

图书基本信息

书名：<<计算机图形设计教程CorelDRAW X4>>

13位ISBN编号：9787302276371

10位ISBN编号：7302276374

出版时间：2011-12

出版时间：清华大学出版社

作者：赵洛育

页数：205

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>

## 内容概要

《计算机图形设计教程coreldraw x4》以实例为主导讲解了coreldraw x4的各个知识点以及使用coreldraw x4进行平面设计的方法和技巧，主要内容包括coreldraw x4入门、coreldraw x4文件操作、绘制基本图形、绘制及编辑线条、为图形填充颜色、编辑图形、多个对象的组织、编辑文本、矢量图特殊效果、编辑和处理位图、输出及打印作品等。

《计算机图形设计教程coreldraw x4》内容全面，深入浅出，图文并茂，通俗易懂。正文中穿插了大量的“技巧”、“提示”等板块，丰富了知识面；各章上机练习实例实用有趣，使读者在实际操作中强化理解书中的知识点，并掌握制作基本商业案例的方法和技巧。每章后面还给出了习题和上机操作题，使读者能够通过练习巩固所学知识。

《计算机图形设计教程coreldraw x4》主要适用于coreldraw的初、中级用户，尤其适合作为各类高等学校、职业院校及各类电脑培训学校的教材使用。

书籍目录

第1章 coreldraw x4入门

- 1.1 认识coreldraw x4
  - 1.1.1 coreldraw x4简介
  - 1.1.2 coreldraw x4的应用领域
- 1.2 coreldraw x4中文版工作界面
  - 1.2.1 coreldraw x4的欢迎屏幕
  - 1.2.2 coreldraw x4工作界面的各个组成部分
- 1.3 工作环境的设置及优化
  - 1.3.1 设置页面
  - 1.3.2 设置多页面文件
  - 1.3.3 管理视图
- 1.4 上机练习——制作个性化的工作界面
  - 1.4.1 通过右击
  - 1.4.2 通过“选项”对话框
- 1.5 本章小结
- 1.6 习题

第2章 coreldraw x4文件操作

- 2.1 coreldraw x4图像基础知识
  - 2.1.1 矢量图和位图
  - 2.1.2 像素和分辨率
  - 2.1.3 文件格式
  - 2.1.4 色彩模式
- 2.2 coreldraw x4基本操作
  - 2.2.1 新建图形文件
  - 2.2.2 保存图形文件
  - 2.2.3 关闭图形文件
  - 2.2.4 打开图形文件
  - 2.2.5 导入与导出图形文件
  - 2.2.6 实例：从模板新建图形文件
- 2.3 上机练习——制作简单的coreldraw图形文件
- 2.4 本章小结
- 2.5 习题

第3章 绘制基本图形

- 3.1 绘制几何图形
  - 3.1.1 绘制矩形
  - 3.1.2 绘制椭圆
  - 3.1.3 使用多边形工具组
  - 3.1.4 实例：绘制标志图形
- 3.2 使用基本形状工具组
  - 3.2.1 绘制基本形状
  - 3.2.2 绘制箭头形状
  - 3.2.3 绘制流程图形状
  - 3.2.4 绘制标题形状
  - 3.2.5 绘制标注形状
- 3.3 使用表格工具

