

商业 实战

CorelDRAW X3 中文版

商业案例精粹

多个精彩案例，覆盖了商业设计的各个领域

艺术设计与制作技术完美结合，带给读者全新的设计理念

深入剖析典型案例的设计思路和制作技巧，全面提高读者的实际应用技能

电子工业出版社

览众 孙军
飞思数码产品研发中心

编著
设计



商业 实战

CorelDRAW X3 中文版

商业案例精粹

览众孙军 编著
飞思数码产品研发中心 监制



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

内容简介

中文版 CorelDRAW X3 是 Corel 公司面向国内用户发布的 CorelDRAW 最新版本,它继承了 CorelDRAW 产品一贯的优势,功能更为强大,使用更为方便。

作者在兼顾 CorelDRAW 教程的基础上,根据读者关于在商业应用方面必须提高的要求,从应用的角度出发,编著了本书。

书中内容全面,丰富、实用。实例类型覆盖了 CorelDRAW 应用的所有领域。精选了 30 多个商业案例,涵盖图形、标志/标识、插画、卡片、VI、网页、广告、包装、产品和展示设计的各个应用领域。在实例讲解中,对 CorelDRAW X3 中文版的功能、使用方法和操作技巧,结合实例应用进行深入、生动和细致的描述。

本书适合于从事商业设计的读者学习使用。

随书所附光盘包含书中实例所用到的素材及最终完成作品。

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

CorelDRAW X3 中文版商业案例精粹 / 览众, 孙军编著. —北京: 电子工业出版社, 2007.7

(商业实战)

ISBN 978-7-121-04275-1

I. C… II. ①览…②孙… III. 图形软件, CorelDRAW X3 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 059237 号

责任编辑: 李泽才

印 刷: 北京画中画印刷有限公司

装 订:

出版发行: 电子工业出版社

北京海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

开 本: 850 × 1168 1/16 印张: 18 字数: 547.2 千字

印 次: 2007 年 7 月第 1 次印刷

印 数: 5 000 册 定价: 56.00 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。

出版说明

“商业实战”系列丛书，通过列举典型的实例，来讲解 Photoshop CS2、Illustrator CS2、CorelDRAW X3、Dreamweaver 8、Flash 8 等中文版软件，在商业各相关行业中应用的特点、制作流程、设计思路，以及使用方法和技巧。通过对本丛书的学习，可以很好地开拓读者的设计思路，增强读者的实际工作经验，提高读者的独立设计能力。本丛书的特点，是通过列举各软件应用的经典案例，来详细分析创意构思、制作思路、操作方法，以及相应的启示和点拨，并在案例的制作过程中穿插大量的成功经验，以便为读者提供一条通往成功的捷径。

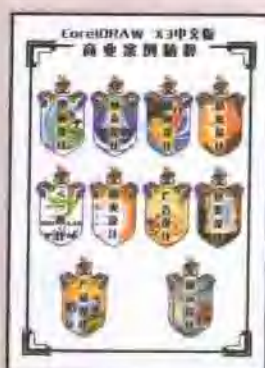
内容全面的知识体系

1. 实例操作+应用技巧

本套丛书在结构安排和讲解形式上，吸取精彩实例类丛书的优点，通过讲解精彩案例的制作过程，让读者学习软件的实际操作方法和相关的应用技巧。这种讲解形式比较容易吸引读者，而且极易上手、便于掌握。

2. 分类合理、内容全面

本丛书的所有内容，是按照商业应用中的具体分类来划分的，内容非常全面，覆盖了行业的各个领域，包括以下 5 本书。



3. 合理的章节结构

每章讲解分为“设计原则与应用范围”、“案例制作”和“举一反三”三大部分。

- **设计原则与应用范围**：讲解实例的设计原则，不但可以使读者大大提高设计水平，而且还能够使读者更多地了解行业特点。
- **案例制作**：列举3~4个典型案例，详细讲解其制作过程，同时穿插大量的实际制作经验和技巧。
- **举一反三**：本部分内容的前面，安排了提示案例的相关制作步骤，后面添加设计秘笈、相关的知识点及技巧的讲解。这样可以使读者对其中所讲的操作方法和技巧一目了然，非常便于学习和掌握。

新颖、独特的结构体例

1. 清晰顺畅的知识脉络

以技术和应用作为两条主线，贯穿于全书各章节中。主要有：

“技术点睛→技术提示→技巧总结→技术精粹”

