

<<高手过招>>

图书基本信息

书名：<<高手过招>>

13位ISBN编号：9787121055546

10位ISBN编号：7121055546

出版时间：2008-3

出版时间：电子工业

作者：互动空间

页数：423

字数：743000

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>

<<高手过招>>

内容概要

本书以目前流行的矢量图形设计与制作软件CorelDRAW X3为平台，从实际应用的角度出发，以实例讲解的形式将软件使用技能与设计艺术手法完美结合在一起，特邀了业内专家对经典实例进行解析、指导和点评，从专业的角度介绍了经典实例的设计思路、制作流程和制作技巧。读者不仅可以从中学习软件的使用方法，还能学习前卫的设计思想和设计理念，以及宝贵的设计经验。

本书分为两大部分共11章，第一部分主要介绍有关图形设计与制作方面的基础知识，包括了图形设计的构图和色彩基础与CorelDRAW X3软件的基本操作等；第二部分是技能大比拼部分，主要通过经典实例设计制作的讲解和练习让读者学会熟练使用CorelDRAW X3进行各种图形设计，这部分包括绘制卡通形象、绘制插画、实物造型、标志设计、卡片设计、广告设计、包装设计、书籍装帧设计和VI设计等内容。

本书内容全面、结构清晰、实用性强，适合平面广告设计、展示设计、服装设计及产品造型等广大爱好者自学，也可作为各大中专相关院校的教材辅导用书。

书籍目录

第1章 走进艺术殿堂 1.1 图形设计构图基础 1.2 图形设计色彩基础 1.2.1 色彩的分类 1.2.2 三原色 1.2.3 色彩的要素 1.2.4 色彩的“性格” 1.2.5 色彩的联想 1.2.6 色彩的特性 1.3 巩固与提高第2章 走进CorelDRAW X3 2.1 初识CorelDRAW X3绘图软件 2.1.1 CorelDRAW X3简介 2.1.2 CorelDRAW X3的主界面 2.2 CorelDRAW X3中的基本概念 2.2.1 矢量图与位图 2.2.2 色彩模式 2.3 CorelDRAW X3基本操作 2.3.1 文件基本操作 2.3.2 版面设置 2.4 CorelDRAW X3中的常用绘图工具 2.4.1 绘制矩形 2.4.2 绘制椭圆 2.4.3 绘制多边形 2.4.4 绘制星形 2.4.5 绘制复杂星形 2.4.6 绘制螺纹 2.4.7 手绘工具 2.4.8 贝塞尔工具 2.5 CorelDRAW X3填色工具 2.5.1 使用调色板填色 2.5.2 自定义标准填充 2.5.3 【颜色】泊坞窗 2.5.4 使用吸管工具和油漆桶工具进行填充 2.5.5 图案填充 2.5.6 底纹填充 2.5.7 PostScript底纹填充 2.6 巩固与提高第3章 技能大比拼——卡通形象设计 3.1 卡通形象设计要点 3.2 典型实例 3.2.1 绘制卡通猪 3.2.2 绘制卡通人物 3.2.3 绘制小狮子 3.3 触类旁通 3.3.1 绘制QQ形象 3.3.2 绘制青蛙 3.4 知识点评 3.5 巩固与提高第4章 技能大比拼——插画设计 4.1 插画设计要点 4.2 典型实例 4.2.1 少女与鸟 4.2.2 绘制椰树 4.2.3 时尚女郎 4.3 触类旁通 4.4 知识点评 4.5 巩固与提高第5章 技能大比拼——实物造型 5.1 实物造型要点 5.2 典型实例 5.2.1 绘制U盘 5.2.2 绘制显示器 5.2.3 绘制手机 5.2.4 绘制面具 5.3 触类旁通 5.3.1 绘制软盘 5.3.2 绘制记事本 5.4 知识点评 5.5 巩固与提高第6章 技能大比拼——标志设计 6.1 标志设计要点 6.1.1 标志的概念 6.1.2 标志的符号形式 6.1.3 标志的设计原则 6.2 典型实例 6.2.1 酒店标志设计 6.2.2 化妆品标志设计 6.2.3 电池标志设计 6.3 触类旁通 6.3.1 贸易公司标志设计 6.3.2 房产公司标志设计 6.3.3 眼镜店标志设计 6.4 知识点评 6.5 巩固与提高第7章 技能大比拼——卡片设计 7.1 卡片设计要点 7.2 典型实例 7.2.1 公司卡片设计 7.2.2 邀请卡设计 7.2.3 贵宾卡设计 7.2.4 充值卡设计 7.3 触类旁通 7.3.1 商品标价卡设计 7.3.2 贺年卡设计 7.4 知识点评 7.5 巩固与提高第8章 技能大比拼——广告设计 8.1 广告设计要点 8.1.1 广告的分类 8.1.2 平面广告的创意 8.1.3 平面广告的构成要素 8.2 典型实例 8.2.1 公益广告设计 8.2.2 MP3广告设计 8.3 触类旁通 8.4 知识点评 8.5 巩固与提高第9章 技能大比拼——包装设计 9.1 包装设计要点 9.1.1 包装设计定义 9.1.2 包装设计的构成要素 9.2 典型实例 9.2.1 袋装设计 9.2.2 罐装设计 9.2.3 盒装设计 9.3 触类旁通 9.4 知识点评 9.5 巩固与提高第10章 技能大比拼——书籍装帧设计 10.1 书籍装帧设计要点 10.1.1 书籍装帧设计三要素 10.1.2 宣传册设计 10.2 典型实例 10.2.1 化妆品宣传册设计 10.2.2 小说封面设计 10.3 触类旁通 10.4 知识点评 10.5 巩固与提高第11章 技能大比拼VI设计 11.1 VI设计要点 11.1.1 什么是VI 11.1.2 标志的基本概念 11.2 典型实例 11.2.1 标志与模板设计 11.2.2 名片设计 11.2.3 工作证设计 11.2.4 信封设计 11.2.5 信笺设计 11.2.6 参观卡设计 11.2.7 员工制服设计 11.2.8 导视牌设计 11.2.9 入门提示牌设计 11.3 触类旁通 11.3.1 门牌设计 11.3.2 胸牌设计 11.4 知识点评 11.5 巩固与提高

<<高手过招>>

编辑推荐

从实用角度出发,采用“零起点学习软件基础知识,典型实例提高软件操作技能,高手过招体验设计过程”这一写作结构。

考虑初学者的具体学习需要,《CorelDRAWX3图形设计艺术(附光盘1张)》首先讲解“CorelDRAW X3软件的典型应用和基础知识”,其次通过“典型实例”详细介绍CorelDRAW X3软件的核心功能和技术要点,然后结合“触类旁通”以边学边练的指导思想充分发挥读者的主观能动性,最后以“巩固与提高”进一步强化所学知识,从而达到举一反三的学习效果。

《CorelDRAWX3图形设计艺术(附光盘1张)》以全新的学习结构,科学地展示了初学者从CorelDRAW X3入门到进阶、从提高再到精通的教学模式,快速提高读者的学习效率。

<<高手过招>>

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>