

中等职业学校计算机系列教材

zhongdeng zhiye xuexiao jisuanji xilie jiaocai

CorelDRAW X3 中文版 图形制作基础

郭万军 主编 王燕 余海龙 副主编



机房上课版



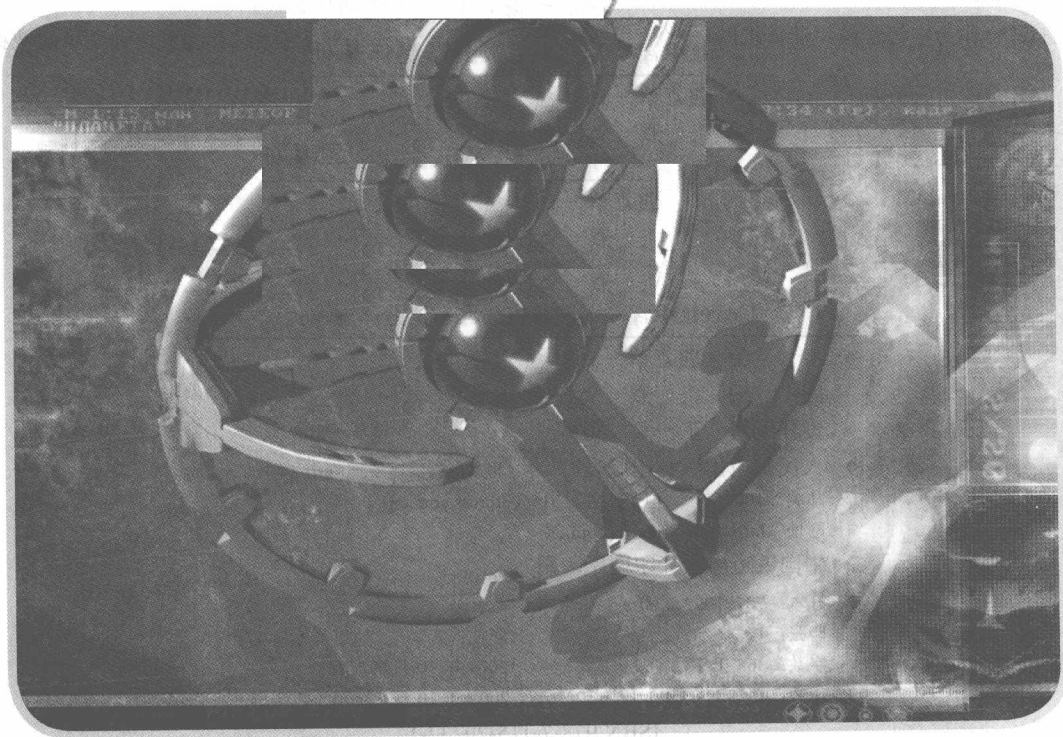
人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

中等职业学校计算机系列教材

zhongdeng zhiye xuexiao jisuanji xilie jiaocai

CorelDRAW X3 中文版 图形制作基础

郭万军 主编 王燕 余海龙 副主编



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

CorelDRAW X3中文版图形制作基础 / 郭万军主编. —北京: 人民邮电出版社, 2009.10
(中等职业学校计算机系列教材)
ISBN 978-7-115-20232-1

I. C… II. 郭… III. 图形软件, CorelDRAW X3—专业学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第155741号

内 容 提 要

本书针对机房上课这一环境, 依据教师授课顺序, 构建编写体系: 知识点讲解→范例解析→课堂练习→课后作业。全面系统地介绍 CorelDRAW X3 的基本使用方法和应用技巧。

全书共分 12 讲, 包括 CorelDRAW X3 基本操作, 页面设置与准备工作, 矩形、椭圆形与挑选工具, 轮廓工具与多边形工具组, 线形、形状和艺术笔工具, 基本形状工具与智能填充, 渐变工具与图案填充, 编辑工具与度量工具, 交互式工具, 文本工具, 菜单命令及打印与分布, 位图图像调整与特效命令。每一讲中都包括几个知识点, 根据讲解的知识点内容安排相应的典型范例, 每个范例都有详细的操作步骤, 这样可以使学生在理解工具命令的基础上, 达到边学边练的学习目的。另外, 在每一讲的最后精心安排了课后作业, 使学生能够巩固并检验本讲所学的知识。

