

<<CorelDRAW X4平面设计入门、>>

图书基本信息

书名：<<CorelDRAW X4平面设计入门、进阶与提高>>

13位ISBN编号：9787121108365

10位ISBN编号：7121108364

出版时间：2010-7

出版时间：电子工业

作者：卓越科技

页数：346

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

每位读者都希望找到适合自己阅读的图书，通过学习掌握软件功能，提高实战应用水平。本着一切从读者需要出发的理念，我们精心编写了《入门·进阶·提高》丛书，通过“学习基础知识”、“精讲典型实例”和“自己动手练”这三个过程，让读者循序渐进地掌握各软件的功能和使用技巧。

随书附带的多媒体光盘更可帮助读者掌握知识、提高应用水平。

本套丛书的编写结构《入门·进阶·提高》系列丛书立意新颖、构意独特，采用“书+多媒体教学光盘”的形式，向读者介绍各软件的使用方法。

本系列丛书在编写时，严格按照“入门”、“进阶”和“提高”的结构来组织、安排学习内容。

入门——基本概念与基本操作快速了解软件的基础知识。

这部分内容对软件的基本知识、概念、工具或行业知识进行了介绍与讲解，使读者可以很快地熟悉并能掌握软件的基本操作。

进阶——典型实例通过学习实例达到深入了解各软件功能的目的。

本部分精心安排了一个或几个典型实例，详细剖析实例的制作方法，带领读者一步一步进行操作，通过学习实例引导读者在短时间内提高对软件的驾驭能力。

提高——自己动手练通过自己动手的方式达到提高的目的。

精心安排的动手实例，给出了实例效果与制作步骤提示，让读者自己动手练习，以进一步提高软件的应用水平，巩固所学知识。

本套丛书的特点作为一套定位于“入门”、“进阶”和“提高”的丛书，它的最大特点就是结构合理、实例丰富，有助于读者快速入门，提高在实际工作中的应用能力。

结构合理、步骤详尽本套丛书采用入门、进阶、提高的结构模式，由浅入深地介绍了软件的基本概念与基本操作，详细剖析了实例的制作方法和设计思路，帮助读者快速提高对软件的操作能力。

快速入门、重在提高每章先对软件的基本概念和基本操作进行讲解，并渗透相关的设计理念，使读者可以快速入门。

接下来安排的典型实例，可以在巩固所学知识的同时，提高读者的软件操作能力。

图解为主、效果精美图书的关键步骤均给出了清晰的图片，对于很多效果图还给出了相关的说明文字，细微之处彰显精彩。

每一个实例都包含了作者多年的实践经验，只要动手进行练习，很快就能掌握相关软件的操作方法和技巧。

内容概要

本书从实际应用出发，向读者详细介绍了CorelDRAW X4的操作方法和应用技巧，以及它在平面设计领域中的应用。

本书内容翔实、实例丰富、结构清晰，以入门、进阶、提高的结构循序渐进地进行讲述。

第1章至第10章介绍了CorelDRAW X4软件的相关操作，包括绘制图形、颜色管理和填充、对象的操作、图形的编辑、文本的编辑、特殊效果的编辑、位图的编辑处理、位图的特殊效果、文件的输出和打印等内容。

