

全 彩 印 刷



中文版

CorelDRAW 12

完全自学手册



张丕军 杨顺花 莫振安 编著

- ★ 资深平面设计师全力打造
 - ★ 内容全面丰富，对软件进行深入浅出地讲解的同时，还涉及了特效艺术字、工业产品设计、图形设计、广告设计、包装设计等方面的应用
- 丰富的学习素材以及全程同步语音教学



兵器工业出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

全 彩 印 刷



中文版

CorelDRAW 12

完全自学手册



张丕军 杨顺花 莫振安 编著

- ★ 资深平面设计师全力打造
 - ★ 内容全面丰富，对软件进行深入浅出地讲解的同时，还涉及了特效艺术字、工业产品设计、图形设计、广告设计、包装设计等方面的应用
- 丰富的学习素材以及全程同步语音教学



兵器工业出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书结合大量典型的实例,全面而详细地介绍了当前最为流行的图形制作软件 CorelDRAW 12 的常用命令的使用方法与应用。在介绍常用命令与工具的同时,还提供了精彩的范例练习,使读者能在较短时间内掌握 CorelDRAW 12 的操作方法与应用。

全书共分 10 章,介绍 CorelDRAW 12 基础知识,包括工作界面、文件的操作、页面设置、文件的导出与导入、打印、网格、标尺与辅助线、插入条形码、颜色设置,工具箱中所有工具的操作与应用,组织和排列对象、文本的编辑、位图操作与处理等内容及其应用,介绍如何应用 CorelDRAW 12 的功能来设计与创作特效艺术字、工业产品设计、图形设计与综合设计等实例。

本书将理论与实践相结合,从软件基础入手,然后利用实例来讲解如何应用 CorelDRAW 12 进行设计与创作,并且还将部分经典实例进行了多媒体动画演讲。其中大部分内容在培训班上使用过,能学以致用。

本书适合从事图案设计、服装效果图设计、平面广告设计、工业设计、室内外装潢设计、CI 设计、产品包装设计、网页制作、印刷制版等工作的专业人员及电脑爱好者学习与阅读,同时也可作为各级各类培训学校 CorelDRAW 培训教材使用。

本书配套光盘内容为本书部分范例文件和多媒体教学。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 CorelDRAW 12 完全自学手册 / 张丕军,
杨顺花, 莫振安编著. —北京: 兵器工业出版社;
北京希望电子出版社, 2006.5

ISBN 7-80172-602-2

I. 中... II. ①张...②杨...③莫... III. 图形软件,
CorelDRAW 12 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 145393 号

出版发行: 兵器工业出版社 北京希望电子出版社

邮编社址: 100089 北京市海淀区车道沟 10 号

100085 北京市海淀区上地信息产业基地 3 街 9 号

金隅嘉华大厦 C 座 611

电 话: (010) 82702660 (发行) (010) 62541992 (门市)

经 销: 各地新华书店 软件连锁店

印 刷: 北京广益印刷有限公司

版 次: 2006 年 5 月第 1 版第 1 次印刷

封面设计: 刘孝琼

责任编辑: 陈红梅 宋丽华 李东震

责任校对: 韩宜波

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 27.25 (全彩印刷)

印 数: 1-5000

字 数: 633 千字

定 价: 68.00 元 (配 1 张光盘)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

前 言

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，它被极为广泛地应用于广告设计、CI 策划、多媒体制作、包装设计、图案设计等多方面。简单的界面以及强大的功能使得几乎每一位从事平面设计的都要对其进行了解与学习。最新的 CorelDRAW 12 软件，不仅保持了以前版本的超强功能，而且在图形的绘制与编辑功能、语言支持、文件导出等方面又有了较大的改进，进一步巩固了它在图形、图案设计、排版、印刷等领域中的重要地位。

本书针对初学者的实际情况，从软件的基础入手、深入浅出地讲解了 CorelDRAW 12 中的常用功能命令与工具的使用方法、属性设置及其应用；并且在讲解的同时采用典型的实例进行操作，以便读者轻松学习与掌握相关的知识及其应用，以使读者在学习完基础知识后，能够利用 CorelDRAW 12 设计与创作出自己优美的作品。在每一章的后面，给出了本章的小结和习题，以加深读者对所学内容的理解。

