



C O R E L D R A W

9

平面设计实例详解

Corel

DRAW 9

赵 辉 徐 均 编著

北京航空航天大学出版社

CorelDRAW 9 平面设计实例详解

赵 辉 徐 均 编著

北京航空航天大学出版社

内 容 简 介

CorelDRAW 是目前最为经常使用的图形图像设计软件,广泛应用于平面设计的各个领域以及多媒体、网络之中。

CorelDRAW 9 是 1999 年推出的最新版本。本书通过精心设计制作的 12 个实例,全面讲解了 CorelDRAW 9 的强大功能。主要内容分为三大部分:第一部分介绍 CorelDRAW 9 的最新功能以及绘图的基本概念和方法;第二部分为 12 个实例的详解;第三部分为打印设置和自定义 CorelDRAW 程序。

本书的配套光盘收录了所有 12 个实例的制作步骤和相关的彩色插图,图文并茂,是学习此软件的辅助教材。

本书可作为各种平面图形设计人员、图形图像制作和开发人员的入门和提高教程,也适用于广大电脑绘图爱好者,还可以作为 CorelDRAW 培训班的教材。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 9 平面设计实例详解 / 赵辉编著. — 北京:
北京航空航天大学出版社, 1999.10

ISBN 7-81012-938-4

I .C… II.赵… III.平面设计-图形软件, CorelDRAW 9
IV.TP391.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 61822 号

CorelDRAW 9 平面设计实例详解

编 著 赵 辉

徐 均

责任编辑 曾昭奇

*

北京航空航天大学出版社出版发行

北京市学院路 37 号, 邮编 100083 发行部电话 82317024

<http://www.buaapress.cn.net>

E-mail: pressell@publica.bj.cninfo.net

北京宏文印刷厂印刷 各地书店经销

开本: 787×1092 1/16 印张: 27.5 字数: 704 千字

1999 年 10 月第 1 版 1999 年 10 月第 1 次印刷 印数: 5000 册

ISBN 7-81012-938-4/TP·373 定价: 55.00 元

前 言

CorelDRAW 是世界上最为广泛使用的、功能最为强大的平面设计绘图软件。它的专业化的绘制和编辑修饰功能,以及紧随软件发展趋势而不断更新的内容,使得 CorelDRAW 成为平面设计人员、图形图像工作者和广大业余电脑绘图爱好者的首选软件,而 CorelDRAW 更是成为同领域内的佼佼者。

CorelDRAW 9 是 Corel 公司于 1999 年最新发布版本。该套件仍以“Intuitive, Interactive and Innovative”(直觉的、交互的和创新的)的思想取信于用户。

CorelDRAW 9 套件中有 3 个主要部件,即与套件同名的插图和页面布局程序、图像编辑软件 Corel PHOTO-PAINT 9 以及基于 Fractal 公司 Ray Dream Designer 的 Corel Dream 3D 建模程序。其它附随在该产品包中的实用程序包括:一个直观文件管理器、一个位图到矢量图的追踪器、一个底纹生成器、一个 3D 徽标生成工具等等。除此之外,在 Corel 公司的产品清单中还包括上千幅图像、照片和字体的剪辑。

本书的特色在于使用实例的方式使读者掌握 CorelDRAW 9。通过书中的 12 个不同类型的实例,读者不仅会掌握 CorelDRAW 9 本身的使用方法,而且更会注重于运用 CorelDRAW 9 这一软件,去培养想象力,发挥创造性,从而通过这一工具表达出设计灵感,创造出精美的设计作品。

作者长期使用 CorelDRAW,对软件的特点、功能及应用有较深入的理解和体会。因此本书不仅力图写得具体生动,而且能兼顾各方人士的不同需要。全书共分 17 章。首先剖析了 CorelDRAW 9 的最新功能,简要介绍了使用此软件所需的一些基本概念和技能。然后是制作的 12 个实例的详细讲解,这是本书的精华所在。通过作者和多位设计高手精心策划的实例,读者不仅可以快速掌握软件的使用,并能够获得大量的设计创意启发。最后是关于打印和自定义的介绍。

另外,本书的配套光盘充分发挥了电子出版物所无法比拟的优越性,收录了所有 12 个实例的制作步骤的源文件和彩色插图,不仅弥补了书中插图的单调颜色,而且步骤清晰、界面友好、使用方便,是学习 CorelDRAW 9 极好的辅助多媒体教材。光盘采用当前流行的网页方式进行制作,读者可以在各个实例之间进行快速的切换,浏览十分方便。本光盘构思巧妙、制作精良,会使读者有事半功倍之感。

