

高等美术院校电脑美术系列教材

首都师大高等美术教育研究中心 主编

第四十八册 刘志超 赵丽 编著

平面设计大师COREIDRAW 11 教程

UNIVERSITY TEXTBOOK SERIES ON COMPUTER AIDED ART DESIGN



科学出版社

www.sciencep.com

高等美术院校电脑美术系列教材

首都师大高等美术教育研究中心 主编

第四十八册 刘志超 赵丽 编著

平面设计大师COREIDRAW 11 教程

UNIVERSITY TEXTBOOK SERIES ON COMPUTER AIDED ART DESIGN



 科学出版社
www.sciencep.com

内 容 简 介

本教材是高等美术院校电脑美术系列教材之一。

本教材是一本全面介绍 CorelDRAW 11 的书籍,书中从软件功能和应用实例两个方面对 CorelDRAW 11 做了全面细致的讲解。

本教材循序渐进地讲述了 CorelDRAW 11 所提供的各个矢量绘图工具及位图处理的方法,内容包括图形文件的页面管理、输入与输出、基础绘图工具、艺术印章工具、文本处理、各式填充、矢量对象的变形与变换、对象的管理、对象之间的转换、交互式工具的特色与使用以及各种滤镜的特点等。

本教材章节安排合理,内容深入浅出,讲解通俗易懂,操作步骤清晰,例图简明实用。适用于高等美术院校电脑美术专业和高校相关专业师生,初、中级用户和社会培训班学员。

书中部分实例文件请从网上 (www.b-xr.com) 免费下载。需要本书或技术支持的读者,请与北京中关村 083 信箱(邮编:100080)发行部联系,电话:010-62528991, 62524940, 62521921, 62521724, 82610344, 82675588 (总机) 传真:010-62520573, E-mail: yanmc@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

平面设计大师 CorelDRAW 11 教程 / 刘志超, 赵丽编著.

北京: 科学出版社, 2004

(高等美术院校电脑美术系列教材)

ISBN 7-03-012559-2

I. 平... II. ①刘...②赵... III. 图形软件, CorelDRAW

11—高等学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 109519 号

责任编辑: 周海光

/ 责任校对: 张月岭

责任印刷: 媛明

/ 封面设计: 首都师大高等美术教育

研究中心平面设计教研室

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号
邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

北京市媛明印刷厂印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2004 年 3 月第 一 版 开本: 787×1092 1/16

2004 年 3 月第一次印刷 印张: 21 7/8

印数: 1—3 000 字数: 508 326

定价: 35.00 元

高等美术院校电脑美术系列教材第 48 册编委会

主 编：贾彤福

副主编：张春晖

编 委：（按姓氏笔画为序）

于天文 文 哲 史广飞 李 磊 刘志超

张春晖 赵 丽 周海光 贾彤福 耿红星

本书作者：刘志超 赵 丽

封面设计：首都师大高等美术教育研究中心平面设计教研室

电 话：010-68482189

网 址：<http://www.art789.com> E-mail:art789@789art.com

邮 编：100037

地 址：北京海淀区西三环花园桥南岭南路9号

首都师范大学南门西侧设计教学楼

序

如果有人问道,预测21世纪,对人类生活产生巨大影响的是什么。那么,恐怕非电脑莫属。它的出现和发展,已大大改变了人类的社会生活,从物质到精神,从内容到形式。它已延伸到人类生活的各个领域和各个环节之中。以致人类不得不探讨“网上世界”与“现实世界”的关系了。有人说它是一所学校,其实,它比传统意义上的学校更具有影响力、诱惑力。

在计算机的应用方面,美术是与电脑最“有缘”的艺术门类。美术发展需要电脑,电脑也离不开美术。电脑不仅可以帮助美术进行设计,也可以进行艺术创作,从而介入美术的生产方式。电脑在社会上的应用,可以说是相当普遍。但对高等美术院校和高师美术专业来说,在教学中的作用和地位,还没有到位。它还没有形成一个“专业”,甚至于还不是一门独立的课程。它的教学内容、教学体系、教学手段等,还没有规范。教学还处于自发的状态。

