

计算机技术与现代商业设计系列



CorelDRAW



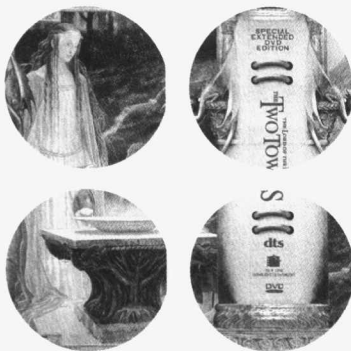
现代商业设计

帅芸 刘嘉 刘汉 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

计算机技术与现代商业设计系列



CorelDRAW



现代商业设计

帅芸 刘嘉 刘汉 编著

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 与现代商业设计 / 帅芸, 刘嘉, 刘汉编著. —北京: 人民邮电出版社, 2004.8
ISBN 7-115-12515-5

I. C... II. ①帅...②刘...③刘... III. 图形软件, CorelDRAW IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 084186 号

内容提要

本书主要介绍用 CorelDRAW 软件进行现代商业设计的技法和技巧。本书主要以现代商业设计的业务分类作为总体框架, 以作者工作中的经典作业为范例, 模拟现实工作中的设计环境, 引导读者掌握 CorelDRAW 在现实工作中的实际应用。

书中基本涵盖了标识设计、宣传卡片设计、图书装帧设计、海报招贴设计、包装设计和商业广告设计等现代商业设计中常见的业务类型。读者在学习过程中可以更深入地了解现代商业设计的设计意图以及技术实现的完整过程。

本书适合对 CorelDRAW 已经有基本了解、想从事和刚从事设计行业的读者阅读, 同时适合职业技能培训班作为相关专业的辅助教材。

计算机技术与现代商业设计系列 CorelDRAW 与现代商业设计

◆ 编 著 帅 芸 刘 嘉 刘 汉
责任编辑 孟 飞

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
读者热线 010-67132692
北京创天时代图文设计有限公司设计
北京铭成印刷有限公司
新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 14.625
字数: 360 千字 2004 年 8 月第 1 版
印数: 1-6 000 册 2004 年 8 月北京第 1 次印刷

ISBN7-115-12515-5/TP · 4129

定价: 42.00 元 (附光盘)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

前言

随着时代的发展,设计的概念也在逐渐变化,计算机图形设计因其强大的优势而主导着设计的潮流。这种现象也可以视为一种视觉文化。

如今,视觉传达设计的表现手段和表现范围已经得到了很大的扩展,对视觉文化时代的要求将随着科技的进步不断变化,而计算机图形设计将是统帅技术与艺术集合的核心,数字化设计也将成为未来设计师的主要表现手段。

CorelDRAW 是加拿大 Corel 公司推出的一个著名的矢量绘图软件,也是目前广为流行的一种基于 Windows 的著名图形图像制作软件,它提供了矢量绘图、页面设计、网站制作、位图编辑和印前制作等多种强大的功能,并以简便直观的操作而深受广大图形设计者的喜爱。它的优势是集图形设计、印刷排版、文字编辑和图形高品质输出于一体,广泛应用于专业绘图、产品包装、工业造型设计、字体效果创意、CI 企业形象识别设计等方面。CorelDRAW 11 是 CorelDRAW 系列软件的最新版本,最新的版本在字体管理、打印输出、位图效果和网络功能等方面都有了更大的提高。

本书的重点不是简单的介绍平面设计软件的各项菜单和功能,而是从设计的角度入手,强调更多的是技巧上的应用——软件运用的技巧与设计的技巧。将技术与创意相结合,为大多数只懂技术而又缺少工作经验的设计爱好者提供了一定的创作思路和设计方法。

本书共分 6 章,包含 16 个设计范例,内容涉及标识设计、宣传卡片设计、图书装帧设计、海报招贴设计、包装设计和商业广告设计等。在对范例进行步骤分解与描述的同时,还详细记录了作者创作的心得,并穿插有大量的设计分析、技术提示等,试图通过创意执行的过程,尽可能地传递更多的设计概念,让读者在熟悉软件功能的同时,能够掌握一定的设计方法和形式变化的规则,并能很快地投入到工作实践中。

