

Fourth Edition

Mastering CorelDRAW 8

CorelDRAW 8 从入门到精通

(第四版)

[美] Rick Altman 著

彭松 徐梅 董秋江 译

李力坚 审校



SYBEX



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

URL: <http://www.phei.com.cn>

Mastering CorelDRAW 8

Fourth Edition

CorelDRAW 8从入门到精通

(第四版)

[美] **Rick Altman** 著

彭 捷 徐 翊 梅 董 毅 红 译

李 力 坚 审 校



C0397357

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

内 容 提 要

我们已连续翻译、出版了CorelDRAW 5、CorelDRAW 6、CorelDRAW 7和CorelDRAW 8的“从入门到精通”，每个版本均受到广大读者的欢迎。软件本身的功能一直在不断增强和更新，相关图书的出版发行也紧随其后，这让广大用户多少有些应接不暇。然而计算机领域的发展日新月异，CorelDRAW当然也不例外，快总比慢好，不是吗？本书继承了前几个版本，尤其是CorelDRAW 7的优良传统，进一步精减了书中的部分内容，结构更为紧凑，能帮助读者更有效地学习CorelDRAW。基于CorelDRAW本身的强大功能，加之原作者和译者的耐心耕耘，相信本书会成为图象处理软件图书的精品。



Copyright©1998 SYBEX Inc., 1151 Marina Village Parkway Alameda, CA 94501. World rights reserved. No part of this publication may be stored in a retrieval system, transmitted, or reproduced in any way, including but not limited to photocopy, photograph, magnetic or other record, without the prior agreement and written permission of the publisher.

本书英文版由美国SYBEX公司出版，SYBEX公司已将中文版独家版权授予中国电子工业出版社和北京美迪亚电子信息有限公司。未经许可，不得以任何形式和手段复制或抄袭本书内容。

JS474/03

书 名：CorelDRAW 8从入门到精通（第四版）

著 者：〔美〕Rick Altman

译 者：彭 松 徐 梅 董秋江

审 校：李力坚

责任编辑：李 娟

印 刷 者：北京天竺颖华印刷厂

装 订 者：三河金马印装有限公司

出版发行：电子工业出版社出版、发行

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编：100036 发行部电话：68279077

北京市海淀区万寿路甲15号南小楼三层 邮编：100036 发行部电话：68215345

URL:<http://www.phei.com.cn>

经 销：各地新华书店经销

开 本：787×1092 1/16 印张：34.75 字数：900 千字

版 次：1998年10月第1版 1998年10月第1次印刷

书 号：ISBN 7-5053-4759-4/TP·2295

定 价：58.00元

著作权合同登记号 图字：01-98-0473

凡购买电子工业出版社的图书，如有缺页、倒页、脱页者，本社发行部负责调换
版权所有·翻版必究

献给我的父亲和母亲——Dave和Beverly。在我准备本书第四版的出版工作时，他们共同庆祝了自己的金婚纪念日。

致 谢

我有两个女儿，一个五岁，一个两岁。但我的感觉就象自己还有一个儿子。他表现出一个孩子所具有的许多特征：他需要关心；他会想方设法达到自己的目的；他有时乖，有时淘气；他以各种方式介入我的生活。

我的这个儿子不是一个血肉之躯，他是由纸做成的。他大约有900页长，而且大家现在正把他捧在手中。这样的孩子是不能按常规方法出生的——民主党和共和党必须同意这个孩子占用一个村子，而且还要有以巫医为首的众人的帮助。

其中为首的是Rima和Tyler Regas夫妇，他们负责本书一部分章节和配套光盘上许多资料的编写、编辑、搜集和组织。这项爱心活动结束之时正好是Rima第二项工作的开始，他们的第一个孩子（我指的是真正的孩子）于1997年12月来到了这个世界。

贪吃的Wayne Kaplan是第五次参加本书的出版工作，他帮助编写了第2章“CorelDRAW 8的新增内容”，还参与了第八部分“为赛博空间绘图”的搜索、测试及演示工作。另外，Judy Morgon和Katherine Murray对本书的出版也做出了很大贡献。

特别感谢Sybex公司的工作组成员，他们是Melanie Spiller、Amy Romanoff、Brenda Frink、Charles Mathews、Beth Moynihan、Kate Kaminski、Nancy Guenther和Andy Carroll。

