

一点即通系列培训丛书

中文版

CorelDRAW 11

平面图形设计

一点即通



廖红
任德祥 编著

重庆大学出版社

1.41
(2)

中文版

CorelDRAW 11

平面图形设计

一点即通



廖红 任德祥 编著

重庆大学出版社



内 容 提 要

本书是“一点即通系列培训丛书”之一，其详细讲解了 CorelDRAW 11 的新增功能和基础知识，以介绍工具的使用功能与操作步骤相结合的方式，主要讲解了图形的基本操作、图形的绘制及编辑、文字的输入和编辑、处理图形特殊效果、图形的输入与输出等知识，使读者在学习工具的同时掌握其使用方法和功能，让读者在轻松的状态下掌握操作技巧和方法。

本书内容详尽、实例精美、通俗易懂。全书共有 13 章，在每章前均指出了该章的主要知识点，使读者以清晰的结构学习该章知识；在讲解过程中尽量使用实例，在涉及重点和难点时都插入了实例讲解，以加深读者认识；在每章节的后面精心设计了习题，以使读者巩固所学知识。

本书可供图形处理初中级用户、各类社会培训学员、图形图像爱好者及图形图像处理、平面广告设计、平面美术等相关专业人士学习和参考，特别适合计算机培训学校作 CorelDRAW 的培训教材使用。

为了方便读者学习和操作，我们将书中实例操作中所涉及到的全部素材文件（.jpg，.wmf）和最终效果文件（.cdr）都收录在本书的配套光盘中，希望能对读者的学习和上机操作有所帮助。

图书在版编目（CIP）数据

中文版 CorelDRAW 11 平面图形设计一点即通 / 廖红，任德祥编著. —2 版. —重庆：重庆大学出版社，2004.5

（一点即通系列培训丛书）

ISBN 7-5624-3121-3

I. 中... II. ①廖... ②任... III. 图形软件，CorelDRAW 11 IV. TP391. 41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2004）第 037596 号

一点即通系列培训丛书 中文版 CorelDRAW 11 平面图形设计一点即通

廖 红 任德祥 编著

责任编辑：何 明 谭 华 版式设计：何 明

责任校对：何建云 责任印制：张立全

*

重庆大学出版社出版发行

出版人：张鸽盛

社址：重庆市沙坪坝正街 174 号重庆大学（A 区）内

邮编：400030

电话：（023）65102378 65105781

传真：（023）65103686 65105565

网址：<http://www.cqup.com.cn>

邮箱：fxk@cqup.com.cn（市场营销部）

全国新华书店经销

重庆华林天美彩色报刊印务有限公司印刷

*

开本：787×1092 1/16 印张：19.75 字数：493 千

2001 年 11 月第 1 版 2004 年 5 月第 2 版 2004 年 5 月第 4 次印刷

印数：10 001—15 000

ISBN 7-5624-3121-3/TP·474 定价：31.00（含 1CD）

本书如有印刷、装订等质量问题，本社负责调换
版权所有 翻印必究

前言

CorelDRAW 是加拿大著名的 Corel 公司设计制作并发行的带有精确绘图和文字处理功能的平面绘图软件，是当今国际上公认的杰出绘图软件之一。CorelDRAW 11 的优化配置是基于 CorelDRAW 10 不断完善而来的，软件的优化配置能给您带来更方便的工作环境，提高设计人员的工作效率。它融合了绘画与插图、文本操作、绘图编辑、桌面出版及版面设计、追踪、文件转换、面向对象的数据库管理及屏幕捕捉等应用程序。

本书全面系统地介绍了 CorelDRAW 11 的基本操作和常用工具，第 1 章 CorelDRAW 11 的启动和退出及工作界面等基础知识；第 2 章文件的管理和页面辅助操作；第 3 章绘制矩形、椭圆、多边形等几何图形以及编辑图形；第 4 章一些绘图工具的使用；第 5 章填充工具为图形填充颜色；第 6 章对图形轮廓进行编辑；第 7 章 CorelDRAW 11 中文版的输入和编辑；第 8 章介绍对象的组合与排列；第 9 章制作对象的特殊效果；第 10 章位图的处理方法和技巧；第 11 章在 CorelDRAW 11 中插入因特网，创建因特网对象；第 12 章印前技术和图像的打印输出；第 13 章主要通过讲解几个综合实例来介绍 CorelDRAW 11 的应用。

本书内容详尽、实例丰富、条理清楚，让读者从最基本的内容开始了解中文版 CorelDRAW 11 的相关功能和使用方法。为了使广大用户能够全面掌握软件的功能，并能应用到实际制作中，在讲解过程中结合了大量的制作实例，在每章节后，还精心设计了部分习题，以起到巩固每章所讲知识点的作用。

