

服装设计
与制板系列



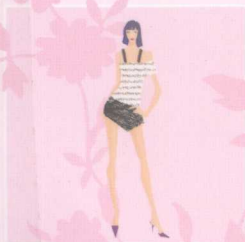
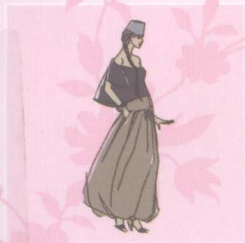
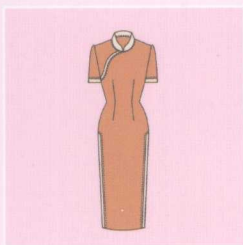
附带DVD教学光盘

CorelDRAW 服装设计

实用教程 (第二版)

马仲岭 主编

马仲岭 周伯军 李越琼 罗春燕 编著





服装设计
与制版系列

CorelDRAW 服装设计 实用教程 (第二版)

马仲岭 主编

马仲岭 周伯军 李越琼 罗春燕 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW服装设计实用教程 / 马仲岭主编; 马仲岭等
编著. —2版. —北京: 人民邮电出版社, 2009. 2
(服装设计 with 制板系列)
ISBN 978-7-115-19160-1

I. C… II. ①马…②马… III. 服装—计算机辅助设计—
图形软件, CorelDRAW—教材 IV. TS941.26

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第173751号

内 容 提 要

本书是《CorelDRAW 服装设计实用教程》的第二版, 是一部以通用软件 CorelDRAW 为平台, 以电脑手绘为特色, 研究探讨数字化服装设计的专业教程。本书在第一版的基础上, 根据读者的反馈意见, 采用了 CorelDRAW X3 软件平台, 对内容结构、顺序编排、绘图实例等作了较大调整, 配套光盘增加了视频教学内容。第二版更具理论性和系统性, 更便于读者学习使用。通过本书学习, 读者能够对各类服装进行数字化服装色彩、服装图案、服装款式、服装效果等设计, 能够利用 CorelDRAWX3 软件和 Corel Painter 软件绘制各种服装图案、各种服装设计款式图、各种服装设计效果图。本书为数字化服装教学提供了更新的教学内容, 为服装设计提供了简单可行的数字化技术方法, 同时也希望能够为我国服装行业的发展贡献力量。

本书简单介绍了 CorelDRAW X3 和 Corel Painter 的基本功能、与服装设计制图相关的工具与功能以及服装色彩、服装图案、服装部件款式、服装整体款式、服装画基本技法、服装画表现技法等设计绘图方法。

本书可以作为高等院校、中等职业技术学校服装专业的教材, 也可以作为服装职业的培训教材和服装专业人员的技术参考书。

服装设计 with 制板系列

CorelDRAW 服装设计实用教程 (第二版)

- ◆ 主 编 马仲岭
编 著 马仲岭 周伯军 李越琼 罗春燕
责任编辑 李永涛
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鸿佳印刷厂印刷
- ◆ 开本: 787×1 092 1/16
印张: 19.25
字数: 458 千字
印数: 20 001—24 000 册
- 2009 年 2 月第 2 版
2009 年 2 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-19160-1/TP

定价: 39.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223
反盗版热线: (010) 67171154

关于本书

《CorelDRAW 服装设计实用教程》是数字化服装专业教材，本书的出版是一种创新和尝试。自 2006 年第一版出版以来（第一版作者：马仲岭、周伯军、丁杏子、李越琼等），受到了广大读者的欢迎，已经多次印刷，累计销量 20000 多册。许多高等院校、中等职业学校和培训机构将其作为数字化服装专业教材。许多读者给予了宝贵的意见和中肯的建议，在此对所有关注数字化服装教育的朋友表示衷心感谢。根据第一版的使用情况和读者的意见，在第二版中作了较大修改（第二版作者：马仲岭、周伯军、李越琼等）：一是提升了软件版本，采用了 CorelDRAW X3 中文版；二是内容编排作了调整，将服装色彩和服装图案提到了前面；三是更新了大部分绘图案例；四是精简了绘图过程中的重复叙述；五是增加了相关软件 Corel Painter 的内容；六是在配套光盘中增加了视频教学内容。第二版将更符合读者的学习需要，使读者获得更好的学习效果。

数字化设计师，是为了区别传统意义上的服装设计师而暂且使用的名称。服装设计师就是通过市场调查，依据服装流行趋势，利用现有材料和工艺或创造新的材料和工艺，从而设计出能够体现某种风格，表现某种思想，传达某种文化的服装样式的服装设计人员。这些服装样式需要通过某种方式加以表达，如口头表达、文字表达、绘画表达等，通用的表达方式是绘画表达。传统的绘画表达是手工绘画，目前这种方式还是主要表达方式之一，这就是传统意义上的服装设计师。数字化设计师就是利用现代计算机技术手段，进行服装设计的服装设计人员。

利用手工绘画方式进行服装设计，形式多样，能够充分体现设计师的个人风格。但是其对设计师的绘画基础要求较高，对作品的修改存在较大困难，对服装系列化设计需要很多时间，很难提高工作效率。利用计算机技术手段进行服装设计能够有效地克服上述弊端，大幅度提高工作效率，同时也为一般爱好服装设计的人员进行服装设计开辟了一条捷径，使得他们能够避开复杂的人体绘画程序，利用现有的人体图片或其他现有的数字化人体图形直接进行服装设计，尤其进行服装色彩系列设计、服装材料系列设计、服装款式系列设计等时，更是得心应手。写作本书的主要目的是为了使绘画基础不高的服装设计人员能够顺利地进行服装设计，提高服装设计的普及性和工作效率。

数字化服装设计，可以使用专业服装设计软件进行服装设计，也可以使用非专业软件进行计算机辅助服装设计。目前用于服装设计的非专业软件主要是 AutoCAD、Photoshop、CorelDRAW 和 Corel Painter 等，因为 AutoCAD 是机械设计专业软件，用于服装设计还存在很多不足和缺陷；Photoshop 是专业图片效果处理软件，在绘图上存在不足；CorelDRAW 在绘图和效果处理等方面，都具有相对优势，并自带 Corel Painter 软件模块。因此本书专门讨论研究如何使用 CorelDRAW X3 和 Corel Painter 设计软件进行服装设计。

