

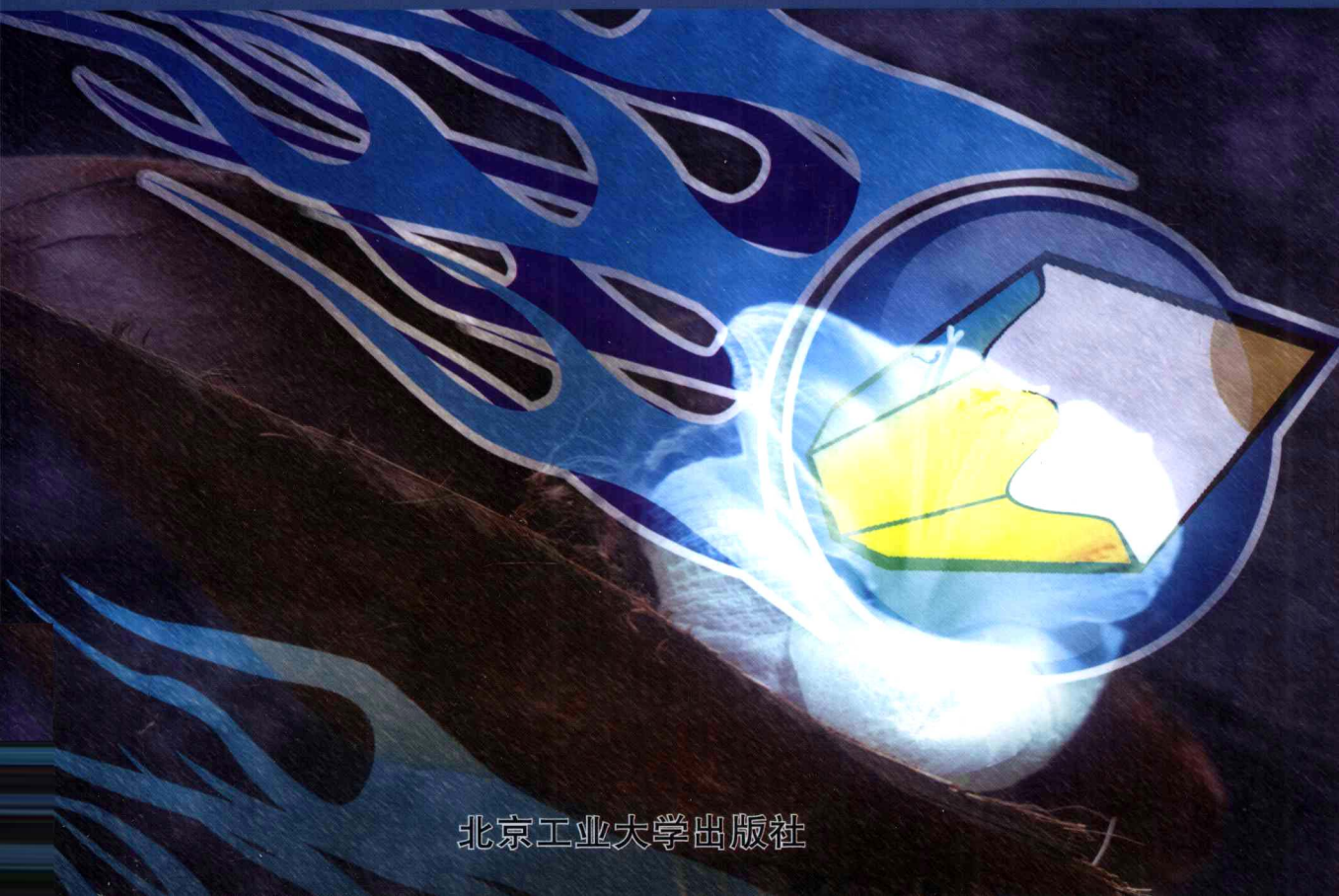
21世纪高职高专计算机系列规划教材

根据教育部最新高职高专教育教学大纲要求编写

CorelDRAW 12

实用教程

武马群 主编
罗凤华 编著



北京工业大学出版社

高职高专计算机系列规划教材

CorelDRAW 12 实用教程

武马群 主编

罗凤华 编著

北京工业大学出版社

内 容 提 要

CorelDRAW 是当今最流行的矢量图形设计软件之一，是由加拿大 Corel 公司推出的专业绘图软件，也是最早运行于 PC 上的图形设计软件。

本书分为 9 章，包括 CorelDRAW 12 的基础知识、绘图工具的使用、轮廓和颜色的填充、对象的基本编辑、文本的处理、交互式效果的创建、特殊效果的制作、位图的处理等内容。在讲述过程中，结合大量精美的图示，最后通过 8 个实例的制作，使读者尽快掌握 CorelDRAW 12 的强大功能。

