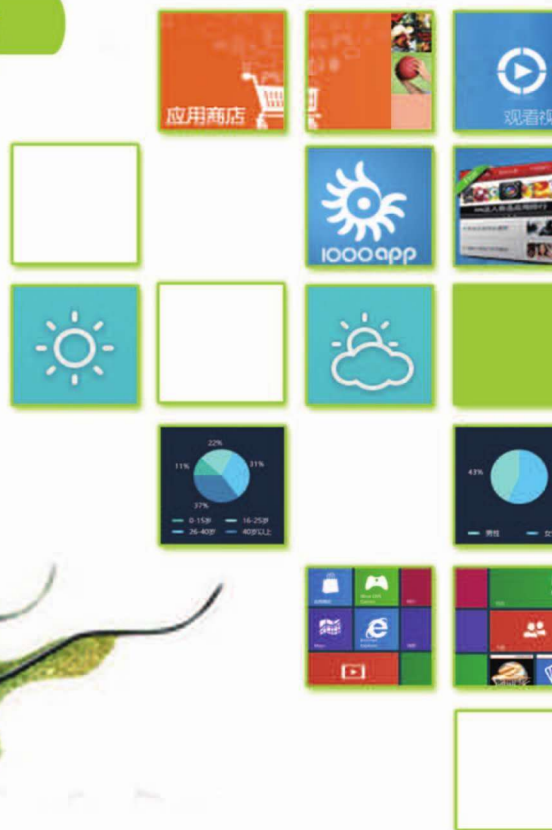


全国高职高专“十三五”规划教材



CorelDRAW 软件

在网页界面设计中的应用研究

梅玲 编著

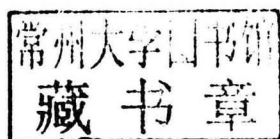


电子科技大学出版社

全国高职高专“十三五”规划教材

CorelDRAW 软件在网页 界面设计中的应用

梅 玲 编著



电子科技大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 软件在网页界面设计中的应用研究 / 梅玲编著.

— 成都: 电子科技大学出版社, 2016. 8

ISBN 978-7-5647-3829-7

I. ①C… II. ①梅… III. ①图形软件—研究 IV.

①TP391. 41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 199286 号

CorelDRAW 软件在网页界面设计中的应用研究

梅 玲 编 著

出 版: 电子科技大学出版社 (成都市一环路东一段 159 号电子信息产业大厦 邮编: 610051)

策划编辑: 汤云辉

责任编辑: 汤云辉

主 页: www.uestcp.com.cn

电子邮箱: uestcp@uestcp.com.cn

发 行: 新华书店经销

印 刷: 北京市彩虹印刷有限责任公司

成品尺寸: 185mm×260mm 印张 15 字数 318 千字

版 次: 2016 年 8 月第一版

印 次: 2016 年 8 月第一次印刷

书 号: ISBN 978-7-5647-3829-7

定 价: 48.50 元

■ 版权所有 侵权必究 ■

◆ 本社发行部电话: 028—83202463; 本社邮购电话: 028—83201495。

◆ 本书如有缺页、破损、装订错误, 请寄回印刷厂调换。

前 言

随着互联网技术的飞速发展，网页（Web）不断渗透到各个行业、各个领域。其中，网页承载的信息服务占据了重要的地位。目前，网页设计软件中 Dreamweaver（动态网页制作工具）、Fireworks（图像处理）和 Flash（动画制作）三个软件相互配合，在制作动态网页方面能够做到游刃有余。

然而在具体的实践教学过程中，笔者发现：经过 36 学时左右的网页设计课程的学习，在技术方面绝大多数学生能够实现动态网页的制作，但是在视觉表现方面学生的作品却差强人意，缺乏基本的美感；对于创意性网页设计学生缺乏必要的设计手段与方法，对于个性化的标识与字体在网络上如果找不到类似的文档，则根本没有办法进行设计，最终导致网页界面设计缺乏特色。

针对这种现状，笔者将 CorelDRAW 软件引入到理工类学生的网页设计制作课中，通过 CorelDRAW 软件的介绍与绘图工具的详细阐述，试图解决理工类学生在基本形获取方面的困境。

