

CorelDRAW 12

中文版

本书特点

- 专业设计师编写，从实际工作需要出发，做到「学习需要的，不学多余的」
- 剔除了单纯的软件介绍，直接进入重点功能的讲解，做到「上手速度快」
- 在动手过程中掌握与应用相关的重要功能，做到「即学即用」
- 典型的应用实例快速验证学习的效果，做到「系统学习后马上综合应用」
- 多媒体教学光盘与图书配合学习，做到「相得益彰，珠联璧合」



附带多媒体教学光盘

学习手册

徐春红 / 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

CorelDRAW

本书特点

- 专业设计师编写，从实际工作需要出发，做到「学习需要的，不学多余的」
- 剔除了单纯的软件介绍，直接进入重点功能的讲解，做到「上手速度快」
- 在动手过程中掌握与应用相关的重要功能，做到「即学即用」
- 典型的应用实例快速验证学习的效果，做到「系统学习后马上综合应用」
- 多媒体教学光盘与图书配合学习，做到「相得益彰，珠联璧合」

● 附带多媒体教学光盘

徐春红 / 编著

学习手册

江苏工业学院图书馆
藏书章

中文版

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 12 中文版学习手册 / 徐春红编著. —北京: 人民邮电出版社, 2006.5

ISBN 7-115-14738-8

I. C... II. ①徐... III. 图形软件, CorelDRAW 12 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 039399 号

内 容 提 要

CorelDRAW 是目前最流行的矢量绘图软件之一, 在创意设计领域应用相当广泛。本书由经验丰富的设计师执笔编写, 紧扣“重点功能”和“典型应用”两个主题。共分为 16 章, 直接、全面地介绍了 CorelDRAW 12 中文版在图形绘制与编辑应用方面的主要功能与应用技巧。

本书先介绍了 CorelDRAW 12 工作环境的设置方法、提升工作效率的相关操作; 接着介绍了 CorelDRAW 12 中文版的重点功能, 包括绘图工具的使用、对象的操作、文字处理、图形编辑、颜色与图案的填充、交互式工具的应用、位图的处理、位图的特殊效果、文件的打印与输出等; 最后介绍了时尚插画绘制、海报设计、包装设计、户外广告设计等典型应用案例。

本书内容简练, 结构清晰, 讲解简洁流畅, 实例丰富精美, 适合 CorelDRAW 12 初中级读者作为学习用书, 也适合平面设计等相关专业作为培训教材。

另外, 为了方便读者学习, 本书附带了多媒体教学光盘, 内容是本书第 12 章至第 16 章典型应用案例的有声视频教学内容, 读者在做这些综合案例时可以一边参考光盘的内容, 一边上机操作。

CorelDRAW 12 中文版学习手册

◆ 编 著 徐春红

责任编辑 郭发明

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

河北三河市海波印务有限公司印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 24.25

字数: 590 千字

2006 年 5 月第 1 版

印数: 1—6 000 册

2006 年 5 月河北第 1 次印刷

ISBN 7-115-14738-8/TP · 5383

定价: 39.80 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

前 言

学习你所需，掌握你所用，发挥你所长

CorelDRAW 12 是目前最流行的矢量绘图软件之一，其功能强大，使用方便，也是一款集图形设计、印刷排版、文字编辑处理和高品质图形输出于一体的优秀矢量图形软件。这款软件在 VI 设计、矢量插画设计、广告设计、海报设计、包装设计、宣传页设计、户外广告设计、专业绘图、工业造型设计、文字效果创意、网页设计等方面表现非常突出，倍受广大设计师的青睐。

CorelDRAW 12 软件有很多工具和命令，只有熟练掌握这些工具和命令的使用方法才能使您在设计和绘画时如虎添翼。为了让读者更快、更有效地掌握 CorelDRAW 12 的主要工具和命令的使用方法，本书没有讲解软件包含的所有工具和命令的使用，而是把“重点功能”和“典型应用”作为学习目标，围绕这两个目标展开讲解，争取让每一位学习本书的读者做到“学习到自己需要的内容，掌握到能应用于工作的技能，达到发挥长处的目的”。

本书具有如下特点：

1. 专业设计师编写，从实际工作需要出发，做到“学习需要的，不学多余的”；
2. 剔除了单纯的软件介绍，直接进入重点功能的讲解，做到“上手速度快”；
3. 在动手过程中掌握与应用相关的重要功能，做到“即学即用”；
4. 典型的应用实例快速验证学习的效果，做到“系统学习后马上综合应用”；
5. 多媒体教学光盘与图书配合，做到“相得益彰、珠联璧合”。

