

100%

美国IDG“宝典”丛书

CorelDRAW 9 Bible

内容丰富、权威

CorelDRAW 9
具有像智能复制
和互动式着色那
样的新特性

令人惊奇的3D图
形给Web访问者以
震撼力

揭示CorelDRAW
高级图形设计的
奥秘



中文版

[美] Deborah Miller 著 冉丁 灵谷子 等译
冉丁 审校

CorelDRAW 9

宝典

16页
彩色艺术品!
随书附带的
CD-ROM光盘
含有:

- ◆ 启动程序文件和模板
- ◆ 免费艺术品
- ◆ 插件和特殊效果



电子工业出版社

Publishing House Of Electronics Industry
URL: <http://www.phei.com.cn>

美国 IDG“宝典”丛书

中文版 CorelDRAW 9 宝典

CorelDRAW 9 Bible

[美] Deborah Miller 著

冉 丁 灵谷子 等译

冉 丁 审校

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书详细介绍了 CorelDRAW 9 的基本功能和使用方法,以菜单功能和绘图工具为主线,并结合大量的事例,深入浅出、全面详尽地介绍了 CorelDRAW 9 的各种工具和图形及图像功能。全书共四个部分 17 章,其内容主要包括基础知识、新增功能、图形界面和操作、绘图工具和各种菜单功能、绘图物件的操作、物件的编辑、形状工具的使用、物件的组织和管理、文档的管理和增加文本、对图形和字体增加艺术效果、用填充和线条进行图形设计、打印和输出以及 CorelDRAW 9 在各种场合的使用等。

CorelDRAW 9 的一个最大的特点是把基本功能与各式各样的特性和操作方法结合在一起,可满足各种不同用户的需求,如设计师、工程师、多媒体开发人员、教育工作者、网络专家、桌面出版商、艺术家,特别是媒体艺术家、工艺美术家、画家以及编辑、学生和服务机构等。



CorelDRAW 9 Bible by Deborah Miller

Copyright ©2000 by Publishing House of Electronics Industry. Original English language edition copyright ©1999 by IDG Books Worldwide, Inc. All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This edition published by arrangement with the original publisher, IDG Books World wide, Inc., Foster City, California, USA.

本书中文简体专有翻译出版权由美国 IDG Books Worldwide, Inc. 公司授予电子工业出版社及其所属今日电子杂志社。未经许可,不得以任何手段和形式复制或抄袭本书内容。该专有出版权受法律保护,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 CorelDRAW 9 宝典/(美)米勒(Miller,D)著;冉丁等译.-北京:电子工业出版社,2000.1

(美国 IDG 宝典丛书)