网页设计是技术与艺术的统一。技术方面要求其能够实现各种信息模块的链接与动态展示，艺术方面要求网页界面的美观与创意。

尤其是对于没有经过艺术训练的理工科学生而言，网页界面的艺术化处理是难点。

基于上述情况，笔者试图编著一本能够解决理工科学生网页设计时艺术美感处理的著作——借用 CorelDRAW 软件实现网页设计时界面的前处理。使学生在制作动态网页之前，先做出网页的静态界面视觉效果，再使用 Dreamweaver 软件实现网页构成元素的动态展示。

本书共有 8 章。

第 1 章主要介绍 CorelDRAWX6 软件的欢迎界面及其使用，介绍图形图像中常用的并与网页设计关系极为紧密的若干概念。

第 2 章主要介绍 CorelDRAWX6 软件的菜单及其使用。

第 3 章主要介绍 CorelDRAWX6 软件的工作界面及使用。

第 4 章主要阐述 CorelDRAWX6 软件的基本操作及基本图形的绘制。

第 5 章阐述网站特征及界面设计原则。

第 6 章探讨网站色彩设计。

第 7 章探讨网站字体设计。

第 8 章探讨网站版式设计。

第 1 到第 4 章介绍 CorelDRAW 软件的基本操作，其中采用案例分析的方法阐述图形图像的绘制与处理。第 5 到第 8 章主要介绍网页界面设计中各个构成元素的处理方

法。笔者相信，本书对读者特别是理工科的学生而言，有一定的帮助与借鉴，书中大量的设计案例也是本书的亮点。

由于笔者水平的限制以及能力的瓶颈，本书存在不足与错误，恳请读者、专家批评斧正。最后感谢本书中部分图片的作者，本书的付梓得益于他们的无私付出。

作者

2015 年 11 月

目 录

第 1 章 CorelDRAW X6 软件简介	1
1.1 CorelDRAW 软件介绍	1
1.2 基本概念介绍	1
1.2.1 分辨率与像素关系	1
1.2.2 矢量图与位图区别	2
1.2.3 计算机色彩显示深度	3
1.2.4 计算机常用色彩模式	4
1.3 CorelDRAW X6 欢迎界面使用	5
1.3.1 快速启动标签 (Quick Start)	6
1.3.2 从模板中新建标签 (New from template)	9
1.3.3 最新标签 (What's New)	11
1.3.4 学习工具标签 (Learning Tools)	11
1.3.5 画廊标签 (Gallery)	11
1.3.6 更新标签 (Update)	12
第 2 章 CorelDRAW X6 软件菜单使用	13
2.1 文件菜单的使用	13
2.1.1 新建 (快捷键为: Ctrl+N)	14
2.1.2 从模板中新建	14
2.1.3 打开 (快捷键: Ctrl+O)	14
2.1.4 打开最近使用过的文档	15
2.1.5 关闭与关闭全部	15
2.1.6 存储与另存为	15
2.1.7 导入与导出	17
2.1.8 文档属性	17
2.1.9 退出 (快捷键: Alt+F4)	18
2.2 编辑菜单的使用	18
2.2.1 符号	18
2.2.2 再制 (快捷键 Ctrl+D)	19
2.2.3 克隆	19
2.2.4 复制属性自	19
2.2.5 步长与重复 (快捷键 Ctrl+Shift+D)	20

2.2.6	叠印	20
2.2.7	插入条形码	20
2.2.8	对象坐标命令	21
2.3	视图菜单的使用	22
2.3.1	查看图形及显示方式	22
2.3.2	视图预览模式	23
2.3.3	辅助作图工具	24
2.4	布局菜单使用	26
2.5	排列菜单使用	27
2.5.1	变换 (Transformation)	28
2.5.2	消除变换	30
2.5.3	对齐与分布	30
2.5.4	顺序	31
2.5.5	群组、取消群组与取消全部群组	32
2.5.6	合并与拆分	32
2.5.7	锁定与解锁	33
2.5.8	造型	33
2.5.9	轮廓转变为曲线	34
2.5.10	将轮廓转变为对象	34
2.5.11	链接曲线	35
2.6	效果菜单使用	37
2.6.1	色彩调整	37
2.6.2	色彩变换	42
2.6.3	校正	43
2.6.4	艺术笔	43
2.6.5	调和	44
2.6.6	透镜	44
2.6.7	添加透视	45
2.6.8	图框精确裁剪	46
2.6.9	复制效果与克隆	46
2.7	位图菜单使用	47
2.7.1	转换为位图	47
2.7.2	图像调整	48
2.7.3	模式	50
2.7.4	图像描摹	50
2.7.5	图像的艺术化处理	51
2.8	文本菜单使用	63
2.8.1	文本属性	64
2.8.2	使文本适配路径	66

