

新世纪计算机教育名师课堂 中德著名教育机构精心打造



中文版 CorelDRAW X3 实例与操作

德国亚琛计算机教育中心
北京金企鹅文化发展中心

联合策划

罗小莹 朱丽静 徐亚凤 主编

- 德国人的理念+中国人的思路+最优秀的教师，打造最经典的计算机图书
- 用实例与操作去讲解软件的功能，用综合实例来提高实战能力，让学习变得轻松
- 大量的操作技巧和学习心得，让您快速成为CorelDRAW图形绘制和处理高手
- 附赠精美的教学课件与精彩的视频演示光盘，让教学轻松自如

航空工业出版社



金企鹅计算机畅销图书系列

新世纪计算机教育名师课堂
中德著名教育机构精心打造

中文版 CorelDRAW X3 实例与操作

德国亚琛计算机教育中心

联合策划

北京金企鹅文化发展中心

主编 罗小莹 朱丽静 徐亚凤

航空工业出版社

北京

内 容 提 要

CorelDRAW 是目前最优秀的绘画软件之一,本书结合 CorelDRAW 的实际用途,按照系统、实用、易学、易用的原则详细介绍了 CorelDRAW X3 的各项功能,内容涵盖 CorelDRAW X3 入门,绘制几何图形,绘制线条和不规则图形,编辑路径与对象,轮廓与填充,对象编辑和辅助工具的使用,对象的组织与安排,应用文本,应用交互式效果,应用特殊效果,位图的导入与编辑,对位图应用滤镜,打印输出,并在第 14 章给出了两个综合实例。

本书具有如下特点:(1)全书内容依据 CorelDRAW X3 的功能和实际用途来安排,并且严格控制每章的篇幅,从而方便教师讲解和学生学习;(2)大部分功能介绍都以“理论+实例+操作”的形式进行,并且所举实例简单、典型、实用,从而便于读者理解所学内容,并能活学活用;(3)将 CorelDRAW X3 的一些使用技巧很好地融入到了书中,从而使本书获得增值;(4)各章都给出了一些精彩的综合实例,便于读者巩固所学知识,并能在实践中应用。

本书可作为中、高等职业技术学院,以及各类计算机教育培训机构专用教材,也可供广大初、中级电脑爱好者自学使用。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 CorelDRAW X3 实例与操作 / 罗小莹, 朱丽静,
徐亚凤主编. — 北京: 航空工业出版社, 2010.8
ISBN 978-7-80243-558-2

I. ①中… II. ①罗… ②朱… ③徐… III. ①图形软件, CorelDRAW X3 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 104764 号

中文版 CorelDRAW X3 实例与操作 Zhongwenban CorelDRAW X3 Shili yu Caozuo

航空工业出版社出版发行

(北京市安定门外小关东里 14 号 100029)

