



■ 8大类型 ■ 50个完整案例
■ 150个相关素材



全彩印刷



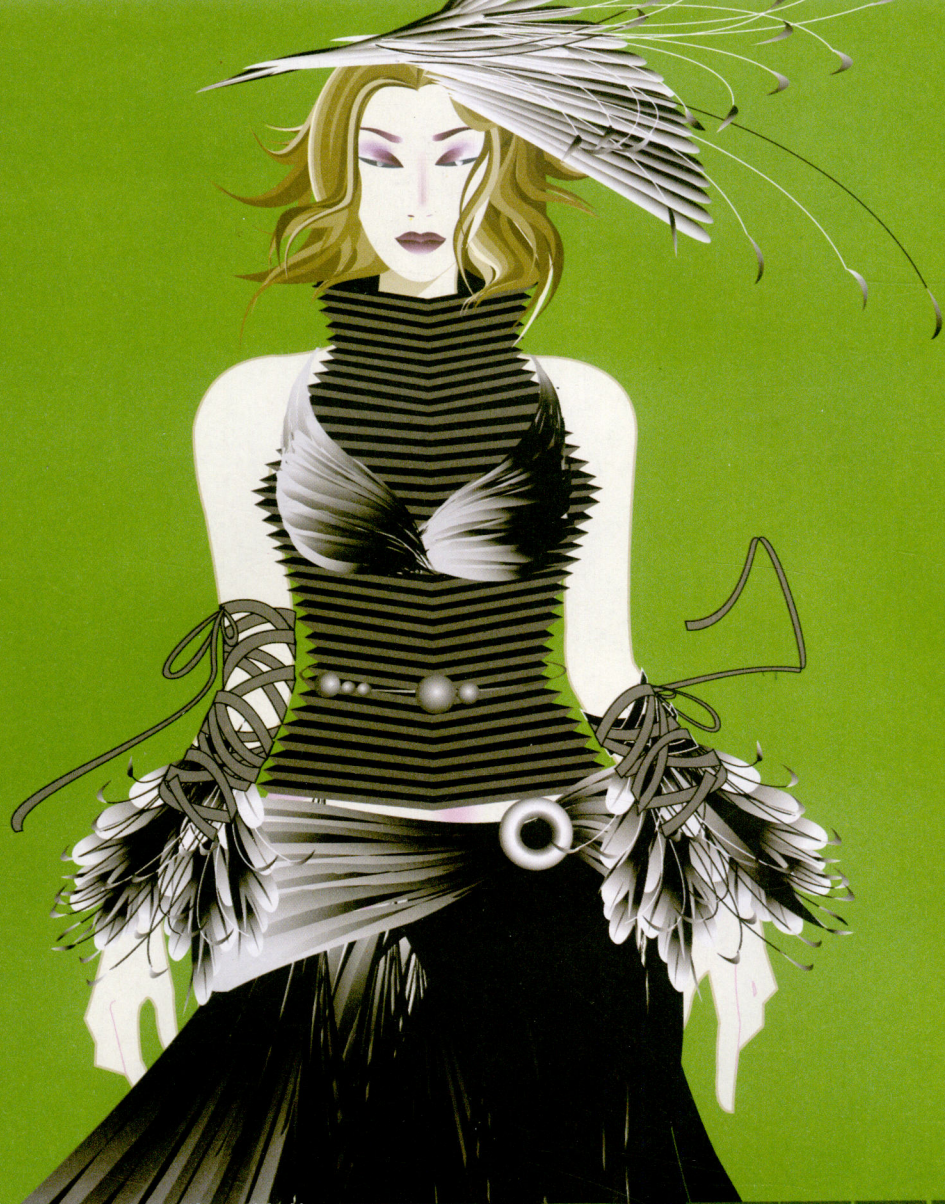
赵辉 宋盟 等 编著

COREIDRAW

服装设计技法

清华大学出版社





赵辉 宋盟 等 / 编著

COREIDRAW

服装设计技法

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书全面系统地向读者介绍了应用 CorelDRAW 进行服装设计的知识。全书共分为 10 章,通过大量的实例来介绍服装设计软件 CorelDRAW 的基础知识,服装色彩、款式,图案设计及时装画的基本技法等。

