所有矢量对象，并可以把对象的外形作为自身文本的框架。

(1) 使用文本工具输入文本（美术文本、段落文本都可）。

(2) 绘制一个矢量图形。

(3) 右击文本并拖动至矢量图形（光标会变为十字圆环）。



如果是美术文本，被置入后会变成段落文本。

10.4.4 段落文本格式编排

CorelDRAW 提供用于段落文本的各种格式编排选项。

可以使文本适合段落文本框。使文本适合文本框会增加或减小文本的点大小，使文本正好适合文本框。

可以使用栏来设计文本密集型项目的版面，如时事通讯、杂志和报纸。可以创建宽度和装订线相等或不等的列。

在段落中应用首字下沉可以放大首字母，并将其插入文本的正文。可以通过更改设置来自定义首字下沉格式。例如，可以更改首字下沉与文本正文的距离，或指定出现在首字下沉旁边的文本行数。可以在任意一点移除首字下沉格式，而不用删除字母。

可以使用项目符号列表来编排信息格式。可以让文本环绕项目符号，也可以使用项目符号偏移文本，形成悬挂式缩进。CorelDRAW 允许更改项目符号的大小、位置以及与文本的距离，从而自定义项目符号。添加项目符号之后，可以将其移除而不会删除文本。

可以添加制表位，使段落文本缩进。还可以移除制表位和更改制表位对齐方式。设置后缀前导符制表位可自动创建制表位前面的点。

缩进可以改变段落文本框与框内文本的距离。可以缩进整个段落，缩进段落的首行，缩进除段落首行外的其他各行（悬挂式缩进），或从文本框的右侧缩进。还可以移除缩进格式，而不会删除或不必要重新键入文本。

断字功能用于当某个单词不能排入一行时将该单词分割。可以让 CorelDRAW 自动断字。可以指定断字设置，如指定连字符前后的最小字母数以及指定断字区。

段落文本框格式编排可以仅应用于选定的文本框，应用于选定的文本框与当前链接的文本框，或应用于所有选定的文本框与随后链接的文本框。

如何使文本适合段落文本框

(1) 选择一个段落文本框。

(2) 单击文本 ► 使文本适合框架。




如果文本适合的是链接的段落文本框，CorelDRAW 会调整所有链接的文本框中的文本大小。

如何在段落文本框中添加栏

- (1) 选择一个段落文本框。
- (2) 单击文本 ► 格式化文本。
- (3) 单击“列”标签。
- (4) 在“栏数”框中键入一个值。
- (5) 指定需要的设置和选项。



通过使用文本工具  拖放绘图窗口中的边选择手柄，可以更改栏和装订线的大小。

如何添加首字下沉

- (1) 选择段落文本。
 - (2) 单击文本 ► 格式化文本。
 - (3) 单击“效果”标签。
 - (4) 从“效果类型”列表框选择首字下沉。
 - (5) 单击以下一个图标：
- 下沉——使文本环绕首字下沉。
 - 悬挂式缩进——使首字下沉偏移文本正文。

首字下沉可以采用下沉格式（左）或悬挂式缩进格式（右），如图 10-3 所示。

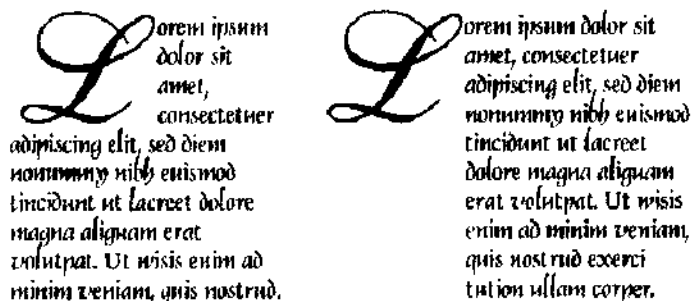


图 10-3

还可以

指定首字下沉旁边的行数

在“下沉量”框中键入一个值

指定首字下沉与文本正文之间的距离

在“与文本距离”框中键入一个值

移除首字下沉

从“效果类型”列表框选择“无”项

10.4.5 组合与链接段落文本框

可以组合段落文本框。还可以将段落文本框拆分成更小的组件，如栏、段落、项目符号、线条、字和字符。每次拆分文本框时，各组件都是放置在不同的段落文本框中。

如果文本的量超过某个文本框的大小，链接段落文本框时，会将文本流从第一个文本框导向另一个文本框。如果缩小或扩大链接的段落文本框或改变文本大小，会自动调整下一个文本框中的文本的量。如图 10-4 所示，通过链接文本可以使文本在时事通讯的文本框和对象之间流动。可以在键入文本之前或之后链接段落文本框。

不能链接美术字。但是，可以将段落文本框链接到开放或闭合对象。将段落文本框链接到开放对象（如线条）时，文本就沿着线条的路径流动。将文本框链接到闭合对象（如矩形）时，将在对象中插入段落文本框并指定文本流方向。如果文本超出开放或闭合路径，则可以将文本链接到另一个文本框或对象上。也可以链接到不同页面上的段落文本框和对象上。

链接段落文本框之后，可以重新指定文本流从一个对象或文本框到另一个的方向。选择文本框或对象时，蓝色箭头指示文本流方向。可以隐藏或显示这些箭头。




图 10-4

可以移除多个段落文本框之间的链接，以及段落文本框与对象之间的链接。如果只有两个链接的段落文本框，移除链接时，文本将流到另一个段落文本框中。移除带有一系列链接的段落文本框之间的一个链接时，将重新导向文本流到下一个段落文本框或对象。

默认情况下，CorelDRAW 只对选定的段落文本框应用段落格式编排，如栏、首字下沉和项目符号；但可以改变设置，从而将格式编排应用于所有的链接文本框或所有选定的及随后链接的文本框。例如，如果将栏应用于文本框中的文本，则可以选择是否将栏的格式也应用于所有链接的文本框。

如何组合或拆分段落文本框

(1) 选择一个文本框。

如果正在组合文本框，请按住 Shift 键，同时使用挑选工具  选择后续的文本框。

(2) 单击排列，然后单击以下按钮之一：

- 合并。
- 拆分段落文本。



不能组合带封套的文本框、适合路径的文本以及链接的文本框。

如果首先选择带有栏的文本框，组合的文本框就会带有栏。

如何链接段落文本框和对象

(1) 用文本工具  选择起始文本框。

(2) 单击文本框或对象底部的文本流标签。

如果文本框容不下全部文本，标签就会带有箭头。


(3) 指针变成链接至指针时，单击要继续将文本流导向其中的文本框或对象。如果文本框或对象在另一页面上，首先请单击文档导航器上的相应页面标签。



如果链接了文本框，文本流标签会改变，并且会出现蓝色箭头指示文本流的方向。如果链接的文本在另一个页面上，就会显示页码和一条蓝色虚线。

要成功链接段落文本框，就不能自动调整文本框的大小。

如何将文本流更改到另一个文本框或对象

(1) 使用挑选工具 ，单击位于要改变链接的文本框或对象底部的文本流标签。

(2) 选择要将文本流继续延伸到其中的新文本框或对象。

10.4.6 将段落文本环绕在对象和文本周围

通过将段落文本环绕在对象、美术字或段落文本框周围可以改变文本的形状。可以用轮廓图或方形环绕样式来环绕文本，如图 10-4 所示。轮廓图环绕样式沿循对象的曲线。方形环绕样式沿循对象的边框。还可以调整段落文本和对象或文本之间的间距大小，并且可以移除应用的任何环绕样式。





图 10-5

如何在对象或文本周围环绕段落文本

- (1) 选择要在其周围环绕文本的对象或文本。
- (2) 单击窗口 ▸ 泊坞窗 ▸ 属性。
- (3) 执行下面的一项操作：
 - 在对象属性泊坞窗，单击常规标签。
- (4) 从“段落文本换行”列表框中选择一种环绕样式。

如果要改变环绕的文本和对象或文本的间距大小，请在“文本换行偏移”框中键入一个值。

- (5) 单击文本工具 ，然后拖动光标以在对象或文本上创建段落文本框。
- (6) 在段落文本框中键入文本。

 对对象应用环绕样式，然后将段落文本框拖动到对象上，可以将现有的段落文本环绕在选定的对象周围。

如何移除环绕样式

- (1) 选择环绕的文本或其环绕的对象。
- (2) 单击窗口 ▸ 泊坞窗 ▸ 属性。
- (3) 执行下面的一项操作：
 - 在对象属性泊坞窗，单击常规标签。

(4) 从“段落文本换行”列表框中选择“无”项。

10.4.7 嵌入图形与添加特殊字符



可以在文本中嵌入图形对象或位图。图形对象或位图被视为文本字符。因此，可以根据嵌入图形对象的文本的类型来应用格式编排选项。也可以从文本中移除嵌入的对象，移除后对象就返回其原始状态。

可以将特殊字符作为文本对象或图形对象添加到文本中。添加作为文本的特殊字符时，可以像格式化文本那样来格式化字符。添加作为图形对象的特殊字符时，字符都是曲线。因此，可以像编辑其他图形对象那样来编辑特殊字符。





如果使用的是 Windows，还可以将公司徽标或修饰过的字母等对象变成特殊字符，然后添加到字符集里。这样可以将对象作为文本或图形对象添加到文本中。对象的大小自动调整，以匹配字符集中其他字符的比例。

通过在页面平铺可以创建带特殊字符的图样。图样中的每个字符都是独立的对象，可以对其应用效果。可以改变在其中排列字符的行和列的间距。


如何在文本中嵌入图形对象

- (1) 选择一种图形对象
- (2) 单击编辑，然后单击以下按钮之一：
 - 剪切。
 - 复制。
- (3) 用文本工具  单击要嵌入图形对象的地方。
- (4) 单击编辑  粘贴。

如何从文本中移除嵌入的对象

- (1) 用文本工具  选择一个对象。
- (2) 单击编辑  剪切。
- (3) 单击挑选工具 ，然后单击文本对象以外的地方。
- (4) 单击编辑  粘贴。

10.4.8 将段落文本转为曲线

- (1) 选取段落文本。
- (2) 打开排列  转换为曲线。

也可右击对象，然后单击“转换为曲线”命令。



把段落文本直接转换为曲线时，虽改变了对对象的属性，但可以完全保持原文本格式的各种设置。此命令的实用性很强，因为字体等因素给出片、印刷带来的不便将再也不复存在。

10.5 创建、应用、编辑图形和文本样式

样式就是一套格式属性。将样式应用于对象时，样式的所有属性将一次性全部应用于该对象。如果几个对象要应用同一格式，使用样式可以节省大量时间。

样式分为图形样式和文本样式。图形样式包括填充设置和轮廓设置，可应用于矩形、椭圆和曲线等图形对象。例如，如果图形中的对象群组使用了一种图形样式，可以通过编辑图形样式来同时更改各对象的填充。

文本样式就是一套文本设置，例字体类型和大小。文本样式还可以包括填充属性和轮廓属性。例如，可以创建应用带底纹填充的 72 磅 AvantGarde 字体的样式。文本样式分为两类：美术字和段落文本。也可以更改默认美术字和段落文本的属性。例如，可以更改默认美术字的属性，使创建的每种美术字格式一致。

既可以根据现有对象的属性来创建图形样式或文本样式，也可以从头新建图形样式或文本样式，两种情形下创建的样式都会被保存起来。对对象应用样式时，CorelDRAW 会用当前样式的属性覆盖现有的文本属性或图形属性。要在另一绘图中使用样式，可以将样式复制到新的绘图上，或者将样式保存在模板中。如果是复制或导入与某个现有样式同名的一种样式，CorelDRAW 会给样式名称添加一个数来重命名该样式。可以随时重命名一种样式，但默认样式除外。如果出现错误或觉得前一样式更适合该对象，也可以将对象的属性恢复到先前的样式。

创建样式之后，可以编辑其属性以及查找使用了给定样式的任何对象。例如，可以查找使用了默认图形样式的所有对象。查找应用了某一样式的对象可以提高样式编辑的效率。

如何从对象创建图形或文本样式

(1) 右击要保存其样式属性的对象。

(2) 单击样式▶保存样式属性。

(3) 启用下列一个或多个复选框：

- 文本
- 填充
- 轮廓

(4) 在“名称”框中键入样式的名称。



从现有对象创建样式时，CorelDRAW 不会自动将该样式应用于某一对象。如果要对象使用该样式，必须应用样式。




将对象拖至图形和文本样式泊坞窗，也可以从对象创建图形样式或文本样式。

如何创建或编辑图形或文本样式

- (1) 单击工具 ► 图形和文本样式。
- (2) 在图形和文本样式泊坞窗中，单击展开式按钮。
- (3) 单击新建，然后单击下列样式类型之一：
 - 图形样式
 - 美术字样式
 - 段落文本样式
- (4) 从列表中选择一种样式。
- (5) 单击展开式按钮后再单击属性。
- (6) 单击属性旁边的编辑。
- (7) 修改任何文本、填充或轮廓属性。

还可以

将样式应用于对象	选择一个对象后再双击一种样式
复制对象属性	选择一种样式，单击展开式按钮，单击复制属性自，然后单击对象
删除样式	右击样式，然后单击 Delete
重命名样式	右击样式，然后单击重命名，键入新名称，最后按 Enter 键
还原为对象的样式	用挑选工具  右击对象，然后单击样式 ► 还原为样式

10.6 字体管理

CorelDRAW 提供多种功能使您可以管理字体。

10.6.1 替代不可用字体

可以使用 PANOSE 字体匹配来访问可用来替代绘图中使用但未在计算机上安装的字体的字体列表。

可以设置字体匹配选项。可以只在文本中使用字体匹配功能，可以既在文本又在文本样式中使用字体匹配功能，也可以关闭字体匹配功能。

使用字体匹配功能，可以接受默认的替代字体，也可以选择另一种字体替代缺少字体。可以对当前绘图暂时或永久应用替代字体。

可以建立替代字体的例外列表。例外将取代默认的替代字体。还可以指定 Windows 和 Macintosh 平台的等效字体。在两个平台上共享绘图时这是很有用的，因为有时同一字体的名称在每个平台上的拼写各不相同。

如何设置字体匹配选项

(1) 执行下面的一项操作：

- 单击工具 ► 选项。
- (2) 在“类别”列表中，双击文本，然后单击字体。
- (3) 单击 PANOSE 字体匹配。
- (4) 在“PANOSE 字体匹配首选项”对话框中，启用以下选项之一：
 - 从不使用文本字体配——对文档的文本以及文本样式应用默认替代字体。
 - 文本使用字体匹配——允许为文档的文本选择替代字体，并对文本样式应用默认替代字体。
 - 文本和样式使用字体匹配——允许为文档的文本和文本样式选择替代字体。

如何替代缺少字体

(1) 打开绘图。

(2) 在“字体匹配结果”对话框中，选择一种缺少字体。

如果要取代默认替代字体，请从窗口底部的列表框中选择一种字体。

(3) 启用以下选项之一：

- 临时——将缺少字体替换为替代字体，但仅在绘图的当前会话中。
- 永久——永久替换文档中的字体。保存文件后再打开时，新字体就会自动显示。



为了显示“字体匹配结果”对话框，打开的绘图必须包含未安装在计算机上的字体。

如何建立替代字体的例外列表

(1) 执行下面的一项操作：

- 单击工具 ► 选项。
- (2) 在“类别”列表中，单击文本，然后单击字体。

- (3) 单击 PANOSE 字体匹配。
- (4) 在“PANOSE 字体匹配首选项”对话框中，单击“除外”。
- (5) 在“PANOSE 字体匹配例外”对话框中，单击“添加”。
- (6) 在“添加匹配例外”对话框的“缺少字体”框中键入要替换的字体名称。
- (7) 从“替代字体”列表中选择计算机上安装的一种字体。

如何匹配 Windows 字体

- (1) 执行下面的一项操作：
 - 单击工具 ► 选项。
- (2) 在“类别”列表中，双击文本，然后单击字体。
- (3) 单击 PANOSE 字体匹配。
- (4) 在“PANOSE 字体匹配首选项”对话框中，单击“拼写”。
- (5) 单击“添加”按钮。
- (6) 从“Windows 名称”列表框中选择一种 Windows 字体名称。

10.6.2 嵌入字体

可以选择在绘图中嵌入字体。嵌入字体可以保证绘图在另一台计算机上打开时其中的所有字体都可用。字体嵌入后，就无需字体替代功能，而且绘图的显示和打印方式在所有计算机上都相同。有关字体替代的详细信息，参阅替代不可用字体页。

如何在文件中嵌入字体

- (1) 单击文件 ► 另存为。
- (2) 启用“使用 TrueDoc 嵌入字体”复选框。
- (3) 单击“保存”按钮。

10.6.3 创建字符

字符作为一种特殊的符号，也有其的重要性。字符使用方便，处理手段丰富。

- (1) 打开文本►插入字符，工作区右侧会出现插入字符泊坞窗。
- (2) 单击字符并拖动至工作区中。



在文本中插入字符，可以把光标移至插入处，然后在想要插入的字符上双击。

如何添加自定义字符

- (1) 创建一个图形，并用挑选工具选取该图形。
- (2) 单击工具 ► 创建 ► 字符，进入“创建符号”对话框。
- (3) 选取相应的字符类别。

10.6.4 使用 Font Navigator

Bitstream Font Navigator 是随应用程序提供的字体管理系统。Font Navigator 最多可以在数据库（或“目录”）中存储 2000 种字体。可以快速存取和字体，并在使用前预览字体。

第 11 章 使用位图

可以将矢量图形转换为位图，也可以将位图导入 CorelDRAW 应用程序中并进行裁剪。

还可以添加颜色遮罩、水印、特殊效果，并更改图像的颜色和色调。

CorelDRAW 也有方便的位图编辑功能。

本章涉及的知识如下：

- 将矢量图形转换为位图
- 添加位图
- 裁剪和编辑位图
- 对位图应用特殊效果
- 应用颜色和色调效果
- 更改位图的颜色模式

11.1 将矢量图形转换为位图

将矢量图形转换为位图时，可以把 CorelDRAW 应用程序中的特殊效果应用到图形或对象。

转换矢量图形时，可以选择位图的颜色模式。支持的颜色模型：黑白（1 位）、16 色（4 位）、灰度（8 位）、调色板（8 位）、RGB（24 位）、CMYK（32 位）。颜色模式决定构成位图的颜色数量和种类，因此文件大小也会受到影响。

注意：网页上使用的位图分辨率为 72dpi，用于平版印刷的位图至少要达到 266dpi 以上（一般为 300dpi）。

从矢量图形转换位图时，还可以确定多种设置，如图像的图形失真、背景透明度和颜色预置文件等。

如何将矢量图形转换为位图

- （1）选择一个对象。
- （2）单击位图►转换为位图。
- （3）从“颜色”列表框中选择一种颜色模式。
- （4）从“分辨率”列表框中选择一种分辨率。
- （5）启用下列任一复选框：
 - 光滑处理——使位图边缘平滑。

- 透明背景——使位图背景透明。
- 应用 ICC 预置文件——应用国际颜色委员会预置文件，使设备与颜色空间的色彩标准化。

透明背景

希望矢量对象被转换为位图时对象周围部分为透明，就需要选择“透明背景”选项。选择该选项时，应用“柔性遮罩”，可以使不平坦的边缘下的对象可见。



使位图背景透明时，可以看到被位图背景遮盖的图像或背景。

11.2 添加位图

可以直接将位图导入绘图，也可以通过将其链接至一个外部文件来导入。链接到外部文件时，对原始文件所做的编辑会自动在导入的文件中更新。

如何导入位图

- (1) 单击文件 ► 导入。
- (2) 选择存储该位图的文件夹。
- (3) 选择文件。

如果要图像链接到绘图中，请启用“外部链接位图”复选框。

- (4) 单击“导入”按钮。
- (5) 单击要放置位图的位置。

要将图像放在绘图页面中心，请按 Enter 键。



导入图像时，请确保从“文件类型”列表框中选择了所有文件格式。将位图放置在页面上之后，状态栏上将显示关于该位图的信息，包括颜色模式、大小和分辨率。



单击“导入”按钮时，可以按空格键来导入原始大小的位图。链接位图时，文件将比直接导入位图的小。

可导入的位图类型

CorelDRAW12 中可导入的位图类型如表 11-1 所示。

表 11-1

位图类型	文件扩展名
WordPerfect图形位图	WPG
Windows位图	DIB/RLE
Windows位图	BMP
小波压缩位图	WVL
TIFF位图	TIF
Targa位图	TGA
Scitex CT位图	SCT,CT
RIFF-Corel Painter5/6	RIF
便携式网络图像	PNG
PC Paintbrush位图	PCX
OS/2位图	BMP
MACPaint位图	MAC
Macintosh PICT	PCT
Lotus Pic	PIC
Kodak PhotoCD位图	PCD
Kodak FlashPix图像	EPX
JPEG位图	JPG（包含JFF和 JFT）
GEM绘图文件	IMG
Corel PHOTO-PAINT	CPT
计算机图形源文件	CGM
CompuServe位图	GIF
CALS压缩位图	CAL
Adobe便携式文档文件	PDF
Adobe Photoshop	PSD

11.3 裁剪和编辑位图

将位图添加到绘图之后，可以对图像进行裁剪、重新取样、调整大小以及扩充边框。


裁剪将移除不需要的位图区域。对位图重新取样时，可以通过添加或移除像素更改图像的大小、分辨率或同时更改两者，如图 11-1 所示。例如，如果未重新取样就扩大图像，则可能会丢失细节，这是因为图像的像素扩散在了更大的区域中。通过重新取样可以从原始图像增加像素以保留更多细节。调整图像大小可以

让像素的数量在较大或较小区域里保持不变。例如，未重新取样就扩大图像可能丢失细节，因为图像的像素扩散在了更大的区域中。增加取样就是通过增加像素保留原始图像的一些细节。




图 11-1

如何裁剪位图

- (1) 打开形状展开式工具栏，然后单击形状工具 .
- (2) 选择一个位图。
- (3) 拖动该位图的角节点，以获得想要的形状。

如果要增加节点，请在要显示此节点的位置用形状工具双击节点边界。

- (4) 单击位图  裁剪位图。




不能裁剪由多个对象组成的位图。



也可以在拖动位图角节点后，单击属性栏上的“裁剪位图”按钮来对选定的位图进行裁剪。

如何重新取样位图

- (1) 选择一个位图。
- (2) 单击位图  重新取样。
- (3) 在“分辨率”区域的如下任一复选框中键入数值：

- 水平
- 垂直

如果保持位图的比例，请启用“保持纵横比”复选框。

如果保持文件大小，请启用“保持原始大小”复选框。



也可以通过单击属性栏上的“重新取样”按钮对选定的位图重新取样。

启用“光滑处理”复选框以尽量减小曲线的锯齿现象。

如何调整位图大小

- (1) 选择一个位图。
- (2) 单击位图 ► 重新取样。
- (3) 从宽度和高度框旁边的列表框中选择一种测量单位。
- (4) 在以下任一框中键入数值：

- 宽度
- 高度

如果要尽量减小曲线的锯齿现象，请启用“光滑处理”复选框。



启用“保持纵横比”复选框，然后在“宽度”或“高度”框中键入数值，就可以保持位图的比例。

也可以在%框中键入数值，从而根据位图原始大小的百分比对位图重新取样。

11.4 使用位图中的颜色

CorelDRAW 允许更改单色图像中的颜色，应用 PostScript 半色调屏幕以优化彩色和黑白位图的打印效果，隐藏和显示颜色以及遮罩颜色。


单色位图有两种颜色：黑和白。可以用调色板上的任何一种颜色替换黑白两种像素。

如果要用 PostScript 打印机进行打印输出，可以将半色调屏幕应用于图像，以优化彩色或黑白打印。半色调屏幕将图像分解成小点或线条，以获得更清晰的打印效果、连续的色调以及特殊效果。但是，只有在 PostScript 打印机上打印出位图后才能看到其中的屏幕效果。

通过遮罩选定的颜色可以将其隐藏和显示。隐藏位图中的颜色时，将在图像中显示对象或背景。隐藏颜色还可以更改位图的明显形状。例如，如果位图显示黑色背景上的人，则可以隐藏背景，使位图呈人的形状，而非矩形。此外，隐藏位图中的颜色可以加快在屏幕上渲染对象的速度。也可以显示位图中的某些颜色，以改变图像的外观或者查看某种颜色应用的位置。最多可以遮罩位图中的 10 种颜色。




遮罩颜色还可以更改选定的颜色，而不更改图像中的其他颜色。也可以将位图颜色遮罩保存到文件中并在将来使用时打开此文件。

如何更改单色位图的颜色



- (1) 使用挑选工具  选择位图。

- (2) 右击调色板上的颜色以更改前景（黑色）像素的颜色。
- (3) 单击调色板上的颜色以更改背景（白色）像素的颜色。

如何对位图应用加网技术

- (1) 使用挑选工具  选择位图。
- (2) 打开填充展开工具栏 ，然后单击“填充颜色对话框”按钮 。
- (3) 单击“调色板”标签。
- (4) 从“调色板”列表框中选择一个固定调色板。
- (5) 单击“选项”，然后单击 PostScript 选项。
- (6) 从“类型”列表框中选择一个选项以设置点形状或线条类型。
- (7) 在“频率”框中键入值以设置在每一英寸屏幕中显示的点数或线条数。
- (8) 在“角度”框中键入值以设置在屏幕上显示的点或线条的角度。


如何隐藏或显示位图中的颜色

- (1) 使用挑选工具  选择位图。
- (2) 单击位图  位图颜色遮罩。
- (3) 启用下列选项之一：
 - 隐藏颜色
 - 显示颜色
- (4) 启用要隐藏或显示的通道旁边的复选框。
- (5) 移动容限滑块来设置颜色的颜色容限。
- (6) 单击“颜色选择”按钮。
- (7) 单击位图，然后单击要隐藏或显示的颜色。
- (8) 单击“应用”按钮。



容限级越高，所选颜色周围的颜色范围则越广。例如，如果选定紫蓝并增加容限，CorelDRAW 就会隐藏或显示淡蓝、铁青等颜色。

如何打开位图颜色遮罩文件

- (1) 单击位图  位图颜色遮罩。
- (2) 单击“打开遮罩”按钮。
- (3) 选择存储颜色遮罩文件的文件夹。
- (4) 从“文件类型”列表框中选择文件类型。

(5) 双击文件。



位图颜色遮罩文件的文件扩展名是 .ini。

如何更改遮罩的颜色

- (1) 单击位图 ► 位图颜色遮罩。
- (2) 从遮罩的颜色列表中选择一种颜色。
- (3) 单击“编辑颜色”按钮。
- (4) 使用“选择颜色”对话框中的控件编辑颜色。

还可以

保存位图颜色遮罩	单击“保存遮罩”按钮。选择将当前颜色遮罩保存到的文件夹。在“文件名”列表框中键入文件的名称。单击“保存”按钮
----------	--



单击“颜色选择”按钮，从位图中另选一种颜色，然后单击“应用”按钮，也可以更改遮罩的颜色。

11.5 对位图应用特殊效果

可以对位图应用三维效果和艺术效果等多种特殊效果，如表 11-2 所示。

将外挂式过滤器添加到 CorelDRAW 中，可以提供用来编辑图像的附加功能和效果。可以添加外挂式过滤器，不再需要时可以将其移除。

表 11-2

特殊效果类型	描述
三维	用来创建三维纵深感幻觉。三维效果包括浮雕、卷页和透视效果
艺术笔触	允许运用手绘技术。艺术笔触介质和样式包括蜡笔画、印象派、彩色蜡笔画、水彩画以及钢笔画
模糊	允许使图像模糊以模拟渐变、移动或杂色。模糊效果包括高斯式模糊、动态模糊和缩放
相机	可以模拟由扩散透镜的扩散过滤器产生的效果
颜色转换	可以通过减少或替换颜色来创建摄影幻觉效果。颜色转换效果包括半色调、梦幻色调和曝光效果
轮廓图	用来突出显示和增强图像的边缘。轮廓图效果包括边缘跟踪和突出显示

续表

特殊效果类型	描述
创造性	可以对图像应用各种底纹和形状。创意效果包括织物、玻璃块、水晶碎片、旋涡和彩色玻璃
变形	用来使图像表面变形。变形效果包括龟纹、块、旋涡和平铺
杂点	用来修改图像的粒度。杂点效果包括增加杂点、应用尘埃与刮痕、以及扩散以改变图像的粒度
鲜明化	用来创建鲜明化效果,以突出和强化边缘。鲜明化效果包括强化边缘细节和使平滑区域变得鲜明
外挂式过滤器	用来在CorelDRAW中对位图应用第三方过滤器的效果。安装的外挂式过滤器位于“位图”菜单底部

如图 11-2 所示从左至右依次为:添加杂点效果、缩放模糊效果、曝光颜色变换效果、边缘检测轮廓图效果和鲜明化效果。



图 11-2

如图 11-3 所示, 从左至右依次为: 原始图像、浮雕效果、立体派艺术效果、马赛克创造性效果和变形像素化效果。



图 11-3

CorelDRAW 自动扩充位图边框，使特殊效果覆盖整个图像。可以禁用自动扩充，并手动指定想要扩充位图的程度。

如何应用特殊效果

- (1) 选择一个位图。
- (2) 单击位图，选择一种特殊效果类型，然后单击一种效果。
- (3) 调整任何特殊效果设置。

如何添加外挂式过滤器

- (1) 单击工具 ▸ 选项。
- (2) 在类别列表中，双击工作区，然后单击外挂式过滤器。
- (3) 单击“添加”按钮。
- (4) 选择一个包含外挂式过滤器的文件夹。



要移除外挂式过滤器，请单击外挂式文件夹列表之一，然后单击“移除”按钮。

11.6 应用颜色和色调效果

CorelDRAW 允许将颜色和色调应用于位图。例如，可以替换颜色，在不同的颜色模式之间改变颜色，并可以调整颜色的亮度、光度和暗度。

通过应用颜色和色调效果，可以恢复阴影或高光中丢失的细节，移除颜色模型，校正曝光不足或曝光过度，并且全面提高位图质量。

可以应用表 11-3 所示的颜色效果和色调效果。

表 11-3

效果	描述
色度—饱和度—光度	用来调整位图中的色频通道并更改色谱中的颜色位置。这种效果可以改变颜色及其浓度以及图像中白色所占的百分比
颜色平衡	用来将青色或红色、品红或绿色、黄色或蓝色添加到位图中选定的色调中
所选颜色	允许改变位图中CMY印刷色色谱在红、黄、绿、青、蓝和品红色谱中的百分比，从而来改变颜色。例如，降低红色色谱中的品红色百分比会使颜色偏黄

续表

效果	描述
取样/目标平衡	允许使用从图像中选取的色样来调整位图中的颜色值。可以从图像的黑色、中间色调以及浅色部分选取色样，并将目标颜色应用于每个色样
取消饱和	用来将位图中每种颜色的饱和度降到零，移除色度组件，并将每种颜色转换为与其对应的灰度。这样，不用改变颜色模式就可以创建灰度图像
层次补偿	允许设置输入值来将位图中颜色最深的像素映射为黑色，将最浅的像素映射为白色，从而提高对比度。可以降低对比度，从而使位图中所有的色调由某个特定色调范围表示
局部平衡	用来提高边缘附近的对比度，以显露浅色和深色区域中的细节。可以在区域周围设置高度和宽度来强化对比度
亮度一对比度—强度	可以调整所有颜色的亮度以及浅色与深色区域之间的差异
伽玛值	用来在较低对比度区域强化细节，而不影响阴影或高光
调和曲线	用来控制单个像素值以精确地校正颜色。通过改变像素亮度值可以改变阴影、中间色调和高光