由于采用实例的形式,本书没有对 CorelDRAW 9 中的所有命令和功能进行介绍。CorelDRAW 9 中的绝大部分命令和功能使用方法与 CorelDRAW 8 相同,如果读者需要某个命令的详细解释,可以参考北京航空航天大学出版社出版的《全面掌握 CorelDRAW™ 8》(张光斌编著)一书。

本书适用于各个层次的读者,对读者的图形经验或计算机背景不作要求。如果读者从未使用过鼠标或用绘图软件包画过图,可以从较前边的章节开始,逐步深入,直到掌握每项技术。如果读者已熟悉桌面出版、图形设计或技术绘图,可以把重点放在较高级的新功能方面。但即使是基本的章节,由于 CorelDRAW 9 的新功能的出现,也都含有许多令老读者感兴趣的东西。因此,建议这些老读者也浏览一下各章,以便获得新的知识和想法。

无论是使用 CorelDRAW 软件的新用户,还是中级或高级用户,本书都旨在使各种层次

KJS59104

的用户通过亲身实践去学习。用户通过绘制图形开始，随着本书内容的深入，在学习各章时也就继续巩固了前面章节所学的技能。

在阅读本书时，最好先能熟悉其中的常用约定：

标题栏、菜单名、菜单项、快捷菜单、工具栏、工具箱、展开工具条、按钮、属性栏、状态栏、调色板、固定窗口、泊坞窗、各种管理器、对话框、各种选项（单选钮、复选框、列表框、下拉列表框、调整框、滑块、文字框）等术语或名称的英文均用“【】”括起来，并在“（）”中给出中文译名，个别名称由于 CorelDRAW 9 套件运行于中文 Windows 95/98 操作系统下，将直接显示中文名称。

本书由赵 辉、徐 均编写，李长武、裴陈钢、王 军、赵 敏、于小岚、谭仪容、陈文革、施 岚、贺 翎等同志也参与了书稿的部分编写和整理工作。

由于编写时间仓促和限于编者水平，书中错误与不妥之处在所难免，恳请读者批评指正。

编 者

1999 年 8 月

目 录

第一章 绪 论

1.1 CorelDRAW 9 中的新特色	1
1.2 CorelDRAW 9 绘图套件内容	2
1.3 CorelDRAW 9 绘图套件概念	3
1.3.1 了解矢量图与位图图像	3
1.3.2 了解对象	5
1.4 CorelDRAW 9 工作界面	6
1.4.1 工作区与文件窗口	7
1.4.2 窗口元素	7
1.4.3 【Property Bar】(属性栏)	9
1.4.4 工具箱	9
1.5 加拿大 Corel 公司简介	15
1.6 系统需求	16
1.7 使用帮助	16
1.7.1 使用在线帮助	17
1.7.2 使用【Online Hints】(在线提示)	18
1.7.3 关联式内容【Help】(帮助)	18

第二章 图像知识入门

2.1 图像文件的格式	20
2.2 像素、分辨率	21
2.2.1 像 素	21
2.2.2 分辨率	22
2.3 颜色模式	23
2.3.1 RGB 颜色模式	23
2.3.2 CMYK 颜色模式	24
2.3.3 Lab 颜色模式	25
2.3.4 HSB 颜色模式	25
2.3.5 索引颜色模式	26
2.3.6 灰度和位图模式	26
2.4 CorelDRAW 9 中的颜色管理	26
2.4.1 使用颜色	26
2.4.2 自定义颜色	30

