

张恒国 刘娟娟 王建 编著



卡通动漫绘制

CorelDRAW KATONG DONGMAN HUIZHI BAODIAN



张恒国 刘娟娟 王建 编著



CORELDRAW

卡通动漫绘制**宝典**



化学工业出版社

· 北京 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW卡通动漫绘制宝典/张恒国, 刘娟娟,
王建编著. —北京: 化学工业出版社, 2009, 2
ISBN 978-7-122-04330-6

I. C… II. ①张…②刘…③王… III 图形软件,
CorelDRAW IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第195263号

责任编辑: 丁尚林
责任校对: 宋 玮

文字编辑: 冯国庆
装帧设计: 刘丽华

出版发行: 化学工业出版社 (北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)

印 装: 北京画中画印刷有限公司

880mm×1230mm 1/16 印张91/2 字数162千字 2009年4月北京第1版第1次印刷

购书咨询: 010-64518888 (传真: 010-64519686)

售后服务: 010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

定 价: 49.00元

版权所有 违者必究

前 言

自从2002年文化部、广电总局发布《关于发展我国影视动画产业的意见》以来，中国动画业的发展步伐越发加快了，呈现出欣欣向荣的良好势头。中国动漫艺术产业进入一个蓬勃发展的大好时期，建起了六个国家动画产业发展基地。各地纷纷成立了各类大大小小的动漫制作公司。中国动画业的大力发展，已经引起了越来越多的企业的广泛关注与投入。

CorelDRAW是专业的矢量绘图设计软件，在国内有众多的用户，它简易的操作、强大的绘图功能，应用卡通设计是一个很好的选择。因为卡通图形本身的一些特点，比如线条简单，色彩明快，需要有大量的重复等，恰好符合了矢量图形的特点。使用CorelDRAW软件绘制卡通形象是十分理想和方便的。本书主要介绍了使用CorelDRAW公司推出的最新版本的CorelDRAW X4绘制卡通动漫的方法。

本书既介绍了软件的使用方法和操作技巧，又通过大量生动、可爱的案例绘制，深入地介绍了CorelDRAW X4软件在卡通动漫设计领域内的应用，介绍了不同风格、不同题材的卡通形象的绘制过程，阐述了卡通造型的表现手段。其目的是让有志于学习卡通造型的朋友顺利地学会绘制卡通，运用卡通造型的种种技巧为社会各业服务，并在学习和欣赏众多优秀卡通原型基础上，逐渐培养出较高的鉴赏能力，把广博的卡通造型创意精华吸纳进今后的创作中。

编著者

2009年1月

目 录

第1章 CorelDRAW X4概述

- 1.1 CorelDRAW X4的启动 / 001
- 1.2 CorelDRAW X4的界面 / 001
- 1.3 CorelDRAW X4 创建基本图形 / 003
- 1.4 绘制工具组（直线、图形的绘制） / 006
 - 1.4.1 智能绘图工具 / 006
 - 1.4.2 手绘工具组 / 006
- 1.5 CorelDRAW X4笔刷 / 006
- 1.6 色彩填充 / 007
- 1.7 CorelDRAW X4 交互式工具组 / 009
- 1.8 CorelDRAW X4交互式填充工具 / 011
- 1.9 吸管和颜料桶工具 / 013

第2章 CorelDRAW X4基础操作

- 2.1 CorelDRAW X4 对象的选取 / 014
- 2.2 CorelDRAW X4 对象的编辑 / 015
- 2.3 CorelDRAW X4 对象的变换 / 016
 - 2.3.1 镜像对象 / 016
 - 2.3.2 旋转和倾斜对象 / 016
- 2.4 使用【变换】泊坞窗精确控制对象 / 017
- 2.5 应用滤镜 / 019
- 2.6 CorelDRAW X4 基础操作 / 020
 - 2.6.1 定制自己的操作界面 / 020
 - 2.6.2 文件的导入与导出 / 020
- 2.7 版面设置 / 021

第3章 绘制基本五官图形

- 3.1 眼睛的画法 / 023
 - 3.1.1 操作步骤 / 023
 - 3.1.2 不同神态的眼睛 / 023
- 3.2 嘴巴与舌头的画法 / 024
 - 3.2.1 嘴巴的画法 / 024
 - 3.2.2 舌头的画法 / 025
- 3.3 耳朵与触角的画法 / 025
 - 3.3.1 耳朵的画法 / 025
 - 3.3.2 触角的画法 / 025
- 3.4 卡通人物头发的绘制 / 025
 - 3.4.1 卡通头发的绘制步骤 / 025

- 3.4.2 不同的发型 / 026
- 3.5 脸型的绘制 / 026
 - 3.5.1 脸型绘制步骤 / 026
 - 3.5.2 不同形象的脸型 / 026

第4章 卡通图形绘制入门

- 4.1 小熊的面部绘制 / 027
- 4.2 小米菲的绘制 / 028
- 4.3 小羊的绘制 / 029
- 4.4 小狗的绘制 / 030
- 4.5 微笑的虫子的绘制 / 032
- 4.6 回忆的小鸟的绘制 / 033

第5章 绘制卡通人物

- 5.1 小女孩的绘制 / 036
- 5.2 可爱的小兄妹的绘制 / 039
 - 5.2.1 小男孩的绘制步骤 / 039
 - 5.2.2 小女孩的绘制步骤 / 042

第6章 绘制角色人物

- 6.1 可爱的电娃的绘制 / 045
- 6.2 小野人的绘制 / 047
- 6.3 收租子的地主的绘制 / 052

第7章 绘制可爱的卡通动物

- 7.1 小虫的绘制 / 056
- 7.2 长颈鹿的绘制 / 058
- 7.3 兔子的绘制 / 060
- 7.4 倒立熊的绘制 / 061
- 7.5 小瓢虫的绘制 / 063
- 7.6 小鳄鱼的绘制 / 065
- 7.7 小骆驼的绘制 / 066

第8章 绘制经典影视卡通形象

- 8.1 小鼯鼠的绘制 / 069
- 8.2 机器猫的绘制 / 070
- 8.3 小海豚的绘制 / 072
- 8.4 超级玛丽的绘制 / 075

第9章 绘制日式漫画

- 9.1 很酷的男生的绘制 / 079
- 9.2 可爱的女孩的绘制 / 081

第10章 漫画角色的组合

- 10.1 团团和圆圆的绘制 / 084
- 10.2 北极熊与小企鹅的绘制 / 085

第11章 漫画的场景绘制

- 11.1 场景一 / 090
- 11.2 场景二 / 092

第12章 绘制原创卡通形象

- 12.1 小男孩的绘制 / 096
- 12.2 小姑娘的绘制 / 102

第13章 绘制四格漫画

- 13.1 操作步骤1 / 108
- 13.2 操作步骤2 / 112
- 13.3 操作步骤3 / 115
- 13.4 操作步骤4 / 116

第14章 绘制卡通插画

- 14.1 童趣花园的绘制 / 120
- 14.2 浪漫旅行 / 124

第15章 漫画构思与创作 / 130

第16章 综合实例 / 138

第1章

CorelDRAW X4 概述

本章导读：

本章内容主要介绍了CorelDRAW X4的相关基础知识和基本概念，包括工作界面、相关的工具栏和基本工具的使用方法。对基本工具的学习和理解是十分必要的，作为应用软件，只有理解和掌握了基本工具的使用方法，才能够提高工作效率，才能够在工作中如鱼得水、方便快捷地表达设计构思。CorelDRAW软件的基本工具入门相对简单，但要综合地应用还是有一定难度。要熟练掌握和使用软件一般的方法就是先理解基本原理，然后结合实例多应用。

