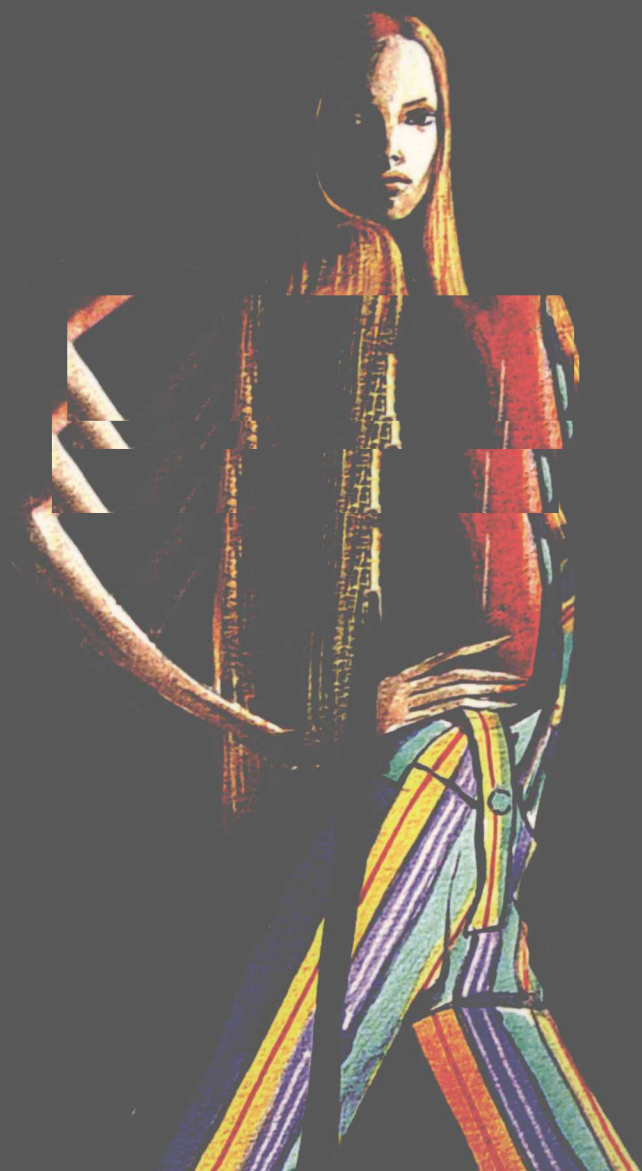


21世纪高等职业教育
规划教材
双证系列

APPAREL PAINTING TECHNIQUES

杨秋华 著

服饰绘画 表现技法



上海交通大学出版社
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS

21 世纪高等职业教育 规划教材
双证系列

服饰绘画表现技法

FUSHI HUIHUA BIAOXIAN JIFA

杨秋华 著



上海交通大学出版社
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS

内 容 提 要

本书是 21 世纪高等职业教育规划教材形象设计专业双证系列之一。按照我国高等职业教育的培养目标, 强调培养形象设计人员的实际应用能力。本书以人物造型绘画技法为核心内容, 介绍如何表现形象设计效果, 主要内容包括: 服饰绘画基础表现、人体结构比例及各部位关系、发型服饰配件表现、服饰绘画的色彩表现方法、不同材料及风格表现以及实际应用等方面的内容。书中以大量精美、生动的形象设计效果图作品为参照, 以实用、详尽的步骤为特色, 以作者多年形象设计艺术实践和效果图创作经验为重点, 将服饰绘画的各种表现方法和注意要点全面、立体地呈现给读者。

本书实用性较强, 适用于各类大中专院校形象设计专业及相关专业的学生及从事形象设计行业的专业人士。同时本书涵盖了时装画技法的全部内容, 可以作为服装专业学生的技法教材和自学用书, 而且书中加入了舞台人物形象设计的服饰及造型表现, 为服装专业学生提供了更为广阔的学习空间。

图书在版编目(CIP)数据

服饰绘画表现技法/杨秋华著. —上海: 上海交通大学出版社, 2010
ISBN 978 - 7 - 313 - 06585 - 8

I. ①服… II. ①杨… III. ①服装 - 绘画 - 技法
(美术) IV. ①TS941.28

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 115914 号

服饰绘画表现技法

杨秋华 著

上海交通大学出版社出版发行

(上海市番禺路 951 号 邮政编码 200030)

电话: 64071208 出版人: 韩建民

上海锦佳装璜印刷发展公司印刷 全国新华书店经销

开本: 889mm × 1194mm 1/16 印张: 7.25 字数: 131 千字

2010 年 6 月第 1 版 2010 年 6 月第 1 次印刷

印数: 1 ~ 3030

ISBN 978 - 7 - 313 - 06585 - 8/TS 定价: 48.00 元

版权所有 侵权必究

前言

PREFACE

双证课程是近年来中国高等职业教育顺应时代的一个创新概念,是符合国家人才培养发展思路的。中国的高等职业教育一直在探索一种区别于普通本科教育的、具有时代特色的模式,双证课程体系的构建和推广将为中国高等职业教育提供一个良好的发展平台,并为规范和建立系统化、科学化的高职教育体系奠定坚实的基础。形象设计专业是一门新的学科,构建和规范课程体系将为形象设计行业人才的培养提供必要的保证,也将为中国形象设计行业的发展提供专业化、科学化的方法和思路。

