

图书基本信息

书名：<<中文CorelDRAW X4基础教程>>

13位ISBN编号：9787561225264

10位ISBN编号：7561225261

出版时间：1970-1

出版时间：西北工业大学出版社

作者：党彦峰 编

页数：246

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

21世纪是信息时代，是科学技术高速发展的年代。
提高全民族的竞争力。

积极发展高职高专教育，完善职业教育体系，是我国职业教育改革和发展的一项重要工作。

高等职业教育有其自身的特点。

正如教育部“面向21世纪教育振兴行动计划”所指出的那样，“高等职业教育必须面向地区经济建设和社会发展，适应就业市场的实际需要，培养生产、管理、服务第一线需要的实用人才，真正办出特色。

”因此，不能以本科压缩和变形的形式组织高等职业教育，必须按照高等职业教育的自身规律组织教学体系。

为此，我们根据高等职业教育的特点及社会对教材的普遍需求，组织高等职业院校有丰富教学经验的老师编写了本套“21世纪高职高专计算机课程规划教材”。

本套教材充分考虑了高等职业教育的培养目标、教学现状和发展方向，在编写过程中突出了实用性，重点讲述目前在信息技术行业实践中不可缺少的知识，并结合具体实践加以介绍。

大量具体操作步骤、众多实践应用技巧、接近实际的实训材料保证了本套教材的实用性。

在本套教材编写大纲的制定过程中，我们广泛收集了高等职业院校的教学计划，调研了多个省市高等职业教育的实际情况，经过反复讨论和修改，使编写大纲能最大限度地符合我国高等职业教育的要求，切合高等职业教育实际情况。

在选择作者时。

我们特意挑选了在高等职业教育一线的优秀骨干教师。

他们熟悉高等职业教育的教学实际，并有多年的教学经验，其中许多是“双师型”教师，既是教授、副教授，同时又是高级工程师、认证高级设计师；他们既有坚实的理论知识，很强的实践能力，又有较多的写作经验及较好的文字水平。

本套教材是高等职业院校、高等技术院校、高等专科学校计算机课程规划教材，适用于信息技术的相关专业，如计算机应用、计算机网络、信息管理、电子商务、计算机科学与技术、会计电算化等，也可供优秀高职学校选作教材。

对于那些要提升自己应用技能或参加证书考试的读者，本套教材也不失为一套较好的参考用书。

最后，希望广大师生在使用过程中提出宝贵意见，以便我们在今后的工作中不断地改进和完善，使本套教材成为高等职业教育的精品教材。

内容概要

《中文Core ID RAW X4基础教程》主要介绍了：中文CorelDRAW X4的基本操作，线条的绘制与编辑，基本图形的绘制，文本工具，对象的操作，图形对象的填充，交互式特效的应用，位图的编辑，透镜的使用以及打印输出等。

书中配有大量生动典型的行业应用实例以及习题，并附有实训，即对每章所讲内容进行上机操作练习，使读者在学习、使用中文CorelDRAW X4的过程中更加得心应手，做到学以致用。

