

流行软件基础操作与实例教程

中文 CorelDRAW 12 基础操作与实例教程

本书编委会 编

陕西科学技术出版社

前 言

为了满足广大读者学习实用流行软件的需求，我们精心编写了这套“流行软件基础操作与实例教程”系列丛书，共8种。《中文 CorelDRAW 12 基础操作与实例教程》是其中之一。

计算机图形设计软件 CorelDRAW 自推出便深受广大计算机图形设计爱好者的青睐。CorelDRAW 12 是目前该软件的最新版本，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，它新增的智能绘图工具，将成倍地提高用户的工作效率。

本书思路新颖、叙述清晰、图文并茂、通俗易懂，可作为高等院校 CorelDRAW 课程的教材，同时也可作为高等职业学校、高等专科学校、成人院校、民办高校的 CorelDRAW 课程教材，也适合于平面设计开发人员和专业技术人员学习参考。

全书分为二篇，第一篇为基础篇，共7章：



CorelDRAW 12 概述



文本的编辑与处理



图形的绘制和编辑



对象的组织和排序



颜色填充与轮廓线的编辑



位图的处理



打印输出

第二篇为实战篇，包括30个精彩实例。

本书附赠光盘一张，内容包括精彩实例的制作过程及素材。通过学习，使读者快速熟练地掌握该软件的使用，进行自由创作。

由于时间仓促，笔者水平有限，疏漏之处在所难免，希望广大读者批评指正。

目 录

第一篇 基础篇

第一章 CorelDRAW 12 概述	3
第一节 CorelDRAW 简介	3
一、CorelDRAW 综述	3
二、CorelDRAW 12 的新功能	4
第二节 CorelDRAW 12 基础知识	5
一、矢量图形和像素图形的差别	5
二、对象的概念	7
第三节 CorelDRAW 12 安装的系统配置	8
第四节 运行 CorelDRAW 12 系统	8
第五节 CorelDRAW 12 界面介绍	10
第六节 CorelDRAW 12 窗口和控制面板的基本操作	14
第七节 CorelDRAW 软件的重要概念	17
一、矢量图形	17
二、位图图像	17
三、色彩模式	18
四、光源色与印刷色	18
习题一	19
第二章 文本的编辑与处理	21
第一节 文本工具的使用	21
第二节 美术字文本同段落文本的创建和转换	22
一、段落文本的添加	22
二、美术字文本的添加	22
三、美术字文本和段落文本的相互转换	23
第三节 文本的处理技巧	23
一、美术字文本的处理技巧	23
二、段落文本的处理技巧	24

第四节 文本路径的更改	26
第五节 上机指导	28
习题二	30
第三章 图形的绘制和编辑	32
第一节 绘制直线和曲线	32
一、手绘工具	32
二、贝塞尔工具	36
三、艺术笔工具	38
四、绘制尺度线和连线	43
第二节 绘制几何图形	46
一、矩形工具	46
二、椭圆工具	47
三、多边形工具	48
四、螺旋形工具	49
五、网格纸工具	49
六、基本图形工具	50
七、简单处理基本形状	52
第三节 编辑对象	54
一、形状工具	54
二、刻刀工具	59
三、擦除工具	60
四、自由变形工具	61
第四节 上机指导	65
习题三	67
第四章 对象的组织和排序	69
第一节 选定对象	69
一、使用“Tab”键	70
二、拖动选择	70
三、取消选定	71
第二节 对齐与分布	71
一、对齐	71
二、分布	72
第三节 焊接、修剪和相交	72
一、焊接	72
二、修剪	73

