



WISBOOK®
智慧图书

教育部职业教育与成人教育司全国职业教育与成人教育教学用书规划教材
“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材



高分辨率素材

中文版 Photoshop CS 产品包装设计实训



北京电影学院动画学院
WISBOOK 联合策划

主编 / 麦森平



海洋出版社



中文版 Photoshop CS 产品包装设计实训



北京电影学院动画学院
WISBOOK 联合策划

主编 / 麦森平

海洋出版社
北京

内 容 简 介

包装设计是高校电脑美术专业的热门课程。目前我国优秀的包装设计人才十分短缺。本书的作者是一批长期在一线从事企业包装设计和教学的专业人士,积累了丰富的实践和教学经验,本书从易教易学的实际目标出发,详细介绍了如何用 Photoshop CS 设计食品、烟茶、保健药品、日用品、化妆品、文化用品、玩具、高科技产品、服装、书籍封面等十大类、20 多种产品包装的规格、设计思路、设计流程和具体操作步骤。

全书由 11 章构成,以理论为辅,实战为主,重点激发学生的学习兴趣和培养实际设计能力,实例典型,画面美丽,讲解生动细致、深入浅出、循序渐进,开创了创意、美术与电脑软件紧密结合之先河,读者通过本书的学习,了解包装设计概念,理解包装与市场定位,市场调研与分析以及不同种类包装的制作方法等,快速掌握包装设计精髓,步入高薪包装设计行列。

配套光盘内容包括本书实例源文件和精美的效果图,大量的练习素材,供学习时借鉴和参考。

本书不但是高校电脑美术专业包装设计课程实用教材,同时也是广大想快速进入包装行业从业者的优秀自学用书。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Photoshop CS 产品包装设计实训 / 麦森平主编. —北京: 海洋出版社, 2007.1
ISBN 978-7-5027-6530-9

I. P II. 麦 III. 包装—计算机辅助设计—图形软件, Photoshop CS IV. TB482-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 013934 号

总 策 划: 周京艳

责任编辑: 仁 华 黄梅琪 李 弘

责任校对: 肖新民

责任印制: 钱晓彬 阎秋华

光盘制作: 周京艳

光盘测试: 朱丽华

排 版: 海洋计算机图书输出中心 刘晓阳

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号 (716 房间) 字
100081

经 销: 新华书店

发 行 部: (010) 62113835 (010) 62132549

62174379 (传真) 86489673 (小灵通)

技术支持: www.wisbook.com/bbs

网 址: www.wisbook.com

承 印: 北京天时彩色印刷有限公司

版 次: 2007 年 2 月第 1 版

2007 年 2 月北京第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 18 (全彩印刷)

数: 400 千字

印 数 1~3000 册

定 价: 58.00 元 (含 1DVD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

一套推动和普及中国动漫游戏
教育及产业发展的优秀教材。

中国动漫游戏优秀教材出版工程

“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材

编写委员会

指导单位

中国动画学会
中国图形图像学会
中国视协卡通艺委会
连环漫画研究会

总策划

北京电影学院动画学院

总主编

孙立军

出版策划

孙立军
杨绫华
钱晓彬
秦仁华
周京艳
黄梅琪
蒋湘群
申彪
吴清平
赵武

整体企划

周京艳
赵武

编委

张会军 (全国政协委员、北京电影学院院长)
孙立军 (北京电影学院动画学院院长)
高福安 (中国传媒大学副校长)
廖祥忠 (中国传媒大学动画学院副院长)
肖永亮 (北京师范大学艺术与传媒学院副院长)
王钢 (同济大学传播与艺术学院动画系主任)
林超 (中国美术学院传媒动画学院副院长)
于少非 (中央戏曲学院新媒体艺术系主任)
晓欧 (中央美术学院城市设计学院动画系主任)
吴冠英 (清华大学美术学院动画实验室主任)
戴铁郎 (著名动画导演)
余为政 (台南艺术学院动画研究所所长)
朱德庸 (著名漫画家)
黄玉郎 (著名漫画家)
严定宪 (著名动画导演)
王庸声 (连环漫画研究会会长)
余培侠 (中央电视台青少中心主任)
沈向洋 (微软亚洲研究院院长)
凯西·史密斯 (美国南加州大学动画系主任)
凯文·盖格 (美国迪斯尼公司著名动画导演)
谢福顺 (新加坡南洋大学计算机工程学院院长 副教授)
田峰 (新加坡南洋理工大学电脑工程学院助理教授)
马志辉 (香港理工大学设计学院副院长)
赖淑玲 (台湾岭东科技大学设计学院院长)
韩永燮 (韩国祥明大学艺术大学教授 / 画家)

