

## 第七章 立体贴图设计模块

先让我们来简单的认识一下人体三维造型的概念,因为立体贴图的进行是建立在人体三维的基础上的。

### ■简介人体三维造型


要使立体贴图的操作达到满意的效果,首先要对服装的立体概念有所了解。人体是一个特定的立体,它由四个面(前面、后面、两个侧面)和胸、腰、臀的曲线组成。从正面看,腰部上下由两个梯形箱体组成;从侧面看,胸部前隆、臀部微后翘,形成优美的曲线。就服装设计而言,一件具有立体感的服装,应与人体特征相符合。要想使服装符合人体特征的基本线条,就需要对人体造型有一个较全面的了解。正确的认识人的体形特征,有助于我们加深对服装立体性的理解,明确人体对时装效果图的基本要求。

在操作模块的下拉列表框中选择立体贴图设计模块,命令面板中的大部分命令与服装款式设计模块的命令相同(如图7-1)。



图 7-1 立体贴图设计模块命令面板

### § 7-1 填充

在立体贴图设计模块中，选择填充命令，在选项面板上出现颜色填充选项（如图 7-2）：

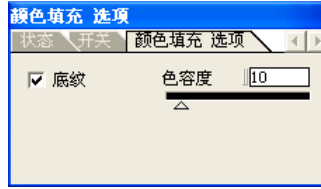



图 7-2 颜色填充选项

先设定色容度，确定好填充区域，选择“底纹”，那么填充结果是所选填充对象与底纹的相加；不选择“底纹”，那么填充结果就是所选填充对象。

在进行填充之前，先选择好颜色填充选项，填充方式和在服装款式设计模块里一样。

### § 7-2 贴图：

选择贴图命令，显示(如图 7-3)的子命令：

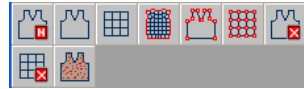



图 7-3 贴图子命令图标区

新建物件：

新建物件的过程就是在衣片上建立一个独立的物件，与设定一个不规则的线段选窗相似。


1. 从文件管理窗中打开图像，执行立体贴图的图像大多来自文件管理库中现有的图像。

2. 选择  新建物件命令，通过直线或曲线精确地画出衣片的边界（功能键 F3 实现直线与曲线的转换）。用直线绘制衣片边界时，可由该衣片边界上的任意一点开始，点击鼠标的左键，然后将光标移到边界另一端，再次点击左键，完成对边界的直线绘制后，点击鼠标的右键结束。选择曲线绘制边界时（功能键 F4 实现曲线中拉与终拉的转换），也可在衣片边界上的任意一点开始，在边界处点击鼠标的左键，然后移动光标至边界另一端点击左键，并在两端的任意位置绘制曲线的形状使其与衣片的边界相同，再次点击左键，完成对边界的曲线绘制后，点击鼠标的右键结束。

**※注意：**

1. 在对衣片进行边界绘制过程中，有时不能精确地画出目标衣片的边界，可以通过快捷键“Z”键或撤消命令实现恢复或修改。单击“Z”键或撤消命令，直线或曲线从当前返回到前一处，多次点击可恢复到新建物件的初始处。
2. 在对衣片建立物件的过程中，有时要对领子、袖子、衣身等部位建立物件，要使各物件间的衔接达到较好的效果，可以运用物件间重叠产生的特点。
3. 执行贴图的图像大多数来自现有图像，也可以通过扫描仪将您选择的照片录入富怡纺织服装设计系统的绘图区。如果您的文件管理内有合适的图像，可直接读入到绘图区。
4. 在保存文档时，只保存选窗内的物件，选窗外的物件将被丢失掉。

◇  添加物件：

在目标图像中要建立多个物件，而且要作用于同一网格中，可在新建物件的基础上再选择  添加物件命令，来实现在目标图像中多个物件的建立。添加物件命令可进行对物件的多次添加，其添加物件的颜色以蓝色显示为当前的状态，与新建物件作用在同一状态下，是新建物件的补充。

