

图书基本信息

书名：<<CorelDRAW X3中文版图形设计基础教程>>

13位ISBN编号：9787115187413

10位ISBN编号：711518741X

出版时间：2008-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：杨剑涛 编

页数：268

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是目前矢量图形处理软件中功能最强大的软件之一，它易学易用，深受图形图像处理爱好者和平面设计人员的喜爱。

目前，我国很多高职院校的数字媒体艺术专业，都将“CorelDRAW”列为一门重要的专业课程。为了帮助高职院校的教师全面、系统地讲授这门课程，使学生能够熟练地使用CorelDRAW来进行设计创意，我们几位长期在高职院校从事CorelDRAW教学的教师和专业平面设计公司经验丰富的设计师，共同编写了本书。

本书具有完善的知识结构体系，力求通过对软件基础知识的讲解，使学生深入学习软件功能；在学习了基础知识和基本操作后，精心设计了课堂案例，力求通过课堂案例演练，使学生快速掌握软件的应用技巧；最后通过每章的课后习题实践，拓展学生的实际应用能力。

在本书的最后一章，精心安排了专业设计公司的多个商业案例，力求通过这些案例的制作，使学生提高艺术设计创意能力。

在内容编写方面，我们力求细致全面、重点突出；在文字叙述方面，我们注意言简意赅、通俗易懂；在案例选取方面，我们强调案例的针对性和实用性。

## 内容概要

《CorelDRAW X3中文版图形设计基础教程》全面系统地介绍了CorelDRAW X3的基本操作方法和图形图像处理技巧，包括初识CorelDRAW X3中文版、图形的绘制和编辑、曲线的绘制和编辑、轮廓线编辑与颜色填充、对象的排序和组合、文本的编辑、位图的编辑、图形的特殊效果、商业案例设计等内容。

《CorelDRAW X3中文版图形设计基础教程》具有完善的知识结构体系，力求通过对软件基础知识的讲解，使学生深入学习软件功能；在学习了基础知识和基本操作后，精心设计了课堂案例，力求通过课堂案例演练，使学生快速掌握软件的应用技巧；最后通过每章的课后习题实践，拓展学生的实际应用能力。

