

Corel CorelDRAW X4

图形设计与制作技能案例教程

赵卫其 马玥桓 编著



Corel CorelDRAW X4

图形设计与制作技能案例教程

赵卫其 马玥桓 编著



印刷工业出版社

内容提要

CorelDRAW X4是功能强大的矢量图形绘图软件,它在艺术设计领域应用非常广泛,备受平面设计工作者的青睐。

本书不仅详细地介绍了CorelDRAW X4的基本使用方法与操作技巧,同时将学习CorelDRAW X4的基本功能与设计技巧有机地结合在一起,并且通过大量案例介绍了各种作品的设计思想和方法,内容翔实,有很强的实用性和可操作性。全书共分12章,主要内容包括:学画卡通画、绘制动静结合画面、绘制写实效果、绘制立体效果、设计制作工业产品、仿工笔花鸟画、光影特效、网格应用等。

本书可以作为各大中专院校“数字媒体艺术”相关专业的教材,还可以作为想从事平面设计行业的自学者学习用书。

图书在版编目(CIP)数据

Corel CorelDRAW X4图形设计与制作技能案例教程/赵卫其,马玥桓编著.

—北京:印刷工业出版社,2011.6

ISBN 978-7-5142-0107-9

I.C… II. ①赵… ②马… III.图形软件, CorelDRAW X4—教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第077695号

Corel CorelDRAW X4 图形设计与制作技能案例教程

编 著:赵卫其 马玥桓

责任编辑:赵 杰

执行编辑:周 蕾

责任印制:张利君

责任设计:张 羽

出版发行:印刷工业出版社(北京市翠微路2号 邮编:100036)

网 址:www.keyin.cn www.pprint.cn

网 店://shop36885379.taobao.com

经 销:各地新华书店

印 刷:北京多彩印刷有限公司

开 本:787mm×1092mm 1/16

字 数:403千字

印 张:15.75

印 数:1~4000

印 次:2011年6月第1版 2011年6月第1次印刷

定 价:55.00元

I S B N : 978-7-5142-0107-9

◆ 如发现印装质量问题请与我社发行部联系 发行部电话:010-88275602

丛书编委会

编委会主席：谢宝善

编委会副主席：赵鹏飞

主编：时延鹏

副主编：高 鸿

编委：（按照姓氏字母顺序排列）

白 红	陈 亮	方 圆	郭峻玮	韩新洲
何 芳	霍 楷	焦 灵	李景顺	李 霜
李 响	刘本君	刘 峰	马大勇	马李昕
马玥桓	聂丽伟	聂玉成	宁 蒙	裴伟壮
沈启鲁	时延辉	王德成	徐金凯	易连双
袁志刚	占孝琪	张慧娇	张 琦	张照雨
赵 杰	周 蕾			

随着互联网的迅猛发展，网络对人们的生活、学习和工作的影响越来越大。平面设计师作为一个热门的职业，受到更多人的关注。CorelDRAW是一款由世界著名软件公司之一的加拿大的Corel公司开发的图形图像软件。其非凡的设计能力广泛地应用于商标设计、标志制作、模型绘制、插图描画、排版及分色输出等诸多领域。

本书主要特色

◎综合实例

针对每个知识点和技术给出一个具体的任务，通过任务导入和分析，读者可依据详细的操作步骤完成任务，轻松学习。

◎知识解析

对应每章任务涉及的基本知识点和技巧，通过“基础知识解析”环节给出提炼，便于读者更好地掌握CorelDRAW图形设计的基本知识。

◎能力拓展

读者在理解基本知识的基础上，通过“触类旁通”环节进一步巩固和加深知识点和技巧的应用，达到举一反三的效果。

◎模拟考题

本书结合认证设计师考核标准，通过“认证知识必备”环节检验读者知识点掌握程度，逐步达到认证考核要求。

本书的配套资源

本书配备了书中实例的素材文件及最终效果文件，读者可以利用素材文件进行实例制作，并对照提供的最终效果文件进行制作效果的检验。

本书读者对象

◎平面设计与制作人员；

◎大中专院校相关专业师生；

◎平面设计培训班学员；

◎插画爱好者。

感谢飞乐无限工作室，他们为此书的编写和出版做了大量的工作。同时，本书能够在短时间内出版，是和很多人的努力分不开的。我要感谢很多在写作过程中给予帮助的朋友们。

由于作者水平有限，时间仓促，本书不足之处在所难免，恳请读者批评指正！

编者

第1章 学画卡通画

1.1 任务题目	1
1.2 任务导入	1
1.3 任务分析	1
1.4 技能目标	1
1.5 任务讲析	2
1.5.1 实例演练——绘制喜洋洋与灰太狼	2
1.5.2 基础知识解析	8
1.6 能力拓展	9
1.6.1 触类旁通——绘制卡通人物	9
1.6.2 商业应用	16
1.7 本章小结	17
1.8 认证知识必备	17

