

扫一扫进入 **微课云课堂**



平面设计制作**标准教程**

Photoshop CC
+CorelDRAW X7

微课版

互联网 + 数字艺术教育研究院 策划

周建国 主编

- ◎ **互联网 + 教材:** 以纸质图书 + 在线课程的方式呈现, 全视频“微课云课堂”作支撑
- ◎ **教程特点:** 精心挑选设计公司的商业案例, 深入分析软件功能和技巧, 详解操作步骤和技法
- ◎ **配套资源丰富:** 提供“微课视频 + 案例素材 + 效果文件 + PPT 课件 + 教学大纲”等优质的线下学习资料

 中国工信出版集团

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

平面设计制作标准教程

平面设计制作标准教程：Photoshop CC + CorelDRAW X7

ISBN 7-113-11543-7

①平②二③三④四⑤五⑥六⑦七⑧八⑨九⑩十⑪十一⑫十二⑬十三⑭十四⑮十五⑯十六⑰十七⑱十八⑲十九⑳二十㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺

中国美术学院美术考级教材(2010)第027卷

平面设计制作标准教程

Photoshop CC +CorelDRAW X7

微课版

互联网 + 数字艺术教育研究院 策划

周建国 主编

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (CIP) 数据

平面设计制作标准教程 : Photoshop CC+CorelDRAW
X7 : 微课版 / 周建国主编. — 北京 : 人民邮电出版社,
2016.3

ISBN 978-7-115-41343-7

I. ①平… II. ①周… III. ①平面设计—图形软件—
教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第025798号

内 容 提 要

Photoshop 和 CorelDRAW 均是当今流行的图像处理和矢量图形设计软件,被广泛应用于平面设计、包装装潢、彩色出版等领域。

本书根据本科院校教师和学生的实际需求,以平面设计的典型应用为主线,通过多个精彩实用的案例,全面细致地讲解如何利用 Photoshop 和 CorelDRAW 来完成专业的平面设计项目,使学生能够在掌握软件功能和制作技巧的基础上获得设计灵感,开拓设计思路,提高设计能力。

本书适合作为高等院校“数字媒体艺术”专业课程的教材,也可供 Photoshop 和 CorelDRAW 的初学者及有一定平面设计经验的读者阅读,同时适合作为培训班 Photoshop 和 CorelDRAW 平面设计课程的教材。

◆ 主 编 周建国

责任编辑 邹文波

执行编辑 吴 婷

责任印制 彭志环

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

三河市海波印务有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16 彩插: 2

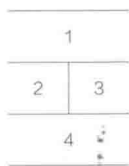
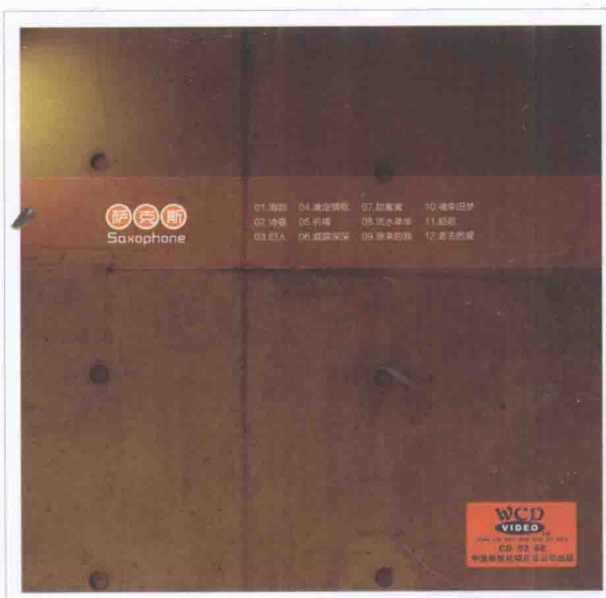
印张: 19.5 2016 年 3 月第 1 版

