



CorelDRAW X3

中文版

完全自学手册

龙马工作室 编著

● 光盘1:

含本书“企业形象标识设计”、“海报招贴及广告设计”和“书籍装帧设计”实例的多媒体语音教学录像。

● 光盘2:

含本书实例素材和结果文件，以及本书“房产广告”和“包装设计”实例的多媒体语音教学录像。



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



CorelDRAW X3

中文版

完全自学手册

龙马工作室 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW X3 中文版完全自学手册 / 龙马工作室编著. —北京: 人民邮电出版社, 2007.5

ISBN 978-7-115-15856-7

I. C... II. 龙... III. 图形软件, CorelDRAW X3 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 022837 号

内 容 简 介

本书全面地介绍 CorelDRAW X3 中文版绘图软件的应用知识, 具有内容丰富、讲解详尽的“完全手册”型特点。全书共 21 章, 从基础知识入手, 引导读者逐步掌握 CorelDRAW X3 中文版绘图软件的基本功能以及常用绘图工具的使用方法。书中最后的应用范例详细地介绍 CorelDRAW 绘图工具在绘图领域中的实际应用。全书列举的实例覆盖了 CorelDRAW X3 常用的绘图方法, 使读者能够学有所用、用有所获。

随书赠送的素材库中包含了海报及商标的多种相关样本, 能够帮助用户利用 CorelDRAW X3 中文版绘图软件制作出多种多样的图形文件。附带的多媒体教学光盘中还包括本书部分实例的素材、习题参考答案、商业案例库, 以及专业配音的多媒体教学软件。

本书既可以作为初学者的自学手册, 也可以作为计算机相关技能培训教材。

CorelDRAW X3 中文版完全自学手册

- ◆ 编 著 龙马工作室
责任编辑 魏雪萍
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鸿佳印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 38.25 彩插: 2
字数: 790 千字 2007 年 5 月第 1 版
印数: 1—5 000 册 2007 年 5 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-15856-7/TP

定价: 69.00 元 (附 2 张光盘)

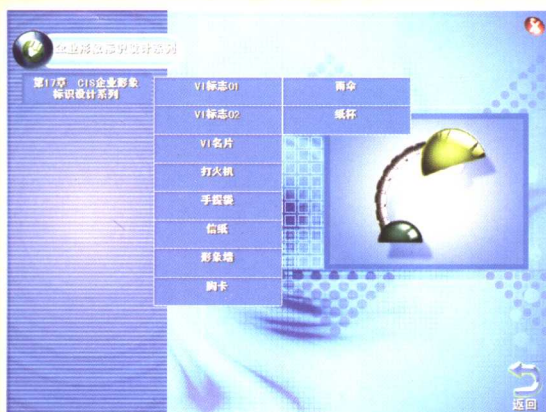
读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223



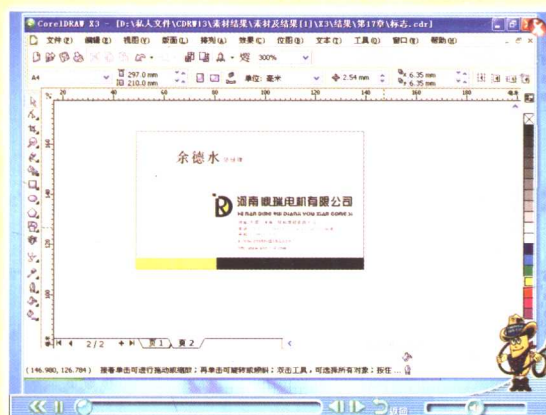
多媒体光盘介绍



本书语言精练、浅显易懂，以基本概念和入门知识为主线，并穿插大量的标志设计技巧，力求与读者零距离接触，详细地介绍 CorelDRAW X3 中文版完全自学手册的各项功能以及各种行业范例。

