



高职高专服装专业
纺织服装教育学会“十二五”规划教材

CorelDRAW
Clothing Design Performance

CorelDRAW 成衣设计表现

丰蔚 张婷婷 编著



中国轻工业出版社

高职高专

教育学会“十二五”规划教材



CorelDRAW

Clothing Design Performance

CorelDRAW

成衣设计表现

丰蔚 张婷婷 编著



中国轻工业出版社

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW成衣设计表现 / 丰蔚, 张婷婷编著. —北京: 中国轻工业出版社, 2013.1

高职高专服装专业纺织服装教育学会“十二五”规划教材

ISBN 978-7-5019-8826-6

I. ①C… II. ①丰… ②张… III. ①服装设计-计算机辅助设计-图形软件-高等职业教育-教材 IV. ①TS941.26

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第208991号

内容简介

本书根据现代服装职业教育的特点,选取了由浅至深的若干设计案例,结合由简单到复杂的CorelDRAW软件应用方法,形成方便教学的学习领域,适应边学边用的职业教学特点。同时结合适量的成衣设计知识,提倡以设计带动表现,以表现体现设计,将设计意识和设计知识根据学习需求有侧重地体现在各个章节,形成相互连贯、逐步深入的教学层次,适用于高职院校教学需求以及广大的服装设计爱好者。

责任编辑: 张文佳

策划编辑: 杨晓洁 责任终审: 劳国强 封面设计: 锋尚设计

版式设计: 锋尚设计 责任校对: 吴大鹏 责任监印: 吴京一

出版发行: 中国轻工业出版社(北京东长安街6号, 邮编: 100740)

印刷: 北京画中画印刷有限公司

经销: 各地新华书店

版次: 2013年1月第1版第1次印刷

开本: 889×1194 1/16 印张: 6.5

字数: 220千字

书号: ISBN 978-7-5019-8826-6 定价: 38.00元

邮购电话: 010-65241695 传真: 65128352

发行电话: 010-85119835 85119793 传真: 85113293

网址: <http://www.chlip.com.cn>

Email: club@chlip.com.cn

如发现图书残缺请直接与我社邮购联系调换

110220J2X101ZBW

前言

使用CorelDRAW进行成衣设计,起始于成衣设计教学的需要。我们上大学那会儿,还没有使用电脑进行设计的习惯,数字技术才刚刚起步。第一次意识到CorelDRAW对于专业的重要性,是若干年前接触某家外贸服装企业,由于来样加工的生产特点,需要将样衣绘制成平面款式图,并且详细标明工艺流程和细节,以方便下线的加工部门进行生产和质量监管。基于CorelDRAW强大便捷的勾线功能,使得操作人员可以快速掌握、便捷应用,因而在服装企业中获得了越来越多的认可。据我了解,在南方以及北方的使用都很普遍。但是使用CorelDRAW进行效果图绘画的还比较少,因为与Painter、Photoshop等设计软件相比较,CorelDRAW缺乏手动绘画模拟的灵活性,无论是线条还是填色,都较为规整概括而缺乏细腻丰富的变化。如今,经过历代改良之后的CorelDRAW软件,也在逐渐完善这方面的功能,如在CorelDRAW X5中的滤镜功能,已能够自由地转换位图模式并且添加较多丰富生动的特效了。

作为一名设计人员,频繁地在软件之间转换完成一张满意的设计图是比较麻烦的,尽管操作熟练后也能够做到。但是如果一种软件就能够满足设计需要,那无疑是为设计者的工作提供了更多的方便。这就是所谓的职业需求,也正是职业教育所希求的。从这一点来讲,CorelDRAW具有上手快、应用广的特点,稍稍深入学习之后,就会发现只要钻研,就会获得有无限可能的效果表现,并且具有独特的风格和特点。书中根据学习习惯,选取了由浅入深的若干设计案例,结合由简单到复杂的软件应用方法,形成方便教学的学习领域,适应边学边用的职业教学特点。在技术应用操作方面,第一次或前几次出现的操作讲得比较细一点,相同的操作技巧在后面的章节较为简练,以避免重复。

