

新媒体与设计类专业系列教材
“互联网+”新形态一体化教材

CorelDRAW 实践教程

主编 牟堂娟 陈 东 陈裴鸿



上海交通大学出版社
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS

新媒体与设计类专业系列教材
“互联网+”新形态一体化教材

CorelDRAW 实践教程

主 编 牟堂娟 陈 东 陈裴鸿
副主编 李仙花 李 果 王怡琛
赵俊芬



上海交通大学出版社
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS

内容提要

本书精选生活中的典型设计案例，贴近生活、容易上手、趣味性与知识性兼备，能让学习者轻松掌握 CorelDRAW 软件的操作方法和使用技巧。全书共 12 个项目，其中项目 1~10 讲解了 CorelDRAW 2020 基础知识、图形绘制的基本操作、图形编辑方法、位图编辑与处理技巧、图像效果与滤镜应用、文字与表格操作等知识点，项目 11~12 讲解了综合实例的制作步骤和方法。通过各个综合实例的练习，学习者可以进一步掌握 CorelDRAW 软件的基本操作技巧，提高综合运用能力。

本书既可作为高等院校计算机相关专业的教材，也可作为平面设计爱好者的参考用书。

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 实践教程 / 牟堂娟，陈东，陈裴鸿主编

. 1—上海：上海交通大学出版社，2021.10（2023.4 重印）

ISBN 978-7-313-24246-4

I. ① C… II. ①牟… ②陈… ③陈… III. ①平面设计—图形软件—高等学校—教材 IV. ① TP391.412

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2021）第 206100 号

CorelDRAW 实践教程

CorelDRAW SHIJIAN JIAOCHENG

主 编：牟堂娟 陈东 陈裴鸿

出版发行：上海交通大学出版社

邮政编码：200030

印 制：北京荣玉印刷有限公司

开 本：889 mm × 1194 mm 1/16

字 数：343 千字

版 次：2021 年 10 月第 1 版

书 号：ISBN 978-7-313-24246-4

定 价：69.80 元

地 址：上海市番禺路 951 号

电 话：6407 1208

经 销：全国新华书店

印 张：15.5

印 次：2023 年 4 月第 2 次印刷

版权所有 侵权必究

告读者：如发现本书有印装质量问题请与印刷厂质量科联系

联系电话：010-6020 6144

PREFACE

前言

CorelDRAW 是一款易学易用、功能强大的矢量图制作软件，在平面设计、图形图像制作领域应用广泛，深受广大设计者的喜爱。为了使读者能尽早掌握 CorelDRAW 软件的操作技能，编者组织了经验丰富的专业教师，以 CorelDRAW 2020 软件为基础编写了本书。

本书通过细致的步骤讲解，详细的图文展示，由浅入深的教学内容编排，使学习者从零基础轻松上手，逐步掌握软件的各项操作技巧；通过大量实例练习，使学习者充分掌握 CorelDRAW 2020 平面设计的技巧和方法并活学活用，迅速提高设计表现能力，制作出更优秀的作品。

本书共 12 个项目。项目 1~10 是对软件基础知识和基本操作的讲解，具体内容包括 CorelDRAW 基础，CorelDRAW 2020 工作环境，对象的操作与管理，图形绘制，图形填充，图形编辑，文本处理，对象的交互式效果，表格制作，图层、样式和模板应用；项目 11~12 是综合实例，具体内容包括插画制作、平面广告制作。

本书在编写上具有以下特色：

（1）采用任务驱动、案例引导的撰写方式，以实际应用为主线，按照工作过程来组织和讲解知识，培养学生的职业技能和职业素养。

（2）通过丰富的案例讲解知识点，培养学生的动手能力；通过“说明”“提示”“注意”“知识拓展”等模块，丰富知识内容，提高学生的学习兴趣。

（3）紧跟行业技能发展，着重于当前主流技术讲解，与行业联系密切，达到学以致用目的。

此外，本书编者还为广大一线教师提供了服务于本书的教学资源库，有需要者可致电 13810412048 或发邮件至 2393867076@qq.com。

本书可作为高等院校计算机相关专业的教材，也可作为平面设计爱好者的参考用书。

由于编写时间仓促，书中存在的不足和疏漏之处，敬请广大读者批评指正，在此表示衷心的感谢。

编 者

2021 年 4 月

CONTENTS

目录

项目 1 CorelDRAW 基础.....1

- 任务 1.1 了解图形图像的基础知识.....2
- 任务 1.2 初识 CorelDRAW6
- 任务 1.3 CorelDRAW 2020 的安装、启动与退出.....9

项目 2 CorelDRAW 2020 工作环境..... 15

- 任务 2.1 认识 CorelDRAW 2020 界面 16
- 任务 2.2 熟悉 CorelDRAW 2020 基本操作 19
- 任务 2.3 设置页面..... 21
- 任务 2.4 设置多页文档..... 21
- 任务 2.5 视图显示控制..... 22
- 任务 2.6 应用与设置标尺..... 23
- 任务 2.7 应用与设置网格..... 25
- 任务 2.8 应用平行度量..... 28

项目 3 对象的操作与管理..... 29

- 任务 3.1 选择对象..... 30
- 任务 3.2 复制对象..... 32
- 任务 3.3 变换对象..... 36
- 任务 3.4 控制对象..... 39
- 任务 3.5 对齐与分布对象..... 43

项目 4 图形绘制 45

任务 4.1 绘制几何图形.....	46
任务 4.2 绘制螺纹.....	50
任务 4.3 绘制常见的形状.....	51
任务 4.4 绘制冲击效果图.....	51
任务 4.5 绘制图纸.....	52
任务 4.6 绘制线段及曲线.....	53
任务 4.7 绘制艺术图形.....	57

项目 5 图形填充 63

任务 5.1 自定义调色板.....	64
任务 5.2 了解填充工具.....	65

项目 6 图形编辑 77

任务 6.1 编辑曲线对象.....	78
任务 6.2 切割图形.....	81
任务 6.3 修饰图形.....	84
任务 6.4 编辑轮廓线	90
任务 6.5 重新整形图形.....	99
任务 6.6 图框精确剪裁对象.....	104

项目 7 文本处理 107

任务 7.1 添加文本.....	108
任务 7.2 选择文本.....	112
任务 7.3 设置美术字文本和段落文本格式.....	112
任务 7.4 设置段落文本的其他格式.....	116
任务 7.5 使用书写工具.....	120
任务 7.6 查找和替换文本.....	122
任务 7.7 转换文本.....	124
任务 7.8 进行图文混排.....	125

**项目 8 对象的交互式效果129**

任务 8.1 设置交互式调和效果.....	130
任务 8.2 设置交互式轮廓效果.....	140
任务 8.3 设置交互式变形效果.....	145
任务 8.4 设置交互式阴影效果.....	147
任务 8.5 设置交互式封套效果.....	150
任务 8.6 设置交互式立体化效果.....	153
任务 8.7 设置交互式透明效果.....	158

项目 9 表格制作161

任务 9.1 创建表格.....	162
任务 9.2 编辑表格属性.....	165
任务 9.3 进行表格管理.....	168
任务 9.4 添加内容到表格.....	171
任务 9.5 表格应用实例.....	173

项目 10 图层、样式和模板应用177

任务 10.1 使用图层	178
任务 10.2 使用样式与样式集	185
任务 10.3 使用颜色样式.....	191
任务 10.4 使用模板.....	194

项目 11 插画制作199

任务 11.1 制作《虎年吉祥》插画.....	200
任务 11.2 制作手机壳插画.....	212

项目 12 平面广告制作223

任务 12.1 制作护肤品宣传海报.....	224
任务 12.2 制作电商海报.....	231

参考文献.....239

项目

1

CHAPTER

CorelDRAW 基础

| 项目目标 |

- (1) 熟悉色彩模式之间的区别和特点。
- (2) 熟悉矢量图和位图之间的区别和特点。
- (3) 掌握多个文件格式的特点。
- (4) 掌握软件安装的操作方法和版本的新增功能。

| 项目结构 |

- 任务 1.1 了解图形图像的基础知识
- 任务 1.2 初识 CorelDRAW
- 任务 1.3 CorelDRAW 2020 的安装、启动与退出

项目导入

CorelDRAW 是加拿大 Corel 公司开发的矢量图绘制软件, 深受世界各地平面设计者的青睐。CorelDRAW 操作相对方便、简单。广泛用于平面设计中。CorelDRAW 2020 提供了更强大、更高效的工具。对于初学 CorelDRAW 软件的爱好者来说, 了解平面设计基础知识及 CorelDRAW 基本概念非常必要, 可为更好地设计作品打下良好的理论知识。

任务 1.1 了解图形图像的基础知识

子任务 1.1.1 色彩模式

色彩模式是指同一属性下不同颜色的集合, 常见的模式包括 RGB 模式、CMYK 模式、LAB 模式、位图模式、灰度模式等。

1. RGB 模式

RGB 色彩模式是工业界的一种颜色标准, 是通过对红 (red)、绿 (green)、蓝 (blue) 三个颜色通道的变化以及它们相互叠加来得到各式各样的颜色, RGB 即代表红、绿、蓝三个通道的颜色, 这个标准几乎包括了人类视力所能感知的所有颜色, 是目前运用最广的颜色系统之一。RGB 色彩模式使用 RGB 模型为图像中每一个像素的 RGB 分量分配一个 0~255 范围内的强度值。例如: 纯红色 R 值为 255, G 值为 0, B 值为 0; 灰色的 R、G、B 三个值相等 (除了 0 和 255); 白色的 R、G、B 都为 255; 黑色的 R、G、B 都为 0。RGB 图像只使用三种颜色, 就可以使它们按照不同的比例混合, 在屏幕上重现 16 777 216 种颜色。在拾色器里, 每一种颜色都有一个色号。

RGB 色彩模式一般用于显示器。目前的显示器大都采用了 RGB 颜色标准, 在显示器上, 是通过电子枪打在屏幕的红、绿、蓝三色发光极上来产生色彩的, 目前的计算机一般都能显示 32 位颜色, 有一百万种以上的颜色。

拾色器中的红、绿、蓝三种颜色如图 1-1 所示。

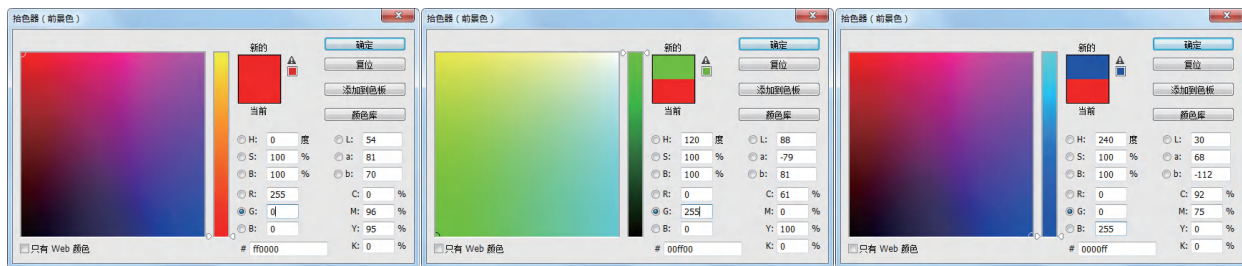


图 1-1 红、绿、蓝三种颜色

2. CMYK 模式

CMYK 代表印刷上用的四种颜色, C 代表青色 (cyan), M 代表洋红色 (magenta), Y 代表黄色 (yellow), K 代表黑色 (black)。因为在实际应用中, 青色、洋红色和黄色很难叠加形成真正的黑



色，最多不过是褐色而已。因此才引入了 K——黑色。黑色的作用是强化暗调，加深暗部色彩。所以，CMYK 模式是最佳的打印模式。在设计中都用 CMYK 模式作为打印模式。

3. LAB 模式

LAB 模式由三个通道组成。一个通道是明度，另外两个是色彩通道，用 A 和 B 来表示。A 通道包括的颜色是从深绿色（低亮度值）到灰色（中亮度值）再到亮粉红色（高亮度值）；B 通道则是从深蓝色（低亮度值）到灰色（中亮度值）再到黄色（高亮度值）。

4. 灰度模式

灰度模式：用单一色调表现图像，一个像素的颜色用八位元来表示，一共可表现 256 阶（色阶）的灰色调（含黑和白），也就是 256 种明度的灰色。如图 1-2 所示。



图 1-2 RGB 模式和灰度模式

子任务 1.1.2 文件格式

在使用设计软件制作图形时，保存文件时根据需保存不同的图像文件格式，文件扩展名可以区分不同的图片。下面介绍 CorelDRAW 2020 常用的文件格式。

1. CDR

CDR 图形是矢量图形文件，是 CorelDRAW 特定的格式。矢量图是逐点映射到页面的，因此，在缩小放大矢量图形时，不会变形、失真。

2. TIFF

TIFF 文件格式是一种主要用来存储照片和艺术片等的图像文件格式。它格式复杂，存储内容多，占用存储空间大，应用广泛，具有可扩展性。

3. PDF

便携式文件格式（portable document format，PDF）是由 Adobe Systems 在 1993 年用于文件交

换所发展出来的文件格式。它的优点在于跨平台、能保留文件原有格式，可以使用 Adobe acrobat reader 和 Adobe acrobat exchange 软件查看。

4 .GIF

GIF 文件格式是基于位图格式，也称“动图”，是多张图片快速连续的显示。是高度压缩的格式，文件占用空间相对较小，便于网上传输。

5. JPEG

JPEG 格式最大的特点是文件体积小、压缩率高，压缩后的图像相比原图像质量差。

子任务 1.1.3 矢量图

所谓矢量图，就是使用直线和曲线来描述的图形，构成这些图形的元素是一些点、线、矩形、多边形、圆和弧线等，它们都是通过数学公式计算获得的，具有编辑后不失真的特点。例如，一幅画的矢量图形实际上是由线段形成外框轮廓，由外框的颜色以及外框所封闭的颜色决定画面显示出的颜色。

矢量图也称为面向对象的图像或绘图图像，繁体版本上称之为向量图，是计算机图形学中用点、直线或者多边形等基于数学方程的几何图元表示图像。矢量图形最大的优点是无论放大、缩小或旋转等都不会失真；最大的缺点是难以表现色彩层次丰富的逼真图像效果。

既然每个对象都是一个自成一体的实体，就可以在维持它原有清晰度和弯曲度的同时进行任意放大。这意味着它们可以按最高分辨率显示到输出设备上。

矢量图以几何图形居多，图形可以无限放大，不变色、不模糊，常用于图案、标志、VI、文字等设计。常用软件有 CorelDRAW、Illustrator、Freehand、XARA、CAD 等。

子任务 1.1.4 位图

位图也称为点阵图像或栅格图像，是由称作像素（图片元素）的单个点组成的。这些点可以进行不同的排列和染色以构成图样。当放大位图时，可以看见赖以构成整个图像的无数单个方块。扩大位图尺寸的效果是增大单个像素，从而使线条和形状显得参差不齐。然而，如果从稍远的位置观看它，位图图像的颜色和形状又是连续的。由于每一个像素都是单独染色的，可以通过以每次一个像素的频率操作选择区域而产生近似相片的逼真效果，诸如加深阴影和加重颜色。缩小位图尺寸也会使原图变形，因为此举是通过减小像素来使整个图像变小的。同样，由于位图图像是以排列的像素集合体形式创建的，因此不能单独操作（如移动）局部位图。

处理位图时，输出图像的质量决定于处理过程开始时设置的分辨率高低。分辨率是一个笼统的术语，它指一个图像文件中包含的细节和信息的大小，以及输入、输出或显示设备能够产生的细节程度。操作位图时，分辨率既会影响最后输出的质量也会影响文件的大小。处理位图需要三思而后行，因为给图像选择的分辨率通常在整个过程中都伴随着文件。无论是在一个 300dpi 的打印机还是在一个 2570dpi 的照排设备上印刷位图文件，文件总是以创建图像时所设的分辨率大小印

刷，除非打印机的分辨率低于图像的分辨率。如果希望最终输出看起来与屏幕上显示的一样，那么在开始工作前，就需要了解图像的分辨率和不同设备分辨率之间的关系，显然矢量图就不必考虑这么多。

矢量图与位图的比较如表 1-1 所示。

表 1-1 矢量图与位图的比较

图像 t 类型	组成	优点	缺点	常用制作软件
矢量图	数学向量	文件容量较小，在进行放大、缩小或旋转等操作时图像不会失真	不易制作色彩变化太多的图像	Illustrator、Flash、CoreIDRAW 等
位图	像素	只要有足够多的不同色彩的像素，就可以制作出色彩丰富的图像，逼真地表现自然界的景象	缩放和旋转容易失真，同时文件容量较大	Photoshop、画图 图等

矢量图原图与放大图的对比如图 1-3、图 1-4 所示。

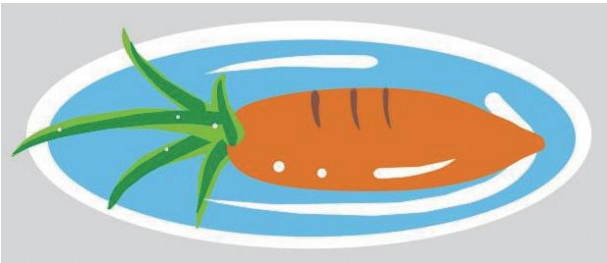


图 1-3 矢量图原图



图 1-4 矢量图放大图

位图原图与放大图的对比如图 1-5、图 1-6 所示。



图 1-5 位图原图



图 1-6 位图放大图

知识拓展

矢量图与位图转换

矢量图与位图是可以通过图像处理软件相互进行转换的，通过彼此转换可以更好地进行编辑和设计。通过矢量图转换成位图，可以精确地对图像细节进行编辑、修改。反之，位图转换成矢量图，可以发挥矢量图不失真、占用空间小的特点进行更好的设计和存储。

