

万水电脑创意设计精品丛书

精通 CorelDRAW 8 创意设计

[美] Shane Hunt 著

刘丹 冯彦君 孙自安 石林 译

王锐 李真文 审校

中国水利水电出版社

内 容 提 要

《精通 CorelDRAW 8 创意设计(CorelDRAW 8 f/x)》是 Corel 公司推出的 CorelDRAW 系列最新版本,它将帮助用户全面发掘图形制作的潜力。本书共分 30 章,包含大量的图形制作技术、各种省时省工的制作技巧和大量原始材料,将使用户能以前所未有的高效率,创作出具有专业水平的图形。本书还附有一张配套的指导型 CD 光盘,提供大量有用的帮助。

本书内容丰富新颖、深入浅出、图文并茂,并配有各种范例,是包括 CorelDRAW 专家在内的广大 CorelDRAW 用户的首选参考资料。

"Original English language edition published by Ventana Communications Group, Inc., P. O. Box 13964, RTP, North Carolina 27709-3964. Tel: 919/544-9404, Fax: 919/544- 9472. Copyright © 1998 by Ventana Communications Group. All right reserved."

本书中文简体字版由中国水利水电出版社独家出版。未经出版者书面同意,不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

图书在版编目(CIP)数据

精通 Corel Draw 8 创意设计/(美)亨特(Hunt, S.);刘丹等译.—北京:中国水利水电出版社,1998.7

(万水电脑创意设计精品丛书)

ISBN 7-80124-222-X

I. 精… II. ①亨… ②刘… III. 图形软件, CorelDraw 8 IV. TP391.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 13766 号

书 名	精通 CorelDRAW 8 创意设计
作 者	[美] Shane Hunt
译 者	刘丹 冯彦君 孙自安 石林
审 校	王锐 李真文
出版、发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www. waterpub. com. cn E-mail: sale @ waterpub. com. cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (发行部)
经 售	全国各地新华书店
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京天竺颖华印刷厂
规 格	787×1092 毫米 16 开本 37 印张 845 千字 48 彩插
版 次	1998 年 8 月第一版 1998 年 8 月北京第一次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	98.00 元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页者,本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

译 者 序

随着计算机的迅速发展，软件产业也得到了空前的高涨。目前，无论是对软件的用户界面还是对运行速度都提出了很高的要求。自从面向对象思想出现以后，人们的思维模式也得到了根本的改变。人们越来越感觉到了应用程序的统一性、一致性及实现效率的重要。于是，面向对象的可视化技术得到了迅速的发展，CorelDRAW便是其中之一。

CorelDRAW 是一个面向对象的图形工具包。它的面向对象特性使得它在面向媒体的灵活度上具有无与伦比的优点。你可以选择一个对象，并在设计周期内随时将它改变成其他对象，而这些是你利用传统的位图编辑器或画笔等工具所无法做到的。你可用你能想象得出的任何方式来处理你的作品；甚至对于 Web 网上的 CorelDRAW 作品，你也可处理得灵活自如。CorelDRAW 以处理矢量对象而闻名，这也是它能得到广泛应用并获得人们认可的根本原因之一。

本书是 Shane Hunt 奉献给广大读者的一本 CorelDRAW 8 精典教材。其内容编排新颖，由浅入深地阐述，抛砖引玉地举例使本书既通俗易懂，且信息量丰富。本书在通俗地介绍 CorelDRAW 各功能部件的同时，简洁明了地给读者提供了利用 CorelDRAW 制作图形图像的方法，同时提供了典型的例子，使初级和高级人员都大饱眼福。总之，在本书地协助下，可使读者在较短时间内能够全面地掌握 CorelDRAW 8 开发工具，并能着手开发出具有相当专业水准的各种应用图像，这是一件相当合算的事情，这也是本书的价值所在。我们相信，本书肯定会令读者受益匪浅。

翻译本书是一项艰巨的劳动，除了封面上署名的译者之外，王曼平、汪浩、易航军、张静、王莉莉、史一鸣、高涛、左继林、黄静、寇建军、周拥军、张国华、史志钊、王秀荣、李伟、高红、李军等同志也参与了本书的翻译工作，王锐、李真文对本书进行了审校，谨在此表示衷心的感谢。由于时间有限，在本书的翻译过程中，难免有疏漏之处，请广大读者多提宝贵意见。

