

新华电脑学校教材编审组编

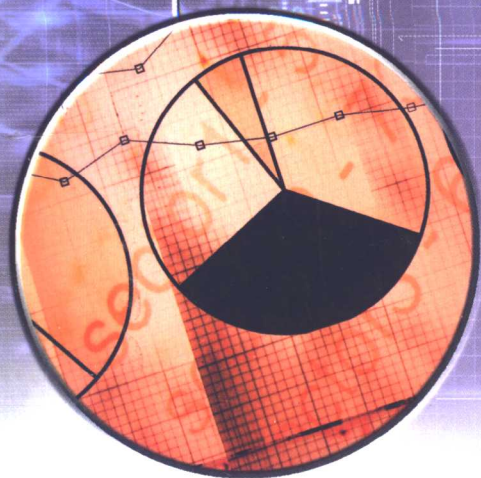
轻松学电脑系列教程

CorelDRAW 11 & Illustrator 10.0 教程

主 编：姜国庆

编 者：迟成文 胡传兵 曹 磊

主 审：牛允鹏



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

www.phei.com.cn

轻松学电脑系列教程

CorelDRAW 11 & Illustrator 10.0 教程

新华电脑学校教材编审组编

主编 姜国庆

编者 迟成文 胡传兵 曹磊

主审 牛允鹏

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书是《轻松学电脑系列教程》丛书中的一本, 主要介绍当今最为著名的矢量绘图软件 CorelDRAW 11 和 Illustrator 10.0 的相关知识、操作方法和使用技巧。

本书的编写摒弃了一般书籍按功能命令来逐条说明的方法, 而是通过任务驱动的方式, 将相关的知识点融合到大量的实例中, 引导读者以最简捷的方式进入软件的核心部分, 在边学边用的过程中加深理解, 不断巩固所学内容, 增强阅读兴趣, 提高动手能力。

本书适合各类电脑培训学校和职业院校用做培训教材, 也可供图形设计爱好者自学和参考。

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有, 侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 11 & Illustrator 10.0 教程/姜国庆主编. —北京: 电子工业出版社, 2003.6

(轻松学电脑系列教程)

ISBN 7-5053-8121-0

I .C… II .姜… III .图形软件, CorelDRAW 11, Illustrator 10.0—教材 IV .TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 042247 号

责任编辑: 坚 如 特约编辑: 王保秀

印 刷: 北京天竺颖华印刷厂

出版发行: 电子工业出版社 <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 20.75 字数: 531 千字

版 次: 2003 年 6 月第 1 版 2003 年 9 月第 2 次印刷

定 价: 29.00 元

凡购买电子工业出版社的图书, 如有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系。
联系电话: (010) 68279077

《轻松学电脑系列教程》编委会

主任委员 肖国庆

副主任委员 牛允鹏 沙 旭

委员(以姓氏笔画为序)

付建民 束开俊 郭永灿

杨东风 迟成文 吴金生

严洪华 周 颢 虞焰智

丛书前言

随着社会信息化技术的迅速发展和计算机的全面普及,计算机应用技术已渗透到社会的各个领域,计算机应用型人才也越来越紧缺。新华电脑学校是全国著名的大型计算机应用型人才和计算机网络人才的培训基地之一,在全国建有 16 所连锁分校,14 年来为社会培养了 10 多万名计算机应用型人才。新华电脑学校在电脑培训方面积累了丰富的教学经验,荟萃了一大批优秀的专业教师,并在全国独创了“任务驱动”的“五步教学法”。为了总结和推广这一教学法,新华电脑学校组织专家、教授和富有教学经验的优秀教师编写了这套电脑应用技术培训丛书——《轻松学电脑系列教程》。

为了做好《轻松学电脑系列教程》的编写工作,我们特组织了本套丛书的编委会。编委会的成员都是多年从事计算机教学、科研和计算机教育研究的专家和教授,部分编委会成员曾多年在中央电视台和各省电视台主讲过计算机应用课程,有些成员还承担过国家教育部统编教材的主编。

本套丛书的编写始终贯穿“轻松学电脑,学习为所用”这个基本指导思想。每一章的内容都分为若干个明确的任务。任务驱动方式可使读者明确该部分的学习目标,避免走弯路;它也可使教师在课堂教学中抓住教学主线条。“知识解析,案例操作,强化训练,归纳总结,测试考核”五步教学法,可使得教与学双方均能取得事半功倍的效果。

