

Second Edition

# CorelDRAW 6

(Windows 95版)

## 从入门到精通

*Mastering CorelDRAW 6*

[美] Rick Altman 著

彭松 黄小迎 等译

黄郁松 审校

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

URL: <http://www.phei.co.cn>



TP391.4

A81

**Mastering CorelDRAW 6**

(Second Edition)

# CorelDRAW 6从入门到精通

(Windows 95版)

  
[美] Rick Altman 著

彭松 黄小迎 石红斌 徐梅 李力坚 等译

黄郁松 审校

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

## 内 容 提 要

JS225/06

CorelDRAW是运行在当今最流行的操作系统Windows上最成功的桌面绘图软件之一，它的出现是对以“所思即所得”为特征的计算机图文创意的一大贡献。新发布的版本6.0继承了原5.0版本的全部优点，并且随着新一代32位操作系统Windows 95的推出，它在用户界面方面有了全新的改观，提高了速度和使用的方便程度，并且对整个软件包在深度和广度上进行了更新。

本书是一本关于CorelDRAW 6的使用方法和高级创意的参考大全，它的出版在于帮助广大用户熟悉和使用其各项功能和新特点。全书共分为八大部分三十六章，由浅入深地介绍了CorelDRAW的基础知识及其工具的使用方法，其新扩展的功能、对图形和文本进行多样化处理的方法，以及诸如封装、变形、立体拉伸、透视等特技处理，并且列举了几幅精美的绘画作品的创作过程；详细介绍了DRAW的输入、输出方式及印前工艺流程，同时提及了其它模块如新增的三维图形创作工具。在附录中则详细介绍了安装过程和与书配套光盘的内容。

本书内容详实、指导细致入微，是广大从事电子出版行业的专业插图制作人员、软件操作员的必备手册，也是高级图文创意人员、商业艺术家的良师益友，还可作为计算机爱好者和大专院校师生的参考书。



Copyright©1996 SYBEX Inc., 1151 Marina Village Parkway, Alameda, CA 94501.  
World rights reserved. No part of this publication may be stored in a retrieval system, transmitted, or reproduced in any way, including but not limited to photocopy, photograph, magnetic or other record, without the prior agreement and written permission of the publisher.

本书英文版由美国SYBEX公司出版，SYBEX公司已将中文版独家版权授予中国电子工业出版社及北京美迪亚电子信息有限公司。未经许可，不得以任何形式和手段复制或抄袭本书内容。

书 名：CorelDRAW 6从入门到精通（Windows 95版）

著 者：〔美〕Rick Altman

译 者：彭松 黄小迎 石红斌 徐梅 李力坚等

审 校 者：黄郁松

责任编辑 黄小迎

排版制作：北京美迪亚电子信息有限公司

印 刷 者：北京顺义颖华印刷厂

装 订 者：三河市金马印装有限公司

出版发行：电子工业出版社出版、发行

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编：100036 发行部电话：68279077

北京市海淀区万寿路甲15号南小楼三层 邮编：100036 发行部电话：68215345

URL:<http://www.phei.co.cn>

经 销：各地新华书店经销

开 本：787×1092 1/16 印张：37.625 字数：965千字

版 次：1997年3月第1版 1997年3月第1次印刷

书 号：ISBN 7-5053-3664-9/TP·1523

定 价：64.00元

著作权合同登记号 图字：01-96-0603

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  
版权所有·翻版必究

## 致我们的于1996年2月出生的婴儿

### 致 谢

生活中总有些不太容易的事，就象编写CorelDRAW的参考书，要想在一本书中囊括组成CorelDRAW的全部程序真有些不太可能，现在对这个庞大的软件包进行了调整，PhotoPAINT有了它自己的参考书，新模块DREAM 3D好象也有独立的手册，PRESENTS也不再作为实用程序。

我还清楚地记得在1992年和1993年间当CorelDRAW刚刚开始变得庞大时，我们举办编辑和出版人研讨会的情景。Corel公司后来在DRAW中加入了许多其它程序，如屏幕捕捉和图象分类软件，并且还加入了字体和插图库，我们中的一个编辑觉得很为难：“那我们该怎么办呢？”我回答说：“编写一本更厚的书，也许是一本有500页的书”。你是不是觉得当时我们有些鼠目寸光？

