

中文 CorelDRAW 11 应用实例教程

廖疆星 张艳钗 张庆飒 编著



北京出版社

中文 CorelDRAW 11 应用 实例教程

廖疆星 张艳钗 张庆飒 编著

地震出版社

2003

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 CorelDRAW 11 应用实例教程 / 廖疆星等编著.

— 北京: 地震出版社, 2003.4

ISBN 7-5028-2265-8

I. 中... II. 廖... III. 图形软件, CorelDRAW 11

— 教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 026373 号

内 容 简 介

CorelDRAW 11 是当今最流行的计算机图形设计软件之一, 它是一个非常庞大的绘图软件, 并且有着强大的图形处理功能。本书精选了 CorelDRAW 11 中最主要、最常用的功能进行介绍, 包括 CorelDRAW 11 操作基础、文件基本操作与绘图工具的使用、对象的选取与组织、对象编辑、颜色填充、交互式工具的使用、使用特殊效果、文本处理与打印、位图处理、对象管理、CorelDRAW 11 的高级应用等, 最后通过综合应用实例介绍了 CorelDRAW 11 的具体应用。

本书从 CorelDRAW 11 的基础知识出发, 结合具体的应用实例进行介绍, 使读者通过上机操作能够迅速掌握 CorelDRAW 11 的实用技术。本书可作为大中专院校相关专业及培训班的教材, 同时对广告作品制作人员、平面创意人员也有一定的参考价值。

中文 CorelDRAW 11 应用实例教程

廖疆星 张艳钗 张庆飒 编著

责任编辑: 薛广盈

责任校对: 王花芝

出版发行: 地震出版社

北京民族学院南路 9 号

邮编: 100081

发行部: 68423031 68467993

传真: 88421706

门市部: 68467991

传真: 68467972

总编室: 68462709 68423029

E-mail: seis@ht.rol.cn.net

经销: 全国各地新华书店

印刷: 中山市新华印刷厂有限公司

版 (印) 次: 2003 年 6 月第一版 2003 年 6 月第一次印刷

开本: 787 × 1092 1/16

字数: 343 千字

印张: 14.25

插页: 2

印数: 0001~3000

书号: ISBN 7-5028-2265-8 / TP · 83 (2838)

定价: 25.00 元

版权所有 翻印必究



图 3-8



伞在花的前面

伞在花的后面

图 3-10

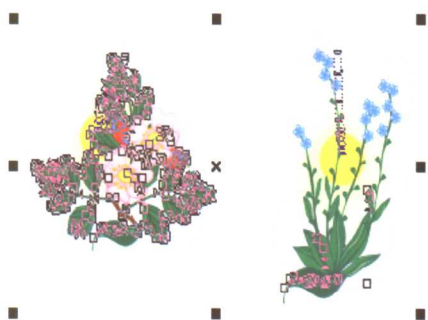
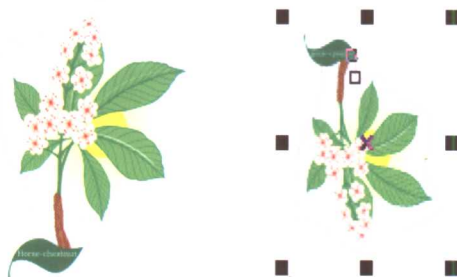