参加本套丛书编写的作者均是多年从事计算机应用课程教学的专家和电脑应用的高手,其中大多数是新华电脑学校的一线教师。他们不但有丰富的实践经验,而且具有较高的教学水平,在教材的编写中充分体现了“任务驱动”的“五步教学法”。

本次《轻松学电脑系列教程》共分为 10 本。

《计算机操作基础教程》

《Microsoft Office XP 教程》

《Photoshop 7.0 教程》

《CorelDRAW 11 & Illustrator 10.0 教程》

《计算机组装与维护教程》

《实用网络技术教程》

《三维动画设计与制作教程》

《网页制作三剑客教程》

《PageMaker 7.0 & Acrobat 5.0 教程》

《Autodesk VIZ 4.0 教程》

本套丛书主要面向立志成为电脑操作与应用高手的广大读者,既可以作为自学教程,也可以作为系统化操作的实验指导书。同时,它也是各类电脑培训机构和电脑高等职业院校的电脑实用技术相关课程的最佳教材。

本套丛书在编写和出版过程中得到了新华教育集团新华学院和电子工业出版社的大力支持,在此表示衷心的感谢。

编委会

2002 年 12 月

编者的话

CorelDRAW 和 Illustrator 是当今最为著名的矢量绘图软件，它们以强大的功能和简洁的界面设计风格赢得了无数设计师的青睐。无论你是从事印刷出版、包装设计的设计者，或者是图形图像处理的艺术师，还是互联网网页的制作者，都离不开它们所提供的具有强大功能、富于创意的选项和工具，并通过它们完美地实现自己的设计意图。

本书分为 CorelDRAW 和 Illustrator 上下两篇，阐述中摒弃了一般书籍按功能命令来逐条解释软件使用的方法，而是通过大量的实例，循序渐进地介绍主要的绘图工具及编辑技巧，引导读者以最简捷的方式进入软件的核心部分，在边学边用的过程中加深理解，不断巩固所学内容，增强阅读兴趣。

在 CorelDRAW 部分，通过 16 章的篇幅详细地介绍了 CorelDRAW 11 的功能。第 1 章 ~ 第 3 章分别介绍 CorelDRAW 11 的基础知识和页面属性的设置；第 4 章主要介绍如何绘制各种基本图形；第 5 章介绍图形对象的基本操作，其中包括对象的复制、仿制、排列和群组等；第 6 章和第 7 章主要介绍节点的编辑和对象的变换；第 8 章介绍如何通过焊接、修剪及相交等对图形对象进行整形；第 9 章和第 10 章分别介绍如何设置对象的轮廓和对象的填充；第 11 章介绍页面的操作和图层的管理；第 12 章和第 13 章分别介绍平面特效和立体特效的应用操作；第 14 章介绍如何在 CorelDRAW 中对位图进行编辑和特效制作；第 15 章讲述文本的处理；第 16 章介绍如何使用 CorelDRAW 制作 Web 网页。

在 Illustrator 部分，通过 8 章的篇幅来介绍 Illustrator 10.0 的基本内容和使用技巧。第 17 章主要介绍 Illustrator 10.0 的基础知识和页面的设置；第 18 章和第 19 章分别介绍如何利用各种工具绘制和选取路径，并对已有的路径进行编辑；第 20 章介绍如何填充对象并且对图形对象进行群组、锁定或隐藏等操作；第 21 章介绍如何通过工具或命令对图形对象进行变换编辑操作；第 22 章介绍 Illustrator 中极具特色的图表功能，包括如何创建图表和自定义图表等；第 23 章介绍文字的创建和编辑功能；第 24 章介绍 Illustrator 10.0 的高级应用，包括混合图形的创建和编辑、复合路径与蒙版的应用，以及将文件输出为 Web 图形等知识。

由于上篇 CoreDRAW 11 已经有中文版，而下篇 Illustrator 10.0 目前尚无中文版。因此，在文中，上篇无论是名词术语也好，还是窗口图也好均为中文；而下篇在文字叙述时，一般将中英文同时给出，特别是在第一次出现处，而窗口图只能是英文。请读者注意。

因编者水平有限和时间仓促，书中难免有不足之处，故希望读者提出宝贵建议，以便再版时修订。

本书由姜国庆主编，上篇由迟成文执笔编写，下篇由姜国庆执笔编写。参加本书编写的还有安徽省新华电脑学校的胡传兵、曹磊。安徽新华电脑学校的钱容荣、乐美青、周超等人参加了本书的录入、校对、案例调试和习题答案的验证工作。本书在编写过程中得到安徽新华教育集团和新华电脑学校有关专家和领导的大力支持，在此表示衷心的感谢。