■ 建立物件步骤（如图 7-4）：



图 7-4 新建物件与添加物件


1. 用新建物件命令对上衣进行物件的新建，物件边线的颜色显示为蓝色（当前状态）。
2. 用添加物件命令对图中袖子、领子、裙子进行物件的添加，物件边线的颜色

---

同上一样为蓝色（当前状态）。

3. 完成物件的建立后，将转入网格的添加。

◇  添加网格-1:

在图 7-4 的状态下，选择  添加网格-1 命令，开始添加网格，步骤如下：

1. 将光标移到绘图区图像处，在建立物件的左上角点击鼠标的左键，并拖动光标出现一个矩形框。
2. 沿着矩形框的对角线方向拖动鼠标，当确定定义物件已被选中，点击鼠标的左键结束网格的添加。（要求网格必须要超出原定义的物件）
3. 定义的网格形状为一个由网点、网线构成的矩形网格（如图 7-5）。

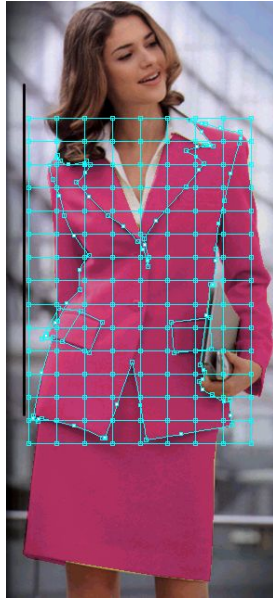


图 7-5 添加网格-1

接下来介绍一下添加网格-1的子命令（如图 7-6）。

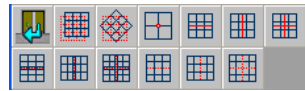


图 7-6 添加网格-1子命令图标区

■  返回：


选择  返回命令，返回到贴图命令的子命令图标区。

■  移动网格：


选择  移动网格命令，可使网格向任一位置、方向进行移动。

1. 将光标移到网格内的任一网点处，点击鼠标的左键，网点以红色显示。
2. 按住鼠标左键并拖动光标到所需的位置，点击鼠标左键确定。


#### ■ 旋转网格：

1. 选择  旋转网格命令，在网格内的任一网点上点击鼠标的左键，网点以红色显示。
2. 同时出现一条以此网点为端点的直线，拖动直线旋转到所需的角度，再次点击鼠标左键确定。


#### ■ 调整网点：

选择  调整网点命令，将光标移到网格内的网点处，网点显示为红色，点击鼠标的左键，移动网点到所需位置时，再次点击鼠标左键确定。根据需要可对任一网点进行调整，通过对网点的调整使图像的立体效果更加明显，能更好的体现出服装的褶皱、阴影等效果。


