



CorelDRAW

平面设计与广告制作精解

腾龙视觉设计工作室 编著

艺术设计项目案例导航

CorelDRAW 平面设计与 广告制作精解

腾龙视觉设计工作室 编著

科学出版社

北 京

内 容 简 介

本书以 CorelDRAW 11 的制作实例为主要内容, 详尽地介绍了使用 CorelDRAW 11 制作海报、宣传手册、产品说明书、报纸广告、POP 展品及标志设计和包装设计等实例的过程。将每种设计类型集中在一个章节中进行讲解, 并为每个实例都精心设计了一个虚拟的客户, 使读者通过每章的“客户要求”、“设计思路”、“设计前的准备工作”这三个小节的内容, 将实例的构思过程与实例的具体制作过程结合起来, 使设计理念和设计准则的论述具有极强的针对性, 便于读者学习。

本书实例丰富, 包含了大量的工具使用方法和制作技巧, 具有很强的实用性, 适合不同层次用户的使用, 也可作为专业设计人员的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 平面设计与广告制作精解/腾龙视觉设计工作室编著.
—北京: 科学出版社, 2004
(艺术设计项目案例导航)
ISBN 7-03-012932-6
I. C... II. 腾... III. 图形软件, CorelDRAW IV. TP391.41
中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 011027 号

策划编辑: 吕建忠/责任编辑: 韩 洁
责任印制: 吕春珉/封面设计: 腾龙视觉设计工作室

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

新蕾印刷厂 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2004年3月第一版 开本: 787×1092 1/16
2004年3月第一次印刷 印张: 18 1/4 插页: 4
印数: 1—4 000 字数: 420 000

定价: 37.00 元 (含光盘)

(如有印装质量问题, 我社负责调换(环伟))

前 言

电脑美术设计作为一种新型的艺术设计形式，在我国才刚刚起步。随着电脑的广泛普及和大量电脑绘图软件的出现和不断完善，电脑绘图软件以其制图方便快捷，制作程序简单，可操作性强且易修改、易复制、易传播的特点，已迅速渗透到与美术设计相关的各个领域和行业中，成为广大美术设计人员的得力助手。

熟练使用电脑绘图软件是设计电脑美术作品的前提和基础，正所谓“工欲善其事，必先利其器”。当读者对电脑绘图软件有一定的了解和掌握后，要设计出符合美术设计要求的电脑作品来，需要将电脑设计技巧与美术设计作品的设计思路和原理紧密地结合起来。将一个好的设计想法通过电脑展现出来，涉及到作品的造型、色彩、构图等多种构成因素的设计，处理好这些设计因素之间的关系，是设计一幅优秀电脑作品的关键。而要做到这一点，则需要设计理念和创作经验的指导。为此，我们推出的这套丛书，将电脑绘图软件的使用方法和操作技巧，与美术设计作品的相关设计思路和设计理念紧密结合起来，以一例一议，专项专讲的方法，深入浅出地将美术设计领域中相关的艺术设计类型，对一个个具体精彩的实例进行有针对性的分析和讲解，使一个好的创意在明确的创作思路和设计准则的指导下快速、准确、完整地创作出来。

CorelDRAW 11 是 Corel 公司推出的一款新版本的矢量图绘制软件。随着新版本的不断升级，该软件已日趋成熟，并以其强大的功能、方便快捷的操作，在矢量图软件领域占有非常重要的地位。本书中的所有平面作品，是由该软件绘制完成的，其中包括目前电脑平面美术设计领域中最常见的几种设计类型，每一种设计类型都将集中在一个章节中进行讲解。而且，为了使读者更了解整个设计工作的流程，我们为本书的每个实例都安排了一个虚拟的客户，在每一个实例的前半部分，读者可以通过“客户要求”、“设计思路”、“设计前的准备工作”、“具体制作步骤”这四个小节的内容，来了解该章节的设计实例在制作过程中的客户要求及对客户要求的界定、设计主题的传达、具体思路表述、设计素材的收集与整理、设计技巧概述等有针对性的理论讲解。

