

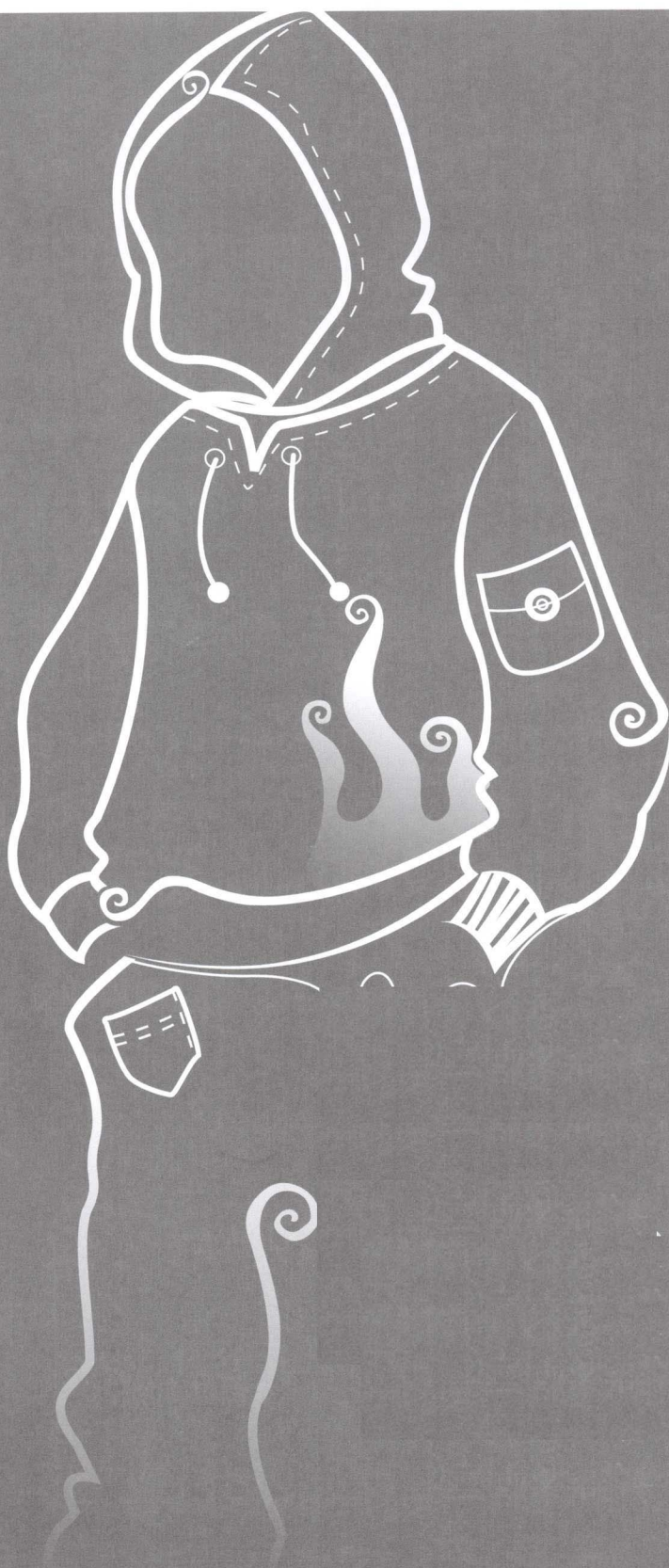
○ 计算机辅助服饰设计教程

CorelDRAW® Photoshop



童装款式设计

罗春燕 虞海平 著



 中国纺织出版社

前言

随着社会的进步和服装文化的成熟,儿童作为独立的个体日益受到尊重,童装的设计生产与消费在服装产品中的比重也不断地增加,然而目前服装行业有关童装方面的教材和资讯却较为匮乏,童装设计人员的培养也欠缺专门而系统的理论体系。

电脑技术如今被广泛地应用于服装设计领域,创造性地改变了以往传统的设计表达方式,以优秀的绘图软件工具代替手工绘图,使设计工作变得更为简便而有效。

作者在多年的服装教学和企业产品的设计工作中,一直探索童装设计与电脑表现有效结合的方法,同时也希望将积累的经验综合成文,为广大从事童装设计的人员提供一本兼有理论和技法的实用型设计书籍,故编写此书。

本书面向专业院校师生和企业设计人员,结构编排力求完整、系统。全书分为七章:第一章和第二章是基础部分,主要介绍童装的设计特点,设计软件的功能和童装人体的绘制;第三~第五章为设计表现部分,是本书的重点,分别从童装的图案、面料、款式三方面,结合电脑效果进行设计,每个类别不仅有典型的示范操作,而且提供了大量的设计图例,以方便读者练习和参考;第六章为综合运用部分,通过介绍童装中常见的流行风格,从灵感构思和表现手法上进行整体设计。

本书采用的设计软件是最新版本的 CorelDRAW X4 版本和 Photoshop CS3 版本,由于 CorelDRAW 软件具有强大的绘图功能,书中主要用来进行童装平面款式图和图案效果的设计,而 Photoshop 软件在图像装饰、文字和特效处理方面有优势,将其作为绘制童装着装效果图和面料质感的主要工具。

在本书的编写过程中,感谢佛山科学技术学院和广东省丝绸职业技术学校服装专业的同学们,部分图稿出自于他们优秀的课堂作业,尤其感谢邓丽少、周莉莉、谢敏仪三位同学为图稿的修改所付出的辛勤工作。

由于笔者水平有限,加上时间仓促,书中难免存在不足和疏漏,衷心希望专家、同行、设计人员和广大读者批评指正,以便进一步完善提高。读者在阅读过程中如遇到问题,可与我们联系交流(E-mail:lcy_fs@21cn.com)。

作 者

2009年3月于广东佛山

目录

第一章 电脑童装设计概述	(1)
1.1 CorelDRAW 软件简介	(1)
1.1.1 CorelDRAW X4 操作界面	(1)
1.1.2 CorelDRAW X4 工具箱	(2)
1.1.3 CorelDRAW X4 泊坞窗	(2)
1.2 Photoshop 软件简介	(4)
1.2.1 Photoshop CS3 操作界面	(4)
1.2.2 Photoshop CS3 工具箱	(5)
1.2.3 Photoshop CS3 控制面板	(6)
第二章 儿童人体绘画与表现	(7)
2.1 儿童体型特征	(7)
2.2 儿童体型绘制	(8)
2.2.1 儿童头部绘制	(10)
2.2.2 儿童人体动态绘制	(12)
第三章 童装图案的表现	(17)
3.1 胶印效果的表现	(17)
3.2 贴布绣效果的表现	(21)
3.3 烫钻效果的表现	(24)
3.4 编织效果的表现	(27)
3.5 金属效果的表现	(29)
3.6 印章效果的表现	(31)
3.7 纽扣装饰效果的表现	(33)
第四章 童装面料的设计与表现	(36)
4.1 牛仔面料的设计与表现	(36)
4.2 针织面料的设计与表现	(39)
4.3 条格面料的设计与表现	(40)
4.4 迷彩面料的设计与表现	(43)
4.5 网眼面料的设计与表现	(44)
4.6 绗缝面料的设计与表现	(46)
4.7 灯芯绒面料的设计与表现	(49)
4.8 毛绒面料的设计与表现	(51)

