



CorelDRAW 8
Secrets

CorelDRAW 8

使用详解

(美) William Harrel 著 杨鹏起 蔡英文 吕兴波 等译
Winston Steward



机械工业出版社
China Machine Press



CorelDRAW 8 使用详解

(美) William Harrel 著
Winston Steward

杨鹏起 蔡英文 吕兴波 等 译
康博创作室 校



机械工业出版社
China Machine Press

CorelDRAW是迄今为止最杰出的矢量绘图软件。比起以前的版本, CorelDRAW 8进行了大幅度的专业改进。它包含Dream 3D、Photo-Paint、Corel OCR-Trace等实用程序和数千个剪贴图、模板以及数百种字体。CorelDRAW 8还具有先进的Web页设计功能, 可以创建具有动画等其他特殊效果的Web页。本书作者应用CorelDRAW多年, 积累了丰富的使用经验和技巧。全书共分22章, 详细并深入地介绍CorelDRAW的使用方法, 并且针对版本8的新特点, 使用大量的提示、忠告和专家建议等告诉读者使用CorelDRAW 8的诀窍。本书配套光盘上包括大量的插件程序和艺术作品集, 可供创建读者自己的作品和Web页使用。

本书是目前最为全面地介绍CorelDRAW 8的书籍。它既可以作为初学者的入门参考, 也可以作为高级图形设计人员的参考手册。

William Harrel & Winston Steward: CorelDRAW 8 Secrets.

Authorized translation from the English language edition Published by IDG Books Worldwide, Inc.

Copyright © 1998 by IDG Books Worldwide, Inc.

All rights reserved.

本书中文简体字版由机械工业出版社出版, 未经出版者书面许可, 本书的任何部分不得以任何方式复制抄袭。

版权所有, 翻印必究。

本书版权登记号: 图字:01-98-1422

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 8使用详解/(美)哈瑞(Harrel,W.), (美)斯蒂伍德(Steward,W.)著; 杨鹏起等译 —北京: 机械工业出版社, 1999 6

书名原文 CorelDRAW 8 Secrets

ISBN 7-111-07184-0

I C · II. ①哈… ②斯… ③杨… III. 图形软件, CorelDRAW8 IV. TP391.4

中国版本图书馆CIP数据核字(1999)第09076号

出 版 人: 马九荣 (北京市白力月大街22号 邮政编码100037)

责任编辑 吴 怡

北京牛山世兴印刷厂印刷 · 新华书店北京发行所发行

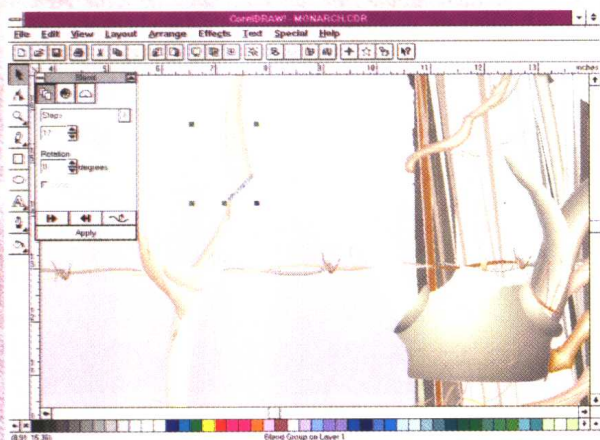
1999年6月第1版第1次印刷

787mm × 1092mm 1/16 · 34 25印张

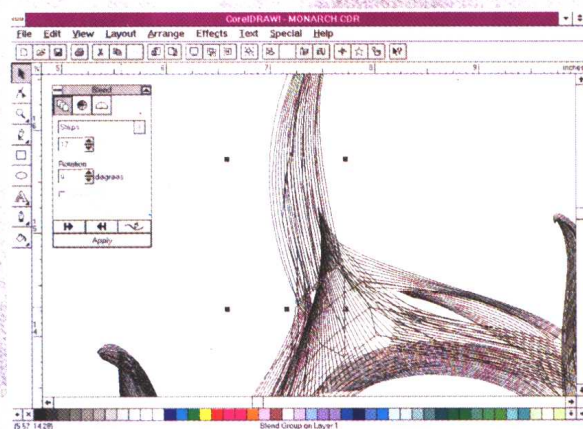
印数 0001—5000册

定价: 68.00元(附光盘)

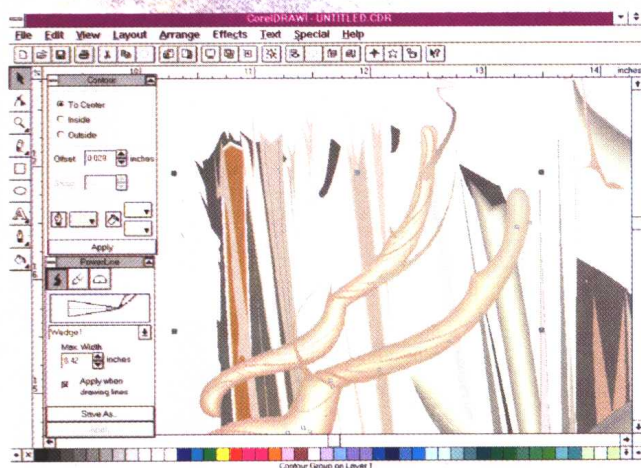
凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换



