



老虎工作室
www.laohu.net



附光盘
CD-ROM



从开始



CorelDRAW 基础培训教程

■ 老虎工作室

郭万军

李 辉

冯 明 编 著

人民邮电出版社
POSTS & TELECOMMUNICATIONS PRESS

从零开始

—— CorelDRAW 基础培训教程

老虎工作室 郭万军 编著
李辉
冯明

CorelDRAW 10

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

从零开始. CorelDRAW 基础培训教程 / 郭万军, 李辉, 冯明编著. —北京: 人民邮电出版社, 2002.7
ISBN 7-115-10386-0

I. 从… II. ①郭… ②李… ③冯… III. 图形软件, CorelDRAW—技术培训—教材
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 042832 号

内 容 提 要

Corel 公司推出的 CorelDRAW 软件集矢量图形设计、印刷排版、文字编辑处理和图形高品质输出于一体, 界面友好、操作简单, 深得平面设计人员的青睐。

本书结合大量典型实例, 全面介绍了 CorelDRAW 10 常用命令的使用方法, 包括软件界面、绘图工具箱、文字编辑、特效制作和位图处理等内容, 使读者能在较短的时间内熟练掌握 CorelDRAW 10 的基本操作。本书附一张配套光盘, 收录了本书操作实例用到的素材、制作结果和一些制作效果彩图, 读者在学习过程中, 可以参考光盘内容学习使用。

本书内容翔实, 图文并茂, 操作性和针对性都比较强, 适合从事平面广告设计、工业设计、室内外装潢设计、CIS 企业形象策划、产品包装造型设计、网页制作、印刷制版等工作的专业人员以及电脑美术爱好者阅读, 也可作为大中专院校学生的自学教材和参考书。

从零开始——CorelDRAW 基础培训教程

- ◆ 编 著 老虎工作室 郭万军 李 辉 冯 明
责任编辑 李永涛
执行编辑 徐宝妹
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
读者热线 010-67180876
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京鸿佳印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 19.75
字数: 473 千字 2002 年 7 月第 1 版
印数: 1-6 000 册 2002 年 7 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-10386-0/TP · 2937

定价: 28.00 元 (附光盘)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223



老虎工作室

主 编： 沈精虎

编 委： 许曰滨 黄业清 杜俭业 姜 勇 宋一兵
李 仲 李 辉 高长铎 张艳花 宋雪岩
詹 翔 刘遵仁 周 锦 冯 辉 蔡汉明

内容和特点

Corel 公司推出的 CorelDRAW 软件是集矢量图形绘制、印刷排版和文字编辑处理于一体的平面设计软件。由于其功能完善、操作简便易用,深受广大电脑美术爱好者和平面设计人员的喜爱,形成了庞大的用户群。

利用 CorelDRAW 设计的图形数据量非常小,并且具有可以任意缩放和以最高分辨率输出的特性,所以在平面设计中,对一些类似于标志、图案、表格、文字等处理,尤其是在印刷中的小字体的处理过程中发挥着重要的作用。

本书针对初学者的实际情况,从软件的基础操作入手,深入浅出地讲述了 CorelDRAW 10 的常用功能和用法。在每一章的最后,给出了本章小结和练习题,加深读者对所学内容的理解。

在讲解命令面板时,我们对常用参数进行了详细的介绍,较难理解的地方以穿插实例的形式进行讲解,使读者可以在较短的时间内全面系统地掌握 CorelDRAW 10 的基本用法。

