



电脑设计师丛书
Computer Designer Books

CorelDraw 9.0 实例与技巧

郑敬云 编著



海洋出版社

内容提要

CorelDraw 9.0 是 Corel 公司最近推出的一个功能强大、涉及的范围广泛的矢量绘图软件。本书共分为 9 章,以通俗易懂的语言、深入浅出地介绍了怎样绘制和编辑绘图对象,以及如何使用绘图工具、使用文本、制作特殊效果、使用位图、导入导出 OLE 对象和 CorelDraw 9.0 的高级管理功能。

本书内容丰富,结构严谨,不仅适合初学者学习和提高,而且对于各类计算机图形、图像、广告创意、美术设计、电子出版人员具有很好的参考价值。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDraw 9.0 实例与技巧/郑敬云编著. —北京:海洋出版社,2000

ISBN 7-5027-4978-0

I . C… II . 郑… III . 图形软件, CorelDraw 9.0
IV . TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 06403 号

1558/14

海洋出版社出版发行

(100081 北京市海淀区大慧寺路 8 号)

北京市通州燕山印刷厂印刷 新华书店发行所经销

2000 年 4 月第 1 版 2000 年 4 月北京第 1 次印刷

开本:787×1092 1/16 印张:21.5

字数:476 千字 印数:1~5000 册

定价:29.00 元

海洋版图书印、装错误可随时退换

前 言

CorelDraw 9.0 是基于矢量的绘图软件，当用户绘制图形时，该应用程序能够判断绘制的图形类型。这样，用户可以方便地改变它们的形状、大小、颜色等属性，而不会影响它们的整体结构；而 Photoshop 5.5 是一个典型的基于点阵方式的绘画软件，这种绘画软件的主要工作就是在屏幕上留下一些细微的点（像素），计算机将这些像素按一定的方式排列组合起来，就形成了不同的图像。

CorelDraw 9.0 继承了 CorelDraw 产品的一贯优势，并在功能和易用性等方面作了改进：新增了数码相机文件的处理功能；在位图操作上新增了大量的位图效果，在基本工具的使用上新增了颜色处理工具、交互式编织填充工具、交互式周线工具等；在文本处理上操作更容易更方便。在 CorelDraw 9.0 中还提供了丰富的调色板，而且可以同时打开多个调色板进行使用，除了可以跟踪位图、将矢量图转换为不同类型的位图外，还可以对位图应用三维效果、艺术效果、模糊效果等等。所以说，CorelDraw 9.0 是一个功能更强大，涉及的范围更广泛的绘图软件。

全书共分为 9 章：第 1 章介绍了怎样启动和退出 CorelDraw 9.0 系统以及 CorelDraw 的工作窗口及其组件；第 2 章向用户详细介绍了怎样使用 CorelDraw 系统提供的绘图工具来创建和编辑绘图对象，其中包括使用手绘工具、贝塞尔工具、自然笔工具、度量工具、连线工具、矩形工具、椭圆形工具和多边形工具等绘图工具，以及形状工具、刻刀工具、擦除工具、自由变换工具、交互式轮廓工具、交互式封套工具以及新增的眼药器工具和着色工具的使用方法，还介绍了标尺、网格和辅助线等辅助绘图工具的使用；第 3 章介绍了怎样操作绘图对象，包括对象的移动、复制、克隆、倾斜、旋转、缩放、镜像、对齐、分布、群组、修剪等操作；第 4 章介绍了怎样轮廓和填充绘图对象，包括均匀、喷泉式、图样、底纹以及 PostScript 底纹等填充以及怎样使用轮廓工具；第 5 章介绍了文本编辑的基本技巧；第 6 章介绍了怎样创建矢量图形的特殊效果，包括透镜、透视、调和、立体化、阴影和透明等特殊效果；第 7 章介绍了怎样导入、编辑以及制作位图的特效，它包括位图的三维、艺术效果、模糊效果、创造性效果、扭曲效果、杂点化效果、鲜明化等特殊效果；第 8 章介绍了怎样导入、导出和使用 OLE 对象；第 9 章介绍了 CorelDraw 9.0 的高级管理功能，包括使用泊坞窗、对象管理器、对象数据管理器、视图管理器、链接管理器、因特网书签管理器和

