

前 言

电子技术已经渗透到生活与工作的每个角落，而其中程度最甚的莫过于对视觉设计领域的影响。上至专业的图形设计公司，下至普通家庭中简单的排版或照片处理。CorelDRAW 12 正是平面设计系统中重要的组成部分，它集文字的编辑处理、图形的绘制与设计、高品质的输出于一体，更以其高效率的工作平台与操作模式，成为平面设计人员的工作首选。它的功能强大、方便实用，以及能够快速上手等特性，更是初学的设计人员快速入门的最佳门径。

《新手学图形图像制作一本通》是一套图形图像系列教程。图形图像的处理和制作，已成为当今许多职业学校、技工学校、各级各类培训班和有关大专院校、美术院校师生的必修课程，也是广大电脑美术爱好者和从事平面设计、广告创意设计者渴求的知识源泉。本教程以独特的视角，选取了目前国内最时尚、全中文版的高版本图形图像软件。

综观本系列教程，具有新、快、易的三大特点。新：即所选软件版本最新；快：书中删除了繁难的软件描述，直接引用实例，并以实例为核心，让读者在短时间内即可掌握绘图的操作方法和设计要领；易：书中所引用的实例是与读者生活戚戚相关的，既易激发读者的学习情趣，又使读者能强化记忆。

怡丹科技工作室是由从事多年计算机教学和资深设计师组成，有着非常丰富的写作经验，将教学经验和写作方式有机地结合，我们畅销的作品就是例证。我们的计算机作品以最佳的方式、最高的效率，带给读者最好的结果。

《中文版 CorelDRAW 12 经典实例制作》共分 12 章。以创意设计实例为主要知识讲解，以此来带动对软件功能的学习和掌握。各章分述如下：

- 第 1 章 基本工具精彩使用。介绍了 CorelDRAW 12 的基本操作、创建和编辑图形、常用工具的使用方法等内容。
- 第 2 章 典型基础实例的创意制作。如可爱水珠、阴影文字特效、三维圆饼数据图、三维立体字、透镜的特殊效果、透明按钮特效、心形像坠、邮票、大头牛皮鞋、蝴蝶的创意制作等。
- 第 3 章 多媒体电脑的创意制作。介绍了如何通过常用的图形绘制工具来制作多媒体电脑，制作主要借助基本图形创建工具来塑造模型，然后使用修改图形工具进行图形的变换，通过色彩填充工具来对目标对象进行色彩的填充，达到最后的效果。
- 第 4 章 艺术明信片创意制作。介绍了运用 CorelDRAW 12 的手绘工具来创建需要的图形外观，然后导入图像，再对目标进行色彩的填充、文字的排列，达到创意设计的最终效果。
- 第 5 章 温馨居室效果图创意制作。介绍了室内平面图的绘制及着色的全过程。

- 第 6 章 手工画装帧设计创意制作。介绍了如何使用绘制工具手工勾画出一幅美丽的写生画，然后对画进行装帧包装。
- 第 7 章 音乐 CD 包装设计创意制作。介绍了如何设计、绘制音乐 CD 包装，引导读者如何正确、快速掌握对产品的设计，对平面、三维不同效果的制作。
- 第 8 章 CIS 企业形象设计创意制作。介绍了由统一的企业理念（MI）、规范的行为（BI）、一致性的视觉形象（VI）组成来设计企业形象。
- 第 9 章 高级小轿车造型设计制作。介绍了用 CorelDRAW 12 的各项功能来制作一辆轿车的造型。
- 第 10 章 艺术手提袋创意制作。介绍了运用 CorelDRAW 12 中功能完备的绘图功能，利用辅助线来作为手提袋的大小参考线，使用绘图工具、贝塞尔工具、填充工具来制作完成。
- 第 11 章 封面装帧设计制作创意。介绍了封面中的平面展开图的设计方法。
- 第 12 章 常见水果外型创意制作。介绍了通过橘子、香蕉的绘制来对曲线的编辑与造型进行学习。

由于我们水平有限，书中谬误与疏漏之处在所难免，恳请各位同仁及广大读者批评指正。

编 者
2004 年 9 月

图书在版编目（CIP）数据
新手学图形图像制作一本通/ 怡丹科技工作室编著.
成都：电子科技大学出版社，2004.8
ISBN 7 - 81094 - 046 - 5
. 新... . 怡... . 图形软件，CorelDRAW 12、
Dreamweaver MX 2004、Photoshop CS - 基本知识
. TP391.41
中国版本图书馆 CIP 数据核字（2004）第 071545 号

新手学图形图像制作一本通

中文版 CorelDRAW 12 经典实例制作

怡丹科技工作室 编著

出版：电子科技大学出版社（成都建设北路二段四号 邮编：610054）
责任编辑：吴艳玲
发行：新华书店经销
印刷：四川省南方印务有限公司
开本：787mm×1092mm 1/16 印张：19.75 字数：480 千字
版次：2004 年 9 月第一版
印次：2004 年 9 月第一次印刷
书号：ISBN 7 - 81094 - 046 - 5/TP · 31
印数：1—5000 册
定价：114.00 元（全三册）

■ 版权所有 侵权必究 ■

目 录

第 1 章 基本工具精彩使用.....1

1.1 美术设计的重要概念..... 2

1.1.1 图像的常见模式.....2

1.1.2 色彩模式3

1.1.3 光源色与印刷色.....4

1.1.4 图像的分辨率.....5

1.1.5 图像格式6

1.2 线条绘制工具的精彩使用..... 7

1.2.1 手绘工具7

1.2.2 贝塞尔工具8

1.2.3 自然笔工具9

1.2.4 设置曲线的属性.....10

1.2.5 连接工具10

1.2.6 标注工具 11

1.2.7 处理直线和曲线.....12

1.3 基本图形创建工具的精彩使用 14

1.3.1 矩形工具14

1.3.2 椭圆工具15

1.3.3 多边形工具15

1.3.4 螺纹工具16

1.3.5 网格纸工具17

1.3.6 基本图形工具.....18

1.3.7 处理基本形状的方法.....20

1.4 图形修改工具的精彩使用 22

1.4.1 形状工具22

1.4.2 刻刀工具26

1.4.3 擦除工具26

1.4.4 自由变形工具.....27

1.5 填充图形工具的精彩使用..... 28

1.5.1 标准填充工具.....28

1.5.2	渐变式填充	31
1.5.3	图样填充	34
1.5.4	纹理填充	37
1.5.5	PostScript 纹理填充	38
1.5.6	清除填充	39
1.5.7	填充颜色泊坞窗.....	39
1.6	轮廓工具.....	40
1.6.1	轮廓笔工具	40
1.6.2	编辑轮廓颜色.....	41
1.6.3	设置轮廓线宽.....	42
1.6.4	设置线端和箭头样式.....	43
1.6.5	对象轮廓的线型.....	45
1.6.6	创建书法轮廓.....	46
1.6.7	复制与移除轮廓.....	46
1.7	矢量图的操作	47
1.7.1	交互式工具	47
1.7.2	交互式变形工具.....	58
1.7.3	交互式立体工具.....	67
1.7.4	交互式阴影工具.....	72
1.7.5	交互式透明	73
1.8	位图的处理.....	74
1.8.1	导入位图	74
1.8.2	位图的滤镜效果.....	82
第 2 章	典型基础实例的创意制作.....	86
【实例 01】	可爱水珠的创意制作.....	87
【实例 02】	阴影文字特效创意制作.....	89
【实例 03】	三维圆饼数据图的制作.....	90
【实例 04】	三维立体字的制作.....	93
【实例 05】	透镜的特殊效果.....	95
【实例 06】	透明按钮特效	99
【实例 07】	心形像坠创意制作.....	103
【实例 08】	邮票创意制作	106
【实例 09】	一双大头牛皮鞋创意制作.....	112
【实例 10】	美丽蝴蝶创意制作.....	116

第 3 章	多媒体电脑的创意制作.....	121
第 4 章	艺术明信片创意制作.....	131
第 5 章	温馨居室效果图创意制作.....	139
第 6 章	手工画装帧设计创意制作.....	152
第 7 章	音乐 CD 包装设计创意制作.....	179
第 8 章	CIS 企业形象设计创意制作.....	179
8.1	标志设计概述.....	180
8.1.1	商标设计的艺术形式及其艺术处理.....	180
8.1.2	商标设计的表现方法及其应用的规范化.....	180
8.2	VI 识别系统.....	181
8.3	VI 图版设计.....	182
8.4	标志设计.....	183
8.5	标准色与辅助色.....	185
8.6	标志的组合方式.....	186
8.7	企业办公用品.....	187
8.8	礼品设计.....	214
8.9	户外宣传系列.....	223
8.10	交通运输.....	230
第 9 章	高级小轿车造型设计制作.....	246
第 10 章	艺术手提袋创意制作.....	278
第 11 章	封面装帧设计创意制作.....	287
第 12 章	常见水果外型创意制作.....	292
【实例 01】	新鲜可口的橘子.....	293
【实例 02】	香蕉的创意制作.....	301

第

1

章

基本工具精彩使用

CorelDRAW 12

主要内容

- ☐ 美术设计的重要概念
- ☐ 线条绘制工具的精彩使用
- ☐ 基本图形创建工具的精彩使用
- ☐ 图形修改工具的精彩使用
- ☐ 填充图形工具的精彩使用
- ☐ 轮廓工具的精彩使用
- ☐ 矢量图的操作
- ☐ 位图的处理

CorelDRAW 12

CorelDRAW 12

1.1 美术设计的重要概念

1.1.1 图像的常见模式

一、矢量图形

矢量图形又称向量图形,是按数学方法由 PostScript 代码定义的线条和曲线组成的图像,其特点为:

(1) 文件小。由于图形中保存的是线条和图块的信息,因此矢量图形文件与分辨率和图形大小无关,只与图形的复杂程度有关,简单图形所占的存储空间小。

(2) 图形大小可以无级缩放。在图形进行缩放、旋转或变形操作时,图形仍具有很高的显示和印刷质量,而且不会产生锯齿模糊效果。如图 1.1.1 所示为图像放大比例为 1:24 的前后效果。

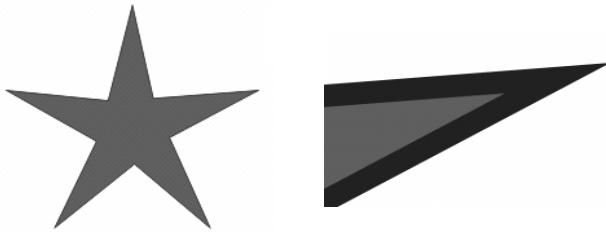


图 1.1.1

(3) 可采取高分辨率印刷。矢量图形文件可以在任何输出设备及打印机上以打印或印刷机的最高分辨率进行打印输出。

在平面设计方面,制作矢量图形的软件主要有 CorelDraw、FreeHand、PageMaker 和 Illustrator。CorelDraw 软件常用于 PC 计算机,FreeHand 软件常用于 MAC 计算机,PageMaker 和 Illustrator 软件可用于 PC 计算机,也可用于 MAC 计算机。它们都是对图形、文字、标志等对象进行处理的软件,其中 PageMaker 软件主要用于对文字的编辑工作。

二、位图图像

位图图像也叫做栅格图像,是由一些排列在一起的小方形栅格组成的。每一个栅格代表一个像素点,而每一个像素点只能显示一种颜色。其具有以下特点:

(1) 文件所占的空间大。对于高分辨率的彩色图像,用位图存储所需的存储空间较大,像素之间相互独立,所以占的硬盘空间、内存和显存容量都比矢量图形大很多。

(2) 位图放大到一定的倍数后会产生锯齿。位图是由最小的色彩单位“像素点”组成,位图的清晰度与像素点的多少有关。位图图像放大到一定的倍数后,我们看到的便是一个一个像素点,即一个一个的方形色块,整体图像便会变得模糊而且有锯齿。如图 1.1.2 所示为

图像放大比例为 1 : 24 的前后效果。

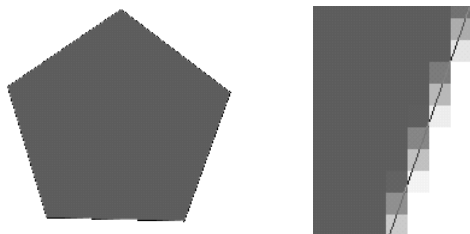


图 1.1.2

(3) 单位面积内像素点数目越多图像就越清晰,反之则图像越模糊(这只是相对而言,与图片本身的质量有很大关系,比如扫描得来的一张图片的分辨率本身差,将其分辨率设高 2 倍效果还是一样,只有在扫描的时候就设置高些才有作用,这方面的知识我们在后面的 1.3 内容里有讲到)。

1.1.2 色彩模式

计算机软件系统为用户提供的色彩模式有 10 余种,常用的有位图模式、CMYK (青、洋红又称品红、黄、黑)、RGB (红、绿、蓝)、灰度模式、索引模式和 Lab 模式等,大多数模式之间可以根据处理图像的需要进行转换。

一、RGB 模式

RGB 分别代表 Red (红)、Green (绿)、Blue (蓝) 的首字母。大多数显示器均采用此种颜色模式显示。

RGB 色光模式被广泛应用于我们的生活,如电视、计算机幻灯片等都是利用这个原理来呈现不同颜色的,良种色光混合可以产生第三种色光;等量的 RGB 色光混合可以得到白色;这种成色的方法就是加色法。

二、CMYK 模式

该模式下的图像是由 Cyan (青)、Magenta (品红)、Yellow (黄)、Black (黑) 四种颜色叠加而成,主要用于彩色印刷。CorelDraw 12 的默认调色板是 CMYK 模式。

三、HSB 模式

即色相 (Hue)、饱和度 (Saturation)、亮度 (Brightness) 模式。它采用颜色的三属性来表色。饱和度 (S) 和亮度 (B) 是以百分比值表示的,色相 (H) 是以角度表示的。H 从 0 度至 360 度。即在色彩轮上,纯红定义为 0,位于色彩轮相当于时钟 3 点的位置上。黄位于从红算起逆时针 60 度的地方,绿位于从红算起逆时针 120 度的地方。S 用 0~100% 的百分数表示,0 为灰色,100% 则完全饱和;亮度 B 是指颜色亮暗的相对关系,常用 0~100% (由白带黑) 的百分数表示。

四、Lab 模式

Lab 是人类视觉的颜色空间。它依照的是视觉惟一的原则，即在色空间内相同地移动两在眼睛看来造成彩色的改变感觉是一样的，是均匀色度空间。Lab 色空间是与设备相关的色空间，能产生与各种设备配备的颜色，如显示器、印刷机、扫描仪、打印机等的颜色，并能作为中间色实现各种设备间的颜色转换。L 表示亮度；a 表示色调从绿到红的变化；b 表示色调从黄到蓝的变化。L 一定为正值；a 为正，表示颜色为红色，a 为负，表示颜色为绿色；b 为正，表示颜色为红色，b 为负，表示颜色为蓝色。电脑中的 L 的值范围为 0 ~ 100；a 值范围是 - 128 ~ 127；b 值范围是 - 128 ~ 127。

五、黑白模式

黑白模式又叫做位图模式，该模式下的图像由黑、白两色组成，图像不能使用编辑工具进行编辑，在转换时只有灰度模式的图像才能转变成为黑白模式。

六、灰度模式

该模式下的图像由具有 256 级灰度的黑白颜色构成，图像中的色相和饱和度低时，产生灰色的图像模式。一幅灰度图像在转变为 CMYK 模式后，可增加彩色；如果将 CMYK 模式的彩色图像转变为灰度模式，则颜色不能恢复。

七、索引色模式

该模式又叫图像映射色彩模式，这种模式的图像最多只能使用 256 种颜色，像素只有 8 位。索引模式可以减小文件大小，同时保持视觉上的品质基本不变，常应用于网页和多媒体动画制作，但使用这种模式时，图形处理软件中的很多工具和命令不能使用。

1.1.3 光源色与印刷色

色彩学上有一个概念：有光才有色。本质上，人眼看到色是光刺激的结果。人们看到不同的颜色则是因为刺激人眼的光的波长不同。

颜色介质有两大类，一类是色光介质，如电视机、电脑的颜色；一类是色料介质，如颜料、油墨颜料。不管是什么介质，其呈色都是离不开光。色光介质的颜色感觉是色光直接刺激人眼的结果；而色料介质则是可见光（白色）照射在色料上，经色料吸收，然后反射剩余的结果，也离不开光。

一、光源色

自然界的白色光（如阳光）是由 Red（红）、Green（绿）、Blue（蓝）3 种波长不同的光线组成的。而人们所看到的红花、绿叶、蓝天的颜色则是因为三原色光中的其余两种光线被空气吸收，剩余的光反射到人眼的结果。

以不同的比例混合红、绿、蓝三种基本的色，即可获得可见光谱中的成千上万的颜色，但三种色光本身各自独立，其中任何一种色光都不能由其余的色光混合产生。所以将 R、G、B 称为色光三原色。

RGB 色光模式被广泛应用于我们的生活，如电视、计算机幻灯片等都是利用这个原理来呈现不同颜色的，两种色光混合可以产生第三种色光；等量的 R、G、B 色光混合可以得到白色；这种成色的方法就是加色法，所以 R、G、B 又被人们称之为“加色法三原色”。

二、电脑荧屏颜色

电脑荧屏的颜色与 Red（红）、Green（绿）、Blue（蓝）3 种原色电子枪所产生的电子束有关。3 种原色电子枪产生电子束，电子束中的电子打在涂敷了映像管内的荧光质后，产生点状的色彩称为 Pixs。电脑荧屏的 Pixs 能显示 256 级灰色调。目前大多数的彩色荧屏是 24bit 系统，它能表现 256 的 3 次方种颜色。

三、印刷色

印刷色就是不同的 C、M、Y 和 K 的百分比组成的颜色，所以称为混合色更为合理。C、M、Y、K 就是通常采用不印刷四原色。

Y、M、C 可以合成几乎所有颜色，但还需要黑色，因为通过 Y、M、C 产生的黑色是不纯的，在印刷时更需要黑色，且若用 Y、M、C 来产生黑色会出现局部油墨过多问题。

在印刷原色时，这四种颜色都有自己的色版，在色版上记录了这种颜色的网点，这些网点是由半色调网屏生成的，把四种色版合到一起就形成了所定义的原色。调整色版上网点的大小和间距就能形成其他的原色。实际上，在纸张上面的四种印刷颜色是分开的，只是很相近，由于眼睛的分辨率能力有一定的限制，所以分辨不出来。我们得到的视觉印象就是各种颜色的混合效果，于是产生了各种不同的颜色。

印刷品上的颜色是通过油墨显现的，不同的颜色的油墨混合产生不同的颜色效果。油墨本身并不发光，而是通过吸收（减去）一些色光，把其他色光反射到人眼里产生颜色效果。所以品红、黄色、青色又称为“减色法三原色”。

1.1.4 图像的分辨率

一、图像分辨率的概念及重要性

电脑图像是点阵的，即是由一个个的像素（图像的最小单位称为像素）组成的。图像分辨率可以形象地理解为在水平或垂直方向上，单位长度内的一条线由多少个像素去描述，描述这条线所用像素越多，分辨率越高。图像分辨率的单位一般是 Pixels Per Inch（像素/英寸），通常用英文表示为 PPI。例如某图像的分辨率为 300PPI，是指它在水平或垂直方向上每英寸有 300 个像素；某图像的分辨率为 72PPI，则指它在水平或垂直方向上每英寸有 72 个像素。

由于图像的用途不一，因此应根据图像用途来确定分辨率。如一幅图像若用于在屏幕上显示，则分辨率为 72PPI 或者 96PPI 即可；若用于 600DPI 的打印机输出，则需要 150PPI

的图像分辨率；若要进行印刷，则需要 300PPI 的高分辨率才行。图像分辨率设置应当恰当：太高，运行速度慢，占用磁盘空间大；太低，影响图像细节表达，不符合高质量原则。

二、分辨率的分类

前面已经讲了图像分辨率，现在主要介绍一下与图像分辨率相关的几个分辨率，有显示器分辨率、印刷网点加网线数、图像最佳分辨率、扫描分辨率、打印机和激光照排机输出分辨率。

(1) 显示器分辨率：指在显示器上单位长度为像素的多少，它取决于显示器的大小及像素大小。MAC (Macintosh) 机的显示器分辨率一般为 96DPI，PC 机显示器分辨率一般为 72DPI，Photoshop 中图像像素直接转化为显示器分辨率，如果图像分辨率高于显示器分辨率时，在显示为 Actual Pixel 时，图像比其实际尺寸要大。要想知道一幅图像在显示时的实际输出大小，可以用 Print Size 来显示它。

(2) 印刷网点加网线数：指每英寸的挂网线数（网线），所谓网线是由网点组成的线，挂网线数的单位是 Line Per Inch（线/英寸），简称 LPI，一般来说，图像分辨率是加网线数的 1.5~2 倍。图像质量是由分辨率大小决定，因为分辨率越大，层次越丰富。但是，图像分辨率越大越好，这种认识是不正确的，因为人眼到了一定程度就看不出细微的差别了，例如：同一张图片，一个是 600DPI，一个是 1000DPI；同时印刷，结果我们看两张图的质量是一样的。所以分辨率如定得过大是没有必要的，而且由于信息量过大，浪费工作时间。但是分辨率又不能太小，否则层次损失大，质量得不到保证。一般遵从下面的公式：最佳图像分辨率=分辨率²×印刷点线数。由此可知，当加网线数确定后，最佳图像分辨率也就定了。

(3) 扫描分辨率：由于扫描图像时有时需要放大或者缩小图像，这就需要掌握扫描放大或缩小的规律：

$$\text{扫描分辨率} = N \times \text{图像最佳分辨率}$$

公式中的 N 代表缩放倍率。例如原稿宽高尺寸放大两倍，挂网线数 150LPI。扫描时的分辨率应是 $2 \times 2 \times 150 = 600 \text{ DPI}$

(4) 打印和激光照排机输出分辨率：指打印机和激光照排机每英寸上能打印点的多少。比如 3600DPI 的激光照排机是指该照排机的图文输出精度为每英寸可打 3600 个光点。

三、扫描图像中分辨率的设置

分辨率决定了扫描仪所记录的图像精细度，其单位为 DPI。扫描的分辨率高，可以提高扫描图像的品质，但这是有限度的，当分辨率大于某一特定的值之后，只会使图像文件过大而不易处理，并不能对图像品质产生明显的改善。针对分辨率来说，必须特别注意光学分辨率（或称真实分辨率）和插值分辨率的区分。光学分辨率也就是扫描仪的实际分辨率，是决定图像精细程度和锐利度的关键因素。而插值分辨率是通过软件运算的方式来提高分辨率的数值。

1.1.5 图像格式

图像文件格式决定了应该在文件中存放何种类型信息，文件如何与各种应用软件兼容，

文件如何与其他文件交换数据。由于图像的格式很多，应该根据图像的用途决定图像应存为何种格式。

设计中常用的图像文件格式有：

(1) TIFF 格式

TIFF 是带标签的图像文件，用以保存由色彩通道组成的图像，它的最大优点是图像不受操作平台的限制，无论 PC 机、MAC 机还是 UNIX 机，都可以通用。它可以保存 Alpha 通道，可以在一个文件中存储分色数据。

(2) EPS 格式

EPS 格式用于印刷及打印，可以保存 Duotone 信息，可以保存 Alpha 通道，可以存储路径和加网信息。

(3) GIF 格式

GIF 格式是一个 8 位的格式，只能表达 256 级色彩。是网络传播图像的常用格式。

(4) PSD 格式

PSD 格式主要作为图像文件的一个中间过渡，用以保存图像的通道及图层等，以备以后在作修改。该格式通用性差，只有 Photoshop 能使用它，别的应用程序很少支持它。

(5) JPEG 格式

JPEG 既是一种文件格式，又是一种压缩方法，这种压缩是有损的，损失大小不等，有的小到人眼分辨不出。

1.2 线条绘制工具的精彩使用

本节非常详细地介绍了各种线条工具的使用方法，并配有精彩实例。用户可以结合例子来练习一下各种工具的使用方法，为以后的学习打下坚实的基础。

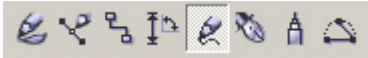


图 1.2.1

直线也是曲线的一种，绘制直线和曲线用的都是曲线工具栏上的工具。如图 1.2.1 所示。

1.2.1 手绘工具

这个工具提供了一种最直接的绘图方法。用户可以在工作区内通过拖动鼠标来绘图，其优点在于可以绘出任意形状的图形。其直线、曲线和折线的示意图如图 1.2.2 所示。

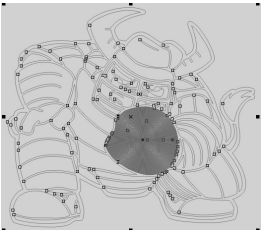


图 1.2.2

一、用手绘工具绘制直线

如图 1.2.3 (a) 所示，其操作步骤如下：

- (1) 选择手绘工具 .
- (2) 在需要创建直线的位置单击鼠标左键，可以确定直线的起点。
- (3) 在结束直线创建的位置双击鼠标左键，确定直线的终点。

二、用手绘工具绘制曲线

如图 1.2.3 (b) 所示，其操作步骤如下：

- (1) 选择手绘工具 .
- (2) 在需要创建曲线的位置按住鼠标左键，按照希望的路线拖动。
- (3) 在结束曲线创建的位置释放鼠标左键即可。

三、用手绘工具绘制折线

如图 1.2.3 (c) 所示，其操作步骤如下：

- (1) 选择手绘工具 .
- (2) 在需要创建折线的位置按住鼠标左键，按照希望的路线拖动。
- (3) 单击鼠标确定位置即可。

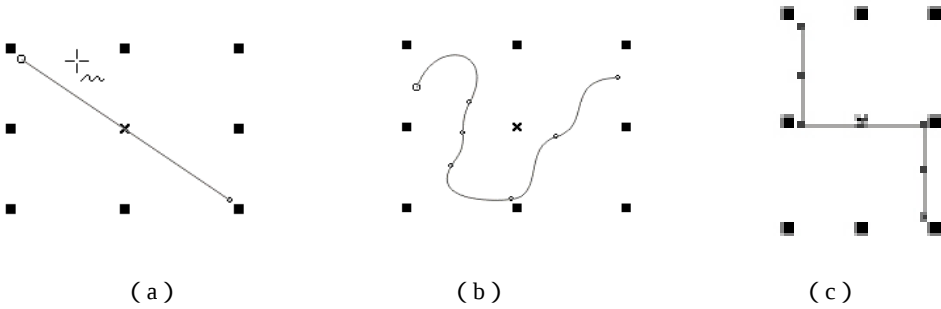


图 1.2.3

1.2.2 贝塞尔工具

贝塞尔工具允许用户按自己确定的节点依次绘制平滑曲线。用户的每次单击，都会确定一个节点，每个节点通过线段与上一个节点相连。

一、用贝塞尔工具绘制直线

用贝塞尔工具绘制直线的操作步骤如下：

- (1) 从工具条中选择贝塞尔工具 .
- (2) 在直线的起点位置单击鼠标左键，然后释放鼠标。

- (3) 拖动鼠标到下一个节点的位置，再单击一次，此时，两个节点之间有一段直线相连。
- (4) 重复步骤 3 可以绘制出一个封闭的线形图。

二、用贝塞尔工具与钢笔工具绘制曲线

用贝塞尔工具与钢笔工具绘制曲线的操作步骤如下：

- (1) 在工具条中选择贝塞尔工具和钢笔工具.
- (2) 在曲线的起点位置单击鼠标左键，然后释放鼠标。
- (3) 移动鼠标到下一个节点位置，单击鼠标左键并拖动鼠标离开这个节点。这样在这两个节点之间会出现一条曲线，节点两旁有两个控制点，如图 1.2.4 所示。

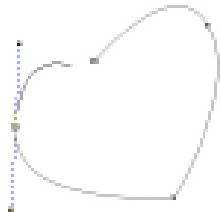


图 1.2.4

贝塞尔工具绘制曲线时，在单击鼠标左键、松开，到确定下一个节点位置，不是按住鼠标拖动，而是释放鼠标移动，这是它与“手绘工具”的一个不同之处。

1.2.3 自然笔工具

自然笔工具可以对曲线对象应用不同的效果。CorelDraw 12 中新增了更丰富的笔触类型。当选择了自然笔工具后，属性栏上显示出自然笔的属性栏，如图 1.2.5 所示。



图 1.2.5

一、预设置自然笔

预设置的自然笔提供了几种笔触样式，使用它可以绘制出具有封闭路径的、宽窄不同的曲线。还可以在该模式下自定义线形，只需从“属性栏”中选择线形即可，如图 1.2.6 所示。用户还可以通过选择“窗口”菜单中的“卷帘工具”下的“自然笔”命令，打开“自然笔”工具箱。



图 1.2.6

二、笔刷式自然笔

选择了自然笔工具后，单击属性栏中的按钮，即可选择笔刷式自然笔。笔刷式自然笔也可以设置平滑度、笔宽和笔刷样式，方法与预设置的自然笔相同，都是直接在“属性栏”中选择即可。用户只要选择好希望的笔刷样式，在工作区里单击鼠标左键，即可创建出意想不到的效果，如图 1.2.7 所示。

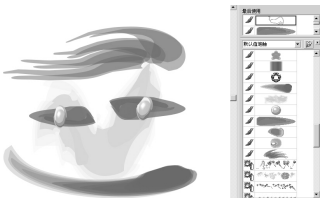


图 1.2.7

三、喷雾器自然笔

CorelDraw 12 的喷雾器笔触样式非常丰富，仅灵活运用笔触的样式，都能创造出令人惊讶的效果。如图 1.2.7 所示的效果就是笔者通过简单的几笔勾勒出的图形。喷雾器自然笔的使用方法与笔刷式自然笔类似。读者可以参考前面小节的内容。

1.2.4 设置曲线的属性

当用户选择了手绘工具或贝塞尔工具后，将激活属性栏中设置曲线属性的选项，如图 1.2.8 所示：

- “属性栏”中的  按钮是用来设置线端样式的。
- “属性栏”中的  列表框是用来设置线宽的。
- “属性栏”中的  是设置自动闭合曲线的。
- “属性栏”中的  按钮用来设置线型的。单击下拉箭头出现如图 1.2.9 所示的线型。



图 1.2.8

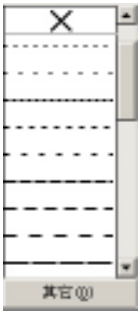


图 1.2.9

1.2.5 连接工具

在 CorelDraw 12 中，连接工具包括直线连接工具和折线连接工具。

一、用直线来连接对象

用直线来连接对象的操作步骤如下：

- (1) 选择直线连接工具 .
- (2) 在对象的轮廓上单击鼠标左键确定连接起点。
- (3) 在另一个对象的轮廓上单击鼠标左键确定连接终点。
- (4) 如图 1.2.10 所示的图像中，两个卡通小人是用直线连接工具连接起来的。

二、用折线连接对象

用折线连接对象的操作步骤如下：

- (1) 选择交互式连接按钮。
- (2) 在对象的轮廓上单击鼠标左键确定连接起点，并按住鼠标左键不放。
- (3) 拖动鼠标到另一个对象的轮廓上的连接终点处，释放鼠标左键，如图 1.2.11 所示。
- (4) 交互式连接工具主要用于流程图和组织结构图中绘制流程线。

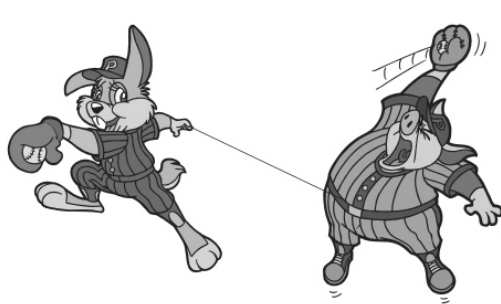


图 1.2.10

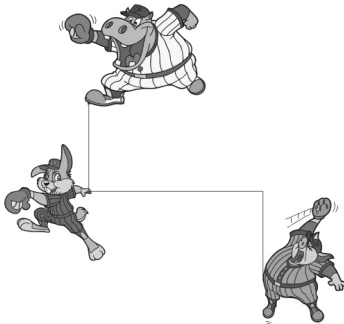


图 1.2.11

1.2.6 标注工具

当用户选择了标注工具后，属性栏中将显示标注工具包括的标注类型按钮，如图 1.2.12 所示，用户每选择一种类型，即会激活属性栏中与该标注类型相关联的选项。



图 1.2.12

一、标注类型

如图 1.2.12 所示的属性栏中，包括以下几种标注类型：

- (1) 自动标注类型按钮：可以根据用户鼠标的移动来创建水平或垂直的尺度线；在使用自动标注工具时，按 Tab 键，可以在水平标注、垂直标注和斜向标注之间切换。
- (2) 垂直标注类型按钮：垂直标注时所确定的标注点位置如何，总是取决于标注对象的纵向尺寸。
- (3) 水平标注类型按钮：水平标注工具不论标注时所确定的标注点位置如何，总是取决于标注对象的水平尺寸。
- (4) 倾斜标注类型按钮：倾斜标注工具可以标注对象的斜向尺寸，并且倾斜标注工具具有一定的角度。
- (5) 角度标注类型按钮：角度标注工具标注的是对象的角度。
- (6) 旁引线标注按钮：可以绘制旁引线，给对象添加注解。

二、标注方法

现在，以绘制旁引线的实例向大家介绍标注的使用方法。

- (1) 选择标注工具。
- (2) 单击属性栏中的旁引线标注按钮。

- (3) 在需要添加注释的对象上单击鼠标左键。
- (4) 移动鼠标到适当位置，单击鼠标左键，确定旁引线的长度。
- (5) 再移动鼠标到一个合适地方，单击鼠标左键，以确定旁引线文本标注的长度。
- (6) 输入标注的内容即可。

其他标注对象的距离、角度、纵向和横向尺寸的方法类似，这里就不再赘述。
标注旁引线的示意图如图 1.2.13 所示。

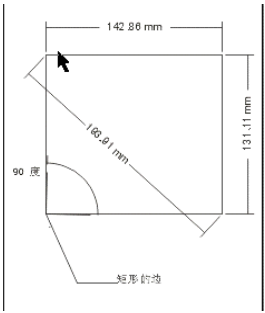


图 1.2.13

这里提醒大家以下几点：

- (1) 旁引线绘制好以后，必须输入标注文本，否则旁注线会消失。
- (2) 图形对象删除以后，标注线也同时被自动删除。复制图形时，如果没有选中标注线，则只会复制出图形，而不包括标注线。
- (3) 尺度线只有与对象上的“对齐点”相连时才有效。

1.2.7 处理直线和曲线

绘制好图形以后，用户可以利用“形状工具”，通过编辑曲线对象的节点和线段来改变曲线对象。

形状工具条如图 1.2.14 所示。

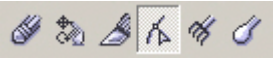


图 1.2.14

一、选定节点和线段

其操作步骤如下：

- (1) 在工具箱中选择形状工具。
- (2) 单击要选定的节点或者线段即可。

二、选定多个节点

其操作步骤如下：

(1) 在工具箱中选择形状工具。

(2) 在选取了曲线对象以后, 按住 Shift 键, 依次单击节点即可。(要选定多个节点, 也可以按住鼠标左键, 拖出一个蓝色方框, 用它圈住要选定的节点。同样用此方法可以圈住已选定节点, 达到撤消选择的目的。)

三、添加节点

在 CorelDraw 12 中有两种方法达到这个效果:

(1) 用形状工具, 在曲线上直接双击鼠标左键。

(2) 选取形状工具, 在曲线上单击鼠标左键, 再单击属性栏上的  “添加节点”按钮, 同样也能添加节点。

四、删除节点

某些简单的曲线对象只需较少的节点就能够描绘形状, 删除节点可以压缩图形文件的大小, 减少重绘和打印的时间, 使曲线更为平滑。

有以下几种方法达到这个目的:

(1) 选取形状工具, 然后在曲线上欲删除节点的位置上直接双击鼠标左键即可。

(2) 选取形状工具, 在曲线上欲删除节点的位置上单击, 再单击属性栏上的  “删除节点”按钮, 即可。

五、移动节点和线段

可以通过移动线段和节点对曲线进行粗调, 再移动节点的控制点对曲线进行细调, 从而使曲线对象更为平滑。

有以下三种方法来移动节点和线段:

(1) 在工具箱中选择形状工具选定曲线对象, 单击鼠标左键选中节点并拖动节点到合适位置即可。

(2) 选取形状工具, 按住 Shift 键, 依次选取要移动的节点, 单击属性栏中的  “弹性模式”, 依次移动节点到合适位置。

(3) 通过移动控制点来移动节点和线段: 用形状工具拖动控制点到合适位置。

最后一种方法的示意图如图 1.2.15 所示。

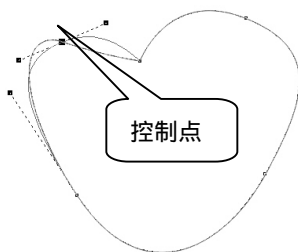


图 1.2.15

六、对齐节点

操作步骤如下：

- (1) 在工具箱中选取形状工具，选定曲线对象。
- (2) 按住 Shift 键，依次选定要对齐的节点。
- (3) 单击属性栏中的“节点对齐”按钮.
- (4) 在弹出的如图 1.2.16 所示对话框中，选取需要的选项，单击“确定”按钮即可。



图 1.2.16

1.3 基本图形创建工具的精彩使用

本节将学习诸如矩形、椭圆、多边形、螺纹线和网格纸的绘制。其中 CorelDraw 12 新增的基本形状工具大大方便了用户的绘图工作，用户可以在这些基本形状的基础上，运用学到的技巧，加以充分的想像力，构思出更加有创意的图形。

基本形状，如矩形、椭圆、多边形等是组成复杂图形的基础和框架。无论多么复杂的图形和图像效果，它们都是由一些基本的图形单元组成的，如图 1.3.1 所示。下面将对这些图形单元给予讲解。



图 1.3.1

1.3.1 矩形工具

矩形工具可以在工具箱找到，用户可以用它来绘制矩形和正方形。

一、绘制矩形

其步骤如下：

- (1) 在工具箱内选取矩形工具。
- (2) 在绘图区中单击鼠标左键，沿矩形的对角线拖动鼠标到矩形的右下方。释放鼠标，完成利用矩形工具绘制矩形的工作。（双击矩形工具可以绘制出与绘图页面大小一样的矩形。）

二、绘制正方形

其步骤如下：

- (1) 在工具箱内选取矩形工具。
- (2) 按住 Ctrl 键，同时在绘图区中单击鼠标左键，并按住不放拖动鼠标到正方形的右下方，释放鼠标和 Ctrl 键，完成利用矩形工具绘制正方形的工作。

1.3.2 椭圆工具

椭圆工具可以用来创建椭圆和正圆。

一、绘制椭圆

其步骤如下：

- (1) 用鼠标左键单击椭圆工具按钮 。
- (2) 在绘图页中单击鼠标左键，以确定椭圆的开始位置。
- (3) 沿对角线方向拖动鼠标至理想大小。
- (4) 放开鼠标，完成椭圆的绘制。（绘制椭圆时，可以按住 Shift 键，这时是以中心扩展而画椭圆。）

二、绘制正圆

其步骤如下：

- (1) 单击椭圆工具。
- (2) 在绘图页面单击鼠标左键并按住不放，确定正圆的开始位置。
- (3) 按住 Ctrl 键，沿对角线方向拖动鼠标至所需的大小。
- (4) 先放开鼠标左键，然后松开 Ctrl 键，完成正圆的绘制。

1.3.3 多边形工具

多边形工具可以绘制多边形、星形、星状多边形。（在多边形工具的按钮上（或者其他按钮上）双击，用户可以在弹出的“选项”对话框中设置该工具的属性。）

一、绘制多边形

其步骤如下：

- (1) 用鼠标左键单击多边形工具按钮.
- (2) 通过属性栏上的“多边形边数”列表框来设置多边形的边数。
- (3) 沿对角线方向拖动鼠标至合适大小。
- (4) 释放鼠标，完成多边形的绘制，如图 1.3.2 所示。

二、绘制星形

绘制星形的步骤如下：

- (1) 用鼠标左键单击多边形工具按钮.
- (2) 再单击属性栏上的“星形”按钮，还可以在“多边形边数”框中设置星形的边数。
- (3) 在绘图页面上单击鼠标左键并按住不放，确定创建星形的开始位置。
- (4) 拖动对角线至理想大小，释放鼠标，完成星形的绘制，如图 1.3.3 所示。

三、绘制星状多边形

其步骤如下：

- (1) 用鼠标左键单击多边形工具按钮.
- (2) 设定多边形的边数。
- (3) 单击鼠标左键并按住不放，拖动至理想大小。
- (4) 选择工具箱上的形状工具，在多边形的边上选中一个节点，向多边形的中心拖动，如图 1.3.4 所示。



图 1.3.2

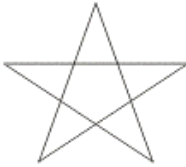


图 1.3.2



图 1.3.4

1.3.4 螺纹工具

螺纹工具可以绘制出两种螺纹：对称式和对数式。对称式螺纹的间距相同，对数式螺纹的螺纹圈的间距由中心向外逐渐递增。（螺纹工具与本节中介绍的其他工具不同：它绘制的螺纹是曲线对象，也就说螺纹不需要“转换成曲线”命令即可直接对它进行各种编辑。）

一、对称式螺纹的绘制

对称式螺纹绘制的步骤如下：

- (1) 在工具箱中单击螺纹工具按钮.
- (2) 在属性栏上单击“对称式螺纹”按钮，并在框中设置好螺纹的环数。
- (3) 在绘图页上单击鼠标左键并按住不放，确定螺纹开始位置。
- (4) 拖动鼠标，可看到螺纹在逐渐增大，直至合适大小，释放鼠标，完成绘制。如图 1.3.5 所示。（按住 Ctrl 键，向左拖动鼠标即可绘制出同一圆心的螺纹曲线。）



图 1.3.5

二、对数式螺纹的绘制

对数式螺纹绘制的步骤如下：

- (1) 选取对数式螺纹工具。
- (2) 在属性栏上单击“对数式螺纹”工具，并在框中设置好螺纹的渐开参数。
- (3) 在绘图页上单击鼠标左键并按住不放，确定螺纹的开始位置。
- (4) 拖动鼠标，可看到螺纹在逐渐增大，直至合适大小，释放鼠标，完成绘制，如图 1.3.6 所示。

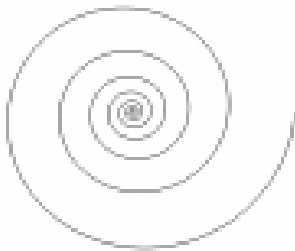


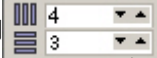
图 1.3.6

1.3.5 网格纸工具

网格纸工具可以绘制出网格图案，这个图案是由许多矩形组成的，是个群组对象。

一、绘制网格图纸

绘制网格图纸的步骤如下：

- (1) 选取网格纸工具。
- (2) 在属性栏上的“图纸的列和行”即框中，输入网格纸的行数和列数。
- (3) 在绘图区中单击鼠标左键并按住不放，沿对角线拖动鼠标至多边形的右下角。
- (4) 放开鼠标左键，完成网格纸的绘制，如图 1.3.7 所示。（拖动鼠标的同时，如果用户按住 Ctrl 键，即可绘制出正方格图。）

二、拆分网格

拆分网格的步骤如下：

(1) 使用挑选工具选取网格对象。

(2) 单击属性栏上的“取消群组”按钮，即可分离各网格的矩形，以便分别对它们进行编辑，如图 1.3.8 所示。

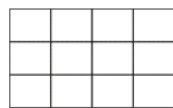


图 1.3.7

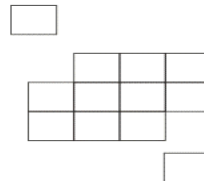


图 1.3.8

1.3.6 基本图形工具

CorelDraw 12 的工具箱上有这样的几个工具：，从左到右分别是：基本形状、箭头形状、流程图形状、星形和标注工具。用户学好了这一小节的内容，将对自己绘图带来很大方便，下面我们详细地进行说明。

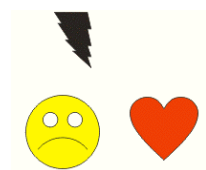
一、基本形状工具

基本形状工具如图 1.3.9 (a) 所示。

用户可以自己选取几个图形“练习”一下。如图 1.3.9 (b) 所示是笔者利用其中的几个图形而作，并稍稍将它们填充了色彩。



(a)



(b)

图 1.3.9

二、箭头形状工具

利用箭头形状工具可以方便地画出各式各样的箭头，CorelDraw 12 提供了如图 1.3.10(a) 所示的箭头。图 1.3.10 (b) 所示就是利用其中的几个图形画出来的。

绘制箭头的步骤如下：

(1) 选择“箭头工具”。

- (2) 单击属性栏上的“自选图形”按钮，出现如图 1.3.10 (a) 所示的箭头示例。
- (3) 再选择一个直角箭头，在绘图区中单击鼠标左键并按住不放，并拖动鼠标至箭头达到合适大小为止。
- (4) 重复步骤 (3) 再选择两次十字箭头，得到三个箭头对象。
- (5) 用挑选工具，先选取一个对象，移动它到合适位置。
- (6) 重复步骤 (5)，直至如图 1.3.10 (b) 所示。
- (7) 在 CorelDraw 12 窗口右边的调色板上单击一种色彩，再在对象上单击一下，即可将这个对象填充上所选择的色彩。
- (8) 重复步骤 (7) 两次，最后得到如图 1.3.11 所示的效果。



图 1.3.10



图 1.3.11

三、流程图工具

流程图工具有如图 1.3.12 所示的众多图形。
CorelDraw 12 提供了如此强大的流程图工具，工程人员甚至可以利用它来绘制信息系统的业务流程图、数据流程图等。这里就不详细说明。



图 1.3.12

四、星形工具

多边形工具可以绘制多边形、星形、星状多边形 。(在多边形工具的按钮上 (或者其他按钮上) 双击，用户可以在弹出的“选项”对话框中设置该工具的属性。) 在前面的章节里，我们介绍了利用多边形工具来绘制五角星和星形多边形，在这里，我们有星形工具，能够很方便地制作出更多的星星和一些漂亮的星状图形。

星形工具有如图 1.3.13 所示的众多星形。
用户可以运用基本形状工具和箭头工具这两节的知识来自己绘制出如图 1.3.14 所示的几个图形。也许细心的用户会发现其中的一个图形几乎和图 1.3.13 是一模一样的。



图 1.3.13

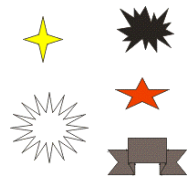


图 1.3.14

在选取用基本图形工具条中工具绘制出的对象后 ,拖动红色的节点 ,可以产生很多变幻。

五、标注形状工具

这与前面所讲的标注工具是完全不一样的，前面学习过的标注工具是用来标注尺寸的，而这个标注形状工具从某种意义上来说是一种对话框工具。

下面我们利用上一章中所绘制的一个图例来学习使用这个工具。

其具体的步骤如下：

- (1) 绘制如图 1.3.15 所示的例子。
- (2) 选取标注形状工具。
- (3) 在画面上单击鼠标左键并按住不放，拖动鼠标到合适位置。
- (4) 在工具箱上选取文字工具，在绘图区上单击，以确定文字的输入位置。
- (5) 输入文字“ 小金鱼，快飞啊！”。
- (6) 用挑选工具把字样调整到标注内。这样就得到了一幅有“ 声音 ”的画面。如图 1.3.16 所示。

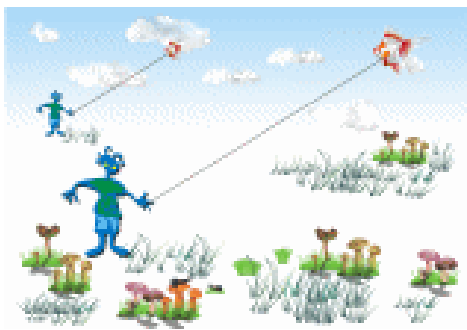


图 1.3.15



图 1.3.16

1.3.7 处理基本形状的方法

画出了一些基本形状以后，也许这些基本形状不是用户所想要的准确图形，因此我们有必要学习一些常用的也是较为简单的处理基本形状的方法。

1．给矩形（正方形）倒圆角

给矩形（正方形）倒圆角的步骤如下：

- (1) 用挑选工具选取矩形，如图 1.3.17（a）所示。
- (2) 单击并拖动矩形的任一角上的节点，直至合适的圆角，如图 1.3.17（b）所示。也

可以用形状工具来选取矩形。

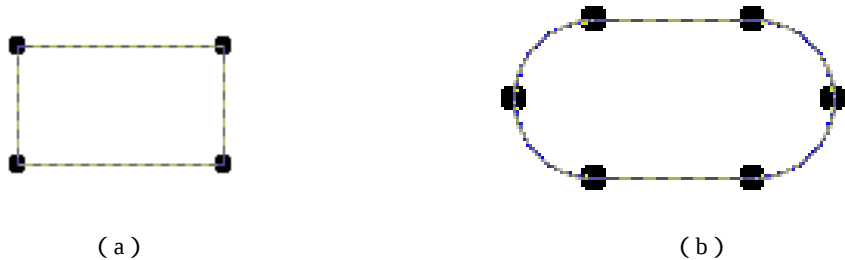


图 1.3.17

如果要精确调整矩形的圆角，可以在属性栏的“矩形圆角度”对话框中进行设置。给正方形倒圆角的方法与矩形倒圆角的方法完全一致。

2．曲线化矩形或正方形

其步骤如下：

- (1) 用“挑选工具”或“形状工具”选取一个正方形。
- (2) 单击属性栏上的“转换为曲线”按钮即可。
- (3) 选择曲线上的节点，任意移动，使图形变成任意形状，如图 1.3.18 所示。

3．画弧形或饼形

其步骤如下：

- (1) 画一个椭圆，并选取它。
- (2) 用鼠标拖动椭圆上的节点，向内拖动成饼形，向外拖动成弧形，如图 1.3.19 所示。(单击属性栏上的“椭圆”、“饼形”、“弧形”按钮也可以创建相应的图形。)

4．变换星形或多边形

其步骤如下：

- (1) 用星形工具或多边形工具画一个五角星形。
- (2) 用挑选工具选定这个五角星形。
- (3) 单击“转换为曲线”按钮。
- (4) 对五角星形进行随意编辑。
- (5) 按前面一节中所讲的简单填充法给图形上色，效果如图 1.3.20 所示。(如果用户对画出的星形锐度不满意，可以在属性栏里更改星形角的锐度。但在本例中的星形只有五个角，是不能改变其锐度值的。)



图 1.3.18



图 1.3.19



图 1.3.20

1.4 图形修改工具的精彩使用

形状编辑工具组在绘图过程中使用得相当频繁，同时也具有相当重要的地位。

在前面的章节中，用户已经学会了创建基本的几何形状和绘制曲线，在本章中将学会如何对对象进行编辑，得到随心所欲的图形。

当用户用鼠标在形状工具上按下鼠标左键并停留数秒，将弹出编辑对象的子工具条，如图 1.4.1 所示。该工具条从左到右分别为：擦除工具、自由变形工具、刻刀工具、形状工具、粗糙笔刷和涂抹笔刷。



图 1.4.1

1.4.1 形状工具

当用户选择形状工具并选择了一个曲线制对象后，属性栏将显示形状工具的功能按钮，如图 1.4.2 所示。



图 1.4.2

一、增加和减少节点

当用户选择了一个曲线对象后，该对象上的所有节点都将显现出来，用户可以通过拖动对象上的现有节点来改变对象的形状，也可以在对象上增加或减少节点，并调整节点的位置来改变对象的形状。

1. 增加节点

- (1) 选择形状工具；
- (2) 选择一个曲线对象；
- (3) 在对象轮廓上单击鼠标左键确定增加节点的位置，如图 1.4.3 (a) 所示；
- (4) 单击属性栏上的  按钮，将增加一个节点，如图 1.4.3 (b) 所示；
- (5) 重复此操作，可以在对象上增加多个节点，如图 1.4.3 (c) 所示。

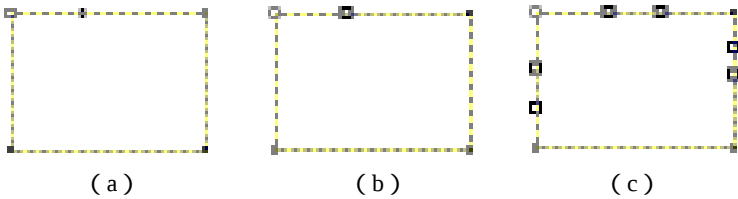


图 1.4.3

将鼠标放置在对象的轮廓线上需要添加节点的位置，双击鼠标左键，可以在该位置添加

一个节点。

2. 减少节点

- (1) 选择形状工具；
- (2) 选择一个曲线对象；
- (3) 选择对象上的一个节点；
- (4) 单击属性栏中的  按钮，该节点即被删除。

将鼠标放置在希望删除的节点上，双击鼠标左键，也可以将该节点删除。在选择节点时，按住 Shift 键，可以同时选定多个节点，也可以用窗口选择方式，同时选择多个节点。

二、结合和断开节点

使用结合节点功能可以将一个不封闭的图形对象上断开的节点连接起来，使图形封闭。通过断开节点功能，可以将对象上的一个节点断开成两个节点，封闭的图形在断开节点后将不再封闭，用断开节点功能也可以将对象分割成多个部分。

1. 结合节点

- (1) 选择节点编辑工具；
- (2) 选择曲线对象；
- (3) 选择两个断开的节点；
- (4) 单击属性栏上的  按钮。

结合节点功能只能作用与同一个对象上的两个或多个节点，不同对象上的两个节点不能被结合。

2. 断开节点

- (1) 选择节点编辑工具；
- (2) 选择曲线对象；
- (3) 选择对象上的节点；
- (4) 单击属性栏上的  按钮。

用户可以通过断开节点功能将对象分割成为不相连的多个部分，但这些部分仍然属于一个对象，而不会分割成多个对象。

三、曲线和直线的转换

用户可以通过转曲线按钮或转直线按钮将两个节点之间的线段在直线和曲线之间转换。当用户在两个节点之间的线段上单击鼠标左键后，将激活属性栏中的转曲线  按钮或转直线  按钮，这两个按钮是相对应的，当用户选择的是直线段，将激活  按钮；当用户选择的是曲线段，将激活  按钮。

- (1) 选择节点编辑工具；
- (2) 选择曲线对象；
- (3) 将鼠标放置在需要转换的直线段或曲线段上，单击鼠标左键；
- (4) 单击属性栏上的  按钮或  按钮。

四、尖突、平滑和对称节点

在曲线制对象中,连接曲线段的节点有三种类型——尖突、平滑和对称节点,通过属性栏中的按钮,这三种节点类型可以相互转换。不同的节点类型,用户在调整节点上的曲率控制点时,该曲线段所产生的变化不同。

1. 尖突节点

尖突节点的曲率控制点相互间可以单独控制来调整曲线,也就是说当用户改变尖突节点一端的曲线的曲率时,另一端的曲线不会改变,穿过尖突节点的曲线可以以锐角弯曲。

2. 平滑节点

平滑节点的曲率控制点之间总是相互作用的,也就是说当用户改变平滑节点一端的曲线的曲率时,另一端的曲线将会随着改变。

3. 对称节点

对称节点同平滑节点一样,该节点两边的曲线上的曲率控制点之间总是相互作用的。所不同的是,对称节点两端的曲率控制点的长度始终相等,也就是说,在对称节点两边总是产生相同的曲率。

具体操作步骤如下:

- (1) 选择形状工具;
- (2) 选择曲线对象上的节点;
- (3) 单击属性栏中的 、 或  按钮。

选择直线段穿过的节点不能激活这三种节点类型按钮,并且这三种节点类型不是同时激活的,当用户所选择的节点为某种节点类型时,该节点类型按钮将不被激活。

五、颠倒路径方向

每一个曲线制对象都有一个开始节点和一个终止节点,用户可以通过按键盘的“Home”键来查看该对象的开始节点,按键盘的“End”键来查看该对象的终止节点。使用颠倒路径方向按钮 ,可以将该路径的开始节点变成终止节点,终止节点变成开始节点。

- (1) 选择节点编辑工具;
- (2) 选择曲线对象;
- (3) 单击属性栏上的  按钮。

六、自动封闭路径

使用自动封闭路径功能,可以将路径上的断开的节点自动以直线连接起来。该功能有两个按钮选项,它们的不同在于所需要选择的对象不同,按钮需要用户选择断开的两个节点,按钮则只需要用户选择一段未封闭的路径。

七、提取子路径

一个对象中可以包括一个以上的不封闭的路径或封闭的路径,这些包括在对象中的路径被称为子路径。对象中的子路径不是单独的对象,通过提取子路径功能可以将对象中的子路

径分离出来成为一个新的对象。

- (1) 选择节点编辑工具；
- (2) 选择包含有子路径的对象；
- (3) 选择子路径上的一个节点；
- (4) 单击属性栏上的按钮。

八、变换对象的一部分

通过本书前面所讲解的挑选工具的使用功能，用户可以将对象缩放、反向旋转或倾斜。使用形状工具，用户可以只将对象中的某一部分进行变换。

- (1) 选择节点编辑工具；
- (2) 选择对象；
- (3) 选择对象上需要变换的部分上所有节点；
- (4) 单击属性栏上的按钮或按钮，这时在所选部分节点的周围将出现八个控制手柄；
- (5) 调整控制手柄变换对象，具体操作步骤与挑选工具操作方法相同。

九、对齐节点

- (1) 选择节点编辑工具；
- (2) 选择对象；
- (3) 选择对象上需要对齐的节点；
- (4) 单击属性栏上的按钮，将打开如图 1.4.4 所示的对话框；
- (5) 在对话框中选择需要对齐节点的方式；
- (6) 单击【确定】按钮。



图 1.4.4

十、弹性模式

弹性模式按钮在用户选择了节点编辑工具后，就已经被激活，按下属性栏上的按钮，可以打开弹性模式状态；反之则关闭弹性模式状态。在弹性模式下，用户选择两个以上的节点来改变对象外形时，所选择的节点在改变与其他节点的相对位置的同时，所选节点之间的相对位置也可以弹性的改变，就像伸缩的弹簧；相反，不在弹性模式下时，所选节点只能改变与其他节点的相对位置，而所选节点之间的相对位置保持不变。

十一、自动减少节点使曲线平滑

自动减少节点使曲线平滑功能可以自动删除曲线上一些多余的节点，使曲线更平滑、流畅，并减少文档的大小。

- (1) 选择节点编辑工具；
- (2) 选择曲线对象；
- (3) 选择用户希望编辑的曲线段上的所有节点；
- (4) 将鼠标放置在属性栏上的控制滑动标上，单击鼠标左键并拖动鼠标到适当

位置；

(5) 释放鼠标左键。

1.4.2 刻刀工具

刻刀工具使用起来就像用美工刀裁纸一样方便，它可以将对象拆分为两个部分或更多。当用户将刻刀工具应用于一个对象时，该对象就会转换为曲线制的对象。

一、沿直线拆分对象

(1) 选择刻刀工具，这时鼠标的光标变成一把刻刀；

(2) 将刻刀光标放置到对象上想要剪切的位置，当可以剪切对象时，刻刀光标会自动竖直；

(3) 单击鼠标左键；

(4) 将刻刀光标移动到结束剪切的位置，这时刻刀光标也会自动竖直；

(5) 单击鼠标左键，则对象将沿直线被拆分为两部分。

不论是沿直线拆分对象还是沿手绘线拆分对象，当刻刀光标没有自动竖直时，操作无效。

二、沿手绘线拆分对象

(1) 选择刻刀工具。

(2) 将刻刀光标放置到对象上想要剪切的位置。

(3) 按住鼠标左键，并沿想要剪切的路径拖动鼠标到结束剪切的位置。

(4) 释放鼠标左键，则对象将沿手绘线被拆分为两部分。

(5) 在选择了刻刀工具后，如果按下属性栏中的  按钮，再拆分对象，则该操作将对象拆分为两条子路径；反之，不按下属性栏中的按钮拆分对象，则该操作将对象拆分为两个对象。

(6) 用户将对象拆分为两个对象时，当刻刀光标再次自动竖直，而没有结束操作前，通过按键盘的 Tab 键，用户可以在拆分成的两个对象之间切换，这时，如果是沿手绘线拆分对象，则释放鼠标按键；如果是沿直线拆分对象，则再次单击鼠标左键，用户可以只保留拆分成的两个对象中的一个对象。

在使用刻刀工具拆分对象时，如果按下属性栏中的  按钮，则拆分的对象的路径自动封闭；反之，如果不按下属性栏中的按钮，则拆分的对象的路径不封闭。

1.4.3 擦除工具

擦除工具可以擦除对象的一部分，并自动封闭擦除对象时所影响到的路径；同刻刀工具一样，擦除工具应用于一个对象后，该对象自动转换为曲线制的对象。擦除工具不会创建新的对象，而只能创建分离的子路径。选择了擦除工具后，属性栏显示的内容如图 1.4.5 所示。



图 1.4.5

一、设置擦除工具的大小

- (1) 选择擦除工具；
- (2) 在属性栏中的“橡皮擦厚度”框中输入擦除器宽度；
- (3) 敲回车键确认。

二、设置擦除工具的类型

- (1) 选择擦除工具；
- (2) 在属性栏中的  按钮或  按钮上，单击鼠标左键。

如果在属性栏中显示的是  按钮，则擦除工具当前的类型为圆形；如果在属性栏中显示的是  按钮，则擦除工具当前的类型为矩形。

三、擦除对象

- (1) 选择要擦除的对象；
- (2) 选择擦除工具，这时鼠标光标会变成一个擦除器；
- (3) 将鼠标光标放置在对象上想要擦除的位置；
- (4) 按住鼠标左键，并拖动鼠标到结束擦除的位置；
- (5) 释放鼠标左键。

当用户擦除对象时，擦除器自动减少擦除对象的节点数；如果按下属性栏上的  按钮，则取消擦除对象时自动减少节点选项。

1.4.4 自由变形工具

自由变形工具可以旋转、移动、缩放、镜像和倾斜对象。选择了自由变形工具后，属性栏上所显示的内容如图 1.4.6 所示：

自由变形工具同变换泊坞窗的功能相类似，在此，我们不再重复讲解，请参看本书精确变换对象的内容。

在用户使用自由变形工具旋转对象时，可以用按住鼠标左键并拖动鼠标来旋转对象，这时对象将以按下鼠标左键时鼠标所在的位置点为旋转中心旋转。

如果用户通过属性栏设置来变换对象，可以按下属性栏上的  按钮，将变换应用到再制的对象；当用户按下属性栏中的  按钮时，将激活相对位置选项，用户可以以对象的原状态为参照来变换对象。



图 1.4.6

粗糙笔刷与涂抹笔刷两个 CorelDraw 12 的新增功能已经在前面的新增功能里已经详细讲到，这里就不在重复。

1.5 填充图形工具的精彩使用

前面章节里，我们介绍了几种工具的使用方法，初步掌握了图形的创建、修改和编辑，这一章我们将学习在 CorelDraw 12 中将图形填充的方式。

CorelDraw 12 提供了很多种方法和填色工具，在此我们分门别类地讲解学习。普通的填充工具包括如图 1.5.1 所示的几种填充工具。单击任意一种工具都将弹出一个对话框，在任何一个对话框中，用户都能进行修改编辑。

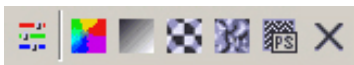


图 1.5.1

1.5.1 标准填充工具

选择标准填充工具将打开如图 1.5.2 所示的“单色填充”编辑对话框，标准填充即用颜色均匀填充图形的方法。在对话框中，用户可根据自己需要进行编辑。

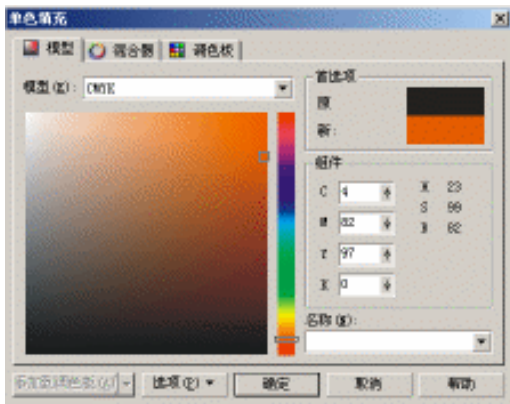


图 1.5.2

- 标准填充的使用方法具体操作如下：
- (1) 用挑选工具选择需要填充的图形。
 - (2) 在工具条中的填充工具条中单击标准填充图标按钮, 打开如图 1.2.49 所示的“单色填充”编辑对话框。(在键盘上按 Shift+F11 键也可打开标准填充编辑对话框。)
 - (3) 在编辑对话框中, CorelDraw 12 为用户提供了三种调色的方式：“模型”、“混合器”、“调色板”。
 - (4) 在模式调色方式下单击模型旁的小三角形可以选择颜色模式。有关颜色模式前面已介绍过，在此不再赘述。

- (5) 如果选择 CMYK 模式，那么在如图 1.5.3 (a) 所示的编辑区中，可以编辑颜色，既可输入数值，也可手动编辑。
- (6) 在“名称”下的选择框中单击三角形可打开选取框，在选取框中可以根据颜色名称选取颜色。
- (7) 对于一种选定的颜色，可在如图 1.5.3 (b) 所示的颜色预览框中预览。

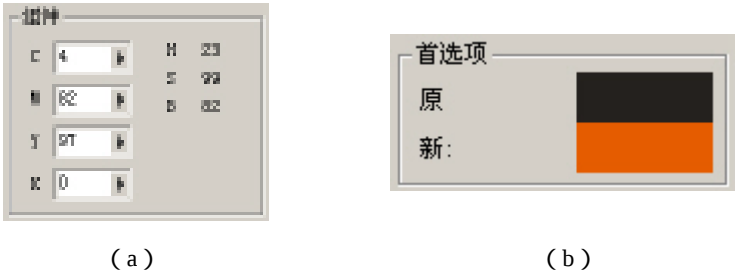


图 1.5.3

- (8) 颜色设置完成后单击编辑对话框中的“确定”按钮。
- (9) 如果用户选择使用混合器调色方式，颜色编辑对话框如图 1.5.4 (a) 所示。
- (10) 选择需要的填充对象。
- (11) 旋转如图 1.5.4 (b) 所示的色相环中的黑色基点来确定颜色的色相。

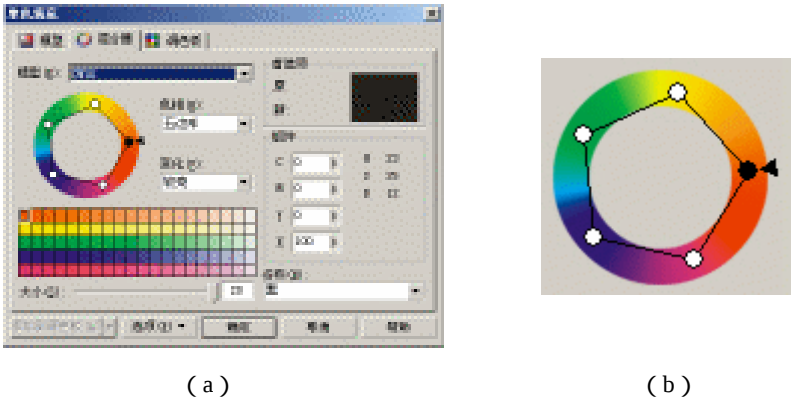


图 1.5.4

- (13) 在如图 1.5.5 (a) 所示的变化列表框中选择一种颜色混合方式。
- (14) 在如图 1.5.5 (b) 所示的色彩混合器中选择一种颜色。



图 1.5.5

- (15) 用户所选的颜色会出现在如图 1.5.6 (a) 所示的颜色预览框中。
- (16) 用户所选的颜色数值会出现在如图 1.5.6 (b) 所示的数值框中。



图 1.5.6

- 选择一种颜色模式，在如图 1.5.6 (a) 所示的颜色数值文字输入框中直接输入数值。
- (17) 颜色设置完后单击编辑对话框中的确定按钮，颜色会自动填充在图形中。
 - (18) 选择 “ 调色板 ” 调色方式，如图 1.5.7 所示。

