

第3章

商务宣传的技术基础

商务宣传是可以用来对外宣传公司形象、介绍公司业务、推广公司产品、洽谈公司合作等的一系列对外商务活动。商务宣传按存在属性可以分为静态的和动态的,按传播方式可以分为主动的和被动的,本章选取了两个有代表性的商务宣传技术进行分析和学习,其中 LOGO 属于静态和被动的;商务 PPT 属于动态的和主动的。本章旨在使学生通过对这两种商务宣传技术的学习,掌握商务宣传的方式并理解商务宣传的意义。

3.1 LOGO 设计制作

虽然现在语言和文字传送的手段已十分发达,但像 LOGO 这种令公众一目了然、效应快捷,并且不受民族、国家、语言文字束缚的直观传送方式,更加适应节奏不断加快的生活的需要,其特殊作用,仍然是其他任何传送方式都无法替代的。本节通过介绍 LOGO 的相关知识和案例,让学生了解 LOGO 的含义和作用,掌握 LOGO 的设计准则,通过实验设计一个 LOGO,并总结出设计理念与设计过程。

3.1.1 LOGO 的定义及 CorelDRAW 功能介绍

1. LOGO 设计的定义、作用、分类及设计原则

(1) LOGO 的定义

LOGO 是企业与产品的代表符号,是一种以精练的形象表达一定含义的图形,同时也是一种超浓缩的信息生成的独特的视觉语言。

(2) LOGO 的作用

- ① LOGO 是企业形象的重要体现;
- ② LOGO 是企业的名片,是它的灵魂所在,即所谓的“点睛”之处;
- ③ LOGO 能使受众便于选择,从中基本了解这个企业的类型或者定位。

(3) LOGO 的分类

LOGO 按照功能可分为企业 LOGO、产品 LOGO 和通用 LOGO。

(4) LOGO 的功能

- ① 区别同类产品的不同企业与经营部门；
- ② 区别同类产品的不同质量；
- ③ 方便消费者认牌购物；
- ④ 宣传企业产品及广告作用；
- ⑤ 具有美化产品的功能；
- ⑥ 有利于国际经济交流。

(5) LOGO 的设计原则和准则

LOGO 的本质是信息传播,是现代 LOGO 设计的核心,一个设计成功的标志应该符合下列原则:象征性原则、识别性原则、审美性原则、时代性原则和民族性原则。

LOGO 的设计准则总结如下。

简明易认、便于记忆;内涵明确、个性突出;新颖特别、引人注目;永久性强、适合性好。

(6) 一个设计成功的 LOGO 应该具备的特点

设计新颖独特、容易认知识别、个性品位突出、力求单纯明快、造型美观大方以及适合性能良好。

(7) LOGO 创意的概念

用新颖独特的视角和视觉语言来表达主题、传播信息,并紧扣主题对标志构成元素及表现形式进行精心安排和创造性构想,使受众关注并乐于接受其传达的信息。

(8) LOGO 创意的思维方法

LOGO 创意的思维方法包括联想与想象、移植法、元素类比、组合法和头脑风暴法。

(9) LOGO 创意的过程

大致过程包括研究主题、孕育构思、灵感顿悟和修改调整。

(10) LOGO 标志实际的造型类别

- ① 以文字为造型元素的标志设计;
- ② 以图形为造型元素的标志设计;
- ③ 图文综合标志设计。

(11) LOGO 设计的造型表现技法

LOGO 设计的造型表现技法有很多,包括基本形的重复构成形式、渐变构成形式、变异构成形式、对比构成形式、图底互映构成形式、立体表现形式、以传统图形元素展开设计的表现形式、计算机特效表现形式和标志外形的表现形式等。

2. CorelDRAW 12 软件介绍

(1) 启动 CorelDRAW 12

CorelDRAW 12 安装后,可以在“开始”菜单中执行“程序”中 CorelDRAW Graphics Suite 12 下的 CorelDRAW 12 程序来启动它。在第一次运行 CorelDRAW 12 时,会开启欢迎界面窗口(如图 3.1 所示)。