知识要点：

熟悉和了解CorelDRAW X4工作界面。CorelDRAW基本绘图工具的使用方法和基本填色工具的使用方法。

1.1 CorelDRAW X4的启动

(1) CorelDRAW X4安装完成后，可以在“开始”菜单中执行“程序”中“CorelDRAW Graphics Suite X4”下的“CorelDRAW X4”程序来启动它，也可添加桌面快捷方式运行CorelDRAW X4，如图1-1所示。

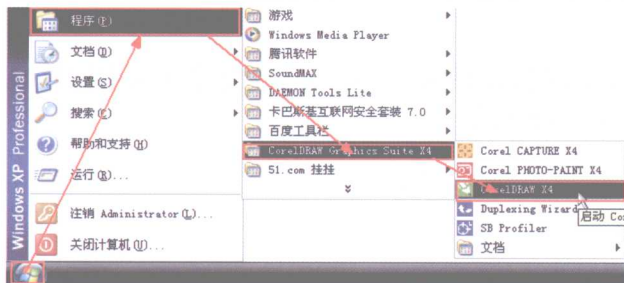


图1-1

(2) 启动CorelDRAW X4后，会弹出CorelDRAW X4的运行界面，如图1-2所示。

(3) 在第一次运行CorelDRAW X4时，会开启欢迎界面窗口，如图1-3所示。

在这个窗口中提供了以下选项。



图1-2

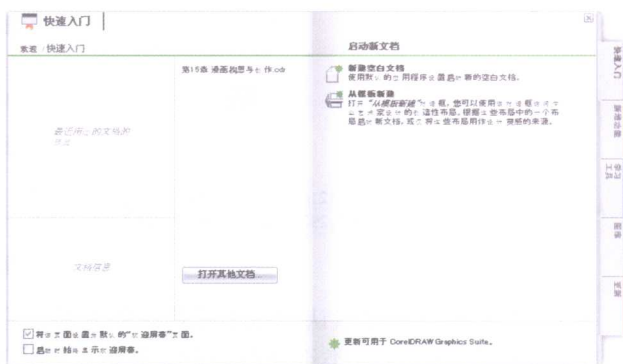


图1-3

① 新建空文件 单击此项可以创建一个新图形。

② 从模板新建 单击此项，可以打开上次编辑过的文件（在这个图标上方显示上次编辑图形文件的名称）。

③ 打开图形 单击此项打开已经存在的图形文件。

提示：在以后对CorelDRAW X4的操作中，如果不希望欢迎界面出现，可以将左下角的“启动时显示欢迎屏幕”前面的“√”去掉。

1.2 CorelDRAW X4的界面

(1) 启动 打开CorelDRAW X4后，在欢迎窗口中选择“新建空文件”按钮，新建一个空白页面文件。这样就出现了CorelDRAW X4工作界面，如图1-4所示。

(2) 菜单栏 CorelDRAW X4的主要功能都可以通过执行菜单栏中的命令选项来完成，执行菜单

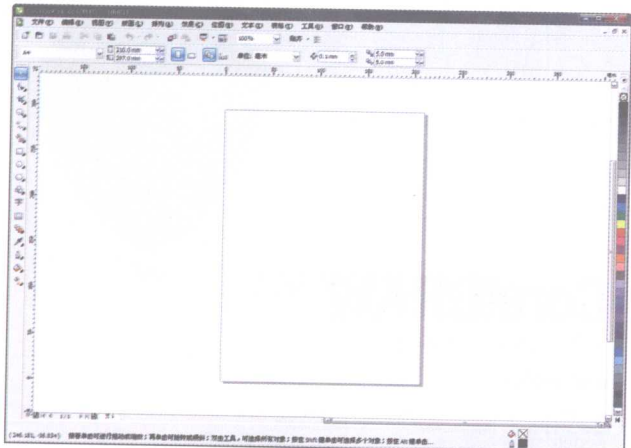


图 1-4

命令是最基本的操作方式；CorelDRAW X4的菜单栏中包括文件、编辑、查看、版面、排列、效果、位图、文本、工具、窗口和帮助这11个功能各异的菜单，如图1-5所示。

(3) 常用工具栏 在常用工具栏上放置了最常用的一些功能选项并通过命令按钮的形式体现出来，如图1-6所示。

(4) 属性栏 属性栏能提供在操作中选择对象和使用工具时的相关属性；通过对属性栏中的相关属性的设置，可以控制对象产生相应的变化。当没有选中任何对象时，系统默认的属性栏中则提供文档的一些版面布局信息，如图1-7所示。

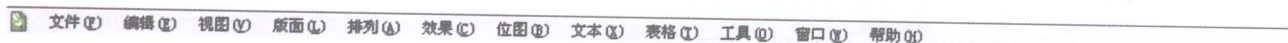


图 1-5

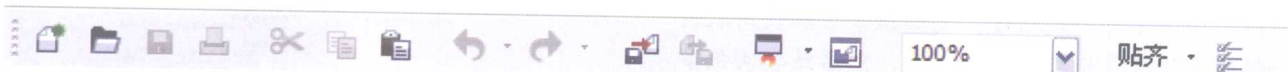


图 1-6

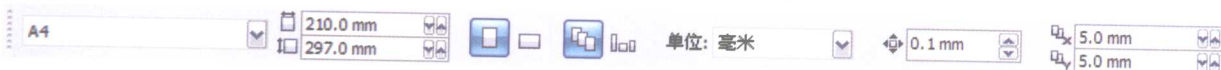


图 1-7

(5) 工具箱 系统默认时位于工作区的左边。在工具箱中放置了经常使用的编辑工具，并将功能近似的工具以展开的方式归类组合在一起，从而使操作更加灵活方便，如图1-8所示。



