

CorelDRAW X6

矢量图形设计与制作

龚玉娟 于述平 李月洁 主 编
申延合 唐 琳 副主编



+



+



+



- ◆ 以基础知识—实用技术—项目实训为主线
- ◆ 理论与实际应用紧密结合，通过经典案例的讲解灵活掌握知识
- ◆ 每章精心设置“小型案例实训”，旨在培养学生的实践能力
- ◆ 配备免费教学资源——电子课件、素材文件及习题答案

全国高等院校应用型创

列



CorelDRAW X6 矢量图形设计与制作

龚玉娟 于述平 李月洁 主 编

申延合 唐 琳 副主编

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书以目前流行的 CorelDRAW X6 版本为例,深入浅出地讲解了 CorelDRAW 应用的相关知识。全书共分为 13 章,以初识 CorelDRAW 开始,一步步讲解 CorelDRAW 对象的基本操作、图形的绘制、曲线的绘制与编辑、颜色应用与填充、文本的编辑与处理、对象轮廓的修饰与美化、图形的高级编辑与处理、图层与位图、制作矢量图交互式效果、符号的编辑与应用、打印与输出等知识。

本书实例丰富,包含了 CorelDRAW 应用的方方面面,如广告、海报制作以及插画绘制等,可帮助读者快速上手,并将其应用到实际工作领域。

本书内容翔实,图文并茂,语言简洁,实例丰富,可以作为初学者的入门与提高教材,也可作为大专院校相关专业学生及 CorelDRAW 应用培训班学生的教材。

本书配套资源可在清华大学出版社网站下载,其中的教学视频对书中实例进行了全程同步讲解,读者可以将两者结合使用,以达到事半功倍的学习效果。另外,光盘中还提供了部分实例的素材文件和最终效果文件,读者可以随时学习。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X6 矢量图形设计与制作/龚玉娟,于述平,李月洁主编. —北京:清华大学出版社,2016
(全国高等院校应用型创新规划教材·计算机系列)

ISBN 978-7-302-46000-8

I. ①C… II. ①龚… ②于… ③李… III. ①图形软件—高等职业教育—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 315023 号

责任编辑:汤涌涛

封面设计:杨玉兰

责任校对:吴春华

责任印制:王静怡

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课件下载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62791865

印装者:北京鑫海金澳胶印有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:22 字 数:532 千字

版 次:2016 年 12 月第 1 版 印 次:2016 年 12 月第 1 次印刷

印 数:1~2000

定 价:42.00 元

产品编号:070011-01

前 言

CorelDRAW 软件是与 Illustrator、Freehand 等齐名的矢量绘图软件，广泛应用于平面设计、插图制作、排版印刷、网页制作等领域。虽然 CorelDRAW 属于平面设计软件，但由于其使用方便，操作简便、快捷，并能够很好地表现图像外观，许多人也将 CorelDRAW 用于产品效果制作。

本书以循序渐进的方式，全面介绍了 CorelDRAW 中文版的基本操作和功能。全书内容环环相扣，文字表达与图示相结合，讲解由浅入深、循序渐进，全面讲述了 CorelDRAW X6 在设计工作中的应用，真正实现了理论讲解与实例制作的完美结合。全书共分为 13 章，各章的主要内容说明如下。

第 1 章介绍 CorelDRAW X6 的基础知识。其中重点讲解了 CorelDRAW X6 的工作界面、文件的基本操作、文件的导入与导出和页面的设置，并简单介绍了如何使用辅助工具。

第 2 章介绍 CorelDRAW X6 中对象的基本操作。在 CorelDRAW 中熟练掌握操作和管理对象的方法，能够有效提高用户的绘图效率。本章主要对选择对象、复制对象、变换对象、控制对象、对齐和分布对象的操作方法进行了详细的介绍。

第 3 章介绍 CorelDRAW X6 中图形的绘制。作为专业的平面图形设计软件，掌握基本的图形绘制方法是使用 CorelDRAW X6 进行图形设计创作的基本技能。本章主要介绍了如何使用矩形工具、椭圆形工具、多边形工具和其他几何图形工具绘制几何图形的方法。

