

Corel授权培训中心指定进阶教材

Corel 中文版

DRAW

经典范例

汉生科技 / 编著

- 本书由台湾资深专家精心策划，是Corel公司重点推荐的进阶实例教程
- 全书通过12个典型范例，分别介绍了产品造型设计的中、高级技巧和制作步骤，既有系统的理论，又有具体操作，是目前唯一讲解用CorelDRAW绘制产品效果图的进阶教材
- 光盘内含12个范例的完整图档，便于读者练习



中国青年出版社

Corel

DRAW

经典范例

汉生科技 / 编著

造型
设计
篇



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

(京)新登字083号

本书中文简体字版由汉生科技有限公司授权中国青年出版社独家出版。未经本书原版出版者和本书出版者书面许可,任何单位和个人均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。

版权贸易合同登记号: 01-2000-0150

策 划: 胡守文

王修文

郭 光

责任编辑: 江 颖

责任校对: 肖新民

书 名: 《CorelDRAW经典范例》

编 著: 汉生科技

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条21号 邮政编码: 100708

电话: (010) 64039288 传真: (010) 64039266

印 刷: 山东新华印刷厂德州厂

开 本: 16开

版 次: 2000年6月北京第1版

印 次: 2000年6月德州第1次印刷

印 数: 1-4200

总 定 价: 198.00元(含平面设计篇、插画设计篇、造型设计篇三册,附赠3CD)

序言

“造型”、“造形”，坊间流行“做造型”，到底“型”包含哪些？又有多重要？广义来说，它涵盖一切自然界的各种能见的物体、形状、结构、色彩等研究，通过视觉、听觉、触觉等有系统、有计量的辨别应用之后，创造出符合人类知觉用途的物品器具来，于是人类的生活得以改善、演进而跨前一步。生活中的铝银铁制品、塑胶物、木质地、陶瓷缸等材质商品也就这样不断地衍生出来。

所谓“佛要金装、人要衣装”，就在此时可要再加上一句，“造型更需要包装”，“造型不只与美有关，更与科学密不可分，小至精品、大至家电类的产品都有其值得探讨的技法表现。

曾几何时电脑绘图设计软件 **CorelDRAW** 表现出可以取代传统技法的优势，一点一横长、一撇到南洋的麦克笔传奇故事已可尘封于箱底之中。取而代之的是如何以有限的软件机能配备创造出无限的想像空间，进而实现心中的梦想。

本书便以此为目标，通过 **CorelDRAW** 技法的磨练摹拟出日常生活所见到的商品、器具等物品，使电脑应用得以平民化，不再只是美术设计家的专利。全部内容以套书形式集结，在本“造型设计篇”方面共规划出三大产品类别，提供设计、制造、电脑应用的三方桥梁，包括“手表”、“化妆品”、“四轮车”、“音响组合”、“手机”等实际作品与光盘实例操作供您参考制作。希望通过对技法的认识与操作，早日成就大作，也许它们就是即将在我们日常生活中登场的明日之星！再次感谢您的热情与支持，更欢迎您提供宝贵的意见给予指教！

因为您的关心，我们更精益求精

汉生科技编辑部

如何使用本书

在您开始进行本书的范例操作之前,请您先花5分钟的时间浏览一下使用说明,相信对您在使用本书时会更有帮助。

本书共分为四大部分:包括(一)基本技巧;(二)精品区;(三)娱乐区;(四)家电产品区,一共涵盖12个作品范例的指令操作介绍。

注意事项:

1. 本书适用于 CorelDRAW8 以上的版本,来训练电脑绘图技法的熟练度。
2. 如果您的电脑没有范例中所提及的字体,请自行以其他类似字体取代。
3. 书中所介绍的范例皆不保留出血位置(3mm),如有需要,请自行预留。
4. 绘制时,请以“模式”的检视品质来浏览作品。
5. 绘制时可暂时隐藏页面边界,避免干扰执行“工具/选项”。在“文件/页”清单中不勾选“显示页面边界”即可。
6. 本范例所提及转换成点阵图的内部设定 CMYK 色彩值、勾选“透明背景 300dpi 解析度”。并在执行如高其模糊这类效果前,请先执行“点阵图/膨胀点阵图/自动膨胀点阵图”(出现勾选记号),以防边界而被裁掉的命运。
7. 由于本书是以步骤范例为导向,如欲详知基础指令操作,请参考中国青年出版社《CorelDRAW9 完全手册》一书。