本书的内容结构都是根据大多数初学者学习的先后顺序进行安排的，因此可按照编写顺序进行学习，以便能够循序渐进并系统地掌握 CorelDRAW 11 的知识。

为了便于读者阅读，更好地理解与掌握 CorelDRAW 11 的各方面知识，全书均按照统一的格式编写，本书的叙述约定如下：

【XXX】▶【YY】：表示 XXX 菜单命令下的 YY 命令。

“”：表示操作步骤。

“”：表示对话框项目、方法、方案类别等。



提示 选择不同命令或选项的差异、与命令相关的必要参数、其他命令或操作可达到同一效果的说明、在执行某个命令时可能遇到的意外或特殊情况。



注意 提醒读者可能会出现的问题和容易犯的错误，初学者易混淆的命令、选项、概念，以及在某种状态下无法实现的功能或命令。



技巧 相关操作的经验介绍与总结，达到同一目的的捷径、高招或与其他软件配合使用的技巧。

2011/04

本书培训学时（建议）安排如下：

章	本教材学习的课程内容	学时	上机学时
1	初识 CorelDRAW 11	1	1
2	CorelDRAW 11 的绘图准备	1	1
3	绘制几何图形与对象的编辑	2	3
4	曲线的绘制与编辑	3	3
5	填充图形的颜色	3	3
6	编辑对象的轮廓线	2	3
7	文本的输入和编辑	3	3
8	对象的组合与排列	3	3
9	制作对象的特殊效果	3	3
10	制作位图效果	2	3
11	CorelDRAW 11 与因特网	2	2
12	输出及打印图形	1	3
13	综合实例	3	4
累计学时		27	35

本书由廖红、任德祥编著，李新、杨文字、蒲小兰、李冰、郑世镜、黎明、曾嵘、唐荣怀、岳定军、牟雪梅、龚建兵、李光群等参与了本书部分章节的写作、录入、排版与校对等工作，在此深表感谢。由于编者水平有限，错误之处在所难免，敬请广大读者和同行批评指正。

编 者
2004 年 2 月

目 录

第1章 初识 CorelDRAW 11..... 1	2.3 设置标尺、网格和辅助线..... 27
1.1 CorelDRAW 软件简介..... 1	2.3.1 设置标尺..... 27
1.2 CorelDRAW 11 软件包的组成..... 1	2.3.2 设置网格..... 29
1.3 CorelDRAW 11 的系统配置..... 2	2.3.3 设置辅助线..... 30
1.3.1 CorelDRAW 11 的系统配置..... 2	2.4 管理视图..... 31
1.3.2 CorelDRAW 11 与相关软件..... 3	2.4.1 用缩放工具管理视图..... 31
1.4 CorelDRAW 11 的安装、启动与退出..... 3	2.4.2 使用模式显示视图..... 32
1.4.1 CorelDRAW 11 的安装..... 3	练习 2..... 33
1.4.2 CorelDRAW 11 的启动..... 5	第3章 绘制几何图形与图形对象的编辑..... 34
1.4.3 CorelDRAW 11 的退出..... 6	3.1 几何图形的绘制..... 34
1.5 熟悉 CorelDRAW 11 的工作界面..... 6	3.1.1 矩形的绘制..... 34
1.5.1 CorelDRAW 11 的各个组成部分..... 6	3.1.2 椭圆的绘制..... 37
1.5.2 自定义工作界面..... 10	3.1.3 多边形的绘制..... 40
1.6 平面设计中的基本概念..... 11	3.1.4 网格的绘制..... 42
1.6.1 矢量图与位图..... 11	3.1.5 螺旋形的绘制..... 43
1.6.2 色彩模式..... 12	3.1.6 基本形状的绘制..... 44
1.6.3 分辨率..... 14	3.2 图形对象的编辑..... 47
1.6.4 文件格式..... 14	3.2.1 选取对象..... 47
1.6.5 常见绘图概念..... 15	3.2.2 移动对象..... 49
练习 1..... 17	3.2.3 缩放对象..... 51
第2章 CorelDRAW 11 的绘图准备..... 18	3.2.4 旋转与倾斜对象..... 53
2.1 管理图形文件..... 18	3.2.5 镜像对象..... 56
2.1.1 新建图形文件..... 18	3.2.6 复制和删除图形..... 58
2.1.2 打开图形文件..... 18	3.2.7 撤消和恢复图形操作..... 61
2.1.3 保存图形文件..... 19	3.2.8 用刻刀工具拆分图形..... 62
2.1.4 导入图形文件..... 21	3.2.9 用擦除工具擦除图形..... 64
2.1.5 导出图形文件..... 22	3.2.10 使用粗糙和涂抹笔刷编辑图形..... 65
2.2 设置页面..... 23	3.3 典型实例——贺卡..... 66
2.2.1 设置页面大小和方向..... 23	练习 3..... 68
2.2.2 设置页面背景..... 24	第4章 曲线的绘制与编辑..... 70
2.2.3 设置版面样式..... 25	4.1 曲线的绘制..... 70
2.2.4 设置多页面文件..... 26	4.1.1 手绘工具的运用..... 70

