

CorelDRAW

服装设计实用教程



21世纪高等教育数字艺术类规划教材

随书附赠书中
实例素材文件



徐丽 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

CorelDRAW

服装设计实用教程

人 民 邮 电 出 版 社

北 京

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW服装设计实用教程 / 徐丽编著. — 北京 :
人民邮电出版社, 2015. 2
21世纪高等教育数字艺术类规划教材
ISBN 978-7-115-37800-2

I. ①C… II. ①徐… 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(2014)第308554号

内 容 提 要

本书以 CorelDRAW X6 为平台, 以电脑绘图的特色, 介绍数字化服装设计。通过对本书的学习, 读者能够利用 CorelDRAW 和 Corel Painter 软件绘制各种服装图案、服装款式图、服装设计效果图等。本书为数字化服装教学提供了更新的教学内容, 为服装设计提供了简单可行的数字化技术方法。

本书简单介绍了 CorelDRAW X6 和 Corel Painter 的基本功能, 与服装设计制图相关的工具和功能以及服装色彩设计、服装图案设计、服装部位和局部设计、单件服装的设计与表现、时装画基本技法、服装画电脑表现技法、各种流行时装的表现技法等设计绘图方法。

本书可作为高等院校、职业学校服装设计专业的教材, 也可以作为服装行业的培训教材和服装专业人员的技术参考书。

-
- ◆ 编 著 徐 丽
责任编辑 刘 博
责任印制 沈 蓉 彭志环
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 22.5 2015 年 2 月第 1 版
字数: 552 千字 2015 年 2 月北京第 1 次印刷
-

定价: 49.80 元(附光盘)

读者服务热线: (010) 81055256 印装质量热线: (010) 81055316
反盗版热线: (010) 81055315

前言

PREFACE

CorelDRAW 是目前使用最普遍的矢量图形绘制及图像处理软件之一，该软件集图形绘制、平面设计、网页制作、图像处理功能于一体，深受平面设计人员和数字图像爱好者的青睐。同时，它还是一个专业的编排软件，其出众的文字处理、写作工具和创新的编排方法，解决了一般编排软件中的一些难题。CorelDRAW 被广泛应用于广告设计、封面设计、产品包装、漫画创作、服装设计等多个领域。

现代服装款式丰富多变，使用 CorelDRAW 软件绘制服装款式图比手绘更容易表达服装结构、比例、图案、色彩等要素。而利用 CorelDRAW 进行服装款式设计已成为很多院校服装专业的必修课。数字化设计是为了区别传统意义上的服装设计而暂且使用的名称。服装设计就是通过市场调查，依据服装流行趋势，利用现有材料和工艺，或创造新的材料和工艺，设计出能够体现某种风格、表现某种思想、传达某种文化的服装样式。这些服装样式需要通过某种方式加以表达，如口头表达、文字表达、绘画表达等。通常所说的设计师就是传统意义上的服装设计师，而数字化设计师是利用现代计算机技术进行服装设计的服装设计师。

进行数字化服装款式设计的软件既可以使用专业软件，也可以使用非专业软件。目前用于服装款式设计的非专业软件主要有 AutoCAD、Photoshop 和 CorelDRAW 等，AutoCAD 是偏重于机械设计的专业软件，用于服装设计还存在许多不足；Photoshop 是专业图像效果处理软件，在绘图方面存在很多不足；而 CorelDRAW 在绘图和效果处理等方面都相对具有优势，并自带 Corel Painter 软件模块。因此本书专门研究如何使用 CorelDRAW 软件进行服装款式设计。

本书内容

本书涉及的案例丰富，注重技巧的归纳和总结，在实例的讲解过程中穿插了大量的提示及专家指点，使读者更容易掌握 CorelDRAW 软件设计与绘制服装款式图的方法与技巧。

第 1 章讲解了 CorelDRAW X6 简介。

第 2 章讲解了服装色彩设计。

第 3 章讲解了服装图案设计。

第 4 章讲解了服装部件和局部设计。

第 5 章讲解了单件服装的设计与表现。

第 6 章讲解了时装画的基本技法。

第 7 章讲解了服装画的电脑表现技法。

第 8 章讲解了各种流行时装的表现技法。

本书特点

本书的特点在于以不同类型的基本款服装为原型，在基本款式的基础上进行变化设计，使读者在学习的过程中既能掌握软件的基础知识，又能学会服装款式变化设计，把款式设计的基本原理与软件操作很好地结合在一起。

读者对象

本书是服装款式设计与绘制的实用型指导书，适合初学者、想从事服装行业的人员以及服装专业院校师生阅读使用。

由于作者编写水平有限，书中难免有错误和疏漏之处，衷心希望同行专家、广大读者批评指正。如果读者在学习的过程中遇到什么疑问，可以与作者进行相关交流（skyxuli888@sina.com）。