主编 姜国庆
2003 年 4 月

目 录

上篇 CorelDRAW 11

第 1 章 CorelDRAW 11 概述	(3)
任务 1 了解 CorelDRAW 的基本功能	(4)
任务 2 认识 CorelDRAW 11 的新增功能	(5)
任务 3 掌握 CorelDRAW 11 的启动与退出方法	(7)
任务 4 认识 CorelDRAW 11 的工作界面布局	(8)
任务 5 熟悉菜单 栏的布局和功能	(12)
任务 6 熟悉工具箱中的工具	(15)
习题 1	(19)
第 2 章 文件操作和绘图基础知识	(20)
任务 1 学会新建和打开文件	(21)
任务 2 了解如何保存和另存文件	(23)
任务 3 掌握导入和导出文件方法	(25)
任务 4 熟悉自动存盘的控制方法	(28)
任务 5 学习电脑绘图的基础知识	(29)
习题 2	(31)
第 3 章 设置绘图	(33)
任务 1 掌握设置页面属性的方法	(34)
任务 2 了解设置标尺、网格和辅助线方法	(38)
任务 3 学会设置显示比例	(40)
任务 4 学习设置查看模式的方法	(41)
习题 3	(42)
第 4 章 绘制基本图形	(43)
任务 1 学习绘制各种矩形	(44)
任务 2 学习绘制椭圆、圆、弧形和扇形	(46)
任务 3 学习绘制多边形和星形	(47)
任务 4 学习绘制网格和螺旋线	(50)
任务 5 学习绘制直线和曲线	(52)
任务 6 学习绘制各种预置图形形状	(56)
习题 4	(59)
第 5 章 图形对象的基本操作	(60)
任务 1 学会对象的复制、再制和仿制方法	(61)

任务 2 掌握图形对象的排列、分布和顺序方法·····	(63)
任务 3 熟悉对象的群组与结合方法·····	(65)
习题 5·····	(68)
第 6 章 曲线与节点编辑·····	(69)
任务 1 了解曲线对象和节点类型·····	(70)
任务 2 学会将对象转换为曲线·····	(70)
任务 3 掌握节点的编辑方法·····	(72)
习题 6·····	(76)
第 7 章 对象的变换·····	(77)
任务 1 学习使用鼠标变换对象·····	(78)
任务 2 学习使用“变换”命令变换对象·····	(79)
任务 3 学习使用“自由变换工具”变形对象·····	(83)
习题 7·····	(84)
第 8 章 图形对象的整形·····	(85)
任务 1 学习对象的焊接·····	(86)
任务 2 学习对象的相交·····	(87)
任务 3 学习对象的修剪·····	(89)
任务 4 学习对象的简化·····	(91)
习题 8·····	(93)
第 9 章 轮廓的编辑·····	(94)
任务 1 学会设置轮廓的形状·····	(95)
任务 2 学会创建轮廓的形状·····	(98)
任务 3 学会设置轮廓的颜色·····	(101)
习题 9·····	(102)
第 10 章 色彩与填充·····	(104)
任务 1 了解色彩的构成与色彩理论·····	(105)
任务 2 熟悉均匀填充方法·····	(106)
任务 3 掌握渐变填充方法·····	(109)
任务 4 学习图样、纹理和 PostScript 填充方法·····	(114)
任务 5 掌握交互式填充方法·····	(119)
任务 6 学会交互式网格填充方法·····	(120)
习题 10·····	(122)
第 11 章 页面操作与图层管理·····	(123)
任务 1 学习页面操作·····	(124)
任务 2 掌握图层管理·····	(127)
习题 11·····	(131)

