

精通

CorelDRAW 8

新思维创作室 编著



人民邮电出版社

内 容 提 要

本书深入浅出地介绍了 CorelDRAW 8 的基本操作方法和实用技巧,叙述清楚,通俗易懂,使读者能够快速全面地掌握 CorelDRAW 的使用技巧,CorelDRAW 的老用户也可以从中学到许多新特性的使用方法。本书还提供了大量的实例和提示,旨在让读者通过模仿实例和根据提示自由发挥,提高图形处理的操作水平,并发挥平面设计的灵感和创造力。

本书特别适用有一定计算机基础的读者使用,可以作为快速掌握 CorelDRAW 8 的入门书籍,也可作为提高技能的技术参考手册。

计算机精品软件丛书 精通 CorelDRAW8

-
- ◆ 编 著 新思维创作室
责任编辑 潘 涛
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
北京顺义振华印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销
 - ◆ 开本:787×1092 1/16
印张:34
字数:850 千字 1998 年 12 月第 1 版
印数:1-5 000 册 1998 年 12 月北京第 1 次印刷
- ISBN 7-115-07548-4/TP·937
-

定价:46.00 元

前 言

作为世界一流的专业绘图软件，CorelDRAW 越来越受到用户的青睐，Corel 公司在 1997 年推出了它的最新版本 CorelDRAW 8，在进一步集成原有功能的基础上，增加了许多新的功能。

在 CorelDRAW 8 的软件包中，包含了 CorelDRAW 8，Corel Photo-Paint 8 两大组件和一系列的附属工具软件。安装完毕之后，它们的快捷方式将出现在开始菜单中，你可以通过单击“开始菜单 / 程序”下的 CorelDRAW 8 子项目中对应的图标来启动这些软件。在一幅作品的设计、绘制、渲染的过程中，主要的工作将在 CorelDRAW 8 和 Corel Photo-Paint 8 中进行，其他的辅助工具软件可以使工作变得更加轻松。

CorelDRAW 8 主要用于平面矢量绘图，在 CorelDRAW 8 的工作空间中，可以含有多个独立或者关联的页面，每个页面中可以建立多个图层，每个图层中又有多个对象或者由若干对象组成的对象组合，而每个对象（线条、几何图形、文本以及应用了特殊效果的矢量对象，不包括位图对象）都由矢量信息组成，可以自由地进行缩放、旋转等形变操作而不失真。这样，在 CorelDRAW 8 的工作空间中，你可以精确地调整对象的尺寸和相对位置、任意改变对象的层次而不会降低最后输出图形的分辨率。

Corel Photo-Paint 8 主要用于位图渲染，它的特性将在本书第六章之后的部分介绍。在 CorelDRAW 8 的工作空间中，也可以对位图进行一定的渲染、剪裁和其它特殊效果，但是，如果想进行细腻的描画和渲染，应当选择使用 Corel Photo-Paint 8，Corel Photo-Paint 8 提供的功能覆盖了所有 CorelDRAW 8 的位图渲染功能。所以，本书不再介绍 Corel Photo-Paint 8 中的位图渲染功能，需要在 Corel Photo-Paint 8 的工作空间中进行位图操作的读者，可以参考本书第六章之后的内容。

软件包中的其他软件可以使你的作品更加丰富、更加具有专业的风格。这些软件可以分为两大类，快捷方式分别位于 Graphic Utilities 和 Productivity Tools 下。