通过本书，能学习到以下内容：

- | | |
|---------------------------|--------------------|
| ● 熟练设置 CorelDRAW 12 的工作环境 | ● 辅助工具、视图、面板的使用与控制 |
| ● 熟练掌握绘图工具 | ● 对象的操作 |
| ● 文字的处理 | ● 图形的编辑 |
| ● 颜色与图案的填充 | ● 交互式工具的应用 |
| ● 位图的处理 | ● 位图的特殊效果 |
| ● 文件的打印与输出 | ● 时尚插画绘制 |
| ● 海报设计 | ● 包装设计与户外广告设计 |

本书由徐春红执笔编写，本书由徐春红执笔编写，部分设计实例由在广告公司任职的专业设计师创作并提供编写协助，在此表示感谢，同时感谢尹小港、孟凡玉、梁勇、江云等人的支持与帮助。由于时间仓促，书中难免有疏漏之处。如果读者在本书学习的过程中遇到问题，可与本书责任编辑（guofaming@ptpress.com.cn）联系交流。

编 者
2006 年 5 月



关于随书光盘

光盘的使用方法

1. 运行环境

硬件环境：建议 CPU 主频 800MHz、内存 256M、光驱 48 X 及以上多媒体电脑。

支持 1024×768 分辨率的 24 位彩色显示器。

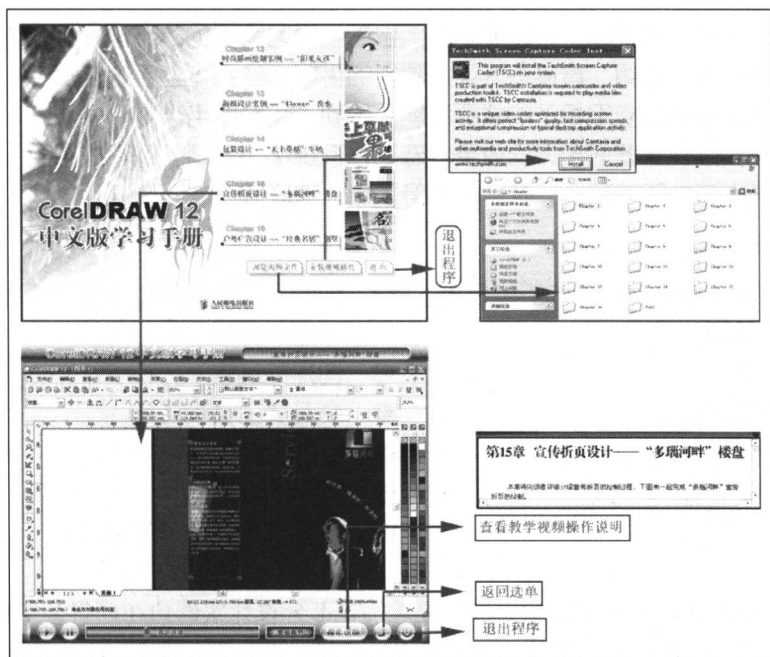
软件环境：Windows95/98/NT/Me/2000/XP。

安装有播放视频影片的播放程序（如 Windows Media Player）。

2. 使用方法

步骤 1 确认电脑显示器的显示分辨率设置为 1024×768 像素后，将光盘插入到光驱中，光盘中的多媒体程序将自动运行。

步骤 2 在多媒体程序界面中按下“安装视频插件”按钮，在弹出窗口中按下“Install”按钮，安装好播放视频录像所必需的解码插件。按下“浏览实例文件”按钮，可以打开光盘中存放实例的文件目录；按下实例章名称对应的按钮，可以打开该实例教学视频的播放窗口。

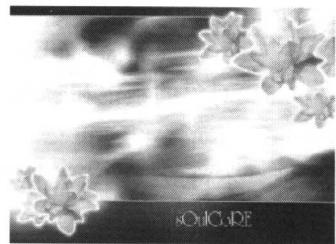
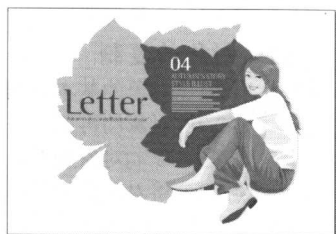
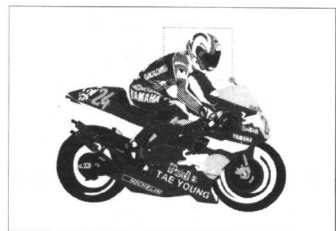


◆ 建议将光盘内容拷贝到电脑中本地硬盘上再运行，以便顺畅地读取实例文件和播放教学录像。

◆ 光盘中“Fonts”文件夹中，存放了本书所有实例在编辑过程中用到的字体文件，请先安装到系统中（方法是将 Font 文件夹中的内容直接拷贝到 C:\Windows\Fonts 目录下）。

