

<<中文CorelDRAW X3入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<中文CorelDRAW X3入门与提高>>

13位ISBN编号：9787900701480

10位ISBN编号：7900701486

出版时间：2008-9

出版时间：西北工业大学音像电子出版社

作者：王璞 著

页数：280

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

Corel DRAW X3是一款矢量图绘制及页面排版软件，它集强大的电子排版和图像处理功能于一身，并能够与其他图像处理软件实现无缝衔接，为用户提供了极大的创作空间。从而使用户的设计流程更顺畅，设计方案更具创意。

CorelDRAW X3适用于各种出版物图文编辑，以及传单、广告、海报、包装等各类宣传品设计。为了帮助广大用户快速掌握CorelDRAW X3的使用方法和技巧，我们了解了不同层次的用户特点，编写了这本《中文CorelDRAW X3入门与提高》。

[内容介绍] 本书在内容的取舍和章节的安排上充分考虑了用户的特点和实际需求，对CorelDRAW X3软件由浅入深地进行讲解，同时，书中还列举了大量的练习实例、技巧和经验，使读者能快速直观地了解 and 掌握CorelDRAW X3的基本使用方法、操作技巧和行业实际应用。

本书共分为11章，具体内容介绍如下： 本书以市面上最新的Corel DRAW应用软件为主，在体例上采用“基础”、“入门”和“提高”的结构模式，由浅入深地介绍了软件的基本概念与基本操作，并有针对性地设计实例，从而提高读者的动手能力。

<<中文CorelDRAW X3入门与提高>>

内容概要

《中文CorelDRAW X3入门与提高》以市面上最新的CorelDRAW应用软件为主，在体例上采用“基础”、“入门”和“提高”的结构模式，由浅入深地介绍了软件的基本概念与基本操作，并有针对性地设计实例，从而提高读者的动手能力。

CorelDRAW X3是一款矢量图绘制及页面排版软件，它集强大的电子排版和图像处理功能于一身，并能够与其他图像处理软件实现无缝衔接，为用户提供了极大的创作空间。

从而使用户的设计流程更顺畅，设计方案更具创意。

CorelDRAW X3适用于各种出版物图文编辑，以及传单、广告、海报、包装等各类宣传品设计。

为了帮助广大用户快速掌握CorelDRAW X3的使用方法和技巧，我们了解了不同层次的用户特点，编写了这本《中文CorelDRAW X3入门与提高》。

《中文CorelDRAW X3入门与提高》在内容的取舍和章节的安排上充分考虑了用户的特点和实际需求，对CorelDRAW X3软件由浅入深地进行讲解，同时，书中还列举了大量的练习实例、技巧和经验，使读者能快速直观地了解 and 掌握CorelDRAW X3的基本使用方法、操作技巧和行业实际应用。

