

<<彩绘高手Corel DRAW X3入门>>

图书基本信息

书名：<<彩绘高手Corel DRAW X3入门、进阶与提高>>

13位ISBN编号：9787811146967

10位ISBN编号：7811146967

出版时间：2008-3

出版时间：电子科技大学出版社

作者：力诚教育

页数：263

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

CorelDRAW X3是Corel公司图形设计软件的最新版本，是目前最流行的矢量图形设计软件之一。广泛应用于平面设计、包装装潢、彩色出版与多媒体制作等诸多领域。

《彩绘高手CorelDRAW X3入门进阶与提高（全彩印刷）（附光盘）》对CorelDRAW X3的基础知识、操作技巧和设计应用进行详细地介绍。

全书共分为11章，第1章到第7章是基础部分，每章采用“入门—基础知识”+“进阶—典型实例”+“提高—自己动手”的学习结构，使读者在学习了快速入门知识点的同时，通过进阶实例的操练达到熟练掌握软件知识的综合能力，再通过自己动手做制作，提高所学知识。

第8章至第11章，从CorelDRAW软件的应用领域出发，精心设计了各个应用领域的综合实例，绘制插画、广告设计、包装设计和广告折页与书籍装帧设计。

《彩绘高手CorelDRAW X3入门进阶与提高（全彩印刷）（附光盘）》结构清晰，内容详实，实例精彩丰富，适合于CorelDRAW的初中级学者，绘制图形、插画的爱好者，平面设计专业人员学习使用，还可以作为各相关培训班、大专院校、高等职业教育学院相关专业教学用书。

书籍目录

Chapter 1 CorelDRAW X3基础入门1.1 入门——基本概念和基本操作1.1.1 认识CorelDRAW X31.1.2 CorelDRAW X3的启动与退出1.1.3 CorelDRAW X3的工作界面1.1.4 文件的基本操作1.1.5 页面管理1.1.6 相关概念1.2 进阶——导入光盘中的图片1.3 提高——将绘制好的图形导出为jpg格式的图片Chapter 2 几何对象的绘制、填充与轮廓线2.1 入门——基本概念和基本操作2.1.1 绘制几何对象2.1.2 轮廓线2.1.3 填充图形2.2 进阶——典型实例2.2.1 培训班招贴2.2.2 旋转花2.2.3 艺术写真照2.3 提高——自己动手练2.3.1 绘制标志2.3.2 绘制笔筒Chapter 3 直线与曲线的绘制及编辑3.1 入门——基本概念和基本操作3.1.1 直线与曲线的绘制3.1.2 曲线的编辑3.2 进阶——典型实例3.2.1 双鱼3.2.2 都市女人3.3 提高——自己动手练3.3.1 绘制猫3.3.2 绘制卡通手机Chapter 4 对象的操作与编辑4.1 入门——基本概念和基本操作4.1.1 对象的变换操作4.1.2 群组与结合对象4.1.3 调整对象顺序4.1.4 对齐与分布对象4.1.5 对象的造型4.2 进阶——典型实例4.2.1 画册封面4.2.2 光盘设计4.2.3 工作室标志4.2.4 名片设计4.3 提高——自己动手练4.3.1 绘制旋转图案4.3.2 制作邮票Chapter 5 交互式工具的应用5.1 入门——基本概念和基本操作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 进阶——典型实例5.2.1 立体柱子5.2.2 绘制番茄5.2.3 手绘酒杯5.3 提高——自己动手练5.3.1 绘制水晶按钮5.3.2 制作立体五角星Chapter 6 位图的颜色与位图滤镜特效Chapter 7 文本的使用Chapter 8 绘制插画Chapter 9 广告设计Chapter 10 包装设计Chapter 11 广告折页与书籍装帧设计

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>