产品设计表现 · CorelDRAW

周毅晖 林文周 张春强 ◎ 编著

北京理工大学出版社
BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

内容简介

本书是为学习工业设计专业的学生和产品设计爱好者编写的，是利用平面软件制作产品效果图的教程。既可作为专业院校工业设计专业的计算机辅助工业设计课程的教材，也可作为学习、参考的资料。内容包括CorelDRAW软件的基本操作入门、制作产品效果图的实例及技巧，深入浅出。同时配有4小时的相关视频教程，更直观，手把手教会读者熟练使用软件。另外提供了13个欣赏部分的源文件，供参考学习，使学习效率更高。

版权所有 侵权必究

图书在版编目（CIP）数据

产品设计表现：CorelDRAW/周毅晖，林文周，张春强 编著.—北京：北京理工大学出版社，2006.10

ISBN 7-5640-0895-4

Ⅰ.产… Ⅱ.①周…②林…③张… Ⅲ.工业产品—计算机辅助设计—图形软件，CorelDRAW Ⅳ.TB472—39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 118201 号

出版发行／北京理工大学出版社
社　　址／北京市海淀区中关村南大街 5 号
邮　　编／100081
电　　话／(010) 68914775（办公室） 68944990（发行部） 68911084（读者服务部）
网　　址／http://www.bitpress.com.cn
经　　销／全国各地新华书店
印　　刷／北京凌奇印刷有限责任公司
开　　本／880 毫米×1194 毫米 1/16
印　　张／10
字　　数／294 千字
版　　次／2006 年 10 月第 1 版 2006 年 10 月第 1 次印刷
印　　数／1～5000 册
定　　价／45.00 元

责任校对／张 宏
责任印制／李绍英

图书出现印装质量问题，本社负责调换

引言
Introductio

就在最近几年，工业设计这个名词迅速地走红起来。很多产品广告中，将优秀的工业设计作为一个卖点来宣传。这是一个好的现象，也是人民生活水平提高的标志。以往对产品的理解大多数局限于“用”这个概念，而现在对产品提出了更高的要求如外形、象征意义、装饰性、易用性、个人喜好等人性化的要求，越来越为人们所了解和接受。甚至人们也已经愿意为这些概念而买单。所以从大的形式出发，以及市场的需要，我国各个大专院校纷纷开设了工业设计专业的课程，从几年前的凤毛麟角到现在的遍地开花，经历的过程是很短暂的。

实际上就行业来说，我国的工业设计也较落后，不说德国、日本等领先国家，和韩国相比也有很大差距。但不能说没有工业设计，只要有工业产品就有工业设计，这是不自觉的行为。只不过我们现在重视工业设计而已。

就目前国内情况来说，由于日渐认识到工业设计的重要作用，很多相关的知名企业建设了自己的工业设计实验室或部门，招收应届的本科专业学生，培养自己的设计人才和产品特色，虽然还大量存在照搬仿制的痕迹，但较前几年的状况已经有了显著改善。在工业较发达的地区，如珠三角地区，有很多私人的工业设计公司，发展非常迅速。不过，还应当正视我们的不足。一些企业的产品还是要送到中国台湾省或欧洲的设计公司进行设计，因为培养自己的设计人员周期太长，成本难以控制，效果也不一定理想，所以希望直接找有一定实力和知名度的设计公司，这样操作很直接，虽然设计费用较高，但质量还是基本满意的。这方面，汽车行业就是一个鲜明的例子。

教育发展了，对工业设计的重视程度提高了。不过由于发展的不完善，教育资源也是大大的不足，无论是师资还是相关书籍，也是相当缺乏。而且工业设计是一门涉及相当广博的学科，短时间内很难将所有的资料都开发引进到需求中来。还有很长的路要走。

工业设计专业的学生渐渐增多，还有很多其他专业或校外的工业设计爱好者希望学习相关知识，就学习市场来说，是相当繁荣的。但面对不十分完善的教学体系，很难有明确的学习概念和学习方案，这就是为什么总有很多人询问工业设计到底要学什么，还有相当一部分人认为只要学会电脑效果图制作就可以进行产品设计。实际上，由于侧重面不甚相同，因而对该学科含义的理解可分为广义的和狭义的两种。广义的理解主要包括：①工业产品设计；②视觉传达设计；③作业环境设计。狭义的理解则仅限于以工业产品为主要研究内容的系统性设计，它主要包括产品的形态、色彩、人机关系等方面。

