

CorelDRAW

玩转平面设计系列丛书

产品

包装设计

内附范例光盘

袁玉明 冯国 林楠 陈国栋 编著

案例精粹

Photoshop

Painter

3DS MAX

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

产品包装设计案例精粹

袁玉明、冯国、林楠、陈国栋 著

中国铁道出版社

(京) 新登字 063 号

内容简介

本书从日常包装设计与制作实务的角度出发, 使用广为流行的平面设计软件 CorelDRAW、Photoshop、Painter 以及三维软件 3DS MAX 来共同完成。全书按照不同的商品包装设计来划分章节, 共由 12 个精彩的设计范例组成。书中所有范例均是作者在以往设计实践中积累的原创作品。本书着重从美术工作者的角度出发, 让读者通过制作书中各章节的实例来了解制作一些不同的商品包装的全过程。书中没有含混晦涩的语言和专业的计算机术语, 即使是对于没有电脑使用基础的读者, 也可以轻松制作出书中所有范例, 并掌握这些软件的使用方法。

本书适用于专业从事包装设计的美工人员、平面设计的设计师与制作人员、图形图像处理工作者以及广大的电脑图形设计爱好者。

图书在版编目(CIP)数据

产品包装设计案例精粹 / 袁玉明等编著. - 北京: 中国铁道出版社, 2001. 10
ISBN 7-113-04415-8

I. 产... II. 袁... III. 产品-包装-设计-中国-图集 IV. J524.2
中国版本图书馆CIP数据核字(2001)第076832号

书 名: 产品包装设计案例精粹

作 者: 袁玉明、冯国、林楠、陈国栋

出版发行: 中国铁道出版社(100054, 北京市宣武区右安门西街8号)

责任编辑: 苏 茜

封面设计: 赵 凡 孙天昭

印 刷: 北京彩桥印刷厂

开 本: 787 × 1092 1/18 印张: 12.75 插页: 1 字数: 259 千

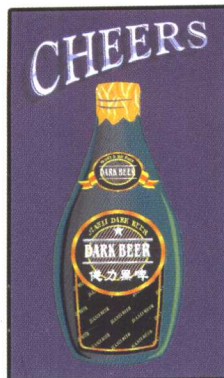
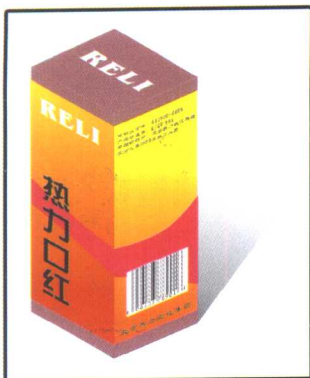
版 本: 2002年2月第1版 2002年2月第1次印刷

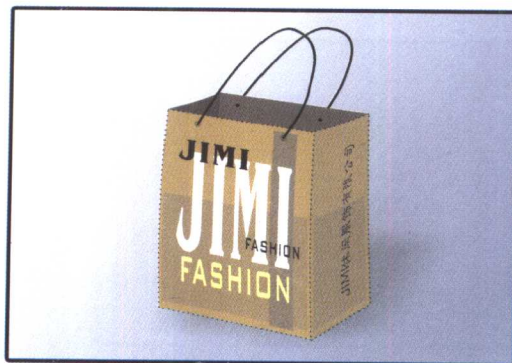
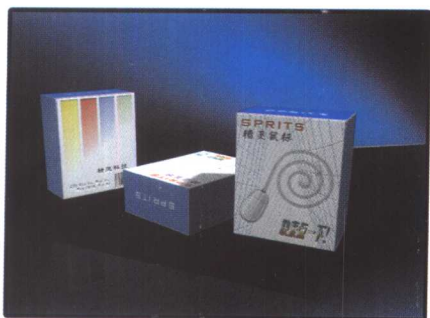
印 数: 1~5000 册

