

赵晓霞 编著

时装画

电脑表现技法

时装设计专业
进阶教程3

最详尽的技法解析，
展现超唯美时装画
绘制全攻略

■ Photoshop操作技巧详解 ■ Painter艺术效果创意表现 ■ Illustrator时尚案例精析



中国青年出版社

时装画 电脑表现技法

时装设计专业
进阶教程3

赵晓霞 编著



律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社
010-59521012
E-mail: cyp law@cypmedia.com
MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

时装画电脑表现技法 / 赵晓霞编著. — 北京 : 中国青年出版社, 2012.8

时装设计专业进阶教程

ISBN 978-7-5153-0998-9

I. ①时… II. ①赵… III. ①时装—绘画—计算机辅助—教材 IV. ①TS941.28-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 187932 号

时装画电脑表现技法

赵晓霞 编著

出版发行：中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条 21 号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑：蔡苏凡

责任编辑：郭 光 唐丽丽 周 莹

封面设计：六面体书籍设计

唐 棣 张馨阳 孙素锦

印 刷：中煤涿州制图印刷厂北京分厂

开 本：889×1194 1/16

印 张：13

版 次：2012 年 11 月北京第 1 版

印 次：2012 年 11 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-0998-9

定 价：59.80 元

本书如有印装质量问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：<http://www.lion-media.com.cn>

“北大方正公司电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括：方正风雅宋、方正中雅宋、方正兰亭黑系列。

参考文献

《服装流行趋势设计手稿的研究》

戴航 东华大学 2007 年硕士学位论文

《Photoshop/Painter 插画绘制技法》

郑俊浩 人民邮电出版社 2011 年 1 月出版

《The Adobe Illustrator CS5 Wow!Book》

斯得渥 中国青年出版社 2011 年 5 月出版

《Illustrator & Photoshop 实用服饰图案》

贺景卫 黄莹 中国纺织出版社 2007 年 7 月出版

《实战 Painter 9 绘画技法》(第 2 版)

石正贤 李纸姬 人民邮电出版社 2010 年 7 月出版

《服装色彩创意设计》

程悦杰 东华大学出版社 2011 年 9 月出版

《Transtrend 09 秋冬 流行趋势手稿》

Transtrend 时尚趋势研究与设计中心 2008 年出版

《VIF 11SS 男装流行手稿》

中国纺织信息中心 2010 年出版

本书部分资料来源于网络

Preface 前言

信息技术革命及其成就使人们的工作、学习与生活的方式和观念发生了巨大的变化。电脑技术就是如此,它在设计学科中得到普遍应用,并给传统的设计及设计教学方式,注入了新的活力。

时装画能够生动、鲜明地反映服装款式、色彩、面料以及搭配的整体效果。因此,时装画绘制水平的高低被看作是衡量时装设计师创造能力、设计水平和艺术修养的重要标志。时装画不仅是设计师对服装设计的艺术表达,也是设计师对时尚生活的独到感受。受当代艺术思潮的影响,年轻设计师大多追求个性化的表达,以此彰显自我风格。时尚是把双刃剑,它既有受到大众认可的方面,也有只是单纯炫耀前卫的方面。但我们需要明确的是,时装画是设计师与合作团队沟通的桥梁,也是得到客户认可的前提。

随着电脑技术的发展,电脑技术应用正在渗透到服装行业的各个环节,而电脑时装画作为融合艺术和科学的一门新兴边缘学科,已经被广泛应用于服装设计专业的教学和实践。应用电脑技术进行服装设计成为设计和创作的新趋势和新动向。CG (Computer Graphics) 技术,即利用计算机技术进行视觉设计和生产的技术,也在这一过程中日益完善。