在《CorelDRAW X3中文版图形设计基础教程》的最后一章，精心安排了专业设计公司的多个商业案例，力求通过这些案例的制作，使学生提高艺术设计创意能力。

## 书籍目录

- 第1章 初识CorelDRAW X3中文版 11.1 CorelDRAW X3中文版概述 21.2 CorelDRAW X3中文版的工作界面 21.2.1 工作界面 21.2.2 使用菜单 31.2.3 使用工具栏 31.2.4 使用工具箱 41.2.5 使用泊坞窗 51.3 文件的基本操作 61.3.1 如何新建和打开文件 61.3.2 如何保存和关闭文件 71.3.3 如何导出文件 71.4 绘图页面显示模式的设置 81.4.1 设置视图的显示方式 81.4.2 设置预览显示方式 91.4.3 设置显示比例 91.4.4 利用视图管理器显示页面 101.5 设置版面 101.5.1 设置页面大小 101.5.2 设置页面背景 111.5.3 插入、删除与重命名页面 111.5.4 页面跳转 121.6 图形和图像的基础知识 121.6.1 位图和矢量图 121.6.2 色彩模式 131.6.3 文件格式 14
- 第2章 图形的绘制和编辑 162.1 绘制几何图形 172.1.1 绘制矩形 172.1.2 课堂案例——绘制电脑 192.1.3 绘制椭圆和圆形 202.1.4 课堂案例——绘制收音机 222.1.5 绘制图纸 232.1.6 绘制多边形 232.1.7 绘制星形 242.1.8 绘制复杂星形 242.1.9 绘制螺旋形 252.1.10 绘制基本形状 262.1.11 课堂案例——绘制卡通图标 272.2 调整图形 292.2.1 焊接 292.2.2 课堂案例——绘制圣诞树 302.2.3 修剪 312.2.4 相交 322.2.5 简化 332.2.6 前减后 332.2.7 后减前 342.2.8 创建选择对象边界 342.2.9 课堂案例——绘制汽车图标 352.3 对象的编辑 382.3.1 对象的选取 382.3.2 对象的缩放 392.3.3 对象的移动 402.3.4 对象的镜像 422.3.5 对象的旋转 442.3.6 课堂案例——绘制卡通笑脸 462.3.7 对象的倾斜变形 482.3.8 对象的复制 482.3.9 课堂案例——绘制电视节目 512.3.10 对象的删除 532.3.11 撤消和恢复对对象的操作 532.4 课后习题——绘制扇子 54
- 第3章 曲线的绘制和编辑 553.1 曲线的绘制 563.1.1 认识曲线 563.1.2 手绘工具的使用 573.1.3 贝塞尔工具的使用 593.1.4 课堂案例——绘制小鸟图形 603.1.5 艺术笔工具的使用 633.1.6 钢笔工具的使用 673.1.7 课堂案例——绘制服饰 703.2 编辑曲线 713.2.1 编辑曲线的节点 713.2.2 编辑曲线的端点和轮廓 783.2.3 编辑和修改几何图形 803.2.4 用最少的节点绘制图形 863.2.5 课堂案例——绘制椅子 873.3 课后习题——绘制笑脸图像 89
- 第4章 轮廓线编辑与颜色填充 904.1 编辑轮廓线 914.1.1 使用轮廓工具 914.1.2 设置轮廓线的颜色 914.1.3 设置轮廓线的粗细 924.1.4 设置轮廓线的样式 924.1.5 设置轮廓线角的样式 944.1.6 编辑线条的端头样式 944.1.7 复制轮廓属性 964.2 标准填充 964.2.1 选取颜色 964.2.2 使用标准填充对话框 984.2.3 创建和使用自定义的专用调色板 1004.2.4 使用颜色泊坞窗 1014.2.5 对象用颜色编辑技巧 1024.2.6 课堂案例——绘制水果图形 1034.3 渐变填充 1064.3.1 使用属性栏和工具栏进行填充 1064.3.2 使用“渐变填充”对话框填充 1084.3.3 渐变填充的样式 1104.3.4 课堂案例——绘制风景画沙漠 1114.4 图案填充 1134.4.1 双色填充 1134.4.2 全色填充 1154.4.3 位图填充 1164.4.4 使用“交互式填充”工具填充 1164.4.5 课堂案例——绘制布纹图案 1174.5 纹理填充 1204.5.1 设置纹理填充 1204.5.2 课堂案例——绘制民间剪纸 1224.6 PostScript填充 1244.7 使用吸管和油漆筒工具 1254.8 交互式网格填充 1274.8.1 使用交互式网格填充 1274.8.2 课堂案例——绘制玫瑰图案 1284.9 课后习题——绘制e图标 131
- 第5章 对象的排序和组合 1325.1 对象的对齐和分布 1335.1.1 多个对象的对齐和分布 1335.1.2 课堂实例——印刷排版 1355.1.3 网格和辅助线的设置 1395.1.4 对齐网格、辅助线与对象 1415.1.5 标尺的设置和使用 1445.1.6 标注线的设置 1445.1.7 课堂实例——图形的标注 1455.2 对象和图层的顺序 1465.2.1 图形对象的排序 1475.2.2 使用图层控制对象 1485.3 控制对象 1495.3.1 锁定对象 1495.3.2 转换轮廓线成对象 1495.4 群组 and 结合 1505.4.1 群组 1505.4.2 结合 1515.4.3 课堂案例——绘制交通标志 1515.5 课后习题——机器人图标 153
- 第6章 文本的编辑 1546.1 文本的基本操作 1556.1.1 创建文本 1556.1.2 修改文字属性 1566.1.3 课堂案例——制作名片 1576.2 设置文本格式 1616.2.1 设置间距 1626.2.2 设置上下标 1636.2.3 设置制表位和制表符 1646.2.4 课堂案例——制作台历 1656.3 制作文本效果 1716.3.1 设置首字下沉和项目符号 1716.3.2 文本绕路径 1736.3.3 对齐文本 1746.3.4 内置文本 1746.3.5 段落文字的连接 1756.3.6 段落分栏 1756.3.7 文本绕图 1766.3.8 课堂案例——制作杂志内文 1776.4 使用字符 1836.5 创建文字 1846.5.1 文字的创建 1846.5.2 课堂案例——制作时尚生活标志 1846.6 课后习题——电脑销售宣传单 188
- 第7章 位图的编辑 1897.1 位图的导入 1907.2 调整位图的颜色

