

赢在创意

全彩
印刷

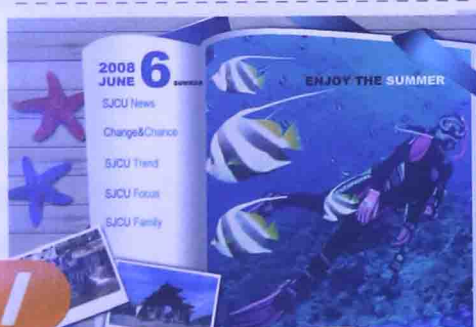
Photoshop / CorelDRAW 轻松掌握，平面设计赢在创意

Photoshop CC/ CorelDRAW X6

平面设计案例精讲

王进修 编著

- 涵盖平面设计、广告设计、包装设计、网页设计等多个领域，讲解深浅适宜，突出实用性。
- 收录众多经典案例，颇具代表性且极具欣赏性，覆盖Photoshop与CorelDRAW主流应用技法。
- 采用学练完美结合的编写方式，边学边练，举一反三，有效帮助读者显著提高实际动手能力。
- 适合美术类院校与相关培训机构的平面设计专业师生以及广大平面设计爱好者学习和参考。



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

赢在创意

Photoshop CC/ CorelDRAW X6 平面设计案例精讲

王进修 编著

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内 容 简 介

本书从实际应用的角度出发,以Photoshop和CorelDRAW这两种软件为基础讲解了如何高效而出色地完成专业的平面设计任务。

本书大部分章按照知识导读、经典案例解析、经典作品欣赏的结构,让读者一步到位完成从理论学习到实践应用的飞跃。在讲解实例的过程中秉承边学边练的教学理念,在详细讲解典型案例后配以动手实践进行辅助强化,力求以简捷有效的方式向读者展现Photoshop和CorelDRAW在平面设计工作中的强大功能。全书分为平面设计基础知识、标志设计、卡片设计、宣传单设计、广告设计、包装设计、书籍封面设计、宣传画册设计、商业插画设计、界面设计和VI设计11个部分。全书结构清晰、语言浅显易懂、案例实用精彩,具有很强的实用性和较高的技术含量。本书适合平面设计爱好者以及从事平面设计的专业人员进行学习或参考。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CC/CorelDRAW X6平面设计案例精讲 / 王进修编著. —北京: 电子工业出版社, 2014.11
(赢在创意)

ISBN 978-7-121-24535-0

I. ①P… II. ①王… III. ①平面设计—图象处理软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第240074号

策划编辑: 牛 勇

责任编辑: 徐津平

印 刷: 中国电影出版社印刷厂

装 订: 三河市鹏成印业有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开 本: 787×1092 1/16

印张: 19.5

字数: 537千字

版 次: 2014年11月第1版

印 次: 2014年11月第1次印刷

定 价: 79.00元(含光盘1张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

前言

针对商业设计与制作的实际需要,本书以商业设计中最常用的Photoshop与CorelDRAW两款软件为写作对象,通过大量实例的学习来掌握相关软件的技能技法,以及掌握商业设计的实际应用知识。以通俗的语言、直观的图片、详细的步骤讲解了案例的全过程,并在其中穿插技巧点拨,力求做到设计案例系统、全面、直观,使读者不仅能掌握软件的操作,更能掌握商业设计的方法和技巧。本书既是一本商业设计手册,又是一本商业应用实例大全。

本书特点

◆ 内容全面 选材实用

本书涵盖了平面设计、广告设计、包装设计、网页设计等多个领域,是平面设计、商业插画、包装设计、网站设计等热门行业的必备工具书。本书解决了电脑操作中的实际问题,讲解深浅适宜,突出实用性。

◆ 结构新颖 体例科学

本书编写体例结构为:知识导读+案例解析。本书以设计相关基础知识为引导,对每一个领域的相关理论知识做了一定的介绍,为设计奠定了理论基础。以典型模板实例设计与制作为学习重点,以模板应用提升专业技能为学习目标。

◆ 案例精美 技法全面

本书所有经典案例都是精挑细选出来的,不仅具有代表性,而且极具欣赏性。另外,本书所有案例基本上覆盖了Photoshop CC和CorelDRAW X6的典型技能与技法,将技法与实用案例完美结合,体现软件的强大功能。

