

设计表现技法丛书

SHEJI BIAOXIAN JIFA CONGSHU

黄燕敏 张茵 著

手绘 服装设计 效果图 ①

SHOUHUI

FUZHUANG

SHEJI

XIAOGUOTU

本书特点

美术学院一线教师编写
完全符合教学大纲

本书适用于

美术学院相关专业教师
服装设计专业学生
服装设计人员
时尚爱好者



ARTTIME

时代出版传媒股份有限公司
安徽美术出版社

SHEJI BIAOXIAN
JIFA CONGSHU

Shouhui Fuzhuang
Sheji Xiaoguo

设计表现技法丛书

手绘服装 设计效果图

黄燕敏 张茵 著



时代出版传媒股份有限公司
安徽美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

手绘服装设计效果图. 1 / 黄燕敏, 张茵编著. —2版.
合肥: 安徽美术出版社, 2009. 6(设计表现技法丛书)
ISBN 978-7-5398-2041-5
I. 手… II. ①黄…②张… III. 服装—绘画—技法(美术) IV. TS941. 28

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第064272号

责任编辑: 谢育智 李树梅
装帧设计: 正 方

设计表现技法丛书

手绘服装设计效果图

黄燕敏 张茵 著

安徽美术出版社出版

(合肥市政务文化新区翡翠路1118号出版传媒广场14F 邮编: 230071)

安徽美术出版社网址: <http://www.ahmscbs.com>

全国新华书店经销

合肥远东印刷厂印刷

开本: 889 × 1194 1/16 印张: 5

2009年6月第2版

2009年6月第1次印刷

ISBN 978-7-5398-2041-5 定价: 30.00元

若发现印装质量问题影响阅读, 请与承印厂联系调换。



目录



前言	1
第一章 人体的结构与比例	2
第二章 人体的重心平衡与各种姿态	4
第三章 头部的表现技法	6
第四章 手脚的表现技法	9
第五章 人体动态与服装支撑点的表现	12
第六章 服装的外形设计	16
第七章 服装画的配色法	21
第八章 服装画的表现技法	26
第九章 面料质感的表现技法	39
第十章 作品欣赏	46

前言

服装画既具有艺术性，有它的欣赏价值，又具有商业性，有它的实用价值。同时，服装画是以人体为表现主体的，所以服装设计师首先要对人体结构与动态有较为清楚的了解。服装画的表现形式非常复杂，它涉及造型、色彩、面料肌理、质感的表现，等等。因此要想熟练掌握服装画技法，还必须进行系统的学习与训练。本书从基础入手，循序渐进，分十个章节对人体结构、服装的造型、色彩的应用、面料的表现技巧等一系列的专业问题逐一进行讲解，图文并茂，内容丰富。本书对于报考艺术院校服装设计类的考生来讲是一本很有价值的学习指导用书，对于学习服装设计专业的学生来讲是一本通俗易懂的教材。



第一章 人体的结构与比例

服装画是以人体为表现载体的。因此,要画好服装画,首先要了解服装画人体的比例关系。人体的比例一般是以头的长度为单位的,正常的人体高度即便是苗条的也只有7个或7个半头高。用这个比例来绘制服装效果图,是很难表现服装的美感的。服装画通过夸大人体比例的手法来满足人的视觉需要。通常多用8个或9个头高的比例形式,最夸张的也可以用10个头高。但主要是以加长下半身为主。肩部以上4个头高,肩部以下4个到5个头高甚至更多一点。胳膊自然下垂时,指尖接近臀围线与膝关节线的1/2处。肘在腰围线处。乳头在胸线上,肚脐略低于腰线。

除了掌握人体高度的比例外,还要注意到肩、胸、腰、臀等各个部位的比例关系。女性的肩宽为2个头高,腰宽为1个头高,臀宽为1个半头高。同时女性人体从整体上讲比较圆润,但局部的凹凸起伏还是比较大的,所以一定要认真观察,完美地来表现。(图1-1)

