

中等职业学校计算机系列教材

zhongdeng zhiye xuexiao jisuanji xilie jiaocai

计算机图形制作基础

CorelDRAW 12 中文版

(第2版)

艾萍 主编 赵博 糜淑娥 副主编



中等职业学校计算机系列教材

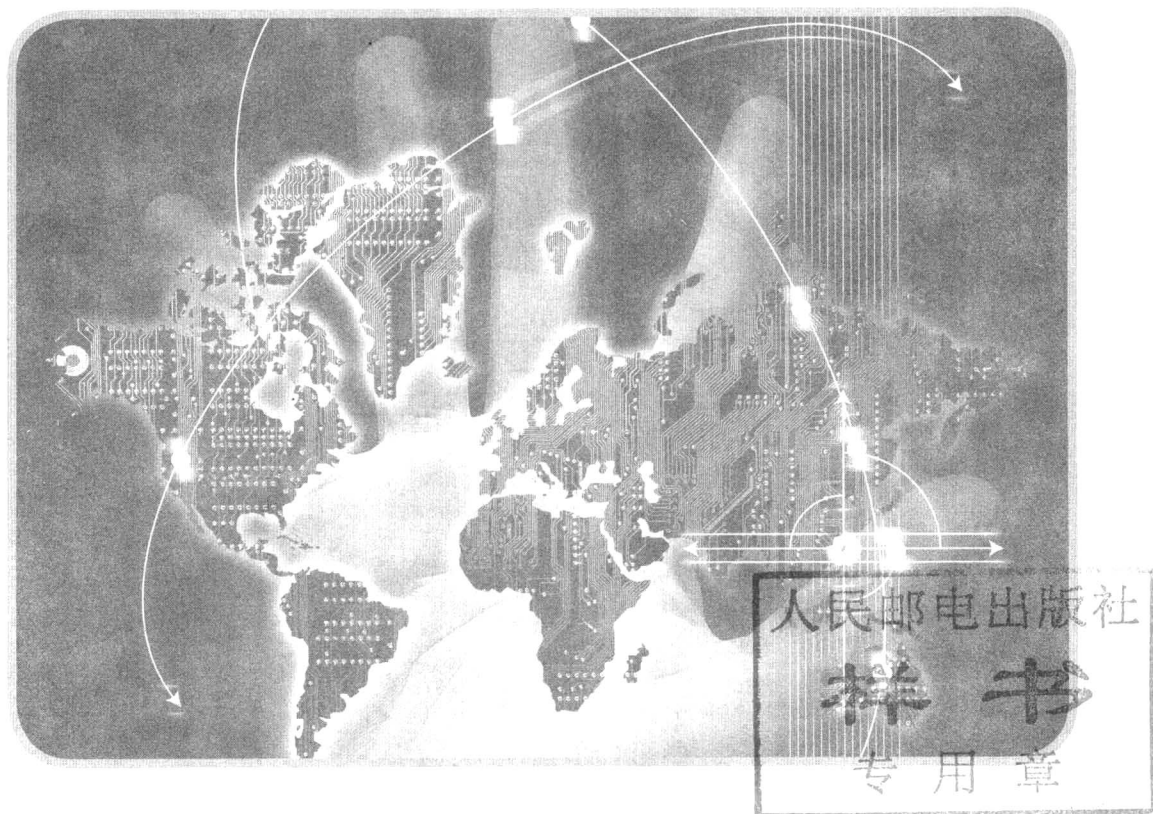
zhongdeng zhiye xuexiao jisuanji xilie jiaocai

计算机图形制作基础

CorelDRAW 12 中文版

(第2版)

艾萍 主编 赵博 糜淑娥 副主编



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (CIP) 数据

计算机图形制作基础CorelDRAW 12中文版 / 艾萍主编.
2版. —北京: 人民邮电出版社, 2009. 9
(中等职业学校计算机系列教材)
ISBN 978-7-115-21081-4

I. 计… II. 艾… III. 图形软件, CorelDRAW 12—专业
学校—教材 IV. TP391. 41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第111428号

内 容 提 要

CorelDRAW 是一款功能强大的平面设计软件, 它在平面广告设计、装潢设计、工业设计、产品包装设计、网页设计、室内外建筑效果图绘制、印刷制版等各个领域都有非常广泛的应用。

本书结合大量典型实例, 全面介绍了 CorelDRAW 12 的基本操作方法和应用技巧, 包括 CorelDRAW 12 界面简介、图形图像基本概念、图形文件的基本操作、页面的设置、图形绘制与编辑工具的应用、图形的【填充】及【轮廓】工具的应用、【文本】工具的应用、对象的其他操作、特殊效果工具的应用以及位图的处理等内容。各章内容的安排都以实例操作为主, 操作实例都有详尽的操作步骤, 突出对学生实际操作能力的培养。每章最后都备有练习题, 使学生能够巩固并检验本章所学知识。

本书可作为中等职业学校“计算机图形绘制及图像处理”课程的教材, 也可作为 CorelDRAW 初学者的自学参考书。

中等职业学校计算机系列教材

计算机图形制作基础 CorelDRAW 12 中文版 (第2版)