书名原文:CorelDRAW 9 Bible

ISBN 7-5053-5141-9

I. 中… II. ①米…②冉… III. 图形软件, CorelDRAW 9 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000) 第 13328 号

丛 书 名:美国 IDG“宝典”丛书

书 名:中文版 CorelDRAW 9 宝典

著 者:[美]Deborah Miller

译 者:冉 丁 灵谷子 等

审 校 者:冉 丁

责任编辑:李秦华

特约编辑:王凤琴

印 刷 者:北京东光印刷厂

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

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销:各地新华书店经销

开 本:787×1092 1/16 印张: 50.50 插页:16(彩) 字数: 1212 千字

版 次:2000 年 3 月第一版 2000 年 3 月第一次印刷

书 号:ISBN 7-5053-5141-9

TP·2570

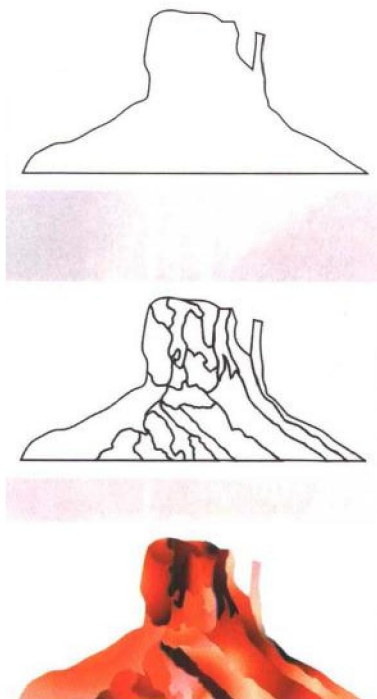
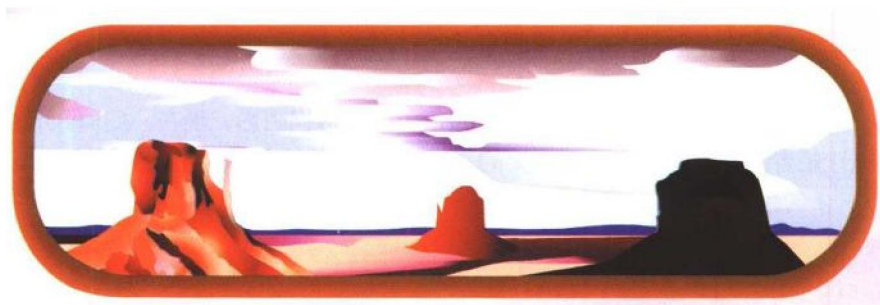
定 价:98.00 元(含光盘一张)

著作权合同登记号: 图字:01-1999-2978

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页者,本社发行部负责调换。联系电话:68214070

沙漠黄昏

沙漠是笔者最喜欢的一种绘画题材。沙漠原始的美和绚丽的色彩激发了我的想象，一幅生动的水彩画油然而生。能否成功地重显沙漠风景的色彩和纹理也是一种挑战。我采用橡皮擦和互动式渐层填色工具制作沙漠黄昏这幅图中不同的小山包。



首先，笔者用贝兹笔工具绘制每个小山包的轮廓，其中一个小山包我用单色填充，另外一个小山包采用简单的渐变填充。笔者只希望突出其中一个小山包来显示黄昏时沙漠缤纷的色彩。小山包的单一的轮廓不可能让我控制填充以达到想要的效果。

CorelDRAW 有多种方法可以把单一物件分割为多个物件。笔者选择橡皮擦工具是因为它可以让我很快速画出粗略的不规则线条，把小山包分成多个部分。因为笔者不想让物件间的空隙过大，所以在属性栏上把橡皮擦的宽度设置为 0.001 英寸。

画完所有部分后，采用拆分命令让每个部分相互之间独立。笔者用互动式填色工具，对每个部分都使用渐变填充，每个部分都使用不同的颜色和填充模式，逐一进行填充。笔者给大多数物件都采用圆形渐变填充，采用的颜色选自 CorelDRAW 默认调色板。

对最后生成的各个部分加以组合，并放置在图像中。

城堡

城堡是一幅重画的图像。当笔者第一次在 CorelDRAW 的石器时代制作城堡这幅图时，是在 386 计算机上做成的灰度级图像，就算是这样，386 计算机对如此庞大的文件也不堪重负。这幅图含有 4 867 个物件，其中有 3 849 个都是城堡的石块。每个石块都是单独绘制的，绝非复制品。绘制这么多石块在今天看来只不过是小菜一碟，但在那个时代却要等待相当长的时间。

