

写给你的设计书

丛书主编 陈佑松

CorelDRAW X5 平面艺术设计

霍治乾 吴 双 编著



化学工业出版社

写给你的设计书

丛书主编 陈佑松

CorelDRAW X5 平面艺术设计

霍治乾 吴 双 编著



化学工业出版社

· 北京 ·

本书采用分篇的方式,详细介绍了CorelDRAW X5在各种设计类型中的应用。全书内容包括CorelDRAW X5新增功能详解、标志——象征性的大众传播符号、VI——品牌文化战略的视觉体系、DM单——版式和内容的创新、海报设计、报纸广告——高效的版式设计、书籍与画册——像电影一样“起、承、转、合”、产品设计——三维的视觉传达、展示空间设计——平面与立体化的结合、网页界面设计。

本书定位于平面设计的中、高级读者,也可以作为公司在职人员和大中专院校师生的参考书籍。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X5平面艺术设计 /霍治乾, 吴双编著.
北京: 化学工业出版社, 2011.6
(写给你的设计书)
ISBN 978-7-122-10981-1

I. C… II. ①霍… ②吴… III. 图形软件,
CorelDRAW X5 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第064454号

责任编辑: 陈 静 李 萃

装帧设计: 杨俊坤

责任校对: 陶燕华

出版发行: 化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)

印 装: 北京画中画印刷有限公司

787mm×1092mm 1/16 印张18¹/₄ 字数456千字 2011年7月北京第1版第1次印刷

购书咨询: 010-64518888(传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

定 价: 65.00元

版权所有 违者必究

百年老店《纽约时报》宣布不再出版纸质文本，全然替之以电子文本，《读者文摘》在破产保护以后也大规模转向电子出版。此时，我们应该意识到，数字时代正全面改变着我们的信息接收方式！

自从有文明以来，人类信息传播和接收方式发生了三次重大革命。第一次是文字的诞生，以及随后的印刷术和纸质书籍的普及和应用，它们使人类知识的传播和存储能力获得了极大提升，人类由此迅速进入到现代文明。第二次是19世纪末开端、20世纪大发展的影视技术，它们将现实仿真手段发展为我们信息接收的首要途径，其可信度和信息量，以及信息发布速度大大超过文字，以至于20世纪末有人宣称人类进入了“读图时代”。第三次信息革命或许已经全面展开，这就是始自20世纪80、90年代的数字媒体的迅猛发展。数字媒体并没有抛弃之前的文字信息和影像信息的传播优势，而是将以前所有的信息方式都集成起来，实现了文字、图片、音视频在同一终端平台上的全方位融合，并由于互联网技术而实现实时互动和超级链接。不仅如此，基于无线互联网的3G乃至4G手机和阅读器的迅速推广之下，书刊、影视、通信、娱乐实现了随身携带、移动互联的功能。

每一次信息技术革命都会诞生一些新的重要职业。文字与书籍诞生后，出现了写书人、读书人和书籍出版商；电影产生后出现了电影导演、演员、制片人；电视的出现则有了电视编导、记者、电视节目主持人等。新的数字媒体的出现并不会让之前的这些信息生产者失业——因为他们的工作将很好地融合到新的数字媒体当中——但一种新的职业已经蓬勃兴起：那就是数字信息设计师。

根据目前数字媒体信息制作、传播和接收的特点，数字信息设计师需要具备至少四个方面的知识和技能：文本创意能力、美术设计的知识和技能、影视艺术的知识和技能以及计算机和（无线）互联网的知识和技能。也许我们很难同时精通四个领域的知识，但是必须做到“一专多能”。择其一面深入研究，其他三面亦应多有了解和把握，融会贯通之后方能做到最好。

本套书主要集中介绍运用电脑技术进行数字媒体设计的方法。编者多是有多年教学经验和产业一线经验的从业人员，我们把自己的创作心得奉献出来供大家分享，也算是为迎接新时代的到来而尽绵薄之力。