图 3-17



原图

缩小并镜像对象

图 3-26



原图



缩小、镜像并再制对象

图 3-27



原图



旋转对象

图 3-30

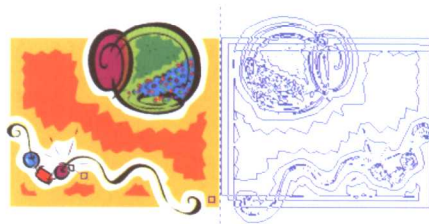


图 4-18

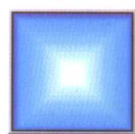


原图

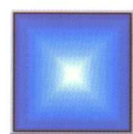


灰度模式

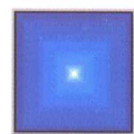
图 5-10



中间点=40



中间点=60



中间点=86

图 5-26

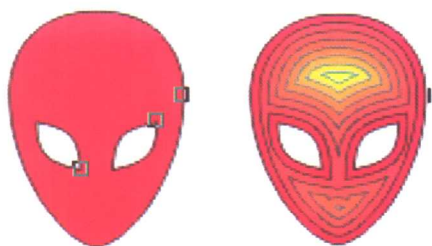


图 6-12

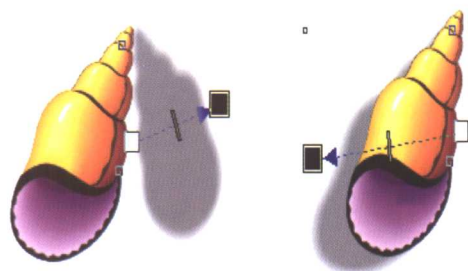


图 6-51

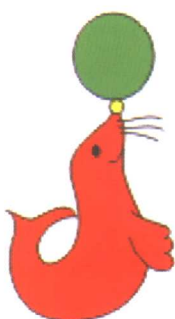


图 6-14

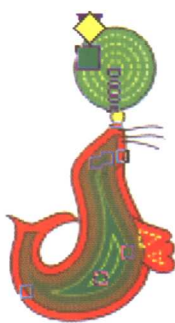


图 6-16



图 7-6



图 7-7



原图



效果图

图 6-25



图 7-9



图 7-10



图 6-29



图 6-35

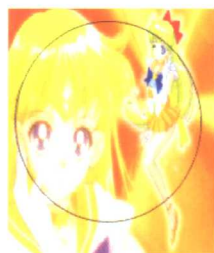


图 7-17

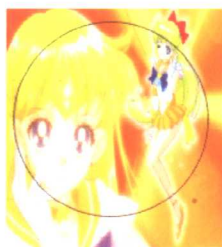


图 7-32

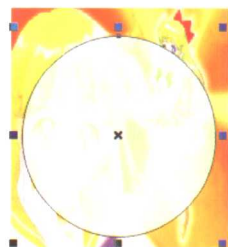




图 7-38



图 7-43



图 7-55

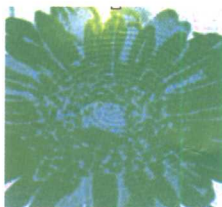


图 7-59



图 8-17



图 8-18



图 8-56



原图



反显



镜像

图 8-93



没有设置平滑处理



设置平滑处理效果

图 9-4

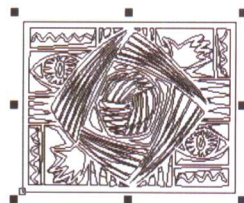
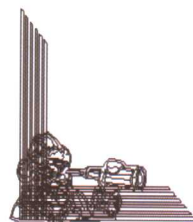