如何应用颜色或色调效果

- (1) 选择一个位图。
- (2) 单击效果 ► 调整，然后单击一种颜色或色调效果。
- (3) 指定任何设置。

11.7 变换颜色和色调效果

可以变换对象的颜色和色调以产生特殊效果。例如，可以创建像摄影负片效果的图像或平整图像外观。

颜色和色调变换效果包括

- 逐行——用于移除扫描图像或隔行图像的线条。
- 反显——用于反显对象的颜色。反显对象会形成摄影负片的外观。
- 极色化——用于减少图像中色调值的数量。极色化可以去除颜色层次并产生大面积缺乏层次感的颜色。

如何变换颜色和色调效果

- (1) 选择位图。
- (2) 单击效果 ► 变换。
- (3) 单击一种变换效果：
 - 逐行——设置效果级别。
 - 反显——颜色和色调将自动反显。
 - 极色化——设置效果级别。

11.8 移除位图中的尘埃与刮痕标记

通过移除尘埃与刮痕标记可以快速改进位图的外观。尘埃与刮痕过滤器用于消除超过设置的对比度阈值的像素之间的对比度。可以设置半径以确定更改影响的像素数量。所选的设置取决于污点及其周围区域的大小。例如，如果在黑色背景上有一个 1 个或 2 个像素宽的白色刮痕，可以将半径设置为 2 个或 3 个像素；如果相同的刮痕位于浅色背景上，请设置更高的对比度阈值。

如何移除位图中的尘埃与刮痕标记

- (1) 单击效果 ► 校正 ► 尘埃与刮痕。
- (2) 移动下列滑块：
 - 半径——用于设置用来产生效果的像素的范围。尽量将半径设置得小一些以保持图像细节。
 - 阈值——用于设置杂点减少的数量。尽量将阈值设置高些以保持图像细节。

11.9 更改位图的颜色模式

将图像变为 RGB、CMYK 或灰阶等另一种颜色模式后，位图的颜色结构也会发生变化。

在 CorelDRAW 中处理的图像的颜色以颜色模式为基础。颜色模式定义图像的颜色特征，并由组成图像的各种颜色来描述。CMYK 颜色模式由青色、品红色、黄色和黑色值组成，而 RGB 颜色模式由红色、绿色和蓝色值组成。

尽管从屏幕上看不出 CMYK 颜色模式的图像与 RGB 颜色模式的图像之间的差别，但是这两种图像是截然不同的。在图像尺寸相同的情况下，RGB 图像的文件大小比 CMYK 图像小，并且 RGB 颜色空间或色谱可以显示更多种颜色。因此，凡是用于要求有精确的色彩逼真度的 Web 或桌面打印机的图像，一般都采用

RGB 模式。在商业印刷机等需要准确打印再现的场合，图像一般用 CMYK 模式创建。调色板颜色图像在减小文件大小的同时力求保持色调逼真度，从而适合在屏幕上显示。

每次转换图像时都或多或少会丢失些颜色信息，因此将编辑的图像变为另一种颜色模式之前应先将其保存。

CorelDRAW 支持以下颜色模式：

颜色	
黑白（1 位）	灰阶（8 位）
双色调（8 位）	调色板（8 位）
RGB 颜色（24 位）	Lab 颜色（24 位）
CMYK 颜色（32 位）	

如何更改位图的颜色模式

（1）单击位图。

（2）单击位图 ► 模式，然后单击以下按钮之一：

- 黑白（1 位）
- 灰阶（8 位）
- RGB 颜色（24 位）
- Lab 颜色（24 位）
- CMYK 颜色（32 位）



菜单中不显示所选位图的模式。

11.9.1 将位图变为黑白图像

任何图像都可以变为黑白图像。除了阈值、屏幕类型、强度等转换设置外，还有 7 个转换选项会影响转换后的图像的外观，如表 11-4 所示。

表 11-4

转换选项	效果
线条图	产生高对比度的黑白图像。灰阶值低于所设阈值的颜色将变成黑色，而灰阶值高于所设阈值的颜色将变成白色
有序	组织灰阶，重复黑白像素的几何图案。突出纯色，并使图像边缘变硬。 此选项最适合均匀色

续表

转换选项	效果
半色调	通过改变图像中黑白像素的图案来创建不同的灰度。可以选择屏幕类型、半色调的角度、每单位线条数以及测量单位
基数一分布	应用计算并将结果分布到屏幕上，从而创建带底纹的外观
Jarvis	对屏幕应用Jarvis算法。这种形式的偏差扩散适合于摄影图像
Stucki	对屏幕应用Stucki 算法。这种形式的偏差扩散适合于摄影图像
Floyd-Steinberg	对屏幕应用Floyd-Steinberg 算法。这种形式的偏差扩散适合于摄影图像

如何将位图变为黑白图像

- (1) 单击位图。
- (2) 单击位图 ► 模式 ► 黑白 (1 位)。
- (3) 从“转换”列表框中选择一个选项。
- (4) 移动滑块。

如果要查看图像的不同部分，可以在预览窗口中拖动图像。

11.9.2 将位图变为调色板颜色模式

调色板颜色模式又称为索引颜色模式，有时用于在万维网上显示的图像。将图像转换为调色板颜色模式时，会给每个像素分配一个固定的颜色值。这些颜色值存储在一个简洁的颜色表即调色板中，最多包含 256 种色。结果调色板颜色模式的图像包含的数据比 24 位颜色模式的图像要少，图像文件也相应较小。对于颜色范围有限的图像，将其转换为调色板颜色模式时效果最佳。

如何选择、编辑和保存调色板

将图像改为调色板颜色模式时，可以使用预定义的调色板，也可以通过替换个别颜色来自定义调色板。

如何保存转换设置

在选定调色板设置底色处理方法和范围灵敏度，以便将图像变为调色板颜色模式之后，就可以将设置另存为转换预设，以便用于其他图像。转换预设可以随意添加。所使用的调色板被称为已处理的调色板。可以将其保存，用于其他图像。

如何抵色处理

将图像变成调色板颜色模式时，可以使用抵色处理来增加颜色信息。抵色处理放置具有特定颜色或值的像素，这些颜色或值相对于某种特定颜色的其他像素。

一种彩色像素与另一种发生关联，便可产生调色板上不存在的颜色。

有两种抵色处理可以使用：有序抵色处理和偏差扩散。有序抵色处理近似使用固定点阵模式的颜色调和；结果是突出了纯色，并使边缘变硬。偏差扩散以不规则的方式分散像素，使边缘和颜色更柔和。Jarvis、Stucki 和 Floyd-Steinberg 是提供偏差扩散的转换选项。

“有序抵色处理”选项比“偏差偏差”扩散选项（Jarvis、Stucki 和 Floyd-Steinberg）的应用速度快，但准确性较低。

如何指定范围灵敏度颜色

可以将图像变成调色板颜色模式，并指定主要颜色及其范围灵敏度，以使主要颜色和范围设置中的颜色包含在处理的调色板中。还可以指定强调范围灵敏度的程度。由于调色板最多包含 256 色，所以强调一种主要颜色就会减少范围灵敏度以外的颜色的数目。

调色板类型

表 11-5 所示为调色板类型。

表 11-5

调色板类型	描述
标准	提供了红、绿、蓝等值的256种颜色
标准VGA	提供标准VGA 16色调色板
自适应	提供图像的原始颜色，并保留图像中的单个颜色（整个色谱）
优化	根据图像颜色的最高百分比创建调色板。还可以指定调色板的范围灵敏度颜色。这是最常用的摄影图像调色板
黑体	包含基于温度的颜色。例如，黑色可能代表冷，而红色、橙色、黄色和白色可能代表暖
灰度	提供从黑色到白色的256级灰度
系统	提供操作系统所使用颜色的预定义调色板
万维网安全	提供216种未经抵色处理的颜色的预定义调色板，并将在Microsoft Internet Explorer和Netscape Navigator浏览器上按原样显示这些颜色。这个调色板不适用于照片处理，仅适合老式电脑用户
自定义	允许添加颜色来创建自定义的调色板

如何将图像变为调色板颜色模式

- (1) 单击位图。
- (2) 单击位图 ► 模式 ► 调色板 (8 位)。
- (3) 单击“选项”标签。
- (4) 从“调色板”列表框中选择调色板类型。
- (5) 从“抵色”列表框中选择一个选项。
- (6) 移动抵色处理强度滑块。

如果要将转换设置另存为预设，单击添加预设按钮，然后在保存预设框中输入名称。



在将图像变为调色板位图或导出 GIF 或 JPEG 图像时，可以选择要使用的调色板来获得更佳的色调逼真度。例如，虽然标准调色板提供的颜色的数目比颜色范围有限的图像所需的颜色数目多，但可以选择优化的调色板来保证颜色表示的准确性。



可以通过单击打开，找到所需的调色板文件并双击文件名，来选择自定义调色板。

可以选择预设列表框中的一个预设项来加载预设转换设置。

11.9.3 将位图变为双色调

要将图像转成双色调，将位图变为灰阶颜色模式，并使用 1~4 种附加颜色使之增强，从而使图像的色调深度加深。CorelDRAW 支持的 4 种颜色模式变化，如图 11-4 所示。从左至右：原始图像、单色调、双色调、三色调和四色调。



图 11-4

4 种颜色模式对应相同数目的附加油墨：

- 单色调单色调灰度图像。
- 双色调双色调灰度图像。在大多数情形下，一种是黑色，另一种是彩色。

- 三色调三色调的灰度图像。在大多数情形下，一种是黑色，另外两种是彩色。
- 四色调四色调灰度图像。在大多数情形下，一种是黑色，另外 3 种是彩色。

如何调整色调曲线

将图像变为双色调时，会显示表示整个转换过程中使用的动态色调曲线的色调曲线网格。水平面（x 轴）显示灰阶图像中 256 种可能的灰度（0 时为黑色；255 时为白色）。垂直面（y 轴）表示应用于相应灰阶值的颜色（0~100）的强度。例如，颜色值为 25 的灰阶像素将以这种颜色 25% 的淡色调打印。通过调整色调曲线，可以控制添加到图像的色调的颜色和强度。

如何保存和加载油墨

可以保存已调整的双色调色调曲线和油墨设置，然后加载用于处理其他位图。

指定叠印颜色显示的方式

将图像变为双色调时，可以指定打印时将叠印哪些颜色。叠印颜色就是两种或多种颜色重叠在一起时，使用过多油墨的颜色。显示图像时，每种颜色依次应用在屏幕上，产生分层效果。

可以查看为双色调转换所选的颜色重叠的所有实例。与每个实例关联的是重叠所产生的颜色。还可以选择新的叠印颜色，来查看其重叠的方式。

双色调在保存为 Encapsulated PostScript (EPS)、Portable Document Format (PDF) 和 CorelDRAW (CDR) 和文件格式时会保持其颜色油墨信息。其他文件格式则不支持双色调图像。

如何将图像变为双色调


- (1) 单击位图。
- (2) 单击位图 ► 模式 ► 双色调 (8 位)。
- (3) 单击“曲线”标签。
- (4) 从“类型”列表框中选择双色调类型。
- (5) 双击类型窗口中的油墨颜色。
- (6) 在“选择颜色”对话框中，选择颜色，然后单击“确定”按钮。

如果要调整颜色的色调曲线，请单击网格上的油墨色调曲线，以添加节点，然后拖动该节点来调整曲线上该点的颜色百分比。

- (7) 对于要使用的每种油墨颜色，请重复步骤 (5) ~ (7)。

还可以

在网格上显示所有油墨色调曲线	启用“全部显示”复选框。
保存油墨设置	单击“保存”按钮。选择要保存文件的磁盘和文件夹，然后在“名称”框中键入文件名
指定叠印颜色的显示方式	单击叠印标签，然后启用“使用叠印”复选框。双击要编辑的颜色，然后选择新的颜色

 单击“加载”按钮，找到存储油墨设置的文件，然后双击文件名，以加载预设的油墨颜色。

第 12 章 创建 Web 对象

CorelDRAW 可以创建 Web 启用对象以适合在浏览器中浏览。可以将文本转换成与 Web 兼容的格式,以便在浏览器中编辑,也可以添加 Web 格式的对象(如选项和复选框)并从 CorelDRAW 对象创建交互式翻滚。

本章涉及的知识如下:

- 使用预设因特网对象
- 优化用于万维网的位图
- 创建翻滚
- 创建 Web 兼容文本
- 使用书签和超链接
- 准备要发布到 Web 的文件和对象
- 发布到 HTML

12.1 使用预设因特网对象

CorelDRAW 提供了一组因特网对象(如选项、Java applets 小程序、文本编辑框和复选框),供设计 HTML 页面时使用。可以通过调整因特网对象的参数来自定义因特网对象。

如果文档包含与格式相关的因特网对象(如复选框),则一旦将文档以 HTML 文件发布在万维网上,就需要一个 CGI 脚本地址来启用这些因特网对象来进行工作。

创建预设因特网对象后,可以将其保存为 HTML 页面。

如何添加或自定义因特网对象

如果要	请执行以下操作
添加因特网对象	单击编辑 ► 插入因特网对象,然后单击所需对象。单击要放置因特网对象的位置
自定义因特网对象	执行下面的一项操作: 右击一个因特网对象,然后单击“属性”。单击对象属性泊坞窗中的因特网标签,然后指定要添加的属性

将 CGI 脚本地址添加至因特网对象	取消选择任一对象，然后执行下面一项操作： 右击，然后单击“属性”。单击格式标签，然后在 CGI 脚本框的 URL 中键入 CGI 脚本地址。从“方法”列表框中选择一种相当于 HTML 的方法，再从“目标”列表框中选择一种文本框类型
--------------------	--



除了 Java applet 小程序和嵌入文件，所有其他因特网对象都需要 CGI 脚本地址，用以在万维网上发布绘图后正确运行它们。

如何将对象保存至 Web 兼容格式

- (1) 单击文件 ► 发布到 Web ► HTML。
- (2) 从“HTML 排版方法”列表框中选择 HTML 版面。
- (3) 选择一个目标文件夹。
- (4) 选择一个图像子文件夹。
- (5) 选择一个导出范围。



单击问题标签，可以检查是否存在问题。

12.2 优化用于万维网的位图

可以保存并优化对象以便用于万维网。

为用于 Web 优化图像时，可导出到 GIF、JPEG、JPEG 2000、PNG 8 位和 PNG 24 位类型的文件；选择一种 Web 预设，然后比较预览结果。根据所选的文件类型，Web 预设可以在颜色、抖动、压缩和平滑几方面得到优化。通过观察下载速度、图像质量、文件大小、颜色范围和压缩比例以及通过平移和放大图像就可以比较多达 4 种文件类型。也可以添加和删除自己的 Web 预设。

如何将位图保存和优化为 Web 兼容格式

- (1) 单击文件 ► 发布到 Web ► Web 图像优化器。
- (2) 从“连接速度”列表框中选择一种速度。
- (3) 选择下面的窗格显示选项之一：
 - 单个窗格
 - 双垂直窗格
 - 双水平窗格
 - 四窗格

(4) 将一个窗格保持为原始图像。在一个或多个其他窗格中, 从预览窗口下面的以下两个列表框中选择一个:

- 文件类型
- Web 预设

还可以

编辑用于单预览区域的预设设置	单击高级。在“导出”对话框中, 自定义预设选项。如果选择 GIF 或 PNG8 文件格式, 则可在“转换为调色板色”对话框中修改调色板和设置
为预览区域保存当前设置配置	为每个要保存设置的区域单击“保存设置”按钮
保存自定义预设	单击“添加”按钮
删除预设	单击“删除”按钮
在每个预览窗口下面显示文件信息	启用预览复选框
平移到图像的另一部分	在原始图像的预览窗口中拖放
放大预览窗口	在“缩放级”列表框中选择放大比例



有些浏览器需要一个外挂式过滤器来显示 JPEG 2000 文件。



通过在一个窗格中的文件类型列表框中选择原始, 可以将文件类型与原始图像进行比较。

12.3 创建翻滚

翻滚就是在单击或指向它们时外观发生变化的交互式对象。可以用对象创建翻滚。

要创建翻滚, 请添加以下翻滚状态:

- 常规——按钮默认状态, 此时没有与按钮相关的鼠标活动。
- 指向——指针经过时的按钮状态。
- 按下——已单击按钮的状态。

要编辑翻滚状态, 可以查看翻滚状态及其属性。如图 12-1 所示为显示常规(顶部)、指向(中间)和按下(底部)状态的翻滚。要在因特网上发布翻滚, 必须通过将其发布到 HTML 或 Macromedia Flash™ (SWF) 格式来将其保存为 Web 兼容的文件格式。



图 12-1

如何创建翻滚对象

- (1) 选择一个对象。
- (2) 单击效果 ▸ 翻滚 ▸ 创建翻滚。



不能从克隆创建翻滚。

如何编辑翻滚对象

- (1) 选择一个对象。
- (2) 单击效果 ▸ 翻滚 ▸ 编辑翻滚。
- (3) 指定每个状态的属性。
- (4) 单击效果 ▸ 翻滚 ▸ 完成编辑翻滚。



不能关闭正在编辑翻滚的绘图。必须首先完成编辑。



也可以通过单击“因特网”工具栏上的编辑翻滚按钮来编辑翻滚对象。

如何查看翻滚状态

- (1) 执行下面的一项操作：

- 单击窗口 ▸ 工具栏 ▸ 更多工具栏。在工作区的“自定义”列表框中，单击命令栏并保证“因特网”复选框已启用。单击“确定”按钮。

- (2) 在因特网工具栏上，从活动翻滚状态列表框的常规、指向和按下三种选项中选择一种。



单击视图 ▸ 启用翻滚，就可以在绘图页面中预览翻滚对象的状态。要退出翻滚预览来编辑翻滚，单击视图 ▸ 启用翻滚。

如何查看翻滚属性

- (1) 单击窗口 ▸ 泊坞窗 ▸ 对象管理器

- (2) 单击翻滚所在的页面和图层。
- (3) 单击翻滚名称, 然后展开常规、指向和按下状态。

12.4 创建 Web 兼容文本

在将段落文本转换为 Web 兼容文本时, 可以在 HTML 编辑器中编辑已发布文档的文本。可以更改文本字体特性, 包括字型、大小和式样。Web 兼容文本的大小按 1~7 编号, 与 10~48 磅之间的特定磅值对应。

通常自动使用的是默认的 Web 字体式样, 除非用另一种字体取代它。选择取代默认字体时, 即使访问您的 Web 网站的用户并未安装相同的字体, 他们的计算机也会使用默认字体。粗体、斜体和下划线文本式样也都是可以使用的。可在 Web 兼容文本中应用均匀填充, 但不能应用轮廓。

在将绘图作为 HTML 发布到万维网时, 绘图中与 Web 不兼容的文本将转换成位图。

如何使文本兼容 Web

如果要	请执行以下操作
将段落文本改为 Web 兼容文本	选择段落文本。单击文本 ► 使文本兼容 Web
使新文本兼容 Web	执行下面的一项操作: 单击工具►选项。在“类别”列表中, 双击工作区、文本, 然后单击段落。启用“使所有新段落文本框兼容 Web”复选框



确定 Web 兼容文本没有与其他对象交叉或重叠, 或超出绘图页面的边界, 否则文本将被转换为位图并且失去其因特网属性。

美术字不能转换为 Web 兼容文本, 因此总是作为位图处理。但是, 可以将其转换为段落文本, 然后使其兼容 Web。

12.5 使用书签和超链接

CorelDRAW 可以在 Web 文档中创建书签和超链接。可将这些书签和超链接应用到翻滚、位图和其他对象。

书签

要在 HTML 文件中创建内部链接，可以给文本或对象中指定书签。然后，可以为链接到书签的对象指定标准资源定位器（URL）。包含 URL 的对象有一个热点，这是在浏览器中单击它时将激活超链接的一个区域。

超链接

在文档中，超链接连接到已指定书签的任何对象，使用该文档的 URL 时，则可以连接到万维网上的任何文档。也可以设置紧跟在对象轮廓后面的热点或填充对象边界框的热点。

CorelDRAW 将交叉阴影图样应用于包含超链接的对象。交叉阴影图样的颜色和背景填充都可以改变。

可以显示和验证创建的超链接。

如何指定书签

- (1) 右击对象，然后单击属性。
- (2) 执行下面的一项操作：
 - 单击“因特网”标签。
- (3) 从“功能”列表框中选择书签。
- (4) 键入书签名称。

如何给书签或外部 Web 站点指定超链接

- (1) 右击，然后单击属性。
- (2) 执行下面的一项操作：
 - 单击“因特网”标签。
- (3) 从“功能”列表框中选择 URL。
- (4) 键入 URL 地址。

还可以

指定当单击翻滚时将显示哪一帧	从“目标”列表框中选择目标帧
给纯文本浏览器中添加对象描述	在“Alt 注释”文本框中键入文本
定义热点区域	从“定义热点用”列表框中选择对象形状或对象边界框



对应于外部 Web 站点的 URL 必须包含 http:// 前缀。其他支持的协议包括 mailto:、ftp: 和 file:。



使用因特网书签管理器泊坞窗可以重命名书签, 以及从文档对象创建超链接书签对象。

如何设置交叉阴影和背景热点颜色

- (1) 单击窗口 ▸ 泊坞窗 ▸ 属性。
- (2) 执行下面的一项操作:
 - 单击“因特网”标签。
- (3) 打开交叉阴影颜色挑选器, 然后单击一种颜色。
- (4) 打开背景颜色挑选器, 然后单击一种颜色。



如果先选择超链接对象然后再更改交叉阴影和背景热点颜色, 则所做的改变只应用到选定的对象。如果不选定对象而更改热点颜色, 则该绘图默认颜色会改变, 而且再次使用 CorelDRAW 时也会保持所做的更改。

如何显示超链接对象

- (1) 执行下面的一项操作:
 - 单击窗口 ▸ 工具栏 ▸ 更多工具栏。在工作区的“自定义类别”列表中, 单击命令栏并保证“因特网”复选框已启用。单击“确定”按钮。
- (2) 在因特网工具栏上, 启用“显示热点”按钮。

所有已设置了 URL 的对象都显示交叉阴影和背景热点颜色。

如何验证 Web 文档中的链接

- (1) 单击窗口 ▸ 泊坞窗 ▸ 链接管理器。
- (2) 在列表中, 验证所有 URL 链接都显示绿色的检查标记。
- (3) 单击“刷新”按钮来验证损坏的链接。



如果要在 Web 浏览器中通过打开 URL 来测试链接, 请右击, 然后单击“转到浏览器中的超链接”。

12.6 准备要发布到 Web 的文件和对象

通过将文档元素设置为 Web 兼容、选择需要的设置并检查印前检查问题, 可以确保将 CorelDRAW 文件和对象成功发布到 HTML。然后就可以发布到 HTML。可以在 HTML 编辑软件中使用产生的 HTML 代码和图像来创建网站或网页。

通过设置首选项以及在导出对象之前校验对象, 可以准备要用于 Web 的文件

和对象。

CorelDRAW 应用程序提供了将文档发布到万维网时可以设置的各种选项。可以确定版面选项、设置链接颜色并选择 HTML 文本首选项。在文本导出选项中，可以将 Web 兼容的文本作为纯文本导出，这样用户可以复制以及重新使用此文本，也可以将所有文本作为图像导出，以便此文本总是按您的设计显示。

可以将图形导出为预设的 JPEG、GIF 或 PNG 格式。也可以将文档作为单个图像发布，CorelDRAW 从该图像创建图像映射。图像映射是一个超图形，用浏览器浏览 HTML 文档时，其热点链接到不同的 URL——包括网页、位置和图像。需要注意的是，较大的图像映射可能会因因特网连接速度较慢而导致下载速度较慢。

可以通过浏览器预览功能查看网页对象的下载次数。

如何更改文本导出首选项

(1) 执行下面的一项操作：

- 单击工具 ► 选项。
- (2) 在“类别”列表中，双击文档，发布到 Web，然后单击文本。
- (3) 启用以下选项之一：
 - 将 Web 兼容文本导出为文本——以文本方式导出 Web 兼容文本。
 - 将所有文本导出为图像——以图像方式导出文本并确保与所有浏览器兼容。
 - 使用 TrueDoc 将 Web 兼容文本导出为文本——使用 TrueDoc 导出文本以便用于 Netscape (R) Communicator。



以图像方式导出所有文本会增加文件大小，导致下载次数增加。

如何更改链接导出首选项

(1) 执行下面的一项操作：

- 单击工具 ► 选项。
- (2) 在“类别”列表中，双击文档，发布到 Web，然后单击链接。
- (3) 启用“下划线”复选框。
- (4) 启用下列复选框，然后为每个复选框选择一种颜色：
 - 普通链接
 - 活动链接
 - 可访问的链接



“选项/首选项”对话框中设置的链接颜色与文件一起导出，从而消除了链接颜色与文档页面背景颜色之间的冲突。

如何更改图像导出首选项

(1) 执行下面的一项操作:

- 单击工具 ► 选项。

(2) 在“类别”列表中, 双击文档, 发布到 Web, 然后单击图像。

(3) 在“导出图像格式”区域中, 启用下列图像格式选项之一:

- JPEG
- GIF
- NG

(4) 设置任意位图选项。

还可以

应用光滑处理	启用“光滑处理”复选框
创建客户机图像映射	启用“客户机”复选框
创建服务器图像映射	启用“服务器”复选框, 然后选择一种格式

如何更改 HTML 版面导出首选项

(1) 执行下面的一项操作:

- 单击工具 ► 选项。

(2) 在“类别”列表中, 双击文档, 然后单击“发布到 Web”。

(3) 在以下框中键入相应的值:

- 位置容限——指定文本可以自动微调的像素数量, 自动微调是为了避免出现只有几个像素大小的行或列。
- 图像空白区——指定与相邻单元格合并之前的空白单元格中可以出现的像素数量。这样可以避免拆分跨越相邻单元格的单个图形。当选用“HTML 表”版面方法时, 单元格或表格用来定位您的 Web 文档中的因特网对象。
- 位置空白区——指定图像中允许的空白区域量。

如何预览网页

(1) 单击文件 ► 发布到 Web) HTML。

(2) 单击“常规”标签。

(3) 单击“浏览器预览”按钮。

如何设置 Web 印前检查选项

- (1) 单击文件 ► 发布到 Web ► HTML。
- (2) 单击“问题”标签。
- (3) 单击设置。
- (4) 在“要检查的问题”列表中，展开 Web 发布目录树。
- (5) 取消选择不检查的问题。

12.7 发布到 Web

CorelDRAW 提供了将文档或选定内容发布到万维网时可以设置的多个选项。可以选择多个选项，如图像格式、HTML 版面、导出范围以及用于上载文件的文件传送协议（FTP）站点参数。

如何发布到 Web

- (1) 单击文件 ► 发布到 Web ► HTML。
- (2) 在“发布到 Web”对话框中设置下列选项：
 - 常规——包含 HTML 版面、HTML 文件和图像的文件夹、FTP 站点、导出范围等选项。也可以选择、添加和移除预设。
 - 细节——包含产生的 HTML 文件的细节，并且允许更改页面名和文件名。
 - 图像——列出所有用于当前 HTML 导出的图像。可以将单个对象设为 JPEG、GIF 和 PNG 格式。单击选项可以选择每种图像类型的预设。
 - 高级——提供用于生成 JavaScript™ 和层叠式样式表的选项。
 - 总结——根据不同的下载速度显示文件统计数字。
 - 问题——显示潜在问题的列表，包括解释、建议和提示。



CorelDRAW 为以 HTML 格式发布的文档指定扩展名 .htm。默认情况下，HTML 文件名与 CorelDRAW (CDR) 源文件名相同，并且 HTML 文件保存在用来保存导出的 Web 文档的最后一个文件夹中。

第 13 章 打印与输出

在 CorelDRAW 应用程序中，同一绘图可打印一份或多份。可以指定打印对象以及绘图的要打印部分，如可以打印选定的矢量、位图、文本或图层。

打印绘图前，可以指定打印机属性，包括纸张大小和设备选项。

本章涉及的知识如下：

- 打印作品
- 插入条形码
- 为彩色输出中心准备打印作业
- 将文档另存为 PDF 文件

13.1 打印作品

在 CorelDRAW 应用程序中，同一绘图可打印一份或多份。您可以指定打印对象以及绘图的要打印部分，例如可以打印选定的矢量、位图、文本或图层。

打印绘图前，您可以指定打印机属性，包括纸张大小和设备选项。

如何设置打印机属性

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“常规”标签。
- (3) 单击“属性”按钮。
- (4) 在对话框中设置任意属性。

如何打印作品

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“常规”标签。
- (3) 从“名称”列表框选择一种打印机。
- (4) 在“份数”框中键入一个值。

如果要将副本进行分页，则请启用“分页”复选框。

(5) 启用以下选项之一：

- 当前文档——打印当前绘图。
- 当前页——打印当前页。
- 页——打印指定的页面。

- 文档——打印指定的文档。
- 选定内容——打印已选定的对象。



打印选定内容之前必须选择对象。

“分页”复选框只有多页面文档才可用。

如何打印选定的矢量、位图或文本

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“其他”标签。
- (3) 在“校样”选项区域中，启用下面的任何一个复选框：

- 打印 矢量
- 打印 位图
- 打印 文本



启用位图缩减像素采样区域中的相应复选框，可以以全色、单色或灰度方式。

打印图形。启用“以黑色打印所有文本”复选框，可以用黑色打印所有文本。

如何打印选定的图层

- (1) 单击工具 ► 对象管理器。
- (2) 单击与图层对应的打印机图标。

如果图标呈灰色，则不会打印此图层。

- (3) 单击文件 ► 打印。

13.1.1 设计打印作业的版面

指定大小、位置和比例，可以设计打印作业的版面。平铺打印作业会将每页的各个部分打印在单独的纸张上，然后可以将这些纸张合并为一张。例如，可以平铺一项比打印机纸张大的打印作业。

如果打印作业的方向与打印机属性中指定的方向不同，则将有一则消息提示调整打印设备的纸张方向。可以禁用此提示，让打印机自动调整纸张方向。

如何指定打印作业的大小和位置

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“版面”标签。

(3) 启用以下选项之一：

- 如在文档中——使图像保持其在原文档中的大小。
- 适合页面——打印作业适合于打印页面的大小和位置。
- 将图像重定位到——允许从列表框中选择位置来重新定位打印作业。



启用“将图像重定位到”选项可以在相应框中指定大小、位置和比例。

如何平铺打印作业

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“版面”标签。
- (3) 启用“打印平铺页面”复选框。
- (4) 在以下各框中键入相应的值：

- 平铺重叠——允许指定要重叠平铺的英寸数。
- % 页宽 ——允许指定平铺要占用的页面宽度百分比。



启用“平铺标记”复选框，将平铺对齐标记包括进去。

如何更改页面方向提示

- (1) 执行下面的一项操作：
- 单击工具 ► 选项。
- (2) 在“类别”列表中，双击全局，然后单击“打印”按钮。
- (3) 从“选项”列表中选择页面方向提示。
- (4) 从“设置”列表框中的下列选项中选择一项：
- 关——始终匹配方向。
- 开——询问方向是否不同。
- 关——不改变方向。

13.1.2 预览打印作业

可以预览作品，来显示打印作业的位置和大小在纸张上的显示方式。要详细查看，可以在一个区域上放大。可以查看打印时单个分色片的显示方式。也可以通过隐藏图形来加快打印预览的速度。

