

## <<CorelDRAW X3平面设计与制作>>

### 图书基本信息

书名：<<CorelDRAW X3平面设计与制作>>

13位ISBN编号：9787040258882

10位ISBN编号：7040258889

出版时间：2009-6

出版时间：高等教育出版社

作者：张平 编

页数：234

字数：470000

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 X3平面设计与制作>>

### 内容概要

#### 《CorelDRAW

X3平面设计与制作(第2版)》是电脑美术专业系列教材，通过案例式的教学方式，讲解美术设计常用软件的使用方法。

#### 《CorelDRAW

X3平面设计与制作(第2版)》以“设计 - 完稿 - 成品”为主线，以软件的使用贯穿讲解过程，使读者不仅可以学习软件的使用，还能够提高美术修养，同时可以了解成品制作过程。

#### 《CorelDRAW

X3平面设计与制作(第2版)》在corelraw12版本基础上进行了修改，更换了大部分案例。

#### 《CorelDRAW

X3平面设计与制作(第2版)》主要内容有：平面设计基础知识、招贴广告设计、宣传册设计、包装设计、光盘及卡片封面设计、卡通形象及贺卡设计、艺术字设计、pop广告和吊旗设计、书籍装帧设计、vi设计、综合分类广告设计和印刷成品输出，每一章都由设计概述、任务、本章知识点、举一反三等内容组成。