在这个窗口中提供了以下 6 个选项。

- ① 新建:单击此项可以创建一个新图形。
- ② 最近用过:单击此项,可以打开上一次编辑过的文件。在这个图标上方会显示上一次编辑图形文件的名称。



图 3.1 CorelDRAW 12 欢迎界面

- ③ 打开：单击此项打开已经存在的图形文件。
- ④ 从模版新建：单击此项可以打开 CorelDRAW 12 的绘图模版。
- ⑤ CorelTUTOR：单击此项可以打开 CorelDRAW 12 的教程。
- ⑥ 新增功能：了解 CorelDRAW 中的新增功能。

(2) CorelDRAW 12 的工作界面

打开 CorelDRAW 12 后,在欢迎窗口中选择“新图形”按钮,就可以看到如图 3.2 所示的操作界面,CorelDRAW 12 所有的绘图工作都是在这里完成的,熟悉 CorelDRAW 12 操作界面,将是学习 CorelDRAW 12 绘图制作等各项设计的基础。



图 3.2 CorelDRAW 12 操作界面

① 菜单栏(如图 3.3 所示)：CorelDRAW 12 的主要功能都可以通过执行菜单栏中的命令选项来完成,执行菜单命令是最基本的操作方式; CorelDRAW 12 的菜单栏中包括文件、编辑、查看、版面、排列、效果、位图、文本、工具、窗口和帮助共 11 个功能选项。

② 常用工具栏(如图 3.4 所示)：在常用工具栏上放置了最常用的一些功能选项并通过



图 3.3 CorelDRAW 12 菜单栏

命令按钮的形式体现出来,这些功能选项大多数都是从菜单中挑选出来的。



图 3.4 CorelDRAW 12 常用工具栏

③ 属性栏(如图 3.5 所示):属性栏能提供在操作中选择对象和使用工具的相关属性;通过对属性栏中的相关属性的设置,可以控制对象产生相应的变化。当没有选中任何对象时,系统默认的属性栏中则提供文档的一些版面布局信息。



图 3.5 CorelDRAW 12 属性栏

④ 工具箱(如图 3.6 所示):系统默认位于工作区的左边。在工具箱中放置了经常使用的编辑工具,并将功能近似的工具以展开的方式归类组合在一起,从而使操作更加灵活方便。



图 3.6 CorelDRAW 12 工具箱

⑤ 状态栏(如图 3.7 所示):在状态栏中将显示当前工作状态的相关信息,如被选中对象的简要属性、工具使用状态提示及鼠标坐标位置等信息。

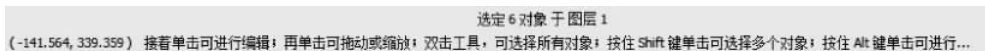


图 3.7 CorelDRAW 12 状态栏

⑥ 导航器(如图 3.8 所示):在导航器中间显示的是文件当前活动页面的页码和总页码,可以通过单击页面标签或箭头来选择需要的页面,适用于进行多文档操作时。



图 3.8 CorelDRAW 12 导航器

⑦ 调色板(如图 3.9 所示):调色板系统默认位于工作区的右边,利用调色板可以快速地选择轮廓色和填充色。



图 3.9 CorelDRAW 12 调色板

⑧ 视图导航器(如图 3.10 所示):这是 CorelDRAW 12 新增加的一个界面功能,通过单击工作区右下角的视图导航器图标来启动该功能后,可以在弹出的文档的迷你窗口中随意移动,以显示文档的不同区域。(特别适合对象放大后的编辑)

在 CorelDRAW 12 的工作界面中,工具栏是 CorelDRAW 最重要的部件,没有了它,将无法进行任何创作。下面依照由上至下的顺序来介绍工具栏每一个工具大概的用处。

