

○ 计算机辅助服饰设计教程

CorelDRAW



服装设计经典实例教程

张记光 张纪文



附赠DVD光盘



 中国纺织出版社

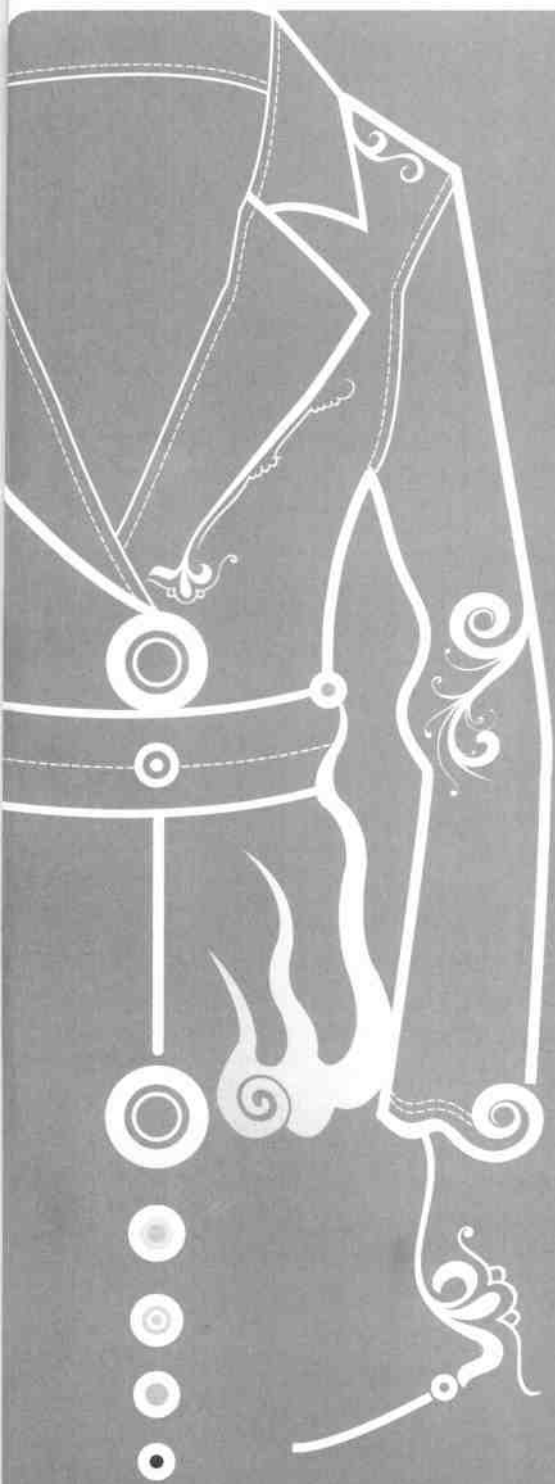
○ 计算机辅助服饰设计教程

CorelDRAW



服装设计经典实例教程

张记光 张纪文 著



内 容 提 要

本书介绍了目前设计师在实际工作中运用最多的,也是最实用的一款软件——CorelDRAW 的最新版本 CorelDRAW X4,结合作者多年的设计和教学方面的经验,介绍了大量服装设计师在工作中最常用到的设计案例。从服装最基本的部件讲起,最终贯穿服装整体的绘制。内容上低起点,由浅入深,揭示服装设计师在工作中的电脑技术秘笈,让职业服装设计师迅速提高专业水平,让每个梦想成为服装设计师的人提前获得工作经验。本书搭配的光盘,将书中的每一个实例做了全程的视频讲解,直观而清晰,使读者学习起来犹如看电影一般轻松。

本书适合服装设计师、服装专业师生以及相关从业人员学习 CorelDRAW X4 软件之用。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 服装设计经典实例教程/张记光,张纪文著.

—北京:中国纺织出版社,2009.11

计算机辅助服饰设计教程

ISBN 978-7-5064-5894-8

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 142800 号

策划编辑:来佳音 刘 磊 责任编辑:魏 萌

责任校对:余静雯 责任设计:何 建 责任印制:周文雁

中国纺织出版社出版发行

地址:北京东直门南大街 6 号 邮政编码:100027

邮购电话:010-64168110 传真:010-64168231

http://www.c-textilep.com

E-mail:faxing@c-textilep.com

北京画中画印刷有限公司印装 各地新华书店经销

2009 年 11 月第 1 版第 1 次印刷

开本:787×1092 1/16 印张:15.75

字数:208 千字 定价:58.00 元(附光盘 1 张)

