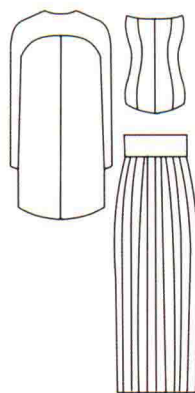
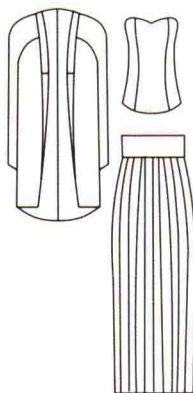


纺织服装高等教育“十三五”部委级规划教材

Core | DRAW

服装设计

江汝南 戚雨节 编著



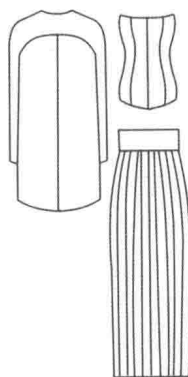
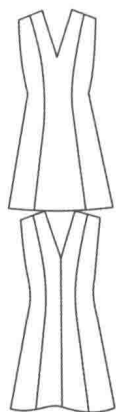
东华大学 出版社

纺织服装高等教育“十三五”部委级规划教材

Core | DRAW

服装设计

江汝南 戚雨节 编著



东华大学 出版社 · 上海

图书在版编目 (CIP) 数据

CorelDRAW 服装设计/江汝南, 戚雨节编著. —上海: 东华大学出版社,
2016. 11

ISBN 978-7-5669-1084-4

I. ①C… II. ①江… ②戚… III. ①服装设计—计算机辅助设计—图形软件—高等学校—教材 IV. ①TS941.26

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 138640 号

CorelDRAW 服装设计

CorelDRAW Fuzhuang Sheji

编著/ 江汝南 戚雨节

责任编辑/ 谭 英

封面设计/ 张林楠

出版发行/ 东华大学出版社

上海市延安西路 1882 号

邮政编码: 200051

出版社网址 <http://www.dhupress.net>

天猫旗舰店 <http://dhdx.tmall.com>

印刷/ 苏州望电印刷有限公司

开本/ 889mm×1194mm 1/16

印张/ 8.75 字数/ 308 千字

版次/ 2016 年 11 月第 1 版

印次/ 2016 年 11 月第 1 次

书号/ ISBN 978-7-5669-1084-4/TS·712

定价/ 39.00 元

前言

电脑服装设计是科学技术与艺术设计有机融合的产物。与传统手工服装画相比,电脑服装画无论是在商业观念还是在创作形式上都进入了一个崭新时期。它改变了人们对服装画的审美习惯、时尚现象的交流方式以及服装创作的思维模式。它将设计师的双手从单调重复的劳动中解放出来,使创意和灵感得到空前释放。当前,电脑绘画水平高低已经成为了服装设计能力的重要组成部分。

电脑服装画具有表现的多样、组合的任意、流程的规范、现实的虚拟等技术特征。同时,画稿数据存储、传输模式的革命,带来了新的创作观念和手段。此外,技术与艺术的联姻,使得服装画在绘画技法和表现力度方面也取得了极大的进展。电脑服装画采用所见即所得的绘图方式,能够将任意素材融入画面,反复利用剪切、复制、粘贴、合成等技术,将常规的视觉元素单位进行分解、重组,从而生成多变的新图形。只要能够传递观念或意味,抽出、混合、复制、拼贴、挪用、合成等折衷主义手法和具有戏谑、调侃的绘画语言都可以大胆地运用,极大地拓展了服装画的艺术表现力。

电脑服装画不仅可以仿真几乎所有传统风格的服装画,而且还可以带来全新的“数码风格”(包括对设计元素的科幻感或整体创作随机感的风格表现),这一点,实际上是传统服装画在艺术风格表现上无法逾越的技术鸿沟。电脑服装画具有丰富的艺术表现力,如运笔的力度分寸感、符号的节奏律动感、主体的表面材质感、构图的空间纵深感、画面的光影渲染感、色彩的层次渐变感,都能够视需要而被淋漓尽致地表现出来。它可以模拟几十种绘画工具,产生几百种笔触效果;可以随意绘出各种流畅的几何形和不规则形;可以把物象分成多个层次来描绘、修改、组合,表现逼真或复杂的画面效果,提升画作的表现力度;还可以通过贴图、置换和调整高光、反光、折射、反射、透明等参数,来表现极具真实感的材质,强化作品的艺术感染力。此外,色彩过渡也非常自然、细腻,色彩渐变和自由填充可自如运用。在服装绘画的具体创作中,既可以趋向统一、消除笔触、弱化形态、减少层次,从而反映技术的理性与秩序之美;又可以在没有颜料、纸张、画笔的物质形式下,达到自然、随意的手绘效果,同时还能刻画出逼真的材料质感、肌理纹路。

CorelDRAW、Adobe Illustrator、Adobe PhotoShop 是常见的电脑辅助服装设计通用软件。因此,系列丛书《CorelDRAW 服装设计》《Illustrator 服装设计》《PhotoShop 服装设计》分别针对服装产品开发过程中的不同模块内容而展开编排,既可以配合单个软件的学习,又可以将多个软件融汇贯通,全面提升电脑服装设计的综合能力。