图 1-8

(6) 状态栏 在状态栏中将显示当前工作状态的相关信息，如：被选中对象的简要属性、工具使用状态提示及鼠标坐标位置等信息，如图1-9所示。

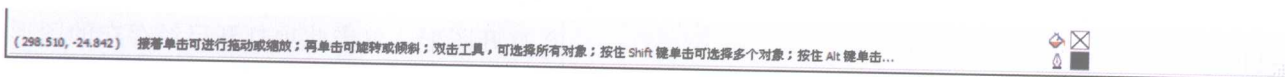


图 1-9

(7) 导航器 在导航器中间显示的是文件当前活动页面的页码和总页码，可以通过单击页面标签或箭头来选择需要的页面，适用于进行多文档操作时，如图1-10所示。



图 1-10

(8) 工作区 工作区（又称为“桌面”）是指绘图页面以外的区域。

(9) 调色板 调色板系统默认时位于工作区的右边，利用调色板可以快速地选择轮廓色和填充色，如图1-11所示。



图 1-11



1.3 CorelDRAW X4 创建基本图形

CorelDRAW X4 在其“工具箱”中提供了一些用于绘制几何图形的工具，这些工具使用十分简单。

(1) 矩形工具 包括矩形工具与三点矩形工具，使用“矩形工具”可以绘制出矩形和正方形、圆角矩形，如图1-12所示。

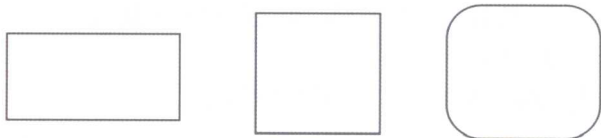


图 1-12

提示：双击矩形工具可以绘制出与绘图页面大小一样的矩形。

提示：按下 Shift 键拖动鼠标，即可绘制出以鼠标单击点为中心的图形；按住 Ctrl 键拖动鼠标绘制正方形。

提示：按下 Ctrl + Shift 键后拖动鼠标，则可绘制出以鼠标单击点为中心的正方形。

(2) 圆角矩形 绘制出矩形后，在工具箱中选“形状工具”，点选矩形边角上的一个节点并

按住左键拖动，矩形将变成有弧度的圆角矩形，如图1-13所示。

提示：在四个节点均被选中的情况下，拖点其中一点可以使其成为正规的圆角矩形，如果只选中其中一个节点进行拖拉，那么就变成不正规的圆角矩形（如图1-13所示），三点矩形工具将与三点圆角工具一并讲解，在此不述。使用“矩形工具”绘制矩形、正文形、圆角矩形后，在属性栏中则显示出该图形对象的属性参数，通过改变属性栏中的相关参数设置，可以精确地创建矩形或正方形，如图1-14所示。

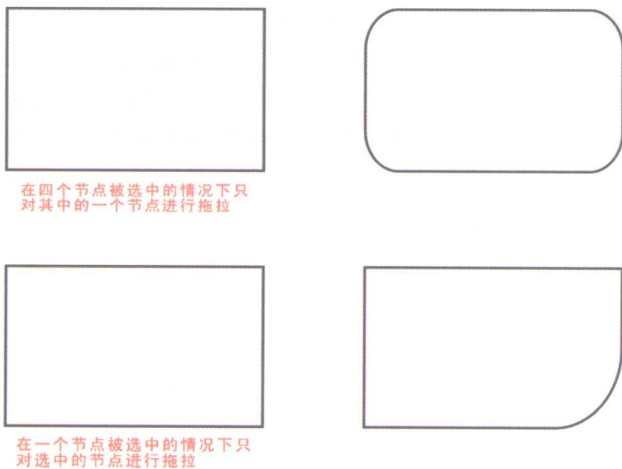


图 1-13

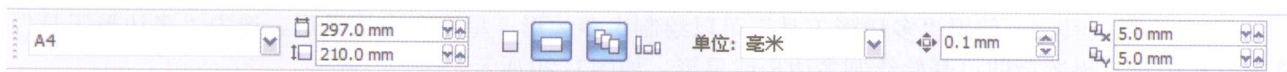


图 1-14

(3) 矩形工具的属性栏

① 在 框中设置对矩形四角圆滑的数值，当 被按下时，则全部角被圆滑；反之则只圆滑设置数值的角。

② 使用“椭圆工具” 可以绘制出椭圆、圆、饼形和圆弧（椭圆与正圆方法同矩形一样，在此不述），如图1-15所示。

(4) 椭圆工具属性栏里的工具来修改图形 如图1-16所示。

① 在 栏中有三个选项：椭圆 、饼形或圆弧 选项，点击不同的按钮，可以绘制出椭圆、圆形、饼形或圆弧。

② 在 框中设置饼形或圆弧的起止角度，可以得到不同的饼形或圆弧。

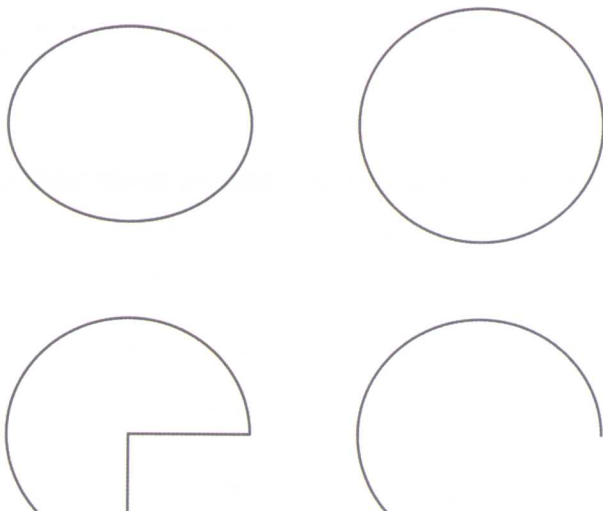


图 1-15



图 1-16

提示：也可以根据自己的喜好进行调整，在工具箱中选中变形工具，再拖动圆形的控制点至想要的位置，如图 1-17 所示。

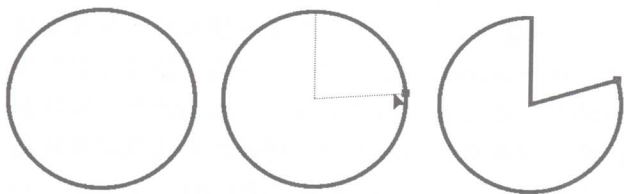


图 1-17

(5) 三点矩形与三点圆形工具 这两个工具主要是为了精确勾图与绘制一些比较精密的图准备的（比如工程图等），它们是矩形和圆形工具的延伸工具，能绘制出有倾斜角度的矩形和圆形，操作方法如下。

① 选择三点矩形  或三点圆形工具 .

