

CorelDRAW!™

技术精粹

[美] Daniel Gray 著
夏小禹 余伟 张经锁 译
成昊 审校



清华大学出版社

NRP

北京科海培训中心

CorelDRAW! 技术精粹

[美] Daniel Gray 著

夏小禹 余 伟 张经锁 译

成 昊 审校

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

Inside CorelDRAW! 4.0, Special Edition

Daniel Gray

Copyright © 1994 by New Riders Publishing.

All rights reserved. No part of this book shall be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without written permission from the publisher.

本书英文版由 New Riders Publishing 出版社属下的 NRP 计算机图书出版公司于 1994 年出版。版权为 NRP 公司所有。本书的中文版版权由 NRP 公司授予北京科海培训中心和清华大学出版社合作共同出版、发行。未经出版者书面允许不得以任何方式复制或抄袭本书内容。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有 PRENTICE HALL 激光防伪标签,无标签者不得进入各书店。

出版者:清华大学出版社(北京清华大学校内,邮编 100084)

责任编辑:夏非彼

印刷者:门头沟胶印厂

发行:新华书店总店北京科技发行所

开本:16 印张:25 字数:608 千字

版次:1995 年 3 月第 1 版 1995 年 3 月第 1 次印刷

印数:00001~8000

书号:ISBN 7-302-01816-2/TP·812

定价:39.00 元

引言

CorelDRAW! 是在 Microsoft Windows 环境下运行的最畅销的图形软件。它的直观的用户界面使用户便于学习。一旦精通了 CorelDRAW!, 就可以在使用 Windows 的计算机上创作出具有印刷质量的作品——以前这一领域是由 Apple 公司的 Macintosh 机所垄断的。

CorelDRAW! 4.0 相对 3.0 有了很大改进。它新添了一个基于矢量的动画程序 CorelMove!, 连同最新版本的 CorelDRAW!, CorelMOSAIC!, CorelTRACE!, CorelPHOTO-PAINT!, CorelCHART! 和 CorelSHOW! 一起构成这个功能强大的工具包以满足许多图形艺术和商业设计的需要。

CorelDRAW! 是一个面向对象的绘图程序。与许多 PC 机图形程序相比, 它与计算机辅助设计(CAD)程序(例如 AutoCAD)有更多的相似性。人们可能会把 CorelDRAW! 与普通的绘图程序如 CorelPHOTO-PAINT!, PC Paintbrush, Windows Paint 等归为一类, 但它们之间却有着明显的差别。普通绘图程序是以位图的方式构造图形, 其绘画风格类似于油画或铅笔画, 而 CorelDRAW! 的图象风格却像是一幅拼贴画。

面向对象的绘图程序原理

像 CorelDraw! 这种基于矢量(而非位图)的结构程序, 可用于印刷媒体制作。面向对象的绘图程序有两个主要优点: 高精度和灵活性。矢量坐标满足数学方程式, 用它来定义对象可以进行与输出设备和分辨率无关的操作。贝塞尔曲线(Bézier Curves)在尺寸上是无限可伸缩的, 这使得在不损失质量的情况下, 可以灵活地缩小或放大作品。

CorelDRAW! 的功能与特性

CorelDRAW! 4.0 也许是在 PC 机上运行的功能最强的图形程序, 它对 Aldus Page-Maker、Ventura Publisher 或 Quark Xpress 来说, 是一个很好的补充。此程序强大的功能和它简单的使用方法确定了它在 PC 机(或 Macintosh)上的垄断地位。同样 CorelDRAW! 也适合于工作组环境。

CorelDRAW! 4.0 的新特性

新版本增加了一个崭新的多媒体模块 CorelMove!, 并且统一了所有模块的用户界面。另外, Corel 从 Bitstream 和 International Typeface Corporation(ITC)注册了一大批字体。这样, 随 CorelDRAW! 4.0 附带的字体多达 750 种。增加 Bitstream 和 ITC 字体是广受欢迎的举措。CorelDRAW! 的早期版本尽管也附带大量字库, 但与商业字库供应商(如 Adobe 和 Bitstream)提供的字体相比, 字体质量欠佳。