(53) 4.9 光泽面料的设计与表现

(54) 第五章 童装款式图的设计与表现

(54) 5.1 T 恤的设计与表现

(55) 5.1.1 短袖 T 恤

(57) 5.1.2 长袖 T 恤

(58) 5.2 短裙的设计与表现

(59) 5.2.1 喇叭裙

(61) 5.2.2 百褶裙

(62) 5.3 裤子的设计与表现

(63) 5.3.1 牛仔裤

(66) 5.3.2 休闲裤

(69) 5.4 衬衫的设计与表现

(69) 5.4.1 男童衬衫

(73) 5.4.2 女童衬衫

(76) 5.5 连衣裙的设计与表现

(77) 5.5.1 花边连衣裙

(80) 5.5.2 薄纱连衣裙

(82) 5.6 外套的设计与表现

(84) 5.6.1 夹克型外套

(88) 5.6.2 灯芯绒大衣

(91) 5.7 毛衫的设计与表现

(92) 5.7.1 提花毛衫

(94) 5.7.2 钉珠毛衫

(97) 第六章 童装效果图的风格与表现

(97) 6.1 童装的都市风格

(98) 6.2 童装的运动风格

(99) 6.3 童装的牛仔风格

(100) 6.4 童装的中性风格

(101) 6.5 童装的前卫风格

(102) 6.6 童装的摩登风格

(103) 6.7 童装的校园风格

(104) 6.8 童装的柔美风格

(105) 6.9 童装的民族风格

第一章 电脑童装设计概述

随着社会的飞速发展，电脑已经是艺术设计不可缺少的工具。利用电脑可以进行平面设计、室内设计、建筑设计、服装设计、产品设计、动漫设计等。电脑绘画，简称CG（Computer Graphics），是计算机辅助设计的一部分，是艺术与科学相交的一个新兴学科，它可以模拟真实的肌理效果，方便地存储、修改、传送，极大地提高了设计的效率。因此，利用电脑绘制服装效果图逐渐取代了传统的画笔，成为服装设计的主要创作工具。

1.1 CorelDRAW 软件简介

CorelDRAW 是加拿大著名的软件公司——Corel 公司推出的矢量绘图软件。它广泛地应用于商标设计、标志设计、产品设计、包装设计、插画描绘等诸多领域。在服装行业，CorelDRAW 软件常用于绘制服装图案和服装款式图，这里介绍的是 CorelDRAW X4 版本。

1.1.1 CorelDRAW X4 操作界面

启动 CorelDRAW 软件，打开一个图像后，将会出现 CorelDRAW 的操作界面，如图 1-1 所示，它由标题栏、菜单栏、标准工具栏、属性栏、工具箱、标尺、状态栏、调色板、泊坞窗页面导航、视图导航等部分组成。

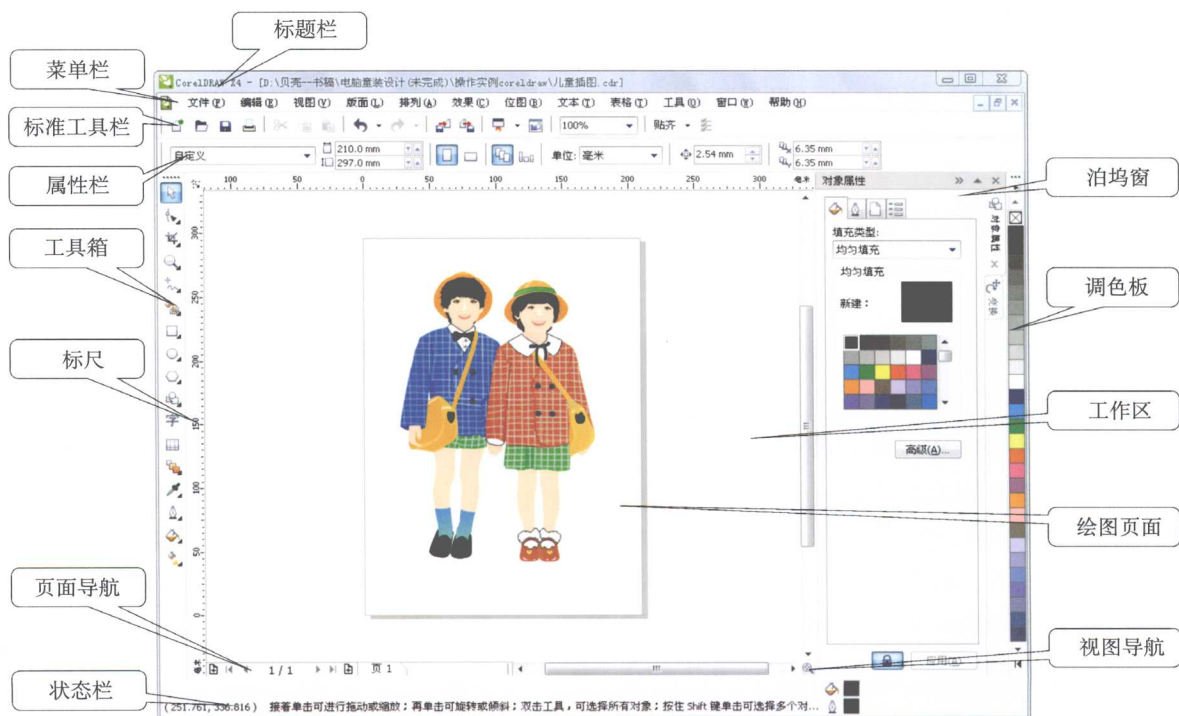


图 1-1 CorelDRAW X4 的操作界面

标题栏

标题栏在左侧显示当前应用程序的名称（即 CorelDRAW X4）和打开文件的名称。在右侧显示最小化、最大化和关闭窗口的按钮。

菜单栏

菜单栏包括 12 个项目，分别是文件、编辑、视图、版面、排列、效果、位图、文本、表格、工具、窗口、帮助。单击菜单项目，可以展开下拉菜单，找到绘图所需的大部分工具和命令。

