

<<中文Corel DRAW X4平面设计>>

图书基本信息

书名：<<中文Corel DRAW X4平面设计>>

13位ISBN编号：9787561226667

10位ISBN编号：7561226667

出版时间：1970-1

出版时间：西北工业大学出版社

作者：袁晶 编

页数：198

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

社会的进步和经济水平的提高,使得电脑的应用越来越广泛,熟练掌握电脑操作和技巧也成为每个现代人的必修课程。

国家有关部门的最新调查表明,我国劳动力市场严重短缺计算机技能型人才,因此,快速、熟练地掌握计算机的基本技能,已经成为很多人的迫切需求。

为了适应目前中职教育及我国经济发展的需求,我们根据《教育部等七部门关于进一步加强职业教育工作的若干意见》的指示精神,在深入调查研究的基础上,会同IT专家、中等职业学校教师、职业教育教研人员,按照专业的培养目标与规格进行整体规划,策划了本套教材。

本套教材以教育部办公厅、信息产业部办公厅联合颁布的《中等职业学校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案》为依据,遵循“以素质为基础,以职业能力为本位;以企业需求为基本依据,以就业为导向;适应行业技术发展,体现教学内容的先进性和前瞻性;以学生为主体,体现教学组织的科学性和灵活性”等技能型紧缺人才培养培训的基本原则。

本套教材可作为中等计算机职业技术学校和高职非计算机专业的教材,也可作为初、中级培训班的培训教材和初学者的自学用书。

本套规划教材的主要特色如下:(1)在基础和理论知识的安排上以“必需、够用”为原则,每本书中的理论知识内容均以实际应用中是否需要为取舍原则,以能够满足实际应用需求为技术深度控制的标准,尽量避免冗长乏味的电脑历史或深层原理的介绍。

(2)采用了项目教学法,以任务驱动的方式安排内容,让学生零距离接触所学知识,快速拓展学生的职业技能。

(3)追求语言严谨、通俗、准确,专业词语全书统一,操作步骤明确且描述方法一致,避免晦涩难懂的语言与容易产生歧义的描述。

此外,为了方便教学使用,在书中每章开头明确地指出本章的教学目标和重点、难点,既有助于教师抓住重点确定自己的教学计划,又有利于读者自学。

(4)列举了大量的实例,以增强学生的学习兴趣 and 自主能力,让他们在掌握理论的基础上能够进行具体操作。

(5)对于兼有中英文版本的软件,一律舍弃英文版而选用中文版,充分保证图书的普及性。

<<中文Corel DRAW X4平面设计>>

内容概要

《中文CorelDRAW X4平面设计》内容包括：初识CorelDRAW X4、图形的绘制与调整、颜色填充、对象的操作、交互式工具的应用、透镜效果与图形色调、位图的处理、使用文本、打印输出。书中配有生动典型的实例，每章后还附有应用实例及习题，这将使读者在学习和使用CorelDRAW X4创作时更加得心应手，做到学以致用。

《中文CorelDRAW X4平面设计》可作为中等职业学校CorelDRAW X4平面设计课程的教材，同时也可作为培训班教材及平面设计爱好者的自学参考书。

<<中文Corel DRAW X4平面设计>>

书籍目录

第1章 初识CorelDRAW X4 1.1 CorelDRAW简介 1.1.1 运行CorelDRAW X4 1.1.2 CorelDRAW X4的工作界面 1.2 CorelDRAW X4基础操作 1.2.1 文件的基本操作 1.2.2 绘图显示模式 1.2.3 设置显示比例 1.2.4 预览显示 1.2.5 版面设置 1.2.6 辅助设置 1.3 位图与矢量图 本章小结 习题一

第2章 图形的绘制与调整 2.1 直线和曲线的绘制 2.1.1 手绘工具 2.1.2 贝塞尔工具 2.1.3 艺术笔工具 2.1.4 钢笔工具 2.1.5 多点线工具 2.1.6 3点曲线工具 2.1.7 连接器工具 2.1.8 度量工具 2.1.9 智能绘图工具 2.2 基本形状的绘制 2.2.1 创建矩形 2.2.2 创建圆形 2.2.3 创建多边形 2.2.4 创建预设的形状 2.3 线条与图形的编辑 2.3.1 曲线的节点编辑 2.3.2 编辑曲线的端点和轮廓 2.3.3 编辑和修改形体 2.4 轮廓线设置 2.4.1 设置对象轮廓属性 2.4.2 设置轮廓线颜色 2.5 应用实例——制作节日彩灯 本章小结 习题二

第3章 颜色填充 3.1 颜色模式 3.1.1 RGB模式 3.1.2 CMYK模式 3.1.3 Lab模式 3.1.4 HSB模式 3.1.5 灰度模式 3.2 调色板的设置 3.2.1 选择调色板 3.2.2 调色板浏览器 3.2.3 颜色样式 3.3 图形的填充 3.3.1 选择颜色 3.3.2 颜色填充 3.3.3 渐变填充 3.3.4 图案填充 3.3.5 底纹填充 3.3.6 PostScript底纹填充 3.4 应用实例——制作小猪形象 本章小结 习题三