那时我需要速度、纹理、丰富的色彩以及透视阴影。现在，CorelDRAW 9 可以让笔者给这幅图添上我所需要的一切；下面就是添加了所有这些元素的图像效果。



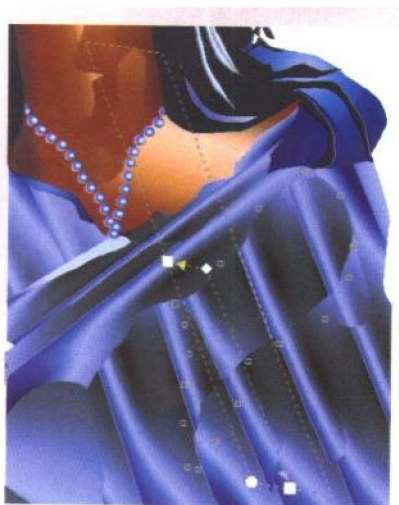
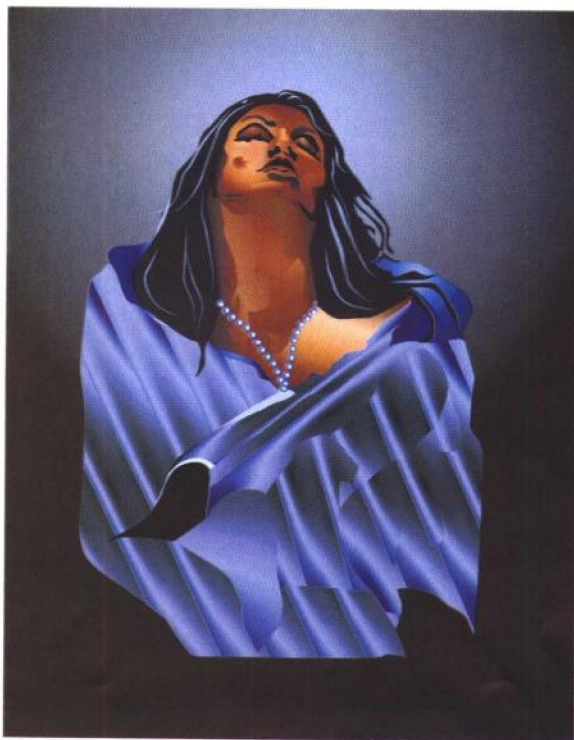
- ◆ 最初，城堡挺立在水面上，下面没有明显的地基。为了实现笔者想要的效果，我用贝兹工具添加了一个自由造型的物件，并把它放在城堡下面然后再应用纹理填充。
- ◆ 笔者想采用阴影让地基周围的水面变暗而背景不变暗。所以笔者需要使用透视填充，这样就可以严密控制阴影的方向。透视填充所产生的问题是需要既能让右边的水面变暗，也能让左边的水面变暗。
- ◆ 解决的办法是使用互动式阴影工具制作两个阴影。因为一个物件只能采用一个阴影，所以笔者复制了地基物件并把阴影放在上面，这样它们就相互重叠在一起了。



蓝衣妇人

捕捉某个事物某一时刻的现象对于象CorelDRAW 9这样的绘图程序来说是困难的。一般来说，这种图像要么就是照片，要么就是用PhotoPaint 这样的位图程序制作的。制作蓝衣妇人这幅图是为了捕捉女性当时的内心情感。笔者衷心地感谢我最好的朋友之一，Debra Norris，是她让我迸发出绘制这幅图的灵感。

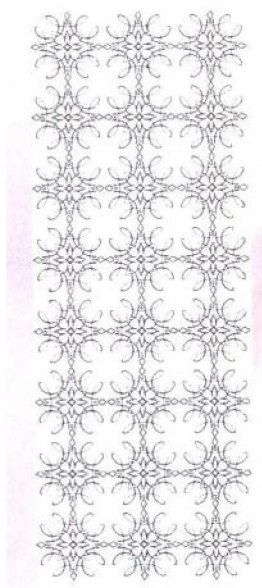
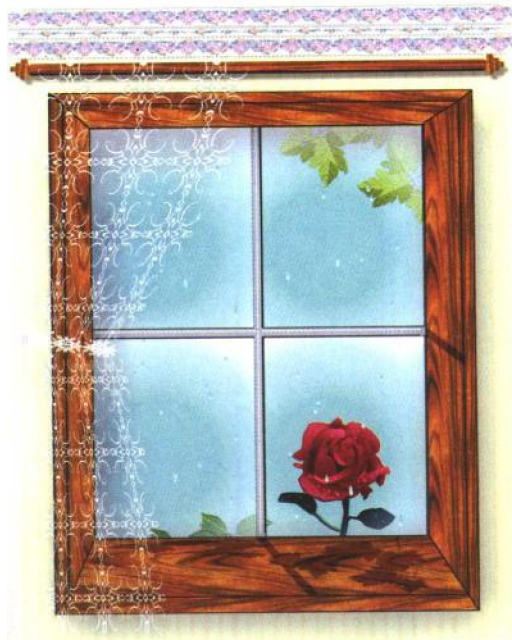
披在身上的蓝色丝衣让这幅图具有柔和的效果。丝衣的褶皱是用交互式填色工具修改CorelDRAW 9的某个纹理填充后制作的。选定某个承受披带丝衣的物件后，笔者在填充工具弹出菜单中选择纹理填充图标。填充是纹理填充库的Samples 7中的8890号纹理，即丝衣的褶皱。笔者采用该填充的默认设置，然后单击“确定”按钮应用填充。