第2章 绘制动静结合画面

2.1 任务题目	19
2.2 任务导入	19
2.3 任务分析	19
2.4 技能目标	19
2.5 任务讲析	20
2.5.1 实例演练——绘制动漫意境	20
2.5.2 基础知识解析	27
2.6 能力拓展	27
2.6.1 触类旁通——绘制花蝶之恋	27
2.6.2 商业应用	33
2.7 本章小结	33
2.8 认证知识必备	34

第3章 绘制写实效果

3.1 任务题目	35
3.2 任务导入	35
3.3 任务分析	35
3.4 技能目标	35
3.5 任务讲析	36
3.5.1 实例演练——绘制艺术灯笼	36
3.5.2 基础知识解析	43
3.6 能力拓展	43
3.6.1 触类旁通——绘制葡萄串	43
3.6.2 商业应用	53
3.7 本章小结	53
3.8 认证知识必备	54

第4章 绘制装饰画

4.1 任务题目	55
4.2 任务导入	55
4.3 任务分析	55
4.4 技能目标	55
4.5 任务讲析	56
4.5.1 实例演练——绘制脸谱	56
4.5.2 基础知识解析	61
4.6 能力拓展	62
4.6.1 触类旁通——绘制人物装饰画	62
4.6.2 商业应用	69
4.7 本章小结	69
4.8 认证知识必备	69



第5章 绘制立体效果图

5.1 任务题目	71
5.2 任务导入	71
5.3 任务分析	71
5.4 技能目标	71
5.5 任务讲析	72
5.5.1 实例演练——绘制环艺作品	72
5.5.2 基础知识解析	80
5.6 能力拓展	80
5.6.1 触类旁通——绘制格斗刀	80
5.6.2 商业应用	87
5.7 本章小结	87
5.8 认证知识必备	88

第6章 设计制作工业产品

6.1 任务题目	89
6.2 任务导入	89
6.3 任务分析	89
6.4 技能目标	89
6.5 任务讲析	90
6.5.1 实例演练——绘制打火机与香烟	90
6.5.2 基础知识解析	97
6.6 能力拓展	98
6.6.1 触类旁通——绘制名表	98
6.6.2 商业应用	105
6.7 本章小结	105
6.8 认证知识必备	105

第7章 设计制作电子电器

7.1 任务题目	107
7.2 任务导入	107
7.3 任务分析	107
7.4 技能目标	107
7.5 任务讲析	108
7.5.1 实例演练——绘制直发器	108
7.5.2 基础知识解析	116
7.6 能力拓展	117
7.6.1 触类旁通——绘制MP4	117
7.6.2 商业应用	125
7.7 本章小结	125
7.8 认证知识必备	125

第8章 质感课堂

8.1 任务题目	127
8.2 任务导入	127
8.3 任务分析	127
8.4 技能目标	127
8.5 任务讲析	128
8.5.1 实例演练——绘制礼品包装袋	128
8.5.2 基础知识解析	137
8.6 能力拓展	137
8.6.1 触类旁通——绘制玩具手枪	137
8.6.2 商业应用	144
8.7 本章小结	145
8.8 认证知识必备	145

第9章 仿工笔花鸟画

9.1 任务题目	147
9.2 任务导入	147
9.3 任务分析	147
9.4 技能目标	147
9.5 任务讲析	148
9.5.1 实例演练——绘制锦鸡	148
9.5.2 基础知识解析	157
9.6 能力拓展	158
9.6.1 触类旁通——绘制牡丹	158
9.6.2 商业应用	165
9.7 本章小结	165
9.8 认证知识必备	165

第10章 光影特效

10.1 任务题目	167
10.2 任务导入	167
10.3 任务分析	167
10.4 技能目标	167
10.5 任务讲析	168
10.5.1 实例演练——绘制概念汽车	168
10.5.2 基础知识解析	175
10.6 能力拓展	175
10.6.1 触类旁通——绘制咖啡杯	175
10.6.2 商业应用	183
10.7 本章小结	184
10.8 认证知识必备	184

