

DVD



光盘内容:

- 16段本书实例视频
- 50个本书实例素材文件

光盘附赠内容:

- 140个CorelDRAW实例素材
- 450幅CorelDRAW作品欣赏

王英华 刘凌霄 等编著

CorelDRAW X4

中文版

从新手到高手

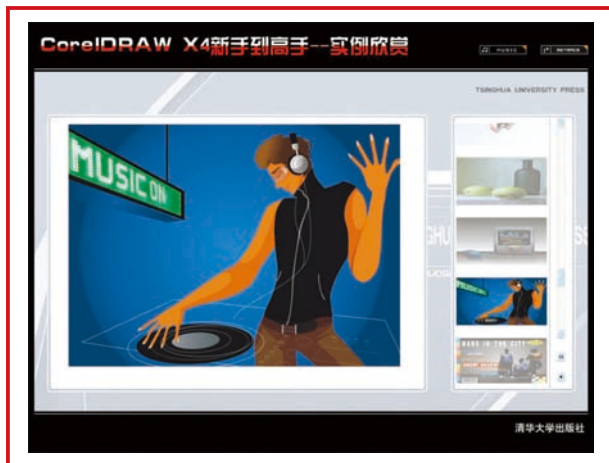
FROM BEGINNER TO EXPERT

清华大学出版社
北京

光盘界面