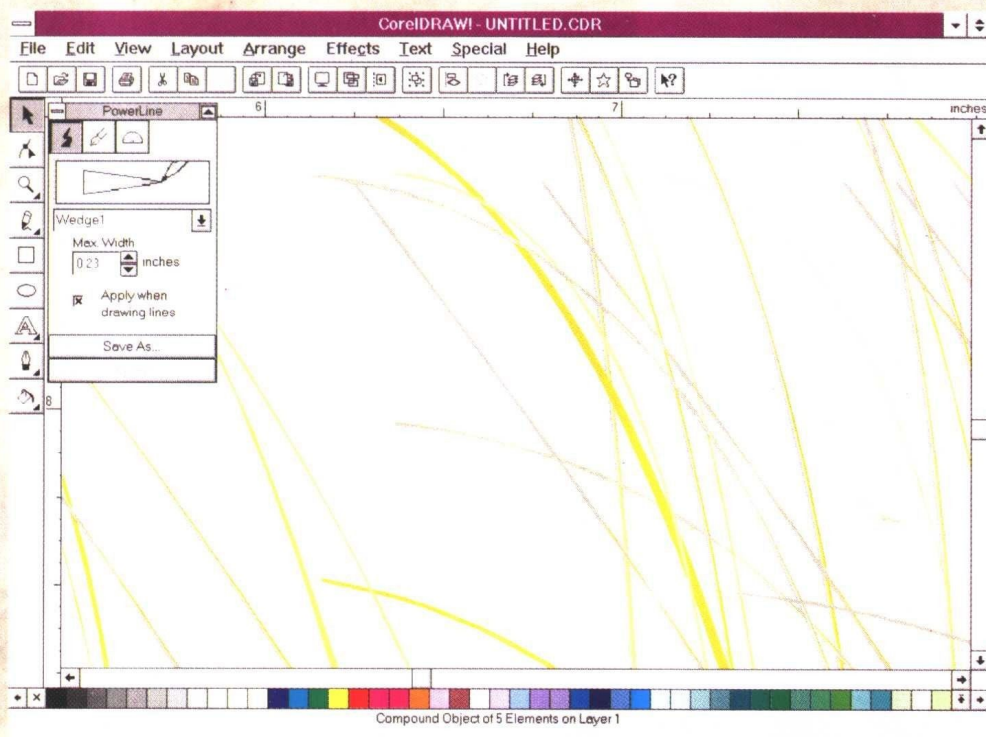
彩图F-4 为了绘制出鹿角图案，在图中首先徒手画出一些简单形状的图形作为引导。
通过绘制各种宽度和颜色的线条混成于一体，来实现各种底纹的细微影线和迹像



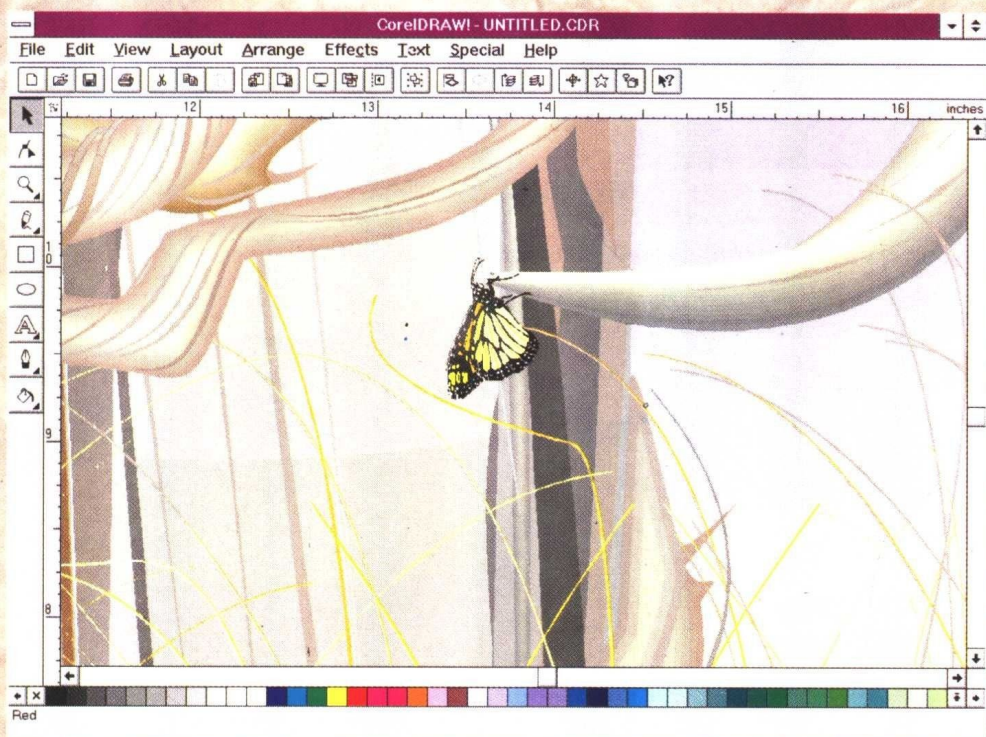
彩图F-5 线框视图演示了所用的花样和技术



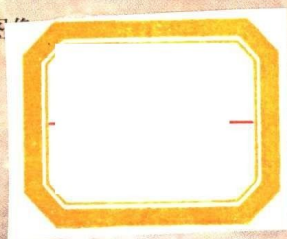
彩图F-6 通过绘制自由形体创建藤图案。使用Contour功能
创建梯度填充。使用Power Line功能绘制较小的藤