由于我国中小学计算机没有普及,而且不会像发达国家,如美国那样,到2000年所有的中小学校电脑都连上国际互联网。中国的国情是人多经济落后,在全国马上普及电脑,还不可能。但是中国电脑应用的发展极不平衡,沿海发达地区的发展是飞速的,据说2000年上海就要把计算机列入中小学必修课。教育部即将制订面向21世纪中小学艺术课程标准,极有可能将电脑美术列入美术课的学习内容。可以说,电脑美术的教学离我们已很近了。俗话说:“未雨绸缪”。对中小学美术教师进行电脑美术教学能力的培养和培训迫在眉睫。此时,首都师范大学高等美术教育研究中心,拟成立电脑美术专业,并组织从事美术艺术设计、计算机图形图像处理、文艺理论研究的博士、硕士和富有电脑美术教学经验的专家,编写了一套适合美术教师所需要的电脑教材,此举是十分及时的。它对于今后在高等美术院校、高等师范院校美术系专业和中小学美术课开设电脑美术教学,将会起到十分重要的促进作用。此套教材,较全面、科学地介绍了电脑美术的知识和技能。从电脑教室的设置,到艺术设计理论,从程序操作到软件使用,形成了系统的教学体系,具有较高的教学指导价值。相信它会受到广大美术教育工作者的欢迎。尤其会受到高等美术院校和师范院校美术专业师生的欢迎。当然,在教材使用过程中,不断改进完善,使之更适应教学需要,还是诸同仁的共同任务。感谢首都师大高等美术教育研究中心所作的努力。

章瑞安

1999年5月4日于北京

前 言

CorelDRAW 是 Corel 公司推出的著名的图形、图像设计软件。自问世以来,它就以其强大的功能、简洁直观的操作深受专业平面设计人员和计算机美术爱好者的喜爱。在专业绘画、工业造型、产品包装、Web 图形设计、桌面出版、字体效果创意、CI 设计和广告制作等方面都有广泛的应用。CorelDRAW 以其在体现作者设计创意上的杰出功能而备受专业美术设计人员的好评与推崇。

最新推出的 CorelDRAW 11 集矢量绘图、位图编辑处理、网页动画、网页布局和设计、页面布局和矢量动画等各种功能于一身,无论是在功能上,还是在易用性上都有了较大的提高和改善。为了方便不同层次的用户学习与应用 CorelDRAW 11,我们集众人所长编写了这本书。

本书共分 10 章,主要内容如下:

第 1 章讲述 CorelDRAW 的主要功能、软件界面的组成及基本的操作方法。

第 2 章讲述在 CorelDRAW 中创建、管理文件,以及置入外部文件的方法。

第 3 章讲述矢量图形的绘制方法。

第 4 章讲述矢量图形的变形方法。

第 5 章讲述美术文本和段落文本的特点,以及这两种文本的输入、编辑、排版等操作方法。

第 6 章讲述各种填充工具的使用,详细讲解了单色填充、渐变填充、图案填充、底纹填充等操作方法。

第 7 章讲述两种交互式填充工具的特点及操作方法,并且介绍了吸管和颜料桶的使用。

第 8 章讲述对象的编辑、变换、管理及安排等操作。

第 9 章讲述各种交互式特殊效果的特点、交互式工具的使用以及制作交互式效果的方法。

第 10 章讲述位图滤镜的使用方法,并将若干滤镜与实际应用相结合而提供了一个综合实例,用以提高读者的实际操作能力。

本书系统而全面地介绍了 CorelDRAW 11 的各方面特点及使用方法,不但深入剖析了 CorelDRAW 11 的新增功能,而且循序渐进地讲述了使用该软件进行平面设计的技巧。书中提供的一些实例更可以将软件功能与实际工作相结合,使读者的学习更能有的放矢。

本书由刘志超、赵丽执笔,此外,刘春雨、张宇、张静、张煜松、张昊旻、王晓婷、雷婷、关燕、刘霞等同志在整理材料和编写方面给予了很大帮助,在此表示感谢。由于水平有限,书中难免有不尽如人意之处,诚请广大读者朋友不吝赐教。

