

## <<CorelDRAW X3 图形设计入门与>>

### 图书基本信息

书名：<<CorelDRAW X3 图形设计入门与提高>>

13位ISBN编号：9787900718648

10位ISBN编号：7900718648

出版时间：2007-4

出版时间：电子科技

作者：怡丹科技工作室

页数：190

字数：320000

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 图形设计入门与>>

### 内容概要

CorelDRAW X3是目前最优秀的矢量绘图和平面设计软件之一。

本手册从实际应用的角度出发，注重培养软件操作技能和实际运用能力，采用“零起点学习基础+典型实例提高技能+应用实例体验设计+课后作业巩固与提高”的学习思路，详细地介绍了CorelDRAW X3的操作技巧和在平面设计中的应用技巧。

全手册共分11章，包括CorelDRAW X3基础知识、对象的创建与填充、对象的操作与编辑、交互式工具的应用、文本的使用、位图处理与位图滤镜特效、产品造型设计、广告设计、包装设计、VI设计等。通过本手册的学习，读者不仅可以轻松掌握CorelDRAW X3的软件操作，而且还可以通过实例体验真实的设计，起到举一反三的学习效果。

本手册结构清晰、内容详实、实例精彩，适合平面设计、印刷等初学者自学，也适合作为大中专院校或社会培训学校的相关教材。

书籍目录

第1章 CorelDRAW X3基础知识 1.1 CorelDRAW X3的工作界面 1.1.1 CorelDRAW X3的启动与退出  
1.1.2 CorelDRAW X3的操作界面 1.2 文件的基本操作 1.2.1 文件的新建与打开 1.2.2 文件的保存与  
关闭 1.2.3 导入与导出图形文件 1.2.4 页面的操作 1.2.5 辅助设置 1.3 相关的概念知识 1.3.1  
位图与矢量图 1.3.2 分辨率 1.3.3 文件格式 1.3.4 常用颜色模式 1.4 课后练习第2章 对象的  
创建与填充 2.1 创建对象 2.1.1 绘制矩形 2.1.2 绘制椭圆 2.1.3 绘制三点椭圆和三点矩形 2.1.4  
绘制多边形工具 2.1.5 绘制基本形状 2.1.6 直线和曲线的绘制 2.1.7 绘制螺纹和网格图形 2.2  
填充对象 2.2.1 标准填充 2.2.2 渐变填充 2.2.3 图案填充 2.2.4 纹理填充 2.2.5 Postscript填  
充 2.2.6 泊坞窗填充 2.2.7 吸管工具和油漆桶工具填充 2.2.8 交互式填充工具 2.2.9 交互式网  
格填充 2.3 典型实例——绘制礼盒 2.4 课后练习第3章 对象的操作与编辑 3.1 对象的操作 3.1.1  
群组对象 3.1.2 结合与拆分对象 3.1.3 对象顺序 3.1.4 对齐与分布对象 3.1.5 “变换”泊坞  
窗 3.1.6 对象的造型 3.2 编辑对象 3.2.1 节点的形式 3.2.2 编辑节点 3.2.3 添加节点 3.2.4  
删除节点 3.2.5 结合两个节点 3.2.6 分割节点 3.3 典型实例——Disk商标设计 3.4 课后练习第4  
章 交互式工具的应用第5章 文本的编辑第6章 位图处理与滤镜特效第7章 手绘艺术第8章 产品  
造型设计第9章 广告设计第10章 包装设计第11章 VI设计

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>