彩图F-7 完全使用Power Line功能绘制的草



彩图F-8 作为最终润色，从CorelDRAW的剪贴图库中导入一幅蝴蝶图



译者序

CorelDRAW是迄今为止最为杰出的矢量绘图软件，它兼容Windows的特性，对昂贵的苹果印刷系统形成了强有力的挑战。随着Windows系统在软件操作平台上霸主地位的确立，CorelDRAW已经越来越广泛地应用到业余和专业图形设计，占据了Windows绘图程序的75%以上。

比起以前的版本，CorelDRAW 8进行了大幅度的专业改进。它包含Dream 3D、Photo-Paint、Corel OCR-Trace等实用程序和数千个剪贴图、模板以及数百种字体；它允许用户完全定制自己的模板、工具栏、属性栏、泊坞窗、工作区等等，并保存下来以方便以后的使用；它具有高级的网页设计功能，可以用于设计赏心悦目的网页，显示动画和许多其他特殊效果；交互式工具使用也更加便利……

本书作者从事桌面印刷事业多年，从CorelDRAW的第一个版本起，就一直使用它设计和出版自己的绘图，非常熟悉CorelDRAW使用的一个个环节。因此本书的写作不仅全面翔实，而且注重生动有趣。可以说是目前最为全面和有用的CorelDRAW 8参考书。

本书各章均有详尽的操作步骤，配套光盘含有书中所用的大量实例，读者可以逐步地完成书中介绍的实例。作者使用大量的约定指出CorelDRAW 8的新特性、用户应该牢记和注意的问题、来自专家和设计者的建议，并提供给读者各种各样的忠告。因而，对于有经验的图形设计者而言，可以方便地查阅和翻检出自己需要了解的高级功能。这就使本书不仅可以作为一本循序渐进的入门教程，而且也可以作为一本案头常备的参考手册。

本书的翻译兼顾CorelDRAW 8中英文版软件，中文术语沿用CorelDRAW 8中文版的用法，尽管有时它们不尽妥贴。文中以中英文名词对照的方法解决这一矛盾。由于常用的是中文Windows，所以Windows术语基本上以中文出现。读者需要了解的几个问题是：

- 单击、双击和右击。单击是指点击鼠标左键一次，双击指连续而迅速地点击鼠标左键两次，右击指点击鼠标右键一次。
- =>符号。A=>B表示先单击A，然后再单击B。
- 选取和选定。选取意为选择(单击左键)，选定则是指保持对对象的选择。
- Ctrl+Shift。同时按下Ctrl和Shift键。

本书由杨鹏起、蔡英文、吕兴波、张海、陈敏、张晓鸥、马小录等翻译，康博创作室进行了全书的审校工作。由于时间紧促，译者水平有限，书中错误和不妥之处很多，敬请读者不吝指正。

1998年10月1日

前 言

Winston和我发现我们又要沉迷于写作一本CorelDRAW的书，它就是CorelDRAW 8。我们又被Corel公司杰出的同事们在这一最新升级版中的所做的一切而迷住了。从CorelDRAW的第一个版本开始，我们就在使用它的各种版本。我所说的同样代表了Winston，那就是，Corel又一次找到了方法，让这个奇异的图形应用程序完成我们过去认为是不可能的事情。

CorelDRAW远远胜过从前的图形软件产品，它是一个功能极其多样的图形软件，随着每一个新版本的产生，其功能变得越来越强大。除了是一个全能的图形应用程序之外，CorelDRAW还提供了一些新的特性，以帮助非专业人员、中层管理人员和小企业主创建专业水准的图形。事实上，我在几年前开办自己的桌面出版公司时，就证明在公司的软件库中收入CorelDRAW是一个优势。它具有自动绘画、打印操作以及我们需要的特殊效果。CorelDRAW现在仍然提供这些自动工具，但是范围却要大得多。

这还没有谈到为职业设计师所提供的工具。在图形设计师手中的这一产品可以毫不谦虚地说是令人敬畏的，它实现了才华和工具的完美结合。

在Macintosh控制的计算机图形领域，CorelDRAW使在Windows环境中创建图形成为可能，并且是较为廉价的解决方案。许多Windows绘图程序如同过眼云烟，其他的一些图形软件产品只能咬紧牙关苦苦支撑。而CorelDRAW却保持了Windows图形应用程序至少75%的市场份额。

这一成功的部分原因是Corel公司对自身价值不屈不挠的追求。随着CorelDRAW每一新版本的出现，它的功能和通用性都有大幅度的提高。除了提供一些非常细致的绘制、画图和特殊效果工具之外，CorelDRAW 8以尽可能简单的使用方法、数百种字体和一些有用的实用程序来满足用户创建令人惊叹的图形所需要的一切（包括数千个剪贴图、常用摄影和3D模型图像）。同时用户现在可以使用CorelDRAW来创建华丽的彩色Web页，它具有动画和成千上万的其他特殊效果。

