

电脑设计软件多媒体教学丛书



CorelDRAW 11

绘图设计

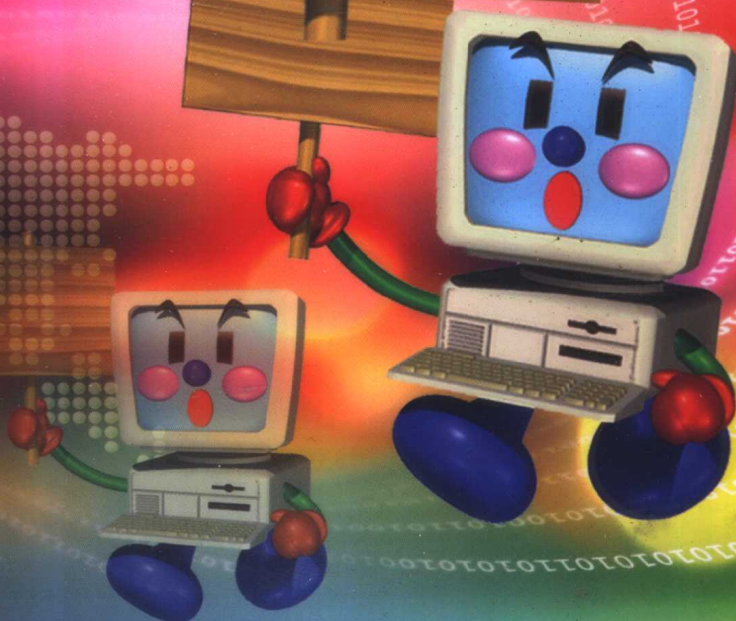
基础与提高

高志清/主编

科大工作室/编著



赠多媒体教学光盘一张



中国水利水电出版社

www.waterpub.com.cn

电脑设计软件多媒体教学丛书

CorelDRAW 11 绘图设计

基础与提高

高志清 主编

科大工作室 编著

中国水利水电出版社

内 容 提 要

CorelDRAW 11 是 Corel 公司推出的新一代矢量图形软件。它不仅使图形图案的设计和绘制更为方便,而且大大增强了图文编辑合成处理以及图像特技效果处理等强大功能。用 CorelDRAW 11 可以轻而易举地创作出专业级的美术作品。

本书通过大量实例,以简明、通俗的语言讲解 CorelDRAW 11 的操作命令及使用技巧。为方便读者学习,本书采用 CorelDRAW 11 的汉化界面进行讲解;本书形式活泼、层次清晰、实例丰富、循序渐进,并配有多媒体教学和素材光盘;实例制作中难度较大或仅靠文字描述难以理解和掌握的部分,制作成动画加配音演示的多媒体形式,读者可以根据需要调用。

本书内容几乎涉及到 CorelDRAW 11 软件的全部应用领域,讲解详尽,非常适合于初学者阅读。另外,书中总结了一些非常实用的实战经验和制作技巧,对中高级用户也会有较大的帮助。

本书的许多内容都是作者在多年实际工作与教学中积累的经验和制作技巧,具有很高的参考价值。本书所附光盘除了收录本书部分实例的多媒体演示内容外,还收录了本书全部实例制作时调用的素材和最终结果,读者在制作中如有困难可以将其调出对照。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 11 绘图设计基础与提高/高志清主编. —北京:中国水利水电出版社,2003

(电脑设计软件多媒体教学丛书)

ISBN 7-5084-1436-5

I. C… II. 高… III. 图形软件, CorelDRAW 11 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 017510 号

书 名	CorelDRAW 11 绘图设计基础与提高
作 者	高志清 主编 科大工作室 编著
出版、发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@public3.bta.net.cn (万水) sale@waterpub.com.cn
经 售	电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (发行部)、82562819 (万水) 全国各地新华书店
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京蓝空印刷厂
规 格	787×1092 毫米 16 开本 16 印张 354 千字 2 彩插
版 次	2003 年 4 月第一版 2003 年 4 月北京第一次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	28.00 元(含 1CD)