近几年随着社会的发展和经济的繁荣形象设计迅速升温,形象设计是一门创造美的职业,良好的审美修养和绘画基础是对行业从业人员的基础要求,培训机构只是进行技术培训,而忽略了审美素质和绘画技法的培养,而专业设计院校的毕业生占从业人员总数的比例不足百分之一。由于专业市场的不规范,有关形象设计的专业教学用书也不够规范和系统化。为此,我们进行了“高等职业教育形象设计专业‘双证书’教学培养方案”的研究,针对行业的职业技能要求标准编写了一系列实用性、专业性强的教材。《服饰绘画表现技法》作为形象设计的专业基础课程之一,是衔接形象设计师与消费者的桥梁。服饰绘画表现技法是以整体人物造型为表现主体,展示被设计者通过发型、化妆、服装及服饰搭配后的效果、气氛,并具有一定艺术性、工艺技术性的一种特殊画种。该书借助绘画形式,从基础技法表现入手,从而达到锻炼设计师的素描、速写、色彩等绘画基础能力的目的。

本书是作者经过多年的探索和摸索,在实践中不断完善而成的。书中除署名作品外均为作者作品,书中采用了谢丽华、曾蕾、王子涵及周莹的作品,胡华勇参与本书的排版工作,在此一并表示感谢。由于时间紧迫,难免有不尽如人意之处,还望业内外人士批评指正。书中还选用了部分国内外优秀参考图片,绝大多数均在参考文献中标明出处,若有疏漏,敬请谅解。

作者

2010年4月20日

目录

CONTENTS

001	1 服饰绘画所需的基本知识
001	1.1 服饰绘画的学习与研究
002	1.2 绘制用具及应用
007	2 服饰绘画基础表现
007	2.1 服饰绘画人体表现
015	2.2 人体结构比例及各部位关系
024	2.3 服饰配件表现
026	2.4 黑白线条表现
031	3 服饰绘画的色彩表现方法
031	3.1 淡彩表现法
036	3.2 水粉厚表现法

043	3.3 多种材料及电脑表现法
071	4 服饰绘画面料质感及风格表现
071	4.1 不同种类面料的表现方法
086	4.2 服饰绘画的风格表现
099	5 服饰绘画的应用
099	5.1 戏剧类造型
104	5.2 歌舞类造型
108	5.3 戏曲类造型
109	参考文献

1 服饰绘画所需的基础知识

1.1 服饰绘画的学习与研究

服饰绘画是以绘画作为基础手段来表现的,具有一定的审美性和艺术性。学习服饰画,需要一定的绘画及人物造型基础。其重点是体现出服装、化妆、发型、配饰与人体之间的统一关系,以及由此产生的视觉美感。初学者可以先掌握工艺平面图的技巧,然后逐步学习,掌握一定的绘画基础知识。如人物造型基础及一定的色彩表现基础等。除掌握一定的绘画技巧和时装画的技法之外,还必须掌握一定的时装方面的知识,如时装设计和时装工艺知识等。

1.1.1 服饰绘画的特征

服饰绘画主要体现设计师的构想、设计立意及风格特征等。在设计之前设计师要对所设计对象做出相应的判断,然后用笔将其体型、气质、着装及发型等描绘出来,把相对完整的设计构思表现在纸上。这样就避免了直接在人体上修改的麻烦,同时又可以直接将效果图拿给顾客看,从而提高工作效率。

服饰绘画和服装效果图的实质和内涵是基本一致的,都是借助绘画形式进行表达。不同的是服装设计图以服装造型为主,而服饰绘画却以人物的整体造型为主要表现对象,除了服装之外还要深入表现人物的化妆、发型及面部表情等。所以这就要求设计师必须熟练掌握面部五官及各个细节的绘画方法,不可忽略细部表现,如年龄特征、人种特征及性格特征等,以衬托出整体

造型的效果。当然也不要任何设计中都做到面面俱到的表现,还是应该根据造型的需要进行适度的选择,例如:在突出妆容的设计图中,就要突出脸部化妆的色彩、造型;在整体形象设计图中,其表现的重点应该放在服饰、发型上。

服饰绘画对于人体姿态常常会采用简练、概括的手法,而对于造型的表现却力求具体准确,从而达到主次分明和强化突出重点的目的。处理好上所述几点后,绘制时还可以通过构图、线条运用及各种技巧体现出设计者的个性和风格。

1.1.2 服饰绘画的形式美感

服饰绘画的造型基础,除人物造型之外,还包括形式美感等问题。化妆造型、服装款式、表现风格、人体表现、工具材料、表现技法等因素组成的整体艺术形式,是服饰绘画内容的体现。形式美感审美水平的提高,需要平时的日积月累,潜心研究。

服饰绘画形式感的处理,首先需要研究服饰绘画所表现的主题精神,即服饰绘画的内容部分。研究服饰绘画所表现内容的关系,然后从总体着眼,决定服饰绘画的表现风格,其次研究其各种关系因素,从而选定其所要表现的技法、工具材料,以及相应的表现形式。