第 12 章 平面特效	(133)
任务 1 了解滤镜效果.....	(134)
任务 2 熟悉裁切效果.....	(137)
任务 3 掌握交互式变形效果.....	(140)
任务 4 理解交互式封套效果.....	(142)
习题 12.....	(144)
第 13 章 立体特效	(146)
任务 1 学习添加透视点.....	(147)
任务 2 了解实现阴影效果的方法.....	(149)
任务 3 掌握实现调和效果的方法.....	(153)
任务 4 熟悉实现轮廓图效果的方法.....	(158)
任务 5 掌握实现立体化效果的方法.....	(161)
习题 13.....	(166)
第 14 章 位图的处理	(168)
任务 1 了解位图的编辑方法.....	(169)
任务 2 熟悉位图的特殊效果.....	(171)
习题 14.....	(177)
第 15 章 文本的处理	(178)
任务 1 了解美术字文本的处理方法.....	(179)
任务 2 掌握段落文本的处理方法.....	(184)
习题 15.....	(188)
第 16 章 使用 CorelDRAW 制作 Web 网页	(189)
任务 1 了解常用网络术语.....	(190)
任务 2 掌握网页页面设置方法.....	(191)
任务 3 学习插入 Internet 对象.....	(192)
任务 4 创建超级链接.....	(192)
任务 5 将 CorelDRAW 文件转为因特网文件格式.....	(193)
习题 16.....	(203)

下篇 Illustrator 10.0

第 17 章 Illustrator 10.0 基础知识	(207)
任务 1 熟悉 Illustrator 10.0 的基础知识.....	(208)
任务 2 熟悉 Illustrator 10.0 页面的设置.....	(213)
习题 17.....	(216)
第 18 章 绘图工具	(218)
任务 1 学会绘制基本图形(一).....	(219)
任务 2 学会绘制基本图形(二).....	(225)

习题 18	(233)
第 19 章 绘制自由图形	(234)
任务 1 学会绘制与编辑路径	(235)
任务 2 掌握符号和画笔工具的使用	(242)
习题 19	(250)
第 20 章 对象的填充与编辑	(252)
任务 1 学会使用不同的方法填充对象	(253)
任务 2 学会编辑对象	(260)
习题 20	(263)
第 21 章 对象的变换	(265)
任务 1 掌握变换工具和命令的应用	(266)
任务 2 学会使用 Pathfinder (路径寻找器) 选项板	(271)
任务 3 学会使用液化工具组	(276)
习题 21	(280)
第 22 章 图表的创建	(282)
任务 1 学会使用图表工具创建图表	(283)
任务 2 学会自定义图表	(289)
习题 22	(292)
第 23 章 文字的创建和编辑	(294)
任务 1 学会创建和编辑文本	(295)
任务 2 学会文本的特效制作	(302)
习题 23	(305)
第 24 章 Illustrator 10.0 高级应用	(307)
任务 1 学会创建和编辑混合图形	(308)
任务 2 学会创建复合路径与蒙版	(312)
任务 3 掌握将文件输出为 Web 图形	(314)
习题 24	(318)
附录 习题参考答案	(319)

上 篇

CorelDRAW 11

第1章 CorelDRAW 11 概述

Corel 公司宣称, CorelDRAW 11 集合了他们十多年的创作力, 将矢量插图、版面设计、位图编辑、网页发布及动画输出等多种功能合为一体, 大有一网打尽天下图形软件的雄伟气魄。在 CorelDRAW 11 图形套件中, 除 CorelDRAW 11 (矢量图形编辑处理) 外, 还配备了 Corel PHOTO-PAINT 11 (点阵图像处理)、Corel R.A.V.E 2.0 (动画制作)、Corel CAPTURE 11 (图像捕获)、Corel TEXTURE 11 (材质制作)、Corel TRACE 11 (点阵图转成矢量图) 和 Corel TEXTURE BATCHER 11 (材质批量处理) 等功能各异的工具软件。

本章将向读者简单介绍 CorelDRAW 软件的一些基础知识。

- CorelDRAW 的基本功能
- CorelDRAW 11 的新增功能
- CorelDRAW 11 的启动与退出
- CorelDRAW 11 的工作界面布局
- 菜单栏布局及功能
- 工具箱中的工具

任务 1 了解 CorelDRAW 的基本功能

知识点

CorelDRAW 是 PC 平台上历史最长的绘图软件。1989 年春, CorelDRAW 第一次对外发布。起初, 加拿大的 Corel 公司只是打算把它开发成一个强大的出版业软件, 可他们后来却瞄准了另一个从前被人忽视的领域——用计算机创造艺术图形。时至今日, CorelDRAW 经过不断地改良和升级, 它变得越来越成熟, 功能也越来越强大。