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

丛书前言

随着时代的发展，人们学习电脑的热情也在不断高涨。许多读者为了不被时代所淘汰，挤时间加入学习电脑的行列。为了满足这种市场需求，我们在认真分析读者求学心理的基础上，推出了本套丛书，希望能成为初学者学习各类电脑设计软件的首选图书。为达此目的，本套丛书定位在“基础与提高”五个字上，在深入浅出、通俗易懂的基础上，强调介绍知识的系统性和制作技法的实用性，不仅使读者能顺利入门，还可以使读者有一定程度的提高，达到可以独立制作完成实用作品的水平。与其他针对初级读者的电脑图书相比，本套丛书具有以下几点特色：

一、讲述的命令和工具均经过仔细精选。因为所谓的基础书不是命令大全，不需要将软件中的全部命令和工具都写出来，而是针对初学者特点，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点具备良好的系统性。

二、软件界面全部采用中英文对照的方式，不仅命令界面如此，所用的操作命令也加中文标注，使英文基础不太好的读者学习起来也不会感到困难。而且我们在书中讲明汉化的方法，还提供了科大工作室开发的汉化软件包。

三、本套丛书详细地讲述了设计制作所用到的命令及操作过程。使用通俗的语言、而不是枯燥的技术术语进行描述；对于书中必须要使用的技术术语，则对这些技术术语先进行解释，使读者搞清楚这些术语的含义，然后再用。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；如果涉及到比较难以理解的知识或操作，在书中会通过具体实例进行讲述（即讲述命令时，配合小例子的制作，以实例操作来阐述命令的功能和用法）。

四、书中选用的实例，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，避免出现太复杂的操作过程，易于学习和掌握。操作步骤讲述尽量细致，避免出现大的跳步和漏步。通过制作这些实例，读者可以将学到的主要命令都练习一遍，使读者不仅能入门，而且还能得到一定的提高，学到实用的操作技能。

五、在讲述范例制作前，会先给出制作的构思及流程，预习或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。

六、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。

七、本套丛书的每本书都配有多媒体教学光盘。对于书中讲述的难以直接用书面语言描述的知识点或操作，本套丛书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难点和要点。

八、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。

本套丛书由以下九本组成，它们分别是：

1. 《3DS MAX 5 效果图及动画浏览制作基础与提高》
2. 《3DS MAX 5 室内装潢效果图制作基础与提高》
3. 《AutoCAD 2002 建筑及装潢设计制图基础与提高》
4. 《AutoCAD 2002 机械及工程制图基础与提高》
5. 《Photoshop 7.0 图像处理基础与提高》
6. 《CorelDRAW 11 绘图设计基础与提高》
7. 《Authorware 6.0 多媒体课件制作基础与提高》
8. 《Dreamweaver MX&Flash MX 网页网站制作基础与提高》
9. 《Flash MX 动画制作基础与提高》

为了使本套丛书有较强的可读性，在写作时除了所选用范例具有广泛代表性和比较精彩之外，在写作方式上还尽可能地深入浅出、图文并茂，在操作步骤上尽量避免出现漏步和较大的跳步，使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和与之相应的操作步骤。



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丛书提出改进意见的同行和学员，由于他们的认真负责，使本套丛书避免了许多错误，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

2002 年 8 月

本书导读

随着时代的发展,使得我们在平面图形图像产品的设计过程中,越来越需要得心应手的工具来提高工作效率。而 CorelDRAW 这个矢量图形设计软件以绘制矢量图形为主要功能,使得它成为设计人员的得力助手。经过不断地开发升级,CorelDRAW 11 与以前的版本相比较更具灵活性,越来越快捷方便。例如,新增的“复合线”工具,可以在选取它后一次性地绘制出所需要的各种不同的矩形、椭圆(尖角、圆角)、半圆、曲线、直线,而无需使用“贝塞尔”工具一笔笔地绘制,从而提高了绘制效率。CorelDRAW 这个软件已经成为电脑美术、矢量图形设计人员(地毯图案、抽纱图案、花边图案、包装图形图案等)不可缺少的应用软件。

