

实用电脑设计丛书
Painter 6.0
Poser 4.0
Photoshop 6.0

电脑时装设计

TS841.26
W245
✓



A1068323

编著 王 羿
黄宗文

人民美術出版社

HJ555/14

序

《电脑时装设计》是一部全面而系统地介绍电脑时装艺术创作与实践的书籍。

时尚化、个性化的着装趋势使时装的流行周期越来越短，款式变化也越来越快。品种多、批量小、周期短、变换快成为当今服装设计生产的特点。传统的设计方法和手段显得力不从心，在服装设计中融入高科技已是时代的必然。电脑的普及与应用，使时装艺术设计的表现方式和技巧都有了全新的变化。它不是简单地取代画板、画笔、颜料等传统的设计工具，而是为设计师提供了高效、快捷的设计手段和更为广阔的创作空间。

将电脑应用融入服装的专业设计和创作能力的培养已迫在眉睫，是21世纪服装设计师的必修课。目前这方面的书籍乃属空缺。本书不同于介绍电脑软件应用的工具书，而是从时装艺术设计的构思、方法入手，结合电脑软件的优势，通过大量设计实例和详细操作步骤，直接表现出时装设计效果，使读者迅速进入角色，引导读者全面、快捷地掌握电脑时装设计的要领。书后附有光盘，其中有大量的人体库、面料库、着装姿态库、设计实例等，为读者提供了可直接选用的宝贵素材。本书内容翔实、图文并茂、示教直观，既可作为纺织服装院校的电脑时装设计、服装CAD等课程的参考书，也适合广大服装从业人员阅读参考。

在电脑中进行时装设计需要借助相应的设计软件来完成，这种软件有两大类：一类是通用的设计创意软件；另一类是专业化的服装CAD系统。就服装艺术设计这部分功能来看，两类软件有相类似之处，专业化的服装设计系统加强了三维模拟设计、褶皱设计、织物设计、各类素材库等专业功能。考虑到广大读者的实际情况，本书将以通用设计软件环境为主，详细介绍电脑服装艺术设计的方法和技巧，使读者能够边阅读本书边动手实践，然后简介专业服装CAD系统的功能特色。

全书共分六章。主要内容如下：

第一章：概述。介绍了电脑与时装的相互关系，简介了书中用到的设计软件的特点，概括的叙述了用电脑完成服装艺术设计工作的主要环节。

第二章：人物造型。介绍了在电脑中建立人物动态的不同方法，主要有：用绘画工具描绘人型、在Poser中建立人型、借助扫描仪扫描人物动态。

第三章：款式设计。分别介绍了用绘画工具和 Clone 方式设计款式的过程，和用矢量工具绘制款式平面图的技法。

第四章：技法表现。列举了不同款式、不同风格的电脑设计作品实例，每个实例侧重不同的技法表现，并结合设计步骤详细介绍了软件工具的使用方法，使读者按照书上所述的方法亲自实践，同样能够创作出令人激动不已的时装设计新作。

第五章：创作实例。本章向读者展示了近年来北京服装学院服装系同学的优秀电脑时装设计作品，其中不乏获得各种奖项的代表作品。对每一作品，都有鉴赏评析和技法剖析，使读者在欣赏这些作品的同时，能够开阔视野、启迪灵感、提高电脑时装艺术设计的创造力。

第六章：服装 CAD 系统简介。向读者介绍了专业服装 CAD 系统的功能特色，其中包括服装款式、服装样板、服装推板、服装排料各 CAD 子系统和电脑试衣系统，最后介绍了服装 CAD 技术中最前沿的三维服装 CAD 系统。

光盘内容：包括人体库、面料库、着装姿态库、设计实例等。在学习过程中，读者可直接调出相关的素材文件进行练习。设计实例均以原始图像文件保存，便于读者对照书上内容了解设计过程和设计技法。

本书的第一章、第二章、第三章和第六章由黄宗文编著，第四章和第五章由王羿编著，电脑时装设计图由王羿绘制。同时要感谢为本书提供优秀电脑时装设计作品的同学，他们是：陈敏、常玉芬、丁兵杰、冯志英、蒋心怡、刘谦、罗成强、于杨、钟鸣、周婵娟、周松玲、黄鸽、陈燕、董晓文、冯毅、韩梅、柳恩见、米东芳、王芳、王乾华、谢亚彬、姚丽丽、于佳、赵祉娜、周伟、李玉、李跃龙、马琳琳、裴蕾、齐微、孙显华、王艺璇、徐丽云、杨新蕾、李欣、王萌、沈欣、蒋长安。

