

KH 科海图书
25年·IT技术出版专家

突破技术的瓶颈束缚 \ 感知行业的前沿风格 \ 借鉴大师的设计思想
带您快速步入平面设计行业的最高殿堂

1CD多媒体教学系统

- 精选前沿案例：精选平面设计行业的前沿实战案例，涵盖VI设计、广告设计、DM单设计、画册设计、书籍装帧设计和包装设计等8大应用领域
- 行业流程再现：各案例均从设计要求、策划方案的构思入手，再到案例具体制作实施以及后期应用，完整再现平面设计行业最真实的工作流程和操作技能
- 解决实际问题：囊括纸张规格、印刷工艺、用纸类型、书籍装订方式、包装材料应用等众多相关实用技巧和必备资料，彻底解决设计师急于了解的实际问题
- 语音视频教学：配备精心录制的多媒体教学视频，采用全程语音讲解配合实战演示，数十倍提升学习效率和质量



张荣虎 编著

CorelDRAW X4

平面广告与商业应用精解

兵器工业出版社

北京科海电子出版社
www.khp.com.cn



张荣虎 编著

CorelDRAW X4

平面广告与商业应用精解

兵器工业出版社

北京科海电子出版社
www.khp.com.cn

内 容 简 介

本书全面讲解了CorelDRAW X4在平面广告及商业应用方面的各项技术。书中选择了18个富有创意且时下流行的精美案例,在注重最终效果的基础上,充分表现广告的视觉冲击力和商业可用性。全书共分8章,通过经典VI系统商业应用、艺术海报商业应用、报纸广告设计、杂志广告设计、商业DM单设计与排版艺术、画册设计、书籍装帧设计,以及包装设计8类不同领域的商业应用,详细讲解了CorelDRAW X4的重要知识点和操作技能。

本书实例均从广告的构思策划入手,逐步深入讲解效果图的具体实现过程,配以丰富的图例说明和文字描述,层次清晰,由易入难,使读者能够更加全面地了解平面广告和各种商业设计的创作思路 and 制作技巧。

本书配套光盘中提供了所有实例的最终效果源文件及素材文件,另外还选择了部分精彩案例以视频教学的形式提供给读者,使读者能够直观地观看实例制作的全过程,学习起来更加轻松。

本书立足于商业广告专业设计,针对性强,特别适合希望在平面广告、排版装帧、包装设计等领域有所建树的读者学习。同时,本书详尽而丰富的图文搭配的实例学习方式,非常适合想快速上手的CorelDRAW初学者和爱好者学习使用,也可作为大专院校相关专业和各类设计技能培训班的参考学习用书。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X4平面广告与商业应用精解/张荣虎编著.
北京:兵器工业出版社;北京科海电子出版社,2008.12
(艺术圣堂)

ISBN 978-7-80248-279-1

I. C… II. 张… III. 商业广告—平面设计;计算机辅助设计—图形软件, CorelDRAW X4 IV.J524.3-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第178099号

出版发行:兵器工业出版社 北京科海电子出版社

邮编社址:100089 北京市海淀区车道沟10号

100085 北京市海淀区上地七街国际创业园2号楼14层

www.khp.com.cn

电 话:(010) 82896442 62630320

经 销:各地新华书店

印 刷:北京市雅彩印刷有限责任公司

版 次:2009年1月第1版第1次印刷

封面设计:洪文婕

责任编辑:常小虹 高 莹

责任校对:杨慧芳

印 数:1-5000

开 本:787×1092 1/16

印 张:26.75

字 数:651千字

定 价:79.80元(含1CD价格)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

声明:本书中所涉及到的各公司或企业的产品及品牌形象版权均均为原注册公司或企业所有,本书仅为宣传和举例之用,绝无侵权之意,特此声明!