#### 《CorelDRAW

X3平面设计与制作(第2版)》可作为职业学校计算机应用及相关专业的教材，也可供各类电脑美术培训班的教材，还可供广大电脑美术爱好者学习参考。

书籍目录

第1章 平面设计基础知识

1.1 平面构成

1.1.1 平面构成设计中的点

1.1.2 平面构成设计中的线

1.1.3 平面构成设计中的面

1.2 色彩构成

1.2.1 色彩的三要素

1.2.2 色彩心理

1.3 平面设计表现手法

1.4 CorelDRAW X3软件的操作基础

1.4.1 CorelDRAW X3的启动与退出

1.4.2 CorelDRAW X3的工作界面

1.4.3 CorelDRAW X3的基本操作

总结提升

作业布置

第2章 招贴广告设计

2.1 关于广告

2.1.1 广告及其目的

2.1.2 广告设计要素

2.1.3 关于招贴

2.2 任务——设计展销会招贴广告

2.2.1 提出任务，设计构想

2.2.2 项目展示：秋季时尚休闲服装展销会

2.2.3 版面构图和色彩选择分析

2.3 本章知识点

2.3.1 挑选工具的使用

2.3.2 基本图形的绘制

2.3.3 曲线的绘制和编辑

2.3.4 色盘及艺术笔的使用

2.3.5 交互式阴影工具的使用

2.3.6 交互式透明工具的使用

2.3.7 图框精确剪裁

2.4 服装展销会招商广告案例1

2.5 服装展销会招贴广告案例2

2.6 举一反三——明珠商城招贴设计

总结提升

作业布置

第3章 宣传册设计

3.1 关于宣传册

3.1.1 宣传册的特点

3.1.2 宣传册的种类

3.1.3 宣传册的设计流程

3.2 任务提出——设计制作杭州富豪公司产品宣传册

3.2.1 提出任务，设计构想

3.2.2 项目展示：杭州富豪机电设备有限公司产品介绍手册封面及内页

## <<CorelDRAW X3平面设计与制作>>

### 3.2.3 版面构图与色彩选择分析

### 3.3 本章知识点

#### 3.3.1 交互式填充工具的使用

#### 3.3.2 对象的焊接、相交与修剪

#### 3.3.3 网格工具的使用

#### 3.3.4 段落文本的输入与编排

#### 3.3.5 图文混排

#### 3.3.6 将文本放置在图形中

#### 3.3.7 文本的链接

### 3.4 公司宣传册的制作

#### 3.4.1 宣传册封面的制作步骤

#### 3.4.2 宣传册内页的制作步骤

### 3.5 举一反三——内页设计

#### 总结提升

#### 作业布置

## 第4章 包装设计

### 4.1 关于包装

#### 4.1.1 包装设计制作流程

#### 4.1.2 包装盒的常见样式

#### 4.1.3 包装设计的要素

### 4.2 任务提出——设计抽纸包装盒

#### 4.2.1 提出任务，设计构想

#### 4.2.2 项目展示：晨鸣纸业抽纸盒的平面展开图与立体效果图

#### 4.2.3 版面构图和色彩选择分析

### 4.3 本章知识点

#### 4.3.1 纹理填充工具的使用

#### 4.3.2 轮廓工具的使用

#### 4.3.3 图形对象的缩放、旋转与倾斜

#### 4.3.4 图形对象的群组与解组

#### 4.3.5 图形对象的顺序

#### 4.3.6 交互式封套工具的使用

#### 4.3.7 将基本图形转换为曲线

### 4.4 晨鸣纸业抽纸包装的制作

#### 4.4.1 制作包装平面展开图

#### 4.4.2 立体包装制作

### 4.5 举一反三——酒盒包装设计

#### 总结提升

#### 作业布置

## 第5章 光盘及卡片封面设计

### 5.1 关于光盘与封面

#### 5.1.1 光盘的特点

#### 5.1.2 光盘的设计流程

#### 5.1.3 卡片介绍

### 5.2 任务提出——设计装饰公司宣传光盘及促销卡片

#### 5.2.1 提出任务，设计构想

#### 5.2.2 项目展示：帝邦装饰公司光盘封面及促销卡

#### 5.2.3 版面构图和色彩选择分析

## <<CorelDRAW X3平面设计与制作>>

### 5.3 本章知识点

5.3.1 交互式调和工具的使用

5.3.2 位图的基本操作

### 5.4 帝邦公司光盘及卡片的制作

5.4.1 帝邦公司光盘的制作步骤

5.4.2 帝邦公司促销卡片的制作步骤

### 5.5 举一反三——制作帝邦公司光盘

总结提升

作业布置

## 第6章 卡通形象及贺卡设计

### 6.1 关于卡通形象

6.1.1 卡通形象的特点与分类

6.1.2 卡通形象的用途

### 6.2 任务提出——设计绘制嫦娥奔月贺卡

6.2.1 提出任务, 设计构想

6.2.2 项目展示: 嫦娥奔月贺卡

6.2.3 版面构图和色彩选择分析

### 6.3 本章知识点

6.3.1 手绘工具的使用

6.3.2 钢笔工具的使用

6.3.3 智能绘图工具的使用

6.3.4 使用多点线工具的使用

6.3.5 多边形的绘制

6.3.6 交互式变形工具的使用

6.3.7 滴管和颜料桶工具的使用

6.3.8 交互式网状填充工具

### 6.4 嫦娥奔月贺卡的制作

### 6.5 举一反三——设计制作卡通龙

总结提升

作业布置

## 第7章 艺术字设计

### 7.1 关于文字

### 7.2 任务——设计制作艺术字

7.2.1 提出任务, 设计构想

7.2.2 项目展示: 制作多款艺术字

### 7.3 本章知识点

7.3.1 图案填充

7.3.2 路径文字

7.3.3 交互式立体化工具的使用

7.3.4 交互式轮廓图工具的使用

### 7.4 艺术字的制作

7.4.1 图像文字的制作

7.4.2 动感文字的制作

7.4.3 泡泡文字的制作

7.4.4 连体文字的制作

7.4.5 阴阳文字的制作

7.4.6 圆点文字的制作

## <<CorelDRAW X3平面设计与制作>>

7.4.7 立体文字的制作

