

图书基本信息

书名：<<CorelDRAW X3中文版实例教程>>

13位ISBN编号：9787115187864

10位ISBN编号：711518786X

出版时间：2008-11

出版单位：人民邮电出版社

作者：高志明 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是由Corel公司开发的矢量图形处理和编辑软件，它功能强大、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，已经成为这一领域最流行的软件之一。

目前，我国很多高职院校的数字媒体艺术类专业，都将CorelDRAW作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合作，共同编写了本书。

我们对本书的编写体系做了精心的设计，按照“课堂案例—软件功能解析—课堂练习—课后习题”这一思路进行编排，力求通过课堂案例演练，使学生快速掌握软件功能和艺术设计思路；通过软件功能解析使学生深入学习软件功能和制作特色；通过课堂练习和课后习题，拓展学生的实际应用能力。

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。

本书配套光盘中包含了书中所有案例的素材及效果文件。

另外，为方便教师教学，本书配备了详尽的课堂练习和课后习题的操作步骤以及PPT课件、教学大纲等丰富的教学资源，任课教师可到人民邮电出版社教学服务与资源网免费下载使用。

本书的参考学时为48学时，其中实训环节为18学时，各章的参考学时参见下面的学时分配表。

本书由高志明任主编，陈丽、李国庆任副主编。

参与本书编写工作的还有吕娜、王世宏、陈东生、张萧、周亚宁、葛润平、张敏娜、胡静、孟庆岩、郝洁、闫宇、刘遥、张旭、于淼、尹国琴、张洁等。

由于时间仓促，加之水平有限，书中难免存在错误和不妥之处，敬请广大读者批评指正。

内容概要

本书全面系统地介绍了CorelDRAW X3的基本操作方法和矢量图形的制作技巧，包括CorelDRAW X3入门知识、CorelDRAW X3的基础操作、绘制和编辑图形、绘制和编辑曲线、编辑轮廓线与填充颜色、排列和组合对象、编辑文本、编辑位图、应用特殊效果等内容。