书籍目录

第一章 CorelDRAWX4概述第一节 CorelDRAWX4简介一、CorelDRAWX4的发展历史二、CorelDRAWX4的工作环境三、CorelDRAWX4的基本功能四、CorelDRAWX4的新特性第二节 CorelDRAWX4软件的重要概念一、矢量图形二、位图图像三、色彩模式四、存储格式第三节 CorelDRAWX4的启动与退出一、启动CorelDRAWX4二、退出CorelDRAWX4本章小结习题第二章 CorelDRAWX4基本操作第一节 CorelDRAWX4的工作界面一、标题栏二、菜单栏三、工具栏四、工具箱五、调色板六、标尺、辅助线、网格与捕捉七、绘图页面八、页面指示区九、滚动条十、状态栏第二节 文件的基本操作一、新建文件二、打开文件三、保存文件四、查看文件信息第三节 导入和导出文件一、导入文件二、导出文件第四节 页面的基本设置一、插入、删除与重命名页面二、转换页面与切换页面方向三、页面设置与页面背景第五节 调整CorelDRAW的显示一、显示模式二、预览显示三、缩放与平移四、窗口操作第六节 使用辅助设置一、使用标尺二、使用网格三、使用辅助线四、网格、标尺与辅助线设置本章小结习题二第三章 线条的绘制与编辑第一节 手绘工具一、绘制直线二、绘制折线三、绘制曲线四、绘制封闭图形第二节 贝塞尔工具一、绘制直线二、绘制曲线第三节 艺术笔工具第四节 其他线条工具一、钢笔工具二、折线工具三、3点曲线工具四、连接器工具五、度量工具第五节 编辑线条一、曲线的节点编辑二、编辑曲线的端点和轮廓三、编辑和修改形体第六节 轮廓线设置一、设置色彩二、设置宽度三、轮廓线样式四、后台填充五、设置箭头六、使用轮廓宽度预设值第七节 上机练习本章小结习题三第四章 基本图形的绘制第一节 绘制矩形一、矩形工具二、3点矩形工具第二节 绘制圆一、椭圆形工具二、3点椭圆形工具第三节 绘制多边形一、多边形工具二、星形工具三、复杂星形工具四、图框工具五、螺纹工具第四节 绘制基本形状一、基本形状工具二、箭头形状工具三、流程图形状工具四、标题形状工具五、标注形状工具第五节 上机练习本章小结习题四第五章 文本工具第一节 输入文本一、美术字文本二、段落文本第二节 编辑文本一、格式化文本二、对齐文本第三节 文本的特殊编辑一、文本适配路径二、文本填入框架三、段落文本环绕图形四、美术文字转换为曲线第四节 上机练习本章小结习题五第六章 对象的操作第一节 选取对象一、挑选工具二、菜单中的命令三、取消选择第二节 变换对象一、移动对象二、旋转对象三、调整对象大小四、缩放和镜像对象五、倾斜对象第三节 拷贝对象一、剪切、复制与粘贴对象二、再制对象三、复制属性第四节 对齐与分布对象一、对齐对象二、分布对象第五节 对象的顺序第六节 群组与结合对象一、群组对象二、取消群组三、取消全部群组四、结合对象五、拆分对象第七节 对象的修整一、焊接对象二、修剪对象三、相交对象四、对象的简化五、前减后六、后减前第八节 上机练习本章小结习题六第七章 图形对象的填充第一节 调色板的设置一、选择调色板二、调色板浏览器三、颜色样式第二节 填充对象一、颜色填充二、渐变填充三、图样填充四、底纹填充五、PostScript填充六、取消填充七、颜色泊坞窗八、交互式填充九、滴管工具填充十、智能填充工具第三节 上机练习本章小结习题七第八章 交互式特效的应用第一节 交互式调和效果一、直接调和效果的应用二、沿路径调和效果的应用三、多个物体间的调和第二节 交互式轮廓图效果第三节 交互式变形效果一、推拉囊形效果二、拉链变形三、扭曲变形第四节 交互式阴影效果一、阴影透视类型二、阴影羽化设置三、设置阴影透明度四、阴影的颜色第五节 交互式封套效果一、添加封套二、编辑封套节点三、封套的模式四、映射模式第六节 交互式立体效果一、交互式立体化效果二、交互式立体化类型三、立体化深度四、旋转立体化对象五、改变立体化对象的颜色六、斜角立体化对象七、立体化照明第七节 交互式透明效果一、标准透明度二、渐变透明度三、图样透明度四、底纹透明度第八节 上机练习本章小结习题八第九章 位图的编辑第一节 位图颜色与色彩模式一、调整位图颜色二、变换位图色彩三、位图模式四、位图颜色遮罩第二节 编辑位图一、矢量圈转换为位图二、编辑位图三、裁剪位图四、描摹位图五、重新取样第三节 位图的滤镜效果一、三锥效果二、艺术笔触三、模糊特效四、颜色变换滤镜五、轮廓图六、创造性七、扭曲八、杂点特效九、鲜明化第四节 上机练习本章小结习题九第十章 透镜的使用第一节 透镜效果一、应用透镜二、透镜类型三、编辑透镜第二节 图框精确剪裁对象一、置于容器内二、提取内容三、编辑内容与完成编辑第三节 添加透视点一、单点透视二、双点透视第四节 上机练习本章小结习题十第十一章 打印输出第一节 打印设置一、打印机属性的设置二、纸张设置选项第二节 打印预览一、预览打印作品二、调整大小和定位三、自定义打印预览第三节 打印文档一、打印多个副本二、打印大幅作品三、指

