



计算机基础与实训教材系列

中文版

CorelDRAW X5平面设计

彭飞 编著

实用教程



(理论→实例→上机→习题)4阶段教学模式

任务驱动的讲解方式,方便学习和教学

众多典型的实例操作,注重培养动手能力

PPT电子教案及素材免费下载,专业的网上技术支持



清华大学出版社

计算机基础与实训教材系列

中文版

CorelDRAW X5平面设计

实用教程

彭飞 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书由浅入深、循序渐进地介绍了 Corel 公司推出的 CorelDRAW X5 的基本功能和使用技巧。全书共分为 13 章,包括 CorelDRAW X5 入门知识、CorelDRAW X5 的基础操作、绘制图形、编辑图形、对象编辑操作、设置填充与轮廓、特殊效果、编辑文本、位图编辑、滤镜的应用、表格应用、图层和样式、输出与打印图形等内容。

本书内容丰富,结构清晰,语言简练,图文并茂,具有很强的实用性和可操作性,适合作为大中专院校、职业学校及各类社会培训学校的学习教材,也适合作为广大初、中级计算机用户的自学参考书。

本书对应的电子教案、实例源文件和习题答案可以到 <http://www.tupwk.com.cn/edu> 网站下载。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

中文版 CorelDRAW X5 平面设计实用教程/彭飞 编著. —北京:清华大学出版社,2013.1
(计算机基础与实训教材系列)

ISBN 978-7-302-31142-3

I. ①中… II. ①彭… III. ①平面设计—图形软件—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 319433 号

责任编辑:胡辰浩 易银荣

装帧设计:牛静敏

责任校对:成凤进

责任印制:何 芊

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62794504

印 装 者:三河市李旗庄少明印装厂

经 销:全国新华书店

开 本:190mm×260mm 印 张:19.25 字 数:505 千字
版 次:2013 年 1 月第 1 版 印 次:2013 年 1 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:35.00 元

产品编号:038764-01

编 审 委 员 会

计算机基础与实训教材系列

主任：闪四清 北京航空航天大学

委员：(以下编委顺序不分先后，按照姓氏笔画排列)

王永生 青海师范大学
王相林 杭州电子科技大学
卢 锋 南京邮电学院
申浩如 昆明学院计算机系
白中英 北京邮电大学计算机学院
石 磊 郑州大学信息工程学院
伍俊良 重庆大学
刘 悦 济南大学信息科学与工程学院
刘晓华 武汉工程大学
刘晓悦 河北理工大学计控学院
孙一林 北京师范大学信息科学与技术学院计算机系
朱居正 河南财经学院成功学院
何宗键 同济大学软件学院
吴裕功 天津大学
吴 磊 北方工业大学信息工程学院
宋海声 西北师范大学
张凤琴 空军工程大学
罗怡桂 同济大学
范训礼 西北大学信息科学与技术学院
胡景凡 北京信息工程学院
赵文静 西安建筑科技大学信息与控制工程学院
赵素华 辽宁大学
郝 平 浙江工业大学信息工程学院
崔洪斌 河北科技大学
崔晓利 湖南工学院
韩良智 北京科技大学管理学院
薛向阳 复旦大学计算机科学与工程系
瞿有甜 浙江师范大学

执行委员：陈 笑 胡辰浩 袁建华

执行编辑：胡辰浩 袁建华

丛书序

计算机基础与实训教材系列

计算机已经广泛应用于现代社会的各个领域,熟练使用计算机已经成为人们必备的技能之一。因此,如何快速地掌握计算机知识和使用技术,并应用于现实生活和实际工作中,已成为新世纪人才迫切需要解决的问题。

为适应这种需求,各类高等院校、高职高专、中职中专、培训学校都开设了计算机专业的课程,同时也将非计算机专业学生的计算机知识和技能教育纳入教学计划,并陆续出台了相应的教学大纲。基于以上因素,清华大学出版社组织一线教学精英编写了这套“计算机基础与实训教材系列”丛书,以满足大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的教学需要。

