

软件技能训练 + 提高应用实例

# CorelDRAW 12 中文版

## 绘图技能与 平面设计应用实例



尚艺堂工作室 曾祥辉 编著



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS



附多媒体教学光盘

封面设计：王 马



专业设计师精心打造  
25个技能训练实例  
24个提高应用实例



ISBN 7-115-12957-6



9 787115 129574 >

ISBN7-115-12957-6/TP·4365  
定价:56.00元(附2张光盘)

人民邮电出版社网址 www.ptpress.com.cn

# CorelDRAW 12 中文版

## 绘图技能与 平面设计应用实例



尚艺堂工作室 曾祥辉 编著

人民邮电出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 12 中文版绘图技能与平面设计应用实例 / 曾祥辉编著.

—北京: 人民邮电出版社, 2005.1

ISBN 7-115-12957-6

I.C... II.曾... III.图形软件, CorelDRAW 12 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 135236 号

### 内容提要

CorelDRAW 软件是应用最为广泛的平面设计软件之一。本书作者根据多年的软件使用与平面设计经验, 通过实例操作安排了一套循序渐进的 CorelDRAW 12 中文版学习流程。全书分为绘图技能和平面设计两大部分, 绘图技能部分 (1~6 章) 通过精美的绘图实例练习, 讲解软件的功能与应用技巧; 平面设计部分 (7~14 章) 通过对具有代表性的设计实例的练习, 讲解了 CorelDRAW 在平面设计中的具体应用, 巩固读者对软件功能的掌握。

为方便读者学习, 本书配套光盘中提供了本书绘图技能部分所有实例的多媒体教学录像, 读者可以配合本书中的实例学习使用。光盘中还附带了本书的全部实例作品、实例制作所使用的素材和文字字体等。

本书注重动手能力和美术能力的培养, 适合从事平面设计的专业人士和电脑美术爱好者阅读, 也可作为电脑艺术相关专业的培训教材。

### CorelDRAW 12 中文版绘图技能与平面设计应用实例

◆ 编 著 尚艺堂工作室 曾祥辉

责任编辑 郭发明

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

读者热线 010-67132692

北京精彩雅恒印刷有限公司印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 20

字数: 477 千字

2005 年 1 月第 1 版

印数: 1-6 000 册

2005 年 1 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-12957-6/TP · 4365

定价: 56.00 元 (附 2 张光盘)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

## 编者的话

本书是一本以实例练习为主,介绍 CorelDRAW 12 中文版软件的绘图功能及其在平面设计中应用的图书。对 CorelDRAW 软件,相信许多读者并不陌生,就应用的广泛程度而言,CorelDRAW 无疑是平面设计软件中首屈一指的。它广泛应用于 VI 设计、平面广告设计、插画绘制、出版物排版等领域。因其功能强大、操作灵活,在其他一些专业领域中,许多用户仍然偏爱使用 CorelDRAW,因此,当您看见 CorelDRAW 所绘制的建筑装饰平面图、展厅效果图或工业设计效果图时,也就不必感到惊奇了。

各章的主要内容简介如下:

第1章 基本绘图功能练习。介绍使用较少的工具和功能,完成精美的绘图实例,以此熟悉 CorelDRAW 的操作习惯与绘图流程。

第2章 曲线编辑造型练习。通过绘制卡通和插画,练习对曲线编辑的功能和方法,提高对图形的造型能力。

第3章 透视与质感进阶练习。本章是对软件高级绘图功能的深入练习,在绘图练习中学习透视和质感的表现技巧。

第4章 文字编排与效果练习。本章练习 CorelDRAW 中文字的处理方法。

第5章 高级绘图综合练习一。本章介绍了5个实例,分别是绘制壁纸、绘制葡萄、绘制打印机、绘制红酒和绘制手机,通过这些实例,读者可以掌握一些特殊效果制作和物体造型方面的技巧。

第6章 高级绘图综合练习二。本章介绍了4个实例,分别是绘制鼠标、绘制手表、绘制写实的番茄和绘制数码摄像机,通过这些案例的学习,读者可以掌握写实风格作品和物体质感表现的相关技巧。

读者通过前面第4章的练习,可以对 CorelDRAW 的功能得到比较全面的掌握,再通过第5章和第6章综合绘图练习的学习,最终达到全面掌握软件功能的目的。

在电脑技术日益发展和设计风格多样化的今天,设计早已不是艺术专业的专利。但无论是否是艺术专业出身,不断提升自身的艺术修养与美术功底,是每一名设计人员都应该坚持的。因此,本书倡导不为学习软件而学习软件,而要活学活用,将软件的学习与实际工作相结合。

本书第7章至第14章,是平面设计部分。包含了标志设计、名片设计、宣传单设计、报版设计、海报及户外广告设计等 CorelDRAW 常涉及的平面设计类别。

第7章 标志设计。本章介绍了3个实例,分别是“科联数码”标志、“禹王菜馆”标志和“星梦网”标志,通过这些案例的学习,读者可以掌握标志设计相关的原则与方法。

第8章 名片设计。本章介绍了3个实例,分别是“科联数码”名片、“禹王菜馆”名片和“星梦网”名片,通过这些案例的学习,读者可以掌握名片设计方面的规则和要求。

第9章 宣传单设计。本章介绍了3个实例,分别是明基 MP3 宣传单、“绿野仙踪”活动宣传单和“兰蔻”香水折页,通过这些案例的学习,读者可以掌握企业宣传单设计的相关常识和技巧。

第10章 报版设计。本章介绍了3个实例,分别是商场促销报版、“菲亚特”汽车报版和楼盘报版,通过这些案例的学习,读者可以掌握版式设计方面的知识。

第11章 书籍装帧设计。本章介绍了3个实例,分别是《中国瓷器鉴赏》封面设计、《穷女人 富女人》封面设计和《人物画教程》封面设计,通过这些案例的学习,读者可以掌握书籍装帧设计的技巧和规范。

第12章 包装设计。本章介绍了3个实例,分别是“乐瑶”牛奶包装、清洁剂包装和网络电话包装,通过这些案例的学习,读者可以掌握包装设计方面的方法。

第13章 海报设计。本章介绍了3个实例,分别是“伊思佩儿”形象海报、电脑促销海报和“CNC”形象海报,通过这些案例的学习,读者可以掌握海报设计方面的技巧。

第14章 户外广告设计。本章介绍了3个实例,分别是“完美铂金女人”户外广告、手机户外广告和写字楼户外广告,通过这些案例的学习,读者可以掌握户外广告设计的一些特点和方法。

通过这些设计实例的练习,读者能够学习到设计中普遍适用的一些法则,为以后的实际工作奠定基础。

在本书的编写过程中,得到了尹小港等人的帮助,在此表示感谢。由于水平有限,错漏之处在所难免,欢迎读者批评指正。读者在学习过程有什么问题可和本书作者(Sunitown@yahoo.com.cn)、责任编辑联系(guofaming@ptpress.com.cn)。

曾祥辉

2005年1月

## 关于配套光盘

### CD1 的主要内容

#### 1. “实例”文件夹与“Fonts2”文件夹

该文件夹包含“Chapter 1”至“Chapter 14”共14个子文件夹,分别存放对应章节中完成的范例文件和实例制作过程中所使用到的素材。“Fonts2”文件夹包含一些本书将使用的字体文件。

#### 2. 第1、4、6章的视频教学文件

“Chapter 1”、“Chapter 4”和“Chapter 6”3个文件夹,存放了本书1、4、6章中实例的视频教学录像,可以参照这些教学录像完成相关实例的练习。

#### 3. flashplayer.exe 文件

flashplayer.exe 是视频教学录像的播放器,将该文件拷贝到本地硬盘上就可以正确播放视频教学内容。

### CD2 的主要内容

#### 第2、3、5章的视频教学文件与“Fonts1”文件夹

“Chapter 2”、“Chapter 3”和“Chapter 5”3个文件夹,存放了本书2、3、5章中实例的视频教学录像,可以参照这些教学录像完成相关实例的练习。“Fonts1”文件夹包含一些本书将使用的字体文件。

### 光盘的使用方法

#### 1. 运行环境

硬件环境:奔腾300MHz以上多媒体计算机。

软件环境:Windows95/98/NT/Me/2000/XP。

#### 2. 使用方法

要正常观看实例操作的视频教学录像,需要将flashplayer.exe文件拷贝到本地硬盘上。

#### 3. 视频播放控制

按<Ctrl>+<Enter>键开始播放视频;按<Ctrl>+<→>键前进一步;按<Ctrl>+<←>键后退一步;按<Ctrl>+<R>键回到开始播放的位置。

# 目 录

## 第1章 基本绘图功能练习 ..... 1

### 实例1——绘制卡通太阳 ..... 1

技能练习分析 .....	1
绘制脸型 .....	1
绘制五官 .....	5
知识要点小结 .....	9



### 实例2——绘制笑脸图标 ..... 9

技能练习分析 .....	9
绘制脸型 .....	10
绘制嘴和牙 .....	13
绘制眼和眉 .....	15
调整轮廓设置 .....	17
知识要点小结 .....	18



### 实例3——绘制水晶按钮 ..... 18

技能练习分析 .....	18
绘制底图 .....	18
绘制眼睛和嘴 .....	22
添加阴影 .....	24
添加高光 .....	25
知识要点小结 .....	25



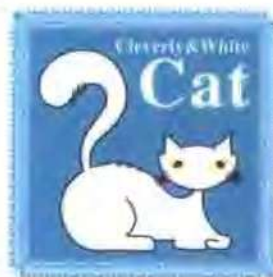
### 实例4——绘制瓢虫 ..... 26

技能练习分析 .....	26
绘制基本图形 .....	26
添加立体效果 .....	31
绘制其他图形 .....	33
复制出小瓢虫 .....	34
知识要点小结 .....	34



## 第2章 曲线编辑造型练习 ..... 35

### 实例1——绘制小猫 ..... 35





技能练习分析 .....	35
绘制小猫 .....	35
添加背景和文字 .....	41
知识要点小结 .....	42



实例 2 —— 绘制吉祥物 .....	42
技能练习分析 .....	42
设定参考图形 .....	43
确定基本形体 .....	44
绘制细节 .....	47
知识要点小结 .....	51



实例 3 —— 绘制时尚插画 .....	52
技能练习分析 .....	52
绘制头部 .....	52
绘制身躯 .....	58
添加背景 .....	62
知识要点小结 .....	63



实例 4 —— 绘制版画 .....	63
技能练习分析 .....	63
确定整体比例 .....	63
绘制细节 .....	65
添加背景和阴影 .....	75
知识要点小结 .....	76

### 第 3 章 透视与质感进阶练习 .....



实例 1 —— 绘制透视与立体场景 .....	77
技能练习分析 .....	77
绘制桌面 .....	77
绘制圆柱体 .....	80
知识要点小结 .....	83

实例 2 —— 绘制唇膏 .....	83
技能练习分析 .....	83
绘制唇膏管 .....	83





绘制唇青 .....	87
知识要点小结 .....	89

实例 3 —— 绘制打火机 .....	89
技能练习分析 .....	89
绘制金属壳 .....	89
绘制零件 .....	91
绘制火焰 .....	94
绘制盖子和背景 .....	95
知识要点小结 .....	97



实例 4 —— 绘制液晶显示器 .....	98
技能练习分析 .....	98
绘制屏幕 .....	98
绘制底座与背景 .....	103
知识要点小结 .....	108



## 第 4 章 文字排版与效果练习 ..... 109

实例 1 —— “LOVE” 文字效果 .....	109
技能练习分析 .....	109
编辑字形 .....	109
创建立体效果 .....	111
知识要点小结 .....	114



实例 2 —— “秘技攻略” 文字效果 ...	114
技能练习分析 .....	114
绘制基本形体 .....	115
创建立体效果 .....	116
知识要点小结 .....	117



实例 3 —— 书签制作 .....	118
技能练习分析 .....	118
处理图形 .....	119
文字处理 .....	119
完善底纹 .....	121
知识要点小结 .....	123

实例4——杂志内页编排 .....	123
技能练习分析 .....	123
确定版面和标题文字 .....	123
处理正文文字 .....	126
知识要点小结 .....	130

## 第5章 高级绘图综合练习——特效与造型

..... 131

实例1——绘制壁纸 .....	131
技能练习分析 .....	131
绘制背景 .....	132
添加文字 .....	135
输出为壁纸 .....	136
知识要点小结 .....	136

实例2——绘制葡萄 .....	137
技能练习分析 .....	137
绘制葡萄的枝和叶 .....	138
绘制葡萄 .....	142
知识要点小结 .....	145

实例3——绘制打印机 .....	146
技能练习分析 .....	146
绘制主要形体 .....	146
绘制其他图形 .....	148
知识要点小结 .....	150

实例4——绘制红酒瓶 .....	150
技能练习分析 .....	150
绘制形体 .....	151
添加细节 .....	152
绘制其他图形 .....	154
知识要点小结 .....	156





实例 5 —— 绘制手机 .....	156
技能练习分析 .....	156
确定主要形体 .....	156
绘制细节 .....	157
知识要点小结 .....	163

## 第6章 高级绘图综合练习二——写实风格绘图 .....

实例 1 —— 绘制鼠标 .....	165
技能练习分析 .....	165
绘制主要形体 .....	165
添加标志 .....	168
实例 2 —— 绘制手表 .....	169
技能练习分析 .....	169
绘制主要形体 .....	169
绘制零件 .....	171
绘制其他图形 .....	174

实例 3 —— 绘制写实的番茄 .....	177
技能练习分析 .....	177
绘制番茄 .....	177
添加其他元素 .....	180

实例 4 —— 绘制数码摄像机 .....	180
技能练习分析 .....	180
绘制底座 .....	181
绘制摄像机 .....	183

## 第7章 标志设计 .....

实例 1 —— “科联数码”标志 .....	189
设计要点分析 .....	189
绘制标志形体 .....	189



编辑标准字..... 191

实例 2 —— “禹王菜馆”标志..... 192

设计要点分析..... 192

导入并处理素材..... 192

绘制标志图形..... 194

添加标准字..... 194

实例 3 —— “星梦网”标志..... 195

设计要点分析..... 195

绘制基础曲线..... 195

绘制标志..... 196

第 8 章 名片设计..... 197

实例 1 —— “科联数码”名片..... 197

设计要点分析..... 197

完成标志和图案..... 197

处理文字..... 198

实例 2 —— “禹王菜馆”名片..... 199

设计要点分析..... 199

导入并处理标志..... 199

处理文字..... 200

实例 3 —— “星梦网”名片..... 200

设计要点分析..... 200

导入并处理标志..... 201

添加绘制图案..... 201

处理文字..... 203

第 9 章 宣传单设计..... 205

实例 1 —— 明基 MP3 宣传单..... 205

设计要点分析..... 205

绘制图形分割版面..... 206

添加文字处理图像..... 206





实例 2 —— “绿野仙踪”活动宣传传单	209
设计要点分析 .....	209
处理标志和图像 .....	210
添加完成广告语 .....	211
手绘箭头图形 .....	213
添加并编辑说明文字 .....	213



实例 3 —— “兰蔻”香水折页 .....	217
设计要点分析 .....	217
设定辅助线 .....	217
绘制背景 .....	218
导入并处理图像 .....	219
添加文字及处理背面 .....	222



## 第 10 章 报版设计 ..... 225

实例 1 —— 商场促销报版 .....	225
设计要点分析 .....	225
处理完成背景 .....	226
导入标志并添加文字 .....	226



实例 2 —— “菲亚特”汽车报版 .....	229
设计要点分析 .....	229
处理背景图像 .....	229
添加广告语和说明文字 .....	230
绘制日历 .....	232
完善其余内容 .....	235



实例 3 —— 楼盘报版 .....	235
设计要点分析 .....	235
处理背景及导入图像 .....	236
导入并处理标志 .....	237
输入并编辑文案文字 .....	237



## 第 11 章 书籍装帧设计 ..... 239

### 实例 1 ——《中国瓷器鉴赏》封面设计

.....	239
设计要点分析 .....	239
处理完成书名 .....	239
添加图像和文字 .....	240



### 实例 2 ——《穷女人 富女人》封面设计

.....	241
设计要点分析 .....	241
绘制完成背景 .....	242
添加图像和文字 .....	243



### 实例 3 ——《人物画教程》封面设计

.....	246
设计要点分析 .....	246
分割版面并处理文字 .....	246
导入并处理图像 .....	248



## 第 12 章 包装设计 ..... 253

### 实例 1 ——“乐瑶”牛奶包装

.....	253
设计要点分析 .....	253
处理背景图案 .....	253
编辑正面的文字和图案 .....	255
编辑侧面和顶盖 .....	257
制作效果图 .....	259



### 实例 2 ——清洁剂包装

.....	261
设计要点分析 .....	261
绘制背景 .....	262
编辑标志及图案 .....	263
添加并编辑文字 .....	265



### 实例 3 ——网络电话包装

.....	267
设计要点分析 .....	267



绘制包装盒正面 .....	268
处理侧面 .....	272
绘制包装盒顶盖 .....	273
完成效果图 .....	274

## 第13章 海报设计 ..... 275

实例——“伊思佩儿”形象海报 .....	275
设计要点分析 .....	275
绘制处理背景 .....	276
添加文字 .....	278



实例2——电脑促销海报 .....	279
设计要点分析 .....	279
建立背景 .....	279
绘制标志 .....	280
添加广告语 .....	281
导入并处理图像 .....	282
添加并编辑文字 .....	282



实例3——“CNC”形象海报 .....	284
设计要点分析 .....	284
建立背景 .....	285
绘制主体图案 .....	286
绘制标志 .....	288
添加并编辑文字 .....	289



## 第14章 户外广告设计 ..... 291

实例1——铂金户外广告 .....	291
设计要点分析 .....	291
绘制背景并导入图像 .....	292
完成其余内容编辑 .....	293



实例2——手机户外广告 .....	297
-------------------	-----



设计要点分析 .....	297
绘制背景并导入图像 .....	297
绘制完成光线 .....	298
添加并编辑文字 .....	299
绘制反光点 .....	301
 实例 3——写字楼户外广告 .....	301
设计要点分析 .....	301
绘制背景 .....	302
绘制标志 .....	303
添加并编辑文字 .....	304



# 第1章 基本绘图功能练习

本章通过4个实例，对CorelDRAW的基本功能做一个初步的介绍。通过这4个实例的练习，读者可以熟悉在CorelDRAW中进行图形编辑处理的基本方法。这里的功能练习不会对每个工具和菜单单独进行讲解，而是根据练习实例的需要，在练习的过程中，应用到CorelDRAW的某个工具或命令时（例如工具的选取、属性栏对应不同工具时的功能选项、菜单命令的位置与作用、移动和复制操作），将在实际应用中介绍其相应的使用方法和操作技巧。有了这些基础后，就能在复杂的图形编辑处理中灵活自如地使用各项功能，轻松地完成想要的图形效果。

CorelDRAW的优势还体现在，同样的效果可以通过多种方式来完成。这样就能够根据具体的情况有针对性地加以选用，而很多简便实用的技巧确实能够为我们的工作带来更高的效率。本着循序渐进的原则，这里还是先介绍基本的操作方法，而在后面的练习中，本书会尽量使用更快捷实用的方法，这样可以使读者更全面地掌握CorelDRAW的绘图知识。

## 实例1——绘制卡通太阳

### 技能练习分析


本例从CorelDRAW的基础知识入手，介绍常用的图形绘制与编辑方法，主要包括绘制基本的几何图形，使用编辑工具对绘制的基本图形进行编辑，对图形进行变换，如旋转、倾斜，以及在图形造型时很常用的修整等功能。颜色的填充是绘图时最重要的环节之一，在本例卡通头像的绘制过程中，将涉及到标准填充和渐变填充等填色方法。

打开本书配套光盘中的Chapter 1\Sample 1.cdr文件，可以欣赏到本实例的最终效果图，如图1-1所示。



图1-1 卡通太阳效果

### 绘制脸型

1. 执行『文件\新建』命令（或按下快捷键<Ctrl+N>），新建图形窗口。此时窗口为默认的A4大小的工作页面，如图1-2所示。选取工具箱中的多边形工具，并在属性栏中设置多边形端点数为20，然后按住<Ctrl>键在页面上绘制一个多边形，如图1-3所示。

提示：在左侧的工具箱中，能直接看到15个工具（组）图标。图标右下角有黑色小三角符号的，则表示该工具组中还有其他工具。在该工具上按住鼠标左键不放，可以展开隐藏的工具组，然后就能选择其中任意一种工具了。



图 1-3 选取形状工具

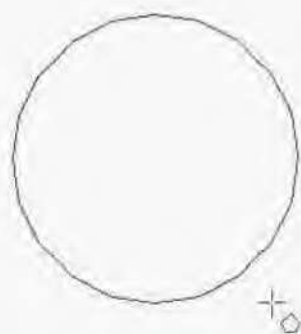



图 1-3 绘制多边形

2. 选取工具箱中的形状工具  (或按下快捷键<F10>), 选取多边形的一个节点, 并在按住<Ctrl>键的同时向内拖曳, 得到一个星形, 如图 1-4 所示。

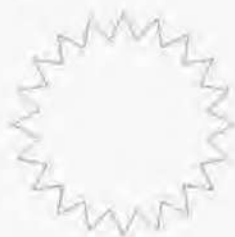


图 1-4 拖改为多边形

接下来为星形填充颜色。在 CorelDRAW 的默认状态下, 已经开启了 CMYK 调色板, 我们可以直接使用它为图形填充颜色。但其中仅有的两三百种颜色对于希望能自由驾驭色彩的设计人员来说, 显得稍微“寒酸”了一些。下面使用更灵活方便的“颜色”泊坞窗, 通过它可以轻松实现颜色的精确选取与填充。

3. 执行「窗口\泊坞窗\颜色」命令, 开启“颜色”泊坞窗, 此时的“颜色”泊坞窗自动整合在窗口的右侧。将光标放置在“颜色”泊坞窗的空白处, 按住鼠标左键不放并向工作窗口中拖曳, 此时能看到一个灰色的线框, 放开鼠标后, 就可使“颜色”泊坞窗成为工作窗口中的一个浮动面板了, 如图 1-5 所示。



图 1-5 拖曳“颜色”泊坞窗为浮动面板



4. 在“颜色”泊坞窗中, 选择 RGB 颜色模式, 如图 1-6 所示, 并设置颜色值为 R: 255、G: 155、B: 0。用鼠标选取创建的星形, 然后按下“颜色”泊坞窗中的 **填充(F)** 按钮, 为星形填充设置好的颜色, 如图 1-7 所示。



图 1-6 选择颜色模式



图 1-7 为星形填充设置的颜色

5. 选取工具箱中的椭圆工具 , 按住<Ctrl>键在星形处创建一个圆, 如图 1-8 所示。

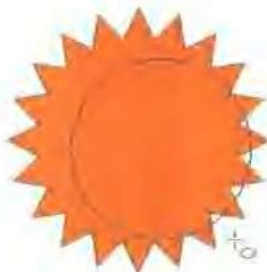
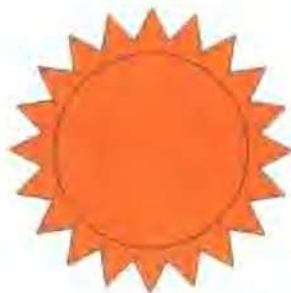



图 1-8 绘制圆

6. 按住鼠标并拖动, 框选工作窗口中的两个图形, 执行『排列\对齐和分布\对齐和属性』命令, 开启“对齐与分布”对话框。勾选水平居中和垂直居中复选框, 然后按下 **应用(A)** 按钮, 使星形和圆居中对齐, 如图 1-9 所示。



图 1-9 使用“对齐与分布”对话框对齐图形



提示: 在选取要对齐的两个图形后, 属性栏中会出现用于开启“对齐与分布”对话框的按钮 , 可以通过单击按钮这种快捷方式去开启对话框。而对于习惯使用快捷键的人来说, 图形间的普通的对齐操作完全可以通过快捷键来完成。在这里, 可以在框选这两个图形后, 先按下



按<D>键,再按下<E>键,即可使这两个图形中心对齐。

下面应用渐变填充方式对圆进行渐变填充。在 CorelDRAW 中,使用交互式填充工具对图形进行渐变填充是比较常用的方式。但在这里,我们先练习使用基本的渐变填充方法,因为这也是需要掌握一种基本方法。


7. 选取圆形,并按下工具箱中渐变填充按钮(或按下快捷键<F11>),可开启“渐变填充方式”对话框,如图 1-10 所示。



图 1-10 “渐变填充方式”对话框



8. 在“颜色调和”选项栏中,选择“自定义”选项,此时渐变色彩轴左端的颜色点呈黑色小方块显示,表示它处于选取状态。按下按钮,在开启的“选择颜色”对话框中,设置颜色为 R: 255, G: 239, B: 158,并按下按钮,如图 1-11 所示。




图 1-11 设置左端颜色点的值颜色



图 1-12 插入的颜色点

9. 此时可发现,色彩轴上的颜色随之发生了变化,将“位置”文字框中的数值设为 100,使用同样的方法设置色彩轴右侧的颜色值为 R: 255, G: 248, B: 186。然后在色彩轴上双击鼠标左键,插入一个色彩控制点,并通过“位置”文字框设置其位置为 34%,如图 1-12 所示。

10. 按下按钮,在开启的“选择颜色”对话框中,设置此颜色点的颜色为 R: 242, B: 202, G: 0。使用同样的方法,在 59% 位置处插入另一个颜色点,并设置其颜色为 R: 255, G: 228, B: 94,如图 1-13



和图 1-14 所示。



图 1-13 设置颜色点的颜色



图 1-14 设置添加颜色点

11. 在“选项”选项栏中,设置渐变填充的边界为3%,如图1-15所示。在右侧的预览框中,可以看到边界值改变时其颜色的变化情况。设置完成后,按下“渐变填充方式”对话框中的 **确定(D)** 按钮,确认对圆形的渐变填充设置,结果如图1-16所示。



图 1-15 设置边界值



图 1-16 渐变填充结果

12. 选取圆形,在属性栏的轮廓宽度下拉式列表中,设置“无”轮廓方式,取消圆形的轮廓。再使用同样的方法取消多边星形的轮廓,如图1-17所示。




图 1-17 取消使用轮廓



## 绘制五官

以上的操作基本没有涉及较复杂的编辑,而在下面的五官绘制过程中,将使用一种常用的“高级”造型手段——图形的修整。有了这个造型利器,对卡通五官的造型编辑就变得非常简单了。

1. 选取工具箱中的椭圆工具 (或按下快捷键<F7>), 在工作页面中绘制一个椭圆。执行「编辑\复制」命令 (或按下快捷键<Ctrl+C>), 再执行「编辑\粘贴」命令 (或按下快捷键<Ctrl+V>), 原地复制该椭圆。将光标放置在椭圆外围4个角处的一个控制点上, 如图1-18所示, 按下鼠标左键并向内拖曳以适当缩小椭圆, 如图1-19所示。

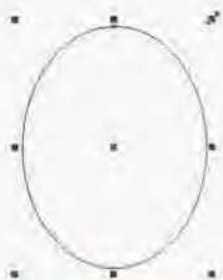


图1-18 光标放在控制点上

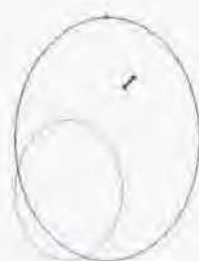


图1-19 按下鼠标并拖曳

提示: 对于复制命令<Ctrl+C>和粘贴命令<Ctrl+V>, 相信许多读者并不陌生, 它们的配合使用, 能在原处对图形进行复制。而实际应用中, 常常通过按下小键盘区的<+>键来代替这两步操作。

2. 按下小键盘区的<+>键复制较小的椭圆, 再将它适当地缩小。然后分别拖曳椭圆调整它们的位置, 其结果如图1-20所示。

3. 按住<Shift>键依次单击最小的椭圆和最大的椭圆, 将它们一起选取后, 在调色板的白色色块上单击, 将它们填充为白色。同样道理, 选取中间的椭圆并使用黑色填充, 如图1-21所示。

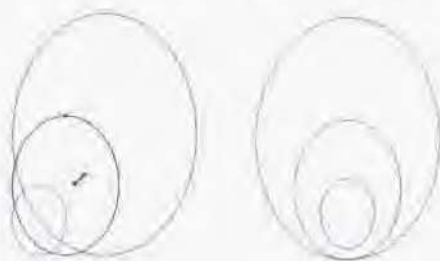


图1-20 复制并调整两个椭圆

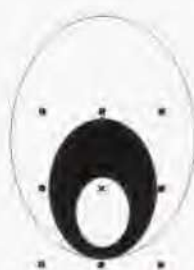


图1-21 分别填充颜色

4. 框选这3个椭圆, 按下小键盘区的<+>键进行复制。按住<Ctrl>键用鼠标水平向右平移复制生成的新图形, 得到卡通的“双眼”图形, 如图1-22所示。

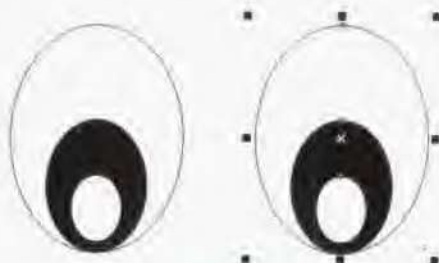



图1-22 复制得到双眼图形

5. 框选由3个椭圆组成的左眼图形, 在属性栏的旋转角度文字框中, 输入6并按下<Enter>键, 对左眼进行旋转。使用同样的方法对右眼作-60的旋转, 如图1-23所示。



图 1-23 对图形进行旋转



6. 选取这 6 个椭圆, 执行『排列\群组』命令进行群组。选取工具箱中的椭圆工具  (或按下快捷键<F7>), 在双眼下方绘制一个椭圆, 如图 1-24 所示。



7. 执行『排列\修整\修整』命令, 开启“修整”泊坞窗, 并确保勾选了泊坞窗内的“来源对象”复选框, 如图 1-25 所示。选取大的椭圆图形, 按下“修整”泊坞窗中的  按钮, 当光标变为  形状时, 单击工作页面中群组的眼睛图形执行修剪操作, 结果如图 1-26 所示。



图 1-24 绘制椭圆



图 1-25 “修整”泊坞窗

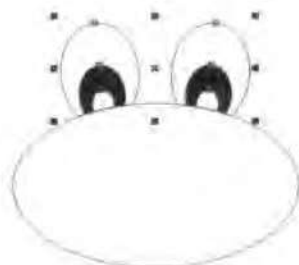


图 1-26 修剪图形

提示: 通过“修整”泊坞窗内的下拉式列表, 可以切换至焊接、相交等功能面板, 执行相应的修整功能。但在实际工作中, 对于一般的修整操作, 我们常常直接通过属性栏来完成。

8. 按下小键盘区的<+>键复制椭圆图形, 使用光标按住椭圆顶部的控制点向下拖曳, 调整新椭圆的高度。然后按住<Shift>键, 在椭圆右侧的控制点上按下鼠标左键并向右拖曳, 调整椭圆的宽度, 如图 1-27 所示。

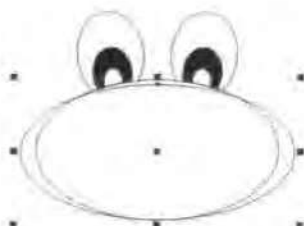
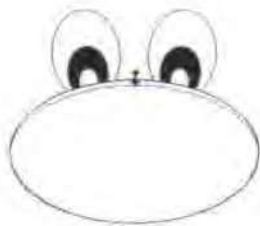



图 1-27 复制椭圆并调整外形

9. 选取这两个椭圆, 此时属性栏右端会出现可用的修整工具按钮。按下其中的修剪按钮 , 对较高的椭圆进行修剪, 如图 1-28 所示。

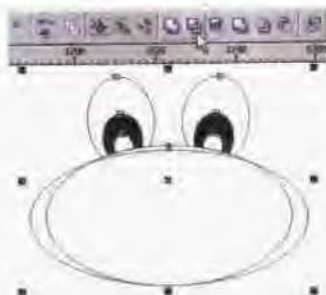




图 1-29 对眼睛的修剪



10. 删除用于修剪的椭圆图形，再将修剪产生的圆弧图形填充为黑色。全部选取这几个图形，将它们放置在黄色渐变的圆形内。单击工具箱中的轮廓工具按钮 ，在展开的轮廓工具组中按下无轮廓按钮 ，取消它们的轮廓，如图 1-29 所示。

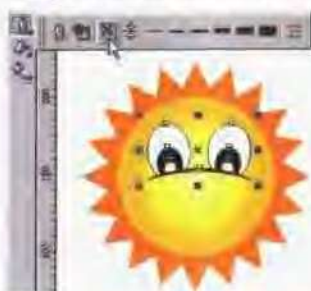



图 1-30 在工具组中选择无轮廓按钮取消图形轮廓



11. 使用椭圆工具  绘制两个椭圆，通过“颜色”泊坞窗将较大的椭圆填充为 R: 255、G: 0、B: 0 的颜色；较小的椭圆填充为 R: 255、G: 209、B: 209 的颜色，然后取消两个椭圆的轮廓，如图 1-30 所示。


12. 创建如图 1-31 左图所示的两个椭圆，先选取较宽的椭圆，再按住<Shift>键单击较高的椭圆，将它们一起选取。按下属性栏中的修剪按钮  进行修剪，结果如图 1-31 右图所示。



图 1-30 绘制两个椭圆并上色

图 1-31 修剪两个椭圆并修剪

提示：在通过属性栏进行修剪时，图形选取的先后顺序至关重要。CorelDRAW 会将先选取的图形看做来源对象，后选取的图形看做目标对象，最终目标对象会被来源对象所修剪。

13. 选取较宽的椭圆图形，按下键盘上的<Delete>键将其删除。使用形状工具  框选被修剪后的椭圆图形上半部分的节点，然后按下<Delete>键删除，如图 1-32 所示。

14. 将此圆弧图形填充为 R: 255、G: 0、B: 0 的红色，再取消它的轮廓，即完成了整个卡通头像的绘制，最终效果如图 1-33 所示。

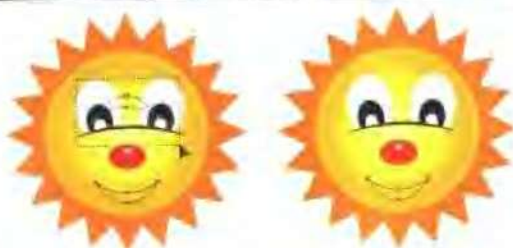


图 1-32 使用形状工具部分删除图形



图 1-33 为圆弧添加颜色

整个卡通头像的绘制过程，是通过绘制基本几何图形，再对其进行简单的编辑调整和颜色填充来完成的。所使用到的“高级”技巧就是修剪功能。其实，使用 CorelDRAW 绘图就是这么简单，不需要过多花哨的技法，就可以很方便地实现想要的效果。剩下的就是考验我们的细致和耐心了，往往图形的一些细微的形态，如位置和大小改变，就会对最终的图像效果造成很大的影响。图 1-34 所示就是本实例衍生出来的两幅副产品，只在五官的比例与形态上稍微调整了一下，是不是感觉很不一样了呢？

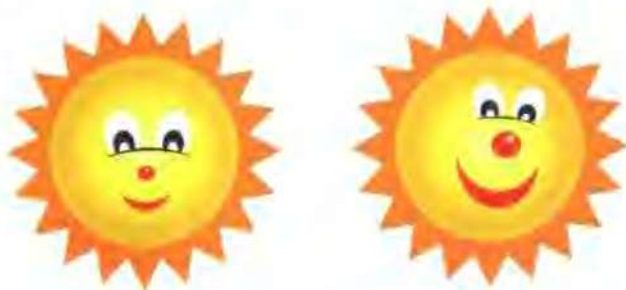


图 1-34 调整五官后的另外两种效果

### 知识要点小结

1. 光芒图案的绘制——一些基本的几何图形，如圆形、方形、多边形等，本身就有一些属性选项可供调整使用（选取相应工具时，如圆形，其对应的选项就会出现在菜单栏下方）。本实例就是利用了多边形的边数与角的设置，非常简单地创建出了光芒图案。
2. 颜色的填充——通过“颜色”泊坞窗能精确地设置颜色值并进行填充。注意我们曾在泊坞窗中切换过所需的颜色模式，而颜色模式是在进行填色之前应当考虑的一个基本要素。
3. 图形的对齐——对齐是在绘图中常用的功能，特别是在精确绘图的时候。本例主要通过“对齐与分布”对话框来完成。在熟练掌握以后，图形之间普通的对齐都可以通过快捷键来完成。
4. 修整功能——通过“修整”泊坞窗和属性栏来完成图形的修剪。通过属性栏执行操作更为简单，但使用“修整”泊坞窗有更详细的选项设置，能更为随意地控制修剪后的结果。

## 实例 2 ——绘制笑脸图标

### 技能练习分析

填充和轮廓是矢量图构成的两大基本要素。除填充外，本节将重点学习图形轮廓的设





置，并籍此感受轮廓在图形绘制与视觉表现中所起的作用。除此之外，还会应用到交互式工具组中使用频率较高的两个工具——交互式透明工具和交互式调和工具，它们是CorelDRAW的重要功能，常常用于高级的绘图编辑。

打开本书配套光盘中的Chapter 1\Sample 2.cdr文件，可以欣赏到本实例的最终效果图，如图1-35所示。



图 1-35 完成图形最终效果

### 绘制脸型

1. 新建图形窗口，选取工具箱中的椭圆工具 (或按下快捷键<F7>)，按住<Ctrl>键在工作页面上创建一个圆。确定属性栏中的不按比例缩放按钮未被锁定，在对象大小文字框中输入50后按下<Enter>键，即调整圆的直径为50mm，如图1-36所示。

提示：一般在绘图的时候，工作页面的设置不会对绘图环境有太大的影响。除非有特别的需要，后面的练习将直接使用默认A4大小的工作页面，而不对工作页面的设置做特殊的说明。在本书的设计应用部分，则会根据稿件的大小对工作页面作相应的设置。

2. 选取圆形，在属性栏的轮廓宽度下拉列表中，设置圆的轮廓宽度为1.411mm，如图1-37所示。

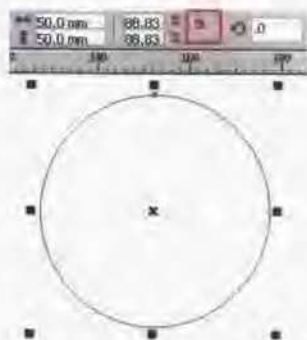


图 1-36 等比设定圆直径

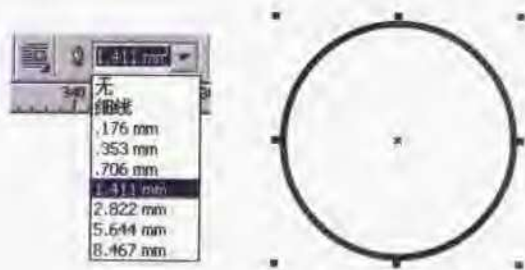






图 1-37 在属性栏中设定轮廓宽度

接下来使用交互式填充工具对圆进行填充。与使用“渐变填充方式”对话框来设置渐变填充相比，交互式填充工具无疑要方便得多。但有一些特殊的设置，却只能通过“渐变填充方式”对话框来进行。所以实际工作中，常常以交互式填充工具为主，以“渐变填充方式”对话框为辅来使用。在使用交互式填充工具时，可以通过属性栏快速地开启相应的填充选项对话框。




3. 保持圆的选取状态, 选取工具箱中的交互式填充工具  (或按下快捷键<G>), 在属性栏的填充类型下拉式列表中, 选择“射线”渐变方式, 这里使用默认的黑白渐变填充圆, 如图 1-38 所示。



图 1-38 射线渐变类型及其填充效果




4. 单击属性栏中的起点填充挑选器按钮 , 再按下调色板底部的  按钮, 开启“选择颜色”对话框, 在此设置颜色模式为 RGB 模式, 颜色值为 R: 255、G: 153、B: 0, 然后按下  按钮, 如图 1-39 所示。



图 1-39 设置起点的颜色

5. 以同样的方法设置终点填充挑选器的颜色为 R: 255、G: 237、B: 74, 如图 1-40 所示。

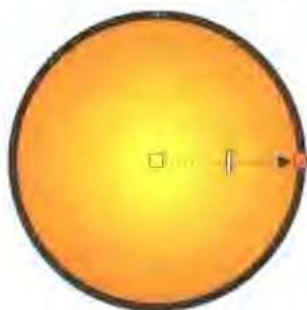


图 1-40 设置终点的颜色及其填充效果




这样的填充方式是不是更容易让人接受呢? 不过却需要在一个又一个的对话框中去设置颜色, 如果颜色设置要变动, 则又要再一次地去开启那些对话框……所以, 这种办法并不是最快捷有效的方式, 只有配合“颜色”泊坞窗的使用, 才能发挥出交互式填充工具的真正效率。

6. 现在还需要在图形渐变色的两个端点色之间, 再插入一个颜色点。在“颜色”泊坞窗中, 设

置颜色为 R: 255, G: 237, B: 74, 然后在泊坞窗左上角的黄色色块处, 按住鼠标左键不放并拖曳至圆的渐变填充指向线上, 放开鼠标后, 拖曳处会插入一个新的颜色点, 如图 1-41 所示。



图 1-41 在“颜色”泊坞窗插入颜色点

7. 选择工具箱中的交互式填充工具 , 在工作区的空白处单击, 取消对圆的选取。再使用交互式填充工具  重新选取圆, 此时新插入的色彩控制点形状为 , 表示它处于选取状态, 在属性栏中设置其节点位置为 39%, 如图 1-42 所示, 再设置渐变填充的边界为 5%, 如图 1-43 所示。

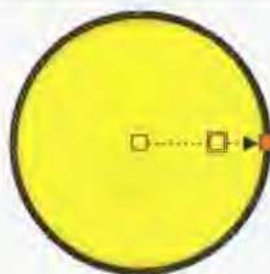


图 1-42 调整颜色点位置

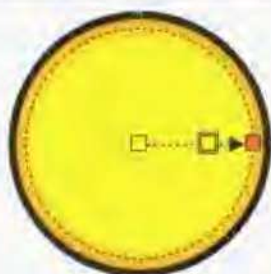


图 1-43 设置边界宽度

8. 使用椭圆工具  创建一个圆, 在属性栏中设置其直径为 18.5mm。将此圆形填充为 R: 255, G: 0, B: 0 的颜色并取消其轮廓。



9. 选取工具箱交互式工具组中的交互式透明工具 , 然后选取红色的圆, 在属性栏透明度类型下拉式列表中选择透明类型为“射线”, 如图 1-44 所示。



图 1-44 为圆应用射线透明效果



10. 在渐变透明指向线起点处的颜色点上单击将它选取, 选取后该颜色点呈显示。在属性栏的透明中心点文字框中, 修改其透明度为 20。通过同样的方式设置渐变透明指向线末端处颜色点的透明度为 100, 并设置渐变透明的边界为 14%, 如图 1-45 所示。

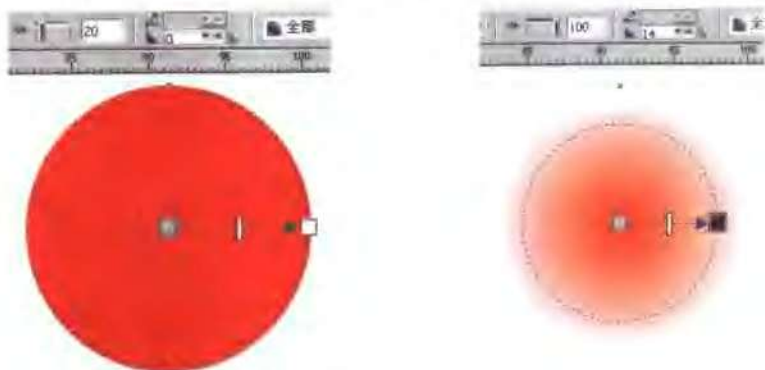




图 1-45 设置起点和终点处的透明度

透明度的设置与颜色的设置非常相似, 透明度的 9 种类型与填充类型的其中 9 种一一对应, 所以完全可以使用设置填充的方式来设置透明度。例如可以直接使用调色板中的颜色填充渐变透明指向线上的颜色点, 也可以通过“颜色”的对话框对其进行填充, 只不过对透明度的填充会自动被处理为灰度色阶而已。

11. 将调色板内 50% 的黑色拖曳至圆形的渐变透明指向线上, 即在中间添加一个颜色点, 如图 1-46 所示。接下来设置该颜色点的精确位置: 按下属性栏左侧的编辑透明度按钮, 在开启的“渐变透明度”对话框中选择色彩轴中部的三角符号, 它正是代表其后插入 50% 的黑色的颜色点, 设置它的位置为 60% 后, 按下按钮, 如图 1-47 所示。

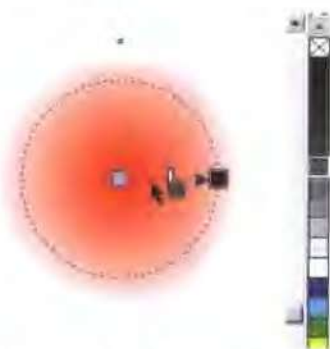


图 1-46 插入调色板中的颜色



图 1-47 在对话框中设置颜色点的位置

12. 选取应用渐变透明效果后的红色圆, 将它放置在黄色大圆的左侧, 按下小键盘区的<+>键复制小圆, 并按住<Ctrl>键水平向右移动复制生成的小圆, 结果如图 1-48 所示。

### 绘制嘴和牙

1. 选取底层的黄色圆, 并按下小键盘区

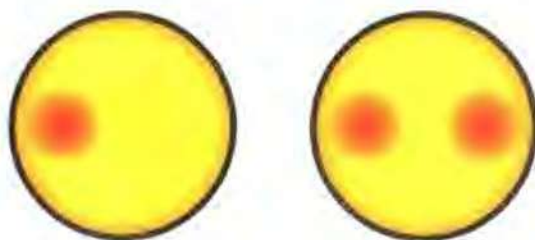


图 1-48 放大图中未复制后的效果

的<+>键进行复制。在属性栏中,修改其直径为 46mm。然后在起始和结束角度文字框中,设置圆的起始角度为 180°、结束角度为 0°,如图 1-49 所示。

2. 使用鼠标左键按住半圆底部的控制点并向上拖曳,调整半圆的高度,如图 1-50 所示。执行『排列\顺序\到前部』命令(或按下快捷键<Shift+PageUp>),调整半圆的层叠顺序,使半圆在最上层。

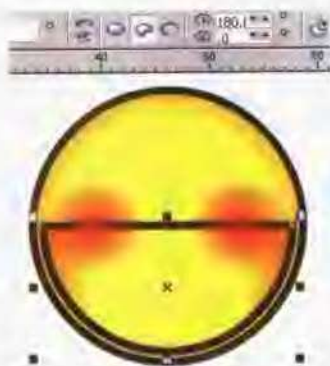


图 1-49 修改圆为半圆

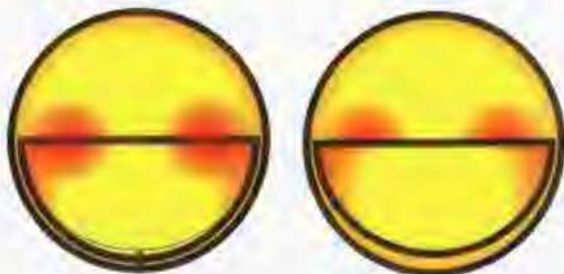



图 1-50 调整高度和层叠顺序

3. 使用矩形工具  在工作页面中创建一个矩形,执行『排列\变换\大小』命令(或按下快捷键<Alt+I>),开启“变换”泊坞窗。在“大小”选项栏中设置矩形的宽度为 7.7mm,高度为 11mm。将矩形填充为 R: 168, G: 224, B: 16 的绿色,并设置其轮廓宽度为 2.0mm,如图 1-51 所示。



4. 创建一个稍小的矩形,为它填充白色并取消轮廓。切换当前工具为形状工具 ,在矩形 4 个角处拖曳,设置矩形边角的圆滑度为 32,如图 1-52 所示。



图 1-51 通过“变换”泊坞窗设置图形大小



图 1-52 圆角矩形的创建

5. 执行『效果\调和』命令,开启“调和”泊坞窗。框选创建的两个矩形,再按下调和泊坞窗内的  按钮,在两个矩形间创建调和,然后执行『排列\群组』命令(或按下快捷键<Ctrl+G>),将调和图形群组,如图 1-53 所示。



6. 在“变换”泊坞窗中,按下  按钮,切换至移动控制面板。勾选泊坞窗“相对位置”复选框并勾选复制相对位置复选框。连续按下 5 次  按钮,对群组图形进行复制,如图 1-54 所示。



图 1-53 选择“相对”选项创建位置效果



图 1-54 调整相对位置并创建复制



7. 框选这 6 个群组图形，并在“变换”泊坞窗中修改相对位置的选项设置，然后按下 **应用到/复制** 按钮，结果如图 1-55 所示。


8. 全部选取复制生成的图形，执行「效果\图框精确剪裁\放置在容器中」命令，当光标变为  时，使用鼠标左键单击半圆图形，将它们放置在半圆图形内部。由于默认的选项会使被放置的图形自动居中，其效果应如图 1-56 所示。



图 1-55 应用复制图形

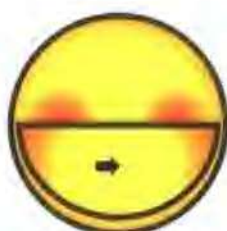




图 1-56 把复制的图形精确剪裁

## 绘制眼和眉

1. 选取工具箱中的手绘工具  (或按下快捷键<F5>)，在黄色圆上绘制一段水平直线段。其绘制方法为：单击鼠标左键确定第一点，再按下<Ctrl>键，此时移动鼠标可发现牵引出的直线被限定在以 15° 为单位的角度值内。在水平方向上再次单击鼠标左键，完成水平直线段的绘制，如图 1-57 所示。

2. 在属性栏中设置直线段的轮廓宽度为 0.706mm。使用椭圆工具  在直线段右端创建一个小圆，将小圆填充为白色并设置其轮廓宽度为 0.706mm，如图 1-58 所示。

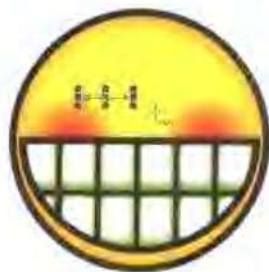


图 1-57 绘制图中直线


3. 框选直线段和小圆，在“变换”泊坞窗中，按下  按钮切换至比例与镜像控制面板。按下水平镜像按钮，并勾选下方相对位置的复选框，然后按下 **应用到/复制** 按钮进行镜像复制，如



图 1-59 所示。



图 1-58 指定轮廓宽度及控制圆



图 1-59 弹出“变换”泊坞窗使圆复制



4. 分别选取直线段和小圆,通过键盘上的方向键微调其位置,其结果如图 1-60 所示。

5. 使用手绘工具  绘制两条直线段作为“眉毛”,并设置直线段的轮廓宽度为 1.411mm,如图 1-61 所示。





图 1-61 移动图形位置



图 1-62 绘制直线及设置轮廓宽度



6. 选取工具箱中的多边形工具 。在属性栏中设置多边形端点数为 8,然后按住<Ctrl>键在工作页面中创建一个正 8 边形。切换当前工具为形状工具 ,按住<Ctrl>键拖曳节点,将它调整为多边形星形,如图 1-62 所示。


7. 执行『排列\转换为曲线』命令(或按下快捷键<Ctrl+Q>),将多边形星形转换为曲线。使用形状工具  分别选取曲线上、下、左、右端点,并通过方向键分别向各自的方向延伸,其结果如图 1-63 所示。



图 1-64 绘制多边形并转换为星形

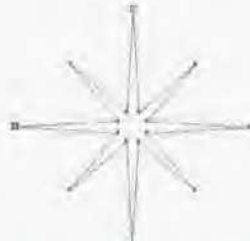
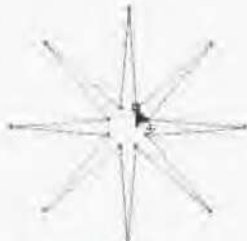


图 1-65 转换为曲线并调整形状

8. 适当调整星形的大小与角度,将它填充为白色并取消轮廓后,放置在如图 1-64 所示的位置处,完成整个卡通头像的绘制。



图 1-64 完成白色草形调整后的效果

提示：选取图形后，再次在图形上单击鼠标左键，则图形中心位置处的图标会变为 $\odot$ 形状，将光标移动至图形任意一处的图标上，光标会变为 $\odot$ 形状。此时按住鼠标拖曳就可以实现图形的旋转。

在这个卡通头像的绘制中，我们大量地应用了具有宽度的轮廓段来构成图形的视觉元素。现在最终的效果已经完成了，但如果我们对图像做缩放，会出现什么情况呢？读者可以试试看，全选图形后，对整体进行缩小、进行放大，当缩放到一定比例时，卡通头像就会变得面目全非。所以接下来的工作是要调整轮廓设置的选项，使它能根据图像的大小变化，而始终保持相对的宽度，使图形从视觉上看起来不会产生变化。

### 调整轮廓设置

1. 选取卡通头像的大嘴，执行『效果\图框精确剪裁\编辑内容』命令，进入到容器的内部。按下快捷键<Ctrl+A>全选图形，再执行『排列\取消全部组合』命令，如图 1-65 所示。




2. 单击工具箱中的轮廓工具按钮，在弹出的轮廓展开工具栏中按下“轮廓笔”对话框按钮（或按下快捷键<F12>键），开启“轮廓笔”对话框。勾选底部的“按图像比例显示”复选框后，按下按钮，如图 1-66 所示。



图 1-65 进入容器内




图 1-66 设定轮廓按比例显示

3. 执行『效果\图框精确剪裁\完成编辑这一级』命令，返回至工作页面中。按照同样的方法，全选工作页面中的所有图形后，开启“轮廓笔”对话框并设置其轮廓按图像比例显示。设置完成后，这个卡通头像就能根据我们的需要随意缩放了。



## 知识要点小结

1. 渐变透明设置——使用交互式透明工具为图形应用透明效果，其使用方法与渐变填充相类似。主要通过属性栏进行设置，也可配合使用“渐变透明度”对话框来完成。
2. 图形间的调和——使用“调和”泊坞窗，通过在两个图形间插入调和过渡图形，即可在两个图形之间创建调和，使一个图形的形状和颜色渐变至另一个图形。
3. 复制与镜像——在“变换”泊坞窗中，可进行移动、旋转、镜像、大小、倾斜等许多高级设置，通过组合使用这些功能，能够实现图形的精确调整。不过大部分情况下，我们完全可以使用更快捷的方式直接来完成。
4. 图框精确剪裁——CorelDRAW 中非常强大的功能，可将图形封装在一个作为容器的图形中，超出的部分将被隐藏。
5. 轮廓笔设置——虽然本例中并未涉及过多轮廓的高级设置，但作为矢量图形的重要概念之一，希望通过本实例能够使大家对轮廓有一个较清晰的认识，并掌握使轮廓大小按图形比例显示的方法。

## 实例 3 ——绘制水晶按钮

## 技能练习分析

通过前面两个实例的练习，相信读者已经对 CorelDRAW 的绘图方法有了一定的了解。虽然到现在为止所使用到的工具还不算很多，但你是不是觉得已经可以创造出不少的好东西了呢？熟练地使用工具和相关的命令功能是必要的基础，在不断熟悉它们并不断使用的过程中，就能源源不断的开启我们的创造力，最终就一定可以随心所欲地做出自己想要的效果和作品。比如本例中这种非常流行的水晶按钮，就完全可以使用 CorelDRAW 来完成。

打开本书配套光盘中的 Chapter 1\Sample 3.cdr 文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图 1-67 所示。



图 1-67 水晶按钮图形效果

## 绘制底图

1. 新建图形文件。选取工具箱中的椭圆工具 (或按下快捷键<F7>)，按住<Ctrl>键在工作页面中绘制一个圆，通过属性栏设置其直径为 68mm。









2. 切换当前工具为交互式填充工具, 并选取圆形。按下<F11>键开启“渐变填充方式”对话框, 在“类型”下拉列表中选择“射线”方式。在“中心位移”选项栏中设置中心点垂直移动-10%, 然后按下按钮, 如图1-68所示。



图1-68 应用渐变填充并设置中心位移



提示: 对于多次使用到的功能, 建议读者选择更简洁的方式, 这里直接通过按<F11>快捷键开启“渐变填充方式”对话框。你记得还有哪些方式能开启它吗? 对了。一种是从工具箱, 通过单击填充工具按钮后, 在弹出的填充展开式工具栏中按下渐变填充按钮即可。另一种是在使用交互式填充工具为图形应用渐变填充后, 单击属性栏左端的编辑填充按钮, 也可开启这个对话框。

3. 执行「窗口\泊坞窗\颜色」命令, 开启“颜色”泊坞窗。选择颜色为 RGB 模式, 并设置颜色值为 R: 44, G: 66, B: 0, 再将设置好的颜色拖曳至圆形的渐变填充指向线的颜色点上, 如图1-69所示。



图1-69 应用“颜色”泊坞窗设置渐变颜色

提示: 前面已经多次用到了“颜色”泊坞窗, 细心的读者一定发现了“颜色”泊坞窗左上角处有两个色块, 有时还会在第二个色块后面冒出一个更小的色块, 它们各自代表什么意思呢? 两个长方形的色块中, 上面的一个是参考颜色, 不会自己产生变化; 下面的一个是当前选取的颜色, 它会显示我们通过颜色值或其他方式选取的颜色。它们都允许通过拖曳的方式进行颜色交换, 例如我们可以将调色板中的颜色拖曳至参考颜色, 也可将参考颜色拖曳拷贝给选取颜色。而有时会多出一个正方形的小色块, 则表示当前选取的颜色超出了可打印范围, 在打印输出时可能产生偏色现象, 在小方块上单击, 则会自动匹配为邻近的安全色。

4. 在“颜色”泊坞窗中, 设置颜色值为 R: 149, G: 194, B: 60, 单击圆形渐变填充起点的颜色点将它选取, 选取后的颜色点为状态。按下“颜色”泊坞窗中的按钮, 使用设置的颜色对



颜色点进行填充，如图 1-70 所示。



图 1-70 颜色点填充处的颜色

5. 再次将“颜色”泊坞窗中的颜色拖曳至渐变填充指向线上，在中间插入一个颜色点，如图 1-71 所示。



图 1-71 通过“颜色”泊坞窗插入颜色点

6. 在工作页面的空白处单击，再单击圆形重新选取它，此时属性栏中将显示插入的这个新的颜色点的“节点位置”等选项，修改其节点位置为 38%，如图 1-72 所示。

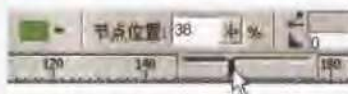


图 1-72 调整颜色点位置

提示：为什么在插入新的颜色点后，需要先在空白处单击取消对图形的选取，再选取图形来调整新插入的颜色点的位置呢？这是因为 CorelDRAW 双色渐变和自定义的多色渐变有不同的属性，我们直接拖曳插入一个颜色将双色渐变修改为自定义的多色渐变，但其属性栏一时还“反应”不过来，所以需要取消对图形的选取，然后再选取图形，对其属性做手动的刷新。

7. 单击指向线末端的颜色点，并按住鼠标左键向圆内部拖曳，放开鼠标即可发现属性栏中的边界值发生了改变。设置边界值为 15%，然后取消圆的轮廓，如图 1-73 所示。

8. 按下键盘中的空格键，切换当前工具为挑选工具 。选取圆并按下小键盘区的 <+> 键原地复制。修改复制得到的新圆直径为 64.5mm，然后将其填充为 R: 215、G: 245、B: 155 的颜色，如图 1-74 所示。

9. 选取工具箱中的交互式透明工具 ，在工作页面上单击浅绿色圆，再自下而上拖曳为其应用线性渐变透明效果。然后将调色板中 90% 黑色拖曳应用给渐变透明起点的颜色点，最终浅绿色圆几乎完全透明不可见，如图 1-75 所示。



图 1-73 设置填充色为黑色



图 1-74 复制圆并填充黑色

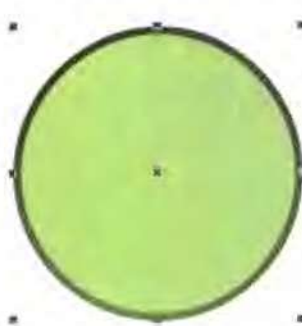
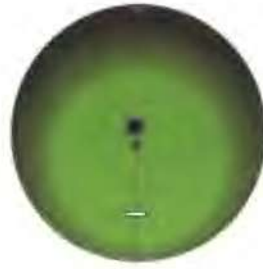


图 1-75 使用编辑时观察



提示：预制的调色板中，RGB、CMYK 和标准色调色板，都是从 100% 黑色至白色递进的灰度颜色。当光标放在色块上时，会显示该颜色的名称，这样我们可以轻易地找到 90% 黑色的色块。

10. 确定浅绿色圆的选取状态，按下小键盘区的<+>键复制得到一个新的圆形，并修改其直径为 57mm。单击调色板中的白色色块，修改其填充色为白色。由于透明度设置很高，此时这两个圆形几乎看不出来，如图 1-76 所示。

11. 为了使后面的操作更直观，这里让这两个圆露出它们的踪迹。切换当前工具为交互式透明工具，分别选取这两个圆，在属性栏中设置透明目标为填充，并在调色板的红色色块上单击鼠标右键，为其应用红色的轮廓，如图 1-77 所示。

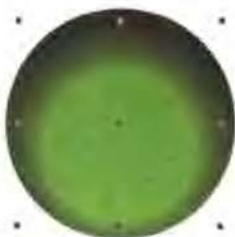




图 1-76 复制圆并调整大小

图 1-77 设置透明目标和添加轮廓

提示：如果你不太适应这种“捕风捉影”式的操作，可以执行「查看\线框」命令。先将当前的显示模式设置为线框模式，工作页面中仅有的 3 个圆形就无所遁形了。在设置好透明目

标及为圆添加轮廓后，再执行「查看\增强」命令可将显示模式修改回来。

接下来，使用交互式调和工具在几乎完全透明的两个圆形间建立调和。我们可以像前面案例中那样，通过“调和”泊坞窗来完成，但这里我们使用交互式调和工具以更直观的方式来进行。这是实际应用中最常用的方法，可以使操作更有效率。

12. 选取工具箱中的交互式调和工具，单击小圆图形并按下鼠标左键不放拖曳至外圈的大圆上，当呈现如图 1-78 所示的画面时，松开鼠标左键，就可在这两个圆之间创建调和效果。

13. 在调色板顶端的 X 符号上单击鼠标右键，取消调和图形的轮廓，其结果如图 1-79 所示。



图 1-78 使用交互式调和工具创建调和

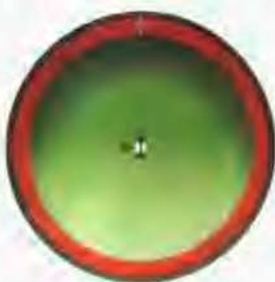



图 1-79 取消调和图形的轮廓

此时可明显看见，在圆形水平的中线上，有一道清晰的颜色分界线。而我们想要的是，一种很柔和的颜色过渡，怎么办呢？我们知道，这个调和图形是由几乎完全透明的两个圆形而创建的，当使用交互式调和工具从一个圆拖曳至另一个圆的时候，自动地在它们之间插入了 20 个逐次变化的过渡图形。而浅绿色圆和白色圆是调和的原始图形，所以通过调整它们的渐变透明就能解决这个问题。


14. 选取工具箱交互式工具组中的交互式透明工具，在调和图形上单击，可选取调和图形中上层的白色圆。按住<Ctrl>键在垂直位置上调整渐变透明起点和终点的位置，其结果如图 1-80 所示。




图 1-80 调整调和的透明效果

### 绘制眼睛和嘴

接下来就简单多了，除去后面交互式阴影的创建外，都是在前面两节中反复使用过的工具和操作。而这里又会涉及到轮廓的应用与设定，如果需要在完成以后能随意改变它的大小，要怎么做你应该已经想到了吧？请参考本章实例 2 中“调整轮廓设置”部分的操作去



完成。

1. 使用椭圆工具  创建一个大小约为  $17.5\text{mm} \times 21.5\text{mm}$  的椭圆，填充为白色并设置其轮廓宽度为  $1\text{mm}$ 。再次创建一个更小的椭圆，填充为黑色并放置在白色椭圆的左上角处，作为眼睛中的“眼珠”，如图 1-81 所示。

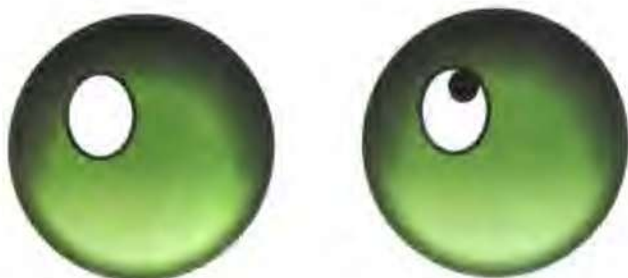


图 1-81 绘制“眼睛”

相信读者还记得上一案例中眼睛和眼珠的镜像复制方法吧。那是通过比例与镜像的“变换”泊坞窗来完成的。下面我们将通过一个步骤直接完成这一操作，这也是最常用到的方法。



2. 选取眼眶和眼珠图形，按住键盘上的  $\langle \text{Ctrl} \rangle$  键，将光标放置在左侧控制点处，当光标变为  形状时，按下鼠标左键不放并向右拖曳，在原图形右侧将会出现一个同等大小的镜像的虚线框，此时保持按住鼠标左键不放的同时，按下鼠标右键，光标会变为  形状，这样就得到一个镜像原大的新图形，如图 1-82 所示。松开鼠标。



图 1-82 镜像复制的过程



3. 使用椭圆工具  创建一个圆形，再按下属性栏中的弧形按钮 ，将圆修改为弧形。然后在起始和结束角度文字框中分别设置圆弧的起始角度为  $265.0$ ，结束角度为  $350.0$ ，其结果如图 1-83 所示。




图 1-83 创建圆弧

4. 选取这段圆弧图形, 按下<F12>键开启“轮廓笔”对话框。在对话框中设置轮廓宽度为2mm, 线条端头选择第2种方式, 如图1-84所示。



图 1-84 设置线条宽度和端头类型

### 添加阴影

1. 选取工具箱交互式工具组中的交互式阴影工具, 并在工作页面中选取最先绘制的绿色圆。然后在属性栏的阴影预设列表中, 选择“Small Glow”的预设阴影模式, 如图1-85所示。

