

计算机图形图像处理技术丛书

CorelDRAW 10

实例精解



潇湘工作室 编著

人民邮电出版社
www.pptph.com.cn

中国美术学院美术考级教材

CorelDRAW 10

实例精解



中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材
中国美术学院美术考级教材

计算机图形图像处理技术丛书

CorelDRAW 10 实例精解

潇湘工作室 编著

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 10 实例精解/潇湘工作室编著. —北京: 人民邮电出版社, 2001.7

(计算机图形图像处理技术丛书)

ISBN 7-115-09407-1

I. C... II. 潇... III. 图形软件, CorelDRAW 10 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 036922 号

内容提要

本书以实例形式由浅入深、循序渐进而全面地介绍了应用 CorelDRAW 10 绘图的操作方法和技巧。全书共收录了 20 个不同的实例, 分列为 18 章进行介绍, 内容包括 CorelDRAW 10 新增的功能和特点, 使用 CorelDRAW 10 绘图, 使用 Corel 家族的新成员——Corel R.A.V.E 动画制作软件, 使用 CorelDRAW 10 制作网页等, 意在帮助读者尽快掌握 CorelDRAW 10, 以便制作出自己精美的作品来。

本书内容丰富, 语言简洁流畅, 可操作性强, 适合于对 CorelDRAW 已经有了初步了解和对于广告、装帧及多媒体制作感兴趣的读者阅读参考。

计算机图形图像处理技术丛书

CorelDRAW 10 实例精解

◆ 编 著 潇湘工作室

责任编辑 刘君胜

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@pptph.com.cn

网址 <http://www.pptph.com.cn>

读者热线 010-67129212 010-67129211(传真)

