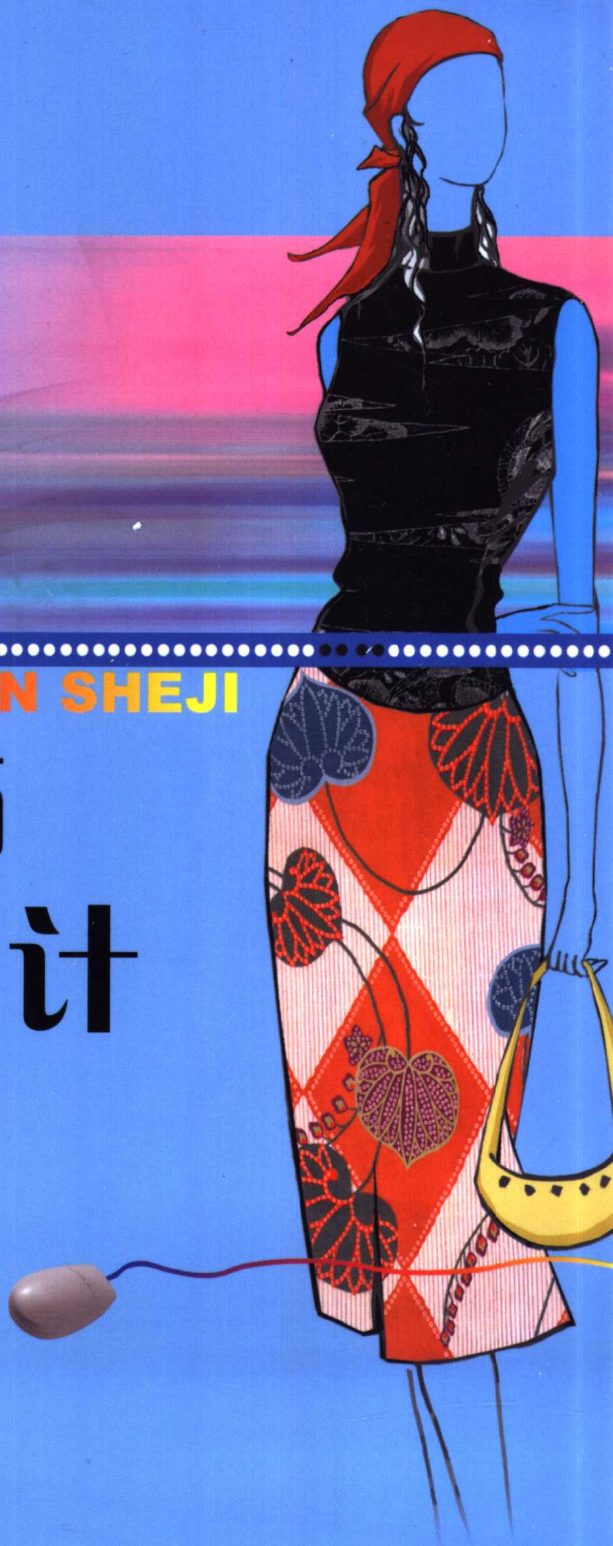


服装高等职业教育教材

JISUANJI FUSHI TU'AN SHEJI

计算机服饰 图案设计

陈有卿 胡嫔 著



中国纺织出版社

☆ 服装高等职业教育教材

Photoshop 7.0

计算机服饰 图案设计

陈有卿 胡嫔 著

 中国纺织出版社

内 容 提 要

全书分上、下两篇,上篇为服饰图案概论,共3章,主要介绍服饰图案的一些基础知识;下篇为计算机服饰图案辅助设计,共4章,介绍用Photoshop 7.0中文版软件为主要工具进行服饰图案的计算机辅助设计方法。书中详细介绍了计算机绘图上色技巧、单独纹样、二方连续与四方连续纹样、计算机专有的随机图案及分形图案的设计方法,以及这些图案在服饰中的应用。书中还简明介绍了Photoshop 7.0中文版软件的使用方法,以方便不熟悉该软件的读者学习使用。