由于作者水平有限，加之时间仓促，书中的不足之处敬请专家、读者批评指正。

作者

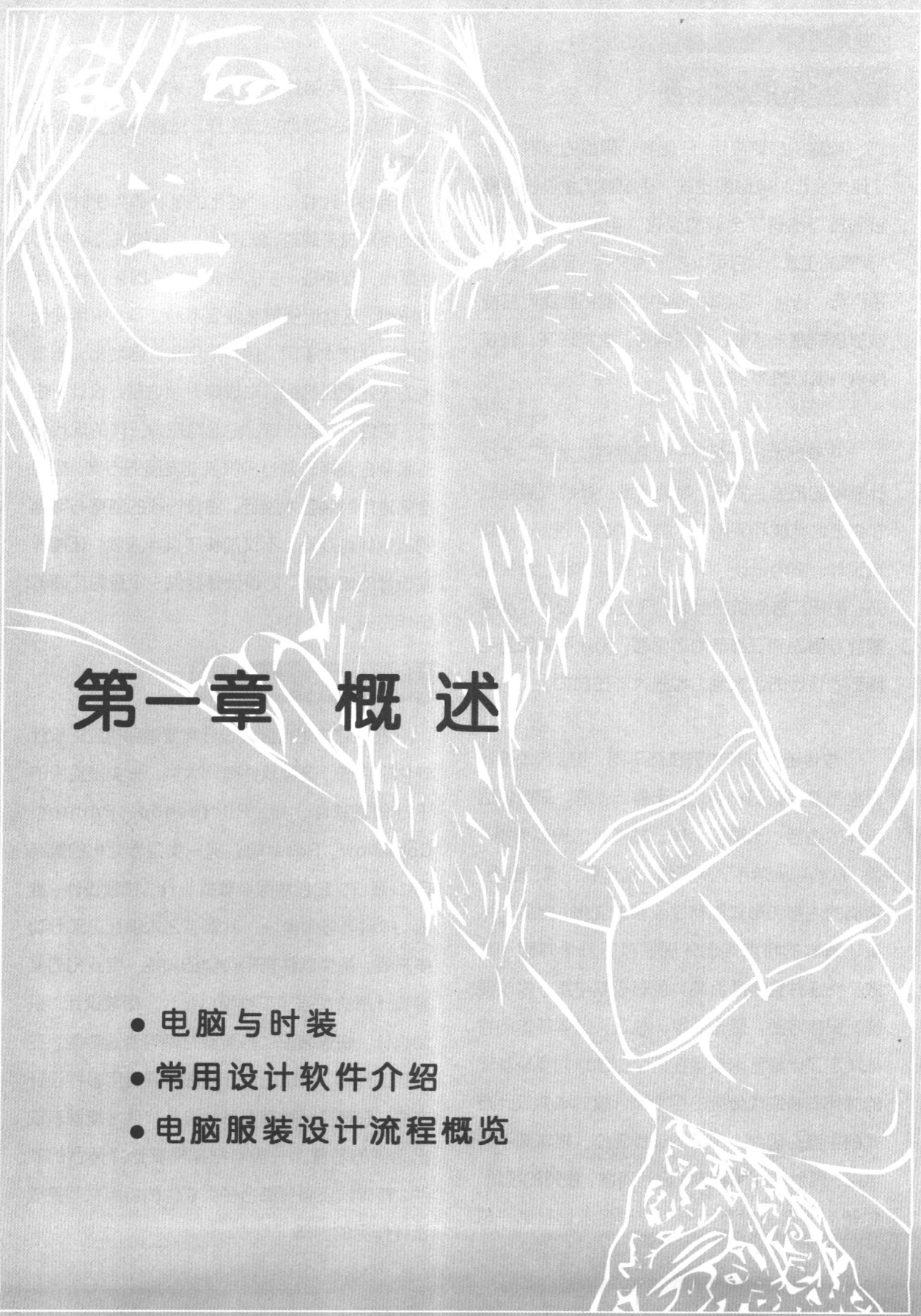
2001 年 5 月

于北京服装学院

目 录

第一章 概述	1
1-1 电脑与时装	2
1-2 常用设计软件介绍	2
1-3 电脑服装设计流程概览	3
第二章 人物造型	5
2-1 Painter6.0简介	6
2-2 用绘画工具描绘人型	26
2-3 在Poser中建立人型	29
2-4 借助输入设备	42
第三章 款式设计	45
3-1 用绘画工具设计款式	46
3-2 用Clone方法设计款式	50
3-3 款式平面图的绘制	53
第四章 技法表现	59
4-1 绿野仙踪——渐变	60
4-2 千禧红——图案、纸纹	65
4-3 金色晨雾——纱的质感	70
4-4 有凤来兮——图层、融合方式	73
4-5 玩味皮草——笔刷特效	80
4-6 绿波荡漾——刷水及饰物编辑	84
4-7 少年主世——形、纸张纹理	88
4-8 鸟语花香——纹样、肌理	93

4 - 9	春日凝霞——发质及腰饰-----	96
4 - 10	和煦冬日——服装及鞋的质感-----	99
4 - 11	品味优雅——立体花纹-----	102
4 - 12	花样年华——图层、建库-----	105
4 - 13	春之神——质感、背景、文字-----	115
4 - 14	闲情雅致——质感、肌理-----	121
4 - 15	月色迷蒙——三维纹理特效-----	125
第五章 创作实例-----		129
第六章 服装CAD系统简介-----		153
6 - 1	服装款式CAD系统功能特色-----	154
6 - 2	电脑试衣系统功能特色-----	158
6 - 3	服装样板CAD系统功能特色-----	160
6 - 4	服装推板、排料CAD系统功能特色-----	164
6 - 5	三维服装CAD系统功能特色-----	169



第一章 概述

- 电脑与时装
- 常用设计软件介绍
- 电脑服装设计流程概览



1-1 电脑与时装设计

电脑的广泛应用,已使我们周围的世界发生了巨大变化。电脑的出现,使服装艺术设计从概念到技巧都有了全新的变化。电脑绝不仅仅是“计算的工具”,它可以表现为文字、图像,甚至是声音、语言。多媒体网络技术的拓展使电脑能做的事情越来越多:电子购物、虚拟现实、时装展示、流行趋势发布等。

