



全国高等院校工业设计专业系列规划教材

CorelDRAW X5 经典案例教程解析

杜秋磊 编著

精选案例，由浅入深细致讲解
图文并茂，直观生动辅助理解
突出实践，理论指导实际操作



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

全国高等院校工业设计专业系列规划教材

CorelDRAW X5 经典案例教程解析

杜秋磊 编 著



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

内 容 简 介

CorelDRAW 是目前最流行的矢量绘图软件之一,不仅在平面设计领域一直占据着主导地位,近年来,在产品造型设计方面也扮演着重要的角色。本书通过对案例的解析,由浅入深地从平面设计相关领域到产品设计相关领域进行了细致的讲解,介绍了利用 CorelDRAW X5 软件制作实际案例的方法及技巧。本书结构合理、针对性强,有利于读者快速提高设计能力和利用 CorelDRAW X5 软件制作案例的水平。

本书内容丰富,书中所涉及案例的操作由浅入深、由易到难,能使零起点的读者从案例操作中快速掌握 CorelDRAW X5 软件的相关知识,并通过课后的“上机实战”有效地巩固和强化对该软件的使用技术。此外,本书还提供了相关操作的所有素材和 CorelDRAW 格式的源文件。

本书可以作为高等院校相关专业的教材,也可以作为设计领域的培训教材或广大从事平面设计、工业设计等的设计人员的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X5 经典案例教程解析/杜秋磊编著. —北京:北京大学出版社, 2013.1

(全国高等院校工业设计专业系列规划教材)

ISBN 978-7-301-21950-8

I. ①C… II. ①杜… III. ①图形软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 007425 号

书 名: CorelDRAW X5 经典案例教程解析

著作责任者: 杜秋磊 编著

策 划 编 辑: 童君鑫

责 任 编 辑: 童君鑫 黄红珍

标 准 书 号: ISBN 978-7-301-21950-8/TH · 0329

出 版 发 行: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区成府路 205 号 100871

网 址: <http://www.pup.cn> 新浪官方微博: @北京大学出版社

电 子 信 箱: pup_6@163.com

电 话: 邮购部 62752015 发行部 62750672 编辑部 62750667 出版部 62754962

印 刷 者: 北京富生印刷厂

经 销 者: 新华书店

787 毫米×1092 毫米 16 开本 17.5 印张 彩插 2 410 千字

2013 年 1 月第 1 版 2013 年 1 月第 1 次印刷

定 价: 40.00 元

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究

举报电话: 010-62752024 电子信箱: fd@pup.pku.edu.cn

前言

CorelDRAW 是目前最流行的矢量绘图软件之一，其功能强大，广泛应用于平面设计、印刷设计、产品造型设计等领域，对人们的工作和生活有着巨大的影响。尤其是在产品造型设计方面，它较之三维建模软件出产品效果图快，已经被很多产品设计师认同并应用。

本书没有采用枯燥的以介绍工具、介绍菜单为主的传统模式编写，而是从经典案例的制作中，让读者熟悉软件、学习软件、掌握软件。此外，本书采用直白的语言进行讲解，并采用独特的标注形式和相关说明，让读者一目了然。

本书的每一章都是从本章案例所涉及的工具介绍开始，然后是案例解析，最后是上机实战，使理论基础与实践相结合，并注重实际应用。具体内容如下：

第 1 章 CorelDRAW X5 入门：主要介绍软件的一些基本操作及新版本的一些工具或新增之处。

第 2 章 标志设计：主要介绍绘制标志的工具、方法、技巧和操作步骤。

第 3 章 名片设计：主要介绍绘制名片的工具、方法、技巧和操作步骤。

第 4 章 装饰图案：主要介绍绘制装饰图案的工具、方法、技巧和操作步骤。

第 5 章 宣传卡设计：主要介绍绘制宣传卡的工具、方法、技巧和操作步骤。

第 6 章 产品外观设计：主要介绍绘制产品外观的工具、方法、技巧和操作步骤。

第 7 章 腕表设计：主要介绍绘制腕表的工具、方法、技巧和操作步骤。

第 8 章 汽车造型及外观设计：主要介绍绘制汽车造型及外观的工具、方法、技巧和操作步骤。

对于初学者而言，要想快速地掌握这门软件技术，需要将一本书的案例全部细心地制作 2~3 遍，并通过实战练习反复思考、推敲，这样才能学会并灵活掌握软件的使用。本书建议总学时为 60，上述各章的学时分配如下：

