



CorelDRAW 10
The Official Guide

电脑艺术设计与制作系列丛书

COREL PRESS

page layout • vector illustration • live animation
photo editing • digital painting • web publishing

CorelDRAW[®] 10

GRAPHICS SUITE

True Creative Power[™]

权威指南



(美) Steve Bain 等著

刘堃 牛志奇 丁天 等译



机械工业出版社

Mc

7020/41
119

电脑艺术设计与制作系列丛书

CorelDRAW 10 权威指南

(美) Steve Bain 等著

刘 堃 牛志奇 丁 天 等译

本书附盘可从本馆主页 <http://lib.szu.edu.cn/>
上由“馆藏检索”该书详细信息后下载,
也可到视听部复制



A0989744



机械工业出版社
China Machine Press

本书不仅向读者提供了完整的 CorelDRAW 10 参考和全面的功能使用方法, 还充分揭示了高超的 CorelDRAW 用户使用的绘制技巧和插图技术。

本书图文并茂、语言生动, 为掌握全面的图形和插图技术提供了有利的指导。随书所附光盘包括了大量的 CorelDRAW 10 资源。

无论是插图画家、平面设计人员、工程师或者建筑方面的专业人员, 都能从本书受益。

Steve Bain, et al: CorelDRAW 10: The Official Guide (0-07-213014-8)

Copyright © 2001 by the McGraw-Hill Companies, Inc.

Authorized translation from the English language edition published by McGraw-Hill, Inc.

All rights reserved. For sale in the People's Republic of China.

本书中文简体字版由美国麦格劳-希尔国际公司授权机械工业出版社出版。未经出版者书面许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书内容。

版权所有, 侵权必究。

本书版权登记号: 图字: 01-2001-3939

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 10 权威指南/ (美) 本 (Bain, S.) 等著; 刘堃等译. - 北京: 机械工业出版社, 2002.1

(电脑艺术设计与制作系列丛书)

书名原文: CorelDRAW 10: The Official Guide

ISBN 7-111-09542-1

I . C... II . ①本...②刘... III . 图形软件, CorelDRAW 10 IV . TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 088574 号

机械工业出版社 (北京市西城区百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑: 王启丁 张鸿斌

北京第二外国语学院印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

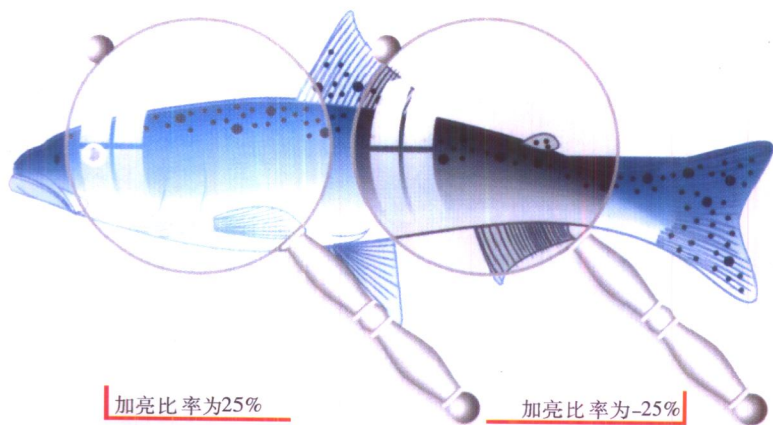
2002 年 2 月第 1 版第 1 次印刷

787mm × 1092mm 1/16 · 36.75 印张

印数: 0 001 - 4 000 册

定价: 63.00 元 (附光盘)

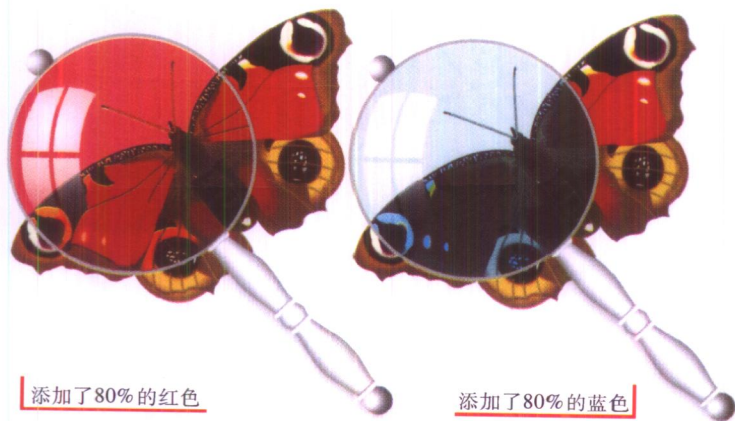
凡购本书, 如有倒页、脱页、缺页, 由本社发行部调换



加亮比率为25%

加亮比率为-25%

Brighten 透镜效果
镜子的透镜部分使用了 Brighten 透镜效果。左边的例子使用的比率为 25%，加亮了下层对象。而右边的例子使用的比率为 -25%（负值），影响了透过透镜察看的全部颜色。参阅第 16 章的 16.3.1 节“Brighten 透镜”部分，打开光盘上的 Tutorial/Chapter 16/c16-01.tif 文件。