北京汉魂图文设计有限公司制作

北京朝阳展望印刷厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787 × 1092 1/16

印张: 23.75

彩插: 1

字数: 576 千字

2001 年 7 月第 1 版

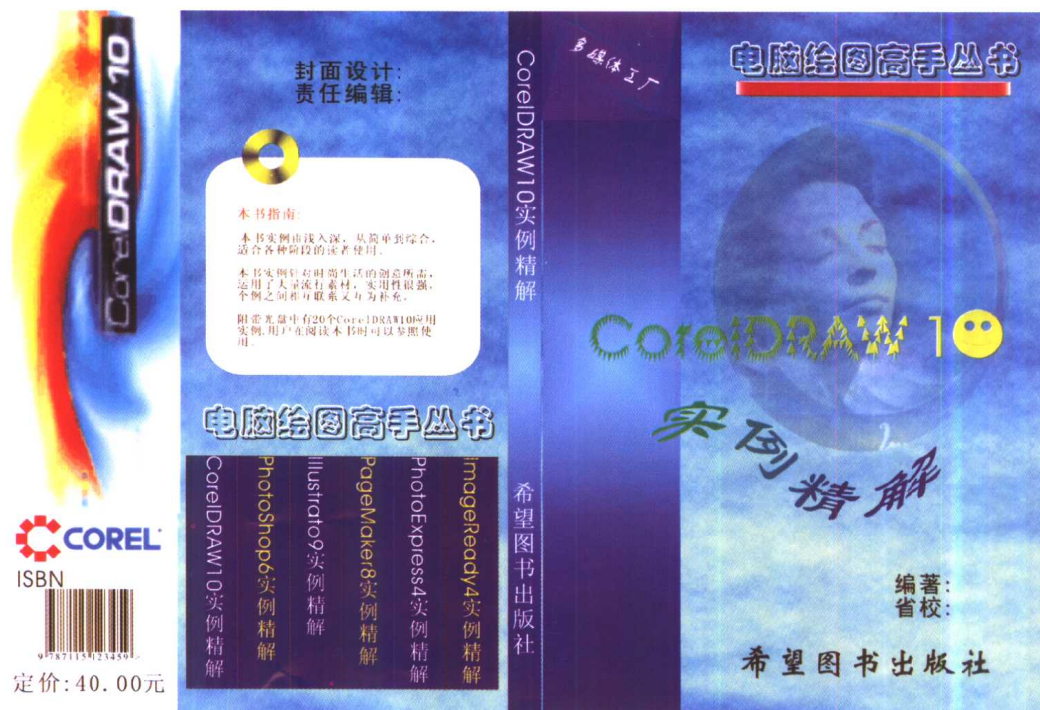
印数: 1-6 000 册

2001 年 7 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-09407-1/TP·2294

定价: 36.00 元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223



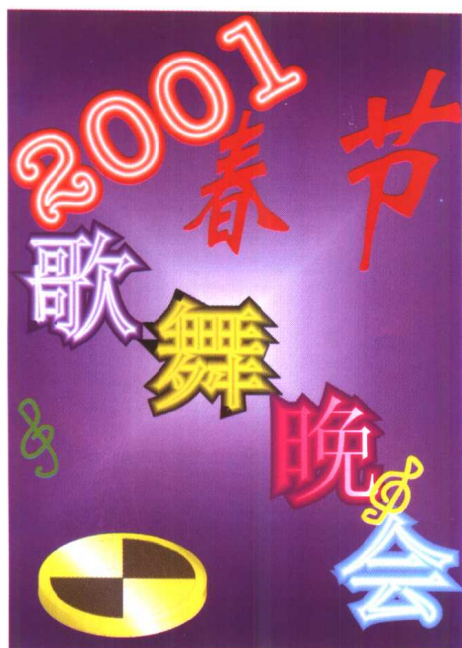
书籍封面



主页



图 10-1 CD 封套



晚会宣传单



风景挂历



展示会门票



足球联赛标志

前言

CorelDRAW 是一种基于矢量的绘图程序,CorelDRAW 10 是 Corel 公司推出的最新版本,几乎到了无法挑剔的地步,可用来轻而易举地创作专业级美术作品,从简单的商标到复杂的大型多层图例莫不如此。它在 CorelDRAW 8 和 CorelDRAW 9 的基础上对工具箱、菜单和属性栏都进行了重排,使按钮的分类更加合理,并方便查找。在新增功能中最突出的是 Undo 泊坞窗:可以一次性撤销多次动作,并且可以将多次动作保存为文件;提供了大量符号的图形库,如箭头、星形、轮廓等,其他各种填充、封套等效果的预设库也有所增加;导入导出中添加了更多的兼容文件类型,如 Autocad2000 文件格式;而且各种交互式工具的可操作性范围更广,比如原来只能针对矢量图的工具,现在可以同样应用于位图;对于设计网页和网页输出也都增添了更多的属性控制。

本书介绍了 20 个实例的详细制作过程,避免了填鸭式的灌输模式,让读者在实例创作的过程中不知不觉地就成为了绘图高手。本书实例包含了作者的创作思想和绘图实践经验,希望能够帮助读者由浅入深逐渐掌握、习惯并喜爱使用 CorelDRAW 绘图,也希望给在美术设计第一线苦苦思索的设计者们一点启示。

通过本书的学习,读者不仅能够在较短的时间内对 CorelDraw 10 有全面的掌握,从而迅速提高到专业级的水平,而且能够在审美修养方面上一个台阶。书中还给有较好美术设计基础的读者提供了多种实用性平面设计的创意,希望通过本书的学习,读者能全面提高自己的绘图能力。

在本书的编写过程中,得到了许多朋友的帮助。首先感谢我的家人和女友,是他们给我创造了轻松的生活环境,使我能够专心创作,忘记孤独和没有灵感时的烦躁。还要感谢给我提供素材和给我创作灵感的每一位朋友,艺术的美是来自生活的,我相信,我喜欢。

本书的目的是给读者提供一本美术设计方面的好书,掌握绘图软件的编辑方法只是掌握了手段,只要肯学习的人都可以做到这一步,而真正要达到专业设计的水平,则需要与众不同的创意灵感和把握这种灵感将其转化为平面图形的能力。艺术的创作需要想象力,需要灵感,愿这本书能够启发读者这种灵感,在艺术创作的道路上走得更加坚实有力。但是由于时间仓促,能力有限,本书的疏漏和错误之处希望读者提出宝贵意见,更希望结识电脑创作方面志同道合的朋友,交流心得体会。