第 4 章主要讲解在 CorelDRAW X6 中曲线绘制方法和技巧。运用不同的工具能绘制出不同曲线，不同的曲线具有不同的作用。

第 5 章介绍 CorelDRAW X6 中的各种填充工具，对绘制的图形进行填充。

第 6 章讲解文本的编辑与处理。介绍了 CorelDRAW X6 中文本工具的应用和文本属性的设置，并对段落文本和图文混排进行了简单的介绍。

第 7 章主要讲解如何对对象轮廓进行修饰与美化，其中主要讲解了轮廓设置，其次讲解了轮廓的常见管理以及如何应用笔刷工具调整轮廓。

第 8 章主要讲解 CorelDRAW X6 中图形的高级编辑与处理，包括图文框精确裁剪对象、图形的重新组合、图形边缘造型处理等内容。

第 9 章讲解图层与位图的应用。重点介绍了如何调整位图的颜色，其次介绍了如何应用图层、创建与编辑位图、位图的颜色变换与校正以及位图的处理等内容。

第 10 章介绍在 CorelDRAW X6 中使用不同的交互式工具如何为图形添加三维效果。

第 11 章介绍在 CorelDRAW X6 中符号的创建、编辑及管理。

第 12 章介绍在 CorelDRAW X6 中管理和打印文件的常用操作方法。

第 13 章介绍使用 CorelDRAW X6 中的功能及命令来制作实例。

本书主要有下列优点。

- 内容全面，几乎覆盖了所有的 CorelDRAW X6 相关基础知识。

- 语言通俗易懂，讲解清晰，前后呼应。以最小的篇幅、最易读懂的语言来讲述每一项功能和每一个实例。
- 实例丰富，技术含量高，与实践紧密结合。每一个实例都倾注了作者多年的实践经验，每一个功能都经过技术认证。
- 版面美观，图例清晰，并具有针对性。每一个图例都经过作者的精心策划和编辑。只要仔细阅读本书，从中就能学到很多知识和技巧。

本书主要由龚玉娟、于述平、李月洁担任主编，申延合、唐琳老师担任副主编，其他参与本书编写的还有刘蒙蒙、刘涛、高甲斌、荣立峰、王玉、刘峥、张云、任大为、罗冰、陈月娟、陈月霞、刘希林、黄健、黄永生、田冰、徐昊、温振宁、刘德生等老师，在此一并表示感谢。

由于作者水平有限，疏漏之处在所难免，恳切希望广大读者批评指正。

编 者

目 录

第1章 初识 CorelDRAW	1	2.1.1 选择单个对象	36
1.1 初识 CorelDRAW X6	2	2.1.2 选择多个对象	37
1.1.1 软件简介	2	2.1.3 按顺序选择对象	38
1.1.2 软件应用领域	2	2.1.4 全选对象	38
1.2 使用 CorelDRAW X6 前的操作	4	2.1.5 取消对象的选择	38
1.2.1 安装与卸载 CorelDRAW X6	5	2.2 复制对象	39
1.2.2 卸载 CorelDRAW X6	6	2.2.1 对象的基本复制	39
1.2.3 启动与退出 CorelDRAW X6	8	2.2.2 再制对象	40
1.3 认识 CorelDRAW X6 的工作界面	8	2.2.3 复制对象属性	41
1.4 图形文件的管理	10	2.3 变换对象	42
1.4.1 新建文档	10	2.3.1 移动对象	42
1.4.2 打开文档	11	2.3.2 旋转对象	43
1.4.3 文档窗口的切换	12	2.3.3 缩放和镜像对象	44
1.4.4 保存与关闭文档	12	2.3.4 倾斜对象	46
1.4.5 导入与导出文档	13	2.4 控制对象	48
1.5 页面属性设置与操作	16	2.4.1 群组与取消群组	48
1.5.1 页面大小与方向设置	16	2.4.2 合并与拆分对象	50
1.5.2 页面背景设置	17	2.4.3 锁定与解锁对象	51
1.6 视图显示控制	19	2.4.4 更改对象的叠放顺序	52
1.6.1 视图的显示模式	19	2.4.5 对齐与分布对象	53
1.6.2 视图的预览方式	20	2.4.6 删除对象	55
1.6.3 视图的缩放控制	21	2.4.7 步长与重复	55
1.7 使用辅助工具	22	2.5 小型案例实训——制作宣传页	57
1.7.1 使用标尺	22	本章小结	59
1.7.2 使用网格	24	习题	59
1.7.3 使用辅助线	24	第3章 图形的绘制	61
1.8 设置快捷键	28	3.1 绘制几何图形	62
1.9 小型案例实训	28	3.1.1 使用矩形工具绘制矩形	62
1.9.1 制作卡通圆表	28	3.1.2 使用椭圆形工具绘制 椭圆与圆弧	63
1.9.2 创建日历	32	3.1.3 绘制多边形	64
本章小结	34	3.2 绘制抽象图形	66
习题	34	3.2.1 绘制星形	66
第2章 CorelDRAW 对象的 基本操作	35	3.2.2 使用【图纸工具】绘制图形	67
2.1 选择对象	36		