2.4.3 设备颜色校正	38
--------------------	----

第三章 使用 CorelDRAW 绘图

3.1 启动 CorelDRAW	43
3.2 进行新绘图工作	43
3.2.1 建立新绘图	43
3.2.2 以模板建立新绘图	43
3.3 打开现存的绘图	44
3.4 使用 CorelDRAW 工作	45
3.4.1 使用【Toolbox】(工具箱)	46
3.4.2 使用【Color Palette】(调色板)	46
3.4.3 放大及缩小显示比例	47
3.4.4 撤消及恢复修改	49
3.4.5 选取及取消选取对象	51
3.5 查找及替换对象及属性	54
3.5.1 查找对象	54
3.5.2 查找及替换文本字符	55
3.5.3 替换对象属性	56
3.6 保存、关闭及退出绘图	57
3.6.1 保 存	57
3.6.2 使用不同名称或格式保存	58
3.6.3 关 闭	59
3.6.4 退出 CorelDRAW	59
3.7 多页文件的处理	60
3.7.1 使用菜单命令处理多页文件	60
3.7.2 使用【Navigator】(导航员)处理多页文件	61
3.7.3 修改【Navigator】(导航员)大小	61
3.8 设置页面	61
3.8.1 选择页面尺寸	62
3.8.2 设置页面方向	63
3.8.3 设置版面样式	64
3.8.4 查看首页	64
3.8.5 加入可打印背景	66
3.8.6 隐藏及显示页面边界	66
3.8.7 创建标签	66
3.8.8 加入及删除自定义标签样式	67
3.9 处理样式及模板	68
3.9.1 处理样式	68

3.9.2 处理模板	73
3.10 使用网格、标尺及辅助线	76
3.10.1 使用网格及标尺	76
3.10.2 使用辅助线	82
3.11 查看工作	86
3.11.1 缩放及平移	86
3.11.2 设置视图质量	90
3.11.3 使用全屏幕预览	91
3.11.4 使用【View Manager】(视图管理器)	91
3.12 为新文件使用相同的设置	93

第四章 情人节卡片

4.1 开始工作	95
4.2 心形的绘制	97
4.2.1 显示【Object Manager】(对象管理器)泊坞窗	98
4.2.2 重命名图层	99
4.2.3 绘制一个心形	100
4.3 箭的绘制	109
4.3.1 新建一个图层	109
4.3.2 绘制箭头	110
4.3.3 绘制箭尾	112
4.4 背景的绘制	116
4.5 美术字的绘制	119
4.6 完成制作	121

第五章 奖状的制作

5.1 绘制奖状的基本框架	123
5.2 图形的生成	124
5.2.1 绘制奖状上部的图形	124
5.2.2 绘制两端的飘带	127
5.3 圆形框架的绘制	129
5.3.1 绘制扇形	129
5.3.2 组成圆形框架	132
5.4 浮雕效果的美术字	134
5.4.1 输入美术字	134
5.4.2 合成标志	135
5.5 变形标志	139

5.5.1 绘制多边形	139
5.5.2 变形处理	140
5.6 完成制作	142

第六章 日历的制作

6.1 剪裁位图	143
6.2 位图处理	146
6.3 使用向导工具制作日历	148
6.4 修饰日历	152
6.4.1 阴影效果	152
6.4.2 透明效果	155
6.4.3 另一种透明效果	156
6.4.4 日历卷页处理	158
6.5 自制日历	160

第七章 门牌的制作

7.1 门牌的基本构成	165
7.1.1 切割矩形	166
7.1.2 门牌号的制作	166
7.2 变形标志	170
7.2.1 生成五角形	170
7.2.2 变形处理	170
7.2.3 产生浮雕效果	172
7.3 文字阴影	173
7.4 文字的修饰	174
7.4.1 文字的彩色填充	174
7.4.2 文字阴影的填充	175
7.5 完成制作	176

第八章 明信片的制作

8.1 度量框架	177
8.1.1 导入图片	177
8.1.2 度量图片	178
8.2 图片的处理	180
8.2.1 使用颜色遮罩隐藏颜色	180
8.2.2 插入背景	183

8.2.3 转换位图的颜色模式	185
8.3 格式化文本编辑	186
8.3.1 第一组美术字	186
8.3.2 照片名	188
8.4 线条的绘制	190
8.4.1 地址线	190
8.4.2 邮票框	191
8.5 文本适合路径	193
8.5.1 绘制路径	193
8.5.2 使文本适合路径	195
8.6 完成制作	195

第九章 赛车简报

9.1 基本框架的制作	197
9.1.1 绘制两个矩形框架	198
9.1.2 黑白网格图的制作	200
9.1.3 渐变矩形的制作	201
9.2 几组美术字的创建	203
9.2.1 标题美术字	203
9.2.2 副标题美术字	204
9.3 位图的处理	205
9.3.1 定制 PowerClip	205
9.3.2 顶部位图的处理	207
9.3.3 中间位图的处理	209
9.4 球标的制作	210
9.4.1 球标的生成	211
9.4.2 另外两个球标的生成	215
9.4.3 球标分划线及美术字	217
9.5 段落文本的建立	219
9.5.1 输入段落文本	219
9.5.2 设置段落文本的字体和字号	220
9.5.3 设置段落文本的间距	222
9.5.4 设置段落文本的缩进和制表符	223
9.5.5 段落文本的特殊效果	223
9.5.6 段落文本的分栏效果	225
9.5.7 段落文本的图文混排和文字绕排	226
9.6 完成制作	228