本书运用 CorelDRAW X7 软件,围绕服装企业产品开发过程中各种款式图的电脑辅助服装设计而展开的案例教学,内容全面、案例丰富,且各个案例

尽量采用不同工具和技术手段，在注重技术广度的同时加强内容深度的挖掘，力求拓展学生的实际应用能力。全书共七章，按照“案例效果展示→案例操作步骤→小结→思考练习”的模式进行编排，语言文字简洁，操作重点突出，图片标注明晰，同时备有重点案例视频教学，使学习更轻松方便。

在本书的编写过程中，得到了东华大学出版社的大力支持与帮助。第一章内容参考了 Corel 公司的官方网站 <http://www.corel.com/cn/>；罗海军、张庆乔、黄小祺、刘慧樱、周毅锋、黎晓珊、张勇等同志为本书提供了作品支持。在此一并致谢。

由于作者水平有限，书中难免有不足和疏漏之处，敬请专家和读者批评指正。

作 者

目 录

第一章 CorelDRAW X7 服装设计绘图基本工具	1
第一节 基本概念	2
第二节 CorelDRAW X7 基本工具	5
第三节 服装设计绘图常用工具	20
本章小结	28
思考练习题	28
第二章 服装零部件平面图绘制	29
第一节 衣领绘制	30
第二节 衣袖绘制	34
第三节 口袋绘制	37
第四节 其他服装附件绘制	39
本章小结	44
思考练习题	44
第三章 女装款式图绘制	45
第一节 裙装款式图绘制	46
第二节 外套款式图绘制	50
第三节 套装款式图绘制	53
第四节 针织衫款式图绘制	59
本章小结	65
思考练习题	65
第四章 男装款式图绘制	67
第一节 衬衣款式图绘制	68
第二节 夹克款式图绘制	73
第三节 裤装款式图绘制	75
第四节 西装款式图绘制	77
本章小结	82
思考练习题	82

第五章 内衣款式图绘制	83
第一节 女式内裤款式图绘制	84
第二节 男式内裤款式图绘制	89
第三节 文胸款式图绘制	93
本章小结	96
思考练习题	96
第六章 服饰纹样绘制	97
第一节 单独纹样绘制	98
第二节 适合纹样绘制	101
第三节 连续纹样绘制	108
第四节 针织提花纹样绘制	114
本章小结	117
思考练习题	117
第七章 服装画绘制	118
第一节 人物头像绘制	119
第二节 服装效果图绘制	121
本章小结	129
思考练习题	129
附录：学生优秀作品鉴赏	130
参考文献	134

第一章

CorelDRAW X7 服装设计绘图基本工具

CorelDRAW 作为优秀的矢量图形处理和编辑软件，是服装行业最通用的软件之一，深受服装设计师们的喜欢。利用 CorelDRAW 软件的图形绘制、形状变换、对齐分布和填充式样等功能可以快速完成各种类型的服装款式图绘制，包括绘制平面款式线稿图、不同质感的上色与填充、图案的表现与处理、服装画的设计与表现等方面的内容。

第一节 基本概念

一、位图与矢量图

图像有两种：位图图像和矢量图图像。位图又称为点阵图，是由许多称之为“像素”的点组成，每个像素都能够记录图像的色彩信息，因此可以精确地表现出丰富的色彩图像。但图像色彩越丰富，图像的像素就越多（即分辨率越高），文件也就越大，对计算机的配置要求也就越高。同时由于位图本身点阵图的特点，图像在放大的过程中会出现“马赛克”的现象。

矢量图是相对于位图而言，也称之为向量图，它是由称作矢量的数学对象定义的直线和曲线构成。矢量图形与分辨率无关。因此，调整矢量图形的大小，或将矢量图形导入到基于矢量的图形应用程序中时，矢量图形都将保持清晰的边缘。矢量图形文件占用的内存空间较小，但不足之处是色彩处理不如位图绚丽，很难精确表现色彩丰富的图像。

位图和矢量图各具特色、各有优缺点，但两者之间有很好的互补性。在 CorelDRAW 图像处理和绘制的过程中，将这两种图像交互使用、取长补短，能达到意想不到的效果。

二、色彩模式

（一）RGB 颜色模式（显示模式）

RGB 颜色模式是一种最基本、使用最为广泛

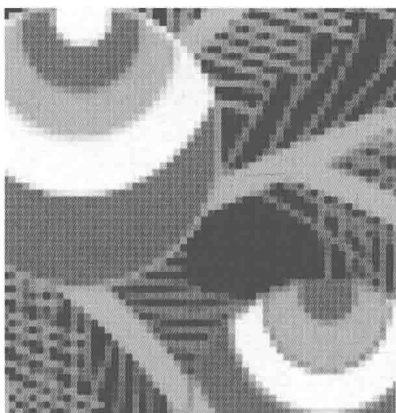
的颜色模式。它的组成颜色是 R (Red) 红色、G (Green) 绿色、B (Blue) 蓝色（图 1-1-2）。RGB 模式是一种光色模式，起源于有色光的三原色理论，即任何一种颜色都可以用红、绿、蓝这三种本颜色的不同比例和强度混合而成，由于 RGB 颜色合成可以产生白色，因此也称它们为加色。RGB 模式应用最广泛的就属计算机的显示器了，因为它通过把红色、绿色和蓝色的光组合起来产生颜色的。