本书由潇湘工作室组织编写,杨国华主笔,读者如有问题、意见和建议,请与作者联系,电子邮件地址为: gonyyang@21cn.com。

目 录

第 1 章 警示路牌	1
1.1 实例效果说明	1
1.2 操作步骤	1
1.3 本章实例小结	3
第 2 章 足球场平面图	4
2.1 实例效果说明	4
2.2 操作步骤	5
2.2.1 球场框架	5
2.2.2 足球场的线条	7
2.2.3 标注平面图	13
2.3 本章实例小结	21
第 3 章 剪贴画效果	22
3.1 扇面	22
3.1.1 实例效果说明	22
3.1.2 操作步骤	23
3.1.3 本实例小结	26
3.2 文字遮罩	27
3.2.1 实例效果说明	27
3.2.2 操作步骤	27
3.2.3 本实例小结	30
第 4 章 程序设计流程图	31
4.1 实例效果说明	31
4.2 操作步骤	32
4.2.1 绘制程序图框	32
4.2.2 程序图框与文本的排列	33
4.2.3 程序图框之间的连线	36
4.3 本章实例小结	41
第 5 章 摇摆的灯笼	42
5.1 实例效果说明	42

5.2	操作步骤	42
5.2.1	绘制灯笼	42
5.2.2	动画效果制作	49
5.3	本章实例小结	57
第6章	明信片	58
6.1	实例效果说明	58
6.2	操作步骤	58
6.2.1	背面设计	58
6.2.2	正面海滩风景图	68
6.3	本章实例小结	86
第7章	足球联赛标志	87
7.1	实例效果说明	87
7.2	操作步骤	87
7.2.1	绘制足球	87
7.2.2	球场阴影和文本	91
7.2.3	立体彩带	94
7.2.4	彩带文本	98
7.3	本章实例小结	101
第8章	拼图	102
8.1	实例效果说明	102
8.2	操作步骤	102
8.2.1	使用栅格工具拆分图	102
8.2.2	在栅格基础上进行修剪	104
8.3	本章实例小结	109
第9章	晚会宣传单	111
9.1	实例效果说明	111
9.2	操作步骤	111
9.2.1	页面背景	111
9.2.2	文字制作	113
9.2.3	旋转舞台	122
9.2.4	音乐符号	127
9.3	本章实例小结	128
第10章	CD封面	129
10.1	实例效果说明	129

10.2	操作步骤	130
10.2.1	背景设置	130
10.2.2	封套位图	132
10.2.3	CD 封面	142
10.2.4	完成封套	146
10.3	本章实例小结	152
第 11 章	名片	153
11.1	实例效果说明	153
11.2	操作步骤	153
11.2.1	页面和辅助线设置	153
11.2.2	名片框架	154
11.2.3	绘制标志图案	157
11.2.4	添加文本	161
11.2.5	标志文本	163
11.3	本章实例小结	167
第 12 章	贺卡	168
12.1	实例效果说明	168
12.2	操作步骤	168
12.2.1	页面设置	168
12.2.2	贺卡背景	170
12.2.3	位图的编辑	173
12.2.4	心形花边	175
12.2.5	带阴影的文本	182
12.2.6	一首小诗	183
12.2.7	双心化蝶	185
12.2.8	完成贺卡	189
12.3	本章实例小结	191
第 13 章	展示会门票	192
13.1	实例效果说明	192
13.2	操作步骤	192
13.2.1	辅助线与框架结构设置	192
13.2.2	展示会名称文本	194
13.2.3	名车位图	197
13.2.4	时间与地点文本	200
13.2.5	副券	208
13.3	本章实例小结	214

