

皮具行业应用系列图书 • 皮具设计系列教材

包袋

电脑 设计

教程

CorelDRAW/Photoshop

叶兰辉
编著



华南理工大学出版社
SOUTH CHINA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY PRESS

皮具行业应用系列图书 • 皮具设计系列教材

包袋设计教程

CorelDRAW/Photoshop

叶兰辉 编著



华南理工大学出版社
SOUTH CHINA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY PRESS

· 广州 ·

内容简介

本书详细介绍了CorelDRAW软件和Photoshop软件在包袋设计中的运用,内容通俗易懂,图文并茂,配以步骤详图,手把手教你运用电脑掌握包袋绘制与设计的方法和技巧。作者具有丰富的设计和电脑绘制实践经验,以实用和常见的范例为题材,详细的操作步骤带你轻松实现每个实例,使你能以全新的感受创作出好的作品,为你开启一扇通往设计大师之门。

这是一本较好的包袋电脑绘制与设计的基础教材,也可作为箱包设计培训机构的教学用书以及美术业余爱好者的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

包袋电脑设计教程CorelDRAW/Photoshop/叶兰辉编著. —广州:华南理工大学出版社, 2013. 12

皮具行业应用系列图书·皮具设计系列教材

ISBN 978-7-5623-4085-0

I. ①包… II. ①叶… III. ①箱包-计算机辅助设计-教材
IV. ①TS941.729-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第251871号

Baodai Diannao Sheji Jiaocheng

包袋电脑设计教程CorelDRAW/Photoshop

叶兰辉 编著

出 版 人: 韩中伟

出版发行: 华南理工大学出版社

(广州五山华南理工大学17号楼, 邮编 510640)

<http://www.scutpress.com.cn> E-mail: scutcl3@scut.edu.cn

营销部电话: 020-87113487 87111048 (传真)

策划编辑: 何丽云

责任编辑: 龙 辉 毛润政

印 刷 者: 佛山市浩文彩色印刷有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16 印张: 13.25 字数: 290 千

版 次: 2013年12月第1版 2013年12月第1次印刷

定 价: 98.00元

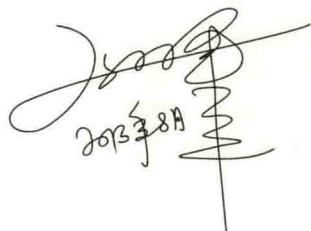
版权所有 盗版必究 印装差错 负责调换

前言

● 随着中国经济的迅速发展，国内皮具行业发展突飞猛进，专业的包袋设计人才更是供不应求，十分紧缺；而且目前市场上与包袋设计相关的专业书籍也很少，为了满足行业发展的需求和包袋设计爱好者的愿望，作者经过多年的包袋开发设计实践和教学经验，总结出一套通俗易懂的包袋设计技术，以提供给广大皮具行业爱好者参考学习。

● 本书分为两个部分，分别介绍了CorelDRAW和Photoshop软件在包袋设计中的操作运用，书中内容通俗易懂，图文并茂；配以步骤详图，层层深入地讲解案例制作与设计理念。书中每个案例都是以实用和常见的范例为题材，并以详细的操作步骤解析了实例的制作方法，为读者提供广泛的思路，使读者能以全新的感受掌握包袋设计方法和技巧，创作出好的作品，从而抛砖引玉，为读者开启一扇通往设计大师之门。

● 本书可作为大中专专业院校相关专业的教材，也可作为箱包设计培训机构的教学用书以及平面设计与图像处理爱好者的参考用书。由于时间紧迫，加之作者水平有限，书中难免出现错误与不足之处，敬请广大读者批评指正。



2013年8月

售后服务:

如读者对书中内容有任何疑问或想了解更多的包袋设计相关知识，
可免费咨询: 18718887922 叶老师

目录

第一部分	CorelDRAW 包袋设计	/1
第一章	CorelDRAW 操作简介	/2
第一节	CorelDRAW 软件特点	/2
第二节	CorelDRAW 启动方法	/2
第三节	CorelDRAW 工作界面	/2
第二章	CorelDRAW 工具使用介绍	/3
第三章	CorelDRAW 常用技巧	/18
第一节	对象选择技巧	/18
第二节	基本图形绘制技巧	/19
第三节	编辑技巧	/19
第四章	包袋部件设计	/22
第一节	五金的设计	/22
第二节	耳仔的设计	/38
第三节	手挽的设计	/51
第四节	局部的设计	/57
第五节	装饰的设计	/60
第五章	包袋面料材质的制作	/63
第一节	树皮纹面料	/63
第二节	鳄鱼纹面料	/64
第三节	牛仔面料	/65
第六章	包袋款式设计	/68
第一节	男包款式设计	/68
第二节	女包款式设计	/73
第三节	旅行包款式设计	/81
第四节	钱包款式设计	/84
第五节	包袋元素组合设计	/86
第六节	包袋颜色和面料的填充	/88
第七章	CorelDRAW 快捷键大全	/90
第二部分	Photoshop 包袋设计	/95
第一章	Photoshop 操作简介	/96
第一节	设计相关软件	/96
第二节	Photoshop 的运行	/96

目录

第三节	Photoshop的操作界面	/96
第二章	Photoshop 工具使用介绍	/97
第三章	Photoshop 常用操作技巧	/108
第一节	选区的基本操作技巧	/108
第二节	【钢笔】工具与通道的使用技巧	/110
第四章	五金效果制作	/113
第一节	方扣/线圈/针扣五金	/113
第二节	蘑菇钉/金属链	/118
第五章	包袋颜色更改技巧	/126
第一节	包袋颜色的变换	/126
第二节	匹配颜色	/128
第三节	使照片变清晰	/130
第六章	包袋面料替换技巧	/133
第一节	包袋材质的替换	/133
第二节	包袋配料材质的替换	/135
第三节	包袋面料材质的更换	/139
第四节	包袋局部面料的替换	/141
第五节	包袋面料材质的制作	/143
第七章	包袋线稿效果图制作	/167
第一节	将图像转为线稿	/167
第二节	线条提取技巧	/173
第三节	线稿效果图制作	/175
第八章	包袋元素组合设计	/183
第一节	手挽包型组合设计	/183
第二节	局部组合设计	/186
第九章	包袋设计综合操作	/188
第一节	更换包袋背景	/188
第二节	绘制包袋背景	/190
第三节	水印的制作和去除的方法	/193
第四节	模特挎包效果图制作	/196
第五节	制作图片合成效果	/198
第十章	Photoshop CS快捷键大全	/200

第一部分

CorelDRAW 包袋设计

包袋是服饰中的一个重要分类,作为人类文明的产物,从一开始就与人类社会的经济、政治、文化发展有着密切联系。包袋作为近身物品,随着人类社会的发展与进步,也经历了由低级到高级、由简陋到精致的漫长演变过程。现代包袋充分反映了现代科技的发展水平和各民族以及各地区广泛交流的状况。人们也更注意通过服饰展示自我,展示生活情趣,从而使包袋越来越受到社会的重视。

包袋设计是指在正式生产或制造某种包袋之前,根据一定的目的、要求和条件,围绕这种包袋进行的构思、绘图、定稿、选料、制样等一系列工作的总和。包袋主要有两方面的意义:一是人们用于盛装物品,另一方面是作为贴身饰物,这两方面的意义是共存的。

包袋设计属于实用审美造型设计,首先要实现包袋良好的实用功能和审美层面的需求,因此,包袋设计必须研究并解决它的外观形式,使内部结构以及外观如何更好地符合人们的需要等问题。只有解决了这些问题,使设计制作完成的包袋给人方便、舒适的感觉,才可能保证设计的成功。包袋设计必须追求尽可能完美的审美功能,必须研究并解决如何运用各种形式美要素和形式美构成法则处理好包袋的款式、色彩、材料变化,使包袋更好地美化人们的生活。