另外,在每章的开篇,还增加了相关内容的理论知识介绍,并有针对性地通过一些优秀的现代商业作品分别对各类设计的方法与技巧进行了分析和综述,使读者在学习和借鉴的同时能掌握一定的理论知识。

本书的写作过程中难免有欠妥之处,敬请读者指正。如果读者发现问题可以与本书编辑联系,编辑的 E-mail: mengfei@ptpress.com.cn。

编者
2004.7

目 录

第一章 标识形象	1
1.1 标识形象设计行业知识	2
1.2 飞鱼工作室标志设计	4
1.3 名片设计	12
第二章 宣传卡片	23
2.1 宣传卡片设计行业知识	24
2.2 节庆贺卡设计	25
2.3 邀请卡设计	40
2.4 折页宣传单设计	52
第三章 图书装帧	71
3.1 图书装帧设计行业知识	72
3.2 设计年鉴图书封面设计	75
3.3 典藏漫画杂志封面设计	89
3.4 杂志版式设计	103
第四章 海报招贴	115
4.1 海报招贴设计行业知识	116
4.2 店内海报设计	118
4.3 招商海报设计	127
4.4 展览海报设计	136
第五章 包装设计	147
5.1 包装设计行业知识	148
5.2 酒类瓶贴设计	150
5.3 食品包装设计	164
5.4 保健品包装设计	181
第六章 商业广告	195
6.1 商业广告设计行业知识	196
6.2 户外广告设计	199
6.3 POP宣传页广告设计	213

企业形象识别

标识形象

宣传卡片设计

图书装帧设计

海报招贴

包装设计



1.1 标识形象设计行业知识

1.1.1 标志概述

标志，是表明事物特征的记号。它以单纯、显著、易识别的物象、图形或文字符号为直观语言，除了标示作用之外，还具有表达意义、情感和指令行动等作用。

标志、徽标、商标是现代商业发展的产物，它不同与古代的印记，现代标志承载着企业的无形资产，是企业综合信息传递的媒介。标志作为企业 CIS 战略的最主要部分，在企业形象传递过程中，是应用最广泛、出现频率最高，同时也是最关键的元素。企业强大的整体实力、完善的管理机制、优质的产品和服务，都被涵盖于标志中，通过不断的刺激和反复刻画，深深地留在受众心中。

1.1.2 标志的种类

从标志用途上分，可分为纪念标志、城市标志、会议标志、商业标志等。如图 1.1.1 所示为中国台湾省的台湾艺术馆世纪容颜海报展的会议标志。

其中，商业标志又可分为两种。

(1) 代表企业公司形象的企业标志。如图 1.1.2 所示为杉杉集团的标志。

(2) 代表企业产品品牌公共图形。这种标志一般要贴近生活、服务社会，与人们的日常生活息息相关。如图 1.1.3 所示为纯羊毛标志。

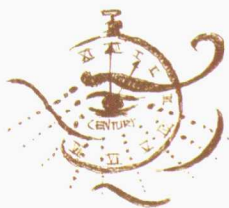


图 1.1.1 世纪容颜海报展的会议标志



图 1.1.2 标志



图 1.1.3 纯羊毛标志

从标志的造型特点来分大致可分为 3 种。

(1) 具象型标志：形象自然、生动活泼、有直观趣味感，如图 1.1.4 所示。

(2) 抽象型标志：造型严谨、寓意深刻，把具象的形态抽象化，或把无形的事物转化为有形的可表意的形象，如图 1.1.5 所示。

(3) 字图型标志：运用广泛、传播速度快，如图 1.1.6 所示。



图 1.1.4 具象型标志



图 1.1.5 抽象型标志



图 1.1.6 字图型标志



1.1.3 标志的特点

1 功用性

标志的本质在于它的功用性。经过艺术设计的标志虽然具有观赏价值,但标志主要不是为了供人观赏。标志是人们进行生产活动、社会活动必不可少的直观工具。

2 识别性

标志最突出的特点是易于识别,可显示事物自身特征,标示事物间不同的意义。区别与归属是标志的主要功能。各种标志直接关系到个人、集团乃至国家的根本利益,决不能相互雷同、混淆,以免造成错觉。