◆ 主 编 艾 萍

副 主 编 赵 博 糜淑娥

责任编辑 王 平

◆ 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>

北京昌平百善印刷厂印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 14.25

字数: 343千字

印数: 1—3 000册

2009年9月第2版

2009年9月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-21081-4

定价: 24.00元

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

中等职业学校计算机系列教材编委会

主 任：吴文虎

副 主 任：马 騄 吴必尊 吴玉琨 吴甚其 周察金
梁金强

委 员：陈 浩 陈 勃 陈禹甸 陈健勇 陈道波
陈修齐 戴文兵 杜镇泉 房志刚 郭红彬
郭长忠 何长健 侯穗萍 胡爱毛 龙天才
刘玉山 刘晓章 刘载兴 李 红 李任春
李智伟 李 明 李慧中 刘 康 赖伟忠
李继锋 卢广锋 骆 刚 梁铁旺 刘新才
林 光 蒲少琴 邱雨生 任 毅 石京学
苏 清 税启兵 谭建伟 王计多 汪建华
吴振峰 武凤翔 谢晓广 杨清峰 杨代行
杨国新 杨速章 余汉丽 张孝剑 张 平
张 霆 张 琛 张建华 张 巍 赵清臣
周明义 邹 铃

序

中等职业教育是我国职业教育的重要组成部分，中等职业教育的培养目标定位于具有综合职业能力，在生产、服务、技术和管理第一线工作的高素质的劳动者。

中等职业教育课程改革是为了适应市场经济发展的需要，是为了适应实行一纲多本，满足不同学制、不同专业和不同办学条件的需要。

为了适应中等职业教育课程改革的发展，我们组织编写了本套教材。本套教材在编写过程中，参照了教育部职业教育与成人教育司制订的《中等职业学校计算机及应用专业教学指导方案》及职业技能鉴定中心制订的《全国计算机信息高新技术考试技能培训和鉴定标准》，仔细研究了已出版的中职教材，去粗取精，全面兼顾了中职学生就业和考级的需要。

本套教材注重中职学校的授课情况及学生的认知特点，在内容上加大了与实际应用相结合案例的编写比例，突出基础知识、基本技能，软件版本均采用最新中文版。为了满足不同学校的教学要求，本套教材采用了两种编写风格。

- “任务驱动、项目教学”的编写方式，目的是提高学生的学习兴趣，使学生在积极主动地解决问题的过程中掌握就业岗位技能。
- “传统教材+典型案例”的编写方式，力求在理论知识“够用为度”的基础上，使学生学到实用的基础知识和技能。

为了方便教学，我们免费为选用本套教材的老师提供教学辅助资源，包括内容如下。

- 电子课件。
- 老师备课用的素材，包括本书目录的电子文档，各章（各项目）“学习目标”、“功能简介”、“案例小结”等电子文档。
- 按章（项目）提供教材上所有的习题答案。
- 按章（项目）提供所有实例制作过程中用到的素材。书中需要引用这些素材时会有相应的叙述文字，如“打开教学辅助资源中的图片‘4-2.jpg’”。
- 按章（项目）提供所有实例的制作结果，包括程序源代码。
- 提供两套模拟测试题及答案，供老师安排学生考试使用。

老师可登录人民邮电出版社教学服务与资源网（<http://www.ptpedu.com.cn>）下载相关教学辅助资源，在教材使用中有什么意见或建议，均可直接与我们联系，电子邮件地址是 fujiao@ptpress.com.cn，wangping@ptpress.com.cn。

中等职业学校计算机系列教材编委会

2008年8月

前 言

本书根据教育部职业教育与成人教育司组织制定的《中等职业学校计算机及应用专业教学指导方案》的要求，并以《全国计算机信息高新技术考试技能培训和鉴定标准》中“职业技能四级”（操作员）的知识点为标准，专门为中等职业学校编写。

本书较第1版《计算机图形制作基础 CorelDRAW 12 中文版》，更加充分考虑到中职学生的学习特点。从软件的基本操作入手，深入讲述了 CorelDRAW 12 的基本功能和使用技巧。每章都安排了 1~2 个综合案例，并给出了该章小结，以加深学生对所学内容的理解。在讲解工具和命令时，除对基本使用方法和选项参数进行了全面、详细的介绍外，对于常用、重要和较难理解的工具和命令，以穿插实例的形式进行讲解，使学生达到融会贯通、学以致用目的。

本书在强调基础工具和命令的同时，力求体现新知识、新创意、新理念，注重理论和实践的结合，并通过配套的《计算机图形制作基础 CorelDRAW 12 上机指导与练习》一书，来加强学生对相关设计公司业务实战技能的培养。

本课程的教学时数为 72 学时，各章的参考教学课时见以下的课时分配表。

章 节	课 程 内 容	课 时 分 配	
		讲 授	实 践 训 练
第 1 章	CorelDRAW 12 预备知识	2	2
第 2 章	CorelDRAW 12 基本操作	3	3
第 3 章	图形绘制与编辑工具	6	8
第 4 章	图形【填充】及【轮廓】工具	4	4
第 5 章	【文本】工具	4	4
第 6 章	对象的其他操作	4	8
第 7 章	特殊效果工具及命令	6	6
第 8 章	位图的处理	3	5
课 时 总 计		32	40

本书由艾萍任主编，赵博、糜淑娥为副主编，参加本书编写工作的还有沈精虎、黄业清、宋一兵、谭雪松、向先波、冯辉、郭英文、计晓明、滕玲、董彩霞、郝庆文、田晓芳等。由于编者水平有限，书中难免存在错误和不妥之处，恳切希望广大读者批评指正。