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社图书营销中心调换

书目:服装类

	书 名	作 者	定价(元)
	【普通高等教育“十一五”国家级规划教材】		
	服装纸样设计原理与应用 女装编(附盘)	刘瑞璞	48.00
	服装纸样设计原理与应用 男装编(附盘)	刘瑞璞	39.80
	成衣工艺学(第三版)	张文斌等	39.80
	时装画技法	邹游	49.80
高	服装表演组织与编导	关洁	26.00
	西方服装史(第二版)	华梅 要彬	39.80
	服装 CAD 应用教程(附盘)	陈建伟	39.80
	服装美学教程(附盘)	徐宏力等	42.00
	中国服装史(附盘)	华梅	32.00
	服装美学(第二版)(附盘)	华梅	38.00
	中西服装发展史(第二版)	冯泽民等	39.80
	针织服装设计	谭磊	39.80
	服装材料学·基础篇(附盘)	吴微微	35.00
	【服装高等教育“十一五”部委级规划教材】		
等	服装英语(第三版)(附盘)	郭平建等	34.00
	中国近现代服装史	华梅	39.80
	服装生产管理(第三版)(附盘)	万志琴等	42.00
	服装电子商务(附盘)	张晓倩等	32.00
	成衣立体构成(附盘)	朱秀丽等	29.80
	服装市场营销(第三版)(附盘)	刘小红等	36.00
	服装厂设计(第二版)(附盘)	许树文等	36.00
	服装商品企划实务	马大力	36.00
	服装人体美术基础	罗莹	32.00
	服装生产管理与质量控制(第三版)	冯翼 冯以玫	33.00
教	服装生产工艺与设备(第二版)	姜蕾	38.00
	内衣设计	孙恩乐	34.00
	【服装高等教育“十五”部委级规划教材】		
	服装商品企划学	李俊	28.00
	针织服装设计与工艺	沈雷	28.00
	服装整理学	滑钧凯	29.80
	服装舒适性与功能	张渭源	22.00
	服装设计表达——时装画艺术	陈闻	39.80
	服装营销学	赵平	39.80
	服饰配件艺术	许星	32.00
材	展示设计	张立	38.00
	服饰图案设计与应用	陈建辉	36.00

注 若本书目中的价格与成书价格不同,则以成书价格为准。中国纺织出版社图书营销中心门市、函购电话:(010) 64168231。或登陆我们的网站查询最新书目:

中国纺织出版社网址: www.c-textilep.com

前言

我从事服装设计行业已有 18 年了,其中大部分时间在做服装设计教育工作。看到很多学生毕业后走上了工作岗位并取得成功,作为老师,我的心中感到无限的欣慰!

近年来,中国的服装工业在人们生活水平的提高和国际大形势的影响下方兴未艾,并基本完成了从劳动密集型向智能密集型的转化。依靠科学技术,产品的开发速度越来越快,产品的附加值不断提高。

在这种大形势的影响下,企业对服装设计人才的需求不断地增加。过去衡量一个设计师的水平标准是这个人的创新能力和手绘能力,但随着科学技术的发展和电脑的普及,电脑正在渐渐成为一个服装设计师设计不可缺少的工具。可以说,它的出现为服装设计行业带来了一场不小的革命,在电脑的帮助下,服装设计师可以轻易地看到自己所设计作品的色彩搭配、面料的质感、款式的变化、图案的运用及配料的运用等效果。一改过去设计师要靠自己的想象手工绘制服装效果图以及制作成衣来实现服装的表现方法,这样避免了大量人力和物力的浪费,而且突破了绘画材料和设计师绘画能力的限制。通过运用 CorelDRAW、Photoshop、Peint 以及各种服装专业设计软件(CAD),不但可以直观地看到设计的最后效果,还可以快速地根据需要进行款式换色,即时看到模特穿着效果等,弥补了以前手绘无法完成的工作,使服装设计师在进行设计时如虎添翼,大大地提高了设计师的工作效率。

开始接触电脑并把电脑运用到自己的设计和教学中是近几年的事情了。同所有初学者一样,刚开始的时候,感觉真的是不知所措,而且几个软件一起学,走过不少弯路,有时觉得电脑还真的不如自己的手绘方便,往往手绘时几秒钟能够画成的一条曲线,在电脑中处理了几分钟还是很不理想。但随着自己学习的不断深入,才发现电脑在绘图时用的是另一种方法,掌握了它之后,惊奇地发现,原来电脑是如此神奇!可以做到以前我们努力想用手绘表现,但因材料和水平限制而无法达到的很多效果,并且大大地节约了绘图时间,避免了许多不必要的重复工作。现在,电脑就好像是我绘图时用的铅笔和生活中用的筷子一样,已经成了我工作和生活的一部分,无法分开了!

在自己学习电脑的过程中,遇到了很多问题和麻烦,如我学习电脑是为了绘制服装的款式图和

效果图,但市场所卖的关于一些软件的书籍都无一例外是在讲述关于平面设计和插画方面的知识。虽然说艺术都是相通的,但学习起来十分不顺手。近两年市面上也出现了一些关于服装设计软件运用的书籍,但这些书籍大多倾向于服装效果图,而对于设计师实际运用最多的款式图方面,只是一带而过,或是讲得很教条,内容太简单,与实际工作根本接不上轨,现在服装公司在招聘时往往还要求设计师具备一定的电脑知识,而且主要是用电脑绘制款式图。很多设计师因为电脑的操作水平有限,所以和理想的工作擦肩而过。当想充电时,在市面上又找不到这方面的书籍,或者是有而不够全面,跟实际工作挂不上钩。

基于这点我决定写这本书,把目标锁定在目前设计师在实际工作中运用最多的,也是最实用的一款软件——CorelDRAW X4,指导方针是围绕我们在工作中用得最多的款式图、效果图展开讲述,结合自己多年的设计和教学方面的经验,在写作方面尽量做到实例尽可能时尚化,贴近实际市场,且有代表性。摒弃教条,力争做到通俗易懂。内容的安排上努力做到低起点、高要求,由浅入深。在知识点的讲解中尽可能考虑到不同起点的电脑水平的爱好者。

在写这本书之前,我也曾把自己的一些 CorelDRAW 时装款式图教程发布到网上。目的是为了收集更多人对这一教程的意见,并在写书时使自己所讲的内容更贴近实际,更易被广大服装设计师所接受!