Productivity Tools 主要用于生成条码、建立和编辑预定义 (Script) 输出双面打印等。

Graphic Utilities 主要用于扫描、绘图等，其中包含一些专用软件。

Album Converter 主要用于旧版本文件格式的转换；Corel CAPTURE 8 用于抓取屏幕或者窗口或者自定义区域，它提供了丰富的选项使你可以定义抓取的热键，设置抓取图形的格式、颜色、分辨率等，并且可以方便地将抓取的内容移植到 CorelDRAW 8 或者 Corel Photo-Paint 中，进行进一步的处理；Corel Color Profile Wizard 8 使你可以方便地进行关于调色板的处理，解决诸如调色板兼容和转换的问题；Corel MEDIA FOLDERS INDEXER 8 提供了一些方法，用于管理图片等资料；Corel OCR-TRACE 8 是一个非常有用的软件，它将位图转换成 CorelDRAW 能够识别的矢量图形，CorelDRAW 8 的工作空间中也能够通过徒手画工具实现手工矢量化，但使用 OCR-TRACE 的光学字符识别可以自动地完成转换，甚至可以识别出字符串。在其中你可以设置不同的扫描算法来提高转换的精度，也可以转换位图的局部；Corel TEXTURE 8 是一个纹理编辑器，在其中可以自由地调节已有纹理的颜色、层次、疏密、明暗、质地（光泽），使你使用的纹理更具有个性；CorelSCAN 8 是驱动扫描设备的软件，能够方便地进行扫描时的预处理，调节颜色、分辨率等参数。

本书深入浅出地介绍了 CorelDRAW 8 和 Corel Photo-Paint 8 两大软件的基本操作方法和一些实用技巧，其它辅助软件的使用请读者自行查阅相关的帮助。希望通过这本书抛砖引玉，提高读者对图形处理的技巧、平面设计的灵感和创造力。

目 录	
第一章 漫游 CorelDRAW 8	1
1.1 漫游 CorelDRAW 8	1
1.1.1 浏览新特性	2
1.1.2 使用指南 CorelTUTOR	5
1.1.3 使用模板 Template	7
1.2 使用工作空间	8
1.2.1 工作空间部件分布	8
1.2.2 菜单的功能说明	9
1.2.3 标准工具栏和绘图工具箱	11
第二章 线条与几何图形	13
2.1 线条	14
2.1.1 绘制直线	14
2.1.2 绘制多边形	17
2.1.3 绘制曲线	19
2.1.4 用 Bezier 工具画曲线	28
2.1.5 使用 “Natural Pen”	33
2.1.6 使用标注工具 (Demention Tool)	39
2.1.7 橡皮工具 (Eraser Tool) 和小刀工具 (Knife Tool)	42
2.2 自由形变工具 (Free Transform Tool)	46
2.3 几何图形	49
2.3.1 绘制矩形	49
2.3.2 绘制椭圆	51
2.3.3 绘制多边形	54
第三章 文本	59
3.1 艺术文本	60
3.2 立体字	64
3.3 路径文字	74
3.3.1 将文本匹配到椭圆或圆周上	74
3.3.2 将文本沿曲线路径排放	80
3.4 段落文本 (Paragraph Text)	83

3.5 符号 (Symbols)	96
第四章 线框、轮廓和填充	100
4.1 线框	100
4.1.1 对象管理器 (Object Manager) 与对象管理	101
4.1.2 页面设置	106
4.1.3 网格 (grid)、标尺 (ruler) 和指导线 (guideline) 的使用	112
4.1.4 Arrage 菜单	119
4.1.5 组合 (Group) 与结合 (Combine)	139
4.1.6 剪裁 (Trim)	145
4.1.7 焊接 (Weld)	146
4.1.8 交集 (Intersection)	146
4.2 轮廓线	147
4.2.1 轮廓线的线形	148
4.2.2 轮廓线的颜色	153
4.2.3 使用卷帘菜单	161
4.2.4 其他快捷方式	162
4.3 填充	162
4.3.1 单色填充	163
4.3.2 喷泉式填充	164
4.3.3 图案填充	172
4.3.4 纹理填充	176
4.3.5 附加纹理填充 (Postscript Texture Fill)	179
4.3.6 颜色卷帘菜单和特殊填充卷帘菜单	180
第五章 特殊效果	183
5.1 透视 (Prospective)	184
5.1.1 透视	184
5.1.2 使用拷贝和克隆命令	187
5.2 封装 (Envelope)	188
5.2.1 使用卷帘菜单	188
5.2.2 使用动态封装工具	194
5.3 混合 (Blend)	194
5.3.1 直线混合	195
5.3.2 路径混合	199
5.3.3 复合混合	201
5.3.4 使用动态混合 (Interactive Blend Tool)	202
5.3.5 使用特效克隆 (Clone)	203
5.4 拉伸 (Extrude)	205
5.4.1 使用卷帘菜单	205