图 9-6



原图



效果图

图 9-7



图 9-18

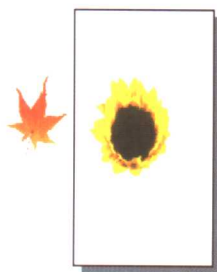


图 10-7



图 12-1

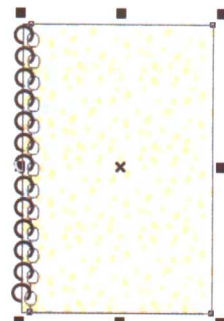


图 12-10

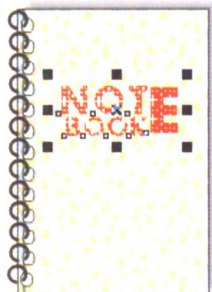


图 12-14

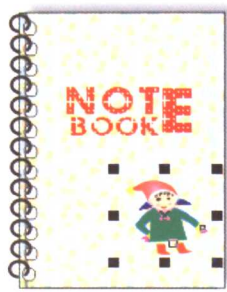


图 12-24

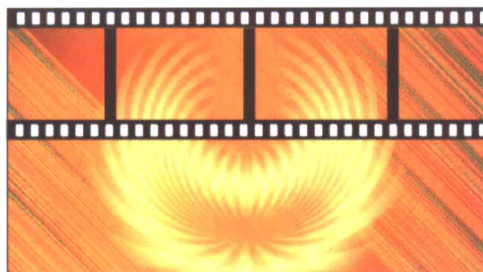


图 12-62



图 12-35



图 12-37

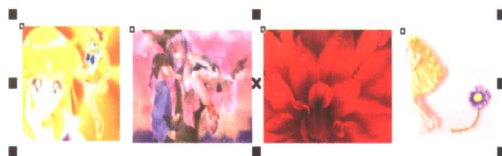


图 12-63



图 12-42



图 12-51

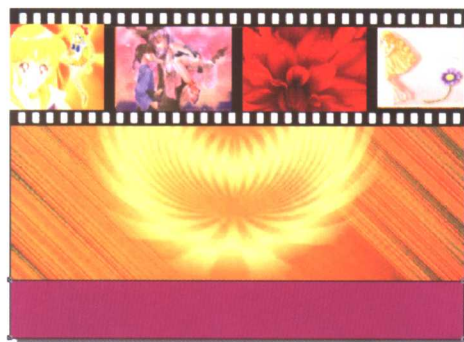


图 12-65

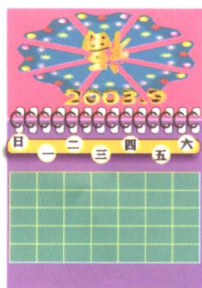


图 12-55



图 12-57



图 12-67



图 12-59



图 12-72

前 言

一、关于 CorelDRAW 11

CorelDRAW 11 是 Corel 公司最新推出的平面设计软件，自从 CorelDRAW 8.0 投放市场以来，以其功能的强大、软件系统的稳定、操作的简易与灵活性，在专业制图软件市场上占有主导地位，被越来越多的专业绘图、设计人员所应用。

CorelDRAW 新版本不断推出，每个新版本都有许多的新增功能，比如 CorelDRAW 9.0 以前的版本虽然在图形处理、图案设计方面有一定的优势，但在基本矢量图形的制作及动感网页支持方面还不够完美。CorelDRAW 10 弥补了 CorelDRAW 9.0 的不足，对动感网页、基本矢量图形的制作以及颜色填充等方面作了很大的改进和补充，但是对于一些新图像的标准支持不够理想。而 CorelDRAW 11 现在的工作区域比以前的版本具有更大的灵活性，新的“复合线条”工具让你一次就可以绘制多条曲线和线条，这样，可以完全抛开更为复杂的“贝塞尔曲线笔”。CorelDRAW 11 版本同时还增加了对一些最新图像标准的支持，如 JPEG 2000 以及增强的可调节矢量图像（SVG）。

CorelDRAW 11 不仅是一个专业的绘图软件，它还是一个专业的排版软件，其出众的文字处理、写作工具和创新的排版方法，解决了一般排版软件常见的难题，使用户能更加轻松自如、得心应手地处理大量的文字工作。

二、本书结构

本书本着深入浅出及实用的原则，详细地介绍了 CorelDRAW 11 的使用方法。本书共分为 12 章，其结构如下：

第 1 章：CorelDRAW 11 操作基础，首先对 CorelDRAW 11 进行了概述，接着介绍了 CorelDRAW 11 的运行环境、CorelDRAW 11 的启动及操作界面、CorelDRAW 11 的新增功能、工作环境设置及优化和设置绘图比例。

第 2 章：文件基本操作与绘图工具的使用，主要介绍了文件的基本操作、查找和替换、撤消和恢复、基本图形工具的使用、外形工具的使用及文件信息。

第 3 章：对象的选取与组织，主要介绍了对象的定义与选取、组织对象、变换对象及对象的整形。

第 4 章：对象编辑，主要介绍了形状编辑工具和曲线展开式工具的使用。

第 5 章：颜色填充，主要介绍了对象填充、单色填充、渐变填充、图样填充、纹理填充、使用 PostScript 纹理、吸管工具、外框工具及互动式填充工具。

第 6 章：交互式工具的使用，主要介绍了交互式调和工具、交互式轮廓工具、交互式变形工具、交互式封套工具、交互式立体化工具、交互式阴影工具及交互式透明工具。

第 7 章：使用特殊效果，主要介绍了透视效果、图框精确裁剪、透镜效果及对象的调整。

第 8 章：文本处理与打印，主要介绍了添加文本、设置文本的属性、添加图片、段落式文本对象的处理、在文本上创建特殊效果、在文本中加入符号、设定样式、打印设置，以及预览、缩放和定位打印文件。

第 9 章：位图处理，主要介绍了图像类型、矢量图转换为位图、改变位图的模式、位图

的导入与裁剪、位图的矢量化操作、改变位图的颜色及位图的特殊效果。

第 10 章：对象管理，主要介绍了链接管理器、对象管理器、对象数据库管理器及对象的查看。

第 11 章：CorelDRAW 11 的高级应用，主要介绍了创建 HTML 文本及插入 Internet 对象、文件的导入和导出、插入新对象、条形码及动画的制作。

