

康博创作室 编著



清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



CoreIDRAW

9

创意实例

CorelDRAW 9 创意实例

康博创作室 编著

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

本书通过图像实例的绘制过程,全面介绍了最新版本的矢量图形设计软件 CorelDRAW 9 的图像设计方法和技巧,重点介绍了 CorelDRAW 9 的新增特色和重要功能,力图通过具有新颖创意的实例来深入揭示 CorelDRAW 9 中蕴藏的技术奥秘和巨大潜能。

本书内容精练、讲解详细、图例丰富、版式精美,适合于各种层次的 CorelDRAW 用户阅读,也可供其他从事电脑平面设计、三维动画和多媒体制作的人员参考。

本书所附光盘收录了全书实例的素材图、效果图和完成图,可供读者上机实践参考。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

书 名: CorelDRAW 9 创意实例

作 者: 康博创作室

责任编辑: 胡先福

出 版 者: 清华大学出版社(北京清华大学学研楼,邮编 100084)

[http:// www. tup. tsinghua. edu. cn](http://www.tup.tsinghua.edu.cn)

印 刷 者: 北京密云胶印厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 印 张: 16.25 彩 插: 16 面 字 数: 383 千字

版 次: 2000 年 2 月第 1 版 2000 年 6 月第 2 次印刷

书 号: ISBN 7-900622-91-8

印 数: 6001~11000

定 价: 39.00 元

JB433/15

前 言

CorelDRAW 是一种在全球享有广泛声誉的矢量图形设计软件,也是一种较早介绍到我国的图形图像软件,目前在国内广泛应用于各领域,深受用户的喜爱。Corel 公司今年正式推出了最新版本的 CorelDRAW 9。该软件除了继承传统的矢量图编辑和页面布局功能外,还包括了字体管理、文件格式转换、定制与开发等实用工具,并且在用户界面、文件管理、打印输出、位图效果、性能与精度等方面都有显著的增强。

• 本书的编写目的

当前,国内介绍 CorelDRAW 的书已经越来越多,但是大多数都具有“低水平重复”的缺陷,内容肤浅,形式呆板,无法满足该软件最主要的用户群体——广大年轻的美术设计人员的阅读习惯和实际工作要求。为此,我们组织了一批具有丰富图形图像软件应用经验的技术人员和电脑美术设计人员,根据新版软件的特点,按照用户“看图-解图-学画图”的阅读模式,通过有代表性的创意实例来介绍 CorelDRAW 9 的绘图技巧和创意设计奥秘。

• 本书的编排方式

本书包括 16 章,每一章介绍一个或一组实例的制作过程。这些实例按照循序渐进的编排方式,分别涉及到 CorelDRAW 9 的基本绘图、对象编辑与变换、色彩填充、透明、阴影与立体化效果、字体特效、位图处理与位图特效以及综合创意实例等设计技巧与创意效果。对于每组实例,首先以图文并茂的方式给出了该组实例运用的主要技巧和创意思路,然后按照实例的制作过程详细解说了操作步骤、各种技巧和提示,并给出了各种中间过程图及效果图。

普通计算机用户可以按照本书的顺序逐章阅读并上机实践各种实例,从简单实用的图像设计技巧开始,在较短的时间内即可使自己的设计水平达到专业水准。专业平面设计人员可以直接阅读自己感兴趣的实例,体味其中蕴藏的创意和技巧,以便开拓和丰富自己的设计方法和设计思路。

本书配套光盘中包括全部实例的素材图、完成图以及重要的中间效果图。光盘中还带有各实例未群组对象的 CorelDRAW 格式的完成图,便于读者上机实践。

• 本书的版式约定

为了充分体现“看图-解图-学画图”的风格,本书采用了轻快、活泼的版式设计,对大量插图进行了精心拼贴、组合,操作步骤的解说文字力求通俗、精练。在涉及菜单操作时,书中

