

女装设计与制作

主 编 李春暖



- 将专业知识与工作技能相结合
- 以项目为载体、体现新技术、新工艺
- 体验以工作过程为导向的课程方案



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

21世纪全国高职高专艺术设计系列技能型规划教材
浙江省精品课程配套教材

女装设计与制作

主 编 李春暖

副主编 徐丽平 施建祖



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

内 容 简 介

本书是高职高专服装设计专业及相关专业必修的专业课程配套教材。全书以项目为载体,彻底打破原来的服装专业学科体系,把服装设计、结构设计和工艺设计融为一体,再把项目具体分解成一个个任务,以完成这些任务所需要的相关知识、技能要求、设备设施为依据进行分析与讲解。全书包括吊带式睡裙的设计与制作、连帽运动服装的设计与制作、西装裙的设计与制作和西装的设计与制作4个章节12项任务。

本书重点讲述与服装设计、服装制板、服装缝制工艺相关的基本方法和流程,同时融入行业的标准,以提高从事服装设计、结构设计、工艺设计及其他相关人员的能力和素质,特别适合高职高专院校服装专业师生及服装设计、服装制板、服装工艺等技术与管理使用。

图书在版编目(CIP)数据

女装设计与制作/李春暖主编. — 北京:北京大学出版社, 2013. 1

(21世纪全国高职高专艺术设计系列技能型规划教材)

ISBN 978-7-301-22043-6

I. ①女… II. ①李… III. ①女服—设计—高等职业教育—教材 ②女服—服装缝制—高等职业教育—教材 IV. ①TS941.717

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第 019523 号

书 名: 女装设计与制作

著作责任者: 李春暖 主编

责 任 编 辑: 李瑞芳

标 准 书 号: ISBN 978-7-301-22043-6/J · 0494

出 版 发 行: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区成府路 205 号 100871

网 址: <http://www.pup.cn> 新浪官方微博: @北京大学出版社

电 子 信 箱: pup_6@163.com

电 话: 邮购部 62752015 发行部 62750672 编辑部 62750667 出版部 62754962

印 刷 者: 北京大学印刷厂

经 销 者: 新华书店

787mm × 1092mm 16 开本 9 印张 201 千字

2013 年 1 月第 1 版

2013 年 1 月第 1 次印刷

定 价: 38.00 元

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究

举报电话: 010-62752024 电子信箱: fd@pup.pku.edu.cn

前言

高职院校是一种新型的专科教育模式，高职高专院校培养的人才具有应用性、开放性、职业性和高职性的特点。新型的教育模式需要有新的人才培养模式和教育教学方法、新的专用教材和相应的师资力量。

高等职业教材与其他教材的一个显著区别在于它与企业生产岗位的结合度。这种结合度的大小直接关系到高职教育能否为企业培养出符合生产岗位所需要的高技能人才。

根据教育部2006年第16号《关于提高高等职业教育教学质量的若干意见》等文件精神，高职高专院校要积极构建与生产劳动和社会实践相结合的学习模式，把工学结合作为高等职业教育人才培养模式改革的重要切入点，带动专业调整与建设，引导课程设置、教学内容和教学方法改革，这一切都促进了高等职业教育人才培养的多样化和多元化，使高职教学改革和课程建设进入了一个崭新阶段。

我院服装设计专业的核心课程“女装设计与制作”于2008年申报为院重点课程后，启动了任务驱动型项目课程体系的全面改革，凭借嘉兴五县两区的平湖、海宁、桐乡濮院得天独厚的服装产业优势，对课程结构、教学内容、教学方法、考核方法等进行改革。根据服装企业生产流程，把服装设计、服装结构设计与制板、服装缝制工艺和服装CAD四门课有机整合起来，分别放入“女装设计与制作”、“男装设计与制作”和“童装设计与制作”的项目中进行教学。教学设计以服装品牌企业的产品开发流程为依据，从市场调研开始，进入款式设计、款式选择、服装制板、工艺设计与质量控制、作品展示评价等任务环节，构建了以工作过程为导向的课程教学方案，与7家企业进行了项目合作，探索了真实项目、任务引领、团队教学、校企联合评价的课程教学模式，编写出形式活泼、授课方式灵活、引领社会需求的教材，初步显现了职教特色。