本书可作为各类院校服装设计专业、服装设计培训班的教材,也可作为各类服装设计从业人员参考用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 服装设计技法 / 赵辉, 宋盟等编著. —北京: 清华大学出版社, 2007.9

ISBN 978-7-302-15250-7

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 073440 号

责任编辑: 陈绿春

设计排版: 妙思品位

责任校对: 张 剑

责任印制: 王秀菊

出版发行: 清华大学出版社 地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn> 邮 编: 100084

c-service@tup.tsinghua.edu.cn

社 总 机: 010-62770175 邮购热线: 010-62786544

投稿咨询: 010-62772015 客户服务: 010-62776969

印 刷 者: 北京市世界知识印刷厂

装 订 者: 北京市密云县京文制本装订厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 203×260 印 张: 13.25 插 页: 4 字 数: 397 千字

含光盘 1 张

版 次: 2007 年 9 月第 1 版 印 次: 2007 年 9 月第 1 次印刷

印 数: 1~5000

定 价: 38.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话: (010)62770177 转 3103 产品编号: 023991-01

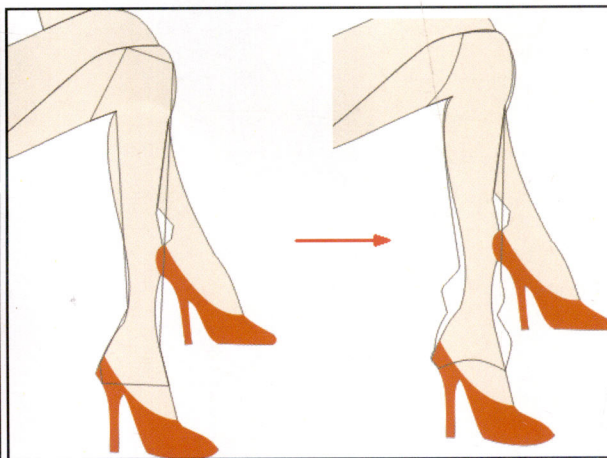
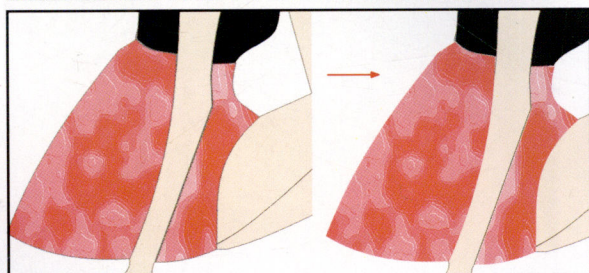
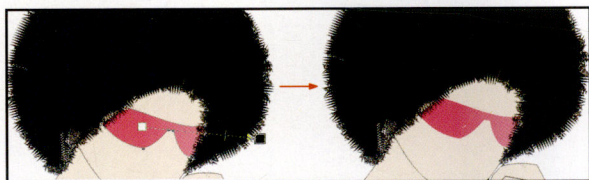
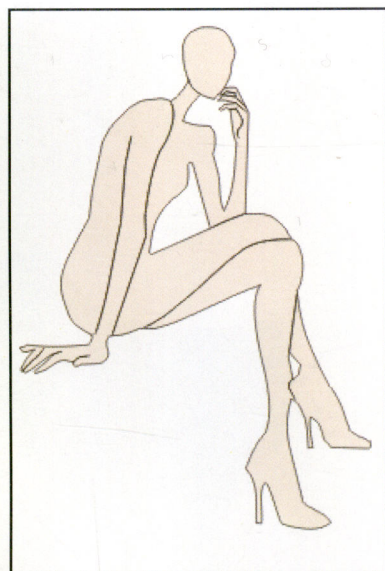
参见第9章