本书介绍了 CorelDRAW X3 和 Corel Painter 的基本内容和与服装设计相关的工具与功能，还



讲述了服装局部款式设计、服装整体款式设计、色彩设计原理及服装配色技巧、图案设计原理及图案在服装设计上的应用、服装画基础、服装设计表现技法等。

本书共 7 章, 各章内容简要介绍如下。

- 第 1 章介绍 CorelDRAW X3 的界面、菜单栏、常用工具栏、交互式工具栏、工具箱、调色板、常用对话框、Corel Painter 简介、文件的输出等, 目的是使初学读者对该软件有一个全面、系统的了解, 在以后的学习操作中能够顺利地找到需要使用的工具。

- 第 2 章介绍服装色彩设计的理论与方法, 包括色彩设计原理、色环的绘制、色彩三要素、色彩对比、色彩心理以及色彩在服装设计中的应用, 并着重讲述服装色彩设计、服装配色的理论、方法、技巧。

- 第 3 章介绍服装图案设计的原理和方法, 包括图案的形式美法则、图案构成、图案在服装设计中的应用等, 其中着重讲述计算机技术手段在图案设计中的使用方法、技巧。

- 第 4 章介绍服装局部款式设计的理论与方法, 包括领子、袖子、门襟、口袋、腰头等。着重讲述了利用计算机设计服装局部款式的方法步骤, 使读者既能够了解其理论, 也能够掌握其方法。

- 第 5 章介绍服装整体款式设计的理论与方法, 包括服装造型分类、上装的设计、下装的设计、形式美法则, 并分类介绍常用服装款式的数字化绘制方法等。

- 第 6 章介绍服装画的基本技法, 包括人体比例、人体各部分的绘制要求和方法、常用人体姿态、着装步骤、常用饰品的数字化绘制、常用服装材料的数字化绘制等。

- 第 7 章介绍时装画的表现技法, 包括均线表现法、粗细线表现法、线加黑白灰表现法、色彩平涂表现法、色彩明暗表现法、色彩调和表现法、色彩对比表现法、色彩点缀表现法、面料填充表现法、裘皮大衣表现法、皮革效果表现法等, 介绍了各种表现技法的实例。

本书内容是笔者多年教学与实践经验的总结, 笔者在第一版的基础上, 根据读者的意见和使用情况作了调整和修改, 将其再版发行, 以便更能满足读者的需求。由于笔者水平有限, 经验不足, 书中错误在所难免, 衷心希望服装专业教师、设计人员、同行、专家和广大读者批评指正, 以便进一步完善和提高, 共同为服装设计事业做出贡献。感谢为本书再版给予指导、意见和帮助的所有专家、学者、同事和学生。

作者

2008 年 10 月

于广东佛山大学艺术设计系

目 录

第 1 章 CorelDRAW X3 简介..... 1	1.5.5 手绘工具.....22
1.1 CorelDRAW X3 的界面..... 1	1.5.6 矩形工具.....23
1.2 CorelDRAW X3 菜单栏..... 4	1.5.7 椭圆工具.....23
1.2.1 文件..... 4	1.5.8 多边形工具.....23
1.2.2 编辑..... 5	1.5.9 基本形状工具.....23
1.2.3 视图..... 6	1.5.10 文本工具.....24
1.2.4 版面..... 8	1.5.11 交互式工具.....24
1.2.5 排列..... 8	1.5.12 滴管和颜料桶工具.....24
1.2.6 效果..... 10	1.5.13 轮廓工具.....25
1.2.7 位图..... 11	1.5.14 填充工具.....25
1.2.8 文本..... 12	1.5.15 交互式填充工具.....26
1.2.9 工具..... 14	1.6 CorelDRAW X3 调色板.....27
1.2.10 窗口..... 15	1.6.1 调色板的选择.....27
1.2.11 帮助..... 15	1.6.2 调色板的滚动与展开.....27
1.3 CorelDRAW X3 标准工具栏..... 15	1.6.3 调色板的使用.....28
1.4 CorelDRAW X3 属性栏..... 16	1.7 CorelDRAW X3 常用对话框.....28
1.4.1 挑选工具属性栏..... 17	1.7.1 辅助线设置对话框.....29
1.4.2 造型工具属性栏..... 17	1.7.2 对象属性对话框.....29
1.4.3 缩放工具属性栏..... 18	1.7.3 变换对话框.....32
1.4.4 手绘工具属性栏..... 18	1.7.4 造型对话框.....34
1.4.5 矩形、椭圆、基本形状 属性栏..... 19	1.8 Corel Paint 简介.....35
1.4.6 文字属性栏..... 20	1.9 CorelDRAW X3 的打印和输出.....41
1.4.7 交互式工具属性栏..... 20	
1.5 CorelDRAW X3 工具箱..... 21	第 2 章 服装色彩设计.....44
1.5.1 挑选工具..... 21	2.1 色光原理.....44
1.5.2 形状工具..... 22	2.2 色彩的三要素.....44
1.5.3 裁剪工具..... 22	2.2.1 色相.....45
1.5.4 缩放工具..... 22	2.2.2 明度.....50
	2.2.3 纯度.....53
	2.3 色彩对比.....55