虽然本书教授软件操作的内容篇幅较大,但是却强调边设计边表现。在服装专业教学中,一般将成衣设计与效果图表现作为单独的两门课程,以便于深入学习。而在效果图绘画的课程中,却往往过分重视绘画技巧的表现,缺乏设计的灵动性。这就背离了学习服装专业的核心在于创意思维开发而非艺术绘画再现。同时,脱离了设计乐趣的软件技法学习也多少有些枯燥。因此,笔者提倡以设计带动表现,以表现体现设计,设计意识和设计知识根据学习需求有侧重地体现在每个章节,形成相互连贯、逐步深入的教学层次。在案例选取上,也结合近年成衣市场的流行特点,因为流行一向是成衣设计的风向标,没有流行也就没有设计。

由于笔者水平所限,书中难免存在偏颇和欠缺,还恳请广大读者给予批评指正。

编者

2012年11月

第一章

成衣设计与CorelDRAW

第一节 成衣设计概述 008

- 一、成衣设计 008
- 二、成衣设计表现形式 008
- 三、数码成衣设计 010

第二节 CorelDRAW X5操作简介 010

- 一、认识CorelDRAW 010
- 二、CorelDRAW X5 011

第二章

成衣款式设计

第一节 款式设计原则 016

- 一、廓形设计 016
- 二、细节设计 018
- 三、案例——口袋设计 018
- 四、习题 021

第二节 裙装设计 021

- 一、裙装设计分类 021
- 二、裙装设计案例——A型裙 022
- 三、裙装设计案例——O型裙 026
- 四、裙装应用图例 029
- 五、习题 029

第三节 裤装设计 030

- 一、裤装设计分类 030
- 二、裤装设计案例——工装休闲裤 031
- 三、裤装设计案例——低胯七分裤 034
- 四、裤装应用图例 036
- 五、习题 036

第四节 上装类设计 037

- 一、上装类设计分类 037
- 二、案例——工作服设计 037
- 三、案例——衬衫设计 041
- 四、案例——连衣裙设计 043
- 五、案例——女西装设计 044
- 六、上装类应用图例 046
- 七、习题 046

目录 contents

第三章

第四章

色彩与材质设计

第一节 成衣色彩设计	048
一、色彩设计原则	048
二、案例——色彩搭配	050
三、案例——色彩与质感	053
四、习题	058
第二节 图案设计	059
一、图案设计原则	059
二、案例——连续式图案	060
三、案例——几何形图案	062
四、案例——混搭图案	064
五、图案应用案例	069
六、习题	069
第三节 材质设计	070
一、材质设计原则	070
二、案例——牛仔材质	071
三、案例——针织材质	074
四、习题	078

着装效果设计

第一节 人体动态设计	080
一、衣用人体比例与结构	080
二、人体动态	081
三、人体与服装	082
四、基础人体案例	083
五、彩色人体动态绘制案例	084
六、习题	086
第二节 整体着装效果设计	087
一、写实效果设计	087
二、平涂勾线效果设计	090
三、习题	096
第三节 系列着装效果设计	096
一、系列设计图例	096
二、操作步骤	097
三、习题	103
参考文献	104

第一章

成衣设计与CorelDRAW

第一节 成衣设计概述 008

- 一、成衣设计 008
- 二、成衣设计表现形式 008
- 三、数码成衣设计 010

第二节 CorelDRAW X5操作简介 010

- 一、认识CorelDRAW 010
- 二、CorelDRAW X5 011

第二章

成衣款式设计

第一节 款式设计原则 016

- 一、廓形设计 016
- 二、细节设计 018
- 三、案例——口袋设计 018
- 四、习题 021

第二节 裙装设计 021

- 一、裙装设计分类 021
- 二、裙装设计案例——A型裙 022
- 三、裙装设计案例——O型裙 026
- 四、裙装应用图例 029
- 五、习题 029

第三节 裤装设计 030

- 一、裤装设计分类 030
- 二、裤装设计案例——工装休闲裤 031
- 三、裤装设计案例——低胯七分裤 034
- 四、裤装应用图例 036
- 五、习题 036