3.2.3 使用【螺纹工具】绘制	
螺纹形状.....	68
3.3 绘制其他基本图形.....	68
3.3.1 绘制基本形状.....	68
3.3.2 绘制箭头形状.....	69
3.3.3 绘制流程图形状.....	70
3.3.4 使用【标注形状工具】	
绘制标注.....	71
3.3.5 使用【标题形状工具】	
绘制标题形状.....	72
3.4 绘制和编辑表格.....	73
3.4.1 绘制表格.....	73
3.4.2 选择表格对象.....	74
3.4.3 编辑表格.....	75
3.5 小型案例实训.....	77
3.5.1 购物袋设计.....	77
3.5.2 绘制提示牌.....	80
本章小结.....	81
习题.....	81
第4章 曲线的绘制与编辑.....	83
4.1 绘制基本曲线.....	84
4.1.1 使用【手绘工具】.....	84
4.1.2 使用贝塞尔工具.....	86
4.1.3 使用钢笔工具.....	87
4.2 编辑与更改曲线属性.....	90
4.2.1 编辑节点.....	90
4.2.2 更改曲线属性.....	92
4.3 绘制特殊线型.....	94
4.3.1 3点曲线工具.....	94
4.3.2 B样条工具.....	95
4.3.3 折线工具.....	95
4.3.4 智能绘图工具.....	96
4.4 艺术笔工具的使用.....	97
4.4.1 预设.....	98
4.4.2 笔刷.....	98
4.4.3 书法.....	99
4.4.4 喷涂.....	99
4.4.5 压力工具.....	100

4.5 度量工具的使用.....	100
4.5.1 平行度量工具.....	100
4.5.2 水平或垂直度量工具.....	100
4.5.3 角度量工具.....	101
4.5.4 线段度量工具.....	101
4.5.5 3点标注工具.....	102
4.6 连接器工具的使用.....	102
4.6.1 直线连接器工具.....	102
4.6.2 直角连接器工具与直角圆形	
连接器工具.....	102
4.6.3 编辑锚点工具.....	103
4.7 小型案例实训.....	103
4.7.1 绘制彩虹伞.....	104
4.7.2 绘制指示牌.....	106
本章小结.....	110
习题.....	110

第5章 颜色应用与填充.....	111
5.1 应用调色板.....	112
5.1.1 使用默认调色板填充对象.....	112
5.1.2 创建与编辑自定义调色板.....	113
5.2 应用填充工具.....	115
5.2.1 均匀填充.....	115
5.2.2 渐变填充.....	118
5.2.3 图样填充.....	121
5.2.4 底纹填充.....	123
5.2.5 PostScript 填充.....	124
5.3 特殊填充.....	125
5.3.1 使用交互式填充工具.....	125
5.3.2 给对象进行网状填充.....	126
5.3.3 智能填充工具.....	127
5.3.4 使用颜色滴管工具.....	129
5.3.5 填充开放曲线.....	129
5.4 设置默认填充.....	129
5.5 小型案例实训.....	130
5.5.1 填充拖鞋.....	130
5.5.2 填充小鱼.....	133
本章小结.....	134
习题.....	134

第 6 章 文本的编辑与处理135

- 6.1 创建文本136
 - 6.1.1 创建美术字文本136
 - 6.1.2 创建段落文本136
 - 6.1.3 美术字文本与段落文本的相互转换137
- 6.2 设置文本格式138
 - 6.2.1 设置字体、字号和颜色138
 - 6.2.2 设置文本对齐方式139
 - 6.2.3 设置文本间距140
 - 6.2.4 设置字符142
 - 6.2.5 设置段落文本的其他格式143
 - 6.2.6 链接段落文本146
- 6.3 书写工具的使用149
 - 6.3.1 检查文本的拼写、语法与同义词149
 - 6.3.2 快速更正150
- 6.4 查找与替换文本151
- 6.5 文本的特殊使用技巧153
 - 6.5.1 将文本转换为曲线153
 - 6.5.2 使文本适合路径153
 - 6.5.3 文本绕图156
- 6.6 小型案例实训157
 - 6.6.1 制作六一宣传海报157
 - 6.6.2 制作书签162
- 本章小结166
- 习题166

第 7 章 对象轮廓的修饰与美化167

- 7.1 轮廓设置168
 - 7.1.1 设置轮廓色168
 - 7.1.2 设置轮廓样式与线宽170
 - 7.1.3 设置轮廓线线端和箭头样式172
- 7.2 轮廓的常见管理174
 - 7.2.1 复制轮廓属性174
 - 7.2.2 删除轮廓属性174
 - 7.2.3 将轮廓转换为对象175
- 7.3 应用笔刷工具调整轮廓175

