第一图书网, tushu007.com

<<CorelDRAW X4图形设计自学实>>

图书基本信息

书名：<<CorelDRAW X4图形设计自学实战手册>>

13位ISBN编号：9787030260819

10位ISBN编号：7030260813

出版时间：2009-12

出版时间：科学出版社

作者：三虎工作室

页数：418

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

前言

CorelDRAW是Corel公司开发的矢量绘图和平面设计应用类软件，它具有使用方便、易于掌握等优点。
CorelDRAW广泛应用于插画设计、广告设计、包装设计以及印刷等领域。
新版本的CorelDRAWX4的操作界面更加直观、功能更加强大，用户操作更加灵活。

无论是初学者，还是有一定软件基础的读者，都希望能购买到一本适合自己学习的书。
通过对大量初级读者购书要求的调查，以及对计算机类图书特点的研究，我们精心策划并编写了这本书，旨在把一个初级读者在最短时间内培养成一名CorelDRAW的使用高手，提高读者的实际操作水平。

本书从实用的角度出发，采用“零起点”学习软件基础知识，“现场练兵”实例提高软件操作技能，综合应用实例提高实战水平的教学安排。
考虑读者的实际学习的需要，首先掌握软件核心功能技术要点，其次通过对实例的详细讲解来学习软件的核心功能和技术要点，然后结合“上机实践”这一边学边练的指导思想，充分发挥读者学习的主观能动性，“巩固与提高”模块将进一步巩固所学知识，从而达到举一反三的学习效果。
科学的教学体系，边学边用的实用方法，可快速提高读者的学习效率，从而满足实际工作的需要。

语言精练、内容实用　　在写作方式上，本书语言简练、通俗易懂，采用图文互解的方式让读者轻松掌握相关操作知识。
在内容安排上，本书突出实用、常用的特点，也就是说只讲“实用的和常用的”知识点，真正做到让读者学得会，用得上。

结构科学、循序渐进　　针对初学者的学习习惯和计算机软件的学习特点，采用边学边练的教学方式。
把握系统性和完整性，由浅入深，以便读者做阶段性的学习，使读者通过学习掌握系统完备的知识。
通过大量练习，使学习者能够掌握该软件的基本技能。

学练结合、快速掌握　　从实际应用的角度出发，结合软件的典型功能与核心技术，在讲解相关基础知识后，恰当地安排一些“现场练兵”实例，通过对这些实例制作过程的详细讲解，读者可以快速掌握软件的典型功能与核心技术。
另外，本书所讲的基础操作与实例的实用性较强，使读者学有所用，有所收获，突出了学练结合的特点。

上机实战、巩固提高　　为了提高学习效果，充分发挥读者的学习主观能动性和创造力，我们精心设计了一些上机实例供读者上机实战。
另外，还提供了一些选择题和简答题对所学基础知识进行巩固。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书从实际应用的角度出发，本着易学易用的特点，系统地介绍了CorelDRAW X4绘图与平面设计的基本操作方法与应用技巧。
全书共分为12章，从基础知识入手，引导读者逐步学习如何设置CorelDRAW X4的工作环境、CorelDRAW X4的基本操作、基本图形的绘制与编辑、轮廓线的设置与编辑、对象的操作与管理、对象的填充与编辑、文本的编辑与应用、特效图像的制作、图层与样式的应用、位图的编辑与处理、位图特效的应用、文件管理与打印等知识。
最后一章通过6个典型的综合实例使读者快速掌握CorelDRAW X4的强大功能。

本书适合从事平面设计、网页设计以及印刷相关工作的用户，既适合无基础又想快速掌握CorelDRAW X4的读者自学，也可作为电脑培训班、职业院校以及大中专院校广告、平面设计、动漫和艺术类专业的参考书籍。

本书配套光盘内容包括部分实例源文件与素材以及视频教学内容。

第一图书网, tushu007.com

<<CorelDRAW X4图形设计自学实>>

书籍目录

第1章 工作环境与基本操作 1.1 初识CorelDRAW X4 1.1.1 CorelDRAW X4的欢迎屏幕 1.1.2 CorelDRAW X4的工作界面 1.2 文件的基本操作 1.2.1 新建图形文件 1.2.2 打开图形文件 1.2.3 保存图形文件 1.2.4 关闭图形文件 1.3 页面的基本操作 1.3.1 设置绘图页面大小 1.3.2 插入页面 1.3.3 重命名页面 1.3.4 删除页面 1.3.5 调整页面顺序 现场练兵 制作多页文档 1.4 调整与设置视图 1.4.1 视图的显示模式 1.4.2 使用缩放工具查看对象 1.4.3 使用视图管理器显示对象 1.4.4 使用手形工具平移视图 1.5 使用辅助工具 1.5.1 使用辅助线 1.5.2 使用标尺 1.5.3 使用网格 1.6 疑难解析 1.7 上机实践 1.8 巩固与提高第2章 图形的绘制 2.1 绘制几何图形 2.1.1 绘制矩形和正方形 2.1.2 绘制椭圆形和圆形 2.1.3 绘制多边形 2.1.4 绘制星形和复杂星形 2.1.5 绘制螺纹 2.1.6 绘制图纸 2.2 绘制表格 2.2.1 绘制表格 2.2.2 选择表格 2.2.3 表格的属性设置 2.2.4 移动表格行或列 2.2.5 插入和删除表格行或列 2.2.6 均分表格行或列 2.3 绘制各种形状 2.4 绘制曲线 2.4.1 手绘工具 2.4.2 贝塞尔工具 现场练兵 绘制线描效果的咖啡猫 2.4.3 艺术笔工具 2.4.4 钢笔工具 2.4.5 折线工具 2.4.6 三点曲线工具 2.4.7 交互式连线工具 2.4.8 度量工具 2.5 智能绘图 2.6 疑难解析 2.7 上机实践 2.8 巩固与提高第3章 图形的开关编辑和轮廓设置第4章 对象的操作与管理第5章 填充对象第6章 编辑与处理文本第7章 为对象应用特殊效果第8章 图层和样式第9章 位图的编辑处理第10章 位图特殊效果的应用第11章 管理与打印文件第12章 综合实例

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

为自学者提供一本快捷、实用、体贴的用书！
从零开始，快速提升。
疑难解析，体贴周到。
多章综合案例，从入门到提高，一步到位！
自学需精细，实战成高手。

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