

<<中文版Illustrator CS4多媒体>>

图书基本信息

书名：<<中文版Illustrator CS4多媒体教学经典教程>>

13位ISBN编号：9787512100763

10位ISBN编号：7512100760

出版时间：2010-4

出版时间：北京交通大学

作者：张皋鹏

页数：211

字数：354000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

前言

服装设计的意图只有通过形象化的图画才能准确无误地表现出来，这是再多的语言描述所不能替代的。

因此，学习服装设计的在校学生及服装行业中的时装设计师都必须掌握表现服装设计意图的绘图技能。

表现服装设计意图的图画根据其应用的领域不同可分为时装插画（fashion illustration）、设计草图（designing sketch）和平面图（flat）。

时装插画是表现服装穿着于人身上所塑造出的人物状态和形象的效果图，强调服装的着装效果，表现风格趋于装饰性和美观性，用于对顾客的服饰形象宣传；设计草图是设计师用来表现设计意图的图稿，主要表现服装的造型、色彩和材料等特性，而忽略对人物的表现，用于商业宣传和交流；平面图是服装放置于平面上所呈现出的形态图，主要表现服装在平放状态下的造型、结构及服装制作的工艺细节，用于服装设计、制板和制作等环节。

本书将表现服装设计意图的图画统称为服装表现图。

随着计算机技术日新月异的发展，服装表现图由传统的手工绘制方法逐渐为计算机绘图所取代。与传统的服装表现图的手工绘制方法相比，利用相关的绘图软件，设计师不仅能够创建出手工绘画能够完成的各种类型、各种风格的服装表现图，还可以创建出手工绘画难以表现的效果。

不仅如此，绘图软件所具备的强大编辑功能将设计师从传统手工绘画的重复作业中解放出来，使设计师专心致力于服装设计之中。

一旦设计师创建了一定数量的设计图稿，即可在绘图软件中利用相关的编辑和效果处理功能，对设计图稿进行修改或进行各种表现效果的处理，从而在瞬间改变服装的外形、颜色、图案或特殊的肌理效果。

设计师可以在瞬间变换的丰富多样的表现图中去比较和筛选最令人满意的设计方案，从而快速有效地完成各种类型的服装设计任务。

正是由于绘图软件的这些特点，使用计算机软件进行服装设计绘画的设计师将越来越多。

<<中文版Illustrator CS4多媒体>>

内容概要

本书基于Adobe Illustrator CS4绘图软件，从服装表现图的专业要求出发，介绍利用计算机绘制各种类型服装表现图的技法。

全书按照Illustrator各项功能的类别编排章节内容，通过服装表现图实例的绘制方法和步骤，对软件的图形绘制和处理工具进行逐一介绍。

相关章节的最后部分通过综合实例总结该章所涉及的内容。

本书可作为高等院校本科相关专业的教学用书，也可供高职高专院校相关专业的师生使用，或作为服装设计师的工具书使用。

同时，对Illustrator CS4感兴趣的读者和对服装设计表现图感兴趣的读者也可以作为参考书。

随书所附光盘包括书中所有图例，配合读者上机实践。

书籍目录

第1章 工作界面 1.1 菜单、工具和调板 1.1.1 使用菜单 1.1.2 工具箱及工具的使用 1.1.3 使用调板 1.2 文件管理 1.2.1 创建新文件 1.2.2 使用模板 1.2.3 打开文件 1.3 查看图稿 1.3.1 画板的显示 1.3.2 移动画板和页面 1.3.3 更改画板的显示大小 1.3.4 使用“导航器”调板 1.3.5 按轮廓查看图稿 1.3.6 使用多个窗口和视图 1.4 标尺、网格和参考线 1.4.1 使用标尺 1.4.2 更改度量单位 1.4.3 使用网格 1.4.4 使用参考线 1.4.5 对齐对象到锚点和参考线 1.4.6 使用智能参考线 1.4.7 度量对象之间的距离 1.4.8 使用“信息”调板 1.5 恢复和还原第2章 绘图 2.1 关于绘图 2.1.1 矢量图形 2.1.2 路径 2.2 绘制简单线段和形状 2.2.1 使用直线段工具绘制直线段 2.2.2 绘制矩形 2.2.3 更改圆角矩形的圆角半径 2.2.4 绘制椭圆 2.2.5 绘制多边形 2.2.6 绘制星形 2.2.7 绘制弧线 2.2.8 绘制螺旋线 2.2.9 绘制矩形网格 2.2.10 绘制圆形(极坐标)网格第3章 改变路径第4章 颜色、描边与填色第5章 特殊上色第6章 符号、光晕和描摹图稿第7章 选择和排列对象第8章 改变对象形状第9章 导入、导出和存储第10章 文字第11章 创建特殊效果第12章 打印

章节摘录

要将以轮廓模式显示的图稿恢复为彩色预览图稿可执行以下操作。

菜单：视图|预览 在Illustrator中还可以控制任意图层中图稿的显示模式。

如果要将图层中的所有图稿作为轮廓查看，可以按住Ctrl键（Windows）或Command键（Mac OS）单击“图层”调板中该图层的眼睛图标。

如果再次按住Ctrl键（Windows）或Command键（Mac OS）单击可以返回到预览彩色图稿。

启用“轮廓”视图时相应图层的眼睛图标中央将显示为空心的，启用“预览”视图时眼睛图标中央则显示为实心的。

如果要将“图层”调板中所有未选择的项目作为轮廓查看，可以按住Alt+Ctrl组合键（Windows）或Option+Command组合键（Mac OS）单击所选项目的眼睛图标。

或者从“图层”调板菜单中选择“轮廓化其它图层”。

反之，可以通过从“图层”调板菜单中选择“预览所有图层”将“图层”调板中的所有项目返回到“预览”模式。

在Illustrator中可以打开多个窗口以在工作区域中多次显示插图。

每个窗口可能都有不同的视图设置，如图1-17所示。

例如，可以设置一个高度放大的窗口用于一些对象的特写，并创建另一稍小的窗口用于在页面上设计那些对象。

在Windows系统中可以使用“窗口”菜单中的选项来排列多个打开的窗口以适应不同的需求。

“层叠”是以堆积的方式显示窗口，从左上方下降到屏幕右下方；“平铺”是以边对边的方式显示窗口；“排列”图表是在程序窗口中组织最小化的窗口。

创建多个窗口的替代方法是创建多个视图。

根据需要可以为每个文件创建和存储多达25个视图。

创建新视图的方法如下。

编辑推荐

艺术与技术完美结合

商业案例真实呈现

配有效果与素材资源

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>