标准工具栏

标准工具栏显示一些常用的工具，一般包括新建、打开、保存、打印、剪切、复制、粘贴、撤销、重做、导入、导出、显示比例等项目。

属性栏

属性栏随着操作项目的不同而变化，选择不同的工具或命令，属性栏显示的内容也不同。

工具箱

在默认状态下，工具箱位于操作界面的最左侧，并竖向摆放。用户也可以拖动工具箱，改变它的位置和方向。

标尺

标尺显示在工作区的左侧和上部，可帮助用户确定图形的大小和位置。

状态栏

状态栏显示选中图形的高度、宽度、中心位置、填充状况等数据，以及鼠标位置和相应的操作提示。

调色板

在默认状态下，调色板显示常用颜色。单击调色板下方的三角形按钮，调色板会滚动显示更多的颜色。

泊坞窗

在默认状态下，泊坞窗位于操作界面的右侧，可以展开、折叠或关闭，也可以用鼠标拖动移到其他位置。

页面导航

页面导航位于工作区下方，显示文件的页码总数及当前页面数，可以点击小三角标进行当前页码的调整。

视图导航

视图导航位于垂直和水平滚动条的交点处，用户可以按住视图导航图标，在弹出的窗口中移动、定位目标调整区域。

1.1.2 CorelDRAW X4 工具箱

工具箱中显示的图标是常用的绘图工具，包括挑选工具、形状工具、裁剪工具、缩放工具、手绘工具、智能填充工具、矩形工具、椭圆形工具、多边形工具、基本形状工具、文本工具、表格工具、交互式调和工具、滴管工具、轮廓工具、填充工具、交互式填充工具。单击并按住右下角带有黑色三角的图标可以显示与其相关的工具，如图 1-2 所示。

1.1.3 CorelDRAW X4 泊坞窗

泊坞窗的功能与 Photoshop 的控制面板相似，对于不同的操作可选择不同的设置。如果单击菜单【窗口】→【泊坞窗】可以选择打开多个泊坞窗，如图 1-3 所示。



图 1-2 CorelDRAW X4 的工具箱



图 1-3

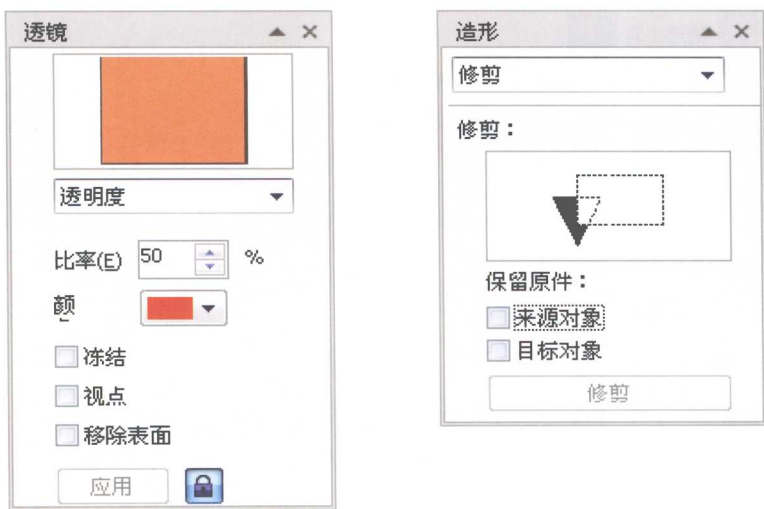


图 1-3 CorelDRAW X4 的泊坞窗

1.2 Photoshop 软件简介

Photoshop 是美国 Adobe 公司推出的位图编辑软件，擅长处理数码图片，可以输入和输出多种格式的文件，灵活转换多种颜色模式，还有强大的滤镜功能。Photoshop 在服装行业主要用于绘制效果图和面料设计。这里介绍的是 Photoshop CS3 版本。

1.2.1 Photoshop CS3 操作界面

启动 Adobe Photoshop CS3，打开一个文件，将出现 Photoshop CS3 的操作界面，如图 1-4 所示，它由标题栏、菜单栏、属性栏、工具箱、标尺、图纸区域、图像比例栏、控制面板等部分组成。

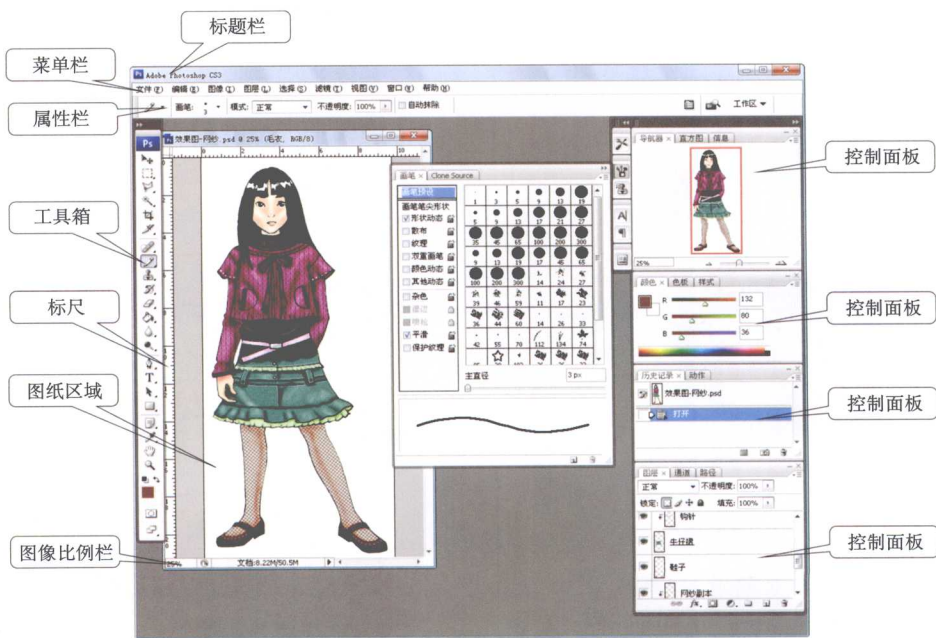


图 1-4 Photoshop CS3 的操作界面

1.2.2 Photoshop CS3 工具箱

工具箱中显示的图标为常用绘图工具，包括选择工具、移动工具、裁切工具、缩放工具、画笔工具、填充工具、图章工具、橡皮擦工具、文字工具、形状工具、路径工具等。单击并按住右下角带有黑色三角的图标可以显示同一类的相关工具，如图 1-5 所示。

