

# COREL DRAW 8

## 中文版美术设计教程



吴爱华

毛承洁

汤 庸 主编  
刘 江 编著



中国大地出版社

## 前 言

CorelDRAW 是一种强大的图形制作和开发的大型软件, 可以利用它作出许多激动人心的图形设计。1998 年 Corel 公司推出了 CorelDRAW 8 中文版, 该软件在以前版本的基础上, 进行了许多改进, 主要包括:

1. 新增强的输入选项, 可一次打开多个文件;
2. 所有的应用程序都提供了平坦的界面;
3. 对位图图形强大的处理能力;
4. 高级的网页特性全面支持动画 GIF 格式, 提供 JPEG 预览。

当然, 并不是简单的几句话就可以将 CorelDRAW8 概括了, 这毕竟是一个复杂的功能齐全的大型绘图软件, 我们可以利用它创作出令我们自己都激动的作品。

本书详细介绍了 CorelDRAW 8 中文版的概念和操作方法。全书共 11 章, 第一章至第三章, 介绍了 CorelDRAW8 的基本概念和基本操作; 第四章介绍了图形的填充和轮廓线的概念, 第五章介绍了 CorelDRAW 8 中对象的组织和排列; 第六章介绍了 CorelDRAW 8 最富特色的文字处理功能; 第七章和第八章分别介绍了如何用 CorelDRAW 来达到一些特殊效果和对 BMP 位图的处理; 第九章介绍了最新的因特网技术; 第十章介绍了如何将 CorelDRAW8 的设计结果打印出来; 最后, 在第十一章, 我们还提供了几个简单实用的例子, 告诉读者如何去实际地运用该软件, 而不仅仅是对概念的了解。

在概念的讲述中, 本书力求简洁、准确; 在操作的说明中, 力求直观, 以便于读者能尽快掌握。本书的所有操作符号均配有计算机界面的显示说明, 所有操作过程都在计算机上实际操作完成, 因此保证了实践操作的准确性, 同时在每个概念的讲述过程中都配有简单的实例, 以将抽象内容形象化。最后给出了几个简单而实用的例子, 可以帮助读者从理论中找到使用 CorelDRAW 8 的一些方法。书中所有实例均在计算机上实际操作过, 读者可以按步骤操作, 以便于迅速掌握这个强大的图形设计软件。

本书的概念力求简洁, 注重实际的操作, 因此, 对于许多对 CorelDRAW 有兴趣的读者来说, 不失为一本快速掌握 CorelDRAW 的参考书。

由于时间仓促, 书中不足之处, 恳请读者批评指正。

编 者

1998 年 7 月

# 目 录

|                                 |           |
|---------------------------------|-----------|
| <b>第一章 初涉 CorelDRAW 8 .....</b> | <b>1</b>  |
| 1.1 CorelDRAW 8 的功能 .....       | 1         |
| 1.2 系统安装 .....                  | 1         |
| 1.2.1 所需配置要求 .....              | 2         |
| 1.2.2 安装 .....                  | 2         |
| 1.3 进入 CorelDRAW 8 .....        | 4         |
| 1.3.1 启动 CorelDRAW 8 .....      | 4         |
| 1.3.2 工作窗口界面 .....              | 5         |
| 1.3.3 退出 CorelDRAW 8 .....      | 6         |
| 1.4 简单的文件操作 .....               | 6         |
| 1.4.1 新建图形文件 .....              | 6         |
| 1.4.2 打开已有的图形文件 .....           | 7         |
| 1.4.3 调入图形文件 .....              | 7         |
| 1.4.4 选择文件页 .....               | 8         |
| 1.4.5 设置纸张类型 .....              | 8         |
| 1.4.6 关闭窗口和图形文件 .....           | 9         |
| 1.5 简单视图管理 .....                | 10        |
| 1.5.1 使用标尺 .....                | 10        |
| 1.5.2 设置图形比例 .....              | 11        |
| 1.5.3 使用网格和辅助线 .....            | 11        |
| 1.5.4 视图管理 .....                | 14        |
| 1.6 色彩基础知识 .....                | 14        |
| <b>第二章 画线和基本图形 .....</b>        | <b>16</b> |
| 2.1 画基本图形 .....                 | 16        |
| 2.1.1 画矩形或正方形 .....             | 16        |
| 2.1.2 画椭圆或圆 .....               | 17        |
| 2.1.3 画多边形和星形 .....             | 18        |
| 2.1.4 画螺旋线 .....                | 18        |
| 2.1.5 画栅格 .....                 | 19        |
| 2.2 画线条和不规则图形 .....             | 20        |
| 2.2.1 手绘直线或曲线 .....             | 20        |
| 2.2.2 使用“贝塞工具”画线 .....          | 21        |
| 2.2.3 使用自然笔画线 .....             | 22        |
| 2.3 画标注尺寸线和连接线 .....            | 24        |
| 2.3.1 标注尺寸 .....                | 24        |
| 2.3.2 标注角度及注释线 .....            | 25        |
| 2.3.3 更改标注尺寸的特性 .....           | 26        |
| 2.3.4 对象间的连接线 .....             | 26        |