1.1.3 服饰绘画的学习方法

服饰绘画的学习方法最常见和最有效的是“临画结合”法。

临摹是初学者入门学习的最佳途径和

行之有效的的基本方法。临摹是掌握绘画技巧的一种方法，就像学习绘画要先临摹一样，但要注意的是临摹也并不是单纯地以表现结果为目的，更重要的是要学习别人的技巧。可以首先从临摹他人的效果图入手，这样可以直接学习到既有经验，另外还可以直接临摹造型摄影图片，这样可以弥补对于人体动态以及服饰面料掌握的不足。当然，在临摹的过程中一定不能以简单的机械复制为目的，要不断观察、分析、实践，才能不断进步。第二阶段是仿造的阶段。这个阶段要求学习者根据临摹阶段所掌握的方法，自己构想和创造。包心挑选，要求颜色完全一致，尤其是每天用过晚膳后，先用蛋清涂脸上的皱纹，到上床前半小时许洗掉，然后涂上忍冬花的蒸馏液，这一套美容程序就连现代美容师也望而兴叹。

东南沿海的美容化妆品小作坊，在唐、宋、元、明时代就已存在，但到了清代，规模才不断扩大。清代咸丰十一年(公元1861年)，在上海山西路南段老妙香粉局建立，以生产精制生发露油香粉等蜚声海内。同治元年(公元1862年)，杭州“孔凤春”化妆品店成立，生产贡粉，朝贡皇室。此外，在清朝民间，描眉、搽胭脂、染发等美容化妆的水平也比较高。

1.2 绘制用具及应用

服饰绘画使用的工具很多也很广泛，一般来说，在绘制初期选用常用工具中的某些工具，就完全可以满足基本的绘制要求了。工具材料大致分为常用工具、颜料、纸张及特殊工具。对于用特殊技法制作的造型图，可以运用一些特殊的工具，如计算机、喷笔工具等。

1.2.1 笔类

铅笔——铅笔的种类较多，有软硬之分，一般可选用B型的黑色绘图铅笔进行起草稿。彩色铅笔有水溶性彩铅和不溶性彩铅两种，且色彩种类繁多。水溶性彩铅，可以在绘制后，利用清水渲染而达到水彩的效果，同时也可作一般彩色铅笔使用(图1.1)。

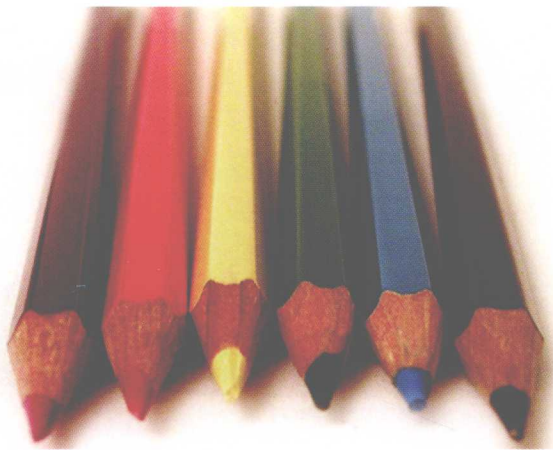


图 1.1

钢笔——钢笔是勾线以及线描稿常用的工具之一。可以选用弯头钢笔或多种型号的宽头钢笔。宽头钢笔的特点是能勾画出较宽的线迹，表现不规则线和粗细线时效果很好。



图 1.2

勾线笔——也叫绘图笔，笔尖有粗细之分，从0.1到0.9。勾线笔适合于表现连续、均匀、弯曲的线（图1.2）。

炭笔——包括炭画笔、炭精条等。炭笔的颜色比铅笔要重，所以在运用铅笔感到颜色深度不够时，可采用绘图炭笔、钢笔或马克笔等。但由于炭笔的黏附力不强，在绘制后，可配合使用绘画用定型液，以加强炭笔的附色牢固性（图1.3）。



图 1.3

马克笔——马克笔有两种类型，一种为油性，另一种是水性。笔头的形状有尖头和斧头两种。尖头笔适合勾线，斧头型用于



图 1.4

涂大面积色块。马克笔的颜色类型繁多，是一种非常实用和理想的设计工具。因为马克笔既可以表现线和面，又不需要调制颜色，且颜色易干，所以用马克笔作画，是各种绘制技巧中较为快捷的一种（图1.4）。

蜡笔、油画棒——同属于油性的绘画工具，有多种颜色可以选择。在效果图中多局部使用，先用蜡笔或者油画棒画出图案，再用水粉或者水彩直接覆盖，由于其不溶于水的特性，所以可以产生意想不到的视觉效果，多用于表现镂空或花底面料（图1.5）。



