

全国计算机职业技能培训规划教材

新 编 中 文

CorelDRAW 12

短期培训教程

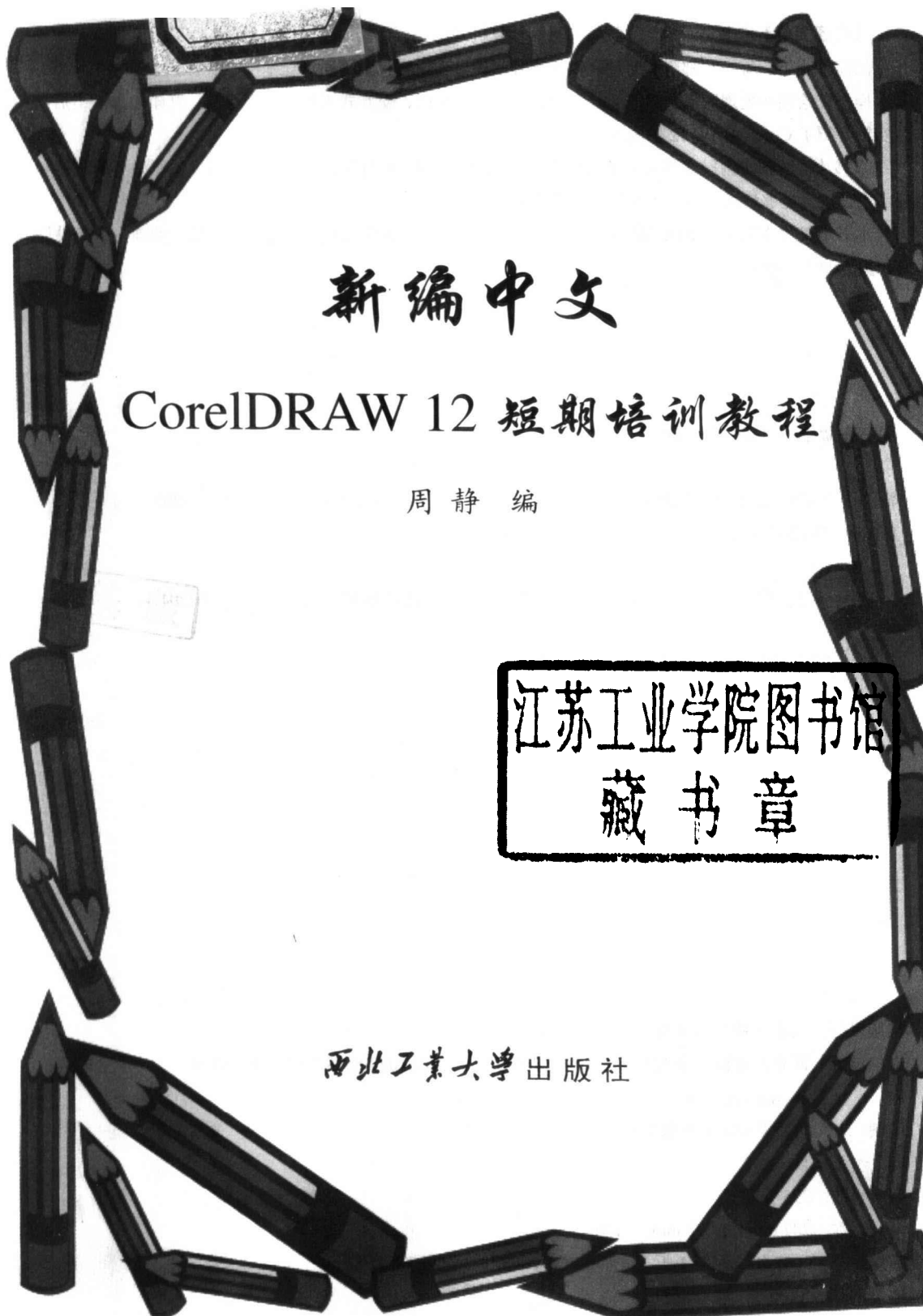
周 静 编



- 由国内一流培训专家精心编著
- 倡导学习电脑的新概念
- 全力打造国内经典教材畅销品牌
- 计算机职业技能培训的首选教材



西北工业大学出版社



新编中文

CorelDRAW 12 短期培训教程

周 静 编

江苏工业学院图书馆
藏书章

西北工业大学出版社

【内容提要】本书是专为计算机短训班和计算机基础教育而编写的教材，强调内容上的全面深入和操作上的简单明了，每一章都附有习题，以巩固各知识点。内容包括平面设计基础、CorelDRAW 12 基础、基本操作、绘制和处理图形、对象的基本操作、文本的编辑、交互式工具、处理位图、打印输出，最后结合实例介绍了 CorelDRAW 12 的强大功能。

本书从讲解到实例操作都采用了通俗的语言，操作步骤叙述详细，并结合难易程度做了必要的注解和提示，使读者能够快速入门，迅速达到熟练水平。

本书不仅可作为 CorelDRAW 培训教材，供平面设计爱好者学习使用，也可供计算机动画、广告设计等相关专业人士参考。

图书在版编目（CIP）数据

新编中文 CorelDRAW 12 短期培训教程/周静编. —西安：西北工业大学出版社，2005.1
ISBN 7-5612-1827-3

I. 新… II. 周… III. 图形软件，CorelDRAW 12—技术培训—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2004）第 140582 号

出版发行：西北工业大学出版社

通信地址：西安市友谊西路 127 号 邮编：710072 电话：029-88493844 88491757

网 址：www.nwpu.com

印刷者：陕西天元印务有限公司

印 张：11

字 数：295 千字

开 本：787 mm×1 092 mm 1/16

版 次：2005 年 3 月第 1 版

2005 年 3 月第 1 次印刷

定 价：13.00 元