电脑艺术设计起源于电脑图形技术在艺术设计领域的拓展。今天,电脑艺术设计的发展涵概了纯艺术范畴和实用艺术范畴的各个领域。从建筑设计、室内设计、CI设计、商业包装、海报招贴、影视广告到纺织服装、工业产品设计,从平面静态画面到三维的动态画面,无处不体现着电脑艺术设计的巨大魅力和强大的生命力。

与传统的制作表现技巧不同,电脑艺术设计语言有着全新的特点。它无需纸、笔,却能表达同样的内容;无需尺、规,却能更加规范和精确。从构思到着手,从打稿、制作到完成、输出,它们的内容和形式都有了全新的变化。电脑艺术设计语言的特点突出体现在以下几个方面:高效、快速并且精度很高,色彩极其丰富,修改便捷,保存方便,便于演示。总之,这些基本的特征决定了电脑艺术设计在这个以信息为竞争基础的时代必将取代传统的手工设计模式成为设计方式的主流。因此,今天的设计工作,根本离不开电脑。诚然,对时装艺术设计而言,独特的视角、创新的理念、对流行的敏锐捕捉永远是第一位

的,手工或电脑并不是问题的关键所在,重要的是如何既快又好地完成工作,适应不断变化的市场需求。

当今,时装化、个性化的着装趋势使时装流行的周期越来越短,款式变化越来越快。品种多、批量小、周期短、变化快成为当今服装设计生产的特点。这就促使服装业要不断变革,采用现代化的科学技术手段,拥有市场化、自动化、信息化的快速反应机制。形成集时装信息、设计、生产、供销、广告传媒、企业管理为一体的现代化的服装企业模式是当今服装业发展的方向。应用电脑进行时装艺术设计,使设计师的创意与电脑的高效优势互补,不仅加快了设计速度,还能提高设计的成功率,为设计师提供一个更为广阔的创作空间。

1-2 常用设计软件介绍

在电脑中进行服装设计需要借助相应的设计软件来完成,这种软件有两大类:一类是通用的设计创意软件,如:Photoshop、Painter、Coreldraw、Poser等;另一类是专业化的服装CAD系统,它包括服装款式设计、样板设计、推板、排料等多个模块。就服装艺术设计这部分功能来看,两类软件有相类似的功能,专业化的服装设计系统加强了三维模拟设计、褶皱设计、织物设计、快速装配、各类素材库等专业功能。在实际工作中,成功的设计往往需要运用多种设计方式,只有了解并掌握多种设计软件才能够表现出完美的创意。一般可根据需要选择适合的软件,有时候还需要综合各类软件的特点共同完成设计作品的创作。

本书将以通用设计软件环境为主,详细介绍电脑服装艺术设计的方法和技巧,使读者能够边阅读本书边动手实践,然后简介专业服装CAD系统的功能特色。

Photoshop 简介

Photoshop 是 Adobe 公司出品的数字图像编辑软件,是迄今在 Macintosh 平台和 Windows 平台上运行的最优秀的图像处理软件之一。自从 Photoshop 问世以来,其强大的功能和无限的创意,使得电脑艺术家们对它爱不释手,并通过它创作出了难以数计的神奇的、迷人的艺术珍品。Adobe 公司最新推出的 Photoshop 6.0 在保留传统功能的基础上增加和增强了许多功能。特别是在文字的输入编排、矢量绘制、特效应用以及网页设计等方面的增强和改善,提高了用户的工作效率,使整个工作流程更为顺畅。

针对服装艺术设计而言,Photoshop 在模拟自然绘画方面并不擅长,较适于做图像的修描、编辑处理、特效处理、版式编排等。在本书中有相关的实例介绍。

Painter 简介

Painter 的推出在电脑美术界引起了轰动,其原因在于它能使艺术家像在现实生活中一样绘画着色。Painter 的主要功能是模仿现实的绘画工具和自然媒体进行创造性地工作。它还突破传统的绘画模式,开创性地使用了图案、纹理、“影像管口”等进行绘画。在 Painter 里,你甚至可以用凡·高、塞尚的手法绘画,创建令人惊叹不已的

艺术效果。同时,Painter 还是图像编辑与矢量制作的结合体,最新版本的 Painter 6.0 增加了特殊的绘笔效果,增强了图层以及图像的编辑和处理功能。总之,Painter 为艺术家们开辟了一个崭新的创作空间。本书列举的大部分实例均是在 Painter 中完成的。

Poser 简介

Poser 是一种极易使用的人体设计和动画制作工具。在 Poser 中,你可以创建栩栩如生的人体动态和三维动画。在本书中着重介绍了应用 Poser 创建服装人体动态的方法。

不同的设计软件有不同的工作界面和操作规范,设计者应首先熟悉软件的使用方法和操作技巧,多加使用,才能娴熟地运用这一现代化的设计工具,创作出精美的电脑服装设计作品,充分享受数字科技带来的新感受。

1-3 电脑服装设计流程概览

尽管各种设计软件有不同的操作要求,但运用电脑进行服装艺术设计的方法还是类似的,主要有以下几个方面:

线描造型:设计师既可利用各种画笔工具进行人体动态和款式的描绘,也可以根据款式风格从电脑的人体动态库中选择适宜的人体模特,直接描绘服装款式。线描稿还可以手工画好后,通过扫描仪或数码相机输入计算机,运用手绘与电脑设计相结合的方式,弥补电脑在模拟自然笔触方面的局限性,使造型更生动自然。从款式库中



调用以前的设计画稿或成衣资料,进行修改后产生新的款式,可充分利用已有的设计成果,减少设计的工作量,这也是一种常用的方法。

如果配备了具有光笔的图形输入板,就可借助光笔进行自由绘画,光笔是一种代替鼠标的压力传感器,与传统画笔十分接近,能精确地模拟各种自然笔触和力度,使设计师更容易接受和使用电脑。

调色与填色:电脑提供了非常丰富的颜色供设计人员选用,除了在各种色彩模式下调节其量值来选定颜色外,有些设计软件还提供了标准的Pantone色库。由于采用了将色彩数字化的技术,计算机能完全模拟真实色彩,且用色十分精确。当然电脑显示的颜色一般过于明亮,希望调出混浊的颜色则较困难。这也是显示设备本身的物理特性决定的。

另外,电脑还具有提取颜色功能,可从屏幕上显示的图形中提取某种颜色作为当前的绘图颜色,并可将绘画中用到的颜色建立在一个用户自己的调色板上,存入颜色库中,随时取用。

电脑在线描造型完成后的封闭区域内填充色彩只是几秒钟的事情,可随意更换原有的色彩,把一个款式经过复制可以做多种配色方案的尝试。在设计过程中,无论画面上哪里画坏了需要修改,都可以马上清除,而在纸面上设计时,墨色、颜色都无法修改,画坏了只好换纸重新再画一次。当设计师感到修改没有把握时,可将所设

计的图稿以文件的形式储存起来,如修改后的效果不满意,可马上在电脑里调出原先的设计图稿再重新修改。

技法表现:手工绘制服装面料效果时,需要在衣服上逐一描绘花纹图案,上不同的颜色时,还要等先上的颜色干后再继续着色,效率极低。若想描绘织物的纹理效果和质感时则更加费时费力,效果也不理想。用电脑将绘制好的效果图进行换色和实际面料试装可谓一大奇观,可以模拟真实的着装效果,尽显着装风采。所用的各种面料可以由织物设计模块生成,也可以由扫描仪输入,在数秒钟内与款式图合成画面,直接显示着装效果,面料的方向、疏密可以随意调整,使效果更逼真。这要比手工描绘织物的质地快速而真切。

画面的艺术效果处理:在完成服装款式设计后,常常需要对画面及构图做进一步的处理,以呈现最佳的视觉效果。电脑在这方面有极大的灵活性和丰富的处理手段,可充分运用图层、编辑、滤镜等功能对画面的布局进行调整,或产生特殊效果的背景以营造与服装主体相协调的氛围。

第二章

人物造型

- Painter6.0简介
- 用绘画工具描绘人型
- 在 Poser中建立人型
- 借助输入设备





2-1 Painter 6.0 简介

Painter 是一个跨平台的软件，它有两个版本。一个是运行在苹果（Apple）公司的 Macintosh 机上的软件，另一个是运行在 PC 机的 Windows 环境下的软件。无论是从功能还是外观上看，两种平台上的 Painter 版本相差不大。本书以 PC 机的 Windows 版本为主来介绍。

