



“九五”国家重点电子出版物规划项目·计算机动画教室系列

21世纪数码视频技术系列书(5)

追逐智慧与美丽

矢量时代



CorelDRAW 10 & Photoshop 6 动感影像设计制作指南

北京希望电子出版社 总策划

梁 琰等 编 写

L.Y. eye studio presents

AGE OF VECTORS CorelDRAW 10 & Adobe Photoshop 6



本光盘内容包括：
本版书中各章实例
文件和精美效果图

- 通过典型范例学习和掌握软件的主要功能
- 教会你如何设计广播级的标志、封面、计算机、显示器和卡通人物
- 领略 CorelDRAW 和 Photoshop 合璧风采



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



“九五”国家重点电子出版物规划项目·计算机动画教室系列

21世纪数码视频技术系列书(5)

追逐智慧与美丽



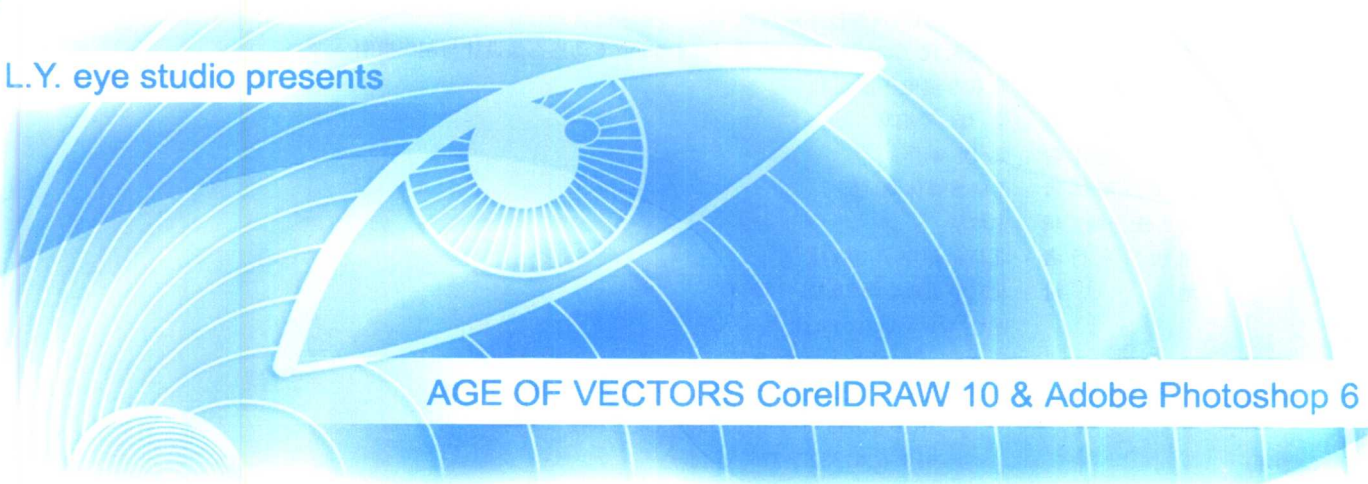
矢量时代

CorelDRAW 10 & Photoshop 6

动感影像设计制作指南

北京希望电子出版社 总策划
梁 琰等 编 写

L.Y. eye studio presents



AGE OF VECTORS CorelDRAW 10 & Adobe Photoshop 6



本光盘内容包括：
本版书中各章实例
文件和精美效果图

- 通过典型范例学习和掌握软件的主要功能
- 教会你如何设计广播级的标志、封面、计算机、显示器和卡通人物
- 领略 CorelDRAW 和 Photoshop 合璧风采



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 提 要

本丛书是“21 世纪数码视频技术系列书”之一。CorelDRAW 是优秀的矢量绘图软件, 拥有庞大的用户群。本书通过大量的典型实例, 由浅入深、循序渐进地教你如何使用 CorelDRAW 最新版本 10.0 制作精美图形图像, 从简单的标志、封面设计, 到绘制电脑、显示器, 到制作复杂的人物形象。最后教你如何将 CorelDRAW 和 Photoshop 结合起来进行创作, 使图像更为精美。

全书由 11 章组成。第 1 章和第 2 章系统介绍 CorelDRAW 的界面特点、主要功能和基本技术, 为读者学习实例制作打下基础。第 3 章和第 4 章教你设计漂亮的标志和 CD 封面, 学习和掌握 Bezier 曲线、网格和脚本的方法, 第 5~7 章教你设计游戏机、苹果电脑和时尚的液晶显示器。第 8~10 章循序渐进地教你绘制最为复杂的人物形象, 从脸部、眼睛、头发到身体和添加细节, 从中你可学到 CorelDRAW 的高级功能和绘图技巧。最后第 11 章教你如何综合使用 CorelDRAW 和 Photoshop 制作恐龙和人手以及海豚形象, 为矢量图像增添位图效果, 达到崭新的高度。完成本书练习后, 读者有能力动手开发更具挑战性的创作。