首都师大高等美术教育研究中心教材部
北京希望电子出版社

目 录

第1章 初识 CorelDRAW 11	1	4.4 使用擦除工具	88
1.1 CorelDRAW 的主要功能	1	4.5 使用凹凸工具	92
1.2 CorelDRAW 11 的新增功能	2	4.6 使用耙子工具	94
1.3 进入 CorelDRAW 11	3	4.7 使用自由变形工具	95
1.4 操作基础	7	4.8 使用【变形】卷帘窗	100
1.5 本章小结	16	4.9 本章小结	106
1.6 动手练一练	16	4.10 动手练一练	107
第2章 文件的创建与管理	17	第5章 编辑文本	106
2.1 新建文件	17	5.1 输入文本	106
2.2 打开文件	21	5.2 选择文本和移动文本	109
2.3 保存文件	23	5.3 编辑文本的属性	114
2.4 还原与关闭文件	26	5.4 文本变换	126
2.5 设置页面	27	5.5 综合实例——制作封面	128
2.6 插入与删除页面	32	5.6 本章小结	145
2.7 置入文件	35	5.7 动手练一练	145
2.8 本章小结	40	第6章 着色与填充（一）	145
2.9 动手练一练	40	6.1 着色工具按钮和调色板	145
第3章 绘制矢量图形	41	6.2 实例：用户调色板的创建与删除 ..	157
3.1 认识绘图工具	41	6.3 对话框和卷帘窗	162
3.2 绘制曲线图形	42	6.4 实例：着色对话框及卷帘窗的	
3.3 绘制矩形	58	使用	186
3.4 绘制椭圆	62	6.5 本章小结	201
3.5 多边形工具、图纸工具和		6.6 动手练一练	201
螺旋形工具	65	第7章 着色与填充（二）	200
3.6 绘制 Perfect 图形	71	7.1 交互式填充	200
3.7 本章小结	73	7.2 实例：交互式填充工具的应用	216
3.8 动手练一练	74	7.3 吸管和颜料桶	224
第4章 变形	74	7.4 综合实例——IT 硬件广告	228
4.1 变形工具简介	74	7.5 本章小结	240
4.2 使用形状工具	75	7.6 动手练一练	241
4.3 使用刻刀工具	84	第8章 编辑和变换对象	241

8.1 编辑对象.....	241
8.2 管理对象.....	245
8.3 安排对象.....	249
8.4 变换对象.....	253
8.5 转换对象.....	259
8.6 精确裁剪.....	262
8.7 本章小结.....	263
8.8 动手练一练.....	263
第9章 交互式效果.....	264
9.1 交互式工具简介.....	264
9.2 交互式调和效果.....	264
9.3 交互式轮廓效果.....	273
9.4 交互式扭曲效果.....	280
9.5 交互式封套效果.....	284
9.6 交互式立体效果.....	288
9.7 交互式阴影效果.....	299
9.8 交互式透明效果.....	302
9.9 本章小结.....	306

9.10 动手练一练.....	306
第10章 滤镜的应用.....	306
10.1 滤镜操作概述.....	306
10.2 综合实例——电影海报.....	310
10.3 本章小结.....	333
10.4 动手练一练.....	333
附录A CorelDRAW 11 的菜单命令.....	334
A.1 File 菜单.....	334
A.2 Edit 菜单.....	335
A.3 View 菜单.....	335
A.4 Layout 菜单.....	336
A.5 Arrange 菜单.....	337
A.6 Effects 菜单.....	338
A.7 Bitmaps 菜单.....	338
A.8 Text 菜单.....	339
A.9 Tools 菜单.....	340
A.10 Window 菜单.....	341
附录B CorelDRAW 11 预设的快捷键.....	342

第 1 章 初识 CorelDRAW 11

如今,在众多平面设计软件中,CorelDRAW 以其功能强大、操作简捷等特点而深受广大用户的青睐。CorelDRAW 的功能很多,它既适合于制作单页作品,也适合于制作多页的成册作品;它既可以编辑文字,又可以绘制图形;它既可以处理矢量对象,又可以处理位图对象;它既可以填充颜色,又可以填充符号及图案,等等。虽然它的功能如此强大,但操作起来却不复杂,在这里很难遇到类似于通道、蒙版那样难于理解又难于掌握的工具,它的所有操作都是比较简捷而直观的。CorelDRAW 的强大、简捷与实用就是它大受欢迎的主要原因。

CorelDRAW 11 是基于 CorelDRAW 10 的升级版本,在后者的基础之上,它又进行了一些必要的改进,并且添加了一些新的功能。

按照所安装的操作系统不同,CorelDRAW 分为两种不同的软件版本,一种是基于 Microsoft Windows 操作系统的 PC 机版本,另一种是基于 Mac OS 操作系统的苹果机版本。本书所讲述的是 CorelDRAW 11 的 PC 机版本,如不特别指出,操作系统均以 Microsoft Windows 为主,书中的插图均是基于 Windows 98 操作系统。

本章作为全书的开篇第一章,主要是为初学者介绍一些关于 CorelDRAW 11 的基础知识,已经使用过 CorelDRAW 的读者可以略过这一章。

本章要点:

- CorelDRAW 的主要功能
- CorelDRAW 11 的新增功能
- 启动 CorelDRAW 11
- CorelDRAW 11 的界面
- CorelDRAW 的操作基础

1.1 CorelDRAW 的主要功能

在众多平面设计软件中,CorelDRAW 的功能是比较全面的。它的功能包括绘制图形、处理图像、编辑文本、填充对象、页面排版等诸多方面,现简介如下:

- 绘制图形: CorelDRAW 可以绘制的图形特别丰富,不仅可以绘制直线、矩形、曲线、椭圆、星形、多边形等常见图形,还可以绘制螺旋形、网格等图形,并且可以仿照毛笔、钢笔等工具绘制多式的笔触图形,甚至可以绘制出自带颜色的鲜花、糖果、卡通等图形。
- 矢量变形: 对于矢量图形,CorelDRAW 提供了多种变形、变换处理功能,并且提供了多种交互式处理功能。
- 处理位图: 对于位图,CorelDRAW 不仅提供了丰富的滤镜,还可以调整颜色模式,并且可以应用【透镜】等难得一见的功能。
- 编辑文本: CorelDRAW 提供了两种文本输入功能,一种是美术文本,一种是段落



文本。不仅可以进行字体、字号等编辑操作，还提供了输入符号、竖排文本、文字绕路径等功能。

- 相互转换：CorelDRAW 提供了多种转换功能，包括图形与曲线之间的相互转换、美术文本与段落文本之间的相互转换、实线与虚线之间的转换、矢量图形到位图的转换，等等。
- 填充对象：CorelDRAW 提供了多种填充方式，包括单色填充、渐变填充、图案填充、底纹填充、Postscript 填充等。
- 页面排版：既可以制作单页作品，也可以制作多页的成册作品，并且提供了母页功能。
- 置入图像：可以置入其他多种图像处理软件（比如 Photoshop、Painter、Illustrator 等）制作或处理的图像。
- 扫描图像：可以选择扫描仪并通过扫描获取图像。
- 打印图像：可以选择多种款式的打印机，并且可以打印黑白、灰度或彩色图像。

CorelDRAW 的功能很多很多，这里列举其中的一些主要功能。如果您是初学者也不用胆怯，因为 CorelDRAW 的操作方法简单且直观，所以，要想学会它也不是很吃力的事情。

1.2 CorelDRAW 11 的新增功能

CorelDRAW 11 是基于 CorelDRAW 10 升级而来的最新版本，它保持了 CorelDRAW 的强大、简捷与实用的风格，在保留原有工具与功能的基础之上，又添加了一些新的工具与功能。

- 3 点曲线工具 ：通过定义始点、终点及中间点这 3 点来绘制一条曲线。
- 3 点矩形工具 ：通过拖动鼠标指针创建基线（矩形的一条边所在的直线）并通过单击来确定矩形的高度，从而绘制出矩形。
- 多线工具 ：在默认设置的情况下，通过绘制直线和曲线来完成多边形。
- 钢笔工具 ：用于绘制曲线。作用跟贝塞尔工具  相似。
- 3 点椭圆工具 ：通过拖动鼠标指针创建基线并通过单击来确定椭圆的高度，从而绘制出椭圆。
- 凹凸工具 ：通过拖动鼠标指针来使矢量图形的轮廓产生凸起变形，并在凸起的两边各增加一个节点。
- 耙子工具 ：通过单击及拖动在矢量对象的轮廓上产生 Z 形变形。产生类似于灯丝的形状。

- **Library 卷帘窗:** CoorelDRAW 11 提供了 Library (库) 卷帘窗, 用于创建和保存符号。用户一旦将对象定义为符号, 就可以多次使用这个符号来绘制作品。在作品中多次使用符号可以减小文件的大小 (指文件所占磁盘的容量)。
- **Shaping 卷帘窗:** 增加了 3 种变形方式——Simplify、Front Minus Back 以及 Back Minus Front。
- **文本处理:** 当置入或者粘贴文本时, 可以保留原文本的字体及格式。当然, 用户可以选择保留或者去除原文本的字体及格式。

这些新增的功能不仅实用, 而且简化了某些操作的过程, 需要用户仔细揣摩。

1.3 进入 CorelDRAW 11

当启动 CorelDRAW 11 后, 即可进入 CorelDRAW 11 的界面。本节先讲解启动 CorelDRAW 11 的操作步骤, 再介绍 CorelDRAW 11 界面的基本构成。

1.3.1 启动 CorelDRAW 11

一般地, 用户可以通过两种方法来启动 CorelDRAW 11。一种是使用快捷方式来启动, 一种是使用命令来启动。

在操作系统桌面上, 如果为 CorelDRAW 11 创建了快捷方式, 那么双击快捷方式图标  即可启动 CorelDRAW 11。如果没有创建快捷方式, 则在操作系统界面选择【开始】| CorelDRAW 11 Graphics Suite 11 | CorelDRAW 11 命令来启动 CorelDRAW 11, 如图 1-1 所示。

