



清松电脑系列丛书

精通

CorelDRAW 9

张文海 志敏 编著
松海 张磊



清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



精通 CorelDRAW 9

张 文 志 敏 编 著
松 海 张 磊



清华大学出版社

0051398

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

本书是一本全面介绍使用 CorelDRAW 9 进行图形图像制作的书籍。书中从操作方法和综合应用两个方面对该软件作了深入的介绍。

全书共分为八个部分,前六部分对入门基础、图形制作、颜色处理、文本编辑、改善工作环境、美化绘图和位图处理等内容作了详尽地介绍;第七部分用具体实例介绍了十余种字体制作方法以及 CorelDRAW 在多种行业的代表作品;第八部分介绍了打印和输出。

全书将基本功能与设计技巧结合在一起介绍,内容丰富详实,易学易用,是一本适合初、中级用户自学并提高的教材,对高级用户也有一定的参考价值。

TS 65 / 13
版权所有,翻印必究。本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

图书在版编目(CIP)数据

精通 CorelDRAW 9/张文等编著. - 北京:清华大学出版社,1999.11
ISBN 7-302-03826-0

I. 精… II. 张… III. 绘图软件, CorelDRAW 9 IV. TP391.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 66045 号

出版者:清华大学出版社(北京 清华大学校内,邮政编码:100084)

因特网址: <http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

责任编辑:童隆裴

印刷者:清华大学印刷厂

发行者:新华书店总店北京科技发行所

开 本: 787×1092 1/16 印张: 29.5 插页: 8 字数: 696 千字

版 次: 1999 年 11 月第 1 版 2000 年 4 月第 2 次印刷

书 号: ISBN 7-302-03826-0/TP·2159

印 数: 5001—9000

定 价: 43.00 元

前 言

CorelDRAW 是矢量绘图与图文排版软件中的佼佼者,被广泛应用于产品包装设计、广告业、影视、出版等领域。通过使用该软件,用户可以轻松地在电子画布上创造出自己的梦幻王国。现在 Corel 公司推出了最新版本的 CorelDRAW 9。

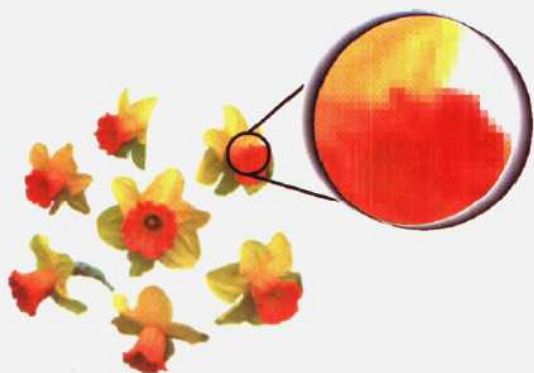
CorelDRAW 9 并不是在原有基础上的简单升级,它全面完善了已有的各种功能,并增加了一些新的内容,从而大大提高了软件的使用效率和创造力。这些新增加和完善的内容主要包括:工具的使用、位图的处理、控件使用以及图文混排版面处理等方面。由于 CorelDRAW 9 为英文版本,并全部由国外开发,所以在国内的推广和普及不仅要跨过语言障碍,更重要的是领会这些工具的精髓,让它变成工作中不可缺的好帮手。因此,本书从一个新的角度分析了该软件的特点,并结合实例介绍了如何将软件的操作与实际应用结合起来,使得工作变得轻松、有趣。

通过学习本书,读者可达到举一反三的效果。同时随着学习的深入,将会发现 CorelDRAW 9 中技巧性的操作很多,使用同一个工具可能会因操作的不同而有多种功能,这种方式贯穿于程序的始终。对于 CorelDRAW 9 来说,这也是至关重要的功能特色。