第十章 笔记本封面

10.1 封面的总体布局	230
10.1.1 封面底框的制作	231
10.1.2 一组竖线的绘制	231
10.1.3 调和框架的制作	232
10.2 篮球和球网的制作	235
10.2.1 篮球的制作	235
10.2.2 篮球沿路径调和	237
10.2.3 球网的制作	239
10.3 裁剪美术字	241
10.4 插入剪贴画	243
10.5 立体化文字	244
10.5.1 创建基本立体模型	244
10.5.2 填充立体模型	246
10.5.3 旋转立体模型	246
10.5.4 设置灯光	247
10.5.5 斜角修饰	248
10.5.6 添加底纹修饰	249
10.6 插入条形码	251
10.7 完成封面的制作	253

第十一章 通讯展招贴画

11.1 版面设置	254
11.1.1 页面尺寸设置	254
11.1.2 版面样式设置	256
11.2 地球的制作	256
11.2.1 地球的生成	256
11.2.2 地球涡旋阴影的绘制	259
11.2.3 地球背景光照的绘制	261
11.3 文字环绕地球	263
11.4 PowerClip 功能的使用	267
11.4.1 美术字体 PowerClip 效果的制作	267
11.4.2 图片 PowerClip 效果的制作	270
11.5 两面国旗的制作	272
11.5.1 中国国旗的绘制	272
11.5.2 德国国旗的绘制	273
11.5.3 国旗飘动的效果	275

11.6 设置背景图	277
11.6.1 处理背景图	277
11.6.2 为页面设置背景图	280
11.7 其他文字的制作	281
11.7.1 主题文字等高线效果的生成	281
11.7.2 底部箭头和文字的编辑	282
11.8 完成制作	284

第十二章 立体闹钟

12.1 木板的绘制	285
12.1.1 梯形木板的绘制	285
12.1.2 细长矩形的绘制	287
12.2 表盘和指针的绘制	287
12.3 闹钟其余部分的绘制	291
12.3.1 闹铃的绘制	291
12.3.2 闹钟腿及开关的绘制	293
12.3.3 表盘光泽的绘制	295
12.4 闹钟阴影效果	296

第十三章 创建和发布一个网页

13.1 关于创建网页的基本概念	299
13.1.1 有关因特网对象的概念	299
13.1.2 发布网页常用的格式	300
13.1.3 WWW 常用的图像文件格式	301
13.2 插入因特网对象	301
13.3 光盘的制作	307
13.3.1 使用渐变填充	307
13.3.2 使用集锦簿	308
13.4 指定链路	311
13.5 定制网络发布	313
13.6 发布网页	316
13.7 检查文档中的 HTML 冲突	318
13.8 浏览网页	320

第十四章 与 PHOTO-PAINT 结合绘制海报

14.1 PHOTO-PAINT 简介	321
---------------------------	-----

14.2 设置页面	322
14.3 绘制海报的框架	324
14.4 插入和编辑 PHOTO-PAINT 对象	327
14.4.1 插入新建对象	328
14.4.2 编辑新建对象	329
14.5 插入和粘贴 PHOTO-PAINT 文件	332
14.5.1 启动 PHOTO-PAINT	332
14.5.2 使用 PHOTO-PAINT 处理位图	333
14.5.3 在 CorelDRAW 中插入处理过的位图	336
14.5.4 使用 PHOTO-PAINT 创建粘贴对象	338
14.5.5 在 CorelDRAW 中粘贴对象	340
14.6 绘制海报的文字对象	341
14.6.1 标题文字	342
14.6.2 附属文字	343
14.6.3 电话号码	345
14.7 完成制作	348
14.7.1 选择预览方式	348
14.7.2 使用【Object Manager】(对象管理器)完成制作	349

第十五章 与 Photoshop 结合制作封面

15.1 使用 Photoshop 处理位图	353
15.1.1 裁剪图像	353
15.1.2 合成图像	360
15.2 将图像输出到 CorelDRAW 9 中	362
15.2.1 采用 OLE 方法	363
15.2.2 采用位图文件输出的方法	364
15.3 在 CorelDRAW 中处理图像	365
15.4 输入美术字	367
15.5 完成制作	369