读者不仅可以通过本书掌握 CorelDRAW 11 中相关工具的使用和大量的制作技巧，还能将针对性极强的设计理念和设计准则应用到实际操作中去，做到即学即用、举一反三。

参与本书编写与整理工作的人员有周珂令、王珂、侯媛、李鑫、姚柯君、张瑞娟、尚峰、焦昭君等。由于编者水平有限，书中难免有疏漏和不足之处，恳请广大读者给予批评指正。读者在阅读本书的过程中如有问题和建议，可发送电子邮件至 TL-plan@263.net，我们将不胜感激。

编 者

目 录

第1章 CorelDRAW 11 与广告设计.....	1
1.1 关于 CorelDRAW 11.....	2
1.1.1 CorelDRAW 发展简史.....	2
1.1.2 位图与矢量图.....	3
1.1.3 CorelDRAW 11 的界面.....	4
1.1.4 CorelDRAW 11 的新增功能.....	8
1.2 广告设计理论.....	12
1.2.1 现代广告设计观念.....	12
1.2.2 广告作品产生的过程.....	14
1.2.3 平面广告的载体.....	15
1.2.4 美术基础知识在平面广告设计中的应用.....	18
小结.....	23
第2章 西门子移动电话产品说明书.....	24
2.1 客户要求.....	25
2.2 设计思路.....	26
2.3 设计前的准备工作.....	27
2.4 绘制眼镜电视机图形.....	27
2.5 绘制西门子移动电话产品说明书.....	35
小结.....	55
第3章 浪琴表宣传手册.....	56
3.1 客户要求.....	57
3.2 设计思路.....	58
3.3 设计前的准备工作.....	59
3.4 绘制浪琴表.....	59
3.4.1 绘制金属按钮.....	59
3.4.2 绘制表面.....	65
3.4.3 绘制表链部分.....	80
小结.....	87
第4章 字体效果.....	88
4.1 客户要求.....	89

4.2	设计思路	90
4.3	设计前的准备工作	91
4.4	巴比伦徽章的制作	91
4.5	3 方角色标志的制作	105
	小结	116
第 5 章 百事金曲排行报纸广告		117
5.1	客户要求	118
5.2	设计思路	119
5.3	设计前的准备工作	120
5.4	单幅报纸广告的制作	120
5.5	系列报纸广告的制作	127
	小结	139
第 6 章 SONY 数码相机 POP 广告		140
6.1	客户要求	141
6.2	设计思路	142
6.3	设计前的准备工作	143
6.4	绘制数码相机	143
6.4.1	绘制框架	143
6.4.2	部件制作	152
6.4.3	细节部分的制作	159
	小结	163
第 7 章 NOKIA 手机精绘效果图		164
7.1	客户要求	165
7.2	设计思路	166
7.3	设计前的准备工作	166
7.4	绘制适合纹样	167
7.5	绘制手机	171
	小结	187
第 8 章 高马玻璃器皿宣传海报		188
8.1	客户要求	189
8.2	设计思路	190
8.3	设计前的准备工作	191
8.4	绘制太阳镜海报	191
8.5	绘制高马玻璃器皿宣传海报	201
8.5.1	绘制轮廓	202

8.5.2 图形着色	208
8.5.3 基本编辑	211
8.5.4 深入刻画	217
8.5.5 添加背景和文字	220
小结	224
第 9 章 MISASA 唇膏包装设计	225
9.1 客户要求	226
9.2 设计思路	227
9.3 设计前的准备工作	228
9.4 唇膏的制作	228
9.4.1 基础形的绘制	228
9.4.2 唇膏各部分质感的表现	233
9.4.3 文字与装饰的设计	246
9.4.4 背景与文字添加	250
小结	252
第 10 章 啤酒标志设计	253
10.1 客户要求	254
10.2 设计思路	255
10.3 设计前的准备工作	256
10.4 GOLDGUILDER 啤酒标志的制作	256
10.4.1 盾牌的制作	256
10.4.2 叶子的制作	267
10.4.3 斧头的绘制	272
10.4.4 绶带的制作	274
10.4.5 匾额的绘制	278
10.4.6 绘图页面图形的整体调整	282
小结	283