2.3.1	色相对比	55	表现	132	
2.3.2	明度对比	59	4.1.7	悬垂领的设计与表现	135
2.3.3	纯度对比	65	4.1.8	针织罗纹领的设计与表现	137
2.4	色彩心理	69	4.1.9	连身领的数字化绘制	140
2.4.1	色彩的心理功能	69	4.2	袖子的设计与表现	143
2.4.2	色彩的象征性	69	4.2.1	袖子的设计要点	143
2.4.3	色彩的心理感受	71	4.2.2	袖口袖的设计与表现	143
2.4.4	色彩的通感	72	4.2.3	连袖的设计与表现	146
2.5	服装色彩设计的原则与方法	76	4.2.4	平装袖的设计与表现	148
2.5.1	服装色彩设计的原则	76	4.2.5	插肩袖的设计与表现	150
2.5.2	服装的配色与调和	77	4.2.6	圆装袖的设计与表现	152
2.5.3	服装画的配色原理	80	4.3	门襟的设计与表现	155
2.6	服装色彩搭配技巧	83	4.3.1	门襟的设计要点	155
第3章	服装图案	91	4.3.2	门襟的设计与表现	155
3.1	图案概论	91	4.3.3	普通圆纽扣叠门襟	155
3.2	图案的形式美法则	91	4.3.4	中式布纽扣对襟	157
3.2.1	对称与均衡	91	4.3.5	拉链门襟	159
3.2.2	对比与调和	94	4.3.6	带袷门襟	161
3.2.3	条理与反复	96	4.3.7	明门襟的绘制	162
3.2.4	节奏与韵律	98	4.3.8	暗门襟的绘制	164
3.2.5	比例与尺度	99	4.3.9	斜门襟的绘制	165
3.3	图案构成	101	4.4	口袋的设计与表现	167
3.3.1	单独纹样	101	4.4.1	口袋的设计要点	167
3.3.2	适合纹样	103	4.4.2	贴袋的设计与表现	167
3.3.3	连续纹样	106	4.4.3	挖袋的设计与表现	170
3.4	图案的变化形式	110	4.4.4	插袋的设计与表现	172
3.5	服装图案的设计原则与方法	113	4.5	腰头的设计与表现	174
第4章	服装部件和局部设计	116	4.5.1	腰头的设计要点	175
4.1	领子的设计与表现	116	4.5.2	腰头的设计与表现	175
4.1.1	领子的分类和设计要点	116	4.5.3	数字化西裤腰头的绘制	175
4.1.2	领口领的设计与表现	117	4.5.4	数字化绳带抽缩腰头的绘制	177
4.1.3	立领的设计与表现	122	第5章	单件服装的设计与表现	180
4.1.4	贴身领的设计与表现	126	5.1	服装款式设计中的形式美法则	180
4.1.5	驳领的设计与表现	129			
4.1.6	蝴蝶结领的设计与表现				

5.2 服装款式设计与表现概论	182	6.2 时装画的人体比例	225
5.2.1 廓型的种类	183	6.3 时装画的人体姿态	228
5.2.2 廓型的设计要点	184	6.4 头部的比例与描绘	231
5.3 上衣服装款式的设计与表现	184	6.5 手和脚的画法	233
5.3.1 衬衣款式的设计与表现	185	6.6 时装画的画法	237
5.3.2 西装上衣款式的设计与表现	187	6.6.1 时装画的整体画法	237
5.3.3 夹克款式的设计与表现	189	6.6.2 时装画的省略画法	238
5.3.4 猎装上衣的设计与表现	192	6.6.3 发型的画法	238
5.3.5 中西式上衣款式的设计与表现	194	6.6.4 饰物的画法	239
5.3.6 牛仔上衣款式的设计与表现	196	6.7 常用服饰配件的数字化绘制	243
5.3.7 旗袍款式的设计与表现	199	6.7.1 纽扣的绘制	243
5.3.8 大衣款式的设计与表现	201	6.7.2 项链的绘制	245
5.4 裤子的设计与表现	202	6.7.3 拉链的绘制	246
5.4.1 西裤款式图的绘制	203	6.8 常用服装材料效果的制作	248
5.4.2 牛仔裤款式图的绘制	205	6.8.1 普通斜纹面料效果制作	248
5.4.3 休闲裤款式图的绘制	206	6.8.2 牛仔布面料效果制作	250
5.4.4 短裤款式图的绘制	208	6.8.3 毛绒面料效果制作	251
5.4.5 裙裤款式图的绘制	209	6.8.4 麻布面料效果制作	252
5.5 裙子款式的设计与表现	211	6.8.5 格子面料效果制作	253
5.5.1 西式裙款式图的绘制	211	6.8.6 裘皮效果的制作	255
5.5.2 鱼尾裙款式图的绘制	213	6.8.7 毛线编织效果制作	256
5.5.3 伞裙款式图的绘制	215		
5.5.4 多节裙款式图的绘制	217	第7章 服装画的电脑表现技法	259
5.5.5 多片裙款式图的绘制	219	7.1 数字化匀线表现法	259
5.5.6 连衣裙款式图的绘制	221	7.2 数字化粗细线表现法	264
第6章 时装画基本技法	224	7.3 黑白灰表现法	267
6.1 时装画简述	224	7.4 色彩平涂表现法	270
		7.5 色彩明暗表现法	272
		7.6 色彩对比表现法	275
		7.7 色彩点缀表现法	280
		7.8 色彩调和表现法	284
		7.9 材料填充时装画的绘制	287
		7.10 裘皮大衣数字化效果图绘制	291
		7.11 皮革服装效果图的绘制	298

第 1 章

CorelDRAW X3 简介

CorelDRAW 是世界范围内使用最广泛的平面设计软件之一，使用该软件能够完成艺术设计领域的设计任务，同样可以完成服装设计的全部任务。CorelDRAW 软件具有界面友好、操作视图化、成本低廉、通用性高等优势。因此，数字化服装设计师使用该软件是明智的选择。

CorelDRAW X3 的功能十分强大，数字化服装设计只用到其中部分功能。本章只是对数字化服装设计经常涉及的软件界面、菜单栏、常用工具栏、互动式属性栏、工具箱、调色板、常用对话框等进行简单的介绍，具体的使用方法将在后面的章节中讲解。这里只要求读者通过本章的学习，能够对 CorelDRAW X3 有一个基本了解，掌握常用命令和工具的功能，熟练地找到你需要的命令和工具。



1.1 CorelDRAW X3 的界面

通过商店购买或通过网络下载 CorelDRAW X3 软件后，在 Windows 操作平台上，按说明安装软件。安装完成后，通过选择【开始】→【程序】→【CorelDRAW Graphics Suite X3】→【CorelDRAW X3】命令或双击快捷图标，即可打开 CorelDRAW X3 应用程序，其界面如图 1-1 所示。