作者 徐丽

目录

CONTENTS

第1章 CorelDRAW X6 简介	1	1.5.8 多边形工具	22
1.1 CorelDRAW X6 的界面	2	1.5.9 基本形状工具	22
1.2 CorelDRAW X6 菜单栏	5	1.5.10 文本工具	23
1.2.1 文件	5	1.5.11 交互式工具	23
1.2.2 编辑	6	1.5.12 滴管和颜料桶工具	23
1.2.3 视图	7	1.5.13 轮廓工具	23
1.2.4 布局	8	1.5.14 填充工具	24
1.2.5 排列	8	1.5.15 交互式填充工具	25
1.2.6 效果	10	1.6 CorelDRAW X6 调色板	25
1.2.7 位图	11	1.6.1 调色板的选择	25
1.2.8 文本	12	1.6.2 调色板的滚动与展开	25
1.2.9 工具	13	1.6.3 调色板的使用	26
1.2.10 窗口	14	1.7 CorelDRAW X6 常用对话框	27
1.2.11 帮助	14	1.7.1 辅助线设置对话框	27
1.3 CorelDRAW X6 标准工具栏	14	1.7.2 对象属性对话框	27
1.4 CorelDRAW X6 属性栏	15	1.7.3 变换对话框	29
1.4.1 选择工具属性栏	16	1.7.4 造型对话框	31
1.4.2 造型工具属性栏	16	1.8 Corel PHOTO-PAINT 简介	32
1.4.3 缩放工具属性栏	17	1.9 CorelDRAW X6 的打印和输出	36
1.4.4 手绘工具属性栏	17	第2章 服装色彩设计	39
1.4.5 矩形、椭圆、多边形、基本 形状属性栏	18	2.1 色光原理	40
1.4.6 文字属性栏	19	2.2 色彩的三要素	40
1.4.7 交互式工具属性栏	19	2.2.1 色相	40
1.5 CorelDRAW X6 工具箱	20	2.2.2 明度	44
1.5.1 选择工具	20	2.2.3 纯度	47
1.5.2 形状工具	20	2.3 色彩对比	49
1.5.3 裁剪工具	21	2.3.1 色相对比	50
1.5.4 缩放工具	21	2.3.2 明度对比	53
1.5.5 手绘工具	21	2.3.3 纯度对比	57
1.5.6 矩形工具	21	2.4 色彩心理	61
1.5.7 椭圆工具	22	2.4.1 色彩的心理功能	61
		2.4.2 色彩的象征性	61

2.4.3 色彩的心理感受	63	4.3.1 门襟的设计要点	140
2.4.4 色彩的通感	64	4.3.2 门襟的设计与表现	140
2.5 服装色彩设计的原则与方法	68	4.3.3 普通圆纽扣叠门襟	141
2.5.1 服装色彩设计的原则	68	4.3.4 中式布纽扣对襟	142
2.5.2 服装的配色与调和	68	4.3.5 拉链门襟	143
2.5.3 服装画的配色原理	71	4.3.6 带袷门襟	145
2.6 服装色彩搭配技巧	74	4.3.7 明门襟的绘制	147
第3章 服装图案设计	81	4.3.8 暗门襟的绘制	148
3.1 图案概论	82	4.3.9 斜门襟的绘制	150
3.2 图案的形式美法则	82	4.4 口袋的设计与表现	151
3.2.1 对称与均衡	82	4.4.1 口袋的设计要点	151
3.2.2 对比与调和	84	4.4.2 贴袋的设计与表现	152
3.2.3 条理与反复	86	4.4.3 挖袋的设计与表现	154
3.2.4 节奏与韵律	88	4.4.4 插袋的设计与表现	155
3.2.5 比例与尺度	89	4.5 腰头的设计与表现	158
3.3 图案构成	91	4.5.1 腰头的设计要点	158
3.3.1 单独纹样	91	4.5.2 腰头的设计与表现	158
3.3.2 适合纹样	93	4.5.3 数字化西裤腰头的绘制	158
3.3.3 连续纹样	95	4.5.4 数字化绳带抽缩腰头的绘制	160
3.4 图案的变化形式	98	第5章 单件服装的设计与表现	163
3.5 服装图案设计的原则与方法	101	5.1 服装款式设计中的形式美法则	164
第4章 服装部件和局部设计	104	5.2 服装款式设计与表现概论	166
4.1 领子的分类和设计要点	105	5.2.1 廓型的种类	166
4.1.1 领子的分类	105	5.2.2 廓型的设计要点	167
4.1.2 领口的设计与表现	105	5.3 上衣款式的设计与表现	168
4.1.3 立领的设计与表现	110	5.3.1 衬衣款式的设计与表现	169
4.1.4 贴身领的设计与表现	113	5.3.2 西装上衣款式的设计与表现	170
4.1.5 驳领的设计与表现	116	5.3.3 夹克款式的设计与表现	172
4.1.6 蝴蝶结领的设计与表现	119	5.3.4 猎装上衣的设计与表现	174
4.1.7 悬垂领的设计与表现	122	5.3.5 中西式上衣款式的设计与表现	176
4.1.8 针织罗纹领的设计与表现	124	5.3.6 牛仔上衣的设计与表现	178
4.1.9 连身领的数字化绘制	127	5.3.7 旗袍款式的设计与表现	180
4.2 袖子的设计与表现	129	5.3.8 大衣款式的设计与表现	182
4.2.1 袖子的设计要点	129	5.4 裤子款式的设计与表现	183
4.2.2 袖口袖的设计与表现	130	5.4.1 西裤款式图的绘制	184
4.2.3 连袖的设计与表现	132	5.4.2 牛仔裤款式图的绘制	185
4.2.4 平装袖的设计与表现	134	5.4.3 休闲裤款式图的绘制	186
4.2.5 插肩袖的设计与表现	135	5.4.4 短裤款式图的绘制	188
4.2.6 圆装袖的设计与再现	138	5.4.5 裙裤款式图的绘制	189
4.3 门襟的设计与表现	140	5.5 裙子款式的设计与表现	190
		5.5.1 西式裙款式图的绘制	191

