

■ 为新经济打造人才 ■

矢量图形设计师

——CorelDRAW 10.0

求职应聘及认证培训教材

▼ 数码图形设计师系列



 机械工业出版社
China Machine Press

● 网冠科技 编著



求职应聘及认证培训教材

数码图形设计师系列

矢量图形设计师

——CorelDRAW 10.0

网冠科技 编著



机械工业出版社

CorelDRAW 10.0 是 Corel 公司推出的矢量图形制作软件, 可用来创作专业级美术作品, 也可以进行图文版式等设计制作。

全书共分 9 个单元, 全面讲解 CorelDRAW 10.0 的强大功能和使用方法。根据每单元内容的不同, 分别安排了不同层次的实例进行讲解。本书的最后附有一套试卷, 便于对学习效果进行测试。

本书层次清晰、实例丰富, 内容安排循序渐进, 实用性强、覆盖面广, 使读者能够快速地利用 CorelDRAW 软件设计出自己的作品。

本书既可以作为图形创作培训班的教材, 也可以供动态网页设计工作者、图形软件爱好者阅读。

图书在版编目 (CIP) 数据

矢量图形设计师: CorelDRAW 10.0/ 网冠科技编著.

—北京: 机械工业出版社, 2001.4

(数码图形设计师系列)

求职应聘及认证培训教材

ISBN7-111-08790-9

I. 矢… II. 网… III. 图形软件, CorelDRAW 10.0—技术培训—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 08438 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划: 胡毓坚

责任编辑: 许志华

责任印制: 郭景龙

北京交通印务实业公司印刷 • 新华书店北京发行所发行

2001 年 4 月第 1 版 • 第 1 次印刷

787mm × 1092mm $\frac{1}{16}$ • 17 印张 • 418 千字

0001-5000 册

定价: 26.00 元

凡购本图书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

本社购书热线电话: (010) 68993821、68326677-2527

求职应聘及认证培训教材

为新经济打造人才

出版说明

当今的世界正处于以信息技术为核心的新经济时代，这个时代需要大量的高新技术人才。从全球范围来看，无论是发达国家，还是发展中国家，高新技术人才都存在大量的缺口，特别是像我国这样的发展中国家，人才缺口量更大。

新经济时代的一个主要特点是知识更新快。可以说，没有一劳永逸式的人才，无论是谁都需要不断地更新知识，才能不落落后于时代的需要。新经济需要什么样的人才？用人单位又怎样去招聘自己需要的人才？如果你已经是一个人才，又如何去寻找属于自己的位置？这些都是非常现实而紧迫的问题。在这样的背景下，机械工业出版社着眼于培训 21 世纪高素质的新经济人才，综合考虑人才求职和用人单位招聘人才的实际需要，模拟了用人单位人力资源部门（HR）招聘人才的环境，建立一种新型的人才培训与用人的双向机制。

所以求职应聘及认证培训教材的出版更加贴近实际，更加面向对象（培训对象、求学对象、招聘对象、应聘对象），使得培训单位、用人单位、学员三者之间形成了一种十分紧密的关系，避免盲目培训，盲目求学的弊病。

《求职应聘及认证培训教材》主要针对计算机及其相关专业而编写的，分为系统工程师系列、软件工程师系列、Web 页面设计师系列、三维动画工程师系列、多媒体工程师系列、数码图形设计师系列、工业设计工程师系列、影音处理工程师系列等，分门别类培训人才。

教材由以下几部分组成：

一、职业介绍（汉英对照）。这部分对相关 IT 职业进行宏观介绍。
二、人才计划。这部分由用人单位人力资源部门提出。对培训部门来讲，本部分可作为培训计划；对学员来说，本部分可以作为学习目标。

三、求职应聘。这部分是正文内容，分章节讲解相关职业的技能知识。

四、认证考试。这部分可对培训或招聘人才进行测试评估。

学习新经济时代急需的知识，培训新经济时代急需的人才，寻找新经济时代属于自己的位置，招纳新经济时代企业发展的有识之士。让我们为国家新经济的发展共同努力！

机械工业出版社

前言

《矢量图形设计师——CorelDRAW 10.0》是“求职应聘及认证培训教材”数码图形设计师系列中的一本。本书模拟人才市场招聘员工的方式，以测试应聘者应实际掌握的 CorelDRAW 10.0 技能为授课内容而编写的。

