

图形、图像设计宝典系列丛书



Corel Draw 8.0

设计宝典

清源计算机工作室 编著

独具特色宝典
最新流行软件
经验实例奉献
清华学子精撰
别错过机会哦!



版本 8

版权(C) 1988-1998 Corel Corporation. 版权所有。
注册于: ZHENG WEI 序列 #: DR8XR-G725815535
即将完成...

PANTONE(R) 及其在 Pantone 公司所有商标及 Pantone 公司所有权利。
Six-color Process System Patent Pending - Pantone, Inc. (C) Pantone, Inc., 1993, 1994
Kodak Digital Science 100 API 版权 (C) 1995-1997 Eastman Kodak 公司。

机械工业出版社

Corel Draw 8.0

图形、图像设计宝典系列丛书

Corel Draw 8.0 设计宝典

清源计算机工作室 编著



机械工业出版社

Corel Draw 是专业绘图领域的软件“利器”。它凭借强大的功能、快捷的操作和友好的界面成为计算机绘图中的佼佼者。本书中详细介绍了 Corel Draw 软件“矢量绘图”的概念，强调合理运用“对象”的概念，通过 23 个典型实例，展示了 Corel Draw 8.0 中文版在简单图形绘制、图形颜色填充、复杂图形效果和变形等方面的应用细节，同时，也介绍了“位图”和“三维模型”对象在 Corel Draw 8.0 中的应用。

本书适合对计算机绘图工作有兴趣的初、中级用户阅读，也可以供专业图形设计人员参考。

图书在版编目(CIP)数据

Corel Draw 8.0 开发宝典 / 清源计算机工作室编著.

— 北京: 机械工业出版社, 1999.4

(图形、图像设计宝典系列丛书)

ISBN 7-111-06722-3

I. C… II. 清… III. 图形软件,

Corel Draw 8.0 IV.TP391.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (1999) 第 06817 号

出版人: 马九荣 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑: 边萌 郑文斌 版式设计: 江思敏

封面设计: 姚毅 责任印制: 何全君

三河市宏达印刷厂印刷 • 新华书店北京发行所发行

1999 年 4 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm1/16 • 23.5 印张 • 566 千字

0001-5000 册

定价: 40.00 元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

前 言

近年来,随着计算机的普及,图形、图像和多媒体技术已经走进了千家万户,各种应用软件也随之层出不穷,众多优秀的软件给相关专业人员带来了设计技术的变革,为他们创造性的发挥提供了捷径。

如今用电脑软件进行平面图形设计已经成为广告创作人员、图形制作者必不可少的途径。Photoshop 和 Corel Draw 软件就是其中的佼佼者,它们以强大的功能、简单易学的特性以及软件版本的不断更新,已经在市场占据了领先地位。电脑动画制作人员因为有了 3DS MAX 软件而感觉动画制作不再是难事,3DS MAX 从最初的上市到现在的全面更新,已成为三维动画制作人员不可缺少的重要工具。多媒体技术如今也成为另一个热门话题,不论是专业的电影、电视制作人员还是普通的多媒体爱好者,都想在亲手制作多媒体软件过程中体验乐趣。Authorware 和 Director 就给这些爱好者提供了实现这种愿望的空间。AutoCAD 是一种既能在微机又能在工作站上运行的 CAD 软件,它不仅可以绘制图形,还可以在其基础上进行二次开发,因此是各专业工程技术人员最喜欢使用的 CAD 软件之一。但是,各个专业领域的设计人员总是为没有一本好的参考书而发愁。清源计算机工作室为此热情策划了一套当今最热门的图形、图像软件参考书——《图形、图像设计宝典系列丛书》。

本套丛书精选了目前已经得到广大用户喜爱并认可的最热门的图形、图像及多媒体设计软件,其中包括 Photoshop 5.0、3DS MAX 2.5、Authorware 4.0、Director 6.0、Corel Draw 8.0、AutoCAD R14 等图形图像处理及多媒体软件。