光盘使用说明

本随书附赠光盘共收录了12个作品完整图档,分别依其主题区放在该范例文件夹中,例如书中提及“请输入附书光盘“\CH04\LAMP.CDR”,意即执行“文件/开启旧文件”寻找“第4个文件夹的 LAMP.CDR 向量图档”,点取两下该图标即可开启使用,TIF 文件请以执行“文件/输入”的方式置入图片。

光盘中的范例图档,已将所有文字字型转换成曲线形式,这是为了避免您电脑中没有的字体,会自动以其他字体取代而失去观赏的效果。



目录

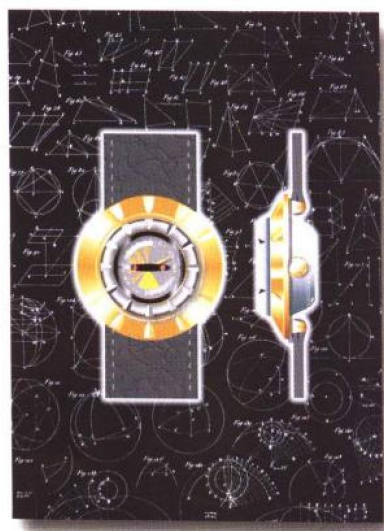
基本技巧

透视角度	· · · · ·	· 2
线条与笔触	· · · · ·	· 3
单色叠合	· · · · ·	· 3
多色叠合	· · · · ·	· 4
棱线的表现	· · · · ·	· 4
同色系渐层	· · · · ·	· 5
多色系渐层	· · · · ·	· 5

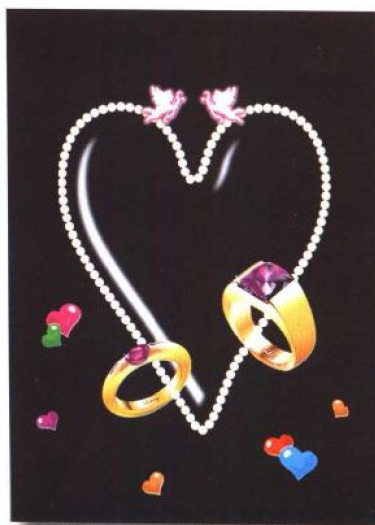
质感表现	· · · · ·	· 6
玻璃质感	· · · · ·	· 6
木纹质感	· · · · ·	· 6
金属质感	· · · · ·	· 7
塑胶质感	· · · · ·	· 7
瓷器质感	· · · · ·	· 7
打印拼接页面	· · · · ·	· 8