- 7.3.1 涂抹笔刷工具175
- 7.3.2 粗糙笔刷工具176
- 7.4 小型案例实训177
 - 7.4.1 制作海报177
 - 7.4.2 制作卡通蜂窝180
- 本章小结182
- 习题182

第 8 章 图形的高级编辑与处理183

- 8.1 图文框精确剪裁对象184
 - 8.1.1 放置 PowerClip 图文框184
 - 8.1.2 提取内容185
 - 8.1.3 编辑 PowerClip 的内容186
 - 8.1.4 锁定 PowerClip 的内容187
- 8.2 其他裁剪方式188
 - 8.2.1 裁剪工具188
 - 8.2.2 刻刀工具188
 - 8.2.3 橡皮擦工具189
 - 8.2.4 虚拟段删除工具191
- 8.3 图形的重新组合192
 - 8.3.1 合并图形192
 - 8.3.2 修剪图形193
 - 8.3.3 相交图形195
 - 8.3.4 简化图形196
 - 8.3.5 移除部分图形对象197
 - 8.3.6 创建边界198
- 8.4 图形边缘造型处理198
 - 8.4.1 转动对象198
 - 8.4.2 吸引与排斥对象199
- 8.5 小型案例实训200
 - 8.5.1 制作标题文字200
 - 8.5.2 制作口腔医院标志设计205
- 本章小结210
- 习题210

第 9 章 图层与位图211

- 9.1 应用图层212
 - 9.1.1 认识图层212
 - 9.1.2 图层的基本操作213





9.1.3 在图层中添加对象	215
9.1.4 在图层间复制与移动对象	216
9.2 创建与编辑位图	217
9.2.1 导入位图	217
9.2.2 重新取样图像	218
9.2.3 裁剪位图	219
9.2.4 转换为位图	221
9.3 调整位图颜色	222
9.3.1 高反差	222
9.3.2 局部平衡	224
9.3.3 取样/目标平衡	226
9.3.4 调合曲线	227
9.3.5 亮度/对比度/强度	230
9.3.6 颜色平衡	230
9.3.7 伽玛值	231
9.3.8 色度/饱和度/亮度	231
9.3.9 所选颜色	232
9.3.10 替换颜色	233
9.3.11 取消饱和	234
9.3.12 通道混合器	235
9.4 位图颜色变换与校正	236
9.4.1 去交错	236
9.4.2 反显	237
9.4.3 极色化	237
9.4.4 尘埃与刮痕	237
9.5 位图处理	238
9.5.1 位图颜色遮罩	238
9.5.2 转换位图颜色模式	239
9.5.3 描摹位图	244
9.6 小型案例实训	250
9.6.1 制作足球赛事海报	250
9.6.2 制作服装海报	254
本章小结	258
习题	258

第 10 章 制作矢量图交互式效果

10.1 调和效果	260
10.1.1 添加调和效果	260
10.1.2 属性栏	261

10.1.3 沿路径调和对象	263
10.1.4 拆分调和对象	266
10.1.5 创建起始点与结束点	267
10.1.6 清除调和效果	268
10.2 轮廓图	269
10.2.1 添加轮廓图效果	269
10.2.2 拆分轮廓图	271
10.3 变形对象	272
10.3.1 推拉变形	272
10.3.2 拉链变形和扭曲变形	273
10.4 阴影工具	275
10.5 封套工具	277
10.6 立体化工具	278
10.7 透明度工具	280
10.8 小型案例实训	281
10.8.1 制作立体文字	281
10.8.2 制作创意壁纸	285
本章小结	290
习题	290

