

CorelDRAW 10

奇幻世界



华航Z0195077

郭维安 著



科学出版社



上奇

CorelDRAW 10 奇幻世界

郭维安 著

科学出版社

内 容 简 介

CorelDRAW 是 Windows 上最成功的桌面绘图软件之一,是一种基于矢量的绘图软件,其版本不断更新,迄今已升级至 10.0 版。在新版本中,在 CorelDRAW 9.0 版的基础上添加了多种绘图工具,并对菜单结构进行了调整,使用该软件能制作出不同凡响的绘图作品。

本书采取温馨小品式的设计路线,采取逐步讲解的方式,使用户在熟悉 CorelDRAW 10 相关的工具命令后,能毫无滞碍地运用常用工具命令,做到笔随意走,发挥自己的创作能力。

本书适用于对 CorelDRAW 和美术设计有兴趣的学生,以及 CorelDRAW 的初、中级用户。

本书繁体原书名为《CorelDRAW 10 奇幻世界》,由上奇科技股份有限公司授权出版,版权归上奇科技股份有限公司所有,本书简体字中文版授权科学出版社独家出版。专有出版权属科学出版社所有,未经本书原出版者和本书出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式或任何手段复制或传播本书的部分或全部。

版权所有,翻印必究。

图字:01-2000-3456 号

CorelDRAW 10 奇幻世界

郭维安 著

科学出版社出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

北京双青印刷厂印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2001年3月第一版 开本:787×1092 1/16

2001年3月第一次印刷 印张:16 1/2

印数:1—4 000 字数:334 000

ISBN 7-03-008969-3/TP·1448

定价:26.00 元

(如有印装质量问题,我社负责调换〈环伟〉)

前 言

CorelDRAW 10 是 Corel 公司推出的桌面绘图软件，是 CorelDRAW 的最新版本。它具有功能强大而且高效的特点，使用它可以制作出精美的绘图作品。

本书通过举例的方法系统地介绍了 CorelDRAW 10 的操作方法和技巧，语言生动，内容深入浅出，每一个例子都制作精美，并具有实际的应用价值。

全书共分为 3 篇：第 1 篇是热身运动，讲解 CorelDRAW 10 的主要新增功能以及一些工具如：造型工具、线条工具、填色工具等的使用方法；第 2 篇是基础技法与实例，通过一些实例讲解线条、艺术笔触、扫描仪、复制与镜射功能等的运用方法；第 3 篇是进阶技法与实例，通过小丑马戏团等实例，综合前两篇讲解的工具与命令并加以复习巩固，让用户熟悉并能毫无障碍地运用软件工具命令，做到笔随意走，从而充分发挥无限的创意。

本书主要面向对 CorelDRAW 有兴趣的初、中级用户、学生、美术设计者，通过步骤式的写作方式来引导用户学习、消化和吸收 CorelDRAW 10 的精髓，相信通过本书的学习，用户定能全面地掌握和自如地运用 CorelDRAW 10，并能很快地融入 CorelDRAW 的世界中。

作者

目 录

第 1 篇 热身运动

第 1 章 概述	2
1.1 CorelDRAW 10 的主要新增功能	2
1.1.1 更多造型	2
1.1.2 取消/重做和存储步骤	3
1.1.3 更多的语言支持	4
1.2 CorelDRAW 10 的绘图工具箱	5
1.3 对象与造型	6
1.3.1 对象的基本概念	6
1.3.2 对象的基本操作	9
1.3.3 以指定旋转角度画花朵	11
1.3.4 倾斜的阴影	11
1.3.5 对象的基本管理与运用	11
第 2 章 造型	15
2.1 形状工具	15
2.1.1 矩形工具	15
2.1.2 椭圆形工具	16
2.1.3 多边形工具	17
2.1.4 文字工具	17
2.2 画笔工具	19
2.2.1 手绘工具	19
2.2.2 贝塞尔曲线工具	20
2.3 造型工具	23
2.3.1 造型工具的基本用法	23
2.3.2 点的其他编辑方式	25
2.3.3 形状的节点编辑	28
2.4 对象切割与融合	29
第 3 章 线条与填色	32
3.1 线条	32
3.1.1 线条属性	32
3.1.2 特殊的轮廓线模式	37