② 在工作区中按住鼠标左键并拖动，此时两点间会出现一条直线。

③ 释放鼠标后移动光标的位置，然后在第三点上单击鼠标完成绘制，如图 1-18 所示。

(6) 图纸工具、多边形工具、螺旋形工具     

① 图纸工具  主要用于绘制网格，在底纹绘制、VI 设计时特别有用。只要在工具箱中选中“图纸工具”，然后在“属性栏”中设置网格的行数与列数，并绘制出网格即可，如图 1-19 所示。

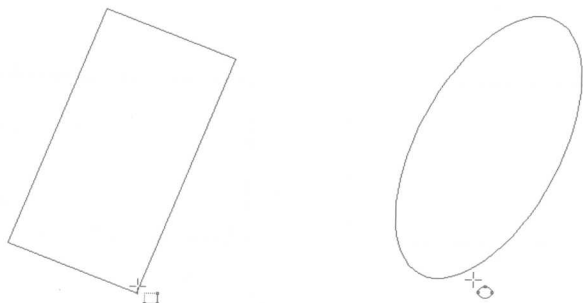


图 1-18

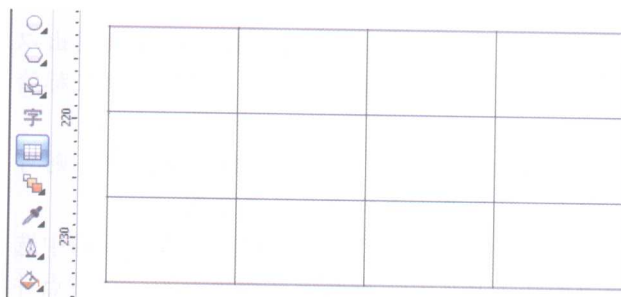


图 1-19

② 多边形工具  使用“多边形工具”可以绘制出多边形、星形和多边星形。选中“多边形工具”，在属性栏中进行设置后即可开始绘制多边形或星形，如图 1-20 所示。

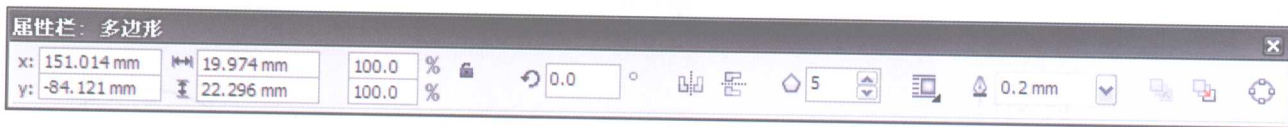


图 1-20

③ 基础星形 如图 1-21 和图 1-22 所示。

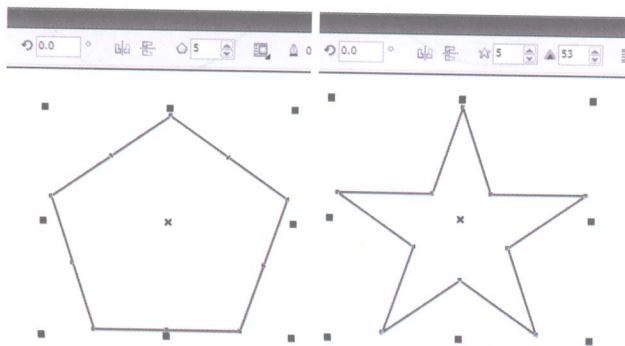


图 1-21

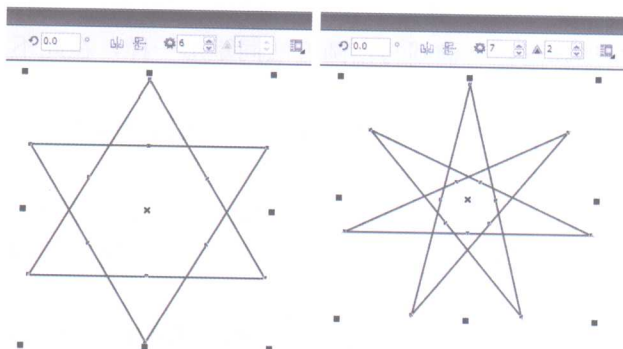


图 1-22



④ 对多边形进行对称变形处理 选择一个已经绘制好的对象，在工具栏中选择“变形工具”，然后将光标移动到多边形对象的某个控制点上，改变一个控制点时，其余控制点也发生变化，如图1-23所示。

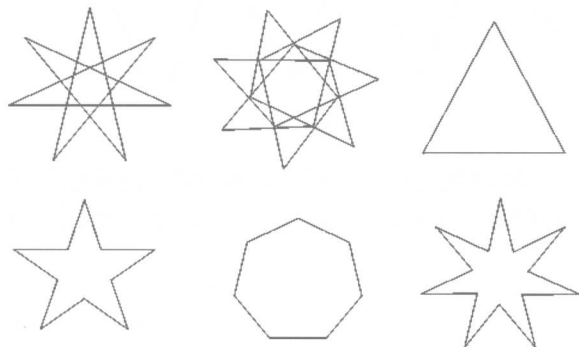


图 1-23

⑤ 螺旋形工具 $\odot$ 螺旋线是一种特殊的曲线。利用螺旋线工具可以绘制两种螺旋纹：对称式螺旋和对数式螺旋，如图1-24所示。

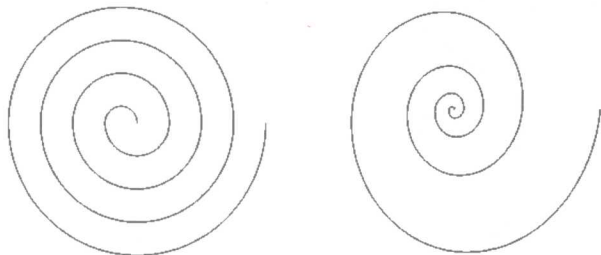


图 1-24

提示：对称式螺旋是对数式螺旋的一种特例，当对数式螺旋的扩张速度为1时，就变成了对称式螺旋（即螺旋线的间距相等）。螺旋的扩张速度越大，相同半径内的螺旋圈数就会越少。

⑥ 基本形状工具组 $\square \triangle \diamond \circ \dots$ 基本形状工具组为用户提供了五组几十个外形选项。

a. 基本形状 $\square$ 如图1-25所示。

b. 箭头形状 $\rightarrow$ 如图1-26所示。

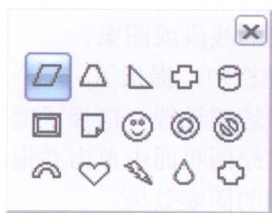


图 1-25

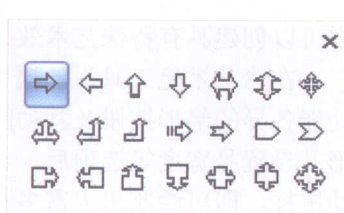


图 1-26

c. 流程图形状 $\rightarrow$ 如图1-27所示。

d. 标题形状 $\rightarrow$ 如图1-28所示。

e. 标注形状 $\rightarrow$ 如图1-29所示。

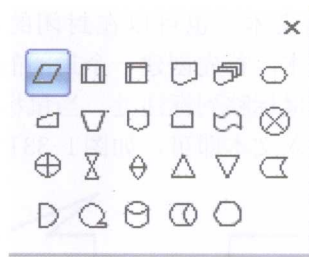


图 1-27



图 1-28

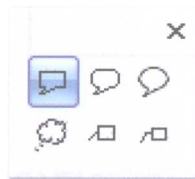


图 1-29

⑦ 文本工具 A

a. 基本文本 只要选中“文本工具”，在工作区中单击鼠标，当出现闪烁光标后，即可输入文字，按快捷键F8，如图1-30所示。



图 1-30

b. 段落文本 段落文本适用于较大篇幅文本的编辑，选中“文本工具”后，像拖矩形一样拖一个文本框，然后就可以输入文本了，文本则会在在这个文本框内排列，如图1-31所示。

