

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 X3 中文版

(第2版)

◎ 艾萍 主编

◎ 赵博 刘昆杰 副主编



YZLI0890107168



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



精品系列

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 X3 中文版

(第2版)

◎ 艾萍 主编

◎ 赵博 刘昆杰 副主编



YZLI0890107168

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

计算机图形制作基础 : CorelDRAW X3中文版 / 艾萍
主编. — 2版. — 北京 : 人民邮电出版社, 2011.10
中等职业学校计算机系列教材
ISBN 978-7-115-25179-4

I. ①计… II. ①艾… III. ①图形软件,
CorelDRAW X3—中等专业学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第140947号

内 容 提 要

CorelDRAW 是功能强大的平面设计软件,它在平面广告设计、装潢设计、企业形象策划、工业设计、产品包装造型设计、网页设计、室内外建筑效果图绘制及印刷排版等各个领域都被广泛地应用。

本书结合大量的典型实例,全面介绍了 CorelDRAW X3 的基本操作方法和应用技巧,包括 CorelDRAW X3 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。各章内容的讲解以实例操作为主,操作实例都有详尽的操作步骤,突出对学生的实际操作能力的培养。除此之外,在每章的最后都设有实训和习题,从而使学生能够巩固并检验本章所学知识。

本书适合作为中等职业学校“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 X3 中文版 (第 2 版)

◆ 主 编 艾 萍

副 主 编 赵 博 刘昆杰

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 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京隆昌伟业印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 12.5

2011 年 10 月第 2 版

字数: 312 千字

2011 年 10 月北京第 1 次印刷

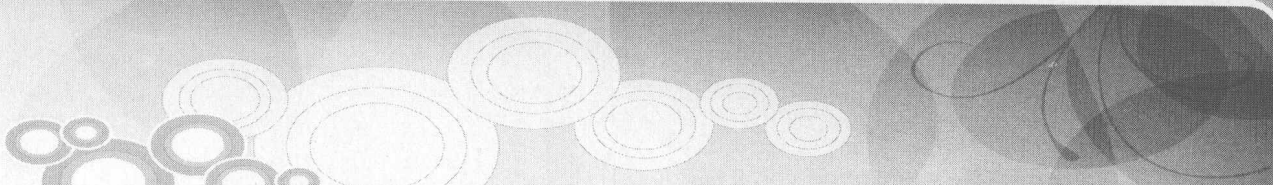
ISBN 978-7-115-25179-4

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

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号



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 赵清臣 周明义

邹 铃

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劳动者。

随着我国职业教育的发展，教育教学改革的不断深入，由国家教育部组织的中等职业教育新一轮教育教学改革已经开始。根据教育部颁布的《教育部关于进一步深化中等职业教育教育教学改革的若干意见》的文件精神，坚持以就业为导向、以学生为本的原则，针对中等职业学校计算机教学思路与方法的不断改革和创新，人民邮电出版社精心策划了《中等职业学校计算机系列教材》。

本套教材注重中职业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。为了满足不同学校的教学要求，本套教材中的3个系列，分别采用3种教学形式编写。

- 《中等职业学校计算机系列教材——项目教学》：采用项目任务的教学形式，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。
- 《中等职业学校计算机系列教材——精品系列》：采用典型案例的教学形式，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。
- 《中等职业学校计算机系列教材——机房上课版》：采用机房上课的教学形式，内容体现在机房上课的教学组织特点，学生在边学边练中掌握实际技能。

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，教师可以登录人民邮电出版社教学服务与资源网（<http://www.ptpedu.com.cn>）下载相关资源，内容包括如下。

- 教材的电子课件。
- 教材中所有案例素材及案例效果图。
- 教材的习题答案。
- 教材中案例的源代码。

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 wangyana@ptpress.com.cn，wangping@ptpress.com.cn。

中等职业学校计算机系列教材编委会

2011年3月

前言

CorelDRAW 是由 Corel 公司出品的集矢量图形设计、文字编辑、位图处理和印刷排版于一体的平面设计软件,自上市以来就一直深受广大平面设计人员的青睐。它为用户提供了一个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,并且已成为图形图像设计软件中的佼佼者。本书以 CorelDRAW X3 中文版为平台,详细介绍了利用 CorelDRAW 进行矢量图形绘制和图形/图像处理的使用方法及应用技巧。