第1章

CorelDRAW 11 与广告设计

本章点睛:

CorelDRAW 11 是一个优秀的矢量图辅助设计软件,在广告设计中的应用较为广泛,也是广大广告设计师得力的助手,本章将对该软件进行介绍,除了有关 CorelDRAW 11 的基础知识外,本章中还介绍了一些平面设计理论,以便读者能够将理论与实践相结合,更为得心应手地使用该工具。

CorelDRAW 11

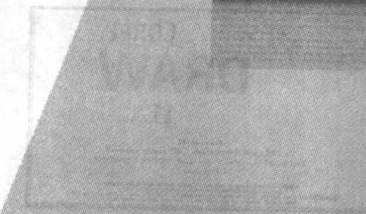
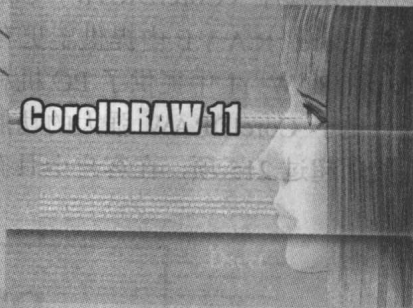


图 1-1 CorelDRAW 11 的启动界面

“工欲善其事，必先利其器”，在广告设计工作中，除了要有好的创意，还需要功能强大的软件，才能将创意实现为具体的设计作品。CorelDRAW 11 是国际公认的最优秀的矢量图辅助设计软件，是广告设计人员的得力助手，目前全球注册用户已超过 1000 万。本书将为读者讲述使用 CorelDRAW 11 来实现广告设计作品的方法，书中不仅有内容翔实的实例练习，还有每一幅广告作品的客户要求、设计思路等具体信息，以便使读者能够在一个较为真实的环境中了解一幅广告作品的诞生过程。

1.1 关于 CorelDRAW 11

为了使读者在使用 CorelDRAW 11 制作实例前能够对该软件有一个初步的了解，本章的第一部分将为读者简要介绍有关该软件的内容，包括该软件的开发历史、应用范围以及工作界面等内容，通过这些内容，读者可以对 CorelDRAW 11 的工作模式有一个初步的认识，便于以后更好地学习及应用该软件。

1.1.1 CorelDRAW 发展简史

CorelDRAW 由加拿大著名的软件公司 Corel 公司出品，该公司由 Michael Cowpland 博士创建于 1985 年，经过多年的不懈努力，如今该公司已发展为一个拥有 1600 余名员工的国际性软件开发公司，其业务包括应用程序、PC 绘图软件和桌面软件的开发与营销。该公司开发的软件在全球 20 多个国家以 17 种语言发布和应用，是加拿大最大的软件公司，也是个人应用程序、绘图及桌面排版软件的第二大销售商。

CorelDRAW 是 Corel 公司的旗舰产品，主要应用于 PC 机的平面设计工作，主要功能是绘制矢量图形，也可以对位图进行编辑，CorelDRAW 的最新版本是 CorelDRAW 11，与其前一个版本 CorelDRAW 10 相比，最新的 Corel Draw Graphics Suite 11 软件包为广大的企业用户和个人用户提供了一套完整的图形处理软件，该软件包的新版本对 3 个主要的应用程序（CorelDRAW、Corel Photo-Paint 和 Corel R.A.V.E.）进行了升级，特别是在 Corel R.A.V.E. 中提供了更有效的工具和更智能的导入及输出过滤器。另外，在 CorelDRAW 11 中提供了 PC 机和苹果机两套安装方案，使该软件的应用范围更为广泛。由于 CorelDRAW 强大的功能和优越的性能，该软件在商业出版物上所获的国际性奖项超过 215 项，在客户中具有很高的信誉。图 1.1 为 CorelDRAW 11 的启动界面。