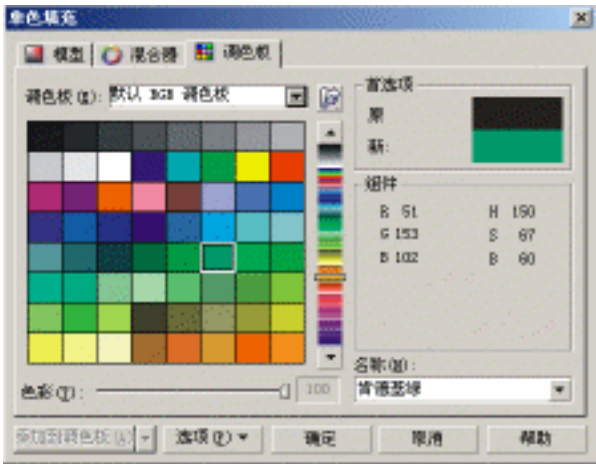


图 1.5.7

- (19) 在调色板列表中选择一种调色板，如图 1.5.8 所示。

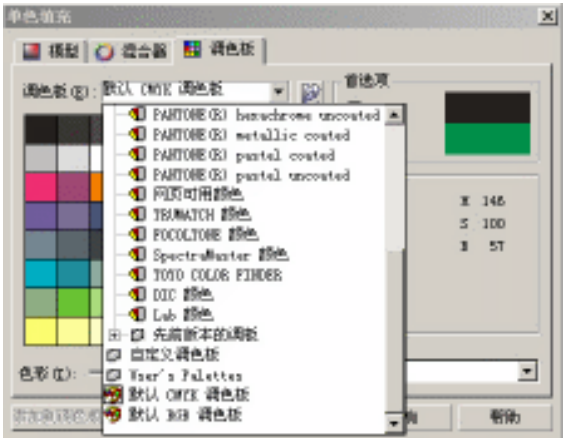


图 1.5.8

- (20) 在调色板中选择一种颜色。
- (21) 单击确定按钮，对象被填充。
- (22) 在自定义调色板中的颜色列表框中打开色盘选项，将打开如图 1.5.9 所示的对话框。在对话框中的“ Palettes ”文件夹中选择一个调色板，然后单击打开按钮，可将该调色板在如图 1.5.8 所示的对话框中打开。

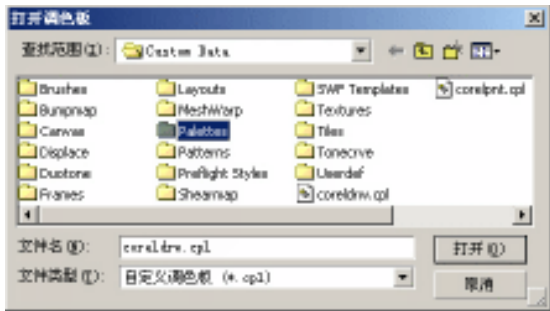


图 1.5.9

1.5.2 渐变式填充

渐变式填充工具填充颜色后，颜色有渐变效果。CorelDraw 12 中的渐变填充分四种填充形式：线形渐变、圆形渐变、圆锥渐变、方形渐变。用户可根据自己的实际需要来确定渐变的方式。

- 1 . 线性渐变填充
- 线性渐变的使用方法具体如下：
- (1) 选择需要填充的图形。
- (2) 选择工具条中填充工具下的渐变填充工具，将会自动弹出如图 1.5.10 所示的渐变填充对话框。(选择需要填充的图形对象后单击键盘上的 F11 键 ,也可打开渐变对话框。)



图 1.5.10

- (3) 在对话框中的“ 渐变类型 ”列表选择框中选择“ 线性 ”渐变。
- (4) 在对话框中的选项编辑项角度中可以输入数值来确定渐变的方向角度。

- (5) 单击“步长值”后边的“锁形”按钮，在此对话框中可以输入数值来确定渐变的层次。
- (6) 在“边缘宽度”文字输入框中可以输入数值来确定边缘色的宽度。
- (7) 在对话框中的“颜色调和”选项下可以选择双色变化还是自定色变化。
- (8) 选择“双色”单选框后，对话框中颜色编辑对话框如图 1.5.11 所示。“从”旁的色彩选择框可以选择颜色，这个颜色表示渐变的开始颜色；“到”旁的色彩选择框可以选择颜色，此颜色表示渐变的终止色；“中心点”表示从一种颜色到另一种颜色过渡的位置；此外右边三个按钮表示所选的两种颜色从一种到另一种过渡的经过方式。
- (9) 选择“自定义”填色，渐变填充对话框中的颜色编辑对话框如图 1.5.12 所示。

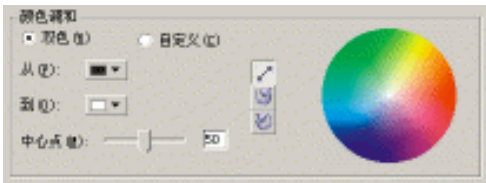


图 1.5.11



图 1.5.12

- (10) 在颜色编辑对话框中，“位置”表示当前编辑颜色在填充图形中的位置；“当前”表示当前编辑颜色的色相；旁边的调色板中的颜色可以选择。

2. 圆形渐变填充

圆形渐变填充适宜创造一些球体的填充，如图 1.5.13 (a) 所示。圆形渐变填充的编辑对话框如图 1.5.13 (b) 所示。



(a)



(b)

图 1.5.13

(1) 在对话框的渐变类型列表框中选择“射线”，即可打开图 1.5.13 (b)，它的使用方法和直线渐变填充的编辑对话框一致，所不同的是它多了如图 1.5.14 所示的中心位置编辑对话框，在此对话框中可以设置渐变中心点的位置。

在图 1.5.13 (b) 所示对话框中的填充预览框里也可用鼠标移动中心位置，将鼠标放置到中心位置，光标变成十字形，拖动鼠标就可移动中心位置，到合适位置松开鼠标。



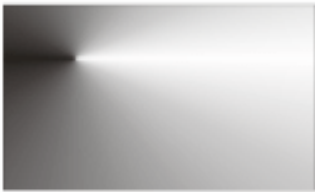
图 1.5.14

(2) 设置完成后单击确定按钮即可。

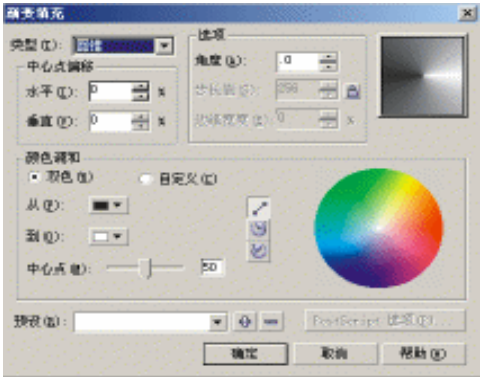
3. 锥形渐变填充

锥形渐变填充能创作出具有金属光泽的效果，如图 1.5.15 (a) 所示，锥形渐变填充编辑对话框如图 1.5.15 (b) 所示。

对话框的渐变类型列表框中选择“圆锥”，即可打开如图 1.5.15 (b) 所示的“锥形渐变填充”编辑对话框，它的使用方法和圆形渐变填充的编辑对话框一致。



(a)



(b)

图 1.5.15

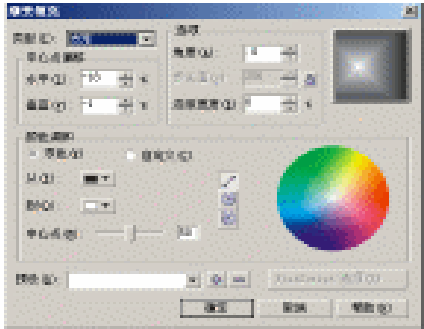
4. 方形渐变填充

方形渐变填充可创造出犹如发光的效果，如图 1.5.16 (a) 所示。

在对话框的渐变类型列表框中选择“Square”，即可打开如图 1.5.16 (b) 所示的对话框，它的使用方法和圆形渐变填充编辑对话框一致。



(a)



(b)

图 1.5.16

在这四种渐变填充方式对话框中都有“预设”的预设渐变文本框，单击旁边的小三角形可以打开如图 1.5.17 所示的选取列表，从中可以选择一种预设的渐变填充方式。

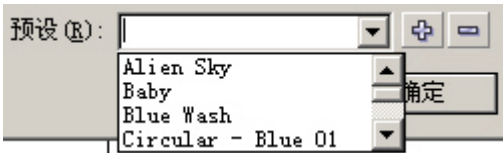


图 1.5.17

1.5.3 图样填充

CorelDraw 12 为用户提供了丰富的图样样式，以供填充时使用，图样填充既可用 CorelDraw 12 预设的图案来填充对象，还可以创建图样图形进行储存应用。

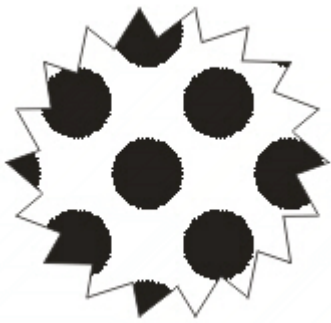
1. 图样填充

其操作步骤如下：

- (1) 选择需要填充的对象。
- (2) 在工具条中选择填充工具中的图样填充，系统将弹出如图 1.5.18 (a) 所示的图样填充编辑对话框。
- (3) 在如图 1.5.18 (a) 所示的图样填充编辑对话框中，用户可以编辑、选择填充的图样样式。
- (4) 选择设置完成后，单击按钮“确定”，选择的图样将填充到对象上，其效果如图 1.5.18 (b) 所示。



(a)



(b)

图 1.5.18

2. 图样类型的选择

图 1.5.18 (a) 中各选项的作用分别如下：

- 选择使用“双色”，编辑对话框显示为双色图样样式；
- 选择使用“全色”，编辑对话框显示为全彩图样样式；
- 选择使用“位图”，编辑对话框显示为位图图样样式。

3. 双色图样颜色

其操作步骤如下：

- (1) 在如图 1.5.18 (a) 所示的图样填充编辑对话框中，选择使用“双色”。
- (2) 在如图 1.5.18 (a) 所示的图样填充编辑对话框中，单击“前景”旁的  按钮。
- (3) 在系统弹出的调色板中选择一种颜色，单击“其他”按钮可打开更多颜色。
- (4) 在如图 1.5.18 (a) 所示的图样填充编辑对话框中，单击“背景”旁的  按钮。
- (5) 在系统弹出的调色板中选择一种颜色，单击“其他”按钮可打开更多颜色。
- (6) 这样，一种双色模式就选择好了。

在如图 1.5.18 (a) 所示的图样填充编辑对话框中，选择使用“双色”，在旁边的图案预览框中单击三角形可以选择图样。

4. 创建双色图样

其操作步骤如下：

- (1) 在如图 1.5.18 (a) 所示的图样填充编辑对话框中，选择使用“双色”。
- (2) 在如图 1.5.18 (a) 所示的图样填充编辑对话框中，单击“创建”按钮，将打开如图 1.5.19 所示的双色图样编辑对话框。

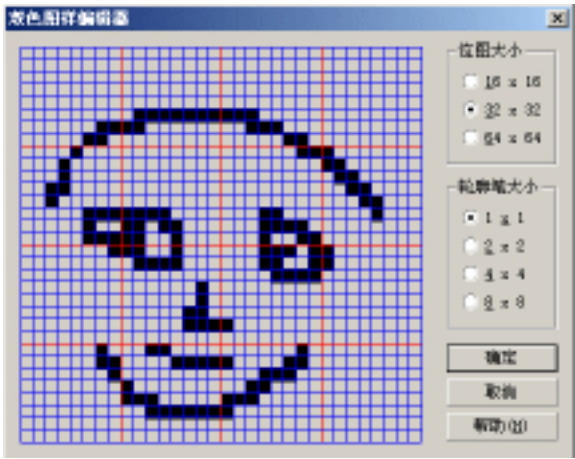
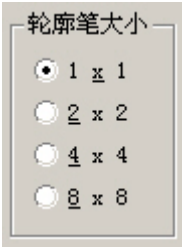


图 1.5.19

- (3) 在如图 1.5.19 所示的双色图样编辑对话框中选择“位图大小”(如图 1.5.20 (a)) 中选择一个合适选项，设置图样的精细度。
- (4) 在如图 1.5.19 所示的双色图样编辑对话框中选择“轮廓笔大小”(如图 1.5.20 (b)) 中一个合适选项，设置笔触大小。
- (5) 用鼠标在如图 1.5.19 所示的双色图样编辑对话框中单击设定图样。
- (6) 设置完成后单击“确定”按钮，将创建的图样添加到列表中。



(a)



(b)

图 1.5.20

5. 装载图样

其操作步骤如下：

- (1) 在图样填充中选择一种图样类型。
- (2) 在如图 1.5.18 (a) 所示的图样填充编辑对话框中，单击“载入”按钮将会弹出如图 1.5.21 所示的对话框。

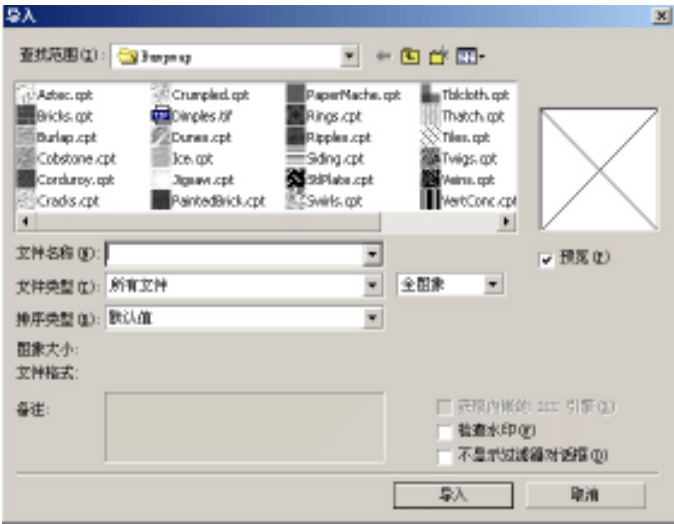


图 1.5.21

- (3) 在如图 1.5.21 所示的对话框中选择合适的路径并选择一个位图。
- (4) 单击“导入”按钮，这幅图片就装载到列表框中。因为是双色图样填充，所以位图就自动生成黑白效果了。

6. 图样的清除

其操作步骤如下：

- (1) 在如图 1.5.18 (a) 所示的图样填充编辑对话框图形列表框中，选择需要删除的图样。
- (2) 在如图 1.5.18 (a) 所示的图样填充编辑对话框中单击“删除”按钮即可。

7. 图样填充的位置设定

其操作步骤如下：

- (1) 在如图 1.5.18 (a) 所示的图样填充编辑对话框中的位置设置区（如图 1.5.22 (a) 所示）中，“X”数字输入框中可以设置第一个单元图样的水平位置。
- (2) 在如图 1.5.18 (a) 所示的图样填充编辑对话框中的位置设置区（如图 1.5.22 (a) 所示）中，“Y”文字输入框可以设置第一个单元图样的垂直位置。

8. 图样尺寸设置

具体操作如下：

- (1) 在如图 1.5.18 (a) 所示的图样填充编辑对话框中的尺寸设置区（如图 1.5.22 (b) 所示）中，“宽度”可以设置图样尺寸宽度。
- (2) 在如图 1.5.18 (a) 所示的图样填充编辑对话框中的尺寸设置区（如图 1.5.22 (b) 所示）中，“高度”可以设置图样尺寸高度。



图 1.5.22

9 . 图样的倾斜与旋转设置

具体操作如下：

- (1) 在如图 1.5.18 (a) 所示的图样填充编辑对话框中的倾斜设置区 (如图 1.5.23 (a) 所示) 中,“ 倾斜 ” 数字输入框可以输入数字确定图形倾斜角度。
- (2) 在如图 1.5.18 (a) 所示的图样填充编辑对话框中的旋转设置区 (如图 1.5.23 (a) 所示) 中,“ 旋转 ” 数字输入框可以输入数字确定图形旋转角度。



图 1.5.23

10 . 图样填充偏移设置

具体操作如下：

- (1) 在如图 1.5.18 (a) 所示的图样填充编辑对话框中的旋转设置区 (如图 1.5.23 (b) 所示) 中, 选择 “ 行 ” 选项, 然后在下面的 “ % 平铺尺寸 ” 文字输入框中输入数值, 确定单位图样之间的行偏移程度。
- (2) 在如图 1.5.18 (a) 所示的图样填充编辑对话框中的旋转设置区 (如图 1.5.23 (b) 所示) 中, 选择 “ 列 ” 选项, 然后在下面的 “ % 平铺尺寸 ” 文字输入框中输入数值, 确定单位图样之间的列偏移程度。

在如图 1.5.18 (a) 所示的图样填充编辑对话框中选择使用 “ 全色 ” 和 “ 位图 ”, 对话框设置方法与选择使用 “ 双色 ” 一样。

1.5.4 纹理填充

在纹理填充中 ,CorelDraw 12 为用户提供了许多类似大自然物件肌理的纹理供用户选择使用 ,用户可利用纹理填充创造出丰富的肌理效果。纹理填充的编辑对话框如图 1.5.24 所示。使用纹理填充的操作步骤如下：

- (1) 选择需要填充的对象。
- (2) 在工具条的填充工具中选择纹理填充工具, 将弹出如图 1.5.24 所示的纹理填充编辑对话框。
- (3) 在如图 1.5.24 所示的纹理填充编辑对话框中的 “ 纹理库 ” 下可以选择一个纹理库。

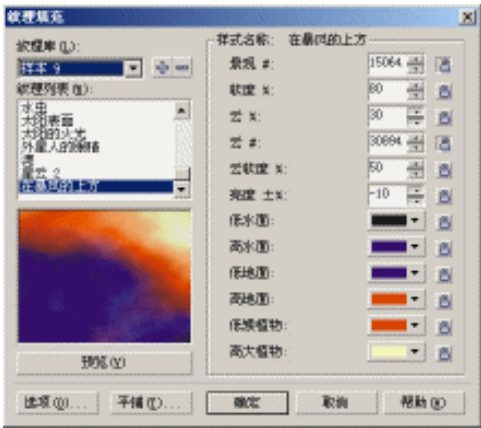


图 1.5.24

- (4) 在如图 1.5.24 所示的纹理填充编辑对话框中的“纹理列表”下可以选择一个纹理。
- (5) 单击“预览”按钮可以预览纹理图样，多次单击可以扩大预览纹理图样范围。
- (6) 单击如图 1.5.24 所示中的“选项”按钮，可打开如图 1.5.25 所示的对话框。
- (7) 在如图 1.5.25 所示对话框的“纹理选项”文字输入框中可以输入纹理图样分辨率数值，在下面的“最大平铺宽度”文字输入框中可输入纹理图样尺寸。
- (8) 单击如图 1.5.25 所示的对话框中的“确定”按钮。
- (9) 单击如图 1.5.24 所示的纹理填充编辑对话框中的“平铺”按钮，将打开如图 2-97 所示的对话框。
- (10) 在如图 1.5.26 所示的对话框中可以设置纹理平铺样式，使用方法同前面的图样填充一样。



图 1.5.25



图 1.5.26

- (11) 设置完成后，单击如图 1.5.24 所示的纹理填充编辑对话框中的“确定”按钮。

1.5.5 PostScript 纹理填充

PostScript 纹理填充是一种包含许多构成设计的纹理填充，它的填充方式颇具现代意识。PostScript 纹理填充的编辑对话框如图 1.5.27 所示。

使用 PostScript 纹理填充的操作步骤如下：

- (1) 选择需要填充的对象。
- (2) 在工具条的填充工具下选择“PostScript 纹理填充工具”，系统将打开如图 1.5.27

所示的“PostScript 纹理”对话框。

(3) 在如图 1.5.27 所示的“PostScript 纹理”对话框的左上方的列表框中选择一种 PostScript 纹理。

(4) 在如图 1.5.27 所示的“PostScript 纹理”对话框中启用“刷新”，可以预览 PostScript 纹理样式。

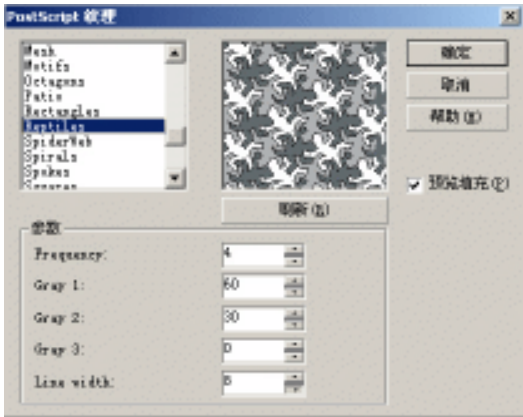


图 1.5.27

(5) 单击“确定”按钮，填充效果如图 1.5.28 所示。

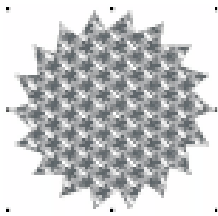


图 1.5.28

1.5.6 清除填充

如已经被填充的图形需要清除填充，则按以下步骤进行：

- (1) 选择需要清除填充的图形。
- (2) 在工具条中的填充工具下选择无填充工具即可。

1.5.7 填充颜色泊坞窗

填充颜色泊坞窗是 CorelDraw 12 为方便用户提供的功能，使用它可以更加直接地编辑颜色，填充颜色泊坞窗（如图 1.5.29）一般位于屏幕右上方。

- (1) 选择需要填充的图形对象。
- (2) 单击工具条中填充工具中的填充颜色泊坞窗按钮，将打开如图 1.5.29 所示的泊坞窗。

- (3) 在泊坞窗上方有三个按钮，可以选择调色方式，如图 1.5.30、1.5.31 所示。
- (4) 在泊坞窗中可以选择颜色模式。
- (5) 在泊坞窗中可以输入数值，也可以通过控制手柄编辑。
- (6) 单击如图 1.5.29 所示泊坞窗中的  按钮，将使“填充”始终处于启用状态，选择的颜色总是随时填充到图形对象中。
- (7) 单击如图 1.5.29 所示泊坞窗中的“轮廓”按钮，所选颜色将被填充到图形外框上。



图 1.5.29



图 1.5.30



图 1.5.31

1.6 轮廓工具

任何图形对象都有轮廓与填充属性，或者是两者之一。前一节，我们学习了如何填充对象，这一节，我们学习如何编辑轮廓。只有合理地将轮廓与填充相互协调地添加到图形对象后，才能产生和谐美妙的效果。

1.6.1 轮廓笔工具

在 CorelDraw 12 中，单击轮廓笔工具 ，可以打开如图 1.6.1 所示的展开条。

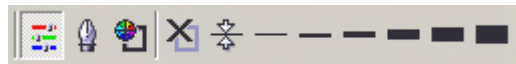


图 1.6.1

展开条中从左到右各按钮的意义如下。

- “轮廓笔工具”：单击此按钮，会打开轮廓笔对话框。
- “轮廓颜色工具”：单击此按钮会弹出轮廓颜色对话框。
- “无轮廓”：将选取的对象设置为没有轮廓。
- “细线轮廓”：宽度为 0.076mm。
- “1/2 点轮廓”：宽度为 0.176mm。
- “2 点轮廓”：宽度为 0.706mm。
- “8 点轮廓”：宽度为 2.282mm。

“ 16 点轮廓 ”：宽度为 5.644mm。

“ 24 点轮廓 ”：宽度为 8.467mm。

这里的“点”是一种计量单位，每点大约为 1/72in。

图形对象的轮廓线可以看作是用轮廓笔绘制出来的，对轮廓笔属性的编辑直接影响图形对象的属性。

对于开放路径的图形对象，可以将形状定义为圆形、方形和箭头及其他的线端样式，对于多边形、星形等封闭路径的图形对象，可设置对象的角为尖锐、圆弧或斜截角。

1.6.2 编辑轮廓颜色

有多种方法编辑轮廓颜色：利用轮廓笔工具、调色板和对象属性对话框。下面分别介绍。

一、轮廓笔

其操作步骤如下：

(1) 单击轮廓笔工具，单击展开条的“轮廓笔”按钮，弹出如图 1.6.2 所示的对话框。



图 1.6.2

(2) 单击“颜色”下拉框，弹出颜色列表，选取合适的颜色。

(3) 如果没有合适的颜色，单击颜色列表中的“其他”按钮，可以弹出如图 1.6.3 所示的“选择颜色”对话框，从中选取合适的颜色。

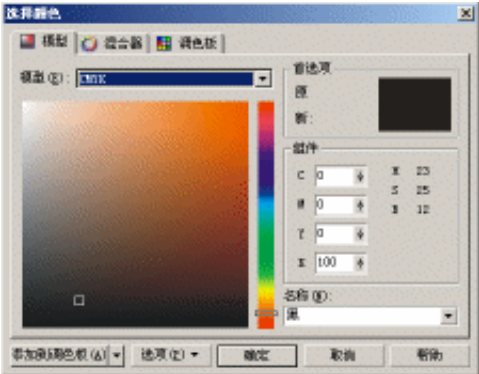


图 1.6.3

“后台填充”复选框是指将一半轮廓位于对象内部，一半轮廓位于对象边缘。使用时，一般先设定“后台填充”以后再应用轮廓。

“按图像比例显示”是指对象轮廓宽度将随对象的增减而相应变粗或变细。

二、调色板

用调色板也可以设置对象的轮廓。其操作步骤如下：

(1) 新建一个文件。

(2) 绘制一个图形。

用鼠标左键单击调色板上的色块，按住并拖动到对象的轮廓线上，此时光标变成一个有颜色的方框，如图 1.6.4 所示。

在拖动鼠标时，如果是实心的颜色块，则表示该颜色将应用于填充；如果是方框，则将应用于轮廓。



图 1.6.4

三、利用对象属性泊坞窗

其操作步骤如下：

(1) 用鼠标右键单击对象，在弹出菜单中选取“属性”，弹出属性泊坞窗，如图 1.6.5 (a) 所示。

(2) 选择“轮廓”标签，单击“颜色”下拉式按钮，打开图 1.6.5 (b) 所示的颜色列表框，选取合适颜色后，颜色自动应用到图形中。

(3) 如果没有合适颜色，单击“其他”按钮，弹出如图 1.6.3 所示的对话框。

(4) 选取合适颜色，单击“确定”按钮即可。



(a)



(b)

图 1.6.5

1.6.3 设置轮廓线宽

最初绘制的轮廓线宽度是“一个像素”宽，用户可以根据需要调整对象的轮廓线宽度。下面介绍几种设置方式。

一、利用“轮廓笔”对话框

其操作步骤如下：

- (1) 选取对象。
- (2) 单击轮廓笔工具，在展开条中单击轮廓笔工具，弹出如图 1.6.2 所示的对话框。
- (3) 单击“宽度”下拉框，选择合适的线宽，还可以选用读者熟悉的单位。
- (4) 单击“确定”按钮即可。

效果如图 1.6.6 (a) \ (b) 所示。



图 1.6.6 (a)



图 1.6.6 (b)

二、利用工具条设置线宽

其操作步骤如下：

- (1) 选取对象。
- (2) 打开轮廓笔工具的展开条工具。

(3) 在展开条工具中直接单击相应的轮廓线宽度按钮  — — — — — , 就完成轮廓线宽度的设置。

三、利用属性泊坞窗设置线宽

其操作步骤如下：

- (1) 选取对象。
- (2) 用鼠标右键单击对象，在弹出菜单中选择“属性”，打开如图 1.6.5 (a) 所示的窗口。
- (3) 单击“宽度”下拉框，选择一种轮廓线的宽度即可。

1.6.4 设置线端和箭头样式

用 CorelDraw 12 创建的对象，其轮廓有两种形式：开放型和闭合型。对象的拐角可以通过“轮廓笔”对话框中的“边角”区来设置；“箭头”列表中提供了多种箭头样式；还可

以自行编辑箭头样式。

一、设置样式

其操作步骤如下：

(1) 选取对象。

(2) 再单击轮廓笔工具，打开“轮廓笔”对话框，根据需要选择一种线条端头样式，在如图 1.6.7 所示对话框中选择的是圆形线条端头。



图 1.6.7

(3) 在“箭头”框中分别单击左箭头和右箭头下拉框，从箭头列表框中选择一种合适的箭头样式。如图 1.6.8 (a) \ (b) 所示。

线条端头下的三条线端样式分别为：方形、圆形和延长方形。改变线端样式不会改变线条的形状和占用空间的大小。

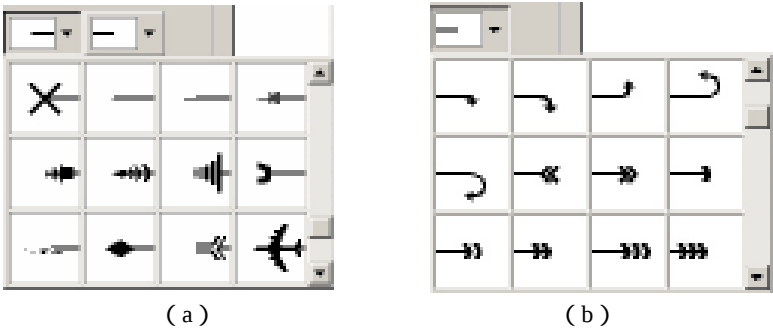


图 1.6.8

二、自定义箭头样式

操作步骤如下：

(1) 用选取工具选取对象。

(2) 单击“轮廓笔”工具，打开“轮廓笔”对话框。

如果要编辑左箭头，单击左边的“选项”按钮，弹出一个子菜单，在子菜单中选择“添

加”命令，弹出如图 1.6.9 所示的对话框。

(4) 利用拖动手柄和空心节点使箭头缩放或更改位置。

(5) 翻转箭头位置。单击“在 X 轴反射”按钮，表示水平翻转直线上的箭头；单击“在 Y 轴反射”按钮，表示垂直翻转直线上的箭头。

(6) 箭头居中设置：单击“在 X 中央”按钮，表示将箭头水平居中于直线上；单击“在 Y 中央”按钮，表示将箭头垂直居中于直线上。

(7) 选中“4X 缩放”来放大箭头视图，如图 1.6.10 所示。

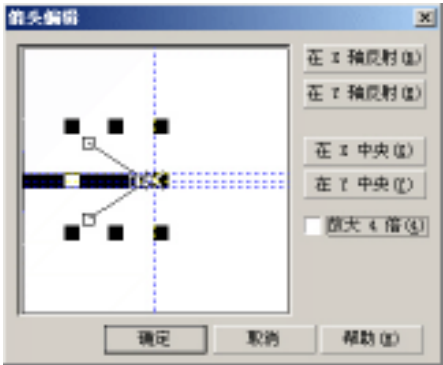


图 1.6.9

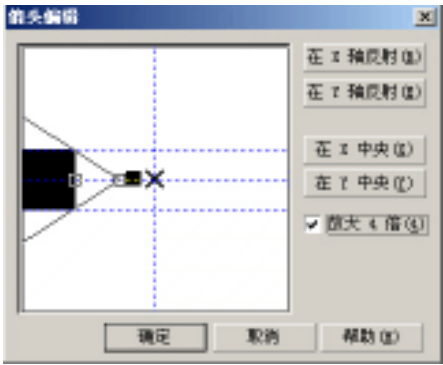


图 1.6.10

如果用户想创建新的箭头样式，可以单击“工具”菜单中的“新建”命令，在子菜单中选择“箭头”命令。

1.6.5 对象轮廓的线型

一、设置对象轮廓的线型

其操作步骤如下：

- (1) 选取对象。
- (2) 打开“轮廓笔”对话框。
- (3) 在“样式”下拉框中选取一种轮廓样式，如图 1.6.11 所示。

二、自定义线型

其操作步骤如下：

- (1) 选取对象。
- (2) 单击轮廓笔工具，打开“轮廓笔”对话框。
- (3) 单击该对话框中的“编辑样式”按钮，弹出如图 1.6.12 所示的对话框。
- (4) 单击复选方格中的小方点，使它变成黑色。
- (5) 重复步骤 (4)，可组成新的编辑样式。
- (6) 向右调节滑块以改变间距。
- (7) 在预览框中查看效果。如果满意，单击“添加”按钮，完成添加；单击“替换”

按钮，可替代上一次添加的样式。



图 1.6.11

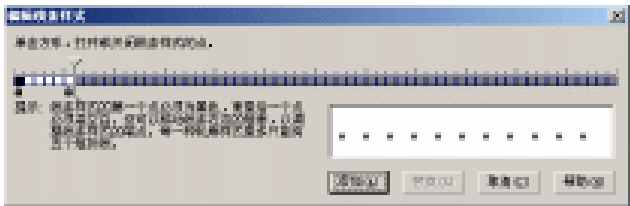


图 1.6.12

编辑线型样式标尺的第一个点必须是黑色，而且滑块前的一个点必须是白色。

1.6.6 创建书法轮廓

其操作步骤如下：

- (1) 选取对象。
- (2) 打开“轮廓笔”对话框。
- (3) 在该对话框中的“书法”框中填写好合适的数值。“书法”框如图 1.6.13 所示。

“延展”：即使用轮廓笔时笔与纸的夹角。

“角度”：即使用轮廓笔时笔与纸面的垂直线的夹角。

在“笔头形状”中，直接拖动鼠标，可以交互式地调整笔头的形状



图 1.6.13

1.6.7 复制与移除轮廓

复制轮廓可以将同一设计好的轮廓应用于多个对象，从而节省了不必要的重复劳动。如要消除轮廓，也有多种不同的方法可以实现。下面分别介绍。

1. 复制轮廓属性

有两种方法来复制轮廓属性：利用鼠标右键和利用对话框。

第一种：利用鼠标右键复制轮廓属性

其操作步骤如下：

- (1) 选取对象。
- (2) 按住鼠标右键将目标对象拖至准备复制轮廓的对象上。
- (3) 当光标变成同心圆形状时，如图 1.6.14 (a) 所示；释放鼠标，这时弹出一个子菜单，如图 1.6.14 (b) 所示。在子菜单中选择“复制轮廓”命令，轮廓就被复制到对象上。

第二种：利用对话框复制轮廓属性

其操作步骤如下：

- (1) 选取复制轮廓属性的对象。
- (2) 选择“编辑”菜单中的“复制属性自”命令。
- (3) 弹出“复制属性”对话框，如图 1.6.14 (b) 所示。从中选择所需的复选框，完成复制操作。

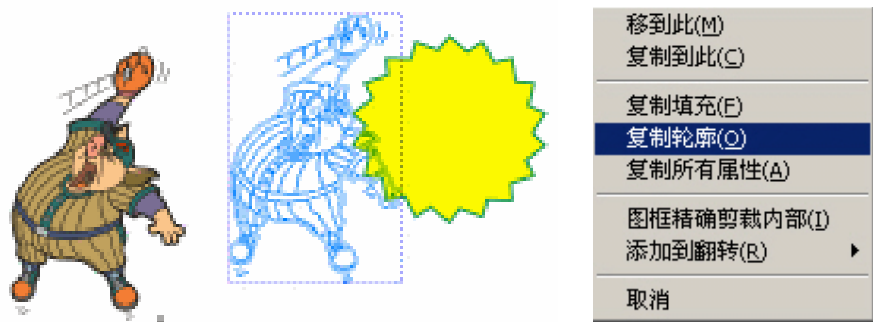


图 1.6.14 (a)



图 1.6.14 (b)

2. 移除轮廓
- 其操作步骤如下：
- (1) 选取要移除轮廓的对象。
 - (2) 用鼠标右键单击调色板上的无色，轮廓消失。
 - (3) 用户还可在“轮廓笔工具”的展开条中单击“无轮廓”按钮，也可以移除对象的轮廓。

1.7 矢量图的操作

CorelDraw 12 为用户提供了很丰富的交互式工具，在这一节中，我们先学习交互式工具的使用方法。

1.7.1 交互式工具

交互式工具  包括交互式调和工具、交互式轮廓工具、交互式扭曲工具、交互式封套工具、交互式立体工具、交互式阴影工具、交互式透明工具、交互式

网格填充工具和交互式填充工具。

一、交互式调和工具

调和其实就是一种图形到另一种图形的渐变。这种渐变包括形状、颜色和轮廓的渐变。当然，这种渐变只能在矢量图之间进行。在 CorelDraw 12 中创建的调和方式有：直线渐变、手绘线渐变、路径渐变和复合渐变。用户可根据实际需要来确定创建哪一种调和方式。

1．直线渐变

直线工具是使渐变图形沿直线渐变，是通过使用交互式调和工具在调和图形之间拖动直线而成，如图 1.7.1 所示。



图 1.7.1

在工具条中使用挑选工具选择需要进行调和变形图形中的一个。在工具条中选择交互式调和工具，用交互式调和工具光标单击需要调和的一个图形。这时光标会变成一个控制手柄。将这个控制手柄拖向另一个需要调和变形的图形上。松开鼠标。调和变形只能从一种矢量图形到另一种矢量图形，否则光标将变成形状，以提示不能进行调和变形。

2．手绘线调和变形

手绘线调和变形就是使渐变图形随着用户手绘的路线进行调和变形，需要在创建调和变形的同时按下 Alt 键创建，效果如图 1.7.2 所示，其具体操作步骤如下：

- (1) 在工具条中选择交互式调和工具，用交互式调和工具光标单击需要调和的一个图形。
- (2) 按住键盘上的 Alt 键。
- (3) 同时使用交互式调和工具拖动绘制一条调和变形路径。
- (4) 拖动到目标图形上松开鼠标。
- (5) 处理完成之后使用挑选工具选择图形，调和渐变的路径线就自动隐藏。

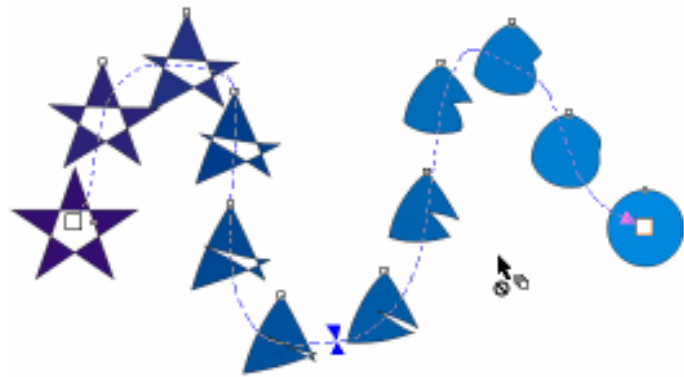


图 1.7.2

3．随路径调和变形

随路径调和变形有点类似上一种方式，是让渐变随用户提前绘制好的路径调和变形，不同的是它的范围更广泛，文本、符号、线条、曲线等都可以作为调和变形的路径，其效果如图 1.7.3 所示。



图 1.7.3

- (1) 在工具条中选择交互式调和工具，光标单击需要调和的图形。
- (2) 创建出调和渐变。
- (3) 单击属性栏中的按钮，将弹出如图 1.7.4 所示的菜单，在其中选择“新建路径”命令。
- (4) 用出现的光标单击之前创建的路径。

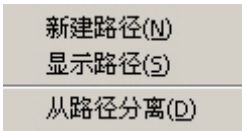


图 1.7.4

4．复合调和

在已有的渐变图形中添加一个图形或多个图形，可以创建复合渐变。复合调和渐变只能在原始对象中进行。不能用调和渐变中的图形，除非将调和渐变拆分。

- (1) 使用工具条中的挑选工具选择需要变形的图形。
 - (2) 在工具条中选择交互式调和工具，用光标单击需要调和的图形。
 - (3) 用鼠标从一个图形拖向另一个图形，创建调和渐变。
 - (4) 重复上一步骤，创建出另几个图形的复合调和，其效果如图 1.7.5 所示。
- 用户可以对复合的调和变形进行复制、选择、旋转、缩放等，既可选择复合调和效果，也可以选择单一的调和效果。

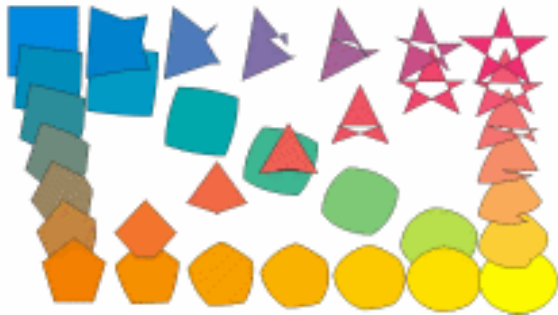


图 1.7.5

5．在属性栏中修改、编辑调和变形

选择了交互式调和工具或有调和的对象被选取后，窗口将显示如图 1.7.6 所示的交互式调和工具的属性栏。在属性栏中可以选择调和方式（图形的偏移）保存用户自己设置的调

和方式、调和的级数、调和对象的旋转、调和颜色的路径、调和图形的偏向、调和的路径等选项。



图 1.7.6

6. 选择预设的调和方式

CorelDraw 12 为用户提供了许多系统自带预设的调和方式,用户可根据实际需要选择任何一种预设的调和方式,其具体的操作步骤如下:

(1) 在工具条中选择交互式调和工具  ,用它单击被调和的对象。

(2) 在属性栏中的调和样式预设列表框“预置”(如图 1.7.7 所示)中选择一种方式。

(3) 原来的调和方式将被改变。

7. 调和的级数设置

在属性栏中可以修改调和对象的级数,既可以在调和创造前进行,也可以在调和后进行。

(1) 在工具条中选择交互式调和工具，用它单击选择被调和的对象。

(2) 在属性栏中的调和级数文字输入框  中输入需要的数值。输入的这个数值表示调和对象中图形的数值，即调和后物件的总数是调和级数加 2。

(3) 在工具条中选择交互式调和工具 ，创建一个如图 1.7.8 (a) 所示的调和。

(4) 在工具条中选择自由笔工具创造一条如图 1.7.8 (b) 所示的路径。

(5) 在属性栏中单击  按钮，选择其中的“新建路径”。

(6) 用出现的光标单击如图 1.7.8 (b) 所示的路径, 得到如图 1.7.8 (c) 所示的效果。

(7) 选择如图 1.7.8 (c) 所示的图形, 单击属性栏中  按钮, 在旁边的文字输入框中可以输入数值, 如图 1.7.8 (d) 所示, 使调和的图形随着路径改变。

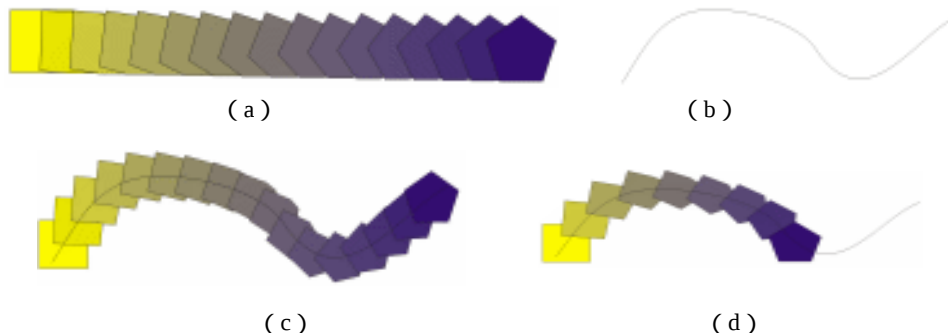


图 1.7.8

8. 设置调和对象的旋转

调和对象的旋转方式有两种：一种是使图形随各自的中心旋转；另一种是使图形随调和对象之间连线的中心旋转。旋转的只是调和的中间对象，而调和的源图不变。

(1) 在工具条中选择交互式调和工具，选择调和对象。

(2) 在属性栏中的旋转方向文字输入框中输入需要的数值，其效果如图 1.7.9 所示。

(3) 单击属性栏中的按钮，将使调和的中间对象随源对象的中间点旋转，如图 1.7.10 所示，旋转角度以在中输入的数值为准。



图 1.7.9



图 1.7.10

在如图 1.7.9 所示的图形中，如果在中输入正值，则按逆时针旋转，输入负值时按顺时针旋转。在如图 1.7.10 所示的图形中，中输入正值向下弯曲，输入负值向上弯曲。调和的旋转只适用于沿直线的调和，其他不能旋转。

9．调和的颜色设置

调和的颜色变化是由首图形向末图形的逐渐变形，在属性栏中，用户可以修改调和的中间对象的颜色过渡方式，CorelDraw 12 中的颜色过渡方式有：沿色轮直线过渡、沿色轮顺时针过渡、沿色轮逆时针过渡。

- (1) 选择调和对象。
- (2) 在属性栏中单击按钮，将使调和沿色轮直线过渡。
- (3) 在属性栏中单击按钮，将使调和沿色轮顺时针过渡。
- (4) 在属性栏中单击按钮，将使调和沿色轮逆时针过渡。

10．调和的颜色、形状的偏移

CorelDraw 12 在默认属性下调和的颜色形状都是随着路径均匀地变化，用户可以修改这种均匀的状况，使调和的中间对象向首图形或未图形偏移，可以改变图形的颜色、形状。

- (1) 选择调和对象。
- (2) 单击属性栏中的按钮。
- (3) 在弹出如图 1.7.11 所示的对话框中使按钮处于非启用属性。如图 1.7.11 所示的对话框中启用按钮时，物件的偏移和颜色的偏移将处于同时被修改属性；如不启用按钮，则可以对物件的偏移和颜色的偏移分别处理。
- (4) 用鼠标移动后边的滑块，其效果如图 1.7.12 所示。

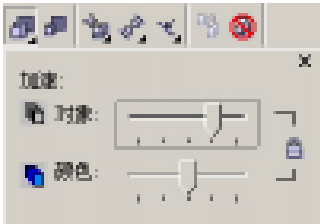


图 1.7.11



图 1.7.12

(5) 用鼠标移动后边的滑块，其效果如图 1.7.13 所示。在后的滑块中将鼠标向右移动，图形偏向右边图形的颜色，将鼠标向左移动，图形偏向左边图形的颜色；在后的滑块中将鼠标向右移动，图形偏向右边图形的颜色，将鼠标向左移动，图形偏向左边图形的颜色。



图 1.7.13

用鼠标也可以直接控制图形的偏移，单击属性栏中的按钮，调和对象上的控制滑块上边的三角形控制物体形状的偏移，下边的三角形控制物体颜色的偏移。如果不单击属性栏中的按钮，调和对象中的控制滑块将被连接在一起。

11. 调和的路径编辑

调和是沿一定的路径进行的，用户可以对调和的路径进行编辑。

用户在创建了调和以后，可以修改调和的路径，使调和适合新的路径，具体的操作步骤如下：

- (1) 在工具条中选择交互式调和工具，创建一个调和。
- (2) 在工具条中选择自由笔工具创造一条路径。
- (3) 在属性栏中单击按钮，选择其中的“新建路径”选项。
- (4) 用出现的光标单击路径。
- (5) 这样所创建的调和就适应了新的路径。

用户在创建了调和以后，可以编辑调和的路径，使调和适合新编辑的路径，具体的操作步骤如下：

- (1) 用交互式调和工具选择一个包含路径的调和对象，如图 1.7.14 (a) 所示。
- (2) 单击属性栏中的按钮，在弹出的下拉列表中选择“显示路径”项。
- (3) 这样即可对如图 1.7.14 (a) 所示的路径进行编辑，其效果如图 1.7.14 (b) 所示。

用户在创建了调和以后，可以使图形和路径分离，具体的操作步骤如下：

- (1) 用交互式调和工具选择一个包含路径的调和对象，如图 1.7.14 (a) 所示。
- (2) 单击属性栏中的按钮，选择弹出对话框中的“从路径分离”，这时，调和与路径之间就被分离，使调和重新回到自动的沿直线调和。

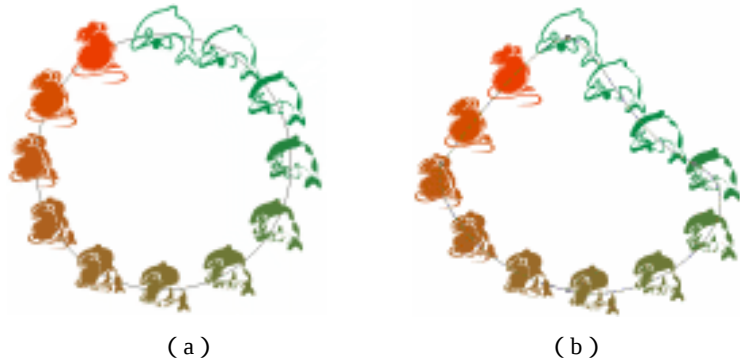


图 1.7.14

用户在创建了调和以后，可以修改调和中的原始图形，使调和从被修改的原始图形重新进行变化，具体的操作步骤如下：

- (1) 用交互式调和工具选择一个调和对象，如图 1.7.14 (a) 所示。
- (2) 单击属性栏中的按钮，将弹出如图 1.7.15 (a) 所示的下拉列表。

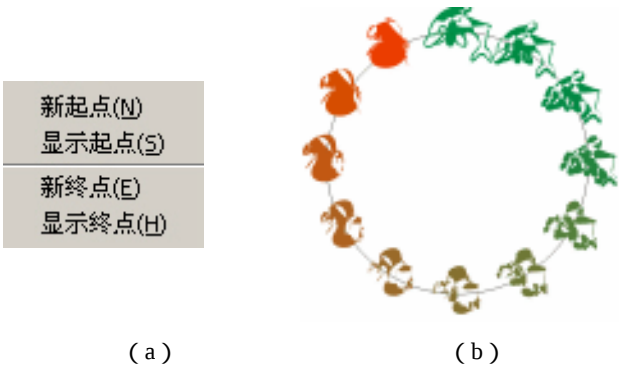


图 1.7.15

- (3) 选择如图 1.7.15 (a) 所示的菜单中的“显示起点”选项，这时，调和中的首原始图形就被单独选取。用户可对其进行修改，系统将自动变化使调和与之相适应。
- (4) 选择如图 1.7.15 (a) 中所示的“显示终点”选项，这时，调和中的末原始图形就被单独选取。用户可以对其进行修改，系统将自动变化使调和与之相适应。
- (5) 变形后的效果如图 1.7.15 (b) 所示。
- 前面讲的是修改原始图形，这里再介绍变换原始图形，其具体操作步骤如下：
- (1) 用交互式调和工具选择一个调和对象，如图 1.7.14 (a) 所示。
- (2) 选择如图 1.7.15 (a) 所示菜单中的“新起点”选项，用变成  形状的光标单击新的图形，则调和的首图形被改变，如图 1.7.16 (a) 所示。
- (3) 选择如图 1.7.15 (a) 所示菜单中的“新终点”选项，用变成  形状的光标单击新的图形，则调和的末图形被改变，如图 1.7.16 (b) 所示。用于创造“新起点”的图形必须位于原调和末图形的后边，用于创建“新终点”的图形必须位于原调和首图形的前边。

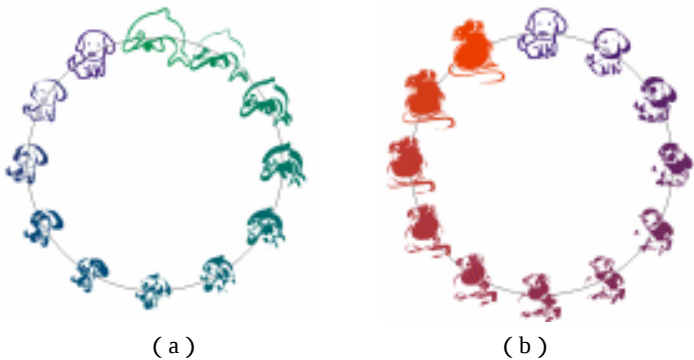


图 1.7.16

- CorelDraw 12 中的调和是以两个原始图形的中间点来进行调和变形的。用户可以修改原始图形中的对应点，其具体操作步骤如下：
- (1) 用交互式调和工具选择一个调和对象，如图 1.7.14 (a) 所示。
- (2) 在属性栏中单击  按钮，将弹出如图 1.7.17 (a) 所示的对话框。
- (3) 选择如图 1.7.17 (a) 所示对话框中的“映射节点”选项。
- (4) 系统将使光标变成 ，同时末图形将会自动出现节点，用  单击希望对应的点，这时系统将换到首图形上，同样可用  单击希望对应的点。这样调和的对应点即被修改，如

图 1.7.17 (b) 所示。

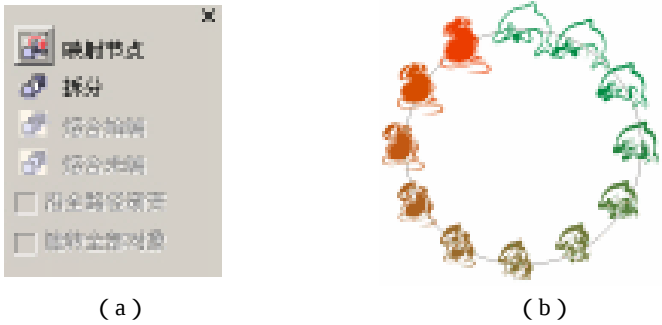


图 1.7.17

CorelDraw 12 中创造的调和可以把一个调和拆分成几个,也可以将几个复合的调和组合在一起,其具体操作步骤如下:

- (1) 用交互式调和工具选择一个调和对象,如图 1.7.14 (a) 所示。
- (2) 在属性栏中单击  按钮,将弹出如图 1.7.17 (a) 所示的对话框。
- (3) 选择如图 1.7.17 (a) 所示对话框中的“拆分”选项。
- (4) 用系统变换的  光标单击调和的一个中间对象,这个对象将成为一个新的原始图形,可以对它进行编辑,系统将自动生成一个复合调和,如图 1.7.18 (a) 所示。
- (5) 用交互式调和工具选择一个复合调和对象,如图 1.7.18 (a) 所示。
- (6) 在属性栏中单击  按钮,在如图 1.7.17 (a) 所示的对话框中选择“融合始端”或“融合末端”,可以把几个复合调和组合在一起,变成一个调和,其效果如图 1.7.18 (b) 所示。

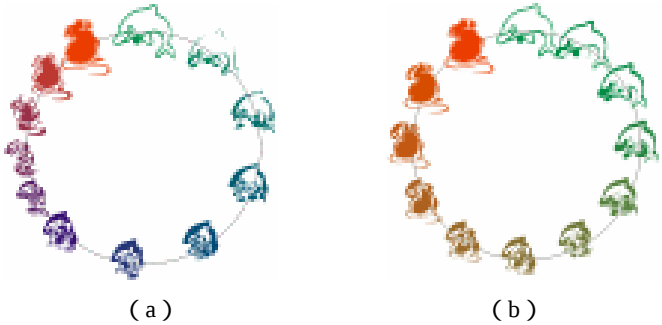


图 1.7.18

12. 调和的复制

在 CorelDraw 12 中,一个调和的效果可以被复制到另一个调和上去,复制的属性只包括调和的级数,而不涉及其他方面,其具体操作步骤如下:

- (1) 选择需要复制的调和。
- (2) 在属性栏中单击  按钮,将使光标变成  形状。
- (3) 用  光标单击目标调和,则调和的属性被复制。

13. 调和的清除

用户在创造调和以后,随着图形编辑的要求,需要清除调和效果,其具体操作步骤如下:

- (1) 选择需要清除调和的对象。

(2) 在属性栏中单击按钮。选择“效果—清除调和”命令，可达到与单击按钮同样的效果。

二、交互式轮廓工具

使用交互式轮廓工具可创作出图形的同心轮廓，交互式轮廓工具的属性栏如图 1.7.19 所示。



图 1.7.19

1．图形的同心轮廓

创作图形的同心轮廓，用户可以在属性栏中设置轮廓的方向、步数、偏移、颜色及填充等，同时 CorelDraw 12 还为用户提供了几种预设的轮廓方式，可得到丰富的效果。这里所讲的轮廓一般只针对封闭的图形，对于非封闭的图形，在进行交互式轮廓效果时，将自动把生成的轮廓封闭。

CorelDraw 12 为用户提供了几种预设的轮廓方式，用户可直接提取，从而轻松地达到创建特殊轮廓的目的，其具体操作步骤如下：

- (1) 在工具条中使用挑选工具选择需要创建的图形，如图 1.7.20 (a) 所示。
- (2) 在工具条中的交互式工具中选择交互式轮廓工具。
- (3) 在如图 2-154 所示的属性栏中单击预置... 旁边的三角形，打开列表框，选择其中的“中心 1”，将如图 1.7.20 (a) 所示的图形变成如图 1.7.20 (b) 所示的图形。

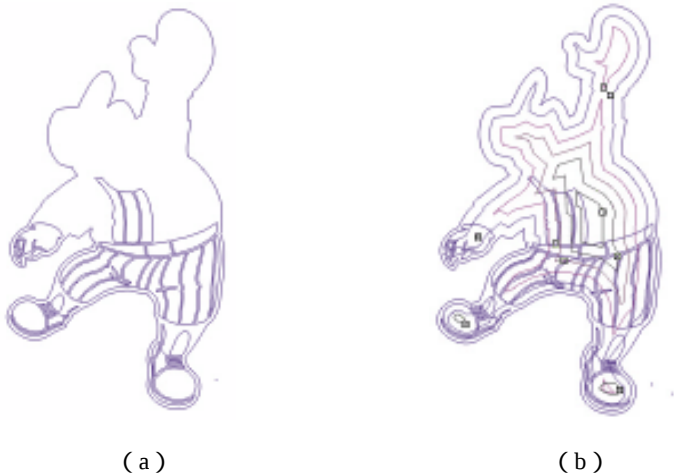


图 1.7.20

交互式轮廓效果同交互式调和效果一样，可以进行存储和提取。

2．图形的同心方向

同心轮廓的方向可以向内渐变，也可以向外渐变，用户可根据实际需求来选择同心轮廓的方向，具体操作步骤如下：

- (1) 在工具条中使用挑选工具选择需要创建的图形，如图 1.7.20 (a) 所示。
- (2) 在工具条中的交互式工具中选择交互式轮廓工具。

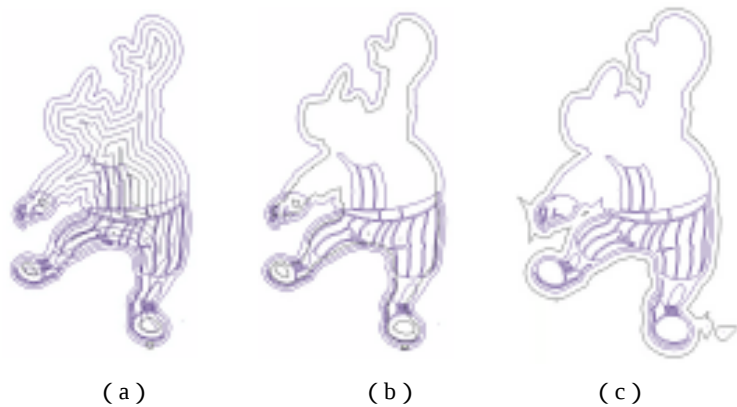


图 1.7.21

(3) 在如图 1.7.19 所示的属性栏中单击  按钮，将创建如图 1.7.21 (a) 所示的图形，这时的图形将向中心延伸。

(4) 在如图 1.7.19 所示的属性栏中单击  按钮，将创建如图 1.7.21 (b) 所示的图形，这时的图形将从外框向内渐变。

(5) 在如图 1.7.19 所示的属性栏中单击  按钮，将创建如图 1.7.21 (c) 所示的图形，这时的图形将从外框向外渐变。

三、交互式轮廓的轮廓色和填充色

交互式轮廓的轮廓色可以改变和修改，同时轮廓图形可以有填充。填充可分为均匀填充和渐变填充，在交互式轮廓工具下都是可以修改和编辑的。

1. 交互式轮廓的轮廓色

改变交互式轮廓的轮廓色的具体步骤如下：

- (1) 选择一个交互式轮廓对象，如图 1.7.22 (a) 所示。
- (2) 在工具条中的交互式工具中选择交互式轮廓工具 .
- (3) 在如图 1.7.19 所示的属性栏中单击  旁的三角形将打开一个调色板。
- (4) 在调色板中选择一种颜色，这个颜色将作为如图 1.7.22 (a) 所示的图形中最后一个轮廓的颜色，第一个轮廓的颜色从开始时编辑，系统将从第一个轮廓到最后一个轮廓生成一个渐变，如图 1.7.22 (b) 所示。

2. 交互式轮廓图形的均匀填充

交互式轮廓的轮廓色的均匀填充，其操作步骤如下：

- (1) 选择一个交互式轮廓对象，如图 1.7.22 (a) 所示。
- (2) 在如图 1.7.19 所示的属性栏中单击  旁的三角形，将打开一个调色板。这里选择的交互式轮廓对象必须有填充，否则将不能操作。
- (3) 在调色板中选择一种颜色，这个颜色将作为如图 1.7.22 (a) 中最后一个轮廓填充颜色，第一个轮廓的填充颜色从开始时编辑，系统将从第一个轮廓的填充到最后一个轮廓的填充生成一个渐变，如图 1.7.22 (c) 所示。

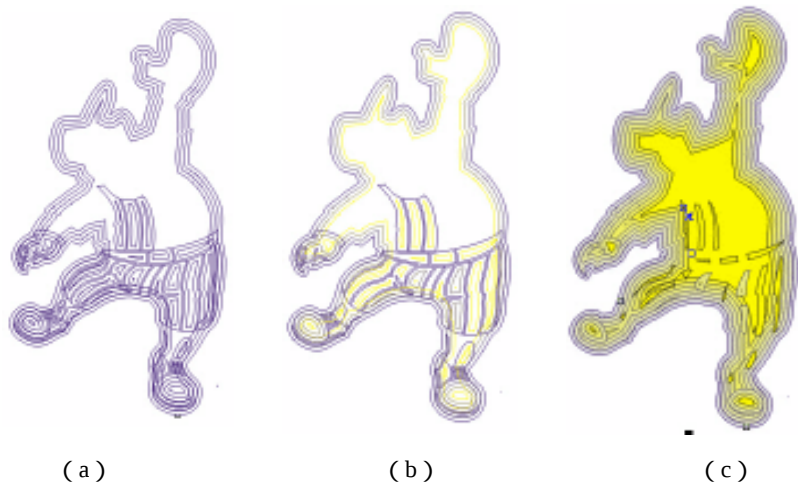


图 1.7.22

3. 交互式轮廓图形的渐变填充

交互式轮廓的轮廓色渐变填充操作步骤如下：

(1) 选择一个交互式轮廓对象，如图 1.7.23 (a) 所示。这里选择的交互式轮廓对象必须是有渐变填充的，否则将不能操作。

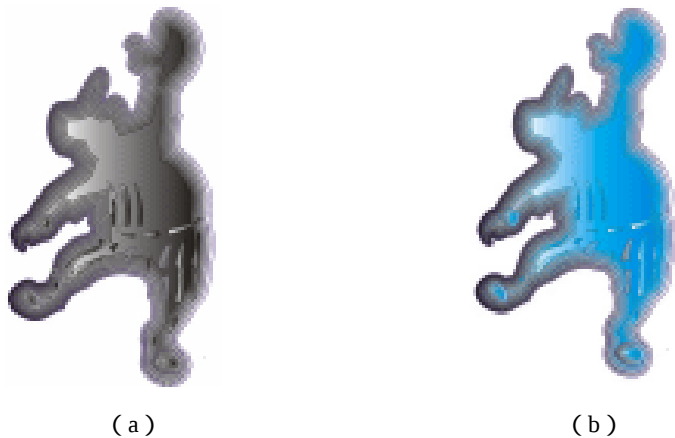


图 1.7.23

- (2) 在如图 1.7.19 所示的属性栏中单击  旁的三角形，将打开一个调色板。
- (3) 在调板中选择一种颜色，这个颜色将作为如图 1.7.23 (a) 所示图形中最后一个轮廓的渐变填充颜色的第一个颜色。
- (4) 在如图 1.7.19 所示的属性栏中单击  旁的三角形，将打开一个调色板。
- (5) 在调色板中选择一种颜色，这个颜色将作为如图 1.7.23 (a) 所示图形中最后一个轮廓的渐变填充颜色的最后一个颜色，如图 1.7.23 (b) 所示。

四、交互式轮廓的偏移

交互式轮廓工具创造的交互式轮廓也可以如同交互式调和工具创作的图形一样进行偏

移编辑，包括物件对象的偏移和颜色的偏移。在如图 1.7.19 所示的属性栏中单击  按钮，将弹出如图 1.7.24 所示的偏移对话框。其基本操作与调和工具的偏移操作一致。

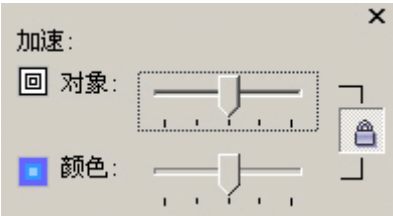


图 1.7.24

五、交互式轮廓的复制和清除

交互式轮廓工具创作的交互式轮廓，也可以如同交互式调和工具创作的图形一样进行复制和清除。

1．交互式轮廓的复制

交互式轮廓的复制的具体操作步骤如下：

- (1) 选择一个交互式轮廓图形。
 - (2) 在如图 1.7.19 所示的属性栏中单击  按钮，将弹出  光标，用此光标单击需要复制的样本。
 - (3) 所选的交互式轮廓图形属性将被复制。
- 用“效果—复制效果—轮廓自……”命令也可以复制轮廓效果。

2．交互式轮廓的清除

交互式轮廓的清除的具体步骤如下：

- (1) 选择一个交互式轮廓图形。
 - (2) 在如图 1.7.19 所示的属性栏中单击  按钮，将清除交互式轮廓效果。
- 用“效果—清除效果”命令也可以清除轮廓效果。

1.7.2 交互式变形工具

CorelDraw 12 的交互式工具为用户提供了扭曲工具，用户可使用这些扭曲工具对对象图形进行扭曲变形，而达到自己满意的效果，这些变形大致分为三种：推拉扭曲、拉链扭曲和缠绕扭曲，同时在这些扭曲变形中，用户可以通过对其属性的修改编辑，从而产生丰富的效果。也可以对同一对象进行多种扭曲变形，而得到复合的效果。交互式扭曲工具的属性栏对不同的方式有不同的属性栏。

一、使用预设的交互式扭曲变形效果

使用预设的交互式扭曲变形效果的具体操作步骤如下：

- (1) 在工具条中用挑选工具选择需要变形的对象，如图 1.7.25 (a) 所示。

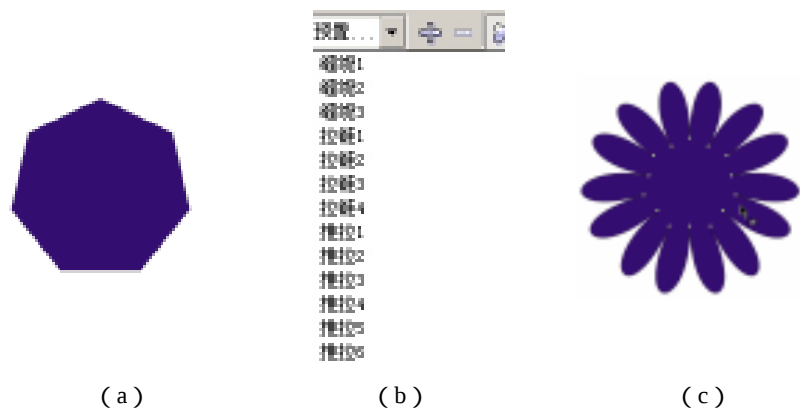


图 1.7.25

(2) 在如图 1.7.26 所示的属性栏中单击 **预置...** 旁的小三角形，在如图 1.7.25 (b) 所示的列表框中选择一种预设的交互式扭曲变形。

(3) 最终效果如图 1.7.25 (c) 所示。预设的交互式扭曲变形效果包括推拉、扭曲、拉伸扭曲和缠绕扭曲几种。

二、交互式推拉扭曲

交互式推拉扭曲变形虽然只是一个名称，但是它的确包含了推和拉扭曲变形两个方面：推是指将正在变形图形的节点推离扭曲变形的中心；拉是指将正在变形图形的节点拉近扭曲变形的中心。交互式扭曲工具的属性栏如图 1.7.26 所示。



图 1.7.26

- 1．创造交互式推拉扭曲
- 创造交互式推拉扭曲效果的具体操作步骤如下：
- (1) 在工具条中用挑选工具选择需要变形的对象，如图 1.7.27 (a) 所示。
 - (2) 在工具条中选择交互式扭曲工具 ，在如图 1.7.26 所示的属性栏中单击  按钮。
 - (3) 在如图 1.7.27 (a) 所示的图形上用鼠标左键按住不放，并向右拖动，创建“推”的效果，如图 1.7.27 (b) 所示。
 - (4) 在如图 1.7.27 (a) 所示的图形上用鼠标左键按住不放，并向左拖动，创建“拉”的效果，如图 1.7.27 (c) 所示。
- 2．交互式推拉扭曲的幅度设置
- 使用交互式推拉扭曲工具编辑图形创建的效果，它的变形幅度等属性都显示在属性栏中，用户可以进行编辑，改变图形的幅度、中心等。在如图 1.7.26 所示的  100 属性栏的文字输入框中的数值表示当前编辑的用交互式推拉扭曲的幅度，用户可以在其中输入数值来改变幅度，数值的取值范围在-200 ~ 200 之间。-200 ~ -1 表示“拉”的效果，1 ~ 200 表示“推”的效果。如图 1.7.27 (c) 所示图形的幅度值为-72。