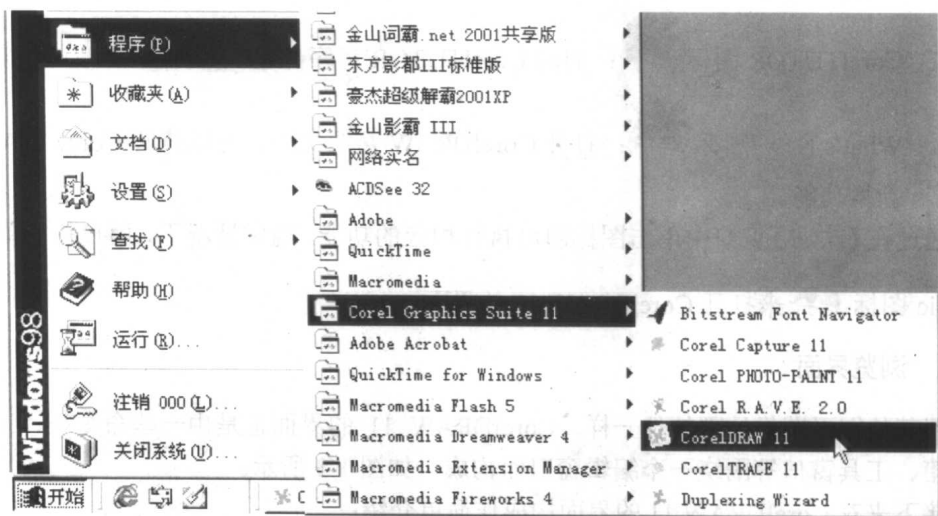


图 1-1 启动 CorelDRAW 11

接下来, 会出现一个【欢迎】窗口, 如图 1-2 所示。

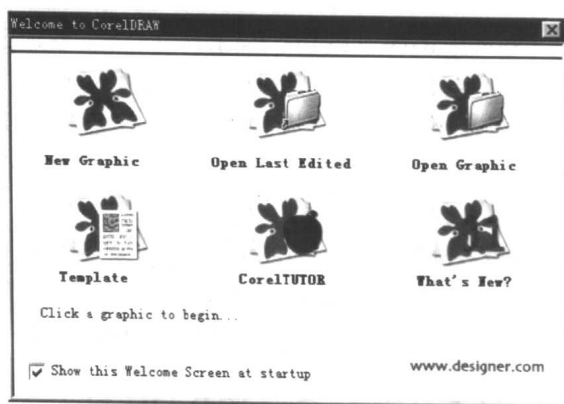


图 1-2 CorelDRAW 11 的【欢迎】窗口

【欢迎】窗口中提供了 6 个图标，这些图标用于决定接下来要启动的程序，包括：

- New Graphic 图标 ：新建一个空白文件。
- Open Last Edited 图标 ：打开最近一次编辑的文件。
- Open Graphic 图标 ：选择并打开一个 CorelDRAW 文件。
- Template 图标 ：打开一个 CorelDRAW 模板文件。
- CorelTUTOR 图标 ：启动 CorelTUTOR 程序并进入其界面。
- What's New? 图标 ：打开 CorelDRAW 帮助文件，可以查阅 CorelDRAW 11 的新增功能。

通过在【欢迎】窗口中单击图标即可执行相应的功能。通常情况下，用户往往单击 New Graphic 图标  来打开 CorelDRAW 11 的界面。

1.3.2 浏览界面

跟其他图形图像处理软件一样，CorelDRAW 11 的界面也是由一些命令栏、工具栏、工具箱、工具窗口等围绕一个编辑窗口而构成，如图 1-3 所示。

接下来对 CorelDRAW 11 的界面构成作简单介绍：

- 【界面控制】图标 ：这是由操作系统产生的菜单，用于控制界面的显示，或者关闭程序软件。单击该图标即可弹出一个主要用于控制界面的菜单，如图 1-4 所示。表 1-1 中对菜单中的各个命令进行了解释。

