



使用速成系列丛书

CorelDRAW

包括CorelDRAW 10、CorelPHOTO-PAINT 10、CorelR.A.V.E. 1.0

10

吴光 翟英杰 等编著



使用
速成



本书就图形设计软件CorelDRAW 10软件包中3个主要应用软件的使用、以及各种二、三维造型和特效的制作方法、进行基本功能和使用技巧的介绍和示范，是网络图形应用的一本。

本书图文并茂，内容丰富全面，讲解循序渐进，可操作性强，适合于初、中、高级用户学习使用。



清华大学出版社
<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



CorelDRAW 10 使用速成

(包括CorelDRAW 10,CorelPHOTO-PAINT 10,CorelR.A.V.E.1.0)

吴光 翟英杰 等 编著

清华大学出版社

(京) 新登字 158 号

内 容 简 介

本书详细而全面地介绍了 CorelDRAW 10 软件包中 3 个主要应用程序的使用, 以各项工具的使用和特效的创建为线索, 将对基本功能全面详细的介绍和参数设置的灵活应用融合为一体。全书分为 3 个部分共 17 章, 分别介绍了矢量绘图软件 CorelDRAW 10、位图编辑和全彩色照片处理软件 Corel PHOTO-PAINT 10 以及网页矢量动画制作软件 Corel R.A.V.E. 1.0 的使用方法和操作技巧。

本书图文并茂, 内容全面丰富, 讲解循序渐进, 可操作性强, 适合于初、中级用户系统地自学 CorelDRAW 软件包中的主要应用程序, 对于有经验的用户全面深入掌握 CorelDRAW 10 软件包也有很好的参考价值。

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。

书 名: CorelDRAW10 使用速成

作 者: 吴光 翟英杰 等

出 版 者: 清华大学出版社 (北京清华大学学研大厦, 邮政编码: 100084)

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

责任编辑: 胡先福

印 刷 者: 北京市世界知识印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 印张: 26.25 字数: 632 千字

版 次: 2001 年 8 月第 1 版 2001 年 8 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-04657-3/TP·2764

印 数: 0001~6000

定 价: 37.50 元

前 言

1989年1月15日，在加拿大的渥太华诞生了 CorelDRAW，历经十多年的发展，该软件几乎每年都要进行版本更新，并且因其强大的图形图像处理功能而备受广大用户喜爱，其用户量于1999年1月突破1000万。

CorelDRAW 10 是该系列软件的最新版本，是当今世界上最丰富、最庞大、最优秀、最具扩展性、容量最大的图形图像处理软件之一。它实际上是一个以矢量绘图技术为核心、包含多款应用程序的软件包。它的主流应用程序是矢量图形绘制软件 CorelDRAW 10，辅助应用程序包括位图编辑和全彩色照片处理软件 Corel PHOTO-PAINT 10，以及网页矢量动画制作软件 Corel Real Animated Vector Effects 1.0（简称 Corel R.A.V.E. 1.0），外挂应用程序包括字体管理软件 Bitstream Font Navigator 4.0、位图转换为矢量图软件 CorelTRACE 10、多媒体和图形文件索引软件 Canto Cumulus Desktop LE 5.0、屏幕抓图程序 Corel Capture 10 以及底纹生成程序 Corel TEXTURE 10 等。

CorelDRAW 10 是 CorelDRAW 软件包中的矢量绘图软件，它是一个功能非常丰富的矢量绘图工具，使用 CorelDRAW 10 可以轻而易举地创建专业级的电脑美术作品。它可以方便地创建简单的图案，也可以制作需要很高绘画技法的美术作品，无论是业余级用户还是专业级用户，掌握它就能进行独立高水准的创作。同时，它还具有很强的文字处理功能，可以进行专业的文字编排，使生成广告、海报、年度报表、实体包装图、手册等都变得非常容易。CorelDRAW 10 具有很强的导入和发布功能，它可以处理的对象范围非常广，包括位图、矢量图、动画、美术字、文本、超级文本、剪贴图库等各种格式的文件，它创建的图像可以通过剪贴板程序引入其他应用程序，也可以直接输出成多种格式。在图形图像处理领域，它无疑是最具有兼容性的一个软件。