第十六章 输入、输出及打印

16.1 输入或输出文件及图像	372
16.1.1 透镜管理器与文件格式	372
16.1.2 与其他 Corel 应用软件分享文件	373
16.2 对象链接与嵌入	375
16.2.1 链接 (OLE)	377
16.2.2 嵌入 (OLE)	381

16.3 设置打印工作	382
16.3.1 打印文件	383
16.3.2 选择并设置打印设备	384
16.3.3 打印数份文件	385
16.3.4 指定打印页面	385
16.3.5 指定要在 CorelDRAW 之下打印的对象或图层	386
16.3.6 利用拼接打印大型美术作品	387
16.3.7 使用版面样式	388
16.3.8 使用预设的打印选项	388
16.4 预览、缩放比例、放置及打印图像	390
16.4.1 打印预览工作	390
16.4.2 自定义打印预览	392
16.4.3 打印时缩放图像的大小	392
16.4.4 打印时修改图像位置	393
16.5 微调打印工作	393
16.5.1 在打印时设置渐变层次的数目	393
16.5.2 打印小区块位图图像	394
16.5.3 以黑色或灰度打印彩色美术作品	394
16.5.4 控制位图转换成灰度模式	394
16.5.5 将位图图像打印成 RGB 图像	395
16.6 商业印刷打印	395
16.6.1 准备商业印刷的打印工作	395
16.6.2 位图与半色调网点的处理	401
16.6.3 使用【Open Prepress Interface】(打开的印前界面)	401
16.6.4 创建色彩分色	401
16.6.5 打印彩色半色调	404
16.6.6 确定打印时的可预期色彩	404
16.6.7 色彩蹦边	404

第十七章 自定义 Corel 应用程序

17.1 使用【Customize】(自定义)页面	407
17.2 自定义键盘热键	408
17.2.1 指定键盘热键	408
17.2.2 为样式指定热键	409
17.2.3 打印与保存键盘热键	410
17.3 自定义菜单	411
17.3.1 重新排列菜单	411
17.3.2 重新排列菜单命令的顺序	412

17.3.3	加入与移除菜单命令	412
17.3.4	加入与移除菜单	413
17.3.5	加入与移除菜单命令的分隔线	414
17.3.6	重新命名与还原菜单和命令	414
17.3.7	修改菜单和菜单的热键	415
17.4	自定义【Color Palette】(调色板)	416
17.4.1	移动【Color Palette】(调色板)	416
17.4.2	调整【Color Palette】(调色板)的大小	416
17.4.3	移动及移除【Color Palette】(调色板)上的色彩	417
17.4.4	使用自定义【Color Palette】(调色板)	418
17.4.5	修改【Color Palette】(调色板)的外观	419
17.4.6	修改【Color Palette】(调色板)的快捷菜单	419
17.5	自定义工具栏	420
17.5.1	移动和调整工具栏的大小	420
17.5.2	显示工具栏	420
17.5.3	创建自定义工具栏	420
17.5.4	设置工具栏	421
17.5.5	重新命名工具栏	422
17.5.6	还原工具栏	423
17.5.7	决定工具栏项目的大小	423
17.5.8	修改工具栏按钮的外观	424
17.5.9	编辑工具栏按钮	425
17.6	自定义【Status Bar】(状态栏)	425
17.6.1	移动或调整【Status Bar】(状态栏)的大小	425
17.6.2	修改【Status Bar】(状态栏)的外观	426
17.6.3	隐藏或显示【Status Bar】(状态栏)	426

第一章 绪 论

CorelDRAW 9 是一个基于矢量的绘图程序，可用来轻而易举地创作专业级美术作品，无论是简单的公司标识还是复杂的技术图例莫不如此。CorelDRAW 9 提供了多种工具和效果，使得能够高效率地制作高质量的图形。可以直接将作品付之印刷，或者在 Internet 上发布。

如果初涉 CorelDRAW 9，很快就会发现，这套新型交互式工具和该程序的连续反馈机制可使使用者迅速达到熟练水准。如果用过 CorelDRAW 9，亦会很快发现，这套新型工具及其加强型功能在设计和出版一切图形作品时会如虎添翼。

使用 CorelDRAW 9 时，矢量图和位图有不同的效果。掌握出现在界面上的各种各样的控件对工作效率的提高是很有帮助的。

本章主要介绍以下内容：

- CorelDRAW 9 中的新特色；
- CorelDRAW 9 绘图套件概念；
- CorelDRAW 9 工作界面；
- Corel 公司简介；
- 系统需求；
- 使用帮助。