另外,为了方便广大服装设计师学习,我把书中的所有实例以及第1章——软件介绍部分全部录制成视频,时间总计8小时30分钟,使广大读者可以在愉快的氛围中“像看电影一样轻松学习”。

本书适用于时装设计师、时尚杂志等相关领域的从业人员,高校相关专业师生,社会短期培训班学生。希望通过本书学习,能使即将入职的服装设计师提前获得工作经验,让在职服装设计师迅速提高专业水平。

在本书的编写过程中,得到了香港时装设计学院海南学院何龙梅院长的深切关怀,得到了东莞旺彩服饰有限公司设计师倪清艳女士的大力帮助,是他们在百忙之中给予了我多方面的指正,在此表示衷心的感谢。

由于编者水平有限,书中难免有疏漏之处,敬请各位服装界的同仁给予批评和指导。

张记光

2009年6月于

香港时装设计学院海南学院

目录

第1章 CorelDRAW X4 简介 (1)

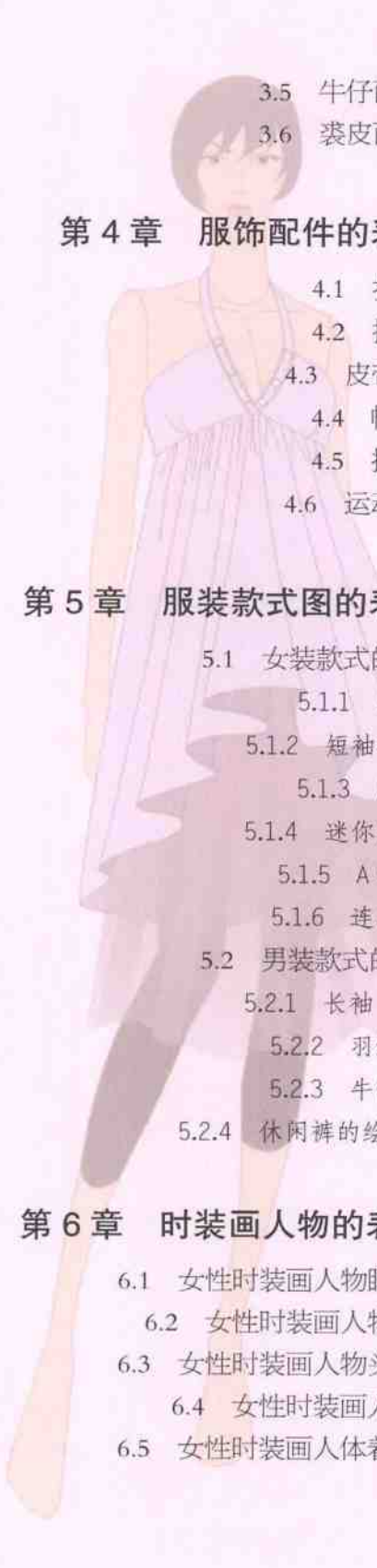
- 1.1 CorelDRAW X4 简介 (1)
- 1.2 CorelDRAW X4 的新增加功能 (1)
- 1.3 CorelDRAW X4 的基本操作界面介绍 (2)
- 1.4 CorelDRAW X4 工具箱简介 (3)
- 1.5 CorelDRAW X4 菜单功能介绍 (10)
 - 1.5.1 [文件]菜单 (10)
 - 1.5.2 [编辑]菜单 (14)
 - 1.5.3 [视图]菜单 (14)
 - 1.5.4 [版面]菜单 (16)
 - 1.5.5 [排列]菜单 (16)
 - 1.5.6 [效果]菜单 (18)
 - 1.5.7 [位图]菜单 (20)
 - 1.5.8 [文本]菜单 (27)
 - 1.5.9 [表格]菜单 (29)
 - 1.5.10 [工具]菜单 (29)
 - 1.5.11 [窗口]菜单 (30)
 - 1.5.12 [帮助]菜单 (30)

第2章 服饰图案的表现技法 (31)

- 2.1 印花图案的绘制 (31)
 - 2.1.1 动物印花图案的绘制 (31)
 - 2.1.2 文字印花图案的绘制 (38)
- 2.2 胶章图案的绘制 (50)
- 2.3 珠绣图案的绘制 (58)
- 2.4 蕾丝图案的绘制 (63)
- 2.5 烫钻图案的绘制 (72)

第3章 服装面料的表现技法 (79)

- 3.1 精纺面料的绘制 (79)
- 3.2 粗纺面料的绘制 (84)
- 3.3 针织面料的绘制 (89)
- 3.4 皮革面料的绘制 (92)

- 
- A faint, stylized illustration of a woman with short dark hair, wearing a purple sleeveless dress with a ruffled waist and a dark skirt. She is standing and looking slightly to the left.
- 3.5 牛仔面料的绘制 (99)
 - 3.6 裘皮面料的绘制 (107)

第 4 章 服饰配件的表现技法 (116)

- 4.1 扣子的绘制 (116)
- 4.2 拉链的绘制 (119)
- 4.3 皮带扣的绘制 (127)
- 4.4 帽子的绘制 (134)
- 4.5 提包的绘制 (138)
- 4.6 运动鞋的绘制 (148)

第 5 章 服装款式图的表现技法 (156)

- 5.1 女装款式图的表现技法 (156)
 - 5.1.1 文胸的绘制 (156)
 - 5.1.2 短袖衬衫的绘制 (161)
 - 5.1.3 风衣的绘制 (170)
 - 5.1.4 迷你短裤的绘制 (178)
 - 5.1.5 A 字裙的绘制 (183)
 - 5.1.6 连衣裙的绘制 (192)
- 5.2 男装款式图的表现技法 (196)
 - 5.2.1 长袖 T 恤的绘制 (196)
 - 5.2.2 羽绒服的绘制 (202)
 - 5.2.3 牛仔裤的绘制 (206)
 - 5.2.4 休闲裤的绘制 (侧面) (215)

