

边学边练

X3

凤舞主编

中文版

随书赠送光盘



CorelDRAW

基础与实例全科教程

上海科学普及出版社

中文版

**CorelDRAW**

基础与实例全科教程

凤 舞 主编

边  
学  
边  
练



上海科学普及出版社

图书在版编目(CIP)数据

中文版 CorelDRAW 基础与实例全科教程 / 凤舞主  
编. —上海: 上海科学普及出版社, 2009. 1  
ISBN 978-7-5427-4158-5

I. 中… II. 凤… III. 图形软件, CorelDRAW—  
教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 143151 号

策 划 胡名正  
责任编辑 刘瑞莲  
统 筹 徐丽萍 刘湘雯

中文版 CorelDRAW 基础与实例全科教程

凤 舞 主编

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

---

|                                           |                   |
|-------------------------------------------|-------------------|
| 各地新华书店经销                                  | 北京市燕山印刷厂印刷        |
| 开本 787×1092 1/16 印张 15.25 彩插 4 字数 396 000 |                   |
| 2009 年 1 月第 1 版                           | 2009 年 1 月第 1 次印刷 |

---

ISBN 978-7-5427-4158-5 / TP · 974

定价: 28.00 元

ISBN 978-7-89992-590-4 (附赠多媒体教学光盘 1 张)

## 内 容 提 要

本书是一本 CorelDRAW 基础与实例相结合的教程，通过边学理论、边练实例的方式，对软件进行详细的剖析，最后通过大量的商业实战作品演练，让读者快速成为设计高手。

本书结构清晰、内容丰富，还附赠了长达 300 多分钟的视频文件，适合 CorelDRAW X3 的初、中级读者，以及报纸、杂志、汽车、房产、卡片、CI、DM、插画等各行各业的广告设计人员学习使用，同时也可作为各类计算机培训班、各大/中专院校、各高职高专学校的平面设计教学教材。



# 前言

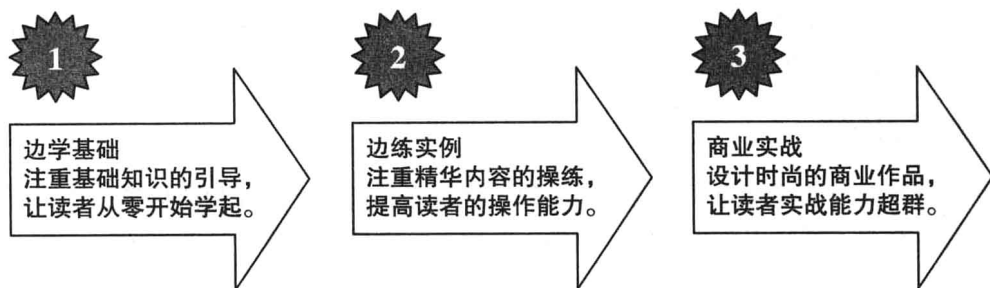
## 软件简介

中文版 CorelDRAW X3 是 Corel 公司开发的一款功能强大的矢量图形设计软件。它集图形设计、文字编辑和高品质输出于一体, 现已被广泛应用于各类广告设计中, 如平面广告、书籍装帧、包装设计、DM 广告、企业 CI、POP 广告、UI 设计和插画设计等领域, 是目前世界上优秀的矢量图形设计软件之一。

## 本书内容

本书共 15 章, 通过理论与实践相结合的学习方法, 使读者全面、详细、由浅入深地掌握中文版 CorelDRAW X3 的各项功能, 让读者的实战能力更上一层楼。

全书站在读者的立场上, 共分为 3 大部分: 边学基础、边练实例和商业实战。



第一部分: “边学基础”部分注重基础知识的引导, 让读者轻松地从零开始学习。本部分内容包括了解 CorelDRAW X3 工作界面、页面设置、视图管理、辅助工具、基本工具的操作、图形创建与编辑、管理对象和交互式效果、使用文本工具和编辑位图效果等, 让读者快速掌握该软件的基础知识, 以及核心技术与精髓。

第二部分: “边练实例”部分注重精华内容的练习, 以实战为主, 锻炼读者的实际操作能力。本部分通过练习测量相框角度、制作蝴蝶、制作比例图、制作花伞效果、制作璀璨夜空图、填充卡通图形、制作球场平面图、制作特效字体、制作名片、制作贺卡和商业招贴等实例, 让读者在实践中巩固理论知识, 快速提升制作与设计能力。