打印作品前，可以查看打印作业的问题摘要，以便发现潜在的打印问题。例如，可以检查当前打印作业，以便发现打印错误、可能出现的打印问题以及解决问题的建议。

如何预览打印作业

- 单击文件 ► 打印预览。



单击文件 ► 打印，然后单击“最小预览”按钮，就可以快速预览“打印”对话框中的打印作业。

如何放大预览页面

- (1) 单击文件 ► 打印预览。
- (2) 单击视图 ► 缩放。
- (3) 启用“百分比”选项，然后在框中键入一个值。



选择预设缩放级，也可以放大预览页面。

单击工具箱中的缩放工具然后圈选一个区域，也可以放大打印预览的一部分。

如何预览分色片

- (1) 单击文件 ► 打印预览。
- (2) 在属性栏上单击“启用分色”按钮。



单击视图 ► 预览分色 ► 复合，可以预览复合。

单击应用程序窗口底部的各个标签，可以查看各个分色片。

如何隐藏或显示图形

- (1) 单击文件 ► 打印预览。
- (2) 单击视图 ► 显示图像。

菜单命令名称旁边的复选标记表示图形已显示。



禁用显示图像菜单命令时，打印作业由可用来定位和调整作业大小的边框表示。

如何查看打印作业的问题摘要

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“问题”标签。

如果不想使用印前检查功能来检查某些问题，请单击设置，然后双击打印，最后禁用对应于要忽略的问题的复选框。



单击“添加印前检查设置”按钮，然后在“保存印前检查样式”框中键入一个名称，就可以保存设置。

13.1.3 应用打印类型

一种打印类型就是一系列保存的打印选项。每种打印类型都是一个单独的文件。这样，就可以将打印类型从一台计算机移动到另一台计算机，可以备份打印类型，还可以把文档特定样式作为文档文件保存在同一目录中。

可以选择现有的打印类型，创建新的打印类型，或者编辑打印类型并保存更改。还可以删除打印类型。

如何选择打印类型

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“常规”标签。
- (3) 从“打印类型”列表框中的下列选项中选择一项：
 - CorelDRAW 默认值
 - 浏览

如何创建打印类型

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 设置任意打印选项。
- (3) 单击“常规”标签。
- (4) 单击“另存为”按钮。
- (5) 选择要保存打印类型的文件夹。
- (6) 在“文件名”框中键入样式的名称。



保存打印类型时会打开一个对话框，此对话框中有一个部分称为要包括的设置。这部分的设置对应于已选定的打印选项。在此对话框中也可以指定在打印类型中包含的设置。

单击文件 ► 打印预览，然后单击“打印类型另存为”按钮，也可以保存打印类型。

如何编辑打印类型

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 从“打印类型”列表框中选择一种打印类型。
- (3) 修改任意打印选项。

- (4) 单击“另存为”按钮。
- (5) 选择存储该打印类型的文件夹。
- (6) 单击相应的文件名。



应该把修改过的设置另存为一种打印类型，或者在取消前应用这些更改；否则将丢失所有修改过的设置。

如何删除打印类型

- (1) 单击文件 ► 打印预览。
- (2) 选择一种打印类型。
- (3) 单击“删除打印类型”按钮。

13.1.4 微调打印作业

将文本打印到非 PostScript 打印设备时，有时会出现问题，如较小的渐变步长值可导致条带。可以指定打印作业中渐变填充的步长值。步长值越大，调和越平滑，但打印时间也越长。通过为非 PostScript 打印设备指定驱动程序兼容性，可缩短打印时间。

如果打印设备在处理大位图方面有困难，可以通过设置输出阈值将位图分成若干较小的、更便于管理的像素块。如果打印设备打印像素块时出现任何线条，可以设置一个重叠值来产生无缝图像。

将彩色打印作业打印到黑白打印设备时，可以指定是以黑色方式还是以灰度方式打印。

可以光栅化打印作业的页面。打印到非 PostScript 打印设备时，光栅化页面可以将页面转换成位图并提高打印速度。

要减小文件大小，可以缩减位图像素采样。由于位图是由像素组成的，所以当缩减位图像素采样时，每个线条的像素数将减少，从而减小了文件大小。

如何指定打印作业中的渐变步长值

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“杂项”标签。
- (3) 在“渐变步长值”框中键入一个值。



在“渐变填充方式”对话框中指定渐变步长值覆盖在杂项页面中指定的设置。有关在“渐变填充方式”对话框中指定渐变步长值的信息，请参见更改渐变填充打印和显示质量。

如何指定驱动程序兼容性设置

- (1) 单击工具 ► 选项。
- (2) 在“类别”列表中，双击全局、打印，然后单击驱动程序兼容性。
- (3) 从“打印机”列表框中选择一个非 PostScript 打印设备。
- (4) 启用与要指定的设置相对应的所有复选框。

如何选择阈值和像素块重叠

- (1) 单击工具 ► 选项。
- (2) 在“类别”列表中，双击全局，然后单击“打印”。
- (3) 从“选项”列表中，选择下列选项之一：
 - 位图输出阈值 (K)
 - 位图像素重叠
- (4) 从“设置”列表框中选择一个值。

如何以黑色或灰度方式打印彩色打印作业

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“杂项”标签。
- (3) 启用下列选项之一：
 - 所有彩色打印成黑色
 - 所有彩色打印成灰度

如何光栅化页面

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“杂项”标签。
- (3) 启用“光栅化整页”复选框，然后在框中键入一个数值以设置分辨率。

如何缩减位图像素采样

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“杂项”标签。
- (3) 从“位图缩减像素采样”区域启用下列复选框之一，并在相应的框中键入一个值：
 - 彩色
 - 灰度
 - 单色



只有当位图的分辨率高于位图缩减像素采样区域中指定的分辨率时，缩减位图像素采样才对位图有效。

13.1.5 精确打印颜色

要精确打印颜色，可以应用国际颜色委员会（ICC）的颜色预置文件。

使用颜色管理也可以帮助确保精确的颜色再现。可以以 CMYK、RGB 或灰度方式输出彩色位图。

如何应用 ICC 颜色预置文件

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“杂项”标签。
- (3) 启用“应用 ICC 预置文件”复选框。



打印分色片时，应用杂项页上的 ICC 颜色预置文件将使用在“颜色管理”对话框中为分色打印机预置文件指定的设置；打印复合作业时，则使用复合打印机预置文件。

如何输出彩色位图

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“杂项”标签。
- (3) 从“将彩色位图输出为”列表框中选择下列选项之一：

- CMYK
- RGB
- 灰度



CMYK 选项仅适用于 PostScript 设备。

13.1.6 打印到 PostScript 打印机

PostScript 是一种将打印指令发送到 PostScript 设备的页面描述语言。打印作业中的所有元素（如曲线和文本）都是由一行行的 PostScript 代码来表示的，打印设备正是用这种代码来产生文档的。要提高兼容性，可以选择一台与设备无关的 PostScript 设备。还可以选择一个 PostScript 打印机描述（PPD）文件。PostScript 打印机描述文件描述 PostScript 打印机的功能和特性，可从打印机制造商处获得。

可以打印到 PostScript 打印设备。要确保打印作业正确打印到 PostScript Level 1 设备上，可以进行测试，以便发现潜在的问题，如复杂图形和渐变填充中的条

带。可以自动增加渐变填充的渐变步长值来减少条带。要确保打印作业的正确打印，可以通过增加平滑度来降低曲线的复杂性。曲线平滑度决定了曲线打印出来后的平滑程度。

包含太多字体的打印作业不一定能正确打印，包含太多专色的打印作业则会增加文件大小。可以设置 **PostScript** 选项，以便让系统在打印作业中包含的字体或专色超过一定设置的数量时发出警告。

默认情况下，打印设备驱动程序会将 **Type 1** 字体下载到打印设备。可以禁用“**下载 Type 1 字体**”选项，以便将字体打印成图形（曲线或位图）。当文件包含的字体过多，以至下载时间长得让人无法接受，或者由于文件太大而不能下载时，这会是很有用的。**TrueType** 字体的位图版本的外观在打印尺寸较小时更漂亮，而且比打印正常字体要快。可以选择打印作业所能包含的位图字体的最大数量。

如何选择 PostScript 打印机描述文件

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“常规”标签。
- (3) 从“名称”列表框中选择一个 **PostScript** 打印机。
- (4) 启用“使用 PPD”复选框。
- (5) 选择存储该文件的文件夹。
- (6) 双击文件名。

如何打印到 PostScript 设备

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“常规”标签。
- (3) 从“名称”列表框中选择一个 **PostScript** 打印机。
- (4) 单击 **PostScript** 标签。
- (5) 从兼容性区域的列表框中选择对应于打印机的 **PostScript** 级别。

如果要在打印时压缩位图，请启用“位图”区域中的“**使用 JPEG 压缩**”复选框，然后移动品质因子滑竿。



打印到文件时，可以将位图压缩设置保存在 **PostScript Interpreted**（**PS** 或 **PRN**）文件中。

如何测试杂图形

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“问题”标签。

- (3) 单击“设置”。
- (4) 双击打印。
- (5) 启用下列任何一个复选框：
 - 包含底纹填充的文本（仅限于第1级PS）
 - 复杂剪贴路径中的位图（仅限于第1级PS）
 - 复杂对象中的底纹填充（仅限于第1级PS）
 - 复杂剪贴区域（仅限于第1级PS）
 - 其轮廓具有多个节点的对象（仅限于第1级PS）
 - 其轮廓和填充具有多个节点的对象（仅限于第1级PS）

13.1.7 使用合并打印向导

可以使用合并打印向导来组合文本和绘图。例如，可以在不同的请柬上打印不同的接收方姓名来注名请柬。

下列步骤提供了合并文档过程的总体概览。

(1) 创建或打开一个现有的数据文件——可以打开一个新文件或一个现有的数据文件。CorelDRAW 支持的文件格式有：文本(TXT)、逗号分隔的值(CSV)和多信息文本格式(RTF)。

(2) 创建数据域——可以指定数据域的名称。

(3) 在数据域中输入数据——创建了数据域列表后，就可以在数据域名称下输入数据。

(4) 保存数据文件——可以将数据域中的信息保存在文本文件中。

(5) 在绘图中插入域——通过单击插入选定的合并打印域图标，从列表框中选择一个域名称，然后单击绘图上的任意位置，可以指定域及其位置。

(6) 合并数据文件和绘图——可以在打印预览窗口中预览合并后的文档。打印文档时，数据域将与绘图合并。

如果使用现有的数据文件，上述步骤可能有所不同。

如何创建合并域

- (1) 单击文件 ► 合并打印 ► 创建合并域。
- (2) 按照合并打印向导中的指导操作。



通过单击属性栏上的“创建 / 装入合并打印域”按钮也可以创建合并域。

如何编辑合并域

- (1) 单击文件 ► 合并打印 ► 编辑合并域。
- (2) 按照合并打印向导中的指导操作。



通过单击属性栏上的“编辑合并打印域”按钮也可以编辑合并域。

如何执行合并

- (1) 单击文件 ► 合并打印 ► 执行合并。
- (2) 指定任一打印机设置。
- (3) 单击“打印”按钮。

如果要确保打印所有的域和页面，请启用“当前文档”选项。

13.2 插入条形码

在 CorelDRAW 中，可以非常方便地插入条形码。

如何插入条形码

- (1) 单击编辑 ► 插入条形码。
- (2) 选择条码向导对话框，并根据要求创建。

若该命令为灰色，可能是因为安装 CorelDRAW 时未选择该选项。

13.3 为彩色输出中心准备打印作业

可以使用“配备‘彩色输出中心’向导”指导您完成向彩色输出中心发送文件的全过程。此向导简化了许多过程，如创建 PostScript 和 PDF 文件、搜集输出图像必需的不同片段，以及将原始图像、嵌入图像文件和字体复制到用户指定的位置等。

可以把绘图打印到文件，这样彩色输出中心就可以直接将此文件发送到输出设备。如果不清楚该选用哪些设置，请向输出中心咨询。

可以把您指定的所有印前设置都包含到作业信息表中。

如何使用“配备彩色输出中心向导”

- (1) 单击文件 ► 配备彩色输出中心。
- (2) 启用下列选项之一：
 - 搜集与文档关联的所有文件。

- 选择一个由彩色输出中心提供的预置文件。



要创建彩色输出中心预置文件，必需彩色输出中心预置文件实用程序可随 CorelDRAW 自定义安装。

如何打印文件

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“常规”标签。
- (3) 启用“打印到文件”复选框。
- (4) 单击展开式按钮箭头，然后单击以下命令之一：
 - 单个文件——将所有页面打印到一个文件中。
 - 分隔文件的页——将每页打印到一个单独的文件中。
 - 分隔文件的板——将每个图版打印到一个单独的文件中。
- (5) 单击“打印”按钮。
- (6) 从“另存为类型”列表框中选择以下选项之一：
 - 打印文件——将文件保存为 PRN 文件。
 - PostScript XE 文件——将文件保存为 PS 文件。
- (7) 选择要保存该文件的文件夹。
- (8) 在“文件名”框中键入文件名。



如果不愿意准备 PostScript 文件，配有您创建作品时使用的应用程序的彩色输出中心可以接受原始文件（如 CorelDRAW 文件），并应用必要的印前设置。

如何随打印作业提交作业信息表

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“其他”标签。
- (3) 启用“打印作业信息表”复选框。
- (4) 单击信息设置。
- (5) 在“信息”区域中，禁用所有选项。
- (6) 在“目标”区域中，启用以下一项：
 - 发送到文本文件。
 - 发送到打印机。

13.3.1 使用版面布局

使用版面布局可在每张纸上打印多页文档。可以选择预设版面布局来创建在商业印刷机上印刷的杂志和书籍之类的文档,生成邮件标签、名片、拆页宣传册、贺卡等需要裁剪或折叠的文档,或者在一页上打印文档的多个缩略图。还可以编辑预设版面布局,创建自己的版面。

可以从3种预设的装订方法中任选一种,也可以自定义装订方法。选择了预设的装订方法之后,除第一种拼版以外的所有拼版都会自动排列。

可以在拼版上手动或自动安排页面。自动安排页面时,可以选择图像的角度。如果横向或纵向有几个页面,则可以指定页面之间的拼版大小,如可以选择自动拼版距离选项。自动调整拼版使得文档页面填充到版面上的整个可用空间。

在桌面打印机上打印时,可以调整页边距以容纳页面的非打印区域。如果页边距小于非打印区域,打印机可能会剪切掉某些页面的边缘或某些打印机的标记。

如何选择预设版面布局

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“版面”标签。
- (3) 从“版面布局”列表框中选择一种版面布局。



选择的版面只影响打印方式,并不影响原始文件。

如何编辑版面布局

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“版面”标签。
- (3) 从“版面布局”列表框中选择一种版面布局。
- (4) 单击编辑。
- (5) 编辑版面布局设置。
- (6) 单击属性栏上的“保存版面”按钮。
- (7) 在“另存为”框中键入版面布局名称。



编辑版面布局时,应该用新名称保存它,否则就会覆盖预设版面布局的设置。

如何选择装订方法

- (1) 单击文件 ► 打印 ► 打印预览。

(2) 单击版面布局工具。

(3) 从属性栏上的“编辑的内容”列表框中选择编辑基本设置。

(4) 在“交叉 / 向下页数”框中键入数值。

如果要使页面为双面版面，则单击“单面 / 双面”按钮。

(5) 从“装订方式”列表框中选择下列装订方法之一：

- 无线装订
- 骑马订
- 校对和剪切
- 自定义装订

如果选择无线装订或自定义装订，请在相应框中键入数值。



如果单击了单面 / 双面版面要进行双面打印，但却采用非双面打印的设备打印，向导会自动指导如何向打印机送纸，以便进行纸张的双面打印。

如何排列页面

(1) 单击文件 ► 打印预览。

(2) 单击版面布局工具。

(3) 从属性栏上的“编辑的内容”列表框中选择页面放置。

(4) 单击下列任一按钮：

- 智能型 自动排序
- 连续 自动排序
- 克隆 自动排序

如果要手动编排页码，请单击页面并在页面序号框中指定页码。

(5) 从“页面旋转”列表框中选择一个角度。

如何编辑拼版

(1) 单击文件 ► 打印预览。

(2) 单击版面布局工具。

(3) 从属性栏上的“编辑的内容”列表框中选择编辑装订线和修饰。

(4) 单击下列任一按钮：

- 自动设定装订线间距
- 相同装订线

(5) 单击下列任一按钮：

- 剪切位置

- 折叠位置



如果单击相同装订线按钮,则必须在“装订线大小框”中输入一个值。只有当选定了具有两页以上的横向和纵向页面版面布局时,才能编辑装订线。

如何调整页边距

- (1) 单击文件 ► 打印预览。
- (2) 单击版面布局工具。
- (3) 从属性栏上的“编辑的对象”列表框中选择编页边距。
- (4) 单击下列任一按钮:

- 自动设定页边距
- 相同页边距



如果单击相同页边距按钮,则必须在“顶部/左边页边距”框中指定相应值。

为商业印刷准备作业时,彩色输出中心可能要求页边距取最小值,如用于页面控制符和打印机标记。

13.3.2 打印机标记

打印机标记可以在页面上显示关于作品打印方式的信息。可以指定打印机标记在页面上的位置。

可用的打印机标记有:

- **裁剪/折叠 标记**——代表纸张大小,打印在页角。可以打印裁剪 / 折叠标记,用作修剪纸张的基准。如果在每页纸上打印多个页面(如两行两列),可以选择将裁剪 / 折叠标记打印在页面的外边缘,以便裁剪之后所有裁剪/折叠标记都被删除掉,或者可以选择在每行和每列的周围增加裁剪/折叠标记。复合裁剪 / 折叠标记确保这些标记出现在导入的 CMYK 文件的每个分色图版上。
- **出血限制**——确定图像可以超过裁剪标记多远。在使用出血方法将打印作业扩展到页面边缘时,必须设置出血限制。出血要求打印纸张比最终所要的纸张大,而且打印作业必须扩展到最终纸张大小的边缘之外。
- **套准标记**——用于对齐胶片,以便在彩色印刷机上校对或打印图版。每张分色片上都要打印套准标记。
- **颜色调校栏**——是打印在每张分色片上的颜色刻度,可确保复制品的颜

色精度。要想出现调校栏，打印作业的页面大小必须大于您正在打印的作品的页面大小。

- **浓度计刻度**——为一系列由浅到深的灰色框。测试半色调图像的浓度必须用到这些框。可以将浓度计刻度放在页面的任何位置。也可以自定义分别出现在浓度计刻度的 7 个方框中的灰度级。
- **页码**——帮您核对不包含任何页码或实际页码与所含页码不对应的的图像页面。
- **文件信息**——可以打印文件信息，包括颜色预置文件、半色调设置、名称、图像创建的日期及时间、图版号码及作业名称。

如何打印裁剪和折叠标记

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“印前”标签。
- (3) 启用“裁剪/折叠标记”复选框。

如果只想打印外部裁剪/折叠标记，请启用“仅打印外部裁剪标记”复选框。



要打印裁剪和折叠标记，打印纸张必须比要打印的图像的纸张大小每边都大 0.5 英寸。

如何打印复合裁剪标记

- (1) 执行下面的一项操作：
- Click Tools ► Options 单击工具 ► 选项。
- (2) 在“类别”列表中，双击全局，然后单击打印。
- (3) 从“选项”列表中选择复合裁剪标记。
- (4) 从“设置”列表框中选择以 CMYK 输出。

如何设置出血限制

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“版面布局”标签。
- (3) 启用“出血限制”复选框。
- (4) 在“出血限制”框中键入一个值。



通常，将出血限制设为 125~25 英寸就足够了。超出该出血限制的每个对象都会造成不必要的内存损耗，而且在单张纸张上打印多个带出血的页面时还会出现错误。

如何打印套准标记

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“印前”标签。
- (3) 启用“打印套准标记”复选框。
- (4) 从“样式”列表框中选择一种套准标记。



要打印套准标记，打印纸张必须比要打印的图像的纸张大小每边都大 0.5 英寸。

如何打印颜色调校栏和浓度计刻度

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“印前”标签。
- (3) 在“调校栏”区域中，启用下面的一个复选框：
 - 颜色调校栏
 - 浓度计刻度

如果想自定义某个浓度计刻度方框中的灰度等级，请从“浓度”列表选择一个数值（数值越小的方框越亮）并为此框键入新的浓度值。

如何打印页码

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“印前”标签。
- (3) 启用“打印页码”复选框。

如果要将页码放在页面内，请启用“放置在页面内”复选框。

如何打印文件信息

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“印前”标签。
- (3) 启用“打印文件信息”复选框。
- (4) 在“作业名称 / 待处理作业”框中键入作业名称。

如果要将文件信息放在页面内，请启用“放置在页面”复选框。

如何放置打印机标记

- (1) 单击文件 ► 打印预览。
- (2) 单击标记放置工具。
- (3) 单击属性栏上的“自动位置标记方阵”按钮。

(4) 在“标记对齐矩形”框中键入相应值。



通过单击打印预览窗口中的打印机标记图标并拖动装订框也可以更改放置打印机标记的位置。

如果要把打印机标记粘贴到对象装订框而不是页面装订框,请单击“打印”对话框中的印前标签,并启用“对象标记”复选框。

13.3.3 打印分色片

在向彩色输出中心或印刷机构发送彩色作业时,自己或者彩色输出中心必须创建分色片。由于常用印刷机每次只在一张纸上应用一种颜色的油墨,因此必须分色。可以指定要打印的分色片及其打印顺序。

印刷机使用印刷色或专色或同时使用这两种颜色来产生颜色。打印时可以把专色转换成印刷色。

Corel 也支持 PANTONE 六色模式,它是一种增加了可打印颜色范围的印刷色。是否应使用 PANTONE 六色模式颜色,请向彩色输出中心咨询。

设置半色调网点打印分色片时,建议使用默认设置。否则,如果网点设置不理想,就可能导致产生不想要的龟纹图形和较差的颜色再现。但是,如果使用照排机,则需要设置网点技术,使其符合彩色输出中心所用的照排机类型。自定义半色调网点之前,请咨询彩色输出中心以确定设置正确。

如何打印分色片

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“分色片”标签。
- (3) 启用“打印分色片”复选框。

如果要打印特定分色片,则启用“分色片”列表中的相应复选框。



虽然不推荐,但是可以启用“选”项区域的“打印彩色分色片”复选框用彩色打印分色片。

启用“用户高级设置”复选框并单击高级,再从“顺序”列表框中选择一种顺序,就可以更改打印分色片的顺序。

如何把专色转换成印刷色

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“分色片”标签。
- (3) 启用“打印分色片”复选框。

(4) 启用“选项”区域中的“把专色转换为印刷色”复选框。



打印时把专色转换成印刷色，不会影响文档，只影响其打印方式。

如何使用 PANTONE 六色模式印刷色

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“分色片”标签。
- (3) 启用“打印分色片”复选框。
- (4) 启用“选项”区域中的“六色模式图版”复选框。

如何自定义半色调网点

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“分色片”标签。
- (3) 启用“打印分色片”复选框。
- (4) 启用“使用高级设置”复选框。
- (5) 单击“高级”。
- (6) 更改以下任何一个设置：
 - 网点技术
 - 分辨率
 - 基本网点
 - 半色调类型



不仅可以为印刷色，也可以为专色设置网点频率、网点角度和叠印等选项。例如，有一个由两种专色构成的渐进填充，可以把其中一种专色设置成以 45° 打印，而另一种设置成以 90° 打印。

13.3.4 指定 In-RIP 补漏设置

In-RIP 补漏允许指定高级补漏设置。选择 In-RIP 补漏之前，确保 PostScript 3 打印机包含 In-RIP 选项。

可以选择补漏宽度——一种颜色扩散到另一种颜色中的数量。也可以指定图像补漏位置，即确定在何处进行补漏。例如，可以根据相邻颜色的中性浓度指定补漏方式为瓶颈或扩散。中性浓度表示颜色的明暗度，帮助确定相邻颜色如何由此及彼进行扩散。

通过指定分步补漏限度可以指定创建补漏的阈值。如果补漏颜色为类似的中性浓度，则会相应调整补漏位置。分步补漏限度指定补漏调整的阈值。

补漏之前可以设置油墨（如在金属质感油墨情况下可以把油墨设置为不透明）使得任何颜色都不会透过它显示出来。要减小补漏的可见性，可以减少补漏的油墨色彩数量。这种方法对于浅色、对比色和具有相似中性浓度的颜色特别有用。

如何选择补漏宽度

- (1) 单击文件▶打印。
- (2) 单击“分色片”标签。
- (3) 启用“In-RIP 补漏”复选框。
- (4) 单击“设置”。
- (5) 在“补漏宽度”框中键入一个值。

如果要对黑色补漏，请在“黑色补漏宽度”框中键入一个值。



要选择 In-RIP 补漏选项，必须先从“打印”对话框的 PostScript 标签的“兼容性”列表框选中 PostScript 3。

如何指定图像补漏位置

- (1) 单击文件 ▶ 打印。
- (2) 单击“分色片”标签。
- (3) 启用“In-RIP 补漏”复选框。
- (4) 单击“设置”。
- (5) 从“图像补漏位置”列表框中，选择下面位置中的一项：
 - 中性 浓度——用于确定较浅对象及其补漏方向和位置。
 - 瓶颈——用于把深色前景对象补漏到浅色背景图像。
 - 扩散——用于把浅色前景对象补漏到深色背景图像。
 - 中心线——用于相邻图像和对象具有相似中性浓度或者图像浓度随对象边缘变化的情形。

如果要把对象补漏到图像，请启用“补漏对象至图像”选项。



要选择“In-RIP 补漏”选项，必须先从“打印”对话框的 PostScript 标签的“兼容性”列表框选中 PostScript 3。

如何指定阈值

- (1) 单击文件 ▶ 打印。
- (2) 单击“分色片”标签。
- (3) 启用“In-RIP 补漏”复选框。

(4) 单击“设置”。

(5) 在以下一个或任何框中键入一个值：

- 步长值 限制——指定颜色变化之间的阈值。阈值越低，创建补漏的机会就越大。
- 黑色限制——指定把印刷黑色当作纯黑色的阈值。
- 黑色浓度限制——指定黑色油墨的中性浓度。
- 滑动补漏限制——指定相邻颜色中性浓度之间的差别，在此相邻颜色处从边缘颜色较深的一侧向中心线进行调整可调补漏限度的值越低，变化梯度就越多。



要选择“In-RIP 补漏”选项，必须先从“打印”对话框的 PostScript 标签的“兼容性”列表框选中 PostScript 3。

如何设置补漏油墨

(1) 单击文件 ► 打印。

(2) 单击“分色片”标签。

(3) 启用“In-RIP 补漏”复选框。

(4) 单击“设置”。

(5) 单击类型，为每个分色片选择以下选项之一：

- 透明——选定的油墨不会进行补漏，但是它下面的每种油墨都会补漏。
- 中性浓度——选定油墨的中性浓度确定其处理方法。
- 不透明——选定的油墨作为不透明对待。
- 不透明 忽略——选定的油墨不会进行补漏，它下面的每种油墨也都不补漏。



要选择“In-RIP 补漏”选项，必须先从“打印”对话框的 PostScript 标签的“兼容性”列表框选中 PostScript 3。

如何选择补漏颜色缩减量

(1) 单击文件 ► 打印。

(2) 单击“分色片”标签。

(3) 启用“In-RIP 补漏”复选框。

(4) 单击“设置”。

(5) 在“补漏颜色减少”框中键入一个值。



100%缩减量表示无缩减，较小的数值则表示缩减中性浓度。

要选择“In-RIP 补漏”选项，必须先从“打印”对话框的 PostScript 标签的“兼容性”列表框选中 PostScript 3。

13.3.5 打印到胶片

可以设置打印作业以产生负片图像。照排机在胶片上产生图像，根据所用打印设备可能需要出负片。请咨询彩色输出中心或印刷机构，确定能否在胶片上产生图像。

可以指定感光药膜朝下进行打印。在桌面打印机打印时感光药膜朝下，会产生从背面看图像的效果。

如何打印负片

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“印前”标签。
- (3) 启用“反显”复选框。



如果使用桌面打印机打印，请不要选取负片。

如何指定感光药膜胶片朝下

- (1) 单击文件 ► 打印。
- (2) 单击“印前”标签。
- (3) 启用“镜像”复选框。

13.3.6 了解商业印刷

如果要将商业印刷服务用于打印作业，或许要使用彩色输出中心或印刷机构。彩色输出中心会接受您的文件并将其直接转换为胶片或图版。图片社使用彩色输出中心的胶片来制作打印图版。

如果要为商业印刷准备打印作业，可以发送相机用紙的输出或磁盘上的作品。如果发送磁盘上的作品，彩色输出中心需要 PostScript 文件或所使用的应用程序中的本机文件。如果要创建发送到图像排版机或制版机的文件，请向彩色输出中心咨询所使用的最佳文件格式和打印设备设置。请始终为彩色输出中心提供作品的最终打印输出，即使它只是黑白稿。这会帮助彩色输出中心识别和评估任何潜在的问题。

打印绘图之前，必须选择正确的打印设备驱动程序，并且正确配置。要找到

打印设备驱动程序的最佳设置方法，请参考打印设备制造商的说明书，或向打印您的作品的彩色输出中心或印刷机构咨询。

13.4 发布至 PDF 文件

13.4.1 关于 PDF

可以将文档另存为 PDF 文件。如果用户在计算机上安装了 Adobe(R) Acrobat (R) 或 Adobe (R) Acrobat (R) Reader(R) 软件，就可以在任何平台上查看、共享并打印 PDF 文件。还可以将 PDF 文件上载到企业内部网或万维网。也可以将单个选定部分或整个文档导出至 PDF 文件中。

在将文档另存为 PDF 文件时，有 5 种预设的 PDF 样式可供选择，每种样式均应用其特定的设置。例如，使用用于网页的 PDF 样式时，系统将优化要用于万维网的 PDF 文件中的图像分辨率。还可以创建新的 PDF 样式或编辑任何预设的样式。

如果在文档中使用了符号，则 PDF 文件仍将支持这些符号。

如何将文档另存为 PDF 文件

(1) 单击文件►发布到 PDF。

(2) 从“PDF 样式”列表框中，选择以下一项：

- 用于文档发布的 PDF——启用 JPEG 位图图像压缩，并且最适合于一般文档的传送。这些文档可包括书签和超链接，并且可以在激光打印机或桌面打印机上打印。
- 用于预印的 PDF——启用 ZIP 位图图像压缩、嵌入字体并且保留最适合高档质量打印的专色选项。请向彩色输出中心咨询，以了解其首选设置。
- 用于网页的 PDF——启用 JPEG 位图图像压缩、嵌入字体、压缩文本并且包括超链接、书签及缩略图，以便将文档发布到万维网。
- 用于编辑的 PDF——启用 LZW 压缩、嵌入字体并且包括超链接、书签及缩略图。显示的 PDF 文件包含所有字体、最高分辨率的所有图像和超链接，所以以后可编辑此文件。
- PDF/X-1——启用 ZIP 位图图像压缩、嵌入字体以及保留专色选项。此样式包含用于预印的基本设置，而且是广告发布的标准格式。

(3) 定位到要保存文件的文件夹。

(4) 在“文件名”框中键入文件名。



嵌入的字体、压缩的文本以及保留的专色选项只适用于 CorelDRAW。

如何将多个文档另存为单个 PDF 文件

- (1) 单击文件 ► 发布到 PDF。
- (2) 单击“设置”。
- (3) 单击“常规”标签。
- (4) 启用“文档”选项。
- (5) 启用每个要保存的文档的复选框。

如何创建 PDF 样式

- (1) 单击文件 ► 发布到 PDF。
- (2) 单击“设置”。
- (3) 在“发布到 PDF”对话框中指定任意设置。
- (4) 单击“常规”标签。
- (5) 单击“添加 PDF 样式”按钮。
- (6) 在将 PDF 样式另存为列表框中键入样式名称。



如果要删除 PDF 样式，请选择此样式，然后单击“删除 PDF 样式”按钮。

如何编辑 PDF 样式

- (1) 单击文件 ► 转换为 PDF。
- (2) 单击“设置”。
- (3) 在“发布到 PDF”对话框中指定任意设置。
- (4) 单击“常规”标签。
- (5) 单击“添加 PDF 样式”按钮。
- (6) 从“将 PDF 样式另存为”列表框中选择一种样式。