包袋设计是一种面向生产的设计。产品的设计必须与生产技术、设备和管理同步进行。因此,包袋设计必须研究并解决产品外观形式与内在质量的关系问题,研究并解决产品价值与成本的关系问题,使价值规律通过设计在生产中得到最佳体现。同时,包袋设计还是一种面向市场的设计,设计的成功与否最终要由市场来检验。因此,包袋设计必须研究不断变化的市场,研究市场规律和流行趋势对设计的影响,才能在日益激烈的市场竞争中取得胜利。

随着计算机技术的飞速发展,计算机辅助设计层出不穷,广泛应用在商业、工业、艺术设计、娱乐等各个领域。目前,计算机在包袋界的应用非常普遍,计算机辅助包袋设计技术,是利用计算机的软、硬件技术对包袋新产品、包袋工艺过程,按照包袋设计的基本要求,进行输入、设计及输出等的一项专门技术,是一项综合性的,集计算机图形学、数据库、网络通信等计算机及其他领域知识于一体的高新技术,用以实现产品技术开发和工程设计。它被人们称为艺术和计算机科学交叉的边缘学科,是以尖端科学为基础的不同于以往任何一门艺术的全新的艺术流派。包袋计算机技术融合了设计师的思想和技术经验,通过计算机强大的计算功能,使包袋设计更加科学化、高效化,为包袋设计师提供了一种现代化的工具,它是未来包袋设计的重要手段。

第一章 CorelDRAW 操作简介

第一节 CorelDRAW 软件特点

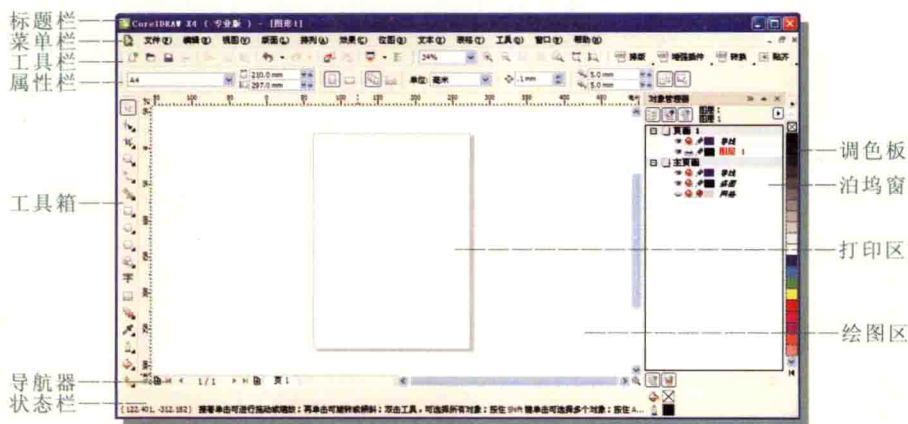
CorelDRAW是一套强大的专业排版软件，集图文处理与排版为一体，能将文字、表格、图形和图像混合在一个直观的环境中进行编排、矢量绘图等。支持多图层和多种颜色库。可导入TIF、JPG、EPS、PSD文件格式。并可链接Photoshop、Illustrator软件。应用领域也非常广泛，如标志、商业插画、工业设计、海报、宣传画等。

第二节 CorelDRAW 启动方法

1. 执行【开始】/【所有程序】/【CorelDRAW X4】命令。
2. 双击程序安装过程中在Windows桌面上创建的快捷方式图标。



第三节 CorelDRAW 工作界面



第二章 CorelDRAW 工具使用介绍

一、【挑选】工具

1. 要选择一个对象，请单击它，按住Alt键选择一个对象后面的另一个对象，或者按住Ctrl键选择群组中的一个对象。
2. 要选择多个对象，请在按住Shift键的同时单击每个对象，也可单击去选对象，或者拖动鼠标以在对象周围形成一个选取框。
3. 要选择所有对象，请双击【挑选】工具。