# 目 录

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>第三章 编辑对象</b>       | <b>27</b> |
| 3.1 选择对象              | 27        |
| 3.2 对于线段的应用           | 28        |
| 3.2.1 选择结点和线段         | 28        |
| 3.2.2 移动结点和线段         | 28        |
| 3.2.3 编辑曲线对象          | 28        |
| 3.2.4 改变结点和线段的特性      | 29        |
| 3.2.5 增加、删除、连接结点或断开路径 | 30        |
| 3.3 编辑椭圆和矩形           | 31        |
| 3.3.1 将椭圆变为圆弧或饼状      | 31        |
| 3.3.2 将矩形变为圆角         | 32        |
| 3.3.3 将椭圆和矩形变为曲线对象    | 33        |
| 3.4 编辑多边形和星形          | 33        |
| 3.5 使用分离和橡皮工具         | 33        |
| 3.5.1 使用刀工具           | 34        |
| 3.5.2 使用橡皮工具          | 35        |
| 3.6 变换对象              | 35        |
| 3.6.1 移动对象            | 35        |
| 3.6.2 缩放和延伸对象         | 36        |
| 3.6.3 旋转和变比对象         | 38        |
| 3.6.4 镜像              | 39        |
| 3.7 撤消、恢复及清除变换        | 41        |
| <b>第四章 图形填充与图形轮廓线</b> | <b>42</b> |
| 4.1 使用标准填充            | 42        |
| 4.2 使用特殊填充            | 43        |
| 4.2.1 底纹填充            | 43        |
| 4.2.2 PostScript 底纹填充 | 45        |
| 4.2.3 图样填充            | 46        |
| 4.2.4 渐变填充            | 52        |
| 4.3 复制填充              | 55        |
| 4.4 有关轮廓线             | 56        |
| 4.4.1 给轮廓线上色          | 57        |
| 4.4.2 复制轮廓线           | 57        |
| 4.4.3 自定义轮廓线          | 57        |
| <b>第五章 排列、组织对象</b>    | <b>63</b> |
| 5.1 对象的排列             | 63        |
| 5.1.1 更改对象顺序          | 63        |
| 5.1.2 对齐和分布对象         | 65        |