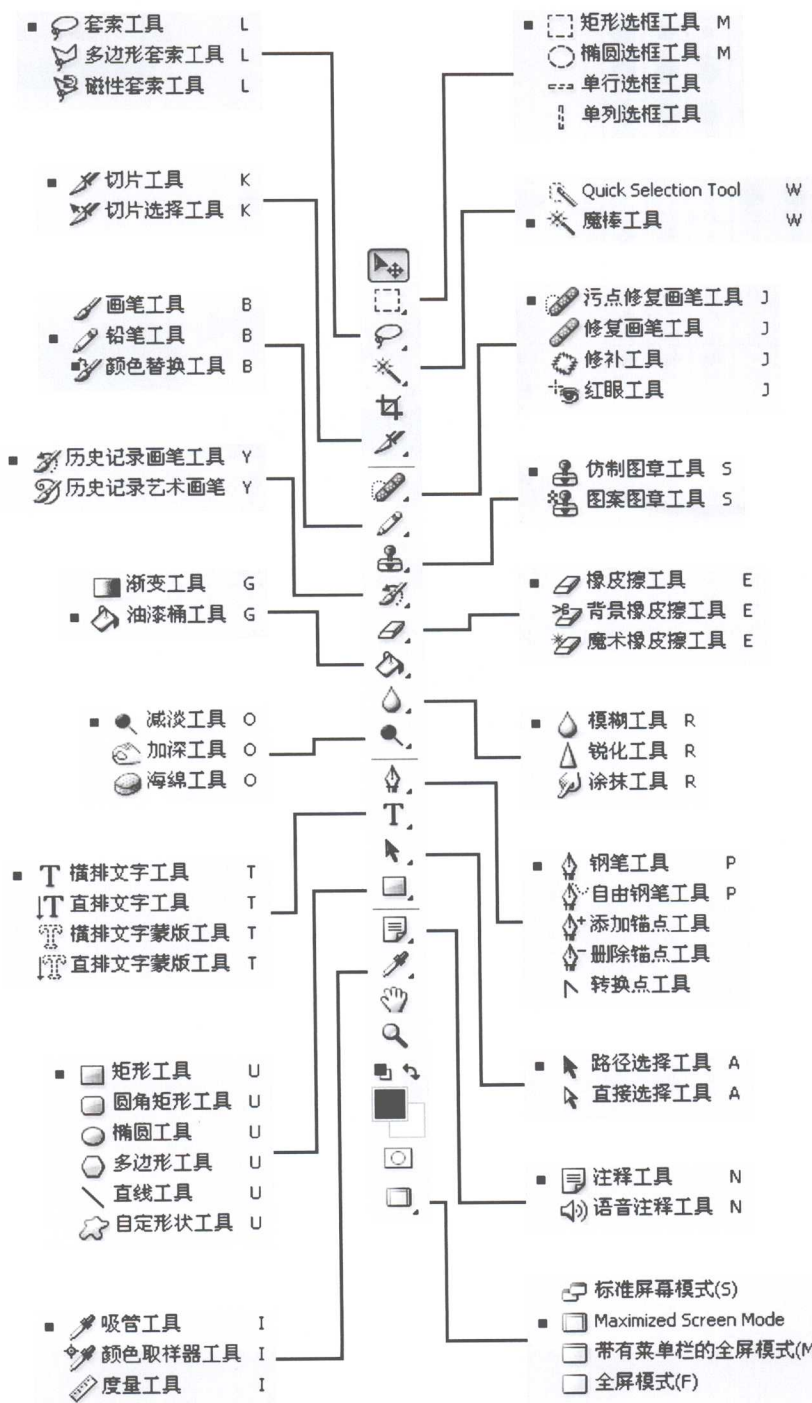


图 1-5 Photoshop CS3 的工具箱

1.2.3 Photoshop CS3 控制面板

在控制面板中可以设置各种图像处理的参数，可以选择颜色、编辑图层、显示历史记录等，功能非常强大。Photoshop CS3 的常用控制面板如图 1-6 所示。

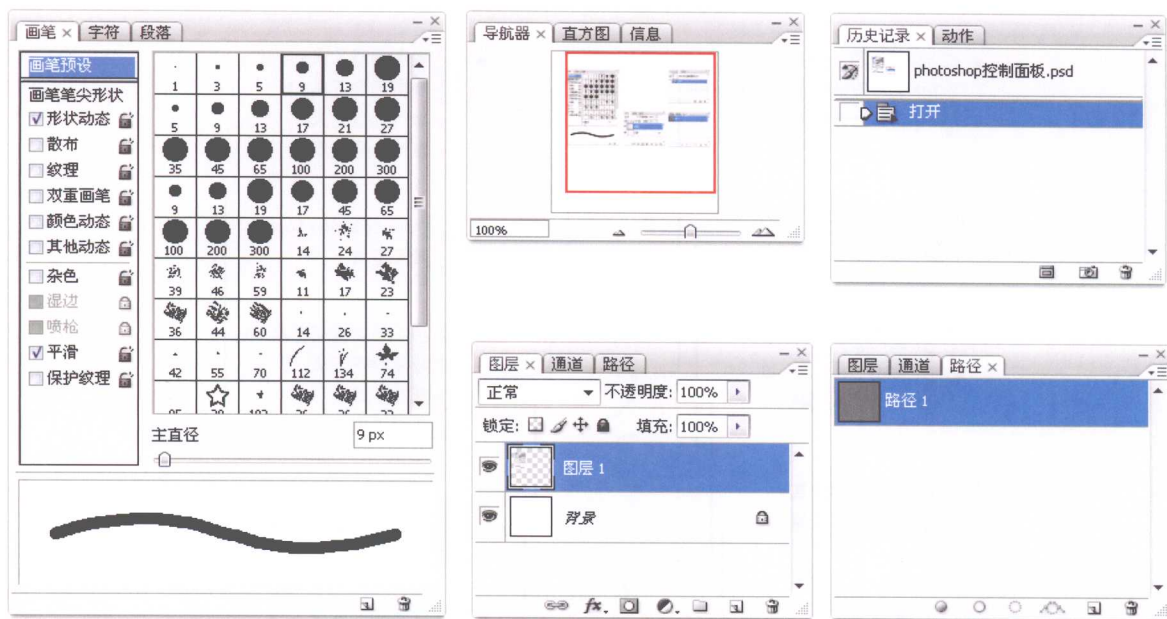


图 1-6 Photoshop CS3 的常用控制面板

第二章 儿童人体绘画与表现

与成人相比，儿童的身心始终处于一个快速成长的过程，其各个年龄阶段的生理和心理特点存在着很大的差异，因此童装的设计首先应该熟知不同阶段儿童的特征，并以此为依据开展设计工作。