字数: 563 千字 2016 年 3 月河北第 1 次印刷

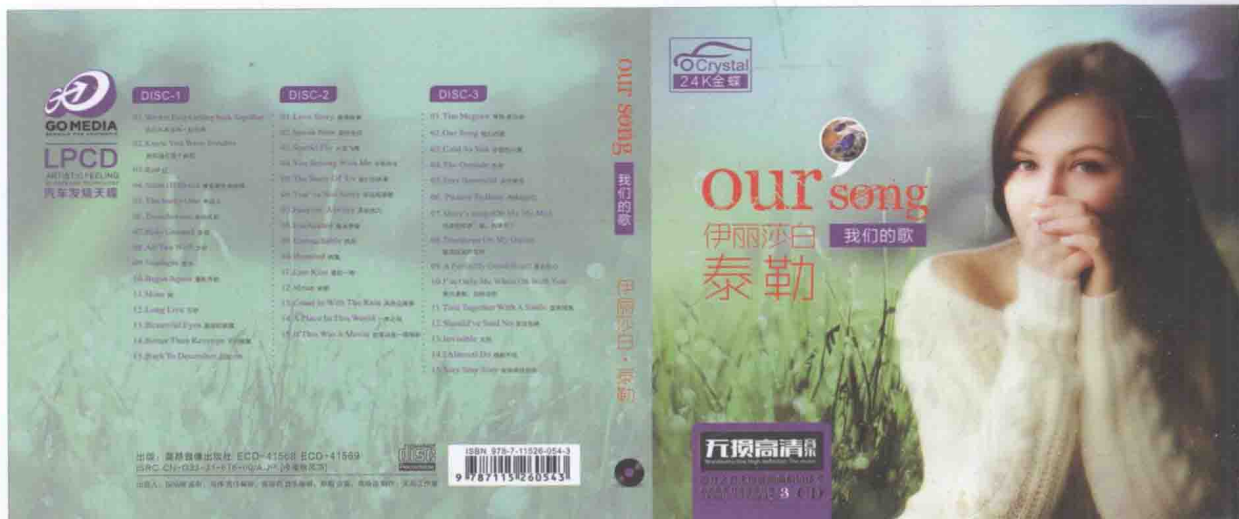
定价: 45.00 元

读者服务热线: (010)81055256 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315



1. 音乐 CD 封面
2. 薯片包装立体效果
3. 洗衣机海报
4. 唱片 CD 封面设计





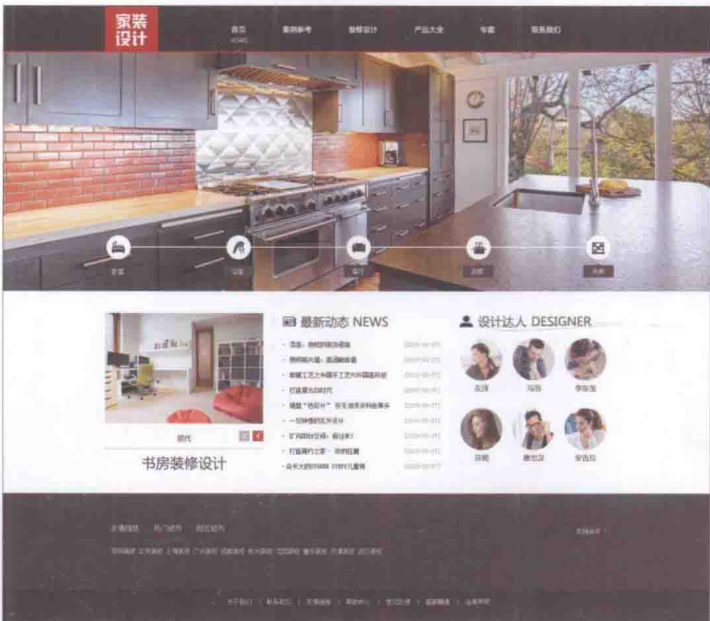
1	2
3	4
5	6

1. 圣诞贺卡背面
2. 夏日派对海报设计
3. 咖啡广告
4. 中国古玉鉴别书籍封面
5. 体验卡
6. 杂志封面设计





1. 数码栏目设计
2. 中秋贺卡背面
3. 中秋贺卡正面
4. 美食栏目设计
5. 慕斯网页设计
6. 家居网页设计
7. 圣诞节贺卡正面



伯伦酒店集团 | 应用部分

B 名片 - 空白名片

名片正面、背面印刷文字内容

规格: 210mm × 105mm
纸张: 80克铜版纸

名片正面: 伯伦酒店集团标志、名称、地址、电话、网站

名片背面: 伯伦酒店集团标志、名称、地址、电话、网站

伯伦酒店集团 | 应用部分

B 工牌 - 空白工牌

工牌正面、背面印刷文字内容

规格: 220mm × 110mm
纸张: 100克铜版纸

伯伦酒店集团 | 应用部分

B 名片 - 空白名片

名片正面、背面印刷文字内容

规格: 210mm × 105mm
纸张: 80克铜版纸

名片正面: 伯伦酒店集团标志、名称、地址、电话、网站

名片背面: 伯伦酒店集团标志、名称、地址、电话、网站



1. 电影公司 VI 设计应用部分 1
2. 电影公司 VI 设计应用部分 3
3. 电影公司 VI 设计应用部分 5
4. 电影公司标志设计
5. 伯伦酒店标志设计
6. 伯伦酒店 VI 设计 4
7. 伯伦酒店 VI 设计 5
8. 伯伦酒店 VI 设计 7

1	2	3
4		
5	6	
7	8	



伯伦酒店集团—VI规范系统

A 基础系统 FOUNDATION SYSTEM

标志使用规范: Logo Element System A-1-1 标志应用

应用范围: 酒店大堂、客房、会议室、餐厅、健身房、游泳池、户外休闲区

伯伦酒店集团—VI规范系统