以上排名不分先后

出版者的话

伴随着互联网技术和CG技术的日新月异的发展,动漫游戏产业的前景给每个置身其中的人带来了无限的遐想,全世界影视动画、动漫、游戏行业不断制造的财富故事,特别是欧美发达国家、邻国韩日动漫已经成为其国民经济支柱的现实,为中国动漫游戏产业展示着绚丽的色彩。巨大的市场空间及需求,新媒体动画技术的发展,给中国动漫游戏产业再创昔日“中国学派”的辉煌带来了一次难得的历史性机遇,中国动漫游戏产业为“赶上了好时候”兴奋不已,整个产业正在涌动激情的创业热潮。

人才是企业及产业发展的“源动力”,已经成为共识。但是目前动漫游戏人才的数量和质量,离产业的需求无疑有相当差距,这无疑使我国快速发展的动漫游戏产业遭遇瓶颈。人才现实的需求,直接催生了近些年来中国动画教育的蓬勃发展,无论是本科、高职还是各类培训班新生人数及在校人数每年都在快速增长。但是动漫游戏毕竟是新生事物,面对这样的新行业、新技术,如何快速提高“教学水平”,为产业培养及输送既有创意又有实操执行能力的“真人才”,是我们教育工作者面临的一个全新挑战。教学的核心是“课程的设置和教材的编写”,一套高标准的“动漫游戏专业高等教育教材”的推出已经成为各类专业院校的普遍需求。

由北京电影学院动画学院、中国动画学会及海洋出版社等知名机构共同发起和组建的“动漫游戏专业高等教育教材编委会”,组织国内优秀的一线老师历时三年,搜集并整理了大量欧美、韩国、日本等优秀的动画游戏学院的课程设置、教材等教学资料,广泛征求了海内外教育专家、技术专家的各类意见,结合国内的实际情况,编写了这套《“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材》,力图全面展示“最核心的动漫游戏理论”、“最新的技术”、“最典型的项目应用”,为国内动漫游戏专业提供一套标准的通用教材。只有建立了这样一种规范和标准,来自各个不同的院校毕业生、在日常的工作中才会有有一种共同的知识底蕴,才会有共同的语言去“对话、沟通”,这样的合作正是中国动漫游戏产业迅速做强做大的根本,否则,我们的动漫游戏可能没有产业,只有作坊。

中国的动漫游戏教育刚刚开始,动漫游戏教材又是一个日常日新的巨大工程,“动漫游戏专业高等教育教材编委会”是一个开放的平台,衷心希望国内外专家,特别是身在教育最前线的老师加入到我们的策划与编写队伍中来,“众人拾柴火焰高”,让我们共同为推动中国的动漫游戏教育及产业的发展贡献自己的心力和才智。时值本套教材出版不久前,国家有关部门连续出台《关于发展我国影视动画产业的若干意见》、《关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知》及在北京电影学院等著名高校建立“影视动画原创基地”等重大决策,全力规划并支持动漫游戏产业的发展,甚是欣慰,机会真的来了。

丛书总序

进入崭新的21世纪,中国的动画事业将如何发展?

尤其在美国、日本的电影动画得到普遍认同和接受,成为举足轻重的类型片以及其动漫产业蒸蒸日上成为重要的支柱产业的今天,中国动画产业在各方面都存在着有目共睹的差距,甚至在很多领域存在着诸多的空白!

中国动画如何在严峻的情况下找到属于自己的出路,再现“中国学派”的辉煌,这些挑战无疑都已经现实地摆在我们的面前。而对于每一个动画从业者,或者是正准备投身于动画事业的人来说,更是责无旁贷!