以菜单命令表示,如“执行 Bitmaps→Convert To Bitmap 命令”。另外,CorelDRAW 9 的各种工具按钮的英文提示名称往往过长,而且较难理解,本书统一采用了较为通用的中文名称,一般在首次出现时给出英文名称,例如:“交互式线性渐变填充(Interactive Linear Fountain Fill)工具”,在书后的附录中,给出了所有工具命令的中英文对照表和操作快捷键。此外,书中还使用了以下特殊标记来突出相关的内容:



此标记下的内容是注释,提供了一些操作步骤解说之外的补充说明。



此标记下的内容是技巧,为用户提供了执行相关操作的要点和其他方法。

本书由康博创作室策划并编写,参加本书编写、制作和排版的人员有周珂、翟志强、刘利平、许书明、王军、胡晨浩、薛焱、李万红、于菲菲等,冯志强先生审订了全部图像和文字说明,并对全书的编排结构做了适当调整。在本书的编写过程中,我们还得到很多有关人士的帮助,在此一并表示衷心感谢。由于水平有限,本书难免会有不足之处,欢迎读者批评指正。您有什么好的意见或建议,可以通过以下 E-mail 地址与我们联系:Kang-bo@263.net。

作者

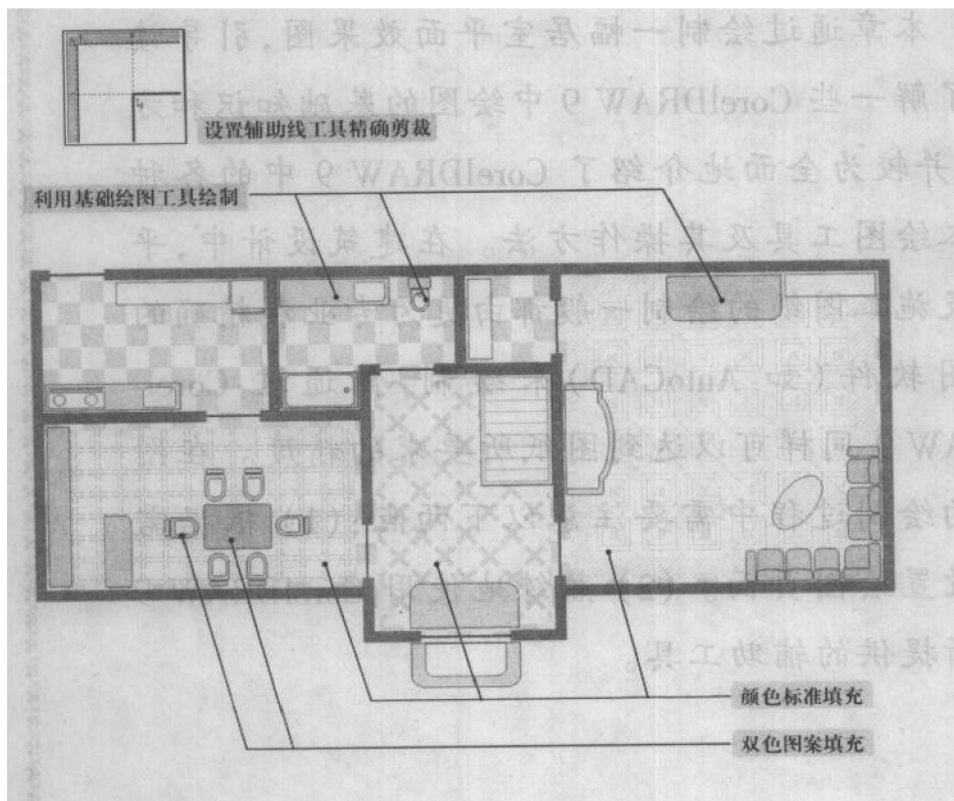
1999 年 10 月

目 录

第 1 章 建筑平面图	1
1.1 绘制建筑物的主墙体图形	3
1.2 利用辅助线精确绘制墙体和门口	5
1.3 绘制平面图中的底纹图形	11
1.4 绘制家具图形	16
第 2 章 绿色冰箱和城市里的闹钟	24
2.1 绿色冰箱	26
2.2 城市里的闹钟	34
第 3 章 烛光下的水果	45
3.1 形状工具介绍	47
3.2 绘制水果	49
3.3 绘制盘子、烛台和背景	53
第 4 章 钢笔的结构	61
4.1 绘制钢笔外部结构	63
4.2 绘制钢笔的内部结构	67
4.3 背景的绘制	72
第 5 章 蔬菜	76
5.1 绘制蘑菇	78
5.2 绘制萝卜	82
5.3 绘制青椒	84
第 6 章 童话故事的封面	88
6.1 绘制封面的画面部分	90
6.2 绘制封面的底纹部分	96
第 7 章 梦幻隧道	100
7.1 绘制隧道	102
7.2 绘制隧道内的各种立体图形	105
第 8 章 探索飞碟	113
8.1 交互式封套工具	115
8.2 交互式阴影工具	118
第 9 章 蜗牛	122
9.1 绘制背景	124
9.2 使文本适合路径	130
第 10 章 字体特殊效果	135
10.1 墙壁上的字母	137
10.2 制作金属字效果	144

10.3 制作柱体上的立体字效	150
第 11 章 “网络人”招贴画	155
第 12 章 运动中的物体	166