计算机图形设计软件 CorelDRAW 一推出便深受广大平面设计人员以及计算机图形设计爱好者的青睐。CorelDRAW 12 以前的版本虽然在图形处理、图案设计方面始终占有一定的优势,但在工具的使用及图形的制作和动感网络支持方面却还不够完善。CorelDRAW 12 是 Corel 公司在 2004 年 2 月推出的矢量图形绘制软件,它的功能较以前版本更加强大,在图形的绘制和编辑功能方面又有了新的改进。

CorelDRAW 将特效与图文混排、效果制作与桌面出版等功能有机地融合在一起,可广泛应用于平面设计、刻绘组版等众多领域。小到名片、贺卡制作,大到建筑、人物、交通工具的平面与立体效果图绘制,CorelDRAW 均能够胜任,甚至可以做出逼真的三维立体效果图。

本书紧密结合 CorelDRAW 12 的新功能进行讲述,由浅入深、循序渐进地介绍了 CorelDRAW 12 的使用方法与技巧。每一章均安排有习题及上机实例,旨在使读者巩固所学的知识,在实践中逐步提高图像的设计与制作水平。

本书结构清晰、图文并茂,并提供了大量实例。其实用性、可操作性、指导性都很强,读者可参照实例的操作步骤自行设计精美的图像。

本书可作为初学者的教材,也可作为高校相关专业师生教学、自学的参考用书,同时对于中、高级图像设计者也具有借鉴参考价值。

编者



目 录

第一章 平面设计基础	1
第一节 平面设计软件简介	1
一、图像处理软件	1
二、图形设计软件	1
第二节 颜色模式	2
一、位图模式	2
二、灰度模式	2
三、RGB 模式	2
四、CMYK 模式	3
五、HSB 模式	3
六、Lab 模式	3
七、双色调模式	3
八、索引色模式	3
第三节 数字图像文件的格式	4
一、JPEG 格式	4
二、GIF 格式	4
三、BMP 格式	4
四、PCX 格式	4
五、TGA 格式	5
第四节 广告学常识	5
习题一	6
第二章 CorelDRAW 12 基础	7
第一节 CorelDRAW 12 界面介绍	7
一、进入 CorelDRAW 12 软件系统	7
二、操作界面介绍	9
第二节 安装 CorelDRAW 12 的系统配置	11
第三节 文件的基本操作	12
一、新建文件	12
二、打开文件	12
三、导入文件	13
四、存储文件	14