精品区

TIME · QUICKSAND · RIVER
时间 · 流沙 · 黄河 · · · · · 12



THE AFFAIRS OF STONES
金石情结 · · · · · 24



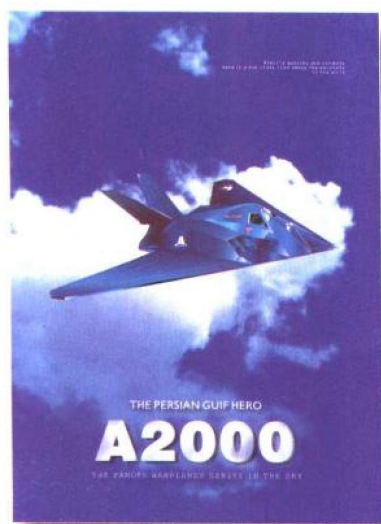
GORGEOUS COSMETICS

惊艳——夏彩妆组合 ···· 36



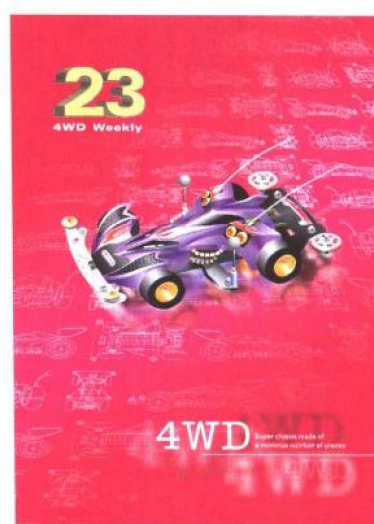
RUSHING TO THE SKY

飞到晴空里 ···· 50



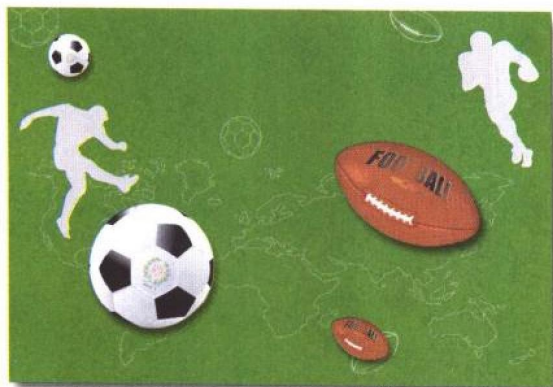
MINI 4WD — MARTIAN

原始战神——魔鬼司令 ···· 62



A CUP OF LIFE

圣杯之光 74



家电产品区

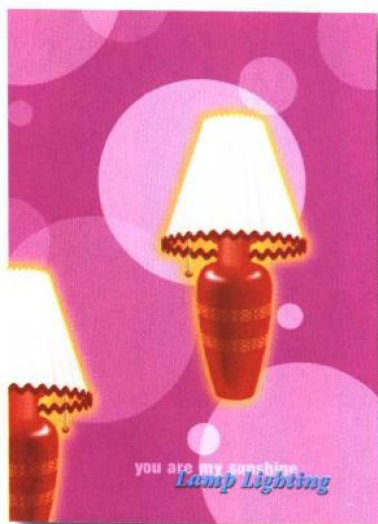
CONCERTO WITH JOY

舞琴弄弦协奏曲 84



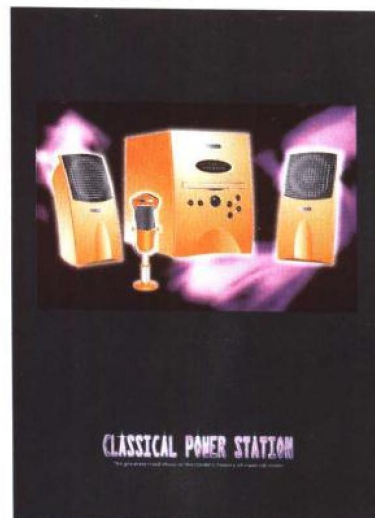
TOP OF THE WORLD

灯峰造极 98



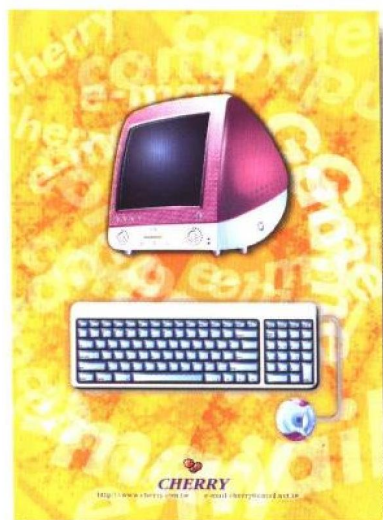
THE AGE OF THE CLASSICAL STYLE

古典倾听时代 108



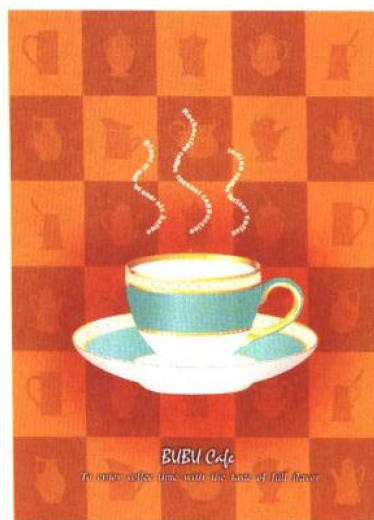
TECH MILESTONE

科技千里一线牵 ····· 120



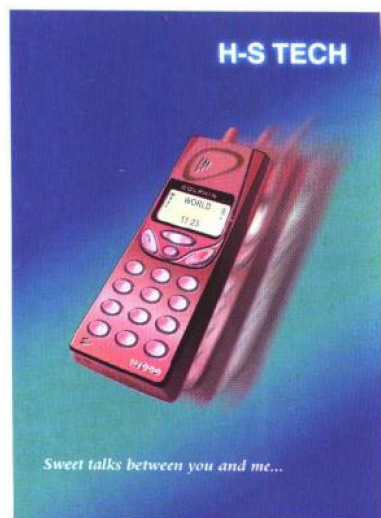
A SET OF THE IMMEMORIAL CHINA

绝代双瓷 ····· 134



SWEET TALKS BETWEEN YOU AND ME

亲密总在耳语间 ····· 148



CorelDRAW CorelDRAW CorelDRAW CorelDRAW CorelDRAW CorelDRAW CorelDRAW CorelDRAW CorelDRAW CorelDRAW