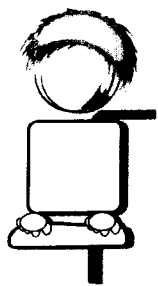
书 号: ISBN 7-113-04415-8/TP · 633

定 价: 24.00 元

MS334/01



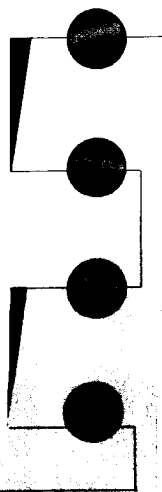




目

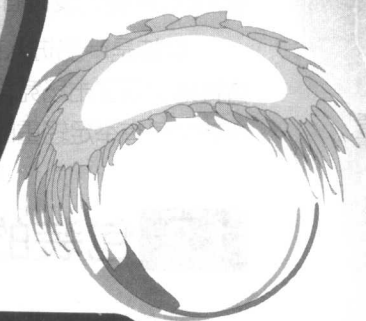
录

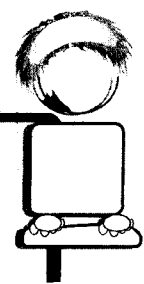
第 1 章 产品包装设计概论	1
1.1 什么是商品包装	2
1.2 包装的发展	2
1.3 包装设计与产品流通	2
1.4 包装的分类	3
第 2 章 电脑平面设计基础知识	5
2.1 电脑的配置要求	6
2.2 电脑图形图像基础知识	8
2.3 使用软件概述及安装	9
第 3 章 洗化用品包装设计	15
3.1 热力口红包装盒	16
3.2 芦荟洗面膏包装盒	31
3.3 一手净洗衣粉包装袋	50
第 4 章 食品饮料包装设计	83
4.1 巧克力花生酱标签	84
4.2 乐乐系列果汁饮料标签	102
第 5 章 酒包装设计	13
5.1 健力啤酒标签	114
5.2 葡萄酒标签	135
第 6 章 服饰包装设计	147
6.1 JIMI 休闲服饰手提袋	148
6.2 COOL! 仿真饰品包装盒	158
第 7 章 电子产品包装设计	169
7.1 CD 唱片包装盒及盘片封面帖	170
7.2 精灵鼠标包装盒	187



第一章

包装设计概论





1.1 什么是商品包装

包装是为了便于产品之识别、输送、存储与流通并保持乃至达到增加商品的价值而实施的艺术、科学和技术等一系列工作。

包装是一门边缘学科,它涉及多种学科门类,如力学、化学、机械、计算机科学以及艺术等。

现代包装设计不但要求设计者有良好的艺术和美学素养,而且还要了解很多相关的科技、工业知识,并要求设计者具有市场学和消费心理学的基础。

包装是产品进入市场的第一步,也是至关重要的一步。在市场经济的大环境下,商品包装最直接地参与了市场竞争,成为市场销售战略中一个强有力的武器。产品包装在今天不断发达的市场经济中具有举足轻重的地位。

1.2 包装的发展

现代社会,市场有了很大变化,从小贩卖到小商店、百货公司、专卖店,特别是超级市场的产生,包装的作用一步步地得到了加强,而且对包装设计的要求也越来越高。产品只有经过包装才能成为商品,才可以进入流通领域,才有可能等值甚至是超值地成为商家带来经济效益。包装在现代已成为名副其实的无声推销员。

包装的发展和生产力、生产技术的发展、生活消费水平的提高以及超级市场的出现是分不开的。

社会生产由小手工业过渡到简单工业,由小生产过渡到小批量生产。只有在生产技术高度发达之后,才发展到了大规模、大批量生产,从而造成了包装需求质和量的增加。当人们为了温饱奋斗的时候,谈不上对包装的要求;在人民生活水平大大提高,消费日益增加,从而刺激了市场竞争的情况下,包装就会在市场竞争中扮演非常重要的角色。从有售货员的商店,发展到无售货员的超级市场,是包装代替了售货员,并以自身的魅力来推介商品,进而成为无声的“推销员”。商品的包装在超级市场中具有十分重要的作用。

1.3 包装设计与产品流通

包装设计是工业设计的一个分支,但它与工业设计的其他领域又有着不少的差别。就包装设计而言,它既是科学性(功能性)又是艺术性(美)要求更多的设计。在这里对艺术性运用的成败,决定了“美”所创造出的对人的感观刺激的强度,以及这种刺激所能引发消费者购买冲动的力度。事实证明,一件色彩、形式都很美、很新的包装,其价值感觉、广告



信息的力度都能满足消费者安全消费的愿望,它必然要比一种美感不足、传递信息含混不清、包装身价与商品价值不符的包装,给消费者的官能刺激要强烈得多。

在飞速发展的今天,产品的内在质量都有了很大的提高,同一类型产品在内在质量上已经很难比较高低,消费者在购买选择时,也会逐步地从质量比较转移到产品的设计比较。随着时代的发展,质量竞争逐步地会让位给“设计竞争”。