由于数字媒体本身就是一门新的学科，而且在迅猛发展，我们也还在探索实践，编写过程中难免有许多不足或疏漏之处，还请读者朋友不吝赐教，以便我们进一步修改完善。

2010年于成都城东狮子山

陈佑松

前言

FOREWORD

目前的设计行业发展较为成熟，并将进一步细分。市场对设计者的需求量在不断增加的同时，对其专业技能的要求也正从“面”转向“点”，即需要技术高度集中、高度专业化的设计人才。

根据这一现状和趋势，本书针对具有一定软件基础和行业认识的读者群、从事设计行业的在职人员研发，结合不同领域必备的IT技能，对设计行业涉及的专业知识进行系统、全面的讲解。

本书的目的是给从业于设计行业的广大读者提供一个全新的、能动的学习方式。不仅仅是单一的技术讲解，而是根据市场的需要，从行业知识、专业技能，到综合素质的全面展示，由此激发读者的创造力——商业的最终价值。

本书特点

1. 专业领域的深入介绍

本书中涉及的设计类型运用2~3个典型的商业项目进行讲解，让读者跟随案例，完成一个项目从“签单”到“应用”的完整流程。书中主要内容包括：具体的项目背景、客户的要求、设计思路、制作方法以及媒体应用。

2. 设计与技术的综合指导

设计行业的基本技能可分为设计能力和技术能力。设计能力是根据项目背景产生创意，并将其视觉化的能力；技术能力是将“视觉化”的结果进行制作和应用的能力。针对设计能力，本书在每个章节前将重点讲解设计理论，每个案例中带领读者进行项目分析和构思。制作完成后，提出问题：“客户为什么满意”，引发对设计作品的反思，从多方面引导读者的思维，对创意能力进行培养。

技术能力主要通过软件制作步骤和媒体介绍两个环节来进行。制作步骤是详细的软件操作方法，并在其中以提问的方式穿插作者的软件操作经验，形成知识点。媒体介绍是在电脑中完成设计稿后，具体的制作材质、设计的展示媒体等知识点。

3. 设计思维模式的引导

对于一个设计者来说，思维方式十分重要。本书在每个项目制作前，有“设计思维”的环节。在此环节中，将项目设计师在形成创意前的思维方式淋漓尽致地展现出来，包括详细的产品定位、行业现状分析，由此引出产品的宣传点，以及如何运用画面的具象方式表现宣传点等。这不仅是设计过程的真实展现，也是培养读者思维能力的重要环节。

本书内容

本书共分为9章，内容如下。

必备知识：讲解平面设计的基本概念和必备知识、CorelDRAW X5的必备知识等。

第一篇 平面篇

第1至8章，详细讲解不同平面设计类型的概念和具体的设计制作方法。

案例包括：学校院系标志、房地产标志、公司周年庆活动标志、企业VI设计、DM单、会员卡、各种宣传海报、房地产和商场的报版广告、企业画册、不同质感的产品效果图制作、展示空间设计等。

第二篇 网页美工篇

第9章，详细讲解网页构建和设计的概念以及具体方法。

案例包括：图标设计、网页界面设计。

本书体例构成

设计师是怎么工作的？

位于篇首，从行业的角度对该类型设计制作的流程进行介绍。

设计类型基础概念

位于章首，对该章节的设计类型进行介绍，包括该设计类型的基本概念、技法、制作要点和注意事项等，让读者对该类型设计进行全面了解。

案例展示

项目背景

从属于每一个案例，在接手案例时，首先要了解项目背景、客户需求、注意事项。

设计构思

从属于每一个案例，在项目背景的基础上，对项目情况进行分析，并产生具体表现方式的过程。

制作方法

从属于每一个案例，即完成设计的过程。按照设计特点和操作合理性，详细讲解制作过程，并穿插相应的操作经验和知识点总结。

客户为什么满意

从属于每一个案例。对完成的设计作品进行总结和反思，深度探讨案例中包含的设计理论以及客户要求的切合度。

媒体介绍

位于章尾。主要内容为完成设计定稿后，涉及的实物制作和应用于何种媒介上效果最佳。例如，书籍应使用哪种纸张印刷，海报用写真还是喷绘等。

本书读者对象

本书的目标读者群为希望或已经成为设计行业的从业人员，其中包括平面设计爱好者、相关专业的高校或职业学校学生、希望进一步提高自身能力的设计在职人员等。

- 对于设计爱好者，本书可以作为其自我能力提升的工具书。
- 对于相关专业的高校或职业培训学校学生，本书可以作为其职前了解行业知识、建立行业的思维方式、提高专业技能和自我培训的全能工具书。
- 对于在职人员，本书可以成为其进行自我进修和知识补充的参考书。