4.1.2 贝塞尔工具的运用	73	7.1 文本的基本操作	134
4.1.3 自然笔工具的运用	74	7.1.1 输入文本	134
4.1.4 钢笔工具的运用	78	7.1.2 不同文本的相互转换	136
4.1.5 折线工具的运用	80	7.1.3 编辑文本	136
4.1.6 3点曲线工具的运用	81	7.2 设置文本格式	139
4.1.7 交互式连接、度量工具的运用	81	7.2.1 设置字体属性	139
4.2 曲线对象的编辑	84	7.2.2 设置间距	140
4.2.1 节点的编辑	84	7.2.3 设置文本的画线	142
4.2.2 曲线轮廓线的编辑	88	7.2.4 设置文本的上下标	143
4.3 典型实例——相片	90	7.2.5 设置文本的排列方向	144
练习 4	94	7.2.6 将文字转换为曲线	145
第 5 章 填充图形的颜色	96	7.3 添加文本效果	145
5.1 了解颜色的基本知识	96	7.3.1 设置首字下沉和项目符号	145
5.1.1 RGB 模式	96	7.3.2 设置内置文本	147
5.1.2 CMYK 模式	96	7.3.3 使文字围绕图形	148
5.2 使用调色板填充颜色	97	7.3.4 使文本适合路径	148
5.3 使用填充工具	98	7.4 在文本中插入符号	150
5.3.1 标准填充	98	7.4.1 插入文本符号	151
5.3.2 喷泉式填充工具	101	7.4.2 添加符号图形	151
5.3.3 图样填充工具	104	7.5 典型实例——自造文字	152
5.3.4 底纹填充工具	107	练习 7	153
5.3.5 PostScript 底纹填充	108	第 8 章 对象的组合与排列	155
5.4 使用吸管和颜料桶工具	109	8.1 群组对象和取消对象组合	155
5.5 交互式填充工具	109	8.1.1 群组对象	155
5.6 交互式网状填充	112	8.1.2 取消对象的组合	155
5.7 典型实例——猴相	113	8.2 多个对象的对齐和分布	156
练习 5	116	8.2.1 多个对象的对齐	156
第 6 章 编辑对象的轮廓线	118	8.2.2 多个对象的分布	158
6.1 填充轮廓线的颜色	118	8.2.3 多个对象的排列	159
6.1.1 使用轮廓笔工具填充轮廓线 颜色	118	8.2.4 结合和拆分图形对象	160
6.1.2 使用调色板填充轮廓颜色	120	8.3 锁定与解锁图形对象	161
6.2 设置轮廓线的样式	121	8.3.1 锁定图形对象	161
6.2.1 设置轮廓线的线型	121	8.3.2 解锁图形对象	162
6.2.2 设置轮廓的线宽	124	8.4 对象的造型	162
6.3 复制与清除轮廓属性	125	8.4.1 焊接对象	163
6.3.1 复制轮廓属性	126	8.4.2 修剪对象	164
6.3.2 移除轮廓属性	127	8.4.3 相交对象	164
6.4 典型实例——春光灿烂	127	8.4.4 简化对象	166
练习 6	133	8.4.5 “前减后”命令	166
第 7 章 文本的输入与编辑	134	8.4.6 “后减前”命令	167
		8.5 典型实例——制作十字形	167

