



新e代立体组合训练

CorelDRAW11

艺术创作动态指导

高志清 主编
科大工作室 组编



光盘动态演示
图书精彩讲解

机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

谁知盘中藏
倒倒皆清楚

91.41
15:7

CorelDRAW 12.0 中文版

CorelDRAW

艺术创作动态指导

张松海 编著



光盘动态演示
与精彩讲解

机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

TP391.41
G215:7

第

合训练

CorelDRAW 11 艺术创作

动态指导

高志清 主编

科大工作室 组编



机械工业出版社

本书讲述了目前应用最广泛的矢量绘图软件 CorelDRAW 11 的功能及应用。本书由 7 课构成, 内容分别为基本概述、绘图基础、图形的编辑、多样填充、文本编辑、艺术特效和位图的应用。每课的内容都由理论知识、实例和课后习题 3 部分组成。读者可以通过理论知识的学习, 掌握工具和命令; 通过操作实例, 掌握绘图方法及操作技巧; 通过完成课后练习题, 巩固本课所学习的知识点。

本书的写作特点是将命令、实例和练习进行了有机结合。其内容新颖、循序渐进、通俗易懂、图文并茂、范例经典, 书中的提醒注意和操作技巧更是作者长期使用此软件的经验结晶, 不仅可以作为高等美术院校和社会电脑培训班的学习教材, 还可以作为相关专业人士的自学教材。

本书还附加了两张多媒体教学及素材光盘, 它收录了全部实例的操作演示过程以及本书调用的素材和范例制作的最终结果。读者在遇到难点或模糊不清的知识点时, 可以随时观看多媒体光盘的动态演示过程或者调用我们的制作结果参考对照。

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 11 艺术创作动态指导 / 高志清主编. —北京:

机械工业出版社, 2003.7

(新 e 代立体组合训练)

ISBN 7-111-12566-5

I. C... II. 高... III. CorelDRAW 11

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 054564 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑: 周予滨

责任印制: 闫焱

北京交通印务实业公司印刷·新华书店北京发行所发行

2003 年 8 月第 1 版·第 1 次印刷

1000mm×1400mm B5·6.5 印张·2 插页·300 千字

0 001-5 000 册

定价: 24.00 元 (含 1CD)

凡购本图书, 如有缺页、倒页、脱页、由本社发行部调换

购书热线电话: (010) 68326294

投稿专线: (010) 88379949

封面无防伪标均为盗版



科大工作室

主编：高志清

编委：张爱城 辛文 史宇宏 陈云龙 涂芳

孙春 孙启善 迟冬 王翔宇 袁素玉

王开美 郑世力 张守丽 王智强 张桂敏

江英霞 白莲 张传记 车宇 孙平

姜华华 刘霞 殷国华 贾惠良 王爱婷

丛书前言

当今时代,电脑在人们的工作、学习和生活中起的作用越来越大,社会各界人士学习电脑的热情也在不断高涨。特别是中国加入 WTO 以来,市场竞争日趋激烈,许多有识之士为了顺应时代潮流,挤时间加入学习电脑的行列;还有许多初学者为了掌握一技之长,在电脑设计领域占据一席之地,也在努力学习电脑设计的有关知识。许多读者在学习和了解了一些基础的电脑软件知识后,对怎样才能进一步提高,成为深受社会欢迎的电脑设计人才还心中无数。他们迫切要求能在市场上见到能充分运用现代多媒体技术,集动态演示、声音解说、图书阅读于一体的全方位自学教程,希望能有一位不拿薪水的电子老师,在身旁讲解电脑设计知识和理念,循循善诱;同时希望能用所学知识和技能,自己独立创作出具有实用价值的设计作品。一些电脑培训学校或培训班也希望有一套适合在现代多媒体教室授课的实用培训教材,满足学员多方面的需求。

