



随书附赠 **DVD-Rom**

- ★ **200** 分钟实例制作的语音教学视频文件
- ★ 书中实例的源文件和素材文件

CorelDRAW

服装款式设计

李际◎编著

带你迈入服装款式设计的精彩世界!

实例教学，注重应用

将知识点融入到实例中，让读者在实践中掌握软件的使用方法与操作技巧，适合学习者系统的学习

内容丰富，涵盖面广

书中详细介绍了10种不同类型的服装，内容涵盖了所有常见领域，使读者可全面掌握各种款式的设计方法

案例实用，贴近实战

为了让读者更好地了解行业动态和发展趋势，书中的实例都是从实际的项目中精选修改而成，更贴近实战

教学视频，答疑解惑

光盘中提供书中实例的语音教学视频文件，可帮助读者快速掌握所学内容，并进行技术拓展

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE



CorelDRAW

服装款式设计

李际◎编著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书是一本专门介绍 CorelDRAW 服装款式设计方面的案例教程,内容由浅入深、循序渐进、目标清晰、针对性强。具体内容包括服装色彩设计基础、服装款式设计基础、CorelDRAW 基础知识和基本操作、衬衫款式设计、T 恤衫款式设计、针织服装款式设计、外套款式设计、裙装款式设计、裤子款式设计、睡衣款式设计、童装款式设计、婚纱礼服款式设计、套装款式设计等内容。

附赠光盘中提供了书中实例的 CorelDRAW 文件,以及演示实例设计过程的语音视频教学文件。

本书内容全面、通俗易懂,操作性、趣味性和针对性都比较强,不仅适合相关专业的从业人员、服装设计专业的学生及广大服装设计爱好者参考学习,也可作为大中院校和相关培训机构服装设计及其相关专业的教材。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW服装款式设计 / 李际编著. —北京:中国铁道出版社, 2015.6
ISBN 978-7-113-20232-3

I. ①C… II. ①李… III. ①服装设计—计算机辅助设计—图形软件 IV. ①TS941.26

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第067700号

书 名: CorelDRAW 服装款式设计
作 者: 李际 编著

责任编辑: 于先军
责任印制: 赵星辰

读者热线电话: 010-63560056
封面设计: 多宝格

出版发行: 中国铁道出版社(北京市西城区右安门西街8号 邮政编码: 100054)
印 刷: 北京铭成印刷有限公司
版 次: 2015年6月第1版 2015年6月第1次印刷
开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 20.25 字数: 450千
书 号: ISBN 978-7-113-20232-3
定 价: 69.80元(附赠光盘)

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书,如有印制质量问题,请与本社读者服务部联系调换。电话:(010) 51873174
打击盗版举报电话:(010) 51873659



CorelDRAW是Corel公司出品的一款优秀矢量绘图软件,CorelDRAW在服装设计领域的应用越来越广泛、深入,而当前市场上讲解CorelDRAW服装设计方面的图书资料却并不多,而且已有的相关图书也都以教材居多,这种图书往往限于篇幅,介绍得也不够全面、细致。因此,为了帮助读者更全面深入地了解并掌握使用CorelDRAW,我们编写了这本书。

本书内容

本书从服装设计的基础知识以及CorelDRAW的基础操作开始,进而深入全面地讲解多种类型服装款式图的设计思路与制作方法,以大量完整的设计实例讲解项目流程的制作方法。主要内容包括服装设计的基础知识,CorelDRAW在服装款式设计中经常用到的命令、工具的功能和使用方法及操作技巧,以及衬衫、T恤衫、针织服装、外套、裙装、裤装、睡衣、童装、婚纱、套装等不同服装的设计全过程。

本书特点

为了更好地迎合读者的实际需求,在编写的过程中通过相关技术论坛和QQ技术交流群,深入了解了初学者最关心的问题 and 最需要掌握的技术,同时借鉴了很多成功图书的经验。

1. 零点起步,详解细致,完全针对新手,通俗易懂。适合初学者系统地学习。
2. 实例丰富,涵盖面广。书中介绍了10种不同类型衣服的款式。
3. 案例实用,与市场接轨,案例精心挑选最新流行的款式和最新的思想技术。
4. 全视频教学,学习高效。附赠书中案例视频教学。

