

<<7天学会CorelDRAW X4图形绘制>>

图书基本信息

书名：<<7天学会CorelDRAW X4图形绘制>>

13位ISBN编号：9787030244765

10位ISBN编号：7030244761

出版时间：2009-8

出版时间：科学出版社

作者：三虎工作室

页数：229

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

随着信息技术的迅猛发展，电脑办公自动化技术和电脑设计已成为现代人生活和工作的一大基本技能。

在这竞争日益激烈的今天，谁掌握的基本技能越多，谁就获得了更多的谋生手段。

因此，人们在繁忙的工作和生活中必须不断学习新知识、掌握新技术，这样才不会被社会所淘汰。

想去培训班学习又没有时间，如果经常让朋友、同事来指导的麻烦他们，为此，我们为读者精心策划了《轻松学得快》这套多媒体自学丛书。

《轻松学得快》系列丛书立意新颖、构思独特，采用“图书+多媒体自学光盘”的立体化教学模式，针对电脑软件操作和电脑设计的学习特点，采用“零起点学习软件操作基础，范例精讲提高软件驾驭能力，上机实战提升专业设计技能”这一循序渐进的教学过程，引导初学者用7天时间掌握软件基本操作技能，从而进入设计的大门。

因此，本套丛书非常适合电脑初级读者学习。

《轻松学得快》系列丛书从实际应用的角度出发，以时间为写作线索，采用“基础导读”+“范例精讲”+“上机实战”+“巩固与练习”的编写结构，突出边学边练、学练结合的自学特点，充分发挥了读者的主观能动性，快速提高读者的学习效率。

基础导读 用最直接、最精练的方式讲解了软件的基础知识、概念、工具或行业知识；一使读者可以快速了解软件的基础知识、熟悉并掌握软件的基础操作。

范例精讲 这部分精心安排的一个或几个典型实例，使读者达到深入了解各软件功能的目的，同时引导读者在短时间内提高软件操作技能。

上机实战 精心安排的上机实战案例，给出操作步骤提示，边学边练，以进一步提高软件的应用水平。

巩固与练习 这部分通过将掌握到的知识应用到实际中，使读者进一步强化与巩固所学知识，做到学以致用。

易学易懂 本套丛书不仅结构科学，而且语言简洁、图文互解、步骤清晰、易学易懂。

科学分配学习时间 针对电脑软件技术这一教学特点，重在培养读者的实际动手能力，因此，根据各软件的特点，我们精心安排了“基础导读”、“范例精讲”、“上机实战”以及“巩固与练习”各模块的科学学习时间，极大地提高了学习效率。

<<7天学会CorelDRAW X4图形绘制>>

内容概要

CorelDRAW是加拿大Corel公司出品的最新最优秀的矢量绘图软件。

CorelDRAW的主要功能是矢量绘图，它广泛应用于产品造型设计、包装设计、海报招贴、展示设计、城市公共标识、企业CIS设计、广告设计、平面户型图设计等领域。

本书以读者的实际需要为前提，用直接易懂的语言和操作方法，全面系统地介绍了CorelDRAW X4的基础知识与基本图形的绘制、曲线的绘制与轮廓线的使用、编辑曲线、颜色的填充、对象的修整与修改工具的使用、图形特效制作、文字的编辑与排版、位图的处理、滤镜特效、插画艺术、广告设计、包装设计等内容。

本书内容丰富、新颖、实用、易学易懂，且可操作性极强，在讲解过程中用有限的篇幅讲述了尽可能多的知识。

相信读者无论是初次接触CorelDRAW X4，还是对CorelDRAW X4有一定的学习基础，通过对本书的认真学习，都能成为一个CorelDRAW X4软件的使用高手，设计制作出令自己满意的作品。

本书不仅可供CorelDRAW X4的初学者学习，也可供平面设计、广告创意、包装装潢设计等行业和相关专业的工作人员学习和参考，还可作为大专院校相关专业和培训班的教材。

<<7天学会CorelDRAW X4图形绘制>>

书籍目录

第1天 01 CorelDRAW X4基础与基本图形的绘制 1.1 基础导读 1.1.1 CorelDRAW X4的工作界面
1.1.2 文件的基本操作 1.1.3 基本对象的绘制 1.1.4 对象的操作 1.1.5 相关术语 1.2 范例
精讲 1.2.1 范例1——绘制笑脸 1.2.2 范例2——绘制漂亮的图案 1.3 上机实战 1.3.1 绘制特
效图案 1.3.2 魔法棒 1.4 巩固与练习 02 曲线的绘制与轮廓线的使用 2.1 基础导读 2.1.1
钢笔工具 2.1.2 贝塞尔工具 2.1.3 手绘工具 2.1.4 艺术笔工具 2.1.5 轮廓线的使用 2.2 范
例精讲 2.2.1 范例1——绘制围裙 2.2.2 范例2——绘制花瓶图案 2.3 上机实战 2.3.1 绘制帽
子 2.3.2 绘制标志 2.4 巩固与练习第2天 03 编辑曲线 3.1 基础导读 3.1.1 节点的形式
3.1.2 编辑节点 3.1.3 添加与删除节点 3.1.4 节点的分割与结合 3.1.5 直线与曲线的相互转换
3.2 范例精讲 3.2.1 范例1——绘制漂亮的图案 3.2.2 范例2——绘制小老虎 3.3 上机实战
3.3.1 绘制漂亮的图案 3.3.2 绘制警示标志 3.4 巩固与练习 04 颜色的填充 4.1 基础导读
4.1.1 色彩模式 4.1.2 色彩填充方法 4.2 范例精讲 4.2.1 范例1——魔法帽子的绘制 4.2.2 范
例2——绘制古扇 4.3 上机实战 4.3.1 绘制盘子 4.3.2 绘带咖啡杯 4.4 巩固与练习第3天 ...
...第4天第5天第6天第7天

章节摘录

5.工具箱 工具箱包含了CorelDRAWX4的所有绘图命令，每一个按钮都代表一个命令，在按钮上单击即可执行相关命令。

其中有些工具右下角有黑色的小三角按钮，表示该工具包含有子工具，单击黑色小三角按钮，弹出子工具。

如果不小心将工具箱关掉了，可以执行“窗口”—“工具栏”—“工具箱”命令，即可打开工具箱。

6.泊坞窗 泊坞窗提供了许多常用的功能，使用户在创作时更加得心应手。

当暂时不使用泊坞窗时，可以将其最小化，只以标题的形式显示。

这样，既不占用更多的工作空间，又可以方便地对泊坞窗进行访问。

执行“窗口”—“泊坞窗”命令，可以在弹出的子菜单中打开各种泊坞窗。

7.标尺 标尺由水平标尺、垂直标尺和原点设置3部分组成，根据需要可以重新设定标尺原点的位置。

在标尺交叉的位置处按住鼠标左键并拖拽至目标位置，即可将标尺原点确定在鼠标的释放位置处；在标尺坐标交叉处双击，可恢复标尺原点。

如果标尺目前不可见，可以执行“查看”—“标尺”命令将其显示出来。

执行“工具”—“选项”命令，打开“选项”对话框，选择“文档”—“标尺”选项，即可对标尺属性进行修改。

8.调色板 调色板位于窗口的最右边，默认呈单列显示。

通过单击调色板上的“向上”按钮或“向下”按钮，或者直接拖动滑块，可以查询更多的颜色。

9.状态栏 状态栏位于窗口的底部，分为两部分，左侧显示鼠标光标所在屏幕位置的坐标，右侧显示所选对象的填充色、轮廓线颜色和宽度等。

.....

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>