本书内容

与其他同类图书相比,本书的显著特点是范例经典、实用,版式图文并茂,写作手法由浅入深、通俗易懂,内容具体全面。本书从图形图像设计工作中的实际应用范例入手,将 CorelDRAW 11 具体的工具、命令、操作技巧与创作理念有机地融为一体。本书所有范例都是从实际设计及教学实例中精心选出的,具有很强的代表性和实用价值。针对在实际工作中经常遇到的一些具体问题,书中进行了重点讲述。本书通过应用实例,将 CorelDRAW 11 的工具、命令、操作技巧及创作理念逐一介绍,使读者对所学知识和操作技法融会贯通,不仅知其然,更知其所以然。为了方便读者学习,本书附赠一张光盘,其中包含多媒体和图像素材两部分内容;读者在照书制作的过程中,如果遇到难度较大、不太容易掌握或较为复杂的绘制过程,可打开本书附赠的多媒体光盘(配有声音解说)观看其绘制过程的动态演示,一定会很轻松地掌握其制作要点,学会本书所讲的内容。本书所有范例的制作结果以及所调用、引入的图片,也都存放在随书光盘中,读者在学习和制作过程中,可以调用本书提供的资料,完成自己的创作作品。

本书内容几乎涉及到 CorelDRAW 11 的全部应用工具及命令,适合于初中级读者参考学习。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,并存放在随书所附的多媒体光盘中。

相信读者朋友在学完本书内容后,完全可以独立完成较为复杂的 CorelDRAW 11 作品。本书共分十章,主要内容如下:

- ◆ 第一章: CorelDRAW 11 的系统简介、CorelDRAW 11 的运行方法、CorelDRAW 11 的工具介绍及常用快捷键。
- ◆ 第二章: 讲述了 CorelDRAW 11 工具箱中基本工具的使用方法,包括手绘工具、矩形工具、3 点矩形工具、椭圆形工具、多边形工具、网格纸工具、基本形状工具、挑选工具等,通过实例制作讲解了这些工具的使用方法与功能。

- ◆ 第三章：用制作一幅人物头像图案来讲述贝塞尔工具、3点曲线工具、3点椭圆工具、形状工具、擦除工具、刻刀工具的使用方法。贝塞尔工具是手绘图形的主要工具，应反复练习，以达到得心应手的熟练程度。
- ◆ 第四章：讲述了外形轮廓与颜色填充在编辑图像中的应用，其中包括轮廓工具、轮廓颜色工具、颜色填充工具、渐变填充工具、图样填充工具、纹理填充工具、PostScript 填充工具，通过学习使读者掌握编辑图像的轮廓色彩的知识。
- ◆ 第五章：讲述了工具箱中的文本工具及菜单栏中与文本工具相关的其他命令，在所有的绘图软件中，CorelDRAW 是文字编辑功能最强大的。
- ◆ 第六章：讲述了交互透明工具及菜单栏中的效果命令在图像编辑应用中产生的效果。
- ◆ 第七章：讲述了交互调和工具、交互式阴影工具、交互式变形工具、星形工具在绘制平面图形中产生的立体艺术效果。
- ◆ 第八章：讲述了交互立体化工具在把二维平面图形编辑成三维立体图形时，所起到的不可替代的作用。
- ◆ 第九章：如何将矢量图转化为位图是本章的重点，也是 CorelDRAW 软件新增的图像处理功能，熟练掌握并灵活运用它，就可以创建出与 Photoshop 相媲美的精美的艺术作品。
- ◆ 第十章：通过实例的方式，讲述了在打印过程中的参数设置。

读者对象

本书可以作为学习平面图形图像设计的入门教材，对中高级水平的读者也有一定的参考价值。

本书配套光盘内容

本书所附光盘一张，分为多媒体和素材两部分。其中多媒体部分收录了实例操作的动态演示过程，光盘中的所有目录均为多媒体光盘自身的目录。**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，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。

本书所附光盘的素材部分收录了书中所讲的全部范例。我们还整理了本书制作全部范例所用到的图片，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还存放了一些运用 CorelDRAW 11 所做的有价值的美术图案，以便读者在制作图形过程中，随时参阅。