7.4.8 路径文字的制作

7.5 举一反三——波浪字的制作

作业布置

### 第8章 POP广告和吊旗设计

8.1 关于POP广告

8.1.1 POP广告

8.1.2 POP广告的分类

8.1.3 POP广告的设计要点

8.1.4 关于吊旗

8.2 任务——设计吊旗

8.2.1 提出任务, 设计构想

8.2.2 项目展示: 超市春节清仓与抢购吊旗

8.2.3 版面构图和色彩选择分析

8.3 本章知识点

8.3.1 将文本转换成曲线

8.3.2 分离文本

8.3.3 螺旋线的绘制

8.4 吊旗的制作步骤

8.4.1 清仓吊旗的制作步骤

8.4.2 抢购吊旗的制作步骤

8.5 举一反三——POP展板卡通秀

总结提升

作业布置

### 第9章 书籍装帧

9.1 关于书籍装帧

9.1.1 书籍装帧的基本知识

9.1.2 现代书籍的形态

9.1.3 书籍装帧中的设计要素

9.2 任务——制作《求职面试篇》书籍封面及目录

9.2.1 提出任务, 设计构想

9.2.2 项目展示: 《求职面试篇》书籍封面及目录

9.2.3 版面构图和色彩选择分析

9.3 本章知识点

9.3.1 亮度 / 对比度 / 强度调整

9.3.2 色度 / 饱和度 / 亮度

9.3.3 调和曲线

9.3.4 高反差

9.4 书籍封面及目录的制作

9.4.1 书籍封面的制作步骤

9.4.2 书籍目录的制作步骤

9.5 举一反三——制作《向解放军学习》封面

总结提升

作业布置

### 第10章 VI设计

10.1 关于VI

10.1.1 VI及其目的

## <<CorelDRAW X3平面设计与制作>>

- 10.1.2 VI设计要素
- 10.1.3 设计的基本原则
- 10.2 任务——设计制作麦道广告公司VI
  - 10.2.1 提出任务, 设计构想
  - 10.2.2 项目展示: 麦道广告公司VI
  - 10.2.3 版面构图和色彩选择分析
- 10.3 本章知识点
  - 10.3.1 交互式标注工具的使用
  - 10.3.2 网格工具的使用
- 10.4 VI基础部分的绘制
  - 10.4.1 标志的制作
  - 10.4.2 VI模板的制作
  - 10.4.3 标志线稿和坐标稿的制作
  - 10.4.4 标志中中文标准字体的制作
  - 10.4.5 标志与中、英文组合的制作
- 10.5 VI应用部分的绘制
  - 10.5.1 名片和胸牌的制作
  - 10.5.2 信封、信纸、便笺纸的制作
  - 10.5.3 各种指示牌的制作
  - 10.5.4 办公用笔筒、铅笔的制作
  - 10.5.5 手提袋的制作
  - 10.5.6 雨伞的制作
  - 10.5.7 户外灯箱广告的制作
  - 10.5.8 公司户外路牌广告的制作
  - 10.5.9 工作服装的绘制
  - 10.5.10 运输车的绘制
  - 10.5.11 公司门头效果的制作
- 总结提升
- 作业布置
- 第11章 综合分类广告设计
  - 11.1 户外广告的制作
    - 11.1.1 项目展示: 蜀都新城塔柱广告
    - 11.1.2 版面构图和色彩选择分析
    - 11.1.3 塔柱广告的制作步骤
    - 11.1.4 举一反三——制作房地产站牌广告
  - 11.2 商品广告
    - 11.2.1 项目展示: 笔记本与手机广告
    - 11.2.2 版面构图和色彩选择分析
    - 11.2.3 笔记本广告的制作步骤
    - 11.2.4 手机广告的制作步骤
  - 11.3 网页设计与制作
    - 11.3.1 网页项目展示: 个人主页
    - 11.3.2 制作步骤
- 总结提升
- 作业布置
- 第12章 印刷成品输出
  - 12.1 打印文件

## <<CorelDRAW X3平面设计与制作>>

- 12.1.2 为彩色输出中心做准备
- 12.2 纸张类型及选择
  - 12.2.1 纸张类型
  - 12.2.2 纸张选择
  - 12.2.3 纸张开数
- 12.3 制版印刷的基本知识
  - 12.3.1 CORELDRAWX3与印刷
  - 12.3.2 设计制版常用术语
  - 12.3.3 分辨率的正确设定
  - 12.3.4 出血的设定及目的
  - 12.3.5 印前设计制版工作流程
  - 12.3.6 数码印刷工艺流程
  - 12.3.7 平版胶印原理
- 12.4 喷绘写真技术的应用
  - 12.4.1 喷绘与写真
  - 12.4.2 喷绘写真中的技术要求
- 总结提升
- 作业布置



章节摘录

如果说明度是色彩隐秘的骨骼，色相就好比色彩外表的华美肌肤。色相体现着色彩外向的性格，是色彩的灵魂。

三、纯度 纯度指的是色彩的鲜浊程度，它取决于一种颜色的波长单一程度。我们的视觉能辨认出的有色相感的色，都具有一定程度的鲜艳度，比如绿色，当它混入了白色时，虽然仍旧具有绿色相的特征，但它的鲜艳度降低了，明度提高了，成为淡绿色；当它混入黑色时，不但鲜艳度降低了，明度也降低了，成为暗绿色；当混入与绿色明度相似的中性灰时，它的明度没有改变，鲜艳度（纯度）降低了，成为灰绿色。

纯度变化系列是通过色阶表示的，它表示一个颜色从它的最高纯度色到最低纯度色之间的从鲜艳到混浊的等级变化。

1.2.2色彩心理 人们常常能感受到色彩对自己心理的影响，这些影响总是在不知不觉中发生作用，左右人们的情绪。

色彩的心理效应发生在不同层次中，有些属直接的刺激，有些要通过间接的联想，更高层次则涉及人的观念、信仰。

对于艺术家或设计者来说，无论哪一层的作用都是不能忽视的。

一、色彩的物质性心理错觉 色彩的直接性心理效应来自色彩的物理光刺激。例如：在红色环境中，人的脉搏会加快，血压有所升高；在蓝色环境中，脉搏会减缓，情绪也较平静。

冷色与暖色就是依据心理错觉对色彩的物理性反应来分类的。波长长的细光如橙光、黄色光，本身有暖和感；相反，波长短的紫色光、蓝色光、绿色光，有寒冷的感觉。

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>