本书内容丰富, 层次清晰, 图文并茂, 书中范例具有很强的实用性、典型性和指导性, 不但可用作平面设计、多媒体设计、影视广告和装修设计的广大从业人员的自学指导书, 同时也可作为高等院校相关专业师生教学、自学参考书和社会相关领域培训班教材。

本盘内容包括本版中各章实例文件和精美效果图。

系 列 盘 书: 21 世纪数码视频技术系列书 (5)

盘 书 名: 矢量时代 CorelDRAW 10 & Photoshop 6 动感影像设计与制作指南

总 策 划: 北京希望电子出版社

文 本 著 作 者: 梁 琰 等编写

C D 制 作 者: 梁 琰 制作

C D 测 试 者: 希望多媒体测试部

责 任 编 辑: 朱培华

出 版、发 行 者: 北京希望电子出版社

地 址: 北京中关村大街 26 号, 100080

网址: www.bhp.com.cn

E-mail: lwm@hope.com.cn

电话: 010-62562329, 62541992, 62637101, 62637102

010-62633308, 62633309 (发行和技术支持)

010-62613322-215 (门市)

经 销: 各地新华书店、软件连锁店

排 版: 希望图书输出中心

C D 生 产 者: 北京中新联光盘有限责任公司

文 本 印 刷 者: 北京双青印刷厂

开 本 / 规 格: 787 × 1092 毫米 1/16 开本 15.5 印张 355 千字 全彩印刷

版 次 / 印 次: 2001 年 2 月第 1 版 2001 年 2 月第 1 次印刷

印 数: 0001~5000 册

本 版 号: ISBN 7-900056-68-8/TP · 67

定 价: 55.00 元 (1CD, 含配套全彩书)

说明: 凡我社光盘配套图书若有缺页、倒页、脱页、自然破损, 本社负责调换。

献 辞

将本书献给我的父亲和母亲。

将本书献给我的老师。

将本书献给我的朋友们，尤其要感谢老白（嘿，你知道我指的是谁），你给了我很多的鼓励和帮助。

梁 琰



JS8P8/04

矢量时代 AGE OF VECTORS

[WHAT IS IN THIS BOOK]

【第1章】

分析CorelDRAW 10.0的界面和界面组成元素



INTERFACE

TECHNIQUE



【第2章】

包括若干关于CorelDRAW 10.0的技术专题，全面介绍软件的使用技巧

SYMBOL

【第3章】

设计两个漂亮的标志



CD COVER



【第4章】

设计CD封面

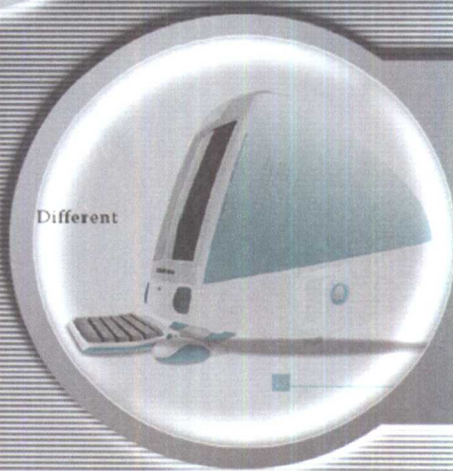
【第5章】
制作PlayStation 2



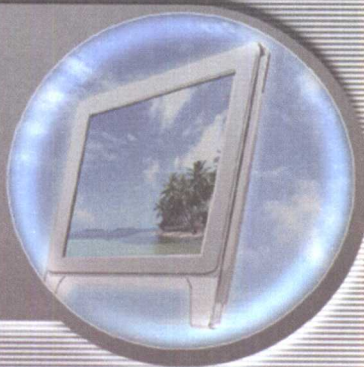
PLAYSTATION 2

【第6章】
绘制iMac G3

IMAC G3



【第7章】
制作液晶显示器



LCD MONITOR

CARTOON GIRL



【第8章】
绘制卡通女孩

[WHAT IS IN THIS BOOK]

[WHAT IS IN THIS BOOK]

【第9章】

绘制游戏Parasite Eve中的Aya Brea



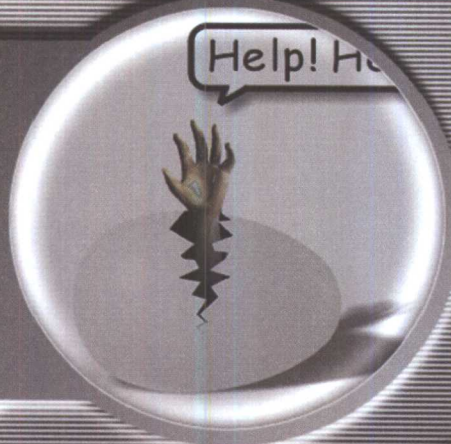
AYA BREA (1.0)

AYA BREA (2.0)