CorelDRAW 是现在最受欢迎的矢量图形制作软件，通过它可以轻而易举地创作专业级美术作品，无论是公司标志还是复杂的技术图例。

本书全面地讲解了 CorelDRAW 10.0 的各种功能和基本操作。全书共有 9 个单元：第 1、2 单元讲解 CorelDRAW 的界面使用、基本操作和新版本中的新功能，以及一些基本工具的使用方法。第 3、4 单元讲解利用 CorelDRAW 软件制作各种特殊效果和位图效果的方法。第 5 单元讲解了新版本中增加的交互式工具的使用方法和利用交互式工具创造的各种效果。第 6 单元讲解了 CorelDRAW 中的附件 Photo-Paint 的使用方法。第 7 单元讲解了利用 CorelDRAW 绘制图形的方法。第 8 单元讲解了对对象中文本编辑的方法。第 9 单元利用前面单元讲解的各种知识，制作一个复杂作品。

在本书的学习过程中，首先要对基本知识进行理解，然后跟着本书制作实例。本书最后附有一套考试题，读者可以在学习完本书后，对自己的图形制作能力进行简单的考查。本书在编写过程中附有大量相关的例子，读者可以通过它们学习各种创作的思路。

本书是一本非常实用的教科书和工具书，它既适合 CorelDRAW 的升级用户，也适合对 CorelDRAW 感兴趣的新用户。总之，CorelDRAW 10.0 将成为有兴趣学习矢量绘图人员的向导，同时激发致力于图形和文本艺术创作人员的创造力，从而创作出更加新奇的艺术作品。

最后，祝愿大家成为一个成功的图形设计工程师！



网冠科技

本书配套素材请读者点击网冠科技站点 <http://netking.163.com> 进行自由下载。技术支持：

netking_@yeah.net。 **網易 NETEASE** 是网易公司的标志。
WWW.163.COM

职业介绍

Introduction for This Career

CorelDRAW 专业图形设计工程师是为满足商业和工业的需要，利用 CorelDRAW 矢量绘图软件制作各种精美的广告图案、招贴画、包装封面等装饰画面的人员。

图形设计师要做的主要工作是增强产品信息的视觉效果。要做到这一点，设计师就要深刻领会 CorelDRAW 软件的各种图像处理技巧和特殊效果应用的方法。例如，要设计报纸的版面，就要熟悉 CorelDRAW 软件的文字处理功能；要制作公司的标志，就要熟悉软件的图形绘制方法。

总之，一个好的图形设计师就是要利用自己的成果，向用户明确地表达产品的各种信息。

CorelDRAW professional designer can match the demanding of commercial and industrial uses, they can create many kinds of marvelous pictures, posters, wrappers etc with the help of CorelDRAW vector-based drawing program.

The most important thing a designer should do is to enhance the visual effect of a product. To achieve this goal, one must grasp the method to handle the graphics in order to generate special effects. For example, you must familiarize the technique of text processing when designing the layout of a newspaper, and methods of graphic drawing are necessary when you want to make the logo of a company.

In a word, an excellent designer shall express all the information of products with his work.