我还要感谢参加1997年CorelWORLD用户研讨会的400多位CorelDRAW用户。你们反馈的信息、经验、建议、肯定、幽默和鼓励点燃了我们的创作之火。我们将于1998年10月去圣地亚哥，希望能够见到各位读者。其它的有关信息，请访问我的站点，网址为www.altman.com。

主编：Rick Altman

引 言

我父亲带着他惯有的怀疑和畏惧的神情问我：“你又在写另外一本1200页的书吗？”本书前几版本的读者可能还记得我父亲在本书中所说的话。

他一贯把进行这样一项工作称为“发疯”。

“不，爸爸——我想这本书可能会短一些。”

“为什么？出什么事了？你感觉不好吗？”

有些事注定是无法成功的，而CorelDRAW 7却是一个例外。用户和读者都非常欢迎版本7的改进。DRAW 8虽然不象它的前一版本那样有重大改进，但我们在DRAW 8的新功能中也找到了一个共性：改进。这是一个最新的产品，希望用户与我们的看法一致。

什么是CorelDRAW

毫无疑问，CorelDRAW显然是当今最优秀的基于Windows的绘图和插图制作软件，但它作为绘图程序的含义却不是很显而易见。CorelDRAW是一个允许用户以完美的曲线和对象生成精确的艺术效果的程序？它是用于制作徽标及其它基于文本的作品的强大排版机器？它是World Wide Web工具的集合？或者CorelDRAW仍旧主要是一个使本书作者发狂的工具？

其实，上述所有内容都体现了CorelDRAW在计算机创意世界中的重要地位。或者说，构成CorelDRAW软件包的所有程序强有力地支持了现代图形的生成。用户可以利用CorelDRAW制作：

- 全彩色插图
- 复杂画面（图形）
- 徽标
- 用于World Wide Web的图形
- 艺术标题
- 接近照片效果的图象
- 超现实主义的图象
- 动画片
- 剪贴图片库
- 来源于低分辨率图象的高质量画面

CorelDRAW是用于绘图的程序

无论对传统媒体还是对Web，CorelDRAW都是一个图形工具的交换所。用户可以通过它制作插图、修改剪贴图片、使用和修饰照片，以及输出自己的作品。这就是两大程序——

CorelDRAW和PHOTO-PAINT——的工作范围，同时也是用户购买它们的原因。许多用户偶尔也会用到DREAM 3D及其它实用程序，但日复一日，用户的大部分双击操作还是集中在这个著名的彩色汽球图标上。这一点也直接影响到本书的创作，实际上，我们就是根据用户的意图进行创作的：本书的大部分篇幅都用于介绍DRAW模块。如果有一天某本书宣称自己是“CorelDRAW其它模块的权威性参考书”，那么就有可能撞上暗礁，但我们不是。

DRAW很容易使用吗？尽管参考书很厚，但大部分用户都会同意这种观点，DRAW的使用简便易学。其实，Corel应该把这巨大的成功主要归功于那无形而神秘的软件质量，也就是我们所说的直观或友好的用户界面。DRAW是为数不多的能使自己看起来比较简单的程序之一。用户可以直接使用菜单、屏幕图标及大部分功能和对话框而不必参照《CorelDRAW用户手册》或在线帮助。

本书主要面向哪些读者

作为本书的主要作者，我希望广大CorelDRAW的用户都爱看这本书，但是如果作为一名市场顾问，我不一定能成功。我在CorelDRAW系列研讨班中每年都会结识数千位用户，我对他们进行了分析，其中的主要用户需要制作大量单页宣传品、徽标、小册子以及Web页面，但不具有专业艺术背景。用户们希望更好地理解CorelDRAW的工具和功能，并学习加快操作速度及提高工作效率的技巧。

本书主要是为下面这些用户编写的：

- 希望简化图象、图表及简单图形制作的专业插图制作人员
- 希望了解具有可视性、简洁、简单设计的业余及初级设计人员
- 正在为制作图形、图象和背景而寻找功能强大的工具的Web设计人员
- 希望更好地理解DRAW的新文档出版程序，Ventura内外的文本处理功能的桌面出版人员
- 试用DRAW的新版本制作下一个双页面作品的商业艺术家
- 只需要一本能帮助自己提高CorelDRAW技巧并理解其工具而不涉及其它内容的参考书的高级画家和插图画家
- 需要一本能给予自己知识并提供必要实践但不夸夸其谈的参考书的新用户
- 以及希望在购买之前大致了解一下CorelDRAW的未来用户

