

## <<CorelDRAW X4中文版标准教程>>

### 图书基本信息

书名：<<CorelDRAW X4中文版标准教程>>

13位ISBN编号：9787500687238

10位ISBN编号：7500687230

出版时间：2009-5

出版时间：中国青年出版社

作者：宋颖 主编

页数：322

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是一款功能强大的平面设计软件，广泛应用于矢量绘制、位图编辑、版式设计和包装设计等领域，该软件是广告设计师以及设计爱好者首选的图形绘制及编辑工具，该软件现今已经发展到了Corel DRAW X4版本，在功能及人性化操作方面又上升了一个高度。

本书是一本由浅入深的教材类学习书籍，作为CorelDRAW软件的培训教程，本书可以帮助平面设计的初学者快速入门与提高，也可以帮助中级用户深入了解图形绘画技巧以及图像的特殊编辑处理，还可以在在一定程度上为那些（20relDRAW软件的高级用户提供一些创作过程中的艺术思路 and 高级技巧。

全书系统且全面地介绍了CorelDRAW X4的基础知识、界面介绍、文件的基础操作、对象的基本操作、图形的绘制与调整、对象的轮廓线编辑与颜色填充、绘图与填充的综合应用、颜色系统、高级效果应用、文本的处理、位图的使用、版面的组织和管理、打印输出基础知识的应用，在介绍基础知识后，专门特设一章，对前面的基础知识进行综合运用，引领读者亲自操作软件，进行商业实例设计。

在每个章节最后，为读者增设了思考与练习题，帮助读者在学习基础知识之后巩固记忆所学知识。

在全书的最后，增设了两个附录，分别提供了用于Corel DRAW认证考试的模拟考试题，通过考题的形式，使读者能系统掌握Corel DRAW认证考试中常见题型，了解各个部分在考卷中的所占比重。

为了方便读者学习，本书配套光盘中收录了书中操作案例要应用到的原始图片，以及通过制作和编辑得到的最终文件。

本书内容详实，图文并茂，艺术性、操作性和针对性强，可作为职业学校教授数字媒体艺术类专业课程的教材，还可作为高等院校相关专业师生的参考书，同样适合于从事平面广告设计、工业设计、CIS企业形象策划、产品包装、产品造型、网页设计、印刷制版等工作人员以及电脑美术爱好者阅读。

由于时间紧迫，加之笔者水平有限，若有疏漏之处，恳请广大读者批评指正。

## <<CorelDRAW X4中文版标准教程>>

### 内容概要

本书内容完全遵循3ds Max授课大纲与授权认证考试的规定进行编写，涵盖了3ds Max 2009常用概念和操作技巧，均通过典型实例进行讲解，同时还对常见问题和行业需求进行了深入分析，内容涉及3ds Max 2009的基础操作、建模、对象编辑、材质贴图、场景设计、建筑漫游、角色动画、粒子系统、渲染和后期合成等软件必备知识点。