5.4.2 使用动态工具	210
5.5 轮廓 (Contour)	211
5.6 透镜 (Lens)	213
5.6.1 创建各种透镜	215
5.6.2 调整、拷贝和删除透镜	216
5.7 强力粘贴 (PowerClip)	219
5.8 动态特效 (Interactive Effect)	221
5.8.1 使用动态填充工具	221
5.8.2 使用动态透明工具	223
5.8.3 使用动态扭曲工具	224
5.8.4 使用动态阴影工具	226
第六章 Corel Photo-Paint 8 概述	229
6.1 位图	229
6.1.1 位图的概念	229
6.1.2 位图的分辨率	230
6.2 关于 Photo-Paint 8	231
6.2.1 Photo-Paint 8 的特点	231
6.2.2 使用 Photo-Paint 8 的帮助	231
6.3 本篇的进程	232
第七章 文件的基本操作	233
7.1 Photo-Paint 8 的界面	233
7.2 打开和新建文件	234
7.2.1 打开一个文件	234
7.2.2 新建一个文件	236
7.2.3 从剪贴板中新建文件	240
7.3 保存一个文件	240
7.4 打印一个文件	241
7.5 其它操作	249
第八章 图形的编辑	250
8.1 取消前面的操作	250
8.2 重复与恢复某项操作	252
8.3 剪切与粘贴操作	252
8.4 图形的色彩填充	254
8.5 其它操作	259
第九章 基本工具的使用	261
9.1 Picker Tools 组的使用	261

9.2 Mask Tools 组的使用	265
9.2.1 Rectangle Mask Tool	265
9.2.2 Circle Mask Tool	266
9.2.3 Freehand Mask Tool	266
9.2.4 Lasso Mask Tool	267
9.2.5 Scissors Mask Tool	268
9.2.6 Magic Wand Mask Tool	270
9.2.7 Brush Mask Tool	270
9.3 Path Node Edit Tool 与路径的使用	272
9.3.1 路径的编辑	272
9.3.2 沿路径操作	274
9.3.3 重复某个路径操作	275
9.4 Deskew Crop Tools 的使用	277
9.5 Zoom Tools 与 Hand Tools 的使用	279
9.6 Eyedropper Tools 的使用	280
9.7 Eraser Tools 的使用	281
9.7.1 Local Undo Tools 的使用	281
9.7.2 Eraser Tools 的使用	283
9.7.3 Color Replacer Tools 的使用	283
9.8 Draw Tools 的使用	285
9.8.1 Rectangle Tools 的使用	286
9.8.2 Ellipse Tools 的使用	287
9.8.3 Polygon Tools 的使用	288
9.8.4 Line Tool 的使用	289
9.9 Text Tool 的使用	290
9.10 Fill Tool 组的使用	292
9.10.1 Fill Tool 的使用	292
9.10.2 Interactive Tool 的使用	293
9.11 Object Transparency Tool 的使用	294
9.12 Paint Tool 类的使用	296
9.12.1 Paint Tool 的使用	297
9.12.2 Effect Tool 的使用	303
9.12.3 Clone Tool 的使用	305
9.12.4 Image Sprayer Tool 的使用	308
第十章 图像的处理	311
10.1 调整图形	311
10.1.1 Level Equalization 的使用	312
10.1.2 Sample/Target Balance 的使用	314
10.1.3 Tone Curve 的使用	315