第11章 应用网格

11.1 任务题目	185
11.2 任务导入	185
11.3 任务分析	185
11.4 技能目标	185
11.5 任务讲析	186
11.5.1 实例演练——绘制蜘蛛侠	186
11.5.2 基础知识解析	199
11.6 能力拓展	199
11.6.1 触类旁通——绘制写意花鸟	199
11.6.2 商业应用	205
11.7 本章小结	205
11.8 认证知识必备	206

第12章 绘制人物画

12.1 任务题目	207
12.2 任务导入	207
12.3 任务分析	207
12.4 技能目标	207
12.5 任务讲析	207
12.5.1 实例演练——绘制机器人终结者	207
12.5.2 基础知识解析	229
12.6 能力拓展	229
12.6.1 触类旁通——绘制女模特	229
12.6.2 商业应用	242
12.7 本章小结	243
12.8 认证知识必备	243

第1章 学画卡通画

1.1 任务题目

运用CorelDRAW画出简单的卡通画效果。

1.2 任务导入

现在许多人都在利用计算机完成卡通绘画、卡通动画等设计。卡通画线条简单明了，能将复杂的东西简单化表现，颜色也较为明快，所以最适合用CorelDRAW来表现。因为CorelDRAW能较容易地表现比较明确的图形，计算机不但可以很方便地绘出优美的线条，对颜色的填充也很方便和快捷。本章将讲解一组卡通画的画法。

1.3 任务分析

1. 目的

掌握卡通画的绘制方法与步骤。

2. 重点

- (1) 掌握贝塞尔工具的使用方法。
- (2) 掌握填充颜色的基本方法。
- (3) 掌握图形的绘制方法。

3. 难点

- (1) 掌握图形的修改方法。
- (2) 掌握如何加减节点。
- (3) 掌握图形的裁剪方法。

1.4 技能目标

- (1) 根据任务要求，能绘制出一些简单的卡通画。
- (2) 根据作品需要，能正确为图形填充颜色。
- (3) 根据作品效果需要，能将多个图形拼接在一起。



1.5 任务讲析



1.5.1 实例演练——绘制喜洋洋与灰太狼

- 01 启动CorelDRAW X4软件，新建一个文档。
- 02 从工具箱中选择“贝塞尔工具”。贝塞尔工具是CorelDRAW中运用较多的工具，对于初学者来说有一定的难度。它是运用多个节点来完成操作的，在空白区中单击，会创建一个节点，连续单击就会创建出有多个节点的直线；如要对其填充颜色，则该图形必须是封闭状态，因为系统默认只有封闭的图形才可以被填充。

在作画之前，先来定义一下线条的宽度。在没有任何图形被选中的情况下，按下工具箱中“轮廓”不放，片刻后弹出扩展工具箱，选择“轮廓笔”（快捷键F12），系统会弹出“轮廓笔”对话框。在“宽度”栏中选择0.5mm，其他保持默认，单击“确定”按钮完成设置。在工具箱中选择“贝塞尔工具”，用直线的方式创建出灰太狼的头部，如图1-1所示。



技巧提示

用贝塞尔工具绘制线段时，单击鼠标创建一个节点，拖动节点可以把控制手柄拖出来，在创建下一个节点时，线段会按手柄的弯曲度进行弯曲；按住Alt键并拖动鼠标，可以自由移动节点的位置。

- 03 保持图形为选中状态，在工具箱中选择“形状工具”（快捷键F10），在图形外按住鼠标不放并向另一方向拖动，直至所有图形都被选择框框住，这种选择方法叫“框选”。
- 04 被框选的图形会显示出所有的节点（注意，如果图形未选中，是不会显示节点的），然后单击属性栏中的“转换直线为曲线”按钮，这样就可以对直线进行曲线编辑了。在空白处单击，取消对所有节点的选择。
- 05 把鼠标靠近直线段，鼠标右下角的图标会由矩形虚线框变为一个倾倒的“S”形，按下鼠标并拖动它，直线会追随鼠标进行弯曲，将图修改成如图1-2所示效果。