通过 RGB 这三种颜色叠加，可以产生许多不同的颜色，它可以是每个通道中 256 个数值的任何一个，由此可以算出 $256 \times 256 \times 256 = 16777216$ ，即 RGB 图像通过三种颜色或通道，可以在屏幕上重新生成多达 1670 万种颜色。

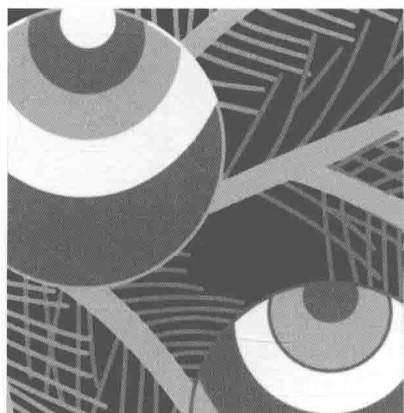
操作方法：执行菜单【窗口/泊坞窗/勾选彩色】，界面左边弹出颜色泊坞窗（图 1-1-2）；或者按住【Shift+F11】，弹出“编辑填充”对话框，在“模型”下拉菜单中选择“RGB”颜色模式（图 1-1-3），在对话框中设置 RGB 的颜色数值即可。



原稿



位图放大后



矢量图放大后

图 1-1-1 位图与矢量图的比较



图 1-1-2 颜色泊坞窗

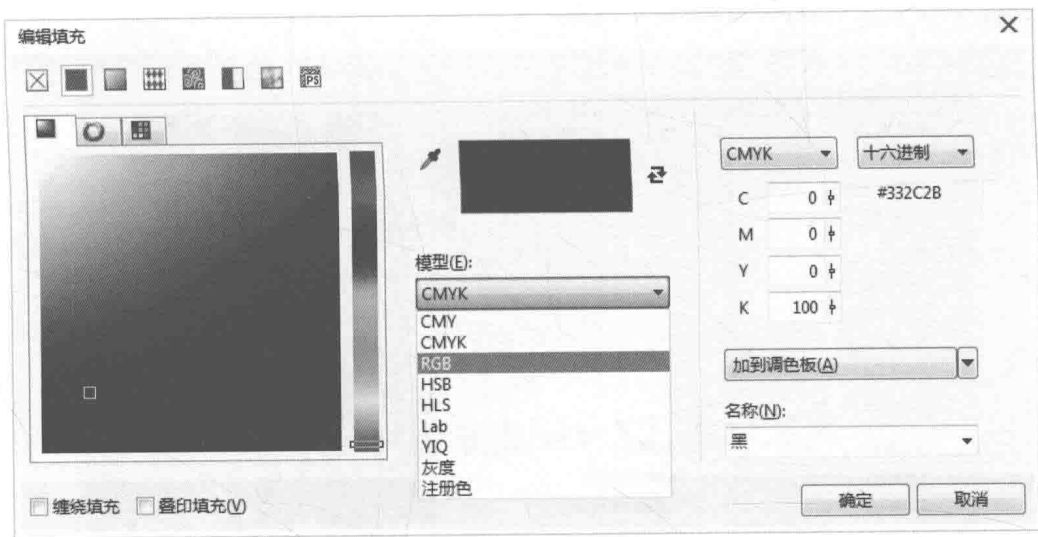


图 1-1-3 编辑填充对话框

(二) CMYK 模式 (打印模式印刷色)

屏幕使用 RGB 模式显示颜色, 但是若需把显示器上看到的颜色再现到纸上, 将使用墨色来调配而不是光色。在纸上再现颜色的常用方法是把青色、品红色、黄色和黑色的油墨组合起来, 根据各种原色的百分比值调配出不同的颜色, 这也就是印刷业普遍采用的颜色模型 CMYK。其中 C (Cyan) 代表青色、M (Magenta) 代表品红色、Y (Yellow) 代表黄色、K (Black) 代表黑色。用 K 代表黑色, 是因为若用 B (Black) 来代表黑色, 将和 RGB 中

的 B (Blue) 重复, 为避免混淆, 所以用 K 表示黑色。操作方法同 RGB 模式。

(三) HSB 模式

HSB 模式以人类对颜色的感觉为基础, 描述了颜色的三种基本特性, 操作方法同 RGB 模式。

H (Hues) 色相——反射物体或投射物体的颜色。在 0 到 360° 的标准色轮上, 按位置度量色相。在使用过程中, 通常由颜色名称标识, 如红色、橙色或绿色。

S (Saturation) 饱和度——颜色的强度或纯度

(有时称为色度)。饱和度表示色相中灰色分量所占的比例,它使用从 0% (灰色) 至 100% (完全饱和) 的百分比来度量。在标准色轮上,饱和度从中心到边缘递增。

