

图书基本信息

书名：<<新编中文版CorelDRAW X4标准教程>>

13位ISBN编号：9787502775216

10位ISBN编号：7502775218

出版时间：2009-8

出版时间：海洋出版社

作者：施博资讯 编著

页数：314

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

计算机技术是推动人类社会快速发展的核心技术之一。

在信息爆炸的今天,计算机、因特网、平面设计、三维动画等技术强烈地影响并改变着人们的工作、学习、生活、生产、活动和思维方式。

利用计算机、网络等信息技术提高工作、学习和生活质量已成为普通人的基本需求。

政府部门、教育机构、企事业、银行、保险、医疗系统、制造业等单位 and 部门,无一不在要求员工学习和掌握计算机的核心技术和操作技能。

据国家有关部门的最新调查表明,我国劳动力市场严重短缺计算机技能型技术人才,而网络管理、软件开发、多媒体开发人才尤为紧缺。

培训人才的核心手段之一是教材。

为了满足我国劳动力市场对计算机技能型紧缺人才的需求,让读者在较短的时间内快速掌握最新、最流行的计算机技术的操作技能,提高自身的竞争能力,创造新的就业机会,我社精心组织了一批长期在一线进行电脑培训的教育专家、学者,结合培训班授课和讲座的需要,编著了这套为高等职业院校和广大的社会培训班量身定制的《“十一五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材》。

一、本系列教材的特点 1.实践与经验的总结——拿来就用 本系列书的作者具有丰富的第一线实践经验和教学经验,书中的经验和范例实用性和操作性强,拿来就用。

2.丰富的范例与软件功能紧密结合——边学边用 本系列书从教学与自学的角度出发,“授人以渔”,丰富而实用的范例与软件功能的使用紧密结合,讲解生动,大大激发读者的学习兴趣。

3.由浅入深、循序渐进、系统、全面——为培训班量身定制 本系列教材重点在“快速掌握软件的操作技能”、“实际应用”,边讲边练、讲练结合,内容系统、全面,由浅入深、循序渐进,图文并茂,重点突出,目标明确,章节结构清晰、合理,每章既有重点思考和答案,又有相应上机操练,巩固成果,活学活用。

4.反映了最流行、热门的新技术——与时代同步 本系列教材在策划和编著时,注重教授最新版本软件的使用方法和技巧,注重满足应用面最广、需求量最大的读者群的普遍需求,与时代同步。

5.配套光盘——考虑周到、方便、好用 本系列书在出版时尽量考虑到读者在使用时的方便,书中范例用到的素材或者模型都附在配套书的光盘内,有些光盘还赠送一些小工具或者素材,考虑周到、体贴。

内容概要

本书是专为想在短期内通过课堂教学或自学快速掌握中文版CorelDRAW X4的使用方法和技巧而编写的标准教程。

作者从自学与教学的实用性、易用性出发，用典型的实例边讲解边操作，并配备设计流程图详细生动地展示了CorelDRAW X4的强大功能。

本书内容：全书由12章构成，通过精心设计的丰富典型实例和课堂实训的实际制作，形象直观地介绍了中文版CorelDRAW X4的具体应用。

详细讲解CorelDRAW X4的应用领域与新增功能；电脑平面设计的基础知识；各种线条工具的使用方法 & 技巧；为图形对象与轮廓上色的方法；常用的绘图技巧；管理和应用图层与符号的方法；图形的交互式效果的制作以及相关工具的属性设置与对比；文本的编排和各种文本特效的制作；位图的编辑和特效制作的方法；表格绘制于编辑的方法；最后通过设计书籍封面、企业名片、CD包装、宣传海报以及杂志版式五个实例，综合介绍了CorelDRAW X4在图像处理与矢量图形绘制上的设计理念与制作方法。

本书特点：1.基础知识讲解与范例操作紧密结合贯穿全书，边讲解边操练，学习轻松、上手容易；2.提供重点实例设计流程图纸和设计思路，激发读者动手欲望，注重学生动手能力和实际应用能力的培养；3.实例典型，任务明确，活学活用；4.每章后都配有练习题和上机实训，利于巩固所学知识和创新。

光盘内容：立体演示95个典型范例制作的全过程教学视频文件、练习素材和范例源文件。

适用范围：全国高校平面设计课程教材，社会平面设计培训班用书，用CorelDRAW从事图案、平面广告、CIS企业形象、产品包装、网页、印刷制版设计等行业的广大从业人员实用的自学用书。