2.8.3 转换为美术字	67
2.8.4 文本统计信息	67
2.8.5 字体列表选项	68
2.9 表格菜单使用	68
2.9.1 重建新表格	68
2.9.2 表格的编辑	69
2.9.3 文本与表格之间的相互转换	69
2.10 工具菜单使用	70
2.10.1 选项	71
2.10.2 自定义	71
2.10.3 将设置另存为默认设置	71
2.10.4 颜色管理	71
2.10.5 对象管理器	72
2.10.6 视图管理器	72
2.10.7 色彩样式管理器	73
2.11 窗口菜单使用	74
2.12 帮助菜单简介	75
第 3 章 CorelDRAW X6 工作界面的使用	76
3.1 标题栏简介	76
3.2 标准栏说明及使用	77
3.2.1 撤销与重做命令	77
3.2.2 搜索内容命令	78
3.2.3 导出与导入命令	78
3.2.4 启动应用程序操作	79
3.2.5 欢迎屏幕	82
3.2.6 显示比例	83
3.2.7 贴齐	83
3.2.8 选项	83
3.3 属性栏的使用	84
3.3.1 空白文档属性栏	84
3.3.2 矩形图形的属性栏	85
3.3.3 圆形图形的属性栏	86
3.3.4 线条的属性栏	87
3.3.5 图形造型属性栏	88
3.4 工具箱的使用	92
3.4.1 选择命令	92
3.4.2 形状工具	93
3.4.3 剪切工具	97

3.4.4	缩放工具	98
3.4.5	手绘工具	99
3.4.6	智能绘图工具使用	102
3.4.7	矩形工具的使用	103
3.4.8	椭圆形工具的使用	104
3.4.9	多边形工具的使用	105
3.4.12	表格工具	111
3.4.13	度量工具	112
3.4.14	直线连接器工具	113
3.4.15	调和工具	114
3.4.18	填充工具	126
3.4.19	交互式填充工具	131
3.5	状态栏	131
3.5.1	页面操作	132
3.5.2	文档调色板	132
3.5.3	对象细节或光标信息	132
3.5.4	所选工具信息或文档色彩信息	132
3.6	绘图区	132
第四章	CorelDRAW X6 软件操作及基本矢量图形的绘制与编辑	134
4.1	选择方式	134
4.1.1	点选模式	134
4.1.2	框选模式	135
4.1.3	全选模式	135
4.1.4	自由选择模式	135
4.2	复制操作	135
4.3	移动及移动中复制	135
4.4	旋转及旋转中复制	136
4.4.1	使用鼠标操作	136
4.4.2	使用属性栏操作	137
4.4.3	使用菜单操作	137
4.4.4	旋转复制操作	137
4.5	镜像及镜像中复制	138
4.5.1	使用鼠标操作	138
4.5.2	使用标准栏操作	138
4.5.3	使用菜单操作	139
4.5.4	自由变化命令	139
4.6	缩放及缩放中复制	140
4.6.1	使用鼠标操作	140

4.6.2	使用标准栏操作	140
4.6.3	使用菜单操作	140
4.6.4	自由变化命令	141
4.7	斜切及斜切复制	141
4.7.1	使用鼠标操作	142
4.7.2	使用标准栏操作	142
4.7.3	自由变化命令	143
4.8	对象的对齐与空间分布	143
4.8.1	贴齐对象	143
4.8.2	贴齐辅助线	145
4.8.3	贴齐页面	145
4.8.4	贴齐网格	146
4.8.5	对齐与分布命令	146
4.9	基本矢量图形绘制	147
4.9.1	绘制各类线条	148
4.9.2	绘制圆形	149
4.9.3	绘制矩形	150
4.9.4	绘制多边形 (快捷键: Y)	151
4.9.5	绘制基本形状	152
4.9.6	填充颜色	153
4.9.7	视图平移	153
4.10	矢量图形的编辑与造型	153
4.10.1	节点编辑方式	153
4.10.2	结合工具	155
4.10.3	焊接工具	156
4.10.4	修剪工具	156
4.10.5	相交工具	157
4.10.6	简化工具	157
4.10.7	重建边界	157
第 5 章	网页界面设计原则	159
5.1	简 化	159
5.1.1	相似原则	159
5.1.2	相近原则	161
5.1.3	条理原则	163
5.2	突出	167
5.3	平 衡	169
第 6 章	网站色彩设计	172
6.1	网页色彩模式	172