参见第4章



参见第7章



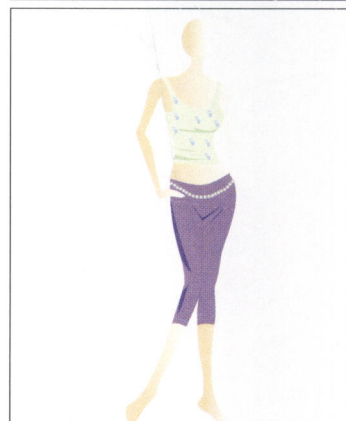
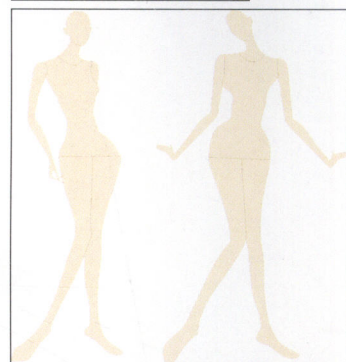
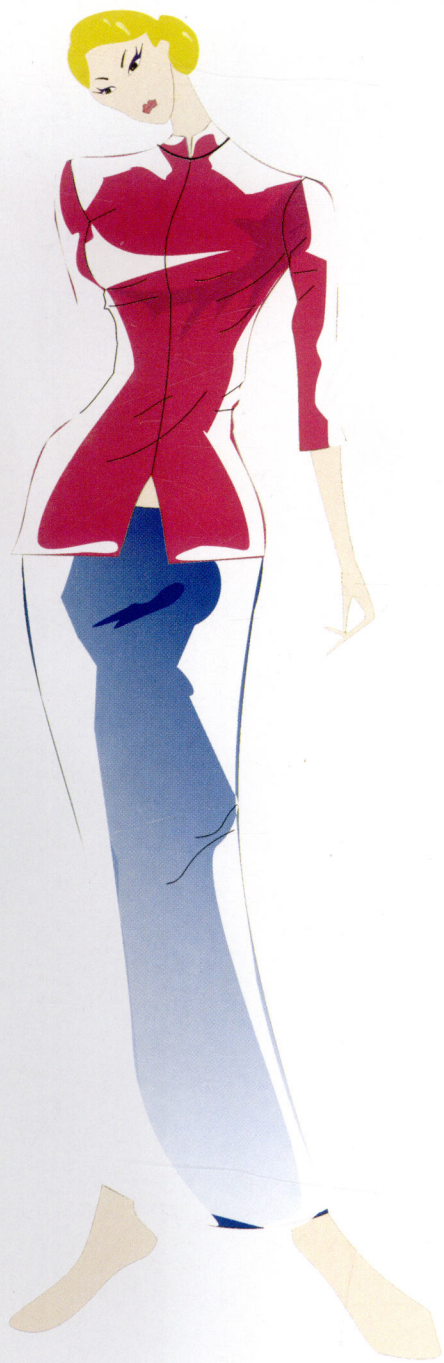
参见第8章



参见第3章



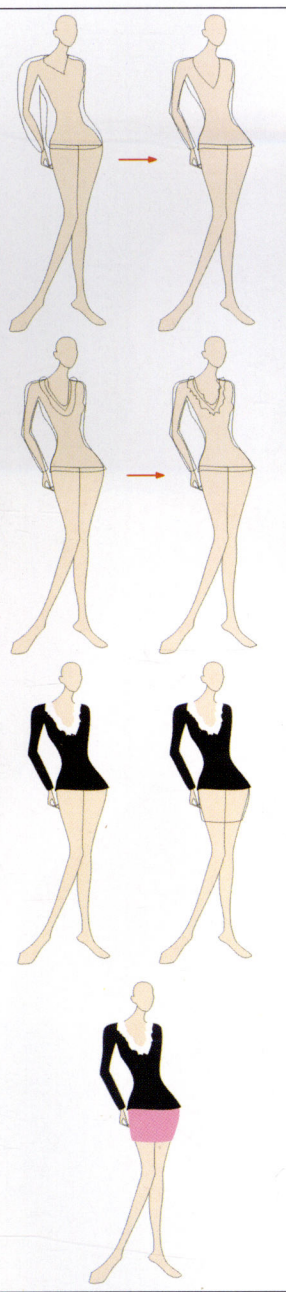
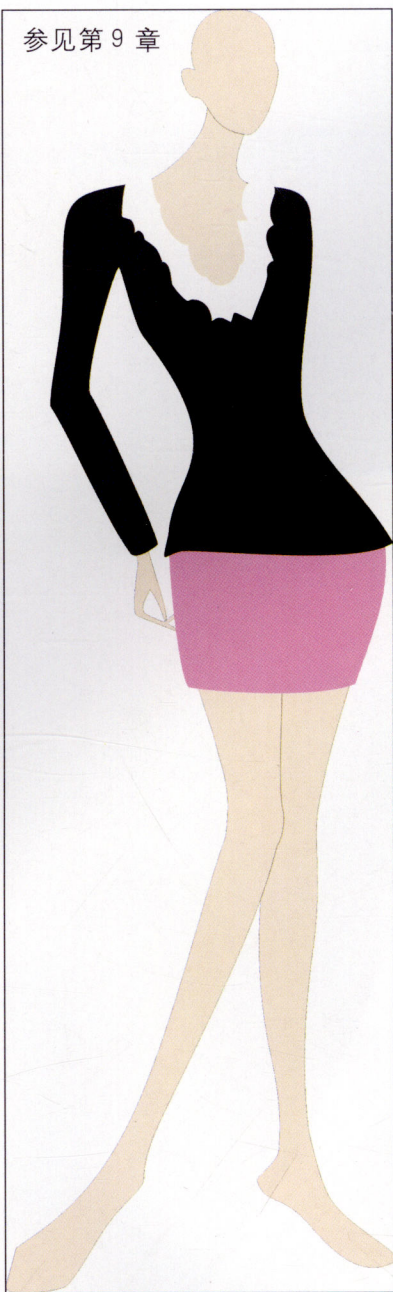
参见第4章