全书共分成 10 章，各章的主要内容如下：

- 第 1 章 初识 CorelDRAW 12：介绍了 CorelDRAW 12 的界面以及文件、页面、颜色设置、网格、标尺、辅助线等操作与应用。
- 第 2 章 绘图工具与编辑对象工具应用：介绍了绘图工具与编辑对象工具的使用方法与应用。
- 第 3 章 交互式特殊效果与对象填充：介绍了交互式特殊效果工具、填充工具、轮廓工具、滴管工具、油漆桶工具的使用方法与应用，同时还介绍了如何为图形填充颜色、效果、图样、底纹等。
- 第 4 章 文本编辑：介绍了文字的输入与编辑、美术文本与段落文本的使用方法与应用、查找与替换文本、更改大小写等内容。
- 第 5 章 组织和排列对象：介绍了如何对多个对象进行组织与排列。
- 第 6 章 位图操作与处理：介绍了将矢量图形转换为位图、对位图进行操作与处理。
- 第 7 章 特效艺术字：综合应用 CorelDRAW 12 程序中的功能来制作与设计招牌立体字、荧光立体字、空中立体字、三维立体字、透明字、立体字、描边字和喜庆字。
- 第 8 章 工业产品设计：综合应用 CorelDRAW 12 程序中的功能来制作与设计时尚唇膏、相框、打印机、手提包、小刀、易拉罐和手机。
- 第 9 章 图形设计：综合应用 CorelDRAW 12 程序中的功能来绘制与设计徽章、勋章、卷纸画、图案、荷花和插画。
- 第 10 章 综合设计：综合应用 CorelDRAW 12 程序中的功能来创作与设计邮票、贺卡、联通卡、名酒标签、鞋业广告、摩托车广告、封面、饮料广告、室外效果图、通讯——广告设计、房地产广告设计、包装平面图设计和包装立体效果图设计。

本书以介绍 CorelDRAW 12 软件的功能为主，以实例操作为辅。它是为将要从事平面广告设计、图案设计、服装效果图设计、工业造型设计、室内外装潢设计、CI 设计、产品包装设计、网页设计、印刷排版等专业的工作人员及电脑爱好者而编写的参考书。本书特别适合作为 CorelDRAW 培训教材，也可作为广大家庭用户、中小学教师、大中专院校学生的自学教材与参考书。

本书附送一张光盘，在该光盘中收录了本书部分操作实例要用到的素材、制作结果和彩色效果图。并且还将一些实例操作过程录制下来，配有全程语音讲解，以便于读者学习与理解，以加快学习进度。

本书由军荧电脑工作室的张丕军、杨顺花、莫振安、靖城等负责编著。

本书疏漏之处，欢迎批评指正或与我们进行技术交流。作者的电子信箱为 zhangp8@vip.sina.com。

作 者



第1章 初识CorelDRAW12 1

1.1 基础知识及相关术语约定	2
1.1.1 矢量图形与位图图像	2
1.1.2 颜色模式	3
1.1.3 基本术语与相关约定	3
1.2 CorelDRAW 12 的工作界面	4
1.2.1 启动程序	4
1.2.2 CorelDRAW 12 的界面介绍	6
1.3 文件的操作	10
1.3.1 新建文件	10
1.3.2 打开文件	10
1.3.3 保存文件	11
1.3.4 文件窗口的切换	12
1.3.5 关闭文件	14
1.3.6 退出程序	14
1.4 页面设置	14
1.4.1 页面大小设置	14
1.4.2 页面方向设置	15
1.4.3 页面背景设置	15
1.5 图形对象的导出与导入	16
1.5.1 导入文件	16
1.5.2 导出文件	16
1.6 使用网格、标尺与辅助线	18
1.6.1 标尺	18
1.6.2 辅助线	20
1.6.3 网格	24
1.7 插入条形码	25
1.8 颜色设置	26
1.8.1 利用默认调色板填充对象	26
1.8.2 实例：利用颜色泊坞窗填充对象	29
1.8.3 自定调色板	32
1.9 打印	35
1.9.1 打印设置	35
1.9.2 打印预览	36
1.9.3 打印文件	38
1.10 本章小结	38

1.11 习题	39
---------------	----

第2章 绘图工具与编辑对象

工具应用 41

2.1 手绘工具	42
2.1.1 绘制曲线	42
2.1.2 绘制直线与箭头	43
2.1.3 修改对象属性	44
2.2 贝塞尔工具	44
2.2.1 选择贝塞尔工具	45
2.2.2 实例：绘制一座卡通屋	45
2.3 艺术笔工具	47
2.3.1 预设工具属性设置	47
2.3.2 实例：描绘图形	48
2.3.3 笔刷工具	49
2.3.4 实例：绘制花朵	49
2.3.5 喷罐工具属性设置	50
2.3.6 实例：使用喷罐工具绘制心形	51
2.3.7 书法工具	55
2.3.8 压力工具	55
2.4 钢笔工具	56
2.4.1 钢笔工具选项	56
2.4.2 实例：使用钢笔工具绘制一头牛	56
2.5 折线工具	59
2.6 3点曲线工具	61
2.7 智能绘图工具	61
2.8 矩形工具组	63
2.8.1 矩形工具	63
2.8.2 实例：使用3点矩形工具绘制光驱	63
2.9 椭圆工具组	66
2.9.1 椭圆工具	66
2.9.2 3点椭圆工具	67
2.9.3 实例：绘制卫星	67
2.10 多边形工具	70
2.11 螺纹工具与图纸工具	71
2.11.1 绘制螺纹线	71