本套丛书是由具有使用相关软件丰富经验的作者编写。在编写过程中,作者结合自己使用这些软件设计或开发图形、图像或多媒体的实践过程进行讲解,内容翔实、全面、具体,包含了许多参考书上尚未介绍过的较高层次的内容。对于初学者或有关专业人员均具有较高的参考价值。

清源计算机工作室

1999 年

编者的话

Corel Draw 5.0 应该是被中国用户所广泛熟知的第一代 Corel Draw, 它也是 Corel Draw 这个产品走向成熟的一个里程碑。此后, Corel Draw 6.0、Corel Draw 7.0 日益成为人们关注的焦点, 成为计算机绘图软件中的佼佼者。这个软件产品在得到这么多专业用户肯定和赞扬的同时, 也赢得了广大非专业用户的关注。这一切都是源于 Corel Draw 提供给用户的强大功能, 以及稳定的性能和可操作性。

《Corel Draw 8.0 设计宝典》是《图形、图像设计宝典系列丛书》之一。在这本书中, 以 Corel Draw 产品的最新版本——Corel Draw 8.0 中文版为基础, 向广大计算机图形制作的用户和爱好者介绍 Corel Draw 的绘图理论及绘图方法。我们希望这本书能够成为 Corel Draw 初级用户迅速提高自己操作能力和绘图能力的指南, 同时也成为中级用户的有益参考书。

本书全部内容分为三篇: “初学者入门”、“Corel Draw 图形设计”和“其它 Corel Draw 应用”。

“初学者入门”一篇中, 着重介绍 Corel Draw 8.0 中文版的软件特点和基本使用技巧。这一篇分为 4 章: “Corel Draw 8.0 起步”、“Corel Draw 8.0 安装和启动”、“Corel Draw 8.0 应用基础”和“Corel Draw 8.0 绘图设置”。

“Corel Draw 图形设计”篇是本书的核心和重点。它包括第 5 章“绘制基本线条和形状”、第 6 章“Corel Draw ‘对象’ 概念及应用”、第 7 章“颜色、轮廓和填充”、第 8 章“奇妙的 CorelDraw 效果”和第 9 章“文本效果”。

在 Corel Draw 这个“矢量绘图”软件中, 为其它格式图形文件的使用也提供了接口功能和过滤器。在第三篇“其它 Corel Draw 应用”中, 就涉及到了如何在 Corel Draw 8.0 中使用这些对象的方法。第 10 章“在 Corel Draw 绘图中使用位图”和第 11 章“三维模型”都是独立成章, 与本书其它章节没有顺序关系, 读者可以自由选读。

本书除了详细介绍 Corel Draw 程序的使用方法外, 还提供了大量绘图实例。这些实例中, 简单的可以帮助用户理解 Corel Draw 的概念和操作, 复杂的可供图形设计人员参考。这些实例也并不是全部进行了详细的剖析和讲解, 其中的一部分只是简单介绍了设计和制作要点, 希望能够借此启发读者自身的灵感与创造力。

本书由张涛与王小芳执笔。当然, 书中不免存在疏漏和错误, 恳请读者提出宝贵意见, 这既是对作者的批评, 也是对我们的鞭策和鼓励。

编者

1999 年

目 录

前言

编者的话

第一篇 初学者入门	1
第1章 Corel Draw 8.0 起步	3
1.1 Corel 系列图形软件	3
1.2 矢量绘图	4
1.3 Corel Draw 8.0 新特性	6
第2章 Corel Draw 8.0 的安装和启动	9
2.1 安装要求	9
2.1.1 PC 机硬件要求	9
2.1.2 PC 机软件要求	10
2.1.3 其它机种和操作系统	11
2.2 安装步骤	12
2.3 启动 Corel Draw 8.0	21
2.4 卸载 Corel Draw 8.0	24
2.5 小结	26
第3章 Corel Draw 8.0 应用基础	27
3.1 菜单栏	27
3.1.1 “文件”菜单	28
3.1.2 “编辑”菜单	28
3.1.3 “查看”菜单	30
3.1.4 “版面”菜单	30
3.1.5 “排列”菜单	30
3.1.6 “效果”菜单	31
3.1.7 “位图”菜单	31
3.1.8 “文本”菜单	32
3.1.9 “工具”菜单	32
3.1.10 “帮助”菜单	33
3.1.12 用户自定义菜单栏	34
3.2 工具栏	35
3.2.1 工具栏“泊接”	35
3.2.2 工具栏内容设置	36
3.2.4 交互式工具箱	37