第四节 页面的基本设置	15
一、页面标尺和屏幕解析度的设置	15
二、页面大小和背景的设置	16
习题二	18
第三章 绘制和处理图形	19
第一节 直线和曲线的绘制	19
一、“手绘工具”绘制直线和曲线	19
二、“贝塞尔工具”的使用	20
三、“艺术笔工具”的使用	20
四、使用“智能绘图工具”绘制图形	24
第二节 绘制几何图形	25
一、绘制矩形	25
二、绘制椭圆	26
三、绘制多边形和星形	26
四、绘制螺纹	28
五、绘制与拆分网格	29
六、基本图形工具	30
第三节 对象的基本编辑	32
一、对象的选取	32
二、对象的变换处理	33
三、对象的切割与擦除	37
第四节 曲线的控制和调整	38
一、节点的选择与移动	38
二、节点的添加和删除	39
三、节点的断开和连接	40
四、设置节点属性	41
习题三	41
第四章 对象的基本操作	44
第一节 图形基本操作	44
一、对齐和分布	44
二、焊接、修剪和相交	46
三、锁定与解锁	48
四、群组、取消群组、结合和拆分	49
五、属性的复制	50
六、转换曲线	50

第二节 图形的排序和对象管理器的使用	51
一、图形的排序	51
二、对象管理器	53
习题四	55
第五章 文本的编辑	57
第一节 文本的添加	57
一、美术文本	57
二、添加段落文本	57
三、链接文本框	58
四、美术文本与段落文本之间的相互转换	59
第二节 文本属性设置	59
一、属性栏设置	59
二、编辑文本	60
第三节 段落文本对象的处理	62
第四节 对文本使用特殊效果	66
一、使文本适合路径	66
二、为文字添加封套	68
三、在文本中插入符号	68
四、将图像嵌入段落文本中	69
五、为美术文本添加调和效果	70
六、文本与图形对象的嵌合与拆分	71
第五节 设定样式	71
习题五	72
第六章 交互式工具	73
第一节 交互式调和工具	73
一、3 种基本调和	73
二、利用泊坞窗创建调和	75
第二节 交互式轮廓图工具	76
第三节 交互式变形工具	78
一、推拉变形	78
二、拉链变形	80
三、扭曲变形	82
第四节 交互式阴影工具	83
第五节 交互式封套工具	84
一、应用封套	85

二、“封套”泊坞窗的使用	87
三、从绘图中创建对象	88
四、节点的增加和删除	89
第六节 交互式立体化工具	89
一、立体化效果	89
二、“立体化”泊坞窗	92
三、立体化旋转	92
第七节 交互式透明工具	93
第八节 交互式填充工具	95
习题六	96
 第七章 处理位图	 98
第一节 导入与裁剪位图	98
一、位图的导入	98
二、位图的裁剪	99
三、将位图链接到绘图	100
第二节 编辑位图的颜色	100
一、使用位图颜色遮罩	100
二、使用位图色彩模式	102
第三节 位图的转换	108
第四节 位图的矢量化操作	109
第五节 位图的编辑与滤镜的使用	110
一、三维效果	110
二、模糊效果	116
三、其他效果	118
第六节 添加或删除外挂式过滤器	121
一、添加外挂式过滤器	121
二、删除外挂式过滤器	122
习题七	122
 第八章 打印输出	 124
第一节 打印预览	124
第二节 打印输出	126
一、版面布局设置	127
二、打印大幅文件	129
三、分色打印	130
四、设置印刷标记	130