前言

当今社会，广告无处不在，成为社会信息的一个重要组成部分。作为平面商业广告的设计利器，Corel公司推出的大型矢量绘图软件CorelDRAW X4具有十分强大的功能。从图形绘制、图文编辑，到高品质输出和打印，CorelDRAW已经发展成为拥有众多用户的常用平面设计软件。本书通过18个极富创意的案例，真实再现设计师运用CorelDRAW X4制作各种精美平面广告和商业设计作品的全过程，让读者快速掌握CorelDRAW X4的各种实战技巧和操作技能。

本书特点

- **典型行业案例精选** 本书精选了18个时下流行的平面广告、排版装帧和包装设计等行业的经典案例，包括经典VI系统商业应用、舞厅海报、环保公益海报、马戏团海报、音乐聚会报纸广告、运动鞋报纸广告、酒类杂志广告、房地产杂志广告、家居购物广场杂志广告、房地产DM单、家具DM单、企业画册、儿童读物装帧、杂志封面装帧、CD封套包装、饮料包装等实用商业案例。
- **行业知识与流程尽在掌握** 本书每章都安排有相关设计要求和准则、设计分析、关键流程、制作过程、后期应用等几个部分，完整再现了广告设计的实际工作流程，以及大量设计师非常需要了解和知道的行业知识，如VI系统后期制作的材质应用和印刷工艺，报纸广告的字、版式和印前要求，印刷纸张规格，四色印刷和专色印刷，书籍的装订方式，包装材料的运用和造型表现等实用知识，使读者可以更好地将这些知识运用到自己的设计工作中。
- **广告创意与思路剖析** 广告最主要的功能是起到宣传和促进销售的作用，本书旨在达到这种目的，因此书中案例重在剖析成功商业作品的创意和思路，激发并培养设计者的创作灵感，发掘并启迪设计者的创作思路，从而创作出自己满意的作品。
- **轻松易学的编写形式** 本书采用独特的标注形式，将设计过程中的关键参数设置和颜色值应用等运用最直观的方式标注在操作过程图上，让读者通过过程图就能达到一目了然的学习效果。同时，操作步骤运用简洁的文字描述，方便读者理解与学习。

适用对象

本书针对性强，从专业的广告设计和商业应用出发，涵盖VI设计、海报设计、广告设计、DM单设计、企业画册设计、书籍装帧设计，以及包装设计等多个应用领域。因此，特别适合希望在这些领域有所建树的读者学习。无论是准备踏入这些行业的人员，还是正在从事这些工作的设计人士，以及广大平面设计爱好者，都能从中学习到多方面的设计技巧和全面的软件操作技能，帮助读者在设计之路上更加游刃有余地施展自己的才华。

同时，本书详尽而丰富的图文搭配的案例学习方式，非常适合想快速上手的CorelDRAW初学者学习使用，也可作为大专院校相关专业和各类设计技能培训班学生的参考学习用书。

笔者在编写本书的时候，力求内容的丰富和完善，技能讲解的详尽和直接，但编写过程中难免会有所疏漏。如果给您的学习带来不便，希望给予谅解、批评和指正。学无止境，希望您能在阅读本书的过程中找到乐趣，学有所成。