3.2.5 属性栏	38
3.3 状态栏	38
3.4 调色板	40
3.5 泊坞窗	41
3.6 卷帘窗	43
3.6.1 卷帘窗“群组”	44
3.6.2 卷帘窗外观	45
3.7 集锦簿	46
3.8 使用教程和帮助	47
3.8.1 Corel Draw 8.0 教程	47
3.8.2 帮助文件	48
3.8.3 Corel Draw 8.0 提示	49
3.9 小结	50
第4章 Corel Draw 8.0 绘图设置	51
4.1 新建和保存图形	51
4.1.1 新建图形	51
4.1.2 保存图形	53
4.1.3 新建样式	54
4.2 打开绘图	56
4.3 设置页面	57
4.3.1 页面尺寸	57
4.3.2 其它设置	58
4.3.3 添加页面	59
4.4 设置辅助线	60
4.4.1 辅助线	60
4.4.2 网格和标尺	62
4.5 视图缩放	66
4.6 导入和导出文件	69
4.6.1 基本概念	69
4.6.2 导入文件	71
4.6.3 导出文件	75
4.6.4 过滤器	76
4.7 小 结	79
第二篇 Corel Draw 图形设计	81
第5章 绘制基本线条和形状	83
5.1 绘制直线	83
5.1.1 “手绘”工具	84
5.1.2 “贝赛尔”工具	85
5.1.3 设置手绘工具和贝赛尔工具	86

5.1.4	自然笔工具	87
5.1.5	直线成形	87
5.1.6	连线工具	92
5.2	矩形和正方形	93
5.2.1	绘制矩形和正方形	94
5.2.2	矩形的成形	95
5.2.3	应用实例	98
5.3	绘制多边形和星形	101
5.3.1	绘制多边形	102
5.3.2	绘制星形	103
5.3.3	多边形和星形的成形	104
5.3.4	转换为曲线	106
5.4	绘制曲线	108
5.4.1	“手绘”曲线	108
5.4.2	擦除器	109
5.4.3	贝赛尔曲线工具	110
5.4.4	自然笔工具	111
5.4.5	曲线成形	113
5.5	圆、椭圆和螺旋	118
5.5.1	圆和椭圆	118
5.5.2	螺旋	121
5.5.3	应用实例	124
5.6	绘制表格	126
5.7	小结	127
第6章	Corel Draw“对象”概念及应用	128
6.1	Corel Draw 8.0“对象”概念	128
6.1.1	节点	128
6.1.2	路径	129
6.1.3	对象成形	131
6.2	对象管理器	132
6.2.1	图层管理	133
6.2.2	对象管理	140
6.3	对象的属性	140
6.3.1	属性栏	141
6.3.2	状态栏	142
6.3.3	“对象属性”泊坞窗	143
6.4	基础对象操作	151
6.4.1	选定对象	151
6.4.2	变换对象	155