第 12 章：综合应用实例，首先介绍了创作前的构思与分析，然后通过笔记本的制作、日历的制作、电影宣传广告的制作三个具体实例介绍了 CorelDRAW 11 在具体工作中的应用。

在附录中介绍了 CorelDRAW 11 的安装及汉化，最后给出了各章练习参考答案，以供读者参考。

三、本书特点

为了让读者在最短的时间内掌握 CorelDRAW 11 的使用方法，并成为 CorelDRAW 11 高手，本书采用简洁的文字、清晰的思路、准确的概念、直观的图形进行详细的说明，并介绍了一些使用技巧。本书实例丰富，图文并茂，在写作的过程中特别强调可操作性，读者只要按照书中的步骤操作，就可以制作出整个作品。

四、适用对象

本书可作为大中专院校相关专业及培训班的教材，同时对广告作品制作人员、平面创意人员也有一定的参考价值。

读者在学习本书的过程中如遇到疑问或有什么好的建议、意见和要求，可以到相关网站寻求帮助或进行探讨，网址：[http: //www. cnbook. net](http://www.cnbook.net)。

由于水平有限，时间仓促，书中缺点错误在所难免，恳请广大读者批评指正。

编者

2003 年 4 月

目 录

第1章 CorelDRAW 11 操作基础	1	2.5.2 箭头形状工具	29
1.1 CorelDRAW 11 概述	1	2.5.3 流程图形状	30
1.2 CorelDRAW 11 的运行环境	1	2.5.4 星形	30
1.3 CorelDRAW 11 的启动及操作界面	1	2.5.5 标注形状	30
1.3.1 CorelDRAW 11 的启动	1	2.5.6 利用外形编辑工具绘制流程图	31
1.3.2 CorelDRAW 11 的操作界面	3	2.6 文件信息	33
1.4 CorelDRAW 11 的新增功能	6	小结	33
1.5 工作环境设置及优化	7	综合练习二	34
1.5.1 工作区设置	7	一、选择题	34
1.5.2 页面设置	9	二、填空题	34
1.5.3 设置多页面文档	12	三、思考题	34
1.6 设置绘图比例	13	四、上机操作	34
1.6.1 设置辅助线	13	第3章 对象的选取与组织	35
1.6.2 设置网格	16	3.1 对象的定义与选取	35
1.6.3 设置标尺	17	3.1.1 对象的定义	35
小结	17	3.1.2 对象的选取	35
综合练习一	18	3.2 组织对象	36
一、选择题	18	3.2.1 复制对象	37
二、填空题	18	3.2.2 排序对象	38
三、思考题	18	3.2.3 对齐与分布对象	38
四、上机操作	18	3.2.4 群组对象	39
第2章 文件基本操作与绘图工具的使用	19	3.2.5 组合与拆分对象	41
2.1 文件的基本操作	19	3.2.6 锁定对象	42
2.1.1 新建文件	19	3.3 变换对象	42
2.1.2 打开对象	20	3.3.1 缩放对象	42
2.1.3 文件的保存、关闭和退出	20	3.3.2 旋转对象	43
2.2 查找和替换	21	3.3.3 倾斜对象	44
2.2.1 查找	21	3.3.4 镜像对象	45
2.2.2 替换	23	3.4 对象的整形	46
2.3 撤消和恢复	25	3.4.1 焊接对象	46
2.4 基本图形工具的使用	25	3.4.2 修剪对象	47
2.4.1 矩形的绘制	25	3.4.3 相交对象	47
2.4.2 椭圆形的绘制	26	3.4.4 简化	48
2.4.3 多边形的绘制	27	3.4.5 前减后	48
2.4.4 螺旋形工具	28	3.4.6 后减前	49
2.5 外形工具的使用	28	小结	50
2.5.1 基本外形工具	29	综合练习三	50