第11章至第14章以实例的形式介绍了CorelDRAW X4在平面设计中的应用方法。

另外，随书附带的多媒体自学光盘可大大提高读者的学习效率。

本书适合各类培训学校、大专院校和中职中专院校作为相关课程的教材使用，也可供平面设计人员进行参考学习，通过本书读者能够快速成长为一名优秀的平面设计高手。

书籍目录

第1章 CorelDRAW X4快速入门 1.1 入门——基本概念与基本操作 1.1.1 CorelDRAW X4的启动与退出 1.1.2 CorelDRAW X4的工作界面 1.1.3 文件的基本操作 1.1.4 像素和分辨率 1.1.5 位图和矢量图 1.1.6 页面设置 1.1.7 辅助绘图工具 1.1.8 视图显示设置 1.2 进阶——典型实例 1.2.1 将矢量图转换为位图 1.2.2 将位图转换为矢量图 1.3 提高——将图像导出为TIF文件第2章 绘制图形 2.1 入门——基本概念与基本操作 2.1.1 认识CorelDRAW X4的工具箱 2.1.2 绘制几何图形 2.1.3 绘制基本形状 2.1.4 绘制线条 2.2 进阶——典型实例 2.2.1 图案设计 2.2.2 绘制流程图 2.3 提高——自己动手练 2.3.1 绘制手提袋 2.3.2 绘制可爱的图标第3章 颜色管理和填充 3.1 入门——基本概念与基本操作 3.1.1 颜色模式 3.1.2 颜色填充 3.1.3 渐变填充 3.1.4 图样填充 3.1.5 底纹填充 3.1.6 PostScript填充 3.1.7 交互式填充 3.1.8 网状填充 3.2 进阶——典型实例 3.2.1 绘制立体按钮 3.2.2 绘制蝴蝶 3.3 提高——自己动手练 3.3.1 绘制保龄球瓶 3.3.2 制作春联第4章 对象的操作 4.1 入门——基本概念与基本操作 4.1.1 对象的选择 4.1.2 对象的复制 4.1.3 对象的组合 4.1.4 对象的变换 4.1.5 对象的排列、对齐与分布 4.1.6 对象的锁定与解锁 4.1.7 对象的造形 4.1.8 对象的管理 4.2 进阶——典型实例 4.2.1 制作网页背景图 4.2.2 绘制中国结 4.3 提高——自己动手练 4.3.1 制作信笺纸 4.3.2 绘制南瓜第5章 图形的编辑 5.1 入门——基本概念与基本操作 5.1.1 形状工具 5.1.2 涂抹笔刷 5.1.3 粗糙笔刷 5.1.4 自由变换工具 5.1.5 裁剪工具 5.1.6 刻刀工具 5.1.7 橡皮擦工具 5.1.8 虚拟段删除 5.2 进阶——典型实例 5.2.1 绘制运动裤 5.2.2 绘制卡通章鱼 5.3 提高——自己动手练 5.3.1 绘制圣诞树 5.3.2 制作标志第6章 文本的编辑第7章 特殊效果的编辑第8章 位图的编辑处理第9章 位图的特殊效果第10章 文件的输出和打印第11章 VI设计第12章 包装设计第13章 POP广告设计第14章 书籍装帧设计

章节摘录

插图：封面设计是书籍装帧设计艺术的门面，它是通过艺术形象设计的形式来反映书籍内容的。在当今琳琅满目的书海中，书籍的封面起了一个无声的推销员作用，它的好坏在一定程度上将会直接影响人们的购买欲。

图形、色彩和文字是封面设计的三要素。

设计者就是根据书的不同性质、用途和读者对象，把这三者有机地结合起来，从而表现出书籍的丰富内涵，以传递信息为目的、以一种美感的形式呈现给读者。

当然有的封面设计则侧重于某一点。

如以文字为主体的封面设计，设计者在字体的形式、大小、疏密和编排设计等方面都比较讲究，在传播信息的同时给人一种韵律美的享受。

另外封面标题字体的设计形式必须与内容以及读者对象相统一。

成功的设计应具有感情，如政治性读物的设计应该是严肃的，科技性读物的设计应该是严谨的，少儿性读物的设计应该是活泼的。

好的封面设计应该在内容的安排上有主有次，层次分明，简而不空，这就意味着简单的图形中要有内容，增加一些细节来丰富它。

书籍不是一般商品，而是一种文化。

因而在封面设计中既要有内容，同时又要具有美感，达到雅俗共赏的目的。

编辑推荐

《CorelDRAW X4平面设计入门、进阶与提高》从实际应用出发，以“入门、进阶、提高”的结构循序渐进地介绍了CorelDRAW X4的操作方法和应用技巧，以及它在平面设计领域中的应用方法。

《CorelDRAW X4平面设计入门、进阶与提高》语言清晰易懂、内容翔实全面、实例丰富实用，并配有多媒体自学光盘，使学习更加轻松。

入门——基本概念与基本操作这部分内容对软件的基本知识、概念、工具或行业知识进行了介绍与讲解，使读者可以很快地熟悉并掌握软件的基本操作。

进阶——典型实例本部分精心安排了一个或几个典型实例，详细剖析实例的制作方法，通过学习实例引导读者在短时间内提高对软件的驾驭能力。

提高——自己动手练通过自己动手的方式达到提高的目的。

让读者自己动手练习，以进一步提高软件的应用水平，巩固所学知识。

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>