电脑虚拟技术的发展在设计领域的应用,使设计中艺术与技术的隔阂——设计作品的物化过程得以消失,也使传统的设计流程发生了根本性的变化。这样的设计作品能够综合艺术、结构、工艺、技术、材料、经济等多方面因素进一步谋求最佳、最完善的实现途径,从而使最终的作品能够实现理论可行性和经济可操作性的高度结合。电脑技术也使传统的设计理念受到冲击。它不仅能够激发设计创作的灵感,也能够快速获取全新的、非传统设计流程和观点基础上的造型形态。因此,设计师在从科学技术中捕捉创作灵感的同时,也经历了一个艺术和技术协调统一的过程。

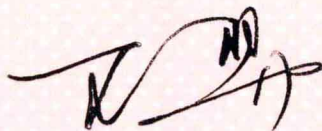


随着CG技术的日益完善, 时装画的技法表现形式从中得到了发展与提高。赵晓霞的这本《时装画电脑表现技法》, 主要分析了Photoshop、Painter和Illustrator三大绘图软件的特点, 介绍了运用这些软件进行时装画绘制的方法和过程, 还涉及到大量颇具代表性的设计案例。全书讲解清晰, 描述到位, 不论是对专业的设计师还是在校学生, 亦或是对时尚和设计感兴趣的爱好者, 本书都极具学习和参考价值。

书中体现出晓霞对美的不懈追求——在她笔下, 人物的形象唯美、发型时尚, 画面上的线条生动流畅, 服装款式的细节清晰完整, 面料质感的表现富有层次。书中也体现出晓霞对时装画的电脑表现技法的深入探索——她利用电脑技术, 运用多种不同软件, 丰富了时装画的表现形式。

美是永恒的经典, 相信书中的时尚精灵一定能够打动各位读者。

北京服装学院副教授



Contents 目录

Chapter

01

电脑绘图的概念及工具使用

008 1 电脑绘图的基本概念

- 008 | 1.1 像素
- 008 | 1.2 位图和矢量图
- 009 | 1.3 常见的位图和矢量图的文件格式及其特点

010 2 电脑绘图常用软件

- 010 | 2.1 Photoshop 与 Painter
- 012 | 2.2 Illustrator 与 CorelDRAW

Chapter

02

Photoshop表现技法

016 1 线稿的准备

- 016 | 1.1 手绘起稿
- 021 | 1.2 在电脑中直接起稿

027 2 头部及面容的绘制

- 027 | 2.1 五官基本比例与透视
- 032 | 2.2 女性面容的绘制
- 034 | 2.3 发型的搭配
- 040 | 2.4 妆容的绘制
- 048 | 2.5 男性面容的绘制

050 3 服装的绘制

- 050 | 3.1 面料肌理的制作应用
- 056 | 3.2 四方连续图案服装的绘制方法
- 060 | 3.3 自定义图案服装的绘制方法
- 064 | 3.4 扫描面料制作应用

068 4 不同材质服装的表现

- 069 | 4.1 皮革与蕾丝的绘制
- 074 | 4.2 皮草的绘制
- 078 | 4.3 透明薄纱的绘制

082 5 图层的管理

- 082 | 5.1 图层的基本概念
- 083 | 5.2 图层的基本管理方式
- 084 | 5.3 图层演示实例
- 085 | 5.4 图层混合模式
- 086 | 5.5 图层样式
- 088 | 5.6 组的应用

Chapter

03

Painter表现技法

092 1 线稿的准备

- 092 | 1.1 纸张的准备
- 094 | 1.2 笔刷的应用
- 096 | 1.3 起稿方法

098 2 Painter常用笔触绘制技法

- 098 | 2.1 数字水彩笔、艺术家画笔、调和笔的应用
- 102 | 2.2 特效笔、扭曲变形画笔、钢笔的应用
- 106 | 2.3 数字水彩笔、水彩笔的对比应用
- 110 | 2.4 调色刀、图案织物填充工具和图案画笔工具的应用
- 116 | 2.5 毛发笔、琴键笔、克隆笔的应用

122 3 Photoshop和Painter的综合运用

- 123 | 3.1 人体的绘制
- 124 | 3.2 服装的绘制
- 128 | 3.3 背景的绘制

130 4 Photoshop与Painter操作比较



Illustrator表现技法

134 1 基础工具的使用

- 134 1.1 简单图案的绘制
- 136 1.2 连续图案的绘制
- 139 1.3 变形图案的绘制
- 142 1.4 独立图案的绘制
- 144 1.5 文本编辑工具