各 章	第 1 章	第 2 章	第 3 章	第 4 章	第 5 章	第 6 章	第 7 章	第 8 章
学时分配	4	4	4	6	8	10	12	12

请读者注意：

1. 每一章的工具介绍部分，如果本章案例操作中用到的工具在前几章里介绍过，则本章的工具介绍部分不再重复讲述。
2. 每一章的上机实战，都是为巩固本章所学的知识而精心安排的，希望读者认真完成。由于作者水平有限，不足之处在所难免，恳请读者朋友们批评指正。

编 者
2012 年 9 月

目 录

第 1 章 CorelDRAW X5 入门..... 1	第 3 章 名片设计..... 30
1.1 CorelDRAW X5 的启动与退出..... 1	3.1 设计工具及其用法..... 30
1.1.1 CorelDRAW X5 的启动..... 1	3.2 案例详解..... 37
1.1.2 CorelDRAW X5 的退出..... 1	3.2.1 案例效果图..... 37
1.2 CorelDRAW X5 界面介绍..... 2	3.2.2 案例步骤详解..... 37
1.2.1 启动界面..... 2	3.3 上机实战..... 56
1.2.2 工作界面..... 3	第 4 章 装饰图案..... 57
1.3 CorelDRAW X5 部分新功能介绍..... 3	4.1 设计工具及其用法..... 57
1.3.1 文件的新建..... 3	4.1.1 【基本形状】工具..... 57
1.3.2 【2-Point Line】工具..... 3	4.1.2 【交互式调和】工具..... 58
1.3.3 【B-Spline】工具..... 4	4.2 案例详解..... 66
1.3.4 【矩形】工具..... 5	4.2.1 案例效果图..... 66
1.3.5 【滴管】工具..... 6	4.2.2 案例步骤详解..... 67
1.3.6 【网状填充】工具..... 7	4.3 上机实战..... 86
1.4 上机实战..... 7	4.3.1 上机实战一..... 86
第 2 章 标志设计..... 9	4.3.2 上机实战二..... 87
2.1 设计工具及其用法..... 9	第 5 章 宣传卡设计..... 88
2.1.1 【挑选】工具..... 9	5.1 设计工具及其用法..... 88
2.1.2 【贝塞尔】工具..... 11	5.2 案例详解..... 95
2.1.3 【手绘】工具..... 11	5.2.1 案例效果图..... 95
2.1.4 【椭圆形】工具..... 12	5.2.2 案例步骤详解..... 96
2.1.5 【形状】工具..... 13	5.3 上机实战..... 115
2.1.6 【填充】工具..... 14	第 6 章 产品外观设计..... 117
2.1.7 【文本】工具..... 14	6.1 设计工具及其用法..... 117
2.2 案例详解..... 16	6.1.1 【透明度】工具..... 117
2.2.1 案例效果图..... 16	6.1.2 【缩放】工具..... 124
2.2.2 案例步骤详解..... 16	
2.3 上机实战..... 28	

6.2 案例详解	125	7.2.2 案例步骤详解	152
6.2.1 案例效果图	125	7.3 上机实战	211
6.2.2 案例步骤详解	125	第 8 章 汽车造型及外观设计	212
6.3 上机实战	150	8.1 设计工具及其用法	212
6.3.1 上机实战一	150	8.2 案例详解	212
6.3.2 上机实战二	150	8.2.1 案例效果图	213
第 7 章 腕表设计	151	8.2.2 案例步骤详解	213
7.1 设计工具及其用法	151	8.3 上机实战	270
7.2 案例详解	151	8.3.1 上机实战一	270
7.2.1 案例效果图	152	8.3.2 上机实战二	271

第1章 CorelDRAW X5 入门

教学要求:

- 熟悉 CorelDRAW X5 的工作界面。
- 熟练掌握新建文件的各项设置。
- 2-Point Line 工具和 B-Spline 工具是新增工具, 掌握它们的用法, 不要与【手绘】工具和【贝塞尔】工具混淆。
- 熟练掌握【网状填充】工具的用法。

教学难点:

- 【网状填充】工具的用法。

建议学时:

- 总计学时: 4 学时。
- 理论学时: 2 学时。
- 实践学时: 2 学时。



相关说明

本书步骤中提到的“单击”均指“鼠标左键单击”, 如有右键单击的操作, 步骤中会特殊说明。

1.1 CorelDRAW X5 的启动与退出

1.1.1 CorelDRAW X5 的启动

(1) 单击屏幕左下角【开始】按钮, 依次执行【所有程序】|【CorelDRAW Graphics Suite X5】命令, 单击【CorelDRAW X5】按钮即可。

(2) 双击桌面上的 CorelDRAW X5 快捷图标即可。

1.1.2 CorelDRAW X5 的退出

(1) 单击 CorelDRAW 标题栏右上角的按钮。

(2) 执行【菜单栏】|【文件】|【退出】命令, 此命令的快捷键是【Alt】+【F9】组合键。

(3) 单击标题栏左上角的图标, 在弹出的下拉菜单中选择【关闭】选项。

1.2 CorelDRAW X5 界面介绍

1.2.1 启动界面

当启动 CorelDRAW X5 软件时, 首先看到的是浮动于桌面上的软件启动界面, 如图 1.1 所示。单击【Quick Start】标签, 进入【Quick Start】快速启动界面, 如图 1.2 所示。

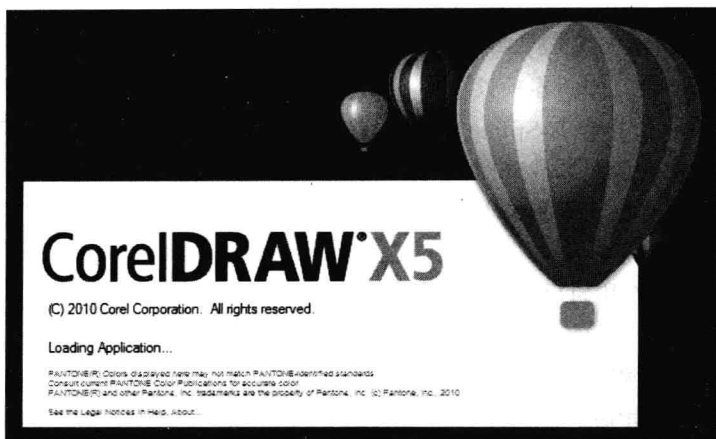


图 1.1

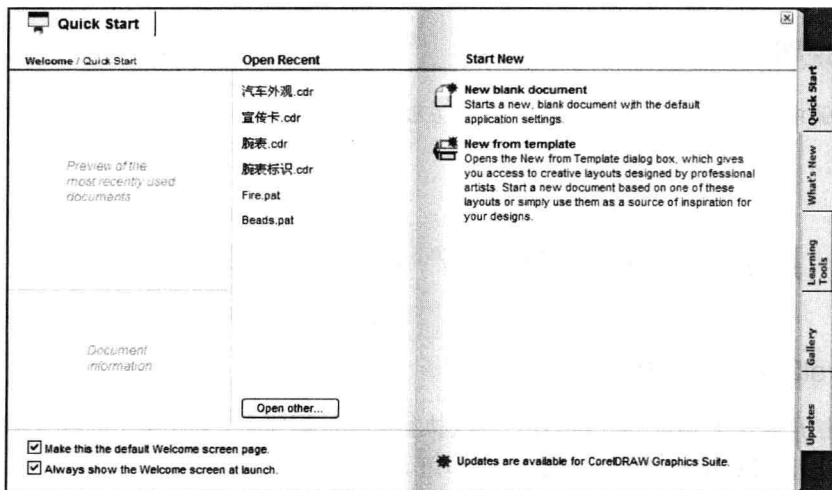


图 1.2

在 Quick Start 界面可以快速完成常见任务, 如打开以前编辑的文件、新建文件及从模板启动文件。单击右侧的标签, 可以分别了解 CorelDRAW X5 新增功能、学习工具的用法、欣赏图库、获得最新的产品更新等。

1.2.2 工作界面

CorelDRAW X5 的工作界面如图 1.3 所示,包括标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、绘图页面、工具箱、调色板、泊坞窗、导航器、状态栏、横向标尺、纵向标尺。