6.4.3 使用“自由变换”	160
6.4.4 取消对象的变换效果	163
6.5 拆分对象	164
6.6 复制对象	168
6.6.1 “再制”对象	168
6.6.2 “克隆”对象	173
6.7 对象的排序、分布和对齐	175
6.7.1 排序	175
6.7.2 分布和对齐	176
6.8 群组对象	179
6.9 锁定对象	182
6.10 组合对象	184
6.10.1 组合	184
6.10.2 拆分	185
6.10.3 嵌套组合与拆分	186
6.11 对象的焊接、修剪和相交	187
6.11.1 焊接	187
6.11.2 修剪	190
6.11.3 相交	192
6.12 小结	192
第7章 颜色、轮廓和填充	193
7.1 在 Corel Draw 8.0 中设置和使用颜色	193
7.1.1 颜色模型	193
7.1.2 定制颜色	197
7.1.3 “颜色”卷帘窗	206
7.1.4 调色板	207
7.2 轮廓	211
7.2.1 轮廓线属性	211
7.2.2 复制轮廓属性	219
7.3 填充	221
7.3.1 标准填充	221
7.3.2 “渐变式”填充	221
7.3.3 图样填充	227
7.3.4 底纹填充	230
7.3.5 Post Script 填充	232
7.3.6 “无填充”	233
7.4 应用填充	233
7.4.1 使用“对象属性”对话框	234
7.4.2 使用卷帘窗	234

7.4.3 其它	235
7.5 小结	236
第8章 奇妙的 Corel Draw 效果	237
8.1 交互式填充	237
8.1.1 标准填充	237
8.1.2 渐变式填充	238
8.1.3 图样填充	241
8.1.4 底纹填充和 Post Script 底纹填充	243
8.2 轮廓图工具	245
8.3 交互式阴影	250
8.4 交互式调和	258
8.4.1 直线调和	258
8.4.2 编辑“调和”	260
8.4.3 使调和适合路径	267
8.5 交互式变形	269
8.5.1 “推拉”变形	269
8.5.2 “拉链”变形	272
8.5.3 “龙卷风”变形	273
8.5.4 综合应用	274
8.6 交互式立体化	278
8.6.1 创建立体化	278
8.6.2 进一步设置立体化对象	286
8.7 使用 Power Clip	289
8.8 交互式封套	293
8.9 透明与透镜	296
8.9.1 交互式透明	296
8.9.2 “透镜”工具	302
8.10 小结	304
第9章 文本效果	305
9.1 开始使用“文本”	305
9.2 美术字文本	307
9.2.1 编辑“美术字文本”	307
9.2.2 对个别字进行操作	310
9.2.3 曲线文本	313
9.2.4 “美术字文本”对象效果	315
9.2.5 使文本适合路径	317
9.3 段落文本	319
9.4 小结	324
第三篇 其它 Corel Draw 8.0 应用	325

第 10 章 在 Corel Draw 绘图中使用位图	327
10.1 导入和使用位图	327
10.1.1 导入位图	327
10.1.2 位图边框	327
10.1.3 转换为位图	329
10.2 位图的颜色和色调	331
10.2.1 颜色模式转换	331
10.2.2 位图颜色遮罩	335
10.2.3 调整位图色调	336
10.3 位图效果	337
10.3.1 二维效果	337
10.3.2 三维效果	338
10.1.3 模糊效果	338
10.1.4 杂点效果	339
10.1.5 鲜明度效果	339
10.1.6 艺术效果	339
10.1.7 颜色转换	339
10.4 小结	340
第 11 章 三维模型	341
11.1 导入“三维模型”	341
11.2 三维视区	342
11.3 编辑“三维模型”	343
11.3.1 “三维图框”操作	343
11.3.2 “相机”工具	347
11.3.3 从固定角度查看“三维模型”	351
11.4 为“三维模型”设置光源	352
11.5 三维模型的“渲染”	358
11.6 立体化文字	359
11.7 小结	363

第一篇 初学者入门

第1章 Corel Draw 8.0 起步

这一章，开始熟悉 Corel Draw 8.0 的特点。为什么 Corel Draw 8.0 能够成为中国市场上图形软件的首选产品，并成功地占有中国 80% 的 PC 图形设计市场？究竟 Corel Draw 8.0 有什么样的魔力，使得人们对它如此钟爱？Corel Draw 8.0 与大名鼎鼎的 Photo Shop、Free Hand 有什么不同？我们能用 Corel Draw 8.0 做些什么？本章将回答这些问题。