◆ 边学边练 举一反三

本书采用学练完美结合的编写方式,先通过对典型模板案例的设计与制作过程的学习,再通过对一些同类其他设计模板的动手制作,以达到边学边练、举一反三的学习效果。

◆ 语言易懂 易学易用

采用规范、简洁的语言,使读者看得懂、学得会、用得上。通过直观的图解教学方式,剖析了电脑的操作技巧和操作方法。

本书内容

全书共分11章,下面介绍各章的主要内容。

第1章 介绍了平面设计的基础知识及Photoshop CC和CorelDRAW X6的基本知识及操作。本章的主要知识点有:Photoshop CC的操作界面、工具箱中的各工具的用途、图层面板的操作等;CorelDRAW X6的工作界面、工具箱中的各工具的用途、页面设置与管理等。

第2章 以磁砖标志、儿童用品标志、藤艺家装公司标志的设计为例,介绍进行标志设计的表现手法和方法,说明如何通过软件完成标志的设计。本章的主要知识点有:Photoshop中

的椭圆工具、“羽化”命令、“曲线”命令、“色相/饱和度”命令的使用等；CorelDRAW中的钢笔工具、形状工具、对象的复制和镜像、调整对象顺序的方法等。

第3章 以贺卡设计、商会请柬设计、名片设计为例，介绍卡片设计的类型、尺寸、制作方法，说明如何通过软件完成卡片的设计。本章的主要知识点有：CorelDRAW中的文字工具、对齐与分布、矩形工具、渐变色的填充、对象的顺序、“高斯模糊”命令、“图框精确裁剪内部”命令等。

第4章 以商场宣传单设计、家具宣传单设计、房产宣传单设计为例，介绍宣传单设计的要求、制作流程，说明如何通过软件完成宣传单的设计。本章的主要知识点有：Photoshop中的文字工具、图层样式、图层混合模式、钢笔工具、图层样式、“模糊”命令、动作面板的操作等；CorelDRAW中对象的裁剪、交互式透明工具、“添加透视”命令等。

第5章 以房产广告设计、手机广告设计为例，介绍广告的分类、设计原则，说明如何通过软件完成广告的设计。本章的主要知识点有：Photoshop中的椭圆选框工具、橡皮擦工具、图层蒙版、图层样式、矩形选框工具、魔棒工具等。

第6章 以茶叶包装设计、保健品包装设计为例，介绍包装的分类、包装设计的要点、要素，说明如何通过软件完成包装的设计。本章的主要知识点有：Photoshop中的图层的合并、自由变换命令、磁性套索工具、减淡工具等。

第7章 以书籍封面设计、书籍光盘封面设计为例，介绍封面设计的要素、尺寸，说明如何通过软件完成封面的设计。本章的主要知识点有：Photoshop中的加深工具、减淡工具、“创建剪贴蒙版”命令、矩形选框工具、椭圆工具、“收缩”命令等。

第8章 以公司宣传画册设计为例，介绍宣传画册设计的要求、原则，说明如何通过软件完成宣传画册的设计。本章的主要知识点有：CorelDRAW中的交互式阴影工具、形状工具、对象的裁剪、文字工具等。

第9章 以风景插画设计、美女插画设计为例，介绍商业插画的类型、设计要求，说明如何通过软件完成商业插画的设计。本章的主要知识点有：Photoshop中的钢笔工具、画笔工具、加深工具、减淡工具等；CorelDRAW中的渐变色的填充、星形工具、椭圆工具等。

第10章 以水晶按钮、金属质感圆形按钮、旅游网站界面设计、登录界面设计、公司界面设计、平面设计界面设计为例，介绍界面设计的原则，说明如何通过软件完成界面的设计。本章的主要知识点有：Photoshop中的圆角矩形工具、自定义形状工具、图层蒙版、“描边”命令、“色相饱和度”命令、“添加杂色”命令、“收缩”命令、图层混合模式、“高斯模糊”命令等。

