



全新计算机应用技术丛书

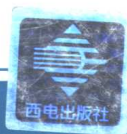


CorelDRAW

实用教程

(10.0 版)

周嘉话 编著



西安电子科技大学出版社

<http://www.xduph.com>

■全新计算机应用技术丛书

CorelDRAW 实用教程

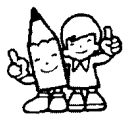
(10.0 版)

□周嘉话 编著

西安电子科技大学出版社

2002

内 容 简 介



CorelDRAW 软件结构精巧, 内容博大精深, 并力图为用户提供更大的个性化界面。用户可根据自己的喜好定制菜单、工具栏等界面元素。同时 CorelDRAW 的配套软件为用户的位图矢量化、条形码制作、插件设计等提供了很好的功能。

本书详尽地阐述了 CorelDRAW 的各项功能及工具的用法, 并在讲解基础知识的同时, 通过大量的例子进一步开拓初学者的思路。

本书适合于平面设计人员学习和参考, 尤其适合有一定平面设计基础的设计师作应用提高之用, 也可作为大中院校相关专业及美术培训班的教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 实用教程/周嘉话编著. —西安: 西安电子科技大学出版社, 2002.4

(全新计算机应用技术丛书)

ISBN 7-5606-1123-0

I. C... II. 周... III. 图形软件, CorelDRAW-教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 016519 号

责任编辑 臧延新 龙 晖

出版发行 西安电子科技大学出版社 (西安市太白南路 2 号)

电 话 (029) 8227828 邮 编 710071

http: //www.xduph.com

E-mail: xdupfxb@pub.xaonline.com

经 销 新华书店

印 刷 西安文化彩印厂

版 次 2002 年 6 月第 1 版 2002 年 6 月第 1 次印刷

开 本 787 毫米×1092 毫米 1/16 印张 21.125

字 数 497 千字

印 数 1~6 000 册

定 价 25.00 元

ISBN 7-5606-1123-0/TP · 0567

XDUP 1394001-1

如有印装问题可调换

本书封面贴有西安电子科技大学出版社的激光防伪标志, 无标志者不得销售。

前言



CorelDRAW 一直是平面绘图的首选软件，随着版本的不断更新，CorelDRAW 已发展成为集绘图、排版、网页制作、网页动画为一体的大型软件包，并实现了与 Internet 的无缝结合。

CorelDRAW 每一次版本更新都注重绘图的功能改进和行业需求。其最新版本增加了基本形绘制工具，并设置了 Internet 导航器及网页动画制作的配套软件，为用户提供了便捷、快速的网上出版与网上信息发布的功能，以紧随因特网的发展需要。

本书的编写主要是围绕 CorelDRAW 的两大功能（绘图和排版）来展开的，分七部分共 32 章。第一部分介绍了 CorelDRAW 软件的安装启动。第二部分和第三部分是绘图功能的介绍，讲述了电脑绘图的基本方法及颜色、材质的赋予，同时也介绍了绘图的一些辅助功能。第四部分是对排版功能的介绍，包括文字处理、图片的调用及怎样将图文进行整合以得到一个完整的版面。第五部分是 CorelDRAW 中富有特色的特效制作功能介绍，这些功能可以让一个非专业人员绘制出专业性很强的效果，降低了电脑绘图的门槛。第六部分是 CorelDRAW 输出、输入和打印功能的介绍，输出与输入功能让 CorelDRAW 与其他软件实现文件共享，打印则为印刷提供校样或菲林输出，当然通过 PDF 文件或 HTML 文件 CorelDRAW 可以实现网上发布。第七部分介绍与 CorelDRAW 配套使用的常用套件。附录中列出了 CorelDRAW 10 的菜单命令简明介绍，以便读者速查。

CorelDRAW 的网页制作功能是绘图与排版功能的补充。与专业的网页制作软件（如 Dreamwave）相比较，CorelDRAW 的网页制作功能简单，且不提供表单等专业性强的功能。所以，如果要在 CorelDRAW 中制作网页，可参考专业网页制作软件。但 CorelDRAW 中制作网页可以使用其强大的绘图功能，这是专业网页制作软件所不具备的。由于本书侧重绘图和排版功能的介绍，所以，有关 CorelDRAW 的 Internet 功能未作详细介绍。

CorelDRAW 软件本身是一个精微的工艺品，很多的操作技巧隐藏在各种工具及控制命令之中，需要读者细心体会。本书在这些方面作了很多的介绍，但对于 CorelDRAW 这样的鸿篇巨制，要详尽所有的微小之处，需要很多的篇幅和关联的知识背景，请读者细心摸索，定会有不小的收获。

本书的完成，首先要感谢臧延新编辑，是他的不断鼓励和支持才激励我写下去；特别感谢陈娜小姐，是她两次录入本书的全部文稿；尤其感谢对本书热切关注和支持的卢菲小姐。对于所有帮助本书编写的同仁和朋友，在此深深地致谢！