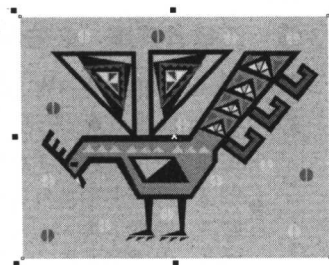
目 录

第 1 章 熟练设置工作环境	1
1.1 启动 CorelDRAW 12	1
1.2 设置工作页面	2
1.2.1 插入页面	2
1.2.2 重命名页面	2
1.2.3 设置页面大小	3
1.2.4 设置页面背景	4
1.2.5 删除页面	5
1.2.6 调整页面顺序	5
1.3 修改预置属性	6
1.3.1 设置还原操作步骤的次数	6
1.3.2 设置自动备份文档	6
1.3.3 设置软件运行的内存	7
1.4 本章小结	7
第 2 章 提升工作效率	8
——辅助工具、视图、面板的使用与控制	8
2.1 辅助绘图工具的应用	8
2.1.1 标尺	8
2.1.2 辅助线	10
2.1.3 网格	15
2.2 视图的显示设置	16
2.2.1 页面显示模式	16
2.2.2 视图的缩放	17
2.2.3 视图的平移	18
2.2.4 使用快捷键控制视图	19
2.2.5 页面显示的不同方式	19
2.3 泊坞窗面板的控制	21
2.3.1 对象管理器	21
2.3.2 属性管理器	23
2.3.3 符号管理器	24
2.4 本章小结	26
第 3 章 工欲善其事，必先利其器——掌握绘图工具	27
3.1 认识 CorelDRAW 12 的工具箱	27
3.2 绘制基本几何图形	28
3.2.1 矩形工具与 3 点矩形工具	28
3.2.2 椭圆形工具与 3 点椭圆形工具	30
3.2.3 图纸工具	31
3.2.4 多边形工具	32
3.2.5 螺旋形工具	35





3.2.6 基本形状工具组	37
3.3 曲线的绘制	39
3.3.1 手绘工具	39
3.3.2 贝塞尔工具	40
3.3.3 艺术笔工具	41
3.3.4 钢笔工具	46
3.3.5 多点线工具	47
3.3.6 三点曲线工具	48
3.3.7 交互式连线工具	48
3.3.8 度量工具	50
3.4 控制绘图曲线	52
3.4.1 将几何图形转换为曲线	52
3.4.2 编辑曲线	53
3.4.3 橡皮擦工具	56
3.4.4 涂抹笔刷工具	57
3.4.5 粗糙笔刷工具	57
3.4.6 删除虚设线工具	58
3.5 实例：标志图形的绘制	59
3.6 本章小结	64
第4章 学会控制——对象的操作	65
4.1 对象的选择	65
4.1.1 选择单个对象	65
4.1.2 选择多个对象	66
4.1.3 按一定顺序选择对象	67
4.1.4 选择重叠对象	67
4.1.5 全选对象	67
4.2 对象的复制	68
4.2.1 对象的基本复制	69
4.2.2 对象的再制	69
4.2.3 复制对象属性	69
4.2.4 将对象置于图形内部	70
4.3 对象的组合	72
4.3.1 对象的群组和解组	72
4.3.2 对象的结合与拆分	73
4.4 对象的排列、对齐与分布	74
4.4.1 对象的顺序排列	74
4.4.2 对象的对齐	75
4.4.3 对象的分布	77
4.5 对象的锁定和解锁	79
4.6 本章小结	79
第5章 不可或缺的设计元素——文字	80
5.1 文本的基本输入	80
5.1.1 输入美术文本	80

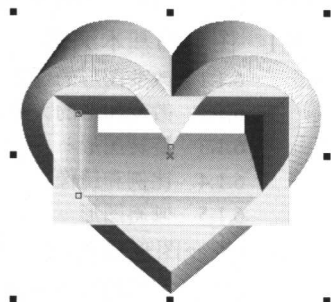
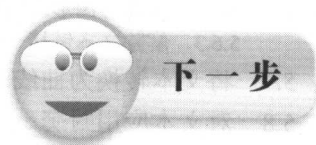
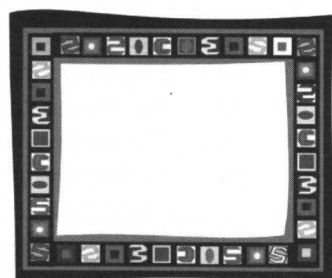
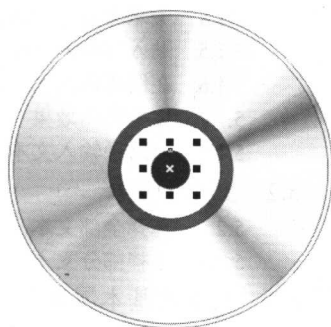