三、相交	74
四、简化对象	74
五、前减后	75
六、后减前	75
第四节 群组和结合	76
一、图形的群组和解散	76
二、图形的结合和拆分	76
第五节 对象排序	76
第六节 锁定和解锁	79
第七节 复制对象属性	79
第八节 上机指导	80
习题四	86
 第五章 颜色填充与轮廓线的编辑	 87
第一节 颜色模型	87
第二节 标准填充	88
一、选取颜色	88
二、使用“标准填充”对话框	90
三、创建和使用自定义的专用调色板	92
四、使用“颜色”泊坞窗填充	94
五、对象颜色编辑技巧	96
第三节 渐变填充	97
一、使用属性栏和工具进行填充	97
二、使用“渐变填充方式”对话框填充	100
第四节 图样填充	102
一、双色图样填充	102
二、全色图样填充	104
三、位图图样填充	105
四、使用交互式填充工具填充	105
第五节 底纹填充	107
第六节 PostScript 填充	109
第七节 使用吸管和颜料桶工具填充	110
第八节 编辑轮廓	111
一、设置轮廓颜色和宽度	111
二、设置线条帽缘和箭头样式	113
三、设置转角样式	114
四、设置和编辑轮廓线样式	115

五、创建书法轮廓	116
六、“后台填充”与“普通填充”的区别	116
第九节 上机指导	117
习题五	120
第六章 位图的处理	121
第一节 位图的导入与裁剪	121
一、位图的导入	121
二、裁剪位图	122
三、将位图链接到绘图	123
第二节 位图的矢量化操作	123
一、自动跟踪	124
二、手动矢量化位图	125
第三节 位图的转换	125
第四节 改变位图的颜色	127
一、隐藏位图的颜色	127
二、黑白模式	128
三、双色调	129
四、设置调色板选项	130
五、将位图转换为“RGB 色”和其他模式	131
第五节 位图的特殊效果	132
一、位图的三维效果	132
二、模糊效果	139
三、其他效果	141
第六节 上机指导	144
习题六	145
第七章 打印输出	147
第一节 打印设置	147
一、打印机属性的设置	147
二、纸张设置选项	147
第二节 打印预览	148
一、预览打印作业	148
二、调整大小和定位	149
三、自定义打印预览	149
第三节 打印输出	150
一、打印多个副本	150

二、打印大幅作品	152
三、指定打印内容	153
四、分色打印	154
五、设置印刷标记	155
六、拼版	156
第四节 商业印刷	156
一、准备印刷作业	156
二、打印到文件	157
习题七	158

