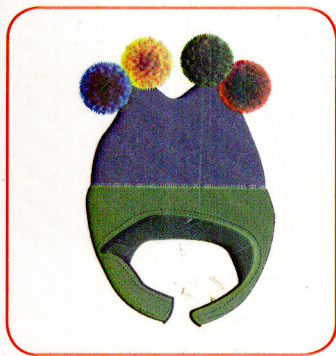


DIGITAL CLOTHING DESIGN

TUTORIAL WITH EXAMPLES

数码服装设计实例教程

黄利筠 文旭明 黄建军 主编



★ 鞋子系列

★ 帽子系列

PHOTOSHOP & ILLUSTRATOR 服装设计教程+实用素材

● 设计师的专业用书 ● 商业宣传精美素材汇总 ● 电脑图形绘画爱好者的专业教程

湖南美术出版社

穿戴篇 1

数码服装设计 实例教程

DIGITAL CLOTHING DESIGN
TUTORIAL WITH EXAMPLES

穿戴篇①

主 编：黄利筠 文旭明 黄建军

副主编：邓美珍 刘 琼 高亚杰



湖南美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

数码服装设计实例教程. 穿戴篇① / 黄利筠等主编

—长沙: 湖南美术出版社, 2008.5

ISBN 978-7-5356-2942-5

I. 数... II. 黄... III. 服装—计算机辅助设计—教材 IV. TS941.26

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 068192 号

数码服装设计实例教程 穿戴篇①

主 编: 黄利筠 文旭明 黄建军

副 主 编: 邓美珍 刘 琼 高亚杰

责任编辑: 陈秋伟 彭凯燕

特约编辑: 黄 莹

封面设计: 刘迎蒸 赵燕军 吕惠鹃

版式设计: 刘迎蒸 梁 磊 王 惠

出版发行: 湖南美术出版社

(长沙市东二环一段622号)

经 销: 湖南省新华书店

印 刷: 长沙湘诚印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 10

版 次: 2008年6月第1版

2008年6月第1次印刷

印 数: 1—4000册

书 号: ISBN 978-7-5356-2942-5

定 价: 72.00元(全二册)

数码服装设计实例教程编委会

主 任: 李仲阳 陈鸿俊 陈金国

严建国 陈文华 黄凤姣

主 编: 欧阳心力 陈 耕 贺景卫

吴 晶 黄 莹 陈秋伟

副主编: 鲁一妹 李 洁 蒋黎文

汤永忠 周 林 黄利筠

杨凤飞 黄建军

编委会组成: (按姓氏笔画排序)

方 越 文旭明 王新娇

邓美珍 吴 晶 李 洁

李 想 李文东 李施波

刘 琼 刘新平 陈 耕

陈文娟 陈秋伟 杨凤飞

周 林 补 毅 罗仕红

张继荣 胡 忧 汤永忠

彭 华 曾 恩 贺景卫

唐 伟 颜 灿 蒋黎文

鲁一妹 黄 莹 黄利筠

黄仁辉 黄建军 谭武南

谢国安 欧阳心力

【版权所有, 请勿翻印、转载】

邮购联系: 0731-4787105 邮编: 410016

网 址: <http://www.arts-press.com/>

电子邮箱: market@arts-press.com

如有倒装、破损、少页等印装质量问题, 请与印刷厂联系调换。

目录

INDEX

前言	1
一、基础概念	2
1. 图像格式	2
2. 图像分辨率	2
二、绘制软件简介	3
1. Illustrator软件	3
2. Photoshop软件	4
三、实例操作技法教程	5
1. 修改与转换格式	6
2. 图案、面料色彩设计与修改(一)	10
3. 图案、面料色彩设计与修改(二)	13
4. 鞋子实例绘制教程	18
5. 帽子实例绘制教程	27
四、数码服装素材精选	33
1. 鞋子实例	34
2. 帽子实例	54
五、国内相关服装专业网站推荐	75

前言

FOREWORD

21世纪的人们对服装美的追求远远超过了简单模仿、盲目追逐的阶段,“实用、经济、美观”的消费观念将越来越快地向“美观、实用、经济”转化。计算机技术的运用将大大增强服装设计、绘画、制作、经营系统各个要素的关联度,在技术层面中,如制版、拼版、裁片、机绣等许多环节里,数码技术的运用正在全面替代手工及半自动化制作,从而使服装制作避免了人为造成的误差,更趋完美规范。然而在服装设计,特别在服装绘画领域里,计算机辅助设计及数码表现技术实用教材的研究非常缓慢,明显滞后于服装的生产领域以及相关设计艺术门类。

促进当前服装设计专业数码技术操作简易化,促进服装设计专业素材系统化、标准化、数字化是本系列教程的编写目标。每分册都是以服装设计实例操作为重点,以当前时尚流行的服装设计原始素材——穿戴物件、配饰物件以及行业制服效果图为补充,实现服装设计教学中数码技术训练与实用素材的完美结合。

本系列教程的出版填补了当前服装设计矢量素材的空白。书中所有设计素材均是由服装专业院校教授、专家绘制。本系列教程的内容规范科学,深入浅出,实用性强。素材图例绘制细致、精美,风格款式紧跟当今设计潮流。对服装设计初学者而言是非常好的实例教程,对服装设计师或者服装从业人员而言是非常快速便捷的实用素材模板,大大提高了出图效率。服装设计学习者和爱好者在轻松掌握专业软件绘制技能的同时,还能通过书中所附光盘大量的原始图稿素材,学会自行设计和再创造各种服装要素,如配色、面料、图案、款式等的改变,使用者在进行操作修改时,也可以针对图稿中任何局部单独处理,比如放大、缩小、删除等,均不影响到旁边任何元素。书中提供的素材都以目前最常用的AI和PSD格式存储,提供给使用者,可以根据个人的软件操作习惯来修改和使用,并可以以任何格式随意导出。