5.1.2	将横排文本转换为竖排文本	81
5.1.3	输入段落文本	82
5.1.4	美术文本与段落文本间的转换	82
5.1.5	贴入与导入外部文本	83
5.1.6	在图形内输入文本	84
5.1.7	文本绕图效果	84
5.1.8	沿路径输入文本	85
5.2	文本的选择	88
5.2.1	选择全部文本	88
5.2.2	选择部分文本	88
5.3	文本的基本属性	89
5.3.1	设置字体、字号及颜色	89
5.3.2	设置文本格式	89
5.3.3	文本的位移与旋转	91
5.4	段落文本的编排	92
5.4.1	文本栏的设置	92
5.4.2	文本的句首字符设置	93
5.4.3	文本的项目符号设置	94
5.4.4	添加制表位	95
5.4.5	文本的段落缩进	95
5.5	文本间距的调整	96
5.5.1	使用形状工具调整文本间距	96
5.5.2	精确调整文本间距	98
5.6	文本的链接	99
5.6.1	多个对象之间的链接	99
5.6.2	文本与图形之间的链接	100
5.6.3	解除文本链接	101
5.7	将文本转换为曲线	102
5.8	对文本应用封套	104
5.9	实例：酒吧标志设计	106
5.10	本章小结	110
第6章	随心所欲——图形的编辑	111
6.1	图形的基本编辑	111
6.1.1	改变图形的位置	111
6.1.2	改变图形的大小	112
6.1.3	旋转图形	113
6.1.4	比例和镜像	114
6.1.5	倾斜图形	115
6.2	改变图形的形状	117
6.2.1	图形的焊接与相交	118
6.2.2	修剪和简化对象	120
6.2.3	图形的前减后和后减前	121
6.3	实例：企业标志设计	122

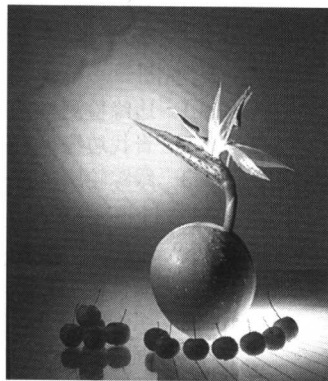
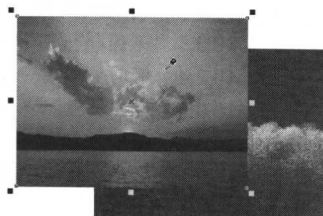
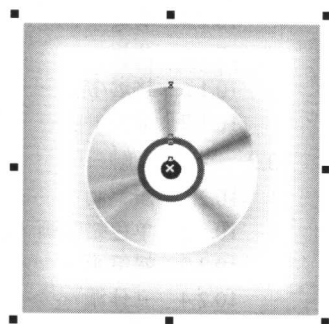




6.4 本章小结	124
第7章 五彩缤纷——颜色与图案的填充	125
7.1 为对象填充颜色	125
7.1.1 色彩模式的了解	125
7.1.2 颜色填充	128
7.1.3 渐变填充	132
7.2 为对象填充图案	137
7.2.1 图案填充	137
7.2.2 纹理填充	142
7.2.3 PostScript 底纹填充	144
7.3 交互式填充	145
7.4 交互式网格填充	149
7.5 实例：绘制光盘及其背景	150
7.6 本章小结	155
第8章 设计效果更上一层楼——交互式工具的应用	156
8.1 交互式调和效果的应用	156
8.1.1 创建调和效果	156
8.1.2 修改调和效果的属性	157
8.1.3 使用调和泊坞窗修改调和效果	160
8.1.4 分离调和对象	162
8.1.5 清除调和效果	162
8.2 交互式轮廓图的应用	163
8.2.1 创建交互式轮廓图效果	163
8.2.2 设置轮廓图颜色	164
8.2.3 分离与清除轮廓图	166
8.3 交互式变形效果的应用	167
8.3.1 对图形应用变形效果	167
8.3.2 清除变形效果	170
8.4 交互式阴影效果的应用	170
8.4.1 创建交互式阴影效果	170
8.4.2 编辑阴影	171
8.4.3 分离和清除阴影效果	173
8.5 封套效果的应用	174
8.5.1 创建交互式封套效果	174
8.5.2 编辑封套效果	174
8.6 交互式立体化效果的应用	175
8.6.1 创建交互式立体化效果	176
8.6.2 设置立体化效果的属性栏	176
8.7 交互式透明效果的应用	181
8.7.1 创建透明效果	181
8.7.2 编辑透明效果	181
8.8 实例：水晶式按钮的制作	188