本书也可以作为相关专业的高校或职业培训学校的教材。

本书得以完成要特别感谢好友刘志娴、刘涛提供了精美的案例。另外，在本书成书的过程中，褚晓川、代琪琪、李新承、罗晓青、姚丁雯、于琨、段强、郑媛媛、郝微也付出了辛苦的劳动，在此一并表示感谢。

由于编者水平有限，书中难免存在不足和疏漏之处，恳请读者批评指正。

编著者

2011年1月

目 录

CONTENTS

CorelDRAW X5新增功能详解	1
--------------------------	---

第一篇 平面篇

Chapter 01 标志——象征性的大众传播符号	7
1.1 什么是标志设计	8
1.2 学校院系标志	9
1.2.1 项目背景	9
1.2.2 设计构思	9
1.2.3 制作方法	10
1.2.4 客户为什么满意	19
1.2.5 标志的分类	19
1.3 房地产标志	22
1.3.1 项目背景	22
1.3.2 设计构思	22
1.3.3 制作方法	24
1.3.4 客户为什么满意	32
1.3.5 标志的色彩设计	32
1.4 公司周年庆活动标志	33
1.4.1 项目背景	33
1.4.2 设计构思	33
1.4.3 制作方法	34
1.4.4 客户为什么满意	40
1.4.5 标志的作用	41
1.4.6 标志的表现手法	41
1.4.7 优秀案例欣赏	41
Chapter 02 VI——品牌文化战略的视觉体系	43
2.1 什么是VI设计	44

2.2 主题标志确立	45
2.2.1 项目背景	45
2.2.2 设计构思	45
2.2.3 制作方法	46
2.2.4 客户为什么满意	51
2.2.5 媒介介绍	52
2.2.6 优秀案例欣赏	52
2.3 标志应用规范	54
2.3.1 项目背景	54
2.3.2 设计构思	54
2.3.3 制作方法	55
2.3.4 应用规范介绍	58
2.3.5 优秀案例欣赏	59
2.4 办公应用系统——以名片设计为例	72
2.4.1 项目背景	72
2.4.2 设计构思	73
2.4.3 制作方法	74
2.4.4 客户为什么满意	78
2.4.5 优秀案例欣赏	80
Chapter 03 DM单——版式和创新	85
3.1 什么是DM单设计	86
3.2 项目DM单	87
3.2.1 项目背景	87
3.2.2 设计构思	87
3.2.3 制作方法	88
3.2.4 客户为什么满意	92
3.2.5 优秀案例欣赏	93
3.3 会员卡	98
3.3.1 项目背景	98
3.3.2 设计构思	98
3.3.3 制作方法	99
3.3.4 客户为什么满意	104
3.3.5 常见分类介绍	106

3.3.6 优秀案例欣赏	106
Chapter 04 海报设计	108
4.1 什么是海报设计	109
4.2 商业宣传海报	111
4.2.1 项目背景	111
4.2.2 设计构思	111
4.2.3 制作方法	112
4.3 文化宣传海报	120
4.3.1 项目背景	120
4.3.2 设计构思	120
4.3.3 制作方法	121
4.4 推广宣传海报	126
4.4.1 项目背景	126
4.4.2 设计构思	126
4.4.3 制作方法	127
4.4.4 系列海报欣赏	135
4.5 企业招商类海报广告	136
4.5.1 制作方法	136
4.5.2 优秀案例欣赏	139
4.5.3 优秀海报欣赏	141
Chapter 05 报纸广告——高效的版式设计	144
5.1 什么是报纸广告	145
5.2 房地产报纸广告	146
5.2.1 项目背景	146
5.2.2 设计构思	146
5.2.3 制作方法	147
5.2.4 客户为什么满意	150
5.2.5 版面大小介绍	150
5.3 商场报纸广告	150
5.3.1 项目背景	150
5.3.2 设计构思	150
5.3.3 制作方法	151
5.3.4 客户为什么满意	157

