

2 CD-ROM = 1张素材光盘 + 1张多媒体光盘

素材光盘收录了本书的素材及源文件，多媒体光盘收录了本书实例操作步骤，配音讲解，生动直观

彩色
特惠版

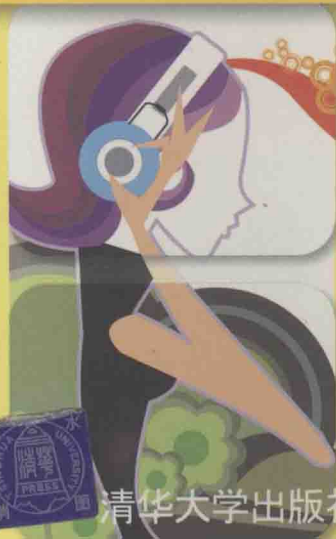
零基础学

CorelDRAW

中文版

史宇宏 肖玉坤 陈玉蓉 编著

- ▼ 零基础，即可轻松上手
- ▼ 配多媒体光盘，学习无障碍
- ▼ 步骤详细，无漏步，跳步
- ▼ 实例丰富，易于学习



清华大学出版社

零基础学

CorelDRAW 中文版

史宇宏 肖玉坤 陈玉蓉 编著

- 零基础，即可轻松上手
- 配多媒体光盘，学习无障碍
- 步骤详细，无漏步，跳步
- 实例丰富，易于学习



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

CorelDRAW 12 是目前使用较广泛的矢量绘图软件, 本书采用通俗易懂的语言描述, 并结合大量精彩的实例操作, 对其具体应用技巧进行了详细介绍。

本书共分 8 章, 内容包括 CorelDRAW 12 基础知识、基本绘图工具的使用、颜色的填充与设置、对象的基本操作、文字的应用、交互工具和透镜的使用、常用位图处理技巧等。同时, 本书还附有 2 张光盘, 光盘中收录了本书所有调用图片、范例最终结果和本书所有实例的多媒体动态演示, 方便读者学习使用。

本书内容丰富、语言通俗、实用性强, 可供 CorelDRAW 12 零基础读者以及有志于从事平面设计、包装设计的人员自学, 也可作为各类计算机培训机构和大、中专院校的培训教材使用。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签, 无标签者不得销售。

版权所有, 侵权必究。侵权举报电话: 010-62782989 13501256678 13801310933

图书在版编目 (CIP) 数据

零基础学 CorelDRAW 中文版/史宇宏, 肖玉坤, 陈玉蓉编著. —北京: 清华大学出版社, 2007.1
(零基础学设计)

ISBN 978-7-302-13348-3

I. 零… II. ①史… ②肖… ③陈… III. 图形软件, CorelDRAW IV. TP391.41
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 074097 号

责任编辑: 欧振旭 刘利民 赵玉琨

封面设计: 张 岩

版式设计: 北京新知互动广告设计制作有限公司

责任校对: 纪文远

责任印制: 杜 波

出版发行: 清华大学出版社 地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn> 邮 编: 100084

c-service@tup.tsinghua.edu.cn

社 总 机: 010-62770175 邮购热线: 010-62786544

投稿咨询: 010-62772015 客户服务: 010-62776969

印 刷 者: 北京市世界知识印刷厂

装 订 者: 三河市李旗庄少明装订厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 203 × 260 印 张: 14 插页: 2 字 数: 294 千字

附光盘 2 张

版 次: 2007 年 1 月第 1 版 印 次: 2007 年 1 月第 1 次印刷

印 数: 1 ~ 6000

定 价: 42.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题, 请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话: (010)62770177 转 3103 产品编号: 018929-01

[illegible]