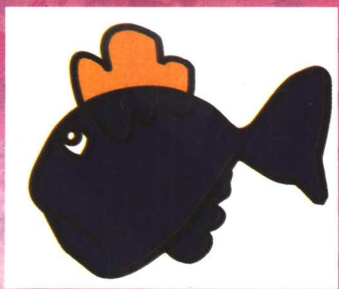


本书面向初中级读者，可作为相关行业设计人员的参考用书，也可作为培训单位教材或大中专院校的教学参考书，更是广大从事矢量图形设计及电脑图像爱好者的必备工具书。





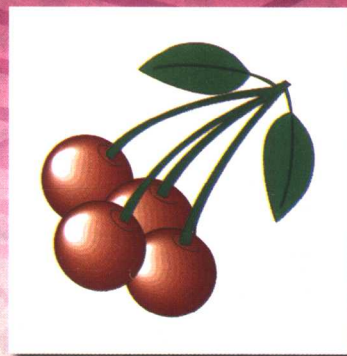
CorelDRAW X3 中文版完全自学手册



小鱼



手提袋



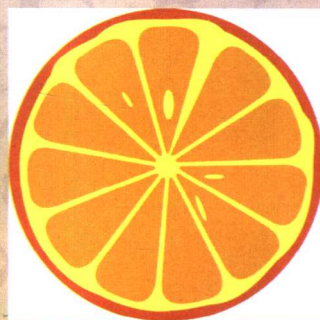
樱桃



太阳族



椰子



橙子



气球



包装素材设计

葡萄酒包装设计



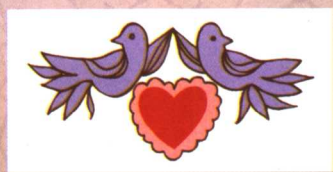
精彩实例展示



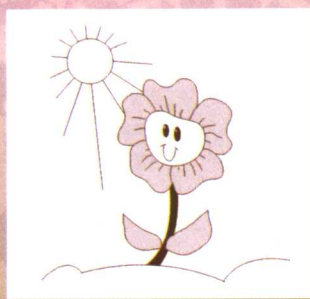
水果



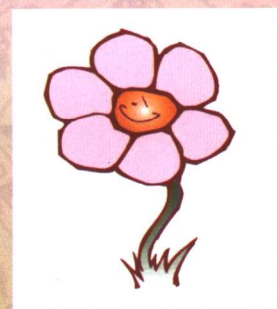
眼睛



小鸟



太阳



小花



企鹅



酒杯



浓香咖啡



果树



铅笔



酒瓶

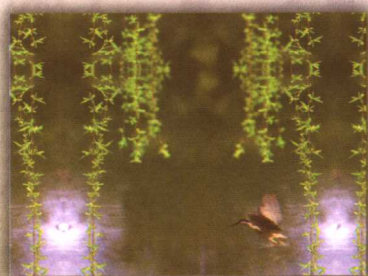


台灯

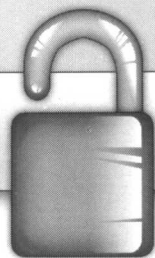




CorelDRAW X3 中文版完全自学手册



74 张位图素材



为什么要阅读本书

本书系统地介绍 CorelDRAW X3 中文版绘图软件的基本功能和使用方法。书中的内容重点突出，详略得当，使读者能够迅速地掌握此软件的操作方法。

随书赠送的素材库中提供有海报及商标的一些相关样本，可以帮助读者利用 CorelDRAW X3 绘图软件制作出理想的图形文件。

本书具有以下几个特点。

内容全面。内容的安排由浅入深、循序渐进，详细地介绍了 CorelDRAW X3 中文版绘图软件的基本操作方法。

操作示范。书中部分实例的制作过程配有对应的教学演示录像（见随书光盘），并且配有生动的解说，让读者在享受多媒体教学的同时能够更加直观地了解实例的制作步骤和操作过程，从而快速地掌握 CorelDRAW X3 中文版绘图软件的使用方法。

可读性强。精心设计的排版方式和图文并茂的设计增强了本书的可读性，力求以多种形式帮助读者理解各个知识点。本书在传授知识的同时还注重培养读者自学的能力，书中安排有“专家点拨”和“经典习题与解答”版块，力求为读者全力打造良好的学习环境。

