



中国科学出版集团
新世纪书局

21世纪计算机应用技术规划教材

CorelDRAW

X5

1CD教学资料光盘

- 提供全部的教学图片
- 提供案例的素材图片、CDR格式源文件
- 附赠了大量模板

服装设计实用教程

为CorelDRAW服装设计者量身打造的完美套餐
全面覆盖服装设计领域的相关知识，让您快速成为服装设计的绝顶高手

翁小川 编著



科学出版社

CorelDRAW X5

服装设计实用教程

翁小川 编著



内 容 简 介

CorelDRAW X5是一款优秀的矢量图形设计软件,由于功能强大、操作方便,被广泛应用于服装设计、平面设计、包装设计、书籍装帧、网页设计等领域。

本书是一本介绍CorelDRAW X5软件在服装设计领域中应用的教程,本书从实际应用出发,结合CorelDRAW X5软件的典型功能,运用大量的实例讲解CorelDRAW X5在服装设计领域的应用。本书详细介绍CorelDRAW X5的基本操作、色彩的搭配、图案的填充、女装款式、男装款式以及童装款式的绘制方法,由浅入深、内容全面、实例丰富,无论是作为服装院校设计专业及服装职业培训班的教材,还是作为服装设计从业人员与服装爱好者的参考书,都具有很高的参考价值。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW X5 服装设计实用教程 / 翁小川编著.

—北京: 科学出版社, 2011.9

ISBN 978-7-03-032333-0

I. ①C… II. ①翁… III. ①服装—计算机辅助设计
—图形软件, CorelDRAW X5—教材 IV. ①TS941.26

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 185459 号

责任编辑: 徐兆源 张志良 / 责任校对: 杨慧芳

责任印刷: 新世纪书局 / 封面设计: 林 陶

科 学 出 版 社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

中国科学出版集团新世纪书局策划

北京艺辉印刷有限公司印刷

中国科学出版集团新世纪书局发行 各地新华书店经销

*

2011年10月第 一 版

2011年10月第一次印刷

印数: 1—3 000

开本: 16 开

印张: 19.75

字数: 474 000

定价: 36.00 元 (含 1CD 价格)

(如有印装质量问题, 我社负责调换)

随着电脑的普及与科技的飞速发展,数码技术已广泛运用于各个行业。在服装行业中,已广泛运用数码科技来展现时装画、效果图、结构图等。电脑技术的运用扩大了设计的空间,我们可以将手绘与电脑技术两者相互结合,使服装设计具有更多的表达方式。CorelDRAW X5 是一款简单易学、操作方便的设计软件。为了帮助初学者快速运用 CorelDRAW X5 进行服装设计,本书采用理论加实例的写作模式,全方面涵盖了服装设计领域的相关知识,并通过大量的案例帮助初学者学会如何在 CorelDRAW X5 中进行灵活运用。

一、本书写作定位

本书以职业教育院校服装设计相关专业考试大纲为主线,以知识的“实用性、系统性、全面性”为写作出发点,针对服装设计相关专业教学的特点而编写。本书注重对学生动手实践能力的训练,循序渐进地加入实战训练案例,力求使学生达到学以致用的目的。

二、本书写作特点

- **知识全面,版本新颖** 结合服装设计需求,以最适合的软件版本为基础,全面地讲解了初学者应掌握的 CorelDRAW X5 软件操作技能。
- **实例丰富,操作性强** 结合初学者学习 CorelDRAW X5 软件的实际情况,以实际应用为标准,列举大量的实例来讲解 CorelDRAW X5 软件功能的使用,避免了传统教材枯燥、空洞等缺点。
- **理论与实践相结合** 前面 6 章是基础理论知识讲解,后面 5 章是案例讲解,并在重点章节配有“提示”、“技巧”环节,让初学者在掌握理论知识的同时,更快速地掌握使用 CorelDRAW X5 进行服装设计的实际应用方法,注重学练结合。
- **图文并茂,易学易懂** 本书集实用性、知识性于一体,以通俗易懂的语言和直观的图文讲解知识,并注重对学习规律、技巧和方法的总结。