12.1 利用动态模糊滤镜制作动态效果	168
12.2 利用 CorelTRACE 制作动态效果	169
12.3 升空的足球	172
第 13 章 建筑效果图	177
13.1 创建楼房轮廓及辅助线	179
10.3 生成逼真效果	190
第 14 章 镜框里的花瓶	197
14.1 绘制花瓶	199
14.2 绘制背景部分	207
第 15 章 手机广告设计	212
15.1 手机主体部分的绘制	214
15.2 绘制手机上的文字和标志	218
15.3 绘制宇宙背景	223
第 16 章 扇与诗	228
16.1 绘制扇子	230
16.2 绘制背景	237
附录	243

**居室设计,精雕细琢,无微不至;
布局效果,简洁实用,一目了然。**



- 熟悉基础绘图工具的使用方法
- 灵活利用辅助线工具进行精确剪裁
- 掌握图案填充的操作方法

第1章 建筑平面图

本章通过绘制一幅居室平面效果图,引导读者了解一些 CorelDRAW 9 中绘图的基础知识和方法,并较为全面地介绍了 CorelDRAW 9 中的各种基本绘图工具及其操作方法。在建筑设计中,平面及施工图纸的绘制一般都由更为专业和精确的绘图软件(如 AutoCAD)来绘制,但通过 CorelDRAW 9 同样可以达到图纸所要求的精度。在图纸的绘制过程中需要注意以下两点:(1) 根据需要设置绘图页面。(2) 熟练地使用 CorelDRAW 9 中所提供的辅助工具。

1.1 绘制建筑物的主墙体图形

在这一节中将绘制建筑物的主墙体图形,其中所使用到的都是 CorelDRAW 9 中的基本绘图工具和编辑工具,如矩形工具、对齐工具、结合工具、焊接工具等。这些工具都是最为常用的,在整个绘制过程中起着重要的作用。

1

进入 CorelDRAW 9,新建一个文档,在属性(Property Bar)内单击 Paper type/Size(纸张类型/尺寸)栏,在弹出的下拉列表框中选择纸张类型为 A4,继续单击 Drawing Units(绘图单位)栏,选择单位为 millimeters(毫米),如图 1-1 所示。



图 1-1 设置页面



关于页面设置,开始绘图之前是很有必要考虑一下的。因为它关系到所绘制图纸的输入精度,以及最终作品完成后的输出。

2

在工具栏中选择矩形(Rectangle)工具,在图中绘制一个合适尺寸的矩形,在属性栏内的 Object Size(物体尺寸)数值栏内,设置该矩形的宽度和高度值均为 70mm。完成后的效果如图 1-2 所示。

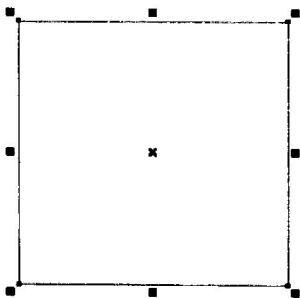
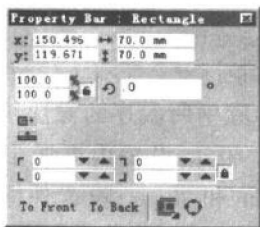