本书采用案例教学的方法编写,充分考虑了中等职业学校教师和学生的实际需求,按照基本工具和菜单命令的使用顺序,列举了大量的典型实例来讲解 CorelDRAW X3 的基本操作方法和应用技巧,使教师教起来方便,学生学起来轻松。本版整合了前一版中较零散的知识点,更换了一些案例,从而能够更好地满足中等职业学校相关专业的教学要求。

本书以章为基本写作单位,每章介绍了一类完整的功能或图形绘制技巧,并配以实例进行讲解,使学生能够迅速掌握相关操作方法。教师一般可用 32 课时讲解本教材内容,然后配合书中的教学案例,再配以 40 课时作为上机时间,则可较好地完成教学任务。本书总共需要 72 课时。

本书中每章由以下几个主要部分组成。

- 学习目标:列出本章的主要学习内容,教师可用它作为简单的备课提纲,学生可通过学习目标对本章的内容有一个大体的认识,从而使老师和学生都做到目的明确、心中有数。
- 命令简介:讲解在实例制作过程中用到的命令及各选项的功能,使学生在学习和操作过程中能知其然,并知其所以然。
- 操作步骤:将精心准备的案例一步一步地做出来。案例的制作步骤连贯,不会有大的跳步,到关键步骤时,会及时提醒学生应注意的问题。
- 实训:在每章末尾安排了实训,教师可以引导学生进行案例总结。教师可以对实训案例进行简单的分析,以拓展学生的思路,并安排学生独立完成。
- 习题:在每章的最后都准备了一组练习题,有填空、简答或操作题,用以检验学生的学习效果。

本书中所配电子课件和所用素材可在人民邮电出版社教学服务与资源网(www.ptpedu.com.cn)下载。

本书由艾萍主编,赵博、刘昆杰任副主编,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、计晓明、滕玲、董彩霞等。

由于作者水平有限,书中难免存在疏漏之处,敬请广大读者批评指正。

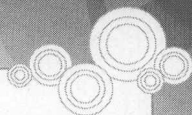
编者

2011年3月

目 录

第 1 章 CorelDRAW X3 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
1.1.3 常用的文件格式	3
1.2 CorelDRAW X3 的启动	5
1.3 CorelDRAW X3 的工作界面	6
1.4 CorelDRAW X3 的退出	10
1.5 CorelDRAW X3 新增功能介绍	11
习题	12
第 2 章 CorelDRAW X3 基本操作	13
2.1 图形文件的基本操作	13
2.1.1 新建图形文件	13
2.1.2 从模板创建图形文件	15
2.1.3 打开图形文件	16
2.1.4 存储图形文件	18
2.1.5 导入文件	19
2.1.6 导出文件	21
2.2 页面的设置	22
2.2.1 设置页面大小	23
2.2.2 添加页面并重命名	24
2.2.3 设置标尺、辅助线及网格	26
2.2.4 视图的缩放与平移	29
2.2.5 设置视图查看方式	31
习题	32
第 3 章 图形绘制与编辑工具	33
3.1 基本形状的绘制	33
3.1.1 【矩形】工具和【3 点矩形】工具	33
3.1.2 【椭圆形】工具和【3 点椭圆形】工具	35
3.1.3 【多边形】工具	36
3.1.4 【星形】工具和【复杂星形】工具	36
3.1.5 【图纸】工具和【螺纹】工具	37

3.2 线形工具	40
3.2.1 【手绘】工具与【折线】工具	40
3.2.2 【贝塞尔】工具的应用	42
3.2.3 【钢笔】工具	44
3.2.4 【艺术笔】工具	51
3.2.5 【3点曲线】工具	54
3.2.6 【度量】工具	54
3.2.7 【智能绘图】工具	55
3.3 图形的编辑	55
3.3.1 【形状】工具	56
3.3.2 【涂抹笔刷】工具	61
3.3.3 【粗糙笔刷】工具	62
3.3.4 【裁剪】工具	63
3.3.5 【刻刀】工具	64
3.3.6 【橡皮擦】工具	65
3.3.7 【虚拟段删除】工具	66
实训	66
习题	67
第4章 图形填充和轮廓工具	68
4.1 轮廓工具	68
4.1.1 【轮廓画笔】工具	68
4.1.2 【轮廓颜色】工具	75
4.2 填充工具	75
4.2.1 【填充】工具的应用	75
4.2.2 【渐变填充】工具	76
4.2.3 【图样填充】工具	81
4.2.4 【底纹填充】工具	84
4.2.5 【PostScript 填充】工具	84
4.2.6 【交互式填充】工具	85
4.2.7 【交互式网状填充】工具	85
4.3 【智能填充】工具	87
4.4 综合案例——绘制滑板底图纹样	89
实训	96
习题	97
第5章 文本工具	98
5.1 美术文本与段落文本	98
5.1.1 文本的输入	98
5.1.2 【字符格式化】命令	101