与早期的版本相比，CorelDRAW 10 的操作更为简单，图形图像的编辑处理功能更加强，对文本的处理也汲取了其他软件的一些长处，包含了更多、更强大的工具，工作界面更加简洁，对各种格式的输入输出兼容性更好，增加了更多的包含网络特性的内容，还有很多可以对软件进行个性化设计的机会。此外，它还提供了一些专用的小程序对软件的功能加以补充和支持。对 CorelDRAW 的新用户来说，一定会被 CorelDRAW 本身强大的图形设计和图像处理功能所吸引；对 CorelDRAW 的老用户来说，CorelDRAW 10 中也有很多要系统学习的新东西。

Corel PHOTO-PAINT 10 是 CorelDRAW 软件包中的一个功能强大的位图编辑工具。CorelDRAW 编辑的对象是矢量图，Corel PHOTO-PAINT 则弥补了 CorelDRAW 在位图编辑方面的缺憾。

与 Adobe 公司的 Photoshop 软件类似，Corel PHOTO-PAINT 对于位图编辑的支持性非常出色。它不仅支持 RGB 模式、CMYK 模式、GIF 格式及灰度图等多种色彩模式，而且还支持 JPG、BMP、TIF 等常用的位图格式，甚至连 3D 模型格式、AutoCAD 格式的 DWG 文件和 Kodak Photo-CD Image 的 PCD 格式也能编辑，这就使其极大地丰富了

CorelDRAW 软件包的功能。

Corel R.A.V.E. 1.0 是 Corel DRAW 软件包中新增的一个功能强大的动画编辑工具,它可以弥补 CorelDRAW 早期版本动画制作薄弱的缺憾。它是一种全面面向对象的动画编辑程序,应用 Corel R.A.V.E.可以很容易地生成动态标志符、导航控制以及因特网上的交互式动画。这个新增的程序使用了大家熟悉的 CorelDRAW 的画图功能和用户界面,其动画功能强大而简便。

本书详细而全面地介绍了 CorelDRAW 10 软件包中 3 个主要应用程序的使用,以各项工具的使用和特效的创建为线索,将对基本功能的全面介绍和参数设置的灵活应用融合在一起。书中对操作方法的讲解力求深入到每一个末级菜单和每一个末级参数,对程序功能的讲解力图全面而细致,对图形设计技巧的讲解也追求启发性,适合于各种类型的读者学习参考。

全书分为 3 个部分共 17 章,主要包括:

第 1 部分介绍了 CorelDRAW 10 的使用,包括第 1 章到第 10 章。第 1 章带着用户初步了解 CorelDRAW 10,包括 CorelDRAW 10 的新特点、安装和卸载、启动和帮助等。第 2 章介绍 CorelDRAW 10 的工作界面,包括大部分的菜单、工具和自定义的方法。第 3 章带着用户学习使用基本图形工具创建基本图形。第 4 章介绍了基本的图形变化,并使用图形变化工具创建简单的变形效果。第 5 章指导用户学习使用基本的文本工具。第 6 章着重介绍文本的编辑和文本特殊效果的实现。第 7 章介绍了对图形元素的一些重要操作,包括颜色的使用、填充、轮廓和排列等。第 8 章重点介绍了使用几种交互式的工具创建图形特殊效果。第 9 章和第 10 章则介绍了位图的使用、编辑和特效,扩展了矢量绘图的功能。

第 2 部分介绍了 Corel PHOTO-PAINT 10 的使用,包括第 11、12、13 章。第 11 章带着用户初步了解 Corel PHOTO-PAINT 10,包括 Corel PHOTO-PAINT 10 的新特点、安装和卸载、启动和帮助、基本操作、基本工具等。第 12 章介绍了 Corel PHOTO-PAINT 10 的菜单系统。第 13 章详细介绍了 Corel PHOTO-PAINT 10 的特效工具。

第 3 部分介绍了 Corel R.A.V.E. 1.0 的使用,包括第 14、15、16、17 章。第 14 章带着用户初步了解 Corel R.A.V.E. 1.0,包括 Corel R.A.V.E. 1.0 的安装和卸载、注册和帮助等。第 15 章介绍 Corel R.A.V.E. 1.0 的工作界面。第 16 章介绍了 Corel R.A.V.E. 1.0 的菜单系统。第 17 章带着用户逐步创建了 3 个精彩的动画实例,在使用中熟悉 Corel R.A.V.E. 1.0 的操作。