光盘内容

- 书中实例的CorelDRAW文件,以及实例所用到的素材文件。
- 演示实例设计全过程的语音视频教学文件。

读者对象

- CorelDRAW设计爱好者。
- 服装设计爱好者和服装设计从业人员。
- 大中专院校和培训机构服装设计及其相关专业的师生。

编者
2015年5月

精美案例赏析

褶裙



休闲装



百褶裙



超短裙



晚礼服



休闲装



洋装



职业装



01

chapter

服装色彩设计基础

- 1.1 色彩的基本原理 002
 - 1.1.1 色彩三要素 002
 - 1.1.2 三原色 004
 - 1.1.3 色调 005
- 1.2 色彩对比 007
 - 1.2.1 色相对比 007
 - 1.2.2 明度对比 008
 - 1.2.3 纯度对比 009
 - 1.2.4 冷暖对比 009
- 1.3 色彩心理 009
 - 1.3.1 色彩的心理功能 010
 - 1.3.2 色彩的心理感受 010
 - 1.3.3 色彩的通感 013
- 1.4 服装色彩的流行趋势 014



02

chapter

服装款式设计基础

- 2.1 服装设计的前提条件 017
 - 2.1.1 Time (时间) 017
 - 2.1.2 Place (场合、环境) 017
 - 2.1.3 Object (主体、着装者) 018
- 2.2 服装的造型 019
 - 2.2.1 服装造型的常见类型 019
 - 2.2.2 服装造型要素的表现 021
- 2.3 服装中的形式美法则 023
 - 2.3.1 比例 023



2.3.2 平衡	024
2.3.3 节奏	024
2.3.4 视错	025
2.3.5 强调	025
2.3.6 变化与统一	026



03 chapter CorelDRAW X6的基础知识

3.1 认识CorelDRAW	028
3.1.1 熟悉工作界面	028
3.1.2 使用缩放工具	030
3.1.3 使用平移工具	030
3.2 文件的操作方法	031
3.2.1 新建文件	031
3.2.2 打开文件	031
3.2.3 导入文件	032
3.2.4 导出文件	032
3.2.5 储存文件	033
3.2.6 关闭文件	033
3.2.7 撤销与重做的操作	034
3.3 绘制常见图形	034
3.3.1 绘制矩形	035
3.3.2 绘制椭圆形	036
3.3.3 绘制多边形	037
3.3.4 绘制星形	038
3.3.5 绘制常见的基本形状	038
3.4 对象的简单操作	039
3.4.1 选择对象	039
3.4.2 移动对象	041
3.4.3 删除对象	042
3.4.4 复制对象与粘贴对象	042
3.4.5 剪切对象	043



04 chapter 使用CorelDRAW X6进行绘图

4.1 绘制线段及曲线	045
4.1.1 使用“手绘”工具	045

4.1.2 使用“两点线”工具	046
4.1.3 使用“贝塞尔”工具	047
4.1.4 使用“艺术笔”工具	047
4.1.5 使用“钢笔”工具	048
4.1.6 使用“B样条”工具	049
4.1.7 使用“折线”工具	050
4.1.8 使用“3点曲线”工具	050
4.1.9 使用“智能绘图”工具	050
4.2 对象的编辑	051
4.2.1 对象的变换	051
4.2.2 对象的造型	053
4.2.3 图框精确剪裁	054
4.3 “填充”与“轮廓”的设置	055
4.3.1 使用调色板设置填充色与轮廓色	056
4.3.2 使用“填充”工具	057
4.3.3 使用“智能填充”工具	058
4.3.4 使用“网状填充”工具	059
4.4 交互式效果	061
4.4.1 调和	061
4.4.2 轮廓图	062
4.4.3 变形	063
4.4.4 阴影	065
4.4.5 封套	065
4.4.6 立体化	066
4.4.7 透明度	067

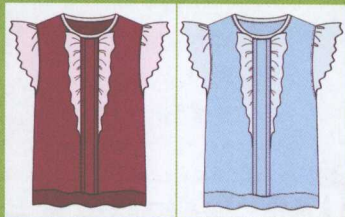


05

chapter

衬衫款式设计

5.1 衬衫设计基础	069
5.1.1 衬衫的概念及各部分名称	069
5.1.2 衬衫的历史	069
5.1.3 衬衫类型	071
5.1.4 常见的衬衫风格	077
5.1.5 衬衫结构	078
5.2 女士短袖衬衫	085
5.2.1 设计理念	086
5.2.2 色彩	086
5.2.3 面料	086