下面是光盘内容的详细说明：

读者在实例练习时，可以直接从目录下调用所需要的图片。

“\素材库\”目录：以素材库的形式保存了一些用 CorelDRAW 11 软件制作的美术图案。

“\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: 保存本书中制作的范例。

本书由**涂芳、贾惠良、王爱婷**等执笔完成。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。

作者

2002 年 3 月

目 录

丛书前言

本书导读

第一章 CorelDRAW 11 概述	1
1.1 CorelDRAW 简介	2
1.2 CorelDRAW 11 基础知识	3
1.2.1 矢量图形和像素图形的差别	3
1.2.2 对象的概念	4
1.3 CorelDRAW 11 安装的系统配置	5
1.4 运行 CorelDRAW 11 系统	6
1.4.1 启动系统	6
1.4.2 进入绘图界面	7
1.5 CorelDRAW 11 工具介绍	14
1.5.1 选择工具	15
1.5.2 编辑工具	15
1.5.3 缩放工具	15
1.5.4 绘图工具	15
1.5.5 填充工具	16
1.5.6 特殊艺术效果工具	16
1.6 CorelDRAW 11 常用的快捷键	16
第二章 基本绘图工具的使用	18
2.1 本章知识点	19
2.1.1  【手绘工具】的使用	19
2.1.2  【矩形工具】的使用	20
2.1.3  【3点矩形工具】的使用	21
2.1.4  【椭圆形工具】的使用	21
2.1.5  【多边形工具】的使用	22
2.1.6  【网格线工具】的使用	24
2.1.7  【基本形状工具】的使用	24
2.1.8  【挑选工具】的使用	27
2.2 夜色风景简笔画	28
第三章 编辑修改复杂图形	41

3.1	本章知识点	42
3.1.1	 【贝塞尔工具】的使用	42
3.1.2	 【3 点曲线工具】的使用	44
3.1.3	 【3 点椭圆工具】的使用	45
3.1.4	 【形状工具】的使用	45
3.1.5	 【擦除工具】的使用	51
3.1.6	 【刻刀工具】的使用	52
3.2	人物图案	52
第四章	轮廓和填充工具的应用	61
4.1	本章知识点	62
4.1.1	外轮廓工具	62
4.1.2	填充工具	67
4.2	绘制海报广告	81
第五章	文本的编辑与处理	92
5.1	本章知识点	93
5.1.1	 【文本工具】的使用	93
5.1.2	美术字文本同段落文本的创建和转换	94
5.1.3	文本的处理技巧	95
5.1.4	文本路径的更改	99
5.2	制作报纸广告	100
第六章	添加特殊艺术效果（一）	112
6.1	本章知识点	113
6.1.1	 【交互式透明工具】的使用	113
6.1.2	 【交互式阴影工具】的使用	117
6.1.3	 【缩放工具】的使用	119
6.1.4	 【交互式轮廓图工具】的使用	120
6.1.5	 【交互式封套工具】的使用	122
6.2	制作彩蝶电视广告	126
第七章	添加特殊的艺术效果（二）	138
7.1	本章知识点	139
7.1.1	 【交互式调和工具】的使用	139
7.1.2	 【交互式变形工具】的使用	143
7.1.3	 【星形工具】的使用	148
7.2	制作贺卡	148
第八章	添加特殊的艺术效果（三）	162
8.1	本章知识点	163

8.1.1	 【交互式立体化工具】的使用	163
8.1.2	 【自然笔工具】的使用	170
8.2	制作书籍装帧	177
第九章	位图的编辑与处理	192
9.1	本章知识点	193
9.1.1	【转换成位图】命令	193
9.1.2	【位图颜色遮罩】命令	194
9.1.3	生成各种艺术效果	198
9.2	奥运扬帆青岛宣传海报	219
第十章	作品的打印输出	231
10.1	打印机的输出设置	232
10.2	招贴画的打印	232