本系列教程将不断充实服装设计素材,拓展范围和品种,为服装设计爱好者和学习者提供更多丰富多彩、精美优质的素材,为中国服装设计专业教学与实践提供更多的路径与方法上的参考。对切实地发挥学校服装专业的特长,具有重要的现实意义,无疑是提高我国服装水平所需的实际工作。

——欧阳心力



一、基础概念

1. 图像格式

本教程所提供的素材都是数字化的数码图像。以数字方式来记录、保存和处理图像，一般可分为矢量型和点阵型两种，清楚了解这两种图像的区别、联系与优势，有助于我们得心应手地处理与设计。

① 矢量型图像

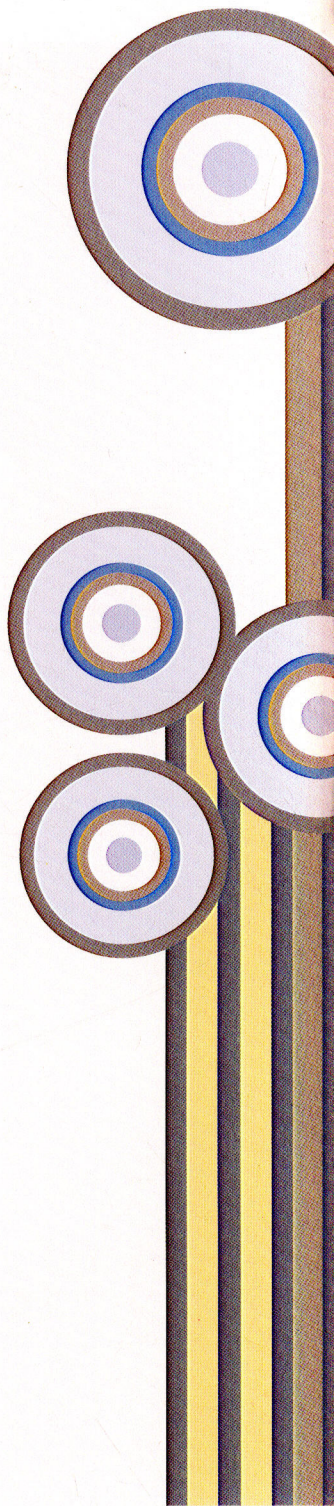
矢量型图像也叫向量型图像或矢量图，它是以数学方式来记录图像内容的。例如：一段圆弧的数据，只记录圆心和圆弧两个端点的坐标，以及线条的粗细和色彩等。该类文件的优势在于所占的存储空间很小，放大、缩小和旋转等操作不会使其失真，不足之处在于不易制作色彩变化太复杂的图像。

② 点阵型图像

点阵型图像也称为点位图，是由许多点组成的，这些点称为像素。很多具有不同色彩的点组合在一起便构成了一幅完整的图像。就像照片由微小的颗粒组成，而屏幕上的图像由光电点组成一样，印刷品是由网点组成的。点阵型图像是高清晰度和色彩变化丰富的图像，比如：使用数码相机将服装面料进行真实拍摄，或者使用扫描仪对实物进行扫描等，都可以逼真地反映实物的外观特征，但是这两种方式把每一个像素点都存储在计算机里，所以文件较大，进行处理时，对计算机的内存和硬盘的要求相应提高，使用者在进行放大、缩小和旋转时容易失真。

2. 图像分辨率

所谓分辨率就是指画面的解析度，图像里单位长度所显示的像素数目（通常是用每英寸的像素点“dpi”来衡量的）越多，图像也就越清晰，越能表现丰富的细节。根据作品用途合理地计算图像分辨率是绘制位图图像必须考虑的问题。点阵型图像过低的分辨率设置，会影响到作品最终的显示质量。而绘制矢量型图像就不必考虑这么多，由于矢量型图像是以数学定义的方式来记录信息的，所以分辨率高低的设置对其最终的显示质量没有影响。

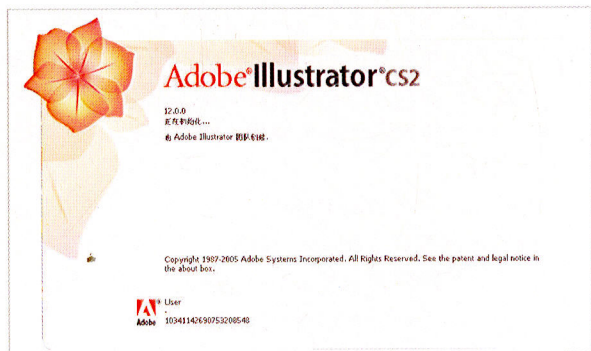




二、绘制软件简介

本教程中所有设计素材以及绘制实例都是以当前占主流地位的设计软件为平台，分别是美国著名Adobe软件公司旗下的矢量图形设计软件Illustrator和位图图像设计软件Photoshop。它们除了处理属于各自类型的图像时具有各自强大的功能外，相互之间又能做到彼此图像的兼容以及格式的互导，了解它们之间的特性和共性，有助于我们得心应手地按需要处理图像。