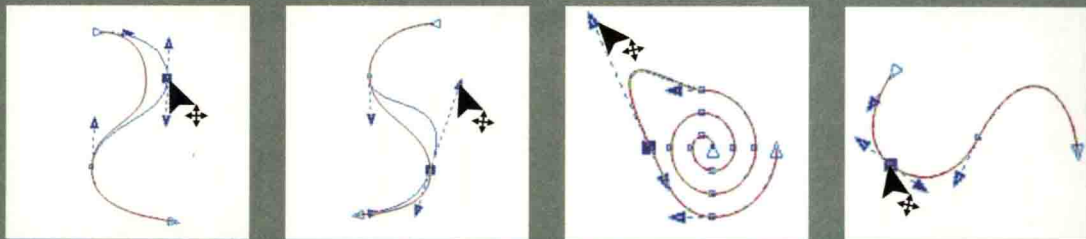


二、【形状】工具

【形状】工具快捷键【F10】，选择、编辑曲线和节点，调整文本的字与行间距。要将平滑节点更改为尖突节点，或将尖突节点更改为平滑节点，可以使用【形状】工具单击该节点，然后按C键。要将对称节点更改为平滑节点，或将平滑节点更改为对称节点，可以使用【形状】工具单击该节点，然后按S键。

对曲线造形

1. 要使用节点对曲线造形，请拖动该节点。
2. 要使用贝塞尔手柄对曲线造形，请拖动该手柄。
3. 还可以通过拖动任何贝塞尔手柄或节点来修改螺纹的形状。
4. 要将节点添加到对象中，请在要放置节点的位置双击。



5. 要选择一个节点，请单击它。要移除选定的节点，请单击属性栏上的删除节点按钮。另外还可以对线段(两个节点之间的曲线部分)造形。

三、【涂抹笔刷】工具

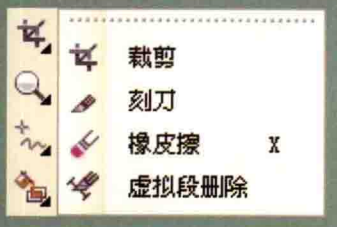
1. 要涂抹选定对象外部，请在对象内部靠近边缘处单击（鼠标左键，以下省略），然后向外拖动。
2. 要涂抹选定对象内部，请在对象外部靠近边缘处单击，然后向内拖动。
3. 要更改笔尖大小，请在属性栏上的笔尖半径框中键入一个值，然后按Enter键。

四、【粗糙笔刷】工具

1. 要使选定对象变得粗糙，请指向要变粗糙的轮廓上的区域，然后拖动鼠标使轮廓变形。
2. 要更改笔尖大小，请在属性栏上的笔尖大小框中键入一个值，然后按Enter键。

五、【变换】工具

1. 要围绕固定点旋转选定对象，请单击属性栏上的【自由旋转】工具按钮，在绘图窗口中单击以固定锚点，然后进行拖动。
2. 要选择其他自由变换模式，请单击属性栏上的下列某个按钮：
 - ▶ 自由角度镜像工具按钮  允许缩放选定对象，或者沿水平方向或垂直方向镜像对象。
 - ▶ 自由缩放工具按钮  允许同时沿着水平轴和垂直轴，相对于其锚点缩放对象来调整选定对象的大小。
 - ▶ 自由扭曲工具按钮  允许相对于对象的锚点同时扭曲对象的水平线条和垂直线条。
3. 要使用所选的模式变换选定对象，请在绘图窗口中单击以固定锚点，然后按住鼠标左键进行拖动。



六、【裁剪】工具

1. 要裁剪选定的对象，请拖动鼠标以定义保护区域。可以同时到位图和矢量对象中使用【裁剪】工具。
2. 要旋转保护区域，请单击该区域，然后拖动旋转手柄。
3. 要将选定对象裁剪到保护区域，请双击该保护区域。