本书是集体劳动的结果,除封面署名外,参与具体写作的还有周宁、王轶、刘唐、吴亮、吴晓等,此外,袁斌、马志强、顾凤林、高晓鹏、阳贵清、郑裕民、尹玉虹、莫少辉、张碧云、肖遥、贺鑫、李湘云、黄爱云、毛铁军、谢克杰、陈善敏、孙兆新、金子光、邝玉珠、何红军、毕云飞、董明等对资料收集整理和校对排版等做了大量工作,清华大学出版社的胡先福先生也给予了大力支持和帮助,在此表示感谢。由于水平和经验的局限,疏漏和不足之处敬请谅解,你的意见和建议请发文到 maogg@263.net 信箱,我们将尽量地给予满意的答复。

作 者
2001 年 5 月

目 录

第 1 部分 CorelDRAW 10 使用速成

第 1 章 初识 CorelDRAW 10.....	3
1.1 CorelDRAW 简介.....	4
1.2 CorelDRAW 10 的新特点.....	5
1.2.1 寻找 CorelDRAW 10 的新特点.....	6
1.2.2 CorelDRAW 10 的新特点.....	8
1.3 CorelDRAW 10 的安装与卸载.....	14
1.3.1 安装和使用 CorelDRAW 10 的系统需求.....	14
1.3.2 安装 CorelDRAW 10.....	15
1.3.3 卸载 CorelDRAW 10.....	23
1.4 CorelDRAW 10 的启动与帮助.....	26
1.4.1 CorelDRAW 10 的启动.....	26
1.4.2 CorelDRAW 10 的帮助系统.....	28
第 2 章 熟悉 CorelDRAW 10.....	32
2.1 CorelDRAW 10 工作界面.....	33
2.2 CorelDRAW 10 的菜单.....	39
2.2.1 File (文件) 菜单.....	39
2.2.2 Edit (编辑) 菜单.....	47
2.2.3 View (查看) 菜单.....	51
2.2.4 Layout (版面) 菜单.....	58
2.2.5 Window (窗口) 菜单.....	61
2.3 CorelDRAW 10 的工具.....	63
2.3.1 Standard ToolBar 标准工具栏.....	64
2.3.2 ToolBox (工具箱).....	65
2.3.3 Tools 菜单.....	68
2.4 定制图形绘制的工作环境.....	71
第 3 章 绘制基本图形.....	77
3.1 CorelDRAW 图形的特点.....	78
3.2 基本线的绘制.....	79
3.2.1 Freehand Tool (手绘工具).....	79

3.2.2	Bezier Tool (贝赛尔工具)	81
3.2.3	Artistic Media Tool (艺术笔工具)	83
3.3	基本形的绘制	87
3.3.1	Ractangle Tool 矩形工具	87
3.3.2	Ellipse Tool (椭圆形工具)	89
3.3.3	Polygon Tool 多边形工具	90
3.3.4	Sprial Tool (螺旋线工具)	92
3.3.5	Graph Paper Tool (方格纸工具)	93
3.4	基本的辅助图形工具	93
3.4.1	Dimension Tool (度量工具)	94
3.4.2	Interactive Connector Tool 交互式连线工具	98
3.4.3	Basic Shapes (基本形状工具)	99
3.4.4	Arrow Shapes (箭头形状)	100
3.4.5	Flowchart Shapes (流程图形状)	100
3.4.6	Star Shapes (星星形状)、Callout Shapes (标注形状)	100
第 4 章	基本图形变化	101
4.1	形状工具的使用	102
4.2	刻刀工具的使用	108
4.2.1	分割一条开放曲线为两段开放曲线	109
4.2.2	将一条闭合曲线变开放曲线	109
4.2.3	将曲线转化为一条开放曲线和一条闭合曲线	110
4.2.4	修改曲线中任意形状	110
4.2.5	分割一条闭合曲线为两条独立闭合曲线	111
4.2.6	分割一条闭合曲线为两条关联闭合曲线	111
4.3	橡皮工具的使用	112
4.4	自由变换工具的使用	113
4.4.1	自由旋转工具	114
4.4.2	自由镜像变换工具	115
4.4.3	自由缩放工具	115
4.4.4	自由扭曲工具	116
第 5 章	创建基本文字	117
5.1	文本的添加	118
5.1.1	美术字文本的添加	118
5.1.2	段落文本的添加	119
5.1.3	从剪切板上快速导入文本	119
5.1.4	创建 HTML 文本	119