3 显著性

显著性是标志又一重要特点。除隐形标志外,绝大多数标志都要引人注目。因此色彩强烈醒目,图形简练清晰,是标志通常具有的特征。

4 多样性

标志种类繁多、用途广泛,无论从其应用形式、构成形式、表现手段来看,都是极其丰富的。

5 艺术性

凡经过设计的非自然标志都具有某种程度的艺术性。既符合实用要求,又符合美学原则,给人以美感,是对其艺术性的基本要求。一般来说,艺术性强的标志更能吸引和感染人,给人以强烈和深刻的印象。

6 准确性

标志无论要说明什么、指示什么,无论是寓意还是象征,其含义必须准确。首先要易懂,符合人们认识心理和认识能力;其次要准确,避免意料之外的多解或误解。让人在极短时间内一目了然、准确领会无误,这正是标志优于语言、快于语言的长处。

7 持久性

标志与广告或其他宣传品不同,一般都要具有长时间的使用价值,不轻易改动,所以在设计时一定要注意其持久性。

1.1.4 标志设计的主要原则

- (1) 简: 简明易认, 一目了然。
- (2) 准: 内容准确、形象直观。
- (3) 奇: 独树一帜、不能雷同。
- (4) 美: 符合艺术美的规律、符合大众普遍的审美情感。

只有在创作中遵循了这些原则,符号带给人们的一种普遍的审美情感,也才能够符合人们的审美标准,给人以美的愉悦和享受。

1.1.5 标志设计的艺术表现方式

相同的内容,不同的艺术表达,即可产生风格迥异的艺术效果。既然标志设计是艺术设计,那么它应运用一些基本的艺术表现方式。下面介绍几种常用的方式。

1. 简约、聚集和抽象

标志图形符号在某种程度上带有文字符号式的简约性、聚集性和抽象性,甚至有时直接利用现成的文字符号使表现形象高度夸张、概括、简洁和几何化。各种各样点、线、面、体的分割与组合,从简化的字母、字体以及现代抽象形的角度来着手进行设计。这样设计的标志所具有的现代感、信息感、商业感会比较强,如图 1.1.7 所示。



图 1.1.7 概括简约方式

2. 运用联想、比喻的方式

在标志设计中运用意形相似的方式,对标志图形用性质相近的事物形象进行模仿或比拟。通过对特征的艺术强化与夸张,获得共识的艺术效果,如图 1.1.8 所示。

3. 运用象征的方式

采用与标志内容有某种意义上联系的事物图形、文字、符号、色彩等,以象征标志对象的抽象内涵。这种表现手段适应社会心理,为人们所喜闻乐见,如图 1.1.9 所示。

4. 运用民族艺术表现方式

有时,将传统图形艺术结合到现代标志的设计中是设计出具有主张性、时代性和国际性的现代标志的关键。但这样的一种结合,并不是指对传统图形的简单借用。而是在认识 and 了解传统图形的基础上,逐步挖掘、变化和改造传统图形,让传统图形成为设计的一个新的创意点,从而设计出具有传统风格的现代标志,如图 1.1.10 所示。



图 1.1.8 比喻方式



图 1.1.9 象征方式



图 1.1.10 民族艺术方式

1.2 飞鱼工作室标志设计

标志是一种具有象征性的大众传播符号。作为一种特殊的符号,标志是企业特征、信誉、行为、理念综合形象的浓缩。标志具有符号识别、联想等功能,它的信息传达功能有时甚至超过了语言和文字。标志的设计应当符合 VI 系统设计和标志设计的基本规则,即辨识性、准确性、个性、美学性和持久性。如图 1.2.1 所示的就是本节要制作的标志效果图。



图 1.2.1 飞鱼工作室标志效果图

设计说明

本标志采用图文结合的方式,以鱼的图形设计为主,对鱼的造形进行抽象的装饰变形处理。同时在文字“飞鱼”上也进行了调整和设计,使图形与文字的配合更完整。另外,在色彩上选择了明亮而有变化的橙色渐变,使整个图形更加醒目、形象。