10.1.4	Brightness-Contrast -Intensity 的使用	316
10.1.5	Color Balance 的使用	317
10.1.6	Gamma 的使用	318
10.1.7	Hue/Staturation/Lightness 的使用	319
10.1.8	Selective Color 的使用	320
10.1.9	Replace Color 的使用	320
10.1.10	Desaturate 的使用	321
10.1.11	Color Hue Control 的使用	321
10.1.12	Color Tone Control 的使用	322
10.2	图像转化	323
10.2.1	Deinterlace 的使用	323
10.2.2	Invert 的使用	324
10.2.3	Posterize 的使用	324
10.2.4	Threshold 的使用	325
10.3	图形尺寸的改变	327
10.4	接合两个图形	328
10.5	图纸大小的改变	331
10.6	复制一个图形	331
10.7	通道的连接	332
10.8	图形的翻转	334
10.9	图形的旋转	335
10.10	图形颜色模式的转化	337
10.10.1	Black And White (1-Bit)	338
10.10.2	Grayscale(8 Bit)	340
10.10.3	Duotone(8 Bit)	340
10.10.4	Platted	341
10.10.5	彩色模式之间的转化	343
10.10.6	Multichannel	343
10.10.7	Video	343
10.10.8	Grayscale(16 Bit) 和 RGB (48 Bit)	343
10.11	通道的分别输出	344
10.12	裁剪操作	344
10.12.1	To Mask	344
10.12.2	Border Color	344
10.13	图形的放正	346
10.14	显示通道信息	347
第十一章	显示和剪切	349
11.1	屏幕显示的改变	349
11.2	色彩显示的逼近	351

11.3 调色板的设置	351
11.4 使用快捷浏览	352
11.5 显示控制窗口	353
11.6 图形性质窗口组的使用	356
11.6.1 Channels 窗口	356
11.6.2 Objects 窗口	357
11.6.3 Recorder 窗口	357
11.6.4 Scripts 窗口	359
11.7 工作栏的使用	360
11.8 图层的定位	363
11.9 剪切的调用与保存	363
11.9.1 从图层中产生剪切	364
11.9.2 剪切的保存	364
11.9.3 剪切的调用	365
11.10 剪切的方式	365
11.11 剪切移动	366
11.12 颜色剪切	368
11.13 设置剪切位置	368
11.14 剪切的形状设置	370
11.15 剪切区域的特殊显示	372
11.16 在剪贴板上绘制	372
第十二章 效果的处理 (一)	374
12.1 2D Effects 滤镜组	374
12.1.1 Band Pass 滤镜	375
12.1.2 Displace 滤镜	375
12.1.3 Edge Detect 滤镜	379
12.1.4 Offset 滤镜	381
12.1.5 Pixelate 滤镜	382
12.1.6 Puzzle 滤镜	385
12.1.7 Ripple 滤镜	387
12.1.8 Shear 滤镜	389
12.1.9 Swirl 滤镜	390
12.1.10 Tile 滤镜	393
12.1.11 Trace Contour 滤镜	394
12.1.12 User Defined 滤镜	395
12.1.13 Wet Paint 滤镜	399
12.1.14 Wind 滤镜	400
12.1.15 Whirlpool 滤镜	401
12.2 3D Effects 滤镜组	403