2.11.2 绘制网格	72	2.24 自由变换工具	96
2.12 度量工具	72	2.24.1 自由变换工具的属性设置	96
2.12.1 测量对象的宽度	72	2.24.2 自由旋转工具	96
2.12.2 测量对象的角度	73	2.24.3 自由角度镜像工具	97
2.12.3 对相关对象进行标注说明	74	2.24.4 自由调节工具	97
2.13 交互式连线工具	75	2.25 虚拟段删除工具	98
2.14 绘制基本形状	77	2.26 本章小结	99
2.14.1 基本形状工具	78	2.27 习题	100
2.14.2 箭头形状工具	78		
2.14.3 实例: 绘制流程图	79	第3章 交互式特殊效果	
2.14.4 星形工具	80	与对象填充	101
2.15 柱状形状工具	81	3.1 交互式特殊效果工具应用	102
2.16 选择对象	82	3.1.1 交互式调和工具属性设置	102
2.16.1 挑选工具	82	3.1.2 实例: 使用交互式调和工具	
2.16.2 使用挑选工具	83	制作卡片	104
2.17 缩放工具	86	3.1.3 使用交互式轮廓图工具	109
2.17.1 缩放工具的属性设置	86	3.1.4 交互式变形工具的选项	110
2.17.2 使用缩放工具	87	3.1.5 实例: 使用交互式变形工具	
2.18 手形工具	87	制作变形文字	111
2.19 形状工具	88	3.1.6 使用交互式封套工具	112
2.19.1 形状工具的属性设置	88	3.1.7 交互式立体化工具的属性设置	115
2.19.2 移动节点与将直线转换为曲线	89	3.1.8 实例: 制作特效立体字	116
2.19.3 添加节点与删除节点	90	3.1.9 交互式阴影工具属性设置	119
2.19.4 分割曲线与连接节点	90	3.1.10 实例: 使用交互式阴影工具	
2.20 刻刀工具	91	制作特效字	120
2.20.1 刻刀工具的属性设置	91	3.1.11 交互式透明工具属性设置	121
2.20.2 使用刻刀工具	91	3.1.12 使用交互式透明工具	123
2.21 橡皮擦工具	92	3.1.13 实例: 使用图框精确剪裁	
2.21.1 橡皮擦工具属性设置	92	制作相框	124
2.21.2 使用橡皮擦工具	92	3.1.14 实例: 使用添加透视点命令	
2.22 涂抹笔刷	93	制作立方体	127
2.22.1 涂抹笔刷的属性设置	93	3.1.15 复制效果	128
2.22.2 使用涂抹笔刷	93	3.1.16 克隆效果	129
2.23 粗糙笔刷	95	3.2 轮廓工具	130
2.23.1 粗糙笔刷的属性设置	95	3.2.1 使用轮廓画笔对话框设置	
2.23.2 使用粗糙笔刷	95	轮廓属性	130



3.2.2 使用轮廓颜色对话框设置 轮廓颜色	131	4.6 段落文本与美术字文本相互转换	162
3.2.3 无轮廓与细线轮廓	131	4.7 查找与替换文本	163
3.2.4 其他轮廓工具	131	4.8 更改大小写	164
3.3 滴管工具和颜料桶工具	132	4.9 统计文本数字信息	165
3.4 填充工具	134	4.10 使文本适合路径	165
3.4.1 使用填充对话框填充颜色	134	4.10.1 曲线/对象上的文字属性栏	166
3.4.2 使用渐变填充对话框为对象填充 渐变色	134	4.10.2 应用使文本适合路径	166
3.4.3 使用图样填充对话框	136	4.11 图文混排	168
3.4.4 使用底纹填充对话框	136	4.12 实例: 制作宣传单	170
3.4.5 使用PostScript 填充对话框	137	4.13 本章小结	174
3.4.6 使用交互式填充工具为图案 填充效果	138	4.14 习题	174
3.4.7 交互式网状填充工具	140	第5章 组织和编排对象	175
3.5 图案设计	142	5.1 制作副本	176
3.6 本章小结	144	5.1.1 利用剪切、复制和粘贴来 制作副本	176
3.7 习题	144	5.1.2 再制副本	178
第4章 文本编辑	147	5.2 改变排列顺序	179
4.1 美术文字	148	5.3 群组与取消群组	181
4.1.1 文本属性设置	148	5.3.1 群组	181
4.1.2 文字的输入与编辑	149	5.3.2 取消群组	181
4.1.3 将美术字转换为曲线	152	5.4 结合与拆分对象	182
4.1.4 制作特效字	154	5.5 焊接、修剪和相交对象	183
4.2 段落文本	156	5.5.1 焊接对象	183
4.2.1 用文本工具创建段落文本	156	5.5.2 修剪对象	184
4.2.2 将图形转换为文本框编辑文本	157	5.5.3 相交对象	184
4.2.3 固定文本框与可变文本框	157	5.5.4 简化对象	185
4.2.4 使用编辑文本对话框编辑文本	158	5.5.5 前减后	185
4.3 链接文本框与解除文本框链接	158	5.5.6 后减前	186
4.3.1 链接文本框	158	5.6 对齐与分布	186
4.3.2 取消链接文本框	160	5.6.1 对齐	186
4.4 段落文本格式化	160	5.6.2 分布	187
4.4.1 设置文本缩进	160	5.7 使用对象管理器对图形进行 管理	188
4.4.2 添加效果	161	5.7.1 显示图层与页面	188
4.5 显示/隐藏文本框	162		