说到我们的动画创作,虽在改革开放后取得了长足的进步和发展,但是与先进国家的差距却已经日益明显地加大。这当中存在着多方面的因素,最为突出的是我国缺乏大批优秀的动画创作性人才,而发展动画教育则又是人才形成的根本保证。

要真正发展我国的动画事业,毋庸置疑首先要关注我们动画教育如何真正地完善。虽然我国的动画教育早从50年代就已经在北京电影学院等院校中开始,也培养了一批优秀的动画人才,但是随着整个动画的发展,动画教育也显然面临着新的挑战。随着社会各界对于动画事业发展的日益关注,全国各地院校纷纷建立了动画专业,出现了除研究生、本科、大专院校以外,还包括中专、短期培训等等各种层次的教育形式,为更多有志于在动画领域发展的青年提供了大量的学习机会。中国动画教育正表现出极好的发展态势。但是,出于历史、经济等各方面原因,我们的动画教育一直以来都存在着缺乏系统、科学和连续性的弊病;而在课程设置、教学安排等方面也都未能真正实现一个完整的教育体系。不仅如此,我们的动画教育还没有一套完备的、科学的、体系化的专业教材,显然在很大程度上制约着我国动画教育的发展。一套高水准的专业动画教材已经成为我国动画高等教育的普遍需求,但是我们也要看到,要编写这样的一套教材,难度之大可想而知。不仅要将授课内容和动画创作的精华浓缩在有限文字和图片中,还要用我们比较熟悉的学习方式去布置各种重要的知识点,而且还要将各国动画大师的创作经验以及优秀作品的成功所在进行理论化、科学化的归纳,并结合到行之有效的教学中……这显然更是难上加难。

北京电影学院动画专业教育经过多年的教学积累和实践总结,逐步形成了一套行之有效、具备突出特点的课程安排和教学体系。为了让我们积累的一些教学经验与更多的兄弟院校分享,为了动画人才能够在更为系统和科学的教育中茁壮成长,从而培养更多更好的优秀动画工作者,我们开始筹备这套国内最为全面的《“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材》。

前言

在日本及欧洲的一些国家,包装已形成独立的工业体系。包装从过去单一的保护、储运功能,演变成了多方位、多功能、信息聚合的传播载体,从而使得包装设计发生了质的变化。

在我国经济空前繁荣的今天,优秀的包装人才严重短缺,为满足社会和企业对优秀包装人才的需求,全国各高校纷纷开设电脑美术 Photoshop 包装设计课程。本书的作者是一批长期在一线专门从事包装设计和教学工作的专业人士,积累了丰富的实践和教学经验,本书是他们多年工作的结晶。

全书由 11 章构成,内容十分丰富、语言通俗易懂,范例典型、提供目前市场上极为流行的各类包装的设计规格、设计思路、制作流程和实现步骤、色彩的运用、印刷过程中的技术难点和重点,授人以渔,激发学习兴趣和培养实际动手能力,每章后都配有重点范例课堂练习,及时巩固所学知识。

下面是各章内容简介。

第 1 章 介绍包装设计的基础知识。包括包装的分类、包装的设计的基本原则、包装设计的色彩运用、包装设计流程、常用印刷方式以及印前输出菲林片的技术要领等。

第 2 章 通过《金秋牌珍品月饼盒》和《龙湖牌糖糕手提盒》两个人们生活中最常见的范例的设计过程,介绍食品类的包装设计的规格、制作思路、制作流程和具体步骤等。

第 3 章 通过《茶王牌茶包装》和《贵家酒牌白酒包装》两个范例,详细介绍有关茶叶、酒类包装设计的规格、制作思路、制作流程和具体步骤等。

第 4 章 通过《洪氏堂牌灵芝养生口服液》和《普济康牌蜂花粉的包装》两个范例的制作,介绍了保健类药品的设计的规格、制作思路、制作流程和具体步骤等。

第 5 章 通过《伊露牌洗发露》和《净洁隆牌牙膏》两个范例,介绍了日用品类包装的设计规格、制作思路、制作流程和具体步骤等。

第 6 章 通过《幻彩牌膏霜盒》和《幻彩牌啫喱水》两个范例,介绍了化妆品类包装的设计规格、制作思路、制作流程和具体步骤等。

第 7 章 通过《猫和老鼠笔盒》和《LOVE SONGS 音乐光盘封面》两个范例,介绍了文化类用品包装的设计规格、制作思路、制作流程和具体步骤等。

第 8 章 通过《CILLIARDS 牌玩具台球包装盒》和《JS 牌极速遥控跑车玩具》两个范例,介绍了玩具类包装的设计规格、制作思路、制作流程和具体步骤等。

第 9 章 通过《MOTOROLA 牌 A780 手机盒》和《大石牌 BAAL 鼠标盒》两个范例,介绍了高科技产品类包装的设计规格、制作思路、制作流程和具体步骤等。