5.3.5 报纸广告的媒介特征	157
5.3.6 优秀案例欣赏	158
Chapter 06 书籍与画册——像电影一样“起、承、转、合”	162
6.1 书籍封面	163
6.1.1 书籍设计师的必备知识	163
6.1.2 项目背景	164
6.1.3 设计构思	164
6.1.4 制作方法	165
6.2 企业画册	169
6.2.1 什么是画册设计	169
6.2.2 项目背景	170
6.2.3 设计构思	170
6.2.4 制作方法	171
6.2.5 客户为什么满意	174
6.2.6 纸张版纹介绍	175
6.2.7 画册纸张的识别性与防伪介绍	175
6.2.8 优秀案例欣赏	176
Chapter 07 产品设计——三维的视觉传达	180
7.1 什么是产品设计	181
7.1.1 产品的意义	181
7.1.2 产品的要求	181
7.2 玻璃质感产品设计	182
7.2.1 制作方法	182
7.2.2 客户为什么满意	196
7.2.3 优秀案例欣赏	197
7.3 金属质感产品设计	199
7.3.1 制作方法	199
7.3.2 客户为什么满意	212
7.3.3 优秀案例欣赏	212
Chapter 08 展示空间设计——平面与立体化的结合	216
8.1 什么是展示空间	217
8.2 展场设计	218

8.2.1 制作方法	218
8.2.2 客户为什么满意	232
8.2.3 优秀案例欣赏	234

第二篇 网页美工篇

Chapter 09 网页界面设计.....	238
9.1 什么是网页界面设计	239
9.2 图标设计	240
9.2.1 项目背景	240
9.2.2 设计构思	240
9.2.3 制作方法	241
9.2.4 客户为什么满意	254
9.2.5 图标的像素介绍	255
9.3 网页界面设计	255
9.3.1 项目背景	255
9.3.2 设计构思	255
9.3.3 制作方法	256
9.3.4 客户为什么满意	274
9.3.5 优秀界面欣赏	275