第 14 章 书籍封面	215
14.1 实例效果说明	215
14.2 操作步骤	215
14.2.1 背景设计	215
14.2.2 书名	220
14.2.3 丛书标志	224
14.2.4 封面女郎	229
14.2.5 出版信息	231
14.2.6 背面的图标和出版书号	233
14.2.7 提示文本	236
14.2.8 系列丛书	241
14.3 本章实例小结	244
第 15 章 宣传手册	245
15.1 实例效果说明	245
15.2 操作步骤	245
15.2.1 背景设计	245
15.2.2 手册第一页	250
15.2.3 手册第二页	254
15.2.4 手册第三页	266
15.3 本章实例小结	273
第 16 章 月历	274
16.1 风景挂历	274
16.1.1 实例效果说明	274
16.1.2 操作步骤	274
16.2 肖像挂历	295
16.2.1 实例效果说明	295
16.2.2 操作步骤	295
16.3 台历	297
16.3.1 实例效果说明	297
16.3.2 操作步骤	298
16.4 本章实例小结	306
第 17 章 牛奶包装盒	307
17.1 实例效果说明	307
17.2 操作步骤	307
17.2.1 包装盒设计	307

17.2.2	制作商标	309
17.2.3	咖啡牛奶	312
17.2.4	牛奶图案文字	317
17.2.5	背景图	326
17.2.6	完成包装盒正面和背面	333
17.2.7	包装盒侧面	335
17.2.8	完成平面图	338
17.2.9	包装盒立体形象	340
17.3	本章实例小结	341
第 18 章	主页	342
18.1	实例效果说明	342
18.2	操作步骤	342
18.2.1	背景图案	342
18.2.2	横匾	350
18.2.3	主页按钮	353
18.2.4	链接文本和说明性位图	355
18.2.5	创建书签	361
18.2.6	立体化文本	362
18.2.7	网页发布	365
18.3	本章实例小结	368

第1章 警示路牌

本章完成的警示路牌效果如图 1-1 所示。



图 1-1 警告牌

1.1 实例效果说明

首先您必须掌握绘制基本图形的方法，如圆形、直线等，并且熟悉运用属性栏、泊坞窗等工具来修改对象的属性。通过这个例子，您将掌握关于变换中旋转和缩放在绘图中的应用，并体会对象的排列次序在绘图中的重要作用。

1.2 操作步骤

- (1) 在工具箱中单击 Ellipse Tool，或者按快捷键 F7，选择椭圆工具。
- (2) 按住 Ctrl 键，沿对角拖动鼠标，绘制一个圆形。
- (3) 在 Ellipse 属性栏中设置圆形的中心坐标为 (100, 150)，半径为 100mm，如图 1-2 所示。



图 1-2 Ellipse 属性栏

(4) 单击 Arrange 菜单，选择 Transformations 下的 Scale 选项，打开 Transformation 泊坞窗。将水平长度 H 和垂直长度 V 设置为 120 mm，如图 1-3 所示。

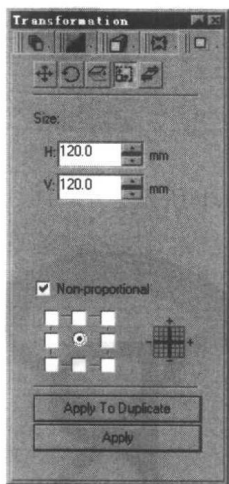


图 1-3 Transformation 泊坞窗

(5) 单击 Apply to Duplicate 按钮，将设置的变换效果应用于复制的对象，产生同心圆。

(6) 使用 Pick Tool 选取大圆，填充红色，如图 1-4 所示。

(7) 选取小圆，填充白色，如图 1-5 所示。

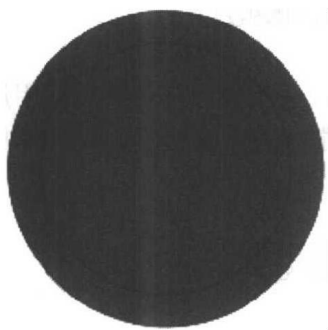


图 1-4 圆形的缩放

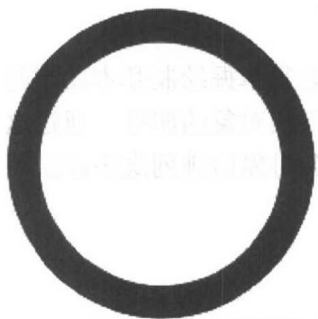


图 1-5 填充后的效果

(8) 单击 Freehand Tool，绘制一条直线，在如图 1-6 所示的 Curve or Connector 属性栏中设置直线中心坐标为 (100, 150)，轮廓宽度为 16point，旋转角度为 45°，并设置直线的轮廓色为红色。变换后的直线如图 1-7 所示。