三、本书内容结构

本书是一本介绍使用软件设计服装款式的专业教材,共分为 11 章,各章内容介绍如下。

第1章主要讲解了服装设计的基础知识、服装设计的表现形式以及电脑在服装设计领域中的应用。

第2章主要讲解了图形图像处理基础知识、启动和退出 CorelDRAW X5、CorelDRAW X5 的工作界面、页面管理与设置、显示控制、辅助工具等。

第3章主要讲解了绘制基本图形、绘制线条、智能工具的使用、选取对象、复制与粘贴对象、格式化线条与轮廓线等。

第4章主要讲解了曲线编辑操作、对象变换、改变对象的排列顺序、对齐与分布对象、群组与结合对象、查找和替换对象、切割和擦除对象、图形变形、对象造型等。

第5章主要讲解了色彩的基本原理、色彩的情感、服装色彩搭配以及使用 CorelDRAW X5 填充颜色等。

第6章主要讲解了图案的形式美法则、图案的构成形式、图案的运用以及图案的绘制方法。

第7章主要讲解了女装的分类、职业装、时尚装、休闲装、礼服的绘制方法。

第8章主要讲解了男装的分类、短袖、背心、针织衫、西服、夹克的绘制方法。

第9章主要讲解了童装的分类以及男女童装的绘制方法。

第10章主要讲解了配饰的类型与特点以及鞋子、腰带、帽子、手袋、首饰的绘制方法。

第11章主要讲解了面料的分类以及各种面料的设计方法。

本书写作结构为“本章导读+重点难点+基础知识+本章小结+知识与能力测试”

除了讲解基础知识，还通过大量的实例进行讲述，并提供了全书配套的实例素材源文件及结果文件，用户在学习时，可以打开相关文件进行同步操作与练习，从而取得温故知新、举一反三的学习效果。

四、本书作者

本书由中国科学出版集团新世纪书局与前沿文化联合策划。在此向所有参与本书编创的工作人员表示由衷的感谢！

最后，真诚感谢读者购买本书。您的支持是我们最大的动力，我们将不断努力，为您奉献更多、更优秀的服装设计图书！本教材在编写中参考了相关学者的研究论著，采用相关网站与资讯，在此，谨向这些作者和给予本书支持的人士表示感谢。由于计算机技术发展非常迅速，加上编者水平有限，疏漏之处在所难免，敬请广大读者和同行批评指正。

作者

2011年9月

Chapter 01 服装设计基础..... 1**1.1 服装相关知识介绍.....2**

1.1.1 服装的概念..... 2

1.1.2 服装设计构成要素..... 2

1.1.3 服装设计原则..... 2

1.1.4 服装设计流程..... 3

1.1.5 服装风格介绍..... 4

1.2 服装设计的表现形式.....6

1.2.1 时装画..... 6

1.2.2 服装效果图..... 7

1.2.3 服装平面款式图..... 7

1.2.4 服装作品赏析..... 8

1.3 电脑在服装设计领域的应用.....12

1.3.1 电脑绘图的特点..... 12

1.3.2 辅助设计的设备..... 12

1.3.3 常用的设计软件..... 13

1.4 本章小结.....13**1.5 知识与能力测试.....14****Chapter 02 CorelDRAW X5 快速入门..... 15****2.1 图形图像处理基础知识.....16**