如果将所做的更改保存为预设样式设置，则原始设置将被覆盖。要避免此种情况发生，请使用新名称将更改保存为预设样式设置。

13.4.2 减小 PDF 文件大小

可以压缩位图图像、文本及艺术线条，以减小 PDF 文件的大小。位图图像压缩选项包括 JPEG、LZW 或 ZIP。使用 JPEG 压缩的位图图像的质量等级范围为 2（高）~255（低）。图像质量越高，文件越大。

通过减少取样颜色、灰度或单色位图图像或通过将复杂填充转换为位图，也可以减小 PDF 文件大小。

如何设置 PDF 文件中的位图压缩

- (1) 单击文件 ► 发布到 PDF。
- (2) 单击“设置”。
- (3) 单击“对象”标签。
- (4) 从“压缩类型”列表框中选择以下选项之一：

- 无
- LZW
- JPEG
- ZIP



如果选择了 JPEG 压缩，则可以通过移动品质因子滑竿来指定压缩质量。

如何压缩 PDF 文件中的文本和艺术线条

- (1) 单击文件 ► 发布到 PDF。
- (2) 单击“设置”。
- (3) 单击“对象”标签。
- (4) 启用“压缩艺术字和艺术线条”复选框。

如何减少取样 PDF 文件中的位图图像

- (1) 单击文件 ► 发布到 PDF。
- (2) 单击“设置”。
- (3) 单击“对象”标签。
- (4) 启用以下任一复选框，并在相应框中键入一个值：

- 颜色
- 灰度
- 单色



只有位图图像的分辨率高于位图缩减像素采样区域中指定的分辨率时，减少取样颜色、灰度或单色位图图像才会生效。

如何将复杂填充渲染为位图

- (1) 单击文件 ► 发布到 PDF。

- (2) 单击“设置”。
- (3) 单击“高级”标签。
- (4) 启用“将复杂填充渲染为位图”复选框。

13.4.3 处理 PDF 文件中的字体

可以在 PDF 文件中嵌入字体，包括 14 种基本 PostScript 字体。嵌入字体会增加文件的大小，但因为字体不必驻留在其他系统中，也使 PDF 文件更具移植性。嵌入 14 种基本字体时，CorelDRAW 会将这些字体添加到您的 PDF 文件中，因此消除了不同系统上的字体差异。所有 PostScript 设备均包含这 14 种基本字体。

也可以将 TrueType 字体转换为 Type 1 字体；如果文件中有许多种字体，Type 1 字体会增加文件大小。转换字体时，如果仅使用较少数量的字符（如英文字符 A~E），则可以通过创建 Type 1 字体的子集来减小文件大小。还可以包括所用字体的百分比。例如，可以创建一个 50% 的字体子集。如果文档中使用的字符数超过 50%，则嵌入整个字符集。如果文档中使用的字符数少于 50%，则只嵌入使用的字符。

还可以通过将文本导出为曲线，消除不同计算机之间的字体差异。例如，如果正在使用异常的文本字符，则可将此文本导出为曲线。将文本导出为曲线将增加文件的复杂性，因此会增加文件大小。对于一般的文档发布，应采用在文档中嵌入字体的方式，而不是将文本转换为曲线的方式。

如何在 PDF 文件中嵌入字体

- (1) 单击文件 ► 发布至 PDF。
- (2) 单击“设置”。
- (3) 单击“对象”标签。
- (4) 启用“在文档中嵌入字体”复选框。

如果要在 PDF 文件中安装基本字体，请启用“嵌入 14 种基本字体”复选框。



启用“嵌入 14 种基本字体”复选框会增加文件大小，因此建议在发布到万维网时不使用此方法。

如何将 TrueType 字体转换为 Type 1 字体

- (1) 单击文件 ► 发布至 PDF。
- (2) 单击“设置”。
- (3) 单击“对象”标签。
- (4) 启用“将 TrueType 转换为 Type 1”复选框。

如果要减小文件大小,可通过启用“子集字体”复选框,然后在低于%的字符集框中键入所用字体的百分比来创建 Type 1 字体的子集。



如果创建 Type 1 字体的子集,则不要使用 Adobe Acrobat 编辑或更正 PDF 文件,因为编辑时添加的字符可能不会出现在此文件中。

如何将文本导出为曲线

- (1) 单击文件 ► 发布至 PDF。
- (2) 单击“设置”。
- (3) 单击“对象”标签。
- (4) 启用“将所有文本导出为曲线”复选框。

13.4.4 指定 PDF 文件的编码格式

ASCII 和二进制属于编码格式。将文件发布至 PDF 时,可以选择导出 ASCII 文件或导出二进制文件。ASCII 将创建可完全移植到所有平台的文件。二进制将创建移植性较差的小文件,因为某些平台无法处理此类文件格式。

如何指定 PDF 文件的编码格式

- (1) 单击文件 ► 发布至 PDF。
- (2) 单击“设置”。
- (3) 单击“对象”标签。
- (4) 启用下列选项之一:
 - ASCII 85
 - 二进制

13.4.5 设置 PDF 文件中的渐变步长值

可以增加或减小渐变填充的步长值。减小步长值可以加快打印速度,但色调之间的过渡可能相当粗糙。渐变步长值的设置范围为 1~256。

如何设置 PDF 文件中的渐变步长值

- (1) 选择文件 ► 发布至 PDF。
- (2) 单击“设置”。
- (3) 单击“高级”标签。
- (4) 在“渐变步长值”框中键入一个值。

13.4.6 选择 EPS 文件格式

EPS 文件是嵌入在文档中的 PostScript 文件。可以选择在 PDF 文档中查看 Encapsulated PostScript (EPS) 文件的方式。PostScript 选项允许在 PDF 文档中包含高分辨率图像,但不允许查看。预览选项允许在 PDF 文件中包含高分辨率图像,并以低分辨率位图形式进行显示。

如何选择 EPS 文件格式

- (1) 选择文件 ► 发布至 PDF。
- (2) 单击“设置”。
- (3) 单击“高级”标签。
- (4) 从“EPS 文件”列表框中选择下列一项:
 - PostScript——在 PDF 文件中包含高分辨率图像,但不允许进行查看。
 - 预览——在 PDF 文件中包含高分辨率图像,并以低分辨率位图形式进行显示。

13.4.7 输出 PDF 文件中的对象

可以将 PDF 文件中的对象输出为 RGB、CMYK 或灰度图像。如果选择将对象输出为 CMYK,可以应用一个通用的 ICC 预置文件来定义打印机的 CMYK 颜色空间。

如何将 PDF 文件中的对象输出为 RGB、CMYK 或灰度图像

- (1) 单击文件 ► 发布至 PDF。
- (2) 单击“设置”。
- (3) 单击“高级”标签。
- (4) 从“将所有对象输出为”列表框中选择下列一项:
 - RGB
 - CMYK
 - 灰度
 - 本地

如果要使用 ICC 预置文件来定义打印机的 CMYK 颜色空间,请启用“应用 ICC 预置文件”复选框,并从列表中启用打印机预置文件。



ICC 颜色预置文件选项只适用于 CMYK。

13.4.8 为彩色输出中心准备 PDF 文件

如果要 **将 PDF 文件** 发送至彩色输出中心（该文件在此转换为胶片或图版），任务传票将非常有用。可以包括转换 PDF 文件的说明，包括有关客户、交货和任务完成的信息。

通过生成任务传票可以嵌入一个任务传票文件或保存一个外部文件。嵌入任务传票文件时，将创建一个包含可移植任务传票对象的 PDF 文件。在创建一个外部文件时，将创建两个单独的文件：一个 PDF 文件和一个 JTF 文件，这两个文件都可通过任务传票编辑器打开。在发送 JTF 文件前，请先向彩色输出中心或印刷机构咨询。

使用开放式预印接口（OPI）可以将低分辨率的图像作为在最终作品中出现的高分辨率图像的占位符。彩色输出中心收到文件后，OPI 服务器会将低分辨率图像替换为高分辨率图像。

可保留文档设置，以便保持 PDF 文件的外观。可以保留文档叠印、半色调屏幕信息以及专色。

打印机标记可向彩色输出中心提供有关信息。可以指定要将哪些打印机标记包括在页面上。可以使用以下打印机标记：

- 裁剪标记——表示纸张大小，并且出现在页角。也可以添加裁剪标记，作为修剪纸张的基准。如果每张工作表都输出多个页面（如两行两列），则可以在纸张的外边缘添加裁剪标记，以便在裁剪完成后将其删除。也可以选择每行和每列的周围添加裁剪标记。出血确定图像可从裁剪标记扩展出多远。出血要求打印纸张比最终所要的纸张大，而且图像区域必须扩展到最终纸张大小的边缘之外。
- 注册标记用来对齐彩色打印机上的胶片、模拟校样或打印图板。注册标记会打印在每张分色片上。
- 浓度计刻度——为一系列由浅到深的灰色框。测试半色调图像的浓度时需要用到这些框。可以将浓度计刻度放在页面的任何位置。也可以自定义灰度级，浓度计刻度中有 7 个方框，每个灰度级出现在一个框中。
- 文件信息——可以打印，包括颜色预置文件，创建图像的名称、日期和时间，以及页码。

如何设置 PDF 文件的任务传票

- （1）单击文件 ► 发布到 PDF。
- （2）单击“设置”。
- （3）单击“预印”标签。

(4) 启用“包含任务传票”复选框。

(5) 启用以下选项之一：

- 外部文件——可用来创建两个单独的文件：一个 PDF 文件和一个 JTF 文件。
- 嵌入——可用来创建一个包含可移植任务传票对象的 PDF 文件。

(6) 单击“设置”按钮。

(7) 在“任务传票设置”对话框中，在下列任一页面中键入任务说明：

- 客户信息
- 交货
- 完成



如果启用“外部”选项，则可以单击“浏览”按钮并在“文件名”框中键入一个文件名，从而保存该 JTF 文件。

如何保留 PDF 文件中的文档设置

(1) 选择文件 ► 发布到 PDF。

(2) 单击“设置”。

(3) 单击“高级”标签。

(4) 启用下列任一复选框：

- 保留文档叠印——可以用来补漏文档中的对象。
- 保留半色调屏幕信息——对分色片加网非常有用。
- 保留专色——而不转换为 RGB 或 CMYK。

如何在 PDF 文件中包括打印机标记

(1) 单击文件 ► 发布到 PDF。

(2) 单击“设置”。

(3) 单击“预印”标签。

(4) 启用下列任一复选框：

- 裁剪标记
- 文件信息
- 注册标记
- 浓度计刻度

如果要包括出血，请启用“包括出血位”复选框，然后在相应框中键入一个出血扩散量。



出血选项只能用于 Acrobat 4.0、Acrobat 5.0 和 PDF/X-1。在 Adobe Acrobat 中需要使用第三方外挂式插件才能查看打印机标记。

通常，.125 ~ .25 英寸的出血扩散量就足够了。超出该出血限制的任何对象都会造成不必要的内存损耗，而且如果在打印多页面时出现单张纸上有多个出血，会造成错误。

13.4.9 优化 PDF 文件

可以针对不同版本的 Adobe Acrobat 或 Acrobat Reader 对 PDF 文件进行优化。可以根据接收方的查看器类型来选择一种兼容性。在 CorelDRAW 中，有 4 种兼容性可供选择：Acrobat 3.0、Acrobat 4.0、Acrobat 5.0 或 PDF/X-1。不同的兼容性有不同的选项，如出血选项只适用于 Acrobat 4.0、Acrobat 5.0 和 PDF/X-1。

要优化 Web 中 PDF 文档的查看功能，可以使 PDF 文件线性化。文件线性化通过每次装入一个页面来加快处理过程。

如何选择兼容性

- (1) 单击文件 ► 发布到 PDF。
- (2) 单击“设置”。
- (3) 单击“常规”标签。
- (4) 从“兼容性”列表框中，选择以下选项之一：

- Acrobat 3.0
- Acrobat 4.0
- Acrobat 5.0
- PDF/X-1

第 14 章 从 Adobe Illustrator 转到 CorelDRAW

Adobe Illustrator 和 CorelDRAW 有许多相似处，很容易从一个图形应用程序移到另一个图形应用程序。尽管 Adobe Illustrator 和 CorelDRAW 共享大部分的基本绘画和设计功能，但还是可以从术语和工具方面的一些差异来区分它们。了解这些差异可很快就能转到 CorelDRAW。

本章涉及的知识如下：

- 比较术语
- 比较工具

14.1 比较术语

Adobe Illustrator 和 CorelDRAW 中的术语和概念在某些特性上有所差别。许多术语意思相近但名称不同。表 14-1 列出了 Adobe Illustrator 的术语和 CorelDRAW 的对应部分。


























表 14-1

Adobe Illustrator 术语	CorelDRAW 术语
锚点	节点
作品	绘图
复合对象	曲线对象
倾斜度填充	渐变填充
遮罩	PowerClip
轮廓视图	线框视图
路径	曲线
放置图像	插入图像
光栅化	转换为位图
笔触	轮廓
色样调色板	调色板
结合	焊接











14.2 比较工具

表 14-2 列出了 Adobe Illustrator 工具和相应的 CorelDRAW 工具。许多工具具有相同效果但操作上有些许差别。

表 14-2

Adobe Illustrator 工具	CorelDRAW 工具
添加锚点工具	形状工具 
区域类型工具	文本工具 
调和工具	交互式调和工具 
转换锚点工具	形状工具 
删除锚点工具	形状工具 
直接选择工具	形状工具 
阴影工具	交互式阴影工具 
倾斜度工具	交互式填充工具 
线段工具	手绘工具 
测量工具	尺度工具 
网状工具	交互式网状填充工具 
颜料桶工具	交互式填充工具 
画刷工具	艺术笔工具  或笔刷工具 
路径类型工具	文本工具 
铅笔工具	手绘工具 
收缩工具	交互式封套工具 
矩形网格工具	图纸工具 
镜像工具	镜像按钮 
重塑工具	形状工具 
旋转工具	挑选工具 
圆角矩形工具	矩形工具 
剪切工具	刻刀工具 
选择工具	挑选工具 
大小工具	挑选工具 

续表

Adobe Illustrator 工具	CorelDRAW 工具
倾斜工具	挑选工具 
星形工具	多边形工具  或星形形状 
符号喷灌工具	对象喷灌工具 
旋转工具	交互式扭曲变形工具 
扭曲工具	交互式扭曲变形工具 
类型工具	文本工具 
弯曲工具	涂抹笔刷工具  或封套工具 
褶皱工具	粗糙笔刷工具 

第二部分 Corel R.A.V.E.部分

第 15 章 Corel R. A. V. E. 工作区漫游

熟悉 Corel R.A.V.E.的术语和工作区将有助于遵守本用户指南中的概念和步骤。

本章涉及的知识如下：

- Corel R.A.V.E.术语和概念
- Corel R.A.V.E.应用程序窗口
- Corel R.A.V.E.工作区工具

15.1 Corel R.A.V.E.术语和概念

开始使用 Corel R.A.V.E.之前，首先应熟悉表 15-1 所示的术语。

表 15-1

术语	描述
对象	绘图中的元素，如图像、形状、线条、曲线、符号、文本或图层
电影	在Corel R.A.V.E.中创建的动画项目；一部电影是由一系列连续的帧组成的
帧	构成电影的一系列图像中的一幅图像。一部电影帧可包含一个或多个对象
工作区	向电影添加对象、制作单帧的内容和预览动画的区域
泊坞窗	包含与某个工具或任务相关的可用命令和设置的窗口
展开工具栏	打开一组相关工具的按钮
缩略图	展示图像的低分辨率的小图形
美术字	可以对其应用阴影等特殊效果的一种文本类型
段落文本	可以对其应用格式编排选项，并可以在大块文本中进行编辑的文本类型

15.2 Corel R.A.V.E. 应用程序窗口

启动 Corel R.A.V.E.时会打开包含绘图窗口的应用程序窗口，如图 15-1 所示。绘图窗口中央的矩形就是创建电影的工作区。尽管可以打开多个绘图窗口，但是只能在活动绘图窗口中使用命令。

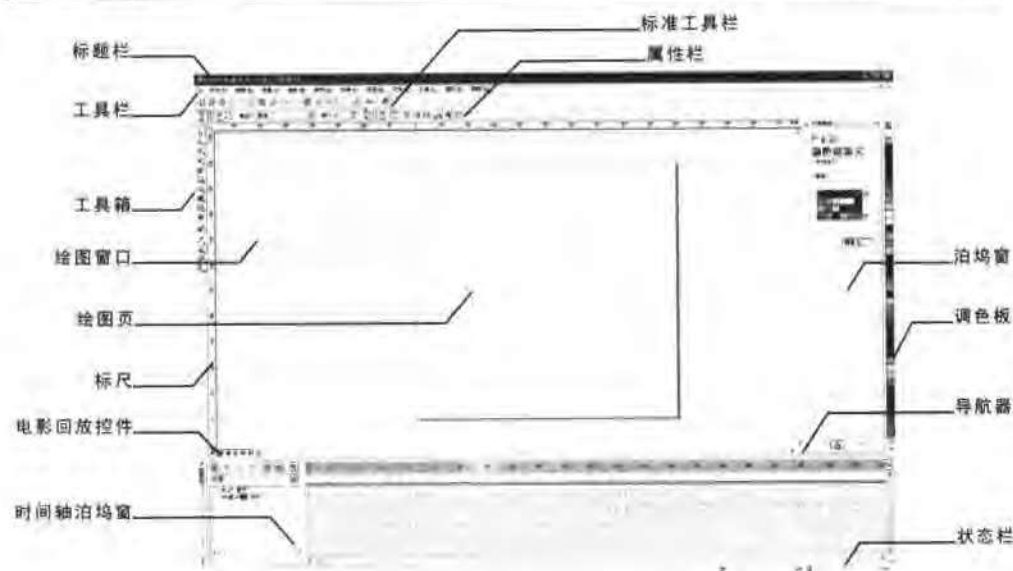


图 15-1

应用程序窗口包含的主要部分如表 15-2 所示。

表 15-2

部分	描述
菜单栏	包含下拉菜单选项的区域
属性栏	随工具或任务而变化的可分离栏。例如，文本工具激活时，属性栏上就显示创建和编辑文本的命令
工具栏	包含菜单和其他命令的快捷方式的可分离栏
标题栏	显示当前打开电影的标题的区域
标尺	用于确定电影中对象的大小和位置的水平边框及垂直边框
工具箱	包含各种工具的泊坞栏，用于创建、填充和修改电影中的对象
绘图窗口	工作区以外以滚动条和应用程序控件为边界的区域
工作区	绘图窗口内的矩形区域，您在其中向电影添加对象、制作单帧的内容和预览动画
调色板	包含色样的泊坞栏
泊坞窗	包含与某个工具或任务相关的可用命令和设置的窗口
状态栏	应用程序窗口底部的一个区域，包含类型、大小、颜色、填充和分辨率等关于对象属性的信息。状态栏还显示鼠标的当前位置

续表

部分	描述
导航器	右下角的方形小按钮, 可打开一个较小的显示屏, 帮助您在绘图窗口中进行移动操作
电影回放控件	绘图窗口左下角的区域, 包含播放电影的控件
时间轴泊坞窗	显示电影中所有对象的时间轴的窗口。可在此制作电影对象的动画, 并组织 and 调整电影中的对象



默认情况下不显示标尺。要在显示和隐藏标尺之间切换, 参阅如何显示或隐藏标尺页。

默认情况下不显示状态栏。要在显示和隐藏状态栏之间切换, 请单击窗口▶工具栏▶状态栏。

15.3 Corel R.A.V.E.工作区工具

通过菜单栏、工具栏、工具箱、属性栏、泊坞窗来访问应用程序命令。从属性栏和泊坞窗可以访问与活动工具或当前任务相关的命令。属性栏、泊坞窗、工具栏和工具箱都可以随时打开、关闭并在屏幕上移动。

这些工作区工具中有许多是可以按需要来自定义的。





工具栏

Corel R.A.V.E.有两个工具栏可一直显示在屏幕上。标准工具栏包含许多菜单命令的快捷方式按钮。因特网工具栏包含如创建翻转和发布到因特网之类的 Web 相关工具的命令。

标准工具栏

标准工具栏的功能如表 15-3 所示。

表 15-3

按钮	功能
	开始新电影
	打开电影
	保存电影
	打印电影

续表

按钮	功能
	将选定对象剪切到剪贴板
	将选定对象复制到剪贴板
	将剪贴板内容粘贴到电影
	撤销一个动作
	恢复撤销的动作
	导入文件
	导出电影
	设置缩放级别
	启动 Corel 应用程序
	发送到 Corel Graphics Community 网站

因特网工具栏

因特网工具栏如图 15-2 所示。



图 15-2

 默认情况下不显示因特网工具栏。

工具箱




展开工具栏用于打开并显示关于一组相关的 Corel R.A.V.E. 工具。工具箱按钮右下角的小箭头表示展开工具栏，如形状编辑展开工具栏 。单击展开工具栏箭头可以打开一组相关工具。单击展开工具栏左侧的抓取手柄并将展开工具栏拖出工具箱，就可以使展开工具栏以展开的形式显示。

表 15-4 和表 15-5 分别给出了 Corel R.A.V.E. 工具箱中展开工具栏和工具的描述。

表 15-4

展开工具栏	描述
缩放 	允许使用缩放和手形工具
曲线 	允许使用手绘、贝塞尔、艺术笔、3 点曲线、折线和钢笔工具

续表




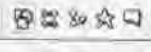
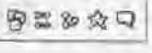













































展开工具栏	描述
矩形 	允许使用矩形和 3 点矩形工具
椭圆 	允许使用椭圆和 3 点椭圆工具
形状编辑 	允许使用形状、刻刀、擦除器、涂抹笔刷和粗糙笔刷工具
对象 	允许使用多边形、螺旋和图纸工具
完美形状 	允许使用基本形状、箭头形状、流程图形状、星形和标注形状工具
交互式工具 	允许使用交互式调和、交互式轮廓图、交互式变形、交互式封套、交互式立体化、交互式阴影和交互式透明工具
交互式填充 	允许使用交互式填充和交互式网状填充工具
滴管 	允许使用滴管和颜料桶工具
轮廓 	允许使用轮廓笔和轮廓色对话框、颜色泊坞窗和各种宽度的轮廓
填充 	允许使用颜色泊坞窗、填充颜色、渐变填充、图样填充、各种底纹填充对话框、以及无填充按钮

表 15-5

工具	描述
	挑选工具允许选择和变换对象
	形状工具允许编辑对象的形状
	刻刀工具允许切割对象
	擦除器工具允许从对象移除区域
	涂抹笔刷工具允许通过沿矢量对象的轮廓拖放对象来使其变形, 并通过将位图拖出其路径来使位图变形
	粗糙笔刷工具允许通过沿矢量对象的轮廓拖放对象而使其轮廓变形
	虚拟段删除工具允许删除交叉点之间的部分对象
	缩放工具允许更改绘图窗口中的放大级
	手形工具允许控制让电影的哪一部分在绘图窗口中显示

续表

工具	描述
	钢笔允许每次确定一个节点并在节点之间绘线
	折线工具允许在预览模式下一次绘制一段来绘制直线和曲线
	手绘工具允许绘制线条和曲线
	贝塞尔工具允许一次绘制一段来绘制曲线
	3 点曲线工具允许通过在工作区上确定 3 个点来绘制一条曲线
	艺术笔工具有笔刷、喷漆、书法和压力工具
	智能绘图工具可以将绘制的手绘笔触转换为基本形状和平滑曲线
	矩形工具允许绘制矩形和方形
	椭圆工具允许绘制椭圆和圆形
	3 点椭圆工具允许在工作区上确定 3 个点来绘制椭圆
	多边形工具允许绘制对称多边形和星形
	螺旋工具允许绘制对称式螺旋和对数式螺旋
	图纸工具允许绘制类似于图纸上的网格线
	基本形状工具允许从各种形状中进行选择, 包括六角星形、笑脸和直角三角形
	箭头形状工具允许绘制各种形状、方向以及不同头数的箭头
	流程图形状工具允许绘制流程图符号
	星形工具允许绘制丝带对象和爆炸形状
	标注形状工具允许绘制标注和标签
	文本工具允许在屏幕上直接键入词语作为美术字或段落文本
	交互式调和工具允许调和两个对象
	交互式轮廓图工具允许对对象应用轮廓
	交互式变形允许对对象应用推失真、拉失真、拉链失真或扭曲变形
	交互式封套工具允许拖放封套上的节点使对象变形
	交互式立体化工具允许对对象应用纵深幻觉
	交互式阴影工具允许对对象应用阴影
	交互式透明工具允许对对象应用透明度
	交互式填充工具允许对对象应用各种填充
	交互式网状工具允许对对象应用网格
	滴管工具允许从绘图窗口中的对象上选取填充
	颜料桶工具允许在使用滴管工具选择填充之后, 对绘图窗口的对象进行填充
	填充工具允许打开填充展开工具栏

属性栏

属性栏显示与活动工具或正在执行的任务相关的最常用选项。尽管属性栏外观像工具栏，但是其内容会随使用的工具或任务而变化。

例如，单击工具箱中的文本工具时，属性栏仅仅显示与文本相关的命令。图 15-3 所示为显示了文本格式、对齐和编辑工具的属性栏。



图 15-3

可以按需要自定义属性栏的内容和位置。

泊坞窗和调色板

泊坞窗显示的控件类型与对话框的相同，如命令按钮、选项和列表框。与其他大多数对话框不同，泊坞窗可以在操作文档时一直打开，便于随时访问各命令以尝试使用不同的效果。

在 Windows 中，既可以使泊坞窗停放，也可以使之浮动。停放泊坞窗会将其附着到应用程序窗口的边缘。移出泊坞窗会使其处于浮动状态，这时可以随意移动泊坞窗。也可以折叠泊坞窗以节省屏幕空间。如图 15-4 所示为对象属性泊坞窗，打开时，可以单击对象，并查看其格式、尺度和其他属性。



图 15-4

状态栏

状态栏显示选定对象（如颜色、填充类型和轮廓）、光标位置和相关命令的有关信息。

默认情况下不显示状态栏。要在显示和隐藏状态栏之间切换，请单击窗口▶工具栏▶状态栏。

图 15-5 所示的图形显示了状态栏中的一些信息。



图 15-5

时间轴泊坞窗

时间轴泊坞窗允许创建动画。向工作区添加对象时，Corel R.A.V.E.在时间轴泊坞窗的左侧列出这些对象，并将其添加到时间轴。起初，对象只存在于一个帧

中。可以使用时间轴延长单个对象的生命，并添加关键帧，使对象随时间发生变化。图 15-6 所示为时间轴泊坞窗。

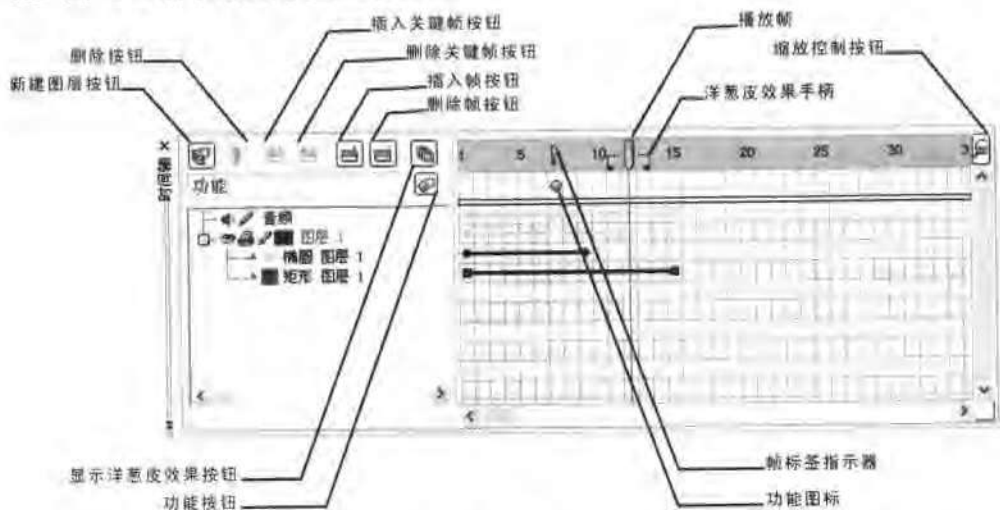


图 15-6

表 15-6 所示为时间轴泊坞窗中的控件和元素，可以用来组织和调整电影的内容以及制作动画。

表 15-6

控件或元素	描述
	播放头显示电影中的哪一帧显示在工作区上，并允许通过帧来导航
	“新建图层”按钮允许添加新的图层来组织电影中的对象
	“删除”按钮允许删除不需要的图层
	“插入关键帧”按钮允许添加关键帧
	“删除关键帧”按钮允许删除关键帧
	“插入帧”按钮允许在当前帧之前或之后插入帧
	“删除帧”按钮允许删除当前帧之前或之后的帧
	“缩放控制”按钮允许缩放帧头，以便在时间轴调色板上显示更多或更少的帧
	“显示洋葱皮效果”按钮允许在工作区上显示多个帧的内容
	洋葱皮效果手柄允许选取一系列帧并显示在工作区上
	单击“功能”按钮可以打开“功能”对话框



默认情况下显示时间轴泊坞窗，但是可以暂时关闭以便更加清楚地浏览工作区。要关闭或打开时间轴泊坞窗，请单击电影 ► 时间轴。

电影回放控件

利用位于绘图窗口左下角的电影回放控件可以预览在 Corel R.A.V.E. 中创建的电影，如表 15-7 所示。

表 15-7

回放控件	描述
▶	允许播放电影
■	允许停止播放电影
⏮	允许重绕至电影开头
◀	允许后退一帧
▶	允许快进到电影最后一帧
⏭	允许前进一帧

第 16 章 Corel R.A.V.E. 使用入门

本章将介绍 Corel R.A.V.E.的一些入门操作及技巧，这将为熟练使用 Corel R.A.V.E.并制作出优秀作品打下基础。

本章涉及的知识如下：

- Corel R.A.V.E.工作原理
- 启动 Corel R.A.V.E.并打开电影
- 设置电影属性
- 导入文件
- 查找与插入图像
- 撤销、重做和重复动作
- 保存电影
- 备份和恢复文件
- 关闭电影并退出 Corel R.A.V.E.

16.1 Corel R.A.V.E.工作原理

Corel R.A.V.E.应用程序允许按下列步骤创建电影：

(1) 开始电影项目——有关开始电影项目（新建或通过打开图形）的信息，参阅启动 Corel R.A.V.E.并打开电影页有关设置舞台大小、帧速率和背景等电影属性的信息，参阅设置电影属性页。

(2) 创建电影内容——使用绘图和效果工具来创建并修改线条、形状和文本，或导入在其他应用程序创建的作品。

(3) 动画、预览与编辑电影内容——使用时间轴来延续电影中对象的生命并随时间更改对象。可以预览电影、调整动画对象并修改对象随时间更改的方式。

(4) 添加声音与重复——添加声音以使电影更加生动，或在电影播放过程中重复动画对象或对象群组。

(5) 添加交互性——添加交互式对象或翻滚，当光标指向或单击这些对象或翻滚时，它们将会移动或发生变化。使用功能可以创建更复杂、交互性更好的电影。

(6) 导出电影——完成电影制作后，通过将其导出为标准动画格式，可与全世界分享此电影。

16.2 启动 Corel R.A.V.E.并打开电影

在 Corel R.A.V.E.中,可以从头开始电影项目,或者通过打开图形来开始。可以打开保存为 Corel R.A.V.E.格式 (.clk) 的电影,并进行编辑。也可以导入以另一种格式保存的电影。


如何启动 Corel R.A.V.E.