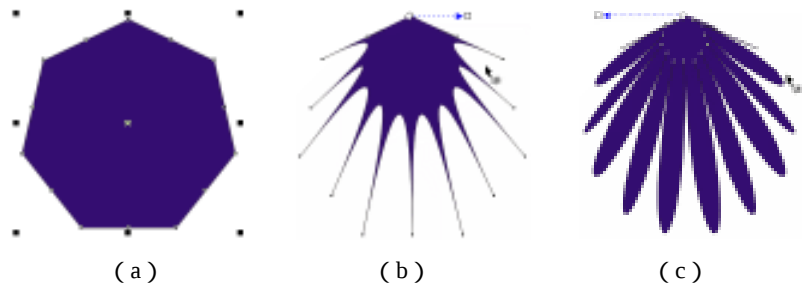


图 1.7.27

3. 交互式推拉扭曲的中心设置

使用交互式推拉扭曲工具编辑的图形创建的图形效果都有一个中心，用户可以通过属性栏设置或者用鼠标移动该中心。

- (1) 在工具条中用挑选工具选择需要变形的对象，如图 1.7.27 (c) 所示。
- (2) 在工具条中选择交互式扭曲工具，在如图 1.7.26 所示的属性栏中单击按钮。
- (3) 用鼠标移动图中的蓝色箭头，可以改变图形的中心，如图 1.7.28 (a) 所示。在如图 1.7.26 所示的属性栏中单击按钮，图形将以图形本身的中心创建中心，如图 1.7.28 (b) 所示。

4. 新增、复制、清除交互式推拉扭曲效果

交互式推拉扭曲效果，同交互式调和效果一样可以复制清除。CorelDraw 12 为用户提供了打开系统设置的扭曲效果，用户创作的扭曲方式可以储存到系统中以备。

- (1) 在工具条中用挑选工具选择需要变形的对象，如图 1.7.28 (b) 所示。
- (2) 在工具条中选择交互式扭曲工具，在如图 1.7.26 所示的属性栏中单击按钮。
- (3) 这时用户可以到图形对象上进行编辑，添加各种类型的扭曲变形。
- (4) 在工具条中用挑选工具选择需要变形的对象，如图 1.7.28 (b) 所示。
- (5) 在工具条中选择交互式扭曲工具，在如图 1.7.26 所示的属性栏中单击按钮。
- (6) 用变换成的光标单击如图 1.7.28 (b) 所示的图形，其效果如图 1.7.28 (c) 所示。使用“效果—复制效果—轮廓图自……”命令也可对交互式推拉扭曲效果进行复制。
- (7) 在工具条中用挑选工具选择需要变形的对象，如图 1.7.28 (b) 所示。
- (8) 在工具条中选择交互式扭曲工具，在如图 1.7.26 所示的属性栏中单击按钮，将清除交互式推拉扭曲效果。用“效果—清除效果”命令也可对交互式推拉扭曲效果进行清除。

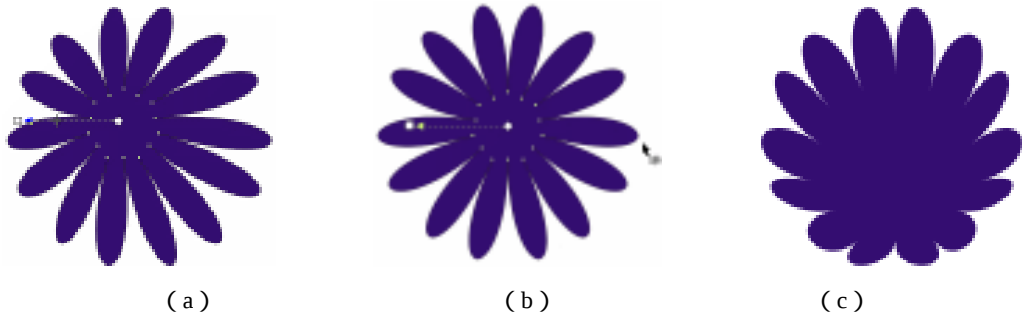


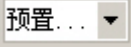
图 1.7.28

三、交互式拉链扭曲

交互式拉链扭曲工具可以产生犹如齿轮形的外形轮廓,在工具条中选择交互式扭曲工具后,在如图 1.7.26 所示的属性栏中单击  按钮,将弹出如图 2-164 所示的交互式拉链扭曲工具属性栏。



图 1.7.29

在如图 1.7.29 所示的交互式拉链扭曲工具的属性栏中,第一项是  ,其功用与图 1.7.26 所示的交互式推拉扭曲工具的预设选择框一致,而且许多是交叉的。交互式拉链扭曲工具的有关属性如储存设置、新增扭曲变形、改变扭曲中心、复制扭曲变形、清除扭曲变形和交互式推拉工具大同小异,在此不再赘述,用户可以参考相关内容。这里只介绍交互式拉链扭曲工具的幅度设置、频率设置、交互式拉链扭曲的随意扭曲、交互式拉链扭曲的光滑扭曲、交互式拉链扭曲的局部扭曲。

1. 设置交互式拉链扭曲的幅度和频率

交互式拉链扭曲的幅度和频率在创作扭曲效果时系统已经给它一个数值,用户可以在如图 1.7.29 所示的交互式拉链扭曲工具的属性栏中对其修改和编辑,使其更加精确。幅度是控制交互式拉链扭曲效果的大小,数值在 1~100 之间,数值越大,效果越明显;频率是控制交互式拉链扭曲效果有如齿轮的数量多少,数值在 1~100 之间,数值越大,效果越明显。

(1) 在工具条中使用挑选工具,选择一个交互式拉链扭曲对象。

(2) 在工具条中选择交互式扭曲工具。

(3) 在如图 1.7.29 所示的交互式拉链扭曲工具属性栏的幅度文字输入框  中,输入需要的数值,然后按 Enter 键,用户所设置的数值将反映在图形中。

(4) 在如图 1.7.29 所示的交互式拉链扭曲工具属性栏的频率文字输入框  中,输入需要的数值,然后按 Enter 键,用户所设置的数值将反应在图形中。

(5) 设置交互式拉链扭曲的随意扭曲

交互式拉链扭曲可以进行随意地设置,扭曲效果,其具体操作步骤如下:

(1) 在工具条中使用挑选工具,选择一个交互式拉链扭曲对象,如图 1.7.30 (a) 所示。

(2) 在工具条中选择交互式扭曲工具。

(3) 在如图 1.7.29 所示的属性栏中单击  按钮。

(4) 在如图 1.7.29 所示的交互式拉链扭曲工具属性栏中单击  按钮,将使图形的扭曲随意化,如图 1.7.30 (b) 所示。

2. 设置交互式拉链扭曲的平滑扭曲

交互式拉链扭曲的效果往往比较尖锐,用户可通过设置使其平滑,具体操作步骤如下:

(1) 在工具条中使用挑选工具,选择一个交互式拉链扭曲对象,如图 1.7.30 (a) 所示。

(2) 在工具条中选择交互式扭曲工具。

(3) 在如图 1.7.29 所示的属性栏中单击  按钮。

(4) 在如图 1.7.29 所示的交互式拉链扭曲工具属性栏中单击  按钮,将使图形的扭曲平滑化,效果如图 1.7.31 (a) 所示。

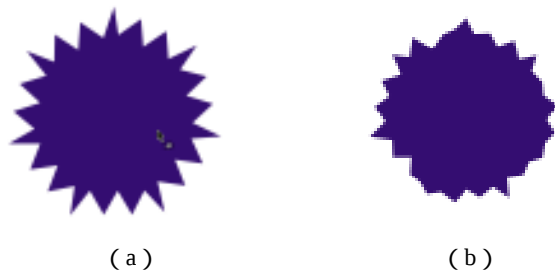


图 1.7.30

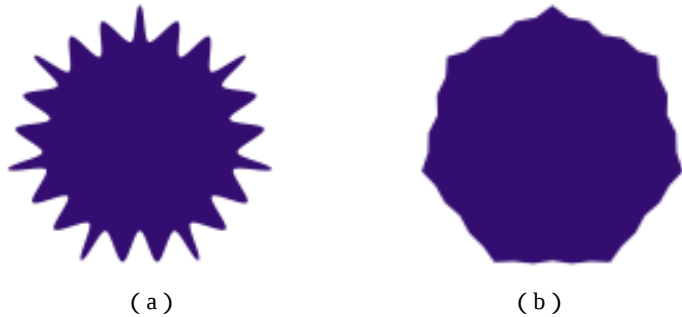


图 1.7.31

3. 交互式拉链扭曲效果的局部变形

交互式拉链扭曲的效果在完成后，用户还可根据需要对效果中的局部进行调整，具体操作步骤如下：

- (1) 在工具条中使用挑选工具选择一个交互式拉链扭曲对象，如图 1.7.31 (a) 所示。
- (2) 在工具条中选择交互式扭曲工具。
- (3) 在如图 1.7.26 所示的属性栏中单击  按钮。
- (4) 在如图 1.7.29 所示的交互式拉链扭曲工具的属性栏中单击  按钮，将使图形的局部得到调整，如图 1.7.31 (b) 所示。

四、交互式缠绕扭曲

交互式缠绕扭曲可使图形产生围绕一点旋转的缠绕效果。在工具条中选择交互式扭曲工具后，在如图 1.7.26 所示的属性栏中单击  按钮，将弹出如图 1.7.32 所示的交互式缠绕扭曲工具属性栏。



图 1.7.32

在如图 1.7.32 所示的交互式缠绕扭曲工具属性栏中所包括的项目中，预设效果、存储效果、添加新扭曲、改变扭曲中心、复制扭曲、清除扭曲的操作和交互式推拉工具的相关项大同小异，在此不再赘述，用户可以参考相关内容。这里只介绍交互式缠绕扭曲工具的缠绕旋转方向设置、缠绕旋转数量设置、缠绕旋转附加角度设置。

1．缠绕扭曲旋转方向设置

交互式缠绕扭曲的旋转都有方向，不过这种旋转的方向只有两个，即顺时针和逆时针方向。CorelDraw 12 为用户提供了使这两个方向互相转换的功能，其具体操作步骤如下：

- (1) 在工具条中使用挑选工具选择一个交互式拉链扭曲对象，如图 1.7.33 (a) 所示。
- (2) 在工具条中选择交互式扭曲工具。
- (3) 在如图 1.7.26 所示的属性栏中单击  按钮。
- (4) 在如图 1.7.32 所示的属性栏中单击  按钮，图形的旋转方向将被转换，其效果如图 1.7.33 (b) 所示。

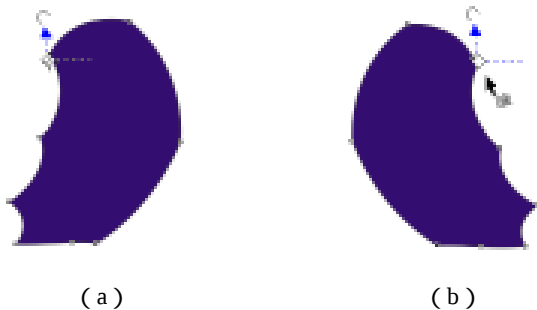


图 1.7.33

2．缠绕旋转数量设置

当用户在使用交互式缠绕扭曲工具创建对象，并将图形旋转 359° 时，系统就确认一个旋转数量，用户可以在如图 1.7.32 所示的属性栏的旋转数量文字输入框中输入 0~9 的数值，从而精确缠绕扭曲的旋转数量，其具体操作步骤如下：

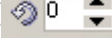
- (1) 在工具条中使用挑选工具选择一个交互式缠绕扭曲对象，如图 1.7.34 (a) 所示。
- (2) 在工具条中选择交互式扭曲工具。
- (3) 在如图 1.7.26 所示的属性栏中单击  按钮。
- (4) 在如图 1.7.32 所示的属性栏的旋转数量文字输入框  中输入数值 2，按 Enter 键确认。图形的旋转效果如图 1.7.34 (b) 所示。

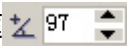


图 1.7.34

3．缠绕旋转附加角度设置

当用户在使用交互式缠绕扭曲工具创建对象，并将图形旋转一个 359° 时。系统就确认一个旋转数量，但是不可能每次创建的扭曲都刚好是 359° 的倍数，所以 CorelDraw 12 为用户提供了添加一个附加角度的功能。这个角度是指变形对象中心的水平线和变形中心与控制手柄连线的夹角，所以这个值在 0° ~ 359° 之间。满 360° 时，系统将在旋转数量中进 1，

附加角度值则为 0。设置缠绕旋转附加角度的具体操作步骤如下：

- (1) 在工具条中使用挑选工具选择一个交互式缠绕扭曲对象，如图 1.7.34 (a) 所示。
- (2) 在工具条中选择交互式扭曲工具。
- (3) 在如图 1.7.26 所示的属性栏中单击  按钮。
- (4) 在如图 1.7.32 所示的属性栏中的旋转角度附加值文字输入框  中输入数值 60，按 Enter 键确认。图形的旋转效果如图 1.7.34 (b) 所示。

五、交互式封套工具

交互式封套工具同样也是一种对图形变形的工具，通过交互式封套工具可以使图形适应需要的图形。用户还可以在交互式封套上添加节点，进行编辑变形。

交互式封套工具除了不能应用于位图外，还可以适用于 CorelDraw 12 创造的许多图形，使用自然笔创造的图形如果需要应用封套效果，得首先把图形与路径分离。交互式封套工具的属性栏如图 1.7.35 所示，交互式封套工具包括四种封套形式：直线形式封套、单弧形式封套、双弧形式封套和自由形式封套。在直线形式封套、单弧形式封套、双弧形式封套中，用户可通过编辑封套中的节点来改变图形形状，在自由形式封套中用户可以为封套添加节点，从而进行编辑变形。



图 1.7.35

在 CorelDraw 12 中，用户可以直接从四种创建方式下创建封套，也可以从 CorelDraw 12 为用户提供的预设封套中直接选取封套。

1．直线形式封套

使用直线形式封套，用户可以在系统提供的节点上拖动鼠标，图形的封套边缘始终为直线。

- (1) 在工具条中使用挑选工具选择需要添加封套的图形，如图 1.7.36 (a) 所示。
- (2) 在工具条中选择交互式封套工具 .
- (3) 在如图 1.7.35 所示的交互式封套工具属性栏中单击  按钮，这时图形将被封套包围，用  光标编辑图形上的节点。
- (4) 移动完成的效果如图 1.7.36 (b) 所示。



图 1.7.36

2．单弧形式封套

使用单弧形式封套可为图形创建一个弧形的边缘，同时为封套添加一个弧形的边缘。

- (1) 在工具条中使用挑选工具选择需要添加封套的图形，如图 1.7.36 (a) 所示。
- (2) 在工具条中选择交互式封套工具 .
- (3) 在如图 1.7.35 所示的交互式封套工具属性栏中单击  图标按钮，这时图形将被封

套包围，用光标编辑图形上的节点。

(4) 移动完成的效果如图 1.7.36 (a) 所示。

3. 双弧形式封套

用户使用双弧形式封套同样可以为图形创建一个弧形的边缘，同时为封套添加一个弧形的边缘，与单弧形式封套不同的是，双弧形式封套的边缘是凹凸形的边缘，单弧形式封套的边缘是向一面弧形。

(1) 在工具条中使用挑选工具选择需要添加封套的图形，如图 1.7.36 (a) 所示

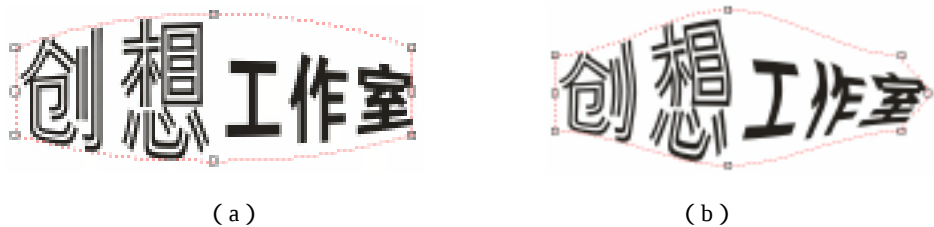


图 1.7.37

(2) 在工具条中选择交互式封套工具.

(3) 在如图 1.7.35 所示的交互式封套工具属性栏中单击按钮，这时图形将被封套包围，用光标编辑图形上的节点。

(4) 移动完成的效果如图 1.7.37 (b) 所示。

4. 自由形式封套

如前所述，在自由形式封套中，用户可以添加节点进行编辑。这时封套的编辑方式有点类似形状工具对图形的编辑。

(1) 在工具条中使用挑选工具选择需要添加封套的图形，如图 1.7.36 (a) 所示。

(2) 在工具条中选择交互式封套工具.

(3) 在如图 1.7.35 所示的交互式封套工具属性栏中单击按钮，这时图形将被封套包围，用光标编辑图形上的节点，同时也可在封套上双击鼠标左键添加节点。

(4) 对这些节点进行编辑，可得到如图 1.7.38 所示的效果。



图 1.7.38

5. 预设的封套形式

同其他交互式工具一样，交互式封套工具也有自己的预设形式，用户可直接使用这些预设的封套形式来创建图形。

(1) 在工具条中使用挑选工具选择需要添加封套的图形，如图 1.7.36 (a) 所示。

(2) 在工具条中选择交互式封套工具.

(3) 在如图 1.7.35 所示的交互式封套工具属性栏中单击预置... 旁的三角形，在如

图 1.7.39 (a) 所示的列表框中选择“封套 4”。
(4) 得到如图 1.7.39 (b) 所示的效果。

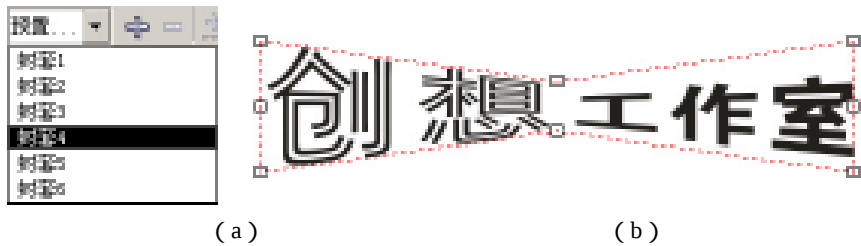


图 1.7.39

6. 存储封套形式

用户自己创作的封套形式可以进行存储，在以后的使用中可以直接调用，具体的操作步骤如下：

- (1) 选择一种用户自己创作的封套形式。
- (2) 单击如图 1.7.35 所示的交互式封套工具属性栏中的  按钮，将打开如图 1.7.40 所示的存储对话框。

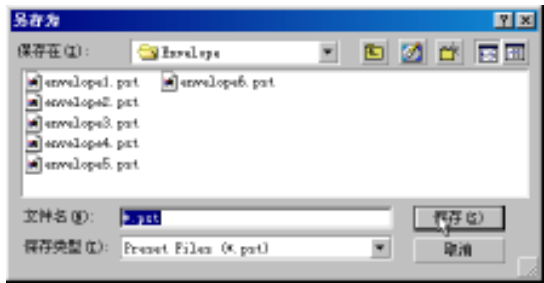


图 1.7.40

(3) 在对话框中输入文件名后单击“保存”按钮即可。存储的文件格式和路径是系统默认的，用户也可以自己选择文件夹。

7. 添加新封套

用户可以通过交互式封套工具的属性栏为一个已经有封套的图形再添加一个新的封套形式，达到一种复合效果。

- (1) 选择一个已有封套的图形。
- (2) 单击如图 1.7.36 所示的交互式封套工具属性栏中的  按钮。
- (3) 如同为图形添加封套一样，用户可为它再添加一个或多个封套。

8. 封套的映射形式

在 CorelDraw 12 中的交互式封套工具，分为四种映射方式，单击如图 1.7.36 所示的交互式封套工具属性栏中  旁边的三角形，将弹出如图 1.7.41 所示的映射方式选择列表框。这四种映射方式分别表示：水平形式、原始形式、填塞形式、垂直形式。



图 1.7.41

使用水平形式将把对象伸展到适合封套的尺寸，把图形水平压缩在封套中，如图 1.7.42 (a) 所示。

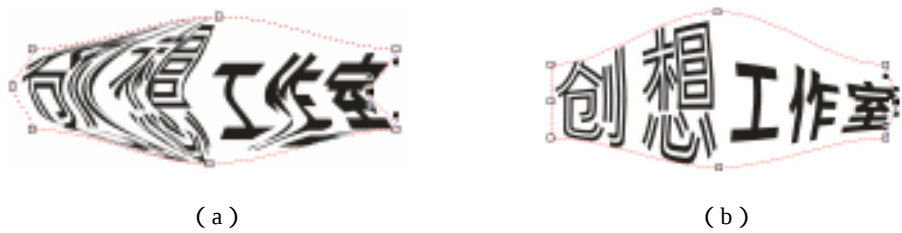


图 1.7.42

使用原始形式把对象选择框上边框的边角手柄映射到封套的节点上，如图 1.7.42 (b) 所示。

使用填塞形式将把对象选择框上边框的边角手柄映射到封套的节点上，其他的节点将被忽略，如图 1.7.43 (a) 所示。

使用垂直形式将把对象延展到适合封套的尺寸，然后把它垂直压缩在封套中，如图 1.7.43 (b) 所示。

这里的四种映射方式都是对相同原始图形进行相同封套处理的比较效果图。

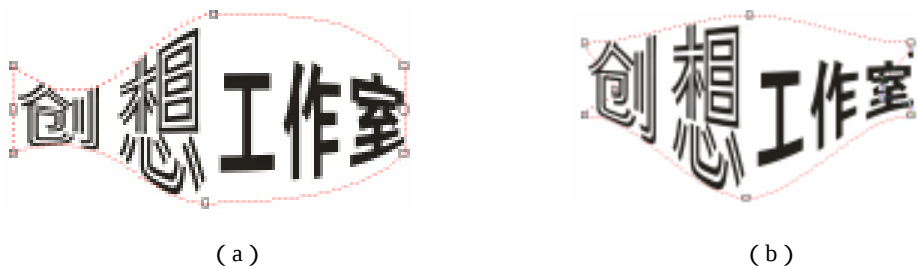


图 1.7.43

9. 保持封套的直线属性

如果用户在使用封套，对图形进行编辑变形时，不想使图形中的直线转换成曲线，可以在如图 1.7.36 所示的交互式封套工具属性栏中单击  按钮，使图形的直线得以保留。对如图 1.7.44 所示的两个图形（一个没有启用  图标按钮，如图 1.7.44 (a)；一个启用  图标按钮，如图 1.7.44 (b)），进行相同的封套处理。

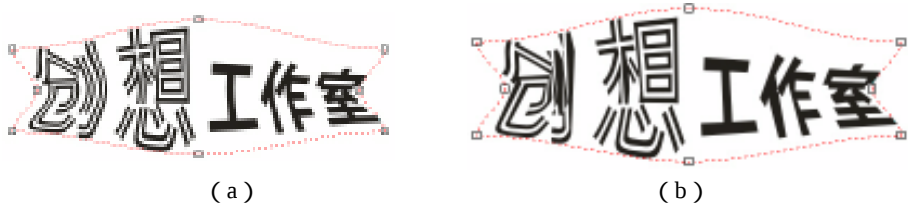


图 1.7.44

1.7.3 交互式立体工具

使用交互式立体工具可以将 CorelDraw 12 中的二维平面图形变成三维立体图形。在工具条交互式工具中选择交互式立体工具 ，工具的属性栏如图 1.7.45 所示。

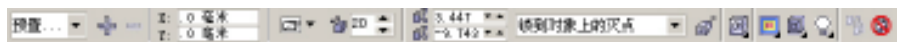


图 1.7.45

一、矢量图的立体化创建

用鼠标对需要创建立体化的矢量图形进行拖动，即可创建矢量图的简单立体化效果，在属性栏中用户可以对创建的立体化图形进行编辑变形。

1．使用预设的立体模式

CorelDraw 12 为用户提供了几种预设的立体化模式，用户可以直接选用，具体操作步骤如下：

- (1) 选择需要创建立体化的矢量图形，如图 1.7.46 (a) 所示。
- (2) 在工具条的交互式工具中选择交互式立体工具.
- (3) 在如图 1.7.45 所示的属性栏中单击 预置... 旁的三角形将打开如图 1.7.46 (b) 所示的选择列表框。
- (4) 在如图 1.7.46 (b) 所示的选择列表框中选择“立体化 3”选项。
- (5) 得到如图 1.7.46 (c) 所示的效果。

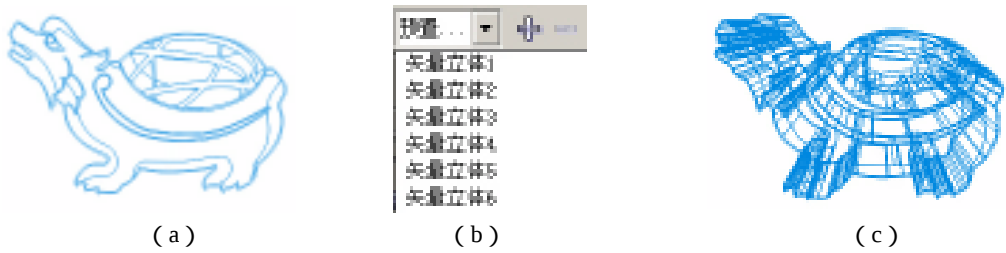


图 1.7.46

2．立体化的类型和深度

CorelDraw 12 为用户提供了几种立体化类型，同时用户可以控制设置立体化的深度，具体的操作步骤如下：

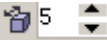
- (1) 选择一个立体化的对象，如图 1.7.47 所示。



图 1.7.47

- (2) 在如图 1.7.45 所示的属性栏中单击  的小三角形，将弹出如图 1.7.48 (a) 所示的立体化类型选择列表框。
- (3) 在如图 1.7.48 (a) 所示的立体化类型选择列表框中共有六项供选择，用户可以根

据需要选择，图 1.7.48 (b) \ (c) 所示分别为两种不同的效果。

(4) 在如图 1.7.45 所示的属性栏的立体化深度文字输入框  中，可以输入数值来精确控制立体化对象的立体化深度。

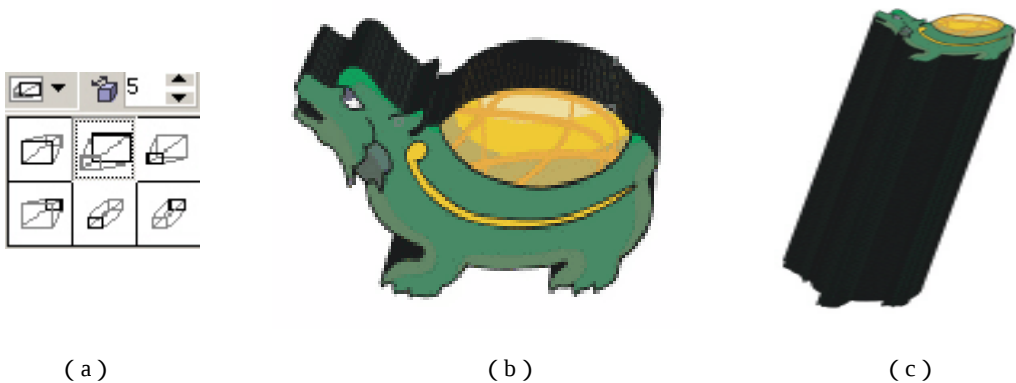


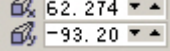
图 1.7.48

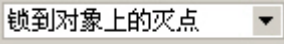
3 . 立体化的灭点设置

图形在创建立体化之后都会有灭点。所谓灭点就是图形在创造立体化之后的透视消失点。在立体化的图形上都有一个  形光标，用户可以用鼠标移动光标来改变图形的灭点，也可以在如图 1.7.45 所示的属性栏中对图形的灭点进行控制设置。

(1) 在如图 1.7.45 所示的属性栏中按下  按钮，可以使灭点位置坐标以对象的中心为坐标原点。在如图 2-180 所示的属性栏中按下  按钮后， 按钮将变成  按钮。

(2) 在如图 1.7.45 所示的属性栏中按下  按钮，可以使灭点位置坐标以页面的坐标原点为坐标原点。

(3) 在如图 1.7.45 所示的属性栏的灭点文字输入框  中可以对 X 轴和 Y 轴分别输入文字且进行控制。

(4) 在如图 1.7.45 所示的属性栏中单击灭点属性列表框  旁的三角形，可以打开如图 1.7.49 所示的灭点属性列表。

在如图 1.7.49 所示的灭点属性列表共包含了四种灭点属性：“锁到对象上的灭点”选项，将把灭点锁定到物件上，灭点会随物件的移动而移动；“锁到页上的灭点”选项，将把灭点锁定到页面上。灭点不会随物件的移动而移动。灭点不动而改变物件的立体化效果；“复制灭点”选项，可以在两个立体化的物件间进行复制灭点；“共享灭点”选项，可以使两个或多个立体化的物件图形具有同一个灭点。

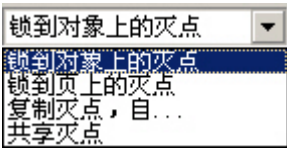


图 1.7.49

如果使用了“Shared Vanishing Point”选项，那么所有的图形对象都有一个灭点，对这个灭点进行操作将会影响所有的立体化图形。

4．立体化物体的斜角编辑

矢量图形在创造立体化过后，图形的边角可以进行修饰编辑，达到一种更丰富的立体化效果。

(1) 选择一个立体化的对象，如图 1.7.47 所示。

(2) 在如图 1.7.45 所示的属性栏中单击  图标按钮，将打开如图 1.7.50 (a) 所示的斜角编辑对话框。



(a)



(b)



(c)

图 1.7.50

(3) 在如图 1.7.50 (a) 所示的斜角编辑对话框中启用 ☒ 使用修饰斜角 选项，图形将被添加斜角修饰，如图 1.7.50 (b) 所示。

(4) 用鼠标还可以对图 1.7.50 (a) 所示的斜角编辑对话框中的编辑节点进行拖动、编辑以达到控制斜角的效果，同时文字输入框中也可以输入文字来控制。

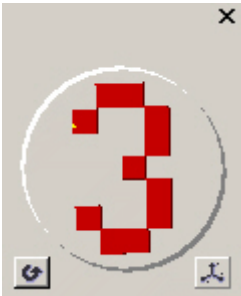
(5) 如果在如图 1.7.50 (a) 所示的斜角编辑对话框中启用 ☒ 仅显示修饰斜角 选项，则图形只显示斜角效果，如图 1.7.50 (c) 所示。

5．立体化图形的旋转

创作了物体的立体化效果后，为了在不同的视点观察图形，可以对图形进行旋转，以达到不同的立体化效果。对于每一个立体化的矢量图形都有一个控制光标，用鼠标双击其控制光标即可出现旋转控制光标，用它即可对图形进行旋转。

(1) 选择一个立体化的对象，如图 1.7.47 所示。

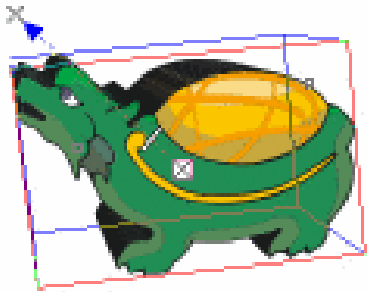
(2) 在如图 1.7.45 所示的属性栏中单击  图标按钮，将打开如图 1.7.51 (a) 所示的旋转编辑对话框。



(a)



(b)



(c)

图 1.7.51

- (3) 用鼠标可以控制如图 1.7.51 (a) 所示的旋转编辑对话框中的红色轮盘，这个轮盘的旋转效果将被应用到图形上。
- (4) 用鼠标单击如图 1.7.51(a)所示的旋转编辑对话框中的图标，将打开如图 1.7.51 (b) 所示的旋转文字输入控制编辑框。
- (5) 在如图 1.7.51 (b) 所示的旋转文字输入控制编辑框中分别输入 X : 12 , Y : 9 , Z : 5 , 得到如图 1.7.51 (c) 所示的效果。
- (6) 在如图 1.7.51(a)所示的旋转编辑对话框中单击, 将使图形回到旋转前的效果。

6 . 立体化图形的填充

用户在把图形立体化变形后还可以对其填色，其具体操作步骤如下：

- (1) 选择一个立体化的对象，如图 1.7.51 (c) 所示。
- (2) 在如图 1.7.45 所示的属性栏中单击图标，将打开如图 1.7.52 (a) 所示的立体化图形填充编辑对话框。
- (3) 在如图 1.7.52 (a) 所示的立体化图形填充编辑对话框中的“ 颜色 ” 下有三个选择按钮，分别是使用对象的填充、纯色填充、渐变色填充。

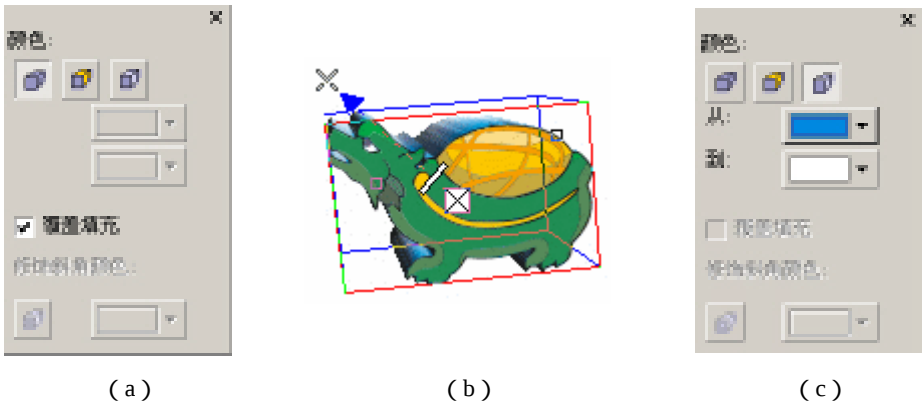


图 1.7.52

- (4) 单击第一个按钮将启用“ 使用对象的填充 ”，对象的立体化效果部分将直接使用对象的填充属性。选择不同的按钮，弹出的立体化图形填充编辑对话框都不同。如图 1.7.52(a) 所示的立体化图形填充编辑只代表选择第一个按钮的立体化图形填充编辑对话框。
- (5) 如果在如图 1.7.52 (a) 所示的立体化图形填充编辑对话框中启用 ☒ 覆盖填充 项，则图形的原始图形和立体化部分将作为同一对象被填充。
- (6) 如果在如图 1.7.52(a)所示的立体化图形填充编辑对话框中不启用 ☒ 覆盖填充 项，则图形的原始图形和立体化部分将分开作为两个对象被填充。
- (7) 如果图形对象在立体化后添加了斜角，则可在如图 1.7.52 (a) 所示的立体化图形填充编辑对话框中单击图形按钮，用户可以为斜角填充颜色。
- (8) 单击第二个按钮将启用“ 纯色填充 ”，图形的立体化部分将被一个纯色填充。
- (9) 单击第三个按钮将启用“ 渐变色填充 ”，用户可以为立体化图形填充渐变色。
- (10) 在如图 1.7.52 (c) 所示的立体化图形填充编辑对话框的“ 从 ” 中单击上的三角形选择一种颜色。
- (11) 在如图 1.7.52 (c) 所示的立体化图形填充编辑对话框中“ 到 ” 中单击上的三角形选择一种颜色。

(12) 系统将自动在这两个颜色之间做渐变填充。效果如图 1.7.52 (b)。

二、立体化的光源设置

用户可以为立体化的图形添加光源照明效果，这种光源模拟白色光源设置，最多可以产生三个光源，如图 1.7.53 所示。

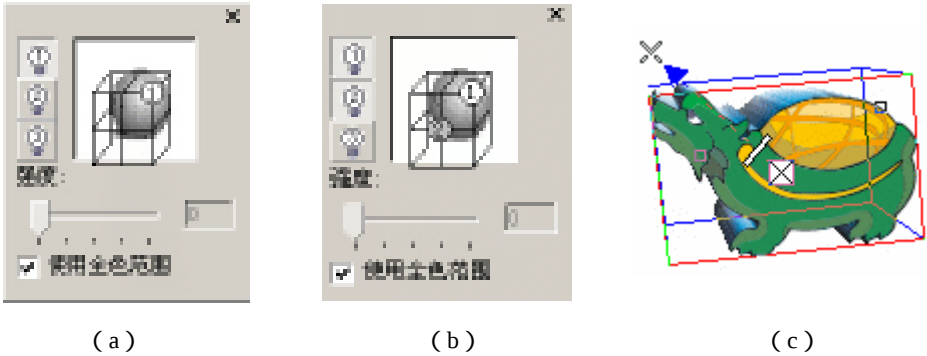


图 1.7.53

- (1) 选择一个用户创建的立体化图形，如图 1.7.47 所示。
 - (2) 在如图 1.7.45 所示的属性栏中单击  图标按钮，将打开如图 1.7.53 所示的添加光源编辑对话框。
 - (3) 在如图 1.7.53 所示的添加光源编辑对话框中单击 、 和  都可为图形添加光源，也可以同时添加。
 - (4) 在预览框中可用鼠标移动光源标志，改变光源位置。如图 1.7.53 (b) 所示。
 - (5) 移动强度控制滑块可以控制光源的强度，得到效果如图 1.7.53 (c) 所示。
 - (6) 如需要关闭光源只需单击 、 和  即可。
- 交互式立体化工具的其他操作与相关工具用法相似。

1.7.4 交互式阴影工具

使用交互式阴影工具可以给对象添加阴影，添加阴影可以增强对象的真实感。选择交互式阴影工具后，属性栏将显示编辑阴影效果的选项，在对象上单击鼠标左键并拖动鼠标将激活这些选项，如图 1.7.54 所示。



图 1.7.54

阴影效果可以应用于 CorelDraw 12 创建的大多数对象，包括文本（美术字文本和段落文本）和位图，但不能应用于调和对象、轮廓对象、用斜角边修饰过的对象、立体化对象等。

1. 使用预设阴影效果

在 CorelDraw 12 中，系统为用户提供了许多预设的阴影效果，用户可以直接调用。

- (1) 选择需要添加阴影的图形。如图 1.7.55 (a) 所示。
- (2) 在工具条中选择交互式阴影工具 。

(3) 在如图 1.7.54 所示的交互式阴影工具的属性栏中单击 **预置...** 中的三角形，将会弹出如图 1.7.55 (b) 所示的选择对话框。

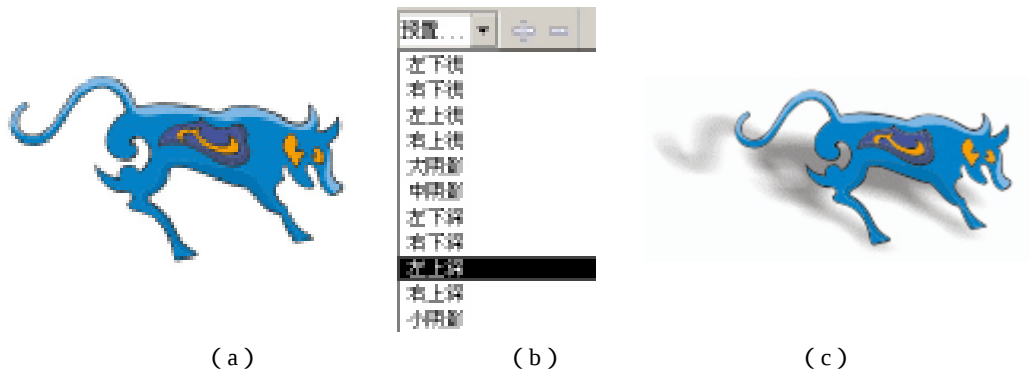


图 1.7.55

(4) 在如图 1.7.55 (b) 所示的对话框中选择“左上深”选项，其效果如图 1.7.55 (c) 所示。

2. 存储阴影效果

用户可以把自己创建的阴影效果方式存储到系统中。

- (1) 选择用户自己创建的阴影效果图形。
- (2) 在图 1.7.54 所示的交互式阴影工具属性栏中单击 **+** 图标按钮，将弹出如图 1.7.56 所示的存储对话框。
- (3) 在对话框中相应位置输入文件名，然后单击“保存”按钮即可。
- (4) 在如图 1.7.55 (b) 所示的对话框中将会自动出现用户所输入的文件。

1.7.5 交互式透明

使用交互式透明工具可以给对象添加透明效果。选择交互式阴影工具后，属性栏将显示编辑阴影效果的选项，在对象上单击鼠标左键并拖动鼠标将激活这些选项，如图 1.7.56 所示。



图 1.7.56

透明效果可以应用于 CorelDraw 12 创建的大多数对象，包括文本（美术字文本和段落文本）和位图，但不能应用于调和对象、轮廓对象、用斜角边修饰过的对象、立体化对象等。

1. 使用预设透明效果

在 CorelDraw 12 中，系统为用户提供了许多预设的透明效果，用户可以直接调用。

- (1) 选择需要添加阴影的图形，如图 1.7.57 (a) 所示。
- (2) 在工具条中选择交互式阴影工具
- (3) 在图 1.7.54 所示的交互式阴影工具的属性栏中单击 **预置...** 中的三角形，将会弹出图 1.7.57 (b) 所示的选择对话框。

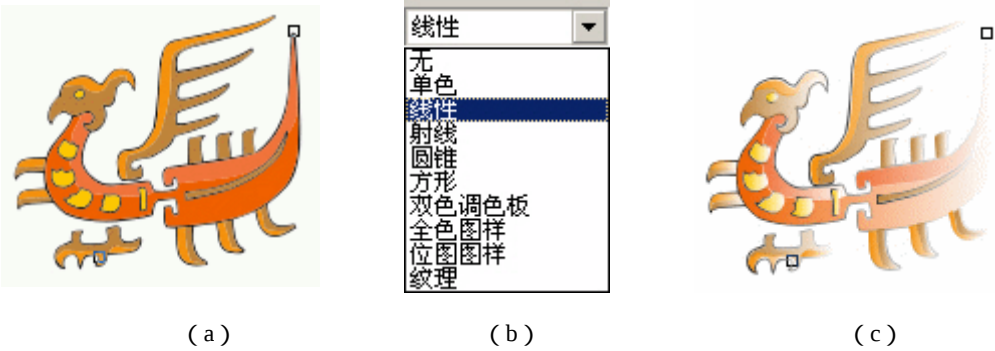


图 1.7.57

(4) 在如图 1.7.57 (b) 所示的对话框中选择“线性”选项，其效果如图 1.7.57 (c) 所示。

2. 为图形添加透明效果

为图形添加阴影的具体操作步骤如下：

- (1) 选择需要添加阴影的图形，如图 1.7.57 (a) 所示。
- (2) 在工具条中选择交互式阴影工具.
- (3) 在图形中单击光标，然后拖动后松开，即可创建一个透明效果。

1.8 位图的处理

CorelDraw 12 中可以处理很多种格式的位图，在前面的相关章节我们已经作了一些讲解，相信读者已经有了一定了解。

1.8.1 导入位图

在 CorelDraw 12 中要对位图进行处理需要先导入，关于位图的导入在前面的章节中已讲过，在此就不多述。

一、选择位图

与 CorelDraw 12 的其他图形文件一样，位图也是需要选择才能使用的，位图的选择同其他图形的选择基本相同，在任何状态下单击或者圈选都可以选择位图。

二、位图的裁剪

在 CorelDraw 12 中关于位图的裁剪方式有好几种，前面我们在导入时裁剪，这里我们介绍导入以后的裁剪。

- (1) 选择需要裁剪的位图，如图 1.8.1 (a) 所示。
- (2) 在工具条中选择形状工具，再缩选位图的边缘，并用形状工具进行编辑，如图 1.8.1 (b) 所示。

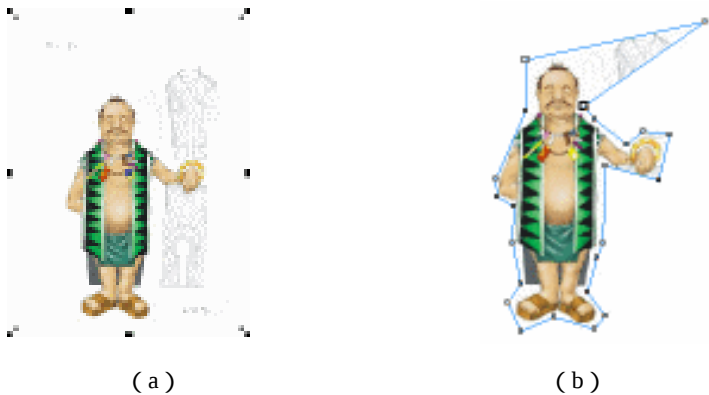


图 1.8.1

- (3) 编辑到自己满意时选择“位图”▶“裁切位图”命令。
- (4) 完成裁剪效果。

三、位图的勾画

位图图像是以固定的分辨率建立的，由一个又一个的像素点组成，组成位图的像素点越大图像细节越小，图像清晰度越低，反之图像就越清晰，但是文件也更大。位图在放大缩小时的分辨率会影响图像效果。

在 CorelDraw 12 中用户可以对导入的位图进行勾画，用以创建矢量图形，在 CorelDraw 12 中为用户提供了两种勾画位图的方式：一种是自动勾画，另一种是手动勾画，在工具条中选择贝塞尔笔工具，到位图上即可勾画路径。当贝塞尔笔工具遇到的一种颜色比较纯正时，系统将实施自动勾画。

四、位图的颜色改变

在 CorelDraw 12 中，对于非单色位图可用位图颜色遮罩来改变位图中像素颜色，对于黑白图形，可用位图颜色遮罩来改变位图中的像素颜色。

1. 使用颜色遮罩

使用颜色遮罩可以隐藏位图中的一部分颜色，同时用户所创建的颜色遮罩可以存储于系统之中，用户也可随时提取已有的颜色遮罩，大大加快了用户的操作。

使用颜色遮罩的泊坞窗（如图 1.8.2 所示）只需使用“位图”→“位图颜色遮罩”命令即可打开颜色遮罩的泊坞窗。

在图 1.8.2 所示的颜色遮罩泊坞窗中的“隐藏颜色”选项可以隐藏位图中所选的一部分颜色；“显示颜色”可以只显示所选部分颜色；单击图标按钮，可以到位图中选择颜色；可以打开颜色调色盘，可以在其中选择一种颜色作为需要隐藏的颜色；用来存储一种颜色遮罩；用来打开一种颜色遮罩；在“容限”下的滑块是容错调节器，用它可以改

变选择颜色的容差度，数值越小颜色容差范围也小，数值越大颜色容差范围也大；单击“按钮”表示添加一个颜色遮罩；单击按钮即表示删除一个所选颜色遮罩。



图 1.8.2

隐藏颜色的具体操作步骤如下：

- (1) 选择需要隐藏颜色的图片。
- (2) 打开颜色遮罩泊坞窗。
- (3) 在如图 1.8.2 所示的颜色遮罩泊坞窗中选择“隐藏颜色”选项。
- (4) 选中第一个黑条。
- (5) 单击图标按钮，使用光标到位图的背景上单击选择蓝色直到黑条变成背景色。
- (6) 单击“应用”图标按钮，其效果如图 1.8.3 所示，(a) (b) 是“容差”取不同数值时的不同效果。

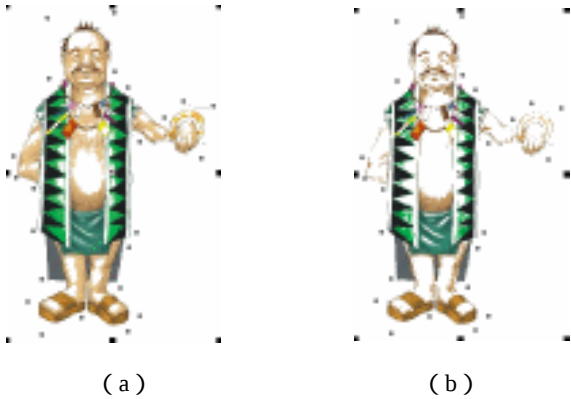


图 1.8.3

显示颜色的具体操作步骤如下：

- (1) 选择需要显示一部分颜色的图片。
- (2) 在属性栏中单击图标按钮，打开如图 1.8.2 所示的颜色遮罩泊坞窗。
- (3) 在颜色遮罩的泊坞窗选择“显示颜色”选项。
- (4) 选择任意一个黑条。
- (5) 单击图标按钮，使用光标到位图的背景上单击选择蓝色，直到黑条变成背景色。

(6) 单击“应用”图标按钮，其效果如图 1.8.4 所示，(a) (b) 是“容差值”取不同数值时的不同效果。在这种状态下只显示所选的颜色。

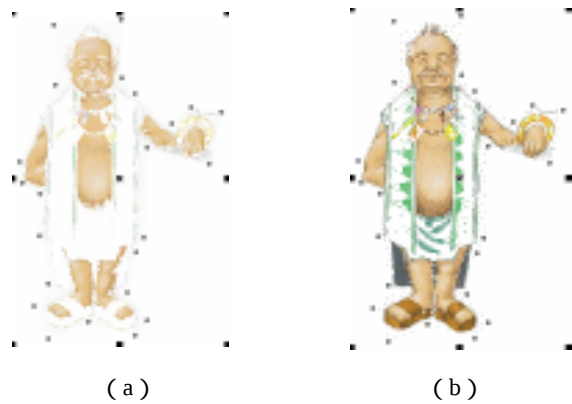


图 1.8.4

2. 调整位图的亮度、对比度和强度

对于位图的颜色调整包括：改变图像的色泽、亮度、对比度、饱和度，及调整图像的阴影、中间色调、高光之间的色彩关系，这一切可以通过“效果”菜单下的相关命令完成。

亮度是一幅图像的明亮度；对比度是一幅图中白色和黑色部分的反差；强度是一幅图中的色彩强度。亮度、对比度、强度的编辑对话框如图 1.8.5 所示。



图 1.8.5

- (1) 在工具条中选择挑选工具需要改变亮度、对比度、强度的图片。
- (2) 选择“效果—调整—亮度/对比度/强度”命令，打开如图 1.8.5 所示的亮度、对比度、强度编辑对话框，在“亮度”中可以设置图片的亮度；在“对比度”中可以设置图片的强度；在“强度”中可以设置图片的对比度。
- 所有这些调节数值为正数时增强，为负数时减弱。既可以直接输入数值，也可以滑动控制器来调节。
- (3) 单击“预览”按钮可以预览调节情况。
- (4) 单击按钮将使按钮始终处于选择状态。
- (5) 单击“重置”按钮将使图片回到最初状态。
- (6) 设置完成后单击“确定”按钮。
- (7) 图 1.8.6 (a) (b) (c) 是分别对亮度、对比度、强度进行单独调整的不同效果图。



图 1.8.6

五、色彩通道的调整

使用色彩通道的调整可以在 RGB 和 CMYK 之间变换颜色模式 ,分别对每一个控制量进行变换控制，用以校正图片颜色。“色彩平衡的调整”编辑对话框如图 1.8.7 所示。

(1) 在工具条中选择挑选工具选择需要改变的图片。

(2) 选择“效果—调整—颜色通道”命令，将弹出如图 1.8.7 所示的“色彩平衡调整”编辑对话框。

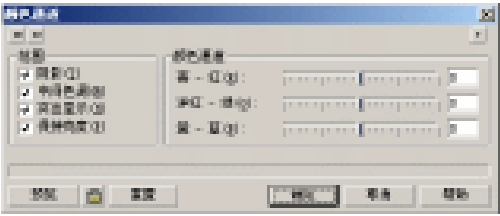


图 1.8.7

(3) 在图 1.8.7 的左边有一控制区，如图 1.8.8 (a) 所示，其中四个选项用来控制“阴影”、“中间色调”、“高光”、“保持亮度”。如图 1.8.8 (b) 中的数值为正时表示增加 RGB 颜色，数值为负时颜色则增加向这一颜色的补色。在如图 1.8.7 (a) 中可以单选或多选。

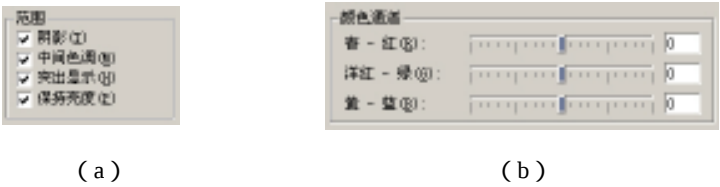


图 1.8.8

在图 1.8.8 中：

“阴影”用于在图像阴影区域应用颜色校正。禁用则不影响。

“中间色调”用于在图像中间色调区域应用颜色校正。禁用则不影响。

- “突出显示”用于在图像高光区域应用颜色校正。禁用则不影响。
- “保持亮度”用于在校正图像色彩时不影响图片亮度，如果禁用则在编辑时要影响到图片的亮度。
- 在如图 1.8.8 (b) 中：
- “青—红”用于图像在校正青色或红色不平衡时，向左滑动添加青色，向右滑动添加红色；
- “洋红—绿”用于图像在校正洋红色或绿色不平衡时，向左滑动添加洋红色，向右滑动添加绿色；
- “黄—蓝”用于图像在校正黄色或蓝色不平衡时，向左滑动添加黄色，向右滑动添加蓝色。
- (4) 设置完成后单击“确定”按钮。
- (5) 图 1.8.9 (a)、(b)、(c) 是对图 1.8.8 (b) 三项调整后的效果图。

六、图片的伽玛值调整

图片的伽玛值调整是一种校正颜色的方式，图片的伽玛值调整可以在对图片的阴影或高光没有显著影响的情况下，改进工作的对比度的细节效果。图片的伽玛值调整编辑对话框如图 1.8.10 所示。

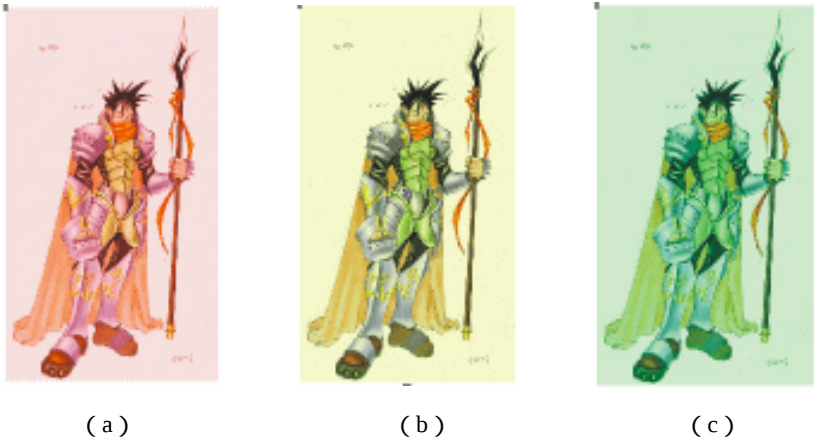


图 1.8.9



图 1.8.10

- (1) 在工具条中选择挑选工具选择需要改变的图片。
- (2) 选择“效果—调整—伽玛值”命令，将弹出如图 1.8.10 所示图片的伽玛值调整编辑对话框。
- (3) 移动“伽玛值”控制滑块来调整图片的伽玛值。数值越大中间色调越浅；反之，中间色调越深。
- (4) 设置完成后单击“确定”按钮，其效果如图 1.8.11 所示。



图 1.8.11

七、图片色相、彩度和明度的调整

使用色相、彩度和明度的调整可以改变图片的颜色浓度，色相、彩度和明度的调整编辑对话框如图 1.8.12 所示。

(1)在工具条中选择挑选工具选择需要改变的图片。

(2)选择“效果—调整—色调/饱和度/亮度”命令，将弹出如图 1.8.12 所示的色相、彩度和明度调整编辑对话框。

(3)在“通道”中选取一种颜色通道；移动“色调”后的滑块可以重新分布图像中的颜色；移动“饱和度”后的滑块可以设置图像的颜色浓度；移动“亮度”后的滑块可以设置图像中的白色或黑色的数量。

(4)设置完成后单击“确定”按钮。

(5)图 1.8.13 是以色相、彩度和亮度三个项目分别进行调整后的效果图。

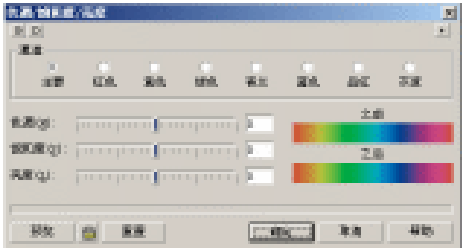


图 1.8.12



图 1.8.13

八、用“选择颜色”来调整图像颜色

“选择颜色”可用来增加或者减少图像中的 CMYK 值，从而调整图像颜色。用“选取颜色”来调整图像颜色的编辑对话框如图 1.8.14 所示。

- (1) 在工具条中选择挑选工具选择需要改变的图片。
 - (2) 选择“效果—调整—选择颜色”命令，将弹出如图 1.8.14 所示的用“选择颜色”来调整图像颜色编辑对话框。
 - (3) 在“颜色预览”下选择用于调整的颜色。
 - (4) 移动“调整”中的滑块调整 CMYK 的值。
- 在“调整百分比”中“相对”表示调整相对百分比；“绝对”表示调整绝对百分比。
- (5) 设置完成后单击“确定”按钮。

如图 1.8.15 所示设置能得到如图 1.8.16 (b) 所示的效果。



图 1.8.14



图 1.8.15



(原图)



(b)

图 1.8.16

应用“取代色彩”命令替换颜色、使用“去除彩度”转换图像颜色、使用“色价等化”命令调整图像颜色、用“局部等化”命令调整图像、使用“取样/目标平衡”调整图像、使用“色调曲线”调整图像颜色、使用“自动调整”调整图像等命令调整颜色的方法都非常简单，这里就不再一一描述。

1.8.2 位图的滤镜效果

在 CorelDraw 12 中,新增了很多类似于 Photoshop 中滤镜对图像的处理功能,使位图能做出更多更漂亮的效果。

1. 使用 3D 效果

使用 3D 效果包括如图 1.8.17 所示的内容。

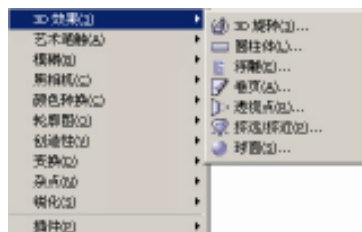


图 1.8.17

制作 3D 旋转艺术效果的方法如下：

- (1) 选择需要 3D 旋转艺术效果的图片。
- (2) 选择“位图—3D 效果—旋转”命令，将弹出如图 1.8.18 所示的 3D 旋转艺术效果对话框。

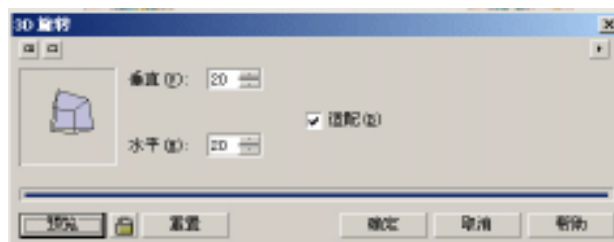


图 1.8.18

可以用鼠标拖动预览框重的图形改变透视角度，也可以直接在“垂直”与“水平”框中输入数值。

- (4) 设置完成后, 单击“确定”即可, 效果如图 1.8.19 (b) 所示。



(a) 原图

(b)

图 1.8.19

其余几个 3D 效果设置方法和上面的大同小异，效果分别如图 1.8.20 所示。



图 1.8.20

2. 艺术笔触效果

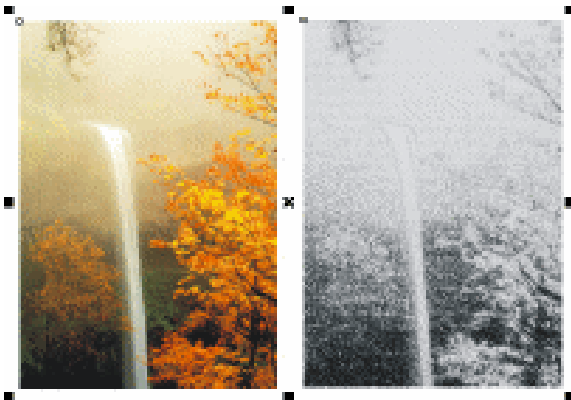
制作炭笔效果的方法如下：

- (1) 选择需要炭笔效果的图片。
- (2) 选择“位图—艺术笔触—炭笔”命令，将弹出如图 1.8.21 所示的炭笔效果对话框。



图 1.8.21

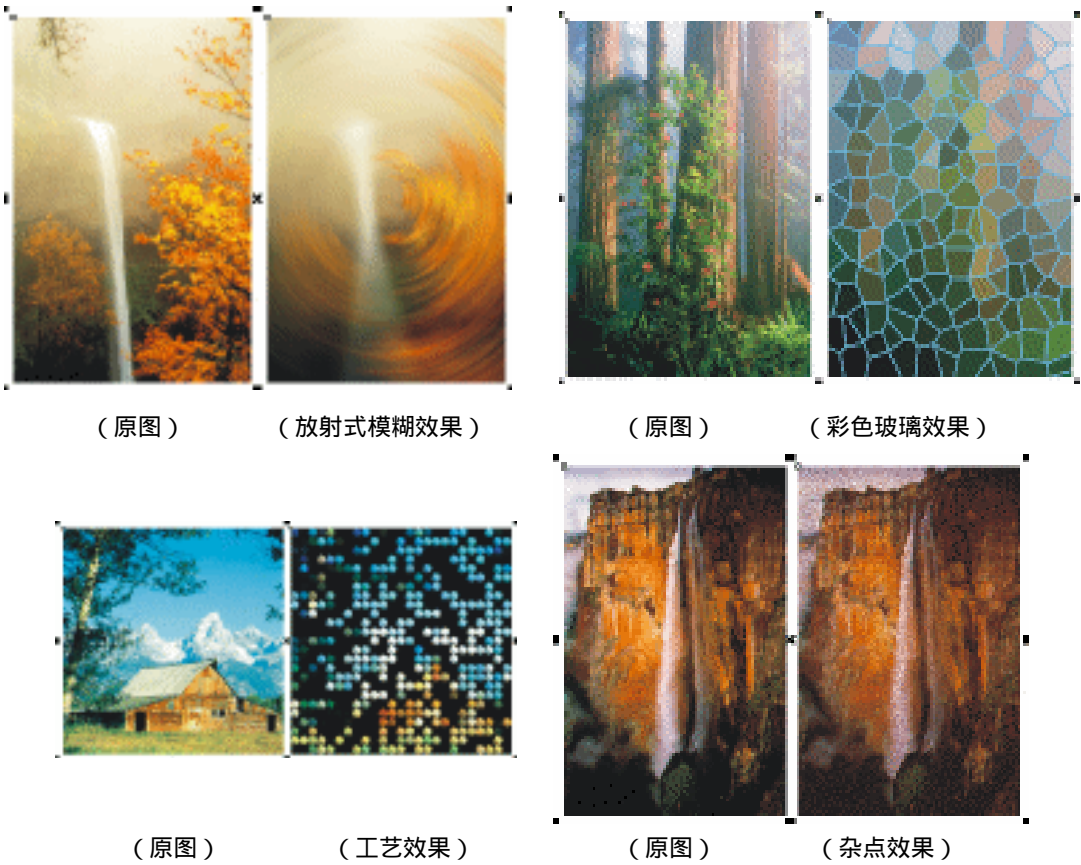
可以用鼠标在“大小”和“边缘”滑块上拖动改变数值，也可以直接在框中输入数值。
(4) 点击“预览”可以查看设置的效果。
(5) 设置完成后，单击“确定”即可，效果如图 1.8.22 (b) 所示。



(原图) (b)

图 1.8.22

其余几个滤镜艺术效果设置方法和前面的大同小异，初学者可以多做练习，在这里就不再重复讲解，图 1.8.23 是笔者作的滤镜效果的对照图供读者参考。





（上图为原图） （下图为波纹效果）

图 1.8.23

第	2	章	典型基础实例的 创意制作	
---	---	---	-----------------	--

CorelDRAW 12

主要内容

- ☐ 可爱水珠的创意制作
- ☐ 阴影文字特效创意制作
- ☐ 三维圆饼数据图的制作
- ☐ 三维立体字的制作
- ☐ 透镜的特殊效果
- ☐ 透明按钮特效
- ☐ 心形像坠创意制作
- ☐ 邮票创意制作
- ☐ 一双大头牛皮鞋创意制作
- ☐ 美丽蝴蝶创意制作

CorelDRAW 12

CorelDRAW 12

实例 01 可爱水珠的创意制作

■



■

在本实例中将运用图形绘制工具画出水珠的外观，然后通过交互透明工具实现最终效果。

■

第一步：绘制三个图形，两个蓝色，一个白色如图 2.1.1 所示。

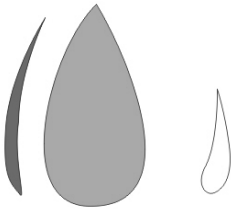


图 2.1.1

第二步：选择中间大的图形。再选择交互透明工具。在属性工具栏上显示和透明设置有关的控制，选择如图 2.1.2 所示“透明度类型”中的“标准”。

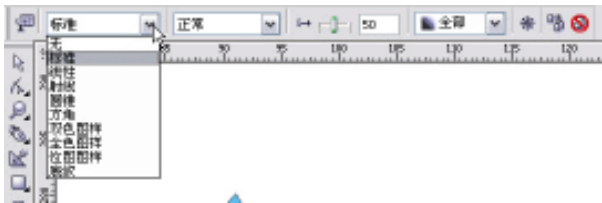


图 2.1.2

第三步：调节如图 2.1.3 所示“透明度”为 70。透明度数值越高，透明度越高。



图 2.1.3

第四步：另外一个蓝色的图形也是同样设置为透明度为 85。把两个图形叠放在一起，去掉边线。由于变成了透明，图形的颜色也发生了如图 2.1.4 所示的变化。

第五步：继续上面的操作，把白色的图形移动到另外两个图形上。然后选择透明工具，鼠标指针变成如图 2.1.5 所示的状态。在这个白色图形上拖拉，可以拉出渐变透明效果。白色图形沿着方向线，由白色逐渐渐变到完全透明，如图 2.1.6 所示。



图 2.1.4

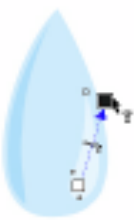


图 2.1.5



图 2.1.6

第六步：按 Ctrl+A 键全选这三个图形，按 Ctrl+G 键将其群组。然后把这个群组复制多个，其中一些稍微改变一下形状，效果如图 2.1.7 所示。



图 2.1.7

第七步：再使用渐变工具和文字工具为其添加文字和背景，效果如图 2.1.8 所示。



图 2.1.8

实例

02

阴影文字特效创意制作



在本实例中将运用文字工具输入文字，然后使用选择工具对文字进行变形处理，最后通过交互透明工具实现文字的最终效果。

第一步：绘制一个矩形，选取工具箱中的纹理填充命令，弹出如图 2.1.9 所示的面板。选取自己喜欢的样式，制作一个材质背景，选择文字工具，输入文字，选择字体，填充颜色。如图 2.1.10 所示。



图 2.1.9



图 2.1.10

第二步：选择这个文字对象，按 Ctrl + D 键，再复制出文字，然后用选择工具进行倾斜变形。填充上黑色。如图 2.1.11 所示

第三步：选择交互透明工具，在这个黑色文字上拖拉，拉出渐变透明。如图 2.1.12 所示。



图 2.1.11



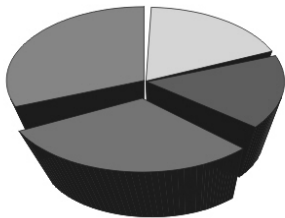
图 2.1.12

第四步：按 Ctrl + PageDown 键，把这个图形放到下一层。移动好位置，就好像原来的文字带有阴影了。如图 2.1.13 所示。



图 2.1.13

实例 03 三维圆饼数据图的制作



在本实例中将运用图形绘制工具画出图形的外观，然后通过使用交互立体化工具来制作三维立体，再通过“共享灭点”来调整图形达到最终效果。

- 第一步：选取工具箱中的圆形工具，在窗口中绘制如图 2.1.14 所示的图形统计表。
- 第二步：按 Ctrl+A 键全部选中图形，并将在垂直方向压变形，如图 2.1.15 所示。