B (Brightness) 亮度——是颜色的相对明暗程度,通常使用从 0% (黑色) 至 100% (白色) 的百分比来度量。

(四) 灰度模式

灰度模式像黑白照片一样,只有明暗值,没有色相和饱和度。当彩色文件被转换成灰度模式文件时,所有的颜色信息都将从文件中丢失。尽管 CorelDRAW X7 允许将灰度文件转换为彩色模式文件,但不可能将原来的颜色完全还原,所以当要转换灰度模式是,一定要做好备份文件。操作方法同 RGB 模式。

三、泊坞窗

CorelDRAW X7 的泊坞窗,是一个非常有个性的窗口,它停靠在绘图界面的边缘。泊坞窗的子菜单列表中有多个命令,且可以同时打开多个泊坞

窗。除了活动的泊坞窗之外,其余打开的泊坞窗沿着边缘以标签形式出现。

操作方法:执行菜单【窗口/泊坞窗/选择相应的命令】(图 1-1-4) 即可打开。

四、对象填充

对象填充包括对象内部填充和外轮廓线条填充。在 CorelDRAW 中,只有封闭的图形对象才可以进行内部填充,非封闭对象只能进行轮廓线条的填充。

操作方法:选中对象,执行菜单【窗口/调色板/默认调色板】打开调色板,鼠标左键单击【调色板】中任意颜色块填充对象内部(图 1-1-5),右键单击【调色板】中颜色块填充轮廓线(图 1-1-6)。左键单击  去掉对象内部填充,右键单击  去掉轮廓线填充(图 1-1-7)。按住【F11】打开“编辑填充”对话框,可以对填充进行编辑。

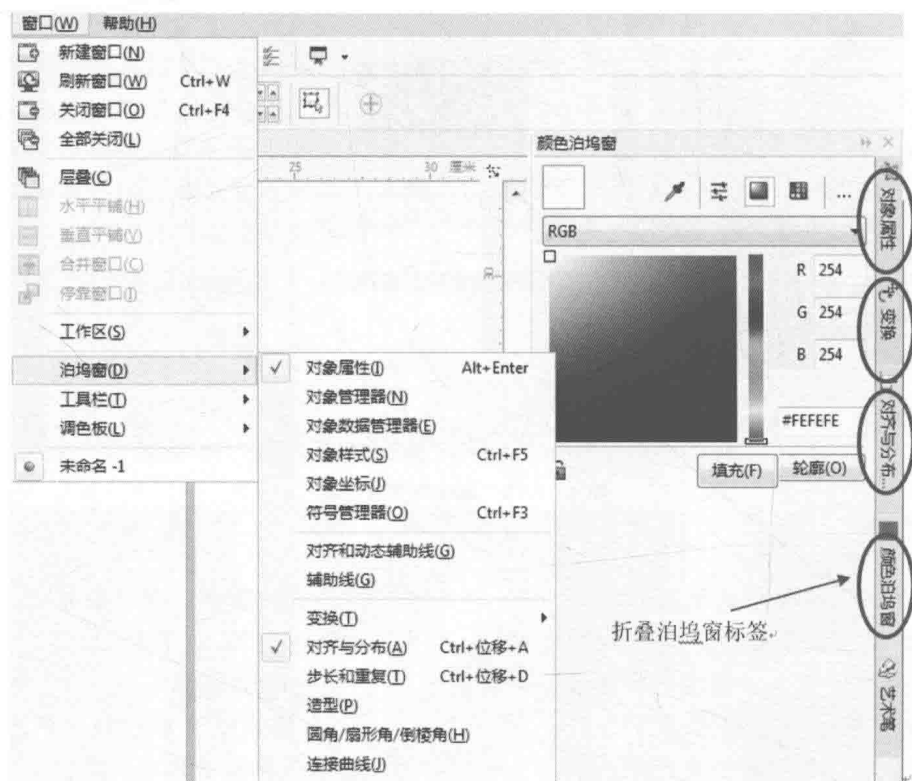


图 1-1-4 泊坞窗

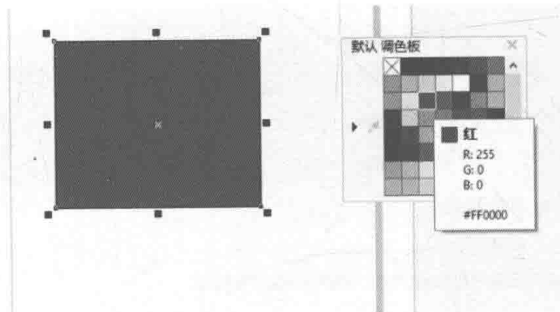
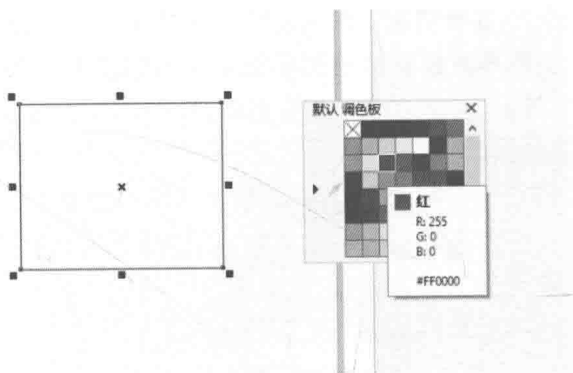