本书适合作为中等学校“计算机图形制作”课程的教材, 也可作为计算机艺术设计相关培训学校的教材。

中等职业学校计算机系列教材

CorelDRAW X3 中文版图形制作基础

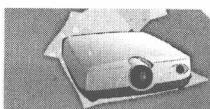
-
- ◆ 主 编 郭万军
 - 副 主 编 王 燕 余海龙
 - 责任编辑 王 平
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
中国铁道出版社印刷厂印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 14 彩插: 2
字数: 365 千字 2009 年 10 月第 1 版
印数: 1—3 000 册 2009 年 10 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-20232-1

定价: 25.00 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

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。
- “机房上课版”的编写方式，体现课程在机房上课的教学组织特点，使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，包括内容如下。

- 电子课件。
- 按章（项目或讲）提供教材上所有的习题答案。
- 按章（项目或讲）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（项目或讲）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。

中等专业学校计算机系列教材编委会

2009年7月

前言

本书针对中等职业学校在机房上课的这一教学环境编写而成,从体例设计到内容编写,都进行了精心的策划。

本书编写体例依据教师课堂的教学组织形式而构建:知识点讲解→范例解析→课堂练习→课后作业。

- 知识点讲解:简洁地介绍每讲的重要知识点,使学生对软件的操作命令有大致的了解。
- 范例解析:结合知识点,列举典型的案例,并给出详细的操作步骤,便于教师带领学生进行练习。
- 课堂练习:在范例讲解后,给出供学生在课堂上练习的题目,通过实战演练,加深对操作命令的理解。
- 课后作业:精选一些练习题目供学生课后练习,以巩固所学的知识,达到举一反三的目的。

本教材所选案例是作者多年教学实践经验的积累,案例由浅入深,层层递进。按照学生的学习特点组织知识点,讲练结合,充分调动学生的学习积极性,提高学习兴趣。

为了方便教师教学,本书配备了内容丰富的教学资源包,包括所有案例的素材、重点案例的演示视频、PPT 电子课件等。老师可登录人民邮电出版社教学服务与资源网(www.ptpedu.com.cn)免费下载使用,或致电 67143005 索取教学辅助光盘。

本课程的教学时数为 72 学时,各讲的参考课时见下表。

讲	课 程 内 容	课 时 分 配
第 1 讲	CorelDRAW X3 的基本操作	4
第 2 讲	页面设置与准备工作	4
第 3 讲	矩形、椭圆形与挑选工具	6
第 4 讲	轮廓工具与多边形工具组	6
第 5 讲	线形、形状和艺术笔工具	8
第 6 讲	基本形状工具与智能填充	6
第 7 讲	渐变工具与图案填充	6
第 8 讲	编辑工具与度量工具	6
第 9 讲	交互式工具	6
第 10 讲	文本工具	6
第 11 讲	菜单命令	6
第 12 讲	位图图像调整与特效命令	8
课 时 总 计		72

本书由郭万军担任主编，王燕、余海龙任副主编，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、郭英文、计晓明、滕玲、董彩霞、郝庆文、田晓芳等。

本书审稿老师有广州市电子信息学校温晞老师、苏州市轻工业学校张琛老师、丽水市职业高级中学朱菊爱老师、重庆龙门浩职业中学钟勤老师、大连市计算机学校王健校长，在此表示衷心感谢。

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7月



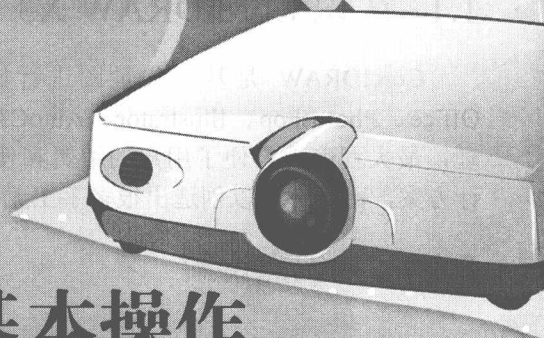
第1讲	CorelDRAW X3 的基本操作	1
1.1	认识 CorelDRAW X3	2
1.1.1	知识点讲解	2
1.1.2	范例解析(一)——启动 CorelDRAW X3	3
1.1.3	范例解析(二)——退出 CorelDRAW X3	5
1.2	CorelDRAW X3 的工作界面	5
1.2.1	知识点讲解	5
1.2.2	范例解析(一)——调整界面窗口大小	8
1.2.3	范例解析(二)——显示与隐藏泊坞窗	8
1.2.4	课堂练习——调整工作界面布局	9
1.3	文件基本操作	10
1.3.1	知识点讲解	10
1.3.2	范例解析(一)——新建文件	10
1.3.3	范例解析(二)——打开文件	10
1.3.4	范例解析(三)——导入文件	11
1.3.5	范例解析(四)——导出文件	14
1.3.6	范例解析(五)——保存文件	15
1.3.7	范例解析(六)——关闭文件	17
1.3.8	课堂练习——设计购物海报	17
1.4	课后作业	18
第2讲	页面设置与准备工作	19
2.1	页面设置	20
2.1.1	知识点讲解	20
2.1.2	范例解析(一)——添加页面并重命名	20
2.1.3	范例解析(二)——设置页面背景	22
2.1.4	课堂练习——新建多页面文件并添加背景	24
2.2	准备工作	24
2.2.1	知识点讲解	24
2.2.2	范例解析(一)——添加裁剪线	25
2.2.3	范例解析(二)——缩放与平移视图	28
2.2.4	课堂练习——为酒店海报添加裁剪线	30
2.3	课后作业	31
第3讲	矩形、椭圆形与挑选工具	32
3.1	【矩形】工具和【椭圆形】工具	33
3.1.1	知识点讲解	33