案例欣赏



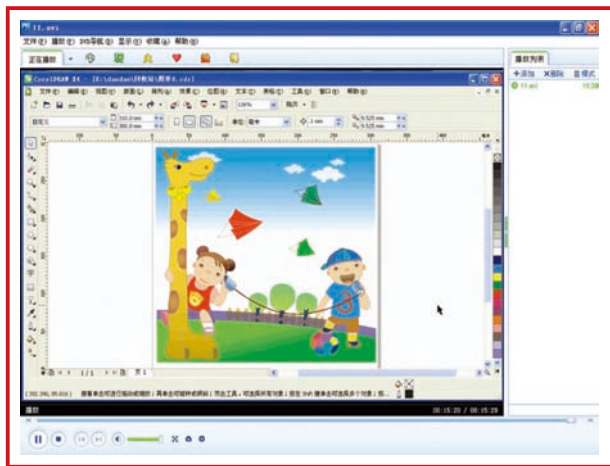
案例欣赏



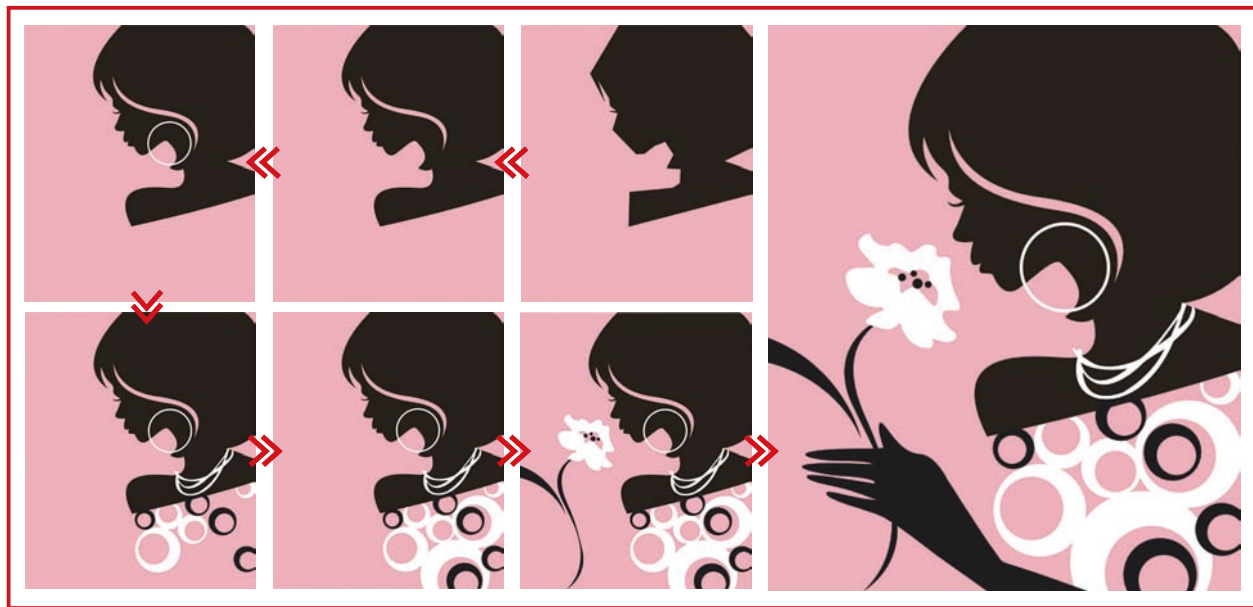
素材下载



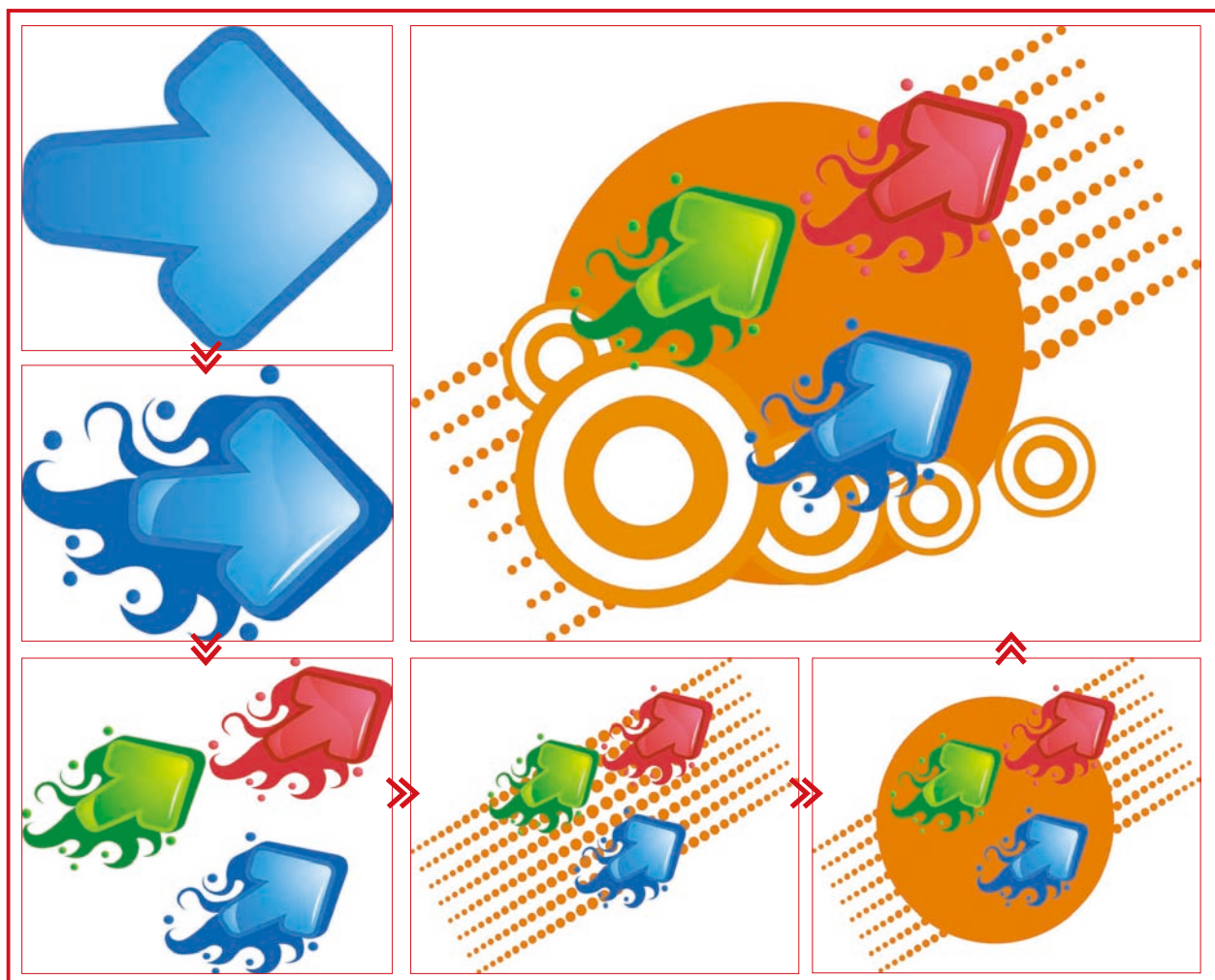
视频文件



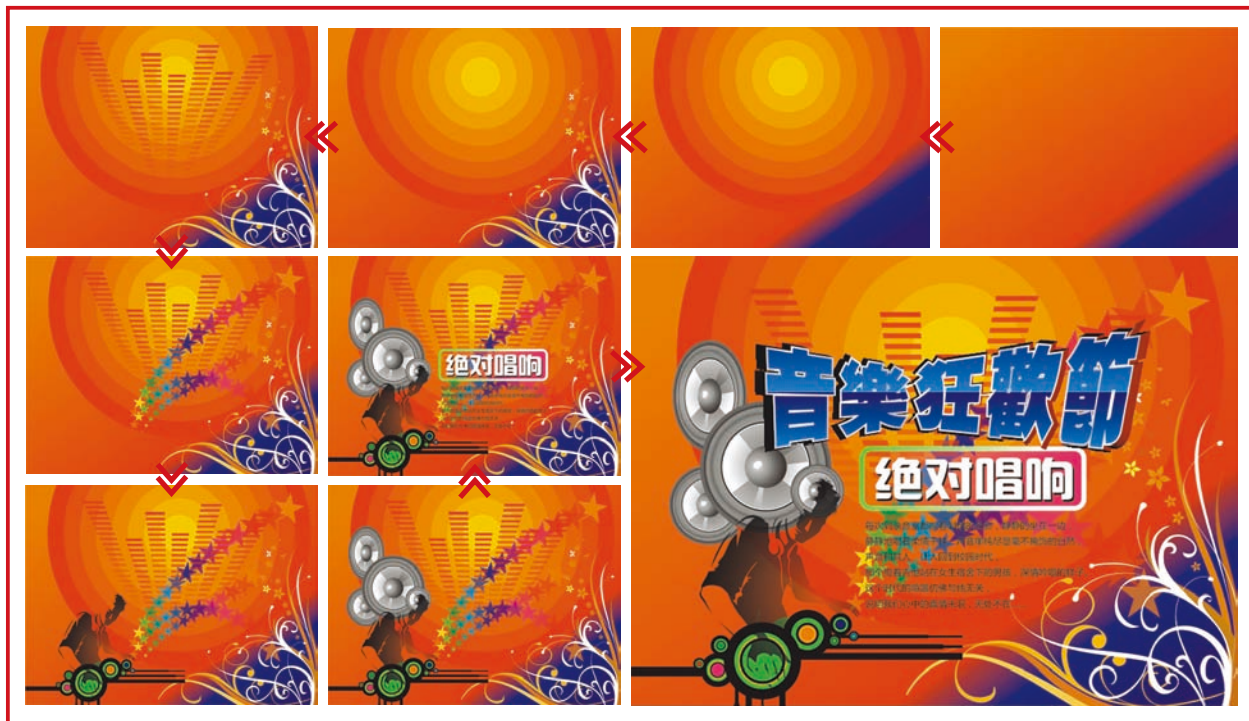
时尚女孩剪影



箭头图案