A 基础系统 FOUNDATION SYSTEM

标志使用规范: Logo Element System A-1-1 标志应用

应用范围: 酒店大堂、客房、会议室、餐厅、健身房、游泳池、户外休闲区

颜色: 红色 C:35 M:100 Y:98 K:2
绿色 C:50 M:33 Y:0 K:22
金色 C:13 M:51 Y:91 K:3
黑色 C:0 M:20 Y:20 K:20

伯伦酒店集团—VI规范系统

B 应用系统 APPLIED SYSTEM

办公用品系统: Office Article System B-1-1 信封

应用范围: 酒店大堂、客房、会议室、餐厅、健身房、游泳池、户外休闲区

编写目的

Photoshop 和 CorelDRAW 自推出之日起就深受图形图像爱好者和平面设计人员的喜爱,是当今流行的图像处理和矢量图形设计软件,被广泛应用于平面设计、包装装潢、彩色出版等诸多领域。为了帮助读者更好地利用 Photoshop 和 CorelDRAW 的优势,出色地完成平面设计作品,人民邮电出版社充分发挥在线教育方面的技术优势、内容优势、人才优势,潜心研究,为读者提供一种“纸质图书+在线课程”相配套,全方位学习 Photoshop 和 CorelDRAW 软件的解决方案。读者可根据个人需求,利用图书和“微课云课堂”平台上的在线课程进行碎片化、移动化的学习,以便快速全面地掌握 Photoshop 和 CorelDRAW 软件以及与二者相关联的其他软件。

平台支撑

“微课云课堂”目前包含近 50000 个微课视频,在资源展现上分为“微课云”“云课堂”这两种形式。“微课云”是该平台中所有微课的集中展示区,用户可随需选择;“云课堂”是在现有微课云的基础上,为用户组建的推荐课程群,用户可以在“云课堂”中按推荐的课程进行系统化学习,或者将“微课云”中的内容进行自由组合,定制符合自己需求的课程。



◇ “微课云课堂”主要特点

微课资源海量,持续不断更新:“微课云课堂”充分利用了出版社在信息技术领域的优势,以人民邮电出版社 60 多年的发展积累为基础,将资源经过分类、整理、加工以及微课化之后提供给用户。

资源精心分类,方便自主学习:“微课云课堂”相当于一个庞大的微课视频资源库,按照门类进行一级和二级分类,以及难度等级分类,不同专业、不同层次的用户均可以在平台中搜索自己需要或者感兴趣的内容资源。