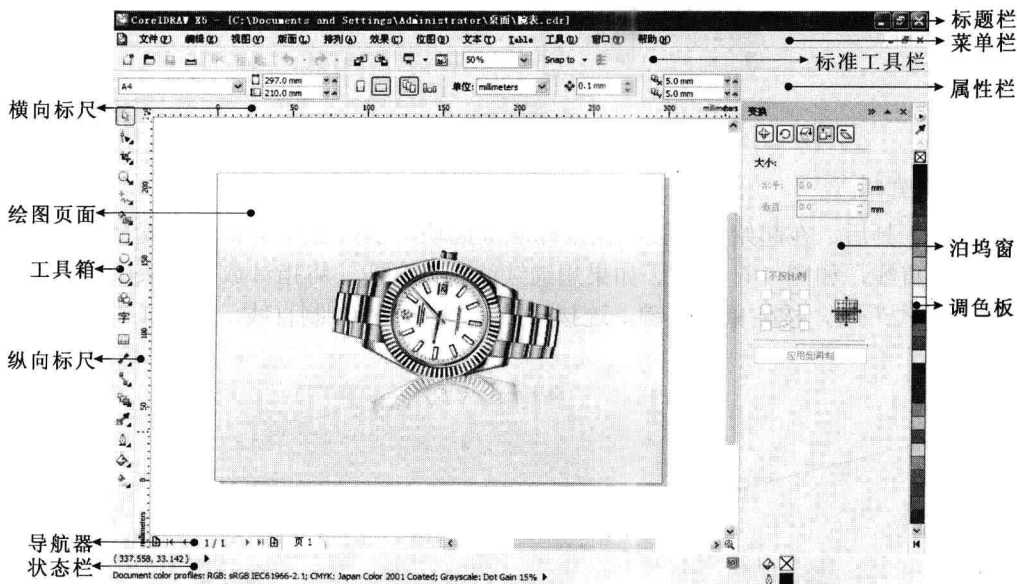


图 1.3

1.3 CorelDRAW X5 部分新功能介绍

1.3.1 文件的新建

新版本 CorelDRAW X5 与以往版本相比较,在新建文件时的设置更为详细,如图 1.4 所示。图中的各项设置包括:【Name】(文件名称),【Preset destination】(预设),【Size】(页面尺寸),【Width】(页面宽度),【Height】(页面高度),【Primary color mode】(色彩模式),【Rendering resolution】(渲染像素),【Preview mode】(预览模式)。

1.3.2 【2-Point Line】工具

【2-Point Line】工具  位于工具箱上数第 5 个工具组中(图 1.5),用于创建直线,或以直线为主的封闭图形。

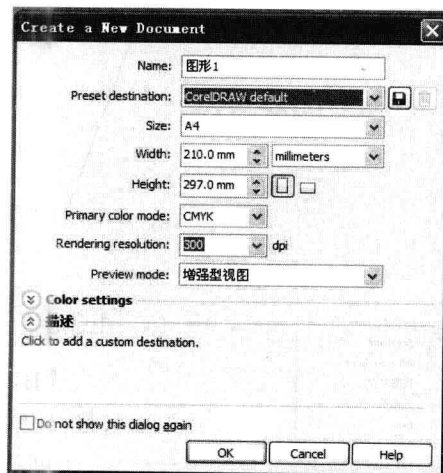


图 1.4

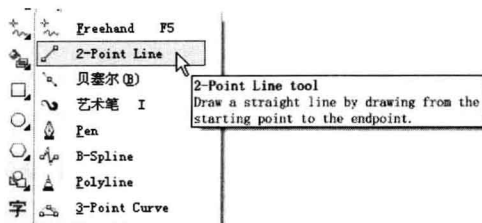


图 1.5

1. 创建直线

选择该工具后，在起始点位置按住鼠标左键拖动，至第 2 个关键点位置释放鼠标，即可创建一条直线，如图 1.6 所示。如果想继续绘制该直线，将指针放在结束的节点上，当指针变成“↖”时，按住鼠标左键，连接该节点继续往下绘制直线，如图 1.7 所示。