12.2.1	3D Rotate 滤镜.....	403
12.2.2	The Boss 滤镜.....	405
12.2.3	Emboss 滤镜.....	407
12.2.4	Glass 滤镜.....	408
12.2.5	Map To Object 滤镜.....	410
12.2.6	Mesh Warp 滤镜.....	412
12.2.7	Page Curl 滤镜.....	413
12.2.8	Perspective 滤镜.....	414
12.2.9	Pinch/Punch 滤镜.....	415
12.2.10	Zig Zag 滤镜.....	417
12.3	Adjust 滤镜组.....	419
12.3.1	Blur 滤镜.....	419
12.3.2	Noise 滤镜.....	420
12.3.3	Sharpness 滤镜.....	423
第十三章	效果的处理 (二)	425
1.1	Artistic 滤镜组.....	425
13.1.1	Canvas 滤镜.....	425
13.1.2	Glass Block 滤镜.....	427
13.1.3	Impressionist 滤镜.....	429
13.1.4	Smoked Glass 滤镜.....	430
13.1.5	Vignette 滤镜.....	431
13.2	Blur 滤镜组.....	433
13.2.1	Directional Smooth 滤镜.....	433
13.2.2	Gaussian Blur 滤镜.....	434
13.2.3	Jaggy Despeckle 滤镜.....	435
13.2.4	Low Pass 滤镜.....	436
13.2.5	Motion 滤镜.....	436
13.2.6	Radial Blur 滤镜.....	438
13.2.7	Smooth 滤镜.....	439
13.2.8	Soften 滤镜.....	440
13.3	Color Transform 滤镜组.....	440
13.3.1	Bit Planes 滤镜.....	440
13.3.2	Halftone 滤镜.....	441
13.3.3	Psychedelic 滤镜.....	443
13.3.4	Solarize 滤镜.....	444
13.4	Noise 滤镜组.....	445
13.4.1	Add Noise 滤镜.....	445
13.4.2	Diffuse 滤镜.....	446
13.4.3	Dust And Scratch 滤镜.....	447

13.5	Render 滤镜组	447
13.5.1	3D Stereo Noise 滤镜	447
13.5.2	Lens Flare 滤镜	448
13.5.3	Lighting Effect 滤镜	450
13.6	Sharpen 滤镜组	453
13.6.1	Adaptive Unsharp 滤镜	454
13.6.2	Directional Sharpen 滤镜	454
13.6.3	Find Edge 滤镜	454
13.7	Digimare 滤镜组	456
13.7.1	Embed Watermark 滤镜	456
13.7.2	Read Watermark 滤镜	457
13.8	Fancy 滤镜组	458
13.8.1	Alchemy 滤镜	458
13.8.2	Terrazzo 滤镜	461
13.9	Hsoft 滤镜组	463
13.10	滤镜的连续处理	465
13.11	滤镜的文字操作的实例	465
13.11.1	边缘浮出效果	466
13.11.2	木块效果	468
第十四章	图层的处理	471
14.1	新建图层	472
14.1.1	创建一个新图层	472
14.1.2	从所选区域新建一个图层。	473
14.1.3	剪切区域新建一个图层	474
14.1.4	从背景创建图层	475
14.1.5	自动创建图层	475
14.2	图层图像的处理	476
14.2.1	对整个图片进行处理	476
14.2.2	对某一图层进行操作	477
14.2.3	对所选的区域进行操作	477
14.3	图层的复制和删除	479
14.4	修改图层的属性	480
14.5	Clip Mask 的使用	482
14.5.1	创建一个显露图层的 Clip Mask	482
14.5.2	使用显示图层的 Clip Mask	483
14.5.3	创建一个隐藏图层的 Clip Mask	484
14.5.4	使用隐藏图层的 Clip Mask	485
14.5.5	以原图层的透明度新建 Clip Mask	486
14.5.6	禁止、重现、删除 Clip Mask 效果	486