本书是服装高等职业教育教材,此外还可供普通高校、专科、中专及职校相关专业的师生及电脑图像、平面设计爱好者自学或参考。

图书在版编目(CIP)数据

计算机服饰图案设计/陈有卿,胡嫔著. —北京:中国纺织出版社,2004.1

服装高等职业教育教材

ISBN 7-5064-2764-8/TS·1727

I. 计... II. ①陈... ②胡... III. 服饰—图案—计算机辅助设计—高等学校:技术学校—教材 IV. TS941.26

中国版本图书馆CIP数据核字(2003)第091173号

策划编辑:郭慧娟 责任编辑:李彦芳 责任校对:余静雯
责任设计:何建 责任印制:刘强

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

电话:010-64160816 传真:010-64168226

http://www.c-textilep.com

E-mail: faxing@c-textilep.com

中国纺织出版社印刷厂印刷 各地新华书店经销

2004年1月第1版第1次印刷

开本:787×1092 1/16 印张:13.5 插页:4

字数:266千字 印数:1—5000 定价:30.00元

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社市场营销部调换

前言

计

计算机是20世纪以来人类最伟大的发明之一，随着计算机科学的发展，目前它已渗透到各个技术领域。特别是计算机图形图像处理技术和多媒体技术的广泛应用，电脑的应用领域在不断扩大。进入21世纪，多媒体电脑已经在我国企事业单位以及家庭、个人中得到广泛应用。多媒体电脑可以通过文字、图像、声音等信息实现人机交流，进行科研、教学、生产、设计、娱乐等活动，这极大地扩充了人类活动的思维空间。

计算机服饰图案设计是高新技术与传统艺术相互渗透交融的产物，它是以多媒体电脑这一高科技产品为主要工具进行新形式、新方法的美术创作行为。当然，它不排斥传统的美术创作思维与形式。计算机始终只是一个创作工具，它相当于画家拥有了一支新型的画笔，没有深厚的美术功底，光凭计算机是无法创作出成功的美术作品的。如果有了一定的美术基础，再配以计算机这一高科技工具，则如虎添翼，不但可以加快创作进程，而且还可以创作出前所未有的新美术作品，以装点、美化人们的生活。

数年来，作者一直从事计算机服饰图案设计及计算机平面设计等教学与科研工作，深感计算机设计的无比优越性，考虑到目前尚

无同类教科书出现，为了帮助广大图案设计师、服装设计师、平面设计师以及服饰院校的师生尽快掌握计算机辅助设计服饰图案的方法，故着手编写了此书，奉献给广大读者，希望与同行及计算机美术设计工作者交流、探讨。

本书分上、下两篇：上篇为服饰图案概论，由胡嫔女士撰写，共3章，主要介绍服饰图案的一些基础知识；下篇为计算机服饰图案辅助设计，由陈有卿先生撰写，共4章，介绍以Photoshop 7.0中文版软件为主要工具进行服饰图案的计算机辅助设计方法。为了帮助一些对Photoshop软件不太熟悉的读者能快速进入设计实践，本书特设第4章和第5章，对Photoshop软件做了简洁、概括的讲解。如果你对Photoshop软件已有初步或深入的了解，可以根据个人情况，略去第4章，甚至第5章，直接进入第6章和第7章的学习。但建议对计算机图像处理技术不是很熟悉的读者，最好还是通篇阅读与学习本书。

全书最后由陈有卿统稿。书中部分的分形图案作品与分形时装等由国际数字艺术家协会（International Association of Digital Artists）成员，中国秦皇岛燕山大学苑玉峰教授与青年时装设计师朱坚娟小姐提供，作者由衷表示感谢！本书在出版过程中还得到了长沙大学教务处、中国纺织出版社的鼎力相助，作者在此一并表示谢意！