七、【刻刀】工具

1. 要开始剪切或拆分对象，请将【刻刀】工具放置是要开始剪切的对象轮廓上，并单击。
2. 要创建手绘剪切线条，请在要剪切的位置拖动鼠标。

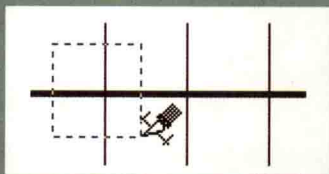
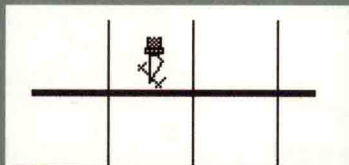
3. 要沿贝塞尔线剪切对象，请按住Shift键并单击要放置第一个节点的位置，然后将控制手柄拖动到要放置下一节点的位置，并单击。继续单击以向该线条添加其他直线段。要添加曲线段，请指向要放置该节点的位置，然后拖动以对该曲线造型。
4. 要结束任务，请指向在对象的轮廓上要停止剪切的位置，并在【刻刀】工具竖直贴齐时单击。

八、【橡皮擦】工具

1. 要擦除选定对象的一部分，请在要擦除的位置拖动鼠标。
2. 要在方笔尖与圆笔尖之间切换，请单击属性栏上的橡皮擦形状按钮，按下橡皮擦形状按钮时将应用方笔尖。
3. 要更改笔尖的粗细，请在按住Shift键的同时，向上拖动以增大笔尖大小，或向下拖动以减小笔尖大小。

九、【虚拟段删除】工具

1. 要删除虚拟线段，请将指针移至要删除的线段，然后单击该线段。
2. 要同时删除多条线段，请在要删除的所有线段周围拖出一个选取框。按住Ctrl键将该选取框限制为方形。



十、【缩放】工具

1. 要在某部分工作区上放大，请在绘图窗口中单击左键。
2. 要放大至选定的工作区，请拖动鼠标以定义该区域。
3. 要放大至页面中的所有对象，请双击【缩放】工具。
4. 要缩小，请在绘图窗口单击右键（或者按住Shift键的同时单击左键）。

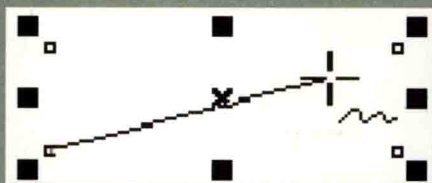
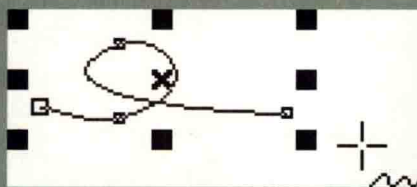
十一、【手形】工具

要查看页面的其他部分，请单击【手形】工具或快捷键H，并在页面的任意位置向目标进行拖动。



十二、【手绘】工具

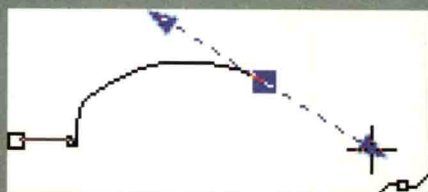
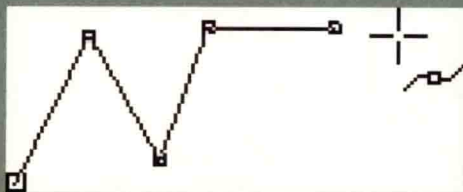
1. 要绘制图形，请拖动鼠标，就像在纸张上用铅笔画图一样。
2. 要在绘制时进行擦除，请按住 Shift 键，同时反向拖动鼠标。
3. 要绘制直线，请在要开始绘制线条的位置单击，然后在要结束线条的位置单击。