习题八	132
第九章 实例精讲	133
实例 1 制作玻璃门	133
实例 2 制作牌匾	135
实例 3 制作台历	138
实例 4 制作落日效果	147
实例 5 制作弓箭	153
实例 6 制作鼠标	159

第一章 平面设计基础

利用平面设计软件，可以在艺术领域展示自己的魅力，设计出有创意、有震撼力的作品。本章将讲述平面设计的基础知识。

本章重点

- (1) 平面设计软件简介。
- (2) 颜色模式。
- (3) 数字图像文件的格式。
- (4) 广告学常识。

第一节 平面设计软件简介

平面设计软件的种类很多，最常用的是 Adobe 公司的 Photoshop 软件和加拿大 Corel 公司的 CorelDRAW 软件，它们是当今世界上一流的平面设计软件。

一、图像处理软件

Adobe Photoshop 诞生于 20 世纪 80 年代末，最初是由美国 Michigan 大学的一位研究生 Thomas Knoll 创建的。从 1990 年到现在，Adobe 公司正式推出 Adobe Photoshop 已经有 8 个版本了。Adobe Photoshop 的功能日臻完善，已经成为当今世界上一流的计算机图像处理软件，无论是使用 PC 机还是使用苹果机的用户，只要谈到图像处理软件，都首选 Adobe Photoshop。

Adobe Photoshop 的主要功能是处理位图图像，对图像进行裁切、融合、变换和特殊效果制作等，其最大的特点在于支持多种图像格式，具有多种多样的选取功能和支持多层工作。此外，Adobe Photoshop 还具有开放式的结构，能支持广泛的图像输入设备。

二、图形设计软件

1. CorelDRAW

CorelDRAW 是加拿大 Corel 公司开发的矢量图绘制软件，该软件开发至今已经推出了 12 个版本，CorelDRAW 12 是当今世界上最为流行的绘图软件之一。该软件功能强大，集图形绘制、图像设计、图文排版、图形图像整合和印刷出版于一体，是在 PC 机上开发出来的。目前 Corel 公司又推出在苹果机上使用的版本，使其得到更为广泛的应用。

CorelDRAW 软件支持许多图形图像格式，既可以在工作区处理矢量图，也可以处理位图，因此有很好的图形和图像的整合功能，它还具有优良的文字处理功能和图文混排功能，以十分便捷的操作、亲和的界面和丰富多彩的变化，给用户带来创作的灵感。

此外，CorelDRAW 也具有编写网页及简易动画设计功能，能使设计的作品变换成网页。

2. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator 是 Adobe 公司开发的绘图软件产品之一, 有苹果机和 PC 机两种版本, 也是许多苹果机用户选择的图形制作软件, 它与 Adobe Photoshop 图像处理软件珠联璧合。

3. FreeHand

FreeHand 是 Macromedia 公司开发的绘图软件, 一直以来与 Illustrator 和 CorelDRAW 并驾齐驱, 在文字处理方面有着明显的优势。

第二节 颜色模式

在显示器上显示的颜色, 就是基于与自然界中光线的基本特征相同来实现的。显示器通过发射出 3 种不同强度的光束, 使显示器屏幕内表面覆盖的红、绿、蓝 3 种荧光材料发光, 从而产生出各种颜色, 因而图像的颜色模式也有很多种, 包括位图模式、灰度模式、RGB 模式、CMYK 模式、Lab 模式、HSB 模式、双色调模式和索引色模式。

一、位图模式

位图模式的图像也叫黑白图像, 或叫一位图像。图像中的每一个像素都用一个比特来表示, 且只由黑和白两种像素组成, 因此只能表现黑白两色的图像, 其优点是以该模式存储的文件所需要的存储空间在所有的颜色模式文件中为最少。

二、灰度模式

灰度图像的每个像素有一个 0 (黑色) ~ 255 (白色) 之间的亮度值, 共 256 个灰度级。图像中的每个像素由 8 位信息来描述, 能够产生从 0 ~ 255 级的灰色度, 可表现 $2^8=256$ 种灰度的明暗效果, 其中的 0 表示黑色, 256 表示白色, 由白色到黑色的过渡非常平滑。