当时冒着可能会落下的丑名声，我确实建议在我们的CorelDRAW书中包含程序所扩充的内容，当然这已经成为历史了。随着CorelDRAW本身内容的不断丰富以及基于Sybex公司对这套《CorelDRAW从入门到精通》的主意，如今这本书已越来越厚，（原书）超过了一千页。

我是在抱怨吗？也许是的，我自己也不太清楚。作为本书的主作者，要在此书中包含内容如此之宽广的程序的介绍是必须有轻重之分的，我试图能及时跟上该程序每十二个月就升级一次的步伐，每一年的夏天我都有新的工作要做。另外，我并不想把功劳都算到自己头上，我很高兴能与一组相当出色的文学家、艺术家合作，他们给出了许多好的建议和启示。

首先要感谢我生命中的伴侣，我的妻子Becky，她负责将本书的零散内容组合成一个整体，她对此项工作很有耐心且能容忍巨著的问世，读者也许见过她的《PageMaker 5.0使用大全（Windows版）》有多么厚。

为这本新书出版作出贡献的第二位出场者当数我的朋友和同事Sue Blumenberg，她撰写了有关轮廓线和填充的章节，并且完成了随书销售的光盘的协调、收集、组织以及文档处理的工作。我知道她在这方面是行家里手，她在管理每年给CorelDRAW和Ventura用户举办的二次研讨会上出现的混乱现象很专业，相比之下，完成CD项目对她而言算不上什么难事。

在《CorelDRAW从入门到精通》这套系列书中，Byron Canfield的贡献体现在字里行间，这反映在第六章中讲到的落日图中的润色处理，在第二十九章中有关网目的介绍，以及在第三十四章中DREAM 3D概览介绍。

谈到效果，Wayne Kaplan对DRAW的新的打印功能的熟练程度体现在第二十七章中，

在第五部分“特殊效果及其影响”中可以发现他的绘画作品。

另外还有许多作者和艺术家都作出了贡献，应当首推获过大奖的DRAW艺术家Gary Priester，他设计了书的封面并且对“试试看！”部分中的两章作出了贡献。

另外还有一些重要的参与者：

Ken和June Reeder，他们介绍了样式和预设置并且描绘了新的PRESENTS模块的功能。

Wil MacDonald，他帮助编写了“特殊效果及其影响”一部分，然后就着手Photo-PAINT工作。

Matthew Lecher，在上一版书中他缺席了，这次他参与创作了第二十六章。

Valerie Lennox，他帮助我们完成了第二十五章，这幅作品获得了Corel公司举办的World Design Contest最佳创作奖。

John Shanley，他详述了在Windows 95下所有与输入和输出有关的内容。

还有Norm Tiedemann，他则负责不同的CorelDRAW实用程序，包括FontMaster、Capture和安装过程。

我的编辑小组成员，文字编辑Carol Henry和逻辑与图形编辑Dean Denno和以往一样工作得相当出色，即使在逆境中也一样，特别是在仲夏时节，当全书已完成了差不多一半时，Corel公司修改了重要的界面，这使得差不多全部插图和一半文字都变得毫无作用时的情景。

另外还要对Sybex公司中的工作小组致谢。项目编辑Niel Edde，他使得全书保持了整体性，另外还有桌面出版人Debi Bevilacqua、产品协调人Ron Jost和Alexa Riggs、桌面出版技术协调人Molly Sharp和技术助理Dan Schiff。

我还要对在过去十二个月中来参加演示会和两届年会的750名用户表示谢意，用户的意见反馈、经验、建议、积极的态度以及整体的幽默感和鼓励点燃了我的创作火花。

最后，还要感谢我们的好朋友Gregory和Pamela Bohlmann，Steven和Jenifer Turnbull，他们与Becky和我尽情度过了许多次假期、出游以及夜生活，在过去的一年中，他们对我在社交场合还带着笔记本电脑表示了极大的耐心。当我给他们演示Windows 95的Pinball游戏时，他们原谅了我过去的行为。

主作者 Rick Altman

## 引 言

我父亲问我：“那么这次这本书有多长？”上一版本书的读者可能还记得当我告诉父亲将要问世的书超过一千页时他的强烈反应，他使用了一个犹太语的字眼来形容我的执着：**meshuga**（发疯）。