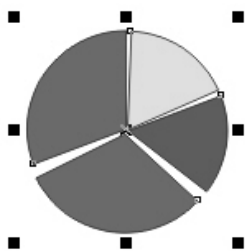


图 2.1.14

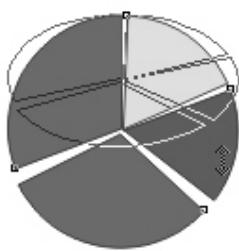


图 2.1.15

第三步 : 选取如图 2.1.16 所示的交互立体化工具 , 将蓝色部分拉伸出如图 2.1.17 所示的立体形状。

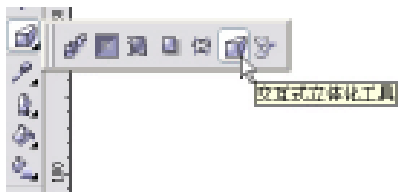


图 2.1.16

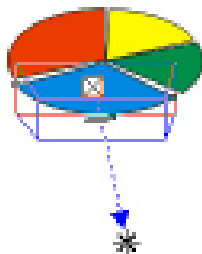


图 2.1.17

第四步 : 使用相同的方法 , 把其余部分也一一拉出如图 2.1.18 所示的立体形状。可能这里的先后次序有点乱 , 先别管 , 后面再调整。

第五步 : 选择绿色部分。然后选择菜单 “ 效果 ” / “ 立体化 ” , 打开立体化卷帘窗。在如图 2.1.19 所示的灭点列表中
选择共享灭点。这时 , 鼠标指针变成 。用这个指针选择蓝色的图形 , 绿色的图形就共享蓝色图形的灭点了。效果如图 2.1.20 所示 。



图 2.1.18



图 2.1.19

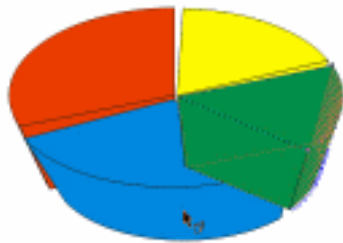


图 2.1.20

第六步 : 按这样的方法 , 分别也让红色和黄色的图形共享蓝色图形的灭点。

第七步：选择黄色图形，按 Ctrl + PageDown 键，放到绿色图形的下面。如图 2.1.21 所示的透视就正确了。

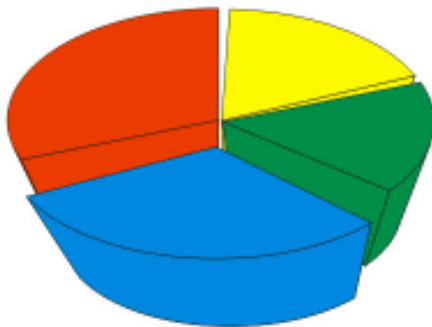


图 2.1.21

第八步：最后加上一点明暗变化。先选择蓝色图形，然后继续刚才打开的“立体化”卷帘窗。选择灯光组，按下 1 号灯光如图 2.1.22 所示，然后按应用。蓝色图形就带有灯光明暗效果了，如图 2.1.23 所示。



图 2.1.22

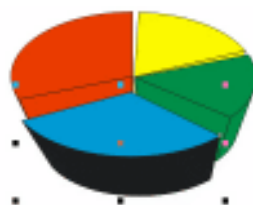


图 2.1.23

第九步：其余几个图形需要一一设置灯光，最后就得出了如图 2.1.24 所示的圆饼图。

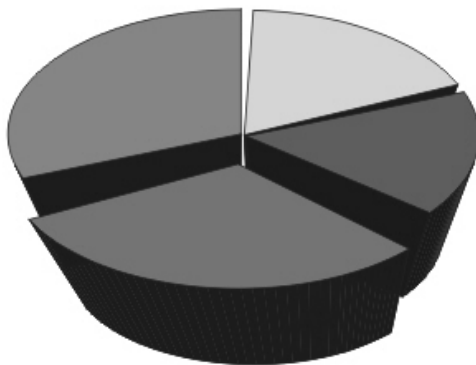


图 2.1.24

实例

04 三维立体字的制作



在本实例中将运用交互立体工具实现最终效果。

第一步：CorelDraw 可以制作一些简单的立体效果。这些立体效果是通过拉伸图形对象实现的。很适合制作立体字。输入文字,填充上颜色。文字默认是没有边线的,用鼠标右键选择调色板,使边线显示出来。如图 2.1.25 所示。



图 2.1.25

第二步：选择交互立体化工具,然后选择这个文字,并拖拉,可以使这个文字拉伸立体化,如图 2.1.26 所示。

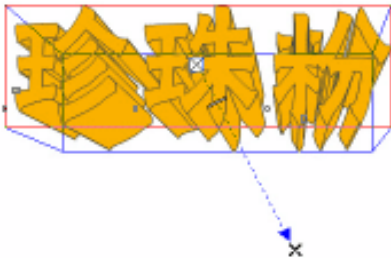


图 2.1.26

第三步：默认的立体颜色是使用原来图形对象的颜色。用交互立体化工具选择这个立体对象,确定属性工具栏上面的“颜色”按钮已经被按下,然后选择“使用纯色”,如图 2.1.27 所示,在颜色列表中选择其他颜色,效果如图 2.1.28 所示。



图 2.1.27



图 2.1.28

第四步 :还可以设置为渐变色 ,默认的是由对象的颜色渐变到黑色。如图 2.1.29、2.1.30 所示。



图 2.1.29



图 2.1.30

第五步 :通过色彩列表可以选择渐变的颜色完成制作 ,如图 2.1.31 所示。



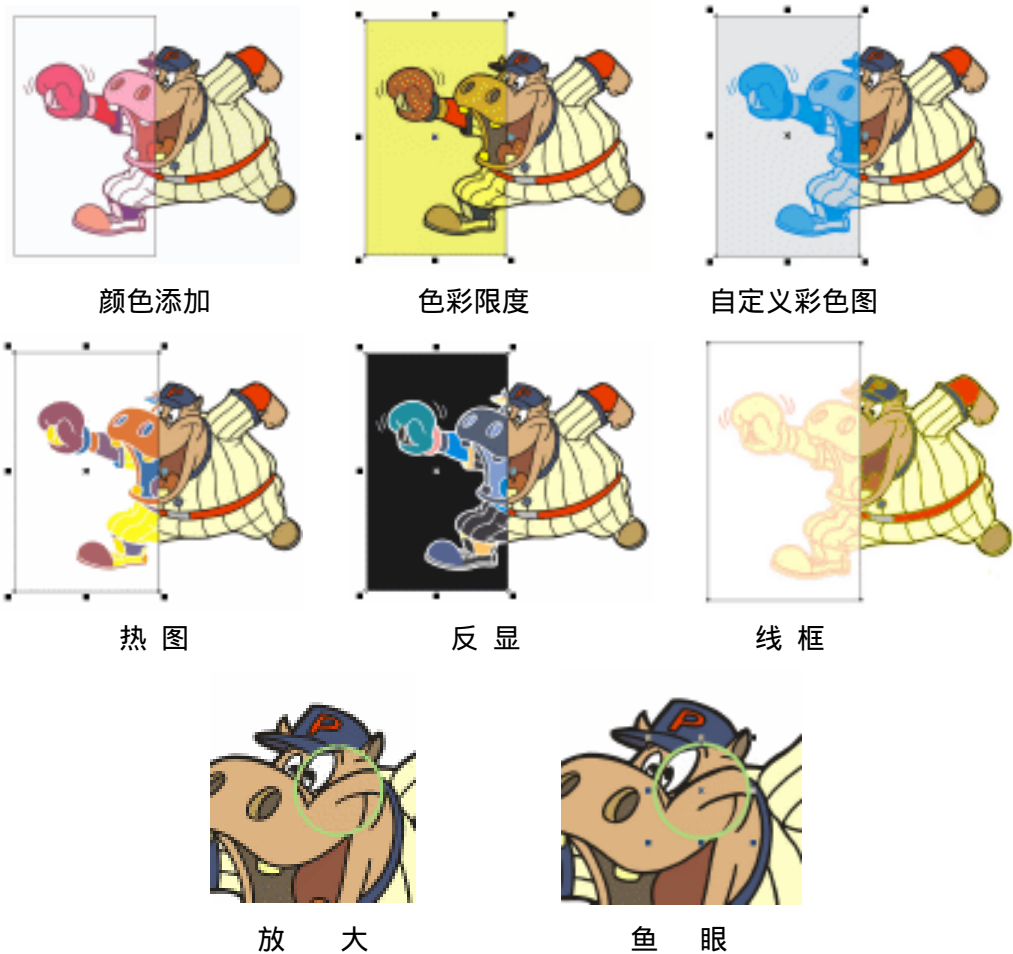
图 2.1.31

实例

05

透镜的特殊效果

■



■

本组实例将借助 CorelDRAW 12 的透镜功能来快速、简便达到各种特殊效果。

■

第一步：选择执行菜单中“效果/透镜”命令，就可以打开一个如图 2.1.32 所示的下控制窗口。

第二步：用一个卡通分别演示一下几种典型透镜效果。先画一个矩形盖住一半脸谱。然后选择这个矩形，如图 2.1.33 所示。



图 2.1.32



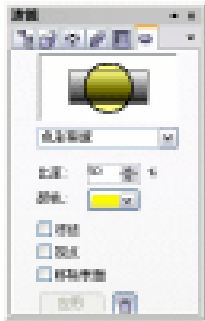
图 2.1.33

第三步：在透镜卷帘窗上依次选择几种透镜效果。

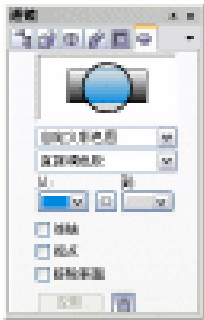
1．颜色添加



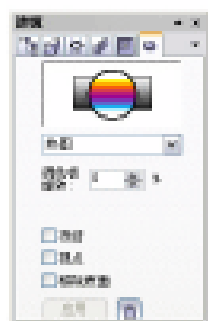
2．色彩限度



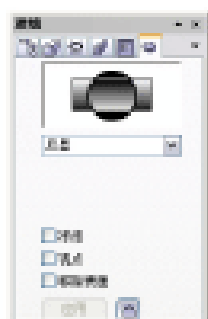
3．自定义彩色图



4．热图



5. 反显



6. 灰度浓淡



7. 透明度



8. 线框



在线框透镜下，所有图形的填充、边线、透明的颜色设置都无效。看到的只有线框。但是要注意，如果下面的图形设置为无线框，在透镜中也是同样看不到线框的。这里脸谱的所有图形都设置为有线框。

9. 鱼眼透镜和放大镜

这两种透镜都有放大的功能，都是非常有用的功能。但是要注意两者的区别。鱼眼透镜不仅仅放大后面的图像，而且会使图像产生球面的变形。放大镜仅仅是放大，设置的是放大倍数。下面是一幅图片使用这两种透镜后的效果。



放大效果



鱼眼效果

实例 06 透明按钮特效

■



■

熟悉“形状”工具、“交互式透明”工具、“交互式填充和调和”工具以及“交互式阴影”工具的应用。

■

- 第一步：新建一个空白文档。
- 第二步：选择椭圆工具，快捷键为 F7 键,效果如图 2.1.34 所示。
- 第三步：按住 Ctrl 键,绘制一个正圆，作为按钮主体的基本形状,如图 2.1.35 所示。



图 2.1.34



图 2.1.35

- 第四步：按 Ctrl+C 组合键复制该圆形,或在圆形上单击鼠标右键然后在弹出的菜单中选择复制命令，如图 2.1.36 所示。
- 第五步：按 Ctrl+V 组合键粘贴该圆形，或在空白处单击右键在弹出菜单中选择粘贴，如图 2.1.37 所示。



图 2.1.36



图 2.1.37

第六步：其实 CorelDRAW 中复制粘贴的方法多种多样,还可以用鼠标按住将复制的圆形向上拖动后单击鼠标右键放开就复制出了一个圆形,也可以直接选中需复制的图后按小键盘上的“+”号同样能复制图形,粘贴后移动,如图 2.1.38 所示。

第七步：单击鼠标右键，然后在弹出的菜单中选择转换为曲线，快捷键是 Ctrl+Q 键，效果如图 2.1.39 所示。

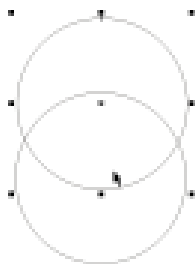


图 2.1.38

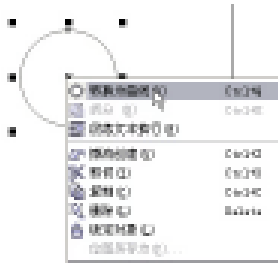


图 2.1.39

第八步：单击工具栏中的形状工具，快捷键为 F10 键，如图 2.1.40 所示。

第九步：通过对节点的调节拉伸移动，效果如图 2.1.41 所示。

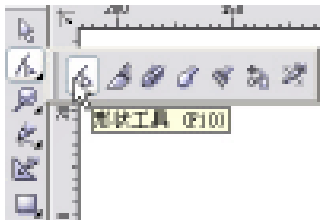


图 2.1.40

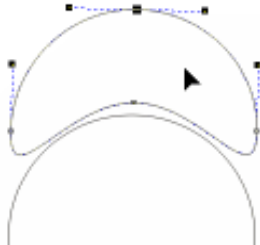


图 2.1.41

第十步：单击工具栏中的挑选工具，或在其他工具应用时直接按键盘上的空格键也能快速转换到选择工具状态,如图 2.1.42 所示。

第十一步：运用选择工具调整大小和位置置于大圆内上方,用形状工具通过节点调节线条弯曲，得到效果如图 2.1.43 所示轮廓。

第十二步：工具栏中选择椭圆工具或按快捷键 F7 绘制一个略小的椭圆,如图 2.1.44 所示。

第十三步：在小椭圆保持选择的状态下，选择效果菜单下的添加透视点命令,如图 2.1.45 所示轮廓。

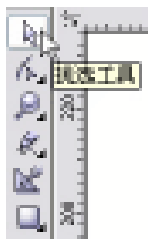


图 2.1.42

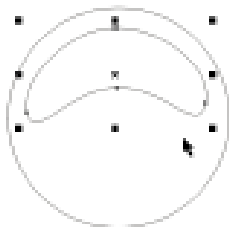


图 2.1.43

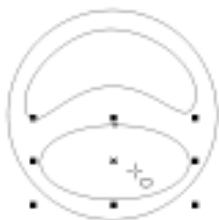


图 2.1.44

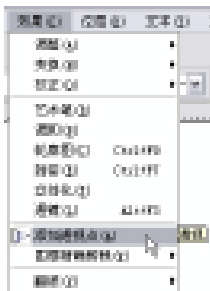


图 2.1.45

第十四步：同时按住 Ctrl 键和 Shift 键，选择如图 2.1.46 所示的点往内回缩。
第十五步：同样同时按住 Ctrl 键和 Shift 键，选择右下角的黑点往外拉进行透视变化，如图 2.1.47 所示。

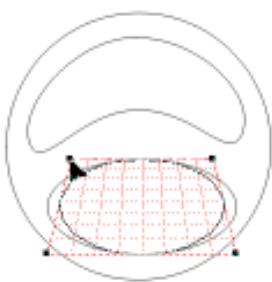


图 2.1.46

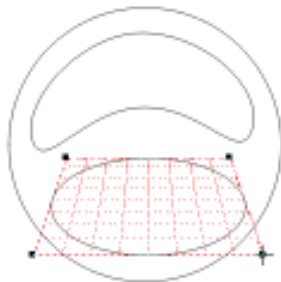


图 2.1.47

第十六步：选中外面的圆形填充成深蓝色,如图 2.1.48 所示。
第十七步：选择圆形内下方的小椭圆填充为白色，如图 2.1.49 所示。填充色彩栏下方有个小倒三角形，点击它即可弹出全部色彩，如图 2.1.50 所示。



图 2.1.48

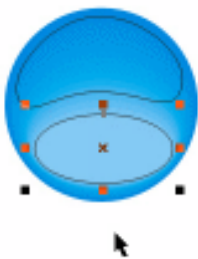


图 2.1.49



图 2.1.50

- 第十八步：选用交互式填充工具，快捷键为 G 键，如图 2.1.51 所示。
- 第十九步：在交互式填充工具的属性栏中设置为从白色到蓝色的渐变填充,如图 2.1.52 所示。
- 第二十步：按住鼠标按住右下角的黑点往外拉进行透视变化，如图 2.1.53 所示。



图 2.1.51

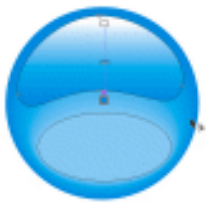


图 2.1.52



图 2.1.53

- 第二十一部：全选所有图形在工具栏中选择无轮廓,如图 2.1.54 所示。
- 第二十二步：选择工具菜单中的交互式调和工具按钮，如图 2.1.55 所示。

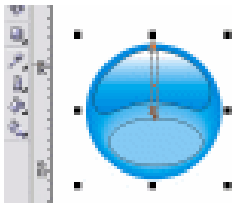


图 2.1.54

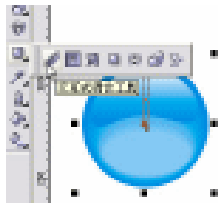


图 2.1.55

- 第二十三步：运用交互式透明工具从下方的小椭圆中心拖动到大圆的中心,如图 2.1.56 所示。
- 第二十四步：在交互式透明工具属性栏中设置透明类型为线性，其余数值参照图 2.1.57。

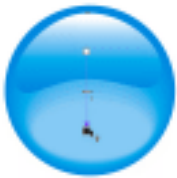


图 2.1.56

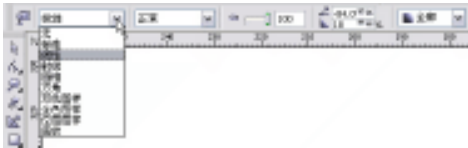


图 2.1.57

- 第二十五步：选用交互式调和工具后效果如图 2.1.58 所示。
- 第二十六步：选择工具栏中的交互式阴影工具,如图 2.1.59 所示。
- 第二十七步：从圆形主体中心向下拖动出阴影效果，在交互式阴影工具属性栏中调整阴影色彩为蓝色，最终效果如图 2.1.60 所示。



图 2.1.58

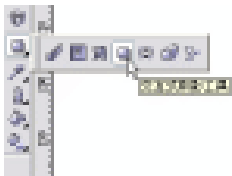


图 2.1.59



图 2.1.60

实例 07

心形像坠创意制作



熟悉“文字”工具、“交互式立体化”工具以及“排列”命令的应用。

第一步：选择工具栏的基本造型工具，如图 2.1.61 所示选用心形工具，在绘图区绘制一
心型。

第二步：在属性栏内的轮廓宽度参数栏内将其轮廓宽度设置为 8.467mm，如图 2.1.62 所示。



图 2.1.61

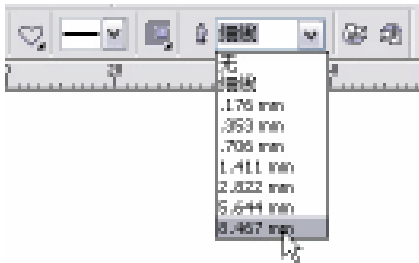


图 2.1.62

第三步：按键盘快捷键 Ctrl+Shift+Q 或者在（排列）菜单内选择（将
轮廓转化为对象）选项将心形的轮廓进行转化，如图 2.1.63
所示。

第四步：用“文字”工具在图像上随个人喜好输入文字，调整好文字
的位置，然后选择全部图像点，在如图 2.1.64 所示的菜单命
令中执行“焊接”，完成如图 2.1.65 所示。



图 2.1.63



图 2.1.64



图 2.1.65

第五步：单击工具面板中的“交互式立体化工具”，如图 2.1.66 所示。从图像中间拖动到下方，同时调节中间的滑杆，如图 2.1.67 所示。



图 2.1.66



图 2.1.67

第六步：点击如图 2.1.68 所示的填色按钮，照图示设置为橙色过渡到黄色。效果如图 2.1.69 所示。



图 2.1.68

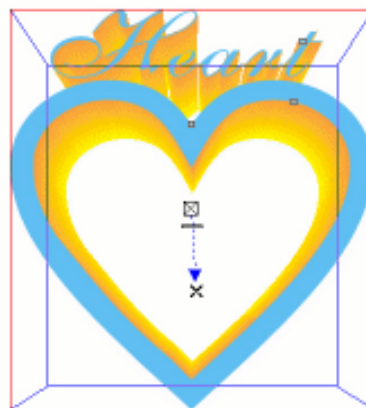


图 2.1.69

第七步：选择“效果”菜单中的“立体化”，如图 2.1.70 进行适当旋转，也可点击对击话框右下角设置数值按键，如图 2.1.71 所示设置旋转数值，效果如图 2.1.72 所示。



图 2.1.70

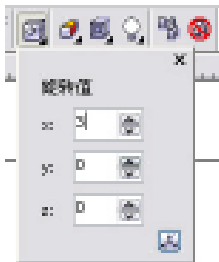


图 2.1.71



图 2.1.72

第八步：导入一张你喜欢的照片，在照片上单击右键，在如图 2.1.73 所示的弹出对话框中选择“到后部”，效果如图 2.1.74 所示。

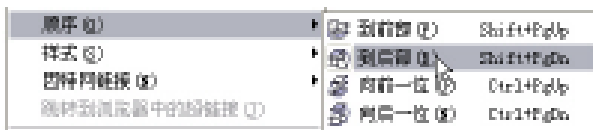


图 2.1.73



图 2.1.74

第九步：使用曲线编辑工具调整图片，使其边缘隐藏在立体图形的边框后，如图 2.1.75 所示。最终效果如图 2.1.76 所示。



图 2.1.75



图 2.1.76

实例 08 邮票创意制作



本实例将向读者讲解如何利用辅助线、画圆工具等 CorelDraw 12 简单绘图功能，来制作一个具有特殊意义的邮票。

- 第一步：新建文件，从标尺拖出 4 条辅助线，如图 2.1.77 所示。
- 第二步：在标尺上单击右键，在弹出的菜单中选择辅助线设置，如图 2.1.78 所示。

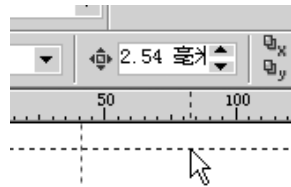


图 2.1.77



图 2.1.78

第三步：在辅助线设置中将其按邮票尺寸设定，如图 2.1.79 所示。

第四步：选定图像对齐，如图 2.1.80 所示。

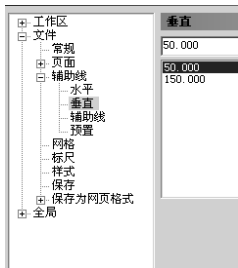


图 2.1.79

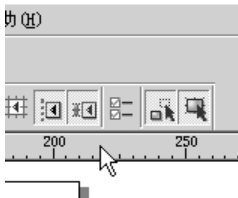


图 2.1.80

第五步：选用矩形工具，如图 2.1.81 所示。

第六步：贴着辅助线绘制一长方形，如图 2.1.82 所示。

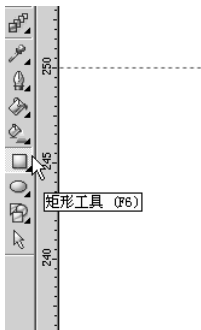


图 2.1.81

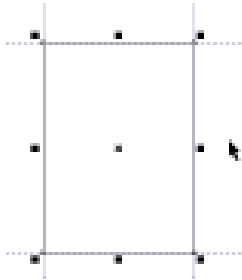


图 2.1.82

第七步：选用圆形工具，如图 2.1.83 所示。

第八步：按 Ctrl+Shift 组合键，用圆形工具以矩形左上角为圆心，绘制一个适宜大小的正圆，如图 2.1.84 所示。



图 2.1.83

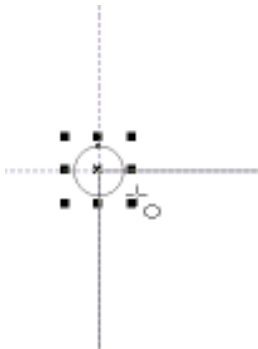


图 2.1.84

第九步：按 Ctrl+C 键复制再按 Ctrl+V 键粘贴该圆，按住 Ctrl 键拖动新粘贴的圆形到左下角，它会自动以矩形的左下角为圆心贴紧，如图 2.1.85 所示。

第十步：同样再复制粘贴两个圆置放到矩形的右上角和右下角，如图 2.1.86 所示。

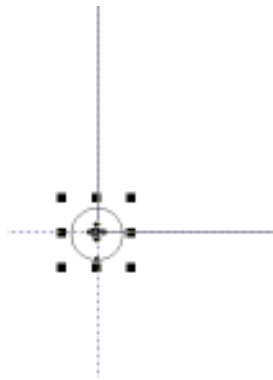


图 2.1.85



图 2.1.86

第十一步：选择任意一边的两圆，如图 2.1.87 所示。

第十二步：选用交互式填充工具，如图 2.1.88 所示。

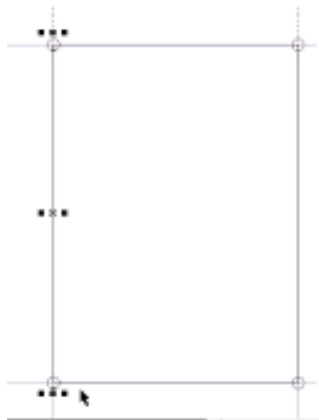


图 2.1.87

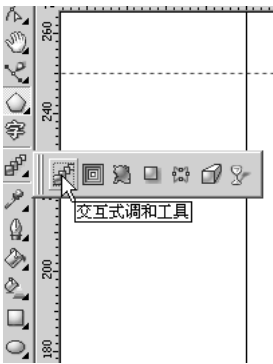


图 2.1.88

第十三步：运用交互式填充工具，从一个圆拖动到另一个圆，如图 2.1.89 所示。

第十四步：用同样的方法将上边的两个圆和左边及下边的圆交互式填充，注意疏密可以通过属性窗口的数值设置来调整，如图 2.1.90 所示。

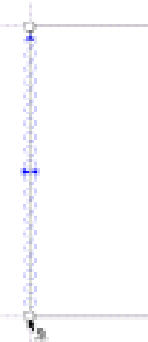


图 2.1.89



图 2.1.90

第十五步：填充四边后，效果如图 2.1.91 所示。

第十六步：选中所有的小圆，单击右键选择拆分对象，如图 2.1.92 所示。



图 2.1.91

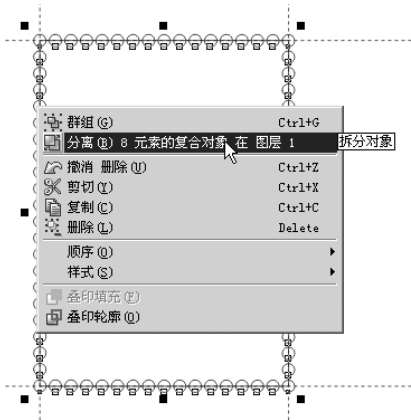


图 2.1.92

第十七步：选择左排的小圆，如图 2.1.93 所示。

第十八步：选择排列菜单下的整形子菜单，如图 2.1.94 所示。

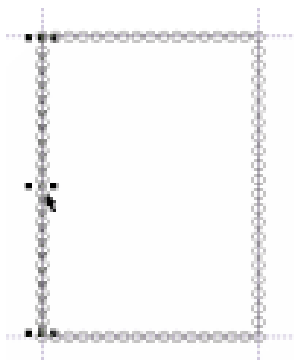


图 2.1.93



图 2.1.94

第十九步：在如图 2.1.95 所示的图中单击修剪。

第二十步：点击中间的矩形框，如图 2.1.96 所示。

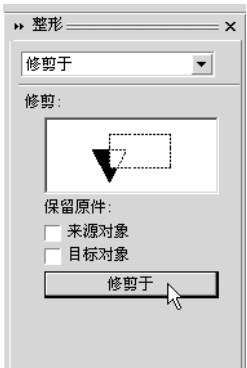


图 2.1.95

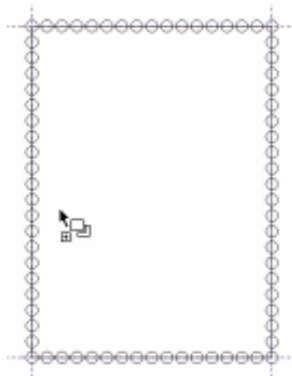


图 2.1.96

第二十一歩：修剪后效果，如图 2.1.97 所示。
第二十二歩：同样步骤分别修剪其他边上的小圆，如图 2.1.98 所示。

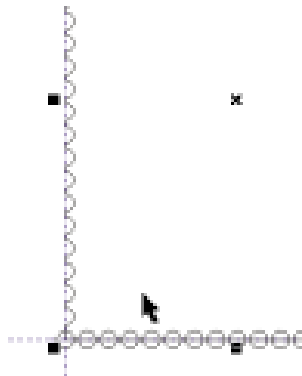


图 2.1.97

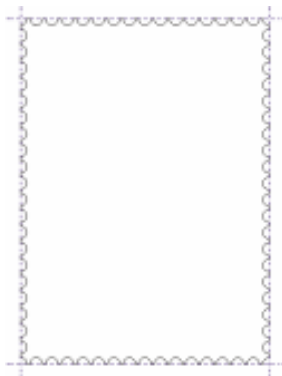


图 2.1.98

第二十三歩：选用矩形工具，绘制一个小于邮票外框的矩形，如图 2.1.99 所示。
第二十四歩：用鼠标从左上空白处拖动到右下空白处，选中全部图形，再选择“排列”菜单下的“排列与分布”中的“对齐与分布”命令，如图 2.1.100 所示。

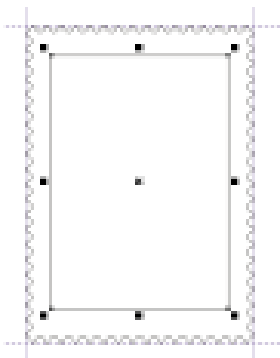


图 2.1.99



图 2.1.100

第二十五歩：在弹出的对话框中设置居中，如图 2.1.101 所示。
第二十六歩：按 Ctrl+I 键或选文件菜单中导入命令，导入图像，如图 2.1.102 所示。



图 2.1.101



图 2.1.102

第二十七步：将图调整大小后放置到图 2.1.99 所示的图中，如图 2.1.103 所示。
第三十步：框选所有图形，按“Ctrl+G”或选择排列菜单中的群组命令，群组图形，如图 2.1.104 所示。



图 2.1.103

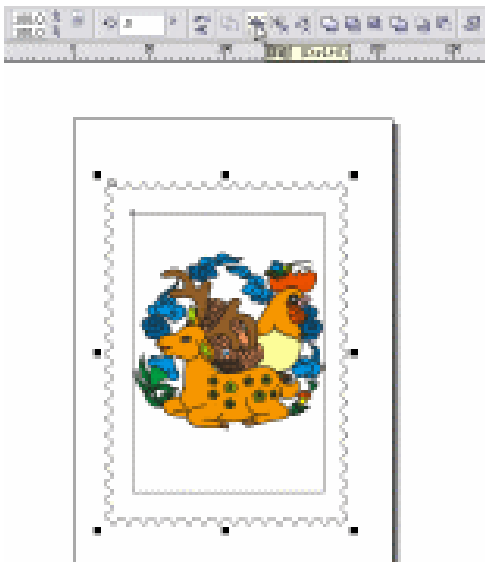


图 2.1.104

第三十一歩：选用工具栏中的交互式阴影工具，如图 2.1.105 所示。
第三十二歩：从图形中间拖向外面，给图形加上阴影，如图 2.1.106 所示。

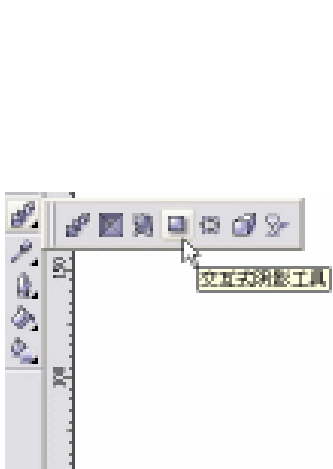


图 2.1.105



图 2.1.106

第三十三步：完成邮票最终效果，如图 2.1.107 所示。



图 2.1.107

实例

09

一双大头牛皮鞋创意制作



本实例是手绘工具、形状工具、擦除工具等多种工具综合运用的讲解，首先是通过手绘工具制作出牛皮鞋的基本形状，然后借助其他工具达到最后的效果。

- 第一步：新建一张横式的 A4 页面。
- 第二步：选择手绘工具，绘制如图 2.1.108 所示的封闭的牛皮靴大致形状。
- 第三步：选择形状工具，将曲线调整成如图 2.1.109 所示的图形。



图 2.1.108

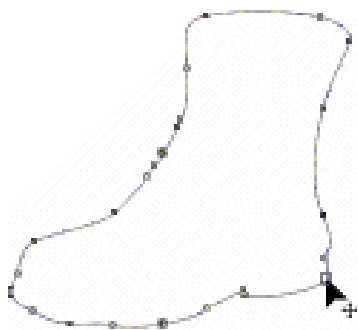


图 2.1.109

- 第四步：选择形状工具，在曲线中调整出如图 2.1.110 所示的鞋跟图形。
- 第五步：选取绘制的图形，将其单色填充为黑色，如图 2.1.111 所示。



图 2.1.110



图 2.1.111

- 第六步：选择手绘工具，绘制如图 2.1.112 所示的封闭形状。
- 第七步：选取绘制的鞋面图形，将其单色填充为 C、M、Y、K 分别为 0、45、58、18 的颜色，将其轮廓色设置为与填充色相同的颜色，如图 2.1.113 所示。



图 2.1.112

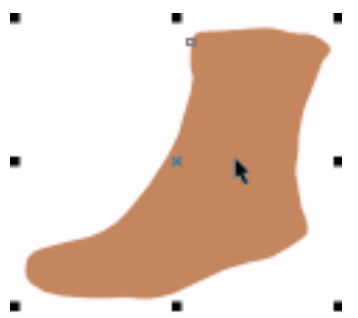


图 2.1.113

- 第八步：将鞋面图形移动到黑色背景上，如图 2.1.114 所示。
- 第九步：选取鞋面图形，选择擦除工具，在属性工具栏进行如图 2.1.115 所示的设置。

第十步：在鞋面图形上进行擦除，擦除鞋口的形状，如图 2.1.116 所示。



图 2.1.114



图 2.1.115



图 2.1.116

第十一步：用同样的方法在鞋面上擦除鞋带的轨迹，如图 2.1.117 所示。

第十二步：选择手绘工具，在鞋面上绘制封闭的皮质装饰图案形状。

第十三步：选取绘制的图形，将其单色填充为绿色，如图 2.1.118 所示。

第十四步：选择椭圆工具，在鞋面上绘制鞋线孔。



图 2.1.117



图 2.1.118

第十五步：将绘制的鞋线孔单色填充为黑色，如图 2.1.119 所示。

第十六步：选取绘制的鞋线孔，按“+”键同位置复制多个相同的对象。将复制的鞋线孔分别移动到合适的位置，如图 2.1.120 所示。



图 2.1.119



图 2.1.120

第十七步：选取所有的鞋线孔，将其群组。

第十八步：选择手绘工具，绘制出封闭的接缝形状，如图 2.1.121 所示。

第十九步：将其单色填充为 C、M、Y、K 分别为 0、55、100、50 的颜色，将其轮廓色设置为与填充色相同的颜色，如图 2.1.122 所示。

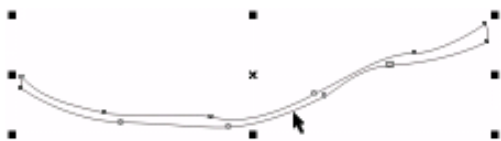


图 2.1.121

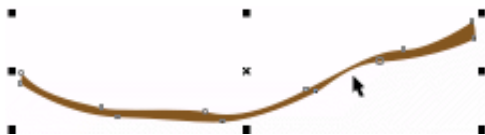


图 2.1.122

第二十步：选取绘制的接缝形状，将其放置在鞋帮上的合适位置，如图 2.1.123 所示。



图 2.1.123



图 2.1.124

第二十一部：选择自然笔工具中的预置自然笔，在属性工具栏中进行如图 2.1.124 所示的设置。

第二十二步：用自然笔用具在牛皮靴周围绘制出线条形状，并将其填充为黑色，如图 2.1.125 所示。



图 2.1.125



图 2.1.126

第二十四步：选取牛皮靴图形中的所有对象，将其群组起来。

第二十五步：选取群组后牛皮靴图形，按+键同位置复制一个相同的对象。单击属性栏中的“水平镜像”按钮, 将其水平镜像，如图 2.1.127 所示。

第二十六步：用鼠标左键双击镜像后的对象，对其进行旋转。将旋转后的对象移动到合适的位置，如图 2.1.128 所示。



图 2.1.127



图 2.1.128

第二十七步：选取图形中的所有对象，将它们群组在一起。

第二十八步：选择阴影工具。在图形中单击鼠标并拖动，为图形设置阴影效果，如图 2.1.129

所示。



图 2.1.129

实例 10 美丽蝴蝶创意制作

■



■

本例是贝塞尔工具的使用效果讲解，通过对贝塞尔工具、绘画工具的组合使用达到创意设计的最终效果。

1

第一步：蝴蝶前翅的绘制。选择工具箱中的贝塞尔工具“”，在绘图页面中绘制一个闭合曲线作为蝴蝶的一个翅膀，如图 2.1.130 所示，设置填充色为 C：0、M：11、Y：11、K：34；轮廓线的宽度为 0.762mm，颜色为 C：0、M：20、Y：100、K：0 的深黄，填充颜色后的效果如图 2.1.131 所示。



图 2.1.130

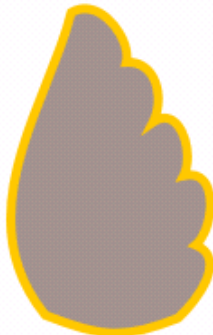


图 2.1.131

第二步：选择工具箱中的椭圆工具“”和贝塞尔工具“”，在绘图页面中分别绘制出圆和弧圆，如图 2.1.132 所示。然后进行填充设置：圆的填充色为 C：0、M：43、Y：66、K：34，设置轮廓线为细线，颜色同样为前面的深黄色；弧圆的填充色为 C：0、M：18、Y：51、K：0，设置轮廓线为细线，颜色为深黄，填充后的效果如图 2.1.133 所示。



图 2.1.132



图 2.1.133

第三步：同样使用贝塞尔工具绘制出一个闭合曲线，如图 2.1.134 所示，设置填充色为 C：0、M：18、Y：18、K：0；轮廓线为细线颜色为深黄色，效果如图 2.1.135 所示。



图 2.1.134



图 2.1.135

第四步：选中上图绘制的图形并复制一个并将其缩小，设置填充色为 C：0、M：85、Y：65、K：15；轮廓线为细线颜色为深黄色，效果如图 2.1.136 所示。

第五步：再复制一个并缩小，设置填充色为 C：0、M：27、Y：28、K：64；轮廓线为细线颜色为深黄色，效果如图 2.1.137 所示。



图 2.1.136



图 2.1.137

第六步：选择工具箱中的贝塞尔工具“”，在绘图页面中绘制三条曲线，将轮廓线的宽度设置为 0.254 毫米，颜色为深黄色，效果如图 2.1.138 所示。

第七步：选择工具箱中的贝塞尔工具“”，在绘图页面中绘制三条闭合曲线，设置填充色为 C：0、M：12、Y：49、K：4；设置轮廓线为细线，颜色为深黄色，效果如图 2.1.139 所示。



图 2.1.138



图 2.1.139

第八步：选择工具箱中的挑选工具“”将前翅对象全选并群组，然后复制一个放在后面，效果如图 2.1.140 所示。



图 2.1.140

第九步：蝴蝶后翅的绘制。选择工具箱中的贝塞尔工具“”，在绘图页面中绘制一个闭合曲线作为蝴蝶的后翅，如图 2.1.141 所示，设置填充色为 C：0、M：85、Y：65、K：15，设置轮廓线为深黄色的细线，填充颜色后的效果如图 2.1.142 所示。

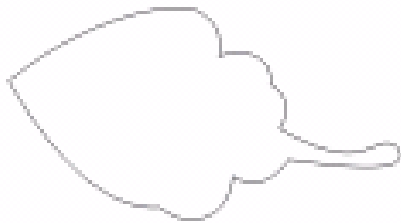


图 2.1.141



图 2.1.142

第十步：使用挑选工具将蝴蝶后翅对象放置在前翅的后面，效果如图 2.1.143 所示。
第十一步：蝴蝶触角的绘制。选择工具箱中的贝塞尔工具“”，在绘图页面中绘制两根曲线，分别设置将轮廓线的填充色为深黄和 C：0、M：60、Y：80、K：20；宽度均设置为 0.254mm，填充后的效果如图 2.1.144 所示。然后将绘制好的蝴蝶触角进行位置和顺序的调整（使用挑选工具和“排列 / 顺序”子菜单中的命令），调整后的效果如图 2.1.145 所示。



图 2.1.143



图 2.1.144



图 2.1.145

第十二步：将前面绘制的蝴蝶后翅对象复制一个放到最前面，效果如图 2.1.146 所示。
第十三步：选择工具箱中的贝塞尔工具“”，在绘图页面中绘制一个弧圆，设置填充色为 C：0、M：11、Y：11、K：34，轮廓线为深黄色的细线，然后复制 4 个并调整其位置到复制的后翅对象上，效果如图 2.1.147 所示。



图 2.1.146



图 2.1.147

第十四步：在后翅部分继续进行描绘。选择工具箱中的贝塞尔工具“”，在绘图页面中绘制一个闭合曲线，填充色为 C：0、M：11、Y：11、K：34；轮廓线为深黄色的细线，效果如图 2.1.148 所示。

第十五步：选择工具箱中的贝塞尔工具“”，在绘图页面中绘制三个闭合曲线，填充色为 C：1、M：0、Y：2、K：13；轮廓线为深黄色的细线，效果如图 2.1.149 所示。



图 2.1.148



图 2.1.149

第十六步：选择工具箱中的椭圆工具“”，在绘图页面中绘制三个小圆，充色为 C：1、M：0、Y：2、K：13；轮廓线为深黄色的细线，效果如图 2.1.150 所示。

第十七步：蝴蝶头腹部的绘制。选择工具箱中的贝塞尔工具“”，在绘图页面中绘制一个闭合曲线，设置填充色为 C：0、M：85、Y：65、K：15；轮廓线为深黄色的细线。然后将蝴蝶的头部放在最前面，这样蝴蝶就完成了，效果如图 2.1.151 所示，使用“排列”/“群组”命令将蝴蝶图形群组，制作完成。



图 2.1.150



图 2.1.151

第	3	章	多媒体电脑的 创意制作	
---	---	---	----------------	--

CorelDRAW 12

主要内容

本章主要讲解如何通过常用的图形绘制工具来制作我们生活中常见的物品——多媒体电脑，制作主要借助基本图形创建工具来塑造模型，然后使用修改图形工具进行图形的变换，并通过色彩填充工具来对目标对象进行色彩的填充，达到最后的效果。

CorelDRAW 12



本实例的制作共分为 4 个部分（显示器、主机箱、键盘、音箱），通过手工绘制各个电脑的组成部分，然后填充颜色，再做相应的变形处理达到最后的效果。

1. 显示器的制作

第一步：新建一张横式的 A4 页面。选择矩形选取绘制工具，绘制编辑如图 3.1 所示的图形。

第二步：单击属性栏中的  图标将矩形转换成曲线，选择形状工具将曲线调整成如图 3.2 所示图形。

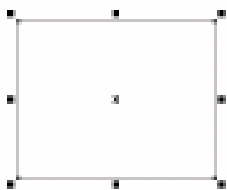


图 3.1



图 3.2

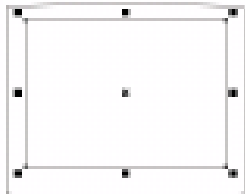


图 3.3

第三步：选择第二步绘制的图形，然后绘制成如图 3.3 所示的图形。

第四步：选择轮廓工具 ，将属性工具栏设置如图 3.4 所示，得到效果如图 3.5 所示。



图 3.4

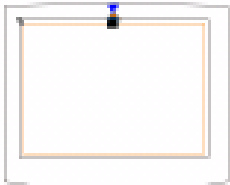


图 3.5

第五步：分离执行轮廓后的对象，然后选择内部的对象，按+键同位置复制一个相同的对象。

第六步：保持新复制的对象为当前对象，弹出“修剪”对话框，将其进行设置，如图 3.6 所示。

第七步：单击“修剪于”按钮，用鼠标指向外面大矩形并单击，得到如图 3.7 所示的效果。



图 3.6

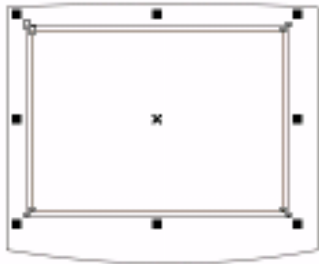


图 3.7

第八步：选择最外面的对象为当前对象，然后在工具箱中选择渐变填充工具，在弹出的对话框中进行设置，如图 3.8 所示，单击“确定”按钮后得到如图 3.9 所示的效果。



图 3.8



图 3.9

第九步：分别选择刚才复制的对象和修剪后的对象，对其进行渐变处理后的效果如图 3.10 所示。

第十步：选择全部对象，将其轮廓去除后的效果如图 3.11 所示。



图 3.10

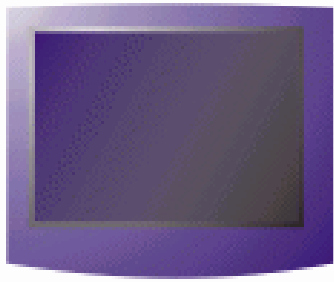


图 3.11

第十一步：群组所建的所有对象。

第十二步：选择手绘工具绘制并调整曲线，如图 3.12 所示。

第十三步：选择椭圆绘制工具。利用椭圆绘制工具绘制三个对象，如图 3.13 所示。

第十四步：选择工具箱中的渐变工具，分别为三个对象填充颜色，如图 3.14 所示。



图 3.12



图 3.13

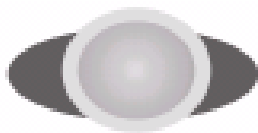


图 3.14

第十五步：群组三个对象。选择挑选工具对群组的三个对象进行变换处理并移动到显示器中，如图 3.15 所示。

第十六步：选择手绘工具。利用手绘工具绘制如图 3.16 所示的曲线。

第十七步：按两次+键同位置复制所建对象，再向上移动复制的第二个对象，如图 3.17 所示。



图 3.15



图 3.16

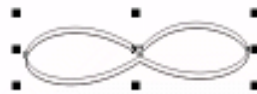


图 3.17

第十八步：保持新复制的对象为当前对象，弹出“修剪”对话框，将其进行设置，如图 3.18 所示。

第十九步：单击“修剪于”按钮，用鼠标指向所选对象下面的对象并单击，得到如图 3.19 所示的效果。

第二十步：分别选择复制和修剪后的对象进行渐变填充，得到如图 3.20 所示的效果。



图 3.18



图 3.19



图 3.20

第二十一部：选择矩形工具绘制两个椭圆，并填充为灰到白的渐变，得到如图 3.21 所示的效果。

第二十二步：群组图 3.21 中对象，然后按+键复制群组对象并旋转 90 度，如图 3.22 所示。
第二十三步：移动图 3.22 中对象到显示器中，如图 3.23 所示。



图 3.21

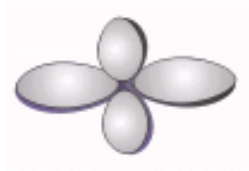


图 3.22



图 3.23

第二十四步：选择手绘工具。利用手绘工具绘制如图 3.24 所示的曲线（显示器底座）。
第二十五步：选择渐变填充工具为显示器底座填充灰到黑的线性渐变并移动到显示器的下面，如图 3.25 所示。



图 3.24



图 3.25

2. 主机箱的制作

第一步：选择矩形绘制工具。绘制编辑如图 3.26 所示的图形。
第二步：单击属性栏中的图标将矩形转换成曲线。选择形状工具将曲线进行调整并填充为深蓝色，如图 3.27 所示的图形。
第三步：按+键复制所选对象并适当缩小变形，然后为其填充灰到浅蓝的渐变色，如图 3.28 所示。



图 3.26

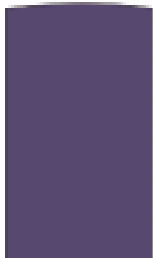


图 3.27

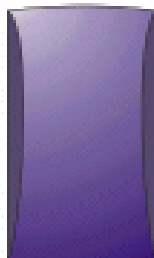


图 3.28

第四步：选择矩形绘制工具。绘制编辑如图 3.29 所示的三个矩形图形（光驱形状）。
第五步：再绘制光驱的按钮及耳塞孔，如图 3.30 所示。



图 3.29



图 3.30

第六步：为光驱分别填充为不同的颜色（最外面的在矩形填深蓝色；矩形填黑色；面形填深蓝色；按钮外框填黑色，内框为深蓝色；耳塞填黑色），效果如图 3.31 所示。

第七步：将光驱成组然后移动到如图 3.32 位置。



图 3.31



图 3.32

第八步：选择手绘工具绘制如图 3.33 所示的对象，填充为黑色，移动到光驱上面并选择交互式透明工具对其进行透明变化处理，得到如图 3.34 所示的效果。

第九步：按照步骤 8 的操作，制作出光驱另外几个阴影，如图 3.35 所示。



图 3.33



图 3.34



图 3.35

第十步：选择手绘工具绘制如图 3.36 所示的对象，填充为黑色，移动到光驱上面并选择交互式透明工具对其进行透明交互透明变化处理，得到如图 3.37 所示的效果。



图 3.36



图 3.37

第十一步：选择椭圆工具绘制如图 3.38 所示的椭圆。
第十二步：给椭圆填蓝色，选择交互式透明工具，将其属性栏设置成如图 3.39 所示，得到如图 3.40 所示的效果。



图 3.38



图 3.39



图 3.40

第十三步：按+键复制椭圆并将等比例缩小，填充蓝色，选择交互式透明工具，将其属性栏设置成如图 3.41 所示，得到如图 3.42 所示的效果。



图 3.41



图 3.42

第十四步：选择手绘工具绘制如图 3.43 所示的曲线，填充为深蓝色，所图 3.44 所示。



图 3.43



图 3.44

第十五步：选择手绘工具绘制如图 3.45 所示的曲线，填充为蓝色，选择交互式透明工具，将其属性栏设置成如图 3.46 所示，得到如图 3.47 所示的效果。

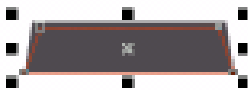


图 3.45



图 3.46



图 3.47

第十六步：移动图 3.42 和图 3.47 所示的对象到主机箱中并适当调整得到如图 3.48 所示的效果。
第十七步：选择手绘工具绘制如图 3.49 所示的曲线，填充为黑色，选择交互式透明工具，将其属性栏设置成如图 3.50 所示，移动调整得到如图 3.51 所示的效果。



图 3.48



图 3.49

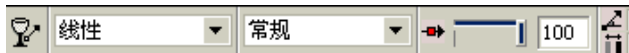


图 3.50

第十八步：将前几步绘制主机箱上另一复位按钮移动到合适位置，如图 3.52 所示。



图 3.51



图 3.52

第十九步：选择手绘工具绘制如图 3.53 所示的曲线，填充为蓝色，选择交互式透明工具，将其属性栏设置成如图 3.54 所示，移动调整得到如图 3.55 所示的效果。



图 3.53



图 3.54



图 3.55

3. 键盘的制作

第一步：选择矩形绘制工具，绘制如图 3.56 所示的矩形图形（键盘外形），复制应用主机箱的渐变颜色和交互式透明效果，如图 3.57 所示。



图 3.56



图 3.57

第二步：再绘制一个矩形，如图 3.58 所示。

（3）选择工具箱中的交互式立体化工具，将其属性栏设置成如图 3.59 所示，移动调整得到如图 3.60 所示效果（按钮形体）。



图 3.58



图 3.59



图 3.60

第三步：将立体化的对象分离，分别为分离后的每一个对象应用主机箱的渐变颜色和交互式透明效果，如图 3.61 所示。

第四步：群组刚才分离后的对象，然后复制多个按键，按键盘上键位的分布格式排放各键，得到如图 3.62 所示的效果。



图 3.61

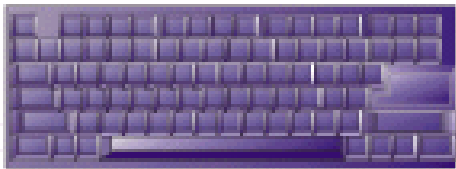


图 3.62

第五步：群组键盘，然后对键盘进行移动、缩放、变换处理，得到如图 3.63 所示的效果。



图 3.63

4. 音箱的制作

第一步：选择矩形绘制工具，绘制如图 3.64 所示的矩形图形（音箱外形），复制应用主机箱的渐变颜色和交互式透明效果，如图 3.65 所示。

第二步：选择手绘工具绘制如图 3.66 所示的对象，填充为灰色，然后转换成位图，在弹出的对话框中进行设置，如图 3.67 所示。



图 3.64



图 3.65

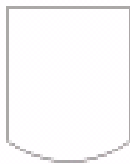


图 3.66

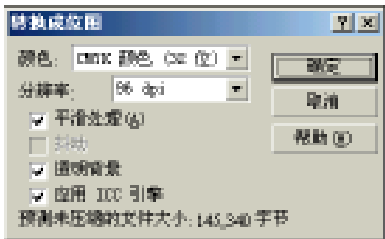


图 3.67

第三步：单击“确定”按钮，选择“位图”菜单下的“杂点”中的添加杂点命令，在弹出的对话框中进行设置，如图 3.68 所示。单击“确定”按钮，移动到音箱外形上部，如图 3.69 所示。



图 3.68



图 3.69

第四步：选择手绘工具绘制如图 3.70 所示的对象，填充为黑色，选择工具箱中交互式透明工具，将其属性栏设置成如图 3.71 所示，移动调整得到如图 3.72 所示的效果。



图 3.70



图 3.71



图 3.72

第五步：根据绘制主机箱面板上按钮的制作，制作音箱按钮并移动到合适的位置，如图 3.73 所示。

第六步：复制另一个音箱并将两个音箱移动并得到最终效果如图 3.74 所示。



图 3.73



图 3.74

第	4	章	艺术明信片创意制作	
---	---	---	-----------	--

CorelDRAW 12

主要内容

本例将制作一个具有强烈色彩视觉效果，精美、别致的艺术明信片，主要运用 CorelDraw 12 的手绘工具来创建需要的图形外观，然后导入图像，再对目标进行色彩的填充、文字的安排，达到创意设计的最终效果。

CorelDRAW 12



本例将制作一个具有强烈色彩视觉效果,精美、别致的艺术明信片,主要运用 CorelDraw 12 的手绘工具来创建需要的图形外观,然后导入图像,再对目标进行色彩的填充、文字的安排,达到创意设计的最终效果。

第一步：按 Ctrl+N 键新建一个文件，在属性栏中选择页面为横向，如图 4.1 所示。

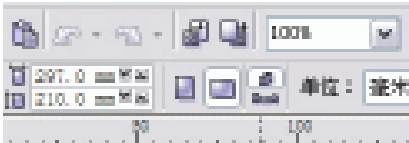


图 4.1

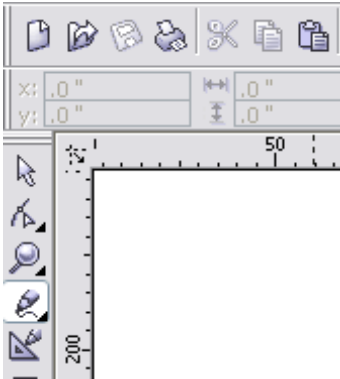


图 4.2

第二步：点选工具栏中的手绘笔工具，如图 4.2 所示。
第三步：运用手绘笔工具绘制出不规则图形，如图 4.3 所示。
第四步：选用形状工具，如图 4.4 所示。

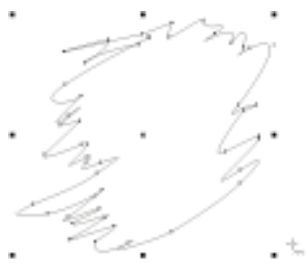


图 4.3

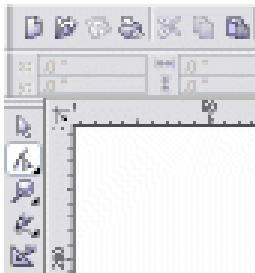


图 4.4

第五步：运用形状工具调整不规则图形，大致外形如图 4.5 所示。

第六步：选择文件菜单中的导入命令或按快捷键 Ctrl+I，如图 4.6 所示。



图 4.5



图 4.6

第七步：选择一幅你喜欢的照片或者其他有个性且漂亮的图片，如图 4.7 所示。

第八步：导入该图片，如图 4.8 所示。

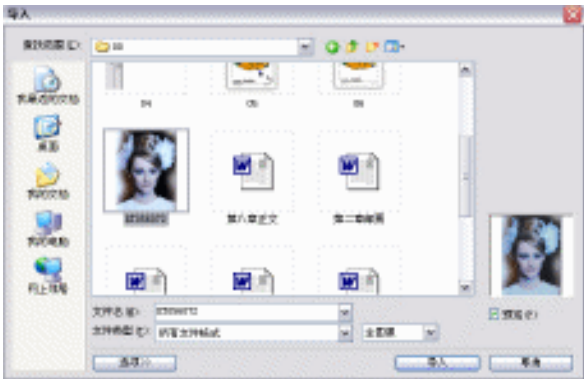


图 4.7



图 4.8

第九步：选择“效果”菜单下的“图框精确剪裁”中的“放置容器中”命令，如图 4.9 所示。



图 4.9

第十步：鼠标指针变成一个黑色大箭头，用这个箭头选择刚才画得不规则图形置于其中，效果如图 4.10 所示。



图 4.10

第十一步：里面实际上也形成了一个编辑空间，如图 4.11 所示。选择这个不规则图形。

第十二步：然后选择“菜单/效果/图框精确剪裁”下的“编辑内容”命令，如图 4.12 所示。



图 4.11

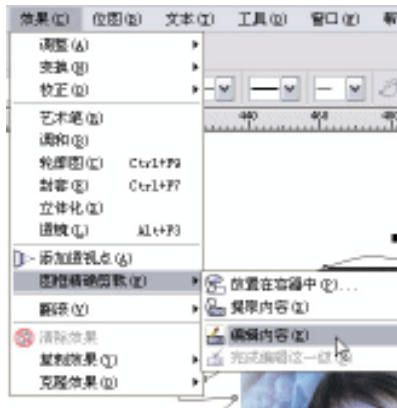


图 4.12

第十三步：进入图框空间后，可以对里面的图形进行任何编辑，包括移动、拉伸等等。这里移动一下图像的位置，使图像在边框中看起来完整些，如图 4.13 所示。选择“效

果”菜单中“图框精确剪裁”的“完成编辑为一级”命令，如图 4.14 所示。



图 4.13



图 4.14

第十四步：完成编辑后效果如图 4.15 所示。
第十五步：按空格键转换到选择工具将图表适当缩放到合适大小，如图 4.16 所示。



图 4.15



图 4.16

第十六步：选择矩形绘图工具绘制如图 4.17 所示的矩形。
第十七步：在矩形上单击右键在弹出的菜单中选择“顺序—到后部”，如图 4.18 所示。

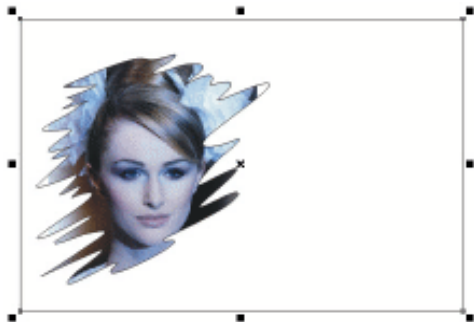


图 4.17

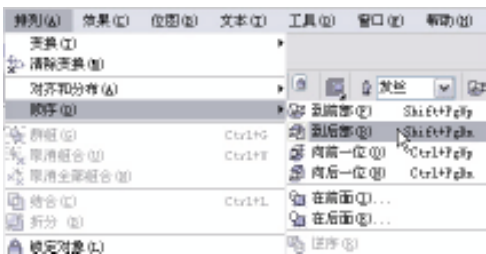


图 4.18

第十八步：选用工具栏中的交互式填充工具填充成深绿色（C：62；M：6；Y：100）到月光绿（C：20；M：0；Y：60），效果如图 4.19 所示。
第十九步：选择文字工具输入文字，如图 4.20 所示。

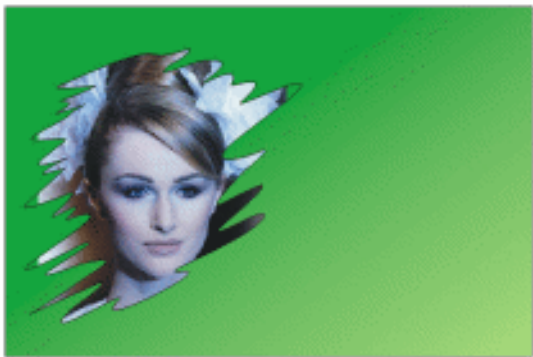


图 4.19

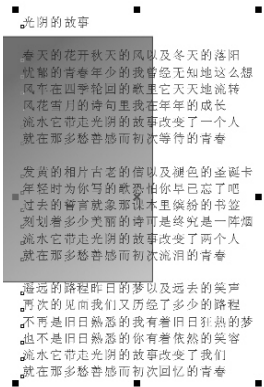


图 4.20

第二十步：用选择工具选中全部文字，然后在窗口上方的文字属性栏中选用喜欢的字体，然后调整字号的大小。最终效果如图 4.21 所示。

第二十一部：用矩形工具绘制一个矩形，在上面单击右键选择在前面命令，在弹出菜单中选择“顺序—在后面”命令，如图 4.22 所示。接着单击一下文字，就可将矩形置于文字的下方。



图 4.21



图 4.22

第二十二步：选用交互式填充工具填充该矩形为从上面酒绿（C：40；M：0；Y：100）到下面绿色（C：100；M：0；Y：100）的渐变，效果如图 4.23 所示。



图 4.23



图 4.24

第二十三步：选用矩形工具在图形左上方绘制一个矩形，填充为黑色，选中该矩形，用右键单击色彩栏中的白色，注意是用右键单击白色，该矩形边框也就成了白色，效果如图 4.24 所示。

第二十四步：选择文字工具输入英文，选择相应流畅的字体色彩为白色，如图 4.25 所示。

第二十五步：按 Ctrl+C 键复制，按 Ctrl+V 键粘贴该矩形框和文字并移动到图的右下角，将文字选择一种不用效果的字体，如图 4.26 所示。



图 4.25



图 4.26

第二十六步：我们现在发现右下角还缺少一些构成上的变化，选用矩形工具，绘制一些小正方形填充为灰色，如图 4.27 所示。



图 4.27

第二十七步：效果如图 4.28 所示。



图 4.28

第二十八步：选择图中的不规则图形，运用交互式阴影工具添加阴影，如图 4.29 所示。



图 4.29

第二十九步：给文字下的图框也添加一些黑色阴影，效果如图 4.30 所示。



图 4.30

第三十步：最终完成效果如图 4.31 所示。



图 4.31

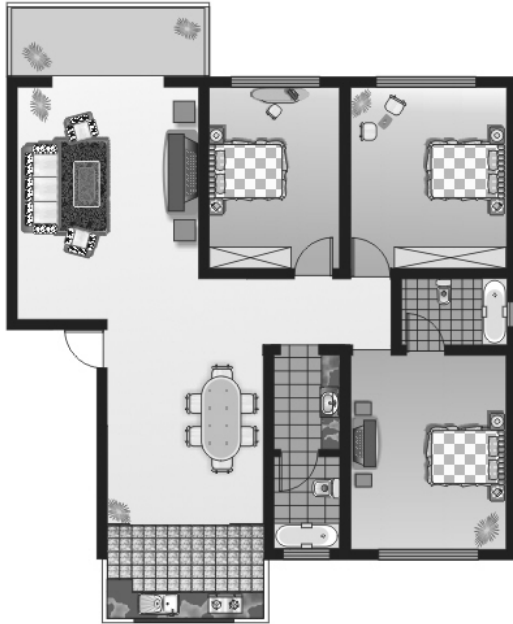
第	5	章	温馨居室效果图 创意制作	
---	---	---	-----------------	--

CorelDRAW 12

主要内容

本章主要介绍了室内平面图的绘制及着色的全过程。希望读者能够认真学习并仔细体会绘制图形的基本技法，掌握绘制过程中应该注意的几点问题。通过本章的学习，相信读者一定会轻易地绘制出更加漂亮的室内效果图。