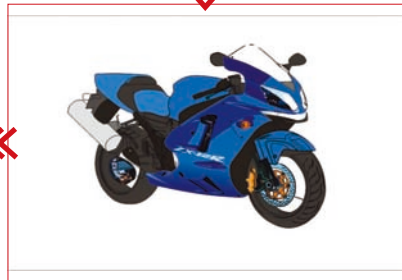
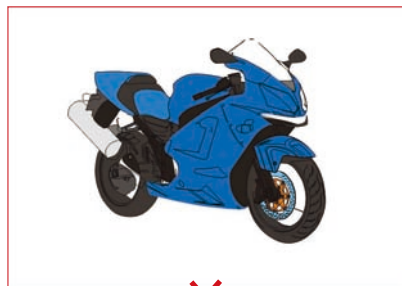
pop音乐节



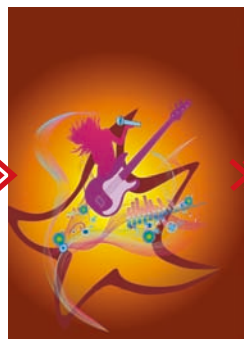
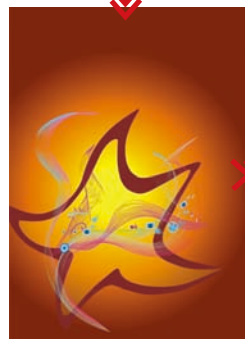
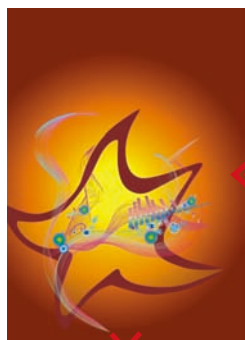
VI 设计