随书附赠教学大纲、就业指导、思考与练习题、三维动画工程师认证试题，以及多段独立教学视频等丰富教学资源。

因此，本书非常适合初学者和三维设计爱好者学习使用，也是高等院校相关专业和社会各级培训班理想的培训教材。

## 书籍目录

第1章 3ds Max 2009概述 1.1 3ds Max 2009简介 1.1.1 认识3ds Max 2009 1.1.2 3ds Max 2009的特点 1.1.3 3ds Max 2009的新功能 1.2 安装3ds Max 2009 1.2.1 3ds Max 2009的运行环境 1.2.2 3ds Max 2009的安装 1.3 3ds Max 2009工作流程 1.3.1 建模 1.3.2 材质 1.3.3 创建灯光 1.3.4 创建摄影机 1.3.5 后期制作 1.3.6 渲染输出 1.4 作品赏析 1.5 本章小结 1.6 思考与练习第2章 3ds Max 2009视图界面详解 2.1 3ds Max 2009界面的介绍 2.1.1 3ds Max 2009界面分布 2.1.2 菜单栏和主工具栏 2.2 界面的操作 2.2.1 文件的操作 2.2.2 自定义用户界面 2.2.3 自由摆放工具栏 2.3 视口的操作 2.3.1 任意切换视口布局 2.3.2 视口的显示方式 2.4 本章小结 2.5 思考与练习第3章 基本对象的创建 3.1 三维对象的创建 3.1.1 基本几何体的创建 3.1.2 扩展几何体的创建 3.2 图形的创建 3.2.1 标准图形的创建 3.2.2 扩展图形的创建 3.3 对象的编辑 3.3.1 三维几何体的编辑 3.3.2 二维图形的编辑 3.4 综合实例——创建录音机模型 3.5 本章小结 3.6 思考与练习第4章 建筑对象的创建 4.1 AEC扩展对象 4.1.1 植物 4.1.2 墙 4.1.3 栏杆 4.2 楼梯 4.2.1 L型楼梯 4.2.2 螺旋楼梯 4.3 门 4.3.1 枢轴门 4.3.2 推拉门 4.4 窗 4.5 综合实例——创建跃层室内模型 4.6 本章小结 4.7 思考与练习第5章 对象的操作 5.1 对象的选择 5.1.1 用过滤器选择 5.1.2 按名称选择 5.1.3 用选择区域工具选择 5.2 对象的隐藏、冻结与孤立 5.2.1 对象的隐藏控制 5.2.2 冻结对象 5.2.3 孤立对象 5.3 对象的属性 5.3.1 对象的基本属性 5.3.2 设置对象的高级照明 5.3.3 Metal Ray控制与自定义数据 5.4 对象的变换 5.4.1 对象的移动 5.4.2 对象的旋转 5.4.3 对象的缩放 5.5 使用工具复制对象 5.5.1 克隆对象 5.5.2 镜像对象 5.5.3 阵列对象 5.6 综合实例——制作电梯模型 5.7 本章小结 5.8 思考与练习第6章 使用修改器编辑对象 6.1 修改面板 6.1.1 使用修改器堆栈 6.1.2 调整修改器顺序 6.1.3 配置修改器集 6.2 三维对象常用的修改器 6.2.1 弯曲修改器 6.2.2 FFD修改器 6.2.3 噪波修改器 6.3 二维图形常用的修改器 6.3.1 挤出修改器 6.3.2 车削修改器 6.3.3 Hair和Fur修改器 6.4 综合实例——制作小酒坛场景模型 6.5 本章小结 6.6 思考与练习第7章 曲面建模 7.1 面片栅格工具建模 7.1.1 面片栅格的概念 7.1.2 创建四边形面片 7.1.3 创建三角形面片 7.1.4 使用面片栅格工具建模 7.2 NURBS曲面工具建模 7.2.1 NURBS曲面的概念 7.2.2 创建点曲面 7.2.3 创建CV曲面 7.2.4 使用NuRBS曲面工具建模 7.3 综合实例——创建唇膏模型 7.4 本章小结 7.5 思考与练习第8章 对3ds Max基本材质的认识 8.1 对材质编辑器的认识 8.1.1 示例窗 8.1.2 工具按钮的使用 8.1.3 认识材质/贴图浏览器 8.2 参数控制区 8.2.1 材质的基本参数 8.2.2 材质的扩展参数 8.2.3 贴图卷展栏 8.2.4 各种不同类型的明暗器 8.3 复合材质 8.3.1 复合材质简介 8.3.2 多维/子对象材质 8.3.3 双面材质 8.4 综合实例——制作瓦罐场景材质 8.5 本章小结 8.6 思考与练习第9章 对材质的深入理解 9.1 3ds Max 2009常用贴图 9.1.1 常用2D贴图 9.1.2 常用3D贴图 9.2 不同材质的表现 9.2.1 光线跟踪材质 9.2.2 虫漆材质的使用 9.3 材质修改器 9.3.1 UVW贴图 9.3.2 UVW展开 9.4 综合实例——制作郊外场景材质 9.5 本章小结 9.6 思考与练习第10章 灯光和摄影机 10.1 灯光的应用 10.1.1 标准灯光的类型 10.1.2 设置灯光的强度、颜色和衰减 10.1.3 设置灯光的阴影 10.2 光度学灯光的应用 10.2.1 光度学灯光的分类 10.2.2 光度学灯光的分布方式 10.3 对摄影机的认识 10.3.1 摄影机的分类 10.3.2 摄影机的参数面板 10.3.3 制作景深效果 10.4 综合实例——制作场景的夜晚效果 10.5 本章小结 10.6 思考与练习第11章 动画 11.1 动画概述 11.1.1 动画的基本概念 11.1.2 动画的发展史 11.1.3 2D电脑动画 11.1.4 3D电脑动画 11.2 动画关键帧 11.3 轨迹视图 11.4 动画控制器 11.4.1 线性控制器 11.4.2 噪波控制器 11.4.3 TCP位置控制器 11.5 路径约束动画 11.5.1 路径约束功能介绍 11.5.2 路径约束的使用方法 11.6 角色动画 11.6.1 角色动画的基础知识 11.6.2 创建游戏角色 11.7 建筑动画 11.7.1 建筑动画的前期策划与准备 11.7.2 建筑动画常用的插件 11.7.3 制作中需要掌握的动画技法 11.8 综合实例——模拟制作室内浏览动画 11.9 本章小结 11.10 思考与练习第12章 粒子系统 12.1 粒子系统简介 12.1.1 粒子系统的类型 12.1.2 粒子流的基本参数介绍 12.2 空间扭曲 12.2.1 创建空间扭曲 12.2.2 创建风效果 12.2.3 创建爆炸效果 12.3 综合实例——制作下雪场景 12.4 本章小结 12.5 思考与练习第13章 后期制作 13.1 背景的制作 13.1.1 设置背景效果 13.1.2 对曝光的控制 13.2 制作大气环境效果 13.2.1 应用雾效果 13.2.2 体积光 13.3 添加图层特效 13.3.1 镜头星形效果 13.3.2 头发和毛发效果 13.4 Video Post (视频合成器) 13.4.1 Video Post (视频合成器)的界面 13.4.2 镜头特效过滤器 13.5 综合实例——制作海上渔船场景 13.6 本章小结 13.7 思考与练习第14章 渲染输出 14.1 使用默认扫描

线渲染器 14.1.1 公用选项卡 14.1.2 渲染器选项卡 14.1.3 光线跟踪器和高级照明选项卡 14.2 使用Mental Ray渲染器 14.2.1 Mental Ray渲染器选项卡 14.2.2 间接照明选项卡 14.2.3 Mental Ray的全局照明 14.3 综合实例——使用Mental Ray渲染器渲染游戏场景 14.4 本章小结 14.5 思考与练习

## <<CorelDRAW X4中文版标准教程>>

### 编辑推荐

《CorelDRAW X4中文版标准教程》特色： 由资深CorelDRAW教育与培训专家精心编著，Corel（中国）设计师认证考试必备用书； 与实际应用接轨，完整展示平面广告、产品设计、VI、海报及插画等领域的真实案例； 辅以大量实训操作、行业知识、思考与练习题及认证模拟题、避免枯燥的程式讲解。

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>