第 6 章 时装画人物的表现技法 (220)

- 6.1 女性时装画人物眼睛的绘制 (220)
- 6.2 女性时装画人物嘴的绘制 (226)
- 6.3 女性时装画人物头部的绘制 (229)
- 6.4 女性时装画人体的绘制 (234)
- 6.5 女性时装画人体着装的绘制 (238)

第1章 CorelDRAW X4 简介

1.1 CorelDRAW X4 简介

Corel 公司创于 1985 年,目前是加拿大最大的软件公司,也是应用程序、绘图及桌面排版软件的第二大销售商。它以其高质量的工具软件、PC 绘图及多媒体软件在全球图形软件和商业应用软件领域中处于国际公认的领先地位;CorelDRAW 以其 17 种以上语言版本风靡全球,并且获得了超过 215 项国际性的大奖,是目前世界上内容最丰富、最优秀、功能最强大的绘图软件之一。CorelDRAW X4 是 Corel 公司 2008 年推出的最新版本,启动窗口如图 1-1 所示。从工作界面的设计到系统的稳定性上,CorelDRAW X4 都较以前的版本有了很大的改进与增强。利用它,我们可以轻松地完成服装效果图、款式图以及服装打板和排板设计,图文混排及高品质输出,在众多的矢量图形图像处理软件中,CorelDRAW X4 以自身强大的绘图功能和便捷的操作受到广大服装设计人员及普通用户的欢迎!



图 1-1

1.2 CorelDRAW X4 的新增加功能

(1) 表格:新增的交互式表格功能可以创建和导入表格,以提供文本和图形在绘图中的结构布局。操作者可以轻松地对齐所绘表格和单元格、调整它们的大小或对其进行进一步的编辑,以使表格达到设计要求。

(2) 活动文本预览:使用活动文本预览,可以直接与屏幕上的文本进行交互显示,使用不同的设置进行试验以及在应用更改之前看到结果,活动文本预览示意图如图 1-2 所示。

(3) 增强的兼容性:CorelDRAW X4 支持的文件格式包括 Adobe Illustrator CS3 (AI), Photoshop CS3 (PSD), Acrobat 8 (PDF), AutoCAD (DXF 和 DWG), Microsoft Word 2007 (DOC 或 RTF, 仅导入), Microsoft Publisher 2002、2003 和 2007 (PUB, 仅导入), Adobe Portable Document Format (PDF 1.7

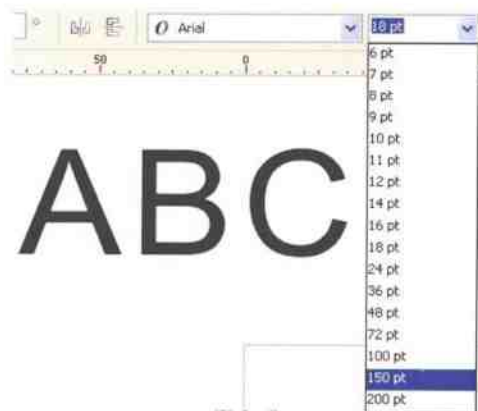


图 1-2

和 PDF/A，包括 PDF 注释）和 CorelPainter X。

（4）模板和模板搜索功能：新模板可以帮助操作者在开始着手设计项目或者启动新项目时，轻松地在计算机中找到恰当的模板，还可以按照名称、类别、关键字或注释浏览来预览或搜索模板。

1.3 CorelDRAW X4 的基本操作界面介绍

在桌面上单击开始 / 程序 / CorelDRAW X4，即可打开 CorelDRAW X4 的应用程序。CorelDRAW X4 中的绘图工具与操作环境，经过以前各个版本的不断优化与升级，规划得比较整洁有序，操作界面与大多数 Windows 操作系统相似，操作者在很短的时间内就可以熟悉它的 [工具栏]、[面板]、[菜单栏]，并能轻松地进入 CorelDRAW X4 的艺术殿堂。在 Windows XP 中运行 CorelDRAW X4 时的操作界面如图 1-3 所示。

