

图书基本信息

书名：<<中文版CorelDRAW X4多媒体教学经典教程>>

13位ISBN编号：9787811237337

10位ISBN编号：7811237334

出版时间：2009-10

出版单位：清华大学出版社有限公司

作者：钟国燕，高平 主编

页数：302

字数：485000

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

CorelDRAWX4是加拿大Corel公司的平面设计软件，是设计行业首选软件之一。

由于它具有非凡的设计能力而广泛应用于平面设计、插画设计、服饰设计等诸多行业，几乎所有从事艺术设计的计算机都安装了CorelDRAW软件。

面对应用如此普遍的设计软件。

设计者应该如何学习该软件技术，同时又做到提升设计素养与实操能力呢？

事实证明，大量的实例训练可以让设计者迅速提高软件操作能力；而掌握设计行业标准、专业理论知识，则对提升作品的艺术性、实用性有决定性的意义。

本书将CorelDRAW软件技术、设计行业知识、专业理论融合于实例教学中，以CorelDRAW在设计行业的应用领域来划分章节，这些领域分别为平面设计、包装设计、户外广告设计、图形界面设计、网页设计、服饰设计、插画设计及视觉识别应用。

全书共分为10章，第1章为CorelDRAWX4概述；第2章为CorelDRAWX4操作指南；第3章为CorelDRAWX4平面设计攻略；第4章为CorelDRAWX4包装设计攻略；第5章为CorelDRAWX4户外广告设计攻略；第6章为CorelDRAWX4插画设计攻略；第7章为CorelDRAWX4图形界面设计攻略；第8章为视觉识别（VI）设计攻略；第9章为CorelDRAWX4服饰设计攻略；第10章为CorelDRAWX4网页设计攻略。

针对行业要求，本书在编写时充分考虑了如下几点。

（1）注重软件技术与行业知识的结合。

每一章节都以基础知识开始，结合每一案例的专业知识、设计中应该避免出现的问题、技术分析以及图文并茂的案例过程，力求使读者读起来轻松、易懂、实用。

内容概要

本书是一本关于如何用CorelDRAW X4软件进行电脑艺术设计的教材，参与编写本书的都是长期工作在设计行业及专门研究设计教学的人员，长期的艺术创作积累了设计经验，精心安排了10章内容，画面精美、步骤详细、由浅入深，将行业知识与软件技术紧密结合，理论与实践相辅相成。

本书以CorelDRAW X4在设计应用的不同领域来划分章节，内容涉及平面设计、包装设计、户外广告设计、插画设计、视觉识别系统、图形界面设计、服饰设计、网页美术设计等领域；用商业案例来阐述软件知识，讲解深入、简明易懂；书中案例稍作调整便可应用，从始至终都将软件技术、行业知识、技术分析紧密结合，大大提高了设计效率。

本书适合高等院校相关艺术专业、设计专业的学生作为教材，还可以作为各类培训机构的学员作为培训材料；本书也可以作为从事平面设计、广告设计、电脑美术设计、网页设计、服饰设计、图形界面设计广大从业人员的参考资料。

