

## <<CorelDRAW X3图形绘制与平面设>>

### 图书基本信息

书名：<<CorelDRAW X3图形绘制与平面设计实例精讲>>

13位ISBN编号：9787115158147

10位ISBN编号：7115158142

出版时间：2007-4

出版单位：人民邮电出版社

作者：锦宏科技

页数：506

字数：1071000

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 X3图形绘制与平面设>>

### 内容概要

本书主要介绍了CorelDRAW X3在图形绘制与平面设计方面的方法和技巧。

全书共分为15章，第1～4章采用“基本功能+典型实例”的讲解模式，介绍了CorelDRAW X3最核心的四大功能模块——图形绘制、色彩填充、文本和交互式工具，并辅以23个典型实例进行了针对性训练；第5～15章为综合案例部分，通过60个典型案例介绍了CorelDRAW X3图形创作、插画绘制、平面设计的具体方法。

本书内容丰富、案例精彩、讲解细致、版面紧凑，相信能够对读者的学习起到很好的参考和借鉴作用。

同时，本书附带一张教学光盘，内容包括本书案例源文件、素材文件以及CorelDRAW X3教学录像。

本书适合CorelDRAW的初中级用户，以及有志于在平面设计领域有所发展，需要为今后的从业储备更多就业技能的读者阅读。

# <<CorelDRAW X3图形绘制与平面设>>

## 书籍目录

第1章 图形的绘制与编辑	1.1 基本绘图工具	1.1.1 绘制矩形	1.1.2 绘制椭圆
1.1.3 典型实例——制作名片	1.1.4 绘制多边形与星形	1.1.5 典型实例——绘制彩帽	
1.1.6 绘制网格	1.1.7 绘制螺纹	1.1.8 典型实例——使用图纸工具制作魔方	
1.2 曲线工具	1.2.1 手绘工具	1.2.2 贝赛尔工具	1.3 形状工具
节点	1.3.2 添加、删除节点	1.3.3 连接与断开节点	1.3.4 直线与曲线的转换
1.3.5 转换节点类型	1.3.6 反转曲线的方向	1.3.7 闭合曲线	1.3.8 提取子路径
1.3.9 缩放路径	1.3.10 旋转和倾斜节点	1.3.11 对齐节点	1.3.12 典型实例——绘制美丽的蝴蝶
1.4 艺术笔工具	1.4.1 预设画笔	1.4.2 笔刷模式	1.4.3 喷漆罐工具
1.4.4 书法笔工具	1.4.5 典型实例——绘制可爱的卡通形象	1.5 曲线修改工具	
1.5.1 刻刀工具	1.5.2 橡皮擦工具	1.5.3 涂抹工具	1.5.4 粗糙笔刷工具
1.5.5 典型实例——制作小树	第2章 色彩的填充	2.1 CorelDRAW中的几种色彩填充类型	
2.1.1 均匀填充	2.1.2 渐变式填充	2.1.3 典型实例——绘制礼物盒	2.2 应用图案填充
2.2.1 图样填充	2.2.2 底纹填充	2.2.3 PostScript填充	2.2.4 典型实例——绘制麦桔花
2.3 交互式网状填充	2.3.1 交互式网状填充工具的使用	2.3.2 网状工具的填色	2.3.3 典型实例——网格绘制蔷薇
2.3.4 典型实例——网格绘制蔷薇	第3章 文本编辑与对象管理	3.1 文本的添加与选择	3.1.1 使用文字工具添加文字
3.1.2 使用文字工具添加段落文本	3.1.3 利用剪贴板添加文字	3.1.4 文本的选择	3.2 文本的编辑
3.2.1 设置美术或段落文本的格式	3.2.2 设置段落文本属性	3.2.3 文字转曲线	3.2.4 典型实例——设计艺术文字
3.3 沿路径添加文本	3.3.1 沿路径添加文字	3.3.2 使文本适合路径	3.3.3 调整适合路径文本
3.3.4 拆分文字与路径	3.3.5 典型实例——版式设计	3.4 使段落文本适合框架	3.4.1 在图形中插入段落文本
3.4.2 图文混排	3.4.3 典型实例——图文混排	3.5 选择工具的作用	3.5.1 选择对象
3.5.2 利用选择工具变换对象	3.5.3 旋转对象	3.5.4 使用选择工具复制对象	3.6 群组对象
3.7 锁定对象	3.8 结合与拆分对象	3.8.1 结合对象	3.8.2 拆分对象
3.9 对象的修整	3.9.1 焊接	3.9.2 修剪	3.9.3 相交
3.10 对象的叠放次序	3.11 对象的对齐与分布	3.11.1 对齐对象	3.11.2 分布对象
3.11.3 使用修整命令与对齐功能制作表格	3.12 创建图框精确剪裁对象	3.12.1 操作方式	3.12.2 编辑内容
3.12.3 典型实例——剪裁抠图	第4章 交互式工具	4.1 交互式调和工具	4.1.1 创建对象调和
4.1.2 调和的几种创建方法	4.1.3 调和的其他修改参数	4.1.4 典型实例——制作奇妙的线条图案	4.1.5 典型实例——制作质感文字
4.1.6 复制、清除调和属性	4.1.7 拆分调和对象	4.2 交互式轮廓图工具	4.2.1 创建对象轮廓
4.2.2 修改轮廓	4.2.3 典型实例——使用轮廓图工具制作空心字	4.3 交互式变形工具	4.3.1 推拉变形
4.3.2 典型实例——制作卡通花朵	4.3.3 拉链变形	4.3.4 典型实例——制作叶子	4.3.5 扭曲变形
4.4 交互式阴影工具	4.4.1 阴影的创建方法	4.4.2 修改阴影	4.4.3 典型实例——制作阴影文字效果
4.4.4 复制与清除阴影	4.4.5 拆分阴影	4.4.6 典型实例——绘制玉米效果	4.5 交互式封套工具
4.5.1 封套的4种变形模式	4.5.2 更改映像模式	4.5.3 创建封套	4.5.4 典型实例——创建变形文字和图形
4.6 交互式立体化工具	4.6.1 创建立体化效果	4.6.2 利用控制滑块来修改立体效果	4.6.3 其他修改参数
4.6.4 典型实例——制作立体文字	4.7 交互式透明工具	4.7.1 交互式透明工具的工作原理	4.7.2 透明度类型
4.7.3 典型实例——绘制电脑	第5章 个性标志	5.1 鱼骨标志设计	5.2 鱼骨名片设计
5.3 鱼骨标志合成	5.4 东浦投资标志设计	5.5 个人名片设计	第6章 动感地带
6.1 不明飞行物	6.2 舞动的鱼骨火焰	6.3 旋转的铅笔	6.4 蠕动的触角
6.5 绚烂的烟火	第7章 齿轮与电脑	7.1 齿轮标志设计	7.2 齿轮世界
7.3 平板电脑外观设计	7.4 平板电脑广告宣传单	第8章 魔法字体	8.1 三维字体
8.2 水晶球字体	8.3 King of Fighter字体设计	8.4 标签文字效果	