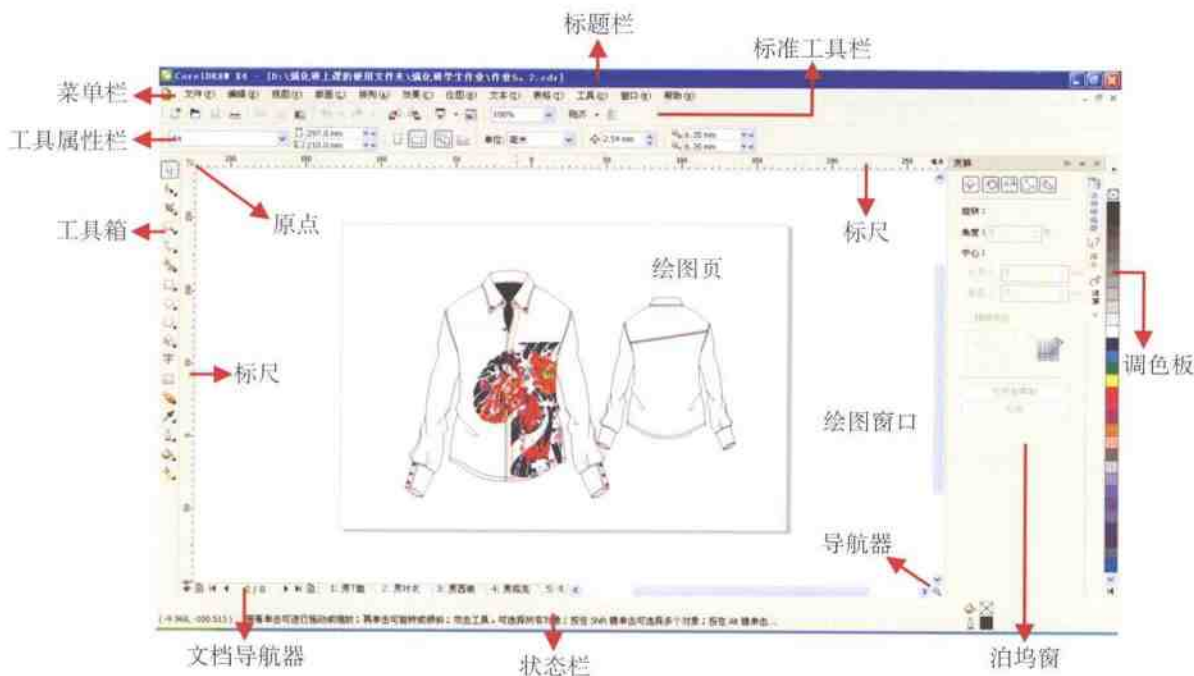


图 1-3

(1) 标题栏: 位于整个窗口的顶部, 为左侧显示当前打开绘图文件标题 (显示应用程序的名称和当前文件名称) 及右侧用于控制文件窗口大小的区域。

(2) 菜单栏: 包括 (下拉菜单选项的区域) 文件、编辑、视图、版面、排列、效果、位图、文本、表格、工具、窗口、帮助 12 个选项。

(3) 标准工具栏: 为了方便广大软件使用者的操作, CorelDRAW X4 将一些经常使用的命令单独列出, 组成了标准工具栏, 从左到右依次为新建、打开、保存、打印、剪切、复制、粘贴、撤消、重用、导入 (位图)、导出 (保存矢量图为位图格式)、CorelDRAW X4 其他程序的启动、欢迎窗口、页面的显示比例、贴齐选项。

(4) 工具属性栏: 缺省为页面属性, 根据不同的操作显示或者修改所选中物体在所选的工具中的属性。

(5) 工具箱: 工具箱位于 CorelDRAW X4 工作界面的左侧, 其中放置了经常使用的工具, 并且将功能相似的工具归纳组合在一起, 操作起来非常方便。

(6) 泊坞窗: CorelDRAW X4 中包含了多种泊坞窗, 是 CorelDRAW X4 的一大特色, 与 Photoshop、Illustrator、FreeHand 等的浮动面板功能相似, 是包含与特定工具或任务相关的可用命令和设置的窗口。

(7) 调色板: 在默认状态下 CorelDRAW X4 显示的是 CorelDRAW X4 标准调色板, 在调色板上单击左键可以为一个已选定的对象填充颜色 (但是要保证该对象必须是闭合路径), 单击右键可以为一个已选中的对象填充轮廓线颜色 (在默认状态下 CorelDRAW X4 绘制的线条轮廓线为黑色)。

(8) 状态栏: 当在工作区中选中一个对象时, 状态栏中将显示它的位置、大小、填充情况、轮廓线粗细等状态信息。

(9) 绘图页面和工作区: 绘图页面就是在绘图时建立的图纸区, 与其他软件不同的是 CorelDRAW X4 允许操作者在图纸以外进行绘图或其他操作, 当图纸以外的对象 (区域) 被保存时可以一起被保存, 但打印时图纸以外对象 (区域) 是不会被打印出来的, 所以工作区就相当于一个文件夹临时存放区, 绘图页面相当于效果图的正稿。

(10) 文档导航器: 应用程序窗口左下方的区域, 包含用于页面间移动和添加页的控件。

(11) 导航器: 右下角的按钮, 可打开一个较小的显示窗口, 帮助操作者在绘图上进行移动操作。

(12) 标尺: 用于确定绘图中对象大小及位置的水平和垂直边框。

(13) 原点: 在标尺的横向和纵向上交会处 “”, 可以设置工作区的原点 (坐标的 0 点), 在默认情况下坐标的原点在绘图页面的左下角, 实际运用时很不方便, 将光标放在原点上拖拉到合适的位置后释放即可得到新的原点位置。

1.4 CorelDRAW X4 工具箱简介

工具箱位于 CorelDRAW X4 工作界面的左侧, 工具箱中的图标是绘图工具, 配合工具属性栏和菜单栏的设置, 完成目标效果绘制 (在具体运用中, 工具箱中的工具通常需要协作使用); 工具名称后的字母为工具的快捷键 (挑选工具的快捷键为空格), 将光标放置在工具上, 片刻后工具的名称就会显示出来。下面对工具箱 (图 1-4) 作简单的介绍。

(1) [挑选] 工具  (快捷键——空格): [挑选] 工具是用来选择对象, 在 CorelDRAW X4 中对任何一个对象进行操作之前都必须先选中对象; [挑选] 工具允许操作者选择对象、设置对象大小、倾斜和旋转对象。[挑选] 工具的使用有以下几种方法:

- ① 选择对象：在对象上单击鼠标左键，可以选中该对象。
- ② 加选：按住键盘上的 [Shift] 键加单击鼠标左键，可同时选中多个对象。
- ③ 减选：已选中多个对象时，按下键盘上的 [Shift] 键加单击鼠标左键，已选中的对象可减选。
- ④ 框选：按下鼠标左键并拖拉选中多个对象。