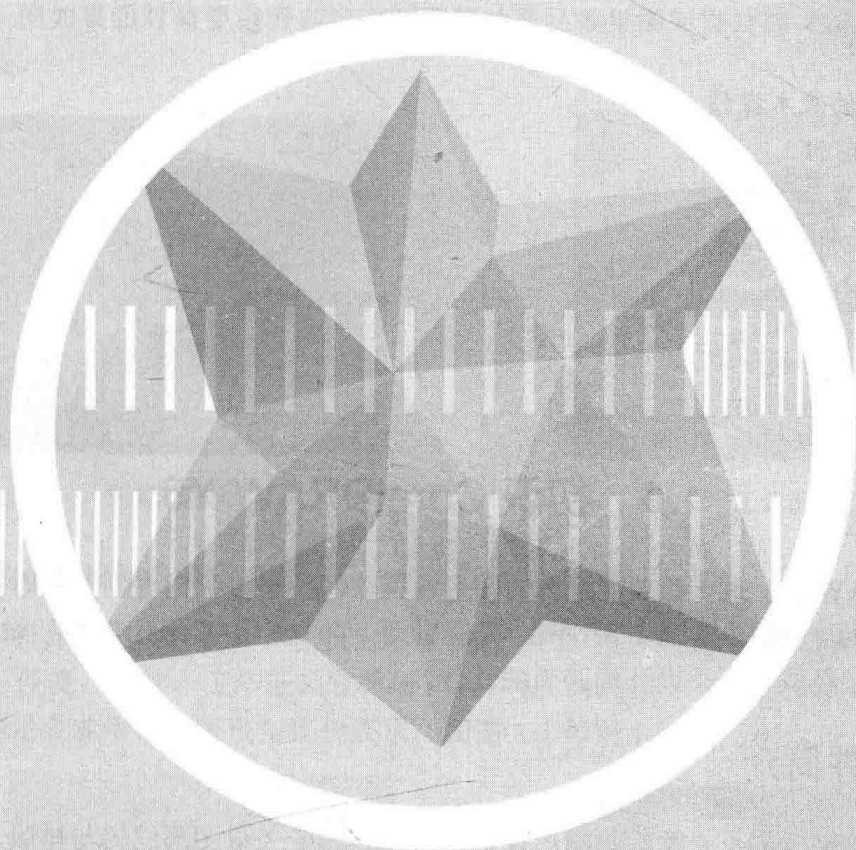
第 11 章 符号的编辑与应用

11.1 创建符号	292
11.2 符号管理器	293
11.3 中断链接	297
11.4 共享符号	298
11.4.1 导出符号库	299
11.4.2 导入符号库	300
11.5 小型案例实训——制作相框	301
本章小结	303
习题	303

第 12 章 打印与输出

12.1 打印前的准备	306
12.1.1 打印纸张	306
12.1.2 印前技术	306
12.2 打印设置	308
12.2.1 常规设置	308
12.2.2 设置打印颜色	309
12.2.3 设置版面布局	310

12.2.4 打印预印	310	13.1.1 活动海报	318
12.2.5 打印预览	311	13.1.2 话费海报	323
12.3 打印输出	312	13.2 插画设计	327
12.3.1 合并打印	312	13.2.1 动画场景插画	327
12.3.2 收集用于输出的信息	313	13.2.2 雪地插画	330
本章小结	315	附录 A 常用快捷键	335
习题	315	附录 B 习题参考答案	337
第 13 章 项目实践	317		
13.1 平面广告设计	318		



第 1 章

初识 CorelDRAW



本章要点:

- 文件的基本操作。
- 页面管理。
- 视图显示控制。
- 辅助功能的设置。

学习目标:

- 图形文件的管理。
- 学习基础知识。

1.1 初识 CorelDRAW X6

CorelDRAW X6 是一款功能强大的图形设置软件,平时我们看到的杂志排版、电影海报、产品商标、插图描画,有许多都是设计师们使用 CorelDRAW 设计的。如今 CorelDRAW 已经成为每个设计师必装的软件。

1.1.1 软件简介

CorelDRAW X6 是一款专业图形设计软件,专用于矢量图形编辑与排版。借助其丰富的内容和专业图形设计、照片编辑和网站设计软件,能够随心所欲地表达自己的风格与创意,轻松创作徽标标志、广告标牌、车身贴和传单,还可完成模型绘制、插图描画、排版及分色输出等。

CorelDRAW 最早是运用于 PC 机上的图形设计软件,并迅速在图形设计软件市场中独树一帜。随着数码时代的不断进步和发展。Corel 公司为适应市场的要求,不断开发出新版本,使其在图形设计软件领域中的地位更加巩固。

1.1.2 软件应用领域

CorelDRAW 的应用涉及平面广告设计、工业设计、企业形象设计、产品包装及造型设计、网页设计、插画设计以及印刷制版等多个领域。

1. 在平面广告设计中的应用

CorelDRAW 在平面中的作用就是表现使用者的创作意图。根据使用者水平的不同,所使用的方法和工具也不同。高手可以使用此软件进行各种产品设计,可以表现作者意图,在广告、杂志海报招贴等领域施展所长。使用 CorelDRAW 所设计的平面广告具有充满时代意识的新奇感,在表现手法上也有其独特性,如图 1-1 所示。

2. 在工业设计中的应用

CorelDRAW 也广泛应用于工业产品效果图表现方面,如图 1-2 所示。矢量图最大的优势就是修改起来方便快捷,图像处理软件 Photoshop 在处理图像和做各种效果上的优势是