该软件包括两张 CD-ROM 盘, 盘中汇集了大量的素材库图象和动画作品。大部分字库和素材库只能从 CD-ROM 中得到。

如果读者使用过旧版 CorelDRAW!, 也许首先注意到的是界面的巨大变化。翻卷式菜单随处可见; 从 Node Edit(节点编辑)翻卷式菜单到 Envelope(包络)翻卷菜单, 都是延续了 3.0 版以来的变化。但总的说来, 本软件的界面还是保持了从最早的 1.0 版本以来的基本特性。

CorelDRAW! 的变化: 功能强大的应用工具

Draw 本身的变化同样是巨大的。Pencil(铅笔)工具通过引入 PowerLine(增强线)选项得到了增强。Powerline 使画出传统木刻风格的图画成为可能。画增强线就像用刻刀进行雕刻, 并且随时可以从工具箱中的多种刻刀中进行选择, 甚至还可以制作自己习惯的增强线。如同 Aldus Freehand 一样, CorelDRAW! 4.0 可支持能感受画笔压力大小的图形输入板。

对象色彩填充功能也大大增强了。CorelDRAW! 4.0 饶有趣味的填充板上设置了许多新的填充功能。为了方便初学者, 增加了喷色填充的锥形选项, 并支持用户自定义喷色填充和喷色填充预置。还可以和 Contour(轮廓线)填充一起制作混合填充, 其中每条梯度线代表一个对象。然而, 新添加的填充功能中最有意思的是 Fractal Texture(分形材质)填充。

精确绘图

为提高绘图精度, CorelDRAW! 作了一些变动。Corel 对 Shape(定型)工具所做的改进使得节点编辑工作变得更为容易。例如, 可以用一次节点单击代替多次选择, 从而使对象联系更紧密、更简洁, 打印速度更快并且所需内存也更少。还可用全新的方法设计曲线: 只要选中并拖动曲线, 而不是对节点和控制点进行操作。

利用测量功能, 工程技术人员可以在自己的图画上加一个标尺, 而不必再用滑尺手绘。无论对风景画设计、办公室计划还是产品设计说明, 这个功能都是非常有用的。

利用 Welding(融合)与 Cloning(克隆, 即大量产生副本)工具可以节省大量的时间。Welding 工具是那些用 CorelDRAW! 进行字库设计的人员的良友。它与 Combining(联合)有些相似, 但得到的结果却有差异。另一方面 Cloning 或许可以称为超级复制。当你使用 Cloning 工具时, 不只是复制了一个对象, 同时也创建了一个与原始对象有联系的对象, 在对原始对象做修改时, 比如修改填充或轮廓, 这些修改同样作用于由它产生的对象。

CorelDRAW!: 一个全新的页面布局软件

CorelDRAW! 的最新版本包含了只能在某些页面布局软件包如 Aldus PageMaker、Quark-Xpress 和 Ventura Publisher 中看到的功能。现在, 可以创建多页的 CorelDRAW! 文档, 最多可达 999 页。这种功能使得完全在 CorelDRAW! 环境中完成一个项目而不必输出任何文件成为可能。

利用 CorelDRAW! 还可以创建对象和文字的版面格式——从而大大增强了制作流程。通过鼠标单击, 就可以使文字或对象具有某种特殊格式……不必再拷贝属性或逐个调整每种设置。只需设置一次, 然后就可将设置好的格式用于其他地方。

现在, 所有模块共享一个通用打印引擎。这种功能使得颜色分离更像一门科学。尽管不

是所有用户都需要这种功能,高级用户也许会很欣赏这种把 GCR (Gray Component Replacement; 灰色成分置换)和 UCR (Undercolor Removal; 底色去除)应用于分离颜色后的图象的功能。

Corel PHOTO-PAINT!

CorelDRAW! 的位图式绘画程序有许多增强的地方。现在程序看上去具有了 Corel 产品的格式:人们熟悉的置于左边的工具框和翻卷式菜单。Photo-Paint 首次提供了扫描仪支持,因此你可以丢弃扫描仪附带的劣质软件。尽管它还未与 Adobe Photoshop 完全兼容,本程序现在提供了充分的包装和全新的过滤框架。

Corel 力图通过 Photo-Paint,为艺术创作提供方便。受 Fractal Design Painter(分形设计绘画)的启示,本程序包含了 Van Gogh(梵·高)、Seurat(塞尚)过滤器和画笔,并且有多种画布可供选择。

CorelCHART!

