

21世纪高等学校艺术设计专业规划教材



CorelDRAW 精彩实例课堂

吴乃群 史耀军 柳雨红 编著



中国电力出版社

www.cepp.com.cn

21世纪高等学校艺术设计专业规划教材

CorelDRAW精彩实例课堂

吴乃群 史耀军 柳雨红 编著



中国电力出版社
www.cepp.com.cn

内 容 提 要

CorelDRAW 被广泛应用于插画绘制、平面设计、彩色出版、产品造型设计和网页设计等诸多领域,是目前最流行的矢量图形设计软件之一。本书以典型应用实例为主线,以实例图解的方式详细介绍了 CorelDRAW X4 中文版软件的各项实用功能。全书共分 11 章,第 1~8 章是本书的基础部分,每章在讲解重要知识点和实用操作之后,还为读者精心设计了呼应前面知识点和操作功能的典型实例,这些典型实例是读者快速掌握软件基本功能并进行实际应用的桥梁。第 9~11 章从 CorelDRAW X4 软件的应用领域出发,根据实用商业项目的实际需求,精心设计了多个“应用实例”,如图标设计、插图绘制、标志设计、卡片设计、宣传单设计、户外广告设计、卡通漫画和网页设计等应用领域的多个精彩实用的实例,全面细致地讲解了如何利用 CorelDRAW X4 来完成专业的绘图项目,在讲解的过程中,重在剖析技术精萃与创意理念。

本书结构清晰、重点突出、详略得当,在语言叙述上力求用最简单、清晰的表达方式描述 CorelDRAW X4 的实用功能。

本书适合于 CorelDRAW X4 的初学者,也可作为各相关培训班、高等院校的教学用书,还适合绘制图形、插画的爱好者,从事平面广告设计、产品造型设计、多媒体制作等工作的专业人员参考使用。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 精彩实例课堂 / 吴乃群, 史耀军, 柳雨红编著. —北京: 中国电力出版社, 2008
21 世纪高等学校艺术设计专业规划教材
ISBN 978-7-5083-7471-0

I. C… II. ①吴…②史…③柳… III. 图形软件, CorelDRAW X4 - 高等学校 - 教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 133141 号

责任编辑: 杜长清

责任校对: 崔燕菊

责任印制: 郭华清

书 名: CorelDRAW 精彩实例课堂

编 著: 吴乃群 史耀军 柳雨红

出版发行: 中国电力出版社

地址: 北京市三里河路 6 号 邮政编码: 100044

电话: (010) 68362602 传真: (010) 68316497

印 刷: 北京市同江印刷厂印刷

开本尺寸: 185mm × 260mm 印 张: 19.25 彩 插: 4 字 数: 443 千字

书 号: ISBN 978-7-5083-7471-0

版 次: 2008 年 10 月北京第 1 版

印 次: 2008 年 10 月第 1 次印刷

印 数: 0001—3000 册

定 价: 29.80 元(含 1CD)

敬 告 读 者

本书封面贴有防伪标签,加热后中心图案消失

本书如有印装质量问题,我社发行部负责退换

版 权 专 有 翻 印 必 究

一本好书将会影响一个人的一生，尤其是对于处于学习阶段的人来说，如能得到一本与其专业学习相关的好的实用工具书，无论是技术技能的提高，还是把所掌握的知识融汇于创新思维模式的培养，以及能把创造用于实际的能力等等，都将起到巨大的指导作用。本书的问世，极好地体现了上述观点。

