

图书基本信息

书名：<<CorelDRAW X4图形设计技术教程>>

13位ISBN编号：9787030259769

10位ISBN编号：7030259769

出版时间：2010-1

出版时间：科学出版社

作者：迪一工作室

页数：370

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

前言

CorelDRAW是由加拿大Corel公司开发的一款计算机辅助设计矢量图形绘制软件，该软件拥有强大的绘图功能，广泛用于VI设计、宣传手册设计、平面广告设计、插画描绘、工业产品造型及排版、分色印刷等领域。

CorelDRAW核心功能是绘图。

它为设计者提供了一整套的绘图工具，包括椭圆形、矩形、多边形、星形、图纸、螺纹、基本形状等，并配合形状工具对各种基本图形作出更多的变化，同时也提供了特殊笔刷，如书法、压力器等。

CorelDRAW中的颜色是平面设计的重要传达元素，它提供了各种模式的调色方案及专色的应用，其颜色变化与操作方式更是其他同类软件所不能及的。

CorelDraw软件的颜色管理方案使显示、打印和印刷达到颜色一致。

CorelDRAW的文本处理功能是迄今所有设计软件中较为优秀的，它支持大部分图像格式的输入与输出，几乎与其他软件可畅行无阻地交换共享文件，所以大部分用PC机设计的作品都可以直接在CorelDRAW中排版，然后分色输出。

CorelDRAW X4中文版是CorelDRAW系列软件中的最新版本，与之前版本相比，CorelDRAW X4功能更强大、操作更简单、效率更高，是继CorelDRAW X3之后开发的又一利器，必将对广大用户的工作起到巨大的推动作用。

本书旨在还原Corel：DRAW作为一款软件工具的特点，循序渐进地向读者传授这款软件的操作方法，并提炼出一些操作技巧，帮助初学者迅速掌握绘图技法。

本书由迪一工作室编著。

在编著的过程中还得到了吴蕾、侯军兰、丛珊、米华、岳林、王振、宋华、姜玉爱、浦蕾、刘凯、徐延岗、李和平、刘云、肖本爱、王蕾、张春灵等人的帮助。

由于编著者水平有限，书中难免有疏漏之处，请广大读者批评指正。

内容概要

本书具体介绍了CorelDRAWX4中文版的各项基础知识及操作技巧，全书分为12章，内容包括CorelDRAWX4入门、几何图形的绘制、直线与曲线的绘制、编辑图形、管理组织对象、处理文字、填充颜色与轮廓、交互式工具、图层与样式的应用、处理位图与应用特效、打印输出及综合案例。为了提高读者的学习效率，在章节中总结了相关技巧和方法。

本书语言通俗，结构清晰，内容完整，案例精美且操作简单，可作为初学者轻松掌握CorelDRAWX4软件的自学用书，也可作为各院校及相关专业培训班的辅助教材。

本书配套光盘包含部分案例源文件、素材文件及习题答案。

书籍目录

第1章 基础篇——corel DRAW X4入门 1.1 CorelDRAW简介 1.2 CorelDRAW X4的新功能 1.2.1 文本格式实时预览 1.2.2 绘制表格 1.3 CorelDRAW X4的界面介绍 1.3.1 欢迎界面 1.3.2 操作界面 1.4 CorelDRAW X4的基本操作 1.4.1 文件的新建与打开 1.4.2 文件的保存与关闭 1.4.3 文件的导入与导出 1.4.4 文件预览模式 1.5 CorelDRAW X4的工作环境 1.5.1 相关参数设置 1.5.2 页面的设置 1.5.3 窗口的排列与切换 1.6 CorelDRAW与Photoshop的区别 1.6.1 位图图像 1.6.2 矢量图形 1.6.3 位图与矢量图相互转换 1.7 辅助工具的设置 1.7.1 网格 1.7.2 标尺 1.7.3 辅助线 1.7.4 动态导线 1.8 课堂范例—设置精美页面 1.9 过关练习题 1.9.1 选择题 1.9.2 问答题 1.9.3 上机练习

第2章 绘图篇——几何图形的绘制 2.1 绘制基本几何图形 2.1.1 绘制矩形 2.1.2 绘制椭圆形 2.1.3 绘制多边形和星形 2.1.4 绘制图纸和螺旋形 2.1.5 绘制基本形状 2.1.6 绘制表格 2.1.7 实例：制作精美卡片 2.2 工具属性 2.2.1 控制图形位置、大小及缩放比例 2.2.2 旋转图形角度 2.2.3 设置图形轮廓宽度 2.2.4 文本插入形式 2.2.5 调整图层顺序 2.2.6 对图形镜像 2.2.7 控制饼形和弧形 2.2.8 多边形边数的控制及星形锐度的更改 2.2.9 基本形状的轮廓样式 2.2.10 将图形转化为曲线 2.2.11 拆分图纸 2.2.12 编辑表格 2.3 控制图形的技巧 2.3.1 移动图形 2.3.2 旋转图形 2.3.3 复制图形 2.3.4 绕中心再制图形 2.4 初步为图形及轮廓上色 2.4.1 填充方法 2.4.2 填充案例 2.5 课堂范例——绘制桌面壁纸 2.6 过关练习题 2.6.1 选择题 2.6.2 问答题 2.6.3 上机练习

第3章 绘图篇——直线与曲线的绘制 3.1 认识路径 3.2 绘制基本线条 3.2.1 绘制直线 3.2.2 绘制折线 3.2.3 绘制曲线……

第4篇 编辑篇——图形的编辑 第5篇 组织篇——对象的组织与管理 第6篇 文字篇——文字的处理与特效 第7篇 色彩篇——颜色的填充与轮廓 第8篇 特殊效果篇——交互式工具 第9篇 图层篇——图层与样式的应用 第10篇 位图篇——处理位图与滤镜效果 第11篇 实际与应用篇——打印与输出 第12篇 综合案例

章节摘录

首先在需要透镜效果的对象上创建一个封闭的矢量对象作为“镜子”使用，需要注意的是，在每次执行命令时都要选中这个“镜子”，然后执行“效果|透镜”命令（快捷键为Alt+F3），打开“透镜”泊坞窗，在其中的下拉列表中可以选择不es同的透镜效果应用于对象。

1.使明亮 “使明亮”可调整透镜下面对象的亮度。

在“比率”文本框中输入从-100-100之间的百分比值，指定透镜变亮或变暗。

负值变暗，正值变亮，如图8-91所示。

2.颜色添加 “颜色添加”是将指定颜色与透镜下方对象颜色色值相加。

在“比率”文本框中输入百分比值50，在“颜色”下拉菜单中选择黄色，效果如图8.92所示。

5.色彩限度 “色彩限度”透镜很像偏色镜，只允许黑色和透镜本身的颜色透过，透镜下面对象中的白色和其他浅色被转换为透镜颜色。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>