4. 要设置选项，请双击【手绘】工具。
5. 要更改直线或曲线的形状，请单击【形状】工具。

十三、【贝塞尔】工具

1. 要开始绘制，请在绘图窗口中单击。
2. 要绘制直线，请指向要结束线条的位置，然后单击。
3. 要绘制曲线，请拖动鼠标以定义曲线，如果您要限制曲线增量为 15° ，可以在拖动鼠标时按住 Ctrl 键。
4. 要停止绘制，请按空格键。
5. 要设置选项，请双击【贝塞尔】工具。
6. 要更改直线或曲线的形状，请单击【形状】工具进行调整。

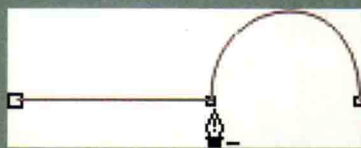
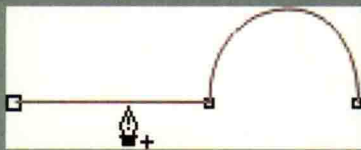
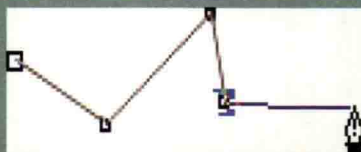


十四、【艺术笔】工具

1. 要使用【艺术笔】工具进行绘制，请沿着所需的路径拖动，就像在纸张上用笔画图一样。
2. 要选择一种绘图模式，请在属性栏上单击相应的按钮：
 - ▶ 预设模式按钮  用于绘制预设的曲线。
 - ▶ 笔刷模式按钮  用于绘制笔刷曲线。
 - ▶ 喷涂模式按钮  用于喷涂对象。
 - ▶ 书法模式按钮  用于绘制书法曲线。
 - ▶ 压感模式按钮  用于绘制压感曲线。
3. 要为所选择的绘图模式指定设置，请使用属性栏上的控件。
4. 如果使用的是鼠标，请按住向上箭头键或向下箭头键来模拟笔压力的变化，并更改线条的宽度。

十五、【钢笔】工具

1. 要绘制曲线段，请在要放置第一个节点的位置单击，然后将控制手柄拖至要放置下一个节点的位置。松开鼠标按钮，然后拖动控制手柄以创建所需的曲线。
2. 要绘制直线段，请在要开始该线段的位置单击，然后在要结束该线段的位置单击。
3. 要完成线条，请双击（鼠标左键，以下省略）。
4. 要添加节点，请指向要添加节点的位置，然后单击。
5. 要删除一个节点，请指向该节点，然后单击。
6. 要在绘制的过程中调整曲线段，按住Ctrl键，松开后可继续绘制。



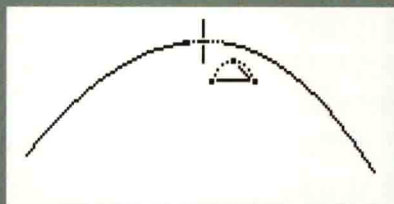
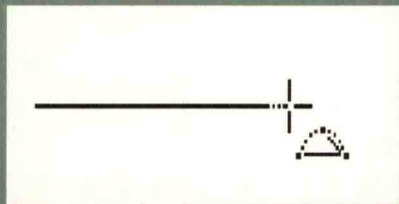
十六、【折线】工具

1. 要绘制直线段，请在要开始该线段的位置单击，然后在要结束该线段的位置单击。
2. 要绘制曲线段，请在要开始该线段的位置单击，然后在绘图页面中进行拖动。
3. 要结束线条，请双击。



十七、【3点曲线】工具

1. 要定义曲线的起始点和结束点，请在要开始曲线的位置单击，然后拖至要让曲线结束的位置。
2. 要定义曲线的中心点，请松开鼠标按钮，然后在要作为曲线中心的位置单击。