一、丛书书目

本套教材涵盖了计算机各个应用领域,包括计算机硬件知识、操作系统、数据库、编程语言、文字录入和排版、办公软件、计算机网络、图形图像、三维动画、网页制作以及多媒体制作等。众多的图书品种可以满足各类院校相关课程设置的需要。

◎ 已出版的图书书目

《计算机基础实用教程》	《中文版 Excel 2003 电子表格实用教程》
《计算机组装与维护实用教程》	《中文版 Access 2003 数据库应用实用教程》
《五笔打字与文档处理实用教程》	《中文版 Project 2003 实用教程》
《电脑办公自动化实用教程》	《中文版 Office 2003 实用教程》
《中文版 Photoshop CS3 图像处理实用教程》	《JSP 动态网站开发实用教程》
《Authorware 7 多媒体制作实用教程》	《Mastercam X3 实用教程》
《中文版 AutoCAD 2009 实用教程》	《Director 11 多媒体开发实用教程》
《AutoCAD 机械制图实用教程(2009 版)》	《中文版 Indesign CS3 实用教程》
《中文版 Flash CS3 动画制作实用教程》	《中文版 CorelDRAW X3 平面设计实用教程》
《中文版 Dreamweaver CS3 网页制作实用教程》	《中文版 Windows Vista 实用教程》
《中文版 3ds Max 9 三维动画创作实用教程》	《电脑入门实用教程》
《中文版 SQL Server 2005 数据库应用实用教程》	《中文版 3ds Max 2009 三维动画创作实用教程》
《中文版 Word 2003 文档处理实用教程》	《Excel 财务会计实战应用》
《中文版 PowerPoint 2003 幻灯片制作实用教程》	《中文版 AutoCAD 2010 实用教程》
《中文版 Premiere Pro CS3 多媒体制作实用教程》	《AutoCAD 机械制图实用教程(2010 版)》
《Visual C#程序设计实用教程》	《Java 程序设计实用教程》

(续表)

《Mastercam X4 实用教程》	《SQL Server 2008 数据库应用实用教程》
《网络组建与管理实用教程》	《中文版 3ds Max 2010 三维动画创作实用教程》
《中文版 Flash CS3 动画制作实训教程》	《Mastercam X5 实用教程》
《ASP.NET 3.5 动态网站开发实用教程》	《中文版 Office 2007 实用教程》
《AutoCAD 建筑制图实用教程（2009 版）》	《中文版 Word 2007 文档处理实用教程》
《中文版 Photoshop CS4 图像处理实用教程》	《中文版 Excel 2007 电子表格实用教程》
《中文版 Illustrator CS4 平面设计实用教程》	《中文版 PowerPoint 2007 幻灯片制作实用教程》
《中文版 Flash CS4 动画制作实用教程》	《中文版 Access 2007 数据库应用实例教程》
《中文版 Dreamweaver CS4 网页制作实用教程》	《中文版 Project 2007 实用教程》
《中文版 InDesign CS4 实用教程》	《中文版 CorelDRAW X4 平面设计实用教程》
《中文版 Premiere Pro CS4 多媒体制作实用教程》	《中文版 After Effects CS4 视频特效实用教程》
《电脑办公自动化实用教程（第二版）》	《中文版 3ds Max 2012 三维动画创作实用教程》
《Visual C# 2010 程序设计实用教程》	《Office 2010 基础与实战》
《计算机组装与维护实用教程（第二版）》	《计算机基础实用教程（Windows 7+Office 2010 版）》
《中文版 AutoCAD 2012 实用教程》	《ASP.NET 4.0(C#)实用教程》
《Windows 7 实用教程》	《中文版 Flash CS5 动画制作实用教程》
《AutoCAD 机械制图实用教程（2012 版）》	《中文版 Illustrator CS5 平面设计实用教程》
《中文版 Dreamweaver CS5 网页制作实用教程》	《中文版 Photoshop CS5 图像处理实用教程》
《中文版 Flash CS5 动画制作实用教程》	《中文版 InDesign CS5 实用教程》
《中文版 CorelDRAW X5 平面设计实用教程》	