周嘉话

2002 年 2 月
于浙大求是园

目 录

第一部分 CorelDRAW 10 简介	
第 1 章 CorelDRAW 简介与安装	2
1.1 关于 Corel 公司	2
1.2 CorelDRAW 10 及其套件	2
1.3 CorelDRAW 10 的系统要求	3
1.4 CorelDRAW 的安装	3
第 2 章 CorelDRAW 界面	7
2.1 CorelDRAW 界面	7
2.2 CorelDRAW 10 工具箱	9
2.3 常用术语	12
第二部分 塑 形	
第 3 章 基本形的绘制	14
3.1 线条	14
3.1.1 铅笔	14
3.1.2 贝塞尔笔	15
3.2 矩形	17
3.3 椭圆形	18
3.4 多边形及星形	19
3.5 螺旋线	20
3.6 方格纸	21
3.7 基本图形工具	21
3.8 自然笔	22
3.8.1 预设笔	23
3.8.2 书写笔	24
3.8.3 喷洒笔	25
3.8.4 刷笔	26
3.8.5 压力笔	26
3.9 尺寸线工具	27
3.10 连接线	28
第 4 章 塑形	29
4.1 节点编辑	29
4.1.1 选择节点和线段	29
4.1.2 节点编辑属性栏	30
4.2 分离对象	32
4.2.1 切开对象	32
4.2.2 擦除对象	33
4.3 自由变换	34
第 5 章 变换对象	36
5.1 选择对象	36
5.2 查找对象	37
5.3 移动对象	41
5.4 复制对象	42
5.5 删除对象	43
5.6 旋转对象	44
5.6.1 交互式旋转对象	44
5.6.2 利用属性栏精确旋转	44
5.6.3 利用泊坞窗控制旋转	44
5.6.4 用自由变形工具旋转对象	45
5.7 倾斜对象	45
5.8 镜像	46
5.8.1 交互式镜像	46
5.8.2 用属性栏镜像对象	46
5.8.3 用泊坞窗镜像对象	47
5.8.4 用自由变形工具镜像对象	47
5.9 放大与缩小、延展对象	47
5.9.1 交互式放大、缩小	47
5.9.2 用属性栏改变尺寸	48
5.9.3 用泊坞窗改变大小与比例	48
5.9.4 用自由变形工具改变对象的尺寸	48
5.10 轮廓宽度的同步改变	49
5.11 多重变换	49
5.12 撤消	50
第 6 章 组织对象	51
6.1 叠序	51
6.2 群组	52
6.3 结合	53
6.4 对齐与分布	54

6.4.1 对齐对象	54
6.4.2 分布对象	55
6.5 布尔运算	56
6.5.1 焊接	56
6.5.2 相交	56
6.5.3 修剪	57
6.6 图层与对象管理	57
6.6.1 图层管理	58
6.6.2 对象管理	59
6.7 符号的应用	59
6.8 脚本	61
6.9 轮廓线的改变	61
第7章 辅助功能	65
7.1 标尺	65
7.1.1 标尺基本操作	65
7.1.2 设置标尺的比例	66
7.1.3 调校标尺	67
7.2 辅助线与网格	68
7.2.1 显示或隐藏辅助线与网格	68
7.2.2 辅助线操作	68
7.2.3 辅助线的设置	69
7.3 放大、缩小与平移视图	70
7.4 视图方式	70
7.5 状态栏	71
7.6 参数的预置	71

第三部分 色彩应用

第8章 概念	74
8.1 色彩基础	74
8.1.1 色彩基本概念	74
8.1.2 色彩的三原色	75
8.2 色彩模式	76
8.2.1 RGB 模式	77
8.2.2 CMYK 模式	77
8.2.3 Lab 模式	77
8.2.4 颜色库	78
8.2.5 灰度	79
8.3 印刷色与专色	79
8.4 套版色与无色	80
第9章 固定填充	81

9.1 用调色板填充	81
9.2 用交互式填充工具填充	82
9.3 用颜色对话框填充	82
9.4 用对象属性对话框填充	83
9.5 用颜色泊坞窗专色填充	84
9.6 专色的填充	85
9.7 轮廓色填充	86
9.8 颜色的复制	86
9.8.1 用鼠标右键复制	86
9.8.2 用吸管工具复制	87
9.8.3 用交互式填充工具复制	87
第10章 渐变色填充	88
10.1 渐变色的创建	88
10.2 渐变色的编辑	89
10.2.1 模式改变	89
10.2.2 颜色改变	89
10.2.3 渐变的颜色锚点可增加、删除 和改变	90
10.2.4 渐变中心点和方向的控制	90
10.2.5 渐变的过渡步数的控制	90
10.2.6 渐变控制对话框	91
10.2.7 渐变的复制应用	92
10.3 网格渐变	92
第11章 图案填充与底纹填充	94
11.1 图案和底纹填充的应用	94
11.1.1 双色图案	95
11.1.2 全色图案	96
11.1.3 位图图案	96
11.1.4 底纹填充	97
11.2 图案的变换	97
11.2.1 交互式填充工具	97
11.2.2 图案填充与底纹填充对话框	99
11.3 自定义图案	99
第12章 PS 填充	102
第13章 色彩管理	104
13.1 色彩预置文件	104
13.2 自定义色板	105
13.3 色彩样式	107
13.3.1 父色彩创建	107