本书针对性、实用性强，可作为高等职业学校电脑美术专业的教材，也可作为 CorelDRAW 爱好者的自学资料。

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 12 实用教程/罗凤华编著. —北京: 北京工业大学出版社, 2009.7

(高职高专计算机系列规划教材/武马群主编)

ISBN 978-7-5639-2053-2

I. C… II. 罗… III. 图形软件, CorelDRAW 12—教材 IV. TP391. 41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 002050 号

CorelDRAW 12 实用教程

武马群 主编

罗凤华 编著

※

北京工业大学出版社出版发行

邮编: 100022 电话: (010) 67392308

各地新华书店经销

徐水宏远印刷有限公司印刷

※

2009 年 7 月第 1 版 2009 年 7 月第 1 次印刷

787 mm×1 092 mm 16 开本 15.75 印张 381 千字

ISBN 978-7-5639-2053-2

定价: 25.20 元

《21 世纪高职高专计算机系列规划教材》

编 委 会

主 任：武马群

(北京市高职中专教育研究会副会长、计算机教学研究会理事长

中国计算机学会教育专业委员会常委、高职中专教育研究会理事长

北京信息职业技术学院院长)

副主任：匡 松 罗光春 丁文健

编 委：	梁庆龙	张 莲	王之怡	惠宏伟	何振林
	吕峻闽	缪春池	郭黎明	薛 飞	熊仕勇
	卫 丹	何 东	梁浴文	何 城	何福良
	刘 金	蒋义军	涂 宏	韩延明	万 谦
	彭 文	晏永胜	王 涛	胡顺仁	蒋西明
	王培容	吴 江	丁 璐	李 毅	力 萍
	钟俊英	黄 涛	李玉蓉	张 英	陈 斌
	喻 敏	李 浩	李瑾坤	魏 旭	邱世梅
	程国恒	陈 蓓	余成波	汪 仕	韦 娅
	马 琳	徐万涛	杨仁毅	向宏伟	罗凤华
	李 梅	喻 晓	杨 杰	罗 韬	李 敏

序

进入 21 世纪以来,随着国民经济发展水平的提高和教育改革的不断深入,我国的职业教育发展迅速,进入了一个新的历史阶段。社会主义现代化建设需要大量高素质的专业人才,而作为我国高等教育重要组成部分的高等职业教育,正肩负着前所未有的使命,为社会主义现代化建设培养大量高素质的劳动者。

区别于传统的本科教育,高等职业教育以培养应用型人才为主。正是基于发展我国高等职业教育的需要,通过大量调研、反复讨论和修改,我们组织了一批长期工作在教学第一线的教师编写了这套《21 世纪高职高专计算机系列规划教材》。

本套教材在编写上具有以下特点:

1. 具有鲜明的高职高专的特点。教材的策划和编写紧密地围绕培养高等技术应用性专门人才展开,体现了教育部“以应用为目的,以必需、够用为度,以讲清概念、强化应用为教学重点”的方针政策。本套书的作者都是长期从事高职高专教学工作的教师,有着丰富的教学经验,对高职高专学生的认知规律有深入的了解。本套教材适合高等职业学校、高等专科学校、成人及本科院校举办的二级职业技术学院和民办高校使用。

2. 理论联系实际,强化应用。本套教材章后配有习题和实验题,突出实践技能和动手能力的培养。对于传统的教材,一般按照“提出概念→解释概念→举例说明”这样一种方法,先抽象后具体;本套教材采用“提出问题→解决问题→归纳总结”的方法,先具体后抽象。显而易见,后者更适合高职高专的教学模式,更能培养出“具有综合职业能力强,在生产、服务、技术和管理第一线工作的高素质的劳动者和初中级专门人才”。