第四节 上装类设计 037

- 一、上装类设计分类 037
- 二、案例——工作服设计 037
- 三、案例——衬衫设计 041
- 四、案例——连衣裙设计 043
- 五、案例——女西装设计 044
- 六、上装类应用图例 046
- 七、习题 046

目录 contents

第三章

第四章

色彩与材质设计

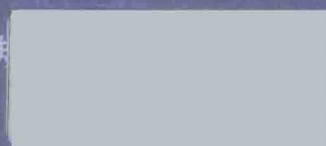
第一节 成衣色彩设计	048
一、色彩设计原则	048
二、案例——色彩搭配	050
三、案例——色彩与质感	053
四、习题	058
第二节 图案设计	059
一、图案设计原则	059
二、案例——连续式图案	060
三、案例——几何形图案	062
四、案例——混搭图案	064
五、图案应用案例	069
六、习题	069
第三节 材质设计	070
一、材质设计原则	070
二、案例——牛仔材质	071
三、案例——针织材质	074
四、习题	078

着装效果设计

第一节 人体动态设计	080
一、衣用人体比例与结构	080
二、人体动态	081
三、人体与服装	082
四、基础人体案例	083
五、彩色人体动态绘制案例	084
六、习题	086
第二节 整体着装效果设计	087
一、写实效果设计	087
二、平涂勾线效果设计	090
三、习题	096
第三节 系列着装效果设计	096
一、系列设计图例	096
二、操作步骤	097
三、习题	103
参考文献	104

高职高专

教育学会“十二五”规划



CorelDRAW

Clothing Design Performance

CorelDRAW

成衣设计表现

丰蔚 张婷婷 编著



中国轻工业出版社

使用CorelDRAW进行成衣设计,起始于成衣设计教学的需要。我们上大学那会儿,还没有使用电脑进行设计的习惯,数字技术才刚刚起步。第一次意识到CorelDRAW对于专业的重要性,是若干年前接触某家外贸服装企业,由于来样加工的生产特点,需要将样衣绘制成平面款式图,并且详细标明工艺流程和细节,以方便下线的加工部门进行生产和质量监管。基于CorelDRAW强大便捷的勾线功能,使得操作人员可以快速掌握、便捷应用,因而在服装企业中获得了越来越多的认可。据我了解,在南方以及北方的使用都很普遍。但是使用CorelDRAW进行效果图绘画的还比较少,因为与Painter、Photoshop等设计软件相比较,CorelDRAW缺乏手绘模拟的灵活性,无论是线条还是填色,都较为规整概括而缺乏细腻丰富的变化。如今,经过历代改良之后的CorelDRAW软件,也在逐渐完善这方面的功能,如在CorelDRAW X5中的滤镜功能,已能够自由地转换位图模式并且添加较多丰富生动的特效了。

作为一名设计人员,频繁地在软件之间转换完成一张满意的设计图是比较麻烦的,尽管操作熟练后也能够做到。但是如果一种软件就能够满足设计需要,那无疑是为设计者的工作提供了更多的方便。这就是所谓的职业需求,也正是职业教育所希求的。从这一点来讲,CorelDRAW具有上手快、应用广的特点,稍稍深入学习之后,就会发现只要钻研,就会获得有无限可能的效果表现,并且具有独特的风格和特点。书中根据学习习惯,选取了由浅入深的若干设计案例,结合由简单到复杂的软件应用方法,形成方便教学的学习领域,适应边学边用的职业教学特点。在技术应用操作方面,第一次或前几次出现的操作讲得比较细一点,相同的操作技巧在后面的章节较为简练,以避免重复。