毋庸置疑的，但如果面对需要进行多次方案调整的产品效果图而言，与 CorelDRAW 相比就要逊色一些。



图 1-1 平面广告设计



图 1-2 工业设计

3. 在企业形象设计中的应用

企业形象设计又称 CI 设计。在企业形象设计方面，使用 CorelDRAW 可以设计企业 Logo、信纸、便笺、名片、工作证、宣传册、文件夹、账票、备忘录、资料袋等企业形象产品，能够满足企业形象的表现与宣传要求，如图 1-3 和图 1-4 所示。

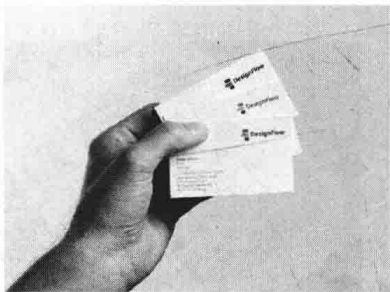


图 1-3 企业形象设计效果图 1

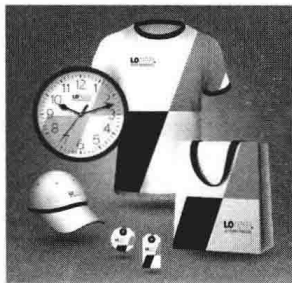


图 1-4 企业形象设计效果图 2

4. 在产品包装及造型设计中的应用

包装在一定程度上决定着产品的品质，一个卓越的包装设计，既是高雅的艺术品，又是产品、公司乃至整个行业的形象。外观造型设计正是包装的灵魂，在生产、生活资料日益丰富的今天，通过外观造型设计完善包装的形状和内涵，可以吸引用户，创造更多可持续的商业价值。使用 CorelDRAW 进行如图 1-5 所示的产品包装设计，能够提高设计效率及品质，帮助企业在众多竞争品牌中脱颖而出。

5. 在网页设计中的应用

随着互联网的迅猛发展，网页设计在网站建设中处于重要地位。好的网页设计能够吸引更多的人浏览网站，从而增加网站流量。CorelDRAW 全方位的设计及网页功能可以使得网站页面更加绚丽夺目，如图 1-6 所示。



图 1-5 产品包装设计



图 1-6 网页设计

6. 在插画设计中的应用

在插画设计中经常会用到 CorelDRAW，如图 1-7 所示。用 CorelDRAW 绘制的矢量插画具有很强的形式美感，可以分解为层重新编辑，在放大和缩小时仍然清晰无比。

7. 在印刷制版中的应用

CorelDRAW 在印刷制版中的应用也很广泛，如图 1-8 所示。该软件的实色填充提供了各种模式的调色方案以及专色、渐变、位图、底纹填充；而该软件的颜色管理方案可以让显示、打印和印刷的颜色达到一致。



图 1-7 插画设计

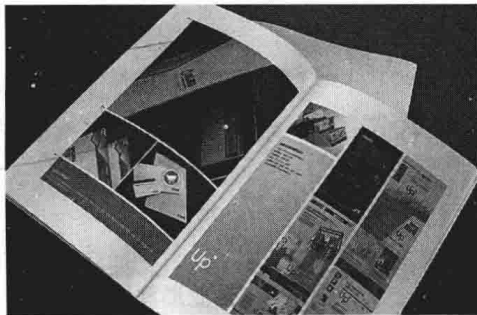


图 1-8 在印刷制版中的应用

1.2 使用 CorelDRAW X6 前的操作

CorelDRAW X6 对系统的要求较高，在安装与使用 CorelDRAW X6 之前，首先要了解一下 CorelDRAW X6 对系统的基本要求。

- 操作系统：Windows 7(32 位或 64 位)、Windows Vista(32 位或 64 位)或 Windows XP(所有版本)。
- CPU：Pentium 4 或 AMD Athlon 64(或更高)。
- 内存容量：1GB 或更高。
- 硬盘容量：80GB 或更高。
- 显示器：1024 像素×768 像素或更高。
- 驱动器：DVD-ROM。

