

● 高等学校21世纪计算机教材

中文 CorelDRAW 11 案例教程

何 彬 编著



冶金工业出版社

高等学校 21 世纪计算机教材

中文 CorelDRAW 11 案例教程

何 彬 编著

北 京

冶金工业出版社

2004

内 容 简 介

本书系统讲述了 CorelDRAW 11 在广告设计、工业产品设计、海报招贴设计、CI 设计、VI 设计、卡通人物绘制、界面设计等各个领域中的实际应用，并通过典型实例制作，介绍了 CorelDRAW 11 的基本操作和常用工具。本书以介绍实例图形制作为主，讲解透彻、图文并茂、实用性强，有利于读者迅速掌握 CorelDRAW 11 的相关知识。

本书不仅可以作为各大中专院校相关专业和 CorelDRAW 技术培训班的教材，也可作为相关专业设计人员与工程人员及自学者的学习和参考用书。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 CorelDRAW 11 案例教程 / 何彬编著. —北京:
冶金工业出版社, 2004.1
ISBN 7-5024-3403-8

I. 中... II. 何... III. 图形软件, CorelDRAW 11
—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 111816 号

出版人 曹胜利 (北京沙滩嵩祝院北巷 39 号, 邮编 100009)

责任编辑 程志宏

湛江蓝星南华印务公司印刷; 冶金工业出版社发行; 各地新华书店经销

2004 年 1 月第 1 版, 2004 年 1 月第 1 次印刷

787mm × 1092mm 1/16; 13.5 印张; 2 插页; 308 千字; 208 页; 1-2500 册

25.00 元

冶金工业出版社发行部 电话: (010) 64044283 传真: (010) 64027893

冶金书店 地址: 北京东四西大街 46 号 (100711) 电话: (010) 65289081

(本社图书如有印装质量问题, 本社发行部负责退换)

前 言

一、关于本书

近年来,随着电脑图形技术的日趋成熟、电脑绘图效果的日趋完善,电脑美工也逐渐成为一种新兴的职业。同时,电脑艺术的表现形式,也吸引了越来越多的媒体、美工、艺术家以及美术爱好者,电脑绘图成了他们快速创作作品的重要途径。

CorelDRAW 11是由著名的电脑绘图软件公司Corel公司推出的一个矢量绘图软件的最新版本。它是目前基于Windows的最为广泛应用的矢量绘图和插图制作软件,它的功能非常强大,利用它可以方便快捷地创作出具有专业水准的美术作品。

由于介绍该软件最新版本的书籍不多,为满足广大绘图专业人员和业余爱好者学习的需要,作者结合自己近年来教学和工作的经验,同时融合了CorelDRAW 11的特点编写了此书。

二、本书结构

本书介绍CorelDRAW 11简体中文最新版本的软件,以实例的形式来介绍电脑美工的知识 and 软件的应用,力求在实例的具体操作过程中掌握CorelDRAW 11的基本工具,以增加软件操作的效率和应用能力。

本书实例涉及到图形设计、海报招贴设计、CI设计、VI设计、卡通人物绘制、界面设计、工业设计等各个方面,内容由浅入深、循序渐进,详细讲解了从绘制简单的图形到填充色彩及绘制立体效果图。本书主要介绍CorelDRAW 11在图形设计方面的强大功能,包括文本输入、设置格式、字体大小设置、文字转换成曲线、文字特效等操作技巧,同时还包括CorelDRAW 11的渐变填充、交互式透明工具、交互式调和工具等高级功能的应用。本书是技巧和设计范例图书,书中范例用到了多种字体,如果用户的计算机没有范例中所提到的字体,请自行以其他类似的字体取代或者安装相应的字体软件。

本书共分为16章,具体内容安排如下:

第1章:CorelDRAW 11概述。

第2章:CD封面设计。

第3章:绘制有个性的植物。

第4章:音乐会入场券制作。

第5章:闪耀星辰的绘制。

第6章:绘制鲤鱼。

第7章:制作真实效果的雨花石。

第8章:海报设计。

第9章:软件界面设计制作。

第10章:手提袋设计。

第11章:手表的制作。

第 12 章：香水广告海报设计。

第 13 章：卡通形象设计。

第 14 章：望远镜的制作。

第 15 章：DVD 的制作。

第 16 章：手机的造型设计。

三、本书特点

本书内容丰富、语言通俗易懂、讲解透彻、深入浅出、图文并茂、实用性强，且在各章末均配有练习题，书末附有参考答案，以供读者参考。

四、本书适用范围

本书既可作为各大中专院校相关专业和 CorelDRAW 技术培训班的教材，也可作为相关专业设计人员与工程人员及自学者学习和参考用书。

读者在学习过程中如果有好的意见或建议，可以发 E-mail 到 service@cnbook.net，也可以登录网站 <http://www.cnbook.net>，在该网站的论坛进行探讨。

由于作者水平有限，编写时间仓促，书中错漏之处在所难免，敬请广大读者批评指正。

编 者

2003 年 12 月

目 录

第1章 CorelDRAW 11 概述1	
1.1 CorelDRAW 11 简介.....1	
1.2 CorelDRAW 11 的工作界面.....1	
1.3 常用工具介绍.....2	
1.3.1 工具箱简介.....2	
1.3.2 高级绘图工具.....4	
1.3.3 文字处理.....5	
1.3.4 对象的填充及编辑.....7	
1.3.5 矢量图形编辑与处理.....9	
1.3.6 版面设置与视图操作.....17	
1.3.7 位图处理.....20	
小结.....22	
综合练习一.....22	
一、选择题.....22	
二、填空题.....22	
三、上机题.....22	
第2章 CD 封面设计23	
2.1 作品展示与创意思想.....23	
2.2 作品制作流程图.....23	
2.3 实例制作过程.....24	
2.3.1 创建圆形花瓣图形.....24	
2.3.2 填充花瓣图形.....25	
2.3.3 文本工具的使用.....28	
2.3.4 细节处理.....31	
小结.....32	
综合练习二.....32	
一、选择题.....32	
二、填空题.....32	
三、上机题.....32	
第3章 绘制有个性的植物33	
3.1 作品展示与创意思想.....33	
3.2 作品制作流程图.....33	
3.3 实例制作过程.....34	
3.3.1 创建原始叶片图形.....34	
3.3.2 利用叶片创建植物图形.....35	
3.3.3 绘制边框.....35	
3.3.4 将叶子嵌入边框中.....36	
3.3.5 辅助图形设计.....38	
小结.....40	
综合练习三.....41	
一、选择题.....41	
二、填空题.....41	
三、上机题.....41	
第4章 音乐会入场券制作42	
4.1 作品展示与创意思想.....42	
4.2 作品制作流程图.....42	
4.3 实例制作过程.....43	
4.3.1 创建原始音符图形.....43	
4.3.2 绘制阴影及高光部分.....43	
4.3.3 绘制底部阴影及渐变部分.....44	
4.3.4 绘制辅助图形——小圆颗粒.....46	
4.3.5 绘制音符和点的影子.....47	
4.3.6 绘制辅助图案.....48	
4.3.7 制作入场券正面.....48	
4.3.8 制作入场券背面.....48	
4.3.9 字体的舞蹈.....49	
小结.....51	
综合练习四.....51	
一、选择题.....51	
二、填空题.....51	
三、上机题.....51	
第5章 闪耀星辰的绘制52	
5.1 作品展示与创意思想.....52	
5.2 作品制作流程图.....52	
5.3 实例制作过程.....53	
5.3.1 创建原始星星图形.....53	
5.3.2 变换图形的颜色.....55	
5.3.3 影子的制作.....56	