HTML 对象冲突分析器，以及使用颜色、图形和文本样式。

本书语言简练、内容由浅入深，不仅适合初学者学习和提高，而且帮助用户掌握更多的技巧；本书结构严谨、条理清晰，强调 CorelDraw 9.0 的整体性和系统性；本书强调实用性，对于相同的任务，尽可能提供多种实现方法，并都给出了具体的实例来帮助用户熟悉并掌握操作和实用方法。

在编写本书的过程中，我们力求使读者不仅学会如何操作，而且还使读者掌握“如何学习”的学习方法，这也是更为重要的，因为任何一本书都不可能将相应内容的所有细节完全介绍，尤其像 CorelDraw 9.0 这样功能强大的绘图软件。我们的目的是将读者领入 CorelDraw 9.0 的大门，并让读者学习到如何去探索，更丰富的内容还有待读者自己去琢磨。如果能达到这个目的，这本书也就远远超过了它本身的金钱价值，我们将倍感欣慰。

另外，参加本书的编写人员还有郑静云、施红芹、郑育榕、纪敬冈、王明水、唐铎、张波涛、高育求、姜志勇、谢俊等，还有许多人在本书的校对、排版过程中付出了辛勤的汗水，在此一并表示感谢。正是这种群策群力的合作，才使本书很快付梓出版，但是由于时间仓促，加之水平有限，书中的缺点错误在所难免，恳请广大读者批评指正，为谢！

编 者

目 录

第1章 进入 CorelDraw 世界	1
1.1 启动 CorelDraw 9.0	1
1.2 CorelDraw 9.0 的工作窗口	2
1.2.1 窗口组成	3
1.2.2 工作窗口的属性栏	5
1.3 使用菜单	6
1.4 使用 CorelDraw 工具栏和工具箱	11
1.4.1 CorelDraw 的标准工具栏	11
1.4.2 CorelDraw 的常用工具箱	12
1.5 定制 CorelDraw 9.0 工作窗口	13
1.5.1 定制工具栏	13
1.5.2 定制状态栏	17
1.6 CorelDraw 9.0 的新增功能	19
第2章 绘制和创建对象	23
2.1 矢量图形和位图的概念	23
2.1.1 矢量图形	23
2.1.2 位图图形	24
2.2 绘制基本图形	24
2.2.1 使用手绘工具	25
2.2.2 使用贝塞尔工具	26
2.2.3 使用自然笔工具	29
2.2.4 使用度量工具	39
2.2.5 使用连线工具	43
2.2.6 使用交互式连结工具	45
2.2.7 使用矩形工具	46
2.2.8 使用椭圆形工具	50
2.2.9 使用多边形工具	54
2.2.10 使用螺纹工具	57
2.2.11 使用图纸工具	60
2.3 编辑绘图对象	61
2.3.1 使用挑选工具	61
2.3.2 使用形状工具	64
2.3.3 使用刻刀工具	75