第二篇 实 战 篇

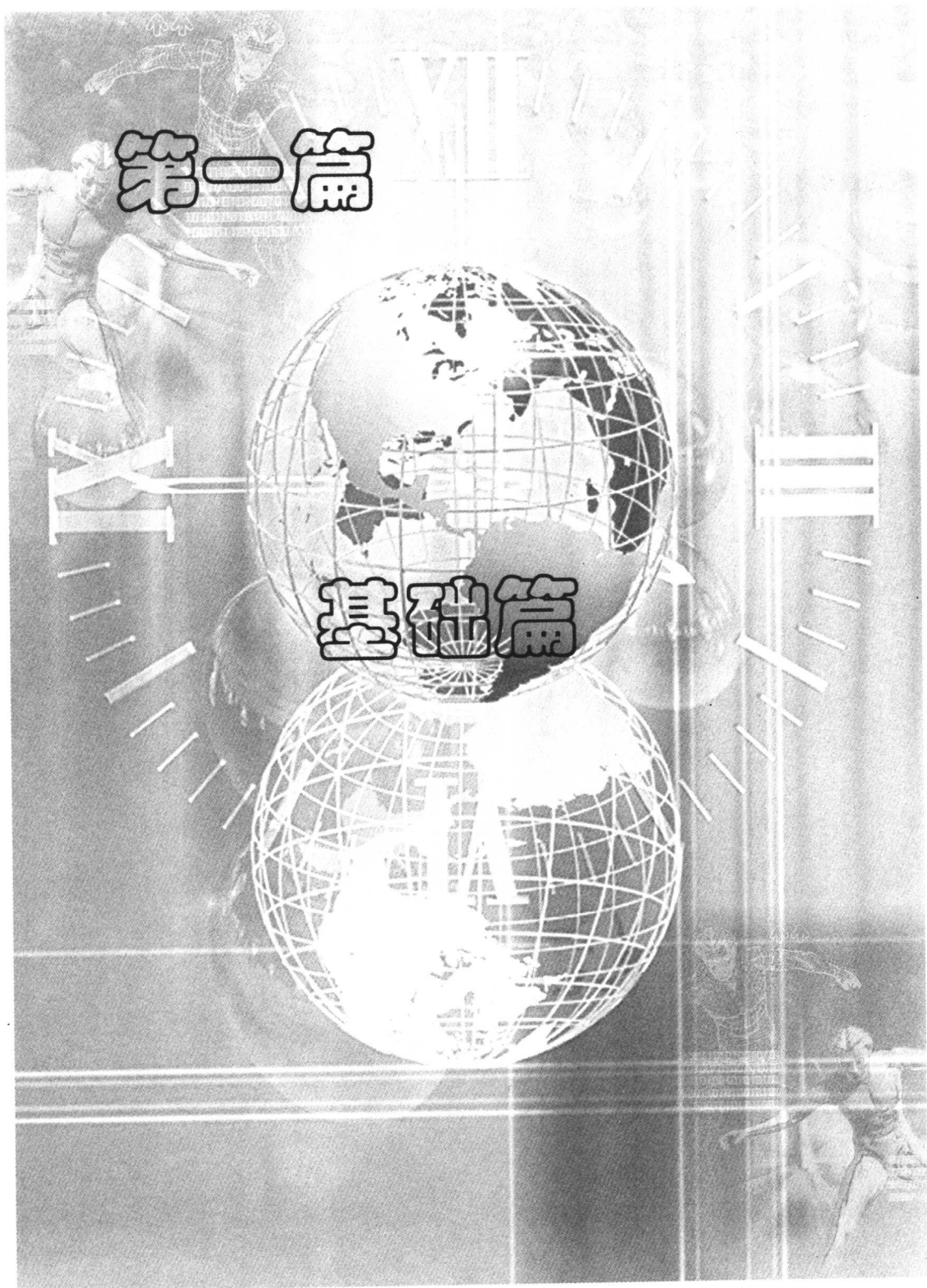
实例 1 立体图标	161
实例 2 扇 子	165
实例 3 三维物体	168
实例 4 足球联赛标志	172
实例 5 欢迎光临	178
实例 6 牡丹花	181
实例 7 华盛大厦	184
实例 8 网页设计	187
实例 9 词 典	190
实例 10 手 机	202
实例 11 花布图案设计	211
实例 12 王 冠	221
实例 13 螺 旋	224
实例 14 真实虚拟	227
实例 15 PC 之星	231
实例 16 生日贺卡	236
实例 17 鼠 标	239
实例 18 茄 子	245
实例 19 水彩画效果	249
实例 20 兔 子	251
实例 21 真诚服务	256
实例 22 免费 30 ml	260
实例 23 爱 心	264
实例 24 立体字	267
实例 25 蓝色的回忆	271

实例 26 房地产报纸广告设计	275
实例 27 牌匾	279
实例 28 田园交响曲	283
实例 29 弓箭	295
实例 30 落日	303
习题参考答案	308



第一篇

基础篇



第一章 CorelDRAW 12 概述

计算机绘图已逐渐成为一种时尚艺术,运用计算机可以绘制出独具艺术效果的电子图片,展示出新颖、独特的视觉效果。在众多的计算机绘图软件中,由于 CorelDRAW 功能非常强大,掌握起来也比较容易,使它成为专业美术设计师首选的矢量图形设计软件包之一。CorelDRAW 12 是 CorelDRAW 系列的最新版本,它的操作比以前的版本更加简便,图形图像处理功能更加强大,用户可以运用它绘制、合成和编辑图形以及进行各种个性化的设计,运用它可以制作出专业级的美术作品。如果您是 CorelDRAW 的老用户,CorelDRAW 12 的新特性、新功能会令您耳目一新;如果您是 CorelDRAW 的新用户,一定会被 CorelDRAW 12 的强大功能以及它那近乎完美的人机交流界面所征服。

对于 CorelDRAW 12 的新增功能,读者是否已按捺不住跃跃欲试呢?就让我们尽快进入这一奇妙的计算机设计领域吧!