书籍目录

- 第1章 认识CorelDRAWX4绘图大师 1.1 CorelDRAW.X4的应用 1.1.1 绘制插图 1.1.2 编修与美化位图 1.1.3 版面设计 1.1.4 描摹 1.2 CorelDRAWX4新增功能 1.2.1 活动文本预览 1.2.2 独立的页面图层 1.2.3 交互式表格 1.2.4 保存和打开文件时的搜索功能 1.2.5 增强的兼容性 1.2.6 专业设计的模板 1.2.7 新字体 1.2.8 简单字体识别 1.2.9 镜像段落文本 1.2.10对引号提供更好的支持 1.2.11欢迎屏幕 1.3 全新的CorelDRAWX4操作界面 1.3.1 CorelDRAWX4的工作界面 1.3.2 菜单栏与标准工具栏 1.3.3 工具箱与属性栏 1.3.4 标尺与绘图区 1.3.5 调色板 1.3.6 泊坞窗 1.3.7 导航栏 1.3.8 状态栏 1.4 自定义操作环境 1.4.1 自定义命令栏 1.4.2 自定义命令 1.4.3 自定义调色板 1.4.4 自定义应用程序 1.5 本章小结 1.6 本章习题第2章 CorelDRAWX4的入门操作 2.1 矢量绘图的基本概念 2.1.1 位图与矢量图 2.1.2 尺寸和分辨率 2.1.3 常用文件格式 2.1.4 常用颜色模式 2.1.5 色彩模式的运用 2.2 使用辅助功能 2.2.1 使用标尺 2.2.2 使用网格 2.2.3 使用辅助线 2.2.4 管理视窗 2.3 管理文件 2.3.1 新建空白文件 2.3.2 保存文件 2.3.3 打开旧文件 2.3.4 导入与导出绘图文件 2.3.5 将绘图导出到Office 2.4 使用模板创建实用文件 2.4.1 从模板新建文件 2.4.2 创建模板 2.4.3 使用保存的模板创建文件 2.5 页面与打印设置 2.5.1 设置页面尺寸和方向 2.5.2 设置页面背景 2.5.3 添加、再制、重命名和删除页面 2.6 打印输出 2.6.1 打印预览 2.6.2 打印设置 2.7 本章小结 2.8 本章习题第3章 绘制与编辑线条 3.1 手绘工具 3.1.1 绘制直线与箭头 3.1.2 绘制曲线与虚线 3.1.3 绘制封闭曲线与连续线段 3.2 贝塞尔工具 3.2.1 绘制直线与折线 3.2.2 绘制任意曲线 3.3 艺术笔工具 3.3.1 使用预设模式绘图 3.3.2 使用画笔模式绘图 3.3.3 使用喷灌模式绘图 3.3.4 使用书法模式绘图 3.3.5 使用压力工具绘图 3.4 钢笔工具 3.4.1 绘制直线、折线与曲线 3.4.2 使用钢笔勾画图形 3.5 折线工具 3.6 3点曲线工具 3.7 交互式连线工具 3.8 编辑线条 3.8.1 选择与移动节点 3.8.2 添加与删除节点 3.8.3 连接与分割线条 3.8.4 转换直线和曲线 3.8.5 编辑节点 3.8.6 提取子路径 3.9 本章小结 3.10 本章习题第4章 绘制图形对象 4.1 绘制矩形 4.1.1 绘制矩形与正方形 4.1.2 使用3点矩形工具 4.1.3 绘制圆角矩形 4.2 绘制椭圆 4.2.1 绘制椭圆与正圆形 4.2.2 使用3点椭圆工具 4.2.3 绘制饼形与弧形 4.3 绘制多边形 4.3.1 绘制自定的多边形 4.3.2 绘制星形 4.3.3 绘制复杂星形 4.4 绘制图纸 4.4.1 绘制网格图纸 4.4.2 绘制正方形网格的技巧 4.5 绘制螺旋形 4.6 使用智能绘图工具 4.7 使用“完美形状”集 4.7.1 预设形状 4.7.2 绘制与修改预设形状 4.8 本章小结 4.9 本章习题第5章 图形填充与设置轮廓线 5.1 单色填充 5.1.1 使用调色板填充 5.1.2 使用泊坞窗填充 5.1.3 将填充复制到另一个对象 5.1.4 使用智能填充工具填充 5.1.5 使用【均匀填充】对话框填充 5.2 渐变填充 5.2.1 双色与多色渐变填充 5.2.2 编辑渐变效果 5.3 图案填充 5.3.1 双色填充 5.3.2 全色填充 5.3.3 位图填充 5.4 纹理填充 5.4.1 设置与填充底纹 5.4.2 PostScript底纹填充 5.5 交互式网状填充 5.6 设置轮廓线 5.6.1 设置轮廓线颜色 5.6.2 设置轮廓线的宽度与样式 5.6.3 清除轮廓线 5.6.4 转换轮廓线 5.7 本章小结 5.8 本章习题第6章 管理、变换与编辑对象 6.1 选取与复制对象 6.1.1 选择单个对象 6.1.2 全选与框选对象 6.1.3 复制与再制对象 6.1.4 重复复制对象 6.2 变换对象 6.2.1 移动对象 6.2.2 缩放对象 6.2.3 镜像对象 6.2.4 精确变换对象 6.3 编辑对象 6.3.1 旋转对象 6.3.2 倾斜对象 6.3.3 自由变形对象 6.3.4 裁切对象 6.3.5 擦除对象 6.4 排列与对齐对象 6.4.1 置顶与置底 6.4.2 前移与后移一位 6.4.3 编排对象顺序 6.4.4 对齐对象 6.4.5 分布对象 6.5 群组、结合与锁定对象 6.5.1 群组与取消群组 6.5.2 结合与拆分对象 6.5.3 锁定与解锁对象 6.6 修整对象 6.6.1 焊接对象 6.6.2 修剪对象 6.6.3 相交对象 6.6.4 简化对象 6.6.5 移除后面对象 6.6.6 移除前面对象 6.7 精确剪裁图框 6.7.1 将图片放在容器中 6.7.2 编辑剪裁内容 6.8 查找与替换对象 6.8.1 查找对象 6.8.2 替换对象 6.9 本章小结 6.10 本章习题第7章 图层与符号的应用 7.1 认识与创建图层 7.1.1 局部图层和主图层 7.1.2 创建与删除图层 7.1.3 默认的图层结构 7.2 更改图层属性 7.2.1 显示与隐藏图层 7.2.2 启用, 禁止打印和导出 7.2.3 设置图层的编辑属性 7.3 移动或复制图层和对象 7.3.1 移动图层 7.3.2 复制图层 7.3.3 移动或复制对象至图层 7.4 符号的使用 7.4.1 创建、编辑和删除符号 7.4.2 在绘