1.1 CorelDRAW 9 中的新特色

CorelDRAW 9 确实比以前的版本方便多了，其新特点包括 9 个方面，分述如下。

- CorelDRAW 9 工作平台的优化设置。许多元素包括菜单、状态栏、调色板、工具栏、泊坞窗等都进行了重新的定义合并，取消了以前版本中的卷帘窗概念。

- 新增交互式【Contour】（等高线）工具。此工具允许交互地新增多种层次和色彩变化的等高线效果。当向一个对象应用等高线时，是向对象边界的内部或外部辐射出一些同心的渐进的线。这样可以得到如同地形学上的等高线一样的效果。可以向由 CorelDRAW 产生的任何对象应用等高线效果，包括形状、直线和曲线。而当向美术字应用等高线时，可以得到非常有趣的效果。

- 新增【Eyedropper】（滴管）展开条，其中包括【Eyedropper】（滴管）工具和【Paintbucket】（颜料桶）工具。使用【Eyedropper】（滴管）工具可以选取已存在对象的填充或者轮廓颜色，而使用【Paintbucket】（颜料桶）工具则将选取的颜色应用于要填充的对象上。

- 新增交互式【Mesh Fill】（网孔填充）工具。使用网孔对象可以通过调节填充属性绘

制出独特的效果。通过指定一个网格及其相交点来定义一个网孔对象，继而调节网格上的节点来创作出特殊的效果。

- 增强的辅助线。可以选取多条辅助线，更精确地将其旋转，并调整旋转中心。
- 位图修饰功能的增强。CorelDRAW 9 中的位图修饰种类有了大幅度的增加，使以矢量图制作为主的 CorelDRAW 的位图处理能力得到大大的增强。
- 输出为 PDF 文件。可以用预设的 PDF 样式制作或者发布文档，以用于文档的传递、预出版和因特网。也可以创建、删除和编辑自定义的 PDF 样式。
- Corel Versions。一个修订的管理特性提供在历史记录列表中的压缩文件的概貌，允许解压任何早期版本的压缩文件。
- 更容易使用的 CorelTUTOR 教学课程和关联感应式【Online Hints】（在线提示）。

1.2 CorelDRAW 9 绘图套件内容

CorelDRAW 9 是一套在个人电脑上居领先地位的绘图设计软件。此套软件提供了设计、创建、编辑、补强等工具，并具有出版绘图、照片、企业标志、技术图片及更多其他方面图像的功能。

不论是工业专业设计领域，或一般个人电脑用户，他们均同样喜欢使用 CorelDRAW 9 套装绘图软件。不论是否正在尝试成为绘图设计者、商业美术家、技术图片画家或相关行业专业人员，CorelDRAW 9 绘图套件中所有的工具，都可以简易而又精确地创建出具有专业水准（或看起来像专业）的文件。CorelDRAW 9 重新定义了绘图工具之编辑能力的简易观念。

CorelDRAW 是以矢量绘图为基础的程序，当用来创建专业美术工作时——从简单的标志到复杂的技术图片，均变得简单容易。CorelDRAW 9 加强的文本处理功能和写作工具，同时也使在创建多文本对象，如宣传手册与报告时，比以往简易得多。

如未曾使用过 CorelDRAW，利用新增的交互式工具和此程序持续的反馈，就能快速跟上进度。如果曾经使用过 CorelDRAW，利用新工具和增强功能，在设计并印刷出图片时更得心应手。

CorelDRAW 9 绘图套件，包括下列应用程序与实用软件，不仅可以倍增产品，更在出版方面强化了相关的控制选项。

- Bitstream Font Navigator 3.0——一个由 Bitstream 开发的字形管理器，在 Windows 95/NT 4.0 环境下提供快速简单的方法查找和安装字形、查看和打印字形范例或组织字形进入可管理的组件。

- CorelOCR-TRACE 9——将位图图像转换成矢量图片与文本，包括将位图转换成可编辑的字符。

- CorelCAPTURE 9——先进的屏幕抓图实用程序，其所提供的“快照”功能，可以快速拾取任何出现在电脑屏幕上的项目，在技术文件制作、课程教材或简报……内容准备上，更加方便。

- CorelSCAN 9——一个向导驱动的扫描实用程序，创建出具有专业水准的扫描图像。可以使用任何可获取的资料来源去扫描图像，不需再借助于其他的图像编辑程序，就可以将