146 2 时装画实例解析

- 146 2.1 线稿的绘制
- 149 2.2 整体上色
- 150 2.3 脸部的绘制
- 154 2.4 发饰的绘制
- 155 2.5 皮肤的绘制
- 156 2.6 裙子图案的绘制
- 159 2.7 上衣的绘制
- 160 2.8 服装细节的绘制
- 162 2.9 背景的绘制



不同类型时装画表现技法

166 1 流行趋势设计手稿的绘制

- 166 1.1 流行趋势设计手稿概述
- 166 1.2 流行趋势设计手稿的历史与现状
- 168 1.3 流行趋势设计手稿的解读
- 169 1.4 流行趋势设计手稿创作案例解析

176 2 舞台服装设计手稿的绘制

- 176 2.1 舞台服装概述
- 176 2.2 舞台服装设计的历史与现状
- 177 2.3 舞台服装设计手稿创作案例解析

180 3 影视服装设计手稿的绘制

- 180 3.1 影视服装概述
- 180 3.2 影视服装设计的历史与现状
- 181 3.3 影视服装的分类
- 181 3.4 影视服装手稿的设计目的
- 182 3.5 影视服装设计手稿创作案例解析

186 4 时尚插画的绘制

- 186 4.1 时尚插画概述
- 186 4.2 时尚插画的历史与现状
- 188 4.3 时尚插画创作案例解析

192 5 视幻风格时装画的绘制

- 192 5.1 视幻风格时装画概述
- 192 5.2 视幻风格时装画的风格特征
- 193 5.3 视幻风格时装画的应用研究
- 193 5.4 视幻风格时装画的绘制步骤



时装画 电脑表现技法

时装设计专业
进阶教程3

赵晓霞 编著



Preface 前言

信息技术革命及其成就使人们的工作、学习与生活的方式和观念发生了巨大的变化。电脑技术就是如此,它在设计学科中得到普遍应用,并给传统的设计及设计教学方式,注入了新的活力。

时装画能够生动、鲜明地反映服装款式、色彩、面料以及搭配的整体效果。因此,时装画绘制水平的高低被看作是衡量时装设计师创造能力、设计水平和艺术修养的重要标志。时装画不仅是设计师对服装设计的艺术表达,也是设计师对时尚生活的独到感受。受当代艺术思潮的影响,年轻设计师大多追求个性化的表达,以此彰显自我风格。时尚是把双刃剑,它既有受到大众认可的方面,也有只是单纯炫耀前卫的方面。但我们需要明确的是,时装画是设计师与合作团队沟通的桥梁,也是得到客户认可的前提。

随着电脑技术的发展,电脑技术应用正在渗透到服装行业的各个环节,而电脑时装画作为融合艺术和科学的一门新兴边缘学科,已经被广泛应用于服装设计专业的教学和实践。应用电脑技术进行服装设计成为设计和创作的新趋势和新动向。CG (Computer Graphics) 技术,即利用计算机技术进行视觉设计和生产的技术,也在这一过程中日益完善。

电脑虚拟技术的发展在设计领域的应用,使设计中艺术与技术的隔阂——设计作品的物化过程得以消失,也使传统的设计流程发生了根本性的变化。这样的设计作品能够综合艺术、结构、工艺、技术、材料、经济等多方面因素进一步谋求最佳、最完善的实现途径,从而使最终的作品能够实现理论可行性和经济可操作性的高度结合。电脑技术也使传统的设计理念受到冲击。它不仅能够激发设计创作的灵感,也能够快速获取全新的、非传统设计流程和观点基础上的造型形态。因此,设计师在从科学技术中捕捉创作灵感的同时,也经历了一个艺术和技术协调统一的过程。