任务 1.2 初识 CorelDRAW

子任务 1.2.1 CorelDRAW 发展历史

CorelDRAW 于 1989 年由加拿大的 Corel 公司推出，到现在已经有 30 多年的历史了。

1989 年，corel 公司推出第一个版本 CorelDRAW 1。

1990 年，历经一年，开发组就推出了内含滤镜、能兼容其他绘图软件的 CorelDRAW 1.11。

1991 年，CorelDRAW 2 发布，这时的 CorelDRAW 已经具备了当时其他绘图软件都不具备的功能，如“封套”“调和”“立体化”和“透视”工具等。同时引入了合并打印功能，将文本文件与图形文件合并，并打印出来。

1992 年，CorelDRAW 3 发布，它的推出才是真正意义上的第一个里程碑。当时的 CorelDRAW 3 就包括了 PHOTO-PAINT、CorelSHOW、CorelCHART、Mosaic 和 CorelTRACE 等应用程序。此外，新增了“可编辑预览模式”，从而提供了以彩色显示对象的完整细节并进行处理的功能。

1993 年，CorelDRAW 4 发布，引入了多页面功能，允许创建多达 999 页的文档。此版本还引入了浮动式工具箱，不需要时可将该工具箱隐藏起来，腾出更多工作区。

1994 年，CorelDRAW 5 发布，此版本兼容了以前版本中所有的应用程序，为程序增加了 Post 和 TrueType 字体支持功能。被公认为是第一套功能齐全的绘图和排版软件包。

1995 年，CorelDRAW 6 发布，与 Microsoft 的 Windows 95 在同一天发布。CorelDRAW 6 是首款全面支持 32 位操作系统的图形软件。

1997 年，CorelDRAW 7 发布，新增了交互式属性栏，将基本工具放在一个方便用户点击的工具栏中，从而简化了工作流程。此版本还添加了对用户编写脚本和自动执行功能的支持。新增的编写工具包括自动拼写检查器、辞典和语法检查器等工具。

1998 年，CorelDRAW 8 发布，引入了多文件导入功能、用于操控阴影的交互式“阴影”工具和交互式“矢量”工具以及用于对线条和节点进行变形的“拉链”和“扭曲”工具。该版本发布以后，CorelDRAW 成为绘图设计软件中的佼佼者，并具有出版、绘图、照片、企业标志、企业图片等图像创作能力。

1999 年，CorelDRAW Graphics Suite 9 发布，新增了多个调色板，使用户能够自定义其工作区，同时显示多个调色板，从而提高速度和灵活性。新的“调色板编辑器”使创建自定义调色板和编辑现有自定义调色板成为可能。

2000 年，CorelDRAW Graphics Suite 10 发布，引入了发布至 PDF 功能。页面排序器视图使用



户能够查看一个文档中所有页面的缩略图，并且拖放页面进行重新排序。“颜色管理”进行了全面的重新设计，将所有基本选项都合并到一个对话框中。

2002 年，CorelDRAW Graphics Suite 11 发布，引入了符号概念，使用户能够创建对象，并将其存储在可重复使用的库中，以便在绘图时进行多次引用。

2004 年，CorelDRAW Graphics Suite 12 发布，引入了增强文本对齐工具，以及帮助用户相对于其他对象准确地定位、对齐和绘制对象的动态辅助线。Unicode 文本支持使用户能够毫不费力地交换文件，而无须考虑文件是使用何种语言或操作系统创建的。

2006 年，CorelDRAW Graphics Suite X3 发布，引入了一个新的描摹引擎 Corel PowerTRACE（可将位图转换为矢量图形）、一个新的剪切实验室（在 Corel PHOTO-PAINT 中）和一个新的图像调整实验室（用于快速改善数码相片质量）。此外，该版本还新增了矢量对象裁剪功能，而此前只有裁剪位图的功能。此后相继在 2008 年发布了 CorelDRAW Graphics Suite X4，2010 年发布了 CorelDRAW Graphics Suite X5，2012 年发布了 CorelDRAW Graphics Suite X6，2014 年发布了 CorelDRAW Graphics Suite X7，2016 年发布了 CorelDRAW Graphics Suite X8。

2017 年，CorelDRAW 2017 发布，该次并未以 X 版命名，而是采用了年份 2017 作为命名方式，并新增了 LiveSketch 工具、交互式滑块、自定义节点形状等功能。此后保持每年一个版本的速度相继发布了 CorelDRAW 2018、CorelDRAW 2019、CorelDRAW 2020、CorelDRAW 2021。

本书使用的版本是 CorelDRAW 2020。

子任务 1.2.2 CorelDRAW 2020 新增功能介绍

（1）用户可以使用 CorelDRAW.app 邀请审阅者查看并直接在 CorelDRAW 设计文件上进行注释和评论。

（2）利用全新 AI 驱动的 PowerTRACE，可以提高描摹时的位图质量。

（3）全新的排版技术和增强版的核心输入工具可以实现精美排版。

（4）图像增强功能，全新的 AI 技术，改善图像大小和质量，图像放大细节不丢。使用新的“智能选择”工具可以更快、更准确地创建遮罩。

（5）使用明显更快、响应更灵敏的应用程序套件，可以更高效地工作并获得更好的结果。

更多功能请参考 CorelDRAW 官网（<https://www.coreldraw.com/cn/>），此处不再详述。

子任务 1.2.3 CorelDRAW 应用范围

CorelDRAW 的应用涉及平面广告设计、工业设计、企业形象设计、产品包装及造型设计、网页设计、商业插画设计以及印刷制版等多个领域。

1. 在平面广告设计中的应用

平面广告就其形式而言，只是传递信息的一种方式，是广告主与受众间的媒介，其结果是为了达到一定的商业经济目的。CorelDRAW 是一款基于矢量的绘图软件，其所提供的工具能够帮助设计师在平面广告的创作上更加得心应手。使用 CorelDRAW 设计的平面广告具有充满时代意识的新

奇感，在表现手法上也有其独特性。

2. 在工业设计中的应用

矢量图最大的优势就是修改起来方便快捷，图像处理软件 Photoshop 在处理图像和做各种效果上的优势是毋庸置疑的，但如果面对需要进行多次方案调整的产品效果图而言，与 CorelDRAW 相比就要逊色一些了。CorelDRAW 的功能强大、使用方便，在渐变填色、渐变透明、曲线的绘制与编辑等方面具有突出的优势，而在进行工业产品效果图表现上，这些工具及表现手法也是最常用的。

3. 在企业形象设计中的应用

企业形象设计意在准确表现企业的经营理念、文化素质、经营方针、产品开发、商品流通等有关企业经营的所有因素。使用 CorelDRAW 所设计的企业 Logo、信纸、便笺、名片、工作证、宣传册、文件夹、账票、备忘录、资料袋等企业形象设计产品，能够满足企业形象的表现与宣传要求。

4. 在产品包装及造型设计中的应用

产品包装及造型会直接影响顾客的购买心理，产品的包装是最直接的广告，好的包装设计是企业创造利润的重要手段之一。使用 CorelDRAW 进行产品包装设计，能够提高设计效率及品质，帮助企业产品在众多竞争品牌中脱颖而出。

5. 在网页设计中的应用

随着互联网的迅猛发展，网页设计在网站建设中处于重要地位。好的网页设计能够吸引更多的人浏览网站，从而增加网站流量。CorelDRAW 全方位的设计及网页功能可以使得网站页面更加绚丽夺目。

6. 在商业插画设计中的应用

在商业插画设计中经常会用到 CorelDRAW。该软件提供的智慧型绘图工具以及新的动态向导可以充分降低用户的操控难度，能够使用户更加容易精确地绘制图形对象。

7. 在印刷制版中的应用

CorelDRAW 在印刷制版中的应用也很广泛。该软件的实色填充提供了各种模式的调色方案以及专色的应用、渐变、位图、底纹填充，颜色变化与操作方式；而该软件的颜色管理方案可以让显示、打印和印刷的颜色达到一致。

任务 1.3 CorelDRAW 2020 的安装、启动与退出

子任务 1.3.1 安装 CorelDRAW 2020

安装 CorelDRAW 2020 最低系统要求如图 1-7 所示。

安装 CorelDRAW 2020 首先要获取 CorelDRAW 2020 程序文件安装包，可以到 CorelDRAW 中文官网购买或者到网络上获取安装资源。有了程序安装文件就可以安装。

(1) 初始化安装程序。安装文件都是可执行文件，扩展名为“.EXE”，打开文件属性，可以看见文件的扩展名。双击安装文件，文件开始初始化，如图 1-8 所示。

(2) 填写作者名和安装序列号，然后单击“下一步”按钮，如图 1-9 所示。

(3) 选择安装方式。安装方式有典型安装和自定义安装：选择典型安装一般包含了常用的程序；自定义安装可以选择需要的程序。建议直接选择典型安装进行安装，选择好后，单击“下一步”按钮，如图 1-10、图 1-11 所示。



X

不满足以下一个或多个最低系统要求。

单击**继续**，忽略建议的最低系统要求并安装 CorelDRAW Graphics Suite 2020。单击**取消**，退出该安装程序。



图 1-7 CorelDRAW 2020 硬件最低要求



图 1-8 初始化安装程序



图 1-9 填写作者名和安装序号

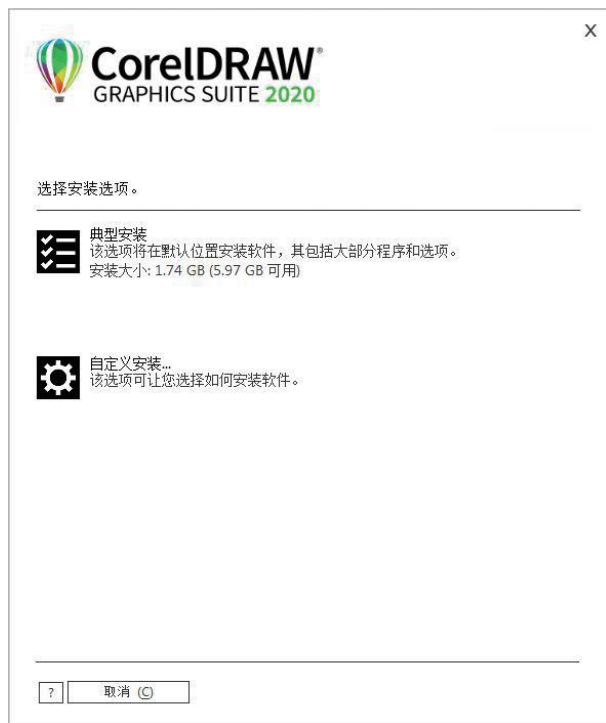


图 1-10 选择安装方式

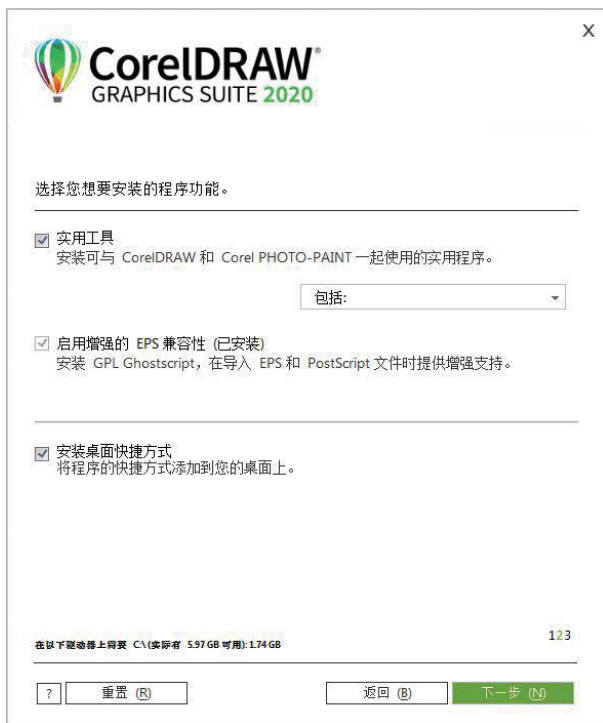


图 1-11 安装选项

(4) 选择需要安装的程序功能。直接单击“下一步”按钮；如图 1-12 所示。

(5) 选择安装路径。建议将程序安装路径选择 C 盘以外的磁盘，避免将文件安装在 C 盘里而影响计算机启动速度。更改路径方法：单击“更改”按钮，重新选择安装路径。选择好后，单击“确定”按钮，完成路径更改。再单击“立即安装”按钮，进入安装界面，等到程序安装结束即可，

如图 1-13 所示。



图 1-12 选择安装的程序



图 1-13 选择安装路径

安装提示

- (1) 安装前，请先退出计算机上的杀毒软件，避免安装过程中，杀毒软件提示出错。
- (2) 安装选项时，如无特别要求，直接选择“典型安装”。
- (3) 安装路径建议安装在 C 盘以外的磁盘里。

子任务 1.3.2 启动 CorelDRAW 2020

第一种方法：双击桌面 CorelDRAW 2020 快捷图标；如图 1-14 所示。

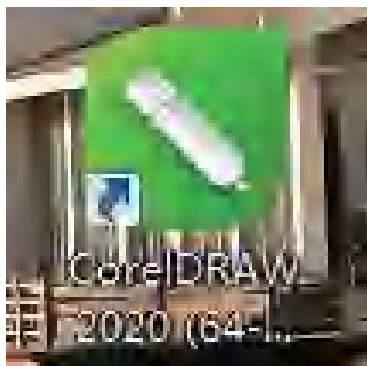


图 1-14 CorelDRAW 2020 快捷图标

第二种方法：单击“开始菜单→所有程序→CorelDRAW Graphics Suite 2020（64-bit）→选择CorelDRAW 2020（64-Bit）”图标，如图 1-15 所示。