第三部分: “商业实战”部分注重读者实战能力的提升, 使读者掌握各类时尚图形设计, 技压群雄。本部分通过报纸广告、卡片、汽车广告、房地产广告、DM 广告、企业 CI 和插画设计等时尚的商业案例, 将专业知识和商业案例融为一体, 在实际商业设计的各个领域向读者展现 CorelDRAW X3 的核心技术与平面造型艺术的完美结合。

## 本书特色

本书与市场上的其他同类书籍相比, 具有以下几点特色:



### (1) 新手易学

本书内容明确定位于新手读者，完全从零开始，由浅入深地讲解内容，抓住读者的学习心理，让读者易学、易懂。

### (2) 边学边练

本书最大的特色是边学边练，通过边学基础，掌握理论知识后，再练习实例以达到对软件的熟练应用，最后通过商业实战成为设计高手。

### (3) 视频教学

本书将“商业实战”部分的大型实例都录制成了视频，共 24 个，长达 300 多分钟。这些视频都是作者亲手录制的，一个视频通常要录很多次才出一个成品，为的是给读者提供更好的学习手段，使读者学有所成。

## ● 适合读者

本书语言简洁、图文并茂，适合以下读者使用：

第一类：初级人员——电脑入门人员、在职/求职人员、各级退休人员、单位机构人员，以及各大/中专院校、各高职高专学校和各社会培训学校的学生等。

第二类：专业人员——报纸、杂志、汽车、房产、卡片、CI、DM 和插画等各行各业的广告设计人员。

## ● 售后服务

本书由凤舞主编，参与编写的还有郭文亮、孙志宇、贺海霞、刘润枝等，在此对他们的辛勤劳动表示诚挚的谢意。由于编写时间仓促和水平有限，书中难免有疏漏与不妥之处，欢迎广大读者咨询指正，联系网址：<http://www.china-ebooks.com>。

## ● 版权声明

本书内容所提及或采用的公司及个人名称、优秀产品创意、图片和商标等，均为所属公司或者个人所有，本书引用仅为说明（教学）之用，绝无侵权之意，特此声明。

编 者  
2008 年 9 月

# 目录

## Contents

### 第1章 了解 CorelDRAW X3.....1

- 1.1 边学基础 .....1
  - 1.1.1 CorelDRAW X3 简介.....1
  - 1.1.2 CorelDRAW X3 适用范围.....1
  - 1.1.3 CorelDRAW X3 中的  
绘图术语 .....5
  - 1.1.4 CorelDRAW X3 工作界面.....6
- 1.2 边练实例 .....7
  - 1.2.1 启动与退出 CorelDRAW X3.....7
  - 1.2.2 新建文件 .....8
  - 1.2.3 打开文件 .....9
  - 1.2.4 关闭文件 .....9
  - 1.2.5 保存文件 .....9
- 课堂总结 .....10
- 课后习题 .....10

### 第2章 设置页面、视图管理与 辅助工具.....11

- 2.1 边学基础 .....11
  - 2.1.1 设置页面和视图管理 .....11
  - 2.1.2 添加、删除与重命名页面 .....15
  - 2.1.3 使用标尺、辅助线及  
网格工具 .....15
  - 2.1.4 使用度量工具 .....18
  - 2.1.5 使用修整对象命令 .....19
- 2.2 边练实例 .....21
  - 2.2.1 测量相框的角度 .....21

- 2.2.2 插入条形码 .....22
- 2.2.3 制作蝴蝶 .....23
- 2.2.4 制作比例图 .....24
- 2.2.5 制作齿轮 .....26

课堂总结 .....27

课后习题 .....27

### 第3章 基本工具的操作.....28

- 3.1 边学基础 .....28
  - 3.1.1 形状工具组 .....28
  - 3.1.2 裁剪工具组 .....29
  - 3.1.3 矩形、椭圆形和多边形  
工具组 .....31
  - 3.1.4 编辑路径 .....34
  - 3.1.5 轮廓工具 .....35
  - 3.1.6 填充工具 .....36
- 3.2 边练实例 .....38
  - 3.2.1 制作撕边效果 .....38
  - 3.2.2 制作花伞效果 .....39
  - 3.2.3 改变圣诞老人图形的轮廓色 .....41
  - 3.2.4 制作璀璨夜空图 .....42
  - 3.2.5 制作柠檬 .....44
  - 3.2.6 填充卡通图形 .....44
- 课堂总结 .....45
- 课后习题 .....46