二、丛书特色

1、选题新颖，策划周全——为计算机教学量身打造

本套丛书注重理论知识与实践操作的紧密结合，同时突出上机操作环节。丛书作者均为各大院校的教学专家和业界精英，他们熟悉教学内容的编排，深谙学生的需求和接受能力，并将这种教学理念充分融入本套教材的编写中。

本套丛书全面贯彻“理论→实例→上机→习题”4 阶段教学模式，在内容选择、结构安排上更加符合读者的认知习惯，从而达到老师易教、学生易学的目的。

2、教学结构科学合理，循序渐进——完全掌握“教学”与“自学”两种模式

本套丛书完全以大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的教学需要为出发点，紧密结合学科的教学特点，由浅入深地安排章节内容，循序渐进地完成各种复杂知识的讲解，使学生能够一学就会、即学即用。

对教师而言，本套丛书根据实际教学情况安排好课时，提前组织好课前备课内容，使课堂教学过程更加条理化，同时方便学生学习，让学生在学完后有例可学、有题可练；对自学者而言，可以按照本书的章节安排逐步学习。

3、内容丰富、学习目标明确——全面提升“知识”与“能力”

本套丛书内容丰富，信息量大，章节结构完全按照教学大纲的要求来安排，并细化了每一章内容，符合教学需要和计算机用户的学习习惯。在每章的开始，列出了学习目标和本章重点，便于教师和学生提纲挈领地掌握本章知识点，每章的最后还附带有上机练习和习题两部分内容，教师可以参照上机练习，实时指导学生进行上机操作，使学生及时巩固所学的知识。自学者也可以按照上机练习内容进行自我训练，快速掌握相关知识。

4、实例精彩实用，讲解细致透彻——全方位解决实际遇到的问题

本套丛书精心安排了大量实例讲解，每个实例解决一个问题或是介绍一项技巧，以便读者在最短的时间内掌握计算机应用的操作方法，从而能够顺利解决实践工作中的问题。

范例讲解语言通俗易懂，通过添加大量的“提示”和“知识点”的方式突出重要知识点，以便加深读者对关键技术和理论知识的印象，使读者轻松领悟每一个范例的精髓所在，提高读者的思考能力和分析能力，同时也加强了读者的综合应用能力。

5、版式简洁大方，排版紧凑，标注清晰明确——打造一个轻松阅读的环境

本套丛书的版式简洁、大方，合理安排图与文字的占用空间，对于标题、正文、提示和知识点等都设计了醒目的字体符号，读者阅读起来会感到轻松愉快。

三、读者定位

本丛书为所有从事计算机教学的老师和自学人员而编写，是一套适合于大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的优秀教材，也可作为计算机初、中级用户和计算机爱好者学习计算机知识的自学参考书。

四、周到体贴的售后服务

为了方便教学，本套丛书提供精心制作的 PowerPoint 教学课件(即电子教案)、素材、源文件、习题答案等相关内容，可在网站上免费下载，也可发送电子邮件至 wkservice@vip.163.com 索取。

此外，如果读者在使用本系列图书的过程中遇到疑惑或困难，可以在丛书支持网站(<http://www.tupwk.com.cn/edu>)的互动论坛上留言，本丛书的作者或技术编辑会及时提供相应的技术支持。咨询电话：010-62796045。

中文版 CorelDRAW 是由 Corel 公司推出的一款专业的图形设计软件,其强大的图形绘制与编辑功能,在 VI 设计、平面广告设计、商业插画设计、产品包装设计、工业造型设计、印刷品排版设计、网页制作等方面的应用都非常广泛。而最新的 CorelDRAW X5 版本进一步增强了在插图设计、描摹、照片编辑和版面设计等方面的功能,可以使设计师更加轻松快捷地完成设计。