CorelDRAW 12



■

本章将利用矩形工具、贝塞尔工具、形状工具、填充工具等绘制出居室内的各种部件，然后进行合理的组合达到最终效果。

■

第一步：新建文件，运用矩形工具、贝塞尔工具和形状工具绘制出大致外框，可适当选用“修剪”命令、“焊接”命令制作外框，绘制效果如图 5.1 所示。

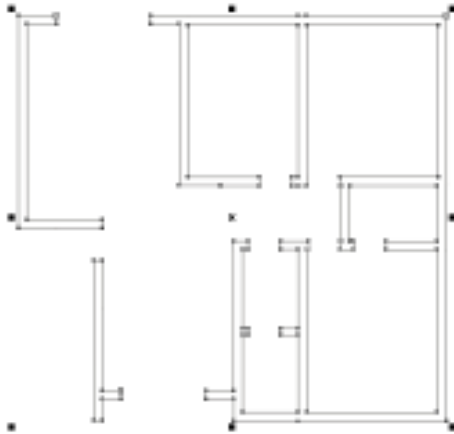


图 5.1

第二步：将外框填充为黑色，效果如图 5.2 所示。

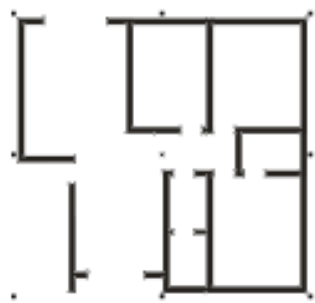


图 5.2

第三步：绘制阳台的轮廓，效果如图 5.3 所示。

第四步：复制粘贴到左上角位置，调整成如图 5.4 所示。

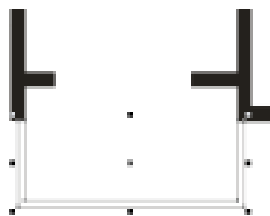


图 5.3



图 5.4

第五步：画出门的平面示意图，效果如图 5.5 所示。

第六步：复制粘贴多个门，移动旋转到相应位置，效果如图 5.6 所示。

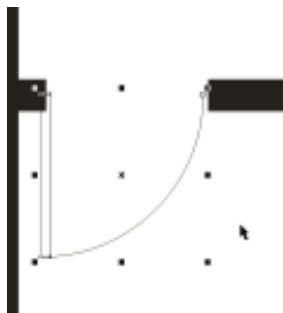


图 5.5

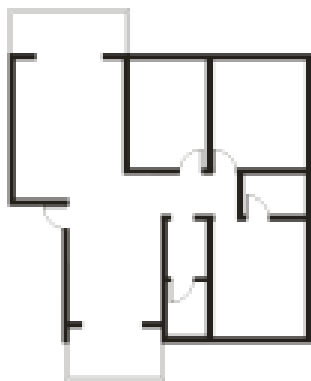


图 5.6

第七步：在边框上绘制矩形作为窗户示意图，填充为蓝色，如图 5.7 所示。

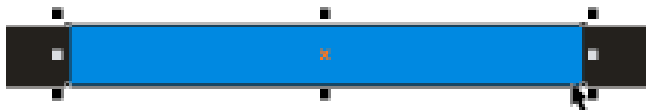


图 5.7

第八步：添加线条，效果如图 5.8 所示。



图 5.8

第九步：复制多个窗户,粘贴调整到如图 5.9 所示的位置。

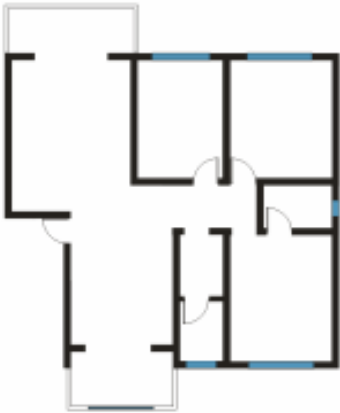


图 5.9

第十步：选择工具箱中的画出各房屋间的隔离线，如图 5.10 所示。
第十一步：在卫生间内先画一条直线，如图 5.11 所示。

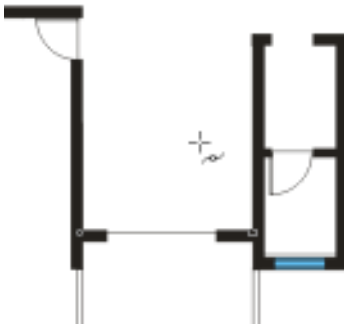


图 5.10

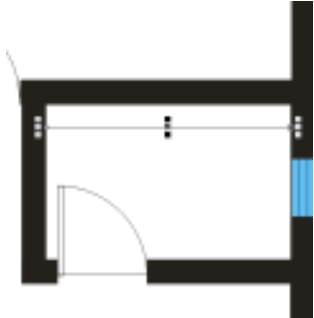


图 5.11

第十二步：复制粘贴出多根横线，如图 5.12 所示。

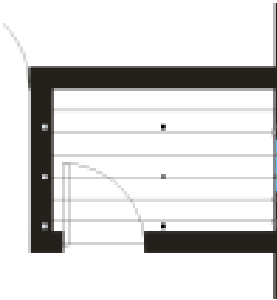


图 5.12

第十三步：绘制竖线并复制多根等距离粘贴，效果如图 5.13 所示。

第十四步：在另一卫生间中绘制方格,效果如图 5.14 所示。

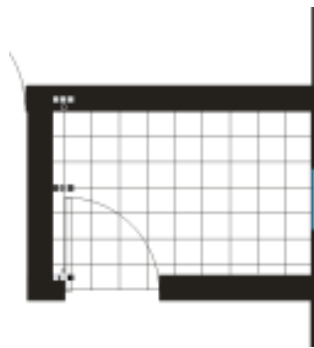


图 5.13

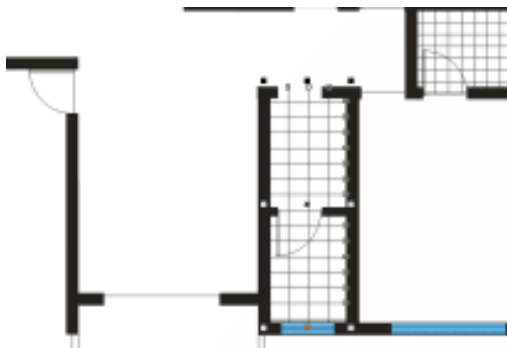


图 5.14

第十五步：绘制一个小方形位于左下角阳台上，如图 5.15 所示。

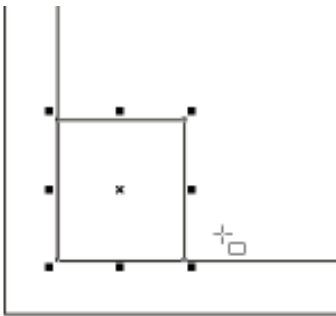


图 5.15

第十六步：设置“纹理填充”对话框，如图 5.16 所示。



图 5.16

第十七步：填充小方形效果如图 5.17 所示。

第十八步：复制粘贴小方形，排列效果如图 5.18 所示。

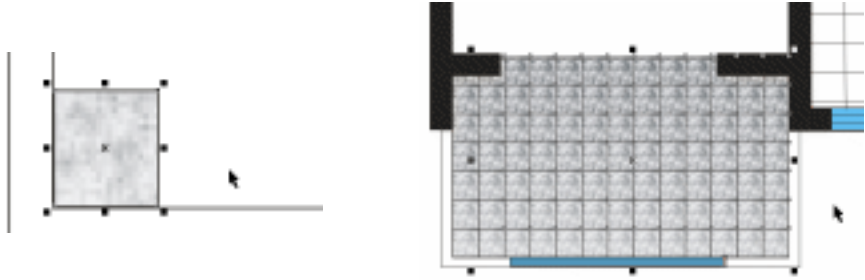


图 5.17

图 5.18

第十九步：在左上方的阳台上绘制一个长方形填充底色为淡绿色，如图 5.19 所示。

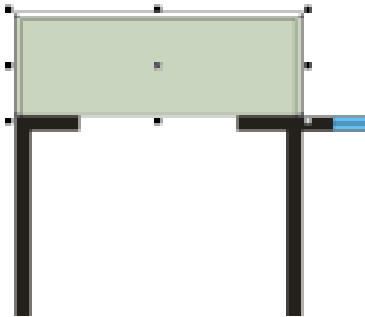


图 5.19

第二十步：选择贝塞尔工具绘制图形，如图 5.20 所示。

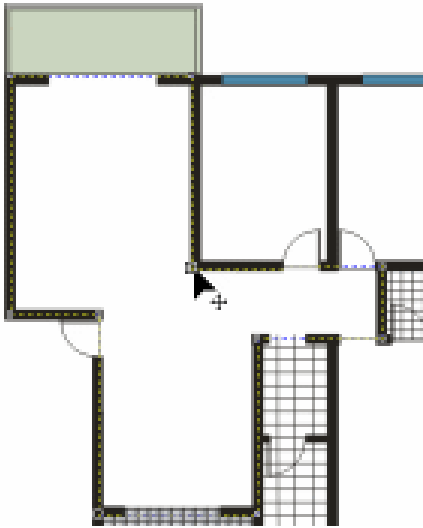


图 5.20

第二十一部：在选区内填充上颜色为（C:9；M:1；Y:14；K:0）淡绿色。运用交互式透明工具，如图 5.24 所示。

第二十二步：在两个卫生间上画两个矩形，填充为蓝灰色，如图 5.22 所示。



图 5.21



图 5.22

第二十三步：分别在三个房间上绘制矩形并填充为淡绿色，如图 5.23 所示。
第二十四步：运用交互式透明工具，如图 5.24 所示。

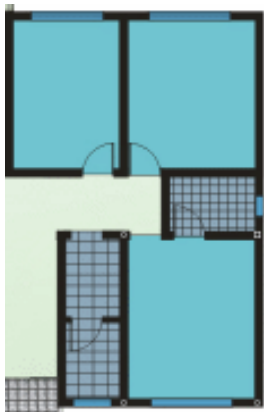


图 5.23

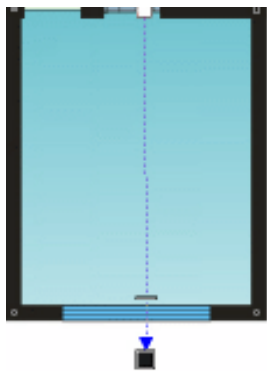


图 5.24

第二十五步：在其他房间填充色上运用交互式透明工具，如图 5.25 所示。
第二十六步：应用交互式透明后效果如图 5.26 所示。

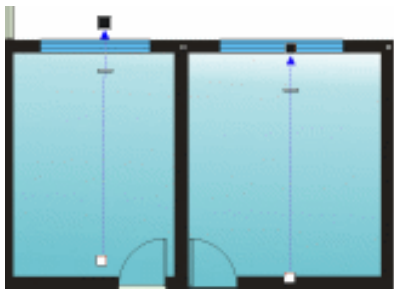


图 5.25



图 5.26

第二十七步：绘制出床后移动到房间中，如图 5.27 所示。

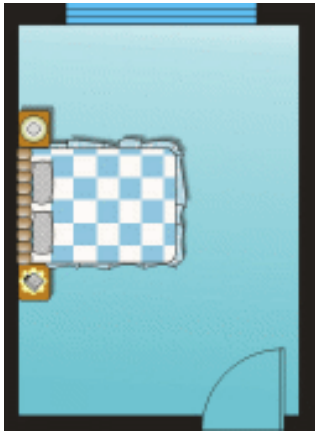


图 5.27

第二十八步：调整床的置放位置，如图 5.28 所示。



图 5.28

第二十九步：画出如图 5.29 所示的绿化物形状。



图 5.29

第三十步：绘制厨房用具，厨台面的底色用填充工具下的底纹填充，金属器皿填充为渐变色，

如图 5.30 所示。

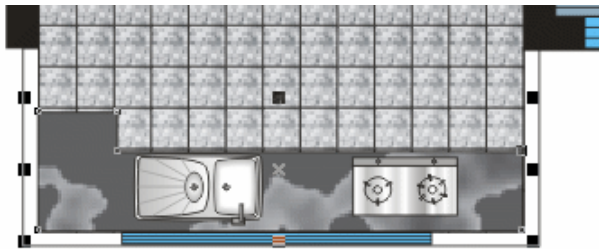


图 5.30

第三十一步：绘制浴缸，效果如图 5.31 所示。

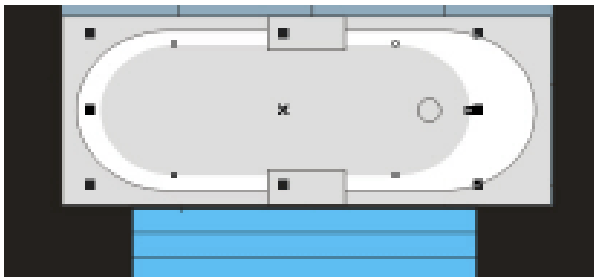


图 5.31

第三十二步：画出马桶，效果如图 5.32 所示。

第三十三步：画出洗手盆，效果如图 5.33 所示。

第三十四步：复制厨房中的台面到卫生间，置放位置如图 5.34 所示。



图 5.32



图 5.33

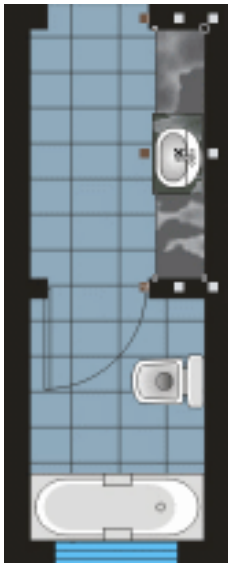


图 5.34

第三十五步：复制浴缸、马桶到右上角的卫生间中，摆放效果如图 5.35 所示。

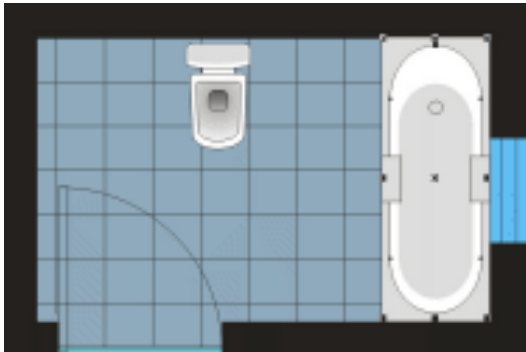


图 5.35

第三十六步：绘制餐桌，效果如图 5.36 所示。

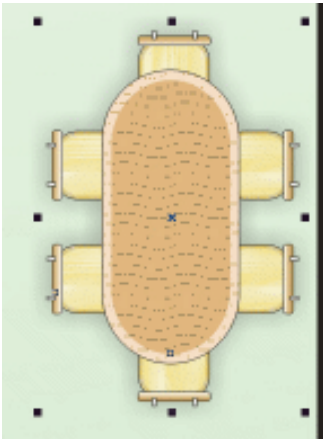


图 5.36

第三十七步：绘制出客厅中的地毯，如图 5.37 所示。

第三十八步：在地毯上画出茶几，效果如图 5.38 所示。

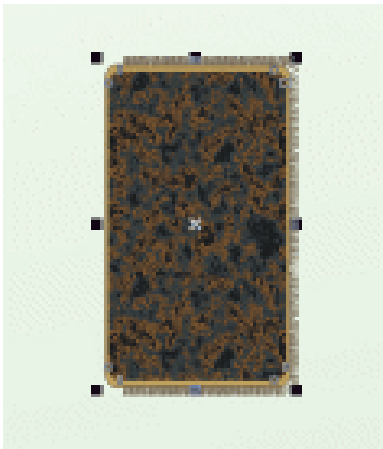


图 5.37

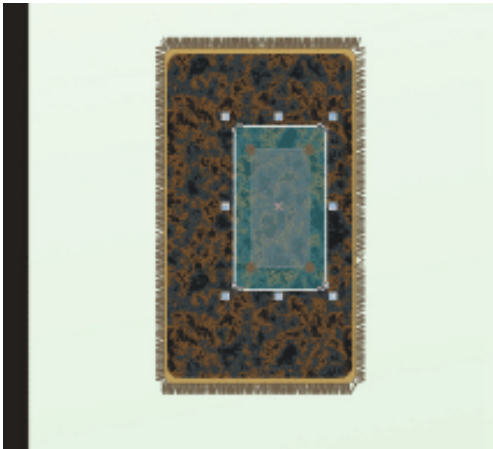


图 5.38

第三十九步：摆放好绘制的沙发，效果如图 5.39 所示。



图 5.39

第四十步：绘制出电视柜，效果如图 5.40 所示。



图 5.40

第四十一部：画出衣柜摆放到墙角，效果如图 5.39 所示。

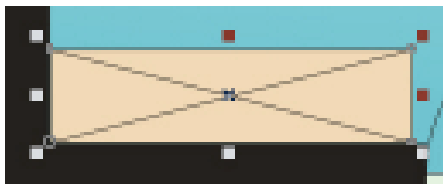


图 5.41

第四十二步：复制粘贴衣柜到另一个房间，效果如图 5.42 所示。

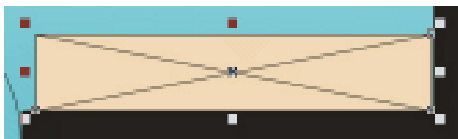


图 5.42

第四十三步：复制客厅中的电视柜，粘贴移动到主卧室中，如图 5.43 所示。

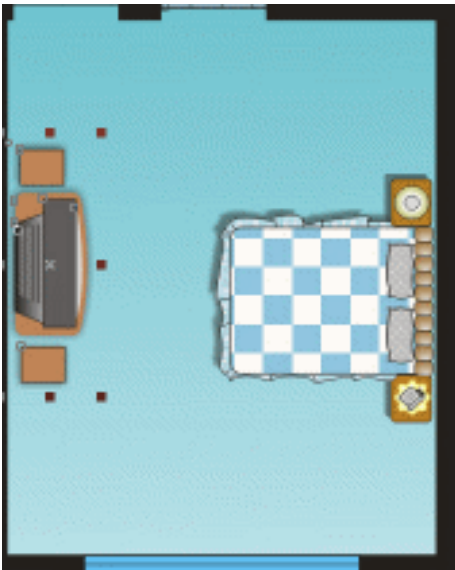


图 5.43

第四十四步：绘制两个休闲桌凳，置放到次卧室中，如图 5.44 所示。

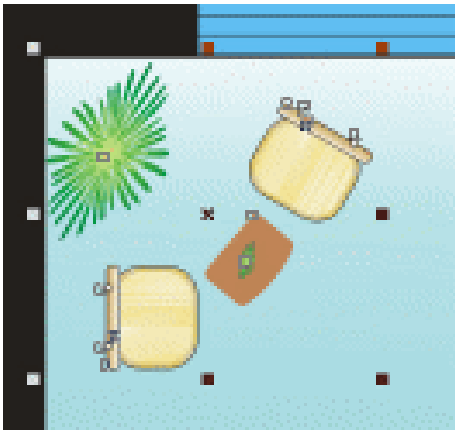


图 5.44

第四十五步：绘制桌椅和小电视，效果如图 5.45 所示。

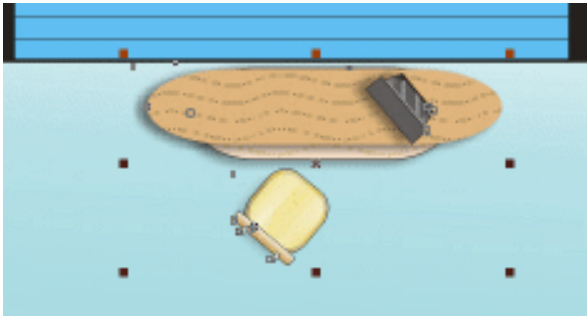


图 5.45

第四十六步：复制粘贴多个绿化物并置放到不同的房间。

第四十七步：完成家装平面示意效果图设计绘制，最终效果如图 5.46 所示。

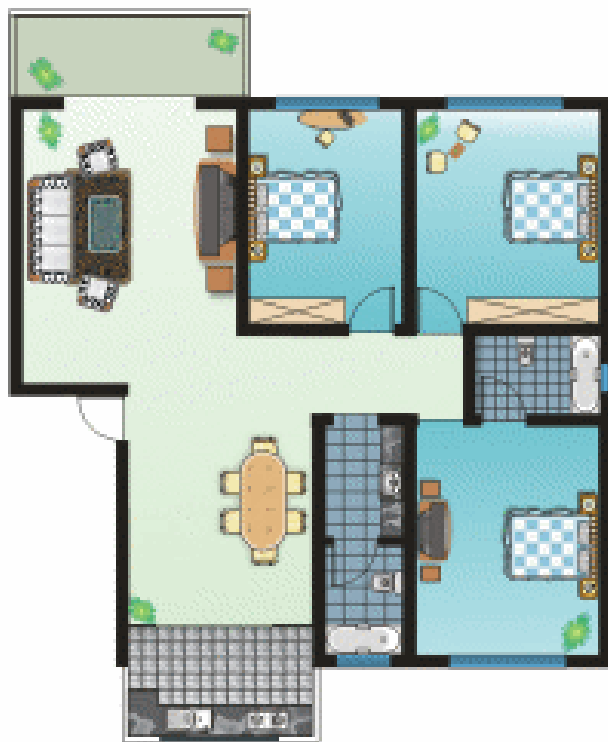


图 5.46

CorelDRAW 12

第	6	章	手工画装帧设计 创意制作	
---	---	---	-----------------	--

CorelDRAW 12

主要内容

本章主要讲解如何使用绘制工具手工勾画出一幅美丽的写生画，然后对画进行装帧包装。

CorelDRAW 12

CorelDRAW 12



本章主要是利用贝塞尔工具、形状工具、填充工具等来制作。

1. 勾勒形状

第一步：单击工具箱中的矩形工具，在绘图区域内绘制一个 350mm × 128mm 的矩形，如图 6.1 所示。

第二步：单击工具箱中的 （贝塞尔工具），绘制如图 6.2 所示的花瓣封闭图形。

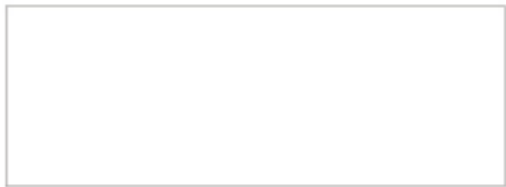


图 6.1

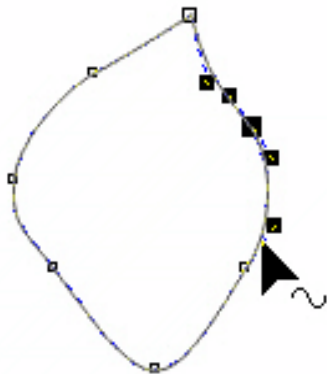


图 6.2

第三步：选择左边的图形，然后单击工具箱中的 （填充对话框工具），在弹出如图 6.3 所示的“渐变填充”对话框中进行设置，将其设置为自定义渐变方式，由蓝色（C：75；M：5；Y：0；K：0）到浅蓝色（C：28；M：5；Y：0；K：0）再到白色，效果如图 6.4 所示。



图 6.3



图 6.4

第四步：选中填充好的花瓣图形，按 Ctrl+D 键将图形再复制一个，将其填充为蓝色（C：85；M：10；Y：0；K：0），如图 6.5 所示。



图 6.5

第五步：选取复制的花瓣图形，执行“排列”——“顺序”——“在后面”菜单命令，将单色花瓣放置到渐变花瓣后面，如图 6.6 所示。

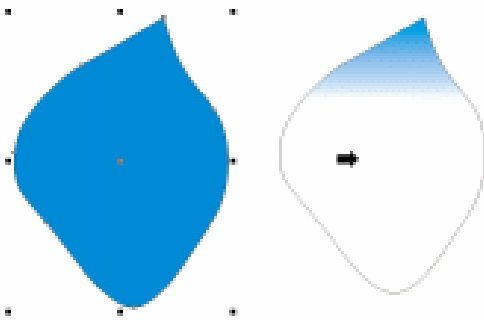


图 6.6

第六步：将两个花瓣图形选中，执行“排列”——“对齐和分布”——“对齐和属性”菜单命令，在弹出如图 6.7 所示的“对齐与分布”浮动面板中，分别设置为水平居中对齐与垂直居中对齐，将单色花瓣适当放大，如图 6.8 所示。

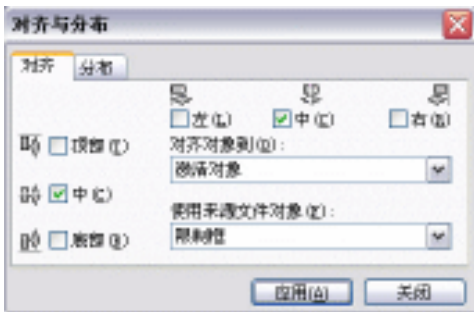


图 6.7



图 6.8

第七步：同时选中两个花瓣图形，用鼠标右键点击如图 6.9 所示窗口右侧的颜色面板中的无颜色 ，去掉轮廓色，再将两个花瓣分布作细微调整，效果如图 6.10 所示。

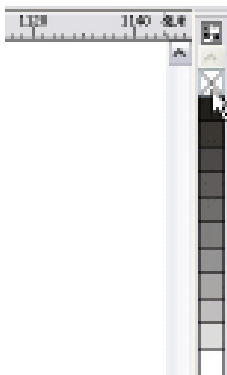


图 6.9



图 6.10

第八步：单击工具箱中的 （钢笔工具），绘制如图 6.11 所示的花瓣封闭图形。复制绘制的轮廓，将其分别适当缩小，放置各个花瓣的内侧如图 6.12 所示。

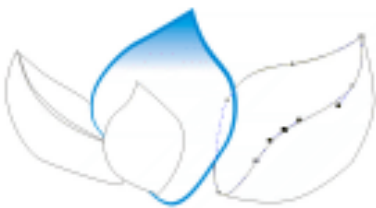


图 6.11

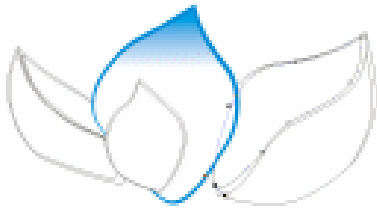


图 6.12

第九步：选中图形中的花瓣外轮廓图形，将其填充为蓝色（C：85；M：10；Y：0；K：0），如图 6.13 所示。然后选择花瓣内侧的图形，然后单击工具箱中的 （填充对话框工具），在弹出如图 6.3 所示的“渐变填充”对话框中进行设置，将其设置为自定义渐变方式，由蓝色（C：75；M：5；Y：0；K：0）到浅蓝色（C：28；M：5；Y：0；K：0）再到白色。然后分别调整每个花瓣渐变颜色的角度，并去掉轮廓，最终效果如图 6.14 所示。



图 6.13



图 6.14

第十步：单击工具箱中的（钢笔工具），绘制如图 6.15 所示的花瓣封闭图形。复制绘制的轮廓，将其分别适当缩小，放置各个花瓣的内侧，如图 6.16 所示。



图 6.15



图 6.16

第十一步：选中图形中的花瓣外轮廓图形，将其填充为蓝色（C：85；M：10；Y：0；K：0），如图 6.17 所示。然后选择花瓣内侧的图形，然后单击工具箱中的（填充对话框工具），在弹出如图 6.3 所示的“渐变填充”对话框中进行设置，将其设置为自定义渐变方式，由蓝色（C：75；M：5；Y：0；K：0）到浅蓝色（C：28；M：5；Y：0；K：0）再到白色。然后分别调整每个花瓣渐变颜色的角度，并去掉轮廓，最终效果如图 6.18 所示。

提示：注意花瓣之间的叠放顺序，应用“排列”——“顺序”——“在后面”菜单命令。

第十二步：单击工具箱中的（贝塞尔工具），绘制如图 6.19 所示的花蕊封闭图形。

第十三步：选中图形，将其填充为浅绿色（C：20；M：0；Y：30；K：5），用鼠标右键点击窗口右侧的颜色面板中的无颜色，去掉轮廓色，如图 6.20 所示。



图 6.17



图 6.18

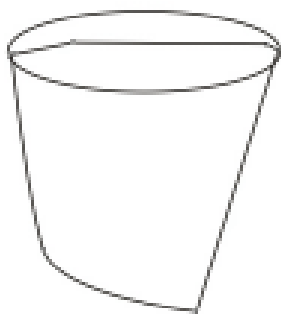


图 6.19



图 6.20

第十四步：单击工具箱中的  (椭圆工具)，绘制如图 6.21 所示的 4 个大小不等的椭圆。

第十五步：选中图形中最大的椭圆，将其填充为粉绿色 (C : 15 ; M : 0 ; Y : 15 ; K : 0 ,); 选中图形中第二大的椭圆，将其填充为深粉绿色 (C : 25 ; M : 0 ; Y : 30 ; K : 0 ,); 选中图形中第三大的椭圆，将其填充为黑色 (C : 0 ; M : 0 ; Y : 0 ; K : 100 ,); 选中图形中最小的椭圆，将其填充为深黄色 (C : 0 ; M : 20 ; Y : 100 ; K : 0 ,)。同时选中 4 个椭圆，用鼠标右键点击窗口右侧的颜色面板中的无颜色 ，去掉轮廓色，如图 6.22 所示。



图 6.21



图 6.22

第十六步：同时选中大椭圆内的 3 个椭圆，按键盘中的 Ctrl+G 键将其群组，然后按按键盘中的 Ctrl+D 键将其再复制 6 个，分别均匀分布在大椭圆内，效果如图 6.23 所示。

第十七步：框选如图 6.23 所示的所有椭圆，按键盘中的 Ctrl+G 键将其群组，然后将其放置到图 6.20 所示的图形上面，效果如图 6.24 所示。

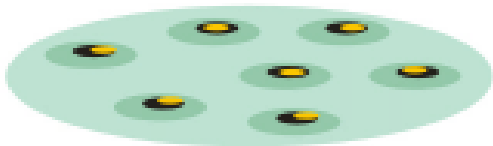


图 6.23

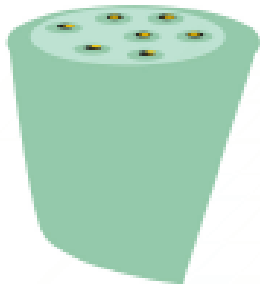


图 6.24

第十八步：框选图 6.24 所示的所有椭圆，按键盘中的 Ctrl+G 键将其群组，然后将其放置到

图 6.18 所示的花瓣中间，执行“排列”——“顺序”——“在后面”菜单命令，调整花蕊与花瓣之间的前后关系，这样荷花花朵就绘制完成了，就效果如图 6.25 所示。



图 6.25

第十九步：应用前面相同的方法再绘制几朵形状与颜色不一样的荷花花朵以及花苞，如图 6.26、6.27、6.28 所示。



图 6.26



图 6.27



图 6.28

2. 绘制荷叶

第一步：单击工具箱中的（贝塞尔工具），绘制如图 6.29 所示的荷叶轮廓封闭图形。
第二步：选择左边的图形，然后单击工具箱中的（填充对话框工具），在弹出如图 9-7 所示的“标准填充”对话框中进行设置，将其设置为蓝色（C：100；M：10；Y：10；K：0）。效果如图 6.30 所示。



图 6.29



图 6.30

第三步：选中荷叶的叶面轮廓图形，单击工具箱中的（交互式透明工具），在如图 6.31 所示的属性栏中将透明参数设置为 75。

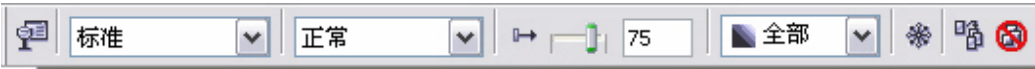


图 6.31

第四步：选中荷叶的叶脉轮廓图形，单击工具箱中的（交互式透明工具），在属性栏中将透明参数设置为 75。

- 第五步：同时选取荷叶以及叶脉，用鼠标右键点击窗口右侧的颜色面板中的无颜色，去掉轮廓色，效果如图 6.32 所示。
- 第六步：运用上面绘制荷叶的方法再绘制几个形状不一的荷叶图形，在应用交互式透明工具的时候根据具体情况将参数适当变化，这样荷叶就更有远近层次，如图 6.33、6.34 所示。



图 6.32



图 6.33



图 6.34

- 第七步：将上面绘制的荷花花朵以及荷叶等并放置到绘图区内，适当将花朵的大小做调整，注意花朵与叶子之间的关系，使画面看起来更有连续图案美观的效果，如图 6.35 所示。



图 6.35

3. 题诗加印

- 第一步：单击工具箱中的（文本工具），输入如图 6.36 所示的纵向文字“《人在江湖》宠辱不惊看庭前花开花落，去留无意望碧空云卷云舒，褒贬不惑为真理敢说敢做，得失有节采丹心为国为民。”，并在属性栏中设置字体为方正黄草简体，字号为 16 点。
- 第二步：单击工具箱中的（文本工具），输入如图 6.37 所示的纵向文字“二零零四年三月十八日 作于成都”，并在属性栏中设置字体为方正黄草简体，字号为 16 点。

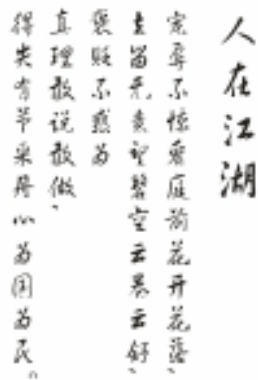


图 6.36

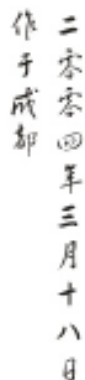


图 6.37

第三步：将图 6.35 中所示的花和图 6.36、37 中所示的文字，放置到一起，使画面看起来很合适，如图 6.38 所示。



图 6.38

第四步：接下来制作印章，单击工具箱中的 （矩形工具），绘制如图 6.39 所示的矩形。

第五步：单击工具箱中的 （文本工具），输入作画者的姓名（如“典诚”，在属性栏中选择字体为方正小篆体和设置文字大小为 18 点，然后，单击调色板中的红色色块将颜色设置为红色，将其填充为红色，如图 6.40 所示。

第六步：将图 6.32 中的文字，放置到如图 6.41 所示的圆角矩形中，结果如图 6.33 所示。

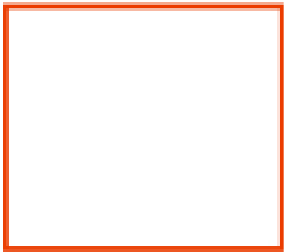


图 6.39

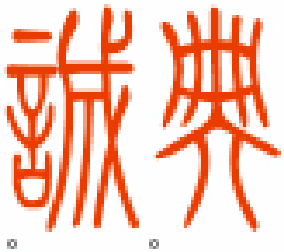


图 6.40



图 6.41

第七步：这样印章就制作完成了，将其放置到如图 6.38 中的左下角，结果如图 6.42 所示。



图 6.42

4. 裱画

第一步：单击工具箱中的（矩形工具），绘制如图 6.43 所示的矩形。



图 6.43

第二步：然后单击工具箱中的（填色对话框工具），在弹出如图 6.44 所示的对话框中，设置颜色色调参数为：(C:18；M:48；Y:68；K:0)，将其填充为如图 6.45 所示的效果。

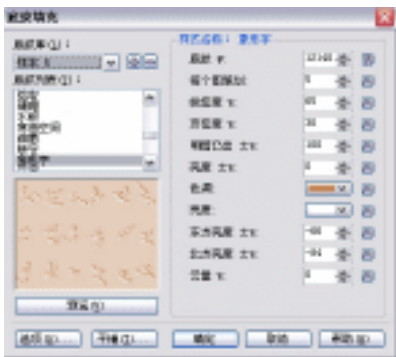


图 6.44



图 6.45

第三步：将图 6.34 中的国画放置到图 6.45 中，结果如图 6.46 所示。



图 6.46

第四步：接下来为国画绘制卷轴，单击工具箱中的（矩形工具），绘制如图 6.47 所示的图形。

第五步：单击工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具），在图 6.47 的基础上绘制如图 6.48 所示的图形（将矩形转换成曲线，再用形状工具加之调整）。



图 6.47



图 6.48

第六步：单击工具箱的（椭圆工具），绘制如图 6.49 所示的椭圆，复制图 6.49 中的图形，放置到卷的另外一侧，如图 6.50 所示。



图 6.49



图 6.50

第七步：选择椭圆，单击调色板中的黑色色块，将其填充为黑色。

第八步：然后再选择卷轴把头，单击（渐变填充对话框工具），在弹出的“渐变填充”对话框中进行设置，如图 6.51 所示，将颜色参数设置为（K:0）（C:84；M:57；Y:51；K:8）（C:12；K:8；Y:9；K:0）（K:0），单击“确定”按钮将其进行填充，如图 6.52 所示。



图 6.51



图 6.52

- 第九步：选择卷轴，执行第七步中同样的操作，结果如图 6.53 所示。
- 第十步：将卷轴底端把手，进行和上部把手相同的填充色，结果如图 6.54 所示，整根卷轴就绘制完成了。



图 6.53



图 6.54

- 第十一步：复制 6.54 中的卷轴分，一并设置到图 6.46 所示画面的左右两侧，结果如图 6.55 所示。



图 6.55

第	7	章	音乐 CD 包装设计 创意制作	
---	---	---	--------------------	--

CorelDRAW 12

主要内容

音乐 CD 光盘的产品包装是生活中经常遇见的，本章就以如何设计、绘制音乐 CD 包装为例，引导读者如何正确、快速掌握对产品的设计，对平面、三维不同效果的制作。

CorelDRAW 12

CorelDRAW 12



本章将带领读者绘制精美的 CD 封套，其绘制过程主要分四个环节来完成：第一步制作 CD 封套的平面展开图；第二步进行 CD 盘面设计；第三步讲解 CD 封套效果图方案的制作方法；第四步为 CD 立体效果图添加背景。

一、CD 封套平面展开图设计

1. 设置辅助线

第一步：执行菜单命令“文件”/“新建”，设置页面的宽和高分别为：350mm、150mm，其他项目选择默认设置，如图 7.1 所示，新建一个页面。



图 7.1

第二步：仍执行菜单命令：选择菜单栏中的“查看”/“辅助线设置”，在“选项”设置面板左边的选项栏中选择“文件”/“辅助线”/“水平”选项，然后在右侧的参数设置面板中输入数字“10”，单击  按钮，添加上设置的水平辅助线，然后用输入数字并单击  按钮的方法依次输入如图 7.2 所示的参数设置辅助线。



图 7.2

第三步：设置完水平辅助线后，在“选项”面板左侧的窗口中选择“垂直”选项，并在其右侧依次输入如图 7.3 所示的参数。



图 7.3

第四步：单击  按钮，绘图窗口中添加辅助线形态如图 7.4 所示。



图 7.4

第五步：选择菜单栏中的“查看”/“对齐辅助线”，然后单击工具箱中的 （矩形工具），在绘图窗口中绘制如图 7.5 所示的 5 个矩形图形，并将它们均填充为白色。

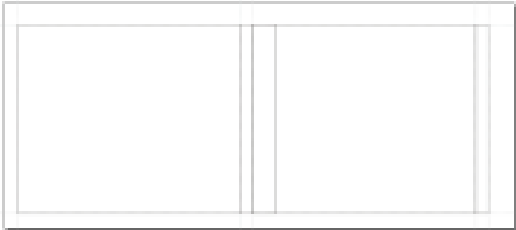


图 7.5

2．绘制 CD 封套平面形状

选择工具箱中的（矩形工具），在绘图页面中增加绘制另外两个矩形图形，如图 7.6 所示。



图 7.6

3．填充图形及置入图片

第一步：按键盘上的 Shift 键，用鼠标先后选中图 7.6 中两个增加绘制的矩形（1），然后单击工具箱中的（填充对话框工具），将它们填充为蓝色（C：0；M：0；Y：0；K：10）；再选择图标（2）所示的图形，单击调色板中的秋橘红色（C：0；M：60；Y：80；K：0），将其填充，最后再选择图标（3）和（4）所示的图形，单击调色板中的黑色（K：100），将其填充为黑色，结果如图 7.7 所示。

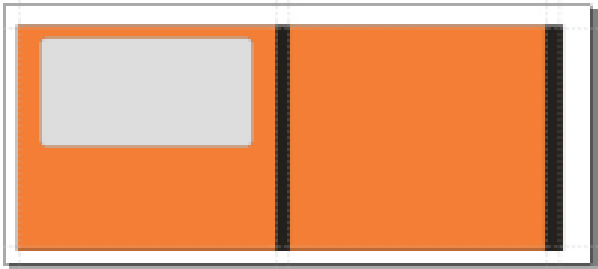


图 7.7

第二步：执行菜单命令“文件”/“导入”，在弹出的“导入”对话框中选择需要导入的图片的路径，如图 7.8 所示，这里我们选择一幅人物图片，然后单击按钮，将图片导入到页面中来，如图 7.9 所示。



图 7.8



图 7.9

第三步：以同样的方法导入另外两幅图片，如图 7.10、图 7.11、图 7.12 和图 7.13 所示。



图 7.10

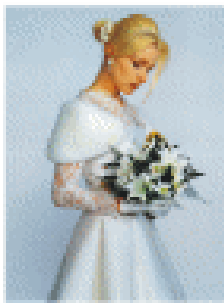


图 7.11



图 7.12



图 7.13

第四步：选择  (矩形工具)，在页面中绘制如图 7.14 所示的矩形，然后选择该矩形，用鼠标单击调色板中的黑色 (K：100)，将其填充为黑色。

第五步：将如图 7.14 所示的图形再复制，并填充为灰色 (K：30)，如图 7.15 所示。

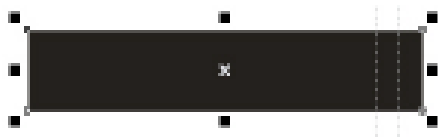


图 7.14



图 7.15

第六步：选中图 7.14、图 7.15 所示的图形，应用“排列”/“对齐与分布”命令，将两个图形进行垂直与水平居中排列，效果如图 7.16 所示。



图 7.16

第七步：选择图 7.16 所示的图形，并将其放置到图 7.7 所示的图形当中，效果如图 7.17 所示。



图 7.17

第八步：把图 7.9、图 7.10、图 7.11、图 7.12 和图 7.13 所示的图像，经过大小比例调整并放置到图 7.17 平面展形图中恰当的位置，如图 7.18 所示。

第九步：在页面中绘制出如图 7.19 所示的形状，分别将颜色填充为红色（上）和橙黄色（下），红色参数为（C：0；M：100；Y：100；K：0），橙黄色参数为（C：2；M：41；Y：92；K：0）。

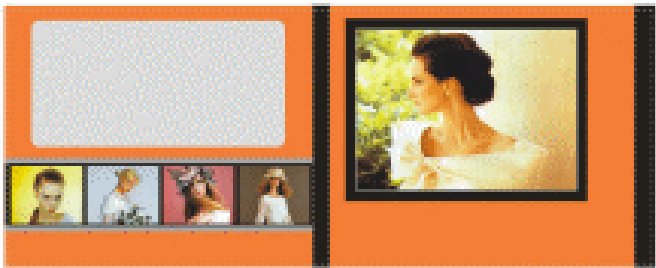


图 7.18



图 7.19

第十步：输入英文“Jazz”，并在属性栏中设置文字的属性，将其填充为黑色（K：100），选中英文“ZZ”，然后单击工具箱中的 （填充对话框工具），在弹出的“单色填充”对话框中将颜色设置为蓝绿色（C：87；M：45；Y：47；K：5），如图 7.20 所示。

第十一步：选取文字“Ja”并将其填充为白色，然后框选文字，将其移至到图 7.19 所示的图形上，如图 7.21 所示。



图 7.20



图 7.21

第十二步：然后将图 7.21 所示的图文，放置到 CD 封套平面图中的恰当位置处，加以适当的调整，如图 7.22 所示。



图 7.22

4. 置入文字及图形

第一步：单击工具箱中的 （文本工具），在页面中输入如图 7.23 所示的文字，并在属性栏

中设置其属性。

第二步：单击工具箱中的（矩形工具），在页面中绘制如图 7.24 所示的图形。



图 7.23



图 7.24

第三步：将上面两步做好的文字与图形巧妙组合在一起，如图 7.25 所示。

第四步：单击工具箱中的（文本工具），再向页面中竖向输入如图 7.26 所示的文字，并在属性栏中进行属性设置，并将其填充为橙色（C：7；M：43；Y：92；K：0）以及灰色。



图 7.25



图 7.26

第五步：单击工具箱中的（矩形工具），绘制如图 7.27 所示的图形，

第六步：选择上面的一个矩形，然后单击工具箱中的（填充对话框工具），将上面一个方形填充为红色（C：0；M：100；Y：100；K：0），再选择下面一个方形，执行同样操作，将其填充为灰色（K：10），如图 7.28 所示。

第七步：单击工具箱中的（矩形工具），绘制如图 7.29 所示的矩形，并将其填充为橙色（C：0；M：60；Y：100；K：0）。然后单击工具栏中的（文本工具），在橙色矩形上输入文字“2XCD”，如图 7.29 所示。

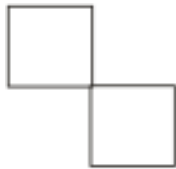


图 7.27

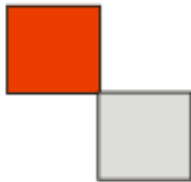


图 7.28



图 7.29

第八步：然后将前面制作的图文放置到封套平面上适当的位置，并将部分图文进行复制放置

在平面上，如图 7.30 所示。



图 7.30

第九步：单击工具箱中的（文本工具），先后在页面中输入如图 7.31 所示的文字，并分别在属性栏中设置它们的颜色。



图 7.31

第十步：接下来绘制一个光盘图像，单击工具箱中的（椭圆工具），绘制如图 7.32 所示的同心圆。

第十一步：选择大同心圆，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的（渐变填充）对话框中，将渐变色参数设置为蓝色（C：73；M：32；Y：24；K：0），深蓝色（C：84；M：42；Y：44；K：3），白色（C：0；M：0；Y：0；K：0），深蓝色（C：86；M：43；Y：49；K：4），白色（C：0；M：0；Y：0；K：0），单击“确定”按钮，将其进行填充，填充后的效果如图 7.33 所示。

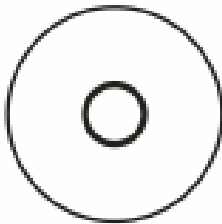


图 7.32



图 7.33

第十二步：单击工具箱中的（矩形工具），然后在属性栏中设置圆角程度为 39，然后在页面中绘制如图 7.34 所示的两个圆角矩形，将后一个圆角矩形填充为橙色（C：0；M：60；Y：100；K：0），并去除轮廓线。



图 7.34

第十三步：对前面图 7.33 中的光盘复制两次，将复制的两只光盘放入到前面一个圆角矩形中，如图 7.35 所示，并在其中输入文字，分别在属性栏中设置文字的属性；另外各再复制两只光盘放置到后面的圆角矩形中，如图 7.36 所示，同样输入文字“2XCD”，并在属性栏中设置文字的属性。



图 7.35



图 7.36

第十四步：然后把前面制作的图文放置到图 7.30 所示的封套平面展开图中恰当的位置，最终效果如图 7.37 所示；并单击工具箱中的 （贝塞尔工具）绘制如图 7.37 所示的一条直线。

第十五步：然后单击工具箱中的 （矩形工具），绘制一个矩形，将其填充为白色，去除轮廓，并放置封套平面展开图左面，置于黑色填充图形之下（可按快捷键 Ctrl + PageDown）并将其填充为灰色背景，这样光盘的整个平面展图就绘制完成了，如图 7.38 所示。



图 7.37



图 7.38

二、CD 光盘盘面设计

第一步：复制前面的人物图片一次，如图 7.39 所示，单击工具箱中的（矩形工具），在图片前面绘制一个矩形，然后单击工具箱中的（填充对话框工具），在弹出的“单色填充”对话框中将颜色填充为蓝色（C：0；M：60；Y：80；K：0）。单击“确定”按钮，将其进行填充，如图 7.40 所示。



图 7.39



图 7.40

第二步：框选图 7.40 中的图形，执行菜单命令：“排列”/“群组”，将其进行群组。

第三步：单击工具箱中的（椭圆工具），绘制如图 7.41 所示大小为 117mm×117mm 的正圆。

第四步：选择已组群的图片，执行菜单命令：“效果”/“图框精确剪裁”/“置于容器内”，这时光标变成一个黑色的箭头，用黑色的箭头单击绘制的正圆，群组图片就置入到圆里面了，如图 7.42 所示。

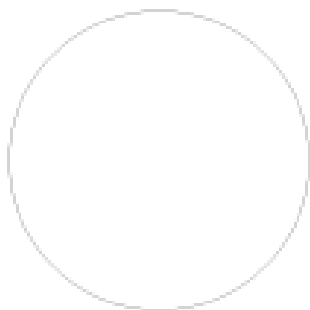


图 7.41



图 7.42

第五步：单击工具箱中的（椭圆工具），绘制 3 个同心圆置于盘面的中央，如图 7.43 所示（的执行菜单命令：“排列”/“对齐与分布”），将中间的一个同心圆填充为白色，最前面的一个同心圆的轮廓填充为白色，其中圆和图片的位置关系可执行菜单命

令：“排列”/“顺序”。

第六步：将前面制作展开平面图中的部分文字与图形复制过来，经过调整后放置到光盘中，效果如图 7.44 所示。



图 7.43



图 7.44

第七步：单击工具箱中的  (文本工具)，在盘面上输入文字“情浓半生”，并在属性栏中设置文字的属性，颜色设置为白色，如图 7.45 所示。

第八步：单击工具箱中的  (文本工具)，在盘面上输入文字“流行经典金曲集粹”，在属性栏中设置文字的属性以及将颜色设置为灰色，如图 7.46 所示。

第九步：单击工具箱中的  (矩形工具)，在文字“流行经典金曲集粹”下层设计一个边框，效果如图 7.47 所示。



图 7.45



图 7.46

第十步：单击工具箱中的  椭圆工具，绘制如图 7.48 所示的圆。



图 7.47

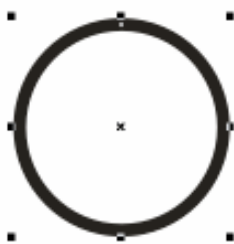


图 7.48

- 第十一步：选择所绘制的正圆，单击工具箱中的（填充对话框工具），在弹出的“单色填充”对话框中将颜色填充为蓝色（C：84；M：35；Y：41；K：1）；单击工具箱中的（轮廓笔对话框工具），在弹出的“轮廓笔”对话框中设置轮廓宽度为 0.9mm，其余的保持默认设置如图 7.49 所示。
- 第十二步：单击工具箱中的（文本工具），在已填充的圆中输入数字“1”，在属性栏中进行设置文字属性，填充为白色，如图 7.50 所示。
- 第十三步：框选图 7.50 所示的图文，经大小调整并放置到光盘中恰当的位置，如图 7.51 所示。



图 7.49



图 7.50



图 7.51

- 第十四步：复制图 7.50 所示的光盘盘面，将数字“1”改为“2”，如图 7.52 所示，这样第二张 CD 就绘制完成了。



图 7.52

三、CD 封套立体效果图制作

- 第一步：复制前面图中平面展开图的正面和侧面，如图 7.53(a)所示，然后框选侧面，执行菜单命令：“排列”/“群组”，将其群组。
- 第二步：选中侧面，执行菜单命令：“效果”/“添加透视点”，为其添加透视点，如图 7.53(b)所示。



图 7.53(a)



图 7.53(b)

第三步：然后把光标移向控制点，光标变为“+”形，我们就可以调节侧面的透视效果了，调节效果如图 7.54 所示。

第四步：单击工具箱中的（贝塞尔工具），在图 7.54 所示的图形顶部绘制如图 7.55 所示的四边形。



图 7.54



图 7.55

第五步：选择所绘制的四边，再单击工具箱中的（填充对话框工具），在弹出的“单色填充”对话框中进行设置，将其填充为灰色（K：25），得到效果如图 7.56 所示。

第六步：以同样的方法绘制 CD 封套背的面效果图，如图 7.57 所示。



图 7.56



图 7.57

四、为效果图添加背景

- 第一步：选择前面制作的 CD 盘面和封套立体图放置在一起，并且将每一个图形进行群组，然后调整其位置关系，如图 7.58 所示（位置关系可以执行菜单命令：“排列”/“顺序”）。
- 第二步：选择 7.58 所示的盘面图形，然后按键盘上的 Ctrl+D 键一次，将其进行复制一次。选择复制对角，再按住键盘上的 Ctrl 键，按最上边中间的控制点，将其进行垂直镜像。



图 7.58

- 第三步：选择转换后的位图，单击工具箱中的 （交互式透明工具），然后在属性栏中进行设置，如图 7.59 所示，设置后的效果如图 7.60 所示。



图 7.59

- 第四步：再先后对光盘盘面 2、封套正面、封套背面执行类似的操作，效果如图 7.61 所示。



图 7.60



图 7.61

- 第六步：单击工具箱中的 （矩形工具），绘制如图 7.62 所示的两个矩形，并置于最后面。
- 第七步：选择矩形，单击工具箱中的 （渐变填充对话框工具），在弹出的“渐变填充”对

话框中进行双色设置（如图 7.63 所示），最终效果如图 7.64 所示。



图 7.62



图 7.63



图 7.64

第	8	章	CIS 企业形象设计 创意制作	
---	---	---	--------------------	--

CorelDRAW 12

主要内容

企业标识设计 ,即 CIS(英文全称 Corporate Identity System)。其定义是将企业的经营观念与精神文化、运动整体传达系统（特别是视觉传达设计）传达给企业周围的关系或者团体，反映企业的自我认识和公众对企业的外部认识，以产生一致的认同感与价值观，也就是结合现代观念与企业管理理论的整体性运用，以刻画企业个性、突出企业精神，使消费者产生深刻的认同感。

CIS 企业标识系统组成企业形象，由统一的企业理念（MI）、规范的行为（BI）、一致性的视觉形象（VI）三大要素所构成的。这三者相辅相成，塑造企业独特的风格和形象，确立企业的主体特征。

8.1 标志设计概述

商标，是随着商品经济不断发展而发展的。标志、符号的起源和产生，源于图画和文字，它最初是用来记事和传达信息的重要手段。

8.1.1 商标设计的艺术形式及其艺术处理

标志，以它特有的视觉艺术形式语言传递信息，它可以摆脱由于各国文字语言的不同而带来的隔阂。而且它简单明了、一目了然。在设计过程中，设计师总要经过不断思考和推敲，把那些明显暗藏的寓意恰到好处地表现出来，令人一看就懂。

面对标志设计本身的特性及局限性，设计者只有善于掌握与艺术相适应的处理和发挥。归结起来标志设计的艺术形式主要有：

（1）贵在传神与画龙点睛。传神是标志设计的精髓。我国传统绘画，既要形似又要传神，也即所谓神形兼备。但是标志设计是以惜墨如金的笔调来造型的，这与绘画的绘声绘色有很大的区别。标志是运用图案化构成的，它强调客观事物的精神气质，抓住形象特征，简化结构的格局层次，形成一种单纯、明快、和谐的图案美，从而创造同符号一样简单明了的可视特征，体现所要表达的具体内容。

（2）富有创新和别具一格。标志必须经过有关管理部门的审批、注册才能合法地进入市场与消费者见面。因此同类商品的标志绝对不能雷同。而且还需要有创新，富有新意，能别具一格。这种与众不同的新意境、新形式、时代气息，归根到底就是一个创新问题。当然一个出色的标志也需要积极地宣传。

（3）化无形为有形。当反映抽象的某种含义或是非形象性的事物时，如：信息业、电气业、科学类等，要求设计者把无形的思想转换成感性的具体形态。即化无形的事物为有形状的事物，让人有感受地体会。

8.1.2 商标设计的表现方法及其应用的规范化

商标设计，应根据不同的要求进行调查研究，拟定设计方案，再进行设计。商品销售对象有年龄、性别、文化水平，还有与同类商品的竞争，以及适销等问题，正确处理好这一切的问题并不简单，从商标设计来说主要需要注意以下方面。

一、表现方法

商标的形式和风格多种多样，并不仅是从艺术上考虑，而且还得考虑商品的多样性，我们需要找到适合的表达方式来适应客观的需要。

1. 表象性

以明显的感性形式直接反应，创造一种艺术形象，表明商品的品牌、商品特性特点或经

营业务的关联事物能否准确表达出来。

2. 象征性

以富于想像力或是假象的某种与之相联系的事物,象征商品或经营业务。用比喻形式或是暗示的手法来在商标上表达出来。

3. 应用技法和工艺制作的要求

随着商品活动范围的日益扩大,现代化的技术程度不断提高,对于商品应用的广泛性,要求设计者对客观发展和技术设施要有相应的适应性。

商品用在商品上的有关材料和工艺的制作要求:要求商品依附在不同材质、材料的商品上,因而受到各种材料及其工艺和生产条件的制约。

8.2.2 使用商标的规范化

各国著名公司企业非常重视如何利用商标进行广泛地宣传活动,如前所述,一个好的商标不进行宣传也是不行的。在活动中逐渐总结出如何规范地使用商标制度,各自进行严格的计划和规定,这在商标的使用上叫做《设计规范手册》。它主要包括:

- (1) 商标的标准规格(商品印刷和制作、标准字体、标准色彩)
- (2) 产品造型和包装装潢设计
- (3) 印刷宣传品(包括名片和办公用品……)和刊物、内页印刷的排版方式
- (4) 户外和室内的各种广告
- (5) 电视、网站、电影、霓虹灯、灯箱广告
- (6) 展览会、橱窗设计布置
- (7) 赠送品
- (8) 员工服装
- (9) 其他

8.2 VI 识别系统

统一企业的视觉形象,是通过一种经过深思熟虑,具有一定规则的设计而定型的统一平面视觉工艺图形方案。这一方案是以基本部分(企业标记或品牌商标)为核心,包括企业名称、中英文标准字体、标准装饰线条和企业象征图形、标准色等另一应用开发部分,包括企业可见的建筑产房、园区、车间、门市、柜台、橱窗、办公室、会议室、接待室、路标指示牌、职工服装、工作证、各种票据、名片、信纸、信封、旗帜、企业介绍、礼品、海报、产品包装、笔记本、笔及其他用品等。还包括企业在外举行的各种发布会、技术合作洽谈会等,还包括关于企业的各种展出。

企业的统一视觉形象,是促使人们的视觉感知认同这些标准化形象,即等同于认同企业本身,久而久之就会眼见心会,触景生情。

企业的统一视觉形象能够简化消费者对企业产品的认识、帮助消费者容易、准确地辨认出企业来,从而大大加深他们的记忆机能,强化对企业的认识。一致性的视觉特征在一定的

程度上能够成为视觉纽带，而且通过直观的形式把企业的理念和行为规范统一起来，对员工起到一个启示和维系作用。

总而言之，企业经营方针的完善与坚定，是企业识别系统的基本精神所在，也是整个企业识别系统的源动力，经由这股内在的动力，影响企业的动态、活力、制度、组织的管理与教育。统一性的识别计划传达企业经营的信息，塑造企业独特的形象，达到企业识别的目标。

企业经营的内容、产品的特征以至企业的精神文化，必须通过整体传达系统，尤其是具有强烈冲击力的视觉符号，能够将具体可见的外观形象与内涵特质的抽象理念融成一体，经视觉接受展开，达到塑造企业形象，促进产品销售的目的。

企业识别系统的开发，是以视觉化的设计要素为整体计划中心，在“企业传播系统”中建立一套完整、独特的符号系统，以供社会大众识别、认可，因此一个组织健全、制度完善的企业，对于识别系统的开发与导入，应是均衡发展的。必须面面俱到，以构成一个完美的企业形象。

8.3 VI 图版设计

VI 手册图版设计是 VI 手册的标准版式，其所有 VI 视觉识别系统中的元素都要排放到 VI 图版中进行归纳并印制成手册。下面就来讲解亿城软件公司 VI 手册图版的设计方法。

第一步：单击工具箱中的（矩形工具），在页面中绘制如图 8.3.1 所示的图形。

第二步：再单击工具箱中的（矩形工具），在图 8.3.1 所示的图形的上部和下部分别绘制一个图形，如图 8.3.2 所示。



图 8.3.1

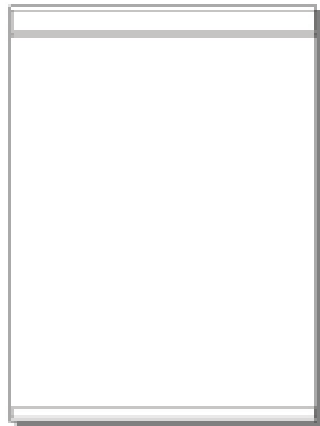


图 8.3.2

第三步：同时选择上面的三个方形，单击调色板中的灰色（K：30）色块，将其填充为灰色，如图 8.3.3 所示。

第四步：单击工具箱中的（文本工具），在图版上方输入文字，并在属性栏中设置文字的属 性，将文字填充为白色，如图 8.3.4 所示。

第五步：执行同样的操作，输入另外一组文字，放置在图版的上方，如图 8.3.5 所示。



图 8.3.3



图 8.3.5



图 8.3.4

8.4 标志设计

从广义上讲，标志是标志和商标的统称，包括了企业、集团、政府机关、团体会议和活动等的标志和产品的商标。

在制作标志时要充分考虑到标志的用途与场合，要适合不同的位置，放大后不能出现空洞，缩小后不会感觉拥挤，所以在制作时要严格按照标志坐标制图的要求进行制作。接下来我们开始绘制亿城软件公司的标志。

第一步：执行菜单命令：“文件”→“新建”，新建一个页面。

第二步：单击工具箱中的（网格纸工具），将属性栏中的“栏”和“列”选项中的值分别设置为 15 和 15，然后在绘图窗口中拖动鼠标，绘制出网格纸图形，如图 8.4.1 所示。然后选择网格纸图形，在属性栏中设置其长和宽分别为 150mm 和 150mm，保证每一个小方格为正方形。

第三步：将光标移动到调色板中（30%黑）处的色块上，单击鼠标右键，将绘制的网格纸图形设置为灰色。

第四步：单击工具箱中的（文本工具），在方格纸的左侧和上方依次输入如图 8.4.2 所示的数字坐标。

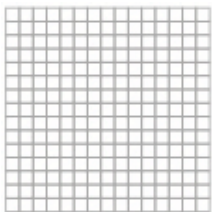


图 8.4.1



图 8.4.2

第五步：利用（贝塞尔工具）和（形状工具）及（文字工具），在方格纸上绘出如图 8.4.3 所示的图形，局部放大图如图 8.4.4 所示。

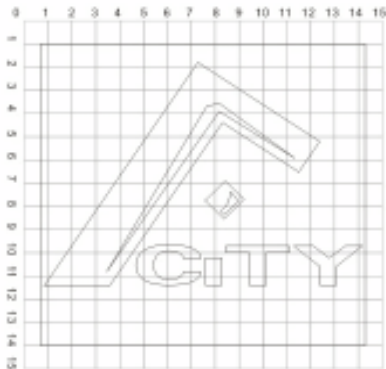


图 8.4.3

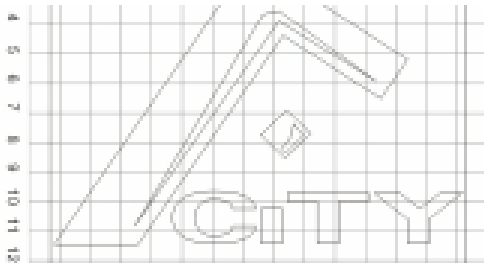


图 8.4.4

第六步：选择所绘制的图形，单击工具箱中的（填充对话框工具），在弹出的对话框中设置颜色参数为（C：0；M：0；Y：0；K：100）与（C：0；M：0；Y：0；K：10），填充效果如图 8.4.5 所示。

第七步：单击工具箱中的（文字工具），在标志的右边输入如图 8.4.6 所示的中文和英文，并在属性栏中设置文字的属性。

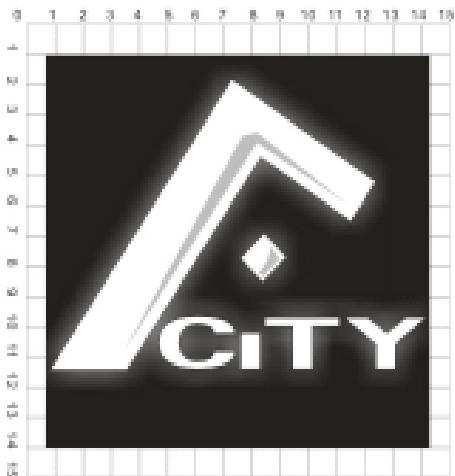


图 8.4.5



图 8.4.6

第八步：单击工具箱中的（挑选工具），将图 8.4.6 所示的标志图形及文字框选，同时键盘上的 Ctrl + G 键，将其进行群组。

第九步：框选图 8.4.5 所示的标志图形，然后执行菜单命令：“排列”→“群组”将标志进行群组。

第十步：打开前面设计的 VI 手册图片，将图版复制一个，然后将群组的两个组标志全放置到图版中来，如图 8.4.7 所示。



图 8.4.7

8.5 标准色与辅助色

用于企业的色彩有标准色和辅助色之分。标准色是根据企业的行业特点和经营理念，一般选用 1~2 种颜色，最多不超过 3 种。企业标准色一经确定，应在企业用品、产品包装、连锁店、服装、交通运输等方方面面进行应用。企业标准色，不仅能够树立企业的视觉形象，还可以区别于其它企业，并体现出企业的理念和情感。

企业的辅助色彩是企业标准色运用过程中的补充色。我们在设计时要充分考虑到辅助色应与标准色有较强的内在联系性，并能体现企业特征及文化。下面我们就来设计企业的标准色和辅助色。

第一步：单击工具箱中的 （矩形工具），绘制如图 8.5.1 所示的 4 个方形。

第二步：选择这 4 个矩形（从上左开始），单击工具箱中的 （填充对话框工具），在弹出的“标准填充”对话框中分别设置这 4 个矩形的填充颜色的参数为青（C：100；M：0；Y：0；K：0）、灰（C：0；M：0；Y：0；K：40）、白（C：0；M：0；Y：0；K：0）、黑色（K：100），单击  按钮，分别将它们填充。

第三步：同时选择矩形 1、2、4，单击工具箱中的 （无轮廓工具），去除轮廓线，效果如图 8.5.2 所示。

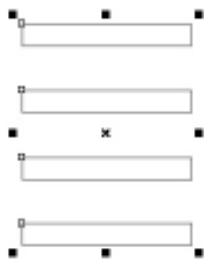


图 8.5.1

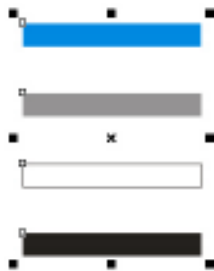


图 8.5.2

第四步：单击工具箱中的（文本工具），在已填充的矩形图形下方依次输入如图 8.5.3 所示的数字和文字作为颜色说明。



图 8.5.3

8.6 标志的组合方式

第一步：单击工具箱中的（矩形工具），绘制如图 8.6.1 所示的 3 个矩形。

第二步：分别选择这 3 个矩形，再单击工具箱中的（填充对话框工具），分别在弹出的对话框中设置颜色参数，我们将其设置成企业的标准色和辅助色，其参数分别为青（C：100；M：0；Y：0；K：0）、灰（C：0；M：0；Y：0；K：40）、黑色（K：100），将它们分别进行填充。

第三步：同时选择这 3 个图形，单击工具箱中的（无轮廓工具），去除轮廓线，效果如图 8.6.2 所示。

第四步：将前面已经绘制好的标志复制，分别粘贴到这 3 个已填充的矩形中，调整大小，并将标准字的颜色设置为白色。效果如图 8.6.3 所示。



图 8.6.1



图 8.6.2



图 8.6.3

第五步：复制前面的图版一次，然后将前面制作的标准色和标志组全放置到图版中，效果见图 8.6.4 所示。



图 8.6.4

至此，企业的 VI 基础系统就设计完成了。

8.7 企业办公用品

每一个企业在人事态度、经营策略、生产服务方面皆有一定的宗旨，他们的整体外事行为就构成了独特的企业文化。

在这一节里，将介绍企业中一些办公用品的制作方法，其中包括信纸、便笺、名片、订书机、笔筒、胶带机等。接下来我们就开绘制办公用品。

1. 便笺、留言条

第一步：单击工具箱中的 （矩形工具），绘制如图 8.7.1 所示的图形，将矩形的大小设置为正 16 开标准大小（185mm×260mm）。



图 8.7.1

第二步：选择顶部的矩形图形，单击工具箱中的 （填充对话框工具），在弹出的对话框中将其填充为标准色黑色（C：0；M：0；Y：0；K：100），并去除轮廓线，如图 8.7.2 所示。



图 8.7.2

第三步：复制标志图形，调整标志大小及排列方式，如图 8.7.3 所示。



图 8.7.3

第四步：将图 8.7.3 所示的标志和英文移动放置到图 8.7.2 所示的稿签纸中，效果如图 8.7.4 所示，这样正 16 开的稿签就绘制完成了。

第五步：以类似的方法绘制 32 开的稿签纸。

第六步：单击工具箱中的 （矩形工具），绘制如图 8.7.5 所示的两个方形（大方形长宽为 132mm × 19mm）。

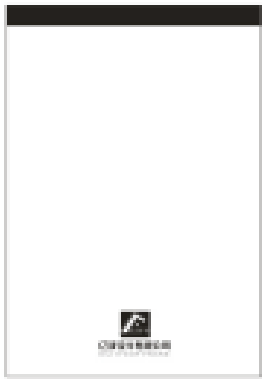


图 8.7.4

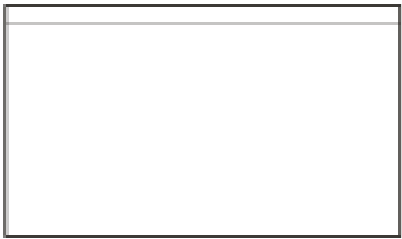


图 8.7.5

第七步：选择小矩形，单击工具箱中的 （填充对话框工具），在弹出对话框设置颜色参数为灰色（K：40），将其填充为灰色，如图 8.7.6 所示。

第八步：复制图 8.7.3 所示稿签纸中的标志和文字，经过大小调整后，放置在图 8.7.6 所示 32 开的便签上，如图 8.7.7 所示。



图 8.7.6



图 8.7.7

第九步：复制前面所绘制的图版一次，再将前面绘制好的稿签和便签放置到图版中，最终效果如图 8.7.8 所示。



图 8.7.8

2. 经理名片设计

第一步：首先我们来绘制一张经理名片，单击工具箱中的 （矩形工具），绘制如图 8.7.9 所示的两个矩形。

第二步：选择小矩形，单击工具箱中的 （填充对话框工具），在弹出的对话框中设置颜色为淡蓝色（C：30），将其进行填充，并去除轮廓，如图 8.7.10 所示。



图 8.7.9



图 8.7.10

第三步：复制前面的标志图形，放置到名片上部中间，如图 8.7.11 所示。

第四步：单击工具箱中的 （文本工具），再输入如图 8.7.12 所示的中英文，其中将英文填充为标准的深绿色，然后一并放置到名片的上部，如图 8.7.13 所示。



图 8.7.11

总经理 胡典诚
MANAGER

图 8.7.12



图 8.7.13

第五步：继续单击工具箱中的 （文字工具），输入如图 8.7.14 所示的文字，并在属性栏中设置文字的属，然后经过调整，将其放置到名片的下方，如图 8.7.15 所示，

这样这张经理名片就绘制完成了。

地址：加拿大亿城软件中国公司总部
电话：088-85585678 85886476
传真：088-85585678
http://www.bwm.com
邮编：5370041