2.3.4 使用擦除工具.....	77
2.3.5 使用自由变换工具.....	78
2.3.6 使用交互式轮廓线工具.....	81
2.3.7 使用交互式变形工具.....	84
2.3.8 使用交互式封套工具.....	88
2.3.9 使用交互式编织填充工具.....	90
2.3.10 使用眼药器和着色工具.....	92
2.4 使用辅助绘图工具.....	93
2.4.1 标尺、网格和辅助线的概念.....	93
2.4.2 使用标尺.....	94
2.4.3 使用网格.....	97
2.4.4 使用辅助线.....	99
2.5 插入因特网对象和条形码.....	103
2.5.1 插入因特网对象.....	104
2.5.2 插入条形码.....	104
第3章 操作对象.....	107
3.1 移动和复制对象.....	107
3.1.1 移动对象.....	107
3.1.2 复制对象.....	109
3.2 再制和克隆对象.....	110
3.2.1 再制对象.....	110
3.2.2 克隆对象.....	112
3.3 旋转和倾斜对象.....	114
3.3.1 旋转对象.....	114
3.3.2 倾斜对象.....	116
3.4 改变对象的大小.....	117
3.4.1 使用缩放和平移工具.....	117
3.4.2 调整对象的尺寸.....	122
3.5 镜像对象.....	123
3.6 对齐和分布对象.....	124
3.6.1 对齐对象.....	125
3.6.2 分布对象.....	126
3.7 排列对象的顺序.....	127
3.8 群组 and 取消群组对象.....	129
3.8.1 群组对象.....	129
3.8.2 取消群组对象.....	130
3.9 合并和拆分对象.....	130
3.9.1 合并对象.....	130

3.9.2 拆分对象.....	131
3.10 锁定和解除锁定对象.....	132
3.10.1 锁定对象.....	132
3.10.2 解除锁定对象.....	133
3.11 整形对象.....	134
3.11.1 焊接对象.....	134
3.11.2 修剪对象.....	135
3.11.3 相交对象.....	136
3.12 分离对象.....	138
3.12.1 分离调和对象.....	138
3.12.2 分离立体化对象.....	138
3.12.3 分离轮廓线对象.....	138
3.13 转换对象.....	138
3.13.1 对象转换为曲线.....	139
3.13.2 轮廓转换为对象.....	139
第 4 章 填充和轮廓对象.....	140
4.1 填充对象概述.....	140
4.2 颜色模式理论.....	141
4.2.1 RGB 模式.....	142
4.2.2 CMYK 模式.....	142
4.2.3 HSB 模式.....	142
4.2.4 Lab 模式.....	143
4.2.5 HLS 模式.....	143
4.3 使用均匀填充.....	143
4.3.1 使用调色板填充.....	143
4.3.2 使用对话框和泊坞窗填充.....	144
4.4 使用喷泉式填充.....	147
4.4.1 喷泉式填充效果的类型.....	147
4.4.2 使用喷泉式填充对话框.....	148
4.4.3 使用对象属性泊坞窗.....	152
4.5 使用图样填充.....	153
4.5.1 图样填充的效果类型.....	153
4.5.2 使用图样填充对话框.....	153
4.5.3 使用对象属性泊坞窗.....	157
4.6 使用底纹填充.....	157
4.6.1 使用底纹填充对话框.....	158
4.6.2 使用对象属性泊坞窗.....	160
4.7 使用 PostScript 填充.....	160

4.7.1 使用 PostScript 填充对话框	160
4.7.2 使用对象属性泊坞窗	161
4.8 删除填充	162
4.9 使用交互式填充工具	162
4.10 使用轮廓工具	164
4.10.1 认识轮廓工具栏	164
4.10.2 使用轮廓画笔对话框	164
4.10.3 使用轮廓颜色对话框	167
4.11 存储填充色和轮廓属性	170
第 5 章 使用文本	172
5.1 文本类型	172
5.1.1 美术字文本	172
5.1.2 段落文本	173
5.2 添加文本	173
5.2.1 添加美术字文本	173
5.2.2 添加段落文本	174
5.3 编辑文本	174
5.3.1 使用编辑文本对话框	175
5.3.2 使用格式化文本对话框	177
5.3.3 更改字母的大小写	184
5.3.4 查找和替换	185
5.4 修饰文本	191
5.4.1 转换文本	191
5.4.2 指定文本的间距	192
5.4.3 使文本适合路径	193
5.4.4 图文混排	196
5.5 文本的链接与嵌入	199
5.5.1 链接文本	200
5.5.2 嵌入文本	201
5.5.3 拖动鼠标创建 OLE 对象	202
第 6 章 使用效果	203
6.1 添加透镜效果	203
6.1.1 使用明亮透镜	204
6.1.2 使用颜色添加透镜	205
6.1.3 使用色彩限度透镜	206
6.1.4 使用自定义彩色图透镜	206
6.1.5 使用鱼眼透镜	207