- 单击开始 ► 所有程序 ► Corel Graphics Suite 12 ► Corel R.A.V.E. 3.0。

如何开始播放或打开电影

如果要	请执行以下操作
从头开始播放电影	单击文件 ► 新建
打开图形或电影	单击文件 ► 打开。查找存储该文件的文件夹,然后双击文件名



通过单击标准工具栏上的打开按钮  也可以打开电影。

通过单击“打开”对话框中的显示预览,可以查看图形的缩略图或电影的第一帧。

16.3 设置电影属性

创建电影时,首先应设置舞台大小和帧速率并选择背景。

在 Corel R.A.V.E.中,电影的长度由电影中对象的生命周期决定。因为延长电影中对象的生命时,电影长度也将随之改变,因此不能事先设置 Corel R.A.V.E. 电影的长度。

16.3.1 设置电影的工作区大小和帧速率

电影由工作区(默认情况下为 500×500 像素)上显示的连续的帧组成。可以通过指定工作区的宽度和高度来自定义电影的工作区大小。

电影的帧速率指每秒播放的帧数。帧速率会影响动画的平滑度及电影文件大小。通常情况下,帧速率越大,动画就越平滑,文件也越大;帧速率越小,动画就越粗糙,文件也越小。Corel R.A.V.E.中的默认帧速率为每秒 12 帧,是适用于网页的最佳速率。动画的典型帧速率为每秒 24 帧。

16.3.2 选择背景

默认情况下,所有电影背景均为纯白色。可以选择其他颜色,或使用位图(如底纹设计或相片)来创建更复杂或动态的背景。通过添加背景来渲染电影气氛,如图 16-1 所示。从左上方顺时针方向:纯色背景、位图背景、平铺位图背景、裁剪位图背景也可以移除背景。

选择位图作为背景时,背景将会默认嵌入到电影中。建议使用此选项。然而,也可以将位图链接至电影中,以便以后编辑源图像时,所做的更改会自动反映在电影中。如果将一部带有链接图像的电影传送给他人,此链接图像也必须同时传送。

如果位图比工作区大,系统将裁剪此位图。如果位图比工作区小,则系统将其平铺在工作区上。可改变背景位图的大小,使图块变小或变大。

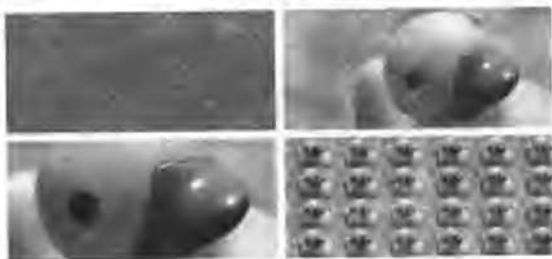


图 16-1

如何设置电影的工作区大小与帧速率

- (1) 单击电影 ► 电影设置。
- (2) 从列表框中选择一种计量单位。
- (3) 在以下框中键入相应的值:

- 宽度
- 高度
- 帧速率

如何选择纯色背景

- (1) 单击电影 ► 电影设置。
- (2) 在“文档, 电影设置类别”列表中单击背景。
- (3) 启用“纯色”选项。
- (4) 打开颜色挑选器, 然后单击一种颜色。

如何从位图中创建背景

- (1) 单击电影 ► 电影设置。
- (2) 在“文档，电影设置类别”列表中单击背景。
- (3) 启用“位图”选项。
- (4) 单击“浏览”按钮。
- (5) 从“文件类型”列表框中选择一种文件格式。
- (6) 查找存储文件的文件夹。
- (7) 双击文件名。
- (8) 在“选项”对话框中，启用“来源”区域中的以下选项之一：
 - 链接
 - 嵌入
- (9) 启用“位图尺寸”区域中的以下选项之一：
 - 默认尺寸——可以使用位图的当前大小。
 - 自定义尺寸——可以指定位图尺寸。在 H（水平）和 V（垂直）框中键入值。

如何移除电影背景

- (1) 单击电影 ► 电影设置。
- (2) 在“文档，电影设置类别”列表中单击背景。
- (3) 启用“无背景”选项。

16.4 导入文件

使用 Corel R.A.V.E. 可以导入在其他应用程序中创建的文件，从而在电影项目中使用。例如，可以导入保存为 JPEG 或 GIF 格式的文件。

导入文件时，文件将作为一个对象放入活动电影中。导入的文件即成为活动电影文件的一部分。还可以通过在新应用程序窗口中打开文件来将其导入。

导入位图时，可以重新取样或裁剪位图。

如何导入文件

- (1) 单击文件 ► 导入。
- (2) 选择存储该文件的文件夹。
- (3) 从“文件类型”列表框中选择一种文件格式。
- (4) 单击文件名。

(5) 启用下列任一活动复选框：

- 外部链接位图——可以从外部链接位图，而不是将其嵌入文件中。
- 合并多图层位图——自动合并位图中的图层。
- 检查水印——您可以查看图像的水印及其包含的版权等信息。
- 不显示过滤器对话框——您无须打开对话框即可使用过滤器的默认设置。

(6) 单击“导入”按钮。

(7) 单击工作区。



默认情况下，可以导入多图层位图。

16.5 查找与插入图像

可以使用存储在 Corel 内容 CD 上或可联机获得的剪贴画、相片图像及浮动对象。数字内容手册包含位于 CD 及其文件夹位置上的图形图片。Corel 在网页上发布的联机图像可以通过 Corel R.A.V.E.访问，并可以直接拖放到绘图窗口中。

如何浏览剪贴画、相片和浮动对象

- (1) 单击窗口 ► 泊坞窗 ► 集锦簿 ► 浏览。
- (2) 将 Corel 内容 CD 插入 CD 驱动器中。
- (3) 双击 CD 列表中的图标，然后定位至一个文件夹中。

还可以

浏览计算机上或网络中的文件	双击桌面图标，然后定位至一个文件夹中
浏览联机图像	单击 Web 上的内容按钮



如果要浏览联机图像，必须连接到因特网上。



如果要更改位于集锦簿泊坞窗中的浏览视图，请单击展开工具栏箭头，单击视图，然后选择一种视图类型。

如何搜索剪贴画、相片和浮动对象

- (1) 单击窗口 ► 泊坞窗 ► 集锦簿 ► 搜索。
- (2) 将 Corel 内容 CD 插入 CD 驱动器中。
- (3) 在“搜索”文本框中键入一个关键字。

如何插入剪贴画、相片和浮动对象

- 将对象拖动到绘图窗口中。

16.6 撤销、重做和重复动作

可以从最近的动作开始撤销在电影中执行的动作。如果不喜欢撤销动作后的效果，可以重做。

可以重复某些已应用于对象的动作（如延展、填充、移动和旋转），以产生更加强烈的视觉效果。

通过自定义撤销设置增加或减少可以撤销或重做动作的次数。

如何撤销、重做和重复动作



如果要	请执行以下操作
撤销一个动作	单击编辑 ► 撤销
重做一个动作	单击编辑 ► 重做
撤销或重做一系列动作	单击工具 ► 撤销泊坞窗。选择要撤销的所有动作之前的动作，或选择要重做的最后一个动作
重复一个动作	单击编辑 ► 重复



撤销一系列动作时，将撤销列于所选动作下面的所有动作。

重做一系列动作时，将重做所选动作以及列在该动作与最后撤销的动作之间的所有动作。



通过选定对象或对象群组，然后单击编辑 ► 重复，可以在另一个或另一组对象上重复一个动作。也可以通过单击工具栏上的“撤销”按钮  或“重做”按钮  来撤销或重做动作。

16.7 保存电影

Corel R.A.V.E.允许在工作的同时保存电影。第一次保存电影时，必须指定文件名和文件夹。如果要保存对电影所做的更改并保留原件，请以新文件名保存电影。

默认情况下，电影保存为 Corel R.A.V.E.格式（.clk），因此以后可以打开和编辑。也可以用另一种格式保存电影。需要注意的是，如果将电影保存为不支持动画的格式，将丢失所有动画效果。例如，如果要将 Corel R.A.V.E.电影中的内插

对象保存为 CorelDRAW 格式 (.cdr)，它会被转换为调和。

要在万维网上使用电影，必须将其导出并发布。

也可以指定高级保存选项，以减少电影文件大小，将底纹与电影一起保存，并方便与其他应用程序共享电影。

如何保存电影

- (1) 单击文件 ► 另存为。
- (2) 定位到要保存文件的驱动器和文件夹。
- (3) 在“文件名”列表框中键入一个文件名。

如果要将注释或关键字同文件一起保存，请在相应框中键入。


如果要指定高级设置，请单击“高级”按钮，然后在“选项”对话框中指定所需的设置。

- (4) 启用下列任一复选框：

- 只是选定的——只保存活动电影中所选择的对象。只有至少选定一个对象时，此选项才可用。
- Web_safe_filenames——用下划线替换文件名中的空格。特殊字符被替换为适合基于 Web 文件名的字符。
- 使用 TrueDoc 嵌入字体——允许在文件中嵌入字体。

- (5) 单击“保存”按钮。



如果是要保存对上次保存的电影所做的更改，请单击文件 ► 保存。屏幕不会出现“保存”对话框。也可以通过单击标准工具栏上的“保存”按钮来保存电影。

如何将电影保存为另一种格式

- (1) 单击文件 ► 另存为。
 - (2) 定位到要保存文件的文件夹。
 - (3) 在“文件名”列表框中键入一个文件名。
 - (4) 从“保存类型”列表框中选择一种格式。
 - (5) 启用下列任一复选框：
- 只是选定的——只保存活动电影中所选择的对象。只有至少选定一个对象时，此选项才可用。
 - Web_safe_filenames——用下划线替换文件名中的空格。特殊字符被替换为适合基于 Web 文件名的字符。
 - 使用 TrueDoc 嵌入字体——允许在文件中嵌入字体。

(6) 单击“保存”按钮。

16.8 备份和恢复文件

Corel R.A.V.E.可以自动保存绘图备份副本,并在发生系统错误重启程序时提示恢复备份副本。

自动备份功能保存已打开并经过修改的绘图。在 Corel R.A.V.E.的任何工作会话期间,可以设置自动备份文件的时间间隔,并指定要保存文件的位置:默认情况下,将保存在临时文件夹或到指定的文件夹中。

重新启动 Corel R.A.V.E.时,可以从临时文件夹或指定的文件夹中恢复备份文件。备份文件保存在临时文件夹或用户指定的文件夹中。也可以选择不恢复文件,但正常关闭程序时,该文件就会被自动清除。

如何指定自动备份设置

(1) 执行下面的一项操作:

- 单击工具 ▾ 选项。
- (2) 在“工作区类别”列表中,单击“保存”。
- (3) 启用“每个自动备份”复选框,然后从“分钟”列表框中选择一个值。
- (4) 在“始终备份到”区域,启用以下的一个选项:
 - 临时文件夹——允许将自动备份文件保存到临时文件夹。
 - 特定文件夹——允许指定自动备份文件的文件夹。

还可以

每次保存时创建备份文件

启用“保存时做备份”复选框

禁用自动备份

从“分钟”列表框中选择从不



自动备份文件被命名为 `auto_backup_of_filename`,可以将其保存在指定的任何文件夹。保存绘图时创建的备份文件被命名为 `backup_of_filename`,其始终与原始绘图保存在同一个文件夹中。

所有文件都备份为 Corel R.A.V.E.文件格式 (.clk)。



正在保存时按下 Esc 键可以取消创建自动备份文件。

如何恢复备份文件

(1) 重新启动 Corel R.A.V.E.。

(2) 在“文件恢复”对话框中，单击“确定”按钮。

(3) 在指定的文件夹中保存和重命名文件。

已恢复的文件被命名为 GraphicsX，其中 X 是数字增量。

如果单击取消，Corel R.A.V.E. 将忽略备份文件，并在正常退出程序时将其删除。

16.9 关闭电影并退出 Corel R.A.V.E.

可以在退出 Corel R.A.V.E. 之前随时关闭一个或所有打开的电影。

如何关闭电影

要关闭	请执行以下操作
一部电影	单击文件 ► 关闭
所有打开的电影	单击窗口 ► 全部关闭

如何退出 Corel R.A.V.E.

执行下面的一项操作：

- 单击文件 ► 退出。



也可以通过按 Alt+F4 键来退出 Corel R.A.V.E..

第 17 章 使用舞台版面和视图

Corel R.A.V.E.提供了多个可用于绘制、缩放、对齐和处理电影中对象的工具。还可以预览帧和使用不同的视图。

本章涉及的知识如下：

- 设置标尺
- 设置网格
- 设置辅助线
- 缩放和平移
- 预览帧
- 使用视图

17.1 设置标尺

可以在绘图窗口中显示标尺，帮助您准确地绘制、缩放和对齐对象。可以隐藏标尺或将其移到绘图窗口中的另一位置。还可以根据需要自定义标尺的设置。例如，可以设置标尺原点，选择计量单位，以及指定每个完整单位标记之间显示多少标记或刻度。

默认情况下，Corel R.A.V.E.将与标尺相同的单位应用于再制和微调距离。可以修改默认值，以便为这些或其他设置指定不同的单位。

如何显示或隐藏标尺

- 单击视图 ▸ 标尺。

标尺命令旁边的复选标记表示已显示了标尺。

如何移动标尺

- 按住 Shift 键，同时在绘图窗口中将标尺拖放至新的位置。

17.2 设置网格

网格就指一系列可显示的交叉的虚线或点，帮助您在绘图窗口中精确地对齐和定位对象。可以自定义网格设置。例如，可以指定网格显示为线或点。通过指定频率或间隔，可以设置网格线或点之间的距离。频率是指每一水平和垂直单位

之间显示的行数或点数。间隔是指每条线或每个点之间的精确距离。频率值越高或间隔值越低，可以更精确地对齐和定位对象。

可以使对象与网格对齐，这样在移动对象时，对象就会在网格线或点之间跳动。

如何显示或隐藏网格

- 单击视图 ► 网格。

网格命令旁边的复选标记表示已显示了网格。

如何自定义网格设置

(1) 单击视图 ► 网格和标尺设置。

(2) 在“文档类别”列表中单击网格。

(3) 启用以下选项之一：

- 频率——以每一英寸的行数来指定网格间隔。该选项只有在计量单位是英寸时才可用。
- 间隔——指定每条网格线之间的距离。

(4) 在以下框中键入相应的值：

- 水平
- 垂直

(5) 启用以下选项之一：

- 用线显示网格
- 用点显示网格



网格使用的计量单位与标尺使用的相同。



如果要启用“频率”选项，首先必须将标尺的计量单位设为英寸。

如何使对象与网格对齐

- 单击视图 ► 对齐网格。

17.3 设置辅助线

辅助线是可放置在绘图窗口任何位置以帮助放置对象的直线。辅助线分为 3 种类型：水平、垂直和倾斜。您可以显示或隐藏辅助线。添加辅助线后，可以对其进行选择、移动、旋转、锁定或删除操作。

可以使对象与辅助线对齐，这样当对象移近辅助线时，对象就只能位于辅助线的中间，或者与辅助线的任何一端对齐。

辅助线总是使用为标尺指定的计量单位。

如何隐藏或显示辅助线

- 单击视图 ► 辅助线。

辅助线命令旁边的复选标记表示已显示辅助线。

如何添加水平或垂直辅助线

- (1) 单击视图 ► 辅助线设置。
- (2) 在“文档、辅助线类别”列表中单击以下一项：
 - 水平
 - 垂直
- (3) 指定需要的辅助线设置。
- (4) 单击“添加”按钮。




还可以通过拖放绘图窗口中的水平或垂直标尺来添加辅助线。

如何添加倾斜辅助线

- (1) 单击视图 ► 辅助线设置。
- (2) 在“文档、辅助线”类别列表中，单击导线。
- (3) 从“指定”列表框中选择下列选项之一：
 - 2 点——可以指定要连成一条辅助线的两个点。
 - 角度和 1 点——可以指定一个点和一个角度。辅助线以指定的角度穿过该点。
- (4) 从列表框中选择一种计量单位。
- (5) 指定 x 轴和 y 轴坐标，如果适用还可以指定角度。
- (6) 单击“添加”按钮。

如何修改辅助线

如果要	请执行以下操作
选择单条辅助线	使用挑选工具  单击辅助线
选择所有辅助线	单击编辑 ► 全选 ► 辅助线
移动辅助线	将辅助线拖放至绘图窗口中新的位置
旋转辅助线	使用挑选工具单击辅助线两次，然后拖动旋转手柄
锁定辅助线	单击辅助线，然后单击排列 ► 锁定对象

解除锁定辅助线	单击辅助线，然后单击排列 ► 解除锁定对象。或右击对象，选解除锁定对象
删除辅助线	使用挑选工具单击辅助线，然后按 Delete 键



右击辅助线，然后单击锁定对象或解除锁定对象，也可以锁定或解除锁定辅助线。可以直接访问辅助线设置，方法是右击标尺，然后单击辅助线设置。

如何使对象与辅助线对齐

- (1) 单击视图 ► 对齐辅助线。
- (2) 拖动对象至辅助线。

如果要使对象的中心与辅助线对齐，请先选择对象，然后将对象滑过辅助线直到其旋转中心与辅助线对齐。

17.4 缩放和平移



放人可以更清楚地查看工作区上的对象，缩小可以显示工作区的更大部分。可以尝试选择多种缩放选项，以确定想要的细节量。

查看电影中对象的另一种方法是平移。当放大倍数很高时，可能就看不到整个工作区。使用平移可以在绘图窗口中移动工作区，从而查看没有显示的区域。

在平移时可以做放大和缩小操作。在缩放时也可以做平移操作。这样就无须交替使用这两种工具。

如果使用的是 Windows，在绘图窗口中使用缩放和手形工具右击时，也可以指定这些工具的操作。对于每种工具，可以选择缩小一个或两个比例因子，或选择显示命令菜单来缩放至特定程度。

如何缩放

(1) 打开缩放展开工具栏 ，然后单击缩放工具 .

(2) 在属性栏上，单击下列按钮之一：



- 放大
- 缩小
- 缩放到选定范围
- 缩放到所有对象
- 按工作区显示

还可以	请执行以下操作
使用一次缩放工具，然后返回当前工具	按 F2 键
使用快捷键缩放到选定对象	按 Shift 键同时按 F2 键
使用快捷键缩小	按 F3 键
使用快捷键缩放到所有对象	按 F4 键
使用快捷键缩放到工作区	按 Shift 键同时按 F4 键






只有在打开缩放展开工具栏前选择了一个或多个对象时，缩放到选定范围按钮才可用。



使用缩放工具  在绘图窗口中的任一位置单击或拖动也可以进行放大。如果要缩小，可以使用缩放工具或手形工具  右击。

如何在绘图窗口中平移

(1) 打开缩放展开工具栏  ，然后单击手形工具 。

(2) 在绘图窗口中拖动，直到显示出要查看的区域。

如果要放大，请双击；如果要缩小，请右击。



如果要在缩放的同时在绘图窗口中平移，请单击位于绘图窗口右下角的导航器按钮。在“导航器”弹出式窗口中拖动十字线指针。

17.5 预览帧

可以预览电影的帧，以查看导出时的外观。预览帧时，只显示舞台上以及绘图窗口的直接区域中的对象。如果想更清楚地查看帧中的特定对象，可以选定并预览该对象。预览选定对象时，帧的其他部分被隐藏。

预览帧之前，可以指定预览模式。预览模式会影响预览显示的速度和质量。还可以指定是否显示舞台边框。

如果要在舞台上同时查看多个帧，可以使用洋葱皮效果。

如何预览帧

单击预览 ► 全屏预览。

单击屏幕上的任意位置或按任意键，以返回到应用程序窗口。

如何预览选定对象

- (1) 选择对象。
- (2) 单击视图 ► 只预览选定的对象。
- (3) 单击视图 ► 全屏预览。

单击屏幕上的任意位置或按任意键，以返回到应用程序窗口。



如果启用了只预览选定的对象模式，但没有选定对象，全屏预览显示为空白屏幕。



通过单击视图 ► 只预览选定的对象，可以在返回到应用程序窗口后禁用只预览选定的对象模式。

如何指定预览模式

- (1) 单击工具 ► 选项。
- (2) 在“工作区类别”列表中，单击显示。
- (3) 在“全屏预览”区域中，启用下列选项之一：
 - 使用草稿视图——显示对象及其填充和参差边缘。
 - 使用增强视图——显示对象及其填充和平滑边缘。
- (4) 启用或禁用“显示舞台边框”复选框。

17.6 使用视图

工作时，CorelR.A.V.E.允许采用下列任意一种模式显示帧的内容：

- 线框——通过隐藏填充，在绘图窗口中显示对象的轮廓。位图显示为单色。
- 普通——显示对象及其填充和参差边缘。
- 增强——显示对象及其填充和平滑边缘。

所选择的视图会影响电影刷新或打开所需的时间。例如，以线框视图显示的电影刷新或打开所需的时间比以增强视图显示的电影要少。

如何选择查看模式

单击视图，然后单击下列一种模式：

- 线框
- 普通
- 增强

第 18 章 制作动画对象

Corel R.A.V.E.应用程序通过延长电影中对象的生命并使对象随时间的推移而发生变化，以此来创建动画。

本章涉及的知识如下：

- 了解动画制作方法和术语
- 延长对象的生命周期
- 变换对象
- 变换对象群组
- 重复播放动画对象
- 制作动画调和
- 自群组创建动画序列
- 逐帧制作动画

18.1 了解动画制作方法与术语

Corel R.A.V.E.使您可以随时间的推移编辑对象属性以及应用于对象的交互式效果，以此来制作矢量对象与位图的动画。例如，可以使对象在舞台上翻转、淡出或变换大小、颜色及形状。

18.1.1 动画制作方法

Corel R.A.V.E.提供了 3 种动画制作方法：变换对象、从当前对象创建动画序列以及逐帧制作动画对象。

变换可以定义对象生命周期内某些特定帧上对象的变化，然后再在这些帧之间自动应用变化功能。

可以从调和、群组或文本中创建动画序列。

逐帧制作动画对象允许在对象生命周期的每一帧内编辑对象，以此来完全控制对象随时间的推移而变化的方式。

18.1.2 动画制作术语

开始制作电影动画对象之前，首先应该熟悉表 18-1 所示的动画制作术语。

表 18-1

术语	描述
帧	一系列组成电影的图像中的一幅图像。一个电影帧可包含一个或多个对象
当前帧	舞台上显示的帧
关键帧	在其中定义对象变化的帧。使用变换手段时, Corel R.A.V.E. 将关键帧之间的帧填满, 以此形成对象随时间的推移而逐渐变化的效果
对象的生命周期	指电影中包含该对象的帧
对象时间轴	指电影中对象生命周期的图形化表示
静态对象	指电影中在其生命周期内不发生变化的对象
动画对象	电影中随时间的推移而变化的对象
符号	只定义一次而在电影中可以多次引用的对象或对象群组
小精灵	一种动画符号

18.2 延长对象的生命周期

在舞台上添加对象时, 对象的生命周期就为一帧, 因此, 其时间轴为一个黑点。必须先延长对象的生命周期, 然后才能为对象制作动画。既可以延长单个对象的生命周期, 也可以延长对象群组的生命周期。

延长新对象的生命周期并不意味着制作动画对象。它只会产生存在于一些连续帧中的静态对象。要激活一个静态对象, 必须对其进行变换或逐帧制作动画。

如何延长新对象的生命周期

- (1) 选择新对象。
- (2)^{*} 在时间轴泊坞窗中, 将与对象关联的黑点拖到需要的帧中。

如何延长新对象群组的生命周期

- (1) 选择新对象组。
- (2) 在时间轴泊坞窗中, 按住 Ctrl 键, 然后将与群组关联的黑点拖到需要的帧中。

这样就可以延长群组中每个对象的生命周期。

18.3 变换对象

变换允许在电影中制作对象动画。更改对象的生命周期中某些特定帧上对象

的位置与外观，Corel R.A.V.E.再在这些帧之间补充帧。

在变换对象之前，必须先延长对象的生命周期，使其存在于多帧之中。

如何使用变换

要变换静态对象，可以将对象时间轴的结束帧转换为关键帧。对象时间轴的开始帧自动成为另一关键帧，存储对象的原始状态信息。修改结束帧上的对象产生一个动画对象：对象从原始状态逐渐变成修改后的状态。变化速率由中间帧数及电影的帧频决定。

还可以将对象时间轴中的任一中间帧转换为关键帧，然后再对此关键帧上的对象进行修改，以此来变换静态对象。开始帧与结束帧自动变为关键帧，其中的对象保持原始状态。从而产生一个从原始状态变为修改后的状态，然后又返回其原始状态的动画对象。

图 18-1 所示的轮廓为红色的帧代表关键帧。将对象时间轴中的结束帧转变为关键帧，然后再对此关键帧上的对象进行修改，就会产生一个随时间的推移而变化（顶部）的动画对象。将对象时间轴中的中间帧转变为关键帧，然后再对此关键帧上的对象进行修改，就会产生一个随时间的推移而变化然后又恢复到原始状态（底部）的动画对象。

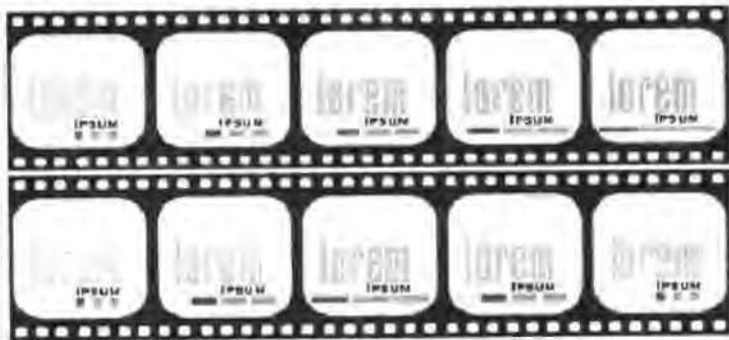


图 18-1

18.3.1 可变换的内容

Corel R.A.V.E.可以变换对象属性（如大小、位置、旋转角度以及轮廓），还可以变换应用的交互式效果如轮廓图、透明、填充、封套、变形以及阴影，可以同时变换几个对象属性和效果。如图 18-2 所示，同时变换对象的大小、位置及旋转角度，使对象在舞台上边后退边旋转。轮廓为红色的帧代表关键帧。

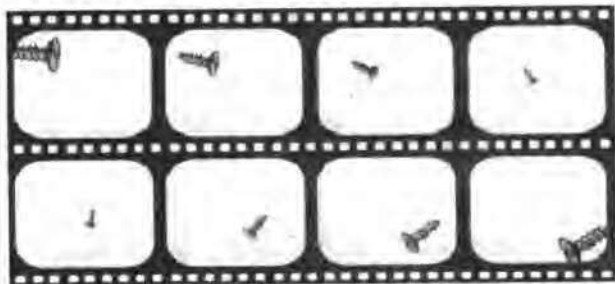


图 18-2

图 18-3 所示为更改结束帧上的侧影填充与背景将产生一个颜色逐渐发生变化的图像。在此电影中，太阳在变换并沿路径移动。



图 18-3

图 18-4 所示为变换应用于对象的变形效果将产生一个形状发生变化的动画对象。轮廓为红色的帧代表关键帧。



图 18-4

图 18-5 所示为变换对象的阴影以产生光源从对象上射过的效果。轮廓为红色的帧代表关键帧。

并非所有的对象属性及交互式效果都可以变换。

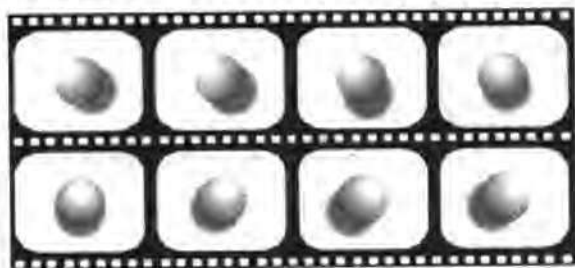


图 18-5

18.3.2 创建动感效果

在 Corel R.A.V.E. 中可以通过变换对象的位置、大小、倾斜及旋转角度来创建生动有趣的动感效果。

变换对象的位置将使对象穿过舞台。可以使对象沿直线移动或沿路径移动。

当变换对象的大小或比例时，对象似乎在渐近渐远地移动。当变换对象的倾斜时，随时间的推移不断向对象添加深度，以此形成对象在旋转的效果。通过变换旋转角度，可以使对象或立体化对象随时间的推移而旋转。变换对象的旋转角度将使对象围绕旋转中心而移动。当变换立体化对象的旋转角度时，可以使对象围绕 x 轴、y 轴或 z 轴进行旋转。对于对象和立体化对象，都可以为它们设置旋转方向及旋转次数。

如何变换对象

(1) 选择对象。

如果对象仅出现在一帧中，请拖动与对象相关联的黑点以延长对象的生命周期。

(2) 在时间轴泊坞窗中，单击对象时间轴中的结束帧或中间帧。

(3) 单击电影 ▶ 插入关键帧。

(4) 通过编辑对象的任何属性或对对象应用交互式效果，以此修改舞台上的对象。

如果要	变换
使对象淡入或淡出	透明
改变对象的颜色与图样	颜色与填充
改变对象的形状	封套效果、变形效果与立体化效果
使光源从对象上射过	阴影、透明与立体化照明
使对象发光	填充与阴影
为对象添加第三维	立体化



只能变换生命周期大于一帧的对象。



双击帧也可以将其变为关键帧。

如何沿直线移动对象

- (1) 选择对象。
- (2) 在时间轴泊坞窗中，单击对象时间轴中除开始帧以外的帧。
- (3) 单击电影 ► 插入关键帧。
- (4) 将对象拖到舞台上新的位置。



按住 Ctrl 键，然后拖动对象，可以沿理想的水平或垂直线移动对象。

如何沿路径移动对象

- (1) 选择对象。
 - (2) 在时间轴泊坞窗中，单击对象时间轴中除开始帧以外的帧。
 - (3) 单击电影 ► 插入关键帧。
 - (4) 将对象拖到舞台上新的位置。
 - (5) 绘制路径。
 - (6) 在时间轴泊坞窗中，将与路径相关联的黑点拖到对象时间轴的开始帧处。
 - (7) 单击挑选工具，然后选择舞台上的对象。
 - (8) 单击电影 ► 变换 ► 附加到路径。
- 指针变为一个曲形箭头。
- (9) 单击路径。



也可以单击属性栏上的“附加到路径”按钮将对象附加到路径。
可以将多个对象附加到同一个路径。

还可以

沿整个路径移动对象

单击对象时间轴中的中间帧，以显示属性栏上的变换控件，然后单击“沿全路径设置变换”按钮

沿路径旋转对象

单击对象时间轴中的中间帧，以显示属性栏上的变换控件，然后单击“相对于路径旋转全部对象”按钮

图 18-6 所示为变换对象位置（顶部）并将对象附加到路径以产生一个沿指定路径（底部）移动的动画对象。轮廓为红色的帧代表关键帧。

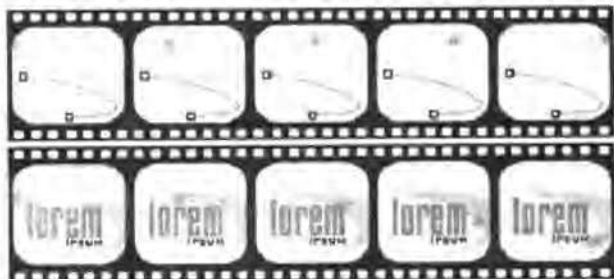


图 18-6

如何随时间的推移来缩放对象

- (1) 选择对象。
- (2) 在时间轴泊坞窗中，单击对象时间轴中除开始帧以外的帧。
- (3) 单击电影 ▶ 插入关键帧。
- (4) 在属性栏上的“缩放因子”框中键入值。