“应用点睛→应用提示→应用总结→设计秘笈”

2. 翔实精到的案例讲解

每个案例的讲解由“学习要点→案例分析→技术点睛→案例制作→案例总结”5个部分组成。

- **学习要点**：对实例中所用到的知识点做一个简单的说明，旨在为读者及时提示。
- **案例分析**：详细分析案例的设计思路，旨在提高读者的设计水平。
- **技术点睛**：对实例制作中所用到的软件操作技巧，进行简单的讲解和提示，旨在提高读者的实际工作效率。
- **案例制作**：详细讲解案例的操作过程，并在中间穿插大量的经验和技巧，以大大提高读者的实际工作效率。
- **案例总结**：总结实例制作中的经验和技巧，使读者对所学知识进行及时回顾，以起到巩固作用。

这种写作形式，可以很好地让读者循序渐进地掌握软件技术与商业应用两方面的知识，快速便捷地达到优秀设计师的水准。

本套丛书根据市场需求首批推出《Dreamweaver 8 中文版商业案例精粹》、《Flash 8 中文版商业案例精粹》、《Illustrator CS2 中文版商业案例精粹》、《Photoshop CS2 中文版商业案例精粹》、《CorelDRAW X3 中文版商业案例精粹》共5本。我们相信，读者通过对本丛书的学习，无论是对于工作、学习，还是就业，都会有非常大的帮助。

飞思数码产品研发中心

联系方式

咨询电话：(010) 68134545 88254160

电子邮件：support@fecit.com.cn

服务网址：<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

通用网址：计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT

前 言

CorelDRAW 广泛应用于平面设计、产品包装和彩色出版等领域，备受专业美术设计人员的好评和推崇。中文版 CorelDRAW X3 是 Corel 公司面向国内用户发布的 CorelDRAW 最新版本，它继承了 CorelDRAW 产品一贯的优势，但功能更为强大，使用更为方便。

作者在兼顾 CorelDRAW 教程的基础上，根据读者关于在商业应用方面必须提高的特点，从应用的角度出发编著了本书。书中内容非常全面：实例类型覆盖了 CorelDRAW 应用的所有领域。本书的结构合理，遵循由易到难、深入浅出的讲解方式，符合读者的学习心理需求。每一章在讲解实例之前都有“设计原则与应用范围”，这不但可以大大提高读者设计水平，还能够使读者了解行业特点。实例制作之前的“案例分析”和“技术点睛”，可以使读者轻松地学习操作技术和技巧。“案例总结”可以使读者对所学知识进行及时的回顾，以起到巩固作用。每一章后面的“举一反三”部分，可以使读者对其中所讲的操作方法和技巧一目了然，易学、易懂。在实例的讲解中，对中文版 CorelDRAW X3 的主要功能、使用方法与操作技巧，结合实例应用进行深入、生动和细致的描述及概括。全书共 10 章，精选了 30 多个商业案例，涵盖了图形、标志/标识、插画、卡片、VI、网页、广告、包装、产品和展示设计众多应用领域。使读者可以边学边练，既可以学到 CorelDRAW X3 更多的应用技巧，也可以在举一反三的练习中，把学到的知识迅速地应用到实际工作中去。

