

<<计算机辅助设计CorelDRAW X4>>

图书基本信息

书名：<<计算机辅助设计CorelDRAW X4>>

13位ISBN编号：9787501982431

10位ISBN编号：7501982430

出版时间：2012-1

出版时间：中国轻工业出版社

作者：刘金平

页数：101

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>

<<计算机辅助设计CorelDRAW X4>>

内容概要

为适应创新型人才的培养模式，刘金平编著的《计算机辅助设计 CorelDRAW X4》的编写注重学思结合，强调理论与实践并举：以专业课程为依托，以教学的科目和进程为导向。“知识阐述、课题训练、总结归纳、设计点评”是《计算机辅助设计CorelDRAW X4》的基本内容。

知识阐述以教学规律为逻辑主线，围绕核心知识组建课程构架，通过系统、明确、精炼的推导，深入浅出地诠释知识及其专业内涵。

课题训练以学习实践过程性知识为其特征，课题设计围绕核心知识展开，将理论知识的原理、规划和方法转化成可操作的课题，以项目教学、案例教学等手段强化实践环节，通过探究式、讨论式和参与式的课题启发创新思维，培养专业实践能力。

书籍目录

课程综述 创意思维与数字技术交汇的地方

1. 艺术设计意识与计算机软件技能
2. CoralDRAW x 4软件的主体功能与艺术设计专业应用范围
3. 《计算机辅助设计——CorelDRAWx4》的教学特点、学习方法和教学目标
4. 学习CoralDRAW软件的准备与教学课时安排

CoralDRAW x 4造型工具应用篇

教学阐述

1.1 术语概念与页面视图——不可忽视的基本信息

- 1.1.1 CoralDRAW的常见术语、概念
- 1.1.2 CoralDRAW x 4的界面组成和认知
- 1.1.3 运用页面和版面模板自定义绘图页
- 1.1.4 选择查看模式和使用视图
- 1.1.5 备份和恢复备份文件与保存绘图

1.2 线条和轮廓——形象造物的初始

- 1.2.1 运用手绘线条轮廓塑造形象
- 1.2.2 运用贝赛尔、钢笔工具塑造动漫角色
- 1.2.3 从线条轮廓到招贴画面设计
- 1.2.4 线条与轮廓图形的转换应用
- 1.2.5 与“艺术笔笔刷”工具的线条应用

1.3 挑选工具与基本图形绘制工具——生化万物的基础形态

- 1.3.1 “挑选”工具的变换、倾斜与空间感的制造
- 1.3.2 “挑选”工具的旋转与图形定位构成
- 1.3.3 适形而用的基础图形与变化万千的图形世界
- 1.3.4 多边形工具与徽标设计
- 1.3.5 基础图形工具与精确绘图

1.4 “形状”修改和“造型”整合——以形媚道的“万能手”

- 1.4.1 获取理想造型的“形状”工具应用之一
- 1.4.2 获取理想造型的“形状”工具应用之二
- 1.4.3 运用“修剪”、“相交”获取共用轮廓图形
- 1.4.4 运用整合“造型”工具绘制重叠图形

1.5 变换再制和图层——阵列对象与管理的魔术

- 1.5.1 运用“再制”偏移阵列对象
- 1.5.2 运用“变换”排列连续图案
- 1.5.3 绘图时的“对象管理器”(图层)应用

1.6 颜色和图样填充——色彩和质感肌理的营造

- 1.6.1 颜色模式和“均匀填充”应用
- 1.6.2 “渐变填充”应用与立体感变化效果制造
- 1.6.3 “图样填充”与纹理制作

1.7 交互式工具——从基础元素到多变的矢量特效制作

- 1.7.1 “渐变填充”与立体效果制作
- 1.7.2 “交互式调和”与立体效果制作
- 1.7.3 “交互式调和”与连续效果制作
- 1.7.4 “交互式调和”与等距线字体的制作
- 1.7.5 “交互式透明”工具的应用
- 1.7.6 “交互式变形”工具的应用

<<计算机辅助设计CorelDRAW X4>>

- 1.7.7 “交互式立体化”工具的应用
 - 1.7.8 “交互式网状填充”工具应用
 - 1.8 文本编辑与文本特效——承载信息与情感的视觉要素
 - 1.8.1 文本的基本编辑和特效制作
 - 1.8.2 使用“文本适合路径”特效编排文字
 - 1.8.3 版式设计中的文本编辑技巧应用
 - 1.8.4 用文字元素塑造图形——“在对象中添加段落文本”的应用
 - 1.8.5 “将段落文本环绕在对象周围”的应用
 - 1.9 位图的调整与模式转换——跨界编辑的平台
 - 1.9.1 矢量图与位图的转换
 - 1.9.2 使用“图像调整实验室”调整位图
 - 1.9.3 运用Corel PHOTO-PAINT调整位图
 - 1.9.4 位图颜色遮罩应用
 - 1.9.5 位图的剪辑和重新取样
 - 1.9.6 更改位图颜色模式应用
 - 1.9.7 由位图到矢量图的转换应用
 - 1.10 位图滤镜特效——幻化多彩的图像效果制造
 - 1.10.1 位图滤镜特效应用之一
 - 1.10.2 位图滤镜特效应用之二
 - 1.10.3 位图滤镜特效应用之三
- CoralDRAW实战作品篇
- 教学阐述
 - 2.1 运用CoralDRAW设计绘制吉祥物形象
 - 2.2 运用CorelDRAW设计绘制徽标
 - 2.3 运用CorelDRAW设计绘制CG插画
 - 2.4 运用CorelDRAW绘制少儿读物插画
 - 2.5 运用CoralDRAW绘制编辑童话故事书刊
 - 2.6 基于CoralDRAW软件平台的符号化造型之一
 - 2.7 基于CoralDRAW软件平台的符号化造型之二
 - 2.8 基于Corel D RAW软件平台的符号化造型之三
 - 2.9 用软件技法解读民艺大师的作品
 - 2.10 基于CoralDRAW软件平台的书籍装帧与版式设计
 - 2.11 基于CoralDRAW软件平台的产品界面设计
 - 2.12 基于CoralDRAW软件平台的产品造型和包装设计
 - 2.13 基于Corel D RAW软件平台的包装设计
- 学生实训作业
- 参考书目
- 后记

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>