在仍然选择物件的情况下，单击交互式填色工具选择它，并显示填充的调整句柄。通过拖动调整句柄，对填充进行翻转、倾斜、缩放和定位来制作物件中柔软褶皱的幻觉效果。

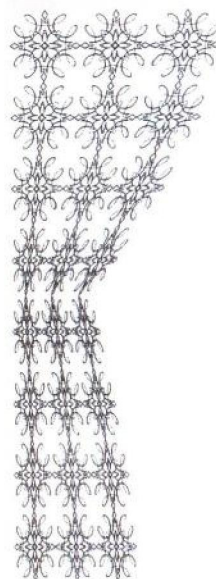
永远怀念

“永远”这幅图是为了怀念窗外一枝玫瑰在春雨中盛开的那一天。虽然这幅图相当复杂，因为它使用了许多 CorelDRAW 的特殊效果，它说明了如何让最简单的物件表达更多的含义。花边窗帘是使用 CorelDRAW 符号库中的某个符号平铺而成的。



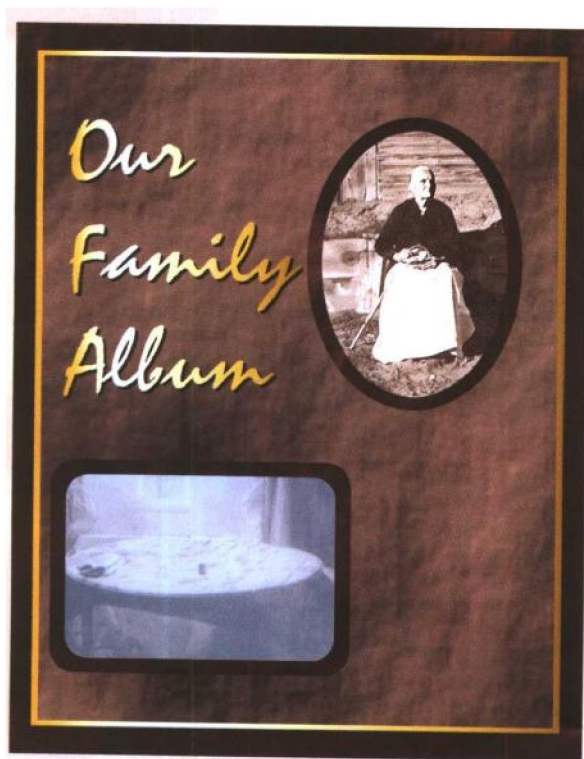
选定库中的某个符号后，笔者选择平铺选项并把范围设置为三列八行。我把这 24 个符号组合在一起，这样封套效果就会作用于整个符号组合而不会分别作用于每个符号。

笔者用交互式封套工具选择无约束模式对封套进行编辑。在窗帘变成如图所示后，就把它放在其他物件前面并把轮廓设置为白色。



像册

制作“像册”这幅图的目的是为了说明一种组合矢量图形和点阵图照片图像的方法。无论是制作网页还是在打印机上输出结果，使用 CorelDRAW 为照片制作版面可以让我们有机会真正展示一下我们的图像。