14.6 图层的排列	487
14.6.1 放置和分布图层	487
14.6.2 图层的组化	490
14.6.3 调整图层的层次	492
14.7 图层的合并与剪裁	495
14.7.1 图层的合并	495
14.7.2 图层的剪裁	496
14.8 给图层增加阴影	497
14.9 图层的羽化	500
14.10 图层边缘的处理	501
14.10.1 图层边缘的锐化	501
14.10.2 平滑图层的边缘	502
14.10.3 消除白色和黑色边缘	503
14.11 图层的旋转与翻转	503
14.11.1 图层的翻转	503
14.11.2 图层的旋转	504
14.12 图层的图像转化	505
14.12.1 图层的扭曲	505
14.12.2 图层的透视效果	506
14.12.3 图层的拉伸	507
14.12.4 图层的倾斜	508
14.13 图层的应用	509
14.13.1 大海和岛屿	509
14.13.2 图画展览馆	514
第十五章 动画的制作	519
15.1 产生和打开动画文件	519
15.1.1 新建动画文件	519
15.1.2 从一个图形文件中创建	520
15.1.3 打开动画文件	520
15.2 画片的编辑	521
15.2.1 增加一个画片	521
15.2.2 从文件中增加画片	522
15.2.3 删除画片	522
15.2.4 改变画片的顺序	523
15.2.5 移动到某一画片	523
15.2.6 背景和图层的操作	524
15.3 修改画片的属性	525
15.4 放映的控制	526
15.5 动画的实例	527

第一章 漫游 CorelDRAW 8

在第一章，我们将学习以下内容：

- (1) 浏览 CorelDRAW 8 新特性与帮助的使用
- (2) 工作空间的使用、配置方法

1.1 漫游 CorelDRAW 8

从任务栏的程序项中，CorelDRAW 8 子文件夹中找到  CorelDRAW 8 并启动它。在默认情况之下，将出现一个欢迎对话框，让你选择将启动 CorelDRAW 8 完成什么工作。

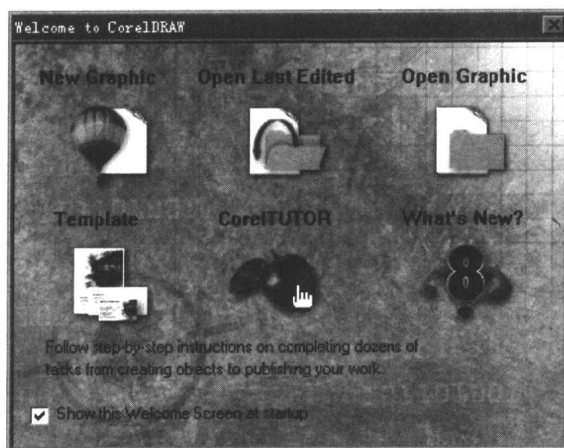


图 1-1 欢迎对话框

你将首次领略到 CorelDRAW 8 细腻的动态效果，将手形鼠标移动到六个图标之一上，图标会浮出来。鼠标移开之后，图标会恢复原状。

表格 1-1

欢迎对话框上的图标说明

图标	说明
 New Graphic	新建一个 CorelDRAW 图形文件，并将它打开
 Open Last Edited	打开上次编辑的图形（最近一次打开过的）

图标	说明
 Open Graphic	打开一个图形文件，将弹出文件对话框浏览
 Template	从模板中生成一个图形
 CorelTUTOR	打开 Tutorial，其中提供了丰富全面的指导，教你如何 使用 CorelDRAW
 What's New	显示 CorelDRAW 8 的新特性

前三项的使用显而易见，下面只将后三种选项加以说明。

1.1.1 浏览新特性

单击 What's New 按钮，可以浏览到 CorelDRAW 8 提供的新特性，这个新版本在原有的基础上作了许多改进，在新特性浏览的过程中你也可以对 CorelDRAW 8 有一个全面的了解。而且，如果你是 CorelDRAW 的老用户，这部分内容你必须要阅读。

1. On Sreen Look and Feel

开发商在 CorelDRAW 界面的改进上颇费心机，平滑无缝的菜单和工具栏使 Corel Draw 下的图形工作室看起来比以往满屏堆砌的三维工具按钮更清新、更简洁。但是，新的界面并非单调乏味的框架，无处不在的动画、动态效果会让你耳目一新。