本书内容的讲解均以课堂案例为主线，通过各案例的实际操作，学生可以快速熟悉软件功能和艺术设计思路。

书中的软件功能解析部分使学生能够深入了解软件功能；课堂练习和课后习题，可以拓展学生的实际应用能力，提高学生的软件使用技巧。

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，也可作为相关人员的参考用书。

书籍目录

第1章 CorelDRAW X3入门知识1.1 CorelDRAW X3概述1.1.1 CorelDRAW简介1.1.2 CorelDRAW X3的应用领域1.2 图形和图像的基础知识1.2.1 位图与矢量图1.2.2 色彩模式1.2.3 文件格式1.3 CorelDRAW X3中文版的工作界面1.3.1 工作界面1.3.2 使用菜单1.3.3 使用工具栏1.3.4 使用工具箱1.3.5 使用泊坞窗第2章 CorelDRAW X3的基础操作2.1 文件的基础操作2.1.1 新建和打开文件2.1.2 保存和关闭文件2.1.3 导出文件2.2 绘图页面显示模式的设置2.2.1 设置视图的显示方式2.2.2 设置预览显示方式2.2.3 设置显示比例2.2.4 利用视图管理器显示页面2.3 设置版面2.3.1 设置页面大小2.3.2 设置页面标签2.3.3 设置页面背景2.3.4 插入、删除与重命名页面第3章 绘制和编辑图形3.1 绘制图形3.1.1 课堂案例——绘制卡通手提袋3.1.2 矩形3.1.3 绘制椭圆和圆形3.1.4 绘制基本形状3.1.5 绘制图纸3.1.6 课堂案例——绘制卡通图标3.1.7 绘制多边形3.1.8 绘制星形3.1.9 绘制复杂星形3.1.10 绘制螺旋形3.2 编辑对象3.2.1 课堂案例——绘制花朵3.2.2 对象的选取3.2.3 对象的缩放3.2.4 对象的移动3.2.5 对象的镜像3.2.6 对象的旋转3.2.7 对象的倾斜变形3.2.8 对象的复制3.2.9 对象的删除3.3 课堂练习——绘制卡通锁3.4 课后习题——绘制心形头像第4章 绘制和编辑曲线4.1 绘制曲线4.1.1 课堂案例——绘制茶壶4.1.2 认识曲线4.1.3 手绘工具的使用4.1.4 贝塞尔工具的使用4.1.5 艺术笔工具的使用4.1.6 钢笔工具的使用4.1.7 多点线工具4.1.8 3点曲线工具4.1.9 交互式连线：工具4.1.10 智能绘图工具的使用4.2 编辑曲线4.2.1 课堂案例——绘制星星4.2.2 编辑曲线的节点4.2.3 编辑曲线的端点和轮廓4.2.4 编辑和修改几何图形4.3 修整图形4.3.1 课堂案例——绘制卡通汽车4.3.2 焊接4.3.3 修剪4.3.4 相交4.3.5 简化4.3.6 前减后4.3.7 后减前4.3.8 创建选择对象边界4.4 课堂练习——绘制风景画4.5 课后习题——制作卡通插画第5章 编辑轮廓线与填充颜色5.1 编辑轮廓线和标准填充5.1.1 课堂案例——绘制卡通闹钟5.1.2 使用轮廓工具5.1.3 设置轮廓线的颜色5.1.4 设置轮廓线的粗细及样式5.1.5 设置轮廓线角的样式及端头样式5.1.6 使用调色板填充颜色5.1.7 标准填充对话框5.1.8 使用“颜色”泊坞窗填充5.2 渐变填充和图案填充5.2.1 课堂案例——绘制水果插画5.2.2 使用属性栏进行填充5.2.3 使用工具进行填充5.2.4 使用“渐变填充”对话框填充5.2.5 渐变填充的样式5.2.6 图案填充5.3 其他填充5.3.1 课堂案例——制作人物插画5.3.2 底纹填充5.3.3 “吸管”工具和“油漆筒”工具填充5.3.4 “交互式网格填充”：工具填充5.3.5 PostScript填充5.4 课堂练习——绘制蝴蝶插画5.5 课后习题——绘制时尚生活插画第6章 排列和组合对象6.1 对齐和分布6.1.1 课堂案例——室内居孳效果图6.1.2 多个对象的对齐和分布6.1.3 网格和辅助线的设置和使用6.1.4 标尺的设置和使用6.1.5 标注线的绘制6.1.6 对象的排序6.2 群组 and 结合6.2.1 课堂案例——绘制交通标志6.2.2 群组6.2.3 结合6.3 课堂练习——制作药膳养生精华书籍6.4 课后习题——制作京剧脸谱书籍封面第7章 编辑文本7.1 文本的基本操作7.1.1 课堂案例——制作商场海报7.1.2 创建文本7.1.3 改变文本的属性7.1.4 文本编辑7.1.5 文本导入7.1.6 字体设置7.1.7 字体属性7.1.8 复制文本属性7.1.9 课堂案例——制作台历7.1.10 设置间距7.1.11 设置文本嵌线和上下标7.1.12 设置制表位和制表符7.2 文本效果7.2.1 课堂案例——制作时尚健康栏目7.2.2 设置首字下沉和项目符号7.2.3 文本绕路径7.2.4 对齐文本7.2.5 内置文本7.2.6 段落文字的连接7.2.7 段落分栏7.2.8 文本绕图7.2.9 课堂案例——制作标志7.2.10 插入字符7.2.11 将文字转化为曲线7.2.12 创建文字7.3 课堂练习——百货购物宣传单7.4 课后习题——制作杂志封面第8章 编辑位图8.1 导入并调整位图8.1.1 课堂案例——制作天坛门票8.1.2 导入位图8.1.3 编辑导入时的位图8.1.4 裁切位图8.1.5 转换为位图8.1.6 调整位图的颜色8.1.7 位图色彩模式8.2 使用滤镜8.2.1 课堂案例——制作汉堡广告8.2.2 三维效果8.2.3 艺术笔触8.2.4 模糊8.2.5 颜色变换8.2.6 轮廓图8.2.7 创造性8.2.8 扭曲8.2.9 杂点8.2.10 鲜明化8.3 课堂练习——制作瓷器展销会海报8.4 课后习题——制作演唱会宣传海报第9章 应用特殊效果9.1 精确裁剪和色调的调整9.1.1 课堂案例——艺术品鉴赏书籍9.1.2 图框精确剪裁效果9.1.3 调整亮度、对比度和强度9.1.4 调整颜色通道9.1.5 调整色调、饱和度和亮度9.2 特殊效果9.2.1 课堂案例——制作茶叶包装9.2.2 制作透视效果9.2.3 制作立体效果9.2.4 使用调和效果9.2.5 制作阴影效果9.2.6 课堂案例——制作手机广告9.2.7 设置透明效果9.2.8 编辑轮廓图效果9.2.9 课堂案例——制作儿童食品包装9.2.10 使用变形效果9.2.11 封套效果9.2.12 使用透镜效果9.3 课堂练习——制作化妆品广告9.4 课后习题——制作饮料包装

章节摘录

第1章 CorelDRAW X3入门知识 1.2 图形和图像的基础知识 1.2.1 位图与矢量图 在计算机中，图像大致可以分为两种：位图图像和矢量图像。

位图图像又称为点阵图，是由许多点组成的，这些点称为像素。

许许多多不同色彩的像素组合在一起便构成了一幅图像。

由于位图采取了点阵的方式，每个像素都能够记录图像的色彩信息，因而可以精确地表现色彩丰富的图像。

编辑推荐

《CorelDRAW X3中文版实例教程》对编写体系做了精心的设计，按照“课堂案例—软件功能解析—课堂练习—课后习题”这一思路进行编排，力求通过课堂案例演练，使学生快速掌握软件功能和艺术设计思路；通过软件功能解析，使学生深入学习软件功能和制作特色；通过课堂练习和课后习题，拓展学生的实际应用能力。

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。

“课堂练习—课后习题”这一思路进行编排。

力求通过课堂案例演练，使学生快速掌握软件功能和艺术设计思路；通过软件功能解析，使学生深入学习软件功能和制作特色；通过课堂练习和课后习题，拓展学生的实际应用能力。

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。

《CorelDRAW X3中文版实例教程》适合作为高等职业院校数字媒体艺术类专业课程的教材，也可以作为相关人员的参考用书。

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>