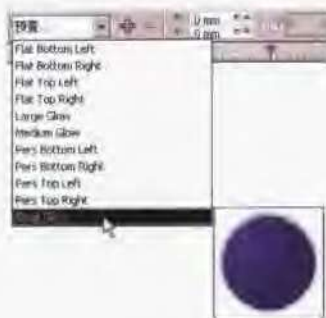


图 1-85 应用预设的阴影效果

2. 在“颜色”泊坞窗中, 设置颜色值为 R: 7, G: 51, B: 0, 再将设置的颜色拖曳至交互式阴影指向线末端的颜色点上, 将设置的颜色应用给阴影, 如图1-86所示。



图 1-86 修改阴影的颜色

3. 在属性栏中设置阴影的不透明度为70, 阴影的羽化值为15。你可以看到随着参数值的修改, 效果会发生相应的变化, 如图1-87所示。



图 1-87 设置不透明度和羽化值

### 添加高光

现在到了表现水晶效果最重要的一步了，那就是要为按钮添加高光的反光效果。这样才能表现出水晶般晶莹剔透的质感。


创建直径约为 47mm 的圆，取消它的轮廓并填充白色。切换当前工具为交互透明工具，自上而下拖曳为白色圆形应用渐变透明效果，完成本实例的绘制，如图 1-88 所示。



图 1-88 绘制圆和应用透明效果

### 知识要点小结

1. 交互式工具的组合使用——先为图形应用渐变透明效果，再为透明效果图形创建调和，这样能根据需要灵活控制调和图形的透明度，得到过渡柔和的图像效果。
2. 圆弧的创建——椭圆工具绘制的图形有三种状态，一种是整个圆，一种是半圆，还有一种就是圆弧，三者之间能够自由转换，角度也可以自由设定和控制，这样可以轻易创建出需要的圆弧图形。
3. 轮廓线条端点的设置——通过设置线条端头的类型，能控制轮廓端点的形状，有些时候这个功能显得非常重要。
4. 交互式阴影的创建——交互式阴影有几项重要的参数，如阴影颜色、不透明度、羽化值等，通过调整这些选项，可以创建符合要求的阴影效果。



### 实例4——绘制瓢虫

#### 技能练习分析

在前面3个实例的练习中，已经涉及到了 CorelDRAW 中高级绘图的许多功能与技巧。只要应用得当，完全可以绘制出成熟的平面作品。本节将综合应用这些功能，绘制可爱的瓢虫，作为对本章的一个总结。

打开本书配套光盘中的 Chapter 1\Sample 4.cdr 文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图 1-89 所示。



图 1-89 瓢虫的最终效果

#### 绘制基本图形

1. 新建图形文件，使用椭圆工具 创建一个圆，并设置圆的直径为 64.5mm。
2. 切换当前工具为交互式填充工具 ，在属性栏填充类型下拉列表中为其应用“射线”类型的渐变填充。设置渐变填充指向线起点处颜色值为 R: 255、G: 136、B: 0，终点处的颜色值为 R: 138、G: 48、B: 0，如图 1-90 所示。

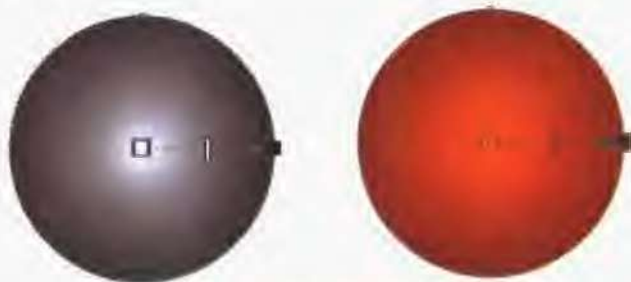


图 1-90 设置渐变填充的颜色

3. 设置“颜色”泊坞窗中的颜色值为 R: 255、G: 102、B: 0，并将设置的颜色拖曳到渐变填充的指向线上，插入一个颜色点，然后适当调整它的位置和渐变填充的边界值，其效果如图 1-91 所示。

4. 创建大小约为 33mm × 57mm 的椭圆，为它填充黑色并放置在如图 1-92 所示的位置处。在调色板顶端的 符号上单击鼠标右键取消其轮廓。

**提示：**通常情况下，在为图形填充颜色后，我们都会取消它们的轮廓。因为此时它对图形编辑已经不起多大作用。甚至于在视图的缩小放大过程中，有时还会对我们产生干扰。今后除非特



别需要，我们都会直接取消轮廓而不做特别说明。



图 1-91 填充颜色及其填充效果

5. 执行『工具\选项』命令（或按下快捷键<Ctrl+J>），开启“选项”对话框。选取工作区下的“编辑”选项，进入“编辑”设置面板，取消对“新的图框精确剪裁内容自动居中”的勾选，然后按下 **确定(D)** 按钮，如图 1-93 所示。

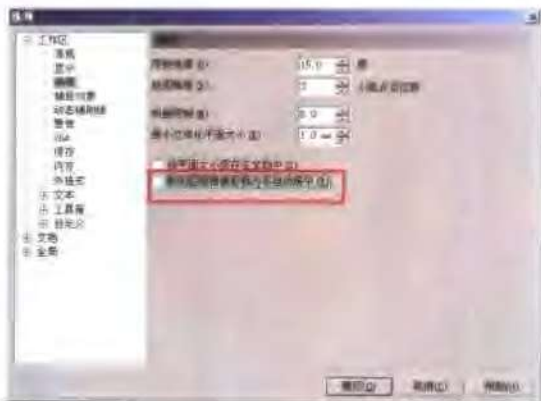


图 1-92 创建黑色椭圆

图 1-93 选择图框精确剪裁的选项

6. 选取黑色椭圆，执行『效果\图框精确剪裁\放置在容器中』命令，然后使用 **→** 光标单击圆形，椭圆将在原位置被置入圆中，如图 1-94 所示。



7. 使用椭圆工具  绘制一个大小约为 10mm × 14mm 的椭圆，再使用交互式填充工具  由右上往左下拖曳，为它应用线性渐变填充，如图 1-95 所示。然后分别设置起点的颜色值为 R: 255, G: 229, B: 0，终点的颜色值为 R: 255, G: 123, B: 0。



图 1-94 图框精确剪裁后的效果

图 1-95 给椭圆应用线性渐变填充

8. 将椭圆适当旋转后，放置在如图 1-96 所示的位置处。向下镜像复制椭圆并调整好新椭圆的


位置。切换当前工具为交互式填充工具，拖曳渐变填充的起始颜色点，调整它的渐变填充效果，如图 1-97 所示。



图 1-96 显示拖拽



图 1-97 复制颜色并调整填充色

接下来创建出瓢虫身上的斑点，怎样才能达到那种效果呢？对了，就是使用前一实例中用到的先透明再调和的方法，这样我们就可以创建出边缘“模糊”的斑点效果。






9. 绘制一个直径为 11.5mm 的圆，并为其填充 R: 33, G: 2, B: 0 的颜色。切换当工具为交互式透明工具，在属性栏透明度类型下拉列表中，选择“标准”透明类型，并设置其开始透明度为 100，此时圆形呈完全透明状态，如图 1-98 所示。



图 1-98 复制圆及应用透明效果

10. 按下<空格键>切换当前工具为挑选工具，再按下小键盘区的<+>键复制此圆。选取工具箱中的交互式透明工具，在属性栏中修改复制得到的新圆的开始透明度为 80。

提示：通过小键盘区的<+>键复制图形的前提是，当前所使用的工具为挑选工具。当然还有一种比较特殊的情况，就是当前工具是矩形、椭圆、多边形等绘图工具时，将光标放在图形中心的+符号上，也允许通过按下小键盘区的<+>键复制图形。

11. 调整这个圆形的直径为 6.8mm，并修改其填充值为 R: 13, G: 1, B: 0。执行『查看\线框』命令，再使用交互式调和工具在线框模式下为这两个圆创建调和，然后执行『查看\增强』命令恢复显示，如图 1-99 所示。

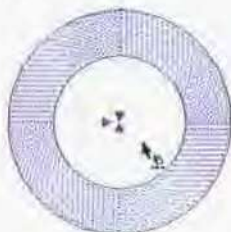


图 1-99 创建调和效果



12. 框选调和图形, 执行『排列\群组』命令 (或按下快捷键<Ctrl+G>) 进行群组, 如图 1-100 所示。



图 1-100 此时对象体置黑

接下来复制这个斑点, 以完成瓢虫身上所有斑点的创建。在前面的学习中, 曾经使用到镜像复制的直接操作方法, 这里我们也将用类似的方法, 直接通过鼠标的操作, 完成图形的复制与位移。



13. 使用挑选工具  选取斑点图形, 在斑点图形上按下鼠标左键并进行拖曳, 鼠标的位置将出现斑点图形的虚线框, 保持鼠标左键不放的同时按下鼠标右键, 当光标变为  时, 即完成图形的复制, 如图 1-101 所示。



图 1-101 同时复制和移动图形

14. 复制完成后, 可以根据需要适当调整复制得到的新图形的位置和大小, 使用这种方法复制完成瓢虫外壳上的所有斑点, 其效果大致如图 1-102 所示。


15. 按下<Ctrl+A>全选工作页面中的所有图形, 再按住<Ctrl>键单击最大的桔红色圆形, 将它取消选取。执行『效果\图框精确剪裁\放置在容器中』命令, 当光标为  时单击桔红色大圆, 将斑点置入圆内, 如图 1-103 所示。



图 1-102 复制用斑点的效果





图 1-103 图框精确剪裁后的效果

提示: CorelDRAW 中的选取操作充分结合了键盘的功能, 最大程度地发掘了操作的效率。



按住<Shift>键单击图形可添加选取, 按住<Shift>键再次单击已选的图形, 则会将此图形排除在选取范围外。按下<Ctrl>+A可全选工作区中的所有图形。通过菜单还能单独选取文本等特定内容。一般情况下, 配合这些方法可以轻易地完成选取任务。如场景中的图形繁多, 还可以通过“对象管理器”泊坞窗来更准确的选取图形。

接下来需要将瓢虫的翅膀分为两半。我们使用CorelDRAW中绘制曲线的工具——钢笔工具来完成此操作。前面的实例练习中, 基本上都是使用基本的几何图形来编辑作品的, 而实际情况中, 常常是以不规则的图形构造居多, 这就需要大量用到CorelDRAW中的曲线绘制工具与形状工具, 并通过节点和曲线的编辑来完成形体构造。关于节点和曲线的详细编辑方法安排在本书的第2章, 在这里, 只是简单地使用一下钢笔工具, 但也可以锻炼一下你的鼠标操控能力。





16. 选取工具箱曲线工具组中的钢笔工具, 在大圆右侧单击鼠标左键创建第一个节点, 移动鼠标可发现光标牵引着一条直线。在大圆圆心附近按下鼠标左键不放并向左拖曳(按下鼠标时即确定了第2个点), 可绘制出带有一定弯曲弧度的曲线, 在大圆左侧单击确定出第3点。垂直向下移动鼠标, 单击确定第4个点。移动光标到第一个节点处, 当光标变为形状时单击鼠标左键, 可将图形封闭, 如图1-104所示。



图 1-104 绘制曲线过程

提示: 如果绘制出来的图形和本书示意图中相差较大, 可以使用形状工具调整单个节点的位置来得到近似的图形效果。

17. 选取桔红色的圆形, 再按住<Shift>键添加选取刚绘制的图形。此时属性栏中出现了修整操作的相关功能按钮。按下按钮, 得到相交区域产生的新图形。然后删除由钢笔工具绘制的原始图形, 如图1-105所示。

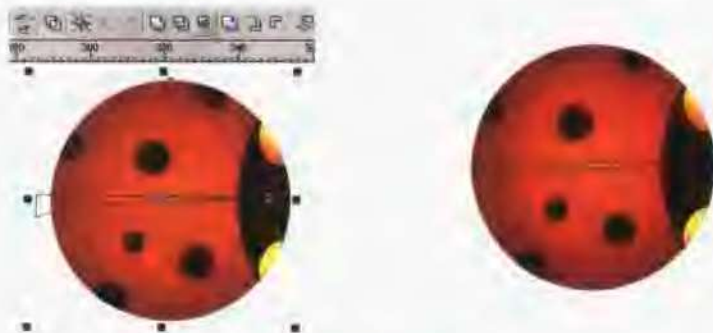


图 1-105 执行相交操作



提示：这样产生的相交图形保留了钢笔工具绘制出的图形的属性，没有颜色填充。你可以试试反转选取顺序，即先选取钢笔工具绘制的图形，再选取桔红色的大圆，然后执行相交的修整操作，看看结果会有什么不同。

18. 将相交生成的图形填充为黑色，然后执行「效果\图框精确剪裁\放置在容器中」命令，将它同样置入桔红色的大圆内，结果如图1-106所示。



图 1-106 颜色填充入容器内

### 添加立体效果


形体的构造已经差不多完成了，现在需要为之添加立体效果。立体效果包括两个方面，一是形体透视，一是颜色的明暗。在这里由于视角位于正上方，所以没有形体的透视变化（当然不能说绝对没有，在一个半球上的斑点与在平面上的斑点看起来形状是不一样的），所以主要从明暗上去体现瓢虫的立体感。

1. 选取圆形，按下小键盘区的<+>键进行复制，在复制生成的新圆上单击鼠标右键，再执行弹出的快捷菜单中的“提取内容”命令，提取所有图框精确剪裁的内容，并按下<Delete>键进行删除，如图1-107所示。



图 1-107 提取图框精确剪裁的内容



2. 选取保留的桔红色大圆，在“颜色”泊坞窗中设置R: 66、G: 0、B: 0的单色进行填充。使用交互式透明工具选取此圆，在属性栏透明度类型下拉列表中，选择“射线”渐变透明类型，如图1-108所示。

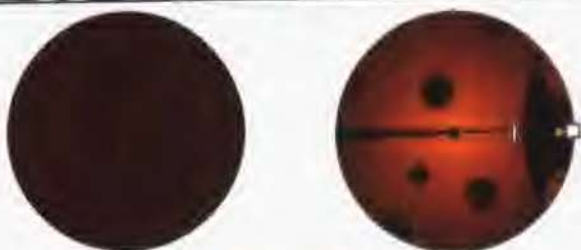


图 1-108 修改填充色并应用渐变透明

3. 分别在新变透明指向线上插入一个黑色颜色点和一个白色颜色点，然后调整整个渐变透明的位置，其效果如图 1-109 所示。

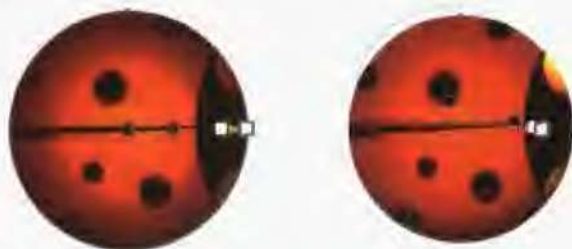


图 1-109 调整渐变透明效果




4. 按下小键盘区的<+>键复制此图形，再使用交互式透明工具调整其渐变透明的位置，并修改它的填充色为白色，如图 1-110 所示。



图 1-110 复制图形并调整其填充色和透明效果

5. 创建一大一小两个椭圆，较大的椭圆大小为 22mm × 11.5mm，较小的椭圆大小为 5.5mm × 3.5mm。将这两个椭圆填充为白色，并使用交互式透明工具为较大的椭圆应用开始透明度为 100 的标准透明，为较小的椭圆应用开始透明度为 85 的标准透明，如图 1-111 所示。

6. 使用交互式调和工具为两个椭圆创建调和，如图 1-112 所示，并在调色板顶部X符号上单击右键取消其轮廓，然后将调和图形旋转适当角度后放置在如图 1-113 所示的位置处。

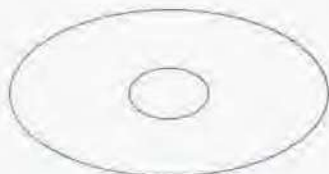


图 1-111 绘制两个椭圆



图 1-112 创建调和



图 1-113 添加高光后的效果



### 绘制其他图形

1. 绘制大小为  $17.5\text{mm} \times 24.5\text{mm}$  的椭圆，填充为黑色后放置在大圆右侧作为瓢虫的“头”。执行『排列\顺序\到后部』命令（或按下快捷键  $\langle \text{Shift} + \text{PageDown} \rangle$ ），调整图形的层叠顺序，如图 1-114 所示。



图 1-114 绘制瓢虫的头



2. 选取工具箱中的钢笔工具 ，绘制出头部的两根触角，填充为黑色并进行镜像复制，如图 1-115 所示。



图 1-115 绘制瓢虫的触角

3. 按下  $\langle \text{Ctrl} + \text{A} \rangle$  全选已完成的瓢虫图形，再按下  $\langle \text{Ctrl} + \text{G} \rangle$  群组。在属性栏旋转角度文字框中输入  $11.5$  并按下  $\langle \text{Enter} \rangle$  键，使瓢虫适当旋转。




接下来为瓢虫添加阴影效果，使瓢虫的立体层次更为丰富。在上一案例中，阴影的创建是在其预设的阴影效果基础上修改其参数来完成的。现在我们将使用交互式阴影工具  直接来创建。需要注意的是，在图形不同部位拖曳所产生的阴影效果会有所不同，建议读者还是在实际操作中去体验吧。

4. 切换当前工具为交互式阴影工具 ，在瓢虫中心位置按下鼠标左键不放并向下拖曳，为图形创建出交互式阴影，如图 1-116 所示。



图 1-116 添加阴影效果



5. 单击属性栏中阴影颜色按钮 ，在弹出的调色板底部按下  按钮，开启“选择颜色”对话框，在此设置阴影的颜色值为 R: 59, G: 3, B: 0，然后按下  按钮，结果如图 1-117 所示。

### 复制出小瓢虫

1. 复制出两个瓢虫图形，适当缩小并调整旋转角度，其效果如图 1-118 所示。



图 1-117 设置阴影颜色后的效果



图 1-118 复制出两个小瓢虫

提示：在复制瓢虫图形时，如果选取的仅仅是瓢虫图形，那么复制的图形中将不包含所创建的阴影，所以我们可以单击阴影将瓢虫与阴影同时选取，这时属性栏中将出现交互阴影的参数设置，此时进行复制就包含所创建的阴影了。


2. 使用椭圆工具  创建两段圆弧，然后设置圆弧的轮廓宽度为 0.45mm，即可完成本实例的最终效果制作，如图 1-119 所示。



图 1-119 绘制圆弧制作



### 知识要点小结

1. 图框精确剪裁的设置——根据实际情况的需要，修改图框精确剪裁的参数设置，使置入容器中的图形保持原来的位置。

2. 透明图形的调和——进一步熟悉这种操作方式与手法，因为它可以创造出许多相对“细腻”的图像效果，在后面的章节中也会大量使用。

3. 复制图形的快捷方法——仅仅使用鼠标并结合其左右键一步实现对图像的复制。这反映出 CorelDRAW 高效率利用键盘和鼠标的特点，使操作非常流畅快捷。

4. 钢笔工具的使用——初次使用了 CorelDRAW 中曲线的绘制工具，这将是本书后面章节中图形造型使用最多的工具。

5. 良好的操作习惯——通过本章的练习后，希望大家能够非常自然地使用 CorelDRAW 进行图形绘制，不再有初时接触那种“生手生脚”的感觉。在绘图的过程中，可以综合使用缩放工具  及平移工具  等辅助工具，根据需要对视图进行缩放和平移，使自己能更轻松地进行编辑和处理。

## 第2章 曲线编辑造型练习

造型功能是矢量软件最重要的功能之一，也是图形绘制与编辑的基础。本章主要针对这方面的功能与技巧作多方位的训练。矢量图形的造型关键在于对曲线的编辑，即通过对曲线中节点属性的设置，以及对节点指向线的调整，来完成所需要的图像造型。这种曲线编辑方法，不论在绘图还是在平面设计中，都会经常使用到。而 CorelDRAW 在这方面的功能可谓“登峰造极”。创建的基本图形和文字，在将其转换为曲线后，使用形状工具，并配合属性栏中的功能命令与参数设置，能够完成对曲线编辑的各种操作。不仅如此，形状编辑工具组中还提供了一些非常有特色的工具，某些情况下合理使用它们能带来令人惊喜的效果。更值得一提的是，CorelDRAW 12 新增的图形捕捉功能，使编辑过程中图形和节点的对齐更为容易，大大地提高了绘图时的精确度和效率，这一功能在后面章节的绘图和设计实例中都会经常使用到。

本章将通过4个实例的练习，学习曲线造型的相关工具与功能，为在 CorelDRAW 中自由绘图奠定基础。4个实例中包含企业卡通形象、时尚插画、版画等风格的绘图练习，在练习中，将软件功能与绘图技巧有机结合，可使读者逐步地掌握曲线编辑的方法与技巧。

### 实例1——绘制小猫

#### 技能练习分析

在第1章中，主要通过使用基本图形绘制一些较简单的图像。而实际工作中，很少有通过基本图形就可以直接完成的绘图工作。所以说，要想随心所欲的绘制出漂亮的图像，对曲线的造型功能的掌握非常重要，这也是学习 CorelDRAW 必须掌握的基础内容。本实例将通过绘制一只简单的小猫，来详细介绍节点的属性以及曲线的编辑方法。

打开本书配套光盘中的 Chapter 2\Sample 1.cdr 文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图 2-1 所示。

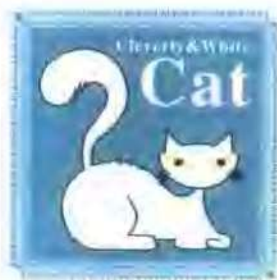



图 2-1 小猫造型图

#### 绘制小猫

一般来说，复杂的形体都可看作是由简单的几何形状组合而成的。因此，许多图形的造型常常都通过对基本几何图形的编辑修改来完成。而 CorelDRAW 为基本图形提供了许多参数选项，精心设置这些参数能够简化图形的编辑过程，由此可以创建出多种衍生图形。下

面就通过对圆形的编辑来完成小猫头部的造型。

1. 选择椭圆工具 ，在工作页面中创建一个直径约为 30mm 的圆。在属性栏中，设置圆的起始角度为 180°，结束角度为 0°，将圆形修改成一个半圆，如图 2-2 所示。

2. 确认属性栏中“不按比例缩放”按钮被激活，然后修改半圆的高度为 12.5mm，如图 2-3 所示。

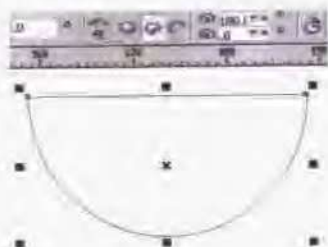



图 2-2 绘制半圆



图 2-3 修改半圆高度

3. 执行『排列\转换为曲线』命令（或按下快捷键<Ctrl+Q>），将半圆转换为曲线。切换当前工具为形状工具 ，选取半圆中直线中点处的节点，按住<Ctrl>键垂直向上拖曳以移动节点的位置，如图 2-4 所示。

**提示：**由绘图工具绘制的基本图形，许多都具有其自身的几何属性，如矩形的边角圆滑度，圆的半径或半圆的起始角度等，在属性栏中可以看到这些属性的设置选项，而在这种状态下，不允许随意去调整图形中某个节点的位置，也不能随意去调整它们边线的弯曲程度，在执行“转换为曲线”命令后，基本图形将丢失原有的属性而成为曲线，此时我们就能随意对它的节点和曲线作编辑了。




4. 保持该节点的选取状态，按下属性栏中的转换直线为曲线按钮 ，该节点左侧的曲线上出现两个小黑点，它们是曲线指向线的端点，如图 2-5 所示。



图 2-4 移动节点位置



图 2-5 转换直线为曲线

**提示：**曲线上的节点具有方向性，也就是说一个节点只会控制其某一侧的曲线属性（默认情况下是节点左侧的曲线）。在有些情况下，需要对节点的控制方向做逆转，方法是：确保当前工具为形状工具 ，并选取该曲线，然后单击属性栏中的  按钮即可。


5. 在节点右侧的直线上单击，直线上将出现一个黑色小圆点，这表示已选取这段直线段。再次按下属性栏中的转换直线为曲线按钮 ，将直线转换为曲线，如图 2-6 所示。



图 2-6 选取曲线并转换为曲线






6. 选取顶部的节点, 这时由于节点两侧均为曲线, 所以将出现 4 个指向线端点的小黑点。按下属性栏中的生成对称节点按钮 , 节点左右两侧的曲线将变得平滑, 如图 2-7 所示。这样, 小猫头部图形就构成了。



图 2-7 生成对称节点

提示: 在 CorelDRAW 中, 曲线中的节点有三种状态。当节点为尖突节点时, 节点可呈非常尖锐的角度; 当节点为平滑节点时, 节点处的曲线为平滑过渡状态, 但左右两侧的指向线长度可单独自由调节; 而对称节点就是左右指向线等长的平滑节点, 调整一个指向线的长度, 另一侧也会随之而改变。

下面需要在小猫头部绘制出两个直立的耳朵。按照常规的做法, 可以创建两个镜像的三角形, 然后与完成编辑的半圆图形相焊接来完成造型。但因为这里的目的是练习对曲线的编辑, 所以直接通过对曲线的编辑来完成。





7. 在顶部左侧的曲线上单击, 该位置处将出现一个黑色小圆点。按下属性栏中的添加节点按钮 , 在该处添加一个节点, 按下使节点成为尖突按钮 , 将节点修改为尖突节点, 如图 2-8 所示。



图 2-8 添加节点

提示: 怎样判定当前的节点是哪种类型节点? 一种方式是拖曳节点两侧的指向线, 从曲线和指向线的变化来判断。另一种是在选取该节点后, 查看属性栏中节点属性的 3 个按钮。其中有一个呈灰色显示, 则表明当前节点正是灰色显示的这种节点类型。例如, 选取节点后, 使节点成为尖突按钮  呈灰色显示, 则说明当前的节点为尖突节点。

在步骤 7 中, 通过属性栏中的功能按钮来实现节点的添加和删除, 但这并不是常用的方法。实际工作中常常直接在曲线和节点上双击来完成节点的添加和删除, 只在一些特殊情况下, 如对直线进行等比例的分割时, 才使用属性栏中的功能按钮。

8. 在曲线上如图 2-9 所示的位置处双击添加一个节点, 然后按下属性栏中的使节点成为尖突节点按钮 , 使添加的节点成为尖突节点。在空白处单击鼠标左键后, 再次在新增的两个节点之间添加一个节点, 并按住鼠标左键拖曳移动节点的位置, 如图 2-10 所示。

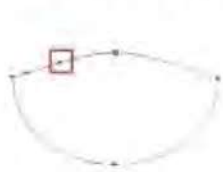


图 2-9 添加节点



图 2-10 调整节点位置


9. 框选如图 2-11 所示的两个节点，然后按下属性栏中的转换曲线为直线按钮，将两个节点左侧的曲线转换为直线，其结果如图 2-12 所示。



图 2-11 框选节点




图 2-12 转换为直线

10. 使用同样的方法，绘制出小猫右侧的“耳朵”，结果如图 2-13 所示。



图 2-13 绘制出小猫耳朵的轮廓

下面编辑小猫脸颊上胡须的锯齿状图形效果。我们可以使用前面步骤中编辑曲线的方法，添加多个节点然后编辑得到锯齿状的图形，不过似乎显得麻烦了一些。其实 CorelDRAW 还提供了一些“巧妙”的编辑工具，能更为容易地得到一些特殊效果，接下来就使用粗糙笔刷工具，代替复杂的曲线编辑来快速地完成锯齿状曲线的创建。



11. 使用鼠标左键按住工具箱中形状工具不放，然后选择展开式工具组中的粗糙笔刷工具。在属性栏中设置笔尖大小为 4mm，尖突频率值为 3，并修改斜移固定值为 0，如图 2-14 所示。使用设定好的粗糙画笔在脸颊的左右两侧分别单击，为小猫添加“胡须”，如图 2-15 所示。




图 2-14 设置粗糙画笔属性






图 2-15 绘制完成小猫

**提示：**在使用粗糙笔刷时，需要将笔刷图标的中心点对准曲线单击，而在选取图形的状态下单击一次就可生效。如果图形不处于选取状态，则第一次单击会将图形选取。再次单击就可在曲线上添加笔刷效果。在这里，单击之后应立即放开鼠标，如果单击后继续拖曳，将会擦除鼠标所移动区域的曲线。

现在终于到动“真刀真枪”的时候了。下面我们使用钢笔工具完成小猫身躯的绘制，这将考验大家手绘的准确度。有些读者因为对鼠标的使用不够熟练，刚开始时对造型把握不



准而容易失去信心，其实这没什么，本书的实例安排正是由简单到复杂的锻炼进程，只要耐心跟随着实例去练习，就可以锻炼大家对鼠标的操控和绘画的能力。不论基础如何，只要坚持完成相应实例的练习，一定能够使你的造型与绘制能力得到很大的提升，从而获益良多。使用 CorelDRAW 绘制矢量图的另一个好处就是可以反复的修改调整，可以使用形状工具  对绘制的曲线慢慢地修改，这也是锻炼绘画能力的好方法。

12. 选取工具箱中的钢笔工具 ，大致绘制出小猫的身躯图形。在绘制完成时，将钢笔工具的光标放在起点处，呈  状时单击即可封闭图形，如图 2-16 所示。

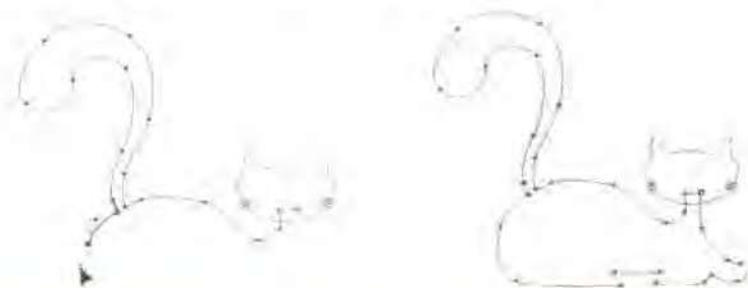




图 2-16 绘制小猫的身躯

提示：在使用钢笔工具  绘制图形时，直接单击可绘制直线，在单击后按住鼠标不放继续拖动可绘制曲线。如果对前一个节点不满意，可通过按下 <Ctrl+Z> 撤销该节点。另外，在绘图的时候应该注意曲线中节点的优化，同样形状的曲线，节点越少越好，这样有利于形体的精确调整。

13. 使用形状工具  调整节点的位置和曲线的形状。在这个过程中，可适当删除多余的节点，也可在一些必要的位置添加节点，调整后的小猫外形如图 2-17 所示。

14. 全选已创建的这两个图形，将它们填充为白色。选取小猫的头部图形，按下 <Ctrl+PageUp> 键将其调整至上层，结果如图 2-18 所示。

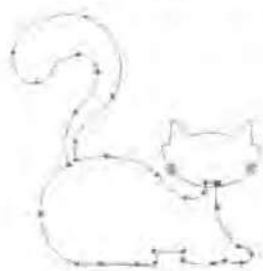





图 2-17 调整好的曲线



图 2-18 填充白色并调整位置

接下来将再次使用粗糙笔刷  工具，在小猫身上和尾巴上添加毛发的形状，并且通过设置粗糙笔刷的尖突方向，使创建的毛发向着一定的方向。不过，粗糙笔刷的功能也有限，因此还需要配合形状工具  去修饰完成最终的毛发形态。

15. 选取粗糙笔刷工具 ，在属性栏中设置笔尖大小为 10mm，尖突频率值为 3，斜移固定值为 50。然后在小猫尾部的曲线上单击，其结果如图 2-19 所示。

16. 设置粗糙笔刷的笔尖大小为 15mm，尖突频率值为 3，斜移固定值为 60，然后在尖突方向下拉列表中选择“固定方向”选项，并在其后的文字框中输入 45。使用设置好的粗糙笔刷在小猫

背部单击，其结果如图 2-20 所示。



图 2-19 在背部使用粗线条画笔



图 2-20 在背部画出粗整曲线


17. 选择形状工具 ，编辑锯齿处曲线的外形：将锯齿处的直线转换为曲线，然后调整曲线的形状，如图 2-21 和 2-22 所示。



图 2-21 调整背部的曲线曲线

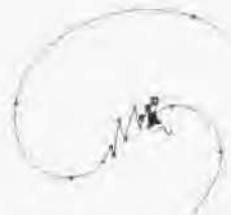


图 2-22 调整尾部的曲线曲线



18. 选取这两个图形，按下<F12>键开启“轮廓笔”对话框，如图 2-23 所示。在此设置轮廓宽度为 1.411mm，并勾选“后台填充”复选框。再单击颜色选取按钮 ，并在弹出的面板中按下  按钮。在开启的“选择颜色”对话框中设置轮廓颜色值为 R: 0、G: 78、B: 79。应用轮廓设定后的图形效果如图 2-24 所示。



图 2-23 “轮廓笔”对话框设置

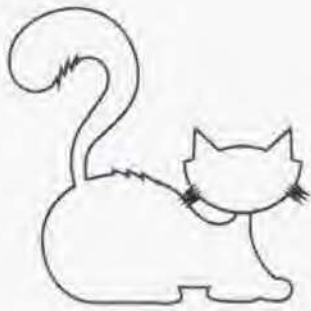





图 2-24 设定轮廓属性后的效果

19. 选择钢笔工具 ，绘制如图 2-25 所示的两段曲线，并使用形状工具  调整好曲线的形状。然后设置两条曲线的轮廓宽度为 0.706mm，轮廓颜色值为 R: 0、G: 78、B: 79，如图 2-26 所示。

20. 创建一个大小为 15mm × 9mm 的椭圆，复制此椭圆并按住<Ctrl>键垂直向下移动，如图 2-27 所示。选取这两个椭圆，按下属性栏中的相交按钮  生成相交图形，然后删除原始的两个椭圆。



圆, 结果如图 2-28 所示。

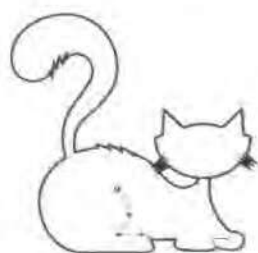


图 2-25 修剪多余曲线

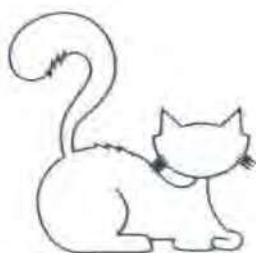


图 2-26 设置曲线轮廓属性



图 2-27 复制两个椭圆

21. 绘制一个更小的椭圆, 填充为黑色并适当旋转, 如图 2-29 所示。执行『效果\图框精确剪裁\放置在容器中』命令, 将它置入相交生成的图形中, 如图 2-30 所示。



图 2-28 执行相交后的效果



图 2-29 绘制椭圆



图 2-30 图像精确剪裁

22. 将此图形填充为 R: 255、G: 236、B: 143 的颜色后, 适当旋转并放置在小猫头部的适当位置, 作为小猫的眼睛。对眼睛图形进行镜像复制, 然后调整好各自的位置, 完成小猫双眼的绘制, 如图 2-31 所示。

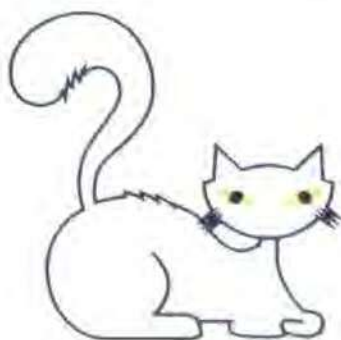




图 2-31 完成的小猫图形

### 添加背景和文字

接下来为小猫添加上背景和一些文字, 使其成为一幅元素丰富的平面作品。更重要的是, 有了颜色的对比后, 更能显出这只白色小猫的可爱和伶俐。在背景的处理上, 将对正方形应用拉链变形效果, 使其边缘出现一种自然而有节律的花纹效果。

1. 绘制边长约为 95mm 的正方形, 并填充为 R: 100、G: 205、B: 209 的颜色。选择交互式工具组中的交互式变形工具 , 在属性栏中按下拉链变形按钮 , 移动光标至工作页面中, 单击正方形并按住不放进行拖曳, 为正方形应用拉链变形效果, 如图 2-32 所示。


2. 选择工具箱中的文本工具 , 在工作页面中单击鼠标左键, 在出现闪烁的光标后, 输入文字 “Cat”。在属性栏字体下拉列表中选择字体为 “方正小标宋简体”, 并设置文字大小为 75, 如图 2-33 所示。



图 2-32 初始变形效果

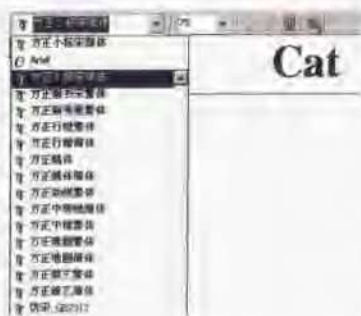


图 2-33 通过属性栏设置字体

3. 修改文字的填充色为白色，然后将其移动至矩形的右上角处，如图 2-34 所示。使用同样的方法，输入一行小字“Cleverly & White”，设置字体为“方正小标宋简体”并同样填充白色，如图 2-35 所示。

4. 选取小猫图形并进行群组后，将其移动至矩形内，完成实例效果，如图 2-36 所示。



图 2-34 在矩形上设置文字



图 2-35 添加文字



图 2-36 小猫图形效果

### 知识要点小结

1. 添加删除节点——根据曲线造型要求添加和删除节点，可以通过属性栏来完成，而常用的方法是直接在曲线和节点上双击。
2. 节点的性质——要对曲线进行准确的造型，适时地调整节点属性非常重要。根据不同的情况设置合理的节点类型，能够更方便地得到理想的曲线造型。
3. 粗糙笔刷和拉链变形——这是两种不太常用的编辑工具，但和其他的工具一样，适当的时候使用就能发挥出各自独特的功能，完成特殊图形效果的绘制。
4. 绘制曲线——使用钢笔工具绘制物体的形体，主要在于良好的鼠标操控能力和绘图功底，而这可以在绘画练习中得到提升。

## 实例 2——绘制吉祥物

### 技能练习分析

本章所安排的实例是卡通与插画的绘制，它们都有着非常广泛的应用领域。如矢量卡通的造型，常常会应用于 VI 系统之中，作为企业形象而应用于企业的形象推广之中。例如海尔公司的“海尔兄弟”、电信无线市话的“小灵通”造型等。在本小节中，将综合应用



CorelDRAW 的造型与绘制功能，完成一只作为企业形象的卡通小猪。


打开本书配套光盘中的 Chapter 2\Sample 2.cdr 文件，可以欣赏本实例完成的最终效果，如图 2-37 所示。



图 2-37 吉祥物卡通形象

### 设定参考图形

在绘画时要先着眼于整体的形状，然后再完善局部的细节，虽然绘制矢量图能方便地对形体反复进行修改和调整，但太过于依赖后期调整会影响造型能力的提高。因此，本实例将在正式绘图前，先绘制出整体造型的草稿图形，然后在草稿的参照下来完成整个卡通的绘制。

1. 选择工具箱中的手绘工具 ，在属性栏中设置平滑值为 50。然后在工作页面中，大致绘制出卡通的各部分图形，以确定卡通的形体与比例，如图 2-38 所示。草稿图形保存在本书配套光盘的 Chapter 2 目录中，也可以直接调用，从而省略第 1 步的操作。

本实例中小猪的造型比较简单，草稿图形所起的参考意义不大。在这里使用参考图形的目的主要在于使大家能够掌握对象编辑器的使用，以及更好地理解 CorelDRAW 中图层和图形层叠顺序的相关应用。


2. 执行『窗口\泊坞窗\对象编辑器』命令，开启对象管理器泊坞窗，如图 2-39 所示。单击图层 1 左侧的  按钮，可看到图层 1 中包含的所有的曲线图形，也正是在步骤 1 中绘制的草稿图形，如图 2-40 所示。




图 2-38 绘制的草稿图



图 2-39 对象编辑器



图 2-40 图层 1 中的曲线图形

3. 在对象管理器中单击第一个曲线图形，再按住<Shift>键单击最后一个曲线图形，全选图层 1 中的曲线图形。按住鼠标左键将选取的曲线拖曳至导线图层中，当光标变为  时放开，如图 2-



41 所示，将草稿图形移至导线图层中，工作页面中的图形将呈灰色显示，如图 2-42 所示。



图 2-41 拖动并取消曲线至导线图



图 2-42 移至导线后的效果





这时的草稿图形呈灰色显示，正好适合在绘图时作为参考。但尝试一下就可知道，现在仍能对导线图层中的曲线做任意的编辑。为了在绘图时不会误动到草稿图形，我们将对草稿图形进行锁定。锁定图形的方法有两种，一种是直接在工作区中对图形进行锁定，第 2 种是直接通过对象管理器来锁定整个导线图层，这里选择后者。

4. 在对象管理器中，单击导线图层左侧的  图标，使其呈灰色状态，锁定导线图层的可编辑属性，如图 2-43 所示。





图 2-43 锁定导线图层





提示：在对象管理器中，每个图层的左侧都有 4 个图标，它们各自的功能如下：

-  图层的可视属性，呈灰色状态时将隐藏整个图层中的图像；
-  图层的可打印属性，深色状态时图层中的图像可打印输出，灰色状态时则不能被打印；
-  图层的可编辑属性，深色状态下图层中的图像可被编辑，灰色状态时则完全锁定；
-  图层的颜色标识，在其上单击会弹出预制的调色板，可通过调色板修改当前图层的标识颜色。

### 确定基本形体

1. 确保对象管理器中图层 1 为红色显示。选择工具箱中的钢笔工具 ，依据草稿确定的外形，分别绘制卡通的各部位外形。如图 2-44 所示，先绘制小猪的脸部图形，并使用形状工具  调整曲线形状。



提示: CorelDRAW 早期版本中用于绘制贝塞尔曲线的工具主要是贝塞尔工具 , 后来增添了钢笔工具 。其功能与用法与贝塞尔工具  相似。不同的是钢笔工具  在绘制曲线时, 移动鼠标可预览到曲线的走向。另外, 钢笔工具  与 Photoshop、Illustrator 中的钢笔工具有类似之处, 按住 <Ctrl> 键可成为曲线编辑工具, 具有形状工具  的部分功能; 因此, 它也是本书后面章节中绘制曲线的主要工具。

2. 在“颜色”泊坞窗中设定颜色值为 R: 247, G: 206, B: 188, 选取绘制的脸部图形, 应用设置的颜色进行填充。此时可看到, 虽然图形已经填色, 但同样不会遮挡住导线图层中的草稿图形, 不会影响其参考作用, 这就是将参考图形放置在导线图层中的好处, 如图 2-45 所示。



图 2-44 绘制草稿图形控制线

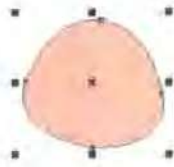


图 2-45 填充颜色效果

3. 继续绘制出小猪的身体和帽子, 然后将帽子图形填充为白色, 身体图形则填充为 R: 82, G: 199, B: 178 颜色, 如图 2-46 所示。

4. 在对象管理器中可发现, 创建的图形根据绘制的先后顺序自下而上地排列, 填色后位于对象管理器上层的图形将遮盖下层的图形。可以在对象管理器中自由调整曲线的顺序, 以确保图形间正确的层叠次序, 如图 2-47 所示。



图 2-46 绘制帽子与身体



图 2-47 窗口对象管理器调整叠放次序

提示: 理解图形的层叠关系后, 就可以根据需求去灵活地调整。调整图形层叠顺序的标准方法是通过「排列」菜单中的命令来实现, 其中包含了 7 种命令: “到前部”, 调整图形至本图层组的最上层; “到后部”, 调整图形至本图层组的最底部; “向前一位”, 调整图形上移一层; “向后一位”, 调整图形下移一层; “在前面”, 调整图形至指定的另一图形的上层; “在后面”, 调整图形至指定的另一图形下层; “逆序”, 逆转选定图形的层叠顺序。而实际工作中常用的方法是使用菜单中前 4 个命令的快捷键。更为复杂的场景中则可直接通过对象管理器来调整。因为图形的层叠顺序很直观地表现在对象管理器中, 通过菜单命令或快捷键对图形的层叠顺序进行调整时, 能

观察到对象管理器中相应的变动。

5. 继续绘制出小猪的两只耳朵与两只鞋子, 将耳朵填充为 R: 247、G: 206、B: 188 的颜色, 鞋子填充为 R: 45、G: 89、B: 166 的颜色, 然后调整好它们的层叠顺序, 如图 2-48 所示。

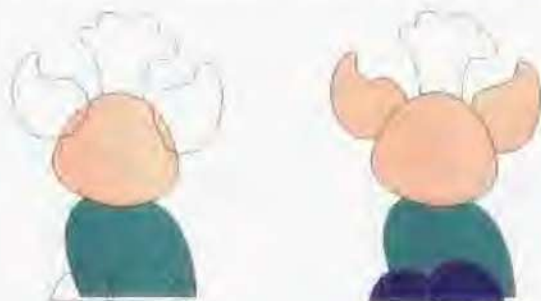



图 2-48 绘制耳朵和鞋

6. 放大视图的显示比例, 绘制出小猪两只手的外形。将两只手填充为 R: 247、G: 206、B: 188 的颜色, 然后调整至身体图形的下层, 如图 2-49 所示。



图 2-49 绘制手并调整层叠顺序

7. 使用钢笔工具  绘制出小猪的鼻子图形, 并填充为 R: 221、G: 62、B: 141 的颜色, 如图 2-50 所示。

8. 在对象管理器中, 单击导线图层左侧的  图标, 隐藏导线图层中的草稿图形, 如图 2-51 所示。



图 2-50 绘制鼻子

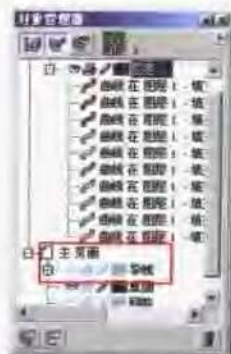


图 2-51 隐藏导线层




9. 卡通小猪的体型已经比较完整地绘制出来了, 选择形状工具 , 着眼于小猪整体的形态比例, 通过调整各图形的节点, 将小猪的造型调整准确、协调, 如图 2-52 所示。



图 2-52 调整轮廓比例

### 绘制细节

接下来需要添加完成各部位的细节,如五官造型,衣帽上的装饰图案等,并且结合填充色与轮廓属性的设置,来丰富完善整个卡通的视觉形象。

1. 绘制两个黑色的小椭圆,适当旋转后,放置在小猪的脸部作为眼睛。以同样的方式完成小猪鼻孔的创建,结果如图 2-53 所示。


2. 在鼻子下方绘制一个较小的椭圆,将其稍微旋转后,执行『编辑\复制属性』命令,开启“复制属性”对话框,如图 2-54 所示。勾选其中的“填充”复选框,并按下 **确定** 按钮。使用  形状的光标在洋红色的鼻子图形上单击,复制此图形的填充色,如图 2-55 所示。




图 2-53 添加眼睛和鼻孔



图 2-54 “复制属性”对话框



图 2-55 在鼻子上单击

3. 选择钢笔工具 , 在嘴的下方绘制一段曲线, 并设置曲线轮廓宽度为 0.76mm, 如图 2-56 所示。

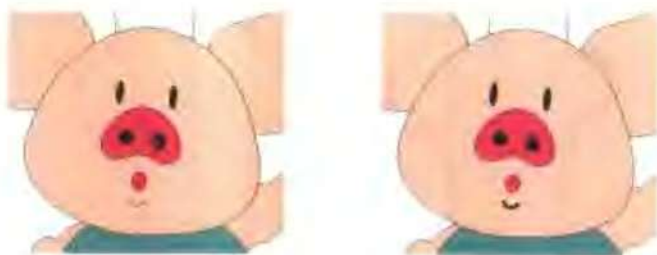


图 2-56 绘制曲线

提示: 在本实例中,并未对绘制的图形如某个椭圆的大小作明确的说明。因此,如果设置此曲线的宽度为 0.76mm,可能并不适合读者所绘制卡通的整体比例,读者可以参照此效果,根据自己绘制的形体大小灵活地设定。



上面介绍了使用“复制属性”命令复制图形属性的方法,通过“复制属性”对话框,可以实现图形间填充和轮廓设置等图形属性的复制。对于文本对象,也可以通过此命令实现文本属性的复制。而实际工作中,这些属性的复制常常通过快捷菜单来完成,下面就尝试使用这种更为方便的方法。

4. 使用鼠标右键拖曳这段曲线到小猪的嘴上,此时光标呈 $\oplus$ 状态。放开鼠标后,将弹出一个快捷菜单,执行其中的“复制轮廓”选项命令,将曲线的轮廓属性复制给椭圆。如图 2-57 所示。



图 2-57 通过快捷菜单复制属性

5. 选取鼻子图形,在属性栏中设置其轮廓宽度为 1mm,结果如图 2-58 所示。

6. 选取帽子图形,按下<F12>键开启轮廓笔对话框。勾选底部的“后台填充”复选框,并设置轮廓宽度为 3mm,如图 2-59 所示。按下 **确定** 按钮应用设置的轮廓属性,结果如图 2-60 所示。



图 2-58 设置鼻子图形的轮廓属性



图 2-59 设置轮廓属性



图 2-60 应用轮廓设置帽图形

7. 在帽子处绘制如图 2-61 所示的图形。选取帽子图形,再按住<shift>键单击添加选取新创建的图形。按下属性栏中 **相交** 按钮,通过相交生成一个新图形,如图 2-62 所示。



图 2-61 绘制图形



图 2-62 执行相交操作

8. 选取相交生成的新图形,并将其填充为 R: 221、G: 62、B: 141 的洋红色。选取绘制的原始图形并略向下移,如图 2-63 所示,然后使用它与洋红色的图形再次执行相交操作。删除此图形后,将相交生成的新图形填充为 R: 82、G: 199、B: 178 的颜色,如图 2-64 所示。



图 2-63 帽子移动图形



图 2-64 填充颜色并设置颜色

9. 选取这两个图形, 并调整其层叠顺序, 结果如图 2-65 所示。在耳朵上绘制出内耳廓的形状, 填充为同样的洋红色, 并设置它们的轮廓宽度为 1.411mm, 如图 2-66 所示。




图 2-65 调整层叠顺序



图 2-66 绘制内耳廓

接下来将完成衣袖和手臂处的细节绘制。由于衣袖较为特殊, 所以需要将绘制好的手臂图形分割为三段。最上段为连接上衣的袖子, 中间处为翻卷的袖管, 末端为手臂。其处理方法与帽子处的方法相类似。

10. 在手臂处绘制如图 2-67 所示的图形, 将它与手臂图形一起选取后, 按下属性栏中的相交按钮 , 生成相交图形。


11. 移动此图形, 并使用形状工具  修改其形状, 将其“反转”至左下角, 如图 2-68 所示。再使它与相交生成的图形再次进行相交操作, 然后删除此辅助图形, 结果如图 2-69 所示。



图 2-67 绘制图形并执行相交操作

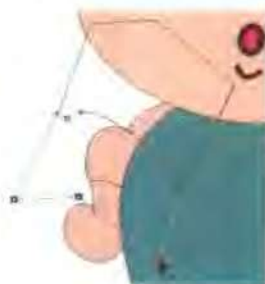


图 2-68 修改图形形状



图 2-69 执行相交操作

12. 将分割出的中间一段图形填充为白色, 并设置其轮廓宽度为 1.411mm。再将上半截衣袖图形填充为 R: 82、G: 199、B: 178 的颜色, 并同样设置其轮廓宽度为 1.411mm, 如图 2-70 所示。

13. 使用同样的方法完成小猪另一只手的编辑, 其结果如图 2-71 所示。

14. 在小猪鞋子处绘制如图 2-72 所示的两个矩形, 分别使它们与鞋子执行相交操作, 得到两个相交的图形。将相交生成的图形填充为白色, 然后删除所绘制两个用作辅助的矩形, 结果如图



2-73 所示。



图 2-70 设置填充色和轮廓



图 2-71 为颈部应用轮廓线



图 2-72 绘制脖子



图 2-73 将应用交换

15. 选取两个鞋子图形, 按下<F12>键开启轮廓笔对话框, 如图 2-74 所示。设置轮廓宽度为 2.822mm, 并勾选底部的“后台填充”复选框, 然后按下 **确定** 按钮, 结果如图 2-75 所示。





图 2-74 轮廓笔设置



图 2-75 应用轮廓属性的效果

16. 在小猪胸口创建一大一小两个同心圆, 较大的圆填充为白色, 另一个圆填充为 R: 241、G: 233、B: 0 的黄色, 如图 2-76 所示。

提示: 可以先绘制出一个圆, 然后通过复制来完成同心圆的绘制: 按住<Ctrl>键绘制一个圆, 按下键盘上的空格键切换当前工具为选择工具 , 再按下小键盘上的<+>号键复制此圆, 接着按住<Shift>键等比缩小复制所得的圆形, 就可完成同心圆的绘制。

17. 选择文本工具 , 输入文字“食”。设置其字体为“方正魏碑简体”, 再将文字移动至同心圆内, 并调整好文字的大小, 结果如图 2-77 所示。

18. 选取小猪的两个手臂图形, 设置其轮廓宽度为 0.706mm, 如图 2-78 所示。在扬起的左手处, 添加绘制出手指的轮廓曲线, 并设置轮廓宽度为 0.706mm, 结果如图 2-79 所示。

19. 取消小猪身体图形的轮廓, 再按下小键盘区的<+>键复制此图形, 并设置复制得到的新图形轮廓宽度为 1.411mm, 结果如图 2-80 所示。



图 2-76 添加肘关节的曲线

图 2-77 添加手掌

图 2-78 添加手腕的曲线

图 2-79 添加手指的曲线

图 2-80 添加手指的曲线

图 2-81 添加手指的曲线


20. 在左右手臂处添加两个节点, 如图 2-81 所示, 再按住<Shift>键单击节点将它们一起选取。按下属性栏中的分割曲线按钮 , 然后执行『排列\拆分』命令拆分曲线, 并删除上面的一段曲线, 结果如图 2-82 所示。



图 2-82 分割曲线并删除上面一段

图 2-83 添加节点

图 2-84 添加曲线并删除上面一段



21. 使用同样的方法处理头部的轮廓线, 不同的是需要将头部的轮廓拆分为四段, 然后删除耳朵处的两段, 使耳朵与头部相连。设置曲线轮廓宽度为 0.766mm, 结果如图 2-83 所示。选取两个耳朵图形, 将它们的轮廓宽度也设置为 0.706mm, 完成本实例最终绘制, 效果如图 2-84 所示。



图 2-85 添加曲线并删除上面一段

图 2-86 添加曲线并删除上面一段

### 知识要点小结

1. 手绘工具的使用——手绘工具  可用来绘制直线, 也常常用于绘制不规则的曲线, 并可通过属性栏中的手绘平滑值调整所绘制的曲线的平滑度。在后面的章节中, 还会使用手绘工具  来绘制一些不规则的图形。

2. 对象管理器——通过对象管理器锁定和隐藏导线图层, 这是对象管理器的一大功

能，对其中的所有图层都有效。对象管理器的另一应用，是调整图形的层叠顺序，结合『排列\顺序』菜单中的命令，可帮助我们全面地理解图形的层叠顺序。

3. 属性的复制——通过『编辑\复制属性自』命令能实现图形或文字间的属性复制，通过本实例的练习，还可以掌握通过快捷菜单复制属性的方法。

### 实例 3——绘制时尚插画

#### 技能练习分析

矢量插画作为插画的一种，因为表现形式灵活，并具有其独特的表现力，受到许多插画师的钟爱。在一些时尚杂志、前卫的广告中常常可以看到它们的身影。本例的造型练习，就将参照一张模特的图片，来绘制时尚的插画。

打开本书配套光盘中的 Chapter 3/sample 3.cdr 文件，可欣赏到本实例的最终效果，如图 2-85 所示。



图 2-85 时尚插画效果

#### 绘制头部




1. 新建图形文件，执行『文件\导入』命令（或按快捷键<Ctrl+I>），开启“导入”对话框。选取本书配套光盘中的 Chapter 3/Pic01.jpg 文件，勾选右侧的“预览”复选框，可预览图像效果，结果如图 2-86 所示。按下 **导入** 按钮，然后在工作页面中单击以导入图像。



图 2-86 “导入”对话框



导入图像后观察用于参照的模特形态，她的面部正对我们，因此脸型可以直接绘制为正面的形体。原图是个西方模特，而这里根据笔者的理解，可以将其绘制成一个五官具有东方特征的“窈窕淑女”。

2. 绘制如图 2-87 所示的曲线，再选择形状工具 ，精确地调整该曲线形状。镜像复制曲线，并将复制所得的曲线与原始曲线同时选取，然后按下快捷键<Ctrl+L>进行结合。使用形状工具  分别框选相交处的两对节点，单击属性栏中的  按钮进行连接，得到一个封闭的图形，如图 2-88 所示。

3. 将绘制的鹅蛋形图形填充为 R: 255、G: 217、B: 189 的颜色。然后绘制出左右两侧的耳朵图形，并填充为 R: 255、G: 213、B: 173 的颜色。按下快捷键<Shift+PageDown>将它们置于底层，如图 2-89 所示。





图 2-87 绘制曲线



图 2-88 结合曲线



图 2-89 绘制耳朵并填充

4. 同样使用钢笔工具  绘制出眼眶图形。选择形状工具 ，选取并修改眼角处的节点为尖突类型，这样能方便对曲线形状的调整。然后精细地调整好曲线形状，并将眼眶图形填充为白色，如图 2-90 所示。

5. 在眼眶处创建两个椭圆，将较大的椭圆填充为 R: 158、G: 99、B: 9 的颜色。较小的椭圆填充为黑色，如图 2-91 所示。



图 2-90 绘制眼眶图形

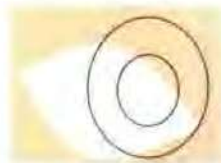



图 2-91 绘制椭圆

6. 按下<Ctrl+J>开启“选项”对话框，在“工作区”下的“编辑”选项面板中，取消对“新的图框精确剪裁内容自动居中”复选框的勾选，然后按下  按钮。


7. 选取这两个椭圆，执行「效果\图框精确剪裁\放置在容器中」命令，再使用  形状的光标单击眼眶图形，将它们置入眼眶图形中，如图 2-92 所示。



图 2-92 将椭圆置入眼眶




8. 在上下眼睑的位置处, 绘制如图 2-93 所示的两个图形, 然后将它们填充为 R: 255、G: 185、B: 148 的颜色。通过按下<Ctrl+PageDown>调整图形的层叠顺序, 使其位于眼眶的下层, 结果如图 2-94 所示。



图 2-93 绘制图形



图 2-94 填充并调整层叠顺序

9. 选取工具箱中的交互式透明工具, 为眼眶上方的图形应用渐变透明效果。将调色板中的白色拖曳到渐变透明指向线上插入颜色点, 然后将末端的颜色点填充为黑色, 如图 2-95 所示。


10. 选择钢笔工具, 绘制出眼睫毛图形, 并将其填充为 R: 59、G: 46、B: 25 的颜色, 结果如图 2-96 所示。



图 2-95 应用渐变透明效果



图 2-96 为图形着色

11. 在下眼睑处绘制几根睫毛, 并填充为 R: 59、G: 46、B: 25 的颜色, 结果如图 2-97 所示。

12. 全选眼睛部分的图形, 通过镜像复制得到右眼, 然后调整好右眼图形的位置, 如图 2-98 所示。



图 2-97 绘制睫毛

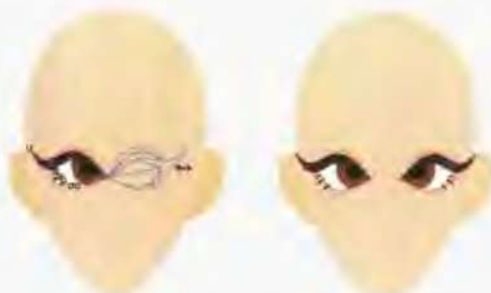


图 2-98 镜像复制并调整位置

现在眼珠的方向出现了问题, 得通过对图框精确剪裁的操作将其修改。这可以执行『效果\图框精确剪裁』菜单中的命令进入容器内部来完成, 也可以通过单击右键后用弹出的快捷菜单来进行。而在 CorelDRAW 12 中还可以使用一种更快捷的方法, 直接在容器内部和工作页面中切换。

13. 选取右侧的眼眶图形, 按住<Ctrl>键的同时在眼眶的白色区域内单击鼠标左键, 如图 2-99 所示, 可直接进入容器的内部。在眼眶容器内调整好眼珠图形的位置后, 再按住<Ctrl>键在空白处单击, 返回工作页面中, 如图 2-100 所示。



图 2-99 在白色区域单击



图 2-100 进入容器内部编辑图形


14. 选择工具箱中的形状工具 , 分别调整右眼中的眼睑、眼睫毛等图形, 使其形状不至于与左眼完全相同, 如图 2-101 所示。



图 2-101 调整图形形状

15. 接下来将绘制出眼珠上的高光图形。在左眼处创建如图 2-102 所示的两个图形, 并填充为白色。为较小的图形应用开始透明度为 50 的标准透明效果, 为较大的图形应用渐变透明效果, 结果如图 2-103 所示。



图 2-102 绘制图形并填色



图 2-103 分别应用透明效果

16. 复制两个高光图形, 并放置在右眼相应的位置处, 结果如图 2-104 所示。


17. 选择椭圆工具 , 创建两个小椭圆, 并填充为 R: 230、G: 197、B: 166 的颜色, 然后放置在鼻子所在的位置处, 结果如图 2-105 所示。



图 2-104 复制高光图形



图 2-105 绘制两个椭圆





18. 选择钢笔工具 ，绘制出嘴唇图形。再选择形状工具 ，精确地调整曲线形状。然后将其填充为 R: 214、G: 49、B: 134 的洋红色，如图 2-106 所示。



图 2-106 绘制嘴唇并上色

19. 继续绘制如图 2-107 所示的一个封闭图形，再使它与嘴唇图形执行相交操作。删除此辅助图形后，将相交生成的图形填充为 R: 230、G: 133、B: 183 的颜色，结果如图 2-108 所示。



图 2-107 绘制封闭图形



图 2-108 执行相交操作并上色



20. 在左眼上方，绘制如图 2-109 左图所示的一条曲线。切换当前工具为艺术笔工具 ，按下属性栏中的“预设”按钮 ，并在画笔列表中选择第一种画笔。在属性栏中适当设置画笔的宽度，曲线被应用为预设的画笔，如图 2-109 右图所示。



图 2-109 应用曲线并应用画笔效果

提示：在本章的实例 1 中，曾介绍过节点方向的相关内容，它对曲线编辑的影响在这里就体现出来了。在绘制“眉毛”的时候，从右到左地绘制曲线，应用为画笔后其效果就和这里的相一致；如果从左至右地绘制，画笔粗的一端将会存在左侧，从而得到错误的“眉毛”形状，此时可以反转曲线的方向，使画笔反向。具体操作可参见本章实例 1 中的“绘制小猫”一节的步骤 4。

21. 为画笔图形复制眼睫毛的颜色，如图 2-110 所示，然后使用相同的方法创建出右边的眉毛，结果如图 2-111 所示。

接下来为绘制的模特添加上头发，这是个比较有难度的工作，因为使用矢量图绘制头发，要么显得单调简陋，要么就需要为细腻的头发的花费大把的功夫。当然，也可以使用一些较为巧妙的方法，例如为使用渐变填充的发丝创建调和，那样可以得到另一种风格的头发



效果。本实例中则直接一绺绺地绘制出简略的头发效果,毕竟在这个插画作品中,头发与脸型并不是表现的重点。



图2-110 为画笔填充肤色



图2-111 创建点边眉毛


22. 选择钢笔工具, 绘制如图2-112所示的头发图形, 填充R: 74, G: 57, B: 32的颜色后, 按下<Shift+PageDown>键将其置于底层, 其效果如图2-113所示。



图2-112 绘制封闭图形



图2-113 填充并调整图层顺序


23. 继续绘制额前的头发图形, 放大图形显示比例后, 使用形状工具调整好曲线的外形, 然后填充R: 68, G: 55, B: 36的颜色, 如图2-114所示。



图2-114 绘制前额头发并上色

24. 接下来继续绘制发丝图形, 主要是为了使头发更为丰富。在左侧绘制如图2-115所示的图形, 并填充为R: 51, G: 39, B: 27的颜色。

25. 在头部两侧, 分别创建两绺较长的头发图形, 并将它们填充为R: 87, G: 72, B: 48的颜色, 如图2-116所示。

26. 绘制如图2-117所示的两个图形, 分别使它们与各自一侧的头发图形执行相交操作。将相交得到的新图形填充为R: 115, G: 91, B: 67的颜色, 并删除绘制的辅助图形, 结果如图2-118所示。



图 2-115 绘制发际并描边



图 2-116 绘制发际并上色



图 2-117 绘制颈部



图 2-118 填充颈部及上色

27. 使用同样的方法在前额绘制出几络头发，然后分别填充近似的颜色，如图 2-119 所示。



图 2-119 绘制前额处的头发

## 绘制身躯

头部的绘制就已经完成了，接下来参照图片中模特的体态来绘制模特身体。根据矢量插画的特征，我们将衣服和裤子概括为一个简洁的造型，只适当画出其中的部分阴影，略为表现出衣服裤子的褶皱。鞋子则替换为另一种风格的样式，加上裤子款式的一些变化，营造出不同的一种时尚气息。

1. 绘制出脖子图形。选择钢笔工具 ，绘制如图 2-120 所示的图形，将其填充 R: 173, G: 138, B: 106 的颜色后，多次按下快捷键<Ctrl+PageDown>调整图形层叠顺序，直到结果如图 2-121 所示。

下面绘制模特的风衣，由于在风衣里面还有毛衣，因此把风衣分为两个图形来创建，这样便于后面毛衣的绘制和编辑。



图 2-120 绘制图形



图 2-121 填充并调整层叠顺序


2. 先绘制出风衣大致的外形，再使用形状工具  精细地调整曲线的形体。将绘制的两个图形填充为 R: 221、G: 19、B: 123 的颜色，然后调整图形的层叠顺序，如图 2-122 所示。



图 2-122 绘制风衣

提示：此处调整风衣图形的顺序，主要在于调整它与头发、脸、脖子之间的层叠位置。由于各图形在绘制时先后顺序的原因，有可能还需要调整头部或脖子图形的层叠顺序，才能与上图中的效果相一致。

3. 绘制上身处的毛衣图形，使用形状工具  调整好形状后，填充为 10% 的黑色，然后按下快捷键 <Ctrl+PageDown> 调整毛衣图形的层叠顺序，如图 2-123 所示。