彩色模式的图像可以直接转换成灰度模式, 但是在转换过程中所有的色彩信息将会丢失, 所以要将转换后的灰度模式文件再次转换成彩色模式文件时, 可能会使一些颜色信息丢失, 而不能完全恢复。

彩色模式的文件不能直接转换成位图模式的文件, 必须要先转换为灰度模式后, 再由灰度模式转换为位图模式。

三、RGB 模式

自然界中的颜色可以由红、绿、蓝 3 种色光按照一定的比例和强度混合来表示, RGB 模式便是利用这个原理来展示色彩的, 该模式是一种加色模式。在 RGB 模式的图像中, 每个像素有 3 个色彩信息通道, 每个通道有 8 位的色彩信息 (0 ~ 255 的亮度值), 可描述的色彩数目为 $256^3=1678$ 万种, 足够表述我们所要表现的色彩世界, 因此被称之为 “True Color”。

普遍使用的显示器都是 RGB 模式, 显示器通过红、绿和蓝荧光粉发射光线产生彩色。因此 RGB 模式是一种使用比较广泛的色彩模式。

四、CMYK 模式

CMYK 模式与 RGB 模式相反,该模式是一种减色模式。当光线照射到某一物体时,该物体将会吸收一些波长的光线,同时将其余波长的光线反射,反射的色光便是我们所看到的物体的颜色,即一个物体所呈现的颜色是自然光光谱减去被吸收的光线。

其中,C 代表青色,M 代表洋红,Y 代表黄色,K 代表黑色。由于这 4 种颜色都是以百分比的形式进行描述,所以每一种颜色所占用的百分比范围为 0~100%,百分比越高,颜色也就越深。

CMYK 模式适合于将显示器上所显示的彩色图像输出和印刷。在打印制作的图像时,使用 CMYK 模式,将 RGB、索引颜色或 Lab 图像转换为 CMYK 图像,也可以使用 CMYK 模式直接处理从系统扫描或输入的 CMYK 图像。

五、HSB 模式

基于人类对色彩的感觉,HSB 模型描述颜色的三个特征:

(1) 色相 H: 在 0~360° 的标准色轮上,色相是按位置度量的。在通常的使用中,色相是由颜色名称标识的,比如红、绿或橙色。

(2) 饱和度 S: 是指颜色的强度或纯度。饱和度表示色相中彩色成分所占的比例,用从 0(灰色)~100% (完全饱和) 的百分比来度量。在标准色轮上饱和度是从中心逐渐向边缘递增的。

(3) 亮度 B: 是颜色的相对明暗程度,通常是从 0(黑)~100%(白)的百分比来度量的。

六、Lab 模式

Lab 的原型是 CIE 协会在 1931 年制定的一个衡量颜色的标准,在 1976 年被重新定义并命名为 CIELab。Lab 颜色与设备无关,无论使用哪种设备创建或输出图像,该模型都能生成一致的颜色。

Lab 模式是用一个亮度分量 L 和两个颜色分量 a 和 b 来表示颜色的。其中 L 的取值范围为 0~100;a 分量表示颜色从绿色到红色的光谱变化,b 分量表示颜色从蓝色到黄色的光谱变化,a 和 b 分量的取值范围均为 -120~120。Lab 所包含的颜色范围最为广泛,它融合所有 RGB 和 CMYK 模式中的颜色,而 CMYK 模式所包含的颜色最少,有些在屏幕上看到的颜色在印刷品上是无法实现的。

七、双色调模式

使用 2~4 种彩色油墨创建双色调(2 种颜色)、三色调(3 种颜色)和四色调(4 种颜色)灰度图像。在 Photoshop 中允许创建单色调、双色调、三色调和四色调的图像。双色调、三色调和四色调是分别用 2 种、3 种和 4 种油墨打印的灰度图像。在这些类型的图像中,色彩油墨用于重现淡色的灰度而不是重现不同的颜色。