可以这样理解：工业设计本身是一项由很多环节组合在一起的工作过程。这些环节都是重要的组成部分，任何一点的疏忽和差错，都会对最终的设计成果造成不同程度的影响。这影响不仅仅是结果上的，也是心理上的。如果你有好的开始（构思），好的过程，最终完成满意的设计可能性就会大大增加，在这里提醒大家，一定要脚踏实地地完成每一项工作。

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

从另外一个方面来说，上面提及的每一个环节，几乎都可以单独地形成一门学科，内容非常广泛。对这些环节的掌握，程度越高，设计能力就越高。然而人的精力是有限的，很难做到面面俱到。举一个例子，产品外形设计通常是人们最感兴趣的部分，也是产品给人最直接印象的部分。对于产品设计师来说，设计出令人满意的造型是一件非常愉快的事。但是纸上画出来的图形常常不能生产。因为没有考虑到成本，制作工艺，加工周期等因素，或者这部分知识有限，以至将设计师的图纸一一否决，这又是让人非常痛苦的。造型还远远没有达到让人随心所欲设计的程度。产品内部的结构设计，就是一门单独的学科，和工业设计相同。四年本科中，不可能将两个专业合并。所以这是一门有取舍的学问，要根据自己的情况选择某一方面进行学习，最终从事该方面的设计工作。

想掌握任何一门学问都要经过一个艰苦的学习过程，要做好充分的精神准备。选准目标之后，脚踏实地坚持不懈地学习相关知识内容。尤其是基本功，更要加以重视。事实证明：一个人在某一行业的发展，往往取决于基础知识是否牢靠，基本功是否扎实。工业设计亦是如此，现在很多人过分地依赖电脑，忽视手上功夫的锻炼。实际上，很多电脑图像制作来源于基础素描、基本透视、色彩构成等基础知识的运用。本书会在很多场合提到这些基础知识的实际应用，读者可以了解究竟是什么样的因果关系。

一件优秀的设计作品，最终投入市场，取得广泛认同，是一个成功的过程。相信很多人在使用或欣赏这些产品的同时，会不由得发出赞叹，对从事设计行业的同行提供灵感，广大工业设计的学子们会更加坚定自己的目标，产生动力。好设计就是有这样的魔力。兴趣是最好的老师，循序渐进地学习，加上求知热情，持之以恒，相信工业设计者们都可以达到自己的预期目标。

选择了自己的目标，就要进行相关学习，学习的环境是很重要的，个人的思想意识和思维方式也是决定性因素之一。工业设计专业的学生在校拥有相对较好的环境，学校的实力、氛围是有的。如果是其他专业的工业设计爱好者，或者没有机会踏进学校大门的爱好者，可能就要自己克服一些困难了。但这不是决定性的因素，是否能够自我培养和坚持学习是一个决定性的因素，还有就是前面提到的个人思想意识和思维方式是另一个决定因素，甚至后者更重要。因为学会各种技能是人人都能做到的，但是否能很好地综合运用是另一个概念，好比很多人可以做设计师，但想成为成功（设计上）的设计师就不是容易的事了，而成功的设计师有多少成功（设计上和影响力）的设计作品？就设计师个人全部作品来说也是屈指可数的。让自己大部分作品都成为经典（让你赞叹的）作品的设计师就更少了，基本都是教科书里的偶像或世界知名人士。不仅是工业设计，设计本身就是主观性和机遇性都很强的东西。要有成为经典的目标和志向，也要有正确的方式方法。

这本书里提及的内容是工业设计其中的一个环节，即产品效果表现手段。通过手绘或者电脑绘图或者模型制作等手段表现产品效果。了解该产品的形状、色彩、质感等方面的准确信息，当然可选择的手段是多元化的，不存在哪一种特定的方式优秀或哪一种方式不好这么绝对的论断，只能是各自特点或针对性的区别。这里讨论的是有关电脑辅助制作的一类方式。这类方式实际也