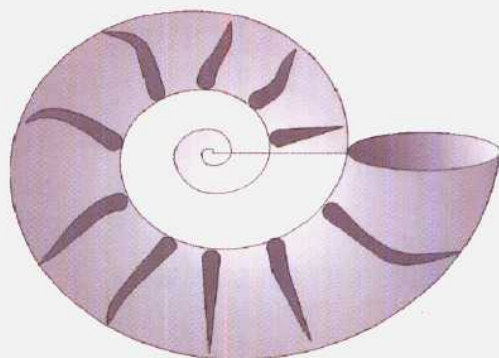
虽然我们努力地工作,但不足之处在所难免,恳请读者指正。

作者

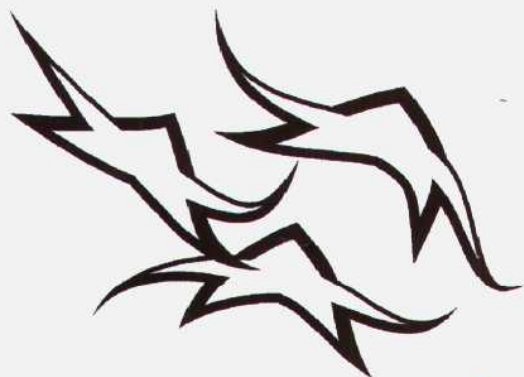
1999/8/20



放大后的位图,会出现明显锯齿结构。见第 4.1 节



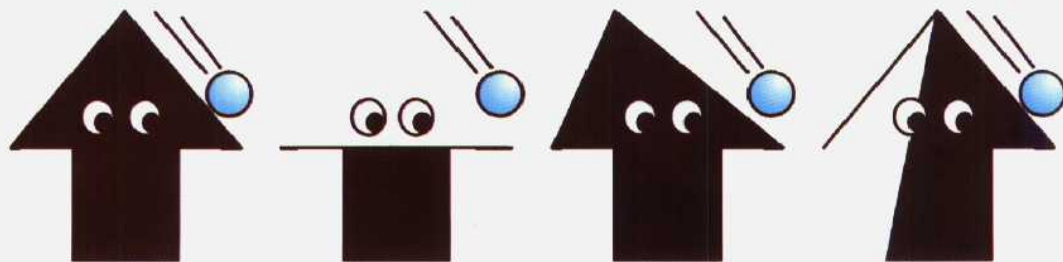
利用艺术媒体工具的预设模式,添加宽窄不同的画笔线条。制作方法见第 5.3.3 节