全书共分 11 章,各章的主要内容如下。

- 第 1 章:初识 CorelDRAW 10。介绍了 CorelDRAW 10 的界面以及有关文件、页面和图形颜色的基本操作。
- 第 2 章:工具箱(1)——绘制和变形工具。介绍了如何绘制基本的几何图形以及图形的变形操作。
- 第 3 章:工具箱(2)——填充和轮廓笔工具。介绍了图形的填充和轮廓笔工具的使用方法。
- 第 4 章:工具箱(3)——交互式工具。介绍了对图形特殊效果处理的交互式工具的使用方法。
- 第 5 章:工具箱(4)——尺寸标注和缩放工具。介绍了尺寸标注和缩放工具的使用方法。
- 第 6 章:文字处理。介绍了文字的输入以及美术文本和段落文本的使用方法。
- 第 7 章:文件、查看和布局菜单。介绍文件、查看和布局菜单中每一个命令的使用方法。
- 第 8 章:编辑和排列菜单。介绍了编辑和排列菜单中每一个命令的使用方法。
- 第 9 章:效果菜单。介绍了效果菜单中每一个命令的使用方法。
- 第 10 章:位图菜单。介绍了位图菜单中位图的转换与编辑以及每一个滤镜的使用方法。

- 第 11 章：工具、窗口和帮助菜单。介绍了工具、窗口和帮助命令的使用方法。

读者对象

本书以介绍 CorelDRAW 10 的基础操作为主，是为那些将要从事平面广告设计、工业设计、室内外装潢设计、CIS 企业形象策划、产品包装造型设计、网页制作、印刷制版等工作，但又对 CorelDRAW 软件从未接触过的读者所编写的。本书适合作为 CorelDRAW 的培训教材，也可以作为广大家庭用户、中小学教师、大中专院校学生的自学和参考资料。

附盘内容及用法

为了方便读者的学习，本书附带了一张光盘，其中收录了本书制作的所有实例、制作过程中用到的素材图片以及部分章节的参考彩图效果，读者在学习过程中，可以参考使用。

光盘中的主要内容如下：

1. “图库”目录

该目录下包含了 7 个子目录，分别存放了书中操作范例要用到的素材。

2. “作品”目录

该目录下包含了 9 个子目录，分别存放了操作范例及习题中操作题的设计制作结果。

3. “彩图效果”目录

该目录下包含了 3 个子目录，分别存放了第 4 章、第 9 章和第 10 章中的一些图片的彩色效果图。由于本书是黑白印刷的，所以有些彩色效果图片印刷后并不能完全体现其整体效果，尤其是在进行操作效果对比时，有些图片之间的差异很难用灰度图区分。读者在看到相应的内容（对应的图注有明确说明）时可以调用本目录的图片，对比参考。

感谢您选择了本书，希望本书能对您的工作和学习有所帮助，也请您把对本书的意见和建议告诉我们。

老虎工作室网站 <http://www.laohu.net>，电子函件 postmaster@laohu.net。

老虎工作室

2002 年 6 月

第 1 章 初识 CorelDRAW 10	1
1.1 基本术语和概念	1
1.1.1 矢量图形	1
1.1.2 位图图像	1
1.1.3 色彩模式	2
1.2 CorelDRAW 10 窗口介绍	3
1.2.1 进入 CorelDRAW 10 系统	3
1.2.2 CorelDRAW 10 界面介绍	5
1.3 文件基本操作	10
1.3.1 新建文件	10
1.3.2 打开文件	11
1.3.3 导入文件	13
1.3.4 切换文件窗口	13
1.3.5 关闭与保存文件	14
1.4 页面基本设置	16
1.4.1 页面标尺和屏幕解析度设置	16
1.4.2 页面大小和文件解析度设置	17
1.5 图形颜色填充	20
1.5.1 在【调色板】中填充颜色	20
1.5.2 在【颜色工具卷帘】中填充颜色	21
1.5.3 利用【填充面板】填充颜色	22
1.6 小结	22
1.7 练习题	22
第 2 章 工具箱（1）——绘制和变形工具	23
2.1 【挑选】工具	23
2.1.1 属性栏	23
2.1.2 使用方法	25
2.2 基本绘图工具	26
2.2.1 【矩形】工具	26
2.2.2 【椭圆形】工具	29
2.2.3 【多边形】工具	30
2.2.4 【手绘】工具	34