5.1.5 文本的链接使用	120
5.1.6 文本的嵌入使用	121
5.2 文本的编辑	122
5.2.1 文本编辑对话框的使用	122
5.2.2 拼写检查	124
5.2.3 语法检查	126
5.2.4 文本字符的查找	127
5.2.5 文本字符的替换	127
5.2.6 段落文本和美术字文本的相互转换	128
5.3 文本的格式	129
5.3.1 格式化文本对话框的使用	129
5.3.2 对齐文本	132
5.3.3 为段落文本添加项目符号	132
5.3.4 制作首字下沉效果	133
5.3.5 对段落文本应用缩进效果	134
5.3.6 创建竖排文本	135
5.3.7 调整文本间距	135
5.3.8 字符的旋转和偏移	135
5.3.9 创建文本分栏	137
第 6 章 文本特殊效果	138
6.1 添加特殊对象	139
6.1.1 在文本中添加特殊符号	139
6.1.2 在绘图页面中平铺符号	139
6.1.3 添加自定义符号	141
6.1.4 文本中插入图形对象	141
6.2 为文本添加立体化效果	142
6.2.1 为文本添加立体化效果	142
6.2.2 旋转立体化文本	143
6.2.3 为文本添加立体化颜色	144
6.2.4 添加斜角饰边效果	144
6.2.5 为立体化添加光照效果	145
6.2.6 添加立体化阴影	145
6.2.7 复制和克隆立体模型	146
6.3 为文本添加封套效果	147
6.3.1 对美术字文本应用封套效果	147
6.3.2 为段落文本添加封套模式	148
6.3.3 创建自定义封套	149

6.3.4 移除封套	149
6.4 使段落文本适合框架	150
6.4.1 使文本适合框架	150
6.4.2 使文本框适合段落文本	150
6.5 使文本适合路径	151
6.5.1 使新输入的文本适合路径	151
6.5.2 将已有文本嵌合到开放路径上去	152
6.5.3 使已有文本嵌合于闭合路径	153
6.5.4 拆分嵌合于路径的文本对象	153
6.6 图文混排	154
6.6.1 沿图形对象轮廓排列段落文本	154
6.6.2 图文混排的精确设置	155
6.7 文本流动	155
6.7.1 链接两个或多个段落文本框	155
6.7.2 将段落文本框链接到图形对象	156
6.7.3 将文本流改向另一个段落文本框或图形对象	156
6.7.4 解除段落文本框或图形对象之间的链接	157
第 7 章 图像元素处理	158
7.1 图像的颜色	159
7.1.1 颜色泊坞窗的使用	159
7.1.2 调色板的使用	163
7.2 图像的填充	166
7.2.1 Uniform Fill (均匀填充)	167
7.2.2 Fountain Fill (渐变填充)	167
7.2.3 Pattern Fill (图样填充)	169
7.2.4 Texture Fill 底纹填充	173
7.2.5 PostScript Fill PS (底纹填充)	174
7.2.6 No Fill 无填充	175
7.2.7 Interactive Fill (交互式填充)	176
7.2.8 Interactive Mesh Fill (交互式网格填充)	176
7.3 图像的轮廓	177
7.3.1 轮廓工具	177
7.3.2 轮廓笔	178
7.4 图像元素的排列与组合	179
7.4.1 对齐对象	179
7.4.2 分布对象	181
7.4.3 排列对象	182

7.4.4 群组对象	182
7.4.5 合并对象	183
7.4.6 焊接对象	184
7.4.7 修剪对象	184
7.4.8 相交对象	185
第 8 章 图像特殊效果	187
8.1 透镜的特殊效果	188
8.1.1 透镜的使用步骤	188
8.1.2 透镜的种类	189
8.2 图形调和效果	192
8.2.1 交互式调和工具的使用	192
8.2.2 交互式调和工具的属性设置	194
8.3 图形轮廓图效果	197
8.3.1 交互式轮廓图工具的使用	197
8.3.2 交互式轮廓图工具的属性设置	198
8.4 图形变形效果	201
8.4.1 交互式变形工具的使用	201
8.4.2 交互式变形工具的属性设置	202
8.5 图形封套效果	208
8.5.1 交互式封套工具的使用	208
8.5.2 交互式封套工具的属性设置	209
8.6 图形立体化效果	211
8.6.1 交互式立体化工具的使用	212
8.6.2 交互式立体化工具的属性设置	212
8.7 图形阴影效果	218
8.7.1 交互式阴影工具的使用	218
8.7.2 交互式阴影工具的属性设置	220
8.8 图形透明效果	223
8.8.1 交互式透明工具的使用	223
8.8.2 交互式透明工具的属性设置	224
8.9 其他图形特效工具	227
8.9.1 增加透视点	227
8.9.2 精确剪裁	228
第 9 章 位图的使用和特殊效果	230
9.1 位图的导入	231
9.1.1 设置过滤器属性	231