一、选择题	50	5.7 吸管工具	77
二、填空题	50	5.8 外框工具	77
三、思考题	50	5.9 互动式填充工具	79
四、上机操作	51	小结	80
第 4 章 对象编辑	52	综合练习五	80
4.1 形状编辑工具的使用	52	一、选择题	80
4.1.1 节点编辑工具	52	二、填空题	81
4.1.2 刻刀工具	55	三、思考题	81
4.1.3 擦除工具	55	四、上机操作	81
4.1.4 涂抹刷	56	第 6 章 交互式工具的使用	82
4.1.5 粗糙刷	56	6.1 交互式调和工具	82
4.1.6 自由变换工具	56	6.1.1 直线调和	82
4.2 曲线展开式工具的使用	58	6.1.2 沿路径渐变	82
4.2.1 手绘工具	58	6.1.3 复合渐变	83
4.2.2 贝塞尔工具	59	6.2 交互式轮廓工具	83
4.2.3 自然笔工具的使用	60	6.2.1 到中心	84
4.2.4 钢笔工具	63	6.2.2 向内	84
4.2.5 复合线工具	63	6.2.3 向外	85
4.2.6 3 点曲线工具	63	6.3 交互式变形工具	85
4.2.7 标注工具	64	6.3.1 推拉变形	85
4.2.8 连线工具	64	6.3.2 拉链变形	86
小结	65	6.3.3 扭曲变形	86
综合练习四	65	6.4 交互式封套工具	87
一、选择题	65	6.5 交互式立体化工具	88
二、填空题	65	6.6 交互式阴影工具	90
三、思考题	66	6.7 交互式透明工具	91
四、上机操作	66	小结	92
第 5 章 颜色填充	67	综合练习六	93
5.1 对象填充	67	一、选择题	93
5.2 单色填充	68	二、填空题	93
5.3 渐变填充	71	三、思考题	93
5.4 图样填充	72	四、上机操作	93
5.4.1 双色图样填充	73	第 7 章 使用特殊效果	94
5.4.2 创建双色图样填充	74	7.1 透视效果	94
5.4.3 载入图像创建双色图样填充	74	7.2 图框精确裁剪	94
5.4.4 利用创建命令创建图样填充	75	7.3 透镜效果	95
5.4.5 全色填充	75	7.3.1 使明亮	96
5.4.6 位图填充	75	7.3.2 颜色添加	97
5.5 纹理填充	76	7.3.3 颜色限度	97
5.6 使用 PostScript 纹理	76	7.3.4 自定义彩色图	97

7.3.5 鱼眼	98	8.5.2 使用封套	120
7.3.6 热图	98	8.5.3 段落文本围绕在图像周围	121
7.3.7 反转	99	8.5.4 段落与图形对象的合并与分解	122
7.3.8 放大	99	8.5.5 用节点编辑工具编辑文本	122
7.3.9 灰度级	100	8.6 在文本中加入符号	122
7.3.10 透明度	100	8.6.1 在文档中添加符号	123
7.3.11 线框	100	8.6.2 将符号平铺页面	123
7.4 对象的调整	101	8.7 设定样式	123
7.4.1 高反差	101	8.7.1 预设样式	124
7.4.2 局部等化	102	8.7.2 创建样式	125
7.4.3 样本/目标平衡	102	8.7.3 应用文本样式	125
7.4.4 直方图平衡	103	8.8 打印设置	125
7.4.5 色调曲线	104	8.8.1 设置打印选项	126
7.4.6 亮度/对比度/强度	104	8.8.2 配置打印设备	126
7.4.7 颜色通道	105	8.9 预览、缩放和定位打印文件	131
7.4.8 伽玛值	106	8.9.1 预览	132
7.4.9 色调/饱和度/亮度	106	8.9.2 缩放	132
7.4.10 选择颜色	107	8.9.3 定位图像文件	133
7.4.11 替换颜色	108	小结	133
7.4.12 混合通道	109	综合练习八	133
小结	109	一、选择题	133
综合练习七	109	二、填空题	133
一、选择题	109	三、思考题	134
二、填空题	110	四、上机操作	134
三、思考题	110	第9章 位图处理	135
四、上机操作	110	9.1 图像类型	135
第8章 文本处理与打印	111	9.1.1 位图	135
8.1 添加文本	111	9.1.2 矢量图	135
8.1.1 添加段落文本	111	9.2 矢量图转换为位图	136
8.1.2 添加美术文本	112	9.3 改变位图的模式	137
8.1.3 美术文本和段落文本的转换	112	9.4 位图的导入与裁剪	138
8.2 设置文本的属性	113	9.4.1 位图的导入	138
8.3 添加图片	115	9.4.2 位图的裁剪	139
8.4 段落式文本对象的处理	115	9.5 位图的矢量化操作	139
8.4.1 段落式文本的分栏	116	9.5.1 自动跟踪	140
8.4.2 编排文字	117	9.5.2 手动矢量化位图	140
8.4.3 使段落文本首字下沉	117	9.6 改变位图的颜色	141
8.4.4 设置项目符号	118	9.6.1 颜色遮罩	141
8.4.5 调整段落文本	118	9.6.2 颜色模式	142
8.5 在文本上创建特殊效果	119	9.7 位图的特殊效果	145
8.5.1 使文本嵌合路径	119	9.7.1 位图的三维效果	145