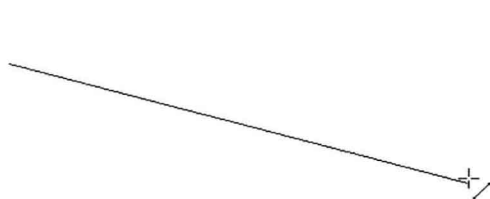


图 1.6

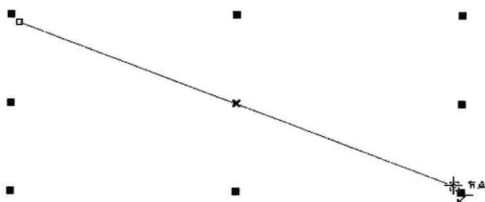


图 1.7

2. 创建以直线为主的封闭图形

创建直线后，只需要将指针放回起始点节点上，当指针变成“↖”时，释放鼠标，即可将图形封闭，从而创建以直线为主的封闭图形，如图 1.8 所示。

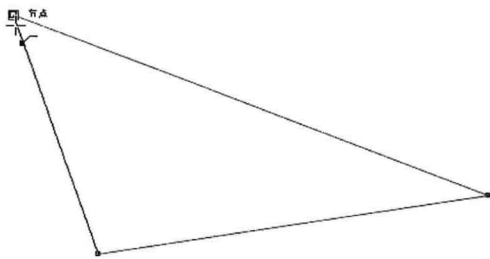


图 1.8

1.3.3 【B-Spline】工具

【B-Spline】工具  位于工具箱上数第 5 个工具组下（图 1.9），用于创建以自由曲线为主的封闭图形。

创建方法：

选择该工具后，单击定位起始点，在第 2 个关键点上再次单击，同时在两个控制点之间出现一条自由曲线，继续单击定位第 3 个关键点，由控制点创建出的自由曲线效果如图

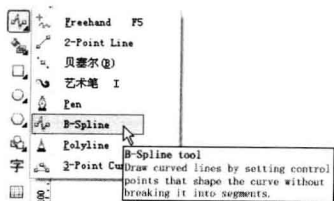


图 1.9

1.10 所示。往下可根据造型需要依次单击创建新的关键点，直到将指针放回起始点节点上，当指针变成“↶”时释放鼠标，即可创建以自由曲线为主的封闭图形，如图 1.11 所示。

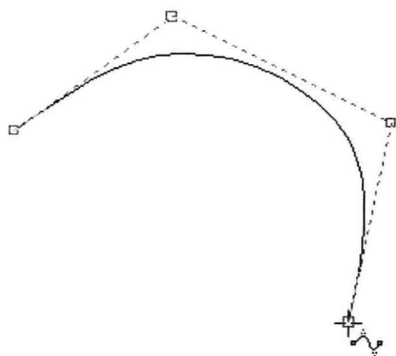


图 1.10

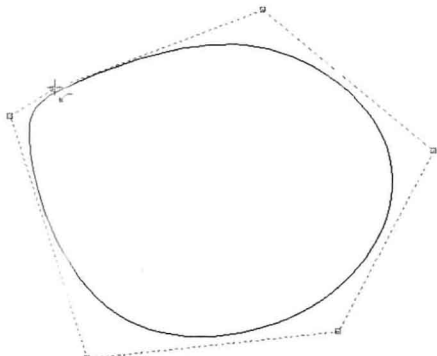


图 1.11

1.3.4 【矩形】工具

【矩形】工具位于工具箱上数第 7 个位置，用于创建矩形、正方形及倒角矩形。

1. 创建矩形

选择该工具后，在页面中按住鼠标左键拖动，可绘制一个任意比例的矩形，如图 1.12 所示。

2. 创建正方形

选择该工具后，按住【Ctrl】键，同时在页面中按住鼠标左键拖动，可以绘制一个正方形，如图 1.13 所示。

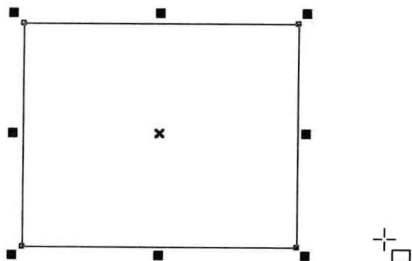


图 1.12

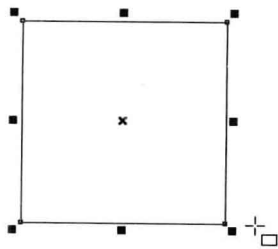


图 1.13

3. 创建倒角矩形

在新版本 CorelDRAW X5 中，该工具将后台泊坞窗里的功能提取到了前台属性栏中，在制作对象的内圆角、外圆角和平角效果时，变得更为快捷。

创建矩形之后，分别单击属性栏上的外圆角、内圆角、平角按钮，并在按钮后面的【边角圆滑度】文本框中分别输入倒角的数值，即可对矩形的顶角做不同的形状设置，如图 1.14 所示。