图 1.5

毛笔——常用白云笔（大、中、小号）、狼圭、叶筋、衣纹、花枝俏等，根据其不同的软硬度进行不同的应用。羊毫的特点是含水量大，蘸色较多，一笔涂出的面积较



图 1.6

大，但由于含水量太大，画出的笔触容易浑浊，不太适合于细节刻画。狼毫的特点是含水量较少，比羊毫的弹性好，适合于局部的细节刻画（图1.6）。

水粉笔——用于干画法或表现水粉效果，常用扁平头的羊毫与狼毫混合型（图1.7）。



图 1.7

水彩笔——有圆头和扁头两种，可根据绘画的不同需要进行选择（图1.8）。



图 1.8

尼龙笔——选择尼龙毛笔的时候，要特别注意它的质地，要软且具有弹性，切忌笔锋过硬。笔锋过硬的笔往往很难蘸上颜料，在画面上容易拖起下层的颜色，使覆盖力大为降低（图1.9）。



图 1.9

1.2.2 纸类

水粉纸——是针对水粉画创作的一种专用纸，它的优点是纸张较厚，有纹理，吸水力比普通纸强。缺点是当水分比较多或颜料比较厚时，纸还是会微皱或卷起，所以画画时，纸张一定要固定好。

水彩纸——吸水性远高于一般纸（包括水粉纸），纸纹有粗细之分，纸面纤维较强壮，不易破裂、起球。水彩纸有许多种，主要分为棉质和麻质两种，麻质的厚纸适合画细致深入的主题，而棉质的则更适合画一些有渲染和晕染特殊肌理效果的作品。

素描纸——适合表现素描效果，但由于吸水性极强，容易使颜色显得灰暗，所以一般不建议画色彩。

卡纸——包括黑白卡纸和色卡，卡纸的吸水性较差，尤其是高度光滑的纸质更有排斥水分的现象，所以一般画平涂效果时不建议用卡纸。

底纹纸——有不同的底纹和颜色可以选择，纸质较厚，吸水性较强，适用于水粉、水彩、铅笔等多种工具的表现，也可以巧妙

地利用其颜色和肌理表现特殊效果。

1.2.3 颜料

颜料有水彩、水粉、丙烯颜料等等。

水粉又称广告色，颜料不透明，有很强的覆盖性。水粉颜料通常湿的时候明度较低，颜色较深；干的时候明度较高，颜色较浅。水粉颜料的深浅用加白色的多少来调整，白色加得越多，颜色越浅。调配水粉颜料要控制好加水量，水量过少，笔触发涩，拉不开笔；水量过多，则色块涂不均匀。一般建议调配水粉颜料的水量不宜过多，只要运笔不涩即可。另外，水粉颜料在家水较多时也可以作为淡彩来用，但其透明性比水彩差（图1.10）。

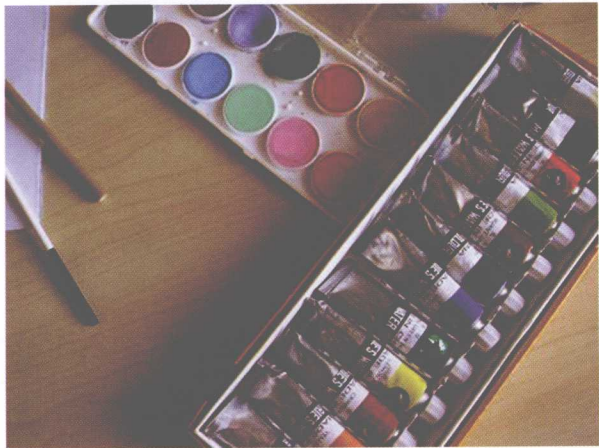


图 1.10

水彩颜料透明度高，其深浅是靠调整加水量来控制的。较多的颜色是透明或半透明的，其中以普蓝、柠檬黄、翠绿、玫瑰红等色最为透明。次之是群青、桔黄、朱红等。土红、土黄、煤黑、褐色属于不很透明，但若多加水调和，减低其浓度，也可达到透明效果。水彩颜料湿的时候和干后色彩大体一样，一般不会发生变化。但水彩画作品时



图 1.11

间长，容易褪色，所以应重视作品的收藏和保护（图1.11）。

丙烯颜料出现于20世纪60年代，干燥后为柔韧薄膜，坚固耐磨、耐水、抗腐蚀、抗自然老化，不褪色，不变质脱落，画面不反光，干燥后可以冲洗。它可以一层层反复堆砌，画出厚重的感觉；也可加入粉料及适量的水，用类似水粉的画法覆盖重叠，画面层次丰富而明朗；如在颜料中加入大量的水，可以出现水彩、工笔画的效果，一层层



图 1.12

烘染、推晕、透叠，效果纯净透明（图 1.12）。

1.2.4 辅助工具

画效果图时除了用到以上的笔、纸和颜料之外，还会用到一些其他的辅助用具，

主要包括：橡皮、尺子、笔洗、调色盒、画板、美工刀，以及胶带纸、夹子等，这主要是根据需要进行选择。一般来讲，胶带纸最好选择纸质的；画板选择 4 开或者是 8 开的。

2 服饰绘画基础表现

2.1 服饰绘画人体表现

服饰绘画的人体结构表现和纯绘画中的人体表现不同，纯绘画中的人体一般采用写实手法，而服饰绘画中的人体则是经过概括、提炼和美化的人体。因此，把握好人体中的关键点和细节是画好人物造型图的关键。