### 第4章 图形的创建与编辑.....47

- 4.1 边学基础 .....47

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| 4.1.1 手绘工具组 .....           | 47        |
| 4.1.2 对象的基本操作 .....         | 51        |
| 4.2 边练实例 .....              | 56        |
| 4.2.1 制作太阳帽 .....           | 56        |
| 4.2.2 制作节庆狂欢图 .....         | 58        |
| 4.2.3 制作扇子 .....            | 61        |
| 课堂总结 .....                  | 63        |
| 课后习题 .....                  | 63        |
| <b>第5章 管理对象和交互式效果</b> ..... | <b>64</b> |
| 5.1 边学基础 .....              | 64        |
| 5.1.1 管理和组织对象 .....         | 64        |
| 5.1.2 使用交互式工具 .....         | 69        |
| 5.2 边练实例 .....              | 76        |
| 5.2.1 制作球场平面图 .....         | 76        |
| 5.2.2 制作手提袋 .....           | 80        |
| 5.2.3 合成图像 .....            | 83        |
| 课堂总结 .....                  | 84        |
| 课后习题 .....                  | 84        |
| <b>第6章 使用文本工具</b> .....     | <b>85</b> |
| 6.1 边学基础 .....              | 85        |
| 6.1.1 创建与编辑文本 .....         | 85        |
| 6.1.2 创建与编辑文本路径 .....       | 88        |
| 6.1.3 设置段落文本 .....          | 90        |
| 6.2 边练实例 .....              | 93        |
| 6.2.1 制作特殊字体 .....          | 93        |
| 6.2.2 制作物业公司标识 .....        | 94        |
| 6.2.3 制作名片 .....            | 96        |
| 课堂总结 .....                  | 98        |
| 课后习题 .....                  | 98        |
| <b>第7章 编辑位图的效果</b> .....    | <b>99</b> |
| 7.1 边学基础 .....              | 99        |
| 7.1.1 编辑位图 .....            | 99        |
| 7.1.2 位图的特效 .....           | 101       |

|                        |            |
|------------------------|------------|
| 7.2 边练实例 .....         | 109        |
| 7.2.1 制作贺卡 .....       | 109        |
| 7.2.2 制作梦幻特效 .....     | 112        |
| 7.2.3 制作商业招贴 .....     | 113        |
| 课堂总结 .....             | 116        |
| 课后习题 .....             | 117        |
| <b>第8章 报纸广告</b> .....  | <b>118</b> |
| 8.1 整形美容——瘦身篇 .....    | 118        |
| 8.1.1 预览实例效果 .....     | 118        |
| 8.1.2 制作广告版式 .....     | 118        |
| 8.1.3 制作医院标识 .....     | 120        |
| 8.1.4 制作文字内容 .....     | 123        |
| 8.2 整形美容——丰胸篇 .....    | 124        |
| 8.2.1 预览实例效果 .....     | 124        |
| 8.2.2 制作布局版式 .....     | 124        |
| 8.2.3 制作点睛文字 .....     | 126        |
| 8.3 整形美容——美眼篇 .....    | 126        |
| 8.3.1 预览实例效果 .....     | 126        |
| 8.3.2 制作基本版式 .....     | 127        |
| 8.3.3 制作文字特效 .....     | 127        |
| <b>第9章 卡片设计</b> .....  | <b>129</b> |
| 9.1 会员卡——飞龙健身俱乐部 ..... | 129        |
| 9.1.1 预览实例效果 .....     | 129        |
| 9.1.2 制作广告版式 .....     | 129        |
| 9.1.3 制作会员卡标识 .....    | 131        |
| 9.1.4 制作文字内容 .....     | 132        |
| 9.2 银行卡——中国建筑银行 .....  | 133        |
| 9.2.1 预览实例效果 .....     | 134        |
| 9.2.2 布局广告版式 .....     | 134        |
| 9.2.3 制作银联标识 .....     | 135        |
| 9.2.4 制作点睛文字 .....     | 136        |
| 9.3 贵宾卡——金色·娱乐广场 ..... | 137        |
| 9.3.1 预览实例效果 .....     | 137        |