八、索引色模式

该模式最多使用 256 种颜色,是网页和动画中常用的图像模式,当其他模式转换为索引色模式时,Photoshop 就会构建一个颜色查找表 CLUT,用它来存放并索引图像中的颜色。若原图像中的某些颜

色没有出现在该表中，程序将选取现有颜色中最接近的颜色。

第三节 数字图像文件的格式

数字图像文件的格式有许多种，每一种图像文件都有其各自的优点和不足，要根据不同的用途选用不同格式的图像文件。

表 1.1 列出了几种比较常见的图像文件格式的颜色数与所占存储空间的数据。

表 1.1 常见图像文件的颜色数与所占空间

文件格式	颜色数/种	存储空间/B
JPG	16M	17168
GIF	256	22292
PCX	256	34851
TGA	256	40812
BMP	256	41082
PCX	16M	71571
TGA	16M	120044
BMP	16M	120056

从表 1.1 中可以看到，JPG 和 GIF 格式的图像文件所占的存储空间相对较小，同一格式的文件 16M 色和 256 色的存储空间相差 2~3 倍。

一、JPEG 格式

Joint Photographic Experts Group 直译为联合图片专家组，它是国际标准化组织下属的一个组织，也可称为 JPEG。JPEG 文件格式采用的是“有损压缩”的编码格式，其压缩率是图像格式中较高的一种，压缩率可以在存储文件时选择。由于采用了“有损压缩”，所以在压缩时存在着一定程度上的失真，当对图像的质量要求较高时不宜采用该文件格式，该格式主要用于图像的浏览和网页的制作。

二、GIF 格式

GIF 即图像交换格式。该格式可以使用 LZW 压缩方式进行压缩，在通信行业和 HTML 网页制作中有较多应用。该格式的最大缺陷是仅支持 8 位的图像文件。

三、BMP 格式

BMP 格式是 Photoshop 中最常用的点阵图格式，这种格式的文件几乎不用压缩，它占用的磁盘空间较大，其存储格式可以是 1 bit，4 bit，8 bit，24 bit，支持 RGB、灰度、索引和位图色彩模式，不支持 Alpha 通道。

四、PCX 格式

PCX 格式最初是由 Zsoft 公司创建的，为了存储该公司研制的 PC Paintbrush 绘图软件生成的图像格式，它被成功地移植到 Windows 环境中，成为 PC 机最流行的图像文件格式之一。

PCX 格式采用 RLE 压缩方式存储文件，拥有不同的版本，可在不同的显示模式下选用。由于该

格式较为简单,因此适合于存储索引和高光模式图像,其缺点是只有一个颜色通道。PCX 模式支持 1~24 位颜色深度,支持 RGB、灰度、位图和索引色等模式。PCX 格式的图像文件的显示与所用的计算机显示卡和显示器有直接的关系,因此用户应具备相应的显示模式的基础知识。

五、TGA 格式

TGA 格式的图像文件最早是 True Vision 为在 TVGA 显示器环境下运行的图像软件而规定的,而后其他公司的许多图像软件也相应地支持这一格式。TGA 格式支持任意大小的图像,具有 1~32 位彩色,它的色彩表现能力很强,所以适合于表现色彩比较丰富的图像。TGA 格式的缺点是对显示卡和显示器有一定的要求,当用户所使用的显示卡不具备显示 24 位或 32 位色彩的能力时,用户将无法显示以 24 位或 32 位色彩格式存储的 TGA 文件。

第四节 广告学常识

平面广告是最大众化的媒体形式,如杂志广告、招贴广告、直邮广告等。其创意和设计方法主要考虑到以下几个方面。

1. 现代图形设计形式

现代的设计早已从铅笔、圆规进化到计算器鼠标的时代。但是不管工具怎样变化,平面设计的基本程序一般还是初稿、草稿、设计完成稿以及定稿这 4 个过程。在这个过程中,应该选择适当的表达方式和表现手段。主要使用的表现手段有以下 6 种:

(1) 具体形式:具体的图形多采用摄影和写实绘画方式来表现。可以真实地再现产品的质地美、新鲜感、色彩和形态等,渲染真实和现场的感受,以达到广告促销的目的。

(2) 漫画形式:漫画卡通形式的广告同样很普遍,可以分为夸张性、幽默性、讽刺性和诙谐性等不同的形式。

(3) 抽象形式:抽象形式用非写实的抽象化视觉图形语言表现广告的内容。这种方法具有较为自由表现个性的特点,可以用幻想的、夸张的、象征的情景来表现。它的视觉效果在视觉传达中愈显新颖、独特,也愈生动有效地传达了信息。

(4) 文字形式:文字形式以文字作为设计元素。如中国汉字,既是文字又是图形。在设计领域,它也是视觉传达的重要元素之一。

(5) 装饰图形形式:通过装饰性的造型、人物、动物、风景、花卉或者对产品的形象加以变化处理,以较优美的视觉效果引人注目。

(6) 标志形式:标志本身代表了企业的形象,是企业的经营利器,同样也具有很重要的广告宣传作用。

2. 图像的视觉效果

从表达效果来说,以简洁明了的视觉图形标准来传达广告的主题,使广告具有更强的易读性和可理解性,给大众留下深刻的印象。

从视觉效果来说,要在有限的时间内、有限的篇幅中,有效利用图形的视觉效果,产生瞬间的强烈的视觉冲击,只有图像才能实现。

从诱导效果来说,广告图形注重相对应的情感、想像和风土人情等,并猎取大众相应的心理反应,使大众能够通过图形将视线诱导至文字或产品标志等方面,以达到广告的宣传目的。

3. 广告与创意

广告本身具有三个特征。特征一就是实用性和功能性,它直接来源于消费品的实际用途,在日常生活中的位置、产品技术性能和相关资料;特征二就是想像性,广告语言是在制造一种幻想,打破传统的社会表达方式和技术常规,唤醒消费者心中最深层次的购买动机和欲望;特征三是象征性,它负载着社会意义,包括传统精神、民族特征、时代感等广告可使用日常用语或者流行词汇。

因此,广告的主要目的就是抓住人们视觉的注意力、激发兴趣、唤起情感、诱发购买欲望,通过表现特点来赢得观众的注意力。平面广告中图形是主要组成部分,这就需要平面设计的图形具有很强的视觉冲击效果,从而吸引大众的视线并打动大众,达到最终目的。

习题一

一、填空题

1. CorelDRAW 是_____公司开发的矢量图绘图软件。

2. Adobe Photoshop 的主要功能在于_____, _____, _____
_____和_____。

二、简答题

1. 颜色模式有多少种,分别包括什么?
2. 什么是广告,广告的作用是什么?

第二章 CorelDRAW 12 基础

CorelDRAW 是 Corel 公司推出的集图形设计、文字编辑、绘制、制作及图形高品质输出于一体的矢量图绘制软件。CorelDRAW 软件非常便于用户的使用,无论是绘制简单的图形,还是进行复杂的设计,它都会让用户得心应手。由于 CorelDRAW 功能非常强大,掌握起来也比较容易,所以它已成为专业美术设计师首选的矢量图形设计软件之一。

CorelDRAW 12 软件是 CorelDRAW 系列软件的最新版本,它的新生属性和智能型绘图工具能帮助用户提高工作效率。本书将根据实际工作的需要,列举大量的实例来讲解 CorelDRAW 12 软件的强大功能和使用方法。首先介绍一下该软件中相关的概念以及基本操作知识,让初学者对 CorelDRAW 12 软件有一个大体的了解。

本章重点

- (1) CorelDRAW 12 界面介绍。
- (2) 安装 CorelDRAW 12 的系统配置。
- (3) 文件的基本操作。
- (4) 页面的基本设置。