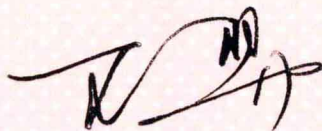


随着CG技术的日益完善, 时装画的技法表现形式从中得到了发展与提高。赵晓霞的这本《时装画电脑表现技法》, 主要分析了Photoshop、Painter和Illustrator三大绘图软件的特点, 介绍了运用这些软件进行时装画绘制的方法和过程, 还涉及到大量颇具代表性的设计案例。全书讲解清晰, 描述到位, 不论是对专业的设计师还是在校学生, 亦或是对时尚和设计感兴趣的爱好者, 本书都极具学习和参考价值。

书中体现出晓霞对美的不懈追求——在她笔下, 人物的形象唯美、发型时尚, 画面上的线条生动流畅, 服装款式的细节清晰完整, 面料质感的表现富有层次。书中也体现出晓霞对时装画的电脑表现技法的深入探索——她利用电脑技术, 运用多种不同软件, 丰富了时装画的表现形式。

美是永恒的经典, 相信书中的时尚精灵一定能够打动各位读者。

北京服装学院副教授



Contents 目录

Chapter

01

电脑绘图的概念及工具使用

008 1 电脑绘图的基本概念

- 008 | 1.1 像素
- 008 | 1.2 位图和矢量图
- 009 | 1.3 常见的位图和矢量图的文件格式及其特点

010 2 电脑绘图常用软件

- 010 | 2.1 Photoshop 与 Painter
- 012 | 2.2 Illustrator 与 CorelDRAW

Chapter

02

Photoshop表现技法

016 1 线稿的准备

- 016 | 1.1 手绘起稿
- 021 | 1.2 在电脑中直接起稿

027 2 头部及面容的绘制

- 027 | 2.1 五官基本比例与透视
- 032 | 2.2 女性面容的绘制
- 034 | 2.3 发型的搭配
- 040 | 2.4 妆容的绘制
- 048 | 2.5 男性面容的绘制

050 3 服装的绘制

- 050 | 3.1 面料肌理的制作应用
- 056 | 3.2 四方连续图案服装的绘制方法
- 060 | 3.3 自定义图案服装的绘制方法
- 064 | 3.4 扫描面料制作应用

068 4 不同材质服装的表现

- 069 | 4.1 皮革与蕾丝的绘制
- 074 | 4.2 皮草的绘制
- 078 | 4.3 透明薄纱的绘制

082 5 图层的管理

- 082 | 5.1 图层的基本概念
- 083 | 5.2 图层的基本管理方式
- 084 | 5.3 图层演示实例
- 085 | 5.4 图层混合模式
- 086 | 5.5 图层样式
- 088 | 5.6 组的应用

Chapter

03

Painter表现技法

092 1 线稿的准备

- 092 | 1.1 纸张的准备
- 094 | 1.2 笔刷的应用
- 096 | 1.3 起稿方法

098 2 Painter常用笔触绘制技法

- 098 | 2.1 数字水彩笔、艺术家画笔、调和笔的应用
- 102 | 2.2 特效笔、扭曲变形画笔、钢笔的应用
- 106 | 2.3 数字水彩笔、水彩笔的对比应用
- 110 | 2.4 调色刀、图案织物填充工具和图案画笔工具的应用
- 116 | 2.5 毛发笔、琴键笔、克隆笔的应用

122 3 Photoshop和Painter的综合运用

- 123 | 3.1 人体的绘制
- 124 | 3.2 服装的绘制
- 128 | 3.3 背景的绘制

130 4 Photoshop与Painter操作比较



Illustrator表现技法

134 1 基础工具的使用

- 134 1.1 简单图案的绘制
- 136 1.2 连续图案的绘制
- 139 1.3 变形图案的绘制
- 142 1.4 独立图案的绘制
- 144 1.5 文本编辑工具

146 2 时装画实例解析

- 146 2.1 线稿的绘制
- 149 2.2 整体上色
- 150 2.3 脸部的绘制
- 154 2.4 发饰的绘制
- 155 2.5 皮肤的绘制
- 156 2.6 裙子图案的绘制
- 159 2.7 上衣的绘制
- 160 2.8 服装细节的绘制
- 162 2.9 背景的绘制