CorelDRAW X5

新增功能详解



CorelDRAW[®] X5

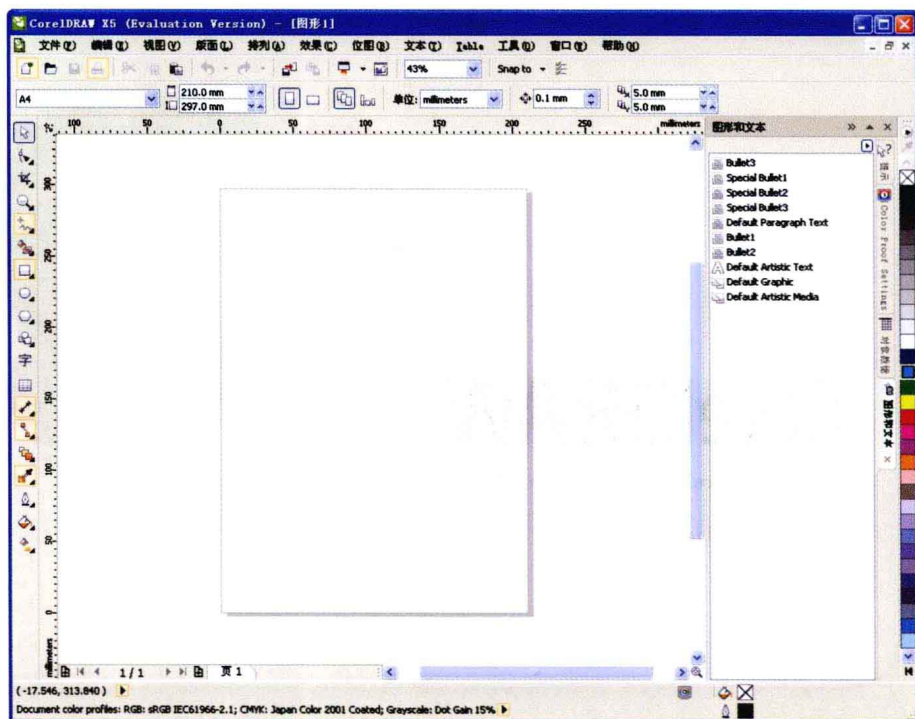
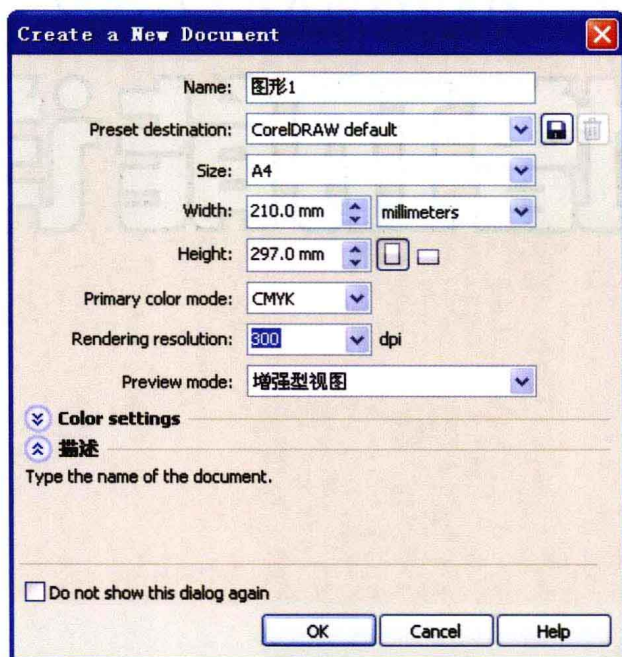
(C) 2010 Corel Corporation. All rights reserved.

Loading Application...



新建文件

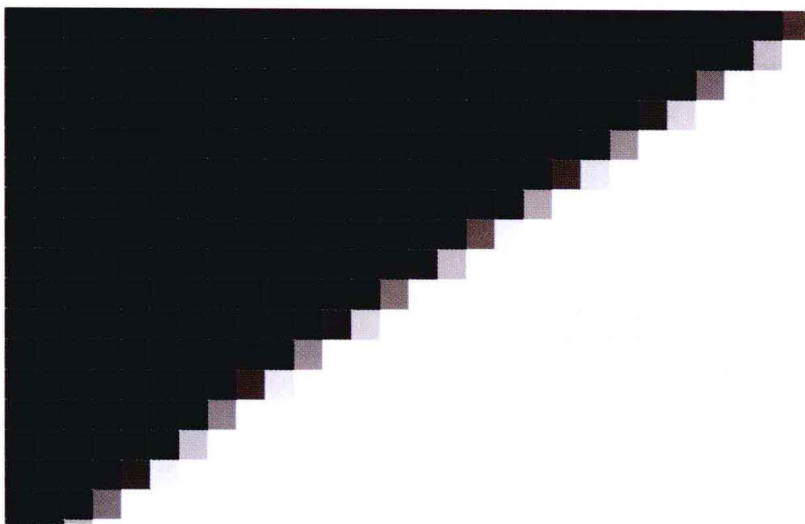
“Create a New Document (新建文件)”对话框中包含许多选项，支持RGB、CMYK等颜色模式，如果下次不想弹出该对话框，则勾选“Do not show this dialog again”复选框。





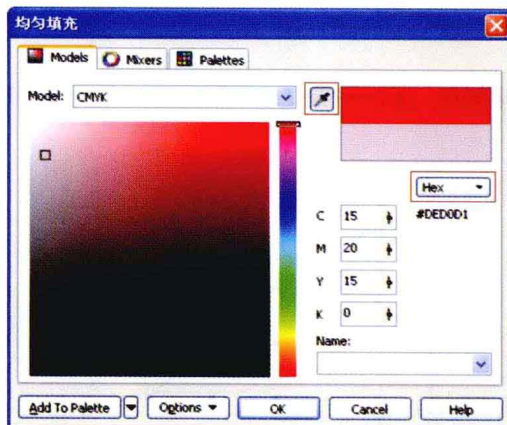
像素预览功能

CorelDRAW X5中新增了像素预览功能。



先进的颜色管理

- (1) 新增hex模式。
- (2) 支持网页颜色模式。网格工具支持透明功能，选中的节点可以选择透明度。
- (3) 新增色盘面板，有了工作色盘，色盘里多了功能强大的吸管。