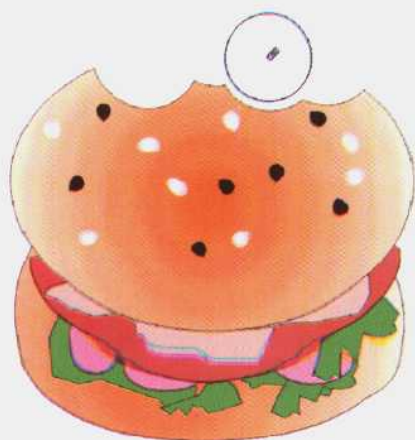
创建笔刷样式,制作方法见第 5.3.3 节



艺术媒体工具,喷雾器模式的三种图形排列方式。
制作方法见第 5.3.3 节



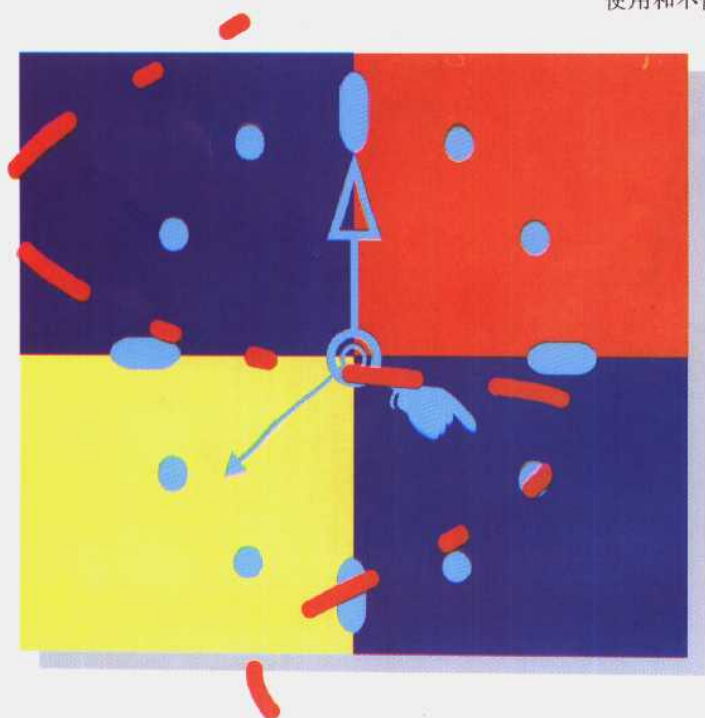
不同的节点对齐方式产生的效果。制作方法见第 5.4.6 节



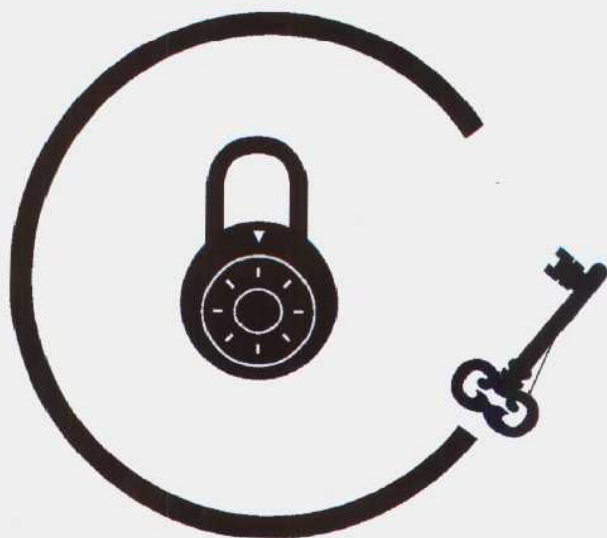
使用擦除工具。制作方法见第 5.6.2 节



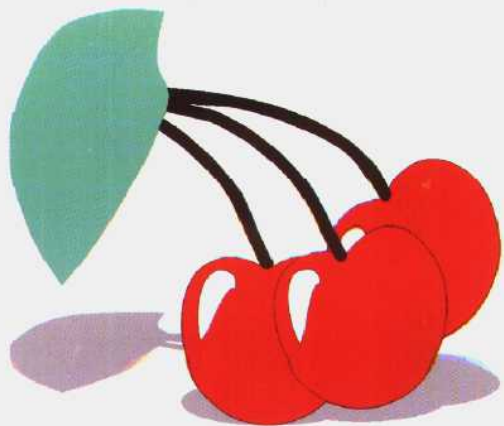
使用和不使用轮廓线的效果。制作方法见第 6.1 节



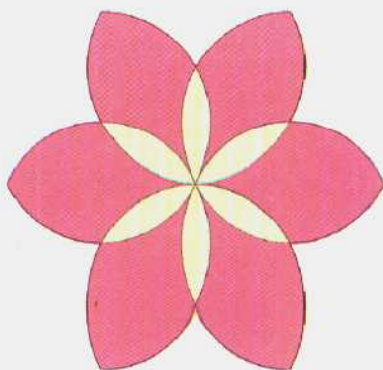
轮廓线的使用和设置。制作方法见第 6.3 节



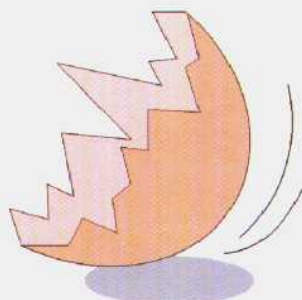
创建新箭头。制作方法见第 6.4.2 节



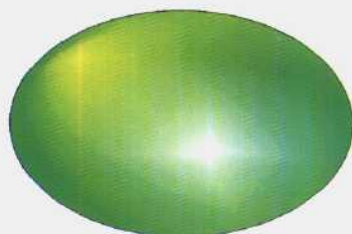
安排对象的排列次序。本例的制作方法见第 7.2 节



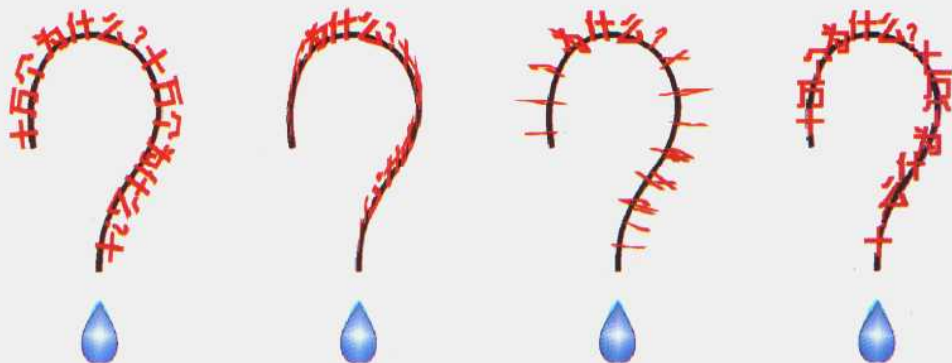
利用相交命令得到两个或多个对象的重叠区域。本例制作方法见第 7.5 节



利用群组功能,实现对图形的整体操作。本例制作方法见第 7.6 节



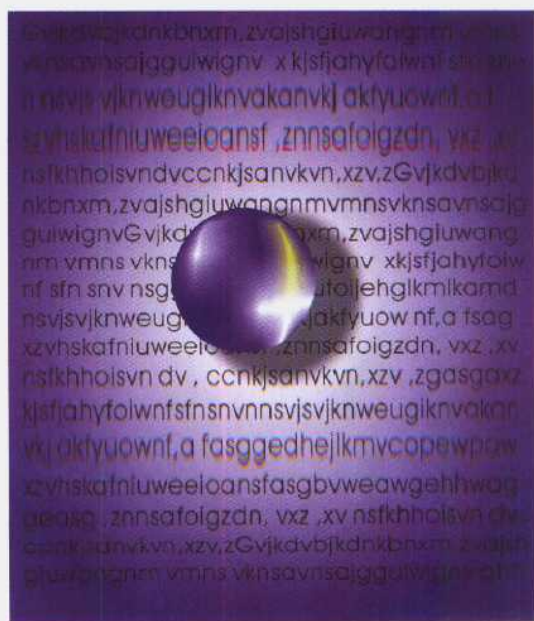
编辑和复制对象的颜色。制作方法见第 9.7.2 节



沿曲线排列文本的四种文本方向选择方案。
制作方法见第 12.1.2 节



对文本形状的控制。本例制作方法
见第 12.3 节。



文本与图形的位置关系。制作方法见第 13.1 节



文本与图形颜色的选取。制作方法见第 13.2 节