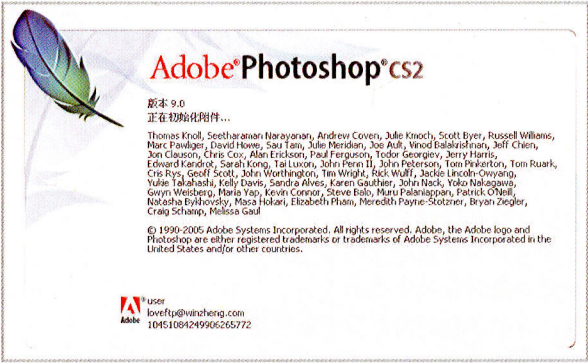
1. Illustrator软件



■ Adobe Illustrator CS2 软件启动界面

Illustrator软件工作区域中的功能面板设计非常人性化，操作灵活简单，拥有超级绘图工具和多种多样的艺术笔刷。可以创建各种图形、为图形着色以及填充图案，还可以使用艺术笔刷为可编辑路径描边等等。通过该软件完成的作品具有极高的精度，在操作过程中准确度极高。Illustrator软件还具有良好的兼容性，能在极短的时间内将位图转换为矢量图稿，并且更直观地上色。用Illustrator软件绘制的服装设计素材，具有稳定的软件切换能力，无论以哪一种倍率输出，都能保持原来的高品质。Illustrator软件与Photoshop软件之间的兼容性更是出奇的好，其AI格式的文件可以在Photoshop软件中直接打开，并可以将AI格式的文件以PSD格式在不合并图层的情况下完整导出。

2. Photoshop软件



■ Adobe Photoshop CS2软件启动界面

Photoshop软件具有开放式的结构，能识别数码相机、扫描仪等常用设备的图案素材输入，支持大量图像格式。使用者可以在Photoshop软件中输入或输出各种格式的文件，并且支持多种颜色模式，可以根据图像的用途，灵活地转换多种颜色模式，以保证图像最终的输出效果。

Photoshop软件通过各种工具、命令菜单等方式来完成对图案颜色、形象的控制，实现获取图案、合成图案、施加特殊效果等工作。可与Illustrator软件相配合，如：将Illustrator软件中绘制的矢量图像，输入photoshop软件中做后期处理能使图像更加细腻和自然。



三、实例操作技法教程

1. 修改与转换格式

根据本教程中提供的女性时装鞋精品素材，利用软件快速修改其整体与局部配色，以符合设计的需要，并将其以位图形式导出，以方便不同的传输和使用平台操作。

2 图案、面料色彩设计与修改（一）

根据本教程中提供的女性针织帽精品素材，利用软件进行图案面料的颜色修改和多套配色方案，以符合不同的设计需要。

3. 图案、面料色彩设计与修改（二）

根据本教程中提供的女性时装鞋精品素材，利用软件进行图案面料的颜色修改以及图案的再创造，以符合不同的设计需要。

4. 鞋子实例绘制教程

用科学的图解和操作界面说明方式，完整地将本教程中一款女性时装鞋绘制过程进行剖析，以满足广大软件学习爱好者学习的需求。

5. 帽子实例绘制教程

用科学的图解和操作界面说明方式，完整地将本教程中一款女性时装帽绘制过程进行剖析，以满足广大软件学习爱好者学习的需求。

1. 修改与转换格式

①运行Illustrator CS2，在欢迎对话框中选择“打开文档”，在随即弹出的“打开”对话框中找到需要设计的文档，点击“打开”。

②当文档打开时，在最右侧“图层”浮动面板中可以看到图中每件元素分别以“图层1”和“图层2”等顺序放置。

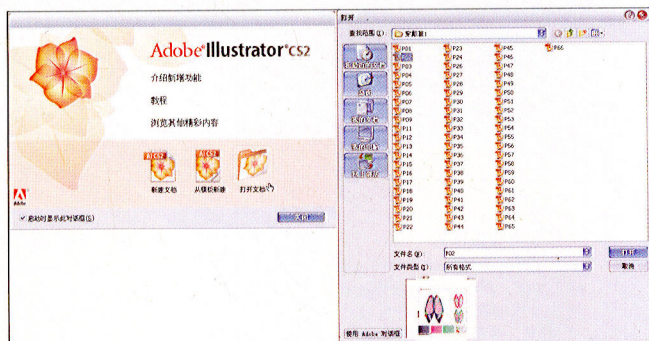
③单击“图层”浮动面板中不需要更改的设计元素旁的“切换可视性”按钮，使其隐藏。点击需要的元素图层使其成为当前选择层状态。

④使用工具箱中的“选择”工具，选择鞋子的鞋面部分，通过“图层”浮动面板可以看到鞋面部分是由多个物件编组而成的。（提示：为了方便整理，鞋子的鞋面、鞋垫子、装饰物等都按照其各自局部类别进行编组，所以在进行局部修改前需要执行“取消编组”命令。）

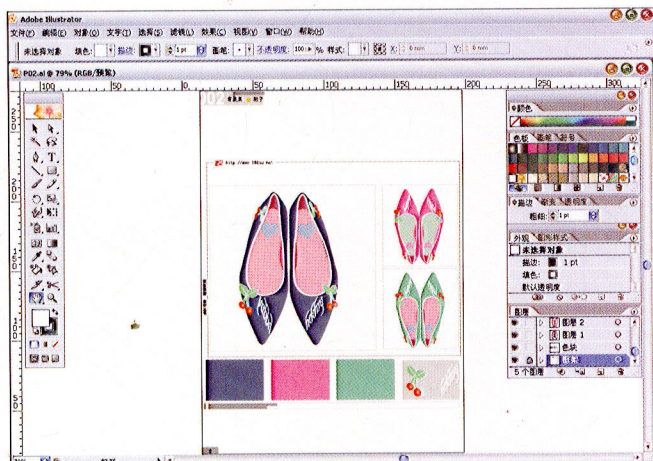
⑤使用工具箱中的“选择”工具，在鞋子处于被选择状态时，单击鼠标右键，在随即弹出的快捷菜单中选择“取消编组”命令。