面向应用。根据当前 CorelDRAW X3 绘图工具在广告领域中应用得较为普遍的特点，在“综合实例”版块中精心地安排了多个常用的实例。通过介绍这些实例的制作过程能够帮助读者活学活用 CorelDRAW X3 中文版绘图软件，从而为提高使用 CorelDRAW X3 中文版绘图软件进行绘图制作的水平打下良好的基础。

阅读本书能学到什么

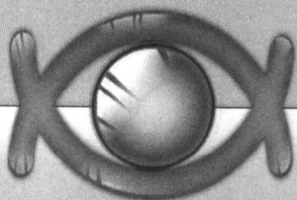
本书面向广大的使用 CorelDRAW X3 中文版绘图软件的初中级读者，系统地讲述 CorelDRAW X3 中文版绘图软件的基本功能及绘图工具的使用方法。读者能够通过书中精心安排的内容，经历从入门到精通的全过程。

本书由龙马工作室肖红艳、王放和董浩军编著，参与资料收集和整理工作的有任承鑫、杨丽娟、张鹏飞、王飞、王德圣、刘淑珍、毛延翩、毛海涛、方钢、龙丽华、刘元贞、刘权、孙永杰、许云虹、同正郎、李咏芳、李新才、何为明、余魏峰、陈世杰、陈岗、陈俊英、陈龙章、张宇、张磊、武荣斌、赵胜、郑俊、唐何业、常旭宁、慕庆六、潘志海、华文芳和孔万里等。

作者虽然精心制作，但是书中疏忽之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

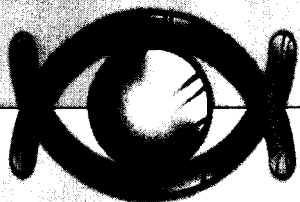
<http://www.51pcbook.com> 网站可以提供全方位的技术支持。





第一篇 界面篇

第1章 感受 CorelDRAW X3 精彩	3	2.4.3 使用 CorelDRAW X3 的帮助系统	23
1.1 什么是 CorelDRAW	3	2.5 初识 CorelDRAW X3 的精彩	26
1.2 CorelDRAW 能做什么	3	2.6 专家点拨	29
1.3 CorelDRAW X3 的新增功能	8	2.7 经典习题与解答	29
1.3.1 智能填充工具	8	2.7.1 经典习题	29
1.3.2 新增的“动态向导”功能	9	2.7.2 参考答案	30
1.3.3 裁剪工具	9		
1.3.4 新增的“跟踪位图和编辑跟踪结果”	10	第3章 CorelDRAW X3 快速上手	31
1.3.5 整形工具	10	3.1 新建文件	31
1.4 专家点拨	11	3.1.1 从页面新建	31
1.5 经典习题与解答	12	3.1.2 从模板新建	31
1.5.1 经典习题	12	3.2 打开已有文件	32
1.5.2 参考答案	12	3.3 保存文件	33
		3.3.1 使用“保存”命令保存文件	33
第2章 亲身体验 CorelDRAW X3 的梦幻境界	13	3.3.2 使用“另存为”命令进行保存	34
2.1 CorelDRAW X3 的系统要求	13	3.4 关闭文件	35
2.2 CorelDRAW X3 的安装与卸载	13	3.4.1 使用“关闭”命令关闭文件	35
2.2.1 安装 CorelDRAW X3	13	3.4.2 使用“全部关闭”命令关闭文件	35
2.2.2 卸载 CorelDRAW X3	16	3.5 导入导出文件	35
2.3 启动和退出 CorelDRAW X3	17	3.5.1 导入文件	35
2.3.1 如何启动 CorelDRAW X3	17	3.5.2 导出文件	38
2.3.2 CorelDRAW X3 的退出	17	3.6 设置页面辅助功能	39
2.4 CorelDRAW X3 的基本操作界面	18	3.6.1 使用页面标尺	39
2.4.1 了解 CorelDRAW X3 欢迎屏幕	18	3.6.2 使用辅助线	41
2.4.2 CorelDRAW X3 的操作界面	19	3.6.3 使用网格	43
		3.6.4 设置页面背景	44