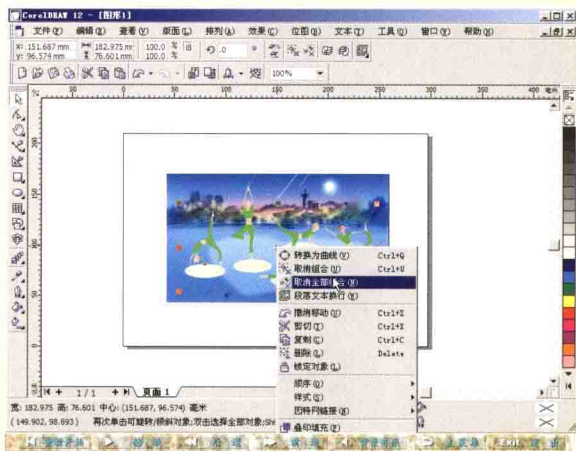
光盘主界面

每章的导读界面

2. 用鼠标单击“第X章”(X为章序号)按钮,将进入每章的导读界面(见左图)。该界面列出了该章的内容导读。

3. 单击每章导读界面中的链接即可进入操作演示界面(见右图)。这是光盘的主体部分, 书中的实例操作演示即是在此界面中进行。您可以进行“播放”、“暂停”、“后退”、“前进”等操作, 随意控制播放进程。

操作演示界面



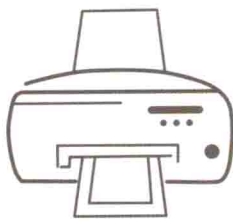
重新开始 播放/暂停 后退 前进 背景音乐 主菜单 退出

提示：如果光盘在您的计算机上不能正常运行，请按照前言或光盘中 Readme 文件的相关说明下载两个解码器，安装或运行后即可正常使用。



还是这片
海滩

海滩 (第2章)



打印机 (第2章)



图腾 (第2章)



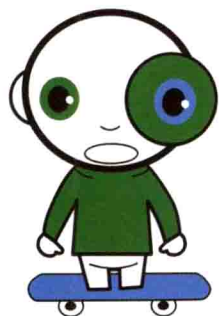
小可爱 (第2章)



女人和鱼 (第2章)

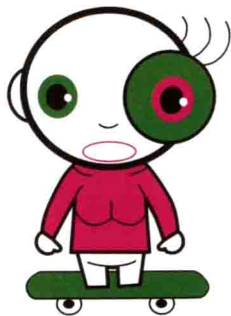


ICO (第3章)



BOY

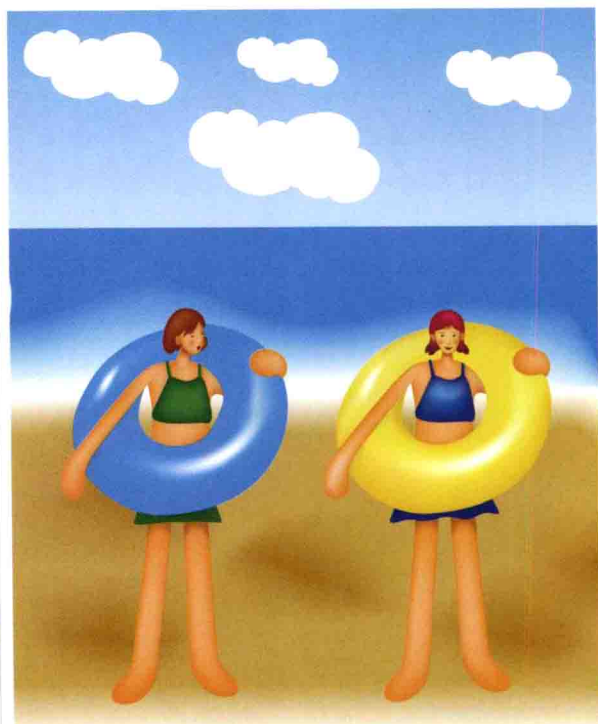
个性 LOGO (第2章)



GIRL



女孩 (第3章)



海滩 (第3章)



小天使 (第3章)



玫瑰 (第3章)



仙鹤 (第3章)



椅子 (第4章)



太阳伞 (第4章)

海鸥 (第4章)



插画设计一女孩 (第4章)



海滩女孩 (第4章)



导购POP (第5章)



购物网站—LOGO (第5章)



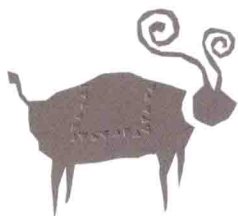
eyes 瑜伽中心 (第 5 章)



招贴 - eyes 瑜伽 (第 5 章)



招贴 - eyes 瑜伽 (第 5 章)



象形文字 (第 7 章)



折叠椅 (第 6 章)



皮筏艇 (第 7 章)



书签 (第 5 章)



海滩休闲 (第 6 章)