2.1.1 头部五官表现

人的头部基本上可以归结为一个鸭蛋形。面部审美中一个非常重要的标准是：是否符合三庭五眼。三庭五眼就是面部五官的布局，布局和谐了，基础美了，才会是真正的美。“三庭”指的是脸的长度比例。第

一庭是指从前额发际线至眉底线；第二庭是指从眉底线至鼻底线；第三庭是指从鼻底线到下颌线。这三者的比例在平视时是基本相等的。“五眼”指脸的宽度比例。以一只眼睛的长度为单位，从左耳朵边际到右耳朵边际，均匀分成五个等份，两只眼睛之间的间距为一只眼睛的长度，两眼外侧至发际缘应是一个眼睛的宽度。当头部角度变化时，三庭五眼会随着头部的透视进行改变，而不会再是等分的了。当抬头仰视时，三庭的距离会向上逐渐缩短，呈上弧线；低头俯视时则刚好相反。五眼的距离也会随着头的左右转动而向转动的方向逐渐变短。当然，在服饰绘画中可以适当进行夸张，将眼睛的长度拉长，这样在视觉上更具美感（图2.1、图2.2）。

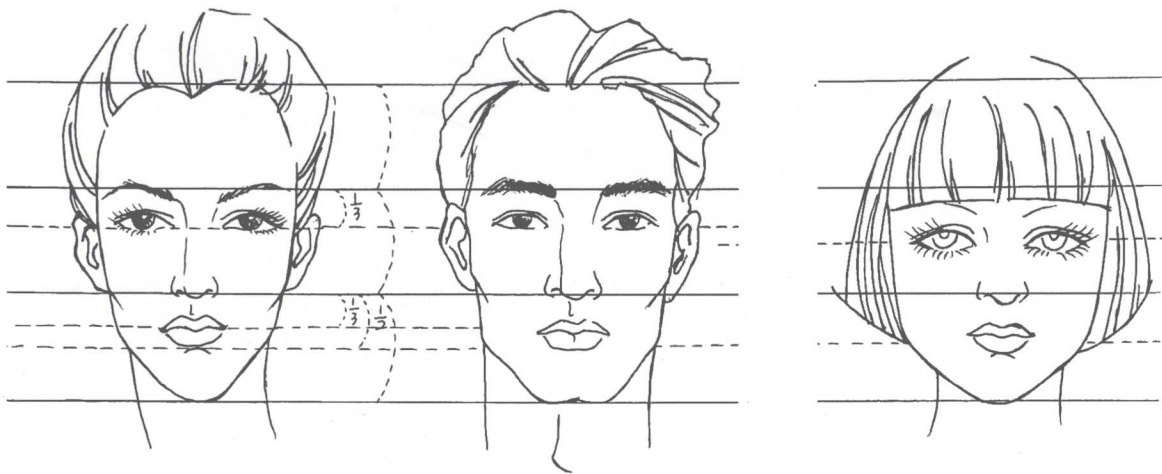


图 2.1