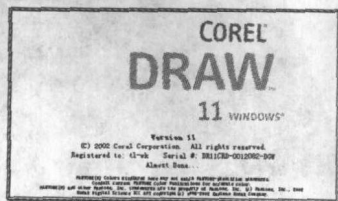


图 1.1 CorelDRAW 11 的启动界面

1.1.2 位图与矢量图

前文一再提到 CorelDRAW 是一个矢量图绘制软件，那么，什么是位图呢？什么是矢量图呢？本节将为读者介绍位图与矢量图的有关知识。

矢量图像，也称面向对象的图像或绘图图像，在数学上被定义为一组由线连接的点。矢量文件中的图形元素称为对象。每个对象都是一个自成一体实体，具有如颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。

每个对象都是一个自成一体实体，因此，可以在维持其原有清晰度和弯曲度的同时，多次移动和改变其属性，而不会影响图例中的其他对象。这些特征使基于矢量的程序特别适用于图例和三维建模，因为图例和三维建模通常要求能创建和操作单个对象。

基于矢量的绘图同分辨率无关，这意味着它们可以按最高分辨率显示到打印机和显示器等输出设备上。

相对于位图，矢量图像文件占用磁盘空间较小，更便于存储和传播，图 1.2 为拆分后的矢量图像。

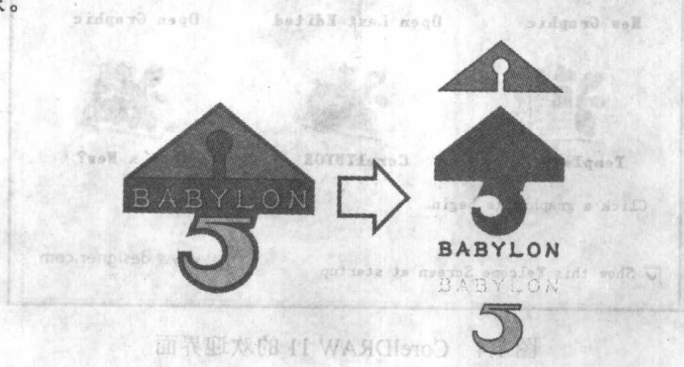


图 1.2 拆分后的矢量图像

位图图像，也被称为点阵图像或绘制图像，是由称作像素（图片元素）的单个点组成的。这些点可以进行不同的排列和染色以构成图样。当放大位图时，可以看见赖以构成整个图像的无数单个方块。扩大位图尺寸的效果是增多单个像素，从而使线条和形状显得参差不齐，如图 1.3 所示。

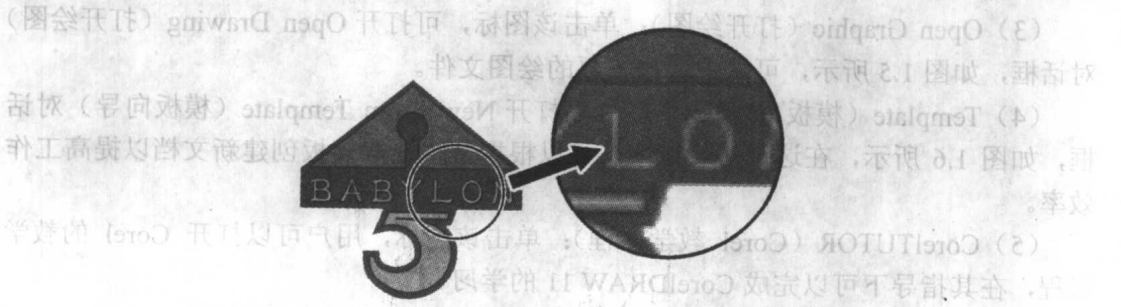


图 1.3 放大后的位图图像

如果从稍远的位置观察位图图像,其颜色和形状是连续的。由于每个像素都是单独染色的,你可以通过以每次一个像素的频率操作选择区域而产生近似相片的逼真效果,如加深阴影和加重颜色。