# 目 录

|                           |           |
|---------------------------|-----------|
| 5.1.3 组合对象.....           | 68        |
| 5.1.4 结合对象.....           | 68        |
| 5.2 接合、相交、修剪.....         | 69        |
| 5.2.1 接合对象.....           | 69        |
| 5.2.2 修剪对象.....           | 70        |
| 5.2.3 相交对象.....           | 71        |
| 5.3 图层管理器.....            | 71        |
| 5.3.1 创建一个图层.....         | 72        |
| 5.3.2 图层的其它操作.....        | 73        |
| 5.4 设置图层特性.....           | 74        |
| 5.4.1 显示或隐藏图层.....        | 74        |
| 5.4.2 锁上和打开图层.....        | 75        |
| 5.4.3 允许打印图层.....         | 75        |
| 5.4.4 设置主控图层.....         | 76        |
| 5.4.5 图层颜色.....           | 76        |
| 5.5 建立对象数据库.....          | 77        |
| 5.5.1 设置对象数据库.....        | 78        |
| 5.5.2 指定及编辑对象数据.....      | 81        |
| 5.5.3 打印对象数据.....         | 83        |
| <b>第六章 编辑文本.....</b>      | <b>84</b> |
| 6.1 输入文本.....             | 84        |
| 6.1.1 输入段落文本.....         | 85        |
| 6.1.2 输入美术文本.....         | 86        |
| 6.1.3 美术文本与段落文本的相互转换..... | 86        |
| 6.1.4 选择文本.....           | 87        |
| 6.2 增加字符.....             | 87        |
| 6.2.1 为文件增加字符.....        | 88        |
| 6.2.2 使用符号做背景图案.....      | 89        |
| 6.3 文本格式化.....            | 90        |
| 6.3.1 改变字符特性.....         | 90        |
| 6.3.2 文本间距.....           | 93        |
| 6.3.3 文本旋转.....           | 95        |
| 6.4 段落文本.....             | 96        |
| 6.4.1 使用分栏文本.....         | 96        |
| 6.4.2 使用首字下沉效果.....       | 97        |
| 6.4.3 文本缩排.....           | 98        |
| 6.4.4 段落文本引导符.....        | 99        |
| 6.5 段落文本框.....            | 100       |
| 6.5.1 将文本框嵌入一个对象中.....    | 101       |

# 目 录

|                          |            |
|--------------------------|------------|
| 6.5.2 连接文本框.....         | 102        |
| 6.5.3 断开文本框连接.....       | 103        |
| 6.6 编辑文本.....            | 104        |
| 6.6.1 查找和替换.....         | 105        |
| 6.6.2 拼写检查功能.....        | 106        |
| 6.6.3 自动修正.....          | 107        |
| 6.6.4 对美术文本应用 3D 效果..... | 108        |
| 6.7 使文本“嵌合”路径.....       | 109        |
| 6.7.1 将文本“嵌入”路径.....     | 109        |
| 6.7.2 改变文本中字符的排列位置.....  | 110        |
| 6.7.3 改变文本垂直位置.....      | 110        |
| 6.7.4 改变文本水平位置.....      | 111        |
| <b>第七章 使用特殊效果.....</b>   | <b>114</b> |
| 7.1 混成.....              | 114        |
| 7.1.1 基本混成.....          | 114        |
| 7.1.2 设置基本混成的参数.....     | 119        |
| 7.1.3 编辑混成.....          | 123        |
| 7.2 轮廓化对象.....           | 123        |
| 7.2.1 向中心轮廓化.....        | 124        |
| 7.2.2 向内轮廓化.....         | 125        |
| 7.2.3 向外轮廓线.....         | 126        |
| 7.2.4 设置色彩.....          | 126        |
| 7.2.5 编辑轮廓化对象.....       | 127        |
| 7.3 交互式变形对象.....         | 128        |
| 7.3.1 推拉对象.....          | 128        |
| 7.3.2 拉锯对象.....          | 129        |
| 7.3.3 盘绕对象.....          | 129        |
| 7.4 封套.....              | 130        |
| 7.4.1 使用封套.....          | 131        |
| 7.4.2 使用已有图形做封套.....     | 132        |
| 7.4.3 使对象嵌合封套.....       | 133        |
| 7.4.4 编辑封套.....          | 134        |
| 7.5 立体化.....             | 135        |
| 7.5.1 创建基本立体化.....       | 135        |
| 7.5.2 创建有切角的立体化.....     | 136        |
| 7.5.3 填充立体化对象.....       | 137        |
| 7.5.4 使用光照.....          | 139        |
| 7.5.5 编辑立体化对象.....       | 140        |
| 7.6 透镜.....              | 141        |