2.1.1 矢量图和位图..... 16

2.1.2 颜色模式..... 17

2.1.3 文件存储格式..... 18

2.2 启动和退出 CorelDRAW X5.....18

2.2.1 启动 CorelDRAW X5..... 18

2.2.2	退出 CorelDRAW X5.....	19
2.3	CorelDRAW X5 的工作界面	20
2.3.1	标题栏.....	20
2.3.2	菜单栏.....	20
2.3.3	标准工具栏.....	21
2.3.4	工具属性栏.....	21
2.3.5	工具箱.....	22
2.3.6	泊坞窗.....	22
2.3.7	调色板.....	22
2.3.8	绘图区域.....	23
2.3.9	绘图页面.....	23
2.3.10	状态栏.....	23
2.4	CorelDRAW X5 的文件操作	23
2.4.1	新建文件.....	24
2.4.2	打开文件.....	24
2.4.3	保存与关闭文件.....	25
2.4.4	“导入”与“导出”文件.....	25
2.5	显示控制.....	27
2.5.1	图形显示模式.....	27
2.5.2	缩放与平移.....	28
2.6	页面管理与设置.....	29
2.6.1	设置页面尺寸.....	29
2.6.2	设置页面背景.....	30
2.6.3	插入、重命名与删除页面.....	31
2.7	使用辅助工具	33
2.7.1	使用标尺.....	33
2.7.2	使用网格.....	34
2.7.3	使用辅助线.....	34
2.7.4	标尺、网格和辅助线设置.....	35
2.8	本章小结.....	35
2.9	知识与能力测试.....	35

Chapter 03 服装设计图形绘制与编辑 36**3.1 绘制基本图形 37**

- 3.1.1 绘制矩形 37
- 3.1.2 绘制 3 点矩形 38
- 3.1.3 绘制椭圆、圆、圆弧与饼形 38
- 3.1.4 绘制 3 点椭圆形 39
- 3.1.5 绘制多边形 40
- 3.1.6 绘制星形和复杂星形 40
- 3.1.7 绘制螺旋形 41
- 3.1.8 绘制图纸 41
- 3.1.9 绘制其他基本形状 42

3.2 绘制线条 42

- 3.2.1 使用手绘工具 42
- 3.2.2 使用贝塞尔工具 42
- 3.2.3 使用艺术笔工具 43
- 3.2.4 使用钢笔工具 45
- 3.2.5 使用折线工具 45
- 3.2.6 使用 3 点曲线工具 46

3.3 智能工具的应用 46

- 3.3.1 智能绘图工具 46
- 3.3.2 智能填充工具 47

3.4 选取对象 47

- 3.4.1 选择工具的应用 47
- 3.4.2 选取多个对象 48
- 3.4.3 使用菜单命令选取对象 48
- 3.4.4 取消“选中”状态 49

3.5 对象的复制与粘贴 49

- 3.5.1 复制对象 49
- 3.5.2 仿制与克隆对象 49
- 3.5.3 复制对象属性 51

3.6 格式化线条与轮廓线 51

- 3.6.1 设置轮廓宽度 52

3.6.2	设置线条和轮廓的样式	53
3.6.3	设置线条和轮廓的颜色	53
3.6.4	将轮廓转换为对象	53
3.7	实战操作——设计童装贴牌	54
3.8	本章小结	57
3.9	知识与能力测试	57
Chapter 04 曲线编辑和对象其他操作		59
4.1	曲线编辑操作	60
4.1.1	形状工具的使用	60
4.1.2	将基础图形转换为曲线	61
4.2	对象变换	61
4.2.1	移动对象	61
4.2.2	缩放对象	61
4.2.3	旋转对象	62
4.2.4	镜像对象	62
4.2.5	倾斜对象	63
4.3	改变对象的排列顺序	63
4.3.1	直接调整排列顺序	64
4.3.2	使用对象管理器调整	65
4.4	对齐与分布对象	65
4.4.1	对齐对象	65
4.4.2	分布对象	65
4.5	群组、结合与对象锁定	66
4.5.1	群组与解散群组对象	66
4.5.2	结合与打散对象	67
4.5.3	锁定与解锁对象	67
4.6	查找和替换对象	68
4.6.1	查找对象	68
4.6.2	替换对象	69