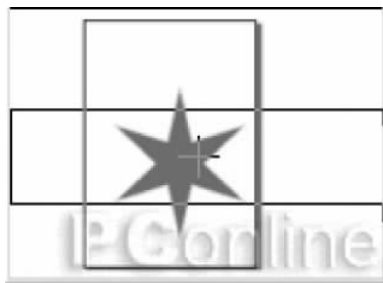


图 3.10 CorelDRAW 12 视图导航器

① 选择工具(Pick Tool)

选择工具用来选择对象,可以点选,也可以通过拖出一个选择框来选择多个对象。

提示:对于点选,也可使用 Shift+左击鼠标来选择/去选多个对象。

对于拖动选择框,通常情况下,只有选择框完全包围了目标对象或目标对象群的时候才能完成选择,但是可以通过按住 Alt 键使得被选择框接触到的对象立刻就被选中。

对于群组(GROUP,以后的章节将会讲到),使用 Ctrl 键+左击鼠标可以点选组中的某个对象。

② 形状工具(Shape Tool)栏

形状工具组用于选择编辑对象的部分,从左到右的图标分别介绍如下。

- 形状工具(Shape Tool):选择、编辑曲线(Curves)以及节点(Node),调整文本的字、行间距。
- 切刀工具(Knife Tool):把一个对象按照所画曲线切割开。
- 橡皮擦工具(Eraser Tool):擦除对象的某些部分。
- 自由变换工具(Freehand Transform Tool):令人着迷的自由变形,包括旋转、镜像变换等。

③ 缩放工具(Zoom Tool)

缩放工具组的作用是缩放观察(放大镜)和移动视图(手形工具,作用与 Photoshop 中的空格键一样)。

各功能的快捷键如下。

- 放大(Zoom In),通过拖一个放大框来实现放大局部图形,快捷键为 F2。
- 缩小(Zoom Out),与放大刚好相反,快捷键为 F3。
- 缩放到实际大小(Zoom Actual Size),缩放到实际打印尺寸大小。
- 缩放到选定对象(Zoom to Selected),快捷键为 Shift+F2。
- 缩放到所有对象(Zoom to All Objects),快捷键为 F4。
- 缩放到页面(Zoom to Page),快捷键为 Shift+F4。
- CorelDRAW 12 提供了另外两种移动视图的方式:一是用 Alt+方向箭头;二是用视图移动工具,就是在工作区右下角两个滚动条交汇的地方,按住图标中的小方块  移动鼠标。

④ 曲线工具(Curve Tool)

曲线工具可谓是矢量作图软件最基本的创作工具了,工具组中从左到右分别介绍如下。

- 徒手曲线工具(Freehand Tool): 徒手绘制曲线,如果使有压感笔那是再好不过了。
- 贝塞尔曲线工具(Bezier Tool): 通过调节曲线、节点的位置、方向以及切线来绘制精确、光滑的曲线。
- 艺术笔工具(Artistic Media Tool): 令人赞叹的工具,各种图案、笔触可以根据曲线的变化而改变的工具,线条的粗细支持压感。
- 量度工具(Dimension Tool): 量度并自动标示距离、角度的工具。
- 智能连接工具(Interactive Connector Tool): 可以让用户非常方便地使用折线来连接对象的工具。

提示: 这是一个非常有用且用法很多的工具组,以后会详细讲述,快捷键为 F5。

⑤ 矩形和圆形工具(Rectangle Tool, Ellipse Tool)



这是任何接触 CorelDRAW 的用户都会用到而且也是最初接触到的工具。

提示: 按下 Shift 键并拖动鼠标,所画的图形将会以起始点为中心(默认是一个角);按下 Ctrl 键并拖动鼠标,可以画出正方形或者圆形。

可以试试把 Shift 键和 Ctrl 键同时按下来画。

快捷键: 矩形为 F6,圆形为 F7。

⑥ 物体工具(Object)



这个工具的命名有些奇怪,但似乎也找不到其他能概括以下三样工具的总称。

- 多边形工具(Polygon Tool): 创建三角形、四边形、五边形……当然,也可以试试 120 边形,不过它看起来与圆形几乎没两样。
- 螺旋线工具(Spiral Tool): 你会发现做螺旋线还是用矢量工具好。
- 栅格工具(Graph Paper Tool): 快速建立 $n \times m$ 单元格的工具。