书籍目录

第1章 CorelDRAWX3入门1.1 CorelDRAWX3中图像的基本概念1.1.1 矢量图与位图1.1.2 文件的格式1.1.3 像素与位图分辨率1.1.4 平面设计与色彩1.1.5 认识平面设计1.2 CorelDRAWX3功能简介1.2.1 CorelDRAWX3的基本功能1.2.2 CorelDRAWX3的新增功能1.3 CorelDRAWX3的启动与退出1.3.1 CorelDRAWX3的启动1.3.2 CorelDRAWX3的退出1.4 CorelDRAWX3的界面介绍1.4.1 标题栏1.4.2 菜单栏1.4.3 工具栏1.4.4 工具箱和属性栏1.4.5 调色板1.4.6 绘图区与工作区1.4.7 状态栏习题第2章 CorelDRAWX3的文件操作2.1 文件的操作方法2.1.1 文件的新建2.1.2 文件的打开2.1.3 文件的保存2.1.4 文件的导入与导出2.1.5 文件的关闭2.2 页面的基本设置2.2.1 设置页面大小与方向2.2.2 设置页面背景2.2.3 插入和删除页面2.2.4 重命名页面2.2.5 转换页面与切块页面方向2.3 辅助工具的使用2.3.1 设置标尺2.3.2 设置网格2.3.3 设置辅助线2.3.4 使用对齐功能2.4 调整窗口的显示2.4.1 不同模式的显示方式2.4.2 预览显示2.4.3 缩放与平移2.4.4 窗口操作2.5 上机训练习题二第3章 图形的绘制3.1 绘制线条3.1.1 使用手绘工具3.1.2 使用贝塞尔工具3.1.3 使用艺术笔工具3.1.4 使用钢笔工具3.1.5 多点线3.2 绘制形体3.2.1 绘制矩形3.2.2 绘制正方形3.2.3 绘制圆形3.2.4 绘制多边形3.2.5 绘制螺旋形3.2.6 绘制图框图形3.2.7 绘制预设的图形3.2.8 使用智能绘图工具绘制3.3 调整线条与形体3.3.1 使用形状工具3.3.2 使用剃刀工具3.3.3 使用橡皮擦工具3.4 上机训练习题三第4章 图形色彩的填充4.1 色彩的运用4.1.1 色彩构成基础4.1.2 设计与色彩的综合运用4.1.3 色彩的产生4.2 色彩模式4.2.1 RGB模式4.2.2 CMYK模式4.2.3 Lab模式4.2.4 灰度模式4.2.5 HSB模式4.3 单色填充4.3.1 使用“模型”选项卡4.3.2 使用“混和器”选项卡4.3.3 使用“调色板”选项卡4.4 渐变填充4.4.1 双色渐变填充4.4.2 自定义渐变样式4.4.3 设置渐变选项4.4.4 选择预设渐变样式4.5 图案填充4.5.1 图样填充4.5.2 底纹填充4.5.3 PostScript填充4.6 对象的其他填充4.6.1 使用滴管与颜料桶填充4.6.2 交互式填充4.7 上机训练习题四第5章 对象的编辑技巧5.1 选择对象5.1.1 使用挑选工具5.1.2 使用菜单中的命令5.1.3 创建对象时选取5.1.4 取消选择5.2 变换对象5.2.1 移动对象5.2.2 旋转对象5.2.3 缩放与镜像对象5.2.4 调整对象大小5.2.5 倾斜对象5.3 对象的复制与删除5.3.1 复制对象5.3.2 再制对象5.3.3 复制属性5.3.4 删除对象5.4 对象的排序5.4.1 改变对象顺序5.4.2 快速指定对象顺序5.5 对象的对齐与分布5.5.1 对象的对齐5.5.2 对象的分布5.6 对象的群组与合并5.6.1 对象的群组5.6.2 群组对象的解散5.6.3 对象的结合5.6.4 对象的拆分5.7 对象的锁定5.7.1 锁定对象5.7.2 解除对象锁定5.8 对象的整形5.8.1 焊接对象5.8.2 修剪对象5.8.3 相交对象5.8.4 对象的简化5.8.5 前减后5.8.6 后减前5.8.7 创建边界5.9 上机训练习题五第6章 对象轮廓线设置6.1 轮廓线粗细与样式的设置6.1.1 设置轮廓线的粗细6.1.2 设置轮廓线的样式6.2 对象轮廓线颜色设置6.2.1 使用轮廓色对话框6.2.2 使用颜色泊坞窗6.2.3 使用吸取的颜色填充图形轮廓6.3 线端与样式设置6.3.1 线端与箭头样式的设置6.3.2 转角样式的设置6.3.3 书法轮廓的设置6.4 上机训练习题六第7章 文本的处理7.1 输入文本7.1.1 创建美术字文本7.1.2 创建段落文本7.2 文本格式的设置7.2.1 格式化文本7.2.2 编辑文本7.2.3 查找和替换文本7.3 文字效果处理7.3.1 文本的间距7.3.2 使文本适合路径7.3.3 设置文本适合框架7.3.4 对齐文本基线7.3.5 矫正文本7.3.6 改变字母大小写7.3.7 文本绕图7.4 文本的链接7.4.1 文本链接的使用7.4.2 将段落文本链接到对象上7.4.3 链接不同页面上的段落文本7.5 上机训练习题七第8章 交互式效果的应用8.1 交互式调和效果8.1.1 简单的调和8.1.2 调和效果的设置8.1.3 沿路径调和8.1.4 调和效果的拆分8.2 交互式轮廓图效果8.2.1 创建轮廓图效果8.2.2 轮廓图效果的设置8.3 交互式变形效果8.3.1 推拉变形8.3.2 拉链变形8.3.3 扭曲变形8.4 交互式透明效果8.4.1 标准透明效果8.4.2 渐变透明度8.4.3 图样透明度8.4.4 底纹透明度8.5 交互式封套效果8.5.1 添加封套8.5.2 编辑封套节点8.5.3 封套的工作模式8.5.4 映射模式8.6 交互式立体化效果8.6.1 创建立体化效果8.6.2 设置立体化类型8.6.3 设置立体化旋转8.6.4 立体化照明8.6.5 设置立体化颜色8.6.6 设置立体化照明8.7 交互式阴影效果8.7.1 添加阴影效果8.7.2 编辑阴影效果8.8 上机训练习题八第9章 矢量图特效的应用9.1 透镜效果9.1.1 应用透镜9.1.2 透镜类型9.1.3 编辑透镜9.2 图框精确剪裁效果9.2.1 对象的图框精确剪裁9.2.2 编辑图框精确剪裁9.3 透视点效果9.3.1 单点透视9.3.2 双点透视9.4 上机训练习题九第10章 位图的处理10.1 调整位图色彩10.1.1 高反差10.1.2 局部平衡10.1.3 取样 / 目标平衡10.1.4 调合曲线10.1.5 亮度对比度 / 强度10.1.6 颜色平衡10.1.7 伽玛值10.1.8 色度 / 饱和度 / 亮度10.1.9 所选 / 0色10.1.10 替换颜色10.1.11 取消饱和10.1.12 通道混合器10.2 编辑位图效果10.2.1 矢量图转换为位图10.2.2 编辑位图10.2.3 裁剪位图10.2.4 重新取样10.2.5 扩充位图10.2.6 位图颜色遮罩10.2.7 将位图转为矢量图10.3 位图滤镜的应用10.3.1 三维效果10.3.2 艺术笔