1.2.1 安装与卸载 CorelDRAW X6

首先讲解如何安装 CorelDRAW X6，其具体操作步骤如下。

(1) 根据自己的计算机配置选择 32 位版本或 64 位版本，然后单击安装程序进入 CorelDRAW X6 的安装界面，等待程序初始化，如图 1-9 所示。

(2) 等待初始化完毕后，进入用户许可协议界面，单击【我接受】按钮，如图 1-10 所示。

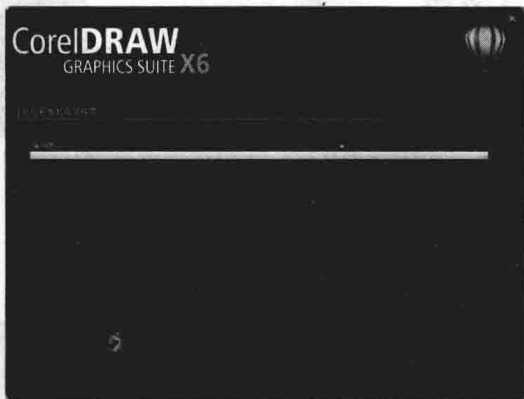


图 1-9 等待程序初始化

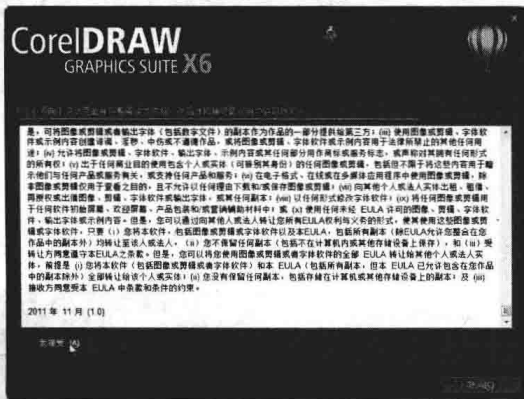


图 1-10 单击【我接受】按钮

(3) 在弹出的对话框中选中第一个单选按钮，并在【序列号】文本框中输入序列号进行安装，如果用户没有序列号，也可以选中【我没有序列号，我想试用产品】单选按钮，然后单击【下一步】按钮，如图 1-11 所示。