 也可以通过拖动任意角选择手柄来缩放对象。


如何随时间的推移来为对象添加深度

- (1) 使用挑选工具选择对象。
- (2) 在时间轴泊坞窗中，单击对象时间轴中除开始帧以外的帧。
- (3) 单击电影 ▶ 插入关键帧。
- (4) 单击舞台上的对象以显示倾斜手柄。

倾斜手柄为选择框每边的中点处的双向直线箭头。

- (5) 将倾斜手柄拖至新的位置上。

如何随时间的推移来旋转对象

- (1) 使用挑选工具选择对象 .
- (2) 在时间轴泊坞窗中，单击对象时间轴中除开始帧以外的帧。
- (3) 单击电影 ▶ 插入关键帧。
- (4) 单击舞台上的对象以显示旋转手柄。

旋转手柄为选择框角处的双向曲线箭头。

- (5) 将旋转手柄拖至新的位置上。

还可以

设置变换的旋转方向	单击对象时间轴中的中间帧，以显示属性栏上的变换控件。从“旋转方向”列表框中选择顺时针，逆时针或自动
设置旋转数	单击对象时间轴中的中间帧，以显示属性栏上的变换控件，然后在“旋转数”框中键入一个值。对象按旋转数旋转至变换的结束位置




如果选择自动选项，则旋转方向取决于旋转角度的差（结束角度减去起始角度）。如果角度差为正，则对象以逆时针方向旋转。如果角度差为负，则对象以顺时针方向旋转。旋转数不会影响旋转方向。



按住 Ctrl 键并拖动旋转手柄，可以 15° 的增量进行旋转。

如何随时间的推移来旋转立体化对象

- (1) 选择立体化对象 .
- (2) 在时间轴泊坞窗中，单击对象时间轴中除开始帧以外的帧。
- (3) 单击电影 ▶ 插入关键帧。
- (4) 单击属性栏上的“立体化旋转”按钮。
- (5) 按所需方向拖动立体化。

还可以

设置变换的旋转方向	单击对象时间轴中的中间帧，以显示属性栏上的变换控件。单击 x 轴、y 轴或 z 轴按钮，然后从“旋转方向”列表框中选择正向旋转或反向旋转
设置旋转数	单击对象时间轴中的中间帧，以显示属性栏上的变换控件，然后在“旋转数”框中键入一个值。对象按旋转数旋转至变换的结束位置

可以沿 y 轴（顶部）或沿全部 3 条轴（底部）旋转立体化对象，如图 18-7 所示。轮廓为红色的帧代表关键帧。



图 18-7

18.4 变换对象群组

变换对象群组可以同时激活一个群组内的所有对象。该功能对激活导入的剪贴画非常有用。

要变换对象群组，首先必须延长对象的生命周期，使对象群组存在于多个帧中。

在变换对象群组时，将关键帧添加至群组的时间轴，并在关键帧处编辑群组。因此，群组中的所有对象均显示在同一连续帧中，同时以相同的方式变化。例如，可以使一个群组中的所有对象同时出现，变成相同颜色，然后再同时从电影中消失。

把动画对象保存为小精灵，再将它们与其他对象进行组合，然后变换群组可以创建嵌套动画。

也可以通过添加、移动、删除帧和关键帧、使用变换以及添加声音来编辑动画对象群组。

如何变换对象群组

(1) 在时间轴泊坞窗中，单击对象群组的名称。

如果对象群组仅存在于一个帧中，请按住 **Ctrl** 键，然后拖动与群组相关联的黑点以延长群组的生命周期。

(2) 单击群组时间轴中的帧。

(3) 单击电影 ▶ 插入关键帧。

(4) 修改对象群组。



对象群组中的动画对象在变换群组后将失去其原始动画效果。



也可以通过双击群组时间轴中的任意中间帧来将关键帧添加至群组时间轴。

18.5 重复播放动画对象

动画对象存在于电影中的连续帧中。通过循环播放可以重复动画对象或动画对象群组。

当循环播放动画对象时，其时间轴在电影中重复出现。重复时间轴为灰色，不能进行编辑；但是，它们反映了对对象原始时间轴所做的所有变化。

循环对象群组允许将群组作为一个整体重复播放。还可以重复播放群组内的单个动画对象，前提是其生命周期短于群组的生命周期。群组的生命周期决定了单个对象的循环次数。

还可以循环播放翻转及音频对象。

如果要在其他电影中重复播放动画，可以将该动画保存为单独的 CorelR.A.V.E. 文件。例如，可以在屏幕显示与公司有关的文本的同时创建一个连续旋转的公司徽标，然后保存此旋转徽标，以便在另一部电影中重复使用。还可以将重复播放过的动画另存为小精灵，并在同一部电影或其他电影中重新利用。

如何循环动画对象或对象群组

- (1) 选择一个动画对象或动画对象群组。
- (2) 在时间轴泊坞窗中，单击对象或群组名左侧的单放图标。单放图标就变为循环箭头图标。



可以通过单击循环箭头图标来取消循环播放对象或对象群组。然后又变回单放图标。

可以循环仅存在于一帧中的对象。这样，对象便可以在电影的剩余部分中存在。

如何在群组中循环动画对象

- (1) 在时间轴泊坞窗中，选择一个对象群组。
- (2) 双击群组名，以显示其单个对象。
- (3) 选择一个对象。
- (4) 单击对象名左侧的单放图标。

单放图标就变为循环箭头图标。



选定对象的生命周期必须短于群组的生命周期。

如何保存重放动画对象或对象群组

- (1) 在时间轴泊坞窗中, 选择一个循环动画对象或循环对象群组。
- (2) 单击文件 ► 另存为。
- (3) 查找要保存文件的文件夹。
- (4) 在“文件名”框中键入文件名。
- (5) 启用“仅选定部分”复选框。
- (6) 单击“保存”按钮。

18.6 制作动画调和

利用动画调和可以随时间的推移逐渐变换对象的形状, 以此来创建变形效果。例如, 可以将椭圆形变为星形, 或者将字母 A 变为字母 Z。制作动画调和时, 调和显现为动画对象, 并通过与调和中的对象数量相当的一些帧而延伸的单个时间轴来表示。动画从调和的起始对象开始, 起始对象在变换为结束对象时横跨舞台。

图 18-8 所示为制作第 1 帧中的动画调和使调和跨越多帧, 并产生一个形状不断变化的动画对象。

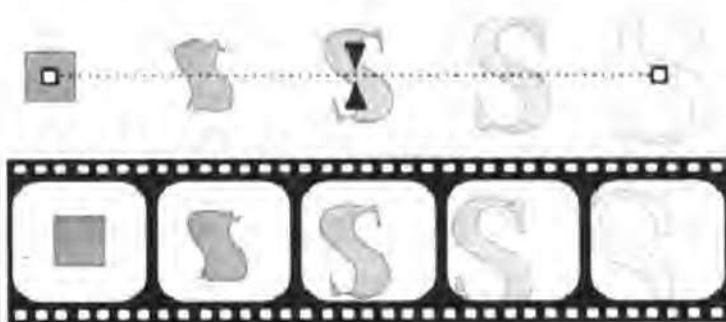


图 18-8

如果要使动画沿特定路径, 可将调和附加到路径上。

沿路径制作调和动画将产生一个沿创建的路径移动且形状不断变化的动画对象, 如图 18-9 所示。

动画调和增加电影的文件大小。如果要使对象的形状随时间的推移而变化但又不改变对象的类型, 建议使用变换手段。

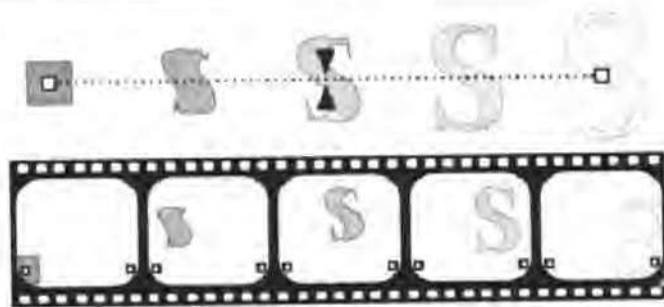



图 18-9


如何制作动画调和

- (1) 选择调和 .
- (2) 单击电影 ▶ 从调和创建序列。



在时间轴泊坞窗中，动画调和显示为动画对象，而且它拥有单独的时间轴。

如何沿路径制作动画调和

- (1) 绘制路径。
 - (2) 选择调和 .
 - (3) 单击电影 ▶ 附加到路径。
- 指针变为一个曲形箭头。
- (4) 单击路径。
 - (5) 单击电影 ▶ 从调和创建序列。

18.7 自群组创建动画序列

可以从静态对象群组创建动画。这样就可以形成群组内的每个对象都在电影的独立帧内出现的效果。播放电影时，对象逐一显示和消失。

还可以交错排列电影中的对象外观，但是要将群组中每个对象的生命周期保留在电影中。这样就可以形成随时间的推移而创建对象群组的效果。例如，在第1帧中添加一个简单的对象，以后每帧再递加一个对象，直到整个剪贴画对象都被显示出来，以此就能形成一幅剪贴画。

要创建逐帧动画，可以在一个帧内将对象进行排列和群组，然后通过从群组创建序列制作其动画效果。

如何从群组创建动画序列

- (1) 选择对象群组。
- (2) 单击电影 ► 从群组创建序列。

如果要使对象在出现之后便一直保留在电影中,请在时间轴泊坞窗中,将与每个对象相关联的黑点拖至群组的结束帧。


18.8 逐帧制作动画

通过逐帧制作动画可以完全控制对象及时变化的方式,并且可以激活不能变换的对象属性和效果。

要逐帧制作动画,可以将对象时间轴中的所有帧转变为关键帧,然后对每个关键帧处的对象进行编辑。

逐帧制作动画将大大增加电影的文件大小。要使文件最小,应尽可能使用变换或创建序列。

如何逐帧制作动画对象

- (1) 选择一个对象。
- (2) 在时间轴泊坞中,单击对象时间轴中除开始帧以外的帧。
如果对象只存在于一个帧里,请拖动与对象相关联的黑点以延长其生命周期。
- (3) 单击时间轴泊坞窗中的“插入关键帧”按钮.
- (4) 修改舞台上的对象。
- (5) 重复步骤(2)~(4),直到对象时间轴中的每一帧的对象都被修改。

如何变换限制

变换对象时,Corel R.A.V.E.通常对创建平滑变更的关键帧之间的对象属性进行变换。但是,对象的某些属性、轮廓与填充以及某些效果属性无法变换,而是在关键帧上突然改变。要确保特性及效果属性发生变化的对象中的平滑动画效果,必须逐帧制作动画对象,逐帧制作动画页。

表 18-2 和表 18-3 分别列出了无法变换的对象属性以及交互式效果的属性。

表 18-2

对象属性	不能变换的对象属性的特性
对象的轮廓	对象的角形状；开放路径的线条端头与线尾形状；填充之后按钮；随图像缩放按钮
均匀填充	填充的颜色模型
喷泉式填充	喷泉式填充类型
图样填充	图样填充类型
底纹填充	底纹填充类型；随对象变形按钮；填充图块镜像按钮
文本环绕与偏移	所有文本环绕和偏移

表 18-3

效果	不能变换的效果的特性
艺术笔	预设笔触类型
画笔类型	对象喷涂属性；对象、对象顺序、旋转角度以及对象偏移之间的间距
阴影	阴影的羽化方向和羽化边缘
透镜	透镜类型
立体化	立体化类型，灭点属性，灭点对象或页面，颜色类型，添加或移除光源
闭合多个线段	此动作不能变换

第 19 章 动画文字

Corel R.A.V.E.应用程序通过改变文字在其生命周期内在某些帧中的位置和形状,可以使电影中的文字舞动起来。

本章涉及的知识如下:

- 变换文字
- 创建动画文字效果

19.1 变换文字

Corel R.A.V.E.通过沿路径变换文字可以使文字舞动起来。还可以变换文字的属性,如垂直放置以及与路径的距离等。

图 19-1 所示为沿路径移动文字时变换文字的属性。

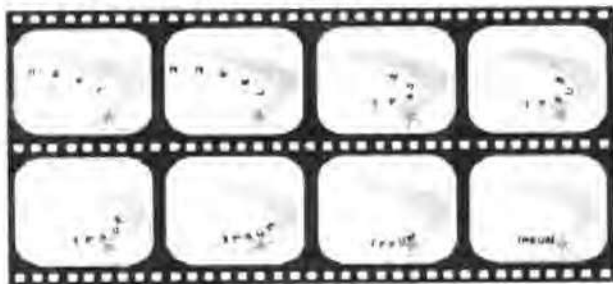




图 19-1

通过将文字作为一个对象来处理,Corel R.A.V.E.不沿路径对文字进行变换,也可以让文字舞动起来。

如何沿路径移动文字

- (1) 绘制路径。
- (2) 单击文字工具 , 然后在路径上移动指针。当指针变成嵌合路径指针时,单击对象,然后键入文字。
- (3) 在时间轴泊坞窗中,拖动与路径相关的黑点以延长路径的生命周期。
- (4) 单击文字时间轴上的结束帧。
- (5) 单击电影  插入关键帧。
- (6) 拖动符号以改变文字在路径上的位置。

还可以

沿整个路径移动文字	在时间轴泊坞窗中单击文字名称,然后单击属性栏上的“设置沿全路径的变换”按钮
沿路径旋转文字	在时间轴泊坞窗中单击文字名称,然后单击“属性栏上的相对于路径旋转全部对象”按钮



还可以通过双击一个帧将其改变为关键帧。



如何在路径上变换文字的属性

(1) 在时间轴泊坞窗中,拖动与路径相关的黑点以延长路径的生命周期。相应地,路径上文字的生命周期也就延长了。

(2) 单击文字时间轴上的结束帧。

(3) 单击电影 ▶ 插入关键帧。

(4) 通过编辑文字的任一属性修改画面上的文字。

要改变	请执行以下操作
垂直放置	在属性栏上的“垂直放置”列表框中选择一个设置
文字放置	在属性栏上的“文字放置”列表框中选择一个设置
与路径的距离	在属性栏上的“与路径距离”列表框中选择一个设置
水平偏移	在属性栏上的“水平偏移”列表框中选择一个设置
字距调整	打开形状编辑展开式按钮  , 单击形状工具  , 然后移动节点以改变字符间的距离



不能改变文字方向,也不能将文字改放到路径的另一边。

可以像对其他对象一样,更改文字的大小、填充、轮廓填充、轮廓大小和交互式效果。

19.2 创建动画文字效果

Corel R.A.V.E.可以创建动画文字效果,并可以调和美术字,然后从调和创建动画序列。

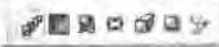


也可以创建键入效果。

图 19-2 所示为沿路径调和两个对象的实例。



图 19-2


如何调和美术字

如果要	请执行以下操作
沿直线调和文字	打开交互式工具展开式按钮  ，然后单击交互式调和工具  。选择第 1 个文字实例，然后拖到第 2 个文字实例上。如要重新设置调和，请在拖动时按 Esc 键
沿手绘路径调和文字	打开交互式工具展开式按钮，然后单击交互式调和工具。选择第 1 个文字实例。按住 Alt，然后拖动来绘制到第 2 个文字实例的线条
使调和嵌合路径	打开交互式工具展开式按钮，然后单击交互式调和工具  。单击属性栏上的“路径属性”按钮。单击新路径。使用曲形箭头，单击要嵌合调和的目标路径
在整个路径上延展调和	选择已嵌合在路径上的调和。单击属性栏上的“杂项调和选项”按钮，然后启用“沿全路径调和”复选框
创建复合调和	使用交互式调和工具，从一个对象拖到另一调和的起始或结束文字实例
从调和创建序列	选择一个调和，然后单击电影 ▶ 从调和创建序列



也可以用对象调和文字。

如何创建键入效果

- (1) 在要开始动画的帧中键入文字。
- (2) 选择文字，然后单击电影 ► 从文字创建序列。
- (3) 选择对象组群，然后单击编辑 ► 复制。
- (4) 在时间轴泊坞窗中，展开对象群组，然后拖动每个字符的时间轴点到该群组时间轴的终点。
- (5) 在时间轴泊坞窗中，单击该群组时间轴的第 3 帧，然后单击编辑 ► 粘贴。
- (6) 选择带有以前的时间轴的对象群组，然后从交互式工具展开式按钮中选择交互式透明度工具 。
- (7) 从属性栏中的“透明度类型”列表框中选择标准，然后在“开始透明度”框中键入 50。
- (8) 单击控制面板上的“播放”按钮 ► 来播放电影。
单击“停止”按钮 ■ 来停止播放电影并做调整。

第 20 章 编辑和预览动画

Corel R.A.V.E.应用程序允许对电影进行修改和预览。

本章涉及的知识如下：

- 使用时间轴
- 使用变换
- 在电影中使用声音
- 在工作区上显示多个帧
- 预览动画


20.1 使用时间轴

通过更改动画对象的时间轴可以按时间修改动画对象变化的方式。可以插入和删除帧。也可以添加、删除和移动关键帧。添加关键帧可以进一步控制对象在起始帧与结束帧之间变化方式；删除关键帧可以按时间移除对对象所做的不需要的修改；而移动关键帧则可以控制变化的速度。

电影中的帧或关键帧可以通过标签标识。当使用功能时，通过帧标签可以方便地引用帧。

也可以通过改变动画对象的生命周期或位移其时间轴来编辑动画对象。移动起始帧、结束帧或同时移动两者可以改变对象的生命周期。位移对象的时间轴可以将该对象移到另一系列的帧中，而不会影响其生命周期。例如，可以位移第 5~20 帧中出现的对象的时间轴，以便对象显示在第 10~25 帧中。

如何插入帧


- (1) 在时间轴泊坞窗中，单击一个帧。
- (2) 单击“插入帧”按钮.
- (3) 在“插入帧”对话框中，在“图文框数”框中键入一个值。
- (4) 启用以下选项之一：

- 当前框架之后
- 当前框架之前



如果当前帧不是至少一个对象的时间轴的一部分，则插入帧不会产生影响。

如何删除帧

- (1) 在时间轴泊坞窗中，单击一个帧。
- (2) 单击“删除帧”按钮.
- (3) 在“删除帧”对话框的图文框数框中键入一个值。
- (4) 启用以下选项之一：
 - 当前帧之后
 - 当前帧之前



如果当前帧不是至少一个对象的时间轴的一部分，则删除帧不会产生影响。

如何添加、删除和移动关键帧

如果要	请执行以下操作
添加关键帧	在对象的时间轴中单击帧，然后单击电影 ► 插入关键帧
删除关键帧	单击对象的时间轴中的关键帧，然后单击电影 ► 删除关键帧
移动关键帧	单击对象的时间轴中的关键帧，然后将其拖放到另一个帧中



不能将关键帧移过对象时间轴的另一个关键帧。

也可以通过双击对象的时间轴中的某个帧来添加关键帧。也可以双击关键帧来删除它。

如何标注帧

- (1) 在时间轴泊坞窗中，单击一个帧。
- (2) 单击电影 ► 标注帧。
- (3) 在“标注帧”对话框的“框架标签名”框中键入一个名称。



对于已标注的帧，时间轴泊坞窗中将显示一个黄色标志。

如何更改对象的生命周期

- (1) 选择对象。
- (2) 在时间轴泊坞窗中，从对象的时间轴中的起始帧拖放到需要的帧中。
- (3) 从对象时间轴中的结束帧拖放到需要的帧中。



对于复合变换, 改变生命周期只影响第一个或最后一个时间轴段。



可以按住 Ctrl 键, 同时拖放起始帧和结束帧来改变一组对象的生命周期。

如何位移对象的时间轴

- (1) 在时间轴泊坞窗中, 选择对象。
- (2) 单击对象时间轴中的中间帧, 然后将其拖放到另一个位置上。



这将位移整个时间轴。



要位移复合变换的时间轴段, 请按住 Ctrl 键, 同时拖放时间轴段中的中间帧。位移时间轴段以后, 请按要求添加或删除周围的帧, 但这只能到下一个关键帧。

20.2 使用变换

变换是指通过变换创建的动画。可以通过调整对象和颜色加速来修改变换的对象变化的快慢。例如, 可以使球在滚向山脚的过程中速度逐渐加大。

利用 Corel R.A.V.E. 可以将变换属性从一个变换复制到另一个变换。变换属性包括对象和颜色加速、旋转控制、颜色控制以及路径属性 (如果适用)。也可以反转变换。例如, 可以反转由红色变为蓝色时从左向右移动的变换对象, 以使它由蓝色变为红色时从右向左移动。反转变换时会反转整个时间轴。

也可以移除变换。一旦移除变换, Corel R.A.V.E. 将删除所有关键帧, 并且对象将保持它在第一个关键帧中的属性。

如何调整对象和颜色加速

- (1) 在时间轴泊坞窗中, 单击变换时间轴中的中间帧。
- (2) 在属性栏上, 单击“对象和颜色加速”按钮。

如果要为颜色和对象属性设置不同的加速速率, 单击“锁定”按钮。

- (3) 移动对象和颜色滑块。



向左移动对象滑竿会加速变换结束时的对象变化, 而向右移动对象滑竿则会加速变换开始时的对象变化。向左移动颜色滑块会加速变换开始时的颜色变化, 而向右移动颜色滑块会加速变换结束时的颜色变化。



按住 Ctrl 键, 同时单击时间轴段中的中间帧, 可以调整复合变换的一段。

如何复制变换属性

- (1) 在时间轴泊坞窗中，单击要复制属性到的变换时间轴中的中间帧。
 - (2) 单击效果 ► 复制效果 ► 变换。
- 指针变为黑色的粗箭头。
- (3) 单击要复制变换属性的变换时间轴中的中间帧。



复制变换属性不会将变换附加到路径中；但是如果两个变换都附加到一条路径中，将复制路径属性。

如何反转变换

- (1) 在时间轴泊坞窗中，单击变换时间轴中的中间帧。
- (2) 单击电影 ► 变换 ► 反转变换。



右击帧，然后单击反转变换，也可以反转变换。

如何移除变换

- (1) 在时间轴泊坞窗中，单击变换时间轴中的中间帧。
- (2) 单击电影 ► 变换 ► 移除变换。



右击帧，然后单击移除变换，也可以移除变换。

20.3 在电影中使用声音

Corel R.A.V.E. 允许导入以 WAV 格式保存的音频文件，从而将声音添加到电影中。

当导入音频文件时，它将在时间轴上跨越一串连续的帧。如同可以编辑电影中的任何其他对象的时间轴一样，也可以编辑音频对象的时间轴。

当播放电影时，声音只在它跨越的帧中播放。可以使声音循环，使其在电影播放过程中重复播放。

还可以通过改变声音文件的生命周期来延展或缩短声音。这样会影响声音播放的速度。裁剪或编辑电影中的声音时需要使用声音编辑应用程序。

通过将声音功能添加到翻滚中可以使声音具备交互性。

如何将声音添加到电影中

- (1) 单击文件 ► 导入。

- (2) 定位到存储该音频文件的文件夹。
- (3) 双击文件名。



声音文件从当前帧开始。



也可以通过将声音文件拖放到工作区来添加声音。

如何在电影中重复声音

- (1) 在时间轴泊坞窗中，单击一个音频对象。
- (2) 单击音频对象名左侧的单放图标。

如何在电影中延展或缩短声音

- (1) 在时间轴泊坞窗中，单击一个音频对象。
- (2) 将音频对象时间轴中的起始帧或结束帧拖到需要的帧中。

20.4 在工作区上显示多个帧

为了使编辑和调整动画对象更加便捷，Corel R.A.V.E. 允许使用洋葱皮效果在工作区上显示连续帧的内容。洋葱皮效果使当前帧中的对象以全色显示，而其他帧中的对象则以线框视图显示。可以设置要显示的帧的范围。


在工作区上显示多个帧以比较不同帧的内容。利用洋葱皮效果可以同时看到多个帧，如图 20-1 所示。在逐帧制作动画时，可以选择不同帧中的对象，然后对齐并分布对象。还可以同时移动和变换电影中的不同动画对象。



图 20-1

如何显示多个帧的内容

- (1) 在时间轴泊坞窗中，单击显示洋葱皮效果

(2) 拖放红色洋葱皮效果手柄  以设置要在工作区上显示的帧的范围。



可以隐藏不编辑的图层，以避免工作区上出现杂乱的轮廓。

20.5 预览动画

可以在 Corel R.A.V.E. 中预览动画，也可以使用 Macromedia Flash 预览在网页浏览器中观看电影。如果电影中含有应用于帧的停止、播放或定位功能，则在 Corel R.A.V.E. 中进行预览时这些将会影响电影的流动。对于含有其他功能的电影，必须使用 Macromedia Flash 预览。观看复杂的动画也应该使用 Macromedia Flash 预览。

在 Corel R.A.V.E. 中播放电影时，电影以回路方式连续播放，而且电影到达最后一帧后将自动从第一帧重新开始播放，除非对帧应用了停止功能。可以随时停止播放电影并查看特定的帧。

在净化电影时，您可以控制速度并在任何一帧处停止。

如何预览动画

如果要	请执行以下操作
播放电影	单击电影 ▶ 控制 ▶ 播放电影
停止播放电影	单击电影 ▶ 控制 ▶ 停止电影
重绕至电影开头	单击电影 ▶ 控制 ▶ 重绕至开头
快进到电影结尾	单击电影 ▶ 控制 ▶ 快进到结尾
移到前一帧	单击电影 ▶ 控制 ▶ 反向跳动一帧
移到下一帧	单击电影 ▶ 控制 ▶ 正向跳动一帧
净化电影	在时间轴泊坞窗中，沿时间轴来回拖放播放头



也可以使用位于绘图窗口左下角的回放控件来控制电影的回放。

也可以使用键盘快捷键预览电影。在 Num lock 模式下，在数字键盘上，按 4 可以重绕，按 6 可以快进，按 1 可以反向跳动一帧，按 3 可以正向跳动 1 帧，按 Enter 键可以播放或停止播放电影。

如何在 Macromedia Flash 中预览电影

- 单击文件 ▶ 在浏览器中预览 Flash。



必须将 Macromedia Flash Player 外挂式插件安装在默认的网页浏览器中。

第 21 章 使用符号和子图形

Corel R.A.V.E.应用程序允许创建对象并将其另存为符号。还可以创建动画符号或子图形。符号和子图形只需定义一次，就可以在电影中多次引用。每次将符号或子图形插入电影中时，都会创建此符号或子图形的一个实例。符号和子图形的定义以及实例相关信息都存储在库中，库是 Corel R.A.V.E. (CLK) 文件的一部分。对在电影中多次出现的对象和动画使用符号和子图形有助于减小文件大小。

本章涉及的知识如下：

- 创建、编辑和删除符号
- 在电影中使用符号
- 创建、编辑和删除子图形
- 在电影中使用子图形
- 在电影之间共享符号和子图形

21.1 创建、编辑和删除符号

符号是定义一次就可以在电影中多次引用的对象。电影中一个符号可以有多个实例，而且不会影响文件大小。因为对符号所做的更改都会被所有实例自动继承，所以使用符号可以使电影编辑更快、更容易。对多次出现的对象使用符号有助于减小文件大小，如图 21-1 所示。

符号是从对象中创建的。将对象转换为符号后，新的符号会被添加到库中，而选定的对象则变为实例。也可以从多个对象中创建一个符号。

可以编辑符号，所做的任何更改都会影响电影中的所有实例。还可以删除库中的符号。



图 21-1

如何将对象转换为符号

- (1) 选择一个或多个对象。
- (2) 单击编辑 ► 符号 ► 新建符号。




符号不能跨越图层。如果将不同图层上的对象转换为一个符号，这些对象会被组合到最顶部的对象图层。



通过将一个或多个现有对象拖到库泊坞窗也可将对象转换为符号。

如何编辑符号


- (1) 从库泊坞窗的符号列表选择一个符号。
- 如果要命名或重命名该符号，请双击该符号的名称框，然后键入名称。
- (2) 单击“编辑符号”按钮.
 - (3) 修改工作区上的对象。
 - (4) 单击绘图窗口左下角的完成编辑符号标签。



对符号所做的更改会自动应用到活动电影中的所有实例。


在符号编辑模式下工作时，不能添加图层或保存电影。



也可以在绘图窗口中选择一个实例，然后单击属性栏上的“编辑符号”按钮来编辑符号。

在编辑符号时，可以插入另一个符号的实例，从而创建一个嵌套的符号。但是不能插入同一个符号的实例。

如何删除符号

- (1) 从库泊坞窗的“符号”列表选择一个符号。
- (2) 单击“删除符号”按钮.



删除的符号会从库中移除，而该符号的所有实例都会从电影中移除。

21.2 在电影中使用符号

可以在电影中插入符号，从而创建符号实例。可以修改符号实例的某些属性（如大小和位置），而不会影响存储在库中的符号定义。可以将一个符号实例还原为一个或多个对象，而仍保留其属性。还可以删除符号实例。

如何插入符号实例

- (1) 通过单击编辑 ► 符号 ► 库，打开库泊坞窗。
- (2) 从“符号”列表选择一个符号。
- (3) 单击“插入”按钮。



也可以通过将符号从库泊坞窗拖到绘图窗口来插入符号实例。

如何修改符号实例

- (1) 选择一个符号实例。
- (2) 进行更改。



如果一个符号包含了多个对象，则符号实例中的所有对象都会被认为属于同一群组。不能修改一个符号实例中的单个对象。
在符号实例中，并非所有属性都可以修改。



选择符号实例后，可以修改属性栏上的多个对象属性。

与在电影中制作其他对象动画一样，也可以制作一个符号实例动画，如图 21-2 所示。

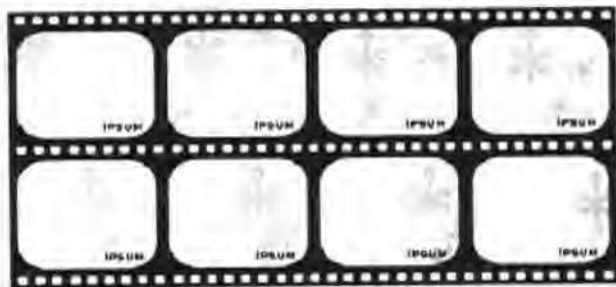


图 21-2

如何将一个符号实例还原为一个或多个对象

- (1) 选择一个符号实例。
- (2) 单击编辑 ► 符号 ► 恢复对象。



符号仍然保留在库中。

已经制作动画的符号实例不可以还原。



右击符号实例，然后单击“恢复对象”命令，也可以将符号实例还原为对象。

如何删除符号实例

- (1) 选择一个符号实例。
- (2) 按 Delete 键。



符号仍然保留在库中。

21.3 创建、编辑和删除子图形

可以使用子图形创建更加复杂的电影。子图形是具有动画效果的符号，有各自的时间轴，且独立于电影的主时间轴。可以使用子图形来创建嵌套动画。例如，可以创建一只穿过屏幕且同时拍打翅膀的鸟。使用子图形就可以很方便地将多个动画事件包含在一部电影中。例如，在一部电影中可以多次引用一个由雪花飘落场景组成的子图形来创建雪花飘飘的背景。子图形也可以用来将电影分成几个可单独编辑的模块。

由于子图形是符号，所以定义一次就可以多次引用。电影中一个子图形可以有多个实例，而且不会影响文件大小。由于子图形只装入一次，因此加快了电影回放的速度。因为对子图形所做的更改都会被所有实例自动继承，所以使用子图形可以使电影编辑更快、更容易。

子图形是从动画对象创建的。将动画对象转换为子图形时，新的子图形会被添加到库中，而选定的对象会变为实例。也可以根据多个动画对象创建一个子图形。

可以编辑子图形，所做的任何更改都会影响电影中的所有实例。还可以删除库中的子图形。

如何将动画对象转换为子图形

- (1) 选择一个或多个动画对象。
- (2) 单击编辑 ► 符号 ► 新建符号。



子图形不能跨越图层。将不同图层上的对象转换为一个子图形时，这些对象会被组合到最顶部的对象图层。

如果一个对象的生命周期为两帧或两帧以上，则无论其是否已制作动画，都将转换为子图形。如果对象的生命周期只有一帧，则它将转换为符号。




将一个或多个动画对象拖放到库泊坞窗，也可以将现有动画转换为子图形。

如何编辑子图形

(1) 从库泊坞窗的符号列表中选择一个子图形。

要命名或重命名该子图形，请双击该子图形的名称框，然后键入名称。

(2) 单击“编辑符号”按钮.