3. 适应行业技术发展,体现教学内容的先进性和前瞻性。在教材中注意突出本专业领域的新知识、新技术、新软件,尽可能实现专业教学基础性与先进性的统一。

为了方便教师教学,我们免费为使用本套教材的师生提供电子教学参考资料包,有需要的教师可以登录教学支持网站免费下载。在教材使用中有什么意见或建议也可以直接和我们联系,电子邮件地址:scqcwh@163.com。

希望本套教材,在教学实践的过程中,能够得到教师和学生的欢迎,同时能够得到更多的建议和帮助,以便提高本套教材的质量,更好地为培养社会主义现代化建设的高素质人才服务。

武马群

前 言

CorelDRAW 是当今最流行的矢量图形设计软件之一。是由加拿大 Corel 公司推出的专业绘图软件,也是最早运行于 PC 上的图形设计软件。CorelDRAW 12 创意软件包的面市,将矢量绘图软件作了进一步的完善。

本书对 CorelDRAW 12 进行了全面细致的讲解,既突出基础内容,又重视实践应用。详细介绍了 CorelDRAW 12 的基本功能,并将软件功能融入到实例中,全书共分为 9 章,从易到难,全面介绍 CorelDRAW 12 的强大功能,主要内容介绍如下:

第 1 章 主要介绍了 CorelDRAW 12 的基础知识,包括工作环境的设置、文件的基本操作、打印输出等。

第 2 章 主要介绍了 CorelDRAW 12 中绘图工具的使用方法,包括矩形工具、多边形工具、贝塞尔工具、形状工具等。

第 3 章 主要介绍了 CorelDRAW 12 中轮廓和颜色填充的方法,包括轮廓笔、编辑箭头、颜色模式、标准填充、渐变填充、图样填充、底纹填充等。

第 4 章 主要介绍了 CorelDRAW 12 中对象的编辑,包括选择对象、调整对象大小、旋转对象、镜像对象、排列和分布对象、群组与解散对象等。

第 5 章 主要介绍了 CorelDRAW 12 中文本的处理,包括输入文本、编辑文本、使文本嵌合路径、使用特殊符号等。

第 6 章 主要介绍了 CorelDRAW 12 中创建交互式效果的工具,包括交互式调和工具、交互式轮廓图工具、交互式变形工具、交互式阴影工具、交互式封套工具等。

第 7 章 主要介绍了 CorelDRAW 12 中创建特殊效果的工具,包括图框精确剪裁、透镜、添加透视点等。

第 8 章 主要介绍了 CorelDRAW 12 中位图的处理,包括导入位图、将位图转换为矢量图、使用特效滤镜等。

第 9 章 通过制作 8 个实例,综合使用了 CorelDRAW 12 的所有知识。

本书在前 8 章学习的内容结束后安排了“习题”,以检验学生对本章内容的掌握情况。

本书针对性、实用性强,可作为高等职业学校电脑美术专业的教材,也可作为 CorelDRAW 爱好者的自学资料。

目 录

第 1 章 CorelDRAW 入门	1
1.1 CorelDRAW 简介	1
1.2 中文版 CorelDRAW 12 操作界面	1
1.3 工作环境设置	3
1.3.1 使用属性栏设置	3
1.3.2 使用“选项”对话框设置	3
1.3.3 使用页面控制栏设置	6
1.3.4 使用“插入页面”对话框设置	7
1.4 文件的基本操作	7
1.4.1 创建文件	7
1.4.2 打开图形文件	8
1.4.3 保存文件	8
1.4.4 关闭文件	10
1.4.5 备份文件	10
1.5 创建简单对象和文字	11
1.5.1 创建简单对象	11
1.5.2 创建一行文本	11
1.6 显示模式	12
1.7 辅助工具	13
1.7.1 网格	13
1.7.2 辅助线	13
1.7.3 标尺	14
1.8 打印输出	14
1.8.1 打印设置	14
1.8.2 打印预览	15
1.8.3 打印	16
1.8.4 控制图形的打印	19
【本章小结】	19
【习题】	20
第 2 章 使用绘图工具	21
2.1 绘制基本形状	21
2.1.1 绘制矩形	21
2.1.2 绘制椭圆	23