本书从教学实际需求出发,合理安排知识结构,从零开始、由浅入深、循序渐进地讲解 CorelDRAW X5 的基本知识和使用方法。本书共分为 13 章,主要内容如下。

第 1 章介绍了 CorelDRAW X5 基本内容、图像处理基础知识、工作界面等。

第 2 章介绍了文件处理基础知识、视图的显示、页面的设置以及辅助工具的使用。

第 3 章介绍了绘制基本图形、线段以及标注图形的操作方法及技巧。

第 4 章介绍了编辑曲线对象、编辑、修整图形以及精确裁剪对象的操作方法及技巧。

第 5 章介绍了对象的选取、复制、变换、控制、对齐与分布的操作方法及技巧。

第 6 章介绍了各种填充图形对象,编辑轮廓线的方法及技巧。

第 7 章介绍了创建各种图形对象特殊效果的操作方法及技巧。

第 8 章介绍了添加文本、设置文本、编辑文本,以及图文混排的编辑操作方法。

第 9 章介绍了导入位图、编辑位图的操作方法及技巧。

第 10 章介绍了应用各种位图图像滤镜的操作方法。

第 11 章介绍了创建表格,以及编辑表格属性的操作方法和技巧。

第 12 章介绍了图层、样式和模板的创建、编辑及应用的操作方法。

第 13 章介绍了从 CorelDRAW 文档中导出文档,以及打印设置等操作方法。

本书图文并茂,条理清晰,通俗易懂,内容丰富,在讲解每个知识点时都配有相应的实例,方便读者上机实践。同时在难以理解和掌握的部分内容上给出相关提示,让读者能够快速地提高操作技能。此外,本书配有大量综合实例和练习,让读者在不断的实际操作中更加牢固地掌握书中讲解的内容。

除封面署名的作者外,参与本书编辑和制作的人员还有洪妍、方峻、何亚军、王通、高娟妮、杜思明、张立浩、孔祥亮、陈笑、王维、牛静敏、牛艳敏、何俊杰、葛剑雄、王璐、何美英、陈彬、刘芸、沈亚静、吕斌、庄春华等人。由于作者水平所限,本书难免存在不足之处,欢迎广大读者批评指正。我们的邮箱是 huchenhao@263.net,电话是 010-62796045。

作 者

2012 年 12 月

推荐课时安排

计算机基础与实训教材系列

章 名	重点掌握内容	教学课时
第1章 CorelDRAW X5 入门知识	1. 图形和图像基础知识 2. CorelDRAW X5 的工作界面 3. 自定义 CorelDRAW X5	2 学时
第2章 CorelDRAW X5 的基础操作	1. 文件的基础操作 2. 绘图页面显示模式的设置 3. 页面布局的设置 4. 辅助工具的使用	3 学时
第3章 绘制图形	1. 绘制几何图形 2. 绘制线段 3. 艺术笔工具 4. 度量工具 5. 使用连线工具	4 学时
第4章 编辑图形	1. 编辑曲线对象 2. 切割图形 3. 修饰图形 4. 修整图形 5. 图框精确裁剪对象	4 学时
第5章 对象编辑操作	1. 选取对象 2. 复制及删除对象 3. 变换对象 4. 控制对象 5. 对齐与分布对象	4 学时
第6章 设置填充与轮廓	1. 选择颜色 2. 填充对象 3. 交互式填充工具 4. 滴管工具和颜料桶工具 5. 编辑轮廓线	4 学时



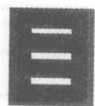
(续表)