8.9 本章小结	191
第9章 有益的补充——位图	192
9.1 位图的导入	192
9.1.1 导入时裁剪位图	192
9.1.2 重新取样位图	193
9.2 位图的编辑	194
9.2.1 矢量图像向位图的转换	194
9.2.2 改变位图的大小	195
9.2.3 位图的旋转与倾斜	195
9.2.4 裁剪位图的形状	196
9.2.5 跟踪位图	196
9.2.6 位图的颜色遮罩	197
9.3 位图的色彩模式	198
9.3.1 黑白模式	198
9.3.2 灰度模式	199
9.3.3 双色模式	199
9.3.4 调色板	201
9.3.5 RGB 模式	203
9.3.6 Lab 模式	203
9.3.7 CMYK 模式	203
9.4 位图的色彩调节	203
9.4.1 高反差	204
9.4.2 局部平衡	205
9.4.3 取样/目标平衡	206
9.4.4 调和曲线	207
9.4.5 自动平衡	208
9.4.6 亮度/对比度/强度	208
9.4.7 颜色平衡	209
9.4.8 伽玛值	210
9.4.9 色度/饱和度/光度	210
9.4.10 所选颜色	211
9.4.11 替换颜色	211
9.4.12 取消饱和	212
9.4.13 通道混合器	213
9.5 位图的变换	214
9.5.1 逐行	214
9.5.2 反显	215
9.5.3 极色化	215
9.6 位图的校正	216
9.7 本章小结	216
第10章 更多的灵感——位图的特殊效果	217
10.1 三维效果	217
10.1.1 三维旋转	217
10.1.2 柱面	218

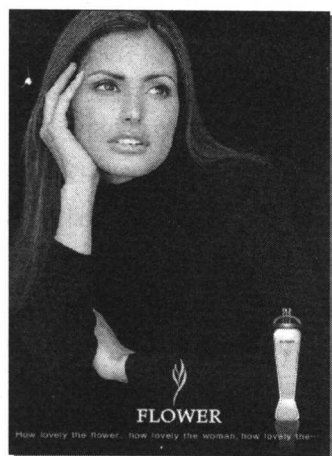
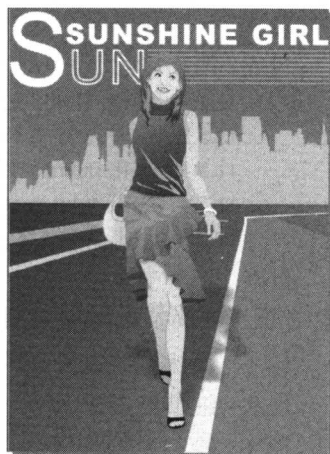




10.1.3	浮雕	219
10.1.4	卷页	220
10.1.5	透视	221
10.1.6	挤远/挤近	221
10.1.7	球面	222
10.2	艺术笔触	223
10.2.1	炭笔画	223
10.2.2	单色蜡笔画	224
10.2.3	蜡笔画	225
10.2.4	立体派	225
10.2.5	印象派	226
10.2.6	油画	227
10.2.7	彩色蜡笔画	227
10.2.8	钢笔画	228
10.2.9	点彩派	228
10.2.10	木版画	229
10.2.11	素描	229
10.2.12	水彩画	230
10.2.13	水印画	230
10.2.14	波纹纸画	231
10.3	模糊	232
10.3.1	定向平滑	232
10.3.2	高斯式模糊	232
10.3.3	锯齿状模糊	233
10.3.4	低频通行	234
10.3.5	动态模糊	234
10.3.6	放射式模糊	235
10.3.7	平滑、柔和与缩放	236
10.4	相机	236
10.5	颜色变换	237
10.5.1	位平面	237
10.5.2	半色调	238
10.5.3	梦幻色调	238
10.5.4	曝光	239
10.6	轮廓图	240
10.6.1	边缘检测	240
10.6.2	查找边缘	241
10.6.3	跟踪轮廓	241
10.7	创造性	242
10.7.1	工艺	242
10.7.2	晶体化	243
10.7.3	织物	243
10.7.4	框架	244
10.7.5	玻璃块	244
10.7.6	儿童游戏	245

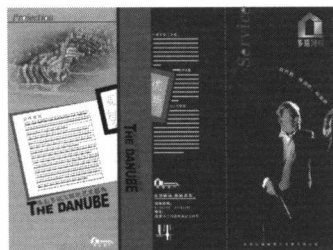


10.7.7	马赛克	245
10.7.8	质点	246
10.7.9	散开	247
10.7.10	茶色玻璃和彩色玻璃	247
10.7.11	虚光和旋涡	248
10.7.12	天气	249
10.8	扭曲	249
10.8.1	块状	250
10.8.2	置换	250
10.8.3	偏移	251
10.8.4	像素	251
10.8.5	龟纹	252
10.8.6	旋涡	253
10.8.7	平铺	253
10.8.8	湿笔画	254
10.8.9	涡流	254
10.8.10	风吹效果	255
10.9	杂点	255
10.9.1	添加杂点	256
10.9.2	最大值	256
10.9.3	中值	257
10.9.4	最小值	257
10.9.5	去除龟纹	258
10.9.6	去除杂点	259
10.10	鲜明化	259
10.10.1	适应非鲜明化	259
10.10.2	定向柔化	260
10.10.3	高频通行	261
10.10.4	鲜明化	261
10.10.5	非鲜明化遮罩	262
10.11	外挂式过滤器——Digimarc	262
10.11.1	检测水印	262
10.11.2	嵌入水印	263
10.12	本章小结	264
第 11 章	不再纸上谈兵——文件的打印与输出	265
11.1	导出文件	265
11.2	发送文件	266
11.3	打印设置	266
11.3.1	“常规”设置	266
11.3.2	“版面”设置	267
11.3.3	“分色”设置	267
11.3.4	“预按”设置	268
11.3.5	PostScript 设置	269
11.3.6	“其它”设置	269