Corel 在 3.0 版本中引入了 CorelCHART!,并开始让它走向市场。当时,程序首次推出,不太成熟,因而流行不广。在新版本中此模块的功能得到了增强,Chart 现在可以访问所有的 Draw 文件。

Corel SHOW!

支持交互式操作以及逐个对象转换。

CorelTRACE!

对于多数高级用户来说,CorelTRACE! 是软件包中最常用的模块。这是 Corel 听取用户意见新增的变化。尽管你最先注意到的可能是它的新界面,如果进一步了解的话,将发现许多增强的功能。Trace 的这个最新版本包括 OCR (Optical Character Recognition):一个可以把扫描页(或 PC 传真)转化成为文本文件的程序。

CorelMOSAIC!

CorelMOSAIC! 作为直观的文件管理器,包括目录管理和拖放文件管理。

CorelMOVE!

使用 CorelMOVE!,可以制作唯妙唯肖的二维小动画。本模块并不能让你成为 Walt Disney(或 Ralph Bakshi),但它可能是使你的事业成功的关键。

关于本书:

为了尽可能充分发挥本书的作用,需要正确配置计算机。为运行 CorelDRAW!,需要一台基于 DOS 的 PC 机,最低配置为 80386 处理器,一个硬盘,一个打印机,一个高分辨率显示器(VGA 或更高),和一个支持 Windows 的定点设备,如 Microsoft 鼠标。必须在机器上安装 Microsoft Windows,并熟悉它的用户界面。建议使用 Windows 3.1。本书第三部分提供了

系统设置时的一些详细操作步骤。

本书的使用

《CorelDRAW! 技术精粹》是一本上机时使用的指导手册。一边读本书,一边调试其中的命令立即得到直观的信息反馈是一种非常有效的学习方法。

本书不能替代程序说明书,它是作为一个学习工具——程序使用入门而写的。CorelDRAW! 参考手册和联机帮助,以及随 CorelDRAW! 4.0 软件包附带的其他材料,都是必要的参考资料。

本书要点

《CorelDRAW! 技术精粹》分为五部分,对不熟悉 CorelDRAW! 的用户来说,这五部分是一个循序渐进,由易到难的过程。每章都基于以前讲述过的内容,用这种方法可以缩短你的学习时间,使你一开始就喜欢该软件。

第一部分:基础篇

在第一部分中,将从创作过程的最简单操作开始学习。第1章,“入门”,包括图象操作的基础知识——打开一个已存在的 CorelDRAW! 素材图象文件,对它进行拉伸、缩放、旋转等操作。学习如何存储文件,使用 Page Setup(页面设置)对话框来调整页面的大小和其他参数,还将学习如何使用放大镜工具来仔细观看图象。本章最后介绍图象的打印。

第2章,“图形创建与绘制”,进入到使用 Draw 工具使用的细节,并指导用户完成自己的第一幅图画。将学习使用 Pencil(铅笔)工具来画直线和曲线,并将理解开放路径物体与封闭路径物体的不同。当激活栅格试着画一个矩形时,会找到准确使用 Ellipse(椭圆)和 Rectangle(矩形)工具以及 Skew(倾斜)功能的方法。

第3章,“图形的编辑与操作”,工作开始变得更为复杂。将开始学习使用 Shape(定型)工具扭动节点和不同节点类型的控制点,来绘制贝塞尔曲线的方法,通过对一些简单的扑克牌进行组合形成分层(Layering)工作的基本概念。同时,还将学习如何使矩形的角变成圆角,设置并使用 Duplicate(复制)命令,以及创建特殊字符,如扑克牌的红桃、黑桃、草花等。

第二部分:CorelDRAW! 的强大功能

进入第二部分后,要亲自创建一些实用的图画。本书的重点在于使读者熟练使用 Draw,并能以此为生,而不只是为了消遣。

第4章,“基本创意与拼版技术”,通过指导完成一张传单的设计,解释了 Draw 拼版技术的基本概念,同时,你还将熟悉 Draw 的 Text(文本)工具,以及调入程序文本的技巧。