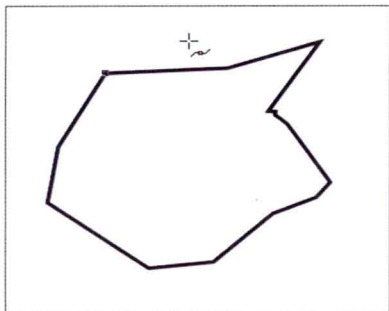


图1-1

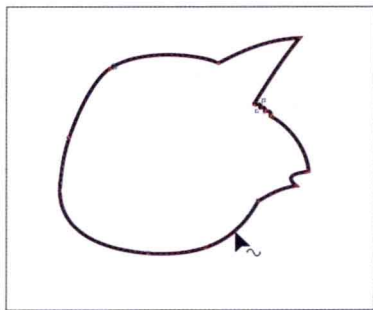


图1-2



技巧提示

用形状工具框选单个节点，或单击选中节点后，在节点的两侧会出现两个控制手柄，拖动控制手柄可做更为细致的修改。

如果在已有的节点上双击，或选中该节点按键盘上的Delete键，都会将它删除。在线段上双击会添加一个节点；或在线段上单击，出现一个星形标记时，单击属性栏中的“添加节点”按钮，也会添加一个节点。

- 06 在窗口右侧的颜色栏中列出了基本的颜色，但这些颜色远不能满足绘画时的需要，还需要自己调出千变万化的颜色。可以选择“窗口/泊坞窗/颜色”命令，打开颜色面板，单击“显示颜色查看器”按钮，在颜色类型列表中选择RGB的颜色。在颜色框中，R、G、B值均为80，保持图形为选中状态，单击下方的“填充”按钮，为图形填充成灰色，如图1-3所示。

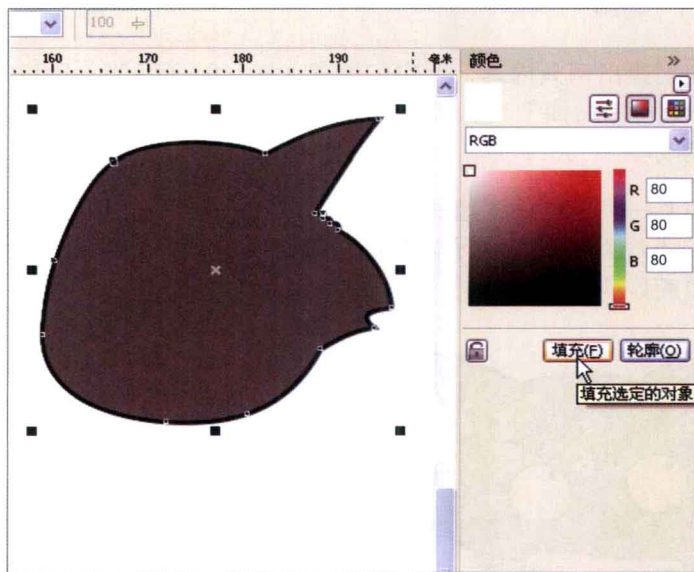


图1-3

- 07 单击工具箱中的“缩放工具”（快捷键Z），框选头部，将图形放大显示。同样用“贝塞尔工具”在灰太狼脸上画出一对眉毛，填充成黑色，右击颜色栏最上方的“无色”填充按钮，去除边线。
- 08 选择工具箱中的“椭圆形工具”，并按住键盘上的Ctrl键不放，在适当位置画出两个圆形，作为眼睛，在颜色栏中用白色进行填充。选中两个圆形中的任意一个，然后按键盘数字区的“+”号键，复制一个相同的图形（一定要在图形被选中的情况下才可以复制）。按空格键，切换为“挑选工具”，向内拖动四个角的任一角点，缩小比例并放置在合适位置，将图形填充成黑色并去除边线，作为眼球。顺便将另一只眼的眼球也做出来，效果如图1-4所示。



- 09 用同样的方法画出灰太狼的鼻子、嘴巴、耳朵及一撮毛发，如图1-5所示。需要说明的是，灰太狼嘴角处只是两条非封闭的线段，右击颜色栏里的黑色块，为线段指定颜色，在用“贝塞尔工具”创建线段时，按Enter键或切换为其他工具，都会结束线段的创建。

