第一图书网, tushu007.com

<<CorelDRAW中文版入门与实战>>

图书基本信息

书名：<<CorelDRAW中文版入门与实战>>

13位ISBN编号：9787121074240

10位ISBN编号：7121074249

出版时间：2009-2

出版时间：电子工业出版社

作者：朱长利，彭宗勤 主编

页数：290

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

关于“形意设计坊”系列　　源自：　　“形意设计坊”系列源自电子工业出版社计算机研发部沉淀已久的力量。
“飞思数码”是我们长期以来精心培育的计算机数码设计类品牌。
这个品牌是由多个专题系列组成的横向大系列，品牌架构纵横交错，囊括了所有的电脑设计技术和所有的设计技术层面。
本次推出的“形意设计坊”系列以更专业的眼光关注于图形图像软件的技术传播。
“形”与“意”：　　我们认为，对于此类图形图像设计，既要体现“形”，也要表达“意”。“形”就是软件技术，“意”则是创作的思维、意识、艺术美感，设计应该是“形”和“意”的完美结合，而本系列图书除了要很好地将读者“领进门”，也要使读者能融合“形”和“意”进行独立的设计和创意。
系列架构：　　“形意设计坊”深入剖析当今各类设计软件的应用特质，结合国人的学习方式和学习特点，全面整合主流设计软件的各领域、各层次的应用。
“形意设计坊”从全局上分为3个层次：入门与实战、高级应用和核心专题，尽心打造一套适合绝大多数设计软件学习者的“图书+多媒体”的优秀产品，为你提供全角度的横向、纵向选择。
形意设计坊，必有一款适合你！
与众不同：　　图书：“形意设计坊”系列以当今最流行的图形图像软件的功能为主线，配合大量的典型案例实战，循序渐进地讲解了应用核心知识，使你以最快的速度掌握软件的功能，并熟练运用到实际工作中，达到“学以致用”的效果。
多媒体软件：配套光盘是真正的专业级多媒体教学光盘，长达若干个小时的全真操作演示、全程标准语音讲解、全程交互、全程边学边练。
演示讲解、跟练、步骤操作提示等功能，用全程交互的方式提供最轻松的学习方式、最充实的多媒体学习内容，讲解生动直观，同时在全真操作演示的过程中配有丰富的卡通指示，让你在短短几小时内就可以掌握一种软件的关键应用本领。

内容概要

CorelDRAW是Corel公司推出的一款功能强大的软件，它集绘图、平面设计、网页制作、文字编排功能于一体，深受平面设计人员和图像爱好者的青睐。

本书深入浅出地介绍了最新CorelDRAW X4中文版的强大功能，以及它在标志设计、卡通绘制、平面设计、造型设计和插画绘制等方面应用的方法与技巧。

全书共14章，内容包括：CorelDRAW 中文版快速入门、图形绘制和编辑工具应用实战、艺术笔的使用与实战、图形对象的填充与实战、文本的编辑与实战、对象操作与实战、交互式工具的使用与实战、位图的编辑与实战、文件的打印与输出、商业人物插画的绘制、概念产品造型设计、游戏角色——剑侠的绘制、招贴画的设置与绘制、草莓奶汁广告插画的绘制。

本书所附的教学光盘设计独具匠心，是专业的多媒体教学软件，具有长达数个小时共36个全真操作演示，结合全程标准语音讲解、全程交互、全程边学边练。

内容包括CorelDRAW的基础知识和各种典型案例的详细讲解，读者能亲眼目睹设计和制作人员创作各种效果的全过程。

光盘中还提供了书中实例的源文件及所需的素材文件。

本书适用于想快速学会CorelDRAW中文版的初级用户、广大绘画制作的爱好者、准备或已经从事平面和广告设计的制作人员，还可作为高等院校相关专业和社会相关培训班的教材。