本章重点和难点:

- (1) CorelDRAW 简介
- (2) CorelDRAW 12 基础知识
- (3) CorelDRAW 12 安装的系统配置
- (4) 运行 CorelDRAW 12 系统
- (5) CorelDRAW 12 界面介绍
- (6) CorelDRAW 12 窗口和控制面板的基本操作
- (7) CorelDRAW 软件的重要概念

第一节 CorelDRAW 简介

CorelDRAW 是基于矢量图形的绘图软件,随着版本的升级,其功能也越来越强大,使用户可以轻而易举地制作各种特殊效果。同时其操作方法也越来越简单,界面的设计也更加人性化。

一、CorelDRAW 综述

Corel 公司的图形软件套装一直都是同类型产品中最好的软件之一。它由三个捆绑在一起的软件组成,它们是 CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT 和 CorelRAVE,这三个软件足以满足矢量制图、图像编辑以及动画制作等方面的各项需求。CorelDRAW 绘图软件功能强大,界面简洁、明快,能够很好地满足初学者和专业人士的需要。用户可以运用 CorelDRAW 软件包创作出各具特色的标志、全彩色的插图、复杂的画面图形、三维立体图形、接近照片效果的图像、动画片、幻灯片、声音片断或胶片剪辑等。

从 1989 年春天 CorelDRAW 第一版诞生到现在,15 个年头发行了 12 个版本,对于一个具有极其功能强大的软件来说,是非常不容易的。

1989 年春季,CorelDRAW 第一版问世,当时是专为 Microsoft (微软)而设计的。一年后,开发

组向大众推出 CorelDRAW 1.01 版, 在功能方面增加了滤镜, 并且能兼容其他的绘图软件, 但是系统要求较高, 只有 40 M 硬盘、24 M 内存的 IBM 286 个人电脑才能胜任。

1991 年秋天 Corel 公司推出 CorelDRAW 2, 提供了许多增强功能, 如套封、混色留影、立体化和透视效果等。当时, 这些功能还从未在其他的类似软件中出现过。

CorelDRAW 的第一个里程碑, 应该是 CorelDRAW 3, 它是今天功能齐全的绘图组合软件的始祖, 也是第一套专为 Microsoft Windows 3.1 而设计的绘图软件包, 其中包括了 Corel PHOTO-PAINT, CorelSHOW, CorelCHART, Mosaic 和 CorelTRACE。CorelDRAW 4 于 1993 年 5 月推出, Corel PHOTO-PAINT 和 CorelCHART 的程序代码经过整理, 在外观上更接近 CorelDRAW。

1994 年 5 月 CorelDRAW 5 问世, 它被公认为是第一套功能齐全的绘图和排版软件包, 包含了以前版本的所有的应用程序。

CorelDRAW 6 是专为 Microsoft Windows 95 而设计的绘图软件包, 它充分利用了 32 位处理器的功能, 提供了用于三维动画和描绘的新应用程序。

1996 年 10 月, Corel 公司正式推出了 CorelDRAW 7, 这是第一套充分利用 InterMMX 技术的软件包。不过, CorelDRAW 7 尚未普及, 便退出了市场, 取而代之的是 1996 年 12 月推出的 CorelDRAW 8。CorelDRAW 8 与以前的版本有很大不同, 整个界面发生了很大的变化, 显得更漂亮、更柔和, 同时功能也更强大。之后的 CorelDRAW 9 增加了许多点阵图处理的功能, 还附带了 Corel PHOTO-PAINT 和 Corel CAPTURE 两个功能强大的软件。

CorelDRAW 10 在 CorelDRAW 9 的基础上又做了很大的改进, 其网络处理功能得到了更大的增强, 可以让用户更方便地制作出丰富活泼的图像以及输出 HTML 代码, 其新增加的 Image Optimizer (图像优化器) 可以让图像更小, 以方便在网络上传输。