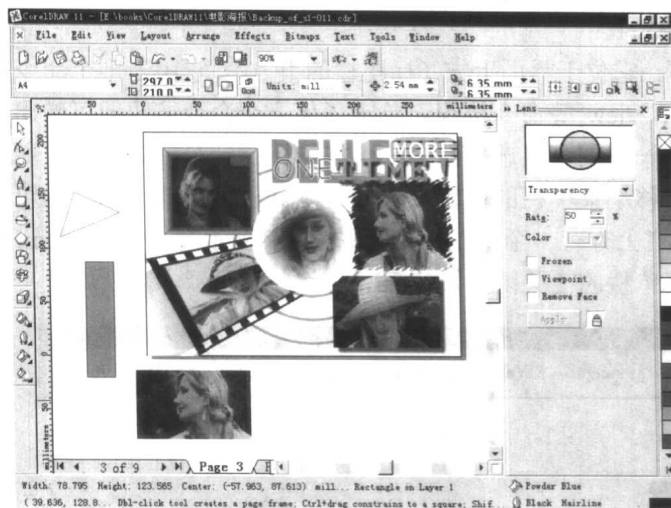


图 1-3 CorelDRAW 11 的界面

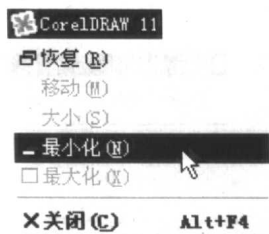


图 1-4 界面控制菜单

表 1-1 界面控制菜单的命令

命令名称	主要作用
恢复	使界面恢复到小界面显示的状态
移动	在小界面显示的状态下才可用。选择该命令后，可以移动界面的位置
大小	在小界面显示的状态下才可用。选择该命令后，按下鼠标左键并将鼠标指针移到界面边缘可以调整界面的大小
最小化	使界面缩小成一个按钮（在操作系统的工具栏上）
最大化	使界面放大到跟屏幕一样大小
关闭	关闭界面，退出 CorelDRAW 11



通过在界面标题栏上双击即可使界面在【最大化】和【恢复】之间转换。

- **【文件控制】图标**：当编辑窗口（包括剪贴板和页面）最大化显示时，它位于菜单栏的左端；当编辑窗口非最大化显示时，它位于编辑窗口标题栏的左端。单击它会弹出一个菜单，菜单中提供了用于控制编辑窗口的若干个命令，除了【下一个】命令之外，其他命令的名称都跟由【界面控制】图标弹出的命令一样，区别之处就在于这些命令不是用于控制界面的，而是用于控制编辑窗口的。【下一个】命令用于显示下一个文件。
- **标题栏**：显示软件名称以及当前所编辑的文件名称及其所在的路径。
- **【最小化】按钮**：跟界面控制菜单里的【最小化】命令一样。单击该按钮即可使界面缩小成一个按钮（在操作系统的工具栏上）。
- **【还原】按钮**：跟界面控制菜单里的【恢复】命令一样。单击该按钮即可使界面还原到小界面显示的状态。
- **【最大化】按钮**：跟界面控制菜单里的【最大化】命令一样。单击该按钮即可使界面跟屏幕一样大。
- **【关闭】按钮**：跟界面控制菜单里的【关闭】命令一样。单击该按钮即可关闭

界面并退出 CorelDRAW 11。

- 菜单栏：在默认状态下，它位于界面上方（标题栏的下方）。它由若干个命令按钮构成，比如 File、Edit、View 等命令按钮。单击任何一个命令按钮即可弹出一个命令菜单，菜单上提供一系列可以选择的命令。将鼠标指针对准菜单栏左端按下鼠标不放且拖动，即可移动菜单栏的位置。如果移到默认位置的下方，即可看到它的全貌。此时的菜单栏上方有一个标题栏，标题栏左端显示它的名称 Menu Bar，右端有一个用于关闭菜单栏的【关闭】按钮 ，如图 1-5 所示。

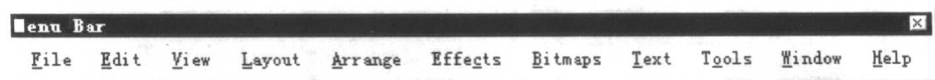


图 1-5 菜单栏

 当菜单栏显示全貌时，对准它的标题栏双击即可将它恢复到默认的位置。

- 标准工具栏：它由若干个工具按钮和文本框构成，主要用于管理文件的操作，比如新建文件、打开文件、打印文件、复制和粘贴等。跟菜单栏一样，拖动标准工具栏的左端也能移动它的位置，当它位于默认位置的下方时就会显示全貌，如图 1-6 所示。

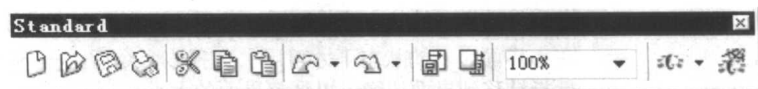


图 1-6 标准工具栏

 CorelDRAW 11 一共有 9 种不同的预设工具栏，常用的有状态栏、属性栏、工具箱等。

- 属性栏：用于编辑所选对象的属性。它的设置随所选对象的不同而变化，比如选中椭圆时，属性栏上显示的是用于编辑椭圆属性的设置；当选中文字时，属性上又变为用于编辑文字属性的设置，等等。

