第一图书网, tushu007.com

<<CorelDRAW X3中文版入门实战与>>

图书基本信息

书名：<<CorelDRAW X3中文版入门实战与提高>>

13位ISBN编号：9787121069253

10位ISBN编号：7121069253

出版时间：2008-10

出版时间：电子工业出版社

作者：览众 等编著

页数：328

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

在竞争曰趋激烈的今天，不懂电脑，就好像缺少一件取胜的法宝，无论在职场、还是日常生活中，都会遇到与电脑亲密接触的机会。
鉴于此，我们特别设计了本套丛书．从电脑的基础知识到办公自动高效，从图形图像处理到网页制作，从Flash动画到三维图形设计??涵盖了在人们的日常生活工作中电脑的方方面面应用。
特色一览　　知识全面，内容丰富　　我们采用知识点与实例相结合的方式，突破传统讲解的束缚，根据实例的具体操作需要，将各项功能充分融合到实例中，使实例和知识点功能达到完美的融合。
同时在每章最后还有针对每章内容的大量习题，帮助读者巩固并掌握本章的相关知识点。
提升读者解决实际问题的能力。
视频教学，书盘互动　　考虑到读者朋友们的学习兴趣与习惯，本套书绝大部分图书均配有多媒体视频讲解，基本上每个实例配一个视频文件。
读者在看书的过程中，如果遇到疑难问题，可以通过观看配书视频文件来解决学习过程中遇到的难点，同时还可以在学习之余．换一种方式来轻松掌握各个知识点的内容。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

CoreDRAW X3的面世为平面设计师的创作空间提供了完美的技术支持，借助该软件设计师可以轻松进行平面创作。
本书分为18章，包括基础知识、基本图形的绘制方法、对象的编辑、填充和轮廓、对象的基本操作等知识、对象的组织和管理、群组、交互式特效工具组、绘制艺术字、段落文本与排版设计等内容，帮助中级读者灵活运用软件的各项功能，学习如何借助软件完美表达内心的创意，从而培养软件框架之外思维的延展性；此外还包括位图处理、使用滤镜、矢量绘图，以及综合实例，旨在帮助读者学会软件操作技能的同时，领悟让创意变为真实作品的方法。
本书适合系统学习CorelDRAW X3的读者自学使用，同时也可作为大中专院校培训班的教学用书。