图 2-123 绘制毛衣


4. 选取毛衣图形并按下小键盘区的<+>键进行复制, 将得到的新图形填充为白色。选择形状工具 , 调整白色图形的外形, 然后按下快捷键<Ctrl+PageDown>调整图形层叠顺序, 使其位于脖子图形的上层, 如图 2-124 所示。




图 2-124 编辑复制得到的新图形

由于图形之间的层叠关系相互影响, 调整一个图形的顺序后, 会影响其余图形的层叠顺序。所以常常在绘制后面图形的时候, 又需要去调整已完成图形的层叠顺序, 总之可以根据最终的效果去灵活地调整。接下来创建出双腿, 在这里只需要对左腿做仔细的造型, 右腿被遮挡的部分, 简要绘制出形体即可。

5. 绘制出两只裤腿图形, 将它们填充为白色。设置图形轮廓宽度为 1.144mm, 轮廓色为 20% 黑色。然后调整其层叠顺序, 如图 2-125 所示。



图 2-125 绘制裤腿

6. 在右侧裤管上绘制如图 2-126 所示的两条曲线。选取这两条曲线, 按下<F12>键开启轮廓笔对话框, 设置轮廓颜色为 20% 黑色, 轮廓宽度为 0.706mm, 并在“样式”下拉列表中选择一种虚线的轮廓样式, 然后按下  按钮, 如图 2-127 所示。

7. 在裤管下方, 绘制出阴影图形, 并填充为 10% 黑色, 结果如图 2-128 所示。

8. 绘制两只鞋子图形, 填充为 R: 221, G: 19, B: 123 的颜色后, 调整图形的层叠顺序, 如图 2-129 所示。

现在还剩下一个部位需要处理, 就是口袋与插在口袋中的手。这两个部位的造型都较为简单, 只需要放大视图显示比例, 使用曲线绘制工具创建出来就行了。



图 2-126 绘制曲线



图 2-127 选择曲线样式



图 2-128 绘制阴影图形并上色

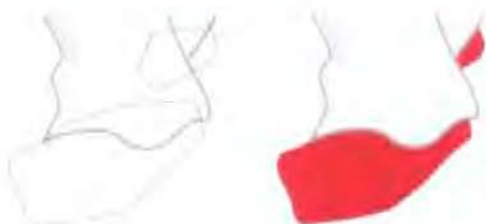


图 2-129 绘制袖口

9. 按下<F2>键切换当前工具为缩放工具，放大视窗的显示比例。在手臂下端的袖口处，绘制如图 2-130 所示的图形，将图形填充为 10% 黑色后，并调整好其层叠顺序，如图 2-131 所示。



图 2-130 绘制图形



图 2-131 上色并调整层叠顺序

10. 绘制如图 2-132 所示的图形，将它与灰色的口袋图形执行相交操作。然后删除绘制的辅助图形，并将相交所得到的图形填充为 R: 248, G: 217, B: 188 的颜色。调整图形的层叠顺序，结果如图 2-133 所示。

11. 使用同样的方法，在手掌下方创建出深色的阴影图形，并为其填充 70% 的黑色，如图 2-134 所示。



图 2-132 绘制图形



图 2-133 调整层叠顺序



图 2-134 创建深色阴影



### 添加背景

人物的绘制已经完成了，不过此时略显有些单调，我们将为其添加上一些简单的背景图案，以及可增强颜色对比的阴影图形，使整个矢量插画更具表现力。

1. 全选已完成的图形，按下快捷键<Ctrl+G>键进行群组。按下小键盘区的<+>键复制群组图形，再按下快捷键<Shift+PageDown>将复制所得的图形置于底层。通过方向键微调图形的位置，然后按住<Ctrl>键在调色板中的黑色上多次单击，加深底层图形的色调，如图 2-135 所示。



图 2-135 复制图形并整体加深色调



2. 绘制一个正方形并填充为 R: 200, G: 224, B: 62 的颜色，如图 2-136 所示。切换当前工具为交互式变形工具，按下属性栏中的推拉变形按钮，然后在工作页面中拖曳正方形为其应用推拉变形效果，如图 2-137 所示。



图 2-136 绘制正方形



图 2-137 应用推拉变形效果


3. 复制出几个同样的推拉变形图形，分别调整它们的大小、位置及旋转角度。选取交互式透明工具，为其中的一些适当应用透明效果，完成此矢量插画的最终效果，如图 2-138 所示。



图 2-138 时尚插画最终效果



### 知识要点小结

1. 图框精确剪裁——通过设置图框精确剪裁是否居中的选项，使置入容器后的图形符合编辑的要求。还可以使用按住<Ctrl>键单击鼠标的方法进入和退出容器图形，提高了对图框精确剪裁图形编辑的效率。

2. 应用画笔效果——一般来说，艺术笔工具都是直接用于绘制画笔图形，然后再对所创建的画笔的曲线做形体的调整。而我们可以反过来使用，先绘制好曲线路径，然后为曲线应用画笔效果，这样能更好地控制曲线的形状，也能够更灵活地选取所需的画笔形状。

3. 轮廓的设置——曲线的轮廓可以根据需要设置为各种形状的虚线样式，并且虚线的样式可以自行设定。结合“将轮廓转换为对象”命令的使用，使其成为图形造型的一种有效手段。

4. 推拉变形效果——在绘制背景时，使用了拉推拉变形的交互式效果，与本章第1个实例中对小猫背景使用的拉链变形，是交互式变形工具不同的两种变形效果。

## 实例4——绘制版画

### 技能练习分析

前面用到了 一种能够表现图形细腻变化的造型方法，即在应用透明效果后在图形之间创建调和。本实例就主要使用这种方法来完成别具风格的版画绘制。虽然本实例中的图形的构造并不算特别复杂，不过，由于每个部位基本上都是通过多个调和图形组成的，所以它仍然是目前为止场景最为繁杂的一个实例。为方便对图形的编辑，特别是对调和图形中具有高透明度的图形的选取，可以结合对象管理器的使用来完成。

打开本书配套光盘中的 Chapter 3/sample 4.cdr 文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图 2-139 所示。



图 2-139 版画效果

### 确定整体比例

对于构成比较复杂的图形的绘制，可以先确定好整体的形体与比例，然后再深入完成细节的绘制，这样就能使最终的造型更和谐完美。在本实例中，先绘制出整体图形的形体。

确定好大的基调,然后再补充完整其他的明暗与色彩的细节。

1. 绘制侧面的脸型和脖子图形,为两个图形应用相同的渐变填充。设置起点的颜色值为 R: 153、G: 117、B: 109,终点的颜色值为 R: 199、G: 149、B: 112,然后分别调整它们渐变填充的方向,如图 2-140 所示。

2. 继续绘制出两个头发图形,填充为 R: 22、G: 28、B: 32 的颜色后,调整好它们的层叠顺序,如图 2-141 所示。

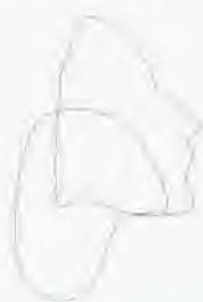


图 2-140 绘制侧脸并应用渐变填充



图 2-141 绘制头发图形

3. 选择钢笔工具 , 绘制出嘴唇图形, 然后填充为 R: 158、G: 33、B: 61 的颜色, 如图 2-142 所示。



图 2-142 绘制嘴唇

4. 创建出托举咖啡杯的手掌图形, 按下<F12>键开启“轮廓笔”对话框, 如图 2-143 所示。设置轮廓宽度为 0.612mm, 勾选底部的“后台填充”和“按图像比例显示”复选框, 然后按下 **确定** 按钮, 结果如图 2-144 所示。



图 2-143 设置轮廓属性



图 2-144 应用轮廓属性的效果

5. 绘制出组成咖啡杯的 3 个图形, 如图 2-145 所示, 并填充为 R: 247、G: 250、B: 250 的颜色。开启轮廓笔对话框, 设置轮廓宽度为 1.736mm, 勾选“后台填充”和“按图像比例显示”复



选框，然后按下 **确定** 按钮。设置好图形的填充色与轮廓笔属性后，调整它们的层叠顺序，结果如图 2-146 所示。

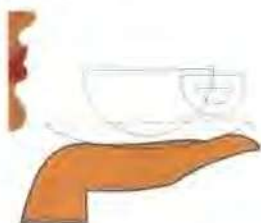


图 2-145 绘制咖啡杯



图 2-146 调整层叠顺序后的效果

提示：咖啡杯的绘制直接通过圆形转换为半圆来完成。而咖啡杯的把手部分，则是由两个图形通过结合形成的内部镂空的图形。虽然保持它们各自为独立的图形也能得到同样的效果，但结合为一个图形可以使以后的操作更为简便。

6. 创建如图 2-147 所示的两个图形，较大的图形填充为 R: 197, G: 203, B: 215 的颜色，较小的图形填充为 R: 170, G: 176, B: 189 的颜色，结果如图 2-148 所示。



图 2-147 绘制图形



图 2-148 填充颜色

### 绘制细节

基本的形体和比例都大致确定好了，现在开始添加细节的部分。我们将从咖啡杯部分开始，因为咖啡杯不仅是表现的重点，也是颜色对比最明显的部分，绘制完成咖啡杯就可以确定出整体的基调。

1. 在咖啡杯左侧绘制如图 2-149 所示的两个图形，较大的图形填充为 R: 237, G: 222, B: 125 的颜色，较小的图形填充为 R: 194, G: 133, B: 41 的颜色。开启“对象管理器”泊坞窗可以看到，位于图层 1 顶层的两个曲线就是刚绘制的这两个图形，其左侧的曲线标识会以对应曲线的填充色显示，如图 2-150 所示。

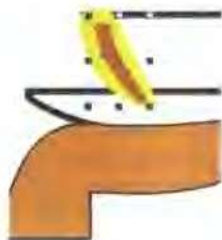





图 2-149 绘制两个图形



图 2-150 对象管理器

提示：因为需要在绘制的两个图形之间创建调和效果，因此需要特别注意两个图形间相对的节点数量和节点位置。最好的方法是先绘制出一个图形，然后通过复制修改完成另一个图形，这样能得到更好的调和效果。后面的所创建的调和图形，都将通过这种复制修改的方法来完成，如非特殊情况不再作特别的说明。

2. 选取交互式透明工具，为较大的图形应用开始透明度为 95 的标准透明效果，如图 2-151 所示。此时工作页面中几乎已看不到这个黄色的图形，但从“对象管理器”中则可看到，此曲线左侧出现了一个符号，单击符号将它展开，可看到所应用的透明效果（即名为“透镜效果”的），如图 2-152 所示。

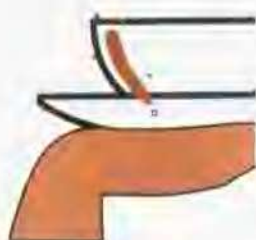


图 2-151 应用透明效果

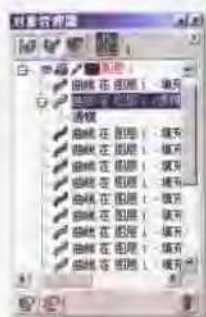


图 2-152 对象管理器中的透明效果

提示：在 CorelDRAW 中，真正的透镜效果是“透镜”泊坞窗中所提供的透镜功能。为图形应用这些透镜效果后，在“对象管理器”泊坞窗中被统一称为“透镜”效果。在交互式工具组中，除交互式透明效果外，其余的效果应用给图形后，“对象管理器”中都会显示为相应效果名称，如应用交互式阴影效果后，会显示为“阴影群组”；应用交互式立体效果后，会显示为“立体化群组”。而只有应用交互式透明效果后，会显示为“透镜”效果。






3. 使用同样方法为较小的橘黄色图形应用开始透明度为 85 的标准透明效果，如图 2-153 所示，同样可以在“对象管理器”中看到所产生的变化，如图 2-154 所示。



图 2-153 应用透明效果



图 2-154 对象管理器中的透明效果

4. 切换当前工具为交互调和工具，在这两个图形间创建调和，如图 2-155 所示。此时“对象管理器”中原来单独存在的两个图形合并成了一个图形群组。连续展开左侧的符号，单击上层的曲线能选取调和顶层的橘黄色较小的图形；单击调和群组，可选取整个调和组图形；单击曲线能选取调和组底层较大的黄色图形，如图 2-156 所示。

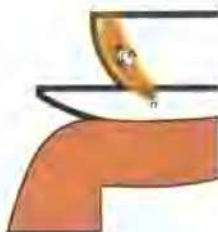


图 2-153 创建调和效果



图 2-154 同时调和效果并创建调和组



提示：在这里不厌其烦地详细讲解“对象管理器”的使用，正是希望大家能理解到它的功能与使用方法，这样在编辑复杂场景中的图形时，能做到同样的灵巧自如。如果没有“对象管理器”，而工作页面中又有多个具有透明效果的调和图形组重叠在一起，很难想象还能准确地选取到调和组中几乎完全透明的原始图形。

实际工作中，常常需要多次调整调和组中原始图形的透明度，以达到满意的调和效果，而使用对象管理器，就可以轻易地选取到调和组中的原始图形，在不取消调和效果的情况下调整它的透明度，而这个透明度的改变又实时地反馈在调和图形组的整体效果上，这样就能在交互的情景中较轻松地制作出理想的图像效果。

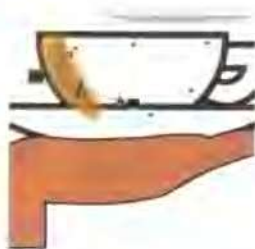
5. 继续绘制出如图 2-157 所示的两个图形，较大的图形填充为 R: 19、G: 0、B: 54 的颜色，较小的图形填充为 R: 186、G: 143、B: 255 的颜色。为较大的深蓝色图形应用从黑色到黑色的渐变透明效果，为较小的蓝色图形应用 80% 黑色至黑色的渐变透明效果，各自的效果如图 2-158 所示。




图 2-157 创建两个图形



图 2-158 80% 黑色至黑色的渐变




提示：也许大家会觉得奇怪，为深蓝色图形应用从黑色至黑色的渐变透明的结果，与直接为它应用开始透明度为 100 的标准透明的效果完全相同，为什么要用相对复杂的渐变透明效果呢？这是因为接下来还会为它们创建调和效果，应用渐变透明效果与标准透明效果所创建出的调和组图像是不一样的，试试看就会知道区别所在了。

接下来将把这两个调和组图形置入底层的咖啡杯中，在这里会存在一个问题，那就是此时两个调和图形组几乎已经完全地覆盖了下层的咖啡杯图形。我们知道在执行「效果\图框精确剪裁\置入容器中」命令时，必须使用形状的光标单击作为容器的图形，才能完成这一操作，在这里虽然没有完全覆盖，但留下的空隙已经很小了，要单击到底层的容器图形比较困难。一种办法是在“对象管理器”中，将这两个调和组图形调整至咖啡杯图形的下层，这样就能通过菜单命令将两个调和组图形置入咖啡杯中。另一种方式是直接在“对

象管理器”中实现图框精确剪裁的操作,这是一种完全不受条件限制的操作方式,下面就使用这种方法来完成这一操作。

6. 执行『工具\选项』命令(或按下快捷键<Ctrl+J>), 开启“选项”对话框。在编辑选项面板中, 取消对“新的图框精确剪裁内容自动居中”的勾选, 然后按下 **确定(O)** 按钮。

7. 首先需要明确咖啡杯图形是基本的半圆图形, 即“对象管理器”中的“椭圆”图形。按住<shift>键, 在“对象管理器”中单击两个调和图形中的 **调和群组** 项, 将它们完全选取。在选取的调和组图形上按住鼠标右键并拖曳至 **椭圆** 项上, 当光标变为  形状时放开鼠标右键, 在弹出的快捷菜单中单击“图框精确剪裁内部”命令, 即可完成图框精确剪裁的操作, 如图 2-159 所示。

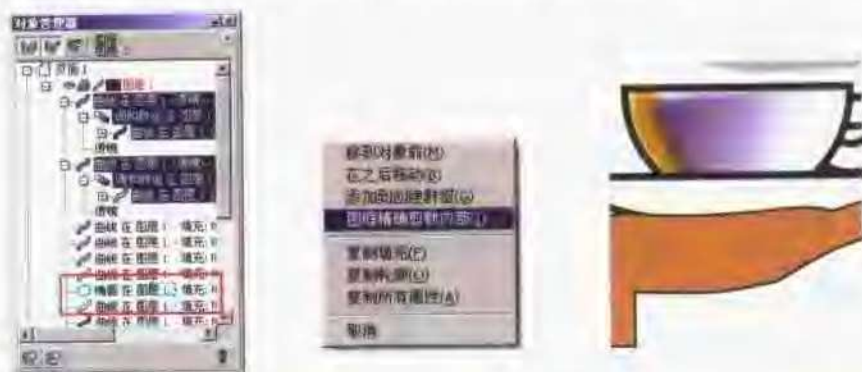


图 2-159 通过对象管理器进行图形精确剪裁

提示: 执行这个操作时, 可能弹出两个不同的快捷菜单, 其中一种仅包含“移到对象前”、“在之后移动”和“取消”3 个选项命令, 另一种就是包含“图框精确剪裁内部”选项命令的快捷菜单。这与拖曳放开鼠标右键的位置有关系, 可以多试两次开启所需要的快捷菜单。

通过前面的练习, 已经涉及了图框精确剪裁操作与对象管理器结合应用的许多方法, 掌握这些方法后, 就可以在以后的操作中根据不同的情况选取最佳的操作方案, 以简化操作步骤。

8. 为杯托图形应用交互式渐变填充, 按下<F11>键开启“渐变填充方式”对话框。设置起点处的颜色值为 R: 47、G: 31、B: 105, 终点处的颜色为白色, 中点位置为 44, 如图 2-160 所示。



图 2-160 应用渐变填充

9. 在杯托左侧绘制两个图形, 较大的圆形填充为 R: 237、G: 222、B: 125 的颜色, 较小的图形填充为 R: 194、G: 133、B: 41 的颜色, 如图 2-161 所示。切换当前工具为交互式透明工具



图 2-161，为较大的图形应用开始透明度为 95 的标准透明效果，为较小的图形应用开始透明度为 80 的标准透明效果。


选择交互式调和工具 ，在这两个图形间创建调和效果，如图 2-162。然后执行「效果\图框精确剪裁\放置在容器中」命令，将调和组图形置入杯托图形中，其效果如图 2-163 所示。



图 2-161 准备图形位置




图 2-162 创建调和



图 2-163 将调和组精确剪裁到杯托

10. 在手掌处，绘制如图 2-164 所示的 4 个图形。将左侧较大的图形填充为 R: 102、G: 82、B: 110 的颜色，较小的图形填充为 R: 47、G: 25、B: 56 的颜色；将右侧较大的图形填充为 R: 19、G: 0、B: 54 的颜色，较小图形填充为 R: 19、G: 0、B: 54 的颜色。

选取交互式透明工具 ，为左侧较大的图形应用开始透明度为 99 的透明效果，较小的图形应用开始透明度为 75 的透明效果；为右侧较大的图形应用开始透明度为 95 的标准透明效果，较小的图形应用开始透明度为 90 的透明效果，如图 2-165 所示。

分别在这两组图形间创建调和效果，然后置入下层的手掌图形中，结果如图 2-166 所示。



图 2-164 绘制图形



图 2-165 应用透明效果



图 2-166 创建调和并置入手掌中




提示：在创建调和效果时可能会出现节点映射扭曲的情况，如这里在为左侧的图形创建调和后，可能出现如图 2-167 所示的不正确的结果，此时可单击属性栏中  按钮，在弹出菜单中按下“映射节点”按钮 ，光标变为  形状时，先单击较小图形上的一个节点，再单击较大图形相应位置的节点，就可得到正确的调和效果，如图 2-168 所示。



图 2-167 创建调和



图 2-168 映射节点



11. 绘制如图 2-169 所示的 4 个图形。将左侧较大的图形填充为 R: 207、G: 186、B: 95 的颜色, 较小的图形填充为 R: 227、G: 208、B: 82 的颜色; 右侧两个图形的填充色与左侧的两个图形相对应。

为这两组图形中较小的两个图形应用开始透明度为 89 的标准透明效果, 为较大的两个图形应用开始透明度为 95 的标准透明效果。再分别在两组图形间创建调和效果, 然后将它们置入下层的手掌图形中, 如图 2-170 所示。



图 2-169 绘制图形



图 2-170 将绘制好的图形置入手掌图形中

接下来将创建出拇指的形体与明暗效果。由于拇指也需要通过对调和组图形进行图框精确剪裁来表现颜色变化效果, 因此需要由两个图形来组成: 一个无轮廓的拇指图形作为图框精确剪裁的容器图形, 另一个为拇指的轮廓线图形。为了确保与手掌的上边缘吻合, 可使用相交的修整操作来完成拇指的创建。

12. 在手掌处绘制如图 2-171 所示的图形, 通过相交操作得到此图形与手掌图形间的相交部分。将相交得到的新图形填充为 R: 215、G: 161、B: 119 的颜色 (与手掌相同的颜色), 并删除绘制的辅助图形。按下小键盘区的 <+> 键复制相交图形, 编辑出拇指的一段轮廓, 并设置轮廓宽度为 0.306mm, 轮廓颜色为黑色, 如图 2-172 所示。



图 2-171 绘制图形



图 2-172 设置拇指的轮廓线

提示: 在执行相交操作时, 注意先选取手掌图形, 再选取绘制的辅助图形, 这样通过相交操作生成的图形继承了辅助图形的属性, 不包含就置入容器中的图形, 可省去提取图框精确剪裁内容的操作。

13. 在拇指处绘制如图 2-173 所示的两个图形, 参照前面的颜色和透明属性的设置, 将这两个图形创建为蓝色的调和组图形。再次绘制两个图形, 并参照前面的黄色调和组图形的颜色和透明度设置, 创建黄色的调和组图形, 然后将调和组图形置入拇指的封闭图形中, 如图 2-174 所示。



图 2-173 绘制图形



图 2-174 将蓝色调和组图形置入拇指图形中



14. 在杯子的把手处绘制两个椭圆。将较大的椭圆填充为 R: 173、G: 138、B: 255 的颜色, 并为其应用开始透明度为 98 的标准透明效果; 将较小的椭圆填充为 R: 40、G: 0、B: 66 的颜色, 并为其应用开始透明度为 80 的标准透明效果。在这两个椭圆间创建调和效果, 然后调和图形组置入把手内部, 如图 2-175 所示。






图 2-175 创建调和并置入把手图形

15. 绘制如图 2-176 所示的 4 个图形, 并参照咖啡杯中黄色调和组图形的颜色与透明度设置进行设定。分别在这两组图形间创建调和效果, 然后置入杯子的把手中, 如图 2-177 所示。



图 2-176 绘制调和所需元素图形

图 2-177 置入把手图形的效果

提示: 在前面的练习中, 曾经使用「效果」菜单命令进行交互式属性的复制。这里简要介绍一下通过属性栏复制交互式透明属性的方法。使用交互式透明工具  选取将要应用透明效果的图形, 按下属性栏中的  按钮, 光标变为  形状后, 单击已应用透明效果的图形, 便可实现图形间交互式透明属性的复制。

接下来继续处理咖啡上方水汽的图形效果, 同样地通过创建调和和图形组, 表现出袅袅升腾的水汽效果。而为了能得到正确的交互式调和效果, 水汽调和图形组中另一个图形也通过复制修改来完成。


16. 选取绘制好的“水汽”图形中较小的一个, 按下小键盘区的<+>键复制此图形。将修改复制得到的新图形填充色为黑色, 并使用形状工具  调整它的外形, 其效果如图 2-178 所示。



图 2-178 复制图形并修改形状

17. 切换当前工具为交互式透明工具 , 选取复制所得的黑色图形, 按住<Ctrl>键的同时向



下拖曳为其应用线性渐变透明效果。按下属性栏左侧的 按钮, 开启“渐变透明度”对话框, 然后在此进行渐变透明效果的设置, 其渐变色彩轴上的颜色值为: 0% 处为 L0, 9% 处为 L255, 91% 处为 L255, 100% 处为 L0, 如图 2-179 所示。



图 2-179 应用渐变透明效果

提示: 设置图形透明效果的操作与图形的填色相类似, 不同的是填色时可以填充多种颜色模式的颜色, 而透明度只能使用灰度模式的颜色来设置。即使为透明度应用了其它模式的颜色, 也会自动将这种颜色转换为灰度。因此, 在“渐变透明度”对话框中设置透明度, 所开启的将是灰度的颜色模型, 它的值用 L 表示。

18. 切换当前工具为交互式透明工具 , 选取底层的蓝色图形并按下属性栏中的 按钮, 当光标变为 形状时, 单击已应用透明效果的黑色图形, 拷贝其线性渐变透明效果。然后在属性栏中, 设置渐变透明的边界值为 3%, 如图 2-180 所示。



图 2-180 设置透明度的边界值

19. 在蓝色图形与黑色图形间创建调和效果, 结果如图 2-181 所示。使用同样的方法完成另一个水汽图形的调和效果的创建, 如图 2-182 所示。



图 2-181 创建调和效果



图 2-182 完成另一个调和效果

手掌、咖啡杯及水汽的版画效果处理已经完成了, 接下来是对头部的处理。创建的方法



法都相同，只是根据形体的不同，所创建的调和组图形在形体和颜色上有些分别。下面就简单地展示一下这些调和组图形的形状与颜色设置，读者可以参照着来完成。

20. 先是脖子中的调和组图形：底层图形填充为 R: 79, G: 36, B: 72 的颜色，并应用开始透明度为 99 的标准透明效果；上层图形填充为 R: 18, G: 8, B: 17 的颜色，并应用开始透明度为 70 的标准透明效果，如图 2-183 所示。



图 2-183 脖子中的调和图形

21. 脸部的调和组图形稍显复杂，其中有 3 组颜色设置相同的紫色图形，底层图形的填充色都为 R: 74, G: 50, B: 70，上层图形的填充色都为 R: 10, G: 1, B: 9。另外一组土黄色图形中底层的图形填充色为 R: 233, G: 221, B: 206，较小上层图形的填充色为 R: 255, G: 248, B: 240，如图 2-184 所示。

下颔的深紫色图形上层还有一组黄色图形：底层略大的图形填充为 R: 207, G: 186, B: 95 的颜色，上层较小的图形填充为 R: 227, G: 208, B: 82 的颜色，如图 2-185 所示。



图 2-184 脸部调和的图形图形



图 2-185 黄色调和的唇部图形

22. 分别为 5 组图形应用标准透明效果：底层图形的开始透明度一般在 98 左右，上层图形则在 75~85 之间，然后分别在每组图形间创建调和，其结果如图 2-186 所示。退出脸部图形至工作页面中，完成后的脸部效果如图 2-187 所示。



图 2-186 创建调和的局部效果



图 2-187 完成的脸部效果

23. 嘴唇由两个图形所组成，上嘴唇中的调和组情况如图 2-188 所示。深棕色图形组的颜色设置为：底层图形填充为 R: 69, G: 0, B: 15 的深棕色，上层图形填充为 R: 0, G: 0, B: 0 的



黑色。黄色图形组的颜色为：底层图形的填充色为 R: 207、G: 186、B: 95，上层图形的填充色为 R: 227、G: 208、B: 82，如图 2-189 所示。



图 2-188 上嘴唇中调和原始图



图 2-189 下嘴唇原始图形及填充色

提示：RGB 和 CMYK 是常用的两种颜色模式。其中 RGB 主要用于屏幕显示，适合在电脑上发布的作品；CMYK 是用于打印输出的颜色，适用于需要印刷输出的作品。在一个图形的渐变色中，以及调和图形组的原始图形中，需要统一为同一种颜色模式的颜色。如这里深棕色的图形是 RGB 模式，则上层的黑色图形也须使用 RGB 模式，不然会得到不协调的颜色过渡效果。

24. 下嘴唇中调和图形组的原始图形如图 2-190 所示，颜色设置和透明度设置参照上嘴唇中的图形进行，创建调和后的效果如图 2-191 所示。



图 2-190 下嘴唇调和的原始图形



图 2-191 渐变调和后的效果

接下来完成头发处调和图形的创建。脸部下层的头发只在右上方的边缘处有一丝丝的黄色调和效果，创建和设置都较为简单，可直接参照上面黄色调和组图形的设置来完成。这里的重点是脸部上层的头发图形，其中红色的调和图形效果，具有一些细微的颜色变化，这就需要通过复杂的渐变透明设置来实现。

25. 脸部上层头发图形中的调和图形组创建方法为：先绘制出一个图形，并通过复制和编辑曲线完成另一个图形的创建，将底层的图形填充为 R: 99、G: 30、B: 0 的颜色，上层的图形填充为 R: 22、G: 28、B: 32 的颜色，如图 2-192 所示。为它们应用相同的线性渐变透明效果，渐变透明设置为：0% 处为 L25，26% 处为 L178，52% 处为 L25，100% 处为 L25%，然后在它们之间创建调和，如图 2-193 所示。创建出另一组黄色调和图形组，如图 2-194 所示。



图 2-192 发图图形



图 2-193 应用透明属性并创建调和



图 2-194 完成渐变效果



26. 接下来是眼睛部分的处理, 由3个图形所组成, 其中两个图形中置入深棕色的调和图形组。眉毛是由一个填充为 R: 33、G: 2、B: 23 的图形应用渐变透明效果而完成。我们把这3个图形的轮廓显示出来, 方便大家的理解, 如图 2-195 所示。



图 2-195 眼睛部分处理

### 添加背景和阴影

图像的主体部分绘制完成了, 现在需要添加背景, 使其成为一幅完整的作品。主要的工作包括创建背景和添加文字, 以及为增加立体层次而创建阴影效果。


1. 选择交互式阴影工具 , 然后在工作区中选择脖子图形, 在图形中心位置按住鼠标左键轻轻拖曳后放开, 在原地创建阴影, 并设置阴影的不透明度为 100, 如图 2-196 所示。执行「排列\拆分」命令拆分阴影, 然后单独选取阴影位图, 按下小键盘区的<+>键原地复制以增加阴影的强度, 结果如图 2-197 所示。



图 2-196 创建阴影



图 2-197 将分开复制阴影

2. 使用同样的方法为手掌及咖啡杯的每个组成图形创建阴影效果, 其结果如图 2-198 所示。



图 2-198 为手掌和咖啡杯创建阴影

**提示:** 在为图形创建阴影时, 可能在阴影与其他图形相交处出现错误的阴影效果。此时可以复制图形并将复制得到的新图形移动至工作区的空白区域, 在空白区域处为图形应用阴影效果后拆分, 再把生成的阴影位图放置在场景中原图形相应的位置即可。这是因为在大量使用交互式调和, 交互式阴影等效果时, 对电脑的处理运算性能有比较高的要求, 当系统资源不足时就可能出现这种情况。

3. 按下<Ctrl+A>全选已完成的所有图形, 再按下<Ctrl+G>进行群组。

4. 创建一个矩形, 为其应用从黑色至颜色值为 R: 145、G: 51、B: 51 的线性渐变填充, 如

图 2-199 所示。



图 2-199 绘制咖啡并填充

5. 选取群组图形, 执行『效果\图框精确裁剪\放置在容器中』命令, 将群组图形置入矩形中, 其效果如图 2-200 所示。


6. 在矩形下方创建一个等宽的矩形, 并填充为黑色。使用文本工具  输入文字 “GEVALIA KAFFE”, 设置字体为“方正小标宋”, 填充色为白色, 完成本实例, 最终效果如图 2-201 右图所示。



图 2-200 图框精确裁剪



图 2-201 添加黑色背景和文字

### 知识要点小结

1. 交互式调和效果——本实例中大量地使用了这一功能, 其要点有: 通过复制修改完成交互式调和的原始图形, 使创建的调和图形能得到正确的节点映射效果; 结合对象管理器的使用, 选取应用透明效果的调和图形组的原始图形, 方便对调和图形组进行调整和编辑。

2. 图框精确剪裁——通过对象管理器来完成图框精确剪裁操作, 这样可以不受层叠顺序的影响。但需要分清对象管理器中将被置入容器的图形和作为容器的图形, 这可以通过在对象管理器中单击选取各图形来确认。

3. 阴影的创建——在图形不同位置处拖曳鼠标, 会得到不同的阴影效果。本实例通过在图形中心位置处拖曳而在原地创建出了图形的阴影。如果阴影的深度不够, 可以将阴影拆分, 然后复制阴影来得到更深的阴影效果。

## 第3章 透视与质感进阶练习

CorelDRAW 可以用于绘图造型与设计表现,本书软件技能与绘图部分正是在讲解软件功能的基础上进行的绘图造型练习。相信通过前面两个章节的学习,大家已掌握了不少 CorelDRAW 的基本功能和绘图编辑方法,通过这些功能和方法,并充分发挥创造性,就可以表现出千变万化的图像效果。但不论哪种绘图作品,其中又有一些本质上相通的东西,那就是形体、透视、色彩与质感。在本章的进阶练习中,将继续深入学习 CorelDRAW 的软件功能,并应用这些功能着力练习对透视和立体感的表现,还将学习到物体质感与色彩的渲染等绘图技能。相信通过这些练习,大家在软件功能与图形绘制方面的能力将会得到进一步的提升,并能熟练地完成一般的图形编辑与造型绘制。

本章所安排的4个实例,包括了前面章节中不曾涉及到的一些功能,如图形捕捉、交互式封套工具的使用、添加透视点、将图形轮廓转换为曲线等操作,还包括如立体感表现、质感表现和使用位图等非常有用的绘图技巧。对于前面已经应用到的一些编辑功能与绘图方法,可以在这些实例的练习中进一步熟悉和理解。

### 实例1——绘制透视与立体场景

#### 技能练习分析


要在平面软件中表现立体的效果,可以从透视、光和影的变化这3个方面去考虑。透视,物体有远小近大的规律;光影变化,首先确定光线的照射角度,光线下的物体会根据光线产生明、暗和过渡区,与光线相对的方向则会产生阴影。本实例中就综合应用 CorelDRAW 的功能,来完成一个透视与立体的场景的。


打开本书配套光盘中的 Chapter 3\Sample 1.cdr 文件,可以欣赏到本实例的最终效果,如图 3-1 所示。



图 3-1 透视与立体场景效果

#### 绘制桌面

首先构建用于放置圆柱体物体的桌面,这主要使用图纸工具和添加透视点等功能来完成。通过桌面的绘制,将确定观察点与物体间的距离与角度,从而确立出整个场景的基调。

1. 选取工具箱中的图纸工具,在属性栏中设置图纸的行数和列数都为5。在工作页面中,按住<Ctrl>键,创建5×5的方格图形,结果如图3-2所示。



2. 单击属性栏中的 按钮, 取消方格图形的群组。然后选取方格图形中不相邻的矩形, 将它们填充为 R: 211、G: 211、B: 211 的颜色。再选取剩余的矩形, 并将其填充为 R: 109、G: 109、B: 109 的灰色, 如图 3-3 所示。



图 3-2 方格图形的制作

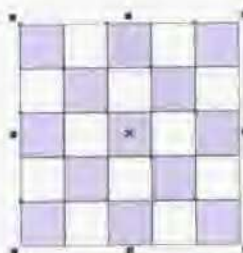
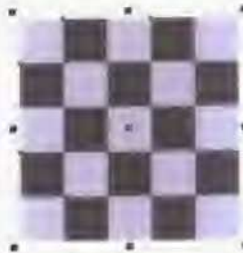


图 3-3 为矩形上色



3. 按下快捷键 <Ctrl+J> 开启“选项”对话框, 在“捕捉对象”选项面板中, 确定勾选“打开对象捕捉”及“显示捕捉标记”复选框, 然后按下 按钮, 如图 3-4 所示。

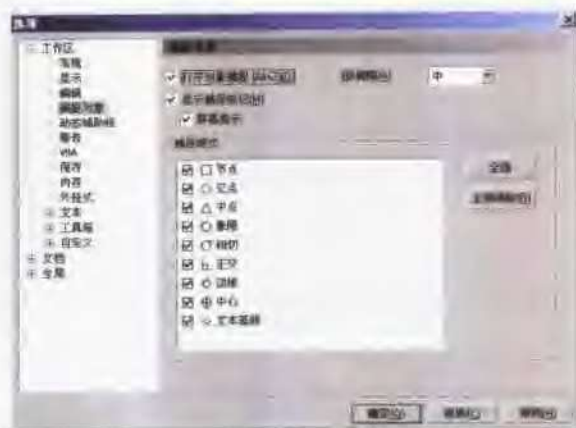


图 3-4 “选项”对话框中打开对象捕捉功能

4. 框选底部的一行矩形图形, 将光标放在左上角的端点处, 将会显示“节点”的捕捉标记, 如图 3-5 所示。按下鼠标左键并向下拖曳, 当此节点与左下角的节点重合时, 会再次显示“节点”的捕捉标记, 此时保持按住鼠标左键不放的同时按下鼠标右键, 复制这 5 个矩形, 如图 3-6 所示。

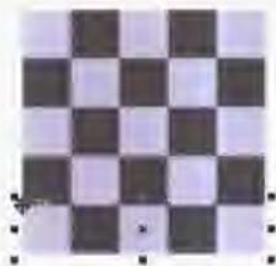


图 3-5 节点捕捉的位置提示



图 3-6 在副本模式下复制图形

提示: 对象捕捉是 CorelDRAW 12 中新增的功能, 该功能在编辑绘图时极大地方便了绘图人员的操作。在“选项”对话框中可以看到, 它包含了 9 种捕捉方式, 打开“显示捕捉标记”选项后, 能在工作区中看到捕捉的位置提示。使用捕捉对象功能可以方便图形的编辑, 但某些时候也



会影响到图形正常的位置移动。此时可通过快捷键<Alt+Z>将其关闭。

5. 按下快捷键<Ctrl+G>群组复制出的5个矩形。再选取方格图形中右侧的5个矩形，使用同样的方法。在捕捉对象的模式下向右复制，然后将复制得到的5个矩形群组，如图3-7所示。

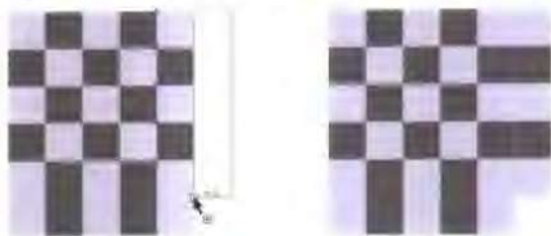


图 3-7 复制效果

6. 选取步骤1中创建的方格图形组，并按下快捷键<Ctrl+G>群组。执行「效果」添加透视图」命令，然后拖曳4个角处的小黑点，为群组图形添加透视效果，如图3-8所示。

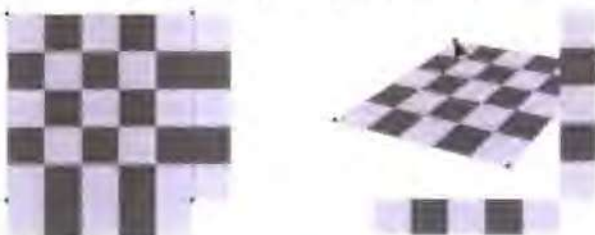


图 3-8 添加透视图效果

7. 选取右侧的群组图形，同样为其应用透视效果。因为开启了捕捉对象功能，应该能够非常轻松地使它的左侧边缘与方格图形组的右侧边缘相吻合，如图3-9所示。

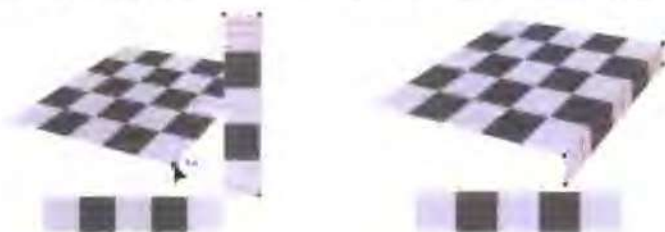


图 3-9 添加透视并错位

8. 按住<Ctrl>键，在调色板中的黑色上多次单击，加深群组图形的颜色，如图3-10所示。使用同样的方法，为另一个群组图形应用透视效果，并且也加深其色调，使它成为桌面最暗的一面，结果如图3-11所示。



图 3-10 加深色调



图 3-11 添加透视图并加深色调

提示：按住<Ctrl>键在调色板的色块上单击，能按照10%的递进比例添加颜色。因此，在黑色上多次单击，可以加深图形的色调；在白色上多次单击，则会减淡图形的色调；而在其他色彩



如红色上多次单击，就会逐渐增加图形填充色中红色的比例。

### 绘制圆柱体

桌面的创建已经完成了，依靠 CorelDRAW 强大的功能，可以高效地完成透视变形状态下的桌面创建。接下来根据桌面所确定的透视角度，去完成圆柱体的绘制。

1. 在桌面左侧绘制如图 3-12 所示的一个椭圆，然后向上垂直复制此椭圆，其效果如图 3-13 所示。



图 3-12 绘制椭圆



图 3-13 垂直向上复制椭圆


2. 选择矩形工具 ，在捕捉模式下，绘制一个 4 个角分别在两个椭圆两侧切点上的矩形，如图 3-14 所示。



图 3-14 绘制矩形



3. 选取这个矩形和下方的椭圆，然后按下属性栏中的焊接按钮 ，对图形进行焊接。


4. 切换当前工具为交互式填充工具 ，从上至下斜向拖曳，为顶部的椭圆应用线性渐变填充。设置起点处为 R: 150、G: 179、B: 155 的颜色，终点处为 R: 91、G: 130、B: 97 的颜色，如图 3-15 所示。



图 3-15 应用渐变填充



5. 同样为立柱图形应用线性渐变填充，其渐变色颜色值设置为 0% 处的为 R: 53、G: 92、B: 60，28% 处的颜色值为 R: 23、G: 41、B: 26，60% 处为 R: 70、G: 105、B: 76，100% 处的为 R: 175、G: 199、B: 179，如图 3-16 所示。



图 3-16 应用渐变色填充

为了使最终的图像效果更为细腻，我们将在圆柱体顶面与侧面的相交处，创建出两个面之间导角的面，使两个面之间的过渡平滑而不会显得过于生硬。在使用 CorelDRAW 绘制细腻的图像时，这是一个常用的方法。



6. 按下小键盘区的<+>键复制椭圆图形，设置复制得到的新图形轮廓宽度为 1.1mm，如图 3-17 所示。再按下快捷键<Ctrl+Q>将椭圆转换为曲线。选择形状工具 ，并选取左右两侧的节点，按下属性栏中的  按钮分割曲线。按下快捷键<Ctrl+K>拆分曲线，然后删除上方的一段曲线，其结果如图 3-18 所示。



图 3-17 设置轮廓宽度



图 3-18 分割曲线并删除其中一段

这个导角面应该是一个使用渐变色填充的面，能够与两个面的颜色变化相吻合。但 CorelDRAW 中的渐变色只能应用给封闭的图形，而不能对轮廓填充。所以下面将把曲线的轮廓宽度转换为封闭的曲线，以便能对其填充渐变色。将设定的轮廓效果转换为封闭图形，是图形造型的一种重要的方法，可以很方便地完成一些特殊的图形创建。

7. 执行『排列』将轮廓转换为对象』命令（或按下快捷键<Ctrl+Shift+Q>），将轮廓转换为封闭的图形。放大视窗的显示比例，使用形状工具  编辑此图形左右两端的曲线，使其位于圆柱图形的区域内，如图 3-19 所示。



图 3-19 编辑图形

提示：在将曲线的轮廓转换为对象后，表面上看来图形的外观并没有什么变化。其实此时已经变成了两个图形：一个是依据轮廓宽度转换成的封闭图形，其填充色是原曲线的轮廓色；另一个是绘制的原始曲线。此时它的轮廓为“无”轮廓方式，并且位于封闭图形的下层，所以并不能直接看到它。一般来说可以保留这条原始曲线，因为它不但不会显示出来，而且可以方便以后图形的重新调整。而这里因为已经不再需要了，则可以将其删除。要删除这条曲线，一种方式可以



将显示模式设置为简单线框模式，这样能够清晰地看到位于封闭图形中间的曲线轮廓。另一种方式是按住 Alt 键不放，并在封闭图形上单击来选中这条曲线，然后就可将它删除。那么怎样判断是否已经正确地选择了这条曲线了呢？因为这条曲线既没有填充色，也没有轮廓色。所以，当正确地选择了这条曲线时，状态提示栏的右下角处显示信息如图 3-20 所示。



图 3-20 显示曲线状态

8. 为此图形复制立面图形的渐变色，如图 3-21 所示，然后适当调整渐变填充的角度。修改终点处颜色值为 R: 197、G: 214、B: 200，并适当调整指向线中间两个颜色点的位置，结果如图 3-22 所示。



图 3-21 复制渐变色(1)效果



图 3-22 调整渐变色(2)效果

接下来为圆柱体添加阴影，有了阴影的辅助，会使场景中的物体之间产生相互联系，从而成为一个有机整体。阴影将通过创建交互式调和图形来完成，通过对原始图形的形状和透明度的把握，最终得到和谐的阴影效果。

9. 绘制两个椭圆，适当旋转后将它们放置在如图 3-23 所示的位置处。将较小的椭圆填充为黑色，并为它应用透明度为 90 的透明效果；将较大的椭圆填充为 R: 96、G: 107、B: 98 的颜色，并为它应用开始透明度为 99 的透明效果。在两个椭圆间创建调和效果，并设置调和步数为 45，结果如图 3-24 所示。



图 3-23 绘制椭圆



图 3-24 创建调和效果

10. 按住 <Alt> 键并拖曳鼠标创建如图 3-25 所示的选框，将圆柱体部分的图形全部选取。按下快捷键 <Shift+PageUp> 将圆柱体置于最上层，完成本实例的制作，最终效果如图 3-26 所示。



图 3-25 框选圆柱体部分



图 3-26 调整图形位置，最终效果



**提示:** 在 CorelDRAW 的默认状态下, 需要完全框取整个图形才能将其选取。而通过按住<Alt>键施曳鼠标来创建选框选取图形, 是一种接触选取方式, 凡是选取范围接触的图形, 都会被选取。

### 知识要点小结

1. 图纸工具——可绘制出矩形图形组, 水平方向和垂直方向的矩形数量可自行设置。
2. 对象捕捉——CorelDRAW 新增的非常实用的功能, 在精确绘制图形时, 能非常方便地捕捉至图形的边缘、节点或切线上, 并且可以通过快捷键快速开启与关闭, 极大地提高了图形编辑的效率。
3. 添加透视点——通过使用添加透视点功能, 能够编辑出图形的透视效果, 也可用于调整图形的形状。
4. 转换轮廓为曲线——图形造型的一种常用方法, 常常在设定好特殊的轮廓效果后, 转换为曲线进行编辑或进行复杂填色。
5. 接触选取方法——选取是图形编辑的基本操作, 其操作效率直接影响整个图形编辑的效率。在不同的情况下灵活使用各种选取方法, 从而可以快速地选取到需要的图形。

## 实例2——绘制唇膏

### 技能练习分析

实际生活中的物体总是具有各自独特的质感, 特别是经过加工的人造产品, 如陶瓷的光洁、玻璃的晶莹剔透、不锈钢的镜面反射等, 因此质感也是绘图时需要表现的一个主要特征。使用矢量软件来表现复杂的质感效果, 并不是一件容易的事。但对于一些明显的特征, 还是可以根据其特点, 通过颜色的变化简单地模拟出来。本实例就通过渐变色的应用, 来表现一支唇膏的质感。

打开本书配套光盘中的 Chapter 3\Sample 2.cdr 文件, 可以欣赏到本实例的最终效果, 如图 3-27 所示。



图 3-27 绘制唇膏

### 绘制唇膏管

1. 绘制一个封闭图形, 为它应用线性渐变填充。开启“渐变填充方式”对话框, 参照图 3-28 进行设置, 其色彩轴的颜色值设置为: 0% 处为 R: 0, G: 0, B: 0, 6% 处为 R: 51, G: 51, B: 51, 12% 处为 R: 204, G: 204, B: 204, 26% 处为 R: 229, G: 229, B: 229, 42% 处为 R: 255,



G: 255, B: 255, 47% 处为 R: 25, G: 25, B: 25, 63% 处为 R: 0, G: 0, B: 0, 71% 处为 R: 255, G: 255, B: 255, 100% 处为 R: 255, G: 255, B: 255, 结果如图 3-29 所示。



图 3-28 渐变填充对话框



图 3-29 应用渐变填充的效果


2. 切换当前工具为交互式透明工具 ，为此图形应用线性渐变透明效果，如图 3-30 所示。按下小键盘区的 <+> 键复制图形，修改复制得到的图形为反方向的渐变透明，如图 3-31 所示，然后编辑新图形的渐变填充，修改其渐变色为：0% 处为 R: 76, G: 76, B: 76, 38% 处为 R: 178, G: 178, B: 178, 100% 处为 R: 229, G: 229, B: 229, 如图 3-32 所示。



图 3-30 应用透明效果



图 3-31 复制的图形应用透明效果



图 3-32 修改渐变色

3. 绘制一个椭圆并适当倾斜，再为椭圆应用线性渐变填充，其渐变色颜色值设置为：0% 处为 R: 102, G: 102, B: 102, 35% 处为 R: 178, G: 178, B: 178, 52% 处为 R: 229, G: 229, B: 229, 100% 处为 R: 245, G: 245, B: 245, 如图 3-33 所示。

4. 复制这个椭圆，并调整其位置及大小，然后修改复制所得的椭圆为白色，如图 3-34 所示。



图 3-33 绘制的椭圆并应用渐变填充



图 3-34 复制椭圆并修改为白色

5. 再次复制得到一个新的椭圆，将其缩小后，适当增加椭圆的宽度，如图 3-35 所示。修改椭圆的填充色为线性渐变填充，其渐变色颜色值设置为：0% 处为黑色，6% 处为 80% 黑色，10% 处为白色，20% 处为 10% 黑色，31% 处为白色，39% 处为 90% 黑色，55% 处为 90% 黑色，67% 处为 10% 黑色，86% 处为白色，100% 处为黑色。然后再为椭圆应用从黑色到白色的线性渐变透明效果，如图 3-36 所示。



图3-35 调整大小



图3-36 应用渐变色和透明效果



提示：这里所使用的颜色均为 RGB 模式，如表述为“20% 处为 10% 黑色”，可以通过这样的方式来完成：将 RGB 调色板中 10% 黑色拖曳至渐变填充指向线上插入颜色点，然后在属性栏中设置此颜色点的位置为 20% 即可。


6. 按下小键盘区的<+>键复制此椭圆，切换当前工具为交互式透明工具，修改图形为相反方向的线性渐变透明效果，如图 3-37 所示。



图3-37 修改透明效果

提示：在为图形应用斜向的线形渐变色后，某些颜色的过渡会显得有些粗糙，特别是黑白色之间的过渡，因此这里为图形应用线形渐变透明效果，通过两个应用透明效果的图形来组成一个完整的图形，可以使颜色过渡更为细腻。


7. 开启捕捉模式，使用钢笔工具绘制如图 3-38 所示的图形，然后为其应用从 10% 黑色至白色的线性渐变填充，结果如图 3-39 所示。



图3-38 在捕捉模式下绘制图形



图3-39 填充渐变色



8. 绘制一个椭圆，对它做适当倾斜后，为其应用从 10% 黑色至白色的线性渐变填充，如图 3-40 所示。

9. 复制此椭圆，并适当调整复制所得的椭圆大小和位置，然后将其填充为黑色，如图 3-41 所示。




图3-40 绘制椭圆并填充渐变色



图3-41 复制椭圆并填充为黑色





10. 绘制如图 3-42 所示的图形, 切换当前工具为形状工具 , 调整好图形的外形。为此图形应用线性渐变填充, 设置其渐变色为: 0% 处为黑色, 6% 处为 80% 黑色, 10% 处为白色, 26% 处为 10% 黑色, 42% 处为白色, 47% 处为 90% 黑色, 63% 处为黑色, 71% 处为白色, 100% 处为黑色, 结果如图 3-43 所示。


11. 切换当前工具为交互式透明工具 , 为此图形应用从黑色至白色的线性渐变透明效果, 如图 3-44 所示。按下小键盘区的 <+> 键复制此图形, 然后调整为反方向的渐变透明效果, 结果如图 3-45 所示。



图 3-42 绘制图形




图 3-43 应用渐变填充



图 3-44 应用透明效果



图 3-45 复制图形

12. 绘制一个椭圆并适当倾斜, 切换当前工具为交互式填充工具 , 为圆形应用线性渐变填充, 其渐变色颜色值设置为: 0% 处为白色, 41% 处为 R: 174、G: 174、B: 174 的颜色, 51% 处为白色, 100% 处为白色, 如图 3-46 所示。

13. 按下小键盘区的 <+> 键复制椭圆图形, 将其缩小后填充为黑色, 结果如图 3-47 所示。





图 3-46 绘制椭圆并填充色



图 3-47 复制并缩小图形

下面我们在管状外壁创建文字, 通过对文字应用交互式封套效果, 将文字“贴”在管壁上, 这是一种常见的文字变形处理方法。

14. 选择文本工具 , 在工作页面中输入文字“CorelDRAW 12”。单击属性栏中的  按钮, 在弹出的菜单中设置文字为“居中”对齐方式, 如图 3-48 所示, 然后设置文字的填充色为 20% 黑色, 结果如图 3-49 所示。

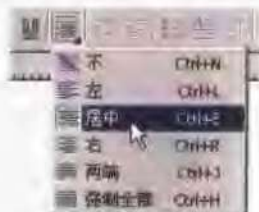



图 3-48 设置对齐方式



图 3-49 完成图形

15. 将文字放置在管壁处, 切换当前工具为交互式封套工具 , 文字四周会出现红色的线框。选取水平中线处的两个节点, 如图 3-50 所示, 按下 <Delete> 键删除。再选取所有的节点, 按下属




性栏中的转换为直线按钮, 如图 3-51 所示。



图 3-50 取直节点



图 3-51 曲线转为直线


16. 调整节点的位置, 如图 3-52 所示。再全选所有节点, 按下属性栏中转换直线为曲线按钮, 将直线转换为曲线, 然后编辑曲线以调整文字的形状, 其结果如图 3-53 所示。



图 3-52 调整节点位置



图 3-53 曲线转为曲线

提示: 对交互式封套的编辑与对曲线的编辑方法基本相同, 属性栏中所提供的功能也非常相似。只是封套效果属性栏除有曲线和节点的功能按钮外, 还有封套属性自身的一些功能按钮。我们完全可以使用编辑曲线的方法, 如增加删除节点, 修改曲线和节点属性等方法来完成对封套的编辑。

### 绘制唇膏

下面开始绘制唇膏, 因为要确保唇膏的边缘与管壁内径的边缘完全吻合, 因此, 将通过复制黑色的椭圆并进行修改来完成。




1. 原地复制黑色椭圆, 再按下快捷键<Ctrl+Q>将椭圆转换为曲线。选择形状工具, 在曲线上添加节点, 然后调整其外形, 如图 3-54 所示。



图 3-54 编辑曲线外形

2. 切换当前工具为交互式填充工具, 为图形应用渐变填充。其渐变色颜色值设置为: 0%处为 R: 77、G: 5、B: 13, 32%处为 R: 142、G: 49、B: 49, 67%处为 R: 118、G: 50、B: 57, 100%处为 R: 82、G: 7、B: 7, 结果如图 3-55 所示。

3. 按下小键盘区的<+>键复制此图形, 修改其填充色为 R: 33、G: 0、B: 0, 如图 3-56 所示。再使用交互式透明工具为复制得到的新图形应用“射线”类型的渐变透明效果, 渐变透明的颜色设置为: 0%处颜色为 L255, 17%处颜色为 L229, 36%处颜色为 L0, 100%处颜色为 L0, 结果如图 3-57 所示。

提示: 在介绍渐变填充和渐变透明时, 起点(0%)、终点(100%)都以“渐变填充方式”对话框和“渐变透明度”对话框中色彩轴为准。在进行设置时可以开启相应的对话框来完成。



图 3-55 创建唇形填充



图 3-56 复制唇形并填充颜色



图 3-57 应用调和效果

4. 创建两个椭圆，将较大的椭圆填充为 R: 227, G: 48, B: 66 的颜色，并为其应用开始透明度为 100 的标准透明效果；较小的椭圆则填充为白色，并应用开始透明度为 64% 的标准透明效果，然后在两个椭圆间创建调和，如图 3-58 所示。



图 3-58 创建调和图形的过程

5. 再次创建两个椭圆并适当倾斜，为大圆应用从颜色 R: 235, G: 200, B: 203 至颜色 R: 102, G: 18, B: 27 的线性渐变填充，并应用开始透明度为 100 的标准透明效果。为小圆应用从颜色 R: 255, G: 232, B: 234 至颜色 R: 207, G: 62, B: 76 的线性渐变填充，并为其应用开始透明度为 50 的标准透明效果。然后在两个椭圆间创建调和，如图 3-59 所示。



图 3-59 创建调和图形的过程

整支唇膏已经绘制完成了，为了创建过程中显示方便，有些图形还保留了轮廓。全选图形并取消其轮廓，可看到唇膏的整体效果。接下来还将为唇膏添加阴影，同样通过创建调和图形组来实现。

6. 绘制两个如图 3-60 所示的曲线，并全部填充为黑色。为较大的图形应用开始透明度为 100 的标准透明效果，为较小的圆应用开始透明度为 85 的标准透明效果，然后在两个图形间创建调和，并设置调和步数为 40。按下<Shift+PageDown>将调和图形组置于唇膏的底层，完成本实例的最终制作，效果如图 3-61 所示。



图 3-60 绘制唇形曲线



图 3-61 应用调和效果



### 知识要点小结

1. 使用渐变色表现质感——本实例主要通过渐变色来表现类似金属的反光质感，因为其形体和镜面反光的原因，呈现出非常强烈的颜色对比。通过对图形使用由多个颜色组成的渐变色，表现出这一特征。

2. 文字的对齐方式——文字有5种对齐方式，分别是左对齐、右对齐、居中对齐、两端对齐和强制全部对齐，通过属性栏可以进行设置。

3. 交互式封套工具——使用交互式封套工具，可以将图形封装入一个形体中，通过编辑这个形体，使图形适应形体的形状而产生变形。这种方法常用于处理文字的变形效果。

## 实例3——绘制打火机

### 技能练习分析

渐变填充、透明效果与交互式调和是表现物体颜色、立体感与质感的一种重要的绘图功能。正是有了这几种功能，以及对它们的组合使用，才能够绘制出具有细腻颜色和形体变化的矢量图。本实例通过一个打火机及其火焰的绘制，来体会这些功能的应用。


打开本书配套光盘中的Chapter3\Sample3.cdr文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图3-62所示。



图 3-62 打火机效果例

### 绘制金属壳

首先从打火机的金属外壳开始，主要通过应用渐变填充来表现物体的形体变化。其中底边与侧边结合处的圆滑过渡效果不易处理，需要适当地结合渐变色和渐变透明度的调整，才能得到好的效果。

1. 在工作区中绘制大小约为100mm×100mm的矩形，确保属性栏中的全部圆角按钮未被激活，设定矩形下方的两个角的圆滑度为20，其效果如图3-63所示。

2. 为矩形应用线性渐变填充，其渐变色颜色值设置为：0%处为R:199, G:56, B:0, 5%处为R:227, G:191, B:13, 8%处为R:26, G:22, B:0, 10%处为R:209, G:174, B:0, 93%处为R:222, G:199, B:82, 100%处为R:229, G:229, B:229，结果如图3-64所示。

3. 按下小键盘区的<+>键复制矩形图形，再按下快捷键<Ctrl+Q>将其转换为曲线。使用形


状态工具  选取左边线下端的节点，并按下<Delete>键删除节点，如图 3-65 所示。



图 3-63 设定节点的原始位置



图 3-64 应用渐变填充色




4. 在左侧曲线上单击以选取这条曲线，如图 3-66 所示，按下属性栏中的  按钮，将曲线转换为直线。选取左上角的节点，再按住<Shift>键添加选取左下角的节点，然后按下属性栏中的  按钮，开启“节点对齐”对话框，取消对“水平对齐”复选框的勾选后，按下  按钮，如图 3-67 所示。



图 3-65 复制图形并贴为复制



图 3-66 选取曲线



图 3-67 “节点对齐”对话框

提示：在应用节点对齐功能对齐节点时，以后选取的节点作为位置的参照，使先选取的节点位置产生变动。因此，要根据需要的结果来确定节点选取的先后顺序。


5. 修改复制得到的新图形为双色渐变填充，并设置其起点处的颜色值为 R: 166、G: 130、B: 0，终点处颜色值为 R: 221、G: 197、B: 78，如图 3-68 所示。再选择交互式透明工具 ，为其应用线性渐变透明效果，如图 3-69 所示。



图 3-68 应用渐变填充



图 3-69 渐变透明效果

提示：将自定义的多色渐变填充修改为双色渐变填充，可以通过“渐变填充方式”对话框进行设定，也可以在工作区中直接删除渐变填充指向线上的颜色点。删除颜色点的方式有两种：一种是在已有的颜色点上双击鼠标左键；另一种方式是在颜色点上单击鼠标右键来删除颜色点。

6. 选取底层的圆角矩形图形，按下小键盘区的<+>键复制此矩形，再按下快捷键




<Ctrl+PageDown>将复制所得的圆角矩形置于顶层。修改矩形的填充色为双色渐变填充, 设置起点的颜色值为 R: 135, G: 90, B: 0, 终点的颜色值为 R: 201, G: 168, B: 0, 如图 3-70 所示。切换当前工具为交互式透明工具 , 为图形应用线性渐变透明效果, 如图 3-71 所示。



图 3-70 应用双色渐变填充

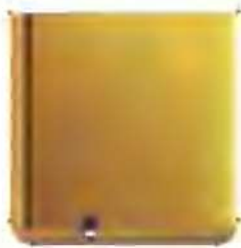



图 3-71 应用透明效果

提示: 在这里选取底层的矩形, 因为上层的图形没有完全覆盖下层的矩形, 只需在底层图形未被遮挡的部位单击即可。而在完全遮盖的情况下, 可以按住<Alt>键在图形上单击, 就可选取下层被遮挡的图形; 再次单击可选取再下层的图形, 以此类推。

下面在这个打火机的金属外壳上, 添加上 CorelDRAW 的标志, 并且通过几层标志图形的叠加, 表现出凹陷的立体效果, 这是在创建简单的立体效果时常用的方法。

7. 按下快捷键<Ctrl+I>, 开启“导入”对话框。选择本书配套光盘中 Chapter 3\CorelDRAW LOGO.cdr 文件, 按下  按钮将图形导入工作区中。

8. 将标志图形适当缩小并旋转后, 放置在打火机的金属壳上, 如图 3-72 所示。按下小键盘区的<+>键复制标志图形, 修改其填充色为 R: 255, G: 231, B: 171, 再通过方向键向左下方微调图形的位置, 结果如图 3-73 所示。


9. 再次复制此标志图形, 并适当向右上微调图形的位置, 使其位于原来的两个图形之间。切换当前工具为交互式填充工具 , 为这个图形应用渐变填充, 设置起点处颜色值为 R: 166, G: 130, B: 0, 终点处的颜色值为 R: 221, G: 197, B: 78, 如图 3-74 所示。



图 3-72 导入的标志图形



图 3-73 复制并微调标志图



图 3-74 复制并应用渐变填充

提示: 单次按下方向键图形所移动的距离, 即微调偏移值, 可以从属性栏的微调偏移文字框中去设定。默认的偏移值为 2.54mm, 即单次按下方向键图形会向相应的方向移动 2.54mm, 在细调节图形位置时, 往往需要更小的微调偏移值, 如 0.1mm、0.2mm、0.5mm 等。

### 绘制零件

1. 绘制如图 3-75 所示的图形, 并为其应用线性渐变填充, 设置起点的颜色为 20% 的黑色, 终点的颜色为白色, 结果如图 3-76 所示。

2. 在左上角绘制一个图形并填充为 60% 的黑色, 然后按下快捷键<Shift+PageDown>将其置于底层, 如图 3-77 所示。



图 3-75 绘制图形



图 3-76 添加渐变色



图 3-77 控制顶面颜色

3. 在右上角处绘制一个矩形，并设置其 4 个角的圆角值为 39，如图 3-78 所示。为此矩形应用线性渐变填充，其渐变颜色值设置为：0% 处为 R: 199, G: 156, B: 0, 34% 处为 R: 227, G: 191, B: 13, 54% 处为 R: 26, G: 22, B: 0, 67% 处为 R: 209, G: 174, B: 0, 83% 处为 R: 222, G: 199, B: 82, 100% 处为 R: 87, G: 73, B: 0，结果如图 3-79 所示。



图 3-78 绘制圆角矩形



图 3-79 填充渐变色


4. 按下小键盘区的<+>键复制矩形，修改复制所得矩形填充色为 R: 31, G: 26, B: 0，如图 3-80 所示。使用交互式透明工具，为其应用线性渐变透明效果，结果如图 3-81 所示。



图 3-80 复制矩形并填充颜色



图 3-81 应用渐变透明效果


5. 选取这两个矩形，按下快捷键<Shift+PageDown>将其置于底层，如图 3-82 所示。复制这两个矩形，适当缩小后置于原图形的底层，其效果如图 3-83 所示。



图 3-82 将图形置于底层



图 3-83 复制并缩小图形

6. 创建一个圆，切换当前工具为交互式填充工具，为圆形应用射线渐变填充，其渐变颜色值设置为：0% 处为 R: 0, G: 0, B: 0, 34% 处为 R: 54, G: 42, B: 0, 63% 处为 R: 28,



G: 22、B: 0、100% 处为 R: 0、G: 0、B: 0，如图 3-84 所示。


7. 原地复制此圆形，再按住<Shift>键，以圆形的中心点为变换点，等比例缩小复制得到的圆形。选择交互式填充工具，在属性栏中修改填充类型为“圆锥”方式，然后修改其渐变色为：0% 处为白色，72% 处为 50% 黑色，100% 处为白色，如图 3-85 所示。



图 3-84 应用射线渐变填充



图 3-85 复制圆形并修改填充色

8. 按下小键盘区的<+>键再次复制此圆形，将复制所得的圆形填充为黑色，然后适当调整其大小，结果如图 3-86 所示。



图 3-86 复制圆形并填充黑色


9. 绘制如图 3-87 所示的图形，并为其应用线性渐变填充，设置渐变色为：0% 处颜色为 40% 黑色，25% 处颜色为白色，83% 处颜色为白色，100% 处颜色为 30% 黑色。按下快捷键<Ctrl+PageDown>调整图形的层叠顺序，结果如图 3-88 所示。