在本书出版之际，特感谢参加本书制作的兰雪、王小刚等人。由于作者水平有限，加之写作时间仓促，本书不足之处在所难免，欢迎广大读者批评指正。

编著者

关于飞思

我们经常感谢生活的慷慨，让我们这些原本并不同源的人得以同本，为了同一个梦想走到一起。

因为身处科技教育前沿，我们深感任重道远；因为伴随知识更新节奏，我们一刻不敢停歇。虽然我们年轻，但我们拥有：

“严谨、高效、协作”的团队精神

全方位、立体化的服务意识

实力雄厚的作者群和开发队伍

当然，最重要的是我们拥有：

恒久不变的理想和永不枯竭的激情和灵感

正因如此，我们敢于宣称：

飞思科技 = 丰富的内容 + 完美的形式

这也是我们共同精心培育的品牌  的承诺。

www.flyidea.com.cn

“问渠哪得清如许，为有源头活水来”。路再远，终需用脚去量；风景再美，终需自然抚育。

年轻的飞思人愿为清风细雨、阳光晨露，滋润您发芽、成长；更甘当坚实的铺路石，为您铺就成功之路。

目 录

第1章 矢量图标设计	1	第4章 请柬设计	63
1.1 图标的特点和商业应用范围	2	4.1 请柬的特点和商业应用范围	64
1.2 矢量图标案例1		4.2 请柬案例1	
——动感音符	3	——“羊入虎口”结婚请柬	64
1.2.1 动感音符案例制作	4	4.2.1 “羊入虎口”结婚 请柬案例制作	66
1.2.2 案例总结	10	4.2.2 案例总结	71
1.3 欠量图标案例2		4.3 请柬案例2	
——高尔夫先生	10	——邀请函	72
1.3.1 高尔夫先生案例制作	11	4.3.1 邀请函案例制作	73
1.3.2 案例总结	17	4.3.2 案例总结	82
1.4 举一反三		4.4 举一反三	
——绘制“宝宝乐园”	17	——绘制书签	82
第2章 标志/标识设计	23	第5章 VI设计	89
2.1 标志/标识的特点和商业 应用范围	24	5.1 VI设计的原则和应用范围	90
2.2 标志/标识案例1		5.2 名片文本类	
——LOGO	25	——中信城市广场	91
2.2.1 LOGO案例制作	26	5.2.1 VI案例制作	
2.2.2 案例总结	29	——名片文本类	93
2.3 标志/标识案例2		5.2.2 案例总结	104
——金色嘉园LOGO案例制作	30	5.3 办公用品类设计	
2.3.1 金色嘉园LOGO案例制作	31	——四季花城	104
2.3.2 案例总结	35	5.3.1 VI案例制作	
2.4 举一反三——绘制“海洋动物 保护协会标识”	35	——办公用品类	105
5.3.2 案例总结		5.3.2 案例总结	116
第3章 插画设计	41	5.4 指示系统类设计	
3.1 插面的特点和商业应用范围	42	——四季花城	116
3.2 插画设计案例		5.4.1 VI案例制作	
——烂漫樱花	43	——指示系统类	117
3.2.1 烂漫樱花案例制作	44	5.4.2 案例总结	133
3.2.2 案例总结	51	5.5 举一反三——手提袋	133
3.3 举一反三			
——海滩女郎	51		

第6章 网页设计	137
6.1 网页的设计原则和设计风格	138
6.2 网页设计案例1	
——欧美风格网页设计	139
6.2.1 欧美风格网页案例制作	140
6.2.2 案例总结	146
6.3 网页设计案例2	
——韩国风格网页设计	147
6.3.1 韩国风格网页案例制作	148
6.3.2 案例总结	155
6.4 举一反三	
——餐饮类网站网页设计	155
第7章 广告设计	163
7.1 广告的特点和应用范围	164
7.2 广告设计案例1	
——通信产品灯箱广告	165
7.2.1 通信产品灯箱广告制作	166
7.2.2 案例总结	171
7.3 广告设计案例2	
——ETHOS 户外品牌形象广告	172
7.3.1 ETHOS 户外品牌形象	
广告制作	173
7.3.2 案例总结	179
7.4 广告设计案例3	
——酷得比萨 DM 产品单页	180
7.4.1 酷得比萨 DM 产品	
单页案例制作	180
7.4.2 案例总结	185
7.5 广告设计实例4	
——DAL 手机杂志广告	186
7.5.1 DAL 手机杂志广告的制作	186
7.5.2 案例总结	193
7.6 举一反三	
——苹果园地产报纸广告	194
第8章 包装设计	197
8.1 包装的商业应用范围	198

8.2 包装设计案例1 ——“光元”	
纯牛奶纸盒包装设计	199
8.2.1 “光元”纯牛奶纸盒包装	
案例制作	200
8.2.2 案例总结	207
8.3 包装设计案例2	
——下午茶金属罐质包装设计	207
8.3.1 下午茶金属罐质包装	
案例制作	208
8.3.2 案例总结	216
8.4 包装设计案例3	
——雪悦啤酒瓶包装设计	216
8.4.1 雪悦啤酒瓶包装	
案例制作	217
8.4.2 案例总结	222
8.5 举一反三	
——绘制“御蛋卷”包装	222
第9章 产品设计	227
9.1 产品设计的原则与应用范围	228
9.2 产品设计案例1	
——摄像机	228
9.2.1 摄像机案例制作	229
9.2.2 案例总结	236
9.3 产品设计案例2	
——时尚跑车	236
9.3.1 时尚跑车案例制作	237
9.3.2 案例总结	256
9.4 举一反三	
——绘制MP3	256
第10章 展示设计	263
10.1 展示设计的原则和商业应用	264
10.2 展示设计	
——服装展台效果	264
10.2.1 服装展台案例制作	265
10.2.2 案例总结	274
10.3 举一反三	
——舞台效果	274