新特性

实际上，我们可以写一本和本书同样厚度的完整的书来专门指出和解释CorelDRAW8中的许多新特性。但是有一些新特点尤其需要在这里指出，首先是CorelDRAW和Photo-Paint所支持的新的泊坞窗，用户可以在类似剪贴簿的窗口中显示常用的命令和图像，并通过单击或双击鼠标来选择和使用它们，而几乎不需要费力地在繁琐的菜单、对话框和卷帘窗中选取，另外，程序的所有设置和配置选项现在都包含在一个Options(选项)对话框中，而且用户可以为不同类型的设计而创建和保存工作区。

在CorelDRAW应用程序中，用户还可以发现附加的新的交互式工具，如创建调和、填充、下沉阴影、透视、封套和立体化。一旦用户掌握了它们的用法，就会发现这些交互式工具比起对话框和卷帘窗来要方便得多。CorelDRAW还有一个新的Distortion（变形）工具，毫无疑问它会让用户长时间地沉醉于探索其可能的效果。

Corel Photo-Paint也有很多增强功能，包括创建用于网页的更为复杂的动画GIF文件的能力。用户将真正喜欢上Property Bar(属性栏)新的增强功能——它们远远超过了以前的选项种类，只需单击鼠标即可。Corel Dream 3D的功能也极大地增强了，使其成为一个更加特色齐全而且相对容易使用的3D模化程序。

CorelDRAW 8的新特色和增强功能还有很多。整个软件包运行和装载更加迅速，比起CorelDRAW 7来少了许多曲里拐弯的东西。如果用户已经升级到新的MMX（多媒体）系统，就一定会欣赏复杂图像在自己的显示器上重画的速度。版本8比起版本7来，真是软件工程中的一个壮举。

谁应该读这本书？

本书是为高级和中级用户所写的，这些用户已经熟悉了CorelDRAW的基本细节。在本书中我们强调程序中很少用到但是极具好处的特性。Winston和我在我们的日常工作中使用CorelDRAW，所以我们知道如何得到结果。有了书中所提供的诀窍，用户也能很快地得到所需要的结果。

另外，作为CorelDRAW的用户，我们知道这一功能极为多样的图形程序的其他用户通常将自己的工作局限在该套件的一个或者两个应用程序上，比如说，只是CorelDRAW，或者CorelDRAW和Photo-Paint。有鉴于此，我们尝试写一本帮助用户使用套件中所有程序的书——即使用户通常只着眼于两个或者三个程序。和大多数其他CorelDRAW的书不同，在本书中用户会发现本书广泛地涵盖了Photo-Paint、Dream 3D，以及如何使用Corel Scan、模板、剪贴图等等。我们认为本书是现有的关于CorelDRAW的书中最为全面和有用的。

因此，即使你已经熟悉了CorelDRAW（套件中的绘图应用程序），你也需要本书以便从整个套件中得到最大限度的收益。

本书是如何组织的

CorelDRAW的功能是如此强大和多样，以致于要学会整个应用套件的所有东西几乎是不可能的。我们几乎每天都使用它，而我们仍在学习它的用法。另外，Corel的年度升级计划意味着总是有使用户满意的新特性。

可以用两种方法来读本书：从头到尾读，或者将其作为一本参考书。坦率地说，我们不知道如何使人们在软件上市之后一页一页地读该软件的书，尤其是这么厚的一本书。明确了这一点，我们将本书按任务和应用程序安排，这样用户可以随时翻到自己想看的任何地方，并找到所需要的精确信息。作者将本书分成四个部分：

第一部分由讨论CorelDRAW的几个章节所组成，CorelDRAW是应用程序的矢量绘图部分。这里读者可以发现大量的提示和诀窍，如使用打字、填充和特殊效果，还有为各式各样的目标文件准备图像的宝贵信息，包括计算机屏幕和清样。很多信息也和使用Photo-Paint和Dream 3D有关，因此不要跳过这一部分，尤其是第7章。

第二部分主要讨论套件中的全功能应用程序，即Photo-Paint和Dream 3D。如果读者从未使用过或者没有安装这两个非常有用而且功能强大的程序，那么就从这里开始吧。当然，Photo-Paint能使用户编辑和增强图像并创建网络图形。Dream 3D既可以创建静止的也可以创建动态的3D模型。