2.3 基本形状工具.....	38
2.4 变形工具.....	39
2.4.1 【形状】工具.....	39
2.4.2 【刻刀】工具.....	46
2.4.3 【擦除】工具.....	47
2.4.4 【自由变换】工具.....	48
2.5 绘制一幅“马”图案	50
2.6 小结.....	55
2.7 练习题.....	55
第3章 工具箱（2）——填充和轮廓笔工具.....	57
3.1 【填充】工具.....	57
3.1.1 【填充面板】工具.....	57
3.1.2 【渐变填充面板】工具.....	58
3.1.3 【图样填充面板】工具.....	60
3.1.4 【纹理填充面板】工具.....	63
3.1.5 【PostScript 填充面板】工具.....	64
3.1.6 【交互式填充】工具.....	65
3.1.7 【交互式网状填充】工具.....	66
3.1.8 【无填充】工具.....	66
3.1.9 【颜色工具卷帘】工具.....	67
3.2 【吸管】和【颜料桶】工具	68
3.2.1 属性栏.....	68
3.2.2 使用方法.....	69
3.3 【轮廓】工具.....	71
3.3.1 【轮廓笔面板】工具.....	71
3.3.2 【轮廓颜色面板】工具.....	74
3.3.3 【无轮廓】工具.....	74
3.3.4 其他【轮廓笔】工具.....	75
3.4 绘制一幅“天鹅”装饰画	75
3.5 小结.....	83
3.6 练习题.....	83
第4章 工具箱（3）——交互式工具	85
4.1 【交互式】工具的应用	85
4.1.1 【交互式调和】工具.....	85
4.1.2 【交互式轮廓图】工具.....	90
4.1.3 【交互式变形】工具.....	92
4.1.4 【交互式封套】工具.....	95
4.1.5 【交互式立体化】工具.....	96

4.1.6	【交互式阴影】工具.....	100
4.1.7	【交互式透明】工具.....	102
4.2	设计制作一幅报纸广告	103
4.3	小结.....	111
4.4	练习题.....	111
第 5 章	工具箱（4）——尺寸标注和缩放工具.....	113
5.1	【尺寸标注】工具的应用	113
5.1.1	【标注】工具.....	113
5.1.2	【交互式连线】工具.....	117
5.2	【缩放】和【手形】工具	118
5.3	实例制作——绘制居室平面图	119
5.3.1	页面与辅助线的设置.....	119
5.3.2	绘制居室平面布置图.....	121
5.3.3	绘制虚线及尺寸的标注.....	126
5.4	小结.....	129
5.5	练习题.....	130
第 6 章	文字处理.....	131
6.1	【文本】工具的应用	131
6.1.1	文字输入练习	131
6.1.2	文本属性设置.....	132
6.2	美术文本的使用方法	136
6.2.1	美术文本的输入方法.....	136
6.2.2	将文字转换成曲线.....	136
6.3	段落文本的使用方法	140
6.3.1	文本框.....	141
6.3.2	段落文本的格式化.....	144
6.4	文本拼写检查.....	148
6.4.1	文本的查找和替换的使用方法.....	148
6.4.2	更改大小写	148
6.5	文本适配路径和文本适配图文框	149
6.5.1	文本适配路径命令.....	149
6.5.2	文本适配图文框.....	152
6.6	美术文本与段落文本的转换	152
6.7	小结.....	153
6.8	练习题.....	153
第 7 章	文件、查看和布局菜单	155
7.1	【文件】菜单.....	155