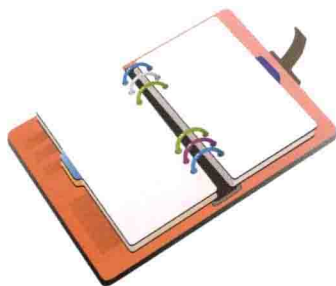


海滩度假 (第 7 章)

零基础学CorelDRAW中文版



礼物 (第8章)



书籍装帧 (第8章)



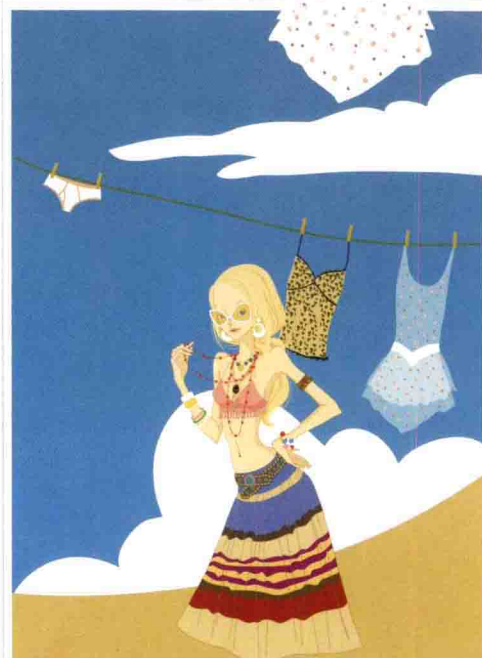
衣服 (第8章)



女孩 (第8章)



POP设计 (第8章)



插画设计—民族风 (第8章)



海报女孩 (第8章)



宣传海报 (第8章)

我的专业数码摄影师!

工业设计篇 —数码相机

设计说明:
改款相机是一台准专业的数码相机, 长角镜头、德国进口镜片、融合高科技数码技术、手感饱满的钛铝合金材质, 无一不是这款数码相机的过人之处。



(第8章)

丛书序

Series Preface

零基础学 CorelDRAW 中文版

随着计算机技术的不断发展,计算机和人们的生活越来越密切。尤其是设计行业,计算机更是发挥着它无可替代的作用。例如,建筑装修设计、网页设计、平面广告设计等行业无不广泛地应用着计算机进行设计。社会各行各业的有识之士,纷纷开始学习计算机的应用技术,想以此作为自己工作的得力助手或谋生手段。

为了顺应时代潮流,适应市场的变化,我们在认真分析了计算机图书市场的需求以及广大读者学习特点后,策划并编写了这套“零基础学设计”丛书,希望能为广大读者学习计算机设计尽绵薄之力。

丛书特点

与其他计算机类图书相比,本丛书具有以下显著特点。

1. 附带交互式多媒体学习光盘

本丛书所有实例的操作过程和“自己动手”的练习操作,都制作了专业级的交互式多媒体学习光盘,以动态演示与声音解说的方式,使读者在欣赏优美动听的背景音乐的同时,怀着轻松愉悦的心情,更直观,更形象地学习。

2. 合理的章节及内容安排

本丛书的每本书都根据初学者的学习特点和接受能力,每一章都包括“知识要点”、“知识点实例点拨”和“知识回顾”。以实例操作为导线,采用知识点和实例相结合的写作模式进行讲解,自始至终都渗透了“实例导学”的思想模式。

“知识要点”:通过列举大量实例,对知识点做实例分析与讲解。

“知识点实例点拨”:通过大量实用性较强且不同层次的实例操作,对前面所学知识进行练习,使读者通过实例操作,充分掌握所学知识。

“知识回顾”:是对以上知识点的总结性回顾,同时还安排了“自己动手”的实例。这些实例书中只给出了制作思路与操作流程图,目的是希望读者能根据对以上知识点的掌握程度,通过独立思考,自己动手完成实例,检验自己对知识的掌握程度。

3. 穿插大量精彩、实用、简单易学的实例

在选择实例时,充分考虑到了实例的实用性和可操作性。因此,每一个实例操作,不仅能使读者充分掌握实例所涉及的知识点,更重要的是,通过实例操作读者可以举一反三,将所学的知识点应用到实际工作中。