译 者

1998 年 4 月

关 于 作 者

Shane Hunt 是一位图形艺术家、自由撰稿人、同时也是《The CorelDRAW WOW!》一书的合作者。自从 CorelDRAW 于 1989 年首次推出以来，他一直在使用该项技术，并作为实验者和咨询者与 Corel 公司直接合作，以不断提高该产品的性能。他的有关电脑设计原理及技术的专栏文章每月均出现在《Corel Magazine》上，并且他还在《Corel Magazine》的 Web 站点回答有关 CorelDRAW 的最常见的问题。

献 给

谨以此书献给我的父母，Annemarie 和 Arnie。他们即使并不总是赞成我所选择的人生道路，也同样一如既往地给予我温暖的爱与支持。

致 谢

我想在此感谢我的朋友及家人，即使他们通常并不知道我在干些什么，也给予了我莫大的支持。他们凭着支持与关爱来忍受我的意识流对话和那游离于梦幻及现实之中的思想，更不要说还不时提醒我记住这个真实的世界，并将我拉入现实之中了。我还要感谢我伟大的姨妈 Lisa 和 Margot，以及我的祖父母 Rupert 和 Anni，我深深地感谢他们长期的支持——谢谢！

我还要感谢那些同在 Ventana 组中的杰出的同事，他们帮助我在可感知的范围内，使我的创造力得到了最大程度的发挥。Paul Cory 是本工作中最具责任心的了，他所做的吃力不讨好的工作就是整理我的原始材料并将其加工成形。Paul，非常感谢你！当然，还有 Amy Hayworth，他是这项值得纪念的工作中的主管，控制着我们的工作日程。谢谢 Amy！我还要感谢 Shadrack Frazier 在 CD_ROM 上作的工作，尤其是他在此过程中表现出的一贯耐心。我总是直到最后一刻才确定想法，这真是把他弄得苦不堪言。我还要感谢所有为本书的形成作出努力的人们。你也许无法相信，竟有如此之多的人参与了这项工程，而他们中的每一位在其各自的领域中都是不可多得的天才，谢谢你们大家！

我还要感谢 Chris Grams，是他决意要使本书和其他现有的书相比有着独到之处，并要求我确保做到这一点。在这个充满希望的世界中，能看到那些天才幻想家们在积极地尝试着与众不同的工作是多么叫人高兴的一件事呀(他以名誉作为担保，来启用像我这样的狂人)。是他促成了本书的产生，并在努力让许多激动人心的新颖题材冲进市场。Chris，祝你在其他方面好运，而这次，我确信你已得到了一个杀手锏！

前 言

在计算机技术飞速发展的今天，对计算机图形技术的额外需求也在不断增加，而这种曾仅为少数专家掌握的图像技术也开始为成千上万的人所拥有了。

CorelDRAW™，曾在国际上赢得了 270 多项一流大奖，为今日的艺术家们提供了他们所需的准确而简便的使用技术。作为图形设计工业领域中的佼佼者，CorelDRAW 在 PC 图形界中占有 85% 的市场份额*。

作为此项技术的第一本书，CorelDRAW 8 f/x 将帮助您全面发掘此项世界一流图形包的潜力。本书包含大量的有用技术、各种省时省工的小技巧及大量的原版资料，它们将使您以前所未有的高效率创作出专业水平的图形。使用附带的光盘去进行有效的学习，可使您获得无与伦比的帮助。无论您是新手还是专家，本资料将引导您设计出令人吃惊的精美图画。

拥有如此丰富强大且简便实用的工具，CorelDRAW 8 能使您释放出创作的灵感。当您在 CorelDRAW 8 f/x 中前进时，请与 Shane Hunt 一起探寻各种创作的可能性吧。

Corel 公司

*市场份额——即 1996 年 PC 图形图像编辑软件的市场销售情况。仅以矢量图像编辑领域中 4 家主要竞争对手的销售情况为依据。

引 言

人类天生食肉，他们作为富于攻击性的生物，对不断的视觉刺激造成的轰击会产生本能的反应。尽管我们中的大多数已不必再为生存而去捕猎、厮杀(至少不是本义上的)，持续了数万年的进化过程却仍在继续。作为视觉生物，我们几乎完全依靠视觉而生存，并在这个世界上取得了成功。基于这个原因，不难发现我们正处在一个很大程度上依赖视觉意象而进行交流的社会之中。任何事物，从平凡的到高尚的，都通过图像表达出来，以增加趣味，促进我们对其的理解。