为了满足广大读者的这种求知、成才愿望,我们在认真分析读者求学心理以及学习过程的基础上,推出了本套“**新e代立体组合训练**”系列光盘读物,希望能为读者提供一位受欢迎的电子老师,帮助读者系统地学习和掌握各类电脑设计软件的使用方法,使读者学完之后可以自己独立创作出具有实用价值的设计作品。为达此目的,本套系列光盘读物突出强调“全方位培训”新概念,力求在写作及内容安排方面做到深入浅出,通俗易懂,努力实现图书文字与多媒体教学光盘内容的完美结合。读者只要学完书中讲述的知识和技能,完成各章给出的习题,就可以理解并掌握相关的电脑设计软件,独立制作完成实用的电脑设计作品。

与其他电脑设计类图书相比,本套丛书具有以下几个显著特点:

1. 软件界面全部采用中英文对照的方式,不仅命令界面如此,操作所用的命令也加中文标注,使英文基础不太好的读者学习起来也不会感到困难。同时在书中讲明汉化的方法,提供科大工作室开发的汉化软件包。

2. 图书和光盘中选用的实例,都来源于工程或设计实践。这些选用实例的制作过程都经过精选和优化,避免出现太复杂的操作过程,易于学习和掌握。突出其实用性特点,强调制作技法的技巧性和实用性。

3. 图书和光盘中的内容分为命令和制作实例两大部分:命令及工具完全在书中讲述,制作实例通过操作步骤讲述尽量细致,避免出现大的跳步和漏步,通过书面语言为读者展示实例的全部制作过程,便于读者模仿;在每个操作练习题前先给出练习的目的要求、参考制作流程图和概要的制作步骤。读者通过模仿制作例题的操作过程,完成这些实例制作。如果读者还是不能独立完成,可以调用随书配备的多媒体教学光盘中的相应演示,它就会像一位耐心的电子老师一样,直观形象地动态演示实例的具体操作过程。通过这些措施,使读者可以将学到的主要命令和技法都练习一遍,学到实用的操作技能。

4. 本套图书和光盘在实例制作中,使用通俗的语言详细地讲述了所用到的命令及工具。整体内容按照从易到难的方式进行安排,对重点知识进行深入剖析;讲述的命令和工具经过仔细精选。因为所谓的基础书不是命令大全,不是将软件中的全部命令和工具都写出来,而是针对实战特点,精选出一些最基础的、在实际工作中一定会用到的命令和工具进行重点讲述,并且力求使讲述的知识具备良好的系统性。

5. 对于每个操作练习题,书中会先给出制作的构思及流程,讲述在制作中将要用到的命令和

知识点,使读者在制作之前就对范例的整个制作过程有个总体了解,在制作中可以做到心中有数。

6. 在实例制作中,如果有容易产生误解或出错的地方,书中会提醒读者注意,并加以重点标注说明,使读者在制作中尽量少犯错误。

7. 本套光盘读物的每本书都配有多媒体教学光盘。对于书中讲述的全部操作练习题,将采用多媒体教学光盘进行动态演示,用光盘演示与图书解说相结合的方式,使读者可以直观形象地学习并掌握这些制作的要点和关键。

8. 书中调用的素材以及生成的结果,都存放在随书的素材光盘中,读者在制作中如果遇到困难或问题,可以调出光盘中的结果参考对照,帮助读者发现问题所在。

本套光盘读物先期推出的有:

1. 《3ds max 效果图制作基础动态指导》
2. 《3ds max 室内效果图制作动态指导》
3. 《AutoCAD 2004 建筑设计与制图动态指导》
4. 《Photoshop 创作入门动态指导》
5. 《Photoshop 实用图像创作动态指导》
6. 《Flash MX 时尚动画制作动态指导》
7. 《Authorware 课件制作动态指导》
8. 《CorelDRAW 11 艺术创作动态指导》

为了使光盘读物丛书有较强的可读性,除了所选用范例具有广泛代表性,实用性较强和比较精彩之外,我们在写作方式上还尽可能地深入浅出,图文并茂。读者只要按照书中范例一步一步向下操作就可以达到预想的效果。