6.2	网页安全色	173
6.2	网页安全色及色彩标注获取	175
6.3	网页色彩内涵	176
6.4	网页色彩的色相改变及内涵	178
6.5	网页色彩的明度对比及视觉心理	180
6.6	网页色彩搭配	183
第七章	网页界面字体设计	190
7.1	字体特点分析	190
7.2	网络字体设计原则	191
7.2.1	文字的适合性	191
7.2.2	网页界面文字的可识性	192
7.2.3	文字的视觉美感	193
7.3	文字设计的个性原则	193
7.3	网页界面文字设计要求	195
7.3.1	整体风格的统一	195
7.3.2	笔画的统一	195
7.3.3	方向的统一	196
7.4	网页界面文字设计实现	197
案例 1	字体图像填充	197
案例 2	字体渐变填充	199
案例 3	霓虹灯字体制作	200
案例 4	字体立体效果	201
案例 5	字体笔画替代	203
案例 6	连体字的设计	205
案例 7	重新设计英文字符	208
案例 8	重新设计中文字符	210
第 8 章	网页界面版式设计	213
8.1	网页界面构成要素	213
8.1.1	网页首屏	213
8.1.2	网页首部	214
8.1.3	网页内容区	214
8.1.4	网页页脚	215
8.2	网页界面结构设计	215
案例 1	分栏式网页版式	216
案例 2	栅格式网页版式界面设计	218
附录：CorelDRAW Graphics Suite X6 常用快捷键		227
参考文献		229

第 1 章 CorelDRAW X6 软件简介

1.1 CorelDRAW 软件介绍

CorelDRAW 是一款由加拿大渥太华的 Corel 公司开发的以编辑矢量图形为核心的图形编辑软件，自 1989 年发布第一版以来，历时已经有 27 年，期间发行过 CorelDRAW 7、CorelDRAW 8、CorelDRAW 9、CorelDRAW 10、CorelDRAW 11、CorelDRAW 12、CorelDRAW X3、CorelDRAW X4、CorelDRAW X6 等版本。

CorelDRAW 软件版本中，最早进入中国市场是 1998 年发行的 CorelDRAW 8.0 简体中文版。虽然进入中国时间相对较晚，但该软件由于其强大的矢量编辑能力，以及广泛的设计用途，使其在中国设计界内产生了深远的影响。CorelDRAW 软件已成为高等院校设计类专业，尤其是视觉传达专业方向的专业必修课。在社会上，越来越多的设计师开始认识并使用 CorelDRAW 软件。在杂志编排、海报设计、标志设计、插图设计、网页设计、二维动漫设计等领域，有着广阔的应用。

CorelDRAW 软件从诞生起，就引入了全色矢量插图和版面设计程序，填补了该领域的空白。如今，CorelDRAW X6 软件将矢量插图、版面设计、图像编辑、文字编辑等众多功能融于一体，能够处理图形、图像、文字、表格等多种文档形式。

CorelDRAW X6 简洁的操作界面、实时控制的属性栏、简单易学的特性、客户可以自己定义的色彩样式、文档输入输出时格式的多元性，再加上多种脚本的支持、新增的图文框、页面布局的个性化、“帮助”功能的系统性，使得 CorelDRAW X6 软件简单易学、应用广泛、兼容性极佳，成为视觉艺术设计师的首选。

1.2 基本概念介绍

1.2.1 分辨率与像素关系

在数码输入与输出设备中、在图像文档处理软件中，像素与分辨率是一组极为重要的概念，也是图像编辑、处理以及存储、打印的基础。

简单来讲，所谓像素就是构成图像的“点”（Point），而分辨率（Dpi），则是指单位面积内构成图像的像素的多少。“像素”的多少决定了图像的大小，而分辨率的高低决定了图像画面的质量。所以像素与分辨率共同决定了图像的属性。