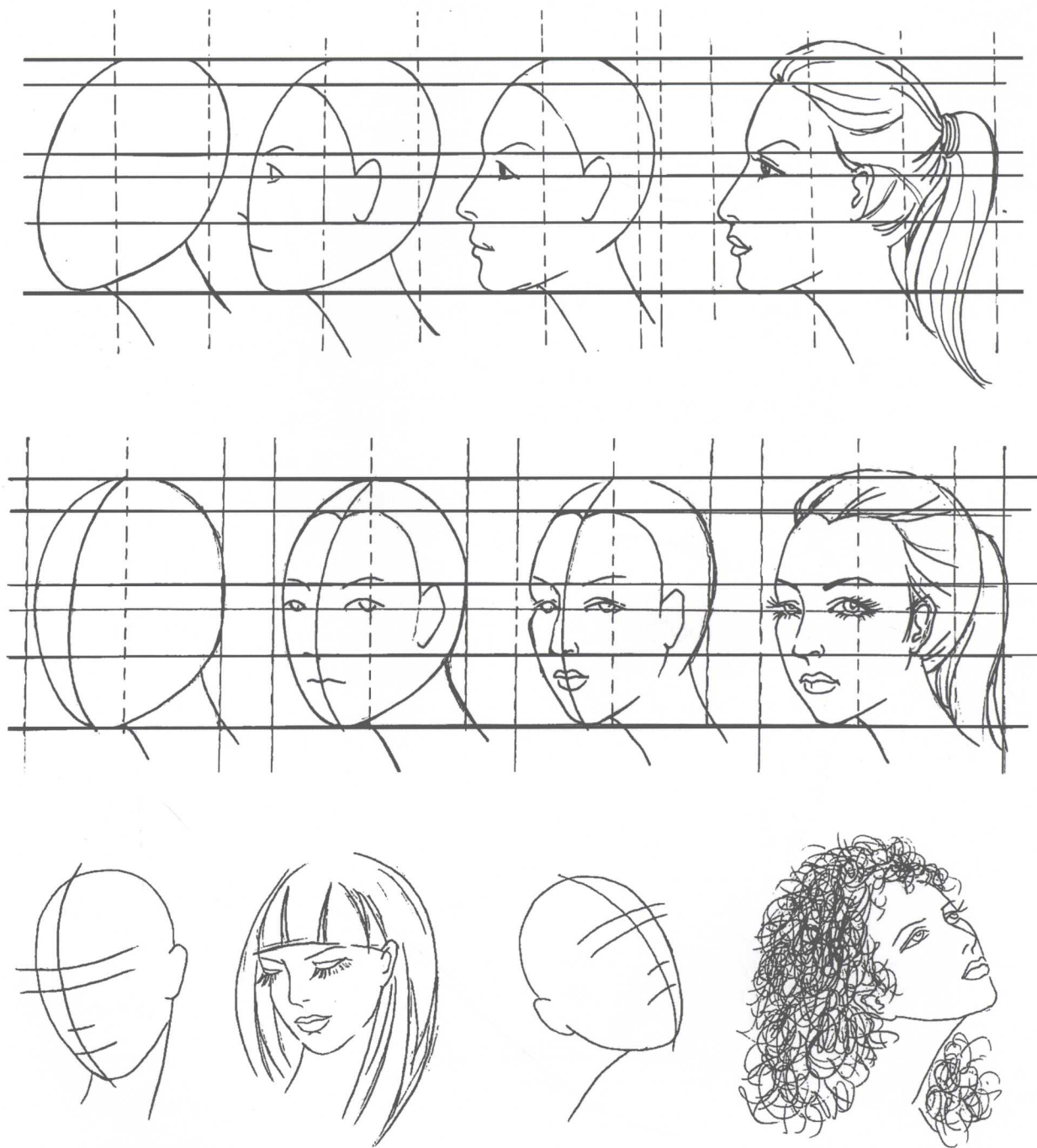


图 2.2

2.1.2 眼睛、眉毛的表现

眼球呈球体嵌在头骨深凹的眼眶内，处于面部的中心位置，它是五官中运动最频繁的器官。两只眼睛的结构方向正好相对，这更增加了它的表现难度。眼睛由眼球、上眼睑、下眼睑、眼眶和泪阜组成。

表现眼球要特别注意它的精细变化。它的上部有上眼睑投下的阴影，下部有球体自身结构形成的暗部。虹膜是一个变化复杂的深色透明体，黑色的瞳孔上，有小而亮的高光。眼睑呈弧形，分上、下两部分包裹着眼球。上眼睑比下眼睑厚且长，位置也靠前，覆盖着眼球的大部分。眼睫毛呈放射

状生长于上、下眼睑。上部的睫毛较为粗、密、长，而且能影响眼球的光照。在表现中要尽量多刻画眼部的这些结构特点，特别要注意眼球的体积和眼睑的厚度（图2.3）。

眼睑的形状与瞳孔的位置，与表现人的精神状态有很大关系，哪怕只一点小小的变动，就能造成神态的很大差异。同时，眼睛的表现不能只局限于眼睛本身，还应当包括眼部周围的形体表现。