虽然本书教授软件操作的内容篇幅较大,但是却强调边设计边表现。在服装专业教学中,一般将成衣设计与效果图表现作为单独的两门课程,以便于深入学习。而在效果图绘画的课程中,却往往过分重视绘画技巧的表现,缺乏设计的灵动性。这就背离了学习服装专业的核心在于创意思维开发而非艺术绘画再现。同时,脱离了设计乐趣的软件技法学习也多少有些枯燥。因此,笔者提倡以设计带动表现,以表现体现设计,设计意识和设计知识根据学习需求有侧重地体现在每个章节,形成相互连贯、逐步深入的教学层次。在案例选取上,也结合近年成衣市场的流行特点,因为流行一向是成衣设计的风向标,没有流行也就没有设计。

由于笔者水平所限,书中难免存在偏颇和欠缺,还恳请广大读者给予批评指正。

编者

2012年11月

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW成衣设计表现 / 丰蔚, 张婷婷编著. —北京: 中国轻工业出版社, 2013.1
高职高专服装专业纺织服装教育学会“十二五”规划教材
ISBN 978-7-5019-8826-6

I. ①C… II. ①丰… ②张… III. ①服装设计—计算机辅助设计—图形软件—高等职业教育—教材 IV. ①TS941.26

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第208991号

内容简介

本书根据现代服装职业教育的特点, 选取了由浅至深的若干设计案例, 结合由简单到复杂的CorelDRAW软件应用方法, 形成方便教学的学习领域, 适应边学边用的职业教学特点。同时结合适量的成衣设计知识, 提倡以设计带动表现, 以表现体现设计, 将设计意识和设计知识根据学习需求有侧重地体现在各个章节, 形成相互连贯、逐步深入的教学层次, 适用于高职院校教学需求以及广大的服装设计爱好者。

责任编辑: 张文佳
策划编辑: 杨晓洁 责任终审: 劳国强 封面设计: 锋尚设计
版式设计: 锋尚设计 责任校对: 吴大鹏 责任监印: 吴京一

出版发行: 中国轻工业出版社(北京东长安街6号, 邮编: 100740)

印刷: 北京画中画印刷有限公司

经销: 各地新华书店

版次: 2013年1月第1版第1次印刷

开本: 889×1194 1/16 印张: 6.5

字数: 220千字

书号: ISBN 978-7-5019-8826-6 定价: 38.00元

邮购电话: 010-65241695 传真: 65128352

发行电话: 010-85119835 85119793 传真: 85113293

网址: <http://www.chlip.com.cn>

Email: club@chlip.com.cn

如发现图书残缺请直接与我社邮购联系调换

110220J2X101ZBW

第一章 ■

成衣设计与 CorelDRAW

第一节 成衣设计概述

一、成衣设计

（一）成衣

成衣是近代服装行业中的专业术语，起源于工业化大生产的加工方式，指服装企业按照标准号型批量化生产的成品服装。可以说，人们日常穿着的大多数服装都属于成衣，但“成衣”一词的使用，一般是用于强调和区别于非工业化生产的服装，是较为专门化的表述形式。

成衣作为工业产品，符合批量生产的经济原则，生产机械化，产品规模系列化，质量标准化，包装统一化，并附有品牌、面料成分、号型、洗涤保养说明等标识。

（二）设计

“设计”一词，其语义非常广，人们日常生活的方方面面都与设计有关。设计（design）一词来自于拉丁语designare，意大利语disegno，法语dessin的融合。所谓设计，指的是一种计划、规划、设想、解决问题的方法，是通过视觉方式传达出来的活动过程。设计即合理应用视觉美的基本原则，安排好线条、形体、色调、色彩、肌理、光线、空间等各视觉元素。现在，设计不光指视觉上可以感知的形和色，像使用方法、思维方式等看不见的部分也被包括在设计的范畴之中。