练习 8	169	10.1 将矢量图转换为位图	204
第 9 章 制作对象的特殊效果	171	10.2 裁剪位图	205
9.1 交互式调和工具的运用	171	10.2.1 用形状工具裁剪位图	205
9.1.1 了解调和的几个概念	171	10.2.2 通过命令裁剪位图	206
9.1.2 简单调和	171	10.3 跟踪位图	207
9.1.3 修改和编辑调和	172	10.4 编辑位图颜色	209
9.1.4 复合调和	178	10.4.1 使用色彩模式	209
9.1.5 清除调和	178	10.4.2 使用位图颜色遮罩	212
9.2 交互式轮廓图工具的运用	179	10.5 调整位图颜色	213
9.2.1 轮廓化对象效果	179	10.5.1 高反差效果	213
9.2.2 设置轮廓图属性	179	10.5.2 亮度/对比度/强度	215
9.3 交互式变形工具的运用	181	10.5.3 颜色平衡	215
9.3.1 制作变形效果	181	10.5.4 调整色度/饱和度/光度	217
9.3.2 设置变形效果的属性	184	10.5.5 局部平衡效果	217
9.4 交互式封套工具的运用	187	10.5.6 取样/目标平衡	218
9.4.1 封套的 4 种编辑模式	187	10.5.7 调整调合曲线	219
9.4.2 预设封套	189	10.5.8 伽玛值效果	219
9.4.3 复制和清除封套	190	10.5.9 所选颜色	220
9.5 交互式立体化工具的运用	190	10.5.10 替换颜色	221
9.5.1 制作对象的立体效果	190	10.5.11 取消饱和	221
9.5.2 设置立体化对象的属性	191	10.6 位图的特殊滤镜效果	222
9.5.3 立体化对象的旋转	192	10.6.1 三维效果	222
9.5.4 立体化对象的填充	192	10.6.2 艺术笔触效果	223
9.5.5 设置立体化对象的斜角效果	193	10.6.3 模糊效果	225
9.6 交互式阴影工具的运用	194	10.6.4 相机效果	227
9.6.1 制作对象的阴影效果	194	10.6.5 颜色变换效果	227
9.6.2 设置阴影效果属性	195	10.6.6 轮廓图效果	229
9.7 交互式透明工具的运用	195	10.6.7 创造性效果	230
9.7.1 制作透明效果	196	10.6.8 扭曲变形效果	231
9.7.2 设置透明效果的属性	196	10.6.9 杂点效果	233
9.7.3 透明效果的其他类型	197	10.6.10 鲜明化效果	235
9.7.4 清除透明效果	198	10.7 典型实例——鲜花	236
9.8 透镜效果	198	练习 10	238
9.8.1 制作透镜效果	198	第 11 章 CorelDRAW 与因特网	240
9.8.2 编辑透镜效果	199	11.1 CorelDRAW 与因特网	240
9.9 透视效果	200	11.2 创建 HTML 文本	241
9.9.1 制作透视效果	200	11.2.1 将段落文本转换为 HTML	241
9.9.2 移除对象的透视效果	201	文本	241
9.10 典型实例——装裱文字	201	11.2.2 格式化 HTML 文本	241
练习 9	203	11.3 插入因特网对象	242
第 10 章 制作位图效果	204	11.3.1 插入因特网对象	242

11.3.2 添加 CGI 脚本地址.....	243	要求.....	257
11.3.3 保存自定义因特网对象到 集锦簿.....	243	12.3 打印设置.....	258
11.4 创建因特网对象.....	244	12.3.1 打印的常规设置.....	258
11.4.1 指定标准资源定位器 URL.....	245	12.3.2 设置打印版面.....	261
11.4.2 修改链接.....	246	12.3.3 设置分色打印.....	262
11.4.3 定义热区.....	246	12.3.4 打印预览.....	263
11.4.4 指定书签.....	247	12.3.5 其他设置.....	266
11.4.5 使用因特网书签管理器.....	247	练习 12.....	267
11.5 将文档转换为因特网文件 格式.....	248	第 13 章 综合实例.....	268
11.6 优化网页图像.....	250	13.1 制作文字特效.....	268
11.7 典型实例——创建链接.....	250	13.1.1 调和文字.....	268
练习 11.....	254	13.1.2 阴影文字.....	270
第 12 章 输出及打印图形.....	255	13.2 制作按钮.....	271
12.1 了解印刷的基本知识.....	255	13.3 绘制人物.....	274
12.1.1 关于印刷的几个基本概念.....	255	13.4 绘制脸谱.....	282
12.1.2 了解印前设计的工作流程.....	257	13.5 制作手提袋.....	289
12.2 控制图像质量以满足印刷		13.6 制作 POP.....	295
		练习 13.....	303
		参考答案.....	304

第 1 章 初识 CorelDRAW 11

本章知识点

- CorelDRAW 11 简介
- CorelDRAW 11 软件包的组成
- CorelDRAW 11 的系统配置
- CorelDRAW 11 的安装、启动与退出
- 熟悉 CorelDRAW 11 的工作界面
- 平面设计中的基本概念

1.1 CorelDRAW 软件简介

CorelDRAW 是目前最流行的矢量图形设计软件之一，它是由加拿大 Corel 公司推出的最新图形设计软件包，集图形绘制、文字编辑、图形效果处理等功能为一体，并能将图形转换为位图进行处理。从其问世以来，因功能强大、占用内存比位图小、方便快捷地操作、人性化的操作界面等，深受广大专业设计人士和众多电脑爱好者的青睐，到目前为止，其版本已经升级到 CorelDRAW 11，在平面设计、印刷设计、装潢设计等行业中起着举足轻重的作用。

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，不断开发并推出新版本，使其在图形设计软件领域中的地位更加巩固。

从 1989 年 Corel 公司推出 CorelDRAW 第一版本后的 10 多年里，CorelDRAW 迅速发展成熟并不断完善，如今在 CorelDRAW 10 的基础上又推出了功能更为强大的 CorelDRAW 11 版本。

1.2 CorelDRAW 11 软件包的组成

中文版 CorelDRAW 11 是为适应中国大陆地区的设计需要而开发的一款方便快捷、高效的专业矢量图形设计软件包，是目前最为流行的矢量图形设计软件之一。CorelDRAW 11 软件由许多应用程序集成，如图 1.1 所示，用户可通过单击对应的程序选项来启动，其主