发行部电话: 010-64815615 010-64978486

北京忠信印刷有限责任公司印刷

全国各地新华书店经售

2010 年 8 月第 1 版

2010 年 8 月第 1 次印刷

开本: 787×1092

1/16

印张: 18

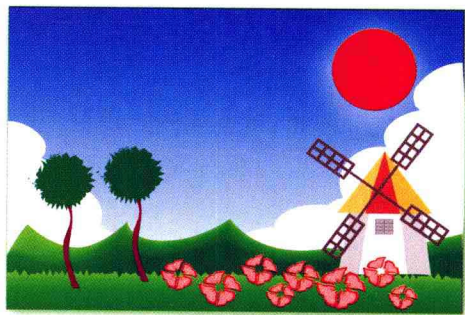
字数: 427 千字

印数: 1—5000

定价: 32.00 元



绘制“秋天的约会”插画



绘制田园风光插画



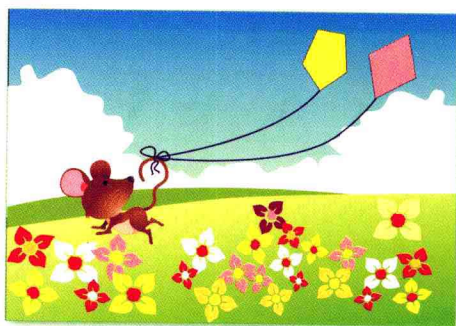
绘制树木



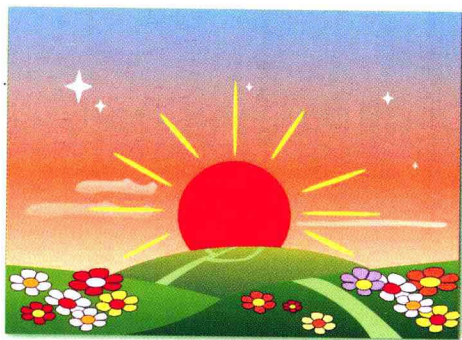
绘制栅栏



制作海滩风景插画



绘制风筝



绘制太阳



制作希望的田野插画



绘制海豚



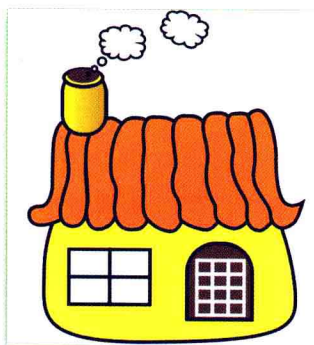
绘制文字图形



绘制小老虎



绘制魔法师的帽子



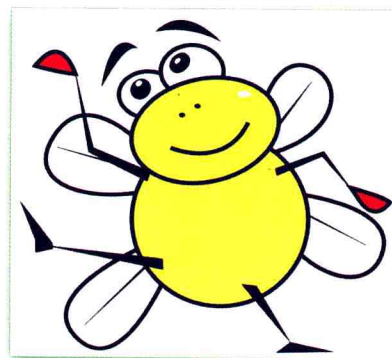
制作门窗



绘制兰花



绘制蝴蝶兰



制作跳舞的昆虫



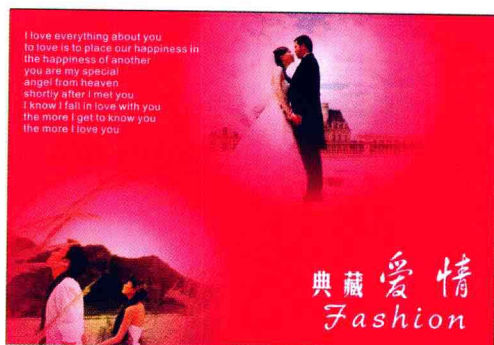
绘制人物插画



制作数码相机海报



制作房地产宣传页



艺术摄影



制作海报



制作彩环



制作不规则画框



制作卡片



制作显示器广告



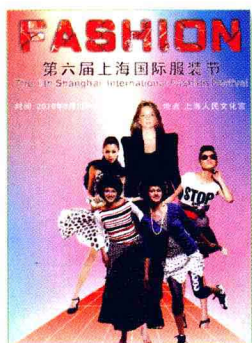
制作装饰画



制作香水广告



制作音乐会招贴



制作服装节招贴



制作纸巾广告



制作包装盒平面图



制作邮票效果



致亲爱的读者

亲爱的读者朋友，当您拿到这本书的时候，我们首先向您致以最真诚的感谢，您的选择是对我们最大的鞭策与鼓励。同时，请您相信，您选择的是一本物有所值的精品图书。

无论您是从事计算机教学的老师，还是正在学习计算机相关技术的学生，您都可能意识到了，目前国内计算机教育面临两个问题：一是教学方式枯燥，无法激发学生的学习兴趣；二是教学内容和实践脱节，学生无法将所学知识应用到实践中去，导致无法找到满意的工作。

计算机教材的优劣在计算机教育中起着至关重要的作用。虽然我们拥有 10 多年的计算机图书出版经验，出版了大量被读者认可的畅销计算机图书，但我们依然感受到，要改善国内传统的计算机教育模式，最好的途径是引进国外先进的教学理念和优秀的计算机教材。

众所周知，德国是当今制造业最发达、职业教育模式最先进的国家之一。我们原计划直接将该国最优秀的计算机教材引入中国。但是，由于西方人的思维方式与中国人有很大差异，如果直接引进会带来“水土不服”的问题，因此，我们采用了与全德著名教育机构——亚琛计算机教育中心联合策划这种模式，共同推出了这套丛书。

我们和德国朋友认为，计算机教学的目标应该是：让学生在最短的时间内掌握计算机的相关技术，并能在实践中应用。例如，在学习完 Word 后，便能从事办公文档处理工作。计算机教学的方式应该是：理论+实例+操作，从而避开枯燥的讲解，让学生能学得轻松，教师也教得愉快。