目 录

出版说明

前 言

职业介绍

人才计划 1

求职应聘 2

Unit 1 CorelDRAW 10.0 的用户界面 3

第 1 节 CorelDRAW 10.0 界面介绍 4

第 2 节 CorelDRAW 10.0 的新特点 9

Unit 2 CorelDRAW 10.0 文件操作 11

Unit 3 特殊效果的综合运用 29

第 1 节 色彩调整功能的利用 30

第 2 节 转换效果 38

第 3 节 艺术处理效果 41

第 4 节 滤镜的使用方法 45

第 5 节 添加透视效果与图框剪裁 48

第 6 节 特殊效果的应用 52

Unit 4 位图效果的运用 57

第 1 节 获取位图 58

第 2 节 转换位图的颜色模式 61

第 3 节 位图的边框扩充、颜色遮罩和
链接 66

第 4 节 3D Effects (三维) 效果的应用 69

第 5 节 艺术笔效果的使用 75

第 6 节 模糊效果和颜色转换 76

第 7 节 轮廓图、创造性、扭曲和杂点效果的
应用 81

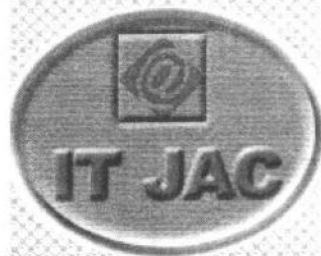
第 8 节 实践与应用 99

Unit 5 交互式工具的使用 101

第 1 节 交互式工具概述 102

第 2 节 交互式工具的使用 102

Unit 6 应用 Photo-Paint 处理图像 121



第1节	图像的修饰与校正	122
第2节	绘图与填充的使用	131
第3节	遮罩的使用	142
第4节	对象与文字	150

Unit 7 矢量图形的设计 165

第1节	基本图形的绘制方法	166
第2节	图形轮廓的设计	176
第3节	变换对象	183
第4节	组织对象	191
第5节	实践应用	195

Unit 8 CorelDRAW 10.0 文本操作 201

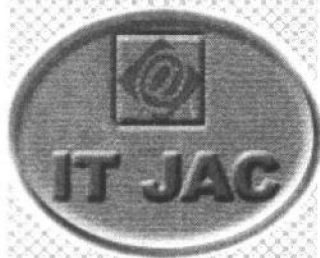
第1节	文本操作基础	202
第2节	文本格式使用	213
第3节	文本形状的处理	224
第4节	特殊字效果的创建	230
第5节	文本形状的处理	234

Unit 9 实例分析 239

第1节	赛车简报	240
第2节	绿色食品手提袋	249

认证考试 257

考试题	258
考试题参考答案	261





人才计划

□ 人力资源部诚聘

某公司 HR 部（Human Resource，人力资源部）诚聘图形设计师一名。技能要求如下：

- ✓ 熟练掌握 CorelDRAW 10.0 软件的基本操作。
- ✓ 熟练掌握图片的色彩调整方法。
- ✓ 熟练掌握各种滤镜的使用方法。
- ✓ 熟练掌握如何用自然笔工具修饰对象。
- ✓ 熟练掌握如何用图框剪裁对象和对对象添加透视效果的方法。
- ✓ 熟练掌握各种 3D 效果和特殊颜色效果的制作方法。
- ✓ 熟练掌握利用 Photo-Paint 编辑图像的方法。
- ✓ 熟练掌握各种交互式工具的使用方法和使用效果。
- ✓ 熟练掌握利用各种图形绘制工具绘制图形的方法。
- ✓ 熟练掌握如何设置文件中各个对象的方法。
- ✓ 熟练掌握在文件中编辑美术字文本和段落文本的方法。
- ✓ 熟练掌握各种高级文本操作和特殊字效果制作的方法。



求职应聘

1
Unit

招聘要求: CorelDRAW 10.0 的界面使用方法

应聘实践: 熟悉 CorelDRAW 10.0 的界面操作环境

2
Unit

招聘要求: CorelDRAW 文件基本操作

应聘实践: 熟练掌握 CorelDRAW 10.0 的基本操作方法

3
Unit

招聘要求: 特殊效果的综合应用

应聘实践: 熟练掌握各种颜色操作方法和滤镜功能

4
Unit

招聘要求: 位图效果应用

应聘实践: 熟练掌握各种编辑位图的方法

5
Unit

招聘要求: 交互式工具的使用

应聘实践: 熟练掌握各种交互式工具的使用方法和效果

6
Unit

招聘要求: 应用 Photo-Paint 处理对象

应聘实践: 熟练掌握各种 Photo-Paint 处理图像的效果

7
Unit

招聘要求: 图形绘制方法

应聘实践: 熟练掌握各种矢量图形的绘制方法

8
Unit

招聘要求: 编辑 CorelDRAW 10.0 文件中的文本

应聘实践: 熟练掌握各种文件操作方法

9
Unit

招聘要求: 能够制作各种实用图例

应聘实践: 综合利用各种效果制作实例

Unit 1

CorelDRAW 10.0的用户界面

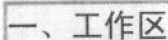
人力资源部

对于 CorelDRAW 10.0 绘图工程师，掌握 CorelDRAW 10.0 的基本知识和基本操作的实现方式是必要的，如 CorelDRAW 10.0 是用来做什么的、CorelDRAW 10.0 的用户界面、如何选择绘图的显示质量以及 CorelDRAW 10.0 的新特性等。