|                           |            |                           |            |
|---------------------------|------------|---------------------------|------------|
| 9.3.2 制作基本版式 .....        | 137        | 12.1.2 制作广告版式 .....       | 160        |
| 9.3.3 制作贵宾卡标识 .....       | 140        | 12.1.3 制作文字内容 .....       | 163        |
| 9.3.4 制作文字特效 .....        | 142        | 12.2 房地产广告——留白型 .....     | 164        |
| <b>第 10 章 商业招贴 .....</b>  | <b>143</b> | 12.2.1 预览实例效果 .....       | 164        |
| 10.1 电脑产品——龙辉显卡 .....     | 143        | 12.2.2 布局广告版式 .....       | 164        |
| 10.1.1 预览实例效果 .....       | 143        | 12.2.3 制作点睛文字 .....       | 167        |
| 10.1.2 制作广告版式 .....       | 143        | 12.3 房地产广告——散点型 .....     | 168        |
| 10.1.3 制作文字内容 .....       | 145        | 12.3.1 预览实例效果 .....       | 168        |
| 10.2 电脑产品——龙辉鼠标 .....     | 147        | 12.3.2 布局基本版式 .....       | 168        |
| 10.2.1 预览实例效果 .....       | 147        | 12.3.3 制作文字特效 .....       | 170        |
| 10.2.2 布局广告版式 .....       | 147        | <b>第 13 章 DM 广告 .....</b> | <b>171</b> |
| 10.2.3 制作点睛文字 .....       | 148        | 13.1 商场 DM 广告——日盛商场       |            |
| 10.3 电脑产品——龙辉摄像头 .....    | 149        | 优惠券 .....                 | 171        |
| 10.3.1 预览实例效果 .....       | 149        | 13.1.1 预览实例效果 .....       | 171        |
| 10.3.2 布局基本版式 .....       | 149        | 13.1.2 制作广告版式 .....       | 171        |
| 10.3.3 制作文字特效 .....       | 150        | 13.1.3 制作立体效果 .....       | 179        |
| <b>第 11 章 汽车广告 .....</b>  | <b>152</b> | 13.2 化妆品 DM 广告——          |            |
| 11.1 轴线型——驰越成功            |            | 雪奈儿 .....                 | 180        |
| 新境界 .....                 | 152        | 13.2.1 预览实例效果 .....       | 180        |
| 11.1.1 预览实例效果 .....       | 152        | 13.2.2 布局广告版式 .....       | 181        |
| 11.1.2 布局广告版式 .....       | 152        | 13.2.3 制作立体效果 .....       | 185        |
| 11.1.3 制作文字内容 .....       | 154        | 13.3 楼书 DM 广告——           |            |
| 11.2 拼贴型——超越舒适 .....      | 155        | 星城·世家 .....               | 188        |
| 11.2.1 预览实例效果 .....       | 155        | 13.3.1 预览实例效果 .....       | 188        |
| 11.2.2 布局广告版式 .....       | 156        | 13.3.2 布局基本版式 .....       | 188        |
| 11.2.3 制作点睛文字 .....       | 157        | <b>第 14 章 CI 设计 .....</b> | <b>192</b> |
| 11.3 长景型——突破自我，           |            | 14.1 旗帜系统——路杆竖旗 .....     | 192        |
| 智尚有为 .....                | 158        | 14.1.1 预览实例效果 .....       | 192        |
| 11.3.1 预览实例效果 .....       | 158        | 14.1.2 制作广告版式 .....       | 192        |
| 11.3.2 布局基本版式 .....       | 158        | 14.1.3 制作文字内容 .....       | 194        |
| 11.3.3 制作文字特效 .....       | 159        | 14.2 服装系统——男女             |            |
| <b>第 12 章 房地产广告 .....</b> | <b>160</b> | 工作制服 .....                | 195        |
| 12.1 房地产广告——圆图型 .....     | 160        | 14.2.1 预览实例效果 .....       | 195        |
| 12.1.1 预览实例效果 .....       | 160        | 14.2.2 制作女式工作制服 .....     | 196        |

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| 14.3 交通运输系统——大客车.....       | 199        |
| 14.3.1 预览实例效果 .....         | 199        |
| 14.3.2 制作大客车 .....          | 199        |
| 14.3.3 布局基本版式 .....         | 202        |
| <b>第 15 章 卡漫与插画设计 .....</b> | <b>204</b> |
| 15.1 少女型漫画——超越激情.....       | 204        |
| 15.1.1 预览实例效果 .....         | 204        |
| 15.1.2 绘制人物形象 .....         | 204        |

|                         |            |
|-------------------------|------------|
| 15.2 风景型漫画——幸福家园 .....  | 212        |
| 15.2.1 预览实例效果 .....     | 212        |
| 15.2.2 绘制风景型插画 .....    | 212        |
| 15.3 时尚人物插画——时尚         |            |
| 丽人 .....                | 221        |
| 15.3.1 预览实例效果 .....     | 222        |
| 15.3.2 绘制时尚人物插画 .....   | 222        |
| <b>附 录 习题参考答案 .....</b> | <b>226</b> |