添加了80%的红色

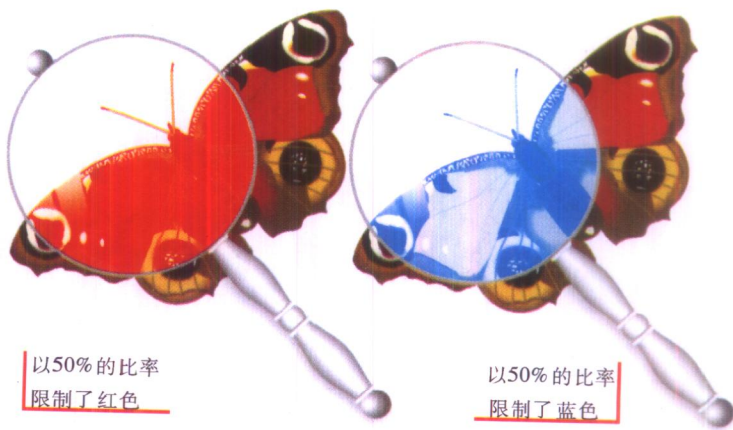
添加了80%的蓝色

Color Add 透镜效果

左边的例子使用 Color Add 透镜为下层对象添加了红色，而右边的例子添加了蓝色。比率值设为 80%。参阅第 16 章的 16.3.2 节“Color Add 透镜”部分，打开光盘上的 Tutorial/Chapter 16/c16-02.tif 文件。

Color Limit 透镜效果

左边的镜子以 50% 的比率限制红色，而右边的镜子以 50% 的比率限制了 100% 的青色（蓝色）。参阅第 16 章的 16.3.3 节“Color Limit 透镜”部分，打开光盘中的 Tutorial/Chapter 16/c16-03.tif 文件。

以50%的比率
限制了红色以50%的比率
限制了蓝色

Custom Color Map 透镜效果

如图说明：这四个 Custom Color Map 透镜效果使用了三个基本调色板旋转选项。参阅第 16 章的 16.3.4 节“Custom Color Map 透镜效果”部分，打开光盘中的 Tutorial/Chapter 16/c16 - 04.tif 文件。