CorelDRAW is a comprehensive vector-based drawing program that makes it easy to create professional artwork from simple logos to intricate technical illustrations. CorelDRAW provides tools and effects that let you work efficiently to produce high-quality graphics. You can also deliver your artwork to a service bureau for printing or



publishing your document to the Internet. Before you begin using CorelDRAW, there are some areas with which you should become more familiar. To assist you in using the application, CorelDRAW provides several types of Help. When using CorelDRAW, you may find it useful to know the difference between vectors and bitmaps. Furthermore, getting to know the various controls that appear in the application lets you work more effectively. Corel also

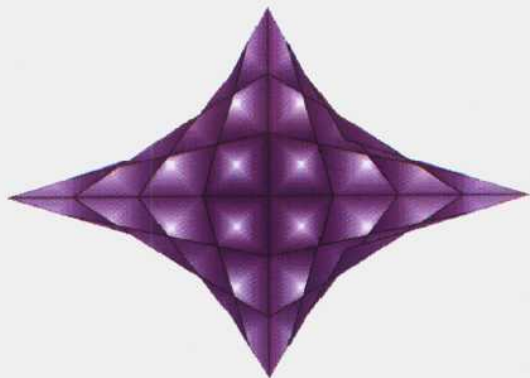
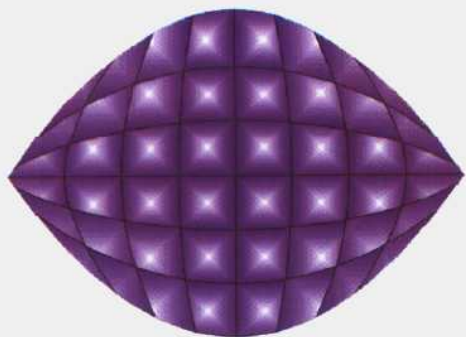
文本绕图排列及选项设置。制作方法见第 13.2 ~ 第 13.5 节