4.7	切割和擦除对象	70
4.7.1	切割对象	70
4.7.2	擦除对象	71
4.8	图形变形	71
4.8.1	自由变形对象	71
4.8.2	涂抹对象	72
4.8.3	粗糙对象	73
4.8.4	裁切对象	73
4.8.5	删除虚拟段	74
4.9	对象造型	75
4.9.1	焊接对象	75
4.9.2	修剪对象	75
4.9.3	相交对象	76
4.9.4	简化对象	76
4.9.5	移除后面对象	76
4.9.6	移除前面对象	77
4.9.7	边界	77
4.10	实战操作——绘制女性上半身剪影效果	78
4.11	本章小结	81
4.12	知识与能力测试	81
Chapter 05 服装色彩知识介绍		83
5.1	色彩的基本原理	84
5.1.1	色彩三要素	84
5.1.2	色彩的分类	85
5.2	色彩的情感	86
5.2.1	色彩的象征性	86
5.2.2	色彩的心理感受	86
5.3	服装色彩搭配与运用	89
5.3.1	色彩搭配分类	89

5.3.2 服装色彩搭配法则	91
5.3.3 服装季节色彩搭配	91
5.4 使用 CorelDRAW 进行图案填充	92
5.4.1 使用调色板填充	92
5.4.2 均匀填充	94
5.4.3 渐变填充	95
5.4.4 图样填充	97
5.4.5 交互式填充	100
5.5 实战操作——设计女式礼服	101
5.6 本章小结	104
5.7 知识与能力测试	104
Chapter 06 服装图案介绍与绘制	106
6.1 图案概论	107
6.1.1 什么是图案	107
6.1.2 图案在服装中的运用	107
6.2 图案的形式美法则	108
6.2.1 对称与均衡	108
6.2.2 对比与调和	108
6.2.3 条理与反复	109
6.2.4 节奏与韵律	110
6.2.5 变化与统一	110
6.3 图案造型的构成形式	111
6.3.1 独立纹样的构成	111
6.3.2 连续纹样的构成	112
6.3.3 自然图案的构成元素	113
6.3.4 几何图案的构成	114
6.4 图案的运用	115
6.4.1 职业装图案	115
6.4.2 休闲装图案	116
6.4.3 运动装图案	116

6.4.4 礼服图案	117
6.4.5 男装图案	117
6.4.6 童装图案	118
6.5 绘制图案	118
6.5.1 绘制连续图案	118
6.5.2 绘制动物图案	120
6.6 实战操作——设计童装卡通图案	124
6.7 本章小结	128
6.8 知识与能力测试	128

Chapter 07 女装款式设计 130

7.1 女装的分类	131
7.1.1 职业装介绍	131
7.1.2 时尚服装介绍	131
7.1.3 晚礼服介绍	132
7.1.4 旗袍介绍	133
7.2 职业装设计	133
7.2.1 夏季长袖职业装设计	133
7.2.2 夏季短袖职业装设计	138
7.2.3 冬季职业装设计	142
7.3 时尚服装设计	143
7.3.1 斜肩裙装款式设计	143
7.3.2 时尚夏季短袖上衣款式设计	147
7.3.3 女士时尚背心款式设计	151
7.4 休闲装设计	154
7.4.1 女式针织衫款式设计	154
7.4.2 女式衬衣款式设计	158
7.4.3 休闲上衣款式设计	161
7.5 礼服装设计	167
7.5.1 旗袍装款式设计	167

7.5.2 晚礼服装款式设计	174
7.6 本章小结	177
Chapter 08 男装款式设计	178
8.1 男装的分类	179
8.1.1 日常装	179
8.1.2 礼服	181
8.2 短袖设计	181
8.3 背心设计	185
8.4 针织衫设计	191
8.5 西服设计	198
8.6 夹克设计	203
8.7 本章小结	209
Chapter 09 童装款式设计	210
9.1 童装的分类	211
9.1.1 婴儿装与幼儿装	211
9.1.2 学龄装与少年装	211
9.2 男童服装款式设计	212
9.2.1 男童短袖T恤设计	212
9.2.2 男童装整体设计	219
9.3 女童服装款式设计	228
9.3.1 女童短袖T恤设计	229
9.3.2 女童装整体设计	234
9.4 本章小结	243