吴乃群、史耀军、柳雨红三位老师从事艺术设计教育多年，常年的教学实践工作，使他们积累了大量的实际工作经验。他们能把所掌握的知识系统地传授给学生，又能面对不同层次的学生采用不同的教学方法，以最实效的手段来解决学生所遇到的疑难问题，帮助学生渡过一道道的难关。他们站在教学岗位的最前沿，及时掌握艺术教育发展的新动向，不断调整教学方法和手段，修订完善教学培养方案，紧跟时代发展的步伐，把最新的知识点传授给学生，使学生能够结合实际，有目标地确立学习方向。此书的撰写就是他们在常年讲授此课所总结的经验基础上整理写出的。书中图文并茂、语言简练、结构清晰、条理性强、章节明确、内容全面。对于初学者来说，简单明了，通俗易懂。对于中级者来说，又能够起到启迪、提示、循序渐进的作用。对于高级设计人员来说，又不失为一本很好的参考资料。对于大专院校艺术专业的学生及电脑培训班的学员来讲，又是一本很有价值又很实用的教材。其中精选多个经典作品，帮你掌握绘图技巧；多个商业案例，帮你精通设计应用。讲解过程不拘泥于命令与实例本身，而是介绍了一些灵活的方法，并整理了各种技巧，使读者一目了然。书中详细介绍了CorelDRAW X4中文版的技术精萃和技巧，并能从中体会出他们熟练掌握、灵活运用软件这个工具所体现出的创造能力。

“书山有路勤为径，学海无涯苦作舟”，此书的出版凝聚了三位老师多年在教育岗位上辛勤耕耘的心血，是不断追求知识的结晶。我想，通过对本书的学习，定会使学习者不单单是在学习掌握软件方法技巧上有收获提高，还会在对本书所有文字及综合图例的学习中学习三位老师的认真做事、刻苦钻研的精神。相信此书一定会带给学习者最大的收益！

哈尔滨理工大学艺术学院院长
哈尔滨市青年美术家协会主席
林学伟

2008年7月

行业分析

CorelDRAW X4作为图形设计的软件代表,可以游刃有余地应对多种类型项目,无论是创建徽标、Web图形,还是多页营销手册和引人注目的符号,它融合了高度技术性的绘画与插图、动画制作、图形和图标展示、彩色位图编辑、桌面出版等实用功能。因其强大且不断完美与发展的功能,已被广泛的应用于工业设计、平面广告制作、出版印刷、纺织图案设计、地毯设计、多媒体制作、网页制作、动漫形象绘制、印刷制版、产品包装造型设计、企业形象识别系统等很多领域。

CorelDRAW X4是由加拿大Corel公司基于Windows系统开发的矢量作图软件,也是目前最新的版本,具有其他位图处理软件所不具有的强大的矢量作图能力,可以生成“真正高质量的图形”;并可以生成小容量的图形文件。作为二维矢量图处理软件,它还可以带给用户强烈的视觉和艺术表现力,其独特的交互式工具使其出类拔萃,可以节省时间并使设计过程变得更容易。CorelDRAW X4软件集图形绘制与设计、文字排版、高品质输出与打印于一体,其应用范围不仅仅局限于绘图与美术创作,从专业图形设计公司的图形设计、广告创作到普通用户所进行的排版应用,都可以看到CorelDRAW X4的身影。

本书特色

本书突出技巧和经典、实用实例相结合。旨在以商业需求为主线,以软件功能为依托,以实例制作为手段介绍设计方法的技巧。全书内容丰富、详略得当、语言生动简洁、图文并茂地对软件的使用与应用技巧进行介绍。

本书对CorelDRAW X4版本进行了整体地介绍和全面详细地讲解,读者可以轻松的学习软件。在讲解基本知识点和基础操作的同时,我们在每章都为读者精心设计了呼应前面知识点和操作功能的典型实例,这些典型实例集操作、技巧、实战、应用于一身,是读者快速掌握软件基本功能进行实际应用的桥梁。在讲解的过程中,重在剖析技术精萃与创意理念,讲解过程不拘泥于命令与实例本身,而是介绍了许多灵活的方法,并整理了各种技巧,使读者一目了然便于灵活运用。

在注重软件操作介绍的同时,加入了设计作品的分析和解读,希望能够通过不同的形式来传达一个理念:软件只是基础之一,好作品的诞生更需要的是使用软件者的创意思维。通过学习体会应用案例的设计思路和制作方法后,读者将是一个精通软件功能,熟悉实例设计和制作的高手,现在就让我们来创作一些作品并且享受由此带给我们的乐趣吧!