章 名	重点掌握内容	教 学 课 时
第 7 章 特殊效果	1. 调和效果 2. 轮廓图效果 3. 变形效果 4. 透明效果 5. 立体化效果 6. 阴影效果 7. 透视效果	4 学时
第 8 章 编辑文本	1. 添加文本 2. 选择文本对象 3. 设置文本格式 4. 沿路径编排文本 5. 图文混排	4 学时
第 9 章 位图编辑	1. 导入位图 2. 调整位图 3. 调整位图的颜色和色调 4. 调整位图的色彩效果 5. 描摹位图	5 学时
第 10 章 滤镜的应用	1. 应用滤镜效果 2. 滤镜效果	3 学时
第 11 章 表格应用	1. 添加表格 2. 导入表格 3. 编辑表格 4. 向表格中添加图形、图像	3 学时
第 12 章 图层和样式	1. 使用图层控制对象 2. 图形和文本样式 3. 颜色样式	2 学时
第 13 章 输出与打印图形	1. 输出文件 2. 打印	2 学时

注：1. 教学课时安排仅供参考，授课教师可根据情况作调整。

2. 建议每章安排与教学课时相同时间的上机练习。





CONTENTS

计算机基础与实训教材系列

第1章 CorelDRAW X5 入门知识	1
1.1 CorelDRAW X5 概述	1
1.2 图形和图像基础知识	2
1.2.1 位图与矢量图	2
1.2.2 色彩模式	2
1.2.3 文件格式	3
1.3 CorelDRAW X5 的工作界面	4
1.3.1 标题栏	5
1.3.2 菜单栏	5
1.3.3 工具栏	6
1.3.4 属性栏	6
1.3.5 工具箱	6
1.3.6 泊坞窗	7
1.3.7 绘图页面	8
1.3.8 调色板	8
1.3.9 状态栏	8
1.4 自定义 CorelDRAW X5	8
1.4.1 自定义菜单	8
1.4.2 自定义工具栏	9
1.4.3 自定义工作区	10
1.5 上机练习	11
1.6 习题	12
第2章 CorelDRAW X5 的基础操作	13
2.1 文件的基础操作	13
2.1.1 新建和打开文件	13
2.1.2 保存和关闭文件	15
2.2 绘图页面显示模式的设置	16
2.2.1 设置视图的显示方式	16
2.2.2 设置显示比例	17
2.2.3 利用视图管理器显示页面	18

2.2.4 窗口操作	19
2.3 页面布局的设置	20
2.3.1 设置页面大小	20
2.3.2 设置页面标签	22
2.3.3 设置页面背景	22
2.3.4 插入、删除与重命名页面	24
2.4 辅助工具的使用	26
2.4.1 标尺	26
2.4.2 辅助线	28
2.4.3 网格	32
2.5 上机练习	33
2.6 习题	34

第3章 绘制图形	35
3.1 绘制几何图形	35
3.1.1 【矩形】工具与【3点矩形】工具	35
3.1.2 【椭圆形】工具与【3点椭圆形】工具	37
3.1.3 【多边形】工具	39
3.1.4 【星形】工具和【复杂星形】工具	40
3.1.5 【图纸】工具	41
3.1.6 【螺纹】工具	42
3.1.7 【基本形状】工具组	43
3.2 绘制线段	44
3.2.1 【手绘】工具	44
3.2.2 【贝塞尔】工具	45
3.2.3 【钢笔】工具	46
3.2.4 【3点曲线】工具	46
3.2.5 【B-Spline】工具	47