2.1 儿童体型特征

为便于介绍，这里按照年龄将儿童的成长过程大体分成五个阶段，每个阶段的儿童具有相对稳定的共性特征。

1. 婴儿期（出生~1周岁）

体型特征：头长与身高的比例为1:3，头大、身小，颈和四肢短胖，三围无明显差别。

生理特点：婴儿4~5个月能自己翻身，6~7个月能自己坐起，8~9个月能爬行，12个月能走路。婴儿睡眠时间长，皮肤娇嫩，缺乏体温调节功能，易出汗，排泄次数多。

2. 幼儿期（1~3周岁）

体型特征：头长与身高的比例为1:4，头大、颈短、窄肩，四肢短胖，腹部凸出。

生理特点：幼儿开始学说话，活动范围扩大，处于最初的智力开发期，对玩具表现出喜爱，并开始显露出性情。

3. 学龄前期（4~6周岁）

体型特征：头长与身高的比例为1:5，较前期体型变长，但各部分比例关系仍变化不大，为挺胸、凸腹、窄肩、四肢短，三围相差不明显。

生理特点：生长发育快速，活动范围变得非常广阔，游戏成为主要内容，而且逐渐表现出一定的判断能力。

4. 大童期（7~10周岁）

体型特征：头长与身高的比例为1:6，身高处于115~145cm之间，整体比例逐渐呈现成人的体型特征，脂肪减少，显露出关节部位的骨骼，男女童差别明显，女孩变化较大，中腰开始变细，腰臀围差较大。

生理特点：生活环境由幼儿园和家庭过渡到学校教育，校园学习极大促进了儿童的智力发育和意志锻炼，求知欲和由好奇而发的探索精神变得非常重要，同时社会文化的影响使其产生较多的个性变化。另外，大童仍带有一定淘气顽皮的特点，姿态动作常常是夸张而稚气十足，喜好模仿成人及偶像的动作。

5. 少年期（11~15周岁）

体型特征：头长与身高的比例为1:7，青春期骨骼变化明显，生长快速，身高和体型已趋于成人。女孩的体型属于少女期体型，胸部开始发育，双腿变为修长，腰臀差进一步增大，只是在围度上略显单薄。男孩的肩部明显变宽，肌肉骨骼开始发达，但同样显单薄。

生理特点：自我意识的觉醒是这一时期儿童心理上的主要变化，他们对外表越来越关心，喜欢新鲜事物，突出自我个性，但情绪的不稳定会产生一定的反叛性，同时社会活动的明显增加，使他们产生了追随流行的倾向。男孩为了让自己具有男子气概，常常效仿英雄举动；女孩会努力让自己更吸引人，焕发出青春的气息。

2.2 儿童体型绘制

在时装效果图中，绘制人体是以“头长”为单位表示的。借助以头长为单位的辅助线，可以掌握儿童体型各部分的比例关系，如图 2-1 所示。

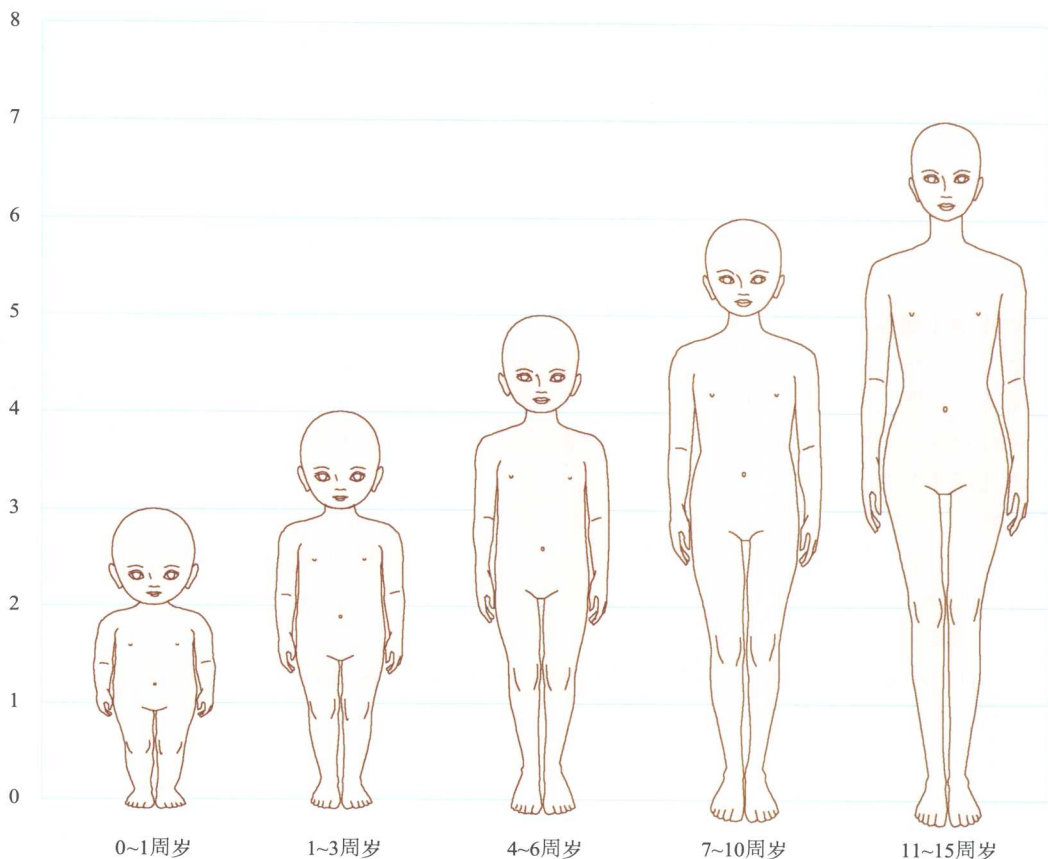


图 2-1 儿童体型比例

在图 2-1 中，不同年龄阶段儿童头部的大小相同。而实际上，幼儿的头部比青少年的要小一些，这一变化在画面上未予表现。画面上的平行线关系着儿童人体不同部位的位置，看看头的大小与每个儿童的身体比例，自上而下地进行研究，就会对儿童体型的比例变化有清楚的认识。