创作队伍

本书由吴乃群、史耀军、柳雨红编著，吴乃群负责全书的统稿并编写其中的第1、2、9章，史耀军编写其中的第7、8、11章，柳雨红编写其中的第3、4、10章，杨东宇编写其中的第5、6章。其他参与本书部分章节编写的还有张立扬、王静、王成全、林春、韩冬晨、张月、刘明国，其他参与资料整理及文字排版、校对的人员有耿旭、曹平、张宏颖、蔡志强、高贺然、姜艳、吴梦瑶、孙晓敏、杨冬雪、莫辉、孙意思等，在此对大家的辛勤工作表示衷心的感谢！

诚意致谢

在此特别感谢中国电力出版社朋友的帮助和辛勤劳动，感谢中国传媒大学张骏院长的多年的扶持和引导，感谢哈尔滨理工大学林学伟院长的悉心支持和无私帮助，感谢黑龙江东方学院的许力戈主任的鼓励和殷殷教导，感谢所有通过友谊而影响我的生活的人们，感谢默默支持我的家人和朋友。

由于时间有限，在本书的写作过程中，难免有疏漏和不足之处，恳请专家和读者不吝赐教，以作进一步改正。

编者

2008年4月

Contents 目 录

序 前 言

第 1 章 进入 CorelDRAW X4 的精彩世界

1.1 必备知识概述	2
1.1.1 CorelDRAW X4 的特点	2
1.1.2 CorelDRAW 的应用领域	4
1.1.3 CorelDRAW X4 与相关软件	8
1.2 熟悉基本操作	9
1.2.1 CorelDRAW X4 的安装与启动	9
1.2.2 CorelDRAW X4 工作界面	10
1.2.3 工具箱和属性栏的使用	12
1.2.4 自定义工作界面	14
1.2.5 头像图标制作实例	14
1.3 电脑图形基本知识	21
1.3.1 分辨率	21
1.3.2 矢量图与位图	22
1.3.3 文件格式管理	24
1.3.4 色彩模式	25
1.3.5 色彩的搭配技巧	27
1.3.6 设计师基本功	28
1.3.7 CorelDRAW X4 常用快捷键	30

第 2 章 绘图工具的应用

2.1 简单手绘工具	34
2.1.1 绘制曲线	34
2.1.2 绘制直线与箭头	35
2.1.3 修改对象属性	35
2.2 艺术笔工具	36
2.2.1 预设工具属性设置	36
2.2.2 实例——绘制花卉	37
2.3 笔刷工具	38
2.4 喷罐工具	39
2.4.1 相关选项说明	39
2.4.2 实例——使用喷罐工具绘制心形	40

2.5	书法工具	41
2.6	压力工具	41
2.7	钢笔工具	42
2.7.1	钢笔工具选项	42
2.7.2	实例——绘制蝴蝶	42
2.8	折线工具	43
2.9	3点曲线工具	43
2.10	智能绘图工具	44
2.11	多边形工具	44
2.12	复杂星形的绘制	44
2.13	螺纹工具与图纸工具	45
2.13.1	绘制螺纹线	45
2.13.2	实例——绘制欢唱会员卡	46
2.14	绘制网格	51
2.15	基本形状工具	53
2.16	箭头形状工具	53
2.17	流程图形状工具	54
2.17.1	标题形状工具	54
2.17.2	标注形状工具	55
2.18	选择对象	55
2.18.1	挑选工具	55
2.18.2	选择对象	56
2.18.3	各选项说明	56
2.18.4	使用缩放工具	57
2.19	手形工具	58
2.20	度量工具	58
2.20.1	测量对象的宽度	58
2.20.2	测量对象的角度	59
2.21	矩形工具	59
2.22	3点矩形工具	60
2.23	手绘工具	61
2.23.1	动手操作绘制直线	61
2.23.2	动手操作绘制曲线	61

第3章 特殊图形的绘制

3.1	形状工具	64
3.1.1	移动节点与将直线转换为曲线	65
3.1.2	添加节点与删除节点	66
3.1.3	分割曲线与连接节点	66
3.1.4	绘制橘子横切面	67
3.1.5	叶子的绘制	69
3.1.6	绘制手写字range	71
3.1.7	合成橘子字	72
3.2	刻刀工具	73