阅读指南

本书包括学习指导和参考资料，我们在每章的开始部分会指出本章主要面向的是初学者或是高级用户。

第一部分“新用户指南”是对软件进行总体介绍，第2章着重讨论版本8的特点。如果用户以前从未独立创作过一幅作品，那么即可不必对版本8的特点特别关注，而主要学习第1章和第3章。

第二部分“在面向对象的世界中”讨论了DRAW的血液：曲线、节点、轮廓和填充。

第三部分“练习”中我们为用户提供了一个从头到尾练习制作简单插图的机会。

第四部分“对文本操作”则讲述了在DRAW中有关文本的工作：段落文本和美术字、创新和保守、快和慢、好和坏。

第五部分“让它为你所用”则探讨了如何增强样式和模板的功能、对象管理、可记录的程序以及可自定义界面的强大功能。

第六部分“特殊效果及其影响”则讨论了在Effects菜单下所包含的特殊功能，它们能使DRAW的效果更加艺术化（有时是更加非艺术化）。

第七部分“CorelDRAW快行道”介绍了DRAW的表现方式，强调其输出和输入端口，如打印、色彩和印前工艺的理论知识及输入和输出。

第八部分“为赛博空间绘图”是本书前一版本的新内容，它讲的是为World Wide Web绘图。这一部分详细介绍了各种图形格式、动画制作、图象映象、背景以及其它多方面的内容。它为用户们提供了许多制作成功的Web页面的方法，其中也包括对各种危险的警告。

第九部分“试试看！”分别讨论了几幅用DRAW绘制精美图画的制作过程，其中包括赢得今年Corel公司年度设计大赛大奖的作品。

CorelDRAW基础知识

直到CorelDRAW首次发布时，最接近绘制软件的工具不是绘图程序，而是不值一提的绘画程序和需要用户自己来描绘效果的非图形应用程序（Circle, 2-inch radius, create）。CorelDRAW是第一批出现的基于Windows的绘图程序。

十几年后的今天，CorelDRAW在工业界拥有了庞大的用户群，并且还作为在一个产品中包含了为数众多的程序的庞然大物而存在。

这并不奇怪，CorelDRAW自出现开始，就是最受欢迎的绘图和插画程序。它的用户群延伸到了图形世界的各个角落：从精益求精的艺术家到插图画家和技术艺术家；从自由派设计师到桌面出版商；书籍出版商和期刊编辑；标志创作者、T恤设计者和徽标设计者；出身于秘书的设计者；满脑子好的设想但却缺乏艺术细胞的经理们……甚至包括本书主要作者的五岁女儿！想想看，要成为CorelDRAW的行家可不太容易；但是超过两百万的用户将会发现玩玩该程序、找到一种感觉，甚至对该程序上瘾并不是件难事。

● 绘图和绘画程序

当我首次主持CorelDRAW国际用户会议（面向CorelDRAW用户的为期三天的研讨会）时，惊讶地发现很多人对两种相去甚远的绘图软件还分不清其各自的特性。三年后的今天，仍有数以百计的用户概念不清，因为大多数电子艺术家对程序幕后运作的认识都是想当然的。撇开Beziers曲线、象素、网目、剪切路径和.gif文件不谈，简单地说，所有的图形软件都无一例外采用以下两种工作方式：一种是用数学的方法画曲线、圆、线段及矩形；另一种是用点阵来绘图。概括来说就是曲线和点阵。虽然有时两种方法得到的结果相同，但程序内部的处理手段却是截然不同的。好，下面让我们来仔细研究一下点阵和曲线这两个概念。

基于矢量的绘图程序（vector-based drawing programs），如DRAW、Xara、Adobe Illustrator、Micromedia Freehand、Micrografx Designer等等，与其它程序的区别之一在于它们本身的聪明程度。当用户使用上述程序绘制一个圆时，程序知道那是一个圆，有半径、