要用途介绍如下：

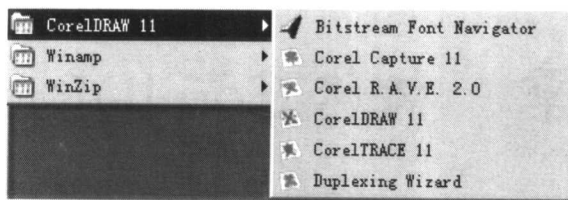


图 1.1

- Corel Capture 11 是一个灵活的屏幕图像捕捉工具，它可快速捕捉计算机屏幕上的图像，它不仅可抓取计算机全屏，也可抓取用户自定的区域，并可用动画文件来记录抓图动作。
- Corel R.A.V.E. 2.0 是一个网络及矢量动画设计和制作工具软件，通过它可在网页制作和多媒体制作中快速创建动画效果。
- CorelTRACE 11 是一个可将位图转换为矢量图的软件，即它可方便地将位图图像转换成适合 CorelDRAW 使用的矢量图格式文件。
- Duplexing Wizard 是一个手动双面打印向导程序。

1.3 CorelDRAW 11 的系统配置

运行和使用各种计算机软件都离不开计算机操作系统和硬件的支持，CorelDRAW 11 也不例外，由于是一个大型的图形设计软件，尤其要求有较高的计算机硬件配置，这样才能正常运行，甚至提高工作效率，方便设计人员合理运用计算机软件资源，创造出高品质的设计作品。

1.3.1 CorelDRAW 11 的系统配置

CorelDRAW 11 的最低系统配置如下：

- 操作系统：Windows 98/2000/XP 或 Windows NT 4.0。
- 内存：128 MB RAM，建议使用 256 MB RAM 以上。
- CPU：Pentium II，建议使用 Pentium III 以上。
- 显示器：VGA（15 in* 以上）。
- 显卡：建议使用具有专业图形加速功能的显卡。
- 硬盘空间：其可用空间最好在 40 GB 以上。

* 1 in=2.54 cm

1.3.2 CorelDRAW 11 与相关软件

一个专业的设计人员,在实际的设计操作中,常会在两个程序软件之间相互转换,而 CorelDRAW 11 具有较强的兼容性,它是一个开放型的软件,既可阅读其他程序的文件,还可阅读许多不同格式的位图,如 TIF、JPEG (JPG)、BMP、PCX、PSD 格式等,甚至还可阅读文本文件。同时用户也可根据需要将 CorelDRAW 11 的文件输出为其他程序可阅读的文件格式。下面主要介绍一下 CorelDRAW 与常用设计软件间的联系。

1) CorelDRAW 11 与 Photoshop

Photoshop 是一个功能强大的图像处理软件,主要用于创建、编辑和处理位图,在广告设计、平面制作、印刷制版等方面都有广泛的使用,并且在图形创建和处理方面有多年的历史。Photoshop 所生成的文件格式包括 PSD、TIF、JPEG (JPG)、BMP、GIF 和 PCX 等,这些文件格式都可在 CorelDRAW 11 中通过“导入”命令来阅读并进行编辑和处理。用户也可先将 CorelDRAW 格式的文件在 CorelDRAW 11 中通过“导出”命令输出为 Photoshop 可打开的文件格式,然后在 Photoshop 中通过“打开”命令来阅读。

2) CorelDRAW 11 与 AutoCAD

AutoCAD 是一个绘图软件,主要用于机械制图、三维模型的创建以及工程图的处理和绘制等。AutoCAD 本身的文件格式为 DWG,也可通过“输出”命令输出为 DXF、WMF 格式的文件,这样在 CorelDRAW 11 中可导入并进行编辑和输出等处理。

3) CorelDRAW 11 与 3ds max 和 3D Studio

3ds max 和 3D Studio 都是用于创建三维模型和三维动画的软件,两者都在三维建模、处理材质和灯光以及动画的设定上有着强大的功能,其用法也基本相同。在 3ds max 和 3D studio 软件中渲染出图时,可以输出为 TIF、JPG、BMP 等格式,这样便可在 CorelDRAW 中导入并进行处理。

1.4 CorelDRAW 11 的安装、启动与退出

1.4.1 CorelDRAW 11 的安装

在安装之前,最好先关闭其他应用程序,再将 CorelDRAW 11 安装盘放入光驱中,计算机一般都会自动运行安装界面,对于初学者可一直单击按钮进行安装即可。另

外用户也可通过以下方法进行安装，其步骤如下：

- ❏ 双击“我的电脑”，再双击光驱盘符，打开 CorelDRAW 11 的安装初始化界面，如图 1.2 所示。
- ❏ 单击|**下一步(N) >**|按钮，弹出“许可证协议”对话框，如图 1.3 所示。