摩托车



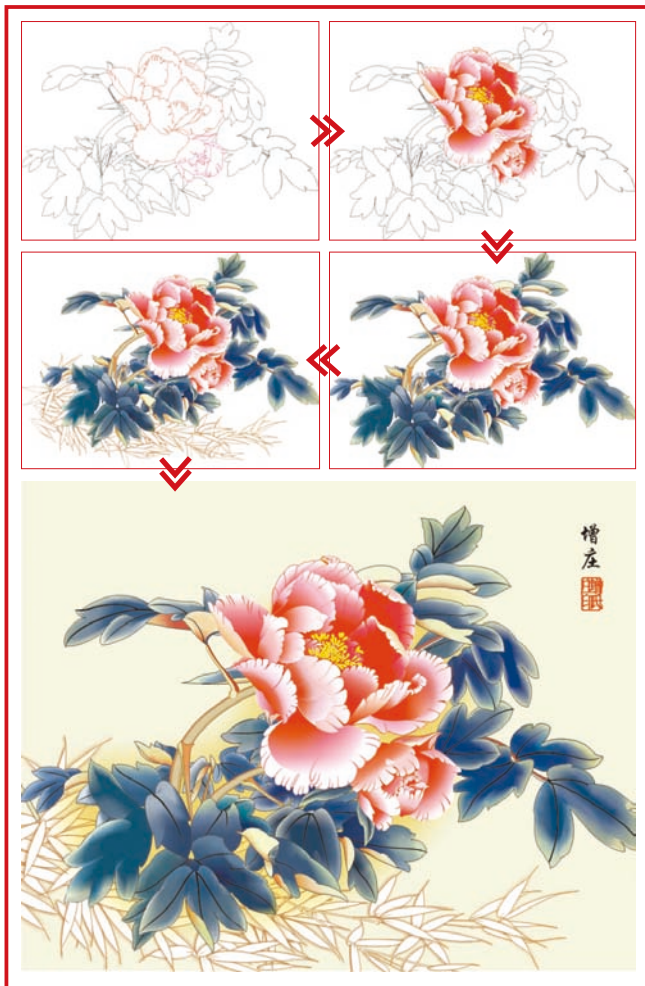
pop广告



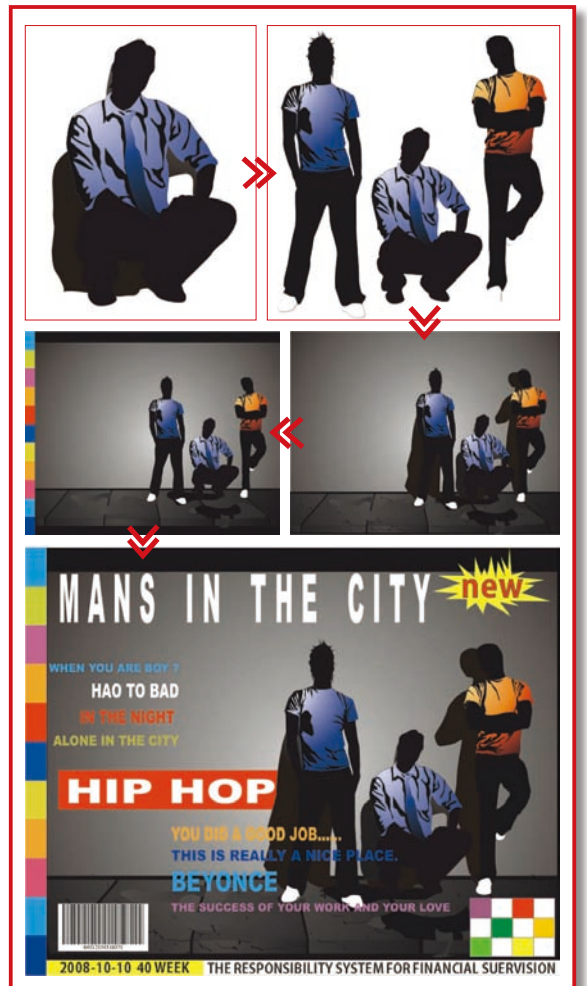
美女与天鹅桌面壁纸



中国画

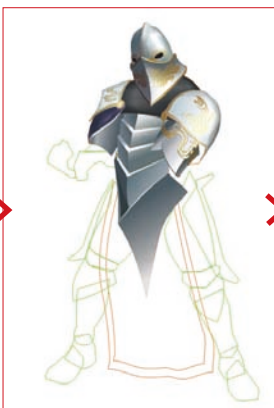
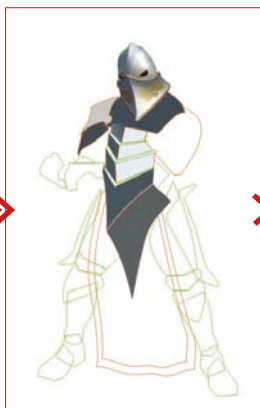