为了便于读者学习,我们还在书中设计了三个小图标,它们分别是:



知识讲解:讲解设计制作过程中用到的知识点、操作命令和工具按钮。



操作步骤:用于引出一个操作题目及其相应的操作步骤。



提示注意:用于介绍经验和心得或提醒读者应该注意的问题。

在此,我们要衷心感谢所有向本套光盘读物提出改进意见的同行和学员,由于他们的认真负责,使本套光盘读物避免了许多错误,内容更加充实。

另外,还特别感谢您选择了本套丛书,如果您对本书有什么意见和建议,请直接告诉我们。

联系电话:(0532) 5829423 5819714

传 真:(0532) 5833733

E-mail: gaozhiq@public.qd.sd.cn

科大网站: www.keda-edu.com 或 www.keda-design.com

科大工作室

2003年6月

本书导读

Corel 公司是 1985 年 Michael Cowpland 博士创立的, 集应用程序、PC 绘图及桌面办公软件开发和销售为一体的加拿大最大的软件公司。由 Corel 公司生产的产品不仅遍及全世界 70 多个国家的 160 多个经销网点, 在全球享有盛誉, 而且该公司在 1989 年又推出了面向 PC 机图形图像市场的, 使 Corel 公司名声大噪的软件 CorelDRAW。自第一套 CorelDRAW 问世后, 其强大的图文编辑和图像处理能力就受到了电脑设计人员的一致好评和推崇。这么多年来, 随着版本的不断更新, 该软件在专业绘图、广告设计、工业造型设计、产品包装、CI 企业形象设计等方面都得到了广泛的应用。现在, CorelDRAW 已经成为当前矢量图形设计领域最流行的软件之一。

CorelDRAW 11 是 Corel 公司推出的最新版本, 与以前的版本相比, 在图形图像的绘制和处理能力、位图效果、版面设计和打印输出等方面, 其功能都有了很大的提高, 让用户在使用过程中更加得心应手, 轻松自如, 深受广大专业设计工作者的欢迎与喜爱。

本书内容

为了让更多的读者能通过一种既简单而又富有效率的方式来学习该软件, 我们在本套丛书中推出了这本全面介绍用 CorelDRAW 11 软件制作图形图像的电脑图书。本书通过大量的实例, 将 CorelDRAW 11 的命令与操作技巧有机地融为一体, 其内容丰富全面、语言简洁流畅, 并且有很强的实用性、操作性和指导性。相信读者读完本书后, 就能对 CorelDRAW 11 绘图软件实现从入门到精通的飞跃。

本书另一个显著特点是图书和随书多媒体光盘紧密结合。本书分为图书文字和随书多媒体光盘两部分, 内容相辅相成。有关命令和概念的部分在书中讲述, 书中实例的操作不仅书中有详尽的操作步骤解说, 在随书光盘中还有与之相对应的多媒体教学动态演示。读者启动光盘后, 只需单击相应的按钮选项(文字或图片), 就能轻松地观看各范例制作的多媒体动态演示(并配有声音解说)。另外, 光盘中还保存了书中制作范例调用的图像文件(或制作素材)以及最终的制作结果, 读者在学习过程中可以随时调用。为了使读者对本范例中的各种效果处理有一个整体的了解, 我们在本书的每节前面都加了一个本节范例的制作构思: 简述此范例的处理要点以及用哪些命令和技法来制作完成的, 使读者在学习本节的主要内容之前, 对所处理的图像过程做到心中有数, 知道在本节学习过程中需要重点掌握哪些知识。同时, 为了便于读者学习, 我们还在每课的前面都列出了本课重点, 使大家在阅读主要内容前, 大致了解每课要学习的重点内容。在范例制作过程中遇到需要特别注意或难以掌握且容易出错的地方, 书中会以醒目的标志及时加以提醒。在学习过程中读者如果还有不懂的地方, 可以参考本书所附赠的多媒体光盘, 观看随书光盘的动态教学演示以及我们制作的结果。