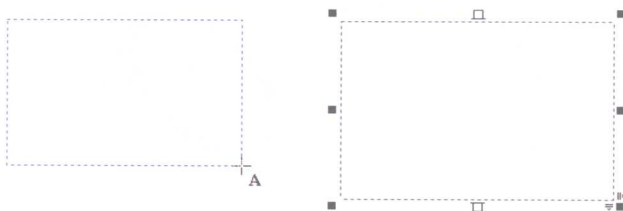


图 1-31

c. 路径文本 首先绘制一个路径，然后选中“文本工具”，将鼠标移到路径起始点，当光标变为“I”形时按下，即可沿着这条路径创建文字，如图1-32所示。

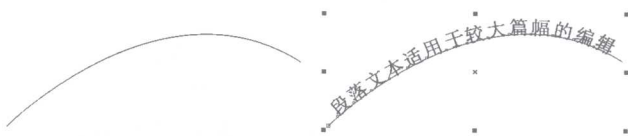


图 1-32



d. 图形内文本 也可以在封闭的对象内部直接创建段落文本，首先创建一个封闭的对象，例如标注。然后将鼠标移到标注处，当鼠标变形时按下左键，直接输入文本即可，如图1-33所示。

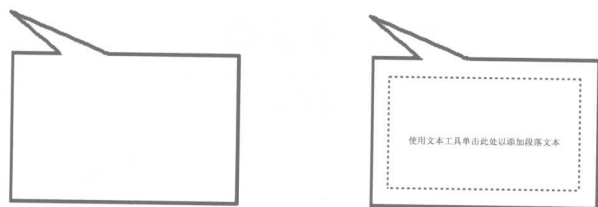


图 1-33

1.4 绘制工具组（直线、图形的绘制）



CorelDRAW X4 在其工具箱中也提供了一些用于绘制线段及曲线的工具。

1.4.1 智能绘图工具

这是 CorelDRAW 的一个新功能，可以使绘画变得傻瓜起来。这个聪明的绘画工具能最大化地认知和平滑线的形状，如图1-34所示。

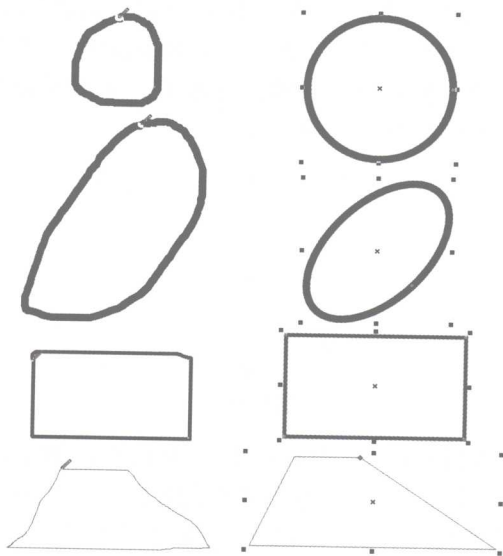


图 1-34

1.4.2 手绘工具组

(1) 手绘工具 手绘工具实际上就是使用鼠标在绘图页面上直接绘制直线或曲线的一种工具。它的使用方法非常简单，如图1-35所示。

手绘工具除了绘制简单的直线（或曲线）外，

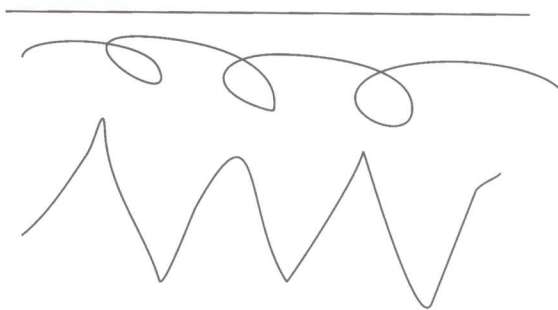


图 1-35

还可以配合其属性栏的设置，绘制出各种粗细、线型的直线（或曲线）以及箭头符号，如图1-36所示。



图 1-36

(2) 贝塞尔工具 使用贝塞尔工具可以比较精确地绘制直线和圆滑的曲线。贝塞尔工具是通过改变节点控制点的位置来控制及调整曲线的弯曲程度，如图1-37所示。

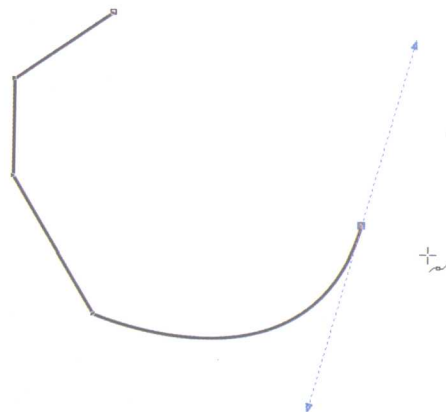


图 1-37

1.5 CorelDRAW X4 笔刷

艺术笔工具是 CorelDRAW X4 提供的一种具有固定或可变宽度及形状的特殊画笔工具。利用它可以创建具有特殊艺术效果的线段或图案。

在“艺术笔工具”的属性栏中，提供了 5 个功能各异的笔形按钮及其功能选项设置。选择了笔形并设置号宽度等选项后，在绘图页面中单击并拖动鼠标，即可绘制出丰富多彩的图案效果。

(1) 预设按钮 此选项用于预置艺术媒体笔的形状。在 滑块栏中设置画笔笔触的平滑程度；在 选项栏中设置画笔笔触的宽度；在 下拉列表栏中选择 CorelDRAW X4 提供的几