9.1.2	导入位图	233
9.1.3	矢量图转换为位图	235
9.2	位图的处理	236
9.2.1	对位图的简单编辑	236
9.2.2	位图转换为矢量图	237
9.2.3	对位图颜色的处理	238
9.2.4	位图色彩遮罩	243
9.3	三维滤镜效果	245
9.3.1	3D Rotate (三维旋转特效)	245
9.3.2	Cylinder (柱面)	246
9.3.3	Emboss (浮雕)	247
9.3.4	Page Curl (卷页)	248
9.3.5	Perspective (透视)	249
9.3.6	Pinch/Punch (挤压/冲压)	250
9.3.7	Sphere (球面)	250
9.4	艺术笔头滤镜效果	252
9.4.1	Charcoal (炭笔)	252
9.4.2	Conte Crayon (Conte 蜡笔)	252
9.4.3	Crayon (蜡笔)	253
9.4.4	Cubist (立体派艺术画)	254
9.4.5	Impressionist (印象派艺术画)	255
9.4.6	Palette Knife (调色刀)	256
9.4.7	Pastels (彩色蜡笔)	256
9.4.8	Pen & Ink (钢笔画)	257
9.4.9	Pointillist (点画派艺术画)	258
9.4.10	Scraperboard (刮刀)	258
9.4.11	Sketch Pad (素描画)	259
9.4.12	Watercolor (水彩画)	261
9.4.13	Water Marker (水印)	262
9.4.14	Wave Paper (波纹纸)	262
9.5	光影滤镜效果	263
9.5.1	Directional Smooth (方向性平滑)	263
9.5.2	Gaussian Blur (高斯模糊)	264
9.5.3	Jaggy Despeckle (锯齿斑点)	264
9.5.4	Low Pass (低通)	265
9.5.5	Motion Blur (动感模糊)	266
9.5.6	Radial Blur (径向模糊)	266
9.5.7	Smooth (平滑)	267

9.5.8 Soften (柔化)	268
9.5.9 Zoom (缩放)	268
第 10 章 位图的特殊效果	270
10.1 颜色变换滤镜效果	271
10.1.1 Bit Planes (位面)	271
10.1.2 Halftone (中间色)	271
10.1.3 Psychedelic (迷幻色彩)	272
10.1.4 Solarize (曝光)	273
10.2 边缘轮廓滤镜效果	274
10.2.1 Edge Detect (边缘检测)	274
10.2.2 Find Edges (发现边缘)	275
10.2.3 Trace Contour (描绘轮廓)	275
10.3 创意纹路滤镜效果	276
10.3.1 Crafts (工艺)	276
10.3.2 Crystalize (晶格)	277
10.3.3 Fabric (织物)	278
10.3.4 Frame (镜框)	279
10.3.5 Glass Block (玻璃块)	280
10.3.6 Kid's Play (儿童游戏)	281
10.3.7 Mosaic (马赛克)	282
10.3.8 Particles (颗粒)	282
10.3.9 Scatter (扩散)	283
10.3.10 Smoked Glass (发烟玻璃)	284
10.3.11 Stained Glass (染色玻璃)	285
10.3.12 Vignette (晕映)	285
10.3.13 Vortex (漩涡)	286
10.3.14 Weather (天气)	287
10.4 扭曲滤镜效果	288
10.4.1 Blocks (分块)	288
10.4.2 Displace (替换)	289
10.4.3 Offset (偏移)	290
10.4.4 Pixelate (像素化)	291
10.4.5 Ripple (波纹化)	292
10.4.6 Swirl (涡流)	293
10.4.7 Tile (平铺)	294
10.4.8 Wet Paint (润湿)	294
10.4.9 Whirlpool (漩涡)	295