图 1-1-5 单击鼠标左键对象内部填充

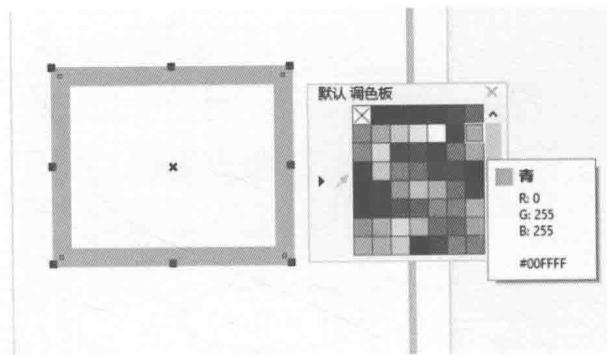
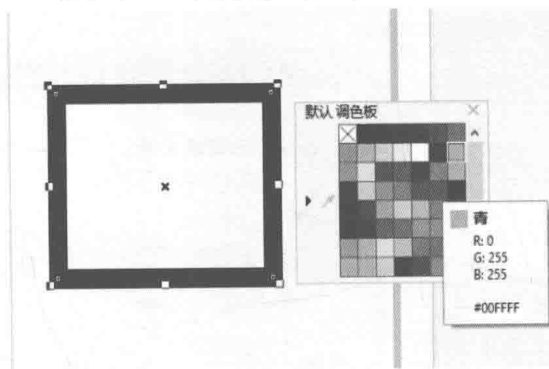


图 1-1-6 单击鼠标右键对象轮廓填充

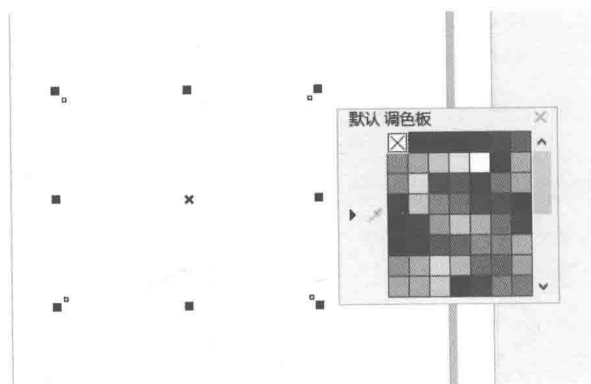


图 1-1-7 单击鼠标左键/右键去除对象内部/轮廓填充

第二节 CorelDRAW X7 基本工具

一、界面基本操作

(一) 启动 CorelDRAW X7

操作步骤：

从 Window 任务栏，单击开始【程序/CorelDRAW Graphics Suite X7/CorelDRAW】，或者双击桌面上的 CorelDRAW 图标。