3.4 上机练习——制作企业信封

3.5 本章小结

3.6 习题

#### 第4章 绘制及编辑线条

4.1 有关矢量图的基本概念

4.1.1 对象

4.1.2 曲线

4.1.3 节点

4.2 绘制线段及曲线

4.2.1 使用手绘工具

4.2.2 使用贝塞尔工具

4.2.3 使用钢笔工具

4.2.4 使用折线工具

4.2.5 使用3点曲线工具

4.2.6 使用连接器工具

4.2.7 使用度量工具

4.3 使用艺术笔工具

4.3.1 预设模式

4.3.2 笔刷模式

4.3.3 喷罐模式

4.3.4 书法模式

4.3.5 压力模式

4.3.6 实例：绘制一幅卡通漫画

4.4 编辑曲线对象

4.4.1 添加和删除节点

4.4.2 闭合和断开曲线

4.4.3 直线和曲线相互转换

4.5 上机练习——绘制一幅山水风景画

4.6 本章小结

4.7 习题

#### 第5章 为图形填充颜色

5.1 均匀填充

5.1.1 使用调色板

5.1.2 使用“均匀填充”对话框

5.1.3 使用“颜色”泊坞窗

5.2 渐变填充

5.2.1 线性渐变

5.2.2 射线渐变

5.2.3 圆锥渐变

5.2.4 方角渐变

5.2.5 实例：为一束鲜花上色

5.3 图样填充

5.3.1 双色图样填充

5.3.2 全色图样填充

5.3.3 位图图样填充

5.4 底纹填充

5.5 postscript填充

## 5.6 交互式填充工具组

### 5.6.1 交互式填充工具

### 5.6.2 网状填充工具

## 5.7 使用滴管和颜料桶工具

## 5.8 上机练习——制作壁挂空调

## 5.9 本章小结

## 5.10 习题

# 第6章 编辑图形

## 6.1 修饰图形

### 6.1.1 使用涂抹笔刷工具

### 6.1.2 使用粗糙笔刷工具

### 6.1.3 使用自由变换工具

## 6.2 裁剪、切割和擦除对象

### 6.2.1 使用裁剪工具

### 6.2.2 使用刻刀工具

### 6.2.3 使用橡皮擦工具

### 6.2.4 删除虚拟线段

## 6.3 造形对象

### 6.3.1 焊接对象

### 6.3.2 修剪对象

### 6.3.3 相交对象

### 6.3.4 简化对象

## 6.4 编辑轮廓线

### 6.4.1 编辑轮廓线颜色和宽度

### 6.4.2 设置轮廓线样式、线角和端头

### 6.4.3 实例：制作一交通标识示意图

## 6.5 上机练习——制作一张梅花q扑克牌

## 6.6 本章小结

## 6.7 习题

# 第7章 多个对象的组织

## 7.1 变换对象

### 7.1.1 使用挑选工具变换对象

### 7.1.2 使用“变换”泊坞窗变换对象

## 7.2 多个对象的组织与管理

### 7.2.1 群组与取消群组

### 7.2.2 结合与拆分对象

### 7.2.3 对齐与分布图形对象

### 7.2.4 为图形对象排序

### 7.2.5 锁定与解锁对象

## 7.3 复制和删除图形对象

### 7.3.1 复制对象

### 7.3.2 再制对象

### 7.3.3 删除对象

## 7.4 撤销与重做

### 7.4.1 撤销操作

### 7.4.2 重做操作

## 7.5 上机练习——记事本内页版式设计

7.6 本章小结

7.7 习题

## 第8章 编辑文本

8.1 创建文本

8.1.1 创建美术字文本

8.1.2 创建段落文本

8.1.3 美术字文本与段落文本的转换

8.2 格式化文本

8.2.1 字符格式化

8.2.2 段落文本格式化

8.2.3 实例：使用形状工具调整文本间距

8.3 为文本添加效果

8.3.1 为文本添加项目符号

8.3.2 设置首字下沉

8.3.3 设置文本分栏

8.4 文本与路径

8.4.1 将文本转化为曲线

8.4.2 使文本适合路径

8.4.3 设置内置文本

8.4.4 创建文本绕图效果

8.5 上机练习——招贴设计

8.6 本章小结

8.7 习题

## 第9章 矢量图特殊效果

9.1 调和效果

9.1.1 创建直线调和效果

9.1.2 修改调和效果