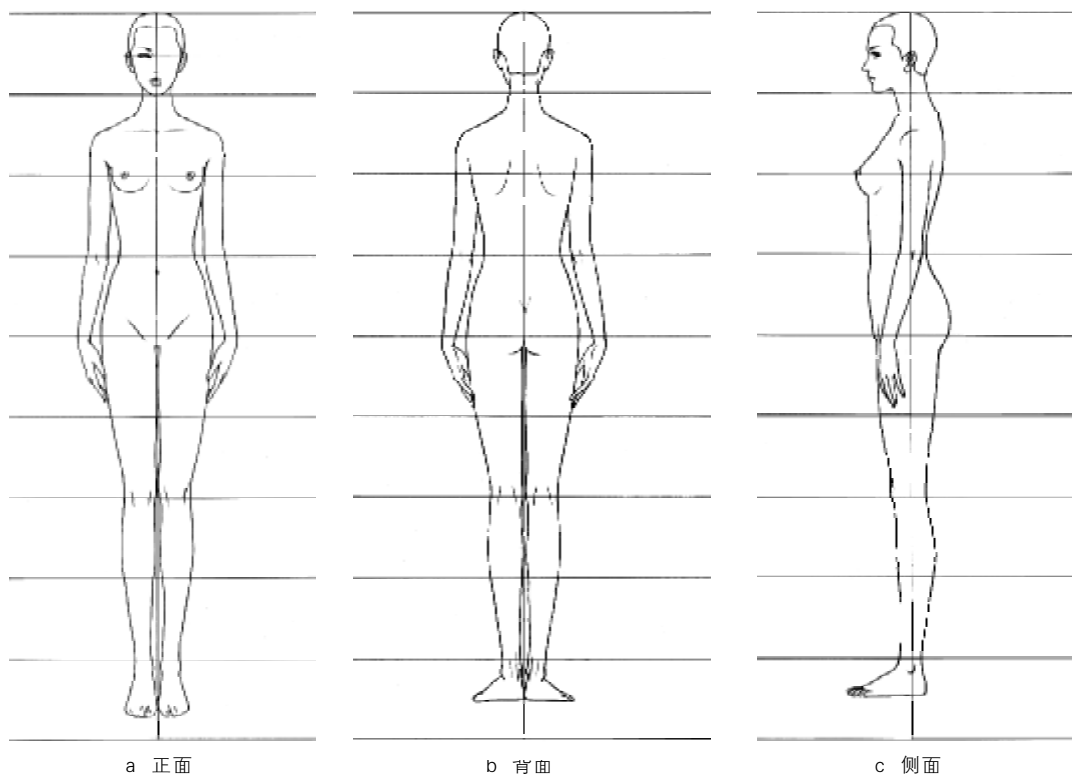


图1-1 服装画女性人体常用比例图

男性人体的比例与女性人体比例大致相同,只是脖子比较粗,肩宽为 $2\frac{1}{3}$ 头高,比较平直,腰宽略小于一个头高。

男女形体结构的差异在于,女性胸腔狭小,盆腔较宽,而男性则胸腔宽大,盆腔较小。男性躯干从臀部起逐渐变窄,呈倒三角形。女性颈长腰细,男性则颈粗肩宽且四肢肌肉起伏明显。总之,同女性人体柔美的曲线相比,男性人体更显强壮、宽厚的直线之美。(图1-2)