多终端自适应,碎片化移动化:绝大部分微课时长不超过十分钟,可以满足读者碎片化学习的需要;平台支持多终端自适应显示,除了在 PC 端使用外,用户还可以在移动端随心所欲地进行学习。

◇ “微课云课堂”使用方法

扫描封面上的二维码或者直接登录“微课云课堂”(www.ryweike.com)→用手机号码注册→在用户中心输入本书激活码(6015ce24),将本书包含的微课资源添加到个人账户,获取永久在线观看本课程微课视频的权限。

FOREWORDS

此外, 购买本书的读者还将获得一年期价值 168 元的 VIP 会员资格, 可免费学习 50000 微课视频。

内容特点

本书以平面设计的典型应用为主线, 通过多个精彩实用的案例, 全面系统地讲解如何利用 Photoshop 和 CorelDRAW 来完成专业平面设计项目的方法。

商业案例: 精心挑选来自平面设计公司的商业案例, 对 Photoshop 和 CorelDRAW 结合使用的方法和技巧进行了深入的分析, 并融入实战经验和相关知识, 详细地讲解了案例的操作步骤和技法, 力求使读者在掌握软件功能和制作技巧的基础上, 能够开拓设计思路、提高设计能力。

课后习题: 为帮助读者巩固所学知识, 拓展读者的实际应用能力, 设置了难度略为提升的课后习题。

学时安排

本书的参考学时为 60 学时, 讲授环节为 36 学时, 实训环节为 24 学时。各章的参考学时参见以下学时分配表。

章	课程内容	学时分配	
		讲 授	实 训
第 1 章	平面设计的基础知识	1	
第 2 章	设计软件的基础知识	2	
第 3 章	标志设计	2	2
第 4 章	卡片设计	3	2
第 5 章	书籍装帧设计	3	2
第 6 章	唱片封面设计	3	2
第 7 章	室内平面图设计	4	2
第 8 章	宣传单设计	2	2
第 9 章	广告设计	2	2
第 10 章	海报设计	2	2
第 11 章	杂志设计	3	2
第 12 章	包装设计	3	2
第 13 章	网页设计	2	2
第 14 章	VI 设计	4	2
课时总计		36	24

资源下载

为方便读者线下学习及教学, 本书提供书中所有案例的微课视频、基本素材和效果文件, 以及教学大纲、PPT 课件、教学教案等资料, 用户可通过扫描封面二维码进入课程界面进行下载。

致 谢

本书由互联网+数字艺术教育研究院策划, 由周建国任主编, 相关专业制作公司的设计师为本书提供了很多精彩的商业案例, 在此表示感谢。

编 者

2015 年 10 月

第 1 章 平面设计的基础知识	1	2.1 位图和矢量图	13
1.1 平面设计的基本概念	2	2.1.1 位图	13
1.2 平面设计的项目分类	2	2.1.2 矢量图	13
1.2.1 广告设计	2	2.2 分辨率	14
1.2.2 书籍设计	2	2.2.1 图像分辨率	14
1.2.3 刊物设计	3	2.2.2 屏幕分辨率	14
1.2.4 包装设计	4	2.2.3 输出分辨率	14
1.2.5 网页设计	4	2.3 色彩模式	15
1.2.6 标志设计	5	2.3.1 CMYK 模式	15
1.2.7 VI 设计	5	2.3.2 RGB 模式	16
1.3 平面设计的基本要素	6	2.3.3 灰度模式	16
1.3.1 图形	6	2.3.4 Lab 模式	17
1.3.2 文字	7	2.4 文件格式	17
1.3.3 色彩	7	2.4.1 TIF (TIFF) 格式	18
1.4 平面设计的常用尺寸	8	2.4.2 CDR 格式	18
1.4.1 印刷常用纸张开数	8	2.4.3 PSD 格式	18
1.4.2 印刷常见开本尺寸	8	2.4.4 AI 格式	18
1.4.3 名片设计的常用尺寸	8	2.4.5 JPEG 格式	18
1.4.4 其他常用的设计尺寸	8	2.5 页面设置	18
1.5 平面设计软件的应用	9	2.5.1 在 Photoshop 中设置页面	18
1.5.1 Adobe Photoshop	9	2.5.2 在 CorelDRAW 中设置页面	19
1.5.2 CorelDRAW	10	2.6 图片大小	20
1.6 平面设计的工作流程	10	2.6.1 在 Photoshop 中调整图像大小	20
1.6.1 信息交流	10	2.6.2 在 CorelDRAW 中调整 图像大小	22
1.6.2 调研分析	10	2.7 出血	22
1.6.3 草稿讨论	10	2.7.1 在 Photoshop 中设置出血	22
1.6.4 签订合同	10	2.7.2 在 CorelDRAW 中设置出血	24
1.6.5 提案讨论	11	2.8 文字转换	27
1.6.6 修改完善	11	2.8.1 在 Photoshop 中转换文字	27
1.6.7 验收完成	11	2.8.2 在 CorelDRAW 中转换文字	27
1.6.8 后期制作	11	2.9 印前检查	28
第 2 章 设计软件的基础知识	12	2.10 小样	29