我问他：“这本书将更长，是否意味着我又在发疯？”

“不是又在，而是仍在发疯”他说。

父亲说的应该没错，但是如果我有些疯狂，那么怎么描述Corel公司呢？那家加拿大公司赋予“规模宏大”一词新的含义，那里的工程师们第六次完成了**DRAW**版本的更新。在功能的深度、视角的广度、消耗硬盘空间的大小以及更快的速度上，**CorelDRAW 6.0**都更进一步确认了Corel公司在图形世界的领导地位。

实际上，**CorelDRAW**是众所周知的当之无愧的基于**Windows**的绘画和插图软件霸主，它获得此位置相当不易。起初Corel公司只是打算步**Ventura Publisher**的后尘，开发一个使**Ventura**的用户能够创建标题和标志的实用程序，但是这家加拿大公司逐渐把目标瞄准了一个以前被忽略的市场：用户想用计算机创作艺术图形。今天这个市场已成为桌面设计和电子插图创意的中心，在这个倍受关注的计算领域中，**Corel**还需努力。

## 什么是CorelDRAW

什么是**CorelDRAW**？我们知道大家一定急于了解这个问题的答案。**CorelDRAW**是一个允许用户以完美的曲线和对象生成精确的艺术效果的程序？它是用于制作标志及其它基于文本的作品的强大排版机器？它实际上就是几个各具特殊图形功能的程序的集合？或者**CorelDRAW**只是一个使本书作者发狂的工具？

其实，上述所有内容都体现了**CorelDRAW**在计算机创意世界中的重要地位，或者说，构成**CorelDRAW**软件包的所有程序强有力地支持了现代图形的生成。用户可以利用**CorelDRAW**制作：

- 全彩色插图
- 复杂画面（图形）
- 标志
- 艺术标题
- 三维立体图形
- 接近照片效果的图象
- 超现实主义的图象
- 图表、图形及象形图

- 幻灯片
- 动画片
- 声音片断和胶片剪辑
- 剪贴图片库
- 来源于低分辨率图象的高质量画面

CorelDRAW实际上就是DRAW、Photo-PAINT、DREAM3D、OCR-TRACE、MOTION3D、DEPTH和一些小程序的集合体，本书将不同程度地向用户介绍这些程序模块。

## CorelDRAW是用于绘图的程序

迄今为止我们尚未遇到过仅为制作幻灯片、柱状图表或动画片而购买CorelDRAW的用户，尽管许多用户偶尔也会用到CorelDRAW的其它程序模块，但他们购买CorelDRAW真正目的只有一个，那就是绘图！日复一日，用户的大部分双击操作都集中在这个著名的彩色气球的CorelDRAW图标上。这一点也直接影响到本书的创作，实际上，我们就是根据用户的意图进行创作的：本书的大部分篇幅都用于介绍DRAW模块。如果有一天某本书宣称自己是“CorelDRAW其它模块的权威性参考书”，那么就有可能撞上暗礁，但我们不是。

DRAW很容易使用吗？尽管参考书很厚，但大部分用户都会同意这种观点，DRAW的使用简便易学。其实，Corel应该把这巨大的成功主要归功于那无形而神秘的软件质量，也就是我们所说的直观或友好的用户界面。DRAW是为数不多的能使自己看起来比较简单的程序之一。用户可以直接使用菜单、屏幕图标及大部分功能和对话框而不必参照《CorelDRAW用户手册》。

但是，请千万不要因此而蒙蔽了自己的双眼。DRAW的丰富的调色板、复杂的填充图案、特殊效果的细节层次以及打印和输出的强大功能等都有可能给用户和读者带来额外的负担。尽管DRAW的这条漫长而曲折的道路似乎没有尽头，但是旅途中却不乏乐趣。学习DRAW的初级阶段是很简单的，Corel公司在这方面做得相当出色。我们的工作就是为用户扫清旅途中的障碍。

## 本书主要面向哪些读者

作为本书的主作者，我希望广大CorelDRAW的用户都爱看这本书，但是如果作为一名市场顾问，我不一定能成功。我在CorelDRAW系列研讨班中每年都会结识数千位用户，我对他们进行了分析，其中的主要用户是需要制作大量单页宣传品标志及小册子，但不具有专业艺术背景。用户们希望更好地理解CorelDRAW的工具和功能，并学习加快操作速度及提高工作效率的技巧。