如果将一张图片放大到一定程度，则会发现图像的边缘或者色彩的交界处，出现众多的“马赛克”。这些“马赛克”，就是构成图像的像素。如果是一张高精度的图像，在不放大的情况下，很难发现像素的存在。但是这仅仅是因为“像素点”的显示比例太小，眼睛无法分辨的原因。

分辨率一般用 dpi 来表示，其含义是：每一平方英寸的面积内包含的像素点。如 300dpi，表示在每一平方英寸中包含有 300×300 （90 000）个像素点。简单地说，300dpi 就是将 1 寸大小的图像，在横向上分成 300 个刻度、纵向上分为 300 个刻度，纵向与横向交错，则可以形成 90 000 个像素点。

分辨率越高，图像在渲染、显示以及输出、输入时，图像的精度越高。如果图像的尺寸既定的情况下，分辨率越高则像素越多，图像所占空间越大。

1.2.2 矢量图与位图区别

计算机中能够显示、编辑的图形可以分为矢量图和位图两大类。

1.2.2.1 矢量图

矢量图也称为面向对象的图像或绘图图像，在数学上定义为一系列由线连接的点。是使用“向量”来描述图形，这些图形的构成是一些规则的点、线、矩形、多边形、圆和弧线，或者是不规则曲线等构成。

矢量图的各构成单元，都是通过（向量）数学公式计算获得的。例如一幅人像的剪影矢量图形，实际上是由各种曲线（对于复杂曲线，可以通过分段，用向量格式来表示）形成的边缘轮廓、边缘轮廓的颜色（RGB 值或者 CMYK 值）以及边缘轮廓所围合区域填充的颜色来构成（RGB 值或者 CMYK 值）。

相对于计算机在处理位图图像时，需要记载“点阵”中所有像素点的色彩、大小与位置而言，矢量图所占计算机内存要小得多。如图 1-1 所示，所占存储空间为 3M，而用矢量图的方式存储只占 448k。

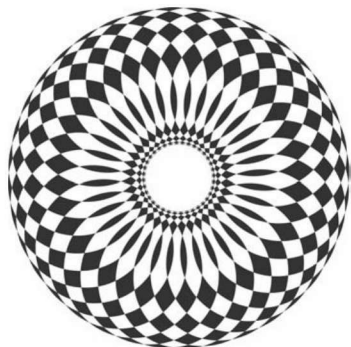


图 1-1 位图图像

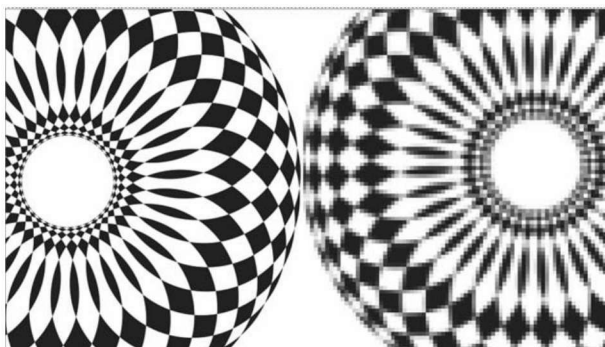


图 1-2 矢量图与位图比较

相对于位图放大会显示马赛克的现象，矢量图形无论放大、缩小或旋转等不会失

真（边缘一定会极为圆滑清晰、不会出现马赛克），如图 1-2 所示。

矢量文件中的图形元素称为对象。每个对象都是一个自成一体的图形，它具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性，可以在保持其原有清晰度和弯曲度等特征的同时，多次移动和改变它的属性，而不会影响图例中的其他对象。这些特征使得基于矢量的程序特别适用于图例和三维建模，因为它们通常要求能创建和操作单个对象。

基于矢量的绘图同分辨率无关。这意味着它们可以按最高分辨率显示到输出设备上。

矢量图的优点和缺点归纳如下。

优点：

- A. 文件所占空间与处理时所需内存小。
- B. 图像元素对象可单独编辑，不会影响其他对象。
- C. 图像放大或缩小不影响到图像显示时的分辨率。
- D. 图像的分辨率不依赖于输出设备。

缺点：逼真度低，画面的深度感差。

1.2.2.2 位图

位图图像，也称为点阵图像或像素图像，是由众多的像素点组成的。这些构成图像的像素点，可以作为独立的单元存在，也可以进行不同的排列和染色，从而为形成丰富逼真的视觉图像打下良好的基础。这也是位图图像被编辑、渲染、存储、打印的基础。