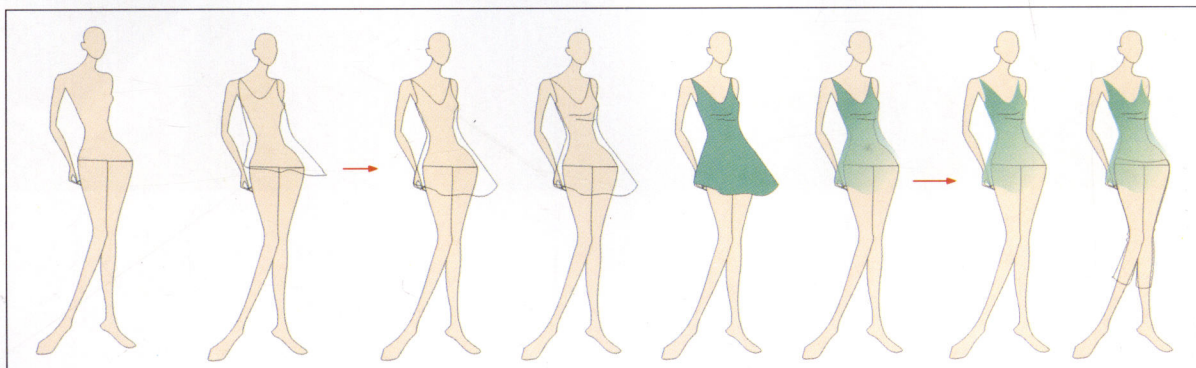
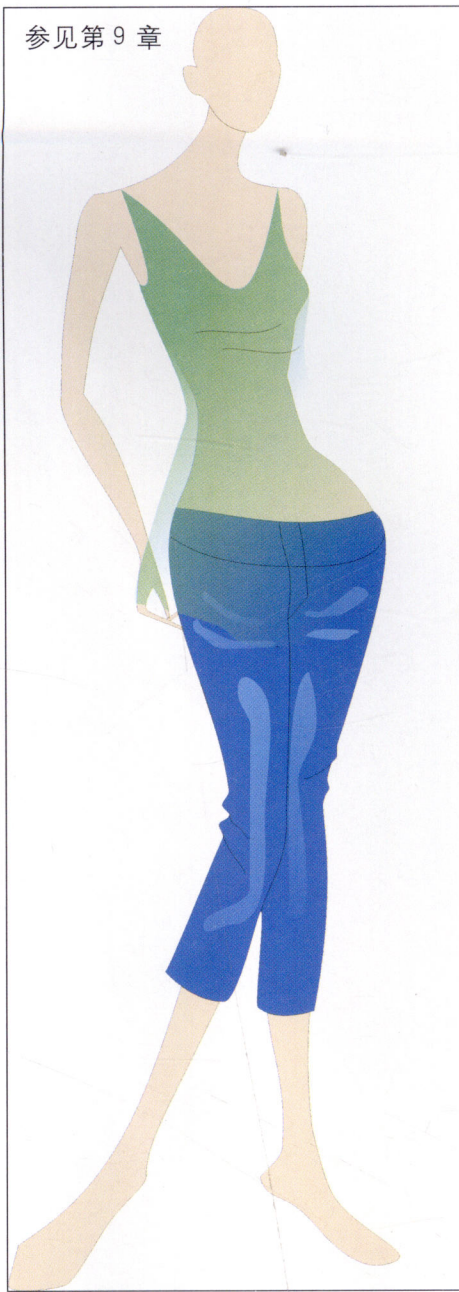
参见第4章