⑦ 基本图形工具(Basic Shapes)



这是 CorelDRAW 新增的一个工具组,对于那些不常用 CorelDRAW 的用户或者只打算用 CorelDRAW 来进行流程图、办公室文档建立的用户来说,这是再好不过的工具了。无须复杂的曲线编辑,即可快速获得各种形状。

工具组从左到右依次为: 基本图形、箭头图形、流程图框、星形和对话框。

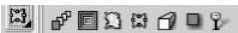
提示: 拖动红色的节点,你会发现制作形态各异的基本图形是多么简单!

⑧ 文字工具(Text Tool)



- 单击文字工具之后再单击工作区,然后进行输入,这时生成的是美术字。
- 单击文字工具之后用鼠标在工作区内画文本框,这时生成的是段落文。
- 文字工具快捷键为 F8。

⑨ 交互工具(Interactive Tool)



这是 CorelDRAW 最强有力的功能组,通过一系列的交互工具,可以创建出令人惊叹的矢量效果。交互工具组中从左到右分别介绍如下。

- 交互混合(Interactive Blend Tool): 产生两个或多个对象之间的形状、颜色渐变,还可以沿路径渐变。
- 交互等高线(Interactive Contour Tool): 可以向内或向外制造出对象的等高线,用

这个工具可以做出发光、羽化等效果。

- 交互扭曲(Interactive Distortion Tool): 非常 cool 的扭曲工具,包括推压扭曲、锯齿扭曲和旋转扭曲。
- 交互包络(Interactive Envelope Tool): 将对象封装包络在一个框中,藉由对此框的变形实现内容对象的整体变形。
- 交互拉伸(Interactive Extrude Tool): 可将它称为 3D 拉伸工具,有了它,无须借助任何外挂滤镜就能模拟三维物体。
- 交互阴影(Interactive DropShadow Tool): 产生高精度立体投影的工具,它是模拟三维投影的。
- 交互透明(Interactive Transparency Tool): 让矢量物体能像 Photoshop 中的图层一样实现各种类型的透明和叠加(虽然叠加类型的名称有所不同),CorelDRAW 12 里新增了轮廓线透明。

提示: 关于这组工具的详细用法会在后续的章节讲述。

⑩ 滴管/油漆桶工具(Eyedrop Tool, PaintBucket Tool)

这对工具能使用户非常容易地获得对象,甚至是导入的位图中的颜色,然后再应用到其他对象中。

提示: 请注意区分油漆桶工具和填充工具(Fill Tool)。它们的区别在于油漆桶所填充的颜色是直接从滴管工具中获得的,而填充工具所填充的颜色是从调色板或者颜色泊坞窗中获得的。

⑪ 轮廓线工具(Outline Tool)

这是一个传统的工具,用于修改对象轮廓线的宽度、式样和颜色,但是由于它不是一个创造性工具而是一个属性修改工具,它正在慢慢与一些调整属性的 Docker 融合,也许在以后版本的 CorelDRAW 中将不会再见到它了(只是个人猜测而已)。下面按从左到右的顺序依次介绍工具组中的图标。

- 轮廓笔对话框(Outline Pen Dialog): 请注意它的名称,它是一个属性对话框而不是一个工具,这也是笔者刚才所下猜测的根据之一。它的作用是调整轮廓的粗细、颜色、样式。
- 轮廓颜色对话框(Outline Color Dialog): 快速进入轮廓笔颜色对话框的方法,笔者认为它应该很快被颜色泊坞窗所取代,下面将说明。
- 无轮廓线(No Outline): 它的作用与在调色板中选择无颜色是一样的。
- 发丝细轮廓线(HairLine Outline): 这是一个概念性的而不是一个实际的宽度,跟数学中的“无限小”是一个意思。
- 接下来 6 个是预设的宽度,分别是 1/2, 1, 2, 8, 16, 24 点宽。
- 颜色泊坞窗(Color Docker Window): 打开颜色泊坞窗,可以通过颜色滑棒(Slider)、查看器(Viewer)和色板(Palettes)来实时调整对象的轮廓颜色。