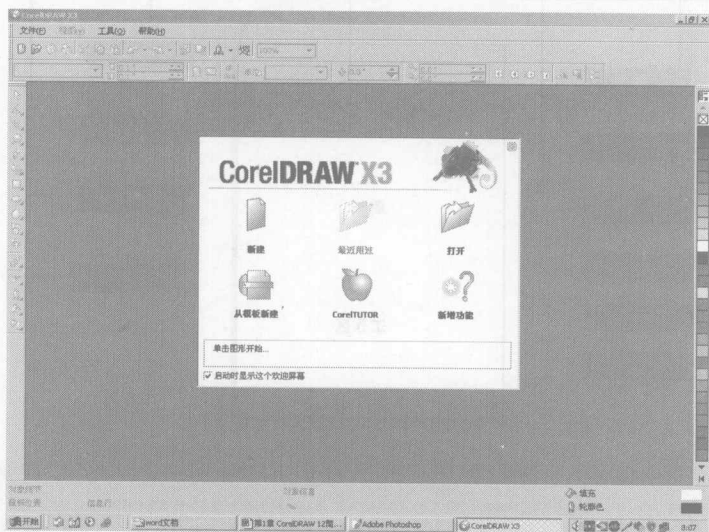


图 1-1



鼠标单击新建图纸图标, 即可打开一张新的图纸, 如图 1-2 所示。

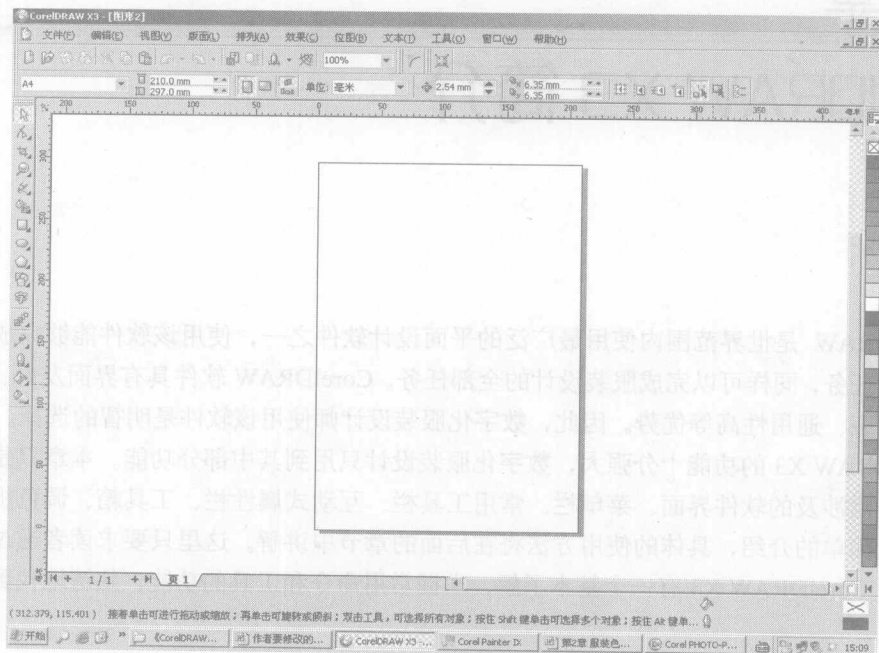


图 1-2

CorelDRAW X3 的界面, 默认状态下的常用项目包括标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、工具箱、调色板、图纸、工作区、原点与标尺、状态栏, 如图 1-3 所示。

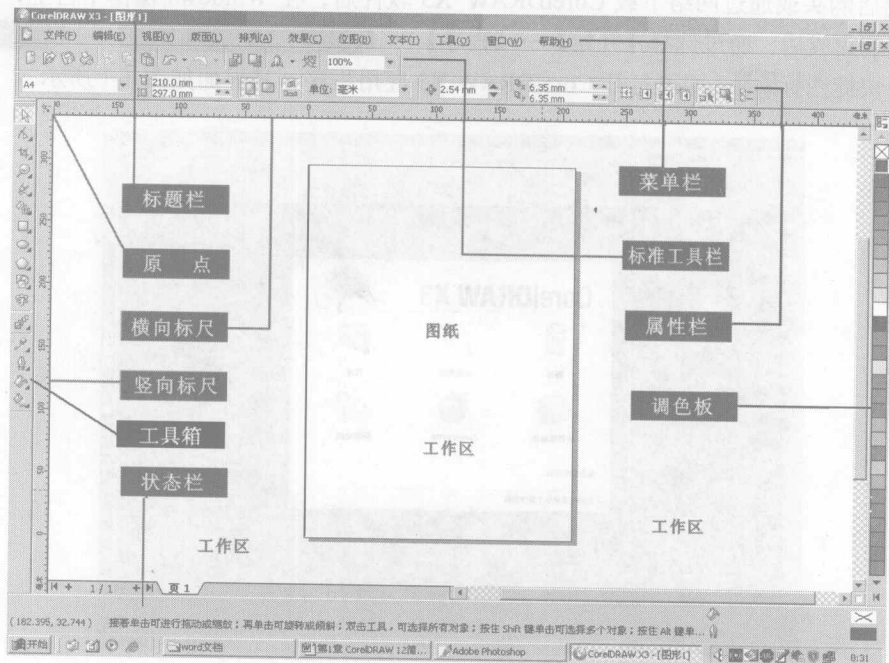


图 1-3

一、标题栏

图 1-3 最上方的标志是标题栏  CorelDRAW X3 - [图形 1]，表示现在打开的界面是 CorelDRAW X3 应用程序，并且打开了一张空白图纸，其名称是[图形 1]。

二、菜单栏

图 1-3 上方第 2 行是菜单栏，如图 1-4 所示。菜单栏中的所有栏目都是可以展开的下拉菜单，包括文件、编辑、视图、版面、排列、效果、位图、文本、工具、窗口、帮助等项。通过展开下拉菜单，可以找到我们绘图需要的大部分工具和命令。