3.2 填色.....	39
3.2.1 单色填色.....	39
3.2.2 渐变填色.....	41
3.2.3 多色渐变.....	44
3.2.4 花纹填色.....	44
3.2.5 材质填色.....	45
3.2.6 PostScript 填色.....	46
3.2.7 交互式填色工具.....	47
3.2.8 网格填色.....	49
3.2.9 利用渐变的填色方式.....	50
3.2.10 线条的渐变.....	53
第4章 特效及其他应用工具.....	54
4.1 工具栏.....	54
4.1.1 透镜效果.....	54
4.1.2 新增透视点.....	57
4.1.3 图框精确剪裁.....	57
4.2 工具箱部分.....	59
4.2.1 交互式透明度工具.....	59
4.2.2 交互式渐变工具.....	61
4.2.3 交互式轮廓图工具.....	63
4.2.4 交互式变形工具.....	63
4.2.5 交互式封套工具.....	64
4.2.6 交互式立体化工具.....	65
4.2.7 交互式下落式阴影工具.....	68

第2篇 基础技法与实例

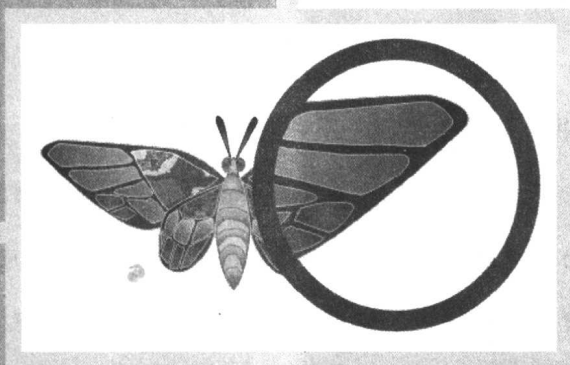
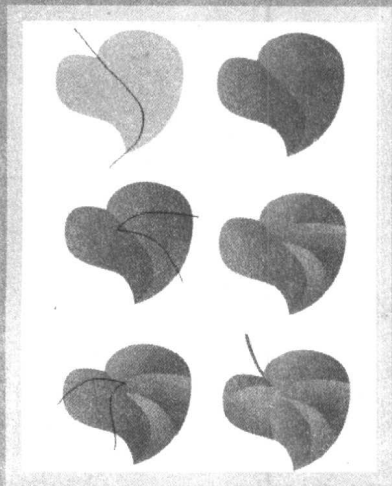
第5章 线条的变化.....	72
第6章 艺术笔触(1).....	80
第7章 扫描仪的运用.....	97
第8章 运用指导线与交叉工具.....	124
第9章 复制与镜射功能.....	138
第10章 艺术笔触(2).....	149
第11章 写生风格.....	159

第 3 篇 进阶技法与实列

第 12 章 小丑马戏团.....	184
第 13 章 沉默的图王.....	207
第 14 章 旅程.....	224
第 15 章 奇幻世界.....	242

第 1 篇 热身运动

- 第 1 章 概述
- 第 2 章 造型
- 第 3 章 线条与填色
- 第 4 章 特效及其他应用工具



CorelDRAW 10

奇幻世界

第 1 章 概述

使用CorelDRAW已经有一些时间了，一直很喜欢矢量绘图婉约稳重的表现方式，虽然也听过一些对于矢量式绘图的看法：需要花较多时间才能熟练，表现出来的效果不够炫，颜色不够丰富等。虽然某些看法笔者也很赞同，但仍然觉得矢量式绘图的那种从无到有，一步一步将自己的想法落实于纸上的感觉是十分令人心动的。

