

<<CorelDRAW X4案例教程>>

图书基本信息

书名：<<CorelDRAW X4案例教程>>

13位ISBN编号：9787121102875

10位ISBN编号：7121102870

出版时间：2010-2

出版时间：电子工业出版社

作者：段欣 主编

页数：169

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>

<<CorelDRAW X4案例教程>>

内容概要

本书内容简介：为适应中等职业学校计算机课程改革的要求，从平面设计和制作技能培训的实际出发，结合当前平面设计软件的流行版本CorelDRAW X4，我们组织编写了本书。

本书的编写从满足经济发展对高素质劳动者和技能型人才的需要出发，在课程结构、教学内容、教学方法等方面进行了新的探索与改革创新，以利于学生更好地掌握本课程的内容，利于学生理论知识的掌握和实际操作技能的提高。

本书采用实训教学的方法，通过具体的任务案例讲述了CorelDRAW X4基础知识、手绘和形状工具的使用、填充和轮廓工具的使用、排列工具的使用交互式工具组的使用、位图和文本工具的使用等，并通过最后的综合应用，展示平面设计综合应用的相关技巧。

本书是中等职业学校计算机平面设计专业的基础教材，也可作为各类计算机培训班的教材，还可以供计算机平面设计、制作从业人员参考学习。

本书配有教学指南、电子教案、案例素材及习题答案，详见前言。

<<CorelDRAW X4案例教程>>

书籍目录

第1章 CorelDRAWX4基础知识 1.1 CorelDRAWX4概述 1.2 基本绘图常识 1.3 CorelDRAWX4操作界面 1.4 CorelDRAWX4基本操作 思考与实训第2章 手绘和形状工具的使用 案例1 圣诞卡片 2.1 手绘工具组 2.2 形状工具组 2.3 对象的基本操作 案例2 房屋平面图 2.4 矩形工具 2.5 椭圆形工具 2.6 3点矩形工具和3点圆形工具 2.7 多边形工具组 2.8 度量工具 思考与实训第3章 填充和轮廓工具的使用 案例3 戴帽女孩 3.1 填充工具组 3.2 智能填充工具 案例4 鱼缸 3.3 交互填充工具组 3.4 滴管工具和颜料桶工具 3.5 轮廓工具组 思考与实训第4章 排列工具的使用 案例5 椰树 4.1 变换 4.2 对齐与分布 4.3 顺序 4.4 群组、取消群组和取消全部群组 4.5 结合 4.6 打散 4.7 锁定对象、解除锁定对象 案例6 剪纸 4.8 造型 4.9 转换为曲线 4.10 闭合路径 4.11 将轮廓转换为对象 思考与实训第5章 交互式工具组的使用 案例7 扇子 5.1 交互式调和工具 5.2 交互式轮廓图工具 5.3 交互式变形工具 5.4 交互式阴影工具 5.5 交互式封套工具 5.6 交互式立体化工具 5.7 交互式透明工具 思考与实训第6章 位图和文本工具的使用 案例8 窗外 6.1 位图的常规处理 6.2 位图与矢量图的转换 6.3 位图的艺术效果 案例9 环保公益广告 6.4 文本工具 思考与实训第7章 综合应用 案例10 卡通形象设计 案例11 标志设计 案例12 阿迪达斯标志(A) 案例13 阿迪达斯标志(B) 案例14 舞会海报设计 案例15 国庆大酬宾海报设计 案例16 中秋礼盒 思考与实训

<<CorelDRAW X4案例教程>>

章节摘录

PSD：Photoshop中的标准文件格式，是Adobe公司为Photoshop量身定做的格式也是唯一支持Photoshop所有功能的文件类型。

在存储时它会进行非破坏性压缩以减少存储空间，打开时速度也比其他格式的快。

TIF：由Aldus公司早期研发的一种文件格式，至今仍然是图像文件的主流格式之一，同时横跨苹果（Macintosh）和个人计算机（PC）两大操作系统平台，是跨平台操作的标准文件格式，且广泛支持图像打印的规格，如分色的处理功能。

它采用LZW（L，emple．Ziv．Welch）非破坏性压缩，但是不支持矢量图形。

3．颜色模式 计算机中的颜色有多种不同的呈现方式，即色彩模式。

虽然不同呈现方式的颜色有各自的优缺点，而且大多数色彩模式在肉眼观察下无太大差异，但编辑和处理它们时却有很大的不同。

常用的颜色模式有以下几种。

灰度：是一种黑白模式的色彩模式，但与黑白二色的位图不同，从0～255有256种不同等级的明度变化，整个图像由黑、白、灰三色来表现。

RGB：是一种以色光为基础的色彩模式，由红（Red）、绿（Green）、蓝（Blue）3种原色光构成，每一种色光存在256种不同等级的强度变化，将这3种颜色配以不同比例的混合就可衍生出RGB色谱中的所有颜色，共有16777216种。

它是一种加色法的色彩模式。

RGB应用的范围极为广泛，如计算机屏幕、投影仪、电视和舞台灯光等。

它们有一个共同的特点，都是通过红色、绿色和蓝色荧光粉发射光线产生颜色，因此RGB是计算机处理图像中最为理想的编辑模式。

CMYK：是以青（Cyan）、洋红（Magenta）、黄（Yellow）和黑（Black）4种颜色作为基本原色，混合的方式为负混合。

与RGB不同，CMYK是一种减色法的色彩模式，必须有外界的光源照射才能看见，因此是图像输出时唯一的色彩模式。

HSB：基于色彩的三个要素，即色相（Hue）、纯度（Saturation）、明度（Brightness）来定义色彩。

色相是一个360。

的循环，纯度与明度则是以0～100为单位刻度。

Lab：此色彩模式由光度分量和两个色度分量组成，分别用L、A和B表示。

Lab模式所定义的色彩与光线和设备无关，而且色彩显示数量远高于常用的RGB模式和CMYK模式。它的处理速度也比CMYK模式快很多，与RGB模式相当，同时在转换成CMYK模式时色彩不会丢失或被替换，是Photoshop在不同颜色模式之间转换时使用的内部颜色模式。

双色模式：双色模式包括单色调、双色调、三色调和四色调几种类型，可以使用1～4种色调构成图像色彩，并且使用双色模式可以使图像构成统一的色调效果。

1.3 CorelDRAWX4操作界面 执行“开始—程序—CorelDRAWX4”命令，即可显示欢迎屏幕界面，如图1.9所示。

欢迎屏幕界面是CorelDRAWX4功能的集合，在该界面中可以通过单击右侧的标签，切换不同的界面效果，如新增功能、学习工具、画廊和更新设置等。

利用欢迎屏幕中的强大功能，有利于CorelDRAWX4的快捷创作，特别对于初级用户而言更是如此。

<<CorelDRAW X4案例教程>>

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>