11.3.7 “无问题”设置	270
11.4 打印预览	270
11.5 网络输出	271
11.5.1 创建 HTML 文本	271
11.5.2 在 HTML 文本中插入 Internet 对象	272
11.5.3 优化 Internet 对象	272
11.5.4 输出为 Internet 格式	273
11.5.5 网页图像优化	274
11.6 本章小结	274
第 12 章 时尚插画绘制案例——“阳光女孩”	275
12.1 按比例绘制女孩的整体外部轮廓	276
12.2 细节的刻画	279
12.3 绘制人物背景	293
第 13 章 海报设计案例——“Flower”香水	296
13.1 香水瓶盖的刻画	297
13.2 香水瓶体的绘制	301
13.3 香水背景的绘制	306
第 14 章 包装设计案例——“天上草原”牛奶	309
14.1 包装盒正面背景的绘制	309
14.2 正面主题内容的刻画	313
14.3 包装盒立体效果的绘制	322
14.4 整体画面背景的绘制	328
第 15 章 宣传折页设计案例——“多瑙河畔”楼盘	333
15.1 A 面内容的绘制	334
15.2 B 面内容的绘制	337
15.3 C 面内容的绘制	341
15.4 D 面内容的绘制	344
15.5 E 面内容的绘制	345
15.6 F 面内容的绘制	348
第 16 章 户外广告设计案例——“经典名居”别墅	350
16.1 室外背景的绘制	351
16.2 室内画面的绘制	357
16.3 文字部分和其他内容的编排	366
附录	370
图像处理——Corel PHOTO-PAINT 12	370
图像捕获工具——Corel CAPTURE 12	372
位图跟踪能手——Corel TRACE 12	374



熟练设置工作环境

1.1 启动 CorelDRAW 12

CorelDRAW 作为计算机图形图像处理领域最流行的矢量绘图软件和最好的平面设计平台之一，一直倍受平面图形设计工作者的喜爱。

CorelDRAW Graphics Suite 12.0 (CorelDRAW 12 套装软件包，简称 CorelDRAW 12) 是一套功能强大的软件包，共提供给用户 3 个强大的图像应用程序，包括页面排版和矢量绘图程序——CorelDRAW 12、数字图像处理程序——Corel PHOTO-PAINT 12、动画创建程序——Corel R.A.V.E.3，还包括 Corel CAPTURE 12 和 CorelTRACE 12。正确地完成 CorelDRAW 12 的安装后，执行“开始→所有程序→CorelDRAW Graphics Suite 12”命令，即可找到并启动这些程序，如图 1-1 所示。

要启动 CorelDRAW 12，可选择“CorelDRAW 12”命令来完成。启动 CorelDRAW 12 后，屏幕上会出现一个初始化的欢迎窗口。程序初始化完成后，即可进入 CorelDRAW 12 的欢迎界面，如图 1-2 所示。