图之间共享符号 7.5 本章小结 7.6 本章习题第8章 对象的交互式效果 8.1 交互式调和效果 8.1.1 直线调和效果 8.1.2 沿路径调和效果 8.1.3 复合调和效果 8.1.4 设置调和属性 8.1.5 拆分调和对象 8.2 交互式轮廓效果 8.2.1 勾划对象轮廓图 8.2.2 设置轮廓图属性 8.3 交互式变形效果 8.3.1 推拉变形 8.3.2 拉链变形 8.3.3 扭曲变形 8.4 交互式阴影效果 8.4.1 添加阴影效果 8.4.2 设置阴影属性 8.5 交互式封套效果 8.5.1 使用封套为对象造形 8.5.2 设置封套属性 8.6 交互式立体化效果 8.6.1 创建立体模型 8.6.2 设置立体属性 8.7 交互式透明效果 8.7.1 制作对象透明效果 8.7.2 设置透明属性 8.8 本章小结 8.9 本章习题第9章 文本编排与效果制作 9.1 输入文本 9.1.1 输入与编辑美术字 9.1.2 输入与调整段落文本 9.1.3 美术字与段落的转换 9.2 设置文本属性 9.2.1 文本属性栏 9.2.2 文本属性设置 9.3 设置段落文本 9.3.1 制作首字下沉 9.3.2 制作文绕图效果 9.3.3 段落的分栏处理 9.4 制作文字效果 9.4.1 制作弯曲文字效果 9.4.2 制作透视文字效果 9.4.3 制作双色文字效果 9.5 本章小结 9.6 本章习题第10章 位图的编辑与特效制作 10.1 转换为位图 10.2 调整和编辑位图 10.2.1 自动调整 10.2.2 图像调整实验室 10.2.3 矫正图像 10.2.4 编辑位图 10.3 位图的描摹处理 10.3.1 快速描摹 10.3.2 中心线描摹 10.3.3 轮廓描摹 10.4 制作位图特效 10.4.1 艺术笔触效果 10.4.2 轮廓图效果 10.4.3 创造性效果 10.5 本章小结 10.6 本章习题第11章 表格的绘制与格式化 11.1 创建表格 11.1.1 创建新表格 11.1.2 将文本转换为表格 11.2 编辑表格 11.2.1 选择表格组件 11.2.2 合并与拆分单元格 11.2.3 插入与删除行和列 11.2.4 调整单元格的大小 11.3 格式化表格和单元格 11.3.1 设置表格边框 11.3.2 设置表格与单元格背景色 11.4 本章小结 11.5 本章习题第12章 综合实例设计 12.1 书籍封面设计 12.1.1 设计规格及要求 12.1.2 制作构思及流程图 12.1.3 具体操作步骤 12.1.4 印前突破和专业经验总结 12.1.5 本例出彩点 12.1.6 举一反三, 发挥创意 12.2 企业名片设计 12.2.1 设计规格及要求 12.2.2 制作构思及流程图 12.2.3 具体操作步骤 12.2.4 印前突破和专业经验总结 12.2.5 本例出彩点 12.2.6 举一反三, 发挥创意 12.3 CD包装设计 12.3.1 设计规格及要求 12.3.2 制作构思及流程图 12.3.3 具体操作步骤 12.3.4 印前突破和专业经验总结 12.3.5 本例出彩点 12.3.6 举一反三, 发挥创意 12.4 宣传海报设计 12.4.1 设计规格及要求 12.4.2 制作构思及流程图 12.4.3 具体操作步骤 12.4.4 印前突破和专业经验总结 12.4.5 本例出彩点 12.4.6 举一反三, 发挥创意 12.5 杂志版式设计 12.5.1 设计规格及要求 12.5.2 制作构思及流程图 12.5.3 具体操作步骤 12.5.4 印前突破和专业经验总结 12.5.5 本例出彩点 12.5.6 举一反三, 发挥创意 12.6 本章小结 12.7 本章习题部分习题参考答案