第一图书网, tushu007.com

<<CorelDRAW X3中文版入门实战与>>

书籍目录

第1章 初识矢量绘图软件CorelDRAW X3 1.1 CorelDRAW X3中文版的应用领域和功能组成 1.1.1 CorelDRAW X3中文版的应用领域 1.1.2 CorelDRAW X3中文版的功能组成 1.2 CorelDRAW X3的安装与启动和退出与卸载 1.2.1 知识点讲解 1.2.2 实例实战 1.3 工作界面的组成和设置 1.4 本章技巧荟萃 1.5 学习效果测试第2章 CorelDRAW X3的基本操作 2.1 CorelDRAW X3拘文件操作基础 2.1.1 知识点讲解 2.1.2 实例实战 2.2 工作界面的组成和设置 2.3 本章技巧荟萃—CorelDRAW X3的新功能 2.4 本章技巧荟萃 2.5 学习效果测试第3章 基本图形的绘制方法 3.1 规则图形工具组 3.1.1 知识点讲解 3.1.2 实例实战——水晶狗 3.2 不规则图形工具 3.2.1 知识点讲解 3.2.2 实例实战 3.3 本章技巧荟萃 3.4 学习效果测试第4章 对象的w形状编辑方法 4.1 形状工具组 4.1.1 知识点讲解 4.1.2 实例实战——蜻蜓标本 4.2 使用裁剪工具变形 4.2.1 裁剪工具组 4.2.2 实例实战 4.3 本章技巧荟萃 4.4 学习效果测试第5章 对象的轮廓和颜色的填充 5.1 填充颜色和色彩模式的介绍 5.1.1 填充的介绍 5.1.2 色彩模式的介绍 5.2 对象的轮廓 5.2.1 轮廓工具 5.2.2 实例实战 5.3 颜色的填充 5.3.1 均匀填充对象 5.3.2 实例实战 5.4 图案、底纹的填充以及交互式网格填充 5.4.1 均匀填充对象 5.4.2 实例实战 5.5 本章技巧荟萃 5.6 学习效果测试第6章 对象的基本操作 6.1 选取和移动对象 6.1.1 知识点讲解 6.1.2 实例实战 6.2 对象的相关命令 6.2.1 知识点 6.2.2 实例实战 6.3 对象的变换 6.3.1 知识点 6.3.2 实例实战 6.4 本章技巧荟萃 6.5 学习效果测试第7章 对象的组织和管理 7.1 对象的对齐、分布和顺序 7.1.1 知识点讲解 7.1.2 实例实战 7.2 锁定和解除锁定与群组和取消群组 7.2.1 知识点 7.2.2 实例实战 7.3 本章技巧荟萃 7.4 学习效果测试第8章 交互式填充工具组 8.1 交互式填充工具 8.1.1 知识点讲解 8.1.2 实例实战 8.2 交互式网状填充工具 8.2.1 知识点 8.2.2 实例实战 8.3 本章技巧荟萃 8.4 学习效果测试第9章 交互式特效工具组 9.1 交互式调和工具和交互式轮廓图效果 9.1.1 知识点讲解 9.1.2 实例实战 9.2 交互式阴影工具和交互式透明工具 9.2.1 知识点 9.2.2 实例实战 9.3 其他交互式工具 9.3.1 知识点 9.3.2 实例实战 9.4 本章技巧荟萃 9.5 学习效果测试第10章 绘制艺术字 10.1 艺术字的特殊样式 10.1.1 知识点介绍 10.1.2 实例实战——蚂蚁酒吧 10.2 艺术字的变形 10.2.1 知识点介绍 10.2.2 实例实战——音乐小屋 10.3 本章技巧荟萃 10.4 学习效果测试第11章 段落文本与排版设计 11.1 文本的基本知识 11.1.1 知识点讲解 11.1.2 实例实战 11.2 文本处理基础 11.2.1 知识点 11.2.2 实例实战 11.3 本章技巧荟萃 11.4 学习效果测试第12章 实战演练 12.1 实战1——激情五一 12.2 实战2——激情舞动 12.3 实战3——时尚潮流 12.4 实战4——激情圣诞 12.5 本章技巧荟萃 12.6 学习效果测试第13章 位图处理 13.1 处理位图 13.1.1 知识点讲解 13.1.2 实例实战 13.2 调整位图颜色 13.2.1 知识点 13.2.2 实例实战 13.3 本章技巧荟萃 13.4 学习效果测试第14章 滤镜的使用 14.1 位图的滤镜效果 14.1.1 知识点 14.1.2 实例实战 14.2 位图的滤镜效果2 14.2.1 知识点 14.2.2 实例实战 14.3 本章技巧荟萃 14.4 学习效果测试第15章 矢量绘图 15.1 人物绘制 15.2 标志绘制 15.3 花草绘制 15.4 卡通相框绘制 15.4.1 实战1——卡通相框 15.4.2 实战2——时尚女郎 15.5 本章技巧荟萃第16章 文件输出与印前知识 16.1 基本输出与打印和印刷输出 16.1.1 知识点介绍 16.1.2 实例实战 16.2 常见印刷问题解答和名词解释 16.3 学习效果测试第17章 实战演练 17.1 实战1——仰望 17.2 实战2——街舞 17.3 实战3——枯叶之碟 17.4 实战4——天籁之音第18章 实战演练 18.1 实战1——缤纷活力 18.2 实战2——碟中世界 18.3 实战3——家园 18.4 实战4——车王

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

CoreIDRAW是一款绘图与排版的设计、它广泛地应用于商标设计、标志制作、模型绘制、插图描画、排版及分色输出等诸多领域。

CoreIDRAW界面设计友好，它提供了设计者一整套的绘图工具，包括圆形、矩形、多边形、方格和螺旋线，并配合塑形工具可以对各种基本图形通过该工具做出更多的变化，例如圆角矩形、弧、扇形和星形等，同时也提供了特殊的笔刷功能，将矢量图形的创作推向了新一轮的高峰。

1.1.1 CorelDRAW X3中文版的应用领域　　1．标识形象　　（1）什么是标识形象。

常见的各种商品的标识即是Logo，也就是所说的标识形象，包括字母、图形、文字、数字、颜色组合和三维标志，以及上述诸多要素的组合。

商标的标识所具有的最大的特点就是易于辨认，保证消费者可以通过标识形象把商标标识所代表的产品或服务等同其他商标表示的同类产品或服务区别开来，起到宣传和占据市场的重要作用，标识设计效果。

……

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

CorelDRAWX3的面世为平面设计师的创作空间提供了完美的技术支持，借助该软件设计师可以轻松进行平面创作。
《CorelDRAW X3中文版入门实战与提高》适合系统学习CorclDRAWX3的读者自学使用，同时也可作为大中专院校培训班的教学用书。

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