本书以课为写作单位, 在写作手法上采用从易到难的方式进行; 在内容编排方面, 尽量做到深入浅出、图文并茂, 将技巧、设计理念融为一体。力求以最简捷、易懂的方法制作出所需的效果, 逐步向读者展现各类实用美术作品制作的整体过程。在每课的最后, 针对本课所讲述的知识, 都附有本课习题, 让读者通过对习题的解答, 能更好地掌握每课所讲述的知识。在本书的最后有正确答案, 以便读者参考。另外, 每课的最后都有本课总结, 对本课学习的内容加以概括, 以引导读者对本课范例中讲述的内容制作完成后, 进行概括性的实例总结, 并了解下一课要讲述的内

容。

本书共分 7 课，主要内容如下：

- ◆ 第 1 课：主要对 CorelDRAW 11 软件进行了整体的概述，包括 CorelDRAW 11 软件的相关理论知识、软件的启动以及界面的组成等，力求使读者对 CorelDRAW 11 有一个整体的把握。
- ◆ 第 2 课：讲述了 CorelDRAW 11 软件中基本绘图工具的使用方法，其中包括手绘工具、矩形工具、椭圆图形工具和多边形工具等，通过理论知识的学习和大量实例的练习，讲述了各种工具的使用方法和操作技巧。
- ◆ 第 3 课：讲述了造形工具的基本使用方法，包括贝塞尔工具、形状工具、艺术笔工具等，通过理论知识的学习和大量实例的练习，详细介绍了造形工具的使用。
- ◆ 第 4 课：讲述了填充工具和外轮廓笔工具的基本使用方法和应用技巧，包括单色填充、渐变填充、纹理填充和外轮廓填充等，通过理论知识的学习和大量实例的练习，详细介绍了填充工具和外轮廓笔工具的基本操作。
- ◆ 第 5 课：讲述了文本工具的使用方法和基本操作，包括美术文本、段落文本等，通过理论知识的学习和实例的练习，详细介绍了文本工具的应用技巧。
- ◆ 第 6 课：详细讲述了各种特效工具的基本使用方法和操作技巧，包括交互式调合工具、交互式立体化工具、交互式透明工具、交互式阴影工具、交互式轮廓图工具、交互式变形工具、交互式封套工具等，通过理论知识的学习和大量实例的练习，使读者更好地掌握运用各种工具所产生的不同艺术效果的方法。
- ◆ 第 7 课：讲述了位图的基本知识和使用方法，通过理论知识的学习和大量实例的练习，详细介绍了位图的基本操作和应用技巧。

本书中的所有实例都有详细明确的操作步骤，读者只要跟着书中的提示一步一步的操作，就可以掌握书中所讲的内容，制作出一定水平的美术作品。

在编写本书时，为了使读者操作起来更加方便，我们使用的是东方快车的汉化界面。另外，本书所有范例以及所调用、引入的图片，都存放在随书所附的光盘中，读者在制作过程中，如果遇到疑难问题，可以根据需要调用随书光盘中的相关文件对照参考。

读者对象

本书特别适合作为学习 CorelDRAW 11 平面制图的入门教材，对中高级水平的读者也有一定的参考价值。

本书配套多媒体光盘内容

本书附赠多媒体教学光盘两张。光盘#1 为多媒体教学演示光盘，收录了本书大多数实例操作的演示过程。读者在启动多媒体教学光盘后（执行光盘中的 Autorun.exe 文件，光盘置于光驱后将自动运行），以鼠标单击界面中相应的按钮选项（文字或图片），就能轻松地观看本书大部分所讲制作范例的多媒体动态演示（配有声音解说）。在使用多媒体教学光盘前，应将计算机的显示器的分辨率调整为 1024×768 像素，否则将不能整屏显示；另外，用于演示的电脑应配有声卡和音箱，否则不能播放光盘中的声音效果（光盘#2 也需要上述配置）。