13.3.2 子色彩创建	109	15.2.2 段落文本的封套处理	135
13.3.3 色彩样式的改变	109	15.3 符号应用	135
13.4 颜色调整	110	15.3.1 符号应用	135
13.5 色域警告	111	15.3.2 创建新符号	137
第四部分 排 版		15.4 文本绕图	138
第 14 章 文字处理	114	15.5 路径文本	138
14.1 文本	114	15.5.1 在路径上直接输入文本	139
14.1.1 文本输入	115	15.5.2 用右键拖移生成路径文本	139
14.1.2 文本的选取	115	15.5.3 用菜单命令生成路径文本	139
14.2 字符属性的改变	116	15.5.4 路径文本的调整	140
14.2.1 字体的改变	116	15.5.5 路径修改	142
14.2.2 字的大小改变	117	15.5.6 路径字符属性的改变	142
14.2.3 字的加粗、变斜与下划线	117	15.6 文本转曲线	143
14.2.4 字间距与行间距	118	第 16 章 页面管理、套印及其他	145
14.2.5 基线调整	118	16.1 页面设置	145
14.2.6 上、下标	119	16.2 标签	147
14.2.7 大小写改变	119	16.3 页面管理	147
14.2.8 格式化文本对话框	120	16.4 出血线的设定	148
14.3 段落属性的改变	120	16.5 套印	149
14.3.1 段落对齐	121	第五部分 特殊效果	
14.3.2 缩排	122	第 17 章 调和	152
14.3.3 添加项目符号	123	17.1 使用预设样式	152
14.3.4 首字放大	124	17.2 直接调和	153
14.3.5 段落间距改变	124	17.3 沿路径调和	154
14.3.6 分栏	125	17.4 复合调和	156
14.3.7 表格定位点的改变	127	17.5 设置调和的起始和结束对象	157
14.4 文本编辑及其辅助功能	128	17.6 设置调和的中间对象	158
14.4.1 编辑文本	128	17.6.1 设置调和中间对象的数量	158
14.4.2 矫正文本	129	17.6.2 设置调和中间对象之间的距离	159
14.4.3 文本转换	129	17.6.3 设置调和中间对象的旋转	159
14.4.4 拼写检查	129	17.6.4 设置调和中间对象的颜色渐变 方式	159
14.4.5 语法检查	131	17.6.5 加速调和	160
14.4.6 同义词使用	132	17.6.6 映射节点	161
14.4.7 文本辅助	132	17.7 调和的拆分与融合	161
14.4.8 语言选择	132	17.8 分离和清除调和	163
第 15 章 图文整合	133	17.9 复制和克隆调和	163
15.1 图片调用	133	第 18 章 立体化	165
15.2 文本块的封套使用	134	18.1 创建矢量立体化效果	166
15.2.1 美术文本的封套处理	134		

18.2 编辑矢量立体化效果	166	22.1 膨胀与收缩变形	191
18.2.1 选择矢量立体化对象	167	22.2 拉链变形	193
18.2.2 改变矢量立体化控制对象的形状	168	22.3 扭曲变形	195
18.2.3 改变矢量立体化的类型	168	第 23 章 透镜	197
18.2.4 改变矢量立体化的深度	169	23.1 创建透镜效果	197
18.3 提高矢量立体化对象的打印速度	169	23.2 透镜的类型	198
18.4 立体化对象添加斜角修饰边	170	23.2.1 Brighten(变亮)透镜	198
18.5 控制矢量立体化的消失点	170	23.2.2 Color Add(颜色添加)透镜	198
18.5.1 移动消失点	171	23.2.3 Color Limit(颜色限制)透镜	199
18.5.2 锁定消失点	171	23.2.4 Custom Color Map(自定义颜色图)	
18.5.3 复制消失点	171	透镜	199
18.5.4 共享消失点	172	23.2.5 Fish Eye(鱼眼)透镜	200
18.6 旋转矢量立体化对象	172	23.2.6 Heat Map(热图)透镜	200
18.7 为矢量立体化设置填充	173	23.2.7 Invert(反显)透镜	201
18.8 为矢量立体化设置光照	174	23.2.8 Magnify(放大)透镜	201
18.9 复制和克隆立体化效果	175	23.2.9 Tinted Grayscale(灰度浓淡)	
18.10 分离和清除立体化效果	175	透镜	202
18.11 创建位图立体化效果	176	23.2.10 Transparency(透明)透镜	202
18.12 编辑位图立体化效果	176	23.2.11 Wireframe(线框)透镜	202
18.13 旋转位图立体化对象	177	23.3 调整透镜的效果	203
18.14 为位图立体化设置填充	178	23.3.1 移动透镜的视点	203
18.15 为位图立体化设置光照	178	23.3.2 移除表面效果	204
第 19 章 封套	180	23.3.3 冻结透镜效果	204
19.1 添加和清除封套	180	23.4 复制和取消透镜	205
19.2 编辑封套	182	第 24 章 创建透明效果	206
19.2.1 改变映射模式	182	24.1 均匀透明	206
19.2.2 编辑封套的节点和线段	182	24.2 线性渐变透明	207
第 20 章 透视	184	24.3 圆形渐变透明	208
20.1 单点透视	184	24.4 锥形透明	208
20.2 两点透视	185	24.5 方形透明	209
20.3 复制透视效果	185	24.6 图样透明	209
20.4 清除透视效果	185	24.6.1 双色图样透明	209
第 21 章 轮廓图	186	24.6.2 全色图样透明	210
21.1 创建和编辑轮廓图	186	24.6.3 位图图样透明	210
21.2 分离轮廓图	188	24.7 底纹透明	211
21.3 复制和克隆轮廓图	189	24.8 复制和删除透明效果	211
21.3.1 复制轮廓图	189	24.9 冻结透明效果	212
21.3.2 克隆轮廓图	189	24.10 选择透明度合并模式	212
第 22 章 自由变形	191	第 25 章 阴影	214