5.5.2 鱼尾裙款式图的绘制	193	6.8.4 麻布面料效果的制作	227
5.5.3 伞裙款式图的绘制	194	6.8.5 格子面料效果的制作	228
5.5.4 多节裙款式图的绘制	196	6.8.6 裘皮效果的制作	230
5.5.5 多片裙款式图的绘制	198	6.8.7 毛线编织效果的制作	231
5.5.6 连衣裙款式图的绘制	199	第7章 服装画的电脑表现技法	233
第6章 时装画基本技法	202	7.1 色彩对比表现技法	234
6.1 时装画简述	203	7.2 色彩明暗表现技法	241
6.2 时装画的人体比例	204	7.3 色彩调和表现技法	247
6.3 时装画的人体姿态	206	7.4 数字化粗细表现技法	253
6.4 头部的比例与描绘	209	7.5 黑白灰表现技法	258
6.5 手和脚的画法	211	7.6 数字化匀线表现技法	263
6.6 时装画的画法	213	7.7 色彩平涂表现技法	269
6.6.1 时装画的整体画法	214	7.8 色彩点缀表现技法	276
6.6.2 时装画的省略画法	214	第8章 各种流行时装的表现技法	283
6.6.3 发型的画法	215	8.1 高领荷叶裙	284
6.6.4 饰物的画法	216	8.2 性感超短裙绘制技法	292
6.7 常用服饰配件的数字化绘制	219	8.3 仿古裙装表现技法	305
6.7.1 纽扣的绘制	219	8.4 时尚套装表现技法	313
6.7.2 项链的绘制	221	8.5 时尚大摆裙表现技法	320
6.7.3 拉链的绘制	222	8.6 吊带连衣裙表现技法	326
6.8 常用服装材料效果的制作	224	8.7 异族服饰表现技法	330
6.8.1 普通斜纹面料效果的制作	224	8.8 长袖连衣裙表现技法	335
6.8.2 牛仔布面料效果的制作	225	8.9 仿古大摆裙表现技法	340
6.8.3 毛绒面料效果的制作	226	8.10 长袖大摆裙表现技法	348

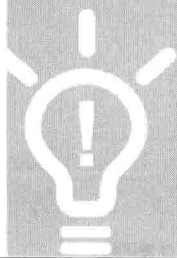
Chapter 1

第 1 章

CorelDRAW X6 简介

CorelDRAW 是目前世界范围内使用最广泛的平面设计软件之一,使用该软件能够完成艺术设计领域的设计任务,同样可以完成服装设计的全部任务。CorelDRAW 软件具有界面友好、操作视图化、成本低廉、通用性高等优势。因此,数字化服装设计师使用该软件是明智的选择。

CorelDRAW X6 的功能十分强大,数字化服装设计只用到其中的部分功能。本章只是对数字化服装设计经常涉及的软件界面、菜单栏、常用工具栏、互动式属性栏、工具箱、调色板、常用对话框等进行简单的介绍,具体的使用方法将在后面的章节中讲解。这里只要求读者通过本章的学习,能够对 CorelDRAW X6 有一个基本了解,掌握常用命令和工具的功能,能熟练地找到需要的命令和工具。



1.1 CorelDRAW X6 的界面

通过商店购买或通过网络下载 CorelDRAW X6 软件后,在 Windows 操作平台上,按说明安装软件。安装完成后,通过选择【开始】→【程序】→【 所有程序】→【 CorelDRAW Graphics Suite X6】→【 CorelDRAW X6】命令或双击快捷图标,即可打开 CorelDRAW X6 应用程序,其界面如图 1-1 所示。