 属性栏也属于工具栏。在 CorelDRAW 11 的 9 种预设工具栏中，只有状态栏不能被移动位置。

- 工具箱：它汇集了几乎所有的操作工具，比如绘图工具、填充工具、交互式工具等。要想熟练使用 CorelDRAW，每一件工具都得掌握。
- 卷帘窗：卷帘窗是一些可以伸缩的窗口，每一个卷帘窗都具有特定的功能。CorelDRAW 11 提供了好多卷帘窗，包括用于编辑对象属性的 Object Properties（对象属性）卷帘窗，用于填充的 Color（颜色）卷帘窗，用于变形的 Shaping（变形）卷帘窗，用于管理图层的 Object Manager（对象管理器）卷帘窗，等等。卷帘窗可以长留在界面上。
- 对话框：对话框是一些提供了选项、参数及按钮等设置的窗口，每一个对话框都具有特定的功能，比如用于对齐及分布的 Align and Distribute 对话框，用于编辑

文字的 Edit Text 对话框, 用于填充的 Uniform Fill 对话框, 等等。



对话框跟卷帘窗有两个区别, 其一是对话框不能长时间保留在界面上, 每次使用之后都会自动关闭; 其二是对话框的大小是固定的, 不能被伸缩。

- 调色板: 调色板上有若干个颜色单元, 每个颜色单元所显示的颜色不同, 通过单击或右击颜色单元即可为对象着色。
- 导航器: 用于显示当前文件的总页数以及当前页面的序号。对于多页面的文件, 可以通过单击导航器上的箭头来向前或向后翻页。
- 状态栏: 随时显示工作状态, 包括显示鼠标指针的位置, 所选对象的位置、所选对象的内部及轮廓的颜色, 等等。
- 标尺: 由一纵一横两条标尺组成。利用标尺, 不仅可以确定所选对象的位置, 还可以测量对象的尺寸。
- 滚动条: 用于调节编辑区域 (包括页面和剪贴板) 被显示的部分。
- 剪贴板: 它属于编辑区域, 但它是非打印区域。用户可以把常用的对象放在剪贴板上以备使用。尤其是当作品的页数较多时, 它的用处更大, 因为无论翻到哪一页, 放在剪贴板上的内容都是一样的。
- 页面: 这是主要的编辑区域, 也是打印区域。打印出来的作品就是页面里的内容。

以上是 CorelDRAW 11 界面上的常见设置, 这些只是 CorelDRAW 11“家底”的一部分。当然, 用户可以根据自己的需要增加或减少界面内显示的内容。比如, 要用到一个卷帘窗的时候就打开它, 不用的时候就关闭它; 要用到一个调色板的时候就打开它, 不用的时候就关闭它。

1.4 操作基础

本节将介绍一些关于使用 CorelDRAW 的常用操作方法, 这些可以被称为基本功。看了本节的讲解, 便于读者阅读并理解本书的内容。

1.4.1 鼠标操作

这里要介绍几种基本的鼠标操作, 因为这些操作涉及到一些习惯用语, 比如“对准”、“拖动”、“移动”、“按住鼠标”、“释放鼠标”、“单击”、“右击”, 等等。

- 对准: 就是移动鼠标后, 使鼠标指针对准某一位置或对象。
- 拖动: 先使鼠标指针对准某一对象, 按下鼠标左键不放且同时移动鼠标, 从而使对象移动, 感觉上就像拖动对象一样。
- 移动: 通过拖动对象来改变对象的位置, 或者通过键盘上的方向键来改变所选对象的位置。
- 按住鼠标: 按下鼠标左键不放。
- 释放鼠标: 放开按着鼠标左键的手指, 使鼠标左键弹起。
- 单击: 对准一个位置或对象, 快速地按下鼠标左键并立即释放它, 就是使鼠标左键在瞬间被按下又弹起。单击往往被用来选中对象。



- 右击：快速地按下鼠标右键并立即释放它，就是使鼠标右键在瞬间被按下又弹起。右击往往被用来弹出快捷菜单。
- 双击：对准一个位置或对象，快速地连续再次单击。双击往往被用来选中文本框中的数字。
- 按下快捷键：通过同时按下键盘上的若干个键来完成某种特定操作。比如按下快捷键 Ctrl+C，就是同时按下键盘上的 Ctrl 键和 C 键，并立即放开。

1.4.2 选择命令

所谓选择命令，就是在菜单中选择（执行）命令选项。这是在 CorelDRAW 中的主要操作之一。

在 CorelDRAW 中有 4 种菜单，包括：

- 通过 CorelDRAW 界面上的菜单栏弹出的命令菜单；
- 右击时弹出的快捷菜单；
- 在卷帘窗上弹出的面板菜单；
- 单击【界面控制】图标或【文件控制】图标弹出的控制菜单。