第5章,“高级创意与拼版技术”,接着第4章进入一个更复杂的拼版项目——处理复杂拼版的美学因素。对字符进行缩进操作并将之转化成为曲线,以使读者习惯于把字符轮廓作为对象而非文本。同时将学习不打印原则以便正确调整对象,还将深入应用 CorelDRAW! 的两个最强的 Envelope(包络)Extrude(挤压)的功能,以及 4.0 版本新增的段落格式化选项。

CorelDRAW! 技术精粹

第6章,“轮廓,填充与色彩”阐述了 Draw 的轮廓与填充工具的使用原理,将学习点色与套印色(两种不同类型的打印颜色)的应用及 Draw 功能强大的喷色填充功能。为了阐述这些概念将制作一个 35mm 的幻灯片图象,调入并着色一黑白画片。

尽管 Draw 主要是面向对象的,然而第7章,“位图的处理”,却显示了如何处理通过各种渠道得到的位图。位图可在 Windows Paintbrush 或 CorelPHOTO-PAINT! 中创建,也可用光学扫描仪获得,或从已存在的 BMP、PCX、TIFF 文件中调入。读者不妨使用 Paintbrush 创建一个位图,调入到 Draw 中,用它作模板来创建一些有意思的填充图案。在把一个位图文件转化为一个矢量图象的过程中,将讨论 CorelTRACE! 和自动摹写功能。

基于前述诸多概念,本书第8章“构造复杂图象”,讲述了创建结构复杂的蝴蝶图案的方法,目标是创建一个倾斜、匀称、复杂而又紧凑的图象。当精通了如何减少重画时间和图象制作的技巧后,将看到 Draw 的 Combine(联合)命令的强大功能。Draw 的两个神奇效果:Blend(混合)与 Perspective(透视),在附带的练习中得到了应用。同时探讨了 Draw 的流线型文件格式,学习了文件管理和屏幕预示的方法。Draw4.0 漂亮的增强线效果,Welding 与 Cloning 工具也将得到运用。

第9章,“特殊版面效果”,讲述了创建出色画面和版面效果的详细过程。从阴影效果到上色及倾斜效果都有详细描述。如果你想获得新想法或设计新方案,本章正是你所需要的。

第三部分:超越 PC

第三部分讨论为完成绘图项目,除了 PC 机和 CorelDRAW! 以外所需要的东西。第10章,“Windows DTP 库”,通过一些例子讨论了如何处理图象与其他程序的接口。本章包括了许多其他材料,由此不但可得到大量字库,也可获得拼版信息及灵感。另外,本章也讨论了 Corel 直观的文件管理器 CorelMOSAIC!。

第11章,“打印输出”,描述最终如何将制作的图象打印出来——纸上、幻灯片上或塑料纸上。本章包括 Draw 复杂的打印命令,并讨论如何用 CorelDRAW! 进行叠印。

第四部分:对象的连接嵌套(OLE)

第四部分深入到 Corel 系列的最新添加部分。本部分将学习使用 Window 的对象连接嵌套(OLE)功能改进工作。

第12章,“CorelPHOTO-PAINT!”,包括了 Corel 新增的位图绘图程序。也许你对 Photo-Paint 很熟悉,因为本模块实际上是 ZSoft 公司 PHOTO-FINISH 的翻版。本章阐述了该程序的许多方面,包括设置、过滤、转化和图象修改。

第13章,“CorelMOVE!”,通过制作一个小动画,逐步学习使用 Corel 的图形工具包中新增加的功能。

第14章,“CorelSHOW!”,Show 是一个支持 OLE 的多媒体应用程序,使得应用声音和图象来表现车辆成为可能。在本章,通过使用在前两章中创建的文件,及 CorelDRAW! 销售盘上的附加动画,将完成 Rippin' Surfboards 演示。