杂志封面





铠甲战士



潮流城市



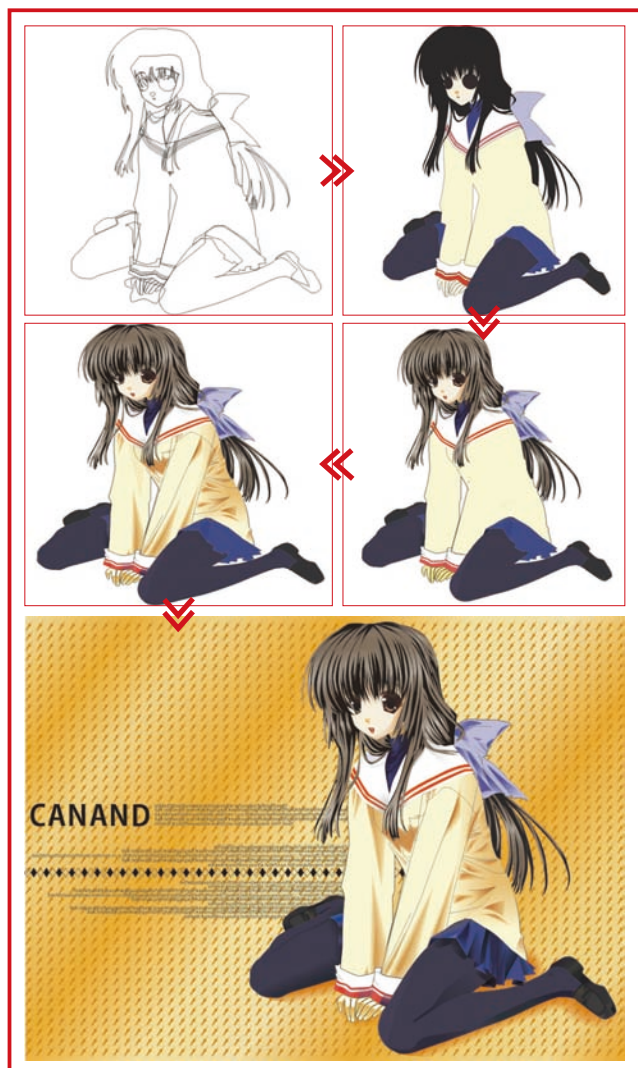
剃须刀



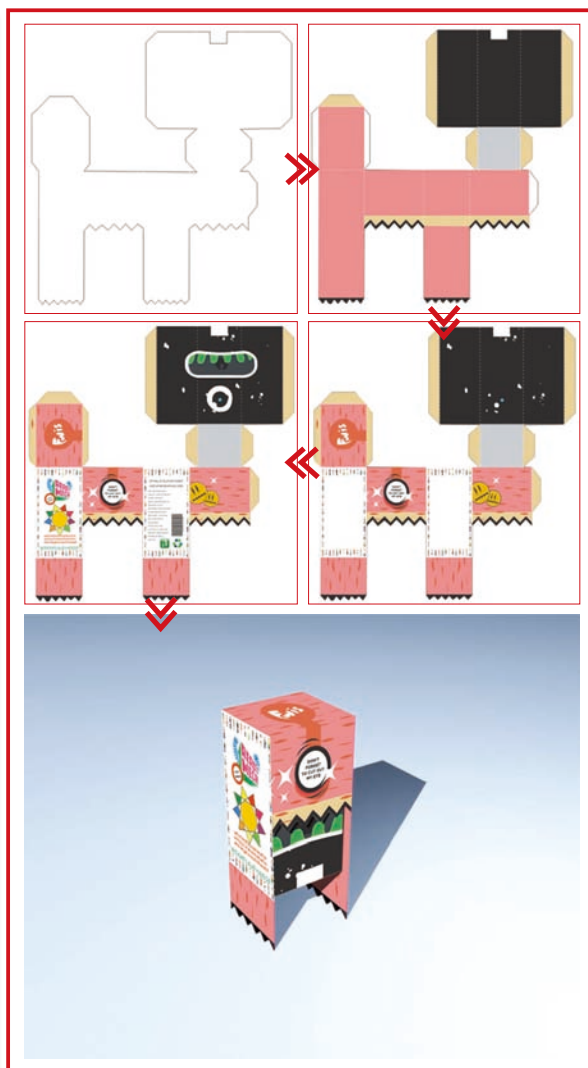
时尚插画



漫画



玩具包装



内 容 简 介

本书全面介绍CorelDRAW X4的图形设计技术和在各个行业的应用。全书包括12章，剖析了CorelDRAW X4软件的功能和平面设计的制作流程，特别是对CorelDRAW X4的排版功能、矢量图编辑功能、绘画功能、插画功能、表现技法等重点和难点功能进行了透彻的讲解。本书实例丰富，版式新颖活泼，采用全彩印刷。配书光盘提供了全书实例素材和主要实例教学视频文件。

本书适合作为CorelDRAW培训教程，也可以供广告设计、平面创意、插画设计、网页设计人员自学和参考。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW X4中文版从新手到高手/王英华等编著. — 北京：清华大学出版社，2009.4
ISBN 978-7-302-19549-8

I. C… II. 王… III. 图形软件, CorelDRAW X4 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第019011号

责任编辑：夏兆彦

责任校对：徐俊伟

责任印制：

出版发行：清华大学出版社

地 址：北京清华大学学研大厦A座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编：100084

社总机：010-62770175

邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈：010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者：