CONTENT

2.10.1 带出血的小样	29	5.1.12 制作条形码	87
2.10.2 成品尺寸的小样	30	5.1.13 制作书籍书脊	88
第3章 标志设计	33	5.2 课后习题——《中国古玉年代鉴别》 书籍封面设计	90
3.1 电影公司标志设计	34	第6章 唱片封面设计	91
3.1.1 绘制标志底图	34	6.1 古典音乐唱片封面设计	92
3.1.2 绘制标志文字	38	6.1.1 绘制背景效果	92
3.1.3 制作立体效果	40	6.1.2 制作封面底图	94
3.2 课后习题——伯仑酒店标志设计	43	6.1.3 添加并编辑主体人物	96
第4章 卡片设计	44	6.1.4 制作封底底图	98
4.1 中秋贺卡正面设计	45	6.1.5 添加参考线和底图	98
4.1.1 制作背景效果	45	6.1.6 制作唱片名称	100
4.1.2 添加素材制作主体	47	6.1.7 制作碟片信息	103
4.1.3 添加白色星光	49	6.1.8 制作品质信息	104
4.1.4 制作主体文字	51	6.1.9 添加唱片内容	107
4.1.5 制作标志图形	54	6.1.10 添加其他出版信息	108
4.2 中秋贺卡背面设计	55	6.1.11 添加条形码	110
4.2.1 制作背景效果	55	6.1.12 制作唱片侧面	111
4.2.2 制作图案背景	56	6.2 课后习题——乐器演奏唱片封面设计	113
4.2.3 制作贺卡主体	57	第7章 室内平面图设计	114
4.2.4 制作祝福文字	60	7.1 室内平面图设计	115
4.3 课后习题——圣诞节贺卡设计	63	7.1.1 绘制封面底图	115
第5章 书籍装帧设计	64	7.1.2 添加并制作标题文字	117
5.1 《探秘宇宙》书籍封面设计	65	7.1.3 绘制墙体图形	121
5.1.1 绘制封面底图	65	7.1.4 制作门和窗户图形	123
5.1.2 制作底图融合	66	7.1.5 制作地板和床	124
5.1.3 添加宇宙图形	68	7.1.6 制作枕头和抱枕	126
5.1.4 制作封面底图	72	7.1.7 制作床头柜和灯	128
5.1.5 添加书名和作者	74	7.1.8 制作地毯和沙发图形	129
5.1.6 制作标牌	77	7.1.9 制作盆栽和茶几	132
5.1.7 添加装饰图形	79	7.1.10 制作桌子和椅子图形	135
5.1.8 制作奖牌图形	80	7.1.11 制作阳台	138
5.1.9 添加出版信息	83	7.1.12 制作电视和衣柜图形	141
5.1.10 添加封底图片	85	7.1.13 制作厨房的地板和厨具	142
5.1.11 添加封底信息	86	7.1.14 制作浴室	146