最后，再一次感谢您选择这本书，希望我们付出的努力能得到您的认可。

北京金企鹅文化发展中心总裁



致亲爱的读者

亲爱的读者朋友，首先感谢您选择本书。我们——亚琛计算机教育中心，是全德知名的计算机教育机构，拥有众多优秀的计算机教育专家和丰富的计算机教育经验。今天，基于共同的服务于读者，做精品图书的理念，我们选择了与中国北京金企鹅文化发展中心合作，将双方的经验共享，联合推出了这套丛书，希望它能得到您的喜爱！

德国亚琛计算机教育中心总裁

本套丛书的特点

一本好书首先应该有用，其次应该让大家愿意看、看得懂、学得会；一本好教材，应该贴心为教师、为学生考虑。因此，我们在规划本套丛书时竭力做到如下几点：

- **精心安排内容。**计算机每种软件的功能都很强大，如果将所有功能都一一讲解，无疑会浪费大家时间，而且无任何用处。例如，Photoshop 这个软件除了可以进行图像处理外，还可以制作动画，但是，又有几个人会用它制作动画呢？因此，我们在各书内容安排上紧紧抓住重点，只讲对大家有用的东西。
- **以软件功能和应用为主线。**本套丛书突出两条主线，一个是软件功能，一个是应用。以软件功能为主线，可使读者系统地学习相关知识；以应用为主线，可使读者学有所用。
- **采用“理论+实例+操作”的教学方式。**我们在编写本套丛书时尽量弱化理论，避开枯燥的讲解，而将其很好地融入到实例与操作之中，让大家能轻松学习。但是，适当的理论学习也是必不可少的，只有这样，大家才能具备举一反三的能力。
- **语言简练，讲解简洁，图示丰富。**一个好教师会将一些深奥难懂的知识用浅显、简洁、生动的语言讲解出来，一本好的计算机图书又何尝不是如此！我们对书中的每一句话，每一个字都进行了“精雕细刻”，让人人都看得懂、愿意看。
- **实例有很强的针对性和实用性。**计算机教育是一门实践性很强的学科，只看书不实践肯定不行。那么，实例的设计就很有讲究了。我们认为，书中实例应该达到两个目的，一个是帮助读者巩固所学知识，加深对所学知识的理解；一个是紧密结合应用，让读者了解如何将这些功能应用到日后的工作中。
- **融入众多典型实用技巧和常见问题解决方法。**本套丛书中都安排了大量的“知识库”、“温馨提示”和“经验之谈”，从而使学生能够掌握一些实际工作中必备的应用技巧，并能独立解决一些常见问题。
- **精心设计的思考与练习。**本套丛书的“思考与练习”都是经过精心设计，从而真正起到检验读者学习成果的作用。
- **提供素材、课件和视频。**完整的素材可方便学生根据书中内容进行上机练习；适应教学要求的课件可减少老师备课的负担；精心录制的视频可方便老师在课堂上演示实例的制作过程。所有这些内容，读者都可从随书附赠的光盘中获取。
- **很好地适应了教学要求。**本套丛书在安排各章内容和实例时严格控制篇幅和实例的难易程度，从而照顾教师教学的需要。基本上，教师都可在一个或两个课时内完成某个软件功能或某个上机实践的教学。

本套丛书读者对象

本套丛书可作为中、高等职业技术院校，以及各类计算机教育培训机构专用教材，也可供广大初、中级电脑爱好者自学使用。



本书内容安排



- **第1章:** 介绍与 CorelDRAW 入门知识, CorelDRAW X3 的工作界面以及基本操作。
- **第2章、第3章:** 介绍绘制各种几何图形和线条的方法。
- **第4章:** 介绍路径的概念, 以及使用“形状工具”编辑路径的方法。
- **第5章:** 介绍编辑轮廓线, 以及为图形填充颜色、渐变色、图案和位图的方法。
- **第6章:** 介绍变换、复制、再制与删除对象的方法, 撤销、重做、还原与重复操作的方法, 以及使用辅助工具的方法。
- **第7章:** 介绍群组和解散群组、结合和拆分、对齐和分布、锁定对象的方法, 以及如何调整对象排列顺序和使用图层控制对象。
- **第8章:** 介绍文本的输入、编辑与美化, 以及沿路径或图形排列文本的方法。
- **第9章:** 介绍调和、立体化、变形、阴影与透明等交互式效果的创建与编辑方法。
- **第10章:** 介绍透镜、透视、图框精确剪裁、浮雕等命令的使用。
- **第11章:** 介绍位图的导入与编辑, 以及将位图与矢量图互相转换的方法。
- **第12章:** 介绍使用滤镜处理位图的方法和各种滤镜的效果。
- **第13章:** 介绍打印文件的方法, 印刷文件前的准备工作, 以及 PDF 文件的输出。
- **第14章:** 结合本书所学的知识制作了两个综合实例, 便于读者巩固练习。