编 者

2009 年 6 月

目 录

第 1 章 CorelDRAW 12 预备知识 ... 1

- 1.1 基本概念 1
 - 1.1.1 矢量图形与位图图像 1
 - 1.1.2 色彩模式 2
- 1.2 CorelDRAW 12 界面简介 3
 - 1.2.1 CorelDRAW 12 的启动 3
 - 1.2.2 CorelDRAW 12 的工作界面 5
 - 1.2.3 CorelDRAW 12 的退出 9
- 1.3 小结 9
- 1.4 习题 10

第 2 章 CorelDRAW 12 基本操作 ... 11

- 2.1 图形文件的基本操作 11
 - 2.1.1 新建图形文件 11
 - 2.1.2 从模板创建图形文件 13
 - 2.1.3 打开图形文件 14
 - 2.1.4 存储图形文件 17
 - 2.1.5 导入文件 20
 - 2.1.6 导出文件 22
- 2.2 页面的设置 24
 - 2.2.1 设置页面大小 24
 - 2.2.2 设置标尺、辅助线及网格 25
 - 2.2.3 视图的缩放与平移 31
 - 2.2.4 设置视图查看方式 32
- 2.3 小结 34
- 2.4 习题 34

第 3 章 图形绘制与编辑工具 35

- 3.1 基本形状的绘制 35
 - 3.1.1 【矩形】工具和【3 点矩形】工具 35
 - 3.1.2 【椭圆】工具和【3 点椭圆】工具 41
 - 3.1.3 【图纸】工具和【螺纹】工具 42

- 3.1.4 【多边形】工具 43
- 3.2 绘制自由线条 44
 - 3.2.1 【手绘】工具与【折线】工具 44
 - 3.2.2 【贝塞尔】工具的应用 46
 - 3.2.3 【艺术笔】工具的应用 49
 - 3.2.4 【钢笔】工具的应用 55
 - 3.2.5 【3 点曲线】工具的应用 55
- 3.3 【度量】工具的应用 56
- 3.4 图形的编辑 59
 - 3.4.1 【形状】工具的应用 59
 - 3.4.2 【刻刀】工具的应用 63
 - 3.4.3 【橡皮擦】工具的应用 64
 - 3.4.4 【涂抹笔刷】工具的应用 64
 - 3.4.5 【粗糙笔刷】工具的应用 66
 - 3.4.6 【虚拟段删除】工具的应用 67
- 3.5 小结 67
- 3.6 习题 67

第 4 章 图形【填充】及【轮廓】工具 69

- 4.1 【轮廓】工具 69
 - 4.1.1 【轮廓画笔对话框】工具 69
 - 4.1.2 【轮廓颜色对话框】工具 72
- 4.2 【填充】工具 73
 - 4.2.1 【填充对话框】工具的应用 73
 - 4.2.2 【渐变填充对话框】工具的应用 75
 - 4.2.3 【图样填充对话框】工具的应用 81
 - 4.2.4 【底纹填充对话框】工具的应用 85
 - 4.2.5 【PostScript 填充对话框】工具的应用 86
 - 4.2.6 【交互式填充】工具的应用 86

4.2.7 【交互式网状填充】工具的 应用.....	87	7.3 【添加透视点】命令.....	166
4.3 综合案例.....	89	7.4 小结.....	170
4.4 小结.....	93	7.5 习题.....	170
4.5 习题.....	93		
第5章 【文本】工具.....	95	第8章 位图的处理.....	172
5.1 美术文本与段落文本的输入.....	95	8.1 【三维效果】命令.....	172
5.2 美术文本的编辑.....	98	8.1.1 【三维旋转】命令.....	172
5.2.1 美术文本与段落文本的转换.....	98	8.1.2 【柱面】命令.....	173
5.2.2 美术文本转化为曲线.....	99	8.1.3 【浮雕】命令.....	174
5.2.3 使文字适合路径.....	105	8.1.4 【卷页】命令.....	174
5.3 段落文本框的编辑.....	109	8.1.5 【透视】命令.....	175
5.3.1 文本框的链接.....	109	8.1.6 【挤远/挤近】命令.....	176
5.3.2 按文本框显示文本.....	110	8.1.7 【球面】命令.....	176
5.4 综合案例.....	115	8.2 【艺术笔触】命令.....	177
5.5 小结.....	119	8.2.1 【炭笔画】命令.....	177
5.6 习题.....	119	8.2.2 【单色蜡笔画】命令.....	178
		8.2.3 【蜡笔画】命令.....	178
		8.2.4 【立体派】命令.....	179
		8.2.5 【印象派】命令.....	180
第6章 对象的其他操作.....	121	8.2.6 【油画】命令.....	180
6.1 复制、重复与删除.....	121	8.2.7 【彩色蜡笔画】命令.....	181
6.2 【变换】命令.....	125	8.2.8 【钢笔画】命令.....	181
6.3 调整对象的顺序.....	127	8.2.9 【点彩派】命令.....	182
6.4 【造形】命令.....	128	8.2.10 【木版画】命令.....	182
6.5 【对齐和分布】命令.....	132	8.2.11 【素描】命令.....	183
6.6 综合案例.....	135	8.2.12 【水彩画】命令.....	184
6.7 小结.....	146	8.2.13 【水印画】命令.....	184
6.8 习题.....	146	8.2.14 【波纹纸画】命令.....	185
		8.3 【模糊】命令.....	186
第7章 特殊效果工具及命令.....	147	8.3.1 【定向平滑】命令.....	186
7.1 交互式效果工具.....	147	8.3.2 【高斯式模糊】命令.....	186
7.1.1 【交互式调和】工具.....	153	8.3.3 【锯齿状模糊】命令.....	186
7.1.2 【交互式轮廓图】工具.....	155	8.3.4 【低频通行】命令.....	187
7.1.3 【交互式变形】工具.....	155	8.3.5 【动态模糊】命令.....	187
7.1.4 【交互式阴影】工具.....	157	8.3.6 【放射式模糊】命令.....	188
7.1.5 【交互式封套】工具.....	158	8.3.7 【平滑】命令.....	188
7.1.6 【交互式立体化】工具.....	159	8.3.8 【柔和】命令.....	189
7.1.7 【交互式透明】工具.....	163	8.3.9 【缩放】命令.....	189
7.2 【图框精确剪裁】命令.....	164	8.4 【相机】命令.....	189



