

图书基本信息

书名：<<CorelDRAW中文版基础与实例教程>>

13位ISBN编号：9787121157332

10位ISBN编号：7121157330

出版时间：2012-4

出版时间：电子工业出版社

作者：龙飞

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>

内容概要

《CorelDRAW中文版基础与实例教程（职业白金版）》通过“理论+实例”的方式，为读者奉献了40个应用技巧点拨、70个经典专家提醒、200多个典型技能案例、250多分钟语音教学视频、1100多张图片讲解，帮助读者掌握CorelDRAW，快速从新手成为CorelDRAW设计高手。

全书共分为11章，主要内容包括CorelDRAW软件核心快速入门、文件操作与版面设置、绘制与编辑简单图形、调整与编辑图形对象、组织与管理图形对象、编辑图形轮廓与填充、创建与编辑文本对象、制作对象特殊效果、编辑和应用位图、应用位图滤镜与输出和职业案例综合运用。其中第11章通过5个广告实例，讲解使用CorelDRAW软件设计平面广告的方法和技巧。

《CorelDRAW中文版基础与实例教程（职业白金版）》结构清晰、语言简洁、实例丰富、版式精美。

书籍目录

第1章 CorelDRAW软件核心快速入门

1.1 了解图形图像知识

1.1.1 矢量图与位图

1.1.2 像素与分辨率

1.1.3 图形颜色模式

1.1.4 常用文件格式

1.2 熟悉CorelDRAW工作界面

1.3 变形与交互式工具快速入门

1.3.1 了解变形工具

实战范例——应用变形工具

1.3.2 了解交互式工具

实战范例——交互式封套工具

1.4 位图及位图滤镜快速入门

了解位图、滤镜特效

实战范例——调整位图颜色

实战范例——应用卷页滤镜特效

1.5 知识体系总体预览

1.6 本章小结

1.7 习题测试

第2章 文件操作与版面设置

2.1 文件基本操作

实战范例——导入和导出文件

实战范例——备份与恢复文件

2.2 辅助工具

实战范例——设置标尺

实战范例——设置网格

实战范例——设置辅助线

2.2.1 对齐对象的设置

2.2.2 动态辅助线的设置

2.3 标注图形

实战范例——应用水平标注

实战范例——应用垂直标注

实战范例——应用平行标注

实战范例——应用角度标注

实战范例——应用线段标注

实战范例——标注文本及编辑

2.4 版式的基本设置

实战范例——设置页面大小

实战范例——设置页面方向

实战范例——页面标签设置

2.4.1 设置页面风格

2.4.2 添加与删除页面

实战范例——设置页面背景

实战范例——页面切换

2.5 版式显示的操作

2.5.1 视图显示

2.5.2 预览显示

2.5.3 窗口操作

2.6 本章小结

2.7 习题测试

第3章 绘制与编辑简单图形

3.1 运用工具绘制直线与曲线

实战范例——运用3点曲线工具绘制曲线

实战范例——运用钢笔工具绘制直线和曲线等

实战范例——运用手绘工具绘制直线和曲线等

实战范例——运用贝塞尔工具绘制曲线

实战范例——运用折线工具绘制曲线

实战范例——运用艺术笔工具绘制艺术线条

3.2 绘制不规则图形

实战范例——涂抹笔刷工具绘制图形

实战范例——运用橡皮擦工具变形图形

实战范例——运用虚拟段工具删除图形

3.3 绘制几何图形

实战范例——绘制矩形

实战范例——绘制椭圆

实战范例——绘制多边形

实战范例——绘制星形

实战范例——绘制图纸

实战范例——绘制预设形状

3.4 编辑直线与曲线

实战范例——选择和移动节点

3.4.1 添加和删除节点

3.4.2 连接和分割曲线

3.4.3 直线与曲线的互换

3.4.4 改变节点属性

实战范例——对齐多个节点

3.5 本章小结

3.6 习题测试

第4章 调整与编辑图形对象

4.1 选择图形对象

4.1.1 选择单一对象

4.1.2 选择多个对象

4.1.3 选择隐藏对象

实战范例——泊坞窗选择对象

4.1.4 从群组中选择一个对象

4.2 编辑图形对象

实战范例——剪切对象

实战范例——旋转对象

4.2.1 倾斜对象

4.2.2 镜像对象

实战范例——精确缩放对象

4.2.3 复制与再制对象

- 4.2.4 选择性粘贴对象
- 4.2.5 运用属性栏调整对象
- 4.3 操作图形对象
 - 4.3.1 运用刻刀工具分割图形
 - 4.3.2 运用橡皮工具擦除图形
 - 4.3.3 删除对象
 - 4.3.4 自由变换对象
 - 4.3.5 撤销与重做对象
 - 4.3.6 插入新对象
 - 4.3.7 插入因特网对象
 - 实战范例——插入条码
- 4.4 调整对象位置
 - 4.4.1 运用鼠标移动对象
 - 4.4.2 运用属性栏移动对象
 - 4.4.3 运用方向键移动对象