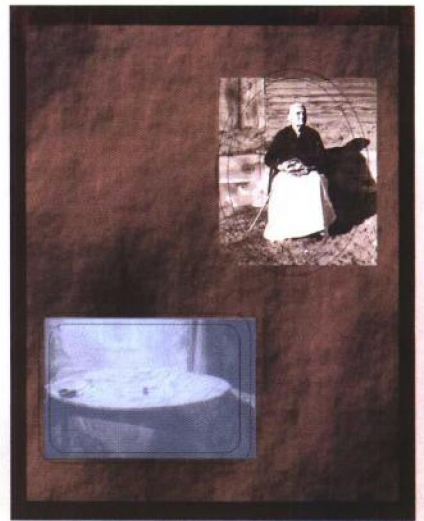


- ◆ 制作版面的第一步是扫描照片并校正扫描图像的瑕疵。这幅图中使用的两幅照片都很古朴，而且都有损坏和发黄的痕迹。另外，它们还都是黑白照片。所以扫描图像后，笔者采用了双色调效果让它们恢复一些生气。

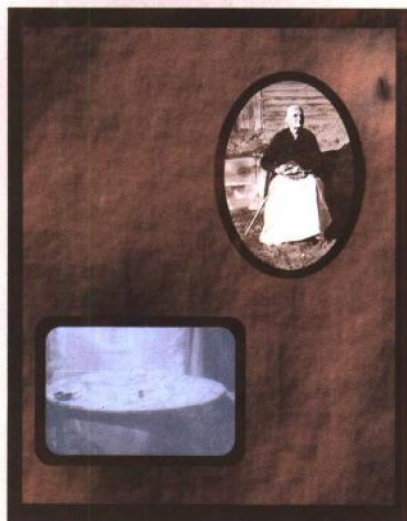
- ◆ 接下来，笔者启动 CorelDRAW 为背景制作矩形，并给这些矩形施加纹理填充。我采用的是 7792 号 Utah Stone(犹他石头纹理)。两个背景矩形采用的是相同的纹理。大的那个矩形由于在材质填色对话框中亮度被设置为 -10% 而变暗。同样，笔者通过把亮度设置为 10% 而让小的那个矩形变亮。

- ◆ 然后，笔者用两个小矩形作为其中一张图像的框架，用两个椭圆形作为另一张图像的框架。较大的矩形和椭圆形框架比小的框架大 0.25 英寸。

- ◆ 选择小的框架物件和大的背景矩形后，笔者采用合并命令制作了一个有两个洞的掩模。然后，选择大的框架物件和小的背景矩形，并重新使用合并命令。这两个掩模可以让点阵图像通过这两个洞显示出来。笔者采用排序命令让点阵图在生成的物件的下面来排列这些图像的顺序。