第 10 章 通过《女士安娜丝牌内衣》范例,介绍了服装类包装的设计规格、制作思路、制作流程和具体步骤等。

第 11 章 通过《自然科学百科》封面设计,介绍了书籍封面包装的设计规格、制作思路、制作流程和具体步骤等。

本书以理论为辅,实战为主,强调操作技能,实例典型,画面美丽,讲解生动细致、深入浅出、循序渐进,包装设计工具 Photoshop 在我国得到了广泛的应用,在食品、烟茶、保健药品、日用品、化妆品、文化用品、玩具、高科技产品、服装、书籍封面等十大类包装设计领域,开创了创意、美术与电脑软件紧密结合之先河,读者通过本书的学习,了解包装设计概念,理解包装与市场定位,市场调研与分析以及制作方法等,可快速步入高薪包装设计行列。

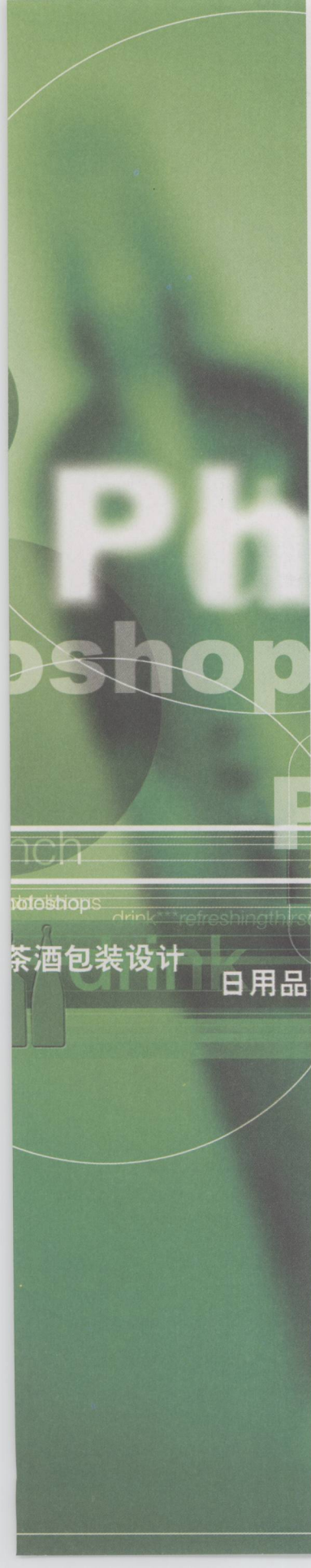
配套光盘内容包括本书实例源文件和精美的效果图,大量的练习素材,供学习时借鉴和参考。

本书不但是高校电脑美术专业包装设计课程实用教材,同时也是广大想快速进入包装行业从业者优秀的自学用书。

本书由点金图文设计公司麦森平、洪林林、付正权、黄晨峰、吴宗禄、林福文、庄幼娟等人共同完成,海洋出版社计算机图书中心的有关编辑、美工为本书付出了辛勤劳动,使本书得以及时出版,在此表示衷心感谢。

最后感谢您选择了本书。由于水平有限,书中如有不妥之处,欢迎广大读者朋友批评指正。

编者



为了保证本系列教材的科学性和严肃性，我们组织了上百名以北京电影学院动画学院为主体的优秀教师和国内外专家、教授（其中大多都经历过大量的动画创作实践并且参与了动画教学，具备着丰富的教学经验和个人积累），编写历时多年。因此，从组织的人力、物力、数量以及时间的投入等角度来说，本套动画教材可以说是中国有史以来最大型、最权威的动画教材。