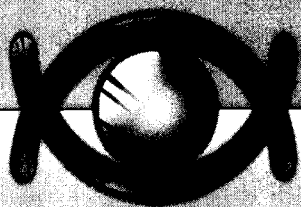


目录

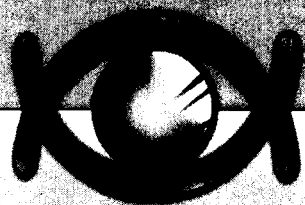
3.6.5 使用自动对齐功能	45	4.1.7 矩形工具组	64
3.6.6 使用动态辅助线	46	4.1.8 椭圆工具组	65
3.6.7 管理多页面	47	4.1.9 多边形工具组	65
3.6.8 重命名页面	48	4.1.10 基本形状工具组	68
3.7 视图调整	49	4.1.11 文本工具	69
3.7.1 选择显示模式	49	4.1.12 交互式效果工具组	69
3.7.2 调整视图显示比例	51	4.1.13 着色工具组	69
3.8 打开和隐藏泊坞窗	53	4.1.14 轮廓工具组	70
3.9 对象的选取	53	4.1.15 填充工具组	71
3.10 CorelDRAW X3 的系统要求	54	4.1.16 交互式填充工具组	71
3.10.1 其他文件格式	55	4.2 绘制直、曲线	72
3.10.2 从其他应用程序导入建议格式	57	4.2.1 手绘工具	72
3.11 综合实例:为书籍装帧添加辅助线	57	4.2.2 贝塞尔工具	76
3.12 专家点拨	60	4.2.3 艺术笔工具	78
3.13 经典习题与解答	60	4.2.4 钢笔工具	80
3.13.1 经典习题	60	4.2.5 折线工具	82
3.13.2 参考答案	60	4.2.6 3点曲线工具	82
第4章 认识工具箱及绘制直、曲线 ..61		4.2.7 交互式连线工具	83
4.1 工具箱	61	4.2.8 度量工具	84
4.1.1 挑选工具	62	4.2.9 智能填充工具	86
4.1.2 形状工具组	62	4.3 综合实例——【标志设计】	87
4.1.3 裁剪工具组	62	4.4 专家点拨	89
4.1.4 缩放工具组	63	4.5 经典习题与解答	89
4.1.5 曲线工具组	64	4.5.1 经典习题	89
4.1.6 智能填充工具	64	4.5.2 参考答案	90