9.7.2 艺术笔效果	152	11.2 插入 Internet 对象	187
9.7.3 模糊效果	160	11.3 文件的导入和导出	187
9.7.4 创造性	162	11.3.1 导入	187
小结	166	11.3.2 导出	189
综合练习九	167	11.4 插入新对象	189
一、选择题	167	11.4.1 嵌入 OLE 对象	189
二、填空题	167	11.4.2 链接 OLE 对象	190
三、思考题	167	11.5 条形码的制作	191
四、上机操作	167	11.5.1 条形码向导支持的工业 标准格式	191
第 10 章 对象管理	168	11.5.2 条形码的制作方法	193
10.1 链接管理器	168	11.6 动画制作	194
10.2 对象管理器	169	小结	196
10.2.1 主页	169	综合练习十一	196
10.2.2 增加图层	170	一、选择题	196
10.2.3 改变图层中对象的顺序	171	二、填空题	197
10.2.4 处理群组对象	172	三、思考题	197
10.2.5 图层的命名	173	四、上机操作	197
10.2.6 跨图层编辑	173	第 12 章 综合应用实例	198
10.2.7 图层的属性	173	12.1 创作前的构思与分析	198
10.3 对象数据库管理器	174	12.2 笔记本的制作	198
10.3.1 添加对象数据库域	174	12.2.1 实例说明	198
10.3.2 查看数据摘要	175	12.2.2 制作步骤	198
10.4 对象的查看	176	12.3 日历的制作	202
10.4.1 缩放工具的使用	176	12.3.1 实例说明	202
10.4.2 抓手工具的使用	177	12.3.2 制作步骤	202
10.4.3 视图管理器	177	12.4 电影宣传广告的制作	207
10.4.4 显示比例设置	178	12.4.1 实例说明	207
10.4.5 设置全屏显示	178	12.4.2 制作步骤	208
小结	179	小结	210
综合练习十	179	综合练习十二	211
一、选择题	179	一、选择题	211
二、填空题	179	二、填空题	211
三、思考题	180	三、思考题	211
四、上机操作	180	四、上机操作	211
第 11 章 CorelDRAW 11 的高级应用	181	附录 A CorelDRAW 11 的安装	212
11.1 创建 HTML 文本	181	附录 B CorelDRAW 11 的汉化	215
11.1.1 HTML 格式	181	参考答案	216
11.1.2 选择 HTML 输出操作	183		
11.1.3 设置预配置的 Internet 对象	184		
11.1.4 将文档另存为网页格式	185		

第 1 章 CorelDRAW 11 操作基础

CorelDRAW 11 是由 Corel 公司开发的最新的图形设计软件,它在原版本基础上增加了许多新的功能,它应用范围广,并有着其他软件无法比拟的优点,因此被越来越多的专业图形设计人员应用。

本章主要内容如下:

- (1) CorelDRAW 11 概述。
- (2) CorelDRAW 11 的运行环境。
- (3) CorelDRAW 11 的工作界面。
- (4) CorelDRAW 11 的新增功能。
- (5) 工作环境设置及优化。
- (6) 设置绘图比例。

1.1 CorelDRAW 11 概述

CorelDRAW 11 的菜单、工具特别多,但是其操作都很简单、方便,系统性和条理性相当强,界面友好,所以被广泛应用于广告设计、封面设计、产品包装、漫画创作等多个领域。

CorelDRAW 11 不仅保留了先前版本十分方便的操作界面,同时还增加了许多强大的功能,其工作区域比以前的版本具有更大的灵活性,同时还增加了对一些最新图像标准的支持,如 JPEG 2000 以及增强的可调节矢量图像等。