在本书中，仅将笔者使用这个软件的心得写出来，由于仅是个人心得，在许多的操作方式上，也留有许多个人习惯的操作癖好，有些方式也许不尽理想，如果读者有更好的方法及应用方式，也希望与笔者进行切磋，毕竟工具是死的，思考及创意才是活生生的。

但是不管如何，都希望本书对各位用户能有一些帮助。

1.1 CorelDRAW 10 的主要新增功能

1.1.1 更多的造型

打开CorelDRAW 10的时候会发现，与CorelDRAW 9相比工具栏中多了几个工具，利用这些工具可以更轻松、更省时地制作出复杂的对象，这些工具包括箭头、星型等。

在这些图形的基础上，用户可以制作出包含文本对象的图形，还可以拉动这些图形中的控制点，改变轮廓线、填充颜色、大小、位置、旋转等，从而变换出各种各样的期望中的图形。

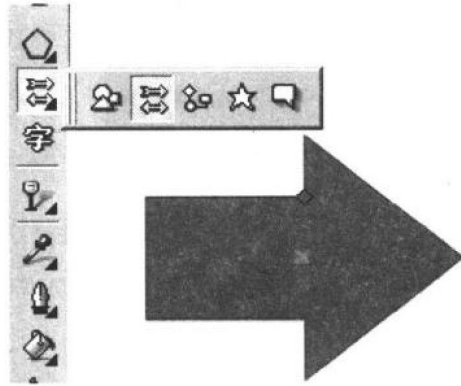


图 1-1

1.1.2 取消/重做和存储步骤

如果用户已经是CorelDRAW的老手，那么就请注意10这个版本。在这个版本中，CorelDRAW新增了一个Undo/Redo Docker面板，功能就像在Corel PHOTOPAINT 9一样，这个面板可以记录执行中的所有操作，这样用户就可以放心大胆地操作了。在这里不但可以取消或重做大量的步骤，还可以将一系列的步骤存储起来，从而在不同的对象或不同的文件中轻松地重复这些相同的操作。

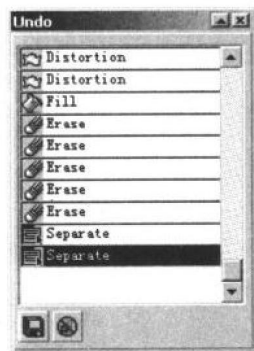


图 1-2

CorelDRAW 10

奇幻世界

1.1.3 更多的语言支持

也许用户一定为多种语言输入法之间的切换而烦恼吧？有的时候不小心便会切换到其他的输入法中，的确非常的麻烦！在 CorelDRAW 10 中一个文本框中可以支持多种语言，在这里用户可以指定某一文本框使用某种语言，那么在输入时系统就会自动使用这种语言，绝对不会切换到其他的输入法了。编辑有大量语言的文件时使用这项强大的功能的确可以节省很多的时间。