十八、【连接器】工具

【连接器】工具展开工具栏提供了在流程图和线路图中绘制连线的工具，也称为流程线。

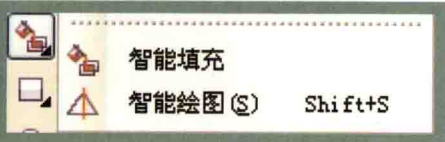
流程线用来连接不同形状和演示绘图中的不同元素的关联。连线通过锚点连接到对象。

1. 要绘制直线或成角连线，从第一个对象上的锚点拖至第二个对象上的锚点。
2. 要更改连线的位置，使用【形状】工具选定连线，然后将节点拖动至新位置。

十九、【度量】工具

要绘制直线尺度线，请单击属性栏上的下列工具之一，然后在绘图窗口中，单击要开始测量的点，单击要结束测量的点，然后单击以放置标签：

- ▶ 自动度量工具按钮  用于创建自动尺度线。
- ▶ 垂直度量工具按钮  用于创建垂直尺度线。
- ▶ 水平度量工具按钮  用于创建水平尺度线。
- ▶ 倾斜度量工具按钮  用于创建倾斜尺度线。
- ▶ 角度量工具按钮  用于绘制成角尺度线。
- ▶ 标注工具按钮  用于绘制直线标注或弯曲标注。

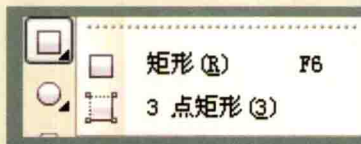


二十、【智能填充】工具

1. 要填充对象的重叠区域，请从属性栏中选择设置，然后单击该区域。可以使用智能填充工具将填充应用到任一闭合区域。与其他填充工具不同，智能填充工具仅填充对象，它检测到区域的边缘并创建一个闭合路径，因此可以填充区域。例如，如果绘制一条手绘线创建的环，【智能填充】工具可以检测到环的边缘并对其进行填充。只要一个或多个对象的路径完全闭合于一个区域，就都可以进行填充。

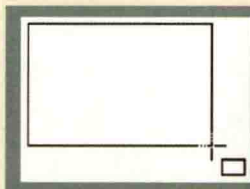
二十一、【智能绘图】工具

1. 要使用形状识别功能绘制形状或线条，请在绘图窗口中绘制形状或线条。绘制的手绘笔触将转换为基本形状或平滑曲线。
2. 要在绘制时进行擦除，请按住Shift键，同时反向拖动鼠标。
3. 要指定形状识别设置，请使用属性栏。



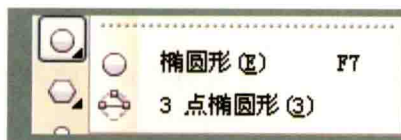
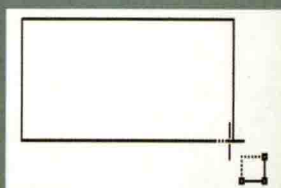
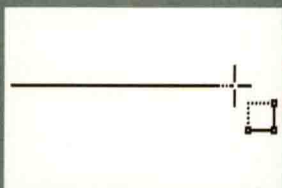
二十二、【矩形】工具

1. 要绘制矩形，请在要放置矩形的位置进行拖动。
2. 按住 Ctrl 键的同时绘制一个方形，然后按住 Shift 键从中心向外绘制。
3. 要更改矩形的形状，请单击【形状】工具。



二十三、【3点矩形】工具

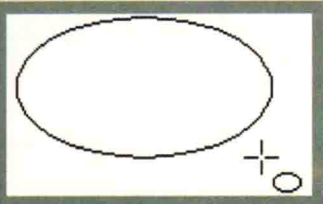
1. 要定义矩形的基线，请拖动鼠标以绘制宽度，然后松开鼠标按钮(要将基线角度限制为 15° 增量，请在拖动鼠标时按住 Ctrl 键)。
2. 要定义矩形的高度，请移动指针以绘制高度，然后单击(按住 Ctrl 键以绘制一个方形)。