编者
2008年10月

Chapter

1

经典VI系统商业应用 2

1.1 VI系统的设计要求和准则 2

1.1.1 认识VI系统 2

1.1.2 VI系统设计的基本准则和运用 4

1.2 本案VI系统设计分析 7

1.2.1 设计分析 7

1.2.2 关键流程 8

1.3 绘制标志 9

1.3.1 绘制文字轮廓 9

1.3.2 绘制文字花纹 13

1.3.3 添加颜色 20

1.4 绘制VI手册封面和封底 27



视频路径: 视频\Chapter 1\1.4绘制VI手册封面和封底.swf

教学时长: 10分26秒

1.5 绘制目录 30

1.6 绘制手册内页 33

1.7 绘制名片 36

1.8 绘制道旗 41

1.9 绘制吊旗 43

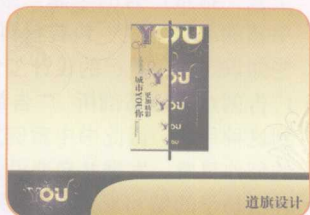
1.10 绘制户外广告 45

1.11 绘制广告体恤 46

1.12 VI系统相关制作与后期应用 48

1.12.1 VI系统后期制作的材质应用和印刷工艺 48

1.12.2 经典案例赏析 52



Chapter

2

艺术海报商业应用 54

2.1 海报的设计要求和准则 56

2.1.1 认识海报 56

2.1.2 海报设计的特点和种类 56

2.2 舞厅海报 59

2.2.1 设计分析 59

2.2.2 关键流程 60

2.2.3 绘制舞厅标志 60

2.2.4 绘制画面 65

2.2.5 绘制海报文字 71

2.3 环保公益海报 73

2.3.1 设计分析 73

2.3.2 关键流程 74

2.3.3 绘制背景 75

2.3.4 绘制立体文字 76

2.3.5 添加叶片效果 82

2.3.6 绘制画面元素 83

2.4 马戏团海报 87

2.4.1 设计分析 87

2.4.2 关键流程 88

2.4.3 变形字母 89

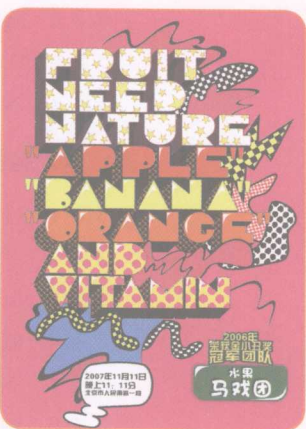
2.4.4 绘制背景花纹 99

2.4.5 绘制海报文字 102

2.5 广告理论与后期应用 106

2.5.1 海报的后期制作和应用知识 106

2.5.2 经典案例赏析 108



Chapter

3

报纸广告设计

110

3.1 报纸广告的设计要求和准则 112

3.1.1 认识报纸广告 112

3.1.2 报纸广告设计的基本准则和要求 112

3.2 房地产报纸广告 114

3.2.1 设计分析 114

3.2.2 关键流程 114

3.2.3 绘制背景 115

3.2.4 绘制光晕 118

3.2.5 绘制光圈 121

3.2.6 制作光线 124

3.2.7 添加文字效果 126

3.2.8 输入文案 127

3.3 音乐聚会报纸广告 130

 视频路径: 视频\Chapter 3\3.3 音乐聚会报纸广告

(1).swf~3.3 音乐聚会报纸广告(3).swf

教学时长: 17分06秒、16分38秒、15分37秒

3.3.1 设计分析 130

3.3.2 关键流程 130

3.3.3 绘制背景 131

3.3.4 制作主体文字 132

3.3.5 绘制并修饰广告栏 134

3.3.6 制作文字信息 137

3.3.7 添加画面细节 140

3.4 运动鞋报纸广告 143

3.4.1 设计分析 143

3.4.2 关键流程 143

3.4.3 制作背景 144

3.4.4 制作鞋底底纹 147

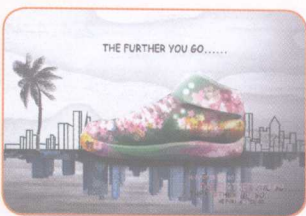
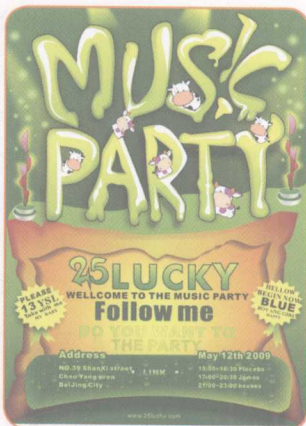
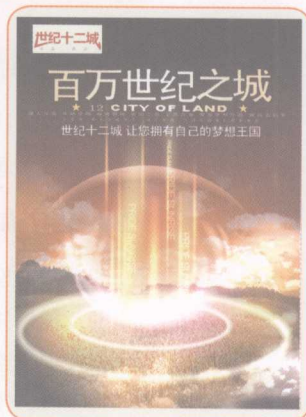
3.4.5 制作鞋底明暗效果 150

3.4.6 制作鞋尖底纹 154

3.4.7 制作鞋身暗部底纹 155

3.4.8 制作鞋身亮部底纹 160

3.4.9 制作鞋带 163



3.4.10 制作文字效果	166
---------------	-----

3.5 广告理论与后期应用 169

3.5.1 报纸广告的字、版式和印前要求	169
3.5.2 经典案例赏析	171

Chapter

4

杂志广告设计 172

4.1 杂志广告的设计要求和准则 174

4.1.1 认识杂志广告	174
4.1.2 杂志广告设计的基本准则和要求	174

4.2 酒类杂志广告 177

4.2.1 设计分析	177
4.2.2 关键流程	177
4.2.3 绘制背景	178
4.2.4 导入素材	179
4.2.5 绘制柠檬	180
4.2.6 绘制辅助元素	183
4.2.7 制作文字	186