缩小位图尺寸也会使原图变形,因为这是通过减少像素来使整个图像变小的。

同样,由于位图图像是以排列的像素集合体形式创建的,所以不能单独操作(如移动)局部位图。

1.1.3 CorelDRAW 11 的界面

当启动 CorelDRAW 11 后,首先会出现欢迎界面,如图 1.4 所示。在欢迎界面中包括 6 个按钮,以下为这 6 个按钮的功能。

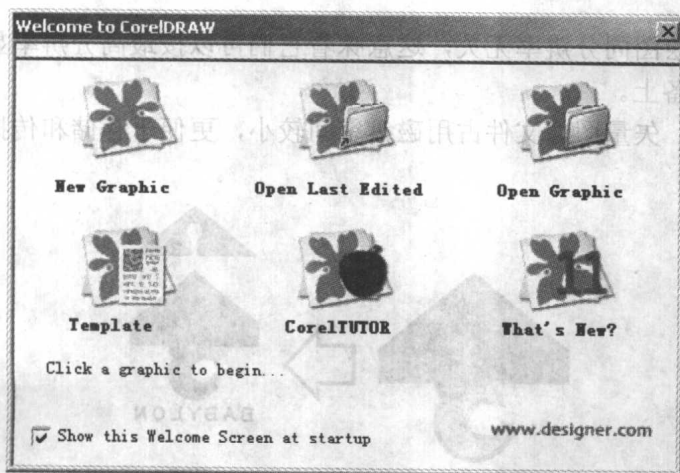


图 1.4 CorelDRAW 11 的欢迎界面

(1) New Graphic (新建绘图): 单击该图标,可创建一个默认设置绘图界面,并自动命名为 Graphic 1 的文档。

(2) Open Last Edited (打开上次编辑的绘图): 单击该图标,可快速打开上一次编辑并保存过的文档,不需要再重新查找,但如果是第一次打开 CorelDRAW 11,该命令不起作用。

(3) Open Graphic (打开绘图): 单击该图标,可打开 Open Drawing (打开绘图)对话框,如图 1.5 所示,可从中选择需要的绘图文件。

(4) Template (模板): 单击该图标可打开 New From Template (模板向导)对话框,如图 1.6 所示,在这个对话框中,可以根据需求选取模板创建新文档以提高工作效率。

(5) CorelTUTOR (Corel 教学课程): 单击该图标,用户可以打开 Corel 的教学课程,在其指导下可以完成 CorelDRAW 11 的学习。