光盘#2 为多媒体教学演示及素材光盘，收录了本书其余部分所讲制作范例的动态制作过程和

VIII

配音解说,以及本书所讲范例调用及最终完成的图形图像文件,将它们存放到光盘的相应目录下。另外在光盘的相应目录下,我们还存放了一些运用 CorelDRAW 11 创作的有价值的美术图案,以便于读者在制作图形过程中,随时参阅。读者在制作过程中遇到问题时,可以调用相关图片参考对照。

下面是光盘#2 中的素材内容详细说明:

“\素材库\”目录: 保存了运用 CorelDRAW 11 所制作的美术图案。

“\彩页\”目录: 保存本书的彩页图片。

“\调用图片\”目录: 保存本书中所需调用的图片文件。

“\范例\”目录: 保存本书中所制作的范例结果。

“\操作习题\”目录: 保存本书操作习题中所制作的实例结果。

本书由涂芳、范晓薇、王爱婷执笔完成。除了本书的作者外,科大工作室的全体工作人员都为本书的成稿做了大量的工作,在此一并表示由衷的感谢。书中如有不妥之处,恳请广大读者批评指正。

编者

2003 年 6 月

目 录

丛书前言

本书导读

第 1 课 CorelDRAW 11 概述.....1

- 1.1 CorelDRAW 11 相关的图像知识.....2
 - 1.1.1 矢量图形和位图图像的差别.....2
 - 1.1.2 对象的概念.....2
- 1.2 CorelDRAW 11 的基本操作.....3
 - 1.2.1 启动 CorelDRAW 11 系统.....3
 - 1.2.2 CorelDRAW 11 的界面组成.....4
 - 1.2.3 文件基本操作.....5
- 1.3 实例练习——跟我学画画.....7
- 1.4 本课小结.....17
- 1.5 课后习题.....17

第 2 课 基本绘图工具的应用.....19

- 2.1 绘制卡通电视.....20
 - 2.1.1 挑选工具.....20
 - 2.1.2 手绘工具.....21
 - 2.1.3 矩形工具.....21
 - 2.1.4 绘制卡通电视.....21
- 2.2 制作不倒翁玩具.....24
 - 2.2.1 椭圆形工具.....25
 - 2.2.2 3 点曲线工具.....25
 - 2.2.3 刻刀工具.....26
 - 2.2.4 制作不倒翁玩具.....26
- 2.3 绘制卡通简笔画.....32
 - 2.3.1 多边形工具.....32
 - 2.3.2 螺旋形工具.....33

2.3.3 基本形状工具.....	33
2.3.4 制作卡通简笔画.....	33
2.4 本课小结.....	45
2.5 课后习题.....	45

第 3 课 复杂图形的创建与编辑48

3.1 绘制绵羊标志.....	49
3.1.1 贝塞尔工具.....	49
3.1.2  【形状工具】	50
3.1.3  【缩放工具】	51
3.1.4 制作绵羊标志.....	52
3.2 绘制流氓兔.....	56
3.2.1 艺术笔工具.....	56
3.2.2 绘制流氓兔图案.....	56
3.3 绘制白衣仙女.....	62
3.4 本课小结.....	71
3.5 课后习题.....	72

第 4 课 多样填充.....75

4.1 公益广告.....	76
4.1.1 轮廓笔对话.....	76
4.1.2 轮廓颜色工具.....	77
4.1.3 颜色填充工具.....	77
4.1.4 渐变填充工具.....	77
4.1.5 纹理填充对话.....	79
4.1.6 绘制公益广告.....	80
4.2 水底世界.....	86
4.2.1 图样填充工具.....	86
4.2.2 绘制水底世界.....	87
4.3 本课小结.....	95
4.4 课后习题.....	95