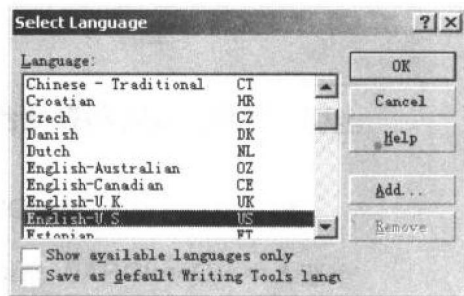
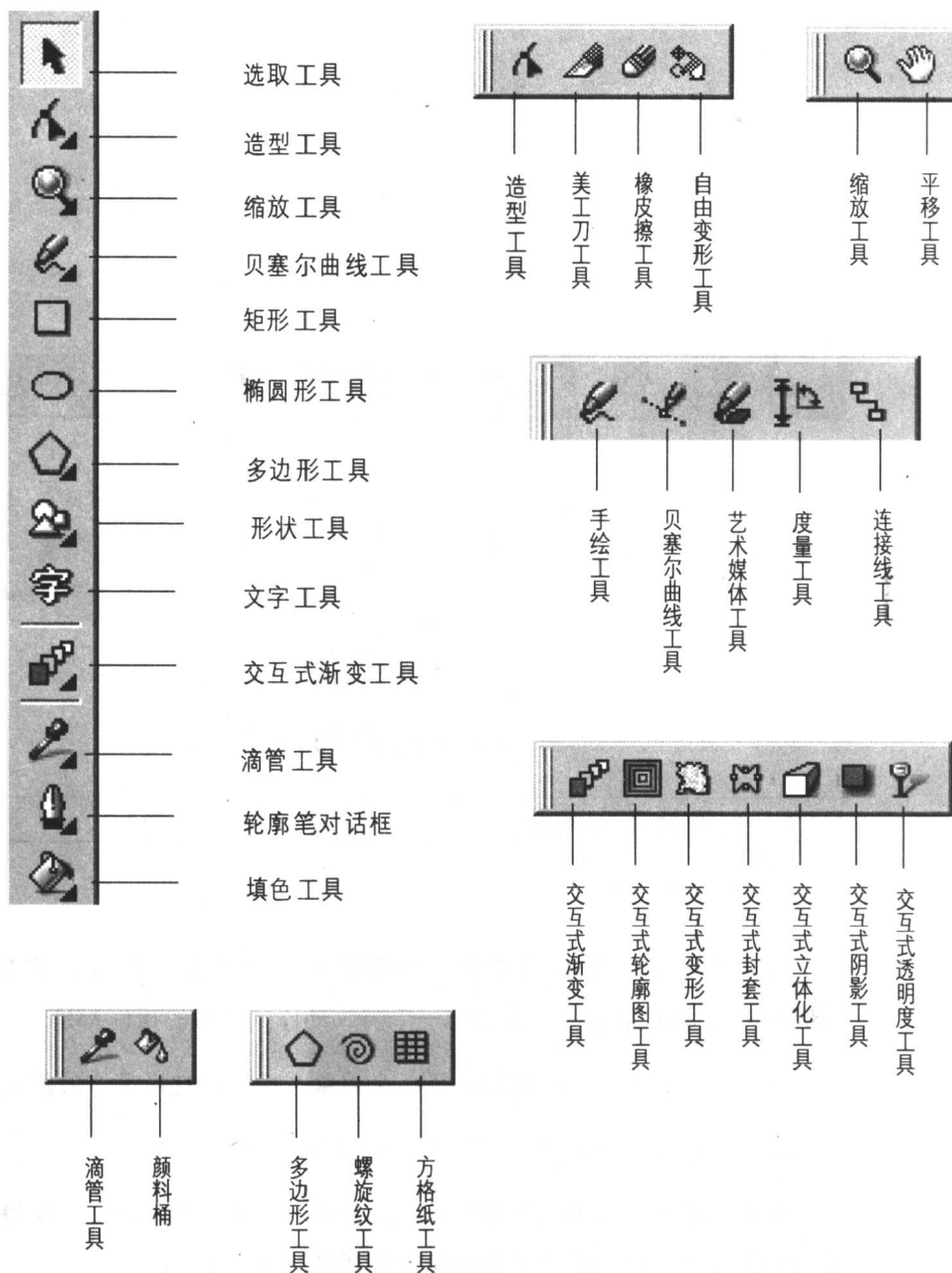
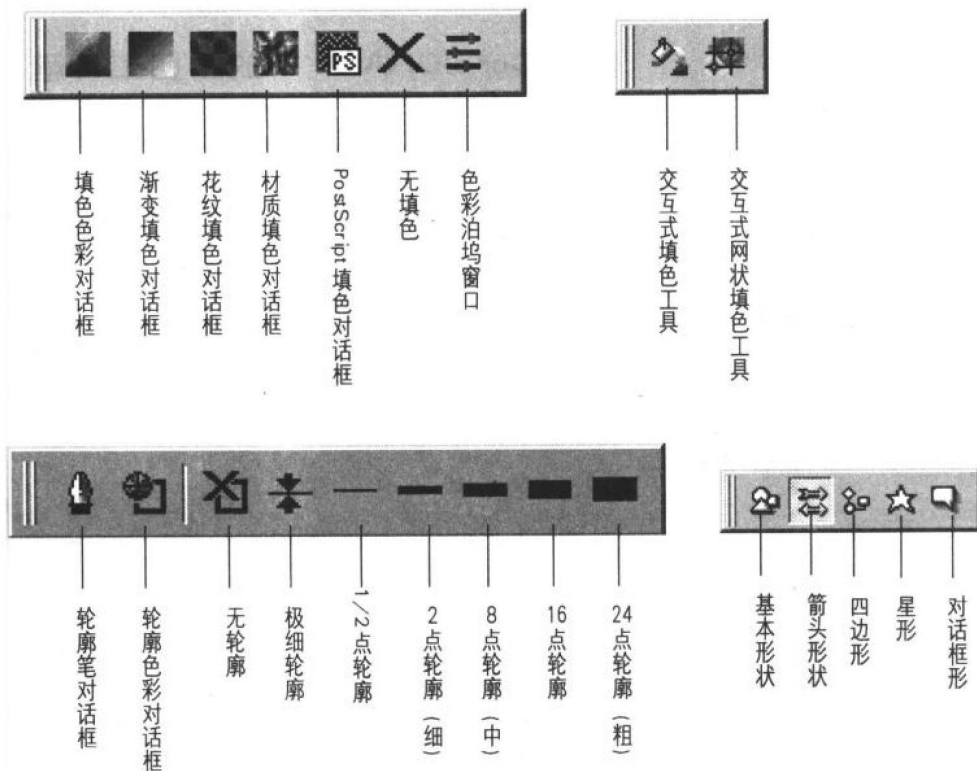