图 1-2 绘制矩形

3

选择并移动该矩形,在不松开鼠标左键的同时,单击鼠标右键,以便对新绘制的矩形执行复制操作;在属性栏内设置复制矩形的高度和宽度值均为 74.8mm。完成后的效果如图 1-3 所示。

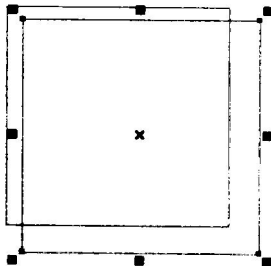
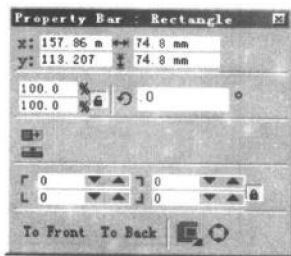


图 1-3 复制矩形

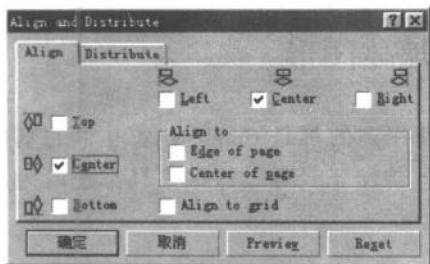


图 1-4 Align and Distribute 对话框



将新绘制的两个矩形圈选,在属性栏内单击 Align(对齐)按钮,以对该矩形图形组执行对齐操作。在弹出的 Align and Distribute(对齐和分布)对话框中选择 Align 选项卡,分别设置水平和垂直方向为居中(Center)对齐,如图 1-4 所示。



执行完对齐操作之后,在矩形图形组被选中的状态下,在属性栏内单击结合(Combine)按钮,对其执行结合操作以制作出建筑物左侧的墙体部分,如图 1-5 所示。

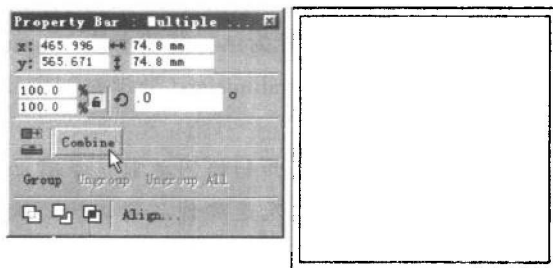


图 1-5 执行结合操作

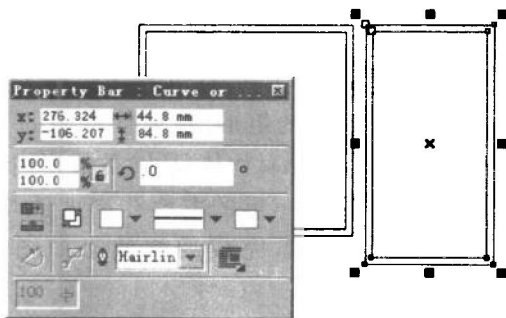
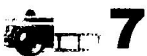


图 1-6 绘制中部墙体部分



重复上述步骤中所叙述的方法绘制建筑物中部的墙体部分,设置内框矩形的宽度和高度为 40mm 和 80mm;设置外框矩形的宽度和高度为 44.8mm 和 84.8mm。完成后的效果如图 1-6 所示。



选择左侧的墙体图形并对其进行复制操作;将复制出的墙体图形放置在图形组的右侧;这时建筑物在墙体部分就绘制完成了。完成后的效果如图 1-7 所示。

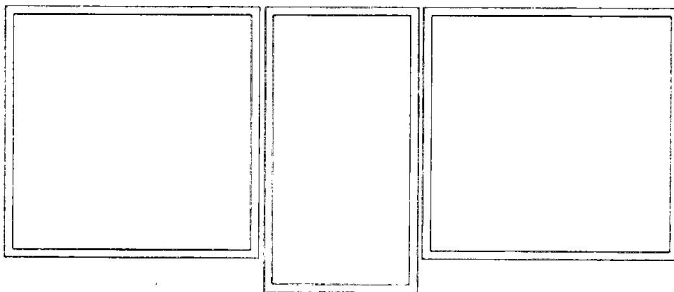


图 1-7 复制左侧墙体图形

8

在工具栏内选择一种视图调整工具,将左侧和中部墙体图形的上端相交处放大,移动两个矩形,左侧墙体图形的右上角同中部墙体图形的左上角完全重合在一起。完成后的效果如图 1-8 所示。