触10.3.3 模糊特效10.3.4 颜色变换10.3.5 轮廓图10.3.6 创造性10.3.7 扭曲10.3.8 杂点10.3.9 明化特效10.4 上机训练习题十第11章 行业应用实例11.1 绘制手机11.2 包装盒设计11.3 包装袋设计11.4 报纸广告11.5 卡设计11.6 海报设计11.7 封面设计

章节摘录

1.平面设计的特征设计是科技与艺术的结合，是商业社会的产物，在商业社会中需要把艺术设计与创作理想加以平衡。

设计与美术不同，因为设计既要符合审美性又要具有实用性，应以人为本，设计需要的不仅仅是装饰、装潢。

设计没有完成的概念，需要精益求精，不断完善，更需要挑战自我。

设计的关键在于发现，只有不断通过深入地感受和体验才能得到设计灵感。

平面设计与其他学科不同，它是一种综合艺术，它的完成涉及电脑技术、软件工程、艺术设计、展示设计等方面。

设计者既要关注电脑科技的最新发展，又要为艺术建立坚实的人文基础，强调艺术的创造性与个性风格，这样才能使艺术作品焕发出更夺目的光芒。

2.平面设计的基本要素平面设计的基本要素是点、线、面和色彩，这些要素是组成形状、空间和动态的基础，也是表现出不同视觉效果和情感的关键。

“点”有大小、形状和深浅之分，对于电脑平面设计来说，“点”还有光点、墨点和像素点之分。

“线”是点的移动轨迹，有直线、曲线、虚线和自由线之分。

“线”不仅有宽度，还有深浅、虚实的变化。

“面”是线的移动轨迹，它是物理的外表，“面”有实面和虚面之分。

当然还可以使用电脑形成独出心裁的特效面。

编辑推荐

《中文CorelDRAW X3入门与提高》思路全新、图文并茂、可操作性强，同时强调知识性和系统性，可作为普通高等院校、高职高专，以及社会培训班相关专业的CorelDRAW课程教材，也可供平面设计爱好者自学参考。

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>