第三种方法：打开一个 CorelDRAW 2020 文件，也可以启动程序，如图 1-16 所示。

启动 CorelDRAW 2020 后，其工作界面如图 1-17 所示。

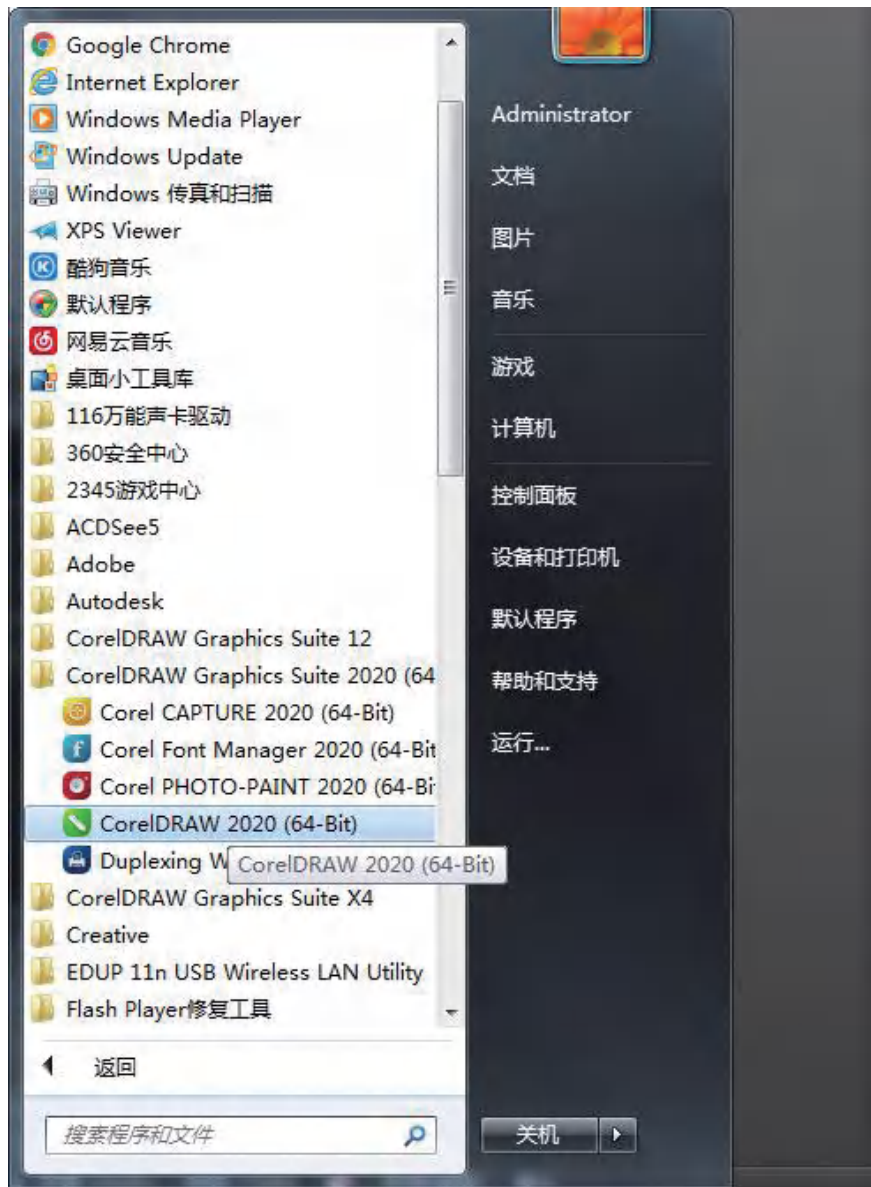


图 1-15 开始菜单中的 CorelDRAW 2020 程序



图 1-16 CorelDRAW 2020 文件

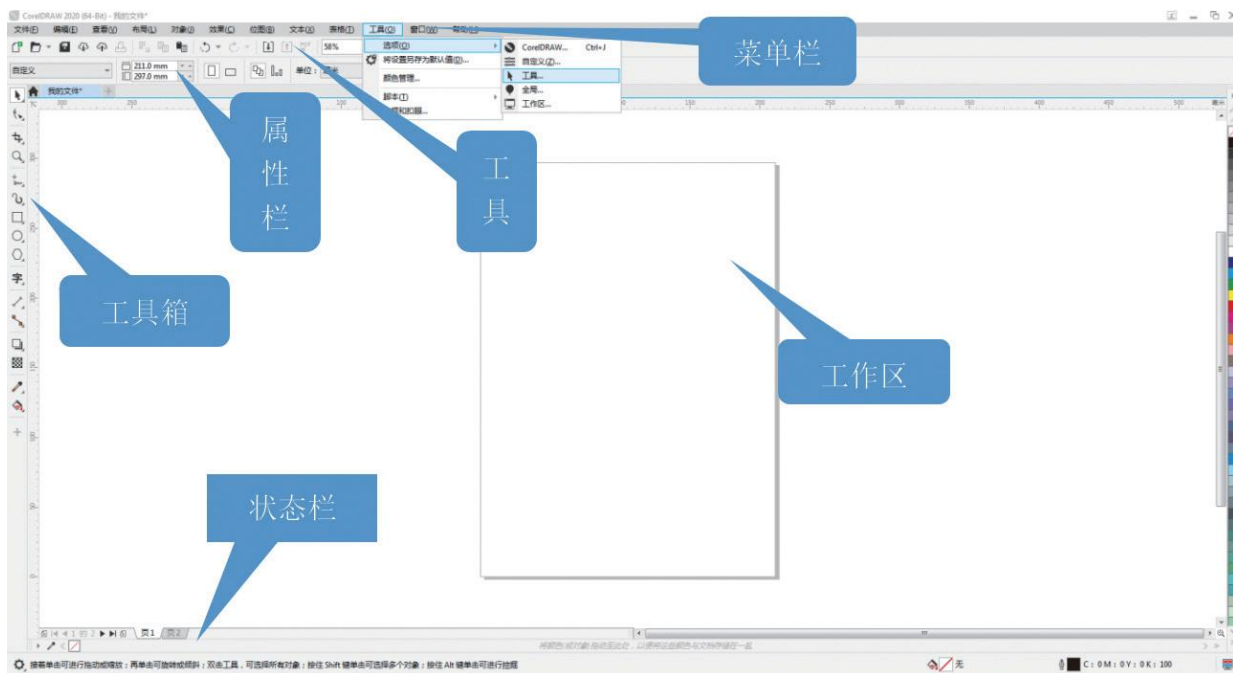


图 1-17 CoreIDRAW 2020 工作界面

子任务 1.3.3 退出 CoreIDRAW 2020

第一种方法：单击窗口右上角的关闭按钮，如图 1-18 所示。

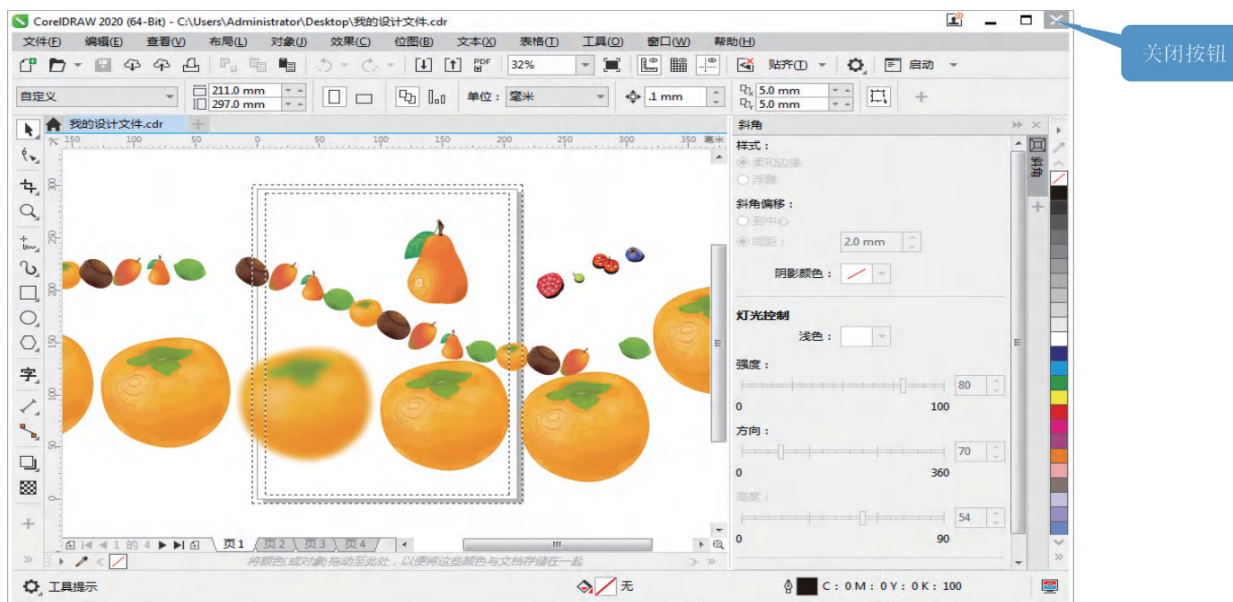


图 1-18 CoreIDRAW 2020 程序关闭按钮

第二种方法：双击 CorelDRAW 2020 窗口程序图标，如图 1-19 所示。

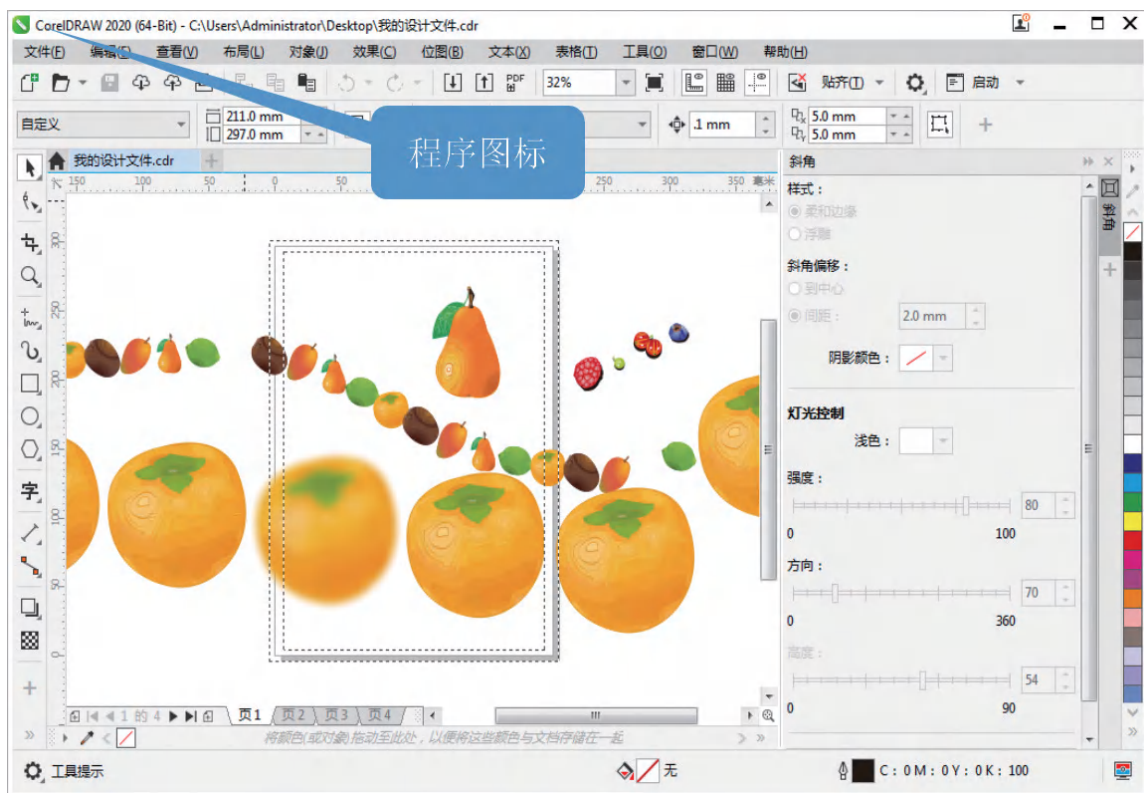


图 1-19 CorelDRAW 2020 窗口程序图标

第三种方法：选择“菜单栏文件→退出”选项，如图 1-20 所示。

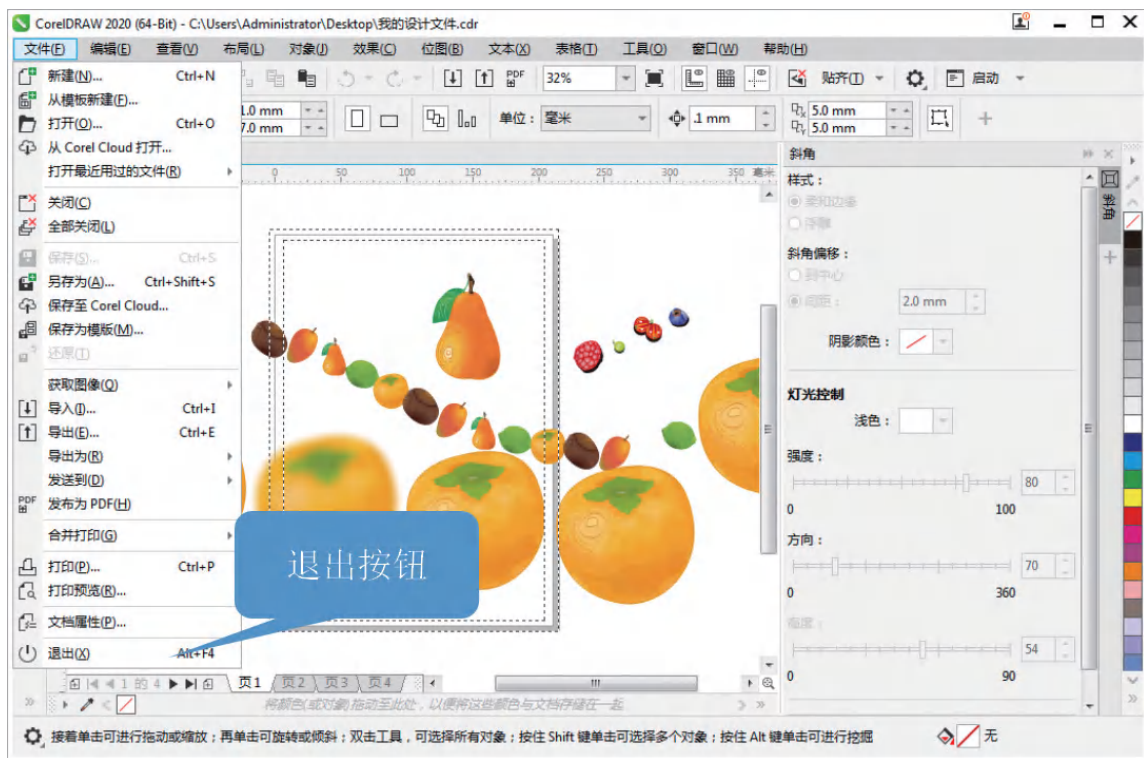


图 1-20 文件菜单

项目

CorelDRAW 2020 工作环境

2

CHAPTER

| 项目目标 |

- (1) 熟悉 CorelDRAW 2020 的工作界面。
- (2) 掌握 CorelDRAW 2020 的基本操作。
- (3) 掌握视图显示控制与图形辅助设置方法。
- (4) 掌握标注图形的方法。

| 项目结构 |

- 任务 2.1 认识 CorelDRAW 2020 界面
- 任务 2.2 熟悉 CorelDRAW 2020 基本操作
- 任务 2.3 设置页面
- 任务 2.4 设置多页文档
- 任务 2.5 视图显示控制
- 任务 2.6 应用与设置标尺
- 任务 2.7 应用与设置网格
- 任务 2.8 应用平行度量

项目导入

CorelDRAW 2020 是一款工作环境优越的全能型图形设计软件,通过全新高标准功能实现无可比拟的超高生产效率。有了行业标准的 PDF/X-4 支持,以及改进后的内容浏览体验,用户可以享受到无比顺畅的工作流程。再加上全新的 CorelDRAW.app,用户可以随时随地开展工作。我们只有熟悉 CorelDRAW 2020 的工作界面和设置方式,才能随心所欲地自由创作。

任务 2.1 认识 CorelDRAW 2020 界面

1. 标题栏

CorelDRAW 2020 新建窗口如图 2-1 所示。标题栏位于窗口最顶部,主要显示 CorelDRAW 2020 程序图标、绘图文件名称,登录按钮,最小化、最大化、关闭按钮。

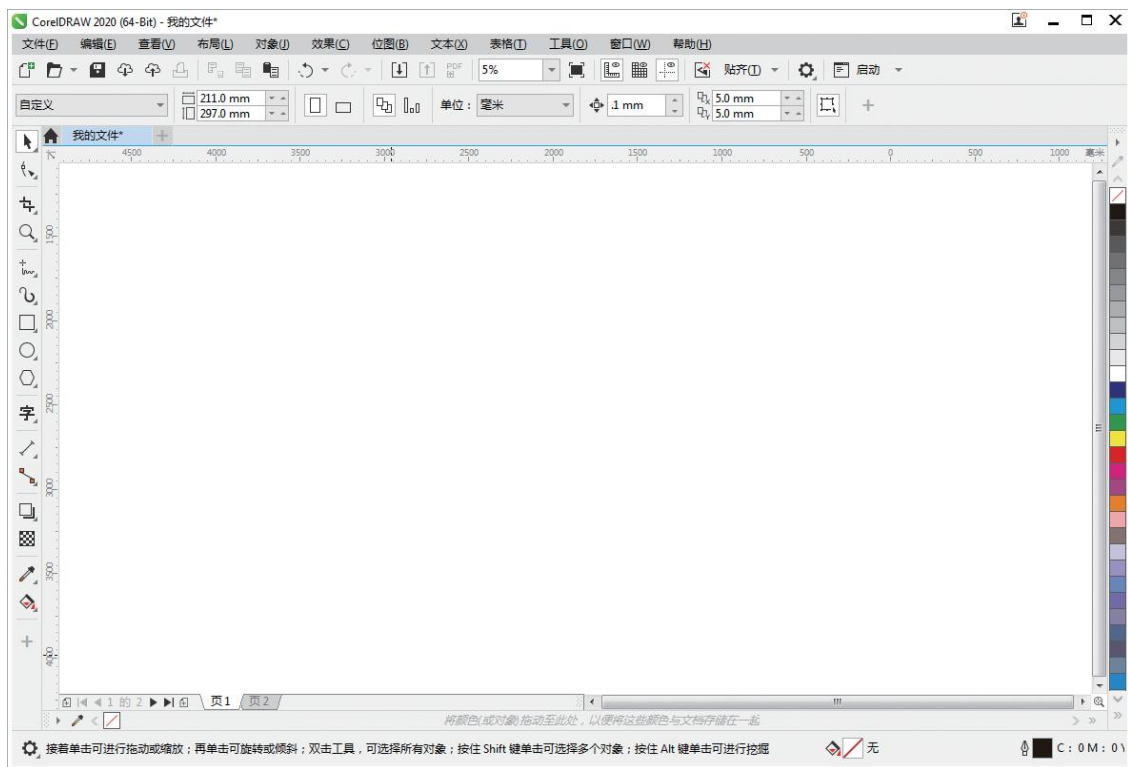


图 2-1 新建窗口

2. 菜单栏

菜单栏(见图 2-2)位于标题栏下方,菜单栏共有 12 个菜单:文件、编辑、查看、布局、对象、效果、位图、文本、表格、工具、窗口、帮助。每个菜单下面都有相对应的命令。每个菜单后都有一个字母,使用“Alt+ 对应的字母”组合键,可以打开下拉菜单。