【第10章】

绘制PE 2中的Aya Brea



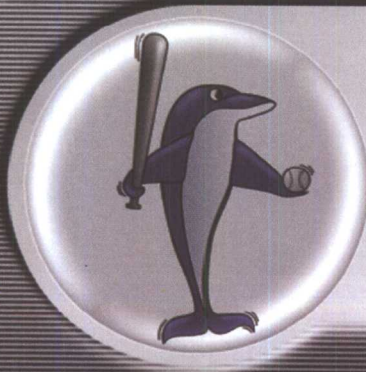
POST

【第11章】

一张特别的海报

(CorelDRAW&Adobe Photoshop)

DOLPHIN

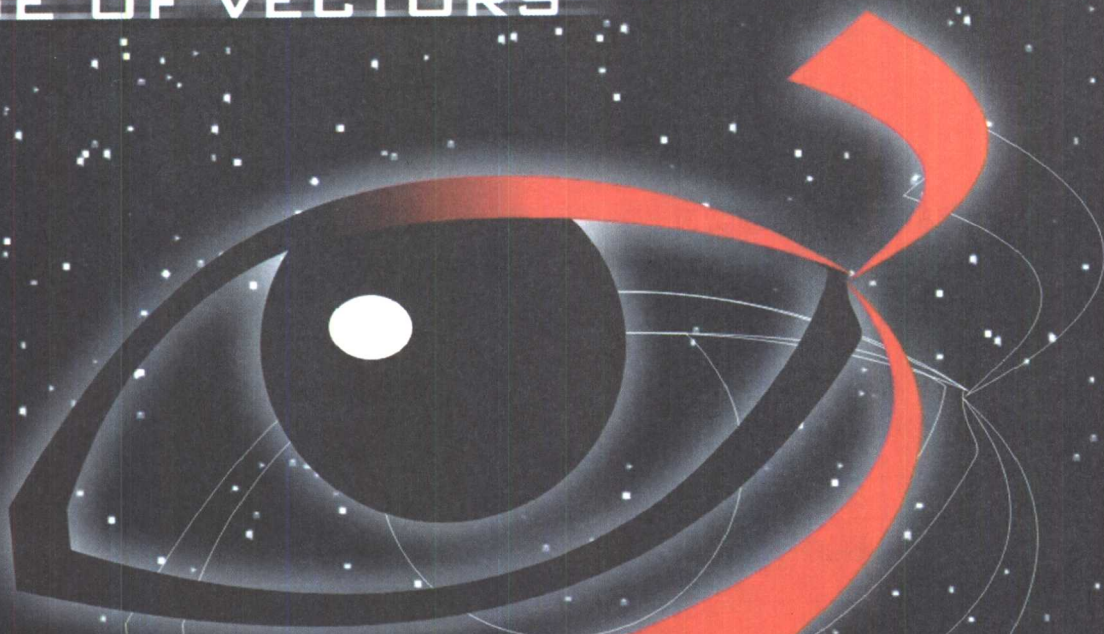


【第11章】

绘制一只顽皮的海豚

(CorelDRAW
&Adobe Photoshop)

AGE OF VECTORS



L.Y. eye Studio

L.Y. eye Studio

WELCOME TO THE CORELDRAW WORLD !