25.1	添加阴影	215
25.2	使用预设的阴影样式	216
25.3	设置阴影的偏移值和角度	216
25.4	设置阴影的不透明程度	217
25.5	设置阴影的羽化程度和方向	217
25.6	设置阴影的边缘样式	218
25.7	改变阴影的透视方向	218
25.8	设置阴影的淡出和拉伸效果	219
25.9	改变阴影的颜色	219
25.10	复制和克隆阴影	220
25.11	分离和清除阴影	220
第 26 章	PowerClip	221
26.1	创建 PowerClip	221
26.2	编辑 PowerClip 内容对象	222
26.3	锁定和解锁 PowerClip 内容	222
26.4	修改 PowerClip 对象的缺省位置	223
26.5	复制 PowerClip 内容	224
26.6	提取 PowerClip 内容	224

第六部分 输入、输出与打印

第 27 章	输入	226
27.1	输入(Import)文件	226
27.1.1	输入对话框	226
27.1.2	输入文件	228
27.2	图像剪裁	228
27.3	重新取样	229
27.4	对象链接与嵌入	230
27.5	编辑链接或嵌入的对象	231
27.6	OPI	232
27.7	从扫描仪获取图像	232
27.8	从数码相机获取图像	232
第 28 章	位图输入的处理	233
28.1	输入及裁剪位图	233
28.2	位图显示方式的变换	234
28.3	位图颜色模式	234
28.4	位图颜色调整	237
28.5	位图的掩膜	237
28.6	位图的重新取样	238
28.7	位图的矢量化及对象转换为位图	239
28.7.1	位图的矢量化	239

28.7.2	对象转换为位图	240
第 29 章	位图的滤镜效果	241
29.1	3D 效果	241
29.1.1	3D Rotate(3D 旋转)	242
29.1.2	Cylinder(圆柱体)	242
29.1.3	Emboss(浮雕)	243
29.1.4	Page Curl(页面卷曲)	243
29.1.5	Perspective(透视)	244
29.1.6	Pinch/Punch(膨胀/收缩)	245
29.1.7	Sphere(球体)	245
29.2	艺术笔触	246
29.2.1	Charcoal(炭笔画)	247
29.2.2	Conte Crayon(孔特粉笔画)	247
29.2.3	Crayon(粉笔画)	248
29.2.4	Cubist(立体派画)	248
29.2.5	Impressionist(印象派画)	249
29.2.6	Palette Knife(调色板刀)	250
29.2.7	Pastels(彩色蜡笔画)	250
29.2.8	Pen & Ink(钢笔画)	251
29.2.9	Pointillist(点描画)	251
29.2.10	Scraperboard(木版画)	252
29.2.11	Sketch Pad(素描)	252
29.2.12	Watercolor(水彩画)	253
29.2.13	Water Marker(水性麦克笔画)	254
29.2.14	Wave Paper(波纹纸画)	254
29.3	模糊效果	255
29.3.1	Directional Smooth (方向性平滑模糊)	255
29.3.2	Gaussian Blur(高斯模糊)	256
29.3.3	Jaggy Despeckle(锯齿去斑模糊)	256
29.3.4	Low Pass(低通模糊)	257
29.3.5	Motion Blur(运动模糊)	257
29.3.6	Radial Blur(径向模糊)	258
29.3.7	Smooth(平滑模糊)	259
29.3.8	Soften(柔化模糊)	259
29.3.9	Zoom(放射模糊)	260
29.4	色彩变换效果	261
29.4.1	Bit Planes(位平面)	261
29.4.2	Halftone(半色调)	262