第三部分讨论实用程序、剪贴图、剪贴媒体和光盘上所包含的模板。读者将会学会如何使用套件的有用的脚本语言来自动执行自己的工作。

第四部分着重讲述相对较新但对计算机图形极端重要的话题——World Wide Web（万维网）。读者将学习使用网络浏览器调色板、为互联网创建多媒体等等。

约定

正如我所说过的，本书是为深入概括CorelDRAW图形套件而准备的。为了帮助读者迅速找到重要的信息，文中使用了下列注释。可以把它们作为浏览向导而使用。

诀窍：突出了CorelDRAW尚未很好总结的或者尚未众所周知的信息。

设计师：提出影响处理图像和文档设计流程和原则时所做决策或者相关问题。

注意：标明了关于一个图形或者任务的附加信息，在标准程序的讨论中提供了更多的见解。有时“注意”引导读者到本书的其它部分或者其它文献以寻找额外的信息。

提示：指出可以帮助读者轻松迅捷地进行工作的提示。

CorelDRAW 8：指出版本8中新并且独有的特性或者步骤。如果你是CorelDRAW的老用户，可以翻阅本书寻找这些内容以及获取新的东西。

专家建议：标明来自设计专家和CorelDRAW专家的信息、技术或者偏爱。

警告：告诫读者应当特别留意的步骤。要想给自己一些便利的话，还是不要跳过它们。

谨记：提醒用户容易忽略或者遗忘的问题。

作者相信读者现在已经准备好学习CorelDRAW 8的一切了。这正是本书所要讨论的内容，让我们就开始吧。

目 录

译者序
前言

第一部分 使用CorelDRAW

第1章 绘制一幅新图	1
1.1 定制工作界面	1
1.1.1 使用多重工作区	2
1.1.2 利用快捷键节约时间	3
1.1.3 使用菜单和菜单命令	6
1.1.4 工具栏	10
1.1.5 卷帘窗	14
1.1.6 泊坞窗	17
1.1.7 调色板	17
1.1.8 过滤器	20
1.1.9 关联	21
1.2 使用Property Bar	22
1.3 更加高效地工作	24
1.3.1 备份工作	24
1.3.2 打印当前页	25
1.3.3 用拖放节约时间	25
1.4 小结	26
第2章 工具箱诀窍	27
2.1 Pick工具	27
2.1.1 使用十字线游标	28
2.1.2 将无填充处理为实心	29
2.1.3 使用Windows鼠标操作	30
2.1.4 右击	31
2.1.5 用Digger选取隐藏对象	32
2.1.6 用Node Tracking选择对象	32
2.1.7 用键盘选择对象	33
2.2 使用Shape 工具	35
2.2.1 Shape工具	35
2.2.2 Node Editor卷帘窗 与Property Bar	37
2.2.3 使用To Line模式和 To Curve模式	37
2.3 Line-Drawing工具	45

2.3.1 Natural Pen工具	45
2.3.2 Freehand工具和 Bezier工具	46
2.3.3 Dimension工具	48
2.4 Shape-Drawing工具	52
2.4.1 Rectangle工具	53
2.4.2 Ellipse工具	53
2.4.3 Polygon工具	53
2.4.4 Spiral工具	53
2.5 Zoom-and-Pan工具	55
2.5.1 使用Pan工具和选取框缩放	55
2.5.2 用View manager保存视图	56
2.6 小结	58
第3章 对齐和排列对象	59
3.1 排列对象	59
3.1.1 设置网格	59
3.1.2 改变网格频率和颜色	60
3.1.3 使用标尺	61
3.1.4 改变标尺的原点	63
3.1.5 辅助线	63
3.2 使用Object Manager	66
3.2.1 Object Manager的组织方法	67
3.2.2 利用Object Manager 进行对象群组	68
3.2.3 利用Object Manager 改变对象次序	68
3.2.4 利用Object Manager 编辑填充和轮廓	68
3.2.5 利用Object Manager创建样式	68
3.3 选取并移动对象	69
3.3.1 使用对齐和分布	69
3.3.2 对齐对象	70
3.3.3 分布对象	72
3.4 使用图层	74
3.4.1 改变图层的颜色	75
3.4.2 使用Object Manager的弹出菜单	76
3.4.3 使用属性菜单	76
3.5 对象群组和取消群组	77

3.6 合并和拆分对象	79	5.3.1 CIE色彩空间	120
3.6.1 Combine命令	79	5.3.2 Corel色彩管理器的工作方式	121
3.6.2 Break Apart命令	80	5.3.3 色彩管理系统的局限	122
3.7 使用Trim工具	81	5.3.4 准备使用Corel色彩管理器	122
3.8 对象的焊接	82	5.3.5 校正用户的输出设备	125
3.9 使用Separate工具	86	5.3.6 使用色彩管理器	131
3.10 使用Intersect工具	87	5.4 调色板	131
3.11 Duplicate对象	89	5.4.1 添加和删除色彩	133
3.11.1 使用Duplicate的Property Bar	90	5.4.2 生成新的调色板	134
3.11.2 在各种效果处理中 使用Duplicate命令	90	5.4.3 实例运行	135
3.12 Nudge对象	90	5.5 色彩样式	136
3.13 小结	90	5.5.1 生成色彩样式	136
第4章 排版的诀窍	92	5.5.2 生成父-子关系	138
4.1 字样和字形	92	5.6 渐变填充	139
4.1.1 Serif和Sans serif字样	92	5.6.1 双色彩虹填充	140
4.1.2 修饰字样	93	5.6.2 预设填充	140
4.1.3 字样的感情色彩	94	5.6.3 渐变填充步数	140
4.1.4 保持简洁	94	5.6.4 中点, 边缘补偿和填充角度	141
4.1.5 Type 1字样与TrueType字样	95	5.7 预定义的花样和纹理	146
4.2 使用文本	96	5.7.1 使用图案填充	146
4.2.1 艺术文本	96	5.7.2 使用纹理	149
4.2.2 段落文本	103	5.7.3 PostScript纹理	150
4.3 字体特征	108	5.8 小结	150
4.3.1 特殊字符	108	第6章 自动化特殊效果特征	152
4.3.2 Dingbats	111	6.1 透视	154
4.3.3 首字下沉和提升	111	6.2 封套	156
4.3.4 字符和单词间距	112	6.2.1 创建封套	157
4.3.5 行间距	113	6.2.2 清除封套	159
4.4 小结	114	6.3 挤压	160
第5章 色彩操作和填充	115	6.3.1 控制挤压深度	160
5.1 色彩模型	115	6.3.2 旋转挤压对象	162
5.1.1 RGB模型	115	6.3.3 调整挤压对象的影线	162
5.1.2 CMYK模型	116	6.3.4 照明	164
5.1.3 HiFi模型	116	6.4 融合	165
5.2 色彩匹配系统	116	6.4.1 使用融合技术来创建影线	165
5.2.1 PANTONE匹配系统	117	6.4.2 使用交互式融合工具	167
5.2.2 其他的色彩匹配系统	120	6.5 轮廓线	169
5.3 Corel色彩管理器	120	6.6 阴影	170
		6.7 变形	171