在 2002 年, CorelDRAW 11 推出市场, 它的工作界面焕然一新, 它的工作区域比以前的版本具有更强大的灵活性。新版本中增加了许多效果和工具, 如“复合线条”工具, 可以一次就绘制出多条曲线和线条, 这样, 你可以完全抛开那个相对更为复杂的“贝塞尔曲线笔”了。CorelDRAW 11 的新版本还增加了一些对最新图像标准的支持, 比如说 LPEG 2000 以及增加的可调节矢量图像 (SVG)。在 2004 年 2 月, CorelDRAW 12 也已经在市场上被推出, 它的创意软件的新增属性和智慧型工具将帮助用户成倍地提高工作效率。

二、CorelDRAW 12 的新功能

与以前的版本相比, CorelDRAW 12 增添了许多新功能, 主要包括以下几个方面:

1. 智慧型绘图工具

当一个设计师要绘制一个草图时, 希望得到一个快速专业的结果, 这个智慧型工具专有帮助用户解答完成这项工作。它可以智能的自动识别许多形状: 包括圆形、矩形、箭头和平行四边形; 能平滑曲线, 最小化完美图像的操作步骤。关键还可以节约时间, 它能够解释自由线工具, 立刻应用对称和平衡, 使设计师更加容易的建立完美形状, 感觉像飞一样。

2. 动态向导

仅对 CorelDRAW 12 有效, 动态向导提供了史无前例的控制水平, 它允许设计师把建立的形状、绘制的线或者将一个物体放在一个他们想放的地方的操作在一步内完成。当动态向导打开后, 临时向

导并出现放在绘画的目标捕捉点上。新的向导提供自定义的分组标号,使用户能移动光标到完美的地方,释放在物体或文本上。当用户在他的文档中移动目标时,这个向导将自动改变,立刻分发重要的信息,以便做出相应的调整。更加精确地创建物体的尺寸和位置,减少操作步骤,节省了设计时间。

3. 捕捉目标工具

捕捉目标节省了设计师的时间,当安排项目时,设计师可以快速精确的修改目标。通过鼠标捕捉的物体区域,用户能得到实时的反馈,这包括节点、交叉点、中点、象线、切线、垂直线、物体和线的边缘、中心、文本基线和可打印区域。

4. 文本特性

当工作在文本时,用户能看到更详细的字体类型改变,无限的水平放大,使预览和操纵文本变得非常容易。CorelDRAW 12 中新的文本属性增强了文本排列定义,使用户能控制文本如同控制图形那样容易。

5. Unicode 支持

和遍布世界的设计师更加容易的共享文件,无缝的整合多国语言在同一个设计中,CorelDRAW 12 软件包在使用时没有语言问题,统一编码允许用户存储超过 65 000 个特殊字符,给用户一个宽松自由的语言使用范围。这意味着在任何系统中输入的文本都将被保留,包括英文、日文、中文、拉丁文、希腊文和其他语种。

6. 导出 Office 特性

在 CorelDRAW 12 图像软件包中创作的绝妙图片将被容易的带到 Office 文档当中。CorelDRAW 12 图像软件包是办公组件的完美伙伴,它尽可能容易的进行预览和导入文本文件、幻灯片、电子表格文件,没有必要担心兼容性问题。智能的选择更适合的格式(.png, .emf 或 .wpg)为方便以后的用户。CorelDRAW 12 图像软件包同微软的 Office 或 Wordperfect Office 一同工作将帮助用户创建令人印象极其深刻的商业文档。

7. 微量修饰笔刷

用户能在他们的数字照片移除影响(灰尘、划伤等),并且实时看到结果。这个微量修饰笔刷工具允许用户自定义步长的值。微量修饰笔刷提供了一个专注的工具智能的移除图像/照片中不想要的区域。