第五部分 附 录

第五部分是包括词汇在内的四篇附录,包含了 CorelDRAW! 的大量实用信息。附录 A

“在 Windows 下运行”讨论了系统全貌,如何设置系统状态,包括设置 CORELDRW. INI 文件中的信息。另外还包含了某些相对来说不广为人知的功能,比如可以删除哪些 Windows 文件以节省磁盘空间,附录 B 和 D 包含了:从图形输入板到键盘快捷键的信息,附录 C 是常用电子及图形学术语。

使用练习

为充分利用本书,读者应理解本书提供的练习。使用 CorelDRAW! 时,实际上就是创建一个运行于激光打印机上的 PostScript 程序。在本书以及你的画片中,没有任何 IF, THEN 或 GOTO 语句,因为画片实际上是非编译的程序。如果制作不正确,打印时会出现问题。

最后,本书提供的练习都很直观,易于学习并可用作参考。练习与正文用水平线分隔开来,并且采用两栏的格式。做练习时,遵照左栏的命令或指示,并阅读右栏的补充注释。下面是个例子:

打开文件

单击 File	激活文件菜单
单击 Open	打开的文件对话框弹出
单击 BoxKITE. CDR	选中欲打开的图象文件
单击 OK	图象显示在屏幕上

本书使用的约定

贯穿本书,有几个约定用来区分 Windows 和 DOS 的系统文件及示样数据的各种不同点。读本书前,应先仔细注意一下这些约定:

- 在文本中,快捷键会出现在合适的地方。例如,对多数程序来说,Shift-Ins 是 Paste 命令的快捷键。
- 键的组合遵循以下几种格式:

Key1-Key2 键之间出现连字符(-)时,应按下第一键并保持,然后按下第二键,最后松开两键。例如,“Ctrl-F2”表示先按下 Ctrl 键并保持,然后按一下功能键 F2,最后两键全部松开。

Key1,Key2 当键之间有一逗号时,应按下第一个键然后松开,再按下第二键并松开。例如,“Alt,S”表示按下 Alt 键松开后再按 S 键。

快捷键 在显示器上,Windows 在一些菜单名、文件名及选项名的字母下方常有一下划线。例如,File 菜单在屏幕上显示为File。你可以按下带下划线的字母来选中命令或选项。

- 键入的信息是单独的字母和数字,以及文本串时用黑体表示,但对一些特殊的键,如 Enter, Tab, Esc, 或 Ctrl 则并不这样。

- 屏幕上显示的文字,如果并非 Windows 或 Windows 应用程序的一部分,例如 DOS 提示符和消息,用特殊字体显示。
- 功能键用 F1,F2,F3 等来表示。

本书频繁使用鼠标操作术语,如:单击、双击,Shift-单击、及圈中。单击单个对象或菜单子项便选中了该对象或菜单子项。双击通常不需按 OK 按钮便执行某个功能。Shift-单击用于选中多个对象。按下 Shift 键,选中的对象就被加入到已选择的对象组之中,Dragging a marquee 就像抛出套索一样,圈住一些对象并全部选中它们。

最后,本书常用 CorelDRAW! 的习惯名字 Draw 来替代它。

另外,贯穿本书,有许多注释、提示和快捷键,这些以黑体字和楷体字表示,以便于迅速查找。

目 录

引 言.....	(1)
----------	-----

第一部分 基础篇

第1章 入门.....	(1)
-------------	-----

1.1 操作图象	(1)
1.1.1 打开文件	(2)
1.1.2 Full-Color(全彩色)模式和 Wireframe(线框)模式.....	(3)
1.1.3 选择对象	(4)
1.1.4 移动对象	(4)
1.1.5 拉伸对象	(5)
1.1.6 修改错误	(5)
1.1.7 拉伸与缩放	(6)
1.1.8 保留原始图象	(7)
1.1.9 缩放拷贝	(7)
1.1.10 比例缩放	(7)
1.1.11 从中心点缩放	(7)
1.1.12 创建镜象图象	(7)
1.1.13 旋转对象	(8)
1.2 用 Zoom 工具进行放大显示.....	(9)
1.3 存储文件	(10)
1.4 建立新文件	(12)
1.4.1 创建新文件	(12)
1.4.2 页面设置/纸张尺寸(Page Setup/Paper Size)	(12)
1.4.3 使用页面布局功能	(15)
1.4.4 使用放置标记(Crop Marks)	(15)
1.5 调入素材图片:概览	(16)
1.6 打 印	(17)
1.7 退 出	(18)
1.8 小 结	(18)