# 目 录

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| 7.6.1 添加透镜.....             | 141        |
| 7.6.2 编辑透镜.....             | 149        |
| 7.7 使用 PowerClip .....      | 150        |
| 7.7.1 创建 PowerClip 对象.....  | 151        |
| 7.7.2 编辑 PowerClip 对象.....  | 152        |
| 7.8 透 视.....                | 153        |
| 7.8.1 添加单点或两点透视.....        | 154        |
| 7.8.2 编辑透视.....             | 155        |
| 7.9 阴 影.....                | 155        |
| 7.9.1 给对象添加一个阴影.....        | 155        |
| 7.9.2 编辑阴影.....             | 156        |
| <b>第八章 BMP 位图的使用 .....</b>  | <b>157</b> |
| 8.1 调入 BMP 位图.....          | 157        |
| 8.1.1 调入 BMP 位图 .....       | 157        |
| 8.1.2 剪切 BMP 图 .....        | 158        |
| 8.1.3 旋转和拉伸 BMP 图 .....     | 159        |
| 8.2 位图的矢量化.....             | 160        |
| 8.2.1 自动跟踪位图.....           | 160        |
| 8.2.2 手动矢量化位图.....          | 162        |
| 8.3 为 BMP 图上色.....          | 162        |
| 8.3.1 上色.....               | 162        |
| 8.3.2 隐藏位图的颜色.....          | 162        |
| 8.4 将矢量图转换为位图.....          | 164        |
| 8.5 给位图特殊效果.....            | 164        |
| 8.5.1 使用二维效果.....           | 165        |
| 8.5.2 使用三维效果.....           | 169        |
| 8.5.3 使用模糊效果.....           | 175        |
| 8.5.4 使用杂点效果.....           | 178        |
| 8.5.5 使用美术效果.....           | 180        |
| 8.5.6 使用颜色变化.....           | 182        |
| <b>第九章 创建用于万维网的文档.....</b>  | <b>185</b> |
| 9.1 创建 HTML 文本.....         | 185        |
| 9.1.1 将段落文本转化为 HTML 文本..... | 186        |
| 9.1.2 格式化 HTML 文本.....      | 186        |
| 9.2 有关 Internet 对象.....     | 187        |
| 9.2.1 预配置 Internet 对象.....  | 187        |
| 9.2.2 创建 Internet 对象 .....  | 190        |
| 9.3 在 Internet 网上发布文件.....  | 191        |

# 目 录

|                                  |            |
|----------------------------------|------------|
| 9.3.1 以 HTML 格式发布 .....          | 191        |
| 9.3.2 以 Corel Barista 格式发布 ..... | 194        |
| 9.3.3 以单一图像格式发布 .....            | 196        |
| <b>第十章 打印及其他 .....</b>           | <b>197</b> |
| 10.1 打印设置 .....                  | 197        |
| 10.1.1 打印设备设置 .....              | 197        |
| 10.1.2 打印多份或多页文件 .....           | 199        |
| 10.1.3 打印所选中的对象或图层 .....         | 199        |
| 10.1.4 打印微调 .....                | 199        |
| 10.1.5 打印超大规模图形 .....            | 201        |
| 10.1.6 使用版面样式 .....              | 202        |
| 10.2 预览、缩放打印文件 .....             | 203        |
| 10.2.1 打印结果预览 .....              | 203        |
| 10.2.2 缩放打印对象 .....              | 205        |
| 10.2.3 将打印图形定位 .....             | 205        |
| <b>第十一章 在实践中提高 .....</b>         | <b>206</b> |
| 11.1 素材库的分类与导入 .....             | 206        |
| 11.1.1 素材库的分类 .....              | 206        |
| 11.1.2 素材库的导入 .....              | 212        |
| 11.2 标牌的制作 .....                 | 213        |
| 11.2.1 建立标尺 .....                | 213        |
| 11.2.2 画图符 .....                 | 215        |
| 11.2.3 添加文字 .....                | 217        |
| 11.3 宣传画的制作 .....                | 218        |
| 11.3.1 画背景 .....                 | 218        |
| 11.3.2 置入蝴蝶图 .....               | 219        |
| 11.3.3 使用放大镜效果 .....             | 220        |
| 11.4 贺卡的制作 .....                 | 221        |
| 11.4.1 普通贺卡的制作 .....             | 221        |
| 11.4.2 形象贺卡的制作 .....             | 228        |