CorelDRAW 的工作空间 (Workspace) 模式使得你可以专心进行图形设计和制作，而不必担心众多的组件和各种设置丢失，保存工作空间的同时，相关的设置和内容都存储到了磁盘中，启动 Corel Draw 打开工作空间的时候，所有设置都恢复到上一次安全存储的状态。

Corel Draw 提供了一个交互式的工具 CorelTUTOR (CorelDRAW 8 使用指南)，用以帮助使用者熟悉工作空间的各种组件，了解用 CorelDRAW 进行图形设计和处理的基本概念和常用方法，它可以教会你如何完成基本的绘图任务，如何设置系统、显示以及打印选项来更方便、高效地工作。所有的 CorelDRAW 8 使用者，尤其是初学者都会从 TUTOR 那里学到许多有用的东西。即使是高级用户，也会从指南的提示和帮助中收益非浅，从而掌握到新版本中的新功能和使用方法。

CorelDRAW 8 支持微软公司的智能鼠标，这样，你能够用两个按钮中间的轮轴进行画面的缩放和平移。在绘图时，利用鼠标能够迅速完成许多难以用键盘完成的操作。

CorelDRAW 8 允许你充分地设置你自己的工作空间，你可以随心所欲地控制菜单、工具栏、状态栏甚至卷屏器的外观和布局，并不影响你的工作效率，相反，你还可以调整它们的布局，精选出你常用的那些工具放大放置在工作空间中，删除 (确切地说是隐藏) 那些你不常用的按钮和菜单 (几乎所有常用的工具条，像调色板、填充器等，都可以在工作

空间的框架之间漂移和停靠 (Docking)，你可以设置自己容易记忆的快捷键，提供特殊的输入输出文件的格式，这样，你的界面就独一无二了。

2.Productivity and Performance

利用 ALT 键，你能够选择隐藏在复杂的组合和图层下的对象；新的显示模式使你能够更加精确地移动和定位对象；节点编辑允许你仔细地修改作品的细节；热键的使用和复制功能 (Duplicate) 使得操作更加快捷；此外，你可以对线条应用填充了。

你能够用 Tab 键在几种显示模式之间切换 (Outline、XOR、Full Image representation)，这样你可以使用线框 (Outline) 模式来定位和移动对象，在全位图 (Full Image) 模式下观察最后的效果。

使用选取工具 (Pick Tool) 进行节点编辑变得十分容易，你也可以使用其他的基本绘图工具，另外双击对象可以选中造型工具进入节点编辑模式。

现在的指导线 (Guideline) 更象普通对象，可以自由移动、旋转、删除，可以在对话框中精确地定位，并允许同时选中多个指导线。

复制 (Duplicate) 功能实现了智能化，如果你复制了一个对象并将它移动一段距离，下一次复制对象时，复制对象将自动发生同样的位移。

在工作空间中可以使用相当数量的热键，在 Quick reference Card 中你可以察看热键的列表。CorelDRAW 还提供了一系列的交互式工具 (Interactive Tool) 使你可以在屏幕上通过鼠标即时地改变对象的特效属性。

3.Interactive Tools

CorelDRAW 8 提供了几个交互式的工具，使用这些交互式工具可以使你迅速地完成各种相关的特效、形变和颜色的调整。

Drop Shadow: 通过鼠标拖拽完成阴影特效，它可以给任何对象加上虚拟的阴影，通过交互式的句柄，能够细微地调节阴影的颜色、深浅和方向等属性。

Distortion Tools: 通过鼠标拖拽使对象发生剧烈的形变，可以向外或向内拖动节点造成扭曲、也可以用拉链效果使对象节点成锯齿状，还能使对象绕某个点呈旋涡状。