直接调色板，
从黑到白



直接调色板，
从白到黑

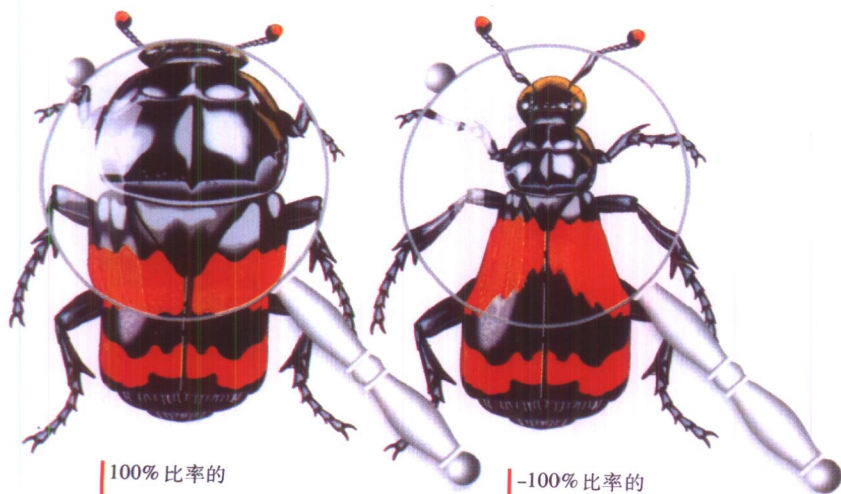


向前彩虹，
从红到绿



反转彩虹，
从红到绿

Fish Eye 透镜效果

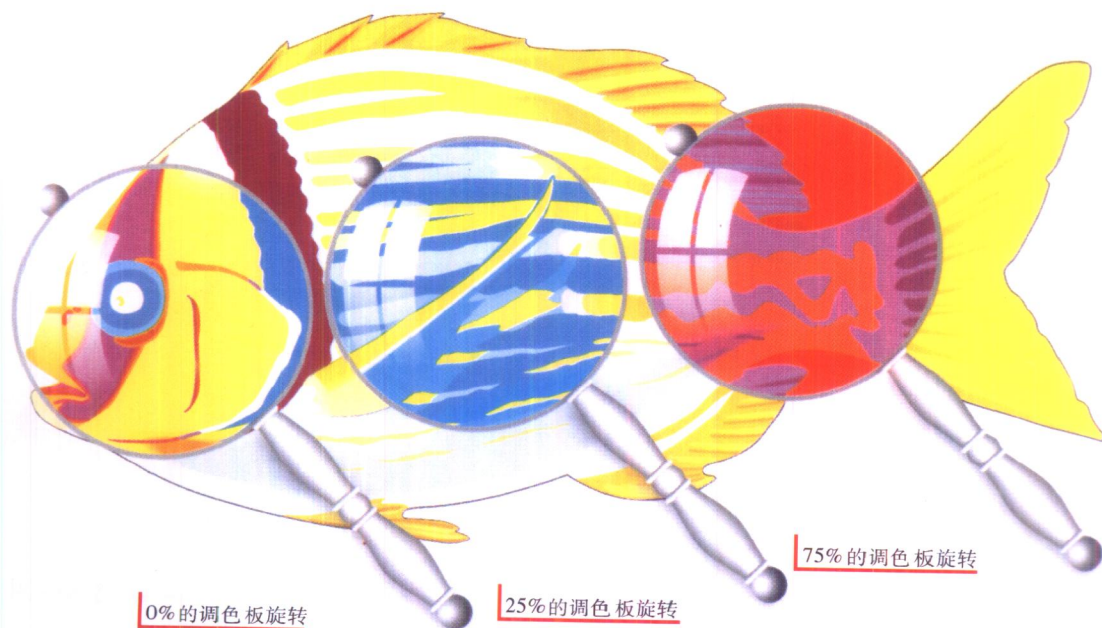


100% 比率的
Fish Eye 效果

-100% 比率的
Fish Eye 效果

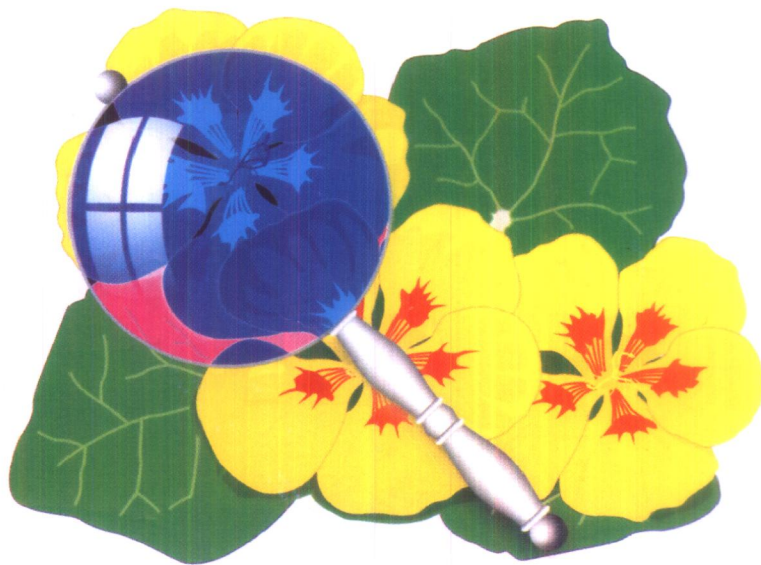
镜子使用了两个不同的 Fish Eye 透镜效果。左边的使用了正值，并具有凸起变形效果；而右边的使用了负值，具有凹入变形效果。