4. 注重实例的制作思路和操作流程

本丛书的每一个实例在操作之前,都给出了实例的制作思路和操作流程,使读者在制作实例之前能对该实例所用到的知识点有一个总体了解,理清思路,轻松上手,顺利完成实例的制作,并最终掌握所有知识点。

5. 操作步骤详细,不漏步

目前,市面上许多图书多数存在实例讲解不够细致、跳步、漏步等问题,而且有时还比较严重,读者很难根据书中所讲述的实例操作步骤制作出书中所讲的实例结果。本丛书特别注重实例操作步骤的描述,在力求交代清楚范例操作过程的基础上,注重语言描述的通俗易懂、简洁明了,使初学者能轻松完成范例操作,掌握所学知识。

6. 适时必要的提示

不管是知识点讲解还是实例操作,在容易出现错误的地方,或同一效果有多种求解方法时,书中都及时穿插必要的提示说明,使读者在学习过程中尽量少犯错误,从而引导读者掌握正确的学习思路。

7. 人性化的光盘资料整理

丛书所有调用图片、实例结果等素材,都根据章节做了仔细整理,并放置在每本书资料盘的相应目录下,以方便读者在学习本书内容时调用。

8. 全彩印刷, 效果精美

丛书全部采用彩色印刷, 效果精美而直观, 而且专门设计制作了精美的彩插, 使本书更有品味, 更上档次。

9. 采用官方正式中文版

本丛书采用官方正式中文版软件进行编写, 避免了初级读者和英文基础不好的读者学习英文版软件的困难, 增强学习软件的信心。

丛书内容

“零基础学设计”丛书共分 8 本。具体如下:

《零基础学 Photoshop 中文版》

《零基础学 3ds max 中文版》

《零基础学 Lightscape3.2》

《零基础学 Flash 中文版》

《零基础学 Dreamweaver 中文版》

《零基础学 CorelDRAW 中文版》

《零基础学 Illustrator 中文版》

《零基础学 Premiere 中文版》

为了使丛书更具可读性, 除了选择具有代表性的实例进行讲解外, 我们还在书中设计了“实例操作”和“提醒注意”, 用于引出一个操作题目和操作步骤以及介绍经验、注意事项等。

在此特别感谢清华大学出版社的欧振旭老师和刘利民老师, 没有二位老师的大力指导, 本丛书将难以如期完成。同时, 我们也要感谢那些为本丛书提供帮助的所有同行, 由于他们的大力支持, 才使本丛书避免了许多错误。另外, 感谢您选择了本书, 如果您对本书有什么好的建议和意见, 请告诉我们, 我们愿意同您一同探讨。我们的 E-mail: yuhong69310@163.com。为了和读者形成良好的互动, 我们为本套书特意申请了 QQ 群, 读者有任何问题都可以到该 QQ 群咨询。QQ 群号: 25170751。

作者

2006 年 11 月

前言 Preface

零基础学 CorelDRAW 中文版

CorelDRAW 12 是目前最流行且应用最广泛的矢量绘图与包装设计软件之一，其强大的绘图和包装设计功能一直以来颇受用户的青睐。在实际应用中，使用 CorelDRAW 12 可以绘制出逼真的插画、包装效果图以及各种卡通人物。为了帮助广大用户快速掌握 CorelDRAW 12 的使用方法，并将其运用到实际工作中，我们研究了各类不同层次读者的学习特点，并结合作者多年的电脑教学经验，编写了这本《零基础学 CorelDRAW 中文版》。

本书内容及特点

本书打破了同类电脑图书的传统写作模式，在章节内容安排上充分考虑到读者的接受能力和实际需要，从实用角度出发，以“知识要点”+“知识点实例点拨”+“知识回顾”为写作模式，深入浅出地对 CorelDRAW 12 作了较详细的讲解，自始至终都渗透了“实例导学”的思想模式。

“知识要点”：本书将每章知识点分为 2~3 节内容，以实例的方式，对知识点作了讲解，使读者在操作实例的过程中，轻松掌握知识点。

“知识点实例点拨”：在每节“知识要点”的后面紧接着安排了两个综合性实例，对这一节所学知识进行巩固。

“知识回顾”：这是一个留给读者自己操作的实例，目的是检验读者对这一节知识的掌握程度。书中给出了该实例的操作要点、操作流程图等，以帮助读者完成该实例。

另外，书中所有实例都录制了多媒体演示光盘，以帮助读者顺利完成并掌握实例操作，从而掌握本章知识。

本书共分 8 章。具体内容如下：

第 1 章：CorelDRAW 12 基础知识。本章主要讲解 CorelDRAW 12 的基础知识，包括 CorelDRAW 12 的基础操作、对象的保存、打开、输出、选择、页面设置等。