第二节 CorelDRAW 12 基础知识

CorelDRAW 12 是一个针对矢量绘图的应用软件,它的绘图原理以“矢量图”为基础。下面就介绍矢量图的相关知识。

一、矢量图形和像素图形的差别

矢量(Vector)是矢量绘图的基础。“矢量”可以是一个点或一条线,在点阵图中,与之相对应的是像素(Pixel)。

在由矢量组成的各种图形中，每一个“矢量”都是一个相对独立的实体，它们都有自己的属性，如形状、颜色、大小、轮廓、在屏幕中的位置等。因此可以对各个实体进行调整，改变它的大小、颜色、形状、弯曲程序、位置等属性。

“矢量图”的最大优势就在于它不会因使用放大或缩小等操作而使图形的清晰度发生变化。举个例子来说，一条直线在 CorelDRAW 12 中只被记录其起点和结束点的坐标位置而已，在需要的场合下，可以对其赋予其他属性，如：大小、颜色、形状、弯曲程度、页面位置等，这些属性是整条直线的属性，一旦被确认，将应用于整条直线，并非个别点，这样就使得 CorelDRAW 12 的文档相对来说很小，因为要记录的东西比“点阵图”少许多。

下面用一个简单的例子说明“矢量绘图”的不同之处。如图 1.2.1 所示是一个最为简单的 CorelDRAW 12 的图形实体——矩形，图中矩形对象周围的黑色小方块所围成的矩形区域是对象处于被选中状态的标志。

选中了这个对象实体后，可以通过单击鼠标右键调出矩形的快捷菜单，如图 1.2.2 所示。可以直接查看其属性。

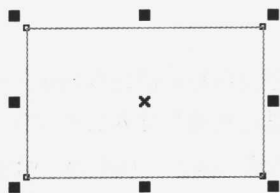


图 1.2.1 简单的图形实体——矩形

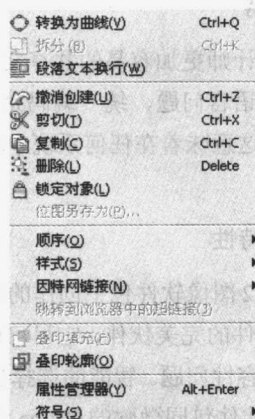


图 1.2.2 快捷菜单

在弹出的快捷菜单中选择“属性管理器”**Alt+Enter**命令查看其属性泊坞窗，如图 1.2.3 所示。在图 1.2.3 的泊坞窗中，可以很方便地调整所选定实体的属性。

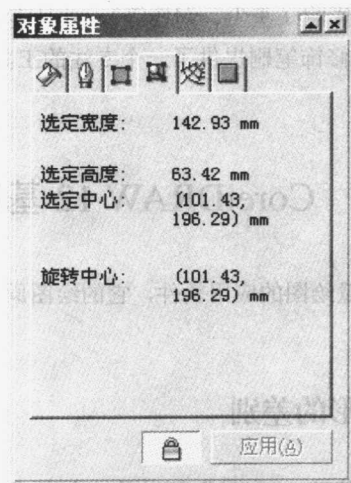


图 1.2.3 “对象属性”泊坞窗

点阵图图像也叫位图图像,是由个别的独立点——像素(照相元素)组合而成,可以变化不同的形状与色彩,以形成一个图样。当放大时,可以发现其整体图像是由个别的单独框组成。放大点阵图的尺寸就会加大每一个独立点的间距,使得线条呈现锯齿状。

但从远距离看点阵图时,其色彩和造型看起来还是连续的。由于每一个像素都是个别着色,故可以创建出几乎可以以假乱真的照片效果,如阴影,并能够通过修改选取区域的色彩加以强化。缩小点阵图,将会移动构图的像素,以减小原图尺寸,但却因此扭曲了原始图像,因为点阵图图像是由一连串排列好的像素创建出来的,其内容无法个别地处理控制(如移动)。