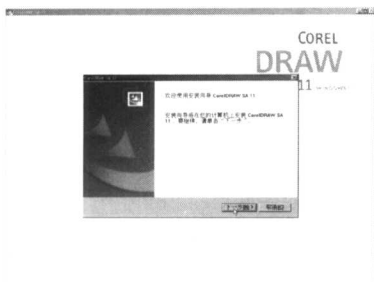


图 1.2

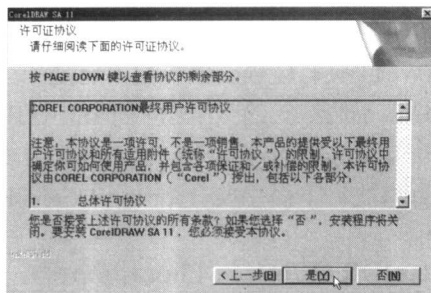


图 1.3

- ❏ 单击|**是(Y)**|按钮，则弹出“客户信息”对话框，客户名和公司名可随意填写，再填写序列号，安装的序列号一般在软件外包装上带有，如图 1.4 所示。
- ❏ 填写客户信息之后，单击|**下一步(N) >**|按钮，弹出“安装类型”对话框，一般情况下选择“典型”安装，用户也可根据计算机的实际情况选择不同的类型，这里选择“自定义”，如图 1.5 所示。

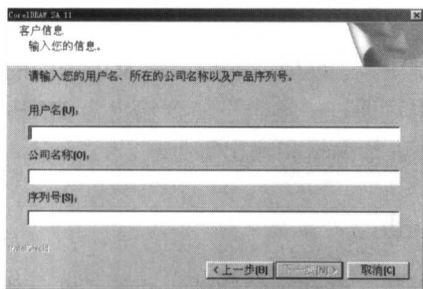


图 1.4

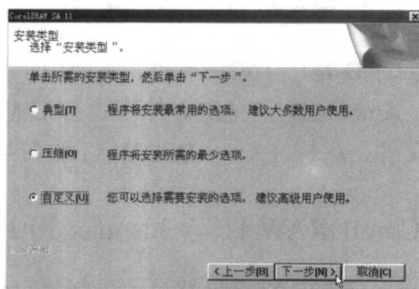


图 1.5

- ❏ 单击|**下一步(N) >**|按钮，弹出“选择功能”对话框，如图 1.6 所示。
- ❏ 单击|**下一步(N) >**|按钮，弹出“选择目的地位置”对话框，如图 1.7 所示。

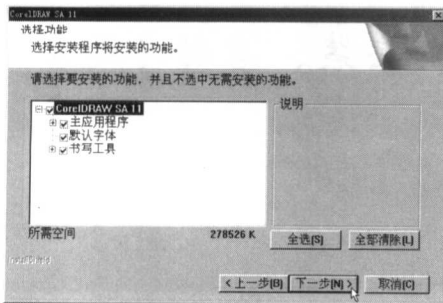


图 1.6

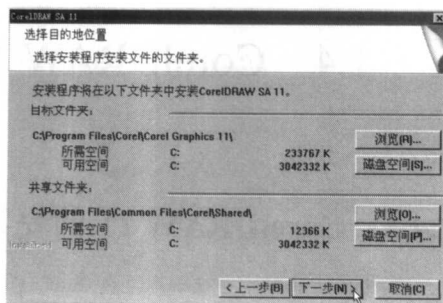


图 1.7

- 单击 **下一步(N) >** 按钮，直到出现“复制新文件”对话框，如图 1.8 所示。
- 复制完成文件后，弹出如图 1.9 所示的“完成”对话框，提示是否重新启动计算机，单击 **完成(F)** 按钮，安装好 CorelDRAW 11 后即可使用。

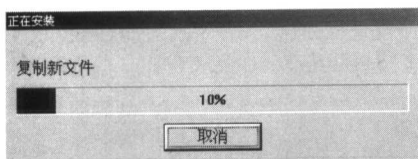


图 1.8

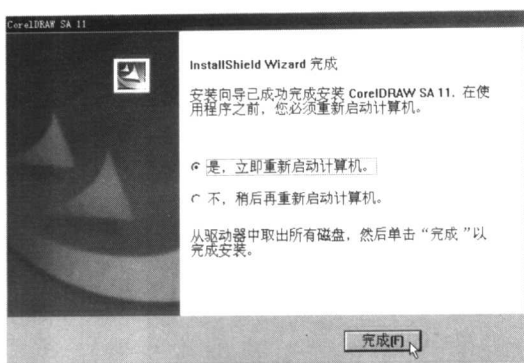


图 1.9

1.4.2 CorelDRAW 11 的启动

启动 CorelDRAW 11 的常用方法有以下几种：

- 双击桌面上 CorelDRAW 11 的快捷图标 .
- 单击桌面上的 **开始** 按钮，在弹出的菜单中选择 **【程序】** ▶ **【CorelDRAW SA 11】** ▶ **【CorelDRAW 11】** 命令进行启动。