第 2 章：基本绘图工具的使用。本章主要讲解各种绘图工具的应用，包括手绘工具、贝塞尔工具、钢笔工具、铅笔工具等常用绘图工具等。

第 3 章：设置颜色和填充对象。本章主要讲解颜色的设置以及颜色的填充等内容，具体包括颜色面板、色样面板、渐变填充、轮廓填充、图案填充等。

第 4 章：对象的基本操作。本章主要讲解对象的操作方法，包括对象的擦除、分割、变换、焊接、修剪等。

第 5 章：文字的应用。本章主要讲解文字相关知识，包括文字的输入、创建路径文本、编辑文本以及设置文本格式等。

第 6 章：交互工具和透镜的应用。本章主要讲解交互式调和效果、交互式透镜效果以及其他几种交互效果的应用。

第 7 章：常用位图处理技巧。本章主要讲解位图处理技巧，包括位图的编辑、位图色彩模式的转换、位图三维效果、位图艺术效果等知识点。

第 8 章：综合实例。本章主要通过具有代表性的典型实例，对本书知识点进行综合应用。

随书光盘内容及特点

为了使读者更好地学习、使用本书，本书附有 1 张素材光盘和 1 张多媒体学习光盘。#1 素材光盘中收录了本书所有范例的素材文件和范例结果文件，以便读者在使用本书时随时调用；#2 多媒体光盘中收录了本书每章实例中每一个环节的具体操作步骤，并配有声音讲解，以方便读者顺利学习本书。

#1 素材盘光盘内容说明如下：

“资料”：本书实例调用的所有文件。

“实例”：本书所有实例结果文件。

2 多媒体演示光盘特点:

本书所配多媒体学习光盘是经过精心设计和开发的较专业的多媒体光盘, 它采用动态演示和声音讲解相结合的方式, 绘声绘影地教读者学习。

本书光盘特点如下:

1. 人性化设计

光盘界面注重人性化设计和功能。进入主界面后, 将光标放在相应的名目上, 界面右边即可显示该名目下的实例名称。将光标放在实例名称上, 即可显示该实例的最终效果图, 使用户在观看该实例的操作过程前, 能够首先欣赏该实例的最终效果, 做到心中有数。

2. 互动性

互动性主要表现在用户可以随时控制播放进度。例如, 单击“快进”按钮, 即可跳转到下一帧画面; 单击“后退”按钮, 即可返回到前一帧画面, 使用户可以反复观看某一帧画面, 直到真正掌握为止。

3. 简洁而直观的操作方法

本书多媒体光盘聘请专业人士开发, 具有快进、后退、返回主菜单、重新播放、背景音乐、退出等多项功能。用户只要单击相应的按钮, 即可进入相关程序。例如, 单击实例名目即可观看实例的动态演示过程。

4. 自动运行功能

本书多媒体光盘具有自动运行功能, 读者只要将光盘放入光驱, 系统将自动运行并进入主界面, 展示本书所有实例名目。

最后需要提醒读者的是, 配书光盘资料丰富, 容量大。为了节省光盘资源, 在录制视频时采用了压缩式录制方法。如果光盘在您的计算机上不能正常运行, 请按照以下地址下载免费解码器 Divx 并安装即可。

下载地址: <http://download.divx.com/divx/DivXPlay.exe>

读者对象

本书主要面向学习 CorelDRAW 平面设计的入门人员及 CorelDRAW 爱好者, 也可作为相关培训学校的培训用书。

本书由史宇宏、肖玉坤、陈玉蓉执笔完成。此外, 参加本书编写和光盘制作的还有张伟、姜华华、张传记、宿晓辉、徐莉、张桂敏、王智强、史小虎、车宇、夏小寒、王恺、杨松、皇甫闻奉、刘海琴、赵卉元等人。在此感谢所有关心和支持我们的同行们。由于作者水平所限, 书中难免有不妥之处, 恳请广大读者批评指正。