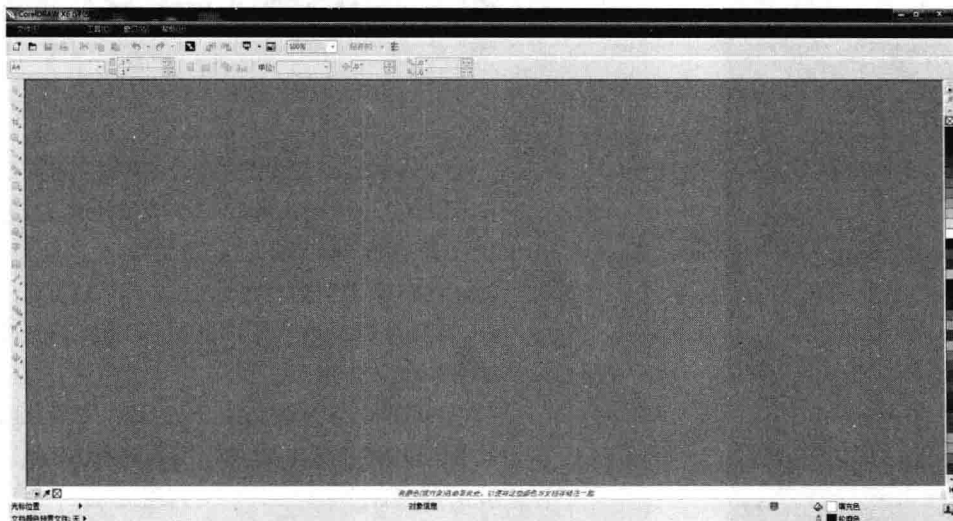


图 1-1 CorelDRAW X6 界面

单击新建图纸图标,即可打开一张新的图纸,如图 1-2 所示。

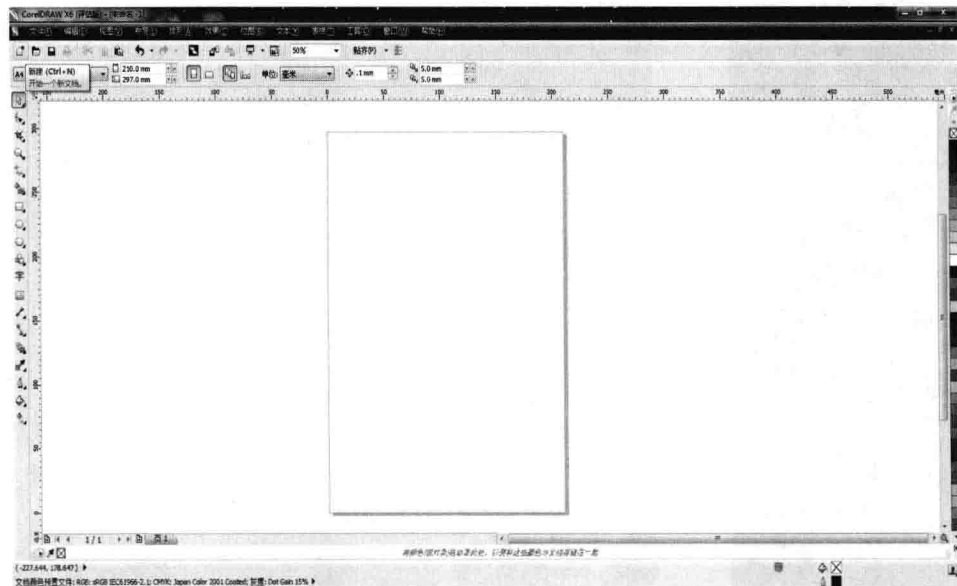


图 1-2 新建图纸

在 CorelDRAW X6 的界面中,默认状态下的常用项目包括标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、工具箱、调色板、图纸、工作区、原点与标尺、状态栏,如图 1-3 所示。

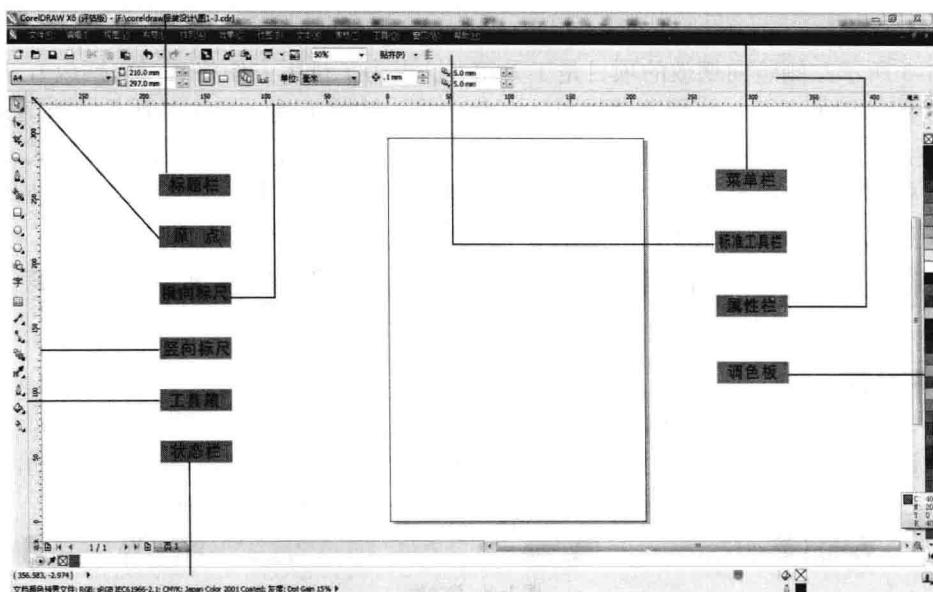


图 1-3 CorelDRAW X6 常用项目

1. 标题栏

图 1-3 所示最上方的标志是标题栏,表示现在打开的界面是 CorelDRAW X6 应用程序,并且打开了一张空白图纸,其名称是[未命名-1]。

2. 菜单栏

图 1-3 所示上方第 2 行是菜单栏,如图 1-4 所示。菜单栏中所有栏目都是可以展开的,包括文件、编辑、视图、版面、排列、效果、位图、文本、工具、窗口、帮助等项。通过展开下拉菜单,可以找到我们绘图需要的大部分工具和命令。