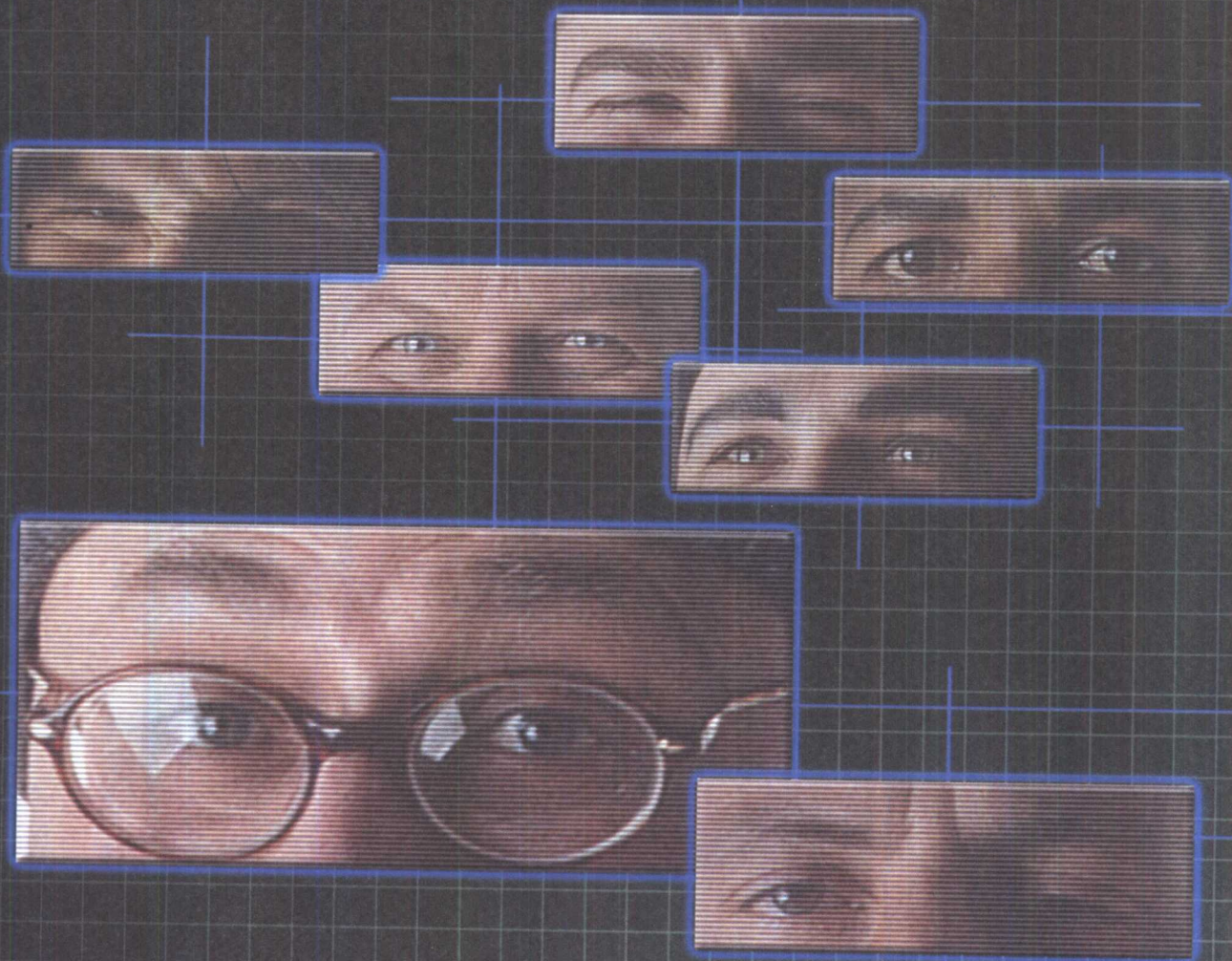
ENJOY YOURSELF IN THIS WORLD !

LET CORELDRAW BECOME
YOUR BEST FRIEND.

OK! LET'S GO!

目 录

第1章 CorelDRAW 10的界面和界面元素.....	3
1.1 自定义更高效、更简洁的界面.....	4
1.2 工具箱.....	7
1.3 菜单简介.....	9
1.4 Docker (泊坞窗) 简介.....	12
1.5 调色板.....	21
本章小结.....	22
第2章 基本技术专题.....	25
2.1 创建基本形状.....	25
2.2 绘制 Bezier (贝塞尔) 曲线.....	31
2.3 内部填充(Fill)和外部线条(Outline).....	36
2.4 交互式工具.....	40
2.5 对象管理(Object Manager)泊坞窗.....	61
2.6 视图管理.....	68
2.7 特殊效果.....	69
本章小结.....	72
第3章 标志设计.....	75
3.1 制作自己的标志.....	76
3.2 主动进化工作组的标志.....	79
本章小结.....	88
第4章 CD封面设计.....	91
4.1 封面的制作.....	91
4.2 用 CorelDRAW 创建艺术字.....	98
本章小结.....	102
第5章 幻想 PlayStation 2.....	105
5.1 制作机壳.....	105
5.2 绘制其他组件.....	108
5.3 制作DVD光驱.....	115
5.4 完成 PlayStation 2的制作.....	120
本章小结.....	123
第6章 问候 iMac.....	127
6.1 准备工作.....	127
6.2 制作键盘.....	127
6.3 制作鼠标.....	131
6.4 制作显示器-主机.....	133
6.5 制作底座.....	143
6.6 制作背景.....	146
本章小结.....	146
第7章 完美的液晶显示器.....	151
7.1 制作液晶显示器.....	152
7.2 背景创作.....	161
本章小结.....	162
第8章 感受“心跳回忆”.....	165
8.1 制作眼睛.....	165
8.2 脸部的明暗效果.....	166
8.3 眉毛, 耳朵, 鼻子和嘴.....	168
8.4 头发.....	168
8.5 身体.....	170
8.6 添加细节.....	170
8.7 添加背景.....	172
本章小结.....	172
第9章 Aya Brea (Version 1.0).....	175
9.1 用强大的交互式网格填充工具 绘制 Aya 的脸.....	175
9.2 绘制头发.....	182
9.3 绘制眼睛和眉毛.....	183
9.4 鼻子和嘴唇.....	187
9.5 组合和修改.....	189
9.6 添加背景.....	190
本章小结.....	192
第10章 Aya Brea (Version 2.0).....	199
10.1 Aya 的头.....	199
10.2 Aya 的身体.....	208
本章小结.....	212
第11章 从 CorelDRAW 到 Adobe Photoshop.....	217
11.1 恐龙和人手.....	217
11.2 像素化的 Aya Brea (Version 2.5).....	226
11.3 设计自己的卡通形象.....	230
本章小结.....	239
后记.....	240