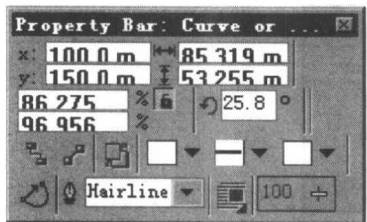


图 1-6 Curve or Connector 属性栏



图 1-7 旋转 45° 的直线

(9) 在工具箱中选择 Free Transform Tool  自由变换工具，在属性栏中启用按钮 ，设置副本旋转为 90° ，如图 1-8 所示。

(10) 按 Enter 键产生旋转的副本，如图 1-9 所示。

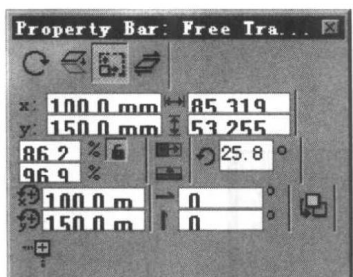


图 1-8 Free Transform Tool 属性栏

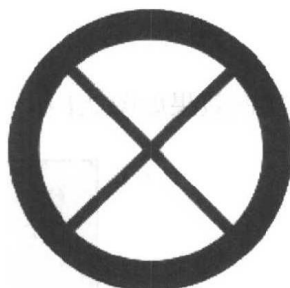


图 1-9 复制出旋转 90° 的直线

(11) 在工具箱中单击 Text Tool ，键入字母 P，调整文本到合适的大小，并在属性栏中设置文本的中心坐标为 (100, 150)，添加后的文本如图 1-10 所示。



图 1-10 添加文本

(12) 选择字母 P 后，单击 Arrange 菜单，选择 Order 下的 Back One 选项，字母向后放置于一条直线之后；再重复操作一次，字母被放置于两条直线之后。

或者单击 Arrange 菜单，选择 Order 下的 To Back 选项，将字母 P 放到所有其它对象的后面，最后完成的警告牌如图 1-1 所示。

1.3 本章实例小结

利用坐标尺及属性栏的精确定位，配合基本图形的变换操作，如缩放、旋转等，可以产生意想不到的效果。对象在绘图页面内的排列，牵涉到层的概念，有了层，就会有上下或者说前后次序，下层 (back) 的对象与上层 (front) 对象的重合部分会被遮盖，而对象的排列次序，又会直接影响到图像的显示效果，所以排列次序也是值得注意的一个要点。

第2章 足球场平面图

本章的实例效果如图 2.1 所示。

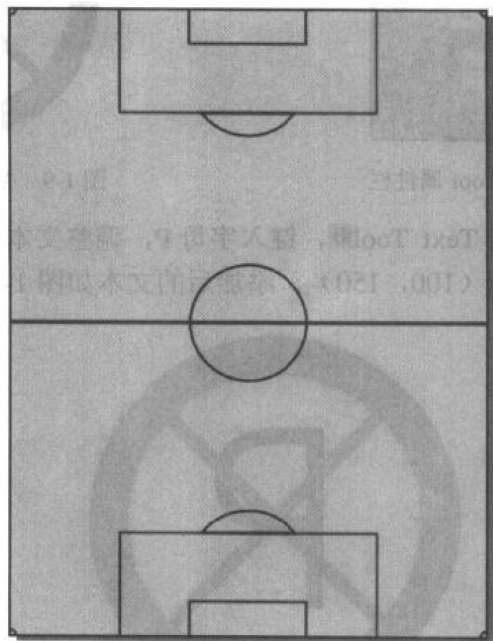


图 2-1 足球场平面图

2.1 实例效果说明

足球场平面图仍然是基本图形的组合，然而有机的组合与堆砌却大相径庭。要知道，再复杂的图形也可以分解为多个简单的图形，比如说建筑平面图；而简单图形的堆砌，始终只能是简单的图形，而且堆砌得越多就越失败。