图 1-4

三、标准工具栏

图 1-3 上方第 3 行是标准工具栏，如图 1-5 所示。标准工具栏是一般应用程序都具有的栏目，包括新建、打开、保存、打印、剪切、复制、粘贴、撤销、重做、导入、导出、显示比例等工具，这些是我们经常用到的工具，大部分应用软件的标准工具栏都基本相同。



图 1-5

四、属性栏

图 1-3 上方第 4 行是属性栏，如图 1-6 所示。属性栏是交互式的，选择不同的工具或命令时，展现的属性栏是不同的。比如当打开一张空白图纸，什么也不选择时，该栏描述的是图纸的属性，包括图纸的大小、方向、绘图单位等属性。当绘制一个图形对象并处于选中状态时，该栏描述的是选中对象的属性等。

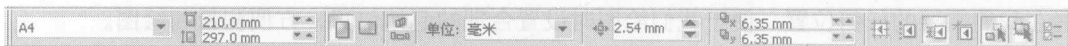


图 1-6

五、工具箱

图 1-3 左侧竖向摆放的项目是工具箱，为了排版方便将其横向摆放，如图 1-7 所示。工具箱中的图标是绘图常用的 16 类工具，包括挑选工具、形状工具、剪切工具、缩放工具、智能填充工具、手绘工具、矩形工具、椭圆工具、多边形工具、基本形状工具、文本工具、交互式工具、滴管工具、轮廓工具、填充工具、交互式填充工具等。其中右下方带有黑色三角的图标，包含二级展开菜单，二级菜单中的工具是该类工具的细化工具。



图 1-7

六、调色板

图 1-3 右侧竖向摆放的项目是调色盘，为了排版方便将其竖向摆放，如图 1-8 所示。默认状



态下显示的是常用颜色,鼠标按下调色板滚动按钮,调色板会向上滚动,显示更多颜色。鼠标按下调色板展开按钮,可以展开整个调色板,显示所有颜色。



图 1-8

七、图纸和工作区

图 1-3 中,程序界面中间的白色区域是工作区。工作区内有一张图纸,默认状态下,按 A4 图纸的宽度、高度显示。可以通过缩放工具或常用工具栏的显示比例功能来改变图纸的宽度显示,或任意比例显示。可以显示全部图形,也可以显示部分选中的图形等。我们今后的绘图工作即是在工作区内的图纸上进行的。

八、原点和标尺

图 1-3 中,紧靠工作区上侧的尺子是横向标尺,紧靠工作区左侧的尺子是竖向标尺,默认状态下是 10 进制显示的,绘图单位可由属性栏来进行设置。移动鼠标时,可以看到两把标尺上各有一个虚线在移动,以显示鼠标所处的准确位置,便于绘图时准确定点、定位,如图 1-9 所示。

默认状态下,绘图原点处于图纸的左下角。横向标尺与竖向标尺交叉处的按钮是原点设置按钮,鼠标光标按在按钮上,拖动鼠标可以将原点放置在我们需要的任何位置,便于我们绘图时设置合理的起始位置,方便测量和绘图。

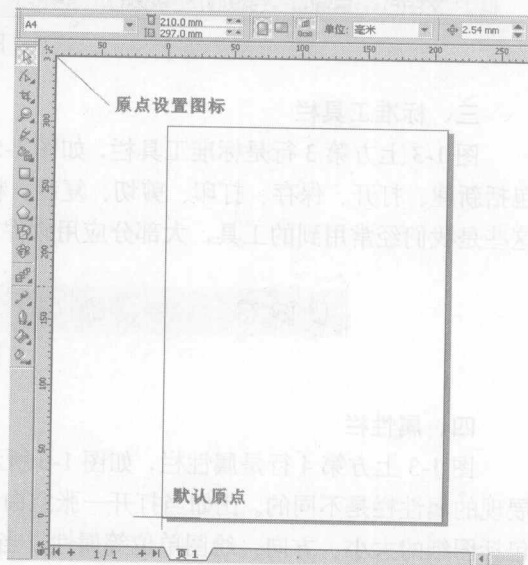


图 1-9

九、状态栏

图 1-3 中最下部是状态栏。当绘制一个图形对象并选中时,该栏显示图形对象的高度、宽度、中心位置,填充情况等当前状态数据。



1.2 CorelDRAW X3 菜单栏

CorelDRAW X3 应用程序界面上方第 2 行是菜单栏,参见图 1-4。菜单栏中的所有栏目都是可以展开下拉菜单的,包括文件、编辑、视图、版面、排列、效果、位图、文本、工具、窗口、帮助等项。通过展开下拉菜单,可以找到我们绘图需要的大部分工具和命令。

1.2.1 文件

单击菜单栏的【文件】即可打开一个下拉菜单,如图 1-10 所示。

该下拉菜单的每一个命令可以完成一项工作任务,文档信息显示的是近期使用过的文件名称及路径。后面带有黑三角箭头的命令表示还可以展开二级下拉菜单。命令后面英文组合是该命令的快捷键,直接使用相应的快捷键也可以完成同样的工作任务。如  新建(N) Ctrl+N, 表示【新建】命令的快捷键是“Ctrl+N”等。这里我们将常用命令介绍如下。