本书附赠光盘内容



本书附赠了专业、精彩、针对性强的多媒体教学课件光盘, 并配有视频, 真实演绎书中每一个实例的实现过程, 非常适合老师上课教学, 也可作为学生自学的有力辅助工具。



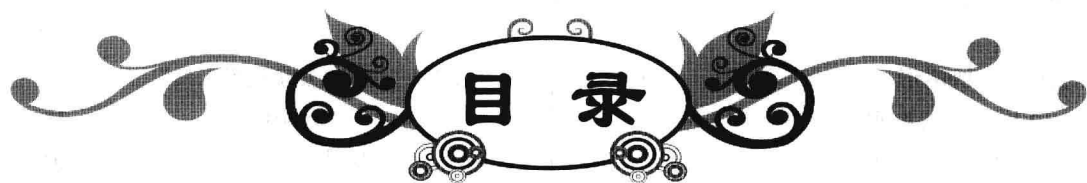
本书的创作队伍



本书由德国亚琛计算机教育中心和北京金企鹅文化发展中心联合策划, 罗小莹、朱丽静、徐亚凤主编, 并邀请一线职业技术学院的老师参与编写。主要编写人员有: 郭玲文、白冰、郭燕、丁永卫、孙志义、常春英、李秀娟、顾升路、单振华、侯盼盼等。

尽管我们在写作本书时已竭尽全力, 但书中仍会存在这样或那样的问题, 欢迎读者批评指正。另外, 如果读者在学习中有什么疑问, 也可登录我们的网站 (<http://www.bjjqe.com>) 去寻求帮助, 我们将会及时解答。

编 者
2010 年 7 月



第 1 章 初识 CorelDRAW X3

当看到别人绘制的精美贺卡、栩栩如生的人物时,你是否有些羡慕!使用 CorelDRAW 能帮助你轻松绘制出需要的任何图形。不过,万丈高楼平地起,让我们先了解一下与 CorelDRAW 有关的基本知识和基本操作,并熟练掌握它们,为以后绘图打下基础……

1.1 与 CorelDRAW X3 相关的

基本常识 1

1.1.1 CorelDRAW X3 功能简介 1

1.1.2 矢量图与位图 3

1.1.3 位图的分辨率 4

1.1.4 常用图形、图像文件格式 4

1.1.5 常用色彩模式 5

1.2 CorelDRAW X3 入门 6

1.2.1 启动 CorelDRAW X3 程序 6

1.2.2 认识 CorelDRAW X3 的 工作界面 7

1.2.3 调整 CorelDRAW X3 工作界面 11

1.3 CorelDRAW X3 文件操作 13

1.3.1 新建与打开文件 ——制作海滩风景插画 13

1.3.2 保存和关闭文件 14

1.3.3 导入与导出文件 16

1.4 显示调整 17

1.4.1 切换和排列窗口 18

1.4.2 设置视图的显示模式 18

1.4.3 缩放和平移视图 19

1.4.4 预览图形 20

1.5 页面设置与操作 21

1.5.1 设置页面大小和方向 21

1.5.2 更改页面背景 22

1.5.3 切换、插入、删除和 重命名页面 23

1.6 对象选取与简单编辑 24

1.6.1 创建对象时的自动选取 24

1.6.2 使用“挑选工具” 选取和编辑对象 24

综合实例——制作希望的 田野插画 26

本章小结 28

思考与练习 28

第 2 章 绘制几何图形

任何精美的造型都是由最基本的几何图形、线条等组成的,掌握了这些图形元素的绘制方法,就等于迈入了 CorelDRAW 绘画的殿堂。本章我们就来学习矩形、圆角矩形、圆、