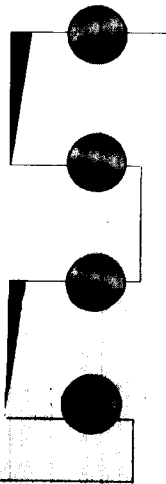
1.4 包装的分类

产品是千变万化的,产品的包装必然是五花八门包罗万象,根据不同的产品以及其体积大小、形态差异来决定包装的材料,还要依据产品将要进入的不同流通环境,来设计不同类别的各层次包装。因此包装的分类是很复杂的,我们依据其生产目的区分,可以将包装分为外包装和内包装两大类。

外包装主要是指运输包装,主要是指产品从生产到销售前的过程包装,其工业属性较多,亦称工业包装。它主要以保证商品在存储、运输中的安全为主要目的,因此必须具有良好的抗冲击力、抗摔打力的强度和良好的防潮、防水性。运送保障程度要求高的产品外包装,还必须具备良好的透气性、防腐性。另外,为了在运输过程中便于识别并发挥其广告作用,对外包装的设计也应予以重视。在本书下面要进行的案例中将不涉及此类包装。

内包装可以分为中包装和个包装。中包装一般指产品的第二层包装,亦称“商业包装”,其主要作用是收纳性和展示性。在商品进入商店之后,外包装往往就被丢弃,内包装成为展示产品形象的主要媒体,有着以其视觉形象影响而提升产品身价的作用。个包装是产品直接接触的基本包装,也是与消费者直接接触的包装形体,是包装设计中最关键的部分,也称为“销售包装”,它必须强调其功能的实用性、使用的方便性和它的艺术性,以及信息传达的含量是至关重要的。个包装的形象及其品位高低、直接影响着产品在市场的地位。

本书中要进行的包装设计主要就是针对年内包装进行的。



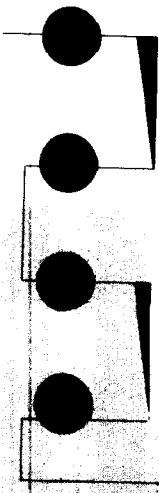


第

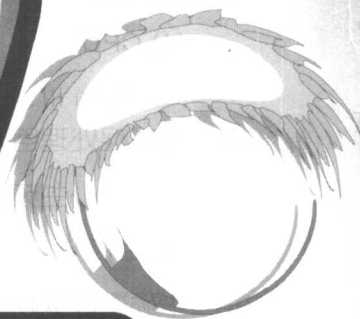
1

章

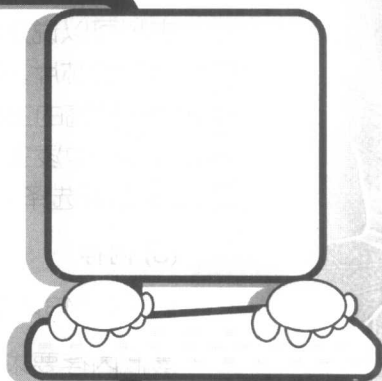
4



第二章



电脑平面设计基础知识





2.1 电脑配置要求

电脑对于我们大家并不陌生了，我们工作、学习、生活都少不了它。作为一名设计者，你首先要配置一台能满足你工作需要的电脑及其相关设备，这样才可以将你的创意以及设计完全地表现出来。

电脑配置：

(1) CPU

Pentium III、Pentium IV 系列或赛扬系列的处理器。主频至少是 120MHz（完全支持多线程处理器）

要求至少主频在 120MHz 以上，最好选用 P III、P IV 系列或更新的型号。

(2) 主板

华硕主板或 Intel 主板

主板可以说是 CPU 的载体。目前主板的技术已经趋于成熟，大部分的主板使用的是 Inter 公司的芯片，因此主板测试的性能是没有太大的区别，在选择主板时应当尽量选择一些外频比较高的主板，目前主要有 100MHz 和 133MHz 的两种。价格比较高的有华硕主板、Inter 主板、中凌主板、梅捷主板，如果作为专业使用，建议大家选择华硕主板或 Inter 主板。如果想要选择一款物美价廉的主板，那么大众主板和磐英主板都不失为不错的选择。

(3) 内存

最小 64MB 内存

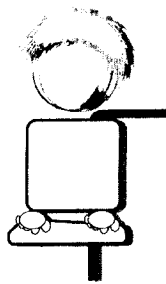
最低内存要求为 64MB，如果想将程序的基本运算都装入内存，大约需要 70MB 左右，所以最佳的内存选择在 128MB 以上。如果经济允许的话，256MB 是不错的选择。