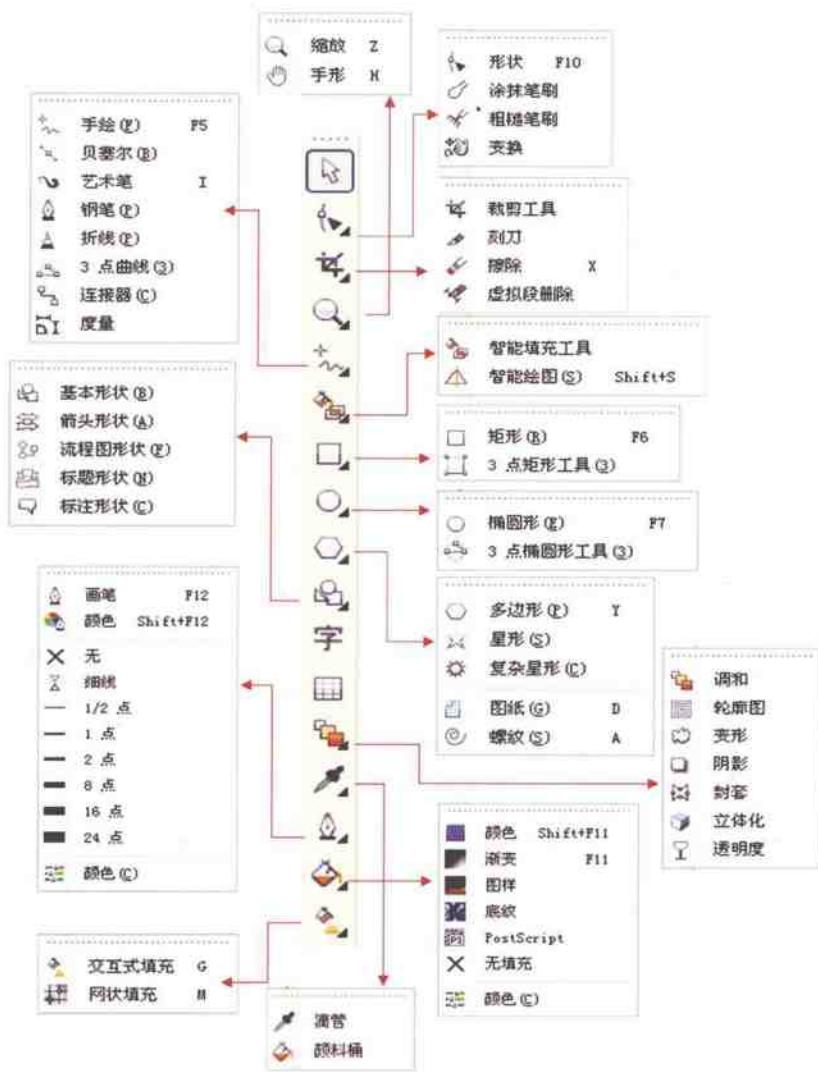


图 1-4

- ⑤ 全选：双击 [挑选] 工具可选中工作区上所有的对象。
- ⑥ 移动对象：在对象上按下鼠标左键并拖拉，可以移动该对象。
- ⑦ 设置对象大小：在对象的控制点上按下鼠标左键并拖拉，可以改变该对象的大小。
- ⑧ 旋转对象：光标放在对象中心控制点上，单击鼠标左键两次，可以对该对象进行旋转。
- ⑨ 再制：按下鼠标左键，拖拉对象到合适的位置，在不松开鼠标左键的情况下，单击鼠标右键，

释放鼠标左键，可以再制该对象。

⑩ 等比例再制：选中对象四个边角控制点中的任意一个，按下鼠标左键，向内或者向外拖拉，得到一个同心的对象，不松开左键，单击鼠标右键，释放鼠标左键，可以等比例再制该对象。

