

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ.....	10
Современные компьютерные методы в искусстве костюма и текстиля.....	10
Программированное формообразование.....	13
ЧАСТЬ I. ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ГРАФИЧЕСКОГО ВЕКТОРНОГО РЕДАКТОРА.....	25
Тема 1. Графические редакторы.....	25
Виды компьютерной графики.....	25
Растровая графика.....	25
Векторная графика.....	26
Сравнение пакетов векторной графики.....	29
Преимущества Corel Draw.....	29
Преимущества Adobe Illustrator.....	29
Особенности Inkscape.....	30
Краткие сведения о фирме Adobe.....	31
Выбор версии программы и языка интерфейса.....	32
Интерфейс программы Adobe Illustrator.....	33
Вопросы для самопроверки.....	37
Тема 2. Работа с документом.....	38
Цветовые модели.....	38
Модель RGB.....	38
Модель CMYK.....	40
Модель HSB.....	42
Единицы измерения.....	44
Работа с документом.....	47
Создание, открытие и закрытие документов.....	47
Создание.....	47
Открытие.....	48
Отображение одного документа в нескольких окнах.....	48
Сохранение.....	48
Сохранение документа в форматах предыдущих версий программы.....	49
Закрытие.....	50

Редактирование документа.....	50
Исправление ошибок.....	50
Восстановление предыдущей версии документа.....	50
Установка параметров документа.....	51
Установка единиц измерения.....	51
Установка параметров страницы.....	51
Просмотр документа.....	52
Режимы отображения.....	52
Масштаб экранного изображения.....	53
Навигация по изображению.....	54
Вопросы для самопроверки.....	55
Тема 3. Рисование объектов.....	56
Математические основы векторной графики.....	56
Атрибуты векторных объектов.....	59
Инструменты рисования геометрических и линейных объектов.....	60
Прямоугольник, прямоугольник с закругленными углами, эллипс, многоугольник и звезда.....	60
Линейный сегмент, дуга, спираль и прямоугольная сетка.....	61
Создание объектов произвольной формы.....	64
Карандаш, сглаживание контура и ластик.....	64
Перо.....	65
Рисование прямолинейных сегментов.....	66
Рисование криволинейных сегментов.....	66
Изменение типа опорной точки.....	66
Изменение формы выделенного сегмента.....	67
Добавление и удаление опорных точек.....	67
Параметры обводки.....	67
Толщина и стиль обводки.....	67
Изменение цвета обводки.....	69
Растровое изображение в векторном редакторе.....	72
Перевод растрового изображение в векторное.....	72
Интегрирование растровой графики.....	74
Работа с растром в Adobe Illustrator.....	74
Вопросы для самопроверки.....	75

Тема 4. Редактирование объектов.....	76
Векторный объект	76
Редактирование объектов	76
Выделение	76
Инструменты редактирования.....	78
Операции с контурами	79
Группировка	81
Фиксирование и скрытие	82
Вопросы для самопроверки	83
Тема 5. Простые трансформации.....	84
Аффинные преобразования	84
Инструменты трансформирования	87
Поворот	88
Свободное трансформирование.....	88
Поворот	88
Поворот на заданный угол	89
Отражение	90
Масштабирование	91
«Габаритный» прямоугольник.....	92
Свободное трансформирование.....	92
Изменение размера	93
Масштабирование с заданным значением	93
Поворот и скос.....	94
Свободное трансформирование.....	94
Скос.....	95
Наклон с заданными значениями.....	95
Палитра для трансформации	96
Вопросы для самопроверки	97
Тема 6. Деформация при помощи фильтров и эффектов	98
Параметры внешнего облика	98
Специальные фильтры и эффекты для объектов.....	100
Свободная деформация.....	101
Огрубление.....	102

Каракули и помарки.....	103
Фильтр и инструмент для скручивания.....	104
Втягивание и раздувание.....	104
Зигзаг.....	105
Скрученные углы.....	106
Вопросы для самопроверки.....	107
Тема 7. Работа с контурами объектов	108
Обработка контуров.....	108
Методы создания сложных контуров	110
Добавление в составной объект	111
Удаление из составного объекта	112
Пересечение составных объектов.....	113
Исключение пересекающихся областей	114
Разделение.....	115
Обрезка	115
Слияние.....	116
Кадрирование	116
Обводка	116
Минус нижний	117
Вопросы для самопроверки.....	118
Тема 8. Кисти.....	119
Основные сведения.....	119
Типы кистей.....	119
Палитра Кисти.....	122
Рисование кистью.....	123
Общие параметры инструмента.....	123
Присвоение параметров кисти произвольным контурам... ..	125
Изменение параметров кисти.....	125
Создание новых кистей.....	126
Создание каллиграфической кисти	126
Создание диффузорной кисти	128
Создание изобразительной кисти	129
Создание декоративной кисти	131
Методы тонирования	133

Библиотеки кистей.....	134
Вопросы для самопроверки.....	136
Список горячих клавиш.....	138
ЧАСТЬ II. ПОИСК НОВЫХ ФОРМ	141
Общая методика	141
Этап 1. Построение линейной композиции на основе творческого первоисточника.....	141
Этап 2. Простые преобразования.....	146
Этап 3. Деформация.....	148
Этап 4. Зеркальное отражение.....	152
Этап 5. Симметрия. Орнаментальные розетки.....	154
Этап 6. Симметрия. Линейные орнаменты.....	157
Этап 7. Создание новых форм методами выделения и комбинаторным.....	160
Использование специальных приемов для разработки текстиля	169
Этап разработки мотивов с использованием фактурных приемов.....	169
Этап создания эскизов тканей с использованием разработанных мотивов.....	172
Использование специальных приемов для создания эскиза применения фирменного стиля на рекламных носителях	193
Этап разработка логотипа.....	193
Этап разработка эскизов печатной продукции.....	195
Этап разработка эскизов применения на рекламных носителях.....	196
Использование специальных приемов для поиска формы костюма и аксессуаров	201
Этап разработки форэскизов.....	201
Этап изменения пластики форэскизов.....	206
Этап разработки чистовых эскизов.....	210
Использование трансформации творческого первоисточника при проектировании коллекции костюмов	226
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	240