第 5 课 进行文本编辑.....98

- 5.1 绘制旅行社标志..... 99
 - 5.1.1 文本属性..... 99
 - 5.1.2 编辑文本..... 100
 - 5.1.3 文本路径的更改..... 101
 - 5.1.4 制作旅行社标志..... 102
- 5.2 制作 POP 报纸广告..... 109
 - 5.2.1 段落文本的创建..... 109
 - 5.2.2 运用图形创建段落文本..... 110
 - 5.2.3 将文字充满文本框..... 110
 - 5.2.4 制作 POP 报纸广告..... 110
- 5.3 本课小结..... 117
- 5.4 课后习题..... 117

第 6 课 特效工具的应用..... 120

- 6.1 绘制蝴蝶图案..... 121
 - 6.1.1 交互式调和工具..... 121
 - 6.1.2 交互式透明工具..... 122
 - 6.1.3 制作蝴蝶图案..... 122
- 6.2 绘制 DVD 海报..... 127
 - 6.2.1 交互式立体化工具..... 128
 - 6.2.2 交互式变形工具..... 128
 - 6.2.3 制作 DVD 海报..... 130
- 6.3 绘制音乐会海报..... 138
 - 6.3.1 交互式封套工具..... 138
 - 6.3.2  【交互式阴影工具】..... 139
 - 6.3.3 绘制音乐会海报..... 140
- 6.4 本课小结..... 150
- 6.5 课后习题..... 150

第 7 课

位图的概念及应用.....	154
7.1 位图的导入方法及相关命令.....	155
7.1.1 位图的导入方法.....	155
7.1.2 位图的相关命令.....	156
7.2 绘制贺卡.....	163
7.3 制作汽车广告.....	172
7.4 本课小结.....	183
7.5 课后习题.....	183
附录 课后习题答案.....	187



第 1 课 CorelDRAW 11 概述

主要内容

-  CorelDRAW 11 相关的图像知识
-  CorelDRAW 11 的基本操作
-  实例练习——跟我学画画
-  本课小结
-  课后习题

本课重点

- ◆ 熟悉 CorelDRAW 11 的界面组成。
- ◆ 熟悉掌握文件的基本操作。

随着科学技术的不断发展, 电脑绘图已成为一种新兴的艺术流派, 它为人们展示出新颖、独特的视觉形象, 运用它可以绘制出过去无法想象的艺术效果。在电脑绘图软件中, CorelDRAW 是一个功能非常强大的矢量图形设计软件包, 同时也是非常容易掌握和应用的软件之一, 用户可以用它绘制、合成和编辑图形, 进行各种个性化的设计, 例如创作各具特色的标志、全彩色的插图、复杂的画面和图形、三维立体图形、接近照片效果的图像、动画片、幻灯片、声音片断或胶片剪辑等。

1.1 CorelDRAW 11 相关的图像知识

CorelDRAW 11 是一个针对矢量绘图的应用软件。它的绘图原理以“矢量图”为基础, 下面将简单介绍一下矢量图的相关知识。

1.1.1 矢量图形和位图图像的差别

矢量图形也叫向量图形, 它是以数学式的向量方式来记录图像的, 内容以线条和色块为主, 是由各种线条及曲线或是文字等组合而成。

“矢量图”的最大优势就在于它不会因为放大或缩小等操作而使图形的清晰度发生变化, 文件所占空间小, 很容易进行转换、旋转等, 因此在标志设计、插图设计及工程绘图方面占有很大的优势。

位图图像也叫点阵图像, 是由许多点组成的。其中每一个点称为像素, 而每个像素都有一个明确的颜色。如果以较大的倍数放大显示位图图像, 位图图像就会出现锯齿状的边缘。