图 3-87 填充渐变色



图 3-88 调整层叠顺序

提示：此图形的绘制，可以通过绘制圆角矩形来完成。方法为：创建矩形并设定圆角值，再将矩形转换为曲线，然后选取矩形的所有节点，按下属性栏中的按钮转换为直线即可。


10. 在图形左侧创建一个矩形，切换当前工具为交互式填充工具，为其应用默认的黑色至白色的线性渐变填充，如图 3-89 所示。



图 3-89 创建矩形并填充渐变色

11. 在矩形顶部绘制一个平行四边形，并填充为从黑色到白色的线性渐变填充，如图 3-90 所示。然后创建 4 个等大的黑色小圆，结果如图 3-91 所示。



图 3-90 绘制图形并填充渐变色



图 3-91 创建 4 个黑色圆

接下来还需要在打火机左上角与盖子相交的部位，绘制一个凭空联想出来的联动装置，主要通过 3 个圆的叠加，以及应用圆锥渐变填充，表现出金属的光泽与质感。因为与刚才绘制“齿轮”图形非常相似，所以就略过具体的绘制步骤，大家可以参照效果图去完成。

12. 参照图 3-92 绘制完成一组图形，通过灰色和白色的渐变表现出金属的光泽与质感。




图 3-92 绘制联动装置



### 绘制火焰

下面将应用交互式调和功能，绘制出打火机燃烧的火苗。在前面的章节中，已经多次使用了交互式调和这一功能，但都仅仅是两个图形间的调和，事实上调和效果可以在多个图形之间来创建，这样就能够绘制出更为复杂的图形了。

1. 在打火机上方绘制出火苗状的图形，并使用交互式填充工具为图形应用线性渐变填充，其渐变色颜色值设置为：0%处为 R: 119、G: 112、B: 255，41%处为 R: 255、G: 255、B: 255，100%处为 R: 255、G: 255、B: 0，如图 3-93 所示。

2. 按下小键盘区的<+>键复制此图形，将复制所得的图形适当缩小后调整曲线的外形，然后修改其渐变色颜色值设置为：0%处为 R: 112、G: 184、B: 255，26%处为 R: 255、G: 255、B: 255，58%处为 R: 255、G: 255、B: 0，100%处为 R: 255、G: 140、B: 0，如图 3-94 所示。



图 3-93 绘制图形并应用渐变填充



图 3-94 复制并修改渐变色




3. 切换当前工具为交互式透明工具，为较大的图形应用开始透明度为 100 的标准透明效果，为较小的图形应用开始透明度为 50 的标准透明效果。然后在两个图形间创建调和效果，如图 3-95 所示。



图 3-95 应用透明效果并创建调和


4. 在调和图形组上单击选取上层较小的图形，按下小键盘区的<+>键复制此图形。调整复制所得的新图形的大小，并将其填充为白色。切换当前工具为交互式透明工具，为此图形应用线性渐变透明效果，并设置起点处颜色为 80% 黑色，终点处颜色为黑色，如图 3-96 所示。



图 3-96 复制图形并修改颜色及透明效果

5. 选择交互式调和工具，单击这个白色图形并按住鼠标拖曳至下方的图形上创建调和效果，如图 3-97 所示。



图 3-97 创建调和效果

6. 这样在 3 个图形间创建调和所得到的“火苗”图形就完成了。选取这个调和组并按下属性栏中的按钮进行群组，然后按下快捷键<Shift+PageDown>将其置于底层。

### 绘制盖子和背景

接下来绘制被掀开的打火机的盖子，由于和打火机下端的金属壳相似，所以直接通过复



制已经制好的金属外壳并修改来完成。在调整盖子的图形时，可以充分利用捕捉对象功能，以快速完成图形的编辑修改。

1. 按住<Alt>键，建立如图 3-98 所示的选区。按下小键盘区的<+>键复制选取的图形，并将其移动至工作页面中的空白区域，如图 3-99 所示。



图 3-98 按 Alt 键选取图形



图 3-99 复制得到图形


2. 在图形上单击，选取上层应用透明效果的圆角矩形，按下快捷键<Ctrl+Q>将矩形转换为曲线。选择形状工具 ，选取图形上方的两个节点，然后在按住<Ctrl>键的同时，在垂直方向向下移动节点的位置，如图 3-100 所示。



图 3-100 编辑图形外形



图 3-101 在图例模式下调整图形高度

4. 选取底层的圆角矩形并将其转换为曲线，然后使用同样的方法调整图形的高度。全选这几个图形并进行群组，完成盖子图形的创建，如图 3-102 所示。



图 3-102 调整完成盖子图形




5. 选取群组的盖子图形，按下属性栏中水平镜像按钮  使图形水平镜像。然后在属性栏中设置图形的旋转角度为 135°，如图 3-103 所示。



图 3-103 镜像并适当旋转



6. 将完成的盖子放置在打火机相应的位置处,如图 3-104 所示。放大视窗显示比例,调整连接盖子的矩形长度,完成整个打火机的绘制,结果如图 3-105 所示。



图 3-104 放置混合盖子图形



图 3-105 调整图形位置

最后还要为打火机添加一个深色的背景,以突出火焰的效果。此时火焰的图像效果与真实的火焰相比还有一些细微的差别,真实的火焰具有透明度,能透射出部分的背景颜色。可以通过在火焰上层添加调和图形,来得到更好的图像效果,这里不再赘述。

7. 绘制一个矩形,并为矩形应用线性渐变填充,其渐变颜色值设置为:0%处为 R:0、G:0、B:0,52%处为 R:92、G:0、B:0,100%处为 R:199、G:106、B:0。按下<Shift+PageDown>键将矩形置于底层,完成本实例的最终制作,效果如图 3-106 右图所示。



图 3-106 添加背景完成最终效果

### 知识要点小结

1. 节点的对齐——通过“对齐节点”对话框实现同一图形中节点的对齐,可以是水平和垂直方向,还可对齐节点的控制点。节点的选取顺序会影响最终节点对齐后的位置变化。
2. 表现立体效果——通过图形的叠加来表现图形的立体效果。即通过下方的两个图形,分别表现出受光的高光边缘和背光较暗的边缘,使图形看起来具有立体感。
3. 圆锥渐变填充方式——这是一种较为特殊但非常有用的填充方式,常用来表现圆形的特殊反光效果,例如常见的光盘的盘面,就可以通过圆锥渐变填充完成。
4. 多个图形间创建调和——在 CorelDRAW 12 中,调和效果可以在多个图形间完成。甚至可以在首尾图形间创建调和,使其成为首尾相连的调和图形组。

### 实例4——绘制液晶显示器

#### 技能练习分析

本实例通过绘制液晶显示器，来练习一种常用的图形绘制方法——使用交互式轮廓图工具创建轮廓图图形，并对曲线的节点进行优化，以得到形体一致而大小不同的图形。通过渐变色的背景，并接合显示器底座的形体透视，创建出具有空间感的完整场景。



打开本书配套光盘中的 Chapter 3\Sample 4.cdr 文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图 3-107 所示。





图 3-107 完成液晶显示器效果

#### 绘制屏幕

首先绘制显示器的屏幕，需要注意的是，这里常常需要做一些细微的形体和色彩编辑，所以在操作时，需要灵活地调整视图的显示比例，以便于操作和观察结果。

1. 选取工具箱中的矩形工具 ，在工作页面上绘制大小约为 155mm × 135mm 的矩形，再通过属性栏精确地设置矩形大小为 155mm × 135mm。关闭全部圆角按钮 ，设置矩形上方两个角的圆角值为 8，下方的两个角圆角值为 23，然后将矩形填充为 R: 244、G: 244、B: 244 的颜色，如图 3-108 所示。

提示：虽然可以在绘制出矩形后精确地调整图形大小，但如果将设置矩形圆角值，则在创建矩形时，就要尽量使绘制的矩形接近最终需要的大小。因为如果调整后的形体比例与创建时形体比例差异太大，应用圆角设定后，圆角的形状会有不同程度的变形。

2. 选取工具箱中的交互式轮廓图工具 ，在工作区中单击圆角矩形将其选取，在属性栏的轮廓图偏移文字框中输入 0.5mm，然后按下向外按钮 ，为圆角矩形应用向外的轮廓图效果，如图 3-109 所示。

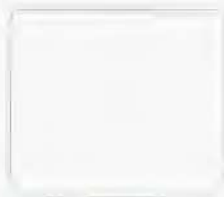



图 3-108 绘制圆角矩形



图 3-109 添加向外轮廓效果



3. 执行『排列\拆分』命令拆分生成的轮廓图图形, 使用形状工具  选取此轮廓图图形, 放大视窗显示比例, 可以看到在圆角处有密密麻麻的节点。虽然对形体没有太大的影响, 但为了优化图形, 还是需要对这些节点作必要的简化处理。

框选一个圆角上的所有节点, 如图 3-110 所示, 然后拖动属性栏中的曲线平滑度滑竿, 如图 3-111 所示, 结果仅保留了两个必要的节点, 如图 3-112 所示。使用同样的方法对其余几个角作相同的处理。

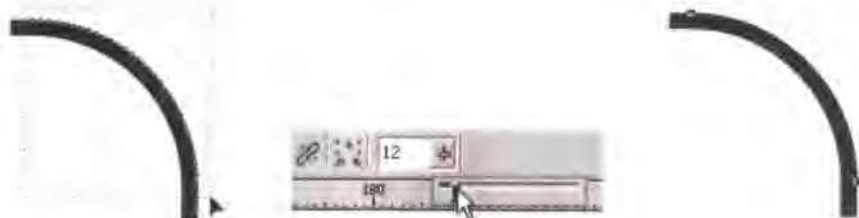


图 3-110 框选节点

图 3-111 拖动曲线平滑度滑竿

图 3-112 简化优化后的结果

4. 按住<Alt>键在圆角矩形上单击, 选取底层的图形。为图形应用线性渐变填充, 其渐变色颜色值设置为: 0% 处为 R: 255, G: 255, B: 255, 4% 处为 R: 204, G: 204, B: 204, 93% 处为 R: 204, G: 204, B: 204, 100% 处为 R: 255, G: 255, B: 255, 如图 3-113 所示。



5. 切换当前工具为交互式轮廓工具 , 选取圆角矩形并在属性栏的轮廓图偏移文字框中输入 6mm, 然后按下向内按钮 , 为圆角矩形应用向内的轮廓图效果, 如图 3-114 所示。



图 3-113 应用线性渐变



图 3-114 应用内缩的轮廓图


6. 选择形状工具 , 选取轮廓图图形顶部的两个节点, 确保开启了对象捕捉模式, 按住<Alt>键垂直移动节点至圆角矩形的边线上, 如图 3-115 所示, 然后修改此图形的填充色为 R: 103, G: 105, B: 105, 如图 3-116 所示。



图 3-115 移动节点的节点



图 3-116 修改填充图形的颜色

7. 为此图形应用偏移值为 0.5mm 向内方式的轮廓图效果, 如图 3-117 所示。执行『排列\拆分』命令拆分轮廓图图形, 然后将生成的新图形填充为 R: 213, G: 217, B: 216 的颜色, 并使用


形状工具  将图形上方的两个节点延长至矩形的边线上, 如图 3-118 所示。



图 3-117 应用捕捉功能



图 3-118 调整节点位置

从以上的操作可感受到, CorelDRAW 新增的捕捉功能为图形的编辑带来许多方便。特别用于调整节点的位置, 可以轻松地将节点移动至另一图形的边线上, 这在对齐图形的操作中是非常重要的。在下面的屏幕绘制中, 还将充分利用这一功能来完成屏幕四周的边缘绘制。

8. 绘制一个大小为  $139\text{mm} \times 105\text{mm}$  的矩形, 再按住<Shift>键添加选取屏幕上灰色的图形, 按下<C>键使矩形与灰色图形垂直居中, 结果如图 3-119 所示。然后为矩形应用偏移值为  $1.5\text{mm}$  的向内方式的轮廓图效果, 如图 3-120 所示。

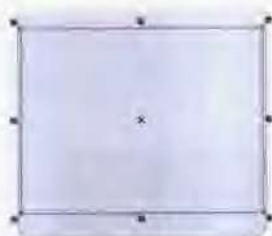


图 3-119 垂直居中图形

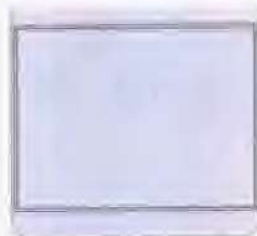


图 3-120 应用轮廓图效果


9. 执行『排列\拆分』命令拆分轮廓图图形。然后选取钢笔工具 , 在捕捉对象模式下, 绘制出屏幕四周的边缘图形, 如图 3-121 所示。



图 3-121 应用边缘图形

提示: 在捕捉模式下, 根据确定的节点来绘制图形, 本来是比较容易的事, 但由于绘制的图形比较小, 所以可能会觉得有些困难。此时可以在绘制过程中, 按合三键鼠标的中键来缩放视窗的显示比例 (上下滚动中键即可调整显示比例), 使图形的绘制更为方便。

10. 按住<Alt>键在如图 3-122 所示的位置处单击, 选取并删除步骤 8 中所绘制的矩形。然后为绘制的 4 个边框图形填色: 顶部图形填充为 R: 106、G: 110、B: 110 的颜色, 左边图形填充为 R: 150、G: 153、B: 153 的颜色, 右边图形填充为 R: 195、G: 199、B: 199 的颜色, 下边图形



填充为 R: 255、G: 255、B: 255 的颜色，最终效果如图 3-123 所示。



图 3-122 设置颜色



图 3-123 颜色设置结果

11. 按下快捷键<Ctrl+I>开启“导入”对话框，导入本书配套光盘中 Chapter 3\Pic01.jpg 文件。执行『效果\图框精确剪裁\放置在容器中』命令，将位图置入中央的矩形屏幕中，如图 3-124 所示。然后在矩形容器中调整图像的位置和大小，结果如图 3-125 所示。



图 3-124 图框精确剪裁



图 3-125 图框精确剪裁的结果

因为显示器的屏幕位于视线的正前方，没有太多形体的透视，加上光线及本身形体的原因，显得比较平面化。为了使它的屏幕看起来层次更为丰富，下面将在屏幕与画面间添加阴影。


12. 按住<Ctrl>键单击屏幕中央，进入容器图形的内部。此时可看到灰色的容器边框，按住<Alt>键单击灰色容器边框将其选取，如图 3-126 所示。按下快捷键<Ctrl+C>复制矩形，再按下快捷键<Ctrl+V>粘贴此矩形。再次复制矩形并适当放大，然后选取这两个复制生成的矩形，按下快捷键<Ctrl+L>进行结合，并填充为黑色，如图 3-127 所示。



图 3-126 选取容器边框



图 3-127 将矩形结合并填充

13. 切换当前工具为交互式阴影工具，为结合后的图形添加阴影，如图 3-128 所示。设置阴影不透明度为 70，羽化值为 10。执行『排列\拆分』命令拆分阴影，然后删除黑色的矩形框。选



取阴影位图，按下小键盘区的<+>键进行复制，其效果如图 3-129 所示。



图 3-128 应用交互式阴影效果



图 3-129 复制阴影位图后的效果


14. 导入本书配套光盘中 Chapter 3\Lable.cdr 文件，将这个标签“贴”在显示屏左上角，如图 3-130 所示。选择文本工具 ，输入如图 3-131 所示的文字内容。设置好其字体与填充色，创建完成显示器的型号和标志，结果如图 3-132 所示。



图 3-130 导入标签



图 3-131 添加的文字



图 3-132 完成的效果

15. 绘制直径约为 5mm 的圆形，为其应用线性渐变填充，设置起点处颜色值为 R: 187, G: 191, B: 190，终点处颜色值为 R: 255, G: 255, B: 255，如图 3-133 所示。



图 3-133 绘制圆形并上色

16. 复制此圆形，略微缩小后填充为 R: 106, G: 107, B: 105 的颜色，如图 3-134。再次复制这个灰色的圆，调整大小后填充为 R: 244, G: 244, B: 244 的颜色，结果如图 3-135 所示。



图 3-134 复制圆并上色



图 3-135 复制圆并上色



17. 选取完成的这个按钮, 按住<Ctrl>键的同时向右拖曳, 并在按住鼠标左键不放的同时按下鼠标右键, 复制这个按钮, 如图 3-136 所示。保持对复制生成的新按钮的选取, 按下两次快捷键<Ctrl+D>, 等距复制出另两个按钮图形 (这个过程称为再制), 结果如图 3-137 所示。



图 3-136 复制按钮



图 3-137 等距复制等距的按钮

提示: 在通过快捷键<Ctrl+D>等距复制按钮之前, 一定不能取消对按钮的选取。即使是取消选取后重新选取按钮, 这样再复制生成的按钮位置也会发生变化, 不会按照第一次复制所确定的方向和距离进行。

18. 再次复制按钮图形, 然后调整其大小创建出显示器的电源按钮, 如图 3-138 所示。



图 3-138 创建电源按钮

19. 在电源按钮上绘制一个圆形和一条垂直直线, 并将圆形修改为圆弧, 如图 3-139 所示。同时选取这两个图形, 按下<F12>键开启“轮廓笔”对话框, 设置“宽度”为 0.353mm, 颜色值为 R: 122、G: 68、B: 39, 并选择第二种线条端头模式, 然后按下 **确定** 按钮, 如图 3-140 所示。



图 3-139 编辑电源按钮



图 3-140 设置轮廓笔属性

### 绘制底座与背景

1. 在屏幕下方绘制如图 3-141 所示的一个矩形, 并使其与屏幕在垂直方向居中对齐。为矩形

应用线性渐变填充, 设置渐变色为: 0% 处为 R: 196, G: 196, B: 196, 74% 处为 R: 184, G: 184, B: 180, 100% 处为 R: 122, G: 122, B: 119。然后按下快捷键<Shift+PageDown>将矩形置于底层, 结果如图 3-142 所示。



图 3-141 绘制底座



图 3-142 置于底层的修饰效果

2. 选取此矩形并按下小键盘区的<+>键复制, 再调整复制得到的新矩形的宽度。修改新矩形的渐变填充, 设置其渐变色颜色值为: 0% 处为 R: 241, G: 241, B: 240, 67% 处为 R: 226, G: 226, B: 222, 100% 处为 R: 104, G: 110, B: 109, 结果如图 3-143 所示。



图 3-143 复制矩形并调整渐变


3. 绘制大小约为 91mm × 40mm 的矩形, 使它与屏幕垂直居中对齐, 并设置矩形 4 个角的圆角值为 34, 如图 3-144 所示。按下快捷键<Ctrl+Q>将矩形转换为曲线。选择左右边线顶端的节点, 按下属性栏中的  按钮拆分曲线, 然后删除矩形下面部分的图形, 结果如图 3-145 所示。



图 3-144 绘制圆角矩形



图 3-145 拆分曲线后的效果



4. 切换当前工具为交互式轮廓工具 , 为保留的曲线应用偏移值为 2mm 的向外方式的轮廓图效果。执行『排列\拆分』命令拆分轮廓图图形, 然后删除中间的原始曲线, 如图 3-146 所示。



图 3-146 通过轮廓图效果创建图形

5. 选择形状工具 , 分别框选左右两侧圆角处的节点, 通过属性栏中的曲线平滑度滑竿对曲线进行优化, 如图 3-147 和 3-148 所示。

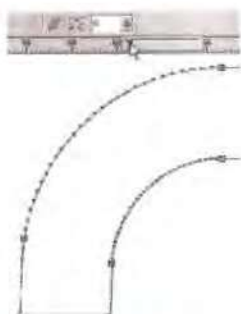


图 3-147 优化左侧的曲线

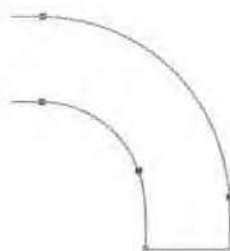


图 3-148 优化右侧曲线的结果



6. 按下小键盘区的<+>键复制此图形, 切换当前工具为形状工具 , 删除外侧的 6 个节点, 如图 3-149 所示。然后选取此时曲线的底边, 按下属性栏中的  按钮, 将这段曲线转换为直线, 结果如图 3-150 所示。



图 3-149 选取并删除外侧 6 个节点



图 3-150 完成编辑的图形效果

7. 填充外侧的图形为 10% 黑色, 内侧的图形为 R: 203、G: 207、B: 206 的颜色, 结果如图 3-151 所示。

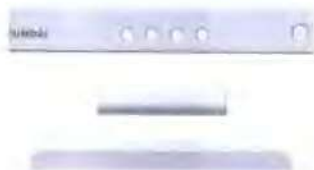


图 3-151 分别为图形填色




8. 选取内侧深色的图形, 按下小键盘区的<+>键复制此图形。为复制得到的新图形添加轮廓, 设置轮廓色为 R: 110、G: 113、B: 112, 轮廓宽度为 0.353mm。使用形状工具  在底边单击, 如图 3-152 所示, 并按下属性栏中的  按钮分割曲线, 选取分割曲线处生成的两个节点, 按下<Delete>键删除。结果如图 3-153 所示。



图 3-152 在底边单击



图 3-153 添加曲线的外轮廓

在图形的编辑处理过程中, 常常会使用到节点的优化和曲线的分割功能, 在选取节点或曲线后, 通过按下属性栏中的分割曲线按钮 , 可以使选取的节点或曲线一分为二, 进而分割曲线。

9. 在如图 3-154 所示的位置处绘制一个封闭图形, 按下快捷键<Shift+PageDown>将其置于底层。为图形应用线性渐变填充, 设置起点处颜色值为 R: 203、G: 207、B: 206, 终点处的颜色值为 R: 255、G: 255、B: 255, 结果如图 3-155 所示。



图 3-154 绘制新的图形



图 3-155 应用渐变填充

10. 按下小键盘区的<+>键复制此图形, 修改得到的新图形填充色为 R: 203、G: 207、B: 206, 并通过方向键垂直向下移动其位置, 如图 3-156 所示。保持对新图形的选取, 再次按下小键盘区的<+>键复制, 将复制所得的新图形填充为白色, 并且也向下微调其位置, 如图 3-157 所示。



图 3-156 复制图形并移动位置



图 3-157 复制图形并移动位置

11. 在复制得到的两个图形间创建交互式调和效果, 如图 3-158 所示, 将创建的调和图形组略微放大, 然后执行『效果\图框精确剪裁\放置在容器中』命令, 将调和图形组置入底层的底座图形中, 其结果如图 3-159 所示。



图 3-158 创建显示器底座



图 3-159 调整底座位置

12. 在底座两侧绘制两个白色图形，并为其应用线性渐变透明效果，绘制出底座的反光效果，如图 3-160 所示。

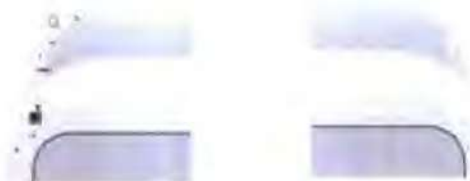


图 3-160 添加底座反光效果

13. 全选所有图形，按下快捷键<Ctrl+G>进行群组。


液晶显示器的绘制就完成了，接下来通过渐变填充的图形构建一个背景，并通过创建调和图形组表现出显示器投在底面上的阴影。在绘制背景时，需要考虑背景的色调与显示器相统一。因为显示器整体为冷色系，并且屏幕中的图像呈深绿的色调，因此将背景也确立为深绿色的色调。

14. 创建一个矩形并为其应用线性渐变填充，设置起点处的颜色值为 R: 243、G: 245、B: 240，终点处的颜色值为 R: 255、G: 255、B: 255。按下<Shift+PageDown>将矩形置于屏幕的底层，如图 3-161 所示。



图 3-161 添加背景色块



15. 切换当前工具为钢笔工具，绘制如图 3-162 所示的两个图形。分别用这两个图形与底层的矩形执行相交操作，然后删除绘制的原始图形，结果如图 3-163 所示。

16. 为相交生成的两个图形应用相同的线性渐变填充，分别设置起点处的颜色值为 R: 3、G: 19、B: 20，终点处的颜色值为 R: 90、G: 113、B: 115，结果如图 3-164 所示。

17. 通过绘制图形并复制修改完成如图 3-165 所示的两个图形。将较大的图形填充为 R: 195、

G: 19、B: 185 的颜色，并应用开始透明度为 95 的标准透明效果；将较小的图形填充为 R: 115、G: 120、B: 111 的颜色，并应用开始透明度为 90 的标准透明效果。在两个图形间创建调和，调整好图形的层叠顺序后，完成本实例的最终制作，效果如图 3-166 所示。



图 3-162 绘制两个图形



图 3-163 相交操作的结果



图 3-164 应用渐变色效果



图 3-165 完成制作图形

### 知识要点小结

1. 轮廓图效果——通过创建轮廓图效果，能得到形状一致的同心图形。通过参数的设置，能够控制轮廓图的宽度和轮廓图生成的方向。也可以对非封闭的曲线应用轮廓图效果，从而得到以图形为中心向外扩散的封闭轮廓图图形。

2. 节点的优化——常用于对复杂图形的节点简化，便于图形以后的修改操作，此功能的一些相关应用在后面的章节中还会再次使用。

3. 对图框精确剪裁图形的编辑——当位于容器图形的内部时，可以通过按住<Alt>键将容器图形选取，然后进行操作。

4. 等距再制图形——再制功能的高级应用。结合平移复制的操作，可以按照第一次复制所设定的角度和距离再制图形，从而提高操作的效率。



图 3-166 液晶显示器最终效果

## 第4章 文字排版与效果练习

文字在平面设计作品中,不仅是传递信息不可或缺的元素,而且对视觉的强化也起到非常重要的作用。经常可以看到,在一些著名的设计作品中,文字作为表现主题的主要视觉元素,不但表现了其本身的“意”,而且更是将其图案化,成为平面构成中的形体要素,从而承担起形体构成与视觉表现的任务。CorelDRAW 作为功能强大的平面设计软件,结合其出众的交互式编辑功能,能够得心应手地完成对文字的造型处理以及文字特效的创建。文字的编排也是 CorelDRAW 的一大重要特色功能,其中同样反映出其强大的交互式编辑功能,再加上其良好的输出性能与开放式的交流特性,从而使其成为很多报刊、杂志排版的常用软件。

本章通过4个实例来学习文字编辑处理的常用方法,并在练习过程中体会处理文字的一些思路 and 技巧。掌握这些文字处理方法,并结合前面所学习的绘图技能,就能够完成很多丰富多彩的平面作品。

### 实例1——“LOVE”文字效果

#### 技能练习分析




文字具有自身的属性,如字体、大小、字间距等。通过对文字属性的设置,可以得到初步的文字效果。但在平面设计中,常常还需要根据创作构思对文字作编辑处理以得到特殊或专用的文字形态,使文字更具体地表现用设计者想要表达的“意”与“美”。这种文字的编辑方法与对基本图形的编辑类似:先将文字转为曲线,然后利用软件的曲线造型功能进行相应的编辑,达到想要的最终效果。

打开本书配套光盘中 Chapter 4\Sample 1.cdr 文件,可以欣赏到本实例的最终效果,如图 4-1 所示。



图 4-1 “LOVE”文字效果

#### 编辑字形

1. 选取工具箱中的文本工具 , 在工作页面中单击, 出现闪烁的光标后, 输入文字“LOVE FOREVER”。切换当前工具为挑选工具 , 执行「文本\文本格式」命令(或按下快捷键<Ctrl+T>), 打开“格式化文本”对话框。在“字符”面板中, 设置字体为“Arial Black”。切换至“段落”面板中, 设置字符间隔为0%, 然后按下  按钮, 如图 4-2 所示。



LOVE  
FOREVER



图 4-2 输入文字并设置文字属性



提示: 开启“格式化文本”对话框后, 可以看到对话框底部的5个按钮。默认状态下, 应用(A)按钮处于锁定状态, 所有的参数调整会自动应用给工作页面中的文字, 按下 按钮取消对应用(A)按钮的锁定, 而在设定参数后, 需要按下 应用(A)按钮或 确定按钮, 才会将对文字的调整应用给文字。

2. 执行「排列\拆分」命令, 将文字以每行为单位拆分。选取文字“LOVE”, 按住<Alt>键不等比调整其大小, 如图4-3所示。



图 4-3 不等比例调整大小

3. 按下快捷键<Ctrl+Q>将文字“LOVE”转换为曲线。切换当前工具为形状工具, 框选字母“O”内圈的节点并按下<Delete>删除, 如图4-4所示。然后编辑字母“V”的曲线外形, 结果如图4-5所示。



图 4-4 选区文字并删除

图 4-5 编辑曲线外形

4. 选择工具箱中的基本形状工具, 按下属性栏中的 按钮, 在弹出的面板中选择心形, 如图4-6所示。在工作页面中创建一个心形, 将其填充为红色, 并放置在字母“O”中, 结果如图4-7所



示。



图 4-6 选择工具



图 4-7 完成造型

### 创建立体效果

文字的造型编辑已经完成了,接下来为文字和心形创建立体和透视效果。虽然通过立体化效果选项的设定可直接得到文字的透视效果,但这里还是使用添加透视点功能来完成,因为这样的透视效果更容易掌握一些。

1. 按下快捷键<Ctrl+A>全选已经完成的图形,再按下<Ctrl+G>进行群组。执行『效果』添加透视点』命令,为图形应用透视效果,结果如图4-8所示。



图 4-8 添加透视点

下面为此图形应用立体效果。本来可以直接为具有透视效果的群组图形应用交互式立体效果,但由于这样会使运算过于复杂,容易出现错误。所以,我们先对应用透视效果的图形转曲线,并取消其群组,然后再为单个图形应用立体效果。

2. 选取这个群组图形,按下快捷键<Ctrl+Q>转换为曲线,然后按下属性栏中的按钮取消群组。

3. 选择工具箱中的交互式立体化工具,单击选取“LOVE”图形。然后在图形上按住鼠标拖曳,为其应用交互式立体化效果,结果如图4-9所示。



图 4-9 应用立体化效果

4. 按下属性栏中的按钮,在弹出的面板中选择第5种立体化类型,如图4-10所示(选中的图中有虚线框框住),然后在工作页面中,调整立体化效果的深度,结果如图4-11所示。

和交互式调和效果类似,图形在应用立体化效果后,原始的图形能单独被选取,并可

做各种编辑调整。在调整过程中，其立体化效果会实时产生相应的变化。下面我们调整“LOVE”图形的颜色，从中就可感受到交互式效果的这种特性。



图 4-10 选择交互式填充工具



图 4-11 填充立体化的颜色



5. 选择工具箱中的挑选工具 ，在立体化图形的原始图形上单击将它选取。切换当前工具为交互式填充工具 ，为图形应用线性渐变填充，设置其渐变色为：0% 处颜色为 R: 57, G: 117, B: 247, 36% 处颜色为 R: 41, G: 173, B: 255, 100% 处颜色为 R: 39, G: 100, B: 232，结果如图 4-12 所示。



图 4-12 应用渐变填充





6. 切换当前工具为挑选工具 ，在立体化图形的立体部位单击选取整个立体化图形，此时属性栏中将出现交互式立体化的属性设置选项。单击其中的  按钮，然后在弹出的面板中按下  按钮，如图 4-13 所示。



图 4-13 设置立体化图形的颜色



7. 单击属性栏中的  按钮，在弹出的面板中激活“光源 1”和“光源 2”，并分别设置光源 1 的强度为 72，光源 2 的强度为 55，然后在面板右侧的预览框中放置光源的位置，如图 4-14 所示。

对“LOVE”图形应用渐变色、立体化颜色及光源等设置，完成这部分文字的立体化效果。下方的“FOREVER”文字，完全拷贝其渐变色和立体化效果即可。对颜色的复制，可参照前面章节中所介绍的方法进行。而对于交互式属性的复制，虽然前面的章节中也曾涉及到，但在这里将介绍另一种方法来完成。


8. 选取已复制渐变填充色的“FOREVER”图形，执行『效果\复制效果\立体化目』命令，光标变为  时单击“LOVE”图形的立体化部分，完成交互式立体化属性的复制，如图 4-15 所示。



图 4-14 复制立体化效果



图 4-15 复制立体化效果



提示：通过『效果』菜单中的命令可实现交互式效果。透视点、透镜效果和图框精确裁剪等属性的复制。菜单中的灰色显示选项表示整个文件中未使用到这种效果。

“效果”菜单中不仅有“复制效果”菜单项，还有一个类似的“克隆效果”菜单项，其中包含有4种交互式效果。这两个菜单中的命令有什么区别呢？使用“复制效果”中的菜单命令，复制效果后的两组图形彼此独立，仅仅是对图形效果的属性作了复制。而“克隆效果”中的菜单命令不仅能完全复制图形效果，并且在原始图形与复制属性的图形间建立了一种关联，之后对原图形效果的调整会使复制属性的图形发生相同的改变。



9. 参照步骤8的操作，为心形复制“LOVE”图形的交互式立体化属性。切换当前工具为交互式立体化工具，按下属性栏中按钮，在弹出的调色板中修改第1个颜色为红色，如图4-16所示。然后在工作页面中调整心形的位置和立体化的深度，结果如图4-17所示。



图 4-16 调色板



图 4-17 克隆图形的效果

10. 选取整个立体化心形并适当缩小，如图4-18所示。在立体化心形的原始图形上单击将其选取，按下小键盘区的<+>键复制此图形，然后将其填充为红色，结果如图4-19所示。



图 4-18 调整心形大小



图 4-19 复制心形填充色

提示：由于对心形的立体化图形应用了照明设置，心形的颜色根据灯光的强度而发生了改变。此时直接复制心形的原始图形，颜色不会恢复到未应用立体化效果之前的颜色。


11. 选择工具箱中的手绘工具 ，在属性栏中设置手绘平滑度为 0，然后在心形处绘制出一个裂纹图形，如图 4-20 所示。将图形填充为 R: 17, G: 21, B: 31 的颜色，并调整好其层叠顺序，完成本实例，最终效果如图 4-21 所示。



图 4-20 绘制裂纹图形



图 4-21 “LOVE” 文字最终效果

### 知识要点小结

1. 设置文字属性——通过开启“格式化文本”对话框设置文字的字体、大小及间距等属性。该对话框提供了对文字几乎所有的设置，适合高级的文字属性调整，简单的文字属性可以直接通过属性栏来完成。
2. 不等比调整大小——按住<Alt>键，快速完成对图形的不等比缩放。类似的还有按住<Shift>键以图形中心点为原点缩放图形，按住<Ctrl>键以倍数缩放图形等操作。
3. 立体化效果的设定——通过属性栏设置立体化的类型，并通过颜色、照明等设置，完成所需要的立体化效果。

## 实例 2 ——“秘技攻略”文字效果

### 技能练习分析



CorelDRAW 为文字编辑提供了“使文本适合路径”功能，它能使美术字或段落文本按照需要的轨迹排列。本实例中就应用这一功能完成弧形的文字效果。在文字效果的表现方面，使用平面来表现文字的立体感与体积感是很常用的一种方法，本实例沿用上一小节中的立体文字的制作方法，并且通过文字的叠加，表现出凹陷的视觉效果。

打开本书配套光盘中的 Chapter 4\Sample 2.cdr 文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图 4-22 所示。



图 4-22 完成的名字效果

### 绘制基本形体

1. 选择椭圆工具, 在工作页面中绘制4个椭圆。再选择钢笔工具, 在椭圆右侧绘制一个封闭图形, 如图4-23所示。

2. 全选绘制的几个图形, 按下属性栏中的按钮, 对图形进行焊接。然后将焊接后的图形填充为 R: 255, G: 0, B: 255 的颜色, 结果如图4-24所示。

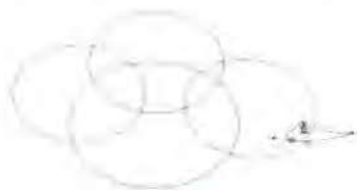


图 4-23 绘制图形



图 4-24 填充颜色


3. 绘制一个椭圆, 如图4-25所示。选择工具箱中的文本工具, 在工作页面中输入文字“秘技攻略”, 设置字体为“方正粗倩简体”, 并适当调整其大小, 结果如图4-26所示。



图 4-25 绘制椭圆

## 秘技攻略



图 4-26 创建文字

4. 同时选取椭圆和文字, 执行『文本\使文本适合路径』命令, 结果如图4-27所示。单击椭圆将其选取, 然后按下<Delete>键删除, 结果如图4-28所示。



图 4-27 使文本适合路径



图 4-28 删除路径



### 创建立体效果

对于创建立体效果,相信大家已经不再陌生。这里创建的立体效果与上实例中的效果大致相同,只是使用不同的形体和颜色,表现出不同风格的图形效果。




1. 选择交互式立体化工具,为图形应用第5种类型的立体化效果。单击属性栏中的按钮,在弹出的面板中按下按钮,如图4-29所示。



图4-29 应用立体效果


2. 单击属性栏中的按钮,在弹出的面板中,激活光源1和光源2。在右侧的预览框中调整光源的位置,设置光源1的强度为80,光源2的强度为33,如图4-30所示。



图4-30 设置光源效果


3. 单击紫色图形将其选取,按下小键盘区的<+>键复制此图形,修改图形填充色为R:255,G:156,B:255,如图4-31所示。切换当前工具为交互式轮廓工具,为图形应用步数为1向内方式的轮廓图效果,通过属性栏设置轮廓图填充色为白色,结果如图4-32所示。



图4-31 复制图形并填充



图4-32 应用轮廓图效果

4. 输入文字“XBOX”,设置其字体为“Assimilation”。执行『排列\拆分』命令拆分文字,分别将文字填充为灰色和红色,然后调整单个文字的大小和旋转角度,如图4-33所示。



图 4-33 创建文字



5. 为文字“秘技攻略”应用轮廓图的效果,如图4-34所示。执行『排列\拆分』命令拆分轮廓图,单独编辑轮廓图图形的曲线形状,然后将此图形填充为 R: 255, G: 0, B: 0 的红色,结果如图4-35所示。



图 4-34 应用轮廓图效果



图 4-35 填充曲线并填色




6. 切换当前工具为交互式立体化工具,选取红色的轮廓图图形。按下属性栏中的按钮,再使用形状光标单击工作区中紫色的立体化图形,复制其交互式立体化属性。调整图形的立体化效果,然后再次对图形进行填色,使立体化的颜色与图形相统一,如图4-36所示。



图 4-36 复制立体化属性并统一填充颜色



提示:在复制立体化属性时,立体化类型、立体化深度、立体化颜色及灯光设置等都完全地复制了原有的立体化图形的设置,因此需要再次对图形填色,才能使其与当前图形的颜色统一。

7. 选取此红色立体化图形,按下<Shift+PageDown>将其置于底层。单击选取立体化图形中的红色原始图形,按下小键盘区的<+>键复制,并修改其填充色为 R: 255, G: 0, B: 0 的红色,结果如图4-37所示。

8. 选取“秘技攻略”文字,按下小键盘区的<+>键进行复制,并修改复制得到的新文字填充色为白色。通过键盘上的方向键向左下方微调白色文字的位置,完成本实例的制作,最终效果如图4-38所示。

#### 知识要点小结

1. 使文本适合路径——选取文字和路径后,执行『文本\使文本适合路径』命令,



即可完成使文本适合路径的操作。而在对文本应用路径后，可以通过属性栏中选项参数的调整，来调整文字与路径的形态。



图 4-37 复制图形并修改填充色



图 4-38 “科技攻略”文字处理效果

2. 立体化属性的复制——通过属性栏和命令菜单都可复制立体化效果，但需要注意复制后的颜色保持了被复制图形的颜色设置，并没有根据当前的图形颜色作相应的变化，这就需要手动调整。

### 实例 3——书签制作

#### 技能练习分析

本实例通过制作一张书签，继续使用“使文字适合路径”的功能，并充分发挥美术字的灵活性，来完成书签中主体文字的形体构造。在将文字适配至路径后，还可以通过一定的方式去调整文字的属性，这是本实例介绍的重点。结合交互式工具的使用，为路径上的文字应用交互式阴影效果后，最终完成所需的文字效果。

打开本书配套光盘中 Chapter 4\Sample 3.cdr 文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图 4-39 所示。



图 4-39 书签制作效果



## 处理图形


1. 按下快捷键<Ctrl+I>开启“导入”对话框，导入本书配套光盘中 Chapter 4\Pic01.jpg 文件，如图 4-40 所示。切换当前工具为形状工具，此时可看到位图周围自动加上了外框，使用编辑曲线的方法编辑位图的外框，隐藏图像中咖啡杯之外的部分（外框之外的图像将自动隐藏），结果如图 4-41 所示。





图 4-40 导入的图像



图 4-41 编辑图像外框隐藏图像

提示：通过这样的方法，能大致完成对位图图像的局部隐藏。在实际工作中，常常需在专门的图像处理软件中完成对位图的处理，然后输出可保留透明信息的图像格式，再导入 CorelDRAW 中。这里只是为了表现设计的效果，因此直接在 CorelDRAW 中完成。

2. 选择矩形工具，在工作页面中绘制一个矩形。切换当前工具为交互式填充工具，为矩形应用线性渐变填充，设置起点处的颜色为 R: 125, G: 0, B: 0，终点处的颜色为 R: 255, G: 0, B: 0，结果如图 4-42 所示。


3. 调整咖啡杯位图的大小，然后与矩形一起选取，分别按下键盘中的<T>键和<L>键，使位图与矩形在顶部和左侧对齐，结果如图 4-43 所示。选择椭圆形工具，绘制一个圆形，并填充为黑色，如图 4-44 所示。




图 4-42 绘制矩形并着色



图 4-43 对齐图像



图 4-44 绘制圆形

4. 选择工具箱中的文本工具，在工作区中输入文字“瓷”，设置字体为“汉鼎简行书”，填充色为白色，适当调整大小后，放置在黑色圆形中，结果如图 4-45 所示。选取红色除矩形外的图形，执行『效果\图框精确裁剪\放置在容器中』命令，将其置入红色矩形内，结果如图 4-46 所示。

## 文字处理

1. 选择工具箱中的文本工具，按下属性栏中的按钮，并在弹出的对话框中按下按钮



钮，修改创建的文字为垂直排列方式。在工作区中输入如图4-47所示的文字内容，设置字体为“楷体—GB2312”，填充色为白色，结果如图4-48所示。



图4-45 创建文字



图4-46 图形精确对齐


2. 切换当前工具为钢笔工具，绘制如图4-49所示的一条曲线。同时选取文字和曲线，执行『文本\使文本适合路径』命令，结果如图4-50所示。



图4-47 输入文字



图4-48 设置文字属性



图4-49 绘制曲线



图4-50 使文本适合路径


3. 切换当前工具为形状工具，单击路径上的文字，并框选所有的文字，如图4-51所示。然后在属性栏中修改文字的大小，结果如图4-52所示。选取曲线路径，在调色板的×符号上单击鼠标右键取消曲线的轮廓，如图4-53所示。



图4-51 框选文字




图4-52 调整文字大小



图4-53 取消曲线轮廓



提示：在执行“使文字适合路径”命令后，文字首字之前会出现◆符号，拖曳此符号能调整文字在路径上的位置。要重新调整文字的大小及字体，可以使用形状工具选取文字再进行设定。也可以在选取文字和路径后，按下快捷键<Ctrl+T>开启“格式化文本”对话框进行设定。

4. 在红色矩形的右下角处，分别输入如图4-54所示的几行文字。将文字填充为白色，再分别设置文字“China”的字体为“Andes”、“景德镇瓷器”的字体为“方正隶书简体”，下面的两行小字为“黑体”，结果如图4-55所示。



图4-54 输入文字



图4-55 设置字体

### 完善底纹

1. 选择工具箱中的多边形工具，按下<Ctrl>键在工作区中创建五边形。切换当前工具为形状工具，按住<Ctrl>键拖曳多边形的节点修改为五角星，结果如图4-56所示。

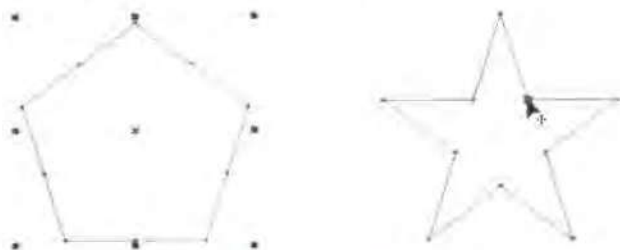


图4-56 创建五角星

2. 复制此五角星，将得到的新五角星缩小并旋转后，放置在原五角星的右上角处。在较小的五角星上单击两次鼠标左键，在捕捉模式下，拖曳中心处的⊙符号至大五角星的中心点，如图4-57所示。使用鼠标左键按住五角星右上角处的☞符号向下拖曳，当旋转至适当位置时，保持按住鼠标左键不放的同时按下鼠标右键进行复制，然后按下两次<Ctrl+D>再制五角星，结果如图4-58所示。



图4-57 调整旋转的中心点



图4-58 旋转复制得到4个五角星

3. 绘制一条细长的矩形，然后通过复制和再制创建出等距离的多个矩形，如图4-59所示。



4. 按住<Ctrl>键将创建的矩形旋转 30°, 如图 4-60 所示, 然后调整其大小及位置。按下快捷键<Ctrl+L>结合矩形, 结果如图 4-61 所示。



图 4-59 创建矩形组

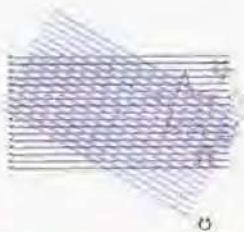


图 4-60 旋转矩形组



图 4-61 结合矩形

提示: 按住<Ctrl>键时旋转图形, 能将角度限制在 15° 的倍数中。可以在“选项”对话框中的“编辑”选项面板内, 对这个角度数自行进行设定。

5. 使用钢笔工具 创建如图 4-62 所示的图形, 并使用它修剪矩形组。全选五角星和矩形组, 按下属性栏中的 按钮进行焊接, 结果如图 4-63 所示。

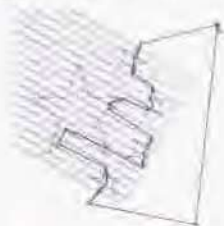


图 4-62 绘制图形



图 4-63 焊接图形

6. 将此图形填充为 R: 255、G: 183、B: 166 的颜色, 并适当调整其大小, 如图 4-64 所示。执行「效果\图框精确剪裁\放置在容器中」命令, 将图形置入红色矩形内, 结果如图 4-65 所示。

7. 按住<Ctrl>键在红色矩形上单击, 进入矩形内部。为咖啡杯位图应用交互式阴影效果, 设置阴影不透明度为 100, 羽化值为 20, 其效果如图 4-66 所示。按住<Ctrl>键在空白处单击返回工作页面中, 结果如图 4-67 所示。



图 4-64 颜色并调整大小



图 4-65 图框精确剪裁



图 4-66 应用阴影效果



图 4-67 添加阴影后的效果

8. 使用形状工具 选取路径中的文字, 再切换当前工具为交互式阴影工具 , 为文字应用交互式阴影效果, 设置阴影不透明为 70, 羽化值为 5, 完成本实例的制作, 最终效果如图 4-68 所示。



### 知识要点小结

1. 位图的局部隐藏——使用形状工具编辑位图的边框，可以对位图局部进行隐藏，这与图框精确剪裁非常相似。
2. 对路径中文字属性的调整——在应用“使文本适合路径”命令将文字放置在路径上后，还可以对路径中的文字进行文字属性的调整，也可以对文字与路径之间的相对位置和距离做调整。
3. 为路径中的文字添加阴影——与调整文字属性相同，在使用形状工具单独选取文字后，能为文字应用阴影效果。也可以直接为文字和路径同时应用阴影效果，而路径无轮廓，所以其阴影不可见，这样所得的结果与单独为文字应用阴影的结果相同。



图 4-68 样式的鼠标效果

## 实例4——杂志内页编排

### 技能练习分析

在 CorelDRAW 中，文字编辑的另一大类别是针对段落文本的处理。在广告文案的编排、报刊杂志的文字排版中，将主要使用到段落文本功能。相比美术字，段落文本具有自动换行、链接段落文本框等功能，能够很好地处理较多的文字内容，使文字的排版编辑更为高效。本实例就将通过一张杂志内页的编排一起来感受段落文本的应用。

打开本书配套光盘 Chapter 4\Sample 4.cdr 文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图 4-69 所示。



图 4-69 杂志内页排版效果

### 确定版面和标题文字


1. 新建图形文件，并保持默认 A4 大小的页面设置。按下快捷键<Ctrl+J>开启“选项”对话框，单击『文档\辅助线\垂直』选项，切换到“垂直”选项面板。在文字框中输入 12，再按下  按钮添加一条垂直辅助线，如图 4-70 所示。使用同样方法分别添加位置为 69mm、77mm、134mm、142mm、199mm 的垂直辅助线，结果如图 4-71 所示。



图 4-70 通过属性栏将轮廓设置为无



图 4-71 添加完成辅助线


2. 导入本书配套光盘中 Chapter 4\爱写就写.AI 文件, 在调色板中的黑色上单击鼠标右键为曲线添加轮廓, 如图 4-72 所示。按下属性栏中的  按钮取消群组, 再对单个文字进行结合。将曲线文字填充为黑色, 然后适当调整其大小, 结果如图 4-73 所示。



图 4-72 添加轮廓



图 4-73 为文字添加颜色

3. 在文字上绘制如图 4-74 所示的 3 个图形, 并分别填充为 R: 153, G: 204, B: 51 的绿色和 R: 221, G: 19, B: 123 的洋红色。选取这 3 个图形并按下 <Shift+PageDown> 键置于底层, 结果如图 4-75 所示。



图 4-74 绘制 3 个图形



图 4-75 调整图形位置

4. 导入本书配套光盘中的 Chapter 4\Pic02.tif 文件。适当调整导入的手机图像的大小, 结果如图 4-76 所示。

5. 在本书配套光盘的 Chapter 4\文字.txt 文件上双击, 开启该记事本文档, 选取并复制记事本中的第一段文字, 如图 4-77 所示。



图 4-76 引入插图

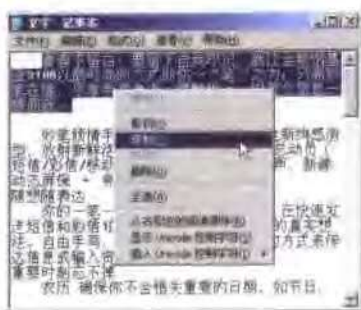


图 4-77 复制文字



6. 选择文本工具, 在标题文字下方按住鼠标左键拖曳创建一个文本框, 再按下<Ctrl+V>键粘贴记事本中复制的文字, 如图4-78所示。按下<Ctrl+A>键全选文字, 并设置字体为黑体, 大小为14, 结果如图4-79所示。



图 4-78 粘贴文字



图 4-79 调整文字格式

7. 执行『文本\文本格式』命令 (或按下快捷键<Ctrl+T>), 开启“格式化文本”对话框。在“段落”面板的间隔选项栏中, 设置文字行间距为120, 并在“缩进量”选项栏中, 设置首行缩进为10mm, 如图4-80所示。按下对话框中的按钮, 结果如图4-81所示。

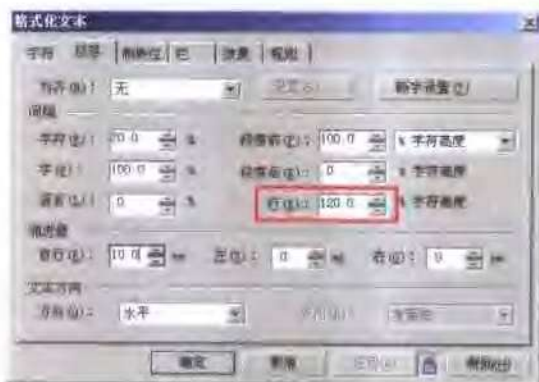


图 4-80 设置文字格式



图 4-81 完成编辑的文字

8. 继续在下方输入美术字, 如图4-82所示。设置文字字体为“华文行楷”, 然后分别调整文字大小, 并填充为黑色和橘红色, 结果如图4-83所示。

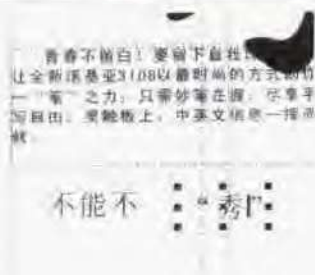


图 4-82 输入文字



图 4-83 设置文字属性



9. 选择标题中的文字“写”，按下属性栏中的  按钮，在弹出的面板中为图形应用“跨式文本”换行样式。在“文本换行偏移”文字框中输入 3，如图 4-84 所示，然后按下  按钮，结果如图 4-85 所示。



图 4-84 设置换行样式



图 4-85 设置文字的偏移量

## 处理正文文字



1. 选取记事本中剩余的文字内容，按下快捷键<Ctrl+C>进行复制。返回 CorelDRAW 中，确保未选取任何图形，按下属性栏中的  按钮。选择文本工具 ，根据辅助线创建如图 4-86 所示的文本框，并按下快捷键<Ctrl+V>粘贴所复制的记事本中的文字，结果如图 4-87 所示。



图 4-86 创建新的文本框



图 4-87 粘贴文字


2. 切换当前工具为挑选工具 ，按住<Ctrl>键水平向右拖曳文本框并进行复制，如图 4-88 所示。在复制得到的新文本框中双击插入光标，多次按下<Ctrl+A>全选并删除文字，直至完全删除文本框中的文字，如图 4-89 所示。



图4-88 复制文本框



图4-89 清除文字

3. 选取左侧的文本框，单击底部的☑符号，移动光标至右侧空白文本框，当光标变为➡形状时单击链接文本框，左侧文本框中超出的文字自动流向右侧的文本框中，如图4-90所示。



图4-90 链接文本框



4. 选取右侧的文本框，单击底部的☑符号，然后根据右侧的两条辅助线，拖曳鼠标左键创建出与前一文本框链接的文本框，如图4-91所示。新创建的文本框内将继续显示出中间文本框中剩余的文字，效果如图4-92所示。



图4-91 创建链接的文本框



图4-92 完成的文本框效果

在CorelDRAW中，分别为美术文本和段落文本预制了一种默认的文字样式，在使用文本工具输入文字时，文字会自动应用此默认的文字样式。在文字的排版处理中，可以根据需要更改此默认文字样式的设置，也可以自行添加设置文字样式，然后直接应用给相同类型的文字，这样能极大地提高文字编排的效率，并且还可以对整个文字类型的文本属性进行修改。





5. 选择文本工具, 在左侧文本框中单击插入光标, 通过键盘中的方向键移动光标至第一个字符之前。按住<Shift>键并在右侧文本框尾部的字符后单击, 选取文本框中显示的所有文字, 如图4-93所示。



图4-93 选取鼠标而文本框中的文字

6. 执行『工具\图形和文本样式』命令(或按下快捷键<Ctrl+F5>)开启“图形和文本”泊坞窗。此时泊坞窗中的“默认段落文本”呈突出显示状态, 如图4-94所示。按下泊坞窗右上角的按钮, 执行弹出式菜单中的“属性”命令开启“选项”对话框, 如图4-95所示。

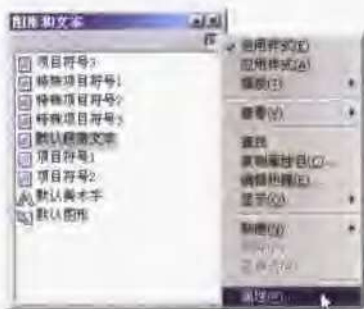


图4-94 执行“属性”命令

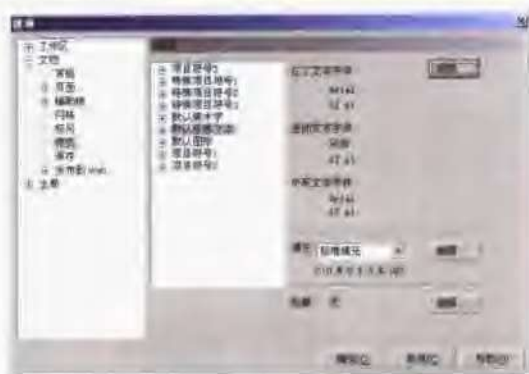





图4-95 “选项”对话框

7. 按下“选项”对话框右上角的按钮, 开启“格式化文本”对话框。在“字符”面板中, 选择文字脚本为“亚洲”, 并设置文字大小为7pt。在“段落”面板中, 设置段落前间距为150%, 行间距为140%, 按下按钮, 如图4-96所示。再按下“选项”对话框中的按钮, 确认对“默认段落文本”属性的修改, 结果如图4-97所示。

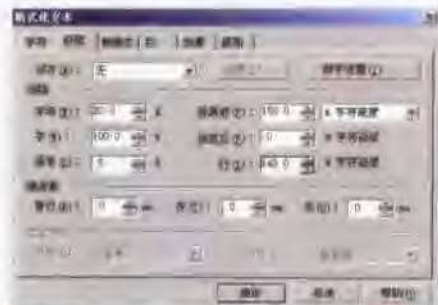
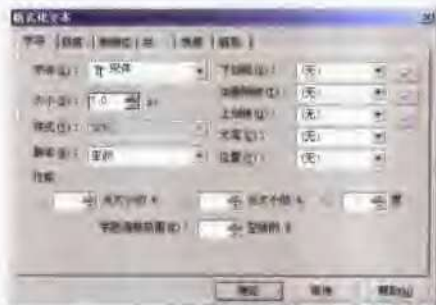



图4-96 设置文字属性



图 4-97 修改文字版式的效果

8. 按下“图形和文本”泊坞窗右上角的  按钮, 执行弹出式菜单中的“新建\段落文本样式”命令。在泊坞窗中新增的“新建段落文本”上单击鼠标右键, 执行快捷菜单中的“重命名”命令, 然后修改新增样式名称为“小标题”, 如图 4-98 所示。

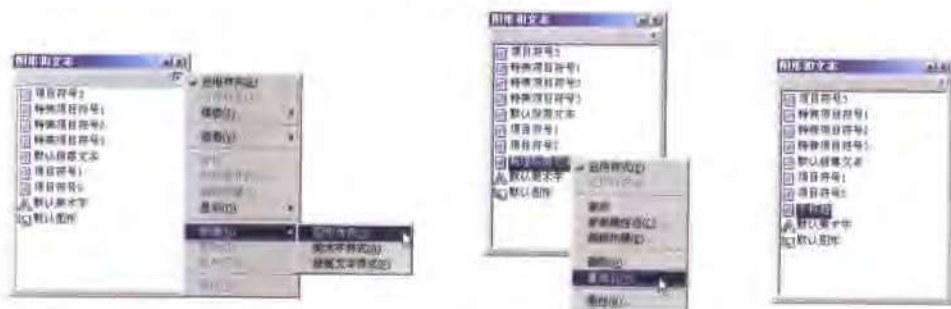


图 4-98 新建文本样式

9. 参照步骤 6、7 的操作, 设定小标题的字体为黑体, 大小为 11pt; 段落前间距为 180%、段落后间距为 150%, 行间距为 140%。

10. 将光标插入至文本框中的标题文字处, 然后双击“图形和文本”泊坞窗中的“小标题”文字样式, 为标题文字应用所设定的“小标题”段落文本样式, 结果如图 4-99 所示。



图 4-99 应用“小标题”文本样式

11. 导入本书配套光盘中 Chapter 4\Pic03.tif、Pic04.tif、Pic05.tif 文件, 然后分别调整图像大小和位置, 结果如图 4-100 所示。


12. 分别为导入的位图应用“文本换行偏移”值为 2.54mm 的跨式文本换行样式, 如图 4-101 所示。再选择形状工具 , 编辑 Pic03.tif 图像的轮廓形状, 如图 4-102 所示。



图 4-100 导入位图

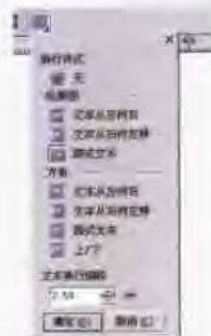


图 4-101 设定换行样式

13. 在下方输入一句美术字的广告口号, 设置字体为“汉鼎简行书”并填充为橘红色, 完成本实例的制作。最终效果如图 4-103 所示。



图 4-102 编辑图像轮廓



图 4-103 完成广告排版设计效果

## 知识要点小结

1. 精确设定辅助线——通过“选项”对话框, 能实现辅助线的精确添加。其中包括垂直辅助线、水平辅助线, 也可通过设定角度值创建斜向的辅助线。除此之外, 在此还可以完成删除单根辅助线和清除所有辅助线等操作。
2. 拷贝其他应用程序中的文字——CorelDRAW 与其他程序间能实现文字的共用。记事本、Word 文档, 网页中的文字都可以通过这种方法拷贝至 CorelDRAW 中。
3. 段落文本换行——对图形或位图设定换行样式, 这样能使靠近的段落文本根据所设定的距离自动换行, 从而轻松实现图文混排。
4. 段落文本框的链接——可以在已有的段落文本框之间创建链接, 也可以创建出与原段落文本框相链接的新段落文本框。
5. 设定文字样式——通过自行设定文字的样式, 从而实现对文字样式的统一调整。在“图形和文本”泊坞窗中, 预设有默认的美术文本和段落文本样式, 读者可以根据需要自行添加文本样式, 以方便对文本样式的调整。

## 第5章 高级绘图综合练习一——特效与造型

通过前面4章众多实例的学习,我们已熟悉了CorelDRAW中图形绘制与文字编辑的大量常用功能与方法。但要想牢固地掌握CorelDRAW的功能,并能够灵活地应用到实际工作中,还需要经过更多的制作练习与实践锻炼。因此,本书的第5章和第6章,正是居于此目的而安排的进阶练习。除软件功能外,绘图造型能力也是这两个章节中练习的一个主要目的。因为熟悉软件的功能是完成优秀作品的基础。不论大家之前在这方面的情况如何,既然学习平面设计软件,自然也要尽力去提高这方面的能力,所以学习本章所安排的这些练习后,能使大家在这方面的能力得到提高。

本章的实例,有完整的桌面壁纸绘制,也有特殊效果的葡萄绘制,还有日常用品的打印机和手机的绘制。其中一些实例主要通过软件功能的应用,表现出一些特殊的效果,如壁纸中的云朵、葡萄的水珠和酒瓶的颜色变化;而还有一些则主要在于造型的把握,如打印机和手机的绘制。所以,将软件的功能与良好的动手能力相结合,才能制作出令人“惊艳”的图形效果。

### 实例1——绘制壁纸

#### 技能练习分析

虽然CorelDRAW不易表现出写实类型的风景和静物画,但我们可以利用其强大的矢量编辑功能另辟蹊径来绘制一些风格独特的风景画。本实例就主要利用其交互式调和工具,创建出天空中乳白的云朵和近处树影绰绰的海岸,完成一幅碧海蓝天而别有风味的海边风景。将其转换为位图,就可以用来作为电脑的桌面壁纸。

打开本书配套光盘中Chapter 5\Sample 1.cdr文件,可以欣赏到本实例的最终效果,如图5-1所示。



图5-1 壁纸最终效果



### 绘制背景

1. 新建图形文件，设置页面大小为  $256\text{mm} \times 192\text{mm}$ 。绘制一个大小为  $256\text{mm} \times 91.2\text{mm}$  的矩形，为其应用线性渐变填充，分别设置起点处颜色值为 R: 46, G: 151, B: 255；终点处颜色值为 R: 235, G: 245, B: 255。执行『排列\对齐和分布\对齐和属性』命令，开启“对齐与分布”对话框，参照图 5-2 进行设置，然后按下 **应用(A)** 按钮，结果如图 5-3 所示。

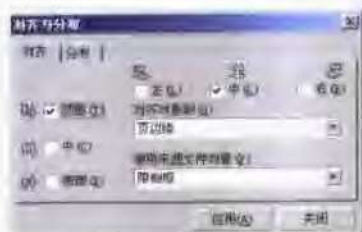


图 5-2 “对齐与分布”对话框



图 5-3 矩形对象对齐至顶部


2. 创建大小为  $256\text{mm} \times 103\text{mm}$  的矩形，使用同样的方法对齐至页面底部，并填充为 R: 180, G: 242, B: 100 的绿色。切换当前工具为交互式透明工具 ，为矩形应用射线渐变透明效果，如图 5-4 所示。再选择蓝色矩形，在其底部边缘处应用线性渐变透明效果，如图 5-5 所示。



图 5-4 射线渐变透明效果



图 5-5 射线透明效果

3. 创建如图 5-6 所示的图形，填充为白色并对齐至绿色矩形的左上角。复制此图形并调整曲线形状，将复制所得的图形填充为 R: 36, G: 144, B: 252 的蓝色，并调整其大小，结果如图 5-7 所示。

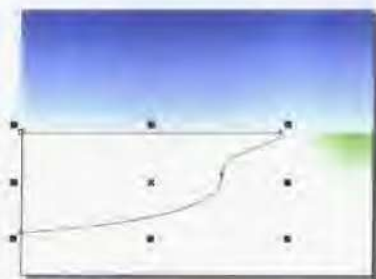


图 5-6 初始图形

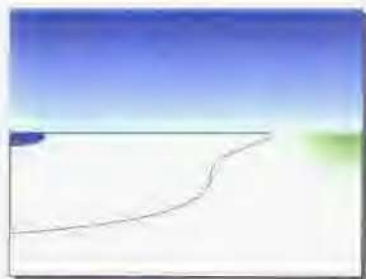


图 5-7 复制并编辑图形


4. 为白色图形应用开始透明度为 80 的标准透明效果，为蓝色图形应用开始透明度为 50 的标准透明效果。选择交互式调和工具 ，在两个图形间创建步数为 40 的调和效果，结果如图 5-8 所示。



图 5-8 创建调和效果

5. 在左上角处绘制云朵图形, 并通过复制修改创建出其内部较小的白色图形。为较大的图形应用开始透明度为 94 的标准透明效果。为较小的图形应用开始透明度为 90 的标准透明效果。然后在两个图形间创建步数为 25 的调和效果, 结果如图 5-9 所示。



图 5-9 添加云朵


6. 使用同样的方法再次创建出两朵云, 其效果如图 5-10 所示。

7. 绘制两座“岛屿”图形, 分别填充为深绿色和浅绿色, 并适当应用透明效果。在深绿色“岛屿”上创建两棵“椰树”, 并填充为墨绿色。结果如图 5-11 所示。



图 5-10 创建其他的云

图 5-11 添加岛屿及椰树

8. 创建一个与页面等宽的矩形, 将其转换为曲线并调整形状。为此图形应用线性渐变填充。设置起点处颜色值为 R: 22, G: 122, B: 0, 终点处颜色值为 R: 178, G: 255, B: 115, 如图 5-12 所示。选择手绘工具 , 在属性栏中设置手绘平滑度为 0, 然后在页面上绘制一条不规则的线, 并将其编辑为一个封闭图形。为此图形应用线性渐变填充, 设置起点颜色值为 R: 44, G: 142, B: 4, 终点处的颜色值为 R: 170, G: 212, B: 55, 如图 5-13 所示。