第11章 主要介绍了VI设计的基本原则、设计流程、基本要素系统 and 应用要素系统。

最后，本书收录了平面设计与印前处理中常见疑难问题，以方便读者查阅。

读者对象

- ◆ 平面设计、广告设计、书籍装帧、包装设计、网页设计等方面的设计人员。
- ◆ 美术院校和美术培训机构的平面设计专业师生。
- ◆ 广大平面设计爱好者。

本书由乐山师范学院副教授王进修执笔编写，参加本书编写工作的人员还有李彪、尹新梅、朱世波、邓建功、胥桂蓉、唐蓉、李勇、何紧莲、黄刚、王政、曹洪菲、罗玲、邓春华、赵阳春等，在此表示感谢！由于作者水平有限，本书难免有不妥之处，敬请读者批评指正。

作者简介

王进修，男，乐山师范学院副教授。2001年毕业于四川美术学院，长期从事艺术设计的教学与研究，近年来，有多部作品发表于《美术大观》、《艺术探索》、《美术界》、《现代装饰》、《美术教育研究》等专业刊物，其中，《设计时代商品美学功能分析》、《论符号学的“标出性”在广告设计中的作用》、《导视系统的形态设计》、《平面广告的视觉表现》等10多篇设计论文获得广泛认可或好评。

目 录

第1章 平面设计必备基础知识	1
----------------------	---



1.1 平面设计概述	2
1.1.1 平面设计的概念	2
1.1.2 平面设计的应用领域	2
1.1.3 平面设计的一般流程	2
1.2 平面设计的色彩应用	3
1.2.1 色彩的类型	3
1.2.2 色彩的三要素	3
1.2.3 色彩的心理感受	4
1.3 平面构成中的点线面	4
1.3.1 点	4
1.3.2 线	5
1.3.3 面	5
1.3.4 点、线、面的关系	6
1.4 平面设计中的版式设计	6
1.4.1 版式设计的概念	6
1.4.2 版式设计的类型	7
1.5 平面设计软件Photoshop	10
1.5.1 Photoshop简介	10
1.5.2 Photoshop CC操作界面	10
1.5.3 工具箱中各种工具的用途	11
1.5.4 “图层”面板的操作	14
1.6 平面设计软件CorelDRAW	17
1.6.1 CorelDRAW简介	17
1.6.2 CorelDRAW X6的工作界面	17
1.6.3 工具箱中各工具的用途	19
1.6.4 页面设置与管理	21

第2章 标志设计	24
----------------	----



2.1 知识导读	25
2.1.1 标志概述	25
2.1.2 标志设计的表现手法	25
2.1.3 标志设计的要素	26
2.1.4 标志的设计要点	27
2.1.5 标志设计的作用	27



2.1.6 标志设计步骤	27
2.2 经典案例解析	28
2.2.1 产品标志设计——绘制磁砖标志	28
2.2.2 商品标志设计——儿童用品标志	32
2.2.3 企业标志设计——藤艺家装公司标志	36

第3章 卡片设计 45



3.1 知识导读	46
3.1.1 名片的相关知识	46
3.1.2 请柬的相关知识	48
3.2 经典案例解析	49
3.2.1 商会请柬设计	49
3.2.2 情人节卡通贺卡设计	58
3.2.3 名片设计	66

第4章 宣传单设计 71



4.1 知识导读	72
4.1.1 宣传单概述	72
4.1.2 宣传单的设计要求	72
4.1.3 制作宣传单的注意事项	73
4.1.4 宣传单的制作流程	73
4.2 经典案例解析	73
4.2.1 商场宣传单设计	73
4.2.2 家具宣传单设计	88
4.2.3 房产宣传单设计	99

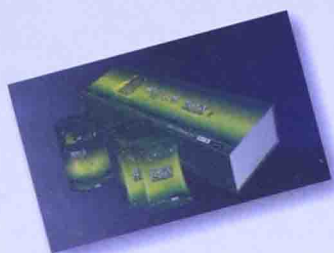
第5章 广告设计 109



5.1 知识导读	110
5.1.1 广告概述	110
5.1.2 广告的特点	110
5.1.3 广告的分类	110
5.1.4 广告设计的原则	111
5.2 经典案例解析	111
5.2.1 房产广告设计	111
5.2.2 手机广告设计	124
5.2.3 商场广告设计	135