# 第1章 了解 CorelDRAW X3

现代平面设计制作最大的特点是创意、设计和制作三合一，其成品则是美术设计与软件操作技术相结合的产物。传统的平面设计对设计者的设计水平和文化素养有着较高的要求，而这一过程也容易造成创意传达的丢失与偏差，从而限制了平面设计的表现力和应用范围。

现今平面设计依赖于电脑强大的图文生成、处理和变化功能。设计者在电脑上进行创意设计，不但能方便地捕捉和定位瞬间即逝的感觉，而且还可以制作出许多鬼斧神工的奇妙效果。

## 1.1 边学基础

本节主要介绍 CorelDRAW 的发展历史、适用范围和绘图术语，以及 CorelDRAW X3 的工作界面等。

### 1.1.1 CorelDRAW X3 简介

平面设计在不断地普及，从而促进了平面设计软件的不断更新，CorelDRAW X3 作为平面图形设计软件——CorelDRAW 的最新版本，不仅给平面设计带来了新的活力，也为用户能够创作出更具水准的平面作品提供了理想的平台。图 1-1 所示为运用 CorelDRAW 创作的平面作品。

CorelDRAW 是加拿大的 Corel 公司发布的强大的平面图形设计软件，至今已有 15 年的历史，是现今流行的图形绘制和平面设计软件之一。CorelDRAW 软件融合了绘制与编辑、文本操作、位图转换、动画制作、图形导入和输出等强大功能，为广大平面设计用户提供了更为广阔的设计空间。



图 1-1 CorelDRAW 平面作品

用 CorelDRAW 软件来处理图形图像的方式，给传统的工作、生活以及情感的表达带来了极大的影响。CorelDRAW X3 中的新增功能会给设计者带来新的体验。

### 1.1.2 CorelDRAW X3 适用范围

平面设计是一门体现美学的学科，是视觉文化的重要组成部分。随着时代的前进，平面设计展现出了新的时代气息。平面设计的目标是创造出富有生命力和具有一定意义的图形物体形态，如图 1-2 所示的平面作品效果。



图 1-2 平面作品效果

如今，平面设计逐步进入人们生活的每一个角落，呈现出多元化趋势，涉及范围也更加广泛，其大致可分为如下几种：标志设计、招贴、封面设计、书籍装帧、报纸广告、POP 广告、版式设计和图形图像设计等。

## 1. 封面设计

封面设计是书籍装帧设计的前提，它通过艺术的表现方式来反映书籍的内容。书籍的封面是无声的推销员，它的效果直接影响消费者的购买欲望。封面的设计要明确、直观、能与用户产生共鸣。图 1-3 所示即为优秀的书籍封面设计。



图 1-3 封面设计

## 2. 包装设计

包装在生活中随处可见，每种商品都有其独特的包装，或精美、或典雅、或时尚。在琳琅满目的商品中，如果某种商品想被顾客的眼光一眼就发现，其包装的作用不容忽视。包装和广告一样，是商品和消费者沟通的直接桥梁，是一个极为重要的宣传媒介。图 1-4 所示即为商品的包装。



图 1-4 商品包装

### 3. 海报招贴

海报俗称招贴，通常是指可张贴的印刷广告，它是古老的广告形式之一。招贴一般分为公共招贴和商业招贴两大类，公共招贴一般以公益性事物为题材，以呼吁社会为目的；而商业招贴则以促销产品、产生效益为目的。如图 1-5 所示即为公共和商业招贴。



图 1-5 公共和商业招贴

### 4. 插画设计

插画艺术在中国称为插图，其实这只是狭义上的含义，如今在电子媒体、商业包装、商业场所及公共机构等场合，都可以看到插画，这些插画具有商业性，因此也叫商业插画。目前，插画不仅仅局限于书籍、刊物中，它已经渐渐形成了一种新的艺术门类。图 1-6 所示即为时尚商业插画。



图 1-6 商业插画

### 5. 企业 CIS 设计

一个完整的 CIS 企业识别系统，是由统一的企业理念（MI）、规范的行为（BI）和一致的视觉系统（VI）三大要素构成的，这三者相辅相成，塑造企业独特的风格和形象，确立企