图 1-3

1.2 CorelDRAW 10 的绘图工具箱



CorelDRAW 10 奇幻世界



1.3 对象与造型

1.3.1 对象的基本概念

1. 点、线、面

矢量式的软件都是以对象作为基本的处理元素，所以，在 CorelDRAW 中变更对象属性、或实施一个特效动作，基本的操作都是：

首先，选择对象（可能是选择一个对象，或同时选择多个对象）。

其次，改变属性或加入特效等，如图 1-5 所示。

也就是必须先告诉软件要对哪个对象进行编辑，然后再加入编辑的操作，最后软件反馈正确的结果（如果编辑选择是正确的）。

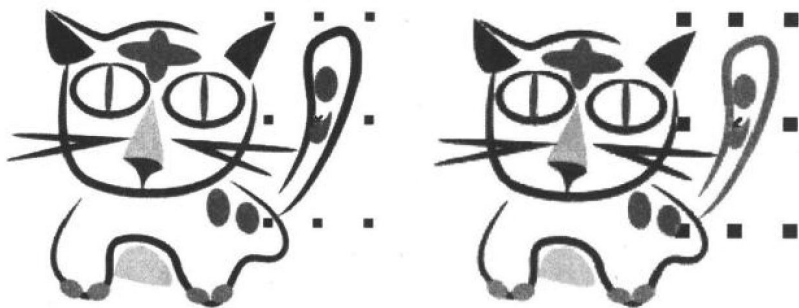


图 1-5 可以通过选取工具很容易地改变对象的属性

那么在 CorelDRAW 中哪些算是对象呢?