5.1.3	【段落格式化】命令	102
5.1.4	美术文本与段落文本的转换	103
5.2	美术文本转化为曲线	103
5.3	使文字适合路径	105
5.4	【段落文本框】命令组	110
5.4.1	【链接】命令	110
5.4.2	【按文本框显示文本】命令	111
	实训	121
	习题	123
第 6 章	对象的其他操作	124
6.1	复制、重复与删除	124
6.1.1	【再制】与【仿制】命令	124
6.1.2	【步长和重复】命令	125
6.1.3	【重复】命令	125
6.1.4	【删除】命令	125
6.2	【变换】命令	128
6.3	调整对象的顺序	131
6.4	【造形】命令	133
6.5	【对齐和分布】命令	137
6.6	综合案例——绘制插画	142
	实训	145
	习题	146
第 7 章	特殊效果工具及命令	147
7.1	交互式效果工具	147
7.1.1	【交互式调和】工具	147
7.1.2	【交互式轮廓图】工具	149
7.1.3	【交互式变形】工具	150
7.1.4	【交互式阴影】工具	152
7.1.5	【交互式封套】工具	153
7.1.6	【交互式立体化】工具	154
7.1.7	【交互式透明】工具	155
7.1.8	交互式效果工具综合应用——绘制按钮	156
7.2	【图框精确剪裁】命令	159
7.3	【添加透视】命令	161
7.4	综合案例 1——绘制标志	165
7.5	综合案例 2——绘制 POP 画	168
	实训	173
	习题	176



第8章 位图的处理	177
8.1 【效果】/【调整】命令组	177
8.2 位图效果	179
8.2.1 【三维效果】命令组	180
8.2.2 【艺术笔触】命令组	181
8.2.3 【模糊】命令组	182
8.2.4 【相机】命令组	182
8.2.5 【颜色转换】命令组	183
8.2.6 【轮廓图】命令组	183
8.2.7 【创造性】命令组	183
8.2.8 【扭曲】命令组	184
8.2.9 【杂点】命令组	185
8.2.10 【鲜明化】命令组	186
8.3 【描摹位图】命令组	186
8.4 综合案例——绘制装饰画	187
习题	190

第1章 CorelDRAW X3 预备知识

Corel 公司出品的 CorelDRAW 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，已成为图形/图像设计软件中的佼佼者。

CorelDRAW X3 在矢量绘图方面功能强大，操作灵活。本章主要介绍矢量图形和位图图像与计算机中色彩模式的基本概念，CorelDRAW X3 的启动与退出以及 CorelDRAW X3 的工作界面等内容。

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。
- 了解常用的文件格式。
- 了解 CorelDRAW X3 的工作界面。

1.1 基本概念

在使用 CorelDRAW X3 之前，首先需要了解矢量图形与位图图像的区别、计算机中的色彩模式以及常用的文件格式。

1.1.1 矢量图形与位图图像

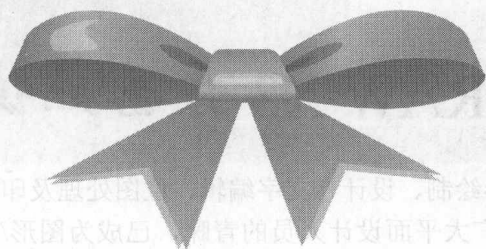
在计算机图形领域中有两种表示图形的方式，即矢量图形与位图图像。下面详细介绍两者的特点与区别。