图 2-2 菜单栏



3. 标准工具栏

默认状态下，工具栏（见图 2-3）位于菜单栏下方，包含了常用的新建、打开、保存、Corel 云上传和下载、打印等常用的工具。



图 2-3 工具栏

4. 属性栏

默认状态下，属性栏（见图 2-4）位于工具栏的下方，属性栏上的命令根据选择的对象和工具箱中不同的功能而变化，显示不同的图标和属性设置框。



图 2-4 属性栏

5. 工具箱

默认状态下，工具箱位于窗口的左侧，包含各种绘图工具、造型工具、文字工具、效果及添加、删除常用工具按钮。如图 2-5 所示。

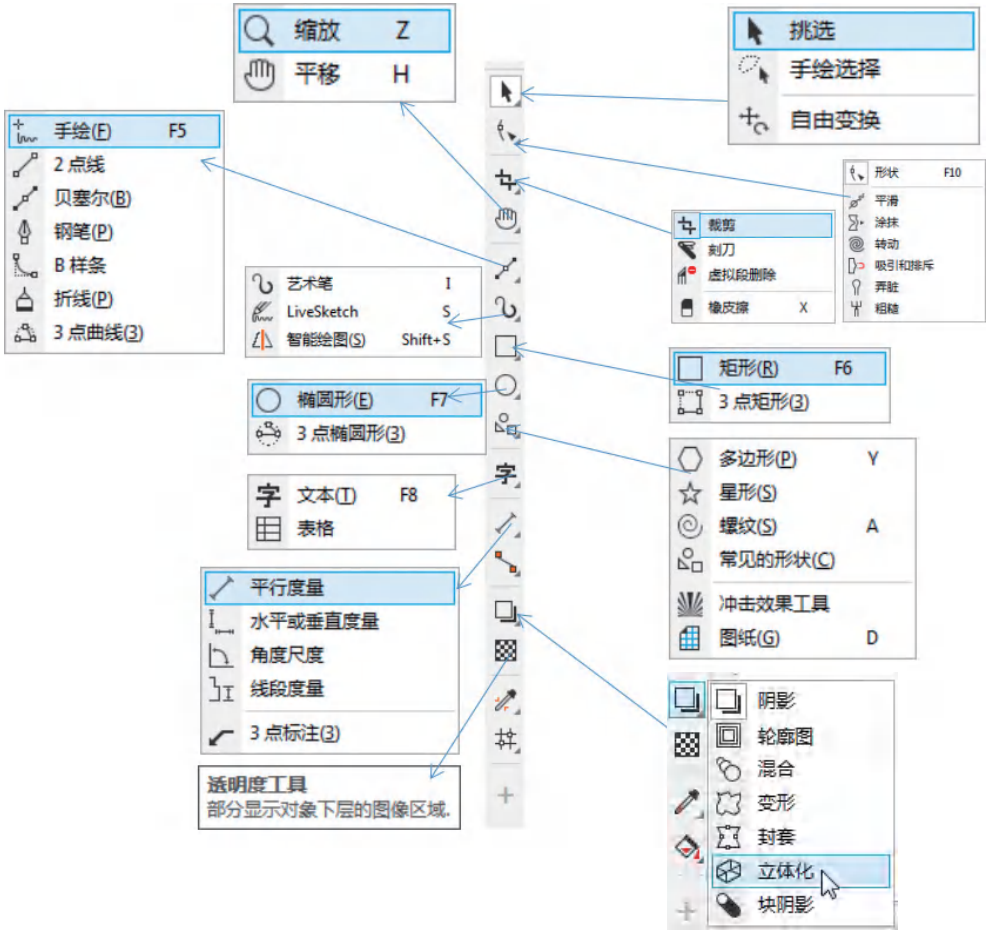


图 2-5 工具箱

6. 绘图区

绘图区（见图 2-6）是我们设计的区域，绘图区包括打印区域。

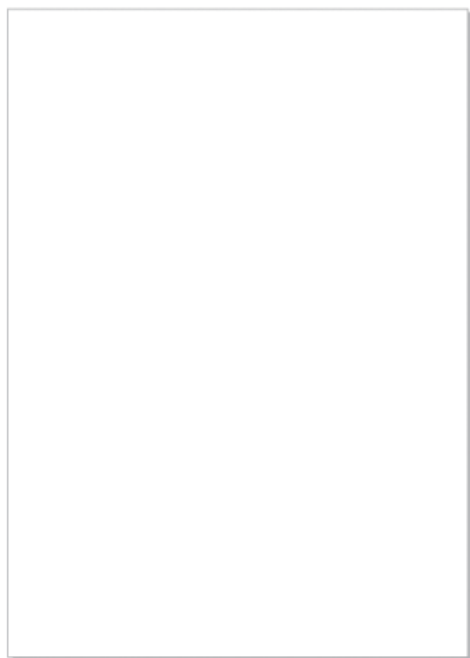


图 2-6 绘图区

7. 调色板

调色板（见图 2-7）默认状态下，位于界面的右侧，通过调色板可以为选择的对象快速的设置填充色和轮廓色。



图 2-7 调色板

8. 状态栏

默认状态下，状态栏（见图 2-8）位于界面的最下方，显示当前页位置和对象信息。

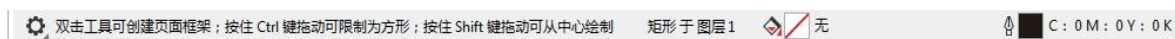


图 2-8 状态栏

9. 标尺

标尺位于绘图区上方和左侧。标尺可以精确地帮助精心设计和添加辅助线，是设计的辅助工具。如图 2-9 所示。

10. 绘图页面

绘图页面包括添加页面按钮、最后一页、下一页、上一页、第一页、当前页和文件页数。如图 2-10 所示。

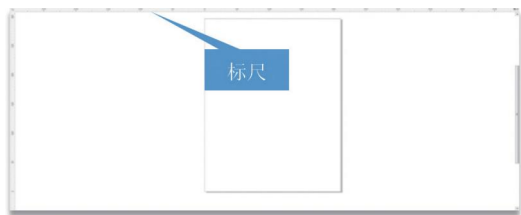


图 2-9 标尺



图 2-10 绘图页面

11. 泊坞窗

泊坞窗就是调用编辑操作要用到的各种功能面板。

单击窗口→泊坞窗可以新建一个泊坞窗。

打开或关闭泊坞窗也可以单击泊坞窗右侧的快速自定义按钮，然后启用或禁用相应的复选框。

可以通过单击标题栏上的 × 按钮关闭泊坞窗。单击标题栏上的 × 按钮可关闭群组中所有的嵌套的泊坞窗。要仅关闭特定的泊坞窗，请单击该泊坞窗选项卡上的 × 按钮。

任务 2.2

熟悉 CoreIDRAW 2020 基本操作

子任务 2.2.1 新建与打开图形文件

新建图形文件的方法：

- (1) 文件菜单→新建→创建新文档对话框；
- (2) 欢迎屏幕页→立即开始选项卡→创建新文档对话框如图 2-11 所示。



图 2-11 创建新文档对话框

在创建新文档对话框中，可以设置文件名称、文件大小、页码数、原色模式、页面方向、分辨率等。设置完成后，单击“OK”按钮。

子任务 2.2.2 保存与关闭图形文件

1. 保存文件

单击“文件→另存为”按钮，在文件框中输入文件名，找到用来保存文件的文件夹，单击保存即可。存储对话框如图 2-12 所示。

2. 关闭文件的方法

通过文件→关闭按钮可以关闭文件。如果关闭时没有保存文档，在关闭时，会弹出保存对话框，提醒保存文档。

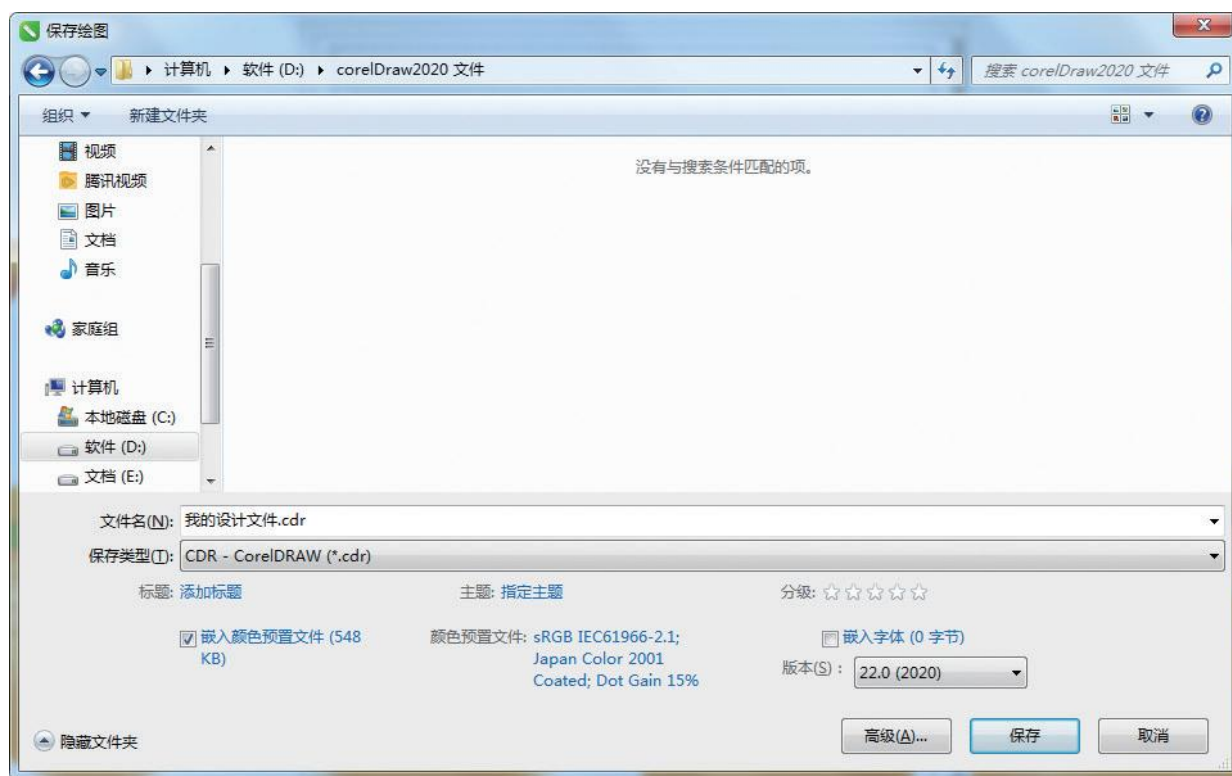


图 2-12 存储对话框

任务 2.3 设置页面

通过菜单→布局选项卡，可以设置页面的大小、版面、背景等。设置页面的方法：布局菜单→文档选项。设置页面对话框如图 2-13 所示。

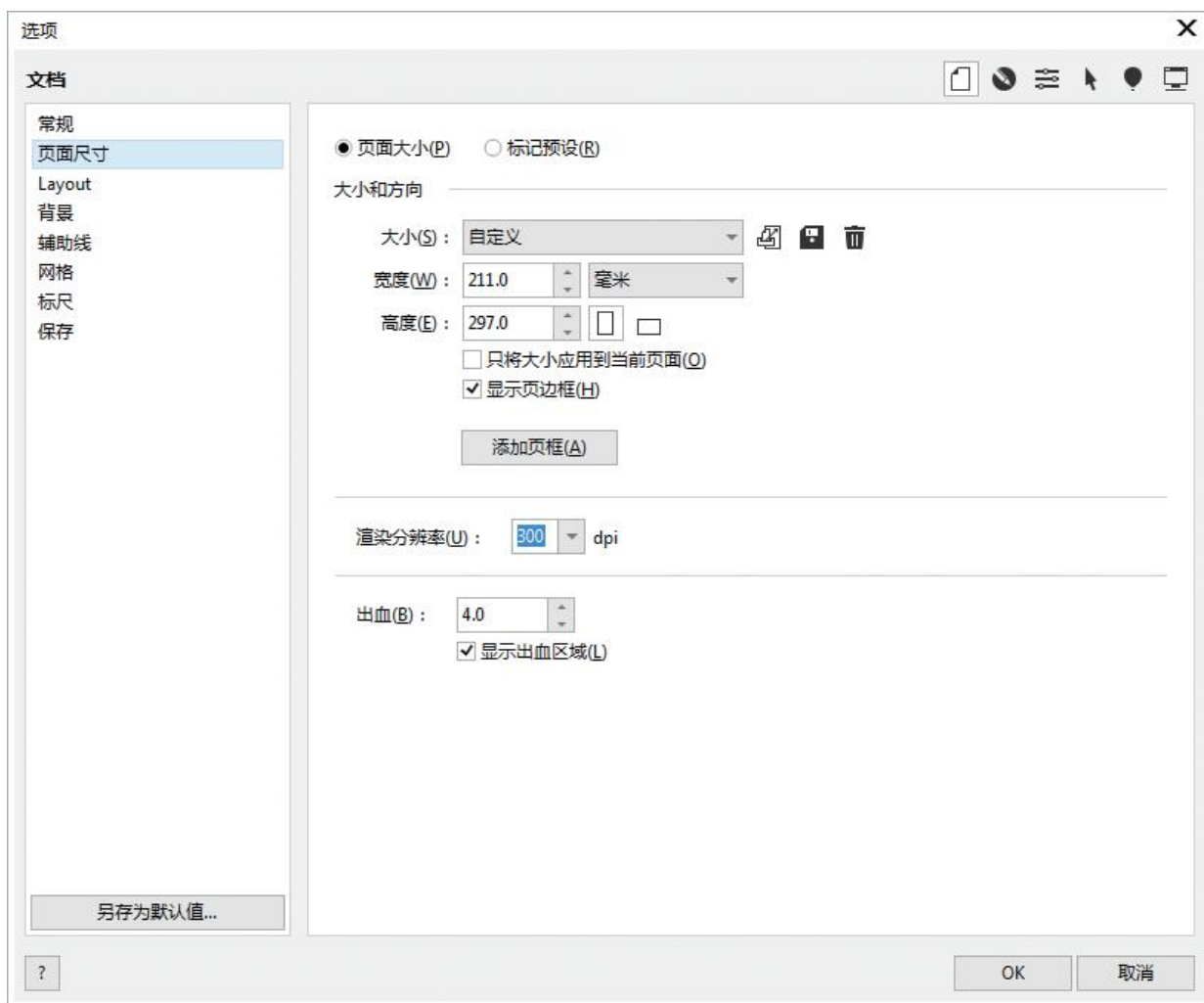


图 2-13 设置页面对话框

任务 2.4 设置多页文档

方法 1：通过创建新文档对话框设置页码数，如图 2-14 所示。



图 2-14 多页文档设置 1

方法 2：单击“增加页面”按钮，添加文档页数，如图 2-15 所示。



图 2-15 多页文档设置 2

任务 2.5 视图显示控制

1. 视图的显示模式

CorelDRAW 2020 视图显示模式：线框、普通、增强、像素。

当绘图时，CorelDRAW 允许采用下列模式之一显示绘图：

线框：可以通过隐藏填充、拉伸、轮廓和阴影来显示绘图的轮廓；也可以单色显示位图。使用此模式可以快速预览绘图的基本元素。