第一章 CorelDRAW 11 概述



主要内容



电

脑绘图已逐渐成为一种时尚艺术,运用电脑可以绘制出独具艺术效果的电子图片,展示出新颖、独特的视觉效果。在众多的电脑绘图软件中,由于 CorelDRAW 功能非常强大,掌握起来也比较容易,使它成为专业美术设计师首选的矢量图形设计软件包之一。CorelDRAW 11 是 CorelDRAW 系列的最新版本,它的操作比以前的版本更加简便,图形图像处理功能更加强大,用户可以运用它绘制、合成和编辑图形以及进行各种个性化的设计,运用它可以制作出专业级的美术作品。如果您是 CorelDRAW 的老用户,CorelDRAW 11 的新特性、新功能会令您耳目一新;如果您是 CorelDRAW 的新用户,一定会被 CorelDRAW 11 的强大功能以及它那近乎完美的人机交流界面征服。

对于 CorelDRAW 11 的新增功能,读者是否已按捺不住跃跃欲试了,就让我们尽快进入这一奇妙的电脑设计领域吧!

1.1 CorelDRAW 简介

Corel 公司的图形软件套装一直都是同类型产品中最好的软件之一,它由三个捆绑在一起的软件组成,它们是 CorelDRAW、Corel PHOTO-PAINT 和 CorelRAVE,这三个软件足以满足矢量制图、图像编辑以及动画制作等方面的各项需求。CorelDRAW 绘图软件功能强大,界面简洁、明快,能够很好地满足初学者和专业人士的需要。用户可以运用 CorelDRAW 软件包创作出各具特色的标志、全彩色的插图、复杂的画面图形、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。

从 1989 年春天 CorelDRAW 第一版诞生到现在,13 个年头发行了 11 个版本,对于一个具有极其强大功能的软件来说,是非常不容易的。

1989 年春季,CorelDRAW 第一版面世,当时是专门为 Microsoft(微软)而设计的。一年后,开发组向大众推出了 CorelDRAW 1.01 版,在功能方面增加了滤镜,并且能兼容其他的绘图软件,但是系统要求较高,只有 40M 硬盘、24M 内存的 IBM286 个人电脑才能胜任。

1991 年秋天 Corel 公司推出 CorelDRAW 2,提供了许多增强功能,如套封、混色留影、立体化和透视效果等。当时,这些功能还从未在其他的类似软件中出现过。

CorelDRAW 的第一个里程碑,应该是 CorelDRAW 3,它是今天功能齐全的绘图组合软件的始祖,也是第一套专为 Microsoft Windows 3.1 而设计的绘图软件包,其中包括了 Corel PHOTO-PAINT、CorelSHOW、CorelCHART、Mosaic 和 CorelTRACE。CorelDRAW 4 于 1993 年 5 月推出,Corel PHOTO-PAINT 和 CorelCHART 的程序代码经过整理,在外观上更接近 CorelDRAW。

1994 年 5 月 CorelDRAW 5 面世,它被公认为第一套功能齐全的绘图和排版软件包,包含了以前版本所有的应用程序。

CorelDRAW 6 是专为 Microsoft Windows 95 而设计的绘图软件包,它充分利用了 32 位处理器的能力,提供了用于三维动画制作和描绘的新应用程序。

1996 年 10 月, Corel 公司正式推出了 CorelDRAW 7, 这是第一套充分利用 Inter MMX 技术的软件包。不过, CorelDRAW 7 尚未普及, 便退出了市场, 取而代之的是 1996 年 12 月推出的 CorelDRAW 8。CorelDRAW 8 与以前的版本有很大不同, 整个界面都发生了很大的变化, 显得更漂亮、更柔和, 同时功能也更强大。之后的 CorelDRAW 9 增加了许多点阵图处理的功能, 还附带了 Corel PHOTO-PAINT 和 Corel CAPTURE 两个功能强大的软件。

CorelDRAW 10 在 CorelDRAW 9 的基础上又做了很大的改进, 其网络处理功能得到了更大的增强, 可以让用户方便地制作出更丰富活泼的图像以及输出 HTML 代码; 其新增加的 Image Optimizer (图像优化器) 可以让用户的图像更小, 以方便在网络上传输。

在 2002 年, CorelDRAW 11 推出市场, 它的工作界面焕然一新, 它的工作区域比以前的版本具有更强大的灵活性。新版本中增加了许多的效果和工具, 如“复合线条”工具, 可以让你一次就可以绘制出多条曲线和线条, 这样, 你可以完全抛开那个相对更为复杂的“贝塞尔曲线笔”了。CorelDRAW 11 版本还增加了一些对最新图像标准的支持, 比如说 LPEG2000 以及增强的可调节矢量图像 (SVG)。