#### ■ 增加行：

选择  增加行命令，移动光标到网点处，网点显示为红色，点击鼠标的左键添加一行网线。增加行命令可以进行多次行网线的添加。


#### ■ 增加列：

选择  增加列命令，移动光标到网点处，网点显示为红色，点击鼠标的左键添加一列网线。增加列命令可以进行多次列网线的添加。


#### 增加行列：

选择  增加行列命令，移动光标到所要增加行列网线的网点处，网点显示为红色，点击鼠标的左键添加一行一列网线。增加行列命令可以进行多次行列网线的添加。


#### 移动行：

选择  移动行命令，将光标移到所要移动行网线的网点处，网点显示为红色，点击鼠标的左键，拖动光标到所需的位置，再次点击鼠标左键确定，完成行网线的移动。

#### 移动列：

选择  移动列命令，将光标移到所要移动列网线的网点处，网点显示为红色，点击鼠标的左键，拖动光标到所需的位置，再次点击鼠标左键确定，完成列网线的移动。

#### 移动行列：


选择  移动行列命令，将光标移到所要移动行列网线的网点上，网点显示为红色，点击鼠标的左键，拖动光标到所需的位置，再次点击鼠标左键确定，




---

完成行列网线的移动。


■  删除行：

选择  删除行命令，将光标移到所要删除的行网线上，网点显示为红色，点击网点，行网线被删除。

■  删除列：

选择  删除列命令，将光标移到所要删除的列网线上，网点显示为红色，点击网点，列网线被删除。

■  删除行列：

选择  删除行列命令，移动光标到所要删除行列的网线交接的网点处，网点显示为红色，点击网点，实现行列网线的删除。

■ 运用添加网格-1 命令添加衣身的网格（如图 7-7）：



图 7-7 调整网格轮廓线、网线及网点

1. 在已建立物件的基础上添加网格：

- ①在网格的轮廓线基础上，找出一条接近胸点的网线，通过移动行命令调整其位置使该网线经过左右两个胸高点，则该网线为胸围线。
- ②同样的步骤，用移动行命令分别找出腰围线和臀围线。
- ③找出一条接近前中线的纵线，通过移动列命令调节其位置，使其经过颈窝点、胸中点、肚脐、腹中点。
- ④同样的步骤，用移动列命令分别在两胸高点的位置定出胸高纵线，最终的结果使网格好像立体裁剪中加了结构线的人台。

2. 编辑网格的造型：

- ①将光标指向网格轮廓线的网点。
- ②按下鼠标左键，拖动网点至所需位置，松开鼠标键即可。
- ③最终的结果，使网格的轮廓线尽量贴近该衣片的物件的造型。网格与衣片的物件越接近，则该网格的表现力越强。

3. 编辑网格内部的网点：

- ①将光标指向网格内部纵、横网线相交的网点上。

- ②点击鼠标的左键，拖动网点移动至所需位置，松开鼠标左键即可。
- ③通过对网格内部网点的调节，使网格内的网点尽量贴近衣片的走向与褶皱，得以更好的表现图像的立体效果。
- ④对网点调节完成后，检验网格内的纵、横网线的结构，对不满意的地方再进行适当的微调，同时检验各纵、横线的走向是否符合人体造型。

#### ◇ 添加网格-2:

添加网格-2 命令的子命令与添加网格-1 命令的相同，在此不作重复介绍。

对于添加网格-2 命令，网格的生成是建立在图像物件的基础上，但与添加网格-1 命令不同的是：建立的物件须为新建物件或添加物件，而不能同时对新建物件和添加物件进行添加网格。

#### ■ 添加网格-2 命令的使用方法:

1. 添加网格-2 命令网格的生成不同于添加网格-1 命令。在添加网格-1 命令中，必须要拉出一个矩形的网格，定义衣身的胸线、腰线等，然后再调节网格的轮廓线使其外形与所建的物件相近，最后还要微调网点；而在添加网格-2 命令中，只需要在已有的物件上定义所建网格的四个端点，自动生成网格，不必做太多改动，在生成网格后只需对网点做适当的微调即可。
2. 端点的位置关联到网格生成的效果，在此侧重介绍一下生成网格的四个端点的定义方法。以物件的四边交点为端点，定义四个端点分别位于模特的肩线、侧缝线及腰线相交处（如图 7-8-1 中的红色圆圈）。完成四个端点的定义后，模特上的网格自动生成（如图 7-8-2），只需对网点做适当微调即可。

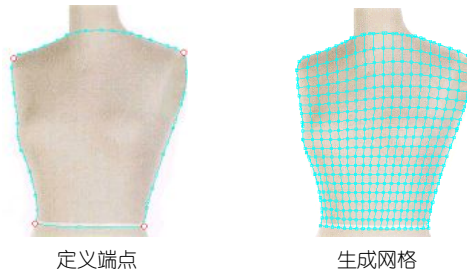


图 7-8 运用添加网格-2 命令生成的网格

3. 从上图中可以看出，运用添加网格-2 命令生成的网格是由端点决定的，两个端点间的网格轮廓线影响网线的走向。网格是由四个端点所构成，而端点的位置、顺序的不同也同样影响着贴图的图案效果，在四个端点中起决定作用的也就是影响贴图的图案效果的端点为第一、第二个端点。可运用上图的模特为例，以图例的方式加以说明首要二个端点对贴图图案效果的影响。