使用颜色样式, 达到快速修改颜色的目的。制作方法见第 15.1 节



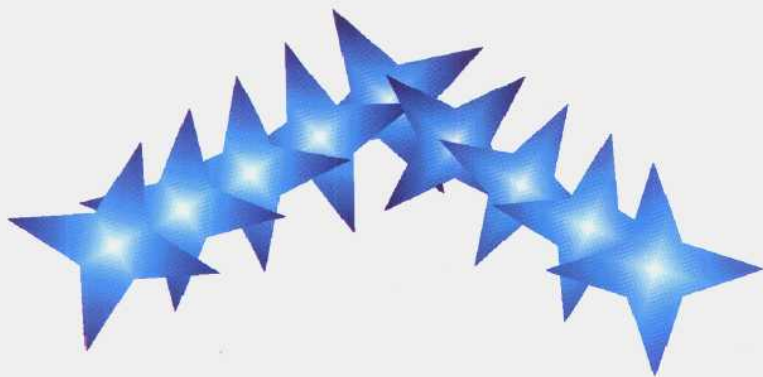
利用图层管理对象。制作方法见第 16.1 节



为对象添加封套效果。制作方法见第 17.1 节



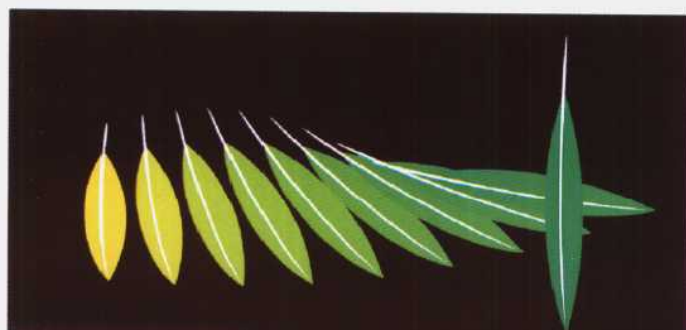
调和对象。制作方法见第 17.2.1 节



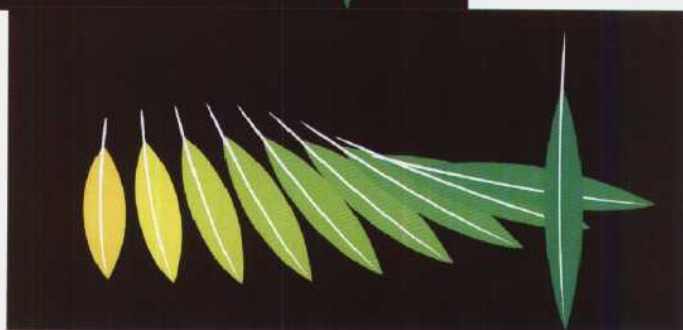
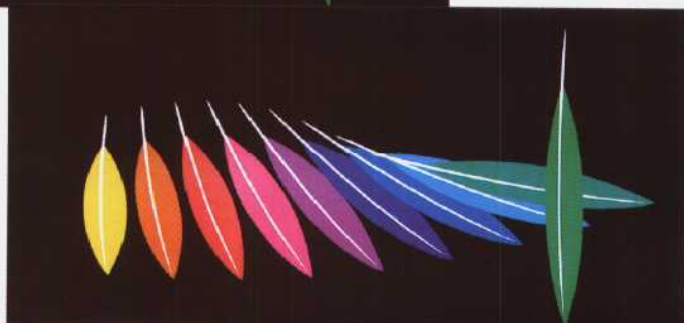
复合调和。制作方法见第 17.2.1 节

Love

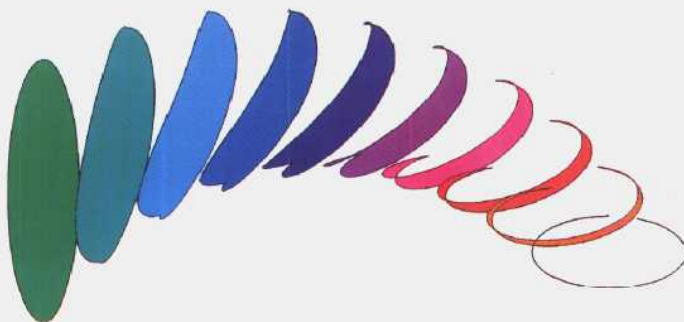
调和对象。制作方法见第 17.2.1 节

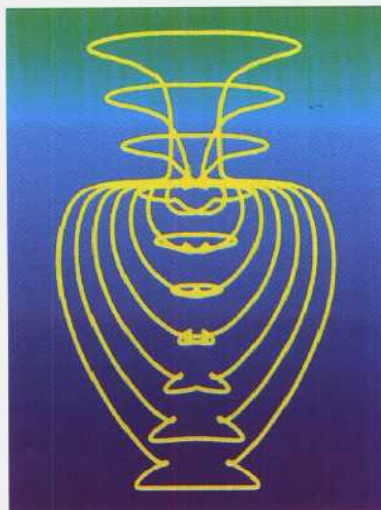
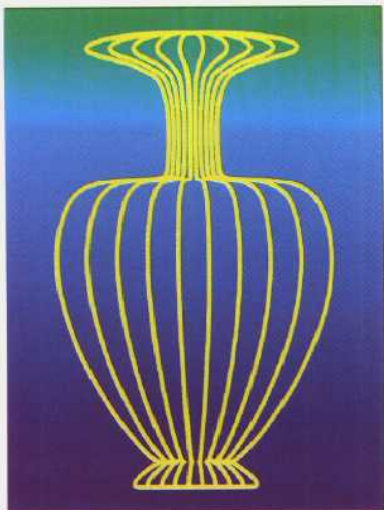