2.1.3	绘制多边形	24
2.1.4	绘制螺旋形	25
2.1.5	绘制网格	26
2.2	绘制线条	26
2.2.1	手绘工具	27
2.2.2	贝塞尔工具	28
2.2.3	艺术笔工具	28
2.2.4	设置限制角度和绘图精度	30
2.3	造型编辑	31
2.3.1	形状工具	31
2.3.2	刻刀工具	34
2.3.3	橡皮擦工具	36
2.3.4	自由变换工具	38
2.3.5	度量工具	39
2.4	应用实例	41
	【本章小结】	43
	【习题】	43
第3章	轮廓与颜色填充	45
3.1	图形的轮廓	45
3.1.1	轮廓笔	45
3.1.2	编辑箭头	47
3.1.3	轮廓的管理	48
3.2	对象的颜色填充	49
3.2.1	颜色模式	49
3.2.2	标准填充	51
3.2.3	渐变填充	52
3.2.4	图案填充	57
3.2.5	底纹填充	61
3.2.6	PostScript 填充	63
3.3	应用实例	64
	【本章小结】	68
	【习题】	68
第4章	对象的编辑	69
4.1	对象的常规操作	69
4.1.1	选择对象	69
4.1.2	定位对象	71
4.1.3	调节对象的大小	72
4.1.4	镜像对象	74

4.1.5 旋转对象	76
4.1.6 倾斜对象	78
4.2 复制、再制和复制属性自	79
4.2.1 复制对象	79
4.2.2 再制对象	79
4.2.3 复制属性自	80
4.3 排列与分布对象	80
4.3.1 对象的排序	80
4.3.2 对齐和分布	81
4.4 群组与解散群组	82
4.5 结合与分离对象	83
4.6 锁定与解锁	83
4.7 修整操作	84
4.7.1 对象的焊接	84
4.7.2 对象的修剪	85
4.7.3 对象的相交	86
4.7.4 简化	87
4.7.5 前减后	87
4.7.6 后减前	88
4.8 使用对象管理器	88
4.8.1 对象管理器的打开和设置	88
4.8.2 使用图层组织绘图	90
4.9 撤销和重做	92
4.9.1 撤销和重做操作	92
4.9.2 重复操作	93
4.10 应用实例	93
【本章小结】	94
【习题】	94
第5章 文本的处理	96
5.1 文本的输入	96
5.1.1 美术文本	96
5.1.2 段落文本	97
5.1.3 美术文本与段落文本的转换	98
5.1.4 导入和粘贴外部文本	99
5.2 文本的编辑	99
5.2.1 文本的基本设置	100
5.2.2 字母大小写的转换	104
5.2.3 在段落文本中添加项目符号	104

5.2.4	文本间距的调整	105
5.2.5	文本对齐	106
5.2.6	创建制表位	107
5.2.7	分栏设置	109
5.3	使文本嵌合路径	109
5.3.1	使文本直接嵌合到路径	110
5.3.2	把已有文本添加到开放路径	110
5.3.3	让文本嵌合于闭合路径	111
5.3.4	在对象内部嵌入文本	112
5.3.5	拆分段落文本框与对象	112
5.4	使用特殊符号	113
5.4.1	添加文本符号	113
5.4.2	添加图形符号	113
5.4.3	将图形添加到符号库	114
5.5	应用实例	114
	【本章小结】	116
	【习题】	116
第 6 章	创建交互式效果	117
6.1	交互式调和工具	117
6.1.1	调和类型	117
6.1.2	旋转和回路	120
6.2	交互式轮廓图工具	121
6.2.1	为对象设置轮廓图效果	121
6.2.2	修改轮廓图属性	121
6.2.3	拆分与清除轮廓图	123
6.3	交互式变形工具	123
6.3.1	应用变形效果	123
6.3.2	编辑变换效果	125
6.4	交互式阴影工具	128
6.4.1	应用与编辑预置阴影	128
6.4.2	羽化阴影	129
6.4.3	设置阴影的透明度	130
6.4.4	设置阴影的颜色	130
6.5	交互式封套工具	130
6.5.1	为图形对象添加封套	130
6.5.2	封套节点的编辑	131
6.5.3	封套的编辑模式	132
6.5.4	映射模式	133