二十四、【椭圆形】工具

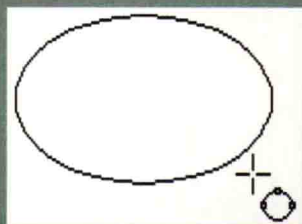
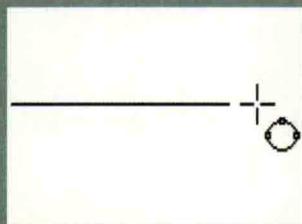
1. 要绘制椭圆形，请在要放置椭圆形的位置进行拖动。按住 Ctrl 键的同时绘制一个圆，然后按住 Shift 键从中心向外绘制。

2. 要将椭圆形更改为饼形或弧形，请单击属性栏上的饼图按钮或弧按钮。要将饼形或弧形改回椭圆形，请单击椭圆形按钮。



二十五、【3点椭圆形】工具

1. 要定义椭圆形的宽度，请拖动鼠标以所需的角度的绘制椭圆的中心线，然后松开鼠标按钮。
2. 要定义椭圆形的高度，请移动指针，然后单击(按住 Ctrl 键以绘制一个圆)。
3. 要将椭圆形更改为饼形或弧形，请单击属性栏上的饼图按钮或弧按钮。要将饼形或弧形改回椭圆形，请单击椭圆形按钮。



二十六、【多边形】工具

1. 要绘制多边形，请在要放置多边形的位置进行拖动。如果要绘制等边多边形，请在拖动鼠标时按住Ctrl键。
2. 要调整选定多边形上的边数或点数，请在属性栏上的多边形、星形和复杂形上的点数或边数框中键入值。
3. 要更改多边形形状，请单击【形状】工具进行变换。

二十七、【星形】工具

1. 要绘制完美星形，请在要放置完美星形的位置进行拖动。如果要绘制等边完美星形，请在拖动鼠标时按住Ctrl键。
2. 要调整选定星形上的边数或点数，请在属性栏上的多边形、星形和复杂星形上的点数或边数框中键入值。
3. 要更改完美星形形状，请单击【形状】工具。

二十八、【复杂星形】工具

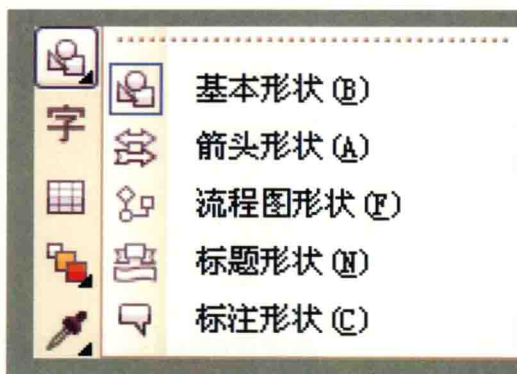
1. 要绘制复杂星形，请在要放置复杂星形的位置进行拖动。如果要绘制等边复杂星形，请在拖动鼠标时按住Ctrl键。
2. 要调整选定复杂星形的边数和点数，请在属性栏上的点数或边数框中键入值。
3. 要调整选定复杂星形的锐度，请在属性栏上的锐度框中键入值。
4. 要更改完美复杂星形的形状，请单击【形状】工具。

二十九、【图纸】工具

要绘制网格，请使用属性栏上的控件设置列数和行数，然后在要放置网格的绘图窗口中进行拖动。要使外边界成为方形，请在拖动鼠标时按住Ctrl键。

三十、【螺纹】工具

1. 要绘制螺纹，请单击属性栏中的对称式螺纹按钮或对数式螺纹按钮，从而选择一种螺纹类型，然后向绘图窗口中要放置螺纹的位置进行拖动。
2. 要指定螺纹的紧密度，请在属性栏上的螺纹回圈框中键入值。
3. 要更改螺纹形状，请单击【形状】工具。



三十一、【基本形状】工具

1. 要绘制基本形状，请从属性栏上的完美形状挑选器中选择一个形状，然后在绘图窗口中进行拖动，直到形状达到所需的大小。
2. 要调整基本形状，请拖动其轮廓沟槽。