⑥用鼠标左键在图纸空白处单击，取消当前物件的选择状态，再次使用工具箱中的“选择”工具选择左侧鞋子鞋面部分。

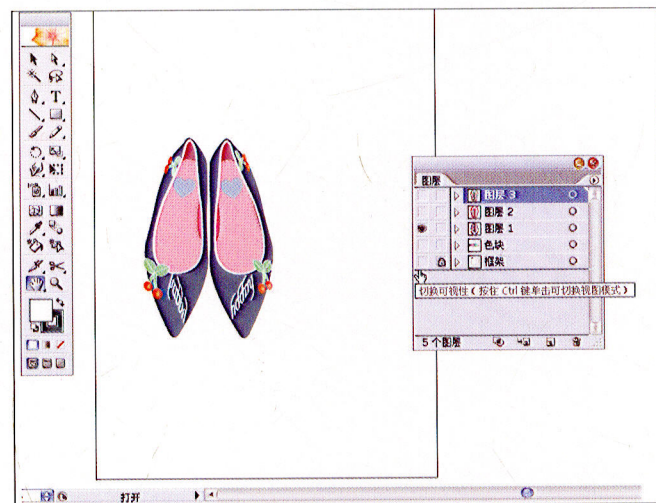
⑦用鼠标左键双击工具箱中的“填色”工具，在随即弹出的“拾色器”对话框中，选择需要作为鞋面的颜色。（提示：选色时，有两种方法，一是使用鼠标在可视色板中点取该点颜色，二是可以在数值框中输入需要颜色的数值。）