提示: 轮廓笔对话框的快捷键为 F12,轮廓色对话框的快捷键为 Shift+F12。

⑫ 填充工具(Fill Tool)

修改对象填充的工具,基于以上理由,它也可能将被取代。工具组中从左到右分别介绍如下。

- 填充颜色对话框(Fill Color Dialog): 用于改变填充颜色,应该也会被颜色泊坞窗所取代。
- 渐变填充对话框(Fountain Fill Dialog): 这本来是产生美丽的矢量渐变色的唯一工具,但是自从交互填充(Interactive Fill)出现后,它几乎就被废弃了。
- 图案填充对话框(Pattern Fill Dialog): 用软件提供或者自己定义的位图图案进行平铺填充的工具。
- 纹理填充对话框(Texture Fill Dialog): CorelDRAW 的另一大特色,虽然填充内容是点阵的,但却由数学模型得出,也就是说无论图形多大,使用纹理填充将会得到一样的效果。
- PS 纹理填充对话框(PostScript Texture Fill Dialog): 与图案填充相似,不过填充的图案是矢量而非位图。
- 无填充(No Fill): 它的作用与在调色板里面选择无颜色是一样的。
- 颜色泊坞窗: 与轮廓线工具中的颜色泊坞窗作用相同。

提示: 渐变填充对话框的快捷键为 F11,填充颜色对话框的快捷键为 Shift+F11。

⑬ 交互填充工具(Interactive Fill Tool)组

- 交互填充工具(Interactive Fill Tool): 通过这个工具,可以实现上面填充工具的所有功能而且是通过鼠标操作的交互方法。
- 网格填充工具(Interactive Mesh Fill Tool): 这也是一个激动人心的工具,自 CorelDRAW 9 以来它就成了对抗 Adobe Illustrator 的有力武器。虽然现在不得不承认 CorelDRAW 的 Mesh Fill 效果还比不上 Illustrator 柔和,但是已经非常出众。它的作用是在对象上附着一个可以自由调控的网格,可以对网格中的每个节点进行上色,且各个节点之间的颜色是柔和渐变的。

通过以上内容,大家应该对工具栏的重要性有所了解,而它内里隐藏的强大力量在后面的讲解、实践中会慢慢显露出来。

(3) CorelDRAW 12 快捷键

在 CorelDRAW 12 操作过程中有很多可以使用的快捷键操作,掌握好这些快捷键可以提高工作效率。下面对 CorelDRAW 12 软件应用快捷键作如下介绍。

① 工具操作

- 在目前工具和选取工具之间反复切换(文本工具除外): 〈空格键〉
- 缩放工具: 〈Z〉
- 手绘工具: 〈F5〉
- 智能绘图工具: 〈S〉
- 椭圆工具: 〈F7〉
- 多边形工具: 〈Y〉
- 文本工具: 〈F8〉
- “轮廓颜色”对话框: 〈Shift+F12〉
- “轮廓画笔”对话框: 〈F12〉
- “渐变填充”对话框: 〈F11〉
- “填充”对话框: 〈Shift+F11〉