(2) [形状]工具  形状 F10：主要作用是编辑曲线、编辑节点以及调整文字的行间距。在绘服装款式图和服装效果图的过程中，[形状]工具的利用率是相当高的。

(3) [涂抹笔刷]工具  涂抹笔刷：与 Photoshop 中的 [涂抹] 工具相似，但只作用于曲线。

(4) [粗糙笔刷]工具  粗糙笔刷：允许操作者沿矢量对象的轮廓拖放对象以使其轮廓变形。使用粗糙笔刷可以使平滑的曲线变成折线（刷过的地方为折线）。

(5) [变换]工具  变换：可以使对象自由旋转、自由镜像、自由缩放、自由倾斜、更换位置和变换大小，这些命令还可以在它相应的属性栏中进行设置。

(6) [裁剪工具]  裁剪工具：允许操作者将对象上不需要的区域裁切掉。裁剪工具同时作用于矢量图和位图。

(7) [刻刀]工具  刻刀：将一个对象按照所画的直线或曲线进行切割。

(8) [擦除]工具  擦除 X：擦除对象的某些部分或全部（只对单个对象起作用）。

(9) [虚拟段删除]工具  虚拟段删除：可以删除多个对象之间相交的部分。

(10) [缩放]工具  缩放 Z：用于缩放观察对象，快捷键——[Z]。

CorelDRAW X4 缩放观察对象常用的快捷键：

① 按 [F2] 键可以在不改变其他工具的情况下放大一次。

② 按 [F3] 键可缩小一次。

③ 按 [F4] 键可使画面所有对象满画面显示。

④ 按 [Shift]+[F2] 键可以使选中的对象满画面显示。

⑤ 按 [Shift]+[F4] 键可以使绘图页面满画面显示。

(11) [手形]工具  手形 H：也叫抓手工具，其作用是用于移动绘图页面，快捷键是 [H]，在 CorelDRAW X4 中移动视图还有三种方法：

① 利用 [Alt]+ 方向箭头。

② 利用滚动条。

③ 利用导航器。

(12) [手绘]工具  手绘 H5：用于徒手绘制曲线，因为这一工具在使用时不易控制线条的曲度，所以该工具使用频率不高。

(13) [贝塞尔]工具  贝塞尔 B：用 [贝塞尔] 工具可以绘制设计师所需要的各种图形和线条。在绘制服装款式图的过程中，基本都是使用 [贝塞尔] 工具绘制线条，然后再用 [形状] 工具进行修改。在绘制曲线时，初学者不易把握绘制方法，需要多多练习，熟练掌握 [贝塞尔] 工具，把曲线一次画到位，减少 [形状] 工具对曲线的修改机会，就能大大减少绘制曲线所用的时间，从而提高绘制款式图和效果图的速度。

(14) [艺术笔]工具  艺术笔 I：使用方法类似 [手绘] 工具，但不同点是 [艺术笔] 工具可以直接绘制出闭合的图形并填充颜色；通过对 [艺术笔] 工具属性栏的设置还可以绘制各种图案和笔触效果。另外，使用 [艺术笔] 工具可以访问笔刷对象、喷罐、书法和压感四种工具。

(15) [钢笔]工具  钢笔 P：使用方法与 [贝塞尔] 工具类似，不同之处是 [钢笔] 工具在

绘制线条的过程中，能在确定下一点之前看到曲线当前的形状。

(16) [折线]工具  折线(Q)：允许操作者在预览模式下绘制直线和折线。

(17) [3点曲线]工具  3点曲线(Q)：可以绘制一条可控制曲度的曲线；[3点曲线]工具允许您通过定义起始点、结束点和中心点来绘制曲线。

(18) [连接器]工具  连接器(C)：允许操作者用线段连接两个对象。

(19) [度量]工具  度量：测量并自动标出长度和角度的工具；[度量]工具允许操作者绘制垂直、水平、倾斜或带角度的尺度线。

(20) [智能填充工具]  智能填充工具：允许操作者从闭合区域创建对象并对其进行填充。

(21) [智能绘图]工具  智能绘图(S) Shift+S：能在绘制过程中自动识别圆形、矩形箭头和平行四边形，智能地识别曲线等；智能绘图工具可以将绘制的手绘笔触转换为基本形状和平滑曲线。

(22) [矩形]工具  矩形(R) F6：在服装款式图的绘制过程中[矩形]工具的利用率很高，因为很多服装的结构都比较接近矩形，所以在绘制过程中，可以先绘制矩形，然后把它转换为曲线，再用[形状]工具对其进行修改，就能获得需要的形状，这样绘制的优点是无论怎样对图形进行修改，它始终是闭合路径，不会影响对象的填色。[矩形]工具的使用方法如下：

① 可以绘制矩形、圆角矩形、正方形等。

② 按住[Ctrl]键不放拖动鼠标可以绘制正方形。

③ 按住[Shift]键不放拖动鼠标可以绘制一个以单击点为中心的矩形。

④ 按住[Ctrl]+[Shift]键拖动鼠标可绘制一个以单击点为中心的正方形。

⑤ 当绘制出一个矩形后，可以通过矩形工具属性栏设置得到一个精确大小的矩形或圆角矩形。

(23) [3点矩形工具]  3点矩形工具(Q)：通过[3点矩形工具]可以绘制一个相对精确的矩形。

(24) [椭圆形]工具  椭圆形(E) F7：使用[椭圆形]工具可以方便地绘制正圆、椭圆、饼形和弧线，使用方法与[矩形]工具的使用方法基本相同。

特别注明：矩形、椭圆形、多边形和文字都有特殊曲线，要想对这些形状进行自由变形就必须把它们转换成正常曲线。

转换曲线的方法如下：

① 单击右键，在弹出的任务栏中选择“转换为曲线”即可转换成正常曲线。

② 单击[方形]工具或[圆形]工具属性栏中的“”进行转换。

③ 执行菜单上的[排列] | [转换为曲线]命令进行转换。

④ 使用快捷键[Ctrl]+[Q]进行转换。

(25) [多边形]工具  多边形(P) Y：可以绘制出 CorelDRAW X4 中已预置好的多边形等图形。

(26) [星形]工具  星形(S)：可以绘制出 CorelDRAW X4 中已预置好的星形。

(27) [复杂星形]工具  复杂星形(C)：可以绘制出 CorelDRAW X4 中已预置好的有相交边的复杂星形。

(28) [图纸]工具  图纸(D)：[图纸]工具可以绘制不同大小和不同列数及行数的网格图形。

(29) [螺纹]工具  螺纹(S) A：可以绘制各种不同圈数和不同性质的螺旋纹，[螺纹]工具可以绘制对称式螺纹和对数式螺纹。

(30) [基本形状]工具  基本形状(B)：此工具主要是为了用户方便地绘制流程图和一些 CorelDRAW X4 为用户设定好的图形，基本形状工具允许操作者从各种形状中进行选择，包括