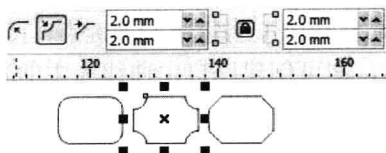


图 1.14

【全部圆角】按钮  位于属性栏中【边角圆滑度】左右两文本框中间。单击此按钮，在【边角圆滑度】中任何一文本框中输入倒角数值时，矩形的 4 个顶角都以输入的数值为准同时倒角，如图 1.15 所示；此按钮呈浮动状态，输入一个倒角数值时，矩形顶角只针对与其相对应的一栏进行倒角，如图 1.16 所示。

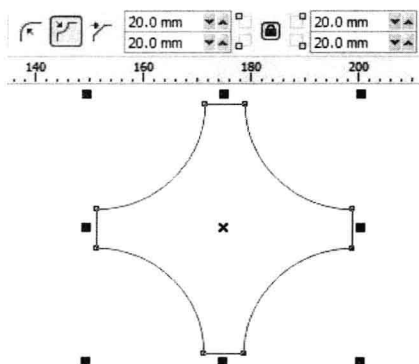


图 1.15

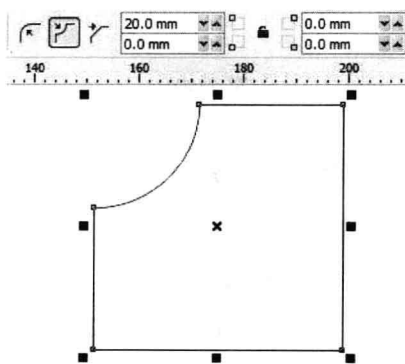


图 1.16

1.3.5 【滴管】工具

【滴管】工具  位于工具箱下数第 4 个位置，用于对图形、图像的颜色值进行取样。

操作方法：

将【滴管】工具放置在图像上面，在滴管右下角会自动显示当前图像的颜色信息值，如图 1.17 所示。单击取样后，会自动切换到【填充】工具对目标对象进行颜色填充，如图 1.18 所示。

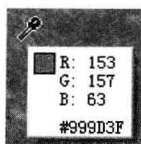
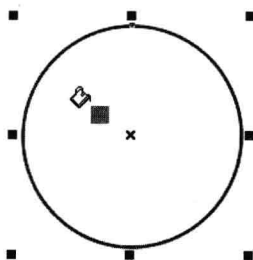
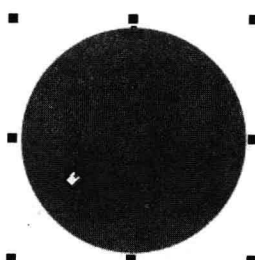


图 1.17



(a) 即将填充目标对象



(b) 目标对象填充后

图 1.18

属性栏中的 3 个按钮，从左至右依次是： 取样 1 个像素点的颜色值； 取样 4 个像素点颜色的平均值； 取样 25 个像素点颜色的平均值。单击【Add To Palette】按钮，可以将取样的颜色保存到调色板中，位于调色板最后面，如图 1.19 所示。

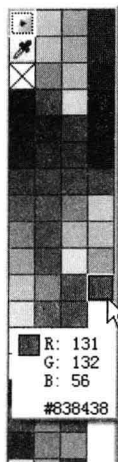


图 1.19

1.3.6 【网状填充】工具

【网状填充】工具位于工具箱最底端工具组下，用于填充图形的颜色，可以创建出变化丰富的渐变填充效果。与以往版本比较，该工具新增了【透明度设置】选项，在网状填充颜色的同时，可以对颜色进行透明度的设置，显示所选节点区域颜色下层的对象。

操作方法：

不选中任何图形对象，单击【网状填充】工具按钮，在属性栏中设置【网格大小】，如图 1.20 所示。单击选中图形对象，如图 1.21 所示。单击选中或者按住鼠标左键拖动框选某个节点，在调色板中单击选择一个颜色，填充节点周围的颜色，效果如图 1.22 所示。可以看出颜色的过渡是非常均匀的。