二、对象的概念

在 CorelDRAW 12 中,对象(也称物体)是文件的基础。创建出基本对象后,可以修改它的属性和形状。通过细节的修改,创建出自己设计的图形。

在 CorelDRAW 12 的支持程序 Corel PHOTO-PAINT 中,对象在设计工程中也扮演了非常重要的角色。

CorelDRAW 12 中的对象泛指任何基本绘图元素或文本线条,如线段、椭圆、多边形、长方形、标注线或被 CorelDRAW 12 视为单一对象的美术字线条。

在创建一个简单对象时,可以根据其特色,如填充与外框色彩加以定义,修改曲线的平滑度,并运用特殊效果。

CorelDRAW 12 可以保存对象的全部信息。包括对象在屏幕上的位置、创建时的顺序以及所定义的属性,这些都是对对象的描述。这也表示,当在对象上运用某一命令(如移动)时,CorelDRAW 12 会重新创建其形状与所有的属性,并将这些信息保存起来。

一个对象拥有闭合或开放的路径。一个组合对象则由一个或多个对象组成,可以通过挑选工具在对象周围所出现的选择框中确认单一对象。

每一个单一对象都有自己的选择框。当用“群组”命令将两个或更多对象集合起来时,其结果将变成一个可以选择、控制的单一对象。

对象是由路径结合而成的,这些路径形成对象的外框或界线。一条路径可以由单一部分或几个部分组合而成。每一条路径的终点出现一个称为节点的空心框。可以使用形状工具来修改对象节点的形态与角度。

开放路径与封闭路径是有差别的。开放路径的对象具有两个不相连的结束点;封闭路径对象的结束点则是重合的,以形成连续的路径。开放路径的对象可能是一条直线或曲线,这些线条可以用手绘工具、贝塞尔工具创建的线条,也可以是用螺旋线工具创建的螺旋。然而,当使用手绘工具与贝塞尔工具时,也可以把起点与终点连接起来,使其成为封闭路径。封闭路径对象有圆形、网格、自然笔线、多边形线与星形等。我们可以在封闭路径中进行对象填充,但无法在开放路径中进行。

工作时,往往会遇到基于矢量的绘图程序或是基于点阵的绘画程度,这两种类型的软件在图形软件工作中扮演着同样重要的角色。这就是为什么同一份 CorelDRAW 12 软件包中既包括 DRAW 也包括 PAINT 的原因。

如果需要插图,就进入 DRAW 并从 CorelDRAW 12 插图素材 CD 中获取。因为可以方便地对矢量图形进行编辑,所以使用 DRAW 创建简单的图形或者修改已有的插图非常方便。

如果需要扫描图像,就要进入 PAINT(或者用户喜欢的其他绘图程序)。它可以精确地控制点阵图像,用户可以决定点的大小(即分辨率的高低),也可以改变组成该图像的每一个点的颜色。

第三节 CorelDRAW 12 安装的系统配置

系统配置是指一台计算机的整体配备状况,既包括各种硬件设施,也包括所使用的操作系统等软件设施。一般来说,硬件设施主要指计算机的 CPU、内存、显示卡、光盘驱动器等;软件设施则主要指当前计算机中所使用的操作平台等。和其他许多应用程序一样,CorelDRAW 12 也需要一定的操作系统支持。

CorelDRAW 12 是一个完全的 32 位程序,它只有在 32 位的操作系统(如 Windows 95/98/2000/NT 等)环境下运行,才能更好地体现软件的强大功能。同时由于 CorelDRAW 12 是一个图形图像软件,为了能够得到更好的效果,使颜色更加丰富、刷新速度更快等,对用户机器的基本配置(如 CPU、内存、显示器分辨率等)也有一定的要求。

我们首先来确认 CorelDRAW 12 的系统配置。要安装和使用 CorelDRAW 12,必须确保计算机有以下的最低系统配置:

(1) CPU: CPU 即中央处理器。CPU 的型号很大程度上决定了软件运行的速度,其实它是系统配置中最重要的指标之一。CPU 型号前边的数字表示每秒钟能够处理的数据量,以 MHz 作为计量单位,数字越大,处理速度越快,软件运行起来也就越流畅。CorelDRAW 12 正常运行的最低要求在奔腾 200 以上。