有很多种，比如三维的和平面的、写实的和写意的等，可根据个人情况作不同的选择。

本书，介绍的是用 CorelDRAW 软件绘制产品效果图的方法。当然还有 Photoshop、Illustrator 这些软件可供选择，也可以选择直接制作模型来表现。通常情况下，效率的高低是第一选择原则。CorelDRAW 软件具备了这些优点。它不仅仅可以完成平面设计的制作，还可以制作照片级效果的效果图制作。由于它是矢量图形制作软件，所以具备矢量图形的优点和长处，比如在输出方面，可以输出精度很高的图片，而保存文件本身却很小，根据需要，随时输出相应精度的图像。就效果图本身的特点来说，很可能并不是最终的方案，还需要进行相关修改。这一方面，CorelDRAW 软件也提供了方便的修改方式。无论是色彩、外形、光影、质感等方面，都能很快地修改，大大节省了时间，提高了工作效率。

CorelDRAW 软件绘制效果图的最大特点在于对形体正视图的效果表现，对外形、光影的总结表现，很快就能制作出令人满意的效果。通过对几个正视图的表现，可以对产品进行全面的表现。CorelDRAW 软件也能制作出色的立体效果的表现图。这是以绘画为基础，利用软件本身的便利性，制作效果图的方法。和传统用笔在纸上作画是相似的，在这里，鼠标是笔，屏幕是纸。软件的工具命令是助手，帮助完成效果图的制作。CorelDRAW 软件和“平面之王”Photoshop 相比较，客观地说，Photoshop 更全能也更复杂。而且 Photoshop 是位图性质的图像软件，和矢量类软件有本质区别。和 Illustrator 相比，CorelDRAW 软件普及性和易操作性都是有相当优势的。这使在学习交流中，就更方便一些。

CorelDRAW 软件也有它的局限性，但有时也是相对的。首先它是平面软件，所制作的效果图和三维软件相比，在真实性上有较大的差距。当然这是在对这两类软件都熟练掌握并达到很高程度的条件下的对比情况，还要看作者本身的创作能力。如果是相同的学习时间，CorelDRAW 软件命令较少，制作过程较短，容易掌握，这也是一种优势。

在这里编者仅仅介绍一种易学、效率高的用 CorelDRAW 软件绘制产品设计效果图的方法，真正的创作和提高是要靠个人本身的努力的。

作者

前言 Foreword

工业设计行业在我国日益受到重视，是近十年的事。工业设计专业最近几年也相继在各大专院校落户。针对专业学习的需要，即产品效果图的制作，撰写这样一本教材。虽然内容已经是多年教学的总结，成竹在胸，实际上本书完成之后，作者最大的感触是：写一本书很难！如果想写一本好书就更难了！

当学生的时候，每每为买到一本好书而高兴。因为书籍是学问的载体，获取知识总是让人感到充实。与自身学业息息相关的教材更是如此。当时电脑的普及程度远不如今天，学校的课程设置中软件应用相关课程少之又少，通常都是自学，市面上的相关教材没有现在的丰富，水平参差不齐，经常为找不到好的教材发愁。当时就深深地感到：一本好书对人的帮助太大了！如果自己有一天可以编写教材，也算是为和我们一样对知识渴望的学子们做些事情。实际上，当真的开始动笔编写的时候，才发现事情并不简单。原本设想简单的工作真正做起来才知道自己还是有很多不足，当初对很多书不以为然的看法实际上是见识浅薄了。事实上，每一本书的背后都包含着作者们的心血！

这里要对所有帮助过我的人表示由衷的感谢！无论事大事小，都如雪中送炭一般。比如需要截屏软件，自己对此不了解，免不了要打扰询问，最后得到热心的帮助，不厌其烦。诸如此类，所以看来是三个人在写书，实际上没有大家的帮助是很难完成的，并寄托很多希望。自己也希望不要让他们失望。

虽然自身的能力有限，但最后还是希望它是一本好书，即使不是所有人都认同，至少能帮助那些需要学习相关内容，而又苦于没有教材的学子，希望能尽量给读者提供帮助。当然也希望读者在看到不足和错误的时候给予指正，欢迎来函，大家一起交流学习，共同提高。