3.1.2 范例解析——绘制小房子图形	35
3.1.3 课堂练习——绘制小房子图形	39
3.2 【挑选】工具	40
3.2.1 知识点讲解	40
3.2.2 范例解析(一)——绘制蜻蜓图形	45
3.2.3 范例解析(二)——制作邮票效果	48
3.2.4 课堂练习——制作指示牌	50
3.3 课后作业	51
第4讲 轮廓工具与多边形工具组	52
4.1 轮廓工具	53
4.1.1 知识点讲解	53
4.1.2 范例解析——制作信纸效果	55
4.2 多边形工具组	58
4.2.1 知识点讲解	58
4.2.2 范例解析(一)——制作海报背景	59
4.2.3 范例解析(二)——制作照片效果	62
4.2.4 范例解析(三)——制作棒棒糖效果	63
4.2.5 课堂练习——制作照片拼贴效果	65
4.3 课后作业	65
第5讲 线形、形状和艺术笔工具	67
5.1 线形工具	68
5.1.1 知识点讲解	68
5.1.2 范例解析——绘制手提袋	71
5.2 【形状】工具	73
5.2.1 知识点讲解	73
5.2.2 范例解析(一)——调整几何图形	78
5.2.3 范例解析(二)——绘制仙鹤图案	80
5.2.4 课堂练习(一)——制作吊旗	85
5.2.5 课堂练习(二)——绘制挂毯图案	85
5.3 【艺术笔】工具	86
5.3.1 知识点讲解	86
5.3.2 范例解析——添加烟花和气球	88
5.4 课后作业	90
第6讲 基本形状工具与智能填充	92
6.1 基本形状工具	93
6.1.1 知识点讲解	93
6.1.2 范例解析——设计海报	93
6.1.3 课堂练习——设计酒店宣传海报	98
6.2 智能填充工具	99

6.2.1 知识点讲解	99
6.2.2 范例解析——制作立体星形图形	100
6.2.3 课堂练习——制作底纹效果	102
6.3 课后作业	102
第7讲 渐变工具与图案填充	104
7.1 渐变工具	105
7.1.1 知识点讲解	105
7.1.2 范例解析(一)——自定义渐变颜色	106
7.1.3 范例解析(二)——绘制草莓图形	107
7.1.4 课堂练习——设计标志	110
7.2 图案填充	110
7.2.1 知识点讲解	110
7.2.2 范例解析——绘制装饰画	112
7.2.3 课堂练习(一)——制作纸杯效果	119
7.2.4 课堂练习(二)——制作网页按钮	120
7.3 交互式填充与网状填充	120
7.3.1 知识点讲解	120
7.3.2 范例解析(一)——制作花布效果	121
7.3.3 范例解析(二)——制作混合背景效果	121
7.3.4 课堂练习——绘制荷塘景色	123
7.4 课后作业	123
第8讲 编辑工具与度量工具	125
8.1 编辑工具	126
8.1.1 知识点讲解	126
8.1.2 范例解析——制作透过窗户看风景效果	130
8.1.3 课堂练习——绘制花形	132
8.2 度量工具	133
8.2.1 知识点讲解	133
8.2.2 范例解析——标注图形	134
8.2.3 课堂练习——添加标注	135
8.3 课后作业	135
第9讲 交互式工具	137
9.1 交互式工具	138
9.1.1 知识点讲解	138
9.1.2 范例解析(一)——绘制孔雀图形	140
9.1.3 范例解析(二)——制作海报中的标题文字	143
9.1.4 范例解析(三)——制作水晶按钮	146
9.1.5 课堂练习——设计彩铃广告	147
9.2 课后作业	148