本书适用范围较广，既可用于服装高等职业院校计算机辅助设计教材，也可供服装专业普通高校、专科、中专或职校师生参考，还可供电脑图像、平面设计爱好者自学或参考。

由于作者学术水平有限，书中可能有不足之处，恳请广大读者及业内人士批评指正。

作者

2003年8月20日于长沙大学



适合纹样



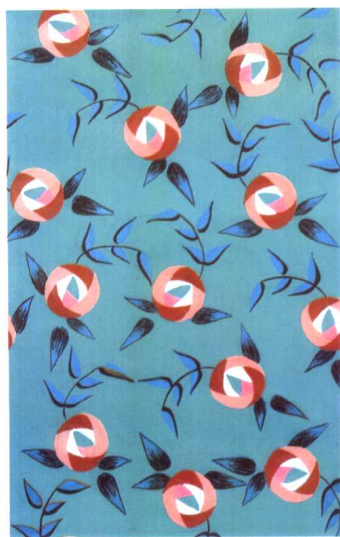
适合纹样



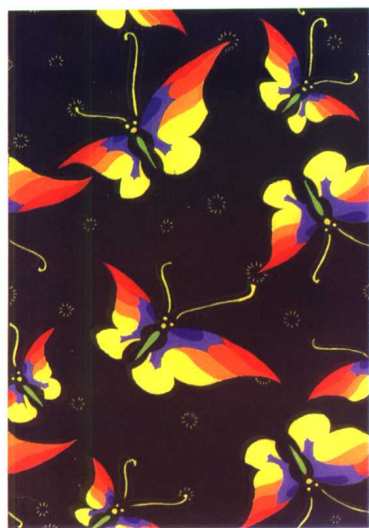
二方连续纹样



四方连续纹样



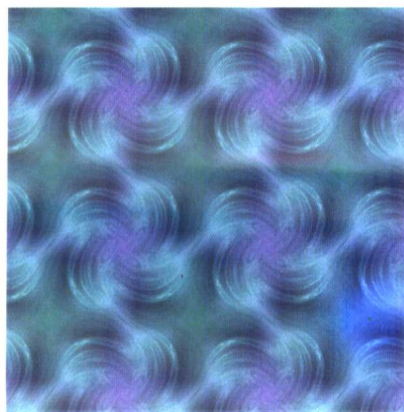
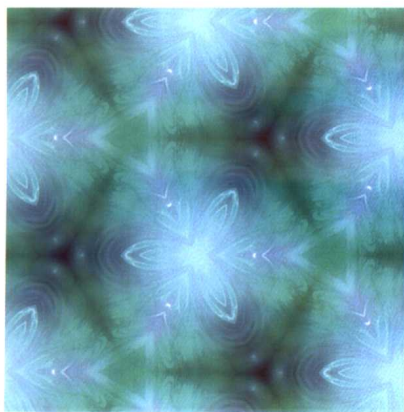
服饰用四方连续图案（色彩变化）