3.2.1	刻刀工具的属性设置	73
3.2.2	使用刻刀工具	73
3.3	橡皮擦工具	74
3.4	涂抹笔刷	75
3.4.1	涂抹笔刷的属性设置	75
3.4.2	使用涂抹笔刷	76
3.5	粗糙笔刷	76
3.5.1	粗糙笔刷的属性设置	76
3.5.2	自由变换工具	77
3.5.3	自由旋转工具	78
3.5.4	自由角度镜像工具	78
3.5.5	自由调节工具	78
3.5.6	虚拟段删除工具	79
小结		80

第4章

交互式工具与填充工具

4.1	交互式特殊工具	82
4.1.1	交互式调和工具属性设置	82
4.1.2	创建调和对象	84
4.1.3	对象调和时的颜色变化	86
4.1.4	实例——制作奇妙的线条图案	88
4.1.5	创作质感文字	89
4.1.6	交互式轮廓图工具	90
4.1.7	交互式变形工具	91
4.1.8	实例——制作卡通花朵	92
4.1.9	实例——制作叶子	93
4.1.10	交互式封套工具	94
4.1.11	交互式立体化工具	96
4.1.12	实例——制作特效立体字	97
4.1.13	交互式阴影工具	98
4.1.14	实例——使用交互式阴影工具制作特效字	99
4.1.15	交互式透明工具	100
4.1.16	实例——使用图框精确剪裁制作相框	102
4.2	填充工具	103
4.2.1	复制效果	103
4.2.2	克隆效果	104
4.2.3	轮廓工具	105
4.2.4	滴管工具和颜料桶工具	107
4.2.5	填充工具	108
4.2.6	实例——绘制礼品盒	113
4.2.7	交互式网状填充工具	121
4.2.8	绘制焰火	122

第5章 文本编辑

5.1 美术文字	126
5.1.1 文本属性设置	126
5.1.2 文字的输入与编辑	127
5.1.3 将美术字转化为曲线	131
5.2 段落文本	134
5.2.1 段落文本的输入方法	134
5.2.2 【段落格式化】命令	134
5.2.3 段落文本的文本框设置	135
5.2.4 文本绕图	136
5.2.5 美术文本与段落文本之间的转换	136
5.2.6 邀请函	137
5.3 文本适配路径	140
5.3.1 沿路径文本的输入方法	140
5.3.2 属性设置	141
5.3.3 文本适合路径练习	141
5.4 综合练习	143

第6章 对象的组织和排列

6.1 群组与取消群组	150
6.1.1 将多个对象进行群组	150
6.1.2 取消群组	151
6.2 结合与拆分对象	151
6.2.1 结合命令	151
6.2.2 分离对象	153
6.3 对齐和分布	154
6.3.1 对齐	154
6.3.2 分布	155
6.4 整形对象	157
6.5 更改对象次序	160
6.6 使用对象管理器对图形进行管理	162
6.6.1 显示图层与页面	162
6.6.2 新建图层并在图层间移动和复制对象	163
6.7 锁定和解除锁定	165

第7章 常用命令

7.1 图形的变换	168
7.1.1 图形的位置变换	168
7.1.2 图形的旋转变换	169
7.1.3 图形的缩放及镜像变换	170
7.1.4 图形大小变换	172
7.1.5 图形的倾斜变换	173
7.2 【透镜】效果命令	174

7.2.1	【透镜】样式	174
7.2.2	【透镜】选项设置	176
7.2.3	【透镜】效果应用	176
7.3	【添加透视点】命令	176
7.4	【精确裁减】命令	177
7.4.1	【精确裁减】命令应用	177
7.4.2	精确裁减效果的编辑	178
7.5	绘制流氓兔	178