本书的内容组织严格按照项目课程进行设计，符合学生学习知识和技能形成的规律，项目内容从家居服装到运动服装再到商务套装，由简单到复杂；教学流程从款式设计到样板制作再到成衣制作，从设计创作到成品生产，将新技术、新工艺在动态项目载体中得以运用。

本书由省级精品课程负责人李春暖任主编，嘉兴学院徐丽平副教授、嘉兴富绢制衣有限公司的施建祖任副主编，女装项目课程组全体老师参与了编写工作。宋词和彭颢善编写了吊带式睡裙的款式设计；廖丽芳编写了吊带式睡裙、连帽运动服装、西装裙和西装的结构设计与制板；罗晓菊编写了连帽运动服装的缝制工艺；李春暖编写了吊带式睡裙的缝制工艺；杨隽颖和张雪芳编写了带帽运动服装的款式设计；嘉兴良友制衣有限公司的周华炳编写了西装的款式设计；海盐华凌制衣有限公司的来晓兰编写了西装裙的款式设计；嘉兴富绢制衣有限公司的施建祖编写了西装裙的缝制工艺；嘉兴学院的徐丽萍编写了西装的缝制工艺；陈泓编写了图案部分内容；赵绮编写了知识拓展部分内容。全书由李春暖统稿，赵绮对全书的格式进行了编排。

本书的编写得到了嘉兴众多企业的大力支持。嘉兴良友制衣有限公司、嘉兴富绢制衣有限公司、海盐华凌制衣有限公司、嘉欣丝绸集团等企业的技术人员直接参与或指导了编写工作。在历时一年半的编写过程中，不仅作者、课程组投入了大量的时间和精力，相关的专家、学者、企业家和学院领导也给予了多方面的关心、支持和帮助，在此我们一并表示衷心的感谢！由于水平和能力所限，任务驱动型教材的编写又在探索过程中，书中可能存在不足之处，恳请各位师生和读者朋友批评指正。

编 者

2012年12月

女装设计与制作

NIYUZHANG SHEJI YU ZHIZUO



目 录

第 1 章 吊带式睡裙的设计与制作

任务一 吊带式睡裙的款式设计 2

任务二 吊带式睡裙的结构设计与制板 21

任务三 吊带式睡裙的缝制工艺 30

第 2 章 连帽运动服装的设计与制作

任务一 连帽运动服装的款式设计 48

任务二 连帽运动服装的结构设计与制板 59

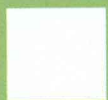
任务三 连帽运动服装的缝制工艺 66

第3章 西装裙的设计与制作

- 82 任务一 西装裙的款式设计
- 88 任务二 西装裙的结构设计与制板
- 97 任务三 西装裙的缝制工艺

第4章 西装的设计与制作

- 106 任务一 西装的款式设计
- 114 任务二 西装的结构设计与制板
- 124 任务三 西装的缝制工艺



第 1 章

吊带式睡裙的设计与制作

任务一 吊带式睡裙的款式设计

教学目标：

了解家居服装的起源、特点、功用和流行趋势，掌握二方连续纹样和角隅纹样等常用图案设计手法，掌握面料和装饰设计方法，能熟练使用软件绘制睡裙款式。

教学要求：

知识要点	能力要求	相关知识	所占分值 (100分)	自评分数
二方连续纹样设计知识	会绘制二方连续纹样图案	1. 了解二方连续纹样相关知识 2. 掌握常见二方连续纹样的骨法	20	
角隅纹样图案设计知识	会绘制角隅纹样图案	了解角隅纹样的特点和应用方法	20	
吊带式睡裙的设计	1. 能绘制吊带式睡裙正、背面款式图 2. 能在款式图上进行图案装饰	1. 了解款式图与效果的区别 2. 掌握款式图的绘画要求	30	
衬衫式睡裙的设计款式	1. 能绘制衬衫式睡衣正、背面款式图 2. 能在款式图上进行图案装饰		30	

任务描述：

用软件设计一款睡衣。上衣要求涉及有领有袖、无领无袖、有领无袖、无领有袖等各种款式，单色面料的服装上要求配上图案，以二方连续纹样或角隅纹样为主。如果分上下装，下装以裙子和不装拉链的裤子为主。