6.5.5 复制封套	134
6.5.6 清除封套变形	135
6.6 交互式立体化工具	136
6.6.1 创建立体化效果	136
6.6.2 设置立体化类型和灭点	136
6.6.3 旋转立体对象	137
6.6.4 给立体对象填充颜色	138
6.6.5 立体化光源的运用	139
6.6.6 修饰斜角边	140
6.7 交互式透明工具	141
6.7.1 标准透明	141
6.7.2 渐变透明	142
6.7.3 图样透明	142
6.7.4 底纹透明	144
6.7.5 冻结透明度	144
6.7.6 无透明	145
6.8 交互式网状填充工具	145
6.9 应用实例	147
【本章小结】	153
【习题】	153
第7章 创建特殊效果	154
7.1 图框精确剪裁	154
7.1.1 将对象置于容器内	154
7.1.2 编辑内容	155
7.1.3 复制内置对象	156
7.1.4 锁定内置对象	156
7.1.5 提取内置对象	157
7.2 透镜	157
7.2.1 添加透镜	157
7.2.2 透镜的类型	158
7.2.3 编辑透镜	163
7.2.4 复制透镜	164
7.3 添加透视点	164
7.3.1 创建透视	164
7.3.2 复制和清除透视	165
7.4 应用实例	166
【本章小结】	170
【习题】	170

第 8 章 位图的处理	171
8.1 导入位图	171
8.1.1 直接导入位图	171
8.1.2 在导入前裁剪图像	172
8.1.3 在导入前重新取样	173
8.2 将位图转换为矢量图	173
8.3 编辑位图	174
8.3.1 裁剪位图	175
8.3.2 扩充位图边框	176
8.4 位图颜色遮罩	177
8.5 使用特效滤镜	178
8.5.1 三维效果滤镜	179
8.5.2 艺术笔触	181
8.5.3 模糊	185
8.5.4 照相机	187
8.5.5 颜色转换	187
8.5.6 轮廓图	188
8.5.7 创造性	189
8.5.8 扭曲	193
8.5.9 杂点	196
8.5.10 鲜明化	197
8.6 应用实例	198
【本章小结】	202
【习题】	203
第 9 章 应用实例解析	205
9.1 折扇	205
9.2 CD 盘面	209
9.3 台历	211
9.4 手机贴	214
9.5 海报	216
9.6 DM 单	221
9.7 犬食包装盒	227
9.8 化妆品手提袋	231

第 1 章 CorelDRAW 入门

【学习目标】

1. 熟悉 CorelDRAW 12 的操作界面。
2. 掌握 CorelDRAW 12 文件的基本操作方法。
3. 掌握 CorelDRAW 12 的辅助工具的使用。
4. 了解打印输出的设置。

1.1 CorelDRAW 简介

CorelDRAW 是由加拿大 Corel 公司推出的专业绘图软件，也是最早运行于 PC 上的图形设计软件。CorelDRAW 12 创意软件包的面市，将矢量绘图软件作了进一步的完善。

CorelDRAW 是一个矢量图形绘图软件，功能强大，界面简洁，能够很好地满足初学者和专业人士的需要，利用 CorelDRAW 可以轻而易举地设计出专业级的美术作品。可以利用 CorelDRAW 软件包创作各具特色的标志、全彩色的插图、复杂的画面和图形、三维立体图形、接近照片效果的图像、动画片胶片剪辑等。由于该软件功能强大、直观易学，赢得了众多专业设计人员和广大业余爱好者的青睐，被广泛应用于平面设计、包装装潢、书籍装帧、广告设计、印刷出版、网页设计、多媒体设计等领域。

CorelDRAW 12 设计软件包括 CorelDRAW 12 插图、页面排版和矢量绘图程序，Corel PHOTO-PAINT 12 数字图像处理程序和 Corel R.A.V.E 3 动画创建程序。

1.2 中文版 CorelDRAW 12 操作界面

启动 CorelDRAW 12 后，将看到它的欢迎界面，如图 1-1 所示。欢迎界面其实是 CorelDRAW 12 强大功能的总集合，其中，有 6 个图标可供选择。它们分别是“新建”、“最近用过”、“打开”、“从模板新建”、“CorelTUTOR”和“新增功能”。在对话框的下方有一个复选框“启动时显示这个欢迎屏幕”，如果不选择该选项，下次启动时将不再显示欢迎界面。