作为一个功能强大的图形处理及平面排版软件, CorelDRAW 为用户提供了以下基本功能。

1. 轻松绘制各种几何对象

矩形、圆形、多边形、螺旋形及网格等都可以直接通过拖动鼠标得到。

2. 对图形对象进行各种各样的操作与处理

在编辑图形时能够得心应手地对图形进行拉伸、压缩、旋转、修剪、擦除、焊接、合并及拆分等操作。

3. 多样的填充方式

丰富多彩的填充方式为用户的作品带来生动的质感和纹理, 网格填充工具可以生成非常自然的立体效果, 透明工具甚至可以创造出生动的层次感和复合材质效果。

4. 各种平面效果的制作

使用“调和工具”能制作出各种精彩的特殊效果。文本嵌入路径可以使文本沿任意外形分布, 利用变形工具能轻松获得各种锯齿、花瓣等图形, 强力剪切更是赋予用户将任意图片撕碎的力量, 透镜效果能使作品如同蒙上一层神秘的面纱。

5. 强大的三维设计功能

虽然 CorelDRAW 是一个平面设计软件, 但它也提供了强大的三维设计功能。使用“立体化工具”可以制作带导角的立体对象, 使用“阴影工具”可制作出各种立体投影效果, 甚至还能在 CorelDRAW 里导入 3D 模型文件, 从而获得更加逼真的三维效果。

6. 强大的位图处理功能

作为一个矢量图处理软件, CorelDRAW 还提供了大量位图处理功能, 如色彩调整、应用滤镜等。在 CorelDRAW 里, 滤镜的类型非常丰富, 许多要在 Photoshop 外挂滤镜里实现的效果, 在 CorelDRAW 里直接就能获得。很多时候, 只需使用 CorelDRAW 就可以完成全部图像处理。

7. 方便的图形对象管理

在处理复杂图形时，对象管理器为图形对象的选择操作提供了强大而方便的管理手段，使得绘图得心应手。

8. 快捷的网页制作

可以利用“转换为因特网文件格式”功能，将 CorelDRAW 文档生成符合因特网文件格式的文档，从而轻松设计出丰富多彩的网页。

任务2 认识 CorelDRAW 11 的新增功能

知识点

CorelDRAW 11 的卓越功能大大简化了设计师的制作过程，极大地提高了专业设计人员的效率，从而能把更多的精力投入到作品的创意上面。此外，它能够让非专业的使用者以简单的技法轻松创造出专业的技术绘图。正如 Corel 公司宣传的那样，CorelDRAW 11 图形软件是真正强大的工具。

1. 操作界面更加完美

CorelDRAW 11 主界面同已往版本相比，有了很大的区别，风格上更接近于 Windows XP。各种图标别具风格，工具图标更加细腻精致，生动活泼，隐隐透着幽远的蓝色。工具窗口的布局和以前版本大致相同，但在功能方面有所改进和增强。

2. 新增绘图工具

CorelDRAW 11 增加了新的绘图工具，分别是钢笔工具、多段线工具及 3 点定位绘图工具。其中，3 点定位绘图工具又分为 3 点曲线工具、3 点矩形工具和 3 点椭圆工具。

“钢笔工具”可绘制多种曲线，非常有自己的特色。依次单击钢笔工具可绘制连续的直线段；单击并拖动可绘制曲线，并可显示可调节的方向线和方向点。

“多段线工具”一次就可以绘制多条曲线和线条。依次单击可绘制直线段，按住<Ctrl>键可使线限制在角度为 15 度的倍数上。绘制水平或垂直线也不在话下。单击并拖动可绘制沿鼠标轨迹的任意曲线，也可绘制直线和曲线的组合体。

“3 点曲线工具”能绘制多种弧线或者近似圆弧的曲线，只需确定曲线的两个端点和一个中心点即可；“3 点矩形工具”可以画出任何起始角度的矩形框，单击并拖出一条任意方向的线段作为矩形的一条边，再拖动即可确定另一条边，从而创建一个任意起始或倾斜角度的矩形；“3 点椭圆工具”绘制椭圆更加自由和随意，绘制任意起始角度的椭圆其原理和绘制矩形的相似，拖出任意方向线段确定椭圆的一个轴，继续拖动确定另一轴即可绘制出椭圆。

3. 新增造形工具

在 CorelDRAW 11 的形状工具栏中，新增了“涂抹笔刷”和“粗糙笔刷”。“涂抹笔刷”可在矢量图形对象（包括边缘和内部）上任意涂抹以达到变形目的；“粗糙笔刷”是多变的扭

曲变形工具, 用它可以在矢量对象上产生粗糙的变形效果。操作之前要先进行相关选项设置, 比如笔尖大小、笔尖压力及笔尖方向等。两种笔刷都可以对开放/闭合的路径、填充的对象、交互式透明效果及交互式阴影效果等进行操作。美中不足的是, 这两个工具不能应用于位图图像。