(二) 界面介绍

1. 启动 CorelDRAW X7 软件，显示欢迎屏幕，取消勾选左下角的“启动时始终显示欢迎屏幕”（图 1-2-1）。下次启动时将不会出现欢迎屏幕。

2. 单击【新建文档】，弹出“创建新文档”对话框（图 1-2-2），在对话框中设置文件名称、纸

张大小及方向、页面数、颜色模式等参数，预览模式为“增强”。

3. 菜单栏。界面的最上端是菜单栏，软件的所有功能在菜单栏中可以找到。

4. 工具栏。操作时常用的工具都在这里，如新建、打开和保存等命令。

5. 属性栏。属性栏显示与当前活动工具或所执行的任务相关的最常用的功能。其内容随使用的工具或任务而变化。

6. 工具箱。包含用于绘制和编辑图像的工具。一些工具默认可见，而其他工具则以展开工具栏的形式分组。工具箱按钮右下角的展开工具栏小箭头表示一个展开工具栏。



图 1-2-1 欢迎屏幕

7. 工作界面。所有操作都要在工作界面进行, 在工作界面以外绘制的图形不能打印输出 (图 1-2-3)。

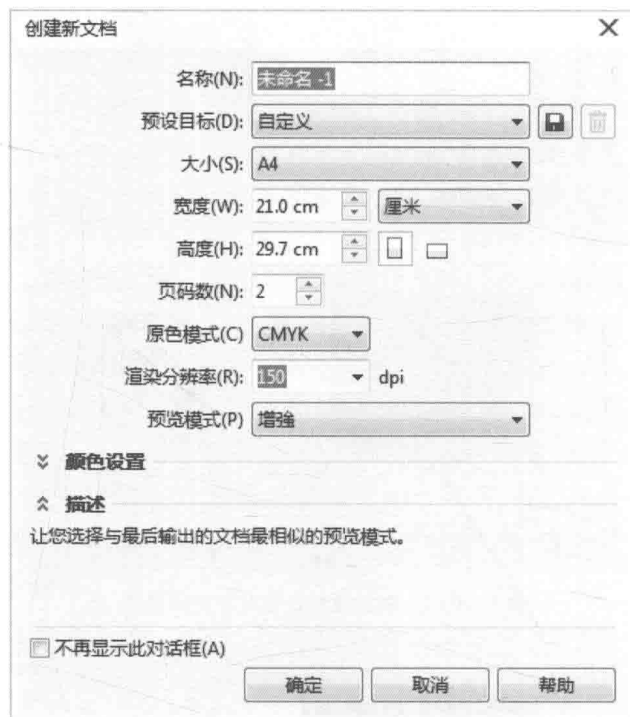


图 1-2-2 创建新文档

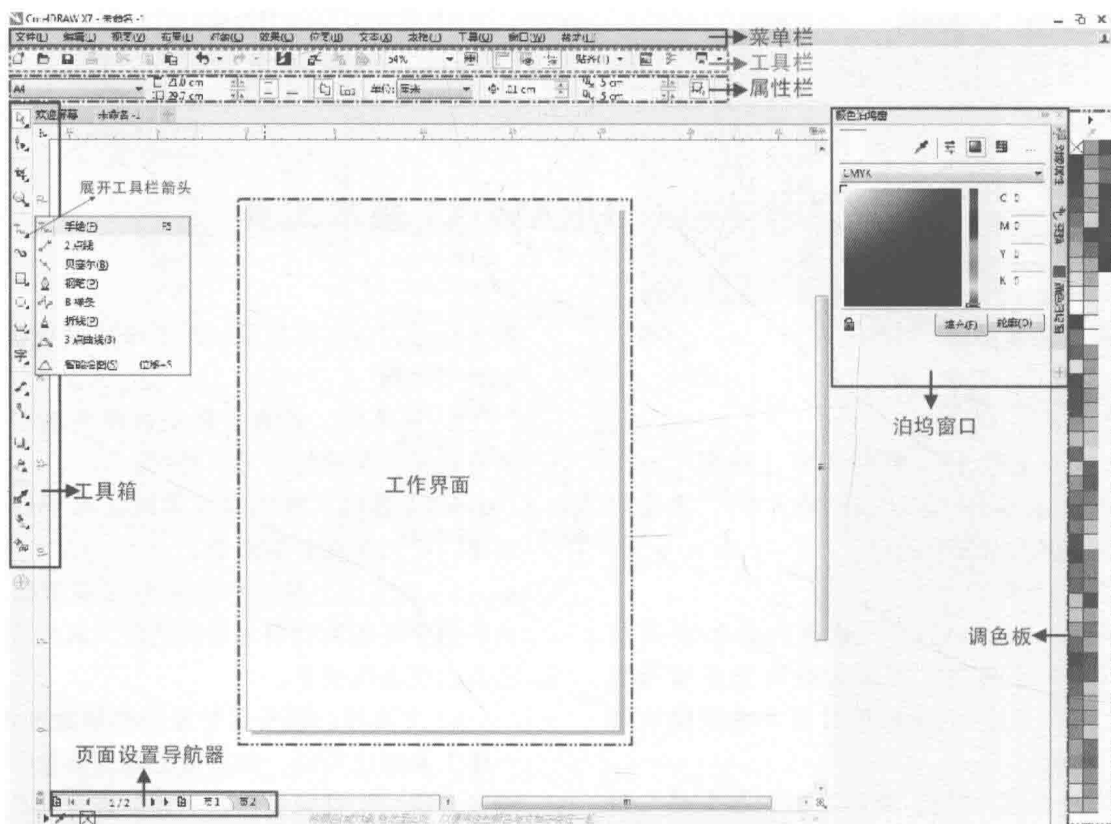


图 1-2-3 CorelDRAW X7 界面

(三) 页面设置

说明：对页面大小、方向、页数及背景颜色进行设置，以满足不同的设计需求。

操作步骤：

1. 更改页面大小及方向的操作。打开工具箱中【选择】工具，点击属性栏的【页面大小】按钮，在下拉菜单中选择相应纸型或者在【页面度量】中输入任意数值 210.0 mm、297.0 mm。点击属性栏【纵向】、【横向】按钮可以调节页面方向。

2. 增加删除页面操作。执行菜单【布局/插入页、删除页及重命名页面】命令，可以插入和删除页面以及修改页面名称（图 1-2-4）。或点击左下角页面导航器上【插入页】按钮，进行插页。或在【页面按钮】上页1右键单击，弹出页面子菜单，也可以插入和删除页面（图 1-2-5）。

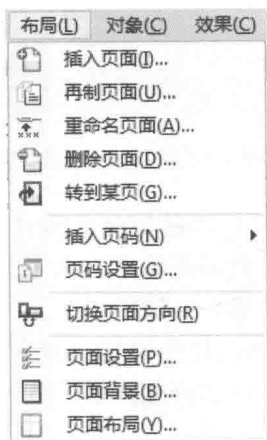


图 1-2-4 页面子菜单

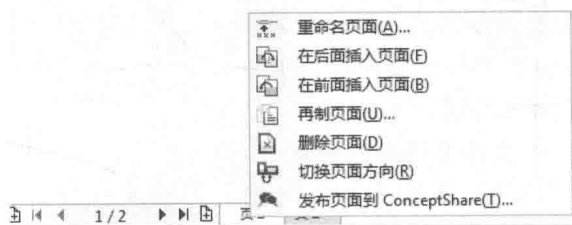


图 1-2-5 页面导航器

3. 修改页面背景色操作。执行菜单【布局/页面背景】，在弹出的对话框中选中背景颜色可以修改背景（图 1-2-6）。在该对话框中，选择左边相应的文档，可以设置页面尺寸大小、辅助线、网格、标尺等各项参数。