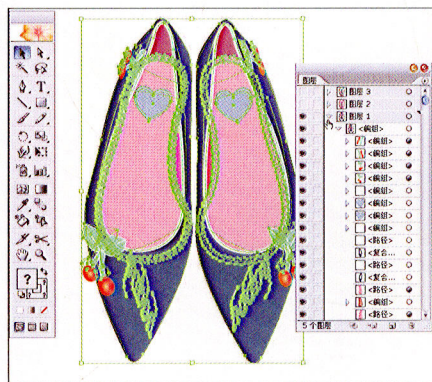
①



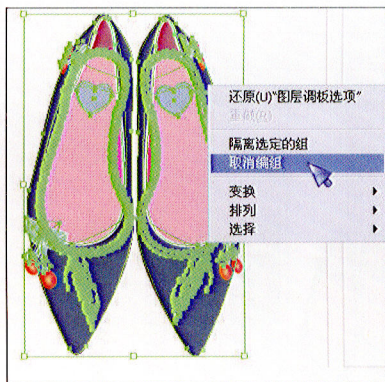
②



③



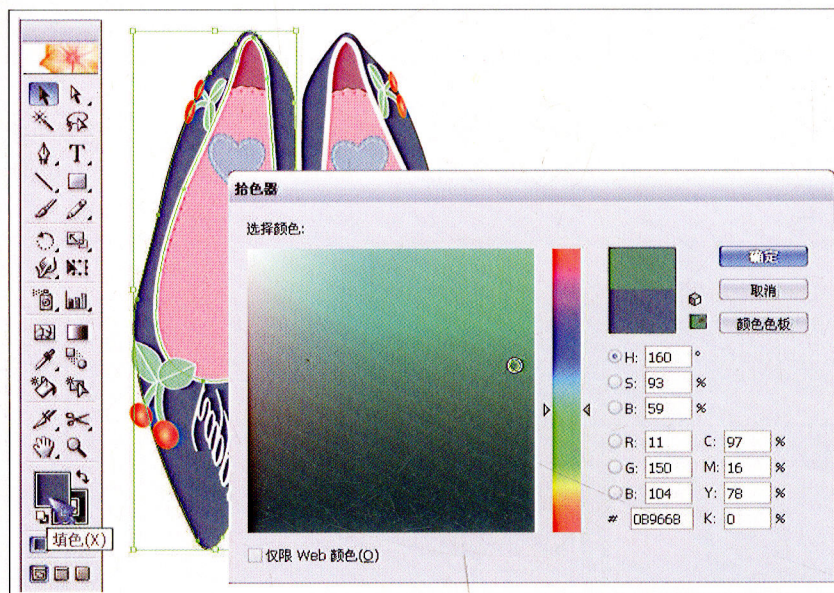
④



⑤



⑥

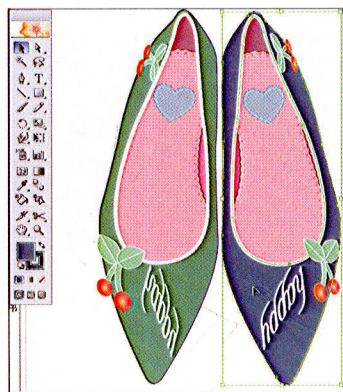


⑦

⑧使用工具箱中的“选择”工具选择右边鞋子鞋面部分。

⑨在右边鞋子鞋面部分处于被选择状态时，选择工具箱中的“吸管”工具。

⑩将吸管移至左边鞋子鞋面部分单击，随即改变了右边鞋子鞋面部分的填色状态。



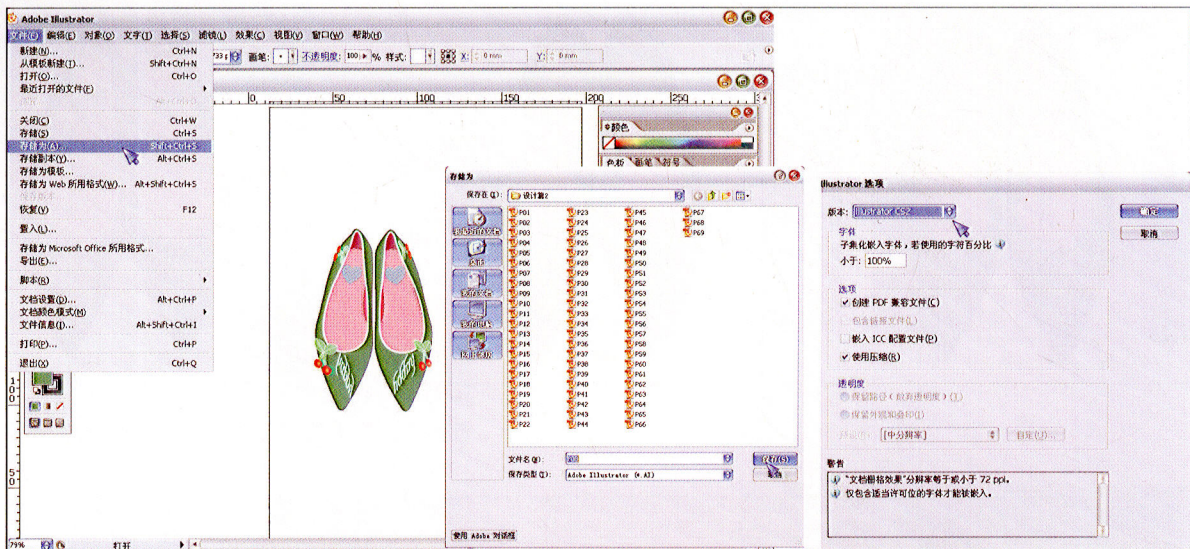
⑧



⑨

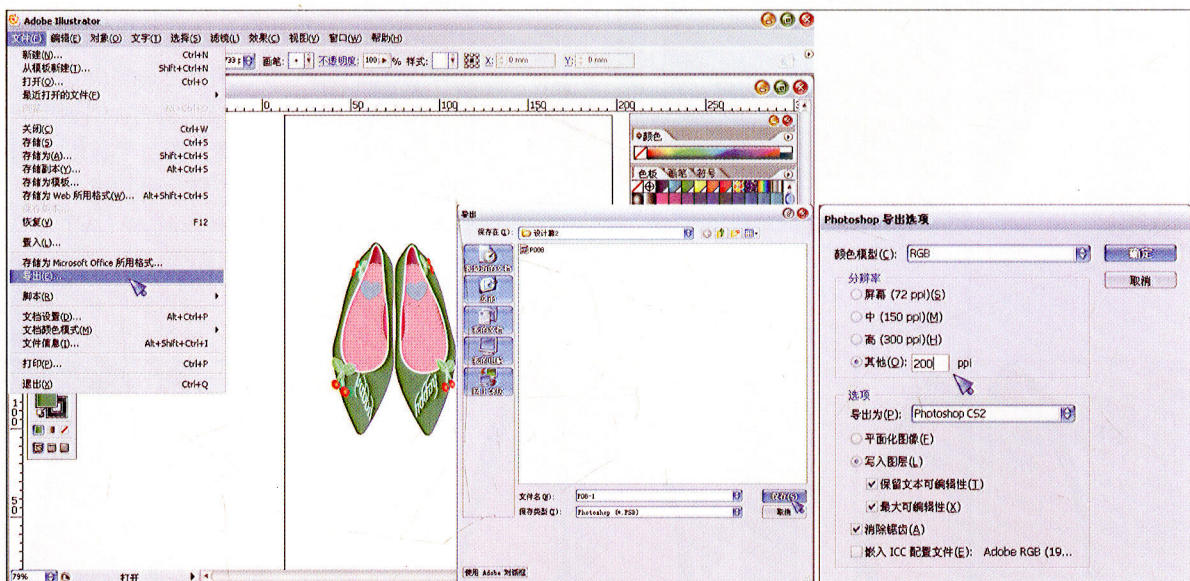


⑩



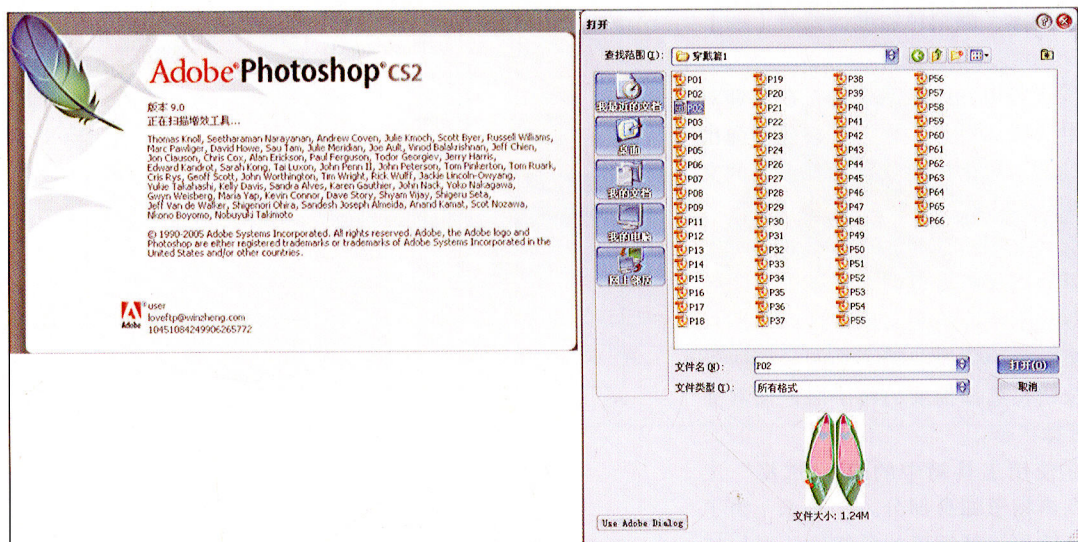
⑪

⑪将修改好的鞋子进行保存，执行“文件”菜单中“存储为”命令，在随即弹出的“存储为”对话框中输入新设定的文件名，单击“保存”后，在随即弹出的“Illustrator选项菜单”对话框中选择需要的Illustrator软件版本。