图 8.7.14



图 8.7.15

3. 普通名片设计 1

- 第一步：选择工具箱中的（矩形工具），绘制如图 8.7.16 所示的两个矩形图形。
- 第二步：选择小矩形，单击工具箱中的（填充对话框工具），设置颜色参数为淡蓝色（C：30），将其进行填充，并去除轮廓，并复制前面的标志放置到名片的左端，如图 8.7.17 所示。



图 8.7.16



图 8.7.17

- 第三步：单击工具箱中的（文字工具），输入人的姓名，并将前面的公司名称复制过来放置到名片的中间，如图 8.7.18 所示。
- 第四步：前面的通讯地址，经调整后放入到名片的右下角，如图 8.7.19 所示，这样普通名片就绘制完成了。



图 8.7.18



图 8.7.19

4. 普通名片设计 2

- 第一步：选择工具箱中的（矩形工具），绘制如图 8.7.20 所示的两个矩形。
- 第二步：选择小矩形，将其填充为标准色蓝色（C：100），将其进行填充，并去除轮廓，如图 8.7.21 所示。

- 第三步：复制前面的标志，放置到名片的顶部如图 8.7.22 所示。
- 第四步：单击工具箱中的（文本工具），输入如图 8.7.23 所示的中英文字，并在属性栏中设置文字的属性。
- 第五步：复制经理名片中的通讯地址，经调整大小后放置到名片的底部，如图 8.7.24 所示。这样，这张普通名片就绘制完成了。



图 8.7.20



图 8.7.21



图 8.7.22



图 8.7.23



图 8.7.24

- 第六步：复制前面的图版一次，然后选择需要的名片，放置到图版中恰当的位置，并单击工具箱中的（文本工具），在图版的左下角输入文字，并在属性栏中设置文字的属
- 性，结果如图 8.7.25 所示。



图 8.7.25

5. 文件夹绘制

设计绘制文件夹，首先绘制一矩形框，并填充为如图 8.7.26 所示的灰色。

第一步：在矩形框顶部绘制一横向矩形转换为曲线后，调整下方两个节点往左移动部分，如图 8.7.27 所示灰色。

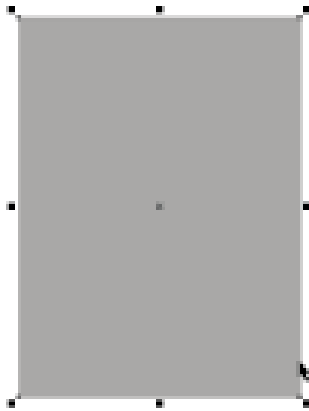


图 8.7.26

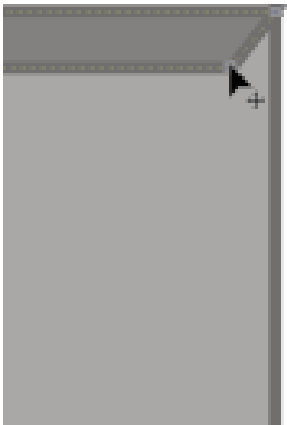


图 8.7.27

第二步：绘制出的斜四边形效果如图 8.4.19 所示。



图 8.7.28

第三步：在灰底矩形的上方绘制一个白色矩形，向左下移动少许，效果如图 8.7.29 所示。

第四步：先画个矩形然后点击右键转换为曲线，再用形状工具改变节点位置，调出如图 8.7.30 所示斜四边形并填充为灰色。



图 8.7.29

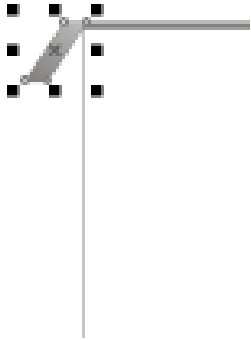


图 8.7.30

(22) 用同样方法画出一细长的斜四边形，位置如图 8.7.31 所示。

(23) 画出如图 8.7.32 所示矩形。

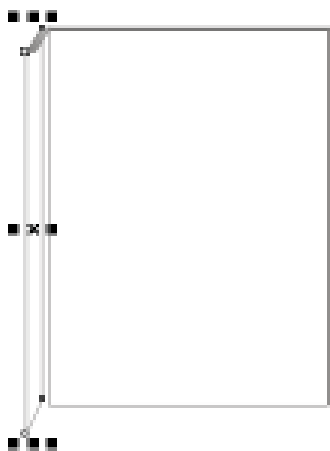


图 8.7.31

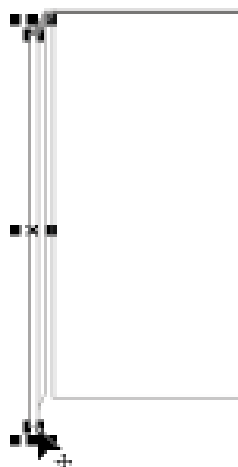


图 8.7.32

(24) 复制左边先画的斜四边形并粘贴再往右边移动，如图 8.7.33 所示。

(25) 绘制一个灰色矩形或复制后面的白色矩形，按 Shift+PageUp 键将位置调到前面，并填充为灰色，效果如图 8.7.34 所示。



图 8.7.33

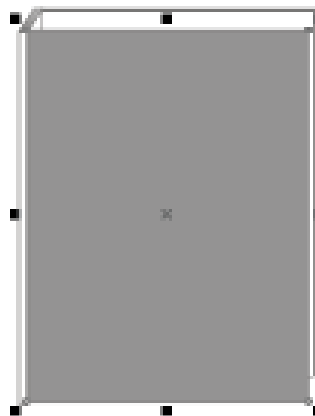


图 8.7.34

(26) 绘制如图 8.7.35 所示斜四边形。



图 8.7.35

(27) 复制粘贴一个矩形框往左下角略移, 去掉填充的灰色, 效果如图 8.7.36 所示。

(28) 在靠左边位置绘制一个白色矩形框, 如图 8.7.37 所示。



图 8.7.36



图 8.7.37

(29) 选择工具栏中的交互式填充工具, 填充无色的矩形框为橙色到白色的过渡, 效果如图 8.7.38 所示。



图 8.7.38

(30) 在左下角画一个白色小矩形, 效果如图 8.7.39 所示。



图 8.7.39

(31) 再使用矩形工具绘制一个略小于白底矩形的黑色矩形，位于白色矩形的上方，效果如图 8.7.40 所示。

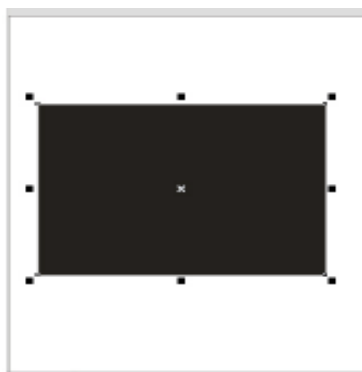


图 8.7.40

(32) 在黑色矩形上方再绘制一个略小的灰色矩形，效果如图 8.7.41 所示。

(33) 选用贝塞尔工具绘制书形，效果如图 8.7.42 所示填充成白色。



图 8.7.41

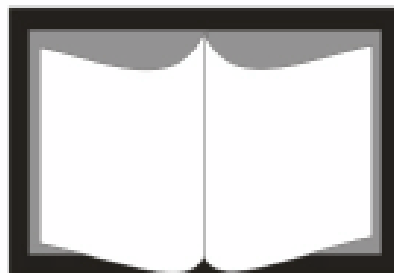


图 8.7.43

(34) 从相关文件中复制企业标识粘贴到页面中，位置和大小如图 8.7.43 所示。

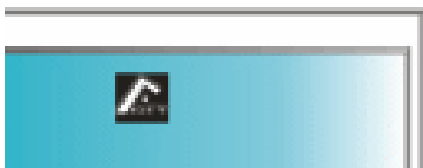


图 8.7.43

(35) 从其他相关页面复制企业识别文字粘贴到页面中，缩放适当大小如图 8.7.44 所示。



图 8.7.44

(36) 选择矩形工具绘制白色矩形框，大小如图 8.7.45 所示。



图 8.7.45

(37) 完成主体文件夹绘制，效果如图 8.7.46 所示。



图 8.7.46

(38) 下面绘制文件夹侧视图，先画一个斜四边形，如图 8.7.47 所示。

(39) 再绘制一个斜四边形置放到顶端，如图 8.7.48 所示。



图 8.7.47

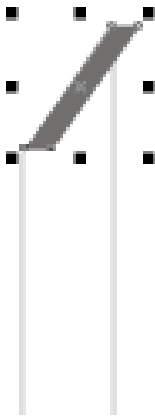


图 8.7.48

(40) 复制左侧的斜四边形并往右边略移，如图 8.7.49 所示。

(41) 复制图 8.7.49 中刚画的整个的图形并粘贴后往右边移动适当距离，如图 8.7.50 所示。



图 8.7.49



图 8.7.50

(42) 选择交互式填充工具填充右边一面的斜四边形，绘制顶部的倒斜四边形，如图 8.7.51 所示。

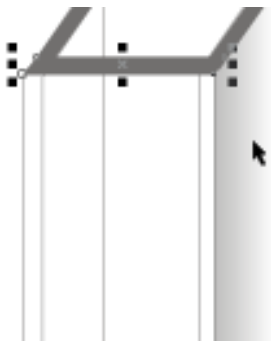


图 8.7.51

(43) 用矩形工具画出中间的白色矩形，效果如图 8.7.52 所示。
(44) 选用渐变填充工具填充,如图 8.7.53 所示。

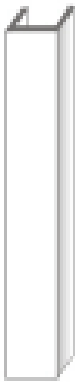


图 8.7.52



图 8.7.53

- (45) 绘制一个竖着的矩形并填充为白色，位置如图 8.7.54 所示。
- (46) 在白色矩形上方绘制一个黑色矩形，如图 8.7.55 所示。

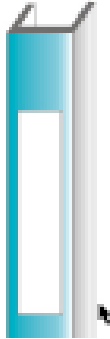


图 8.7.54



图 8.7.55

- (52) 复制企业名并粘贴后双击旋转 90 度，置放到中间的白色长条框中，效果如图 8.7.56 所示。

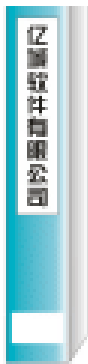


图 8.7.56

- (53) 将标志放置在最上边的黑色方框里，完成文件夹的设计绘制，效果如图 8.7.57 所示。



图 8.7.57

6 . 胶带机

- 第一步：选择工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制如图 8.7.58 所示。
- 第二步：选择所绘制的形状，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出“渐变填充对话框”中，进行渐变设置，如图 8.7.59 所示，将颜色参数设置为（K：100）（K：85）（K：0）。

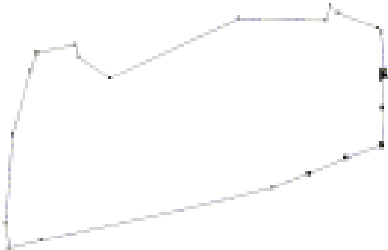


图. 8.7.58



图 8.7.59

- 第三步：单击按钮，将其进行填充，填充后的效果如图 8.7.60 所示；再单击工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制如图 8.7.60 所示的图形。
- 第四步：选择的绘图形，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的对话框中进行渐变设置，如图 8.7.61 所示，设置颜色参数为（K：100）（K：96）（K：69）（K：0）。
- 第五步：单击按钮，将其进行填充，效果如图 8.7.62 所示，再单击工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制如图 8.7.62 所示的封闭图形。
- 第六步：选择所绘制的图形，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的对话框中进行渐变设置，如图 8.7.63 所示，将渐变颜色的参数设置为（K：100）（K：69）（K：0）。

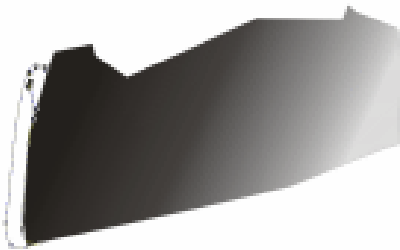


图 8.7.60



图 8.7.61



图 8.7.62



图 8.7.63

第七步 :单击 **确定** 按钮 ,将其进行渐变填充 ,效果如图 8.7.64 所示 ;再单击工具箱中的  (贝塞尔工具) 和  (形状工具) ,绘制如图 8.7.64 所示的形状。

第八步 :选择所绘制的图形 ,单击工具箱中的  (渐变填充对话框工具) ,在弹出的“渐变对话框中”进行渐变设置 ,如图 8.7.65 所示 ,将渐变颜色的参数设置为 (C : 12 ; M : 11 ; Y : 93 ; K : 0) (C : 1 ; M : 1 ; Y : 24 ; K : 0) (C : 0 ; M : 0 ; Y : 3 ; K : 0)。

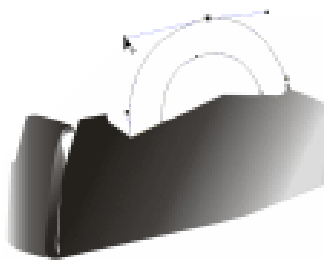


图 8.7.64

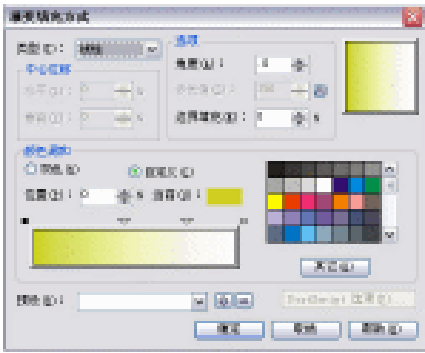


图 8.7.65

第九步 :单击 **确定** 将其填充 ,效果如图 8.7.66 所示 ;再单击工具箱中的  (贝塞尔工具) 绘制如图 8.7.66 所示的图形。

第十步 :选择所绘的图形 ,单击工具箱中的  (填充对话框工具) ,在弹出的对话框中设置颜色为黄色 (C : 8 ; M : 3 ; Y : 90 ; K : 0) ,如图 8.7.67 所示 ;再单击工具箱中的  (贝塞尔工具) ,绘制如图 8.7.67 所示的图形。



图 8.7.66



图 8.7.67

- 第十一步：选择所绘制的图形，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的“渐变填充”对话框中进行渐变设置，如图 8.7.68 所示，将渐变颜色参数设置为（C：0；M：0；Y：100；K：0）（C：1；M：1；Y：15；K：0）。
- 第十二步：单击按钮，将其填充，如图 8.7.69 所示；再选择工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制如图 8.7.69 所示的形状。

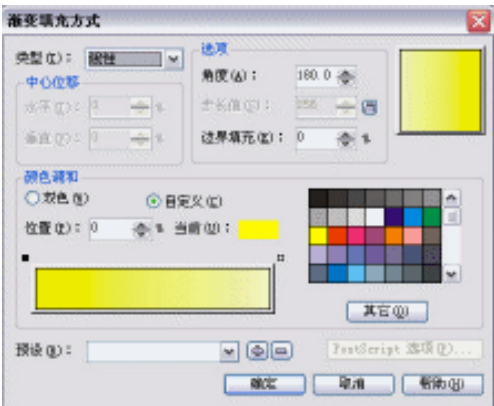


图 8.7.68

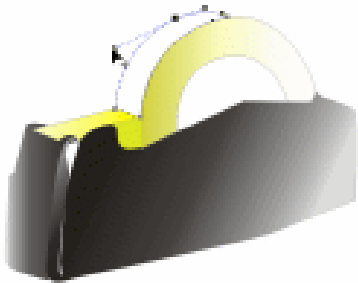


图 8.7.69

- 第十三步：选择所绘制的图形，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的对话框中进行渐变设置，如图 8.7.70 所示，渐变颜色参数设置为（C：0；M：0；Y：100；K：0）（C：0；M：0；Y：4；K：0）（K：0）。
- 第十四步：单击按钮，将其进行填充，如图 8.7.71 所示；再单击工具箱中（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制如图 8.7.71 所示的图形。
- 第十五步：选择所绘制的图形，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的对话框中进行渐变设置，如图 8.7.72 所示，将参数设置为（K：100）（K：81）（K：10）（K：0）。
- 第十六步：单击按钮，将其进行填充，如图 8.7.73 所示，选择（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制如图 8.7.73 所示的形状。

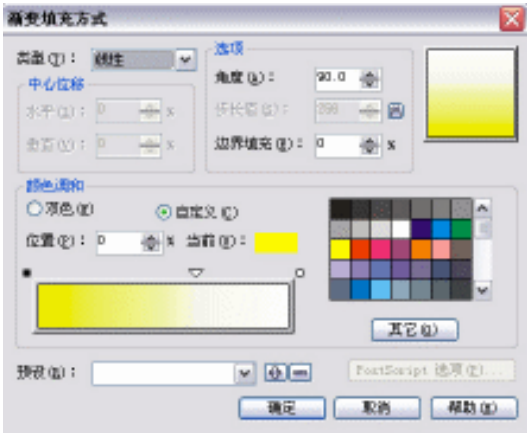


图 8.7.70



图 8.7.71



图 8.7.72

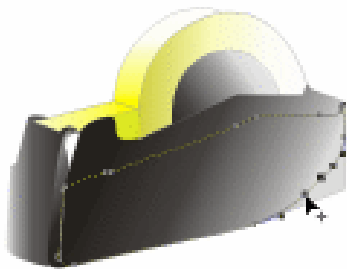


图 8.7.73

第十七步：选择所绘制的图形，单击  (渐变填充对话框工具)，在弹出的对话框中进行渐变设置，如图 8.7.74 所示，将参数设置为 (C : 100 ; M : 40 ; Y : 20 ; K : 20) (C : 45 ; M : 5 ; Y : 0 ; K : 10) (C : 30 ; M : 0 ; Y : 0 ; K : 0)。

第十八步：单击  按钮，将其填充，如图 8.7.75 所示；再选择  (贝塞尔工具) 和  (形状工具)，绘制如图 8.7.75 所示的形状。

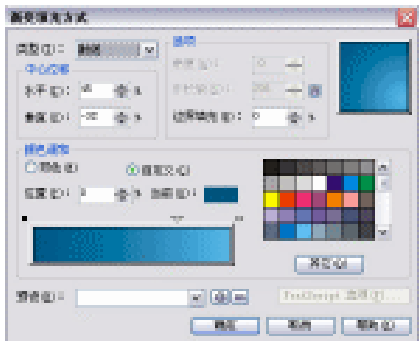


图 8.7.74



图 8.7.75

第十九步：选择所绘制的图形，单击  (渐变填充对话框工具)，在弹出的对话框中进行渐变设置，如图 8.7.76 所示，渐变颜色参数设置为 (C : 100 ; M : 40 ; Y : 20 ; K : 20) (C : 45 ; M : 5 ; Y : 0 ; K : 10) (C : 30 ; M : 0 ; Y : 0 ; K : 0)。

第二十步：单击  按钮，将其进行渐变填充，效果如图 8.7.77 所示；再单击  (贝塞尔工具) 和  (形状工具)，绘制如图 8.7.77 所示的形状。

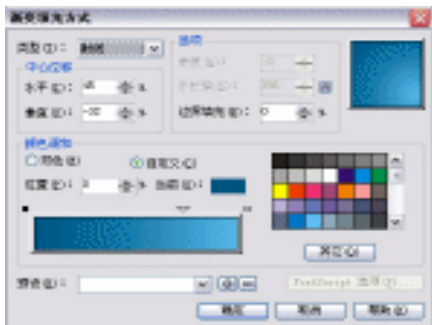


图 8.7.76



图 8.7.77

第二十一歩：然后选择所绘制的图形，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的“渐变填充”对话框中进行渐变设置，如图 8.7.78 所示，将渐变颜色的参数设置为（C：93；M：57；Y：10；K：0）（C：100；M：20；Y：0；K：0）（C：100；M：0；Y：0；K：0）（C：40；M：0；Y：0；K：0）（K：0）。

第二十二歩：单击按钮进行填充，效果如图 8.7.79 所示，再单击工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制如图 8.7.79 所示的形状。

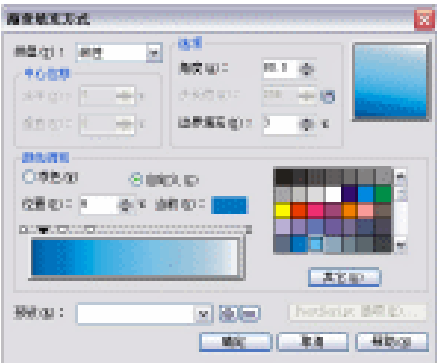


图 8.7.78

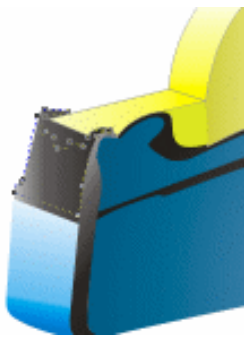


图 8.7.79

第二十三歩：选择所绘制的图形，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的“渐变填充”对话框中进行渐变设置，如图 8.7.80 所示，将渐变颜色参数设置为（C：100；M：40；Y：20；K：20）（C：45；M：5；Y：0；K：10）（C：30；M：0；Y：0；K：0）。

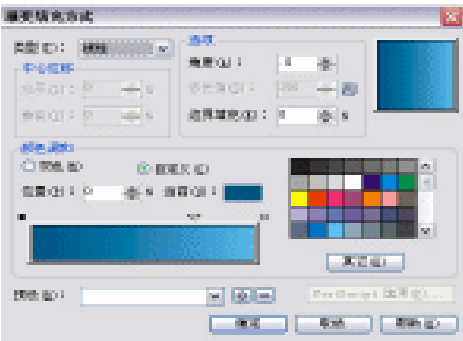


图 8.7.80

第二十四步：单击按钮，将图形进行渐变填充，如图 8.7.81 所示，这样胶带机我们就绘制完成了。

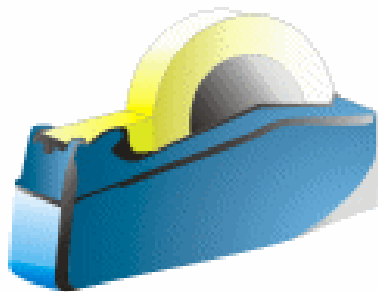


图 8.7.81

7. 订书机

第一步“单击工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制出如图 8.7.82 所示的形状。

第二步：选择所绘制的形状，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的“渐变填充”对话框中进行渐变设置，如图 8.7.83 所示，将渐变填充的颜色参数设置为(K：100) (K：6) (K：0)。

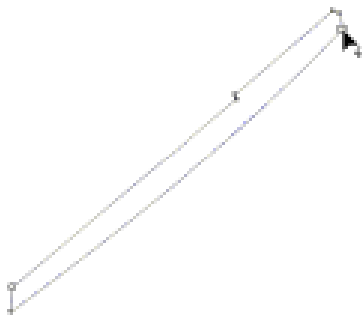


图 8.7.82



图 8.7.83

- 第三步：单击按钮，将其进行填充，并单击工具箱中的（无轮廓工具），去除轮廓线，效果如图 8.7.84 所示；再选择工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制出如图 8.7.84 所示的形状。
- 第四步：选择所绘制的形状，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的“渐变填充”对话框中进行渐变设置，如图 8.7.85 所示，将渐变颜色的参数设置为（K：0）（K：100）。

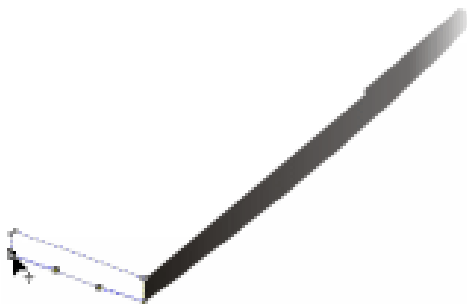


图 8.7.84



图 8.7.85

- 第五步：单击按钮，将其进行填充，并单击工具箱中的（无轮廓工具），去除轮廓线，效果如图 8.7.86 所示；再单击工具箱中的（贝塞尔工具），绘制出如图 8.7.86 所示的图形。



图 8.7.86

第六步：选择所绘制的图形，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的对话框中进行渐变设置，如图 8.7.87 所示，将渐变颜色的参数设置为（K：10）（C：82；M：28；Y：64；K：0）。



图 8.7.87

第七步：单击按钮，将其进行填充，并单击工具箱中（无轮廓工具），去除轮廓线，效果如图 8.7.88 所示；再选择工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制如图 8.7.88 所示的形状。

第八步：选择所绘制的形状，单击工具箱中的（填充对话框工具），在弹出的对话框中设置参数为（C：100；M：39；Y：79；K：25），将其填充为深绿色。

第九步：单击按钮，将其进行填充，并单击工具箱中（无轮廓工具），去除轮廓线，效果如图 8.7.89 所示。

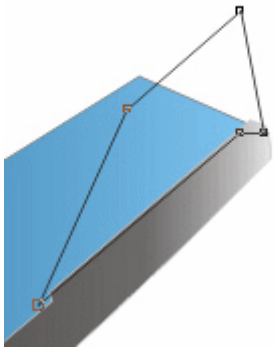


图 8.7.88

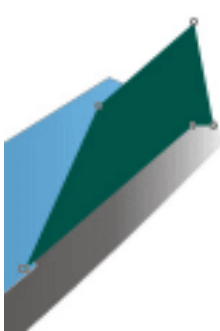


图 8.7.89

第十步：单击工具箱中的（椭圆工具），在黑块的中心靠后位置绘制一个圆，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的对话框中进行渐变设置，如图 8.7.90 所示，其渐变颜色参数设置为（K：50）（K：0）。

第十一步：单击按钮将其填充，并单击工具箱中（无轮廓工具），去除轮廓线，效果如图

8.7.91 所示；再选择工具箱中的（贝塞尔工具），绘制如图 8.7.91 所示的形状。



图 8.7.90

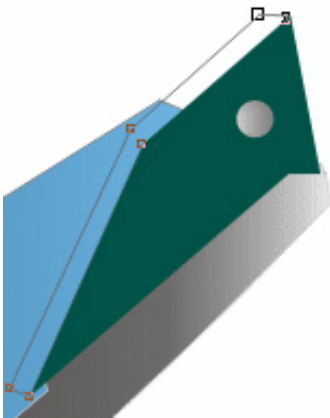


图 8.7.91

- 第十二步：选择所绘制的形状，单击调色板中的白色色块（K：0），并单击工具箱中（无轮廓工具），去除轮廓线，如图 8.7.92 所示；再单击工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具）绘制如图 8.7.92 所示的形状。
- 第十三步：选择所绘制的图形，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的“渐变填充”对话框中进行渐变设置，如图 8.7.93 所示。将颜色参数设置为（C：0；M：0；Y：100；K：0）（C：0；M：0；Y：6；K：0）（K：0）。
- 第十四步：单击按钮，将图形进行填充，效果如图 8.7.94 所示；再选择工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制如图 8.7.94 所示的形状。
- 第十五步：选择所绘图形，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的对话框中进行渐变设置，如图 8.7.95 所示，将颜色参数设置为（C：87；M：43；Y：60；K：5）（C：87；M：43；Y：59；K：5）（C：33；M：11；Y：21；K：2）（C：16；M：1；Y：8；K：0）。

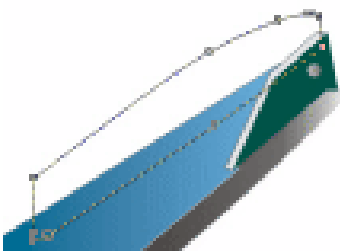


图 8.7.92

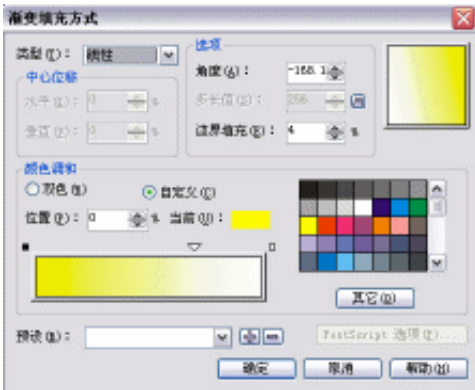


图 8.7.93

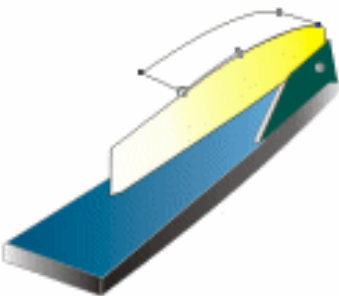


图 8.7.94

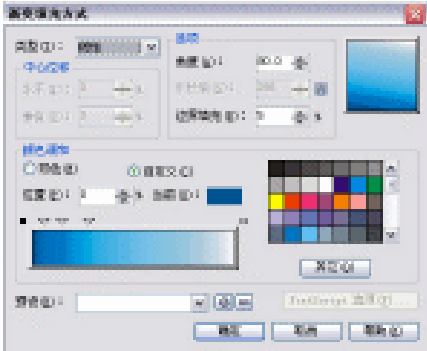


图 8.7.95

第十六步：单击按钮，将图形进行填充，并单击工具箱中的（无轮廓工具），去除轮廓线，效果如图 8.7.96 所示；再单击工具箱中的（贝塞尔工具），绘制如图 8.7.96 所示的封闭形状。

第十七步：选择所绘形状，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的“渐变填充”对话框中进行渐变设置，如图 8.7.129 所示，将渐变颜色参数设置为（K：60）（K：0）。

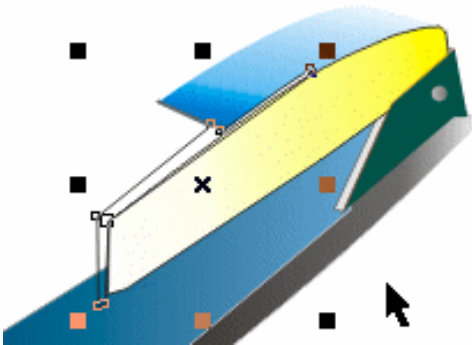


图 8.7.96



图 8.7.97

第十八步：单击按钮，并单击工具箱中的（无轮廓工具），去除轮廓线，将图形进行填充，效果如图 8.7.98 所示；再单击工具箱中的（贝塞尔工具），绘制如图 8.7.98 所示的形状。

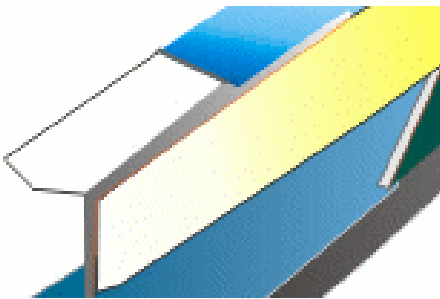


图 8.7.98

第十九步：选择所绘制的形状，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的“渐变填充对话框”中进行设置，如图 8.7.99 所示，将其渐变颜色的参数设置为（C：0；M：0；Y：100；K：0）（C：0；M：0；Y：20；K：0）（K：0）（K：0）

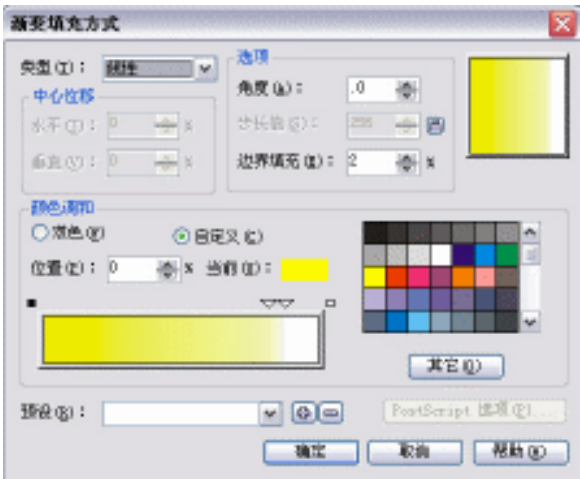


图 8.7.99

第二十步：单击按钮，将其进行填充，并单击工具箱中（无轮廓工具），去除轮廓线，效果如图 8.7.100 所示；再单击工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制如图 8.7.100 所示的两个封闭形状。

第二十一部：同时选择这两个形状，再单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的“渐变填充”对话框中进行渐变设置，如图 8.7.101 所示，将颜色参数设置为（C：87；M：43；Y：60；K：5）（C：87；M：43；Y：59；K：5）（C：33；M：11；Y：21；K：2）（C：16；M：1；Y：8；K：0）

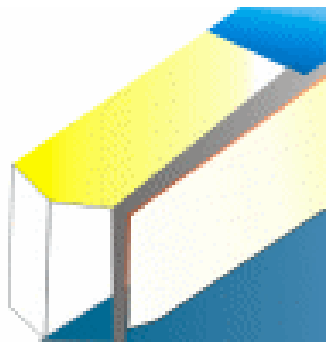


图 8.7.100



图 8.7.101

第二十二步：单击按钮，将其进行填充，并单击工具箱中（无轮廓工具），去除轮廓线，效果如图 8.7.102 所示；再单击工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制如图 8.7.102 所示的形状。

第二十三步：选择所绘制的图形，单击工具箱中的（填充对话框工具），在弹出的对话框中设置参数为（C：6；M：5；Y：5；K：0），将其填充为灰色，并去除轮廓，如

图 8.7.103 所示；再单击工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制如图 8.7.103 所示的三个封闭形状。

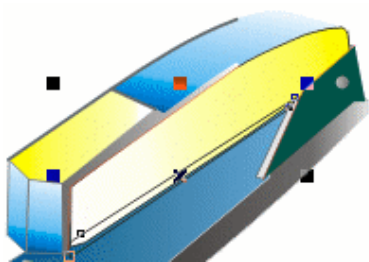


图 8.7.102

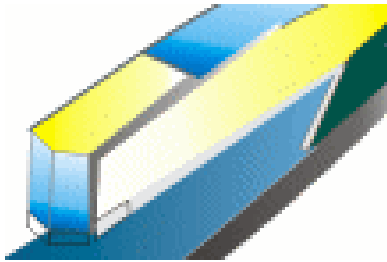


图 8.7.103

第二十四步：同时选择订书机口前的两个形状，再单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的“渐变填充”对话框中进行设置，如图 8.7.104，将渐变颜色的参数设置为（K：100）（K：0），单击按钮将其填充；再选择侧面的一个图形，将其填充为黑色（K：100）。

第二十五步：选择已填充的几个封闭图形，并单击工具箱中的（无轮廓工具），去除轮廓线，效果如图 8.7.105 所示；再单击工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具）绘制如图 8.7.105 所示三个封闭的形状。



图 8.7.104

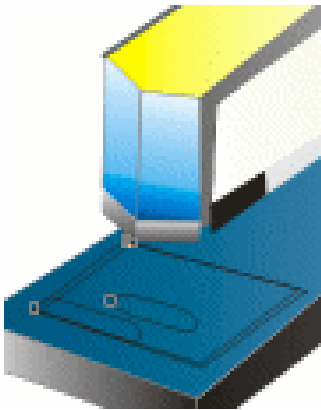


图 8.7.105

第二十六步：选择其中的两个小图形，单击调色板中的灰白色（K：10）色块，将其填充为灰白色，选择另外一个大图形，单击工具箱中的（填充对话框工具），在弹出的对话框中设置参数为（C：18；M：11；Y：11；K：0），将其填充为蓝灰色，如图 8.7.106 所示。

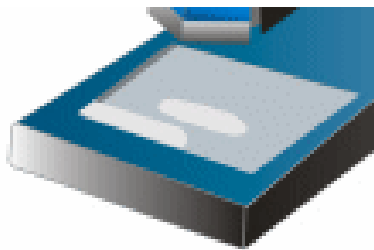


图 8.7.106

第二十七步：单击工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具），在图 8.7.107 基础上绘制如图 8.7.107 所示的形状。

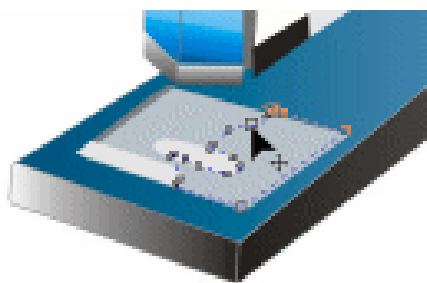


图 8.7.107

第二十八步：选择绘制的图形，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的“渐变填充方式”对话框中进行渐变设置，如图 8.7.108 所示，将渐变参数设置为（K：70）（K：70）（K：14）（K：0）。



图 8.7.108

第二十九步：单击按钮，并单击工具箱中的（无轮廓工具），去除轮廓线，效果如图 8.7.109 所示。

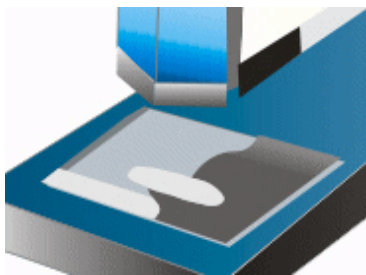


图 8.7.109

第三十步：单击工具箱中的（轮廓笔工具），在弹出的“轮廓笔”对话框中进行设置，将颜色设置为灰黑色（C：60；M：49；Y：49；K：5），宽度设置为 0.7056 毫米，其余进行默认设置。

第三十一部：单击工具箱中的（贝塞尔工具）绘制出如图 8.7.110（a）所示的粗线。

第三十二步：将绘制好的图形，进行细部的调整与美化，得到效果如图 8.7.110（b）所示。

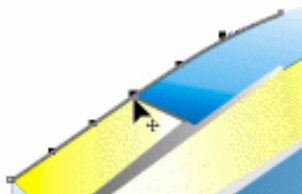


图 8.7.110（a）

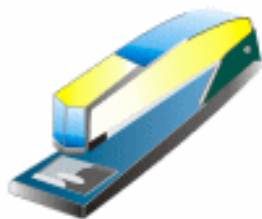


图 8.7.110（b）

第三十三步：复制前面做好的标志，分别放置在作好的胶带机、订书机上得到效果如图 8.7.111（a）所示。将上面的所有办公用品放置到图版中，如图 8.7.111（b）所示。

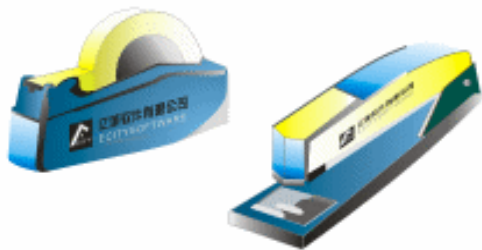


图 8.7.111（a）



图 8.7.111（b）

8.8 礼品设计

礼品既服务于企业内部的人员，又可以在客户的心目中树立良好的形象，因此，赠送礼品是很多商家扩大产品影响的有效手段。本节将详细介绍企业礼品伞和工作手提包的设计与制作方法。

1. 文件夹

第一步：单击工具箱中的（矩形工具），在属性栏中设置左下角和右下角的圆角程度为 6，然后在页中绘制如图 8.8.1 所示的图形。

第二步：选择所绘制的图形，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的“渐变对话框”框中进行设置，如图 8.8.2 所示，并将渐变参数设置为（C：80；M：36；Y：63；K：2）（C：77；M：34；Y：60；K：2）（C：35；M：8；Y：21；K：1）（C：28；M：4；Y：16；K：0）（C：25；M：2；Y：13；K：0）。



图 8.8.1



图 8.8.2

第三步：单击按钮，将其进行填充，如图 8.8.3 所示；再单击工具箱中的（矩形工具），绘制如图 8.8.3 的矩形。

第四步：选择所绘的形状，单击工具箱中的（填充对话框工具），在弹出的对话框中设置颜色参数为（C：4；M：3；Y：92；K：0），将其填充为黄色，并去除外轮廓，如图 8.8.4 所示；再单击工具箱中的（矩形工具），绘制如图 8.8.4 所示的小矩形。



图 8.8.3



图 8.8.4

第五步：选择所绘图形，执行菜单命令“排列”→“整形”，在“整形”卷帘窗口中，选择“修剪于”，保证“来源对象”和“目标对象”复选框不被选择，然后单击“修剪于”按钮，这时光标变成修剪状态，单击填充为黄色的矩形，将其修剪，如图 8.8.5 所示，执行同样的操作，再修剪几次，修剪出如图 8.8.6 所示的形状。

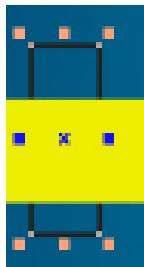


图 8.8.5



图 8.8.6

第六步：框选如图 8.8.7 所示的填充为黄色的图形，按键盘上的 Ctr + G 将其进行群组。

第七步：选择群组对象，然后单击工具箱中的（交互式阴影工具），为其拉出阴影效果，如图 8.8.7 所示。

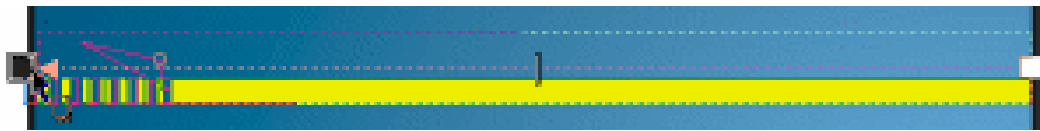


图 8.8.7

第八步：然后单击工具箱的（矩形工具），绘制如图 8.8.8 所示的矩形。

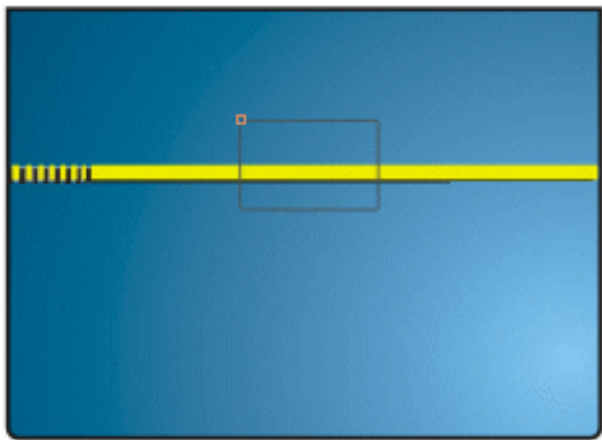


图 8.8.8

第九步：选择所绘制的矩形，单击工具箱中的（图样填充对话框工具），在其中进行图样设置，如图 8.8.9。

第十步：单击按钮，将其进行填充，效果如图 8.8.10 所示，并单击工具箱中的（贝塞尔工具），绘制如图 8.8.11 所示的四边形和折线。



图 8.8.9

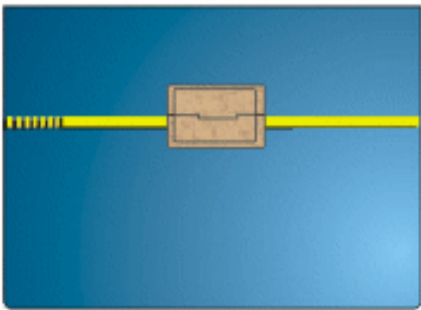


图 8.8.10

第十一步：单击工具箱中的 （矩形工具）和 （椭圆工具），绘制如图 8.8.11 所示的矩形和正圆。

第十二步：选择矩形，执行菜单命令“排列”→“整形”，在“整形”卷帘窗口中选择“焊接”选项，保证“保留原件”下的复选框，都不被选择，然后单击“焊接”按钮，这时光标变为“焊接状态”，然后单击正圆，将矩形和正圆焊接起来，如图 8.8.12 所示。

第十三步：将焊接图形填充为黑色（K：100），并将其放置到皮包的锁口上，如图 8.8.13 所示，这样皮包就绘制完成了。



图 8.8.11



图 8.8.12

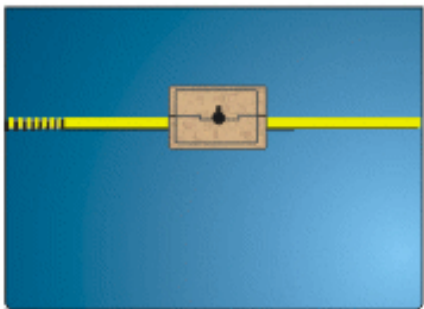


图 8.8.13

第十四步：框选图 8.8.13 所示的图形，执行如图 8.8.14 所示的菜单命令“排列”→“群组”，将手提包群组。

第十五步：然后单击工具箱中的（交互式阴影工具），为其拉出阴影。复制标志放置在文件夹右下脚，最终效果如图 8.8.15 所示。

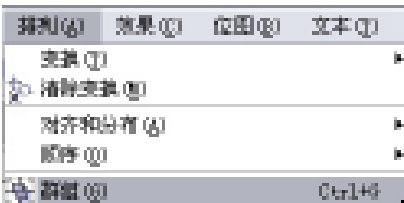


图 8.8.14

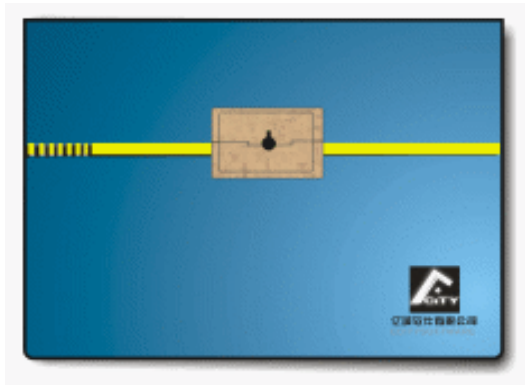


图 8.8.15

2. 手提包

第一步：单击工具箱中的（矩形工具），将属性栏左上角和右上角设置圆角程度为 68，其余为 0，绘制出如图 8.8.16 上部的圆角图形；再进行类似的操作，将属性栏中设置左下角和右下角圆角程度为“9”，其余为 0，绘制出如图 8.8.16 所示的下部的圆角图形。

第二步：复制图 8.8.16 上部的圆角图形，将其缩小进行调整；再单击工具箱中的（矩形工具），在手提包的上部绘制一个矩形，如图 8.8.17 所示。

第三步：框选手提包上部的两圆角矩形，执行菜单命令（排列）→（组合），将两个图形进行组合。

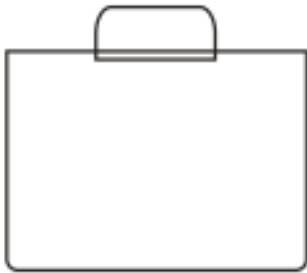


图 8.8.16

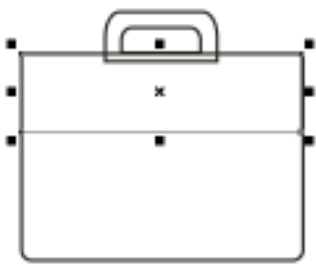


图 8.8.17

第四步：选择组合图形，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的“渐变填充”对话框中进行设置，如图 8.8.18 所示，单击按钮进行填充。

第五步：选择矩形进行相似设置，对话框设置如图 8.8.19 所示，单击按钮进行填充。



图 8.8.18



图 8.8.19

第六步：选择手提柄的圆角图形，进行类似的操作，对话框设置如图 8.8.20 所示，颜色参数为（K：100）（K：76）（K：0），单击按钮进行填充。

第七步：已填充渐变色的 3 个图形，并单击工具箱中（无轮廓工具），去除轮廓线，效果如图 8.8.21 所示。

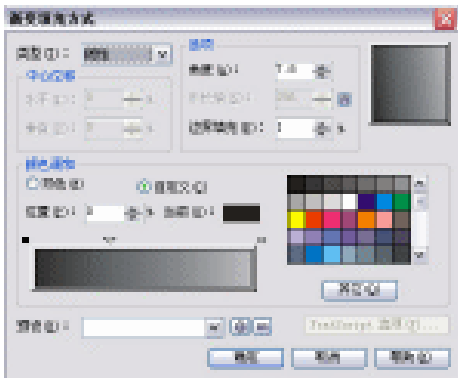


图 8.8.20



图 8.8.21

第八步：单击工具箱中的（贝塞尔工具），在手提包开口处，绘制如图 8.8.22 所示的封闭形状。



图 8.8.22

第九步：然后选择该形状，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的“渐变填充”对话框中进行设置，如图 8.8.23 所示，将颜色设置为（K：100）（K：10）。

第十步：单击按钮，将其进行填充，如图 8.8.24 所示；再单击工具箱的（贝塞尔工具）和（矩形工具），在提包上分别绘制一个矩形和一个手提部分包上部的封闭图形。

第十一步：选择手提包上部的封闭图形，将其填充为黑色；再选择矩形，将其填充为蓝绿色（C：9；M：0；Y：98；K：2），最终效果如图 8.8.25 所示。

第十二步：单击工具箱中的（贝塞尔工具），在页面中绘制如图 8.8.26 所示的两个封闭图形。

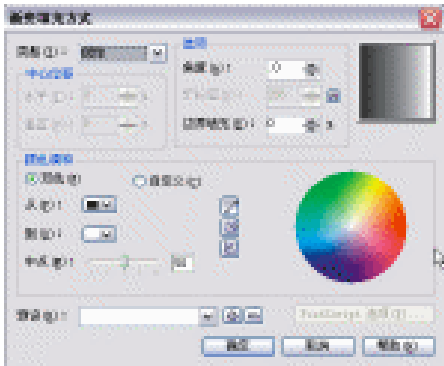


图 8.8.23



图 8.8.24

第十三步：选择大图形，单击工具箱中的（图样填充对话框工具），在弹出的对话框中进行设置，如图 8.8.27 所示。



图 8.8.25

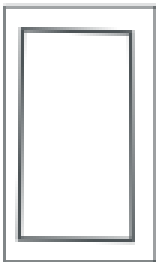


图 8.8.26

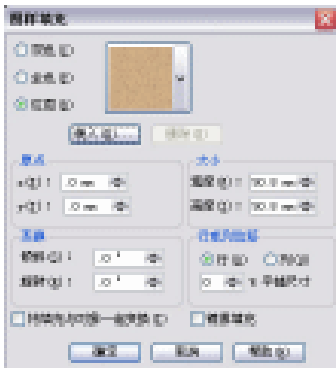


图 8.8.27

第十四步：单击按钮将其进行填充，效果如图 8.8.28 所示。

第十五步：单击工具箱中的（贝塞尔工具），绘制如图 8.8.29 所示的图形，并将前面已做好的钮扣图形复制过来，放置在手提包的锁口处，如图 8.8.29 所示。

第十六步：将图 8.8.29 所示的图形复制一次，一并放置到手提包中开口处，效果如图 8.8.30 所示，这样手提包就完全绘制完成了。



图 8.8.28



图 8.8.29



图 8.8.30

3. 工作帽

第一步：单击工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具）绘制如图 8.8.31 所示的两个封闭图形，即绘制出工作帽的形状。

第二步：先后选择上下两个图形，分别将它们填充为冰蓝色，如图 8.8.32 所示。



图 8.8.31

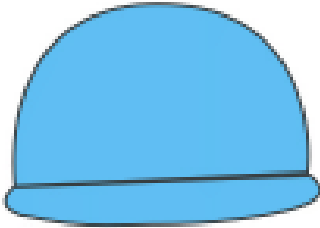


图 8.8.32

第三步：选择工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具）绘制如图 8.8.33 所示的 1 个封闭图形。

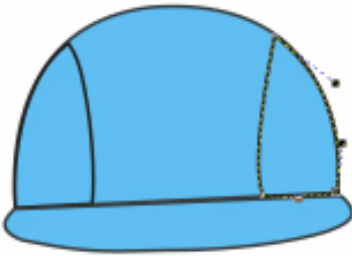


图 8.8.33

第四步：选择这个图形将其填充为深蓝色，如图 8.8.34 所示。

第五步：再单击工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制如图 8.8.35 所示的 3 个封闭图形（即工作帽装饰线）。

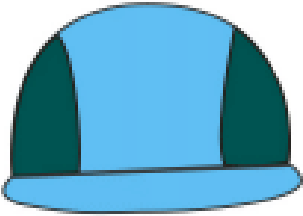


图 8.8.34

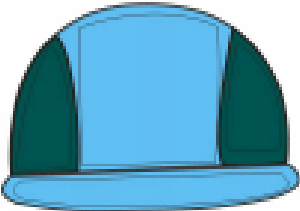


图 8.8.35

第六步：同时选择这三个封闭形状，单击工具箱中的（轮廓笔工具），在弹出的“轮廓笔”对话框中进行设置，如图 8.8.36 所示，其中线条颜色为（C：100；M：0；Y：0；K：0）。

第七步：单击按钮将封闭图形线框填充成黄色的轮廓线，如图 8.8.37 所示；并将前面的标志图形复制过来放置到工作帽上。

第八步：接下来绘制另外一顶工作帽，选择工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具）绘制如图 8.8.38 所示形状。



图 8.8.36



图 8.8.37



图 8.8.38

第九步：选择所绘制的图形，将其填充为粉绿色，如图 8.8.39；再单击工具箱中的 （贝塞尔工具）和 （形状工具），绘制如图 8.8.39 所示的封闭形状。

第十步：选择该形状，将其填充为深蓝色，如图 8.8.40 所示，再选择工具箱中的 （贝塞尔工具）和 （形状工具）绘制一个小方形。

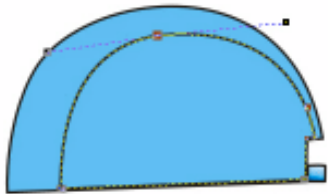


图 8.8.39

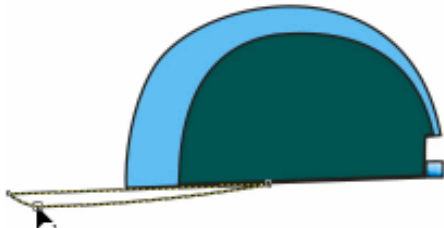


图 8.8.40

第十一步：同时选择这两个图形，将其填充为冰蓝色（C：40），如图 8.8.41 所示；再选择工具箱中的 （贝塞尔工具）和 （形状工具），绘制如图 8.8.42 所示的装饰线。

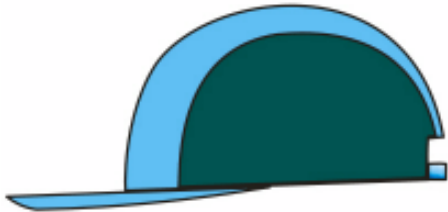


图 8.8.41

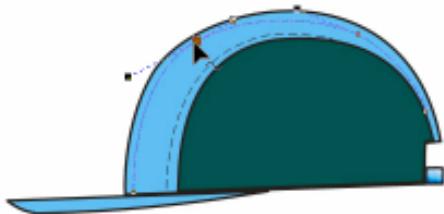


图 8.8.42

第十二步：选择该装饰线，单击工具箱中的（轮廓笔工具）在弹出的对话框中进行设置，
如图 8.8.43 所示，将线的轮廓颜色设置为黄色（C：100；M：0；Y：0；K：0）。
第十三步：单击确定按钮将其进行填充，效果如图 8.8.44 所示。



图 8.8.43

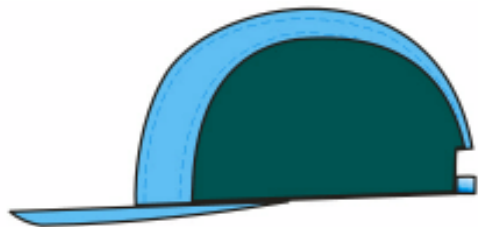


图 8.8.44

第十四步：复制前面的标志全部或部分，分别放置到工作帽的中央，如图 8.9.67 所示，这样工作帽就绘制完成了。



图 8.8.45

第十七步：复制前面的图版一次，将上面已绘制好的礼品放置到图版中，如图 8.8.46 所示。



图 8.8.46

8.9 户外宣传系列

1. 太阳伞 1

第一步：单击工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制如图 8.9.1 所示的形状。

第二步：双击图 8.9.1 所示的图，拉住右上角的旋转手柄，向左旋转，拉到如图 8.9.2 所示的角度时，单击鼠标右键，复制同一个图形，依次往下执行相同的操作，最终如图 8.9.3 所示。

第三步：同时选择最上方和最下方的图形，单击工具箱中的（填充对话框工具），在弹出的“单色填充”对话框中进行参数设置，颜色参数设置为标准色，将其填充为（C：100；M：40；Y：0；K：0）。选择右上角和左下角的图形，执行类似操作，颜色参数设置为（C：100；M：00；Y：0；K：0），将其填充为粉绿色，再选择左边和右边的图形，将其填充为淡黄色（C：10；M：0；Y：0；K：0），其余两个图形填充为白色，效果如图 8.9.4 所示。

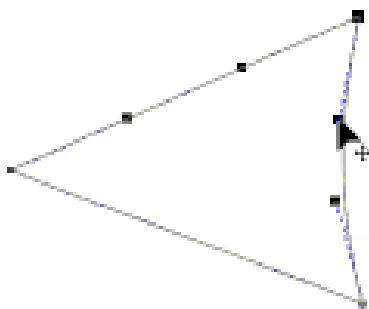


图 8.9.1

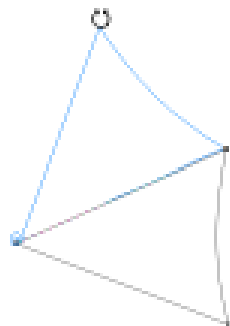


图 8.9.2

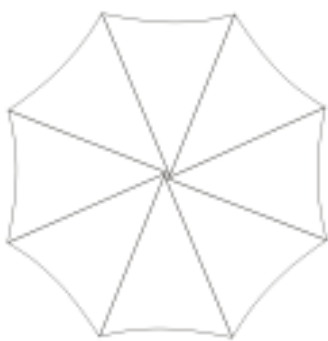


图 8.9.3



图 8.9.4

第四步：选择工具箱中的（椭圆工具），在伞形顶部绘制两个正圆，如图 8.8.5 所示。选择将小圆填充为红色（C：38；M：79；Y：70；K：1），再选择大圆，将其填充为褐色（C：36；M：71；Y：99）。

第五步：复制前面的标志和企业名称放置到伞上，最终效果如图 8.9.6 所示，这样太阳伞就绘制完成了。



图 8.9.5



图 8.9.6

2. 太阳伞 2

第一步：接下来绘制另外一种太阳伞，单击工具箱中的 （贝塞尔工具），绘制如图 8.9.7 所示的 3 个三角形（3 个三角形的位置关系是：最大一个位于最后面，最小的三角形位于最上面）。

第二步：单击工具箱中的 （矩形工具），并在属性栏中设置左下角和右下角的圆角程度为 100，然后在页面中绘制如图 8.9.8 所示的形状。



图 8.9.7



图 8.9.8

第三步：复制如图 8.9.8 中所示的图形 4 个，经大小调整后，放置在图 8.9.7 所示上，如图 8.9.9 所示。

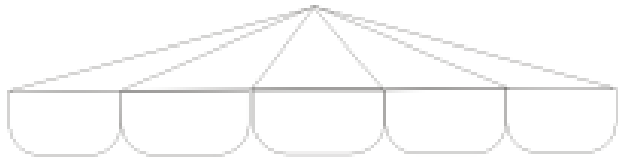


图 8.9.9

第四步：选择大三角形和图 8.9.9 中最左右两边的两个图形，然后单击工具箱中的 （填充对话框工具），对话框中进行设置为（C：100；M：0；Y：0；K：0）；再选择小三角形和图标旁边的两个图形，将其填充为（C：10；M：0；Y：0；K：0），其余的 3 个图形填充白色，效果如图 8.9.10 所示。



图 8.9.10

第五步：单击工具箱中的（贝塞尔工具），在伞顶上绘制如图 8.9.11 所示的封闭图形，然后单击工具箱中的（填充对话框工具），在对话框中进行设置，颜色参数为（C：0；M：99；Y：95；K：0）。

第六步：复制几个标志放置在伞面适当的位置。这样太阳伞就绘制完成了，整体效果如图 8.9.12 所示。



图 8.9.11



图 8.9.12

3. 双立杆式广告牌

第一步：绘制一个细长的矩形，如图 8.9.13 所示。

第二步：选择工具栏中填充工具下的渐变填充对话框，如图 8.9.14 所示。



图 8.9.13

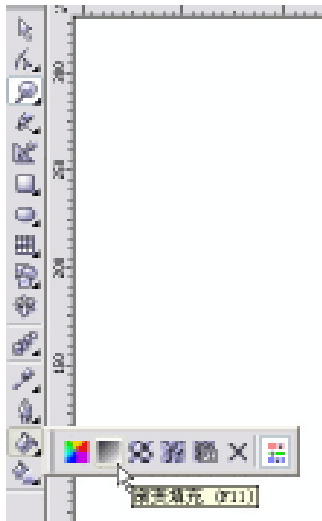


图 8.9.14

第三步：在对话框中设置类型为线型渐变，色彩调和为自定义，如图 8.9.15 所示。

第四步：双击如图 8.9.16 所示箭头所指白色小方块即可弹出一个倒小三角形，选中三角形可左右移动，并在色彩栏中选择该三角形所在区域的色彩，如图 8.9.16 所示。



图 8.9.15

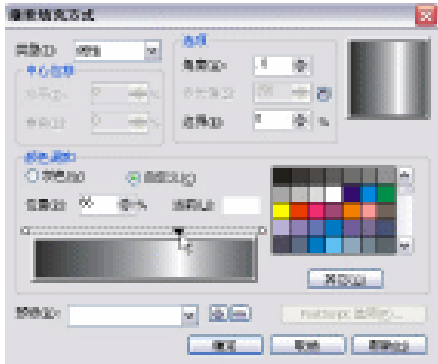


图 8.9.16

第五步：在渐变填充对话框中进行设置如图 8.9.16 所示。填充后得到效果如图 8.9.17 所示。



图 8.9.17

第六步：在工具栏中选择圆形工具，如图 8.9.18 所示。

第七步：按住 Ctrl 键绘制一个正圆，如图 8.9.19 所示。

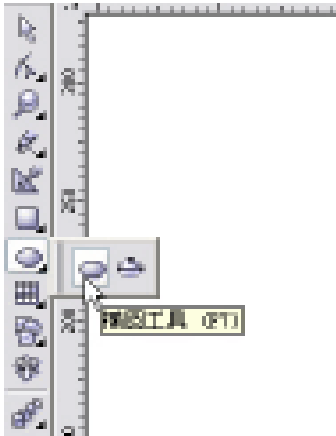


图 8.9.18



图 8.9.19

第八步：按空格键即可快速转换到选择工具，选择圆形移动到圆柱的上方，并适当缩小，如图 8.9.20 所示。

第九步：选择工具栏中的交互式填充工具，如图 8.9.21 所示。



图 8.9.20

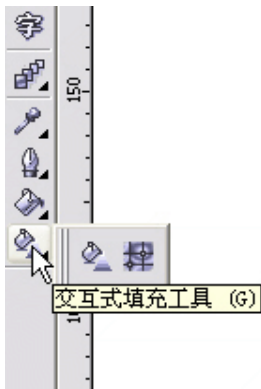


图 8.9.21

第十步：在属性栏中选择为射线渐变，如图 8.9.22 所示。

第十一步：色彩为黑色到白色的渐变，如图 8.9.23 所示。

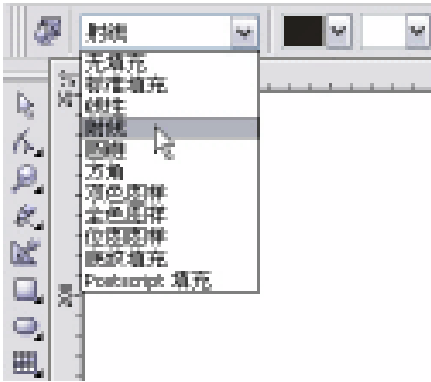


图 8.9.22

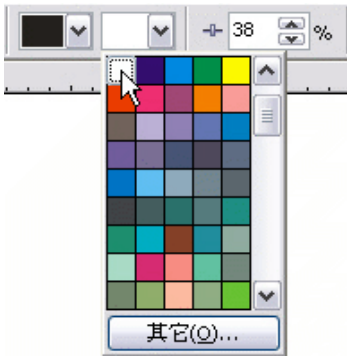


图 8.9.23

第十二步：将右上角设为受光面拖动鼠标调整明暗，如图 8.9.24 所示。

第十三步：填充圆球后得到如图 8.9.25 所示效果。



图 8.9.24



图 8.9.25

第十四步：全选圆球和圆柱，用鼠标在图形上单击右键选择复制图形，如图 8.9.26 所示。

第十五步：在空白处单击右键，弹出菜单中选择粘贴命令，如图 8.9.27 所示。



图 8.9.26



图 8.9.27

第十六步：按住 Ctrl 键平移新粘贴的图形到如图 8.9.28 所示位置。

第十七步：选择工具栏中的矩形工具，绘制矩形如图 8.9.29 所示。



图 8.9.28

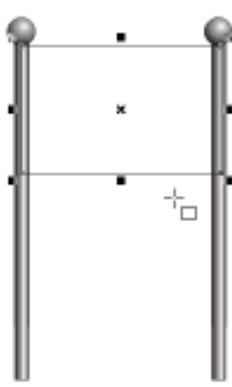


图 8.9.29

第十八步：单击色彩栏中的 (K : 30) 灰色填充矩形，如图 8.9.30 所示。

第十九步：再选用矩形工具绘制一个略窄的长方形位于矩形中，单击色彩栏中的白色填充矩形，如图 8.9.31 所示。

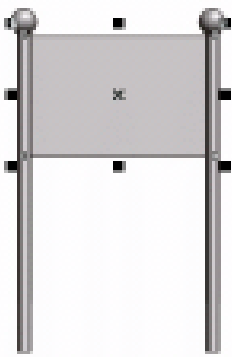


图 8.9.30

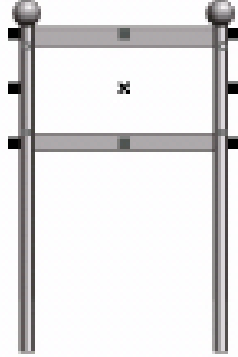


图 8.9.31

第二十步：用文件菜单中的导入命令导入企业标识和文字，如图 8.9.32 所示。



图 8.9.32



图 8.9.33

第二十一部：选用矩形工具绘制矩形，如图 8.9.34 所示。

第二十二部：分别用鼠标左键、右键单击 30%灰色填充该矩形内框和外框，如图 8.9.34 所示。

第二十三部：选用矩形工具绘制矩形，填充该矩形为（C：40）冰蓝色，如图 8.9.35 所示。



图 8.9.34



图 8.9.35

第二十四部：输入文字选择为白色并调整适当大小，如图 8.9.36 所示。

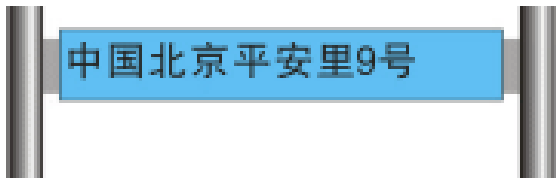


图 8.9.36

第二十五：绘制一个小矩形，填充该矩形为白色，如图 8.9.37 所示。

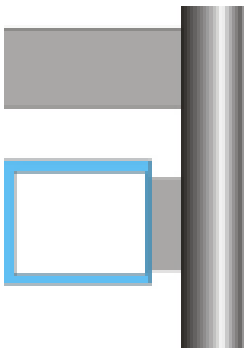


图 8.9.37

第二十六步：选择工具栏中的箭头形状工具（如图 8.9.38 所示），绘制一个箭头。

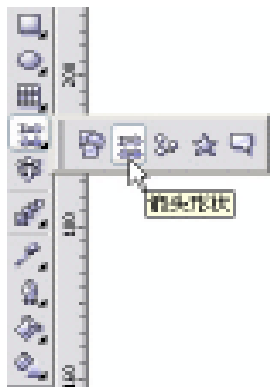


图 8.9.38

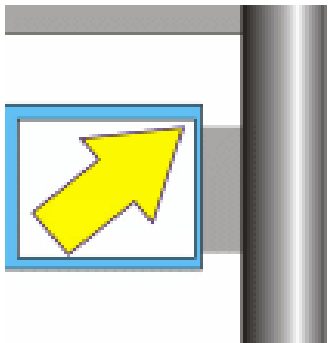


图 8.9.39

第二十七步：双击箭头旋转到指向右上方，填充该箭头为黄色，如图 8.9.39 所示。

第二十八步：完成效果如图 8.9.40 所示。

第二十九步：复制前面的图版一次，将上面已绘制好的伞及路牌放置到图版中，如图 8.9.41 所示。



图 8.9.40



图 8.9.41

8.10 交通运输

交通工具是企业形象设计的延续，是一种流动的、多为人的视觉所接触的宣传媒体。本节我们就来设计制作车体广告。

1. 公交车

第一步：单击工具箱中的 （贝塞尔工具）和 （形状工具），绘制如图 8.10.1 所示的车外形。

第二步：选择所绘的图形，将其填充为蓝色渐变，渐变参数设置为（C：80；M：36；Y：63；K：2）（C：77；M：34；Y：60；K：2）（C：35；M：8；Y：21；K：1）（C：28；M：4；Y：16；K：0）（C：25；M：2；Y：13；K：0），如图 8.10.2 所示；再选择工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具）绘制如图 8.10.3 所示的车窗图形。