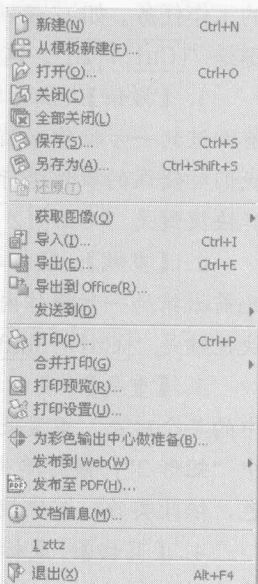


图 1-10

1. **【新建】:** 鼠标单击命令  新建(N) Ctrl+N, 可以打开一张空白图纸, 建立一个新文件。默认状态下, 属性为 A4 图纸, 竖向摆放, 绘图单位为毫米, 文件名称为“图形 1”, 其快捷键是“Ctrl+N”。
2. **【从模板新建】:** 鼠标单击命令  从模板新建(E)..., 可以打开模板选择对话框, 可以从中选择合适的模板建立一个新文件。该命令可以帮助我们已从已有模板建立一个新文件, 以便节省时间、提高工作效率。
3. **【打开】:** 鼠标单击命令  打开(O)... Ctrl+O, 打开一个文件选择对话框, 可以从中选择、打开已经存在的某个文件, 以便继续绘图工作, 或对该文件进行修改等, 其快捷键是“Ctrl+O”。
4. **【关闭】:** 鼠标单击命令  关闭(C), 可以关闭当前打开的文件。
5. **【保存】:** 鼠标单击命令  保存(S)... Ctrl+S, 可以打开一个文件保存对话框, 将当前文件保存在我们选定的目录下, 其快捷键是“Ctrl+S”。
6. **【另存为】:** 鼠标单击命令  另存为(A)... Ctrl+Shift+S, 可以打开一个另存为对话框, 将当前文件保存为其他名称, 或保存在其他目录下, 其快捷键是“Ctrl+Shift+S”。
7. **【导入】:** 鼠标单击命令  导入(I)... Ctrl+I, 可以打开一个导入对话框, 帮助我们选择某个已有的 JPEG 格式的位图文件, 将其导入到当前文件中, 其快捷键是“Ctrl+I”。
8. **【导出】:** 鼠标单击命令  导出(E)... Ctrl+E, 可以打开一个导出对话框, 帮助我们将当前文件的全部或选中的部分图形, 导出为 JPEG 格式的文件, 并保存在其他目录下, 其快捷键是“Ctrl+E”。
9. **【打印】:** 鼠标单击命令  打印(P)... Ctrl+P, 可以打开一个打印对话框, 帮助我们将当前文件打印输出。其快捷键是“Ctrl+P”。
10. **【打印预览】:** 鼠标单击命令  打印预览(R)..., 可以打开一个打印预览对话框, 帮助我们设置打印文件的准确性, 以便能够正确的打印输出。
11. **【打印设置】:** 鼠标单击命令  打印设置(U)..., 可以打开一个打印设置对话框, 帮助我们进行打印属性的设置, 包括图纸大小、图纸方向、打印位置、分辨率等, 以便我们按照自己的意愿进行打印输出。
12. **【退出】:** 鼠标单击命令  退出(X) Alt+F4, 可以退出 CorelDRAW X3 应用程序。

1.2.2 编辑

单击【编辑】菜单, 即可打开一个下拉菜单, 如图 1-11 所示。

该下拉菜单的每一个命令可以完成一项工作任务。后面带有黑三角箭头的命令表示还可以展开二级下拉菜单。命令后面英文组合是该命令的快捷键, 直接使用相应的快捷键也可以完成同样



的工作任务。如 撤销 (U) Ctrl+Z, 表示【撤销】命令的快捷键是“Ctrl+Z”。这里我们将常用命令介绍如下。

1. 【撤销】: 鼠标单击命令 撤销 (U) Ctrl+Z, 可以将此前做过的一步操作撤销。连续单击也可以撤销此前的若干步操作, 以便我们对错误的操作进行纠正。“命令”菜单会显示将要撤销的操作内容, 其快捷键是“Ctrl+Z”。

2. 【重做】: 鼠标单击命令 重做 (E) Ctrl+Shift+Z, 可以恢复此前撤销的一步操作内容。连续单击也可以恢复此前的若干步操作, 其快捷键是“Ctrl+Shift+Z”。

3. 【重复】: 鼠标单击命令 重复 (R) Ctrl+R, 可以对选中的某个对象, 重复此前的操作。如对“矩形 1”填充了一种红色, 选中“矩形 2”, 鼠标单击【重复】命令, 可以对“矩形 2”填充同样的红色, 依此类推, 其快捷键是“Ctrl+R”。

4. 【剪切】: 鼠标单击命令 剪切 (I) Ctrl+X, 可以将选中的对象从当前文件中剪切下来, 并存放在剪贴板上, 其快捷键是“Ctrl+X”。

5. 【复制】: 鼠标单击命令 复制 (C) Ctrl+C, 可以将选中的对象从当前文件中复制下来, 并存放在剪贴板上, 其快捷键是“Ctrl+C”。

6. 【粘贴】: 鼠标单击命令 粘贴 (P) Ctrl+V, 可以将通过剪切或复制, 存放在剪贴板上的对象贴入当前文件中, 其快捷键是“Ctrl+V”。

7. 【删除】: 鼠标单击命令 删除 (L) Delete, 可以将选中的对象从当前文件中删除, 其快捷键是“Delete”。

8. 【再制】: 鼠标单击命令 再制 (D) Ctrl+D, 可以对选中的对象进行一次再制, 即增加一个相同的对象, 多次单击可以增加多个相同的对象, 其快捷键是“Ctrl+D”。

9. 【全选】: 鼠标单击命令 全选 (A), 可以将当前文件中的所有对象全部选中, 以便同时进行下一步操作。

10. 【属性】: 鼠标单击命令 属性 (I), 可以打开一个属性对话框。通过该对话框可以对选中的对象进行填充、轮廓等项目的设置与操作。

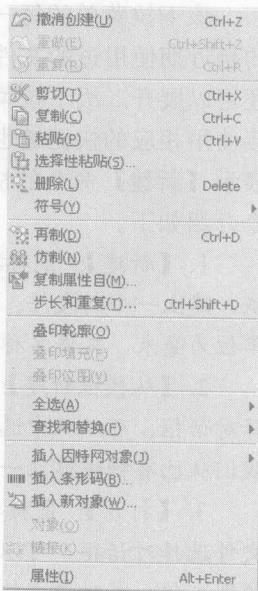


图 1-11

1.2.3 视图

单击【视图】菜单, 即可打开一个下拉菜单, 如图 1-12 所示。

该下拉菜单的每一个命令可以完成一项工作任务, 后面带有黑三角箭头的命令表示还可以展开的二级下拉菜单。命令后面英文组合是该命令的快捷键, 直接使用相应的快捷键也可以完成同样的工作任务。这里我们将常用命令介绍如下。