第 10 讲 文本工具	150
10.1 文本工具	151
10.1.1 知识点讲解	151
10.1.2 范例解析——设计手机广告	157
10.1.3 课堂练习——设计宣传单	163
10.2 安装系统外字体的方法	164
10.3 课后作业	165
第 11 讲 菜单命令	166
11.1 菜单命令	167
11.1.1 知识点讲解	167
11.1.2 范例解析(一)——设计海报	168
11.1.3 范例解析(二)——制作魔方	172
11.1.4 范例解析(三)——设计酒包装	173
11.1.5 课堂练习——设计网页广告	180
11.2 打印与发布	181
11.2.1 知识点讲解	181
11.2.2 范例解析(一)——打印输出	186
11.2.3 范例解析(二)——发布	188
11.3 课后作业	189
第 12 讲 位图图像调整与特效命令	191
12.1 图像颜色调整	192
12.1.1 知识点讲解	192
12.1.2 范例解析(一)——调整图像色调	197
12.1.3 范例解析(二)——替换图像颜色	198
12.1.4 课堂练习——调整曝光不足的照片	198
12.2 矢量图形与位图图像相互转换	199
12.2.1 知识点讲解	199
12.2.2 范例解析——户外广告设计	201
12.3 位图命令	205
12.3.1 知识点讲解	205
12.3.2 范例解析——制作球形字	211
12.3.3 课堂练习——制作天气效果	212
12.4 课后作业	213

第1讲

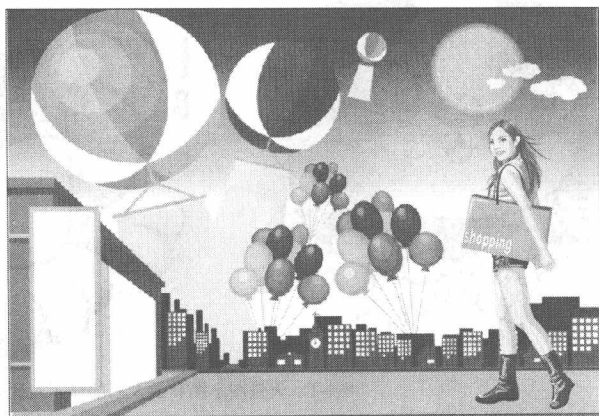


CorelDRAW X3 的基本操作

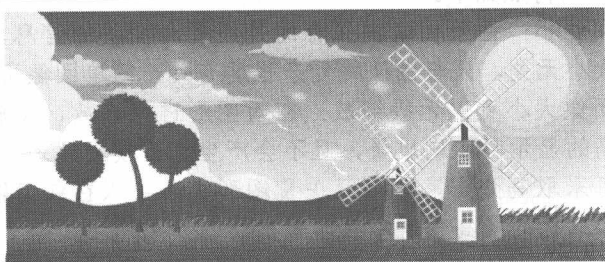
【学习目标】

- 掌握 CorelDRAW X3 软件的启动和退出操作。
- 熟悉 CorelDRAW X3 的工作界面。
- 学习界面窗口大小的调整方法。
- 掌握泊坞窗的显示与隐藏操作。
- 掌握调色板的运用。
- 掌握图像文件的新建与打开。

- 掌握图像文件的导入与导出操作。



- 掌握文件的存储方法。



1.1 认识 CorelDRAW X3

CorelDRAW 是基于矢量图进行操作的设计软件, 具有专业的设计工具, 可以导入由 Office、Photoshop、Illustrator、AutoCAD 等软件输入的文字和绘制的图形, 并能对其进行处理, 最大程度地方便了用户的编辑和使用。此软件的推出, 不但让设计师可能快速地制作出设计方案, 而且还可以创造出很多手工无法表现的设计内容, 是平面设计师的得力助手。

1.1.1 知识点讲解

一、CorelDRAW 的应用领域

CorelDRAW 主要应用于平面广告设计、工业设计、企业形象 CIS 设计、产品包装设计、产品造型设计、网页设计、商业插画、建筑施工图与各类效果图绘制、纺织品设计、印刷制版等领域。从简单的几何图形绘制到标志、卡通、漫画、图案、各类效果图及专业平面作品的设计, 都可以利用该软件快速高效地绘制出来。