不同类型时装画表现技法

166 1 流行趋势设计手稿的绘制

- 166 1.1 流行趋势设计手稿概述
- 166 1.2 流行趋势设计手稿的历史与现状
- 168 1.3 流行趋势设计手稿的解读
- 169 1.4 流行趋势设计手稿创作案例解析

176 2 舞台服装设计手稿的绘制

- 176 2.1 舞台服装概述
- 176 2.2 舞台服装设计的历史与现状
- 177 2.3 舞台服装设计手稿创作案例解析

180 3 影视服装设计手稿的绘制

- 180 3.1 影视服装概述
- 180 3.2 影视服装设计的历史与现状
- 181 3.3 影视服装的分类
- 181 3.4 影视服装手稿的设计目的
- 182 3.5 影视服装设计手稿创作案例解析

186 4 时尚插画的绘制

- 186 4.1 时尚插画概述
- 186 4.2 时尚插画的历史与现状
- 188 4.3 时尚插画创作案例解析

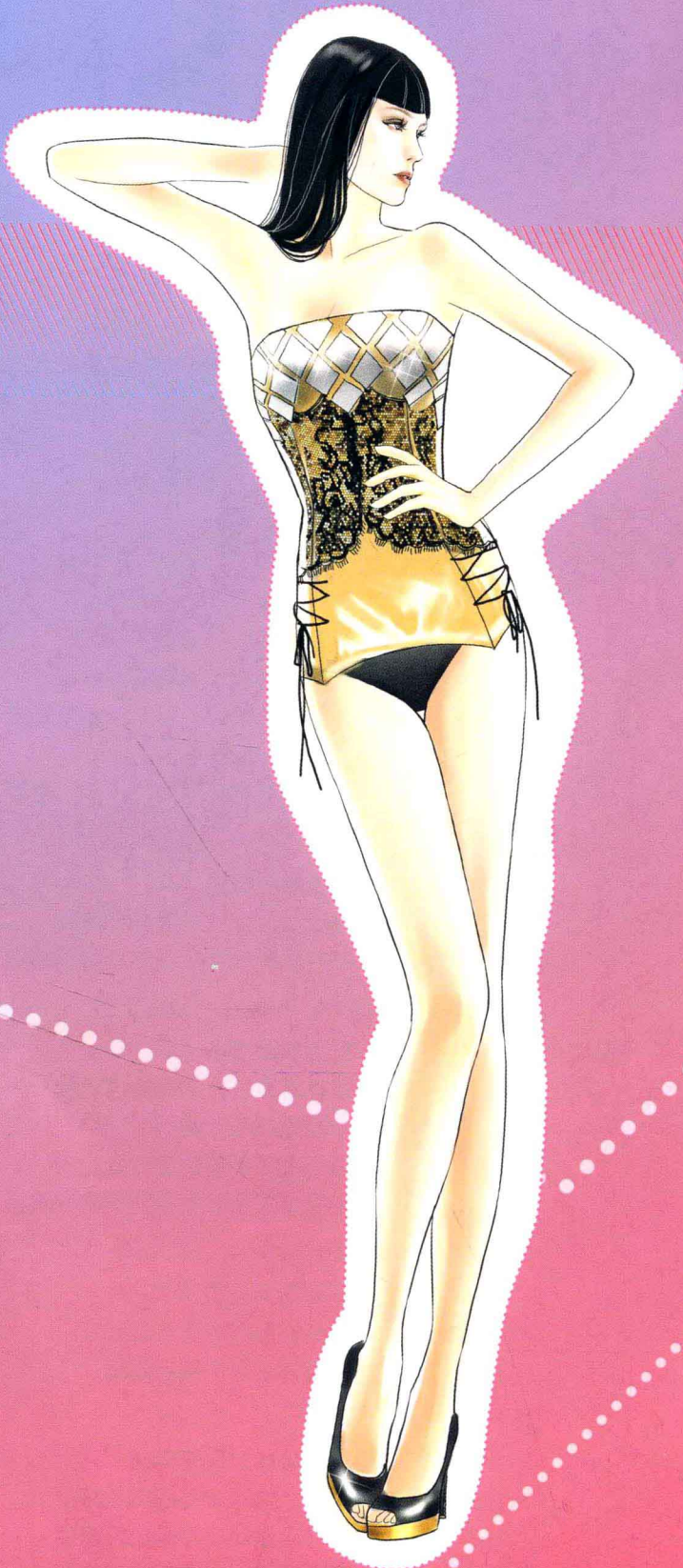
192 5 视幻风格时装画的绘制

- 192 5.1 视幻风格时装画概述
- 192 5.2 视幻风格时装画的风格特征
- 193 5.3 视幻风格时装画的应用研究
- 193 5.4 视幻风格时装画的绘制步骤



Chapter

01



电脑绘图的概念及工具使用

- 时装画是设计师表现其设计理念的艺术化载体，将之以计算机技术的形式体现出来，则赋予了其更深层次的时代意义与现实意义。从一定程度上讲，电脑时装画可以弥补手绘方式中的一些限制与不足，且其装饰性与表现性也更符合现代人的审美需求和时尚品位。当然，时装画与电脑技术的完美结合，必须建立在对电脑绘图的概念、工具等基本问题的了解之上。



1 电脑绘图的基本概念