①在已有物件的模特上进行网格端点的设定。设定端点的方式是从左到右，从上到下的顺序，也就是说网格的第一个端点设定在肩线的左边，第二个端点设定在肩线的右边，第三个端点设定在腰线的左边，最后一个端点设定在腰线的右边。用这种方式设定端点产生的网格与添加网格-1 命令设定的网格相同，贴图效果(如图 7-9)：

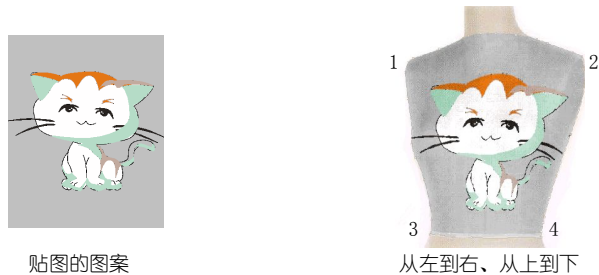
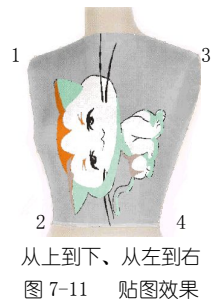


图 7-9 贴图效果

②若设定端点的方式为从右到左、从上到下的顺序，或从左到右、从下到上，或从右到左、从下到上的顺序，则贴图效果显示(如图 7-10)：



③若设定端点的方式按从上到下、从左到右的顺序进行设定，即第一个端点在肩线的左侧，第二个端点在腰线的左侧，第三个端点在肩线的右侧，最后一个端点在腰线的右侧，按此方式设定端点，贴图效果显示(如图 7-11)：

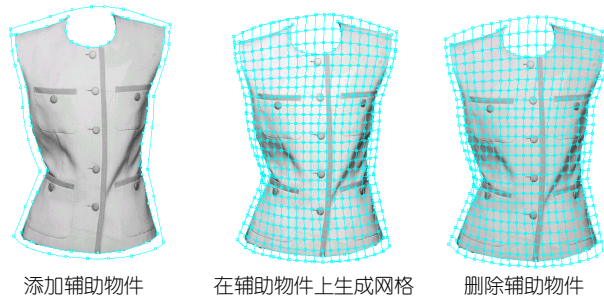


④同样，设定端点的方式是按从上到下、从右到左，还是从下到上、从左到右，等等，都会产生不同的贴图效果，在此不一一作图例介绍。

**※注意：**

1. 端点的定义以第一、第二个端点为标准，而第三、四个端点的作用为生成网格而设定的，它不影响贴图效果。
2. 添加网格-2 命令中端点的设定决定着网格内网线的走向，所以在对西服、

圆领、“V”字领等网格轮廓线凹凸较明显的物件，不能只设定四个端点，要通过添加辅助物件来更好的生成网格，也就是说在已有的物件基础上通过添加物件，把凹凸较明显的部位变的缓和（如图 7-12）。