椭圆、多边形、星形、螺纹、网格等图形元素的绘制方法……

2.1 绘制矩形	30
2.1.1 绘制普通矩形——绘制栅栏	30
2.1.2 绘制圆角矩形	
——绘制禁止吸烟牌	32
2.2 绘制椭圆	33
2.2.1 绘制普通椭圆——绘制太阳	33
2.2.2 绘制饼形和弧形	35
2.3 绘制多边形和星形	36
2.3.1 使用“多边形工具”	
——制作风筝	36
2.3.2 使用“星形工具”	
——制作魔法师的帽子	37

2.3.3 使用“复杂星形工具”	
——绘制风车	38
2.4 绘制其他图形	40
2.4.1 使用“螺纹工具”	
——修饰熊猫脸	40
2.4.2 使用“图纸工具”	
——绘制门窗	42
2.4.3 使用基本形状工具组	
——制作伤心的脸	43
2.4.4 使用“智能绘图工具”	45
综合实例——绘制信笺纸	45
本章小结	47
思考与练习	48

第 3 章 绘制线条和不规则图形

在 CorelDRAW 中,即使是一根小小的线条,你也可以让它千变万化、千姿百态。下面我们便来看看,如何绘制普通线条、贝塞尔曲线、艺术线条和各种不规则图形……

3.1 使用“手绘工具”	
——绘制树木	49
3.2 使用“贝塞尔工具”绘制曲线	
——绘制海豚	53
3.3 使用“艺术笔工具”	
绘制艺术线条	55
3.3.1 使用预设工具——绘制兰花	55
3.3.2 使用笔刷工具	
——绘制蝴蝶兰	57
3.3.3 使用喷罐工具	
——制作装饰画	58
3.3.4 使用书法工具	
——绘制文字图形	59

3.3.5 使用压力工具	
——为厨师绘制帽子	60
3.4 使用“钢笔”、“折线”和	
“3 点曲线”工具	
——绘制跳舞的昆虫	61
3.5 使用“交互式连线工具”	
连接对象	65
3.6 使用“度量工具”	
标注图形	66
综合实例——绘制风景插画	68
本章小结	71
思考与练习	71

第 4 章 编辑路径与对象

当利用 CorelDRAW 提供的绘图工具绘制的图形不能满足设计要求时,可以利用其强大的路径和对象编辑工具对图形进行各种调整。例如,调整路径的形状,修饰路径,裁切和擦除路径等……

4.1 路径与对象概述	73	4.3.2 使用“粗糙笔刷”工具	
4.1.1 关于对象、几何图形、曲线、 路径和轮廓	73	——制作绵羊	82
4.1.2 将几何图形转换为曲线	74	4.4 对象修整、裁切和擦除	83
4.1.3 路径的组成	74	4.4.1 修整对象	83
4.1.4 闭合路径	75	4.4.2 使用“裁剪工具”裁切对象	84
4.2 使用形状工具编辑路径	75	4.4.3 使用“刻刀工具”切割路径	
4.2.1 选取路径节点	76	——制作破壳的小鸡	85
4.2.2 节点的类型及转换方法	76	4.4.4 使用“橡皮擦工具”	
4.2.3 使用“形状工具”编辑路径		擦除对象	87
——制作海盗帽子	78	4.4.5 使用“虚拟段删除工具”	
4.2.4 使用属性栏编辑路径		删除图形相交部分	87
——制作大树	79	4.4.6 改变路径的角效果	88
4.3 路径修饰	81	综合实例——绘制深海鱼	88
4.3.1 使用“涂抹笔刷工具”		本章小结	92
——制作被吃过的苹果	81	思考与练习	92

第 5 章 轮廓与填充

绘制好图形后,我们可以编辑图形的轮廓线,制作出不同效果的轮廓样式;还可以在图形内部填充颜色、图样、位图或底纹等,从而使画面效果更加生动……

5.1 轮廓和填充概述	94	5.3 均匀填充	98
5.1.1 认识轮廓和填充	94	5.3.1 使用调色板——为时尚女孩	
5.1.2 将轮廓转换为对象	95	设置颜色	99
5.2 设置轮廓线——修改青蛙		5.3.2 使用“均匀填充”对话框	
图形的轮廓线	95	——填充气球	99