A. 线条或曲线、折线等

未封闭的线段：以任何画笔及艺术媒体画出来的线条都属于此种类型，如图 1-6 所示。

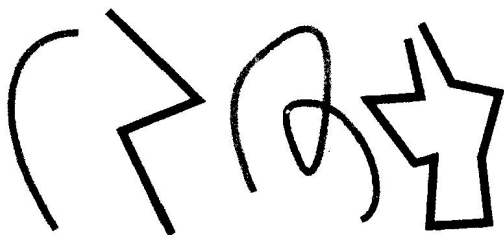


图 1-6

无论由曲线还是折线构成的线段，都可以看作一个对象

B. 封闭对象：封闭对象的特性是线段的起始点与终点合二为一，如以各种类型工具画出的图形（矩形、椭圆、文字），或由贝塞尔曲线工具、Freehand(手绘)工具画出的合乎封闭对象的图形

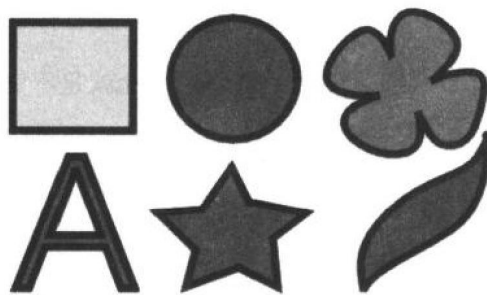


图 1-7

等都属于此种类型，如图 1-7 所示。

C. 在这里比较奇怪的是：在 CorelDRAW 之中，并不把一个单点看作一

CorelDRAW 10 奇幻世界

个对象，所以在绘图区中以画笔单击后，再选取工具却找不到这个点，在这一点上和一部分公司的矢量绘图软件是不同的。

2. 对象属性

对象基本上有 Outline
(轮廓线) 及 Fill (填色) 两
种属性，如图 1-8 所示：

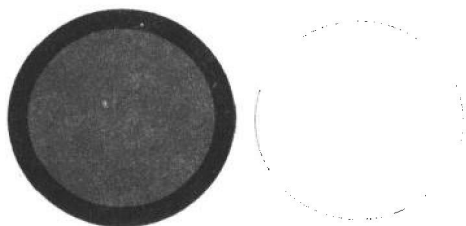


图 1-8 同一对象下有填色及轮廓线两个属性

A. 轮廓线：可以选择有、无及各种粗细、虚线等变化，但是却无法对同一对象进行一边有轮廓线一边没有轮廓线的设定。

B. 填色：可以选择 Fill (有)、No Fill (无)、Uniform (单色)、Fountain (渐变)、Texture (材质)、Pattern (花纹) 或 Mesh Fill (网格填色) 等变化。CorelDRAW 在这方面的选择可以说是表现得淋漓尽致了。