第8章 位图操作与处理

8.1	在 CorelDRAW X4 中使用位图	184
8.1.1	导入位图	184
8.1.2	裁剪位图	185
8.1.3	转换位图	187
8.2	调整位图	188
8.2.1	自动调整	188
8.2.2	图像 Lab 调整器	188
8.2.3	重取样	189
8.2.4	扩充位图	189
8.3	改变位图颜色模式	190
8.3.1	黑白模式	190
8.3.2	灰度模式	191
8.3.3	双色调模式	191
8.3.4	调色板模式	193
8.3.5	RGB 模式	195
8.3.6	Lab 模式	195
8.3.7	CMYK 模式	195
8.4	位图中的特殊效果	196
8.4.1	三维效果	196
8.4.2	艺术笔触效果	196
8.4.3	模糊效果	197
8.4.4	相机效果	197
8.4.5	颜色变换效果	198
8.4.6	轮廓图效果	198
8.4.7	创造性效果	198
8.4.8	扭曲效果	199
8.4.9	杂点效果	200
8.4.10	鲜明化效果	200
8.5	绘制招财童子	201

第9章 精彩世界——综合设计[一]

9.1	绘制卡通图形——泡泡精灵	204
9.2	网页艺术设计——CorelDRAW 界面	210
9.3	卡通画——时尚美女	215

9.3.1	设计思路	215
9.3.2	绘制卡通人物的头部及五官	216
9.3.3	制作人物的身体	221
9.3.4	制作背景及添加装饰性图案	222

第 10 章 精彩世界——综合设计[二]

10.1	欢悦的鲤鱼	226
10.2	绘制插画——舞动的青春	232
10.3	卡通设计——瓢虫的一天	240
10.4	手提袋	248
10.4.1	制作手提袋正立面图	248
10.4.2	制作立体手提袋	251

第 11 章 精彩世界——综合设计[三]

11.1	设计——掌上电脑效果图	257
11.1.1	绘制掌上电脑的整体造型	257
11.1.2	刻画绘制底部结构	260
11.1.3	绘制按钮	262
11.1.4	绘制屏幕及其他按钮	264
11.1.5	制作投影及屏幕贴图	267
11.1.6	绘制磁性手写笔	268
11.2	创意鼠标	272
11.3	产品设计——机器狗	280
11.3.1	绘制机器狗造型背景部分	280
11.3.2	绘制机器狗的沙发部分	284
11.3.3	绘制机器狗整体造型	287



CorelDRAW X4

第1章 进入 CorelDRAW X4 的精彩世界

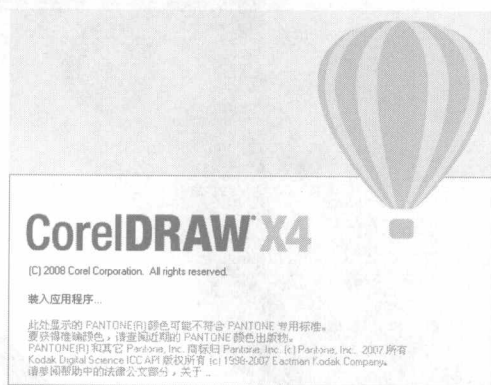


图 1-1 CorelDRAW X4 启动界面



图 1-2 CorelDRAW 制作的插图



图 1-3 插图设计

1.1 必备知识概述

CorelDRAW 是目前市场上最优秀的平面矢量绘图与文档排版软件之一。

CorelDRAW 是由加拿大 Corel 公司于 1989 年推出的专业绘图软件，也是最早运行于 PC 机上的图形设计软件之一。2008 年 1 月，Corel 公司正式发布 CorelDRAW X4，如图 1-1 所示。由于该软件功能强大、直观易学，赢得了众多专业设计人员和广大业余爱好者的青睐，被广泛应用于平面设计、广告设计、印刷出版、动漫设计、插图设计、VI 设计、网页设计和多媒体设计等领域，如图 1-2 ~ 图 1-6 所示。

1.1.1 CorelDRAW X4 的特点

CorelDRAW 是可以运行在 PC 平台和苹果机平台的图形设计软件，可以运行在 Windows 或 Macintosh 操作系统下。使用 CorelDRAW 软件，用户可以轻松地进行广告设计、插图设计、动漫设计、网页设计、多媒体制作等，还可以将绘制好的矢