当位图图像被放大到一定程度时，不管精度多高的图像，均可以看见赖以构成整个图像的无数单个方块。扩大位图尺寸或者放大显示的结果是，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显得是连续的。这是因为人类视觉一直遵循着“色彩的空间混合原理”。

由于构成图像的每一个像素都可以是单独染色编辑的，所以可以对构成图像画面的每一个像素点或者某些范围极为靠近的像素点，进行单独渲染从而可以产生近似相片的逼真效果，也可以对画面的某一些区域诸如高光区、阴影区、中间色进行加深、减淡置换色彩、擦除等操作，而不会影响到其他的区域。

在分辨率不变的情况下，仅仅缩小位图尺寸会降低原图的质量，因为此举是通过减少整个画面的像素数量，来实现整个图像缩小的。

同理，由于位图图像是在画面空间内以众多的像素集合体形式来创建的，所以不能单独操作（如移动、放大、缩小）局部位图，这样会使得原画面失真。

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。处理位图时，文件总是以创建图像时所设的分辨率大小编辑、存储、显示与印刷，所以重建位图图像时，分辨率是一个极为关键的因素。

1.2.3 计算机色彩显示深度

色彩深度又叫色彩位数，是计算机图形学领域表示在位图或者视频帧缓冲区中储

存 1 像素的颜色所用的位数，是分辨率的一个重要指标，即要用多少个二进制位来表示每个点的颜色。色彩深度越高，可用的颜色就越多，常用的位数，有 1 位（单色），2 位（4 色），4 位（16 色），8 位（256 色），16 位（增强色），24 位和 32 位（真彩色）、48 位等。

1 位 (1bpp): $2^1=2$ 色，共 2 种颜色，黑、白二色。

2 位 (2bpp): $2^2=4$ 色，共 4 种颜色，用于 CGA（彩色图形适配器）。

4 位 (4bpp): $2^4=16$ 色，共 16 种颜色，用于 CGA、EGA（增强型图形适配器）及 VGA（模拟信号显示）。

8 位 (8bpp): $2^8=256$ 色，共 256 种颜色，灰阶，即在黑、灰、白色之间，有 256 个色彩的明度层次。

16 位 (16bpp): $2^{16}=65\,536$ 色，彩色（也称之为高彩色），电脑所用的三原色是红、绿和蓝。在 16 位彩色中，绿色有 $2^6=64$ 个，共有 65 536 个颜色；而在 15 位彩色中，每种原色有 25~32 个层次，共 32768 种颜色。

24 位 (24bpp): $2^{24}=16\,777\,216$ 色，彩色（真彩色），每种原色都有 256 个层次，它们的组合便有 $256 \times 256 \times 256 = 16\,777\,216$ 种颜色。

32 位 (32bpp): $2^{24}+2^8=16\,777\,472$ 种彩色，除了 24 位彩色的颜色外，额外的 8 位（256 种颜色）是用于储存重叠图层的图形数据（Alpha 通道）。计算机领域较常见的 32 位色并不是表示 2^{32} 种颜色，而是在 24 位色基础上增加了 8 位（ $2^8=256$ 级）的灰度，亦称“灰阶”，因此 32 位色的色彩总数和 24 位色是相同的，32 位色也称为真彩色。

48 位 (48bpp): $2^{48}=281\,474\,976\,710\,656$ 色，用于很多专业的扫描仪。

1.2.4 计算机常用色彩模式

1.2.4.1 RGB 模式

RGB 是色光的色彩模式，可以直接用于屏幕显示。R（Red）红色、G（Green）绿色、B（Blue）蓝色三种色光按照一定的比例进行叠加，便可以形成其他色彩，因此该模式也叫加色模式。每一种色彩都有 256 个亮度（明度色阶，其值在 0~255），明度色阶值越大，该颜色的光越多，产生的颜色也就越淡，三种色彩按照一定的比例叠加起来，可以形成 16 777 216 种颜色。

RGB 与 CMYK 模式是目前大多数图形软件在图像、图形编辑时所使用的色彩模式。

1.2.4.2 CMYK 模式

CMYK 模式是色彩的一种编码方法，其遵循“色素减法原理”，即“减色模式”。用 C（Cyan）青色、M（Magenta）品红、Y（Yellow）黄、K（Black）黑色四种颜料，按照一定的比例关系来表示一种颜色。可以直接用于彩色印刷，是最佳的打印模式。