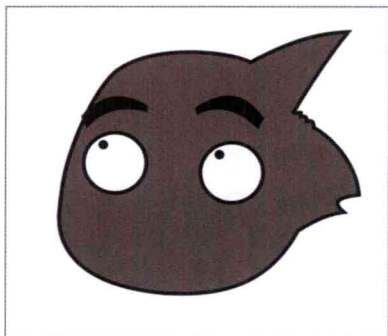


图1-4

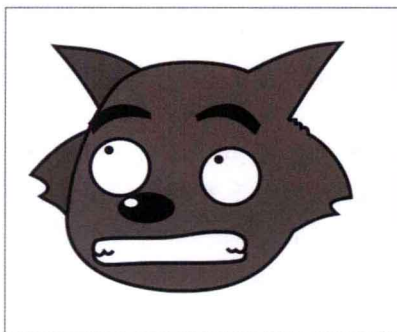


图1-5

- 10 在两只耳朵处创建出两只内耳，为它们填充（R:110，G:125，B:115）灰绿色，选择“排列/顺序/到图层后面”（快捷键Shift+PageDown）命令，把它们的图层放在最后，如图1-6所示。
- 11 在灰太狼头顶画一顶小红帽，填充（R:207，G:88，B:32）橘红色；再在帽子的底端画一个略大的不规则图形，帽子内的线条要仔细修改，外线最终会被删除掉，所以不用调整，如图1-7所示。

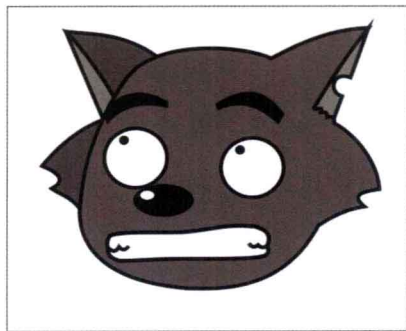


图1-6

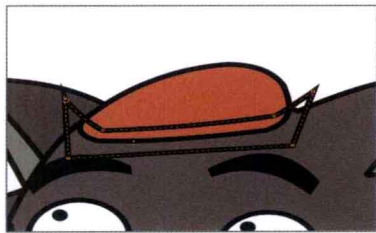


图1-7

- 12 保持刚才的图形为选中状态，单击“挑选工具”，按住Shift键不放在小红帽和不规则图形上单击，将这两个图形同时选中。单击属性栏中的“相交”按钮，得到一个新图形。由于新生成的图形带有原图形的颜色属性，所以很难看出来。调出颜色为（R:229，G:150，B:110）粉色，单击“填充”按钮，这时就会看到效果了。选中刚才用于相交的图形，按键盘上的Delete键删除，如图1-8所示。

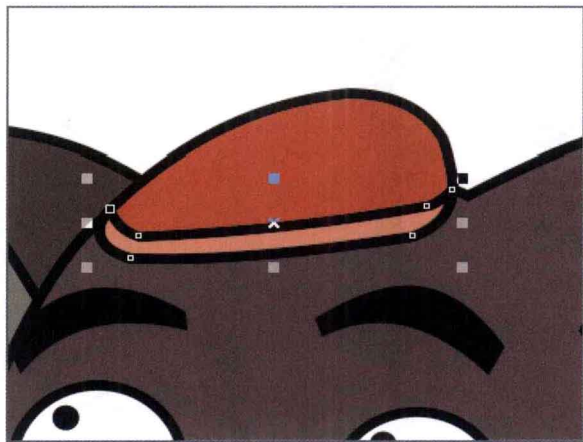


图1-8

- 13 然后将帽子上的补丁、脸上的疤痕及皱纹也画出来。帽子上补丁的颜色为（R:238，G:201，B:104）的黄色，如图1-9所示。
- 14 用相同的方法将其他部位也画出来。围脖的颜色为（R:231，G:178，B:92）的黄色，尾巴尖端的颜色与耳朵的内耳相同，如图1-10所示。

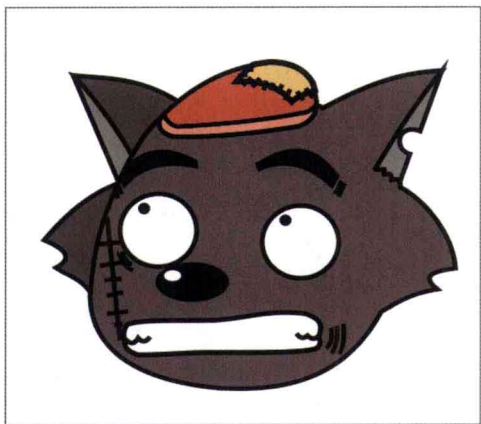


图1-9



图1-10

- 15 采用这种方法把喜洋洋也画出来，如图1-11所示。
- 16 在喜洋洋上方画出奖杯的主体形状，并将它填充为（R:247，G:220，B:53）的黄色，最后按Shift+PageDown快捷键，将它放置在最底层，如图1-12所示。