第6章 包装设计 144

6.1 知识导读	145
6.1.1 包装的含义	145
6.1.2 常用的包装材料	145
6.1.3 包装的分类	145



6.1.4 包装设计的设计要点	146
6.1.5 包装设计的要素	146
6.2 经典案例解析	148
6.2.1 茶叶包装设计	148
6.2.2 保健品包装设计	170

第7章 书籍封面设计



7.1 知识导读	185
7.1.1 封面概述	185
7.1.2 封面设计的定位	185
7.1.3 封面设计中的文字设计	185
7.1.4 封面设计中的图片设计	186
7.1.5 封面设计中的色彩设计	186
7.1.6 封面常见开本尺寸	186
7.2 经典案例解析	186
7.2.1 书籍封面设计	186
7.2.2 书籍光盘封面设计	201

第8章 宣传画册设计



8.1 知识导读	216
8.1.1 画册概述	216
8.1.2 画册设计的分类	216
8.1.3 画册设计的要求	216
8.1.4 画册设计的基本原则	217
8.2 经典案例解析：宣传画册设计	217

第9章 商业插画设计



9.1 知识导读	230
9.1.1 商业插画概述	230
9.1.2 商业插画的类型	230
9.1.3 插画设计的要求	231
9.2 经典案例解析	232
9.2.1 风景插画设计	232
9.2.2 美女插画设计	239

第10章 界面设计



10.1 知识导读	250
10.1.1 界面设计概述	250
10.1.2 界面设计原则	250
10.2 经典案例解析	251
10.2.1 制作水晶按钮	251
10.2.2 制作金属质感按钮	256

10.2.3 网页界面设计	261
10.2.4 软件登录界面设计	268
10.2.5 多媒体界面设计	275

第11章 VI设计	287
-----------------	-----



11.1 知识导读	288
11.1.1 CI的构成	288
11.1.2 VI的基本含义	288
11.1.3 VI设计的基本原则	289
11.1.4 VI的设计流程	289
11.1.5 基本要素系统	289
11.2 应用系统要素与示例	292

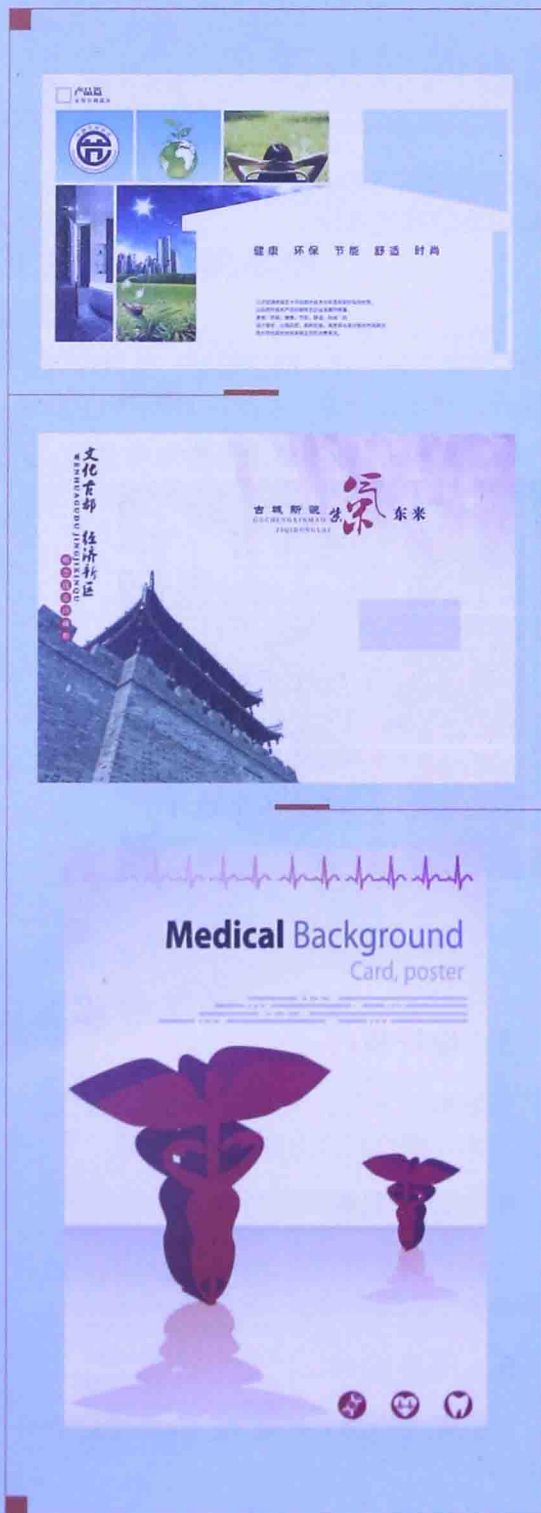
附录A 平面设计与印前处理疑难解答	297
-------------------------	-----