参阅第 16 章的 16.3.5 节“Fish Eye 透镜效果”部分，打开光盘中的 Tutorial/Chapter 16/c16 - 05.tif 文件。

插图已经具有了暖色调。对镜子使用不同的 Heat Map 透镜效果，增加了颜色的强度。参阅第 16 章的 16.3.6 节“Heat Map 透镜效果”部分，打开光盘中的 Tutorial/Chapter 16/c16 - 06.tif 文件。



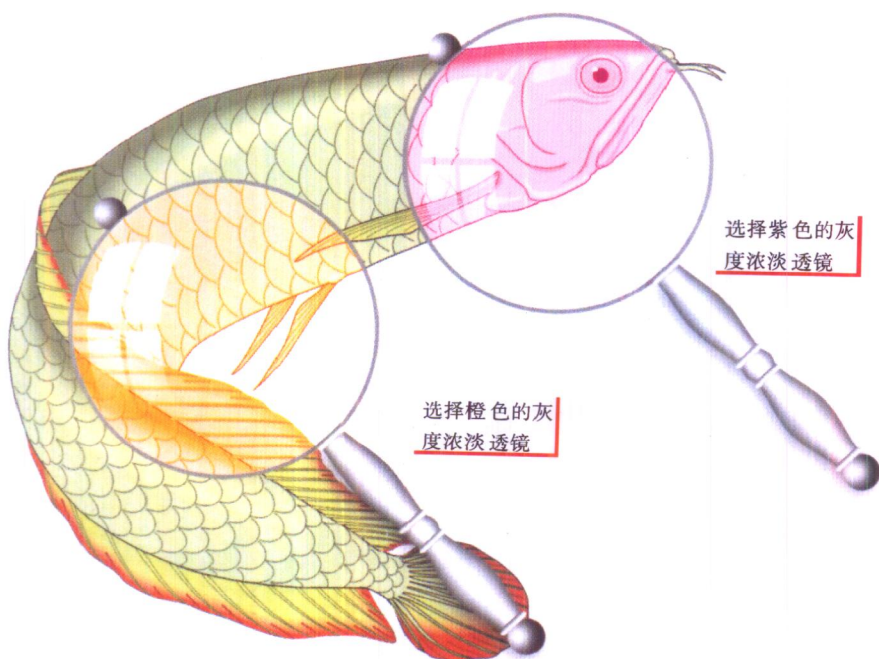
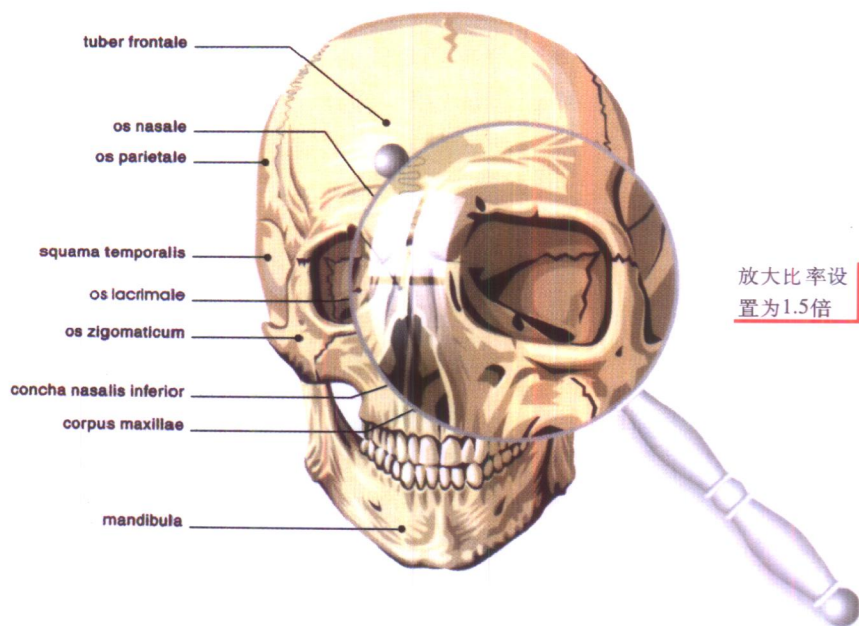
Invert 透镜效果