1.2.4.3 LAB 模式

LAB 是国际照明委员会 (CIE) 公布的一种色彩模式。它是 CIE 组织确定的一个理论上包括人眼可以看见的所有色彩的色彩模式。

Lab 有三个通道组成亮度 L 和两个色彩通道 A、B。

A 通道是从深绿色 (低亮度值) 到灰色 (中亮度值) 再到亮粉色 (高亮度值)。

B 通道则是从亮蓝色 (低亮度值) 到灰色 (中亮度值) 再到黄色 (高亮度值)。

LAB 色彩模式的优点在于：与设备无关，不论在任何显示器或打印机上使用，LAB 的颜色不变。

1.2.4.4 HSB 模式

H 表示颜色的“色相”，S 表示色彩的“饱和度”，B 表示色彩的“亮度”。

H——色相，是指光波中可见光谱的单色。其数值为 $0\sim360^\circ$ 。

红色：20 度。绿色：120 度。蓝：240 度。

S——饱和度，表示色彩的纯度，数值为 $0\sim100$ ，灰色=0。

B——亮度，是色彩的明亮度，数值为 $0\sim100$ ，黑色=0，白色=100。

1.3 CorelDRAW X6 欢迎界面使用

双击桌面上的 CorelDRAW X6 快捷图标，则可进入 CorelDRAW X6 软件的欢迎界面，如图 1-3 所示。欢迎界面左下角，依次为 Quick Start (快速启动)、What's New (关于最新)、Learning Tools (学习工具)、Gallery (展览) 以及 Updates (更新) 链接，对应于右侧的 Quick Start (快速启动)、What's New (关于最新)、Learning Tools (学习工具)、Gallery (展览) 以及 Updates (更新) 标签。



图 1-3 欢迎界面

点击 Quick Start (快速启动) 链接或者 Quick Start (快速启动) 标签，弹出如图

1-4 所示的 Quick Start（快速启动）标签。

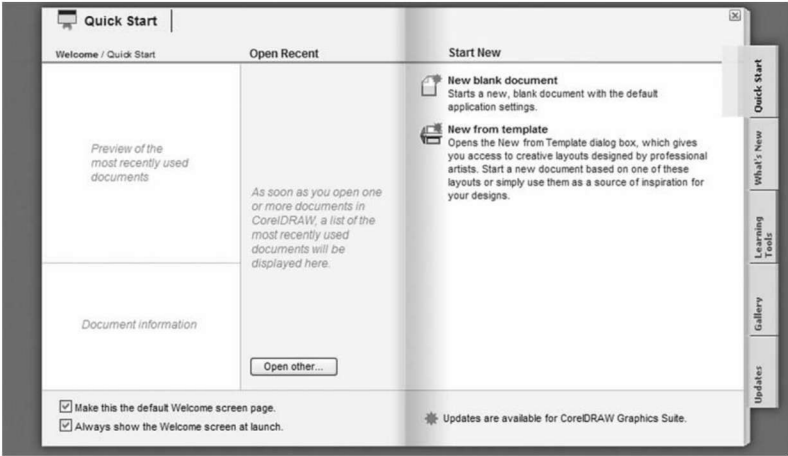


图 1-4 快速启动弹出窗口

1.3.1 快速启动标签（Quick Start）

快速启动（Quick Start）标签下设打开最近（Open Recent）、新建文件（Start New）两个选项。点击 Open Other，则可打开你最近所打开或操作过的文件。

如若你是第一次使用 CorelDRAW X6 软件，则界面显示如图 1-4。如果你使用过 CorelDRAW X6 软件则会以列表的形式显示你最近编辑或打开过的文件，点击你所需要打开的最近编辑的文档则可。

如你想新建一个文件，可以点击 Start New 栏下方的 New blank document（新建空白文档）链接，如图 1-5 所示。也可以从 New from template（从模板中新建）链接中新建文档，如图 1-20 所示。



图 1-5 新建空白文档弹出窗口



图 1-6 预设目标下拉菜单

图 1-5 各类参数及含义依次如下。

名称：默认名称为“未命名-1”，一般情况下需要对自己创建的文档命名，以便于文档的存储与查找。如你没有重新命名，CorelDRAW X6 软件中则会出现后面编辑的文档，替换前面编辑的一个文档。