5.3.3 使用“颜色”泊坞窗	
——为汽车填充色	101
5.4 渐变、图样与纹理填充	102
5.4.1 使用“渐变填充”对话框	
——制作雨伞	102
5.4.2 使用“图样填充”对话框	
——为女孩快速换装	104
5.4.3 使用“底纹填充”对话框	107
5.4.4 使用“PostScript 填充”	
对话框	109
5.4.5 使用“交互式填充工具”	
——制作郁金香	109

5.5 其他填充	112
5.5.1 使用“交互式网状填充工具”	
——制作彩色的天空	112
5.5.2 使用“智能填充工具”	
——制作七彩船帆	114
5.5.3 使用“滴管”和“颜料桶”	
工具——制作人物插画	114
5.5.4 开放式对象的填充	116
综合实例——绘制	
“秋天的约会”插画	117
本章小结	121
思考与练习	121

第 6 章 对象编辑和辅助工具的使用

利用 CorelDRAW 的对象编辑功能,可以对图形执行变形、复制、再制等操作,既能制作出各种特殊效果,还避免了重复绘制图形的麻烦;此外,利用 CorelDRAW 提供的绘图辅助工具,我们还可以精确安排对象在页面中的位置……

6.1 快速变换对象	123
6.1.1 通过调整控制点变换对象	
——制作椰树	123
6.1.2 利用属性栏变换对象	125
6.1.3 使用“自由变换工具”	
变换对象——制作向日葵	126
6.1.4 使用“变换”泊坞窗	
编辑对象	128
6.1.5 清除变换	131
6.2 复制、再制、多重复制与	
删除对象	131
6.2.1 复制对象	131
6.2.2 再制对象——制作花朵边框	132
6.2.3 使用“步长和重复”功能	133

6.2.4 删除对象	133
6.3 操作的撤销与恢复	133
6.3.1 撤销与重做	134
6.3.2 撤销存储文件后的全部操作	134
6.3.3 重复前面执行的操作	135
6.4 辅助工具的使用	135
6.4.1 网格的使用和设置	135
6.4.2 标尺的使用和设置	136
6.4.3 辅助线的使用和设置	137
6.4.4 使对象对齐网格、	
辅助线和对象	138
综合实例——制作包装盒平面图	139
本章小结	143
思考与练习	143

第 7 章 对象组织与安排

合理地组织与安排对象能够提高工作效率。例如,可以将多个对象群组在一起,以便统一进行某种操作;可以调整对象的叠放顺序,从而改变对象的显示效果;可以将多个对象对齐,或有规律地分布……

7.1 对象群组与取消	145
7.1.1 群组对象	145
7.1.2 选取群组对象内对象	146
7.1.3 取消对象的群组	146
7.2 对象结合与拆分	
——制作彩环	146
7.3 调整对象的顺序	148
7.4 对象对齐与分布	149

7.4.1 对齐对象	150
7.4.2 分布对象	150
7.5 对象的其他操作	151
7.5.1 锁定与解锁对象	151
7.5.2 使用图层控制对象	151
综合实例——制作小老虎	153
本章小结	157
思考与练习	157

第 8 章 应用文本

文字是平面设计中必不可少的元素。CorelDRAW X3 具有专业文字处理和编排复杂版式的强大功能。下面我们便来看看,如何在 CorelDRAW 中输入、编辑与美化文本……

8.1 输入文本	159
8.1.1 了解 CorelDRAW 的 文本类型	159
8.1.2 创建美术字文本 ——制作卡片	160
8.1.3 输入段落文本	160
8.1.4 美术字文本与 段落文本的转换	161
8.2 文本编辑与格式设置	161
8.2.1 文本基本编辑与格式设置 ——制作香水广告	161
8.2.2 使用项目符号 ——制作显示器广告	165
8.2.3 设置首字下沉	166
8.2.4 查找和替换文本	167

8.3 文本的特殊处理	168
8.3.1 沿路径排列文本 ——制作房地产宣传页	168
8.3.2 将文本置于图形内部 ——制作圣诞贺卡	169
8.3.3 使段落文本环绕图形 ——制作汽车海报	171
8.4 使用样式	171
8.5 使用特殊字符和符号	172
8.5.1 插入字符	173
8.5.2 自定义符号	173
综合实例——制作纸巾广告	174
本章小结	176
思考与练习	176