5.3.4 细节的处理.....	57	8.1 作品展示与创意思想.....	80
小结.....	58	8.2 作品制作流程图.....	80
综合练习五.....	58	8.3 实例制作过程.....	81
一、选择题.....	58	8.3.1 创建头像图形.....	81
二、填空题.....	58	8.3.2 绘制其他头像图形.....	88
三、上机题.....	58	8.3.3 添加边框.....	89
第6章 绘制鲤鱼.....	59	8.3.4 添加文字.....	89
6.1 作品展示与创意思想.....	59	8.3.5 添加背景.....	91
6.2 作品制作流程图.....	59	小结.....	92
6.3 实例制作过程.....	60	综合练习八.....	92
6.3.1 创建鱼头线框.....	60	一、选择题.....	92
6.3.2 绘制鱼眼.....	61	二、填空题.....	92
6.3.3 绘制鱼身.....	62	三、上机题.....	92
6.3.4 绘制鱼尾.....	65	第9章 软件界面设计制作.....	93
6.3.5 添加背景.....	68	9.1 作品展示与创意思想.....	93
小结.....	69	9.2 作品制作流程图.....	93
综合练习六.....	70	9.3 实例制作过程.....	94
一、选择题.....	70	9.3.1 创建主体线框.....	94
二、填空题.....	70	9.3.2 创建播放部分.....	95
三、上机题.....	70	9.3.3 绘制功能区.....	102
第7章 制作真实效果的雨花石.....	71	9.3.4 绘制文字、指示标志.....	106
7.1 作品展示与创意思想.....	71	小结.....	107
7.2 作品制作流程图.....	71	综合练习九.....	107
7.3 实例制作过程.....	72	一、选择题.....	107
7.3.1 雨花石效果分析.....	72	二、填空题.....	107
7.3.2 制作雨花石的外形轮廓.....	72	三、上机题.....	107
7.3.3 制作雨花石的纹理.....	74	第10章 手提袋设计.....	108
7.3.4 制作雨花石光衰减效果.....	75	10.1 作品展示与创意思想.....	108
7.3.5 制作雨花石的高光.....	76	10.2 作品制作流程图.....	108
7.3.6 制作雨花石的背部反光.....	77	10.3 实例制作过程.....	109
7.3.7 制作雨花石的投影.....	78	10.3.1 创建公司标志.....	109
7.3.8 制作背景.....	78	10.3.2 绘制手提袋平面图.....	111
小结.....	79	10.3.3 绘制手提袋立体图.....	114
综合练习七.....	79	10.3.4 绘制手提袋投影.....	117
一、选择题.....	79	小结.....	119
二、填空题.....	79	综合练习十.....	119
三、上机题.....	79	一、选择题.....	119
第8章 海报设计.....	80	二、填空题.....	119

三、上机题.....	119	小结.....	153
第 11 章 手表的制作.....	120	综合练习十三.....	153
11.1 作品展示与创意思想.....	120	一、选择题.....	153
11.2 作品制作流程图.....	120	二、填空题.....	153
11.3 实例制作步骤.....	121	三、上机题.....	153
11.3.1 绘制手表基本图形.....	121	第 14 章 望远镜的制作.....	154
11.3.2 绘制手表表链.....	122	14.1 作品展示与创意思想.....	154
11.3.3 绘制手表表身.....	123	14.2 作品制作流程图.....	154
11.3.4 绘制 LCD 屏幕.....	125	14.3 实例制作步骤.....	155
11.3.5 高光、细节处理.....	127	14.3.1 绘制圆弧形基本图案.....	155
11.3.6 背景版面.....	128	14.3.2 填充渐变颜色.....	156
小结.....	129	14.3.3 绘制联结体.....	163
综合练习十一.....	129	14.3.4 绘制调节开关.....	165
一、选择题.....	129	14.3.5 添加装饰文字.....	167
二、填空题.....	130	14.3.6 绘制背景.....	168
三、上机题.....	130	小结.....	169
第 12 章 香水广告海报设计.....	131	综合练习十四.....	169
12.1 作品展示与创意思想.....	131	一、选择题.....	169
12.2 作品制作流程图.....	132	二、填空题.....	169
12.3 实例制作过程.....	132	三、上机题.....	169
12.3.1 制作主体人物.....	132	第 15 章 DVD 的制作.....	170
12.3.2 制作香水瓶.....	137	15.1 作品展示与创意思想.....	170
12.3.3 制作花朵.....	140	15.2 作品制作流程图.....	170
12.3.4 海报的最终调整和完成.....	142	15.3 实例制作步骤.....	171
小结.....	144	15.3.1 绘制方形基本图案.....	171
综合练习十二.....	144	15.3.2 填充颜色、绘制底座.....	171
一、选择题.....	144	15.3.3 绘制开关按钮.....	176
二、填空题.....	144	15.3.4 绘制出仓口.....	179
三、上机题.....	144	15.3.5 绘制 LCD 屏幕.....	181
第 13 章 卡通形象设计.....	145	15.3.6 添加文字.....	183
13.1 作品展示与创意思想.....	145	15.3.7 添加高光、背景、阴影.....	184
13.2 作品制作流程图.....	145	小结.....	185
13.3 实例制作过程.....	146	综合练习十五.....	185
13.3.1 创建头部.....	146	一、选择题.....	185
13.3.2 绘制眼睛.....	148	二、填空题.....	185
13.3.3 绘制手.....	149	三、上机题.....	185
13.3.4 绘制添加脚.....	151	第 16 章 手机的造型设计.....	186