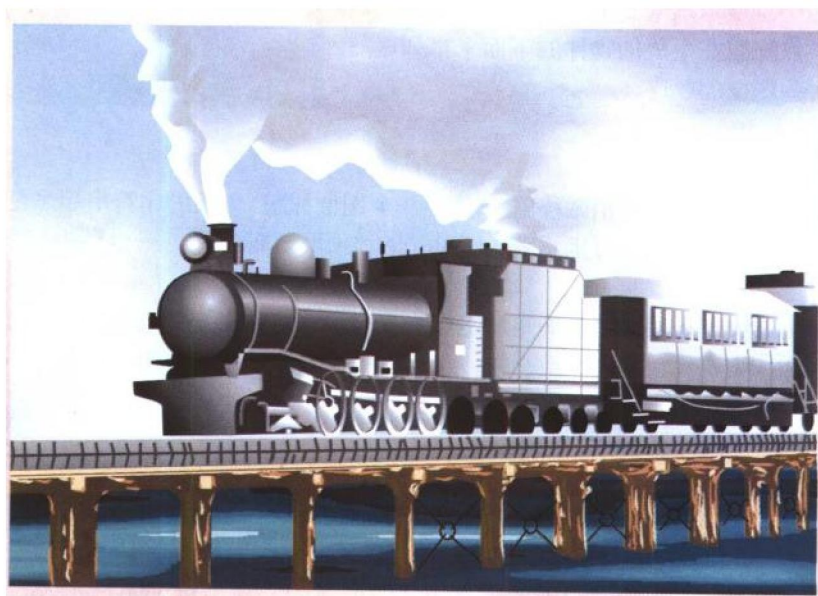


- ◆ 笔者复制文字并稍微移偏，制作了一个图像标题。下面的字符串用黑色填充，上面的字符串用金盘(Goldplate)预设渐变填充。
- ◆ 笔者接下来用两个新的矩形制作金边，其中一个比另一个稍微大一点。和框架一样，把它们组合在一起制作一个细边物件，并用金色填充来配合文字。



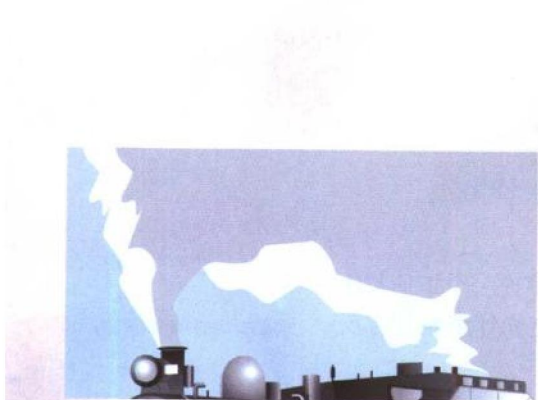
时代列车

“时代列车”这幅图让我们回到蒸汽火车纵横山峦河流的时代。在那个时代，到处可以听到它们的汽笛声，几英里之外都可以看到它们喷出的浓烟，它们就像是连接城市和乡村的使者。捕捉这个时代的精髓对我这样的电脑艺术家来说是一个挑战。轻柔的烟雾用矢量软件包是很难做出来的，因为其矢量属性让它制作的物件的边缘都太生硬。但是，当我们把 CorelDRAW 混合效果的能力和柔化物件边缘的技巧结合在一起时，烟雾就很容易做出来了。





烟雾物件是用四个相互堆叠相互错开的自由造型的物件组成的。最上面的物件含有的纹理填充融合了最后混合物件中所含的各种颜色。复合混合中不包括该物件，它只是覆盖在混合组合上。

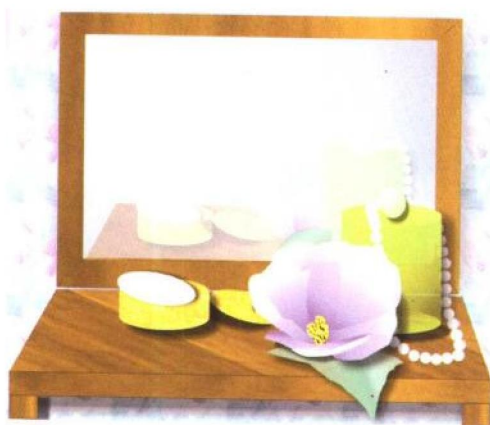


柔化烟雾边缘的窍门来自于混合组合最下面物件的颜色。其形状和紧挨着它的物件完全一样，只不过它采用和天空一样的颜色填充并向左移动了一点。随着位移量和步数的增加，柔化效果也随之增强。



笔者把剩下的三个物件用互动式渐变工具给混合在一起。在每对物件间使用的是系统默认的 20 步设置。位移量和步数足以柔化边缘并产生烟雾逐渐和天空融合的幻觉效果，同时它还保留了独立物件的模样。

梳妆台



Stefanie Rowland 无与伦比的才气在梳妆台这幅图中得到了充分体现。Stefanie把一张扫描照片和 CorelDRAW 的滤镜效果相结合在镜子中制作出女人的影子。下面就是她制作这幅图方法。