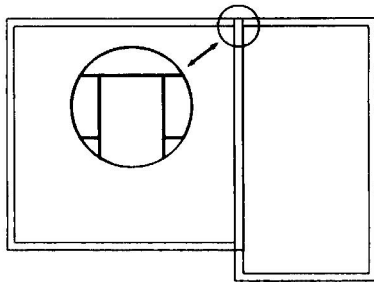


图 1-8 对齐墙体图形

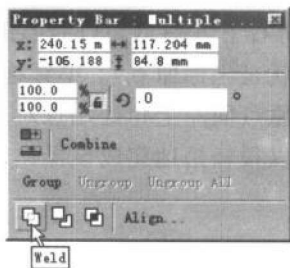


图 1-9 执行焊接操作

9

将两部分墙体图形圈选,在属性栏内单击焊接(Weld)按钮,对被选取的图形组执行焊接操作。完成后的效果如图 1-9 所示。

10

重复上述步骤,将右侧墙体图形同中部墙体图形焊接在一起,这样建筑物的主墙体就绘制完成了。完成后的效果如图 1-10 所示。

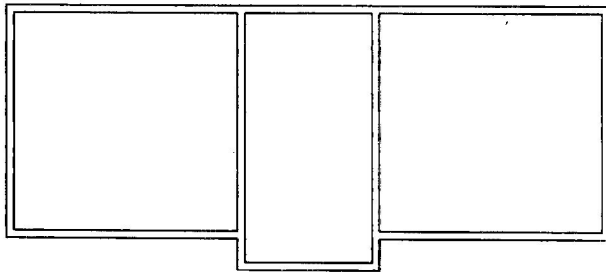


图 1-10 绘制完成后的主体墙体图形

1.2 利用辅助线精确绘制墙体和门口

这一节的主要内容是利用修剪工具对已经绘制完成的主墙体图形执行精确修剪,以制作门口图形。在修剪过程中大量运用了 CorelDRAW 9 中的辅助线,并通过设定坐标原点来精确地设定门的位置。

1

在工具栏中选择挑选(Pick)工具,以确保当前没有其他工具被使用。执行 View(视图)→Snap To Objects(对齐对象)命令,打开对齐对象功能。



当某一工具被选中时(挑选工具除外),在键盘上按下空格键,所选择的工具将会转变为挑选工具,再次按下空格键,挑选工具将会转变为原来的工具。

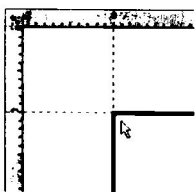


图 1-11 水平调整坐标原点

2

将光标移到标尺相交处单击并向右下方拖动,这时绘图区内将显示十字虚线(十字虚线的交点就是坐标原点)。继续拖动鼠标至墙体图形的左上角处,使坐标原点同左上角处端点对齐。因为对齐对象功能已被打开,所以可以很轻松地完成该操作,如图 1-11 所示。



坐标原点未被调整前,系统默认为在页面的左下角端点处。

3

将鼠标移到标尺上端处单击并向上方拖动鼠标,以制作出一条水平辅助线。在属性栏内设置该辅助线的位置为 y 轴方向 -34.8mm。按照图 1-12 所示制作并放置水平辅助线。