16.1 作品展示与创意思想	186	第 1 章	200
16.2 作品制作流程图	186	第 2 章	200
16.3 实例制作步骤	187	第 3 章	201
16.3.1 绘制机身基本形状	187	第 4 章	201
16.3.2 绘制圆弧按钮	189	第 5 章	202
16.3.3 绘制操作平台	190	第 6 章	202
16.3.4 LCD 屏幕、底纹材质	193	第 7 章	203
16.3.5 底部造型	194	第 8 章	203
16.3.6 按钮、数字	195	第 9 章	204
16.3.7 细节、投影	197	第 10 章	204
小结	199	第 11 章	205
综合练习十六	199	第 12 章	206
一、选择题	199	第 13 章	206
二、填空题	199	第 14 章	206
三、上机题	199	第 15 章	207
参考答案	200	第 16 章	208

第 1 章 CorelDRAW 11 概述

CorelDRAW 是由著名的电脑绘图软件公司 Corel 公司推出的一款矢量绘图软件，CorelDRAW 11 是其最新版本。由于 CorelDRAW 软件包融合了功能强大的图形绘制、位图特效、3D 处理、版面设计等应用程序，因而，它广泛应用在专业绘图、工业设计、产品包装、Web 图形设计、桌面图形设计、字体特效创意、CI (Corporate Identity) 企业形象识别设计和广告创意制作等领域，并因其在体现设计创意效果方面的杰出功能而深受美术设计界的好评和推崇。

1.1 CorelDRAW 11 简介

经过 15 年来不断增强和完善，CorelDRAW 11 已成为一款适用于印刷和网页的图形设计和矢量动画制作软件。其独特的交互式工具不仅可以节省时间并使设计过程变得更容易。例如，新增的 3 点椭圆、3 点矩形和 3 点曲线工具使用户只需单击两次即可创建和定位图形。新增的“转换为曲线”工具可以对文本块施加艺术效果。使用 CorelDRAW 11，用户可以享受到更大的工作乐趣。

1.2 CorelDRAW 11 的工作界面

启动 CorelDRAW 11 以后，就会出现如图 1-1 所示的绘图操作界面，所有的绘图工作都是在这里完成的。CorelDRAW 11 的工作界面主要由标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、工具箱、标尺、调色板、页面控制栏、状态栏等部分组成，如图 1-1 所示。