29.4.3	Psychedelic(幻影)	262	29.8.7	Remove Moire(移除龟纹)	287
29.4.4	Solarize(曝光)	263	29.8.8	Remove Noise(移除杂点)	287
29.5	轮廓效果	264	29.9	锐化效果	288
29.5.1	Edge Detect(边缘探测)	264	29.9.1	Adaptive Unsharp(精确锐化)	288
29.5.2	Find Edges(查找边缘)	265	29.9.2	Directional Sharpen(定向锐化)	289
29.5.3	Trace Contour(描绘轮廓)	265	29.9.3	High Pass(高通)	289
29.6	创意效果	266	29.9.4	Sharpen(锐化)	290
29.6.1	Crafts(工艺)	266	29.9.5	Unsharp Mask(虚光遮罩)	291
29.6.2	Crystalize(结晶)	267	第30章	输出	292
29.6.3	Fabric(编织)	268	30.1	文件格式	292
29.6.4	Frame(框架)	268	30.2	平面设计输出文件格式推荐	294
29.6.5	Glass Block(玻璃块)	270	30.3	文件输出	294
29.6.6	Kid's Play(儿童游戏)	270	第31章	打印	296
29.6.7	Mosaic(马赛克)	271	31.1	打印机属性设置	296
29.6.8	Particles(颗粒)	271	31.1.1	纸张	297
29.6.9	Scatter(分散)	272	31.1.2	打印质量	297
29.6.10	Smoked Glass(雾玻璃)	273	31.1.3	打印机的驱动程序与端口	298
29.6.11	Stained Glass(彩色玻璃)	273	31.2	CorelDRAW 打印参数详解	298
29.6.12	Vignette(虚光照)	274	31.2.1	General(常规)	298
29.6.13	Vortex(漩涡)	274	31.2.2	Layout(版面)	299
29.6.14	Weather(天气)	275	31.2.3	Separations(分色)	300
29.7	扭曲效果	276	31.2.4	Prepress(预出版)	301
29.7.1	Blocks(块状)	276	31.2.5	Misc(杂项)	302
29.7.2	Displace(置换)	277	31.2.6	Issues(印前检查)	303
29.7.3	Offset(位移)	278	31.2.7	Print Preview(预览打印)	303
29.7.4	Pixelate(像素化)	278	第七部分	CorelDRAW 图形套件	
29.7.5	Ripple(波纹)	279	第32章	CorelDRAW 图形套件	308
29.7.6	Swirl(漩涡)	280	32.1	CorelTRACE 10	309
29.7.7	Tile(平铺)	281	32.2	Corel Barcode(条形码)	311
29.7.8	Wet Paint(浸染)	281	32.2.1	条形码介绍	311
29.7.9	Whirlpool(涡流)	282	32.2.2	插入条形码	312
29.7.10	Wind(风)	283	32.2.3	条形码处理	313
29.8	杂点效果	283	32.3	Corel CAPTURE 10(抓屏)	313
29.8.1	Add Noise(添加杂点)	284	32.4	Corel R.A.V.E. 1.0	315
29.8.2	Diffuse(扩散)	284	32.4.1	Timeline(时间轴)泊坞窗	315
29.8.3	Dust and Scratch(尘埃与刮痕)	285	32.4.2	动画制作	316
29.8.4	Maximum(最大值)	285	附录	CorelDRAW 10 菜单命令	318
29.8.5	Median(中间值)	286			
29.8.6	Minimum(最小值)	286			

第一部分

CorelDRAW 10 简介

CorelDRAW 是绘图软件，它主要用于进行矢量图的绘制与处理。运用 CorelDRAW 可以设计商标、标志，绘制插图、模型等。

CorelDRAW 同时也是排版软件，它提供的文本处理和图片输出输入功能十分强大，使用户可以轻易地运用它来制作平面广告作品，如样本、海报、包装等。

CorelDRAW 10 还是 Web 开发软件。这是 Corel 公司为适应当前因特网的发展在 CorelDRAW 10 中新增的功能，即 Rollover、HTML 发行、SVG 和 SWF 文件输出及网页浏览等。



第 1 章 CorelDRAW 简介与安装

本章要点

- ✦ 关于Corel公司
- ✦ CorelDRAW套件介绍
- ✦ CorelDRAW的系统要求
- ✦ CorelDRAW的安装

1.1 关于 Corel 公司

Corel 公司于 1989 年创建，其总部设在加拿大的渥太华。1992 年，Corel 公司推出了基于 Microsoft Windows 3.0 平台的 CorelDRAW 3。CorelDRAW 3 现在看来是粗糙、单一的，但在当时，却是一个巨大的成功，并由此奠定了该公司的绘图软件在 PC 领域的领先地位。多年来，Corel 公司一直致力于完善和开发 CorelDRAW 更多更好的功能，最终 CorelDRAW 在激烈的计算机软件竞争中脱颖而出。

CorelDRAW 得到了普遍的承认，为 Corel 公司赢得了 300 多项国际大奖。每天，在世界上的很多地方，CorelDRAW 伴随着无数的广告设计人员、插图师、桌面出版商彻夜不眠地完成他们的创意与平面作品。作为一个矢量绘图和桌面出版软件，CorelDRAW 在商标、小册子、广告牌、包装、海报、工业与艺术插图的设计和制作中无所不在。即使是一个初窥设计殿堂的后辈小生，也能在 CorelDRAW 的帮助下创造出令艺术大师惊讶的作品。