本章主要是为下面这些用户编写的：

- 希望简化图象、图表及简单图形制作的专业插图制作人员
- 希望了解具可视性、简洁、简单的设计的业余及初级设计人员
- 希望更好地理解DRAW的新文档出版程序Ventura内外的文本处理功能的桌面出版人员

- 试用DRAW的新版本制作下一个双页面作品的商业艺术家
- 只需要一本能帮助自己提高CorelDRAW技巧并理解其工具而不涉及其它内容的参考书的高级画家和插图画家
- 需要一本能给予自己知识并提供必要实践但不夸夸其谈的参考书的新用户
- 以及希望在购买之前大致了解一下CorelDRAW的未来用户

## 怎样使用本书

这里为用户介绍本书的范围及使用指南（“为了使用本书，用户应该首先从头至尾认真阅读本部分的内容……”）。的确，由于本书面向的是不同知识技能水平的用户，因此用户需要首先了解每部分讲述的是什么内容，其位置如何以及针对哪类用户等问题。本书包括了学习指导和参考资料，必要时我们在每章的开始部分会指出本章主要面向的是初学者或是高级用户。

**第一部分“桌面图形创艺的新纪元”**是对软件进行总体介绍，第三章着重讨论版本6.0的特点。如果用户以前从未独立创作过一幅作品，则可以学习第五章“简单的练习”和第六章“从头到尾地绘制一幅插图”。

**第二部分“在面向对象的世界中”**讨论了DRAW的血液：曲线、节点、轮廓和填充。

**第三部分“对文本操作”**则讲述了在DRAW中有关文本的工作：段落和艺术、创新和保守、快和慢、好和坏。

**第四部分“让它为你所用”**则探讨如何增强样式和模板的功能，以及全新的、让人激动的可自定义的界面。

**第五部分“特殊效果及其影响”**则讨论了在Effects菜单下所包含的特殊功能，它们能使DRAW的效果更加艺术化（有时是更加非艺术化）。

**第六部分“试试看！”**分别讨论几幅用DRAW绘制的精美图画的制作过程，其中包括赢得今年Corel公司Annual Design Contest大奖的作品。

**第七部分“CorelDRAW快行道”**则介绍DRAW的表现方式，强调其输出和输入端口，如打印、色彩和印前工艺的理论知识、输入和输出。

**第八部分“其它模块”**则侧重于对其它模块进行介绍，包括新近改进的Photo-PAINT和全新的DREAM3D。

## 升级：现在就是最佳时机

我们知道许多CorelDRAW用户都有点畏惧这一软件的新版本，怕它会象DRAW 3.0和4.0首发时那样不稳定及不完善。而且我们也知道许多用户正是依靠象本书这样的参考书来帮助自己决定是否购买新软件的。

因此我们决定在完成本书主体部分的创作后再编写全书的引言部分。原书的创作从1995年夏天开始，在这一期间发生了许多事情，其中包括另一次彻底的β版本测试，Corel公司的工程师们几乎每天都在更新版本。



Photo-PAINT因其出色的彻底翻新的界面和集成的工具以及效果，已跃居为主要的图象编辑工具；DREAM 3D想在迅速涌现的三维图形创作领域中占有一席之地；PRESENTS则希望能击败其余图片创建程序。

大部分读者主要是对主模块DRAW感兴趣，我们用不着告诉众多老用户在测试过程中所承受的压力。DRAW的大多数版本出台时都不太完美，6.0版本也一样，这个去年夏天发布的新玩意在当年秋天就收到了众多用户的抱怨，他们对神秘的小缺憾、不明浮游物和莫名其妙的从DRAW甚至Windows 95本身自动退出的现象感到无能为力。当新年第一版维护升级手册推出后，同样也得到了更多的反响。