十种画笔的形状,效果如图1-38所示。

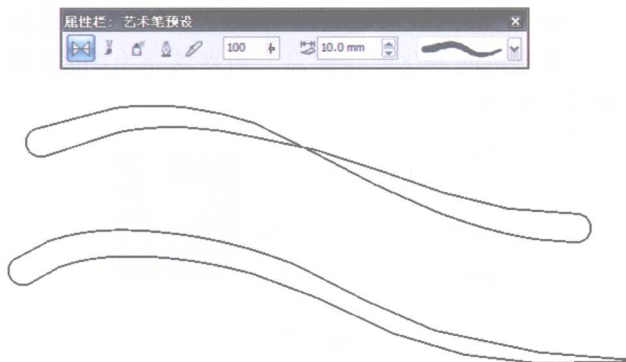


图 1-38

(2) 画笔艺术工具 选择画笔艺术工具,在右边的列表中选择画笔类型,就可以绘制出图案,如图1-39所示。



图 1-39

(3) 喷罐艺术笔 选择喷罐艺术笔工具,在右边的列表中选择画笔类型,就可以绘制出图案,如图1-40所示。



图 1-40

(4) 喷罐按钮  按下此按钮后,可以在喷笔绘制过的地方喷上所选择的图案。在  下拉列表栏中选择所要喷笔的图案;在  栏中设置喷笔图案的尺寸大小;在  列选栏中选择喷绘方式为“随机”、“顺序”或“按方向”;按  按钮可将已选定满意的图案添加到喷笔图案列表中,并可以按  按钮,在弹出的对话框中编辑喷笔图案列表;在  栏中可以调整被喷绘对象的涂抹数量和间距;按  按钮,可以在弹出的对话框中设置喷绘对象的旋转角度;按  按钮可以在其对话框中设置被喷绘对象的偏移量及偏移方向;按  按钮可以重新设置数值。

(5) 书法艺术笔 如图1-41所示。



图 1-41

(6) 压力艺术笔 如图1-42所示。



图 1-42

此例中的“压力”字就是利用“压力笔”绘制成的,图中的烟花是用喷罐绘制成的。

1.6 色彩填充

色彩填充对于作品的表现是非常重要的,在CorelDRAW X4 中,有实色填充、渐变色填充、图案填充、纹理填充、PostScript 填充。

(1) 均匀填充 均匀填充是最普通的一种填充方式。在CorelDRAW X4中有预制的调色板,可以通过“窗口”下“调色板”进行填色,操作方法如下。

方法1:选中对象,在调色板上选定的颜色上按左键。

方法2:将调色板上的颜色拖至对象上,当光标变为时松开。

(2) 自定义标准填充 虽然CorelDRAW X4中有许多的默认调色板,但是相对于数量上百万的中用颜色来说,在很多情况下都要对标准填充颜色进行自定义,以确保颜色的准确,操作方法:选中要填充的对象,在工具箱中选择“填充工具” 中的“填充颜色对话框”(Shift+F11),在打开的“标准填充对话框”中选择颜色的模式及颜色。

(3) 渐变填充 CorelDRAW X4 中“渐变填充”里包括了“线性”、“射线”、“圆锥”、“方角”,在这四种渐变色中,可以灵活地利用各个选项得到色彩缤纷的渐变填充。

选中要填充的对象,在工具栏的“色彩填充”工具里选择  “渐变填充”(快捷键 F11),这时会弹出“渐变填充方式”对话框。如图1-43和图1-44所示。



图 1-43

在“颜色调和”选项中,有“双色”、“自定义”两项,其中“双色填充”是CorelDRAW X4 默认的渐变色彩方式。

① 双色渐变 看双色渐变中的四种渐变填充选项:线型填充、射线填充、圆锥填充、方角填充,如图1-45所示。

在“选项”栏中,“角度”用于设置渐变填充的角度,其范围在 $-360^{\circ} \sim 360^{\circ}$ 之间,角度为 90° 时的填充效果如图1-46所示。



图 1-44

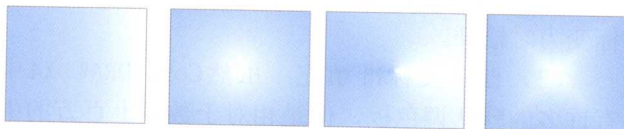


图 1-45



图 1-46

“步长”值用于设置渐变的阶层数，默认设置为 256，数值越大，渐变层次就越多，对渐变色的表现就越细腻，步长为 256 的填充效果如图 1-47 所示。

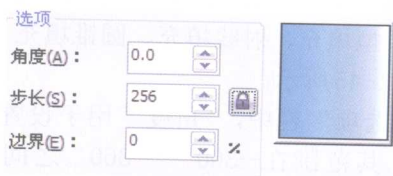


图 1-47

“边界”用于设置边缘的宽度，其取值范围在 0 ~ 49 之间，数值越大，相邻颜色间的边缘就越窄，其颜色的变化就越明显，边界填充为 0 的效果如图 1-48 所示。

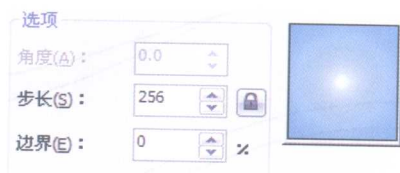


图 1-48

边界填充为 50 的效果“中心位移”可以调整射线、圆锥等渐变方式的填色中心点位置，如图 1-49 和图 1-50 所示。

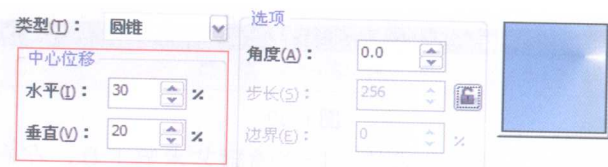


图 1-49

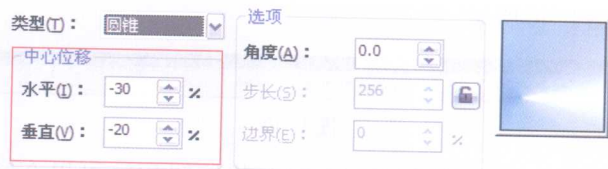


图 1-50

② 自定义填充 选择好“自定义填充”选项后，用户可以在渐变轴上双击左键增加颜色控制点，然后在右边的调色板中设置颜色。在三角形上双击鼠标左键，可以删除颜色点，如图 1-51 所示。

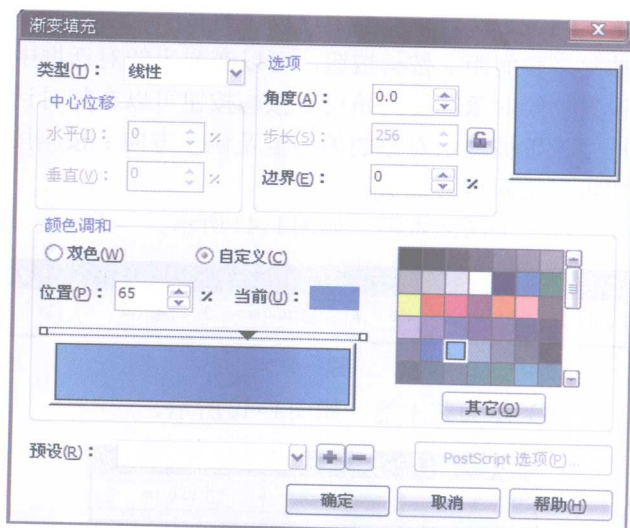


图 1-51



也可以通过渐变填充对话框下方的“预设”下拉列表,在 CorelDRAW X4 预先设计好的渐变色填充样式里进行选择,或是渐变色的添加和删除,如图 1-52 所示。