## <<CorelDRAW X3图形绘制与平面设>>

8.5 篆刻文字效果    8.6 图文混排技术    8.7 文字在书籍装帧中的应用    第9章 质感探索 (上)    9.1 旧木牌与古剑    9.2 液态金属字    9.3 芝麻小甜饼    9.4 蜡烛和玻璃杯    9.5 水晶印章    9.6 水杯与冰块    第10章 质感探索 (下)    10.1 电脑硬盘    10.2 不锈钢弹簧    10.3 木纹箱子    10.4 质感翠玉    10.5 写实手枪 (1)    10.6 写实手枪 (2)    10.7 轿车    第11章 招贴设计    11.1 古中国文明展    11.2 POP海报    11.3 新音乐之夜    11.4 New Opening !    11.5 节日的问候——星空画布    第12章 包装设计    12.1 冰咖啡包装    12.2 光盘封套及盘面    12.3 瓶子上的精灵    12.4 无缝拼接技术    12.5 梅菜包装    第13章 卡通插画绘制    13.1 一朵小花    13.2 卡通大嘴鸟    13.3 数码热带鱼    13.4 金属甲壳虫    13.5 卡通小海豚    13.6 兔牙老鼠    13.7 可爱的小狐狸    13.8 花与蘑菇    13.9 荷花    13.10 鸡蛋    第14章 时尚插画绘制    14.1 装饰味道    14.2 新声代    14.3 蝴蝶    14.4 晴朗的天    14.5 童话    14.6 紫·韵    第15章 CorelDRAW终极大法    15.1 刀的图纸    15.2 盘龙    15.3 凝视

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>