CorelDRAW 11 在原先的造形工具“焊接”、“修剪”及“相交”的基础上增加了“简化”、“前减后”及“后减前”等新的功能选项, 从而大大加强了对对象造形处理的功能。“简化”是指减去后面对象中它和前面对象的重叠部分, 并保留前面对象和后面对象; “前减后”是指减去后面对象, 并减去前后对象的重叠部分, 保留前面对象; “后减前”是指减去前面对象, 并减去前后对象的重叠部分, 保留后面对象。

4. 增强的对象特性

在 CorelDRAW 11 中, 大大增强了对对象间的捕捉对齐功能。不仅可以自动捕捉和对齐相应的对象, 还可以捕捉对齐对象上的特殊点和节点。使用“挑选工具”或者“形状工具”, 选择并移动对象上的节点时, 可以方便准确地进行节点间的捕捉对齐。

CorelDRAW 11 新增了闭合路径功能, 线段的闭合变得更容易了。它能够快速建立闭合的路径, 以形成封闭区域。在“排列→闭合路径”菜单下, 最新提供了 4 种闭合路径的方式。

CorelDRAW 11 对原有的对齐和分布功能进行了进一步的加强。在“排列→排列与分布”菜单下, 提供了多种对齐和分布方式。可以方便地进行左对齐、右对齐、上对齐、下对齐、水平中心对齐、垂直中心对齐、对齐页面中心及水平/垂直对齐页面中心等, 使对象的排列组合更加快捷方便, 更加好用。另外, CorelDRAW 11 可以更快速改变对象的前后顺序, 如果绘制了两个以上的对象, 选择其中之一后, 属性栏上会有“到前面”和“到后面”两个按钮, 可以快速调整所选对象的顺序, 将其移动到最前或最后。

5. 新增的符号功能

先前版本的 CorelDRAW, 符号功能相对简单, 并且是一个单方向的处理方式, 即只能使用, 无法存储。CorelDRAW 11 在这方面做了很大的改进。可将页面上常用对象保存为符号, 并加入库中, 其方法简单得几乎几步即可完成。执行“编辑→符号库”命令, 打开“符号库”泊坞窗, 将页面上的对象拖入泊坞窗中即可。如果要在其他地方使用, 则将符号从泊坞窗中拖回页面即可。并且, 符号可以一次定义, 多次使用, 十分方便。在文件中多使用符号, 可使建立的文件容量大为减小。

符号库中的符号不是死板的, 还可随时修改并重新保存。单击“编辑符号”按钮或者执行“编辑→符号→编辑符号”命令, 回到工作页面上进行编辑。对符号的编辑就像平时的编辑对象一样。编辑完毕, 执行“编辑→符号→完成编辑符号”命令, 符号库中的符号立刻自动更新。

6. 新增文本功能

CorelDRAW 11 中增加了保持文本样式的功能。在导入文本和粘贴文本时, 可选择是否保留原文本的原有字体和样式。

CorelDRAW 11 中对文本的另一项改进是将段落文本转成曲线。将段落文本转换成曲线图

形对象,每个字符成为单独的曲线线条,这就解决了将 CorelDRAW 文件传到别的机器上,而对方没有同样字体的问题。转换段落文本为曲线,这样就能保留字体原来的形状。而且,段落文本转曲线后就能应用多种多样的特殊效果。注意,转曲线的段落文本的字符不要过多。

任务3 掌握 CorelDRAW 11 的启动与退出

知识点

1. CorelDRAW 11 的启动

CorelDRAW 11 的启动方法与其他 Windows 的应用程序的启动方法类似,用鼠标单击“开始”按钮,将鼠标指向弹出的一级菜单中的“程序”项,接着将鼠标指向二级菜单中的“Corel Graphics Suite 11”项,单击三级菜单中的“CorelDRAW 11”项即可启动 CorelDRAW 11。

初次启动 CorelDRAW 11 时,将出现如图 1-1 所示的欢迎画面。当鼠标指到屏幕上的图标时,屏幕左下方将出现相应的注释文字。



图 1-1 CorelDRAW 欢迎画面

欢迎画面中有 6 个图标选项,这些图标选项的功能如下:



创建一个新的图形文件。



打开上次编辑过的图形文件。



打开已有的图形文件。



使用模板创建图形。



使用 CorelDRAW 11 的设计向导。



显示 CorelDRAW 11 的最新特性。