二、矢量图和位图

矢量图和位图, 是根据运用软件以及最终存储方式的不同而生成的两种不同的文件类型。在图像处理过程中, 分清矢量图和位图的不同性质是非常必要的。

(1) 矢量图。矢量图又称向量图, 是由线条和图块组成的图像。将矢量图放大后, 图形仍能保持原来的清晰度, 且色彩不失真, 如图 1-1 所示。

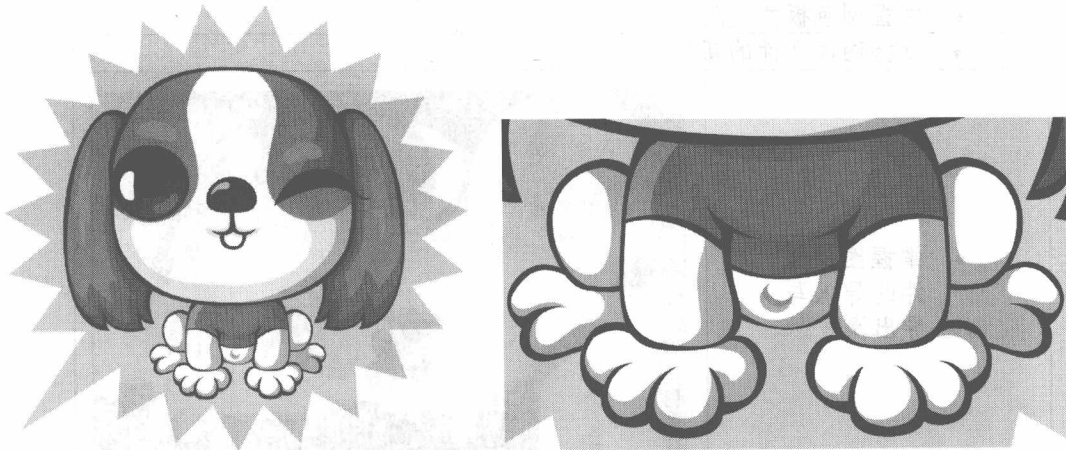


图1-1 矢量图小图和放大后的显示对比效果

矢量图的特点如下。

- 文件小: 由于图像中保存的是线条和图块的信息, 所以矢量图形与分辨率和图像大小无关, 只与图像的复杂程度有关, 简单图像所占的存储空间小。
- 图像大小可以无级缩放: 在对图形进行缩放、旋转或变形操作时, 图形仍具有很高的显示和印刷质量, 且不会产生锯齿模糊效果。
- 可采取高分辨率印刷: 矢量图形文件可以在任何输出设备及打印机上以打印机或印刷机的最高分辨率打印输出。

在平面设计方面, 制作矢量图的软件主要有 CorelDRAW、Illustrator、InDesign、Freehand、PageMaker 等, 用户可以用它们对图形、文字等进行处理。

(2) 位图。位图也叫光栅图，是由很多个像小方块一样的颜色网格（即像素）组成的图像。位图中的像素由其位置值与颜色值表示，也就是将不同位置上的像素设置成不同的颜色，即组成了一幅图像。位图图像放大到一定的倍数后，看到的便是一个一个方形的色块，整体图像也会变得模糊、粗糙，如图 1-2 所示。