（三）成衣设计

成衣设计指以批量生产的成衣为设计对象的设计活动。成衣设计没有单一具体的顾客对象，而是以某个顾客群体为设计目标，根据市场需求和生产技术手段的要求来进行设计，有商业品牌，并在长期的经营过程中形成一定的品牌形象和品牌文化。目前，一般商店出售的品牌服装都可称为成衣。它具有能够被批量化生产和复制的制造可能，其风格是可被某些消费群体接受的、具有市场价值的服装产品。

二、成衣设计表现形式

一个完整的成衣设计过程包括两个步骤：一是计划和构思，二是将设想进行可视性的实现。也就是说，设计必须通过思维和物化表现这两个环节来实现，两者缺一不可。仅有思维，设计只能存在于自己的头脑中，别人无法了解，即便通过口述来表达，也仍然会产生误解，尤其在设计方案比较复杂时就更是如此，因此必须通过一定的形式将设计思维表达出来，即将抽象的思维转化为具象的形式。成衣设计过程中，表现形式有两种：绘制设计效果图和用服装材料制作成衣来直接表达设计构思。由于设计效果图相对经济实惠、快捷便利，因而往往成为阐述设计构思的首选，即首先通过设计效果图的展现，指导进行服装的实物制作过程、修正设计效果。

（一）设计草图

设计草图是以记录、捕捉灵感为目的的，在表现形式上往往寥寥数笔，粗略夸张，强调设计者的想象力、突出思维重点，表现方法是否深入到位并不十分重要。

（二）设计款式图

设计款式图具有“工程图”的作用，为服装的裁剪制作过程以及公司技术部门之间的有效沟通提供了依据，是成衣设计的重要表现方式。这需要首先对服装结构有充分的了解，服装结构的细节均应交代清楚，如：是褶皱还是省道、是结构线还是装饰线等，均不能含糊。本书的前半部分基本讲述的就是设计款式图。

（三）设计效果图

设计效果图注重的是设计的表现能力，通过对服装、人体以及背景的造型和技法进行综合体现。根据设计效果图的服务目的不同，所采取的表现方式也有所不同。

用于宣传推广的设计效果图，往往具有生活插画或者艺术时装画的特点，突出营造设计的生活氛围以及艺术气息，如图1-1-1所示，David Downton为世界著名品牌H&M所做的2011年产品宣传册中，用寥寥数笔突出刻画了时尚简洁的款式造型，并以线的形式突出了领巾设计细节，获得丰富的艺术效果。

而用于公司以及客户沟通的设计效果图，则讲求细节的准确到位，同时具有一定的感染表现力，表达设计意图、传递设计理念。如图1-1-2所示，Anonymous在1969年为设计师Louis Feraud所做的设计宣传中，精确地交代了设计款式的每个细节，甚至用文字标明了款式特点、编号以及价格，直接引导消费。

参加设计比赛的设计效果图，往往突出设计者自己的设计概念和风格，比较注重绘画性的相应表现，以获得最佳的视觉效果，使自己能够在众多设计者中脱颖而出。目前国内各项服装设计比赛均以设计效果图作为评选的第一阶段。