6.8 图框精确剪裁	173	8.1 什么是Corel Photo-Paint	209
6.9 透镜	174	8.1.1 非技术性的图像演示	209
6.9.1 使用透镜卷帘窗	174	8.1.2 相片编辑	210
6.9.2 选择一个透镜	175	8.1.3 扫描	210
6.10 交互式透明工具	177	8.1.4 插件滤镜	210
6.11 旋转和扭曲对象	178	8.1.5 重新采样光栅图形	211
6.12 度量 and 镜像	178	8.1.6 色彩模型转换	211
6.13 位图效果	180	8.2 光栅图形和矢量图形	211
6.14 小结	181	8.2.1 矢量图形	211
第7章 打印的诀窍	182	8.2.2 光栅图形	214
7.1 网屏频率和分辨率	182	8.2.3 将光栅图像存储为矢量图像	217
7.1.1 网屏频率	182	8.3 Photo-Paint 工具介绍	217
7.1.2 分辨率	183	8.3.1 熟悉的CorelDRAW工具	218
7.2 在幻灯胶片上打印	184	8.3.2 Photo-Paint独有的工具	219
7.3 激光打印机	185	8.4 小结	226
7.3.1 激光打印机与imagesetters	185	第9章 Photo-Paint高级技巧	227
7.3.2 高分辨率激光打印机	186	9.1 在Photo-Paint中使用Property Bar	227
7.3.3 设置网屏频率	186	9.1.1 Photo-Paint不同 语境中的Property Bar	227
7.4 彩色激光打印机	187	9.1.2 Property Bar的放置	238
7.4.1 从激光打印机出再制品	187	9.1.3 使用Photo-Paint工具栏	238
7.4.2 灰度图像	188	9.2 Docking Window	241
7.5 彩色喷墨打印机	188	9.2.1 Lock Transparency	242
7.5.1 为彩色喷墨打印机设置分辨率	189	9.2.2 Command Recorder	242
7.5.2 为喷墨打印机调节网屏频率	189	9.3 Photo-Paint Scrapbook	243
7.6 超大号海报打印机	190	9.4 高级打开选项和存储选项	244
7.7 Print-On-Demand设备	190	9.4.1 只打开图像的一部分	244
7.8 制作Camera-Ready	190	9.4.2 以较低分辨率打开图像	245
7.8.1 胶印机	190	9.4.3 存储文档的多种形式	245
7.8.2 打印到胶卷上	191	9.5 在Photo-Paint中使用对象	246
7.8.3 打印照像就绪的艺术品	192	9.5.1 Object卷帘窗	247
7.8.4 与服务社合作	200	9.5.2 Object菜单	249
7.8.5 快速打印再制品	203	9.6 其他的Photo-Paint功能	252
7.8.6 色彩分离	204	9.6.1 Repeat Stroke工具	252
7.9 使用其他应用程序打印 CorelDRAW图形	207	9.6.2 Navigator弹出窗	253
7.10 小结	208	9.6.3 Undo列表	254
第二部分 支持性应用程序		9.6.4 Movie菜单	254
第8章 Corel Photo-Paint	209	9.7 获取合适的色彩	256
		9.7.1 屏幕抖动	256