9. 为下层的绿色梯形应用开始透明度为 98 的标准透明效果, 为上层的图形应用开始透明度为 50 的标准透明效果, 然后在两个图形间创建调和, 结果如图 5-14 所示。执行映射节点命令, 分别单击两个图形右下角的节点, 调整其调和效果, 结果如图 5-15 所示。



图 5-12 复制图形并定位



图 5-13 填充渐变色



图 5-14 创建调和处理



图 5-15 调整节点调整调和效果

10. 选取调和组中上层不规则的图形, 按下小键盘数字区的<+>键进行复制, 修改其渐变填充, 设置起点处的颜色值为 R: 22、G: 122、B: 0, 终点处的颜色值为 R: 178、G: 255、B: 115, 如图 5-16 所示。调整图形的大小, 再为其应用线性渐变填充, 如图 5-17 所示。



图 5-16 复制图形并修改渐变色



图 5-17 应用渐变透明效果


11. 创建如图 5-18 所示的图形, 并为其应用线性渐变填充, 设置起点处颜色值为 R: 44、G: 143、B: 4, 终点处的颜色值为 R: 170、G: 212、B: 55。切换当前工具为交互式透明工具, 为图形应用线性渐变透明效果, 如图 5-19 所示。



图 5-18 给图形填充渐变色



图 5-19 应用透明效果



12. 在两个图形间创建调和效果, 结果如图 5-20 所示。



图 5-20 创建调和效果

13. 按下<Ctrl+A>全选完成的所有图形, 并按下<Ctrl+G>群组。

### 添加文字





1. 选择文本工具 , 使用垂直排列文本方式输入如图 5-21 所示的美术字。设置字体为黑体, 颜色值为 R: 0, G: 162, B: 68, 并设置文字为“居中”对齐方式。切换当前工具为形状工具 , 在文字右下方的  符号上按住鼠标拖曳调整文字的行间距, 如图 5-22 所示。



图 5-21 输入文字



图 5-22 调整文字间距

2. 选择交互式阴影工具 , 为文字应用阴影效果。设置阴影不透明度为 74, 羽化值为 10, 阴影颜色值为 R: 0, G: 72, B: 79, 效果如图 5-23 所示。然后执行『排列\拆分』命令将阴影拆分为单独的位图。

3. 输入右下角处的文字内容, 并分别设置好字体与大小。导入本书配套光盘中 Chapter 5\SW.cdr 文件, 将导入的图形填充为白色, 并调整好其大小与位置, 如图 5-24 所示。这样完成本实例的最终制作。



图 5-23 应用阴影效果



图 5-24 设置右下角文字与图形

### 输出为壁纸

整个壁纸图形绘制完成后,如果要将其设置为壁纸,还需将图形导出为位图。如何设置为壁纸这里就不作介绍,以许多读者平时玩电脑的熟悉程度,应该可以自行完成。但我们借助导出位图壁纸的机会,简单介绍一下 CorelDRAW 导出图形的一些知识,这也是 CorelDRAW 发布成品及与其他软件交流的一种途径。

1. 按下快捷键<Ctrl+A>全选完成的图形,再执行『文件\导出』命令(或按下快捷键<Ctrl+E>),开启“导出”对话框。在“保存类型”下拉列表中选择“BMP”位图格式,如图 5-25 所示,然后按下 **导出** 按钮。此时将开启“转换为位图”对话框,设置宽度为 1024 像素,因为勾选了“保持纵横比”对话框,其宽度会自动变为 768 像素,分辨率设置为 300DPI,在“颜色模式”下拉列表中选择“RGB 色”,然后按下 **确定** 按钮,即可在选定的目录中导出名称与 CorelDRAW 文件相同文件名的位图,如图 5-26 所示。



图 5-25 “导出”对话框



图 5-26 “转换为位图”对话框

提示:因为工作区中仅仅只有完成的壁纸图形,因此这里也可以不用选择图形而直接执行“导出”操作。如果只想导出工作区中的部分图形,则需要选取要导出的图形,然后在“导出”对话框中勾选“只是选定的”复选框,就只会导出所述定的图形。根据导出的位图的格式不同,还可能会弹出该位图格式的相关设置面板。

导出 BMP 位图后,在文件夹中找到导出的位图图像,有可能会发现该位图的饱和度不够而颜色偏灰,这就要涉及到 CorelDRAW 中的颜色管理了。根据发布输出途径的不同,CorelDRAW 为文件提供了不同的颜色管理模式。出现导出的位图颜色变灰就是由于为导出的位图应用了印刷输出的颜色预制,我们可以通过调整颜色管理模式来改变这种情况。

2. 执行『工具\颜色管理』命令,开启“颜色管理”对话框。在对话框左下角处的“样式”下拉列表中选择“关闭彩色管理”选项,如图 5-27 所示。然后按下 **确定** 按钮。

3. 现在可根据步骤 1 的操作,重新导出位图,就可得到高饱和度的位图。但在平时的设计绘图中,记得应将颜色管理的设置恢复过来。

### 知识要点小结

1. 对齐与分布——虽然通常使用快捷键来对齐图形,但一些较为特殊的对齐操作,还是需要使用到“对齐与分布”对话框,如将图形对齐至页面的操作。

2. 文字的处理——文字是一幅作品中重要的组成部分,文字的排版直接影响整个设计的视觉效果,而这又常常被初学者所忽略。本实例中的文字处理包括两处,一是竖排文字,



主要是对其行间距和对齐方式进行处理；另一处是壁纸右下角的文字，通过文字的错落排列，使局部富有变化，并且与图形很好地结合，表现出作品的主题。



图 5-27 “颜色管理”对话框

3. 导出位图——可以将完成的作品导出为多种格式的文件，如位图图像。通过对导出位图的选项及参数设置，可以调整位图的大小、分辨率、颜色模式的属性。

4. 颜色管理——在实际工作中，需要确保输出印刷的成品不会与设计作品在色彩上相差过大，而这除了靠设计师的经验外，应用 CorelDRAW 中的颜色管理功能也是非常有效的措施。在“颜色管理”对话框中，预设了 Web 输出、专业输出和桌面印刷等几种颜色预置样式，一般直接选用即可。

## 实例 2——绘制葡萄

### 技能练习分析

就一贯的经验而言，矢量图似乎都缺乏细节，很难达到惟妙惟肖的程度。但事实上，矢量图同样能对细节做细致入微的刻画。以本实例中绘制的水珠为例，就综合应用了渐变透明和交互式阴影效果，绘制出能够透射出下层图像的水珠，从视觉上来说这样完成的水珠已非常精致细腻。另外，由于不受精度的影响，因此可以随意复制完成的图形元素，这样就可以非常容易地通过复制修改完成叶子和葡萄的创建。

打开本书配套光盘中的 Chapter 5\Sample 2.cdr 文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图 5-28 所示。



图 5-28 葡萄绘制效果图



### 绘制葡萄的枝和叶

1. 执行『文件\新建』命令(或按下快捷键<Ctrl+N>),新建图形窗口。在属性栏中按下按钮,设置页面方向为横向。选择工具箱中的钢笔工具,在工作页面上绘制如图5-2所示的一条曲线,然后在属性栏的轮廓宽度文字框中,设置曲线轮廓宽度为6.0mm,如图5-29所示。

2. 执行『排列\将轮廓转换为对象』命令(或按下快捷键<Ctrl+Shift+Q>),将曲线的轮廓转换为封闭图形。再选择转换后的封闭图形,使用交互式填充工具为其应用线性渐变填充。设置起点的颜色值为R:76、G:138、B:0,终点的颜色值为R:144、G:232、B:37,如图5-30所示。



图 5-29 绘制曲线并设置轮廓宽度



图 5-30 应用渐变填充

3. 下面绘制出葡萄的叶片。使用钢笔工具绘制如图5-31所示的图形,再使用形状工具做精确的调整。通过使用辅助线,使曲线的起点和终点大致位于垂直的直线上,调整好曲线后将辅助线删除。

4. 执行『排列\变换\比例』命令(或按下快捷键<Alt+F9>),开启比例与镜像“变换”泊坞窗。在泊坞窗中按下水平镜像按钮,并在下方勾选变换位置的复选框,以设置图形变换的相对位置,如图5-32所示,然后按下按钮进行复制,其结果如图5-33所示。



图 5-31 绘制左半侧的叶片



图 5-32 设置镜像变换



图 5-33 镜像复制的效果

5. 框选这两段曲线,执行『排列\结合』命令(或按下快捷键<Ctrl+L>),将两条曲线结合为一个图形。切换当前工具为形状工具,框选两段曲线顶部相交处的两个节点,如图5-34所示,然后按下属性栏中的连接两个节点按钮,对节点进行连接。同样使用这种方法连接下部相接处的端点,如图5-35所示。

通过绘制葡萄叶片就可以看出,在绘制对称的图形时,可以先创建出其中的一半,再进行镜像复制。然后将两个对称图形结合为一个完整的图形,并连接相接处的节点,就可





完成整个对称图形的绘制。



图 5-34 选择曲线的起点与终点



图 5-35 使用 Fill 命令填充

6. 使用交互式填充工具  为封闭后的图形应用方角渐变填充, 设置起点的颜色值为 R: 178、G: 255、B: 84, 终点的颜色值为 R: 53、G: 97、B: 0, 如图 5-36 所示。切换当前工具为挑选工具 , 然后在属性栏中设置曲线的轮廓线方式为“无”轮廓方式。

7. 绘制如图 5-37 所示的一条垂直直线段, 在属性栏的轮廓宽度下拉列表中, 参照图 5-38 适当设置直线的轮廓宽度。执行『排列\将轮廓转换为对象』命令 (或按下快捷键 <Ctrl+Shift+Q>), 将直线的轮廓转换为封闭的图形, 如图 5-38 所示。



图 5-36 应用渐变填充





图 5-37 绘制叶柄并设置轮廓





图 5-38 设置直线的轮廓宽度并转换为对象

8. 删除创建的原始曲线, 再将转换的封闭图形填充为 R: 53、G: 97、B: 0 的墨绿色。

因为衬底的不同, 所以最好分别设置叶柄和叶脉的填充色。这就得先将转换的封闭曲线拆分为叶柄和叶脉两截, 这将使用前面实例中用到的修剪功能, 而这里我们将通过修剪的泊坞窗来完成对图形的修剪, 这样可以了解通过选项设置确定修剪后但保留原始图形的功能。

9. 执行『排列\修整\修整』命令, 开启“修整”泊坞窗。在泊坞窗的下拉式列表中选择“相交”选项进入相交命令面板, 并参照图 5-39 设置参数。选择工作页面中的叶片图形, 然后按下  按钮, 当光标变为  形状时单击叶脉图形执行相交操作, 如图 5-40 所示。

10. 在修整泊坞窗的下拉列表中, 切换下拉式列表为修剪命令面板, 并确保只勾选了“来源对象”复选框, 如图 5-41 所示。选择叶片图形后, 按下  按钮, 然后在工作页面中单击叶柄图形进行修剪, 如图 5-42 所示。

11. 保持被修剪后的叶柄图形处于选取状态, 切换当前工具为形状工具 , 在工作页面中框选叶片下端多余的叶脉图形, 并按下 <Delete> 键删除, 如图 5-43 所示。


12. 将叶脉图形填充为 R: 64、G: 117、B: 0 的颜色, 并使用形状工具  调整叶柄的外形, 如图 5-44 所示。



图 5-39 相交后下面板



图 5-40 执行相交操作



图 5-41 取消相交下面板



图 5-42 执行相交操作


13. 使用贝塞尔工具  绘制如图 5-43 所示的四条曲线，并设置它们的轮廓色为 R: 53, G: 97, B: 0。框选整张完整的叶子，执行『排列\群组』命令（或按下快捷键 <Ctrl+G>）群组图形。



图 5-43 绘制四条曲线



图 5-44 调整叶柄曲线



图 5-45 完成后的整张叶片


14. 将叶片旋转一定角度后，放置在如图 5-46 所示的位置处。然后复制出其他叶片，并适当缩放和旋转，完成所有叶片的创建，如图 5-47 所示。



图 5-46 将叶片旋转到指定位置





图 5-47 复制其他叶片

15. 选择交互式阴影工具 ，在叶片上拖曳为叶片应用阴影效果，并在属性栏中设置阴影的不透明度为 30，羽化值为 15，结果如图 5-48 所示。

16. 为其他叶片应用相同设置的交互式阴影效果。再全部选取叶片图形及其阴影，执行『排列\拆分』命令将所有阴影拆分，如图 5-49 所示。

为图形应用阴影效果后，如果不进行拆分，则阴影的设置属性将会被保存。即便是再次打开图形文件，还能重新修改其参数以调整阴影效果。那在这里为什么要将它拆分呢？如果文件的场景比较复杂，或者要在不同的电脑或不同版本的软件中开启文件，则最好将阴影拆分为单独的位图，这样可以更好地避免读取阴影时出现错误。

17. 使用贝塞尔工具  绘制如图 5-50 所示的 5 条曲线。在工具箱中选择艺术笔工具 ，使用属性栏中的“预设”模式，并从上拉式列表中选择第一种预设笔触，然后在工作页面中选择这 5 条



曲线，为它们应用宽度为0.762mm的艺术笔触。



图 5-48 应用白色曲线



图 5-49 渐变透明

18. 将5条艺术笔图形填充为R: 89、G: 161、B: 0的颜色，并取消其轮廓。分别调整好它们的叠放顺序，其最终效果如图5-51所示。

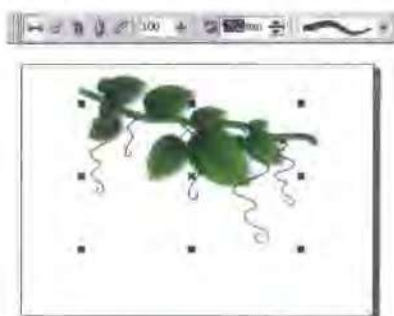


图 5-50 应用曲线并应用渐变透明



图 5-51 渐变透明最终效果

接下来创建出叶片上的水珠。其中的关键之处在于，通过对黄色和深绿色的椭圆应用渐变透明效果，表现出水珠折射下不同区域的颜色变化。

19. 在叶片上绘制一个椭圆，并填充为R: 63、G: 115、B: 0的深绿色。按下小键盘数字区的<+>键复制椭圆，再通过方向键微调其位置，如图5-52所示。然后用上层的圆修剪另一个圆，并修改上层圆的填充色为R: 255、G: 255、B: 0的黄色，如图5-53所示。



图 5-52 创建椭圆



图 5-53 复制并修剪后椭圆



20. 在工具箱中选择交互式透明工具, 为黄色椭圆应用渐变透明效果，如图5-54所示。再按下小键盘数字区的<+>键复制椭圆，并修改其填充色为R: 53、G: 97、B: 0，然后使用交互式透明工具修改椭圆的渐变透明方向，如图5-55所示。



图 5-54 应用渐变透明效果



图 5-55 复制椭圆并修改填充色和透明渐变

21. 再次复制椭圆, 将其填充为白色并适当地缩小, 然后修改椭圆的渐变透明效果, 如图 5-56 所示。



22. 选择左下角被修剪的图形, 使用交互式阴影工具  为其应用阴影效果, 设置阴影不透明度为 80、羽化值为 35, 阴影颜色值为 R: 16、G: 36、B: 0, 如图 5-57 所示。然后全选水珠图形, 在调色板顶部的  上单击鼠标右键取消其轮廓, 结果如图 5-58 所示。



图 5-56 水珠的初步效果



图 5-57 应用阴影效果



图 5-58 取消水珠的轮廓

23. 执行『排列\拆分』命令拆分阴影, 再全选水珠图形进行群组。然后复制出几个水珠图形, 分别调整其大小和位置, 如图 5-59 所示。



图 5-59 排列并拆分后的水珠

24. 全选完成的所有图形, 执行『排列\群组』命令 (或按下快捷键 <Ctrl+G>) 进行群组, 完成葡萄枝和叶的创建。

### 绘制葡萄

枝叶绘制完成后, 接下来就要绘制葡萄了。葡萄的绘制方法并不复杂, 与水珠阴影的绘制有异曲同工之处: 就是充分利用位图的优势, 来弥补矢量图中渐变填充的形状局限。最后同样为葡萄加上水珠, 使整体的图像看起来更为丰富。




1. 在工具箱中选择椭圆工具 , 绘制如图 5-60 所示的椭圆。复制椭圆并向右上方移动, 再使用右上方的椭圆修剪另一个椭圆, 结果如图 5-61 所示。



图 5-60 绘制椭圆




图 5-61 修剪后的椭圆

2. 使用交互式填充工具  为椭圆应用射线渐变填充, 按下属性栏左侧的  按钮, 在弹出的“渐变填充方式”对话框中, 编辑椭圆的渐变色。其渐变色轴颜色值设置为: 0% 处为 R: 136、



G: 0, B: 227; 40%处为R: 175, G: 63, B: 250; 100%处为R: 241, G: 219, B: 255, 结果如图5-62所示。

3. 在葡萄的高光处绘制一个小椭圆, 将它适当倾斜后填充任意的颜色。使用交互式阴影工具为小椭圆应用阴影效果, 设置其阴影的不透明度为50, 羽化值为70, 阴影的颜色为白色, 如图5-63所示。


将小椭圆与阴影拆分后, 删除较小的椭圆, 然后使用交互式透明工具为白色阴影位图(CorelDRAW中所创建的交互式阴影是CMYK模式的位图)应用开始透明度为65的标准透明效果, 如图5-64所示。



图5-62 添加渐变效果



图5-63 应用交互阴影



图5-64 应用透明度效果


4. 使用任意颜色填充左下角的图形, 再使用交互式阴影工具为其应用阴影效果。设置阴影的不透明度为100, 羽化值为20, 阴影颜色值为R: 29, G: 8, B: 82, 如图5-65所示。执行『排列\拆分』命令拆分阴影, 然后删除原始图形, 结果如图5-66所示。



图5-65 应用阴影在图形



图5-66 删除原始图形

5. 选择紫色的阴影位图, 执行『效果\图框精确剪裁\放置在容器中』命令, 然后在工作页面中单击渐变填充的椭圆, 如图5-67所示, 将阴影置入椭圆内部, 如图5-68所示。



图5-67 单击椭圆



图5-68 将阴影置入椭圆

提示: 如果此时“新的图框精确剪裁内容自动居中”选项被选中, 则执行图框精确剪裁后阴影位图将自动在椭圆中与椭圆居中对齐, 从而与图5-68的效果相一致。如果该选项未被选取, 则需要在将位图置入容器中后, 再进入容器中去调整阴影位图的位置, 或者是在未被置入椭圆之前, 就先调整好阴影位图的位置。

6. 选取紫色渐变的椭圆并取消其轮廓色, 再按住<Shift>键同时添加选取高光处的白色位图,



然后执行『排列\群组』命令(或按下快捷键<Ctrl+G>)进行群组。

7. 通过复制这颗葡萄得到整串葡萄,并分别调整其大小、角度及叠放顺序,使最终效果大致如图 5-69 所示。

同一串葡萄中,由于光线、环境因素的不同,不同位置单个葡萄的颜色与明暗变化也不尽相同。表现在整体上,会使整串葡萄变化丰富,层次分明。由于现在的一串葡萄是由同一颗复制而成的,难免会觉得层次不够,所以下面就通过添加阴影来增加其层次感。

8. 复制最大的一粒葡萄,然后在工作页面的空白区域为其应用阴影效果。设置阴影的不透明度为 70,羽化值为 15,阴影颜色值为 R: 36、G: 23、B: 77,如图 5-70 所示。对阴影进行拆分,然后删除原始的葡萄图形。



图 5-69 复制出整串葡萄



图 5-70 在空白处应用阴影效果

9. 复制多个阴影位图,分别放置在葡萄下方为葡萄添加阴影,并根据葡萄大小的不同分别调整其形状与大小,其效果如图 5-71 所示。

在这里,所有葡萄的阴影是通过复制分离的阴影位图来完成的。为什么不使用交互式阴影工具单独为每颗葡萄应用阴影呢?这是因为这里的图形文件比较复杂,而许多图形又相互重叠,直接为图形应用阴影往往会出现错误。而使用分离的阴影位图,不但能根据不同的形状自由调节阴影的大小与形状,而且效率也会更高。

10. 全选这串葡萄并进行群组,然后放置在校叶的下万,如图 5-72 所示。



图 5-71 添加阴影后的效果



图 5-72 组合枝叶和葡萄

11. 下面用制作叶片上水珠同样的方法来制作葡萄上的水珠,只需要根据下层的葡萄颜色对颜色做相应的变化即可,步骤如图 5-73 所示。



图 5-73 绘制水珠的综合图解

12. 群组完成的水珠，复制出多个后分别放置在葡萄上，并适当调整其大小。然后选择整串葡萄和其上的水珠，执行『排列\群组』命令（或按下快捷键<Ctrl+G>）进行群组，完成本实例，最终效果如图 5-74 所示。



图 5-74 葡萄最终效果图

### 知识要点小结

1. 使用方角渐变表现叶子的颜色变化——方角渐变是较少用到的一种填充方式，但在这里可以看到它的独特功效。

2. 水珠的绘制——对椭圆使用渐变透明效果，分别表现出水珠的高光和折射区的颜色，并使用交互式阴影工具绘制出水珠的阴影。使水珠不仅晶莹剔透，还能透射出下方的叶脉等图像。

3. 葡萄的表现——按照一般的方式，单使用射线渐变来绘制椭圆形的葡萄，不能得到椭圆状的颜色和明暗变化。在本实例中，在 highlight 和暗调处使用阴影位图来表现颜色及明暗的

变化,使其形状与葡萄的椭圆形状相契合,并产生自然柔和的过渡。

### 实例3——绘制打印机

#### 技能练习分析



到目前为止,还没有真正直接绘制过具有透视变化的形体。虽然在透视与质感练习的章节中,有涉及到透视场景的练习,但不是简单的几何形体,就是比较简单的平行透视。而真正具有挑战性的是绘制成角透视的实体,那将考验你对透视的理解以及对形体的把握能力。只有掌握相应的绘图规则,才能绘制出形体符合视觉原理的图形效果。下面通过绘制打印机实例来学习这些规则。

打开本书配套光盘中 Chapter 5\Sample 3.cdr 文件,可以欣赏到本实例的最终效果,如图 5-75 所示。



图 5-75 打印机最终效果图

#### 绘制主要形体

1. 选择钢笔工具 , 在工作页面中绘制 3 个图形, 并使用形状工具  调整曲线的形状。将下方的图形填充为 80% 黑色, 再为右侧图形应用线性渐变填充, 设置其渐变色为: 0% 处颜色值为 R: 115、G: 115、B: 115; 45% 处颜色值为 R: 143、G: 143、B: 143; 100% 处颜色值为 R: 227、G: 227、B: 227, 如图 5-76 所示。

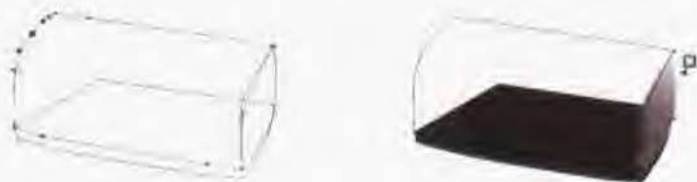



图 5-76 绘制图形并分别填充色

2. 选择形状工具 , 调整左上侧图形的曲线外形, 如图 5-77 所示。再为此图形应用线性渐变填充, 设置其渐变色为: 0% 处颜色值为 R: 140、G: 140、B: 140; 35% 处颜色值为 R: 191、



G: 191, B: 191; 54%处颜色值为R: 235, G: 235, B: 235; 74%处颜色值为R: 242, G: 242, B: 242; 100%处颜色值为R: 207, G: 207, B: 209, 结果如图5-78所示。



图5-77 调整曲线节点



图5-78 应用渐变色

3. 按下小键盘数字区的<+>键复制左上侧图形, 在调色板的黑色上单击右键, 为其添加轮廓。切换当前工具为形状工具 $\text{L}$ , 选取图形4个角上的节点并进行分割, 按下<Ctrl+K>拆分曲线后, 删除较长的两条边, 剩下两端的曲线, 如图5-79所示。

4. 为保留的曲线设置适当的轮廓宽度, 按下快捷键<Ctrl+Shift+Q>转换轮廓为图形, 然后删除原始的曲线。为左侧的图形复制打印机上壳的渐变色, 为右侧的图形应用线性渐变填充, 其渐变色颜色值设置为: 0%处为R: 237, G: 237, B: 237; 39%处为R: 196, G: 197, B: 204; 54%处为R: 199, G: 199, B: 199; 100%处为R: 139, G: 139, B: 143, 如图5-80所示。



图5-79 编辑曲线轮廓



图5-80 将曲线轮廓转换为图形

5. 通过绘制曲线及执行相交操作, 完成打印机外壳上的一个图形, 并将其填充为黑色, 如图5-81所示。原地复制此图形, 选择形状工具 $\text{L}$ , 选取曲线右侧的节点, 向左移动节点位置。然后为此图形应用线性渐变填充, 其渐变色颜色值设置为: 0%处为R: 64, G: 64, B: 64; 24%处为R: 5, G: 13, B: 28; 38%处为R: 168, G: 170, B: 175; 50%处为R: 183, G: 185, B: 189; 66%处为R: 49, G: 54, B: 64, 100%处为R: 0, G: 0, B: 0, 如图5-82所示。



图5-81 绘制图形



图5-82 填充渐变色

6. 通过创建圆角矩形并进行修改完成如图5-83所示的图形。为其应用线性渐变透明效果, 结果如图5-84所示。



图5-83 绘制图形



图5-84 应用透明效果

7. 创建一个蓝色圆角矩形并对其适当倾斜。输入文字“EPSON”并填充为白色，完成打印机标志的绘制，结果如图 5-85 所示。



图 5-85 创建标志

8. 创建一个黑色矩形，通过等距再制完成如图 5-86 所示的矩形组。选取矩形并进行群组，然后执行『效果\添加透视点』命令添加透视点，将其移动到适当的位置，结果如图 5-87 所示。



图 5-86 等距复制矩形



图 5-87 添加透视点

### 绘制其他图形

1. 绘制如图 5-88 所示的图形，并将其填充为 R: 163、G: 166、B: 171 的颜色，再按下 <Shift+PageDown> 键将图形置于底层。原地复制此图形并向左下方微调其位置，修改此图形为渐变填充，设置起点处的颜色值为 R: 87、G: 89、B: 92，终点处的颜色值为 R: 127、G: 131、B: 138，结果如图 5-89 所示。



图 5-88 绘制图形



图 5-89 复制并填充渐变色

2. 在这两个图形左侧创建两个图形，分别填充为 R: 163、G: 166、B: 171 的颜色和 80% 黑色，并调整好图形的层叠顺序，如图 5-90 所示。在这两个图形右侧创建两个图形，参照左侧的图形进行填充，然后调整图形的层叠顺序，结果如图 5-91 所示。

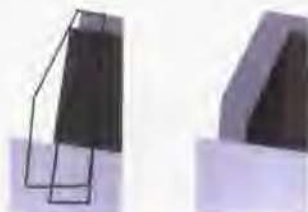


图 5-90 创建左侧图形



图 5-91 创建右侧图形




3. 创建如图5-92所示的图形, 将其填充为R: 59、G: 46、B: 48的颜色, 再按下<Shift+PageDown>键将此图形置于底层。切换当前工具为交互式轮廓图工具, 为其应用向内方式的轮廓图效果。执行『排列\拆分』命令拆分轮廓图, 再为得到的轮廓图图形应用线性渐变填充, 设置其渐变色颜色值为: 0%处为R: 135、G: 109、B: 101; 16%处为R: 201、G: 192、B: 189; 25%处为R: 224、G: 217、B: 215; 70%处为R: 120、G: 97、B: 90; 100%处为R: 135、G: 109、B: 101, 其结果如图5-93所示。



图 5-92 绘制图形



图 5-93 应用渐变填充

4. 创建如图5-94所示的图形, 将其填充为黑色并调整图形层叠顺序, 结果如图5-95所示。



图 5-94 绘制图形



图 5-95 调整图形层叠顺序

5. 在对象捕捉模式下, 创建如图5-96所示的3个图形, 然后填充为黑色, 结果如图5-97所示。

显示



图 5-96 绘制图形



图 5-97 填充为黑色

6. 绘制如图5-98所示的图形, 并将其填充为白色。原地复制此图形, 再选择形状工具, 编辑复制所得的新图形的节点以调整其大小, 结果如图5-99所示。



图 5-98 绘制图形



图 5-99 编辑复制图形



7. 导入本书配套光盘中的 Chapter 5\Pic01.jpg 文件, 然后调整图像的大小并适当倾斜, 如图 5-100 所示。执行『效果\图框精确剪裁\置于容器中』命令将图像置入较小的白色图形中, 结果如图 5-101 所示。



图 5-100 倾斜位图



图 5-101 图框精确剪裁效果


8. 选择交互式阴影工具, 为较大的白色图形应用阴影效果, 设置阴影不透明度为 28, 羽化值为 15, 得到本实例的最终效果, 如图 5-102 所示。



图 5-102 最终位图合成效果

### 知识要点小结

1. 形体的构造——打印机的绘制主要在于对物体形体的把握, 以及在此基础上对颜色和质感的表现。事实上, 最初绘制的轮廓就决定了整个形体的比例和透视是否正确。如果读者对这种成角透视的原理不太明白, 可以查阅一下相关的美术资料, 这将给您带来极大的帮助。

2. 对位图的编辑——CorelDRAW 虽然不是专门针对图像处理的工具软件, 但对于位图的编辑功能还是非常强大。前面章节中曾通过编辑位图的外框局部隐藏图像, 而对于一些如镜像、倾斜等常规的编辑方法, 都可以对位图使用。本实例就是通过对位图进行倾斜来表现位图透视效果的。

## 实例 4——绘制红酒瓶

### 技能练习分析

要使绘制的矢量图显得丰富、厚重, 就需要在绘图时注重颜色的层次及变化, 而这恰好也是矢量图的弱项。我们可以利用交互式工具的功能, 并通过多层图形的颜色变化, 来尽量表现出和谐而具有丰富颜色变化的图像效果。本例就综合应用这方面的功能, 来绘制一瓶红酒。



打开本书配套光盘中的 Chapter 5\Sample 4.cdr 文件,可以欣赏到本实例的最终效果,如图 5-103 所示。



图 5-103 红酒瓶效果实例

### 绘制形体

1. 新建图形文件,从标尺上拖曳出一条垂直的辅助线,并开启对齐辅助线选项。在工作页面中创建一段曲线,并确保起点和终点位于垂直的辅助线上。编辑曲线的形状,直至比较满意的程度。对此图形镜像复制,将原图形与复制得到的新图形结合为一个图形,然后连接节点使之成为一个封闭图形,如图 5-104 所示。

2. 选取并删除这条垂直辅助线。选择完成的图形,为其应用线性渐变填充,设置起点处的颜色值为 R: 161、G: 137、B: 149,终点处的颜色为白色。再按下<F12>键开启“轮廓笔”对话框,设置轮廓色为 R: 56、G: 0、B: 0,并为图形设置适当宽度的轮廓宽度,如图 5-105 所示。



图 5-104 绘制对称的形体



图 5-105 颜色并设置轮廓属性

3. 原地复制此图形,再将复制所得的图形分割为 3 段。为上方的一段图形填充 R: 47、G: 39、B: 36 的颜色;为中间的一段应用渐变填充,设置其渐变色颜色值为 0% 处为 R: 161、G: 137、B: 149,34% 处为 R: 99、G: 70、B: 85,61% 处为 R: 48、G: 27、B: 38,75% 处为 R: 47、G: 39、B: 36,100% 处为 R: 161、G: 137、B: 149;为下方的图形应用渐变填充,设置其渐变色颜色值为 0% 处为 R: 97、G: 0、B: 0,59% 处为 R: 204、G: 51、B: 0,100% 处为 R: 252、G: 55、B: 0,如图 5-106 所示。



图 5-106 初期为3段正负渐变图

### 添加细节



1. 选取下方的红色图形, 按下小键盘数字区的<+>键复制, 并将复制所得的新图形填充为 R: 255, G: 234, B: 48 的黄色, 如图 5-107 所示。切换当前工具为交互式透明工具 , 为此黄色图形应用“方角”渐变透明效果。按下属性栏左侧的  按钮, 在开启的“渐变透明度”对话框中设置透明效果。其色彩轴上的颜色值设置为: 0% 处为 L0, 52% 处为 L76, 100% 处为 L255, 如图 5-108 所示。




图 5-107 修改填充色为黄色



图 5-108 设置透明效果



2. 原地复制此黄色图形, 再切换当前工具为交互式透明工具 , 移动方角渐变透明的中心点, 效果如图 5-109 所示。


3. 在瓶盖处创建圆角矩形并修改为如图 5-110 所示的图形, 为其应用线性渐变填充, 设置起点处的颜色值为 R: 255, G: 217, B: 252, 终点处的颜色值为 R: 138, G: 125, B: 179。切换当前工具为交互式透明工具 , 为此图形应用线性渐变透明效果, 其透明度值设置为: 0% 处为 L0, 29% 处为 L20, 100% 处为 L0, 其结果如图 5-111 所示。



图 5-109 复制并调整透明效果



图 5-110 绘制圆角矩形填充



图 5-111 应用渐变效果



4. 复制此图形并适当缩小, 如图 5-112 所示。在这两个图形间创建交互式调和效果, 结果如图 5-113 所示。



图 5-112 复制图形



图 5-113 应用调和效果

5. 参照步骤 3 和步骤 4, 在瓶盖创建出另外 3 个调和图形, 如图 5-114 所示。选取这 4 个调和图形, 执行「效果\图框精确剪裁\放置在容器中」命令, 将其置入下层的黑色图形中, 结果如图 5-115 所示。



图 5-114 创建另外 3 个调和图形



图 5-115 图形精确剪裁

6. 创建两个白色图形, 分别应用线性渐变透明效果, 然后在这两个图形间创建调和, 结果如图 5-116 所示。再次创建一个白色图形, 并应用线性渐变透明效果, 如图 5-117 所示。



图 5-116 创建调和渐变



图 5-117 绘制白色图形

7. 创建一个椭圆, 并为其应用线性渐变填充, 设置其渐变色为: 0% 处颜色值为 R: 255、G: 255、B: 0, 33% 处颜色值为 R: 255、G: 255、B: 0, 47% 处颜色值为 R: 48、G: 27、B: 38, 66% 处颜色值为 R: 48、G: 27、B: 38, 100% 处颜色值为 R: 255、G: 255、B: 255, 如图 5-118 所示。



图 5-118 绘制椭圆并着色



8. 通过绘制和复制修改完成如图 5-119 所示的两个图形。分别为这两个图形应用透明效果。



然后在两个图形间创建交互式调和效果，结果如图 5-120 所示。



图 5-119 创建图形



图 5-120 应用透明效果并创建调和

9. 在瓶底处绘制出几个图形，并参照图 5-121 分别进行填充，完成瓶底处的处理。



图 5-121 在瓶底处绘制图形并上色

### 绘制其他图形

1. 通过相交操作完成如图 5-122 所示的图形，为图形应用线性渐变填充，设置其渐变色为：0% 处颜色值为 R: 46、G: 34、B: 11，40% 处颜色值为 R: 84、G: 56、B: 3，59% 处颜色值为 R: 51、G: 33、B: 0，100% 处颜色值为 R: 46、G: 34、B: 11。然后调整图形的层叠顺序，如图 5-123 所示。



图 5-122 绘制图形



图 5-123 填充渐变色


2. 输入文字并绘制图形，再将文字填充为 R: 200、G: 142、B: 0 的颜色，如图 5-124 所示。群组文字和图形，再切换当前工具为交互式封套工具 ，为群组图形应用封套效果，使其与酒瓶上的标签形状相一致，然后调整好图形的层叠顺序，如图 5-125 所示。



图 5-124 创建文字和图形



图 5-125 应用封套效果



3. 导入本书配套光盘中的 Chapter 5\CorelDRAW LOGO.cdr 文件, 创建完成如图 5-126 所示的标签图形。执行『效果\添加透视点』命令, 为标签应用透视效果, 如图 5-127 所示。



图 5-126 创建标签图形



图 5-127 添加透视点

4. 绘制两条曲线, 适当设置其轮廓宽度, 并设置轮廓色为 R: 69、G: 16、B: 0, 如图 5-128 所示。将步骤 3 中完成的标签移动至曲线下端, 然后分别设置好图形的层叠顺序, 其结果如图 5-129 所示。



图 5-128 绘制曲线



图 5-129 完成标签的绘制

5. 绘制曲线并通过复制修改完成如图 5-130 所示的 3 个图形。将底层的图形填充为 R: 33、G: 8、B: 0 的颜色, 中间的图形填充为 R: 148、G: 35、B: 0 的棕色, 上层的图形填充为 R: 255、G: 229、B: 0 的黄色。为下层的两个图形应用透明效果, 如图 5-131 所示, 然后在 3 个图形间创建交互式调和效果, 并调整图形的层叠顺序, 结果如图 5-132 所示。



图 5-130 绘制 3 个图形



图 5-131 应用透明效果



图 5-132 创建调和效果


6. 选取在步骤 1 中完成的酒瓶图形, 切换当前工具为交互式阴影工具 , 为图形应用阴影效果, 设置阴影不透明度为 63、羽化值为 10, 阴影颜色值为 R: 115、G: 48、B: 30, 如图 5-133 所示。拆分阴影图形, 再为阴影应用线性渐变透明效果, 如图 5-134 所示, 完成本实例的最终制作。



图 5-133 应用阴影效果



图 5-134 为阴影应用透明效果



图 5-136 绘制圆角矩形

3. 在手机机身上方绘制一个圆角值为 30 的圆角矩形, 将其置于底层并应用线性渐变填充, 设置其渐变色颜色值为: 0% 处为 R: 76、G: 76、B: 76, 30% 处为 R: 229、G: 229、B: 229, 40% 处为 R: 229、G: 229、B: 229, 62% 处为 R: 76、G: 76、B: 76, 78% 处为 R: 25、G: 25、B: 25, 100% 处为 R: 51、G: 51、B: 51, 如图 5-139 所示。



图 5-137 创建渐变色

图 5-138 创建渐变填充

图 5-139 设置渐变色值并着色

4. 在右上角处绘制如图 5-140 所示的两个图形, 作为手机的“天线”图形。将较小的图形填充为 90% 黑色, 再为较大的应用线性渐变填充, 设置其渐变色颜色值为: 0% 处为 R: 41、G: 0、B: 0, 14% 处为 R: 119、G: 7、B: 7, 34% 处为 R: 44、G: 0、B: 0, 56% 处为 R: 60、G: 0、B: 0, 74% 处为 R: 148、G: 37、B: 37, 100% 处为 R: 41、G: 0、B: 0, 然后调整图形的层叠顺序, 结果如图 5-141 所示。



图 5-140 绘制图形



图 5-141 应用渐变填充

## 绘制细节

现在已经绘制完成了手机的主要形体, 实际上是对手机的分解, 并分别绘制出了分解出的 3 个部分的形体轮廓, 分别是手机机身部分、手机机身上方的圆角矩形及手机天线图形。接下来是对每个部分再次分解, 并绘制出其中的细节, 只要这样一层层地分解和完善下去, 那么不论多复杂的图形都可以清晰有序地去绘制出来。

1. 通过绘制曲线并与手机机身图形执行相交操作, 创建出如图 5-142 所示的图形。通过对此

图形复制修改, 完成另外两个图形的创建, 结果如图 5-143 所示。



图 5-142 通过相交创建图形



图 5-143 通过复制修改创建图形

2. 将较大的两个图形分别填充为 R: 41, G: 0, B: 0 的暗红色和 R: 179, G: 0, B: 0 的红色, 再为较小的图形应用射线渐变填充, 设置起点处的颜色值为 R: 41, G: 0, B: 0, 终点处的颜色值为 R: 115, G: 0, B: 0。然后调整好图形的层叠顺序, 如图 5-144 所示。在 3 个图形间创建调和, 结果如图 5-145 所示。



图 5-144 分别进行填充



图 5-145 创建调和效果

3. 通过绘制曲线并执行相交操作, 在手机机身的左侧创建如图 5-146 所示的图形。将其填充为 R: 54, G: 0, B: 0 的暗红色, 并为其应用线性渐变透明效果, 如图 5-147 所示。



图 5-146 通过相交创建图形



图 5-147 应用透明效果


4. 复制此图形, 再选择形状工具 , 修改复制所得图形的形状。为此新图形应用渐变填充, 设置起点处颜色值为 R: 255, G: 76, B: 76, 终点处颜色值为 R: 158, G: 2, B: 2, 如图 5-148 所示。再为此图形应用线性渐变透明效果, 如图 5-149 所示。在两个图形间创建调和效果, 并执行映射节点命令调整节点的对应关系, 结果如图 5-150 所示。



图 5-148 绘制图形并上色




图 5-149 应用透明效果



图 5-150 创建调和效果



5. 切换当前工具为挑选工具, 单击选取调和组图形上层的图形, 按下小键盘数字区的<+>键进行复制。修改复制所得的新图形填充色为白色, 再调整此图形的渐变透明效果, 结果如图5-151所示。框选调和图形组和复制所得的白色图形, 如图5-152所示, 按下<Ctrl+G>进行群组。

6. 镜像复制选取的图形, 再将其对齐到手机机身的右侧, 如图5-153所示。



图 5-151 调整渐变透明效果



图 5-152 框选图形



图 5-153 镜像复制图形

7. 选取手机机身尾部的图形, 按下<Shift+PageUp>键将其置于最上层。原地复制此图形, 将复制所得的新图形填充为90%黑色, 再次复制图形, 并调整复制所得的图形大小和形状, 然后将其填充为白色, 结果如图5-154所示。在复制所得的两个图形间创建调和, 并置入底层原始的图形中, 结果如图5-155所示。

8. 选取手机机身中央的对称图形, 调整图形层叠顺序并为其应用渐变填充, 设置其渐变色颜色值为: 0%处为R: 25, G: 25, B: 25, 26%处为R: 255, G: 255, B: 255, 73%处为R: 204, G: 204, B: 204, 100%处为R: 76, G: 76, B: 76, 如图5-156所示。



图 5-154 复制出的两个图形



图 5-155 创建调和组中的图形



图 5-156 应用渐变填充

9. 原地复制此图形并修改填充色为黑色, 按下<Shift+PageUp>键将图形置于最上层。再为图形应用渐变透明效果, 设置其渐变透明度值为: 0%处为L25, 27%处为L255, 100%处为L0, 结果如图5-157所示。


10. 复制此图形并取消其透明效果, 选择形状工具, 修改复制所得的图形形状, 结果如图5-158所示。为此图形应用射线渐变填充, 设置其渐变色颜色值为: 0%处为R: 120, G: 120, B: 120, 10%处为R: 178, G: 178, B: 178, 20%处为R: 255, G: 255, B: 255, 25%处为R: 255, G: 255, B: 255, 42%处为R: 204, G: 204, B: 204, 80%处为R: 255, G: 255, B: 255, 100%处为R: 255, G: 255, B: 255, 如图5-159所示。



图 5-157 应用透明效果



图 5-158 复制图形并调整透明度



图 5-159 填充渐变色

11. 绘制一个对称图形, 为图形设置适当的轮廓宽度, 并设置轮廓色为 90% 黑色。为此图形应用线性渐变填充, 设置两端的颜色为白色, 中间两个颜色点为 60% 的黑色, 如图 5-160 所示。复制此图形并略微缩小, 取消其轮廓笔并修改渐变填充, 结果如图 5-161 所示。



图 5-160 绘制图形



图 5-161 复制并调整透明度

12. 创建圆角矩形, 对其应用向内方式的交互式轮廓图效果, 再执行『排列\拆分』命令拆分轮廓图图形。为较大的图形应用渐变填充, 设置起点的颜色为 80% 黑色, 终点颜色为白色, 中间颜色点的颜色为 20% 黑色, 如图 5-162 所示。导入本书配套光盘中的 Chapter 5\Pic02.jpg 文件, 并将导入的图像置入较小的图形中, 结果如图 5-163 所示。



图 5-162 应用渐变填充



图 5-163 导入图像并置入图形中

13. 在屏幕上方绘制 3 个图形, 将上层较小的图形填充为 40% 黑色, 中间的图形填充为黑色, 再为底层的图形应用线性渐变填充, 并设置起点的颜色为 70% 黑色, 终点处的颜色为白色, 如图 5-164 所示。

14. 复制上层的灰色图形并适当缩小, 为此图形应用适当的轮廓宽度, 并设置其轮廓色为 70% 黑色。将此图形填充为黑色, 结果如图 5-165 所示。



图 5-164 复制图形并设置颜色



图 5-165 复制图形




15. 原地复制此图形, 略微缩小后, 为其应用线性渐变填充, 设置渐变色为: 0% 处颜色值为 R: 255, G: 102, B: 0, 40% 处颜色值为 R: 255, G: 255, B: 0, 63% 处颜色值为 R: 255, G: 255, B: 0, 100% 处颜色值为 R: 0, G: 255, B: 0, 如图 5-166 所示。切换当前工具为交互式透明工具 , 为此图形应用如图 5-167 所示的渐变透明效果。



图 5-166 复制图形并应用渐变填充



图 5-167 应用透明效果

16. 复制此图形并将复制所得的图形填充为白色, 然后调整其透明效果, 如图 5-168 所示。按下小键盘数字区的 <+> 键再次原地复制此白色图形, 并修改渐变透明的方向, 结果如图 5-169 所示。



图 5-168 修改透明效果



图 5-169 复制并修改透明效果

17. 导入本书配套光盘中的 Chapter 5\LG LOGO.cdr 文件, 将 LG 的标志放置在手机上, 如图 5-170 所示。通过创建圆角矩形并进行编辑, 完成手机尾部的两个图形制作, 如图 5-171 所示。



图 5-170 导入标志图形



图 5-171 绘制出两个图形

18. 通过相交操作在圆角矩形左侧创建如图 5-172 所示的图形, 并设置其渐变色为: 0% 处颜色为黑色, 36% 处颜色为 10% 黑色, 52% 处颜色为 10% 黑色, 72% 处颜色为 70% 黑色, 78% 处颜色为 90% 黑色, 100% 处颜色为 80% 黑色。镜像复制此图形, 再将复制所得的图形对齐至圆角矩形右侧, 结果如图 5-173 所示。



图 5-172 通过相交操作创建图形



图 5-173 镜像复制图形

19. 在圆角矩形上创建5条直线, 适当设置其轮廓宽度并调整曲线层叠顺序, 结果如图5-174所示。



图5-174 绘制曲线

20. 创建3个同心圆, 为底层圆形应用从右上角至左下角的黑白渐变填充, 为中间的图形应用从左下至右上的黑白渐变填充, 为上层的图形应用射线渐变填充, 设置其渐变色颜色值为: 0%处为R: 0、G: 0、B: 0, 12%处为R: 31、G: 0、B: 3, 25%处为R: 112、G: 0、B: 75, 47%处为R: 31、G: 0、B: 30, 100%处为R: 84、G: 51、B: 83, 如图5-175所示。


21. 再次绘制一个更小的圆, 并将其填充为白色。选择交互式透明工具, 为其应用渐变透明效果, 如图5-176所示。



图5-175 绘制圆并分别着色



图5-176 创建白色圆并应用透明效果

22. 创建两个应用相同渐变填充的圆角矩形, 设置起点处颜色值为R: 41、G: 12、B: 31, 终点处颜色值为R: 166、G: 164、B: 165, 如图5-177所示。为较大的矩形应用开始透明度为98%的标准透明效果, 为较小的矩形应用开始透明度为80%的标准透明效果, 然后在两个图形间创建调和。复制调和图形组中上层的圆角矩形, 调整其形状并将其填充为R: 189、G: 176、B: 185的颜色。为此图形应用线性渐变透明效果, 并调整图形的层叠顺序, 结果如图5-178所示。



图5-177 创建圆角矩形并填充渐变色



图5-178 应用渐变透明效果

23. 复制天线图形并调整其形状, 再修改其渐变色颜色值为: 0%处为R: 61、G: 0、B: 0, 14%处为R: 166、G: 78、B: 78, 34%处为R: 64、G: 0、B: 0, 61%处为R: 89、G: 0、B: 0, 74%处为R: 196、G: 67、B: 67, 100%处为R: 61、G: 0、B: 0, 结果如图5-179所示。复制天线顶部的图形, 适当缩小并为其应用渐变填充, 设置其渐变色为: 0%处为50%黑色, 26%处为白色, 50%处为10%黑色, 100%处为90%黑色, 如图5-180所示。在此图形与原图形间创建调和效果, 并调整调和图形组的层叠顺序, 如图5-181所示。



图 5-179 复制图形并进行编辑



图 5-180 应用渐变填充



图 5-181 创建调和效果

### 知识要点小结

1. 对复杂形体的分解要条理清晰地完成复杂形体的绘制，就需要这种概括处理的能力，对形体进行分解并确定每部分图形的比例和外形轮廓，然后再添加绘制出细节。
2. 立体感的表现要绘制不具有形体透视的物体时，通过明暗来表现立体感是惟一的方法。因此可以使用渐变填充及交互式调和等功能创建出明暗的变化来表现图形的立体效果。



12 中文

*[The page contains horizontal ruling lines.]*

## 第6章 高级绘图综合练习二——写实风格绘图

经过前面的实例练习,相信大家对用 CoreIDRAW 绘图已经有了不少心得。也许对于一些偏爱写实风格的读者来说,会觉得前面各章实例绘制的图像效果还不够真实。但使用 CoreIDRAW 绘制写实性的图像却是能够轻松完成的,特别是对于一些质地坚硬、表面光滑或具有一定特殊质感的物体。本章安排4个写实类型的绘图实例,让读者来感受绘制写实性图像的方法。

本章的实例包括绘制鼠标、机械表、番茄和数码摄像机,绘制时除在绘制番茄的交互式网格填充外,其他的绘制方法都是一些在前面绘图练习中反复使用到的方法,因此本章将不会做过多繁琐的操作叙述,而主要分析绘图时的思路与流程。作为绘图练习的最后一章,本章也可作为检验大家学习效果与自身的创造性,读者甚至可以尝试参照最终效果使用自己所习惯的方式自行完成,然后与书上的绘制流程相对照,以分析其中的优劣。

### 实例1——绘制鼠标

#### 技能练习分析

本实例将绘制一个造型独特的光电鼠标,其重点在于表现鼠标中特殊有机材料的质感,使其呈现出自身颜色中略带透明质地的效果。这里主要使用交互式调和功能来表现细腻的颜色变化。而在标志处,将通过阴影的衬托,表现出厚度与空间感。

打开本书配套光盘中 Chapter 6\Sample 1.cdr 文件,可以欣赏到本实例的最终效果图,如图 6-1 所示。



图 6-1 鼠标最终效果图

#### 绘制主要形体

1. 绘制如图 6-2 所示的图形,为其应用灰蓝与紫色的线性渐变填充。复制此图形并略微缩小,再修改其渐变色,在两个图形间创建交互式调和效果,结果如图 6-3 所示。



图 6-2 绘制图形并上色



图 6-3 应用调和效果



2. 绘制如图 6-4 所示的一个图形, 并为其应用射线渐变填充。原地复制此图形, 修改其填充色为灰色的单色填充, 再为图形应用渐变透明效果, 如图 6-5 所示。



图 6-4 绘制鼠标开始色



图 6-5 为复制所得的图形应用透明效果

3. 在鼠标侧面绘制一个图形, 并通过复制修改得到另一个较小的图形, 将它们填充为白色并分别应用标准透明效果, 如图 6-6 所示。在这两个图形间创建调和效果, 并通过映射节点命令设置正确的节点对应关系, 结果如图 6-7 所示。



图 6-6 绘制鼠标其他侧颜色



图 6-7 创建调和效果

4. 同样完成另外两个图形, 填充为白色并应用标准透明效果, 如图 6-8 所示。在两个图形间创建调和效果, 结果如图 6-9 所示。



图 6-8 绘制鼠标其他侧透明效果



图 6-9 创建调和效果

5. 绘制一个浅灰色图形, 对其复制并适当缩小, 并填充为较深的灰色, 如图 6-10 所示。在这两个图形间创建调和效果, 结果如图 6-11 所示。



图 6-10 创建两个图形



图 6-11 创建调和效果

6. 在此处再次绘制一个图形, 并填充为暗红色, 如图 6-12 所示。原地复制此图形并适当缩小, 然后为其应用渐变填充。在两个图形间创建调和效果, 结果如图 6-13 所示。



图 6-12 绘制鞋底面颜色



图 6-13 创建调和效果

7. 分别创建一个白色调和图形组和一个暗红色调和图形组, 如图 6-14 和图 6-15 所示。



图 6-14 创建白色调和图形组



图 6-15 创建暗红色调和图形组

8. 绘制如图 6-16 所示的图形, 将其填充为深红色, 再应用线性渐变透明效果, 如图 6-17 所示。



图 6-16 绘制鞋底面颜色



图 6-17 应用渐变透明效果

9. 在此处分别创建两个灰色调和图形组, 注意其细微的颜色变化, 如图 6-18 所示。



图 6-18 创建两个调和图形组



10. 选取左侧调和图形组中上层的图形, 原地复制并将其填充为白色, 再为此图形应用线性渐变透明效果, 如图 6-19 所示。



图 6-19 应用渐变透明效果

11. 依据两个调和图形组中间的裂缝, 绘制一条曲线。适当设置曲线的轮廓宽度与轮廓色,



如图 6-20 所示,再按下快捷键<Shift+Ctrl+Q>转换轮廓为曲线,删除原始的曲线后,调整图形的层叠顺序,使其位于调和图形组下层,如图 6-21 所示。



图 6-20 将轮廓线转换为曲线



图 6-21 调整图形的层叠顺序

12. 通过相交操作在此创建两个图形,并分别为其应用渐变填充,如图 6-22 所示。


13. 在此处绘制一个图形,并填充为黑色,如图 6-23 所示。



图 6-22 创建两个渐变填充色



图 6-23 绘制黑色填充物

14. 通过绘制半圆并修改创建出“滑轮”图形,并将其填充为蓝色,如图 6-24 所示。选择工具箱中的交互式网格填充工具,为此图形应用网格填充。在图形内双击鼠标左键添加网格,并调整网格点的分布,结果如图 6-25 所示。

15. 在颜色泊坞窗中设置颜色并填充网格点,结果如图 6-26 所示。



图 6-24 绘制图形并填充色



图 6-25 调整网格点的分布



图 6-26 设置网格颜色

提示:对网格填色的方法非常灵活,与普通填色非常接近。本章的实例 3 中有对网格填充更详细的介绍。


### 添加标志

1. 绘制“罗技”标志,再输入文字“Logitech”,并设置好字体和大小,然后选取标志和文字,按下快捷键<Ctrl+G>群组,如图 6-27 所示。



图 6-27 完成标志



2. 将标志图形填充为白色, 切换当前工具为交互式封套工具 , 为标志应用封套效果调整其形状, 如图 6-28 所示。

3. 为标志图形应用交互式阴影效果, 完成本实例, 最终效果如图 6-29 所示。



图 6-28 应用封套效果



图 6-29 应用阴影效果

## 实例 2——绘制手表

### 技能练习分析

金属因其光滑的表面, 在光线作用下会出现强烈的颜色对比与反光。在前面绘制唇膏的实例中, 曾经涉及到类似的金属质感的表现, 但比较粗糙。本例通过更细致地绘制图形的方法, 以表现出更为细腻的金属质地。这里绘制的是一支机械手表的局部图像。

打开本书配套光盘中的 Chapter 6\Sample 2.edr 文件, 可以欣赏到本实例的最终效果, 如图 6-30 所示。



图 6-30 手表最终效果图

### 绘制主要形体

1. 绘制一个图形, 为其应用线性渐变填充, 如图 6-31 所示。在其左侧绘制另一个图形, 同样为其应用线性渐变填充, 然后调整图形的层叠顺序, 如图 6-32 所示。



图 6-31 绘制图形并填充



图 6-32 绘制图形并填充

2. 选取左侧的图形并原地复制, 切换当前工具为形状工具 , 选取复制得到的新图形右边



线上的节点，拖曳移动至图形的左侧，然后调整曲线的形状，得到一个右边缘与原图形左边缘重合的图形，如图 6-33 所示。然后修改此图形的渐变填充色，结果如图 6-34 所示。



图 6-33 复制并编辑图形



图 6-34 修改渐变色

3. 用同样的方法在左侧再次创建图形，并修改其渐变色，如图 6-35 所示。原地复制刚创建的图形，向左方微调复制所得的图形的位置，并修改图形的渐变色，如图 6-36 所示。将图形置于底层，结果如图 6-37 所示。



图 6-35 新建图形并修改渐变色



图 6-36 复制图形并修改渐变色



图 6-37 调整层叠顺序

4. 通过绘制和复制修改创建出左侧的两个图形，为两个图形中右侧的图形应用渐变填充，并将左侧的一个图形填充为灰色，如图 6-38 所示。然后调整图形的层叠顺序，结果如图 6-39 所示。



图 6-38 新建两个图形



图 6-39 调整层叠顺序

5. 通过绘制和复制修改创建出如图 6-40 所示的 3 个图形，将底层图形填充为浅灰色，将中间的图形填充为深灰色，为上层图形应用线性渐变填充。然后在 3 个图形间创建交互式调和效果，结果如图 6-41 所示。



图 6-40 创建 3 个图形



图 6-41 创建调和效果

6. 创建一个矩形，再执行图框精确剪裁操作将调和图形组置入矩形中，如图 6-42 所示。将



矩形置于底层，并取消其轮廓，结果如图 6-43 所示。



图 6-42 绘制矩形



图 6-43 删除矩形轮廓

7. 绘制如图 6-44 所示的图形，为其应用线性渐变填充，再调整此图形的层叠顺序。全选已完成的图形，在调色板的  $\times$  上单击鼠标右键取消轮廓，结果如图 6-45 所示。



图 6-44 绘制带渐变图形



图 6-45 取消图形轮廓

### 绘制零件

1. 绘制一大一小的两个图形，将较大的图形填充为深灰色，较小的图形填充为白色，如图 6-46 所示。在两个图形间创建调和效果，结果如图 6-47 所示。



图 6-46 绘制两个图形



图 6-47 创建调和效果

2. 同样创建如图 6-48 所示的两个图形，将较大的图形填充为黑色，将较小的图形应用线性渐变填充。然后在两个图形间创建交互式调和效果，结果如图 6-49 所示。



图 6-48 绘制两个图形



图 6-49 创建调和效果

3. 绘制如图 6-50 所示的图形，并为其应用线性渐变填充。调整图形的层叠顺序，结果如图 6-51 所示。



图 6-50 绘制图形并应用渐变



图 6-51 调整图形渐变程序


4. 选取左侧的图形并原地复制，再选择形状工具 ，调整图形的外形，如图 6-52 所示。修改图形的渐变填充，如图 6-53 所示。



图 6-52 复制图形并调整形状



图 6-53 改变渐变填充

5. 绘制如图 6-54 所示的图形，并为其应用线性渐变填充。在此图形下方创建两个图形，将较大的图形填充为黑色，将较小的图形应用线性渐变填充，结果如图 6-55 所示。



图 6-54 绘制图形并着色



图 6-55 创建两个图形

6. 创建一个如图 6-56 所示的白色图形，并通过复制和修改得到一个略小的黑色图形，在两个图形间创建交互式调和效果，并在属性栏中调整调和的加速选项，如图 6-57 所示，结果如图 6-58 所示。



图 6-56 绘制白色图形

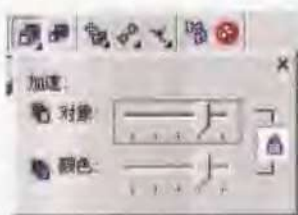


图 6-57 调整调和的加速选项



图 6-58 调和效果

7. 用同样的方法再创建两个图形，将较大的图形填充为黑色，较小的图形应用渐变填充，如图 6-59 所示。在两个图形间创建交互式调和效果，结果如图 6-60 所示。



图 6-59 创建两个图形



图 6-60 创建调和效果



8. 通过复制、焊接并编辑曲线形体, 创建如图 6-61 所示的两个图形。将较小的图形填充为黑色, 较大的图形应用线性渐变填充, 在两个图形间创建调和效果, 然后调整图形的层叠顺序, 结果如图 6-62 所示。



图 6-61 创建两个图形



图 6-62 创建渐变并调整层叠顺序

9. 绘制如图 6-63 所示的两个图形, 分别为其应用渐变填充, 然后调整好图形的层叠顺序, 结果如图 6-64 所示。



图 6-63 绘制两个图形



图 6-64 应用渐变并调整层叠顺序

10. 在右侧绘制如图 6-65 所示的图形, 并应用渐变色进行填充。通过复制, 编辑得到较小的图形, 并修改其渐变色, 如图 6-66 所示。在两个图形间创建调和效果, 然后调整图形的层叠顺序, 结果如图 6-67 所示。



图 6-65 绘制并填充颜色



图 6-66 复制图形并修改颜色



图 6-67 创建渐变并调整层叠顺序




11. 选择多边形工具 , 创建一个 22 边形。切换当前工具为形状工具 , 选取 22 边形中可选的两个节点, 按下属性栏中的  按钮转换直线为曲线, 然后编辑好多边形的边线形状。通过复制得到另一个多边形, 然后分别为两个多边形应用渐变填充, 如图 6-68 所示。在两个多边形间创建调和, 并调整其颜色加速选项, 结果如图 6-69 所示。



图 6-68 绘制多边形并应用渐变色



图 6-69 创建调和效果



12. 复制这个调和图形组, 并分别调整原始多边形的填充色与形状, 结果如图 6-70 所示。调整新调和图形组的层叠顺序, 结果如图 6-71 所示。



图 6-70 复制调和图形组并调整原始对象



图 6-71 调整调和图形组的顺序

13. 在图 6-72 所示位置绘制两个椭圆, 并输入文字“CORELDRAW”, 通过使文本适合路径得到弧形的文字。复制文字并微调位置, 然后分别为椭圆和文字应用渐变填充, 结果如图 6-72 所示。沿着多边形的边缘绘制一些高光图形, 并填充为白色, 结果如图 6-73 所示。



图 6-72 绘制两个椭圆并创建弧形文字效果



图 6-73 沿多边形边缘绘制高光

### 绘制其他图形

1. 在工作区空白区域绘制一条垂直直线, 执行『排列\变换\旋转』命令 (或按下快捷键 <Alt+F8>), 开启变换泊坞窗。在旋转角度文本框中输入 1, 并按下五次 **应用并复制** 按钮, 复制出五条直线。选取复制得到的五条曲线, 在泊坞窗中修改旋转角度为 6, 然后连续按下 **应用并复制** 按钮, 复制出一整圈的直线, 如图 6-74 所示。选择除原始的一条直线外的所有直线, 按下 <Ctrl+G> 进行群组。

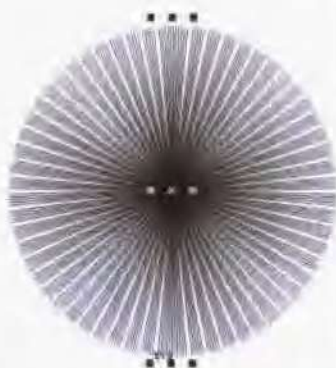


图 6-74 绘制放射线



2. 绘制如图 6-75 所示大小的一个圆形, 并将它与群组图形居中对齐。执行修剪操作, 使用圆形修剪群组图形, 如图 6-75 所示。选择原始的垂直直线, 以 6° 为基数复制出一圈, 然后再绘制一个较小的圆形, 使用较小的圆形修剪直线。全选完成的图形并设置适当的轮廓宽度, 结果如



图 6-76 所示。



图 6-75 绘制圆并添加辅助线



图 6-76 应用圆角透视效果


3. 执行『效果\添加透视点』命令，为创建的刻度图形添加透视效果。再编辑透视效果使其符合表盘的形状，如图 6-77 所示。切换当前工具为交互式透明工具，为刻度图形应用渐变透明效果，在属性栏中设置透明目标为“轮廓”，然后在调色板中的X符号上单击，取消刻度群组图形的填充色，结果如图 6-78 所示。执行『效果\图框精确剪裁\放置在容器中』命令，在原处将刻度置入表盘图形中。



图 6-77 添加透视点



图 6-78 为刻度图形添加透明

提示：在为图形应用透明效果后，如果该图形原来没有填充色，将会自动为图形填充 30% 的黑色，因此这里在为整个刻度群组图形应用渐变透明效果后，需要取消刻度图形的填充色。

4. 输入表盘上的数字，并应用“添加透视点”命令调整出数字的透视效果。分别为数字填充为黑色和灰色，然后调整其层叠顺序，结果如图 6-79 所示。



图 6-79 添加透视点并输入数字

5. 输入文字并绘制图形，创建出表盘中的标志图形。为其应用添加透视点效果和渐变透明效果，完成表盘标志的创建，如图 6-80 所示。然后应用创建刻度同样的方法，完成表盘中小表盘的建设，结果如图 6-81 所示。



图 6-80 完成标志的创建



图 6-81 创建出两个小表盘

6. 绘制出表盘中的针芯和时针、分针、秒针，如图 6-82 所示。分别为图形应用阴影效果，如



图 6-83 所示。



图 6-82 绘制机芯与宝石



图 6-83 添加表盘

7. 绘制如图 6-84 所示的图形，并为其应用位图图样填充。复制此图形并修改填充色为黑色，执行『效果\透镜』命令开启“透镜”泊坞窗，为黑色图形应用“色彩限度”透镜效果，如图 6-85 所示。



图 6-84 绘制图形并应用位图图样填充



图 6-85 应用“色彩限度”透镜

8. 在此处绘制一个图形，填充为黑色并应用开始透明度为 50 的标准透明效果，如图 6-86 所示。再次绘制一个图形，填充为白色并应用渐变透明效果，然后调整好图形的层叠顺序，结果如图 6-87 所示。



图 6-86 创建黑色图形



图 6-87 设置透明度效果

9. 选取已完成的所有图形，按下快捷键<Ctrl+G>群组。创建一个适当大小的矩形，再为其应用如图 6-88 所示的渐变填充，将群组的手表图形置入此矩形中，完成本实例，最终效果如图 6-89 所示。

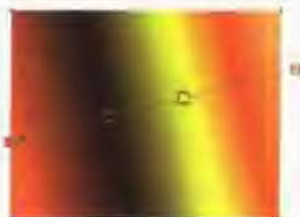


图 6-88 绘制矩形并填充渐变色



图 6-89 手表最终效果图



### 实例3——绘制写实的番茄

#### 技能练习分析

CorelDRAW 中有一种能表现复杂颜色变化的填充方式，这就是交互式网格填充，我们曾经使用它完成了鼠标的滑轮绘制。虽然 CorelDRAW 中的交互式网格填充功能还不算是很完善，对于细腻的颜色过渡在显示上还是比较粗糙，但使用它来完成一些要求不高的图像绘制，也能获得非常漂亮的质感。本实例使用此功能来绘制写实的番茄。