业的主体特征。图 1-7 所示为佛山伊西朗灯饰有限公司的 CIS 设计。

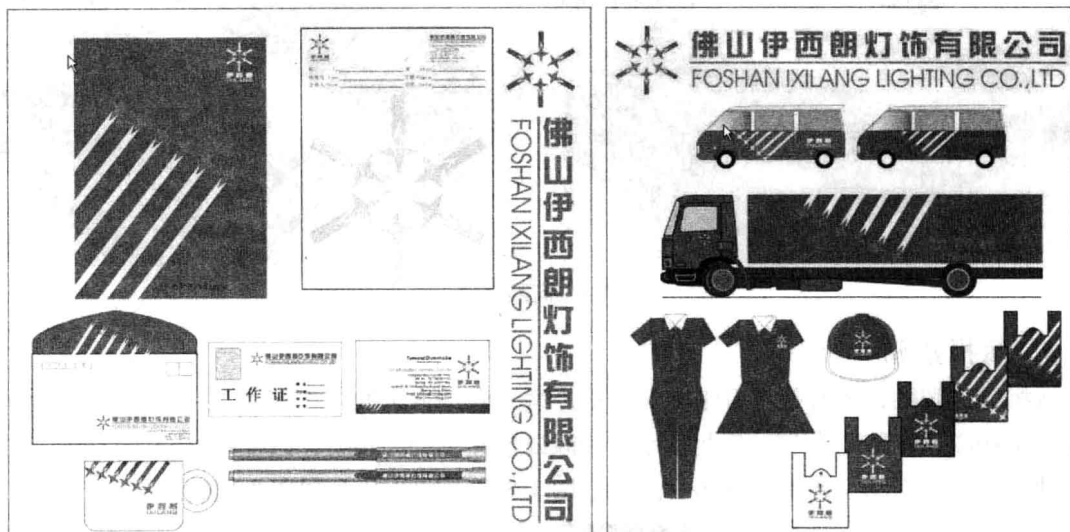


图 1-7 企业 CIS 设计

## 6. 版面设计

版面设计的形式是指版面编排的构成样式，它的审美标准随着时代的前进而不断变化，审美需求也在不断地进行改革。千书一面的版式设计，让人觉得呆板、平庸，且易使读者产生视觉疲劳，然后具有特色的版式设计，能营造出具有诱惑力的氛围。版面的视觉效果与文字的编排有直接的联系，因此，文字的排版也很重要。图 1-8 所示为设计的版面效果。

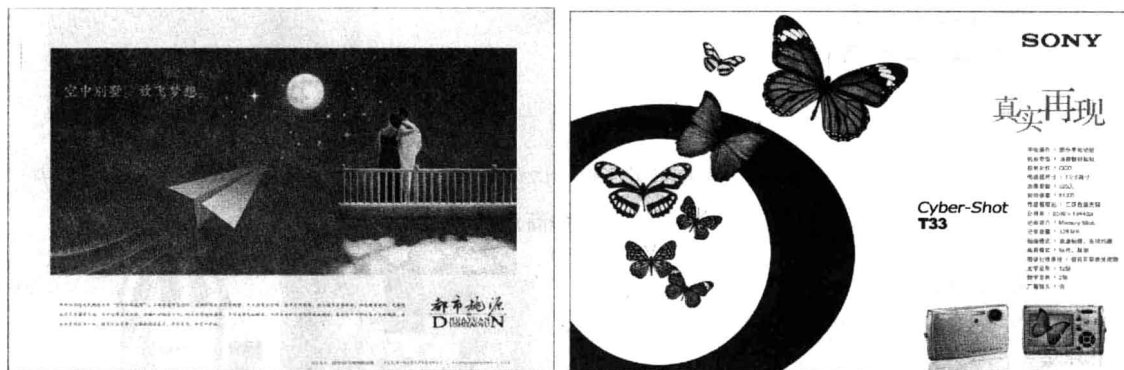


图 1-8 版面设计效果

## 7. 展示设计

展示设计是一个强调空间环境和道具形式的独特设计行业，是一种诠释空间形态构成、创造人为环境、规划空间与场地的艺术，是四度空间的再现，为人与物、人与人及人与社会之间创造出了一个彼此交流的空间结构。