3.3 【艺术笔】工具	47	4.4.4 简化图形	76
3.3.1 预设笔触	47	4.4.5 移除对象	77
3.3.2 笔刷笔触	48	4.4.6 创建边界	77
3.3.3 喷涂笔触	49	4.5 图框精确裁剪对象	78
3.3.4 书法笔触	51	4.5.1 创建图框精确裁剪	78
3.3.5 压力笔触	52	4.5.2 提取内容	80
3.4 度量工具	52	4.5.3 锁定图框精确剪裁内容	80
3.4.1 【平行度量】工具	52	4.6 撤销、恢复、重做与重复操作	80
3.4.2 【水平或垂直度量】工具	54	4.6.1 撤销、恢复与重做操作	81
3.4.3 【角度量】工具	54	4.6.2 重复操作	81
3.4.4 【线段度量】工具	55	4.7 上机练习	81
3.4.5 【3点标注】工具	55	4.8 习题	84
3.5 使用连线工具	55	第5章 对象编辑操作	85
3.6 【智能绘图】工具	57	5.1 选取对象	85
3.7 上机练习	58	5.1.1 选择工具属性栏	85
3.8 习题	62	5.1.2 选择工具的使用	86
第4章 编辑图形	63	5.2 复制及删除对象	87
4.1 编辑曲线对象	63	5.2.1 复制对象	87
4.1.1 选择与移动节点	63	5.2.2 再制对象	88
4.1.2 添加和删除节点	64	5.2.3 复制对象属性	89
4.1.3 更改节点的属性	66	5.2.4 删除对象	90
4.1.4 曲线和直线互相转换	67	5.3 变换对象	90
4.1.5 闭合曲线	67	5.3.1 移动对象	90
4.1.6 断开曲线	68	5.3.2 旋转对象	92
4.2 切割图形	68	5.3.3 倾斜对象	93
4.2.1 使用【刻刀】工具	68	5.3.4 镜像对象	94
4.2.2 使用【橡皮擦】工具	70	5.3.5 缩放对象	96
4.2.3 使用【删除虚拟线段】工具	71	5.4 控制对象	98
4.3 修饰图形	71	5.4.1 锁定与解锁对象	98
4.3.1 使用【涂抹笔刷】工具	71	5.4.2 群组对象和取消群组	99
4.3.2 使用【粗糙笔刷】工具	72	5.4.3 合并与拆分对象	100
4.3.3 使用【自由变换】工具	73	5.4.4 排列对象顺序	101
4.4 修整图形	74	5.5 对齐与分布对象	102
4.4.1 合并图形	74	5.5.1 对齐对象	102
4.4.2 修剪图形	76	5.5.2 分布对象	103
4.4.3 相交图形	76	5.6 上机练习	105



5.7 习题	110
第6章 设置填充与轮廓	111
6.1 选择颜色	111
6.1.1 使用【调色板】	112
6.1.2 使用【调色板管理器】	112
6.2 填充对象	116
6.2.1 应用均匀填充	116
6.2.2 应用渐变填充	118
6.2.3 应用图样填充	120
6.2.4 应用底纹填充	121
6.2.5 应用 PostScript 底纹填充	123
6.2.6 应用网状填充	124
6.3 智能填充	126
6.4 【交互式填充】工具	127
6.5 滴管工具和颜料桶工具	128
6.6 编辑轮廓线	129
6.6.1 修改轮廓线	129
6.6.2 清除轮廓线	132
6.6.3 转换轮廓线	132
6.7 上机练习	132
6.8 习题	138
第7章 特殊效果	139
7.1 调和效果	139
7.1.1 创建调和效果	139
7.1.2 控制调和效果	140
7.1.3 沿路径调和	142
7.1.4 复制调和属性	143
7.1.5 拆分调和对象	143
7.1.6 清除调和效果	144
7.2 轮廓图效果	144
7.2.1 创建轮廓图	144
7.2.2 设置轮廓图的填充和颜色	146
7.2.3 分离与清除轮廓图	147
7.3 变形效果	147
7.3.1 应用变形效果	148

7.3.2 清除变形效果	149
7.4 透明效果	149
7.5 立体化效果	150
7.6 阴影效果	153
7.6.1 创建阴影效果	153
7.6.2 分离与清除阴影	155
7.7 封套效果	155
7.7.1 创建封套效果	155
7.7.2 编辑封套效果	156
7.8 透视效果	157
7.9 透镜效果	158
7.10 上机练习	160
7.11 习题	166
第8章 编辑文本	167
8.1 添加文本	167
8.1.1 添加美术字文本	168
8.1.2 添加段落文本	168
8.1.3 贴入或导入外部文本	170
8.2 选择文本对象	172
8.3 设置文本格式	172
8.3.1 设置字体、字号和颜色	173
8.3.2 移动或旋转字符	174
8.3.3 设置字符效果	175
8.3.4 设置文本的对齐方式	177
8.3.5 设置缩进	178
8.3.6 设置字符间距	179
8.3.7 设置项目符号	181
8.3.8 设置首字下沉	182
8.3.9 设置分栏	183
8.3.10 链接段落文本框	185
8.4 沿路径编排文本	187
8.4.1 在图形内输入文本	187
8.4.2 拆分沿路径文本	189
8.5 编辑和转换文本	189
8.5.1 编辑文本	189
8.5.2 美术字和段落文本的转换	189