整套教材的安排上，我们的主导思路是将理论建设和实践操作相结合，强调优秀动画作品的理论总结和动画创作的可操作性两个方面。教材关注当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、艺术创作方式和科技手段等方面有机结合，内容包含了动画创作和各种基础训练、专业训练、各类技法以及动画的影片分析、动画剧作训练、动画大师研究……所以在规模上、系统性上都是我国动画教材的首创，我们本着“依靠理论来指导实践，依靠实践来丰富理论”的整体设想在如何突出整个教学体系、课程安排等角度上编写了本系列教材。

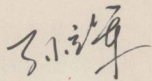
本系列教材的编写过程中，在突出教材实用性的同时，我们坚持“观念新、写作手法新、实例新”的理念，一方面在写作上突破死板和教条的语言，将各个学习点从基础到不断深化的过程体现得活泼而生动；另一方面，突出最新的实例来指导教学，拉近知识与生活的距离，让学生在最新的资讯中以最简单的方式获得知识。

整套系列教材从整体策划、收集整理资料，到作者撰写、编辑出版，历时多年，工程浩大，凝聚了许多人的心血，处处体现了工作者脚踏实地的严谨作风，表现出对中国动画教育事业的执着热情。在此，我再次感谢为本套教材付出劳动和努力的每一个人！真诚感谢他们为中国动画教育所作的卓越贡献。

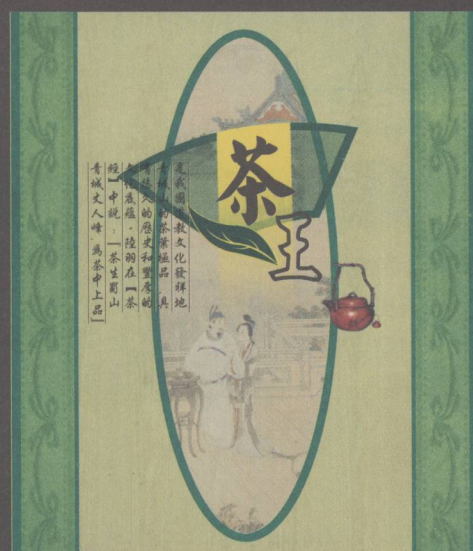
衷心希望此套系列丛书能够在一定程度上“推动我国动画教育的纵深发展，促进我国动画人才的成熟壮大，开创我国的动画创作更为辉煌的局面”的目标，作出我们力所能及的贡献。

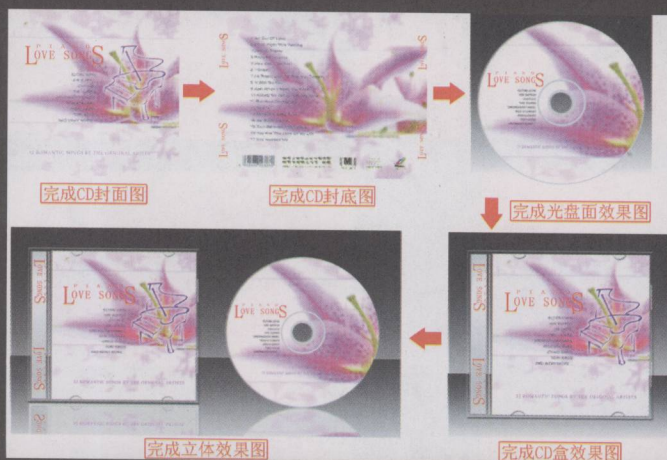
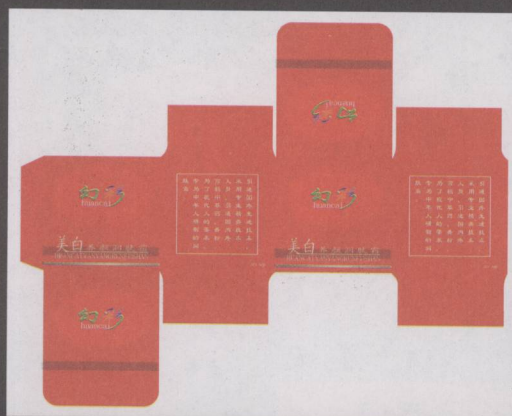
当然，由于时间的紧迫以及动画本身创作的复杂性，在编写过程中肯定存在着诸多的不足和纰漏，恳请广大专家、同行批评指正。

