第一图书网, tushu007.com

<<易学巧用>>

图书基本信息

书名：<<易学巧用>>

13位ISBN编号：9787800007101

10位ISBN编号：7800007103

出版时间：2008-2

出版时间：印刷工业

作者：季永芹,王章苹,等

页数：291

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

第一图书网, tushu007.com

<<易学巧用>>

内容概要

本书是一本理论联系实际的应用类教材。
它既有详细的基础知识讲解，又有典型的应用实例，非常适合CorelDraw初学者和与平面设计、图像处理、广告制作等相关的工作人员，尤其适用于各大中专院校、职业院校及各类电脑培训学校作为CorelDraw的培训教程使用。

第一图书网, tushu007.com

<<易学巧用>>

书籍目录

第1章 CorelDRAW X3基础知识 1.1 图形和图像基础知识 1.1.1 矢量图像和位图图像 1.1.2 分辨率 1.1.3 色彩模式 1.1.4 常用文件格式 1.2 CorelDRAW X3软件的基础知识 1.2.1 CorelDRAW X3的工作界面 1.2.2 CorelDRAW X3的文件管理 1.2.3 CorelDRAW X3的基本设置第2章 图形绘制与编辑 2.1 图形绘制与编辑基础知识 2.1.1 绘制几何图形 2.1.2 绘制直线和曲线 2.2 典型实例——绘制卡通小猪第3章 设置对象的填充和轮廓 3.1 填充与轮廓基本知识 3.1.1 调色板 3.1.2 轮廓工具 3.1.3 标准填充 3.1.4 渐变填充 3.1.5 图案和纹理填充 3.1.6 交互式填充 3.1.7 其他填充 3.2 典型实例——月下竹林第4章 文本编辑处理 4.1 文本编辑处理基础知识 4.1.1 输入文本 4.1.2 文本编辑 4.1.3 文本特殊效果 4.1.4 段落文本排版 4.2 典型实例——宣传页设计第5章 对象的组织与管理 5.1 对象的组织与管理基础知识 5.1.1 对象基本操作 5.1.2 对象的变换 5.1.3 对象的组织 5.1.4 对象的修整 5.1.5 对象的群组和结合 5.1.6 对象的裁切 5.2 典型实例——邮票设计第6章 图形特效处理 6.1 特效处理基础知识 6.1.1 交互式调和效果 6.1.2 交互式轮廓图效果 6.1.3 交互式变形效果 6.1.4 交互式阴影效果 6.1.5 交互式封套效果 6.1.6 交互式立体化效果 6.1.7 交互式透明效果 6.1.8 透镜效果 6.1.9 其他效果 6.2 典型实例——绘制花蝴蝶第7章 位图编辑处理 7.1 位图基本知识 7.1.1 位图的导入 7.1.2 位图的编辑 7.1.3 位图的色彩与色调调整 7.1.4 位图的滤镜效果 7.2 典型实例——彩色玻璃字效果第8章 文件上的打印和输出 8.1 打印和输出基础知识 8.1.1 打印设置 8.1.2 输出前准备 8.1.3 发布到PDF 8.1.4 发布到Web 8.1.5 商业印刷 8.2 典型实例——PostScript文件输出 8.3 CorelDRAW输出注意事项第9章 综合实例 9.1 文字效果设计 9.2 按钮设计 9.3 城堡设计 9.4 卡通设计 9.5 房地产报纸广告设计 9.6 食品海报设计 9.7 室内装潢设计 9.8 酒包装设计 9.9 手机造型设计 9.10 企业CI系统设计

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

1.1.1　矢量图像和位图图像　　计算机绘制的图像可以分为位图图像（又称点图或栅格图像）和矢量图像。
认识它们的特色和差异，有助于更好地创建、编辑和应用数字图形图像。
位图和矢量图没有好坏之分，因此，整合矢量图像和位图图像的优点，才是处理数字图像最佳的方式。

1.矢量图像　　矢量图像是对轮廓线所组成的区域填充得到的，由被称为“矢量”的数学对象定义的线条和鬼块组成。
人们习惯称矢量图像为图形。

第一图书网, tushu007.com

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