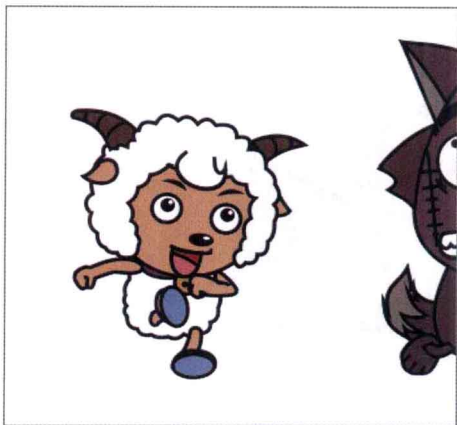


图1-11

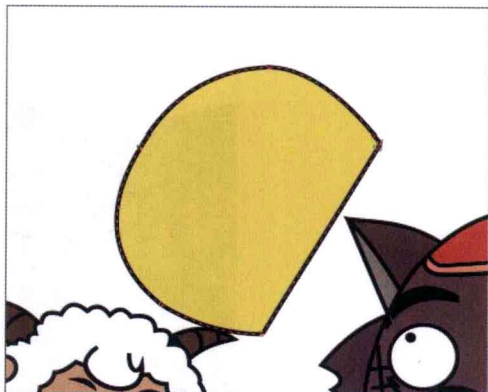


图1-12

- 17 用“椭圆形工具”在奖杯主体的右下角处画一个椭圆形作为杯口，可以填充成奖杯主体的颜色。换用“挑选工具”在该图形上再次单击，变为可旋转状态，拖动四个角点中的任意一个使其旋转。我们需要把它放置在奖杯主体的上方。现在图中已有好多个图层了，如果一层一层向下调整，即使用快捷键也需好多次才能完成。这里有个方法，按一次Shift+PageDown快捷键先将它置底，再按一次Ctrl+PageUp快捷键上提一个层次，效果如图1-13所示。

- 18 选中杯口图形并按“+”号键复制一个相同图形，适当缩小比例后填充（R:207，G:197，B:37）的颜色，如图1-14所示。

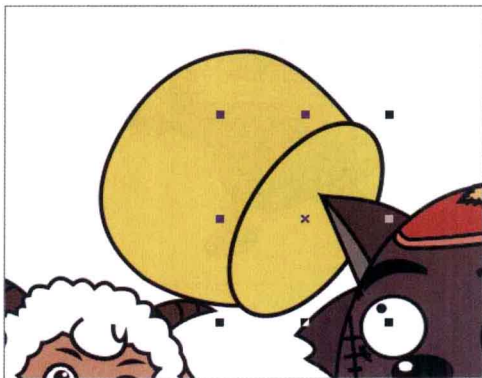


图1-13

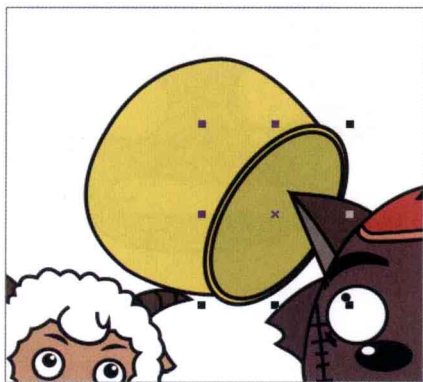


图1-14

- 19 将图1-13中的椭圆形选中，按两次“+”号键，复制两个。单击“挑选工具”，将最后复制的椭圆形向左上角处微微移动一下位置；按键盘上的Shift键再选中另一个图形，单击属性栏中的“移除后面对象”按钮，剪出一个杯口的边缘，填充（R:209，G:200，B:40）的颜色，如图1-15所示。
- 20 用这种方法将杯内和杯体上的阴影都做出来。杯内较深的阴影颜色为（R:137，G:149，B:41），较浅的颜色为（R:164，G:169，B:44），杯体上深色为（R:155，