- ◆ Stefanie首先用渐变填充填充一个矩形制作镜子，并用强对比和高亮光让填充具有反射效果。

- ◆ 扫描照片并导入 CorelDRAW。Stefanie 制作了身体轮廓和肘部以内的部分。通过使用 CorelDRAW 的 PowerClip 功能，她把点阵图放在身体的轮廓内，并根据制作的肘部空间的轮廓修剪出最后的物件。

- ◆ 含有女人图像的PowerClip被放在镜子里。

- ◆ 镜子物件被复制并放在最后生成图像的顶部，而且复制的镜子被施加了设置值为37%的透明滤镜效果。



眼界

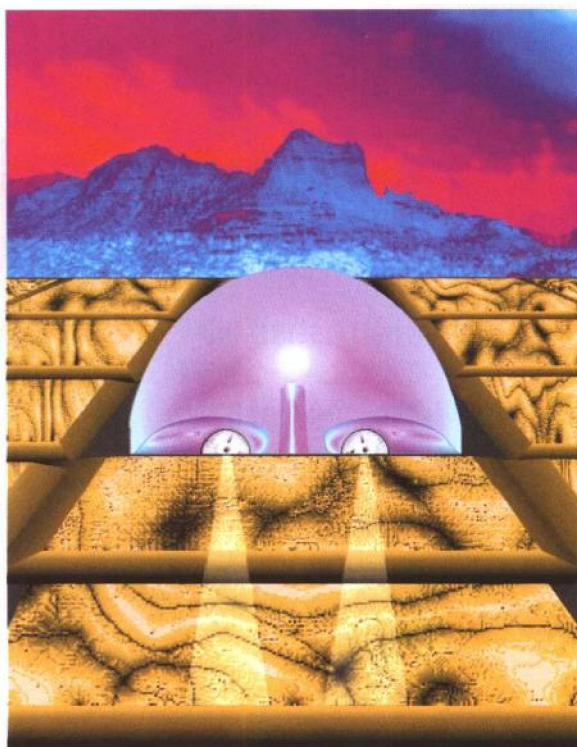
“眼界”这张图表现的是亚利桑那州被烤干的沙漠世界的超现实景象。它把点阵图效果和各种 CorelDRAW 的矢量效果相结合制作出最后的图像。闪闪发光、圆屋顶形的大脑袋是用轮廓图效果制作的。



画完一个圆后，笔者用造形工具编辑半圆的形状，然后用由青色到品红的圆形渐变填充填充产生的物件。

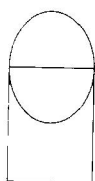
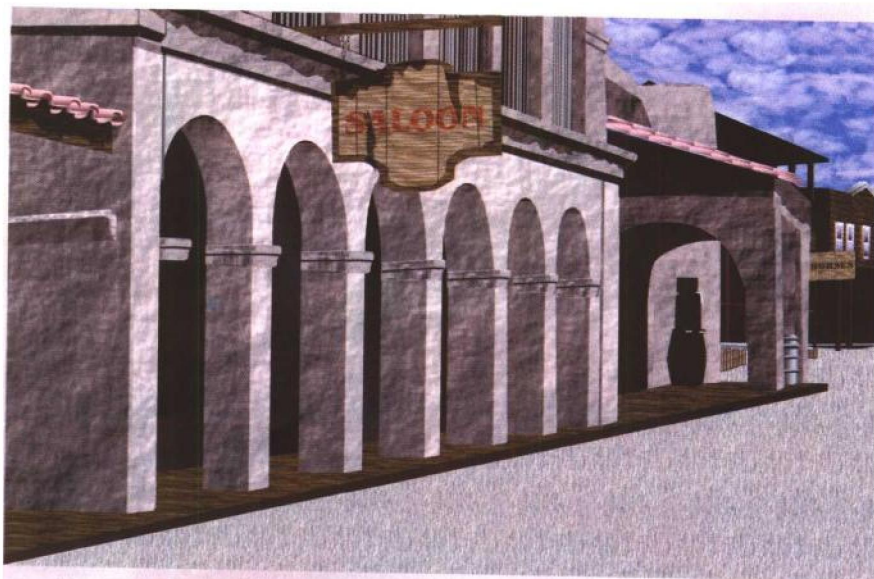
选择交互式轮廓图工具后，笔者用属性列上的设置项以物件中心为中心制作一个轮廓。