7.2 【查看】菜单.....	158
7.2.1 图像显示模式命令.....	158
7.2.2 图像预览命令.....	159
7.2.3 标尺、网格和辅助线设置命令.....	160
7.3 【布局】菜单.....	162
7.3.1 插入与删除页命令.....	162
7.3.2 页面设置命令.....	164
7.4 小结.....	165
7.5 练习题.....	165
第8章 编辑和排列菜单.....	167
8.1 【编辑】菜单.....	167
8.1.1 撤消、恢复和重复命令.....	167
8.1.2 剪切、复制和粘贴命令.....	169
8.1.3 再制、仿制和复制属性自命令.....	170
8.1.4 查找与替换命令.....	174
8.1.5 其他编辑命令.....	175
8.2 【排列】菜单.....	176
8.2.1 变换和清除命令.....	176
8.2.2 对齐和分布命令.....	182
8.2.3 排列顺序命令.....	185
8.2.4 群组、结合和锁定命令.....	186
8.2.5 整形命令.....	190
8.2.6 转换成曲线和转换轮廓为对象命令.....	195
8.3 月历设计.....	196
8.4 小结.....	203
8.5 练习题.....	203
第9章 效果菜单.....	205
9.1 【效果】菜单.....	205
9.1.1 图形和图像的色彩调整.....	205
9.1.2 图像的色彩变换.....	216
9.1.3 添加透视点命令.....	217
9.1.4 图框精确剪裁命令.....	218
9.1.5 位图的剪裁命令.....	220
9.1.6 翻转命令.....	221
9.1.7 清除、复制和仿制命令.....	221
9.2 青岛海洋节海报设计.....	222
9.3 小结.....	231
9.4 练习题.....	231

第 10 章 位图菜单	233
10.1 位图的转换与编辑	233
10.1.1 位图转换	233
10.1.2 编辑	234
10.2 位图的裁切、描绘和膨胀	235
10.2.1 裁切位图	235
10.2.2 描绘位图	235
10.2.3 膨胀位图	236
10.3 模式和颜色遮罩	238
10.3.1 模式	238
10.3.2 位图颜色遮罩	241
10.4 三维效果	241
10.4.1 三维旋转	242
10.4.2 圆柱体	242
10.4.3 浮雕	243
10.4.4 卷页	244
10.4.5 透视点	245
10.4.6 挤远/挤近	245
10.4.7 球面	246
10.5 艺术笔触	246
10.5.1 炭笔	247
10.5.2 孔特蜡笔	247
10.5.3 蜡笔	248
10.5.4 立体派	248
10.5.5 印象派	249
10.5.6 调色板刀	250
10.5.7 粉蜡笔	250
10.5.8 轮廓笔和墨水	251
10.5.9 点描画法	252
10.5.10 刮板	252
10.5.11 素描盘	253
10.5.12 水彩	254
10.5.13 水性麦克笔	254
10.5.14 波浪纸	255
10.6 模糊	255
10.6.1 方向性平滑	256
10.6.2 高斯模糊	256
10.6.3 锯齿去斑纹	257
10.6.4 低反差	257

10.6.5 动态模糊.....	257
10.6.6 放射式模糊.....	258
10.6.7 平滑.....	259
10.6.8 柔化.....	259
10.6.9 爆炸效果.....	259
10.7 颜色转换.....	260
10.7.1 位平面.....	260
10.7.2 半色调.....	261
10.7.3 梦幻色调.....	261
10.7.4 曝光.....	262
10.8 轮廓图.....	262
10.8.1 边缘侦测.....	262
10.8.2 查找边缘.....	263
10.8.3 描绘轮廓.....	263
10.9 创造性.....	264
10.9.1 工艺.....	265
10.9.2 结晶.....	265
10.9.3 编织.....	266
10.9.4 框架.....	266
10.9.5 玻璃块.....	268
10.9.6 儿童游戏.....	268
10.9.7 马赛克.....	269
10.9.8 微粒.....	270
10.9.9 扩散.....	271
10.9.10 雾玻璃.....	271
10.9.11 彩色玻璃.....	272
10.9.12 虚光.....	272
10.9.13 旋动.....	273
10.9.14 气候.....	274
10.10 变换.....	275
10.10.1 区块.....	275
10.10.2 替换.....	276
10.10.3 偏移.....	276
10.10.4 像素化.....	277
10.10.5 波纹.....	278
10.10.6 旋涡.....	278
10.10.7 平铺.....	279
10.10.8 湿笔画.....	280
10.10.9 涡流.....	280