5.7.2 新建图层并在图层间移动 和复制对象	189	第 8 章 工业产品设计	243
5.8 实例：制作台历	189	实例 1 时尚唇膏	244
5.9 本章小结	196	实例 2 相框	249
5.10 习题	196	实例 3 打印机	255
第 6 章 位图操作与处理	199	实例 4 手提包	263
6.1 位图操作	200	实例 5 小刀	274
6.1.1 将矢量图转换为位图	200	实例 6 制作易拉罐	280
6.1.2 导入位图	201	实例 7 手机	291
6.1.3 裁切位图	201	第 9 章 图形设计	305
6.2 改变位图颜色模式	203	实例 1 徽章设计	306
6.3 对位图进行效果处理	204	实例 2 勋章设计	312
6.3.1 实例：使用三维效果命令 制作彩色立方体	204	实例 3 卷纸画	318
6.3.2 实例：使用艺术笔触命令 制作特殊效果	208	实例 4 图案设计	323
6.3.3 实例：使用模糊命令制作 发光效果	210	实例 5 绘制荷花	327
6.3.4 实例：使用创造性命令制作 陈旧相片	212	实例 6 插画——喜鹊	337
6.3.5 实例：使用扭曲命令制作玻璃球	214	第 10 章 综合设计	349
6.3.6 实例：制作图案效果	217	实例 1 设计邮票	350
6.4 本章小结	219	实例 2 贺卡设计	353
6.5 习题	219	实例 3 设计惠通卡	358
第 7 章 特效艺术字	221	实例 4 名酒标签设计	362
实例 1 招牌立体字——房地产	222	实例 5 鞋业广告设计	366
实例 2 荧光立体字——Adobe	224	实例 6 摩托车广告设计	370
实例 3 空中立体字——大海	226	实例 7 封面设计	374
实例 4 三维立体字——DNA	228	实例 8 饮料广告设计	379
实例 5 透明字——明珠	230	实例 9 室外效果图设计	384
实例 6 描边字——红旗	231	实例 10 通讯广告设计	392
实例 7 纹理字——新创意	233	实例 11 房地产广告设计	399
实例 8 立体字——至尊金秋	236	实例 12 包装平面图设计	408
实例 9 喜庆字——福	237	实例 13 包装立体效果图设计	416
		附录 习题答案	424



第1章 初识CorelDRAW 12

1



CorelDRAW 应用程序是现在应用最为广泛的平面设计软件之一,它是 Corel 公司推出的集图形设计、图形绘制、文字编辑与排版、图形制作及高品质输出于一体的矢量图绘制软件。无论是绘制简单的图形,还是进行复杂的图形设计,CorelDRAW 都会让用户得心应手。另外,本软件的位图命令,还可以对位图图像进行编辑和处理。

本书将主要介绍 CorelDRAW 12 的强大功能与用途。在开始讲解之前,先对一些在该程序中要用到的基础知识、叙述约定及该程序的窗口和文件的操作等功能和知识进行讲解,为后面的学习打下坚实的基础。

1.1 基础知识及相关术语约定

本节讲解的基础知识主要包括矢量图形、位图图像和色彩模式等内容。

矢量图形和位图图像是在平面设计时根据所使用的程序,以及最终存储方式的不同而生成的两种文件类型。在平面设计过程中,区分矢量图形和位图图像所具有的不同性质非常重要。

1.1.1 矢量图形与位图图像

1. 矢量图形

矢量图形又称为向量图形,矢量图形由经过精确定义的直线和曲线组成,这些直线和曲线称为向量。这意味着用户可以移动线条、调整线条长度或者更改线条的颜色,而不会降低图形的品质。

矢量图形与分辨率无关,也就是说,用户可以将它们缩放到任意尺寸,可以按任意分辨率打印,而不会丢失细节或降低清晰度,如图 1-1 所示。因此,矢量图形最适合表现醒目的图形。这种图形(如:标志)在缩放到不同大小时必须保持线条清晰。