作者
mail:yeehui1999@yahoo.com.cn

光盘使用方法

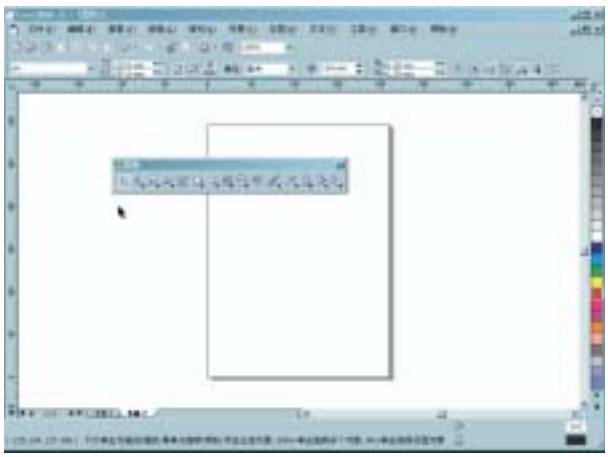
本教材提供了多媒体教学视频、作品欣赏部分的源文件。

教学视频和文字教材不是一一对应，而是相辅相成的。视频教学是对文字部分教材教学的补充，方便读者学习。

【视频教学内容】

基础教学视频教程

1 软件界面布局（10分钟）



2 界面设置(一)（8分钟）

3 界面设置(二)（6分钟）

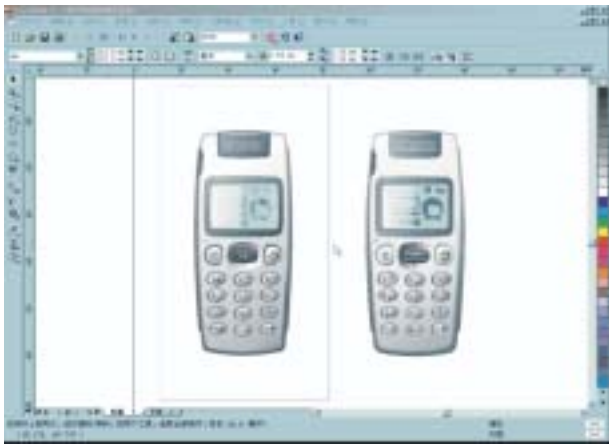
4 软件工作流程——标志制作（20分钟）

手机制作视频教程

1 手机轮廓的绘制（6分钟）
2 主体机壳的上色（11分钟）
3 机身的细节制作1（22分钟）
4 机身的细节制作2（14分钟）
5 屏幕的制作1（13分钟）

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

6 屏幕的制作2（11分钟）
7方向按钮的制作（17分钟）
8 数字按钮的制作（17分钟）