第 9 章 应用交互式效果

利用 CorelDRAW 提供的各种交互式效果工具,只需简单的几步操作,就可以让你绘制的图形、文字或导入的位图等具有立体感,阴影或透明等效果……

9.1 交互式调和效果	178
9.1.1 创建与编辑调和效果	
——制作篱笆和花卉	178
9.1.2 沿路径调和与更改调和	
的起点与终点对象	
——制作珍珠项链	180
9.1.3 拆分和清除调和	183
9.2 交互式轮廓图效果	183
9.2.1 创建与编辑轮廓图效果	183
9.2.2 拆分和清除轮廓图对象	185
9.3 交互式变形效果	185
9.3.1 创建变形效果	
——制作花束(一)	185
9.3.2 编辑变形效果	
——制作花束(二)	186
9.4 交互式阴影效果	
——制作发光字	189

9.5 交互式封套效果	
——制作咖啡广告	191
9.6 交互式立体化效果	
——制作立体齿轮	193
9.6.1 创建立体效果	193
9.6.2 设置立体化类型、	
深度和灭点位置	193
9.6.3 修饰立体化效果	194
9.7 交互式透明效果	
——制作水泡	196
9.8 复制、克隆与清除效果	197
9.8.1 复制效果	197
9.8.2 克隆效果	198
9.8.3 清除效果	198
综合实例——制作音乐会招贴	198
本章小结	202
思考与练习	202

第 10 章 应用特殊效果

除了可以使用交互式工具制作交互式效果外,我们还可以使用“效果”菜单中的相关命令来制作一些特殊效果,如透镜、透视、精确剪裁、浮雕效果等……

10.1 使用“透镜”泊坞窗	
制作特效	204
10.1.1 创建透镜效果	
——制作足球	204
10.1.2 透镜类型介绍	205
10.2 创建透视效果	205

10.3 精确剪裁对象	
——制作不规则画框	207
10.4 调整对象的颜色与色调	208
10.4.1 调整亮度/对比度/强度	209
10.4.2 调整颜色平衡	210
10.4.3 调整伽玛值	211

10.4.4 调整色度/饱和度/光度.....	212
10.5 使用“斜角”泊坞窗 制作浮雕效果.....	213

综合实例——制作服装节招贴.....	214
本章小结.....	216
思考与练习.....	216

第 11 章 位图的导入与编辑

CorelDRAW 虽是一款专业的矢量绘图软件，但它的位图处理功能也非常强大，用户可以导入外部位图，并在导入过程中或导入后对位图进行各种编辑处理，例如裁剪位图、调整位图色彩，对位图和矢量图进行相互转换等……

11.1 导入位图.....	218
11.1.1 导入位图.....	218
11.1.2 导入时裁剪位图.....	219
11.1.3 导入位图时重新取样.....	220
11.1.4 以外部链接方式导入.....	220
11.2 编辑位图.....	221
11.2.1 位图裁切、擦除和边界调整.....	221
11.2.2 使用位图颜色遮罩隐藏或 显示特定颜色.....	223

11.2.3 利用“调整”命令调整 位图颜色与色调.....	225
11.2.4 转换位图的颜色模式.....	228
11.3 位图与矢量图的转换.....	229
11.3.1 将矢量图转换成位图.....	229
11.3.2 将位图转换成矢量图.....	230
综合实例——制作海报.....	231
本章小结.....	235
思考与练习.....	235

第 12 章 对位图应用滤镜

CorelDRAW 提供了许多用于编辑位图的滤镜，利用这些滤镜可以瞬间制作出令人惊叹的效果，例如，为图像添加下雨、下雪或浓雾效果……

12.1 添加滤镜效果.....	237
12.2 滤镜效果展示.....	238
12.2.1 “三维效果”滤镜组.....	238
12.2.2 “艺术笔触”滤镜组.....	240
12.2.3 “模糊”滤镜.....	242
12.2.4 “相机”滤镜组.....	243
12.2.5 “颜色变换”滤镜组.....	244
12.2.6 “轮廓图”滤镜组.....	245

12.2.7 “创造性”滤镜组.....	245
12.2.8 “扭曲”滤镜组.....	248
12.2.9 “杂点”滤镜组.....	250
12.2.10 “鲜明化”滤镜组.....	250
综合实例——制作卡片.....	251
本章小结.....	255
思考与练习.....	255