打开本书配套光盘中的 Chapter 6\Sample 3.cdr 文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图 6-90 所示。



图 6-90 番茄绘制的图形

#### 绘制番茄

使用交互式网格填充工具对图形填色，主要在于对网格形状的控制。只有创建适当的网格数量和合理的网格布局，才能够得到好的填充效果。因此，网格填充可以遵循“先主后次，量少为优”的原则。先确定好主要的网格形体，并通过大色块填充图形，确定整体的色彩基调，然后再添加网格更精致地完善局部的填充色效果，并且尽量使用较少的网格数量，这样有利于对颜色的调整控制。




1. 选择钢笔工具 ，在工作页面中绘制番茄的外形。再选择形状工具 ，调整曲线形状至满意，如图 6-91 所示。切换当前工具为交互式网格填充工具 ，在图形中心处双击添加网格，并删除网格中产生的多余的节点，如图 6-92 所示。



图 6-91 绘制番茄的轮廓



图 6-92 添加网格节点

提示：在网格线交叉处的节点之间，常常会产生单独的节点，可以通过这些节点来调整网格线的形状，但过多不必要的节点会影响用户对网格形状的调整，因此常常将其删除。

2. 在“颜色”泊坞窗中设置颜色值为 R: 255, G: 0, B: 0，并将设置好的颜色拖曳至网格内进行填色，如图 6-93 和 6-94 所示。



图 6-93 拖曳填充网格点

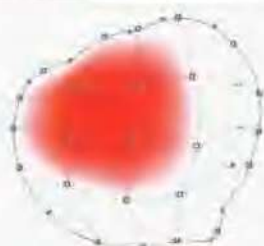


图 6-94 为网格填充

提示：网格点与网格都可填充颜色，填充方法与对图形的填充相类似，可以直接拖曳“颜色”泊坞窗和调色板中的颜色至网格或网格点上进行填充，也可以先选取网格或网格点，然后通过单击调色板中的颜色或“颜色”泊坞窗中的 **填充色** 按钮进行填充。

由于网格填充的方法并不复杂，而关键在于网格的分布和颜色的应用，因此，这里不再详细讲述某个网格或网格点的添加，以及颜色的详细设置，仅将番茄的编辑步骤流程图展示出来，读者可以参照着完成。

3. 此番茄图形网格填充的编辑流程如图 6-95 所示。

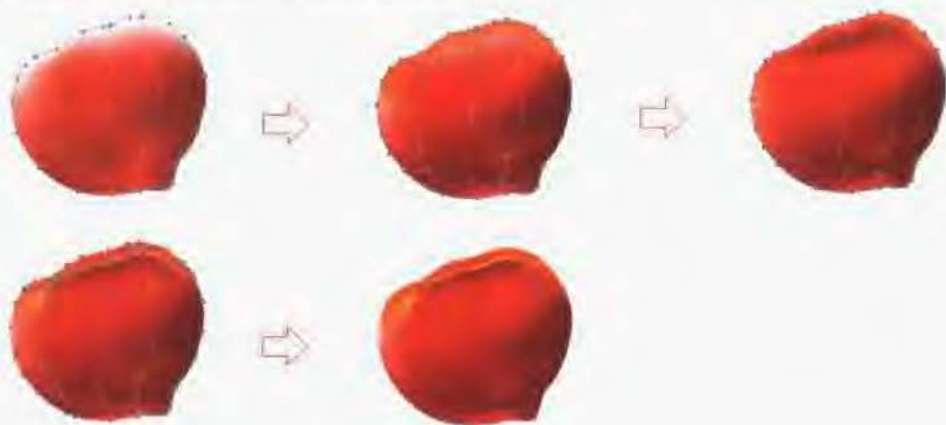


图 6-95 网格填充番茄

4. 绘制如图 6-96 所示的 3 个图形，并为其应用相同的阴影效果，设置阴影不透明度为 80，羽化值为 70，阴影颜色为白色。执行『排列\拆分』命令拆分阴影，并删除原始的图形，结果如图 6-97 所示。



图 6-96 绘制图形并应用阴影效果



图 6-97 删除原始图形



5. 在番茄上方绘制如图 6-98 所示的图形，按住工具箱中的  按钮不放，在弹出的展开工具栏中单击  按钮开启“填充图案”对话框，为图形选择一种位图图案，然后按下 **确定** 按钮，如图 6-99 所示。



图 6-98 绘制图形



图 6-99 “填充图案”对话框

6. 复制此图形并修改填充色为 R: 0、G: 26、B: 8，再绘制曲线对其进行修剪，最终结果如图 6-100 所示。全选已完成的所有图形并群组，完成这个番茄的绘制。



图 6-100 填充并修改图形后的效果

7. 用同样的方法完成另一个番茄的绘制，其流程如图 6-101 所示，完成后同样对番茄进行群组。

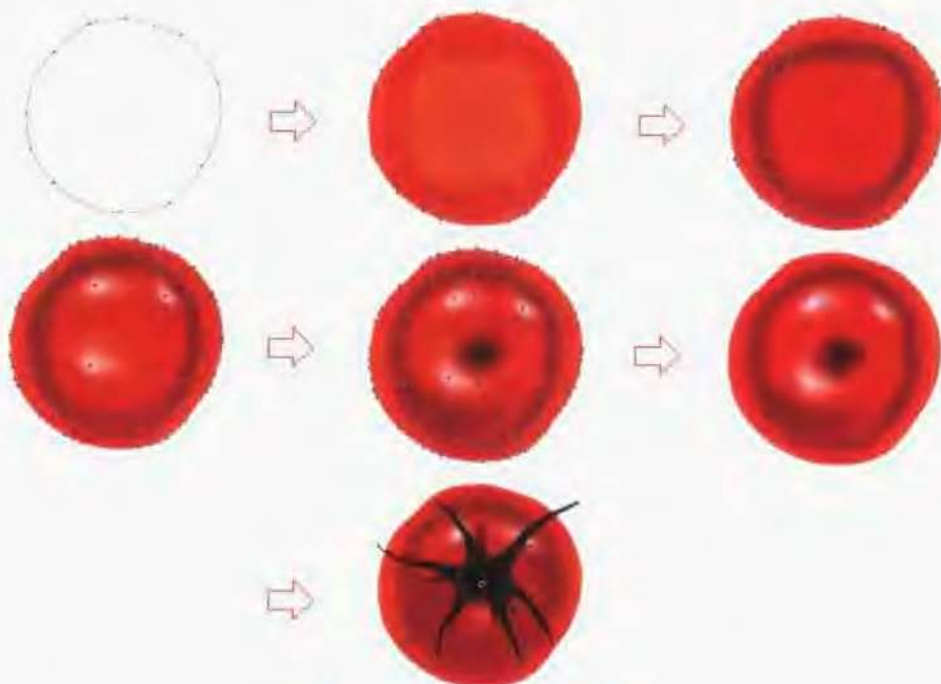


图 6-101 绘制第二个番茄的流程



### 添加其他元素

1. 绘制两个同心圆，将较大的图形填充为红色，较小的图形则应用从浅黄至白色的渐变填充，如图 6-102 所示。输入文字“CORELDRAW”，设置好字体及填充色，再执行“使文字适合路径”命令使文字适配至圆形路径上，结果如图 6-103 所示。



图 6-102 绘制图形并填充颜色



图 6-103 添加文字并修改

2. 将完成的两个番茄放置于图形内，并应用同样的阴影效果。设置阴影不透明度为 80，羽化值 15，阴影颜色为棕色，如图 6-104 所示。再绘制一段圆弧，并适当设置轮廓属性，完成本实例，最终效果如图 6-105 所示。



图 6-104 为两个番茄应用阴影效果



图 6-105 番茄最终效果图

## 实例 4——绘制数码摄像机

### 技能练习分析

本实例所绘制的数码摄像机，可以作为 CorelDRAW 绘制写实类图像效果的典型实例。只要掌握了前面绘图练习中所使用的功能与方法，并且耐心地多下功夫，就可以绘制出高度写实的作品。

打开本书配套光盘中的 Chapter 6\Sample 4.cdr 文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图 6-106 所示。



图 6-106 数码摄像机最终效果图



### 绘制底座

1. 绘制如图所示的4个椭圆。在捕捉对象模式下，绘制6条与椭圆切线相连的直线段以连接它们，如图6-107所示。



图6-107 绘制椭圆和连接线的轮廓

2. 对创建的椭圆和直线段进行编辑，得到如图6-108所示的4个图形。并分别为4个图形应用渐变填充。



图6-108 编辑图形并上色

3. 选取第二个图形，按下小键盘区的<+>键复制。修改复制所得图形的渐变填充，如图6-109所示。为此图形应用渐变透明效果，如图6-110所示。



图6-109 修改图形的渐变填充



图6-110 添加渐变透明效果

4. 复制顶部的椭圆并进行编辑，得到两个面交界处的一条曲线。为曲线应用适当宽度的轮廓设置，然后将轮廓转换为图形。删除原始的曲线后，为转换得到图形应用渐变填充，如图6-111所示。



图6-111 应用渐变填充

5. 绘制图形并执行相交操作，在右侧创建如图6-112所示的图形，并为其应用浅色的渐变填充。原地复制此图形，修改复制得到的新图形的形状，再为其应用深色的渐变填充，如图6-113所示。



图6-112 填充渐变色



图6-113 复制图形并修改填充色



6. 创建两个椭圆，将较小的图形填充为黑色，较大的图形则应用圆锥渐变填充，如图 6-114 所示。在两个圆的左侧添加文字“CMAERA”，再绘制曲线并执行“使文本适合路径”操作，得到有一定弧度的文字效果，如图 6-115 所示。



图 6-114 应用圆锥渐变填充



图 6-115 创建文字

7. 在底座表面绘制一个图形，并将其填充为黑色，如图 6-116 所示。



图 6-116 绘制图形并填充

8. 通过相交操作创建如图 6-117 所示的图形，将其填充为深蓝色并应用渐变透明效果，如图 6-118 所示。



图 6-117 通过相交创建图形



图 6-118 应用渐变填充

9. 复制此图形，为复制所得的图形应用线性渐变填充，再为其应用渐变透明效果，如图 6-119 所示。然后调整这两个图形的层叠顺序，结果如图 6-120 所示。



图 6-119 修改图形的填充



图 6-120 调整图形的叠层顺序

10. 在此绘制如图 6-121 所示的图形，并为其应用线性渐变填充效果。



图 6-121 绘制图形并填充




11. 复制此图形并修改曲线形状, 然后调整图形的渐变色, 如图 6-122 所示, 切换当前工具为交互式透明工具 , 为图形应用渐变透明效果, 如图 6-123 所示。



图 6-122 复制并编辑图形



图 6-123 应用渐变透明效果

12. 通过绘制图形并与底层图形执行相交操作, 得到如图 6-124 所示的图形。调整此图形的渐变色, 结果如图 6-125 所示。



图 6-124 绘制并编辑图形



图 6-125 调整图形的渐变色

13. 绘制图形并填充为黑色, 然后调整图形层叠顺序, 如图 6-126 所示。



图 6-126 创建黑色图形

### 绘制摄像机

1. 绘制如图 6-127 所示的 3 个图形, 并分别应用线性渐变填充, 然后调整图形的层叠顺序。



图 6-127 绘制图形并填充色

2. 通过复制侧面的图形并进行修改, 得到如图 6-128 所示的图形, 然后修改其渐变色。为此图形应用射线渐变透明效果, 如图 6-129 所示。



图 6-128 复制并编辑图形



图 6-129 应用渐变透明效果

3. 通过绘制图形并执行相交操作, 在摄像机正面创建如图 6-130 所示的两个图形。为这两个图形复制正面图形的渐变色进行填充, 并调整其渐变色。再为右侧的图形应用渐变透明效果, 如图 6-131 所示。



图 6-130 通过相交创建图形



图 6-131 填色并应用透明效果

4. 原地复制摄像机的侧面图形, 并通过修改得到边缘的曲线, 如图 6-132 所示。适当设置曲线的轮廓宽度, 再将轮廓转换为图形。为转换所得的图形应用渐变填充效果, 并调整此图形的层叠顺序, 如图 6-133 所示。



图 6-132 绘制图形



图 6-133 填色并调整层叠顺序

5. 在摄像机正面绘制一大一小的两个图形, 将较大的图形填充为深蓝色, 较小的图形填充为浅蓝色, 如图 6-134 所示。

6. 绘制两条曲线并设置适当的轮廓宽度, 将轮廓转换为图形, 并调整曲线的形体, 完成如图 6-135 所示的图形效果。



图 6-134 绘制图形并填色



图 6-135 绘制曲线并调整曲线



7. 通过绘制曲线并与摄像机的正面执行相交操作, 在上方创建一个图形, 为此图形应用渐变填充, 如图 6-136 所示。调整图形的层叠顺序, 结果如图 6-137 所示。



图 6-136 添加图形并上色



图 6-137 调整图形层叠顺序

8. 原地复制此图形, 修改其填充色为白色, 再为其应用渐变透明效果, 如图 6-138 所示。

9. 通过设定轮廓宽度并将轮廓转换为图形, 创建出沿着摄像机正面边缘的图形, 为此图形应用渐变填充, 如图 6-139 所示。



图 6-138 应用透明效果



图 6-139 应用渐变填充

10. 绘制 3 个椭圆, 为底层较大的两个椭圆应用渐变填充, 上层较小的椭圆则填充为黑色, 如图 6-140 所示。

11. 复制黑色椭圆并适当缩小, 再为其应用渐变填充, 如图 6-141 所示。通过复制修改, 在椭圆左侧创建一个图形, 修改其填充色并应用渐变透明效果, 如图 6-142 所示。



图 6-140 绘制椭圆并分别填充



图 6-141 复制图形并修改填充色



图 6-142 应用透明效果

12. 同样创建出另一个图形, 并将此图形填充为白色。为图形应用射线渐变透明效果, 如图 6-143 所示。用同样的方法再创建两个椭圆, 结果如图 6-144 所示。



图 6-143 应用透明效果



图 6-144 创建两个椭圆

13. 为底层的椭圆应用交互式阴影效果, 然后对阴影进行拆分, 并为拆分后的阴影位图应用交互式透明效果, 如图 6-145 所示。输入文字 “by CorelDRAW”, 并通过执行 “使文字适合路径” 操



作，创建出弧形弯曲的文字，如图 6-146 所示。



图 6-145 应用透明效果



图 6-146 创建弧形文字

14. 在文字下方创建两个圆角矩形，转换为曲线并调整曲线形状。分别为图形应用单色和渐变色进行填充，如图 6-147 所示。在此继续创建两个图形，并为白色图形应用渐变透明效果，如图 6-148 所示。



图 6-147 绘制图形并填充



图 6-148 创建图形并应用透明效果

15. 在侧面绘制出两个图形，较大的图形填充为近似黑色的颜色，稍小的图形则应用渐变填充，如图 6-149 所示。为底层较大的图形应用白色的阴影效果，将阴影拆分后，再为拆分后的白色阴影位图应用交互式透明效果，如图 6-150 所示。



图 6-149 绘制图形并填充



图 6-150 应用透明效果

16. 复制上层的图形并调整其形状，然后将其填充为深蓝色，结果如图 6-151 所示。选取此深蓝色图形，按下小键盘区的<+>键复制，并调整曲线形状。为此图形应用渐变填充，如图 6-152 所示。



图 6-151 复制并编辑图形



图 6-152 应用渐变填充

17. 创建一个步数为 40 的调和图形组，如图 6-153 所示。将此调和图形组置入底层渐变色填充的图形内，结果如图 6-154 所示。

18. 通过绘制图形并应用透视效果，创建如图 6-155 所示的图形。在右侧创建 4 个椭圆，并分别为其应用填充色和轮廓笔设定，结果如图 6-156 所示。



图 6-153 创建调和图形组



图 6-154 图形精确剪裁



图 6-155 绘制图形并应用渐变效果



图 6-156 绘制并编辑椭圆

19. 在白色和浅蓝色椭圆间创建调和, 结果如图 6-157 所示。选取调和图形组中的白色椭圆, 然后对其进行复制。将复制所得的新图形置于顶层。再为此白色椭圆应用渐变透明效果, 如图 6-158 所示。



图 6-157 创建调和效果



图 6-158 复制图形并应用透明效果

20. 在右侧创建出两个图形, 较大的图形填充为近似黑色的深蓝色, 稍小的图形则应用线性渐变填充, 如图 6-159 所示。原地复制上层的图形, 修改其曲线形状并填充为单色, 结果如图 6-160 所示。



图 6-159 创建图形并填充



图 6-160 复制并编辑图形

21. 复制此浅蓝色图形, 并为复制所得的图形应用渐变填充, 然后为此图形应用渐变透明效果。再次复制图形, 调整其渐变填充和渐变透明效果, 并向左移动图形的位置, 结果如图 6-161 所示。在这两个图形间创建调和效果, 然后置入底层原始的浅蓝色图形中, 结果如图 6-162 所示。



图 6-161 复制得到两个图形



图 6-162 图形精确剪裁



22. 复制容器图形, 并删除其中的调和图形组。调整复制所得的图形的填充色, 并为其应用渐变透明效果, 如图 6-163 所示。创建出图形左侧的边缘图形, 将其填充为渐变色并应用渐变透明效果, 结果如图 6-164 所示。



图 6-163 应用透明效果



图 6-164 创建出色边缘的图形效果

23. 创建完成如图 6-165 所示的标签图形, 将其旋转 90° 并放置在摄像机屏幕的背板上, 结果如图 6-166 所示。



图 6-165 创建标签图形



图 6-166 放置在摄像机上

24. 在屏幕与摄像机相交处绘制两个图形, 为较大的图形填充为黑色, 较小的图形应用渐变色填充, 然后调整好图形的层叠顺序, 如图 6-167 所示。在此处创建一个图形并为其应用交互式阴影效果, 折分阴影后删除原始的曲线图形, 得到如图 6-168 所示的阴影效果。



图 6-167 绘制图形



图 6-168 创建阴影位图



图 6-169 4 个图层的总效果

## 第7章 标志设计

标志最主要的特征是易于识别并能反映出自身所标识的属性。因此标志必须特征鲜明,令人一眼即可识别,并能留下过目不忘的印象。由于对凝练、概括性的要求非常苛刻,并且要遵循一定的设计原则,因此标志的设计向来是艺术设计中最具挑战性的设计类别。但正因为标志设计的挑战性,以及其独特的符号语言魅力,也成了设计师发掘创造力展现思想而不能割舍的舞台。本章通过不同类别的3个标志的设计,引领读者学习标志设计的相关原则与方法。标志设计的构思和表现形式大致可以从以下角度入手。

**具象方式:**基于客观物象的自然形态,经过提炼,概括和简化,突出并夸张表现其事物特征,作为标志图形。如表现出版业以书作为形象,表现铁路运输业以火车头作为形象,表现银行业以钱币作为形象等。

**象征形式:**提炼本质或含义,以装饰的、抽象的图形或文字符号来表现具有寓意性的形象。如用鸽子象征和平,用日、月象征永恒,用白色象征纯洁,用绿色象征生命等。

**抽象形式:**采用简洁而形态独特的抽象图形,文字或符号,给人一种强烈的现代感,视觉冲击感或舒适感,使人一见难忘并留下深刻印象。当然这种图形也具特定抽象含义或象征意味。如李宁牌运动服将拼音字母L横向夸大为标志,具有很强的国际化特征,同样具有如飞扬的红旗、燃烧的火炬等象征意义,充分诠释了其作为运动品牌的精神含义。

### 实例1——“科联数码”标志

#### 设计要点分析

本实例中的标志属于典型的抽象视感表现形式,主要靠图形符号的视感力量来表现标志。对于科技类公司的标志,运用这样的点线面的交织构成手法,能表现出其所属行业特征,并传达出强烈的个性和丰富的视觉感受。


打开本书配套光盘中Chapter 7\Sample 1.cdr文件,可以欣赏到本实例的最终效果,如图7-1所示。



图7-1 “科联数码”标志效果

#### 绘制标志形体

除形体构造外,标志的标准色也是重要的元素之一。在本例标志的设计过程中,确定了青色的主色调,给人以清新、振奋的感觉,能够使人产生数码科技的联想。同时,作为冷色调的青色,同样赋予冷峻理性的科技特征。

1. 选择矩形工具 ，在工作页面中绘制一个大小为  $70\text{mm} \times 59\text{mm}$  的矩形，如图 7-2 所示，并将它填充为 R: 0、G: 255、B: 255 的青色。设置矩形圆角值为 33，并将其适当倾斜，结果如图 7-3 所示。

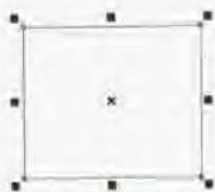


图 7-2 绘制矩形



图 7-3 完成编辑的图形效果


2. 选择多边形工具 ，绘制大小为  $47\text{mm} \times 47\text{mm}$  的四边形，如图 7-4 所示，将其旋转  $45^\circ$  并填充为白色，结果如图 7-5 所示。



图 7-4 绘制多边形



图 7-5 旋转  $45^\circ$  并填充色



3. 切换当前工具为交互式变形工具 ，在属性栏的推拉失真振幅文字框中输入 63 后按下 <Enter> 键，结果如图 7-6 所示。移动变形中心点的位置以调整图形的变形效果，如图 7-7 所示。



图 7-6 应用推拉变形效果



图 7-7 调整中心点

4. 选取应用变形效果后的白色图形，再按住 <Shift> 键单击青色矩形添加选取，按下属性栏中的  按钮，对圆角矩形进行修剪。然后选取白色图形，按下 <Delete> 键将其删除。

5. 选择椭圆工具 ，在如图 7-8 所示的位置处分别绘制两个圆。将圆填充为 R: 0、G: 255、B: 255 的青色，结果如图 7-9 所示。



图 7-8 绘制圆形



图 7-9 为圆形着色



### 编辑标准字

接下来处理标志中的标准字造型。一般来说,为了使标志和标准字具有更大程度的独特性和可识别性,通常都会为标准字作特殊的造型。可以完全绘制出文字的形体,但更多时候是对输入的文字做适当的变形处理,使其造型更为美观和独特,并尽可能反映出标志所要表现的属性和寓意。


1. 使用文本工具  输入文字“科联数码”,如图 7-10 所示,设置字体为“汉鼎新简综艺”,并调整其位置和大小,结果如图 7-11 所示。



图 7-10 输入文字



图 7-11 编辑文字属性


2. 切换当前工具为交互式轮廓图工具 , 为文字应用轮廓值为 0.82mm 的向内方式的轮廓图效果,如图 7-12、图 7-13 所示。执行『排列\拆分』命令拆分创建的轮廓图,然后删除原始的文字,并修改轮廓图图形填充色为黑色,结果如图 7-14 所示。



图 7-12 轮廓图属性栏



图 7-13 为文字应用轮廓效果



图 7-14 完成后的轮廓图图形

3. 在文字上绘制两个矩形,填充为 R: 0, G: 255, B: 255 的颜色,如图 7-15 所示。按下 <Shift+PageDown> 键将其置于底层,完成本实例,最终效果如图 7-16 所示。



图 7-15 绘制矩形并上色



图 7-16 “科联数码”标志最终效果图



提示：对文字的处理是艺术设计中非常重要的环节，不仅因为文字是历史与文化的载体，更因为其本身就与人们的思维活动息息相关。由于日常的文字形体千篇一律而见惯不惊，因此只有对文字作必要的变化，才能对视觉造成有效的刺激。其中，对文字中封闭的笔画填充颜色，是一种简单而有效的方法，这样能制造出文字中的视觉重心，而为观者留下深刻印象。

## 实例2——“禹王菜馆”标志

### 设计要点分析

标志根据其风格的不同，又有传统和现代之分，主要区分在形体构造和所使用的元素上。但不论是哪种类型的标志，都应具有相对的时代感和持久性，即不会很快地随着时间的推移而丧失其美感。而作为传统风格的标志设计，更须在传统的文化中去吸取养分，最取巧莫如直接使用传统的元素，如书法，图案等元素。本实例就使用了传统的笔墨图案和书法字，从而使标志体现出了传统的民族特色风格。

打开本书配套光盘中的 Chapter 7\Sample 2.cdr 文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图 7-17 所示。



图 7-17 “禹王菜馆”标志效果图

### 导入并处理素材

1. 执行『文件\导入』命令（或按快捷键<Ctrl+I>），导入本书配套光盘中的 Chapter 7\Pic01.tif 文件。
2. 执行『位图\跟踪位图』命令，开启 CorelDRAW 12 自带的 CorelCTRALE 12 软件。在属性栏中设置准确度为 90，按下 按钮执行跟踪位图操作，右侧的窗口中将显示出跟踪位图的结果，如图 7-18 所示。执行『文件\退出』命令关闭 CorelCTRALE，并在弹出的窗口中按下 按钮，保存描绘位图所得的矢量图至 CorelDRAW 中。

提示：完整的 CorelDRAW 软件实际上是个功能强大的工具包，其中还集成了如位图处理、位图追踪、动画制作、抓取屏幕图像等功能软件。虽然一般情况下可能不会用到，或者另有专业的软件完成这些工作，但这些功能能带来许多方便。特别是其中的 Corel BARCODE WIZARD 软件，能够生成不同标准的商品条码。单击标准工具栏中的 按钮，可以在弹出的面板中开启这些功能软件。

3. 返回 CorelDRAW 中，此时描绘位图所得的矢量图出现在位图所在的原处，并位于位图的上层，选取位图并将其删除。执行『查看\简单线框』命令，在线框模式下选择描绘位图所得的矢



量图, 执行『排列\取消全部组合』命令解散群组, 然后删除外侧的矩形, 结果如图 7-19 所示。



图 7-18 跟踪叠图



4. 执行『查看\增强』命令, 切换当前工具为手绘工具 , 在如图 7-20 所示的位置绘制出一个封闭的图形。按下<Ctrl+A>键全选工作页面中的所有图形, 然后按下属性栏中的  按钮进行焊接, 结果如图 7-21 所示。



图 7-19 删除外制矩形后的结果



图 7-20 绘制新的图形



图 7-21 焊接图形

在标志设计时还须考虑到标志的应用, 即方便标志在不同的视觉传播方式中的运用, 如印刷品中, 广告中, 光电影像传播中的运用。现在各种制作技术不断发展, 对颜色的限制也越来越少, 并且完整的 VI 视觉系统中, 也包含有标志不同的色彩运用规范, 方便标志在不同的情况下使用。下面确定标志的标准色, 并依据标准色对图形填色。在这里运用的是从棕红色到暗红色的渐变填充, 使整个标志沉稳厚重, 富有传统的文化内涵。


5. 按下<F11>键开启“渐变填充方式”对话框, 设置填充类型为“线型”, 并设置起点处为 R: 79、G: 24、B: 24 的颜色, 终点处为 R: 255、G: 102、B: 0 的颜色; 在“选项”栏中设置“角度”值为 -129.7, “边界”值 28, 如图 7-22 所示。按下  按钮, 结果如图 7-23 所示。



图 7-22 “渐变填充方式”对话框

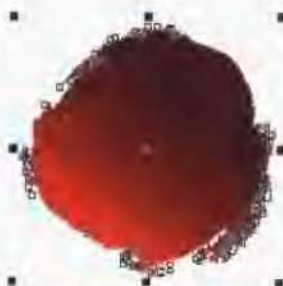


图 7-23 为图形填色的效果

## 绘制标志图形


1. 绘制如图 7-24 所示的曲线轮廓图形。选择如图 7-25 所示的图形，切换当前工具为艺术笔工具 ，在属性栏笔刷列表中选择最后一种笔触应用给曲线，结果如图 7-26 所示。



图 7-24 绘制曲线



图 7-25 选择曲线



图 7-26 应用笔触效果




2. 执行『排列\拆分』命令拆分画笔图形，并删除原始的曲线，如图 7-27 所示。选取保留的画笔图形，按下属性栏中的  按钮解散群组，再按下属性栏中的  按钮进行焊接。将焊接生成的图形填充为白色，结果如图 7-28 所示。



图 7-27 删除原始曲线



图 7-28 填充白色

3. 切换当前工具为交互式透明工具 ，在属性栏中设置透明度类型为“无”，结果如图 7-29 所示。



4. 切换当前工具为挑选工具 ，选择如图 7-30 所示的所有图形。按下<F12>键开启“轮廓笔”对话框，设置曲线轮廓宽度为 4mm，轮廓色为白色。按下  按钮应用轮廓设置，结果如图 7-31 所示。




图 7-29 取消透明效果



图 7-30 选择曲线



图 7-31 设置轮廓属性

5. 选取应用轮廓设置后的图形，按下快捷键<Ctrl+Shift+Q>将轮廓转换为图形，然后删除原始的曲线。再选取转换所得的图形和焊接后的笔刷图形，按下快捷键<Ctrl+G>群组。保持选取群组图形，并按住<Shift>键添加选取底层的墨笔图形，按下属性栏中的  按钮修剪图形，然后删除群组图形。

## 添加标准字

执行『文件\导入』命令，导入本书配套光盘中 Chapter 7\yw.ai 文件，如图 7-32 所示。调



整导入的图形的位置和大小，并复制标志图形中的渐变色，完成本实例，最终效果如图 7-33 所示。



图 7-32 导入图形

图 7-33 “惠王菜館”标志最终效果

### 实例 3 —— “星梦网”标志

#### 设计要点分析

与传统标志一样，网站的标志同样要集中体现出站点特色和内涵，标志的设计思想当然是来自网站的名称和内容。最常用和最简单的方式是利用网站的英文名称作标志，采用不同的字体、字母的变形以及字母的组合就可以制作好网站的标志。使用中文名称进行造型也是不错的方法，如本实例中的星梦网标志，通过文字的造型变化，使标志明显带有浪漫和青春的气息，反映出网站内容的同时使浏览者容易识记。

打开本书配套光盘 Chapter 7\Sample 3.cdr 文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图 7-34 所示。



图 7-34 “星梦网”标志效果图

#### 绘制基础曲线


1. 新建图形文件，选择文本工具  在工作页面中输入文字“星梦网”。设置其字体为“汉鼎简报宋”，并将其填充为 20% 的黑色。将文字错落排列，结果如图 7-35 所示。



图 7-35 输入文字



提示：在对文字作造型处理之前，可以使用相似的文字作形体的组合，直到接近预想中的效果，再根据确定的形体作变形处理，这样能减少变形处理的不确定性，并使完成的文字效果能最大限度符合原来的构思。





2. 选择钢笔工具 ，根据输入的文字绘制出星梦网标志的基本曲线，如图 7-36 所示。再使用螺旋形工具  和多边形工具 ，添加绘制螺旋图形和星形，对文字作形体的变形处理。删除原始的文字，再使用形状工具  将其形状调整至满意为止，结果如图 7-37 所示。



图 7-36 绘制基本曲线



图 7-37 绘制螺旋图形和星形

### 绘制标志

1. 分别将螺旋图形与相应的曲线结合，连接相接处的节点使其成为一条曲线。再分别为螺旋形曲线之外的线条应用适当宽度的轮廓笔效果，并设置其轮廓色为洋红色。按下快捷键 <Ctrl+Shift+Q> 将设置的轮廓转换为图形，并删除原始的曲线。然后将绘制的星形填充为洋红色。结果如图 7-38 所示。



图 7-38 设置轮廓属性和填充



图 7-39 为曲线应用预设画笔效果


3. 选择文本工具 ，在工作页面中输入文字“www.StarDream.com”，设置其字体为“Arial”。调整其位置并填充为 R: 221、G: 19、B: 123 的洋红色。按下 <Ctrl+A> 全选工作页面中的所有图形，执行『排列\修整\焊接』命令，完成本实例的最终效果，如图 7-40 所示。



图 7-40 “星梦网”标志最终效果

## 第8章 名片设计

名片作为现代商务往来中最常用的一种信息交流工具,是VI视觉识别系统中应用部分的基础内容,也是设计工作中常见的设计项目。小小的一张名片,根据其持有者的身份、职业及其单位的性质、职能的不同,其风格和表现重点也相应不同。如一些名片主要突出持有者的个人特征和信息;一些名片则要包含企业的经营范围、服务方向、业务领域等,以传递业务信息;还有一些有整体CI策划的较大型的企业,名片则作为企业形象的一部分以推销和完善企业形象为目的,那么其个人信息则是次要的。但不管怎么说,好的名片应该是,能够巧妙地展现出名片原有的功能及精巧的设计,以此表现出企业和个人的形象,并使人加深印象。

名片设计中可以把握一些基本的规律或是要求。简:名片传递的主要信息要简明清楚,构图完整明确;功:注意质量、功效,尽可能使传递的信息明确;易:便于记忆,易于识别。另外,由于名片特有的性质和特点,在设计过程中还可以从如下两个方面着手考虑。

一是名片文字的设计。文字的设计和编排直接影响名片的功效性和美观。其中主题文字一般采用端庄大方的黑体、宋体、隶书等,有时也采用与名片持有人工作及单位性质相关的自由体,主体文字一般比辅助说明文案略大。辅助说明文字一般则采用宋体,有时也采用黑体或斜体,字略小。

二是名片的构图。名片中的内容需要有一个整体规划,主次的安排,既要形成统一画面又要注意对比关系,特别要充分利用文字与空白的关系,来加强画面的韵律。

本章通过3个名片的设计实例,来感受一下名片设计的相关内容要点。


### 实例1——“科联数码”名片

#### 设计要点分析

名片的首要功能是传达个人或企业的信息,而要在一览而过的短时间内让别人清晰地获取所需的资料,就要让名片的版式符合合理的视觉流程,因此不但要突出主题,还要使视线的流动方向明确,层次分明,能够很舒服自然地由主到次获取版面中的信息。从本实例中的名片设计中可以感受这种设计的基本要求。

打开本书配套光盘中的Chapter 8\Sample 1.cdr文件,可以欣赏到本实例的最终效果,如图8-1所示。

#### 完成标志和图案

1. 选择矩形工具,在工作页面中绘制大小为55mm×90mm(如图8-1“科联数码”名片效果所示)的矩形。导入本书配套光盘中的Chapter 7\Sample 1.cdr文件,将导入的标志调整大小,并放置在矩形左上角处,结果如图8-2所示。



2. 在标志下方绘制一个矩形, 为其复制标志中的标准色进行填充, 并对齐至矩形的左侧。在此矩形右侧创建一个高度相等的正方形, 将其填充为同样的青色。再为正方形应用交互式轮廓图效果, 如图 8-3 所示。





图 8-2 添加标志图形



图 8-3 应用轮廓图效果

使用色块来分割名片的版面构成, 也是常见的一种方法, 因为这样能加强版面中的视觉重心, 使视线有序并根据分割的方向逐步获取信息。

3. 使用椭圆工具  和箭头形状工具  绘制一个圆形和一个箭头, 将其填充为白色, 并设置其轮廓色为青色。将椭圆和箭头旋转 45°, 然后放置在正方形内, 如图 8-4 所示。

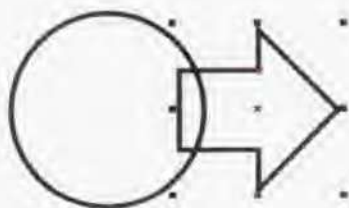


图 8-4 绘制并编辑图形



## 处理文字


1. 输入公司名称, 设置字体为黑体, 填充色为白色。选择工具箱中的形状工具 , 调整文字的字距, 再对文字适当倾斜, 如图 8-5 所示。



图 8-5 处理公司名称

2. 在下方绘制一段竖直直线, 然后在右侧输入持有者姓名及职务, 分别设置文字字体为“黑体”和“方正细黑一简体”, 结果如图 8-6 所示。



3. 输入地址、邮编、电话等信息, 设置文字字体为“方正细黑一简体”, 文字大小为5.5, 调整整个文字的版式, 完成本实例, 最终效果如图8-7所示。



段国华  
副 总 经 理

图8-6 创建文字样张片



图8-7 添加其他信息文字

提示: 在编排地址、邮编、电话这部分文字时, 一般来说都会将文字在冒号处对齐, 但却可能出现文字不容易对齐的情况。此时可以将文字的字符间距调整为0, 然后使用形状工具选取未对齐的文字, 再通过键盘中的方向键微调部分文字的位置来使其对齐。

## 实例2——“禹王菜馆”名片

### 设计要点分析

近年来随着平面设计水平与认识的提高, 越来越多的设计师意识到发扬民族传统风格的重要性, 因此着力于挖掘传统的文化和视觉元素, 并赋予现代的表现手法。本实例名片中所使用的是沉稳厚重的传统风格的元素和色彩, 但通过对版式构成及文字的处理, 又使整个设计具有时尚现代的气息。

打开本书配套光盘中 Chapter 8\Sample 2.cdr 文件, 可以欣赏到本实例的最终效果, 如图8-8所示。



图8-8 “禹王菜馆”名片效果

### 导入并处理标志

1. 在工作页面中绘制大小为90mm×50mm的矩形。导入本书配套光盘中的 Chapter 7\Sample



2.cdr 文件, 然后调整标志的大小及其标准字的位置, 结果如图 8-9 所示。

2. 在标志处输入文字“yuwang”, 设置字体为“Assimilation”, 并复制标志的渐变色进行填充, 结果如图 8-10 所示。



图 8-9 导入标志图形



图 8-10 输入小写字母文字

### 处理文字

1. 通过复制矩形并调整其高度, 在底部创建一个矩形条。为创建的矩形复制标志的渐变色并进行填充, 结果如图 8-11 所示。

2. 在右上角处创建一条垂直直线和一条水平直线, 设置其轮廓宽度为 0.25mm, 轮廓色为 R: 99、G: 24、B: 24, 即标志中渐变填充起点的颜色, 结果如图 8-12 所示。

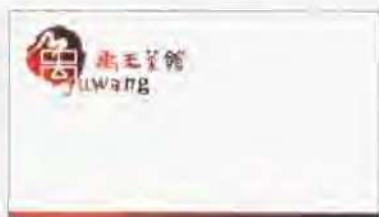


图 8-11 创建的矩形条



图 8-12 设置并画出直线

3. 在此输入姓名和职务, 分别设置字体为“方正仿宋简体”、“方正细黑一简体”, “Garamond”, 并将其填充为同样的棕色, 结果如图 8-13 所示。

4. 在下方输入地址、电话等信息, 同样设置字体为“方正细黑一简体”, 然后适当调整文字的高度, 完成本实例, 最终效果结果如图 8-14 所示。



图 8-13 添加并编辑文字



图 8-14 “永王菜馆”名片最终效果

## 实例 3——“星梦网”名片

### 设计要点分析

如果是个人的名片, 就可以根据具体情况展现自己的风格与特点。前一章节中完成了星



梦网网站的标志，本小节中就来制作一张网站推广的个人名片。而不论是个人网站也好，还是个人的名片也好，应该把表现个性和特色作为设计时考虑的首要因素。只有这样才能在众多同类的作品中，获得关注的目光。因此在这个名片设计中，将通过形体与颜色的共同作用，表现网站，个人青春浪漫的特色。

打开本书配套光盘中 Chapter 8\Sample 3.cdr 文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图 8-15 所示。



图 8-15 “星梦网”名片效果

### 导入并处理标志


1. 新建图形文件。选取工具箱中的矩形工具 ，在工作页面中拖曳鼠标绘制一个矩形。
2. 通过属性栏调整矩形的大小为 90mm × 55mm，将矩形填充为白色并设置轮廓色为 20% 的黑色，结果如图 8-16 所示。
3. 按下快捷键<Ctrl+I>开启“导入”对话框，导入本书配套光盘中的 Chapter 7\Sample 3.cdr 文件。
4. 调整导入的“星梦网”标志的大小，并将其放置在白色矩形的左上角位置处，结果如图 8-17 所示。



图 8-16 按尺寸绘制矩形

图 8-17 导入标志图形

### 添加绘制图案





1. 选择工具箱中的矩形工具 ，按住鼠标拖曳绘制一个矩形。将绘制的矩形填充为 10% 黑色。
2. 按下键盘中的空格键，切换当前工具为挑选工具 。保持选取灰色矩形图形，按下<Shift>键添加选取“星梦网”标志，然后按下快捷键<C>使图形在垂直中线上对齐。
3. 用同样的方法同时选取灰色矩形和白色矩形，按下快捷键<T>使图形对齐至顶部，结果如图 8-18 所示。
4. 选择工具箱中的矩形工具 ，按住鼠标拖曳绘制一个矩形。同样将此矩形对齐至白色矩形的顶部，并复制标志的洋红色并进行填充，如图 8-19 所示。



图 8-18 选中红色矩形对象



图 8-19 选中并编辑曲线

5. 按下快捷键<Ctrl+Q>将洋红色矩形转换为曲线。选择工具箱中的形状工具，编辑曲线的形状，如图 8-20 所示。


6. 切换当前工具为挑选工具。按下<+>键复制编辑形体后的洋红色图形，将复制所得的新图形填充为 10% 黑色，再通过键盘中的方向键向下微调此灰色图形的位置。按下快捷键<Shift+PageDown>将其置于洋红色图形下层，结果如图 8-21 所示。



图 8-20 修改矩形的形状



图 8-21 复制并编辑图形




7. 选择工具箱中的文本工具，输入文字“DE”。设置文字字体为“Andes”，填充色为 10% 黑色，如图 8-22 所示。



图 8-22 输入并编辑文字

8. 按下快捷键<Ctrl+Q>将文字转换为曲线。选择工具箱中的形状工具，延长“E”字中间的笔画。

9. 选取此笔画右侧的两个节点，按下属性栏中的按钮。在开启的“节点对齐”对话框中，取消对“水平对齐”复选框的勾选，然后按下按钮，结果如图 8-23 所示。

10. 选取文字“D”内侧的所有节点，按下属性栏中的按钮，然后调整曲线的大小，如图 8-24 所示。


11. 按下两次空格键，仍然保持当前工具为形状工具，再次选取文字“D”内侧的节点，并通过属性栏中的“曲线平滑度”滑竿优化节点，其结果如图 8-25 所示。



图 8-23 节点对齐

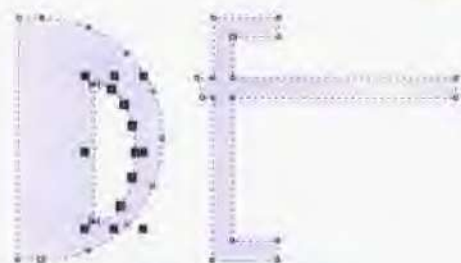


图 8-24 编辑节点以调整曲线

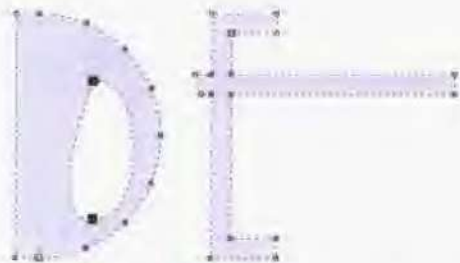


图 8-25 锁定节点

12. 绘制4个正方形并填充为10%黑色，然后移动至文字“E”中间笔画的右侧，如图8-26所示。

### 处理文字





1. 选择工具箱中的文本工具 ，输入文字“林天欣”和“网络小巢”，将文字填充为洋红色，并设置文字字体为“方正细圆简体”，结果如图8-27所示。






图 8-26 绘制4个正方形

图 8-27 添加并编辑文字

2. 选择文字“林天欣”并按下<Ctrl+Q>将其转换为曲线。选择工具箱中的形状工具 ，编辑“天”字的曲线形状，结果如图8-28所示。

3. 选择工具箱中的螺旋工具 ，在工作页面中绘制螺旋回圈数为2的螺旋图形。切换当前工具为形状工具 ，编辑螺旋图形的形体。

4. 保持当前工具为形状工具 ，按下属性栏中的  按钮反转曲线的方向。再选择工具箱中的艺术笔工具 ，为此曲线应用一种预设的画笔效果，并适当设置其宽度，结果如图8-29所示。



# 林天欣

网络小巢



图 8-28 将文字转曲并编辑其形状

图 8-29 应用画笔效果

5. 执行「排列\拆分」命令拆分画笔图形，然后删除原始的曲线。将保留的图形填充为洋红色，再将其移动至文字“天”处，代替所缺少的横画，结果如图 8-30 所示。

6. 在下方输入网址及联系信息，将文字填充为 60% 黑色，并设置其字体为“Andes”，完成本实例，最终效果如图 8-31 所示。

# 林天欣

网络小巢



图 8-30 将图形与文字组合

图 8-31 “星梦网”名片最终效果

## 第9章 宣传单设计

从分类上来说,宣传单属于传统的DM广告,即直面消费者的直销广告,它能为商品的促销宣传起到不可低估的作用。宣传单最为突出的特征就是针对性强,无论是通过邮送、沿街派送,还是在卖场中作为现场的促销资料,始终能确保以点对点的方式将信息传递给有效的目标受众。

那么,宣传单的设计要注意哪些方面呢?最重要的一点就是分析目标受众群体,因为它具有非常强的针对性,因此必须从创意、色彩和设计上,符合该目标群体的喜好从而对其产生好感。通过对本章中设计实例的分析,就可以很好地理解这一点。其中的第一个实例是BENQ MP3的宣传单,因为这款MP3的目标消费群体是时尚爱美的年轻女性,因此颜色上确定了明快活泼的浅绿色,接合上整齐匀称的文字排版,表现出雅致整洁的版面效果。在加上时尚的产品图片后,必然能够唤起目标消费群体的认同。而绿茶“绿野仙踪”活动的宣传单,则完全是另一种风格,因为是青少年的户外活动,所以从文字、图案的设计上,均采用一种自然随意的手法。将绿茶实物作为主体背景,自然是为了在活动中提升产品的形象,并且将其倾斜放置,增加了版面的活力与动感。兰蔻香水折页属于形象推广类的宣传单,主要目的是表现出该产品尊贵而神秘的形象和气质。

宣传单根据目的和内容的不同,其表现方法也不可一概而论。但通过类似的分析明晰主旨,就能够抓住宣传单设计的精髓,使设计的每张宣传单符合要表现的主体特征,不致出现千篇一律概念化的设计作品。

### 实例1——明基 MP3 宣传单

#### 设计要点分析

在一幅设计作品中,需要通过点、线、面的结构安排,将重要的信息内容集中成为视觉焦点,从而在短时间内将需表现的信息传达给受众。这就要根据视线焦点区域与视线流动的规律来安排版面的构成。本实例中表现的重点是图片,因而将其置于由弧形曲线和圆圈组成的视觉焦点处,而将MP3的型号安排在灰色的圆内,通过对比得到突出产品形象的效果。

打开本书配套光盘中Chapter 9\Sample 1.cdr文件,可以欣赏到本实例的最终效果,如图9-1所示。



图9-1 明基MP3宣传单效果



## 绘制图形分割版面

1. 新建图形文件，保持默认 A4 的工作页面设置。在工具箱的 按钮上双击鼠标左键，创建与工作页面等大的矩形。

2. 选择工具箱中的椭圆工具 ，在工作页面中创建一个椭圆，并将椭圆填充为 C: 23, M: 6, Y: 94, K: 0 的浅绿色，如图 9-2 所示。

3. 再次创建一个椭圆，并将其填充为 C: 6, M: 4, Y: 8, K: 0 的颜色。如图 9-3 所示。按下小键盘区的 <+> 键复制此椭圆，并修改复制所得的新椭圆填充色为白色，然后通过键盘中的方向键微调椭圆的位置，如图 9-4 所示。



图 9-2 绘制椭圆并填充



图 9-3 再绘制椭圆并填充



图 9-4 微调椭圆

4. 执行“图框精确剪裁”操作，将浅绿色椭圆在原处置入上层的椭圆内，如图 9-5 所示。再选取除矩形外的所有图形，并执行“图框精确剪裁”操作，同样在原处置入矩形中，结果如图 9-6 所示。



图 9-5 图框精确剪裁



图 9-6 图框精确剪裁矩形

## 添加文字处理图像

1. 选择工具箱中的文本工具 ，在矩形左上角输入如图 9-7 所示的文字内容。执行『排列\拆分』命令拆分文字，然后设置中文字体为“方正楷体简体”并填充为 C: 58, M: 42, Y: 98, K: 6 的绿色；设置英文字体为“Basemic Times”，并填充为 C: 16, M: 15, Y: 39, K: 0 的浅绿色。

2. 按下快捷键 <Ctrl+Q> 将中文字体转换为曲线。选择工具箱中的形状工具 ，编辑文字的轮廓。并为其应用偏移值为 1mm 的向外方式轮廓图效果，如图 9-8 所示。

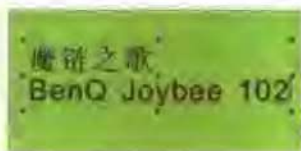


图 9-7 输入文字

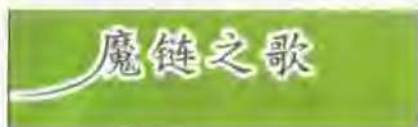


图 9-8 设置轮廓图效果

3. 现在为英文文字添加轮廓。按下 <F12> 键开启“轮廓笔”对话框，设置轮廓宽度为 1.411mm，



轮廓色为白色，并勾选“后台填充”复选框，然后按下 **确定** 按钮。在文字前方绘制一个黄色小圆，为其复制英文文字的轮廓属性设置，然后修改其轮廓宽度为 2.822mm，如图 9-9 所示。



图 9-9 设置对象轮廓



4. 选择工具箱中的椭圆工具 ，在工作页面中创建两个图形。为较大的圆填充 C: 6、M: 4、Y: 8、K: 0 的颜色，如图 9-10 所示。按下 <Ctrl+I> 开启“导入”对话框，导入本书配套光盘中的 Chapter 9\Pic01.jpg 文件。将导入的图像置入较小的图形内，并调整图像的大小，其结果如图 9-11 所示。



图 9-10 绘制椭圆



图 9-11 将图像置入圆内并居中

5. 选择椭圆工具 ，再次创建一个较小的圆，并将此圆形填充 C: 6、M: 4、Y: 8、K: 0 的颜色。复制工作页面左上角处的英文文字，将复制所得的文字换行，并放置在创建的圆形内，结果如图 9-12 所示。

6. 参照步骤 4，继续创建出三组图形。为每组圆形中较大的圆形复制大圆的灰色进行填充。然后导入本书配套光盘中的 Chapter 9\Pic02.jpg、Pic03.jpg、Pic04.jpg 文件，并分别将图像置入三组圆形中较小的圆形中，结果如图 9-13 所示。




图 9-12 复制并编辑文字



图 9-13 导入图像并分别置入图形



7. 按住<Ctrl>键在矩形的空白区域单击, 进入容器的内部。选取其中的灰色椭圆, 按下快捷键<Ctrl+Q>将其转换为曲线。选取工具箱中的形状工具 , 编辑曲线的形状, 如图 9-14 所示。

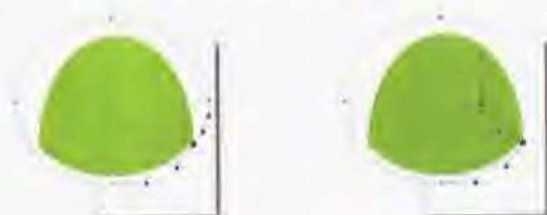






图 9-14 编辑容器中的曲线形状

8. 完成曲线编辑后, 按下键盘中的空格键, 切换当前工具为挑选工具 。按住<Ctrl>键在空白处单击, 返回到工作页面中。

9. 选取工具箱中的文本工具 , 单击属性栏中的  按钮, 并在弹出的“文本属性”对话框中按下  按钮, 如图 9-15 所示。然后在工作页面中, 创建垂直排列方式的文字, 如图 9-16 所示。

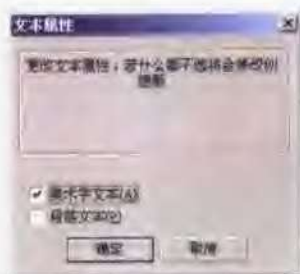




图 9-15 “文本属性”对话框



图 9-16 创建垂直文字



图 9-17 旋转文字角度

11. 选择工具箱中的交互式变形工具 , 并按下属性栏中的  按钮。在工作页面中单击文字将其选取, 再在文字底端按住鼠标左键拖曳, 为文字应用扭曲变形效果, 如图 9-18 所示。



12. 按下键盘中的空格键, 切换当前工具为挑选工具 。在文字上单击, 使其呈旋转倾斜状态。按住<Ctrl>键, 拖曳中心处的  符号至左下角, 然后对文字适当旋转, 如图 9-19 所示。



图 9-18 应用扭曲变形效果



图 9-19 旋转文字



13. 在工作页面左下角处输入文字“BENQ”和“享受快乐科技”。设置英文文字的字体为“Arial black”，并填充为C: 56、M: 42、Y: 98、K: 4的颜色；设置中文文字的字体为“黑体”，并填充为与背景图形相同的浅绿色，然后适当调整其高度，结果如图9-20所示。

# BENQ

## 享受快乐科技

图9-20 创建并填充文字

14. 输入MP3的说明性文字，并设置其字体为黑体。在每行文字前添加绘制一个小圆点，然后参照“BENQ”和“享受快乐科技”文字的填充色，分别为说明文字和小圆点填色，如图9-21所示。



- 超薄机身，超薄机身，USB随身听
- 人性化的操作设计，搭配典雅精致的外型
- 内置可充电式锂电池，提供长达8小时连续播放的电力
- USB直接连接计算机或者通过充电器进行充电
- 附赠QMusic数字音乐管理软件，轻松安装您喜爱的音乐

图9-21 添加文字和圆点

15. 在底部再次输入文字，并在每句话之间添加一个深绿色的小圆点，完成本实例，最终效果如图9-22所示。



图9-22 完成MP3宣传单的最终效果

## 实例2——“绿野仙踪”活动宣传单

### 设计要点分析

设计的视觉表现应该符合内容的需要，这样才能将内容的直观感受通过视觉传达给受众。由于文字是宣传单中不可或缺的重要内容，因此文字的形体处理会对整体效果带来极大


的影响。标题文字常常需要进行特别的造型处理,因为大多数人都会首先注视标题并由此来判断是否仔细阅读文案内容。所以本实例特别通过对标题文字的排列组合,并结合英文及其字体的应用,完成标题部分的效果处理。

打开本书配套光盘中的 Chapter 9\Sample 2.cdr 文件,可以欣赏到本实例的最终效果,如图 9-23 所示。



图 9-23 “绿色好心情”活动宣传海报效果

#### 处理标志和图像

1. 新建图形文件,保持其默认的 A4 大小的页面设置。在工具箱中的  按钮上双击,创建一个与工作页面等大的矩形。

2. 选择工具箱中的交互式轮廓图工具 ,为矩形应用偏移值为 4mm 的向内方式轮廓图效果。然后执行「排列\拆分」命令拆分轮廓图图形。

3. 选取拆分后得到的矩形图形,在属性栏中设置其圆角值为 8。然后设置此圆角矩形的轮廓宽度为 0.353mm,轮廓色为 C: 40、M: 0、Y: 100、K: 0 的酒绿色,结果如图 9-24 所示。

4. 按下<Ctrl+I>开启“导入”对话框,导入本书配套光盘中的 Chapter 9\康师傅 LOGO.cdr 文件。将导入的企业卡通形象与标志放置在工作页面的左上角处,并且调整好图形的大小,结果如图 9-25 所示。



图 9-24 绘制完成的圆角矩形



图 9-25 导入标志图形

5. 选取圆角矩形,按下小键盘区的<+>键对其复制。按下快捷键<Ctrl+Q>将复制得到的圆角矩形转换为曲线。


6. 切换当前工具为形状工具 ,编辑复制得到的圆角矩形曲线的形状,如图 9-26 所示。将此图形填充为 C: 0、M: 70、Y: 100、K: 0 的桔红色,结果如图 9-27 所示。



图 9-26 处理背景并添加曲线形状



图 9-27 为图形着色

7. 按下快捷键<Ctrl+I>开启“导入”对话框，导入本书配套光盘中的 Chapter 9\Pic05.jpg 文件。然后适当调整导入的图像大小与旋转角度，结果如图 9-28 所示。

### 添加完成广告语


1. 选择工具箱中的文本工具 ，在工作页面左上角处输入文字“绿色好心情”。设置字体为“方正大标宋简体”，并填充为 C: 71、M: 4、Y: 100、K: 0 的绿色，如图 9-29 所示。



图 9-28 导入图像并进行编辑



图 9-29 创建文字

2. 执行『排列\拆分』命令（或按快捷键<Ctrl+K>），将这句话拆分为单个的文字，调整单个文字的大小及位置，结果如图 9-30 所示。

3. 输入文字“Feel it now”，设置字体为“Killer Ants Trial Version”，并为其填充与广告语文字相同的绿色。将文字适当倾斜，并将其放置在广告语的右下方，结果如图 9-31 所示。



图 9-30 拆分文字并调整大小




图 9-31 输入并编辑文字

4. 继续在此输入两句文字，分别设置字体为“黑体”和“方正大黑简体”，并填充为同样的绿色。将文字适当倾斜并分别调整大小和字间距，结果如图 9-32 所示。



图 9-32 添加在编辑文字

5. 选择工具箱中的文本工具 ，在下方再次输入文字，设置字体为“黑体”，大小为 24，并为其应用同样的绿色进行填充，如图 9-33 所示。



6. 选择工具箱中的矩形工具 ，在下方绘制一个长条矩形，并通过复制完成“二”的绘制。用同样的方法绘制完成“+”的符号。分别选择“二”和“+”符号，按下属性栏中的  焊接，结果如图 9-34 所示。



图 9-33 添加并编辑文字



图 9-34 绘制图形


7. 选择工具箱中的文本工具 ，输入文字“激情”和“快乐”，分别设置其字体为“汉鼎简行书”和“方正大黑简体”，如图 9-35 所示。将“二”、“+”及文字填充为橙色，并参照图 9-36 进行排列。



图 9-35 添加并编辑文字



图 9-36 为文字和图形填充


8. 选取这部分图形和文字，按下<F12>键开启“轮廓笔”对话框，设置其轮廓宽度为 1.411mm，轮廓色为 20% 黑色，并勾选“后台填充”复选框架，然后按下  按钮，如图 9-37 所示。




图 9-37 设定轮廓属性





### 手绘箭头图形

1. 选择工具箱中的手绘工具, 在属性栏中设置手绘平滑度为 90。然后在工作页面中绘制如图 9-38 所示的两条曲线。

2. 设置这两条曲线的轮廓宽度为 2.918mm, 轮廓色为 C: 71、M: 4、Y: 100、K: 0 的绿色。



3. 按下快捷键<Ctrl+Sift+Q>将轮廓转换为图形, 并删除原始曲线。再选取保留的两个轮廓图形, 按下属性栏中的按钮进行焊接, 如图 9-39 所示。



图 9-38 绘制曲线



图 9-39 焊接图形

4. 选择工具箱中的交互式轮廓图工具, 为此图形应用偏移值为 4mm 的向外方式的轮廓图效果, 结果如图 9-40 所示。


5. 执行『排列\拆分』命令拆分轮廓图。选择形状工具, 调整轮廓图图形的形状, 并删除底部内圈的节点, 如图 9-41 所示。再将此图形填充为白色, 结果如图 9-42 所示。



图 9-40 应用轮廓图效果




图 9-41 编辑曲线



图 9-42 为轮廓图上色

6. 在此输入文字“GO”, 设置字体为“Chicken Scratch”, 填充色为橙色, 并适当调整其大小, 结果如图 9-43 所示。

### 添加并编辑说明文字

1. 选择工具箱中的矩形工具, 在工作页面右下角处创建大小约为 84mm × 141mm 的矩形, 并设置其圆角值为 18。将圆角矩形填充为白色, 并设置其轮廓宽度为 1mm, 轮廓色为 C: 71、M: 4、Y: 100、K: 0 的绿色, 如图 9-44 所示。


2. 切换当前工具为交互式轮廓图工具, 为圆角矩形应用偏移值为 0.8mm 的向内方式的轮廓图效果。再执行『排列\拆分』命令拆分轮廓图图形。



图 9-43 添加并编辑文字



图 9-44 编辑图形形状


3. 单独选取为矩形应用轮廓图效果所得的新的圆角矩形，取消其轮廓并将其填充为橙色，如图 9-45 所示。按下快捷键<Ctrl+Q>将圆角矩形转换为曲线，切换当前工具为形状工具 ，调整此图形的外形，如图 9-46 所示。



图 9-45 填充颜色



图 9-46 调整图形形状

4. 选择工具箱中的交互式透明工具 ，为白色的圆角矩形应用标准透明效果，设置其开始透明度为 40，结果如图 9-47 所示。



图 9-47 应用标准透明效果


5. 选择工具箱中的交互式轮廓图工具 ，为橙色图形应用偏移值为 0.8mm 的向内方式的轮廓图效果，如图 9-48 所示。执行『排列\拆分』命令拆分轮廓图，然后将得到的新图形填充为白色，并为其应用线性渐变透明效果，如图 9-49 所示。



图 9-48 添加轮廓附加效果



图 9-49 添加透明效果


6. 选择工具箱中的矩形工具, 在此创建一个矩形, 并将其填充为白色。设置此矩形轮廓宽度为 0.5mm, 轮廓色为橙色, 并从属性栏中为其选择一种虚线轮廓样式, 如图 9-50 所示。



图 9-50 设置虚线轮廓样式

7. 在矩形处输入文字, 设置字体为黑体, 填充色为橙色, 并设置文字为“居中”对齐方式, 如图 9-51 所示。



8. 选择工具箱中的箭头形状工具, 拖曳鼠标在此创建一个箭头。将光标放在箭头上的红色菱形点上, 光标变为形状时调整箭头的形状。将箭头旋转 270°, 并填充为橙色, 结果如图 9-52 所示。



图 9-51 添加并编辑文字



图 9-52 绘制箭头

9. 在下方继续输入文字, 分别设置字体为“黑体”和“楷体-GB2312”。将文字填充为橙色, 并在每行黑体文字前创建一个橙色正方形, 结果如图 9-53 所示。


10. 选择工具箱中的矩形工具, 在此创建一个长条矩形, 并设置矩形圆角值为 53。将此圆角矩形填充为白色, 并设置其轮廓色为橙色, 如图 9-54 所示。向下等距复制出 4 个矩形, 结果如图 9-55 所示。



图 9-53 添加并编辑文字



图 9-54 绘制图形



图 9-55 复制并复制图形



11. 在此输入 5 行文字。设置字体为“黑体”、填充色为橙色。在属性栏中设置文字为“居中”的对齐方式。切换当前工具为形状工具 ，在  符号上按住鼠标并向下拖曳调整文字的行间距，如图 9-56 所示。



图 9-56 添加并编辑文字

12. 按住<Ctrl>键，垂直向下复制橙色的箭头图形，在每个相邻的圆角矩形间创建一个箭头图形，如图 9-57 所示。在下方输入主办、协办单位及联系电话，分别设置其字体为“黑体”和“方正大黑简体”，将文字填充为同样的橙色，如图 9-58 所示，完成本实例，最终制作。



图 9-57 复制图形



图 9-58 “绿野仙踪”活动宣传单最终效果



### 实例3——“兰蔻”香水折页

#### 设计要点分析

颜色能够在无意识中引发人们的情感联想,因此优秀的作品常能通过主色调和颜色的搭配使用,传递出隐含的感性思维。本实例中的“兰蔻”香水折页,作为表现该香水的特质与形象的载体,正是通过棕色与黑色色调的应用,表现出浓郁神秘与唯美气息的特征。抽象绕动的线条,对这一表现主题进行了强化。

打开本书配套光盘Chapter 9\Sample 3.cdr文件,可以欣赏到本实例的最终效果,如图9-59所示。



图9-59 “兰蔻”香水折页效果

#### 设定辅助线

在制作完稿时,要为印刷品设置出血区域,作为印刷后裁切的基线,实际上就是让底色和图片在每边超出稿件规格3mm。通过“预置”选项面板就可以非常方便地设置完成,下面介绍一下这种设置方法,因为本书的设计实例主要目的在于对设计的练习,因此其他实例会略过这个步骤。

1. 新建图形文件,在属性栏中,修改工作页面大小为196mm×216mm。
2. 按下快捷键<Ctrl+J>,开启“选项”对话框。选择「文档\辅助线\预置」选项,进入“预置”选项面板。选择“用户自定义预设”选项,勾选“页边距”复选框,并设置顶边距为3mm、左侧边距为3mm,然后按下 **确定(D)** 按钮,设置此折页的出血区域,如图9-60所示。

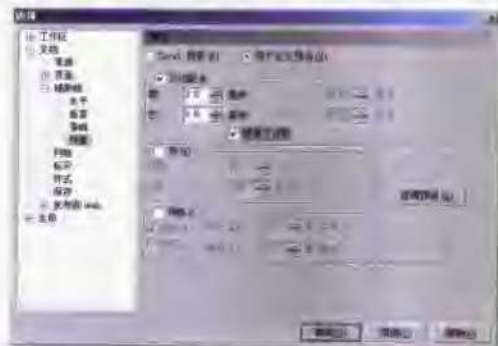



图9-60 出血区域设置

3. 从垂直的标尺中拖曳创建出一条垂直辅助线, 然后在属性栏中设置辅助线的位置为 98mm, 如图 9-61 所示。

### 绘制背景

1. 在工具箱中的  按钮上双击创建一个与页面等大的矩形。确保激活对齐辅助线功能, 按住矩形右侧的控制点并向左拖曳, 使矩形的右侧边缘贴齐页面中间的垂直辅助线, 将矩形的宽度调整为原矩形的一半, 如图 9-62 所示。

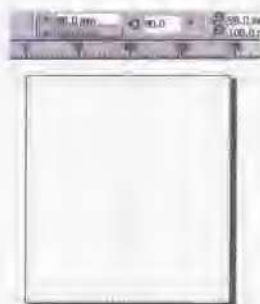


图 9-61 添加辅助线



图 9-62 对齐辅助线

2. 镜像复制得到右侧的矩形, 然后将左侧矩形填充为 C: 11、M: 22、Y: 84、K: 0 的颜色, 结果如图 9-63 所示。



3. 选择工具箱中的钢笔工具 , 在工作页面右侧绘制如图 9-64 所示的一个图形, 并应用 R: 186、G: 112、B: 9 的颜色对其进行填充。复制此图形, 切换当前工具为形状工具 , 调整复制所得的新图形的形状, 然后将此图形填充为 R: 10、G: 3、B: 0 的颜色, 如图 9-65 所示。