选择“新图形”按钮，即可进入到 CorelDRAW 12 的工作界面并自动创建一个新的默认页面。默认页面为 A4 纸张大小的纵向页面，如图 1-3 所示。

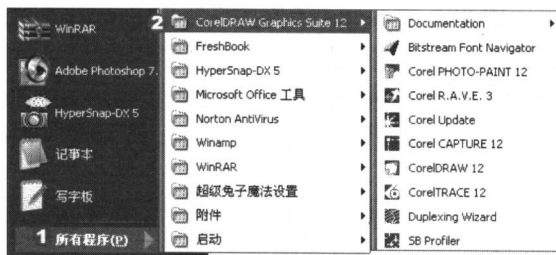


图 1-1 CorelDRAW 12 的软件包

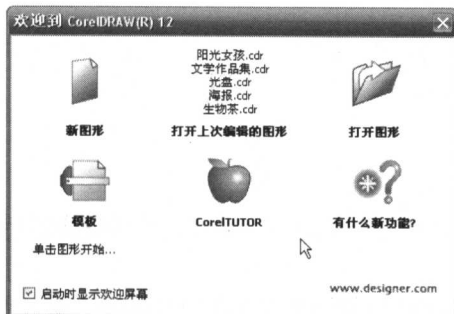


图 1-2 CorelDRAW 12 的欢迎窗口

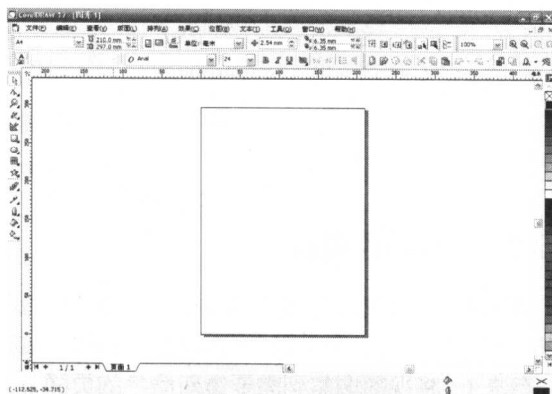


图 1-3 CorelDRAW 12 的工作界面

为了快速熟悉工作平台，下面详细介绍如何设置页面、修改预置属性。



1.2 设置工作页面

CorelDRAW 支持在一个文件中创建多个页面，在不同的页面中可以进行不同的图形绘制与处理，还可以在同一个图形文件中创建不同幅面尺寸的页面，以方便编辑系统、连贯、复杂的多页面图形项目。这也是 CorelDRAW 可以应用于大型出版物排版工作中的突出特点，例如可以利用该功能来进行多页手册的设计，甚至进行图书的排版。

1.2.1 插入页面

插入页面是指在目前页面的基础上生成一个或多个新的页面，可以使用以下 3 种操作方法来完成。

方法 1：执行菜单“版面→插入页”命令，在打开的“插入页面”对话框中，可以对需要插入的页面数量、插入位置、版面方向以及页面大小等进行设置。设置好后，按下“确定”按钮即可，如图 1-4 所示。

方法 2：在页面左下方的标签栏上，单击页面信息前面的 + 按钮，即可在目前页之前插入一个新页面；同样，单击后面的 + 按钮（如果看不见这个 + 按钮，可以单击 ▶ 按钮显现出来），即可在目前页之后插入一个新页面，如图 1-5 所示。使用此方法插入的页面，具有和目前页面相同的页面设置属性。

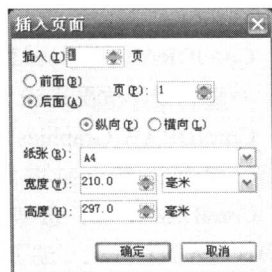


图 1-4 “插入页面”对话框



图 1-5 在目前页之后插入页面

方法 3：在标签栏的页面名称上单击鼠标右键，在弹出的命令选单中选择“在后面插入页”或“在前面插入页”命令，同样可生成新的页面，如图 1-6 所示。



图 1-6 “插入页面”命令

1.2.2 重命名页面

页面重命名是指对所选页面进行新的命名，以方便在绘图工作中快速、准确地找到需要进行编辑修改的页面。可以使用以下两种操作方法来完成。

方法 1：将视图调整到需要重新命名的页面上，执行菜单“版面→重命名页面”命令，弹出“重命名页面”对话框，在“页名”下的矩形框中，输入需要设置的新名称后，按下“确定”按钮即可，如图 1-7 所示。

方法 2：将鼠标放置到标签栏中需要重命名的页面上，如图 1-8 所示。单击鼠标右键，在弹出的命令单中选择“重命名页面”命令，如图 1-9 所示，也可以弹出“重命名页面”对话框。设置好后按下“确定”按钮即可，如图 1-10 所示。

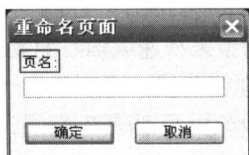


图 1-7 “重命名页面”对话框

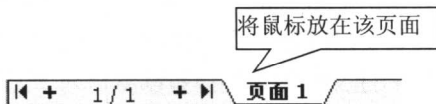


图 1-8 页面标签栏

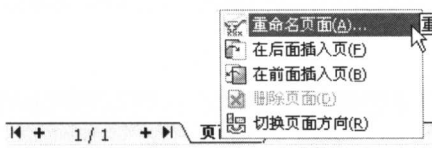


图 1-9 弹出的命令单

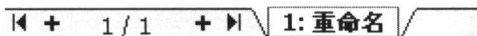


图 1-10 重命名后的页面名称显示

1.2.3 设置页面大小

方法 1：双击页面右边和下面的阴影，即可开启如图 1-11 所示的“选项”对话框，对目前页面的方向、尺寸大小、分辨率、出血范围等属性进行选择或修改；设置好后按下“确定”按钮，即可对目前文件中的所有页面进行调整更新。