普通：显示绘图时不显示 PostScript 填充或高分辨率位图。使用此模式时，刷新及打开速度比“增强”模式稍快。

增强：显示绘图时显示 PostScript 填充、高分辨率位图及光滑处理的矢量图形。

像素：显示了基于像素的绘图，允许放大对象的某个区域来更准确地确定对象的位置和大小。

此视图还可查看导出为位图文件格式的绘图。

提示

可以通过放大，查看图像的细节；通过缩放，查看图像的整体；也可以通过平移的方式，查看页面的图像。

2. 视图管理器

打开视图管理器的方法有如下两种：

(1) 窗口→泊坞窗→视图。

(2) 组合键：“Ctrl+F2”。

视图管理器可以记录每次操作的效果，可以使用记录的方式查看，如图 2-16 所示。

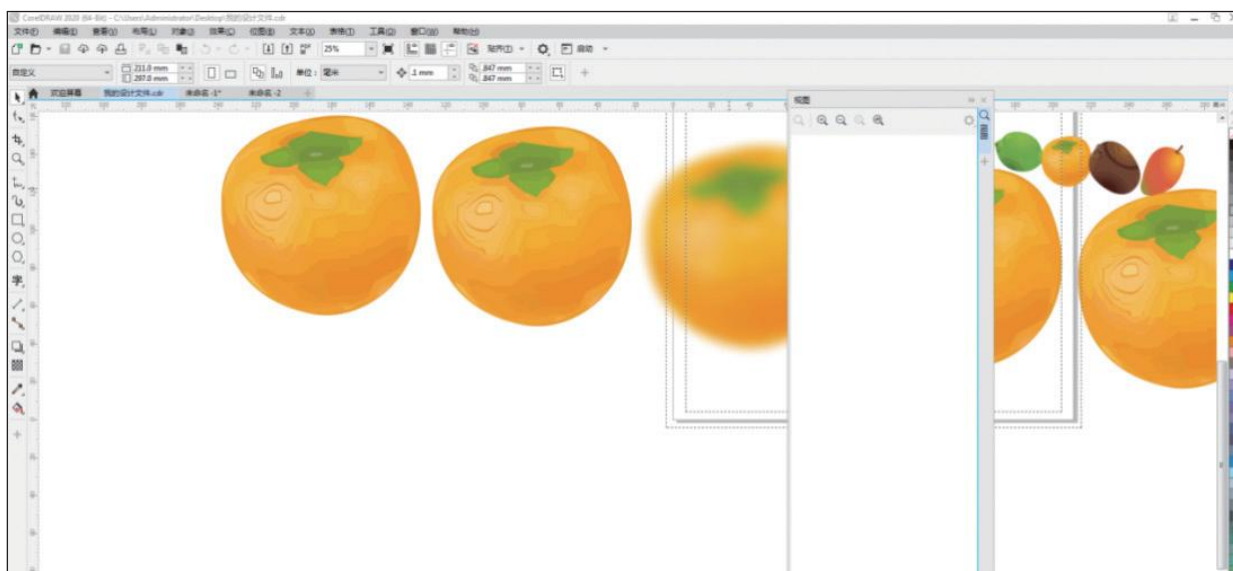


图 2-16 视图泊坞窗

任务 2.6 应用与设置标尺

CorelDRAW 2020 标尺主要用来提高设计效率和制作的精确度。通过标尺也可以拖动辅助线。

1. 显示标尺方法

(1) 查看→标尺。

(2) 组合键：“Alt+Shift+R”。

标尺显示 / 隐藏设置如图 2-17 所示。

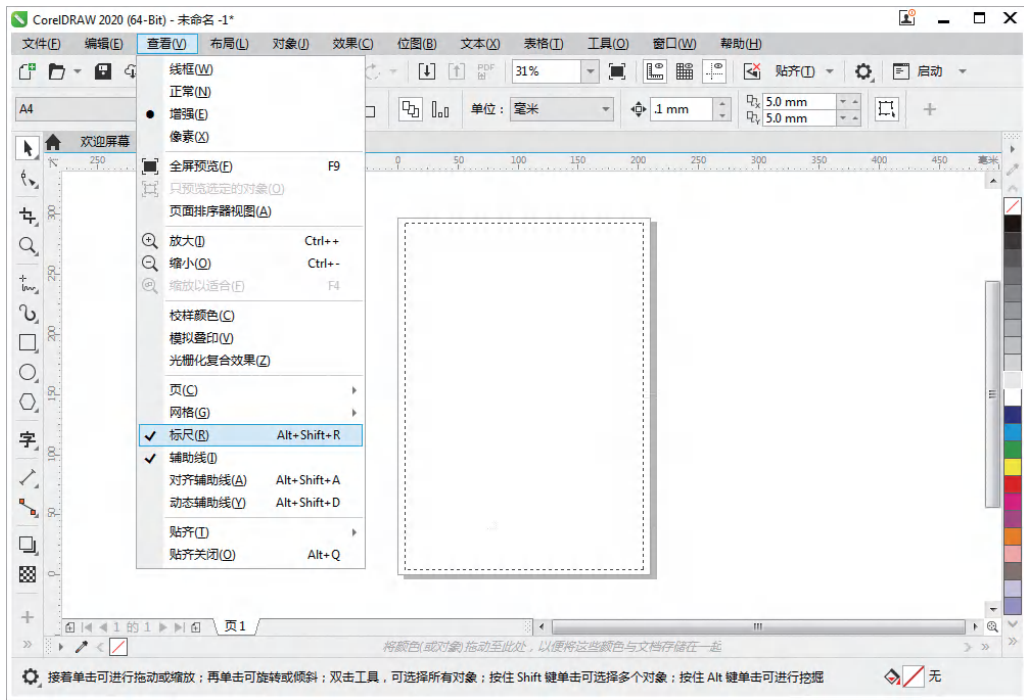


图 2-17 标尺显示 / 隐藏设置

2. 标尺的设置

在标尺上双击，打开选项，选择标尺，可以设置标尺的单位等参数，如图 2-18 所示。

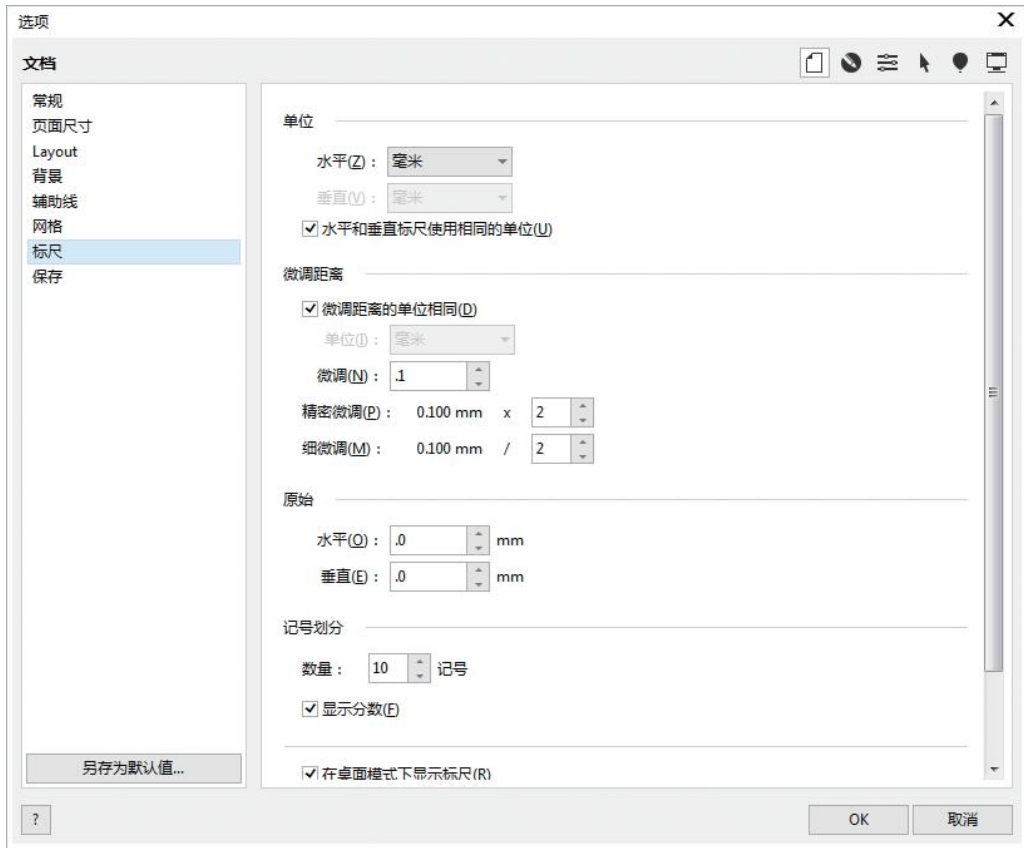


图 2-18 标尺设置

任务 2.7 应用与设置网格

网格分为文档网格、像素网格、基线网格。

文档网格如图 2-19 所示。

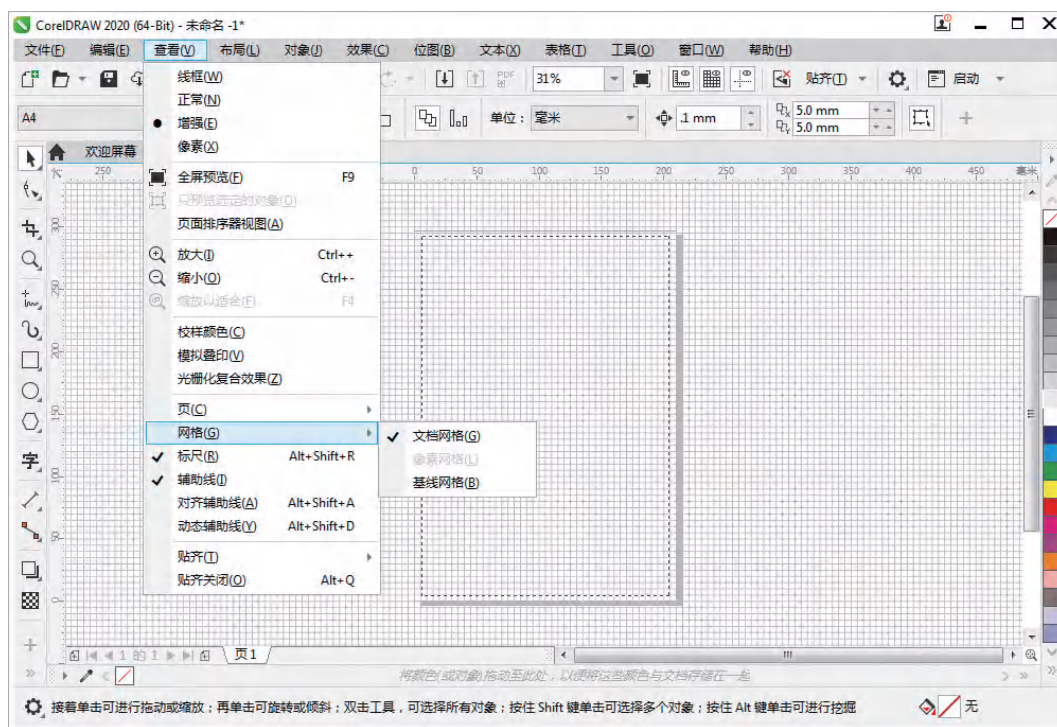


图 2-19 文档网格

基线网格如图 2-20 所示。

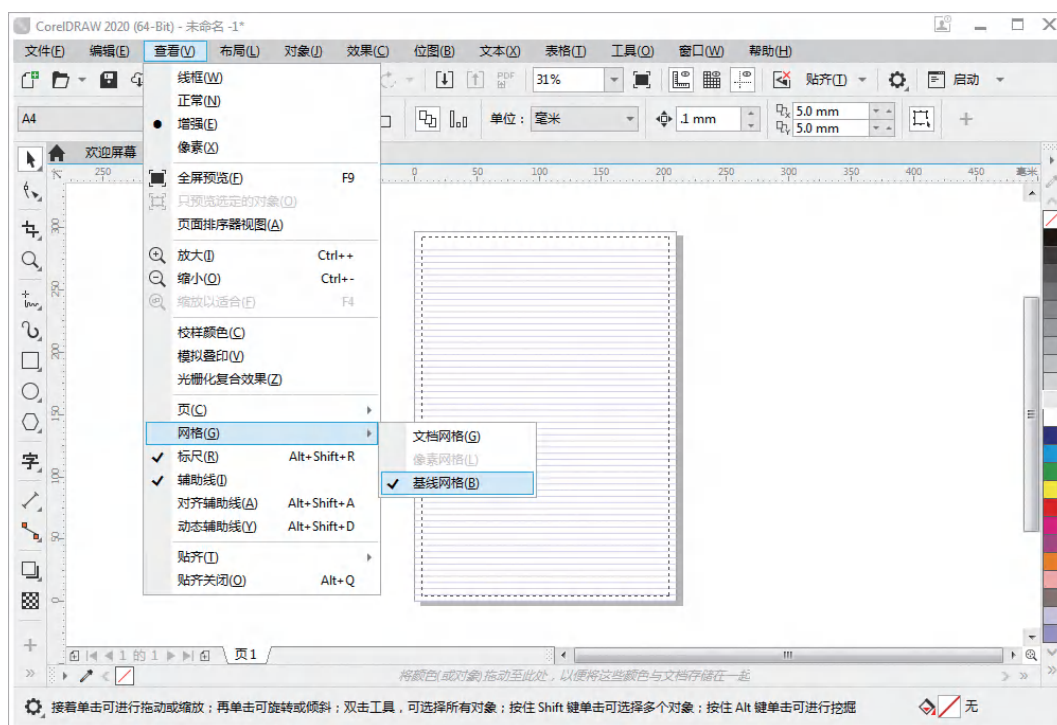


图 2-20 基线网格

子任务 2.7.1 应用与设置辅助线

辅助线是辅助绘图的线，借助辅助线可以准确、方便地绘制图形。辅助线不能打印，如图 2-21 所示。

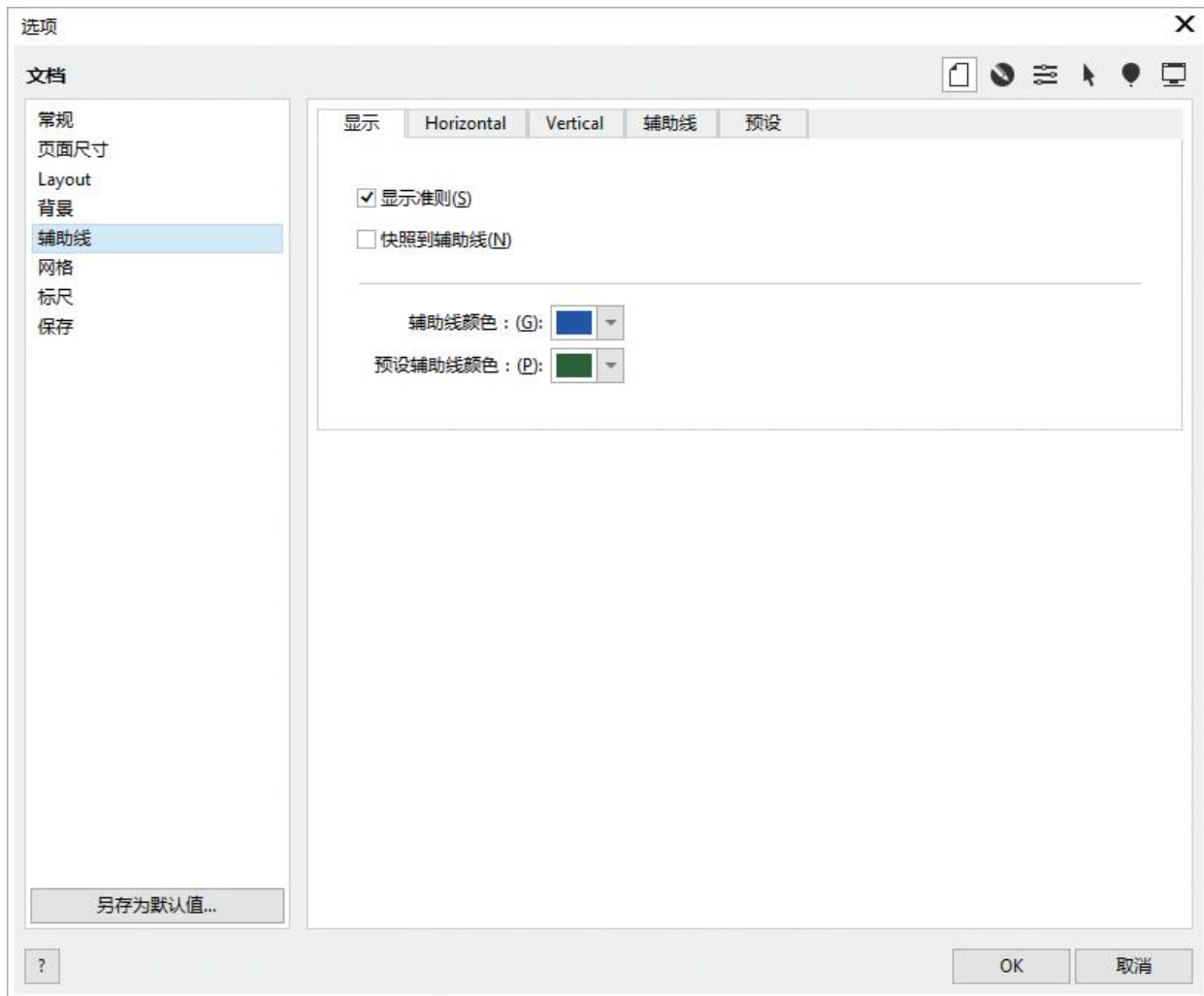


图 2-21 辅助线设置

CorelDRAW 2020 里，辅助线可分为显示、Horizontal、Vertical、辅助线、预设选项卡。

辅助线的设置方法：双击垂直或水平标尺。

子任务 2.7.2 设置贴齐对象效果

移动或绘制对象时，可以将它与绘图中的另一个对象贴齐。可以将一个对象与目标对象中的多个贴齐点贴齐。当移动指针接近贴齐点时，贴齐点将突出显示，表示该贴齐点是指针要贴齐的目标。

贴齐模式及描述如表 2-1 所示。



表 2-1 贴齐模式及描述

贴齐模式	描述	贴齐模式指示器
节点	用于与对象上的节点贴齐	
交叉点	用于与对象的几何交叉点贴齐	
中点	用于与线段中点贴齐	
象限	允许与圆形、椭圆或弧形上位于 0°、90°、180° 和 270° 的点对齐	
切线	用于与弧形、圆或椭圆外边缘上的某个切点贴齐	
垂直	用于与线段外边缘上的某个垂点贴齐	
边缘	用于与对象边缘接触的点贴齐	
中心	用于与最近对象（圆弧、正多边形或曲线形心）的中心贴齐	
文本基线	用于与美术字或段落文本基线上的点贴齐	

提示

可以通过单击查看→贴齐打开或关闭贴齐。

子任务 2.7.3 设置动态辅助线

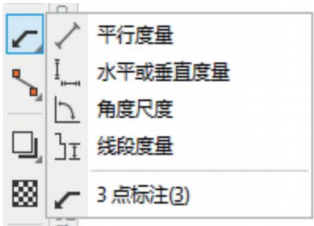
CorelDRAW 2020 可以显示动态辅助线，以帮助用户相对于其他对象准确地移动、对齐和绘制对象。动态辅助线是临时辅助线，可以从对象的下列对齐点中拉出：中心、节点、象限和文本基线。

启用或禁用动态辅助线：

- （1）单击“视图→动态辅助线”。
- （2）组合键“Shift + Alt + D”。

子任务 2.7.4 标注图形的方法

标注工具也是度量工具，是 CorelDRAW 2020 中一个非常重要的工具，它可以精确、快速地对对象进行长度、宽度、角度的测量，如图 2-22 所示。



(a)



(b)