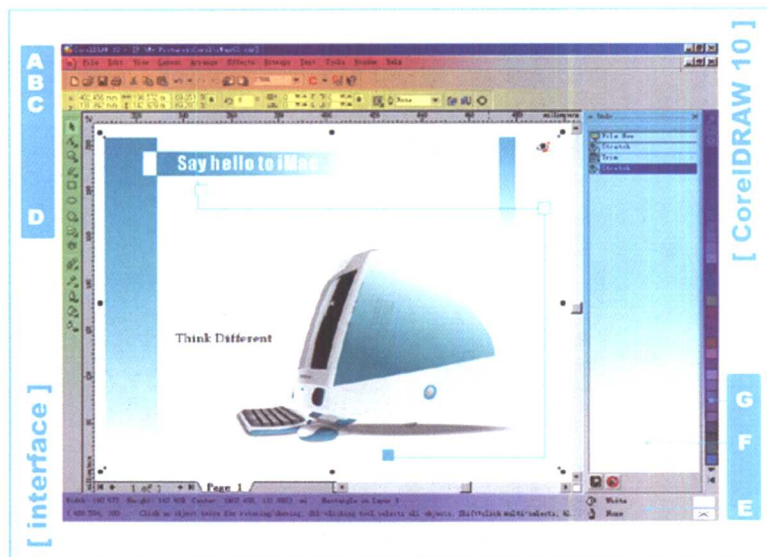
第1章

Chapter 1



界面

Interface



任何一个软件的学习过程
都要从熟悉软件的界面开始

矢量时代

Age of Vectors

第1章 CorelDRAW 10 的界面和界面元素

本章要点

了解 CorelDRAW 10.0 的界面和界面元素，掌握设定用户界面的方法。

CorelDRAW 10 的界面由下列部分组成（按照图 1.1 标明的字母顺序说明）：

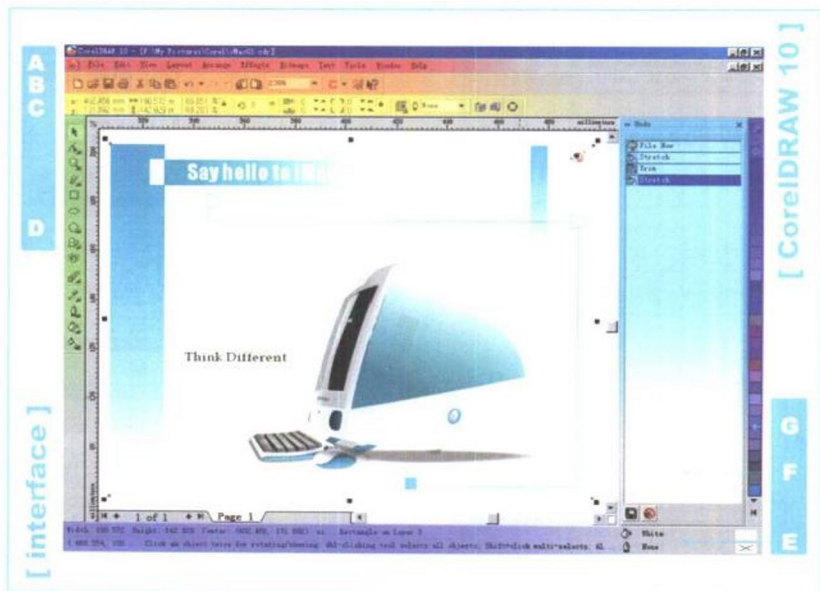


图1.1

- A：菜单栏，在主菜单上从左至右依次是File（文件），Edit（编辑），View（视图），Layout（布局），Arrange（排列），Effect（效果），Bitmaps（位图），Text（文本），Tools（工具），Window（窗口）以及Help（帮助）菜单。在第1.3节将对菜单栏作较详细介绍。
- B：标准工具条，该工具条提供快速访问“新建”、“打开”、“保存”、“打印”、“剪切”、“复制”、“粘贴”、“Undo”、“Redo”，“输入”，“输出”等命令的方法。
- C：属性栏，这是CorelDRAW界面上十分重要、需要经常访问的一部分，此属性栏的图标和内容随着用户的使用工具的不同而变化。如果用户正在对某一个对象进行渐变填充，那么属性栏上将显示的是渐变填充工具的属性；如果用户正在进行文本操作，属性栏上将提供编辑文本所需的命令。通过修改属性栏上内容，用户可以轻而易举的改变工具的性质，达到理想的效果。
- D：工具栏，提供各种常用的工具。在第1.2节将对工具栏作较详细介绍。
- E：状态栏，用来显示各种状态和属性。