CONTENT

7.1.15 添加标注和指南针	149	11.1.2 添加杂志名称	203
7.1.16 添加线条和说明性文字	150	11.1.3 添加出版信息	204
7.2 课后习题——尚府室内平面图设计	153	11.1.4 添加相关栏目	205
第8章 宣传单设计	154	11.1.5 制作条形码	212
8.1 商场宣传单设计	155	11.2 时尚栏目设计	213
8.1.1 绘制背景底图	155	11.2.1 制作标题和页眉	214
8.1.2 添加素材图片	156	11.2.2 制作栏目标题和内容	216
8.1.3 制作光晕效果	158	11.2.3 添加图片并制作绕图	218
8.1.4 添加参考线和底图	159	11.3 美食栏目设计	222
8.1.5 制作标题文字	161	11.3.1 制作标题和页眉	222
8.1.6 添加其他信息	163	11.3.2 添加图片和名称	223
8.2 课后习题——咖啡宣传单设计	166	11.3.3 添加介绍文字	223
第9章 广告设计	167	11.3.4 制作介绍表格	224
9.1 汽车广告设计	168	11.4 课后习题——数码栏目设计	229
9.1.1 绘制背景底图	168	第12章 包装设计	230
9.1.2 制作图片融合	169	12.1 薯片包装设计	231
9.1.3 添加产品图片并制作投影	171	12.1.1 制作背景底图	231
9.1.4 绘制广告语底图	173	12.1.2 制作主体文字	232
9.1.5 添加并制作广告语	175	12.1.3 制作标牌	235
9.1.6 添加其他相关信息	177	12.1.4 添加其他信息	239
9.1.7 制作标志文字	183	12.1.5 制作包装底图	241
9.2 课后习题——空调广告设计	184	12.1.6 添加阴影和高光	242
第10章 海报设计	185	12.2 课后习题——口香糖包装设计	244
10.1 夏日派对海报设计	186	第13章 网页设计	245
10.1.1 调整背景底图的颜色	186	13.1 家居网页设计	246
10.1.2 制作图片的融合效果	187	13.1.1 制作广告栏	246
10.1.3 添加并编辑装饰图形	189	13.1.2 制作导航栏	247
10.1.4 制作宣传语	189	13.1.3 制作按钮	248
10.1.5 添加时间信息	194	13.1.4 制作案例展示	250
10.1.6 添加其他相关信息	195	13.1.5 制作新闻栏	251
10.2 课后习题——洗衣机海报设计	199	13.1.6 制作设计达人栏	253
第11章 杂志设计	200	13.1.7 制作底部	255
11.1 杂志封面设计	201	13.2 课后习题——慕斯网页设计	256
11.1.1 调整背景底图	201	第14章 VI设计	257

CONTENT

14.1	电影公司 VI 设计基础部分	258	14.1.7	制作企业辅助色	273
14.1.1	制作企业标志设计	258	14.2	电影公司 VI 设计应用部分	276
14.1.2	制作标志墨稿	262	14.2.1	制作企业名片	276
14.1.3	制作标志反白稿	263	14.2.2	制作企业信纸	282
14.1.4	制作标志预留空间与 最小比例限制	265	14.2.3	制作五号信封	287
14.1.5	制作企业全称中文字体	269	14.2.4	制作传真纸	294
14.1.6	制作企业标准色	271	14.2.5	制作员工胸卡	296
			14.3	课后习题——伯仑酒店 VI 设计	302

Chapter

1

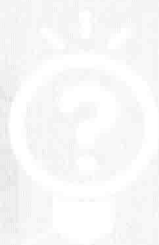
第1章

平面设计的基础知识

本章主要介绍了平面设计的基础知识，其中包括平面设计的专业理论知识、平面设计的行业制作规范以及平面设计的软件应用知识和技巧等内容。作为一个平面设计师，只有全面了解和掌握平面设计的基础知识，才能更好地完成平面设计的创意和设计制作任务。