第二篇 基础篇

第5章 绘制几何图形	93	5.2 使用3点矩形工具绘制矩形	94
5.1 矩形工具的运用	93	5.3 椭圆工具	94



5.4 3点椭圆工具	95	6.2.1 焊接对象	122
5.5 利用椭圆工具及矩形工具绘制卡通小 狗	95	6.2.2 修剪对象	125
5.5.1 利用椭圆工具绘制卡通小狗	95	6.3 使用封套工具	128
5.5.2 利用矩形工具及椭圆工具绘制卡通 房子	97	6.3.1 应用封套	128
5.6 复杂星形工具	99	6.3.2 复制封套	130
5.7 图纸工具	100	6.3.3 编辑封套的节点和线段	131
5.8 绘制箭头标志	103	6.4 裁剪工具	132
5.9 绘制工作流程图	103	6.5 刻刀工具	133
5.10 星形图形	104	6.6 橡皮擦工具	137
5.11 绘制螺旋线	105	6.7 涂抹笔刷工具	137
5.12 标注图示的使用	105	6.8 使用橡皮擦工具和涂抹笔刷工具绘制 哭泣的梨	137
5.13 其他几何图形的快速绘制	106	6.9 粗糙笔刷工具	139
5.14 利用螺旋线工具及标注形状工具绘制 卡通小蜗牛	106	6.10 自由变换工具	140
5.15 综合实例：礼品盒设计	109	6.10.1 自由旋转对象	141
5.16 专家点拨	112	6.10.2 自由角度镜像对象	142
5.17 经典习题与解答	112	6.10.3 自由调节对象	143
5.17.1 经典习题	112	6.10.4 自由扭曲对象	144
5.17.2 参考答案	112	6.11 删除虚设线	145
第6章 图形的高级编辑	113	6.12 综合实例：咖啡馆的相关设计	146
6.1 形状工具	113	6.12.1 咖啡馆的标志设计	146
6.1.1 选择节点	113	6.12.2 设计咖啡馆的杯子	150
6.1.2 转换节点类型	114	6.12.3 带吸管的咖啡杯子设计	152
6.1.3 移动与添加、删除节点	115	6.13 专家点拨	153
6.1.4 缩放、旋转和倾斜节点	117	6.14 经典习题与解答	153
6.1.5 对齐节点	118	6.14.1 经典习题	153
6.1.6 连接与分割节点	118	6.14.2 参考答案	154
6.1.7 将特殊图形转换成可编辑路径	120	第7章 对象的基本编辑	155
6.2 对象的整形	122	7.1 对象的常规操作	155
		7.1.1 选择对象	155
		7.1.2 定位对象	157



目录

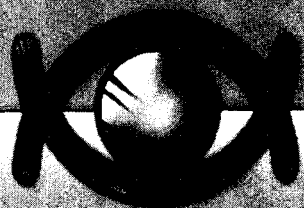
7.1.3 调节对象的大小	160	8.2 使用图形和文本样式	195
7.1.4 旋转与倾斜	164	8.2.1 新建样式	196
7.1.5 缩放与镜像	167	8.2.2 应用样式	197
7.2 仿制和删除对象	174	8.2.3 编辑样式	198
7.2.1 复制对象	174	8.3 应用颜色样式	198
7.2.2 再制对象	175	8.3.1 新建颜色样式	198
7.2.3 复制属性自	175	8.3.2 创建子颜色	199
7.3 撤消、重做与重复	176	8.3.3 自动创建颜色样式	201
7.3.1 撤消、重做和重复动作	176	8.4 模板的运用	202
7.3.2 自定义撤消设置	177	8.4.1 新建模板	202
7.4 利用“复制”、“旋转”等命令设计切开的橘子	177	8.4.2 应用模板	203
7.5 插入对象	179	8.5 综合实例：绘制精美的指南针	204
7.5.1 插入并编辑新对象	179	8.6 专家点拨	207
7.5.2 因特网对象	182	8.7 经典习题与解答	208
7.5.3 条形码	183	8.7.1 经典习题	208
7.6 符号的创建与管理	184	8.7.2 参考答案	208
7.6.1 新建用户自己的符号	184		
7.6.2 编辑符号	185		
7.6.3 应用新建符号	186		
7.7 综合实例：商标设计	186		
7.8 专家点拨	189		
7.9 经典习题与解答	189		
7.9.1 经典习题	189		
7.9.2 参考答案	190		

第8章 操作图层和样式

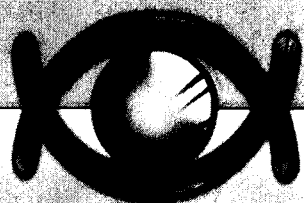
8.1 打开图层管理器	191
8.1.1 新建和删除图层	192
8.1.2 排列图层	194
8.1.3 编辑图层中的对象	194

第9章 组织和管理对象

9.1 安排对象的次序	209
9.1.1 到页面的前面	210
9.1.2 到页面的后面	211
9.1.3 到图层前面	211
9.1.4 到图层后面	212
9.1.5 向前一层	213
9.1.6 向后一层	214
9.1.7 置于此对象前	215
9.1.8 置于此对象后	216
9.1.9 逆序	217
9.2 对齐与分布对象	217
9.2.1 使用“对齐”	218
9.2.2 使用“分布”	219