谨让我代表本书编写组说明，希望广大读者能喜爱这本书。另外，我们要开始版本7.0的编纂工作了……

# 目 录

第一部分 桌面图形创艺的新纪元 .....	1
第一章 CorelDRAW基础知识 .....	2
1.1 绘图和绘画程序 .....	2
1.2 神奇的曲线 .....	3
1.3 CorelDRAW不只是其各部分的简单组合 .....	4
1.4 字体：最前沿的领域 .....	5
第二章 工具总览 .....	6
2.1 工作界面介绍 .....	6
2.2 工具箱探究 .....	11
2.3 菜单浏览 .....	16
第三章 CorelDRAW 6的新增内容 .....	19
3.1 让它为你所用 .....	19
3.2 功能层出不穷 .....	24
3.3 32位更好吗？ .....	25
3.4 新增功能 .....	25
3.5 新的特殊效果 .....	29
3.6 新的查看工具 .....	30
3.7 新的文本处理能力 .....	31
3.8 DRAW 6.0的杂项 .....	32
3.9 回顾 .....	34
第四章 DRAW的简单操作 .....	35
4.1 对图形进行操作 .....	35
4.2 使用填充和轮廓线 .....	39
4.3 把多个对象合成为一个 .....	41
4.4 其它感兴趣的地方 .....	43
第五章 简单的练习 .....	46
5.1 创建标志 .....	46
5.2 三维正方体 .....	52
5.3 绘制一把钥匙 .....	58
第六章 从头到尾地绘制一幅插图 .....	64
6.1 绘图过程总述 .....	64
6.2 开始工作 .....	65
6.3 背景创作 .....	65
6.4 落日 .....	69

6.5	飞鸟 .....	72
6.6	城市剪影 .....	73
6.7	真实的倒影 .....	75
6.8	天空中的文字 .....	80
6.9	最后一点效果 .....	83
<b>第二部分 对图形操作 .....</b>		<b>85</b>
<b>第七章 曲线的处理 .....</b>		<b>86</b>
7.1	画曲线和直线 .....	86
7.2	以Bezier方式绘画 .....	93
7.3	绘画的过程 .....	94
7.4	自动摹写 (Tracing) 和缩减 (Reducing) .....	97
7.5	节点的其他编辑工具 .....	99
7.6	不是一般曲线的曲线 .....	101
<b>第八章 轮廓线 .....</b>		<b>104</b>
8.1	对轮廓线的操作 .....	104
8.2	使用DRAW的Outline工具 .....	104
8.3	Outline Pen对话框 .....	107
8.4	Outline Color对话框 .....	112
8.5	设置Outline Pen的默认值 .....	113
<b>第九章 填充 .....</b>		<b>114</b>
9.1	填充模式 .....	114
9.2	单色填充 .....	116
9.3	颜色的命名 .....	118
9.4	渐变色填充 .....	125
9.5	其它渐变色填充选项 .....	131
9.6	图案填充 .....	136
9.7	纹理填充 .....	140
<b>第三部分 对文本操作 .....</b>		<b>143</b>
<b>第十章 对文本操作 .....</b>		<b>144</b>
10.1	DRAW 6是Windows的标准程序 .....	144
10.2	设置DRAW的字体: 段落文本和美术字 .....	145
10.3	创建美术字体 .....	151
<b>第十一章 理解段落文本 .....</b>		<b>153</b>
11.1	段落的目的 .....	153
11.2	编辑功能 .....	157
11.3	在美术字和段落文本之间作出选择 .....	160
11.4	记住两个热键 .....	161

<b>第十二章 高级的文本处理方法</b> .....	163
12.1 把文本混排在图形周围 .....	163
12.2 创建浮雕效果的文本：主题和变化 .....	171
12.3 CorelDRAW的挤紧文本的功能 .....	175
12.4 创建文本蒙版 .....	177
12.5 创建透明的文本 .....	180
12.6 对非文本的操作 .....	181
<b>第十三章 避免文本处理的失败</b> .....	183
13.1 Look at Me! 综合症 .....	183
13.2 小为美 .....	189
13.3 借鉴优秀的设计作品 .....	192
13.4 制定计划 .....	194
<b>第四部分 让它为你所用</b> .....	197
<b>第十四章 理解样式和预设置</b> .....	198
14.1 有关样式 .....	198
14.2 使用Styles Manager .....	198
14.3 创建和应用样式 .....	200
14.4 修改样式属性 .....	205
14.5 覆盖样式属性 .....	206
14.6 管理样式：改名、删除和查找 .....	206
14.7 什么时候用及什么时候不用样式 .....	207
14.8 使用模板 .....	207
14.9 保持样式和模板的连贯性 .....	210
14.10 DRAW的预设置：随心所欲 .....	211
14.11 在样式和预设置间选择 .....	216
<b>第十五章 属于用户的界面</b> .....	217
15.1 飘移的工具 .....	217
15.2 创建自己的工具条 .....	221
15.3 菜单热 .....	225
15.4 便捷的键盘操作 .....	228
15.5 将卷动窗成组 .....	229
15.6 更友好的调色板 .....	230
15.7 创建和管理可还原的界面 .....	230
<b>第十六章 CorelSCRIPT：仍在开发之中</b> .....	236
<b>第五部分 特殊效果及其影响</b> .....	237
<b>第十七章 开胃品</b> .....	238
17.1 基本变换101 .....	238
17.2 各种复杂情况 .....	239