其中，最复杂的菜单是从菜单栏弹出的菜单，在叙述语言上也往往比较麻烦。比如要打开 Skew 卷帘窗时，需要选择 Window | Dockers | Transformations | Skew 命令。这个过程的操作就是：

- (1) 在菜单栏上单击 Window 按钮，弹出 Window 菜单；
- (2) 在 Window 菜单中对准 Dockers 命令，弹出 Dockers 的级联菜单；
- (3) 在 Dockers 级联菜单中对准 Transformations 命令，弹出 Transformations 的级联菜单。
- (4) 在 Transformations 级联菜单中单击 Skew 命令，如图 1-7 所示。

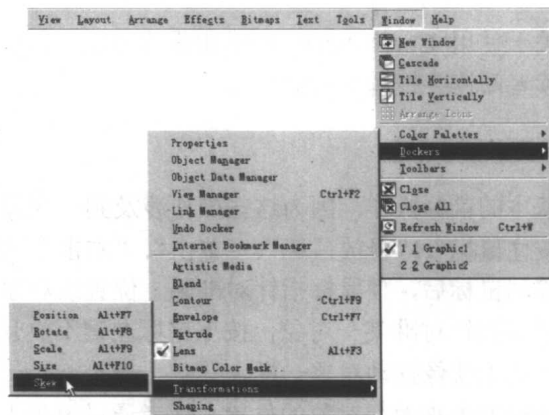


图 1-7 选择 Window | Dockers | Transformations | Skew 命令

1.4.3 移动工具箱

在 CorelDRAW 界面里，经常通过工具箱选择工具。在默认情况下，工具箱竖立在界面的左侧，只显示 1 列工具按钮，而不显示它的标题栏，不过它的顶端有两道凸起的横条。

工具箱的位置是可以改变的。在默认情况下,当对准工具箱顶端的两道横条双击,工具箱即可横过来,并且显示标题栏,标题栏上的 Toolbox 就是它的名称,如图 1-8 所示。

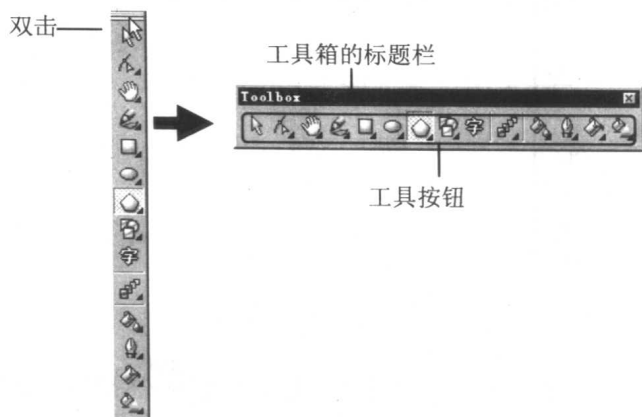


图 1-8 使工具箱变成横向状态

当工具箱变成横向状态且显示标题栏之后,通过拖动它的标题栏即可随意移动工具箱的位置。



在默认情况下,通过拖动工具箱顶端的两道横条也可以移动工具箱。

1.4.4 打开工具组

在 CorelDRAW 中,工具箱汇集了所有的操作工具,这些工具的按钮就是工具箱的主要结构,通过单击工具按钮即可选择相应的工具。不过,并不是所有工具的按钮都显示在工具箱中。因为,CorelDRAW 对所有的操作工具都按照用途进行分类,同一类的工具放在同一个工具组中。这样,在工具箱中既有成组的工具按钮(比如变形工具组、矩形工具组、填充工具组等),又有单个的工具按钮(比如选取工具、文本工具)。无论是工具组,还是单独的工具,它们在工具箱中的排列顺序是固定不变的,并且每一个不成组的工具或每一个工具组在工具箱中都只有一个显示工具按钮的位置。于是,同一组的工具按钮不能同时显示在工具箱中,而只能有一个工具按钮显示在工具箱中。在默认情况下,每一组工具只有第一个工具的按钮显示在工具箱中。当在一组工具中选择了哪个工具后,被选择的工具按钮就显示在工具箱中。

在 CorelDRAW 11 中,每一个工具组显示在工具箱里的按钮的右下方都有一个黑三角标志,比如变形工具组的按钮,椭圆工具组的按钮,交互式工具组的按钮,填充工具组的按钮,等等。单击工具组按钮右下方的黑三角标志即可弹出工具组,比如单击变形工具组按钮右下方的黑三角标志即可弹出变形工具组,如图 1-9 所示。打开其他工具组的方法与此类似。