 - 4.4.4 运用“转换”泊坞窗定位对象
 - 实战范例——移动对象到另一页
- 4.5 本章小结
- 4.6 习题测试
- 第5章 组织与管理图形对象
 - 5.1 调整图形对象
 - 5.1.1 对齐对象
 - 实战范例——分布对象
 - 实战演练——调整多个对象的顺序
 - 5.1.2 反转多个对象的次序
 - 5.2 组合图形对象
 - 实战范例——群组对象
 - 实战范例——取消群组
 - 实战范例——将对象嵌入到群组中
 - 实战范例——从群组中移除对象
 - 实战范例——将对象添加到群组中
 - 5.3 组织图形对象
 - 5.3.1 焊接对象
 - 实战范例——修剪对象
 - 实战范例——相交对象
 - 实战范例——简化对象
 - 5.3.2 移除后面对象
 - 实战范例——移除前面对象
 - 实战范例——“造型”泊坞窗
 - 5.4 管理图形对象
 - 5.4.1 结合对象
 - 5.4.2 拆分对象
 - 实战范例——锁定与解锁对象
 - 实战范例——分离对象轮廓
 - 5.5 本章小结
 - 5.6 习题测试
- 第6章 编辑图形轮廓与填充

6.1 选取颜色

实战范例——运用“颜色”泊坞窗选取颜色

实战范例——运用滴管工具选取颜色

实战范例——运用“均匀填充”对话框选取颜色

6.2 使用调色板

实战范例——打开调色板

6.2.1 移动调色板

6.2.2 自定义调色板

实战范例——设置调色板

6.2.3 关闭调色板

6.3 设置轮廓属性

6.3.1 设置轮廓线宽度

6.3.2 设置轮廓线颜色

6.3.3 设置轮廓线样式

实战范例——为线条添加箭头

实战范例——复制轮廓属性

6.3.4 清除轮廓属性

6.4 单色与渐变填充

实战范例——运用调色板填充

实战范例——运用标准填充工具填充

实战范例——运用颜料筒工具填充

6.4.1 运用油漆桶工具填充

6.4.2 运用“对象属性”泊坞窗填充

实战范例——运用交互式填充工具填充

实战范例——运用“渐变填充方式”对话框填充

实战范例——自定义渐变填充

6.5 图案与底纹填充

实战范例——双色图案

6.5.1 全色图案

6.5.2 位图图案

6.5.3 底纹填充

6.5.4 PostScript底纹填色

6.6 本章小结

6.7 习题测试

第7章 创建与编辑文本对象

7.1 输入与编辑文字

7.1.1 导入文本

实战范例——创建美术字文本

实战范例——输入段落文本

实战范例——使用剪贴板复制文本

实战范例——运用属性栏设置文本

实战范例——“编辑文本”对话框

7.1.2 运用形状工具调整文本间距

7.2 制作文字特殊效果

实战范例——添加文本封套效果

实战范例——设置段落文本属性

实战范例——查找与替换文本

实战范例——插入特殊字符

7.3 制作文本路径效果

实战范例——制作文本适合路径效果

7.3.1 使文本适合闭合路径

实战范例——编辑文字路径

7.3.2 分离文本与路径

7.4 转换文本对象

实战范例——将美术字转换为段落文本

实战范例——将文本转换为曲线

实战范例——转换文本的大小写

7.5 本章小结

7.6 习题测试

第8章 制作对象特殊效果

8.1 使用艺术笔工具

8.1.1 应用预设模式

8.1.2 画笔模式

8.1.3 喷灌模式

8.1.4 书法模式

8.1.5 压力模式

8.2 调和与轮廓效果

实战范例——创建调和效果

8.2.1 调整调和效果

实战范例——拆分调和效果

8.2.2 复制调和效果

8.2.3 清除调和效果

实战范例——改变调和的终止位置

8.2.4 改变调和的起始位置

实战范例——交互式轮廓效果

实战范例——复制轮廓图属性

8.2.5 清除轮廓图效果

8.3 交互式透明效果

实战范例——添加标准透明效果

实战范例——渐变透明效果

实战范例——图样透明效果

实战范例——底纹透明效果

实战范例——冻结透明效果

实战范例——复制透明效果

8.4 变形与阴影效果

实战范例——应用变形效果

8.4.1 调整变形效果

实战范例——复制变形效果

实战范例——添加阴影效果

8.4.2 设置阴影效果

实战范例——复制阴影效果

8.4.3 分离阴影效果

8.4.4 清除阴影效果

8.5 透镜与透视效果

8.5.1 透镜效果11种效果

8.5.2 添加透镜效果

实战范例——添加透视效果

实战范例——复制透视效果

实战范例——清除透视效果

8.6 封套与立体化效果

实战范例——添加封套效果

8.6.1 改变封套映射模式

实战范例——添加立体效果

8.6.2 旋转立体化效果

实战范例——设置立体化效果方向

实战范例——设置立体化效果颜色

8.6.3 设置立体模型方向

8.6.4 设置立体模型斜角边修饰

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>