(4) 硬盘

至少保留有 300MB 的文件交换空间

需要最少 300MB 的硬盘空间来存放缓存文件，所以你的硬盘空间必须要时刻留有至少 300MB 的空间。

现在硬盘的质量都比较不错，而且价格也比较合适，可以选择的品牌也很多，目前市场上畅销的硬盘有希捷、昆腾和钻石硬盘，另外还有三星、IBM 以及富士通等硬盘。这么多的品牌，到底我们选择哪种品牌的硬盘呢？所以你就需要掌握以下原则：一、尽



量选择大的硬盘；二、尽量选择高速硬盘。

(5) 显示卡

真彩色显示卡，主要用于真彩色图像的显示。

800 × 600 × 256色是最低显示标准，但对实际这个标准则远远达不到我们对系统的要求的，当使用某些软件时你会发现，有一部分的显示面板没有能够完全显示出来，而必须使用鼠标去拖动面板才可以看到其他部分。

建议你可以考虑使用屏幕分辨率为1024 × 768或1280 × 1024。

当然，屏幕的大小设定好了，而色彩深度则也是一个要考虑的因素。需要注意的是色彩深度不应该低于16bit，也就是不能够低于65万种颜色，否则色彩显示就会失真。如果系统支持，可以将色彩设置为24 bit或32 bit则是最好不过了。

(6) 鼠标

鼠标是我们时刻要使用的工具，大部分的工作都需要鼠标来完成。如果你使用的是一个拖不动的鼠标，在操作的过程中总是和你作对，很快你的灵感就会被这个破鼠标"吞噬"得一干二净，再好的创意和制作也会被这个捣蛋的鼠标破坏得支离破碎。所以选择一个好的鼠标至关重要。

(7) CD-ROM 驱动器

CD-ROM的使用可以对所需的图像，声音以及视频等文件进行多途径的采集。光驱速度的高低是至关重要的，一般使用者选择40X的光驱就可以，如果条件允许的话，建议选用48X的DVD光驱。

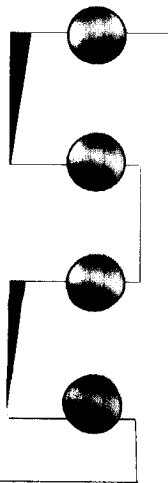
(8) 扫描仪

扫描仪是把图片（包括照片、画稿、手写体文字等）输入电脑的重要工具。在电脑平面设计领域，特别是图像处理中使用扫描仪输入图片资料是必不可少的。

在这里，扫描仪的使用可以对一些较好的图片进行扫描。它在图形图像制作中是不可缺少的一部分。

(9) 数码相机

数码相机，又称电子相机，由于它可以直接把拍摄的图片记录在磁盘上，不需要胶卷，省去了胶卷冲洗扩印等过程，也不需要再进行扫描，可由磁盘直接输入电脑进行处理，可以节省我们大量的时间。





(10) 打印机

打印机的使用是将当前制作的静态图像进行硬拷贝。需要注意的是,打印机是电脑设计系统中最重要输出设备。从输出形式上打印机有黑白和彩色之分。根据打印原理又可分为击打式点阵打印机、喷墨式打印机、激光打印机和热升华打印机。一台好的打印机可以使你得到满意地输出效果,一般建议大家使用彩色喷墨打印机,分辨率可以视自己的需要和经济能力进行选择购置。

(11) 其他选件

数位板、声卡、音箱以及游戏手柄等可根据个人经济能力自行配置。

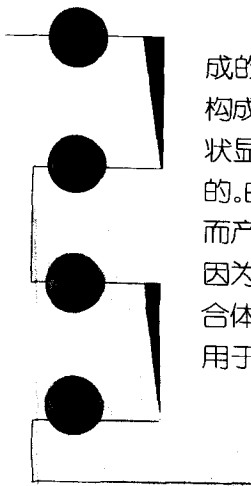
2.2 电脑图形图像基础知识

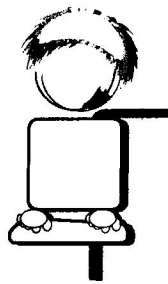
矢量图图像

所谓矢量图像,也称为面向对象的图像或绘图图像,在数学上定义为一系列由线连接的点。矢量文件中的图形元素称为对象。每个对象都是一个自成一体的实体,它具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。既然每个对象都是一个自成一体的实体,就可以在维持它原有清晰度和弯曲度的同时,多次移动和改变它的属性,而不会影响图例中的其它对象。这些特征使基于矢量的程序特别适用于图例和三维建模,因为它们通常要求能创建和操作单个对象。基于矢量的绘图同分辨率无关。这意味着它们可以按最高分辨率显示到输出设备上。