现要求应聘者能够了解 CorelDRAW 10.0 的基本知识，熟悉 CorelDRAW 10.0 的操作环境及一些工具的作用和菜单栏的设置。

应聘者

CorelDRAW 10.0 是第一批基于 Windows 操作系统的矢量绘图软件。要能够使用 CorelDRAW 10.0 绘图程序必须先了解 CorelDRAW 10.0 的基本操作环境、工具栏的设置和菜单的浏览功能等知识。



说明: 在一般状态下, 只有绘图窗口与绘图页面相交的部分才会被打印出来。

二、标题栏

说明：在标题栏的最右边有最小化、最大化和关闭按钮。可以利用这些按钮来控制界面。

三、菜单栏

说明: 菜单栏位于标题栏的正下方, 它列出了 CorelDRAW 10.0 系统的所有绘图命令, 单击主菜单条, 系统将弹出该菜单下的所有命令选项。

作为一名 CorelDRAW 10.0 绘图设计工程师,首先需要熟练掌握 CorelDRAW 10.0 的基本操作环境。它的工作界面简洁明了,这也是它的优点所在。

工作区是所有操作发生的地方。当打开一个文件时，其窗口就出现在工作区中。当打开对话框时，除非用拖动方式把它移开，否则对话框也会出现在工作区。

当在 CorelDRAW 10.0 中创建一个新文件时, 如图 1-1 所示的屏幕上这块大型白色区域就是绘图窗口, 中央的四边形与其延伸而成的阴影则表示绘图页面。



菜单栏位于标题栏的正下方。CorelDRAW 10.0 提供了十几个菜单选项，如 File、Edit 等等，如图 1-4 所示。



CorelDRAW 10.0 所有的命令按照类别分别放置在这些菜单中,单击每一个菜单将会产生一个下拉菜单。有些菜单项显示为灰色,表示此时系统无法使用这些命令,只有系统进入相应的绘图状态时,它才会变得可用。有些菜单项后面带有省略号“……”,表示选中该菜单时系统将弹出相应的对话框。



图 1-5



图 1-6

属性栏(图 1-7)在屏幕上的出现取决于图 1-6 是否选择“Property Bar”。属性栏是一个上下文相关的命令栏,随着选择的工具或对象的不同而显示不同的按钮和选项。



图 1-7

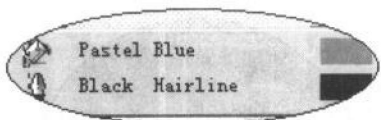


图 1-8

泊坞窗与其他对话框相似,是一种非模态的对话框。单击“Windows”→“Dockers”,可以看到有大量的泊坞窗选项。单击其中的一个,可以在屏幕边缘显示泊坞窗,如图 1-9 所示。

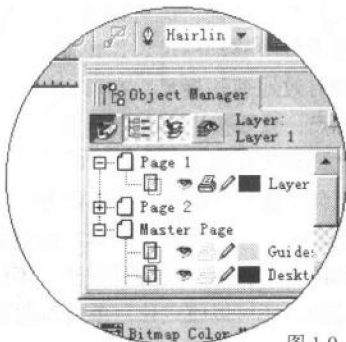


图 1-9

标准工具栏位于标题栏的正下方,它是由一些小图标按钮组成的,如图 1-5 所示。标准工具栏用于快速调用系统中的常用命令如 New、Open 和 Save 等等,工具栏上每个小图标对应着系统中唯一的名称,单击这些小图标后将执行相应的菜单命令。用鼠标指着图标,稍候片刻就会出现该图标所表示的意义。