Color Mixing: 完成颜色的细微调节不再是很麻烦的事情，在用鼠标单击调色板改变对象颜色 (左键单击改变填充色，右键单击改变轮廓线颜色) 的同时按下 Ctrl 键，可以使当前颜色中增加 10% 的选中调色板颜色，这样可以方便地实现颜色的过渡和比较精确的调色，并且，如果你用鼠标左键按住调色板上的某个颜色块不放，片刻后将弹出一个小调色板，其中提供了几种和选中颜色相近的颜色，你可以从中选择。

Fill Tiling: 你可以在图案或纹理填充上动态地调节填充的排列，包括原点的移动、纹理或图案的缩放、剪切和旋转，总之，你可以动态地使对象中的纹理发生形变。

Extrude: 你可以将对象用鼠标拖成立体的，属性工具栏上的输入框可以设置立体的深度和角度。

Free transform: 选中自由形变工具，你可以通过鼠标拖动完成复杂的形变，如缩放、剪切、旋转、镜像等。

4.Object Tools

CorelDRAW 8 中增加了一些功能用于加强作品向网上发布,主要包括书签管理(Internet Bookmark Manager)和 HTML 冲突分析器(HTML Conflict Analyzer),此外,你可以方便地向作品中添加 Internet 控件,使用 Internet 发布向导将使你的工作变得更加轻松。

Internet Objects:在 CorelDRAW 中可以直接向页面中添加许多 Internet 控件,如按钮(Button)、区域(Field)、复选框(Checkbox)、列表框(List)等。直接添加控件可以的好处还在于可以完全地控制发布网页的最终构图,使网页中图像、文字、各种 Internet 控件能够更加密切地组合。

Custome Page Sizes:灵活的页面尺寸设置使你可以为 Internet 发布准备较小的图片,以缩减页面所占的磁盘空间。

Tiles Page Backgrounds: 这项特性使你可以通过平铺网页上的背景图片

FTP access: CorelDRAW 允许你从剪贴簿(Scrapbook)上访问 FTP 站点,这样可以方便、迅速地下载你想要在网页中使用的图片

HTML Conflict Analyzer: 使你能够预览你在 CorelDRAW 中设计的网页,能避免许多潜在的错误和某些标准网络浏览器不支持的格式。

Publish to Internet Wizard: 只需要按照向导的步骤,你就可以很轻松地将设计好的网页发布到 Internet 上。

遗憾的是,网页的发布并非 CorelDRAW 的长项,即使在最新的版本中也不是,我建议读者使用其他软件制作和发布自己的主页(HomePage)。

5.Image Editing and Special Effects

现在,你可以在 CorelDRAW 的绘图窗口中直接生成三维的艺术字,而文本流的功能也扩展到了可以在任何外形的对象或其框架、线条之间建立链接,新的 Fit Text to Frame 功能使得在框架中创建文本更加容易,文本可以自动地“贴紧”已经绘制好的框架,此外,对象锁定功能使你能够更好地保护已经完成、暂时无须改动的对象不会被一次偶然的错误操作毁掉。

On-screen Preview 功能允许你在应用一个特效之前,你可以直接从绘图窗口中看到应用特效之后的对象的效果。

新增的 3D text art 让你可以直接用鼠标拖拽文本生成立体字。进入三维文本编辑模式,你能够随心所欲地缩放立体字对象,也可以进行旋转、平移等操作,就好象你在调节一部相机的焦距和位置,而整个绘图窗口就是你的视野,这样你就可以直观地调节立体字的形状和大小说。

6.Color and Printing

使用新的颜色和打印功能会让颜色的选择和最终作品的打印变得更加迅速和简单,

Adobe PostScript 3:现在,你可以用 Adobe PostScript 3 进行打印,那些线性喷泉式填充的渲染可以自动和打印设备的分辨率匹配,这样既能增加清晰度,又可以加快打印的速度。同时,在打印一些复杂图形的时候,该软件也可以保证质量和准确性。

Color Management:你现在可以模拟在多色合成的彩色打印机上打印,你甚至可以自定义喷墨打印机的墨水颜色。