感谢您选择了本书, 如对本书有何意见和建议, 请您告诉我们, 我们的联系方式:

E-mail: yuhong69310@163.com

QQ 群号: 25170751

作者

2006 年 11 月

目录 Contents

零基础学 CorelDRAW 中文版



第1章 CorelDRAW 12 基础知识

1.1 CorelDRAW 12 系统初识 2

1.1.1 启动 CorelDRAW 12 及界面简介 2

1.1.2 菜单的作用及其操作方法 3

1.2 绘图基本操作 4

1.2.1 创建新绘图 4

1.2.2 利用模板创建绘图 5

1.2.3 打开绘图文件 5

1.2.4 保存绘图文件 5

1.2.5 导入和导出文件 6

1.2.6 设置页面 8

1.2.7 设置绘图查看方式 10

1.2.8 打开和隐藏泊坞窗 11

1.2.9 对象的选取 12

1.2.10 绘图的查看 13

1.3 CorelDRAW 与专业设计 13

1.3.1 矢量图与位图 13

1.3.2 色彩模式 14

1.3.3 图像格式 15

1.4 本章小结 16

第2章 基本绘图工具的使用

2.1 知识要点 18

2.1.1 使用“手绘工具”绘制线条 18

2.1.2 使用“贝塞尔工具”绘制直线和曲线 19

2.1.3 “艺术笔工具” 19

2.1.4 编辑节点 23

2.2 知识点实例点拨 25

2.2.1 有点成就感——绘制“可爱头像” 25

制作思路 25

制作流程 26

范例操作——绘制“可爱头像” 26

2.2.2 更上一层楼——绘制“女人和鱼” 28

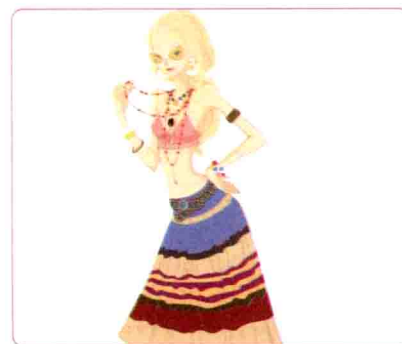
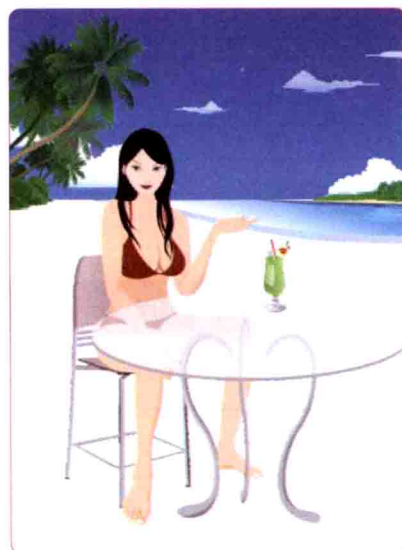
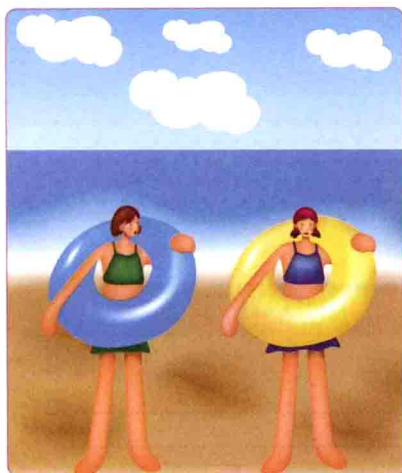
制作思路 28

制作流程 28

范例操作——绘制“女人和鱼” 28

2.3 知识回顾 32

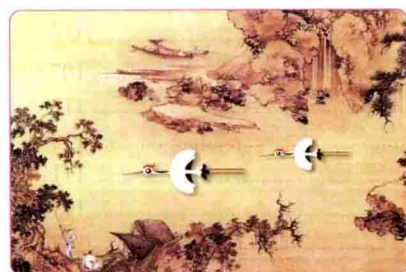
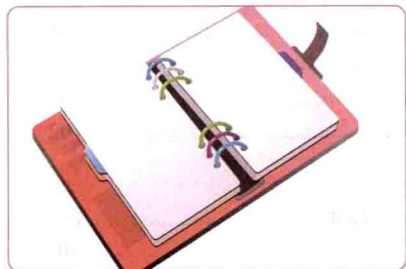
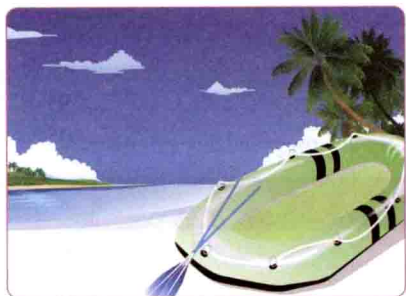
2.3.1 自己动手——绘制“海滩” 32