8.5 【颜色转换】命令	190	8.8.2 【置换】命令	203
8.5.1 【位平面】命令	190	8.8.3 【偏移】命令	204
8.5.2 【半色调】命令	190	8.8.4 【像素】命令	204
8.5.3 【梦幻色调】命令	191	8.8.5 【龟纹】命令	205
8.5.4 【曝光】命令	191	8.8.6 【旋涡】命令	206
8.6 【轮廓图】命令	192	8.8.7 【平铺】命令	206
8.6.1 【边缘检测】命令	192	8.8.8 【湿笔画】命令	207
8.6.2 【查找边缘】命令	193	8.8.9 【涡流】命令	208
8.6.3 【跟踪轮廓】命令	193	8.8.10 【风吹效果】命令	208
8.7 【创造性】命令	194	8.9 【杂点】命令	209
8.7.1 【工艺】命令	194	8.9.1 【添加杂点】命令	209
8.7.2 【晶体化】命令	194	8.9.2 【最大值】命令	210
8.7.3 【织物】命令	195	8.9.3 【中值】命令	210
8.7.4 【框架】命令	195	8.9.4 【最小】命令	211
8.7.5 【玻璃块】命令	196	8.9.5 【去除龟纹】命令	211
8.7.6 【儿童游戏】命令	197	8.9.6 【去除杂点】命令	211
8.7.7 【马赛克】命令	197	8.10 【鲜明化】命令	212
8.7.8 【质点】命令	198	8.10.1 【适应非鲜明化】命令	212
8.7.9 【散开】命令	198	8.10.2 【定向柔化】命令	212
8.7.10 【茶色玻璃】命令	199	8.10.3 【高频通行】命令	213
8.7.11 【彩色玻璃】命令	199	8.10.4 【鲜明化】命令	213
8.7.12 【虚光】命令	200	8.10.5 【非鲜明化遮罩】命令	214
8.7.13 【旋涡】命令	201	8.11 综合案例	214
8.7.14 【天气】命令	201	8.12 小结	217
8.8 【扭曲】命令	202	8.13 习题	217
8.8.1 【块状】命令	202		

第 1 章 CorelDRAW 12 预备知识

Corel 公司出品的 CorelDRAW 软件是集矢量图形绘制、设计、文字编辑、位图处理及印刷排版于一体的平面设计软件，自上市以来就受到广大平面设计人员的青睐，且已成为图形图像设计软件中的佼佼者。

CorelDRAW 12 功能强大、操作灵活，不仅保持了以前版本的超强功能，而且在图形的绘制和编辑、多语言支持等方面又有了较大的改进，为使用者提供了更为广阔的使用空间和设计空间，极大地提高了平面设计工作的效率，进一步巩固了它在图形图像设计领域中的重要地位。

本章主要介绍矢量图形与位图图像及计算机中色彩模式的基本概念、CorelDRAW 12 的启动与退出以及 CorelDRAW 12 的工作界面等内容。

本章学习目标

- 了解矢量图形与位图图像的区别。
- 了解计算机中的色彩模式。
- 学习 CorelDRAW 12 的启动与退出。
- 了解 CorelDRAW 12 的工作界面。

1.1 基本概念

在使用 CorelDRAW 12 之前，首先需要了解如下几个概念：矢量图形、位图图像以及计算机中的色彩模式。

1.1.1 矢量图形与位图图像

在计算机图形领域中，有两种表示图形的方式：矢量图形与位图图像。下面详细介绍两者的特点与区别。

- (1) 矢量图形：又称向量图形，是计算机按照数字模式描述的图形。在 CorelDRAW 中绘制的图形都属于矢量图形。在平面设计方面，还有其他的矢量绘图软件，如 Illustrator、PageMaker、FreeHand 等。
 - 矢量图形的特点。由于矢量图形是计算机利用点和线的属性方式表达的，所以它的显示与分辨率无关。无论将它放大显示多少倍，图形线条边缘均平滑。图 1-1 所示为矢量图形的原始尺寸与放大后的效果比较。另外，矢量图形的文件大小只与图形的复杂程度有关，所以矢量图形需要的存储空间很小，绘制与编辑时对计算机的配置要求较低。在输出时，可以使用打印机或印刷机等输出设备的最高分辨率进行打印。
- (2) 位图图像：在 CorelDRAW 中，位图图像可以以导入的方式置入到文件中进行编辑处理；还可以将 CorelDRAW 文件中的矢量图形导出为位图图像格式，并在位图图像处理软件中进行编辑处理，如 Photoshop 等。

- 位图图像的特点。位图图像又称光栅图或点阵图，是由计算机中最小显示单位的点（称为像素）排列组成的图像。它的显示效果、文件大小均与分辨率密切相关。当图像放大显示到 100% 以上，图像就会变得模糊且产生锯齿。因此，为了得到高品质的图像，需在设计初期设置较高的分辨率，但这样会对计算机的配置提出更高的要求。图 1-2 所示为位图图像的原始尺寸与放大后的效果比较。