该例中，镜子演示了使用 Invert 透镜效果创建的颜色反显效果。参阅第 16 章中的 16.3.7 节“Invert (反显) 透镜效果”部分，打开光盘中的 Tutorial/Chapter 16/c16 - 07.tif 文件。



Magnify 透镜效果

使用 1.5 倍的放大透镜效果足够放大该对象，而又不会导致无法识别。参阅第 16 章的 16.3.8 节“Magnify 透镜效果”部分，打开光盘中的 Tutorial/Chapter 16/c16 - 08.tif 文件。

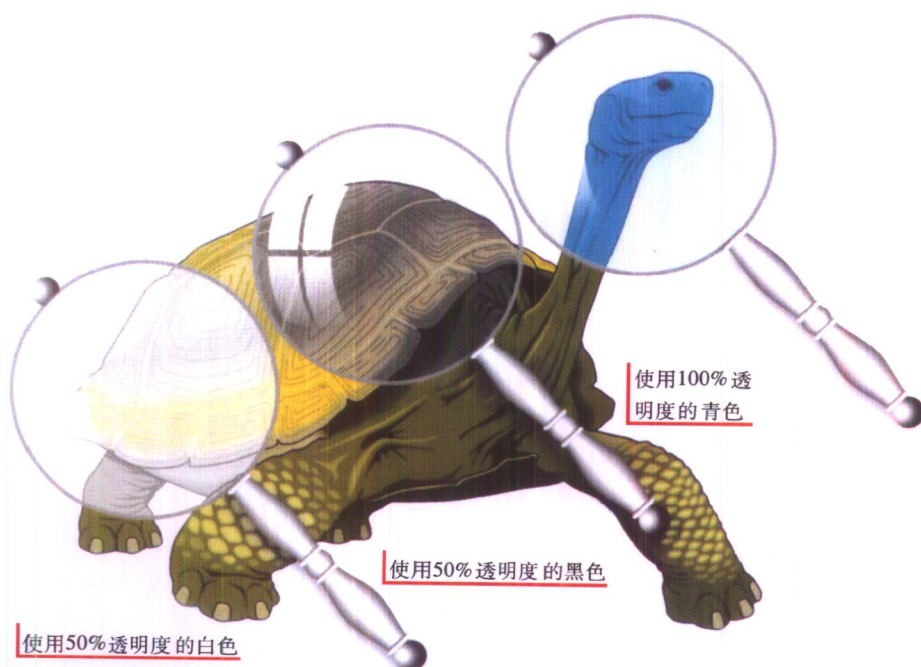


Tinted Grayscale 透镜效果

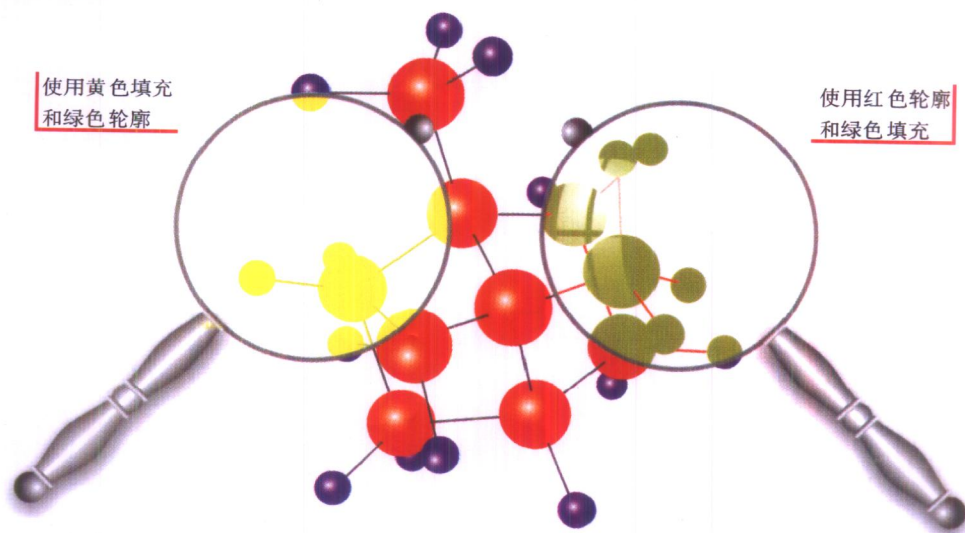
这两个镜子使用了不同颜色的灰度浓淡透镜效果：左边的使用了橙色，而右边的使用了紫色。参阅第 16 章的 16.3.9 节“Tinted Grayscale 透镜效果”部分，打开光盘中的 Tutorial/Chapter 16/c16 - 09.tif 文件。

Transparency 透镜效果

这三个镜子每个都设置了 50% 的透明度透镜比率。最左边的镜子使用了 50% 白色，中间的镜子使用了 50% 黑色，而最右边的镜子使用了 100% 青色。参阅第 16 章的 16.3.10 节 “Transparency 透镜效果” 部分，打开光盘中的 Tutorial/Chapter 16/c16 - 10.tif 文件。