(3) 进行更改。

(4) 单击绘图窗口左下角的完成编辑符号标签。



对子图形所做的更改会自动应用到活动电影中该子图形的所有实例。在符号编辑模式下工作时，不能添加图层或保存电影。




也可以选择工作区上的一个实例，然后单击属性栏上的“编辑符号”按钮来编辑子图形。

应用时间轴中的动作可以控制子图形中的动画。

如何删除子图形

(1) 从库泊坞窗的符号列表中选择一个子图形。

(2) 单击“删除符号”按钮.



删除的子图形会从库中移除，而该子图形的所有实例也都会从电影中移除。

21.4 在电影中使用子图形

可以在电影中插入子图形，从而创建子图形实例。可以修改子图形实例中对象的某些属性（如大小和位置），而不会影响库中子图形的定义。可以将一个子图形实例还原为一个或多个动画对象，而仍保留其属性。还可以删除子图形实例。

将子图形实例插入电影中时，实例的生命周期由子图形的生命周期确定。可以更改电影中子图形实例的生命周期。延长其生命周期可以重复动画，而缩短生命周期则会剪掉动画。改变电影中子图形实例的生命周期不会影响库中子图形的定义；子图形的时间轴独立于电影的主时间轴。也可以变换子图形实例，这样就可以创建嵌套动画。

如图 21-3 所示，子图形用于制作动画的尾部、腿部和躯干（顶部）。大象从

工作区经过时这些动画就会被嵌套进去（底部）。

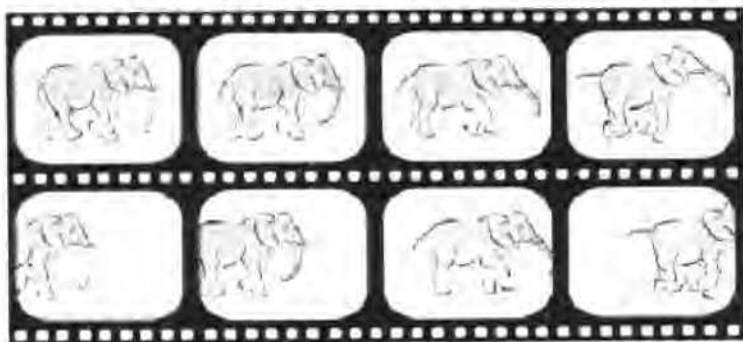


图 21-3

通过使用动作可以控制电影中播放子图形实例的时间和方式。使用指定目标参数可以将电影中的某些动作指向子图形实例。

如何插入子图形实例

- (1) 通过单击编辑 ► 符号 ► 库打开库泊坞窗。
- (2) 从“符号”列表选择一个子图形。
- (3) 单击“插入”按钮。



也可以通过将子图形从库泊坞窗拖到工作区来插入子图形实例。

如何修改子图形实例

- (1) 选择工作区上的一个子图形实例。
- (2) 进行更改。



如果一个子图形包含了多个对象，子图形实例中的所有对象都会被认为属于同一群组。不能修改一个子图形实例中的单个对象。
在子图形实例中，并非所有的对象属性都可以修改。



选择子图形实例后，可以修改属性栏上的多个对象属性。

如何将一个子图形实例还原为一个或多个动画对象

- (1) 选择一个子图形实例。
- (2) 单击编辑 ► 符号 ► 恢复对象。



子图形仍保留在库中。

不能还原已变换到主时间轴内的子图形实例。



右击子图形实例，然后单击“恢复对象”命令，也可以将子图形实例还原为一个或多个动画对象。

如何删除子图形实例

- (1) 选择一个子图形实例。
- (2) 按 Delete 键。



子图形仍保留在库中。

如何更改子图形实例的生命周期

- (1) 在时间轴泊坞窗中，单击一个子图形实例。
- (2) 将子图形实例时间轴上的结束帧拖到所需的帧。
- (3) 将子图形实例时间轴上的起始帧拖动到所需的帧。

如何变换子图形实例

- (1) 在时间轴泊坞窗中，单击一个子图形实例。
- (2) 通过拖动时间轴上的结束帧到所需的帧增加子图形实例的生命周期。

子图形动画自动重复直到遇到新的结束帧。

- (3) 单击子图形实例时间轴上的结束帧或中间帧。
- (4) 单击电影 ▶ 插入关键帧。
- (5) 在工作区上修改子图形实例中的一个或多个对象。



子图形实例中的所有对象都被认为属于同一个群组。不能修改一个子图形实例中的单个对象。

在子图形实例中，并非所有的对象属性都可以修改。



也可以将子图形实例与其他对象合并为群组，再变换到群组中。
双击帧也可以将帧变为关键帧。

21.5 管理集合和库

要使用的大多数符号都已创建，并被存储在库文件中，这些库文件分为不同的集合。

符号管理器泊坞窗始终显示位于本地符号文件夹中的库和集合。可以从网络上的其他方向符号文件夹中添加集合和库。将本地或外部符号插入绘图时，该符号定义的副本会被添加到文档中，但该副本仍保持与源符号的链接。

如何添加集合或库

- (1) 单击窗口 ► 泊坞窗 ► 符号管理器。
- (2) 在目录树中，单击本地符号或网络符号。
- (3) 单击“添加库”按钮。
- (4) 找到并选择相应的集合或库。
- (5) 单击“确定”按钮。



默认情况下，将从库文件的原始位置引用这些文件。如果要库复制到用户符号文件夹中，请启用“在本地复制库”复选框。

如果添加的是集合，可以启用“递归”复选框以包括子文件夹。

如何删除集合或库

- (1) 在符号管理器泊坞窗中，单击集合或库。
- (2) 按 Delete 键。



将从符号管理器泊坞窗的目录树中移除该集合或库，但不会删除文件。

21.6 在电影之间共享符号和子图形

每个 Corel R.A.V.E. 电影都有各自的符号和子图形库，这是 Corel R.A.V.E. (CLK) 文件的一部分。通过复制和粘贴，可以在电影之间共享符号和子图形。将符号和子图形复制到剪贴板不会将原始符号和子图形从库中删除。

也可以将符号或子图形的实例复制到剪贴板或从剪贴板复制出来进行粘贴。粘贴实例会将符号或子图形放置到库中，同时也将符号或子图形的实例放置到电影中。随后的粘贴会将其他符号或子图形的另一个实例放置到电影中，而不会添加到库中。如果将修改过的符号或子图形粘贴到电影中，则新实例仍保留原始实例的属性，库中新符号或子图形的定义仍保留原始符号或子图形的属性。复制和粘贴符号和子图形实例的方式与复制和粘贴其他对象的方式一样。

如何复制或粘贴符号和子图形

如果要

请执行以下操作

将符号和子图形复制到剪贴板

从库泊坞窗的“符号”列表中选择符号和子图形，右击，然后单击复制

从剪贴板粘贴符号和子图形

在库泊坞窗中，右击，然后单击粘贴



如果粘贴的符号或子图形的名称与现有符号或子图形相同，新名称后会附上一个递增值。例如，名称为“徽标”的粘贴符号会被重命名为“徽标 1”。

修改符号实例

符号和子图形实例的以下对象和变换属性可以修改。如果一个符号或子图形包含了多个对象，实例中的所有对象会被统一视为一个单一的对象，如同它们已被合为一个群组一样。

表 21-1 列出了符号实例中可以修改的对象属性。

表 21-1

对象属性	注释
位置	可在属性栏上修改
大小	可在属性栏上修改
缩放	百分比相对于符号定义。可在属性栏上修改
倾斜	请参阅帮助中的“倾斜和延展对象”
旋转角度	可在属性栏上修改
透明度	仅限于均匀透明度。单击“对象属性”泊坞窗中的“符号效果”标签
镜像	可在属性栏上修改
环绕段落文本	单击“对象属性”泊坞窗中的“常规”标签
顺序	可在属性栏上修改
名称	实例名称显示在“时间轴”泊坞窗中。单击两次以更改它。使用动作时为便于指定目标引用，子图形实例必须具有唯一的名称
变换属性	注释
旋转方向	可在随时间的推移来旋转对象上修改
旋转次数	可在随时间的推移来旋转对象上修改
颜色方向	单击对象时间轴上的中间帧后，可在属性栏上修改
路径属性	沿路径移动对象

不支持的对象类型

除了表 21-2 特例外，Corel R.A.V.E. 中的大多数对象都可以转换为符号或子图形。

表 21-2

不支持的对象类型	注释
链接的或嵌入的对象	包括条形码
有未冻结透镜的对象	必须冻结透镜
链接群组中的控制对象	符号中必须包括链接群组中所有相关对象
链接的位图	
放置的PDF或EPS文件	
锁定的对象	对象必须解除锁定
段落文本	
辅助线	
翻滚	虽然不能将翻滚转换为符号，但是可以在翻滚状态中包括一个符号实例
变换的部件	整个对象变换必须转换为子图形

第 22 章 创建交互式对象

Corel R.A.V.E. 可以用来创建称为翻滚的交互式对象，这些对象通常都可用做导航工具。翻滚有时用于指按钮，但不一定是圆的。它们几乎可以从任何形状或对象创建。

本章涉及的知识如下：

- 创建翻滚
- 编辑翻滚
- 在翻滚中重复动画
- 将声音添加到翻滚
- 创建超链接

22.1 创建翻滚

翻滚几乎可以从任何对象或对象群组创建。翻滚是在单击或光标指向它们时外观发生变化的交互式对象。

要创建翻滚，请添加并编辑以下翻滚状态：

- 正常——无相关鼠标活动时的默认翻滚状态。
- 往上——指针位于翻滚上方时触发。
- 往下——单击翻滚时触发。

图 22-1 所示为处于正常、往上和往下状态的简单翻滚。

例如，单击按钮时可以改变按钮的颜色，或者指向按钮时可以显示文本。

还可以为不同翻滚状态的内容制作动画。例如，可以使正常状态下的按钮淡入或淡出，并且在指向按钮时显示旋转文本。

创建翻滚后，可以进行预览。

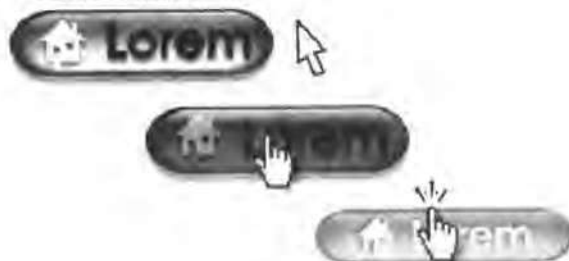


图 22-1

图 22-2 所示为动画翻滚。在往上状态下, 文本将淡入和淡出, 并且其大小将改变。在往下状态下, 房屋将旋转。

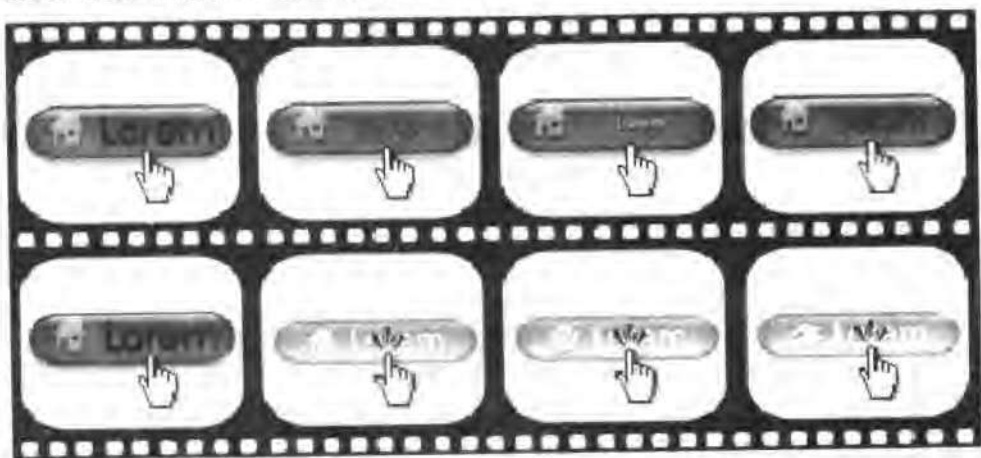


图 22-2

如何创建翻滚

- (1) 在时间轴泊坞窗中, 选择一个对象或对象群组。
- (2) 单击效果 ▸ 翻滚 ▸ 创建翻滚。
- (3) 单击效果 ▸ 翻滚 ▸ 编辑翻滚。

屏幕显示因特网工具栏。

- (4) 在因特网工具栏上, 从“活动翻滚状态”列表框中选择一种翻滚状态。
- (5) 通过添加、移除或修改对象来编辑翻滚状态。
- (6) 单击效果 ▸ 翻滚 ▸ 完成编辑翻滚。



也可以通过单击绘图窗口左下角的完成编辑翻滚标签来完成对翻滚的编辑。

也可以从因特网工具栏上获取创建翻滚、编辑翻滚和完成编辑翻滚。

如何制作翻滚动画

- (1) 在时间轴泊坞窗中, 单击某种翻滚。
- (2) 单击效果 ▸ 翻滚 ▸ 编辑翻滚。
- (3) 单击下列标签之一:

- 正常
- 往上

- 往下

(4) 使用挑选工具选择工作区上的一个或多个对象。

(5) 变换任何对象的属性或交互式效果。

(6) 单击效果 ► 翻滚 ► 完成编辑翻滚。



各种翻滚状态中的所有对象必须存在于翻滚的整个生命周期之中。否则，它们可能不会按照需要显示。

如何预览翻滚

(1) 在时间轴泊坞窗中，单击翻滚。

(2) 单击因特网工具栏上的“翻滚活动预览”按钮。

如果对翻滚使用了动画效果，单击电影 ► 控制 ► 播放电影以预览动画。

如果翻滚包含子图形，请单击文件 ► 在浏览器中的预览 Flash 以预览动画。



要继续处理，请在完成翻滚测试后禁用预览翻滚效果按钮。

22.2 编辑翻滚

在 Corel R.A.V.E. 中可以改变单个翻滚状态的内容以便随时编辑翻滚。可以在翻滚状态中修改任何对象。

如果不再需要翻滚状态，可以删除翻滚内容从而将它移除。例如，删除翻滚的往下状态会产生一种翻滚，单击时它不会发生变化。

还可以再制翻滚状态以增加空状态的稠密度。例如，再制指向翻滚状态将使空的往下状态稠密度提高，并产生一个无论在单击还是指向它时都具有相同外观的按钮。

如何编辑翻滚状态

(1) 在时间轴泊坞窗中，单击某种翻滚。

(2) 单击效果 ► 翻滚 ► 编辑翻滚。

(3) 在因特网工具栏上，从“活动翻滚状态”列表框中选择一种翻滚状态。

(4) 编辑工作区上的对象。

(5) 单击效果 ► 翻滚 ► 完成编辑翻滚。

还可以	请执行以下操作
删除翻滚状态	在编辑翻滚模式下，从活动翻滚状态列表框中选择一种翻滚状态，然后单击“删除翻滚状态”按钮
再制翻滚状态	在编辑翻滚模式下，从活动翻滚状态列表框中选择一种翻滚状态，然后单击“再制状态”按钮



一种翻滚状态只有在其后续翻滚状态为空时才能再制。正常将再制到往上或往下，并且往上将再制到往下。

在一种翻滚状态下删除所有对象与删除该状态本身具有相同效果，输入该状态将不发生任何变化。其他状态不受影响。



右击翻滚，然后单击编辑翻滚，也可以编辑翻滚。要完成编辑翻滚，请右击翻滚，然后单击完成编辑翻滚。

22.3 在翻滚中重复动画

通过循环动画效果，可以在翻滚状态下重复动画效果。例如，指向翻滚可以产生使文本不停跳跃和闪烁的翻滚效果。

可以整体循环翻滚效果。循环翻滚不断重复翻滚状态，以便翻滚状态在电影的播放过程中持续存在。

可以循环任何单个翻滚状态。循环翻滚状态可以在翻滚时间轴持续过程中重复一切。翻滚状态循环的次数取决于翻滚时间轴的长度。

可以在翻滚状态中循环对象。在翻滚状态中循环对象可以在翻滚状态的持续过程中重复对象的动画。翻滚状态中的对象循环的次数取决于翻滚状态的生命周期。

如果翻滚含有子图形，则默认情况下，子图形在导出为 Macromedia Flash (SWF) 文件格式时循环。

如何循环翻滚

- (1) 在时间轴泊坞窗中，单击某种翻滚。
- (2) 单击翻滚名称左侧的单放图标。



循环翻滚以后，单放图标更改为循环箭头图标。

如何循环翻滚状态

- (1) 在时间轴泊坞窗中，单击某种翻滚。

- (2) 单击效果 ► 翻滚 ► 编辑翻滚。
- (3) 在因特网工具栏上, 从“活动翻滚状态”列表框中选择一种翻滚状态。
- (4) 在时间轴泊坞窗中, 单击翻滚状态名称左侧的单放图标。



只有在翻滚状态的时间轴短于翻滚时间轴时, 翻滚状态才会循环。
循环翻滚状态后, 单放图标更改为循环箭头图标。

如何在翻滚状态中循环对象

- (1) 在时间轴泊坞窗中, 单击某种翻滚。
- (2) 单击效果 ► 翻滚 ► 编辑翻滚。
- (3) 在因特网工具栏上, 从“活动翻滚状态”列表框中选择一种翻滚状态。
- (4) 在时间轴泊坞窗中, 双击选定的翻滚状态。
- (5) 单击一个对象。
- (6) 单击要循环的对象左侧的单放图标。



只要在对象时间轴短于翻滚状态的时间轴时, 对象才会循环。
循环对象以后, 单放图标更改为循环箭头图标。



单击循环箭头图标, 可以停止循环对象。图标会变回单放图标。

22.4 将声音添加到翻滚

将声音添加到翻滚中, 就让声音文件与通过指向或单击方式激活的翻滚状态产生了关联。如果该状态不是活动状态, 声音便停止。例如, 指向翻滚可能首先会产生悦耳的音调, 音调在单击翻滚或指向其他地方时停止。将声音添加到翻滚时, 是在添加声音功能。

如何将声音添加到翻滚

- (1) 在时间轴泊坞窗中, 单击某种翻滚。
- (2) 在因特网工具栏上, 从“活动翻滚状态”列表框中选择下列翻滚状态之一:
 - 往下
 - 往上
- (3) 从因特网工具栏上的“功能”列表框中选择声音。
- (4) 单击因特网工具栏上的“声音文件”按钮。

(5) 在“打开”对话框中，选择存储该声音文件的文件夹。

(6) 双击文件名。



仅支持未压缩的 WAV 文件格式。请勿将声音添加到正常翻滚状态中。

22.5 创建超链接

利用 Corel R.A.V.E. 可以从电影中的翻滚和其他对象中创建超链接。超链接是可以连接到因特网上发布的任何文件的文本、绘图或图像。

如果要链接到因特网上发布的某个文档，必须给选定的对象指定将该文档的 URL（如 <http://www.corel.com/support/faq>）。这将自动创建一个与 URL 链接的可单击区域（称为“热点”）。可以用对象的形状或对象周围的装订框来定义热点区域。也可以显示热点区域，并改变其交叉阴影图样和背景的颜色，以便于识别。在 Corel R.A.V.E. 中，这种交叉阴影便于视觉观察，但导出的文件中都不包括。

利用 Corel R.A.V.E. 可以选择如何在网页浏览器中显示链接的文档。例如，可以让浏览器在新窗口或当前帧中打开文档。

可以将注释添加到超链接。当指针移到超链接上方时，注释显示在网页浏览器状态栏中。

从翻滚创建超链接时，就是在添加 URL 功能。

如何将对象链接到 URL

(1) 选择一个对象。

(2) 从因特网工具栏上的“功能”列表框中选择 URL。

如果没有显示“因特网”工具栏，可以单击窗口 ► 工具栏 ► 因特网来显示。

(3) 在“因特网地址”列表框中键入 URL，包括前缀（<http://> or <ftp://>）。

(4) 从“目标框架”列表框中选择下列目标选项之一：

- Blank ——在新浏览器窗口中打开 URL。
- Parent ——在含有超链接的帧的父帧中打开 URL。
- Self ——在当前帧中打开 URL。
- Top ——在浏览器的根帧中打开 URL。

还可以	请执行以下操作
选择热点的形状	打开热点展开工具栏,然后启用定义热点时使用的选项之一:框的部分
选择热点的交叉阴影颜色	打开热点展开工具栏,然后单击交叉阴影颜色挑选器上的一种颜色
选择热点的背景颜色	打开热点展开工具栏,然后单击背景颜色挑选器上的一种颜色
添加注释	打开 Alt 注释展开工具栏,然后在 Alt 注释框中键入注释

第 23 章 使用行为

Corel R.A.V.E.应用程序可以使用行为来与电影进行交互。行为是应用于电影中的帧或对象的命令。当应用于帧时，行为就在某个特定的时间点执行。当应用于对象时，行为就在用户与对象进行交互时执行。可以使用行为来创建交互式图表、演示文稿、简介短片和定位系统，然后再将它们导出为 Macromedia Flash 格式。例如，可以在等待主体电影装载时播放一段动画短片，或者让用户定位至电影的不同部分。

在创建交互式电影时，可以使用 Macromedia Flash 预览功能在 Web 浏览器中观看电影。

本章涉及的知识如下：

- 播放、停止和控制电影
- 控制质量、可视性和声音
- 装载和卸载电影
- 添加声音和超链接
- 添加和移除行为
- 查看和编辑行为

23.1 播放、停止和控制电影

使用播放、停止、转至和等待装载行为可以控制电影的播放过程。默认情况下，电影从第 1 帧开始播放，并逐帧连续播放直到时间轴的末尾。播放和停止行为可以强行使电影在特定点处开始或停止。转至行为可以用来跳到某一帧，而不是顺序执行下一帧。利用等待装载行为可以预载内容，有助于在 Macromedia Flash 播放器中优化回放。例如，在下载电影的其他部分时，可以使用等待装载播放动画短片，并显示“正在装载 ...”字样。

播放和停止

播放和停止行为可应用于帧或翻滚状态。当应用于帧时，电影在到达该帧时就开始或停止播放。如果播放或停止行为应用于翻滚状态，电影将在激活该状态时开始或停止播放。例如，可以创建翻滚状态按钮，单击时即停止电影的播放。如果电影已经在播放，播放行为就不起作用。如果电影已经停止，停止行为也不起作用。

转至

转至行为可应用于帧或翻滚状态。当应用于帧时，可以在电影中创建循环播放。当应用于翻滚状态时，可以退出循环播放或定位至电影的另一部分。转至行为可以将播放头移至某一特定帧。通过帧标签、帧编号或相对帧来指定具体的帧。例如，可以强制播放头移至标签为“开始”的帧，移至第 20 帧，前移 5 帧或后移 8 帧。

等待装载

等待装载行为只能应用于帧。该命令使电影进入停止与等待状态，直到电影或特定内容装入后才开始播放。默认参数为 0，表示装入整部电影前电影处于暂停状态。通过指定帧标签或帧编号可以等待装载特定帧，或者可以等待装载特定的小精灵。等待装载行为可以与转至行为配合使用，这样一旦装入电影即可播放主要部分。在已应用了等待装载行为的帧中插入小精灵实例，还可以在装载电影时播放动画。

使用“指定”目标参数

默认情况下，播放、停止和转至行为应用于当前电影的主时间轴。可以使用“指定”目标参数可以将这些行为指向小精灵实例。这样就可以控制小精灵如何以及何时在电影中播放。

添加、编辑和预览行为

在 Corel R.A.V.E. 中播放电影时可以查看播放、停止、转至行为的效果。如果电影包含等待装载行为，可以使用 Macromedia Flash 预览在 Web 浏览器中观看电影。

23.2 控制质量、可视性和声音

使用切换高质量行为可以在 Flash 播放器中在高质量和低质量之间切换。关闭高质量就关闭了光滑处理，因此会降低电影的图像质量，但可以提高那些包含复杂图像的电影的回放速度。打开高质量就打开了光滑处理，可以提高图像的质量，但会降低包含复杂图像的电影的回放速度。

使用显示/隐藏行为可以隐藏或显示符号或小精灵。当应用于翻滚状态时，显示/隐藏行为让用户可以控制要显示电影的哪一部分。例如，一张地图可以根据用户选择显示不同的信息，如图 23-1 所示。

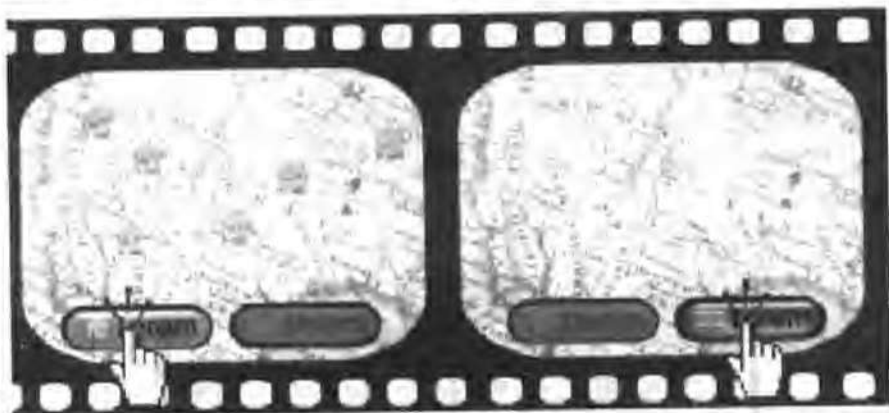


图 23-1

使用停止所有声音行为可以禁用电影的声音。

3 种行为都可以应用于帧或翻滚状态。添加显示 /隐藏行为时，必须选择一个目标符号或小精灵。停止所有声音和切换高质量行为没有参数。

23.3 装载和卸载电影

在电影中使用装载电影行为可以装载和播放保存为 Macromedia Flash 文件格式 (SWF) 的另一部电影。通过指定已保存的 Flash 文件可以将装载电影行为应用于帧或翻滚状态。如果该行为应用于帧，电影在播放头到达指定帧时装入。如果该行为应用于翻滚状态，用户指向或者单击翻滚即可控制何时装入电影。

可以在特定层装载电影，如果想将小精灵用做占位符，可以指定一个小精灵实例，并取一个独特的名称。

23.3.1 电影层

装入的 Flash 电影可以替换另一部电影或与其他所有已装入的电影同时播放。当装入多部电影时，系统会给每部电影分配一个层。装入的首部电影在第 0 层。该部电影是主电影，决定其他所有已装入电影的舞台大小、背景和帧频。默认情况下，电影装入下一可用层。也可以指定某一层来改写这一默认设置。如果指定的层已包含电影，该层上的电影将被替换。如果指定的是第 0 层，在新电影装入第 0 层之前，所有电影都被卸载。

23.3.2 使用小精灵作为电影的占位符

将“装载电影”和“卸载电影”行为应用于翻滚按钮可以让用户控制播放哪

部电影。如果想进一步控制舞台上已装入电影的大小和位置，可以使用小精灵作为占位符。以确保电影在电视屏幕上播放，如图 23-2 所示。例如，可以在舞台的特定区域创建一个既不包含填充也不包含轮廓的矩形，再延长其生命周期并将其转换成小精灵。可以在电影中插入该小精灵的实例，并取一个独特的名字（如“电影屏幕”），然后再装入电影以替换小精灵。装入的电影只在“电影屏幕”小精灵实例以前占据的位置播放，而不占用整个舞台。



图 23-2

可以将卸载电影行为添加至帧或翻滚状态。在添加卸载电影行为时，必须指定要卸载的电影所在的层或该电影替换的小精灵实例的名称。

23.4 添加声音和超链接

可以在上翻与下翻翻滚状态中添加声音行为。当指向（上翻状态）或单击（下翻状态）翻滚状态时，开始播放声音文件。添加声音行为时，声音文件被嵌入 Corel R.A.V.E. 文件。

可以将 URL 行为添加至帧、翻滚状态或对象。当 URL 行为应用于帧时，在播放头到达指定帧时，URL 即被装入 Web 浏览器。当 URL 行为应用于翻滚状态并激活指定的状态时，URL 即被装入 Web 浏览器。可以将一个应用了 URL 行为的对象视为一个两态翻滚，即正常和下翻。该行为应用于下翻状态，在单击对象时 URL 即被装入 Web 浏览器。

23.5 添加和移除行为

可以将行为添加至以下项目：

- 帧——行为在播放头到达指定帧时被启动。
- 翻滚状态——行为在指定的翻滚状态激活时被启动。
- 对象——行为在单击对象时被启动。

对特定的帧、翻滚状态或对象添加多种行为时，这些行为按应用顺序执行，但是可以对顺序进行调整。行为顺序很重要，因为一种行为可以影响到另一种行为的执行。例如，如果某一帧依次应用了等待装载、转至和停止行为，则永远不会执行停止行为，因为转至行为已将播放头移到另一帧上。同样，如果在声音行为前执行了停止所有声音行为，声音行为就不起任何作用，因为声音已被禁用。

还可以选择移除行为。

表 23-1 列出了每种行为、行为可应用于的对象、行为的参数以及详细信息来源。

表 23-1

行为	可应用于	参数	详细信息
播放	帧，翻滚状态	“指定”目标（可选）	播放、停止和控制电影
停止	帧，翻滚状态	“指定”目标（可选）	播放、停止和控制电影
转至	帧，翻滚状态	帧标签，帧编号或相关帧“指定”目标（可选）	播放、停止和控制电影
等待装载	帧	帧标签，帧编号或小精灵（默认至整部当前电影）	播放、停止和控制电影
停止所有声音	帧，翻滚状态	无	控制质量、可视性和声音
切换高质量	帧，翻滚状态	无	控制质量、可视性和声音
显示/隐藏	帧，翻滚状态	目标（符号或小精灵）	控制质量、可视性和声音
装载电影	帧，翻滚状态	URL 或 SWF 文件的本地路径 层编号或小精灵（可选）	“装载和卸载电影”
卸载电影	帧，翻滚状态	层编号或小精灵	“装载和卸载电影”
声音	翻滚状态（上翻或下翻）	声音文件的路径	添加声音和超链接
URL	帧，翻滚状态，对象	URL，目标（浏览器窗口和帧选项），注释和热点选项	添加声音和超链接

如何将行为添加至帧

- （1）在时间轴泊坞窗中，单击一个帧。
- （2）单击电影 ► 行为。
- （3）在“行为”对话框的“行为”列表框中选择一种行为。
- （4）指定所需的设置。

如果要给帧分配标签，请在“帧标签名称”框中键入标签名。

- （5）单击“应用”按钮。



在时间轴泊坞窗中，会在当前帧的行为时间轴里显示绿色行为图标。如果对帧应用了不止一种行为，这些行为将按照应用顺序执行。“行为”对话框的右侧框按应用顺序从上到下列出了这些行为。