6.1.6 使用热图透镜.....	208
6.1.7 使用反显透镜.....	209
6.1.8 使用放大透镜.....	209
6.1.9 使用灰度浓淡透镜.....	210
6.1.10 使用透明度透镜.....	210
6.1.11 使用线框透镜.....	211
6.1.12 清除透镜效果.....	212
6.2 添加透视效果.....	212
6.2.1 使用单点透视.....	212
6.2.2 使用两点透视.....	213
6.2.3 编辑对象的透视效果.....	214
6.2.4 清除透视效果.....	214
6.3 使用交互式调和工具.....	215
6.3.1 直线调和对象.....	215
6.3.2 沿路径调和对象.....	216
6.3.3 复合调和对象.....	216
6.3.4 使用交互式调和工具属性栏.....	217
6.4 使用交互式立体化工具.....	222
6.4.1 立体化对象.....	222
6.4.2 使用交互式立体化工具属性栏.....	223
6.4.3 位图立体化模式.....	228
6.5 使用交互式阴影工具.....	230
6.5.1 添加阴影效果.....	230
6.5.2 编辑对象的阴影效果.....	231
6.6 使用交互式透明工具.....	233
6.6.1 使用均匀透明效果.....	233
6.6.2 使用喷泉式透明效果.....	234
6.6.3 使用图样透明效果.....	237
6.6.4 使用底纹透明效果.....	239
6.6.5 编辑透明效果.....	240
6.6.6 使用合并模式.....	240
6.6.7 冻结透明效果.....	241
6.6.8 复制透明度属性.....	241
6.6.9 删除透明效果.....	241
第7章 使用位图.....	242
7.1 导入位图.....	242
7.2 位图的编辑和裁剪.....	244
7.2.1 位图的编辑.....	244

7.2.2 位图的裁剪.....	246
7.3 转换位图模式.....	247
7.3.1 将矢量图像转换成位图.....	247
7.3.2 将位图转换成不同的颜色模式.....	248
7.4 位图边框的扩充.....	257
7.4.1 自动扩充位图.....	257
7.4.2 手动扩充位图.....	257
7.5 位图的颜色遮罩.....	258
7.5.1 显示和隐藏位图中的颜色.....	258
7.5.2 打开和保存颜色.....	259
7.6 位图的链接.....	260
7.7 位图的三维效果处理.....	261
7.7.1 三维旋转效果.....	261
7.7.2 圆柱体效果.....	262
7.7.3 浮雕效果.....	262
7.7.4 卷页效果.....	263
7.7.5 透视效果.....	264
7.7.6 挤近挤远的效果.....	265
7.7.7 球体效果.....	266
7.8 位图的艺术效果处理.....	267
7.8.1 木炭效果.....	267
7.8.2 Conte 粉笔画效果.....	268
7.8.3 粉笔画效果.....	268
7.8.4 立体派效果.....	269
7.8.5 印象派效果.....	269
7.8.6 调色刀效果.....	270
7.8.7 蜡笔画效果.....	271
7.8.8 墨水钢笔效果.....	271
7.8.9 点画效果.....	272
7.8.10 刮板效果.....	272
7.8.11 素描效果.....	273
7.8.12 水彩画效果.....	274
7.8.13 喷水效果.....	274
7.8.14 波浪纸效果.....	275
7.9 位图的模糊效果处理.....	275
7.9.1 高斯模糊.....	276
7.9.2 Jaggy Despeckle 模糊.....	276
7.9.3 低频路径模糊.....	277