9 最终完成（5分钟）



数码相机制作视频教程

1.机身制作1（22分钟）
2 机身制作2（11分钟）
3 快门按钮制作（27分钟）
4 镜头制作（16分钟）

提示：本DVD光盘建议在“暴风影音”软件中播放

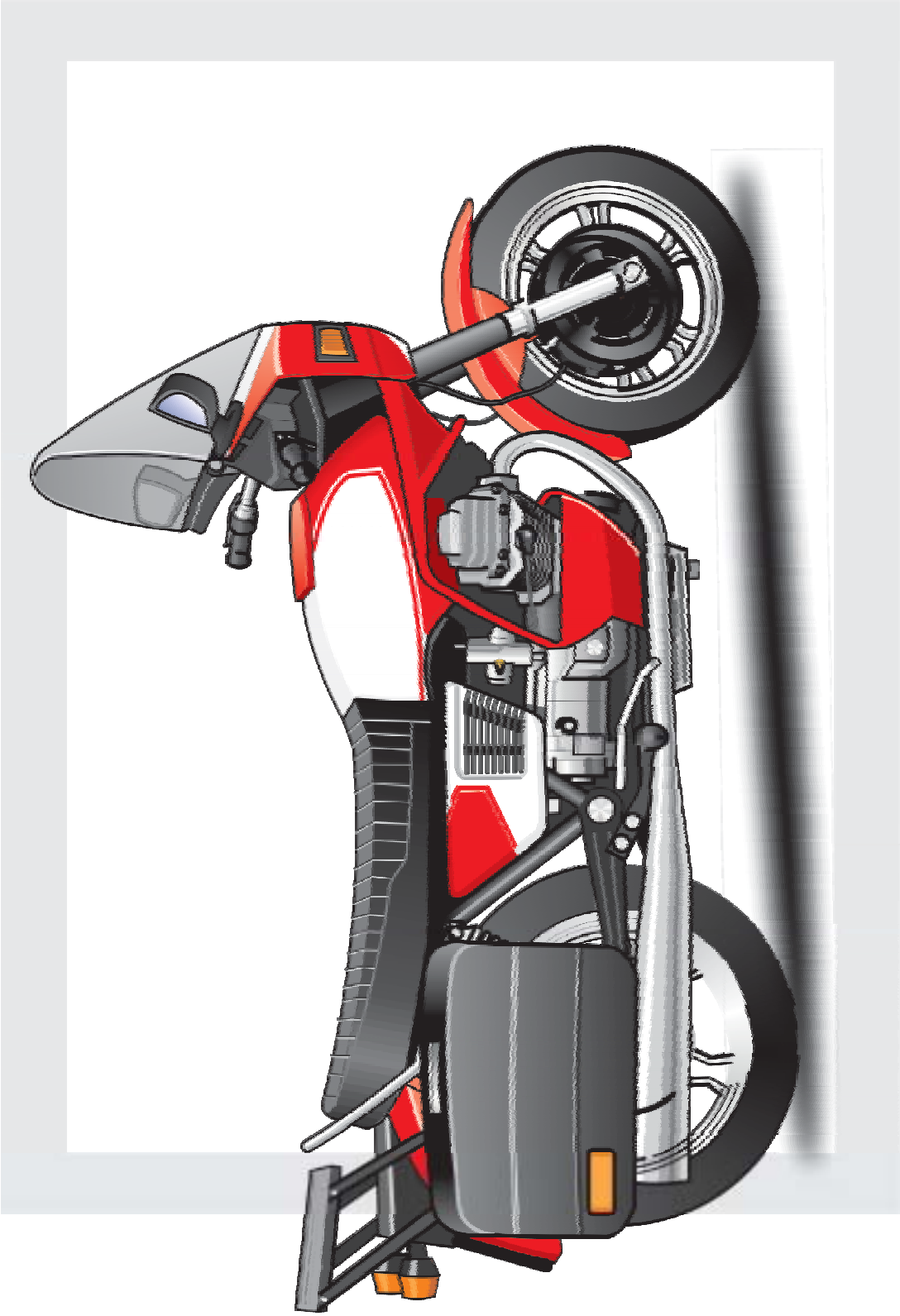
【作品欣赏】>>>>

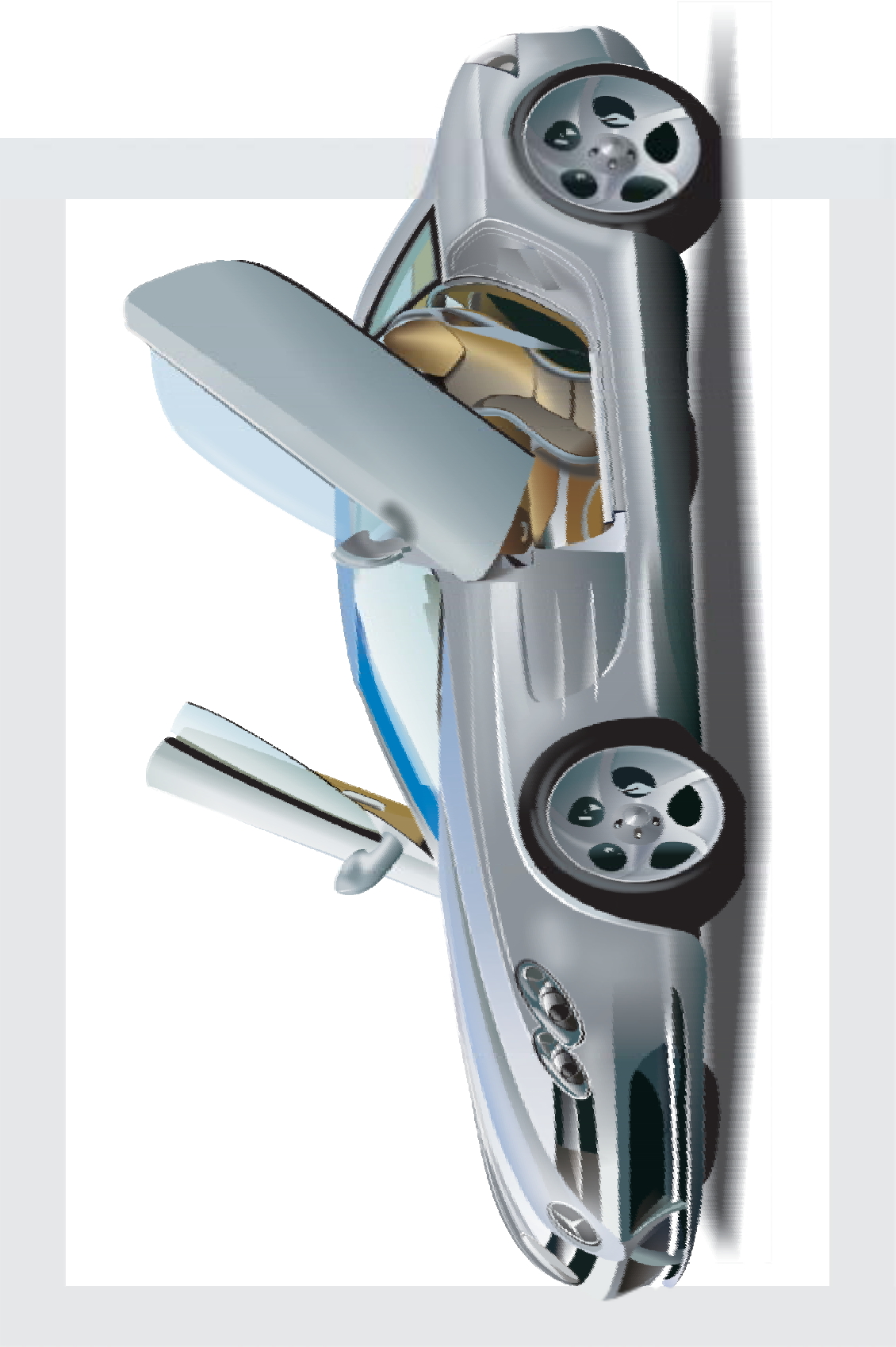
本光盘提供了作品欣赏部分CorelDRAW 12版本源文件

SAMSUNG
Anycall

MEGA
PIXEL
SD

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com





BUGATTI

1 CorelDRAW基础教学

1.1 CorelDRAW12 软件概况

CorelDRAW 是目前市场上优秀的矢量绘图与文档排版软件之一。它是由全球知名的专业化图形设计与桌面出版软件开发商，加拿大的 Corel 公司于 1989 年推出的。CorelDRAW12 是Corel 公司于 2003 年推出的最新版本。

1.1.1 CorelDRAW12 软件包

CorelDRAW12 实际上是一个大型的工具软件包。提供给用户 3 个强大的图像应用程序，介绍如下。

CorelDRAW12（矢量绘图、页面排版程序），如图1－1所示。是基于矢量图形的绘图软件，由以下 8 个部分组成：

图 1－1

① 绘制线条和其他对象的处理系统
② 为对象填充颜色和特殊效果的处理系统
③ 文本处理系统
④ 位图图像的处理系统
⑤ 发布 HTML 和与 WWW 连接的功能系统
⑥ 文件输入、输出系统
⑦ OLE 系统
⑧ 用户定制功能

CorelPHOTO－PAINT12（数字图像处理程序）如图 1－2 所示。
可用来创建、编辑、修改位图图像。

图 1－2

CorelR.A.V.E.3—— 动画创建程序，如图 1－3 所示。
通过改变对象属性和交互式变换效果来为矢量图和位图创建动画。

图 1－3

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com