第1章

矢量图标设计

本章讲述图标商业应用范围。通过对“动感音符”、“高尔夫先生”两个不同类型矢量图标的制作，展现了CorelDRAW X3矢量绘图的技术特点和矢量图标的商业应用效果。本章最后部分通过“宝宝乐园”图标的制作，进一步对该软件的技术注意要点和设计要点进行提示。



1.1 图标的特点和商业应用范围

1. 图标的设计原则

功用原则——图标的设计要具有不可替代的独特形象。

识别原则——图标的设计要易于识别，特征鲜明，令人一眼即可识别，并过目不忘。

显著原则——图标设计色彩要强烈醒目，图形要简练清晰。

构成原则——图标设计构成分为具象、意象或抽象原则。

准确原则——设计的图标含义必须准确。要符合人们的认识心理和认识能力，要避免意料之外的多解或误解。

整体原则——在视觉效果上需要做到与应用范围的完美结合。

2. 图标的应用范围

(1) 界面导航类（如图1-1至图1-3所示）——用于美化界面和功能向导，便于使用者的操作。多见于Windows和MAC界面中的网页导航按钮和论坛。



图1-1 界面图标



图1-2 导航图标



图1-3 论坛图标

(2) 产品形象类（如图1-4所示）——用于代表某种产品的形象，给予消费者深刻印象，区分于同类的其他产品，对产品的销售产生积极的促进作用。



图1-4 产品形象类图标

(3) 动漫类（如图1-5所示）——用于静态的漫画杂志、书籍、卡片，还用于动态的漫画音像制品，以及漫画的周边产品和Cosplay之类。



图1-5 卡通动漫

Tips

Cosplay起源于日本。动漫爱好者选择自己喜爱的漫画原型确定服装样式、配件和道具模仿者，买各式各样的布料，着手做奇奇怪怪的衣饰，用油彩在自己的脸上尽情地装扮，频繁而执著地出现在大大小小的时尚场所。这种拷贝动画、漫画、游戏以及明星戏服的行为叫做Cosplay。

下面将分别在3大类图标中选择典型案例进行详细讲解。这些案例在商业应用与软件技巧方面都有独到之处。

1.2 矢量图标案例1——动感音符

案例分析：“动感音符”图标所面对的群体特性非常明显——热衷于网络搜索和热爱音乐爱好者。这种类型的图标最开始的设计是来自于MAC的软件图标，作为设计者需要根据不同风格的特点从以下两个方面进行考虑。

1. 色彩应用

尽可能地采用软件调色板中自带的、饱和度高的颜色，避免灰暗色调的使用，从而达到“晶莹剔透的音符在金属质感强烈的光碟表面起舞”的视觉效果。

2. 构图设计

在采用经典的三角形构图的同时，用倾斜的盘面打破画面的平衡，取得动感效果，如图1-6所示。



图1-6 动感效果

技术点睛：

1. 椭圆工具——用来绘制椭圆和圆形。绘制圆形时需要按住“Ctrl”键，从中心点绘制椭圆或者圆时需要同时按住“Ctrl”键和“Shift”键。

2. 矩形工具——在使用矩形工具绘制圆角矩形的时候，可以在工具属性栏中设定

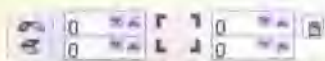


图1-7 设定数值确定圆角的角度

圆角的角度,如图1-7所示。也可以在绘制一个矩形后选择“形状工具”,选择矩形节点进行角度调整,如图1-8所示。绘制正方形时需要按住“Ctrl”键,从中心点绘制矩形时需要同时按住“Ctrl”键和“Shift”键。

3. 对象复制——可以通过按住鼠标左键移动图形,同时单击鼠标右键的方式完成复制;可以通过使用“Ctrl+C”和“Ctrl+V”组合键完成复制;也可以通过“编辑→复制”和“编辑→粘贴”的菜单命令完成复制。