图 9-63 为图形着色



图 9-64 绘制图形并着色



图 9-65 通过复制创建图形

提示: 按常理来说用于印刷的设计作品中都应该使用 CMYK 颜色模式。但因为启用颜色管理后, 使用 CMYK 模式创建的调和图形组看起来会偏灰, 因此这里例外地将这两个图形填充为 RGB 模式的颜色。以便于显示效果。在后面章节的实例中也会出现这种情况, 不再做特殊的说明。

4. 在两个图形间创建调和效果, 如图 9-66 所示。按下 <Shift+PageDown> 键将调和图形组置于底层, 然后执行“图框精确剪裁”操作, 在原处将调和图形组置入右侧的矩形中, 结果如图 9-67 所示。



图 9-66 创建调和效果



图 9-67 图框精确剪裁



5. 为方便显示, 执行『查看\辅助线』命令隐藏辅助线。



6. 选择钢笔工具, 在工作页面的右侧创建一条曲线, 如图9-68所示。切换当前工具为交互式透明工具, 为曲线应用开始透明度为70的透明效果, 然后设置其轮廓色为白色, 结果如图9-69所示。



图9-68 绘制曲线



图9-69 应用透明效果


7. 复制此曲线, 切换当前工具为形状工具, 调整曲线的形状。然后修改曲线轮廓色为黄色, 并调整其开始透明度90, 如图9-70所示。在两条曲线间创建步数为15的调和效果, 结果如图9-71所示。



图9-70 复制曲线并编辑形状



图9-71 创建调和效果

8. 用同样的方法创建完成另一个调和图形组。选取这两个调和图形组, 执行“图框精确剪裁”操作置入底层的矩形中, 结果如图9-72所示。

#### 导入并处理图像

1. 按下快捷键<Ctrl+I>开启“导入”对话框, 导入本书配套光盘中的Chapter 9\Pic06.tif文件, 将导入的图像放置在折页正面的底部, 并调整其大小, 结果如图9-73所示。



图9-72 图框精确剪裁



图9-73 导入图像

2. 在位图上单击右键, 再执行弹出式菜单中的“跟踪位图”命令, 如图9-74所示。此时将启动CorelDRAW自带的位图转换软件——CorelTRACE 12, 并会弹出一个询问对话框, 如图9-75所示。按下按钮, 载入图像。

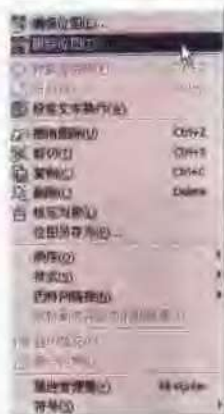


图 9-73 执行“描位图”命令



图 9-75 “CorelTRACE 12”对话框





3. 在 CorelTRACE 中，选择工具箱中的高级轮廓工具 ，然后在属性栏中选择“照片低分辨率”的预设类型，按下右侧的  按钮描绘位图，结果如图 9-76 所示。



图 9-76 开始描绘位图

4. 按下标题栏右侧的  按钮关闭 CorelTRACE，并在弹出的对话框中按下  按钮，将描述位图所得的结果保存至 CorelDRAW 中。

5. 返回 CorelDRAW 中，此时已自动选取了描述位图所得的群组图形。将此群组图形移动到工作区中空白区域处，并按下属性栏中的  按钮取消群组。选取除黑色矩形外的图形，按下快捷键<Ctrl+G>进行群组。再按住<Shift>键单击黑色矩形添加选取，然后按下属性栏中的  按钮进行修剪，如图 9-77 所示。

6. 移开群组图形查看对矩形修剪的结果，如图 9-78 所示。在上方瓶盖处未能修剪完全，还须对图形进行修改，按下快捷键<Ctrl+Z>取消对群组图形的移动。



图 9-77 描位图后



图 9-78 修剪的结果





7. 按下属性栏中的按钮取消群组, 并删除群组图形中除瓶盖处图形外的所有图形, 如图9-79所示。选取保留的瓶盖处的图形并按下快捷键<Ctrl+G>进行群组。然后同样添加选取黑色矩形, 并按下两次属性栏中的再次进行修剪, 删除群组图形后, 修剪的结果如图9-80所示。



图9-79 删除图形



图9-80 再次进行修剪

提示: 从这里的修剪情况来看, 在对繁杂的图形进行如焊接、修剪、相交的修整操作时, 可能会得到错误的结果。在这个过程中要随时根据结果进行调整, 不管使用哪种办法, 其最终目的是得到需要的结果。

8. 选取黑色图形并按下快捷键<Ctrl+K>进行拆分。删除矩形外框图形, 然后框选生成的一些多余的杂点, 并将其删除, 如图9-81所示。

9. 选取保留的瓶形图形, 再按住<Shift>键添加选取位图, 然后分别按下<C>键和<E>键, 使其完全对齐, 如图9-82所示。修改此图形的填充色为白色, 结果如图9-83所示。



图9-81 删除图形



图9-82 对图形对齐



图9-83 对图形填充白色

10. 按下小键盘区的<+>键复制此图形。将得到的新图形略微放大, 并填充为 C: 1、M: 21、Y: 94、K: 0 的黄色, 然后按下快捷<Ctrl+PageDown>使其位于原图的下层, 如图9-84所示。同样复制得到一个更大的图形, 将其置于黄色图形的下层并填充为 C: 1、M: 52、Y: 95、K: 0 的橘红色, 结果如图9-85所示。



图9-84 复制并编辑图形



图9-85 复制并编辑图形

11. 为橘红色图形应用开始透明度为 98 的标准透明效果, 为黄色图形应用开始透明度为 80 的标准透明效果, 为白色图形应用开始透明度为 70 的标准透明效果。然后在 3 个图形间创建调和效果, 结果如图 9-86 所示。

12. 按下快捷键<Ctrl+PageDown>将调和图形组置于位图下方, 再同时选取调和图形组和位图, 执行“图框精确剪裁”操作将其置入矩形中, 结果如图 9-87 所示。





图 9-86 创建调和效果



图 9-87 将图形置入矩形中

### 添加文字及处理页面

1. 选择工具箱中的矩形工具 , 在工作页面上创建一个矩形, 并将其填充为黑色。按下键盘中的空格键, 切换当前工具为挑选工具 , 再按住<Shift>键单击添加选取底层的矩形, 分别按下<C>键和<T>键进行对齐, 结果如图 9-88 所示。

2. 在黑色矩形上输入文字, 分别设置字体为“Book Antiqua”和“Franklin Gothic Medium”, 并将其填充为 C: 16、M: 38、Y: 97、K: 0 的金黄色, 结果如图 9-89 所示。



图 9-88 创建黑色矩形



图 9-89 创建文字

3. 输入横排的文字“ATTRACTION”和垂直排列的文字“高贵与生俱来”, 设置英文字体为“Arial”并将其旋转 270°, 设置中文字体为“方正准圆简体”。

4. 将文字填充为金黄色, 然后设置其轮廓宽度为 2mm, 轮廓色为黑色, 并确保将其轮廓设置为“后台填充”方式, 结果如图 9-90 所示。


5. 选择手绘工具 , 按住<Ctrl>键在左侧矩形内绘制几条水平和垂直的直线, 设置所绘制的直线轮廓色为 C: 17、M: 30、Y: 96、K: 0 的金黄色, 并将顶部的一条垂直直线轮廓宽度设置为 2mm, 将其余直线的轮廓宽度设置为 1mm, 结果如图 9-91 所示。



图 9-90 创建并编辑文字



图 9-91 绘制直线



6. 根据绘制的直线所划分的区域, 在左上角处绘制一个矩形, 同样将其填充为金黄色, 如图 9-92 所示。导入本书配套光盘中的 Chapter 9\Pic07.tif 文件, 调整所导入的图像大小, 再切换当前工具为形状工具 , 移动位图边框的节点局部隐藏图像, 如图 9-93 所示。



图 9-92 绘制矩形并上色



图 9-93 导入图像并进行编辑

7. 选择工具箱中的文本工具 , 在位图下方输入文字, 分别为文字设置字体及大小, 然后为其应用从棕色至黑色的渐变填充, 结果如图 9-94 所示。

8. 在下方的区域内创建一个适当大小的矩形, 并将其填充为灰色。在矩形上输入一段文字, 设置其字体和文字的行间距, 完成的效果如图 9-95 所示。



图 9-94 添加并编辑文字



图 9-95 创建矩形和文字

9. 在下方居中的区域创建一个金黄色矩形。在右侧的区域输入两行垂直排列的文字, 将文字填充为 C: 47, M: 94, Y: 97, K: 7 的颜色, 并设置字体为“幼圆”。为文字应用“后台填充”万式的轮廓笔效果, 设置其轮廓宽度为 0.706mm, 轮廓色为金黄色, 完成本实例的最终制作, 如图



9-96所示。



图 9-96 创建矩形和文字

## 第10章 报版设计

报纸广告是大家所熟知的广告宣传媒介之一，由于其受众群体广泛、时效性强、宣传效果明显，因此成为促销活动中非常重要的一种宣传形式。报纸中的信息含量非常大，要使自己的广告在众多的内容和同类型的广告中引起受众的关注，就需要在报版的设计中注重文字和构图的精练，并使广告突出表现一个中心，从而造成比较强的视觉冲击力。

一般来说，完整的报版广告具有几种基本元素，分别是：标题，其中也可包含副标题；广告语，可以长期使用企业形象宣传用语；文案，对广告的内容作详细说明的文字；随文，包括企业名称、地址、电话等需要说明的附加内容；标志，企事业的标志或产品的商标；图片，产品实物或用于表现广告内容的图片。当然，根据需要的不同，也常常对这些内容进行取舍，甚至根据广告投放的策略，仅仅出现几个文字。

在各部分内容的处理上，主体形象的商标或标志一般放置在左上角，以对其作强调。标题和图形可以通过面积对比和明度的对比，得以突出。特别是对标题的处理，可运用大的字号，或以色块衬托、线条陪托，甚至采用套红的手法以加强。由于报纸中的信息内容安排非常紧凑，每个版面都想尽办法来抓住读者的眼球，可能出现“乱花渐欲迷人眼”的情况。某些情况下可采取在画面中大面积的留空白的方法，与版面上的其他文章和广告形成比较，从而突出自己的形象。

### 实例1——商场促销报版

#### 设计要点分析


由于市场发展策略的需要，各种促销优惠活动层出不穷，这也常常出现在报纸广告中。在构思这类型的广告时，应着力突出具有吸引力的优惠内容，并通过标题或广告语的方式尽量突出地表现出来。要突出表现的内容，要将其安排在广告版面中视线最容易接触的地方，也可以使用色块衬底和通过颜色对比，来达到吸引目光的目的。


打开本书配套光盘中Chapter 10\Sample 1.cdr文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图10-1所示。



图 10-1 商场促销报版效果

## 处理完成背景

1. 新建图形文件，设置工作页面大小为 350mm × 160mm。在工具箱中的  按钮上双击，创建一个与页面等大的矩形。

2. 按下小键盘区的 <+> 键复制矩形，并按下快捷键 <Ctrl+Q> 将矩形转换为曲线。切换当前工具为形状工具 ，调整矩形的形状，再将其填充为浅蓝色，如图 10-2 所示。

3. 按下小键盘区的 <+> 键复制浅蓝色图形，再调整复制所得的新图形的外形。然后将此图形填充为蓝色，结果如图 10-3 所示。



图 10-2 设置曲线形状



图 10-3 设置调图形颜色

4. 按下 <Ctrl+I> 键开启“导入”对话框，导入本书配套光盘中的 Chapter 10\Pic01.tif 文件，调整导入的图像大小，并执行“图框精确剪裁”操作，将其在原处置入矩形中，结果如图 10-4 所示。



图 10-4 将导入的图像置入图形


5. 选择工具箱中的钢笔工具 ，绘制如图 10-5 所示的两条曲线。设置曲线的轮廓色为浅蓝色，然后在两条曲线间创建调和效果。将调和图形组置入矩形中，结果如图 10-6 所示。



图 10-5 添加两条曲线



图 10-6 创建调和效果

## 导入标志并添加文字

1. 导入本书配套光盘中的 Chapter 10\国美 LOGO.cdr 文件，将标志放置在报版的左上角处，调整好大小并分别填充为红色和灰色，如图 10-7 所示。



2. 选择工具箱中的文本工具 ，在工作页面上输入文字“清凉一夏”，并设置其字体为“方正粗倩简体”。按下 <Ctrl+Q> 将文字转曲线，再按下 <Ctrl+K> 拆分曲线。选择形状工具 ，对转曲线后的文字进行编辑，如图 10-8 所示。



图 10-7 处理标志图形



图 10-8 编辑文字形状

清凉夏



3. 选择工具箱中的基本形状工具, 并按下属性栏中的按钮, 在弹出的面板中选择水滴图形, 如图 10-9 所示。在文字处创建两个水滴图形, 并适当调整其大小和旋转角度, 结果如图 10-10 所示。



图 10-9 选择水滴图形



图 10-10 创建水滴图形

4. 在此绘制一个底图, 将其填充为蓝色并置于文字的底层, 如图 10-11 所示。将文字和水滴图形填充为白色, 然后按下快捷键<Ctrl+K>拆分文字图形, 并将其内部的图形填充为橘红色, 结果如图 10-12 所示。



图 10-11 绘制底图



图 10-12 填充文字和水滴图形

5. 输入文字“2004”和“空调特卖”。设置数字的字体为“Aral Blank”, 中文字体为“方正大黑简体”。将文字“2004”填充为橘红色, 并应用“后台填充”方式的轮廓笔效果, 设置轮廓宽度为 2mm, 轮廓色为白色。再将文字“空调特卖”填充为白色, 并调整文字的高度, 结果如图 10-13 所示。

6. 在下方输入广告内容文字, 将其填充为橘红色, 分别设置字体为“黑体”和“方正大黑简体”, 如图 10-14 所示。



图 10-13 添加并编辑文字



图 10-14 输入文字



7. 在下方输入广告语文字，设置其字体为“方正大黑简体”，并分别将文字填充为橘红色与蓝色，结果如图 10-15 所示。

8. 在工作页面右上角处输入文字内容，将其填充为蓝色，并分别设置字体为“方正粗倩简体”和“方正大黑简体”，结果如图 10-16 所示。



图 10-15 添加广告文字



图 10-16 添加非圆角文字



9. 选择工具箱中的矩形工具 , 在下方绘制一个矩形，并设置其圆角值为 18。将矩形填充为白色，再设置其轮廓色为橘红色，如图 10-17 所示。在矩形左上角创建 4 个蓝色圆形，然后在此输入文字“活动细则”。设置文字字体为“方正大黑简体”，切换当前工具为形状工具 , 调整文字的字间距，如图 10-18 所示。



图 10-17 绘制圆角矩形



图 10-18 调整文字间距

10. 在矩形内输入活动细则的内容，将其填充为橘红色并设置文字字体为“黑体”，结果如图 10-19 所示。选取圆角矩形，然后调整其层叠顺序，结果如图 10-20 所示。



图 10-19 添加圆角文字



图 10-20 调整非圆角层叠顺序

11. 在工作页面的右下角处创建三组同心圆，将每组中较大的圆形填充为白色，将较小的圆形填充为浅蓝色，如图 10-21 所示。

12. 导入本书配套光盘中的 Chapter 10\Pic02.tif、Pic03.tif、Pic04.tif 文件，然后分别调整图像



大小并放置在浅蓝色图形中，完成本实例，最终效果如图 10-22 所示。



图 10-21 绘制同心圆



图 10-22 商场促销海报最终效果

## 实例 2——“菲亚特”汽车报版

### 设计要点分析


随着印刷技术的提升，现在重要的报纸大多采用全彩印刷，这样就可以充分地利用图片的表现力来对所宣传的商品作直观的渲染。这里要再次提到对文字造型的处理，因为报纸上通篇都是规整的印刷字体，因此将标题文字或其他重要的文字处理为特殊的造型，可以取得很好的效果。



打开本书配套光盘中 Chapter 10\Sample 2.cdr 文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图 10-23 所示。



图 10-23 “菲亚特”汽车报版效果

### 处理背景图像

1. 新建图形文件，设置工作页面大小为 250mm × 240mm。在工具箱中的  按钮上双击，创建一个与页面等大的矩形。

2. 选择工具箱中的矩形工具 ，在工作页面左上角创建大小约为 248mm × 166mm 的矩形。切换当前工具为形状工具 ，按住<Ctrl>键在矩形右下角的节点上单击，将此节点单独选取。然



后拖曳鼠标创建出圆角，如图 10-24 所示。

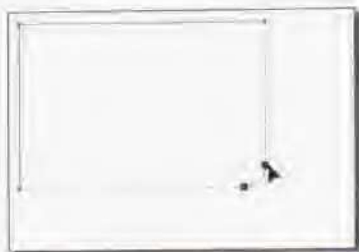


图 10-24 绘制矩形并修改圆角

3. 按下快捷键<Ctrl+I>开启“导入”对话框，导入本书配套光盘中的 Chapter 10\Pic05.jpg 文件。将导入的图像放大，然后执行“图框精确剪裁”操作将其置入圆角矩形内，如图 10-25 所示。



图 10-25 导入图像并置入圆角矩形中

### 添加广告语和说明文字


1. 选择工具箱中的文本工具 ，在图像上输入一行文字。将文字填充为白色并设置其字体为“方正黑体简体”，结果如图 10-26 所示。



图 10-26 添加与编辑文字

2. 分别输入文字“周”和文字“未”，将文字填充为橘红色，再设置其字体为“方正宋三简体”，然后调整文字的高度并将文字适当倾斜。



3. 按下快捷键<Ctrl+Q>将文字转曲线。切换当前工具为形状工具 ，编辑文字“未”的形状，结果如图 10-27 所示。选择工具箱中的钢笔工具 ，为文字添加绘制缺少的笔画，结果如图 10-28 所示。





图 10-27 编辑文字曲线的形状



图 10-28 绘制曲线



4. 选择工具箱中的艺术工具，为曲线应用一种“预设”画笔效果，如图 10-29 所示。执行『排列\拆分』命令拆分画笔图形，并删除绘制的原始曲线。选取保留的画笔图形和文字，按下属性栏中的按钮进行焊接。

5. 为焊接后的图形应用“后台填充”方式的轮廓笔属性，设置轮廓宽度为 1.411mm，轮廓色为白色。将文字放置在工作页面中的文字处，结果如图 10-30 所示。



图 10-29 应用画笔效果



图 10-30 将文字放置在工作页面中



6. 选择工具箱中的手绘工具，在属性栏中设置手绘平滑值为 15，然后在工作页面中，绘制出如图 10-31 所示的图形。切换当前工具为挑选工具，并选取绘制的这些图形，按下快捷键 <Ctrl+L> 进行结合。然后设置此图形的轮廓宽度为 2.822mm，轮廓色为白色，结果如图 10-32 所示。



图 10-31 绘制曲线



图 10-32 为曲线应用轮廓设置

7. 导入本书配套光盘中的 Chapter 10\Pic06.jpg 文件。然后调整导入的图像的大小，并移动至工作页面的右上角处，如图 10-33 所示。


8. 选取工具箱中的文本工具，在下方输入广告文字。设置文字字体为“黑体”，并调整文字间距，结果如图 10-34 所示。



图 10-33 导入图像



图 10-34 添加并编辑文字



9. 再次输入3行文字, 并设置字体为黑体。将下面两行文字填充为橘红色, 然后分别调整文字的大小与字符间距, 如图10-35所示。输入“[”和“]”符号, 设置字体为“方正美黑简体”并填充为灰色, 结果如图10-36所示。



图 10-35 添加编辑文字

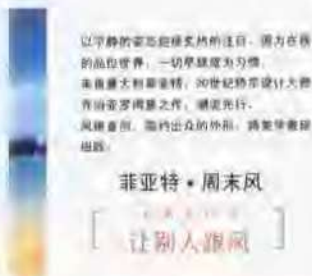


图 10-36 添加装饰符号

10. 在下方输入几段说明文字, 设置字体为“华文细黑”, 文字大小为8。分别在每段文字前绘制一个黑色小圆点, 结果如图10-37所示。

11. 在工作区的空白区域中创建一个大小约为15mm × 15mm的矩形, 并将其填充为C: 40、M: 70、Y: 90、K: 0的金褐色。在矩形上单击鼠标右键, 再执行弹出式菜单中的“锁定对象”命令, 如图10-38所示。



图 10-37 添加完成说明文字



图 10-38 执行“锁定对象”命令

## 绘制日历


1. 选择工具箱中的手绘工具, 在属性栏中设置手绘平滑值为58。然后在金褐色矩形上绘制4条曲线, 如图10-39所示。



图 10-39 绘制曲线

2. 全选这4个曲线图形, 切换当前工具为艺术笔工具, 并在属性栏中按下按钮。然后在笔



触列表中,选取最后一种笔触,并设置艺术笔宽度为2mm,为曲线应用笔触效果,如图10-40所示。



图10-40 为曲线应用艺术笔笔触

3. 选取这4个画笔图形,在颜色泊坞窗中设置颜色为C:73、M:6、Y:27、K:0的青色,然后按下 **填充(F3)** 按钮进行填充。

4. 绘制如图10-41所示的图形,将其填充为白色后,通过按下快捷键<Ctrl+PageDown>将此图形置于4个画笔图形的底层,结果如图10-42所示。



图10-41 绘制图形



图10-42 调整图形位置和颜色

5. 再次绘制如图10-43所示的图形,将其填充为白色后,按下快捷键<Ctrl+PageDown>,使其位于第一个画笔图形的下层、其余3个画笔图形的上层,结果如图10-44所示。




图10-43 绘制图形



图10-44 调整图形层叠顺序

6. 选取下层的3个青色画笔图形,执行『排列\拆分』命令进行拆分。然后选取原始的曲线图形将其删除。

提示:我们时常都会遇到拆分画笔图形的操作,也许读者会发现某些时候虽然选取了画笔图形,菜单中的“拆分”命令却呈灰色不可用状态。这是因为此时并没有完全选取画笔图形,而只单独选取了其中的曲线。只需要通过键盘中的方向键微调画笔曲线的位置,再反方向将其位置调整回原处,这样就能应用“拆分”命令了。

7. 选择工具箱中的交互式透明工具,为第2个画笔图形应用开始透明度为85的标准透明效果;为第3个画笔图形应用开始透明度为95的标准透明效果;为第4个画笔图形应用开始透明度为98的标准透明效果,结果如图10-45所示。






8. 选择工具箱中的钢笔工具，绘制 8 条相互交错的曲线。全选这 8 条曲线，切换当前工具为艺术笔工具，按下属性栏中的“预设”按钮，然后从画笔列表中为曲线应用一种“两头尖”的画笔效果。将画笔图形填充为灰色，如图 10-46 所示。




图 10-45 应用透明效果



图 10-46 绘制曲线并应用画笔效果



9. 输入文字“SUNDAY”，将文字填为红色并设置其字体为“Assimilation”。为文字应用“后台填充”类型的轮廓笔属性，并设置其轮廓宽度为 2.822mm、轮廓色为白色。切换当前工具为交互式封套工具，为文字应用封套效果，如图 10-47 所示。




10. 选择工具箱中的钢笔工具，绘制一条近似于圆的曲线。再通过复制得到 5 个曲线图形，如图 10-48 所示。选取这 5 个曲线图形，切换当前工具为艺术笔工具，并按下属性栏中的按钮。在笔触列表中选取最后一种笔触，然后设置艺术笔的宽度为 2.5mm，得到如图 10-49 所示的效果。



图 10-47 添加文字并进行编辑



图 10-48 绘制曲线



图 10-49 对曲线进行修饰

11. 执行『排列/拆分』命令拆分画笔图形，选取并删除绘制的原始曲线。再将保留的图形填充为 C: 73、M: 6、Y: 27、K: 0 的青色，如图 10-50 所示。


12. 选择工具箱中的交互式透明工具，为第 2 个画笔图形应用开始透明度为 80 的标准透明效果；为第 3 个图形应用开始透明度为 90 的标准透明效果；为第 4 个画笔图形应用开始透明度为 95 的标准透明效果；为第 5 个画笔图形应用开始透明度为 98 的标准透明效果，其结果如图 10-51 所示。



图 10-50 将曲线图形填充



图 10-51 应用透明效果

13. 绘制封闭曲线并修剪画笔图形，如图 10-52 所示。



图 10-52 绘制曲线并修剪图形

### 完善其余内容

1. 全选绘制完成的“日历”图形，按下快捷键<Ctrl+G>群组。在金褐色的矩形上单击右键，并执行弹出式菜单中的“解除锁定对象”命令，然后将其删除。将“日历”图形放置在工作页面上，如图 10-53 所示。

2. 在工作页面左下方输入经销商信息。设置文字字体为“华文细黑”，并设置好文字的行间距，结果如图 10-54 所示。



图 10-53 将日历移动至工作页面中



图 10-54 添加文字并进行编辑

3. 按下快捷键<Ctrl+I>开启“导入”对话框，导入本书配套光盘中的 Chapter 10\Pic07.jpg 文件，适当放大导入的图像，并设置在工作页面右下角处，完成本实例，最终效果如图 10-55 所示。



图 10-55 “世嘉特”汽车报版最终效果

## 实例 3——楼盘报版

### 设计要点分析

楼盘的报纸广告直接肩负着展示楼盘形象的重任，其成功与否直接影响到楼盘的销售，因此楼盘广告受到开发商及营销策划者的极大重视。当然成功的楼盘广告并非只是广告设计



那么简单，楼盘自身的价值、定位和营销策略，将起着决定性作用。反映在广告上就是文案、楼盘的形象以及投放广告的时机，都会影响到广告的宣传效果。纯粹从设计角度来说，应该使设计作品表现出楼盘的气质并能吸引目标客户群体的关注。

打开本书配套光盘中 Chapter 10\Sample 3.cdr 文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图 10-56 所示。



图 10-56 楼盘夜间效果

### 处理背景及导入图像

1. 新建图形文件，在属性栏中设置工作页面大小为 350mm × 240mm。
2. 在工具箱的 按钮上双击，创建一个与页面等大的矩形。选择工具箱中的交互式填充工具 ，为矩形应用线性渐变填充。设置起点处的颜色值为 C: 53, M: 51, Y: 93, K: 9，终点处的颜色值为 C: 13, M: 23, Y: 84, K: 0，如图 10-57 所示。



图 10-57 应用渐变填充

3. 按下快捷键 <Ctrl+I> 开启“导入”对话框，导入本书配套光盘中的 Chapter 10\Pic08.tif 文件。调整导入的图像大小，并将其放置在工作页面的右侧，如图 10-58 所示。执行“图框精确剪裁”操作，将图像在原处置入矩形内，结果如图 10-59 所示。



图 10-58 导入图像



图 10-59 将位图置入矩框中



### 导入并处理标志

1. 同样导入本书配套光盘中的 Chapter 10\New City LOGO.cdr 文件, 并将导入的标志放置在工作页面的左上角处, 如图 10-60 所示。


2. 选取工具箱中的文本工具 , 在标志下方输入 3 行文字。将文字填充为 C: 30, M: 100, Y: 98, K: 1 的深红色, 并分别设置中文字体为“黑体”, 英文字体为“Basemic Symbol”。继续创建两个长条矩形和一个五角星, 同样填充为深红色, 结果如图 10-61 所示。




图 10-60 导入标志图形



图 10-61 输入并编辑标志中的文字和图形

### 输入并编辑文案文字

1. 选择工具箱中的矩形工具 , 在工作页面中绘制一个矩形, 并将矩形填充为 C: 12, M: 14, Y: 52, K: 0 的颜色。设置矩形的轮廓宽度为 3.988mm, 然后设置其轮廓色为深红色, 结果如图 10-62 所示。

2. 在矩形内输入两行文字, 上面一行文字填充为深红色, 并设置字体为“汉鼎简特粗黑”。下面一行文字字体设置为“仿宋-GB2312”, 结果如图 10-63 所示。



图 10-62 绘制矩形



图 10-63 添加文字

3. 在矩形上方绘制一个五角星, 并在其后输入一行文字。将五角星填充为深红色, 并设置文字字体为“华文细黑”, 大小为 14.5, 结果如图 10-64 所示。

4. 在矩形下方输入两行文字, 设置文字字体为“华文细黑”, 大小为 21。通过 3 段直线创建一个箭头, 设置箭头轮廓宽度为 0.5mm, 轮廓色为 C: 12, M: 14, Y: 52, K: 0。将箭头复制一份并分别放置在两行文字之前, 其效果如图 10-65 所示。

5. 分别输入文字“3”和“种商务空间任选”, 并将其填充为深红色。分别为文字应用“后台填充”类型的轮廓属性, 再为其设置适当的轮廓宽度, 并设置轮廓色为 C: 31, M: 34, Y: 86, K: 0, 结果如图 10-66 所示。



图 10-64 创建文本框和文字



图 10-65 创建曲线和文字

6. 在下方绘制 3 条直线，并设置直线轮廓宽度为 0.353mm。分别输入 3 列文字，再为其应用相同的字体和行间距设置。选择中间的一列文字，按下属性栏中的 按钮，在弹出的面板中设置文字为“居中”对齐方式，结果如图 10-67 所示。



图 10-66 添加文字并进行编辑



图 10-67 创建曲线和文字的创建



7. 用同样的方式完成下方标题和说明性文字的创建，并为标题文字复制上一步中所创建的标题文字的属。结果如图 10-68 所示。



图 10-68 添加并编辑文字

8. 在下方绘制一个矩形条，并将其填充为 C: 40、M: 38、Y: 85、K: 1 的颜色。在矩形条上输入销售热线文字内容，设置中文字体为“黑体”，数字字体为“Arial Black”，并将其填充为暗红色，完成本实例，最终效果如图 10-69 所示。



图 10-69 楼盘招贴最终效果

## 第11章 书籍装帧设计

本书所指的书籍装帧设计,只是狭义上的封面设计,它主要包括书名、编著者姓名、出版社名称、文字和装饰形象、色彩及构图等内容。如何使封面体现书的内容、性质、体裁,如何使封面能起着感应人的心理、启迪人的思维作用,是封面设计中最重要的一点。设计人员设计封面时必须了解原著的内容实质,并且通过自己的阅读、理解,对自己所要装帧对象的内容、性质、特点和读者对象等做出正确的判断,并根据不同的内容体裁和读者群体确定不同的风格。一般来说,感情色彩比较浓厚的文艺书,变化形态应人些、活泼些;而严肃的理论专著,设计中则要求层次分明,有严谨的秩序感。

封面设计中的要素包括文字和图形两大类。封面设计需要突出主体形象,从构思到表现一般主要使用写意、喻象的方式,在表现以文字为主和以图形为主的设计作品,一般都采用前面提到的方式。在设计过程中,为了丰富画面,可重复书名,加上拼音或外文书名,或添加适量的广告语。有时为了画面的需要,在封面上也可以不安排作者名称与出版社名称,而让它们出现在书脊和扉页上,封面只留下不可缺少的书名。封面中的文字不仅仅是文字,应该把它们视为点、线、面来进行设计,使其有机地融入画面结构中,参与各种排列组合和分割。在一些通俗读物和某些文艺刊物的封面设计中也可以使用较为写实的图片,而科技、政治、教育等方面的书籍封面,则常常使用抽象或写意的图片或图案。

对于装帧设计以及包装设计来说,其实已不仅仅是单纯的平面设计。完整的装帧设计包括封面、环衬、书脊、扉页和插图等,不仅要考虑平面的图像效果,还要考虑立体的整体效果与连续性。包装也是如此,但本书主要侧重介绍平面设计的方法,因此只设计出可以看得到的面,如书脊等内容不作介绍。后面章节中的包装也是如此,只完成能看到的几个面,并简单完成其立体效果。

### 实例1——《中国瓷器鉴赏》封面设计

#### 设计要点分析

艺术类别或是传统文化方面的书,常使用书法字来设计封面,可以使传统的文化形式与书籍的内容形成精神价值的统一。在本实例的封面设计中,使用了书名的书法字和印章等元素,在文字的排版上,也使用了传统的竖排方式,这样共同构筑了一个充满古典韵味的封面。


打开本书配套光盘中的Chapter 11\Sample 1.cdr文件,可以欣赏到本实例的最终效果,如图11-1所示。

#### 处理完成书名

1. 新建图形窗口,在属性栏中设置工作页面大小为210mm×290mm。在工具箱的按钮上双击,创建一个与页面等大的矩形。



图 11-1 《中国瓷器鉴赏》封面效果

2. 选择工具箱中的矩形工具 ，拖曳鼠标在工作区中绘制一个矩形。通过属性栏设置矩形大小为 13mm × 191mm，再将其填充为 C: 100、M: 20、Y: 0、K: 0 的天蓝色。在捕捉模式下，移动矩形并使其与页面顶部对齐，结果如图 11-2 所示。

3. 按下快捷键 <Ctrl+I> 开启“导入”对话框。导入本书配套光盘中的 Chapter 11\书法与印章.cdr 文件，如图 11-3 所示。




图 11-2 将矩形与工作页面对齐

中国瓷器鉴赏

王之行书



图 11-3 导入图形

4. 按下属性栏中的  按钮取消图形群组。将书法字“中国瓷器鉴赏”按竖直方向排列，调整其整体的大小，并放置在工作页面中蓝色矩形的右侧，如图 11-4 所示。

5. 将题款文字移至书名左下角处，并适当调整其大小。再将红色印章图形放置在题款文字下方，结果如图 11-5 所示。



图 11-4 调整题款字的方向



图 11-5 调整题款和印章的位置

### 添加图像和文字

1. 同样导入本书配套光盘中 Chapter 11\Pic01.tif 文件，将导入的图像放置在工作页面的左下角处，并适当调整其大小，结果如图 11-6 所示。

2. 复制最初创建的矩形，将复制所得的矩形高度不等比调整为 17mm，并使其与工作页面的底部对齐。将此矩形填充为天蓝色，其效果如图 11-7 所示。再次复制此蓝色矩形，并将复制所得的矩形高度调整为 2.5mm，得到一个细长的矩形条，如图 11-8 所示。



3. 选择工具箱中的文本工具 ，在工作区中输入垂直排列的文字。将文字填充为 60% 黑色，并设置其字体为“方正隶变简体”，大小为 18，然后在属性栏中设置文字为“强制全部”的对齐方式。切换当前工具为形状工具 ，调整文字的行间距，如图 11-9 所示。



图 11-6 输入图像



图 11-7 复制图形并调整位置



图 11-8 创建更细的边框

4. 用同样的方式输入姓名, 并完全复制上一步中完成的文字的属性的属性。同时选取这两部分文字, 按下快捷键<C>使其垂直居中对齐, 结果如图 11-10 所示。


作者  
责任  
校编  
辑

图 11-9 添加并编辑文字

作者  
责任  
校编  
辑

作者  
责任编辑  
余程  
孙建君

图 11-10 对齐文字

5. 选择工具箱中的手绘工具, 按住<Ctrl>键在文字一侧绘制一条垂直直线。然后设置直线轮廓宽度为 0.353mm, 轮廓色为 60% 黑色。等距复制出三条直线, 并使其位于每行文字之间。如图 11-11 所示。这样就完成了整个书封的设计制作, 结果如图 11-12 所示。

作者	责任编辑	校编
余程	孙建君	

图 11-11 绘制直线并进行复制



图 11-12 《中国瓷器鉴赏》封面设计效果

## 实例2——《穷女人 富女人》封面设计

### 设计要点分析

财经图书的封面, 可以使用热烈、跳跃的色调, 给人以积极向上的感觉。也常常使用



意象或抽象的图案，使其与书籍的内容相呼应。由于本实例中的书不是单纯的经济著作，而是比较轻松的休闲类图书，因此从构图和文字、插图的使用，都比较偏向于活泼轻松的方式。

打开本书配套光盘 Chapter 11\Sample 2.cdr 文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图 11-13 所示。



图 11-13 《穷女人 富女人》封面效果

### 绘制完成背景

1. 新建图形文件，在属性栏中设置工作页面大小为 210mm × 142mm。
2. 在工具箱中的 按钮上双击，创建一个与页面等大的矩形。将矩形填充为 C: 0、M: 100、Y: 100、K: 10 的红色，结果如图 11-14 所示。

默认状态下的工作页面有阴影的边框，这是为了方便对工作页面的显示。某些时候这样的阴影和边框却会影响设计中对整体效果的把握，此时可以将工作页面的阴影和边框隐藏。

3. 执行『查看\显示\页边框』命令，取消对页边框的显示。再选择工具箱中椭圆形工具 ，在矩形上方绘制一个椭圆。按下键盘中的空格键，切换当前工具为挑选工具 。按下小键盘区的 <+> 键复制椭圆，并通过方向键微调其位置，结果如图 11-15 所示。



图 11-14 绘制初始的背景



图 11-15 绘制椭圆并进行复制

4. 再次绘制另一个椭圆，如图 11-16 所示。按下小键盘区的 <+> 键复制此椭圆，然后以椭圆的中心点为原点等比缩小复制所得的椭圆，如图 11-17 所示。



图 11-16 绘制椭圆



图 11-17 调整大小椭圆

5. 分别将4个椭圆填充为黄色和C: 0、M: 40、Y: 100、K: 0的橘黄色, 如图11-18所示。

6. 选取这4个椭圆, 执行『效果\图框精确剪裁\放置在容器中』命令, 将椭圆在原处置入红色矩形中, 结果如图11-19所示。




图 11-18 放置椭圆



图 11-19 将椭圆置入容器中

### 添加图像和文字

1. 选择工具箱中的文本工具, 在此输入书名文字, 并设置文字字体为“方正粗倩简体”。选取这些文字, 然后按下<Ctrl+G>进行群组, 结果如图11-20所示。


2. 将群组的文字移至工作区中的空白区域, 切换当前工具为交互式阴影工具, 为群组文字应用阴影效果。设置阴影不透明度为100, 羽化值为20, 并将阴影的颜色值设置为C: 15、M: 100、Y: 97、K: 0的红色, 如图11-21所示。



图 11-20 添加并编辑文字



图 11-21 应用阴影效果

3. 将应用阴影效果后的群组图形移回至工作页面中, 如图11-22所示。

4. 选取应用阴影效果的群组文字, 执行『排列\拆分』命令拆分阴影。再单独选取拆分后的阴影位图, 多次按下小键盘区的<+>键复制以加深阴影, 结果如图11-23所示。



图 11-22 移动图形的位置



图 11-23 复制阴影位图

5. 单击选取黑色的群组文字，按下小键盘区的<+>键进行复制，然后通过方向键微调复制所得的新图形位置，并将其填充为白色，结果如图 11-24 所示。

6. 按下快捷键<Ctrl+I>开启“导入”对话框，导入本书配套光盘中 Chapter 11\Pic02.tif 文件，并适当调整图像的大小。保持选取此图像，按住<Shift>键添加选取红色的矩形，然后按下<B>键使其对齐至底部，如图 11-25 所示。



图 11-24 穷女人富女人(1)



图 11-25 对齐图像


7. 切换当前工具为形状工具，选取图像外框左侧的两个节点。在捕捉对象模式下，拖曳鼠标移动节点至矩形的左边缘，对图像局部隐藏，如图 11-26 所示。



图 11-26 局部隐藏图像



8. 选择工具箱中的文本工具，输入此书的副标题。设置文字字体为“汉仪雁翎体简”，大小为 23.5，结果如图 11-27 所示。



9. 继续在下方输入文字“易清 著”，设置其字体为黑体，大小为 11，结果如图 11-28 所示。



图 11-27 添加并编辑文字



图 11-28 输入编著者信息

10. 选择工具箱中的文本工具，在工作页面的右下方输入两行文字，如图 11-29 所示。设置文字字体为“Bookworm”，并将其填充为与背景相同的红色。按下<F12>键开启“轮廓笔”对话框，设置轮廓宽度为 2.822mm，轮廓色为白色，并勾选“后台填充”复选框。按下按钮应



用此轮廓设置，结果如图 11-30 所示。



图 11-29 输入文字



图 11-30 设置文字轮廓属性

11. 选取这两行文字，按下小键盘区的<+>键进行复制。修改复制所得的新的文字轮廓色为 C: 45、M: 99、Y: 98、K: 5 的深红色，再按下<Ctrl+PageDown>键将其置于原文字的底层。通过方向键向右下方微调文字的位置，结果如图 11-31 所示。

12. 在上方输入一段文字，设置文字字体为“华文行楷”，颜色为白色。再为文字应用“后台填充”类型的轮廓设置，并设置其轮廓色为同样的深红色，结果如图 11-32 所示。



图 11-31 微调文字位置



图 11-32 添加背景填充文字

13. 在下方输入出版社名称，设置字体为“方正黄草简体”，大小为 15.5，完成本实例，最终效果如图 11-33 所示。



图 11-33 《穷女人 富女人》封面最终效果



### 实例 3 ——《人物画教程》封面设计

#### 设计要点分析


在设计封面时，还可以将书籍正文中的内容、插图或相关的图案作为封面的组成元素，以此与书籍的内容相结合。本实例的封面设计中，颜色上运用黑、红、白等高纯度的颜色，首先给人以丰富强烈的色彩冲击。中央大面积的红色区域内，通过对圆的旋转和文字的倾斜，使整个版面显得活泼富有生气。

打开本书配套光盘中的 Chapter 11\Sample 3.cdr 文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图 11-34 所示。



图 11-34 《人物画教程》封面效果

#### 分割版面并处理文字

1. 新建图形文件，在属性栏中设置工作页面大小为 210mm × 290mm。在工具箱中的  符号上双击创建一个与页面大小等大的矩形，并将矩形填充为 C: 0、M: 100、Y: 100、K: 10 的红色。

2. 选取此红色矩形，并按下小键盘区的 <+> 键复制。不等比调整复制所得的矩形高度为 57.8mm，并将其填充为黑色。将黑色矩形对齐至红色矩形的顶部，结果如图 11-35 所示。同样通过复制编辑得到一个大小为 21.5mm × 227mm 的黑色矩形，再将其对齐至红色矩形的左下角，结果如图 11-36 所示。





图 11-35 对齐黑色矩形



图 11-36 对齐黑色矩形



3. 选择工具箱中的文本工具，在工作区中输入文字“REN WU HUA”。设置字体为“方正大黑简体”，并将其填充为 C: 0、M: 100、Y: 100、K: 10 的颜色。切换当前工具为形状工具，选取字母“R”左下角的小点，然后在属性栏中设置字母“R”大小为 101。同样的方式选取剩余的字母，并设置其大小为 77，结果如图 11-37 所示。

4. 将文字旋转 270°，然后将旋转后的文字放置在工作页面左上角处，其结果如图 11-38 所示。



图 11-37 添加并编辑文字



图 11-38 旋转文字并设置




5. 选择工具箱中的矩形工具，在工作页面上拖曳鼠标创建一个矩形，并将矩形填充为红色，如图 11-39 所示。在矩形处输入文字“设计教育丛书”，将文字填充为白色，并设置文字的字体为“方正大黑简体”。切换当前工具为形状工具，调整文字的字间距，结果如图 11-40 所示。



图 11-39 绘制矩形并填充为红色



图 11-40 添加并编辑文字

6. 选择工具箱中的文本工具，分别输入横排和垂直排列的文字。将文字填充为白色，并分别设置字体为“文鼎特粗黑简”和“文鼎特粗宋简”。然后适当调整文字高度，结果如图 11-41 所示。


7. 在红色矩形条右侧，绘制一个高度与矩形相近的圆形。设置此圆形的轮廓色为红色，并设置其轮廓宽度为 1.5mm，结果如图 11-42 所示。




图 11-41 添加并编辑文字



图 11-42 绘制圆形并设置轮廓属性

8. 选择工具箱中的文本工具，在工作区中输入文字“JIAO CHENG”。将其填充为白色，并设置文字字体为“方正大黑简体”，文字大小为 22.5，文字字符间距为 80%。将文字旋转 270°，然后放置在工作页面左下角的黑色矩形上，结果如图 11-43 所示。

9. 选择工具箱中的椭圆工具，在工作页面中绘制一个直径为 42mm 的圆。设置此圆的轮廓

宽度为 1mm，轮廓色为 C: 0、M: 80、Y: 90、K: 0，结果如图 11-44 所示。



图 11-43 添加并编辑文字



图 11-44 绘制图形并设置轮廓属性

10. 按住<Ctrl>键水平向右拖曳此圆形，保持按住鼠标左键不放的同时按下鼠标右键，对圆形进行复制。按下快捷键<Ctrl+D>再制图形，得到包括原圆形在内的 3 个圆形，如图 11-45 所示。

11. 选取创建出的 3 个圆形，按住<Ctrl>键垂直向下拖曳，并在保持按住鼠标左键不放的同时按下鼠标右键，再次复制出 3 个圆形，结果如图 11-46 所示。



图 11-45 复制并制图形



图 11-46 向下复制图形

### 导入并处理图像

1. 按下快捷键<Ctrl+I>开启“导入”对话框，导入本书配套光盘中 Chapter 11\Pic03.jpg、Pic04.jpg、Pic05.jpg、Pic06.jpg、Pic07.jpg、Pic08.jpg 文件，如图 11-47 所示。

2. 分别调整所导入的图像大小，执行「效果\图框精确剪裁\放置在容器中」命令，依次将其置入所绘制的 6 个圆形中，结果如图 11-48 所示。



图 11-47 导入的图像



图 11-48 将位图置入图形内



3. 选取上面一行的圆形, 再垂直向下复制得到3个圆形, 如图11-49所示。分别在复制所得的圆形上单击右键, 并在弹出的菜单中执行“提取内容”命令, 然后删除所提取的图像。选取右侧的两个圆形, 并向右移动其位置, 结果如图11-50所示。



图 11-49 复制图形



图 11-50 移动图形位置

4. 按住<Ctrl>键将这3个圆形旋转 $15^{\circ}$ , 如图11-51所示。再选取旋转后左侧的两个圆形, 保持按住<Ctrl>键将其旋转 $90^{\circ}$ , 并在按住鼠标左键不放的同时按下鼠标右键进行复制, 结果如图11-52所示。



图 11-51 旋转图形



图 11-52 旋转并复制图形

5. 按下快捷键<Ctrl+I>开启“导入”对话框, 导入本书配套光盘中的Chapter 11\Pic09.jpg文件, 如图11-53所示。


6. 选取导入的图像, 执行『位图>模式>黑白』命令, 开启“转换为1位”对话框。设置“转换方法”为“线条图”, 保持其默认的“阈值”参数, 按下  按钮转换位图, 如图11-54所示。




图 11-53 导入的图像



图 11-54 将位图转换为黑白格式



7. 复制转换出的黑白位图, 在“颜色”泊坞窗中, 设置颜色为C: 0、M: 20、Y: 40、K: 40, 然后按下  按钮进行填充, 结果如图11-55所示。



8. 在“颜色”泊坞窗中, 设置颜色值为 C: 0, M: 40, Y: 60, K: 20, 然后按下泊坞窗中的 **轮廓色** 按钮, 此时位图的效果如图 11-56 所示。



图 11-55 填充位图



图 11-56 设置位图的轮廓色

9. 确保选取此位图图像, 按下属性栏中的 **水平镜像** 按钮。调整位图的大小, 并将位图放置在如图 11-57 所示的位置处。执行『效果\图框精确剪裁\放置在容器中』命令, 将位图置入圆形内, 结果如图 11-58 所示。



图 11-57 确定位图的位置



图 11-58 将位图置入圆形中

10. 选取中工作区中的黑白位图, 并再次复制得到一个新位图。将位图水平镜像, 然后将位图填充为 C: 3, M: 50, Y: 6, K: 0 的粉色, 并设置其轮廓色为 C: 0, M: 80, Y: 96, K: 0 的橘红色。调整位图的大小并放置在如图 11-59 所示的位置处。执行『效果\图框精确剪裁\放置在容器中』命令, 将位图置于圆形内, 结果如图 11-60 所示。



图 11-59 确定位图的位置



图 11-60 将位图置入圆形中

11. 选取工作区中的黑白位图, 将其填充为 C: 30, M: 100, Y: 80, K: 0 的暗红色, 并设置其轮廓色为 C: 25, M: 94, Y: 2, K: 0 的紫色。调整位图的大小, 并执行『效果\图框精确剪裁\放置在容器中』命令将其置入圆形中, 如图 11-61 所示。



图 11-61 编辑位图并置入圆形中

12. 同样导入本书配套光盘中 Chapter 11\Pie10.jpg 文件, 如图 11-62 所示。执行『位图』模式』黑白』命令, 开启“转换为 1 位”对话框。在“转换方法”下拉列表中选择“线条图”模式, 修改阈值为 150, 然后按下 **确定** 按钮转换位图, 如图 11-63 所示。



图 11-62 导入图像



图 11-63 将位图转换为黑白模式

13. 复制此位图, 将复制得到的新位图填充为 C: 26, M: 55, Y: 95, K: 0 的颜色, 并设置位图的轮廓色为 C: 0, M: 40, Y: 20, K: 0 的粉色。调整位图的大小与位置, 再将其置入圆形内, 如图 11-64 所示。



图 11-64 编辑位图并置入圆形中

14. 将工作区中的位图水平镜像, 将其填充为 C: 9, M: 82, Y: 95, K: 0 的颜色, 并设置其轮廓色为 C: 40, M: 40, Y: 0, K: 0 的紫蓝色。执行『效果』图框精确剪裁』放置在容器中』命令, 将位图置于圆形内, 如图 11-65 所示。



图 11-65 编辑位图并置入圆形中






15. 选取中央的 5 个圆形，在调色板中的  上单击右键，取消圆形的轮廓。再选择工具箱中的文本工具 ，在工作页面中输入出版社及作者信息。设置文字字体为“方正大黑简体”并填充为白色。将文字适当旋转，然后使用形状工具  调整其字符间距，如图 11-66 所示。



图 11-66 调整文字间距

16. 同样输入文字“REN WU HUA JIAO CHENG”，填充为白色并设置字体为“方正大黑简体”。将其适当倾斜并放置在工作页面中，如图 11-67 所示。分别复制得到另两句相同的文字，然后调整复制所得的文字的大小，完成本实例，如图 11-68 所示。



图 11-67 添加文字并进行编辑

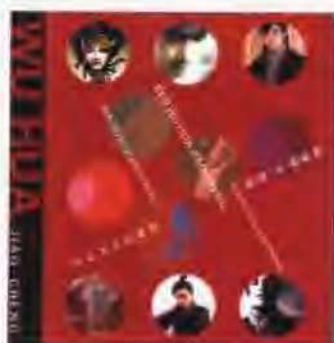


图 11-68 复制文字

## 第12章 包装设计

包装的主要功能是为了保护商品，其次是美化商品和传达信息。而对于现代消费来讲，后两种功能已经越来越显示出其重要性。特别在竞争日益激烈的今天，包装更成为一种静态的广告，是市场推广的一个重要手段。包装设计，可通过视觉图像来介绍产品的特色，建立及稳定产品的市场定位，达到提升市场占有率的目标。

一般来说，在进行一种产品包装的设计之前，需要先熟悉市场中同类产品的包装，分析其中的优劣，然后在此基础上进行构思。从设计上来说，包装设计同样可以从色彩、构图及文化内涵三个方面去考虑。色彩应该反应出内在商品的特征，也就是说在看到包装时能让消费者明白包装中是什么类别的物品；构图是通过确立元素及颜色的关系，表现出最终的视觉效果；文化内涵对于包装而言就像一个人的气质和修养一样，优秀的包装能展示出内在的魅力而使人回味无穷。本章将通过3个实例来介绍包装设计的方法。

### 实例1——“乐瑶”牛奶包装

#### 设计要点分析



从行业来看，食品类包装常用的主色调有鹅黄、粉红等具有温暖亲近感受的色彩。茶类饮料常用绿色，酒类和糕点常用红色，这就是包装的色彩属性。本实例中的巧克力牛奶包装，正是运用咖啡色的色调，来直观表现出巧克力牛奶的特征。元素方面则使用了奶牛的卡通形象和液态牛奶形状的图案，以增强对商品属性的传达。

打开本书配套光盘中Chapter 12\Sample 1.cdr文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图12-1所示。



图12-1 “乐瑶”牛奶包装效果

#### 处理背景图案

1. 新建图形文件。选择工具箱中的矩形工具，在工作区中拖曳鼠标创建一个矩形。将其填充为白色，并通过属性栏设置矩形的大小为66mm×105mm。选择工具箱中的交互式轮廓图工具，为矩形应用偏移值为1.8mm向内方式的轮廓图效果，结果如图12-2所示。



2. 执行『排列\拆分』命令拆分轮廓图图形。选取并原地复制内部的矩形，不等比缩放矩形，使其高度为 9mm。将调整高度后的矩形填充为黄色，然后对齐至原矩形的顶部，结果如图 12-3 所示。



图 12-2 应用轮廓图效果



图 12-3 对齐黄色矩形

3. 选取黄色的矩形并原地复制，将复制所得的矩形高度调整为 7.5mm。将此矩形填充为橘红色，并对齐至黄色矩形的顶部，如图 12-4 所示。



4. 选取应用轮廓图效果所得的矩形，在矩形顶部的控制点上按下鼠标左键并向下拖曳，调整矩形的高度。按下快捷键<Ctrl+Q>将矩形转换为曲线，再选择工具箱中的形状工具，编辑顶部曲线的形状，如图 12-5 所示。



图 12-4 对齐矩形



图 12-5 编辑曲线形状

5. 将编辑形状后的图形填充为橘红色，如图 12-6 所示，再按下小键盘区的<+>键复制此图形。选取工具箱中的交互式填充工具，为复制所得的新图形应用线性渐变填充，设置起点处颜色为 C: 60、M: 95、Y: 96、K: 19 的深褐色，终点处颜色为 C: 0、M: 60、Y: 100、K: 0 的橘红色，如图 12-7 所示。


6. 选择形状工具，选取渐变填充的图形顶部的节点，按住<Ctrl>键垂直向下拖曳移动其位置，然后调整曲线的形状，结果如图 12-8 所示。



图 12-6 为图形填色





图 12-7 为图形应用渐变色



图 12-8 调整曲线的形状



7. 选择矩形工具, 在工作区中创建一个大小约为40mm × 18mm的矩形, 并将矩形填充为橘红色。按下<F12>键开启“轮廓毛”对话框, 设置矩形轮廓宽度为1mm, 轮廓色为深褐色, 并勾选“按图像比例显示”复选框。按下按钮确认此轮廓属性设置, 结果如图12-9所示。

### 编辑正面的文字和图案



1. 选择文本工具, 在矩形内输入文字“乐瑶”, 设置字体为“方正综艺简体”, 并将文字填充为深褐色。按下快捷键<Ctrl+Q>将文字转换为曲线, 再选择形状工具, 编辑文字的形体, 并将文字之间的笔画连接, 如图12-10所示。



图12-9 绘制矩形并设置属性



图12-10 添加并编辑文字

2. 按下小键盘区的<+>键复制编辑后的文字, 并将复制所得的文字填充为白色。按下快捷键<Ctrl+PageDown>将白色文字置于原文字下层, 并通过方向键微调文字的位置, 如图12-11所示。



3. 选取矩形和文字, 按下快捷键<Ctrl+G>群组。选择工具箱中的交互式变形工具, 并按下属性栏中的按钮。在工作区中为群组图形应用扭曲变形效果, 结果如图12-12所示。




图12-11 微调文字位置



图12-12 应用交互式变形效果

4. 选取应用扭曲变形效果后的图形并进行复制。将复制所得的图形移动至工作页面中, 调整此图形大小并适当旋转, 结果如图12-13所示。

5. 选取群组图形并按下快捷键<Ctrl+Q>转换为曲线, 再单击属性栏中的按钮取消图形群组。单独选取应用扭曲变形后的矩形, 按下快捷键<Ctrl+Shift+Q>键将其轮廓转换为曲线。

6. 在捕捉对象模式下, 绘制右侧边缘与渐变填充图形左侧边缘吻合的矩形, 如图12-14所示。然后使用此矩形分别修剪转换后的矩形和深褐色边框图形, 结果如图12-15所示。



图12-13 适当旋转图形




图12-14 绘制辅助线



图12-15 利用辅助线修剪

7. 按下快捷键<Ctrl+I>开启“导入”对话框, 导入本书配套光盘中的Chapter 12\Milch Cow.cdr文件。将导入的奶牛图形适当缩小, 并放置在矩形内, 结果如图12-16所示。

8. 选取文本工具, 输入文字“Chocolate”。将文字填充为橘红色, 并设置字体为“Analog”。

按下小键盘区的<+>键复制文字，然后将复制得到的新文字填充为深褐色，并通过方向键微调文字的位置。同时选取两种颜色的文字，将其旋转 270°，并放置在渐变填充的图形内，如图 12-17 所示。



图 12-16 导入奶牛图形

Chocolate



图 12-17 添加并编辑文字

9. 在此处输入垂直排列的文字“巧克力”，将文字填充为白色，并设置其字体为“汉鼎繁勒亭”。按下<F12>键开启“轮廓笔”对话框，设置文字轮廓宽度为 2mm、轮廓色为深褐色，并勾选“后台填充”复选框。按下 按钮确认对文字的轮廓设置，其结果如图 12-18 所示。

10. 选择矩形工具 ，在文字“巧克力”下方绘制一个矩形，并将其填充变为白色。选择奶牛图形，按下属性栏中的 解散群组按钮，然后选取白色矩形，按下快捷键<Ctrl+PageDown>调整图形层叠顺序，结果如图 12-19 所示。



图 12-18 设置文字轮廓属性



图 12-19 调整图形层叠顺序

11. 在白色矩形中输入垂直排列的文字“牛奶”，并设置字体为“汉鼎繁勒亭”，填充色为深褐色，如图 12-20 所示。

12. 按下<F4>键完全显示已完成的图形，此时可以对部分元素的位置作适当调整，使其更为协调。在下坠的水珠处绘制一个阴影图形，并将其填充为深褐色，结果如图 12-21 所示。



图 12-20 添加并编辑文字



图 12-21 绘制图形并填充



### 编辑侧面和顶盖

1. 选取最大的矩形, 并将其向右镜像复制, 如图 12-22 所示。在属性栏中不等比缩放新矩形, 使其宽度为 35mm。然后放大图像显示比例, 在捕捉模式下移动矩形使其左边缘贴齐原矩形的右边缘。


2. 参照正面的图形效果, 在侧面创建出相应的 4 个矩形。顶部的矩形同样填充为黄色和橘红色 (也可直接复制正面的矩形并调整其宽度来完成), 下方较大的矩形则填充为橘红色, 较小的矩形则应用与正面渐变填充图形相同的渐变色, 如图 12-23 所示。



图 12-22 镜像复制矩形



图 12-23 填充渐变色

3. 选取矩形工具 , 在侧面创建一个矩形, 并设置其圆角值为 16。将矩形填充为橘红色, 然后设置矩形的轮廓宽度为 1mm, 轮廓色为白色, 结果如图 12-24 所示。

4. 选择文本工具 , 在圆角矩形中输入产品说明文字。将文字填充为白色, 并设置文字字体为“黑体”, 大小为 6, 结果如图 12-25 所示。



图 12-24 设置矩形轮廓属性



图 12-25 添加并编辑文字



5. 选择矩形工具 , 在包装盒下方绘制一个长条矩形, 并将其填充为橘红色。再向下等距复制出 3 个矩形, 如图 12-26 所示。



图 12-26 创建矩形并设置复制

6. 在绘制的长条矩形中输入产品的配料、营养成分及执行标准等信息, 并将文字填充为深褐色。选择形状工具 , 调整文字的行间距。对于不同字符间距的文字, 可以将其拆分, 然后单独进行调整。结果如图 12-27 所示。


7. 在上方创建一个高度为 35mm 的矩形。选择交互式轮廓图  工具, 为矩形应用偏移值为 1.8mm 向内方式的轮廓图效果, 结果如图 12-28 所示。



图 12-27 添加并编辑文字



图 12-28 添加矩形并应用轮廓图

8. 执行『排列\拆分』命令, 拆分创建的轮廓图。然后将轮廓图图形填充为深褐色。

9. 选取工作区中原始的商标图形, 将其移动至深褐色矩形内, 并调整其大小, 结果如图 12-29 所示。



图 12-29 移动商标图形



10. 选择文本工具 , 在此输入文字“LEYAO”。将文字填充为白色, 并设置字体为“DirtyBaker”sDozen”, 如图 12-30 所示。按下小键盘区的<+>键复制文字, 并修改复制所得文字的填充色为橘红色, 然后通过方向键微调文字的位置, 结果如图 12-31 所示。



图 12-30 添加并编辑文字



图 12-31 复制文字并移位

11. 再次输入文字“营养专家”。将文字填充为与背景相同的深褐色, 并设置字体为“方正粗圆筒体”。按下<F12>键开启“轮廓笔”对话框, 设置文字轮廓宽度为 0.706mm, 轮廓色为橘红色, 并勾选“后台填充”复选框。按下  按钮确认对文字的轮廓设置, 结果如图 12-32 所示。

12. 按下小键盘区的<+>键复制此文字, 并将文字的填充色和轮廓色都修改为白色。按下快捷键<Ctrl+PageDown>将其置于原文字底层, 并通过方向键微调文字的位置, 结果如图 12-33 所示。



图 12-32 为文字设置轮廓属性



图 12-33 编辑复制所得文字的轮廓



## 制作效果图

1. 全选已完成的图形，并将其复制至工作区中的空白区域处，如图 12-34 所示。
2. 保持对图形选取，按下快捷键<Ctrl+Q>将图形转为曲线。选取横贯正面与侧面的矩形条与文字，按下快捷键<Ctrl+G>进行群组，如图 12-35 所示。



图 12-34 复制图形并设置组合+Ctrl+Q



图 12-35 群组图形

3. 按下小键盘区的<+>键复制群组图形，这样就得到了包括原图形在内的两个群组图形。使用正面的边框矩形与侧面的边框矩形分别修剪这两个群组图形，这样就从相交处将群组图形分割开，结果如图 12-36 所示。



图 12-36 修剪并复制图形

4. 分别选取 3 个面的图形并进行群组，再单独选取正面的群组图形，执行『效果\添加透视点』命令，为群组图形应用透视效果。拖曳 4 个角的控制点，调整图形的透视效果，结果如图 12-37 所示。
5. 选取群组的侧面图形，执行『效果\添加透视点』命令，为其应用透视效果。调整群组图形的透视效果，在捕捉对象模式下，使图形左侧的边缘贴齐正面图形的右侧边缘，结果如图 12-38 所示。
6. 用同样方法对包装盒的顶盖图形进行处理，完成这个牛奶包装盒的立体效果，如图 12-39 所示。



图 12-37 应用透视效果



图 12-38 应用透视效果



图 12-39 完成面包装效果图

7. 全选此包装盒的立体效果图形，单击属性栏中的  按钮取消全部群组，再按下快捷键<Ctrl+Q>将图形转为曲线。清除透视点效果的属性。



8. 选取3个面的边框图形, 修改其轮廓色为 C: 10、M: 15、Y: 24、K: 0 的土黄色。再选取包装盒侧面的所有图形, 执行『效果\调整\亮度/对比度/强度』命令, 开启“亮度/对比度/强度”对话框。拖曳滑竿调整亮度值为 -15, 然后按下 按钮, 如图 12-40 所示。



图 12-40 调整侧面边框的亮度

9. 选取侧面应用渐变色填充的图形, 切换当前工具为交互式填充工具 , 修改此图形的渐变色, 如图 12-41 所示。完成包装立体效果的创建。



图 12-41 “乐星”牛奶包装立体效果

提示: 在调整图形的亮度后, 图形在不同程度上会变灰, 其中又以应用渐变填充色的图形最为明显, 因此这里单独调整该图形的渐变色。

10. 按下<PageDown>键, 开启“插入页面”对话框, 如图 12-42 所示。保持默认设置直接按下 按钮, 在页面 1 后插入一个页面。全选立体效果图形, 按下快捷键<Ctrl+G>群组, 再按下<P>键将其置于页面中心, 此时整个窗口的效果如图 12-43 所示。



图 12-42 插入页面对话框



图 12-43 “脉动”牛奶包装渲染效果

## 实例2——清洁剂包装

### 设计要点分析

包装设计中一个重要的原则就是要强调商品的品牌。成功的包装要在产品形象与品牌之间建立联系，打造出富有个性化的品牌形象，使之成为占领市场的有力武器。本设计实例中，就使用品牌的名称，作为包装中的主要构成元素，再结合英文和产品名称，不但在视觉上非常丰满，也特别地突出了品牌。这也是常见的一种包装设计方式。

打开本书配套光盘中 Chapter 12\Sample 2.cdr 文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图 12-44 所示。



图 12-44 清洁剂包装设计



### 绘制背景

1. 新建图形文件，在属性栏中设置工作页面大小为 185mm × 260mm。在工具箱中的 按钮上双击，创建一个与页面等大的矩形，并将此矩形填充为 C: 0、M: 13、Y: 96、K: 0 的黄色，如图 12-45 所示。



图 12-45 绘制矩形 0.00.00



图 12-46 应用渐变填充

2. 选择交互式轮廓图工具 ，为矩形应用偏移值为 8mm 向内方式的轮廓图效果。执行『排列\拆分』命令拆分轮廓图图形。选择交互式填充工具 ，为应用轮廓图效果所得的矩形应用渐变填充，设置起点处为 C: 0、M: 100、Y: 100、K: 0 的红色，设置终点处为 C: 0、M: 22、Y: 95、K: 0 的黄色，如图 12-46 所示。

3. 按下小键盘区的 <+> 键复制此矩形，再按下快捷键 <Ctrl+Q> 将其转换为曲线，并将复制得到的矩形填充为红色。选择形状工具 ，编辑矩形的形状，结果如图 12-47 所示。



图 12-47 调整矩形的形状



图 12-48 创建椭圆



图 12-49 复制椭圆并进行编辑

4. 选择椭圆工具 ，在工作页面中创建一个椭圆，对椭圆适当旋转和倾斜，结果如图 12-48 所示。复制此椭圆，并调整复制所得的新椭圆的大小及形状，如图 12-49 所示。

5. 使用较小的椭圆修剪较大的椭圆，然后删除较小的椭圆，结果如图 12-50 所示。选择交互式填充工具 ，为修剪所得的图形应用线性渐变填充，设置其起点处为 C: 0、M: 80、Y: 96、K: 0 的颜色，终点处为 C: 0、M: 22、Y: 95、K: 0 的颜色，结果如图 12-51 所示。



图 12-50 修剪椭圆



图 12-51 应用渐变填充

6. 在此处再次创建一个椭圆，将其适当旋转和倾斜后，填充为 C: 0、M: 13、Y: 96、K: 0 的



黄色,如图12-52所示。选择交互式透明工具,为黄色椭圆应用射线渐变透明效果,如图12-53所示。



图12-52 创建黄色椭圆



图12-53 应用透明渐变

7. 选取修剪所得的图形和黄色椭圆,执行『效果\图框精确剪裁\放置于容器中』命令,将其原地置入底层渐变填充的矩形内,结果如图12-54所示。

### 编辑标志及图案



1. 按下快捷键<Ctrl+I>开启“导入”对话框,导入本书配套光盘中Chapter 12\全力LOGO.cdr文件。将导入的标志图形填充为白色,然后放置在工作页面的左上角并适当调整其大小,结果如图12-55所示。