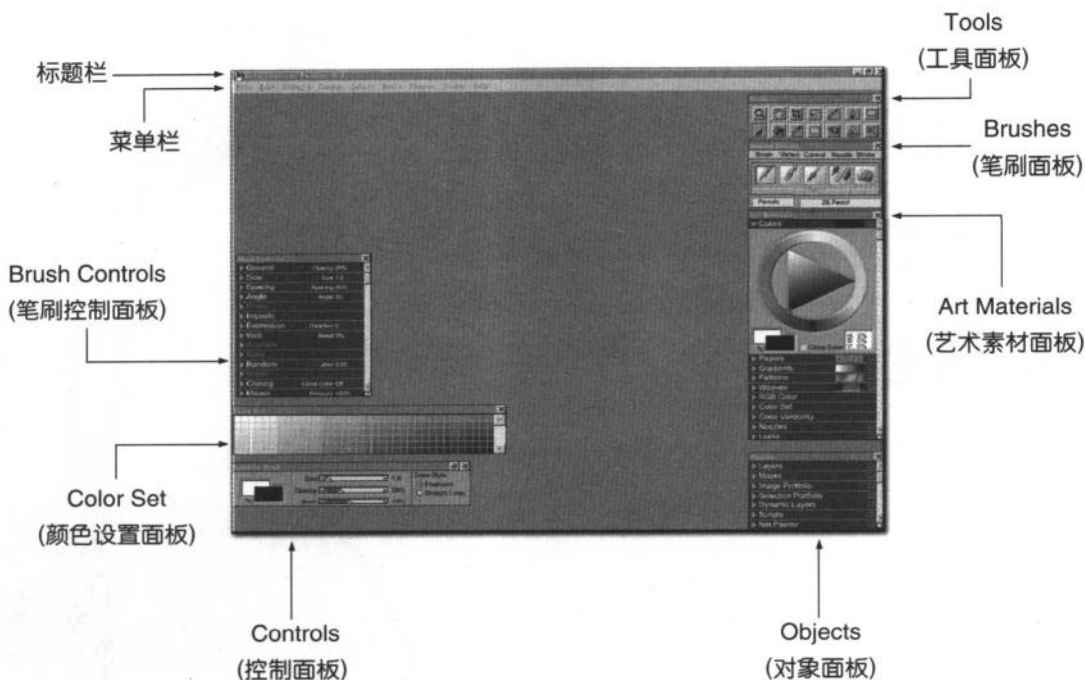


图 2-1-1

● 熟悉 Painter 设计环境

进入 Painter 6.0 主画面，其主要工具面板如图 2-1-1 所示。

所有工具面板都可以由 Windows 下拉菜单中的相关命令，控制其是否显示。也可用快捷方式切换各工具面板的显示或隐藏，Ctrl+H 是切换所有工具面板显示或隐藏的快捷方式，以使设计工作有更大的绘画空间。见图 2-1-2 所示。



图 2-1-2



其中 Art Materials(艺术素材)面板、Brush Controls(笔刷控制)面板、Objects(对象)面板又都是多个嵌入式面板的组合。用鼠标单击面板名称左侧的向下箭头时,可以展开面板,显露出嵌入的子面板。如图 2-1-3 所示。在 Art Materials(艺术素材)面板上同时显示出了 Colors(色彩)、Patterns(图案)、Nozzles(影像管口)子面板。由于面板可以滚动,既可同时显示多个子面板而又不会占用全部的显示空间。



图 2-1-3

● Tools(工具面板)的使用

Tools(工具面板)各工具见图 2-1-4 所示。



图 2-1-4

标准工具面板共包含有 14 个图标。它们是 Magnifier(放大镜)、Grabber(移动)、Crop(裁剪)、Lasso(套索)、Magic Wand(魔术棒)、Shape Design(形设计)、Shape objects(形物件)、Brush(笔刷)、Paint Bucket(颜料桶)、Dropper(吸管)、Selections(选区)、Adjuster(调整器)、Text(文本)和 Shape Edit(形编辑)。但实际上,工具并不止 14 个,在每个带有小三角的图标内包含有两个或两个以上的工具,它们是 Grabber(移动)、Shape Design(形设计)、Shape objects(形物件)、Selections(选区)和 Adjuster(调整器)等扩展的工具。所以在工具面板中共有 23 种工具。

这 23 种工具大致可以分为七种类型:

(1) 浏览和定位工具: 包括 Magnifier(放大镜)、 Grabber(移动)和 Crop(裁剪)及其扩展工具。它们的作用是方便地观看作品的细节和全图。

(2) 选择工具: 包括 Lasso(套索)、 Magic Wand(魔术棒)、 Selections(选区)及其扩展工具,作用是定义选区。

(3) 画笔和颜色工具: 包括 Brush(笔刷)、 Paint Bucket(颜料桶)、 Dropper(吸管),可用来绘画、选色及填色等操作。

(4) 调整工具: 包括 Adjuster(调整器)及其 扩展工具。它们的作用是选择、移动和管理层以及选区的形状。

(5) 形工具: 包括 Shape Design(形设计)和 Shape objects(形物件)。其作用是产生形。

(6) 文本工具: 只有一个图标 用于在画布上输入文本。

(7) 形编辑工具: 只包括一个图标 , 包含了三个扩展工具 .

● 下面将结合 Controls（控制）面板的相关选项，详细介绍各工具的使用。

Magnifier（放大镜）工具：

放大镜的用处是放大和缩小画面，使用户可以方便地观察画面的细节或者观察画面的整体效果。选中放大镜工具后，点击 Controls（控制）面板上的 Zoom Level（缩放水平）的数值框，在弹出的面板上选择缩放水平数值，就可使图像按缩放水平缩放。见图 2-1-5 所示。

另外，在画面上单击便可放大图像，每单击一次，放大比例就增加 100%。在图像中画方框后，则将方框内的图像放大显示。图像的最大放大比例为 1200%。双击放大镜工具图标，那么图像就会以 100% 的比例显示。按住 Alt 键，单击画面，则图像画面会缩小。

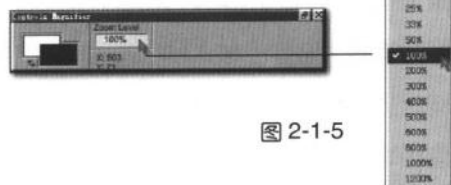


图 2-1-5

Grabber（移动）工具：

移动工具能使设计师轻松方便地移动画面，这样，就可以看见滚动条以外的画面。选中移动工具后，Controls 控制面板的形式与放大镜控制面板一样，也可在此控制面板上控制显示比例。

当移动图像偏位后，为使图像恢复移动前的居中显示方式，按住空格键，再在画面上单击，则图像位置复原；或者双击图标，也能使图像充满整个屏幕。不论用户选择的是何工具，只要按住空格键，鼠标在画面上的图案就变为小手，就能切换到移动工具。