7.9.4 运动模糊.....	277
7.9.5 放射模糊.....	278
7.9.6 平滑模糊.....	278
7.10 位图的颜色转换处理.....	279
7.10.1 位面效果.....	279
7.10.2 颜色网板效果.....	279
7.10.3 梦幻色调效果.....	280
7.10.4 曝光效果.....	280
7.11 位图的创造性效果处理.....	281
7.11.1 工艺效果.....	281
7.11.2 丝织效果.....	282
7.11.3 边框效果.....	283
7.11.4 小孩玩物效果.....	284
7.11.5 镶嵌效果.....	285
7.11.6 微粒效果.....	285
7.11.7 彩色玻璃效果.....	286
7.11.8 虚光效果.....	287
7.11.9 天气效果.....	287
7.12 位图的扭曲效果处理.....	288
7.12.1 块状扭曲.....	289
7.12.2 像素化扭曲.....	289
7.12.3 波浪扭曲.....	290
7.12.4 旋转扭曲.....	291
7.12.5 漩涡扭曲.....	291
7.13 位图的杂点效果处理.....	292
7.13.1 添加杂点.....	292
7.13.2 灰尘和抓痕.....	293
7.13.3 最大值.....	293
7.13.4 清除杂点.....	294
7.14 位图的鲜明化处理.....	294
7.14.1 适应性非鲜明化.....	295
7.14.2 方向性鲜明化.....	295
7.14.3 高频路径.....	296
7.14.4 鲜明化.....	296
7.14.5 非鲜明化遮罩.....	297
7.15 外挂滤镜.....	297
7.15.1 设置外挂滤镜选项.....	298
7.15.2 访问外挂滤镜.....	298

第 8 章 导入、导出和使用 OLE 对象	300
8.1 导入文件.....	300
8.2 导出文件.....	302
8.3 链接和嵌入 OLE 对象.....	303
8.3.1 OLE 对象的概念.....	303
8.3.2 链接和嵌入 OLE 对象.....	304
8.3.3 操纵 OLE 对象.....	305
第 9 章 CorelDraw 9.0 的高级使用	307
9.1 泊坞窗的基本操作.....	307
9.2 对象管理器.....	308
9.2.1 打开对象管理器.....	308
9.2.2 使用图层管理.....	309
9.3 对象数据管理器.....	311
9.3.1 对象数据管理器窗口.....	312
9.3.2 自定义域.....	314
9.4 视图管理器.....	315
9.5 链接管理器.....	317
9.6 因特网书签管理器.....	318
9.7 HTML 对象冲突分析器.....	319
9.8 颜色样式.....	320
9.8.1 新建颜色样式.....	321
9.8.2 编辑颜色样式.....	323
9.8.3 应用颜色样式.....	324
9.9 图形和文本样式.....	325
9.9.1 样式的创建.....	326
9.9.2 样式的编辑.....	327
9.9.3 样式的应用.....	328
9.9.4 样式模板.....	329

第 1 章 进入 CorelDraw 世界

CorelDraw 9.0 是一个优秀的图形图像处理软件，与其他同类软件相比，更具有其鲜明的特点，最突出的一点是利用矢量方式来描述图形。用户使用 CorelDraw 应用程序，能够充分发挥思维潜力来创作专业级美术作品，无论是简单的艺术标题、招贴海报、标志、文本标注，还是复杂的技术图例。通过本章的学习，用户将掌握以下内容：

- 启动 CorelDraw 9.0
- 介绍 CorelDraw 9.0 的工作窗口
- 使用 CorelDraw 9.0 菜单
- 使用 CorelDraw 9.0 工具栏和工具箱
- 定制 CorelDraw 9.0
- 了解 CorelDraw 9.0 的新增功能

1.1 启动 CorelDraw 9.0

用户如果需要进入 CorelDraw 9.0 的工作窗口，必须首先启动 CorelDraw 9.0。启动 CorelDraw 9.0 的途径多种多样，我们可以根据不同的情况选择不同的启动方式，如果对刚刚使用过的文件，可以利用“文档”菜单项来启动；建立了 CorelDraw 9.0 的快捷方式后，还可以直接从 Windows 桌面上启动它。这些方法不必一次掌握，之所以列出这些方法，是为了在以后的随着对 Windows 及 CorelDraw 环境的熟悉，用户可以灵活选用最方便的方式。对于通常的用户而言，一般都是通过“开始”菜单来启动。