图12-54 图框精确剪裁



图12-55 导入标志图形

2. 选择椭圆工具,在工作页面上创建一个椭圆,并适当倾斜此椭圆。选择交互式填充工具,为其应用线性渐变填充,如图12-56所示。



3. 选择交互式轮廓图工具,为此椭圆应用偏移值为2mm向内方式的轮廓图效果,如图12-57所示。执行『排列\拆分』命令,将创建的轮廓图拆分。选择交互式填充工具,为应用轮廓图效果创建的椭圆应用射线渐变填充,如图12-58所示。



图12-56 应用渐变填充



图12-57 应用轮廓图效果



图12-58 应用渐变填充

4. 选择椭圆工具,在工作区中创建两个椭圆。将较大的椭圆作适当倾斜,然后选取这两个椭

圆，按下快捷键<Ctrl+L>将其结合，结果如图 12-59 所示。



5. 将结合后的图形填充为红色。再选择钢笔工具 ，在其右下方绘制一个带状图形。将绘制的图形填充为相同的红色，然后选取这两个图形，按下属性栏中的  按钮进行焊接，如图 12-60 所示。



图 12-59 创建椭圆并进行结合



图 12-60 将椭圆曲线进行焊接

6. 将焊接后的图形移动至工作页面中，并调整其大小，结果如图 12-61 所示。复制工作页左上角的标志图形，按住<Ctrl>键单击左侧的图案，从群组中将其选取，如图 12-62 所示。然后按下<Delete>键将其删除。



图 12-61 将图形移动至工作页面中



图 12-62 选取并删除图形

7. 将保留的“全力”文字填充为红色，并调整其大小。然后按住<Ctrl>键将此文字倾斜 15°，如图 12-63 所示。


8. 选取自行创建的字母“Q”和倾斜后的“全力”文字，单击属性栏中的  按钮进行焊接。按下小键盘区的<+>键复制焊接后的图形，并将复制所得的新图形填充为黑色。按下快捷键<Ctrl+PageDown>将黑色图形置于原图形下层，然后通过方向键微调其位置，结果如图 12-64 所示。



图 12-63 倾斜图形



图 12-64 复制复制后的图形




9. 保持对黑色图形的选取，切换当前工具为交互式轮廓图工具 ，为此图形应用偏移值为 3.5mm 向外方式的轮廓图效果，并设置轮廓图的填充色为白色。执行『排列\拆分』命令拆分创建的轮廓图，再选择形状工具 ，选取并删除白色轮廓图图形内部的节点，如图 12-65 所示。按下空格键切换当前工具为挑选工具 ，通过键盘中的方向键微调此图形位置，结果如图 12-66 所示。



图 12-65 连接节点



图 12-66 调整图形的位置

10. 选择钢笔工具 $\text{P}$ ，依据“Q”字的形状在其左上角绘制一个图形。再选择形状工具 $\text{L}$ ，调整曲线的形状，结果如图 12-67 所示。将此图形填充为黑色，然后按下小键盘区的<+>键复制。将复制所得的新图形填充为红色，再使用形状工具 $\text{L}$ 调整其曲线形状，如图 12-68 所示。



图 12-67 绘制曲线



图 12-68 调整复制所得图形的形状

### 添加并编辑文字

1. 选择文本工具 $\text{T}$ ，在此输入文字“无污染 无残留”。将文字填充为白色，并设置字体为“方正粗圆简体”。选择交互式封套工具 $\text{O}$ ，为文本应用封套效果。编辑封套的外框使文字符合下层图形的形体，如图 12-69 所示。

2. 选择文本工具 $\text{T}$ ，在下方输入文字“CLEAN”，将文字填充为红色，并设置字体为“方正康体简体”。对此文字适当倾斜，如图 12-70 所示。



图 12-69 应用封套效果



图 12-70 编辑文字

3. 参照前面的操作在文字下方创建出黑色阴影文字及白色的衬底，结果如图 12-71 所示。



图 12-71 添加阴影和衬底效果






4. 选择文本工具 ，输入文字“活性氧清洁剂”。将文字填充为红色，并设置字体为“方正粗倩简体”。调整文字大小，然后将文字适当倾斜，如图 12-72 所示。选择形状工具 ，选取文字“氧”左下方的小点，然后在属性栏中修改其文字大小，如图 12-73 所示。



图 12-72 添加并编辑文字



图 12-73 调整单字文字的大小

5. 选择交互式轮廓图工具 ，为文字应用偏移值为 1.5mm 向外方式的轮廓图效果，如图 12-74 所示。





6. 选择椭圆工具 ，创建一个直径约为 20mm 的圆形。将此圆形填充为白色，并设置其轮廓宽度为 1.411mm，轮廓色为黄色。在圆形内创建 3 个椭圆，再选择形状工具 ，将这 3 个椭圆编辑为 3 段圆弧。设置圆弧的轮廓宽度为 0.706mm，轮廓色为红色，结果如图 12-75 所示。



图 12-74 应用轮廓图效果



图 12-75 创建笑脸图形

7. 选择文本工具 ，在完成的“笑脸”右侧输入文字。将文字填充为红色，并设置字体为“方正粗倩简体”。按下<F12>键开启“轮廓笔”对话框，设置文字轮廓宽度为 1.6mm、轮廓色为白色，然后勾选“后台填充”复选框，按下  按钮后，其轮廓效果如图 12-76 所示。

8. 选取笑脸及其右侧的文字，对其适当倾斜，其效果如图 12-77 所示。



图 12-76 为文字设置轮廓笔



图 12-77 将图形适当倾斜

9. 选择文本工具 ，在下方输入重量及公司名称。将文字填充为白色，并设置文字字体为“方



正大黑简体”。再调整公司名称文字的字符间距，完成本实例，最终效果如图 12-78 所示。



图 12-78 清洁剂包装最终效果

### 实例 3——网络电话包装

#### 设计要点分析





近年的设计发展中，可以在许多科技类相关的设计中看到蓝色色调的大量使用，为电子和科技赋予了蓝色的基调。作为科技产品的包装设计，如果仍然使用蓝色，可以从颜色的搭配上取得突破，本设计实例正是从这个角度出发而完成的一款包装设计。根据定位和宣传策略的不同，也完全可以设计为不同的风格，如 TCL 的红色包装，就给大家留下了深刻印象。

打开本书配套光盘中 Chapter 12\Sample 3.cdr 文件，可以欣赏到本实例的最终效果，如图 12-79 所示。



图 12-79 网络电话盒包装效果

### 绘制包装盖正面

1. 新建图形文件。选择矩形工具 ，在工作区中绘制矩形。然后在属性栏中设置矩形大小为 230mm × 356mm，并将矩形填充为 C: 100、M: 80、Y: 0、K: 0 深蓝色。
2. 选择椭圆工具 ，绘制一个直径为 20mm 的圆形，并设置圆形轮廓宽度为 0.2mm，轮廓色为 C: 98、M: 60、Y: 0、K: 0 的蓝色。选择交互式轮廓图工具 ，为圆形应用向外的轮廓图效果。在属性栏中设置轮廓图步数为 22，偏移值为 10mm，结果如图 12-80 所示。
3. 按下快捷键 <Ctrl+PageDown> 将轮廓图图形置于蓝色矩形下方，然后执行『效果\图框精确剪裁\放置在容器中』命令，再使用  形状的光标单击蓝色矩形，将轮廓图图形在原处置入矩形中，结果如图 12-81 所示。

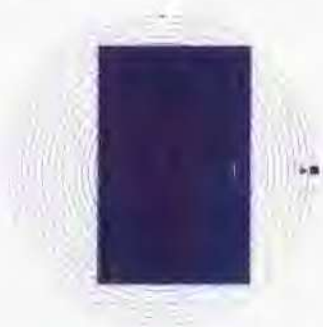


图 12-80 应用轮廓图效果



图 12-81 将轮廓图图形放入矩形中



4. 选择矩形工具 ，在工作区中绘制一个矩形，并在属性栏中设置其大小为 230mm × 23mm。再将矩形填充为 C: 0、M: 10、Y: 100、K: 0 的黄色。确保对黄色矩形的选取，再按住 <Shift> 键添加选取蓝色矩形，分别按下 <C> 键和 <T> 键进行对齐，结果如图 12-82 所示。
5. 选取黄色矩形，将光标放置在右侧的控制点上，按住鼠标向左拖曳，并在保持按住鼠标左键不放的同时按下鼠标右键复制矩形，然后将复制得到的新矩形填充为黑色，如图 12-83 所示。



图 12-82 对齐矩形



图 12-83 复制黄色矩形

6. 选择文本工具 ，在黄色矩形上输入一行文字，设置文字字体为“黑体”，大小为 21.5，如图 12-84 所示。
7. 按下快捷键 <Ctrl+I> 开启“导入”对话框，导入本书配套光盘 Chapter 12\金诺威 LOGO.cdr 文件。将标志放置在蓝色矩形的左上角处，并调整标志的大小，如图 12-85 所示。




8. 选择矩形工具, 在工作区中绘制矩形, 在属性栏中设置矩形大小为 230mm × 50mm, 将此矩形填充为橘红色。然后将其与蓝色矩形同时选取, 分别按下<C>键和<B>键进行对齐, 结果如图 12-86 所示。



图 12-84 添加并编辑文字



图 12-85 添加并编辑文字



9. 按下快捷键<Ctrl+Q>将矩形转换为曲线, 再选择形状工具, 在其上边缘双击添加一个节点, 然后同时选取添加的节点和右上角的节点, 按住<Ctrl>键向上拖曳调整此图形形状, 如图 12-87 所示。




图 12-86 绘制矩形并填充



图 12-87 修改边缘形状

10. 选择圆角矩形工具, 在工作区中绘制一个矩形, 并通过属性栏设置其高度为 77.55mm, 圆角值为 32, 如图 12-88 所示。将此圆角矩形倾斜 30°, 并对齐至橘红色图形的顶端, 结果如图 12-89 所示。

11. 同时选取圆角矩形和橘红色图形, 按下属性栏中的按钮执行相交操作, 然后删除原始的圆角矩形。将相交得到的新图形填充为 C: 0、M: 10、Y: 100、K: 0 的黄色, 结果如图 12-90 所示。

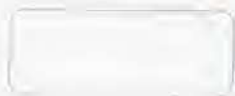


图 12-88 绘制圆角矩形



图 12-89 倾斜圆角矩形



图 12-90 使用相交得到新图形



12. 选取黄色图形, 使用鼠标按住左上角的控制点向右下角拖曳, 并在保持按住鼠标左键不放的同时单击鼠标右键, 复制得到一个更小的图形, 如图 12-91 所示。将复制所得的新图形填充为黑色, 再选择形状工具, 框选图形左侧的节点并按住<Ctrl>键水平向左拖曳, 以调整此图形的宽度, 如图 12-92 所示。



图 12-91 复制图形



图 12-92 调整图形位置

13. 选择文本工具 , 在黑色图形处输入文字“网络电话”。将文字填充为白色, 并设置字体为“方正综艺简体”, 大小为 75。再将文字适当倾斜, 结果如图 12-93 所示。


14. 复制顶端黄色矩形中的文字内容, 将文字填充为白色, 然后放置在文字“网络电话”下方。修改字体为“方正大黑简体”, 并调整文字宽度。再选择形状工具 , 调整文字的字符间距, 结果如图 12-94 所示。



图 12-93 添加并倾斜文字



图 12-94 复制文字并进行编辑

15. 在此输入文字“KINGNOW”和“IP NET PHONE”, 分别设置字体为“Arial Black”和“方正大黑简体”, 然后调整文字大小, 并将文字适当倾斜, 结果如图 12-95 所示。


16. 在下方创建一个白色圆角矩形, 并输入产品型号。将文字填充为与背景相同的橘红色, 并设置字体为“方正大黑简体”, 结果如图 12-96 所示。



图 12-95 添加文字



图 12-96 创建白色圆角矩形并添加文字

17. 选择椭圆形工具 , 创建一个椭圆并适当倾斜, 再将其填充为橘红色, 如图 12-97 所示。选取椭圆并按住<Ctrl>键垂直向上拖曳, 并在保持按住鼠标左键不放的同时单击鼠标右键, 对椭圆进行复制, 结果如图 12-98 所示。



18. 选取复制所得的椭圆, 再按住<Shift>键添加选取原椭圆, 然后按下属性栏中的  按钮进行修剪。选择交互式轮廓图工具 , 为上方的椭圆应用偏移值为 2.8mm 向内方式的轮廓图效果。执行「排列\拆分」命令拆分轮廓图, 并删除原始的橘红色椭圆, 再将通过应用轮廓图效果创建的椭圆填充为黄色, 结果如图 12-99 所示。



图 12-97 设置颜色



图 12-98 调整红色椭圆形状


19. 选择形状工具 , 编辑橘红色图形的曲线形状, 消除左上角支出的角, 如图 12-100 所示。



图 12-99 编辑橘红色图形的曲线形状



图 12-100 编辑红色形状



20. 按下快捷键<Ctrl+I>开启“导入”对话框, 导入本书配套光盘中 Chapter 12\Pic01.tif 文件。调整导入的电话机图像的大小, 并将其放置在中心处黄色椭圆上, 结果如图 12-101 所示。



图 12-101 导入图像并设置位置

### 处理侧面


1. 选择工具箱中的三点矩形工具 , 并确保开启捕捉对象模式。将光标放置在蓝色矩形左上角, 此时将显示捕捉点的名称。按下鼠标并向下拖曳, 牵引出一条直线, 拖曳光标至蓝色矩形左下角处, 并捕捉至节点后松开鼠标, 继续向左移动光标, 至适当宽度时单击鼠标, 创建一个矩形, 如图 12-102 所示。



图 12-102 绘制网络电话广告海报

2. 通过属性栏不等比调整矩形的宽度为 90mm，并在捕捉对象模式下使矩形右侧边缘贴齐蓝色矩形的左边缘。再将矩形填充为黑色，结果如图 12-103 所示。


3. 选取矩形工具 ，在工作区中绘制一个矩形，并通过属性栏设置矩形大小为 90mm × 50mm。将矩形填充为橘红色，并将其对齐至黑色矩形左下侧。如图 12-104 所示。



图 12-103 绘制创建的矩形



图 12-104 创建橘红色矩形

4. 在橘红色矩形的上方，绘制一个椭圆，并将其适当倾斜。将椭圆填充为深灰色，并设置其轮廓宽度为 3.5mm，轮廓色为浅灰色。如图 12-105 所示。

5. 复制电话图像，将电话图像旋转 90°，并移动至灰色椭圆处，然后调整电话图像的大小，结果如图 12-106 所示。




图 12-105 创建灰色椭圆



图 12-106 复制并调整电话图像

### 绘制包装盒顶盖

1. 选择矩形工具 ，在工作区的空白区域处绘制一个矩形，通过属性栏设置矩形大小 179mm ×



62mm。设置矩形的圆角值为 27，再将此矩形填充为 C: 0、M: 10、Y: 100、K: 0 的黄色。

2. 在黄色圆角矩形内创建一个更小的矩形，通过属性栏设置矩形大小为 40mm × 10.5mm，圆角值为 35。将较小的矩形填充为与包装正面背景相同的蓝色，结果如图 12-107 所示。

3. 选择文本工具 ，在蓝色矩形处输入文字“功能说明”。将文字填充为白色，并设置字体为“方正大黑简体”，大小为 24，如图 12-108 所示。



图 12-107 创建黄色圆角矩形

图 12-108 创建文字

4. 继续在下方输入说明文字，设置文字字体为“华文细黑”，大小为 12.5 磅，并调整其行间距。在每行文字前创建一个黑色小圆点，结果如图 12-109 所示。

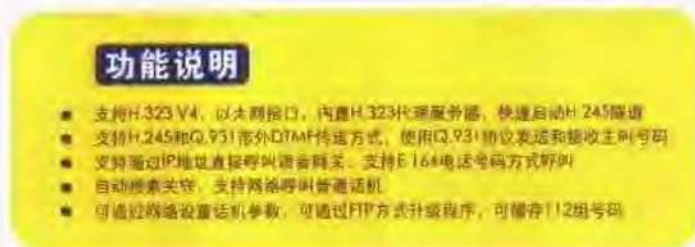


图 12-109 输入说明文字

5. 选取这部分的文字和图形，按下快捷键<Ctrl+G>进行群组。将群组图形旋转 90°，然后移动至包装盒侧面的黑色矩形内。保持对群组图形的选取，并按住<Shift>键添加选取黑色矩形，然后按下<C>键使其居中对齐，结果如图 12-110 所示。

6. 选取包装盒正面顶部的黑色和黄色矩形，按住<Ctrl>键向上拖曳并进行复制，然后通过属性栏不等比调整图形高度为 9mm。再单独选取黄色矩形，将其填充为蓝色。结果如图 12-111 所示。



图 12-110 添加说明并放置至侧面矩形内

图 12-111 复制并修改图形

7. 复制包装盒正面的标志图形，将其移至顶盖的蓝色矩形上，并适当调整其大小，如图 12-112

所示。至此已完成包装盒的制作。

### 完成效果图

参照本章实例 3 制作效果图一节中的方法，完成网络电话包装盒立体效果的制作。这样就完成整个包装盒立体效果的创建，结果如图 12-113 所示。



图 12-112 复制标志图形



图 12-113 网络电话包装立体效果

提示：由于对位图不能应用“添加透视点”命令，而必须单独将位图倾斜以表现透视效果，因此制作包装盒的立体效果图时可以分为两个步骤来完成：先选取除位图外的图形，并为其应用添加透视点命令完成立体效果的编辑；然后将位图倾斜，并放置在相应的位置即可。

## 第13章 海报设计

海报又称招贴或宣传画,相比其他的一些广告形式具有画面大、艺术表现力丰富、远视效果强烈的特点。海报可分为非商业和商业性两大类,非商业性海报以社会公益性问题为主题,例如纳税、戒烟、优生、竞选、献血、交通安全、环境保护、和平和文体活动宣传等;商业性海报则以宣传商业活动、促销商品和树立企业形象为目的。海报在历史上对信息的传播起到非常重要的作用,在印刷及制作技术高度发达的今天,海报同样在广告宣传和宣传中占据举足轻重的地位。

无论从平面构成、色彩构成还是文字的造型设计与版式编排上,海报具有所有平面设计的重要特征,因此同样遵循一些基本的规律。商品的促销海报和企业的形象海报,一般通过一定的方法,如大小的对比、颜色的对比或形体的变异,来突出表现出商品和企业的标志。然后是对主体元素的强化表现,根据类型的不同,可能是商品的图片,也可能是作为口号的文字。要突出表现图片内容,可以将图片中的主要元素处理在视线的焦点处,或通过颜色的对比,使其得以突出。如果是用模特来表现产品,可以通过模特的视线或体态,将视线的注意力转移至产品上。如果要突出表现文字,则可以对文字做形体的变化处理,使其表现出某些特定含义,以加深印象。

### 实例——“伊思佩儿”形象海报

#### 设计要点分析



本设计实例将完成一幅企业形象海报的设计,这类海报的目的不是为了表现单独的商品,而是要在海报中,体现出一种企业的精神和文化内涵,将企业的形象传达给目标客户群体,进而为企业带来长远的利益。因此在海报的设计过程中,就必须对要传达的企业内涵有清晰的认识,从而应用一切设计元素与手法来达到目的。

打开本书配套光盘中的 Chapter 13\Sample 1.cdr 文件,可以欣赏到本实例的最终效果,如图 13-1 所示。



图 13-1 “伊思佩儿”形象海报效果

### 绘制处理背景

1. 新建图形文件，选择工具箱的矩形工具 ，在工作区中绘制一个矩形，并通过属性栏修改其大小为 575mm × 420mm。再选择交互式填充工具 ，为矩形应用射线渐变填充，设置其起点处为 R: 87、G: 163、B: 240 的蓝色，终点处为白色，如图 13-2 所示。




2. 选择椭圆工具 ，在矩形处绘制两个椭圆，并分别进行倾斜操作。将较大的椭圆填充为 R: 188、G: 247、B: 247 的颜色，将较小的椭圆填充为白色，如图 13-3 所示。



图 13-2 应用渐变填充



图 13-3 创建两个椭圆

3. 选择交互式透明工具 ，为较大的椭圆应用开始透明度为 98 的标准透明效果，为较小的椭圆应用开始透明度为 85 的标准透明效果。再选择交互式调和工具 ，在两个椭圆间创建调和效果，结果如图 13-4 所示。

4. 执行「效果\图框精确剪裁\放置在容器中」命令，将调和图形组在原处置入底层的矩形中。



5. 选择矩形工具 ，在此绘制一个矩形，如图 13-5 所示。切换当前工具为形状工具 ，按住<Ctrl>键单击左上角的节点将其单独选取，然后按住鼠标拖曳，将其修改为圆角，并在圆角值为 100 时松开，结果如图 13-6 所示。



图 13-4 调和调和效果




图 13-5 绘制矩形



图 13-6 圆角矩形效果

6. 用同样的方法处理右上角的圆角效果。按下快捷键<Ctrl+Q>将矩形转换为曲线，并调整曲线的形状，如图 13-7 所示。

7. 选择交互式填充工具 ，为此图形应用线性渐变填充。设置其渐变色颜色值为：0% 处为 R: 103、G: 210、B: 247，27% 处为 R: 103、G: 210、B: 247，45% 处为 R: 200、G: 255、B: 255，60% 处为 R: 222、G: 255、B: 255，74% 处为 R: 103、G: 210、B: 247，88% 处为 R: 103、G: 210、B: 247，100% 处为 R: 200、G: 255、B: 255，结果如图 13-8 所示。

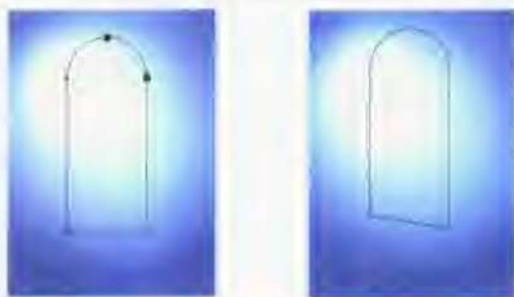


图 13-7 编辑图形形状

8. 按下小键盘区的<+>键复制此图形, 并将复制得到的图形填充为白色。然后调整白色图形的位置, 结果如图 13-9 所示。

9. 按下快捷键<Ctrl+I>开启“导入”对话框, 导入本书配套光盘中的 Chapter 13\Pic01.jpg 文件。再执行『效果\图框精确裁减\放置在容器中』命令, 将导入的图像置入白色图形内, 如图 13-10 所示。



图 13-9 调整位置



图 13-10 复制图形



图 13-11 导入图像并置入图形中

10. 按下<Ctrl>键单击白色图形, 进入此容器图形的内部。单击图像将其选择, 然后调整此图像的大小, 结果如图 13-11 所示。



11. 选择矩形工具, 在图像上方绘制一个矩形, 并将其填充为 R: 200、G: 255、B: 255 的颜色。切换当前工具为交互式透明工具, 为此矩形应用线性渐变透明效果, 如图 13-12 所示。



图 13-11 在容器内部调整位置

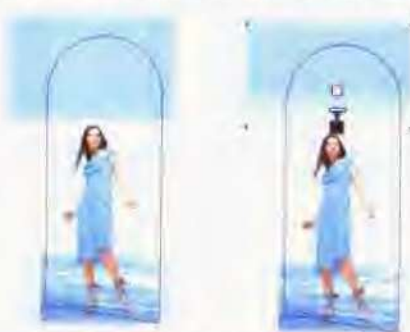


图 13-12 绘制矩形并应用透明效果

12. 按住<Ctrl>键在容器图形中的空白区域单击, 返回至工作页面中。

开始为了显示的方便而保留了部分图形的轮廓, 现在可以将完成的这些图形全选并将其轮廓取消。

13. 选取白色的容器图形, 执行『效果\图框精确剪裁\放置在容器中』命令, 将其置入左侧



应用渐变填充的图形内，结果如图 13-13 所示。



14. 选择钢笔工具 ，绘制如图 13-14 所示的一个图形。选取应用渐变填充的容器图形，再按住<Shift>键单击绘制的图形添加选取。按下属性栏中的  按钮执行相交操作，再删除绘制的辅助图形，结果如图 13-15 所示。



图 13-13 擦除精确的线



图 13-14 绘制图形



图 13-15 执行相交操作


15. 将执行相交操作生成的图形填充为 R: 222, G: 255, B: 255 的颜色。按下小键盘区的<+>复制此图形，并将复制所得的图形填充为 R: 103, G: 210, B: 247 的颜色。选择形状工具  编辑复制所得的图形外形，结果如图 13-16 所示。



图 13-16 编辑图形形状

### 添加文字


选择文本工具 ，在下方输入三行文字。设置英文字体为“方正魏碑简体”，中文字体为“方正细黑一简体”，然后分别调整文字的大小，并适当不等比缩放文字的高度。选择文字及背景矩形，按下<C>键使文本垂直居中对齐。最终效果如图 13-17 所示。



图 13-17 输入文字完成最终效果



## 实例2——电脑促销海报

### 设计要点分析

卖场中张贴的产品说明内容或促销宣传广告,也属于海报的类别。这种类型的海报与企业形象类海报有所不同,其着重于表现产品的优势和特点,以期对产品的销售产生直接的影响。因此在设计时以突出商品自身卖点为主,造型别致的可以突出其外形,性能出众的可以突出其性能。也可以充分利用文字的表现力,以独特的造型或排版方式突出显示广告语,从而达到良好的促销宣传作用。

打开本书配套光盘中的 Chapter 13\Sample 2.cdr 文件,可以欣赏到本实例的最终效果,如图 13-18 所示。



图 13-18 电脑促销海报效果

### 建立背景

1. 新建图形文件,选择工具箱的矩形工具 $\square$ ,在工作页面上创建一个矩形。再通过属性栏设置矩形的大小为 420mm × 575mm。将矩形填充为白色,并设置其轮廓色为 C: 34、M: 7、Y: 17、K: 0 的颜色。

2. 选择交互式轮廓图工具 $\square$ ,为矩形应用偏移值为 10mm 向内方式的轮廓图效果。执行『排列\拆分』命令拆分轮廓图,再切换当前工具为形状工具 $\square$ ,将创建的轮廓图图形修改为圆角值为 8 的圆角矩形,结果如图 13-19 所示。

3. 选取此圆角矩形,按下小键盘区的<+>键复制。按下快捷键<Ctrl+Q>将复制所得的圆角矩形转换为曲线,再选择形状工具 $\square$ ,编辑底部的节点,并垂直向上移动节点以调整图形高度,如图 13-20 所示。

4. 按下快捷键<Ctrl+I>开启“导入”对话框,导入本书配套光盘中的 Chapter 13\Pic02.jpg 文件。调整所导入位图的大小,然后执行『效果\图框精确剪裁\放置在容器中』命令,将位图置于较小的图形内,结果如图 13-21 所示。



图 13-19 为矩形应用圆角值





图 13-20 调整曲线风格



图 13-21 将导入的图片放入容器内

### 绘制标志

1. 选择文本工具 ，分别输入文字“联想”、“迅雷”和“商用电脑”，设置文字“联想”的字体为“方正大黑简体”、设置文字“迅雷”的字体为“方正粗倩简体”，设置文字“商用电脑”字体为“方正综艺简体”，如图 13-22 所示。



2. 调整文字的大小，并分别将文字“联想”及“商用电脑”适当倾斜，并不等比缩放其高度，选取文字“迅雷”，按下快捷键<Ctrl+Q>转换为曲线，再选择形状工具 ，编辑文字的形体，如图 13-23 所示。

联想 迅雷  
商用电脑

图 13-22 创建文字

联想 迅雷  
商用电脑

图 13-23 编辑文字形状



3. 选择钢笔工具 ，绘制一个“闪电”的符号，如图 13-24 所示。再选择文本工具 ，分别输入文字“E”、“f”及“70”。设置字体“E”、“f”字体为“方正北魏楷书简体”，文字“70”字体为“方正宋一简体”，分别调整它们的大小并适当倾斜。继续输入一个“+”号，并设置字体为“方正大标宋简体”，结果如图 13-25 所示。

迅雷  
用电脑

图 13-24 绘制闪电标志

迅雷  
用电脑

图 13-25 创建文字

4. 将文字“E”和“f”转曲线，再选择形状工具 ，分别编辑曲线的形体，如图 13-26 所示。再同时选取完成编辑的“E”和“f”，按下属性栏中的  按钮进行焊接。

Ef70+

图 13-26 编辑曲线形状




5. 将除闪电符号外的图形填充为 C: 60、M: 0、Y: 20、K: 0 的绿松石色, 将闪电符号填充为 C: 0、M: 70、Y: 100、K: 0 的橙色, 如图 13-27 所示。再将这部分图形移动至海报的左上角处。选择交互式轮廓图工具 , 分别对文字和“闪电”应用向外方式的轮廓图效果。选取应用轮廓图效果后的闪电符号, 执行「排列\拆分」命令将其拆分, 然后编辑所得到的轮廓图形的曲线形体, 结果如图 13-28 所示。



图 13-27 绿松石颜色



图 13-28 完成闪电标志效果

### 添加广告语



1. 选择文本工具 , 输入文字“F”和“ceiling”, 并将文字填充为白色。设置文字字体为“Typewriter”, 并分别调整其大小。选择交互式透明工具 , 为文字应用开始透明度为 50 的标准透明效果, 如图 13-29 所示。



图 13-29 创建文字并应用透明效果



2. 在下方再次输入一行文字, 并将其填充为 C: 100、M: 10、Y: 10、K: 0 的碧绿色。设置文字字体为“方正太黑简体”。再选择形状工具 , 调整文字的字符间距, 如图 13-30 所示。按下小键盘区的<+>键复制此文字, 将新文字填充为白色, 并通过键盘中的方向键微调文字的位置, 结果如图 13-31 所示。



图 13-30 调整字符间距



图 13-31 复制并编辑文字

3. 选择文本工具 , 输入文字“e”, 并将其填充为“橙色”。设置文字字体为“Basemic”, 并对文字作适当倾斜, 结果如图 13-32 所示。

4. 继续分别输入文字“骑”、“绝”和“尘”, 并将其填充为同样的“橙色”。分别对文字进行




倾斜,如图 13-33 所示。选择钢笔工具 ,在文字“绝”的笔画处,绘制一个图形,并同样将其填充为橙色,结果如图 13-34 所示。




图 13-33 创建文字



图 13-34 复制新建文字



图 13-35 绘制曲线并填充

5. 选取橙色的文字,按下小键盘区的<+>键进行复制。再按下属性栏中的  按钮焊接为一个图形。将焊接后的图形填充为 30% 黑色,再连续按下快捷键<Ctrl+PageDown>将其置于橙色文字下方。通过键盘中的方向键微调图形的位置,结果如图 13-35 所示。


6. 选择交互式轮廓图工具 ,为下层的灰色图形应用向外方式的轮廓图效果,并设置轮廓图的填充色为白色,如图 13-36 所示。



图 13-36 复制并编辑文字



图 13-37 应用轮廓图效果

### 导入并处理图像


按下快捷键<Ctrl+I>开启“导入”对话框,导入本书配套光盘中的 Chapter 13\Pic03.jpg 文件。调整电脑图像的大小并将其移动至海报内,再选择形状工具 ,编辑位图的外框局部隐藏图像,如图 13-37 所示。



图 13-37 导入图像并局部隐藏



### 添加并编辑文字

1. 选择矩形工具 ,绘制一个矩形,并将其填充为橙色,如图 13-38 所示。选择文本工具 ,



输入文字“功能特征”，将文字填充为白色，并设置字体为“方正大黑简体”，结果如图13-39所示。

2. 在下方输入功能特性的说明文字，将文字填充为橙色，并设置字体为“华文细黑”。按下<Ctrl+T>开启“格式化文本”对话框，设置文字大小为13pt，文字行间距为150，结果如图13-40所示。



图 13-38 绘制图形并上色



图 13-39 创建标题文字

图 13-40 输入说明文字

3. 选取橙色矩形及其上的文字标题，将其复制至右侧的空白区域处。在文字上双击鼠标插入光标，再拖曳选取文字内容，使其呈反白显示，如图13-41所示。然后输入文字“产品配置”，新输入的文字将完全应用原文字的的属性设置，结果如图13-42所示。



图 13-41 选取文字




图 13-42 输入新标题

4. 在“产品配置”标题下方，输入有关产品配置相关的文案内容，并完全复制“功能特性”说明文字的的属性，结果如图13-43所示。



图 13-43 输入说明文字

5. 选择矩形工具，在海报左下角处绘制一个矩形，并为其设定圆角值。设置圆角矩形的轮廓宽度为0.353mm，轮廓色为“绿松石”色，如图13-44所示。导入本书配套光盘中Chapter 13\联想LOGO.cdr文件，并将导入的标志放置在矩形内，调整其大小并同样填充为绿松石色，结果如图




13-45 所示。



图 13-44 创建网络站点



图 13-45 输入标志图形

6. 选择文本工具 , 分别输入文字“联想”和“科技创造自由”, 设置文字“联想”字体为“方正大黑简体”, “科技创造自由”字体为“黑体”, 并适当倾斜文字“联想”, 结果如图 13-46 所示。

7. 将大的圆角矩形轮廓色设置为同样的“绿松石”色。完成本实例, 最终效果如图 13-47 所示。



图 13-46 输入并编辑文字



图 13-47 电脑促销海报最终效果

### 实例 3 —— “CNC” 形象海报

#### 设计要点分析



海报设计注重远视性原则, 因为海报常常张贴在户外, 与受众相接触的时间非常短暂, 并且可能相距较远。因此, 对于一些形象类商业海报及非商业性海报, 尽量应用强烈的形体和色彩元素, 以迅速抓住受众的视线。并且通过简洁的画面和文字, 以求短时间内传达出要表达的信息。简洁并具有强烈的视觉冲击力, 是优秀海报的特征。

打开本书配套光盘中的 Chapter 13\Sample 3.cdr 文件, 可以欣赏到本实例的最终效果, 如图 13-48 所示。



图 13-48 “CNC”形象海报效果

### 建立背景

1. 新建图形文件，选择矩形工具，在工作区中绘制一个矩形，并通过属性栏修改其大小为 520mm × 760mm。选择交互式填充工具，为矩形应用射线渐变填充，设置起点处为 C: 100、M: 40、Y: 0、K: 0 的蓝色，终点处为白色，其效果如图 13-49 所示。


2. 执行『文本\插入字符』命令，开启“插入字符”泊坞窗。确保其“代码页”下拉列表中为“所有属性”选项，然后在“字体”下拉列表中选择“Webdings”选项，并在下方的字符列表中找到编号为“0251”的字符。按下泊坞窗中的按钮，将字符插入至工作页面上，如图 13-50 所示。



图 13-49 应用射线渐变填充



图 13-50 插入字符


3. 将此字符图形填充为白色，移动至蓝色矩形处并调整其大小，如图 13-51 所示。选择交互式透明工具，为图形应用开始透明度为 70 的标准透明效果。再执行『效果\图框精确剪裁\放置在容器中』命令，将其置入蓝色矩形内，其结果如图 13-52 所示。





图 13-53 添加太阳效果



图 13-52 添加太阳效果

### 绘制主体图案

1. 选择椭圆工具 ，按住<Ctrl>键在蓝色矩形上绘制直径约为 252mm 的圆。再选择交互式填充工具 ，为此圆应用射线渐变填充，设置其起点处为 C: 0、M: 60、Y: 100、K: 0 的橘红色，终点处为 C: 100、M: 0、Y: 0、K: 0 的青色，结果如图 13-53 所示。

2. 再次插入“插入字符”泊坞窗中编号为 0251 的字符图形。将此图形填充为黑色，并移动至圆形处，然后适当调整其大小，结果如图 13-54 所示。



图 13-53 添加太阳效果



图 13-54 添加插入字符


3. 按下小键盘区的<+>键复制此图形。选择交互式填充工具 ，为此图形应用射线渐变填充，设置起点处为橘红色，终点处为黄色，如图 13-55 所示。通过键盘中的方向键微调图形的位置，结果如图 13-56 所示。



图 13-55 添加渐变填充



图 13-56 复制并微调图形

4. 选择下层应用渐变填充的圆形，按下小键盘区的<+>键复制。将复制所得的新圆形填充为白色。按下快捷键<Shift+PageUp>将其置于上层，如图 13-57 所示。



5. 执行『效果\透镜』命令(或按下快捷键<Alt+F3>), 开启“透镜”泊坞窗。确保选取白色的圆, 在“透镜”泊坞窗中选择“鱼眼”透镜, 并设置“比率”为160%, 为圆形应用透镜效果, 如图13-58所示。



图13-57 复制圆形并填充为白色



图13-58 应用透镜效果

6. 选择应用透镜效果的圆形及两个字符图形, 按下快捷键<Ctrl+G>进行群组。再按任<Alt>键在圆形上单击, 选取底层渐变填充的圆形, 并按下快捷键<Ctrl+PageUp>使其位于上层, 如图13-59所示。


7. 选取群组图形, 执行『效果\图框精确剪裁\放置在容器内』命令, 将其在原处置入应用渐变填充的圆形内, 结果如图13-60所示。



图13-59 调整图层位置顺序



图13-60 图框精确剪裁

8. 选择椭圆工具, 在此处分别绘制直径为252mm和327mm的圆形, 并使其与渐变填充的圆形居中对齐, 如图13-61所示。



9. 将这两个圆填充为白色, 再选择交互式透明工具, 为较小的圆应用开始透明度为94的标准透明效果, 为较大的圆应用开始透明度为98的标准透明效果, 如图13-62所示。选择交互式调和工具, 在两个圆之间创建调和效果, 再按下<Ctrl+PageDown>将其置于地球图形的下层, 结果如图13-63所示。



图13-61 绘制两个圆形






图13-62 填充白色并应用透明效果



图13-63 创建调和效果



10. 选择钢笔工具, 在圆形处绘制由两段曲线构成的箭头。再选择艺术笔工具, 并单击属性栏中的按钮, 然后选取绘制的箭头曲线, 为其应用如图 13-64 所示的画笔效果, 并设置艺术笔宽度为 32mm。

11. 将创建的画笔图形填充为橘红色, 结果如图 13-65 所示。

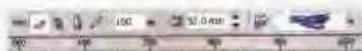



图 13-64 应用画笔效果



图 13-65 为圆形填色

### 绘制标志

1. 选择椭圆工具, 在工作区中绘制两个同心圆, 如图 13-66 所示, 并将其结合。然后将结合后的圆环填充为橘红色, 如图 13-67 所示。


2. 选择文本工具, 在此输入文字“ONC”, 并将文字填充为橘红色。设置文字字体为“方正超粗黑简体”, 并调整文字的大小, 结果如图 13-68 所示。

图 13-66 绘制同心圆

图 13-67 结合并填色

图 13-68 创建文字

3. 选择矩形工具, 绘制一个矩形, 并将其与圆环图形垂直居中对齐, 如图 13-69 所示。使用此矩形修剪圆环图形和文字, 然后删除该矩形, 结果如图 13-70 所示。



图 13-69 修剪文字



图 13-70 修剪图形

4. 选取蓝色矩形中的地球图形, 对其进行复制并将复制所得的图形缩小, 然后放置在修剪后的圆环内, 如图 13-71 所示。选择钢笔工具, 绘制一条曲线, 设置其轮廓宽度为 0.706mm, 轮廓为橘红色, 结果如图 13-72 所示。



图 13-71 复制图形



图 13-72 绘制曲线



5. 在“插入字符”泊坞窗中, 找到编号为 0241 的飞机字符, 如图 13-73 所示。按住鼠标将其拖曳入工作区中。将其适当缩小并旋转, 并填充为橘红色, 然后移动至如图 13-74 所示的位置。



图 13-73 “插入字符”泊坞窗



图 13-74 插入字符



6. 选择手绘工具 , 按住<Ctrl>键绘制一条直线, 设置直线轮廓宽度为 0.706mm, 轮廓色为橘红色。然后垂直向下复制这条直线, 如图 13-75 所示。选择文本工具 , 在两条直线间输入文字“全球货运物流”, 将文字填充为橘红色, 设置字体为“方正综艺简体”, 并调整其字符间距, 结果如图 13-76 所示。



图 13-75 绘制两条直线



图 13-76 创建文字

7. 选取完成的标志图形, 按下快捷键<Ctrl+G>进行群组。然后移动至海报的右上角处, 如图 13-77 所示。

### 添加并编辑文字



1. 选择文本工具 , 在海报下方分别输入文字“跨”、“越”、“全”、“球”。设置文字的字体为“汉鼎简中楷”, 并分别调整文字的大小, 将文字“跨”、“越”和“球”填充为白色, 文字“全”填充为 C: 100, M: 40, Y: 0, K: 0 的蓝色。选择椭圆工具 , 绘制一个圆并填充为白色, 并将其置于“全”字下层, 结果如图 13-78 所示。




图 13-77 创建完成标志



图 13-78 分别输入文字并进行处理



2. 选择文本工具 , 输入文字“速度最优”, 以同样方式进行处理, 结果如图 13-79 所示。


3. 绘制一条直线, 设置其轮廓宽度为 0.706mm, 轮廓色为白色。同样插入与标志中相同的飞机字符图形, 将其填充为白色并调整好大小, 如图 13-80 所示。



图 13-79 处理文字效果



图 13-80 绘制直线并插入字符

4. 选择文字工具 , 在直线上方输入年份及省略号, 将文字填充为白色并设置字体为“Aladdin”。在海报右下角输入一行文字, 将文字填充为白色, 并设置字体为“黑体”, 大小为 33。

5. 如图 13-81 所示。这样就完成了本实例的所有操作。



图 13-81 插入文字完成海报制作

## 第14章 户外广告设计

早期的户外广告,最多见的是在墙壁上刷写的一些宣传口号,随着喷绘、写真等新兴技术的发展,现在的户外广告空前地繁荣起来。如高楼上大幅的写真画面,公交车台上的灯箱广告,无一不是商家争夺的抢手媒体。这也反应出户外广告在广告宣传方面具有很强的优势。与海报的设计比较相似,这一特定的广告方式同样要求注重瞬时性和远视性原则,都力求从周围的环境中“跳脱”出来,吸引受众视线而起到传达广告信息的作用。

除去本身的一些特性之外,户外广告也是平面广告中的一种形式。平日平面设计中的基本规律都是相通的,只要掌握这些规律,就能根据情况,在和谐的整体效果中,通过对比突出所要表现的主体内容,完成优秀的广告作品。作为整个设计实例部分内容的总结,这里简单介绍一下平面设计中形式美的一些基本规律。

首先是和谐美,这是一个大框架的基本要求,简单的说就是要让视觉产生愉悦感,或者是说看起来舒服,而这主要在于颜色的使用。颜色的使用可以从3个方面去考虑。一是使用同色系颜色,通过多层次的同色系颜色的使用,能得到和谐细腻的视觉效果。二是相邻色的搭配使用,也能得到较为和谐统一的效果。三是互补色的搭配,以一种颜色为主,并搭配其补色使用,能得到对比鲜明活泼灵动的视觉效果。

其次是对比美,包含的内容很多。如大小的对比、颜色的对比、版面虚与实的对比、字体古拙与灵秀的对比等等。在设计中合理地利用对比,可以使版面充满变化而富有韵律。

再次是节奏美,在版面设计中应充分考虑色彩及形体构成对人的心理和生理的影响,增强主体内容的表现力以形成版面的视觉中心,并营造出版面的动势,引导人们视线的移动方向,以视线的有序移动形成版面的节奏美。

### 实例1——铂金户外广告

#### 设计要点分析

产品形象是广告诉求中非常重要的一环,针对产品定位建立起自身独特的形象,有助于在众多同类产品中占据市场份额。而借助符合产品气质的明星和名人是一种常用而行之有效的手段。在进行这类的广告设计时,就需要将这些明星和名人的图像与代理的产品结合起来,并且以表现产品为主旨去安排构图。常用的方法是,将要表达的主题或产品的图像安排在模特视线所引导的方向上,或者利用形体动作引导视线方向,使视线自然地流动至主题内容或产品上,如将产品放在手指指尖等位置。

打开本书配套光盘中的Chapter 14\Sample 1.cdr文件,可以欣赏到本实例的最终效果,如图14-1所示。



图14-1 正版的铂金户外广告海报

### 绘制背景并导入图像



1. 新建图形文件，在属性栏中设置工作页面大小为 320mm × 150mm。双击工具箱中的按钮，创建一个与页面等大的矩形。
2. 保持对矩形的选取，再选择交互式填充工具，按住<Ctrl>键为矩形应用垂直的线形渐变填充。通过属性栏设置渐变填充的起点为 C: 0、M: 100、Y: 50、K: 0 的颜色，终点为 C: 85、M: 81、Y: 69、K: 67 的颜色，结果如图 14-2 所示。



图 14-2 应用渐变填充




3. 选择工具箱中的钢笔工具，绘制如图 14-3 所示的封闭图形。同时选取所绘制的图形和背景的矩形，单击属性栏中的按钮，在两个图形间创建相交图形。删除所绘制的原始图形，再为相交得到的图形填充与矩形相同的渐变色。使用交互式填充工具调整图形的渐变色起始点的位置，结果如图 14-4 所示。



图 14-3 绘制封闭图形



图 14-4 调整渐变位置

4. 用同样方法再绘制一个封闭图形（见图 14-5），并与矩形执行相交操作。删除所绘制的原始图形，然后将相交所得的图形填充为 C: 0、M: 100、Y: 0、K: 0 的洋红色，如图 14-6 所示。



图 14-5 绘制封闭图形



图 14-6 应用洋红色



5. 选择工具箱中的交互式透明工具，为洋红色的图形应用线性的渐变透明效果，起点和终点的颜色保持其默认的白色和黑色，结果如图 14-7 所示。按下<Ctrl+I>开启导入对话框，导入本书配套光盘中的 Chapter 14\Pic01.tif，如图 14-8 所示。



图 14-7 为对象添加透明效果



图 14-8 导入图像

6. 确保属性栏中对象大小文字框后的按钮没被激活, 设置图像高度为 150mm, 等比调整图像大小。再按住<Shift>键添加选取背景的矩形, 然后分别按下快捷键<T>和<L>, 使图像与矩形对齐, 结果如图 14-9 所示。

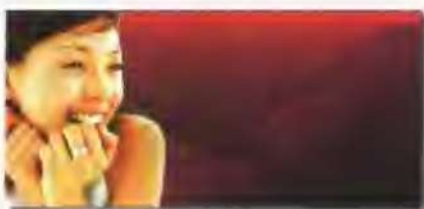


图 14-9 调整图像位置

### 完成其余内容编辑

1. 按下快捷键<Ctrl+I>, 开启导入对话框, 导入本书配套光盘中 Chapter 14\1.tif、2.tif、3.tif、4.tif 文件, 如图 14-10 所示。分别调整所导入图像大小和旋转角度, 并将图像依次放置在页面的左下角处, 结果如图 14-11 所示。



图 14-10 导入珠宝首饰图像



图 14-11 调整图像大小和角度


2. 通过快捷键<F2>放大视图的显示比例。选取左侧的首饰图像, 同时镜像并复制图像, 通过键盘中的方向键向上调整镜像复制所得图像的位置, 结果如图 14-12 所示。选择工具箱中的交互式透明工具, 按住<Ctrl>键拖拽为图像应用垂直方向的线性渐变透明效果, 并设置起点的颜色为 50% 黑色, 结果如图 14-13 所示。



图 14-12 镜像复制图像



图 14-13 应用渐变透明效果



3. 用同样方法处理完成其余几件首饰的倒影图像, 结果如图 14-14 所示。



图 14-14 首饰的倒影



4. 选择工具箱中的文本工具 , 在工作页面输入文字“100”。将文字填充为白色, 并设置文字字体为“Andes”, 文字大小为 87.5。结果如图 14-15 所示。使用矩形工具 , 在文字后方绘制一个细长的矩形, 并将矩形适当倾斜。分别在倾斜的矩形的左上方和左下方绘制圆形, 设置圆形的轮廓宽度为 1.411mm, 轮廓色为白色, 结果如图 14-16 所示。



图 14-15 输入文字



图 14-16 添加装饰线


5. 在文字“100”下方输入文字“完美铂金女人”, 将文字填充为白色, 并设置文字字体为“方正仿宋简体”, 结果如图 14-17 所示。选择所创建的文字, 执行『排列/拆分』命令拆分文字, 再单独调整文字“完”和“人”的大小, 结果如图 14-18 所示。



图 14-17 输入文字



图 14-18 调整文字大小

6. 选择拆分后的几个文字, 按下快捷键<Ctrl+Q>将文字转换为曲线。选择工具箱中的形状工具 , 调整文字“完”和“人”的形体, 结果如图 14-19 所示。




7. 选择工具箱中的钢笔工具 , 分别在文字处添加绘制两条曲线 (见图 14-20), 可以在绘制出大致形体后使用形状工具  调整得到准确的图形效果。绘制出曲线确定好所添加笔画的形状后, 使用钢笔工具  接着曲线的端点, 按曲线的形状绘制出封闭的图形。将这两个图形填充为白色, 结果如图 14-21 所示。



图 14-19 添加曲线并延伸

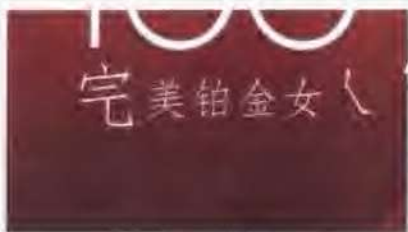


图 14-21 添加曲线并延伸



图 14-22 添加曲线并延伸

由于封闭图形在自身交叉处的运算方式，为文字“完”所添加的这条曲线，在相交处出现了镂空的情况，这会影响文字和形体的完整性。我们可以通过打“补丁”的方式，使用“焊接”功能将镂空的部分补上。


8. 选择工具箱中的钢笔工具，在曲线的两个交叉部位分别绘制两个封闭图形（见图 14-22），在绘制时应尽量放大视窗的显示比例，确保所绘制图形的准确性。分别将绘制的两个图形与曲线焊接，得到完整的封闭图形，结果如图 14-23 所示。



图 14-23 在曲线交叉处添加图形



图 14-24 焊接后完整的图形


9. 选择工具箱中的交互式透明工具，为焊接后的曲线应用线性的渐变透明效果，结果如图 14-24 所示。在曲线下方输入形象代言人的相关文字，并分别设置文字的字体和填色，结果如图 14-25 所示。




图 14-25 应用渐变透明效果



图 14-26 输入文字



10. 选择工具箱中椭圆工具, 在工作区中的空白区域绘制两个圆, 再将这两个圆结合成一个图形, 结果如图 14-26 所示。输入文字“V”, 设置文字字体为“Edwardian Script ITC”, 并适当调整文字的大小和位置, 结果如图 14-27 所示。

11. 分别在下方输入文字“Z. Voguti”和“哲·韦戈狄”, 分别设置字体为“Edwardian Script ITC”和“方正细黑-简体”, 并绘制两个小圆点, 完成标志的形体绘制。全选完成的标志, 按下快捷键<Ctrl+G>群组, 结果如图 14-28 所示。



图 14-26 绘制圆和直线

图 14-27 添加文字“V”

图 14-28 完成标志

12. 将标志放置在工作页面的右上角处, 并填充为白色, 结果如图 14-29 所示。



13. 选择工具箱中的交互式阴影工具, 为标志应用交互式阴影效果。在属性栏中设置阴影的不透明度为 100, 阴影羽化值为 20。执行『排列\拆分』命令拆分所创建的阴影, 再使用交互式透明工具为拆分后的阴影应用线性的渐变透明效果, 结果如图 14-30 所示。



图 14-29 给标志填充白色

图 14-30 给标志添加阴影效果

14. 按下<+>键原地复制阴影, 加深阴影的深度。这样就完成了本实例中铂金首饰的户外广告, 结果如图 14-31 所示。



图 14-31 所完成的户外广告的最终效果



## 实例2——手机户外广告

### 设计要点分析


在远距离观察图像时,颜色对其关注程度起着至关重要的作用。所以户外广告的颜色要注重对比色和互补色的运用,强烈、跳跃及高明度的色彩搭配往往能取得比较好的效果。简洁的画面与突出而单一的主题才能在瞬间的接触中得到传达,切忌繁琐杂乱的版式或主次不分、喧宾夺主。另外,变化也是突出主题的一种方法。在工整有序的背景中放置倾斜或不规则的内容,以及在杂乱无章的背景中放置平稳紧凑的内容,都可起到突出主题的效果。


打开本书配套光盘中 Chapter 14\Sample 2.cdr 文件,可以欣赏到本实例的最终效果,如图 14-32 所示。



图 14-32 手机户外广告效果

### 绘制背景并导入图像

1. 新建图形文件,在属性栏中设置工作页面大小为 180mm × 320mm。双击工具箱中的  按钮,创建一个与页面等大的矩形。

2. 选择交互式填充工具 ,为矩形应用射线渐变填充。设置起点处颜色为黑色,终点处颜色为红色。在渐变填充指向线上双击插入颜色点,并将插入的颜色点填充为 C: 35、M: 100、Y: 100、K: 0 的暗红色,如图 14-33 所示。

3. 按下快捷键<Ctrl+I>,开启“导入”对话框。导入本书配套光盘中 Chapter 14\Pic03.tif 文件。将导入的图像移动至工作页面中,并适当调整其大小,如图 14-34 所示。




图 14-33 应用渐变填充



图 14-34 导入图像并移动至工作页面中



4. 选择位图图像，将鼠标放在顶部的控制点上，按住<Ctrl>键的同时向下拖曳，得到镜像的图像，并保持按住鼠标左键不松的同时单击右键，复制出一个镜像的位图。再选择交互式透明工具，为复制所得位图应用线性渐变透明效果，如图 14-35 所示。

5. 按下<Ctrl+I>开启“导入”对话框，导入本书配套光盘中 Chapter 14\波导 LOGO.cdr 文件。将导入的标志图形填充为白色，将其适当缩小后，移动至工作页面的左上角处，结果如图 14-36 所示。



图 14-35 设置线性渐变透明效果



图 14-36 导入标志图像

BIRD





6. 选择文本工具，在标志右侧输入文字“波导”，将文字填充为白色，并设置其字体为“黑体”。对文字适当倾斜，结果如图 14-37 所示。



图 14-37 输入文字“波导”

### 绘制完成光线

1. 选择贝塞尔工具，在工作页面上方绘制两个图形。将较大的图形填充为 C: 40、M: 0、Y: 100、K: 0 的酒绿色，将较小的图形填充为 C: 8、M: 0、Y: 100、K: 0 的黄色，结果如图 14-38 所示。


2. 选择交互式透明工具，为较大的图形应用渐变填充，设置起点处颜色为 L12，终点处颜色为 L0 的黑色。同样为较小的图形应用线性渐变填充，并设置其起点处颜色为 L51，终点处颜色为 L0 的黑色，如图 14-39 所示。



图 14-38 创建两个图形



图 14-39 应用渐变填充







3. 选择交互式调和工具, 在两个图形间创建调和效果, 结果如图 14-40 所示。选择绿色调和图形组, 按下小键盘区的<+>键复制。在复制所得的新调和和图形组上再次单击, 然后拖曳顶部的符号将调和图形组倾斜, 如图 14-41 所示。



图 14-40 创建调和效果



图 14-41 倾斜调和

4. 单击调色板中的红色, 将调和图形组填充为红色。执行『工具\对象编辑器』命令, 开启“对象管理器”泊坞窗。在泊坞窗中分别选取红色调和图形组的原始图形, 并适当调整其透明效果, 如图 14-42 所示。


5. 按下小键盘区的<+>键复制此红色调和图形组, 并使用同样方法将其倾斜。在“颜色”泊坞窗中设置 C: 100、M: 20、Y: 0、K: 0 的颜色, 然后按下按钮将其填充为蓝色, 结果如图 14-43 所示。



图 14-42 填充为红色



图 14-43 通过复制添加新的调和图形组

6. 分别选择标志和绿色调和图形组, 按下<Shift+PageUp>将其置于顶层, 结果如图 14-44 所示。

### 添加并编辑文字

1. 导入本书配套光盘中 Chapter 14\女人星 f1.cdr 文件。将导入的图形填充为 C: 0、M: 10、Y: 70、K: 0 的柳丁黄, 再适当缩小并放置在工作页面的右下角处, 结果如图 14-45 所示。



图 14-44 调整图形位置

女人星 f1



图 14-45 导入图形并设置颜色



2. 选择阴影工具，为此图形应用阴影效果，并在属性栏中设置阴影不透明度为 100，结果如图 14-46 所示。执行『排列\拆分』命令拆分，然后单独选取阴影并通过方向键向左上方微调其位置。多次按下小键盘区的<+>键复制阴影，结果如图 14-47 所示。



图 14-46 应用阴影效果



图 14-47 复制阴影

3. 选择文本工具分别输入文字“天生”和“主角”。将文字填充为同样的柳丁黄，并设置文字字体为“方正粗倩简体”。分别对文字进行倾斜，结果如图 14-48 所示。




4. 按下快捷键<Ctrl+Q>将文字转换为曲线，再按下属性栏中的按钮进行焊接。选择形状工具，编辑文字的形体，结果如图 14-49 所示。选择钢笔工具在文字右下角绘制两个图形，并同样填充为柳丁黄，结果如图 14-50 所示。





图 14-48 输入文字




图 14-49 焊接文字图形



图 14-50 绘制辅助图形

5. 选择焊接后的文字和其右下角的两个图形，按下快捷键<Ctrl+L>结合为一个图形。选择交互式轮廓图工具，为结合后的图形应用偏移值为 2.5mm 向外方式的轮廓图效果，如图 14-51 所示。

6. 执行『排列\拆分』命令拆分轮廓图，再单独选取拆分后的轮廓图图形，切换当前工具为形状工具，按下快捷键<Ctrl+A>全选此图形中的节点，然后拖动属性栏中的曲线平滑度滑竿优化节点，如图 14-52 所示。


7. 保持对节点的选取，按下属性栏中的按钮将所有节点转换为直线，然后调整部分节点的位置以编辑此图形的形状，结果如图 14-53 所示。



图 14-51 应用轮廓图效果



图 14-52 调整曲线平滑度



图 14-53 编辑轮廓图形状

8. 选取上层的柳丁黄图形，按下小键盘区的<+>键进行复制。将复制所得的新图形填充为 C: 49，



M: 71、Y: 99、K: 8 的颜色,再按下快捷键<Ctrl+PageDown>将其置于下层,并通过方向键微调其位置,结果如图 14-54 所示。

### 绘制反光点



1. 选择多边形工具 , 在工作区中绘制一个八边形。切换当前工具为形状工具 , 拖曳八边形的节点将其修改为星形。按下快捷键<Ctrl+Q>将图形转换为曲线, 然后调整节点的位置, 结果如图 14-55 所示。



图 14-54 复制并编辑图形

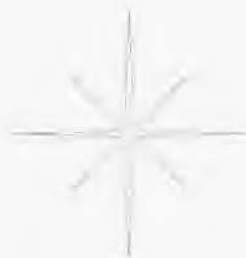


图 14-55 创建星形

2. 将此图形填充为白色, 将其移动至手机图像处, 并适当旋转。再通过复制得到另一个星形, 并适当调整其大小, 完成本实例, 最终效果如图 14-56 所示。



图 14-56 手机户外广告最终效果

## 实例 3——写字楼户外广告

### 设计要点分析

依据楼盘的类型和定位的不同, 其广告的设计风格也不一样。住宅楼盘的广告可以以精致温馨的方式, 表现其小区环境和配套设施。办公写字楼则可以突出其地段位置和定位特色。本设计实例中的写字楼, 主要定位于创业初期的新贵精英, 因此从颜色的应用和版式构成上, 使用了比较现代的手法, 并且通过补色的应用, 衬托出广告语文字, 达到醒目跳


跃的视觉效果。


打开本书配套光盘 Chapter 14\Sample 3.cdr 文件, 可以欣赏到本实例的最终效果, 如图 14-57 所示。



图 14-57 最终设计效果

### 绘制背景

1. 新建图形文件, 并在属性栏中设置工作页面大小为 360mm × 165mm。在工具箱中的  按钮上双击, 创建一个与页面等大的矩形, 并将矩形填充为白色。

2. 选择交互式轮廓图工具 , 为矩形应用偏移值为 8mm 向内方式的轮廓图效果。执行『排列\拆分』命令, 拆分所创建的轮廓图。单独选取创建的轮廓图图形, 将其填充为 C: 14、M: 0、Y: 94、K: 0 的绿色, 并设置矩形 4 个角的圆角值为 14, 结果如图 14-58 所示。


3. 选择椭圆工具 , 按住 <Ctrl> 键在此绘制一个圆形。按下小键盘区的 <+> 键复制此圆, 并通过键盘中的方向键微调其位置, 结果如图 14-59 所示。



图 14-58 创建轮廓图并设置圆角



图 14-59 设置两个圆框

4. 按下快捷键 <Ctrl+I> 开启“导入”对话框, 导入本书配套光盘中 Chapter 14\Pic04.jpg 文件, 如图 14-60 所示。将导入的位图移动至圆形处, 执行『效果\图框精确剪裁\放置在容器中』命令, 将图像置入左下方的圆形中, 结果如图 14-61 所示。



图 14-60 导入图片



图 14-61 将位图置入圆形中

5. 将另一个圆形填充为 90% 黑色, 然后再同时选取这两个圆形, 执行『效果\图框精确剪裁\放置在容器中』命令, 将其置入下方绿色的圆角矩形内, 结果如图 14-62 所示。



## 绘制标志




1. 选择矩形工具, 在工作区中绘制一个矩形。切换当前工具为交互式轮廓图工具, 为此矩形应用向内方式的轮廓图效果。如图 14-63 所示。执行「排列\拆分」命令拆分轮廓图, 然后按下快捷键<Ctrl+L>进行结合。



图 14-62 将图像导入到图形中



图 14-63 创建轮廓图效果

2. 将结合后的图形填充为洋红色。然后选择矩形工具, 绘制一个矩形, 并使用矩形修剪洋红色图形, 结果如图 14-64 所示。

3. 绘制一个较小的洋红色正方形, 然后按下快捷键<Alt+F7>开启“变换”泊坞窗, 并通过“移动”面板等距复制矩形, 结果如图 14-65 左图所示。选取并删除部分的矩形, 结果如图 14-65 右图所示。



图 14-64 使用矩形修剪图形

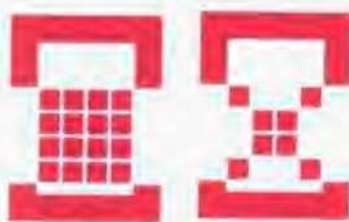



图 14-65 复制并删除部分图形

4. 选择文本工具, 分别输入文字“族”、“领”、“地”。将其填充为洋红色, 并设置字体为“方正粗倩简体”, 然后分别调整各文字的大小, 结果如图 14-66 所示。



5. 在下方分别输入文字“VOGUE VIVA”和“办公写字楼”, 并将其填充为洋红色。设置英文字体为“方正康体简体”、中文字体为“华文细黑”, 结果如图 14-67 所示。



图 14-66 分别输入文字



图 14-67 输入文字并设置

6. 再次输入文字“精装智能化”, 同样填充为洋红色并设置其字体为“华文细黑”, 再使用形状工具调整文字的字符间距。然后选择椭圆工具, 创建出洋红色的小圆点, 并通过等距复制在每个文字之间创建一个小圆点, 结果如图 14-68 所示。

7. 选取完成的这部分图形, 按下快捷键<Ctrl+G>群组, 然后将其移动至工作页面的左上角, 结果如图 14-69 所示。





图 14-69 标志文字和颜色



图 14-68 将完成的标志图形置于工作区中

### 添加并编辑文字

1. 选择文本工具 , 输入文字“CLAN”, 将文字填充为洋红色, 并设置字体为“Times New Roman”。调整文字大小并将其旋转在工作页面右上角处。选择交互式轮廓图工具 , 为文字应用偏移值为 2mm 向外方式的轮廓图效果, 结果如图 14-70 所示。


2. 输入文字“I”, 将文字填充 90% 黑色, 并设置字体为“Times New Roman”。调整文字大小并将其移动至文字“CLAN”之间。选择交互式轮廓图工具  为文字“I”应用偏移值为 2.5mm 向外方式的轮廓图效果, 结果如图 14-71 所示。



图 14-70 应用轮廓图效果



图 14-71 新建文字并应用轮廓图效果



3. 执行【效果\图框精确剪裁\放置在容器中】命令, 将文字“I”置入绿色矩形内, 结果如图 14-62 所示。选择文本工具 , 输入文字“VOGUE VIVA I CLAN”, 将文字填充为白色并设置字体为“方正康体简体”。将文字旋转 270°, 然后移动至文字“I”处, 结果如图 14-63 所示。



图 14-72 图框精确剪裁



图 14-73 输入并编辑文字

4. 选择文本工具 , 分别输入文字“2004”和“全新闪亮登场”。设置数字的字体为“Kovacs Sport”, 中文的字体为“方正粗宋简体”, 并将其填充为 C: 58, M: 34, Y: 98, K: 4 的绿色, 如图 14-74 所示。

5. 分别输入文字“精装智能化”及“特色写字楼”, 并将其填充为洋红色。设置文字的字体为“方正粗宋简体”, 并不等比调整文字的高度。选择文字“精装智能化”, 按下<F12>键开启“轮廓笔对



话框”。在此对话框中设置文字轮廓宽度为3.5mm，轮廓色为C：14，M：0，Y：94，K：0的绿色，然后勾选“后台填充”复选框，结果如图14-75所示。



图14-74 创建文字



图14-75 创建文字并添加轮廓颜色


6. 选择文本工具，在标题下方输入一行文字，将文字填充为C：16，M：3，Y：0，K：75的灰色，并设置文字字体为“华文细黑”，如图14-76所示。在下方再次输入文字“CLAN”，将其填充为同样的灰色，并设置字体为“Times New Roman”，如图14-77所示。



图14-76 创建文字



图14-77 创建文字


7. 在“CLAN”左侧输入文字“1”，将其填充为白色并设置字体为“方正粗宋简体”，按下快捷键<Ctrl+Q>将文字转换为曲线，再选择形状工具，移动节点位置以调整文字宽度，其结果如图14-78所示。这样就完成本实例的制作，最终效果如图14-79所示。



图14-78 编辑文字



图14-79 写字楼户外广告最终效果

## 读书笔记