本书配套光盘提供了教材部分章节的实例与习题所需要的案例素材和效果图文件，以及实例操作过程的录屏AVI文件。

书籍目录

第1章 CorelDRAW X4概述 1.1 CorelDRAW X4简介 1.2 CorelDRAW X4的环境要求 1.3
CorelDRAW X4应用领域 1.3.1 平面设计 1.3.2 包装设计 1.3.3 户外广告设计 1.3.4 图形界面
设计 1.3.5 网页设计 1.3.6 服饰设计 1.3.7 插画设计 1.4 CorelDRAW X4相关术语 1.4.1 矢
量图与位图 1.4.2 CorelDRAW X4专有术语 1.5 课后练习第2章 CorelDRAW X4操作指南 2.1
CorelDRAW X4工作界面 2.2 自定义CorelDRAW X4 2.3 自定义工作区 2.4 CorelDRAW X4的
新功能 2.4.1 CorelDRAW X4与CorelDRAW X3版本比较 2.4.2 新增功能、增强功能 2.5 课后练习
第3章 CorelDRAW X4平面设计攻略 3.1 基本形状工具的使用 3.1.1 绘制矩形和方形 3.1.2 绘
制椭圆、圆形和弧形 3.1.3 对象工具 3.1.4 绘制网格 3.1.5 绘制定义形状 3.1.6 对象转换为曲
线 3.2 实例应用：啤酒商标设计 3.2.1 商标小知识 3.2.2 啤酒商标主体图形的绘制 3.2.3 啤酒
商标背景的绘制 3.2.4 啤酒商标文字排版设计 3.3 实例应用：圣诞贺卡设计 3.3.1 贺卡小知识
3.3.2 圣诞雪地场景绘制 3.3.3 绘制房屋 3.3.4 绘制圣诞老人 3.4 实例应用：饮料海报设计
3.4.1 海报小知识 3.4.2 海报背景设计 3.4.3 产品商标的设计 3.4.4 产品牌子名字与该公司的详
细信息排列设置 3.5 拓展训练：茶艺文化折页设计 3.5.1 宣传折页小知识 3.5.2 封面与封底设
计 3.5.3 内页的设计与制作 3.6 拓展训练：江南水乡音乐DVD光盘装帧设计 3.6.1 DVD光盘装
帧小知识 3.6.2 DVD盘面设计 3.6.3 DVD封套设计 3.7 拓展训练：书籍装帧设计 3.7.1 书籍
装帧小知识 3.7.2 封面的设计制作 3.7.3 封底的设计制作 3.8 高级技巧：相机宣传册设计 3.8.1
宣传册小知识 3.8.2 相机宣传册封面与封底设计 3.8.3 相机宣传册内页设计 3.9 课后练习第4章
CorelDRAW X4包装设计攻略 4.1 填充与轮廓 4.1.1 对象的填充 4.1.2 图样填充的应用 4.1.3
创建图样 4.1.4 轮廓的编辑 4.1.5 创建箭头 4.2 实例应用：牙膏包装设计 4.2.1 牙膏包装设
计小知识 4.2.2 牙膏包装正面设计 4.2.3 产品认证商标的绘制 4.2.4 产品包装侧面设计制作 4.3
拓展训练：月饼包装设计 4.3.1 月饼包装小知识 4.3.2 背景的绘制 4.3.3 素材与文字的处理
.....第5章 CorelDRAW X4户外广告设计攻略第6章 CorelDRAW X4插画设计攻略第7章
CorelDRAW X4图形界面设计攻略第8章 视觉识别 (VI) 设计攻略第9章 CorelDRAW X4服饰设计
攻略第10章 CorelDRAW X4网页设计攻略附录A CorelDRAW X4快捷键大全

章节摘录

第8章视觉识别(VI)设计攻略 视觉识别,又称为VI(Visual Identity)。是传播企业经营理念、建立企业知名度、塑造企业形象的快速便捷之途。在品牌营销的今天,对于一个现代企业来说,没有VI设计就意味着它的形象将被淹没于商海之中。VI设计一般包括基础和应用两大部分内容。本章主要介绍企业单位形象识别系统VI的基础应用、办公用品、广告宣传三大部分的图形设计,综合成一套完整的企业视觉识别(VI)系统。

8.1造型工具的运用 8.1.1节点工具 在CorelDRAW X4中,允许通过处理对象节点和线段来为对象造形。

对象节点为沿着对象轮廓显示的微小方块。

两个节点之间的直线叫作线段。

移动对象线段可粗略调整对象形状,而改变节点位置则可精细调整对象形状。

除螺纹、手绘和贝塞尔线条外,大多数添加至绘图中的对象都不是曲线对象。

因此,如果要自定义对象形状,建议将对象转换为曲线对象。

通过将对象转换为曲线可使用添加、移除、定位、对齐和变换其节点来为对象造形。

在处理对象节点之前,必须先选定它们。

处理曲线对象时,允许选择单个、多个或所有对象节点。

选择多个节点时,可同时为对象的不同部分造形。

添加节点时,将增加线段的数量,所以增加了对象形状的控制量。

还允许移除节点,以便简化对象形状。

创建对象时,由一个或多个路径组成。

处理打开的对象时,允许将其起始节点和结束节点连接起来。

将起始节点与结束节点连接起来时,会将这两个节点拉在一起,从而创建一个闭合对象。

允许将颜色添加到所创建的闭合路径的内部。

如果路径中包含多个子路径,可拆分路径以提取路径。

编辑推荐

《中文版CorelDRAWX4多媒体教学经典教程》艺术与技术完美结合 商业案例真实呈现 附
赠视频与素材资源

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>