G:162, B:30), 浅色为 (R:199, G:188, B:29), 如图1-16所示。



图1-15



图1-16

- 21 接着画出奖杯的两条腿, 颜色填充为 (R:203, G:189, B:35), 并把它放在最底层。
- 22 最后按照上面讲解的方法把两只脚也添加上去, 如图1-17所示。
- 23 用“贝塞尔工具”在杯体上画出一大一小两个略成三角弧形的高光, 大三角填充颜色为 (R:245, G:234, B:179), 小三角为白色, 如图1-18所示。

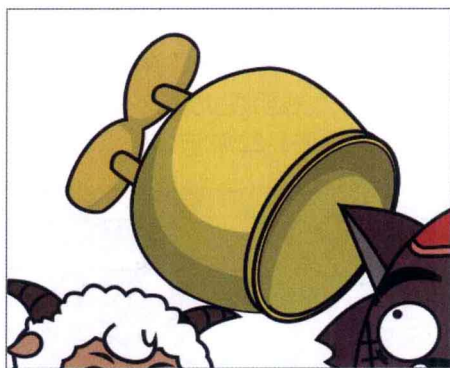


图1-17

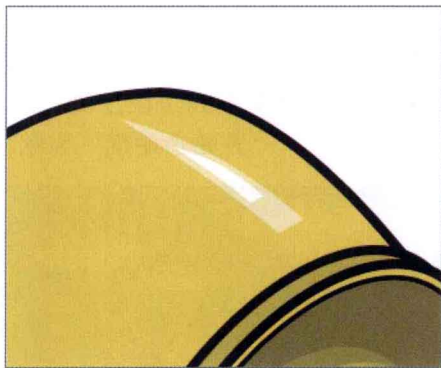


图1-18

- 24 在工具箱中选择“文本工具” (快捷键F8), 在杯体上输入“奖”字, 字体大小为40。用文本工具选中“奖”字, 打开属性栏中的字体列表, 选择“隶书”, 单击颜色栏中60%的黑填充颜色, 在“旋转角度”文本框中输入241.7进行旋转。将它复制一个后, 向左上角略作移动, 再将字号改为36, 填充成黄色, 形成一个有阴影的字体效果, 如图1-19所示。
- 25 用“矩形工具” (快捷键F6) 画出一个方形的背景, 填充为 (R:65, G:214, B:254) 的天蓝色。选择工具箱中的“交互式填充工具”, 自上向下作出一个线性渐变, 系统默认的是以现有颜色向白色渐变, 用快捷键把它放在最底层, 效果如图1-20所示。

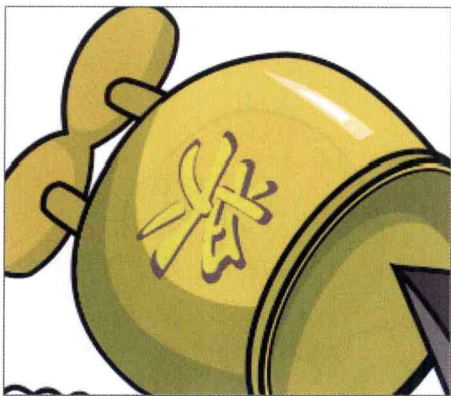


图1-19

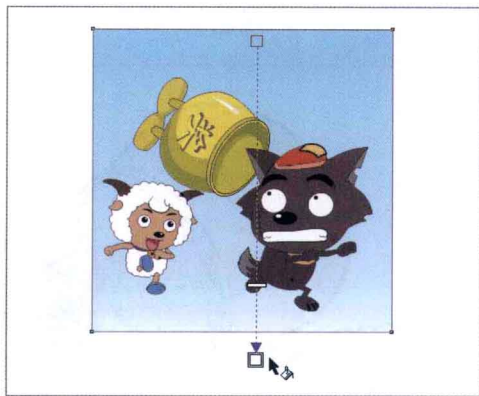


图1-20

- 26 用剪切的方法画出一块草地，填充为（R:104，G:187，B:49）的绿色。
- 27 选择“手绘工具”（快捷键F5）在天空画出一朵白色的云，复制后填充为20%黑色，用快捷键Ctrl+PageDown向下调整一个层次。单击“挑选工具”框选这两朵云，经过复制、改变大小、移动位置，生成几朵不同的云朵，如图1-21所示。
- 28 最后在喜洋洋与灰太狼的下方画两个椭圆形作为阴影，填充为（R:62，G:92，B:66）的绿色。因为阴影是透明的，所以还要对它进行透明处理才符合实情。选中阴影，用鼠标按住工具箱中的“交互式调和工具”不放，稍等片刻弹出其扩展工具箱，选择“交互式透明工具”。打开属性栏中的“透明度类型”下拉列表，选择“标准”，“开始透明度”为默认的50即可，效果如图1-22所示。