学习内容

1. 曲线对象的绘制
2. 节点的调整
3. 几何对象的绘制
4. 对象间的相减和焊接
5. 色彩的填充与渐变色的运用
6. 对象的排列与分布

制作步骤

Step1 新建工作界面

启动 CorelDRAW 11，然后单击菜单【文件】|【新建】命令，新建一个文件并进入工作界面，如图 1.2.2 所示。



图 1.2.2 CorelDRAW 工作界面

Step2 鱼头曲线的绘制

单击工作面板左侧工具栏中的  (手绘) 工具，按下鼠标不放，从展开的工具条中选择  (贝塞尔) 工具。

在绘图区单击并移动鼠标位置，绘制出鱼的头形，最后将鼠标移至起点处再单击，封闭这个图形，绘制过程如图 1.2.3 所示。



图 1.2.3 鱼头曲线的绘制过程

技术提示

使用  (贝塞尔) 工具可以自由地绘制直线和曲线。直接单击鼠标，可在两个节点间产生直线；如果在单击鼠标的同时拖动鼠标，会出现曲线控制杆，可绘制不同弯曲度的曲线。双击鼠标可结束绘制。

Step3 曲线图形的填充

单击工具栏中的  (形状) 工具，同时配合属性栏中的各种节点调节工具，对图形上的节

点和曲线进行调整，使图形达到理想效果，如图 1.2.4 所示。

选择曲线图形，在右侧的色彩栏中单击选择橘红色，将图形填充为橘红色。然后在色彩栏中右键单击  色块，去掉图形的轮廓线，如图 1.2.5 所示。

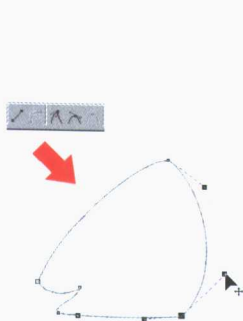


图 1.2.4 鱼头图形的调整

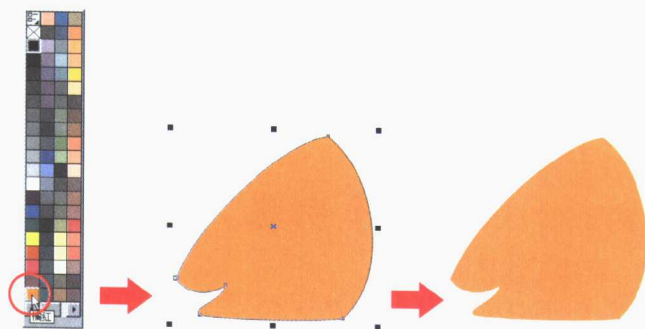


图 1.2.5 鱼头图形的填充

技术提示

使用节点调节工具栏  可以增加、删除节点，还可改变节点所控制的线段的曲线或者直线状态，熟练掌握节点工具的使用，可以很方便地创建各类矢量图形。

Step4 鱼眼的绘制

单击工具栏中的  (椭圆) 工具，然后按住 **Ctrl** 键，在鱼头中央绘制一个圆形，填充为白色，并在色彩栏中右键单击  色块，设圆形轮廓线为无色。

选择该圆形，按下键盘右侧数字区中的“+”键，快速地在原位复制一个圆形。填充为鱼头的橘红色，然后按住 **Shift** 键向圆形中央拖动对象框四角的节点，将圆形向中心缩小，产生眼框效果，如图 1.2.6 所示。