书籍目录

01 CorelDRAW X4中文版快速入门 1.1 图形图像的相关知识 1.2 走进CorelDRAW X4 1.3 文件的基本操作 经验与技巧分享02 图形绘制和编辑工具应用实战 2.1 绘制几何形 2.2 实战——简单的几何形构成 2.3 实战——制作光盘盘面的效果 2.4 将几何图形转换为曲线 2.5 实战——特色Logo设计 2.6 绘制线段及曲线 2.7 实战——用曲线工具绘制卡通 经验与技巧分享03 艺术笔的使用与实战 3.1 预设模式 3.2 画笔模式 3.3 喷罐模式 3.4 书法模式 3.5 压力模式 3.6 绘制装饰画 经验与技巧分享04 图形对象的填充与实战 4.1 色彩调整与变换 4.2 填充对象 4.3 使用滴管工具组填充 4.4 对象轮廓 4.5 综合实战——为卡通上色 经验与技巧分享05 文本的编辑与实战 5.1 创建文本 5.2 选择文本对象 5.3 设置文本格式 5.4 编辑文本 5.5 设置段落文本对象的属性 5.6 文本的特殊编辑 5.7 综合实战-制作立体字 经验与技巧分享06 对象操作与实战 6.1 选择对象 6.2 剪切、复制、再制与删除对象 6.3 对象变换操作 6.4 改变对象的顺序 6.5 对齐与分布对象 6.6 群组与结合对象 6.7 锁定对象 6.8 查找和替换对象 6.9 绘制图形曲线装饰画 经验与技巧分享07 交互式工具的使用与实战08 位图的编辑与实战09 文件的打印与输出10 商业人物插画的绘制11 概念产品造型设计12 游戏角色-剑侠的绘制13 招贴画的设计与绘制14 草莓奶汁广告插画的绘制

章节摘录

◆CMYK模式：只要是在印刷品上看到的图像，都为CMYK模式，例如期刊、杂志、报纸、宣传画等。
与RGB类似，CMY是3种印刷油墨名称的首字母，分别为Cyan（青色）、Magenta（洋红色）和Yellow（黄色）。
而K是Black的最后一个字母，之所以不取首字母，是为了避免与Blue（蓝色）混淆。
◆RGB模式：基于自然界中3种基色光的混合原理，以R（红）、G（绿）和B（蓝）3种颜色为基色，按照从0（黑色）到255（白色）的亮度值在每个色阶中分配，从而指定其色彩。
当不同亮度的基色混合后，便会产生出256×256×256种颜色，约为1670万种。
例如，一种明亮的红色可能R值为246，G值为20，B值为50，，当3种基色的亮度值相等（不为255或0）时，产生灰色；当3种基色的亮度值都是255时，产生纯白色；当所有亮度值都是O时，产生纯黑色。
3种色光混合生成的颜色一般比原来的颜色亮度值高，所以RGB模式产生颜色的方法又称为色光加色法。
◆HSB模式：HSB色彩是将颜色分为色相、饱和度、明度3个因素，将人脑的“深浅”概念扩展为饱和度（s）和明度（B）。
饱和度相当于家庭电视机的色彩浓度，饱和度高色彩较艳丽，饱和度低色彩就接近灰色。
明度也被称为亮度，等同于彩色电视机的亮度，亮度高色彩明亮，亮度低色彩暗淡，亮度最高得到纯白色，最低得到纯黑色。
◆灰度模式：所谓灰度，就是指纯白色与纯黑色，以及两者中的一系列从黑色到白色的过渡色。
黑白照片、黑白电视，实际上都应该称为灰度色才正确。
灰度色中不包含任何色相，即不存在红色和黄色这样的颜色。
但灰度隶属于RGB色域（色域指色彩范围）。
◆Lab模式：Lab的原型是由CIE协会在1931年制定的一个衡量颜色的标准，在1976年被重新定义并命名为CIELab。
此模式解决了由于不同的显示器和打印设备所造成的颜色的差异，也就是它不依赖设备。
Lab颜色是以一个亮度分量L及两个颜色分量a和b来表示颜色的。
其中L的取值范围是0-100，a分量代表由绿色到红色的光谱变化，而b分量代表由蓝色到黄色的光谱变化，a和b的取值范围均为一120-120。

编辑推荐

《CorelDRAW中文版入门与实战》配有光盘。
基于CorelDRAW X4简体中文版，从入门到实战提高设计技术。
光盘：36讲CorelDRAW X4多媒体教学视频，轻松掌握设计要领。
全真操作演示，标准语言讲解，全程交互，全程边学边练。
专注于图形图像领域，真正专业级多媒体光盘，营造轻松学习环境。
“形意设计坊”丛书：贴切把握科学的学习方式和学习特点，整合主流图形图像软件在各领域、各层次的应用。
“形意设计坊”从全局上分为3个层次：入门与实战、高级应用和核心专题，精心打造一套最专业的“多媒体+图书”的优秀产品，为您提供全角度的横向、纵向选择，带您轻松进入设计的殿堂。
配书光盘： 专业：真正的专业级多媒体教学光盘 价值：全真操作演示、全程标准语音讲解、全程交互、全程边学边练 特色：嵌入“跟练”、“步骤操作提示”等功能 目的：为您营造最轻松的学习环境，助您在短短几小时内掌握一种软件

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