F: 泊坞窗 (Dock), 泊坞窗的功能与某些绘图程序中的面板类似, 但有着更强的交互性。在第 1.4 节将对泊坞窗作较详细介绍。

G: 调色板, 调色板可以帮助用户很方便改变所选择的图形的内部填充或者外部轮廓的颜色。在第 1.5 节将对调色板作较详细介绍。

图 1.2 所示的也是 CorelDRAW 10 的操作界面，可以发现此界面与图 1.1 的缺省界面明显不同。在 10.0 版本中，增强了用户自定义界面的自由性，用户可以根据个人的喜好定义更高效、更简洁的界面。

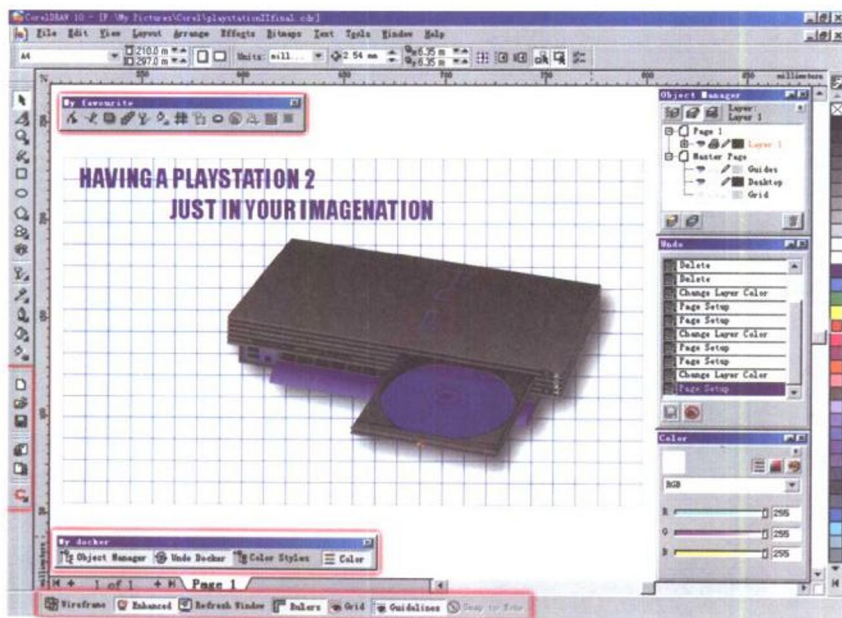


图1.2

1.1 自定义更高效、更简洁的界面

如果你是一位刚刚接触 CorelDRAW 软件的用户，那么建议你跳过这一节，因为你还不清楚哪些选项和按钮是需要经常访问的；但是如果你是一位 CorelDRAW 的老用户，那么请注意这一节，因为定义一个符合个人口味的界面会提高你的工作效率。CorelDRAW 10 已经为每一个命令设计了一个漂亮的图标，现在轮到用户将这些图标摆放到更为合适的位置。

1. 执行 Tools (工具)>Customization (自定义) 命令 (见图 1.3), 出现 Customization 面板, 如图 1.4 所示。

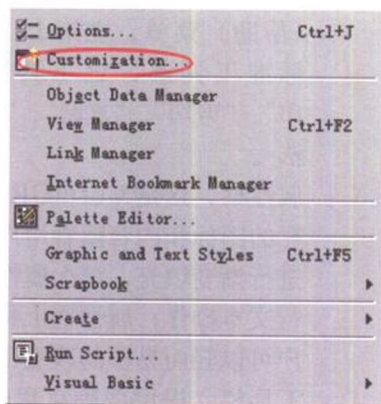


图1.3

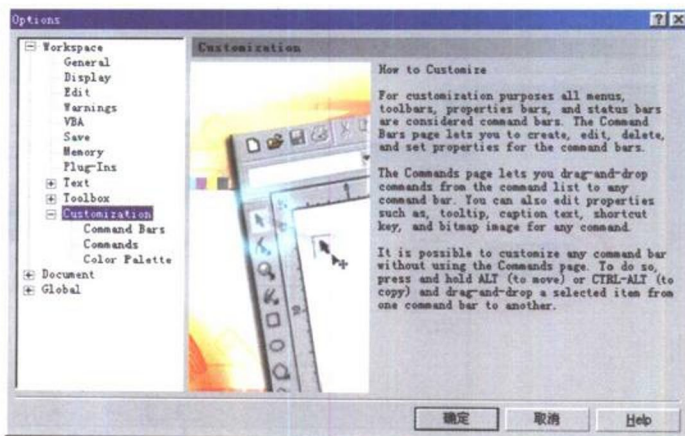


图1.4

2. 在面板左侧点击 Command Bars (命令栏) 选项, 出现 Command Bars 面板 (见图 1.5), 此时可以将任何一个命令栏开启或关闭, 在右侧的 Button (按钮)、Border (边界) 等选项中更改命令栏的外观。点击 New (新建) 按钮, 将出现一个默认命名为 New Toolbar 1 的新工具栏, 此时允许用户更改其名称。点击 Commands (命令) 选项, 在 Commands 面板中选择特定功能的图标, 直接拖动到新建的工具栏之中 (见图 1.6)。在 Appearance (外观) 选项卡中允许你更改图标的外观 (见图 1.7), 在 Shortcut Keys (快捷键) 选项卡中为工具设置快捷键 (见图 1.8)。