图 8.10.1



图 8.10.2

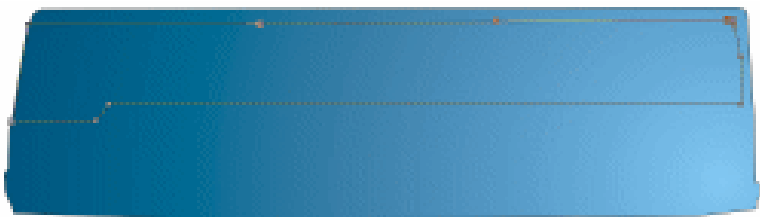


图 8.10.3

第三步：选择所绘制的车窗形状，单击调色板中灰黑色（80%黑）色块，将其填充为灰黑色，如图 8.10.4；再选择工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制如图 8.10.4 所示的 6 扇窗户。



图 8.10.4

第四步：同时选择这 6 扇窗户，再单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的“渐变填充”对话框中进行设置，如图 8.10.5 所示，渐变颜色参数设置为（K：20）（K：0）。



图 8.10.5

第五步：单击按钮，将其进行渐变填充，如图 8.10.6 所示。再选择工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制如图 8.10.6 所示的车门形状。



图 8.10.6

第六步：再选择工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制如图 8.10.7 所示的形状。

第七步：选择所绘制的形状，将其填充为黑色，如图 8.10.8 所示；再选择（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制 3 个车灯的形状如图 8.10.8 所示。



图 8.10.7



图 8.10.8

- 第八步：选择第一个车灯形状，再单击调色板中灰白色（10%黑）色块，将其填充为灰白色。
- 第九步：选择第二个车灯形状，单击工具箱中的（渐变填充）对话框工具，在弹出的“渐变填充”对话框中进行渐变设置，如图 8.10.9 所示，将渐变颜色参数设置为（C：0；M：60；Y：100；K：0）（K：0），单击按钮将其进行渐变填充。
- 第十步：选择第三个车灯，执行类似操作，对话框设置如图 8.10.10 所示，将渐变参数设置为（K：100）（K：10），单击进行填充。

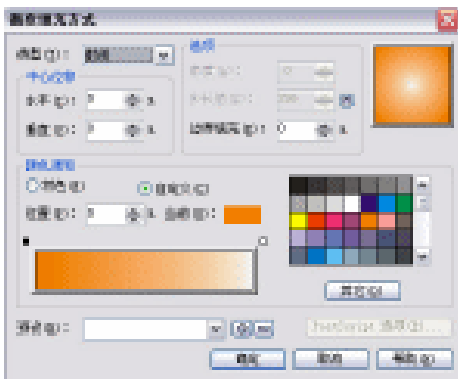


图 8.10.9

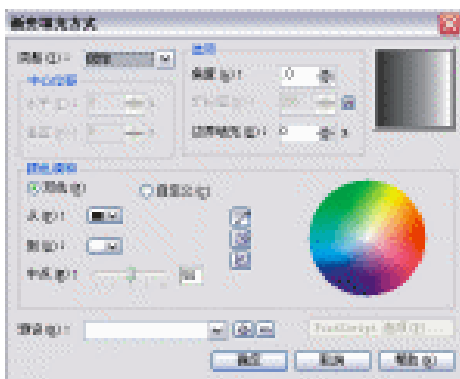


图 8.10.10

- 第十一步：同时选择上面已填充的 3 个车灯，单击工具箱中的（无轮廓工具），去除轮廓线，效果如图 8.10.11 所示。



图 8.10.11

- 第十二步：单击工具箱中的（矩形工具），并在属性栏中设置四方圆角程度均为 36，然后绘制如图 8.10.12、8.10.13 所示的公交车顶灯。



图 8.10.12



图 8.10.13

第十三步：同时选择这两个顶灯，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的对话框中进行渐变设置，如图 8.10.14 所示，将颜色参数设置为（C：0；M：0；Y：100；K：0）（K：0）。

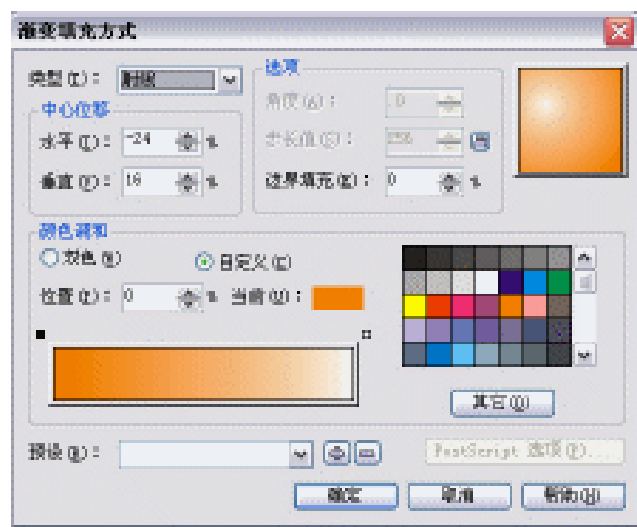


图 8.10.14

第十四步：单击按钮，将其进行渐变填充，效果如图 8.10.15 所示；再选择工具箱中的（贝塞尔工具）和（形状工具），绘制如图 8.10.15 所示的两形状，作为车的轮胎部分。

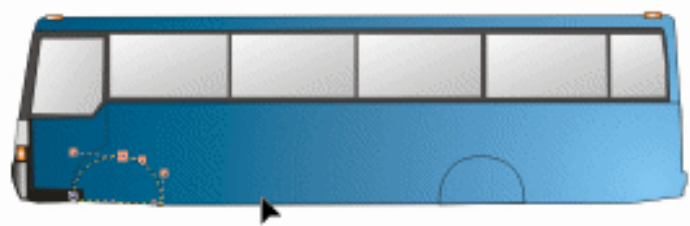


图 8.10.15

第十五步：选择所绘图形，将其填充为黑色，效果如图 8.10.16 所示。



图 8.10.16

第十六步：接下来绘制公交车的轮船，单击工具箱中的（椭圆工具），绘制如图 8.10.17 所示的 3 个同心圆和一小圆。

第十七步：双击小圆，将其旋转中心移至到如图 8.10.18 所示的轮胎中间。然后拉住旋转

手柄，顺时针转动，再单击鼠标右键复制小圆，依次类似操作，绘制出全部小圆，如图 8.10.19 所示。



图 8.10.17



图 8.10.18

第十八步：选择外面的大圆，单击调色板中的灰黑色（70%黑）色块，将其填充为灰黑色；再选择里面的第二个同心圆，将其填充为黑色，再选择所有小圆，将其填充为白色，去除轮廓，如图 8.10.20 所示。

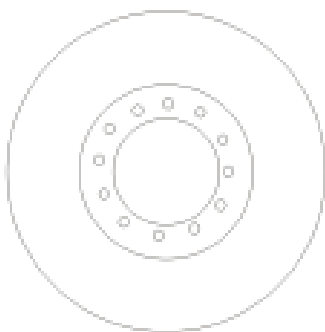


图 8.10.19

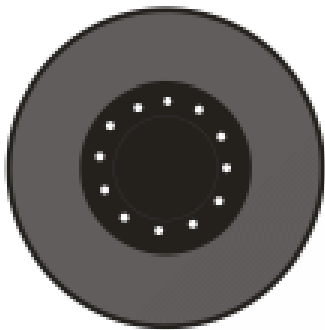


图 8.10.20

第十九步：选择最里面的同心圆，单击工具箱中的 （渐变填充对话框工具），在弹出的对话框中进行设置如图 8.10.21 所示，将渐变颜色设置为（K：100）（K：0）。



图 8.10.21

第二十步：单击按钮进行填充，复制标志，粘贴到轮胎中心位置，得到效果如图 8.10.22 所示，这样轮胎就绘制完成了。



图 8.10.22

第二十一部：将图 8.10.22 中所示的轮胎进行复制 2 次，一并放置到如图 8.10.16 所示的公交车身上恰当的位置处，最终效果如图 8.10.23 所示。

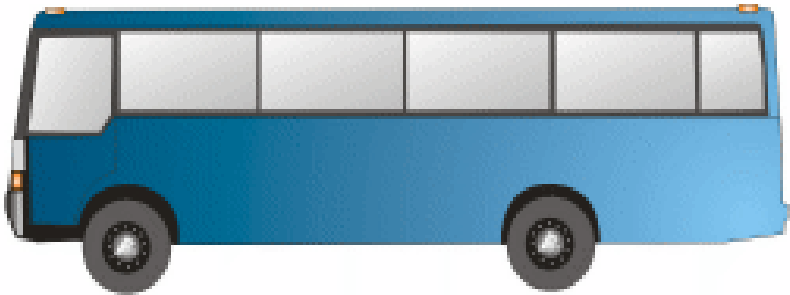


图 8.10.23

第二十二步：绘制右侧面，复制图 8.10.23 中的车身图形，单击属性栏中的（水平镜像）按钮，将车身水平镜像，如图 8.10.24 所示。

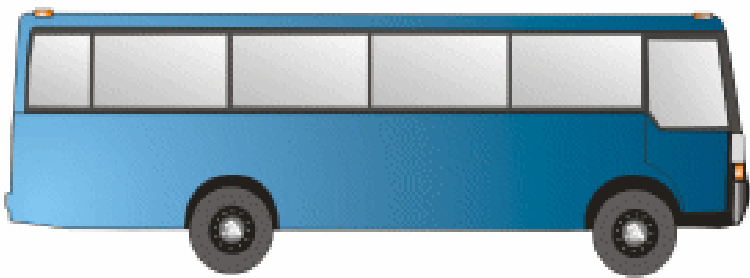


图 8.10.24

第二十三步：单击工具箱中的（形状工具），调节公交车的外形如图 8.10.25 所示。



图 8.10.25

第二十四步：单击工具箱中的（矩形工具），绘制如图 8.10.26 所示的两个方形，将大矩形填充为白色。

第二十五步：单击工具箱中的（矩形工具），再绘制如图 8.10.27 所示的两个方形。

第二十六步：再在单击工具箱中的（矩形工具）和（形状工具），绘制如图 8.10.28 所示。

第二十七步：选择图 8.10.28 中的上部分所示的矩形，单击调色板中的灰黑色（50%黑）色块，将其填充为灰黑色，再复制图 8.10.28 中圆角矩形 7 个，分别放置到车门的上部和下部，如图 8.10.29 所示。

第二十八步：同时选择车门上部的 4 个圆角图形，单击工具箱中的（渐变填充对话框工具），在弹出的对话框中进行设置，如图 8.10.30 所示，将填充参数设置为（K：100）（K：0），



图 8.10.26

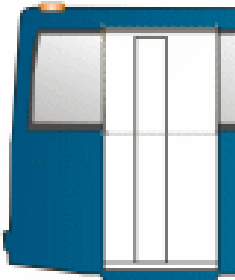


图 8.10.27

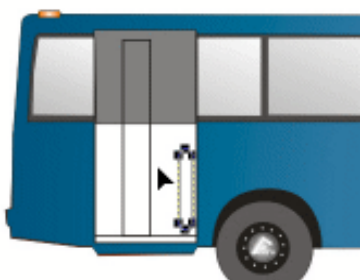


图 8.10.28

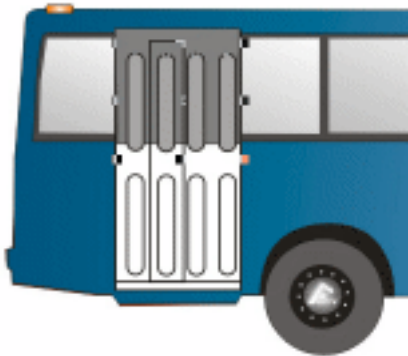


图 8.10.29

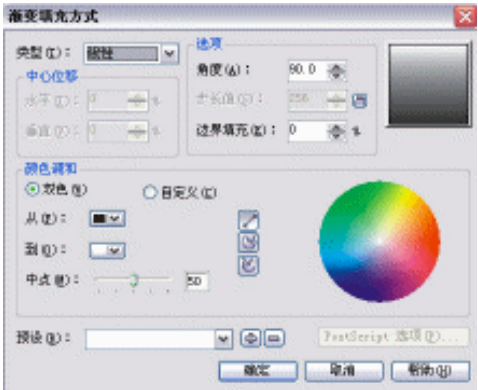


图 8.10.30

第二十九步：单击按钮，将其进行填充，如图 8.10.31 所示。

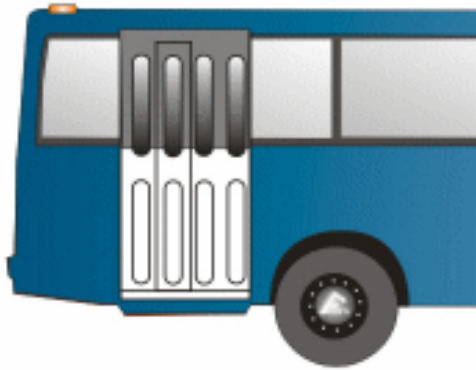


图 8.10.31

第三十步：复制图 8.10.31 所示的车门一次，将其放置到车身前面，效果如图 8.10.32 所示。

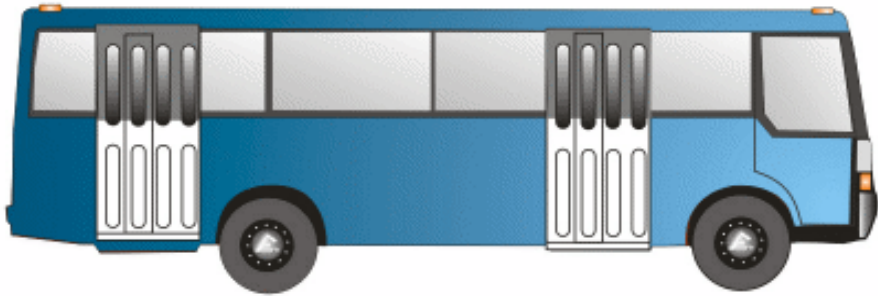


图 8.10.32

2. 货车

第一步：新建页面，选用贝塞尔工具绘制出卡车头大致轮廓，然后用形状工具调整成如图 8.10.33 所示外形。

第二步：选择工具栏中的贝塞尔工具绘制一根直线，位置如图 8.10.34 所示。

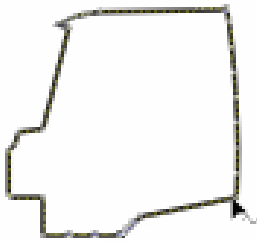


图 8.10.33



图 8.10.34

第三步：继续使用贝塞尔工具绘制如图 8.10.35 所示的线条，一次是不可能就画得很成功的，一般都是先画大致轮廓然后用形状工具通过节点慢慢调整。

第四步：接下来画挡风玻璃部分，勾好外形后，用交互式填充工具填充出玻璃透明效果，如图 8.10.36 所示。

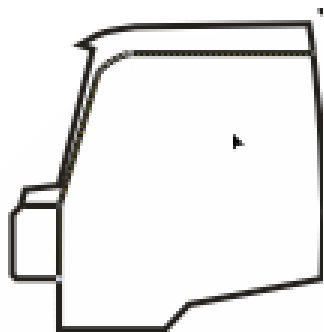


图 8.10.35

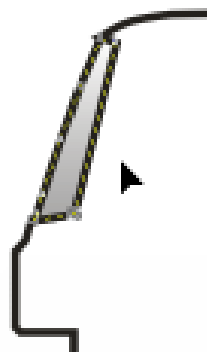


图 8.10.36

第五步：用矩形工具画个小方框填充成黑色表示车头下面的保险杠，如图 8.7.5 所示。

第六步：选择椭圆形工具，按住 Ctrl 键拖出圆形（如果不按住 Ctrl 键拖出的将不是正圆）画好圆形效果如图 8.10.38 所示。



图 8.10.37

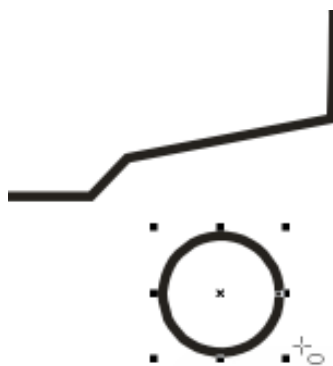


图 8.10.38

第七步：选用交互式填充工具填充该圆形，如图 8.10.39 所示。

第八步：再使用椭圆工具绘制一个大的正圆，填充为黑色，按 Ctrl+PageDown 键调整两圆的前后关系，如图 8.10.40 所示。

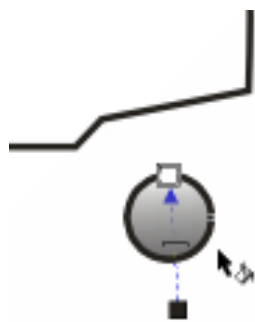


图 8.10.39

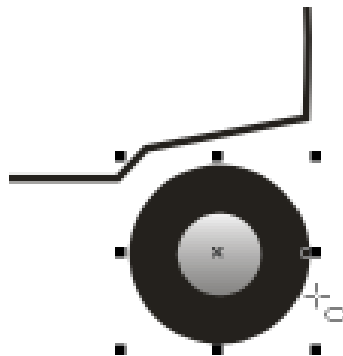


图 8.10.40

第九步：选用贝塞尔工具勾画出如图 8.10.41 所示的灰色区域轮廓，填充成灰色。

第十步：画出车门的外形，如图 8.10.42 所示。

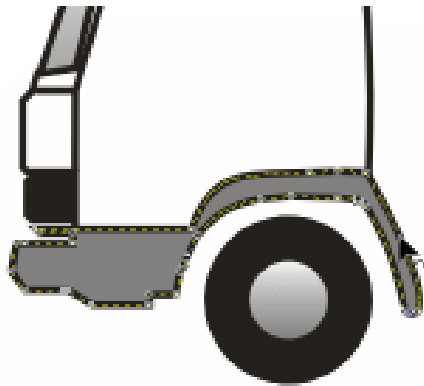


图 8.10.41



图 8.10.42

第十一步：用矩形工具绘制一个矩形的车把手，效果如图 8.10.43 所示。

第十二步：选择贝塞尔工具和形状工具勾画出门窗上的玻璃外形，如图 8.10.44 所示。

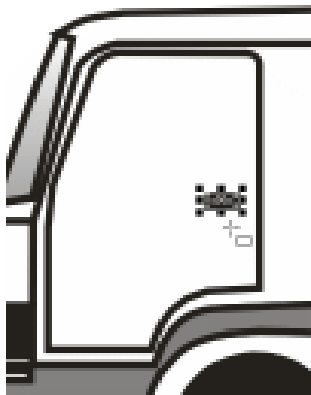


图 8.10.43

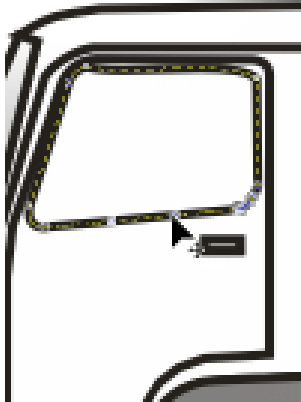


图 8.10.44

第十三步：选用交互式填充工具填充车窗，如图 8.10.45 所示。

第十四步：绘制好整个车头部分，效果如图 8.10.46 所示。

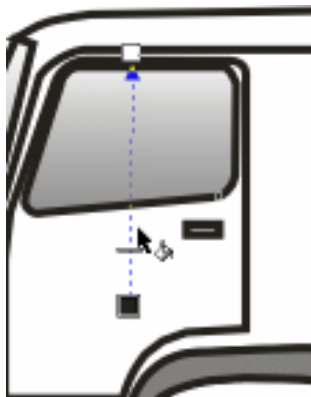


图 8.10.45



图 8.10.46

第十五步：选用贝塞尔工具绘出车厢轮廓，如图 8.10.47 所示。

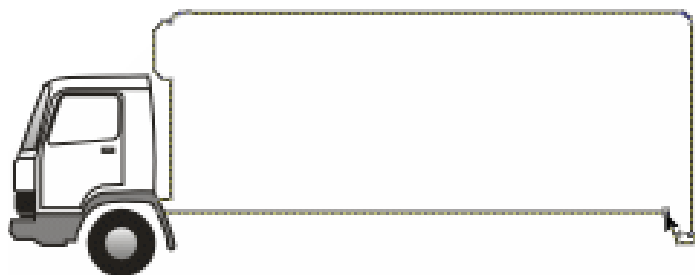


图 8.10.47

第十六步：从工具箱中选择矩形工具，在车厢底部画一个如图 8.10.48 所示的矩形区域并填充成灰色。

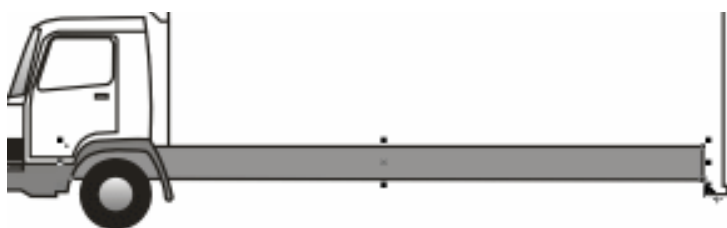


图 8.10.48

第十七步：画条直线将车厢后门与厢体区分，如图 8.10.49 所示。

第十八步：画出如图 8.10.50 所示的倒梯形并填充为红色，可以用贝塞尔工具直接勾画，也可以先绘制一个矩形再通过形状工具来调整外形，自我感觉哪种造型手段简便易行就用哪种，只要有效果，不必拘泥于工具应用，效果如图 8.10.50 所示。



图 8.10.49

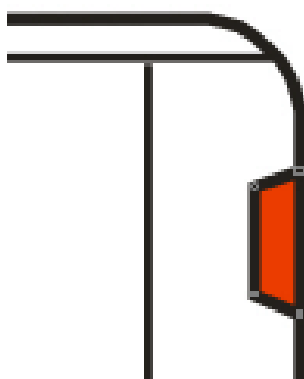


图 8.10.50

第十九步：复制该形体粘贴到车厢后门下面的等距离处，效果如图 8.10.51 所示。

第二十步：勾画出如图 8.10.52 所示的弧形，并填充成灰色。



图 8.10.51

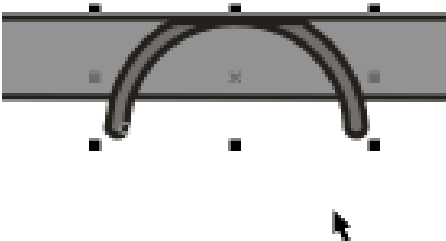


图 8.10.52

第二十一歩：复制前面所绘制的前轮胎，粘贴移动到后面，效果如图 8.10.53 所示。
第二十二歩：绘制一长方体如图 8.10.54 所示并填充成深灰色。

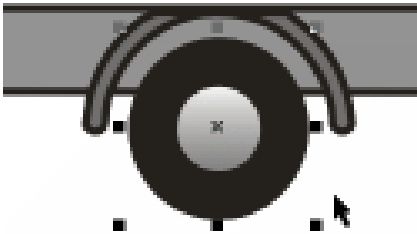


图 8.10.53



图 8.10.54

第二十三步：在车厢下部画出一条直线，如图 8.10.55 所示。

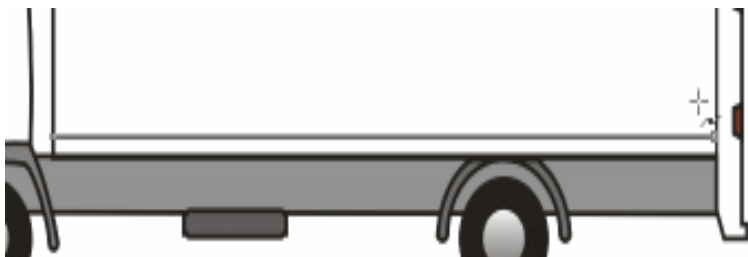


图 8.10.55

第二十四步：再绘一根线条，位置如图 8.10.56 所示。

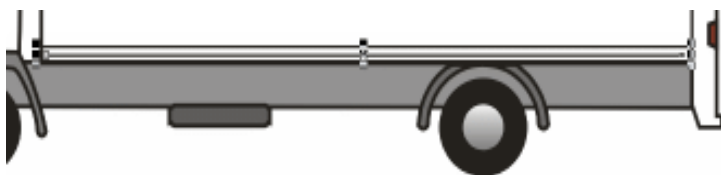


图 8.10.56

第二十五步：用贝塞尔工具在车厢顶部也绘制一根线条，如图 8.10.57 所示。

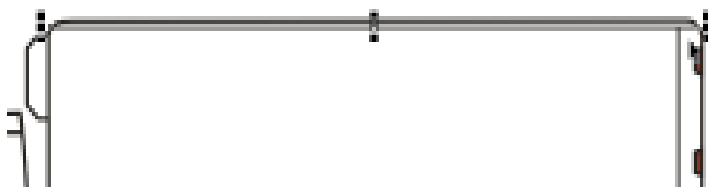


图 8.10.57

第二十六步：画出一根竖线，如图 8.10.58 所示。

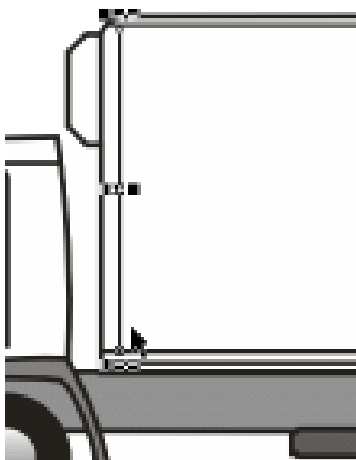


图 8.10.58

第二十七步：在如图 8.10.59 所示的区域中绘制三根横线。

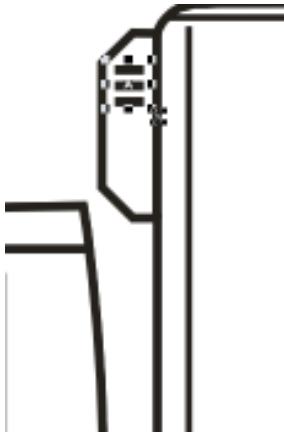


图 8.10.59

第二十八步：选择车厢矩形，将其填充为蓝色渐变，渐变参数设置为（C：80；M：36；Y：63；K：2）（C：77；M：34；Y：60；K：2）（C：35；M：8；Y：21；K：1）（C：28；M：4；Y：16；K：0）（C：25；M：2；Y：13；K：0）

第二十九步：位置及其效果如图 8.10.60 所示。



图 8.10.60

第三十步：从前面绘制的 VI 基础部分中复制企业标识和文字粘贴到车厢上，调整位置和大小时，效果如图 8.10.61 所示。



图 8.10.61

第三十一步：复制标志，放置到货车轮胎内，完成该卡车的设计绘制，最终效果如图 8.10.62 所示。



图 8.10.62

第三十二步：复制前面的图版一次，将上面已绘制好的汽车放置到图版中，如图 8.10.63 所示。

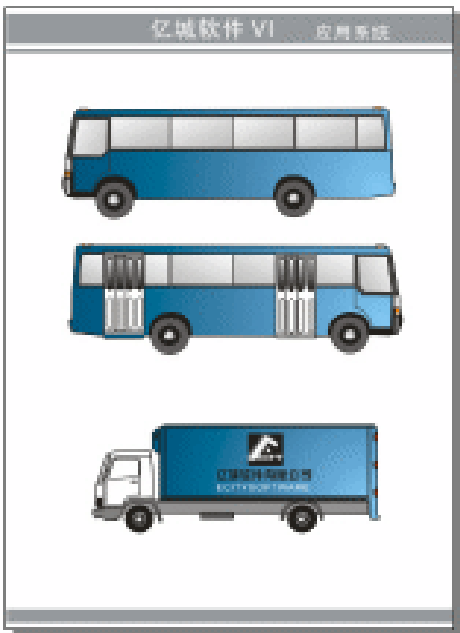


图 8.10.63

第	9	章	高级小轿车造型 设计制作	
---	---	---	-----------------	--

主要内容

在本章中，将用 CorelDraw 12 来完成一辆轿车的造型。在绘制过程中，须注意掌握好汽车各部分的比例，以准确地绘制出它的外形。



本章主要运用了贝塞尔工具和形状工具来塑造汽车的线型结构,利用标准填充和渐变填充工具来表现汽车的质感和光感,同时也应用了交互式透明工具表现车的阴影部分以及文本工具输入文字为车添加名称型号。

一、手动绘制轿车雏形

第一步:选择菜单中的【文件】/【新建】命令(快捷键为【Ctrl+N】组合键),创建新文件。

第二步:单击工具箱中的 (贝塞尔工具)按钮,利用此工具绘制轿车线稿,如图 9.1.1 所示。目的是便于在轿车的实际绘图掌握好轿车各部分的比例及相互位置关系,起参照作用,当绘图最后完成后,此线稿应删除。

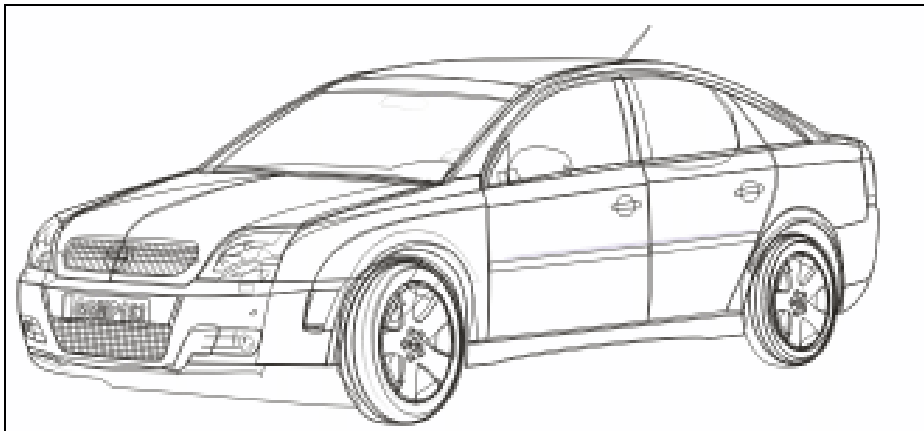


图 9.1.1

二、制作车身轮廓



第一步：单击工具箱中的（贝塞尔工具）按钮，绘制图形。单击工具箱中的（形状工具）按钮，将其进行调整，效果如图 9.1.2 所示。

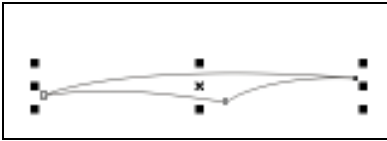


图 9.1.2

第二步：单击工具箱中的（填充工具）按钮，在弹出的隐藏工具组中单击（渐变填充）按钮，弹出“渐变填充方式”设置面板，将渐变色设置为
位置 0：颜色：(C:3,M: 2,Y:2,K:0)；
位置 100：颜色：(C:25,M:15,Y:11,K:0)；
其他参数设置如图 9.1.3 所示，单击“确定”按钮。右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。效果如图 9.1.4 所示。



图 9.1.3

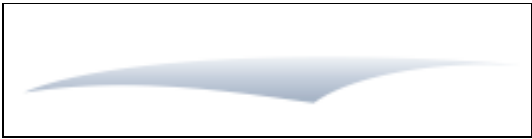


图 9.1.4

第三步：如第一、第二步那样，绘制图形，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:1,M: 1,Y:1,K:0)；
位置 20：颜色：(C:10,M: 5,Y:5,K:0)；
位置 49：颜色：(C:12,M: 6,Y:6,K:0)；
位置 96：颜色：(C:7,M: 4,Y:4,K:0)；
位置 100：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:0)；
右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。效果如图 9.1.5 所示。

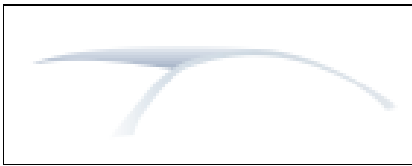


图 9.1.5

第四步：如第一、第二步那样，绘制图形，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:27,M:19,Y:17,K:0)；
位置 100：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:0)；
右键点击调色板上的  按钮，将图形轮廓线去除。效果如图 9.1.6 所示。

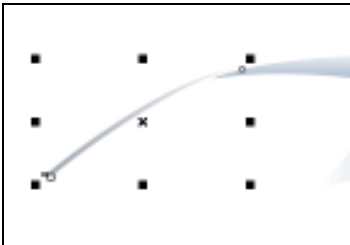


图 9.1.6

第五步：如第一、第二步那样，绘制图形，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:17,M:13,Y:13,K:0)；
位置 27：颜色：(C:21,M:17,Y:18,K:1)；
右键点击调色板上的  按钮，将图形轮廓线去除。效果如图 9.1.7 所示。

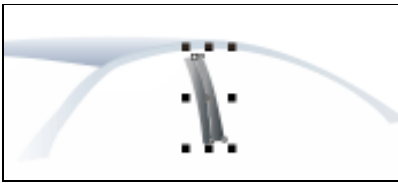


图 9.1.7

第六步：如第一、第二步那样，绘制图形，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:56,M:42,Y:39,K:2)；
位置 100：颜色：(C:85,M:73,Y:69,K:62)；
右键点击调色板上的  按钮，将图形轮廓线去除。效果如图 9.1.8 所示。

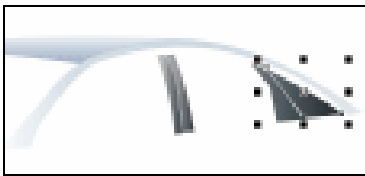


图 9.1.8

第七步：如第一、第二步那样，绘制图形，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:14,M:8,Y:8,K:0)；

位置 100：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:0)；
右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。效果如图 9.1.9 所示。



图 9.1.9

第八步：如第一、第二步那样，绘制图形，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:6,M:4,Y:3,K:0)；
位置 33：颜色：(C:65,M:56,Y:29,K:1)；
位置 100：颜色：(C:85,M:74,Y:71,K:81)；
右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。效果如图 9.1.10 所示。

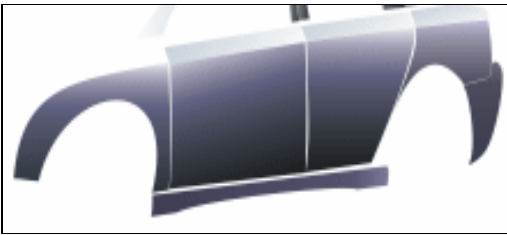


图 9.1.10

第九步：如第八步那样绘制如图 9.1.11 所示的图形。

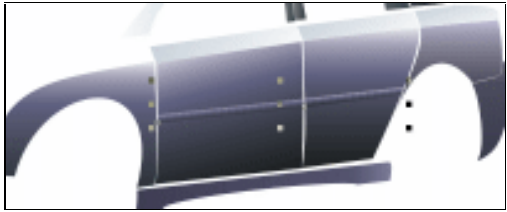


图 9.1.11

第十步：如第一、第二步那样，绘制图形，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:6,M:4,Y:4,K:0)；
位置 10：颜色：(C:14,M:8,Y:8,K:0)；
位置 39：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:0)；
位置 52：颜色：(C:33,M:26,Y:19,K:3)；
位置 100：颜色：(C:58,M:46,Y:22,K:0)；
其他参数设置如图 9.1.12 所示，单击“确定”按钮。右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。效果如图 9.1.13 所示。

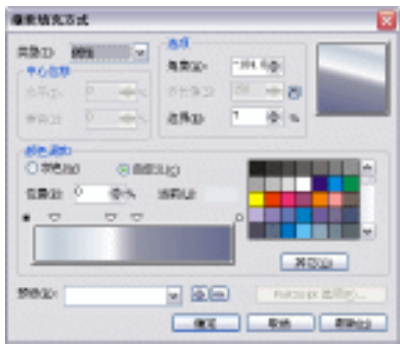


图 9.1.12

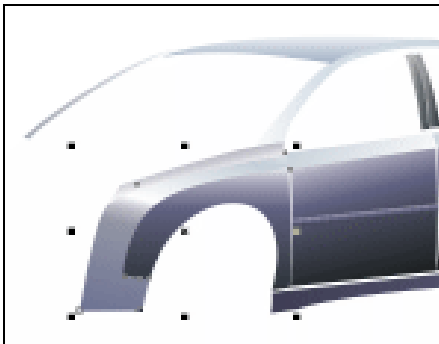


图 9.1.13

第十一步：如第一、第二步那样，绘制图形，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:38,M:23,Y:20,K:0)；
位置 41：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:0)；
位置 59：颜色：(C:2,M:2,Y:1,K:0)；
位置 100：颜色：(C:56,M:33,Y:24,K:0)；
右键点击调色板上的  按钮，将图形轮廓线去除。效果如图 9.1.14 所示。放置到如图 9.1.15 所示的位置。

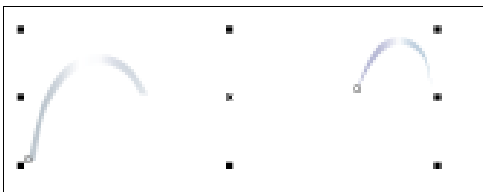


图 9.1.14

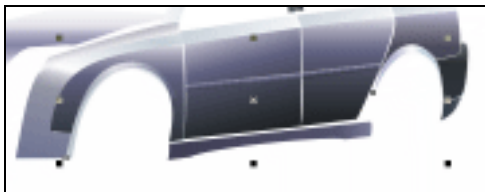


图 9.1.15

第十二步：单击工具箱中的  (贝塞尔工具) 按钮，绘制图形。单击工具箱中的  (填充工具) 按钮，在弹出的隐藏工具组中单击  (颜色泊坞窗) 按钮，弹出“标准填充”设置面板，设置颜色参数如图 9.1.16 所示。单击“确定”按钮。按键盘中的 Ctrl+PageDown 组合键将其放置到第十一步所绘图形的下面，如图 9.1.17 所示的位置。

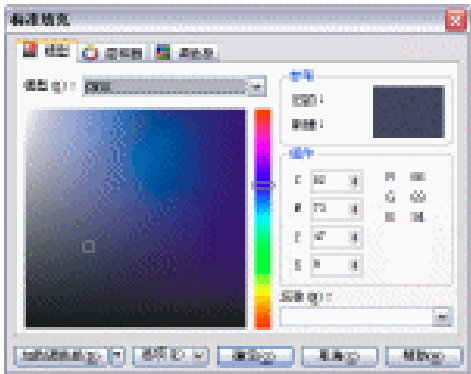


图 9.1.16

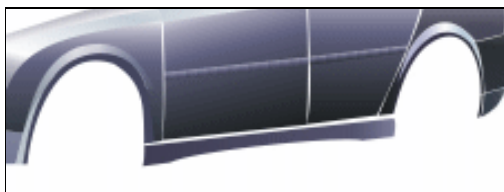


图 9.1.17

第十三步：单击工具箱中的（贝塞尔工具）按钮，绘制图形。填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:38,M:23,Y:20,K:0)；
位置 41：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:0)；
位置 59：颜色：(C:2,M:2,Y:1,K:0)；
位置 100：颜色：(C:56,M:33,Y:24,K:0)；
右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。效果如图 9.1.18 所示。放置到如图 9.1.19 所示的位置。



图 9.1.18



图 9.1.19

第十四步：单击工具箱中的（贝塞尔工具）按钮，绘制图形。填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:0)；
位置 40：颜色：(C:2,M:2,Y:1,K:0)；
位置 100：颜色：(C:75,M:63,Y:32,K:2)；
其他参数设置如图 9.1.20 所示，单击“确定”按钮。右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。放置到如图 9.1.21 所示的位置。

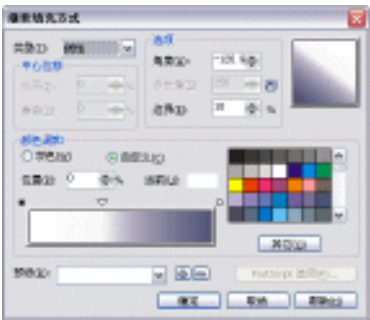


图 9.1.20



图 9.1.21

第十五步：单击工具箱中的（贝塞尔工具）按钮，绘制图形。填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:7,M:2,Y:3,K:0)；
位置 32：颜色：(C:6,M:5,Y:2,K:0)；
位置 54：颜色：(C:44,M:36,Y:15,K:0)；
位置 75：颜色：(C:6,M:5,Y:2,K:0)；
位置 100：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:0)；
其他参数设置如图 9.1.22 所示，单击“确定”按钮。右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。放置到如图 9.1.23 所示的位置。



图 9.1.22



图 9.1.23

第十六步：单击工具箱中的（贝塞尔工具）按钮，绘制图形。填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:6,M:3,Y:4,K:0)；
位置 44：颜色：(C:73,M:65,Y:28,K:1)；
位置 75：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:0)；
位置 100：颜色：(C:46,M:40,Y:16,K:0)；
右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。效果如图 9.1.24 所示。
放置到如图 9.1.25 所示的位置。



图 9.1.24



图 9.1.25

第十七步：单击工具箱中的（贝塞尔工具）按钮，绘制图形。填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:64,M:56,Y:21,K:0)；

位置 9：颜色：(C:25,M:20,Y:6,K:0)；

位置 25：颜色：(C:35,M:29,Y:13,K:1)；

位置 65：颜色：(C: 29,M:19,Y:10,K:0)；

位置 100：颜色：(C: 85,M:76,Y:45,K:0)；

右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。效果如图 9.1.26 所示。
放置到如图 9.1.27 所示的位置。

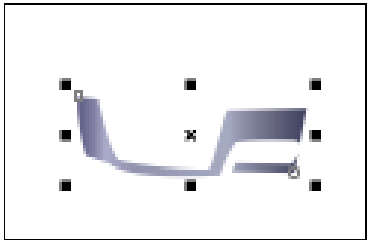


图 9.1.26

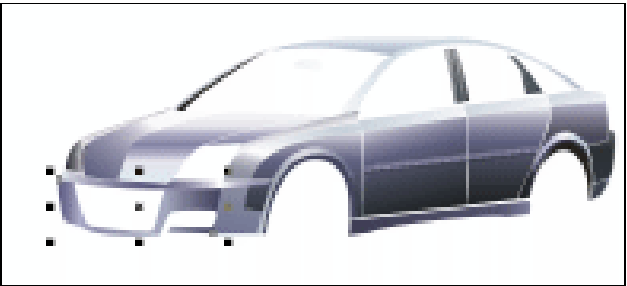


图 9.1.27

第十八步：单击工具箱中的（贝塞尔工具）按钮，绘制图形。填充渐变色为

位置 0：颜色：(C:64,M:56,Y:21,K:0)；

位置 9：颜色：(C:25,M:20,Y:6,K:0)；

位置 25：颜色：(C:35,M:29,Y:13,K:1)；

位置 65：颜色：(C: 29,M:19,Y:10,K:0)；

位置 100：颜色：(C: 85,M:76,Y:45,K:0)；

右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。效果如图 9.1.23 所示。
放置到如图 9.1.24 所示的位置。

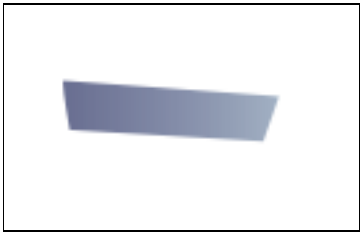


图 9.1.28



图 9.1.29

第十九步：这样车身的轮廓就完成了，效果如图 9.1.30 所示。

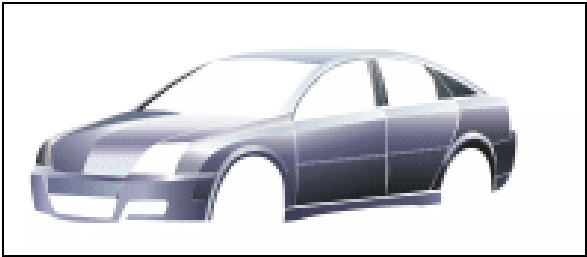


图 9.1.30

三、制作轮胎



第一步：单击工具箱中的（椭圆工具）按钮，在页面中绘制一个椭圆，点击工具箱中的（挑选工具），选中所绘制的圆，在中心控制点点击鼠标右键在出现的下拉列表中选择“转换为曲线”，之后单击工具箱中的（形状工具）按钮，将所绘制的圆调整为如图 9.1.31 的所示。填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:100,M:0,Y:0,K:0)；
位置 70：颜色：(C:73,M:69,Y:75,K:30)；
位置 99：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:86)；
位置 100：颜色：(C: 0,M:0,Y:0,K:100)；
右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。效果如图 9.1.32 所示。

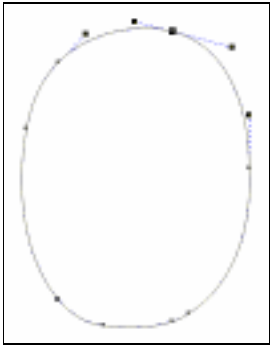


图 9.1.31

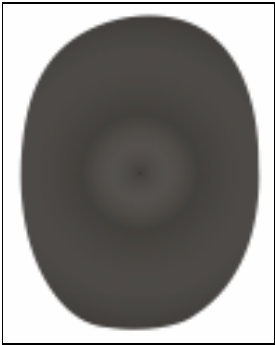


图 9.1.32

第二步：单击工具箱中的（椭圆工具）按钮，在页面中绘制椭圆，按下键盘中的+键，将其复制一个，按住键盘中的 Shift 键同时拖曳椭圆右上方的控制点将其缩放到合适大小。点击工具箱中的（挑选工具），选中所复制的椭圆同时按住键盘中的 Shift 键在第二步所绘制的椭圆上单击，将其进行加选，按下属性栏中的（修剪）按钮，修剪出一圆环如图 9.1.33 所示。填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:0)；

位置 3 : 颜色 : (C:0,M:0,Y:0,K:83);
位置 18 : 颜色 : (C:0,M:0,Y:0,K:100);
位置 92 : 颜色 : (C: 0,M:0,Y:0,K:94);
位置 100 : 颜色 : (C: 0,M:0,Y:0,K: 0);
右键点击调色板上的按钮, 将图形轮廓线去除。放置到如图 9.1.29 所示的位置。

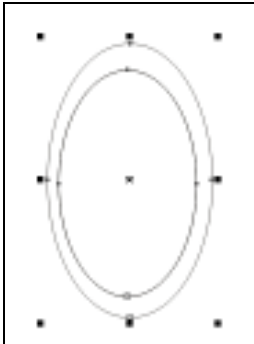


图 9.1.33

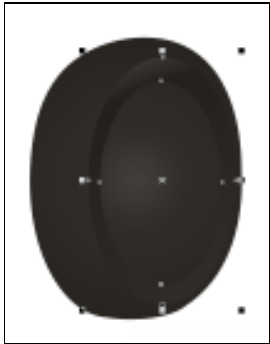


图 9.1.34

第三步 : 单击工具箱中的 (椭圆工具) 按钮, 在页面中绘制椭圆, 按下键盘中的+键, 将其复制一个, 按住键盘中的 Shift 键同时拖曳椭圆右上方的控制点将其缩放到合适大小。单击工具箱中的 (挑选工具), 选中所复制的椭圆同时按住键盘中的 Shift 键在第三步所绘制的椭圆上单击, 将其进行加选, 按下属性栏中的 (修剪) 按钮, 修剪出一圆环如图 9.1.35 所示。(注: 这里之所以没有用轮廓笔是因为轮廓笔绘制的线条将图形缩小后, 图形将混合在一起, 看不清楚。) 将其颜色填充为黑色, 效果如图 9.1.36 所示。

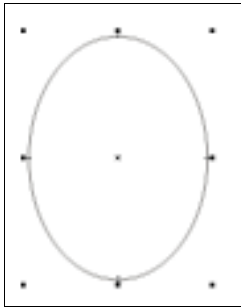


图 9.1.35

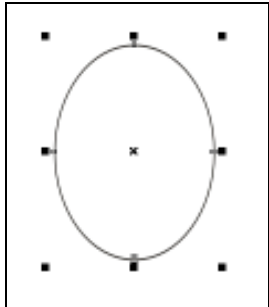


图 9.1.36

第四步 : 选中复制的圆按下键盘中的 Delete 键, 将其进行删除。选中所绘制的圆环拖曳其控制点同时点击鼠标右键进行复制, 做出的效果如图 9.1.37 所示。将第四步中所复制的圆环全部选中按下键盘中的 Ctrl+G 组合键将其进行群组。放置到如图 9.1.38 所示的位置。

第五步 : 单击工具箱中的 (交互式调合工具) 按钮, 在弹出的隐藏工具组中单击 (交互式透明工具) 按钮, 属性栏设置如图 9.1.39 所示。在图形上拖曳, 调和后的效果如图 9.1.40 所示。

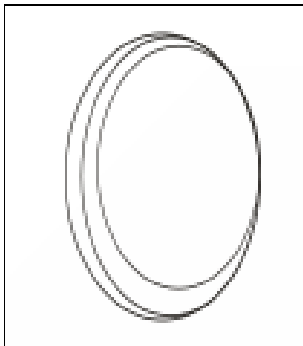


图 9.1.37

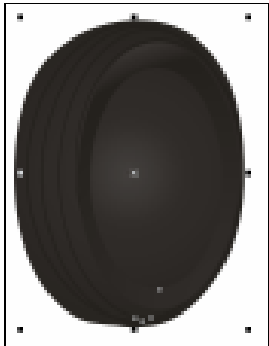


图 9.1.38



图 9.1.39

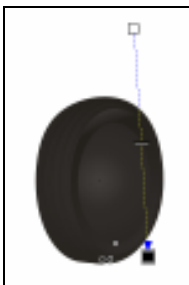


图 9.1.40

第六步：如第三步那样绘制圆环，填充渐变色为

位置 0：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:0)；

位置 3：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:83)；

位置 18：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:100)；

位置 92：颜色：(C: 0,M:0,Y:0,K:94)；

位置 100：颜色：(C: 0,M:0,Y:0,K: 0)；

其他参数设置如图 9.1.41 所示，单击【确定】按钮。右键点击调色板上的  按钮，将图形轮廓线去除。放置到如图 9.1.42 所示的位置。



图 9.1.41

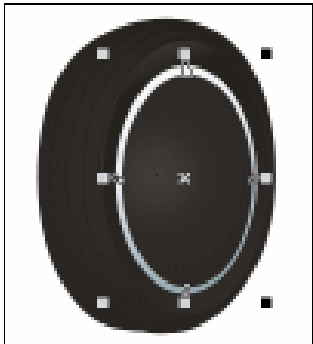


图 9.1.42

第七步：单击工具箱中的（手绘工具）按钮，在弹出的隐藏工具中单击（贝塞尔工具）按钮，绘制图形。单击工具箱中的（形状工具）按钮，将其进行调整，填充渐变色为

位置 0 : 颜色 : (C:44,M:31,Y:22,K:0);

位置 28 : 颜色 : (C:44,M:31,Y:19,K:83);

位置 77 : 颜色 : (C:12,M:9,Y:8,K:100);

位置 100 : 颜色 : (C: 0,M:0,Y:0,K: 0);

其他参数设置如图 9.1.43 所示,单击“确定”按钮。右键点击调色板上的按钮,将图形轮廓线去除。放置到如图 9.1.44 所示的位置。



图 9.1.43



图 9.1.44

第八步：单击工具箱中的（手绘工具）按钮，在弹出的隐藏工具中单击（贝塞尔工具）按钮，绘制图形。单击工具箱中的（形状工具）按钮，将其进行调整，填充颜色为白色，右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。将其放置到第七步所绘制的图形的下面。效果如图 9.1.45 所示。



图 9.1.45

第九步：单击工具箱中的（手绘工具）按钮，在弹出的隐藏工具中单击（贝塞尔工具）按钮，绘制图形。单击工具箱中的（形状工具）按钮，将其进行调整，填充渐变色为

位置 0 : 颜色 : (C:85,M:69,Y:68,K:48);

位置 100 : 颜色 : (C: 16,M:10,Y:11,K: 0);

右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。将其放置到如图 9.1.46 所示的位置。



图 9.1.46

第十步：如第九步那样做出如图 9.1.47 所示的效果。



图 9.1.47

第十一步：单击工具箱中的（椭圆工具）按钮，在页面中绘制一个椭圆，填充渐变色为位置 0：颜色：(C:26,M:17,Y:16,K:0)；位置 100：颜色：(C: 0,M:0,Y:0,K: 0)；其他参数设置如图 9.1.48 所示，单击“ 确定 ”按钮。右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。将其放置到如图 9.1.49 所示的位置。



图 9.1.48



图 9.1.49

第十二步：绘制椭圆按下键盘中的“ F12 ”键，出现“ 轮廓笔 ”对话框，填充轮廓笔颜色为白色。其他参数设置如图 9.1.50 所示。填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:100)；
位置 73：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:93)；
位置 100：颜色：(C: 0,M:0,Y:0,K: 0)；
其他参数设置如图 9.1.51 所示，单击“ 确定 ”按钮。效果如图 9.1.52 所示。



图 9.1.50

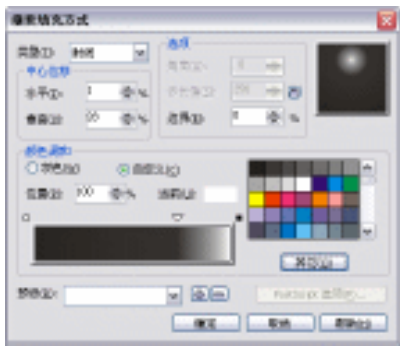


图 9.1.51



图 9.1.52

第十三步：复制第十二步所绘制的椭圆做出如图 9.1.53 所示的效果。

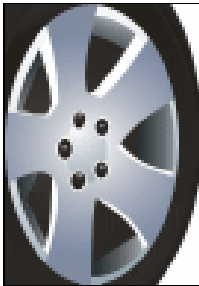


图 9.1.53

第十四步：如第三步那样绘制圆环，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:100)；

位置 16：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:53)；
位置 54：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:22)；
位置 89：颜色：(C: 0,M:0,Y:0,K:60)；
位置 100：颜色：(C: 0,M:0,Y:0,K: 100)；
右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。放置到如图 9.1.54 所示的位置。



图 9.1.54

第十五步：单击工具箱中的（手绘工具）按钮，在弹出的隐藏工具中单击（贝塞尔工具）按钮，绘制图形。单击工具箱中的（形状工具）按钮，将其进行调整，填充渐变色与第十四步所绘制图形填充的渐变色相同。右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。将其放置到如图 9.1.55 所示的位置。

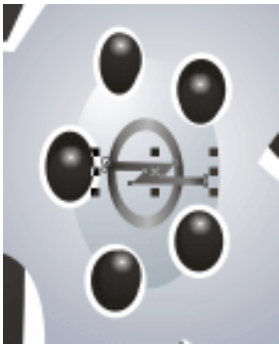


图 9.1.55

第十六步：这样一只轮胎的制作就完成了，选中所有组成轮胎的图形，将其进行群组。用同样的方法绘制另一只轮胎整体效果，如图 9.1.56 所示。



图 9.1.56

四、制作车身细节部分（一）



第一步：单击工具箱中的（贝塞尔工具）按钮，绘制图形。单击工具箱中的（形状工具）按钮，将其进行调整，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:0)；
位置 40：颜色：(C:50,M:36,Y:27,K:1)；
位置 100：颜色：(C: 82,M:62,Y:60,K:15)；
其他参数设置如图 9.1.57 所示，单击“确定”按钮。右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。放置到如图 9.1.58 所示的位置。



图 9.1.57

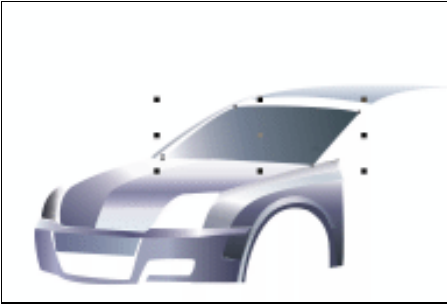


图 9.1.58

第二步：如第一步那样绘制图形，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:11,M:7,Y:7,K:0)；

位置 41：颜色：(C:41,M:31,Y:29,K:3)；
位置 100：颜色：(C: 71,M:53,Y:50,K: 5)；
右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。放置到如图 9.1.59 所示的位置。



图 9.1.59

第三步：如第一步那样绘制图形，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:65,M:51,Y:34,K:2)；
位置 59：颜色：(C:51,M:40,Y:27,K:2)；
位置 100：颜色：(C: 8,M:5,Y:5,K: 0)；
右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。放置到如图 9.1.60 所示的位置。



图 9.1.60

第四步：如第一步那样绘制图形，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:0)；
位置 100：颜色：(C:72,M:50,Y:47,K: 4)；
右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。放置到如图 9.1.61 所示的位置。

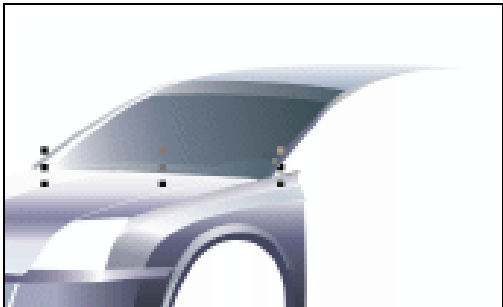


图 9.1.61

第五步：如第一步那样绘制图形，填充渐变色为黑色，效果如图 9.1.62 所示。



图 9.1.62

第六步：如第一步那样绘制图形，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:56,M:43,Y:42,K:2)；
位置 45：颜色：(C:56,M:43,Y:36,K:2)；
位置 100：颜色：(C:53,M:40,Y:4,K:0)；
其他参数设置如图 9.1.63 所示，单击“确定”按钮。右键点击调色板上的按钮，
将图形轮廓线去除。放置到如图 9.1.64 所示的位置。

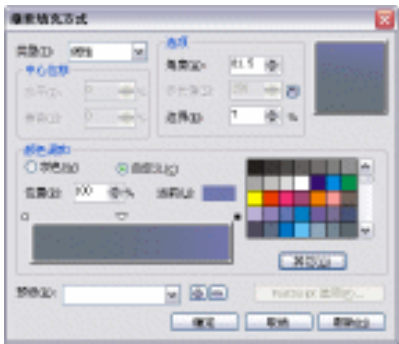


图 9.1.63



图 9.1.64

第七步：灯的绘制，利用（椭圆工具）、（贝塞尔工具）和（形状工具）绘制出不同的图形与线条，将其颜色填充为你认为可以作为灯光的颜色，之后给所有要作灯的图形，如同制作轮胎时第五步那样用（交互式透明工具）调和图形，完成后的效果如图 9.1.65 所示。



图 9.1.65

第八步：利用（贝塞尔工具）绘制图形，利用（形状工具）调整图形，填充颜色为（C:9,M:6,Y:3,K:0），右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。按键盘中的 Ctrl+PageDown 组合键，将其放置到黑色图形的下面，效果如图 9.1.66 所示。



图 9.1.66

第九步：利用（贝塞尔工具）绘制一条灰色（C:0,M:0,Y:0,K:80）的线，将其选中，选择菜单中的“效果”/“图框精确剪裁”/“放置在容器中”命令，将出现大的黑色的光标将其在我们所需要的黑色的图形上单击，灰色的线条就放置到了黑色的图形中，效果如图 9.1.67 所示。

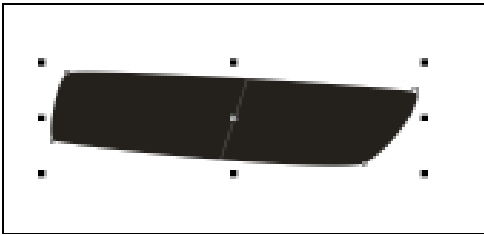


图 9.1.67

第十步：点击鼠标右键在出现的下拉列表中选择“编辑内容”进入编辑状态，在编辑状态下复制所绘制的线条，做出如图 9.1.68 所示的效果。点击鼠标右键在出现的下拉列表中选择“完成编辑这一级”，完成后的效果如图 9.1.69 所示。将其放置到合适的位置。

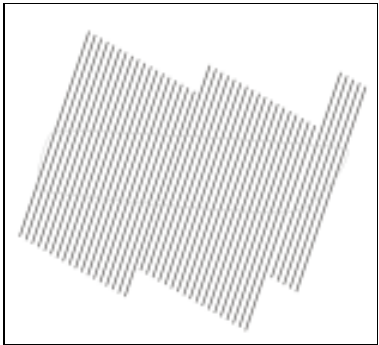


图 9.1.68

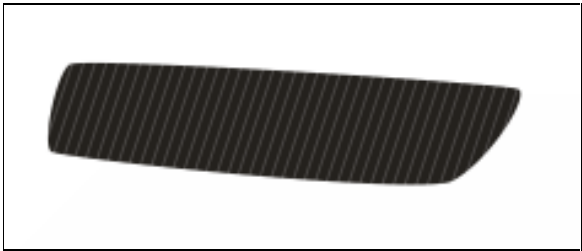


图 9.1.69

第十一步：利用（椭圆工具）绘制颜色为黑色，轮廓为白色的椭圆形，效果如图 9.1.70 所示。



图 9.1.70

第十二步：利用（贝塞尔工具）绘制如图 9.1.71 所示的白色的图形，将其放置到第十步所绘制的图形的上面，之后将第十步与第十一步所绘制的图形全部选中，按下键盘中的 Ctrl+G 组合键进行群组。放置到如图 9.1.72 所示的位置。



图 9.1.71

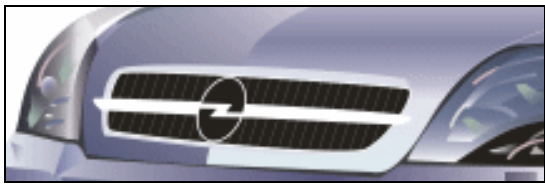


图 9.1.72

第十三步：利用（贝塞尔工具）绘制图形，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:35,M:17,Y:17,K:0)；
位置 49：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:0)；
位置 60：颜色：(C:2,M:1,Y:1,K:0)；
位置 100：颜色：(C:29,M:17,Y:18,K:0)；
其他参数设置如图 9.1.73 所示，单击“确定”按钮。右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。放置到如图 9.1.74 所示的位置。

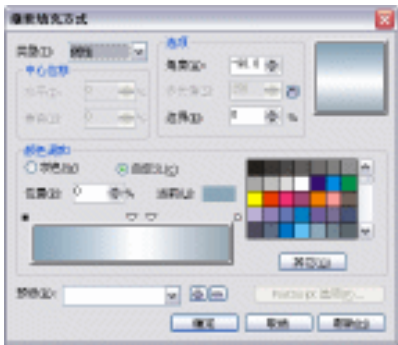


图 9.1.73

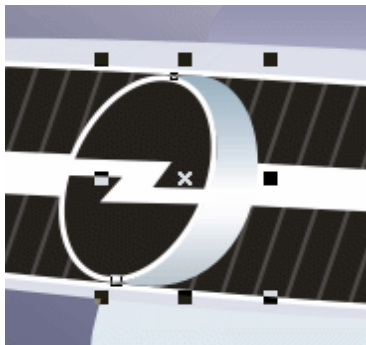


图 9.1.74

第十四步：利用（贝塞尔工具）绘制出灰色（C:32,M:25,Y:22,K:80）、蓝色（C:97,M:85,Y:2,K:0）和浅蓝色（C:9,M:4,Y:4,K:80）的图形，并将其放置到如图 9.1.75 所示的位置。



图 9.1.75

第十五步：点击工具箱上的（文本工具），在第十四步所绘制的图形上面，输入黑色的文字。效果如图 9.1.76 所示。



图 9.1.76

第十六步：这样制作车身前面的细节部分就完成了，完成后的效果如图 9.1.77 所示。



图 9.1.77

五、制作车身细节部分（二）

第一步：利用（贝塞尔工具）绘制图形，填充渐变色为

- 位置 0：颜色：(C:24,M:11,Y:15,K:0)；
- 位置 41：颜色：(C:7,M:5,Y:5,K:0)；
- 位置 53：颜色：(C:19,M:6,Y:11,K:0)；
- 位置 58：颜色：(C:21,M:8,Y:12,K:2)；

位置 100：颜色：(C:84,M:73,Y:73,K:91)；
其他参数设置如图 9.1.78 所示，单击“ 确定 ”按钮。右键点击调色板上的按钮，
将图形轮廓线去除。按键盘上的 Ctrl+PageDown 组合键，将其放置到如图 9.1.79 所示的位置。

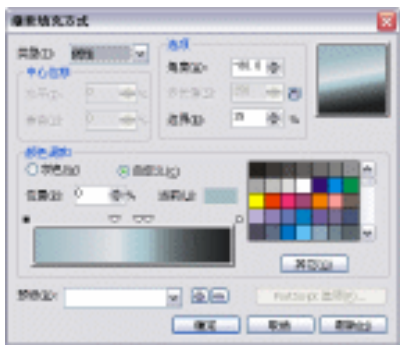


图 9.1.78

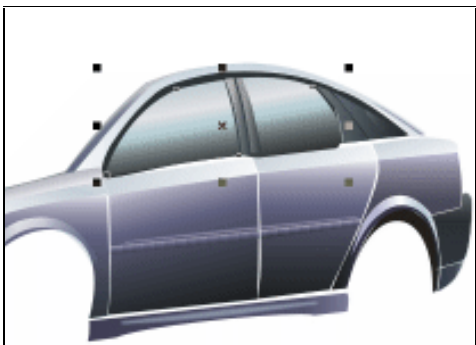


图 9.1.79

第二步：利用（贝塞尔工具）绘制白色和黑色的图形，效果如图 9.1.80 所示。



图 9.1.80

第三步：利用（贝塞尔工具）绘制图形，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:16,M:11,Y:11,K:0)；
位置 100：颜色：(C:56,M:38,Y:36,K:1)；
其他参数设置如图 9.1.81 所示，单击“ 确定 ”按钮。右键点击调色板上的按钮，
将图形轮廓线去除。做出如图 9.1.82 所示的效果，将其放置到如图 9.1.83 所示的位置。

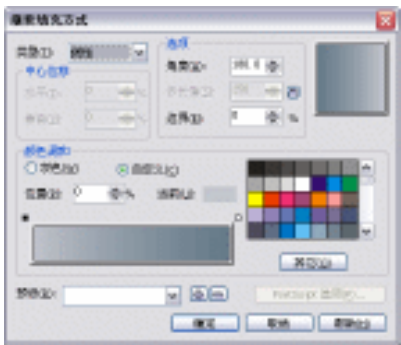


图 9.1.81



图 9.1.82



图 9.1.83

第四步：利用（贝塞尔工具）绘制图形，填充渐变色为

位置 0：颜色：(C:48,M:35,Y:16,K:0)；

位置 35：颜色：(C:15,M:11,Y:7,K:0)；

位置 44：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:0)；

位置 57：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:0)；

位置 67：颜色：(C:73,M:60,Y:57,K:37)；

位置 100：颜色：(C:86,M:71,Y:67,K:44)；

其他参数设置如图 9.1.84 所示，单击“确定”按钮。右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。将其放置到如图 9.1.85 所示的位置。



图 9.1.84



图 9.1.85

第五步：利用（贝塞尔工具）绘制图形，填充渐变色为

位置 0：颜色：(C:46,M:37,Y:37,K:1)；

位置 100：颜色：(C:25,M:16,Y:16,K:0)；

其他参数设置如图 9.1.86 所示，单击“确定”按钮。右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。将其放置到如图 9.1.87 所示的位置。



图 9.1.86



图 9.1.87

第六步：利用（贝塞尔工具）绘制图形，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:70,M:55,Y:55,K:9)；
位置 100：颜色：(C:18,M:10,Y:9,K:0)；
右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。将其放置到如图 9.1.88 所示的位置。

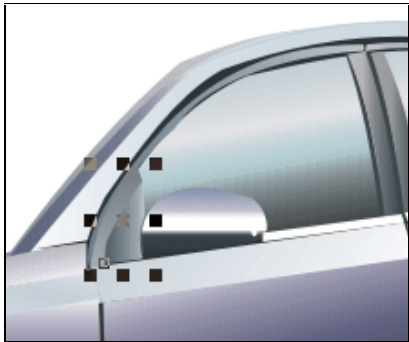


图 9.1.88

第七步：利用（贝塞尔工具）绘制图形，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:41,M:23,Y:23,K:0)；
位置 58：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:0)；
位置 80：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:4)；
位置 100：颜色：(C:0,M:10,Y:0,K:100)；
其他参数设置如图 9.1.89 所示，单击“确定”按钮。右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。将其放置到如图 9.1.90 所示的位置。