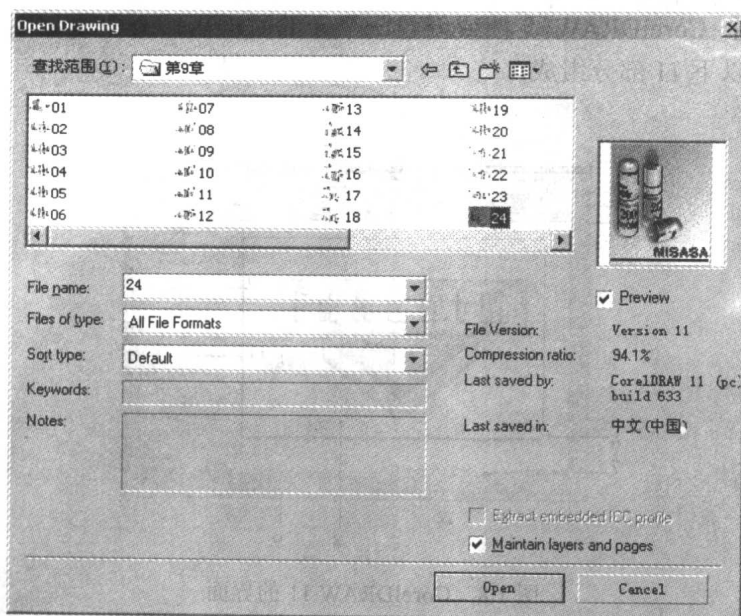


图 1.5 Open Drawing 对话框

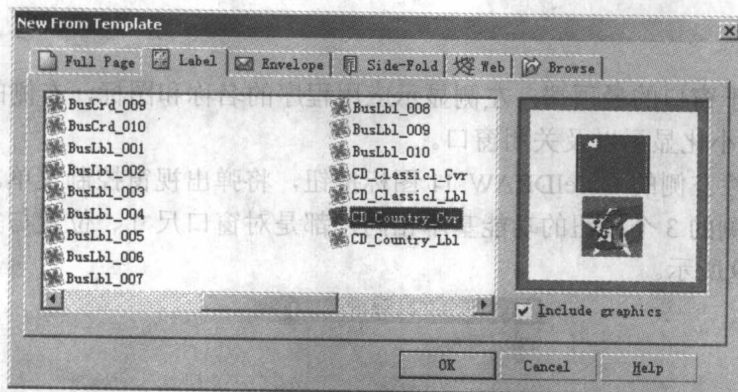


图 1.6 New From Template 对话框

(6) What's New? (新功能): 单击该图标后, 将打开 CorelDRAW 11 新增功能介绍窗口, 如图 1.7 所示。



图 1.7 CorelDRAW 11 新增功能介绍窗口

当打开一个 CorelDRAW 文档或创建一个新的文档后, 会出现如图 1.8 所示的界面, 该界面由以下 11 部分组成。

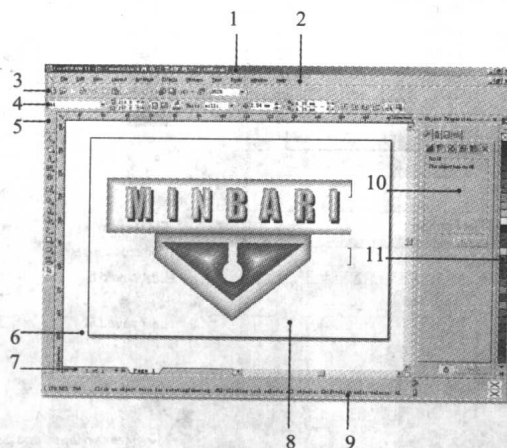


图 1.8 CorelDRAW 11 的界面

1. 标题栏 2. 菜单栏 3. 标准工具栏 4. 属性栏 5. 工具箱 6. 绘图窗口
7. 导航器 8. 绘图页面 9. 状态栏 10. 泊坞窗 11. 调色板

1. 标题栏

标题栏位于窗口的最顶端, 左侧显示应用程序的名称和图标, 右侧的 3 个按钮控制窗口的最大/小化显示以及关闭窗口。

单击标题栏左侧的 CorelDRAW 11 图标按钮, 将弹出视窗控制菜单。菜单内的命令与标题栏右侧的 3 个按钮的功能基本相同, 都是对窗口尺寸、位置与关闭操作进行控制, 如图 1.9 所示。

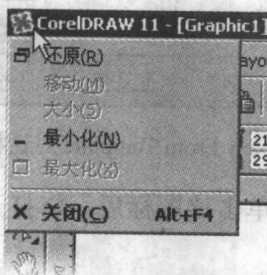


图 1.9 视窗控制菜单

2. 菜单栏

菜单栏位于标题栏的正下方, 由 11 个主菜单命令构成, 每个主菜单中都包含子菜单命令, 这些命令可以实现 CorelDRAW 11 的各项功能, 用户可任意移动菜单栏的位置。具体操作方法为, 拖动菜单栏左侧的两条垂直线到绘图窗口, 这时菜单栏变成浮动状态。可以按照工作需要任意设置菜单栏在窗口中的位置, 如图 1.10 所示。

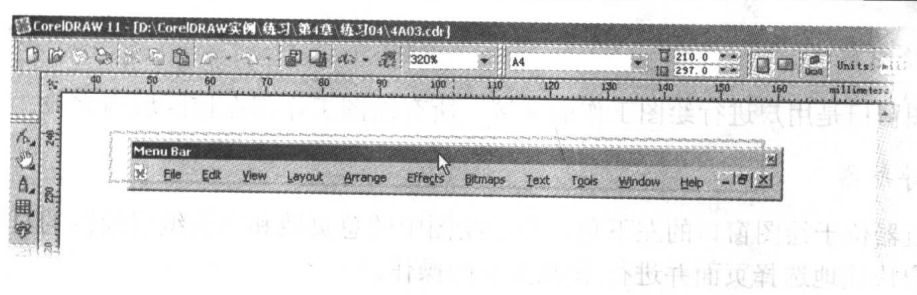


图 1.10 编辑菜单栏的位置

3. 标准工具栏

标准工具栏提供了一些常用命令的图标按钮，如 Save（保存）、New（新建）、Open（打开）等，如果要执行这些命令，只需单击相应的按钮即可。用户可以任意改变标准工具栏在视图中的位置。