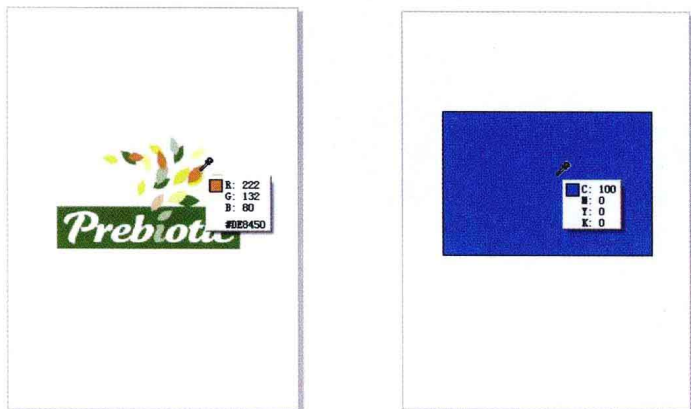




智能化的滴管工具

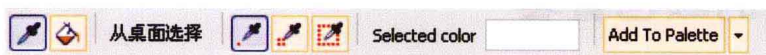
1. 自动显示颜色信息值

在CorelDRAW X5中，在工具箱中选择“颜色滴管工具”，并将工具光标放置在图像上时，会自动显示当前图像的颜色信息值。如果是RGB图像，会显示Web页面色值；如果是CMYK图像，则会显示CMYK值。



2. 自动保存填充后的颜色

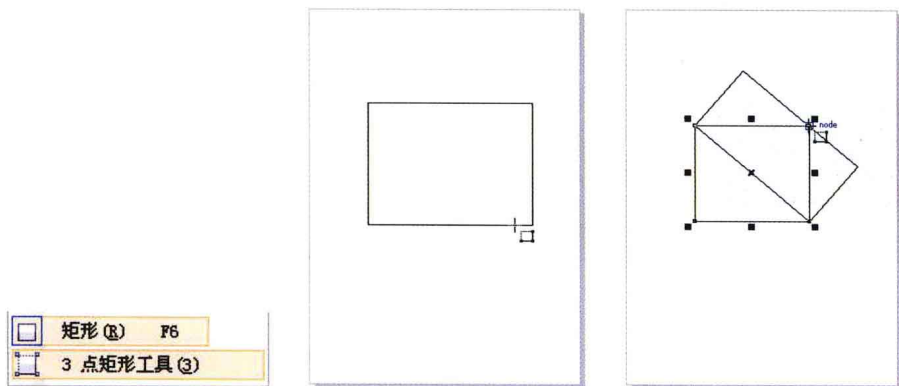
在吸取颜色后，会自动切换到“填充工具”对目标对象进行颜色填充，填充后的颜色会自动保持到“颜色滴管工具”新增的色盘中。



矩形工具

新增两种矩形的矩角模式。

在CorelDRAW X5新增功能中，矩形工具也增加了多种矩角。其中一个“绝对值的矩角方式”，该矩形的矩角可随意拉伸且不会变形，并可根据物体切换矩角。





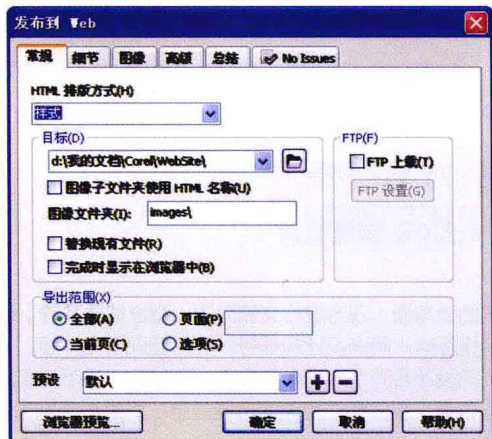
曲线工具

另外，CorelDRAW X5还增加了绘制曲线的工具，标注工具的功能更为强大，节点之间也能够标注，更多细节得到优化。使用“2点线工具”，还可以对圆进行切线，并指示细微处的标注，完成后就能切换到“填充工具”进行颜色填充。