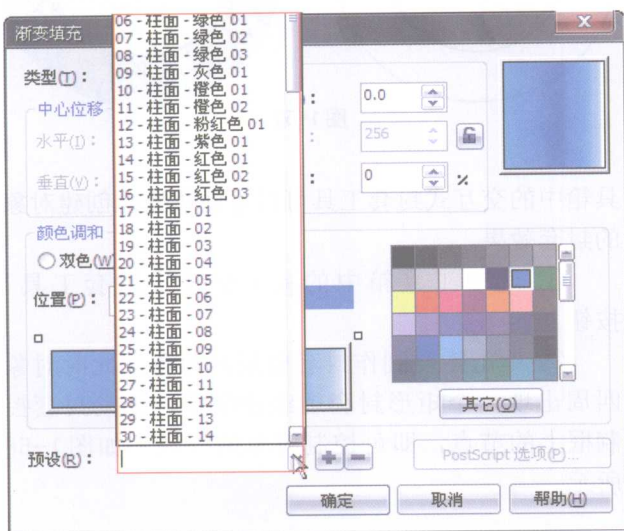


图 1-52

③ 图案填充 选中要填充的对象,在工具箱的填充工具中选择“图案填充按钮”,CorelDRAW X4 在这里为用户提供了三种图案填充模式:双色、全色和位图模式,有各种不同的花纹和样式供用户选择,如图 1-53 所示。



图 1-53

④ 纹理填充 选中要填充的对象,在工具箱

的填充工具中选择“纹理填充按钮”,会打开“纹理填充”对话框,在这里 CorelDRAW X4 为用户提供了 300 多种纹理样式及材质,有泡沫、斑点、水彩等,用户在选择各种纹理后,还可以在“度纹填充”对话框进行详细设置,如图 1-54 所示。

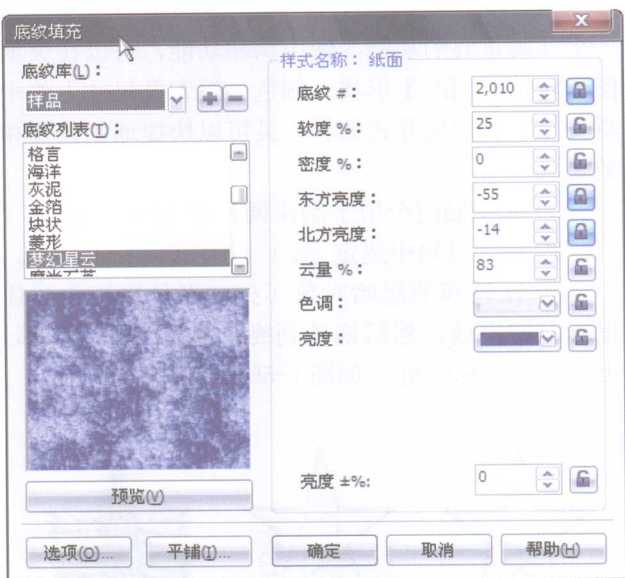


图 1-54

⑤ PostScript 填充 PostScript 填充是由 PostScript 语言编写出来的一种底纹,单击工具箱中填充工具里的“PostScript 填充按钮”,在打开的对话框中进行 PostScript 样式选择及设置,如图 1-55 所示。

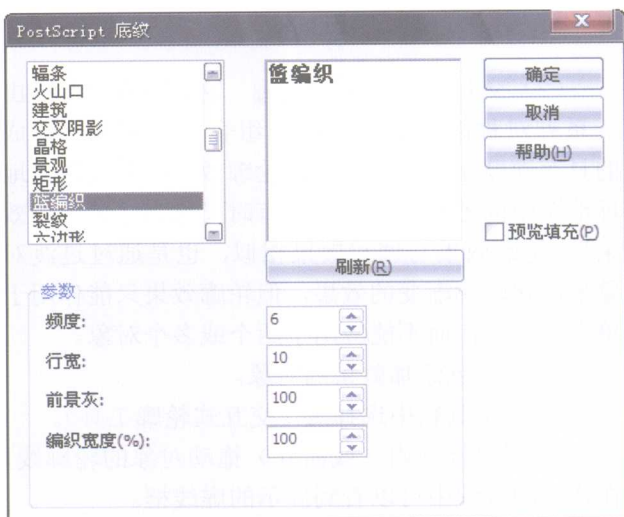


图 1-55

1.7 CorelDRAW X4 交互式工具组

为了最大限度地满足用户的创作需求,



CorelDRAW X4 提供了许多用于为对象添加特殊效果的交互式工具,并将它们归纳在一个工具组中。灵活地运用调和、轮廓、封套、变形、立体化、阴影、透明等交互式特效工具,可以使自己创作的图形对象异彩纷呈、魅力无穷。

(1) 交互式调和工具  调和是矢量图中的一个非常重要的功能,使用调和功能,可以在矢量图形对象之间产生形状、颜色、轮廓及尺寸上的平滑变化。使用交互式调和工具可以快捷地创建调和效果。

- ① 先绘制两个用于制作调和效果的对象。
- ② 在工具箱中选定  (交互式调和工具)。
- ③ 在调和的起始对象(如:五角星)上按住鼠标左键不放,然后拖动到终止对象(如:圆形)上,释放鼠标即可,如图1-56所示。

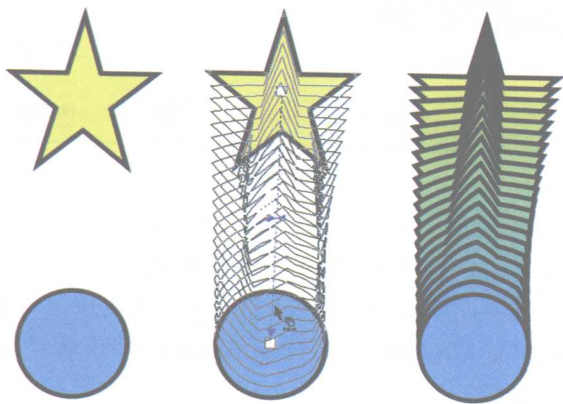


图 1-56

(2) 交互式轮廓图工具  轮廓图效果是指由一系列对称的同心轮廓线圈组合在一起,所形成的具有深度感的效果。由于轮廓效果有些类似于地理地图中的地势等高线,故有时又称为“等高线效果”。轮廓效果与调和效果相似,也是通过过渡对象来创建轮廓渐变的效果,但轮廓效果只能作用于单个的对象,而不能应用于两个或多个对象。

- ① 选中欲添加效果的对象。
- ② 在工具箱中选择  (交互式轮廓工具)。
- ③ 用鼠标向内(或向外)拖动对象的轮廓线,在拖动过程中可以看到提示的虚线框。
- ④ 当虚线框达到满意的大小时,释放鼠标即可完成轮廓效果的制作,如图1-57所示。