1.1 Corel 系列图形软件

Corel 公司是 Michael Cowpland 博士于 1985 年建立的，现在已成为一家享有盛名的专业软件公司。Corel 公司致力于开发先进的软件技术，涉及包括商业、图形图像、办公系统等领域。Corel 公司是公认的软件工业巨擘，这不仅是因为公司的产品多次获得业界大奖，更是由于 Corel 产品用户的忠诚不变的支持和拥护。

Corel Art Show、Corel Barista、Corel CENTRAL Corel Draw 8.0、Corel GALLERY、Corel eStore、Corel MEGA GALLERY、Corel PHOTO-PAINT、Corel Print House、Corel Print & Photo House、Corel Print House Magic、CorelSCSI、Corel VENTURA、CorelVIDEO 和 Corel WordPerfect 都是 Corel 公司产品的注册商标。其中，最为中国用户熟悉的莫过于 Corel Draw 和 Word Perfect 了。

下面就简单介绍一下 Corel 公司的多媒体图形软件和排版系列的产品。

Corel Draw 矢量绘图软件，广泛地用于企业形象设计、广告设计和印刷设计等领域。在矢量绘图软件市场的三大软件中（Adobe Illustrator、Macromedia Free Hand 和 Corel Draw），Corel Draw 是唯一提供简体中文版的一个。因此，尽管在国际 PC 上 Corel Draw 的市场占有率仅为 80%，但在中国的 PC 机上，Corel Draw 的市场占有率几乎是 100%。

在矢量绘图市场中有几个重要的产品，就 Mac 作业平台来说，Adobe Illustrator 和 Macromedia Free Hand 平分天下，占了几乎所有 Mac 的矢量绘图市场。在 Windows 方面，Corel Draw 则拥有七、八成的市场占有率。Adobe Illustrator 和 Macromedia Free Hand 都是以 Mac 平台起家，在矢量绘图方面都强调其专业性。同时，这两个软件在输出方面的支援比较完整。Adobe Illustrator 更强调它和 Adobe 家族的其它产品如 Adobe PhotoShop、PageMaker 有着绝佳的一致性，让使用者不论在 Adobe 的任何一个应用软件中都能有一致性，使用起来更方便顺手。Macromedia Free Hand 其实是一个功能相当完整的矢量软件，而且有不错的后端输出能力。虽然跟其它的绘图软件也能够紧密地结合，但在操作界面设计上是比较孤立的。因此，在选择软件时，可以依照各人的喜好及习惯的操作方式来慎选。

至于 Windows 作业平台的 Corel Draw，设计方式比较像 Windows 的操作方式，譬如说按鼠标的右键会出现功能选单……，等等，这是在操作其它专业绘图软件不会有的反应。

Corel VENTURA 用于图形发布，无论是通过传统的纸张媒介，或是在 Internet 上发布图片，或是通过便于携带的存储设备（软盘、光盘）上的电子文档，都是一种强有力的工具。

Corel VENTURA 也可用于发布 Java、HTML 等网络文档。性能完善和简单易用是 Corel VENTURA 流行的主要原因。Corel VENTURA 8.0 可以称得上是优秀的版面设计方案专家,它针对各类版面设计提供了强有力的工具和解决方案。超强的排版功能使用户可以轻松快捷地设计出具有高水准的、迷人的版面。

Corel PHOTO-PAINT 是 Corel 公司出品的位图设计和照片处理软件。使用它可以手工或自动对位图和照片方便地进行处理,达到希望的视觉效果。

Corel PHOTO-PAINT 8.0 更是一个内容广泛的照片处理和绘画软件。它有各类图像增强过滤器,来提高扫描得到的图片质量,也可以增加特殊效果过滤器,使图像面貌发生惊人的变化。新版本的 Corel PHOTO-PAINT 8.0 让人耳目一新。在 Corel Draw 中,也包含了一部分位图效果处理功能,但请记住,Corel PHOTO-PAINT 8.0 才是位图和照片处理的专业软件。

1.2 矢量绘图

在前面的介绍中,我们反复强调了 Corel Draw 8.0 是“矢量绘图”软件,那么什么是“矢量绘图”?“矢量绘图”与位图和照片处理有什么不同呢?