我经常为视觉意象而激动不已。中学时，我总是设计出许多聪明绝妙的方案以尽早完成家庭作业，这样我和我的伙伴就可以把精力投入到真正重要的事情上了，那就是艺术！我们在大卷的切纸上画出宏大而精美的画面，而与此同时，那些与我们一起的同龄人却在为每日的课业绞尽脑汁。攻击城市的巨大的鳞状怪物，攻打怪物的军队，喷气式飞机，坦克，机器，大火，破坏场面……总之，一片混乱。母亲和老师们对我们设计出的破坏画面没什么兴趣，可我的同学们却喜欢它们。真正使这些画面富有情趣的，在于它高水平的细节描绘，从坦克外壳上的每一个铆钉到描绘总体形象的蓝图——比如巨龙体内的双层火焰。

今天，计算机图形技术无疑仍在继续拓宽我们的视野，潜在的事物实际上已变得只被你的想象力所限制(这在我看来是非常令人痛苦的)。现在即使是时间和天赋都仅是次要的，在计算机裁剪艺术和“巫术技巧”的帮助下，任何人都可以设计出绝美的画面。计算机硬件正变得越来越精良且便宜，而软件也越来越强大有力。在这样一个伟大时刻，不做一多设计者，又该做什么呢？

毫无疑问，CorelDRAW™ 是目前最流行的面向对象的图形包(同时我也认为它是最强大的)。它在 Apple Mac 控制下的图形软件界中白手起家，如今已发展成任何一种操作系统中的主流产品(CorelDRAW 可以在 Mac, OS/2, Unix, Windows 2, 3.1, 95 甚至 NT 上运行)。尽管在其前进道路上出现了不少困难，CorelDRAW 最后仍然取得了成功，拿到了第一把交椅。

经过 10 年的发展，如今我们已经看到 CorelDRAW 8。目前为止，还没有比它更好的软件！速度更快，工具更多，效果更好，潜力无限。在如此瞬息万变的世界中，你也许这一分钟正在设计广告图片，而下一分钟却把它搬上 Web 页面中，这种能力及灵活度不仅是赚取利润的方法，它更是你生存的手段。要想在这个高度竞争的市场体系中取得成功，你必须具有高度的创造力及韧性，而这些是你在宝箱中所找不到的。你必须超出其他人的成就，只有这样才能在人群中显露头脚。购买这本书，以期望从当前市场中的主流设计包中获取更多的内容，这已使你向前迈出了第一步。带着如此的设计激情，拥有强大的硬件及软件配置，世界将成为你的盘中之餐。

目 录

译者序
关于作者
献给
致谢
前言
引言

第 1 章	CORELDRAW 8 总览	1
1.1	初识 CorelDRAW 8	1
1.1.1	面向对象的工具包	1
1.1.2	矢量图与位图	2
1.2	怎样使用本书	5
1.2.1	关于此书	5
1.2.2	关于随书所附的 CD-ROM	6
1.2.3	巫师的新法术	6
1.3	小结	7
第 2 章	大火、爆炸和旋转的火轮	8
2.1	真热！真热！	8
2.2	火神	15
2.3	爆炸	24
2.4	火山	28
2.5	转轮	32
2.6	小结	33
第 3 章	神秘的液体池塘	35
3.1	几滴液体	35
3.2	神秘	41
3.2.1	神秘的血滴	41
3.2.2	神秘的透明感	42
3.2.3	半透明	43
3.3	形象	44
3.4	空中滑雪	48
3.5	小结	52

第 4 章	冰、石块和其他建筑材料	53
4.1	心	53
4.2	冰雪皇后	58
4.3	冰镇啤酒和热石块	63
4.4	小结	67
第 5 章	碎屑和光滑的纹理	69
5.1	恐龙大陆	69
5.2	金鱼	74
5.2.1	大猩猩	79
5.3	小结	83
第 6 章	触手、触手、更多的触手	84
6.1	章鱼	84
6.2	海星	88
6.2.1	直腿海星	89
6.2.2	旋转一次	90
6.2.3	二次旋转	90
6.3	蜡烛	91
6.4	小结	95
第 7 章	石刻和象形文字	96
7.1	奖章	97
7.1.1	剪切图	97
7.1.2	反转	100
7.2	转动的石头	103
7.3	黑暗的坟墓	106
7.4	小结	112
第 8 章	裂痕，裂口和碎片	114
8.1	爪子	114
8.2	失落的爱及撕碎的相片	122
8.3	令人困惑的碎片	129
8.4	小结	134
第 9 章	风景、叶子和花	135
9.1	风景的制作	135
9.2	美妙的棕榈树	141
9.3	菊花和模特	151