9.3 修整对象	221	10.7.3 渐变填充	259
9.4 群组操作	224	10.7.4 图样填充	263
9.5 结合与拆分	226	10.7.5 底纹填充	271
9.6 锁定操作	226	10.7.6 PostScript 填充	273
9.7 路径的绘制	227	10.7.7 使用泊坞窗填充颜色	275
9.8 综合实例：设计小房子	228	10.8 使用交互式填充工具组填充	277
9.9 专家点拨	233	10.8.1 交互式填充工具	277
9.10 经典习题与解答	233	10.8.2 交互式网格填充工具	280
9.10.1 经典习题	233	10.9 综合实例：手提袋的设计	283
9.10.2 参考答案	234	10.10 专家点拨	286
第 10 章 应用和管理颜色填充	235	10.11 经典习题与解答	286
10.1 印刷知识介绍	235	10.11.1 经典习题	286
10.2 色彩模式	236	10.11.2 参考答案	286
10.2.1 常用的色彩模式	236	第 11 章 艺术体文字及段落文本的编	
10.2.2 RGB 模式和 CMYK 模式的异同	237	辑	287
10.3 色彩调整与变换	237	11.1 美术文字	288
10.3.1 色彩调整	237	11.1.1 输入美术文字	288
10.3.2 色彩变换	239	11.1.2 选择字体和字号	288
10.4 设置调色板	239	11.1.3 改变美术文字的字距和行距	289
10.4.1 选择调色板	239	11.1.4 字元控制点的使用	290
10.4.2 使用调色板浏览器	240	11.2 段落文本	291
10.4.3 智能填充工具的使用	242	11.2.1 段落文本的输入	291
10.5 着色工具组的运用	243	11.2.2 段落文本框架的调整	292
10.5.1 吸管工具	244	11.2.3 框架间文字的连接	292
10.5.2 颜料桶工具	246	11.2.4 美术文字和段落文本的转换	293
10.6 设置轮廓	248	11.3 导入文本	294
10.6.1 轮廓工具组	248	11.3.1 从剪贴板中获得文本	294
10.6.2 管理轮廓	252	11.3.2 选择性粘贴	295
10.7 颜色填充	255	11.3.3 使用“导入”命令导入文件	296
10.7.1 标准填充	255	11.4 编辑文本	297
10.7.2 使用“均匀填充”对话框	256		

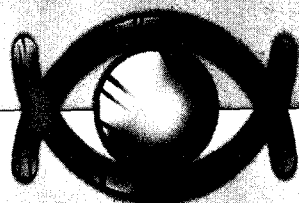


目录

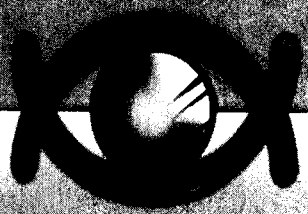
11.5 使文本适合路径.....	303	11.8.3 文本绕图排列.....	314
11.5.1 直接将文字填入路径.....	303	11.9 文本链接.....	316
11.5.2 用鼠标将文字填入路径.....	304	11.9.1 链接段落文本框.....	316
11.5.3 使用传统方式将文字填入路径.....	305	11.9.2 将段落文本框与图形对象链接.....	318
11.5.4 使用属性栏调整填入路径的文字..	306	11.9.3 解除对象之间的链接.....	320
11.6 将美术文字转换为曲线.....	306	11.10 书写工具.....	320
11.7 文本适配图文框.....	307	11.10.1 拼写检查.....	320
11.7.1 使段落文本适合框架.....	307	11.10.2 语法检查.....	322
11.7.2 将段落文本置入对象中.....	308	11.10.3 快速更正.....	322
11.7.3 分隔对象与段落文本.....	310	11.10.4 文本统计.....	323
11.7.4 对齐基准.....	310	11.11 综合实例：绘制宣传海报.....	324
11.8 插入符号和图形对象.....	312	11.12 专家点拨.....	329
11.8.1 在文本中插入符号.....	312	11.13 经典习题与解答.....	330
11.8.2 在文本中插入图形.....	313	11.13.1 经典习题.....	330
		11.13.2 参考答案.....	330