在 Windows 95/98 或 Windows NT 操作系统中，启动 CorelDraw 9.0 后首先显示的是一系列的版本和版权信息，然后是它的“欢迎使用 CorelDraw”（Welcome to CorelDraw）画面，如图 1-1 所示。

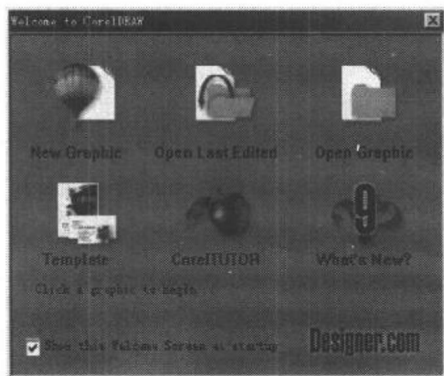


图 1-1 “欢迎使用 CorelDraw” 工作画面

在 CorelDraw 9.0 的欢迎画面中,用户可以选择“新图形”(New Graphic)、“打开上次编辑的图形”(Open Last Edited)、“打开图形”(Open Graphic)、“模板”(Template)、“Corel 教程”(CorelTUTOR)以及“新增功能”(What's New?)等快捷方法进入 CorelDraw 9.0 的工作窗口。如果用户不希望下次启动 CorelDraw 时不显示该欢迎画面,只需取消该窗口底部的“启动时显示这个欢迎屏幕”(Show this Welcome Screen at startup)复选框即可。



注意事项

如果用户安装的是 Windows 98 或者是 Windows 2000 操作系统,就可以把 CorelDraw 9.0 的快捷方式直接拖到位于屏幕最底部的任务栏中。这样,用户在运行其他应用程序的同时,如果需要运行 CorelDraw 9.0 的话,只需按标准键盘上的 Windows 键,即能立即启动 CorelDraw 9.0,而不必把其他应用程序最小化。

1.2 CorelDraw 9.0 的工作窗口

CorelDraw 9.0 应用程序的工作窗口包括菜单选项、工具栏、调色板和多文档工作区。默认设置时,启动 CorelDraw 9.0 是以最大化方式打开一个文档窗口,但它同时允许用户同时打开多个文档窗口,从而实现一幅画面的多种视图或者同时绘制多幅图形。CorelDraw 9.0 的工作窗口如图 1-2 所示。