10.4.10	Wind (风)	296
10.5	杂波滤镜效果	297
10.5.1	Add Noise (增加杂波)	297
10.5.2	Diffuse (扩散)	298
10.5.3	Dust and Scratch (蒙尘与划痕)	298
10.5.4	Maximum (最大值)	299
10.5.5	Median (中间值)	300
10.5.6	Minimum (最小值)	300
10.5.7	Remove Moire (消除杂点)	301
10.5.8	Remove Noise (消除杂波)	302
10.6	锐化滤镜效果	302
10.6.1	Adaptive Unsharp (适应无锐化)	303
10.6.2	Directional Sharpen (方向性锐化)	303
10.6.3	High Pass (高通)	304
10.6.4	Sharpen (锐化)	304
10.6.5	Unsharp Mask (无锐化遮罩)	305

第 2 部分 Corel PHOTO-PAINT 10 使用速成

第 11 章	初识 Corel PHOTO-PAINT 10	309
11.1	Corel PHOTO-PAINT 10 简介	310
11.2	Corel PHOTO-PAINT 10 的新特性	310
11.3	Corel PHOTO-PAINT 10 的启动和关闭	311
11.3.1	启动 Corel PHOTO-PAINT 10	311
11.3.2	关闭 Corel PHOTO-PAINT 10	312
11.4	Corel PHOTO-PAINT 10 的基本操作	312
11.4.1	打开一个 Corel PHOTO-PAINT 的文档	312
11.4.2	保存 Corel PHOTO-PAINT 的文档	314
11.5	Corel PHOTO-PAINT 10 的基本工具	316
11.5.1	工具箱	316
11.5.2	Workspace (工作区) 工具箱	320
11.6	Corel PHOTO-PAINT 10 的帮助系统	320
第 12 章	Corel PHOTO-PAINT 10 常用文件菜单	323
12.1	Edit 菜单	324
12.2	View 菜单	325
12.3	Image 菜单	326
12.4	Mask 菜单	329
12.5	Object 菜单	331

12.6	Movie 菜单.....	335
12.7	Tools 菜单	336
第 13 章	Effects 工具菜单	338
第 3 部分 Corel R. A.V.E. 1.0 使用速成		
第 14 章	Corel R. A.V.E. 1.0 概述	359
14.1	Corel R.A.V.E. 1.0 简介	360
14.2	Corel R.A.V.E. 1.0 的安装、卸载和注册.....	360
14.2.1	安装 Corel R.A.V.E. 1.0	360
14.2.2	卸载 Corel R.A.V.E. 1.0	360
14.2.3	注册 Corel R.A.V.E. 1.0	361
14.3	Corel R.A.V.E. 1.0 的帮助系统	361
第 15 章	Corel R. A.V.E. 1.0 的界面组成	363
15.1	个性化的 Corel R.A.V.E. 1.0 界面.....	364
15.2	Corel R.A.V.E. 1.0 的工具介绍	365
15.2.1	工具箱 (Toolbox)	365
15.2.2	属性工具栏 (Property bar)	366
15.2.3	标准工具栏 (Standard Bar)	366
15.2.4	状态栏 (Status Bar)	367
15.2.5	控制面板	367
15.3	时间轴视窗	367
15.3.1	时间轴视窗中的图层的概念	367
15.3.2	对时间轴视窗的操作.....	368
15.4	网格和标尺	369
第 16 章	Corel R. A.V.E. 1.0 的各种菜单	371
16.1	File 菜单	372
16.2	Edit 菜单.....	373
16.3	View 菜单.....	374
16.4	Movie 菜单.....	375
16.5	Arrange 菜单	375
16.6	Effects 菜单	376
16.7	Bitmaps 菜单.....	381
16.8	Text 菜单	382
16.9	Tools 菜单	382
16.10	Window 菜单	384
16.11	Help 菜单.....	385

第 17 章 Corel R. A.V.E. 1.0 创建动画实例	386
17.1 变换的红旗	387
17.1.1 最终动画效果	387
17.1.2 要点介绍	388
17.1.3 具体操作步骤	388
17.2 变化美妙的字	394
17.2.1 最终动画效果	394
17.2.2 要点介绍	394
17.2.3 具体操作步骤	395
17.3 Web 页的翻转按钮	399
17.3.1 最终效果	399
17.3.2 要点介绍	400
17.3.3 具体步骤	400

第 1 部分

CorelDRAW 10

使用速成