单击“新建”图标，可以打开一个新的工作界面，如图 1-2 所示。



图 1-1 欢迎界面

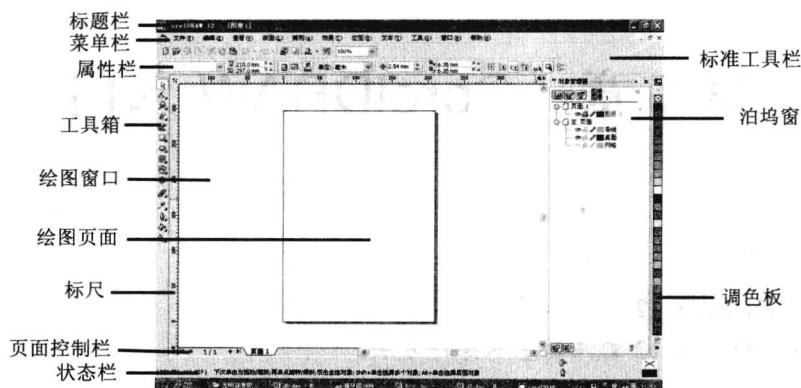


图 1-2 操作界面

操作界面中各部分的含义如下：

- 标题栏。标题栏位于软件的最顶端，主要显示当前软件的名称、版本号以及编辑或正处于编辑文件的名称。标题栏右边的按钮包含了窗口最小化、窗口最大化和关闭窗口三个选项，用于控制文件窗口的显示大小。
- 菜单栏。在 CorelDRAW 12 中共有 11 个菜单项，它们分别是文件、编辑、查看、版面、排列、效果、位图、文本、工具、窗口和帮助菜单。

- 标准工具栏。标准工具栏位于菜单栏的下方，它是由一些小图标按钮组成的。单击这些按钮后将执行相应的菜单命令。将鼠标放在图标上，不要单击，稍等片刻，系统就会提示该图标所表示的意义。



图 1-3 工具箱

- 属性栏。属性栏同样是 CorelDRAW 12 的重要组成部分，外观上与工具栏有些相似，它处在标准工具栏的下方，每个工具都有属于自己的属性栏。CorelDRAW 12 的属性栏具有智能化的特点，它可以根据当前选择的图形对象来显示属性栏上的内容，这些工具使用起来十分方便，在以后的实际绘图中，将逐渐体会到它的巨大优势。
- 工具箱。在 CorelDRAW 12 的绘图过程中，使用最多的就是工具箱。工具箱集成了大量的实用工具，如图 1-3 所示。工具箱分为三大部分，其中，在右下角带有小三角的工具按钮表明其含有子按钮。
- 绘图窗口。工作界面中整个白色的区域都称为绘图窗口。可以在绘图窗口中任意绘制、编辑图形。
- 绘图页面。绘图窗口中的矩形区域被称为绘图页面，只有在绘图页面范围内编辑的内容才可以被打印，页面之外的对象将不能被打印。绘图页面与绘图区域以滚动条和应用程序控件为边界。
- 标尺。标尺是一个镶嵌在绘图窗口的度量工具，便于准确绘图。可以隐藏标尺或将其移到绘图窗口的另一位置。这是 CorelDRAW 的默认状态下就有的，如果不需要使用时，可在“查看”菜单中取消对“标尺”命令的选择。
- 页面控制栏。页面控制栏位于绘图窗口的左下角，主要用于页面的创建和管理等操作。

作。如果当前的文件内包括多个页面，翻页时就需要使用页面控制栏。

- 泊坞窗。泊坞窗在 CorelDRAW 中的作用相当重要，在默认状态下，它处于屏幕的右边。泊坞窗中存放了大量的符号、对象管理器、视图管理器、物体变换等常见功能。可以同时打开多个泊坞窗进行编辑，通过泊坞窗上的标签可以很方便地切换其中的内容。
- 调色板。调色板位于工作区右侧，里面颜色色块众多，而在工作区右侧可以看见的部分只是其中的一列，如果想看到更多的颜色块，可以单击泊坞窗下方的  按钮。当用鼠标拖动调色板的标题栏到工作区的时候，便会看到调色板窗口，如图 1-4 所示。
- 状态栏。状态栏位于绘图工作区的下方，用来显示当前的某些系统信息。在状态栏上，单击鼠标右键，将弹出状态栏属性菜单，在“自定义”命令的子命令中可以对状态栏进行设置。