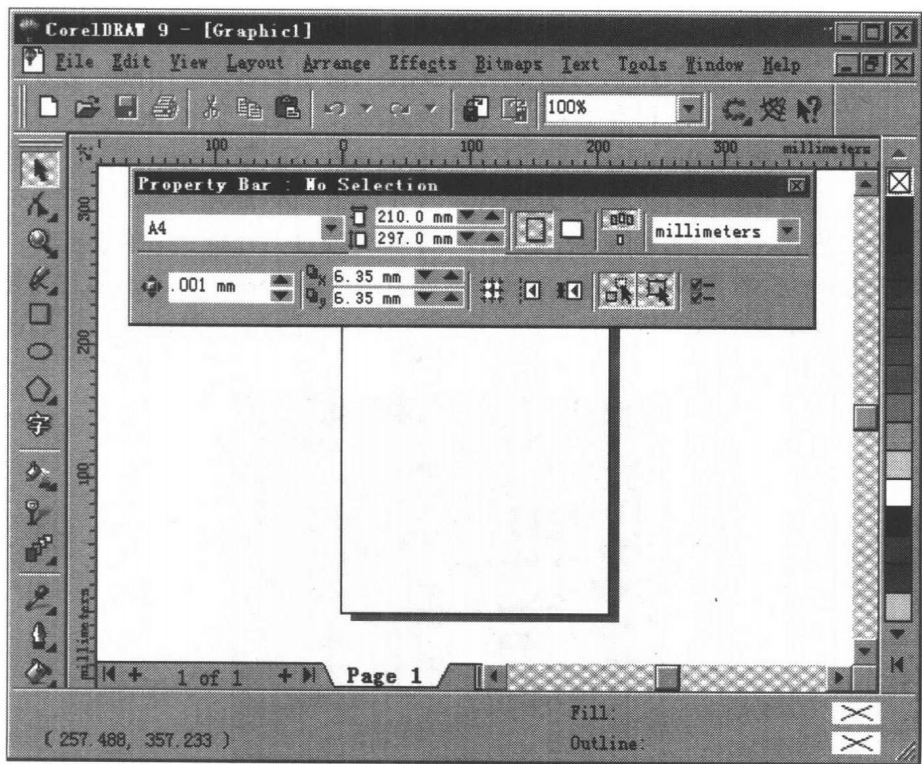


图 1-2 CorelDraw 9.0 的工作窗口

1.2.1 窗口组成

CorelDraw 9.0 窗口包括多个窗口元素, 这些屏幕组件以及它们在程序中的功能是极其重要的。下面我们将对这些组件作一个简要的介绍, 让用户对其有一个整体性的认识。

1.2.1.1 标题栏

标题栏位于 CorelDraw 9.0 程序窗口顶部, 显示当前运行的程序名称和文档名称, 一般用数字、字母或中文字符来标识。CorelDraw 9.0 的标题栏如图 1-3 所示。CorelDraw 9.0 生成的文档都具有.cdr 的扩展名, 当用户结束文档编辑保存时, 文件名后将自动加上.cdr 的扩展名。



图 1-3 CorelDraw 9.0 的标题栏

1.2.1.2 菜单栏

标题栏的下面就是包含 CorelDraw 9.0 十一个功能选项的菜单栏。用鼠标单击菜单名, 可以打开下拉式菜单, 每个菜单中都包括许多命令选项, 是 CorelDraw 9.0 最为丰富的命令集合, 几乎所有的操作均能通过这些菜单中的选项命令完成。CorelDraw 9.0 的菜单栏如图 1-4 所示。



图 1-4 CorelDraw 9.0 的菜单栏

1.2.1.3 工具栏

包含几个图标、按钮和下拉列表, 提供常用命令和特定的快速访问。启动 CorelDraw 9.0 之后, 显示的是“标准”(Standard)工具栏, 如图 1-5 所示, 它是编辑过程中最常用的工具集。工具栏中的每一个按钮对应一种操作。用户可以定义或设置自己的工具栏, 也可以选择使用系统内置的工具栏。用鼠标右键单击工具栏, 打开快捷菜单, 选择希望显示的一组工具栏, 屏幕将显示所选择的工具栏。

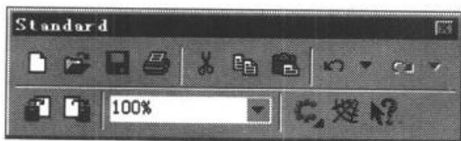


图 1-5 “标准”工具栏

1.2.1.4 工具箱

工具箱 (Toolbox) 是一种特殊工具栏, 如图 1-6 所示。使用这些按钮, 可以进行绘

图、选择、移动、输入文本、填充色彩及改变对象的轮廓等最常用的绘图和编辑功能。用户用鼠标单击选中工具后，该工具按钮将改变显示状态，屏幕上的鼠标形状也会根据选择工具的不同而发生变化。工具箱可以固定地位于 CorelDraw 9.0 工作窗口的左侧，也可以成为可在工作窗口中移动的浮动窗口。

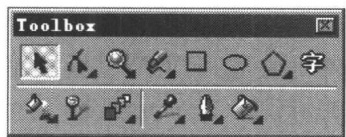


图 1-6 CorelDraw 9.0 的工具箱

1.2.1.5 调色板

默认状态下，调色板（Palette）位于 CorelDraw 9.0 工作窗口的右边，用户可以为对象选择轮廓色和图形内的填充色。在调色板中，为用户提供了显示器适配器所支持的 100 种颜色，如图 1-7 所示。在所绘制的图形对象上使用调色板时，鼠标左键用以选择图形内容填充色，鼠标右键可以选择轮廓色。