4. 属性栏

根据用户选择的命令不同，属性栏中显示的设置选项也不同。在默认状态下，属性栏显示的内容包括页面尺寸、方向以及测量单位和辅助线、网格等，如果选择了某个命令，属性栏会显示有关该命令的编辑内容。

5. 工具箱

默认情况下，工具箱会出现在屏幕的左侧，呈纵向排列于界面内，工具箱为用户提供了多达几十种的工具，使用这些工具可以绘制和编辑基础图形或自由曲线，对绘制的图形对象精确编辑，还可以为对象着色或进行纹理填充。在工具箱内还有一些工具可以使图形实现特殊的效果。

工具箱内有一些按钮右下角带有黑色的三角形标志，这些按钮有子工具栏，单击并拖动这些按钮，可以弹出子工具条，如图 1.11 所示。

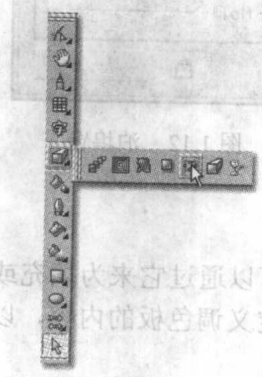


图 1.11 工具箱

6. 绘图窗口

绘图窗口是用户进行绘图工作的区域，所有绘图工作都在该区域内完成。

7. 导航器

导航器位于绘图窗口的左下角，显示绘图中的总页数和当前编辑绘图的页号，它便于用户快捷地选择页面并进行添/减页面的操作。

8. 绘图页面

绘图页面是绘图窗口的一部分，在打印页面上显示。绘图页面的范围由带有阴影的矩形标明，绘图页面小于工作窗口，所以在绘制对象时可以超出绘图页面的范围，但只有位于绘图页面内的对象才能够被打印出来。

9. 状态栏

状态栏是一个常驻屏幕的显示区域，它显示了关于对象、当前操作、鼠标位置等事物的有关信息。用户可以指定“状态栏”的内容、外观及其在“应用程序”窗口中的位置。

10. 泊坞窗

“泊坞窗”是一种与大多数对话框具有同样操作属性的对话框，如命令按钮、选项和列表框等，如图 1.12 所示。

与其他大多数对话框不同，在操作文档时可以一直打开“泊坞窗”以访问常用的操作，或者试验不同的效果。“泊坞窗”可以泊于应用程序窗口的边缘，或者可以使其出泊。“泊坞窗”出泊后，可以将它最小化，这样它就不会占用宝贵的屏幕空间。



图 1.12 泊坞窗

11. 调色板

调色板是多种颜色的集合，可以通过它来为填充或轮廓选取颜色。用户可以使用软件中默认的调色板，也可以自定义调色板的内容，以便于提高工作效率。

1.1.4 CorelDRAW 11 的新增功能

CorelDRAW 11 许多方面的功能都有所增强，本节将分 5 部分来介绍 CorelDRAW 11

的新增功能，分别为绘图工具、图形编辑工具、对象特性编辑工具、符号工具以及文本工具。

1. 绘图工具

(1) **Pen (钢笔)**: 使用该工具依次在界面单击，可绘制连续的直线段，单击并拖动鼠标可绘制曲线。在绘制过程中按 Alt 键可编辑路径段，进行节点的转换、移动和调整节点等操作，释放 Alt 键可继续进行绘制。按 Esc 键可以结束绘制工作，如图 1.13 所示。

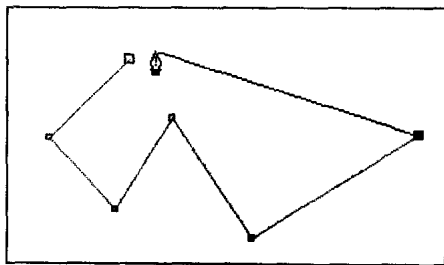


图 1.13 使用 Pen 工具

(2) **3 Point Curve (3 点曲线)**: 使用该工具能够绘制出多种类型的弧线。通过确定曲线的两个端点和一个中心点的位置可以绘制出曲线，使用属性栏上的按钮可使绘制的曲线闭合。