9.7.2 色彩校正	256	10.5.3 删除空洞	303
9.7.3 色泽控制	256	10.5.4 设置阈	303
9.7.4 色调控制	257	10.6 小结	303
9.7.5 色彩转换命令	258	第11章 Photo-Paint与CorelDRAW	
9.7.6 水平均衡	258	的插件	304
9.7.7 颜色通道	260	11.1 使用CorelDRAW 8的插件	304
9.8 Photo-Paint高级工具	261	11.1.1 润饰和强化插件	305
9.8.1 刷绘模式	261	11.1.2 特殊效果插件	309
9.8.2 文本工具	267	11.2 使用第三方供应商提供的插件	313
9.8.3 Image Sprayer工具	270	11.2.1 Alien Skin的Eye Candy	314
9.8.4 Image Sprayer Tool卷帘窗	271	11.2.2 Kai's Power Tools	316
9.8.5 Brush工具	273	11.2.3 Extensis Intellihance	316
9.8.6 Photo-Paint的新的笔刷工具	278	11.3 小结	316
9.9 小结	280	第12章 Photo-Paint 8专家建议	317
第10章 Photo-Paint的遮罩	281	12.1 创建Clip Mask	317
10.1 遮罩基础	281	12.1.1 永久地应用遮罩	317
10.1.1 创建遮罩	282	12.1.2 访问对象的特性	317
10.1.2 调整遮罩透明度	282	12.2 父对象与子对象	318
10.1.3 移动遮罩	283	12.2.1 Effects工具	320
10.1.4 保存遮罩	284	12.2.2 Clone工具	320
10.1.5 Mask Overlay选项	285	12.2.3 克隆笔刷	321
10.1.6 Invert Mask命令	285	12.3 感应笔划样式的笔刷	322
10.2 区域选择遮罩	285	12.3.1 给数字笔擦除器编程	323
10.2.1 Area Mask Operations菜单	288	12.3.2 压力敏感笔划的一些例子	323
10.2.2 Brush Mask工具	288	12.4 Photo-Paint的新效果	327
10.2.3 其他的区域选择遮罩工具	289	12.4.1 光源效果	327
10.2.4 文本遮罩	289	12.4.2 Wet Paint效果	328
10.3 Color Range遮罩	290	12.4.3 3D Rotate效果	328
10.3.1 色彩容限	290	12.4.4 Object Lenses	329
10.3.2 Color Mask工具	291	12.5 Photo-Paint 8的新功能	331
10.3.3 其他的色彩范围遮罩工具	293	12.5.1 合并两幅图像	331
10.4 既可用于区域选择也可用于		12.5.2 制作斜边按钮	331
色彩范围选择的工具	296	12.5.3 Create Fill From Selection	332
10.4.1 Lasso Mask工具	296	12.5.4 Fade Last Command功能	332
10.4.2 Scissors Mask工具	297	12.5.5 通过改变背景元素设计文本	333
10.4.3 Magic Wand工具	297	12.6 将特殊滤镜与对象结合	336
10.5 羽化	297	12.6.1 使用Impressionist及	
10.5.1 羽化遮罩的一个侧边	297	Puzzle Object 透镜	336
10.5.2 调和带有羽化效果的图像	300	12.6.2 有选择地使用效果的技巧	336

12.6.3 使用遮罩向图像的选定 部分应用效果	340
12.7 小结	341
第13章 Dream 3D	342
13.1 概述	342
13.1.1 调用推荐的模板	343
13.1.2 不使用模板而工作	344
13.2 Scene Wizard模板	344
13.3 透视窗口	347
13.3.1 使用其他透视窗口	348
13.3.2 查明地板	348
13.3.3 理解窗口名称	350
13.4 Photo Studio Scene Wizard	350
13.5 着色	351
13.5.1 着色和用户照相机	352
13.5.2 Production框	352
13.5.3 对象放置	352
13.6 Logo模板	353
13.7 Virtual Trackball	357
13.8 创建独特的场景	359
13.9 小结	365
第14章 高级Dream 3D技术	366
14.1 Hierarchy窗口	366
14.2 文本着色和阴影	369
14.3 背底	370
14.4 其他Dream 3D工具	371
14.4.1 Render Area工具	371
14.4.2 热点	371
14.4.3 投影	372
14.4.4 3D Paint工具	372
14.5 实例1: 外星来客	372
14.5.1 创建对象	372
14.5.2 使用Numerical属性对话框	375
14.5.3 从暂存创建阴影	375
14.5.4 Shader Editor通道	376
14.5.5 复制对象	377
14.5.6 添加新光源	377
14.5.7 准备着色图片	377
14.6 实例2: “啤酒和电视”	378
14.6.1 Alignment对话框	379
14.6.2 使用Numerical 属性对话框 定位对象	380
14.6.3 使用Symmetry进行复制	382
14.7 专家建议	385
14.8 将3D模型引入到CorelDRAW中	388
14.8.1 照相机和光源	388
14.8.2 增大工作区尺寸	391
14.8.3 在CorelDRAW中着色3D模型	392
14.9 将3D对象引入Photo-Paint	393
14.9.1 3D对象在Photo-Paint中的行为	395
14.9.2 用于Dream 3D场景的 Photo-Paint 背底	396
14.9.3 使用反射背景	397
14.10 使用几何通道信息	397
14.11 使用Dream 3D的更多乐趣	399
14.12 小结	400
第三部分 实用程序、剪贴图和模板	
第15章 Corel OCR-Trace	401
15.1 OCR-Trace界面	401
15.2 跟踪黑白图像	403
15.3 跟踪彩色图像	405
15.3.1 改善跟踪结果	405
15.3.2 在OCR-Trace中使用特殊效果	406
15.4 光学字符跟踪	408
15.4.1 改变OCR设置	409
15.4.2 使用多页文档进行工作	410
15.5 小结	412
第16章 定制剪贴画、底纹和模板	413
16.1 定制剪贴画	413
16.1.1 重新着色剪贴图	416
16.1.2 剪贴图及其合成	418
16.2 CorelTexture	420
16.2.1 使用CorelTexture中的图层	421
16.2.2 保存图层信息	421
16.2.3 把底纹作为位图保存	422
16.2.4 CorelTexture的主菜单	424
16.3 模板	425