1. 【线框】: 鼠标单击命令 线框 (W), “命令”前面显示一个小圆球, 表示当前文件的显示状态处于线框状态。文件中所有已经填充的对象, 将以线框的状态显示, 不再显示填充内容。

2. 【正常】: 鼠标单击命令 正常 (N), “命令”前面显示一个小圆球, 表示当前文件的显示状态处于正常状态。文件中所有对象都以原有正常状态显示。一般情况下, 都是在这种状态下进行

绘图操作的。

3. 【全屏预览】: 鼠标单击命令  全屏预览(F) F9, 计算机屏幕只显示白色工作区域。单击鼠标或按任意键, 即可取消全屏预览, 恢复正常显示状态。其快捷键是“F9”, 按下快捷键, 即可进入全屏预览状态, 再次按下快捷键, 即可恢复正常显示状态。

4. 【标尺】: 鼠标单击命令  标尺(R), “命令”前面显示一个“√”, 表示该命令处于工作状态。这时界面上显示横向标尺、竖向标尺和原点设置按钮。再次单击该命令, “命令”前面的“√”消失, 表示该命令处于非工作状态, 界面上不显示标尺和原点设置按钮。一般情况下, 【标尺】处于工作状态。

5. 【网格】: 鼠标单击命令  网格(G), “命令”前面显示一个“√”, 表示该命令处于工作状态。界面工作区显示虚线网格, 便于我们绘图时的定位操作。网格的大小、密度是可以设置的。再次单击该命令, “命令”前面的“√”消失, 表示该命令处于非工作状态, 网格消失。一般情况下【网格】处于非工作状态。

6. 【辅助线】: 鼠标单击命令  辅助线(I), “命令”前面显示一个“√”, 表示该命令处于工作状态。我们可以将鼠标光标指在标尺上, 拖动鼠标从横向标尺拖出一条水平辅助线, 从竖向标尺拖出一条垂直辅助线。再次单击该命令, “命令”前面的“√”消失, 表示该命令处于非工作状态, 辅助线消失, 并且不能拖出辅助线。一般情况下【辅助线】处于非工作状态。

7. 【贴齐网格】: 鼠标单击命令  贴齐网格(P) Ctrl+Y, “命令”前面显示一个“√”, 表示该命令处于工作状态。不论网格显示与否, 当我们移动一个对象时, 该对象会自动对齐网格线, 便于我们按网格线对齐多个图形对象。再次单击该命令, “命令”前面的“√”消失, 表示该命令处于非工作状态, 上述功能不再起作用。

8. 【贴齐辅助线】: 鼠标单击命令  贴齐辅助线(U), “命令”前面显示一个“√”, 表示该命令处于工作状态。当我们移动一个对象时, 该对象会自动对齐辅助线, 便于我们按辅助线对齐多个图形对象。再次单击该命令, “命令”前面的“√”消失, 表示该命令处于非工作状态, 上述功能不再起作用。

9. 【贴齐对象】: 鼠标单击命令  贴齐对象(J), “命令”前面显示一个“√”, 表示该命令处于工作状态。当我们移动一个对象时, 该对象会自动对齐另一个对象, 便于我们将多个对象紧密对齐。再次单击该命令, “命令”前面的“√”消失, 表示该命令处于非工作状态, 上述功能不再起作用。

10. 【网格和标尺设置】: 鼠标单击命令  网格和标尺设置(L), 打开一个“网格和标尺设置”对话框。通过该对话框, 我们可以分别对网格和标尺的属性进行设置。“网格”设置只有在【对齐网格】命令处于工作状态时才起作用。

11. 【辅助线设置】: 鼠标单击命令  辅助线设置(I), 打开一个“辅助线设置”对话框。通过该对话框, 可以按绘图需要, 准确添加若干水平和垂直辅助线, 帮助我们进行服装制图, 就像传统服装制图绘制辅助线一样。对于不需要的辅助线, 可以逐条删除。也可以分别删除所有水平或垂直辅助线。这些设置只有在【对齐辅助线】命令处于工作状态时才起作用。

12. 【对齐对象设置】: 鼠标单击命令  贴齐对象设置(B), 打开一个“对齐对象设置”对话框。

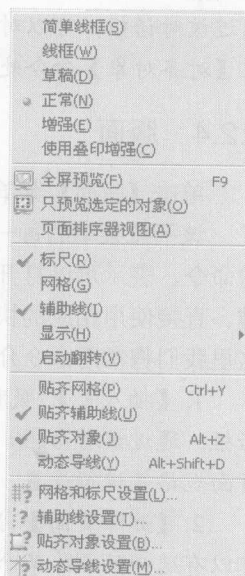


图 1-12



通过该对话框,可以对对齐对象的方式进行设置,便于我们选择适当地对齐方式。这些设置只有在【对齐对象】命令处于工作状态时才起作用。

1.2.4 版面

单击【版面】菜单,即可以打开一个下拉菜单,如图 1-13 所示。

该下拉菜单的每一个命令可以完成一项工作任务。后面带有“……”的命令,表示可以打开一个对话框。紧接命令括号内的英文字母是快捷键,直接使用相应的快捷键,也可以完成相同的工作任务,依此类推。这里我们将常用命令介绍如下。

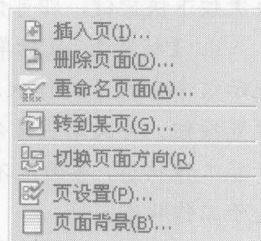


图 1-13

1. 【插入页】: 鼠标单击命令 插入页(I)..., 打开一个“插入页面”对话框。通过该对话框,我们可以对插入页面的数量、方向、前后位置、页面规格等进行设置,确定后即可插入新的页面。