1.2 CorelDRAW 11 基础知识

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。下面就介绍一下矢量图的相关知识。

1.2.1 矢量图形和像素图形的差别

矢量 (Vector) 是矢量绘图的基础, “矢量”可以是一个点、一条线, 在点阵图中, 与之相对应的是像素 (Pixel)。

在由矢量组成的各种图形中, 每一个“矢量”都是一个相对独立的实体, 它们都有自己的属性, 如形状、颜色、大小、轮廓、在屏幕中的位置等。因此可以对各个实体进行调整, 改变它的大小、颜色、形状、弯曲程度、位置等属性。

“矢量图”的最大优势就在于它不会因使用放大或缩小等操作而使图形的清晰度发生变化。举个例子来说, 一条直线在 CorelDRAW 11 中只被记录其起点和结束点的坐标位置而已; 在需要的场合下, 可以对其赋予其他属性, 如大小、颜色、形状、弯曲程度、页面位置等, 这些属性是整条直线的属性, 一旦被确认将应用于整条直线, 并非个别点, 这样就使得 CorelDRAW 11 的文档相对来说很小, 因为要记录的东西比“点阵图”少许多。

下面用一个简单的例子说明“矢量绘图”的不同之处。如图 1-1 所示是一个最为简单的 CorelDRAW 11 的图形实体——矩形, 图中矩形对象周围的黑色小方块所围成的矩形区域是对象处于选中状态的标志。

选中了这个对象实体后, 可以通过单击鼠标右键调出

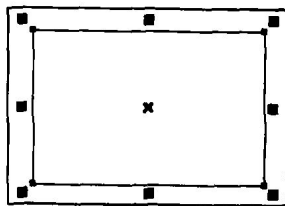


图 1-1 简单实体——矩形

矩形的属性菜单，如图 1-2 所示，可以直接查看其属性。

在弹出的快捷菜单中选择最下面的【属性】(Properties) 菜单选项查看其属性对话框，如图 1-3 所示。在图 1-3 的对话框中，可以很方便地调整所选定的实体的属性。

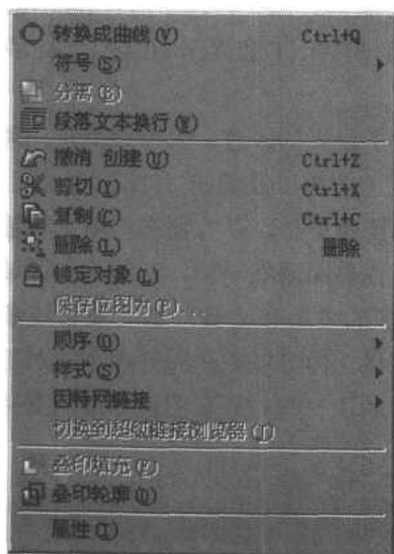


图 1-2 快捷菜单



图 1-3 【对象属性】(Object Properties) 设置对话框

点阵图图像也叫位图图像，是由个别的独立点——像素（照相元素）结合而成，可以变化成不同的形状与色彩，以形成一个图样。当放大时，可以发现其整体图像是由个别的单独框组成。放大点阵图的尺寸就会加大每一个独立点的间距，使得线条呈现锯齿状。

但从远距离看点阵图时，其色彩和造型看起来还是连续的。由于每一个像素都是个别着色，故可以创建出几乎可以乱真的照片效果，如阴影，并能够通过修改选取区域的色彩加以强化。缩小点阵图，将会移动构图的像素，以减少原图尺寸，但却因此扭曲了原始图像。因为点阵图图像是由一连串排列好的像素创建出来的，其内容无法个别地处理控制（如移动）。

1.2.2 对象的概念

在 CorelDRAW 11 中，对象（也称物件）是文件的基础。创建出基本对象后，可以修改它的属性和形状。通过细节的修改，创建出自己设计的图形。

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 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。