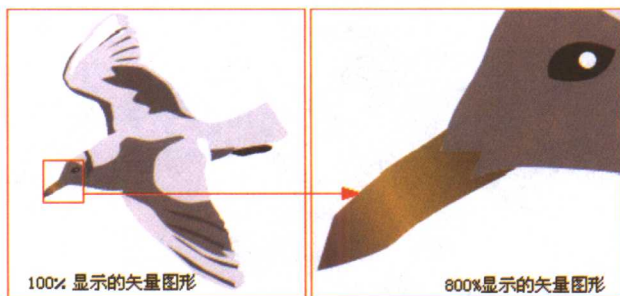


图 1-1 矢量图原图与放大后的效果对比

在平面设计方面,制作矢量图的程序主要有 CorelDRAW、FreeHand、PageMaker 和 Illustrator 等程序。CorelDRAW 程序常用于 PC 机,FreeHand 程序常用于 Mac (苹果)机,PageMaker 和 Illustrator 程序可用于 PC 机,也可用于苹果机。它们都是对图形、文字、标志等对象进行处理的程序,其中的 PageMaker 程序主要用于页面编排工作。

2. 位图图像

位图图像又称为栅格图像,它由网格上的点组成,这些点称为像素。在处理位图图像时,用户所编辑的是像素,而不是对象或形状。位图图像是连续色调图像(如照片或数字绘画)最常用的电子媒介,因为它们可以表现阴影和颜色的细微层次。





在屏幕上缩放位图图像时，它们可能会丢失细节，因为位图图像与分辨率有关，它们包含固定数量的像素，每个像素都分配有特定的位置和颜色值，如图1-2所示。如果在打印位图图像时采用的分辨率过低，位图图像可能会呈锯齿状，因为此时增加了每个像素的大小。



图1-2 位图原图与放大后的效果对比

在平面设计方面，制作位图的程序主要是 Adobe 公司推出的 Photoshop 程序与微软公司的画图程序，其中 Photoshop 程序几乎是目前平面设计中图形图像处理的首选程序。

1.1.2 颜色模式

在 CorelDRAW 中处理的图像的颜色以颜色模式为基础。颜色模式定义图像的颜色特征，并由其组件的颜色来描述。

颜色模式：定义组成图像的颜色数量和类别的系统。黑白、灰度、RGB、CMYK 和调色板颜色就是几种不同的颜色模式。

CMYK：由青色(C)、品红色(M)、黄色(Y)和黑色(K)组成的颜色模式。CMYK 印刷可以产生真实的黑色和范围很广的色调。在 CMYK 颜色模式中，颜色值是以百分数表示的，因此一个值为 100 的墨水，意味着它是以全饱和度应用的。

尽管从屏幕上看不出 CMYK 颜色模式的图像与 RGB 颜色模式的图像之间的差别，但是这两种图像是截然不同的。在图像尺度相同的情况下，RGB 图像的文件大小比 CMYK 图像的小，并且 RGB 颜色空间或色谱还可以显示更多的颜色。因此，凡是用于要求有精确色调逼真度的 Web 或桌面打印机的图像，一般都采用 RGB 模式。在商业印刷机等需要精确打印再现的场合，图像一般采用 CMYK 模式创建。调色板颜色图像在减小文件大小的同时力求保持色调逼真度，因而适合在屏幕上使用。

每次转换图像时都可能会丢失颜色信息。因此，应该先保存编辑好的图像，再将其更改为不同的颜色模式。

CorelDRAW 支持黑白（1 位）、灰度（8 位）、双色调（8 位）、调色板（8 位）、RGB 颜色（24 位）、Lab 颜色（24 位）和 CMYK 颜色（32 位）颜色模式。

1.1.3 基本术语与相关约定

为了方便以后的学习，本节先对一些术语及相关约定进行讲解：





- 对象：通用术语，指在绘图中创建或放置的任何项目。对象包括线条、形状、图形和文本。
- 曲线对象：带节点和控制点的对象，可以处理这些节点和控制点以改变对象的形状。曲线对象可以为任何形状，包括直线或曲线。
- 节点：直线段或曲线段的每个末端处的方块点。拖动直线或曲线上一个或多个节点可以改变直线或曲线的形状。
- 路径：构建对象的基本组件。路径可以是打开的（例如，线条）或者闭合的（例如：矩形、椭圆形、多边形等）。也可以由单个直线段或曲线段或许多连接起来的线段组成。
- 泊坞窗：包含与特定工具或任务相关的可用命令和设置的窗口。
- 单击：快速按动一下鼠标的左键然后松开。
- 右击：快速按动一下鼠标的右键然后松开。
- 双击：连续快速地按两下鼠标的左键。
- 拖动：将光标指向某个对象，按住鼠标左键不放，移动光标到需要的位置然后才松开。
- 指向：移动光标，使鼠标指针指向屏幕的某个对象，如：菜单、按钮等。
- 点选：是指单击某工具并选择它。
- “+”：指在键盘上同时按下加号左、右两边的两个键，如按 Ctrl+A 键表示同时按下键盘中的 **Ctrl** 和 **A** 键，或按键盘中的 **Ctrl** 键不松手，然后按键盘中的 **A** 键，执行完毕后，同时松手，在实际工作过程中后一种方法比较适用。