随着科学技术的发展以及电子信息技术的普及,电脑绘图这种艺术表现手法已经逐渐运用到了平面设计、网页设计、三维动画设计、影视特效、建筑设计以及工业造型设计等各个领域之中。反映在服装设计行业,其意义显得更为卓著。众所周知,时装画的表现手法同现代很多视觉传播艺术形式一样,一般分为传统手绘表现和电脑数字技术表现两种形式。然而,在大规模、成衣化生产的时代背景之下,这种快捷、有效的绘图方式显然已经成为服装设计师们的主要设计手段,也是服装从业者们必备的专业技能之一。

1.1 像素

“像素”(Pixel)是由图像(Picture)和元素(Element)这两个单词的字母组成的,是用来计算数码影像的一种单位。这种最小的图形的单元在屏幕上显示的通常是单个的染色点。越高位的像素,其拥有的色板也就越丰富,越能表达颜色的真实感。

1.2 位图和矢量图

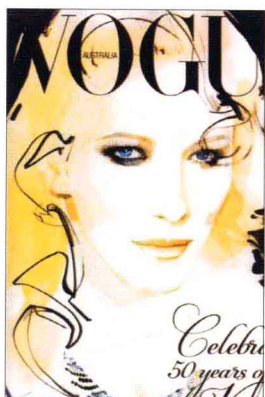
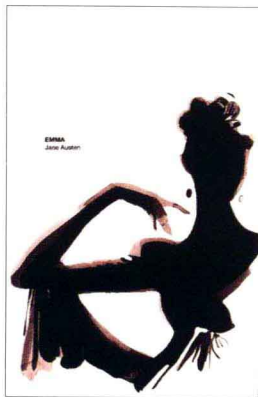
位图与矢量图是电脑绘图软件的两种基本图像格式。

(1) 位图图像(bitmap):亦称点阵图、栅格图像、像素图,是由称作像素的单个点组成的。这些点可以进行不同的排列和染色以构成图样。当放大位图时,可以看见赖以构成整个图像的无数单个方块。扩大位图尺寸的方法是增加单个像素,从而使线条和形状显得参差不齐。然而,如果从稍远的位置观看它,位图图像的颜色和形状又是连续的。由于每一个像素都是单独染色的,可以通过以每次一个像素的频率操作选择区域而产生近似相片的逼真效果,诸如加深阴影和加重颜色。缩小位图尺寸也会使原图变形,因为此举是通过减少像素来使整个图像变小的。同样,由于位图图像是以排列的像素集合体形式创建的,所以不能单独操作局部位图。