(2) 内存: 建议最低内存为 128 MB,推荐使用 256 MB 以上内存。

(3) 显示卡: 要完美地显示 CorelDRAW 12 中绘图的颜色,必须要用 VGA 或者 SVGA 显示卡,至少要用 2 MB 或以上显示缓存。

(4) 显示分辨率: 要得到更好的图形效果,CorelDRAW 12 默认的显示分辨率为 1024×768 。

(5) CD-ROM: 至少要 4 倍速以上光驱。

(6) 操作系统: 要使用 CorelDRAW 12 必须安装至少 Windows 2000 及以上版本的中文操作系统。

(7) 必须有光驱,还有鼠标或绘图板。

此外,如果用户想要使用 CorelDRAW 12 的各种附加功能,如图片处理功能、Internet 功能、或者进行文档的打印输出,还必须配备一些外挂设施,如扫描仪、33.6 kbps 以上的调制解调器以及彩色打印机等。

第四节 运行 CorelDRAW 12 系统

在运用 CorelDRAW 12 进行绘图之前,首先要启动 CorelDRAW 12 的应用程序。

进入 CorelDRAW 12 软件系统:

(1) 打开计算机电源开关,进入 Windows 界面。

(2) 单击 Windows 界面左下角的  按钮,在弹出的“开始”菜单中选择  程序(P) → CorelDRAW Graphics Suite 12 → CorelDRAW 12 命令,启动 CorelDRAW 12 软件系统,如图 1.4.1 所示。

释放鼠标后稍等片刻,计算机将自动启动 CorelDRAW 12 软件系统,首先呈现在我们眼前的是  窗口,如图 1.4.2 所示。



注意: 如果取消选中  窗口左下角的  复选框,则再

次进入 CorelDRAW 12 软件时将不会弹出此窗口；相反，下一次进入 CorelDRAW 12 软件时还会出现此窗口。

在此窗口中，我们可以根据需要单击不同的图标。下面将逐一介绍每一个图标的含义。

(1) 单击新建图形图标时，系统将以默认的模板创建一个新的图形文件。

(2) 单击打开上次编辑的文件图标时，系统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，此图标将处于不可单击状态。

(3) 单击打开图形图标时，系统将弹出**打开绘图**对话框，可以在其中打开一个存储在计算机中的图形文件。

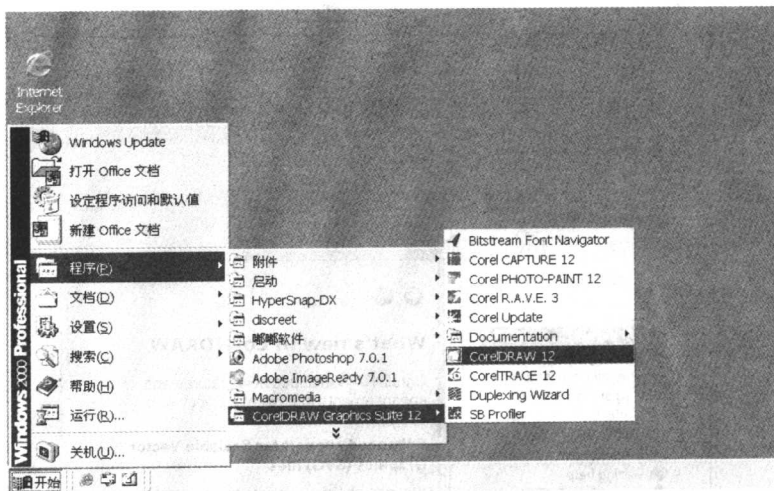


图 1.4.1 启动 CorelDRAW 12 软件时的状态



图 1.4.2 进入“欢迎到 CorelDRAW (R) 12”窗口

(4) 单击模板图标时，系统将自动弹出如图 1.4.3 所示的**根据模板新建**对话框，在其中可以任意选择一种模板作为绘制图形的基础画面。

(5) 单击 Corel TUTOR 图标时，系统将自动弹出 **CorelTUTOR(tm) - Microsoft Internet Explorer** (CorelDRAW 12 软件系统的教程) 窗口，在该窗口中可以进一步学习如何使用 CorelDRAW 12 软件系统。