装 订 者：

经 销：全国新华书店

开 本：190×260 印张：21.5 插页：4 字数：536千字

附光盘1张

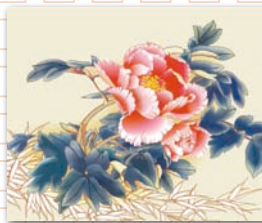
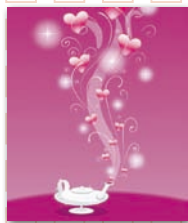
版 次：2009年4月第1版

印次：2009年4月第1次印刷

印 数：

定 价： 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题，请与清华大学出版社出版部联系调换。
联系电话：010-62770177转3103 产品编号：023834-01



CorelDRAW X4是目前使用较为普遍的矢量图形绘制及图像处理软件之一，集图形绘制、平面设计、网页制作、图像处理功能于一体。本书通过CorelDRAW在各行各业的应用实例，介绍了CorelDRAW X4中文版在绘制基本图形、对象轮廓线编辑、颜色填充、文本的编辑功能、交互式填充和图像特殊效果、位图编辑方法以及运用CorelDRAW拼版和印前的相关事项等知识，使读者在制作实例的过程中学到绘制图像的基本知识。

1. 本书内容介绍

全书共分为12章，内容概括如下。

第1章介绍图像基础理论与平面设计的创意原则和创意方法，CorelDRAW不同效果的设计与绘制流程。第2~3章分别从图像构成、矢量图像绘制要素等方面，介绍在CorelDRAW中各种绘图工具的使用方法以及基本矢量图像的绘制方法等基础知识。

第4章介绍在制作VI过程中所运用的图形组合功能与文字变形功能。第5章通过介绍包装设计专业知识，学习各种产品包装的设计方法。第6章讲解POP广告、海报以及招贴等平面广告的专业知识。第7章简要介绍书籍装帧知识。

第8章介绍服饰设计的分类与构成要素等专业知识，从服装设计图以及整体服饰设计等方面，掌握服饰设计的范围与设计方式。第9章讲解了插画的相关专业知识。

第10章讲解产品造型设计专业知识，利用CorelDRAW的绘制功能，绘制3款不同的产品造型实例。第11章介绍了在CorelDRAW中绘制与设计网站中的视觉元素，以及创建Web文件的知识。第12章介绍计算机绘图的种类与矢量图像的绘制方法，通过绘制不同质感的矢量图像，掌握CorelDRAW绘制图像的方法。

2. 本书主要特色

传统的案例教程类图书可以帮助读者掌握软件功能的使用方法，但是读者难以获取面向应用的知识。本书从全新的角度介绍软件知识，增加了相关行业知识，在学习基础知识的同时，了解CorelDRAW软件在实际工作中的应用，具有鲜明的特色。

- **实例丰富，效果实用** 全书由不同行业中的应用组成，书中各实例均经过精心设计，效果精美实用。
- **全程图解，轻松学习** 书中采用全程图解方式，对图像做了大量的加工，图中添加了大量边框和箭头指示，以及简单的操作步骤提示，便于读者轻松学习。
- **书盘结合，互动学习** 配套光盘与书中内容紧密结合，提供了全部实例的语音视频教程，以及实例需要的全套素材图和效果图。
- **扩展练习，举一反三** 每章最后都安排两个扩展练习，让读者举一反三，充分了解CorelDRAW在各个行业的具体应用！

前 言



3. 随书光盘内容

为了帮助读者更好地学习和使用本书，本书专门配带了多媒体学习光盘。光盘特色如下：

- **人性化设计** 光盘主界面有4个按钮，分别是“实例欣赏”、“素材下载”、“教学视频”和“网站支持”。用户只需单击相应的按钮，就可以进入相关程序。
- **交互性** 视频播放控制器功能完善，可以显示视频播放进度，用户使用非常方便。
- **功能完善** 本光盘由专业技术人员使用Director技术开发，具有背景音乐控制、快进、后退、返回主菜单、退出等多项功能。
- **自动运行功能** 本多媒体光盘具有自动运行功能，只需将光盘放入光驱中，系统将自动运行并进入主界面，并展示各种操作按钮。

注意：本光盘使用之前，需要首先安装光盘中提供的tscc插件才能运行视频文件。

4. 本书适用对象

对于不具备任何软件操作基础的读者，本书通过丰富的练习操作，带领读者认识CorelDRAW X4软件，掌握矢量图形的绘制方法，可以作为CorelDRAW入门读物。

对于具有图形图像软件操作基础的读者，可以简略学习CorelDRAW基础操作内容，将重心放在各种平面设计领域中的学习。

本书是真正面向实际应用的CorelDRAW图书，可以作为高校、职业技术学院网页制作、平面设计以及插画设计的CorelDRAW初中级培训教程，也可以供平面设计人员参考。