这时坐标原点已移至墙体图形的左上角端点处,所以该辅助线同墙体图形顶端线段的距离为 34.8mm。

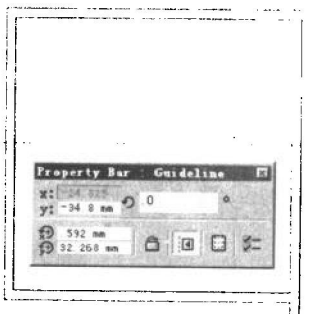


图 1-12 制作并放置水平辅助线

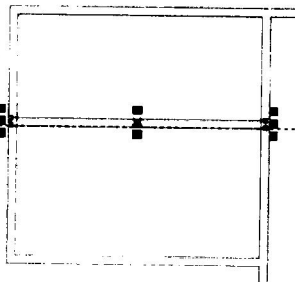


图 1-13 绘制并放置矩形

4

在工具栏内选择矩形工具,绘制一个矩形,设置其高度和宽度值为 73.0mm 和 2.4mm。参照图 1-13 所示将其放置于左侧墙体图形内,并使其底边同辅助线对齐。

5

将新绘制的矩形同原墙体图形圈选,在属性栏内单击焊接按钮,将矩形同原墙体图形焊接在一起,以制作出上端厨房同下端餐厅之间的墙体图形。完成后的效果如图 1-14 所示。