任务分析：

在任务描述中款式很多，但在教学中必须以典型的款式让学生掌握设计要点。所以，无领无袖的睡衣以吊带衫为主，有领有袖的睡衣以衬衫式睡裙为主，同时介绍袖型、领型和其他装饰性的设计，开拓学生的视野。

相关知识：

一、图案知识之一

(一) 二方连续纹样

用一个或一组单位纹样向上下、向左右两个方向作反复循环、连续而成的图案，称之为二方连续纹样，如图1.1.1所示。



图1.1.1 二方连续纹样

(二) 角隅纹样

角隅纹样是装饰角平面的一种纹样，也称为角花，如图1.1.2所示。

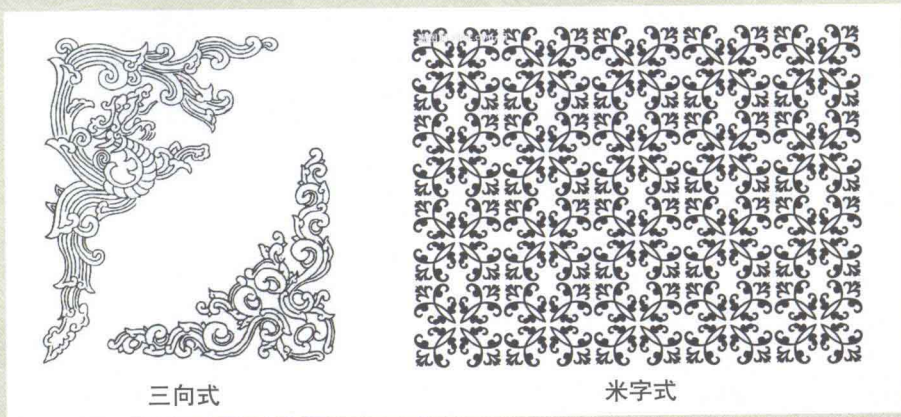
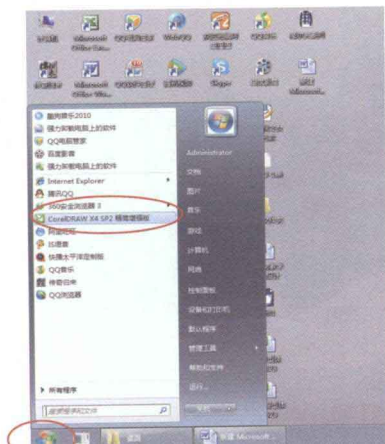


图1.1.2 角隅纹样

二、CorelDRAW X4基础知识

(一) 工作界面介绍

先在计算机上安装好CorelDRAW X4程序，在Windows系统的【开始】菜单中选择【CorelDRAW X4 SP2精简增强版】命令(图1.1.3(a))，即可出现启动界面，并出现如图1.1.3(b)所示的欢迎屏幕。



(a)



(b)

图1.1.3 CorelDRAW X4工作界面

启动完成后即可新建一个文件，从而正式进入CorelDRAW X4程序窗口，如图1.1.4所示。CorelDRAW X4工作界面主要由标题栏、菜单栏、标准工具栏、标尺栏、属性栏、工具箱、状态栏、绘图窗口(绘图窗口中包括绘图页和草稿区)、泊坞窗、窗口控制按钮和默认CMYK调色板组成。

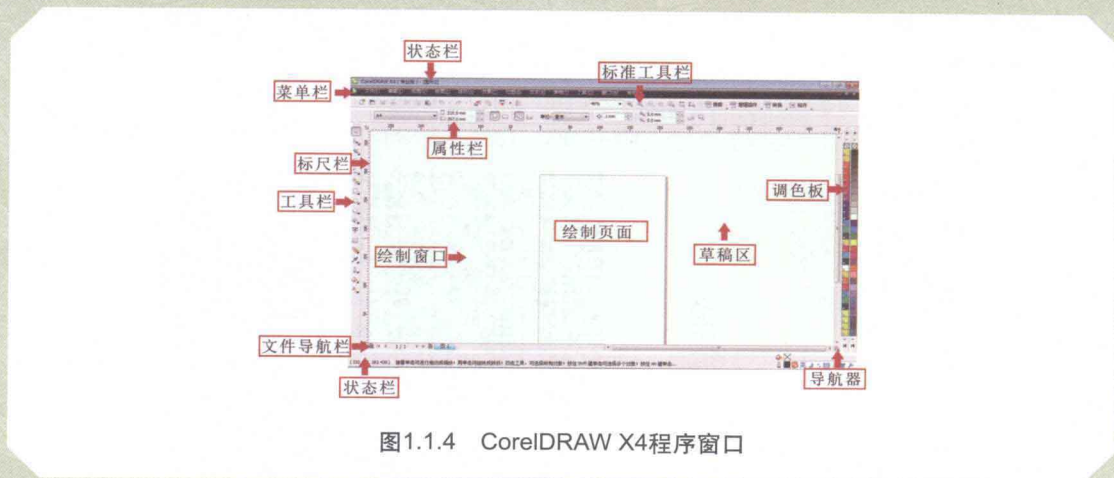
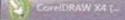