参见第 9 章



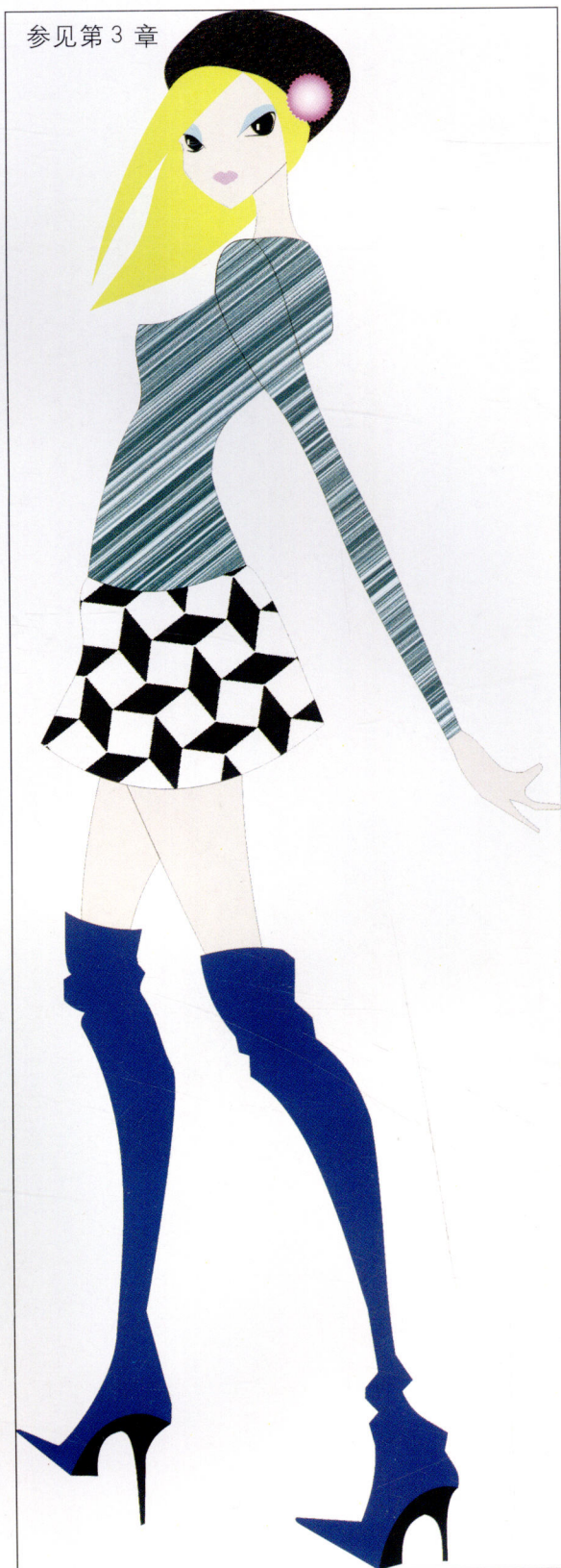
参见第 9 章



参见第10章



参见第3章



参见第10章



参见第6章



前言

本书是以CorelDRAW X3软件为平台, 介绍各种类型服装款式设计的专业案例教程。

全书通过众多实例详细介绍了裙子款式设计、裤子款式设计、衬衣款式设计、夹克款式设计、西装款式设计和其他服装款式设计以及服装装饰物的设计等。

具体内容包括:

第1章 在服装领域中应用CorelDRAW。主要介绍了服装设计基础的理论知识, 使大家能初步了解CorelDRAW在服装领域中的应用以及服装设计的涵义等。

第2章 CorelDRAW X3基础知识。介绍了关于CorelDRAW X3软件的基础知识。

第3章 服装图案设计。主要介绍了图案的写生与变化、题材与收集、组织形式等。

第4章 服装设计的基本技法。本章主要介绍了服装设计的基本技法, 包括人体比例、基本姿态、着衣步骤等内容。

第5章 袖子、领子和口袋的设计。主要介绍了构成服装款式的基本元素, 包括领子、袖子、口袋、门襟以及腰头的设计。

第6章 服装的整体设计。主要介绍了上衣、裤子和裙子, 以及裙子中比较有特点的伞裙的整体设计。

第7章 服装色彩设计。介绍了服装色彩的相关内容, 包括服装的配色技巧、色彩的三要素和服装色彩搭配的原则等。

第8章 男装的设计。主要介绍了男装的一些设计款式, 包括西装、西裤以及男式夹克等。

第9章 时装画技法。主要介绍了时装画的技法, 包括装饰性画法、写实画法、均线画法、粗细线画法及面料画法。

第10章 综合实例。主要通过绘制3个比较综合的实例, 来实现所有使用过的工具和命令, 包括交互式渐变工具、艺术笔工具、交互式变形工具等的运用。

本书的实例都是由经验丰富的设计师精心挑选和设计的, 实例的操作步骤清晰详细。读者可以按照操作步骤轻松地制作出书中所提供的实例效果。通过实例的演练, 读者可以融会贯通, 举一反三。

本书主要由赵辉和宋盟编写。参加编写工作的还有王波波、姜艳波、顾正大、刘文涛、王晶、兰婵丽、张玉平、李长林、赵光、刘群等。由于时间所限, 书中如有不妥之处, 欢迎读者给予批评指正。

作者

目录

第1章 在服装领域中应用 CorelDRAW /1

- 1.1 CorelDRAW 服装设计简介 2
 - 1.1.1 服装设计的涵义 2
 - 1.1.2 服装设计的特征 3
 - 1.1.3 CorelDRAW X3 新增特性 3
- 1.2 服装的分类 4
 - 1.2.1 根据服装的基本形态分类 4
 - 1.2.2 根据服装的穿着组合分类 5
 - 1.2.3 根据服装的用途分类 6
- 1.3 本章小结 6

第2章 CorelDRAW X3 基础知识 / 7

- 2.1 CorelDRAW X3 工作界面 8
 - 2.1.1 页面设置 8
 - 2.1.2 菜单栏 10
 - 2.1.3 工具栏 13
 - 2.1.4 工具箱 13
 - 2.1.5 调色板 13
- 2.2 绘图基本知识 13
 - 2.2.1 新建文件 13
 - 2.2.2 打开文件 14
 - 2.2.3 导入文件 14
 - 2.2.4 关闭与保存文件 15
 - 2.2.5 图像颜色填充 15
- 2.3 本章小结 16

第3章 服装图案设计 /17

- 3.1 图案的写生与变化 18
 - 3.1.1 图案的写生 18
 - 3.1.2 图案的变化 18
- 3.2 图案的题材与收集 19
 - 3.2.1 花卉图案 19
 - 3.2.2 风景图案 19
 - 3.2.3 人物图案 20
 - 3.2.4 几何图案 21
 - 3.2.5 动物图案 21

- 3.3 图案的组织形式 23
 - 3.3.1 单独纹样 23
 - 3.3.2 适合纹样 23
 - 3.3.3 连续纹样 23
- 3.4 图案与色彩 24
- 3.5 服装图案设计的原则 24
 - 3.5.1 图案的基本要素 24
 - 3.5.2 图案的形式规律与法则 25
- 3.6 本章实例一 25
 - 3.6.1 绘制模特的嘴唇 25
 - 3.6.2 绘制上衣效果 26
 - 3.6.3 绘制头发 27
 - 3.6.4 绘制裙子效果 28
 - 3.6.5 绘制装饰品 28
 - 3.6.6 绘制高跟鞋 30
- 3.7 本章实例二 30
 - 3.7.1 绘制模特的五官 31
 - 3.7.2 绘制帽子和头发效果 32
 - 3.7.3 绘制上衣效果 33
 - 3.7.4 绘制短裙效果 34
 - 3.7.5 绘制高跟筒靴 35
 - 3.7.6 绘制装饰品 36
- 3.8 本章小结 36