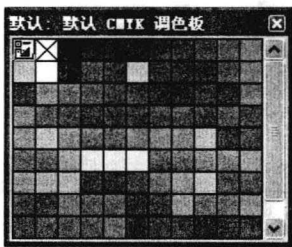


图 1-4 调色板窗口

1.3 工作环境设置

在进行一个完整的绘图工作时，一般都需要对工作环境进行设置，包括版面设置、页面背景设置等。默认的绘图页面是纸张为 A4 的白色页面，使用属性栏和“选项”对话框，可以对页面的类型、方向和尺寸等进行设置。

1.3.1 使用属性栏设置

新建一个文件，属性栏将显示为如图 1-5 所示的状态，可在属性栏中根据需要对页面进行设置。



图 1-5 挑选工具属性栏

纸张类型。单击下拉按钮，在弹出的下拉列表中选择所需页面类型。

- 纸张大小。在文本框中输入页面的宽度和高度，自定义页面的大小。
- 纸张方向。单击纵向  按钮，绘图窗口中的页面成纵向状态；单击横向  按钮，绘图窗口中的页面成横向状态。
- 单位。单击下拉按钮，在弹出的下拉列表中选择页面尺寸使用的单位。

1.3.2 使用“选项”对话框设置

在“选项”对话框中，可以设置页面大小、版面、标签和页面背景。

1. 设置页面大小

执行“版面→页面设置”命令，在弹出的如图 1-6 所示的“选项”对话框中进行页面大小的设置。

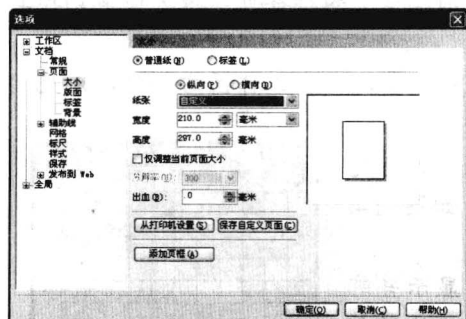


图 1-6 “选项”对话框设置页面大小

- 纵向。选中该单选项，页面即为纵向。
- 横向。选中该单选项，页面即为横向。
- 纸张。单击下拉按钮，在弹出的下拉列表中选择页面的类型。
- 宽度/高度。在右侧的文本框中输入数值，可以自定义页面的宽度和高度。单击宽度选项右侧的下拉按钮，在弹出的下拉列表中选择页面所使用的单位。
- 仅调整当前页面大小。选中该复选框，仅调整当前的页面。
- 分辨率。单击下拉按钮，在弹出的下拉列表中选择作品的输出分辨率。
- 出血。设置页边边缘的出血值，一般可超出页边缘 3 毫米。
- “从打印机设置”按钮。单击该按钮，可以返回到默认的页面设置，即 A4 纸大小。
- “添加页框”按钮。单击该按钮，可以为页面添加页边框。
- “保存自定义页面”按钮。单击该按钮，将会弹出如图 1-7 所示的“自定义页面类型”对话框，在该对话框的文本框中为自定义的页面命名后，单击“确定”按钮即可将其保存。保存的页面类型将会出现在“纸张”选项的下拉列表中。

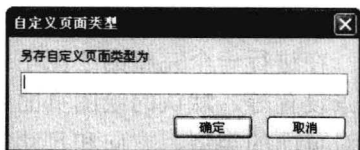


图 1-7 “自定义页面类型”对话框

2. 设置版面

执行“版面→页面设置”命令，在弹出的“选项”对话框左侧的目录中选中“版面”选项，将会显示如图 1-8 所示的版面设置选项。

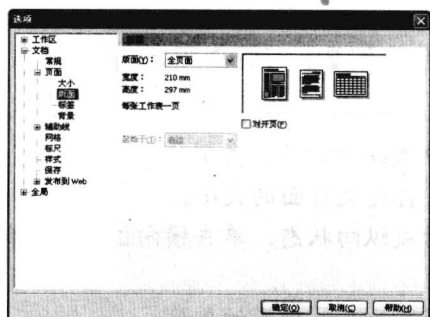


图 1-8 版面设置选项

- 在“版面”下拉列表中，可以选择不同的版面样式。在该命令右侧的预览框中，可以预览所选择版面的装订方式和拼版方式。
- 选择“对开页”复选框，下面的“起始于”下拉列表将被激活。
- 在“起始于”下拉列表中可以选择是左边还是右边作为文件的起始页面。

