

<<CorelDRAW X5中文版从入门到>>

图书基本信息

书名：<<CorelDRAW X5中文版从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787121123030

10位ISBN编号：7121123037

出版时间：2011-1

出版时间：电子工业出版社

作者：苗玉敏，高志华，马振萍 编著

页数：349

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

Corel DRAW是全球最著名的矢量图形绘制软件之一。

凭借强大的功能和容易使用的特性，Corel DRAW已经赢得了全球很多用户的青睐，被很多人称为最好用的矢量绘图软件。

据调查，全球有很大一部分图形设计师在使用Corel DRAW进行艺术创作，比如传统的插画设计领域和广告设计领域。

另外，在专业的印刷出版领域Corel DRAW也得到了广泛的使用。

随着网络的发展和普及，很多制作网页和在线内容的人员也在使用Corel DRAW进行设计，因为它的功能比其他软件所不能比拟的。

与时俱进，Corel公司非常重视Corel DRAW在网络中的应用，增加了Corel DRAW在网页上发布图像的功能，还增加了与其他软件的整合功能。

这使得Corel DRAW的功能愈加强大，一用户群也在不断地增加。

2010年，Corel公司发布了其最新版本——Corel DRAWX5。

在Corel DRAW中，可以很方便地处理矢量图形元素，而且可以很容易地移动、缩放、拼凑它们

。另外，还可以在Corel DRAW中处理位图，并可以实时地转换它们，也就是说在Corel DRAW中可以把矢量图形转换为位图，也可以把位图转换为矢量图形，因此使用它可以极大地提高工作效率。

全书共分18章。

首先介绍Corel DRAW的基本操作和工具，其次介绍一些基本的应用，接下来介绍的是稍微高级一些的内容。

在内容介绍上，从初级读者的角度出发，概念介绍非常清楚，选择的实例也比较简单，这样可以使读者很容易进行操作。

有的干脆就是以实例为基础进行介绍的，这样可以更好地帮助读者掌握所学的知识。

本书在内容介绍上由浅入深、结构清晰，而且配有相应的实例，适合初级和中级读者阅读和使用

。本书内容重点突出、脉络清楚，希望能为读者指明学习Corel DRAW的方向。

如果达到这样的目的，我们将不胜欣慰。

本书由郭圣路统筹，除了封面署名之外，参加编写工作的人员还有：张兴贞、吴战、张秀凤、白慧双、孟庆玲、宋怀营、杨岐朋、芮鸿、王德柱、韩德成等。

本书约定 在本书中，在没有特别提示的情况下，“单击”这一操作指的是单击鼠标的左键。

“移动鼠标”这一操作指的是按住鼠标左键的同时移动鼠标。

另外，本书是黑白印刷，有些色彩的描述及改变看不出来，读者可以在Corel DRAW中进行测试和对比。

注意 本书是基于中文版本编写的，中文版和英文版的菜单命令位置和窗口布局是相同的，因此使用英文版本的读者也可以参照本书进行学习。

<<CorelDRAW X5中文版从入门到>>

内容概要

Corel DRW是一款功能强大的矢量绘图软件,《CorelDRAW X5中文版从入门到精通》以由浅入深的方式介绍CorelDRAWx5中文版软件的使用。

Corel DRAW是用于印刷、多媒体制作及联机制图的应用程序,不管是设计人员,还是为印刷出版制作图形的专家,或者为多媒体制作图形的设计者,都可以使用Corel DRAW来制作专业品质的作品。它既可以处理矢量图形,也可以处理位图。