图 2-22 标注工具

任务 2.8 应用平行度量

1. 水平垂直度量工具

水平垂直度量工具用来测量水平、垂直方向的长度，如图 2-23 所示。

2. 角度尺度

角度尺度用来测量对象角度的度数，如图 2-24 所示。

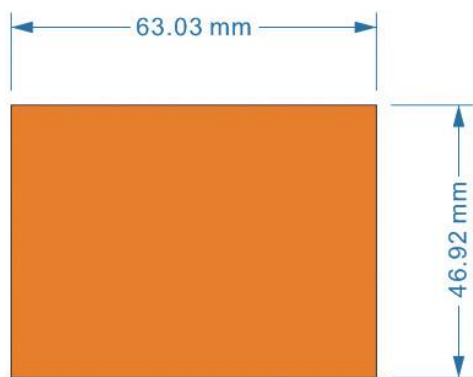


图 2-23 水平垂直度量工具

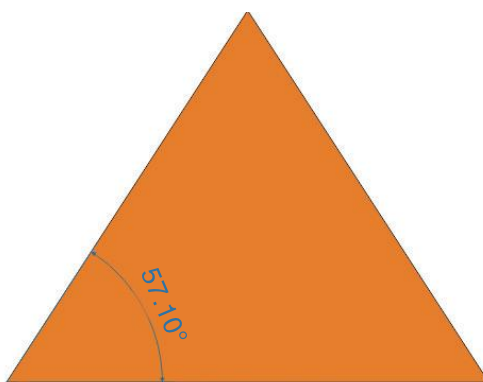


图 2-24 角度尺度度量工具

注意：测量角度时，起点要与角度的中心点重合。

3. 三点标注

三点标注如图 2-25 所示。

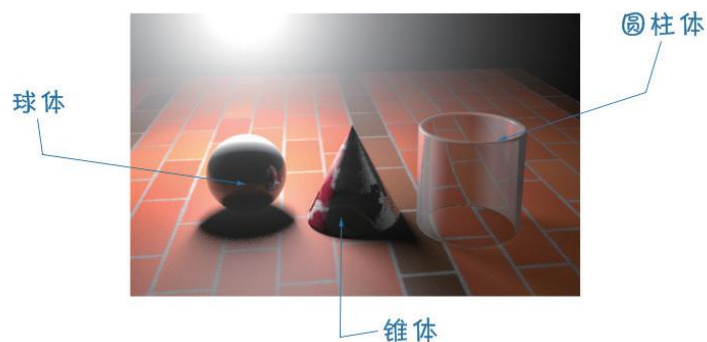


图 2-25 三点标注

项目

3

CHAPTER

对象的操作与管理

| 项目目标 |

- (1) 掌握对象选择的技巧。
- (2) 掌握对象复制的几种方法。
- (3) 掌握对象变换和对象控制的特点。
- (4) 掌握对齐与分布的区别和使用技巧。

| 项目结构 |

- 任务 3.1 选择对象
- 任务 3.2 复制对象
- 任务 3.3 变换对象
- 任务 3.4 控制对象
- 任务 3.5 对齐与分布对象

项目导入

对象的操作与管理是人们对当前对象在实际应用中的一种必备的掌握技能，能否熟练掌握是考核我们对软件应用能力的一种重要测试标准。

通过本节的内容学习，我们可以掌握对象的选择技巧、复制方法，倾斜、旋转、缩放的方法，对象群组 and 结合、锁定对象的方法以及对象的对齐与均匀分布排列的方法。

任务 3.1 选择对象

在 CorelDRAW 2020 中，在对对象进行操作前，首先要选择对象，只有选择对象后，相应的功能才能被激活。

子任务 3.1.1 选择单一对象

在工具箱中选择挑选工具，单击对象的任何区域，即可选择对象。选中的图形对象周围出现 8 个小黑点，组成选择框，如图 3-1 所示。

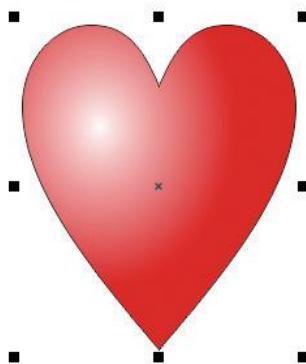


图 3-1 点选对象

子任务 3.1.2 选择多个对象

在使用修剪、焊接、群组等操作时，就需要选择两个以上的对象。

操作方法：

- (1) 单击挑选工具，然后按住“Shift”键并单击要选择的每个对象。
- (2) 按住鼠标左键拖动矩形框框选对象。下面使用矩形框选择多个对象操作。

拖动矩形框前如图 3-2 所示。

多个对象被选中后如图 3-3 所示。

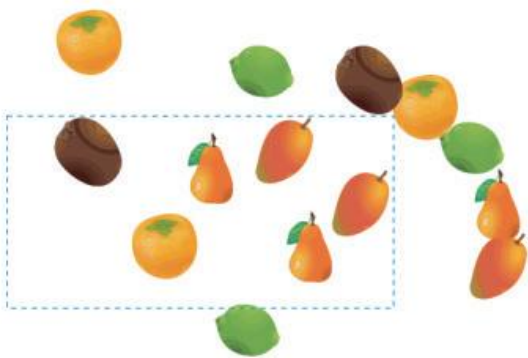


图 3-2 框选对象

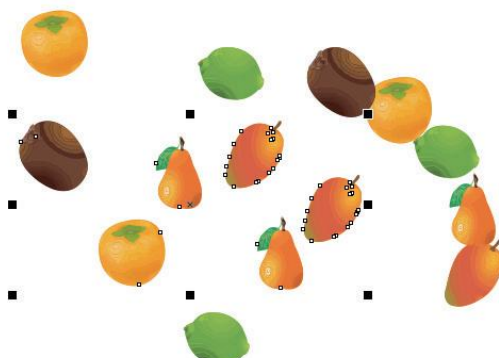


图 3-3 选中对象

注意

在选择对象时，按住“Shift”键可以加选对象，如果要减选对象则也可以按住“Shift”键减选对象。

子任务 3.1.3 按一定方式选中对象

在 CorelDRAW 2020 中,可以使用键盘上“Tab”键,根据绘制图形的先后顺序来选择对象。

操作方法:

- (1) 使用鼠标左键先单击选择一个对象。
- (2) 按“Tab”键,既可以选择下一个图形。效果如图 3-4、图 3-5 所示。



图 3-4 按顺序选择对象 1

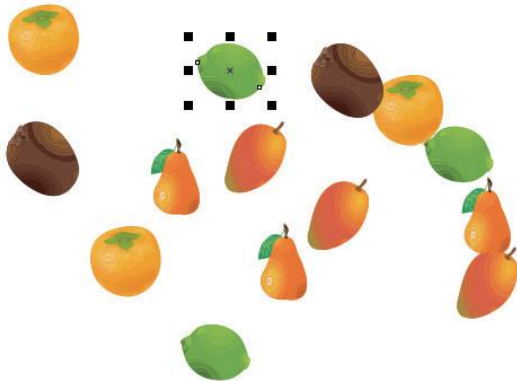


图 3-5 按顺序选择对象 2

子任务 3.1.4 选择重叠对象

利用“ALT”键来选择重叠的对象。

操作方法:

单击顶层图层。按住“Alt”键的同时,单击顶层图层,此时选择的图形即变为第二层。效果如图 3-6、图 3-7 所示。

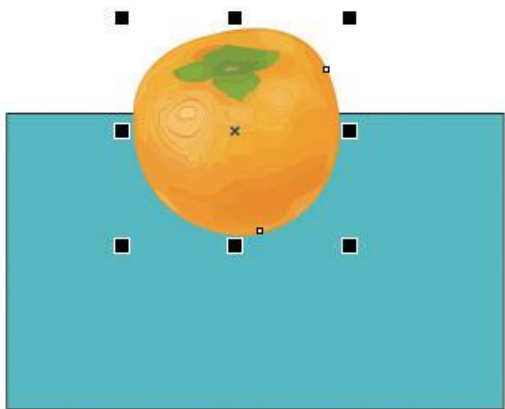


图 3-6 选择顶层对象

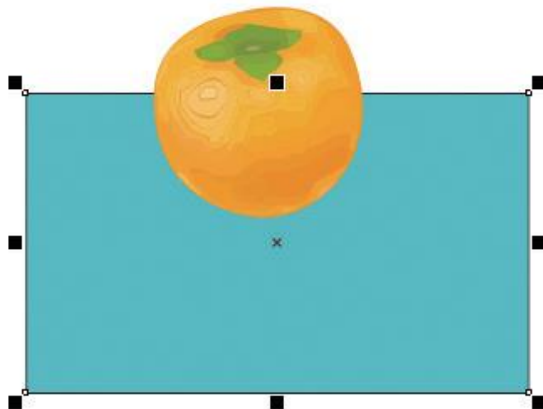


图 3-7 选择下一层对象

提示

按住“Alt”键,在页面中拖动,也可将与拖出的线框沾边的对象选中。

子任务 3.1.5 全选对象

全选对象即把操作的所有对象都选中。全选的方法主要有三种：

- (1) 使用“Ctrl+A”组合键。
- (2) 使用鼠标框选全部对象。
- (3) 双击“挑选工具”按钮，效果如图 3-8、图 3-9 所示。

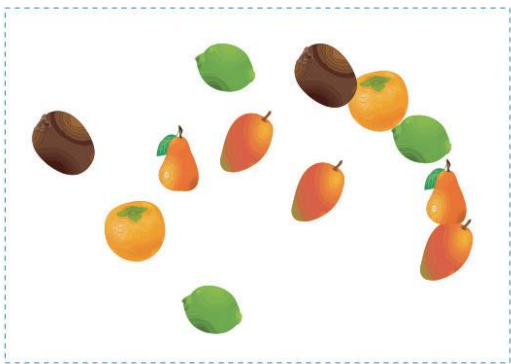


图 3-8 框选对象前

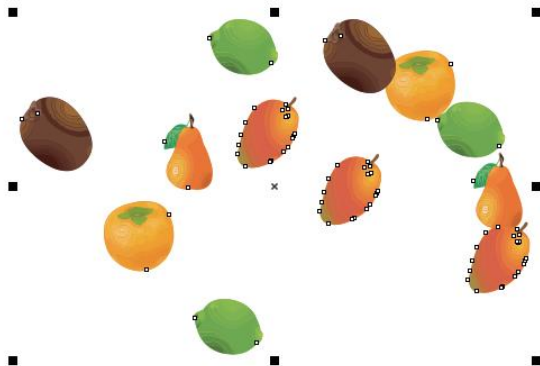


图 3-9 框选所有对象

任务 3.2 复制对象

复制对象是十分常见的操作。在设计中，往往设计元素需要相同的对象重复出现，使用复制对象，可以提高工作效率，准确地使用对象。CorelDRAW 2020 提供了多种的方法。如：使用键盘复制、鼠标复制，再制对象及重复等。

子任务 3.2.1 对象的基本复制

对象基本复制可以通过以下几种方法实现：

- (1) 选择一个复制的对象，按“Ctrl+C”组合键然后按“Ctrl+V”组合键，即可复制和粘贴。
- (2) 选择一个复制对象，按小键盘上的“+”键，可以原地复制对象。
- (3) 选择一个复制对象，单击并拖动到指定位置后不放鼠标同时右击可以移动复制对象，并且配合“Ctrl+D”组合键可以按此移动的规律连续地复制对象。复制前、后的对象分别如图 3-10、图 3-11 所示。



图 3-10 复制前

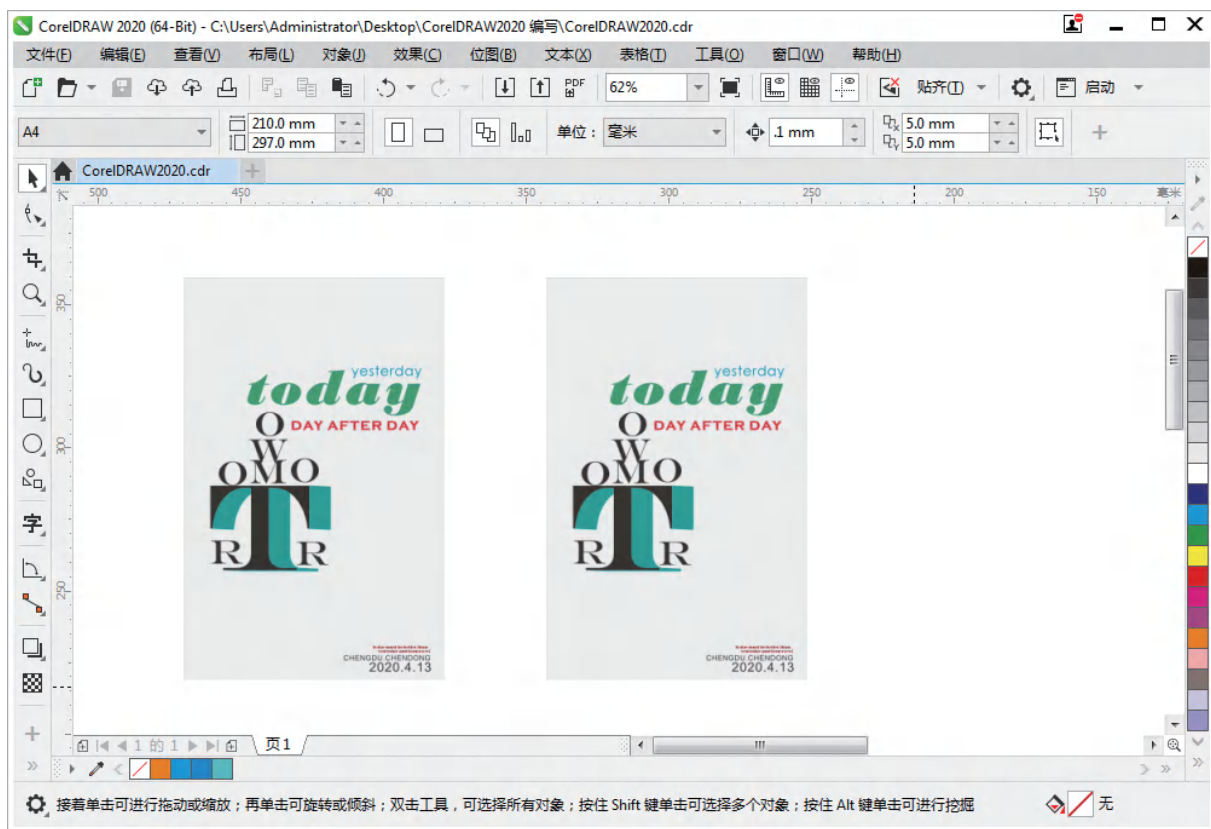


图 3-11 复制对象

子任务 3.2.2 对象的再制

再制可以将选择对象，按照设计者的需要进行复制。可以自定义复制的距离和走势方向。可以在挑选工具属性栏进行设置，如图 3-12 所示。

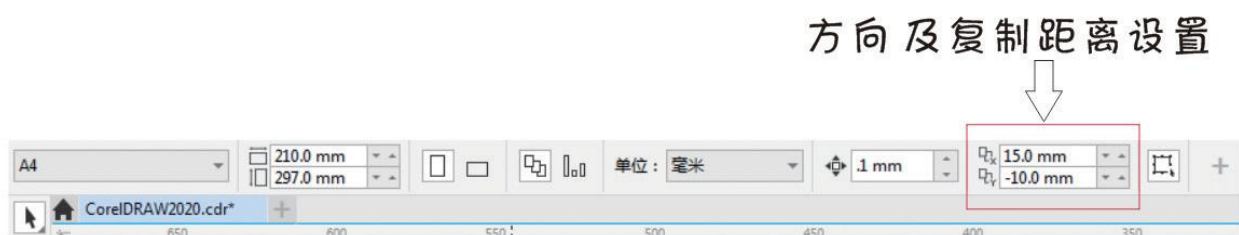


图 3-12 再制属性栏

再制操作方法：

选择再制的对象，设置复制的距离、方向，按“Ctrl+D”组合键，效果如图 3-13 所示。



图 3-13 重复再制对象

子任务 3.2.3 复制对象属性

对象属性是指一般对象的边框样式、边框颜色、大小、填充色等。复制对象属性就是将某个对象的属性复制给另一个对象，以达到快速设置对象属性的目的。复制方法如下：选择复制属性的对象图形，选择编辑→复制属性，把已设置好属性的对象图形拖动到没有设置的对象图形处。如图 3-14、图 3-15、图 3-16 所示。