图 1.20

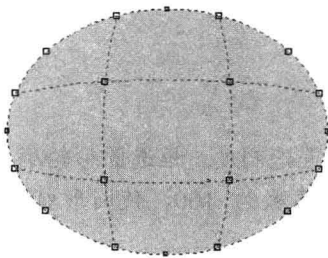


图 1.21

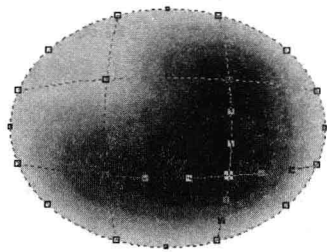


图 1.22

单击选中或者框选某个节点，在属性栏中，设置【透明度】为 50%，效果如图 1.23 所示。在此为了看出半透明的效果，绘制了一个矩形放在椭圆的下层。

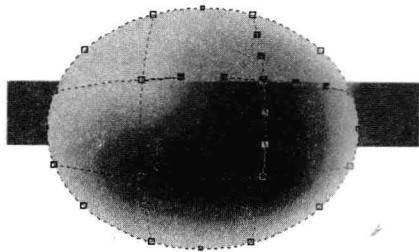


图 1.23

1.4 上机实战

使用【网状填充】工具绘制如图 1.24 所示的七彩肥皂泡。

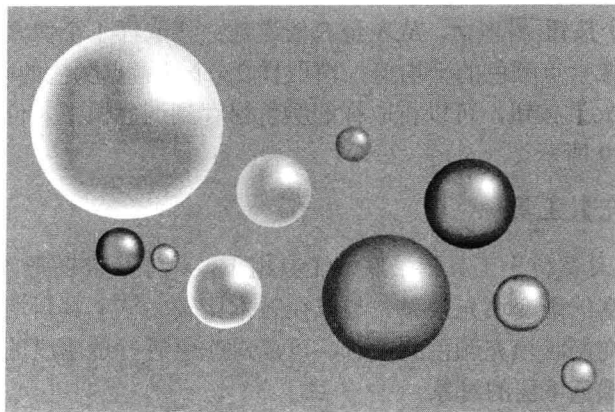


图 1.24

操作提示

肥皂泡是一个轮廓较为清晰，内部通透的圆球体，而且表面有一个高光点。

(1) 新建一个空白文件。

(2) 用【矩形】工具绘制一个灰色背景。

(3) 用【椭圆】工具绘制圆形。

(4) 用【网状填充】工具填充颜色并设置透明度。框选圆形轮廓上的节点，填充颜色；再框选圆形内部节点，调整属性栏中透明度参数为 100，使圆形内部的颜色全透明；高光处的节点填充白色，透明度为 0。

(5) 移动复制泡泡，用【网状填充】工具框选节点重新进行颜色的填充，形成其他颜色的肥皂泡。

(6) 调整肥皂泡的大小。

第2章 标志设计

教学要求:

- 熟练掌握【手绘】工具和【贝塞尔】工具的使用法,并能区分二者的用法。
- 熟练掌握【形状】工具的几种用法。
- 熟练掌握【变换】命令下的【大小】【比例】【旋转】命令的用法。
- 熟练掌握使文本适合路径的用法。

教学难点:

- 【贝塞尔】工具结合【形状】工具修整轮廓的用法。
- 使文本适合路径的用法。

建议学时:

- 总计学时: 4 学时。
- 理论学时: 2 学时。
- 实践学时: 2 学时。

2.1 设计工具及其用法

本章案例设计主要用到的工具有【贝塞尔】工具、【手绘】工具、【椭圆】工具、【形状】工具、【填充】工具、【文本】工具等。下面介绍工具的使用法。

相关说明

在每一章案例详解的前面都会有本章案例设计的“设计工具及其用法”详解,在以后章节的这部分内容中,前面所讲过的工具不再重复详解,请读者参考前面的章节。

2.1.1 【挑选】工具

【挑选】工具位于工具箱上数第1个位置,用于移动对象、缩放对象、旋转对象。

1. 移动对象

选择该工具后,单击选中对象(对象周围显示8个黑色正方形控制点为选中状态),在对象中间“×”位置上,当指针变成“”时,按住左键将其拖动至目标位置(目标位置的对象有蓝色轮廓预览),松开左键即可移动对象。移动过程如图2.1所示。

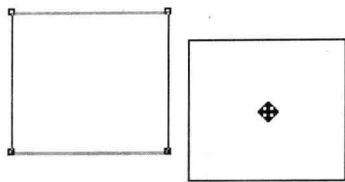


图 2.1

2. 缩放对象

选择该工具后，单击选中对象，在对象周围 8 个黑色正方形控制点的任意一点上，当指针变成“↑”、“←”或“↖”时，按住左键拖动至目标大小（目标大小的对象有蓝色轮廓预览），松开左键即可缩放对象。纵向缩放、横向缩放、整体缩放过程分别如图 2.2～图 2.4 所示。