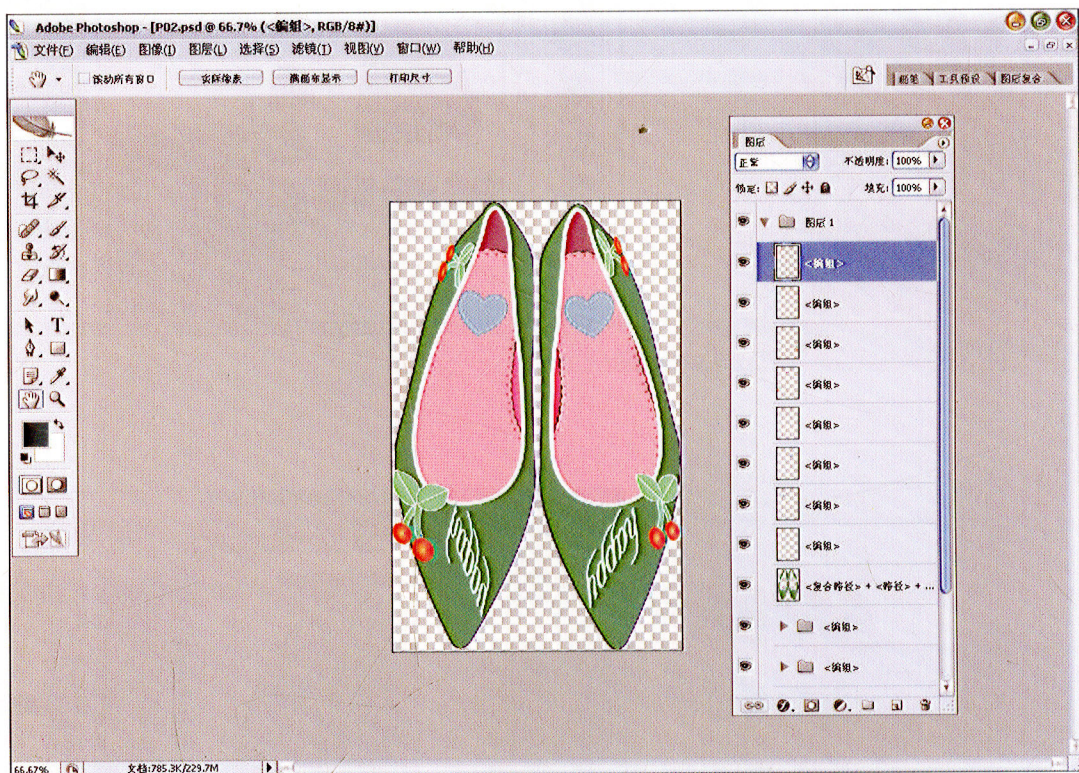
⑫

⑫（提示：针对习惯用位图处理软件Photoshop使用该效果图的用户，可以将此修改后的效果图转换为位图格式。）执行“文件”菜单中的“导出”命令，在随即弹出的“导出”对话框中输入新设定的文件名和保存类型，（提示：为了Photoshop修改方便，所以选PSD文件格式。）在单击“保存”后，在随即弹出的“Photoshop选项菜单”对话框中选择需要的文档分辨率和版本，并选择“写入图层”复选框。



⑬

⑬运行Photoshop CS2，在欢迎对话框中选择“打开文档”，在随即弹出的“打开”对话框中找到刚导出的PSD格式文档，点击“打开”。



⑭

⑭（提示：因为在Illustrator里导出时选择了“写入图层”复选框。）通过“图层”浮动面板可以看到，与Illustrator里设置的图层完全相同，这样就可以在每个单独元素图层中进行编辑修改，以达到需要的最终效果。

2. 图案、面料色彩设计修改 (一)

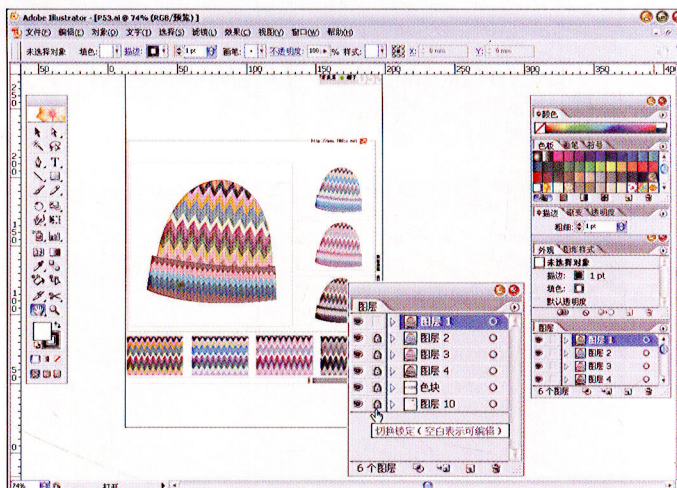
①运行Illustrator CS2, 在欢迎对话框中选择“打开文档”, 在随即弹出的“打开”对话框中找到需要设计的文档, 点击“打开”。