Rotate Page（旋转页面）工具：

旋转页面工具是移动工具图标的扩展工具。选中旋转页面工具后，Controls 控制面板上的 Rotation Angle（旋转角度），用来显示图像旋转时的角度。用鼠标拖动画面，就可旋转图像，使设计师很方便地旋转画布，以自己习惯的角度绘图。如图 2-1-6 所示。旋转后单击画面，或者双击旋转图标，则图像就会恢复到正常位置。注意：旋转时，同时按住 Shift 键，则可使画面按 90 度或者 90 度的倍数旋转。



图 2-1-6

Crop（裁剪）工具：

使用裁剪工具可以自由控制裁剪画面的大小和位置，所见即所得。左边的 Ratio(比率)表示裁剪时的长宽比。选中 Aspect Ratio，则裁剪区域按输入的比例裁剪。Controls 控制面板上的 Zoom Level(缩

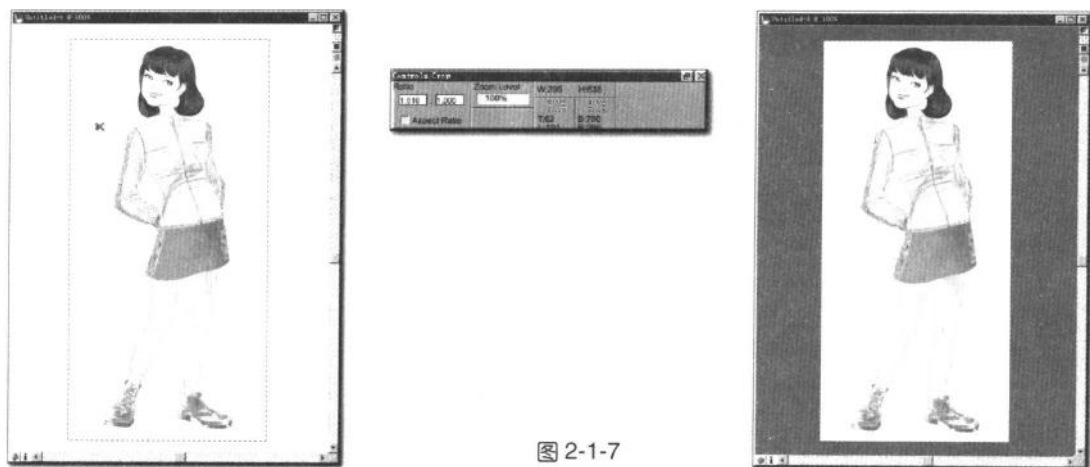


图 2-1-7

放水平)的选择同 Magnifier (放大镜) 工具。右边 W 表示裁剪的宽度上的像素值, H 表示裁剪高度上的像素值。用鼠标在画面上选择完后, 把鼠标移到虚线框中, 变成剪刀后, 单击, 则只留下虚线框中的内容。见图 2-1-7 所示。技巧: 选取正方形的方法除了选定 Aspect Ratio 外, 还可以按住 Shift 键拖动鼠标, 一样可以得到正方形选择框。

Lasso (套索) 工具:

套索工具是一种自由选取区域的工具, 能选择任意形状的选区。选中套索工具后, Controls 控制面板与放大镜控制面板是一样的, 并没有特殊的地方。套索工具的用法很简单, 按住鼠标拖拉, 走过的轨迹就是选区的边界, 把终点拉到起点处, 形成的闭合区域即为套索形成的选区。见图 2-1-8 所示。

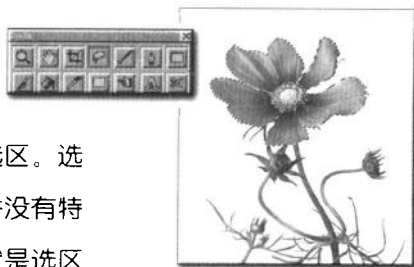


图 2-1-8

Magic Wand (魔术棒) 工具:

魔术棒工具可根据相邻像素的颜色近似程度来确定选区。选中魔术棒工具后, Controls 控制面板如图 2-1-9 所示。Tolerance (颜色容差) 越高, 则颜色范围越大、选择区域越大。Feather (羽化) 可使选区产生虚边的效果, 数值越高, 效果越明显。Anti-Alias (抗锯齿) 防止出现边缘锯齿。Contiguous (连续性) 确定选区是否连续。Destination (目标域) 选项中有两种模式: Selection (选区) 和 Use Mask (使用蒙版)。当为 Selection (选区) 时, 魔术棒所选中的区域是以选区的形式存在; 当为 Use Mask (使用蒙版) 时, 魔术棒选中的区域以蒙版的形式存在。



图 2-1-9

Selections (选区) 工具:

使用此类工具,可以产生有规则图形的选区(矩形、正方形、圆或椭圆)。按住 Shift 键的同时使用矩形、椭圆形选择工具,则生成正方形或圆形选区。选定此工具后,它的 Controls 控制面板如图 2-1-10 所示。在 Controls 控制面板上有选择区域的宽度、高度的数值。

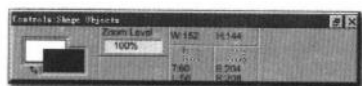


图 2-1-10

注意:可以在现有选区的基础上增加或减少选区。按住 Shift 键的同时,使用矩形、椭圆形选择工具或者套索工具可增加选区。按住 Ctrl 键的同时,使用矩形、椭圆形选择工具或套索工具可减少选区。

Brush (笔刷) 工具:

用笔刷工具可以在画布或图层上画直线及曲线以及各种形状。笔刷工具含有多种类型,在 Brushes(笔刷面板)上可以十分方便地选择铅笔、钢笔、粉笔、艺术画笔、油画笔、水彩笔等各类笔刷,甚至是超越现实的特殊笔刷,如: F/X (特殊效果笔刷) 类中的 Furry Brush(皮毛笔刷); Impasto (厚涂笔刷) 类中的 Impasto Pattern Pen(厚涂图案笔刷)。在 Painter6.0 中,还可以自定义笔刷或安装外带的笔刷。丰富多彩的笔刷是 Painter 软件的一大特色。

选中笔刷工具后,在 Controls 控制面板中出现 Size (画笔大小)、Opacity (透明度) 和 Grain (颗粒度) 三个横条。滑动横条或选择数值,就可以控制笔刷的各种属性。

控制面板的右侧是 Draw Style (绘图类型)。共有两种模式供选择: Freehand (徒手) 和 Straight Lines (直线)。选中 Straight Lines (直线) 后,就可以利用笔刷绘出直线。第一点为起点,第二点为这条直线的终点,依次类推。按下 Shift 键,可画出 0° 、 90° 和 45° 直线。见图 2-1-11 所示。



图 2-1-11

Paint Bucket (颜料桶) 工具:

颜料桶工具的用途是在已选定的范围内填满选好的颜色、图案等填充物。选定颜料桶工具后,其 Controls 控制面板可以分为三个部分,左侧为当前填充物的预览框。中间的选项为颜料桶填充时的效果设置。Tolerance (颜色容差) 可以控制颜料桶的填充范围,数字越大,则所填充的范围越大。拖动滑动横条可改变它的数值。Feather (羽化) 可使选择范围产生虚边的效果,数值越大,虚边效果越强,同样可以拖动横条调整数值大小。选定 Anti-Alias (抗锯齿) 则可以保证边缘平滑。右边的选项是控制颜料桶的填充方式。单击 What to Fill (填充方式) 下面的横条,则会出现 Image (图像填充) 和 Cartoon Cel (卡通填充)。Image (图像填充) 表示填充的颜色是以图像的相同颜色为准。选择 Cartoon Cel (卡通填充) 模式,它可以产生像卡通画一样完整的填充颜色。

单击 Fill With (填充内容) 下面的横条,则会出现 Current Color (当前颜色)、Grad (渐变)、Clone Source (克隆源) 和 Weave (织物)。Current Color (当前颜色) 是以 Art Materials (艺术素材) 面板的 Colors 中的当前颜色为填充内容。见图 2-1-12(a)。Grad (渐变) 是以 Art Materials (艺术素材) 面板的 Gradients 中的当前渐变色为填充内容。见图 2-1-12(b)。Clone Source (克隆源) 是以 Art Materials (艺术素材) 面板的 Patterns 图案库中的图案为填充内容。见图 2-1-12(c)。Weave (织物) 是以 Art Materials (艺术素材) 面板的 Weaves 织物库中的织物为填充内容。见图 2-1-12(d)。