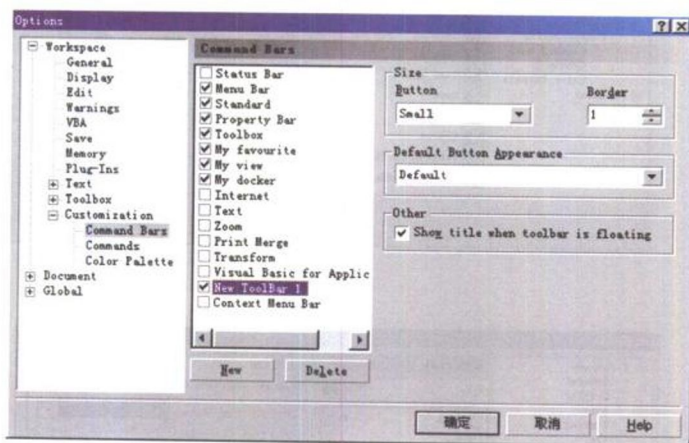


图1.5

注意 当已经选择 Commands (命令) 选项时, 也可以将原来界面中的命令图标直接拖动到新建的工具栏中, 但这一图标将在原来的界面中消失。最好的方法是先点击界面中的某一命令, 这时 Commands 面板中立即出现该图标所在位置, 然后再将这一命令的图标拖动到特定的工具栏中, 这样既不会丢失原来的图标, 又不用耗费太多的时间在一大堆图标中搜索。

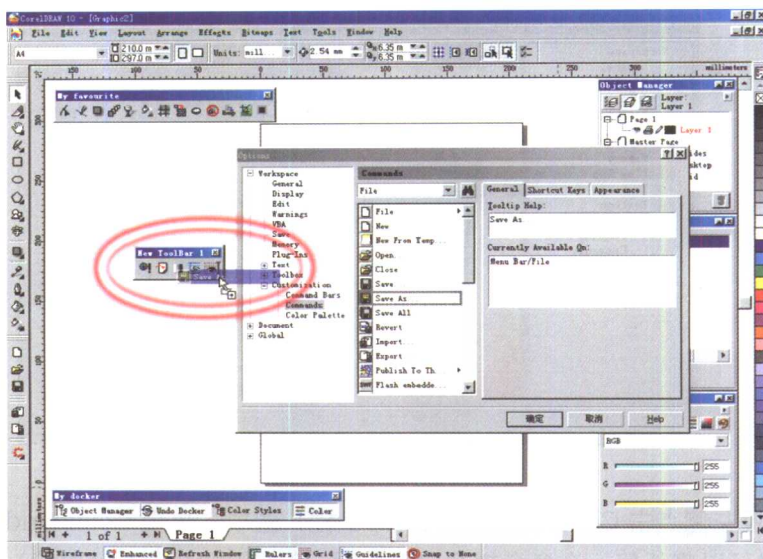
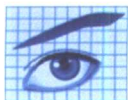