第2章 图形的创建与绘制	(19)
--------------------	------

2.1 第一个设计项目	(19)
2.2 使用鼠标绘图	(19)

2.3 使用铅笔(Pencil)工具	(20)
2.3.1 画直线(开放路径)	(20)
2.3.2 画直线(封闭路径)	(21)
2.3.3 使用自动连接(AutoJoin)捕捉节点	(22)
2.4 删除对象	(24)
2.5 徒手画曲线	(25)
2.5.1 画平滑曲线	(28)
2.6 画椭圆和矩形	(29)
2.6.1 椭圆工具(Ellipse tool)	(30)
2.6.2 矩形工具(Rectangle tool)	(30)
2.7 使用栅格(grid)和标线(guidelines)以满足精度要求	(31)
2.7.1 用栅格使对象整齐排列	(33)
2.8 使用倾斜特性	(33)
2.8.1 引入标线	(35)
2.9 构造、拷贝和粘贴一组对象	(36)
2.10 使用轮廓和填充功能	(39)
2.11 用文本工具设置字体	(40)
2.12 小 结	(41)
第3章 图形的编辑与操作	(42)
3.1 利用 Bézier 曲线画图	(43)
3.2 选择节点类型	(43)
3.2.1 画曲线	(44)
3.2.2 平滑节点	(44)
3.2.3 对称节点	(44)
3.2.4 尖角节点	(45)
3.2.5 直线节点	(45)
3.3 增加对象节点	(48)
3.3.1 节点和摹写	(49)
3.3.2 节点操作要点	(49)
3.4 Bézier 曲线模式下的绘图操作	(50)
3.5 规划分层策略	(51)
3.5.1 不用分层控制(Layer Control)安排对象	(52)
3.5.2 圆角	(52)
3.6 设置特殊字符	(53)
3.7 使用 Align(对齐)命令	(55)
3.8 不改动原始对象进行缩放操作(Scale/Leave Original function)	(56)
3.9 拉伸和镜面反射(Stretch & Mirror)的使用	(58)
3.10 复制功能的设置和使用	(59)
3.11 排列组合对象(即洗牌)	(62)
3.12 分层控制(Layer Control)的使用	(64)
3.13 小 结	(65)

第二部分 CorelDRAW! 的强大功能

第 4 章 基础创意和拼版技术	(66)
4.1 CorelDRAW! 的拼版规则	(66)
4.1.1 字体尺寸	(66)
4.1.2 字型	(67)
4.1.3 其他的字体约定	(67)
4.1.4 PostScript 或 TrueType 的选择	(67)
4.1.5 为什么要考虑时间因素?	(68)
4.2 创建传单	(68)
4.3 Text 工具的使用	(69)
4.4 基线对齐(Base-Alignment)的使用方法	(72)
4.5 设置上标字符	(73)
4.6 压缩字型	(74)
4.7 用 Character Attributes 对话框改变字型	(75)
4.8 使对象居中	(76)
4.8.1 使用 Text 翻卷式菜单快速修改	(77)
4.8.2 星状效果	(78)
4.9 Clip Art(素材图案)的运用	(79)
4.10 符号的使用	(80)
4.11 文本的调入	(81)
4.11.1 剪贴板	(83)
4.11.2 文本调入和剪贴板	(83)
4.11.3 从 Windows Write 调入文本	(89)
4.11.4 一些附带条件	(85)
4.12 段落文本的使用	(86)
4.12.1 Paragraph Text 工具	(86)
4.12.2 Paragraph Text 对话框	(87)
4.12.3 Frame Attributes 对话框	(89)
4.12.4 使用 Paragraph Text 时的打印时间	(90)
4.13 使用拼写检查器、词库和连字符进行编辑	(91)
4.13.1 正确使用拼写检查器	(91)
4.13.2 词库的使用	(91)
4.13.3 连字符的使用	(92)
4.14 小 结	(92)
第 5 章 高级创意拼版技术	(93)
5.1 选择合适的工具	(93)
5.2 将文本对象化	(94)
5.2.1 文本特殊效果的使用	(94)