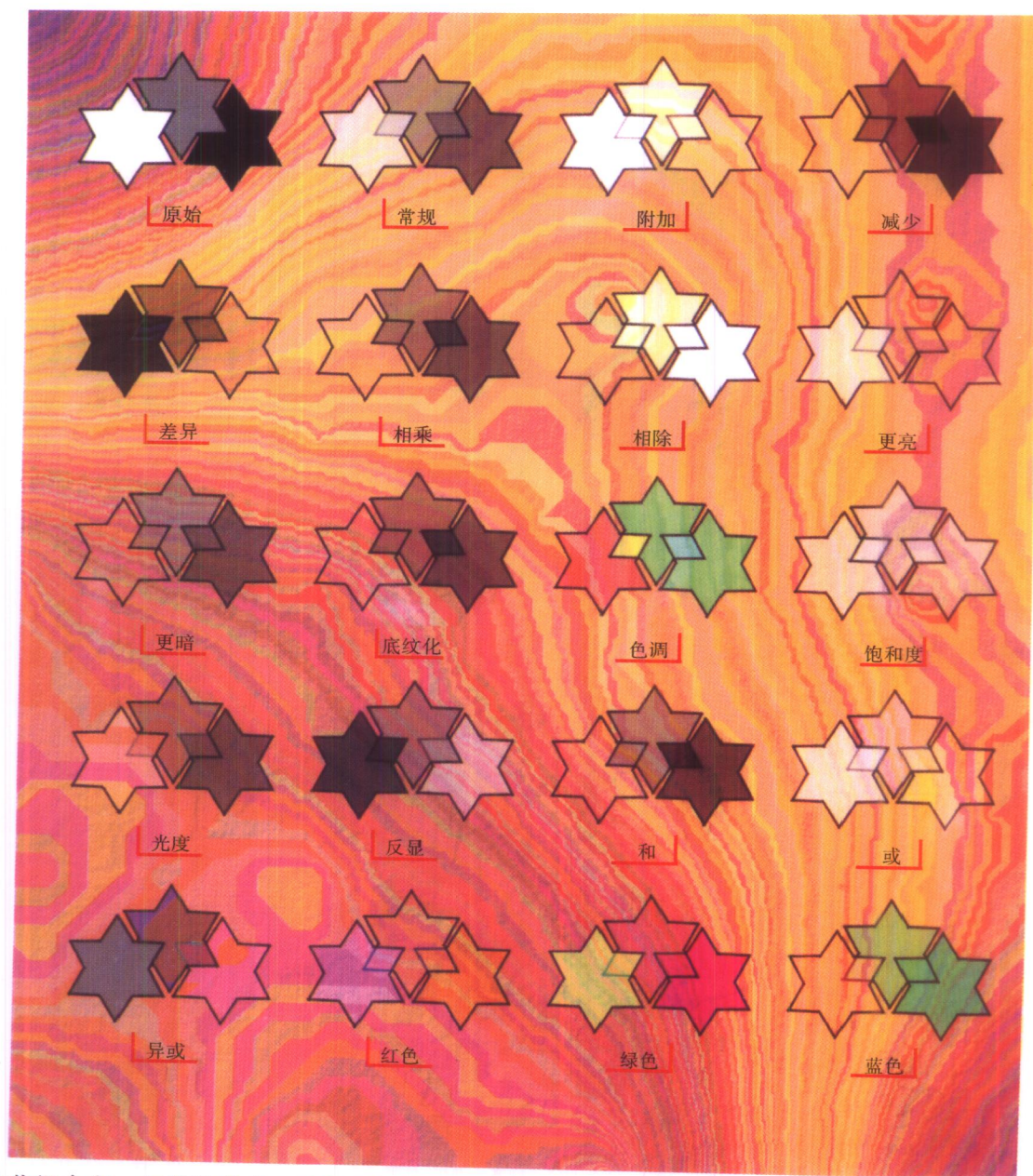


Wireframe 透镜效果



这两个镜子都使用了线框透镜效果，并使用有效的透镜选项控制了填充和轮廓颜色。左边的镜子使用了黄色的填充和绿色的轮廓，而右边的使用红色的轮廓和绿色的填充。参阅第 16 章的 “Wireframe 透镜效果” 部分，打开光盘中的 Tutorial/Chapter 16/c16 - 11.tif 文件。

透明度合并模式



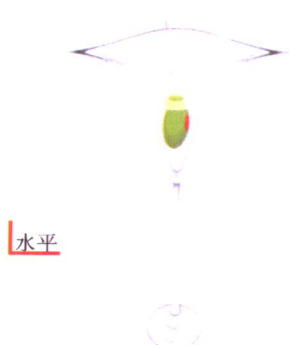
这些组合在一起的星形多边形分别使用白色、灰色和黑色填充，并使用了各种合并模式的 Uniform 透明度。参阅第 16 章的 16.3.11 节“合并模式”部分，打开光盘中的 Tutorial/Chapter 16/c16-12.tif 文件。

圆柱体效果会使图线变胖或变瘦。

圆柱体效果



原始图像



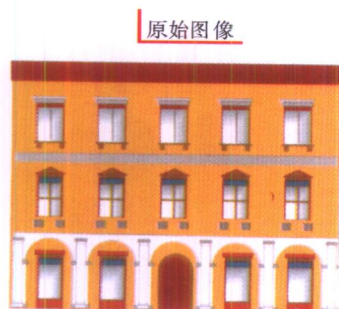
水平



垂直

卷页效果

结合不透明度或透明效果一起使用卷页效果。



原始图像



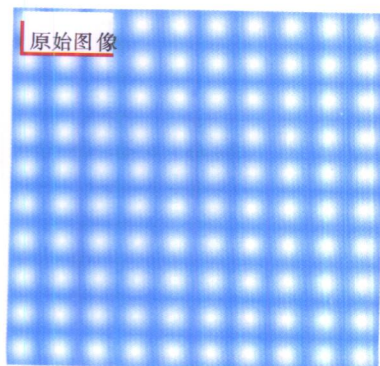
透明的



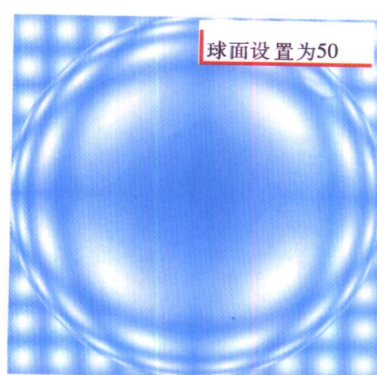
不透明的

球面效果把图像中心区域的像素向边缘扩散，而边缘像素区域变得更小，创建了曲面效果。

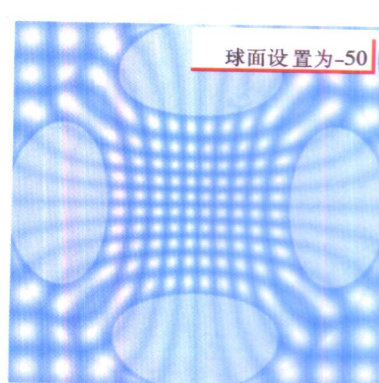
球面效果



原始图像



球面设置为50



球面设置为-50

原始图像



孔特蜡笔



蜡笔



立体派



印象派



调色板刻刀



点描画法



素描盘



水彩



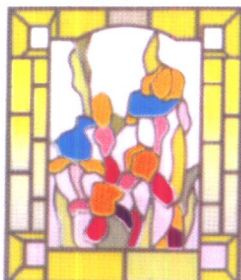
模糊效果

高斯模糊效果提供了传统的模糊效果，而动态模糊效果模拟了图像晃动的效果。放射性模糊效果的中心区域相对稳定，而随着向外的伸展，模糊的程度也相应增加。缩放模糊效果使图像看起来似乎被放大的过快，形成了模糊效果。

原始图像



高斯



动态



原始图像



放射性



缩放



轮廓效果

轮廓效果描绘并突出地显示了图像的边缘，似乎被转化成了矢量图像。



原始图像



边缘检测



描绘轮廓

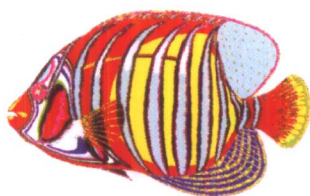
颜色转换效果

这些滤镜用来进行颜色的剧烈的改动，而不会影响图像的基本图形。位平面效果增强了图像的红色、绿色和蓝色元素。半色调滤镜去除了连续色调，并使用青色、洋红色、黄色和黑色点替代这些色调。