课堂学习目标

- 了解平面设计的基本概念和项目分类
- 了解平面设计的基本要素和常用尺寸
- 了解平面设计软件的应用和 workflows



Photoshop CC
+
CorelDRAW X7

1.1 平面设计的基本概念

1922年,美国人威廉·艾迪生·德威金斯最早提出和使用了“平面设计(graphic design)”这个词。20世纪70年代,设计艺术得到了充分发展,“平面设计”成为国际设计界认可的术语。

平面设计是一个涉及经济学、信息学、心理学和设计学等领域的创造性视觉艺术学科。它通过二维空间进行表现,通过图形、文字、色彩等元素的编排和设计来进行视觉沟通和信息传达。平面设计的形式表现和媒介使用主要是印刷或平面的。平面设计师可以利用专业知识和技术来完成创作计划。

1.2 平面设计的项目分类

目前常见的平面设计项目可以归纳为七大类:广告设计、书籍设计、刊物设计、包装设计、网页设计、标志设计和VI设计。

1.2.1 广告设计

在现代社会中,信息传递的速度日益加快,传播方式多种多样。广告凭借着各种信息传递媒介充斥着人们日常生活的方方面面,已成为社会生活中不可缺少的一部分。与此同时,广告艺术也凭借着异彩纷呈的表现形式、丰富多彩的内容信息以及快捷便利的传播条件,强有力地冲击着我们的视听神经。

广告一词的英语为 Advertisement,最早从拉丁文 Adverture 演化而来,其含义是“吸引人注意”。通俗意义上讲,广告即广而告之。不仅如此,广告还同时包含两方面的含义:从广义上讲是指向公众通知某一件事并最终达到广而告之的目的;从狭义上讲,广告主要指营利性的广告,即广告主为了某种特定的需要,通过一定形式的媒介,耗费一定的费用,公开而广泛地向公众传递某种信息并最终从中获利的宣传手段。

广告设计是通过图像、文字、色彩、版面、图形等视觉元素,结合广告媒体的使用特征构成的艺术表现形式,是为了实现传达广告目的和意图的艺术创意设计。

平面广告的分类主要包括DM直邮广告、POP广告、杂志广告、报纸广告、招贴广告、网络广告和户外广告等。广告设计的效果示例如图1-1所示。

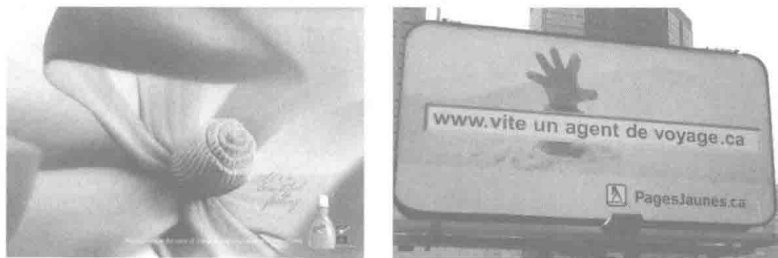


图 1-1

1.2.2 书籍设计

书籍是人类思想交流、知识传播、经验宣传、文化积累的重要依托,承载着古今中外的智慧结晶,而书籍设计的艺术领域更是丰富多彩。

书籍设计 (book design), 又称作书籍装帧设计, 是指书籍的整体策划及造型设计。策划和设计过程包含了印前、印中、印后对书的形态与传达效果的分析。它包括的内容很多, 是包含开本、封面、扉页、字体、版面、插图、护封以及纸张、印刷、装订和材料的艺术设计。书籍设计属于平面设计范畴。

关于书籍的分类, 有许多种方法, 但由于标准不同, 分类也就不同。一般而言, 我们按书籍的内容涉及的范围来分类, 可分为文学艺术类、少儿动漫类、生活休闲类、人文科学类、科学技术类、经营管理类、医疗教育类等。书籍设计的效果示例如图 1-2 所示。

