

<<典范CorelDRAW12中文版图形绘制>>

图书基本信息

书名：<<典范CorelDRAW12中文版图形绘制与设计竞技场-(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787115150936

10位ISBN编号：7115150931

出版时间：2006-10

出版单位：人民邮电出版社

作者：杜昌国

页数：318

字数：496000

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>

内容概要

CorelDRAW是目前市面上最流行、应用最广泛的矢量图形设计软件之一。

本书根据初中级读者的特点，精心设计了“典型知识点+精美实例+拓展实例关键步骤提示”的学习方案，配合多媒体教学光盘，通过52个精美的实例详细地介绍CorelDRAW 12中文版在图形绘制与设计方面的技能和技巧。

全书共13章，第0章至第8章为基础部分，读者可以掌握软件的各种功能，第9章至第12章为应用部分，读者可以体验真实设计的流程。

本书讲解详细、通俗、系统，实例精美、易操作，适合图形绘制与爱好者作为自学用书，也适合作为大中专院校相关专业以及社会平面设计培训班的学习教材。

第0章 新手上路	0.1 必备知识概述	0.1.1 矢量图和位图的概念	0.1.2 强大的绘图功能
	0.1.3 系统全面的文件管理	0.1.4 将文字进行艺术化处理	0.1.5 处理位图
组成	0.1.6 对象的概念	0.2 熟悉基本操作	0.2.1 启动CorelDRAW系统
设置	0.2.2 工作界面	0.2.3 新建文件	0.2.4 打开文件
	0.2.5 保存文件	0.2.6 页面的基本设置	0.2.7 设置页面属性
	0.3 小结	第1章 绘图工具使用详解	1.1 【矩形工具】
	1.2 【椭圆工具】	1.3 【手绘工具】	1.4 【形状工具】
	1.5 【填充颜色对话框】	1.6 【艺术笔工具】	1.7 图形的复制
操作步骤	1.8 铅笔的绘制	1.8.1 实例概述	1.8.2 操作
步骤	1.8.3 拓展练习	1.9 卡通笔记本电脑的绘制	1.9.1 实例概述
	1.9.2 操作	1.9.3 拓展练习	1.9.3 拓展练习
	1.10 咖啡杯的绘制	1.10.1 实例概述	1.10.2 操作步骤
	1.10.3 拓展练习	1.11 小结	第2章 复杂图形的创建与编辑
【轮廓笔工具】	2.1 【贝塞尔工具】	2.2	2.3 【多边形工具】
2.4 瓶盖的绘制	2.4 【基本形状工具】	2.5 【渐变填充工具】	2.6 啤酒罐
平面图的制作	2.6.1 实例概述	2.6.2 操作步骤	2.6.3 拓展练习
绘制	2.7.1 实例概述	2.7.2 操作步骤	2.7.3 拓展练习
多样填充	2.8.1 实例概述	2.8.2 操作步骤	2.8.3 拓展练习
【纹理填充】对话框	3.1 【颜色卷帘工具】	3.2 【无轮廓工具】	3.3 【图案填充】对话框
【交互式网格填充工具】	3.4 【PostScript填充】对话框	3.5 【交互式填充工具】	3.6 【交互式
实例概述	3.7 【吸管工具】和【油漆筒工具】	3.8 秋天小景的绘制	3.9.1 实例概述
	3.9.2 操作步骤	3.9.3 拓展练习	3.10 海边漫步的绘制
	3.10.2 操作步骤	3.10.3 拓展练习	3.11 标志的设计
和工具】	3.11.2 操作步骤	3.11.3 拓展练习	3.12 小结
4.1 【交互式调	4.2 【交互式轮廓图工具】	4.3 【交互式变形工具】	4.4 【交互式阴影工具】
4.5 【封套工具】	4.6 【交互式立体化工具】	4.7 【交互式透明工具】	4.8 【添加透视图】效果
4.9 【精确剪裁】效果	4.10 文字标志的制作	4.10.1 实例概述	4.10.2 操作
4.10.3 拓展练习	4.11 信封的绘制	4.11.1 实例概述	4.11.2 操作步骤
4.11.3 拓展练习	4.12 迷你干花包装盒的绘制	4.12.1 实例概述	4.12.2 操作步骤
4.12.3 拓展练习	4.13 小结	第5章 文本应用详解	5.1 创建美术文本
本	5.2 创建段落文	5.3 文本的转换	5.4 文本的编辑
5.5 修改文字字体、字号	5.6 设置文字嵌线和上下	5.7 沿路径排列文本	5.8 内置文本
5.9 使用字符和符号	5.10 自由编辑文字	5.11 名片的制作	5.11.1 实例概述
5.11.2 操作步骤	5.11.3 拓展练习	5.12 商场	5.12.1 实例概述
5.12.2 操作步骤	5.12.3 拓展练习	5.13 地板宣	5.13.1 实例概述
5.13.2 操作步骤	5.13.3 拓展练习	5.14 小结	5.14.1 实例概述
第6章 对象的组织与排列	6.1 群组与取消群组	6.2 结合对象	6.3 分离对象
对象	6.4 排列对	6.5 分布对象	6.6 整形对象
6.7 使用图层控制对象	6.8 锁定与解锁对象	6.9 风	6.9.1 实例概述
6.9.2 操作步骤	6.9.3 拓展练习	6.10 农场小屋的绘	6.10.1 实例概述
6.10.2 操作步骤	6.10.3 拓展练习	6.11 流氓兔桌面的绘制	6.11.1 实例概述
6.11.2 操作步骤	6.11.3 拓展练习	6.12 小结	第7章 位图的处理
7.1 导入位图	7.2 转换为位图	7.3 三维效果	7.4 艺术笔触效果
7.5 模糊效果	7.6 相机效果	7.7 颜色变换效果	7.8 轮廓图效果
7.9 创造性效果	7.10 扭曲效果	7.11 杂点效果	7.12 鲜明化效果
7.13 数码相机宣传彩页的制作	7.13.1 实例概述	7.13.2 操作步骤	7.13.3 拓展练习
7.14 卷筒纸外包装的制作	7.14.1 实例概述	7.14.2 操作步骤	7.14.3 拓展练习
7.15 庆典中心报纸广告的制作	7.15.1 实例概述	7.15.2 操作步骤	7.15.3 拓展练习
7.16 小结	第8章 打印输出	8.1 打印文件	8.1.1 设置打印机属性
8.1.2 打印预览	8.1.3 打印输出	8.2 输出前的准备及PDF输出	8.2.1 使用向导完成输出前的准备
8.2.2 PDF输出	8.3 印刷工艺的基础知识	8.3.1	8.3.2 广义印刷
8.4 印刷的要素	8.4.1 原稿	8.4.2 油墨	8.4.3 承