17.3	当对象发生冲突时 .....	241
17.4	寻找交叉点 .....	243
17.5	甜饼切削刀与面团 .....	245
17.6	把对象融合在一起 .....	247
17.7	自动设置 .....	249
第十八章 制作透视效果 .....		250
18.1	制作透视效果 .....	250
18.2	封装 .....	255
第十九章 变形 .....		262
19.1	对象渐变 .....	262
19.2	等高渐变: 地势的变化 .....	272
第二十章 立体拉伸 .....		280
20.1	使用立体拉伸增加深度和广度 .....	280
20.2	立体拉伸的实际应用 .....	282
20.3	颜色、阴影及光照 .....	284
20.4	重新显示消失点 .....	289
20.5	旋转立体拉伸 .....	291
20.6	其它功能 .....	292
第二十一章 直线的特殊效果 .....		295
21.1	通过PowerLine处理线头和线尾 .....	295
21.2	Pen Leakiness和Ink Spread .....	298
21.3	什么是Nib (笔尖) .....	299
21.4	有关压感的问题 .....	300
21.5	存储自己的PowerLine .....	303
21.6	是什么在浪费时间, 是PowerLine吗? .....	304
第二十二章 透过窥镜 .....		305
22.1	PowerClip .....	305
22.2	新透镜 .....	312
22.3	为点阵图象制作蒙版 .....	319
22.4	综合使用各种效果 .....	319
22.5	有关特殊效果的最后一点看法 .....	320
第六部分 试试看! .....		321
第二十三章 出色的探索 .....		322
23.1	基本设计构成 .....	322
23.2	优美的图案 .....	323
23.3	生活中的新视野 .....	325
23.4	精益求精 .....	327

第二十四章 一个标志, 二十五种变化 .....	329
24.1 制作标志的起始阶段 .....	329
24.2 进一步开发设计 .....	331
第二十五章 龙主 .....	338
25.1 进入龙的创作 .....	338
25.2 手稿的创作 .....	338
25.3 龙的绘制 .....	340
25.4 逐页制作 .....	340
25.5 一瞬间同步完成的动作 .....	341
25.6 片头字幕 .....	342
第二十六章 灯塔 .....	343
26.1 开始制作 .....	344
26.2 画面基本色调 .....	345
26.3 画面的前景 .....	345
26.4 灯塔 .....	346
26.5 天空和云 .....	346
26.6 最后一些想法 .....	347
第七部分 CorelDRAW快行道 .....	349
第二十七章 可怕的打印 .....	350
27.1 Windows 95中的打印机控制 .....	350
27.2 不能设置的, 就不能打印 .....	353
27.3 最后.....打印! .....	359
27.4 高级打印功能: 各种选项的考虑 .....	362
27.5 彩色的处理 .....	373
27.6 Corel的彩色管理器 .....	375
27.7 彩色分色 .....	378
27.8 其它选项 .....	385
27.9 PostScript Preferences对话框 .....	388
27.10 综合各项设置: 创建打印格式 .....	393
27.11 有关可靠打印的提示 .....	394
第二十八章 彩色处理 .....	398
28.1 你看见光线了吗? .....	398
28.2 油墨的两种类型 .....	401
28.3 彩色分色 .....	402
28.4 CorelDRAW是怎样欺骗用户的 .....	405
28.5 彩色陷印 .....	405
第二十九章 出色的灰度效果 .....	412
29.1 象素点 .....	412