步骤【1】

启动 Photoshop 软件，新建一个文件。单击菜单【视图】→【标尺】，在工作区旁边显示标尺。用鼠标按住横向标尺，向工作区拉出水平参考线，如图 2-2 所示。

步骤【2】

使用  【钢笔工具】画出人体各部分的轮廓线，如图 2-3 所示。

步骤【3】

设置前景色，在人体轮廓路径上单击右键，选择【描边路径】，弹出【描边路径】对话框，选择【铅笔】，如图 2-4 所示。

步骤【4】

选中路径，单击右键，选择【建立选区】，如图 2-5 所示。

步骤【5】

设置前景色，使用 【油漆桶工具】给人体填充皮肤色，如图 2-6 所示。

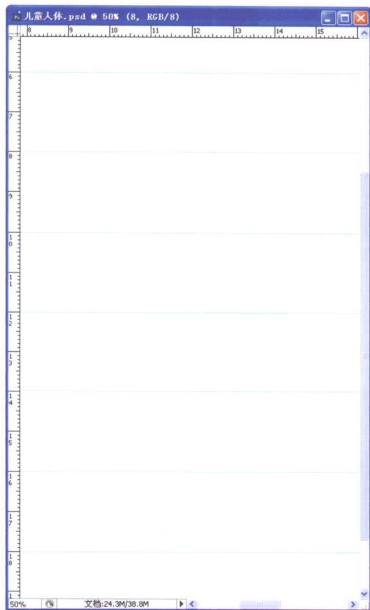


图 2-2

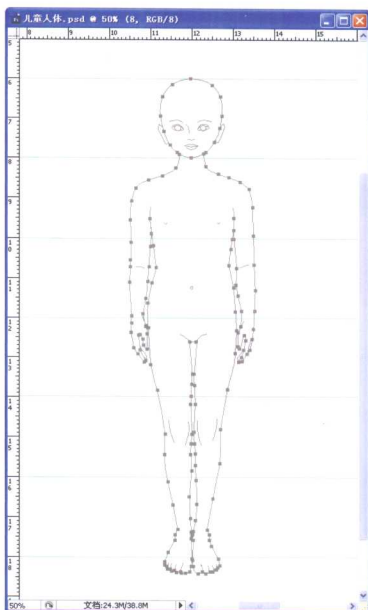


图 2-3

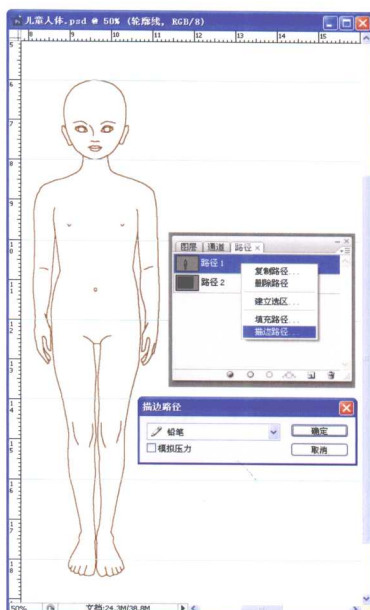


图 2-4

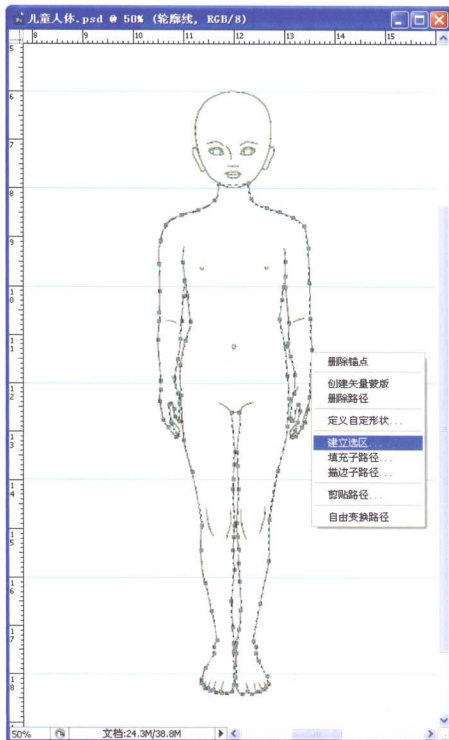


图 2-5

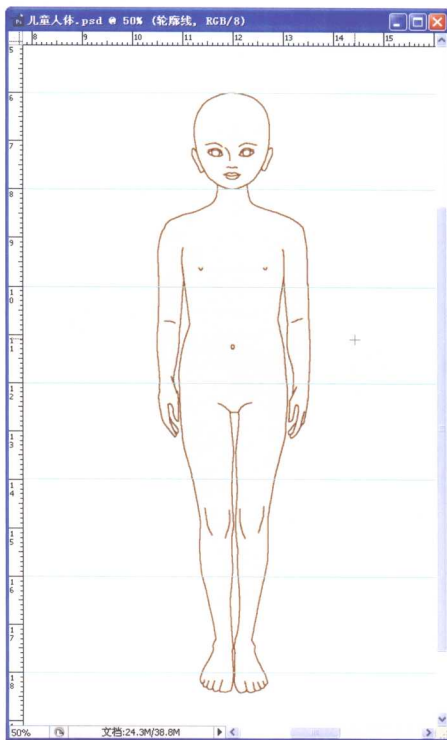