添加辅助物件      在辅助物件上生成网格      删除辅助物件

图 7-12 圆领装添加网格-2 的方法

在辅助物件的基础上进行网格端点的设定，生成网格后，可通过删除物件命令删除附加的物件，最后完成圆领装网格的添加。

#### ◇ 修改物件：

修改物件即修改将影响立体贴图边线效果的物件（新建物件或添加物件）。


选择  修改物件命令，将光标放到新建物件或添加物件的边线上，边线显示为有小方格（即边点）的边线。其子命令图标区（如图 7-13）：



图 7-13 修改物件子命令图标区

#### ■ 返回：

返回到贴图命令的子命令图标区。

### ■ 复制物件：



选择  复制物件命令，拖动需复制的物件的任一边点到合适位置，单击鼠标左键确定，弹出物件复制对话框（如图 7-14）：




图 7-14 物件复制对话框

根据需要选择复制的物件是新建物件还是添加物件，或者选择“放弃”即不进行物件复制。


### ■ 移动物件：

点击  移动物件命令，拖动需移动的物件的任一边点到合适位置，单击鼠标左键确定，完成物件的移动。

### ■ 旋转物件：


点击  旋转物件命令，将光标放到所需旋转物件的任一边点上，点击边点旋转到合适的角度，点击鼠标左键确定，完成物件的旋转。

### ■ 调整边点：

点击  调整边点命令，将光标移到所需调整的边点位置，点击边点并拖动到合适的位置，点击鼠标左键确定，完成这个边点的调整。再次移动光标调


整边点，继续如上操作，直到对新的物件满意为止。

#### 修改网格：

选择  修改网格命令，修改网格命令的子命令与添加网格-1 中的子命令相同，在此不再讲解。


#### 删除物件：



利用删除物件命令可删除目标物件。

1. 选择  删除物件命令。
2. 移动光标到新建物件或添加物件的边线处，点击鼠标左键将删除目标物件。

#### 删除网格：

通过删除网格命令可以看到目标网格是如何设定的。

1. 选择  删除网格命令，在绘图区内将显示所有的网格。
2. 移动光标到网格处，点击鼠标的左键完成对网格的删除。

**※注意：**对于建立、修改或删除物件（网格）时，通过点击  撤消命令或单击快捷键“Z”实现对当前物件（网格）操作的撤消；通过点击  重做命令或单击快捷键“A”实现对当前物件（网格）操作的重做。



### 贴图：

完成对网格设定后，利用贴图命令进行立体贴图。

任何一张点阵图都可以选作贴图图案，可把它扫描进富怡纺织服装图艺设计系统绘图区；也可以从文件管理中读出（如图 7-15）。



图 7-15 读入贴图图案

选择贴图命令，显示贴图选项面板（如图 7-16）：

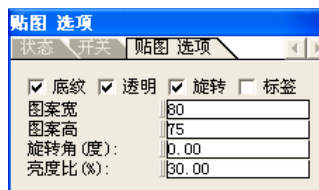


图 7-16 贴图选项面板

1. 选取底纹，贴图是在目标图像的底纹状态下进行；不选取底纹选项则贴上去的是读出图案。
2. 选择透明，贴上去的图案呈透明效果。
3. 选择旋转，选定的图案可在绘图区内通过鼠标自由转动，当达到所需位置时点击鼠标的左键确定；也可以通过在旋转角（度）后的文字框内设置旋转度数来达到图案的旋转。
4. 选择标签，贴图图案像标签样贴在服装上，不会循环。
5. 在贴图选项面板中显示（也可设置）所选取图案的宽度与高度，在亮度比（%）后的文字框内设置所选图案的亮度。

完成以上的准备工作后即可开始把读出的图案贴到目标图像中去。

**贴图步骤：**


1. 光标移到目标图像处，出现一个标识（选取的图案）。
2. 将光标定位在目标图像上，点击鼠标左键放下图案，贴图效果(如图 7-17)：



图 7-17 贴图效果

**处理贴图后的效果：**

贴图后，在贴图选项面板上不选择旋转，将光标放在目标图像上，向需移动的方向上拉出一条线段，可将贴图图案沿此线段移动一段距离；选择旋转，将光标放在目标图像上，向需旋转的方向上拉出一个角度，可将贴图图案沿此方向、角度旋转。

贴图子命令图标区(如图 7-18)：




图 7-18 贴图子命令图标区

选择  图案上移命令可把图案向上移动。


选择  图案下移命令可把图案向下移动。


选择  图案左移命令可把图案向左移动。


选择  图案右移命令可把图案向右移动。


选择  图案左转命令可将图案进行向左转动。

选择  图案右转命令可将图案进行向右转动。


选择  图案放大命令可将贴在目标上的图案进行放大。

选择  图案缩小命令可将图案进行缩小。

选择  亮度增加命令可将图案的亮度增加。

选择  亮度减小命令可将图案的亮度减小。

**※注意：**上述的各项命令是根据贴图后的效果进行选择，若贴图后的效果较好，

就单击  返回命令返回到上一级。