1. 矢量图形

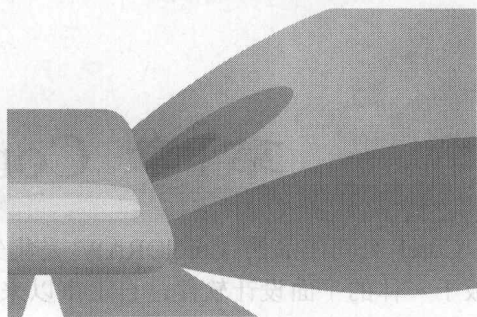
矢量图形又称向量图形，是计算机按照数字模式描述的图形。在 CorelDRAW 中绘制的图形都属于矢量图形。在平面设计方面，还有其他的矢量绘图软件，如 Illustrator、PageMaker 和 FreeHand 等。

由于矢量图形是计算机利用点和线的属性方式表达的，因此它的显示与分辨率无关。无论将它放大多少倍，图形线条边缘均光滑显示。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，因此矢量图形需要的存储空间很小，绘制与编辑时对计算机的内存要求较低，并可以打印机或印刷机等输出设备的最高分辨率进行打印。



(a) 原始尺寸的矢量图形



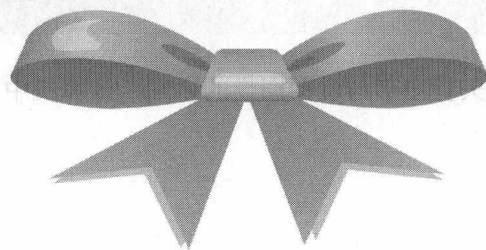
(b) 放大后显示的图形局部

图1-1 矢量图形的原始尺寸与放大后的效果比较

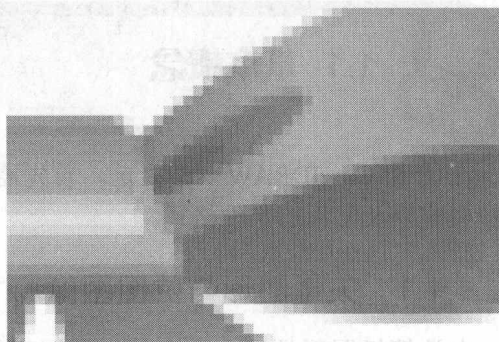
2. 位图图像

在 CorelDRAW 中，位图图像可以以导入的方式置入到文件中并进行编辑处理，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（如 Photoshop 等）中进行编辑处理。

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（通常被称为像素）排列组成的图像。它的显示、文件大小均与分辨率密切相关。当图像被放大到 100% 以上时，图像就会变得模糊且产生锯齿。因此要想得到高品质的图像，就需在设计初期设置高的分辨率，但是这样会对计算机的内存提出更高的要求。图 1-2 所示为位图图像的原始尺寸与放大后的效果比较。



(a) 原始尺寸的位图图像



(b) 放大后显示的图像局部

图1-2 位图图像的原始大小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重定义颜色的方法，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 CIE Lab（Lab）模式等，各种色彩模式可以根据处理图像的需要进行相互转换。其中常用的色彩模式为 CMYK 和 RGB。

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。如果作品是用来出版印刷的，最好使用 CMYK 模式；如果是用来在显示设备上展示的，如网页设计等，那么最好使用 RGB 模式。有些作品则需要准备两份不同色彩模式的文件。

下面介绍比较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。每种颜色的取值范围在“0%~100%”。如果每一种颜色的值都为“100%”, 则结果为黑色; 如果每一种颜色的值都为“0%”, 则结果为纯白色。



要点提示

理论上, 当青色、品红色和黄色的值都为“100%”时, 混合出来的颜色应为黑色, 但输出设备实际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表示每种色彩的多少, 每种色彩的取值范围为“0~255”。如果每种颜色的值都为“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之间存在偏差, 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与印刷或打印出的颜色多少会有些不同。因此, 在做设计之前, 应使用标准色标校准显示器, 以减小色彩显示与输出的偏差。

3. HSB 模式

HSB 模式使用色度 (H)、饱和度 (S) 和亮度 (B) 来定义颜色。它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, 颜色越明亮)。