Chapter 10 服装配饰设计 244**10.1 服装配饰的类型与特点 245**

10.1.1 服装配饰的类型 245

10.1.2 服装配饰的特点 245

10.2 鞋子设计 246

10.2.1 绘制鞋底 246

10.2.2 绘制鞋面 247

10.2.3 绘制鞋带 248

10.3 腰带设计 249

10.3.1 绘制腰带轮廓 249

10.3.2 绘制腰带装饰 251

10.4 帽子设计 254

10.4.1 绘制帽子轮廓 254

10.4.2 绘制帽子装饰 255

10.5 手袋设计 257

10.5.1 绘制手袋轮廓 258

10.5.2 绘制手袋装饰 260

10.6 首饰设计 262

10.6.1 绘制吊坠 262

10.6.2 绘制耳针 264

10.7 本章小结 267**Chapter 11 服装面料设计 268****11.1 面料的分类 269****11.2 网纱面料设计 271****11.3 牛仔面料设计 272****11.4 豹纹面料设计 275**

11.5	格子面料设计	278
11.6	灯芯绒面料设计	281
11.7	雪纺面料设计	284
11.8	蕾丝面料设计	286
11.9	本章小结	291
附录	CorelDRAW X5 常用快捷键使用说明	292
答案		296

Chapter 01

服装设计基础

本章导读

本章介绍了服装设计的基础知识、服装的表现形式以及电脑在服装设计领域的应用，通过本章的学习使用户在艺术修养、审美理想、设计意图方面得以较好的发挥，为后面的设计打下基础。

重点难点

- 服装设计的表现形式
- 电脑在服装设计中的运用
- 服装的构成要素
- 电脑绘制服装画的特点

1.1 服装相关知识介绍

1.1.1 服装的概念

- **服装**: 指用织物等软性材料缝制而成、穿戴于身体的物品。
- **服饰**: 指衣、鞋、帽、腰带、首饰等装饰品的总称。
- **成衣**: 指按照一定规格、号型成批量生产的成品服装。
- **时装**: 指在一定时间、地域内为一大部分人所接受的新颖入时的时尚服装。
- **服装设计**: 是运用一定的思维形式与美学规律的设计程序, 将设计构思以绘画的形式表现出来, 并选择适当的面料, 通过相应的裁剪方法与缝制工艺完成整个创作的过程。

1.1.2 服装设计构成要素

服装是一种综合艺术, 体现了材质、款式、色彩、结构和制作工艺等多方面结合的整体美, 下面介绍服装设计过程的三大构成要素。

1. 款式

款式是指从造型上所呈现的构成服装的形式, 是服装造型设计的主要内容。服装设计作为一门视觉艺术, 其外型轮廓能给人留下深刻的印象, 在服装整体设计中造型设计是最重要的环节。服装常见的外轮廓可归纳成 A、H、X、Y 四个基本型。

2. 色彩

色彩具有强烈的性格特征, 不同的色彩搭配会带给人不同的视觉和心理感受, 从而使人产生不同的联想和美感, 具有表达各种感情的作用。服装设计中对于色彩的选择与搭配, 不仅要考虑到不同对象的年龄、性格、修养、兴趣与气质等相关因素, 还应考虑到在不同的社会、政治、经济、文化、艺术、风俗和传统生活习惯的影响下, 人们对色彩的不同情感反映。

3. 面料

面料是服装最表层材料, 任何服装都是通过对面料的选用、裁剪、制作等工艺处理而成, 以达到穿着展示的目的。服装设计要取得良好的效果, 必须充分发挥面料的性能和特色, 使面料特点与服装造型、风格完美结合, 相得益彰。因此, 了解不同面料的外观和性能的基本知识, 如肌理纹理、图案、塑形性、悬垂性以及保暖性等, 是做好服装设计的前提。

1.1.3 服装设计原则

服装设计原则是指服装设计所遵循的基本规范, 包括实用性、审美性、经济性三个基本原则, 在进行设计时, 可将这三点完美结合。