笔者以物件中心为中心反转颜色从品红到青色进行填充。这样就产生出闪闪发光的半元圆形 3D 效果。

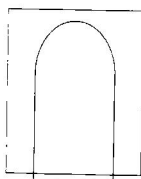


古镇

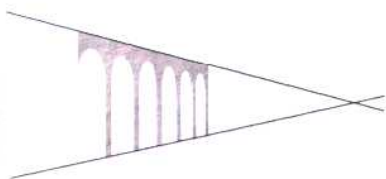
笔者喜欢画建筑，尤其是老房子。它们各具特色，让人产生一种怀旧情感。建筑绘画对于大多数人来说也是一种挑战。精确绘制建筑物的关键是要保持好透视关系和光照效果。古镇这张图捕捉的是砖头和木板结构不够完美的粗旷观感，同时保持赋予图像现实感的透视关系。



图像中的拱门是关键性物件，其他部分都要围绕它才能制作出来。笔者首先画一个椭圆和一个矩形，然后用焊接命令把它们组合成一个单一物件。



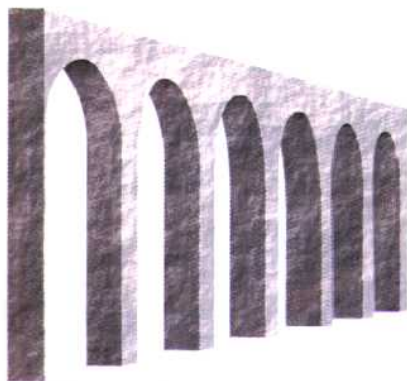
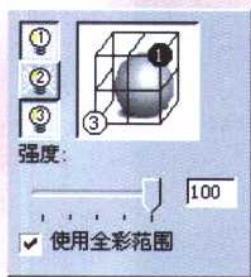
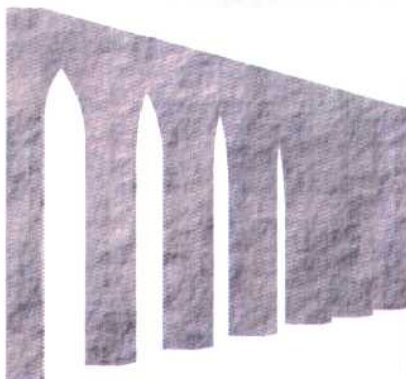
接下来是使用修剪命令用该物件把一个矩形切割成拱门形状，并稍微和这些物件重叠。



笔者选用 7767 号表面填充效果来填充拱墙。在材质对话框中颜色变为把灰色和暗粉红色来产生砖墙颜色。采用标线来制作没影点，然后用透视点命令设置墙的角度。

拱墙的 3D 效果是用交互式立体化工具制作的。笔者采用向后平行设置项，并选用物件填充来填充突出部分。

最后生成的物件还需要光照才能使人看得见。笔者采用的是强度为 100% 单色光，并调整光的角度让拱门产生阴影效果。



平衡

玻璃也许属于最难画的物件中的一种。画玻璃的窍门就是让亮区和暗区对比强烈。因为玻璃要折射和反射光线,所以玻璃物件会在不同区域表现为白色或黑色,而不是透明的。CorelDRAW的透明滤镜可以较轻松地让东西透过玻璃显示出来。“平衡”这张图就是用CorelDRAW的透明滤镜和立体化效果制作在指尖上使球体保持平衡。



绘制这张图首先需要导入地球图。