与眼部结构关系比较大的是眉毛。眉毛包括眉头、眉峰和眉尾三大部分，是眼睛的框架。它为面部表情增加力度，对面部起到决定性的作用。

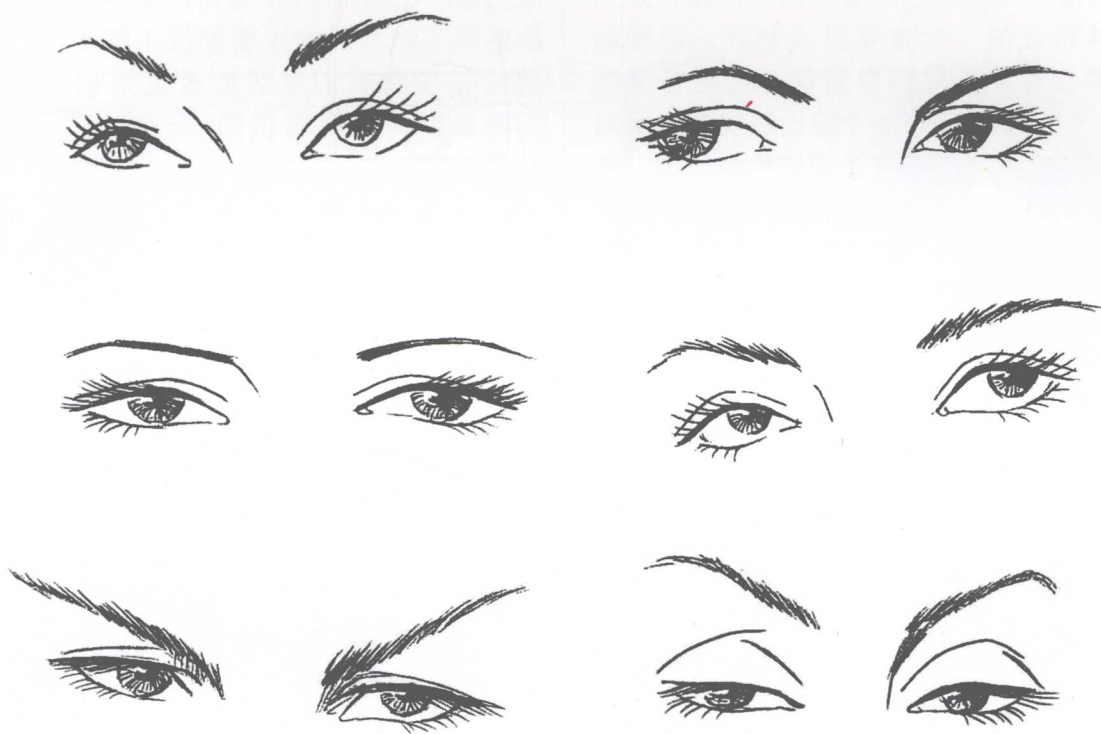


图 2.3

2.1.3 耳朵、鼻子的表现

在服饰绘画中，耳部只是略略几笔，但我们应知道怎样将耳部的所有细节画出来；耳位于头部的两个侧面，形体与头部向后有 20° 夹角。脸部正面时，双耳显得比较远；侧面时，单耳位于头部的中间，所以对耳的了解和表现不能忽视。表现耳朵时要注意它与脸部侧面的平面关系和自身的透视缩变，还要注意耳朵各部分之间的穿插、结合。耳部的形态比较好地体现了线的流畅和由线向面自然过渡的优美造型。

鼻子位于五官的中轴线上，是脸部最富有体积感、最突出的部分。鼻子由三个部分组成：鼻梁、鼻翼和鼻孔。整个鼻子类似一个上窄下宽的梯形。它使脸部产生了较强的明暗变化。鼻子的造型因人而异，是人物形体特征的一个重要组成部分，表现时要先掌握它的整体形象特征，再进行局部刻画。刻画这一部分的手段比较灵活，既可强调明暗的作用，也可强调结构的作用；既可加强处理，又可削弱处理。

2.1.4 嘴部的表现

嘴依附于上、下颌骨及牙齿构成的半圆柱体，形体呈圆弧状。嘴部在造型上由上下唇、口线、人中和颏唇沟四部分构成。

上唇比较长，唇线比较分明，中央有一个上唇结节线将上唇一分为二。人中位于上唇结节线的上部，是鼻子与嘴之间的凹槽。这一部分的结构由凹到凸，使它的对比变化较为突出。下唇的变化比较圆滑，分别由左右两个唇结节形成两个微突点。颏唇沟位于下唇的中心下部，是突出的唇底部与下颌骨正面构成的弧形转折线。这一部分的暗部作用，使唇有抬起的感觉。口线是上、下唇闭合后形成的波状线，两端是口唇终端的嘴角。嘴部的表情肌肉是很发达的，它使口线和嘴角产生丰富的变化，是刻画人物表情的主要部位（图2.4）。在模特张嘴时我们虽然能看见她们的牙齿，但在画嘴时并不将它们一一画出，而是一笔带过。

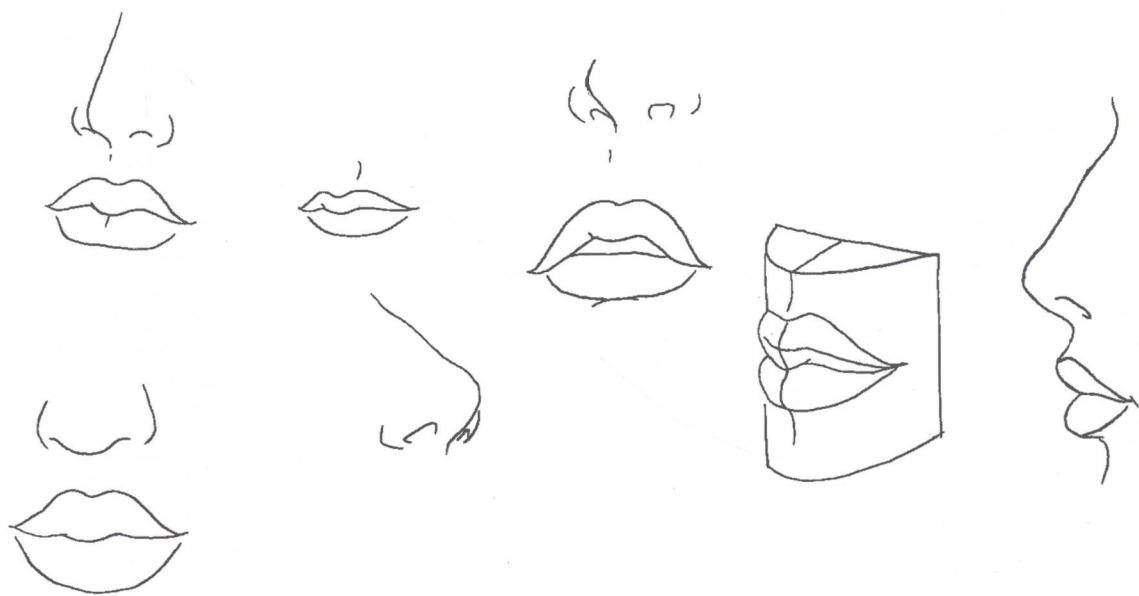


图 2.4

2.1.5 发型的表现

发型在造型设计中扮演着重要的角色，不同的发型各有不同的风格，协调的发型将使造型的风格更具整体感（图 2.5）。

发型的画法可分两种：一是写实画法，用铅笔仔细描绘出发丝和明暗；另一种是写意画法，只要画出发型的大轮廓，表现出柔和的意境即可。

2.1.6 颈部的表现

在服饰绘画中，脖子通常画得比正常人的要略长些，这样给人感觉更加优雅。利用脖颈轮廓线之间的相互交错就可将脖子的转动表现出来。颈部的基本形状是一个圆柱体。如果要在画中表现一件衣服的领口，那么必须表现出圆柱体的感觉。