## 第一章 初涉 CorelDRAW 8

内容提要：简述 CorelDRAW 8 的运行环境及功能，熟悉 CorelDRAW 8 的工具用途及菜单使用，简单了解调色板，达到初步认识 CorelDRAW 8。

### 1.1 CorelDRAW 8 的功能

CorelDRAW 是 PC 机上一个十分成功的综合性绘画软件。用 CorelDRAW 你可以画出任何东西：从建筑结构的技术图纸到漫画、广告等计算机图形作品，CorelDRAW 几乎无所不能。

CorelDRAW 8 是基于向量的图形设计软件。它能创造精确的艺术效果，从 Corel 公司推出该软件至今，它已广泛应用于桌面出版、广告设计、图形设计等多方面，并受到计算机图形用户的极大关注。

CorelDRAW 8 在原有的功能上，增加了对位图的处理，使我们创作出来的作品更具艺术性。当我们发现仅有漂亮的图形还不够，需要一些画龙点睛的文字时，CorelDRAW 强大的文字处理效果令人叹为观止。

在本书中，我们将详细说明这些功能，所有 CorelDRAW 功能的介绍都有计算机实例说明，用户最好在阅读本书的同时在计算机上加以实践，以加深对各种操作的理解。同时，我们将通过一些综合性的实例来告诉大家，任何人都可以用 CorelDRAW 来实现自己的想象，使自己的作品令人刮目相看，这并非一定要艺术家才能做到。

### 1.2 系统安装

本节介绍 CorelDRAW 8 的系统安装过程，如果已经安装完毕，可略过本节，直接阅读下节内容。

CorelDRAW 8 配有光盘三张，第一张为系统盘，而第二、三张盘提供了大量的图形文件，有直接从数码相机抓拍的高精度图像，图形文件包括风景、人物、动物、植物、背景图像等各个方面，为广告设计、海报设计及其他图形设计提供了丰富的图例，读者可选

择性装载。一般我们只安装第一张光盘。

### 1.2.1 所需配置要求

#### 1. 软件环境:

要求 Windows 95 或 Windows NT 4.0 以上环境运行。

#### 2. 硬件要求:

使用图形软件对计算机的要求较高, 性能越好则运行速度越快。我们建议:  
最好使用以下配置要求:

CPU: Pentium 90, 最好 Pentium 133 以上档次;

内存: 16MB, 最好 32MB 以上;

硬盘: 200MB, 现在一般在 1GB 以上;

显示器: 14 寸彩色显示器, 大屏幕更好;

其它: 配备 CD-ROM、鼠标;

### 1.2.2 安装

1. 将 CorelDRAW 8 第一张光盘放入 CD-ROM 中, 系统会自动进入安装界面, 也可通过“资源管理器”选择 CD-ROM 后按“SETUP”命令进入安装界面, 如图 1-1 所示:

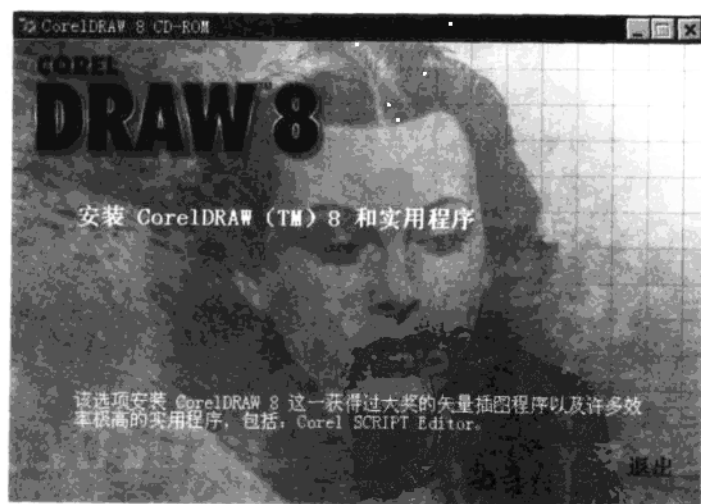


图 1-1

2. 在“安装 CorelDRAW™8 和实用程序”处按鼠标，系统会出现一系列提示，等待屏幕出现界面后，选择“下一步”按钮，此时安装程序会提供一系列协议，选择“接受”后，屏幕如图 1-2 所示：