《CorelDRAW X5中文版从入门到精通》既有基础知识的介绍,也有专业知识的讲解,内容浅显易懂,实例实用丰富,可操作性强。

阅读《CorelDRAW X5中文版从入门到精通》可以使读者从入门水平提高到高级应用水平,并能掌握使用Corel DRAW处理各类矢量图形和位图的技巧。

《CorelDRAW X5中文版从入门到精通》适合初级读者和中级读者阅读,也可以作为各类电脑美术设计人员的参考用书,以及相关院校和培训班的教材。

书籍目录

第1章	CorelDRAW X5中文版基础知识	1.1	Corel DRAW简介	1.1.1	Corel DRAW的应用领域
		1.1.2	Corel DRAW X5的新功能简介	1.1.3	安装与卸载Corel DRAW X5
		1.1.4	启动和退出Corel DRAW		
第2章	矢量图和位图	1.2.1	矢量图	1.2.2	位图
		1.2.3	图像分辨率	1.3	色彩模式
		1.3.1	RGB模式	1.3.2	CMYK模式
		1.3.3	Lab模式	1.3.4	灰度模式
		1.3.5	黑白模式	1.3.6	索引色模式
第3章	认识CorelDRAW X5的工作界面	2.1	标题栏	2.2	菜单栏
		2.3	工具栏和属性栏	2.4	工具箱
		2.5	标尺、辅助线、网格与捕捉	2.6	状态栏与页面
		2.7	调色板与泊坞窗		
第3章	基本操作	3.1	文件操作	3.1.1	新建文件
		3.1.2	打开已有文件	3.1.3	保存与关闭文件
		3.1.4	查看文档信息	3.1.5	导入和导出文件
		3.2	页面管理与设置	3.2.1	插入、删除与重命名页面
		3.2.2	切换页面与转换页面方向	3.2.3	设置页面大小、标签、版面与背景
		3.3	显示控制	3.3.1	显示模式
		3.3.2	预览显示	3.3.3	缩放与平移
		3.3.4	窗口操作	3.4	使用辅助工具
		3.4.1	使用标尺	3.4.2	使用网格
		3.4.3	使用辅助线	3.4.4	标尺、网格和辅助线设置
		3.5	撤销、恢复、重做及重复操作		
		3.5.1	撤销操作与恢复操作	3.5.2	重做操作
		3.5.3	重复操作		
第4章	绘制基本图形	4.1	绘制基本形状	4.1.1	绘制矩形与正方形
		4.1.2	绘制椭圆、圆、圆弧与饼形	4.1.3	绘制多边形与星形
		4.1.4	绘制螺旋形	4.1.5	绘制图纸
		4.1.6	绘制其他基本图形	4.2	格式化线条与轮廓线
		4.2.1	使用画笔工具	4.2.2	使用轮廓宽度预设值
		4.2.3	设置线条与轮廓线的颜色	4.2.4	使用吸取的颜色填充图形轮廓
		4.2.5	将轮廓转换为对象	4.3	填充对象
		4.3.1	填充颜色	4.3.2	填充图案
		4.4	实例：简单的装饰画		
第5章	对象操作与管理	5.1	选取对象	5.1.1	使用选择工具直接选取
		5.1.2	在创建图形时选取对象	5.1.3	使用菜单命令选取对象
		5.1.4	取消选择	5.2	剪切、复制、仿制与删除对象
		5.2.1	剪切、复制、粘贴对象	5.2.2	仿制对象
		5.2.3	复制属性	5.2.4	删除对象
		5.3	对象变换	5.3.1	移动对象
		5.3.2	旋转对象	5.3.3	缩放对象
		5.3.4	镜像对象	5.3.5	倾斜对象
		5.3.6	清除对象变换	5.4	改变对象的堆叠顺序
		5.5	对齐与分布对象	5.5.1	对齐对象
		5.5.2	分布对象	5.6	群组与结合对象
		5.6.1	群组对象	5.6.2	取消群组
		5.6.3	结合对象	5.6.4	拆分对象
		5.7	锁定与转换对象	5.7.1	锁定与解锁对象
		5.7.2	对象转换	5.8	查找和替换对象
		5.8.1	查找对象	5.8.2	替换对象
		5.9	实例：扑克牌		
第6章	绘制与编辑曲线	6.1	绘制线条	6.1.1	使用手绘工具
		6.1.2	使用贝塞尔工具	6.1.3	使用艺术笔工具
		6.1.4	使用钢笔工具	6.1.5	使用B样条线工具
		6.1.6	使用折线工具	6.1.7	使用3点曲线工具
		6.2	纬线绘制工具	6.3	连线工具组
		6.4	实例：手绘时尚插画		
第7章	对象变形	7.1	曲线变形操作	7.2	切割和擦除对象
		7.2.1	切割对象	7.2.2	擦除对象
		7.3	变形对象	7.3.1	自由变形对象
		7.3.2	涂抹对象	7.3.3	粗糙对象
		7.3.4	裁剪图形	7.3.5	删除虚拟段
		7.4	使用交互式变形效果	7.4.1	推拉变形
		7.4.2	拉链变形	7.4.3	扭曲变形
		7.5	使用封套变形对象	7.6	对象造形
		7.6.1	焊接对象	7.6.2	修剪对象
		7.6.3	相交对象	7.7	实例：小丑
第8章	应用颜色和填充	8.1	应用颜色	8.1.1	选择调色板
		8.1.2	调色板的创建与编辑	8.1.3	使用颜色样式
		8.2	填充对象	8.2.1	均匀填充
		8.2.2	渐变填充	8.2.3	图样填充
		8.2.4	底纹填充	8.2.5	PostScript填充
		8.2.6	取消填充	8.2.7	使用“颜色”泊坞窗填充
		8.3	使用交互式填充工具	8.3.1	使用交互式填充工具
		8.3.2	使用交互式网格填充工具	8.4	使用滴管工具
		8.5	实例：手绘时尚插画		
第9章	高级效果制作	9.1	使用调和工具	9.1.1	使用交互式调和工具
		9.1.2	使用交互式轮廓线工具	9.1.3	使用交互式立体化工具
		9.1.4	使用交互式阴影工具	9.1.5	使用交互式透明度工具
		9.2	制作与管理效果	9.2.1	使用艺术笔
		9.2.2	使用透镜	9.2.3	添加透视
		9.2.4	使用其他效果	9.2.5	复制与克隆效果
		9.2.6	清除效果	9.3	斜角效果
		9.4	实例：为图片添加彩虹效果		
第10章	文本和表格	10.1	创建文本	10.1.1	创建美术字文本
		10.1.2	创建段落文本	10.1.3	设置文本的字、行、段间距
		10.1.4	转换文本	10.2	编辑文本
		10.2.1	格式化文本	10.2.2	“编辑文本”对话框
		10.2.3	查找和替换文本	10.3	文本的特殊编辑
		10.3.1	使文本适合路径	10.3.2	将文本填入框架
		10.3.3	使段落文本环绕图		