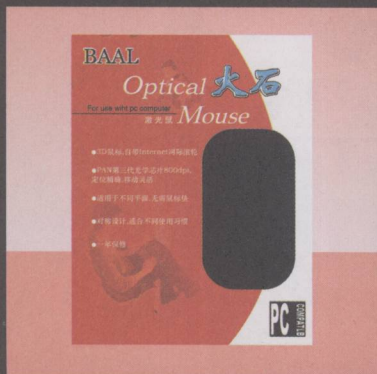
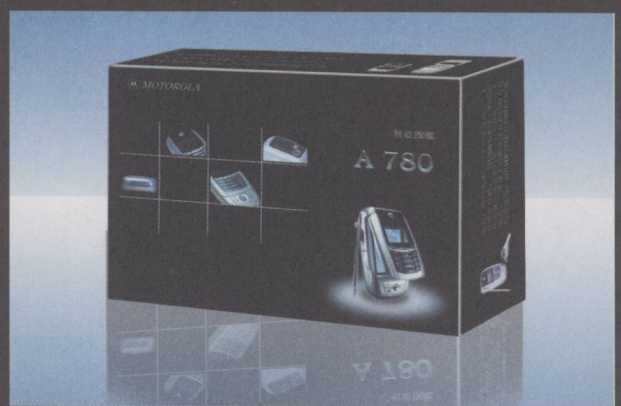
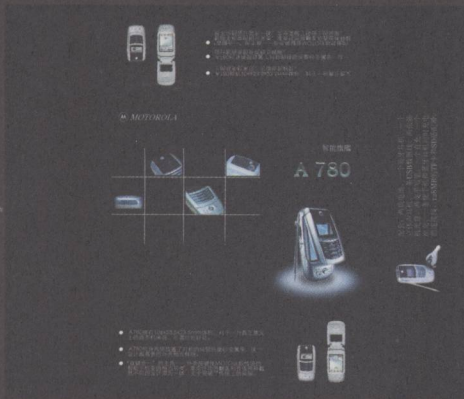
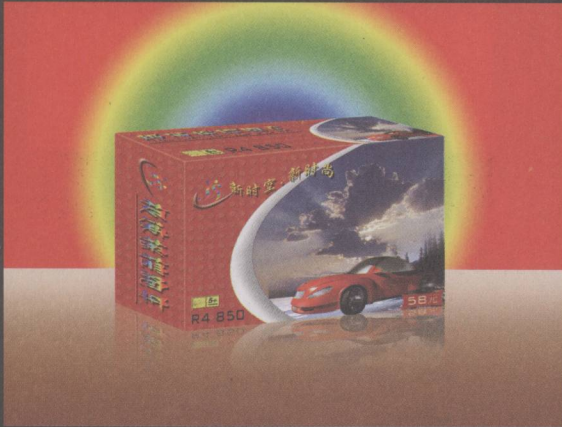
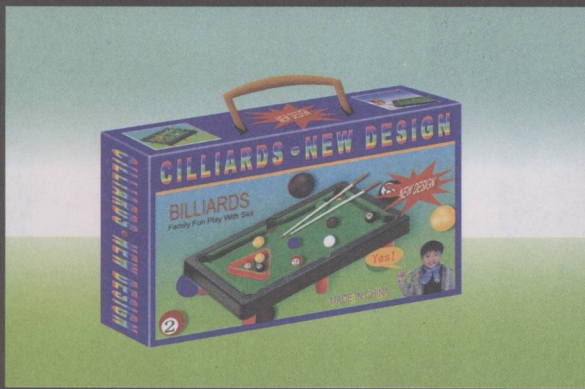
本系列丛书不仅可以作为高等院校动画专业的专业教材，同时也适合动画公司的创作人员以及动画爱好者自学使用。