方法 2：执行“版面→页面设置”命令，或执行“工具→选项”命令并展开“文档\页面大小”选项，同样可以完成对页面大小的设置。

方法 3：在保持“选取工具”无任何选取对象的情况下，在默认的属性栏中也可修改页面大小设置，如图 1-12 所示。

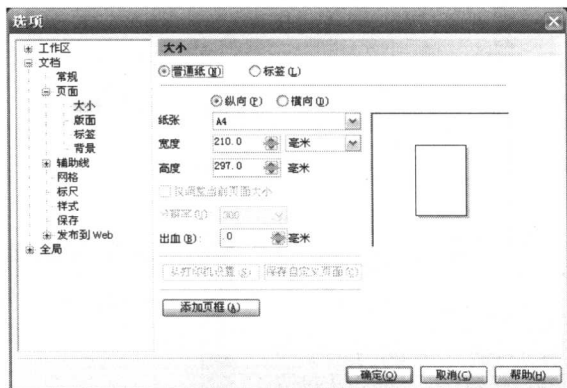


图 1-11 “选项”对话框



图 1-12 属性栏中的页面设置

◆ 单击默认的“A4”纸张类型的矩形框或下拉按钮，可在系统提供的页面类型/大小中选择适合的页面大小。

◆ 在“纸张宽度”和“纸张高度”后的数值框中输入数值，可以自定义页面的大小。

◆ 单击“纵向”按钮后，页面方向为纵向；单击“横向”按钮后，页面方向为横向。

◆ 单击“单位”后的矩形框或下拉按钮，可从下拉列表中选择数值单位。



1.2.4 设置页面背景

页面背景是指显示在页面中的背景颜色或图像。在 CorelDRAW 12 中，页面背景可以设置为纯色，也可以是位图图像，并且在添加页面背景后，不会影响图形绘制的操作。在同一个文件中，需要在相同背景上进行多个页面的文件编辑时，就可通过设置页面背景来快速编辑好需要的背景内容。

通常，新建文档的页面背景都默认为“无背景”，要改变页面的背景，可以执行“版面→页面背景”或“工具→选项”命令，并在“选项”对话框中展开“文档\页面\背景”选项，对文件的页面背景进行设置，如图 1-13 所示。

◆ 无背景：在图形文件的页面背景上没有任何内容。

◆ 纯色：选择“纯色”后，可以在后面的下拉列表中选择一种颜色来作为页面的背景色，如图 1-14 所示。



图 1-13 “背景”选项面板

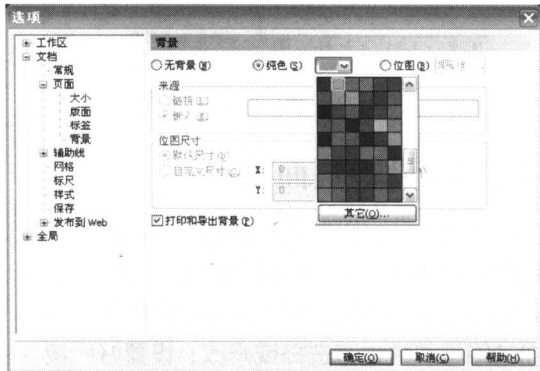


图 1-14 设置纯色页面背景

◆ 位图：选择“位图”后，单击后面的“浏览”按钮，可从打开的“导入”对话框中选择一张图片来作为页面的背景图。还可以对位图的尺寸，以及是以“链接”还是以“嵌入”的方式导入为背景进行设置。图 1-15 所示即是设置位图背景后的页面效果。

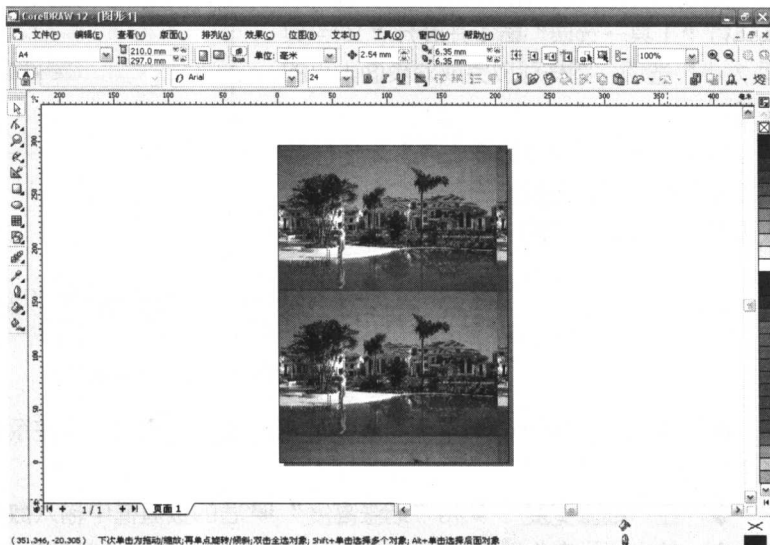


图 1-15 自定义后的页面背景