第 10 章	照片拼接	167
10.1	旧日的摩托车	167
10.2	金色年华	172
10.3	蜂窝中的职业	178
10.4	错误的定位	184
10.5	小结	187
第 11 章	涂鸦、强调和弹孔	189
11.1	你写的	189
11.2	模糊效果	195
11.3	柔和效果	200
11.4	小结	204
第 12 章	纹身和其他身体艺术	206
12.1	狰狞的骷髅	206
12.1.1	真彩色的恐怖	206
12.1.2	单色骷髅	211
12.2	文身型商标	213
12.2.1	邪恶女孩	214
12.2.2	独眼龙	217
12.3	皮肤上的艺术	219
12.4	手链和脚链	222
12.5	小结	224
第 13 章	穿孔、打烙印——不再只局限于家畜	225
13.1	穿刺艺术	225
13.1.1	圆头装饰钉	226
13.1.2	环形饰物	227
13.2	用金属饰物化妆	230
13.3	打烙印的迷途者	232
13.4	还想再做一些烙印吗	234
13.4.1	由一种曲线组成的图案	234
13.5	小结	238
第 14 章	带刺的铁丝和其他有利刃的东西	239
14.1	危险的铁丝	239
14.1.1	带刺的铁丝	240
14.1.2	带利刃的铁丝	242
14.2	部落图案和匕首	246

14.2.1	部落图案.....	247
14.2.2	三维部落图案.....	250
14.2.3	血淋淋的匕首.....	252
14.3	武士的飞镖.....	253
14.4	小结.....	258
第 15 章	铁链和绳索.....	260
15.1	铁链.....	261
15.2	绳索.....	263
15.3	小结.....	267
第 16 章	重影.....	269
16.1	女小丑组成的重影图像.....	269
16.2	骷髅天使.....	273
16.3	奇怪的世界.....	277
16.4	小结.....	282
第 17 章	令人眼花缭乱的幻觉效果.....	284
17.1	重温 Spirograph 玩具.....	284
17.2	吸毒女孩.....	289
17.2.1	疯狂的文字.....	293
17.3	轻快流畅的广告设计.....	294
17.4	Funky Fresh 标志设计.....	298
17.5	易头晕者莫读.....	302
17.6	小结.....	308
第 18 章	连环画中的英雄.....	311
18.1	游戏结束.....	311
18.2	Silly Putty.....	317
18.3	小猎狗和消防龙头.....	320
18.4	剑美人.....	325
18.5	小结.....	333
第 19 章	五十年代掠影.....	335
19.1	联系.....	335
19.2	鳄梨、梅子和胡萝卜.....	340
19.3	旧式电视机.....	344
19.4	美女招贴画.....	348
19.5	小结.....	352
第 20 章	混乱的数字和疯狂的媒体.....	354

20.1	鸭子.....	354
20.2	第四元.....	361
20.3	玻璃下的魔鬼.....	366
20.4	小结.....	370
第 21 章	太空碎片、激光束和火花.....	371
21.1	方案：U.F.I.C.I.S（太空不明飞行冰晶）.....	371
21.2	星星抑或飞船.....	376
21.2.1	旋转的空间站.....	376
21.2.2	混乱.....	378
21.2.3	可控的无序.....	379
21.3	攻击卫星.....	381
21.4	激光特性.....	386
21.5	小结.....	388
第 22 章	海报效果.....	390
22.1	电脑缺陷的攻击.....	390
22.2	恐怖的入侵.....	395
22.3	被字体吞噬的头脑.....	401
22.4	小结.....	406
第 23 章	金属光泽.....	407
23.1	金属字.....	407
23.2	铬制徽章.....	413
23.2.1	其他铬光泽效果.....	420
23.3	金色的森林.....	421
23.4	小结.....	424
第 24 章	机器人和齿轮的设计.....	425
24.1	Brian the BrainBot 机器人.....	425
24.2	齿轮世界.....	431
24.2.1	形态各异的齿轮.....	432
24.2.2	富于想象的机器创意.....	437
24.2.3	WHRA 标志设计.....	442
24.3	皮带和皮带轮——为你的设计锦上添花.....	444
24.4	小结.....	448
第 25 章	网格、黑洞及曲光的设计.....	449
25.1	空间网格.....	449
25.2	旋动的彩虹伸向无底黑洞.....	456