CorelDRAW 的最新版本 CorelDRAW 10 中增加了 Web 网页设计与网页图像输出功能，大大扩展了 CorelDRAW 原有的应用范围。

除了 CorelDRAW，Corel 公司也致力于相关软件的开发与研究。现在已形成了以 CorelDRAW、Corel PHOTO-PAINT 为主的系列软件，涵盖了绘图、图像处理、办公文书处理、实用处理软件、Internet 服务等一系列相辅相成的诸多领域，并渗透到 Mac 平台，实现了 PC 与 Mac 跨平台无障碍的操作。

1.2 CorelDRAW 10 及其套件

CorelDRAW 在发行时附带了许多软件和插件，这些软件都放在第一张安装盘中。在安装 CorelDRAW 时，可以选择“自定义安装”添加所需要的软件。



CorelDRAW “自定义安装”的选项如图 1.1 所示。

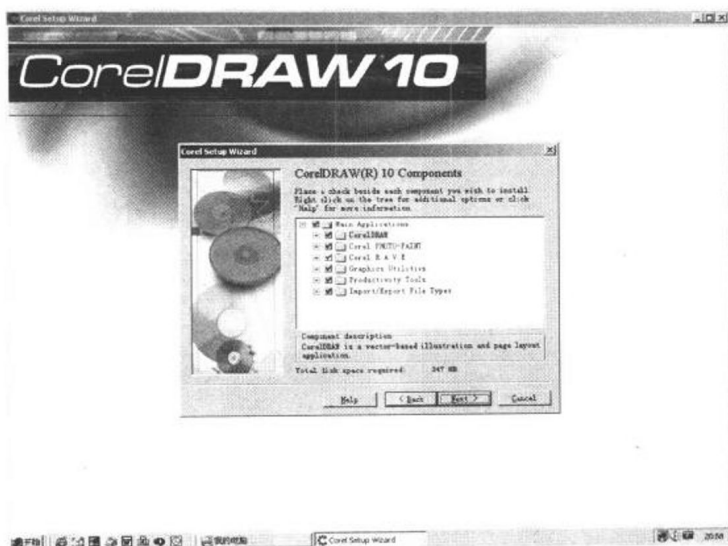


图 1.1 CorelDRAW 自定义安装选项

在这个对话框中可以选择需要安装的套件，被选择的套件前有核选标记☒。有关套件的介绍请参看第 32 章。

1.3 CorelDRAW 10 的系统要求

CorelDRAW 10 的系统要求如下：

- 运行的操作系统：Windows 95、Windows 98、Windows NT 4.0、Windows Me、Windows 2000。
- 处理器：Pentium CPU，主频在 200 MHz 以上。
- 内存：64 MB(推荐为 128 MB)。
- 硬盘：100 MB 以上自由空间。
- 光驱：2X 以上。
- 显示器：SVGA 以上。
- 鼠标或绘图板。

1.4 CorelDRAW 的安装

CorelDRAW 10 的安装与别的软件一样，应按安装向导的提示一步步地执行。以下就是 CorelDRAW 10 的安装过程。

(1) 将安装盘放入 CD-ROM 驱动器，这时，安装程序将自动运行，如果安装程序没有自动运行，则必须找到其安装目录，并双击 Setup (安装) 图标以启动安装向导，如图 1.2 所示。

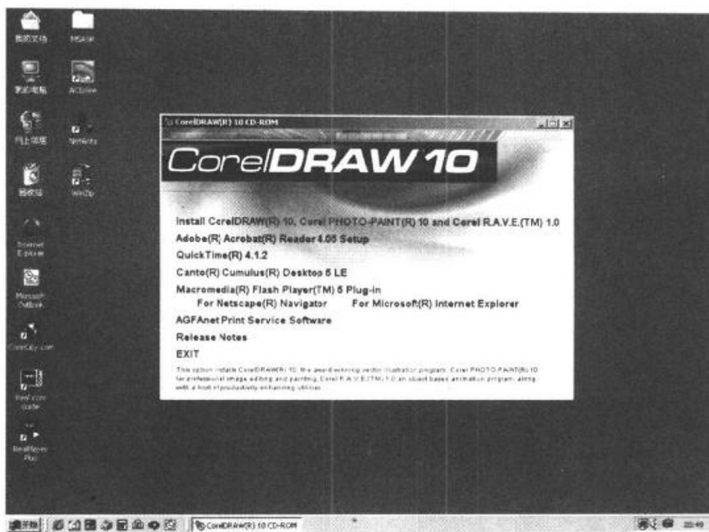


图 1.2 CorelDRAW 10 安装向导

(2) 选择所要安装的内容, 单击“下一步(Next)”按钮, CorelDRAW 10 开始初始化安装向导, 初始化安装向导完毕后, 出现欢迎安装界面。

(3) 单击“下一步(Next)”按钮, 阅读授权许可。

(4) 单击“接受(Accept)”按钮, 并输入公司或个人信息(用户名与单位名称)。

(5) 单击“下一步(Next)”按钮, 输入产品序列号(Serial Number)。

(6) 单击“下一步(Next)”按钮, 选择安装方式, 这时, 有三种安装方式供选择, 如图 1.3 所示。

- 典型(Typical)安装: 安装 CorelDRAW 10 最常用的功能。
- 最小化(Compact)安装: 只安装保证 CorelDRAW 10 运行所需的最小组件内容。
- 自定义(Custom)安装: 用户可选择所要安装的组件内容。