②当文档打开时, 通过最右侧“图层”浮动面板可以看到各个不同色彩的帽子存放于不同的图层位置, 点击图层浮动面板中不需要的帽子旁的“切换锁定”按钮, 选择需要的帽子层, 使其处于被选择状态。

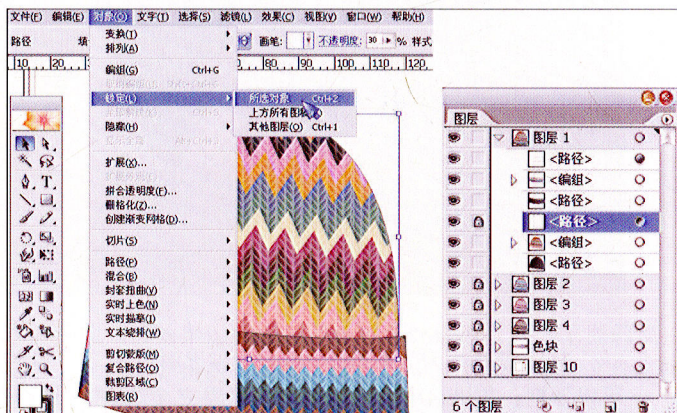
③使用工具箱中的“选择”工具, 点击帽子帽身部分。(提示: 为了更好地体现该款帽子的针织物的面料特征, 在最上方创建了针织物的肌理纹样。)执行“对象菜单/锁定/所选对象”命令, 以方便以后的操作。