展示设计又是一个有着丰富内容、涉及领域广泛并随着时代的发展而不断充实内涵的课题。从展示设计的角度而言，设计的目的并不是展示本身，而是通过设计，运用空间规划布置、灯光控制、色彩配置以及各种组织策划，有计划、有目的、符合逻辑地将展示的内容呈





现给观众,并力求使观众接受设计传达的信息。从某种意义上讲,它是一种特殊的商业广告。  
图 1-9 所示为店堂展示设计的作品。



图 1-9 展示设计的作品

### 1.1.3 CorelDRAW X3 中的绘图术语

要想使用 CorelDRAW X3, 应先了解 CorelDRAW X3 中一些相关的专业术语。

- 对象: CorelDRAW 中创建或放置的任何项目的通用术语, 包括线条、形状和图形等。
- 绘图: 创作作品的过程, 如创作海报、POP 广告等的过程。
- 节点: 在绘制直线或曲线时, 末端出现的方块点。拖曳节点可以改变直线或曲线的形状。
- 路径: 构成对象的基本组件, 可以由单个或多个直线段或曲线组成。
- 属性: 指对象的宽、高、大小和颜色等参数。
- 位图: 指由像素网格或点网格组成的对象。
- 样式: 指控制特定类型对象外观的属性集, 有 3 种类型, 分别为图形样式、文本样式及颜色样式。
- 调和: 指对象通过形状和颜色的渐变转换成另一个对象时创建的一种效果。
- 曲线: 构成矢量图的基本元素, 由节点的位置与切线的方向和长度控制。
- 填充: 应用到图像某个区域的颜色、位图、渐变或图样。
- 泊坞窗: 包含与某个工具或任务相关的、可用命令和设置的窗口。
- 辅助线: 可置于绘图页面中任何位置, 以辅助绘图的水平、倾斜或垂直的线。
- 轮廓线: 指拥有对象的形状、粗细、笔触及颜色等属性的线。CorelDRAW 中的图形也可以没有轮廓线。
- 美术字: 指可以应用阴影等特殊效果的一种文本类型。
- 段落文本: 可以应用于格式编排选项, 并可以在大块文本中编辑的一种文本类型。
- 矢量图形: 绘图中特定的对象, 由绘制线条的位置、长度和方向等数学公式描述生成。

## 1.1.4 CorelDRAW X3 工作界面

启动 CorelDRAW X3，在欢迎界面中单击“新建”图标，进入 CorelDRAW X3 的工作界面。

CorelDRAW X3 的工作界面主要由标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、工具箱、页面控制栏、状态栏、泊坞窗、调色板、滚动条、绘图页面和标尺等部分组成，如图 1-10 所示。

### 1. 标题栏

标题栏位于应用程序窗口的顶端，用于显示当前正在运行的程序的名称及文件名称等信息。标题栏右侧有 3 个按钮，依次为“最小化”按钮、“向下还原”按钮（窗口最大化时）和“关闭”按钮；标题栏最左侧是软件控制图标，单击此图标会弹出 CorelDRAW 窗口控制菜单，利用该菜单中的选项，可以对窗口进行最小化、最大化、调整大小、移动和关闭等操作。