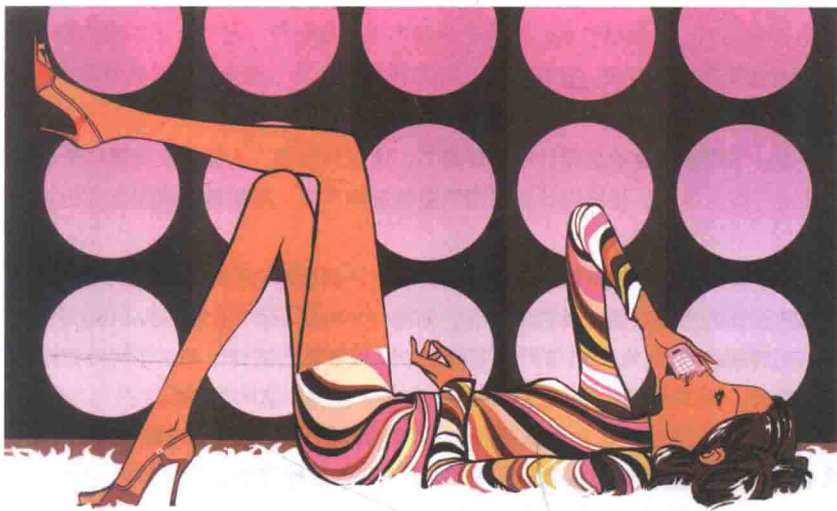
▲ 图1-1-1



▲ 图1-1-2

三、数码成衣设计

随着数字化时代的到来,计算机的应用使成衣设计的表达形式有了新的发展。数码技术的飞速发展使优秀绘图软件不断完善,在成衣设计过程中,应用数码软件能够简洁、快速地表达设计效果,方便存储、修改和传送,从而极大地提高了工作效率。如今数字化技术已逐渐取代传统的画笔,成为成衣设计师的主要创作工具。如图1-1-3所示,是著名的时装画家Jason Brooks的数码作品。Jason Brooks是最早应用数字技术进行时尚创作的艺术师之一,这幅作品运用21世纪的数字技术再现了20世纪60年代的时装设计师Versace的设计风格。在这幅作品中,数字技术使得画面填涂均匀、色彩饱满,流畅的线条和图形极其富有现代装饰感。



▲ 图1-1-3

第二节 CorelDRAW X5操作简介

一、认识CorelDRAW

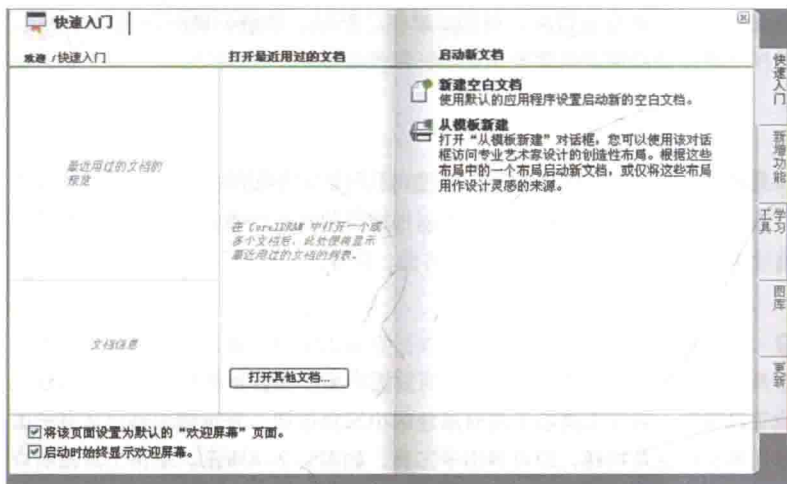
CorelDRAW是一款优秀的矢量图形设计软件。它由全球知名的专业化图形设计开发商Corel公司于1989年推出,目前最新的版本是CorelDRAW X5。

由于操作便利,CorelDRAW既适合初学者使用,又能够满足专业人士的需要,尤其适合快速准确地表达成衣设计的造型结构、线条、色彩以及材质肌理等,因而适合商业生产和交流的需求,在服装企业中得到广泛的应用。CorelDRAW功能强大、直观易学,还被广泛应用在平面设计、包装装潢、书籍装帧、印刷出版、网页设计、多媒体设计等众多领域。