点阵图图像

点阵图图像,亦称为位图像或绘制图像,是由称作像素(图片元素)的单个点组成的。这些点可以进行不同的排列和染色以构成图样。当放大点阵图时,可以看见赖以构成整个图像的无数单个小方块。扩大点阵图尺寸的效果是增多单个像素,从而使线条和形状显得参差不齐。然而,如果从稍远的位置观看它,位图图像的颜色和形状又显得是连续的。由于每一个像素都是单独进行染色的,您可以通过以每次一个像素的频率操作选择区域而产生近似相片的逼真效果,诸如加深阴影和加重颜色。缩小点阵图尺寸也会使原图变形,因为此举是通过减少像素来使整个图像变小的。同样,由于点阵图图像是以排列的像素集合体形式创建的,所以不能单独操作局部点阵图,像 Photoshop 这样的程序就是专门用于处理点阵图图像的。当你处理点阵图图像时,可以通过优化它的一些微小细节,进





行显著改动，以及增强效果来达到你设计的要求。

分辨率

处理点阵图时，输出图像的质量决定于处理过程开始时设置的分辨率的高低。分辨率是一个笼统的术语，它指一个图像文件中包含的细节和信息的大小，以及输入、输出、或显示设备能够产生的细节程度。操作位图时，分辨率既会影响最后输出的质量也会影响文件的大小。处理位图需要三思而后行，因为给图像选择的分辨率通常在整个过程中都伴随着文件。无论是在一个300 dpi的打印机还是在一个2570 dpi的照排设备上印刷位图文件，文件总是以创建图像时所设的分辨率大小印刷，除非打印机的分辨率低于图像的分辨率。如果希望最终输出看起来和屏幕上显示的一样，那么在开始工作前，就需要了解图像的分辨率和不同设备分辨率之间的关系（显然矢量图就不必考虑这么多）。

2.3 使用软件概述

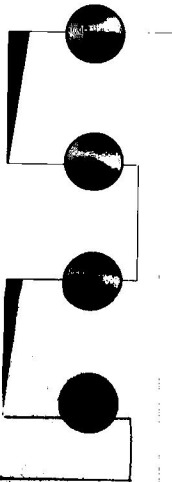
CorelDRAW

CorelDRAW软件是加拿大Corel公司的系列产品，目前市场上流行的是它的最新版本：CorelDRAW 10.0版（见图2-1）。



图 2-1 CorelDRAW 10 新界面

Corel公司于1985年为Michael Cowpland博士所创立，为举世公认的生产力应用程序、PC绘图及多媒体软件的获奖开发商与行销商。Corel目前是加拿大最大的软件公司，也是个人生产力应用程序、绘图及桌面排版软件的第二大销售商。Corel的产品以超过17种语言版本行销全球，透过设于全球70个国家160多家经销商的网络销售。而CorelDRAW系列产品正是Corel公司引以为傲的主要产品之一。





第

2

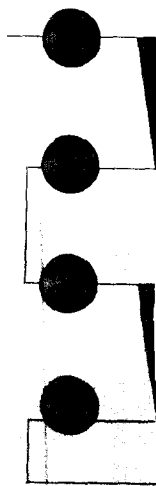
章

CorelDRAW是一个基于矢量的绘图工具软件,可用来轻而易举地创作专业级美术作品,无论是简单的公司标识还是复杂的技术图例都不在话下。CorelDRAW的加强型文字处理功能和写作工具亦不同凡响,使用户在编排大量文字的版面时比以往任何时候都更加轻松自如。CorelDRAW的连续反馈机制可使你迅速达到专业水平,它的加强型功能还能使你在设计和发表一切图形作品时如虎添翼。