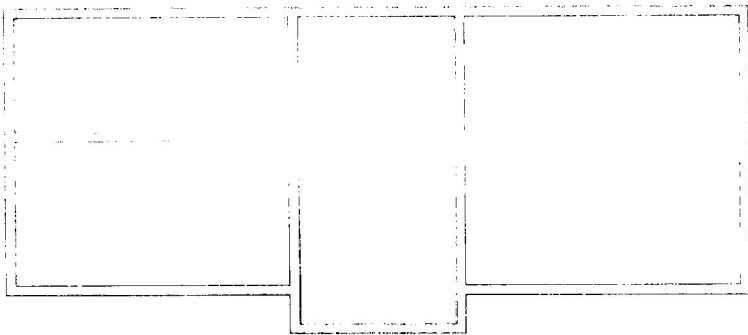


图 1-14 绘制厨房同餐厅之间的墙体图形

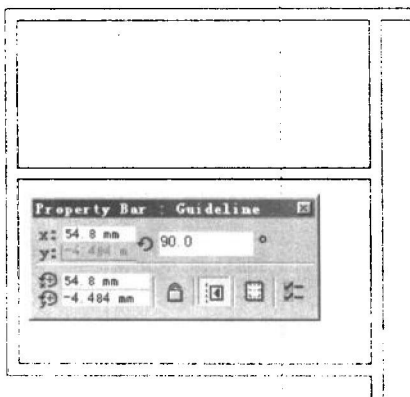


图 1-15 制作并放置垂直辅助线

6

将光标移动到垂直标尺处单击并向右拖动,以制作出一条垂直辅助线,在属性栏内设置该辅助线段的位置为 x 方向 54.8mm。完成后的效果如图 1-15 所示。

7

在工具栏中选择矩形工具,绘制一个矩形,并设置其宽度和高度值为 2.4mm 和 33.0mm。参照图 1-16 所示放置矩形,将其右边同辅助线对齐。

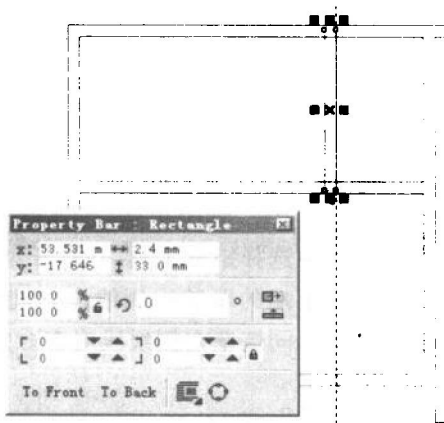


图 1-16 绘制并放置矩形

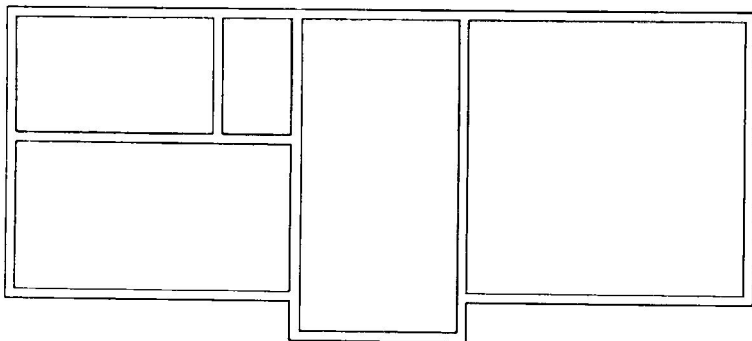


图 1-17 绘制厨房的右侧墙体

8

将新绘制的矩形同原墙壁图形圈选并执行焊接操作,以制作出厨房的右侧墙体。完成后的效果如图 1-17 所示。

9

重复前面步骤所叙述的方法,在中部墙体图形中绘制两个矩形,设置水平矩形高度值为 2.4mm,并使其同上端墙壁内侧线段的距离为 20.0mm;设置垂直矩形的宽度值为 2.4mm,并使其同右边墙壁的内侧线段之间的距离为 18.8mm。最后将两个矩形同原墙壁图形焊接在一起。完成后的效果如图 1-18 所示。

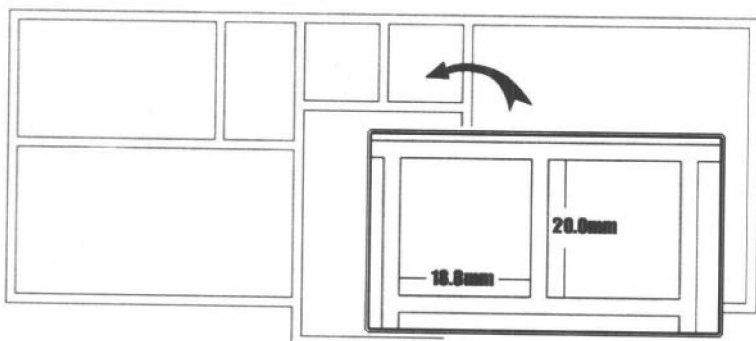


图 1-18 添加墙壁图形

10

在工具箱中选择矩形工具,并打开对齐对象功能。在中部墙体左上端的墙壁内侧线段之间绘制矩形,并使新绘制的矩形同墙壁内侧线段对齐。完成后的效果如图 1-19 所示。

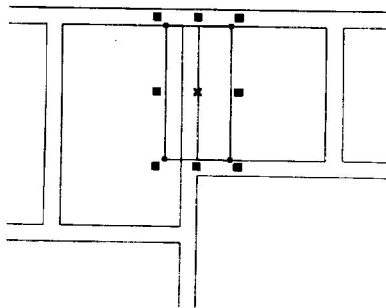


图 1-19 绘制矩形

11

选取新绘制的矩形,执行 Arrange→Shaping→Trim 命令,在弹出的 Shaping 泊坞窗中单击 Trim(修剪)按钮,这时光标将变为修剪图标,如图 1-20 所示。

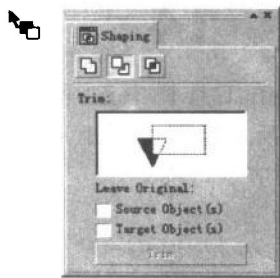


图 1-20 Shaping 泊坞窗



在 Shaping 泊坞窗的下端还有两个复选框,分别为 Source Object(源对象)和 Target Object(目标对象)。当它们被启用后,执行完修剪操作后将会保留相对应的对象。例如,当使用图形 A 修剪图形 B 的时候,图形 A 就是源对象,而图形 B 就是目标对象。Source Object 复选框被启用时,执行完修剪操作后图形 A 将会被保留下来。