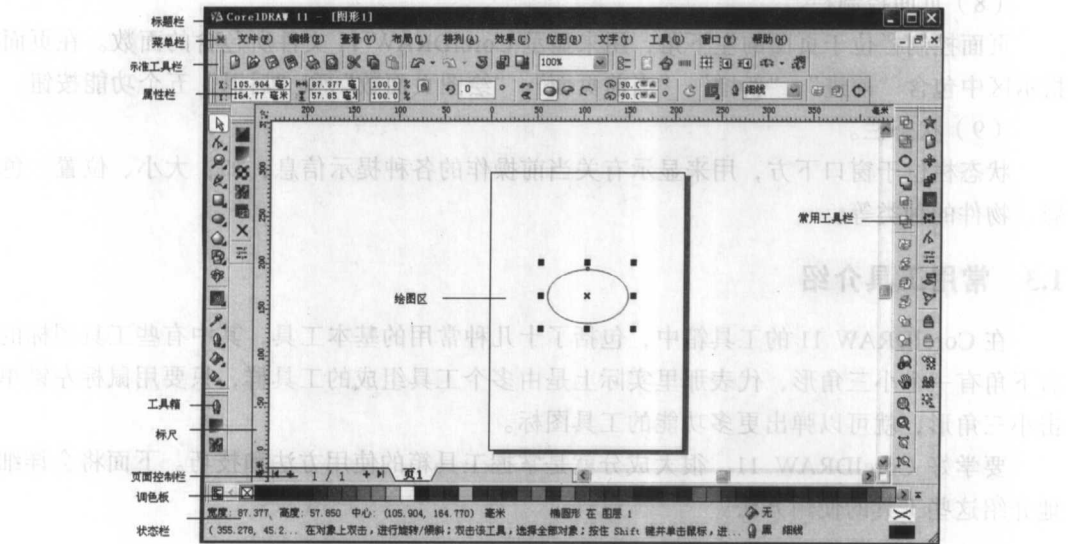


图 1-1 绘图操作界面

(1) 标题栏。

位于工作窗口的顶部，显示当前运行程序的名称和用户正编辑的文件名。单击标题栏

最左端的控制菜单或者右击标题栏会弹出一个菜单,通过这个菜单可以对应用程序窗口进行恢复、最小化、和关闭等操作。

(2) 菜单栏。

菜单栏由 11 个菜单项组成。每一个菜单项之下又有若干子菜单项,每一个子菜单项都能完成某一特定的功能,单击它之后将会执行具体的操作或者打开对应的对话框。

(3) 标准工具栏。

它包括最基本的使用工具,比如打开、保存、导出等一般常用的工具。

(4) 属性栏。

属性栏是从 7.0 版本起增加的一个功能栏,它可以显示出有关选取对象的所有参数属性,用户可以变换各项参数设定,比如字体的大小、种类,缩放比例等。属性栏上所显示的属性内容,总是自动随着所选取对象的种类和当前工具而改变的。

(5) 工具箱。

工具箱中分类存放着最常用的工具,这些工具可以帮助用户完成各种工作。使用工具箱,可以大大简化操作步骤,提高工作效率。

(6) 标尺。

标尺用于度量图形的尺寸并对图形进行定位,是进行绘图、设计工作中不可缺少的辅助工具。

(7) 调色板。

调色板位于窗口的下方,由许多色块组成,可用于决定物体的外框或内部的颜色。当单击色盘左边或者右边的小三角按钮时可以显示出更多的色块。单击色盘右边的垂直方向三角块按钮,同样可以显示更多的色块。

(8) 页面控制栏。

页面控制栏位于页面的左下角,用来显示 CorelDRAW 11 文件所包含的面数。在页面指示区中包含“前进”、“新增”、“当前页面”、“绘图页面数”和“后退”五个功能按钮。

(9) 状态栏。

状态栏位于窗口下方,用来显示有关当前操作的各种提示信息,如:大小、位置、色彩、物件的种类等。

1.3 常用工具介绍

在 CorelDRAW 11 的工具箱中,包括了十几种常用的基本工具,其中有些工具图标的右下角有一个小三角形,代表那里实际上是由多个工具组成的工具群,只要用鼠标左键单击小三角形,就可以弹出更多功能的工具图标。

要学好 CorelDRAW 11,很大成分就是掌握工具箱的使用方法和技巧。下面将会详细地介绍这些工具的使用方法。

1.3.1 工具箱简介

工具箱集成了 CorelDRAW 11 最常用的绘图工具及文本处理、效果处理工具,它们用来创建各种图形、制作各种特殊效果。工具箱也是 CorelDRAW 11 的核心组件之一。工具