10.10.10 风.....	281
10.11 杂点.....	282
10.11.1 添加杂点.....	282
10.11.2 扩散.....	282
10.11.3 灰尘和刮痕.....	283
10.11.4 最大值.....	283
10.11.5 中间值.....	284
10.11.6 最小值.....	284
10.11.7 移除龟纹.....	285
10.11.8 移除杂点.....	285
10.12 锐化.....	285
10.12.1 最适非锐化.....	286
10.12.2 方向性锐化.....	286
10.12.3 高反差.....	286
10.12.4 锐化.....	287
10.12.5 非锐化遮罩.....	288
10.13 小结.....	288
10.14 练习题.....	288
第 11 章 工具、窗口和帮助菜单.....	291
11.1 【工具】菜单.....	291
11.1.1 选项和自定义命令.....	291
11.1.2 颜色管理命令.....	292
11.1.3 对象管理和外部链接命令.....	293
11.1.4 颜色样式和调色板编辑器命令.....	294
11.1.5 图形符号命令.....	295
11.1.6 创建和运行脚本命令.....	295
11.2 【窗口】菜单.....	296
11.3 【帮助】菜单.....	297
11.4 小结.....	300
11.5 练习题.....	300

第1章 初识 CorelDRAW 10

CorelDRAW 软件是平面设计人员最青睐的软件之一，它是 Corel 公司推出的，集图形设计、绘制、文字编辑、制作及图形高品质输出于一体，更大程度地方便了用户的使用。无论是绘制简单的图形，还是进行复杂的设计，CorelDRAW 软件都会让您得心应手。另外，本软件的位图命令，不仅能让用户制作矢量图形，还可以对位图图像进行编辑或特效处理。

鉴于 CorelDRAW 软件的许多特性，本书主要讲解 CorelDRAW 软件最新版本的强大功能和作用。在开始讲解之前，我们首先来介绍一下关于本软件的基本术语和概念，让初学者对 CorelDRAW 软件有一个初步了解。

1.1 基本术语和概念

根据使用软件以及最终存储方式的不同，平面设计作品主要分为两大类，即矢量图图形和位图图像。在图形图像处理过程中，分清矢量图图形和位图图像所具有的不同性质非常重要，下面我们分别介绍一下有关矢量图形和位图图像的内容。

1.1.1 矢量图形

矢量图形又称为向量图形，是按数学方法由 PostScript 代码定义的线条和曲线组成的图像，其特点为：

- 文件小。由于图像中保存的是线条和图块的信息，所以矢量图形文件与分辨率和图像大小无关，只与图像的复杂程度有关，简单图像所占的存储空间小。
- 图像大小可以无级缩放。在图形进行缩放、旋转或变形操作时，图形仍具有很高的显示或印刷质量，且不会产生锯齿模糊现象。
- 可采取高分辨率印刷。矢量图形文件可以在任何输出设备上以打印机或印刷机的最高分辨率进行打印输出。

在平面设计方面，制作矢量图的软件主要有 CorelDRAW、Freehand、PageMaker 和 Illustrator 软件。CorelDRAW 软件常用于 PC 机，Freehand 软件常用于 Mac 机，PageMaker 和 Illustrator 软件可用于 PC 机，也可用于 Mac 机。它们都是对图形、文字、标志等对象进行处理的软件，其中 PageMaker 软件主要用于对页面的编排工作。

1.1.2 位图图像

位图图像也叫做栅格图像，是由一些排列在一起的小方形栅格组成的。每一个栅格代表一个像素点，而每一个像素点只能显示一种颜色。位图图像具有以下特点：



- 文件所占的空间大。对于高分辨率的彩色图像，用位图存储所需的储存空间较大，像素之间相互独立，所以占的硬盘空间、内存和显存比矢量图都大。
- 位图放大到一定的倍数后会产生锯齿。位图是由最小的色彩单位“像素点”组成的，所以位图的清晰度与像素点的多少有关。位图图像放大到一定的倍数后，看到的便是一个个像素，即一个个方形的色块，整体图像便会变得模糊且会产生锯齿。