位图图像能够制作出色彩和色调变化丰富的图像, 同时也可以很容易地不同软件之间进行转换, 但它的文件较大, 对内存和硬盘的要求较高。

1.1.2 对象的概念

在 CorelDRAW 11 中, 对象是文件的基础。CorelDRAW 11 中的对象泛指任何基本绘图元素或文本线条, 如线段、椭圆、多边形、长方形、标注线或被 CorelDRAW 11 视为单一对象的美术字线条。绘制出基本对象以后, 可以修改它的属性和形状以创建自己设计的图形。

在 CorelDRAW 11 的支持程序 Corel PHOTO-PAINT 中, 对象在设计工程中也扮演了非常重要的角色。

CorelDRAW 11 可以保存对象的全部信息, 包括对象在屏幕上的位置、创建时的顺序以及所定义的属性。

对象是和路径结合而成的, 这些路径形成对象的外框或界线。一条路径可以是单一部分或几个部分组合而成。每一个路径的终点具有一个称为节点的空心框。可以使用【形状】(Shape Tool) 工具来修改对象节点的塑型与角度。

开放路径与封闭路径是有差别的。开放路径的对象具有两个不相连的结束点。封闭路径的结束点则重合。开放路径的对象可以是一条直线或曲线，可以用【手绘工具】(Freehand Tool)、【贝塞尔工具】(Bezier Tool) 创建的线条，或者以【螺旋线工具】(Spiral Tool) 创建的螺旋线。当使用【手绘工具】(Freehand Tool) 与【贝塞尔工具】(Bezier Tool) 时，也可以把起点与终点连接起来，使其成为封闭路径。封闭路径对象有圆形、网格、自然笔线、多边形线与星形等。我们可以在封闭路径中进行对象填充，但无法在开放路径中进行。

一个组合对象由一个或多个对象组成，可以通过【挑选工具】(Pick Tool) 在对象周围所出现的选择框中确认单一对象。

每一个单一对象都有自己的选择框。当以【组】(Group) 命令将两个或更多对象集合起来时，其结果将变成一个可以选择、控制的单一对象。

工作时，往往要遇到基于矢量的绘图程序或是基于点阵的绘画程序。这两种类型的软件在图形图像工作中扮演着同样重要的角色。这就是为什么同一份 CorelDRAW 11 软件包中都包括 Draw 和 PAINT 的原因。

如果需要插图，则进入 Draw 并从 CorelDRAW 11 插图素材 CD 中获取。使用 Draw 可以方便地对矢量图形进行编辑、创建简单的图形或者修改已有的插图。

如果需要扫描图像，可以使用 PAINT，它可以精确控制点阵图像，用户可以决定点的大小（即分辨率的高低），也可以改变该图像每一个点的颜色。

1.2 CorelDRAW 11 的基本操作

1.2.1 启动 CorelDRAW 11 系统

单击 Windows 界面中的【开始】/【程序】/【Corel Graphics Suite 11】/【CorelDRAW 11】命令可以启动系统，如图 1-1 所示。

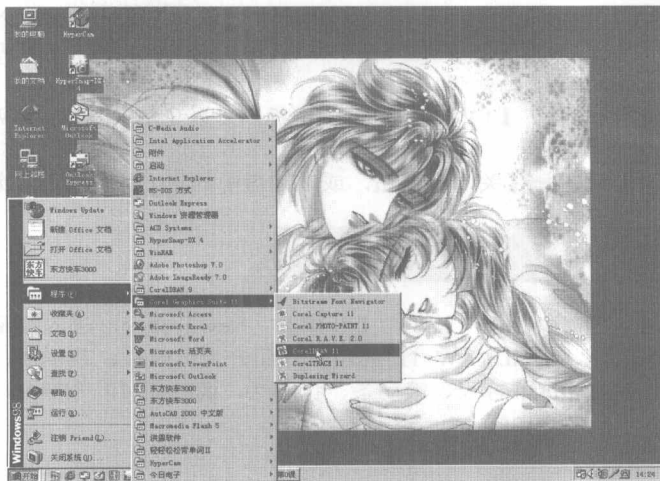


图 1-1 从程序中启动 CorelDRAW 11 软件