构造建筑平面图需要一定的美术基础，要考虑建筑框架尺寸及比例如何才能达到完美，如果更高一点的要求，什么地方该空，什么地方该满，从不同的视角出发，让建筑体现不同的特色。本例的关键是了解构图及尺寸安排，虽然身为球迷，笔者为了绘制足球场平面图还是特意去查阅了有关足球场的具体尺寸，其实，掌握了图形的绘制方法以后，相信具体数据的修改是熟悉球场的读者水到渠成的事情了。

当然，因为在这里绘制了足球场平面图之后，还要对足球场的各部分进行标注，所以我们搞清楚球场各部分线条的位置、间隔等等还是有必要的。

2.2 操作步骤

2.2.1 球场框架

(1) 单击 Tools 菜单，选择 Options 选项，出现 Options 对话框。

(2) 在 Options 对话框左边的目录树中选择 Document\Rulers，对话框显示如图 2-2 所示。在 Units 框中设置水平 Horizontal 的度量单位为米 meters，而原来默认的度量单位为毫米 millimeters。这样做的作用在后面改变比例尺中会显示出来。

(3) 在 Options 对话框中单击 Edit Scale 按钮，出现 Drawing Scale 对话框，如图 2-3 所示。可以看到，页面尺寸的单位是可选的，而实际尺寸的单位正是我们刚才设置的 meter。设置页面尺寸 1 mm 相当于实际尺寸 1m，如图 2-3 所示。单击 OK 按钮，完成比例尺编辑。

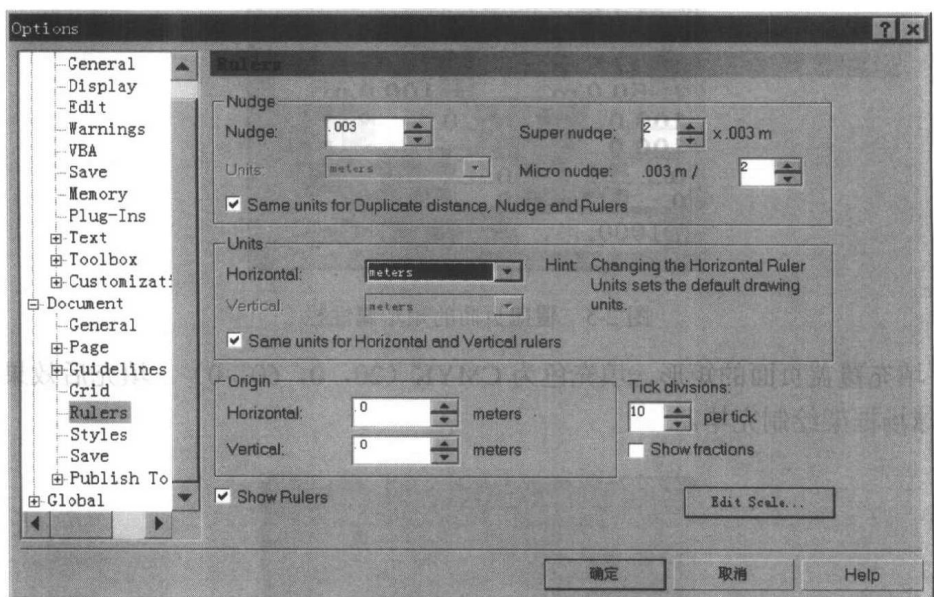


图 2-2 Rulers 选项对话框

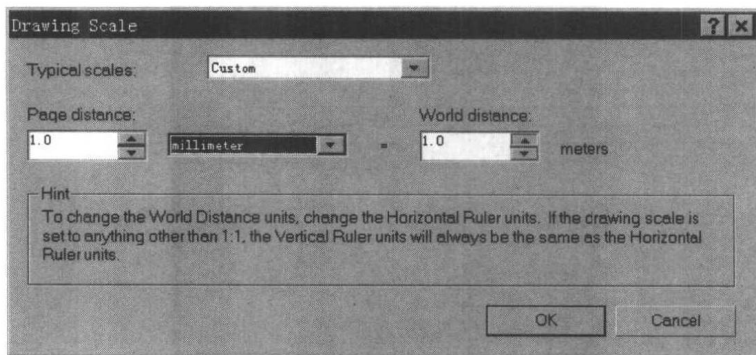


图 2-3 编辑比例尺