四、标准工具栏

说明: 用右键单击工具栏上的图标,将显示如图 1-6 所示的菜单。在此菜单中可以定制工具栏是否出现在屏幕上。如该选项前出现对勾,则表明此选项会出现在屏幕上。

五、属性栏

说明: 属性栏被拖放出来会增加标题,显示当前对象的名称。如果没有被选定,则会显示出“No Selection”。

六、状态栏

七、泊坞窗

说明: 泊坞窗并不是只能停泊于窗口的边缘,它也可以漂浮于任何位置,因而可以把任何一个泊坞窗拖离原来的组而单独放置。

八、调色板

说明: 调色板左上方的  按钮被单击之后, 可以设定默认的填充颜色和轮廓颜色, 还可以载入调色板颜色和显示颜色名称等。

调色板是多个单色的集合。可以使用常驻屏幕右侧的“调色板”为填充、轮廓和纸张选取颜色。在图 1-10 所示的一系列调色板中, 符号按钮  表示无色。而且在屏幕右侧的调色板列上, 可以按住按钮  和  来选择屏幕上显示不出来的颜色。在这一列调色板的最下方还有一个按钮 , 单击它可以显示几列颜色。

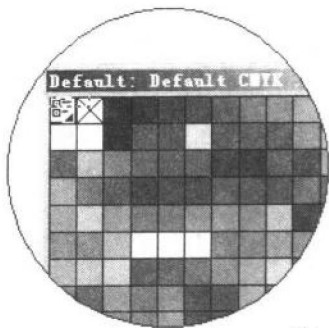


图 1-10

九、标尺

说明: 可以右击标尺, 更改标尺的显示单位。选择其中的 “Guidelines Setup”, 将显示如图 1-12 所示的对话框。

或者双击水平或垂直标尺, 也将显示对话框。

“Units”项内选择所需的单位。在对话框中, 还可以设置标尺的原点、标尺的最小刻度和标尺是否出现在屏幕上。

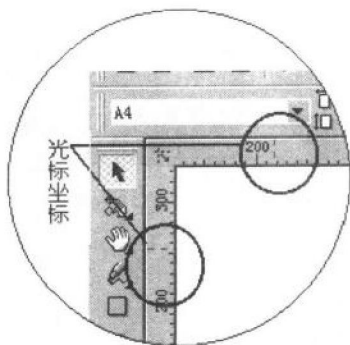


图 1-11

图窗口左上方的  按钮, 拖动时会出现一个细十字线, 当细十字线位于要放置的原点位置时, 释放鼠标即定位了标尺的原点。

除了可以确定标尺的原点的位置以外, 还可以在绘图窗口中移动标尺, 以便能最有效地使用标尺。要移动标尺, 只要按住 Shift 键, 随意拖动标尺到绘图窗口中的

任何位置松开即可。如果要同时移动两个标尺, 按住 Shift 键, 并拖动标尺的交点即可。标尺的移动对标尺的原点没有影响。学会熟练的掌握标尺的各种用法, 不仅可以提高工作效率, 节省工作时间, 还可以使定位对象的位置更加精确。

标尺有两种, 用于显示光标的位置, 如图 1-11 所示。水平标尺和垂直标尺, 分别位于绘图窗口的上方和左方的边框处。如果不想把标尺显示出来, 单击 “View” → “Rulers” 选项, 使前面的对勾消失。在使用标尺之前, 必须先确定标尺的原点, 即水平标尺和垂直标尺的 0 交点的位置。单击绘

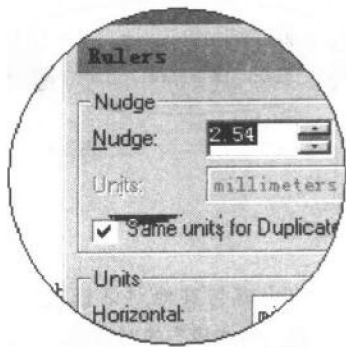


图 1-12

CorelDRAW 10.0 的工具箱提供了 30 多种工具, 如图 1-13 所示。需要选择某个工具时, 将鼠标指针指向该工具即可。一次只能使用一个工具, 被选中的工具呈下陷状态。在下面将详细的介绍每个工具的使用方法。熟练掌握这些工具的使用方法对于以后的绘图操作很重要。