(3) 交互式封套工具  封套是通过操纵边界框,来改变对象的形状,其效果有点类似于印在橡皮上的图案,扯动橡皮则图案会随之变形。使用工

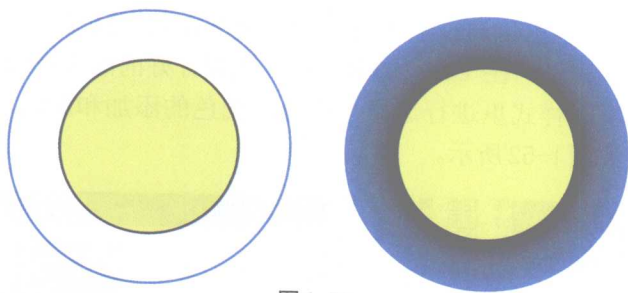


图 1-57

具箱中的交互式封套工具可以方便快捷地创建对象的封套效果。

- ① 选中工具箱中的  (交互式封套工具)按钮。
- ② 单击需要制作封套效果的对象,此时对象四周出现一个矩形封套虚线控制框,拖动封套控制框上的节点,即可控制对象的外观,如图1-58所示。

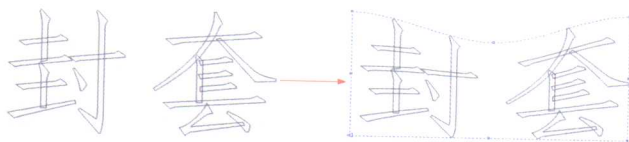


图 1-58

(4) 交互式立体化工具  立体化效果是利用三维空间的立体旋转和光源照射的功能,为对象添加上产生明暗变化的阴影,从而制作出逼真的三维立体效果。使用工具箱中的交互式立体化工具,可以轻松地为对象添加上具有专业水准的矢量图立体化效果或位图立体化效果。

- ① 在工具箱中选中  (交互式立体化工具)。
- ② 选定需要添加立体化效果的对象。
- ③ 在对象中心按住鼠标左键向添加立体化效果的方向拖动,此时对象上会出现立体化效果的控制虚线。
- ④ 拖动到适当位置后释放鼠标,即可完成立体化效果的添加。

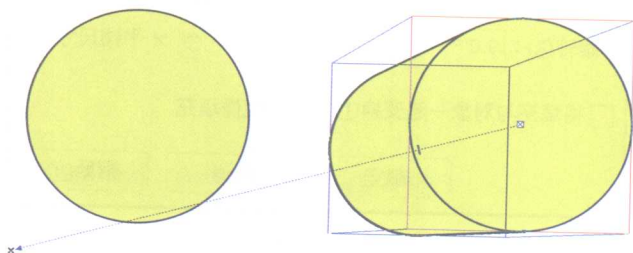


图 1-59



(5) 交互式透明工具 透明效果是通过改变对象填充颜色的透明程度来创建独特的视觉效果。使用交互式透明工具可以方便地为对象添加“标准”、“渐变”、“图案”及“材质”等透明效果,如图1-60所示。

应用标准透明效果如图1-61所示。

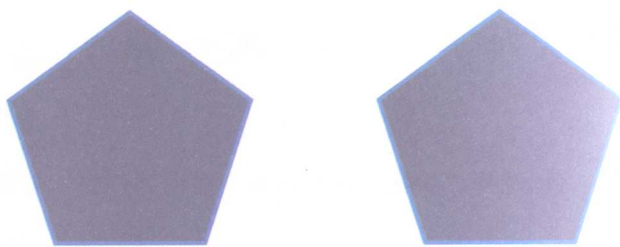


图 1-60

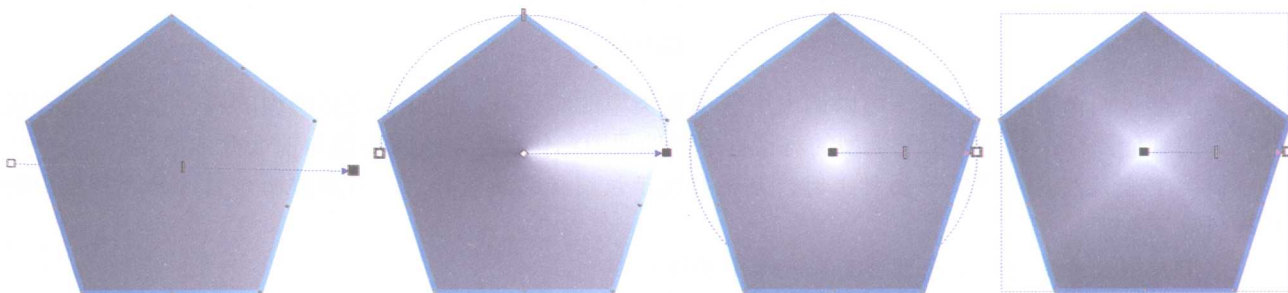


图 1-61

1.8 CorelDRAW X4 交互式填充工具

交互式填充工具为了更加灵活方便地进行填充,CorelDRAW X4 还提供了交互式填充工具。使用该工具及其属性栏,可以完成在对象中添加各种类型的填充。在工具箱中单击“交互式填充工具”按钮,即可在绘图页面的上方看到其属性栏。

(1) 交互式填充工具 为了更加灵活方便地进行填充,CorelDRAW X4 还提供了交互式填充工具。使用该工具及其属性栏,可以完成在对象中添加各种类型的填充。

在工具箱中单击 (交互式填充工具)按钮,即可在绘图页面的上方看到其属性栏,如图1-62所示。

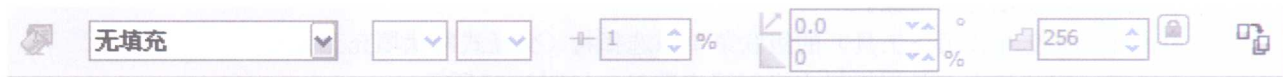


图 1-62

在属性栏左边的“填充类型”列选框中,可以选择“无填充”、“标准填充”、“线性填充”、“射线填充”、“圆锥变填充”、“方角渐变填充”、“双色图样填充”、“全色图样填充”、“位图图样填充”、“底纹填充”或“半色调挂网填充”。虽然每一个填充类型都对应着自己的属性栏选项,但其操作步骤和设置方法却基本相同。

① 选择“标准填充”时的属性栏 如图1-63所示。

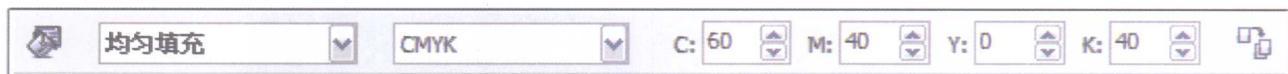


图 1-63

② 选择“线性填充”时的属性栏 如图1-64所示。



图 1-64

③ 选择“双色图样填充”时的属性栏 如图1-65所示。