圆周、X和Y坐标、轮廓及内部填充色。用户可以方便地改变它的形状、大小或颜色，而不会影响它的整体结构，它仍然是一个圆。

绘画程序（painting programs），如包含在CorelDRAW软件包中的PHOTO-PAINT、Adobe Photoshop和Fractal Design Painter就没有这么聪明，实际上还有些迟钝。它们的主要工作就是在屏幕上留下一些像素，就象用画笔在帆布上作画。使用绘画程序画的圆是像素集，可能有好几百万个像素点排列在一起。从整体来看，这些点也许组成了一个圆，但没有本质的属性表明它是圆。

在选购图形软件时，并不是说只需要基于矢量的绘图程序或者是绘画程序中的任一种。大多数情况下二者都需要，因为不论它是迟钝还是聪明，这两种类型的软件都扮演着同样重要的角色。这就是为什么每一份CorelDRAW拷贝中都包含DRAW（绘图程序）和PAINT（绘画程序）的原因。

如果需要插图

进入DRAW并从CorelDRAW CD中获取。因为可以方便地对矢量图形进行编辑，所以可以使用DRAW创建简单的图形或者修改已有的插图。

如果需要扫描插象

这是PAINT或者用户喜欢的其它绘画程序的工作，它可以精确控制点阵图象。用户可以决定点的大小（即分辨率的高低），也可以改变组成该图象的每一点的颜色。

如果需要为Internet制作图片

World Wide Web为矢量和点阵图形软件的发展提供了广阔的天地。图形终于以点阵格式（.gif或.jpg文件）进入了Internet，DRAW和PAINT都完全可以胜任制作这类图形的工作。DRAW的所有格式化功能和特殊效果都可以在Web节点上发挥自己的作用。第八部分将详细介绍Internet图形的制作。

如果需要捕捉和重调计算机屏幕图象

锁定绘画程序和屏幕捕捉程序（如包含在CorelDRAW框中的CAPTURE），当从屏幕上获取图形时，它以点阵格式存储，尽管该点阵图象在细节上比不上照片，但是用户们可以对点进行编辑。

如果需要设置很多类型

回到DRAW中，在这里提供了许多字型特性，包括间距、描边、拉近和伸长。

如果绘制技术图纸

在DRAW中可以获取高精度、任意形状的线条，可以缩放、整形、成组和复制单个对象。

如果制作徽标、标志、小册子或者广告

此时同时需要DRAW和PAINT，因为今天的电子艺术通常都包含文本和与扫描图象集

成在一起的基于矢量的对象。**DRAW**可以作为中心站，因为它允许用户输入图象，从**DRAW 7**开始还可以向它们应用特殊效果。

● 神奇的曲线

DRAW的基石概括起来就两个字：曲线。**DRAW**的精髓就在于它能画曲线，这与绘画程序完全不同。重复一下：绘画程序是用成千上万的小点构成自己脑中所想的那幅画面，但那些点并不知道它们自己代表的是什么，它们只是偶然地被摆在那儿了。从另一角度来说，**DRAW**比基本组成元素“更聪明一点”。**DRAW**知道那是一个什么图形，并且知道如何去动态地反映那个形状。

总之，矢量图形相当“瘦”，而点阵图象则相反，可以很快地变大。由于点阵图象由相当多的点组成的——而不是用于描述对象的那些出色而简洁的数学指令，所以它会很快占满用户的硬盘空间，尤其是四色图。图I.1是在**DRAW**中创建的一幅克林顿总统合家欢，组成此图象的曲线和填充图案需要大约100KB磁盘空间。但如果将它转化为点阵图象，则在低分辨率的情况下，至少要占500KB，而全彩色时，则需要大约5MB空间。