第三篇 进阶篇

第 12 章 应用特效.....	333	12.2.4 对象和颜色加速.....	353
12.1 调和效果.....	333	12.2.5 拆分与清除轮廓图.....	355
12.1.1 创建调和.....	333	12.2.6 应用与编辑预置轮廓图.....	356
12.1.2 改变调和的起始和终止对象.....	338	12.2.7 复制轮廓图.....	356
12.1.3 设置调和的中间对象.....	339	12.3 变形效果.....	357
12.1.4 应用与编辑预置调和.....	347	12.3.1 应用与编辑变形.....	357
12.1.5 复制调和.....	348	12.3.2 将变形对象转换为曲线.....	362
12.2 轮廓图效果.....	348	12.3.3 清除对象变形.....	362
12.2.1 创建轮廓图.....	348	12.3.4 应用与编辑预设变形.....	362
12.2.2 设置轮廓图步长值和偏移量.....	350	12.3.5 复制变形.....	363
12.2.3 设置轮廓图颜色.....	351	12.4 阴影效果.....	363



12.4.1 创建阴影	363	12.8.2 编辑内容	397
12.4.2 编辑阴影	364	12.8.3 复制内置对象	397
12.4.3 拆分和清除阴影	368	12.8.4 锁定内置对象	398
12.4.4 应用与编辑预设阴影	368	12.8.5 提取内置对象	399
12.4.5 复制阴影	369	12.9 综合实例：设计葡萄酒包装	399
12.5 立体化效果	369	12.10 专家点拨	409
12.5.1 创建立体化	369	12.11 经典习题与解答	409
12.5.2 编辑立体化效果	370	12.11.1 经典习题	409
12.5.3 立体旋转	372	12.11.2 参考答案	410
12.5.4 立体颜色	374	第 13 章 自由处理位图图像	411
12.5.5 修饰斜边	375	13.1 导入位图图像	411
12.5.6 光源设置	376	13.1.1 导入位图图像	411
12.5.7 拆分和清除立体化	377	13.1.2 导入位图前裁剪图像	413
12.5.8 应用与编辑预设立体化方式	378	13.2 转换矢量图和位图	414
12.5.9 复制立体化	379	13.2.1 将矢量图转换成位图	414
12.6 透明与透镜	379	13.2.2 将位图图像转换为矢量图形	415
12.6.1 创建透明	379	13.3 重新取样	417
12.6.2 调整透明	380	13.4 位图颜色模式	418
12.6.3 复制与清除透明	384	13.4.1 黑白模式	418
12.6.4 使用透镜	385	13.4.2 灰度模式	419
12.6.5 透镜的类型	386	13.4.3 双色模式	419
12.6.6 编辑透镜	392	13.4.4 调色板模式	421
12.6.7 复制与清除透镜	393	13.4.5 转换为 RGB 模式	421
12.7 添加透视点	394	13.4.6 转换为 Lab 模式	422
12.7.1 创建透视	394	13.4.7 转换为 CMYK 模式	422
12.7.2 编辑透视	395	13.4.8 应用 ICC 预置文件	422
12.7.3 复制透视	395	13.5 扩充位图边框	422
12.7.4 清除透视	396	13.5.1 自动扩充位图边框	423
12.8 图框精确剪裁	396	13.5.2 手动扩充位图边框	423
12.8.1 将对象置于容器内	396	13.6 位图颜色的遮罩	424
12.8.2 编辑内容	397		
12.8.3 复制内置对象	397		
12.8.4 锁定内置对象	398		
12.8.5 提取内置对象	399		
12.9 综合实例：设计葡萄酒包装	399		
12.10 专家点拨	409		
12.11 经典习题与解答	409		
12.11.1 经典习题	409		
12.11.2 参考答案	410		