所谓的“矢量绘图”是以“矢量”(Vector)为基础,进行图形绘制的绘图方式。在由“矢量”组成的图形中,每个“矢量”都是一个自成一体的实体,它具有如颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。

这里的“矢量”可以是一个点、一条线、一个圆……,与之对应的是位图图像中的“点”(Pixel)。换句话说,在矢量图形中的最小单位可以是点、线、图形,而位图中的最小单位只能是点。

既然每个“矢量”都是一个自成一体的实体,设计者就可以单独对每一个“矢量”进行调整,这种调整可以是改变位置,也可以是更改颜色、改变线段的弯曲程度、或将之设为其它属性。与此同时,整幅图像的清晰度不会因此发生变化。这些特征使基于矢量的程序特别适用于图例和三维建模,因为它们通常要求能创建和操作单个对象。

以直线为例,矢量软件在记录直线时只需要记录起始点和结束点两点的坐标位置而已,如果需要,可以赋给这条直线某种属性,比如颜色。这种属性只需赋予一次,便被应用于整条直线,而不是单独应用于线中的每个点。这种软件的好处第一是文档很小,因为只需要记录各个点的坐标而已,第二就是因为记录的是起始及结束的点坐标,所以我们可以将档案无限放大而不会出现锯齿断状的现象。这就解释了为什么“矢量”绘图的清晰度不会因对图形的修改而降低。

从图 1-1 中 可以看到,在 Corel Draw 8.0 中选中直线对象后,可以通过鼠标右键调出直线属性菜单,查看直线矢量的属性。图中直线周围的黑框是对象选中标记。

进入“对象属性”对话框(图 1-2),可以看到直线矢量的信息存储是基于起始点的。仅仅是一条简单的直线,也可以为它定义“轮廓”、“填充”……这些复杂属性,而这些属性定义后,是一次性应用于整条直线,而不是依次应用于每一个点。这样既能保证整条直线属性一致,不会因缩放、移动等操作使直线上的属性信息缺失,同时又减少了直线信息的存储量,压缩了图形文件的存储空间。

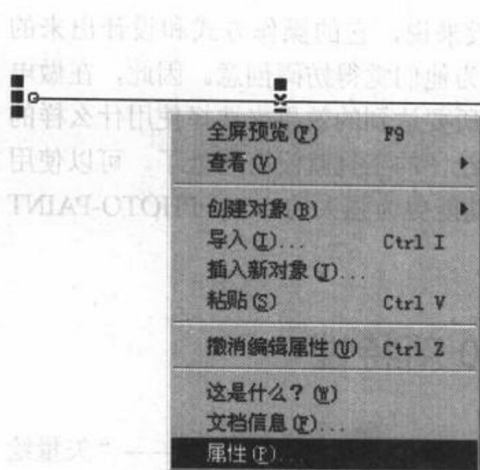


图 1-1 直线矢量

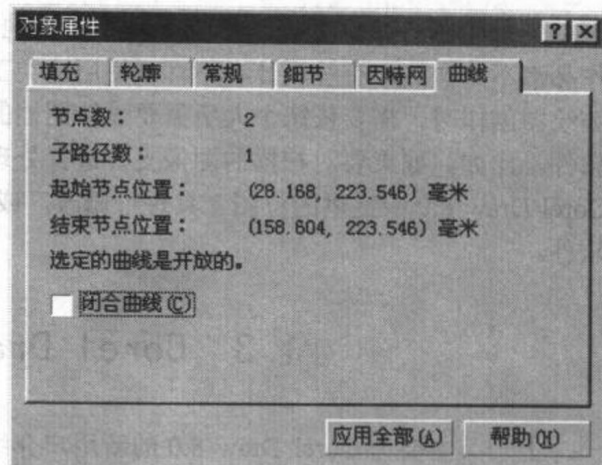


图 1-2 直线属性

!注意 位图图像，亦称为点阵图像或绘制图像，是由称作像素（Pixel）的单个点组成的。这些点可以进行不同的排列和染色以构成图样。当放大位图时，可以看见赖以构成整个图像的无数单个方块。扩大位图尺寸的效果是增多单个像素，从而使线条和形状显得参差不齐。