定打印内容四、分色打印五、设置印刷标记六、拼版第四节 商业印刷一、准备印刷作品二、打印到文件第五节 上机练习本章小结习题十一第十二章 行业应用实例实例1 名片设计实例2 房地产广告设计实例3 月饼报纸广告实例4 药品包装盒设计实例5 奶制品包装设计实例6 咖啡厅宣传海报实例7 酒楼酬宾招贴实例8 封面设计实例9 网络传情海报习题十二实训实训1 CorelDRAW概述实训2 辅助线的应用实训3 绘制神秘的星球实训4 绘制护手霜实训5 足球门票制作

章节摘录

CorelDRAWX4与以前的版本相比,除了具有更加人性化与亲切的窗口视图外,还增加了许多新的功能,下面分别进行介绍。

1.界面更加美观CorelDRAWX4的界面及图标有了较大的变化,属性栏和工具栏都有所变化。工具预览方式也由原来的横排变为了竖排。

2.安装文件剧增在安装软件的过程中我们可以发现CorelDRAWX4的安装过程比较顺利,速度也很快。

唯一改变最大的是文件的体积越来越大了,CorelDRAWX3安装中除去其他的组件,其安装完还不到200MB,而新的CorelDRAWX4安装完后的文件体积达到了615MB(这615MB包含X4目录下的安装备份文件,这是Corel公司为防止文件损坏而做的安装备份)。

3.新增表格绘制工具大家不要把这个工具同图纸工具混淆,这是完全不同的两个工具。通过表格工具的属性栏,可以很方便地修改行数和列数,改变边框线的颜色。

4.文本格式实时预览、字体识别功能 当我们选择不同的字体时,CorelDRAWX4会自动把段落文本中的字体预览成我们将要选择的字体。

也就是说当我们在字体下拉列表中选择不同的字体时,段落文本中的字体也会随之呈预览方式供我们查看其显示效果。

这一新加的特性可以大大方便我们选择不同的字体效果,从而提高工作效率。

5.动态向导 动态向导可允许设计人员创建完美形状,将一个物体放在想放的位置的操作通过一步就能完成。

当动态向导打开后,临时向导出现在绘画的目标捕捉点上.新的向导提供自定义的分组标号,可移动光标到需要的地方,释放在物体或文本上。

当在文档中移动目标时,这个向导自动改变,并立刻分发重要的信息,以便做出相应的调整。

因此,可以更加容易精确地创建物体的尺寸与位置。

减少操作步骤,节省了设计时间。

6.增强了捕捉对象功能捕捉对象功能可为设计人员节省时间.当安捧项目时,设计人员可以快速精确地修改对象.通过鼠标捕捉的物体区域可得到实时的反馈,捕捉对象包括节点、交叉点、中心、象限、切线、正交、边缘与文本基线。

编辑推荐

《中文Core ID RAW X4基础教程》可作为高职高专CoreIDRAW基础课程的教材，也可作为各种培训班的培训教材，同时可供广大计算机爱好者自学参考。

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>