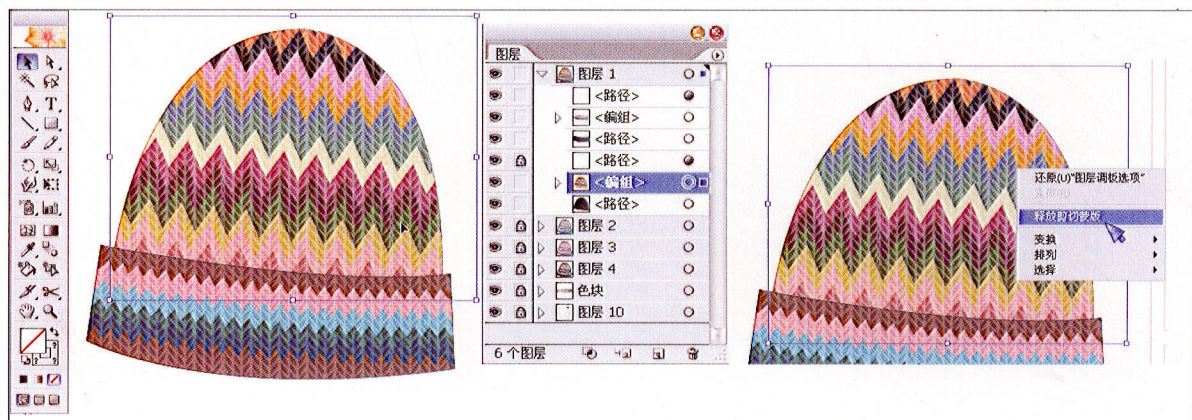
①



②



③

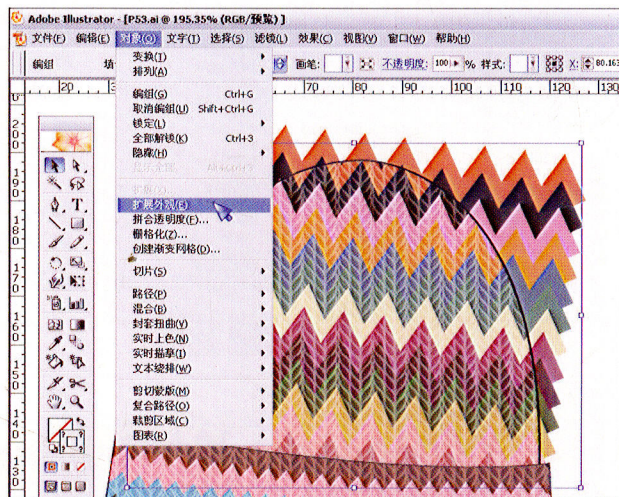


④

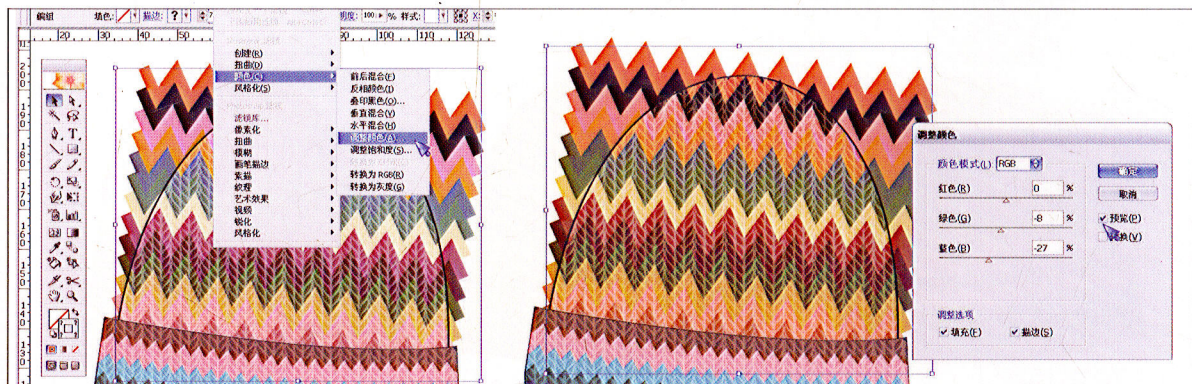
④使用工具箱中的“选择”工具，再次点击帽子帽身部分的图案部分，单击鼠标右键，在随即弹出的快捷菜单中选择“释放剪切蒙版”命令。

⑤在被释放的图案处于被选择状态时，分别执行“对象菜单/扩展外观”和“取消编组”命令。

⑥执行“颜色滤镜菜单/调整颜色”命令，在随即弹出的“调整颜色”对话框里，选择“预览”复选框，调动各颜色色值滑块，直至出现满意的颜色效果。



⑤



⑥



⑦

⑦使用工具箱中的“选择”工具，将帽身的形状和修改颜色后的图案群选，单击鼠标右键，在随即弹出的快捷菜单中选择“建立剪切蒙版”命令，将图案剪切成帽身形状。

⑧如果觉得用调整颜色的方法产生的效果不满意，在执行完步骤5后，打开“色板”浮动面板，点击其右上角三角形，在弹出的菜单中选择“打开色板库”，选择合适的色彩系统。[提示：Illustrator软件附带了许多著名的配色系统颜色，其中就有常用的PANTONE（潘通）色系。]



⑧

⑨使用工具箱中的“选择”工具，选择第一条条纹，设置工具箱为设置“描边”状态，单击PANTONE色库浮动面板中需要的颜色。以此类推，将其余的条纹分别都更改成满意的颜色。

⑩使用不同方法改变帽子的图案颜色所得到的效果。



⑨



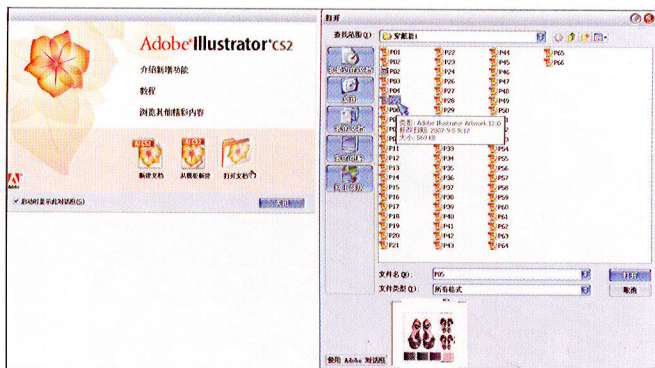
⑩

3. 图案、面料色彩设计修改 (二)

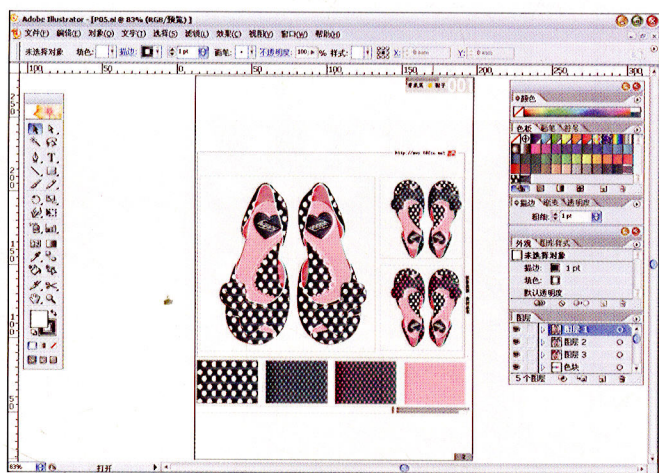
①运行Illustrator CS2, 在欢迎对话框中选择“打开文档”, 在随即弹出的“打开”对话框中找到需要设计的文档, 点击“打开”。

②当文档打开时, 通过最右侧“图层”浮动面板, 我们可以看到各个不同色彩的鞋子和图案素材存放于不同的图层位置。

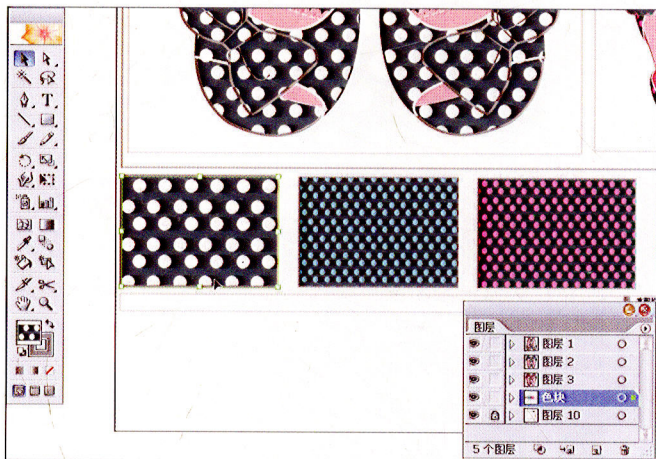
③使用工具箱中的“选择”工具, 点击左边第一块图案色块。



①



②



③