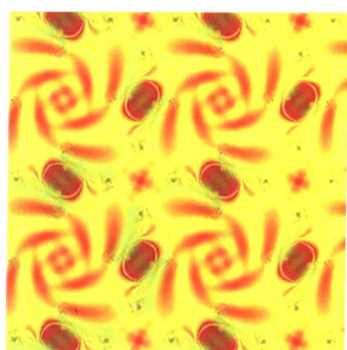
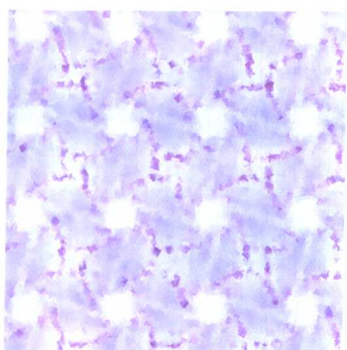
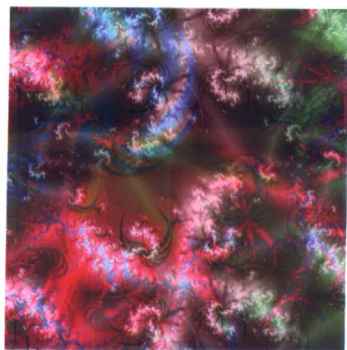
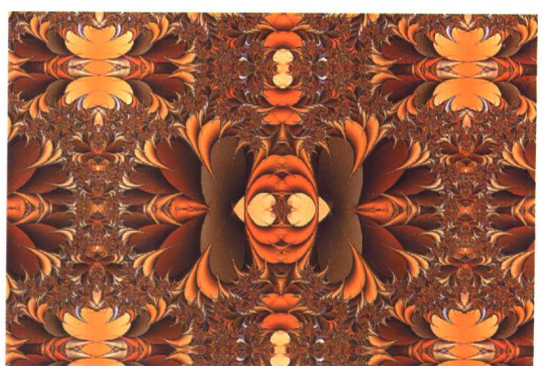
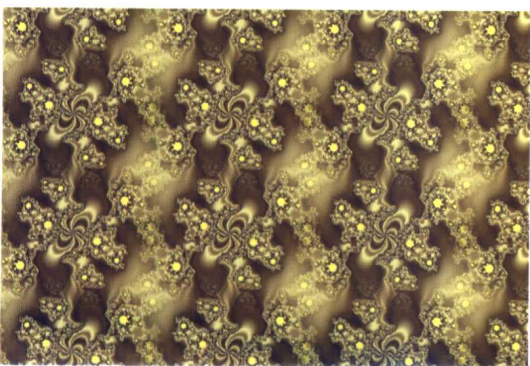
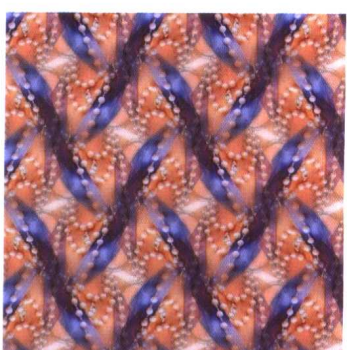
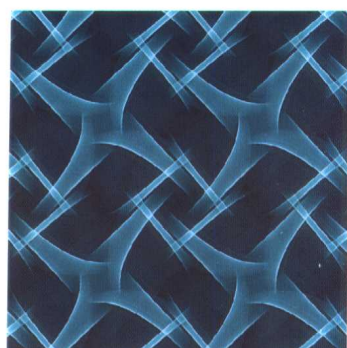
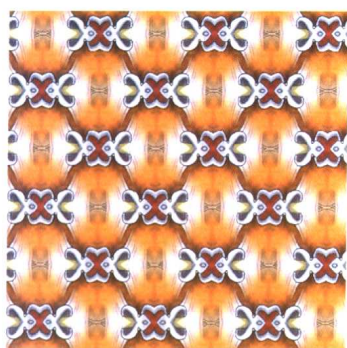
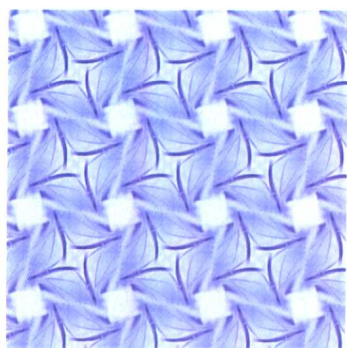


服饰用四方连续图案

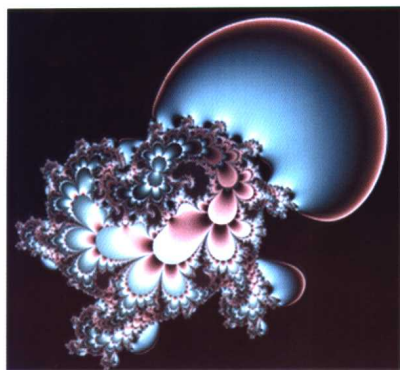
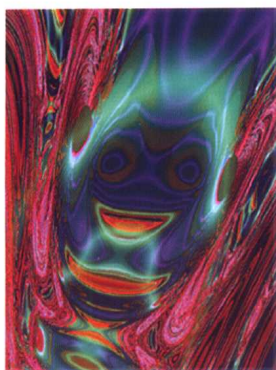
服饰用装饰图案

服装面料图案

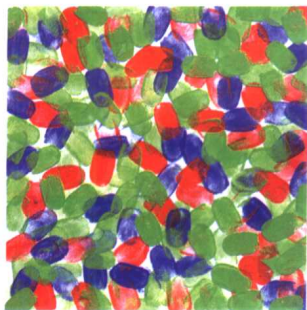
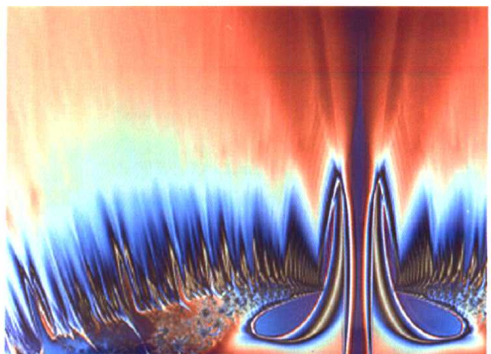