图 1-4 菜单栏

3. 标准工具栏

图 1-3 所示上方第 3 行是标准工具栏,如图 1-5 所示。标准工具栏是一般应用程序都具有的栏目,包括新建、打开、保存、打印、剪切、复制、粘贴、撤销、重做、导入、导出、显示比例等工具,这些是经常要用到的工具。

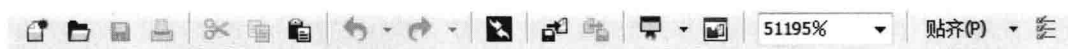


图 1-5 标准工具栏

4. 属性栏

图 1-3 所示上方第 4 行是属性栏,如图 1-6 所示。属性栏是交互式的,选择不同的工具或命令时,展现的属性栏是不同的。比如当打开一张空白图纸,什么也不选择时,该栏描述的是图纸的属性,包括图纸的大小、方向、绘图单位等属性。当绘制一个图形对象并处于选中状态时,该栏描述的是选中对象的属性等。



图 1-6 属性栏

5. 工具箱

图 1-3 所示左侧竖向摆放的项目是工具箱（这里为了排版方便将其横向摆放），如图 1-7 所示。绘图常用的工具，包括选择工具、形状工具、裁剪工具、缩放工具、智能填充工具、手绘工具、矩形工具、椭圆工具、多边形工具、基本形状工具、文本工具、交互式工具、滴管工具、轮廓工具、填充工具、交互式填充工具等都在工具箱中。其中，右上方带有黑色小三角的图标包含二级展开菜单，二级菜单中的工具是该工具类工具的细化工具。



图 1-7 工具箱

6. 调色板

图 1-3 所示右侧竖向摆放的项目是调色板（这里为了排版方便将其竖向摆放），如图 1-8 所示，默认状态下显示的是常用颜色。单击调色板的举动按钮，调色板会向上滚动，以显示更多的颜色。单击调色板的展开按钮，可以展开整个调色板，显示所有颜色。



图 1-8 调色板

7. 图纸和工作区

图 1-3 中，程序界面中间的白色区域是工作区。工作区内有一张图纸，默认状态下，按 A4 图纸的宽度、高度显示。可以通过缩放工具或常用工具栏的显示比例功能来改变图纸的宽度显示，或任意比例显示。可以显示全部图形，也可以显示部分选中的图形等。售后的绘图工作就是在工作区内的图纸上进行的。

8. 原点和标尺

图 1-3 中，紧靠工作区上侧的尺子是横向标尺，紧靠工作区左侧的尺子是竖向标尺，默认状态下是以十进制显示的，绘图单位可通过属性栏来进行设置。移动鼠标指针时，可以看到两把标尺上各有一个虚线在移动，以显示鼠标指针所处的准确位置，便于绘图时准确定点、定位，如图 1-9 所示。

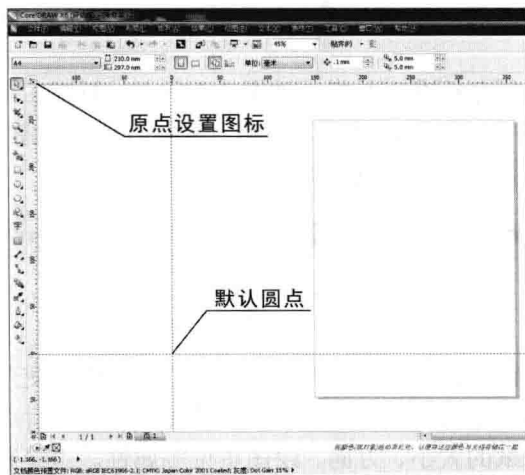


图 1-9 原点和标尺

默认状态下,绘图原点处于图纸的左下角。横向标尺与竖向标尺交叉处的按钮是原点设置按钮,鼠标光标按在按钮,托运鼠标可以将原点放置在任何需要的位置,便于我们绘图时设置合理的起始位置,方便测量和绘图。

9. 状态栏

图 1-3 所示最下部的是状态栏。当绘制一个图形对象并选中时,该栏将显示图形对象的高度、宽度、中心位置、填充情况等当前状态数据。

1.2 CorelDRAW X6 菜单栏

CorelDRAW X6 应用程序界面上方第 2 行菜单栏,如图 1-4 所示。菜单栏中的所有栏目都是可以展开下拉菜单的,包括文件、编辑、视图、布局、排列、效果、位图、文本、表格、工具、窗口、帮助等项。通过展开下拉菜单,可以找到绘图需要的大部分工具和命令。

1.2.1 文件

单击菜单栏的【文件】即可打开一个下拉菜单,如图 1-10 所示。

该下拉菜单的每一个命令可以完成一项工作任务。后面带有黑三角箭头的命令表示还可以展开二级下拉菜单。命令后面的英文组合是该命令的快捷键,直接使用相应的快捷键也可以完成同样的工作任务。如**新建 Ctrl+N**,表示【新建】命令的快捷键是 Ctrl+N。后面带有“...”的命令,表示可以打开一个对话框。下面介绍常用命令。