目录

13.7 位图的链接	425	14.2.3 蜡笔画	445
13.7.1 外部链接位图	425	14.2.4 立体派	446
13.7.2 取消链接	426	14.2.5 印象派	446
13.7.3 从链接更新	426	14.2.6 调色刀	447
13.8 调整位图图像颜色	426	14.2.7 彩色蜡笔画	447
13.8.1 高反差	427	14.2.8 钢笔画	448
13.8.2 局部平衡	428	14.2.9 点彩派	449
13.8.3 亮度、对比度与强度	429	14.2.10 木版画	449
13.8.4 颜色平衡	430	14.2.11 素描	450
13.8.5 伽玛值	431	14.2.12 水彩画	451
13.8.6 色度、饱和度与亮度	432	14.2.13 水印画	451
13.8.7 替换颜色	433	14.2.14 皱纹纸画	452
13.8.8 通道混合器	434	14.3 模糊	453
13.9 综合实例：房地产广告制作	435	14.3.1 高斯式模糊	453
13.10 专家点拨	438	14.3.2 锯齿状模糊	454
13.11 经典习题与解答	438	14.3.3 低通滤波器	455
13.11.1 经典习题	438	14.3.4 动态模糊	455
13.11.2 参考答案	438	14.3.5 放射状模糊	456
第 14 章 应用滤镜	439	14.3.6 平滑	456
14.1 三维效果	439	14.3.7 柔和	457
14.1.1 三维旋转	439	14.3.8 缩放	458
14.1.2 柱面	440	14.4 相机	458
14.1.3 浮雕	441	14.5 颜色变换	459
14.1.4 卷页	441	14.5.1 位平面	459
14.1.5 透视	442	14.5.2 半色调	459
14.1.6 挤远/挤近	443	14.5.3 梦幻色调	460
14.1.7 球面	443	14.5.4 曝光	460
14.2 艺术笔触	444	14.6 轮廓图	461
14.2.1 炭笔画	444	14.6.1 边缘检测	461
14.2.2 单色蜡笔画	445	14.6.2 查找边缘	462

14.6.3	描摹轮廓	463
14.7	创造性	463
14.7.1	工艺	463
14.7.2	晶体化	464
14.7.3	织物	465
14.7.4	框架	465
14.7.5	玻璃砖	466
14.7.6	儿童游戏	467
14.7.7	马赛克	468
14.7.8	粒子	468
14.7.9	散开	469
14.7.10	茶色玻璃	470
14.7.11	彩色玻璃	471
14.7.12	虚光	471
14.7.13	旋涡	472
14.7.14	天气	473
14.8	扭曲	474
14.8.1	块状	474
14.8.2	置换	475
14.8.3	偏移	475
14.8.4	像素	476
14.8.5	电纹	477
14.8.6	旋涡	477
14.8.7	平铺	478
14.8.8	湿笔画	479
14.8.9	涡流	479
14.8.10	风吹效果	480
14.9	杂点	481
14.9.1	添加杂点	481
14.9.2	最大值	482
14.9.3	中值	482
14.9.4	最小	483
14.9.5	去除龟纹	483
14.10	鲜明化	484
14.10.1	适应非鲜明化	484
14.10.2	定向柔化	485
14.10.3	高通滤波器	486
14.10.4	鲜明化	486
14.10.5	非鲜明化遮罩	487
14.11	综合实例：邮票效果	488
14.12	专家点拨	491
14.13	经典习题与解答	491
14.13.1	经典习题	491
14.13.2	参考答案	491
第 15 章 创建 Web 对象		493
15.1	使用预设因特网对象	493
15.1.1	添加因特网对象	493
15.1.2	自定义因特网对象	494
15.1.3	将 CGI 脚本地址添加至因特网对象	494
15.1.4	如何将对象保存至 Web 兼容格式	495
15.2	优化用于因特网的位图	495
15.3	创建 Web 兼容文本	497
15.4	使用书签和超链接	498
15.4.1	书签	498
15.4.2	超链接	498
15.5	准备要发布到 Web 的文件和对象	501
15.6	发布到 Web	505
15.7	专家点拨	506
15.8	经典习题与解答	506
15.8.1	经典习题	506