服装面料图案



分形图案



肌理



分形图案领带



分形图案丝巾



图案在服装上的应用



目录

上篇 服饰图案概论

第1章 服饰图案的存在形态	3
1.1 图案与人体构成“图”与“地”的变化形式 /	3
1.2 图案形态的性格变化 /	6
1.3 服饰图案基本形的组织变化 /	7
1.4 几何图案的形态骨格变化 /	9
第2章 服饰图案的造型与形式	13
2.1 花卉的写生和收集 /	13
2.1.1 写生要求 /	13
2.1.2 写生技法 /	14
2.1.3 写生方法 /	15
2.2 花形与叶形的图案变化 /	15
2.2.1 花形的图案变化 /	15
2.2.2 叶形的图案变化 /	18
2.3 单独纹样的设计与变化 /	20

2.4	适合纹样的设计与变化	/	22
2.5	二方连续纹样的设计与变化	/	25
2.6	四方连续纹样的设计与变化	/	27

第3章 服饰图案的构成与表现技法 31

3.1	点、线在服饰设计中的应用	/	31
3.1.1	点的应用	/	31
3.1.2	线的应用	/	33
3.2	服饰图案的重复构成表现	/	36
3.3	服饰图案的近似构成表现	/	38
3.4	服饰图案的肌理表现技法	/	39

下篇 计算机服饰图案辅助设计

第4章 Photoshop 快速上手 45

4.1	计算机图形图像基础	/	45
4.1.1	矢量图形与位图图像	/	45
4.1.2	计算机图像的颜色模式	/	47
4.1.3	计算机图像的文件格式	/	50
4.1.4	Photoshop 7.01 的强大功能	/	53
4.2	Photoshop 基本操作	/	56
4.2.1	进入 Photoshop 7.0	/	56
4.2.2	文件操作	/	59
4.2.3	图像操作	/	64
4.2.4	色彩编辑	/	68
4.2.5	图像选取技术	/	86
4.2.6	绘图工具的使用	/	94
4.3	图层操作技术	/	104
4.3.1	图层基本操作	/	104
4.3.2	图层蒙版	/	114

4.3.3	图层样式 / 116
第5章	深入学习Photoshop 119
5.1	文本操作 / 119
5.2	图像通道处理 / 124
5.2.1	通道的基本功能 / 124
5.2.2	通道的基本操作 / 127
5.3	路径和形状工具 / 131
5.3.1	路径工具的使用 / 131
5.3.2	形状工具的使用 / 137
5.4	动作 / 138
5.5	历史记录调板与历史记录画笔 / 141
5.5.1	历史记录调板 / 141
5.5.2	历史记录画笔 / 142
5.6	使用滤镜 / 144
第6章	计算机绘图与上色技巧 149
6.1	线稿的绘制 / 149
6.1.1	准备工作 / 149
6.1.2	描线 / 151
6.1.3	扫描 / 151
6.2	图案上色操作 / 152
6.2.1	上色准备 / 152
6.2.2	上色操作 / 153
6.3	图案色相调整 / 157
第7章	计算机纹样设计制作 161
7.1	单独纹样设计制作 / 161
7.2	二方与四方连续纹样设计制作 / 167
7.2.1	二方连续纹样设计制作 / 167

7.2.2	四方连续纹样设计制作	/ 172
7.3	随机图案设计制作	/ 179
7.3.1	使用内建滤镜	/ 179
7.3.2	使用外挂滤镜	/ 182
7.4	分形图案设计制作	/ 185
7.4.1	用KPT5制作分形图案	/ 186
7.4.2	用Fractal Art制作分形图案	/ 191
7.4.3	Xfader操作全攻略	/ 193
7.4.4	分形图案与时装示例	/ 204