1907.2.1 转换为位图 1907.2.2 调整位图的颜色 1917.2.3 位图色彩模式 1917.2.4 课堂案例——制作故宫门票 1927.3 使用位图的特效滤镜 1957.3.1 三维效果 1957.3.2 艺术笔触 1977.3.3 模糊 1987.3.4 颜色变换 1997.3.5 轮廓图 2007.3.6 创造性 2007.3.7 扭曲 2027.3.8 杂点 2037.3.9 鲜明化 2047.4 课后习题——打印机广告设计 204第8章 图形的特殊效果 2058.1 设置透明效果 2068.1.1 制作透明效果 2068.1.2 课堂案例——制作瓷器鉴赏会海报 2078.2 使用调和效果 2128.2.1 设置调和 2128.2.2 课堂案例——绘制水果文字 2148.3 制作阴影效果 2178.4 编辑轮廓图 2198.5 使用变形效果 2208.5.1 制作变形效果 2208.5.2 课堂案例——绘制菊花 2218.6 使用封套效果 2268.6.1 制作封套效果 2268.6.2 课堂案例——制作浮雕字 2278.7 制作立体效果 2298.7.1 设置立体化效果 2298.7.2 课堂案例——制作立体字 2308.8 制作透视效果 2328.9 制作透镜效果 2338.9.1 设置透镜 2338.9.2 课堂案例——制作底片 2348.10 精确剪裁效果 2368.11 调整图形的色调 2378.11.1 调整亮度、对比度和强度 2378.11.2 调整颜色通道 2388.11.3 调整伽玛值 2388.11.4 调整色调、饱和度和亮度 2398.12 课后习题——制作摄像机产品宣传单 239第9章 商业案例设计 2409.1 课堂案例——博览会请柬 2419.2 课堂案例——旅游宣传单设计 2449.3 课堂案例——食品海报设计 2489.4 课堂案例——数码相机招贴的制作 2549.5 课堂案例——POP设计 2599.6 课堂案例——书籍装帧设计 2639.7 课堂案例——“普乐”打印机包装 265

## 章节摘录

第1章 初识CorelDRAW X3中文版 1.1 CorelDRAW X3中文版概述 CorelDRAW是目前最流行的矢量图形设计软件之一，它是由全球知名的专业化图形设计与桌面出版软件开发商——加拿大的Corel公司于1989年推出的。

目前，软件版本已升级到X3。

CorelDRAW X3是集图形设计、文字编辑、排版及高品质输出于一体的设计软件。

### 编辑推荐

本书具有完善的知识结构体系，力求通过对软件基础知识的讲解，使学生深入学习软件功能；在学习了基础知识和基本操作后，精心设计了课堂案例，力求通过课堂案例演练，使学生快速掌握软件的应用技巧；最后通过每章的课后习题实践，拓展学生的实际应用能力。

在本书的最后一章，精心安排了专业设计公司的多个商业案例，力求通过这些案例的制作，使学生提高艺术设计创意能力。

在内容编写方面，力求细致全面、重点突出；在文字叙述方面，注意言简意赅、通俗易懂；在案例选取方面，强调案例的针对性和实用性。

本书全面系统地介绍了CorelDRAW X3的基本操作方法和图形图像处理技巧，包括初识CorelDRAW X3中文版、图形的绘制和编辑、曲线的绘制和编辑、轮廓线编辑与颜色填充、对象的排序和组合、文本的编辑、位图的编辑、图形的特殊效果、商业案例设计等内容。

本书适合作为高等职业院校数字媒体艺术类专业课程的教材，也可供相关人员自学参考。

#### 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>