箱中的各工具项图标如图 1-2 所示。



图 1-2 工具箱中的各工具项图标

挑选工具 : 单击可选取单个对象, 拖放鼠标可圈选多个对象。

形状工具 : 包括形状工具、刻刀工具、擦除工具、自由变换工具, 还包括新增加的涂抹笔刷和粗糙笔刷工具。它主要用来对图像进行整形操作。

缩放工具 : 包括缩放工具和平移工具, 它主要用来执行对象的放大、缩小以及平移操作。

手绘工具 : 包括手绘工具、贝塞尔工具、自然笔工具、标注工具、钢笔工具、交互式连线、3 点曲线工具等。它主要用来绘制基本线形, 如直线、曲线或者连接线。

矩形工具 : 绘制矩形及其变形, 如正方形、圆角矩形。

椭圆工具 : 绘制椭圆、圆及其变形, 如月亮、弧形等。

多边形工具 : 包括多边形工具、螺旋形工具、网格纸工具等。它用来绘制任意形状的多边形及其变形, 如星形、星状多边形、螺旋和网格。

基本形状工具 : 包括基本形状、箭头形状、流程形状、流程图形状、星形和标注形状。绘图时利用它可添加一些常用图形、标注、流程图等, 而不用再一笔一笔地画, 因而方便了操作, 提高了效率。

文本工具 : 输入和编辑美术文本和段落文本。

调和工具 : 包括交互式调和工具、交互式轮廓图工具、交互式变形工具、交互式封套工具、交互式立体化工具、交互式阴影工具和交互式透明工具。这些都是对绘图对象施加特殊效果的工具, 也是绘制一些 3D 效果的常用工具。

吸管工具 : 包括吸管工具与颜料桶工具。它就像吸管一样拾取图像中的某种颜色, 并以拾取的颜色填充封闭图形。

轮廓工具 : 设置对象的轮廓属性, 比如颜色、线条等。

填充工具 : 用多种方式为封闭对象填充颜色、网纹、图案。包括填充对话框、渐变填充对话框、图样填充对话框、纹理填充对话框、PostScript 填充对话框、无填充、颜色工

具卷帘。这是 CorelDRAW 11 常用的工具之一，其中的 PostScript 填充对话框也是 CorelDRAW 一个非常有用的工具。

交互式填充工具：将选定物件以渐变方式或者网格填充对象。

1.3.2 高级绘图工具

高级绘图工具是 CorelDRAW 操作技术的提高，熟悉掌握高级绘图工具，可以大大地提高读者对矢量图形的加工、美化的能力和操作技能的能力。

渐变是一种特殊的效果，是应用最强大、最广泛的工具之一，可以用来定义对象形状和阴影效果的调和，也可以用来增强文字图片效果、创建高光和喷笔效果。它还可以用于创建任何的两个对象，调和两个对象时会产生渐变，它是由两个对象和它们之间路径上的一系列中间对象组成的，这些中间对象显示了两个原始对象的形状和颜色。

下面通过一个实例来熟练这个工具。这个实例的最终效果如图 1-3 所示。



图 1-3 最终效果图

单击工具箱中的，当鼠标变成时，输入 CorelDRAW，选择字体为 Benguiat Bk BT，大小为 64 号字体，颜色为橙色，如图 1-4 所示。



图 1-4 输入文字

单击挑选工具，选择文字对象，按住鼠标左键拖动鼠标，移动到合适的位置再单击右键，这样就复制得到了另一个文字对象，改变文字的颜色为黄色，如图 1-5 所示。



图 1-5 复制文字

选择工具箱的交互式调和工具，将鼠标的光标放在上面的文字对象上，鼠标的光标变为，按住鼠标左键并拖动鼠标到后面的文字对象上，如图 1-6 所示。

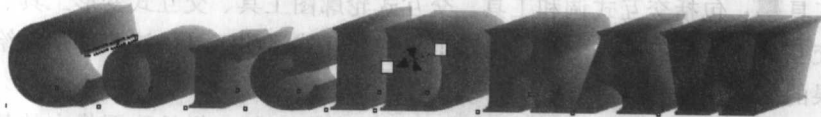


图 1-6 应用交互式调和工具

在交互式调和工具的属性栏设置它的属性，如图 1-7 所示。



图 1-7 交互式调和工具的属性栏

调整后的结果如图 1-8 所示。



图 1-8 调整结果

单击挑选工具, 选择一个文字对象, 按住鼠标左键拖动鼠标, 移动到合适的位置再单击右键, 这样就复制得到了另一个文字对象, 改变文字的颜色为红色, 如图 1-9 所示。