图1.1.4 CorelDRAW X4程序窗口

窗口控制按钮由  组成，它们的功能如下。

(1)  最小化按钮：在秩序窗口中单击该按钮，可以将窗口缩小为  图标，并存放到Windows的任务栏中；在绘图窗口中单击  【最小化】按钮，可将窗口缩小为  小图标，并存放到程序窗口的左下角。

(2)  还原按钮：单击按钮，窗口缩小一部分并显示在屏幕中间；单击  按钮，则窗口放大并且覆盖整个屏幕。

(3)  关闭按钮：单击按钮，窗口关闭，同时弹出对话框“是否将更改保存到××中？”，如果单击“是”，文档被保存；如果单击“否”，文档不保存；如果单击“取消”，窗口不关闭。

(二) 绘图工具介绍

1. 手绘工具

使用手绘工具可以绘制各种图形、线条与箭头，类似人们日常生活中使用铅笔绘制制图样，而且它比使用铅笔更方便，可以不用尺子就能绘制直线，还可以通过设定轮廓的样式与宽度来绘制所需的图形与线条。

1) 使用手绘工具绘制曲线

在工具箱中选择  【手绘】工具，移动鼠标指针到画面中按住左键并向所需要的方向移动，得到所需的长度与形状后松开左键，即可绘制出一条曲线，如图1.1.5所示。

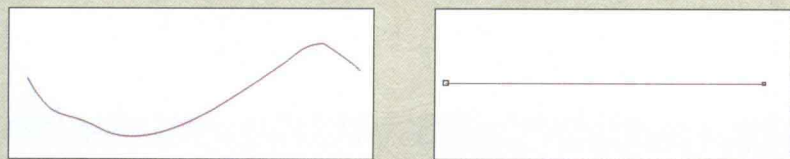


图1.1.5 绘制曲线

2) 使用手绘工具绘制直线与箭头

选择手绘工具，移动鼠标指针在画面中的适合位置单击确定起点，再移动指针到直线的终点处单击，即可完成直线的绘制，如果前后两端线条要加箭头，只需在起始箭头选择器里选择所需箭头即可，如图1.1.6所示。