章节摘录

12.4.4 印前突破和专业经验总结 通过上面宣传海报的设计与制作，归纳总结如下： 1.设计稿的制作 (1) 海报分为菊版海报和四六版海报。

两个海报都有不同的尺寸，所以需要向客户确定海报的规格，并设置对应的尺寸。

(2) 海报后续将会进行印刷，所以设计时使用CMYK作为颜色模式标准，避免输出时颜色出现失真。

(3) 海报作品使用系统默认不提供的字体，如果必需使用这些字体，可以将文字转成曲线方式，或者将字体和文件一起送到输出中心。

(4) 制作海报是字体和内容尽量不要太贴边，以方便后续的裁切。

2.打样与输出菲林 (1) 完成设计稿的制作后，将海报文件导出分辨率不少于300dpi的TIF文件，或者支持PostScript打印机描述的文件格式。

(2) 如果是单面印刷的海报，尺寸一般不能小于8开（420×285mm），最大为全开（980×700mm）。

(3) 如果是传统打样，则可以先输出菲林，晒出PS版，然后用打样机打出几张样张。

(4) 如果是数码打样，则建议设置更高的精度，并用RIP（RIP是用来将电脑图像数据解释为菲林所需要的数据，其解释语言是PostScript）输出菲林。

(5) 如果设计稿使用特殊字体，则可以提供QuarkXPress的Collect for Output或AdobePageMaker的Prepare for Service Bureau小插件，以便输出工作流程的人员知道包含了哪些字体，并把字体和文件一起送到输出中心。

3.海报输出建议 (1) 海报纸张可选择从80g到200g，通常选择为128g或157g铜版纸较为适宜。

(2) 需注意小尺寸的海报不宜用过厚的纸张，否则造成类似卡片的错觉。太薄的纸张不适合印刷较大尺寸的海报，否则不容易粘贴。

(3) 张贴在户外的海报，如时间久了，通常会褪色，如需保持半年以上的时间，则需要特种的油墨印刷。

12.4.5 本例出彩点 (1) 因为是摇滚演唱会宣传海报，受众多为年轻人，所以用色要浓重，以便展现出澎湃的激情。

(2) 在素材使用上，本例的主题为“全城效应演唱会”，通过手拿吉他的人物与远处的城市，足以表达海报的主题。

(3) 在文字处理上，标题、时间和地址等重要信息均使用了笔画较粗的字体，除了颜色鲜丽外，都添加白色的外发光效果，使文字标题更加抢眼。

编辑推荐

立体演示95个典型范例制作的全过程教学视频文件、练习素材和范例源文件

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>