量图形转换为不同类型的位图。并应用各种位图效果,在图形的制作中可以添加各种效果,包括填充、调和、轮廓化、立体化、阴影和透视等,使创作出的作品更具专业水准。

从1989年推出CorelDRAW第一版本后的10多年里,Corel公司对CorelDRAW付出了很多的心血,使CorelDRAW成为第一个在软件中加入了网络页面开发能力的高级图形软件。从CorelDRAW 9到现在的CorelDRAW X4,CorelDRAW的每一个版本都具有更强大的多媒体页面制作能力。

2008年1月,平面矢量绘图软件CorelDRAW (R) Graphics Suite X4英文版正式发布,Corel公司亦提供了30天的试用版。

CorelDRAW X4相比两年前的CorelDRAW X3加入了大量新特性,总计有50项以上,其中值得注意的亮点有文本格式实时预览、字体识别、页面无关层控制、交互式工作台控制等等。在Windows Vista开始普及的今天,CorelDRAW X4也与时俱进,整合了新系统的桌面搜索功能,可以按照作者、主题、文件类型、日期、关键字等文件属性进行搜索,还新增了在线协作工具“Concept Share”(概念分享)。此外,CorelDRAW X4还增加了对大量新文件格式的支持,包括Microsoft Office Publisher、Illustrator CS3、Photoshop CS3、PDF 8、AutoCAD DXF/DWG、PainterX等。作为一个套装,CorelDRAW X4继续整合了抓图工具Capture、点阵图矢量图转换工具Trace、剪贴图库与像素编辑工具Paint,其中Paint增加了对RAW相机文件格式的支持,还引入了一个新的自动控制功能“Straighten Image”,可以交互式快速调整倾斜的扫描图和照片。CorelDraw X4套装完整版建议零售价429美元,旧版升级价格199美元。