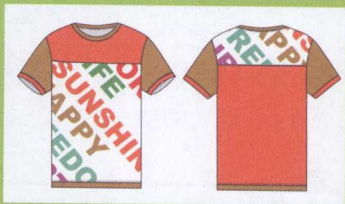
5.2.4 款式图设计与制作	087
5.3 女士立领衬衫设计	090
5.3.1 设计理念	091
5.3.2 色彩	091
5.3.3 面料	091
5.3.4 款式图设计与制作	092
5.4 男士翻领衬衫	096
5.4.1 设计理念	096
5.4.2 色彩	097
5.4.3 面料	097
5.4.4 款式图设计与制作	097



06 chapter

T恤衫款式设计

6.1 T恤衫设计基础	104
6.1.1 T恤衫的概念	104
6.1.2 T恤衫的分类	105
6.1.3 T恤衫常用面料	108
6.2 撞色T恤衫	109
6.2.1 设计理念	109
6.2.2 色彩	110
6.2.3 面料	110
6.2.4 款式图设计与制作	110
6.3 长款女士T恤衫	115
6.3.1 设计理念	115
6.3.2 色彩	116
6.3.3 面料	116
6.3.4 款式图设计与制作	116
6.4 印花运动T恤衫	121
6.4.1 设计理念	121
6.4.2 色彩	121
6.4.3 面料	122
6.4.4 款式图设计与制作	122



07 chapter

针织服装款式设计

7.1 针织服装设计基础	128
--------------------	-----

7.1.1 针织服装的概念、特点及应用范围	128
7.1.2 针织服装的常见款式	129
7.1.3 针织服装的常见风格	131
7.2 长款毛衣	133
7.2.1 设计理念	133
7.2.2 色彩	134
7.2.3 面料	134
7.2.4 款式图设计与制作	134
7.3 假两件针织衫	140
7.3.1 设计理念	140
7.3.2 色彩	140
7.3.3 面料	141
7.3.4 款式图设计与制作	141



08 chapter 外套款式设计

8.1 外套设计基础	150
8.1.1 什么是外套	150
8.1.2 常见的外套种类	151
8.1.3 外套常用面料	154
8.2 女士斑马纹外套	155
8.2.1 设计理念	155
8.2.2 色彩	155
8.2.3 面料	156
8.2.4 款式图设计与制作	156
8.3 男士带帽外套	160
8.3.1 设计理念	160
8.3.2 色彩	160
8.3.3 面料	161
8.3.4 款式图设计与制作	161
8.4 中长款秋冬外套	168
8.4.1 设计理念	169
8.4.2 色彩	169
8.4.3 面料	170
8.4.4 款式图设计与制作	170

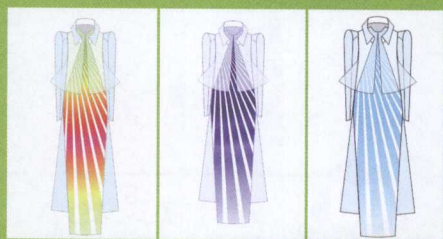


09

chapter

裙装款式设计

9.1 裙装设计基础	180
9.1.1 裙装的概念及历史	180
9.1.2 裙装的分类	181
9.1.3 常见的面料	186
9.2 半身裙	189
9.2.1 设计理念	190
9.2.2 色彩	190
9.2.3 面料	190
9.2.4 款式图设计与制作	191
9.3 连衣裙设计	196
9.3.1 设计理念	196
9.3.2 色彩	196
9.3.3 面料	197
9.3.4 款式图设计与制作	197



10

chapter

裤子款式设计

10.1 裤子设计基础	204
10.1.1 裤子各部分的特征	204
10.1.2 男裤与女裤的区别	205
10.1.3 裤子的常见类型	206
10.2 短裤设计	211
10.2.1 设计理念	211
10.2.2 色彩	212
10.2.3 面料	212
10.2.4 款式图设计与制作	213
10.3 牛仔背带裤	218
10.3.1 设计理念	218
10.3.2 色彩	219
10.3.3 面料	219
10.3.4 款式图设计与制作	219



11 chapter

睡衣款式设计

11.1 睡衣设计基础	228
11.1.1 认识睡衣	228
11.1.2 睡衣的常见款式	228
11.1.3 睡衣常用面料	230
11.2 女式宽松睡裙	232
11.2.1 设计理念	233
11.2.2 色彩	234
11.2.3 面料	234
11.2.4 款式图设计与制作	234
11.3 分体两件式睡衣	240
11.3.1 设计理念	240
11.3.2 色彩	241
11.3.3 面料	241
11.3.4 款式图设计与制作	241