图I.1 作为矢量图，克林顿合家欢为100KB大小的**DRAW**文件，
而作为点阵图象时，此图形至少要增大到500KB左右

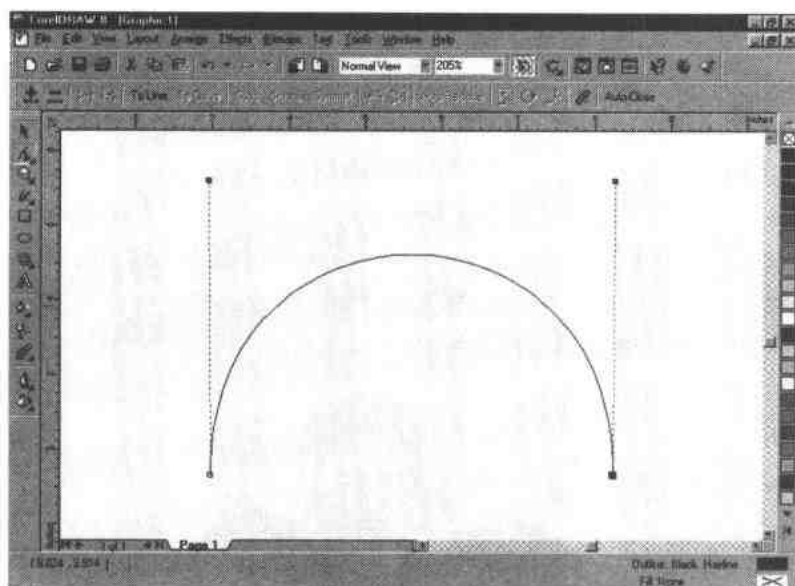
毫无疑问，如果选择绘画程序来创建其实是适合于绘图程序完成的工作，则有可能造成硬盘空间的不足。但是如果用户坚持使用一张专业的扫描图象来绘制克林顿和第一夫人站在椭圆形办公室中的图形，则可能会花费10MB至40MB的空间。

在本书中，大家将会看到有很多讲述曲线的章节，特别是一种称为Bezier曲线的曲线（如图I.2所示）。这是一个按人名来命名的曲线，是这个人发现了决定一条路径的起点、终点和两个控制点的关系。用不着深究，只要知道Bezier曲线能让CorelDRAW很好地工作就可以了。

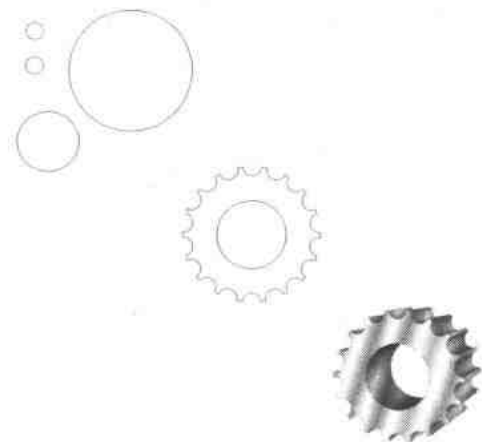
● CorelDRAW不只是其各部分的简单组合

和大多数高级图象处理程序一样，当把基本的图形创建工具和CorelDRAW的高级编辑特性结合起来以后，就如虎添翼，可以创造出惊人的效果。创建如图I.3所示的左边的图形并不值得庆祝，但是还能创建出其它出色效果则不能不令人称奇。在这里使用了Blend，把一

幅图象渐变成另一幅；Trim，即从四个简单的椭圆创建出图I.3正中间图形的工具；Extrude，把平面图形变成具有立体效果的图象。还有Radial Fill，使填充色逐渐地从一种颜色过渡到另一种；此外，还有Rotate（旋转）、Envelope（封装）、Weld（融合）、Distribute（均匀排列）、Trim（修剪）和PowerClip等等。就象图I.3所显示的那样，简单的图形与功能强大的工具在电子绘画的天堂中得到了完美的结合。



图I.2 神奇的Bezier曲线



图I.3 CorelDRAW的特殊效果每每令人称奇

● 字体：最前沿的领域

也许CorelDRAW给人印象最深的是处理文字的方法，更确切一点说就是让用户处理文字的方法。软件本身附带有数量众多的字体。同时，DRAW的排版工具还允许以小到0.001点的增量设置字体大小，并可以等距离地旋转。总之，CorelDRAW还允许用户象处理其它图象一样手工处理文字，在电子画稿上使用各种特殊效果。

显然特殊效果的使用会有两种结果：一是让受字体约束的用户放开了手脚；二是会引起滥用，效果更糟。实际上，CorelDRAW对桌面排版有很大贡献，但也不可避免地为此而付出代价。

我们最后还想说的是：尽管CorelDRAW不顾大多数用户不是画家的现实，自称为画家的工具，但我们在本书中所讲的大多数命令和要求都是为非画家的主流用户服务的。我们并不想把用户培养成卓越的画家，而只是想加深人们对软件的理解，从而使软件的使用更加方便有效。