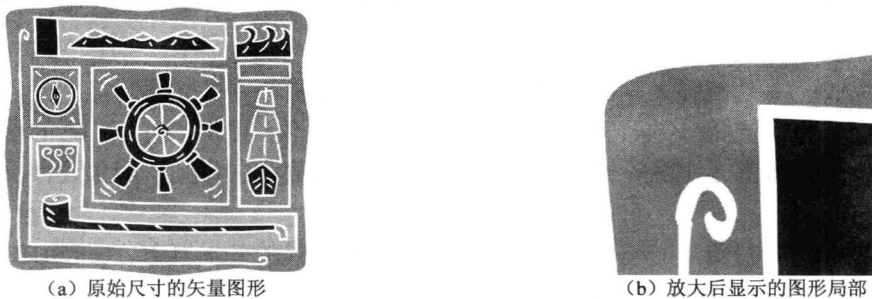


图 1-1 矢量图形的原始尺寸与放大后的效果比较

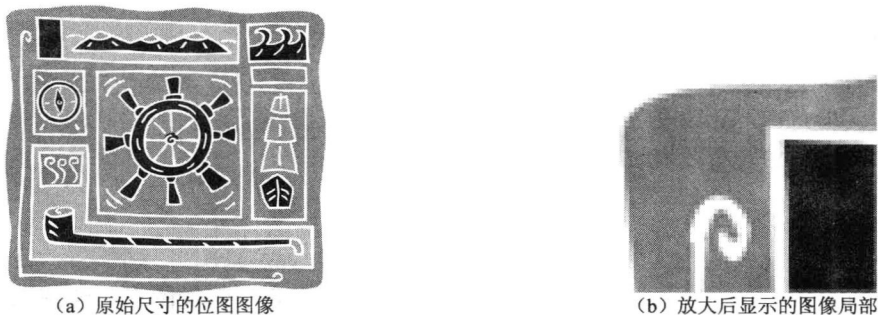


图 1-2 位图图像的原始尺寸与放大后的效果比较

1.1.2 色彩模式

在计算机平面设计应用中，有多种定义颜色的方法，这些不同的方法称为色彩模式。常用的色彩模式有 CMYK（青色、品红色、黄色和黑色）模式、RGB（红色、绿色和蓝色）模式、HSB（色度、饱和度和亮度）模式、HLS（色度、光度和饱和度）模式以及 CLE Lab（Lab）模式，各种模式可以根据处理图像的需要进行相互转换。其中，最常用的色彩模式为 CMYK 模式和 RGB 模式。

在平面设计初期，首先要根据作品的用途，为作品选择相应的色彩模式。如果作品用来出版印刷，那么最好使用 CMYK 模式；如果用来在显示设备上展示，如网页设计等，那么最好使用 RGB 模式；而有些则需要准备两份不同色彩模式的作品。

下面详细介绍最常用的几种色彩模式。

1. CMYK 模式

CMYK 模式通过混合青色（Cyan）、品红色（Magenta）、黄色（Yellow）和黑色（Black）4 种颜色来定义各种颜色。很多印刷品都是采用 CMYK 模式印刷的，在混合颜色时以百分比的形式来表示加入的每种颜色的多少。每种颜色的值，其范围在“0%~100%”之间，如果每种颜色的值都为“100%”，则结果为黑色；如果每种颜色的值都为“0%”，则结果为纯白。



理论上,当青色、品红色、黄色的值都为“100%”时,混合出来的颜色应为黑色,但实际中,输出设备产生的色彩偏深褐色,显得很脏。因此在设计中,最好再加入些黑色来使输出的颜色显得更纯,也可以使用100%的黑色。

2. RGB 模式

RGB 模式通过混合红色(Red)、绿色(Green)和蓝色(Blue)3种颜色来定义颜色。计算机显示器所使用的颜色模式就是RGB模式,这种模式显示的颜色最鲜艳。在混合时以数值的形式来表示每种色彩的多少,每种色彩的取值范围为“0~255”。如果每一颜色的值都为“255”,则混合出白色;如果每种颜色的值都为“0”,则混合出黑色。

由于设备等客观因素,显示器等设备上显示的色彩与真实色彩存在偏差,另外输出设备也会影响输出的色彩显示,同一作品在显示器上的显示效果与印刷或打印出的颜色会或多或少有些差别。因此,在图形图像设计之前,应使用标准色标校对显示器,以减小显示与输出的偏差。

3. HSB 模式

HSB 模式使用色度(H)、饱和度(S)、亮度(B)来定义颜色。它是基于人们对色彩的感知方式来描述颜色。色度描述颜色的色相,用“0°~359°”来表示(例如,0°为红色,6°为黄色,120°为绿色,180°为青色,240°为蓝色,而300°则为品红。)。饱和度描述颜色的鲜明度或阴暗度,用“0%~100%”来测量(百分比越高,颜色就越鲜明)。亮度描述颜色包含的白色量,用“0%~100%”来测量(百分比越高,颜色就越明亮)。

1.2 CorelDRAW 12 界面简介

在了解了计算机平面设计中的一些基本概念后,下面开始介绍CorelDRAW 12的基础操作知识和工作界面。

1.2.1 CorelDRAW 12 的启动

确定计算机中已经正确安装了CorelDRAW 12中文版软件系统,首先进入CorelDRAW 12的界面窗口。

本节案例

启动CorelDRAW 12。

- ① 单击Windows操作系统桌面左下角的按钮。
- ② 在弹出的开始菜单中,依次单击选择【程序】/【CorelDRAW Graphics Suite 12】/【CorelDRAW 12】命令,如图1-3所示。
- ③ 稍等片刻,计算机将自动启动CorelDRAW 12,界面窗口如图1-4所示。