1.1.3 常用的文件格式

在存储文件时会涉及文件的格式, 不同的软件有相应的文件存储格式, 了解常用的数据格式可以方便用户在不同的软件中转换数据。要想知道某一文件的格式, 只要看它的扩展名即可, 例如, CorelDRAW 中的默认存储格式的扩展名为“.cdr”。下面介绍常用的文件格式。

1. CDR 格式

这是 CorelDRAW 的默认存储格式, 是矢量图的存储格式。

2. AI 格式

这是 Illustrator 使用的存储格式, 是矢量文件的通用格式, 此格式的文件可以在 Photoshop 和 CorelDRAW 等软件中直接打开。

3. EPS 格式

EPS 格式是一种跨平台的通用格式, 大多数的绘图软件和排版软件都支持此格式, 它可以保存图像的路径信息, 常用于数据在不同软件间的转换。

4. BMP 格式

BMP (Windows-bitmap, 位图) 格式是 Microsoft 软件的专用格式, 也就是常说的位图格式, 它是 Windows 兼容计算机系统的标准图像格式。BMP 格式支持 RGB、索引颜色、灰度和位图颜色模式, 但不支持 Alpha 通道。位图格式的文件较大, 但它是最通用的图像文件格式之一。

5. GIF 格式

GIF (Graphics Interchange Format, 图形交换格式) 格式的文件是 8 位图像文件, 最多为 256 色, GIF 格式不支持 Alpha 通道。GIF 格式的文件较小, 常用于网络传输, 在网页上见到的图片大多是 GIF 和 JPEG 格式的, 但 GIF 格式相对 JPEG 格式的优势在于, GIF 格式的文件可以保存动画效果。

6. JPEG 格式

JPEG (Joint Photographic Experts Group, 联合图像专家组) 格式也就是读者熟悉的扩展名为“.jpg”的图像格式。JPEG 格式实际上是一种压缩的图像文件格式, 它支持真彩色, 生成的文件较小, 也是较常用的图像格式。JPEG 格式也是网络上最常用的格式之一, 它相对 GIF 格式的优势在于, JPEG 格式文件保留 RGB 图像中的所有颜色信息, 通过有选择地去掉数据来压缩文件, 而 GIF 格式的文件多数采用索引颜色。



要点提示

JPEG 格式是有损压缩格式, 可以通过设置压缩的类型来产生不同大小和质量的文件。也就是说, 压缩率越高, 图像文件越小, 相对的图像质量就越差。

7. PSD 格式

PSD 格式是 Photoshop 专用的存储格式, 可以保存图像的层、通道、路径等信息, 它是在完成图像处理任务之前, 一种常用的且可以较好地保存图像信息的格式。但使用 PSD 格式存储的文件较大。

8. PNG 格式

PNG (可移植网络图形) 格式的文件主要用于替代 GIF 格式的文件。GIF 格式的文件虽然较小, 但图像的颜色和质量较差。PNG 格式可以使用无损压缩方式压缩文件, 它支持 24 位图像, 产生的透明背景没有锯齿边缘, 因此可以产生质量较好的图像效果。但是, 一些较早版本的 Web 浏览器可能不支持 PNG 图像。

9. TGA 格式

TGA (Targa) 格式专用于使用 Truevision (R) 视频版的系统, MS-DOS 色彩应用程序普遍支持这种格式, 它也是较常见的图像格式之一。Targa 格式支持带一个 Alpha 通道的 32 位 RGB 文件和不带 Alpha 通道的索引颜色、灰度、16 位和 24 位 RGB 文件。

10. TIFF

TIFF (Tag Image File Format, 标记图像文件格式) 用于在应用程序之间和计算机平台之间交换文件。TIFF 是一种灵活的位图图像格式, 被所有绘画、图像编辑和页面排版应用程序支持, 而且几乎所有的桌面扫描仪都可以生成 TIFF 图像。TIFF 支持带 Alpha 通道的 CMYK、RGB 和灰度文件, 支持不带 Alpha 通道的 Lab、索引颜色和位图文件, TIFF 也支持 LZW 压缩。