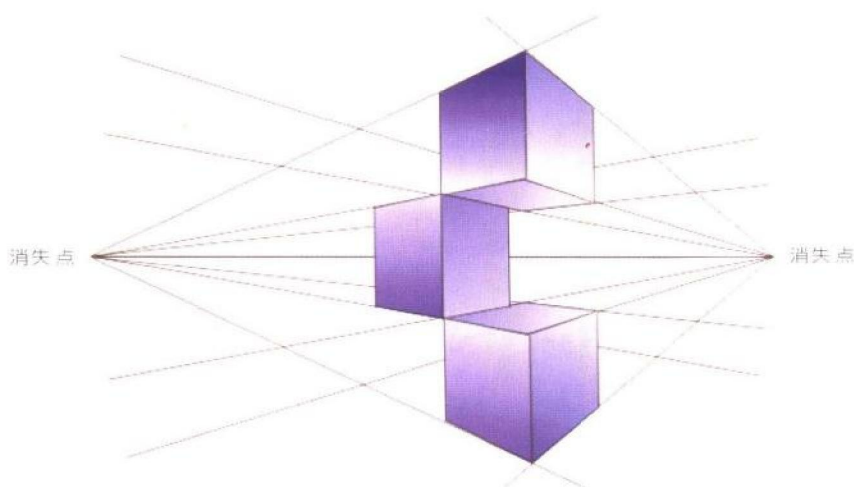
基本技巧

- ◆ 透视角度
- ◆ 线条与笔触
- ◆ 质感表现
- ◆ 打印拼接页面

透视角度

地球是一个三度空间的实体，因此人们所看见的物体便具有远近、大小的透视感觉。诸如陈列架上的各式物体、商品，都因观者环绕角度的不同，而产生不一样的视觉效果。现在我们就基本的透视原理，做一个简单的物体透视图表。

为了求得一个较精确的物体外形，在进入外型描绘前可以先画出线段，以两端消失点为准，各自旋转角度得到可以对齐描绘的线条即可，不同角度的线条便能制作出各种俯视、仰视、侧视的物体出来。



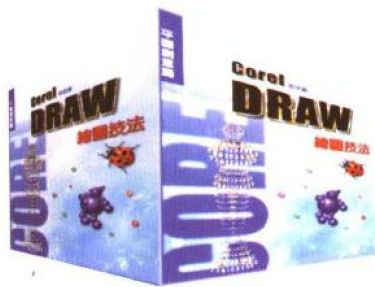
透过人们不同角度的观察，可以产生不一样的视觉观感，进而影响到消费者的购买欲望。从以下的图例来看，经由角度所形成的面也正关系着塑造物体价值与整个画面的美感。



一点透视：仅显示了两个面，立体效果不太明显。



两点透视：从上而下俯视三面，角度位置适中，是最常见的摆设角度。



仰角的两点透视：仰视角度虽然只见两面，但却有令人肃然起敬之感，一般用于建筑景物与陈列物的摆设。



俯角的两点透视：俯视角度过大使物体产生形的扭曲形状，非良好的陈列姿态。



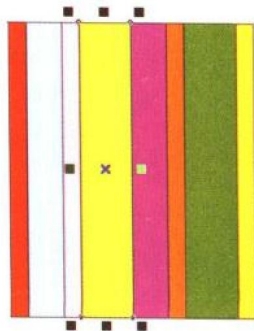
仰角的三点透视：仰视角度过大产生庞然大物之感，也带有夸张的意味存在。

线条与笔触

在 CorelDRAW 中可以用来画线的工具有  “手绘工具”、 “贝兹线工具”、 “艺术媒体工具”、 “矩形工具”、 “椭圆形工具”。它们都拥有各自的特性，如粗细变化、线条样式等，您可以利用它们画出非常工整的直线或是犹如徒手画一般轻松而富有变化的线条。