如果是软件安装后,第1次启动CorelDRAW 12软件,则会出现如图1-5所示的欢迎界面。欢迎界面提供了【新建】、【最近用过】、【打开】、【从模板新建】、【CorelTUTOR】及【新增功能】选项等。在【欢迎访问CorelDRAW(R)12】界面中单击【新建】图标,也可进入CorelDRAW的工作界面,同时新建一个图形文件。若想在以后的启动时不出现欢迎屏幕,直接进入工作界面,可以取消勾选【启动时显示这个欢迎屏幕】复选框。

案例小结

本小节介绍了 CorelDRAW 12 的启动方法，掌握该软件的正确启动方法是学习软件应用的必要条件，也是使用软件前的必备工作。

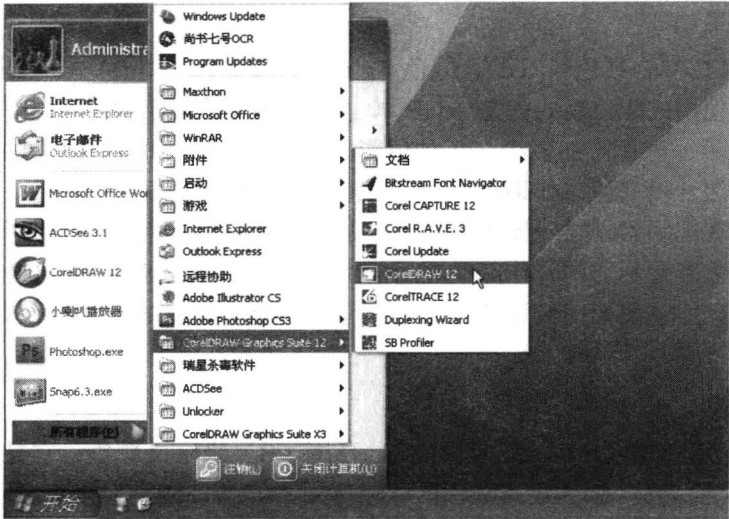


图 1-3 启动 CorelDRAW 12 软件

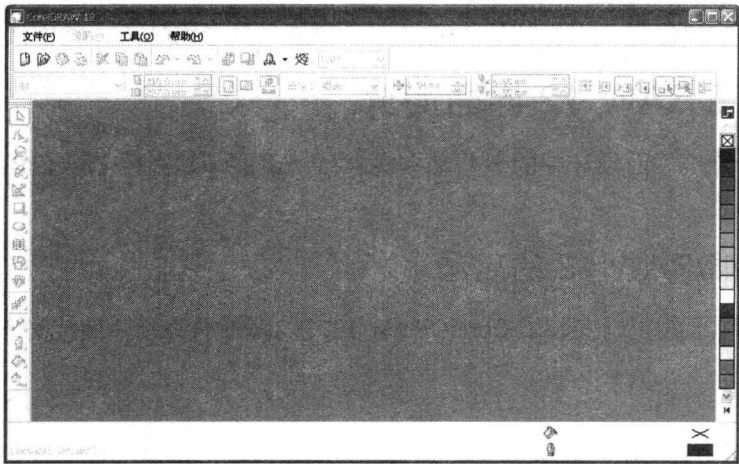


图 1-4 CorelDRAW 12 的界面窗口



图 1-5 CorelDRAW 12 的欢迎界面



1.2.2 CorelDRAW 12 的工作界面

CorelDRAW 12 的界面按功能可划分为以下几部分：标题栏、菜单栏、工具栏、属性栏、工具箱、标尺、工作窗口、状态栏、调色板、泊坞窗、页面控制栏、视图导航器等几部分，如图 1-6 所示。下面详细介绍各部分的功能和作用。