1.2 CorelDRAW X3 的启动

确定计算机中已经安装了 CorelDRAW X3 中文版软件后,下面介绍进入 CorelDRAW X3 工作界面的方法。

【例1-1】 启动 CorelDRAW X3。

下面介绍 CorelDRAW X3 的启动方式。

操作步骤

- (1) 单击 Windows 桌面左下角的  按钮。
- (2) 在弹出的【开始】菜单中选择【所有程序】/【CorelDRAW Graphics Suite X3】/【CorelDRAW X3】命令。
- (3) 计算机将自动启动 CorelDRAW X3,图 1-3 所示为 CorelDRAW X3 的工作界面。

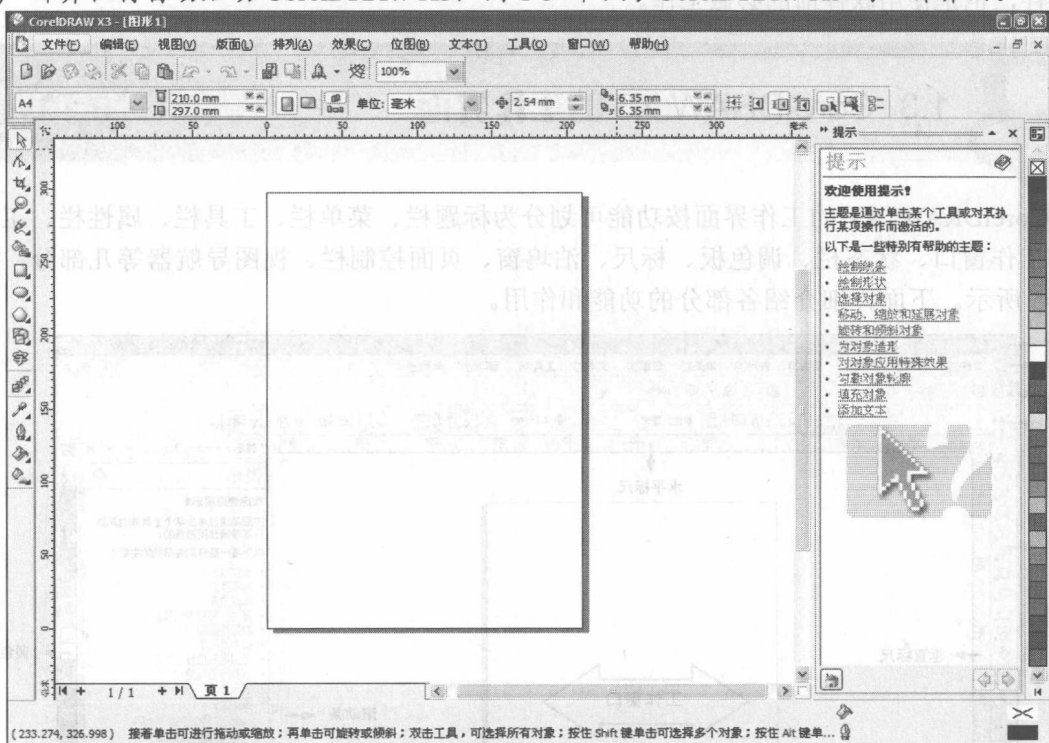


图 1-3 CorelDRAW X3 的工作界面

案例小结

安装软件后,第一次启动 CorelDRAW X3 时,会弹出如图 1-4 所示的欢迎屏幕。欢迎屏幕提供了【新建】、【最近用过】、【打开】、【从模板新建】、【CorelTUTOR】及【新增功能】等选项。在此窗口中单击【新建】图标,即可进入 CorelDRAW 的工作界面,并同时新建一个图形文件。若想启动时不打开欢迎屏幕,而直接进入工作界面,可以取消勾选【启动时显示这个欢迎屏幕】复选框。



图1-4 CorelDRAW X3 的欢迎屏幕

本节介绍了 CorelDRAW X3 的启动方法，掌握软件的正确启动方法是学习该软件的必要条件，也是使用软件前的必做工作。

1.3 CorelDRAW X3 的工作界面

CorelDRAW X3 的工作界面按功能可划分为标题栏、菜单栏、工具栏、属性栏、工具箱、工作窗口、状态栏、调色板、标尺、泊坞窗、页面控制栏、视图导航器等几部分，如图 1-5 所示。下面详细介绍各部分的功能和作用。