代表软件:Photoshop、Painter。

(2) 矢量图像(vector):也叫向量图,简单地说就是缩放时画面不会失真的图像格式,在数学上定义为一系列由线连接的点。矢量文件中的图形元素称为对象。每个对象都是一个自成一体的实体,它具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。既然每个对象都是一个自成一体的实体,就可以在维持它原有清晰度和弯曲度的同时,多次移动和改变它的属性,而不会影响图例中的其他对象。这些特征使基于矢量的程序特别适合于图例和三维建模,因为它们通常要求能创建和操作单个对象。矢量的绘图与分辨率无关,这意味着它们可以按最高分辨率显示到输出设备上。

代表软件:Illustrator、CorelDRAW。



1.3 常见的位图和矢量图的文件格式及其特点

当我们用不同的绘图软件制作或处理好一幅图像后就要进行存储。这时，选择一种合适的文件格式就显得十分重要。

以Photoshop为例，这个软件就提供了20多种文件格式可供选择。在不同的文件格式中，既有某些绘图软件专用的格式，也有用于应用程序交换的文件格式，还有一些比较特殊的格式。下面，我们将一些常用的文件格式介绍给大家。

(1) BMP格式是Windows系统下的标准格式。它是一种与硬件设备无关的图像文件格式，使用非常广泛。它采用位映射存储格式，除了图像深度可选以外，不采用其他任何压缩，因此，BMP文件占用的空间很大。BMP文件的图像深度可选1bit、4bit、8bit及24bit。BMP文件存储数据时，图像的扫描方式是按从左到右、从下到上的顺序。由于BMP文件格式是Windows环境中交换与图有关的数据的一种标准，因此在Windows环境中运行的图形图像软件都支持BMP图像格式。

(2) PSD格式是图像处理软件Photoshop的专用格式。它的文件扩展名是.psd，可以支持图层、通道、蒙版和不同色彩模式的各种图像特征，是一种非压缩的原始文件保存格式。扫描仪不能直接生成该种格式的文件。PSD文件有时容量会很大，但由于可以保留所有原始信息，在图像处理中对于尚未制作完成的图像，选用PSD格式保存是最佳的选择。

(3) TIFF格式由Aldus和微软联合开发，最初是出于跨平台存储扫描图像的需要而设计的。它的格式灵活易变，共定义了四类不同的格式：TIFF-B适用于二值图像，TIFF-G适用于黑白灰度图像，TIFF-P适用于带调色板的彩色图像，TIFF-R适用于RGB真彩图像。TIFF支持多种编码方法，其中包括RGB无压缩、RLE压缩及JPEG压缩等。同时TIFF也是现存图像文件格式中最复杂的一种，它具有扩展性、方便性和可更改性，可以提供给IBMPC等环境中运行图像编辑程序。

(4) GIF格式是一种Web上常用的图像格式。GIF文件的数据是一种基于LZW算法的连续色调的无损压缩格式，其压缩率一般在50%左右，它不属于任何应用程序。目前几乎所有相关软件都支持它，公共领域有大量的软件在使用GIF图像文件。GIF图像文件的数据是经过压缩的，而且是采用了可变长度等压缩算法。所以GIF的图像深度从1bit到8bit，即GIF最多支持256种色彩的图像。GIF格式的另一个特点是其在一个GIF文件中可以存储多幅彩色图像，如果把存于一个文件中的多幅图像数据逐幅读出并显示到屏幕上，就可构成一种最简单的动画。

(5) PCX格式比较简单，因此特别适合于索引和线图图像。在Photoshop中，PCX格式可以支持多达16MB色彩的图像。在其他绘图软件中，你可以放心地将一幅索引、灰度或线图图像以PCX文件格式存储起来，然后在Photoshop中将其转换成RGB格式。需要注意的是，当你在Photoshop中调用PCX文件时必须解决好调色板问题，这有助于解决把PCX格式的图像文件转换成其他格式的图像文件时所出现的问题。