我们在研讨会上发现，很多熟练的CorelDRAW用户能用此软件画一些不需正规绘画训练的草图、标题和简单的图画等等，他们想不断寻求的是更好更快地使用此软件的方法；也有很多成功的画家（只有他们才可使软件的威力得到发挥）不知道摆在他们面前的键盘操作捷径。更好地理解CorelDRAW的内部工作，对这两类用户都有益，这也是本书的目的所在。

目 录

第一部分 初学者指南	1
第1章 工具总览	1
1.1 工作界面介绍	1
1.2 工具箱探究	8
1.3 菜单浏览	12
1.4 Docker（活动窗）的使用	16
1.5 下章内容	19
第2章 CorelDRAW 8的新增内容	20
2.1 CorelDRAW 7	20
2.2 CorelDRAW 8	31
2.3 下章内容	45
第3章 DRAW的简单操作	46
3.1 对图形进行操作	46
3.2 使用填充和轮廓线	52
3.3 把多个对象合并成一个对象	53
3.4 其它感兴趣的地方	56
3.5 下章内容	61
第二部分 图形操作	63
第4章 曲线的处理	63
4.1 绘制曲线和直线	64
4.2 以Bezier方式绘画	70
4.3 绘画的过程	71
4.4 节点的其它编辑工具	73
4.5 不是一般曲线的曲线	75
4.6 下章内容	77
第5章 轮廓线	78
5.1 对轮廓线的操作	78
5.2 使用DRAW的Outline工具	79
5.3 Outline Pen对话框	81
5.4 Outline Color对话框	86
5.5 重新使用Outline设置	86
5.6 填充模式	88

5.7 单色填充	90
5.8 颜色的命名	92
5.9 渐变色填充	98
5.10 其它渐变色填充选项	105
5.11 图案填充	109
5.12 纹理填充	112
5.13 下章内容	114
第三部分 练习指导	115
第6章 简单的练习	115
6.1 创建徽标	115
6.2 二维正方体	122
6.3 下章内容	127
第7章 绘制一幅章图——日落	128
7.1 绘图过程综述	128
7.2 开始工作	129
7.3 背景创作	130
7.4 落日	133
7.5 飞鸟	135
7.6 城市剪影	137
7.7 真实的倒影	138
7.8 天空中的文字	145
7.9 景后一点效果	147
7.10 下章内容	147
第四部分 文本操作	149
第8章 文本指作	149
8.1 DRAW 8是Windows的标准程序	149
8.2 通过DRAW设置字体：美术字和段落文本	151
8.3 创建美术字体	157
8.4 下章内容	158
第9章 章解段落文本	159
9.1 段落的目的	160
9.2 编辑功能	163
9.3 在美术字和段落文本之间作出选择	167
9.4 记住两个热键	168
9.5 下章内容	169
第10章 高章的文本处理方法	170
10.1 把图文混排在图形周围	170
10.2 创建浮雕效果的文本：主题和变化	179

10.3	CoreIDRAW的挤紧文本功能	184
10.4	创建文本蒙版	186
10.5	创建透明的文本	189
10.6	对非文本的操作	190
10.7	下章内容	191
第五部分 让它为你所用		193
第11章 设置样式		193
11.1	有关样式	193
11.2	使用Styles Docker	194
11.3	创建和应用样式	196
11.4	修改样式属性	201
11.5	覆盖样式属性	202
11.6	管理样式: 重新命名、删除和查找	203
11.7	什么时候用及什么时候不用样式	203
11.8	使用模板	204
11.9	保持样式和模板的连贯性	207
11.10	颜色样式的思想	208
11.11	手动建立颜色样式	208
11.12	自动建立颜色样式	213
11.13	Styles Docker的Colors页面	216
11.14	下章内容	217
第12章 查找和管理对象		218
12.1	层(Layers)	218
12.2	Object Manager (对象管理器)	219
12.3	查找对象	224
12.4	替换对象	229
12.5	查找并替换文本	231
12.6	下章内容	232
第13章 脚本		233
13.1	脚本: 新发展	233
13.2	脚本基础	234
13.3	高级脚本功能	238
13.4	还需要继续改进的功能	239
13.5	在样式、脚本和剪贴簿之间进行选择	240
13.6	下章内容	241
第14章 属于用户的界面		242
14.1	飘移的工具	243
14.2	创建自己的工具条	246
14.3	菜单热	251