在创建出一个简单对象时，可以根据其特色，如填充与外框色彩加以定义，修改曲线的平滑度，并运用特殊效果。

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，这些都是对对象的描述。这也表示，当在对象上运用某一命令（如移动）时，CorelDRAW 11 会重新创建其形状与所有的属性，并将这些信息保存起来。

一个对象拥有闭合或开放的路径。一个组合对象则由一个或多个对象组成，可以通过【选取工具】（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。当用【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。

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。一条路径可以是由单一部分或几个部分组合而成。每一条路径的终点出现一个称为节点的空心框。可以使用【形状工具】（Shape Tool）来修改对象节点的形态与角度。

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，封闭路径对象的结束点则是重合的，以形成连续的路径。开放路径的对象可能是一条直线或曲线，这些线条可以是用手绘工具、贝赛尔工具创建的线条，也可以是用螺旋线工具创建的螺旋。然而，当使用手绘工具与贝赛尔工具时，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。

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 软件包中既包括 DRAW 也包括 PAINT 的原因。

如果需要插图，就进入 DRAW 并从 CorelDRAW 11 插图素材 CD 中获取。因为可以方便地对矢量图形进行编辑，所以使用 DRAW 创建简单的图形或者修改已有的插图非常方便。

如果需要扫描图像，就要进入 PAINT（或者用户喜欢的其他绘图程序）中进行工作。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），也可以改变组成该图像的每一个点的颜色。

1.3 CorelDRAW 11 安装的系统配置

系统配置是指一台计算机的整体配备状况，既包括各种硬件设施，也包括所使用的操作系统等软件设施。一般来说，硬件设施主要指计算机的 CPU、内存、显示卡、光盘驱动器等；软件设施则主要指当前计算机中所使用的操作平台等。和其他许多应用程序一样，CorelDRAW 11 也需要一定的操作系统支持。

CorelDRAW 11 是一个完全的 32 位程序，它只有在 32 位的操作系统（如 Windows 95/98/2000/NT 等）环境下运行，才能更好地体现软件的强大功能。同时由于 CorelDRAW 11 是一个图形图像软件，为了能够得到更好的效果，使颜色更加丰富、刷新速度更快等，对用户机器的基本配置（如 CPU、内存、显示器分辨率等）也有一定的要求。

我们首先来确认 CorelDRAW 11 的系统配置。要安装和使用 CorelDRAW 11，必须确保计算机有以下的最低系统配置：

- ◆ CPU: CPU 即中央处理器。CPU 的型号很大程度上决定了软件运行的速度,其也是系统配置中最重要的指标之一。CPU 型号前边的数字表示每秒钟能够处理的数据量,以 MHz 作为计量单位,数字越大,处理速度越快,软件运行起来也就越流畅。CorelDRAW 11 正常运行的最低要求在奔腾 166 以上。
- ◆ 内存: 建议最低内存为 32MB, 推荐使用 128MB 以上内存。
- ◆ 显示卡: 要完美地显示 CorelDRAW 11 中绘图的颜色, 必须要有 VGA 或者 SVGA 显示卡, 至少要有 2MB 或以上显示缓存。
- ◆ 显示分辨率: 要得到更好的图形效果, CorelDRAW 11 默认的显示分辨率为 800×600, 256 色以上 (显示分辨率为 600×480, 256 色时也可以动作, 只是图像效果不太理想)。
- ◆ CD-ROM: 至少要 4 倍速以上光驱。
- ◆ 操作系统: 要使用 CorelDRAW 11 必须安装至少 Windows 95 及以上版本的中文操作系统。

此外, 如果用户想要使用 CorelDRAW 11 的各种附加功能, 如图片处理功能、Internet 功能, 或者进行文档的打印输出, 还必须配备一些外挂设施, 如扫描仪、33.6kbps 以上的调制解调器以及彩色打印机等。

1.4 运行 CorelDRAW 11 系统

在运用 CorelDRAW 11 进行绘图之前, 首先要启动 CorelDRAW 11 的应用程序。

1.4.1 启动系统

● 启动 CorelDRAW 11 有三种方法

- ◆ 启动 CorelDRAW 11 的最简单方法是双击桌面上的 CorelDRAW 11 快捷图标, 如图 1-4 所示。



图 1-4 Windows 界面