(6) JPEG格式是Joint Photographic Experts Group的首字母缩写词，译为联合图片专家组。JPEG格式既是多种绘图软件支持的一种文件格式，也是一种压缩方案。它是Macintosh上常用的一种存储类型。JPEG格式是压缩格式中的“佼佼者”，与TIFF文件格式采用的LZW无损压缩相比，它的压缩比例更大。它使用的有损失压缩会丢失部分数据，不过可以在存储前选择图像的最后质量，这样就能控制数据的损失程度。



2 电脑绘图常用软件

在位图数字绘画领域中,根据绘画时使用的软件的不同常常会分为两大阵营,即 Photoshop 阵营与 Painter 阵营。画者们经常会谈论这两种绘图软件的优劣并进行相互比较,他们极力赞扬自己所使用的软件的优点,大力批评另一软件的缺点与不足。在相当长的时间里,这种争论持续地进行着,不曾停止过。随着两大软件不断发展,人们对二者的认识也在不断加深,情况发生了奇妙的变化,越来越多的人认识到每款软件都各有优势,从而创造出更优秀的作品来。

而在矢量绘画领域,Illustrator和CorelDRAW的使用选择,更多由使用者的喜好和习惯而定,两种软件分别有着不同的特点。值得一提的是,Photoshop与Illustrator是由同一家公司开发的,因而在快捷键的使用上有很多相似之处。很多位图软件惯常使用 Photoshop 的画者,在选择矢量软件时多会选择 Illustrator。在开始学习这些软件之前,我们有必要先了解一下这几款软件的发展历史及其功能,这对理解掌握这几款软件非常有帮助。

2.1 Photoshop与Painter

Photoshop与Painter都是位图绘图软件,这两种软件在功能方面虽有一些重合,但侧重点不同,表现风格也各有特色。这两种软件可以单独使用,也可以相互结合,形成更为丰富的画面效果。

● 两种软件特点比较

Photoshop是世界上最为著名的图像处理软件之一,是集图像扫描、编辑修改、图像制作、广告创意、图像输入与输出于一体的图形图像处理软件,深受广大平面设计人员和电脑美术爱好者的喜爱。Photoshop主要偏向于图片的编辑,Photoshop在5.0版本以前(包括5.0版本)对于压力笔的支持不够好,甚至说是没有支持;从6.0版本开始对于压力笔有一些功能使用;从7.0版本开始能发挥出强大的功能,直至目前最新的CS5,Photoshop已经能对压力笔提供很好的支持。

Painter是一款极为优秀的仿自然绘画软件,它在数字绘画领域的地位不可动摇,是专门为渴望追求自由创意及需要数字工具来模拟传统绘画的数字艺术家、插画师而开发的。但其操作复杂,稳定性欠佳,版本在不断升级中逐步趋于完善。Painter是目前模拟手绘效果的最好软件,其中自带的笔刷就多达500多种,可以很好地用于水彩、素描、油画、装饰画等各类绘画类别的创作,但前提是需要数位板支持才能发挥它的强大功能。Painter从7.0版本开始被Corel公司收购,从8.0版本开始得到了长足发展。目前,Painter的最新版本为IX5(即Painter 12)。

● 界面与布局

Photoshop

下面介绍一下Photoshop的用户界面与一些常用术语,用户应当根据自己的电脑显示器的尺寸与使用习惯设置适合自己的用户界面,这样有助于提高作业效率。还要注意是在设置后退出界面时,程序的界面状态会被自动保存下来。当程序再次启动时,默认的界面状态是上一次程序运行时的状态。

- (1) 菜单栏:位于用户界面的最顶部,包含程序主要菜单。
- (2) 属性栏:显示相关工具的属性,并提供属性修改接口。
- (3) 工具箱:包含进行图像编辑处理的各种工具。
- (4) 画笔控制面板:选择、设置、控制画笔。
- (5) 颜色/历史记录/图层/通道等控制面板:单击菜单栏中的窗口能显示或隐藏此类面板。