图 2-6

2.2.1 儿童头部绘制

儿童的年龄越小，头部相对于身体的比例就越大。儿童的头部较圆，额头较宽，五官比较分散，眼睛的位置较低，下巴不明显，颈部较短，如图 2-7 所示。

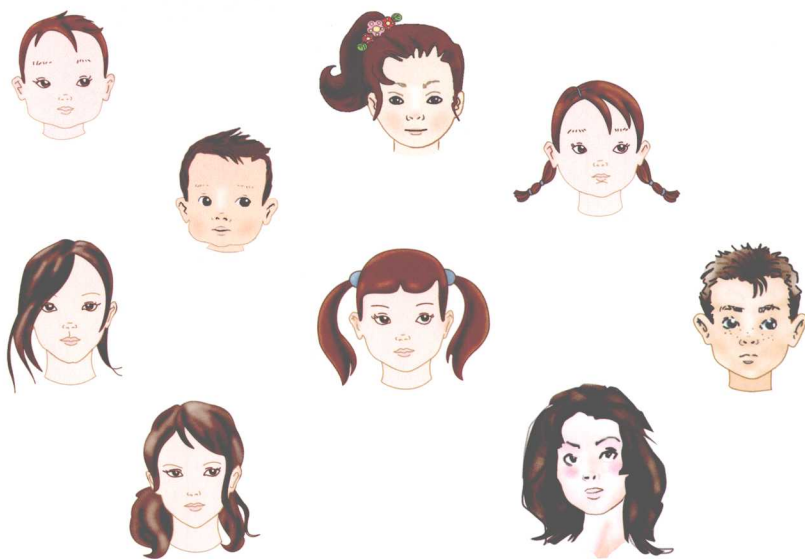


图 2-7 儿童头部

步骤【1】

使用  【钢笔工具】画出头部及五官的轮廓线，如图 2-8 所示。

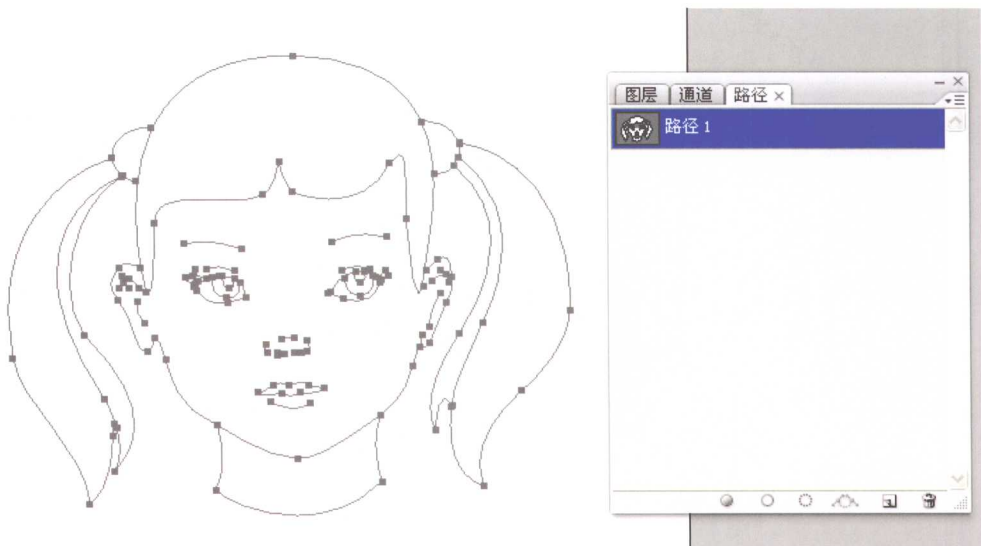


图 2-8

步骤【2】

设置前景色，使用  【路径选择工具】选择脸部线条，在路径上单击右键，选择【描边子路径】，

弹出【描边子路径】对话框，选择【铅笔】，如图 2-9 所示。

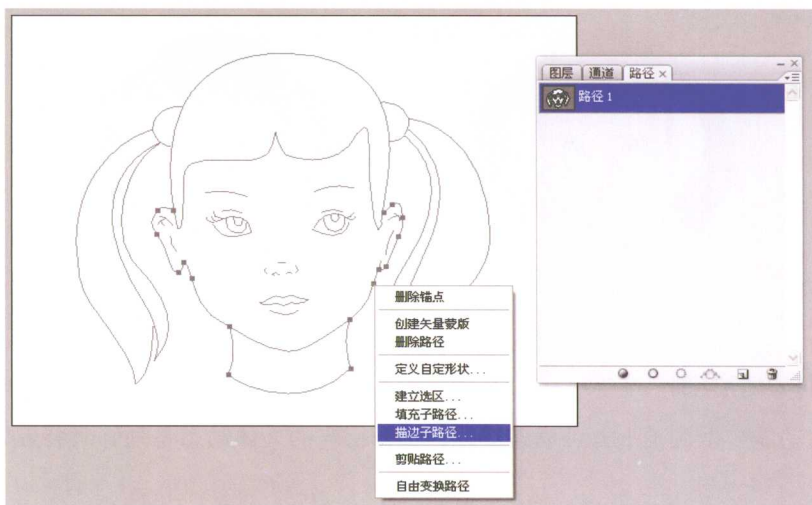


图 2-9

步骤【3】

设置不同的前景色，使用 【路径选择工具】分别选中头发、五官线条，在路径上单击右键，选择【描边子路径】，弹出【描边子路径】对话框，选择【铅笔】，给头部画上目标颜色的轮廓线，如图 2-10 所示。