提示：单位面积内像素点数目越多则图像越清晰，反之则图像越模糊。

- 位图图像在表现色彩、色调方面的效果比矢量图更加优越，尤其是在表现图像的阴影和色彩的细微变化方面效果更佳。

在平面设计方面，制作位图的软件主要是 Adobe 公司推出的 Photoshop 软件和微软公司的“画图”软件，其中 Photoshop 软件几乎是目前平面设计中图形图像处理的首选软件，它比较适合制作细腻、轻柔缥缈的特殊效果。

1.1.3 色彩模式

色彩模式是指同一属性下不同颜色的集合，它使用户在使用各种颜色进行显示、印刷和打印文档时，不必进行颜色重新调配而直接进行转换和应用。

计算机软件系统为用户提供的色彩模式有 10 余种，常用的有 Bitmap（位图）模式、CMYK（青、洋红、黄、黑）模式、RGB（红、绿、蓝）模式、Grayscale（灰度）模式、Index（索引）模式和 Lab（标准色）模式等，模式与模式之间可以根据处理图像的需要进行转换。

- **Bitmap（位图模式）**

该模式下的图像由黑白两色组成，图形不能使用编辑工具编辑，只有灰度模式的图像才能转换为 Bitmap 模式。

- **CMYK（4 色印刷模式）**

该模式下的图像是由青色（C）、洋红（M）、黄色（Y）和黑色（K）4 种颜色叠加而成，主要用于彩色印刷。

- **RGB（光色模式）**

该模式下的图像是由红（R）、绿（G）、蓝（B）3 种颜色叠加而成，大多数显示器均采用此种颜色模式显示。

- **Grayscale（灰度模式）**

该模式下的图像由具有 256 级灰度的黑白颜色构成，图像中的色相和饱和度被去掉时，产生灰色的图像模式，一幅灰度图像在转换为 CMYK 模式后，可增加彩色，如果将 CMYK 模式的彩色图像转换为灰度模式，则颜色不能恢复。

- **Index（索引模式）**

该模式又叫图像映射色彩模式，这种模式的图像最多只能使用 256 种颜色，像素只有 8 位。索引模式可以减小文件大小，同时保持视觉上的品质基本不变，常应用于网页和多媒体动画制作，但使用这种模式时，软件中的很多工具和命令不能使用。



- Lab (标准色模式)

该模式是 Photoshop 的标准颜色模式,也是 RGB 模式转换为 CMYK 模式的中间模式,它的特点是在使用不同的显示器或打印设备时,它所显示的颜色都是相同的。

1.2 CorelDRAW 10 窗口介绍

在使用 CorelDRAW 软件进行工作之前,我们首先来认识一下 CorelDRAW 软件目前最高版本 CorelDRAW 10 的界面。新版本的工作界面更为直观,操作更为灵活,进一步提高了 CorelDRAW 软件在图形、图像设计领域中的地位。

1.2.1 进入 CorelDRAW 10 系统

我们先介绍如何进入 CorelDRAW 10 软件系统,操作之前读者必须确认计算机中已经安装了 CorelDRAW 10 汉化版软件系统。

进入 CorelDRAW 10

1. 打开计算机电源开关,进入 Windows 界面。
2. 在 Windows 界面的左下角,单击  按钮。
3. 在弹出的菜单中,依次选取【程序】/【CorelDRAW 10】/【CorelDRAW 10】命令,如图 1-1 所示。