4.3 房地产杂志广告 187

4.3.1 设计分析	187
4.3.2 关键流程	187
4.3.3 制作背景	188
4.3.4 制作窗户	192
4.3.5 修饰窗户	197
4.3.6 添加细节和文案	198



4.4 家居购物广场杂志广告 201

- 视频路径: 视频\Chapter 4\4.4 家居购物广场杂志广告 (1).swf~4.4 家居购物广场杂志广告 (2).swf
教学时长: 12分32秒、9分57秒

4.4.1 设计分析	201
4.4.2 关键流程	202
4.4.3 制作背景	203

4.4.4	编排文字	205
4.4.5	修饰细节	208
4.5	广告理论与后期应用	211
4.5.1	纸张的规格与印刷用纸类型	211
4.5.2	经典案例赏析	213

Chapter

5

商业DM单设计与排版艺术 214

5.1 商业DM单的设计要求和准则 216

- 5.1.1 认识DM单 216
- 5.1.2 商业DM单设计的基本准则和要求 216



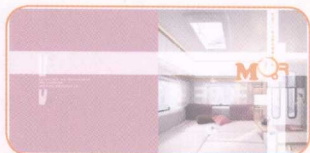
5.2 房地产标志 220

- 5.2.1 设计分析 220
- 5.2.2 关键流程 220
- 5.2.3 制作圆环 221
- 5.2.4 绘制背景图案 223
- 5.2.5 制作变形文字 228



5.3 房地产DM单 231

- 5.3.1 设计分析 231
- 5.3.2 关键流程 232
- 5.3.3 制作封面和封底 233
- 5.3.4 正面单页排版 239
- 5.3.5 背面排版 245



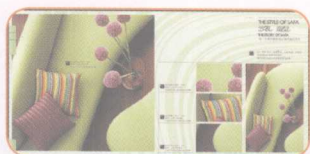
5.4 家具DM单 247

- 5.4.1 设计分析 247
- 5.4.2 关键流程 247
- 5.4.3 绘制封面 248
- 5.4.4 制作内页1 253
- 5.4.5 制作其他内页 258