2.3.2 制作流程	32
2.4 知识要点	33
2.4.1 绘制矩形和正方形图形	33
2.4.2 绘制椭圆、圆和饼形图形	34
2.4.3 绘制多边形和星形	35
2.4.4 绘制螺旋形和方格纸	36
2.4.5 使用“轮廓工具”	37
2.4.6 改变轮廓颜色	38
2.4.7 设置默认的轮廓	39
2.5 知识点实例点拨	40
2.5.1 有点成就感——绘制“打印机”	40
制作思路	40
制作流程	40
范例操作——绘制“打印机”	40
2.5.2 更上一层楼——制作“个性 LOGO”	41
制作思路	41
制作流程	41
范例操作——制作“个性 LOGO”	42
2.6 知识回顾	45
2.6.1 自己动手——绘制“图腾”	45
2.6.2 制作流程	45

第3章 设置颜色和填充对象

3.1 知识要点	48
3.1.1 认识调色板	48
3.1.2 使用【调色板浏览器】泊坞窗	48
3.1.3 选取颜色	49
3.1.4 使用【颜色】泊坞窗选取颜色	49
3.1.5 使用【标准填充】对话框选取颜色	50
3.2 知识点实例点拨	51
3.2.1 有点成就感——绘制“玫瑰”	51
制作思路	51
制作流程	51
范例操作——绘制“玫瑰”	51
3.2.2 更上一层楼——绘制“仙鹤”	53
制作思路	53
制作流程	53
范例操作——绘制“仙鹤”	53
3.3 知识回顾	55
3.3.1 自己动手——小天使	56
3.3.2 制作流程	56
3.4 知识要点	56
3.4.1 使用“标准填充工具”	56
3.4.2 使用“渐变式填充工具”	57
3.4.3 使用“图案填充工具”	59
3.4.4 使用“底纹填充工具”	60
3.4.5 使用“PostScript 填充”	61
3.4.6 填充开放曲线	61