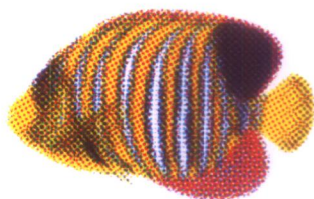
原始图像



位平面

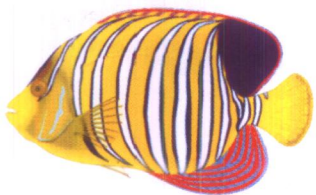


半色调



梦幻色调效果在 1 到 255 的可调比例之间修改图像颜色，设置为 255 的时候，颜色修改最为剧烈。曝光效果把图像的颜色转化为相反的颜色。设置为 0 的时候，产生彻底的黑色负片，值增加，图像的附加颜色和亮度也会增加。

原始图像



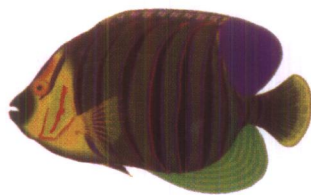
曝光 (设置为 128)



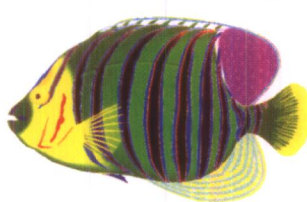
曝光 (设置为 255)



梦幻色调 (设置为 128)

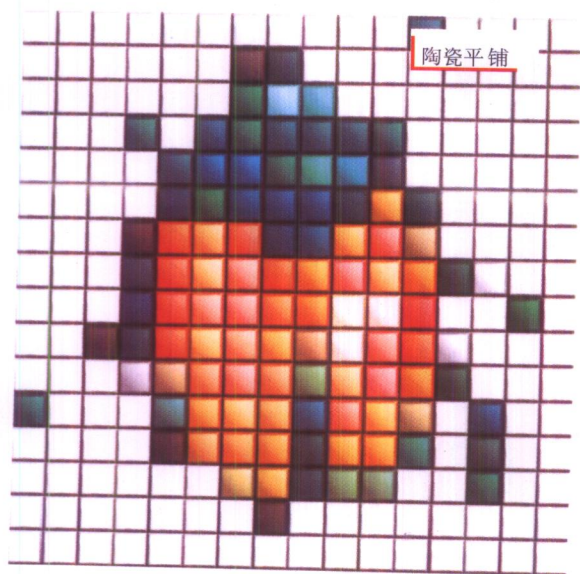
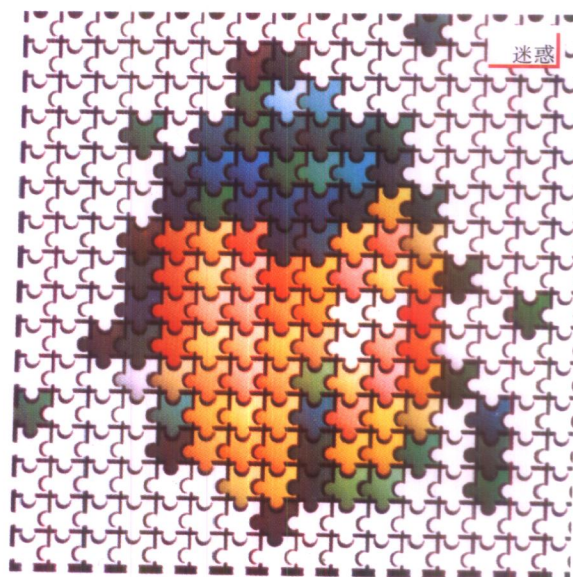
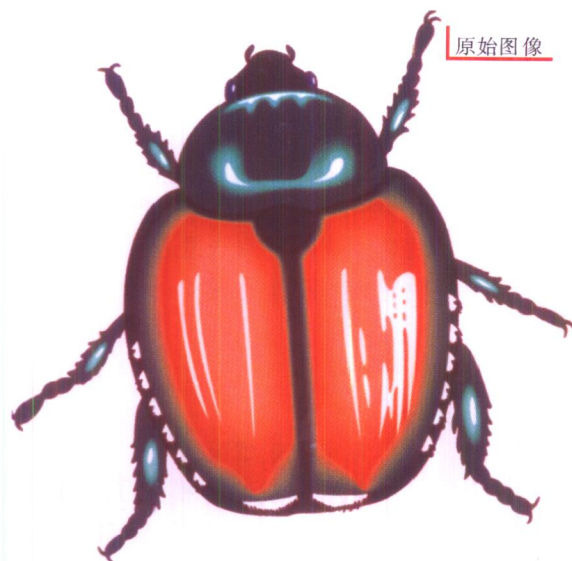


梦幻色调 (设置为 255)