第4章 服装设计的基本技法 /37

- 4.1 人体比例 38
- 4.2 基本姿态 38
- 4.3 着衣步骤 39
 - 4.3.1 绘制人体模特 39
 - 4.3.2 着衣上色 40
 - 4.3.3 绘制装饰品 42
- 4.4 服装的省略法 43
- 4.5 手、脚和头部的绘制 45
 - 4.5.1 手的绘制 45
 - 4.5.2 脚的绘制 45
 - 4.5.3 头部的绘制 47
- 4.6 装饰物的绘制 49

4.6.1	鞋的绘制	49
4.6.2	手提包的绘制	50
4.6.3	小礼帽的绘制	51
4.7	本章实例一	52
4.7.1	绘制模特的五官	52
4.7.2	绘制帽子和头发	55
4.7.3	绘制上衣效果	56
4.7.4	绘制裤子效果	57
4.7.5	绘制高跟鞋效果	58
4.7.6	绘制腰部装饰效果	58
4.8	本章实例二	59
4.8.1	绘制模特的眼镜	59
4.8.2	绘制帽子和头发	61
4.8.3	绘制嘴唇和眼镜腿	62
4.8.4	绘制上衣效果	63
4.8.5	绘制裙子效果	64
4.8.6	绘制手提包	65
4.8.7	绘制高跟鞋	65
4.9	本章小结	67

第5章 袖子、领子和口袋的设计 / 69

5.1	领子的设计	70
5.1.1	V字领	70
5.1.2	立领	71
5.1.3	翻领	72
5.1.4	平领	74
5.1.5	翻驳领	75
5.1.6	花式领	76
5.2	袖子的设计	79
5.2.1	插肩袖	79
5.2.2	喇叭袖	80
5.2.3	灯笼袖	80
5.2.4	西装袖	82
5.2.5	圆装袖	82
5.3	口袋的设计	83
5.3.1	贴袋	84
5.3.2	挖袋	84

5.3.3	插袋	85
5.4	门襟的设计	85
5.4.1	普通圆纽扣叠门襟	86
5.4.2	中式对襟布纽扣门襟	86
5.4.3	拉链门襟	87
5.4.4	带袢门襟	89
5.5	腰头的设计	91
5.5.1	西裤腰头	91
5.5.2	松紧带抽缩腰头	91
5.6	本章小结	92

第6章 服装的整体设计 / 93

6.1	上衣的整体设计	94
6.2	裤子的整体设计	97
6.3	裙子的整体设计	101
6.4	伞裙的整体设计	103
6.5	本章实例一	104
6.5.1	绘制帽子效果	104
6.5.2	绘制头发和嘴唇	106
6.5.3	绘制上衣效果	107
6.5.4	绘制短裙效果	107
6.5.5	绘制手套	108
6.5.6	绘制皮靴	109
6.6	本章实例二	110
6.6.1	绘制模特的五官	110
6.6.2	绘制模特的头发	112
6.6.3	绘制上衣效果	113
6.6.4	绘制裙子效果	113
6.6.5	绘制高跟鞋	115
6.7	本章小结	116

第7章 服装色彩设计 / 117

7.1	服装色彩配色	118
7.1.1	色彩的三要素	118
7.1.2	服装配色技巧	119
7.1.3	服装色彩搭配的原则	119

7.2 计算机绘图的色彩模式	121
7.2.1 RGB 色彩模式	121
7.2.2 CMYK 色彩模式	121
7.2.3 HSB 色彩模式	121
7.2.4 Lab 色彩模式	122
7.2.5 Index (索引) 色彩模式	122
7.2.6 Bitmap (位图) 色彩模式	122
7.2.7 Grayscale (灰度) 色彩模式	122
7.3 本章实例	123
7.3.1 绘制模特的头发	123
7.3.2 绘制吊带	124
7.3.3 绘制裙子	125
7.3.4 绘制眼镜和嘴唇	126
7.3.5 绘制鞋子和中筒袜套	127
7.4 本章小结	130