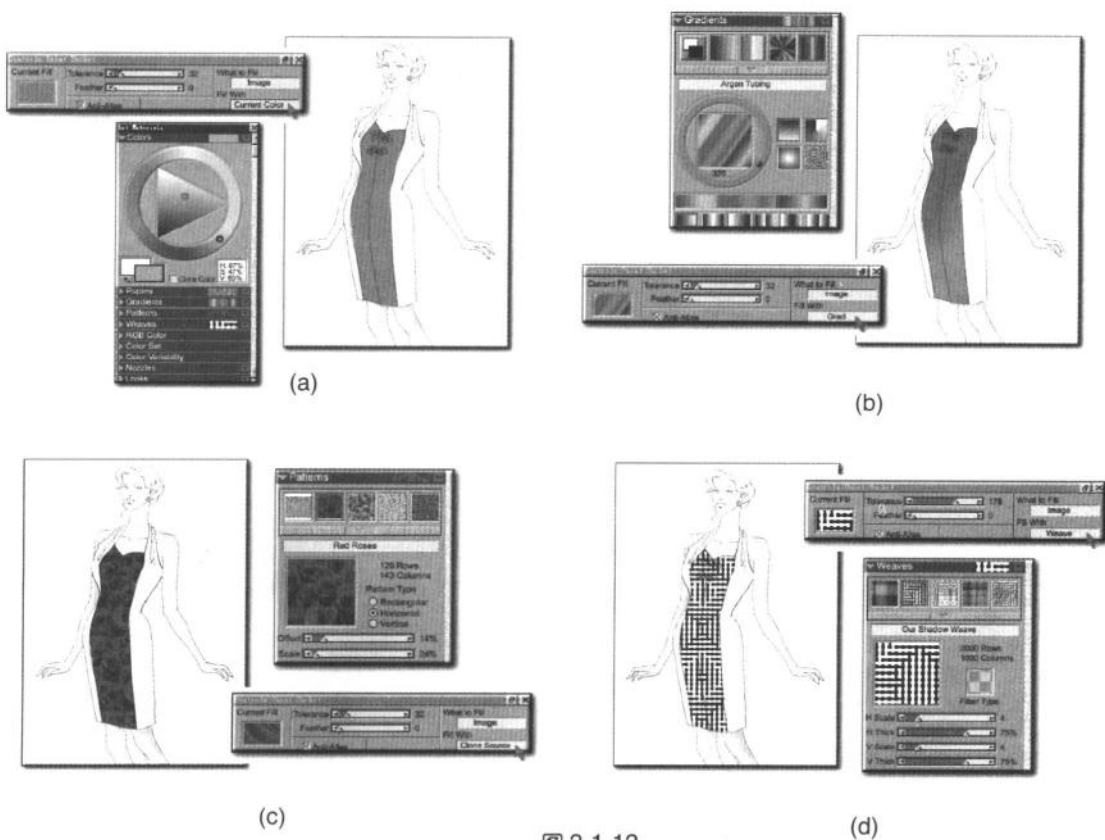


图 2-1-12

Dropper (吸管) 工具:

吸管工具可以在图像区域内进行采样,并用采样来重新定义前景色。当我们需要画面中的某种颜色时,就可以采用吸管工具来完成。选定吸管工具后,在图像上的任一点单击,则表示选取了这一点的颜色为前景色,控制面板的颜色框中的前景色立即变为当前颜色。当选用其他工具绘画时,按下Ctrl键,则当前工具切换成吸管工具。见图2-1-13所示。

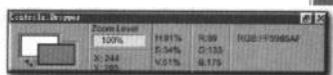
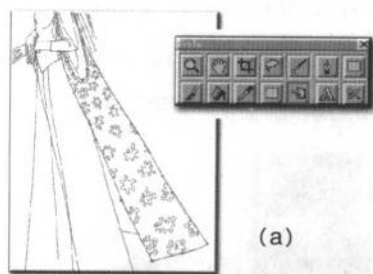


图 2-1-13

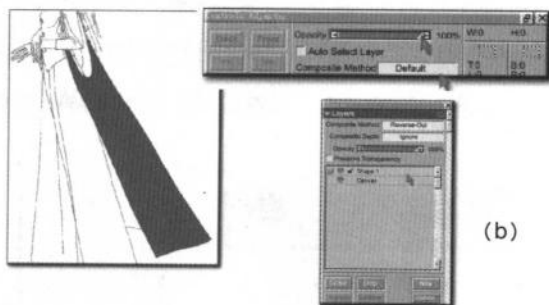


Layer Adjuster (层调节工具):

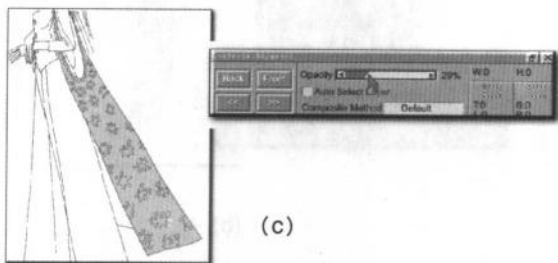
利用层调节工具,可以选择、移动管理层和选区。选中该工具后,Controls控制面板如图2-1-14(a)所示。在控制面板中,可以调节Opacity(透明度)、管理选区,并且能够决定层和层之间的Composite Method(融合方式)。具体应用详见4-4节。图2-1-14(b)、(c)、(d)所示,是调节Layer1图层的不同透明度效果。图2-1-14(e)、(f)所示,是选择不同融合方式的效果。



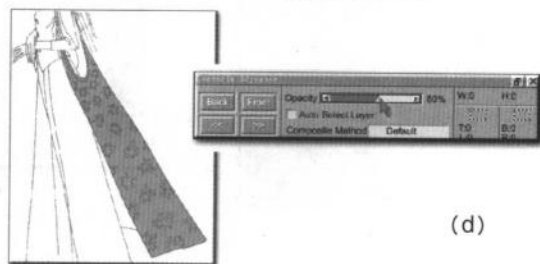
(a)



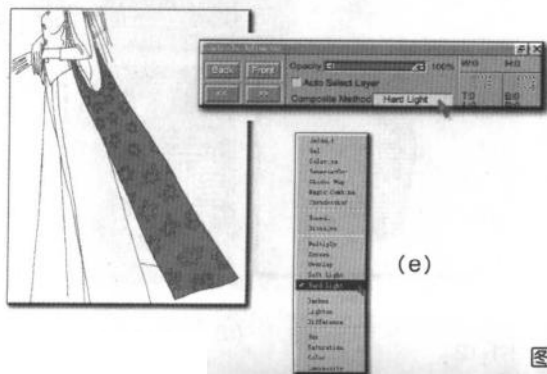
(b)



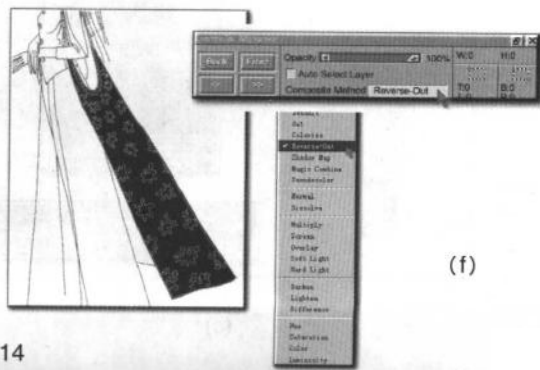
(c)



(d)



(e)



(f)

图 2-1-14