4. 交互式透明工具——可以调节对象的透明度效果,如图1-9和图1-10所示。该节实例中应用的为“线性”透明(白色为不透明,黑色为全部透明)。

5. 模糊效果——必须将矢量图转换为位图,然后才可以使用模糊命令。



图1-8 直接使用节点工具调整矩形角度



图1-9 未添加透明效果



图1-10 添加线性透明效果

1.2.1 动感音符案例制作

“动感音符”矢量图形制作分为3个部分:制作音符、制作光盘和制作阴影。



制作音符

STEP 01 打开CorelDRAW X3软件,选择“文件→新建文件”菜单命令新建一个文件;选择“椭圆形工具”,绘制一个椭圆,将鼠标放置在椭圆上单击鼠标左键,图形模式转换为旋转模式,选择4个角上的任意一个旋转标识将椭圆形旋转至合适的角度,如图1-11所示。

STEP 02 选中旋转后的椭圆,使用组合键“Ctrl+C”和“Ctrl+V”复制、粘贴图形。完成复制、粘贴后再调整图形的位置,如图1-12所示。

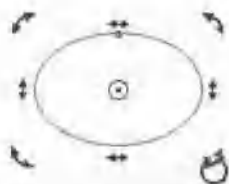


图1-11 椭圆的旋转模式



图1-12 复制椭圆并调整位置

STEP 03 选择工具箱中的“贝济埃曲线工具”,绘制音符的上半部分图形。接着单击鼠标右键,在弹出的菜单中选择如图1-13所示的“顺序→向后一层”命令,将音符上半部分的绘制和图形顺序调整在两个椭圆后面,如图1-14所示。

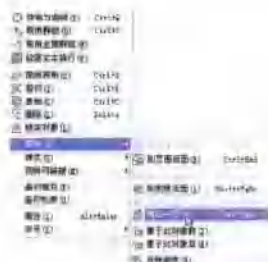


图1-13 选择顺序调整菜单命令



图1-14 音符上半部分的绘制和顺序的调整

Tips

在实际应用中, 该类型图标的成品尺寸建议使用以下4种:

(1) 48×48 (像素), (2) 32×32 (像素), (3) 24×24 (像素), (4) 16×16 (像素)。

STEP 13 选择一个刚刚绘制的椭圆, 选中工具箱中的渐变填充按钮, 在弹出的“均匀填充”对话框中选择深浅不同的3种绿色来完成音符椭圆的立体高光效果。选择的颜色CMYK值分别为“C10, M0, Y54, K0”, “C63, M0, Y97, K0”和“C28, M0, Y92, K0”, 如图1-15所示。



图1-15 颜色的设置

STEP 14 打开“渐变填充”对话框, 设置渐变颜色的类型为“射线”, 颜色调和模式为“自定义”, 渐变颜色条位置调整为如图1-16所示。填充渐变颜色的效果后如图1-17所示。



图1-16 渐变颜色条位置调整



图1-17 填充渐变颜色后的效果

Tips

渐变填充的类型分为: 线性渐变、辐射渐变、圆锥渐变和方形渐变4种类型。

线性渐变填充——沿着对象做直线流动。

辐射渐变填充——从对象中心向外辐射。

圆锥渐变填充——产生光线落在圆锥上的效果。

方形渐变填充——以同心方形的形式从对象中心向外扩散。

STEP 02 绘制一个比步骤01绘制的椭圆稍扁的椭圆（如图1-18所示），作为音符符脚的高光。打开“渐变填充”对话框选择“线性”填充类型，颜色调和模式为“自定义”，渐变颜色填充如图1-19所示。将椭圆填充渐变颜色，填充后效果如图1-20所示。将调整好效果的符脚复制一个，如图1-21所示。

STEP 03 将步骤3绘制的音符上半部分图形填充颜色，颜色的CMYK值为“C63、M0、Y97、K0”，如图1-22所示。

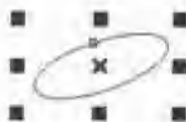


图1-18 稍扁的椭圆绘制



图1-19 渐变颜色填充设置



图1-20 渐变颜色填充效果图



图1-21 复制符脚的效果



图1-22 音符上半部分图形的填充

STEP 04 选择“矩形工具”绘制一个如图1-23所示的矩形，选中绘制的矩形填充渐变颜色。打开“渐变填充”对话框选择“线性”填充类型，颜色调和模式为“自定义”，填充的颜色位置设定如图1-24所示。填充渐变颜色后的效果如图1-25所示。