5.5 广告理论与后期应用 270

- 5.5.1 印刷纸张规格与DM单折页类型 270
- 5.5.2 经典案例赏析 274



Chapter

6

画册设计

276

6.1 画册的设计要求和准则 278

6.1.1 认识画册 278

6.1.2 企业画册设计的基本准则和要求 278

6.2 画册的设计与制作 281

6.2.1 设计分析 281

6.2.2 关键流程 282

6.2.3 绘制封面 283

6.2.4 绘制封底 287

6.2.5 绘制扉页 292

6.2.6 制作内页1和内页2 296

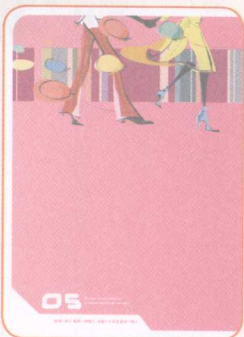
6.2.7 制作内页3和内页4 303

6.2.8 制作内页5和内页6 311

6.3 广告理论与后期应用 315

6.3.1 四色印刷和专色印刷 315

6.3.2 经典案例赏析 316



Chapter

7

书籍装帧设计

318

7.1 书籍装帧的设计要求和准则 320

7.1.1 认识书籍装帧设计 320

7.1.2 书籍装帧设计的基本准则
和要求 320

7.2 儿童读物装帧 322

视频路径: 视频\Chapter 7\7.2 儿童读物装帧
(1).swf~7.2 儿童读物装帧(2).swf
教学时长: 25分08秒、17分29秒

7.2.1 设计分析 322

7.2.2 关键流程 323

7.2.3 制作背景 323

7.2.4 绘制竹叶 328

7.2.5 绘制流云并添加竹节 331

7.2.6 绘制花 334

7.2.7 输入文字 338

7.3 杂志封面装帧 340

7.3.1 设计分析 340

7.3.2 关键流程 341

7.3.3 制作背景 341

7.3.4 制作人物 344

7.3.5 添加墨点效果 346

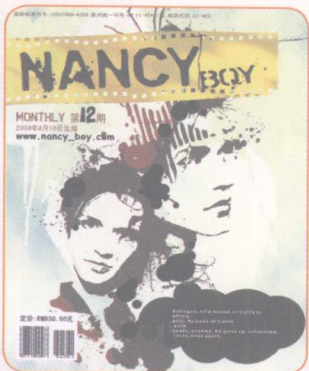
7.3.6 制作杂志标题 349

7.3.7 添加浓墨点缀效果 353

7.4 广告理论与后期应用 356

7.4.1 书籍的装订方式 356

7.4.2 经典案例赏析 359



Chapter

8

包装设计

360

8.1 包装的设计要求和准则 362

8.1.1 认识包装设计 362

8.1.2 包装设计的基本准则和要求 362

8.2 CD封套包装 365

8.2.1 设计分析 365

8.2.2 关键流程 366

8.2.3 绘制玻璃球体 366

8.2.4 添加玻璃球受光效果 370

8.2.5 绘制环境图形 372

8.2.6 添加环状玻璃 377

8.2.7 制作封套文字 380

8.2.8 添加细节 382

8.3 饮料包装 384

8.3.1 设计分析 384

8.3.2 关键流程 384

8.3.3 绘制瓶身造型 385

8.3.4 绘制瓶身亮部 388

8.3.5 刻画瓶盖和瓶颈 390

8.3.6 添加瓶身图案 395

8.3.7 添加文字 397

8.3.8 添加细节 401

8.4 广告理论与后期应用 404

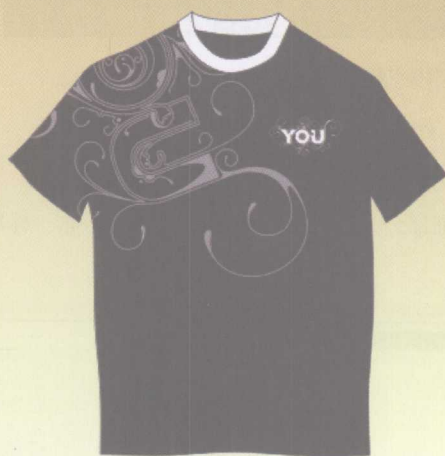
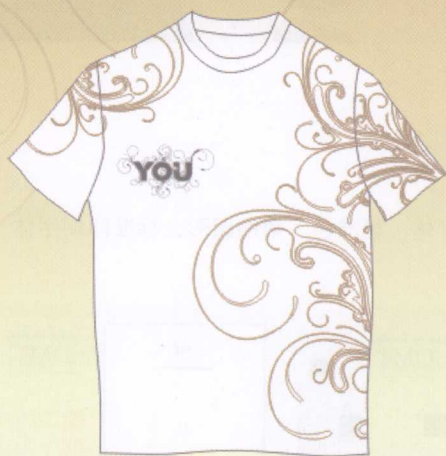
8.4.1 包装材料的应用和造型表现 404

8.4.2 经典案例赏析 407





道旗设计



体恤设计

1.1 VI系统的设计要求和准则

1.1.1 认识VI系统

1. VI概念

VI即Visual Identity, 通译为视觉识别系统, 是CIS系统中最具传播力和感染力的部分。它将CI的非可视内容转化为静态的视觉识别符号, 以无比丰富、多样的应用形式, 在最为广泛的层面上, 进行最直接的传播。设计到位、实施科学的视觉识别系统, 是传播企业经营理念、塑造企业形象的快速便捷之途。