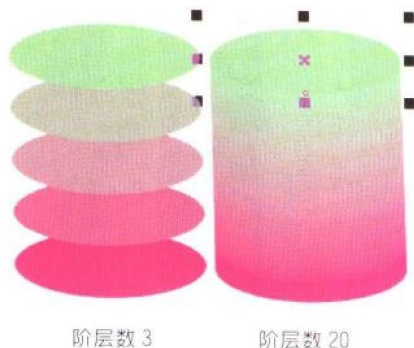
单色叠合

即麦克笔技法中的“平涂法”，在 CorelDRAW 里便是“色块的填补”。绘出一个封闭区域之后，拖曳色盘上的色块或开启“色彩”工具卷帘，设定色彩数值填入颜色即可。



多色叠合

利用“交互式渐变工具”拖曳设定原本不同颜色的物件，期间便可产生渐变色彩的阶层物件，如此可完成多色重叠的配置。另外，运用“交互式透明度工具”将加了透明度的色块叠合在一起，也可以产生叠色的效果。



“标准”透明度类型所产生的叠色效果

棱线的表现

在手绘立体物件的描绘技法中，为了使物件更显立体感，常会在面与面之间绘上一道棱线，以制造更逼真的视觉效果；同样借助绘图软件在立体物件的绘制上，棱线往往也是不可缺少的。而用 CorelDRAW 绘图软件的表现上，借助白色框线或是留白的处理，都可以表现出棱线的效果。



在面与面之间留白可以产生光线折射所造成的棱线



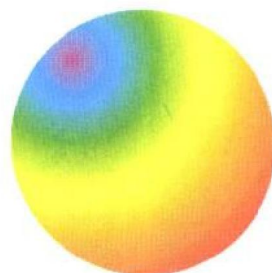
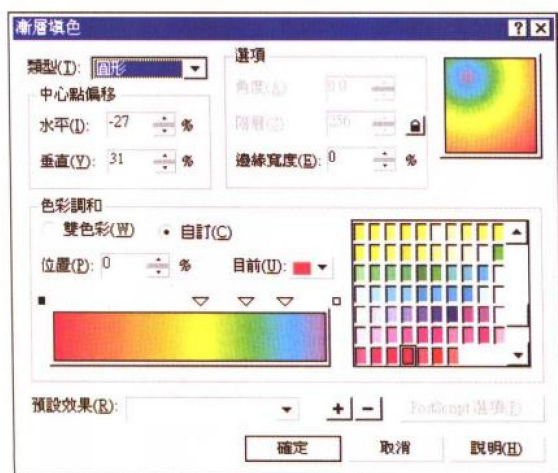
同色系渐层

使用“交互式填色工具”先拖曳出一个渐层色彩范围，兼有线形、圆形、圆锥形、方形多种选择；如要增加同色系列填色，请在色盘上按住您想加入的色彩，拖曳至渐层方向键上即可。



多色系渐层

在“填色工具”中或在属性列上按下按钮，都可开启“渐层填色”对话框，用最快速的方法设定多色彩的渐层填色。它可以依据您所选择的填色类型做细部的修正与变化，再加上色环的多彩表现及“预视效果”中的填色种类，变化之多令人目不暇接，让您有永远填不完颜色的感觉。



质感表现

质感的表现对一件物体商品来说是非常重要的，因为它直接影响到视觉对物体性质的判断，以 CorelDRAW 来说，就是绘出一个区域填入色彩这么简单。或者您可以在  “填色工具” 中的  “花纹填色”、 “材质填色” 对话框里选择现成的预设材质来做质感的表现。

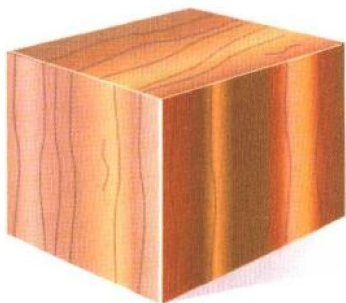
玻璃质感

玻璃质感以其晶莹剔透的质感著称，外型之外仅再勾勒出小范围的浅蓝、白色、灰色块即可，或者也可以使用  “交互式透明度工具”、 “交互式渐变工具” 制作一层层透明的感觉。顺带可以加上稍微偏深的区块，以作为反光影子。