设置调和颜色选项。制作方法见第 17.2.2 节



编辑调和中的对象。制作方法见第 17.2.3 节



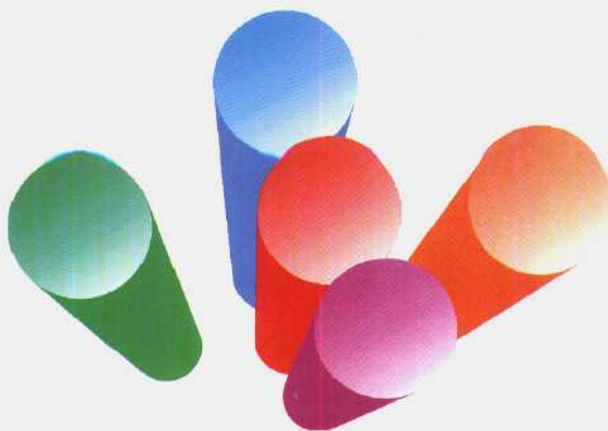


改变调合节点的映射。制作方法见第 17.2.3 节



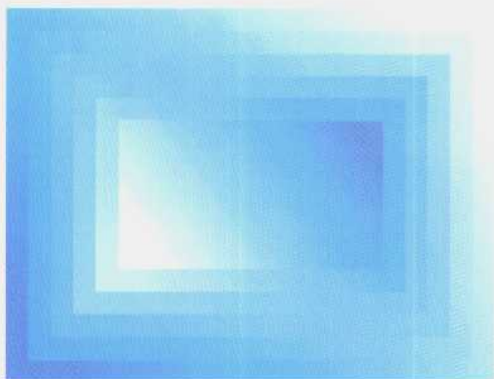
立体化效果的位图立体化模式。制作方法见第 17.3.2 节。

立体化效果的矢量立体化模式。制作方法见第 17.3.1 节

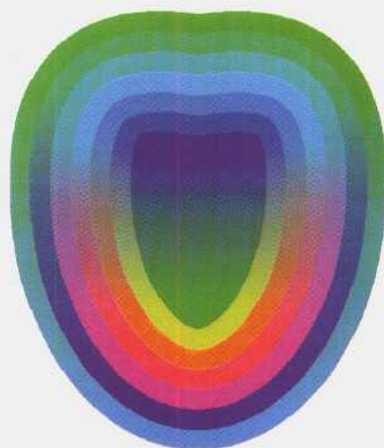




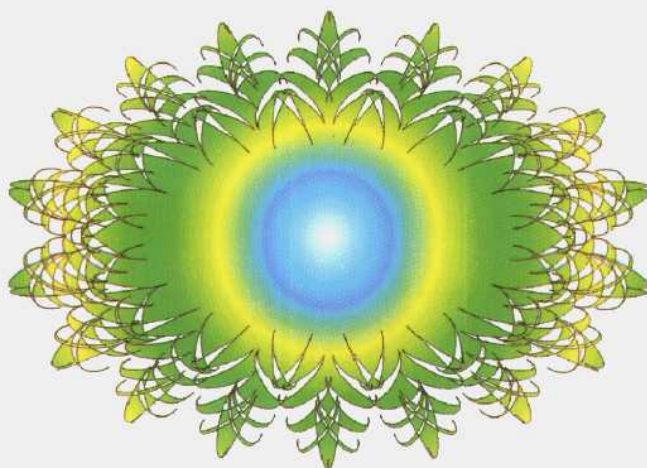
立体化效果的矢量
立体化模式。制作方
法见第 17.3.1 节



添加轮廓效果。制作方法见第 17.4 节



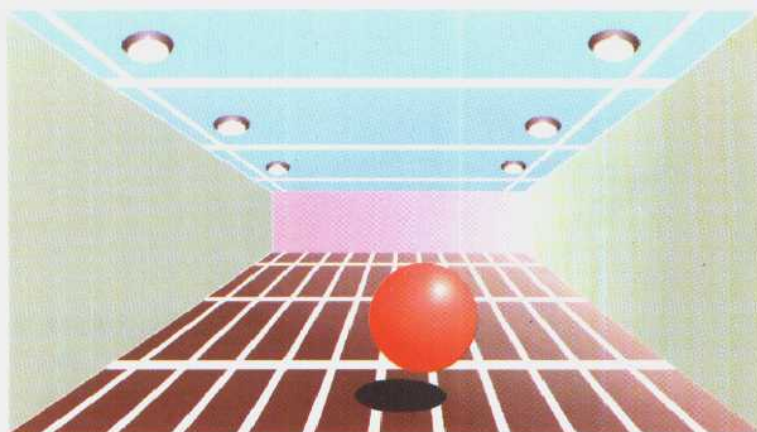
添加轮廓图效果。制作方法见第 17.4 节



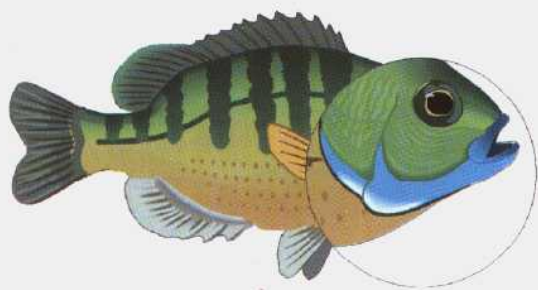
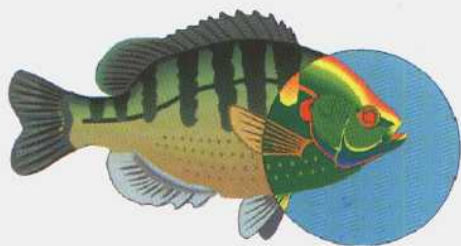