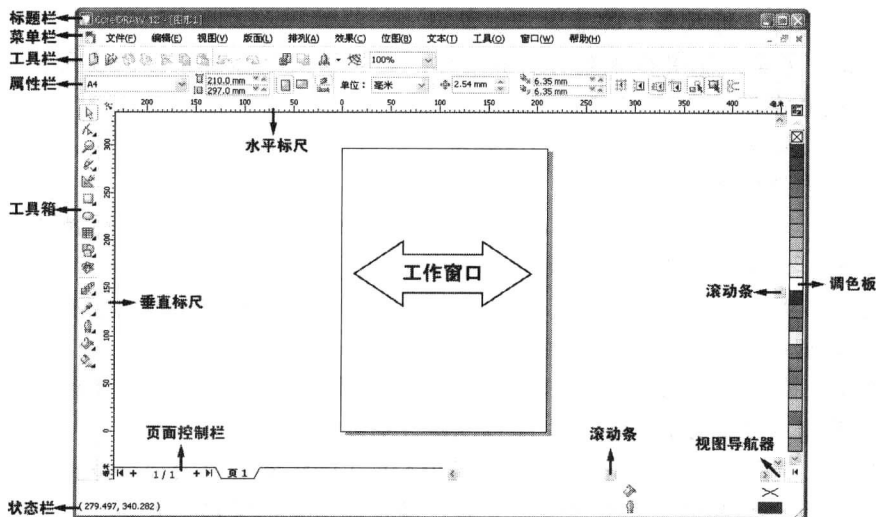


图 1-6 CorelDRAW 12 的工作界面

1. 标题栏

标题栏位于窗口顶部，显示当前软件的名称、版本号及当前绘制的文件的名称。其右侧有 3 个按钮 ，主要用于控制界面的显示大小及关闭软件。

- 单击 （最小化）按钮，可以使界面窗口变为最小化图标状态，并显示在 Windows 系统的任务栏中，图标形态如图 1-7 所示。
- 在 Windows 系统的任务栏中单击最小化后的图标，CorelDRAW 12 界面窗口还原为最大化显示。
- 单击 （向下还原）按钮，可以使窗口变为还原状态，还原后，窗口右上角的 3 个按钮即变为  状态。
- 当 CorelDRAW 12 窗口显示为还原状态时，单击 （最大化）按钮，可以将还原后的窗口变为最大化显示。
- 单击 （关闭）按钮，退出 CorelDRAW 12。
- 双击标题栏的空白处，也可在最大化与还原窗口之间切换。



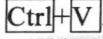
图 1-7 最小化后的图标

2. 菜单栏

菜单栏默认位于标题栏的下方，它几乎包含了 CorelDRAW 12 中的所有功能与命令，按功能划分共有【文件】、【编辑】、【视图】、【版面】、【排列】、【效果】、【位图】、【文本】、【工具】、【窗口】及【帮助】11 个菜单，每一个菜单下又包含若干个子菜单，选择任意子菜单可以执行相应的命令。

- **【文件】菜单**：主要是针对绘制或编辑的图形文件进行操作，包括文件的新建、打开、保存、关闭、其他格式文件的导入、导出以及文件的打印设置等。
- **【编辑】菜单**：主要是针对工作区域中的图形图像进行编辑操作，包括撤销与重做、图形图像的剪切、复制及粘贴等。
- **【视图】菜单**：用来设置图形图像在工作区域中的显示方式以及辅助对象（网格、辅助线、标尺等）的显示与设置等。
- **【版面】菜单**：主要用来进行页面的添加、页面大小和背景等的设置及页面间的切换等操作。
- **【排列】菜单**：主要用来对工作区域中选择的图形图像进行变换、排列、群组、结合及锁定等操作。
- **【效果】菜单**：主要用来对工作区域中选择的图形（矢量）进行特殊效果处理，包括调整、复制效果及仿制等操作。
- **【位图】菜单**：主要用来对工作区域中选择的图像（位图）进行位图效果的处理，包括转换位图、编辑位图及添加位图特殊效果等命令。
- **【文本】菜单**：主要用来对输入的文字进行处理，包括字体和字体大小的设置、段落文字的属性设置及文字适配路径等操作。
- **【工具】菜单**：主要用于设定 CorelDRAW 12 系统中的大部分命令，包括菜单、工具栏和其他工具的属性设置以及颜色和对象的管理设置等。
- **【窗口】菜单**：主要用于对工作文件窗口的管理及各控制对话框、泊坞窗的调用和管理等。
- **【帮助】菜单**：包括 CorelDRAW 12 的自带帮助文件、CorelDRAW 12 的在线帮助等。

在某些菜单的命令后面还带有图标、符号或文字等，这些均有其相应的含义。

- 菜单命令后的  图标表示这个选项后面还有子菜单，鼠标指针在这个命令上悬停一会儿，会弹出相应的下一级菜单。
- 菜单中有些命令后面有省略号，表示执行此命令会弹出相应的对话框。
- 有些命令以灰色显示，表示该命令只有在特定的情况下才可使用，而目前不能使用。
- 菜单中有些命令后面标有键盘按键的英文字母组合，这表示 CorelDRAW 12 对一些常用的工具命令设置了快捷键和组合键，按下键盘中的按键组合，则会执行相应的命令，如图 1-8 所示，菜单 **【编辑】/【粘贴】** 命令后显示文字 “Ctrl+V”，表示按下键盘的  组合键也可以执行 **【粘贴】** 命令。

 粘贴(P) Ctrl+V

图 1-8 【编辑】/【粘贴】命令



CorelDRAW 12 为大部分常用的菜单命令都设置了快捷键和组合键，熟悉并掌握这些快捷键和组合键，可以大大提高工作效率。

3. 工具栏

工具栏默认位于菜单栏的下方，工具栏包含一些常用菜单命令的快捷工具按钮。工具栏



中各图标相应的命令如图 1-9 所示。

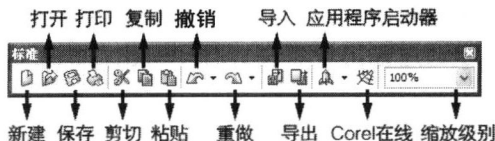


图 1-9 标准工具栏中各工具按钮及对应的功能

4. 属性栏

属性栏默认位于标准工具栏的下方，其选项针对不同的工具或不同的选择对象而不同，例如，如图 1-10 所示，当选择工具箱中的文本工具或选择工作区域中的文本对象时，属性栏显示相应的创建和编辑文本的命令、选项、参数等。



图 1-10 当选择文本或执行文本工具时的属性栏状态

5. 工具箱

工具箱默认位于工作界面的最左侧，是 CorelDRAW 12 中常用工具命令的集合，包含了用于创建、填充和修改图形的 15 组工具。

有些工具按钮右下角有黑色小三角符号，表示该工具按钮还隐藏着其他的同类工具按钮。要选择这些隐藏的工具，可将鼠标指针移动到该按钮上，并单击鼠标左键不放，稍等片刻就会弹出其他工具。工具箱中展开的隐藏按钮如图 1-11 所示。