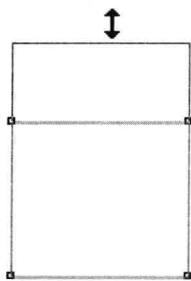


图 2.2

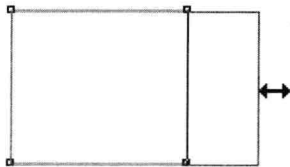


图 2.3

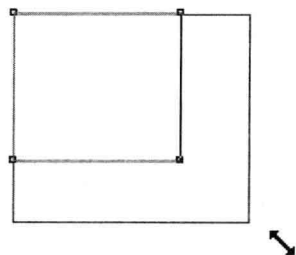


图 2.4

3. 旋转对象

选择该工具后，单击选中对象，再次单击对象，则中心处变成“⊙”（此处为旋转中心）时，对象 4 个顶点的控制点变成“↖”，按住左键拖动任意一个顶角，对象则沿着旋转中心旋转（旋转目标的对象有蓝色轮廓预览），旋转至目标角度，松开左键即可旋转对象。旋转过程如图 2.5 所示。

其中旋转中心的位置可以移动，将指针放于旋转中心上，当指针变成“+”时，按住左键拖动旋转中心至目标位置即可，此时再进行旋转，图形则按照新的旋转中心旋转，如图 2.6 所示。

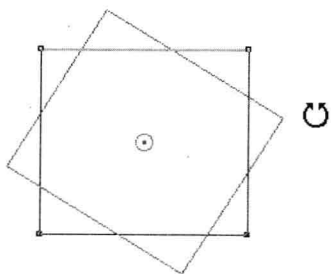


图 2.5

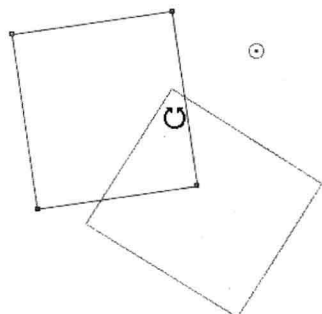


图 2.6

2.1.2 【贝塞尔】工具

【贝塞尔】工具位于工具箱上数第5个工具组下（图2.7），用于创建曲线，或以曲线为主的封闭图形。

1. 创建曲线

选择该工具后，单击定位起始点，在第2个关键点上按住左键拖动，创建一条平滑曲线，同时生成一个平滑节点，该节点两侧有控制曲线曲度的句柄，如图2.8所示；如果在第2个关键点上单击，则创建一条直线，同时生成一个尖角节点。

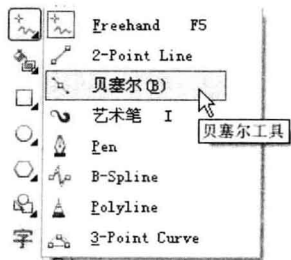


图 2.7

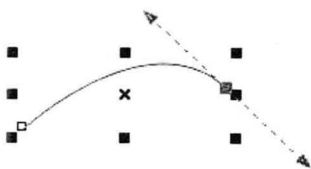


图 2.8

2. 创建以曲线为主的封闭图形

在创建曲线时，只需要将指针放回起始点的节点上，当指针变成时，单击或拖动鼠标，即可将图形封闭，从而创建以曲线为主的封闭图形，如图2.9所示。

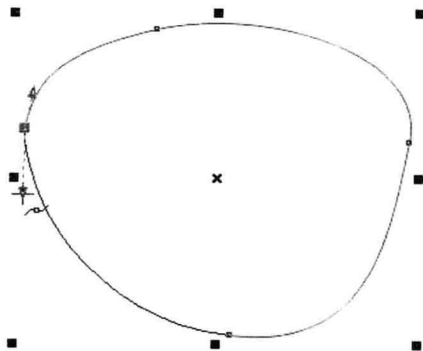


图 2.9

2.1.3 【手绘】工具

【手绘】工具位于工具箱上数第5个位置，用于创建直线，或以直线为主的封闭图形。

1. 创建直线

选择该工具后，单击定位起始点，在第2个关键点上再次单击，即可创建一条直线，如图2.10所示。如果想继续绘制该直线，将指针放在第2个节点上，当指针变成时，单击鼠标，连接该节点继续往下绘制直线。如果想一直连接绘制直线图形，在节点处双击即可，如图2.11所示。