2. 【删除页面】: 鼠标单击命令 删除页面(D)..., 打开一个“删除页面”对话框。通过该对话框,可以有选择的删除某个页面或删除某些页面。

3. 【切换页面方向】: 鼠标单击命令 切换页面方向(R), 可以在横向页面和竖向页面之间进行切换。

4. 【页面设置】: 鼠标单击命令 页设置(P)..., 打开一个“页面设置”对话框。通过该对话框,可以对当前页面的规格大小、方向、版面等项目进行设置。

5. 【页面背景】: 鼠标单击命令 页面背景(B)..., 打开一个“页面背景”对话框。通过该对话框,可以对当前页面进行无背景、各种底色背景、各种位图背景等设置。

1.2.5 排列

单击【排列】菜单,即可打开一个下拉菜单,如图 1-14 所示。

该下拉菜单的每一个命令可以完成一项工作任务。后面带有黑三角箭头的命令表示还可以展开的二级下拉菜单。命令后面英文组合是该命令的快捷键,直接使用相应的快捷键也可以完成同样的工作任务。这里我们将常用命令介绍如下。

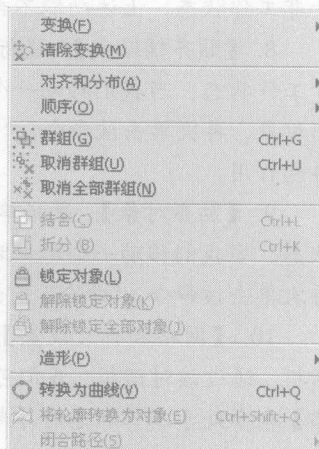


图 1-14

1. 【变换】: 鼠标单击命令 变换(F), 展开一个二级菜单,如图 1-15 所示。

二级菜单中包括位置、旋转、比例、大小和倾斜等 5 个命令,鼠标单击某个命令,可以打开一个对话框(如图 1-16 所示),这些命令都包含在这个对话框中。通过该对话框,我们可以对已经选中的图形对象进行位置、旋转、缩放和镜像、大小、斜切等属性的变换。

2. 【清除变换】: 鼠标单击命令 清除变换(M), 可以清除已经进行的变换。

3. 【对齐和分布】: 鼠标单击命令 对齐和分布(A), 可以展开一个二级菜单,如图 1-17 所示。

通过二级菜单中的命令,我们可以将选中的一个或一组对象,进行上述菜单中的对齐操作,

便于我们快速将选中的对象或对象组按要求对齐，提高工作效率。

4. 【顺序】：鼠标单击命令 **顺序(O)**，可以展开一个二级菜单，如图 1-18 所示。

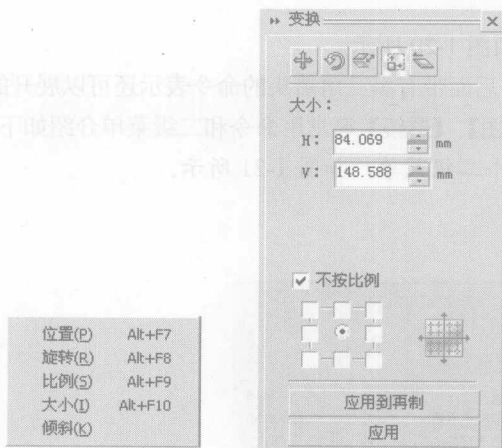


图 1-15

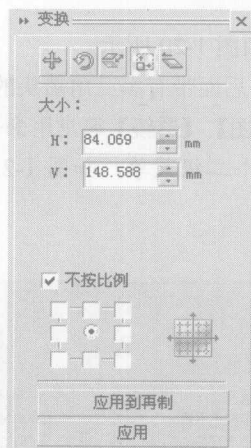


图 1-16



图 1-17



图 1-18

通过二级菜单中的命令，我们可以将选中的一个或一组对象，进行前后位置的设置操作，满足我们绘图的需要。

5. 【群组】：鼠标单击命令 **群组(G)** (Ctrl+G)，可以将选中的两个及两个以上的对象组合为一组对象，便于我们同时移动、填充等操作，其快捷键是 **Ctrl+G**。

6. 【取消组合】：鼠标单击命令 **取消组合(U)** (Ctrl+U)，可以将选中的一组对象的组合取消，变为单个对象，其快捷键是 **Ctrl+U**。

7. 【取消全部组合】：鼠标单击命令 **取消全部组合(N)**，可以将对齐文件中的所有组合全部取消。

8. 【结合】：鼠标单击命令 **结合(C)** (Ctrl+L)，可以将选中的两个或两个以上的对象结合为一个对象，同时该对象变为曲线，可以对其进行造形编辑，其快捷键是 **Ctrl+L**。

9. 【拆分曲线】：鼠标单击命令 **拆分曲线 图层 1(B)** (Ctrl+K)，可以将选中的通过结合形成的对象分离为单个对象，还可以对由于其他操作形成的结合对象进行分离，其快捷键是 **Ctrl+K**。

10. 【锁定对象】：鼠标单击命令 **锁定对象(L)**，可以将选中的一个或多个对象锁定，对锁定后的对象不能进行任何编辑操作。便于我们对已经完成的一个对象，或部分对象进行临时保护。

11. 【解除锁定对象】：鼠标单击命令 **解除锁定对象(K)**，可以将选中的已经锁定的对象锁定属性取消，又可以对其进行编辑操作了。

12. 【解除锁定全部对象】：鼠标单击命令 **解除锁定全部对象(J)**，可以将当前文件中的所有锁定对象解除锁定，并对所有对象进行编辑操作。

13. 【造形】：鼠标单击命令 **造形(P)**，可以展开一个二级菜单，如图 1-19 所示。

通过二级菜单中的命令，可以对选中的对象进行焊接、修剪、相交等操作。

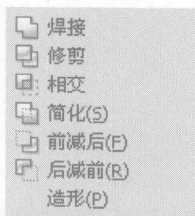


图 1-19

14. 【转换为曲线】：鼠标单击命令 **转换为曲线, 造形(P)** (Ctrl+Q)，可以利用