25.3	Physics 书本的封面设计.....	459
25.4	黑洞——带你进入无底深渊.....	462
25.5	小结.....	470
第 26 章	动感设计.....	471
26.1	蹦蹦跳跳的老爷车.....	471
26.1.1	绿色阴影.....	472
26.1.2	运动轨迹.....	474
26.1.3	透明与模糊技术.....	475
26.2	喷气式战斗机的极速震撼.....	478
26.3	极速赛车.....	484
26.4	小结.....	488
第 27 章	按钮及网页画面设计.....	490
27.1	顽皮的按钮.....	491
27.2	Web 中映射图的建立.....	495
27.3	奇妙的 Web 设计.....	500
27.3.1	CorelDRAW 中的 Web.....	501
27.3.2	网页的制作.....	502
27.3.3	Web 图像的设计.....	503
27.4	小结.....	506
第 28 章	镶嵌、图案及平铺画面.....	508
28.1	无限延伸的图案设计.....	508
28.1.1	简便的制作方法.....	509
28.1.2	中等难度的制作.....	510
28.1.3	高难度的平铺。.....	512
28.2	镶嵌技术.....	514
28.3	繁星漫天.....	518
28.4	平铺画面——更上一层楼.....	523
28.4.1	网中网.....	524
28.5	骷髅世界.....	527
28.6	小结.....	530
第 29 章	让世界动起来.....	532
29.1	疯狂的自行车.....	532
29.2	难道还有果子冻.....	539
29.3	有生命的文本.....	541
29.4	转动不息的齿轮.....	543
29.5	小结.....	546

第 30 章 超越二维世界 548

30.1 Turbo 包装盒的立体设计 548

30.2 Joe 的“骆驼”宝盒..... 553

30.3 从二维世界进入三维空间 557

30.3.1 再谈齿轮..... 558

30.3.2 滑轮的制作..... 560

30.3.3 玻璃瓶的设计 561

30.3.4 最后送给你一些花瓶..... 563

30.3.5 结束语..... 567

附录 A 关于随书光盘 568

第 1 章 CorelDRAW 8 总览

CorelDRAW 是目前世界上最流行的设计工具包，它在那些几乎没有任何正式的艺术背景的用户中也占有相当大的比例。CorelDRAW 的艺术家们都是那些在各种场合中工作的计算机专家，他们需要某种由计算机生成的图形，而且也需要速度和灵活性。因此对于那些简单的商业图形，尖端的广告技术以及其中相关的一切，CorelDRAW 已经成为他们日常工作中不可缺少的一部分了。

CorelDRAW 的速度和灵活性，这里并非是指只有专业艺术家才能使用的那部分，使得它在计算机市场上的众多的有关艺术设计的软件当中显得尤为突出。我们并非只是设计出精美的图片，还要把它们溶入到我们的工作当中。你也许已有一些使用传统设计工具进行艺术设计的经验，或者干脆毫无此类经验。我猜想你也许像我一样，想以尽量少的付出来换取尽可能多的成就。我与计算机打了半辈子交道，作为一名设计师也已工作了 8 年有余。我热爱艺术，热爱精美的图片，热爱计算机，热爱我的工作。但是，我猜想，像我一样，你一定更愿意尽快完成工作，将所有的烦恼通通抛掉！

1.1 初识 CorelDRAW 8

本书主要讲述了如何去轻松而高效地工作。我一直努力使用真实世界的样例和日常工作环境中产生的有用的思想。我的技巧得自于多年来利用 CorelDRAW 来处理日常工作的经验及为了生活而必须实现的艺术作品。即使你并不是一个商业性的艺术家，或艺术创作并非你的主要工作(而你们中大多数人均是这样的)，你也将会欣赏本书的风格。我已试图使本书符合 Corel 专家们的胃口！

就我的经验来看，尽管 CorelDRAW 所占的那些空间，它仍是非常友好的软件包。我希望能继续保持此传统并努力使我在前进道路上可能出现的任何问题面前保持镇定。对我来说这也是一次不小的考验。