3.4.7 使用“交互式填充工具” 62

3.4.8 使用“交互式网格填充工具” 62

3.5 知识点实例点拨 64

3.5.1 有点成就感——绘制 ICO 64

制作思路 64

制作流程 64

范例操作——绘制 ICO 64

3.5.2 更上一层楼——绘制“海滩” 66

制作思路 66

制作流程 66

范例操作——绘制“海滩” 66

3.6 知识回顾 69

3.6.1 自己动手——绘制“女孩” 69

3.6.2 制作流程 69

第4章 对象的基本操作

4.1 知识要点 72

4.1.1 分割和擦除对象 72

4.1.2 使用自由变换 73

4.1.3 对象的焊接、修剪和相交 75

4.1.4 复制、再制与删除对象 77

4.1.5 变换操作对象 78

4.2 知识点实例点拨 81

4.2.1 有点成就感——绘制“椅子” 81

制作思路 81

制作流程 81

范例操作——绘制“椅子” 81

4.2.2 更上一层楼——绘制“梳妆台” 83

制作思路 83

制作流程 83

范例操作——绘制“梳妆台” 83

4.3 知识回顾 85

4.3.1 自己动手——插画设计——女孩 85

4.3.2 制作流程 85

4.4 知识要点 86

4.4.1 改变对象的顺序 86

4.4.2 对齐与分布对象 87

4.4.3 群组、结合和拆分对象 89

4.4.4 锁定与解锁对象 90

4.4.5 分离对象外框 90

4.5 知识点实例点拨 90

4.5.1 有点成就感——绘制“海鸥” 91

制作思路 91

制作流程 91

范例操作——绘制“海鸥” 91

4.5.2 更上一层楼——绘制“太阳伞” 92

制作思路 92

制作流程 92



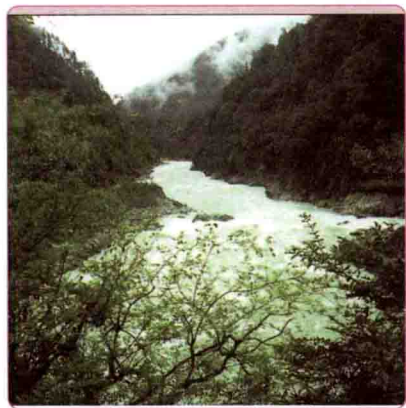
范例操作——绘制“太阳伞”	93
4.6 知识回顾	95
4.6.1 自己动手——绘制“海滩女孩”	95
4.6.2 制作流程	95

第5章 文字的应用

5.1 知识要点	98
5.1.1 创建文本	98
5.1.2 【文本工具】属性栏的设置	98
5.1.3 添加美术字文本	99
5.1.4 添加段落文本	100
5.1.5 文本的导入、剪切和粘贴	102
5.2 知识点实例点拨	102
5.2.1 有点成就感——制作“购物网站——LOGO”	102
制作思路	102
制作流程	102
范例操作——绘制“购物网站——LOGO”	102
5.2.2 更上一层楼——制作“导购POP”	104
制作思路	104
制作流程	104
范例操作——制作“导购POP”	105
5.3 知识回顾	106
5.3.1 自己动手——制作“书签”	106
5.3.2 制作流程	107
5.4 知识要点	107
5.4.1 【编辑文本】对话框的使用	107
5.4.2 使文字适配路径	110
5.4.3 使用属性栏调整填入路径的文字	110
5.4.4 美术字文本转换为曲线	111
5.4.5 文本适配图文框	111
5.4.6 对齐基线	112
5.4.7 查找与替换文本	113
5.4.8 为文本添加特殊效果	113
5.5 知识点实例点拨	113
5.5.1 有点成就感——招贴——5eyes 瑜伽	114
制作思路	114
制作流程	114
范例操作——招贴——5eyes 瑜伽	114
5.5.2 更上一层楼——5eyes 瑜伽中心	116
制作思路	116
制作流程	116
范例操作——绘制“5eyes 瑜伽中心”	117
5.6 知识回顾	120
5.6.1 自己动手——宣传海报——5eyes 瑜伽	120
5.6.2 制作流程	120

第6章 交互工具和透镜的应用

6.1 知识点讲解与应用	122
--------------------	-----



6.1.1 交互式调和效果的应用	122
6.1.2 交互式轮廓图效果的应用	124
6.1.3 交互式变形效果的应用	124
6.1.4 交互式封套效果	126
6.1.5 交互式立体化效果的应用	127
6.1.6 交互式阴影效果的应用	129
6.1.7 交互式透明效果的应用	130
6.1.8 创建图框精确剪裁	130
6.1.9 添加透视图	131
6.1.10 复制、克隆与清除效果	131
6.1.11 透镜的应用	132
6.2 知识点实例点拨	134
6.2.1 有点成就感——绘制“太阳镜”	134
制作思路	134
制作流程	134
范例操作——绘制“太阳镜”	134
6.2.2 更上一层楼——绘制“折叠椅”	136
制作思路	136
制作流程	136
范例操作——绘制“折叠椅”	136
6.3 知识回顾	139
6.3.1 自己动手——绘制“海滩休闲”	139
6.3.2 制作流程	140

第7章 常用位图处理技巧

7.1 编辑位图	142
7.1.1 将矢量图转换为位图	142
7.1.2 编辑位图	142
7.1.3 剪裁位图	142
7.1.4 跟踪位图	143
7.1.5 重新取样	144
7.2 位图色彩模式的转换	144
7.2.1 黑白模式	145
7.2.2 灰度模式	145
7.2.3 双色调模式	146
7.2.4 调色板模式	146
7.3 位图的颜色遮罩	147
7.4 变换位图	148
7.5 位图三维效果	149
7.5.1 浮雕效果	149
7.5.2 卷页效果	150
7.6 位图艺术处理	151
7.6.1 艺术笔触	151
7.6.2 模糊效果	152
7.6.3 颜色变换效果	152
7.6.4 轮廓图效果	153