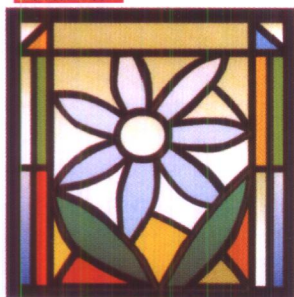
创造性效果

工艺滤镜能够模拟六种工艺效果，包括迷惑、陶瓷平铺、Poker 芯片效果。



工艺滤镜

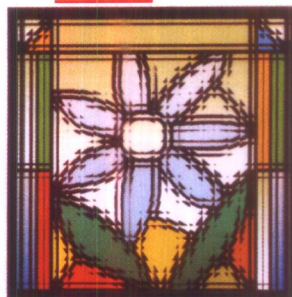
原始图像



结晶



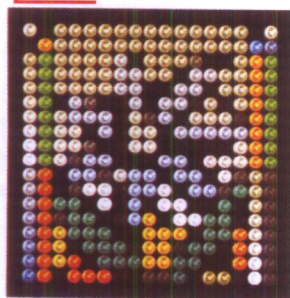
玻璃块



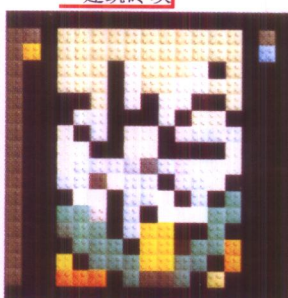
结晶效果把图像转换为
不规则形状的颜色块

玻璃块效果模拟透过透明玻璃
块看到的图像外观

轻木桩



建筑砖块



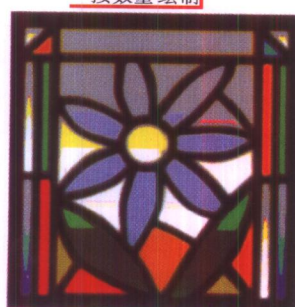
儿童游戏滤镜

儿童游戏滤镜模拟了儿童玩
具中的轻木桩和建筑砖块。
儿童游戏也可以用来创建手
指画或按数量绘制。

手指画



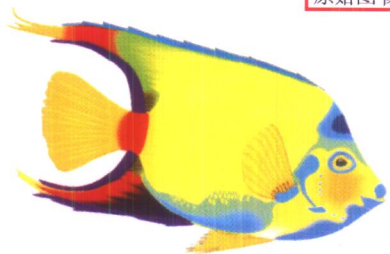
按数量绘制



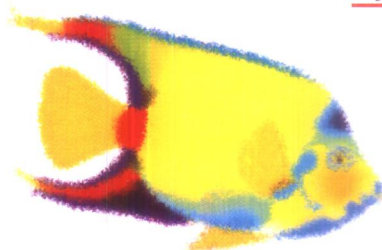
扩散滤镜

扩散滤镜会分散图像中的像素，同模糊滤镜类似，但比使用模糊滤镜保留的像素细节更细致。彩色玻璃滤镜把图像转化为彩色玻璃效果；应用滤镜的时候可以调整玻璃片的大小和颜色。

原始图像



扩散



彩色玻璃



旋动滤镜

旋动滤镜在选定区域增加了从中心向外的旋转效果。

原始图像



画刷的



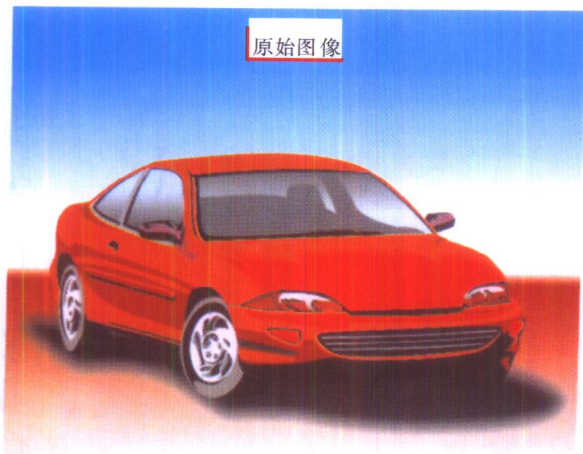
图层的



气候效果

气候效果是 CorelDRAW 位图效果中新增的效果。这个滤镜可以用来创建雪花、雨和雾。可以在小雪和暴风雪之间调节雪花效果，可以在细雨和倾盆大雨之间调节降雨效果，在薄雾和浓雾之间调节雾效果。

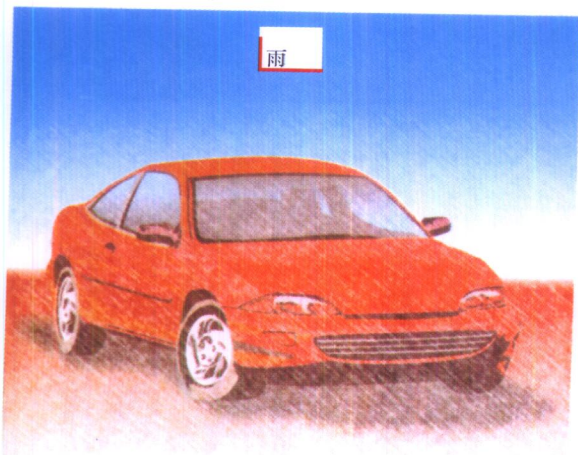
原始图像



雪花



雨



雾