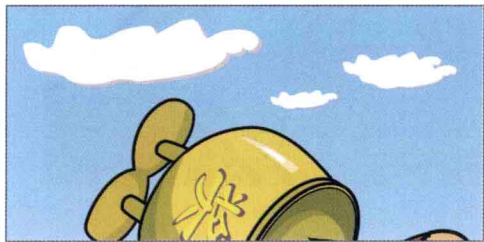


图1-21



图1-22

1.5.2 基础知识解析

1. 贝塞尔工具

贝塞尔工具是基础工具，也是造型时使用最多的工具。在创作过程中，节点决定了图形的形状，但节点过多也会使图形过于复杂，同时也会增加系统的负担，特别是在绘制较复杂的图形尤为明显，所以要根据需要合理增减节点的数量。贝塞尔工具虽然可以像用手拿笔一样画出各种线条，但毕竟不同于笔，其灵活度也有很大的局限性。要想灵活运用它，还需要勤加练习，才能充分发挥它的功能。

2. 颜色模式

在颜色栏中，可以看到有许多颜色模式。每一种模式是一种颜色图表，定义了颜色模式中显示的颜色范围，包括CMY（青色、品红和黄色）、CMYK（青色、品红、黄色和黑色）、RGB（红色、绿色和蓝色）、HSB（色度、饱和度和亮度）、HLS（色度、光度和饱和度）以及Lab等几种颜色模式。

在使用颜色时，可以用自定义的颜色，这样会更加精确。颜色模式提供了各种定义颜色的方法，它们都是通过使用特定的颜色组件来定义，这样在创建图形时，就有多种颜色模式可供选择。

1.6 能力拓展



1.6.1 触类旁通——绘制卡通人物

01 在工具箱中选择“贝塞尔工具”，先用直线的方式画出脸庞，再用“形状工具”做细致修改，如图1-23所示。

02 在颜色栏中调出（R:254，G:222，B:205）的粉色，单击“填充”按钮为脸庞上色，最后去除轮廓线，如图1-24所示。

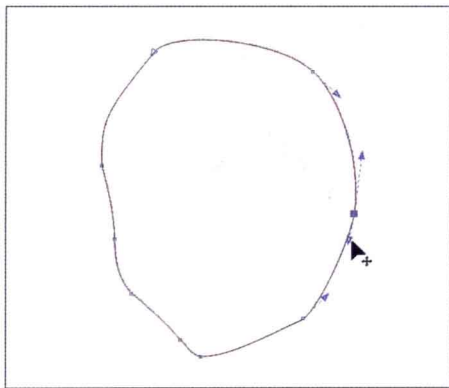


图1-23

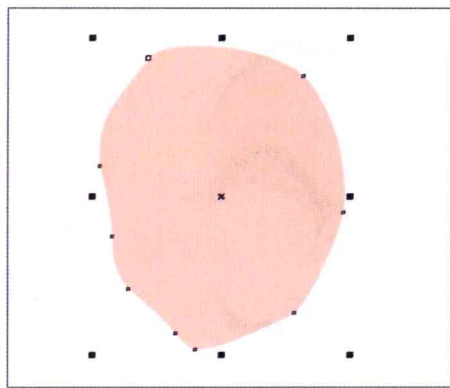


图1-24

03 用同样的方法将眉毛、眉弓、眼窝也画出来，眉毛的颜色为（R:255，G:176，B:156），眉弓的颜色为（R:243，G:138，B:132），眼窝的颜色为（R:255，G:176，B:156）。完成颜色填充后，将它们的轮廓全部去除，如图1-25所示。

04 接下来画出人物两只眼的睫毛，睫毛的颜色为90%的黑色。需要注意的是两只眼的形状，它是一只眼睁一只眼闭的，睁开的右眼需要画出上下两个睫毛，而闭上的左眼需要画的粗一些，因为是上下两个睫毛结合在了一起，如图1-26所示。