1.1.1 面向对象的工具包

CorelDRAW 是一个面向对象的图形工具包。这意味着它把一切都分解为独立的实体，它们都具有自己的外部轮廓及内部特征，以作为能被计算机所识别的数学作标而加以定位。一个 CorelDRAW 图像文件首先应该是一系列计算机指令，以便程序能利用它创建你的对象并完成设计。以 CorelDRAW 构成的面向对象的图形系统是非常有效的。

CorelDRAW 的面向对象特征使得它在面向媒体的灵活性上具有无与伦比的优点。你可以选择一个对象，并在设计周期内随时将它改变成其他对象，而这些是你利用传统的位图编辑器或画笔等工作时所无法做到的。也就是说，当一位客户喊道：“我很喜欢它，除

了用火的主题来表示外，我想再试试利用冰的主题……”时，你用不着从头开始；仅需改变一下对象的属性就行了。甚至在你的用户发问之前，你可以事先保存作品的拷贝，将其分别润色，然后将其应用到不同的场合之中，CorelDRAW 是非常灵活的，而灵活即意味着强大。

当今时代，软件设计包竞争十分激烈。那些面向对象的，以矢量为基础的应用作品具有许多优点。纵观本书，你将会看到许多应用于特殊场合的现象及示例，而本程序包的根本特点在于你几乎能用可以想象出的任何方式来操作你的作品。对于 Web 网上的 CorelDRAW 作品来说，几乎不用任何附加的工作量，即可将其改变成高级彩色材料、特大的标签、咖啡杯及任何你所能想象出的东西。图像可用于打印，屏幕显示，制作幻灯片及其他应用场合。其灵活度是任何其他应用程序所无法匹敌的。使用 CorelDRAW 并没有潜在的成本，其文件尺寸并不大，而且易于处理，输出也不难。CorelDRAW 是一位商业艺术家的最好朋友——也是最亲密的朋友。

与此同时，这也意味着你永远也不会对自己的设计感到满意。你可以对一幅图像重新润色加工，直到满意为止。你也可以抽出一幅图像并使其应用于另一程序当中。你甚至可以用它发起一场广告运动，以使人们注意到过快增长的人口。不论你需要什么，权利是你的，唯一能对你产生限制的是你的想象力及能力的局限性。

1.1.2 矢量图与位图

CorelDRAW 对象是矢量图形，它们由一系列坐标点连接成线，就像一粒粒电子彼此相连。这种作法可以对对象进行无限的比例缩放，并且使其在尺寸上相对较小。而位图则是由一系列像素组成的，其尺寸和密度直接决定了图形的物理尺寸和分辨率。一幅位图具有多少图像信息取决于其尺寸和当前项目的需要，你可以随意从一幅矢量图中生成一幅位图，而与此相反的过程却通常是不可行的。这就是为什么说 CorelDRAW 是一个卓越的起点的原因——即使对于最终要制成位图的项目也不例外。

矢量图比起位图来说更能够收放自如。因为，如我前面所说，它的基础是大量坐标点的集合，你可以随意扩大或缩小一个 CorelDRAW 图像而不必去降低它的分辨率或改变文件的大小——因为计算机通常只需要对一个新尺寸的缩放属性进行重置就可以了。而一幅位图，作为固定分辨率的实体，则不具有这种灵活性。

图 1-1 的左端是一架取自 CorelDRAW “剪切艺术” CD (\clipart\aircraft\helicopt) 中的 Apache 直升飞机的矢量图，它经过复制和放大就生成了前图中的第二幅。如果你想对一幅位图（图 1-1 右端）采取相同的步骤，由于分辨率是固定的，图形的放大就变成了像素的放大了。另一方面，如果你有一幅大些的位图要将其复制并缩小，你的作品将看上去很完美，但文件的尺寸却要扩大了。即使你能让位图在屏幕上看起来小一些，它始终包含着和最初一样多的图像信息。因此，当你结束任务时，文件中还是保留了一些只能扩大其尺寸但却毫无用处的内容。

尽管 CorelDRAW 一直把注意力放在制作及处理矢量对象的目标上，你仍可以在该软件的不同版本下，对输入的位图进行一定的操作。Corel 一直在 CorelDRAW 中附带 PHOTO-PAINT™ 这一强大的位图处理软件包以实现到位图的高级处理。在 7.0 版中介绍