3. 设置标签

执行“版面→页面设置”命令，在弹出的“选项”对话框左侧的目录中选中“标签”选项，将会显示如图 1-9 所示的标签设置选项。单击“自定义标签”按钮，将会弹出如图 1-10 所示的“自定义标签”对话框，在对话框的左侧是一个标签预览框，用于显示标签的大小和排列情况。在右侧的设置栏中，可以自定义设置标签。

图 1-9 所示的标签设置选项。单击“自定义标签”按钮，将会弹出如图 1-10 所示的“自定义标签”对话框，在对话框的左侧是一个标签预览框，用于显示标签的大小和排列情况。在右侧的设置栏中，可以自定义设置标签。

“自定义标签”对话框中的各选项含义如下：

- 标签样式。在下拉列表中选择一种标签的样式作为模板，以便在此标签的基础上进行修改。

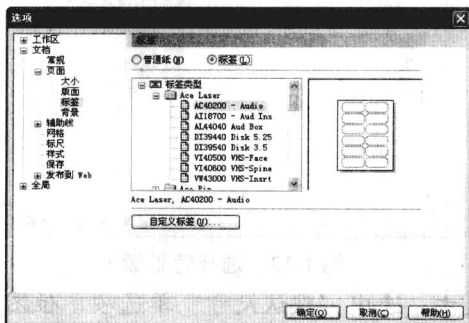


图 1-9 标签设置选项

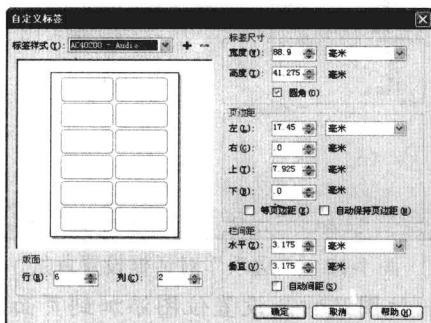


图 1-10 “自定义标签”对话框

- “版面”栏。在“行”和“列”文本框中定义标签的行数和列数。
- “标签尺寸”栏。在“宽度”和“高度”文本框中定义标签的宽度和高度，以设置页面中每个标签的大小。选择“圆角”复选框，标签的形状将由矩形变为圆角矩形。
- “页边距”栏。在“左”、“右”、“上”、“下”文本框中输入数值，可以设置标签距离、页面边缘的距离。选择“等页边距”复选框，只需设置左边距和上边距，右边距和下边距将自动改变，使上下、左右边距对称。选择“自动保持页边距”复选框，系统将根据页面和标签的大小自动设置标签与页面的边距。
- “栏间距”栏。在“水平”和“垂直”文本框中输入数值，可以设置标签和标签之间的距离。选择“自动间距”复选框，系统将自动设置标签和标签之间的距离。

设置完毕，单击“确定”按钮，将会弹出如图 1-11 所示的“保存设置”对话框，在“另存为”文本框中输入标签命名。



图 1-11 “保存设置”对话框

4. 设置背景

在默认情况下，图形页面的背景为白色，可以将页面的背景设置为不同的颜色，也可以为背景设置一幅位图图像。

执行“版面→页面背景”命令，将会弹出如图 1-12 所示的“选项”对话框，该对话框中可以自定义背景的内容。

背景设置中各选项含义如下：

- 无背景。页面的背景颜色显示白色。
- 纯色。选中该单选项，单击右侧的  按钮，将会弹出如图 1-13 所示的颜色列表，在该颜色列表中选择一种颜色，即可作为页面背景的颜色。
- 位图。选中该单选项，单击右侧的“浏览”按钮，在弹出的“导入”对话框中选择一幅图片，该图片即可作为页面的背景图像。
- 来源。设置位图图像的载入方式，包括“链接”和“嵌入”两个选项。当选中“链接”方式时，位图文件仍存在于原来的位置，当打开 CorelDRAW 文件时，才到图像文件所在的位置进行读取。当选中“嵌入”方式时，位图文件将直接被导入到文