参与本书编写的除了封面署名人员之外，还有谷春梅、王敏、祁凯、马海军、徐恺、王泽波、牛仲强、温玲娟、王磊、朱俊成、张仕禹、夏小军、赵振江、李振山、李文采、吴越胜、李海庆、王树兴、何永国、李海峰、倪宝童、安征、张巍屹、辛爱军、王蕾、王曙光、牛小平、贾栓稳、王立新、苏静、赵元庆、郭磊、何方、徐铭、李大庆等。

由于时间仓促，水平有限，疏漏之处在所难免，敬请读者朋友批评指正。

目 录 Contents



01 艺术创意

- 1.1 创意之源 2
 - 1.1.1 创意原则 2
 - 1.1.2 创意方式 3
- 1.2 数字化图像 5
 - 1.2.1 颜色理论 5
 - 1.2.2 图像理论 8
- 1.3 CorelDRAW应用领域 9
- 1.4 CorelDRAW工作流程 10
- 1.5 基本操作与图像输出 11
 - 1.5.1 CorelDRAW基本操作 12
 - 1.5.2 保存其他矢量文件 15
 - 1.5.3 导出CorelDRAW文件 15
 - 1.5.4 打印CorelDRAW文件 18

- 3.1.2 区块展示 47
- 3.1.3 渐变效果 47
- 3.2 绘制矢量人物 48
 - 3.2.1 技能要点——自由绘图工具 49
 - 3.2.2 绘制过程 50
- 3.3 潮流城市 54
 - 3.3.1 技能要点——对象变形 54
 - 3.3.2 绘制过程 55
- 3.4 绘制美女与天鹅桌面壁纸 59
 - 3.4.1 绘制人物 60
 - 3.4.2 绘制天鹅 63
 - 3.4.3 合成壁纸 64
- 3.5 举一反三 66

02 图像构成设计

- 2.1 图像构成相关知识 22
 - 2.1.1 平面构成 22
 - 2.1.2 色彩构成 24
- 2.2 绘制超酷的箭头元素 27
 - 2.2.1 技能要点——几何绘制工具 27
 - 2.2.2 绘制过程 29
- 2.3 时尚女孩剪影 33
 - 2.3.1 技能要点——设置页面属性 33
 - 2.3.2 绘制过程 34
- 2.4 图案组成的大象 38
 - 2.4.1 绘制整体形状 38
 - 2.4.2 添加装饰图案 42
- 2.5 举一反三 43

04 VI设计

- 4.1 关于VI设计 68
 - 4.1.1 VI基础要素 68
 - 4.1.2 VI应用要素 70
- 4.2 标志设计 72
 - 4.2.1 技能要点——对象基本属性 73
 - 4.2.2 设计过程 74
- 4.3 绘制VI应用要素——货车 78
 - 4.3.1 技能要点——渐变填充与样式属性 78
 - 4.3.2 绘制过程 80
- 4.4 VI设计 84
 - 4.4.1 设计标志 85
 - 4.4.2 绘制餐具 89
 - 4.4.3 绘制其他应用要素 91
- 4.5 图像构成相关知识 94

03 矢量图像解析

- 3.1 CorelDRAW图像要素 46
 - 3.1.1 线条魅力 46

05 包装设计

- 5.1 包装设计 98
 - 5.1.1 包装的作用 98
 - 5.1.2 包装设计的分类 99
 - 5.1.3 包装设计要素 100
- 5.2 制作烟盒展开图 101

目 录



5.2.1 技能要点——艺术字（如意）	101
5.2.2 绘制过程	102
5.3 绘制食品包装盒	106
5.3.1 技能要点——交互式调和工具	107
5.3.2 绘制过程	108
5.4 绘制玩具的包装盒	114
5.4.1 绘制背景花纹	115
5.4.2 绘制装饰图案	117
5.4.3 绘制标志和文字	119
5.5 举一反三	123

06 平面广告设计

6.1 平面广告设计概述	125
6.1.1 平面广告设计的应用范围	125
6.1.2 平面广告设计的构成要素	126
6.2 实例——POP贴纸	128
6.2.1 技能要点——图文混排	129
6.2.2 制作过程	130
6.3 实例——电脑广告	133
6.3.1 技能要点——文字绕路径	133
6.3.2 制作过程	134
6.4 实例——音乐海报	140
6.4.1 制作背景	141
6.4.2 制作主题	143
6.5 举一反三	147

07 书籍装帧设计

7.1 关于书籍装帧	149
7.1.1 书籍装帧的设计范围	149
7.1.2 常见书籍的版式设计	151
7.2 绘制时尚杂志封面	153
7.2.1 技能要点——编辑多个对象	153
7.2.2 绘制过程	155
7.3 绘制系列图书封面	159
7.3.1 技能要点——轮廓和立体效果	160
7.3.2 绘制过程	161