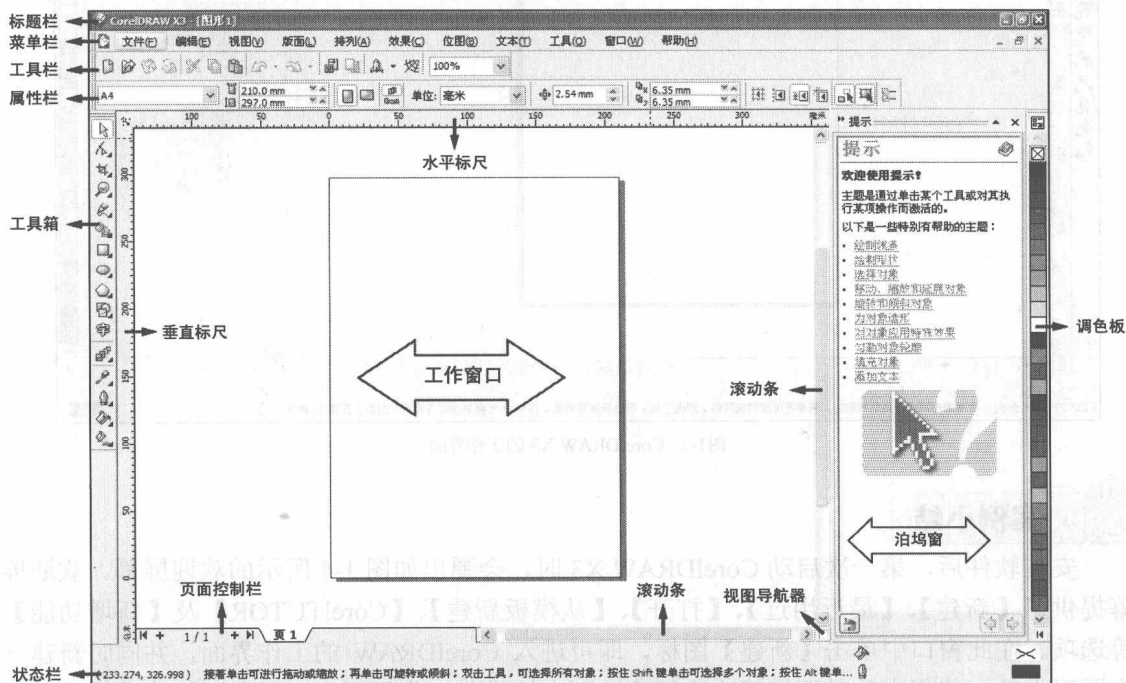


图1-5 CorelDRAW X3 的工作界面与各部分的名称

1. 标题栏

标题栏位于界面窗口顶部，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，主要用于控制界面窗口的大小及关闭。

- 单击（最小化）按钮，可以使界面窗口以最小化的图标状态显示在 Windows 系统的任务栏中，图标状态如图 1-6 所示。在 Windows 系统的任务栏中单击界面最小化后的图标，CorelDRAW X3 界面窗口将还原为最大化状态或还原显示。
- 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个按钮变为状态。当 CorelDRAW X3 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最大化显示。
- 单击（关闭）按钮，即可退出 CorelDRAW X3。

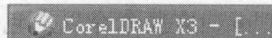


图1-6 最小化后的图标

另外，双击标题栏的空白处，也可在最大化与还原窗口之间切换。

2. 菜单栏

菜单栏默认位于标题栏的下方，它几乎包含了 CorelDRAW X3 中的所有功能与命令。菜单栏按功能划分为【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，每一个菜单中又包含若干个子菜单，选择任意一个子菜单可以执行相应的命令。

- 【文件】菜单：主要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、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、背景等的设置，进行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）进行特殊效果的处理，包括调整和复制效果、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、编辑位图及位图特殊效果的添加等操作。
- 【文本】菜单：主要用来对输入的文字进行处理，包括字体和字号的设置、段落文字的属性设置及使文字适合路径等操作。
- 【工具】菜单：主要用于设定 CorelDRAW X3 中的大部分命令，包括菜单栏、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：主要用于对界面窗口进行管理以及各控制对话框、泊坞窗的调用和管理等。
- 【帮助】菜单：包括 CorelDRAW X3 的自带帮助文件和 CorelDRAW X3 的在线帮助等。