说明：我们称在键盘上按某个键或两个以上键来执行某个命令的方法为快捷键，如按 Ctrl+Shift+S 键执行【另存为】命令。操作方法相同，即先按住键盘上的辅助键如：（Shift 键、Ctrl 键和 Alt 键）不放，然后再按键盘上的其他键；否则就不能执行相应的命令。

- **【 】**：符号中的内容表示菜单命令或对话框中的选项等。
- “→”：在以后的学习过程中，通常以→来表示执行菜单命令的层次。例如，在菜单栏中先执行【文件】命令，再在【文件】菜单中执行【保存】命令，我们都简称为在菜单中执行【文件】→【保存】命令。

1.2 CorelDRAW 12 的工作界面

在学习与使用 CorelDRAW 程序之前，应先熟悉其工作环境。

在 CorelDRAW 12 中，用户还可以自定义工作界面，其自定义工作界面的方法很简单，只需按下 Alt 键的同时拖动所需的菜单中的项目、命令、工具到属性栏或另外的菜单的相应位置即可。

在 CorelDRAW 12 中，还允许用户修改【选项】对话框中的设置来进一步自定义菜单、工具箱、工具栏及状态栏等界面。

下面先介绍其默认的工作界面。

1.2.1 启动程序



在成功地安装了中文版 CorelDRAW 12 后,在 Windows 98/2000 等操作系统的程序菜单中会自动生成 CorelDRAW 12 的子程序。

在屏幕的左下角单击 **开始** 按钮,弹出【开始】菜单,并在其中单击【程序】→【CorelDRAW Graphics Suite 12】→【CorelDRAW 12】,如图 1-3 所示,这样就可出现如图 1-4 所示的启动画面了。

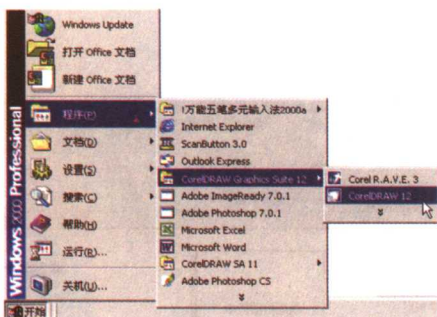


图 1-3 【程序】菜单



图 1-4 启动画面

启动完成后出现如图 1-5 所示的【欢迎访问 CorelDRAW 12】对话框,用户可指向所需的图标指针呈  状时单击,即可进入(或新建)所需的文件中。

下面将对【欢迎访问 CorelDRAW 12】对话框中各图标进行说明:



图 1-5 【欢迎访问 CorelDRAW 12】对话框

- 单击  图标可用当前默认模板创建新的图形文件。
- 如果你是第一次开启或开启过但并未保存过

文件,  图标成灰色,即不可用。如果编辑并保存过文件,  图标下方将显示最近编辑并保存过的文件名,单击所需的文件名,即可打开该文件进行编辑。

- 单击  图标弹出一个【打开绘图】对话框,用户可在其中选择所要打开的文件,再单击【打开】按钮,即可将所选文件打开到 CorelDRAW 程序中。

- 单击  图标,弹出如图 1-6 所示的【根据模板新建】对话框,可在其中选择所需的模板,选择好模板后单击【确定】按钮,即可以从所选定的模板创建一个新文件,这样用户就可根据模板绘制所需的图形了。

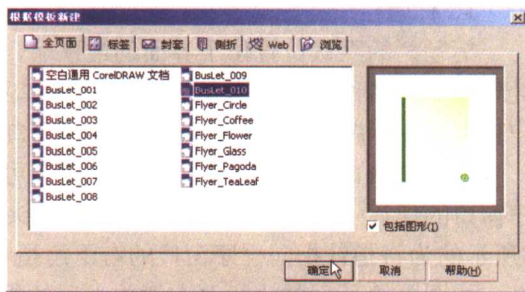


图 1-6 【根据模板新建】对话框





- 单击  图标，可开启 IE 浏览器，并在其中可查看相关内容；也可根据其中的教程来完成许多任务，包括从创建对象到出版您的作品。
- 单击  图标，可开启 IE 浏览器，并在其中了解 CorelDRAW 12 新增的功能，包括优化的性能，交互式工具和其他功能。

1.2.2 CorelDRAW 12 的界面介绍

启动 CorelDRAW 12 后，在【欢迎访问 CorelDRAW 12】对话框中单击【新建】图标，便可用当前默认模板创建一个新的图形文件，它的工作界面如图 1-7 所示。

从 CorelDRAW 12 界面的基本布局中，可以看出 CorelDRAW 12 程序的界面窗口主要分为标题栏、菜单栏、工具栏、属性栏、工具箱、页面控制栏、状态栏、绘图区（包括草稿区和页面打印区域）、调色板、滚动条、标尺栏、窗口控制按钮等几部分。它是绘制图形、编辑、处理图形的操作平台。