12 chapter

童装款式设计

12.1 童装设计基础	250
12.1.1 童装设计概述	250
12.1.2 不同时期的童装	251
12.1.3 童装的常见廓形	253
12.2 儿童T恤衫	254
12.2.1 设计理念	254
12.2.2 色彩	255
12.2.3 面料	255
12.2.4 款式图设计与制作	255
12.3 童装连衣裙	258
12.3.1 设计理念	258
12.3.2 色彩	259
12.3.3 面料	259
12.3.4 款式图设计与制作	259

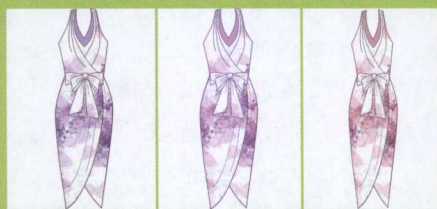


13

chapter

婚纱礼服款式设计

13.1 婚纱礼服设计基础	265
13.1.1 婚纱与礼服	265
13.1.2 婚纱礼服的款式	267
13.1.3 婚纱礼服的常见风格	270
13.1.4 婚纱礼服的常用面料	272
13.2 短款礼服	273
13.2.1 设计理念	274
13.2.2 色彩	274
13.2.3 面料	274
13.2.4 款式图设计与制作	275
13.3 中长款晚礼服	279
13.3.1 设计理念	280
13.3.2 色彩	280
13.3.3 面料	280
13.3.4 款式图设计与制作	281
13.4 及地婚纱	284
13.4.1 设计理念	284
13.4.2 色彩	285
13.4.3 面料	285
13.4.4 款式图设计与制作	285

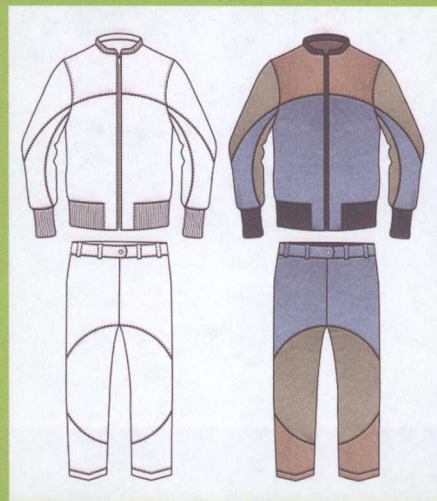


14

chapter

套装款式设计

14.1 套装设计基础	292
14.1.1 什么是套装	292
14.1.2 常见的套装类型	293
14.2 女士职业套裙	294
14.2.1 设计理念	295
14.2.2 色彩	295
14.2.3 面料	295
14.2.4 款式图设计与制作	296
14.3 男士休闲套装	301
14.3.1 设计理念	302
14.3.2 色彩	302
14.3.3 面料	302
14.3.4 款式图设计与制作	303





第 1 章

服装色彩设计基础

每种颜色都彰显着不同的气质；且不同的颜色应用在不同的服装中，所产生的效果是不同的。而且，在服装设计中，颜色也是一个重要的视觉要素，是衡量一件衣服设计得是否成功的重要标准之一。所以在学习服装设计之初，学习色彩的相关知识是很有必要的。

1.1 色彩的基本原理

色彩有着无尽的魅力,在服装设计中这一点尤为突出。在这个绚丽缤纷的色彩世界,人们不断深化着对色彩的认识和运用。随着现代科学文化的进步,人们对服装、服饰的审美追求越来越高。颜色是服装最鲜明的特征,是吸引人们注意的主要因素。所以颜色的搭配直接影响到服装设计的成败。在学习服装设计之前,学习色彩的知识是很有必要的。图1-1~图1-4所示为优秀的服装设计作品。