9.1.3 沿手绘线调和

9.1.4 沿路径调和

9.1.5 创建复合调和

9.2 轮廓图效果

9.3 变形效果

9.3.1 推拉变形效果

9.3.2 拉链变形效果

9.3.3 扭曲变形效果

9.4 透明效果

9.4.1 标准透明效果

9.4.2 渐变透明效果

9.4.3 图样透明效果

9.5 立体化效果

9.5.1 创建立体化效果并进行编辑

9.5.2 设置立体化图形的灭点

9.6 其他特殊效果

9.6.1 阴影效果

9.6.2 编辑阴影效果

9.6.3 透视效果

9.6.4 透镜效果

9.7 上机练习——房地产广告

9.8 本章小结

9.9 习题

## 第10章 编辑和处理位图

10.1 编辑位图

10.1.1 矢量图转换为位图

10.1.2 导入位图

10.1.3 改变位图的颜色模式

10.2 裁剪位图

10.2.1 用形状工具裁剪位图

10.2.2 通过命令裁剪位图

10.3 位图的色彩调节

10.3.1 高反差

10.3.2 局部平衡

10.3.3 调和曲线

10.3.4 亮度/对比度/强度

10.3.5 色度/饱和度/亮度

10.3.6 其他命令

10.4 创建位图的特殊效果

10.4.1 三维效果

10.4.2 艺术笔触效果

10.4.3 模糊效果

10.4.4 相机效果

10.4.5 颜色转换效果

10.4.6 轮廓图效果

10.4.7 创造性效果

10.4.8 其他位图效果

10.5 上机练习——广告设计

10.6 本章小结

10.7 习题

## 第11章 输出及打印作品

11.1 印刷的相关知识

11.1.1 印前设计工作流程

11.1.2 分色

11.1.3 打样

11.1.4 印刷的类型

11.1.5 纸张类型

11.2 印刷前的输出准备

11.2.1 将文字转化为曲线

11.2.2 将颜色转化为cmyk模式

11.3 图像的打印输出

11.3.1 添加打印机

11.3.2 设置打印机属性

11.3.3 设置打印范围和份数

11.3.4 设置打印版面

11.3.5 设置分色打印

11.3.6 打印预览

11.4 上机练习——打印作业设计

11.5 本章小结

11.6 习题

第12章 综合实例

12.1 标识设计

12.2 包装设计

12.3 本章小结

## 章节摘录

版权页：插图：打样是模拟印刷，主要用于检验制版阶调与色调能否达到需要的效果，从而将出现的误差及应达到的标准提供给制版方，作为修正的依据。

同时为印刷的墨色、墨层密度及网点扩大数据提供参考，以减少偏色误差。

将客户最终签字的样稿校正无误后交付印刷中心进行印刷。

11.1.4 印刷的类型在印刷过程中，既要避免档次过高导致印刷的成本过高，又要避免因限制成本而达不到理想的效果。

印刷的类型和特点介绍如下。

1.单色印刷单色印刷是使用黑色进行印刷，成本较低。

根据浓度的不同可以显示出黑色以及黑色到白色之间的渐变颜色，常用于印刷较简单的宣传单和单色教材等。

2.双色印刷通常使用CMYK模式中的任意两种颜色进行印刷，印刷成本较单色印刷高。

3.套色套色是在单色印刷的基础上再印上CMYK中任意一种颜色，如最常见的报纸广告中的套红就是在单色印刷的基础上套用品红色。

这种印刷方式的成本也较低。

4.四色印刷四色印刷是最常用、最普遍的印刷方式，印刷效果好，但成本也相对较高，常用于印刷封面、画册、海报及全彩色杂志等。

11.1.5 纸张类型根据不同的情况和要求使用不同类型的纸张选择印刷作品，根据其性能和特点印刷用纸大致分为以下几种。

1.新闻纸新闻纸主要用于报纸及一些凸版书刊的印刷，纸质松软，富有弹塑性，吸墨能力强，具有一定的机械强度，能适合各种不同的高速轮转机印刷。

因为这种纸张多以木浆为制造原料，所以时间一长易变黄发脆，抗水性差，色彩表现程度也不是很好。

。

### 编辑推荐

《计算机图形设计教程CorelDRAW X4》编辑推荐：从零开始，循序渐进。

知识讲解+专项实例+上机练习+自测练习。

栏目丰富，注重实用。

免费赠送配套教学资源：电子课件、课后习题、素材及源文件等。

#### 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>