启动 CorelDRAW 11 后，将会出现如图 1.10 所示的 CorelDRAW 11 欢迎屏幕窗口。当鼠标指到屏幕上的各个图标按钮时，屏幕上就会出现相应的注释文字。其中：

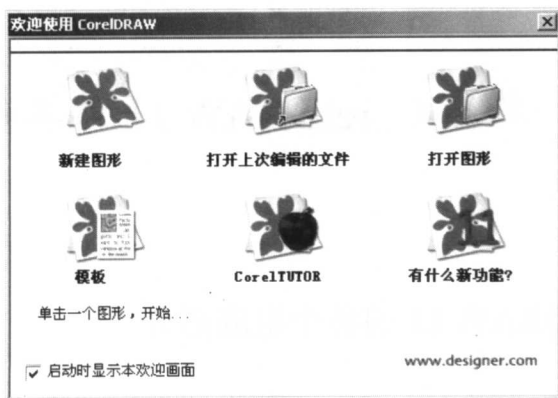


图 1.10

- 单击  按钮，可打开以当前软件默认的模板来新建一个图形文件。
- 单击  按钮，可快速地打开前一次编辑的图形文件。
- 单击  按钮，可打开 CorelDRAW 11 的“打开”对话框，可在该对话框中选择所

需的图形文件。

- 单击  按钮，可选择一個模板样式，以方便用户在该模板基础上进行图形制作。
- 单击  按钮，可打开 CorelDRAW 教程窗口，能从中学习 CorelDRAW 11 的使用。
- 单击  按钮，可打开“新增功能”对话框，从中可详细查看 CorelDRAW 11 新增的各项功能。



在图 1.10 中，取消“启动时显示本欢迎画面”复选框的选取，在下次启动 CorelDRAW 11 时将不再打开此对话框，同时 CorelDRAW 11 将自动建立一个新文件。

1.4.3 CorelDRAW 11 的退出

退出 CorelDRAW 11 的方法有以下几种：

- 单击 CorelDRAW 11 操作界面中标题栏右侧的  按钮。
- 选择【文件】▶【退出】命令。
- 在视窗中按“Alt+F4”键。

如果用户编辑的文件没有保存，将会自动弹出如图 1.11 所示的对话框，单击  按钮保存图形文件并退出 CorelDRAW 11，单击  按钮不保存文件并退出 CorelDRAW 11，单击  按钮放弃退出操作并返回编辑界面中。

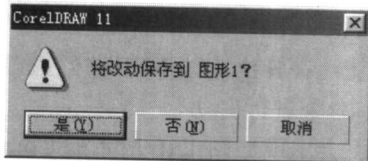


图 1.11

1.5 熟悉 CorelDRAW 11 的工作界面

1.5.1 CorelDRAW 11 的各个组成部分

CorelDRAW 11 的工作界面主要由标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性工具栏、工具箱、标尺、调色板、泊坞窗、状态栏、绘图页面和页面控制栏等部分组成，如图 1.12 所示。