优秀的VI系统能很好地塑造企业形象

2. 组成部分

VI一般包括基础部分和应用部分两大内容。

基础部分一般包括: 企业的名称、标志、标准字体、标准色、辅助图形、标准印刷字体、禁用规则等。



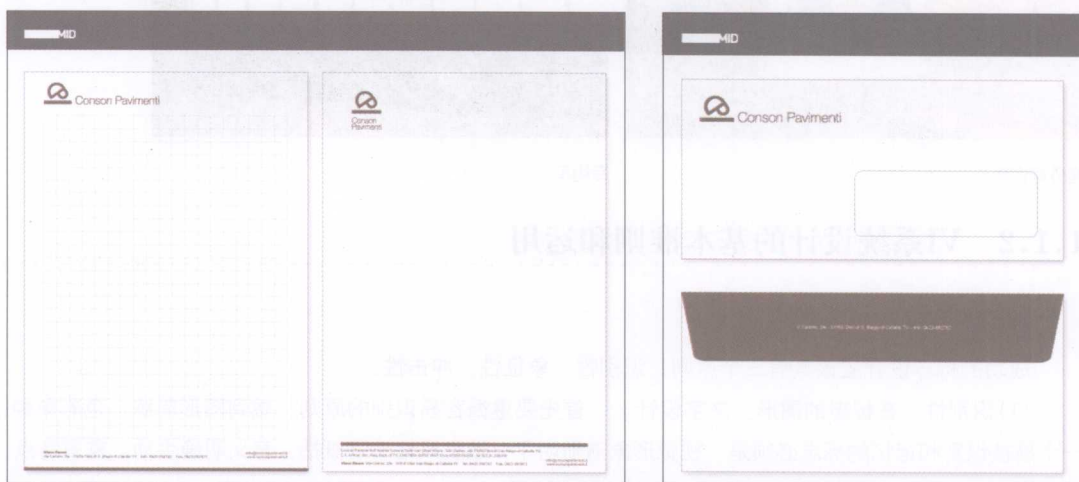
标准色、辅助色、搭配规范、标志的精确比例以及运用方式等

应用部分一般包括：标牌旗帜、办公用品、公关用品、环境设计、办公服装、专用车辆等。



便签

标志的运用规范



企业画册

信封和信纸

工业企业VI部分应用系统如下：



标志

办公用品

手提袋



室外灯箱



工作服



室内形象墙



室外标识牌



专用车

1.1.2 VI系统设计的基本准则和运用

1. 标志设计的准则

成功的标志设计应该具有三个原则：识别性、象征性、冲击性。

(1) 识别性：在标志的图形、文字设计上，首先要遵循容易识别的原则，做到图形简练，色彩单纯。一个易被识别和记忆的标志必须是：视觉形象清晰明了，造型风格简洁概括，意义明确生动，富有特点。



该标志为一家娱乐公司标志。元素简洁时尚，形象清晰，色彩靓丽，让人过目不忘



此为一家清洁公司标志。标志将行业特征和海洋的形象糅合，含义丰富，极具象征性

(2) 象征性：标志一经使用，就必须是一个能充分体现产品、企业或机构的声誉和形象的标记，是一个能充分表达出产品或企业、机构影响力的不可分割的组成部分。

(3) 冲击性：标志设计应该富有强烈的视觉冲击力，让人在心理上产生强烈共鸣。



此为一种机械配件标志。设计时很好地运用了字母U和公牛形象的结合，再加上色彩的对比，造成视觉冲击

2. 标志的表现方法

标志设计的表现方法大致可分为五种：象形、象征、抽象概括、综合构成、文字变形。

(1) 象形：象形是一种直接的表现方式，它将各种生活形态作为设计元素，从中提炼概括出新的形态和思维，表达一定的含义和信息。



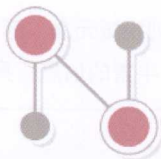
此为一个影视工作室标志。标志以人和光盘为基本元素，简洁明了，丰富的色彩体现了多媒体工作的性质，视觉效果强烈



此为一个对话俱乐部标志。以椅子为设计元素，表达友好亲近的意念

(2) 象征：象征是指将具体事物赋予一种思想，是一种间接表现事物的方法，即利用事物与事物之间的关联性和人们对事物普遍认同的一种意义，来表达一个事物的特点。

(3) 抽象概括：抽象概括是指通过夸张、变形等方法高度提炼具体事物，保留并突出其本质特征；或利用点、线、面等各种几何形式，对其以重复、渐变、对称、修剪、分割等形式排列，引起人们联想，表达一定意境。



NEBUSERVE
mission critical connectivity

此设计为一个急救连接中心标志。标志以点、线的排列、变化，突显“紧急情况连接”功能的诉求



此为一种饮料标志。设计师将文字形象化，同时在视觉上传达出果汁的甜美和山泉的纯净，在语言上传达出产品信息

(4) 综合构成：主要是指将图标和文字结合起来共同构成一个整体，文字可以是公司、品牌的缩写或简称，也可以是公司理念或产品广告口号及其他，使用时图标和文字应以一方为主，另一方起装饰和丰富内涵的作用。