图 1-1



图 1-2



图 1-3



图 1-4

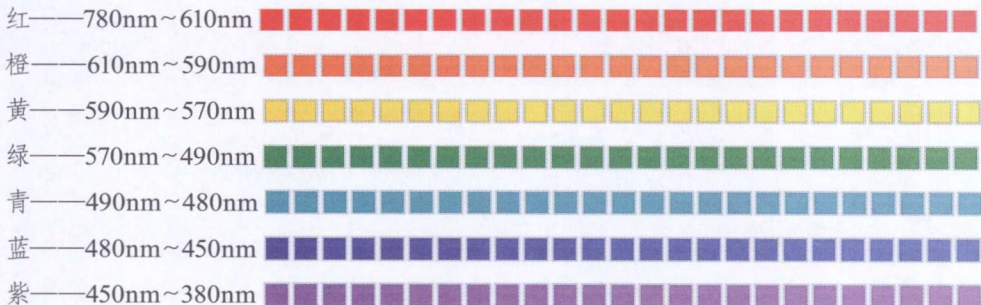
1.1.1 色彩三要素

色彩的三要素是指色彩具有的色相、明度和纯度。它们是界定色彩感官识别的基础。

1. 色相

色彩有色调的变化,而这种色调倾向叫色相。我们也可以理解为色相是色彩的相貌,而且色相是区分色彩最明显、最突出的特征。

色相是根据该颜色光波长短划分的,波长范围在可见光的光谱中为780nm~380nm,波段不同的光所对的色相是各不相同的。若色彩的波长相同,色相就相同,否则会产生色相的差别。例如,明度不同的颜色但是波长处于780nm~610nm范围内,那么这些颜色的色相都是红色。



2. 明度

明度是颜色的明亮程度。明度越高,色彩越白越亮,反之则越暗。色彩的明度和它表明色光的反射

率有关。物体表面的光反射率越大,对视觉刺激的程度越大,看上去越亮,颜色的明度越高,如图1-5所示。

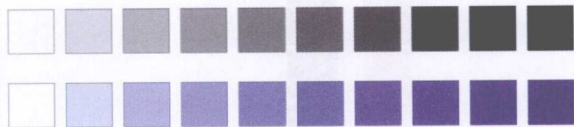


图 1-5

色彩的明度有两种情况:同一色相的明度变化和不同色相的明度变化。同一色相的明度深浅变化效果,如图1-6所示。不同的色彩间也存在明度变化,其中黄色明度最高,紫色明度最低,红、绿、蓝、橙色的明度相近,为中间明度,如图1-7所示。

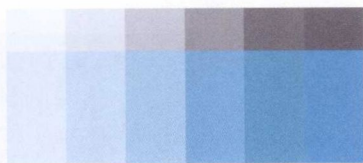


图 1-6



图 1-7

明度是色彩结构的基础,也是色彩的骨骼。因为它在色彩三要素中不依赖其他要素,是单独存在的。这是它区别于其他要素的一个特性。也就是说它可以不带任何色相,只是通过黑白灰的关系单独呈现出来,而色相与纯度若脱离了明度是无法实现的。图1-8所示为不同的明度色阶的对比效果。



图 1-8

3. 纯度

纯度是指颜色的鲜油程度,也可称为饱和度。不同的色相不仅明度不同,纯度也不同。颜色的饱和度取决于物体表面选择性反射的能力。

在缤纷的彩色世界中,纯度最高的是红色、黄色,蓝色、绿色是纯度最低的颜色。但是并非明度越高色相纯度就越高。例如,在黄色中加入白色,虽然明度提高了,但是纯度却降低了。

色彩的纯度也像明度一样有着丰富的层次,使纯度呈现出变化多样的效果。混入的黑、白、灰成分越多,色彩的纯度越低。以红色为例,在加入白色、灰色和黑色后其纯度都会随着降低,如图1-9~图1-11所示。



高纯度

图 1-9



中纯度

图 1-10



低纯度

图 1-11

在服装设计中,兼顾颜色的特点很关键。为了使衣服的颜色更加突出,可以利用纯度对比的方法,或者在纯度较低的色彩搭配中添加少面积的高纯度色彩,起到画龙点睛的作用。图1-12~图1-14所示为不同纯度的红色,所带来的不一样的视觉效果。



图 1-12



图 1-13



图 1-14

1.1.2 三原色

三原色分为两类,一类是色光原色,又称为加法三原色;另一类是颜料(染料)三原色,又称为减法三原色。

1. 色光三原色

色光原色分别为红色、绿色、蓝色,也被称为加法三原色。加法三原色是指两种以上的色光混合在一起,光亮度会提高。混合色的光的总亮度等于相混各色光亮度之和。舞台上的灯光,电视、电脑的屏幕都是利用加法来显色的,如图1-15所示。



图 1-15