步骤【4】

使用 【路径选择工具】选择头发路径，单击右键，选择【建立选区】，如图 2-11 所示。

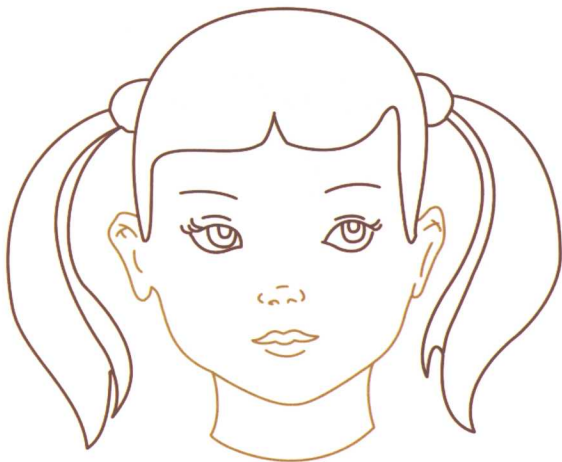


图 2-10

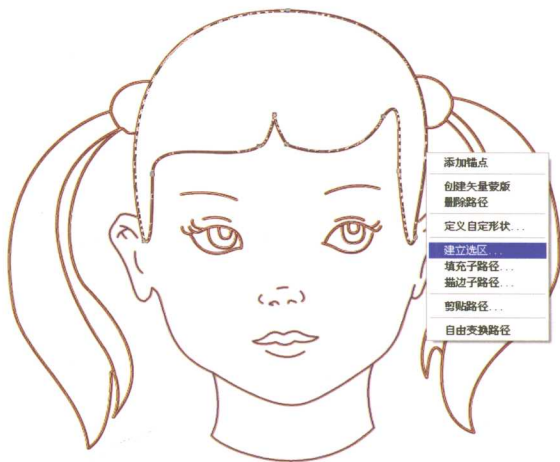


图 2-11

步骤【5】

新建一个图层，设置不同的前景色，使用 【油漆桶工具】给头发、脸部填充目标颜色，如图 2-12 所示。

步骤【6】

使用  【加深工具】和  【减淡工具】对头发、脸部进行亮部和暗部颜色调整,如图 2-13 所示。

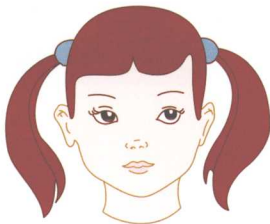


图 2-12

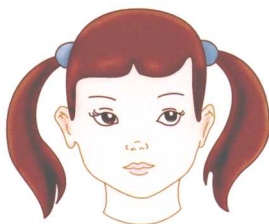


图 2-13

2.2.2 儿童人体动态绘制

人体随着运动能产生成千上万种动态变化,选择恰当的人体动态是画好时装效果图的关键(图 2-14~图 2-18)。

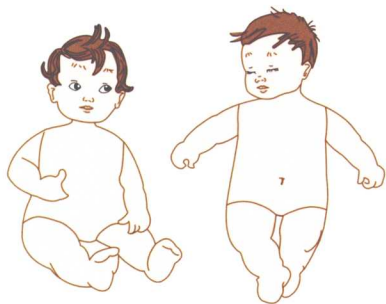


图 2-14 0~1 岁儿童动态

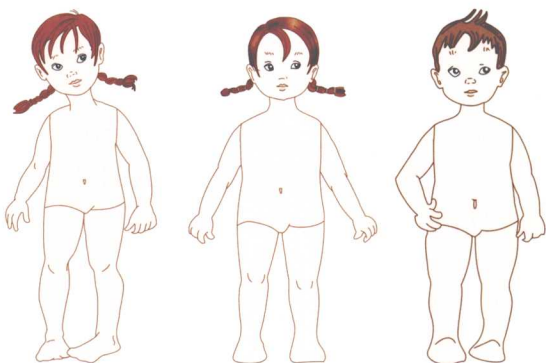


图 2-15 1~3 岁儿童动态

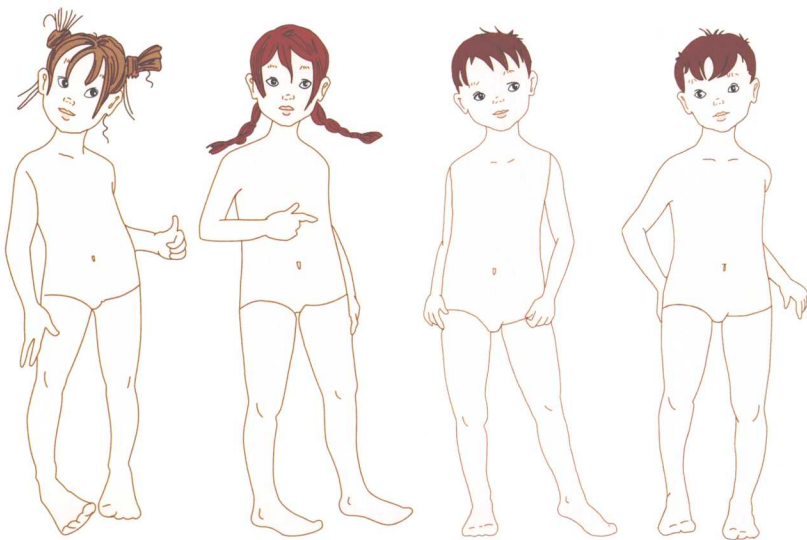


图 2-16 4~6 岁儿童动态

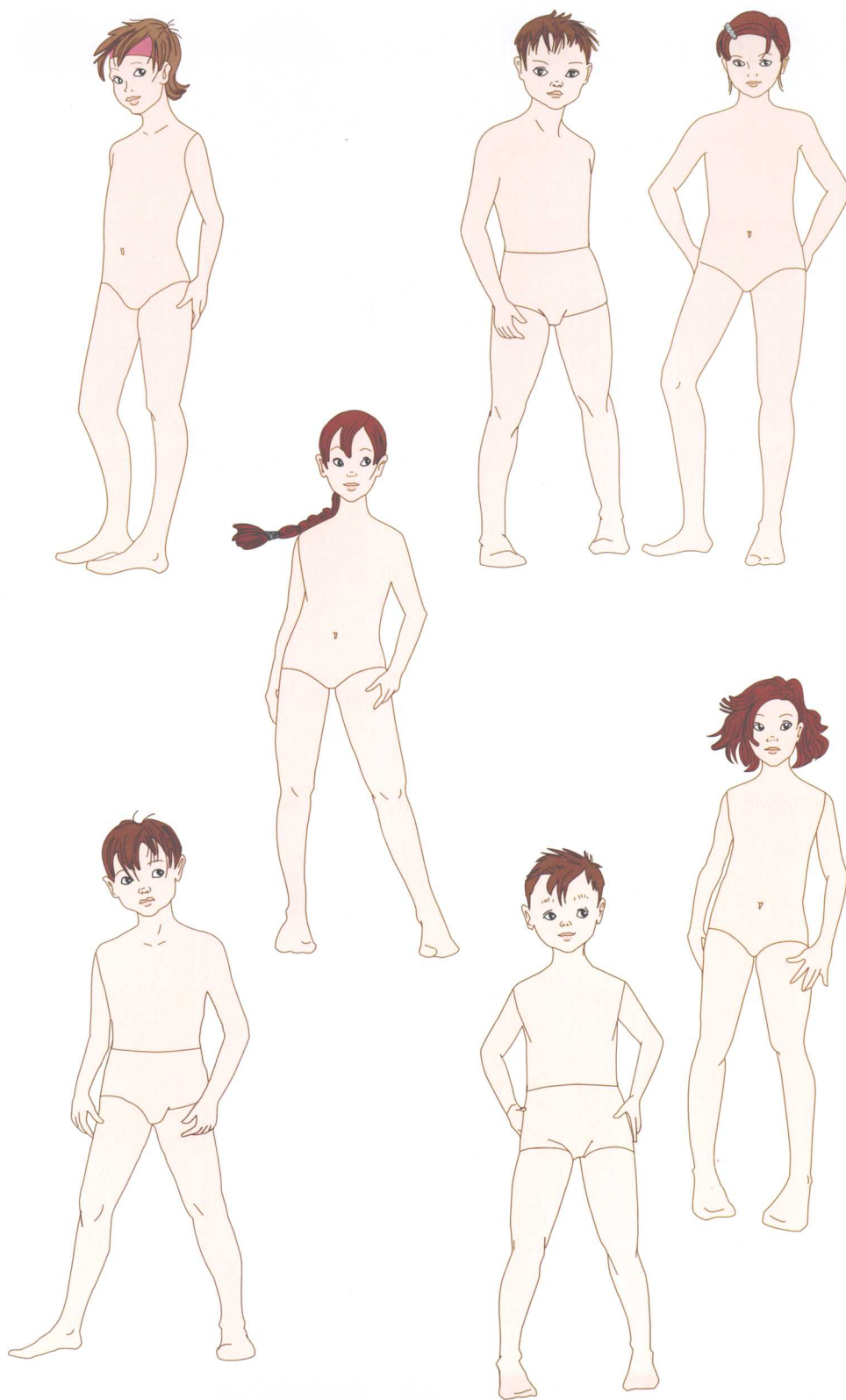


图 2-17 7~10 岁儿童动态