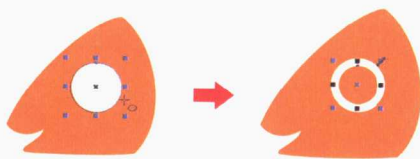


图 1.2.6 鱼眼的绘制

设计分析

在做鱼的图形设计的时候，可以自由地对鱼的真实形态进行抽象和变形，使图形更加符号化。

Step5 鱼身与鱼翅的绘制

单击  工具，在鱼头的右侧绘制鱼身的图形，填充为橘红色，如图 1.2.7 所示。

在鱼身的上方绘制出鱼翅的图形，然后用  工具对节点进行调整，同样填充为橘红色，效果如图 1.2.8 所示。



图 1.2.7 鱼身的绘制与填充



图 1.2.8 鱼翅的绘制与填充

Step6 鱼尾的绘制

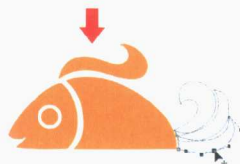
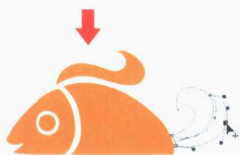


图 1.2.9 鱼尾的绘制与调整

单击  工具，在鱼身的后面分别画出 3 条不同的曲线图形，作为鱼尾的图形，并将靠近鱼身的部分交叠在一起，如图 1.2.9 所示。

按住 Shift 键同时选择 3 个图形，然后单击属性栏中的  (焊接) 按钮，将所有图形焊接为一个对象，如图 1.2.10 所示。

单击色彩栏，将鱼尾填充为橘红色，如图 1.2.11 所示。

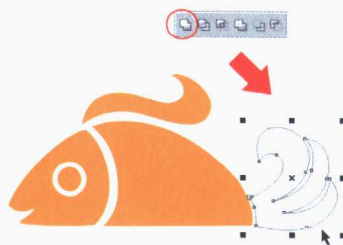


图 1.2.10 鱼尾图形的焊接



图 1.2.11 鱼尾图形填充

Step7 多层波浪图形的绘制

单击  工具，绘制一道两层的波浪状图形，将图形放置在鱼的身体上，如图 1.2.12 所示。

单击 “+” 键将图形进行复制并按键盘上的方向键将图形向右移动。反复复制并移动，产生并列的多层波浪效果，如图 1.2.13 所示。

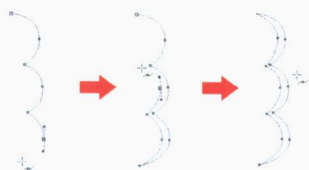


图 1.2.12 波浪图形的绘制

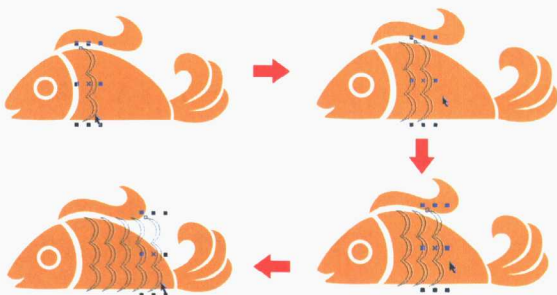


图 1.2.13 波浪图形的复制并列

Step8 鱼鳞的产生

按住 Shift 键同时选择所有波浪图形，然后单击属性栏中的  (焊接) 按钮，将所有图形焊接为一个完整的对象，如图 1.2.14 所示。

按住 Shift 键同时选择鱼鳞图形和鱼的身体，然后单击属性栏中的  (后剪前) 按钮，在鱼身上减出鱼鳞的效果，如图 1.2.15 所示。

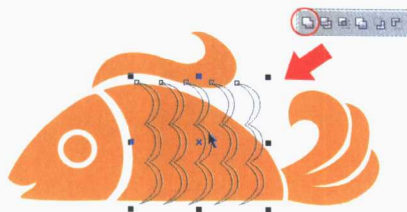


图 1.2.14 对象的焊接

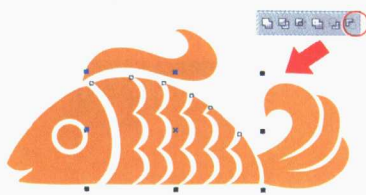


图 1.2.15 减出的鱼鳞效果

Step9 图形的渐变填充

选择鱼头图形，然后单击工具栏中的 (填充) 工具下方的三角，从展开的工具条中选择 (渐变填充) 工具。在打开的【渐变填充方式】对话框中将渐变的颜色设为从“橘红”到“深黄”的渐变，然后将渐变的角度调整为 -90° ，如图 1.2.16 所示。