图 1-9 复制文字对象

单击交互式阴影工具, 给红色的文字对象添加阴影, 如图 1-10 所示。



图 1-10 添加阴影

单击挑选工具, 选择添加了阴影的文字对象, 移动到刚才填充交互式调和的文字对象的上面, 最终效果如图 1-11 所示。



图 1-11 最终效果

1.3.3 文字处理

文字分为美术文字和段落文字。在 CorelDRAW 中, 文字的处理非常灵活。

美术文字作为普通的对象, 可在其上施加各种效果, 如图 1-11 所示。美术文字在平面设计领域应用比较广泛。

段落文字, 可编排大量的文字, 对文字进行格式的排版操作, 但在它上面应用的效果比较少。在文字菜单栏中有各种文字处理菜单命令, 如图 1-12 所示。

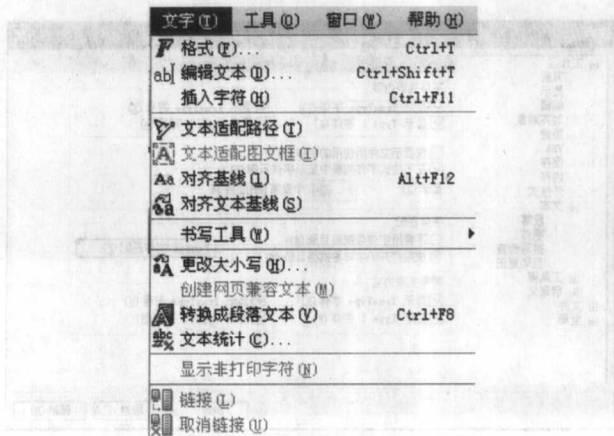


图 1-12 文字的菜单命令

在这里可以重新格式文字、可以编辑文字、插入特殊字符、更改大小写、转换成段落文本等工具。

格式化文本可以改变字体、文字的大小、添加下划线、调节字符间距等。它是文字编辑常用的工具，如图 1-13 所示。

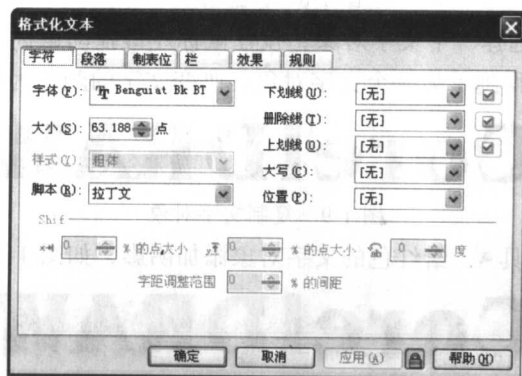


图 1-13 格式化文本

在选项对话框也同样可以改变文字的属性，如图 1-14、图 1-15 所示。

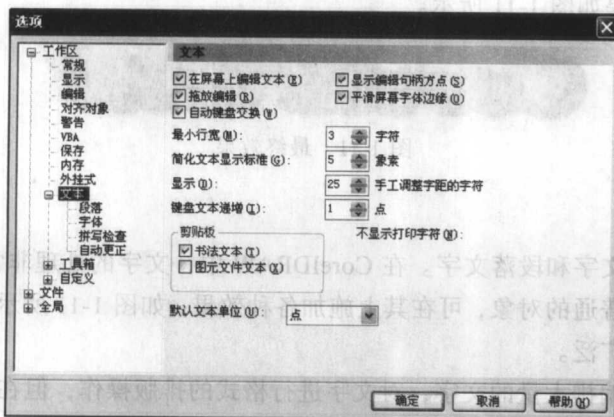


图 1-14 改变文字的属性

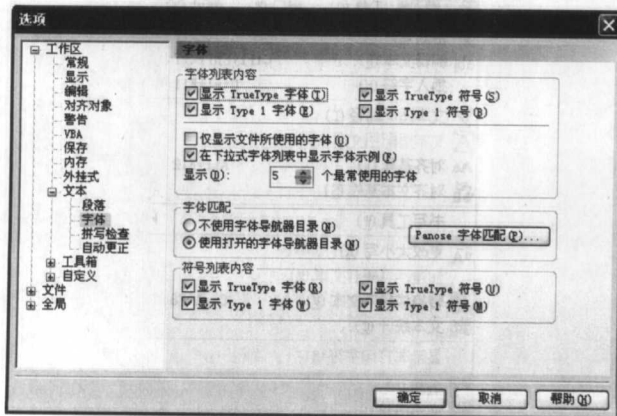


图 1-15 改变文字的属性

在选项对话框还可以设置拼写检查、自动更正等工具，不过这些工具主要针对英文，对中文的作用不大。

1.3.4 对象的填充及编辑

因为有了色彩，世界才变得这么美好！色彩能增加图形的生命力和表现力。通过给不同的图形加上不同的色彩会产生不同的效果和感觉。色彩在平面的应用是不可忽视的，往往色彩成了决定好坏的关键。

