

<<CorelDRAW图形设计>>

图书基本信息

书名：<<CorelDRAW图形设计>>

13位ISBN编号：9787811331578

10位ISBN编号：7811331578

出版时间：2009-1

出版时间：哈尔滨工程大学

作者：黄喜云//吴学云

页数：108

字数：260000

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>

<<CorelDRAW图形设计>>

前言

20世纪初德国魏玛的包豪斯学院在设计教学中提倡“艺术与技术有机地相结合”。成为后来世界许多高等艺术设计院校学习的楷模。

近20多年来。

电脑技术的高速发展和不断更新。

带动了艺术设计的快速发展。

艺术设计与电脑技术已经紧密地结合在一起。

在科技高速发展的今天。

避开电脑技术。

固守传统的手绘设计方法。

显然不可取。

但完全依赖于电脑设计软件进行艺术设计。

设计作品就会失去创造性和设计性。

艺术设计者也很容易沦为机械式的操作工。

现今电脑设计软件普及到设计的各个领域，但能够快速表现设计构思的手绘草图仍是艺术设计中的关键环节。

电脑设计软件和手绘设计构思图在艺术设计的实践运用中各有所长。

各有所短。

不管是现在还是将来。

电脑和手绘设计都是艺术设计者们必备的技能。

手绘工具主要是各种笔、纸、尺等工具。

较为简便。

手绘设计表现技法虽然简单。

但在学习过程中要有毅力。

只有长期坚持手绘设计构思图的训练。

多鉴赏优秀的手绘设计作品。

借鉴其手绘表现技法。

才能达到较好的效果。

电脑设计工具经短期强化训练就能达到较好的效果。

立竿见影。

但长时间不使用容易忘记。

其特点是“易学易用也易忘”。

电脑设计软件的表现方法各有所长。

各有所短。

它们之间的部分原理知识区别较大。

但也有相通的部分。

我们在学习的时候可以触类旁通。

达到事半功倍的效果。

在设计制作的过程中。

要掌握各个设计软件的特点和原理。

吸收各个软件的长处。

避其短处。

从而降低劳动强度。

提高工作效率。

《CorelDRAW图形设计》运用快速表现设计构思的手绘草图和电脑设计软件相结合的方法，深入到CorelDraw实际运用的精髓。

<<CorelDRAW图形设计>>

精选各种典型的设计实例，系统地讲解了从设计构思、手绘设计图到CorelDraw设计与制作的全过程。以及命令工具、菜单等的使用方法。

深入浅出。

通俗易懂。

使读者更深入。

更全面地掌握CorelDraw设计技巧。

《CorelDRAW图形设计》光盘中收录了大量设计素材。

并配有部分案例的视频教程。

手把手地教你成为CorelDraw设计高手。

由于时间仓促。

编者水平有限。

书中错漏及不足之处。

恳请各位同仁和专家批评指正。

以便再版时修订、完善。

<<CorelDRAW图形设计>>

内容概要

“工欲善其事，必先利其器”。

在科技高速发展的今天，电脑技术普及到了社会的各个行业和各个领域。

尤其是艺术设计与电脑技术已经紧密地结合，现代化的电脑设计与传统的手绘设计技法成为当今艺术设计者手中的“

器”。

作为艺术设计者，你“利其器”了吗？

如果你因不熟悉电脑技术而不能肯定回答，本书将手把手地教你成为CorelDraw图形设计的高手，带您轻松步入设计软件世界。

<<CorelDRAW图形设计>>

书籍目录

第1章 CorelDRAW概述

- 1.1 电脑图形图像的基本常识
- 1.2 CorelDRAW简介
- 1.3 CorelDRAW的主要功能
- 1.4 CorelDRAW的安装方法
- 1.5 CorelDRAW的工作界面
- 1.6 CorelDRAW的工作环境

第2章 矢量图形的绘制与颜色填充

- 2.1 矢量图形的基本操作
- 2.2 矢量图形的绘制与调整
- 2.3 对象的轮廓线编辑与颜色填充

第3章 CorelDRAW的文字工具

- 3.1 美术字文本
- 3.2 段落文本
- 3.3 各种字体效果

第4章 CorelDRAW的T豆图特效

- 4.1 矢量图与位图的转换
- 4.2 位图的裁剪方法
- 4.3 位图颜色的调整
- 4.4 位图处理中的三维效果
- 4.5 位图处理中的艺术笔触效果
- 4.6 位图处理中的创造性效果
- 4.7 位图处理中的鲜明化效果
- 4.8 位图处理中的模糊效果
- 4.9 位图处理中的扭曲效果