14.4	便捷的键盘操作	253
14.5	创建和管理自己的工作区	255
14.6	下章内容	261
第六部分 特殊效果及其影响		263
第15章 开胃品		263
15.1	基本变换101	263
15.2	各种复杂情况	265
15.3	当对象发生冲突时	267
15.4	寻找交叉点	269
15.5	甜饼切削刀与面粉	272
15.6	把对象融合在一起	273
15.7	下章内容	275
第16章 制作透视效果		276
16.1	制作透视效果	276
16.2	下章内容	282
第17章 封装		283
17.1	制作封装	283
17.2	下章内容	289
第18章 渐变		290
18.1	对象渐变	290
18.2	下章内容	304
第19章 立体拉伸		305
19.1	使用立体拉伸增加深度和广度	305
19.2	立体拉伸的实际应用	308
19.3	颜色阴影及光照	310
19.4	重新显示灭影点	314
19.5	旋转立体拉伸	316
19.6	斜面	317
19.7	属性条及其它功能	320
19.8	下章内容	324
第20章 等高渐变：地势的变化		325
20.1	不同的等高渐变	325
20.2	利用Contour制作阴影效果	327
20.3	通过Contour制作更出色的轮廓线	329
20.4	开放曲线的等高渐变	331
20.5	制作一个等高渐变，出去喝杯咖啡	331
20.6	下章内容	333

第21章 透过窥镜	334
21.1 新透镜	334
21.2 CorelDRAW的透镜	336
21.3 透镜固定	338
21.4 改变观察点	340
21.5 透镜组合	341
21.6 学习使用透镜	341
21.7 下章内容	342
第22章 通过PowerClip进行裁剪	343
22.1 PowerClip	343
22.2 PowerClip基础	344
22.3 编辑PowerClip	345
22.4 用作PowerClip的立体拉伸	346
22.5 让PowerClip跳过圆环	347
22.6 PowerClip和点阵图象	348
22.7 是什么开销这么大，剪贴图片吗？	349
22.8 下章内容	350
第23章 点阵图象的时代	351
23.1 为什么要引入点阵图象？	351
23.2 从矢量图形到点阵图象	352
23.3 从点阵图象到点阵图象	355
23.4 疯狂的效果	357
23.5 下章内容	360
第七部分 DRAW快行道	361
第24章 可怕的打印	361
24.1 Windows 95中的打印机控制	362
24.2 不能设置的，就不能打印	364
24.3 最后……打印！	372
24.4 打印预览	375
24.5 高级打印功能：各种选项的考虑	376
24.6 彩色的处理	384
24.7 Corel的彩色管理器	385
24.8 彩色分色	387
24.9 其它选项	395
24.10 PostScript Preferences	398
24.11 综合各项设置：建立打印样式	405
24.12 有关可靠打印的提示	406
24.13 最后一言	409
第25章 输入和输出	410
25.1 为什么输入？	410

25.2	输出	419
25.3	下章内容	423
第26章	色盲者的色彩	424
26.1	你看见光线了吗?	424
26.2	油墨的两种类型	427
26.3	彩色分色	428
26.4	彩色陷印	431
26.6	下章内容	437
第27章	出色的灰度效果	438
27.1	象素点	438
27.2	从网格获得灰度效果	440
27.3	在DRAW中设置网线	443
27.4	通过数字表达 (Ugh)	446
27.5	下章内容	448
第八部分	为“赛博”空间绘图	449
第28章	赛博空间	449
28.1	什么是World Wide Web?	449
28.2	怎样发送信息?	450
28.3	下章内容	451
第29章	制作Web图形的基础知识	452
29.1	Web页面的基础知识	452
29.2	Web页面	454
29.3	下章内容	464
第30章	深入介绍Web图形	465
30.1	制作背景	465
30.2	图象映射	472
30.3	Barista编程语言	477
30.4	从DRAW中直接向Web输出	480
30.5	下章内容	482
第31章	有关Web的其它内容	483
31.1	Web页面需要图形	483
31.2	缩短下载时间	484
31.3	克服障碍	488
31.4	了解自己的目标观众	492
31.5	全世界都在注视	495
31.6	下章内容	496