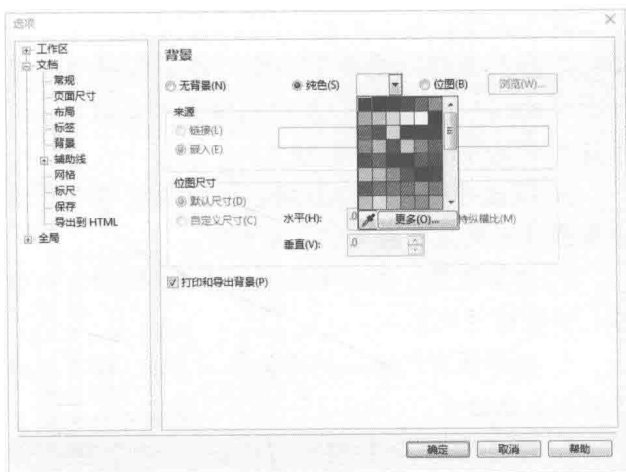


图 1-2-6 【选项】对话框

(四) 视图模式

说明：绘图的查看模式主要包括有简单线框、线框、草稿、普通、增强等模式。

【简单线框】是通过隐藏填充、立体模型、轮廓图、阴影以及调和形状而只显示绘图轮廓。【线框】是在简单线框模式下显示绘图及调和形状。【草稿】是显示低分辨率的填充和位图，会消除某些细节。【增强】是显示填充、高分辨率位图及光滑处理的矢量图形，也是默认的查看模式（图 1-2-7）。



图 1-2-7 不同的查看模式

操作步骤:

1. 执行菜单【视图】命令,在下拉菜单中选择合适视图。(注意:一旦碰到填充对象颜色,却不显示时请选择【增强】模式)

2. 按住【Shift+F9】键,可以快速地在选定查看模式和先前查看模式之间切换。

3. 全屏预览。执行菜单【视图/全屏预览】命令,快捷键【F9】。

4. 查看所有页面。执行菜单【视图/页面排序查看器】命令。

5. 按【Page up】键和【Page down】键可以预览多页绘图中的各个页面。

(五) 辅助设置

说明:显示或隐藏标尺、网格、辅助线,以帮助组织对象并将其准确放置在需要的位置。

操作步骤:

1. 执行菜单【视图/标尺、网格、辅助线】等命令,可以对其进行隐藏或显示。

2. 执行菜单【工具/选项】命令,在弹出的【选项】对话框中(图1-2-8),可以对标尺、网格、辅助线各项参数进行设置。



图 1-2-8 【选项】对话框

3. 在绘图的情况下,建议勾选【对齐辅助线】和【动态辅助线】,有助于绘图过程中的快速对位。

二、文件基本操作

(一) 文件导入 (Ctrl+I)

说明:CorelDRAW 是矢量图形绘制软件,文件后缀名是“.cdr”格式,在进行绘图设计或编辑时,往往需要使用其他格式素材文件的时候就需要通过“导入”命令来完成。导入位图时,可以对位图重新取样以改变文件大小,或者裁剪位图以消除

图像中未使用的区域。

操作步骤:

1. 执行菜单【文件/导入】或按住快捷键【Ctrl+I】。

2. 弹出导入文件存储位置对话框,找到文件后,打开“导入”按钮下拉菜单,点击【裁剪并装入】命令(图1-2-9)。



图 1-2-9 导入对话框

3. 弹出“裁剪图像”对话框(图1-2-10),在预览窗口中,拖动选取框中的控制点进行修剪。完成后,单击“确定”按钮。

4. 回到页面,此时鼠标变成一个标尺,拖动鼠标,即可将选中的图像按鼠标拖出的尺寸导入页面中(图1-2-10)。

(二) 文件导出 (Ctrl+E)

说明:导出是把 CorelDRAW 中的“.cdr”格式文件导出为多种可在其他应用程序中使用的位图和矢量文件格式,如后缀名为“.ai”“.tif”“.jpg”“.bmp”等格式文件。

操作步骤:

1. 选中要导出的对象(图1-2-11)。

2. 执行菜单【文件/导出】或快捷键【Ctrl+E】。弹出对话框(图1-2-12),在“保存类型”列选框中选择“JPG”,完成后点击【导出】按钮。

(三) 文件的备份和恢复

说明:CorelDRAW 可以自动保存绘图的备份副本,并在发生系统错误时提示恢复备份副本。

操作步骤:

1. 执行菜单【工具/自定义】命令,弹出选项面板(图1-2-13)。



图 1-2-10 裁剪图像

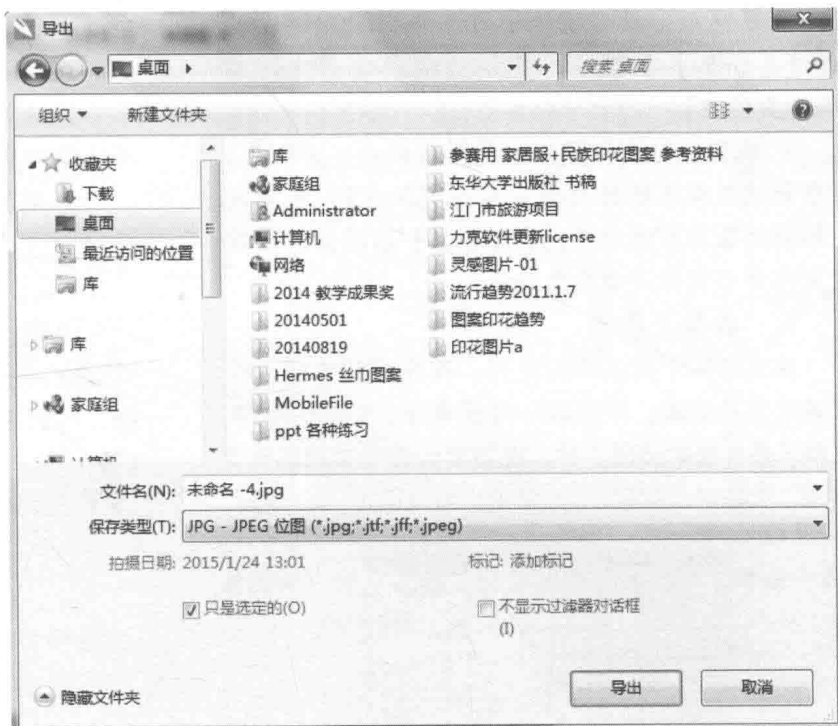


图 1-2-12 【导出】对话框

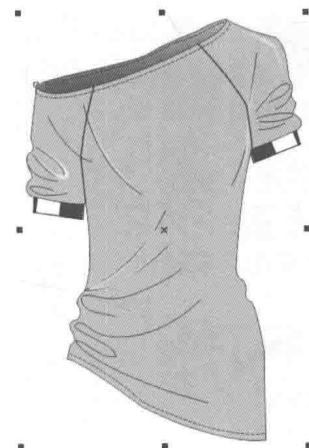


图 1-2-11 选中对象



图 1-2-13 备份设置

2. 在工作区类别列表中单击【保存】，启用备份间隔复选框，从分钟列表框中选择一个值，在【始终备份到】区域中，启用【临时文件夹】或【特定文件夹】。

3. 恢复备份文件操作。重新启动 CorelDRAW，在显示的文件恢复对话框中单击【确定】。系统发生错误后重启时会出现【文件恢复】对话框。在指定文件夹中保存并重命名文件。

三、线条工具组

线条是两个点之间的路径，有曲线和直线。线段通过节点连接，节点以小方块表示。CorelDRAW 提供了多种线条绘图工具，在服装绘画中常用的有 2 点线、贝塞尔、钢笔、3 点曲线工具（图 1-2-14）。



图 1-2-14 线条工具组

（一）手绘工具 (F5)

说明：手绘工具就像一支真正的笔，可以绘制任意形态的线条。

操作步骤：

1. 绘制曲线。单击工具箱中【手绘】工具 ，在页面中拖动鼠标，即沿移动轨迹绘制线条。双击图标可以设置选项。

2. 在绘制过程中若要擦除部分，则按住【Shift】键，同时反向拖动鼠标。

3. 将线条的出发点放在上一段线条的结束点位置，可以绘制连续的线条。

4. 绘制直线。在线条开始的位置单击鼠标，然后在线条结束的位置再次单击。配合【Ctrl】键，可强制直线以 15° 的角度增量变化。

（二）2 点线

说明：可以绘制直线。

操作步骤：

1. 在起点按下鼠标左键且拖动至终点松开鼠标，绘制直线。

2. 将鼠标指向选定线条的结束节点，然后拖动绘制线条，可以在选定线条上增加线段。

（三）贝塞尔

说明：贝塞尔工具是创建图形最常用的工具，可以绘制连续的直线、斜线、曲线和复杂图形的路径，可以通过移动节点和控制手柄的位置控制弧度（图 1-2-15）。



图 1-2-15 绘制复杂路径

操作步骤：

1. 在页面中任意位置单击鼠标左键找到出发点，鼠标移至第二点再单击，移至第三点再次单击，反复操作可以绘制连续的直线。

2. 在页面中任意位置单击鼠标左键找到出发点，鼠标移至第二点，按住鼠标左键不松手且同时拖动随即出现的手柄，可以绘制任意曲线（图 1-2-16）。

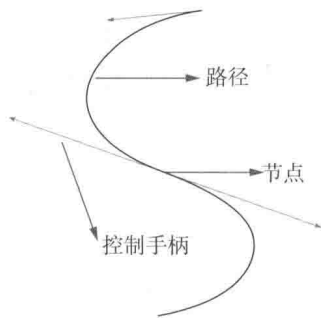


图 1-2-16 贝塞尔绘制的路径

3. 按下【Enter】或空格键，结束“贝塞尔”工具操作。

4. 【形状】工具  修改直线或曲线的形状。