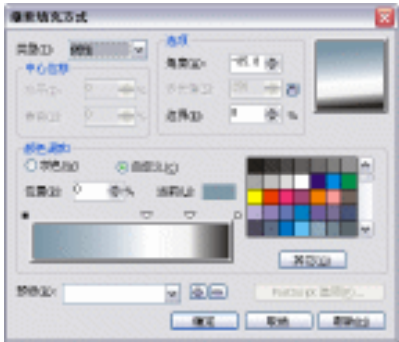


图 9.1.89

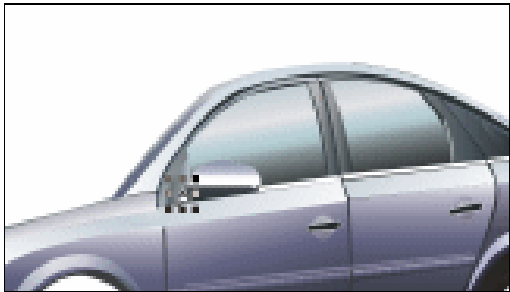


图 9.1.90

第八步：利用（贝塞尔工具）绘制图形，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:53,M:43,Y:17,K:0)；
位置 39：颜色：(C:71,M:55,Y:43,K:11)；
位置 100：颜色：(C:82,M:64,Y:60,K:19)；
其他参数设置如图 9.1.91 所示，单击“确定”按钮。右键点击调色板上的按钮，将图形轮廓线去除。将其放置到如图 9.1.92 所示的位置。

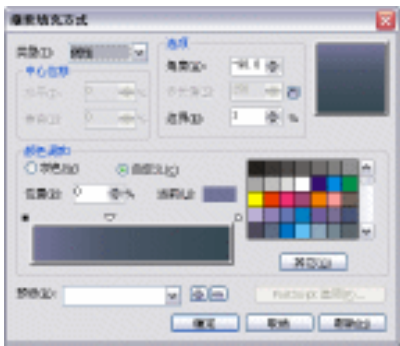


图 9.1.91

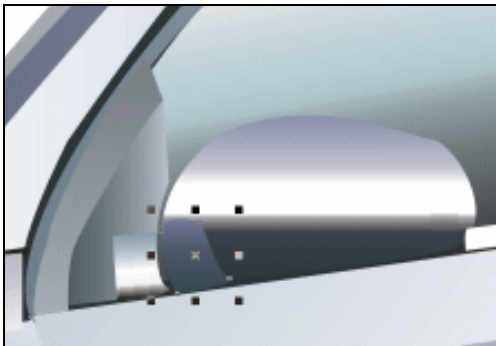


图 9.1.92

第九步：利用（椭圆工具）绘制颜色为白色的圆和渐变色为位置 0：颜色：(C:21,M:15,Y:13,K:0)；位置 44：颜色：(C:25,M:19,Y:15,K:0)；位置 100：颜色：(C:67,M:63,Y:41,K:4)；其他参数设置如图 9.1.93 所示，单击“确定”按钮。将白色圆的轮廓去除，渐变圆的轮廓颜色为 (C:35,M:32,Y:18,K:0)，宽度为 2pt，将其放置到如图 9.1.94 所示的位置。

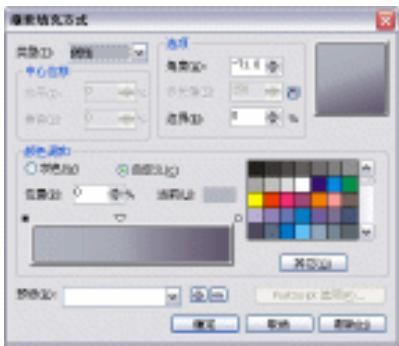


图 9.1.93



图 9.1.94

第十步：利用（贝塞尔工具）在第八步所绘的渐变圆上绘制黑色的图形，轮廓填充颜色为白色，宽度为 1pt，效果如图 9.1.95 所示。



图 9.1.95

第十一步：将第八步所绘制的白色的圆复制一个，进行放大。点击工具箱中的（交互式调合工具）按钮，在弹出的隐藏工具组中单击（交互式阴影工具）按钮，属性栏设置如图 9.1.96 所示，其中（影羽羽化方向）选择向外，在图形上拖曳，调和后的效果如图 9.1.97 所示。



图 9.1.96

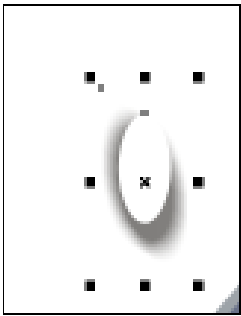


图 9.1.97

第十二步：选择菜单中的“排列”/“拆分阴影群组在图层 1”命令，之后选中白色的圆将其进行删除。选中所调和的阴影将其放置到如图 9.1.98 所示的位置。

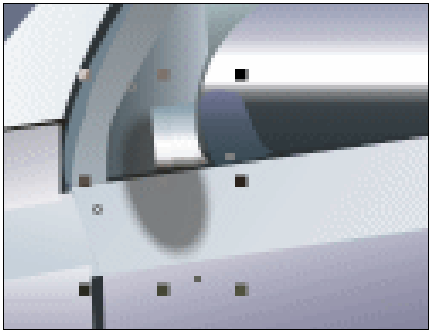


图 9.1.98

第十三步：利用（贝塞尔工具）绘制图形，如同第十、第十一步那样为其做出阴影，设置阴影的颜色为白色，完成后的效果如图 9.1.99 所示。这样制作车身中间细节部分就完成了，完成后的效果如图 9.1.100 所示。

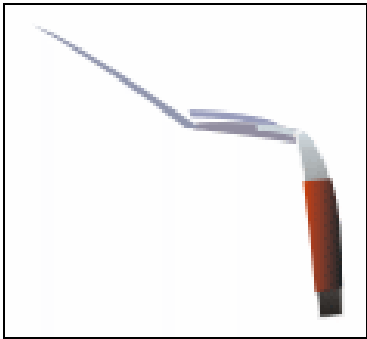


图 9.1.99



图 9.1.100

六、制作车身细节部分（三）



第一步：利用（贝塞尔工具）绘制图形，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:100)；
位置 100：颜色：(C:11,M:5,Y:5,K:0)；
其他参数设置如图 9.1.101 所示，单击“确定”按钮。右键点击调色板上的按钮，
将图形轮廓线去除。放置到如图 9.1.102 所示的位置。



图 9.1.101



图 9.1.102

第二步：利用（贝塞尔工具）绘制图形，填充颜色为紫色 (C:33,M:25,Y:9,K: 0) 和白色 (C:13,M:7,Y:8,K: 0) 放置到如图 9.1.103 所示的位置。

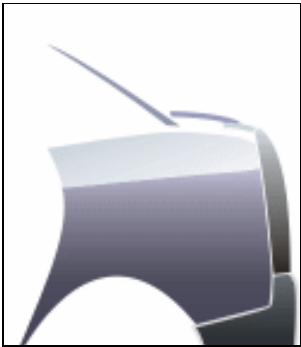


图 9.1.103

第三步：如第二步那样绘制灰色（ C:37,M:33,Y:20,K: 0 ）的图形和渐变色为
位置 0：颜色：(C:0,M:100,Y:100,K: 0)；
位置 49：颜色：(C:27,M:91,Y:91,K:25)；
位置 100：颜色：(C:83,M:71,Y:71,K:78)；
其他参数设置如图 9.1.104 所示，单击“ 确定 ”按钮。右键点击调色板上的按钮，
将图形轮廓线去除。放置到如图 9.1.105 所示的位置。这样制作车身后面细节部分
就完成了，完成后的效果如图 9.1.106 所示。

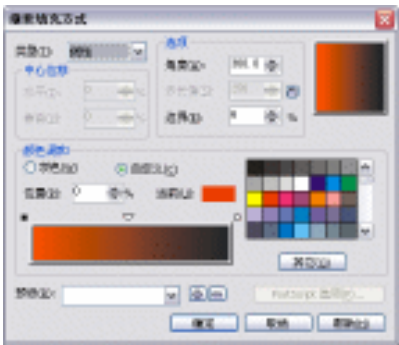


图 9.1.104

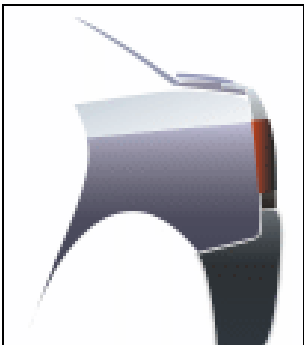


图 9.1.105



图 9.1.106

七、图像组合 “ 轿车合成 ”

第一步：根据所绘制的车的线稿和实物的图像，将前面所绘制的所有的图形进行适当缩放以
调节各部分的比例关系。
第二步：执行菜单中的 “ 排列 ” / “ 顺序 ” 命令，调节各部分相互位置关系。
第三步：选中所有绘制轿车的图形，按下键盘中的 Ctrl+G 组合键将其进行群组，如图 9.1.107
所示。这样制作图像组合 “ 轿车合成 ” 就完成了。



图 9.1.107

八、绘制的细节部分

第一步：利用（贝塞尔工具）绘制图形制作车顶的天线，填充渐变色为
位置 0：颜色：(C:0,M:0,Y:0,K:0)；

位置 100：颜色：(C:83,M:71,Y:71,K:78)；
其他参数设置如图 9.1.108 所示，单击“确定”按钮。右键点击调色板上的按钮，
将图形轮廓线去除。将其放置到如图 9.1.109 所示的位置。



图 9.1.108



图 9.1.109

九、制作阴影与背景

第一步：利用（矩形工具），绘制一个矩形，并填充颜色为黑色。如图 9.1.110 所示。



图 9.1.110

第二步：利用（椭圆工具）绘制颜色为任意色的椭圆，如制作车身中间细节部分时的第十、第十一步那样为其做出阴影，设置阴影的颜色为浅蓝色（ C:16,M:5,Y:7,K:0 ），完成后的效果如图 9.1.111 所示。

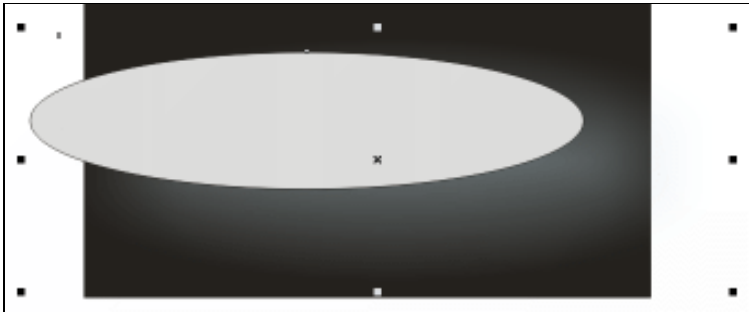


图 9.1.111

第三步：选中第二步所绘制的椭圆图形，将其进行删除，选中所做出的阴影效果，选择菜单中的“效果”/“图框精确剪裁”/“放置在容器中”命令，将出现大的黑色的光标，将其在黑色的矩形图形上单击，阴影就放置到了黑色的矩形图形中，效果如图 9.1.112 所示。

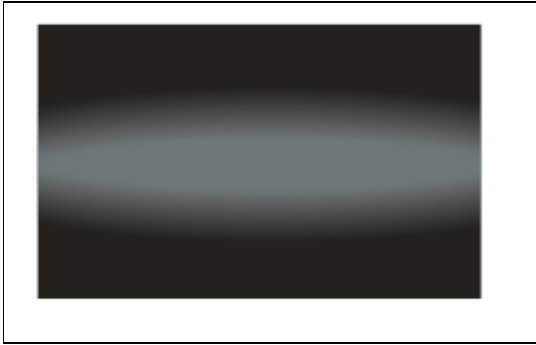


图 9.1.112

第四步：点击鼠标右键在出现的下拉列表中选择“编辑内容”将进入编辑状态，在编辑状态下把阴影放置到合适的位置。点击鼠标右键在出现的下拉列表中选择“完成编辑这一级”，完成后的效果如图 9.1.113 所示。



图 9.1.113

第五步：利用（贝塞尔工具）绘制如图 9.1.114 所示的图形，如同制作车身中间细节部分时的第十、第十一步那样给其做出阴影，设置阴影的颜色为黑色，将其放置到如图 9.1.115 所示的位置。这样制作阴影与背景就完成了。

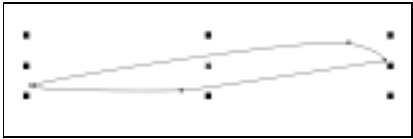


图 9.1.114



图 9.1.115

第六步：将绘制好的汽车放置到如图 9.1.116 所示的位置，将我们所绘制的线稿删除。这样汽车的全部绘制就完成了，按下键盘中的 Ctrl+S 组合键将其保存到指定的文件夹中。



图 9.1.116

第	10	章	艺术手提袋创意制作	
---	----	---	-----------	--

CorelDRAW 12

主要内容

运用 CorelDraw 12 中功能完备的绘图功能，可以绘制出令人惊叹的图像效果。本章将利用辅助线来作为手提袋的大小参考线，然后使用绘图工具、贝塞尔工具、填充工具等制作完成。

CorelDRAW 12



本章将利用辅助线来作为手提袋的大小参考线，然后使用绘图工具、贝塞尔工具、填充工具等制作完成。

第一步：执行菜单命令“文件”→“新建”，新建一个页面。将页面的宽和高设置为 630m、250m，如图 10.1 所示。



图 10.1

第二步：执行菜单命令“查看”→“辅助线设置”，弹出“选项”对话框，在左侧选择“文件”→“辅助线”→“水平”，然后在右边输入数字 40，单击  按钮，然后用输入数字并单击  按钮的方法依次输入如图 10.2 所示参数设置的辅助线。

第三步：设置完水平的辅助线后，在选项面板中左侧的窗口中选择“垂直”选项，并在其右侧依次输入如图 10.3 所示的参数。

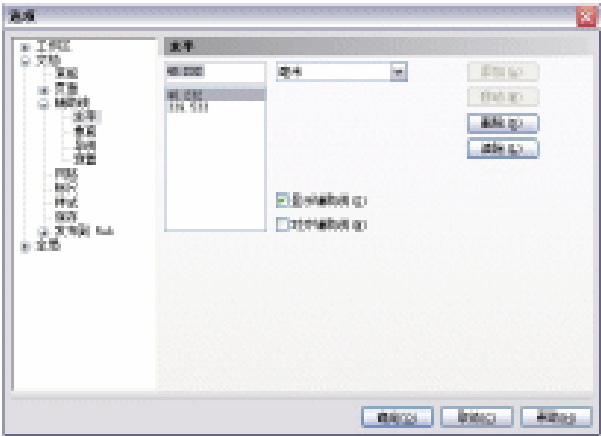


图 10.2



图 10.3

第四步：单击 **确定** 按钮，绘图窗口的辅助线形态如图 10.4 所示。



图 10.4

第五步：单击工具箱中的  (矩形工具)，绘制如图 10.5 所示的 4 个矩形，即手提袋的展开形状。

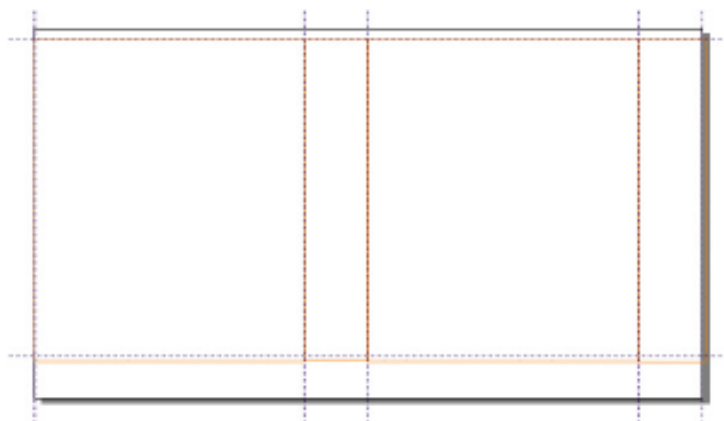


图 10.5

第六步：再选择工具箱中的  (矩形工具)，绘制如图 10.6 所示的 1 个长方形，放置于手提袋展开图的一边侧面。

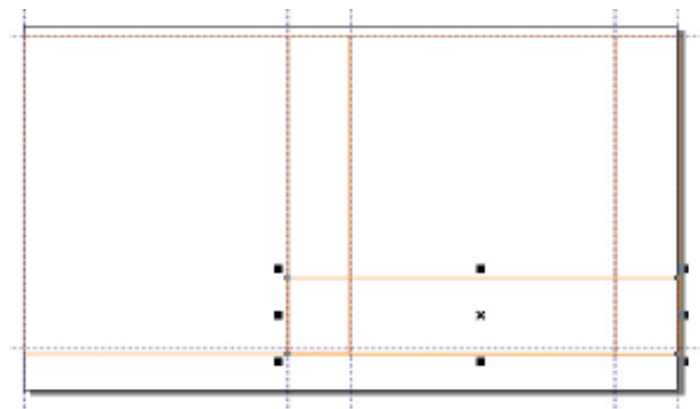


图 10.6

第七步：选择上一步绘制的长方形和展开图的两个侧面矩形，单击工具箱中的  (填充对话框工具)，在弹出的对话框中设置颜色参数为 (C : 0 ; M : 25 ; Y : 100 ; K : 0)，将其填充为玉米色，如图 10.7 所示。

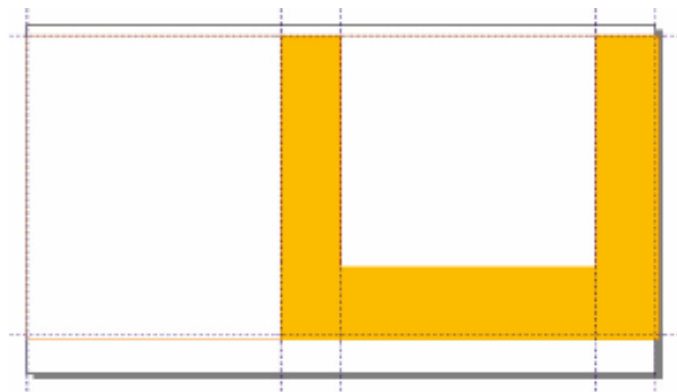


图 10.7

第八步：单击工具箱中的【贝塞尔工具】，在手提袋展开图单侧面下方绘制一根直线，然后用鼠标右键单击调色板中的白色色块，将线填充为白色，如图 10.8 所示。

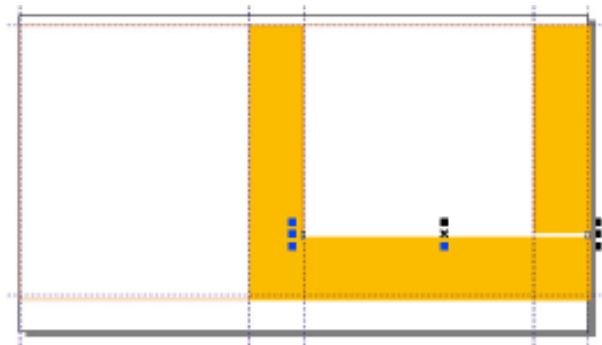


图 10.8

第九步：插入位图图片，执行菜单命令“文件”→“导入”选取事先准备好的图片，然后放置到展开图左面，如图 10.9 所示。



图 10.9

第十步：按 Ctrl+I 键导入另一张图片，调整起大小，然后放置到展开图右面，如图 10.10 所示。

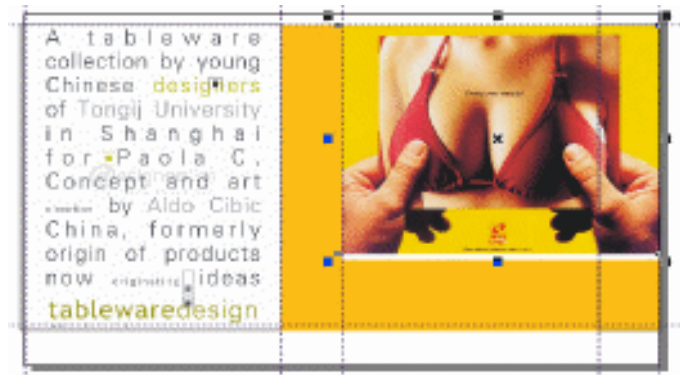


图 10.10

第十一步：选取文字工具，在绘图区输入文字“有氧文胸”，将字体设置为小标宋，将“氧”字放大 50%，如图 10.11 所示。



图 10.11

第十二步：选中文字，再文字上点击一下将选取设置为可旋转状态，将文字设置为斜体，如图 10.12 所示。



图 10.12

第十三步：单击工具箱中的椭圆工具，在“有氧文胸”文字下方绘制 1 个小圆，并将复制 9 个，填充为金色（C：0；M：20；Y：60；K：20），使用排列对齐工具将 10 个小圆水平对齐与均匀分布，如图 10.13 所示。



图 10.13

第十四步：选取文字工具，在绘图区输入文字“戴安芬健康概念内衣”，将字体设置为古隶简体，颜色设置为白色，然后将文字调整大小放置在上一步做好的小圆上。如图 10.14 所示。



图 10.14

第十五步：将做好的文字放置到手提袋展开图右侧下方，效果如图 10.15 所示。这样展开图就基本完成了，总体效果如图 10.16 所示。



图 10.15



图 10.16

第十六步：框选 10.16 所示的手提袋的侧面，执行菜单命令“效果”→“添加透视点”，然后用鼠标调节出如图 10.17 所示的透视。



图 10.17

第十七步：单击工具箱中的（矩形工具）和（贝塞尔工具），绘制一个与手提袋正面相同大小的矩形和侧面的形状，如图 10.18 所示。

第十八步：选择这两个图形，将其填充为灰色，如图 10.19 所示。

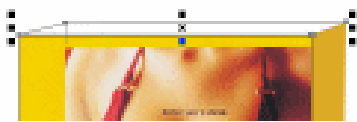


图 10.18



图 10.19

第十九步：选择工具箱中的（椭圆工具），绘制如图 10.20 所示的同心圆，执行菜单命令“排列”→“组全”，将其进行组合，并填充为白色，去除轮廓。

第二十步：复制已填充图形 4 个，放置到手提袋上，如图 10.21 所示。

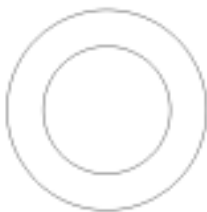


图 10.20

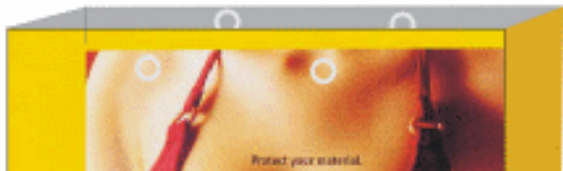


图 10.21

第二十一部：单击工具箱中的（轮廓笔工具），在弹出的“轮廓笔”对话框进行设置，如图 10.22 所示，将轮廓颜色设置为深绿色（C：69；M：28；Y：58；K：0）。

第二十二步：单击工具箱中的（贝塞尔工具），绘制如图 10.23 所示。



图 10.22



图 10.23

第二十三步：将线条放置到手提立体两侧，这样手提袋就全部绘制完成了，效果如图 10.24 所示。依照相同的方法，制作出手提的另一侧立体效果图，效果如图 10.25 所示。



图 10.24



图 10.25

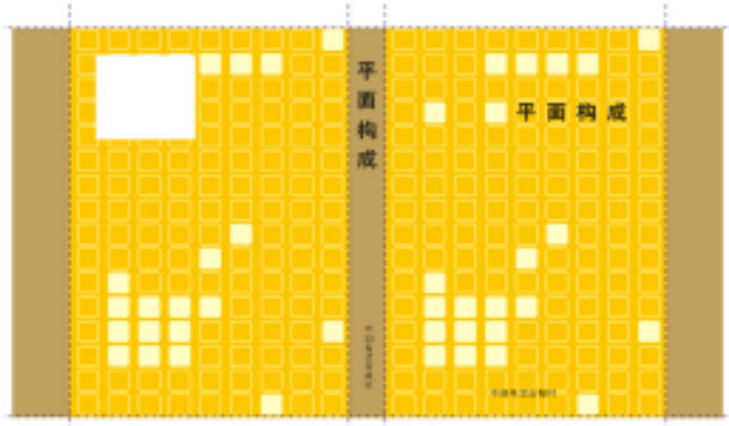
第 1 章	封面装帧设计 创意制作	
--------------------	----------------	--

CorelDRAW 12

主要内容

封面是书的外貌，它既体现书的内容、性质，同时又给读者以美的享受，并且还起了保护书籍的作用。如何使封面能感应人的心理，进而对读者的思维起启迪作用，是封面设计中最重要的一环。

封面设计的造型要带有明显的阅读者的年龄、文化层次等的特征。如对少年儿童读物形象要具体、真实、准确，构图要生动活泼，尤其要突出知识性和趣味性；对中青年到老年人的读物，形象可以由具象渐渐转向于抽象，宜采用象征性手法，构图也可由生动活泼的形式转向于严肃、庄重的形式。



本章将带领读者如何设计书籍封面，并主要讲解了书封中的平面展开图的设计方法。

1. 设置辅助线

第一步：执行菜单命令“文件”→“新建”，设置页面的宽和高，分别为高：297mm，宽：210mm，如图 11.1 所示。

第二步：执行菜单命令“查看”→“辅助线设置”，弹出“选项”对话框，在左侧选择“文件”→“辅助线”，然后在右边输入数字 3000，单击  按钮，然后用输入数字并单击  按钮的方法依次输入参数设置辅助线，如图 11.1 所示

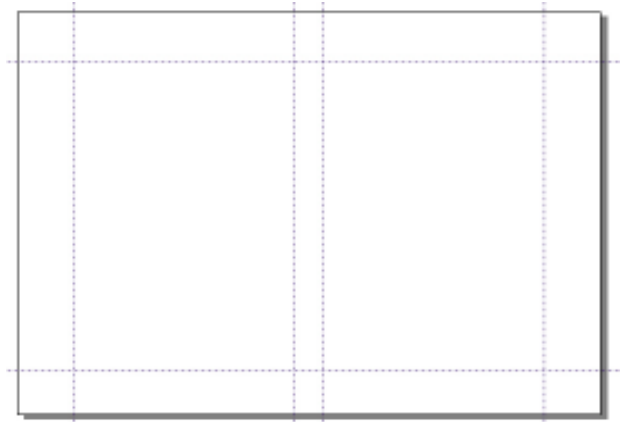


图 11.1

2. 设计封面

第一步：单击工具箱中的 （矩形工具），绘制如图 11.2 所示的 5 个矩形。

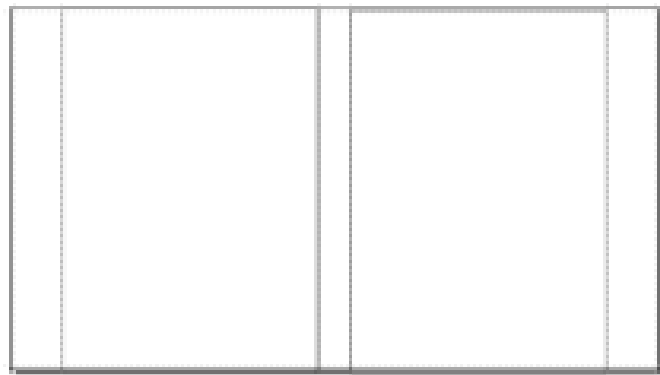


图 11.2

第二步：选取第 1、3、5 矩形，将其填充为金色（C：0、M：20、Y：60、K：20），效果如图 11.3 所示。



图 11.3

第三步：选取第 2、4 矩形，将其填充为深黄色（C：0、M：20、Y：100、K：0），效果如图 11.4 所示。

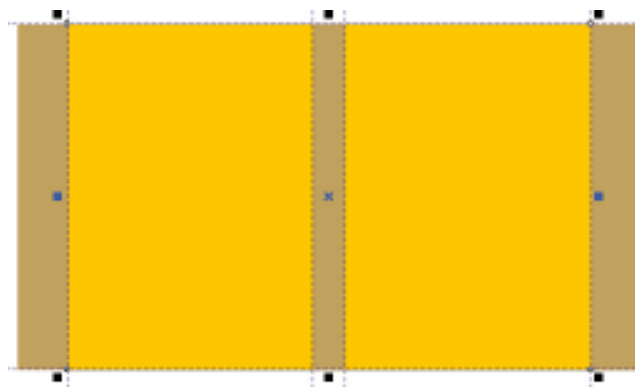


图 11.4

第四步：选取第 2、4 矩形，将其填充为深黄色（C：0、M：20、Y：100、K：0），效果如

图 11.5 所示。

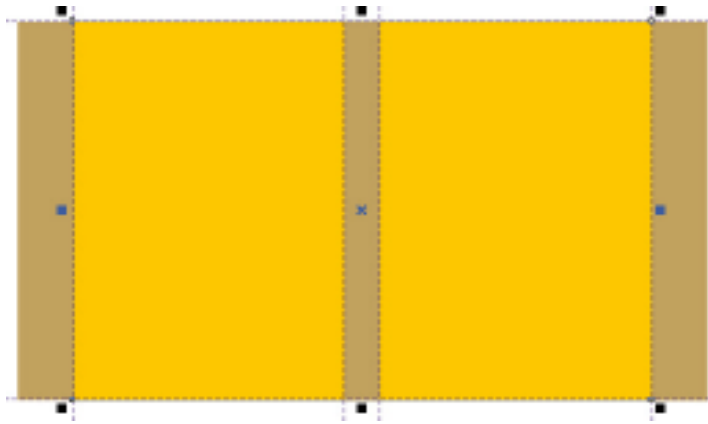


图 11.5

第五步：单击工具箱中的（矩形工具），绘制一个矩形，选取形状工具将矩形转换为圆角。并将轮廓色设置为淡黄（C：0、M：0、Y：20、K：0），如图 11.6 所示。

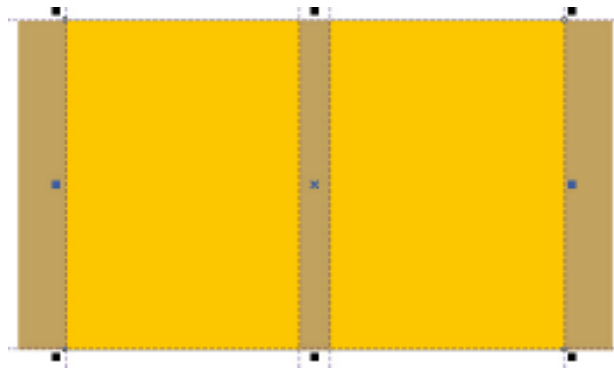


图 11.6

第六步：将绘制的矩形通过复制、排列、组合等方法，做出如图 11.7 所示的效果。

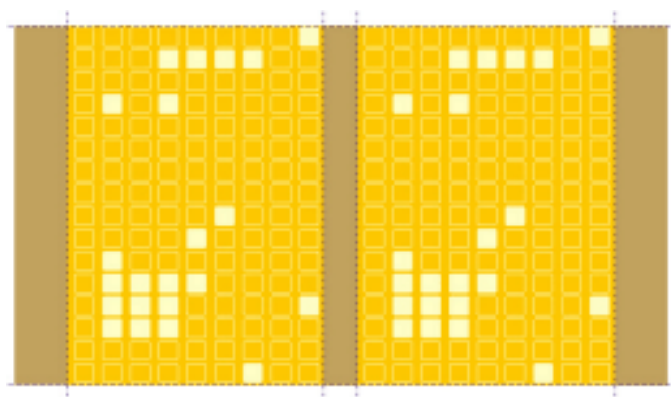


图 11.7

第七步：选取工具箱中的文字工具，输入“平面构成”4个字，将字体设置为大黑，调整其大小后然后放置到封面中，效果做出如图 11.8 所示的效果。

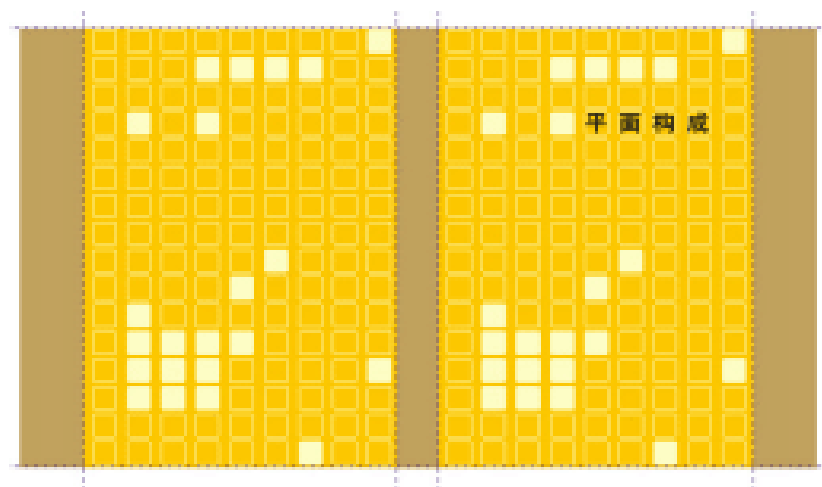


图 11.8

第八步：最后加上出版社名、背脊内容以及条码位置，最终效果做出如图 11.9 所示的效果。

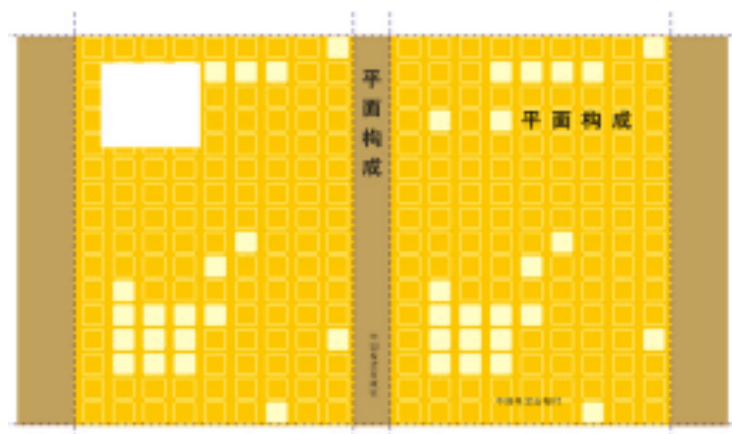


图 11.9

第 12 章	常见水果外型 创意制作	
--------------	----------------	--

CorelDRAW 12

主要内容

- ☐ 美术设计的重要概念
- ☐ 线条绘制工具的精彩使用
- ☐ 基本图形创建工具的精彩使用
- ☐ 图形修改工具的精彩使用
- ☐ 填充图形工具的精彩使用
- ☐ 轮廓工具的精彩使用
- ☐ 矢量图的操作
- ☐ 位图的处理

CorelDRAW 12

实例 01 新鲜可口的橘子



在 CorelDRAW 12 中，曲线的编辑与造型是最基本的绘图功能，本实例就主要通过橘子的绘制来对这些操作进行学习。

1. 本实例通过橘子的绘制，主要讲解曲线的编辑与造型，并使用了 CorelDRAW 中强大的造形功能；
2. 颜色的填充也是本实例中学习的重点，包括渐变色的应用、设定与编辑；
3. 在绘制橘子的高光时，还使用了交互式透明工具。

第一步：选取工具箱中的椭圆工具，按住 Ctrl 键在工作区中绘制一个正圆形，如图 12.1.1

所示。执行“排列”/“转换为曲线”命令或按下 Ctrl+Q 键，将正圆转换为曲线，

然后使用形状工具将对象外形调整至如图 12.1.2 所示的效果。

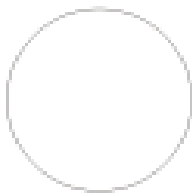


图 12.1.1

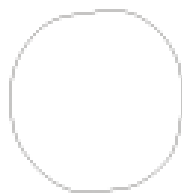


图 12.1.2

第二步 使用交互式填充工具选取工作区中橘子对象，并在属性栏的下拉式列表中选择“射

线”的填充方式，使用默认的黑白渐变色对它进行填充，如图 12.1.3 所示。

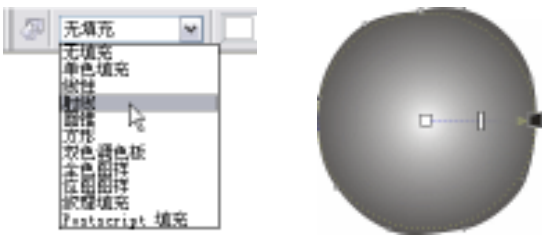


图 12.1.3

第三步 :点击属性栏中的起点填充挑选器 ,在弹出的调色板上按下  按钮 ,如图 12.1.4 所示 ,开启选择颜色对话框 ,在模型后的下拉列表中选择 RGB 颜色模式 ,如图 12.1.5 所示 ,设定颜色值为 R250、 G88、 B0 后 ,按下“ 确定 ”按钮 ,如图 12.1.6 所示。



图 12.1.4

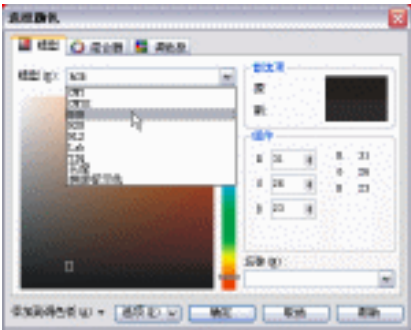


图 12.1.5

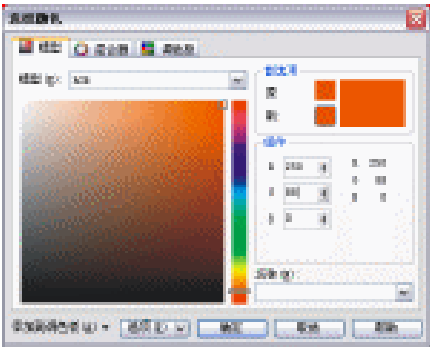


图 12.1.6

第四步 :在颜色工具卷帘窗中 ,设定颜色值为 R255、 G229、 B139 ,在卷帘窗左上角处会出

现一个与之相对应的色块，如图 12.1.7 所示，在此按下鼠标左键并拖曳至渐变填充指向线起点处的色块上，得到如图 12.1.8 所示的填充效果。

第五步：设置颜色值 R255、G150、B51 的颜色，如图 12.1.9 所示，并将它拖曳至渐变填充指向线上之后放开，在此处插入一个色块，如图 12.1.10 所示。

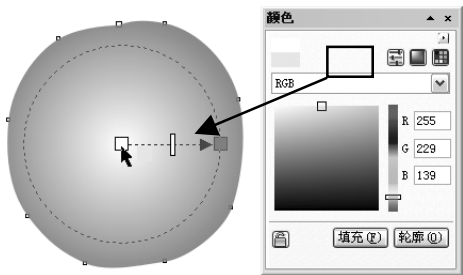


图 12.1.7

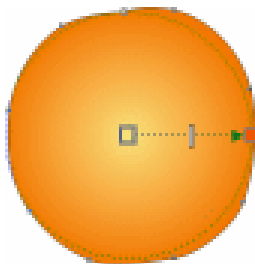


图 12.1.8

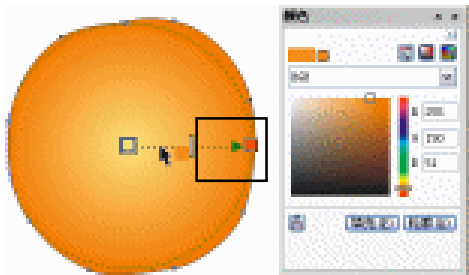


图 12.1.9

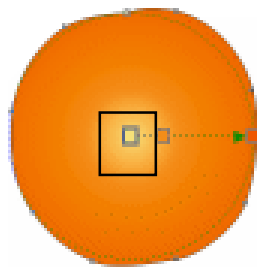


图 12.1.10

第六步：在渐变填充指向线上按住鼠标左键不放进行拖曳，可调整渐变填充的中心位置。使用鼠标左键点击插入的这个色块，使它处于选中状态，此时属性栏中将会出现这个渐变填充色块的选项，拖动节点位置调节滑杆，将它的位置调整至 55 处，并且设置角和边值为 8，如图 12.1.11 所示。

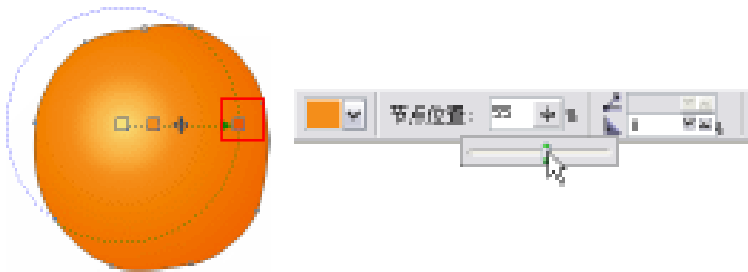


图 12.1.11

第七步：选取完成的橘子对象，在属性栏轮廓宽度下拉菜单中选择无轮廓方式，取消对象的轮廓，如图 12.1.12 所示。

第八步：使用贝塞尔工具依次绘制如图所示的三个对象，按照绘制顺序将它们的填色依次设置为 R255、G77、B23，R77、G94、B55，R235、G252、B214，如图 12.1.13 所示。

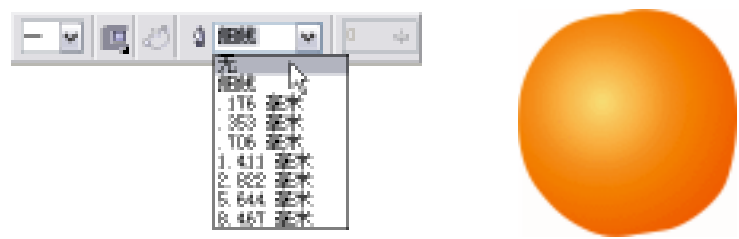


图 12.1.12

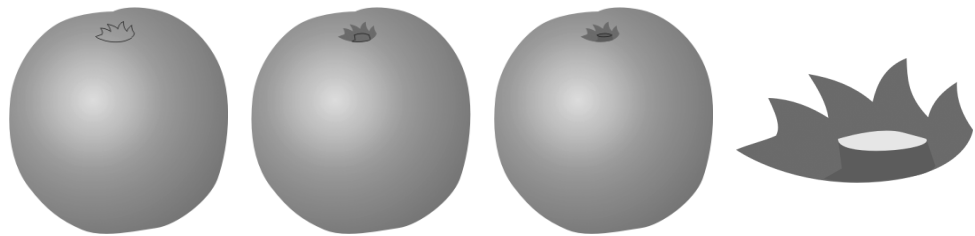


图 12.1.13

第九步：选择贝塞尔工具，在工作区中绘制如图形状的对象，并使用形状工具调整它的外形，如图 12.1.14 所示。



图 12.1.14

第十步：使用交互式填充工具选取这个对象，从上至下拖曳鼠标对对象应用线性渐变填充。设置指向线起点处色块的颜色值为 R250、G88、B0，终点处色块的颜色值为 R255、G229、B135，然后在颜色卷帘工具窗中设置颜色值为 R255、G150、B51 的颜色，并将此颜色插入至渐变填充指向线上 55 位置处。完成如图 12.1.15 所示的效果。

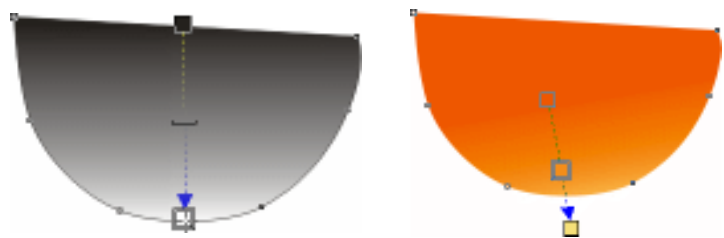


图 12.1.15

第十一步：选取工具箱中的贝塞尔工具，绘制如图所示外形的对象，并用形状工具调整它的形状，如图 12.1.16 所示。

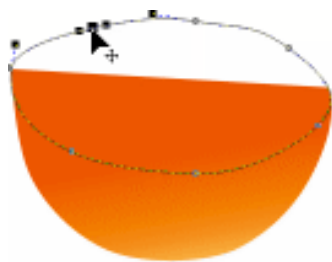


图 12.1.16

第十二步：选取其下应用渐变填充的对象，按下鼠标右键不放将它拖曳至该对象上，当光标变为形状时松开，并在弹出的菜单中选取“复制填充”命令，完成渐变填色的复制，如图 12.1.12 所示。



图 12.1.17

第十三步：使用交互式填充工具选取橘子的切面对象，在属性栏填充类型下拉列表中将它的填充类型选择为射线方式，如图 12.1.18 所示。

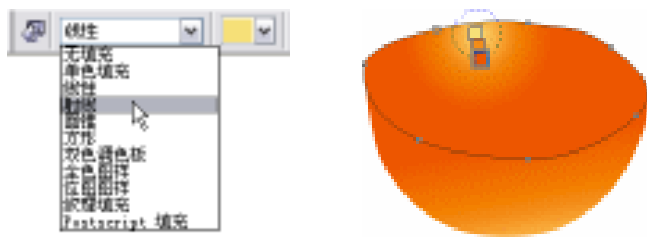


图 12.1.18

第十四步：拖曳渐变填充指向线终点处的色块，调整射线渐变填充的中心位置，完成如图 12.1.19 所示的效果。

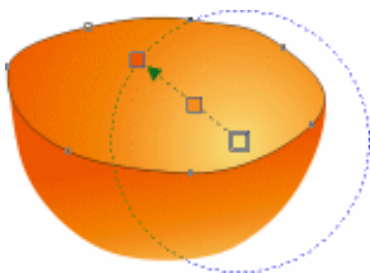


图 12.1.19

第十五步：按下小键盘上的+ 号键，对切面对象进行复制。按下 Shift 键，拖拽对象任意角上的控制点，将它以中心点为原点等比缩小，如图 12.1.20 所示。

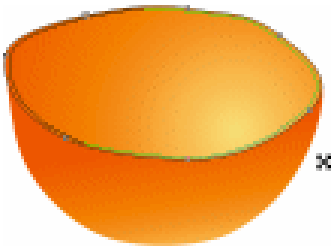


图 12.1.20

第十六步：使用交互式填充工具 选取缩小后的对象，按下属性栏左侧的编辑填充按钮, 开启“渐变填充”对话框，参照如图 12.1.21 所示设置渐变填充的参数，其色彩轴上的颜色值依次为 0%R255、G239、B158，48%R255、G239、B158，73%R255、G255、B255，100%R255、G255、B255，如图 12.1.22 所示。

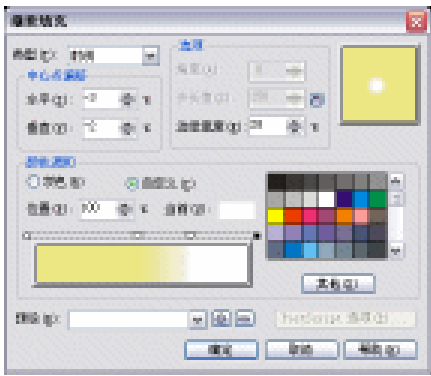


图 12.1.21

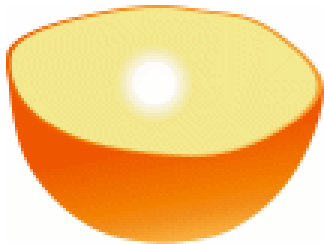


图 12.1.22

第十七步：选取贝塞尔工具, 依次在橘子切面上绘制如图 12.1.23 所示形状的果肉对象，并应用颜色值为 R235、G132、B14 的颜色进行填充。

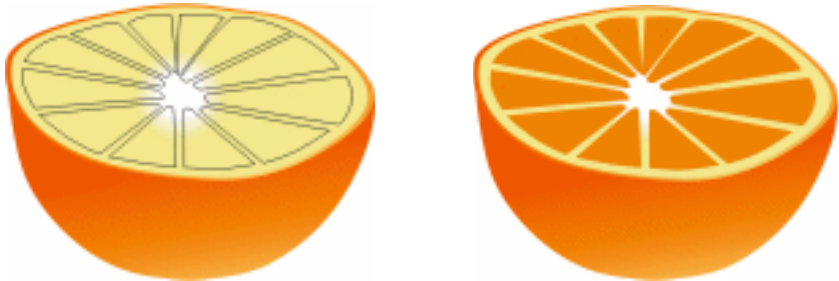


图 12.1.23

第十八步：全部选取这部分对象，执行“排列”/“群组”命令或按下 Ctrl+G 键，对对象进行群组，再将它放置在原有橘子的左下角处，如图 12.1.24 所示。

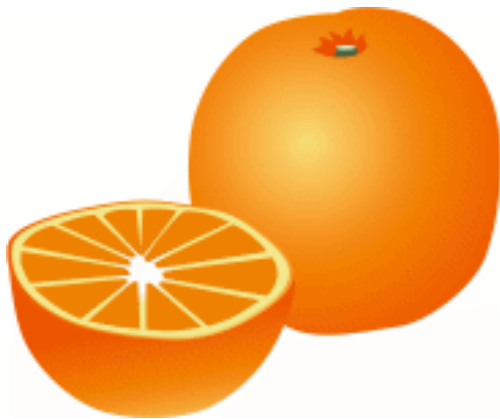


图 12.1.24

第十九步：选取切开的橘子对象，按下+ 键进行复制。在属性栏中的旋转角度文字框中输入 32 后按下 Enter 键，再将旋转后的对象放置在如图 12.1.25 所示的位置处。

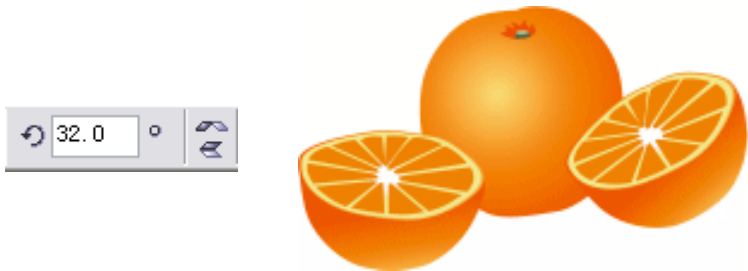


图 12.1.25

第二十步：接下来需要在橘子的相交处添加上阴影，使其层次更为清晰。使用贝塞尔工具

在如图 12.1.26 位置处绘制阴影对象，并在按住 Shift 键后，使用挑选工具点击橘子对象，将它们一起选取。按下属性栏中的相交按钮，对它们执行相交操作，然后删除原始的阴影对象，如图 12.1.27 所示。

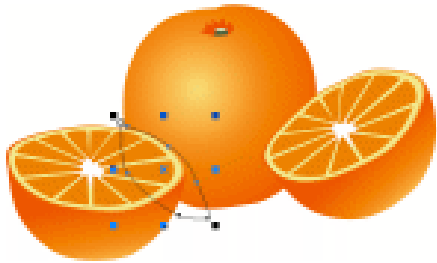


图 12.1.26

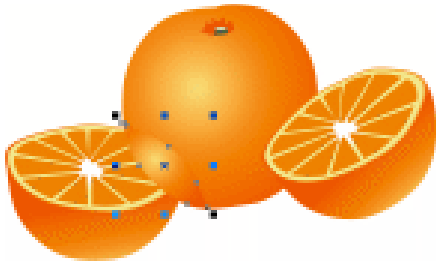


图 12.1.27

第二十一部：使用交互式填充工具选取创建的阴影对象，在属性栏中将对象的渐变填充

类型修改为线性。在渐变填充指向线中间处的色块上双击鼠标左键，删除插入的色块，再分别设置起点和终点的颜色值为 R214、G71、B43，R59、G10、B0，如图 12.1.28 所示。

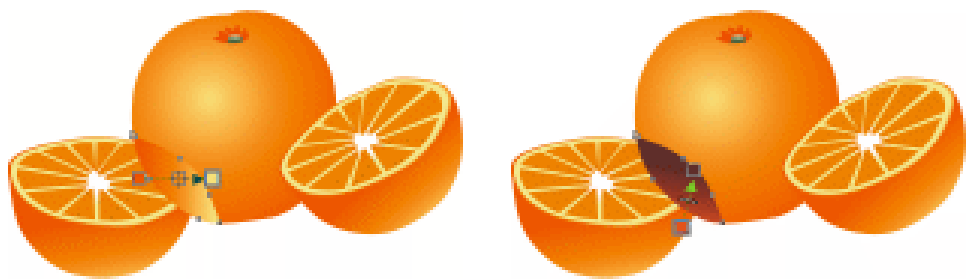


图 12.1.28

第二十二步：选取左侧切开的橘子对象，执行“排列”/“顺序”/“到前面”命令，将它放置于顶层，完成橘子阴影的绘制。使用同样方法为右侧的橘子也添加上阴影，如图 12.1.29 所示。

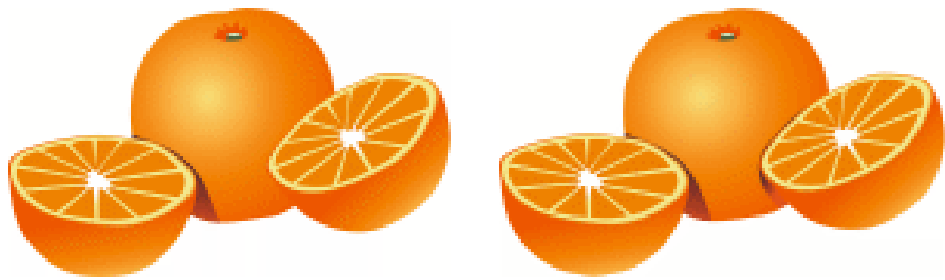


图 12.1.29

第二十三步：使用贝塞尔工具  绘制如图 12.1.30 所示的对象，并应用白色对它进行填充，如图 12.1.31 所示。



图 12.1.30



图 12.1.31

第二十四步：选择交互式透明工具 ，在对象上从右上至左下进行拖曳，为它应用如图 12.1.32 所示的透明效果。完成所有操作后得到本例的最终效果。

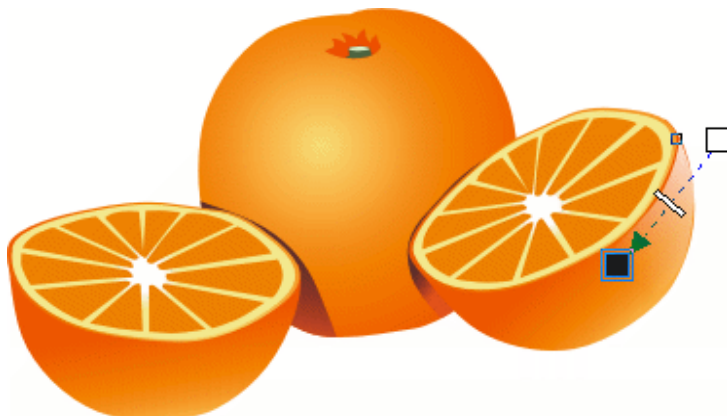


图 12.1.32

实例 02 香蕉的创意制作



在本实例的香蕉绘制中，主要使用了交互式网状填充功能。在使用交互式网状填充工具创建对象时，主要使用了两种方法：

1. 通过对矩形应用交互式网状填充，编辑出对象的造型，这样可以更好把握填充的效果；
2. 绘制出对象的外形，再使用交互式网状填充工具进行填充和调整。

第一步：选取矩形工具, 在工作区中绘制一个长方形，并通过属性栏中的对象大小文本框，设定矩形的大小为 20mm × 78mm，如图 12.2.1 所示。将当前使用的工具切换

为交互式网状填充工具，并在属性栏中设定矩形的网格数量为 4×8 ，如图 12.2.2 所示。



图 12.2.1

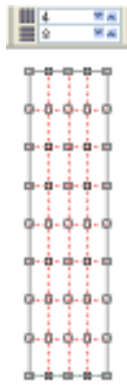


图 12.2.2

第二步：使用交互式网格填充工具框选矩形中所有的网格点，按下属性栏中的转换曲线

为直线按钮，将它们全部转换为直线模式，这样可以在下步操作中减少不必要的麻烦。

第三步：框选如图 12.2.3 所示的一行网格点，在竖直方向上调整它们的位置，在拖曳鼠标时按下 Ctrl 键，可将移动的方向限定在垂直方向，如图 12.2.4 所示。依次调整每一排网格点的位置，最后的效果大致如图 12.2.5 所示。



图 12.2.3

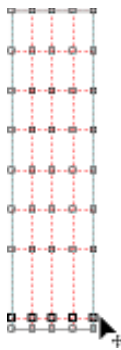


图 12.2.4



图 12.2.5

第四步：调整网格点的位置，编辑对象的外形和内部网格点的分布，如图 12.2.6 所示。

第五步：框选对象中的所有网格点，按下属性栏中的转换直线为曲线按钮，将所有网格点

转换为曲线方式。调整网格点的指向线，并最终完成对象的网格造型，如图 12.2.7 所示。

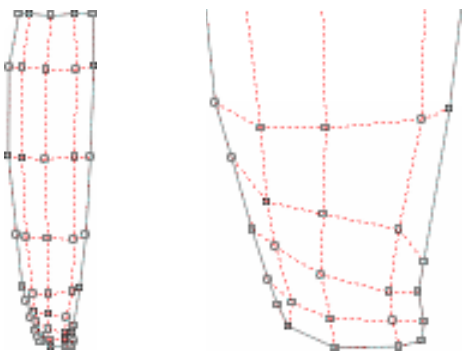


图 12.2.6

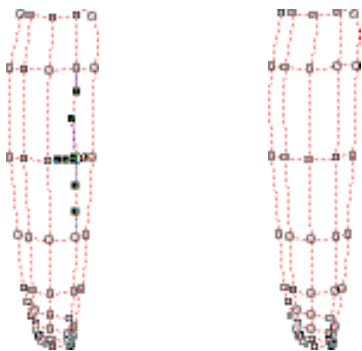


图 12.2.7

第六步：选取如图的一个网格点，在颜色卷帘工具窗中设定颜色值为 R202、G130、B11，按下 **填充(F)** 按钮对它进行填充，如图 12.2.8 所示。

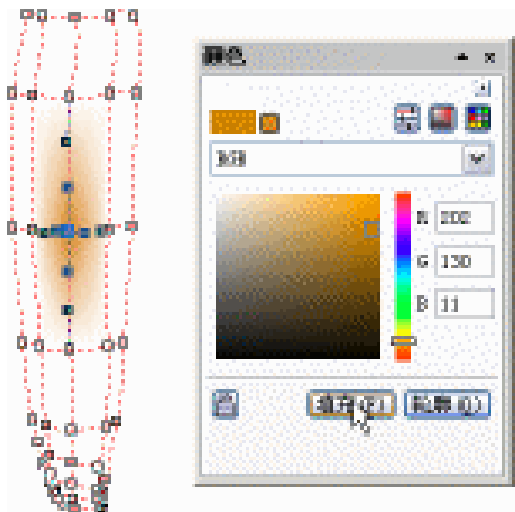


图 12.2.8

第七步：参照下图中的效果，设定相近的颜色对对象进行填充。在右侧边缘和底部应用不同

程度的墨绿色，最终绘制出这一段香蕉的外形，如图 12.2.9 所示。



图 12.2.9

第八步：选取完成的对象，按下+ 键进行复制。再按下属性栏中的水平镜像按钮，如图 12.2.10 所示。

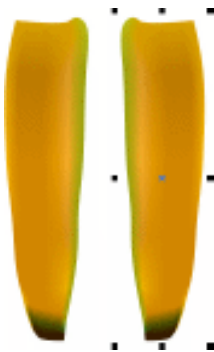


图 12.2.10

第九步：选取如图所示的这部分网格点，应用颜色值为 R229、G193、B41 的颜色进行填充，如图 12.2.11 所示。

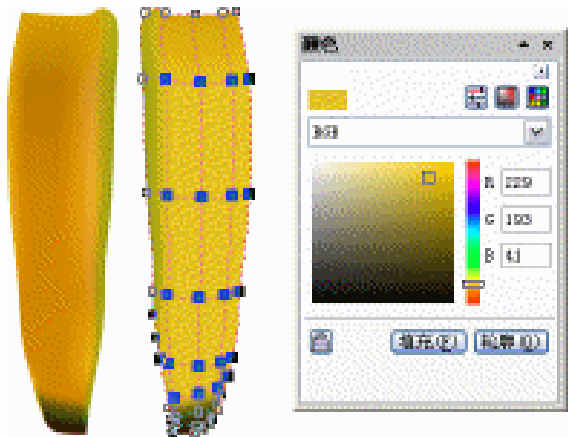


图 12.2.11

第十步：调整对象的网格点，直到完成香蕉的另一面造型，如图 12.2.12 所示。

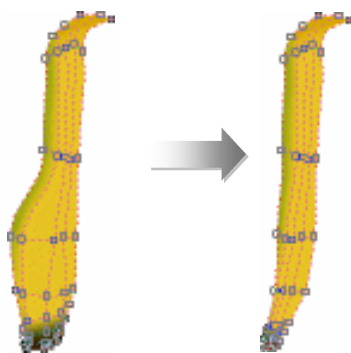


图 12.2.12

第十一步：将这个对象放置在原香蕉对象的右侧，执行『排列\顺序\置于底层』命令或按下 Shift+PageDown 键使它位于底层。然后选取这三个网格点，并应用颜色值为 R125、G114、B71 的颜色进行填充，如图 12.2.13 所示。



图 12.2.13

第十二步：使用贝塞尔工具  绘制如图形状的对象，使用交互式网状填充工具  选取该对象，并在属性栏中设定它的网格数量为 4×4，如图 12.2.14 所示。

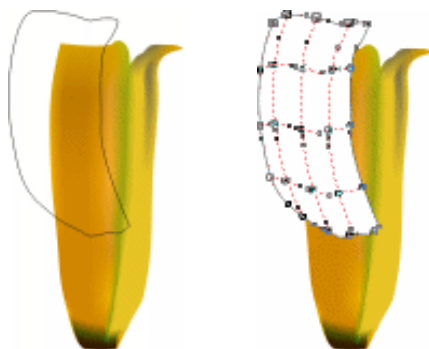


图 12.2.14

第十三步：为中心位置处的网格点应用颜色值为 R231、G213、B43 的颜色进行填充，其他的网格也应用与之相近的颜色填充，完成如图 12.2.15 所示效果的香蕉皮。

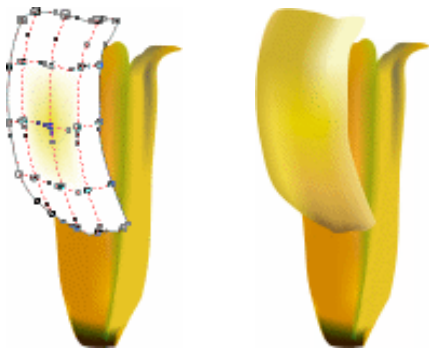


图 12.2.15

第十四步：绘制一个矩形，并设置它的网格数量为 3×4 ，全选网格点后按下转换曲线为直线按钮。选取左侧第一列网格点，应用颜色值为 R255、G250、B156 的颜色进行填充；使用同样的方法设定第二列网格点颜色值为 R240、G192、B0；第三列网格点颜色值为 R238、G192、B0；最后一列网格点的颜色值为 R128、G131、B87，如图 12.2.16 所示。

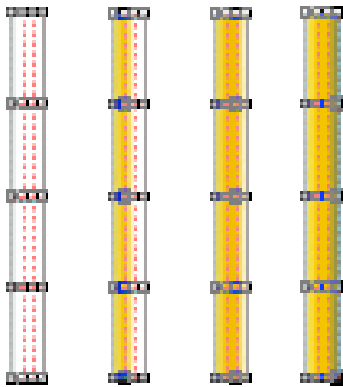


图 12.2.16

第十五步：将此对象放置在如图位置处，并大致调整其外形使它吻合香蕉皮的形状；之后再将网格点转换为曲线，调整它们的指向线，完成如图 12.2.17 所示的填充编辑效果。

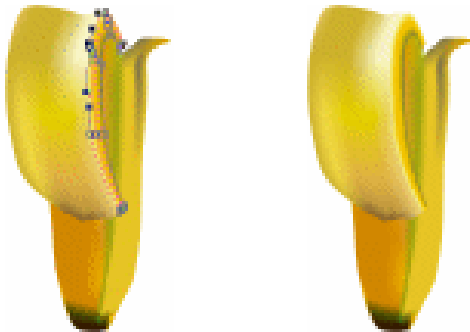


图 12.2.17

第十六步：使用相同的方式，通过矩形绘制出右侧的香蕉皮，可以根据你自己对香蕉皮色彩的理解进行填充，如图 12.2.18 所示。

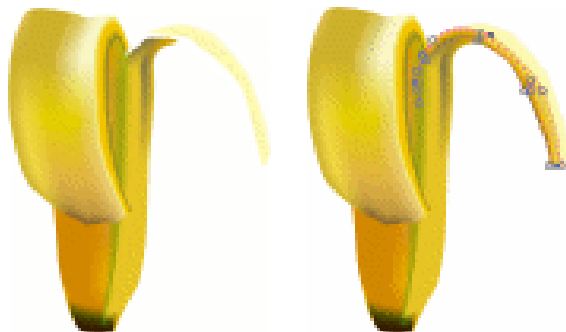


图 12.2.18

第十七步：使用对矩形进行编辑的方式，分为三块完成左侧香蕉皮的绘制，如图 12.2.19 所示。

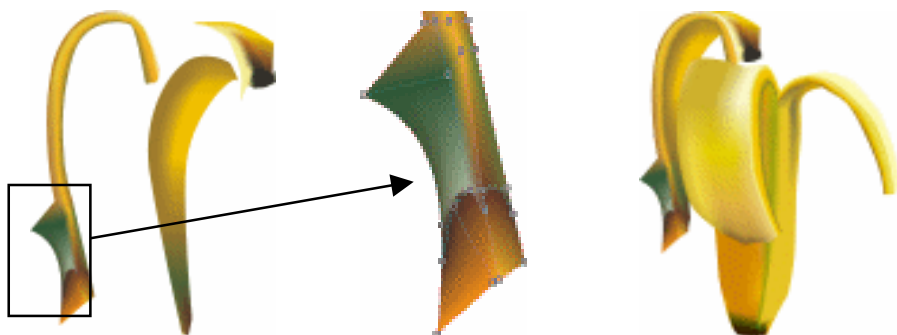


图 12.2.19

第十八步：使用贝塞尔工具  绘制出一段香蕉果肉的外形，再使用交互式网状填充工具  为它设定 4×4 的网格分布，如图 12.2.20 所示。

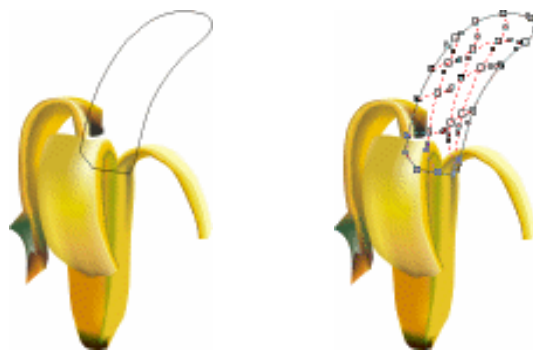


图 12.2.20

第十九步：在网格中央点击鼠标左键，选取该网格。按住 Shift 键，连续选取对象右下角处的 4 个网格，将它们填充为 R242、G217、B133 的颜色值，如图 12.2.21 所示。

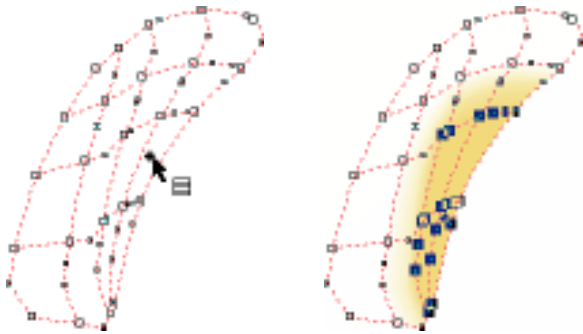


图 12.2.21

第二十步：分别在颜色工具卷帘窗中设定颜色，并完成果肉对象的填充。选取此对象，连续按下 Ctrl+PageDown 键调整好它的叠放顺序，完成整个香蕉的绘制，如图 12.2.22 所示。



图 12.2.22

第二十一部：全部选取已完成的香蕉对象，按下属性栏中的群组按钮。使用交互式阴影工具，在香蕉的底部按下鼠标左键并向右上角拖曳，为它创建出阴影，完成本实例的最终效果，如图 12.2.23 所示。



图 12.2.23