1.2 CorelDRAW 11 的运行环境

各种版本的 CorelDRAW 对硬件的要求都有不同,版本越高对硬件的要求也越高,配置越好,图形显示的效果越好,下面是安装 CorelDRAW 11 的硬件要求:

- (1) CPU: Intel Pentium, 推荐使用 Pentium II 以上的 CPU。
- (2) 内存: 至少需要 32MB, 建议最好使用 64MB 以上。
- (3) 显卡: 支持 16 位增强色或真彩色。
- (4) 硬盘: 至少需要 3~5G, 内存和硬盘空间越大, 图像处理速度相对越快。
- (5) 显示器: VGA, 256 色以上。
- (6) 操作系统: Windows 98/XP 或 Windows NT/2000。

如果用户现在的计算机达不到上面硬件配置要求,则在处理图片中经常会出现死机现象。准备工作做好后,接下来看一下 CorelDRAW 11 的神秘面貌吧。

1.3 CorelDRAW 11 的启动及操作界面

1.3.1 CorelDRAW 11 的启动

只有启动 CorelDRAW 11 后,才能进入操作界面中,方法是单击 Windows 的【开始】→【所有程序】→【Corel Graphics Suite 11】→【CorelDRAW 11 选项,进入欢迎界面窗口,如

图 1-1 所示。图中有 6 个图标，可以选择相应的选项来开始工作，下面介绍各选项的功能。

(1)  (新建图形)：表示建立一个新的空白的绘图页面。

(2)  (打开上次编辑的文件)：也就是打开最后依次编辑的文档，在窗口的左下角会显示您上一次工作过的文件名字，选择它来打开这个文件，从上次您退出的地方继续工作。

(3)  (打开图形)：单击该图标弹出“打开绘图”对话框，如图 1-2 所示。



图 1-1

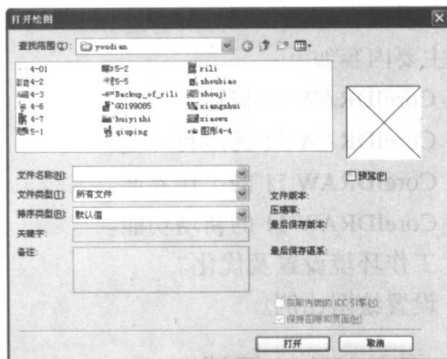


图 1-2

(4)  (模板)：以选择的样本打开新的绘图文件，单击该图标弹出如图 1-3 所示的对话框。

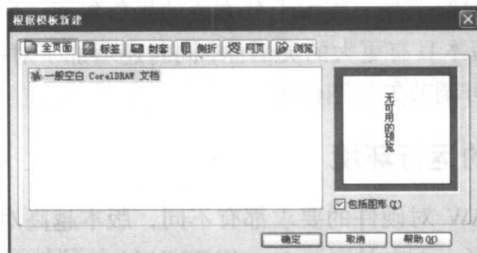


图 1-3

利用模板，可以很快地建立统一样式的绘图，减少重复的制作过程，初学者能从这里得到很大的启发。

(5)  (CorelTUTOR)：这是 CorelDRAW 11 自带的教程，教您一步步学会 CorelDRAW 11 的基本使用，单击该图标弹出如图 1-4 所示的窗口。

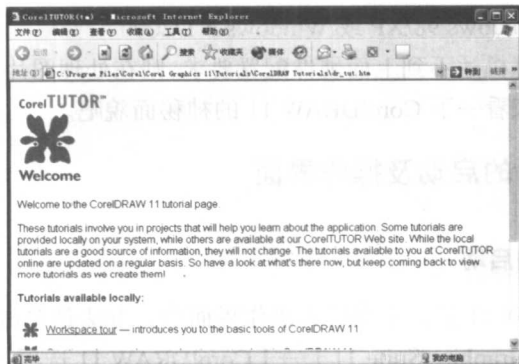


图 1-4

在图 1-4 中有很多链接, 用户可以根据需要单击以获取更多的信息, 并按照上面的步骤学习。

(6)  (有什么新功能): 关于 CorelDRAW 11 新增的功能的介绍, 如图 1-5 所示。

(7) 【启动时显示本欢迎画面】: 选中它表示每一次启动 CorelDRAW 都会弹出“欢迎使用 CorelDRAW”窗口。不选中表示下次启动 CorelDRAW 时, 跳过“欢迎来到 CorelDRAW”窗口, 直接进入 CorelDRAW 11。