16.3.1 保存模板	427
16.3.2 在Template Wizard中增加模板	427
16.4 小结	428
第17章 使用Bitstream Font Manager	429
17.1 字体管理的诀窍	429
17.2 定位Bitstream Font Navigator	429
17.2.1 字体分组的诀窍	429
17.2.2 准备使用Font Navigator	429
17.3 创建字体目录	430
17.3.1 安装字体	430
17.3.2 字体的详细情况	431
17.3.3 怎样创建字体组	431
17.4 字体与字体组的卸载	434
17.5 删除字体备份	435
17.6 小结	436
第18章 Corel脚本	437
18.1 在CorelDRAW中打开脚本	437
18.2 保存脚本	438
18.3 用脚本来工作	438
18.3.1 仅使用预设的脚本	438
18.3.2 录制自己的脚本	439
18.3.3 编辑脚本	439
18.3.4 合成脚本	440
18.4 用预设的脚本来工作	440
18.4.1 样板脚本	443
18.4.2 其他预设	444
18.5 录制自己的脚本	444
18.5.1 编制脚本的建议	445
18.5.2 录制脚本示例	445
18.6 用按钮和热键执行脚本	449
18.7 学习如何合成脚本	451
18.8 理解Corel Script编程说明	453
18.9 Photo-Paint 脚本	454
18.9.1 Photo-Paint脚本文件夹	455
18.9.2 录制脚本	456
18.9.3 插入命令	457
18.9.4 纠正脚本中的错误	457
18.10 小结	459
第19章 其他实用程序	460

19.1 CorelCapture	460
19.1.1 屏幕捕获的创建	460
19.1.2 激活选项设置	461
19.1.3 设定捕获内容	461
19.1.4 设定捕获图形的发送	462
19.1.5 设定捕获方式	463
19.2 文件的命名与保存	463
19.2.1 设定文件名与存储格式	464
19.2.2 自动命名设置	464
19.2.3 捕获光标与创建边界	465
19.3 CorelScan	467
19.4 小结	468

第四部分 电子媒体

第20章 CorelDRAW和Web	469
20.1 为Web准备图像	469
20.1.1 将图像转换成256色	469
20.1.2 CorelDRAW的因特网 优化调色板	470
20.1.3 抖动	470
20.1.4 图像格式转换	471
20.2 网页设计	471
20.2.1 了解HTML	472
20.2.2 设计有吸引力的网页	473
20.2.3 为网页设计选取软件	475
20.3 使用CorelDRAW创建网页	476
20.3.1 CorelDRAW的Web 感知调色板选项	477
20.3.2 在CorelDRAW文档中创建URL	478
20.3.3 把文档保存为网页	480
20.3.4 为网页调整图像尺寸	482
20.3.5 测试网页	484
20.3.6 CorelDRAW 和 Java	485
20.4 小结	486
第21章 为多媒体准备图形	487
21.1 在256色中工作	487
21.2 在256色模式中工作	489
21.3 使用有趣的颜色	490
21.4 使用对比度	490

21.5 小结	491	22.4.2 SyQuest EZ驱动器	494
第22章 分配选项	492	22.4.3 Iomega Bernoulli盒式驱动器	495
22.1 便携式数据存储	492	22.4.4 SyQuest 驱动器	495
22.2 SCSI	492	22.4.5 Iomega Jaz驱动器	495
22.3 SCSI与并行口	493	22.4.6 可写CD-ROM技术	495
22.3.1 Universal Serial Bus连接	493	22.4.7 PKZIP	496
22.3.2 运行程序	493	22.5 小结	497
22.3.3 购买之前	494	附录A CD-ROM 内容简介	498
22.4 便携式存储选项	494	附录B CD-ROM 安装指南	499
22.4.1 Iomega Zip驱动器	494		

第一部分 使用CorelDRAW

第1章 绘制一幅新图

在这一章，将学习CorelDRAW 8套件中CorelDRAW模块的工作界面。所涉及的主题如下：

- 设计和使用多重工作区。
- 定制键盘、菜单、工具栏、卷帘窗和调色板。
- 漫游属性栏。
- 在CorelDRAW中更有效地工作。

当Corel公司的研究人员开发CorelDRAW的时候，他们希望设计出一种对尽可能多的用户来说尽可能有用的程序，但问题在于用户的工作方式不尽相同。因此，Corel公司让用户可以对CorelDRAW进行完全的定制。用户可以创建菜单、在工具栏中添加按钮、设定快捷键、运用定制使程序的工作界面满足用户的使用要求。而且，在版本8中可保存适用于不同设计类型的自定义配置系列——Corel将该特色称为工作区(workspace)。工作区使用户可以完全自定义工作界面、保存配置，并在需要时随时加以调用。本章讲解如何使用CorelDRAW 按照用户喜欢的方式工作。

通常，多数用户在学会了一种执行工作的方法之后，总是一成不变地使用这个方法以获得同样的结果。如果可以这么做，就不需要再费心了，对不对？其实不然。CorelDRAW提供了多种方法来获得同一结果，而且往往某个方法更加快速、高效。在本章最后，将会提到程序的快捷特性，例如使用弹出式菜单、在文件之间拖放等等。能够真正提高工作速度的特性是CorelDRAW的Property Bar(属性栏)和新出现的泊坞窗，这在本章中也将加以介绍。

1.1 定制工作界面

CorelDRAW工作界面就像是一个绘画桌。读者可以想象坐在画架旁，摆放好工具——铅笔、钢笔、尺子等，处于最佳的工作状态下。在CorelDRAW中工作也是同样的，可以定制用户界面来使程序适用于用户的工作。例如，可以添加、删除和修改以下条目：

- 工作区。
- 键盘快捷键。
- 菜单和菜单命令。
- 工具栏选项。
- 泊坞窗。
- 调色板中的颜色。

用户也能够定制上卷调色板的工作方式。每一种定制选项都是在如图1-1所示的