5.3 Bait-and-Tackle T 恤衫的设计	(95)
5.3.1 使用非打印标线编排设计	(95)
5.3.2 字型的设置	(96)
5.3.3 Attributes(属性)的借用	(97)
5.3.4 字型压缩(Condensing Type)	(98)
5.3.5 存储文件	(100)
5.3.6 添加弧形标线	(100)
5.4 文本缩进	(101)
5.4.1 使用字符属性进行缩进操作	(102)
5.4.2 定位移动(Nudge)	(104)
5.4.3 相对基线再次对齐文本	(105)
5.5 字符轮廓线的编辑和操作	(106)
5.5.1 由文本到曲线的转变	(107)
5.5.2 Break Apart(分离)命令	(109)
5.5.3 使用 Combine To(联合)命令重新汇集多路字符	(109)
5.5.4 使用 Snap to Objects 以达到高精度	(112)
5.5.5 弯曲衬线	(113)
5.6 包络(Envelope)的使用	(115)
5.6.1 Envelope 的基础知识	(116)
5.6.2 CorelDRAW! 4.0 中包络的增强功能	(118)
5.7 Extrude(挤压)效果	(118)
5.7.1 Shape(形状)	(119)
5.7.2 Position(位置)	(120)
5.7.3 Lighting(照明)	(120)
5.7.4 Color(色彩)	(120)
5.8 高级段落文本设置	(121)
5.9 文本格式(Styles)	(122)
5.10 多页文档	(124)
5.11 小 结	(124)
第6章 轮廓、填充和色彩	(125)
6.1 CorelDRAW! 中的色彩生成	(125)
6.1.1 PANTONE 色彩	(125)
6.1.2 套印色	(126)
6.2 Outline 工具的使用	(126)
6.2.1 Outline Pen 的设置	(126)
6.2.2 Outline Pen 翻卷式菜单	(133)
6.2.3 Draw 的色彩选择法	(134)
6.2.4 轮廓色彩	(135)
6.2.5 可视选择器	(136)
6.2.6 TRUMATCH 和 PANTONE 套印色的选择	(137)
6.3 填充工具的使用	(137)
6.3.1 Uniform Fills	(137)

6.3.2 PostScript 屏幕	(138)
6.3.3 喷色填充	(138)
6.3.4 PS 材质填充	(143)
6.3.5 双色填充	(143)
6.3.6 全彩色模式填充	(145)
6.3.7 Fill 翻卷式菜单	(147)
6.4 图表和幻灯片的创建	(148)
6.4.1 图表的创建	(148)
6.4.2 饼图的创建	(149)
6.5 所要创建的幻灯片	(149)
6.6 合理使用调色板	(157)
6.7 分形材质填充	(157)
6.8 小 结	(158)
第 7 章 Draw 对位图的处理	(159)
7.1 位图的来源	(159)
7.1.1 扫描仪	(160)
7.1.2 Windows Paintbrush	(160)
7.1.3 海浪图象的创建	(161)
7.1.4 电子素材图象	(163)
7.1.5 BMP 格式	(163)
7.1.6 GIF 格式	(164)
7.1.7 JPEG 格式	(164)
7.1.8 PCX 格式	(164)
7.1.9 TGA 格式	(164)
7.1.10 TIFF 格式	(164)
7.2 利用 Draw 处理位图	(165)
7.3 把图象作为位图处理	(165)
7.3.1 组合位图图象	(166)
7.3.2 修剪位图	(166)
7.3.3 缩放位图	(166)
7.3.4 拉伸、倾斜、旋转位图	(167)
7.3.5 改变位图颜色和填充	(167)
7.3.6 遮蔽(Masking)位图	(167)
7.4 利用位图进行摹写	(169)
7.4.1 调入图象	(172)
7.4.2 徒手和自动摹写的比较	(173)
7.4.3 Autotrace 选项	(174)
7.5 用 CorelTRACE! 的 Auto Pilot 进行摹写	(174)
7.5.1 启动 CorelTRACE!	(176)
7.5.2 摹写注意事项	(179)
7.5.3 海上运动标志	(179)
7.5.4 一个整理摹写图象的技巧	(179)