CorelDRAW软件的另一个特点是操作简便、应用灵活,这给所有使用它的设计者们带来了极大地便利,同时也给他们留下了深刻的印象。

CorelDRAW 中的对象可以是任何基本的绘图元素或者是一行文字,例如线条、椭圆、多边形、矩形、标注线或一行美术字等。创建完一个简单对象后,就可以定义出它的特征,如填充颜色、轮廓颜色、曲线平滑度等,并对其应用特殊效果。在这些信息中,包括对象在屏幕中的位置、创建它的顺序、以及定义的属性值,都将作为对象描述的一部分。这意味着当操作对象(如移动对象)时,CorelDRAW 会自动重建其形状和全部属性。

在CorelDRAW中的对象可以有一条封闭路径或者一条开放路径。一个群组对象是由一个或多个对象构成的。当用挑选工具选择一个对象时,可以通过它四周的选择框来识别它。当选中一个对象时,选择框的边角和中点会出现 8 个填充方块。每个单独的对象都有自己的选择框。当用“Group”命令把两个或多对象进行组合时,将会产生一个群组对象,可以把它当作一个对象来选择和操作。对象由路径构成,这些路径构成了它的轮廓和边界。一个路径可由一条或几条线段构成。每个线段的端点有一个中空方块,称为节点。可以用形状工具选择一个对象的节点,从而改变它的总体形状和弯曲角度……这意味着我们可以自由、灵活、快速地创建图形对象,而对于熟悉它的人来说,这只不过是冰山的一角罢了(参见图 2-2)。



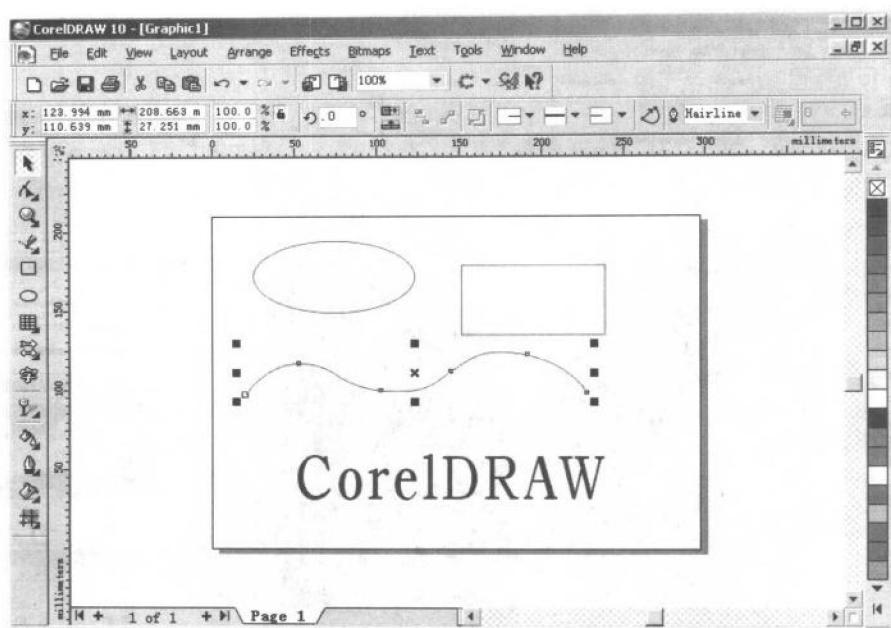
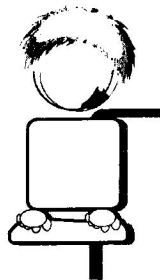


图 2-2 在 CorelDRAW 中创建的矢量图形对象

既然 CorelDRAW 是一个面向对象的程序，那么所有的操作都要先选中对象，这对一些刚接触 CorelDRAW 的人来说有些不太适应。在 CorelDRAW 中的很多按钮和工具的参数设置都是在 Property Bar（属性栏）中完成的。比如，你要给一个矩形填充颜色，就必须要先选中矩形，再进行填充；同样，如果要两个图形对象进行群组、对齐等操作，也只有先将它们同时选择。这是我们工作的前提，也是初学者必须注意的问题。

Photoshop

Photoshop 6.0 版是 Adobe 公司推出的 Photoshop 系列中的最新版本，Photoshop 是目前在国内最流行的平面图形设计软件，多年来在市场的占有率上一直稳居第一。

Photoshop 软件与我们以前使用的 CorelDRAW 软件虽然都是图形图像设计软件，但由于面向对象的不同，在设计要求、使用方法和制作过程都有着很大的不同。Photoshop 是针对位图（点阵图）图形进行操作的绘图程序，它的工作基本上可以说是进行照片处理，而不是图形绘制（见图 2-3）。