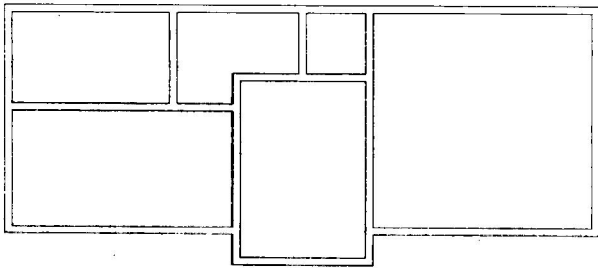


图 1-21 执行完修剪操作的墙体图形

12

图 1-21 显示了执行完修剪操作后的墙体图形。这时建筑物的墙体部分就基本完成了。在下面的步骤中,将利用辅助线和修剪操作制作墙体图形上的门口图样。

13

移动坐标原点至餐厅右下角的内侧拐角处,制作一条水平线,设置其位置为 y 轴方向 2.0mm。完成后的效果如图 1-22 所示。

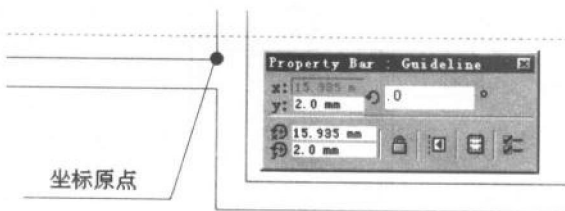


图 1-22 设置原点位置并制作水平辅助线

14

在工具栏中选择矩形工具,参照图 1-23所示绘制一个矩形,使其底边同辅助线对齐。

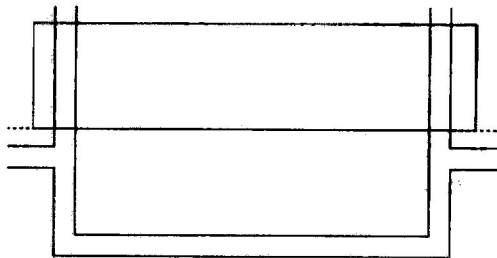


图 1-23 绘制并放置矩形

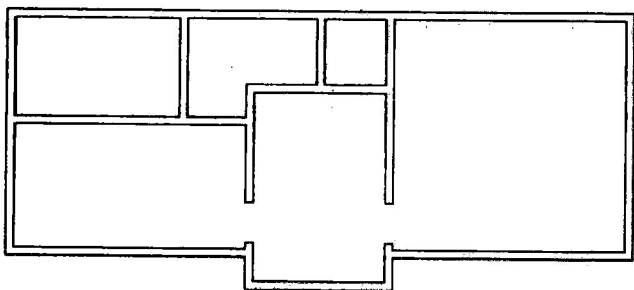


图 1-24 执行修剪操作

15

选取新绘制的矩形,在键盘上按下 Shift 键的同时选取墙体图形,在属性栏内单击 Trim 按钮以执行修剪操作。完成后的效果如图 1-24所示,这时餐厅的门口就制作好了。



在使用属性栏中的 Trim, Weld 和 Intersect 按钮对图形执行修剪操作时,选择对象的顺序很重要。例如,当要使用图形 A 修剪图形 B 时,应先选取图形 A 再选取图形 B,最后单击 Trim 按钮执行修剪操作。

16

重复前面步骤中所叙述的方法,参照图 1-25 所示对墙执行修剪操作。设置门口距离最近处墙壁内侧拐角的距离为 2.0mm。设置门口的宽度为 12.0mm。

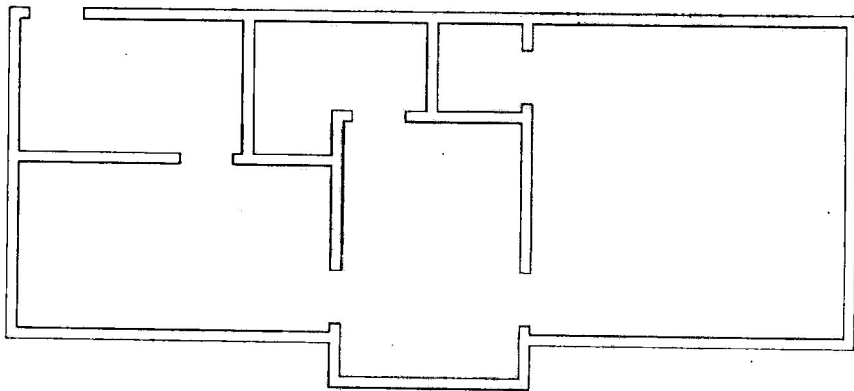


图 1-25 绘制其他几处门口