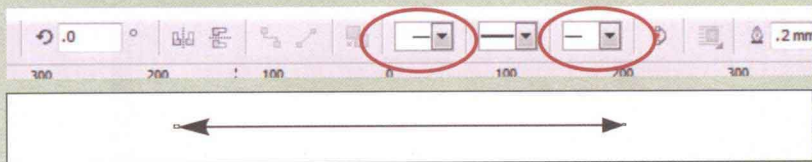


图1.1.6 绘制直线与箭头

3) 修改对象属性

用手绘工具绘制好对象后，它的属性栏就会自动显示与所绘制图形相关的选项，如图1.1.7所示，这样便于随时更改对象的属性，例如大小、位置、旋转角度、轮廓宽度等。



图1.1.7 修改对象属性

修改对象属性的操作如图1.1.8所示。

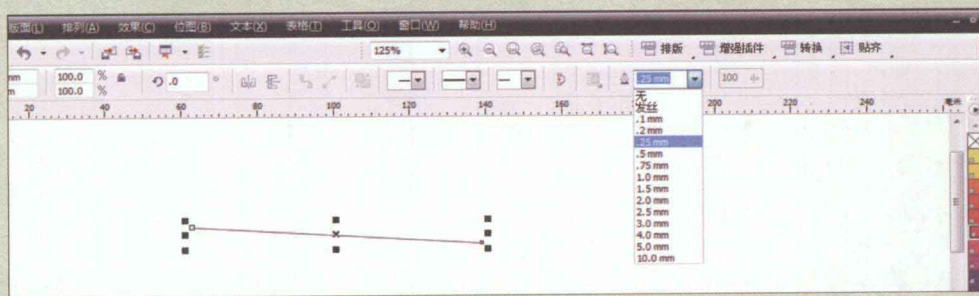


图1.1.8 修改对象属性的操作

如果在【旋转角度】文本框中输入90后按Enter键，可以向某一方向旋转90°，如图1.1.9所示。

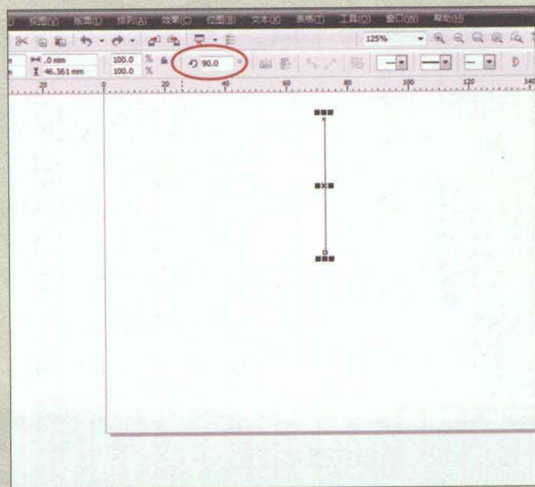


图1.1.9 旋转角度

如果在【宽度】文本框中输入70后按Enter键，可将线条宽度设为70mm；在默认的CMYK调色板中右击“红色”色块，即可将线条的轮廓色改为红色，如图1.1.10所示。