1. 调色板

最简单、最直接给图形填充颜色的方法是利用颜色调色板，如图 1-16 所示。



图 1-16 颜色调色板

2. 渐变填充

可使得对象在不同的颜色之间变化，从而令对象的颜色更加丰富多彩。渐变填充有：线性、射线、圆锥和方形，如图 1-17 所示。

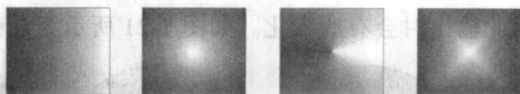


图 1-17 渐变填充

在渐变填充对话框中可以设置角度、边缘、色彩调和，还可以自定义色彩调和，如图 1-18 所示。

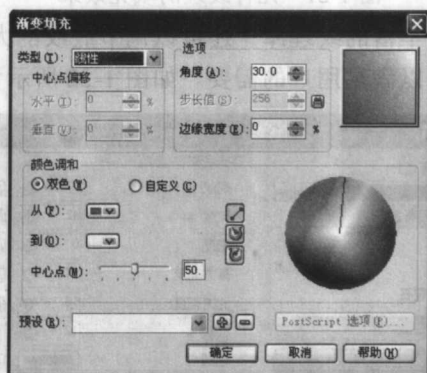


图 1-18 渐变填充对话框

3. 图样填充

图样填充分三种：双色、全色、位图，如图 1-19 所示。



图 1-19 图样填充

在双色图样填充对话框可以调节图样的大小、行或列偏移、变换，还可以调节图案的

前景色与背景色；全色与位图的设定也与之相类似。如图 1-20 所示为图样填充对话框。



图 1-20 图样填充对话框

4. 纹理填充

应用纹理填充对象，可使对象具有天然材料的质感，可用来填充背景，所有的纹理的颜色都是 RGB 模式，因此输出时会有所变化。如图 1-21 所示为几种纹理的填充效果。

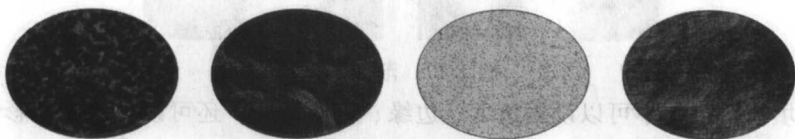


图 1-21 几种纹理的填充效果

纹理填充工具里包含了丰富的纹理库，还可以调节底纹的大小、色调、亮度等，也可以对纹理平铺设置，一般可以满足用户的需要。如图 1-22 所示为纹理填充工具。

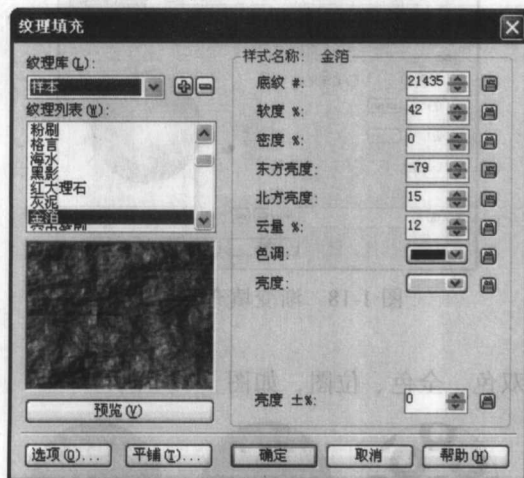


图 1-22 纹理填充工具

5. PostScript 填色

PostScript 底纹是由 PostScript 语言产生的。PostScript 称为页面描述语言，用来控制 PostScript 打印机来打印图形。有些 PostScript 底纹很复杂，会消耗大量的打印时间，所以