(4) 此时会弹出 CorelDRAW X6 的安装选项，选中【自定义安装】单选按钮，然后单击右下角的 Cancel 按钮，如图 1-12 所示。



图 1-11 输入序列号或选择安装试用版

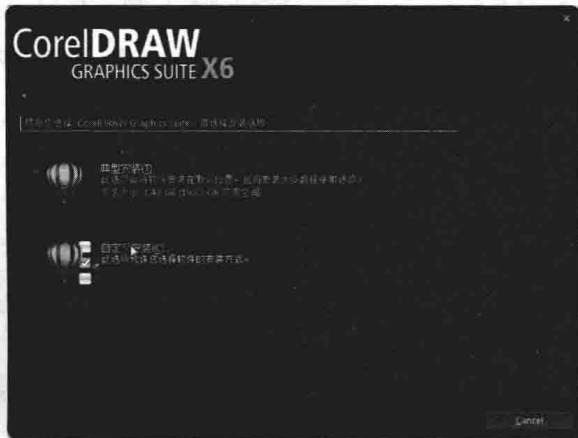


图 1-12 自定义安装 CorelDRAW X6

(5) 在所弹出的对话框中，单击【选项】按钮，然后单击【更改】按钮，选择 CorelDRAW X6 软件安装位置，如图 1-13 所示。

(6) 安装路径选择完成后，单击右下角的【现在开始安装】按钮，CorelDRAW X6 会

自动弹出安装进程界面，如图 1-14 所示，安装过程需等待几分钟。



图 1-13 CorelDRAW X6 选择安装路径

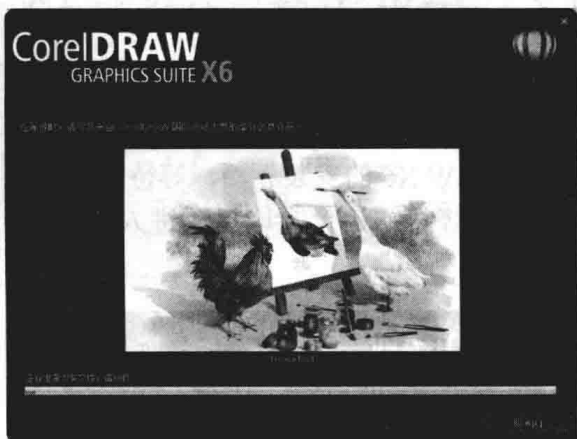


图 1-14 安装进程界面

(7) 安装完成后，会显示一个安装完成界面，如图 1-15 所示。

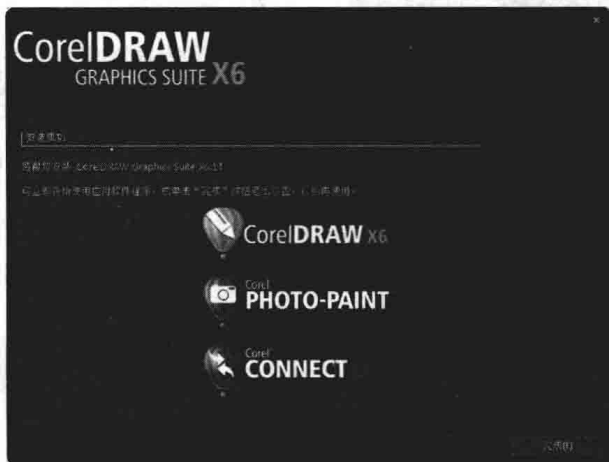
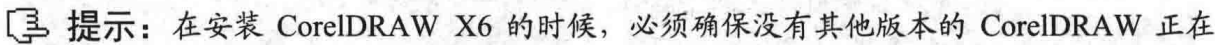


图 1-15 完成安装界面

(8) 单击【完成】按钮，完成 CorelDRAW X6 的安装。

 **提示：**在安装 CorelDRAW X6 的时候，必须确保没有其他版本的 CorelDRAW 正在运行，否则将无法继续进行安装。

1.2.2 卸载 CorelDRAW X6

安装完成后，若要卸载 CorelDRAW X6 软件，用户可以按以下步骤进行操作。

(1) 选择【开始】|【控制面板】命令，弹出【控制面板】窗口，然后单击【程序】下方的【卸载程序】选项，如图 1-16 所示。

(2) 在弹出的界面中选择 CorelDRAW X6 的安装程序，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【卸载/更改】命令，如图 1-17 所示。



图 1-16 单击【卸载程序】选项



图 1-17 选择【卸载/更改】命令

(3) 在弹出的界面中等待程序初始化，如图 1-18 所示。

(4) 进入卸载界面后，选中【删除】单选按钮，并在下方选中【删除用户文件】复选框，单击【移除】按钮，如图 1-19 所示。

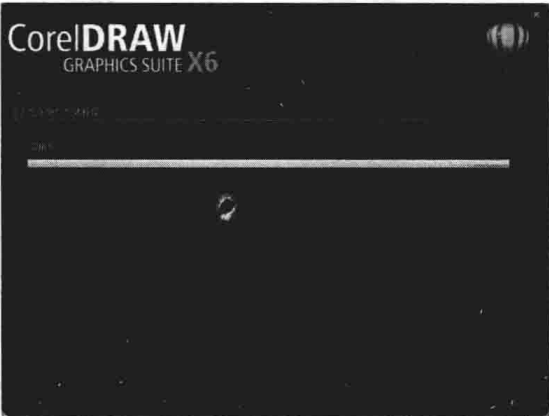


图 1-18 等待程序初始化

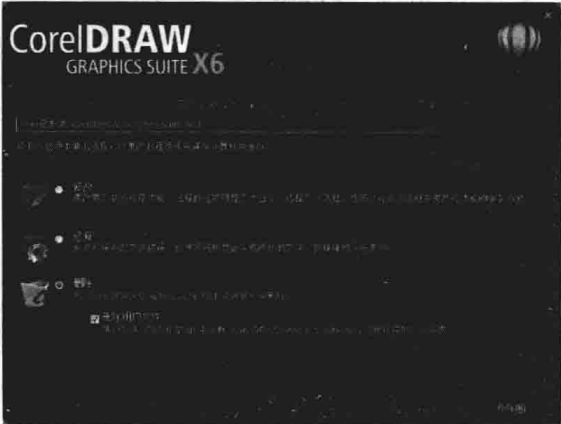


图 1-19 选中【删除】单选按钮

(5) 即可卸载 CorelDRAW X6，在此需要等待几分钟，如图 1-20 所示。

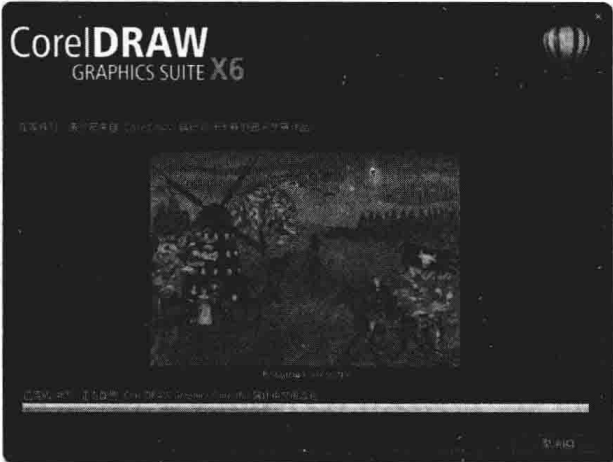


图 1-20 等待卸载