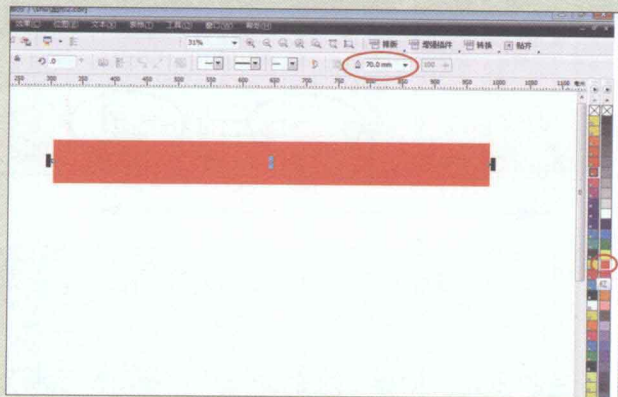


图1.1.10 宽度及颜色调整

在属性栏的【轮廓式样选择器】中选择所需的虚线，可将线条改为虚线箭头，如图1.1.11所示。

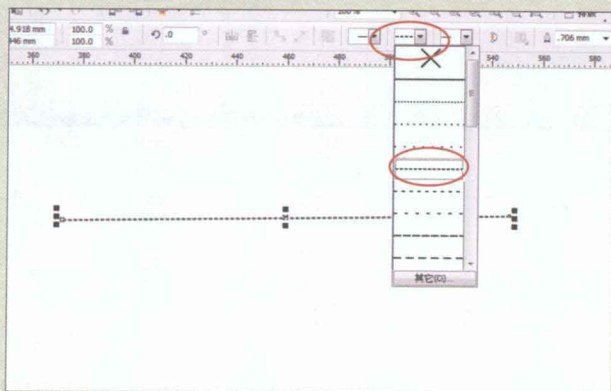


图1.1.11 更改线条样式

2. 贝塞尔工具

使用【贝塞尔】工具可以通过单击(或单击拖动)绘制出各种形状的多边形或任意形状的图形。

1) 选择贝塞尔工具

在工具箱中按住【手绘】工具或单击其右下角的小三角形，然后在弹出的工具条中选择【贝塞尔】工具，如图1.1.12所示，使它成为当前工具，这样就可以用它进行绘图了。

2) 使用贝塞尔工具

在工具箱中选择【贝塞尔】工具，单击确定起始点，再向上移动鼠标指针至适当位置单击，绘制一段线

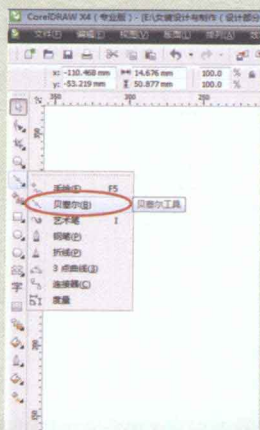


图1.1.12 选择贝塞尔工具

段，如图1.1.13(a)所示；然后向右上方移动鼠标指针到第3点处单击绘制一条线段，如图1.1.13(b)所示；接着向下移动单击绘制线段，如图1.1.13(c)所示；最后反向回到起点处单击，即可绘制一个封闭的图形，如图1.1.13(d)所示。

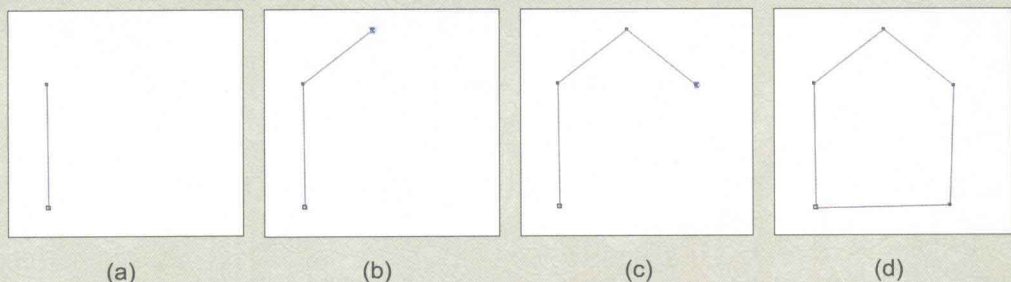


图1.1.13 使用贝塞尔工具绘图

3) 图形上色

在默认的CMYK调色板中单击“红色”色块，为上面绘制的形状填充“红色”，填充颜色后的效果如图1.1.14所示。(注意：CorelDRAW所有上色必须是绘制的封闭图形，否则上不了色)

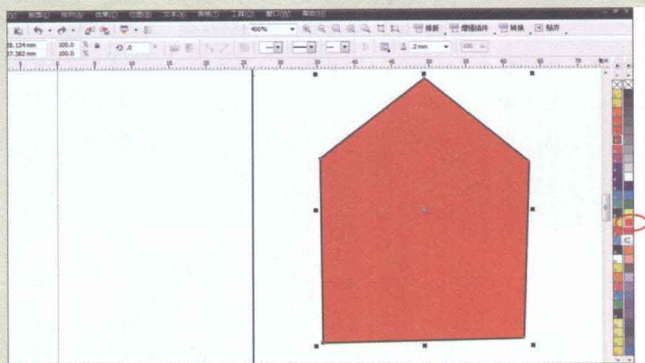


图1.1.14 图形上色

3. 艺术笔工具

在CorelDRAW X4中，可以使用艺术笔工具绘制并应用各种各样的预设笔触，包括带箭头的笔触、填充了色彩图案的笔触等。在绘制预设笔触时，可以指定某些属性。例如，可以更改笔触的宽度，并指定其平滑度。

艺术笔工具中含有5个工具选项，分别为预设、笔刷、喷灌、书法与压力工具，每个工具都有相应的属性。

1) 【预设】工具

在工具箱中选择【艺术笔】工具，然后在属性栏中单击【预设】按钮，可以显示它的相关选项，如图1.1.15所示。

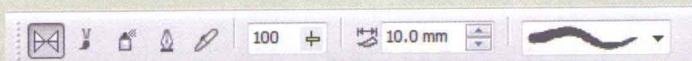


图1.1.15 【预设】工具栏

2) 【笔刷】工具

在工具箱中选择【艺术笔】工具，然后在属性栏中单击【笔刷】工具，可以显示它的相关选项，如图1.1.16所示。

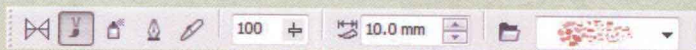


图1.1.16 【笔刷】工具栏

3) 【喷灌】工具

在工具箱中选择【艺术笔】工具，然后在属性栏中单击【喷灌】工具，可以显示它的相关选项，如图1.1.17所示。

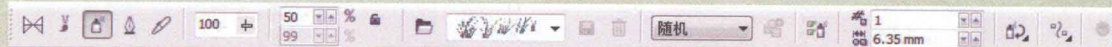
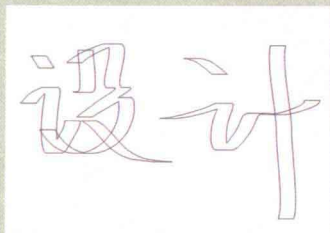