形 10.3.4 对齐基线 10.3.5 矫正文本 10.3.6 书写工具 10.3.7 更改大小写 10.3.8
插入符号字符 10.3.9 文字统计信息 10.3.10 显示非打印字符 10.4 实例：首字下沉 10.5
使用表格 10.5.1 创建表格 10.5.2 编辑表格 10.5.3 在表格中添加图形和设置背景色
10.5.4 在Corel DRAW中导入表格 10.6 实例：封面设计第11章 高级文字特效 11.1 制作渐
变字 11.2 制作变形字 11.3 制作浮雕字 11.4 制作渐变透明字 11.5 制作风景字 11.6 实例
：房产广告第12章 使用泊坞窗 12.1 “对象管理器”泊坞窗 12.2 图层属性 12.3 “对象数据
”泊坞窗 12.4 “图形和文本”、“符号管理器”泊坞窗 12.4.1 图形和文本样式 12.4.2 “
符号管理器”泊坞窗 12.4.3 创建符号 12.5 实例：形象海报第13章 使用位图 13.1 位图
13.2 矢量图和位图相互转换 13.3 图像调整实验室 13.4 编辑位图 13.4.1 裁剪位图
13.4.2 重新取样 13.4.3 改变位图颜色模式 13.4.4 扩充位图 13.4.5 位图颜色遮罩
13.4.6 链接位图第14章 使用位图特效 14.1 三维效果 14.2 艺术笔触 14.3 模糊 14.4 相
机 14.5 颜色转换 14.6 轮廓图第15章 颜色调整与变换 15.1 颜色调整 15.2 颜色变换 15.3
尘埃与刮痕 15.4 实例：草原之光第16章 创建Web对象和条形码 16.1 创建Web页 16.2 创
建翻转按钮 16.3 创建Web兼容文本 16.4 优化用于因特网的位图 16.5 导出到HTML 16.6 制
作条形码第17章 定制工作环境与文件输出 17.1 定制工作环境 17.1.1 定制工作区
17.1.2 定制命令栏 17.1.3 定制菜单命令 17.1.4 定制调色板 17.1.5 设置透明的界面
17.2 打印文件 17.2.1 设置打印机 17.2.2 打印预览 17.2.3 打印选项 17.3 发布
为PDF文件 17.4 合并打印 17.5 为彩色输出中心做准备 17.6 实例——公司通用信封的批量制
作第18章 综合实例 18.1 国画绘制——牡丹图 18.2 包装设计——礼品包装盒

章节摘录

当使用矢量绘图软件进行图形的绘制工作时，不是从一个个的点开始的，而是直接将该软件中所提供的一些基本图形对象，如直线、圆、矩形、曲线等进行再组合。

可以方便地改变它们的形状、大小、颜色、位置等属性而不会影响整体结构。

位图图形是由成千上万个像素点构成的，而矢量图形却跟它有所不同。

矢量图形是由一条条的直线和曲线构成的，在填充颜色时，系统将按照用户指定的颜色沿曲线的轮廓线边缘进行着色处理，但曲线必须是封闭的。

矢量图形的颜色与分辨率无关，图形被缩放时，对象能够维持原有的清晰度以及弯曲度，颜色和外形也都不会发生偏差和变形。

如图1.25所示，图形被放大后，依然能保持原有的光滑度。

矢量图形中每个对象都是一个自成一体的实体，可以在维持它原有清晰度和弯曲度的同时，多次移动和改变它的属性，而不会影响图像中的其他对象。

这些特征使基于矢量的程序特别适用于绘图和三维建模，因为它们通常要求能创建和操作单个对象。

因为矢量图形的绘制与分辨率无关，所以矢量图形可以按最高分辨率显示到显示器和打印机等输出设备上。

.....

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>