

图书基本信息

书名：<<中文版CorelDRAW X4平面设计一点通>>

13位ISBN编号：9787030240460

10位ISBN编号：7030240464

出版时间：2009-3

出版时间：科学出版社

作者：思维数码

页数：422

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

笔者长期从事电脑美术方面的教育与培训工作，在教学过程中一直强调学习必须经过三个阶段，对于每一个学习者而言，清楚自己所处的阶段能够让自己在学习时更有针对性。

第一阶段是学习软件基础知识，重点是学习软件的基础理论，为以后的深入学习打下坚实的基础，这些基础知识包括理论也包括实践操作。

第二阶段是练习软件基础操作技能、掌握操作技巧。

本阶段最重要的任务是“练”，即通过大量练习融会贯通第一阶段所学的基础知识与理论，并在练习过程中掌握的操作技巧，积累操作经验。

第三阶段是在应用过程中与视觉艺术结合。

对于初学者而言，练习时应该选择那些具有较强美感的案例，从而在学习技能的过程中培养审美能力，而练习那些制作粗糙、构图不合理、色彩搭配不协调的案例，只会误入歧途。

本书是面向处于第一和第二学习阶段的读者所编的图书，提供了详实的理论知识以及精美的案例，相信各位读者在学习本书后，无论是在软件技术还是在创意设计方面都能够有所提高。

从技法方面来看这些案例涵盖了大多数CorelDRAWX4主流技术，包括绘图工具、图层管理功能、滤镜功能、特效调和功能等。

从效果方面来看这些案例均具有独特的创意、精美的画面以及典型的应用领域，其中不少案例对于创意思路与方向具有较好的启示、指引作用。

从应用方面来看这些案例可以被广泛应用于VI设计、广告创意，封面设计，包装设计等各个领域。

由于水平有限，本书在操作步骤、效果及表述方面定然存在不少不尽如人意之处，希望各位读者来信指正。

本书是集体劳动的结晶，参与本书编写的人员包括雷剑、吴腾飞、雷波、左福、范玉婵、刘志伟、李美、邓冰峰、詹曼雪、黄正、孙美娜，刑海杰、刘小松、陈红艳、徐克沛、吴晴、李洪泽、漠然、李亚洲、佟晓旭、江海艳、董文杰、张来勤、刘星龙、边艳蕊、马俊南、姜玉双，李敏、邵琳琳、李亚洲、卢金凤、李静、肖辉、寿鹏程、管亮、马牧阳、杨冲、张奇、陈志新、刘星龙，马俊南、孙雅丽、孟祥印、李倪、潘陈锡、姚天亮等。

本书所有作品、素材仅供本书购买者练习使用，不得用于其他商业用途。

内容概要

本书是主要讲解CorelDRAW X4的案例+理论型图书，全书采用了逆向的讲解方法，理论与实践相结合，利用实例讲解如何应用CorelDRAW X4进行设计与创作，使读者能够通过对各个案例进行思路解析，学会分析处理复杂案例的方法，从而掌握制作CorelDRAW经典案例的技术。