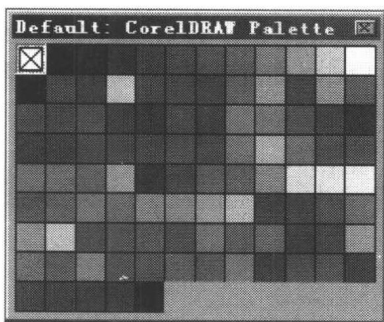


图 1-7 CorelDraw 9.0 的调色板

1.2.1.6 状态栏

状态栏（Status Bar）包含有屏幕正在显示的图形对象内部和外部信息，默认设置是在屏幕底部。状态栏一般只显示鼠标指针所在的坐标，但当编辑图形对象时，状态栏会根据所选择对象的不同而显示出数字、类型、所选对象尺寸以及移动对象时所经过的距离等信息，对于制作精确图形是极有价值的辅助绘图工具。状态栏可以移动到水平标尺之上缩为一行文本，或者完全关闭以提供较大的绘图区域，也可以定制它的显示信息。

1.2.1.7 标尺

标尺（Ruler）位于 CorelDraw 9.0 工作窗口左侧的垂直标尺和上部的水平标尺。当鼠标在工作区域中移动时，垂直和水平标尺会以虚线显示当前鼠标所在的位置。在实际的绘图工作中，使用标尺用户可以迅速准确判断对象的相对尺寸和位置。

1.2.1.8 滚动条

在 CorelDraw 9.0 应用程序中用放大的显示视图浏览对象的局部时,滚动条(Scroll Bar)是一个非常有用的工具。使用水平滚动条可以移动到当前页面可见区域的左边或右边的部分,使用垂直滚动条可以移动到当前可见区域的上面或下面的部分。

1.2.1.9 工作区

工作区(Workaround)位于工作窗口中一个可打印的矩形区域,在该区域中用户可以绘制 CorelDraw 图像或编辑文档。区域的大小用户可以通过“版面”(Layout)主菜单中的“页面设置”(Page Setup)命令来设置。一般情况下,工作区显示的是整个可打印的页面区域,如果用户使用缩放工具就可以任意调整可视页面的大小。

1.2.1.10 页面指示区

页面指示区位于 CorelDraw 9.0 工作窗口的左下角,它可以显示 CorelDraw 文件中包含的多个页面,如图 1-8 所示。页面指示区包括“前进”按钮、“新增”按钮、“目前的页面”按钮、“当前工作页面数”按钮、“后退”按钮等 5 个功能按钮。



图 1-8 CorelDraw 9.0 的页面指示区

1.2.2 工作窗口的属性栏

“属性栏”(Property Bar)是一个上下文相关的命令栏,它随着选择的工具或对象不同而显示不同的按钮和选项。例如,当选择文字后,属性栏中就只含有与文字有关的命令。

在 CorelDraw 9.0 的工作窗口中,属性栏如图 1-9 所示。它是一个具有智能化的工具栏,对于经常绘制复杂图形、图像工作的用户而言,它是一个非常有用的工具。之所以这样说,并不只是因为属性栏中提供了许多对当前用户进行的编辑操作非常有用的工具,还在于随着用户编辑对象的改变,或者说在同一对象上选择区域的改变,属性栏都会作出相应的动态变化,从而提供相应的操作工具,用户无需在主菜单中选择命令,所需的命令大都以图标的形式出现在属性工具栏中。例如,当选择一个矩形时,属性栏显示默认的矩形设置和控件。用户在选择想编辑的对象以后,使用鼠标在属性栏中单击或直接在相应的数值框中输入数据,即可将该命令施加到选择的对象上,从而使我们的工作更加简单快捷。