图1.6

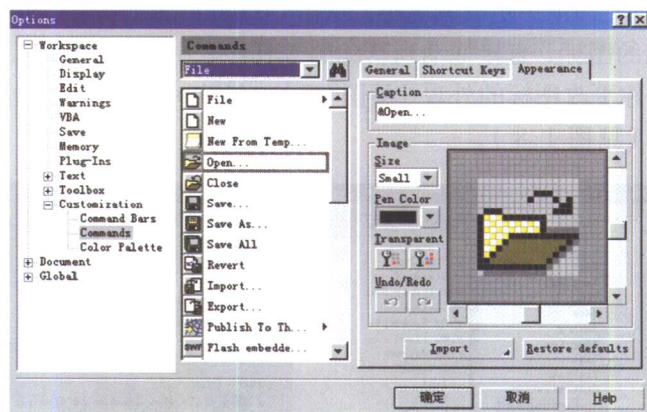


图1.7

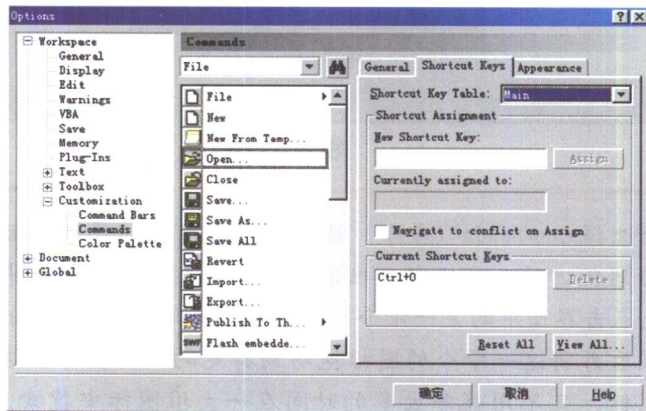


图1.8

如果你觉得原来界面中的某些命令显得很多余, 只要将其从原来的位置拖出, 即可将其删除。

当你改变了某些默认工具栏, 通过在 Command Bars 面板中选中时点击 Reset (复位) 键, 即可将该工具栏恢复至原来的缺省状态。

1.2 工 具 箱

图 1.9 列出了工具箱中的所有工具。下面按图中标明的字母顺序对各种工具作简要说明。

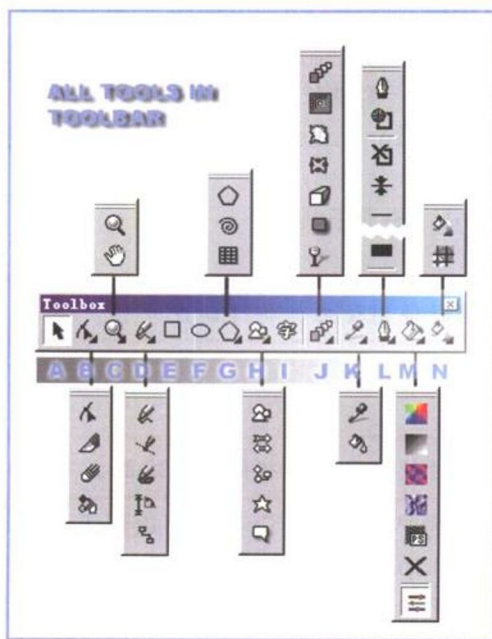


图1.9

A: Pick Tool (选取工具)。

CorelDraw 的基本工具。用 Pick 工具来选择对象, 并可以用此工具来移动、旋转对象或改变对象的大小。

注意 应用空格键迅速切换到 Pick 工具, 第二次点击空格键恢复到原工具。

B: 由上方到下方依次为 Shape Tool (造型工具)、Knife Tool (美术刀工具)、Eraser Tool (橡皮擦工具) 和 Free Transform Tool (自由变形工具)。

- Shape 工具用于调整曲线的节点和路径、改变曲线的形状、调整字符串中的每一个字符等, 是一个很重要的工具。
- Knife 工具用于切割图形或曲线, 使之成为独立的两部分。
- Eraser 工具用于删除元素进行雕刻, 起到橡皮擦的作用。
- Free Transform 工具用于自由制定旋转中心并旋转对象。



C: 由上方到下方依次为 Zoom Tool (显示比例工具) 和 Pan Tool (平移工具)。

- Zoom 工具用于放缩视野。
- Pan 工具用于平动视野。

D: 由上方到下方依次为 Freehand Tool (手绘工具)、Bezier Tool (贝塞尔曲线工具)、Artistic Media Tool (艺术笔触工具)、Dimension Tool (度量工具) 和 Interactive Connector Line Tool (交互式连接线工具)。

- Freehand 工具是徒手绘图工具, 最好配合数字绘图板使用。
- Bezier 工具是另一种绘图工具。先定义出起点和终点, 然后两个点之间就会出现一条路径, 这条路径可以是直线也可以是一条曲线, 并且可以随意改变其形状和位置。本书中绘制大部分实例的轮廓时都应用了这个工具。
- Artistic Media 工具用于绘制具有传统绘画特点以及素描感觉的曲线。
- Dimension 工具用于测量长度、角度以及添加注释。
- Interactive Connector Line 工具用于用各种连接线连接物体, 可以用来制作说明性的图标。

E: Rectangle Tool (矩形工具)。

用于绘制矩形。

注意 按住 Ctrl 键的同时使用该工具将得到正方形。

F: Ellipse Tool (椭圆工具)。

用于绘制椭圆。

注意 按住 Ctrl 键的同时使用该工具将得到标准圆。

G: 由上方到下方依次为 Polygon Tool (多边形工具)、Spiral Tool (螺旋纹工具) 和 Graphic Paper Tool (方格纸工具)。

- Polygon 工具用于绘制多边形或星形。
- Spiral 工具用于绘制螺旋曲线。
- Graphic Paper 工具用于创建栅格。

注意 尝试按住 Ctrl 键的同时使用这些工具, 注意产生的效果。

H: Perfect Shapes (完美图形)。

提供数十种常用的图形形状, 其强大功能体现在对大多图形都提供特殊的控制点, 通过改变这些控制点的位置, 可以改变图形的形状。这些工具为制作网络图形元素提供了快捷高效的方式。

I: Text Tool (文字工具)。

用于输入和编辑文本字体。

J: 由上方到下方依次为 Interactive Blend Tool (交互式混合工具)、Interactive Contour Tool (交互式轮廓图工具)、Interactive Distortion Tool (交互式变形工具)、Interactive Envelope Tool (交互式封装工具)、Interactive Extrude Tool (交互式立体化工具)、Interactive Drop Shadow Tool (交互式投射阴影工具) 和 Interactive Transparency Tool (交互式透明工具)。