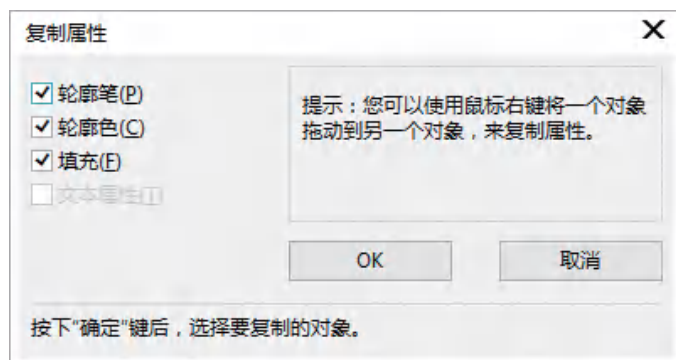


图 3-14 复制属性

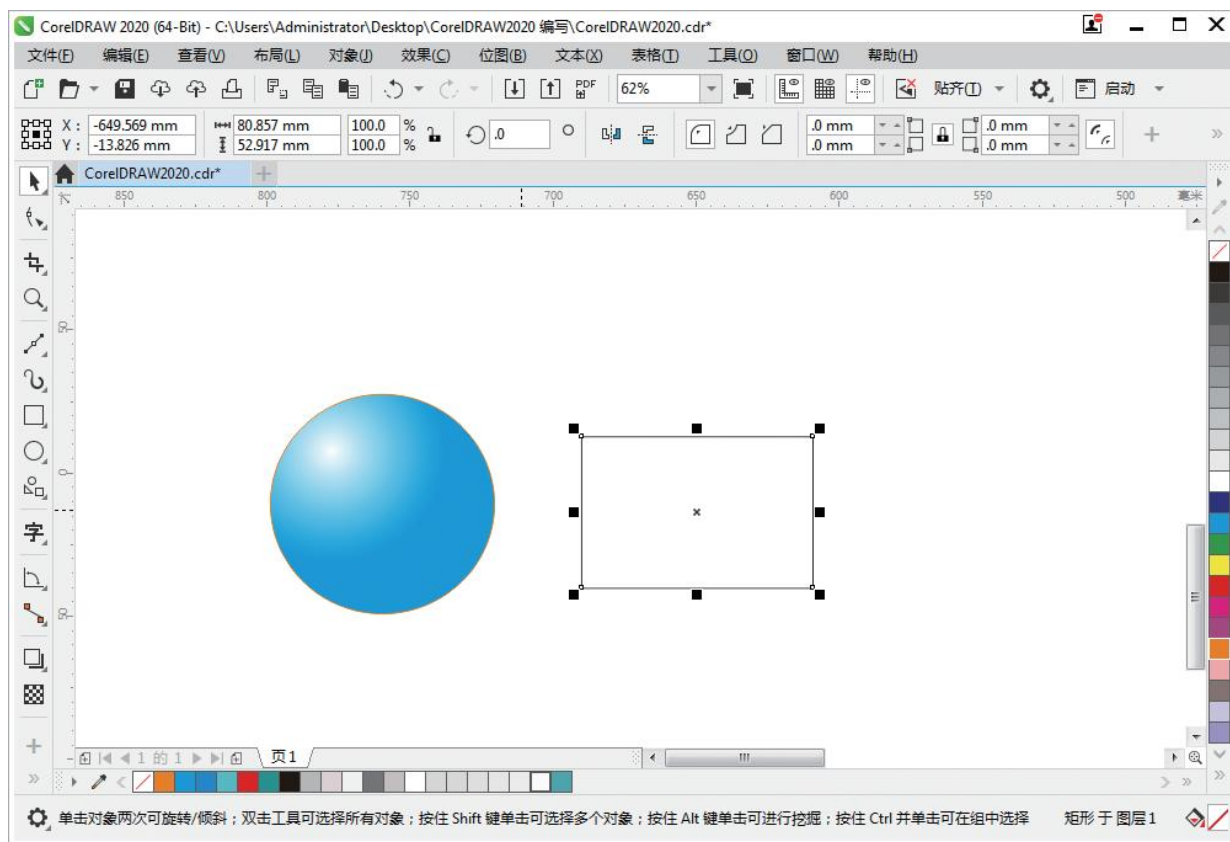


图 3-15 绘制对象

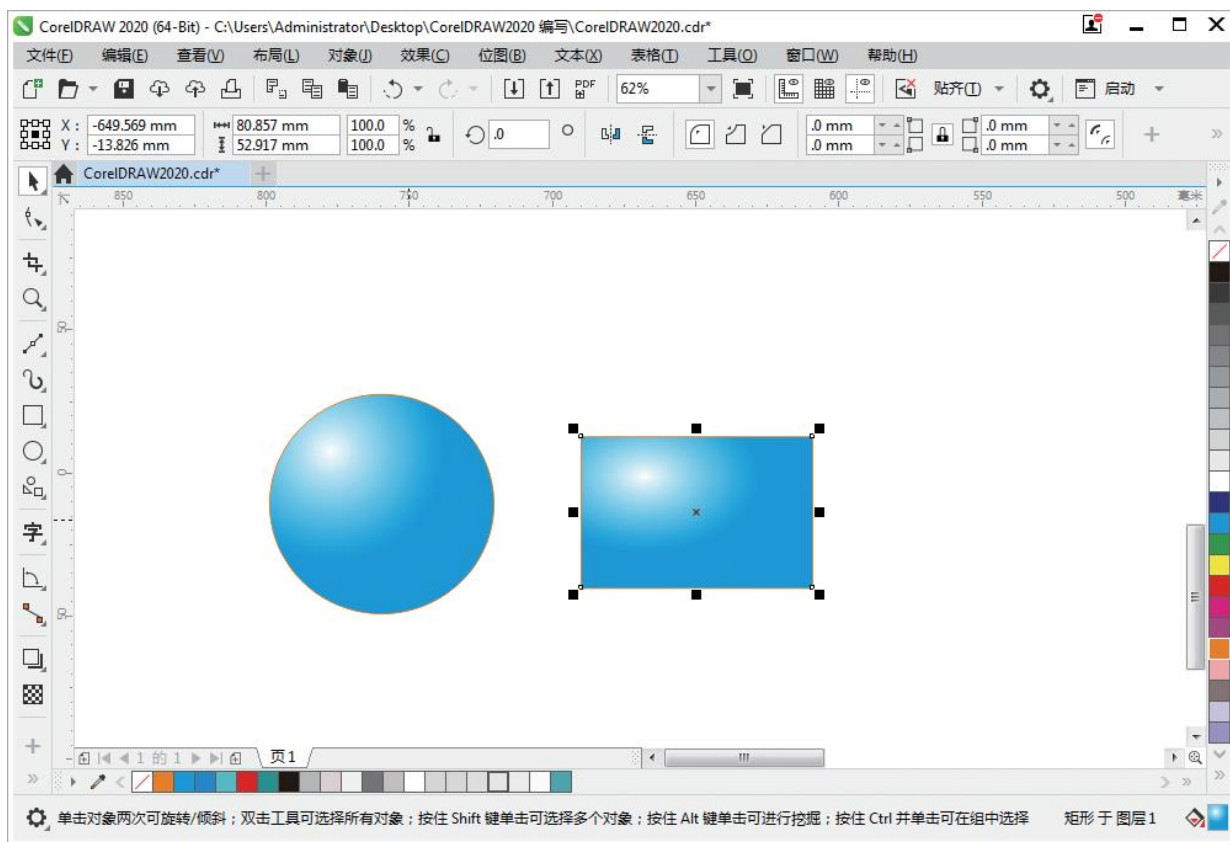


图 3-16 渐变属性复制

任务 3.3 变换对象

在制作图形时,经常需要把图形对象进行旋转、缩放、位置的移动等操作。这时就需要变换对象,变换对象可挑选工具来实现。

子任务 3.3.1 移动对象

移动是指把图形从一个位置移动到另一个位置。

操作方法:

选中对象,将鼠标光标移动到需要移动的对象上,当鼠标光标变成移动光标时,按住鼠标左键即可以把对象移动到目标位置,效果如图 3-17 所示。

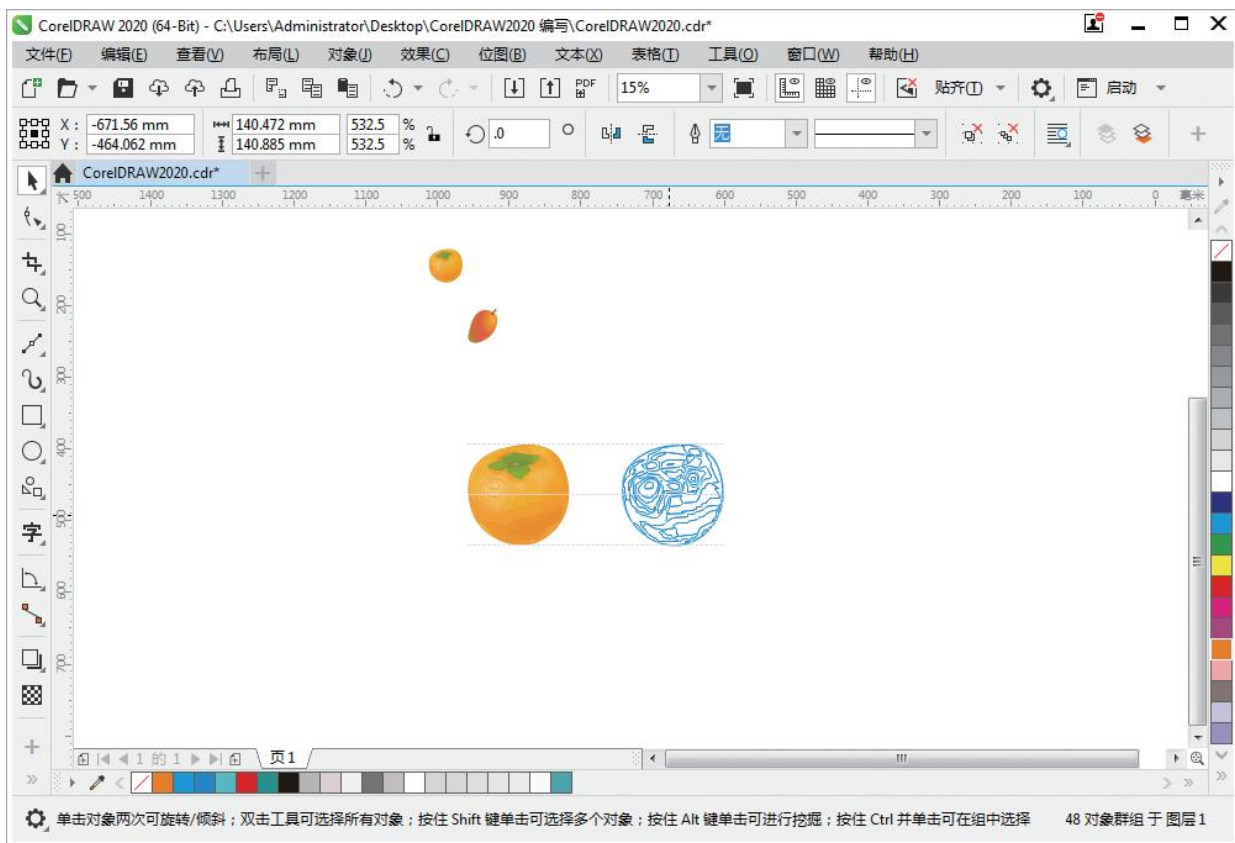


图 3-17 移动对象

子任务 3.3.2 旋转对象

旋转对象即根据对象的中心(双击左键,对象中心点就会出现)旋转任意角度或精确角度。

任意角度旋转操作方法:

双击图形对象,移动旋转中心点到合适位置,使用鼠标按住旋转控制按钮即可以选择任意角度,效果如图 3-18、图 3-19 所示。

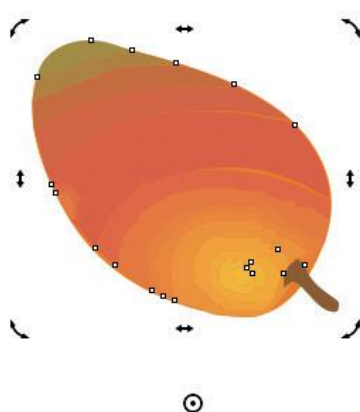


图 3-18 旋转前

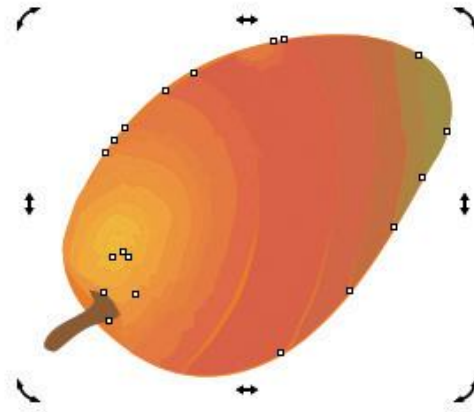


图 3-19 旋转后

精确选择操作方法：

选择需要选中的对象。在选择工具状态时，在属性栏设置选择的角度的。按“Enter”键，对象旋转，如图 3-20 所示。

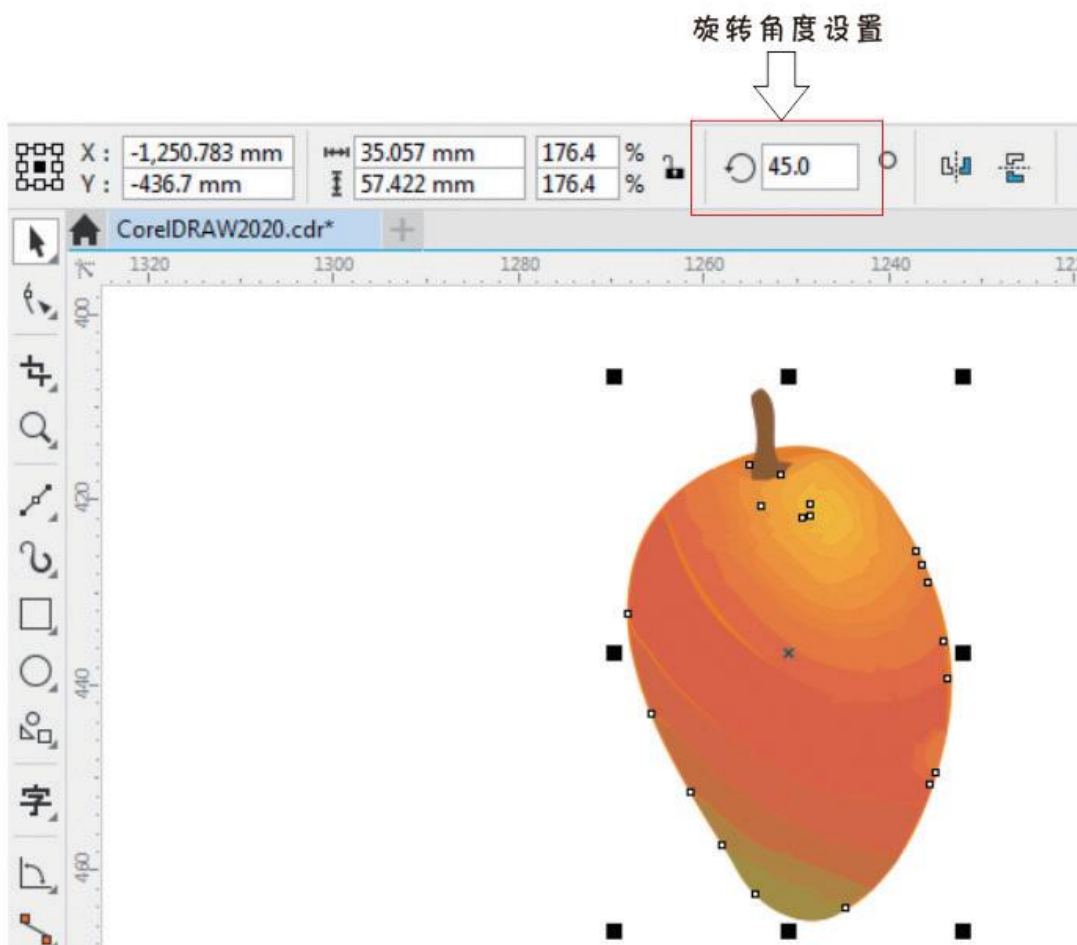


图 3-20 属性栏设置精确度数旋转

子任务 3.3.3 缩放和镜像对象

1. 缩放对象

缩放对象可以将图形对象等比例或者不等比例地缩小或者放大。

操作方法：

选中要缩放的对象，使用鼠标拖动控制点即可以实现图形的缩小、放大，效果如图 3-21、图 3-22 所示。

提示

鼠标拖动控制点向图形中心点拖动，图形缩小；鼠标拖动控制点远离中心点，图形放大。按住“Shift”键拖动控制点，可以使图形等比例地缩小或者放大。



图 3-21 缩放前

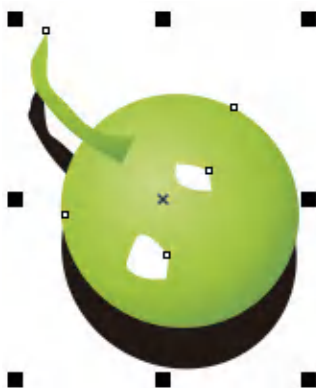


图 3-22 缩放后

2. 镜像对象

镜像功能能将图形对象水平或者垂直翻转。

操作方法：

选中图形对象，在选择工具时，属性栏上单击水平镜像或者垂直镜像。镜像属性按钮如图 3-23 所示。

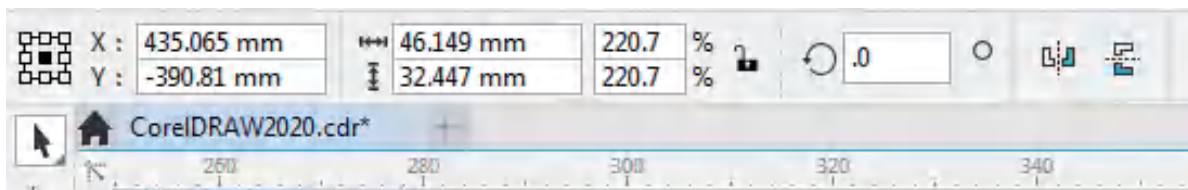


图 3-23 镜像属性按钮



水平镜像效果如图 3-24、图 3-25 所示。



图 3-24 原图



图 3-25 水平镜像

垂直镜像效果如图 3-26、图 3-27 所示。



图 3-26 原图



图 3-27 垂直镜像

子任务 3.3.4 倾斜对象

操作方法：

用“挑选工具”双击对象；拖动边的中心点可以对边不动地使对象倾斜。

说明

在变换对象时，配合“Ctrl+D”组合键可以按照缩放、旋转、倾斜的规律连续地复制对象。

任务 3.4 控制对象

子任务 3.4.1 锁定与解除锁定对象

在制作图形的时候，往往有多个对象在设计场景中，而有些对象是不需要被操作的。这时就需

要锁定对象，以达到保护对象的目的。执行了锁定对象后，该对象就不能进行移动、剪切、复制、移动、填充、变换等操作。如果需要重新编辑锁定对象，就要解锁对象。

锁定对象后，选中图像，控制点成了一把小锁形状。

1. 锁定对象

操作方法：

选择需要锁定的图形对象，在图形上右击，在弹出的菜单上执行锁定命令（见图 3-28）即可锁定图形对象。锁定前的图形如图 3-29 所示。锁定后的图形对象如图 3-30 所示。