孙立军，丛书主编
北京电影学院动画学院院长









学时分配建议

总学时：50，其中，理论学时：12，实训学时：38

章名	序号	教学内容	建议学时	授课类型
包装设计基础知识	1	包装概述、分类	1	理论
	2	包装设计的功能、基本原则、色彩运用、文字、流程、常用印刷方式、纸的种类和规格、印前输出菲林片的要领	1	理论
食品包装设计	3	食品包装设计的特点及实例的讲解	1	理论
	4	月饼盒包装设计	2	实训
	5	糖糕手提盒设计	2	实训
	6	花生牛奶包装设计（章节练习）	1	实训
烟茶酒包装设计	7	烟茶酒的包装特点及实例的讲解	1	理论
	8	茶包装设计	2	实训
	9	白酒包装设计	2	实训
	10	香烟包装设计（章节练习）	2	实训
保健药品包装设计	11	保健品和药品的包装设计特点及实例的讲解	1	理论
	12	灵芝养生口服液包装设计	2	实训
	13	蜂花粉包装设计	2	实训
	14	滴眼露包装设计（章节练习）	1	实训
日用品包装设计	15	日用品包装设计的特点及实例的讲解	1	理论
	16	洗发露包装设计	1	实训
	17	牙膏包装设计	1	实训
	18	面纸包装设计（章节练习）	1	实训
化妆品包装设计	19	化妆品包装设计的特点及实例的讲解	1	理论
	20	膏霜盒包装设计	1	实训
	21	啫喱水包装设计	2	实训
	22	洗面奶包装设计（章节练习）	1	实训
文化用品设计	23	文化用品包装设计的特点	1	理论
	24	笔盒包装设计	1	实训
	25	音乐光盘封面设计	2	实训
	26	订书机包装设计（章节练习）	1	实训
玩具包装设计	27	玩具包装设计的特点及实例讲解	1	理论
	28	玩具台球包装盒设计	2	实训
	29	跑车玩具包装设计	1	实训
	30	泥塑玩具包装设计（章节练习）	1	实训
科技产品包装设计	31	科技产品包装设计的特点及实例的讲解	1	理论
	32	手机盒包装设计	1	实训
	33	鼠标盒包装设计	1	实训
	34	MP3 随身听包装盒设计（章节练习）	1	实训
服装包装设计	35	服装包装设计的特点及实例的讲解	1	理论
	36	内衣包装设计	1	实训
	37	衬衫包装设计（章节练习）	1	实训
书籍封面设计	38	书封面设计的概述及实例的讲解	1	理论
	39	教科书封面设计	1	实训
	40	旅游册的封面设计	1	实训

说明：

(1) 建议每个教学单元（一节课45分钟）的讲授时间为25~30分钟，学生讨论交流时间为15~20分钟，上机时间应不少于全部课时的70%。

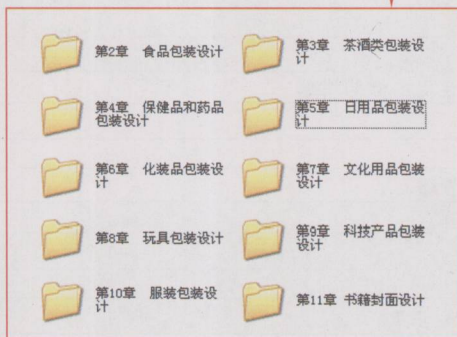
(2) 授课时应采用任务驱动式教学法，以学生为中心，注意留给学生较多的自由空间。在学生操作、练习、讨论交流过程中，注意提高学生的操作能力和分析问题、解决问题的能力。

(3) 建议采用现代化教育技术授课，应用多媒体教学手段来提高学生的学习兴趣。教师应根据学生的实际能力和特点，适当增加一定难度的操作供学生练习。



配套光盘使用说明

- **彩色效果图：**文件夹中列举了书中每个精彩范例的最终效果图。
- **范例源文件：**文件夹中收集了书中所有范例的最终效果图源文件，供读者学习和参考。
- **练习素材库：**文件夹中提供了大量的精美的练习素材，以供读者根据教材中的指导进行练习。
- **作品展示及点评：**文件夹中提供了大量的关于包装设计的国内外经典作品，以及作者给予的点评。





CONTENT

目 录

第1章 包装设计基础知识	1
1.1 包装概述	2
1.2 包装的分类	3
1.3 包装设计的功能	4
1.4 包装设计的基本原则	5
1.5 包装设计的色彩运用	6
1.5.1 色彩的三要素	6
1.5.2 色彩的功能	7
1.6 包装设计中的文字	9
1.7 包装设计流程	10
1.8 常用印刷方式	11
1.9 纸的种类和规格	13
1.10 印前输出菲林片的要领	14
1.11 小结	16
1.12 思考与练习	16