图 1-2

3. 输入姓名和公司名后，按“下一步>”按钮，对出现的界面均按“下一步”按钮，当屏幕出现图 1-3 时，要求输入安装到硬盘的路径，输入完毕后，单击“下一步”按钮，直到正式开始安装：

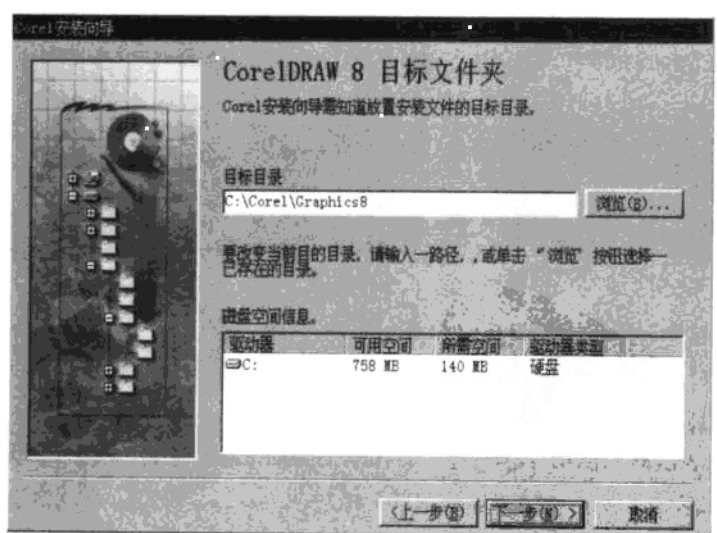


图 1-3

## 1.3 进入 Corel DRAW8

由于 Corel DRAW8 必须在 Windows 95 或 Windows NT 4 以上版本运行,在这两种环境下运行差别并不大,因此在本书以后部分,我们就以 Windows 95 环境下工作为例。

### 1.3.1 启动 Corel DRAW8

1. 在 Windows 95 环境下,直接在屏幕界面中的 CorelDRAW 8 图例处双击鼠标左键,进入系统。
  2. 单击屏幕左下角“开始”按钮,点取“CorelDRAW 8”也可进入系统。
- 以上步骤均可进入操作界面,如图 1-4 所示:



图 1-4

图中单击:

“新图形”: 新建一个图形文件, CorelDRAW 会显示一个新的绘图窗口, 可以使用其工具与功能来创建图形, 并将其保存为文件。

“打开上次编辑的图形”: 打开上一次编辑的图形, 继续绘制上次未完成部分。

“打开图形”: 打开一个已存在的图形文件。

“模板”: 开始图形前选择一个模板, 以模板为基础创建新文件。

“CorelTUTOR”: 教程笔记, 系统提供一些简单操作的说明。

“新增功能? ”: 有关 CorelDRAW 8 新增功能介绍。

### 1.3.2 工作窗口界面

在图 1-4 若选择新建文件后, CorelDRAW 提供的工作窗口如图 1-5 所示。

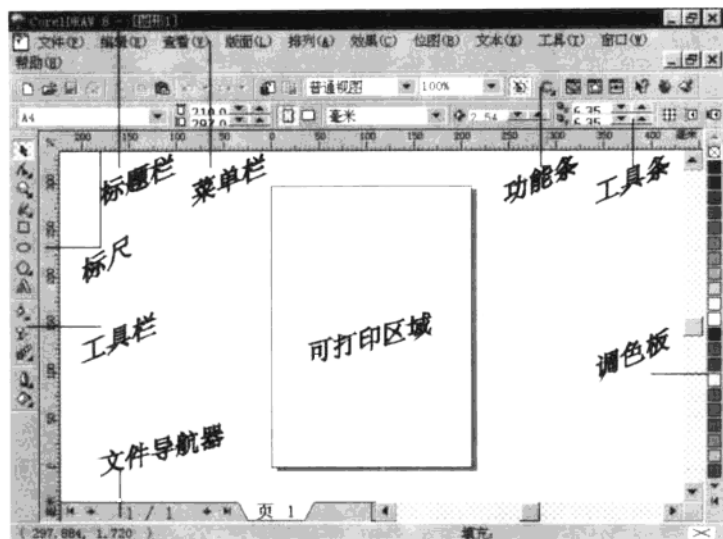


图 1-5

**标题栏:** 位于窗口正上方, 指出目前启用的程序名称及正在绘制的图形文件名。在标题的左边是控制菜单按钮, 右边分别为最小化、最大化和关闭程序窗口按钮。

**菜单栏:** 其中每一个词代表一个菜单。可以通过单击任何一个菜单名, 显示每个菜单所包含的一系列下拉菜单。

**功能条:** 由一系列按钮组成, 单击这些按钮可以相应调用菜单栏中某些常用的命令或功能。

**工具条:** 由一系列数值编辑框和按钮组成, 当调用某个功能时, 可以使用工具条改变原有的设置, 以取得不同效果。

**标尺:** 在 X、Y 方向都有标尺, 可以帮助你确定所绘制图形的位置及尺寸。

**工具栏:** 不同于工具条, 在屏幕的左边, 有许多展开工具, CorelDRAW 中许多效果的实现都通过工具栏中提供的工具。

**文件导航器:** 显示文件当前的页并可以调用任何文件页。

**调色板:** 在屏幕的右边, 可以为图形的填充及轮廓线上色。

**绘图区域:** 整个屏幕的空白区域为绘图区, 中间的矩形区域为打印页面的实际尺寸, 我们在绘图过程中, 可以将一些素材放在打印页面之外的空白之处, 便于经常使用。

我们已经注明窗口各主要部分名称，在以后的介绍中，我们将用到这些名称并逐一学习使用这些功能。

### 1.3.3 退出 Corel DRAW8

我们可以直接单击窗口右上角的  符号，如果图形内容已经存盘，则系统直接退出；反之，系统会弹出一个对话框，如图 1-6 所示。

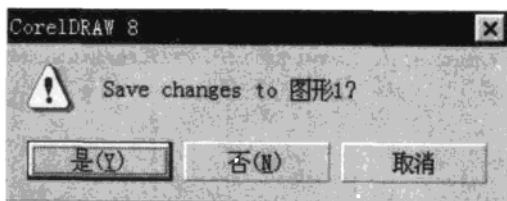


图 1-6

各种选择执行情况如下：

1. 单击“是(Y)”按钮，则系统保存当前图形内容后，关闭；
2. 单击“否(N)”按钮，则系统不保存图形内容，关闭；
3. 单击“取消”按钮，返回到 CorelDRAW 8 主窗口。

## 1.4 简单的文件操作

本节我们将从打开一个图形文件开始，介绍如何使用显示图形的页面。

### 1.4.1 新建图形文件

进入 CorelDRAW 8，系统会自动产生一个名为 Graphic1 的图形文件。如果我们要建立一个新文件，按如下步骤执行：

1. 单击菜单行“文件”按钮；
2. 单击“新建”命令。

新建的文件名自动取名为 Graphic2, Graphic3 等，当图形文件第一次存盘时系统会让用户为这些文件指定图形文件名。另外可通过工具条中的新建按钮  来创建新图形文件。图形文件的默认扩展名为.CDR。

### 1.4.2 打开已有的图形文件

启动 CorelDRAW 8 后, 要打开原来已有的图形文件, 按如下步骤进行:

1. 单击“文件”菜单;
2. 单击“打开...”菜单, 系统显示打开文件对话框, 见图 1-7;