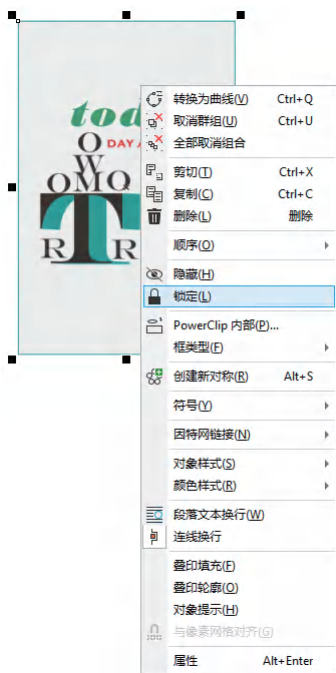


图 3-28 右键快捷菜单



图 3-29 锁定前



图 3-30 锁定后

2. 解锁对象

操作方法：

选中需要解锁的图形对象，在需要解锁的图形上右击，在弹出的菜单上执行解锁命令（见图 3-31）即可解锁图形对象。

子任务 3.4.2 组合对象与取消组合

1. 组合对象

组合是将两个或者两个以上的图形对象组合成一个图形对象。

组合操作方法：

选择两个或者两个以上的图形对象，在选中的

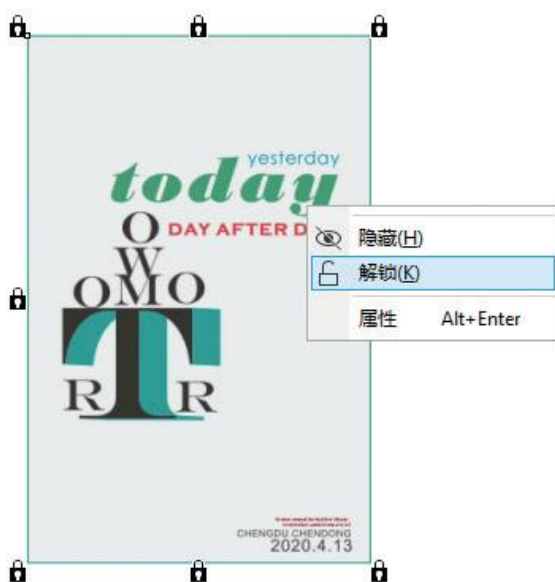


图 3-31 解锁对象

图形上右击，弹出快捷菜单，选择组合即可。

提示

组合功能也可以使用“Ctrl+G”组合键或者在菜单栏中选择对象下拉菜单中“组合”，取消组合可以使用“Ctrl+U”组合键或者在菜单栏中选择对象下拉菜单中“取消组合”。

如图 3-32 所示，水滴图形和水滴文字通过组合后就成了一个图形对象了。

2. 取消组合

取消组合操作方法：

选中需要取消组合的图形，在选中的图形上右击，弹出快捷菜单，选择取消群组即可。

提示

取消群组也可以按“Ctrl+U”组合键或者在属性栏中执行取消群组命令。

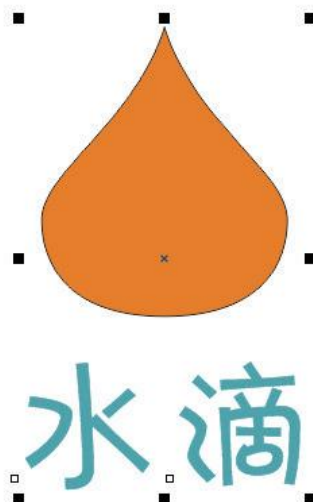


图 3-32 群组对象

子任务 3.4.3 合并与拆分对象

直接的合并键是将两个对象单纯地合并，出现的效果就是在两个图案重合的部分出现白色图形，这一部分看起来是镂空的，合并后两个对象就会变成一个对象。合并后的对象也是可以拆分的，选中这个对象后，右击鼠标，在弹出的菜单上选择拆分曲线按钮，就可以将合并的图案拆分到原来的单个对象状态，但此时原来的图形属性已改变，但形状未变。效果如图 3-33 至图 3-35 所示。

技巧：合并对象用“Ctrl+L”组合键。

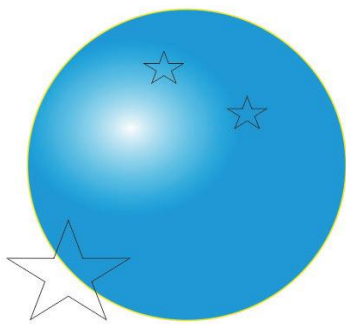


图 3-33 合并前的图形

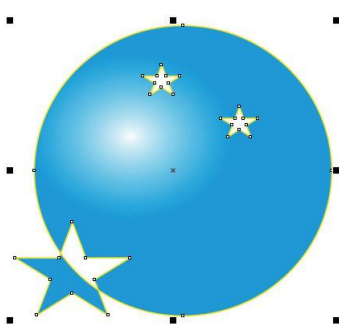


图 3-34 合并后的图形

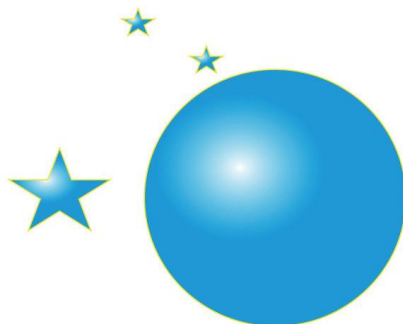


图 3-35 拆分后的图形

子任务 3.4.4 安排对象的顺序

在设计过程中，工作区需要设计很多对象，每一个对象都有顺序。而根据设计需求的不同，有可能需要调整设计对象的顺序。

调整对象顺序操作方法：

选择需要调整顺序的对象，右击鼠标，在弹出的菜单中选择顺序，根据需要选择相应的命令，效果如图 3-36 和图 3-37 所示。



图 3-36 调整顺序前

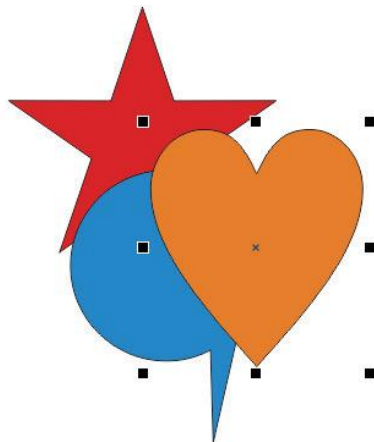


图 3-37 调整对象顺序

我们也可以通过窗口→泊坞窗→对象来进行顺序的调整。在右侧框中，拖动图形上下移动位置即可调整图形顺序，如图 3-38 所示。

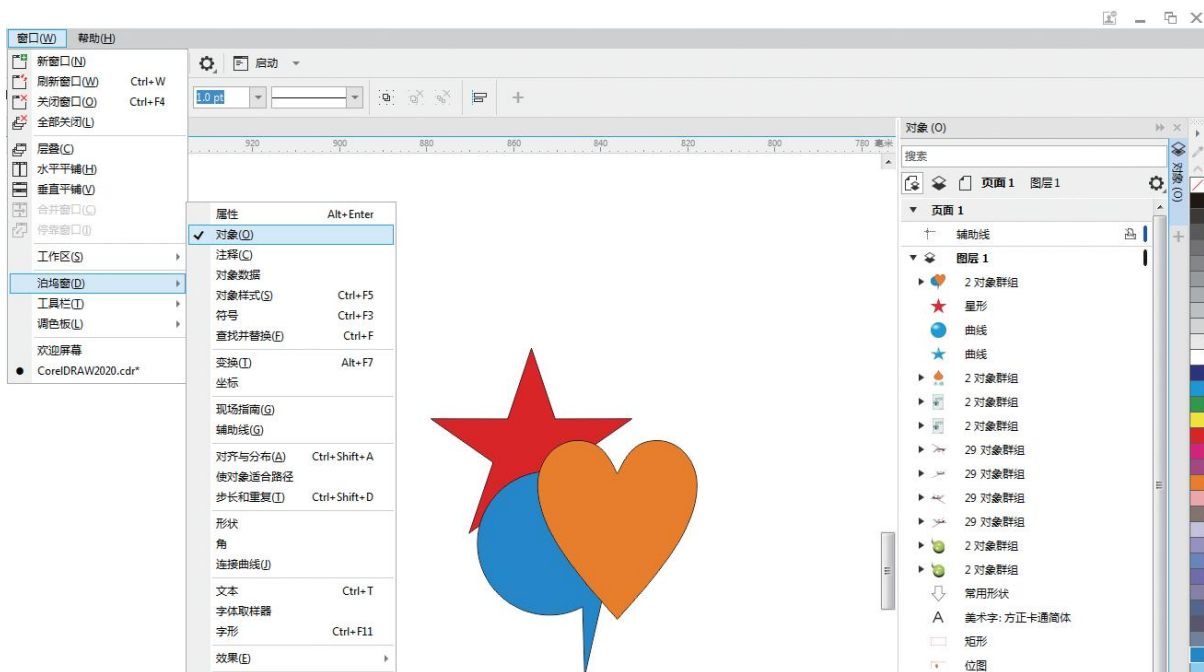


图 3-38 对象管理泊坞窗

任务 3.5 对齐与分布对象

对齐即将对象按照左对齐、水平居中对齐、右对齐、顶部对齐、垂直居中对齐、底部对齐进行操作。

分布即将对象按照左分散排列、水平分散排列中心、右分散排列、顶部分散排列、垂直分散排列中心、底部分散排列、垂直分散排列间距等情况分布。

对齐与分布菜单如图 3-39 所示。

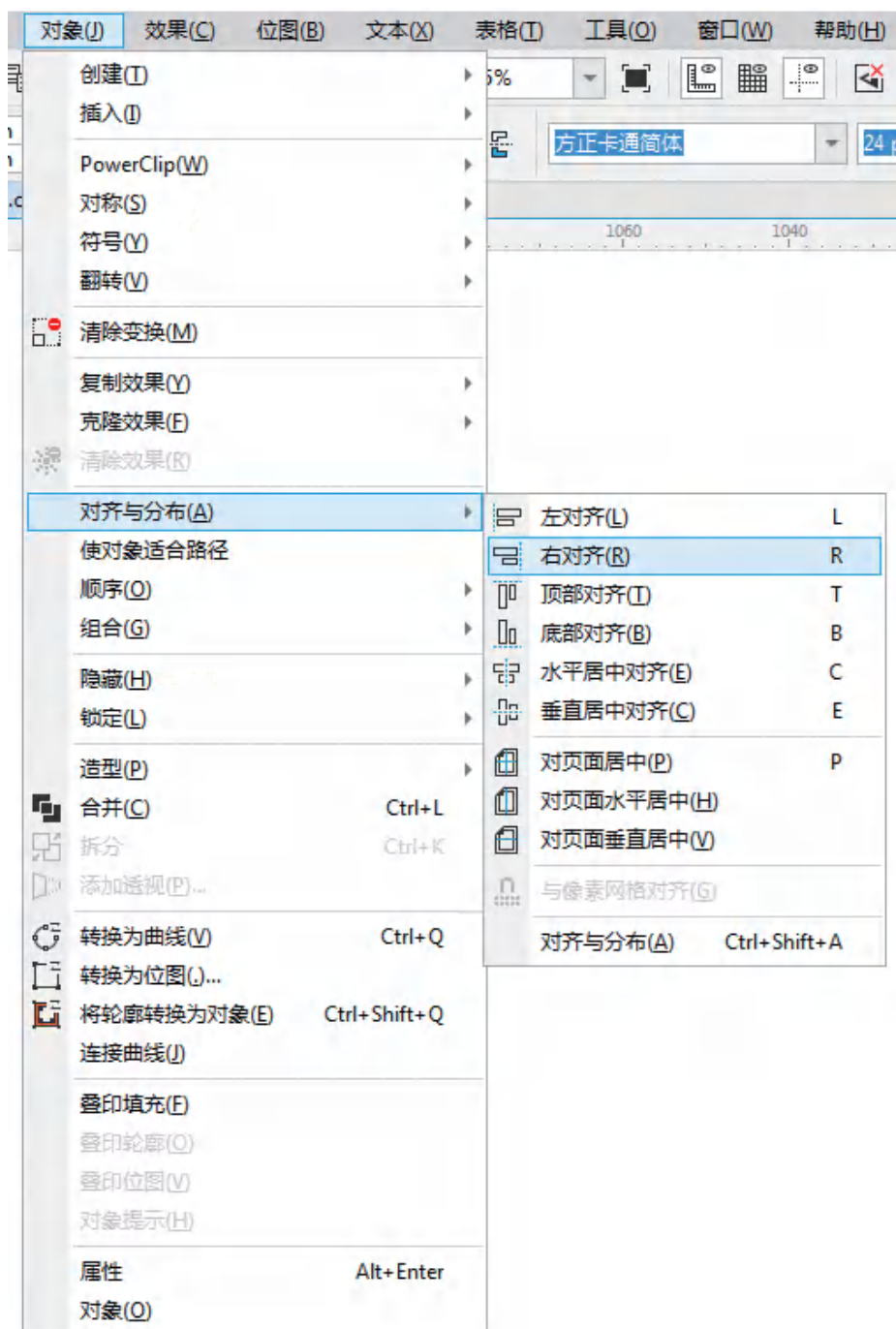


图 3-39 对齐与分布菜单

操作方法和效果如图 3-40、图 3-41 所示。

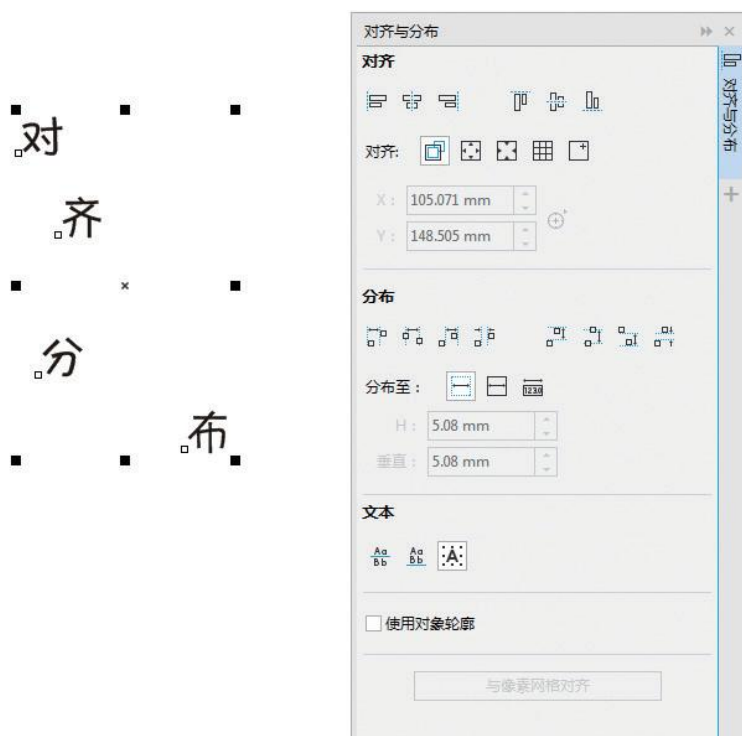


图 3-40 排列对话框

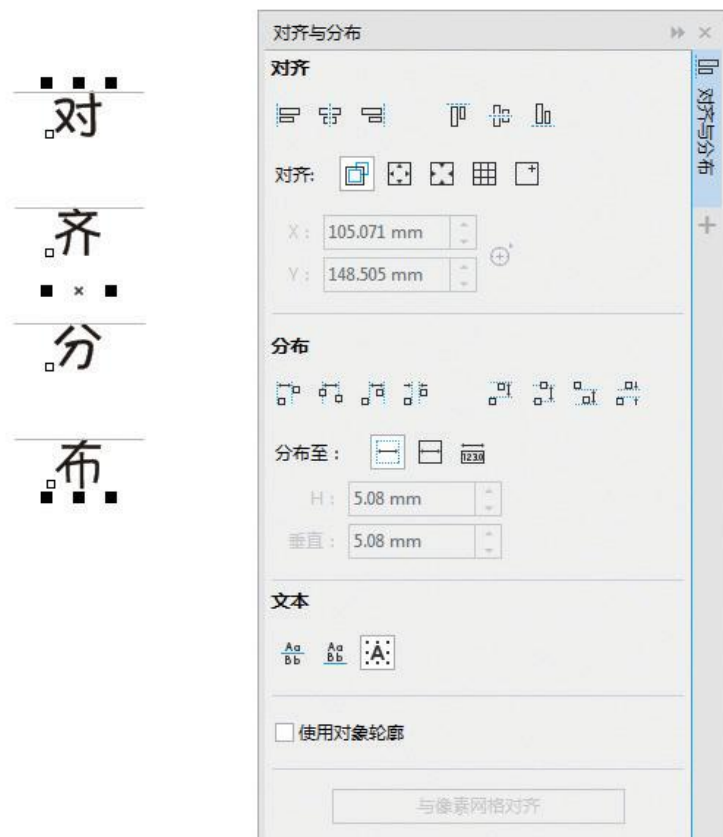


图 3-41 左对齐与顶部分散效果