木纹质感

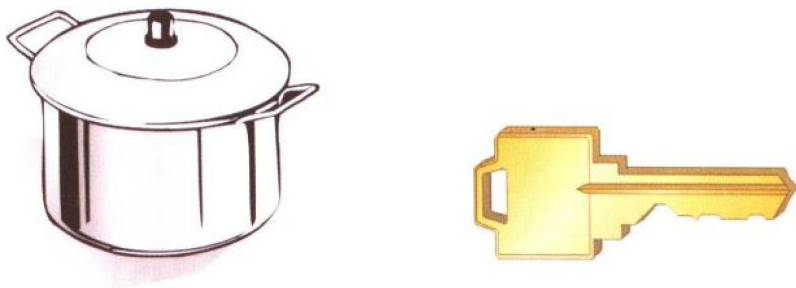
木纹质地表面较为粗糙，因此需运用深浅交替重叠、填入各级棕色系以增添质感。渐层色彩不一定是水平或垂直的直线，也可稍微呈现不规则的斜线代表天然木纹的形成，必要时可加上少许杂点或黑点作为刻痕之用。另外，在  “填色工具” 中的  “花纹填色” 对话框里也可以选择现成的木纹材质来表现。





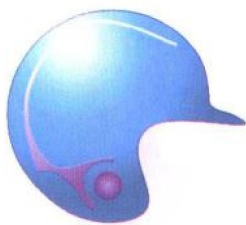
金属质感

金属以质地光滑的笔直线条亮面取胜，高反差的色彩对比及线条区块的粗细组合是决定金属反光面的重要因素。运用■“线形渐层填色”填入一块块的反光面，光线愈充足色彩便愈分愈细；相反，光线愈微弱色彩数目愈少。



塑胶质感

日常生活中最常见到塑胶质感的物品，其渐层块面比金属质感大上许多，反光面却不如金属来得多，颜色不限定偏重哪一色系，而是根据商品性质来做统调变化。



瓷器质感

瓷器色彩一般所见为餐具的米白色系列，但也有棕色、蓝色、绿色的茶具组合等，明暗对比偏大，有时还要注意细致缀花的装饰，才显得出高贵的质感。



烧窑瓷瓶



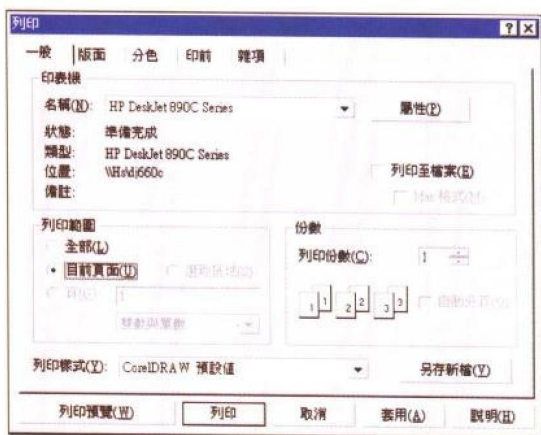
手工制陶瓷瓶

打印拼接页面

将一张精心设计的作品打印成“大大”的尺寸，相信是许多人为了丰富视觉美感所采取的有效行为。当然您可以选择使用大型海报输出机将您的大作完整地打印出来；不过，如果您只有一般尺寸的打印机，那么在此我们将要告诉您，如何在 CorelDRAW 里将作品给“大大”地印出来。

以 CorelDRAW 9.0 版本而言，页面最大设定尺寸为 45720 mm × 45720 mm，也就是说只要您的大作小于上述尺寸，那么就可运用打印拼接页面的方式，将大作打印出来。当然以一般尺寸的打印机进行 45720 mm × 45720 mm 作品的打印拼接工作，在此仅能定位为合理的推论，因为至少需要大约 16600 张 A3 的纸张来打印，工程颇为浩大。

1. 首先我们以 HP DeskJet 890C Series 机型最大打印尺寸为 A4 的打印机做操作说明。假设您的作品尺寸是 A0 (841 mm × 1189 mm)，执行“文件/打印”在“一般”标签里选择您的打印机名称及打印范围，并完成打印机的相关属性设定及打印份数设定。



2. 按下“版面”标签，勾选“打印拼接页面”核对方框，设定您要拼接重叠的距离（单位：mm），或是设定页面的百分比（只要选择其中一项来输入，CorelDRAW 将自行计算另一项的数值出来）。再到“重新定位影像”选项按钮中设定您要图文摆至拼接页面中的位置，最后勾选“维持外观比例”核对方框后，按下“打印预览”按钮。