8.5.3 文本转换为曲线	190	10.2 滤镜效果	225
8.6 图文混排	191	10.2.1 三维效果	225
8.7 上机练习	191	10.2.2 艺术笔触效果	228
8.8 习题	200	10.2.3 模糊效果	231
第9章 位图编辑	201	10.2.4 颜色转换效果	232
9.1 导入位图	201	10.2.5 轮廓图效果	233
9.2 链接和嵌入位图	203	10.2.6 创造性效果	234
9.3 调整位图	204	10.2.7 扭曲效果	238
9.3.1 裁剪位图	204	10.3 上机练习	241
9.3.2 重新取样位图	205	10.4 习题	244
9.3.3 矢量图形转换为位图	206	第11章 表格应用	245
9.3.4 使用【图像调整实验室】 命令	207	11.1 添加表格	245
9.3.5 矫正图像	208	11.2 导入表格	248
9.4 调整位图的颜色和色调	209	11.3 编辑表格	248
9.5 调整位图的色彩效果	211	11.3.1 选择、移动和浏览 表格组件	249
9.6 调整位图的色斑效果	212	11.3.2 插入或删除表格的行和列	250
9.7 更改位图的颜色模式	212	11.3.3 调整表格的单元格、行和 列的大小	252
9.7.1 黑白模式	212	11.3.4 合并或拆分表格的单元格	252
9.7.2 灰度模式	213	11.3.5 格式化表格和单元格	253
9.7.3 双色模式	213	11.4 文本与表格的转换	256
9.7.4 调色板模式	214	11.5 在表格中添加图形、图像	257
9.7.5 RGB 模式	215	11.6 上机练习	257
9.7.6 Lab 模式	215	11.7 习题	260
9.7.7 CMYK 模式	216	第12章 图层和样式	261
9.8 描摹位图	216	12.1 使用图层控制对象	261
9.8.1 快速描摹位图	216	12.1.1 新建和删除图层	262
9.8.2 中心线描摹位图	217	12.1.2 在图层中添加对象	263
9.8.3 轮廓描摹位图	217	12.1.3 在主图层中添加对象	263
9.9 上机练习	218	12.1.4 在图层中移动、复制对象	264
9.10 习题	222	12.2 图形和文本样式	265
第10章 滤镜的应用	223	12.2.1 创建图形或文本样式	265
10.1 应用滤镜效果	223	12.2.2 应用图形或文本样式	266
10.1.1 添加滤镜效果	223	12.2.3 编辑图形或文本样式	267
10.1.2 删除滤镜效果	224		



12.2.4 查找图形或文本样式.....	269	第 13 章 输出与打印图形.....	281
12.2.5 删除图形或文本样式.....	269	13.1 输出图形文件.....	281
12.3 颜色样式.....	269	13.1.1 发布至 PDF.....	281
12.3.1 从对象创建颜色样式.....	270	13.1.2 发布至 Web.....	282
12.3.2 编辑颜色样式.....	271	13.1.3 导出文件.....	284
12.3.3 删除颜色样式.....	272	13.2 打印图形文件.....	285
12.4 模板.....	272	13.2.1 打印设置.....	285
12.4.1 创建模板.....	272	13.2.2 打印预览.....	288
12.4.2 应用模板.....	273	13.2.3 为彩色输出中心做准备.....	289
12.5 上机练习.....	274	13.3 习题.....	290
12.6 习题.....	280		