(1) **【新建】**:单击命令**新建 Ctrl+N**,可以打开一张空白图纸,建立一个新文件。默认状态下,属性为 A4 图纸,竖向摆放,绘图单位为毫米,文件名称为“未命名-1”,其快捷键是 Ctrl+N。

(2) **【从模板新建】**:单击命令,可以打开模板选择对话框,可以从中选择,合适的模板建立一个新文件。该命令可以帮助我们已有模板建立一个新文件,以便节省时间,提高工作效率。

(3) 单击命令**打开 (O) Ctrl+O**,打开一个文件选择对话框,可以从中选择、打开已经存在的某个文件,以便继续进行绘图工作,或对该文件进行修改等,其快捷键是 Ctrl+O。

(4) **【关闭】**:单击命令**关闭 (C)**,可以关闭当前打开的文件。

(5) **【保存】**:单击命令**保存 (S) Ctrl+S**,可以打开一个文件保存对话框,将当前文件保存在我们选定的目录下,其快捷键是 Ctrl+S。

(6) **【另存为】**:单击命令**另存为 (A) ...Ctrl+Shift+S**,可以打开一个另存为对话框,将当前文件保存为其他名称,或保存在其他目录下,其快捷键是 Ctrl+Shift+S。

(7) **【导入】**:单击命令**导入 (I) ...Ctrl+I**,可以打开一个导入对话框,帮助我们选择某个已有的 JPEG 格式的位图文件,将其导入到当前文件中,其快捷键是 Ctrl+I。

(8) **【导出】**:单击命令**导出 (E) ...Ctrl+E**,可以打开一个导出对话框,帮助我们当



图 1-10 下拉菜单

前文件的全部或选中的部分图形导出为 JPEG 格式的文件，并保存在其他目录下，其快捷键是 Ctrl+E。

(9) **【打印】**：单击命令**打印 (P) ...Ctrl+P**，可以打开一个打印设置对话框，帮助我们当前文件打印输出，其快捷键是 Ctrl+P。

(10) **【打印预览】**：单击命令**打印预览 (R)**，可以打开一个打印设置对话框，帮助我们设置打印文件的准确性，以便能够正确地打印输出。

(11) **【打印设置】**：单击命令**打印设置 (U)**，可以打开一个打印设置对话框，帮助我们进行打印属性的设置，包括图纸大小、图纸方向、打印位置、分辨率等，以便我们按照自己的意愿进行打印输出。

(12) **【退出】**：单击命令**退出 (X) ...Alt+F4**，可以退出应用程序，其快捷键为 Ctrl+F4。

1.2.2 编辑

单击**【编辑】**菜单，即可打开一个下拉菜单，如图 1-11 所示。下面介绍常用命令。

(1) **【撤销】**：单击命令**撤销 (U) Ctrl+Z**，可以将此前做过的一步操作撤销。连续单击也可以撤销此前的若干步操作，以便对错误的操作进行纠正。“命令”菜单会显示将要撤销的操作内容，其快捷键是 Ctrl+Z。

(2) **【重做】**：单击命令**重做 (E) Ctrl+Shift+Z**，可以恢复此前撤销的一步操作内容。连续单击也可以恢复此前的若干步操作，其快捷键是 Ctrl+Shift+Z。

(3) **【重复】**：单击命令**重复 (R) Ctrl+R**，可以对选中的某个对象重复此前的操作。如对“矩形 1”填充了一种红色，选中“矩形 2”，单击**【重复】**命令，可以对“矩形 2”填充同样的红色，依此类推，其快捷键是 Ctrl+R。

(4) **【剪切】**：单击命令**剪切 (T) Ctrl+X**，可以将选中的对象从当前文件中剪切下来，并存放在剪贴板上，其快捷键是 Ctrl+X。

(5) **【复制】**：单击命令**复制 (C) Ctrl+C**，可以将选中的对象从当前文件中复制下来，并存入在剪贴板上，其快捷键是 Ctrl+C。

(6) **【粘贴】**：单击命令**粘贴 (P) Ctrl+V**，可以将通过剪切和复制，存放在剪贴板上的对象贴入当前文件中，其快捷键是 Ctrl+V。

(7) **【删除】**：单击命令**删除 (L) Delete**，可以将选中对象从当前文件中删除，其快捷键是 Delete。

(8) **【再制】**：单击命令**再制 (D) Ctrl+D**可以对选中的对象进行一次再制，即增加一个相同的对象，多次单击可以增加多个相同的对象，其快捷键是 Ctrl+D。