第5章 标志设计与制作

- 5.1 标志设计概述
- 5.2 标志设计构思与制作步骤

第6章 VIS手册设计与制作

- 6.1 VIS手册设计概述
- 6.2 VIS手册设计与制作步骤

第7章 字体设计和POP广告设计

- 7.1 字体设计
- 7.2 POP广告设计

第8章 报利编排

- 8.1 报刊编排设计要点解析
- 8.2 中国消费报排行榜编排的制作步骤

第9章 包装设计

- 9.1 包装设计要点解析
- 9.2 包装设计构思分析及设计构思图
- 9.3 果汁奶包装设计的制作步骤

第10章 招贴设计

- 10.1 招贴设计要点解析
- 10.2 老仰韶酒招贴设计的制作步骤
- 10.3 房地产招贴设计要点解析

<<CorelDRAW图形设计>>

10.4 房地产招贴设计的制作步骤

第11章 书籍装帧设计

11.1 书籍装帧设计概述

11.2 书籍装帧设计与制作步骤

第12章 DM设计

12.1 DM设计要点解析

12.2 台历设计的制作步骤

第13章 CorelDRAW与网页设计

13.1 网页设计要点解析

13.2 网页设计的制作步骤

第14章 室内设计平面图制作

14.1 室内设计要点解析

14.2 室内设计工作室平面图的制作步骤

第15章 产品造型设计

15.1 产品造型设计要点解析

15.2 产品造型设计的制作步骤

第16章 报纸广告设计

16.1 报纸广告设计要点解析

16.2 报纸广告设计的制作步骤

附录：CorelDRAW X3键盘快捷方式

参考文献

<<CorelDRAW图形设计>>

章节摘录

1. RGB色彩模式 RGB是常用的一种加光色彩模式。

自然界中万紫千红的色彩都是由光的三原色：红（Red）、绿（Green）、蓝（Blue）3种基色光叠加产生。

计算机显示器上的颜色系统便是基于此种模式。

让3种基色中每一种都可取。

0-255的值。

通过对不同的红、绿、蓝3种基色值进行组合。

来改变像素的颜色。

比如当三基色值都是255时，就是白色；当三种基色值都是0时，便是黑色。

如此等等。

RGB模式的色彩表现力很强。

3种基色混合起来可以产生1670万种颜色。

也就是常说的真彩。

由此所产生的很多颜色只能用于屏幕显示，根本无法印刷出来。

RGB模式是Photoshop中最常见的一种颜色模式。

不管是扫描仪输入的图像。

还是绘制的图像。

几乎都是以RGB的模式储存。

在RGB模式下处理图像比较方便。

存储空间较小。

并且能够使用Photoshop中所有的命令和滤镜。

2. CMYK色彩模式 CMYK色彩模式是一种印刷颜色模式。

它由分色印刷的4种颜色青、洋红、黄，黑色组成。

分别用英文字母C、M、Y、K代表。

青、洋红、黄为颜色的三原色。

它与RGB的区别在于所采用的产生色彩方式不同。

RGB模式产生色彩采用的是加色法。

而CMYK模式采用的是减色法，因此该模式又称为减色模式。

青色与红色、洋红与绿色、黄色与蓝色为互补色。

如果将R、G、B的值都设置为255，然后将R设置为。

。

通过从基色光中减去红色的值就得到青色。

同样。

从基色光中减去绿色的值就得到洋红色。

从基色光中减去蓝色的值就得到黄色。

在CMYK色彩模式下。

每一种颜色都是以四色的百分比来表示。

原色的混合将产生更暗的颜色。

在处理图像时。

通常不采用CMYK模式。

因为这种模式的文件大。

所占用的存储空间较大。

在这种模式下。

有很多滤镜不能用，所以在CorelDRAW设计印刷品时常用CMYK色彩模式。

3. LAB色彩模式 LAB是一种较为陌生的色彩模式。

<<CorelDRAW图形设计>>

它以两个颜色分量A、B以及一个亮度分量L来表示。

其中A代表由绿到红的光谱变化。

范围在-120-120。

之间；B代表由蓝到黄的光谱变化，范围在-120-120之间；L代表亮度。

范围在0-100之间。

LAB色彩模式就是基于A、B。

再结合亮度的变化来模拟各种各样的颜色。

通常情况下人们很少使用LAB模式，但使用Photoshop进行图像处理时。

实际上已经使用了这种模式。

因为LAB模式是Photoshop内部的色彩模式。

比如在人们要将RGB模式图像转换成CMYK模式图像时。

Photoshop首先将RGB模式转换成LAB模式。

然后再由LAB转换成CMYK模式。

LAB模式是目前包含色彩最广泛的一种模式，它能毫无偏差地不同系统和平台之间进行转换。

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>