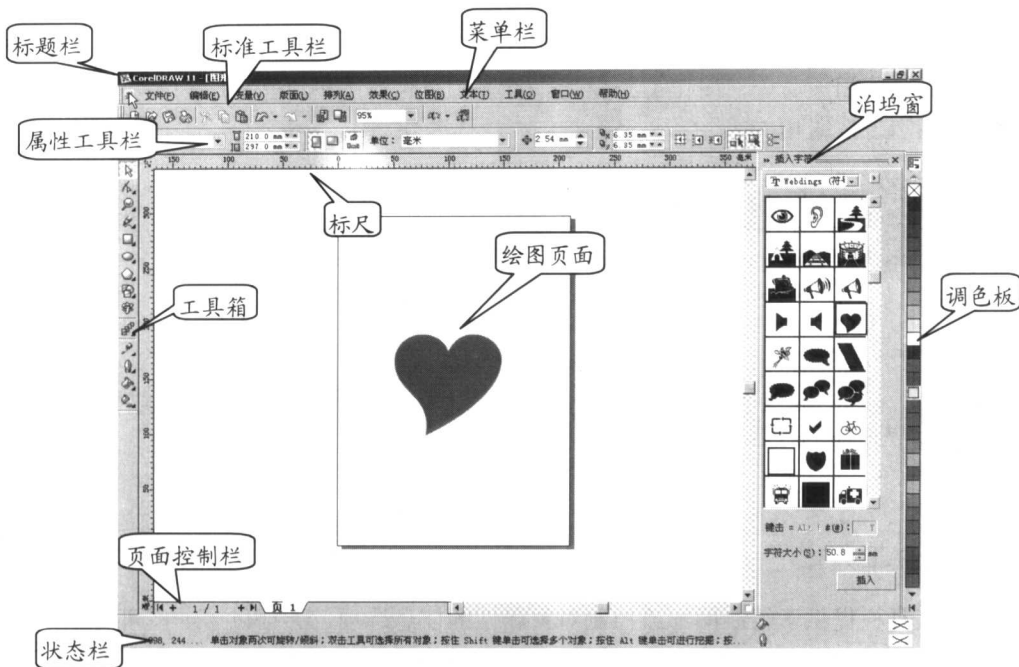


图 1.12

1) 标题栏

同其他 Windows 应用程序一样，CorelDRAW 11 的标题栏用于显示程序的名称及当前打开文件的名称和所在路径，在标题栏右端的 3 个按钮分别用于控制 CorelDRAW 11 窗口的最小化、最大化和关闭。

2) 菜单栏

CorelDRAW 11 的菜单栏包含了“文件”、“编辑”、“变量”、“版面”、“排列”、“效果”、“位图”、“文本”、“工具”、“窗口”和“帮助”等 11 个菜单项，它们包括了 CorelDRAW 11 的所有操作命令，用户可通过选择菜单栏中的相应命令执行相关的操作。

熟练地使用菜单栏是掌握 CorelDRAW 11 的最基本的操作。使用时单击某一菜单项都将弹出其下拉式菜单，如单击“文件”菜单项，将弹出如图 1.13 所示的下拉菜单，命令的最左边显示有和标准工具栏中具有相同功能的图标，这便于用户记忆和使用。命令最右侧显示的组合键为操作的快捷键，可提高工作效率，某些命令后有“▶”符号时，表示该命令还有下一级子菜单，当用户需要执行某个命令时用鼠标单击该命令即可。另外，菜单中呈灰色显示的命令表示当前不可用，需要进行一些相关操作后才能使用。

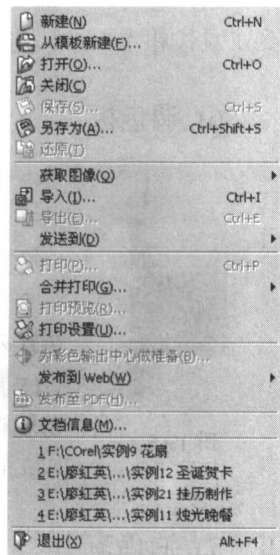


图 1.13

3) 标准工具栏

标准工具栏如图 1.14 所示,它提供了用户经常使用的一些操作按钮,用户只需单击相应按钮即可执行相关命令,简化了不少工作步骤。同时当用户将光标移动到按钮上时,系统将自动显示该按钮相关的注释文字。



图 1.14

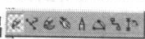


在 CorelDRAW 11 中,凡是在各栏前端出现  控制柄时,都可对其进行拖动摆放,从而将各栏放置在自己喜欢的位置。

4) 属性工具栏

属性工具栏提供了绘制图形或控制对象属性的信息选项,并提供了一些可对图形进行修改的工具按钮,它所表示的内容会根据所选的对象或当前选择工具的不同而变化。

5) 工具箱

工具箱中存放着 CorelDRAW 11 的大部分绘图工具,其中每一个图标按钮表示一种工具。用户只需用鼠标单击其中一个工具,即可使用相关的工具的。如果工具图标的右下角带有“▶”符号,则表示该工具还包含有子工具,单击“▶”符号或按住显示的工具不放,即可弹出相关的展开工具条。如单击工具箱中的手绘工具 ,将弹出  展开工具条,用户也可将其拖到工作界面中其他位置,这时将变成固定工具条。另外,将光标移动到工具按钮上不放,将会显示该工具的名称,从而方便用户认识和掌握各个工具的作用。

6) 调色板

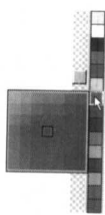


图 1.15

调色板位于窗口的右边,用于对所选定的图形或图形边缘进行色彩填充。使用调色板时,先选定图形对象,然后用鼠标左键单击其中任意一个色块,可为图形填充上相应颜色;如果使用鼠标右键单击其中任意一个色块,可为所选图形的边框填上颜色;如果用鼠标左键按住一种颜色块不放,系统将弹出一组与该颜色相关的各种深浅颜色选择框,如图 1.15 所示,用户也可从中选择颜色。另外,单击调色板下方的  按钮,可将调色板向下滚动,以便能看到其他种类的颜色,单击其下方的  按钮,可显示出所有颜色块。

7) 泊坞窗

泊坞窗又称卷帘工具,它是 CorelDRAW 11 最有特色的部分,其作用相当重要,因为它提供了许多常用的功能,让用户在设计中更加得心应手。当用户通过“窗口”菜单打开