图 1.2.16 渐变填充对话框

单击【确定】按钮。鱼头产生富有变化的色彩效果，如图 1.2.17 所示。

Step10 图形的渐变复制

选择鱼身，然后单击菜单【编辑】|【复制属性自】命令，在【复制属性】对话框中选择【填充】复选项，然后单击鱼头图形，将鱼头的填充效果复制到鱼身上，如图 1.2.18 所示。



图 1.2.17 鱼头的渐变效果

分别将鱼翅和鱼尾进行填充的复制，为了使渐变富有变化，在渐变填充对话框中将渐变的角度调整为 -30° ，效果如图 1.2.19 所示。

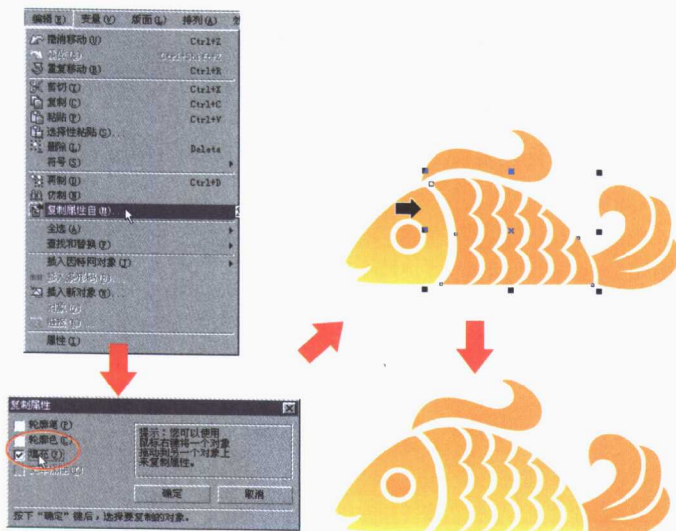


图 1.2.18 对象填充的复制

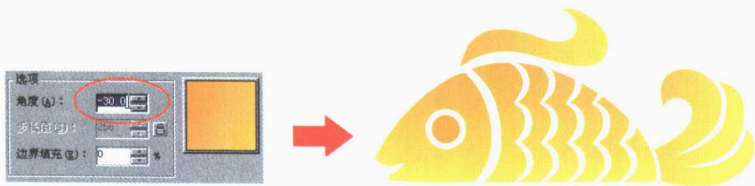


图 1.2.19 渐变填充的调整与复制

Step11 文字笔画的调整

单击工具栏中的 (文本) 工具, 在绘图区键入文字“飞”, 设字体为黑体。选择文字, 右击鼠标, 选择【转换为曲线】命令, 将文本转换为曲线格式, 如图 1.2.20 所示。