Chapter 01

第1章 平面设计必备基础知识

本章导读

平面设计是指将不同的基本图形，按照一定的规则在平面上组合成图案。平面设计主要在二度空间范围之内以轮廓线划分图与底之间的界限，描绘形象。而平面设计所表现的立体空间感，并非实在的三度空间，仅仅是以图形对人的视觉引导作用来形成幻觉空间。



1.1 平面设计概述

本节主要介绍平面设计的概念、平面设计的应用领域、平面设计的一般流程等平面设计必备基础知识。

1.1.1 平面设计的概念

平面设计也称为视觉传达设计，是以“视觉”作为沟通和表现的方式，透过多种方式来创造和结合符号、图片和文字，借此作为传达想法或讯息的视觉表现。

1.1.2 平面设计的应用领域

平面设计可应用于以下领域：平面媒体广告设计、POP广告设计、网页设计、包装设计、DM广告设计、海报设计、书籍设计、刊物设计、VI设计、样本设计等。如图1-1所示为平面设计应用于广告领域。



图1-1

1.1.3 平面设计的一般流程

1. 双方进行意向沟通

接受客户业务咨询，进行初步沟通，了解项目的具体需求，并根据需求进行报价。在具有初步合作意向的基础上，进行视觉策略沟通，深入分析客户相关资料和行业资料。

2. 签定合作合同

双方就相互工作方式和思路取得共识，签订相关的具有法律效力的合作合同。客户支付预付款，并明确双方负责人。

3. 设计执行

根据客户意见，为客户进行视觉规划、设计创作，提供初步方案。

4. 沟通调整

合作双方针对设计方案进行局部沟通和细节调整，形成完案。

5. 项目验收

根据双方沟通的修改或深化意见综合分

析,对项目完善后提交完整的设计作品,客户方进行验收确认,支付项目尾款。

6. 跟踪服务

设计方的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。

1.2 平面设计的色彩应用

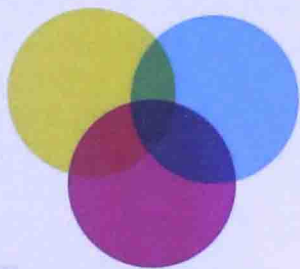
本节主要介绍色彩的类型、色彩的三要素、色彩的心理感受等色彩的基础知识。

1.2.1 色彩的类型

色彩分为原色、间色、复色和补色。

1. 原色

原色是指在颜色中不能再分解的,并能调配其他色彩的颜色。红、黄、蓝是三原色,如图1-2所示。



▲ 图1-2

2. 间色

间色是指由两种原色调配混合而成的颜色。如黄色与蓝色配为绿色,黄色与红色配为橙色。

3. 复色

复色是指由两种间色调制而成的颜色。如橙色配绿色为橙绿色等。

4. 补色

补色又称互补色,在色相环的任何直径两端的相对之色都称为互补色。如果两种颜色等量混合后呈黑灰色,那么这两种颜色一定互为补色。

1.2.2 色彩的三要素

色彩三要素指的是色彩的明度、色相、饱和度。

1. 明度

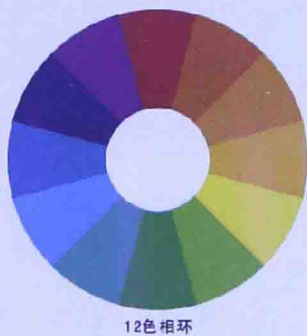
表示色彩所具有的亮度和暗度被称为明度如图1-3所示。



▲ 图1-3

2. 色相

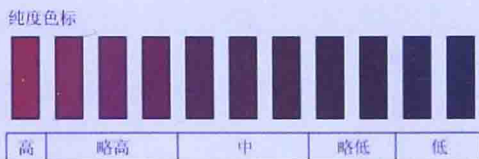
色彩是由于物体上的物理性的光反射到人眼视神经上所产生的感觉。色彩的不同是由光的波长的长短差别所决定的。色相指的是这些不同光波的波长产生色彩差异的情况。如图1-4所示。