(9) **【全选】**：单击命令**全选 (A)**，可以将当前文件中的所有对象全部选中，以便同时进行下一步操作。

(10) **【属性】**：单击命令**属性 (I)**，可以打开一个属性对话框。通过该对话框可以对选中的对象进行填充、轮廓等项目的设置与操作。

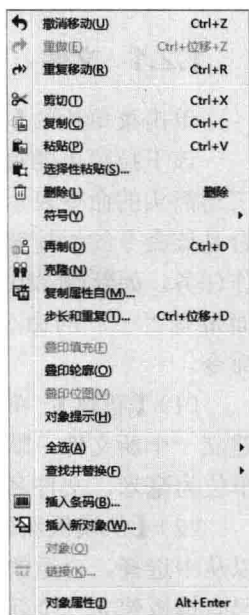


图 1-11 **【编辑】**下拉菜单

1.2.3 视图

单击【视图】菜单，即可打开一个下拉菜单，如图 1-12 所示。下面介绍常用命令。

(1) **【线框】**：单击命令**线框 (W)**，“命令”前面显示一个小圆球，表示当前文件的显示状态处于正常状态，文件中所有对象将以线框的状态显示，不再显示填充内容。

(2) **【正常】**：单击命令**正常 (N)**，“命令”前面显示一个小圆球，表示当前文件的显示状态处于正常状态。文件中所有对象都以原有正常状态显示。一般情况下，都是在这种状态下进行绘图操作的。

(3) **【全屏预览】**：单击命令**全屏预览 F9**，计算机屏幕只显示白色工作区域。单击鼠标或按任意键，即可取消全屏预览，恢复正常显示状态。其快捷键是 F9，按下快捷键，即可进入全屏预览状态，再次按下快捷键，即可恢复正常显示状态。

(4) **【标尺】**：单击命令**√标尺 (R)**，“命令”前面显示一个“√”表示该命令处于工作状态。这时界面上显示横向标尺、竖向标尺和原点设置按钮。再次单击该命令，“命令”前面的“√”消失，表示该命令处于非工作状态，界面上不显示标尺和原点设置按钮。一般情况下，【标尺】处于工作状态。

(5) **【网格】**：单击命令**正常 (N)**，“命令”前面显示一个“√”，表示该命令处于工作状态。界面工作区显示虚线网格，便于我们绘图时的定位操作。网格的大小、密度是可以设置的。再次单击该命令，“命令”前面的“√”消失，表示该命令处于非工作状态，网格消失。一般情况下【网格】处于非工作状态。

(6) **【辅助线】**：单击命令**辅助线 (I)**，“命令”前面显示一个“√”，表示该命令处于工作状态。可以将鼠标指针放在标尺上，拖动鼠标从横向标尺拖出一条水平辅助线，从竖向标尺拖出一条垂直辅助线。再次单击该命令，“命令”前面的“√”消失，表示该命令处于非工作状态，辅助线消失，并且不能拖出辅助线。一般情况下【辅助线】处于非工作状态。

(7) **【贴齐网格】**：单击命令**贴齐网格 (P) Ctrl+Y**，“命令”前面显示一个“√”，表示该命令处于工作状态。不论网格显示与否，当移动一个对象时，该对象会自动对齐网格线，便于我们按网格线对齐多个图形对象。再次单击该命令，“命令”前面的“√”消失，表示该命令处于非工作状态，上述功能不再起作用。

(8) **【贴齐辅助线】**：单击命令**贴齐辅助线 (U)**，“命令”前面显示一个“√”，表示该命令处于工作状态。当移动一个对象时，该对象会自动对齐辅助线，便于我们按辅助线对齐多个图形对象。再次单击该命令，“命令”前面的“√”消失，表示该命令处于非工作状态，

(9) **【贴齐对象】**：单击命令**贴齐对象 (J)**，“命令”前面显示一个“√”表示该命令处于工作状态。当移动一个对象时，该对象会自动对齐另一个对象，便于我们将多个对象紧密对齐。再次单击该命令，“命令”前面的“√”消失，表示该命令处于非工作状态，上述功能不再起作用。

(10) **【设置】**：包括网格和标尺设置、辅助线设置等，如图 1-13 所示。

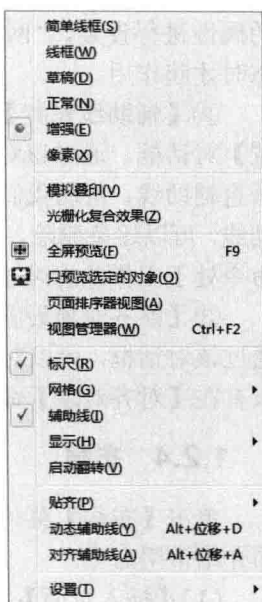


图 1-12 【视图】下拉菜单

①【网格和标尺设置】：单击命令**网格和标尺设置 (L)**，打开【网格和标尺设置】对话框，通过该对话框，我们可以分别对网格和标尺的属性进行设置。“网格”设置只有在【对齐网格】命令处于工作状态时才起作用。

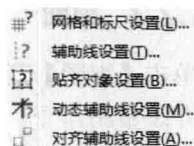


图 1-13 【设置】菜单

②【辅助线设置】：单击命令**辅助线设置 (I)**，打开【辅助线设置】对话框。通过该对话框，可以按绘图需要，准确添加若干水平和垂直辅助线，帮助我们进行服装制图，就像传统服装制图绘制辅助线一样。对于不需要的辅助线，可以逐条删除。也可以分别删除所有水平或垂直辅助线。这些设置只有【辅助线设置】命令处于工作状态时才起作用。