对象的变形。制作方法见第 17.5.2 节



添加阴影效果。制作方法见第 17.6 节



添加透视效果。制作方法见第 18.1 节



使用透镜。制作方法见第 18.2 节



透明的运用。制作方法见第 18.3 节

用图框精确剪裁图形或图像。
制作方法见第 18.4 节





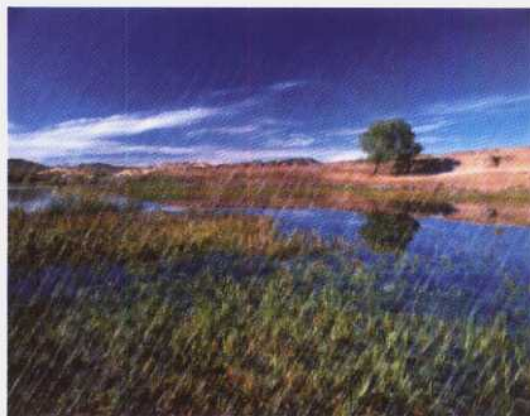
隐藏位图颜色。制作方法见第 19.5.2 节

显示位图颜色。制作方法见第 19.5.3 节



为位图添加模糊效果过滤器。制作方法见第 19.7.4 节

为位图添加创造力效果过滤器。
制作方法见第 19.7.7 节





透视阴影字体。制作方法见第 20.1.1 节

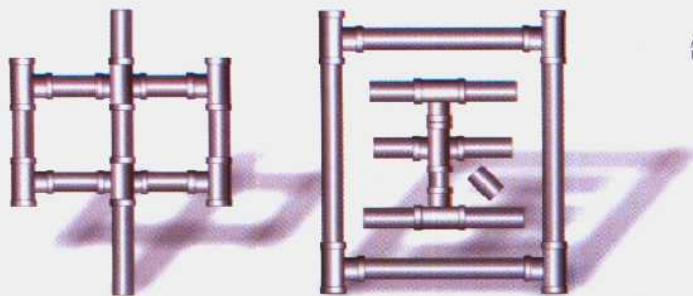
创建滞后阴影文字。制作方法见第 20.1.2 节



创建浮雕字。制作方法见第 20.2 节

制作霓虹字体。制作方法见第 20.3 节





制作钢管字体。制作方法见第 20.4 节

创建特效手写效果。制作方法见第 20.5.1 节



创建斜面效果。制作方法见 20.6 节



创建重金属效果。制作方法见第 20.7 节