▲ 图1-4

3. 饱和度

饱和度是指色彩的鲜艳程度，也叫纯度。纯度越高，表现越鲜明，纯度较低，表现则较黯淡。如图1-5所示。



▲ 图1-5

1.2.3 色彩的心理感受

不同的色彩会产生不同的感觉，会给人不同的心理感受。

红色：给人温暖、热情、活泼、幸福、吉祥、危险的感受。

橙色：给人光明、华丽、兴奋、稳重、含蓄、丰收、营养、诱惑的感受。

黄色：给人愉快、光辉、辉煌、财富的感受。

绿色：给人希望、生命、和平、青春、健康、安全、新鲜的感受。

蓝色：给人深远、理想、理智、博大、宽广、永恒、冷淡、平静的感受。

紫色：给人高贵、古雅、神秘、含蓄、享乐、幻想的感受。

黑色：给人严肃、罪恶、恐怖、寂静、神秘、冷淡、死亡的感受。

白色：给人清洁、神圣、纯洁、医疗、寒冷的感受。

灰色：给人平凡、失落、忧郁、消极、颓废的感受。

1.3 平面构成中的点线面

平面构成是设计的基础，点、线、面是平面构成的三大要素，下面分别介绍。

1.3.1 点

点有各种各样的形状、有规则和非规则的。越小的点，点的感觉越强，但显的柔弱；点逐渐增大时，则趋向于面的感觉。

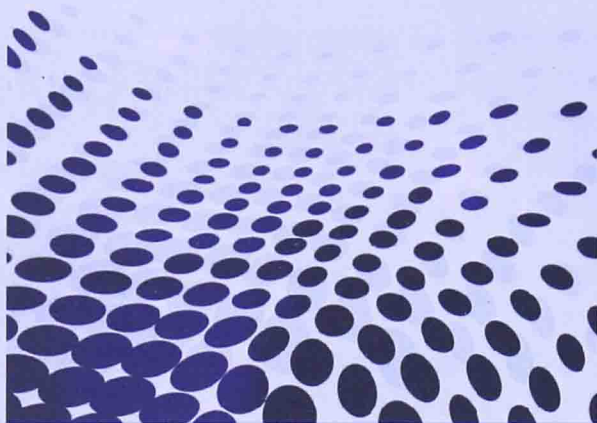
点的连续排列形成线，距离越近时，线的特性就越显著。

点的间隔排列，具有井然有序的美感。如果再加上点的大小变化，就会产生变化丰富的视觉效果。

点沿水平或垂直方向排列，成为静的构成。点沿着斜线、曲线、旋涡线或以自由方式排列，则会形成动的构成。

将点的大小按渐变运动排列，能形成有动感和深度感的构成。应用点的大小、多少、聚散、连接或不连接等变化排列，则能形成有节奏、韵律感的构成。

如图1-6所示为点的排列。



◀ 图1-6

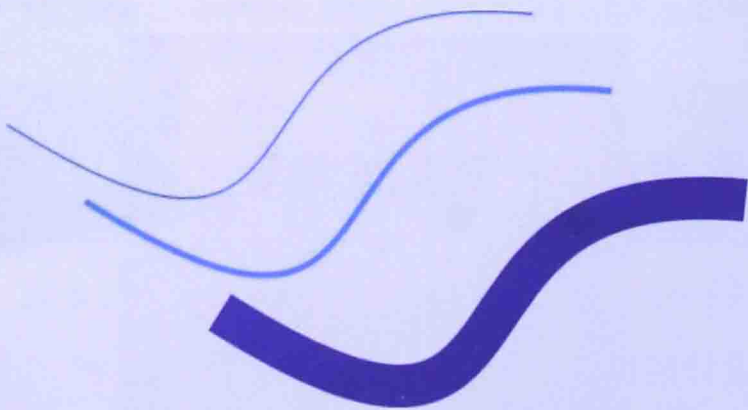
1.3.2 线

线是由点运动形成的。直线反映了运动最简洁的形态。直线给人有果断、明确、理性、坚定、坚强和速度感。

方向不断改变的点的运动形成曲线。曲线柔软、迂回，可分为几何曲线和自由曲线两种形式。几何曲线规律性强，有圆、圆弧、抛物线等样式。自由曲线具有弹性并富于动感变化，表达一种有机生命形态的形式。

增加线条的宽度会倾向出面的特性。粗的线条能增加力度和厚重感，细的线条显得纤细、敏锐而柔弱，锯齿状的线条因其强烈的刺激性而产生不舒服的感受，粗糙的线条会令人产生受阻的苦涩感。