第 1 章

CorelDRAW X5 入门知识

学习目标

CorelDRAW X5 是由 Corel 公司推出的一款矢量绘图软件，使用它可以绘制图形、处理图像和编排版面等，因此被广泛应用于平面设计、图形设计、电子出版物设计等诸多设计领域。本章主要介绍 CorelDRAW X5 的主要功能、工作界面，以及图形图像的基础知识等内容。

本章重点

- CorelDRAW X5 概述
- 图形和图像基础知识
- CorelDRAW X5 的工作界面
- 自定义 CorelDRAW X5

1.1 CorelDRAW X5 概述

CorelDRAW 是加拿大 Corel 公司推出的一款著名的矢量绘图软件，其广泛应用于商标设计、标志制作、模型绘制、插图描画、排版及分色输出等诸多领域。

CorelDRAW X5 提供了直观、便捷的界面设计，功能设计细致入微。它提供了一整套的绘图工具，有利于设计者对各种基本对象做出更加丰富的变化。同时，还提供了特殊笔刷效果，以便于多样性设计。

为满足设计需要，CorelDRAW X5 还提供了一整套的图形精确定位和变形控制的辅助方案。这给标志设计、产品设计等需要准确尺寸的设计带来极大的便利。

颜色是设计的视觉传达重点。CorelDRAW X5 的实色填充功能提供了多种模式的调色方案以及专色、渐变、图纹、材质、网格填充等操作方式，而 CorelDRAW X5 的颜色匹配管理更可以让显示、打印和印刷达到颜色的一致。

除此之外，CorelDRAW X5 的文字处理与图像的输出输入的排版功能也非常优秀。CorelDRAW



不仅提供了对不同文本对象进行精确控制的文字处理功能,还支持绝大部分图像格式的输入与输出,可以很好地与其他软件自由地交换共享文件。

1.2 图形和图像基础知识

在使用 CorelDRAW 创作设计作品前,要先了解图形、图像的基础知识,包括图形的类型、色彩模式及文件格式等内容。

1.2.1 位图与矢量图

计算机中的图形,主要分为矢量图形和位图两种主要类型。矢量图形由线条和曲线组成,是从决定所绘制线条的位置、长度和方向的数学描述生成的。位图也称为点阵图像,由像素的小方块组成;每个像素都映射到图像中的一个位置,并具有颜色数字值。

矢量图形是徽标和插图的理想选择,因为它们与分辨率无关,并且可以缩放到任何大小,还能够以任何分辨率下打印和显示,而不会丢失细节或降低质量,如图 1-1 所示。此外,可以在矢量图形中生成鲜明清晰的轮廓。

位图适合于相片和数字绘图,因为它们能够产生极佳的颜色层次。位图与分辨率息息相关,也就是说,它们提供固定的像素数。虽然位图在实际大小下效果不错,但在缩放时,或在高于原始分辨率的分辨率下显示或打印时会显得参差不齐或降低图像质量,如图 1-2 所示。

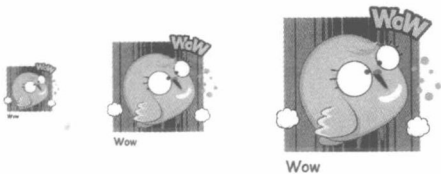


图 1-1 矢量图形



图 1-2 位图

1.2.2 色彩模式

颜色模型是把色彩表示成数据的一种方法。CorelDRAW 应用程序支持多种颜色模型,其中包括 RGB 模式、CMYK 模式、Lab 模式、HSB 模式等。不同的颜色模型中的颜色色样也有所不同。

● RGB 模式:该模式是使用最广泛的一种颜色模型。它源于光的三原色原理,其中 R(Red)代表红色, G(Green)代表绿色, B(Blue)代表蓝色。RGB 模式是一种加色模式,即所有其他颜色都是通过红色、绿色、蓝色 3 种颜色混合而成的。