第一节 CorelDRAW 12 界面介绍

认识 CorelDRAW 的工作界面和自定义工作界面是使用 CorelDRAW 进行图形设计的必要前提和基础。

一、进入 CorelDRAW 12 软件系统

首先我们需要进入 CorelDRAW 12 软件系统,必须确认计算机中已经安装了 CorelDRAW 12 软件系统。在进入 Windows 系统后,单击桌面左下角的  →  → CorelDRAW Graphics Suite 12 →  CorelDRAW 12 命令,启动 CorelDRAW 12 软件系统,如图 2.1.1 所示。首先出现在我们眼前的是 **欢迎到 CorelDRAW(R) 12** 窗口,如图 2.1.2 所示。



注意:如果把 **欢迎到 CorelDRAW(R) 12** 窗口左下角处的 ☒ 启动时显示欢迎屏幕 复选框前面的“对号”去掉,则下次打开 CorelDRAW 12 软件时将不会弹出此窗口。

在此窗口中包括 6 个图标,用户可以选择窗口中相应的选项来开始工作。

- (1) “新图形”图标 : 单击该图标,系统将以默认的模板创建一个新的图形文件。
- (2) “打开上次编辑的图形”图标 : 单击该图标,将自动打开上次所编辑的图形文件;如果上次没有打开文件,此图标将处于不可用状态。
- (3) “打开图形”图标 : 单击该图标,将弹出 **打开绘图** 对话框,可以在其中打开存储在计算机中的图形文件。

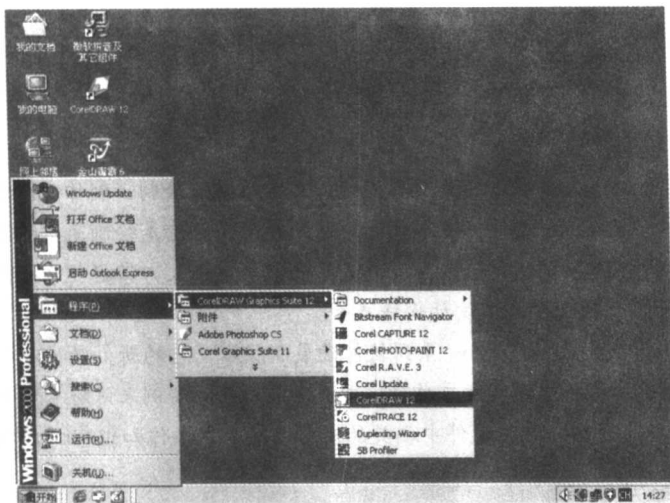


图 2.1.1 启动 CorelDRAW 12 软件时的界面



图 2.1.2 进入“欢迎到 CorelDRAW (R) 12”窗口

(4) “模板”图标：单击该图标，将弹出**根据模板新建**对话框，用户可以选择一种模板作为绘制图形的基础，如图 2.1.3 所示。

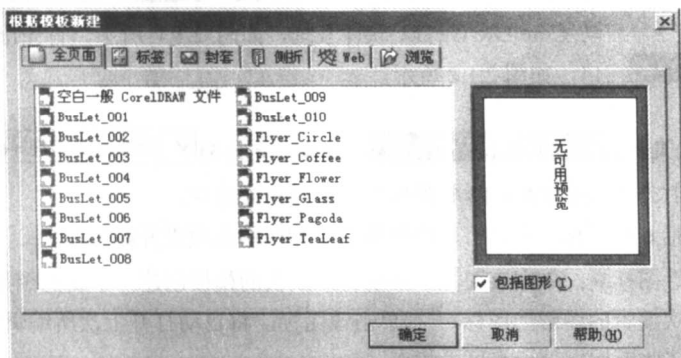


图 2.1.3 “根据模板新建”对话框

(5) “CorelTUTOR”图标：单击该图标打开 CorelDRAW 12 指南页，帮助用户更好地学习。

(6) “有什么新功能？”图标：系统会自动弹出 CorelDRAW 12 帮助系统窗口的新增功能项。