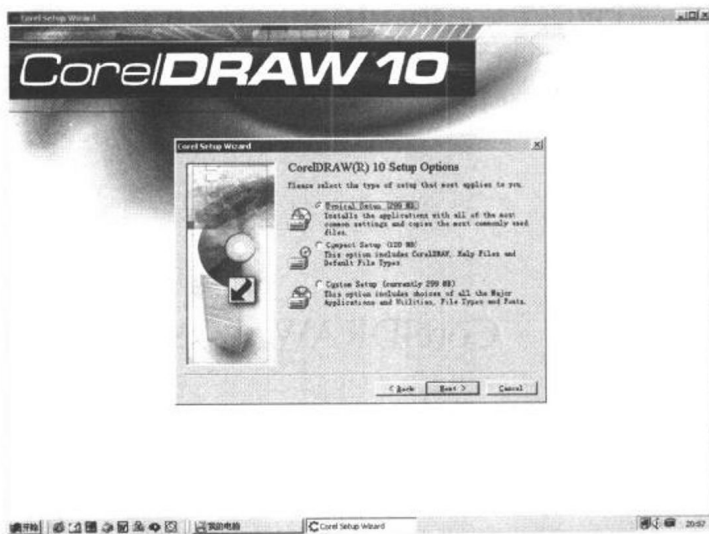


图 1.3 选择安装方式



(7) 选择“自定义(Custom)安装”，并单击“下一步(Next)”按钮，以便选择所需要安装的组件。

(8) 单击“下一步(Next)”按钮，选择您所采用的语言，由于没有“中文”可供选择，一般选用英语(English)。

(9) 单击“下一步(Next)”按钮，出现颜色预置安装选项。根据需要选择要安装的色彩预置文件，如图 1.4 所示。

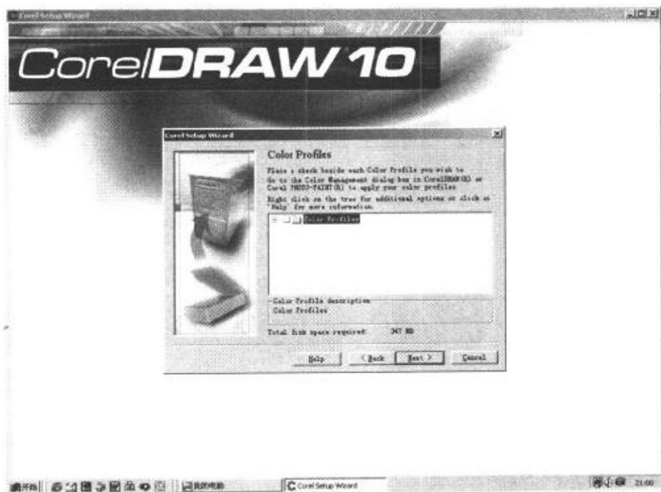


图 1.4 色彩预置文件选择

(10) 单击“下一步(Next)”按钮，出现字体安装选项。这时选择默认即可。

(11) 单击“下一步(Next)”按钮，选择 CorelDRAW 10、字体、共享文件的安装目录，可单击“浏览(Browse...)”按钮以指定各自的安装目录。

(12) 单击“下一步(Next)”按钮，选择或建立 CorelDRAW 10 的快捷方式在“开始”菜单中的目录。

(13) 单击“下一步(Next)”按钮，这时安装向导已得到了所要安装的信息，并显示出来，如图 1.5 所示。如果安装信息不妥，可以单击“上一步(Back)”按钮回到上面的设置。