单击 工具, 框选“飞”字右侧的两个笔画的节点, 按 Delete 键删除多余的节点, 只留下“飞”的左边笔画。

继续对笔画的节点进行删减和调整, 以达到想要的形状, 如图 1.2.21 所示。

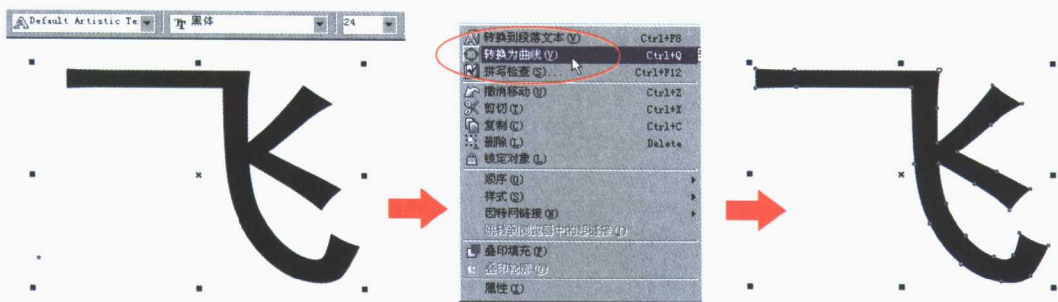


图 1.2.20 文字的创建与转换曲线

Step12 文字笔画的设计

单击 工具下的 (钢笔) 工具, 然后在笔画的右上方绘制一个波动的形状作为“飞”右上方的一笔。

将笔画复制填充为鱼尾的渐变色, 然后复制笔画, 向下稍作移动, 效果如图 1.2.22 所示。

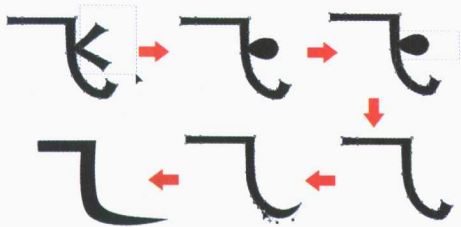


图 1.2.21 文字笔画的调整



图 1.2.22 “飞”字的笔画设计

设计分析

接下来做“鱼”字的设计, 因为“鱼”字的中间是一个对称的形, 要通过调整文字的节点来修改比较麻烦, 所以这里先采用拼接的方法来制作“鱼”字中间的笔画。

Step13 矩形的创建与修剪

单击工具栏中的  (矩形) 工具, 在绘图区创建一个矩形, 复制矩形并按住 **Shift** 键向矩形中心缩小。同时框选两个矩形, 然后单击属性栏中的  (后剪前) 按钮, 剪出矩形框, 并填充为黑色, 如图 1.2.23 所示。

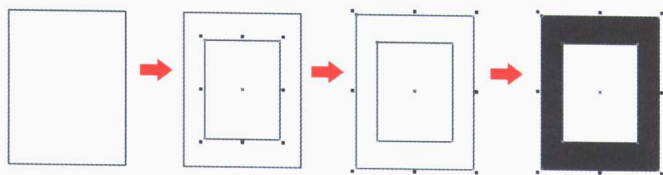


图 1.2.23 矩形的创建及剪除

Step14 “日”字图形的制作

依照矩形框的大致宽度, 在框边上再创建一个矩形。

框选两个对象, 然后单击属性栏中的  (对齐和属性) 按钮, 在【对齐与分布】对话框中的【对齐】标签中分别勾选水平和垂直方向的对齐方式为【中】, 使矩形准确地居中于矩形框中央, 如图 1.2.24 所示。

单击属性栏中的  (焊接) 按钮, 将两个对象合并为一体。产生一个“日”字的图形, 如图 1.2.25 所示。



图 1.2.24 对象间的对齐

Step15 曲线线段的调整

单击  工具, 选择对象右下角的节点并删除该节点, 矩形变成三角形, 单击直线, 然后单击属性栏中的  (转换直线为曲线) 按钮, 拖动直线为曲线形式, 并调整节点上的调节杆到所需要的弧度。

同样将右下角内侧的节点也删除掉, 并将直线转为曲线, 如图 1.2.26 所示。

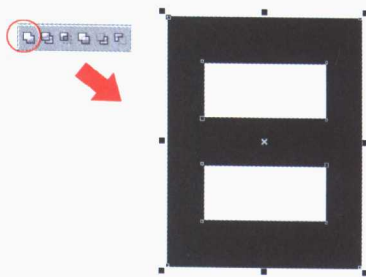


图 1.2.25 图形的焊接

Step16 对象的镜像复制

选择对象并进行原位复制, 单击新对象, 然后按住 **Shift** 键将对象控制框上的右侧中心的节点向左拖动, 使新对象和原对象呈镜像对称式, 如图 1.2.27 所示。