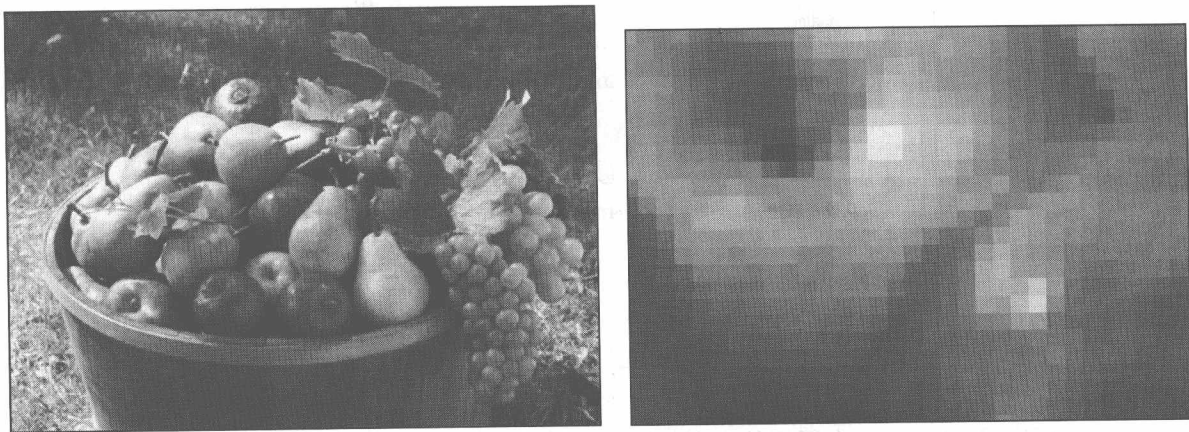


图1-2 位图图像小图与放大后的显示对比效果

位图具有以下特点。

- 文件所占的空间大：用位图存储高分辨率的彩色图像需要较大储存空间，因为像素之间相互独立，所以占的硬盘空间、内存和显存比矢量图都大。
- 会产生锯齿：位图是由最小的色彩单位“像素”组成的，所以位图的清晰度与像素的多少有关。位图放大到一定的倍数后，看到的便是一个一个的像素，即一个方形的色块，整体图像便会变得模糊且会产生锯齿。
- 位图图像在表现色彩、色调方面的效果比矢量图更加优越，尤其是在表现图像的阴影和色彩的细微变化方面效果更佳。

在平面设计方面，制作位图的软件主要是 Adobe 公司推出的 Photoshop，该软件可以说是目前平面设计中图形图像处理的首选软件。

1.1.2 范例解析（一）——启动 CorelDRAW X3

本小节介绍 CorelDRAW X3 的启动方法。



范例操作

1. 正确安装 CorelDRAW X3 中文版软件。
2. 单击 Windows 桌面任务栏中的  按钮，在弹出的菜单中依次选择【所有程序】/【CorelDRAW Graphics Suite X3】/【CorelDRAW X3】命令，即可启动该软件。



除了使用上面的方法启动 CorelDRAW X3 外，常用的方法还有两种：一是双击桌面上的快捷方式图标 ，二是双击计算机中保存的 CorelDRAW X3 文件的名称。