7.4 绘制滑板俱乐部宣传画册	166
7.4.1 绘制封面人物	166
7.4.2 绘制封面背景	170
7.4.3 绘制第二页	171
7.4.4 绘制后四页	174
7.5 举一反三	178

08 服饰设计

8.1 关于服饰设计	180
8.1.1 服饰种类	180
8.1.2 服饰功能	182
8.1.3 服装设计三要素	183
8.2 运动休闲鞋设计	185
8.2.1 技能要点——艺术画笔	185
8.2.2 绘制过程	186
8.3 服装设计图	190
8.3.1 技能要点——图像填充	191
8.3.2 绘制过程	192
8.4 运动休闲装	196
8.4.1 绘制上衣	197
8.4.2 绘制腰带	200
8.4.3 绘制裤子	201
8.4.4 绘制帽子	202
8.4.5 绘制马甲	204
8.5 举一反三	206

09 插画设计

9.1 关于插画设计	208
9.1.1 插画的功能与应用	208
9.1.2 现代插画的形式	209
9.1.3 插画设计的表现手法	210
9.2 绘制简笔画	211
9.2.1 技能要点——对象透明效果	212
9.2.2 绘制过程	213
9.3 绘制时尚插画	218
9.3.1 技能要点——精确裁剪	218



9.3.2	技能要点——处理位图	219
9.3.3	绘制过程	220
9.4	绘制漫画人物	226
9.4.1	绘制头部	226
9.4.2	绘制上身	231
9.4.3	绘制下半身和背景	234
9.5	举一反三	238

10 产品造型设计

10.1	关于产品造型设计	240
10.1.1	产品造型设计范畴	240
10.1.2	产品造型设计的制约因素	241
10.2	绘制MP3	243
10.2.1	技能要点——绘制时尚斑点	244
10.2.2	绘制过程	246
10.3	绘制剃须刀	252
10.3.1	技能要点——网格填充	252
10.3.2	绘制过程	253
10.4	摩托车造型设计	257
10.4.1	绘制整体车身	258
10.4.2	绘制车轮	260
10.4.3	绘制零部件	262
10.4.4	绘制车座和车头	264
10.5	举一反三	267

11 网络视觉元素设计

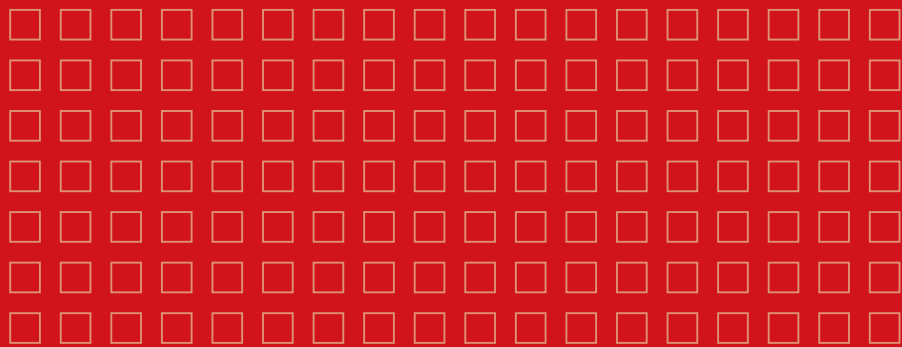
11.1	网页设计要点	270
11.1.1	网页布局设计	270
11.1.2	网页组成元素	272

11.1.3	网页色彩设计	272
11.2	水晶方形图标	276
11.2.1	技能要点——设置阴影效果	276
11.2.2	绘制过程	277
11.3	制作网页Banner	281
11.3.1	技能要点——创建Web文件	281
11.3.2	绘制过程	282
11.4	服饰网站首页设计	286
11.4.1	绘制百合花朵	287
11.4.2	绘制百合花茎与叶	292
11.4.3	设计网站首页	296
11.5	举一反三	300

12 绘制质感效果

12.1	计算机绘图	302
12.1.1	计算机绘图特点	302
12.1.2	质感效果分类	302
12.2	中国画	305
12.2.1	绘制牡丹花	306
12.2.2	绘制茎与叶	310
12.2.3	合成图像	313
12.3	静物写生	315
12.3.1	构图	315
12.3.2	绘制瓶子	316
12.3.3	绘制苹果	319
12.3.4	绘制衬布	321
12.4	铠甲战士	323
12.4.1	绘制头盔	323
12.4.2	绘制上身铠甲	326
12.4.3	绘制手臂上的铠甲	327
12.4.4	绘制腿部铠甲	330
12.4.5	绘制武器	333
12.5	举一反三	334

01



艺术创意

计算机美工是传统设计的延伸和升华，更有赖于计算机技术与艺术的结合。创意是设计的生命，也是致胜的法宝，不论是传统设计还是现代设计，它都贯穿于设计艺术的整体过程，所以计算机艺术设计需要计算机美工与创意的完美结合。