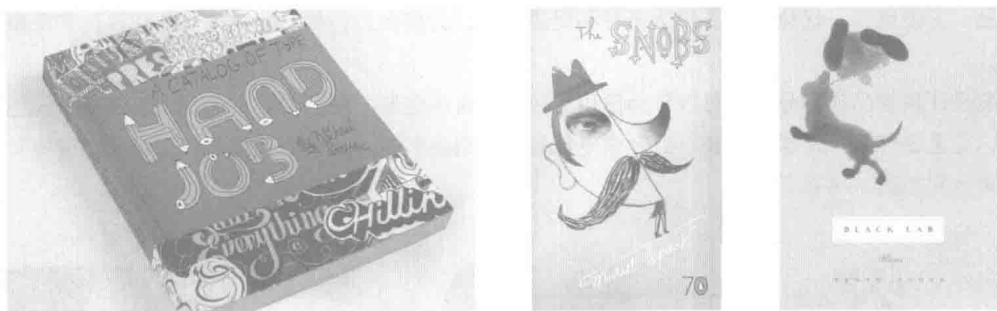


图 1-2

1.2.3 刊物设计

刊物是经过装订且带有封面的定期出版物 (期刊, 也称杂志, 个别的也有不定期出版的), 同时刊物也是大众类印刷媒体之一。这种媒体形式最早出现在德国, 但在当时杂志与报纸并无太大区别, 随着科技发展和生活水平的不断提高, 杂志开始与报纸越来越不一样, 其内容也愈加偏重专题、质量、深度, 而非时效性。

杂志的读者群体有其特定性和固定性, 所以杂志媒体对特定的人群更具有针对性, 例如进行专业性较强的行业信息交流。正是由于这种特点, 杂志内容的传播效率相对比较精准。同时, 由于杂志大多为月刊和半月刊, 注重内容质量的打造, 所以比报纸的保存时间要长很多。

杂志在设计时所依据的规格主要是参照杂志的样本和开本进行版面划分, 其设计的艺术风格、设计元素和设计色彩都要和刊物本身的定位相呼应。由于杂志一般会选用质量较好的纸张进行印刷, 所以图片印刷质量高、细腻光滑, 画面图像的印刷工艺精美、还原效果好、视觉形象清晰。

杂志类媒体分为消费者杂志、专业性杂志、行业性杂志等不同类别。具体包括财经杂志、IT 杂志、动漫杂志、家居杂志、健康杂志、教育杂志、旅游杂志、美食杂志、汽车杂志、人物杂志、时尚杂志、数码杂志等。刊物设计的效果示例如图 1-3 所示。



图 1-3

1.2.4 包装设计

包装设计是艺术设计与科学技术相结合的设计,是技术、艺术、设计、材料、经济、管理、心理、市场等多功能综合要素的体现,是多学科融会贯通的一门综合学科。

包装设计的广义概念是指包装的整体策划工程,其主要内容包括包装方法的设计、包装材料的设计、视觉传达设计、包装机械的设计与应用、包装试验、包装成本的设计及包装的管理等。

包装设计的狭义概念是指选用适合商品的包装材料,运用巧妙的制造工艺手段,使之利于整合容纳、保护产品、方便储运、优化形象、传达属性和促进销售,为商品进行的容器结构功能化设计和形象化视觉造型设计。

包装设计按商品内容分类,可以分为日用品包装、食品包装、烟酒包装、化妆品包装、医药包装、文体包装、工艺品包装、化学品包装、五金家电包装、纺织品包装、儿童玩具包装、土特产包装等。包装设计的效果示例如图 1-4 所示。



图 1-4

1.2.5 网页设计

网页设计是根据网站所要表达的主旨,将网站信息进行整合归纳后所进行的版面编排和美化设计。通过网页设计使网页信息更有条理,页面更具有美感,从而提高网页的信息传达和阅读效率。对于网页设计者来说,要掌握平面设计的基础理论和设计技巧并熟悉网页配色、网站风格、网页制作技术等网页设计知识,制作出符合项目设计需求的艺术化和人性化的网页。

根据网页的不同属性,可将网页分为商业性网页、综合性网页、娱乐性网页、文化性网页、行业性网页、区域性网页等类型。网页设计的效果示例如图 1-5 所示。



图 1-5