从列表中选择行为，再单击“上移一个”按钮或“下移一个”按钮，可以调整行为的顺序。

如何将行为添加至翻滚状态

(1) 单击一个翻滚。

如果没有出现因特网工具栏，单击窗口 ► 工具栏 ► 因特网就可以使之出现。

(2) 从因特网工具栏的当前翻滚状态列表框中选择一种状态。

(3) 单击电影 ► 行为。

(4) 在“行为”对话框的“行为”列表框中选择一种行为。

(5) 指定所需的设置。

(6) 单击“应用”按钮。



在时间轴泊坞窗中，翻滚名称旁边的绿色行为图标表示当前翻滚状态已被应用了某种行为。

如果对翻滚状态应用了不止一种行为，这些行为将按应用顺序执行。行为对话框的右侧框按应用顺序从上到下列出了这些行为。



从列表中选择一种行为，再单击“上移一个”按钮或“下移一个”按钮，可以调整行为的顺序。

如何将 URL 行为添加至对象

(1) 单击一个对象。

(2) 单击电影 ► 行为。

(3) 从“行为”对话框中的“行为”列表框中选择 URL。

(4) 指定所需的设置。

(5) 单击“应用”按钮。



对象不能为符号实例。

在对间轴泊坞窗中，对象名称旁边的绿色行为图标表示对象已被应用了某种行为。

如何从帧中移除行为

- (1) 在时间轴泊坞窗中，单击一个帧。
- (2) 单击电影 ▶ 行为。
- (3) 从“行为”对话框的右侧列表中选择一种行为。
- (4) 单击“删除”按钮。



还可以右击帧，然后再单击“行为”命令来打开“行为”对话框。


如何从翻滚状态移除行为

- (1) 单击一个翻滚。

如果没有出现因特网工具栏，单击窗口 ▶ 工具栏 ▶ 因特网就可以使之出现。

- (2) 在因特网工具栏上，从“当前翻滚状态”列表框中选择一种状态。
- (3) 单击电影 ▶ 行为。
- (4) 从“行为”对话框的右侧列表中选择一种行为。
- (5) 单击“删除”按钮。




还可以通过单击时间轴泊坞窗中的“行为”按钮来打开“行为”对话框。

如何从对象移除 URL 行为

- (1) 单击对象。
- (2) 单击电影 ▶ 行为。
- (3) 从“行为”对话框的右侧列表中选择 URL 行为。
- (4) 单击“删除”按钮。



还可以通过单击时间轴泊坞窗中的“行为”按钮来打开“行为”对话框。

23.6 查看和编辑行为

一旦行为被应用，就可以查看或更改其设置。例如，可以查看转至行为将跳到哪一帧，更改声音行为的聲音文件，或更改显示/隐藏行为以显示或隐藏不同的符号。

如何查看或编辑应用到帧的行为

- (1) 在时间轴泊坞窗中，单击一个帧。
- (2) 单击电影 ► 行为。
- (3) 从“行为”对话框的右侧列表中选择一种行为。

如果要编辑行为，请更改所需设置，然后单击“应用”按钮。



还可以通过双击帧的行为时间轴中的绿色行为图标来查看或编辑应用到帧的行为。

如何查看或编辑应用到翻滚状态的行为

- (1) 单击一个翻滚状态。

如果没有出现因特网工具栏，单击窗口 ► 工具栏 ► 因特网就可以使之出现。

- (2) 从因特网工具栏的“当前翻滚状态”列表框中选择一种状态。
- (3) 单击电影 ► 行为。
- (4) 从“行为”对话框的右侧列表中选择一种行为。

如果要编辑行为，请更改所需设置，然后单击“应用”按钮。



还可以通过双击时间轴泊坞窗中翻滚名称旁边的绿色行为图标来查看或编辑应用到当前翻滚状态的行为。

如何查看或编辑应用到对象的 URL 行为

- (1) 单击一个对象。
- (2) 单击电影 ► 行为。
- (3) 从“行为”对话框右侧列表中选择 URL 行为。

如果要编辑行为，请更改所需设置，然后单击“应用”按钮。



还可以通过双击时间轴泊坞窗中对象名称旁边的绿色行为图标来查看或编辑应用到对象的 URL 行为。

第 24 章 导出和发布电影

利用 Corel R.A.V.E. 应用程序可以将电影导出并发布到万维网。

本章涉及的知识如下：

- 导出电影
- 将电影发布到万维网

24.1 导出电影

Corel R.A.V.E. 允许用以下文件格式导出电影：

- **Macromedia Flash (SWF)** ——是保持电影中的动画、交互性、声音以及功能的主要格式。
- **GIF 动画** ——可以将电影导出为基于位图的图形交换格式 (Graphics Interchange Format)。GIF 格式对于简单动画很有用。不支持交互性、声音和功能。
- **Video for Windows (AVI)** (仅适用于 Windows) ——可以导出能在视频编辑应用程序中打开的电影。不支持交互性、声音和功能。
- **QuickTime (MOV)** ——可以将电影导出为 QuickTime 格式。QuickTime 格式保留动画。不支持交互性、声音和功能。

将电影导出为 Macromedia Flash 格式时，可以调整过滤器设置来控制导出文件的质量和大小。您可以确定位图设置、优化电影中的对象以减小文件大小并设置导出电影的帧大小。如果已经将声音添加到翻滚或将音频图层添加到电影中，可以确保其随电影一起导出。同时，可以保护导出的 Macromedia Flash 文件，以免导入。

如果对导出设置感到满意，则可以将其另存为预设供以后使用。

如何将电影导出为 Macromedia Flash 文件格式。

- (1) 单击文件 ► 导出。
- (2) 选择要保存该文件的文件夹。
- (3) 在“文件类型”列表框中，选择 Macromedia Flash。
- (4) 在“文件名”框中键入文件名，然后单击“导出”按钮。
- (5) 在“Flash 导出”对话框中，指定需要的导出设置。

如果要将设置另存为预设，单击“添加预设”按钮，然后在“设置名称”框

中键入名称。



在导出之前，单击“Flash 导出”对话框中的“预览”按钮，可以在网页浏览器中预览 Macromedia Flash 电影。这就要求安装 Macromedia Flash Player 外挂式插件，该外挂式插件位于应用程序的磁盘 1 中。

如何将电影导出为 GIF、Video for Windows 或 QuickTime 文件格式

(1) 单击文件 ► 导出。

(2) 选择要保存该文件的文件夹。

(3) 在“文件名”框中键入文件名。

(4) 在“文件类型”列表框中选择一种文件格式。

(5) 启用下列任一复选框：

- 只是选定的——仅保存选择的对象。只有至少选定一个对象时，此选项才可用。
- 裁剪到工作区——将对象裁剪到工作区。
- Web_safe_filenames——以下划线替换文件名中的空格。以适合基于 Web 的文件名的字符替换特殊字符。
- 不显示过滤器对话框——允许为选定的文件格式（或过滤器）使用默认设置，而无须打开其对话框。

(6) 单击“导出”按钮。

如果选定文件格式的对话框打开，请指定需要的导出设置。



Video for Windows 格式只能在 Windows 中使用。

24.2 将电影发布到万维网

Corel R.A.V.E. 可以通过将电影导出为 Macromedia Flash 格式，然后在按模板自动生成的 HTML 文件中引用电影，从而将电影发布到 Web。

默认情况下，Corel R.A.V.E. 使用电影尺度来设置 HTML 文件中的图像大小。可以指定宽度和高度值从而覆盖此默认值。

将电影发布到 Web 时，可以设置各种选项。可以选择连续循环播放电影，显示 Macromedia Flash Player 外挂式控制菜单，或者控制动画回放的质量。如果不希望电影在打开 HTML 文档时就开始播放，可以一开始就暂停播放电影。也可以通过将导出的电影与 HTML 文档左、右、上、下对齐方式，在 HTML 文档中设置导出电影的位置。

可以使用印前检查的功能来确定潜在的导出问题。印前检查可以检查 Macromedia Flash 文件并显示问题和解决方法的概要。也可以在导出电影之前在因特网浏览器中预览电影。

产生的 HTML 代码可以在 HTML 编辑应用程序中进行编辑。

如何将电影到发布 Web

- (1) 单击文件 ► 发布到 Web。
- (2) 选择要存储该文件的文件夹。
- (3) 在“文件名”框中键入文件名，然后单击“导出”按钮。
- (4) 在“Flash 导出”对话框中，单击“常规”标签，然后指定需要的选项。
- (5) 单击 HTML 标签，然后指定需要的选项。

还可以

让图像尺寸匹配电影尺寸	启用 HTML 标签下的“匹配电影”复选框
设置图像的尺度	禁用匹配电影复选框，然后在宽度和高度框中键入数值
检查可能存在的导出问题	单击“问题”标签，然后单击错误或警告
导出电影之前在因特网中预览电影	单击常规页面中的预览。要在浏览器中播放或停止播放电影，请右击图像，然后单击“播放”。要启用或禁用循环播放，请右击图像，然后单击“回路”



发布到 Web 时会产生两个文件——HTML 文档和 Flash (SWF) 文件。打开 HTML 文档可以观看 Flash 电影。

要在浏览器中预览 Flash 文件，计算机上必须安装了最新的 Macromedia Flash Player 外挂式插件。



单击 HTML 下的“打开”按钮可以选择 Flash HTML 模板。也可以根据 Flash HTML 模板框中所列的默认文件中的语法创建自己的模板。

如果选择开始时暂停选项，则 HTML 文件将在浏览器中显示电影的第 1 帧。要在浏览器中播放或停止播放电影，请右击图像，然后单击“播放”。要启用或禁用循环播放，请右击图像，然后单击“回路”。

第 25 章 实例教程

以下实例可以帮助更好地学习认识 CorelDRAW 12 的各项操作和相关知识。

教程 1: NISSAN 车标的制作

(1) 选用矩形工具绘制一个矩形，给其边角一定的圆滑度，并填充为 30% 黑色。然后，选用交互式封套工具将其按要求变形，如图 25-1 所示。注意选用封套的单弧模式或非强制式模式。



图 25-1

(2) 在选中对象的情况下选用交互式填充工具 / 射线渐变填充 (由 70% 黑色渐变至白色)。将矩形复制，选用交互式填充工具 / 线性渐变填充 (由 100% 黑色渐变至白色)，并重复第 (1) 步中的交互式封套操作，将其宽度适当加大，使其两者重叠时产生如图 25-2 所示的效果。



图 25-2

(3) 选用文本工具键入 NISSAN 字样，填充为 100% 黑色，将其置于矩形中心位置。然后，按矩形的明暗给其选用交互式填充工具 / 射线渐变填充 (由 100% 黑色渐变至 70% 黑色)，如图 25-3 所示。



图 25-3

(4) 选用椭圆工具绘制两个同心圆，小圆修剪大圆产生以下所需要的圆环图样，内圈圆环的制作同上，两圆环均选用交互式填充工具 / 射线渐变填充 (由 80% 黑色渐变至白色)，注意渐变角度和范围的控制，使其两者产生如图 25-4 所

示的效果。

将其内圈圆环两端加以修剪，使其和外圈圆环产生立体透视效果。



图 25-4

(5) 在两个圆环中间加入一个高光圆环，可以绘制一段圆弧，也可以用第(4)步的绘制方法得到它，高光圆环填充为白色。然后，将3个圆环复制产生如图25-5所示的效果，注意在复制后为了达到更好的效果，建议将复制后圆环的填充角度和范围进行调整。



图 25-5

(6) 为了让其看上去更加逼真，更富有立体感，所以可以按照前面填充所产生的光照效果对下圈圆环做处理。

现在可以加上一个黑色背景，最终效果如图25-6所示。



图 25-6

教程 2：水泡的制作

(1) 选用椭圆工具绘制一个正圆，并使用交互式填充工具/射线渐变填充（由 40%蓝色渐变至白色）如图 25-7 所示。



图 25-7

(2) 选用交互式透明工具/射线渐变填充（由 40%蓝色渐变至白色）使其产生透明，如图 25-8 所示。注意填充角度和范围，一定要保持好立体圆球的感觉。



图 25-8

(3) 绘制一个同样大小的正圆并复制一个，将其两个叠加并将其两者进行修剪就可以得到如图 25-9 左图所示的月牙状。将得到的月牙状复制一个，位置的放置如图 25-9 右图所示。



图 25-9

(4) 将两个月牙状分别用交互式阴影工具加上阴影, 阴影颜色分别为 C 100%, M 20% 和白色, 如图 25-10 左图所示。然后, 将对象和阴影分离就能得到所需要的阴影部分, 如图 25-10 右图所示。



图 25-10

(5) 将得到的两个阴影群组并以前面绘制所得到的正圆为容器进行图框精确裁剪/放置容器中操作, 注意用图框精确裁剪/编辑内容来调整阴影位置。这样水泡泡就有了过渡自然的高光和暗部了。

如果觉得效果还不明显, 可以给它加上一个漂亮的背景来感觉一下效果, 如图 25-11 所示。



图 25-11

教程 3：造型练习——扳手的制作

(1) 选用矩形工具绘制一个矩形，并填充。将矩形转换为曲线并用形状工具编辑节点直至达到需要的形状，如图 25-12 所示。然后，将上述得到的对象垂直镜像并焊接（注：本实例注重造型，色彩随意）。



图 25-12

(2) 现在以对象的两端高度作为直径绘制两个正圆，并进行平行移动，直到两个正圆分别与对象的两端相切且视觉上感觉平滑，如图 25-13 所示。



图 25-13

(3) 这时会发现大圆处的端角超出了正圆的范围，选用矩形工具绘制两个矩形对上述端角进行修剪，如图 25-14 所示。注意，在修剪时矩形的一边、正圆与端角的相切点要准确地重叠在一点上。除去了端角后，把剩下的三者焊接。

现在得到的基本型在后面还要用到，请先将其复制。



图 25-14

(4) 选用多边形工具绘制大小两个六边形，将它们放在两端的中心点。用形状工具对大六边形的节点进行编辑以达到如图效果，然后用它们修剪对象物体，如图 25-15 所示。现在已经看到扳手的雏形了。



图 25-15

(5) 将前面复制过的基本型缩小并用交互式封套工具加以调整，直至能合适地放在扳手的中心位置，如图 25-16 所示。

将其复制并上下错位，让两者进行修剪（注：保留对象物体）。



图 25-16

(6) 将修剪后所得到的对象和保留对象分别填充，如图 25-17 所示。选中扳手主体，选用交互式立体化工具给其加以厚度。



图 25-17

教程 4：阴影特效字

(1) 选用文本工具键入 CorelDRAW 12 字样，填充为 C100，M80，K30，如图 25-18 所示。



图 25-18

(2) 选用交互式阴影工具给其加以阴影，阴影颜色和字体一致，如图 25-19 所示（阴影不透明度：100，阴影羽化度：5，阴影羽化方向：平均）。



图 25-19

(3) 将文字和阴影拆分，并将文字填充为白色，如图 25-20 所示。



图 25-20

(4) 将阴影部分复制并粘贴在字体上面，如图 25-21 所示。



图 25-21

(5) 选中上层阴影，选用位图/艺术笔触/波纹画纸（参数默认不变），如图 25-22 所示。

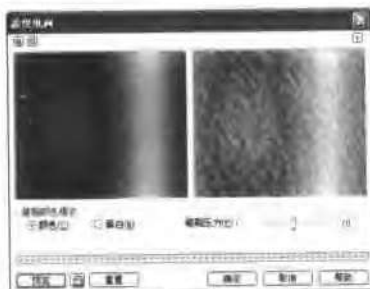


图 25-22

教程 5: 飘扬的红旗

(1) 选用矩形工具和椭圆工具绘制旗杆的基本造型, 如图 25-23 所示, 并画出其高光部。用交互式调和工具分别将高光部和基本型调和 (高光部填充为 M50%, Y100%, 基本型填充为 Y100%)。



图 25-23

(2) 选用矩形工具绘制一个矩形, 填充为 M100%, Y100%, 并将其转化为曲线。然后用形状工具编辑其节点以得到需要的红旗基本型, 如图 25-24 所示。

注: 红旗基本型要求线条流畅, 不要出现不必要的节点。

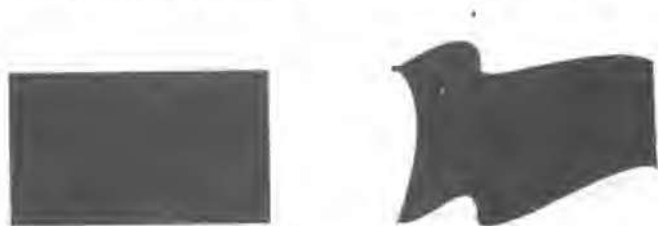


图 25-24

(3) 选用手绘工具绘制一个四边形, 用其与红旗的基本型相交, 如图 25-25 所示。

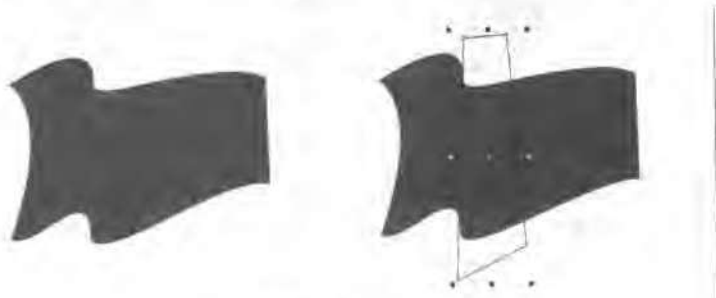


图 25-25

(4) 相交后把所得到的中间部分填充为 M100%,Y100%,K40%，用色彩的深浅来表现出红旗飘动所带来的动感，如图 25-26 所示。



图 25-26

(5) 选用多边形工具绘制五星，并将其放置在红旗左上角。把前面绘制的旗杆配上，飘动的五星红旗就完成了，如图 25-27 所示。



图 25-27

教程 6：插画——咖啡杯

(1) 选用手绘工具把脑海中咖啡杯的总体轮廓绘制出来，然后还是用手绘工具画出咖啡杯的各部分及其装饰性块面，如图 25-28 所示。



图 25-28

(2) 用手绘工具随意绘制两块不规则形状作为背景。选中咖啡杯的总体轮廓，选用效果/轮廓图（向外偏移，层数 1）来绘制一圈白色轮廓，使咖啡杯和背景分离开，如图 25-29 所示。



图 25-29

(3) 选用艺术笔工具/书法笔刷绘制螺旋纹来代表杯中溢出的热气和咖啡的香味(注:也可以用螺旋工具绘制),然后在咖啡杯四周加上一些基本型作为点缀来丰富画面,如图 25-30 所示。



图 25-30

附表 1

CorelDRAW 快捷键列表

命令	快捷键	英文描述
显示		
显示绘制图像的全屏预览	F9	Full-screen Preview
强制重画绘制窗口	Ctrl+W	Refresh Window
在最近使用的两个查看方式间切换	Shift+F9	Toggle Display
显示非打印字符	Ctrl+Shift+C	Show Non-printing Characters
泊坞窗		
打开轮廓泊坞窗	Ctrl+F9	Contour
打开封套泊坞窗	Ctrl+F7	Envelope
打开图形和文字样式泊坞窗	Ctrl+F5	Graphic and Text Styles
打开透视镜泊坞窗	Alt+F3	Lens
包含指定标注尺寸线的属性功能	Alt+F2	Linear Dimensions
打开对象属性泊坞窗	Alt+Enter	Object Properties
打开位置泊坞窗	Alt+F7	Position
打开旋转泊坞窗	Alt+F8	Rotate
打开缩放和镜像泊坞窗	Alt+F9	Scale and Mirror
打开大小泊坞窗	Alt+F10	Size
打开符号和特殊字符泊坞窗	Ctrl+F11	Symbols and Special Characters
打开视图管理器泊坞窗	Ctrl+F2	View Manager
文件命令		
把文本或对象导出成其他格式	Ctrl+E	Export
导入文本或对象	Ctrl+I	Import
创建新绘图文档	Ctrl+N	New Document
打开现存的绘图文档	Ctrl+O	Open
打印当前活动的绘图文档	Ctrl+P	Print
保存当前活动的绘图文档	Ctrl+S	Save
字体命令		
把文本的样式改为粗体	Ctrl+B	Bold
显示全部有效字体的列表	Ctrl+Shift+F	Font List
显示全部有效字体宽度的列表	Ctrl+Shift+W	Font Weights

续表

命令	快捷键	英文描述
把文本的样式改为斜体	Ctrl+I	Italic
把全部文本字符转化为小写字母	Ctrl+Shift+K	Small Caps
把文本的样式改为带下划线	Ctrl+U	Underline
把字体大小减小为上一步磅值	Ctrl+NUMPAD2	Decrease Font Size
显示全部有效字体大小的列表	Ctrl+Shift+P	Font Size
显示全部有效HTML字体大小的列表	Ctrl+Shift+H	HTML Font Size
把字体大小增加为下一步磅值	Ctrl+NUMPAD8	Increase Font Size
使用字体大小列表中下一个字体, 增加字体大小	Ctrl+NUMPAD6	Next Font Combo Size
使用字体大小列表中上一个字体, 减小字体大小	Ctrl+NUMPAD4	Previous Font Combo Size
改变选择文本的大小写	Shift+F3	Change Case
使用文本工具格式化文本		
添加或去除文本对象的着重号(切换)	Ctrl+M	Bullet Text
把文本的对齐方式改为中心对齐	Ctrl+E	Center Justify
把美术字文本转化为段落文本或相反情况	Ctrl+F8	Convert text state
为文本对象添加或去除首字下沉(切换)	Ctrl+Shift+D	Apply Drop Cap
打开编辑文本对话框	Ctrl+Shift+T	Edit Text
强制文本同上一行完全对齐	Ctrl+H	Force Justification
格式化文本的属性	Ctrl+T	Format Text
把文本的对齐方式改为整页对齐	Ctrl+J	Full Justify
把文本改为水平方向	Ctrl+,	Horizontal Text
把文本的对齐方式改为左对齐	Ctrl+L	Left Justification
把文本的对齐方式改为不对齐	Ctrl+N	No Justification
把文本的对齐方式改为右对齐	Ctrl+R	Right Justification
把文本改为垂直方向	Ctrl+.	Vertical Text
剪贴板和对象编辑命令		
把选择对象复制到剪贴板中	Ctrl+C	Copy
把选择对象复制到剪贴板中	Ctrl+Ins	Copy
把其他对象的指定属性复制到选择对象中	Ctrl+Shift+A	Copy Properties From
剪切选择对象并放到剪贴板中	Ctrl+X	Cut
剪切选择对象并放到剪贴板中	Shift+Del	Cut
删除选择对象	Del	Delete

续表

命令	快捷键	英文描述
为选择对象复制副本, 并偏移一定距离	Ctrl+D	Duplicate
把剪贴板的内容粘贴到绘制视图中	Ctrl+V	Paste
把剪贴板的内容粘贴到绘制视图中	Shift+Ins	Paste
撤销上次Undo	Ctrl+Shift+Z	Redo
操作重复执行上次的操作	Ctrl+R	Repeat
撤销上次的操作	Ctrl+Z	Undo
	Alt+Backspace	Undo
使用文本工具编辑和浏览文本		
删除文本光标右边的字符	Del	Delete Character to Right
删除文本光标右边的单词	Ctrl+Del	Delete Word to Right
把文本光标向下移动一帧	Pg Dn	Move Cursor Down 1 Frame
把文本光标向下移动一行	↓	Move Cursor Down 1 Line
把文本光标向下移动一段	Ctrl+↓	Move Cursor Down 1 Paragraph
把文本光标向左移动一个字符	←	Move Cursor Left a Character
把文本光标向左移动一个单词	Ctrl+←	Move Cursor Left 1 Word
把文本光标向右移动一个字符	→	Move Cursor Right 1 Character
把文本光标向右移动一个单词	Ctrl+→	Move Cursor Right 1 Word
把文本光标向上移动一帧	Pg Up	Move Cursor Up 1 Frame
把文本光标向上移动一行	↑	Move Cursor Up 1 Line
把文本光标向上移动一段	Ctrl+↑	Move Cursor Up 1 Paragraph
把文本光标向左移动到帧起始处	Ctrl+Home	Move Cursor to Start of Frame
把文本光标向左移动到行起始处	Home	Move Cursor to Start of Line
把文本光标向右移动到文本起始处	Ctrl+Pg Up	Move Cursor to Start of Text
把文本光标向右移动到帧结尾处	Ctrl+End	Move Cursor to End of Frame
把文本光标向右移动到行结尾处	End	Move Cursor to End of Line
把文本光标向右移动到行结尾处	Ctrl+Pg Dn	Move Cursor to End of Text
选择文本光标左边的字符	Shift+←	Select Character to Left
选择文本光标右边的字符	Shift+→	Select Character to Right
向下选择一帧文本	Shift+Pg Dn	Select Down 1 Frame
向下选择一行文本	Shift+↓	Select Down 1 Line
向下选择一个段文本	Ctrl+Shift+↓	Select Down 1 Paragraph
向上选择一帧文本	Shift+Pg Up	Select Up 1 Frame
向上选择一行文本	Shift+↑	Select Up 1 Line

续表

命令	快捷键	英文描述
向上选择一个段文本	Ctrl+ Shift+↑	Select Up 1 Paragraph
选择文本光标左边的单词	Ctrl+ Shift+←	Select Word to Left
选择文本光标右边的单词	Ctrl+ Shift+→	Select Word to Right
选择当前位置到帧起始处之间的文本	Ctrl+ Shift+Home	Select to Start of Frame
选择当前位置到行起始处之间的文本	Shift+Home	Select to Start of Line
选择当前位置到文本起始处之间的文本	Ctrl+Shift+PgUp	Select to Start of Text
选择当前位置到帧结尾处之间的文本	Ctrl+ Shift+End	Select to End of Frame
选择当前位置到行结尾处之间的文本	Shift+End	Select to End of Line
选择当前位置到文本结尾处之间的文本	Ctrl+Shift+PgDn	Select to End of Text
填充		
为对象应用渐变填充	F11	Open Fountain Fill dialog
为对象应用均匀颜色填充	Shift+F11	Open Uniform Fill dialog
对齐和分布		
选择对象底部对齐	B	Align Bottom
选择对象中心同页面面对齐	P	Align Center to Page
水平对齐选择对象中心	E	Align Horizontal Center
选择对象左边对齐	L	Align Left
选择对象右边对齐	R	Align Right
选择对象顶部对齐	T	Align Top
垂直对齐选择对象中心	C	Align Vertical Center
选择对象底部分布	Shift+B	Distribute Bottom
按选择对象中心水平分布	Shift+E	Distribute Centers Horizontally
按选择对象中心垂直分布	Shift+C	Distribute Centers Vertically
选择对象左边分布	Shift+L	Distribute Left
选择对象右边分布	Shift+R	Distribute Right
在选择对象之间水平分布一定间隔	Shift+P	Distribute Spacing Horizontally
在选择对象之间垂直分布一定间隔	Shift+A	Distribute Spacing Vertically
选择对象顶部分布	Shift+T	Distribute Top
组合和合并对象		
分离选择对象	Ctrl+K	Break Apart
合并选择对象	Ctrl+I	Combine
把轮廓转换为对象	Ctrl+Shift+Q	Convert Outline To Object

续表

命令	快捷键	英文描述
把选择对象转化为曲线, 转化为曲线 可以提供更灵活的编辑	Ctrl+Q	Convert To Curves
组合选择对象	Ctrl+G	Group
取消选择对象或对象组合的组合状态	Ctrl+U	Ungroup
微调对象		
把对象向下微调	↓	Nudge Down
把对象向左微调	←	Nudge Left
把对象向右微调	→	Nudge Right
把对象向上微调	↑	Nudge Up
借助 把对象向下超调	Shift+↓	Super Nudge Down
借助 把对象向左超调	Shift+←	Super Nudge Left
借助 把对象向右超调	Shift+→	Super Nudge Right
借助 把对象向上超调	Shift+↑	Super Nudge Up
借助精密微调因子把对象向下精密微调	Ctrl+↓	Micro Nudge Down
借助精密微调因子把对象向左精密微调	Ctrl+←	Micro Nudge Left
借助精密微调因子把对象向右精密微调	Ctrl+→	Micro Nudge Right
借助精密微调因子把对象向上精密微调	Ctrl+↑	Micro Nudge Up
对象顺序		
把选择对象按照对象栈顺序向后移动 一个位置	Ctrl+Pg Dn	Back One
把选择对象按照对象栈顺序向前移动 一个位置	Ctrl+Pg Up	Forward One
把选择对象移动到后面	Shift+Pg Dn	To Back
把选择对象移动到最前面	Shift+Pg Up	To Front
对象轮廓笔		
打开Outline Color对话框	Shift+F12	Outline Color
打开Outline Pen对话框	F12	Outline Pen
文档浏览		
转到下一页	Pg Dn	Next Page
转到上一页	Pg Up	Previous Page
全选		
选择整幅图	Ctrl+A	Objects
样式、图层和对象管理器	Ctrl+F5	Graphic and Text Styles

续表

命令	快捷键	英文描述
打开图形和文本样式泊坞窗		
查找和替换文本工具		
打开Find对话框	Alt+F3	Find Text
打开TexFormat对话框	Ctrl+T	Format Text
网络、辅助线和对齐		
把对象同网格对齐（切换）	Ctrl+Y	Snap To Grid
帮助		
显示“这是什么”帮助	Shift+F1	Help
选项		
打开Options对话框的Text选项页面	Ctrl+F10	Text Options
打开设置CorelDRAW选项的对话框	Ctrl+J	Workspace Options Dialog
文本位置		
把文本同基线对齐	Alt+F12	Align To Baseline
文本工具		
改变选择文本的大小写	Shift+F3	Change Case
显示非打印字符	Ctrl+Shift+C	Show Non-Printing Characters
打开拼写检查器；检查选择文本的拼法	Ctrl+F12	Spell Check
工具箱选择		
绘制曲线，并对笔划使用预置、画刷、喷雾器、书法或压力敏感效果	I	Artistic Media Tool
绘制椭圆和圆形；双击工具，打开Options对话框的Toolbox（工具箱）标签页面	F7	Ellipse Tool
擦除图形的一部分或者把对象分离成两个闭合路径	X	Eraser Tool
选择上一次使用的曲线工具	F5	Freehand Tool
绘制一组矩形；双击打开Options对话框的Toolbox标签页面	D	Graph Paper Tool
使用该工具单击拖拉，可以平移图画	H	Hand Tool
为对象添加填充属性；单击拖拉对象，可应用渐变填充	G	Interactive Fill Tool
把对象转化为网眼填充对象	M	Mesh Fill
绘制均匀多边形；双击打开Options对话框的Toolbox（工具箱）标签页面	Y	Polygon Tool

续表

命令	快捷键	英文描述
绘制矩形; 双击工具, 创建一个页面帧	F6	Rectangle Tool
编辑对象的节点; 双击工具, 选择选定对象的全部节点	F10	Shape Tool
绘制螺旋形; 双击, 打开Options对话框的Toolbox (工具箱) 标签页面	A	Spiral Tool
添加文本; 单击页面添加美术字文本; 单击拖拉, 添加段落文本	F8	Text Tool
在当前工具和Pick工具之间切换	Spacebar	Toggle Pick State
Visual Basic		
启动Visual Basic for Application编辑器	Alt+F11	Open VBA Editor
工作空间		
选择属性栏, 并突出显示可以选取的第一个可见元素	Ctrl+Return	Display Property Bar
缩放和平移		
调出Navigator (浏览工具) 窗口, 允许导航到文档中任何对象	N	Navigator
使用该工具单击拖拉, 可以平移图画	H	Hand Tool
向下平移图画	Alt+↓	Pan Down
向左平移图画	Alt+←	Pan Left
向右平移图画	Alt+→	Pan Right
向上平移图画	Alt+↑	Pan Up
打开视图管理器泊坞窗	Ctrl+F2	View Manager
执行缩放操作, 并返回先前使用的工具	F2 or Z	Zoom In with Marquee
缩小	F3	Zoom Out
放大图画中的全部对象	F4	Zoom To All Objects
显示整个可打印页	Shift+F4	Zoom To Page
只放大选择的对象	Shift+F2	Zoom To Selection