③【贴齐对象设置】：单击命令**贴齐对象设置 (B)**...，打开【贴齐对象设置】对话框。通过该对话框，可以对对齐对象的方式进行设置，便于我们选择适当的对齐方式。这些设置只有在【对齐对象】命令处于工作状态时才起作用。

1.2.4 布局

单击【布局】菜单，即可打开一个下拉菜单，如图 1-14 所示。下面介绍常用命令。

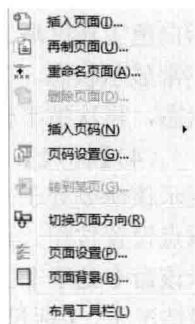


图 1-14 【布局】下拉菜单

(1)【插入页面】：单击命令**插入页面 (I)**，打开“插入页面”对话框。通过该对话框，我们可以对插入页面的数量、方向、前后位置、页面的规格等进行设置，确定后即可插入新的页面。

(2)【删除页面】：单击命令**删除页面 (D)**...，打开一个“删除页面”的对话框。通过该对话框，可以有选择地删除某个页面或删除某些页面。

(3)【切换页面方向】：单击命令**切换页面方向 (R)**，可以在横向页面和竖向页面之间进行切换。

(4)【页面设置】：单击命令**页面设置 (G)**，打开一个“页面设置”的对话框。通过该对话框，可以对当前页面的规格大小、方向、版面等项目进行设置。

(5)【页面背景】：单击命令**页面背景 (B)**，打开一个“页面背景”的对话框。通过该对话框，可以对当前页面进行无背景、各种底色背景、各种位图背景等设置。

1.2.5 排列

单击【排列】菜单，即可打开一个下拉菜单，如图 1-15 所示。下面介绍常用命令。

(1)【变换】：单击命令**变换 (F)**，展开一个二级菜单，如图 1-16 所示。

二级菜单中包括位置、旋转、比例、大小和倾斜等 5 个命令，单击某个命令，可以打开一个对话框（如图 1-17 所示），这些命令都包含在这个对话框中。通过该对话框，可以对已经选中的图形对象进行位置、旋转、缩放和镜像、大小、倾斜等属性的变换。

(2)【清除变换】：单击命令**清除变换 (M)**，可以清除已经进行的变换。

(3)【对齐和分布】单击命令**对齐和分布 (A)**，可以展开一个二级菜单，如图 1-18 所示。通过二级菜单中的命令，我们可以将选中的一个或一组对象进行上述菜单中的对齐操作，便于我们快速将选中的对象或对象组按要求对齐，提高工作效率。

(4)【顺序】：单击命令**顺序 (O)**，可以展开一个二级菜单，如图 1-19 所示。

通过二级菜单中的命令，我们可以将选中的一或一组对象，进行前后位置的设置操作，满足我们绘图的需要。

(5) **【群组】**：单击命令**对齐和分布(A)**，可以将选中的两个及两个以上的对象组合为一组对象，便于同时进行移动、填充等操作，其快捷键是 Ctrl+A。

(6) **【取消群组】**：单击命令**取消群组(U)**，可以将选中的一组对象的组合取消，变为单个对象，其快捷键是 Ctrl+U。

(7) **【取消全部群组】**：单击命令**取消全部群组(N)**，可以将对齐文件中的所有组合全部取消。

(8) **【合并】**：单击命令**合并(C)** Ctrl+L，可以将选中的两个或两上以上的对象结合为一个对象，同时该对象变为曲线，可以对其进行造型编辑，其快捷键是 Ctrl+L。

(9) **【拆分】**：单击命令**拆分 Ctrl+K**，可以将选中的通过结合形成的对象分离为单个对象，还可以对由于其他操作形成的结合对象进行分离，其快捷键是 Ctrl+K。

(10) **【锁定对象】**：单击命令**锁定对象(L)**，可以将选中的一个或多个对象锁定，对锁定后的对象不能进行任何编辑操作，便于我们对已经完成的一个对象或部分对象进行临时保护。

(11) **【解除锁定对象】**：单击命令**解除锁定对象(K)**，可以将选中的已经锁定的对象锁属性解除锁定，并对所有对象进行编辑操作。

(12) **【解除锁定全部对象】**：单击命令**解除全部锁定对象(J)**，可以将当前文件中的所有锁定对象解除锁定，并对所有对象进行编辑操作。

(13) **【造型】**：单击命令**造型(P)**，可以展开一个二级菜单，如图 1-20 所示。



图 1-15 【排列】下拉菜单

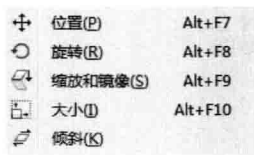


图 1-16 【变换】二级菜单



图 1-17 【变换】对话框

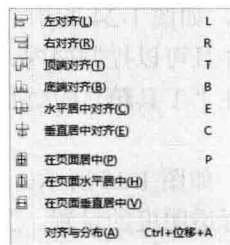


图 1-18 【对齐和分布】二级菜单



图 1-19 【顺序】二级菜单

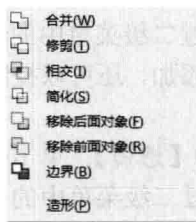


图 1-20 【造型】二级菜单