图 1-4 插图设计

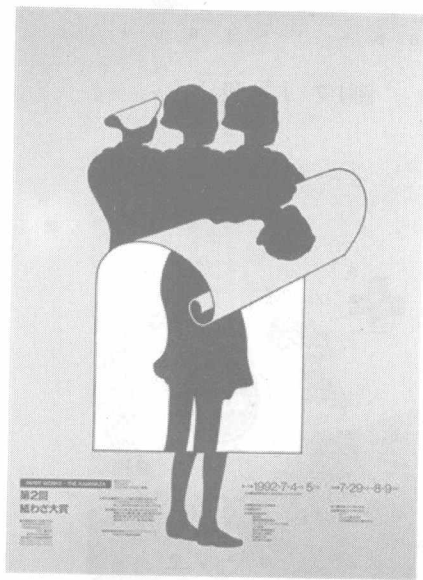


图 1-5 广告设计

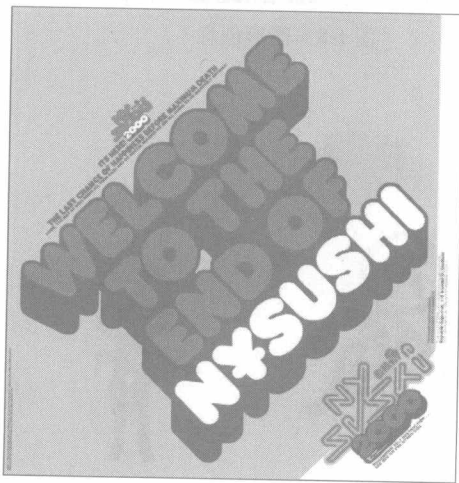


图 1-6 字体设计

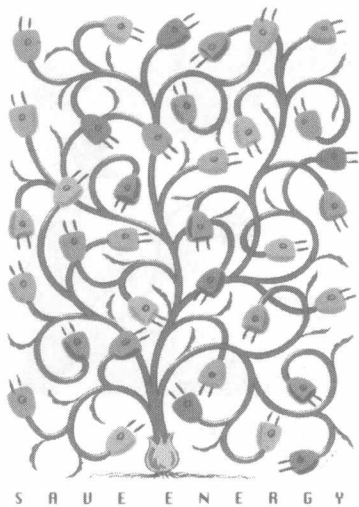


图 1-7 广告设计

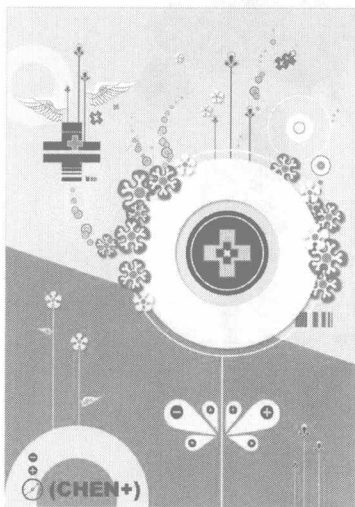


图 1-8 图形创意

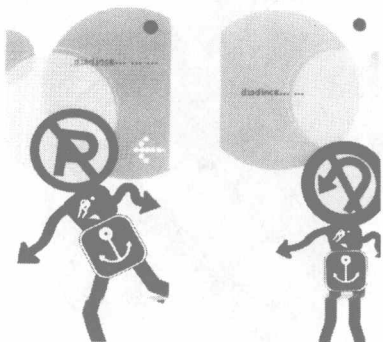


图 1-10 卡片设计

1.1.2 CorelDRAW 的应用领域

1. 平面广告设计

平面广告设计是当前设计界中最普遍的设计项目,许多软件的开发都是为平面广告设计服务的。

图 1-7 为一幅利用 CorelDRAW 软件创作的关于拯救能源的平面公益广告设计作品。

CorelDRAW 作为一种常用的图形软件,其快捷的交互绘图工具和强大的图文处理功能,在平面广告设计中发挥着巨大的作用,是制作平面广告设计过程中不可缺少的绘图软件,如图 1-8 所示。

2. VI 设计

VI (Visual Identity) 企业视觉识别系统设计中应用 CorelDRAW 绘图软件的制作,要比应用其他软件方便快捷得多,尤其在标志与模板的制作中,应用 CorelDRAW 绘图软件是很好的选择。

底部图像为一幅利用 CorelDRAW 软件创作出的 VI 应用系统卡片设计,设计新颖、简单美观、形式活泼,通过 CorelDRAW 绘图软件的制作更好地体现了企业形象,如图 1-9 ~ 图 1-11 所示。

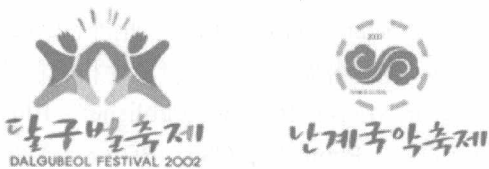


图 1-9 标志设计



图 1-11 包装设计

3. 插画设计

使用 CorelDRAW 绘图软件设计制作插画设计,是可以得到更合适的效果,因为 CorelDRAW 作为一款流行的绘图软件,可以结合 Flash 等矢量动画软件,进行网页动画设计以及漫画创作和插画设计。

图 1-12 为几幅应用 CorelDRAW 绘图软件制作的插画,在这幅插画中大量地应用了各种图形绘制工具,CorelDRAW 绘图软件的制作为设计的效果增加了很多闪光点。

4. 包装设计

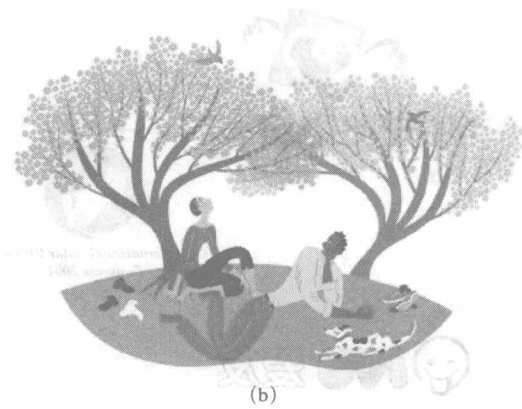
包装设计中经常需要绘制一些平面图、三面视图或最终效果图。在这些制作中当然少不了用到 CorelDRAW 绘图软件的帮助。利用 CorelDRAW 软件创作包装设计作品实物,对产品的宣传和销售都有很大的帮助。制作精美的包装产品可以从众多的商品中脱颖而出。



(a)



(c)



(b)



(d)



(e)

图 1-12 插画