(3) **3Point Rectangle (3 点矩形)**: 选择该工具单击并拖出一条任意方向的线段作为矩形的一条边，然后拖动鼠标即可确定另一条边，再次单击就创建一个任意起始或倾斜角度的矩形。

(4) **3Point Ellipse (3 点椭圆)**: 该工具的使用方法与 3 Point Rectangle 相似，选择该工具，单击并拖出任意方向线段确定椭圆的一个轴，继续拖动确定另一轴，再次单击就绘制出自由角度的椭圆形。

(5) **Polyline (折线)**: 使用折线工具依次单击可创建直线段，按住 Ctrl 键可强制直线段角度在 15 度的倍数上。若单击并拖动，可沿鼠标轨迹绘制自由曲线，使路径既包括曲线又包括直线。双击鼠标或者按键盘上的 Esc 键可结束路径的绘制，通过属性栏可设置更多的控制选项，如图 1.14 所示。

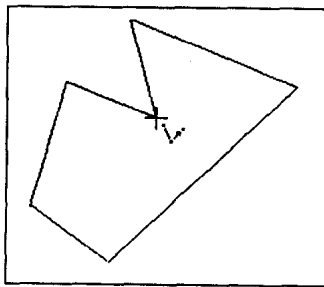


图 1.14 使用 Polyline 工具

2. 图形编辑工具

(1)  Smudge Brush (涂抹笔刷): 在 CorelDRAW 11 中选择 Smudge Brush 工具, 配合使用压感笔和手写板可感知倾斜角度和方向, 增加逼真的绘画效果。这个工具能够在矢量图形的内部和轮廓上任意涂抹, 就像在湿润的画布上涂抹没有干的颜料, 从而产生变形的图形效果, 如图 1.15 所示。

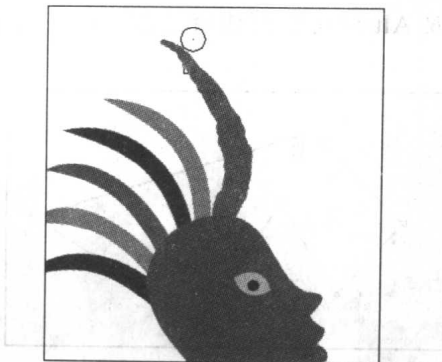


图 1.15 使用 Smudge Brush 工具

(2)  Roughen Brush (粗糙笔刷): Roughen Brush 工具也支持压感笔的使用, 能感知倾斜角度和方向。该工具可使矢量图形产生扭曲变形的粗糙效果, 非常适合制作锯齿状的边缘, 如图 1.16 所示。

注意: Smudge Brush 和 Roughen Brush 工具只能应用于曲线对象。

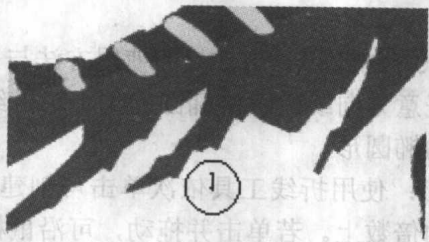


图 1.16 使用 Roughen Brush 工具

3. 对象特性编辑工具

(1) 对象的捕捉对齐。在 CorelDRAW 10 的版本中, 也具有捕捉对齐对象的功能, 用户可以在绘制或者编辑图形时自动对齐辅助线、网格或其他的对象。CorelDRAW 11 大大增强了对对象的捕捉对齐功能。除了自动捕捉和对齐相应的对象外, 还可以对齐和捕捉对象上的特殊点和节点。

(2) 封闭路径的新功能。当用户创建了敞开的路径, 可以使用 CorelDRAW 11 中 Arrange (排列) 菜单的 Close Path (封闭路径) 子菜单中新增加的 4 种封闭路径方式