如图1-7所示为线的构成。



◀ 图1-7

1.3.3 面

扩大的点形成了面，一根封闭的线造成了面，密集的点 and 线同样也能形成面。面有以下几大种类。

1. 几何形

几何形是用数学的构成方式，由直线或曲线，或直线相结合形成的面。如特殊长方形、正方形、三角形、梯形、圆形、五角形等。几何形具有数理性的简洁、明快、冷静和秩序感，被广泛地运用在建筑、实用器物等造型设计中。

2. 有机形

有机形是一种不可用数学方法求得的有机体的形态，富有自然发展，具有秩序感和规律性，具有生命的韵律和纯朴的视觉特征。如瓜果外形、石头的形状等。

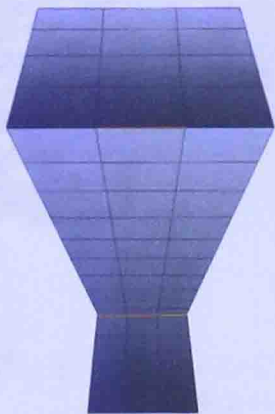
3. 偶然形

偶然形是指自然或人为偶然形成的形态。其结果无法被控制，如随意泼洒的水迹、折断的树枝等。

4. 不规则形

不规则形是指人为创造的自由构成形，可随意地运用各种自由的、徒手的线性构成形态，具有很强的造型特征和鲜明的个性。

如图1-8所示为面的构成。



▲ 图1-8

1.3.4 点、线、面的关系

点、线、面三者具有以下关系。

- ◆ 一个圆心或一个原点都可称作点，一个点为一个单位。
- ◆ 两点确定一条线，两点之间的距离叫直线。
- ◆ 三点确定一平面，三点之间用直线连接起来形成的形状叫平面。

1.4 平面设计中的版式设计

版式设计是平面设计中的重要环节，本节将介绍版式设计的相关知识。

1.4.1 版式设计的概念

所谓版式设计，就是在版面上，将有限的视觉元素进行有机的排列组合。将理性思维，个性化地表现出来。传达信息的同时，也产生感官上的美感。

版式设计的范围包括招贴画、报纸、刊物、书籍（画册）、产品样本、挂历、唱片封套等平面设计各个领域。如图1-9所示为版式设计应用于画册领域。



◀ 图1-9

1.4.2 版式设计的类型

版式设计的类型有骨骼型、满版型、上下分割型、左右分割型、中轴型、曲线型、倾斜型、对称型、重心型、三角型、并置型、自由型和四角型等。

❖ 骨骼型

骨骼型是规范的、理性的分割方法。常见的骨骼有一竖向通栏、双栏、三栏和四栏等。在图片和文字的编排上，严格按照骨骼比例进行编排配置，给人以严谨、和谐、理性的美。

❖ 满版型

满版型的版面以图像充满整版，主要以图像为主，视觉传达直观而强烈。文字配置压置在上下、左右或中部的图像上。满版型给人大方、舒展的感觉。如图1-10所示。



◀ 图1-10