第4章 对象的操作 4.1 对象的选取 4.1.1 普通选取 4.1.2 特殊选取 4.2 对象的基本操作 4.2.1 对象的剪切、复制与粘贴 4.2.2 对象的再制 4.2.3 对象的删除 4.3 对象的变换 4.3.1 改变对象的位置 4.3.2 旋转对象 4.3.3 缩放与镜像对象 4.4 对象的排序 4.4.1 对象的对齐与分布 4.4.2 调整对象的顺序 4.5 对象的结合与群组 4.5.1 对象的结合 4.5.2 拆分对象 4.5.3 群组对象 4.5.4 取消对象的群组 4.6 对象的造型 4.6.1 对象的焊接 4.6.2 对象的修剪 4.6.3 对象的相交 4.6.4 对象的简化 4.6.5 对象前减后 4.6.6 对象后减前 4.7 应用实例——绘制记事本 本章小结 习题四

第5章 交互式工具的应用 5.1 交互式工具组 5.1.1 交互式调和工具 5.1.2 交互式轮廓图工具 5.1.3 交互式变形工具 5.1.4 交互式阴影工具 5.1.5 交互式封套工具 5.1.6 交互式立体化工具 5.1.7 交互式透明工具 5.2 交互式填充 5.2.1 交互式填充工具 5.2.2 交互式网状填充工具 5.3 应用实例——制作“齿轮”效果 本章小结 习题五

第6章 透镜效果与图形色调 6.1 透镜的使用 6.1.1 应用透镜 6.1.2 使用透镜效果 6.1.3 透镜通用参数设置 6.1.4 取消透镜效果 6.2 调整图形的色调 6.2.1 调整亮度、对比度和强度 6.2.2 调整颜色平衡 6.2.3 调整伽玛值 6.2.4 调整色度、饱和度和亮度 6.3 图框精确剪裁对象 6.3.1 置于容器内 6.3.2 提取内容 6.3.3 编辑内容与完成编辑 6.4 添加透视点 6.4.1 单点透视 6.4.2 双点透视 6.5 应用实例——望远镜效果 本章小结 习题六

第7章 位图的处理 7.1 编辑位图的颜色 7.1.1 使用位图颜色遮罩 7.1.2 使用位图色彩模式 7.2 位图的特殊效果 7.2.1 位图的三维效果 7.2.2 艺术笔触 7.2.3 模糊效果 7.2.4 轮廓图 7.2.5 创造性 7.2.6 扭曲效果 7.2.7 杂点效果 7.2.8 鲜明化 7.3 应用实例——制作笔记本 本章小结 习题七

第8章 使用文本 8.1 文本的基本操作 8.1.1 文本的类型 8.1.2 选择文本 8.1.3 设置文本字体与字号 8.1.4 导入文本 8.2 文本格式的设定 8.2.1 格式化文本 8.2.2 对齐文本 8.3 文本的特殊效果 8.3.1 文本适配路径 8.3.2 文本填入框架 8.3.3 段落文本环绕图形 8.3.4 美术文字转换为曲线 8.4 应用实例——制作“旗帜”效果 本章小结 习题八

第9章 打印输出 9.1 打印设置 9.1.1 打印机属性的设置 9.1.2 纸张设置选项 9.2 打印预览 9.2.1 预览打印作品 9.2.2 调整大小和定位 9.2.3 自定义打印预览 9.3 打印文档 9.3.1 打印多个副本 9.3.2 打印大幅作品 9.3.3 指定打印内容 9.3.4 分色打印 9.3.5 设置印刷标记 9.3.6 拼版 9.4 商业印刷 9.4.1 准备印刷作品 9.4.2 打印到文件 9.5 应用实例——打印文件 本章小结 习题九

第10章 行业应用实例 10.1 招贴广告设计 10.2 包装展开图设计 10.3 名片设计 10.4 封面设计

第11章 上机指导 11.1 启动和退出CorelDRAW X4 11.2 对页面的操作 11.3 绘制圆珠笔 11.4 绘制花朵 11.5 制作“魔方”效果 11.6 制作“卷页”效果 11.7 制作“双喜字”效果 11.8 制作信封

章节摘录

RGB模式是一种发光的屏幕加色模式，而CMYK模式是颜色反光的减色模式，Lab模式不依赖于光线，它是一种包括了肉眼可见的所有颜色的色彩模式，弥补了RGB模式和CMYK模式的不足。

Lab颜色模式是一种多通道的颜色模式，分别由一个亮度分量L及两个色彩分量a和b来表示颜色。其中L的取值范围在0～100之间，a和b都是专色通道，其取值范围在-120～120之间。

Lab模式下的图像处理速度要比CMYK模式处理图像的速度快数倍，与RGB模式的处理速度大致相同。如果要将在RGB模式转换为CMYK模式，则系统会自动将RGB模式转换为Lab模式，再转换为CMYK模式。

3.1.4 HSB模式 HSB是色相、饱和度与明亮度的缩写。

此模式是基于人眼对颜色的感觉而发生作用的，不同于RGB的加色原理和CMYK的减色原理。

HSB是将颜色理解为由色相、饱和度和明亮度组成。

饱和度代表色彩的浓度，是指某种颜色中所含灰色数量的多少，饱和度越高，灰色成分就越低，颜色的色度就越高，其取值范围为0（灰色）～100%（纯色）。

例如，同样是蓝色，也会因为饱和度的不同而分为深蓝或淡蓝。

明亮度指的是颜色的明暗程度，是对一个颜色中光强度的衡量，其取值范围为 0（黑色）～100%（白色）。

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>