在这里先说明的是 CorelDRAW 的填色规则：

要具有填色属性必须要有先决条件，在 Corel-DRAW 中规定必须是封闭曲线才可以进行填色，也就是不管怎样画图起始点和终点一定要重合，如图 1-9 所示。

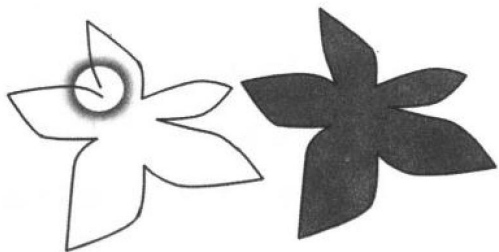


图 1-9 对象必须封闭才有填色属性

另一个对象填色观念是有自我交叉对象时的填色，在这里遵循相邻两块区域相斥的原则，如图1-10所示。

有时候将这个原则运用恰当，就可以做出很多有趣的效果，如图1-11所示。

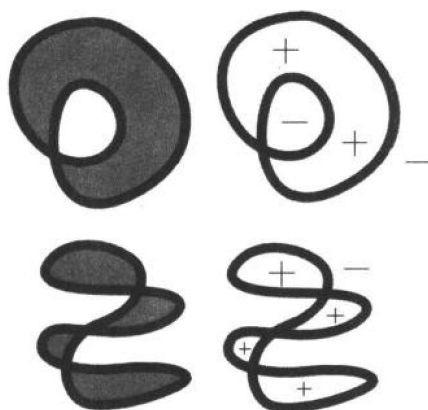


图1-10

自我交叉对象填色时可以以作画区为-号开始算起，相邻两个区域一定异号，只要是+号的区域就是填色区域。



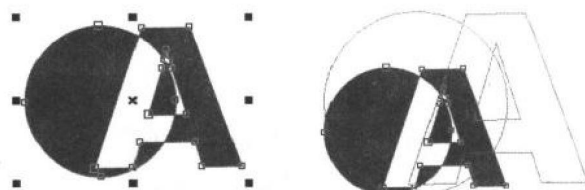
图1-11

1.3.2 对象的基本操作

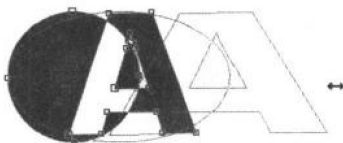
1. 基本的选择/移动/改变大小/旋转操作

CorelDRAW 中的选择是具有多重功能的：

第一次选择：单击，可以进行移动及其他编辑，缩放大小等操作如图1-12所示。



拉动位于4个角落的小黑点，可以同比率放大对象



拉动位于上下左右的4个小黑点，可以上下或横向放大对象

图1-12

CorelDRAW 10 奇幻世界

第2次选择：再一次单击，可以对对象进行倾斜以及旋转的操作，如图1-13所示。

如果在对象上双击，就会进入 Shape（造型）工具的点编辑模式下，如图1-14所示。

2. 增强的移动 / 变更大小 / 旋转操作

如果不需要进行非常精确的变动，用选取工具就可以了，但是如果需要的是较精确的变动，那么就需要用其他的辅助工具了。

选择 Arrange | Transformation 命令，在 Transformation 面板中所显示的变形工作表有 Position（位移）、Rotation（旋转）、Scale and Mirror（缩放与镜射）、Size（大小）、Skew（倾斜）等功能，而且还可以输入数值来进行精确控制，如图1-15所示。

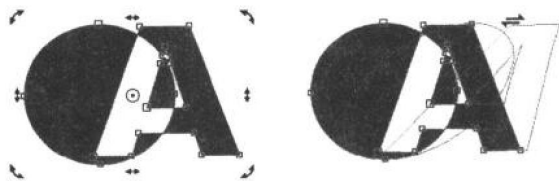


图 1-13 拉动位于左右的双箭头，可以将对象作倾斜



拉动位于4个角落的4个箭头，可以以对象为中心旋转对象，如果想绕其他位置来旋转，先转移中心至理想的位置再作旋转即可。

图 1-13

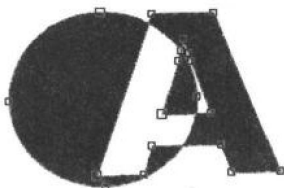


图 1-14

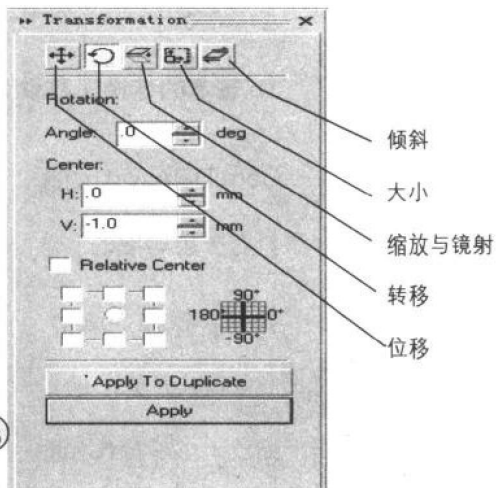


图 1-15