将新对象向右稍作移动, 使中间的笔画稍作重叠并且变窄, 然后单击属性栏中的  图标, 将两个对象合并成一体, 如图 1.2.28 所示。

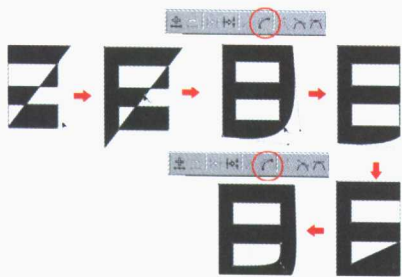


图 1.2.26 直线改变为曲线的修改

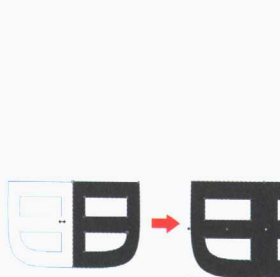


图 1.2.27 对象的水平镜像

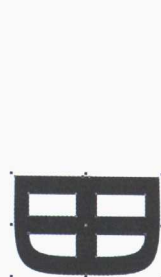


图 1.2.28 对象的位移与焊接

Step17 “鱼”字的设计

单击 (钢笔) 工具, 分别绘制“鱼”字头上的两个笔画, 调整后放置在前面做的笔画上, 如图 1.2.29 所示。

单击 工具, 按住 Ctrl 键, 在“鱼”的下方创建一个小的圆形, 填充为橘红色, 并将该圆形原位复制 3 次。

选择最上层的一个圆形, 按住 Ctrl 键水平移动到与文字右侧相对应的位置, 如图 1.2.30 所示。



图 1.2.29 “鱼”头笔画的绘制



图 1.2.30 “鱼”尾圆点的复制与位移

框选所有圆形, 单击属性栏中的 (对齐和属性) 按钮, 在【对齐与分布】对话框中的单击【分布】标签, 并设水平方向分布方式为【间距】。4 个圆形自动产生等距的排列效果, 如图 1.2.31 所示。

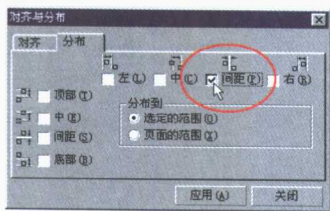


图 1.2.31 圆点的分布



Step18 中英文的创建

单击 工具, 在绘图区键入文字“工作室”, 设字体为“方正准圆体”。

单击 工具, 在文字下方创建一个比文字宽度稍长的矩形。填充为黑色, 如图 1.2.32 所示。



图 1.2.32 中文与矩形的创建

单击  工具，在矩形上键入英文“FLYING FISH STUDIO”，设字体为“ArialBlack”。

框选矩形和英文，然后单击属性栏中的  按钮，分别勾选水平和垂直方向的对齐方式为【中】，使文字居于矩形中央，如图 1.2.33 所示。

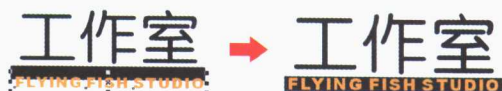


图 1.2.33 中英文的对齐

技术提示

在输入英文字符时，如果操作系统是 Windows 2000、Windows XP 或 Windows 2003，字体列表中的英文字体成为灰色不可选状态。原因是自 Windows 2000 以后，状态栏上英文的输入不再是“EN”，而改成了“CH”(简体中文的美式键盘)，这是微软对中文用户专门的设计。英文字符在 CH 下输入，就会被认为是中文字符，只配给中文字体。

要解决这一问题，只要在输入英文字符前将系统状态栏里输入工具的“CH”改为“EN”，再输入英文字符即可。

Step19 文字的組合

将中英文的组合放置在标志名称“飞鱼”的右侧，为了保持相对的平衡，将“工作室”3 个字向下稍作压缩和水平拉伸，效果如图 1.2.34 所示。

Step20 标志与文字的組合

最后将文字与图形组合在一起，将中英文的组合放置在标志名称“飞鱼”的右侧，注意调整好两者之间的位置和高度对应关系，最后的效果如图 1.2.35 所示。



图 1.2.34 文字的調整与組合



图 1.2.35 标志效果图

1.3 名片设计

名片是企业及个人对外交流的重要媒介，它间接代表了企业及个人的形象，具有广泛的传播用途。

好的名片设计不仅能体现 VI 设计中的统一性和规范化，同时还应具备美的形式和个性的特征。如图 1.3.1 所示为本节所要介绍的名片范例。



图 1.3.1 名片正面及背面效果图