- 交互式网状填充工具：〈M〉
- 交互式填充工具：〈G〉
- 形状工具：〈F10〉
- 橡皮擦工具：〈X〉
- 抓手工具：〈H〉
- 艺术笔工具：〈I〉
- 矩形工具：〈F6〉
- 图纸工具：〈D〉
- 螺纹工具：〈A〉
- ② 文件操作
 - 新建文件：〈Ctrl〉+〈N〉
 - 打开已有的图形文件：〈Ctrl〉+〈O〉
 - 保存当前图形文件：〈Ctrl〉+〈S〉
 - 另存为当前图形文件：〈Shift〉+〈Ctrl〉+〈S〉
 - 导入：〈Ctrl〉+〈I〉
 - 导出：〈Ctrl〉+〈E〉
 - 打印：〈Ctrl〉+〈P〉
 - 打开“选项”对话框：〈Ctrl〉+〈J〉
- ③ 编辑操作
 - 撤销：〈Ctrl〉+〈Z〉或〈Alt〉+〈Backspace〉
 - 重做：〈Shift〉+〈Ctrl〉+〈Z〉
 - 重复：〈Ctrl〉+〈R〉
 - 剪切：〈Ctrl〉+〈X〉或〈Shift〉+〈Delete〉
 - 复制：〈Ctrl〉+〈C〉或数字区中的〈+〉
 - 粘贴：〈Ctrl〉+〈V〉
 - 删除：〈Delete〉
 - 再制：〈Ctrl〉+〈D〉
- ④ 显示比例/平移操作
 - 放大：〈F2〉
 - 放大选择对象：〈Shift〉+〈F2〉
 - 放大所有对象：〈F4〉
 - 缩小：〈F3〉
 - 按页面显示：〈Shift〉+〈F4〉
 - 向上平移页面：〈Alt〉+〈↑〉
 - 向下平移页面：〈Alt〉+〈↓〉
 - 向右平移页面：〈Alt〉+〈→〉
 - 向左平移页面：〈Alt〉+〈←〉
 - 视图管理器：〈Ctrl〉+〈F2〉
 - 全屏预览：〈F9〉
- ⑤ 变换操作
 - “位置”泊坞窗：〈Alt〉+〈F7〉

- “比例”泊坞窗：〈Alt〉+〈F9〉
- “旋转”泊坞窗：〈Alt〉+〈F8〉
- “大小”泊坞窗：〈Alt〉+〈F10〉

⑥ 对齐和分布操作

- 左对齐：〈L〉
- 右对齐：〈R〉
- 顶端对齐：〈T〉
- 底端对齐：〈B〉
- 水平居中对齐：〈E〉
- 垂直居中对齐：〈C〉
- 在页面居中：〈P〉

⑦ 顺序/位置操作

- 到前部：〈Shift〉+〈PgUp〉
- 到后部：〈Shift〉+〈PgDn〉
- 向前一位：〈Ctrl〉+〈PgUp〉
- 向后一位：〈Ctrl〉+〈PgDn〉
- 向上移动选择对象：〈↑〉或〈Shift〉+〈↑〉
- 向下移动选择对象：〈↓〉或〈Shift〉+〈↓〉
- 向左移动选择对象：〈←〉或〈Shift〉+〈←〉
- 向右移动选择对象：〈→〉或〈Shift〉+〈→〉

⑧ 对象管理操作

- 群组：〈Ctrl〉+〈G〉
- 取消群组：〈Ctrl〉+〈U〉
- 结合：〈Ctrl〉+〈L〉
- 拆分：〈Ctrl〉+〈K〉
- 转换为曲线：〈Ctrl〉+〈Q〉
- 将轮廓转换为曲线：〈Ctrl〉+〈Shift〉+〈Q〉
- 对齐网格：〈Ctrl〉+〈V〉
- 对齐对象：〈Alt〉+〈Z〉
- 动态导线：〈Alt〉+〈Shift〉+〈D〉
- “图形和文本样式”泊坞窗：〈Ctrl〉+〈F5〉
- “属性”泊坞窗：〈Alt〉+〈Enter〉
- “符号管理器”泊坞窗：〈Ctrl〉+〈F6〉
- “轮廓图”泊坞窗：〈Ctrl〉+〈F9〉
- “封套”泊坞窗：〈Ctrl〉+〈F7〉
- “透镜”泊坞窗：〈Alt〉+〈F3〉

⑨ 对象调整操作

- 打开“亮度/对比度/强度”对话框：〈Ctrl〉+〈B〉
- 打开“颜色平衡”对话框：〈Ctrl〉+〈Shift〉+〈B〉