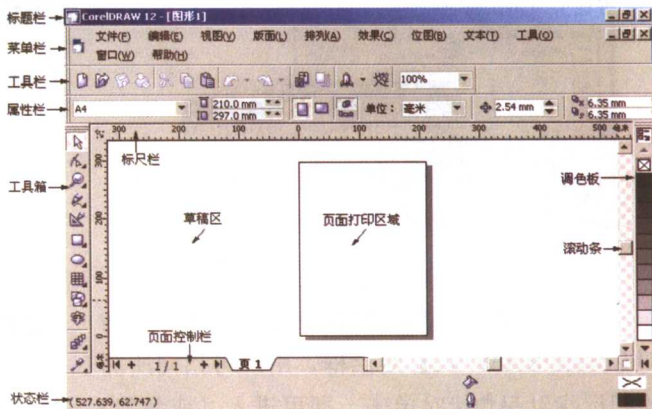


图 1-7 CorelDRAW 12 工作界面

窗口控制按钮由 （最小化）按钮、（最大化）按钮、（关闭）按钮和 （还原）按钮组成。

- 单击  按钮，可使 CorelDRAW 12 窗口处于最小化状态，即存放在 Windows 的任务栏中呈  CorelDRAW 12 - [图形1] 显示。

- 单击  按钮，可使当前窗口最大化以充满整个屏幕，此时的  变为  按钮，再单击  按钮，则可使窗口还原为最大化前的状态。

- 单击  按钮，可以关闭窗口。

下面将详细介绍各部分的主要功能和作用。

1. 标题栏

标题栏的默认位置位于界面的最顶端，主要显示当前程序的名称、版本号以及编辑或处理图形的名称；其右侧有 3 个按钮（窗口控制按钮），主要用来控制界面的大小切换。用户也可以在标题栏中双击，同样可以在窗口的最大化显示和还原显示之间进行切换。

当程序窗口成还原状态显示时，用户可以调整窗口的大小。操作方法为将指针指向程序窗口的任意一边或边角处，指针呈双箭头状时进行拖动，即可调整窗口的大小。如图 1-8 所示的为将指针指向程序窗口的右下角指针呈双箭头状时，按下左键向右下方拖移时的状态，如图 1-9 所示的为松开左键放大后的程序窗口。

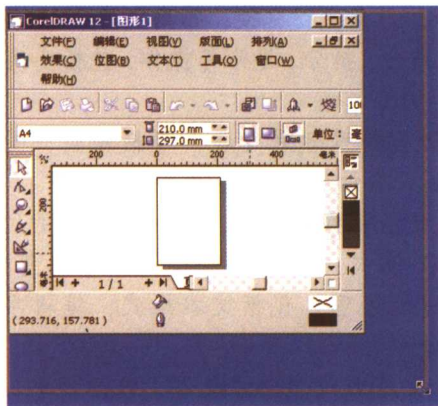


图1-8 调整程序窗口时的状态

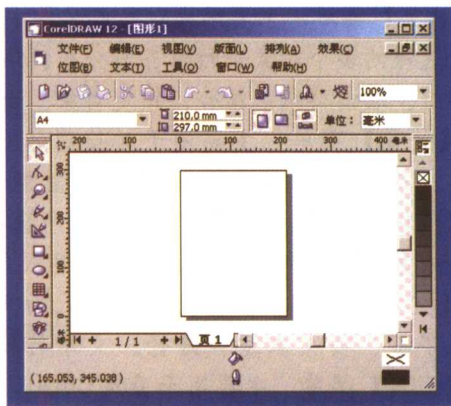


图1-9 放大后的程序窗口

当程序窗口成还原状态显示时，用户也可以拖动窗口到屏幕的任一位置。操作方法为将指针指向蓝色标题栏上按下左键向所需的方向拖移，如图1-10所示，到达所需的位置后松开左键，即可将窗口移至松开左键的位置，如图1-11所示。

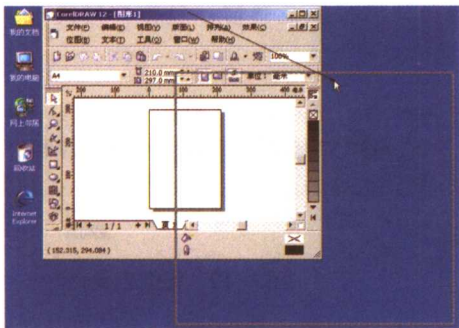


图1-10 拖动窗口时的状态

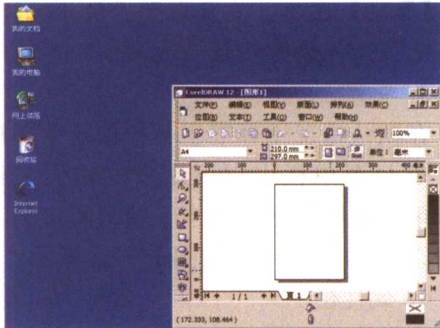


图1-11 移动后的程序窗口

2. 菜单栏

在默认状态下菜单栏位于标题栏的下方，主要包括运用此程序进行工作时使用的编辑、对象排列、效果处理、窗口设置、视图设置和帮助等命令。其中有11个菜单，每个菜单下又有若干个子菜单，有的子菜单下还有子菜单，单击任意子菜单即可执行相应的命令。