3. 稍等片刻系统将弹出【欢迎屏幕】窗口，将鼠标指针移动到如图 1-3 所示的图标上单击，即可启动该软件且新建一个图形文件。

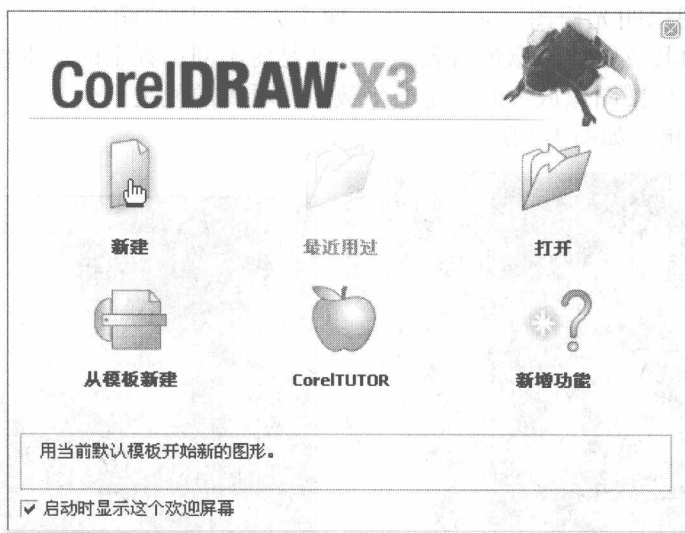


图1-3 【欢迎屏幕】窗口

【欢迎屏幕】窗口及每个图标的含义如图 1-4 所示。

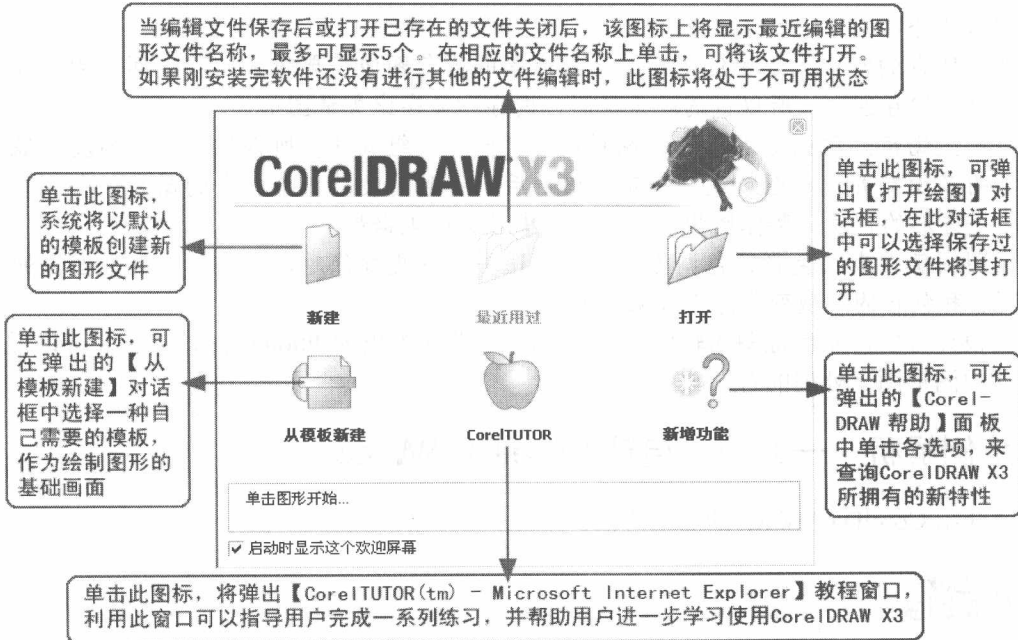


图1-4 【欢迎屏幕】窗口



当鼠标指针移动到【欢迎屏幕】窗口中的任意图标上时，在文本框中将显示相应的提示内容；当鼠标指针放置在图标以外的其他位置时，文本框中将显示“单击图形开始...”文字，提示用户进行相应的操作。

取消勾选【启动时显示这个欢迎屏幕】复选框，在下次启动该软件时，将不会弹出【欢迎屏幕】窗口。如果想让其再次出现，可在已启动软件的前提下，执行【工具】/【选项】命令（或按 **Ctrl+J** 组合键），将弹出【选项】对话框，选择对话框左侧区域中的【工作区】/【常规】选项，然后在右侧的【CorelDRAW 启动】下拉列表中选择“欢迎屏幕”选项即可。

1.1.3 范例解析（二）——退出 CorelDRAW X3

退出软件时，系统会关闭所有的文件，如果打开的文件编辑后或新建的文件没有保存，系统会给出提示，让用户决定是否保存。

范例操作

1. 单击 CorelDRAW X3 主窗口标题栏右侧的【关闭】按钮 , 即可退出该软件。
2. 执行【文件】/【退出】命令或按 **Ctrl+Q** 组合键、**Alt+F4** 组合键也可以退出 CorelDRAW X3。