图 2.5

2.1.7 手的表现

俗语说“画人难画手”，这说明画手是比较难的，为此，应先了解手的结构。手的结构可分为腕骨、掌骨和指节骨三大部分，其长度与人脸从下巴到额发际的长度基本

相等。在服饰绘画中一般会将手画得略大一点，以便与拉长的人体成正比。

在画手时，我们采用图解的方式将手的动作分解表现。将手掌概括成一个不规则的五边形，拇指、食指和小指表现力较

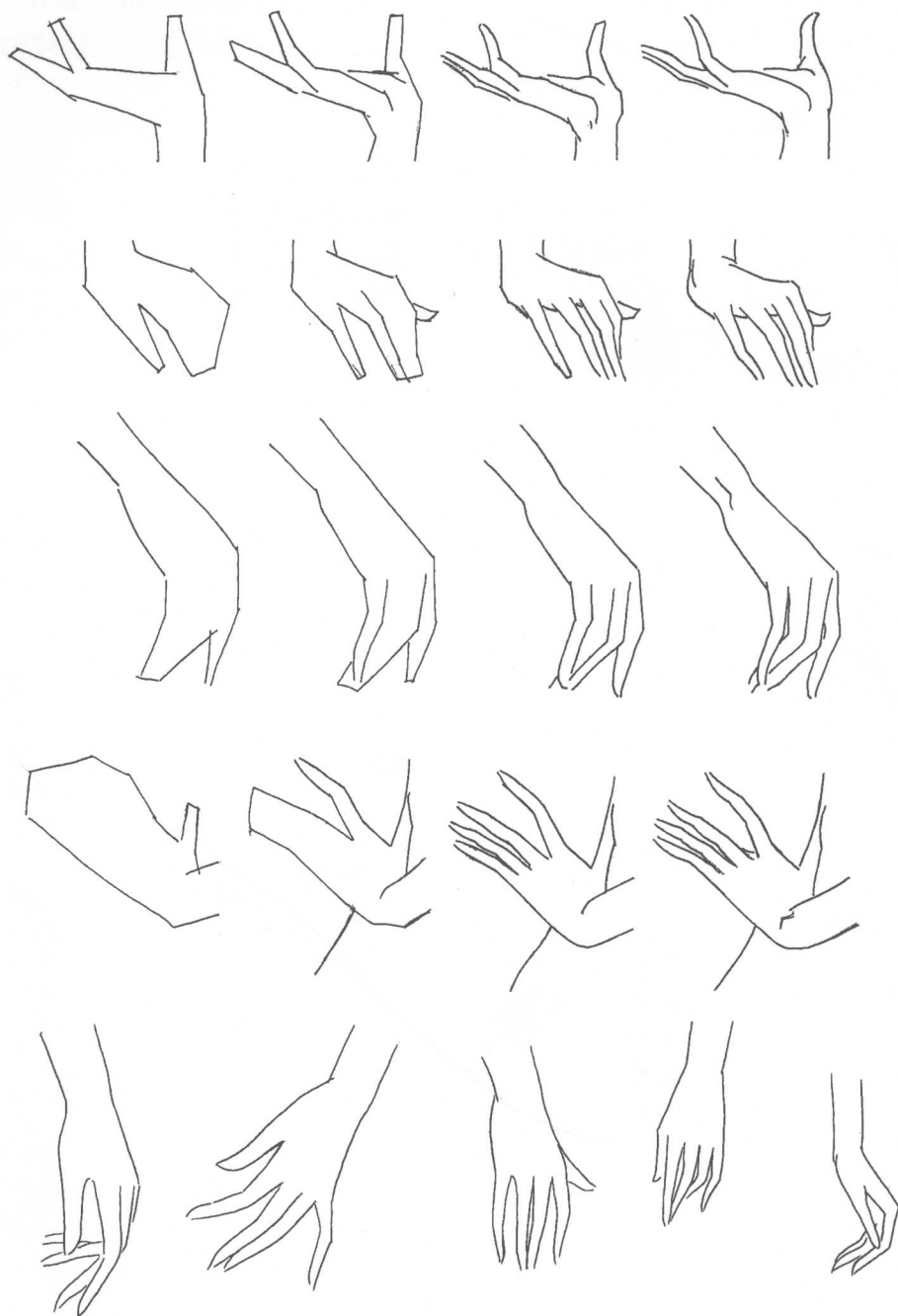


图 2.6