图 1-7

4. 也可直接单击工具条中的打开按钮  打开文件，然后同步步骤 3。

### 1.4.3 调入图形文件

CorelDRAW 8 允许调入许多不同类型的文件,如 CorelDRAW6/7 版本的文件、Windows 下的 BMP 位图文件、AutoCAD 下的 DWG 文件以及 Word 下的 DOC 文件等多达几十种,调入的这些不同类型的文件均可放在 CorelDRAW 8 环境下编辑、修改,这样大大提高了 CorelDRAW8 的通用性及实用性。

具体操作步骤如下:

1. 单击“文件”菜单:

- 单击“导入”菜单，系统显示对话框，见图 1-8；



图 1-8

- 按“文件类型”下拉组合框右的黑色三角符号，选择文件类型并输入文件名；
- 按“导入”按钮，完成选择。

可调入的文件类型，可在“文件类型”下拉框中得到。

#### 1.4.4 选择文件页

这种情况针对某个文件用一页无法完整表示时，若想增加页数或选择需要回到的某页时，可以通过下述操作完成：

- 按“+”号增加页数；
- 按“前三角”和“后三角”分别向前或向后换页；
- 按“前三角终止符”或“后三角终止符”，回到第一页或最后一页。

#### 1.4.5 设置纸张类型

在图 1-5 中，我们看到可打印部分犹如桌面铺了一张白纸，我们可以调节纸张的大小和形状，如何来设置纸张的类型呢。按下述步骤执行，见图 1-9 所示：

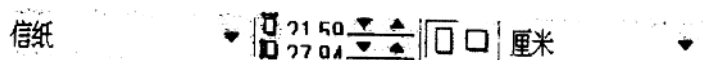


图 1-9

1. 按“信纸”右边的小三角处，出现下拉框，可选择纸张类型，紧接的数字表示所选纸张的尺寸；

2. 按钮“”、“”选择纸张垂直或水平放置；

3. 右边的下拉组合框选择表示尺寸的单位。

#### 1.4.6 关闭窗口和图形文件

对于同一个图形文件，我们可以对其不同部分进行编辑而创建并调用不同窗口，而用本节的命令可以单独关闭某个窗口，也可用单独一条命令来关闭所有打开的窗口。

1. 为同一个图形文件建立多个窗口，操作步骤如下：

- (1) 单击“窗口”菜单；
- (2) 单击“新建窗口”菜单。

2. 关闭窗口，操作步骤如下：

- (1) 单击“窗口”菜单；
- (2) 单击“垂直显示所有窗口”菜单，见图 1-10；

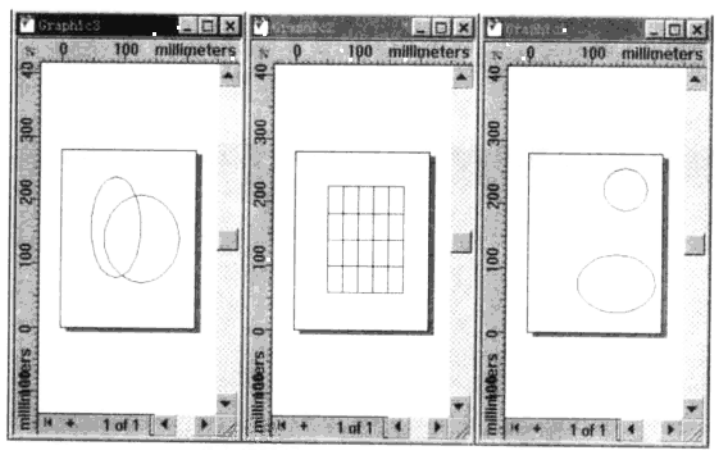


图 1-10

(3) 若只关闭一个窗口，用鼠标单击需要关闭的窗口；

(4) 单击“窗口”菜单，单击“关闭”菜单项，若该窗口的操作尚未存盘，系统会自动提示是否存盘，确认后，该窗口关闭；

(5) 若一次将所有打开窗口全部关闭，单击“窗口”菜单，单击“关闭所有的...”菜单项，系统逐个提示需关闭窗口所作修改是否存盘，逐一确认完毕后，所有窗口关闭。