7.5.5 用 Move(移动)命令进行复制	(180)
7.6 小 结	(182)

第 8 章 复杂图象的构建..... (184)

8.1 构建图象要素	(184)
8.1.1 充分利用 Combine 和 Group 命令	(184)
8.1.2 用分层使画面更易于控制	(185)
8.1.3 正确使用喷色填充	(185)
8.1.4 删除多余的节点	(186)
8.2 合理创建画面	(186)
8.3 轮廓效应	(193)
8.3.1 混合效果的使用	(196)
8.3.2 接合功能的使用	(199)
8.3.3 PowerLines 的使用	(200)
8.4 注意事项	(201)
8.4.1 定期将文件存盘	(202)
8.4.2 立即使用 Undo	(202)
8.4.3 经常给重要文件备份	(202)
8.5 预视策略	(203)
8.5.1 Interruptible Display(可中断显示)	(203)
8.5.2 自动扫视	(203)
8.5.3 尽可能利用分层	(203)
8.5.4 有选择地预视对象	(204)
8.5.5 给鼠标编程以节约时间	(204)
8.6 沿路径填写文字	(204)
8.6.1 Fit Text to Path Roll-Up 菜单.....	(205)
8.6.2 字符定向	(205)
8.6.3 字符/路径对齐	(205)
8.6.4 Fit To Path 文字校正的影响	(207)
8.7 分离/基线对齐/拉直文字/取消	(208)
8.8 添加透视(Perspective)	(212)
8.9 透视效果的使用	(214)
8.10 小 结	(216)

第 9 章 特殊字体效果..... (219)

9.1 字体效果的产生	(219)
9.1.1 阴影(Drop Shadows)效果	(219)
9.1.2 透影	(220)
9.1.3 脱影	(222)
9.1.4 浮雕效果	(223)
9.1.5 霓虹字体效果	(224)
9.1.6 管状字体效果	(229)

9.1.7 朋克文本(Punk Text)	(231)
9.1.8 再论朋克文本	(232)
9.1.9 斜角文本(Bevel Text)	(232)
9.1.10 印染字体(Chrome Type)	(235)
9.1.11 旋转字体(Spin Type)	(240)
9.1.12 双色调字体(Two-Tone Type)	(241)
9.1.13 大间隔字体(Letterspaced Type)	(242)
9.1.14 材质字体(Texture Type)	(243)
9.2 探索背景与设计单元	(244)
9.2.1 使用 TIFF/PCX/BMP/GIF/TGA 材质	(245)
9.3 小 结	(246)

第三部分 超越 PC

第 10 章 Windows DTP 库	(247)
10.1 把握主动	(247)
10.2 借助 Windows	(248)
10.2.1 购买合适的硬件	(248)
10.2.2 购买合适的软件	(248)
10.3 使用绘图和图象处理程序	(249)
10.3.1 Adobe Photoshop	(249)
10.3.2 Aldus PhotoStyler	(249)
10.3.3 Fractal Design Painter	(249)
10.3.4 Image-In-Color Professional	(250)
10.4 其他绘图程序的使用	(251)
10.4.1 Adobe Illustrator 4.0	(251)
10.4.2 Aldus Free Hand 3.1	(251)
10.4.3 Micrografx Designer 3.1	(251)
10.5 调入输出矢量文件	(252)
10.5.1 AI/EPS 格式	(252)
10.5.2 Computer Graphics Metafile(CGM)格式	(255)
10.5.3 Auto CAD(DXF)格式	(255)
10.5.4 扫描转换对象描述语言(SCODL)格式	(256)
10.5.5 GEM 格式	(256)
10.5.6 IBM PIF(GDF)格式	(256)
10.5.7 Windows Metafile(WMF)	(256)
10.5.8 WordPerfect Graphic(WPG)格式	(256)
10.6 查询 DTP 信息	(257)
10.6.1 Clip-Art Connection	(257)
10.7 使用共享软件(Shareware)	(257)
10.7.1 PKZIP	(257)