印材料	8.5 角线的定义	8.6 出血的定义	8.7 小结	第9章 企业VI设计	9.1 VI的理论
知识	9.1.1 VI的概念	9.1.2 视觉符号	9.1.3 标志设计	9.1.4 象征图案	9.2
狮王集团VI设计	9.2.1 实例概述	9.2.2 操作步骤	9.2.3 拓展练习	9.3 小结	
第10章 海报设计	10.1 海报的理论知识	10.1.1 海报的设计目的	10.1.2 海报的分类		
	10.2 海报设计常用的表现技法	10.2.1 直接展示法	10.2.2 突出特征法	10.2.3 对比	
衬托法	10.2.4 合理夸张法	10.2.5 运用联想法	10.2.6 以情托物法	10.2.7 选择	
偶像法	10.3 瑜伽馆海报	10.3.1 实例概述	10.3.2 操作步骤	10.3.3 拓展练习	
10.4 小结	第11章 包装设计	11.1 包装的理论知识	11.1.1 包装设计的要素	11.1.2	
包装的魔力	11.1.3 包装中颜色的运用	11.2 杂粮包装设计	11.2.1 实例概述		
	11.2.2 操作步骤	11.2.3 拓展练习	11.3 小结	第12章 书籍装帧设计	12.1 书籍装帧设
设计的理论知识	12.1.1 书籍装帧设计的概念	12.1.2 书籍封面设计的重要性	12.1.3 书		
籍的扉页	12.1.4 书籍的插图	12.1.5 装帧艺术的形式美感	12.2 图书封面设计		
	12.2.1 实例概述	12.2.2 操作步骤	12.2.3 拓展练习	12.3 小结	

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>