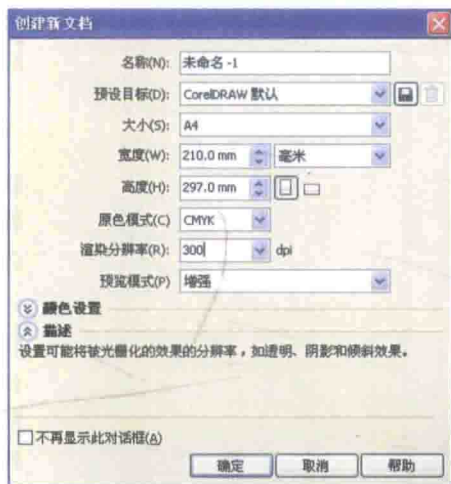
二、CorelDRAW X5

(一) 工作界面

启动CorelDRAW X5后,单击欢迎界面中的“新建空白文档”,可新建页面,系统默认新建页面的大小为A4,如图1-2-1,图1-2-2所示。



▲ 图1-2-1

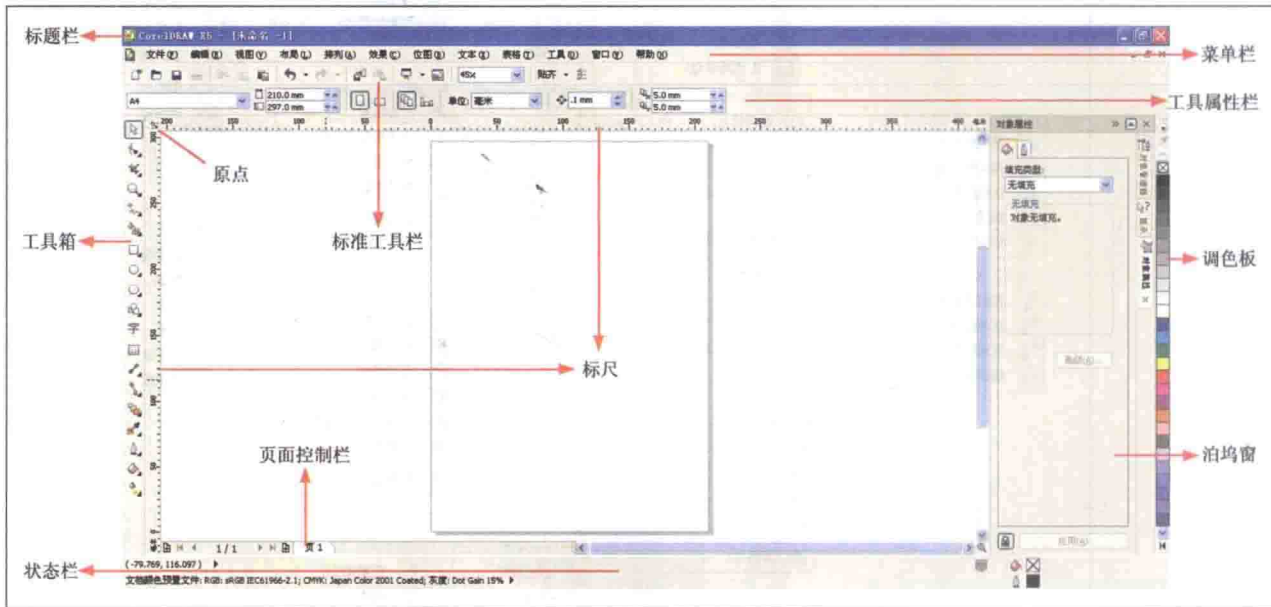


▲ 图1-2-2

新建页面后,即可进入工作界面。工作界面主要包含标题栏、菜单栏、标准工具栏、工具属性栏、工具箱、状态栏、标尺以及调色板等,如图1-2-3所示。

1. 标题栏

标题栏位于整个窗口的顶部,显示应用程序过程和当前文件名。标题栏右面的窗口控制按钮包含了“最大化”、“最小化”和“关闭”3个按钮,单击这些按钮可以执行相应的操作。



▲ 图1-2-3