第8章 男装的设计 / 131

8.1 男装服饰的搭配	132
8.2 男装设计的基本款式	132
8.2.1 男衬衫	132
8.2.2 男西装	134
8.2.3 男西裤	137
8.2.4 男式夹克	138
8.3 本章实例	141
8.3.1 绘制模特的眉毛和眼镜	141
8.3.2 绘制模特的嘴巴、鼻子和头发	143
8.3.3 绘制上衣效果	144
8.3.4 绘制裤子效果	145
8.3.5 绘制靴子效果	145
8.3.6 添加细节部分	146
8.4 本章小结	149

第9章 时装画技法 / 151

9.1 装饰性画法	152
9.1.1 绘制模特五官	152
9.1.2 绘制服装	153
9.1.3 填充颜色和背景	155

9.2 写实画法	156
9.2.1 绘制模特五官	156
9.2.2 绘制模特发型	159
9.2.3 绘制服装	160
9.3 均线画法	161
9.3.1 绘制模特的五官	161
9.3.2 绘制上衣	163
9.3.3 绘制裙子	163
9.4 粗细线画法	165
9.4.1 绘制模特	165
9.4.2 绘制裙子	165
9.5 面料画法	166
9.5.1 透明薄纱面料	167
9.5.2 牛仔褲面料	168
9.5.3 皮革面料	169
9.6 本章小结	170

第10章 综合实例 / 171

10.1 实例1——女式西装式套装	172
10.1.1 上衣原样制作	172
10.1.2 西裙原样制作	175
10.1.3 珍珠项链的设计	176
10.1.4 女式套装效果图	177
10.2 实例2——异域服装	182
10.2.1 绘制模特的五官	182
10.2.2 绘制模特的头发	185
10.2.3 绘制上衣效果	186
10.2.4 绘制裙子效果	188
10.2.5 绘制耳环装饰	191
10.2.6 绘制长筒袜和护膝	192
10.3 实例3——晚礼服	194
10.3.1 绘制模特的五官	194
10.3.2 绘制头发和装饰品	197
10.3.3 绘制礼服效果	200
10.3.4 绘制珍珠装饰	204
10.3.5 绘制礼服的装饰花和鞋子	205
10.4 本章小结	206



第 1 章

在服装领域中应用 CorelDRAW



CorelDRAW X3作为一种平面矢量绘图软件,是目前最新的CorelDRAW版本。我们可以将其作为一张纸,利用软件提供的绘图工具、填充颜色工具、特殊效果填充工具等,就像在纸上画画一样,直接画出我们需要的效果图。而且基本上能够达到手工绘制的效果,甚至比手工效果图还要美观。

1.1 CorelDRAW 服装设计简介

CorelDRAW对于从事服装设计的人来说有很大的用处,利用CorelDRAW设计的图形数据量非常小,并且具有可以任意缩放和以最高分辨率输出的特性,对于服装设计中一些图案、文字等的处理可发挥重要的作用。

1.1.1 服装设计的涵义

一件成功的服装设计作品,不仅仅局限于观者所能看到的色彩与形态,亦指眼睛所不能看到的作品表现方法、内部工艺等。设计者不只局限于对衣服如外形、领围线、分割线等做如何处理的构想,而应该像一位电影导演一样,立于创作的中心,统筹规划,使服装达到最完美的效果。

(1)在进行服装设计时,首先考虑要给什么样的人群设计,因为每个人对生活的态度、文化修养、气质特征、社会地位、职业范围以及经济条件不同,对服装的要求也就不尽相同。

(2)还要考虑是什么季节或者时间所需要的服装,因为一年有四季,即春夏秋冬;而一天又分为白天和黑夜。

(3)要考虑场所和环境。场所指的是办公室、宴会厅、休闲娱乐场所等,环境指的是地理环境,如南方、北方等。一般在办公室、宴会厅里男性都喜欢穿西装,如图1-1所示。

(4)要考虑穿着的目的和用途。因为穿着的目的和用途不同,对服装的要求自然也不一样,如工作制服、运动服、泳装等,在穿着打扮上要区别对待。如图1-2所示。



图 1-1 西装



图 1-2 运动装

(5)要考虑观者对象的心理。因为在大多数公开场合下,服装并不是为自己穿的,同样需要得到别人的认可,以期满足被认同的心理需要。

除了以上这些要考虑的因素之外,还要考虑色彩、面料、纹样、造型、工艺、配件、辅料等因素,再加上设计师的个性及天赋,才能设计出出色的、成功的作品。