(8) 【www.designer.com】: 启动浏览器, 并连接到 <http://www.designer.com/>。这个网站有许多关于 CorelDRAW 11 的最新消息和使用技巧。

当然也可以单击窗口右上角的  按钮来关闭此窗口, CorelDRAW 11 将会直接进入主程序窗口中, 而不会进行其他的操作, 如图 1-6 所示。



图 1-5

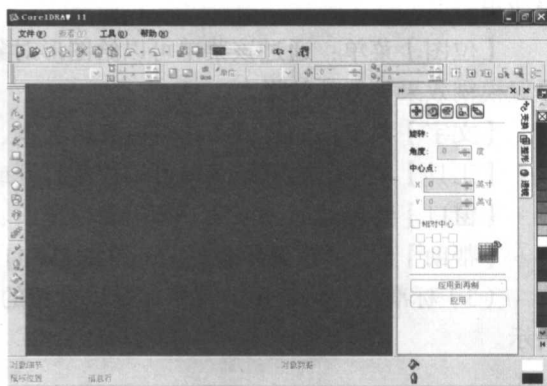


图 1-6

1.3.2 CorelDRAW 11 的操作界面

CorelDRAW 11 的操作界面如图 1-7 所示, 对于初学者, 需要学习一下本节。CorelDRAW 11 窗口分 13 个区, 特定的区域有其特定的功能集成在里面。



图 1-7

(1) 标题栏: 位于窗口的正上方, 显示了 CorelDRAW 的版本和正在绘制的图形名字。在标题的左边是控制菜单按钮, 右边是最小化、最大化 (还原) 和关闭窗口按钮。

(2) 菜单栏: 通过单击每一个小按钮 (菜单), 可以看到它所包含的下拉式菜单。通过

这些菜单来使用 CorelDRAW 11 所有的功能。CorelDRAW 11 包括 11 个菜单,下面简单介绍各个菜单的功能。

【文件】菜单:该菜单主要包括文件的创建、保存、打开、打印、图形的导入/导出以及退出系统等命令。

【编辑】菜单:通过该菜单可以实现文件的复制、粘贴、再生、撤消、查找和替换等。

【查看】菜单:通过该菜单可以设置标尺、网格、辅助线以及设置打印预览等。

【布局】菜单:通过该菜单可以设置页面、页面背景、切换页面方向以及插入新页等。

【排列】菜单:通过该菜单可以旋转对象、群组对象、结合对象、分离对象以及焊接对象等操作。

【效果】菜单:通过该菜单可以给对象设置轮廓图、调和对象、立体化对象、封套和透镜效果。

【位图】菜单:通过该菜单可以给图形对象变换色彩模式、设置浮雕效果、三维效果、设置模糊效果等特殊效果。

【文字】菜单:通过该菜单可以编辑文本、建立链接、设置文本适配路径等操作。

【工具】菜单:通过该菜单可以控制打开或关闭各个卷帘工具窗口以及管理器窗口。

【窗口】菜单:通过该菜单可以新建窗口、控制各种调色板、打开或关闭工具箱等。

【帮助】菜单:该菜单包括 CorelDRAW 11 的有关帮助信息、版本号及有关技术支持等。

(3) 标准栏:将常用的菜单命令以按钮的方式放置其中,方便您更快地使用,如图 1-8 所示。



图 1-8

(4) 工具箱:提供绘图工具来选取物件,进行绘图和制作各种效果。如果工具在它的右下角显示一个黑色小三角,则表示它还含有“弹出式工具”,移动鼠标到它上面,按住左键会显示出“弹出式工具”中的其他工具,下面列出了基本形状工具中所有的对象,如图 1-9 所示。点住左边的边界部分,将它拖拽出来,成为一个单独的窗口,如图 1-10 所示。

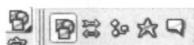


图 1-9

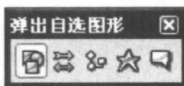


图 1-10

(5) 属性栏(属性列):和所选取的物件或所使用的工具相关联。选取不同的物件或使用不同的工具,属性栏就会跟着变化。如选定矩形,它的属性栏如图 1-11 所示。



图 1-11

(6) 辅助线:让您确定物件的相对位置,安排图形和确定其大小。在标尺中按住鼠标左