图 1-13



挑选工具: 用于选择和改变对象。

热键: 空格键 (当进行文本编辑时, 则为 Ctrl+空格键)



形状工具: 用于编辑对象的某一部分。

热键: F10



切割工具: 用于切割下选择的部分。

热键: 无



橡皮擦工具: 用于擦去已绘制的部分。

热键: 无



自动变形工具: 用于改变对象的位置。

热键: 无



视窗工具: 用于改变对象在绘图窗口中的大小。

热键: 无



视窗移动工具: 用于改变对象在绘图窗口中的位置。

热键: H



手绘工具: 用于徒手绘画直线和曲线。

热键: F5



贝塞尔曲线工具: 用于通过设定的点进行曲线绘制。

热键: 无



艺术笔工具: 用于创造出艺术字和各种笔触。

热键: 无



纬线工具: 用于测量直线之间的距离和角的大小, 并进行标注。

热键: 无



连接器工具: 用一根直线连接两个节点。

热键: F5

十、工具箱

说明: 当工具箱中的工具按钮右下角有黑色三角时, 表示在该处还有其他工具与之共处。在这样的按钮上点中稍等, 会出现一排隐藏的工具。工具箱可以拖到窗口的任何位置。

- ◀ 1.Pick Tool
- ◀ 2.Shape Tool
- ◀ 3.Knife Tool
- ◀ 4.Eraser Tool
- ◀ 5.Free Transform Tool
- ◀ 6.Zoom Tool
- ◀ 7.Pan Tool
- ◀ 8.Freehand Tool
- ◀ 9.Bezier Tool
- ◀ 10. Artistic Media Tool
- ◀ 11. Dimension Tool
- ◀ 12. Connector Tool

13. Flow Chart Tool ▶

 流程图工具：用于利用流程图线连接两个节点。

热键：无

14. Graph Paper Tool ▶

 方格纸工具：用于拉出线形相似的一个网格纸。

热键：D

15. Text Tool ▶

 文本工具：用于在图像中插入文字或文本。

热键：F8

16. Interactive Fill Tool ▶

 交互式填充工具：用于快速修改颜色填充和图案。

热键：G

17. Interactive Mesh Tool ▶

 交互式网状工具：用于创建带有一致颜色的自由式图案。

热键：M

18. Rectangle Tool ▶

 矩形工具：用于画出矩形和正方形。

热键：F6

19. Ellipse Tool ▶

 椭圆工具：用于画出椭圆和圆形。

热键：F7

20. Polygon Tool ▶

 多边形工具：用于绘制多边形和星形。

热键：Y

21. Spiral Tool ▶

 螺旋线工具：用于拉出对称的螺旋线。

热键：A

22. Interactive Transparency Tool ▶

 交互式透明度工具：用于利用渐变效果给对象填充渐变颜色。

热键：无

23. Interactive Blend Tool ▶

 交互式混合工具：用于混合屏幕上的两个对象。

热键：无

24. Interactive Contour Tool ▶

 交互式轮廓工具：用于拉出一系列到对象的轮廓。

热键：无

25. Interactive Distortion Tool ▶

 交互式扭曲工具：用于将对象进行推拉或者扭曲。

热键：无

26. Interactive Envelope Tool ▶

 交互式封装工具：用于拖动对象的结点来改变对象的形状。

热键：无

27. Interactive Extrude Tool ▶

 交互式立体拉伸工具：用于将二维对象拉伸为三维对象。

热键：无

28. Interactive Drop Shadow Tool ▶

 交互式阴影工具：用于将对象拉出阴影。

热键：无

29. Eyedropper Tool ▶

 滴管工具：用于得到对象的颜色设置。

热键：无

30. Arrow Shapes Tool ▶

 箭头工具：用于直接绘制特殊的箭头。

热键：无

31. Basic Shapes Tool ▶

 基本形状工具：用于绘制一些心形、笑脸等基本形状。

热键：无