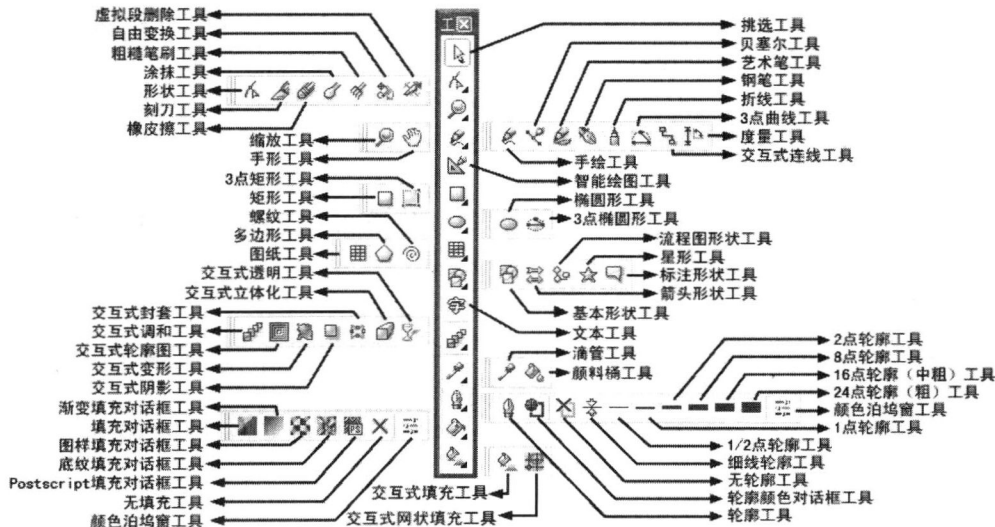


图 1-11 工具箱及隐藏的工具按钮

若想查看某工具的名称，可将鼠标指针悬停在该工具按钮上几秒钟，就会在鼠标指针右下角显示该工具的名称。

6. 工作窗口

工作窗口位于 CorelDRAW 12 界面的中心，是进行绘图操作的工作区域，平面设计所创

建的图形、文本、导入的图像等均显示在工作区域中。

工作窗口中的矩形框为可打印的区域。文件中的对象可以放置在工作窗口的任意位置，但是只有矩形框内的对象可以通过输出设备进行打印输出，矩形框外的对象则不会被打印。

7. 状态栏

状态栏位于 CorelDRAW 12 界面底部的区域，括号内显示鼠标指针的当前位置，后面部分为当前工具使用方式的简要提示，还包含当前选择对象的相关信息，如选择对象的类型、大小、位置、颜色、填充、分辨率等。

8. 调色板

调色板默认位于工作界面的右侧，是为选择的对象进行单色填充的最快途径。单击调色板下方的  按钮，可展开调色板中隐藏的色样。此部分内容将在后续章节中进行详细介绍。

9. 标尺

标尺用于确定图形的大小和位置，单击并按住鼠标左键并从标尺的位置向工作窗口拖曳鼠标到某一处释放，可拖拉出水平或垂直方向上的辅助线，辅助线以虚线方式显示。单击并按住鼠标左键并从左上角的  按钮向工作窗口拖曳鼠标到某一处释放，可更改标尺的零点位置到此处。双击  按钮，则可恢复零点位置为默认状态。当工作窗口中有辅助线时，鼠标指针在添加的辅助线上单击，即可将其选择（此时选中的辅助线将变为红色），按 **Delete** 键即可将选择的辅助线删除。此部分内容将在后续章节中进行详细介绍。

10. 泊坞窗

泊坞窗主要是针对软件中某些特定的工具和命令额外增加的一些参数，泊坞窗在默认的工作界面窗口中没有显示，若要调用，可以选择菜单栏中的【窗口】/【泊坞窗】命令，在执行相应的命令后，将在界面的右侧弹出相应的对话框。例如，当使用【造形】工具时，可以利用属性栏中的  按钮组，将图形进行快速修整；也可以选择菜单栏中的【排列】/【造形】命令，则会弹出如图 1-12 所示的【造形】命令组；还可以选择菜单栏中的【窗口】/【泊坞窗】/【造形】命令，则会在界面右侧弹出如图 1-13 所示的【造形】对话框，在这个对话框中额外增加了【保留原件】的复选框，使【造形】命令使用起来更加方便、灵活。

11. 页面控制栏

CorelDRAW 12 允许在一个图形文件中创建多个页面，而页面控制栏就是用来控制当前文件的页面添加、删除、切换页面方向、跳页等操作的。

页面控制栏位于工作界面下方的左侧位置，主要显示当前页码、页总数等信息，如图 1-14 所示。

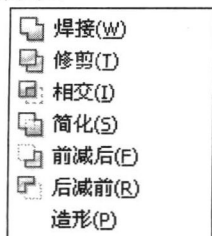


图 1-12 菜单栏下的【造形】命令组

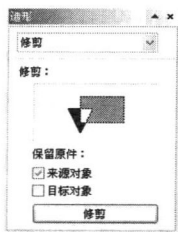


图 1-13 【造形】对话框

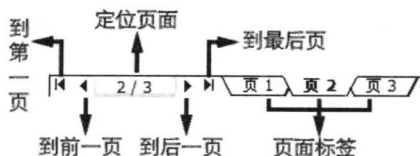


图 1-14 页面控制栏