然而，如果从稍远的位置观看它，位图图像的颜色和形状又显得是连续的。由于每一个像素都是单独染色的，您可以通过以每次一个像素的频率操作选择区域而产生近似相片的逼真效果，诸如加深阴影和加重颜色。

缩小位图的尺寸也会使原图变形，因为此举是通过减少像素来使整个图像变小的。同样，由于位图图像是以排列的像素集合体形式创建的，所以不能单独操作（如移动）局部位图。



通过图 1-3 的对比，可以看出矢量图像与位图图像之间的差别

Corel Draw 8.0

Corel Draw 8.0

图 1-3 位图与矢量图

图 1-3 中，下方显示 的字体是 Corel Draw 8.0 矢量字体，上方显示的字体图样则是使用 Corel Draw 8.0 位图工具，将矢量图转换为位图后的显示效果。可以看到，漂亮、光滑、细致的字体边缘出现了锯齿状断痕。当用高分辨率的打印输出设备输出大幅图片时，这种差别会更为明显。

矢量绘图有其好处，当然也有其不足的地方。一般来说，它的操作方式和设计出来的作品都不太自然，有些设计者不喜欢使用这类工具，因为他们觉得妨碍创意。因此，在做电脑绘图创作时，需要依您个人所需要设计图档的属性和所要达到的效果来选择使用什么样的软件。比如，如果要对扫描的图像文件进行处理，矢量绘图的工具就没有用处了。可以使用 Corel Draw 8.0 中提供的位图工具进行修改，或者选用功能更为强大的 Corel PHOTO-PAINT 软件。

1.3 Corel Draw 8.0 新特性

上一节主要为 Corel Draw 8.0 的新用户介绍了 Corel Draw 8.0 的基础技术——“矢量绘图”的有关知识。在这一节中，将为 Corel Draw 8.0 的新老用户初步展示 Corel Draw 8.0 中文版的新功能、新特性。

1. 界面

进入 Corel Draw 8.0，你会发现其界面变得更加新颖而精致，当用鼠标在屏幕上各处游荡时，会发现，光标从绘图窗口上经过时对按钮、工具和选项实现了热跟踪，仿佛在浏览一个精心设计的动态网站。（图 1-4）

在相应的位置单击鼠标右键，可以查看不同工具或对象的属性，或者可以调出相关功能的帮助文件。

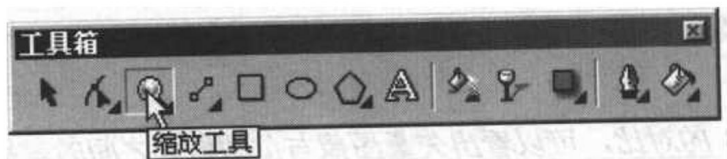


图 1-4 鼠标移动热跟踪

2. 泊坞窗

Corel Draw 8.0 的泊坞窗可以“泊接”放置在绘图窗口的左边或右边。这样可以方便地找到常用的功能而不弄乱绘图页。当有多个泊坞窗打开时，出现在泊坞窗右边的标签允许你方便快捷地翻转和改变泊坞窗，就像翻看一本手册一样方便。在绘图时，如果鼠标够先进，还可以使用 Microsoft IntelliMouse™上的缩放滚动按钮调整绘图或图像上的缩放和平移视图。

从图 1-5 中可以看到，泊坞窗与整个 Corel Draw 8.0 工作界面融为一体，用户通过泊坞窗右侧的标签可以翻看在泊坞窗中打开的各个窗口，实现多而不乱的桌面布置，方便用户整理自己的工作。



泊坞窗也可以像普通窗口一样放置在桌面任一位置，被任意拖动或改变大小。