心形、笑脸和直角三角形等,用户只需选择相应的图形,用鼠标拖动即可绘制完成,从而大大地节约了一些特殊图形的绘制时间。

(31) [箭头形状]工具  **箭头形状(A)**:用于绘制 CorelDRAW X4 中已预置好的各种形状、方向以及不同端头数的箭头。

(32) [流程图形状]工具  **流程图形状(E)**:用于绘制 CorelDRAW X4 中已预置好的流程图符号。

(33) [标题形状]工具  **标题形状(D)**:用于绘制 CorelDRAW X4 中已预置好的标题形状。

(34) [标注形状]工具  **标注形状(C)**:用于绘制 CorelDRAW X4 中已预置好的标注和标签。

(35) [文本]工具 **字** (快捷键 [F10]):文本在 CorelDRAW X4 中是一种具有特殊属性的图形对象;文本自身的作用和使用方法大致与其他软件的 [文字]工具相同,在服装款式图的绘制过程中 [文本]工具主要用于将已经输入的文字转换成装饰图案,或为已绘制好的款式图添加标注和说明。

(36) [表格]工具 :本工具是 CorelDRAW X4 的新增功能,使用表格功能可以创建和导入表格,以提供文本和图形在绘图中的结构布局;可以轻松地对齐表格和单元格、调整它们的大小和对其进行编辑。

(37) [调和]工具  **调和**: [调和]工具是 CorelDRAW X4 的精华所在,可以绘制许多特殊效果,掌握了这些效果的使用,可以节省大量的绘图时间; [调和]工具可以使两个对象在形状与颜色之间产生过渡。

(38) [轮廓图]工具  **轮廓图**:是类似于地图中的地形等高线的同心轮廓线圈的组合; [轮廓图]工具允许操作者为对象应用轮廓图。

(39) [变形]工具  **变形**:使用该工具时结合工具属性栏的设置可以使图形产生不同的变形效果,如可以利用它轻松地画出扣眼、波形明线及其他复杂的特殊形状。

(40) [阴影]工具  **阴影**:使用 [阴影]工具可以为所绘制的对象增加下拉式阴影,以增加立体感;结合工具属性栏的设置,可以绘制出逼真的阴影效果。

(41) [封套]工具  **封套**:使用 [封套]工具可以为对象(一个或多个)添加封套效果,使对象整体形状随着外封套的变化而变化,封套形状的改变可以使用 [节点编辑]工具,对封套上的每一个节点进行处理,包括位置和节点的性质(尖凸、平滑、对称)添加或减少节点的操作,它在绘制款式图时,可以把已经画好的对象全选或群组后进行整体的加宽、收缩、变形,等等。

(42) [立体化]工具  **立体化**:利用立体化旋转和光源照射功能为对象添加三维效果的工具。

(43) [透明度]工具  **透明度**:这一工具主要是使对象产生颜色的透明,来创建特殊的视觉效果,它可以对矢量图以及位图运用透明效果。通过对交互式 [透明度]工具的属性栏调整相关设置,可以得到正常的透明效果和花纹以及材质的透明效果;这一工具在服装图案的添加透明的处理方面,会产生一种让人们意想不到的透明效果。

(44) [滴管]工具  **滴管**:这一工具组包括 [滴管]工具和 [颜料桶]工具。它们作用主要是在画面中找到一种特定的颜色(包括矢量图和位图上),然后再把这一颜色用 [油漆桶]工具为其他对象的内部或外轮廓进行上色处理。有了这一工具很方便。

(45) [画笔]工具  **画笔 F12**:用于对已选中对象轮廓的色彩、粗细、样式等进行设置,如图 1-5 所示。

(46) [轮廓]色  **轮廓色 Shift+F12**:主要用于精确设置对象轮廓的颜色,如图 1-6 所示。



图 1-5



图 1-6

(47) [颜色] 颜色(C): 单击该图标可以打开颜色泊坞窗, 该窗口是 CorelDRAW X4 着色所用的主要工具, 虽然在 CorelDRAW X4 中有调色板, 但对于某些特殊的色彩设置不够准确, 所以在款式图的着色时, 用它可以方便地找到理想的色彩, 为对象进行填充和轮廓上色。它还可以在 [填充] 工具组中或执行菜单上的 [窗口][泊坞窗][色彩] 命令调出来, 如图 1-7 所示。

(48) [均匀填充](标准填充) 颜色 Shift+F11: 使用方法与 [颜色] 泊坞窗相似, 如图 1-8 所示。



图 1-7



图 1-8

(49) [渐变填充] 工具 渐变 F11: 通过这一工具, 可以绘制很多颜色渐变效果, 可充分表现物体的立体感及光照效果。通过该对话框的设置, 用户可以自由编辑渐变的颜色、渐变的角, 也可以直接选用 CorelDRAW X4 预置的渐变效果, 如图 1-9 所示。

(50) [图样填充] 工具 图样: 在 CorelDRAW X4 中, 图样的填充有三种类型, 即双色、全色、位图图案填充。可选用 CorelDRAW X4 中已有的图案, 也可以创建图案, 或将已有的面料、辅料通

过拍照、扫描等方法导入软件中,为已画好的服装款式进行图案填充,在这一点,电脑绘制款式图要比手绘方便得多,而且效果更加直观(图1-10)。



图 1-9



图 1-10

(51) [底纹填充]工具  底纹:作用主要是为对象填充 CorelDRAW X4 中已设置好的一些材质的纹理效果(图1-11)。

(52) [PostScript 底纹]填充对话框  PostScript:是一种非常特殊的图案填充方式,其中有很多的效果类似于花布的纹理,但显示时占用的内存空间很大(图1-12)。



图 1-11



图 1-12

(53) [交互式填充]工具  交互式填充 G: [交互式填充]工具类似于[填充]工具的一个总合。

(54) [交互式网格填充]工具  网状填充 M:利用该工具可应用网格进行上色,效果与在一张湿的水彩纸上上色的效果相似,而且我们还可以对这些节点进行编辑和移动,创造出一种特殊的立体的上色效果。