29.2	从网格获得灰度效果 .....	414
29.3	在DRAW中设置网线 .....	417
29.4	通过数字表达 (Ugh) .....	420
第三十章 往DRAW中输入文件 .....		422
30.1	为什么输入? .....	422
30.2	输入剪贴图片 .....	423
30.3	输入.EPS文件 .....	427
30.4	输入点阵图象 .....	431
30.5	输入链接的数据 .....	433
30.6	链接的文件和嵌入的对象 .....	435
30.7	DRAW在OLE中扮演的角色 .....	436
第三十一章 从DRAW中输出文件 .....		437
31.1	选择工具 .....	437
31.2	第四届年度Export Torture测试 .....	438
31.3	对象链接与嵌入技术的承诺 .....	446
31.4	测试总结 .....	448
第八部分 其它模块 .....		449
第三十二章 新的Photo-PAINT模块 .....		450
32.1	准备工作 .....	450
32.2	原始材料 .....	451
32.3	为什么要使用PAINT .....	452
32.4	欢迎参观PAINT工作室 .....	454
32.5	理想的效果 .....	464
32.6	图象编辑101 .....	473
32.7	把PAINT作为DRAW的一部分加以应用 .....	473
32.8	对自然媒体的模拟 .....	474
第三十三章 商业演示 .....		476
33.1	欢迎使用PRESENTS .....	476
33.2	学习PRESENTS的用户界面 .....	477
33.3	建立自己的幻灯片 .....	479
33.4	插入幻灯片 .....	483
33.5	文本的处理 .....	484
33.6	创建图表 .....	487
33.7	有关图形、视频图象、声音和OLE对象的处理 .....	490
33.8	光线、照相机、动作：为幻灯片增加运动效果 .....	492
33.9	现在到演示时间了：运行演示程序 .....	495
33.10	演示的使用 .....	497

第三十四章 增加三维立体效果: DREAM3D .....	499
34.1 程序界面 .....	499
34.2 Object Properties对话框 .....	507
34.3 在Perspective窗口中移动/处理对象 .....	512
34.4 Preferences对话框 .....	517
34.5 使用Modeling Wizard创建对象 .....	519
34.6 在Modeling窗口中创建对象 .....	524
34.7 增加光源之后.....	533
34.8 照相机的处理 .....	534
34.9 行动! (也就是操作) .....	535
34.10 生活就是一场“梦” .....	535
第三十五章 CorelMOTION .....	536
35.1 不仅仅是一个“标志动画”工具 .....	536
35.2 欢迎进入MOTION的世界 .....	537
35.3 程序的各种工具 .....	540
35.4 颜色的设置 .....	545
35.5 你现在就想制作电影吗? .....	547
35.6 随心所欲 .....	549
第三十六章 实用程序 .....	550
36.1 OCR-TRACE .....	550
36.2 Multimedia Manager .....	559
36.3 CorelDEPTH .....	563
36.4 CorelCAPTURE .....	569
36.5 FONT MASTER .....	572
36.6 MEMO .....	574
附录A 安装 .....	576
A.1 不受推崇的AUTORUN .....	576
A.2 安装 .....	577
A.3 其它说明 .....	579
A.4 Uninstall .....	580
附录B 与书配套的光盘 .....	581
B.1 光盘内容介绍 .....	581
B.2 DEMOS目录 .....	581
B.3 GALLERY目录 .....	582
B.4 PRACTICE目录 .....	582
B.5 PROGRAMS目录 .....	583



## 第一部分 桌面图形创艺的新纪元

过去我们认为，一本介绍计算机软件的书倘若超过600页，就非常可笑了。但当遇到CorelDRAW时，只好放弃这一想法，因为这一程序无论从广度还是深度都近乎无限，所以本书也涉猎甚广，其中详尽的分析与讨论，即使是初学者读起来也不会觉得困难。

在这本厚书里，大量的篇幅用于对各种高级用法进行阐述。本书的第一部分是专门针对初学者、偶尔使用的用户和对是否购买此软件还犹豫不决的读者，读完这一部分，你便心中有数了。

第一部分是软件介绍，我们不仅想让初学者知道如何用鼠标操作，而且要告诉大家CorelDRAW究竟干了些什么，为什么这么干，和怎样去干。除非特别强调，本书前五章对掌握CorelDRAW的熟练程度要求不高。