1.2 CorelDRAW X3 的工作界面

本节介绍 CorelDRAW X3 工作界面的基本操作方法。

1.2.1 知识点讲解

一、CorelDRAW X3 界面窗口布局

启动 CorelDRAW X3 后，其工作界面及各部分名称如图 1-5 所示。

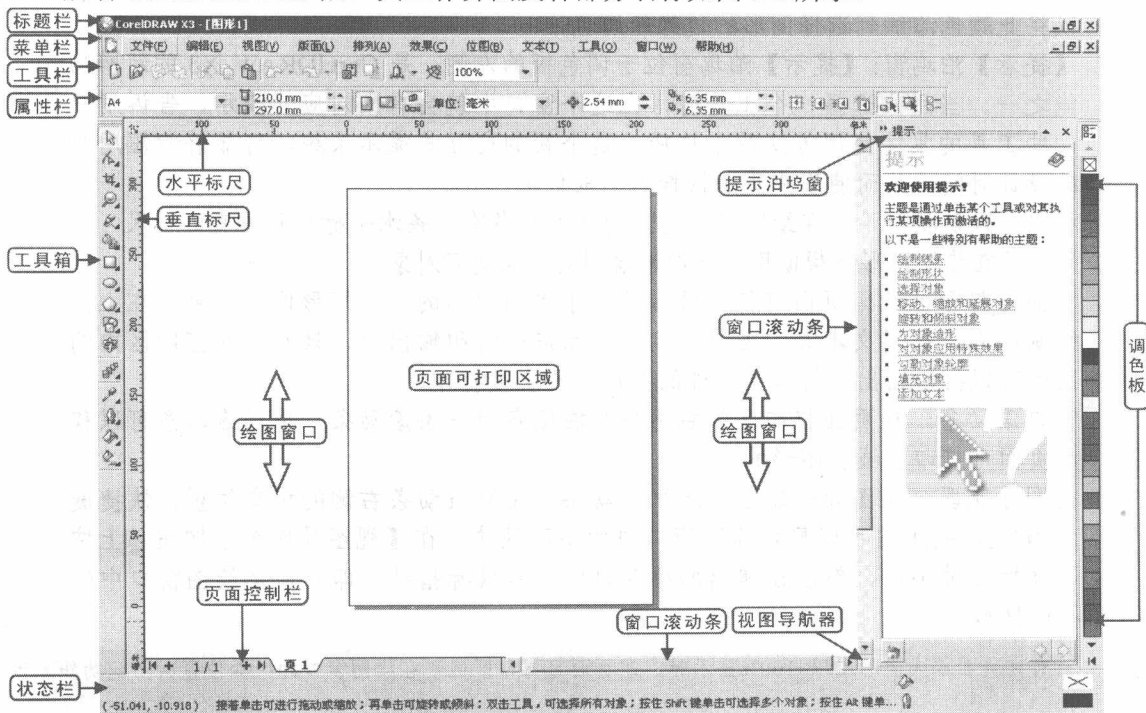


图1-5 CorelDRAW X3 的工作界面及各部分名称

下面介绍各部分的主要功能和作用。

- 标题栏：标题栏的默认位置位于界面的最顶端，主要显示当前软件的名称、版本号以及编辑或处理图形文件的名称。其右侧有 3 个按钮，主要用来控制工作界面，包括大小切换及关闭。

- 菜单栏：菜单栏位于标题栏的下方，包括编辑、视图、窗口、帮助等命令。每个菜单下又有若干个子菜单，打开任意子菜单可以执行相应的操作命令。
- 工具栏：工具栏位于菜单栏的下方，是菜单栏中常用菜单命令的快捷工具按钮。单击这些按钮，就可执行相应的菜单命令。
- 属性栏：属性栏位于工具栏的下方，是一个上下相关的命令栏，选择不同的工具按钮或对象，将显示不同的图标按钮和属性设置选项，具体内容详见各工具按钮的属性介绍。
- 工具箱：工具箱位于工作界面的最左侧，它是 CorelDRAW 常用工具的集合，包括各种绘图工具、编辑工具、文字工具、效果工具等。单击任一按钮，则选择相应的工具进行操作。
- 状态栏：状态栏位于工作界面的最底部，提示当前鼠标所在的位置及图形操作的简要帮助和对象的有关信息等。在状态栏中单击鼠标右键，然后在弹出的快捷菜单中依次选择【自定义】/【状态栏】/【位置】命令或【自定义】/【状态栏】/【大小】命令，可以设置状态栏的位置以及状态栏的信息显示行数。
- 页面控制栏：页面控制栏位于状态栏的上方左侧位置，用来控制当前文件的页面添加、删除、切换方向、跳页等操作。
- 调色板：调色板位于工作界面的右侧，是给图形添加颜色的最快途径。单击调色板中的任意一种颜色，可以将其添加到选择的图形上；在选择的颜色上右击，可以将此颜色添加到选择图形的边缘轮廓色。
- 【提示】泊坞窗：【提示】泊坞窗位于调色板的左侧，是 CorelDRAW X3 的新增功能之一。当用户选择一个工具时，在这个窗口中就会有相对应的提示，告诉用户一些工具的具体使用方法及小技巧。这个新的交互式提示系统，可显著缩短用户的设计时间，从而使用户更加快捷地完成任务。
- 标尺：默认状态下，在绘图窗口的上边和左边各有一条水平标尺和垂直的标尺，其作用是在绘制图形时帮助用户准确地绘制对象或对齐对象。
- 页面可打印区域：页面可打印区域是位于界面中间的一个矩形区域，可以在上面绘制图形、编辑文本等。当对绘制的作品进行打印输出时，只有页面打印区内的图形可以打印输出，打印区以外的图形将不会被打印。
- 窗口滚动条：在页面打印区的右下角和右侧各有一条滚动条，拖动滚动条可以移动页面可打印区域和图形的位置。
- 视图导航器：视图导航器位于水平滚动条和垂直滚动条右侧的相交位置，快捷键为 **N** 键。利用它可以显示绘图窗口中的不同区域。在【视图导航器】按钮  上按下鼠标左键不放，然后在弹出的小窗口中拖曳鼠标指针，即可显示绘图窗口中的不同区域。



只有在页面放大显示或以 100% 显示时，即页面可打印区域不在绘图窗口的中心位置时，此功能才可用。

二、工具箱

将鼠标指针移动到工具箱中的任一按钮上时，该按钮将突起显示，如果鼠标指针在工具按钮上停留一段时间，鼠标指针的右下角会显示该工具的名称，如图 1-6 所示。单击工具箱中的任一工具按钮可将其选中。另外，绝大多数工具按钮的右下角带有黑色的小三角形，表示该工具