第2章 食品包装设计	17
2.1 实例1 金秋牌珍品月饼包装设计	18
2.1.1 设计规格及要求	18
2.1.2 制作思路及流程图	18
2.1.3 具体操作步骤	19
2.1.4 印前拼版	32
2.1.5 本例出彩点	32
2.1.6 范例拓展	32
2.2 实例2 龙湖牌糖糕手提盒设计	34
2.2.1 设计规格及要求	34
2.2.2 制作思路及流程图	35
2.2.3 具体操作步骤	36
2.2.4 印前拼版	47
2.2.5 本例出彩点	47
2.2.6 范例拓展	48
2.3 课堂练习：享牌花生牛奶包装设计	48
2.3.1 设计规格及要求	49
2.3.2 制作思路及流程图	49
2.3.3 操作步骤提示	49
2.4 思考与练习	50



以上产品的包装设计，从设计的色调上富有浓烈的茶味道，能让人产生茶的食欲。文字的字采用了行书体和篆文字，体现了茶道的多元化。

创意设计经典作品展示

手表包装



该手表的外壳包装设计简单，主要以深褐色的皮，做为包装的材料，加上品牌名字的银色英文字，使包装显得大气、高贵、典雅、时尚。

第3章 烟茶酒包装设计 51

- 3.1 实例1 茶王牌茶包装设计 52
 - 3.1.1 设计规格及要求 52
 - 3.1.2 制作思路及流程图 52
 - 3.1.3 具体操作步骤 53
 - 3.1.4 印前制作 64
 - 3.1.5 本例出彩点 65
 - 3.1.6 范例拓展 65
- 3.2 实例2 贵家酒牌白酒包装设计 66
 - 3.2.1 设计规格及要求 66
 - 3.2.2 制作思路及流程图 66
 - 3.2.3 具体操作步骤 67
 - 3.2.4 印前拼版 76
 - 3.2.5 本例出彩点 77
 - 3.2.6 范例拓展 77
- 3.3 课堂练习: 蓝叶牌香烟包装设计 78
 - 3.3.1 设计规格及要求 78
 - 3.3.2 制作思路及流程图 78
 - 3.3.3 操作步骤提示 79
- 3.4 思考与练习 79

第4章 保健药品包装设计 80

- 4.1 实例1 洪氏堂牌灵芝养生口服液包装设计 81
 - 4.1.1 设计规格及要求 81
 - 4.1.2 制作思路及流程图 82
 - 4.1.3 具体操作步骤 83
 - 4.1.4 印前制作 92
 - 4.1.5 本例出彩点 92
 - 4.1.6 范例拓展 92
- 4.2 实例2 普济康牌蜂花粉包装设计 93
 - 4.2.1 设计规格及要求 94
 - 4.2.2 制作思路及流程图 94
 - 4.2.3 具体操作步骤 95
 - 4.2.4 印前拼版 107
 - 4.2.5 本例出彩点小结 108
 - 4.2.6 范例拓展 108
- 4.3 课堂练习: 滴眼露包装设计 108
 - 4.3.1 设计规格及要求 109
 - 4.3.2 制作思路及流程图 109
 - 4.3.3 操作步骤提示 110
- 4.4 思考与练习 110

第5章 日用品包装设计 111

- 5.1 实例1 伊露牌洗发露包装设计 112
 - 5.1.1 设计规格及要求 112
 - 5.1.2 制作思路及流程图 112
 - 5.1.3 具体操作步骤 113
 - 5.1.4 印前拼版 119
 - 5.1.5 本例出彩点 119
 - 5.1.6 范例拓展 119
- 5.2 实例2 净洁隆牌牙膏包装设计 120
 - 5.2.1 设计规格及要求 120
 - 5.2.2 制作思路及流程图 121
 - 5.2.3 具体操作步骤 121
 - 5.2.4 印前拼版 129
 - 5.2.5 本例出彩点 129
 - 5.2.6 范例拓展 129
- 5.3 课堂练习: 洁净牌面纸包装设计 130
 - 5.3.1 设计规格及要求 130
 - 5.3.2 制作思路及流程图 131
 - 5.3.3 操作步骤提示 131
- 5.4 思考与练习 132