STEP 05 将图1-25的矩形图形复制，分别放置在音符上半部分图形的两侧位置，作为高光效果的显示，如图1-26所示。



图1-23 矩形的绘制



图1-24 渐变颜色填充设置



图1-25 渐变颜色填充效果图



图1-26 添加高光效果

STEP 06 选择“矩形工具”绘制一个矩形，在选中状态下选择“形状工具”，单独选择矩形上方两个节点，调整为如图1-27所示的圆角形状。将圆角矩形填充渐变颜色作为音符上半部分图形的第一个高光效果。打开“渐变填充”对话框选择“线性”填充类型，颜色调和模式为“自定义”，颜色位置设定如图1-28所示。将填充后的圆角矩形放置在相应的高光位置，如图1-29所示。



图1-27 调整好的圆角矩形



图1-28 渐变颜色填充的设置



图1-29 填充和位置放置效果

STEP 04 选择“矩形工具” 绘制一个矩形，在选中状态下选择“形状工具”，将矩形转为4角圆角矩形，如图1-30所示。将图1-30的圆角矩形复制并保留。将此圆角矩形进行填充渐变颜色操作：打开“渐变填充”对话框选择“线性”填充类型，颜色调和模式为“自定义”，适当调整渐变填充的角度，渐变颜色填充设置如图1-31所示。将填充后的圆角矩形放置在音符上半部分图形相应的位置，音符上部高光效果如图1-32所示。



图1-30 圆角矩形的绘制



图1-31 渐变颜色填充设置



图1-32 音符上部高光效果

STEP 05 将上一步骤中保留的圆角矩形再次进行渐变颜色的填充，打开“渐变填充”对话框选择“线性”填充类型，颜色调和模式为“自定义”，渐变填充“角度”设定为“-90.0”，渐变颜色填充的设置如图1-33所示。将填充后的圆角矩形放置在音符上半部分图形的相应位置，效果如图1-34所示。

到此为止，“动感音符”的音符部分绘制完毕，最终效果如图1-35所示。



图1-33 渐变颜色填充的设置



图1-34 音符中上半部分图形效果



图1-35 音符的最终效果图

制作光盘

STEP 01 选择“椭圆形工具”，绘制一个如图1-36所示的椭圆，作为光盘的盘面轮廓。

STEP 02 选中刚刚绘制的椭圆，按住“Shift”键以椭圆的中心为 midpoint 进行等比缩小。在椭圆形调整好大小后，按住鼠标左键的同时单击鼠标右键，完成缩小和复制的操作。使用相同方法缩小

并复制几个如图1-37所示的同心椭圆。



图1-36 椭圆的绘制



图1-37 完成光盘同心椭圆绘制

STEP 07 选中绘制的光盘中心部分椭圆形的集中区域中4个椭圆的最外边一个椭圆形，如图1-38所示。打开“渐变填充”对话框选择“线性”填充类型，颜色调和模式为“自定义”，渐变颜色填充设置如图1-39所示。光盘中间部分渐变颜色效果如图1-40所示。

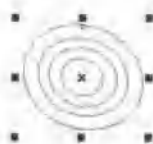


图1-38 选中最外边椭圆

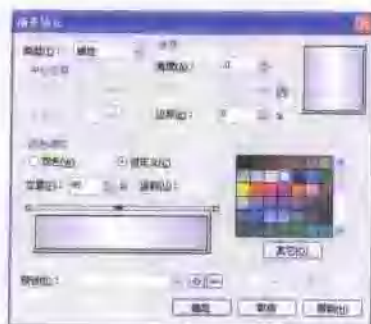


图1-39 渐变颜色填充的设置



图1-40 光盘中间部分渐变效果

STEP 08 选择整个光盘图形中的第2个椭圆，打开“渐变填充”对话框选择“圆锥”填充类型，在“颜色调和”栏中选择从绿色到绿色，也可选择其他颜色，但要保证两个颜色色值相同，如图1-41所示。将填充后的顺序调整到中心部分4个圆的下面一层，效果如图1-42所示。



图1-41 渐变颜色的填充



图1-42 渐变颜色填充效果图

STEP 09 选中上一步填充的光盘盘面，选择“交互式透明工具”，调整光盘的透明度，调整两端的色块颜色可以达到调整透明度的效果，如图1-43所示。将调整填充颜色后的圆复制并旋转180°，拼合成为一个完整而又光感的光盘盘面，如图1-44所示。



图1-43 调整透明度效果图



图1-44 拼合好的完整光盘盘面效果