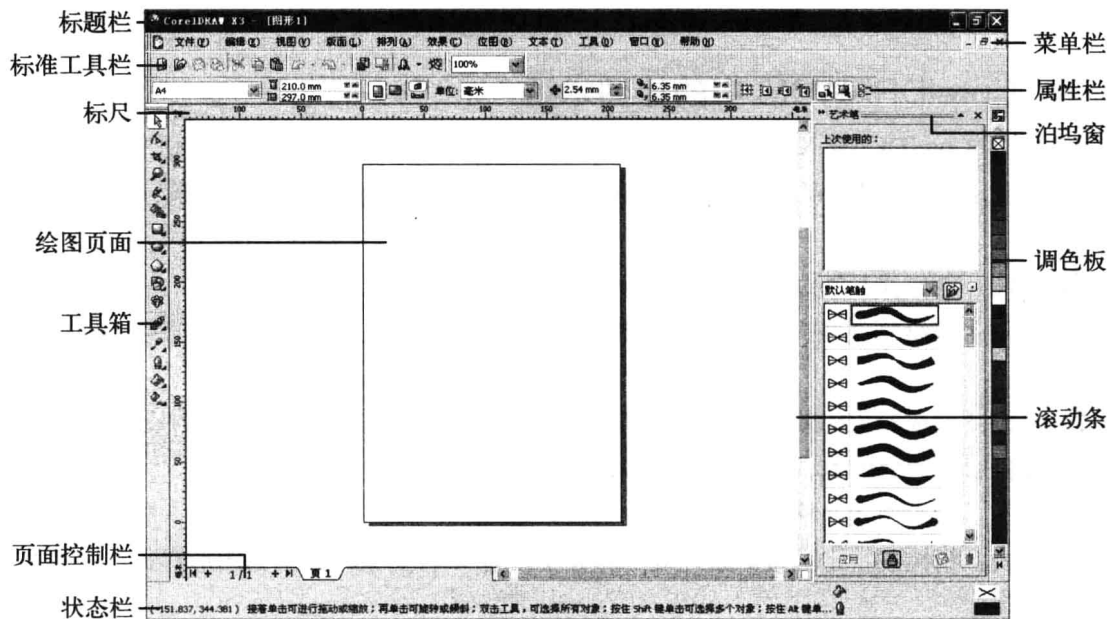


图 1-10 CorelDRAW X3 工作界面

### 2. 菜单栏

菜单栏中包括“文件”、“编辑”、“视图”、“版面”、“排列”、“效果”、“位图”、“文本”、“工具”、“窗口”和“帮助”11 个菜单，如图 1-11 所示。



图 1-11 菜单栏

### 3. 标准工具栏

标准工具栏由若干个工具按钮和下拉列表框组成，主要用于管理文件，如对文件进行新建、打开、保存、打印、剪切、复制和粘贴等操作，如图 1-12 所示。



#### 4. 属性栏

属性栏中包含了与当前所用工具或所选对象相关的属性设置, 这些设置随着所用工具和所选对象的不同而变化。图 1-13 所示为缩放工具属性栏。



图 1-12 标准工具栏



图 1-13 缩放工具属性栏

#### 5. 工具箱

默认状态下, 工具箱位于程序窗口的左侧, 其中几乎汇集了 CorelDRAW X3 中所有的操作工具, 如挑选工具、形状工具、缩放工具、艺术笔工具、智能填充工具、文本工具、交互式工具、轮廓线工具和填充工具等。在工具箱中, 有些工具按钮的右下角有一个黑色三角形, 表示这是一个工具组, 单击该黑色三角形, 会弹出工具组中隐藏的工具。图 1-14 所示为手绘工具组。



图 1-14 手绘工具组

## 1.2 边练实例

要更好地熟悉一个软件的应用, 一定要边学理论边实践, 将理论基础与实例应用有机结合, 才能做到对所学的知识融会贯通, 熟能生巧。本节将介绍 CorelDRAW X3 中的一些基本操作实例。

### 1.2.1 启动与退出 CorelDRAW X3

无论是在哪种系统中启动和退出 CorelDRAW X3, 操作方法都是一样的, 下面介绍在 Windows 操作系统中启动和退出 CorelDRAW X3 的方法。

#### 1. 启动 CorelDRAW X3

启动 CorelDRAW X3 的方法有两种, 分别如下:

☛ 图标: 在 Windows 桌面上双击 CorelDRAW X3 的快捷方式图标。(前提是已经创建了该快捷方式图标)。

☛ 命令: 单击“开始”|“所有程序”| CorelDRAW X3 Graphics Suite X3 | CorelDRAW X3 命令。

启动 CorelDRAW X3 后, 会出现一个“欢迎”界面, 在该界面上有 6 个图标, 分别用来进行不同的操作, 如图 1-15 所示。

“欢迎”界面中 6 个图标的含义如下:

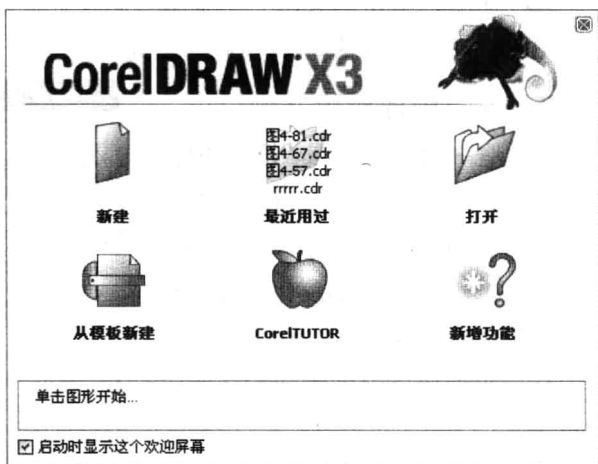


图 1-15 CorelDRAW X3 “欢迎”界面