子菜单后面有省略号的，表示执行该命令后会弹出一个对话框；子菜单后面为小三角形符号的，表示其后面还有相应的子菜单（命令）。

- **【文件】** 菜单：主要用来对绘制或编辑的图形文件进行管理，包括新建、打开、关闭、打印或保存等命令。
- **【编辑】** 菜单：主要用来对当前的对象进行编辑操作，包括对象的复制、剪切、粘贴、再制、撤销等命令。
- **【视图】** 菜单：主要用来浏览绘制的图形内容以及按照自己设置的方式进行工作，包括全屏预览、创建辅助线、对齐辅助线、对齐网格以及设置辅助线、标尺、网格等命令。
- **【版面】** 菜单：主要用来设置绘图的页面大小、背景、方向和向文件中添加页面等命令。



- 【排列】菜单：主要用来对当前文件中选择的对象进行变换、排列顺序、锁定等操作，对选择的多个对象进行对齐与分布、群组、结合、拆分、造形等操作，包括变换、顺序、群组、取消群组、结合、锁定对象、造形等命令。
- 【效果】菜单：主要用于对绘制的对象进行特殊效果处理，包括调整、变换、调和、轮廓图、封套、立体化、复制效果、添加透视点等命令。
- 【位图】菜单：主要用于将当前所选的矢量图转换为位图，也可对导入的位图进行效果处理，包括转换为位图、编辑位图、模式、艺术笔触、三维效果等命令。
- 【文本】菜单：主要用于对输入的文字进行处理，包括文本格式、编辑字符、插入字符、使文本适合路径、文本转换等命令。
- 【工具】菜单：主要用于设定 CorelDRAW 程序中大部分的命令，包括菜单、工具栏和其他工具的属性设置，颜色和对象的管理设置，图形、文本样式、符号和特殊字符的添加以及脚本的创建和运行等命令的设置。
- 【窗口】菜单：主要用于对打开窗口的管理，包括新建窗口、窗口的排列及各控制对话框的调用等命令。
- 【帮助】菜单：主要用于提供 CorelDRAW 程序的联机在线帮助，包括如何使用 CorelDRAW 程序及新版的新增功能等。

3. 标准工具栏

在默认情况下标准工具栏位于菜单的下方，它是菜单栏中常用命令的快捷工具按钮，单击这些按钮，相当于执行相应的菜单命令，其标准工具栏如图 1-12 所示。

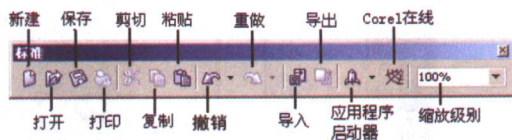


图 1-12 标准工具栏

4. 属性栏

在默认情况下属性栏在标准工具栏的下方，它是一个上下相关联的命令栏，它是根据在工具箱中选择工具或在绘图窗口中选择对象的不同，而显示不同的图标按钮和属性设置选项。如果在绘图过程中不选择任何对象，则可在属性栏中设置页面的纸张大小、方向和绘图单位。

5. 工具箱

在默认情况下工具箱位于程序窗口的最左侧，它是 CorelDRAW 程序中常用工具的集合，包括各种绘图工具、挑选工具、编辑工具、填充工具、文本工具和效果工具等，单击任一工具按钮，将执行相应的工具命令操作。

在工具箱中，有些工具按钮的右下角带有黑色小三角形，表示该工具按钮下还隐藏该系列中的其他工具，如果在该工具上按下左键不放，会弹出一个工具条，然后再移动指针到所要选择的工具上单击，即可选择该工具。工具箱和工具箱中隐藏的工具如图 1-13 所示。

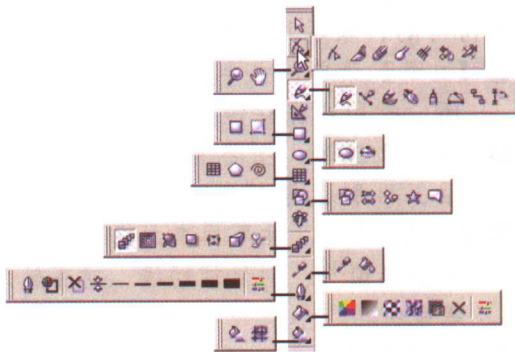


图 1-13 工具箱和工具箱中隐藏的工具