本书共分8章，内容包括CorelDRAW X4的工作界面、基本概念、概念延伸、应用特殊效果、文本处理、色彩调整、滤镜的应用、综合案例等方面数十个精美案例的制作。

本书不仅适合于CorelDRAW初、中级读者学习，也适合于具有一定实践经验的读者阅读，还可以作为相关专业院校美术专业的辅助阅读书籍。

本书附带光盘中收录了书中部分实例的素材源文件、最终效果文件和视频教学，并附赠了一些基础知识视频和实用素材，方便读者在学习时调用。

书籍目录

第1章 初识CorelDRAW X4 1.1 CorelDRAW X4的工作界面 1.1.1 菜单栏 1.1.2 标准工具栏 1.1.3 属性栏
1.1.4 工具箱 1.1.5 文档导航器 1.1.6 状态栏 1.1.7 绘图纸 1.1.8 工作台 1.1.9 泊坞窗 1.1.10 调色板
1.2 页面设置 1.2.1 设置页面尺寸及方向 1.2.2 使用标签设置绘图页面 1.2.3 页面背景 1.3 图层 1.3.1
主页面 1.3.2 显示和隐藏图层 1.3.3 创建图层 1.3.4 主对象图层 1.3.5 删除图层 1.3.6 锁定和解锁图
层 1.4 颜色模式 1.4.1 黑白颜色模式 1.4.2 灰度颜色模式 1.4.3 双色调模式 1.4.4 调色板颜色模式
1.4.5 RGB颜色模式 1.4.6 Lab颜色模式 1.4.7 CMYK颜色模式第2章 基本概念 2.1 元旦晚会主题设计
2.1.1 使用矩形工具绘制形状 2.1.2 通过调整控制柄变换对象 2.1.3 了解交互式透明工具 2.2 简笔笑脸
2.2.1 使用椭圆形工具绘制形状 2.2.2 了解矩形工具组和椭圆形工具组 2.3 视觉网格 2.3.1 使用图纸工
具制作网格 2.3.2 了解图纸工具 2.4 线之魅力 2.4.1 使用手绘工具绘制曲线 2.4.2 使用手绘工具的技巧
2.5 度量超现实图形 2.5.1 使用度量工具标注 2.5.2 了解度量工具 2.6 法国料理主题设计 2.6.1 使用
螺纹工具制作曲线 2.6.2 了解螺纹工具 2.7 网站宣传标志 2.7.1 设置轮廓效果 2.7.2 编辑轮廓线 2.8 网
站E标志 2.8.1 使用智能填充工具填充形状 2.8.2 了解智能填充工具 2.9 新年贺卡 2.9.1 使用再制功能
制作底纹 2.9.2 使用“变换”泊坞窗 2.10 世纪嘉城主题宣传设计 2.11 网站频道标志设计 2.11.1 使用
修剪命令运算形状 2.11.2 焊接、修剪图形 2.12 喷溅主题视觉表现 2.12.1 使用相交命令运算形状
2.12.2 图形相交 2.13 公司形象标志设计 2.13.1 使用简化命令运算形状 2.13.2 简化图形 2.14 文学艺术
贺卡设计 2.15 梦幻底图 2.15.1 使用PostScript填充制作梦幻底图 2.15.2 图样填充、底纹填充
和PostScript填充 2.16 牛奶包装立体效果 2.16.1 使用贝塞尔工具绘制形状 2.16.2 了解贝塞尔工具第3章
概念延伸第4章 应用特殊效果第5章 文本处理第6章 色彩调整第7章 滤镜的应用第8章 综合案例

章节摘录

1.4.1 黑白颜色模式 即1位颜色模式，它将图像存储为两种颜色，即黑色和白色。没有任何颜色层次，该颜色模式对线条图和简单图形很有用处。

1.4.2 灰度颜色模式 这是一种8位的颜色模式，能够显示使用256种灰色调的图像，每种颜色都用0~255之间的一个值来定义，其中0代表最深的颜色“黑色”，255代表最浅的颜色“白色”。

1.4.3 双色调模式 这是一种8位的颜色模式，它能用多达4种色调的256种阴影来显示图像。双色调颜色模式下的一种图像，就是用1~4种附加颜色增强的灰度图像。

1.4.4 调色板颜色模式 这是一种8位的颜色模式，它能显示使用多达256种颜色的图像，将复杂图像转换为调色板颜色模式，可以缩小文件的大小，更精确地控制在转换过程中使用的各种颜色。

1.4.5 RGB颜色模式 这是一种24位的颜色模式，该模式中，红、绿、蓝3种颜色按不同强度组合起来产生所有其他颜色，每一个红、绿、蓝通道分配0~255之间的一个值。

1.4.6 Lab颜色模式 这是一种24位的颜色模式，包含一个照度或亮度组件和两个彩色组件。“a”代表由绿色到红色，“b”代表由蓝色到黄色。

1.4.7 CMYK颜色模式 这是一种32位的颜色模式，由“青”、“品红”、“黄”、“黑”组成的颜色模式，CMYK印刷可以产生真实的黑色和范围很广的色调。在CMYK颜色模式中，颜色值是以百分数表示，因此一个色值为100时，此种颜色以全饱和度印刷或显示。

提示：各种色彩模式之间的转换是有一定限制盼，不是任何一种颜色都可以直接转换为其他颜色。

编辑推荐

《中文版CorelDRAW X4平面设计一点通》层次清晰，实例经典实用，相信通过《中文版CorelDRAW X4平面设计一点通》的学习，无论是刚刚入门的CorelDRAWX4爱好者，还是具有一定操作基础和设计水平的高级读者，都可以迅速而全面地掌握该软件的使用方法，并提高设计和应用水平。

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>