图1.1.17 【喷灌】工具栏

4) 【书法】工具

使用艺术笔工具中的【书法】工具可以在绘制线条时模拟书法的效果。书法线条的粗细会随着线条的方向和笔头的角度而改变。默认情况下，书法线条呈现铅笔绘制的闭合状态。通过改变所选书法的控制点，可以控制书法线条的粗细。

在工具箱中选择【艺术笔】工具，并在属性栏中单击【书法】工具，然后移动指针到画面中适合位置按住左键并拖动鼠标来书写所需的文字，写好后松开左键，如图1.1.18(a)所示；在默认的CMYK调色板中单击“蓝色”色块，给它填充“蓝色”，画面效果如图1.1.18(b)所示。



(a)



(b)

图1.1.18 书法工具

5) 【压力】工具

使用艺术笔工具中的【压力】工具可以创建不同粗细的压力线条，也可以使用鼠标或压感笔和图形板来创建这种效果。两种方法绘制的线条都带有曲边，而且路径的各部分宽度不同。

4. 钢笔工具

使用【钢笔】工具可以绘制出各种直线段、曲线与各种形状的复杂图形。

1) 【钢笔】工具属性栏

在工具箱中选择【钢笔】工具时，如果画面中没有选择任何图像，其属性栏中显示的选项如图1.1.19(a)所示；如果画面中选择了对象或【钢笔】工具绘制了对象，则属性

栏中的一些不可用的选项就成为活动可以用的状态，如图1.1.19(b)所示，这样就可以通过在属性栏中设置相关的参数来改变选择对象的属性。



(a)



(b)

图1.1.19 【钢笔】工具属性栏

2) 使用【折线】工具绘图

使用【折线】工具可以绘制出各种直线段、曲线与各种形状的复杂图形。

与【钢笔】工具不同的是：【折线】工具可以像使用手绘工具一样按住左键一直拖动，以绘制出所需的曲线，也可以通过不同位置的两次单击得到一条直线段，而【钢笔】工具则只能通过单击并移动或单击并拖动来绘制直线、曲线与各种形状的图形，并且在绘制的同时可以在曲线上添加描点，同时按住Ctrl键还可以调整描点的位置以达到调整曲线形状的目的。

在工具箱中选择【折线】工具，属性栏中会显示它的相关选项，如图1.1.20所示。它与手绘工具的属性栏基本相同，只是【手绘平滑】选项不能使用。

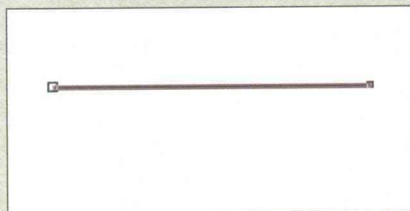


图1.1.20 【折线】工具属性栏

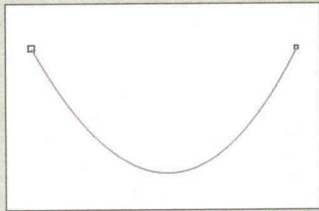
3) 【3点曲线】工具

使用【3点曲线】工具可以绘制出各种弧线或饼形，也可以绘制出指定两点之间的曲线。操作方法如下。

在工具箱中选择【3点曲线】工具，属性栏中就会显示它的相关选项，它与折线工具的属性栏一样，将鼠标指针移动到画面中适当位置按住左键并向所需的方向拖动，如图1.1.21(a)所示，达到所需的宽度后松开左键，再向刚拖出直线的两侧移动，得到所需的弧度后单击，即可完成这条曲线的绘制，效果如图1.1.21(b)所示。



(a)



(b)

图1.1.21 使用【3点曲线】工具绘图

绘制好的曲线也可以通过属性栏来改变它的属性，也可以在默认的CMYK调色板或颜色泊坞窗来改变它的颜色。