过并在 8.0 版中经过提高的 PHOTO-PAINT™，可以使你在 CorelDRAW 环境下直接创作并修改位图。

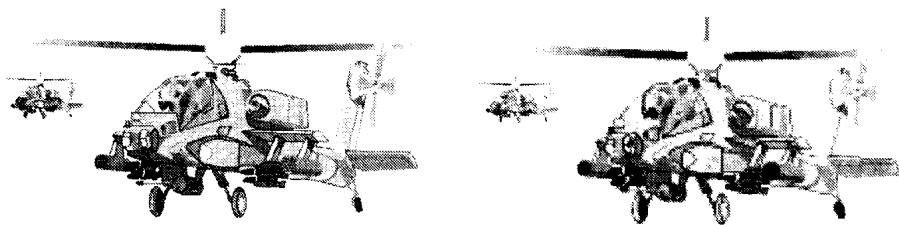


图 1-1 与位图(右)不同的是，CorelDRAW 的矢量图(左)可在不改变文件尺寸及分辨率的条件下任意进行缩放

现在，既然我已向你解释了为什么位图是一种“痛苦”，你怎么还可能抛弃精美的矢量图艺术，而去采用这样一种拙劣的技法呢？的确，肯定也会有那么几次，当你的作品是一种简洁明快的 CorelDRAW 对象时，它仍不能达到你所追求的完美效果。由于面向对象的矢量图有着硬边界特性，有时你仍会考虑采用位图来生成一种柔和的，不关联的边界，或采用过滤程序或内置的位图效果，而它们只是不能对矢量图发生任何作用而已。

例如，图 1-2(左)中的伟人 Albert Einstein (\\clipart\\carictr\\historic) 就是在 CorelDRAW 矢量格式下设计出的。右图则是该作品在 Fish Eye (超广角) 镜头下的效果，它的生成可以通过对 Lens 上卷窗(Alt+F3)的操作来达到。请注意图中只有脸部的矢量图发生了扭曲而棋盘样式却保持不变(该棋盘采用二色填充模式，在 Fill 工具窗中的 Pattern Fill 对话框中)。尽管是原始的 CorelDRAW 主体，模式填充和纹理填充均不属于矢量信息，而是位图。在 CorelDRAW 下，Fish Eye 镜头效果不能使位图发生变形。

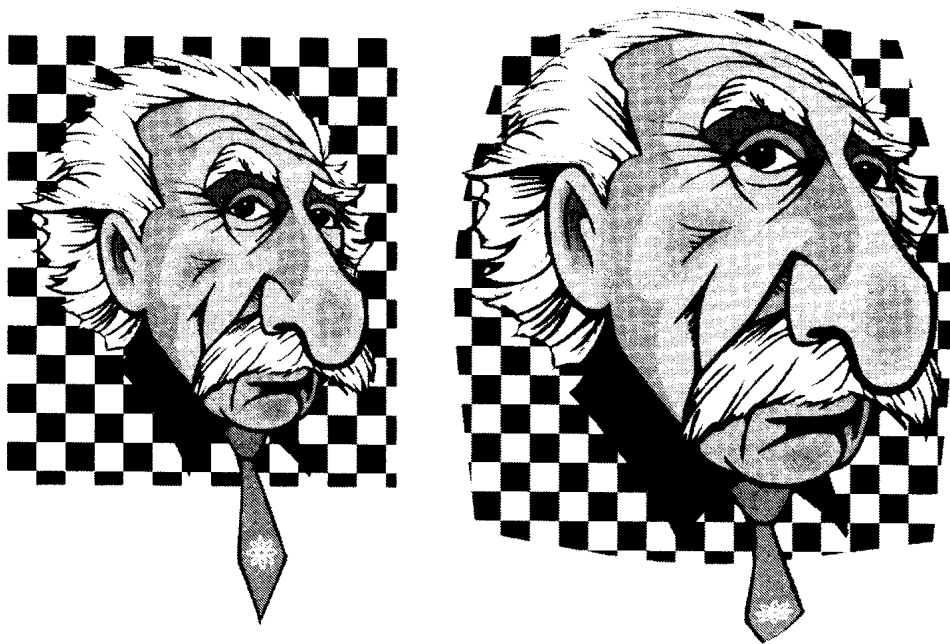


图 1-2 Fish Eye 镜头下不能扭曲位图信息，如上图的模式填充和纹理填充