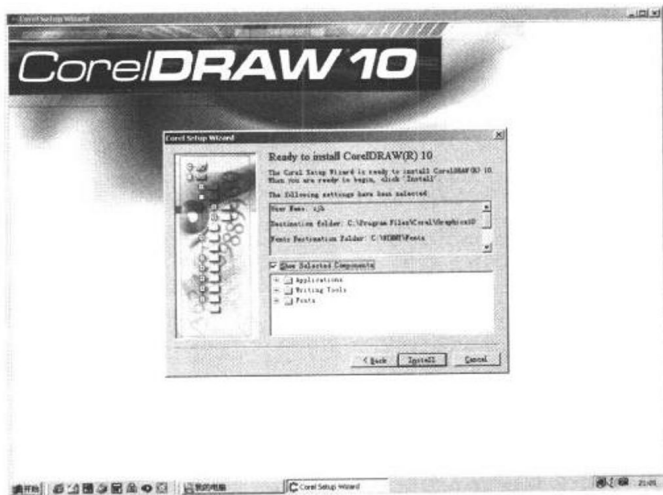


图 1.5 显示安装的信息



(14) 单击“下一步(Next)”按钮,问是否安装 Aveo Attune(这是一个在线获得帮助和产品支持的软件),单击“是(Yes)”按钮。

(15) 单击“下一步(Next)”按钮,这时 CorelDRAW 10 开始安装,直至完成,如图 1.6 所示。

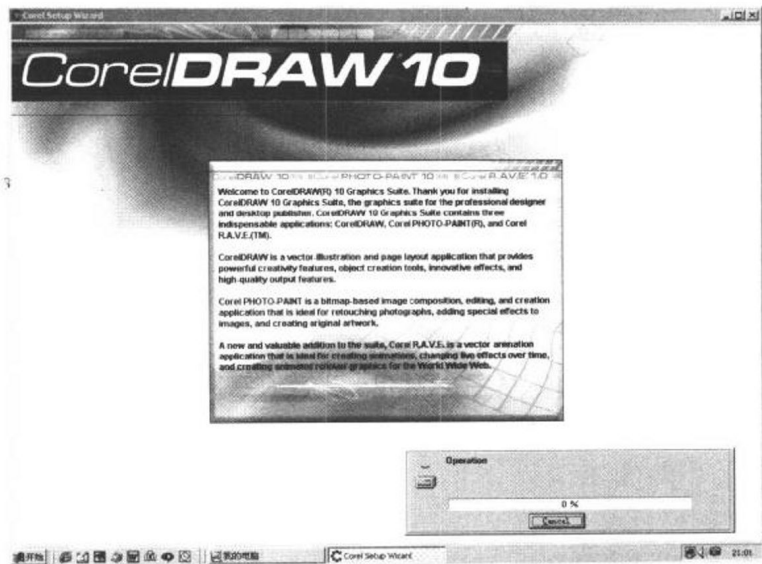


图 1.6 CorelDRAW 10 的安装界面

(16) CorelDRAW 10 安装完成。出现致谢界面。

(17) 单击“OK”按钮,CorelDRAW 10 安装完成后,一些文件需要系统重新启动。

(18) 单击“是(Yes)”按钮,则计算机重新启动;单击“否(No)”按钮,则计算机暂时不重新启动,但某些功能要等到系统重新启动后才能使用。

至此 CorelDRAW 10 安装完成。



第2章 CorelDRAW 界面

本章要点

- ✦ CorelDRAW 界面
- ✦ CorelDRAW 工具箱
- ✦ 常用术语

2.1 CorelDRAW 界面

启动 CorelDRAW，并打开或新建一个文件，这时 CorelDRAW 工作界面如图 2.1 所示。

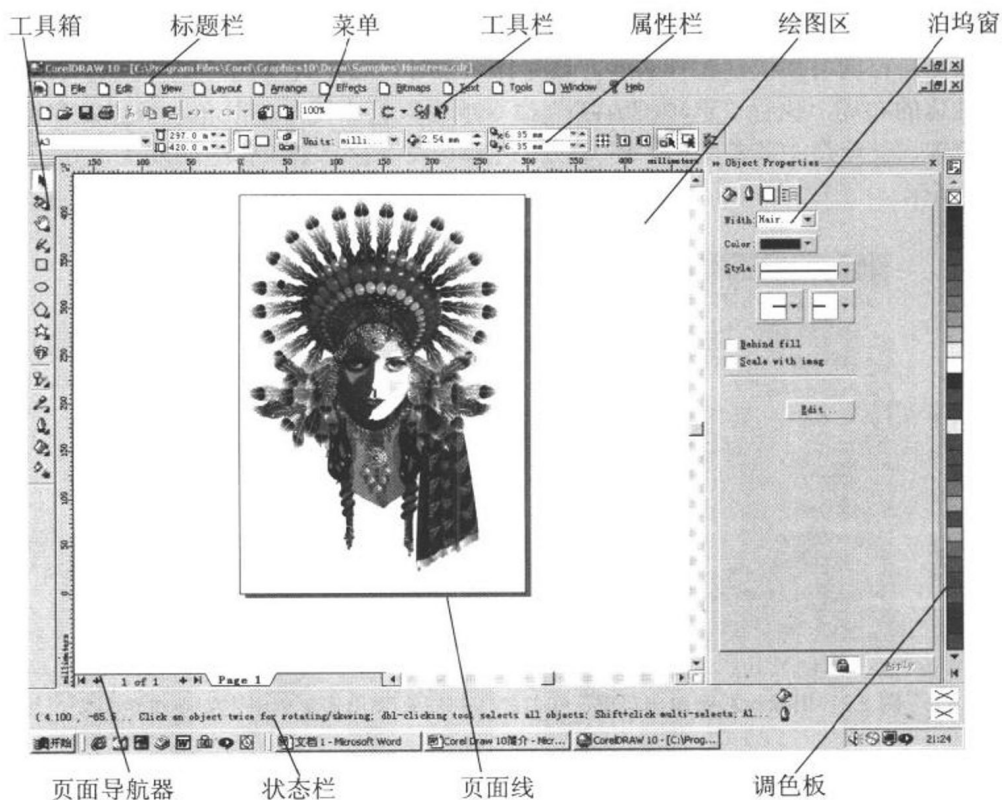


图 2.1 CorelDRAW 10 工作界面