支持HTML页面导出

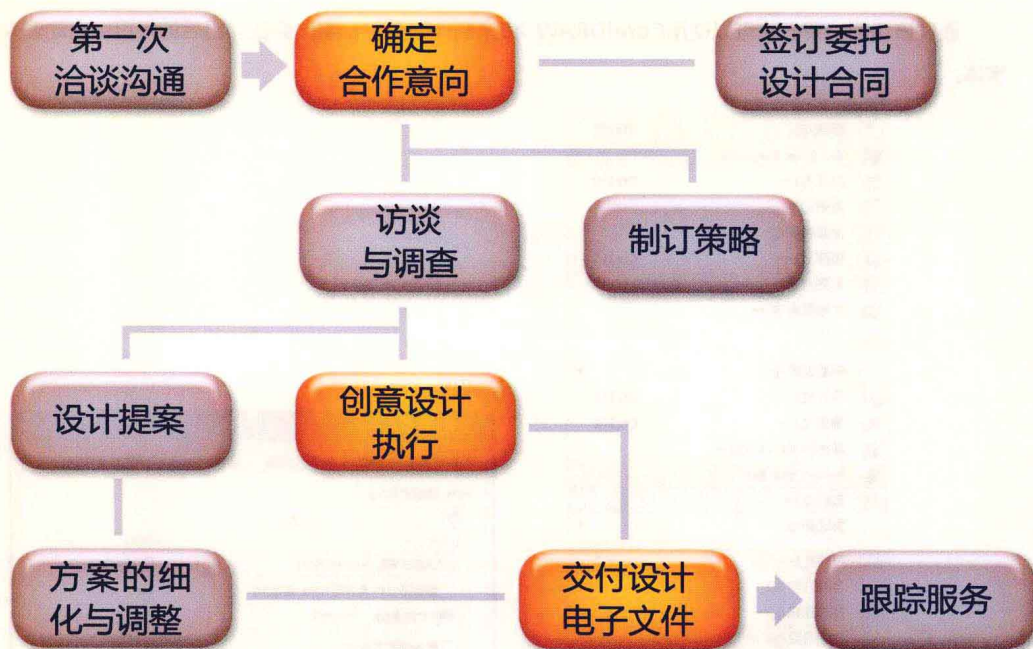
通过该功能，我们就可以使用CorelDRAW X5来制作网页了，字体在导出后的网页中自动渲染为网页显示字体。



第一篇

平面篇

设计师是怎么工作的？



- 第一次洽谈沟通：双方进行交流沟通，增进彼此了解，初步确认合作意向。
- 确定合作意向：明确设计的任务、价格及进度安排等。
- 签订委托设计合同：甲方向乙方支付预付款，并明确双方负责人。
- 访谈与调查：收集整理相关的市场信息，同时也跟踪调查客户产品的市场表现，为设计提供重要的前提及科学依据。
- 制订策略：好的设计是发掘企业自身价值、提炼理念并向公众高效表达的过程，因此在进行每一项设计之前都要进行设计策略的提炼与制订。
- 创意设计执行：根据策略，将创意构思实现为平面设计。
- 设计提案：设计的过程也是沟通的过程，好的作品来源于成功的沟通。面对企业高层领导进行设计提案，是最直接且最有效的沟通。通过提案确定设计风格与设计方向，形成提案决议，指导下一步设计。
- 方案的细化与调整：针对设计方案进行细化调整，并形成最终方案。客户校稿签字确认项目实施。
- 交付设计电子文件：乙方向甲方交付最终设计电子文件，甲方付清合同余款，工作完成。
- 跟踪服务：设计方客服人员继续与客户保持联系，及时解决客户的技术问题和相关咨询。