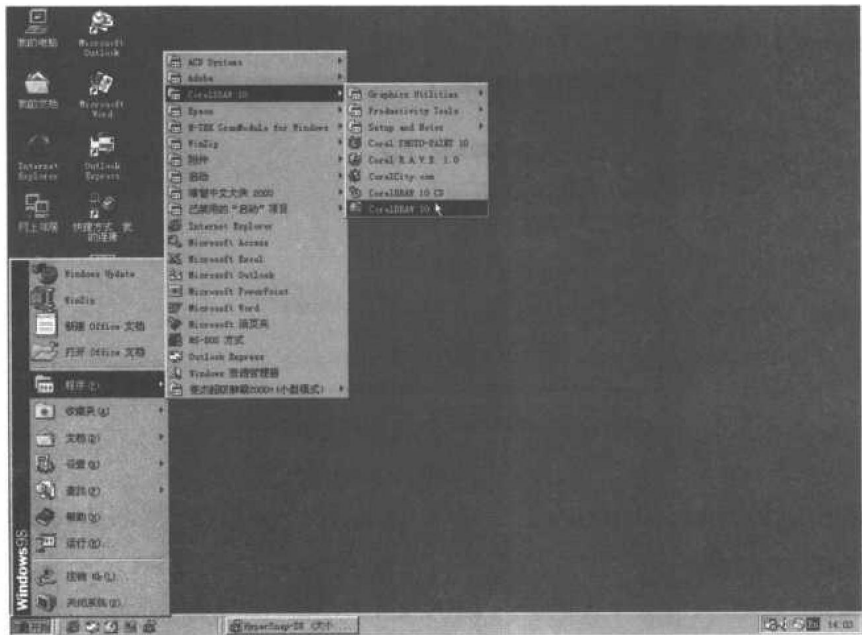


图1-1 启动 CorelDRAW 10 软件时的路径

释放鼠标后,稍等片刻,计算机将自动启动 CorelDRAW 10 软件系统。进入 CorelDRAW 10 软件系统后,首先呈现在眼前的是【欢迎使用 CorelDRAW】对话框,如图 1-2 所示。



图1-2 进入【欢迎使用 CorelDRAW】对话框

- **【新建图形】按钮**：单击此按钮，可以用当前默认的模板新建一个新的图形文件。
- **【打开上次编辑的文件】按钮**：单击此按钮，可以打开上一次打开或编辑的图形文件。
- **【打开图形】按钮**：单击此按钮，弹出【打开绘图】窗口，在此面板中可以打开一个已经存在的图形文件。
- **【模板】按钮**：单击此按钮，弹出【根据模板新建】窗口，在此面板中可以选择一种模板，将其作为绘制图形的基础画面。
- **【CorelTUTOR】按钮**：单击此按钮，弹出 CorelDRAW 10 软件系统的教程窗口，此窗口可帮助大家一步一步学习如何使用 CorelDRAW 10 软件系统。
- **【有什么新功能】按钮**：单击此按钮，弹出如图 1-3 所示的【Features overview】（特性概述）窗口。

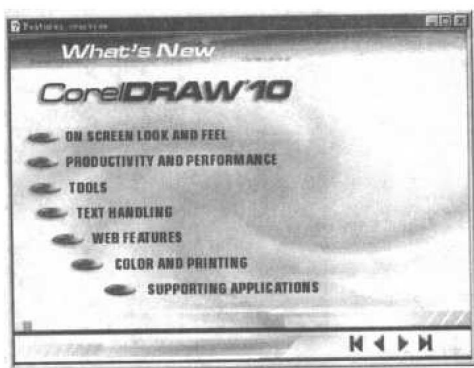


图1-3 【Features overview】窗口

在弹出的【Features overview】窗口中，可以选择各项，来查询 CorelDRAW 10 软件有什么新增功能。

提示：当鼠标光标移动到上述的 6 个按钮上时，【欢迎使用 CorelDRAW】对话框的左下角将会显示相应的提示内容，当鼠标放置在 6 个按钮以外的其余位置时，左下角显示“单击图形开始...”，提示用户进行相应的操作。

- **【启动时显示本欢迎窗口】选项**：如果将此选项前面的勾选去除，在下一次启动 CorelDRAW 软件时，将不会弹出此对话框。如果想让其再次出现，其具