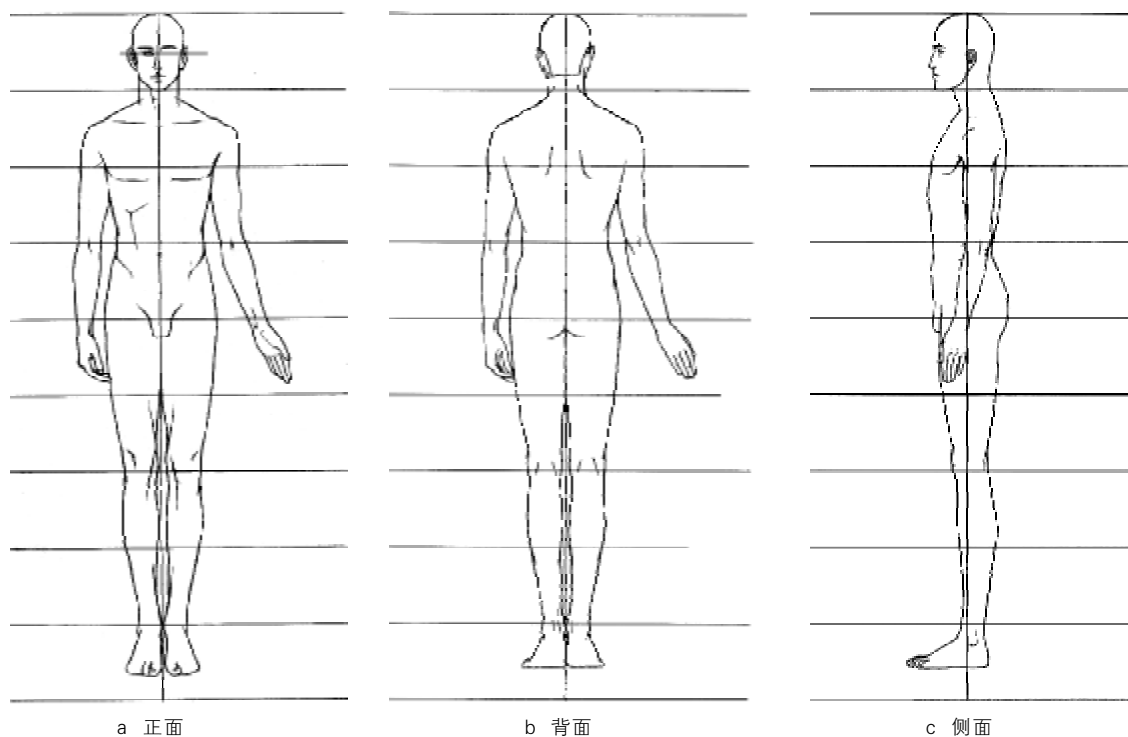


图1-2 服装画男性人体常用比例图

儿童的人体比例与成人有着很大的区别，主要特征是头大、腿短。年龄越小，头的比例越大。幼儿期整个人体只有4个头高，体胖而腿短；发育到儿童期变成5个头高，腿的比例开始略微变长；发育到少年和青少年时期人体比例为7个头高，基本与成人接近。儿童体型还有一个特点是腹部、小手和小脚都是胖乎乎的。（图1-3）

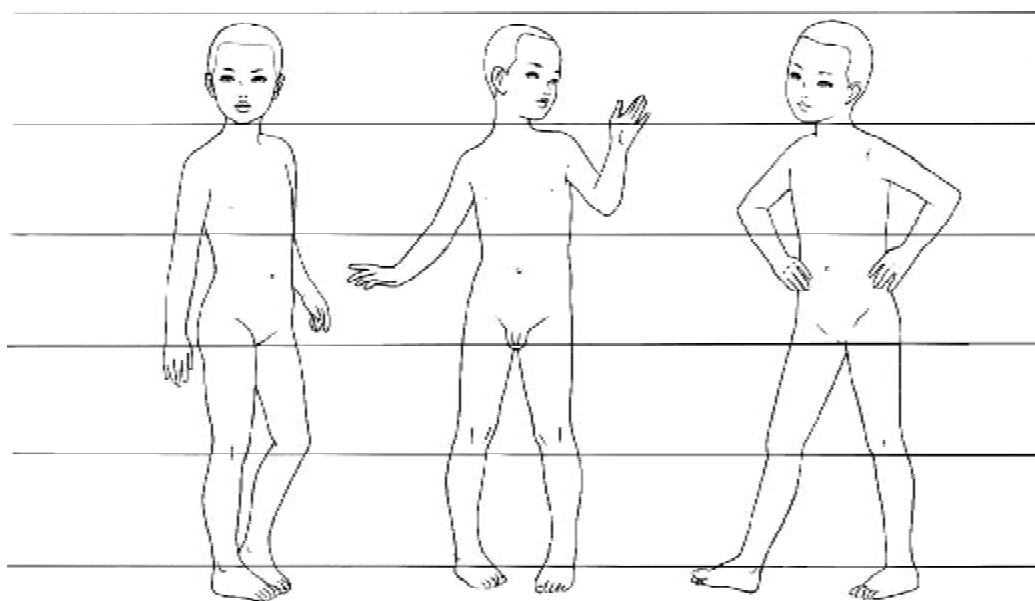


图1-3 服装画儿童人体常用比例图



第二章 人体的重心平衡与各种姿态

人体的重心是指人体重量的中心,而重心平衡也就是指人体重量的平均分配。当人直立的时候,肩、腰、臀人体各条主要的线都是平行的,重心自然地落在两脚的中间,这时,人体是完全平衡的(图2-1)。当人体向一侧倾斜时,就会不自觉地将一只胳膊或一条腿向着相反的方向伸展,力求保持人体的平衡。如果单腿独立时,全身的重心就会集中在一只脚上,此时受力的脚应画在颈窝点的正下方,同时受力脚一侧的髋部向上提起,处于向一侧倾斜的状态,胸腔和肩部向着躯干受力一边放松,且肩则向着相反的方向倾斜,从而使得人体在重心偏移的状况下保持平衡。在画服装人体画时保持人体的平衡是最基本的要领,要不然就没有什么美感可言。总之,画准身体的中心线和重心线,把握好肩与胯的倾斜度就能较好地表现人体的动态。在了解保持人体动态平衡原理的基础上,熟练掌握多种人体变化的动态,就能在作画的过程中显得得心应手(图2-2、图2-3)。



图2-1 人体直立图

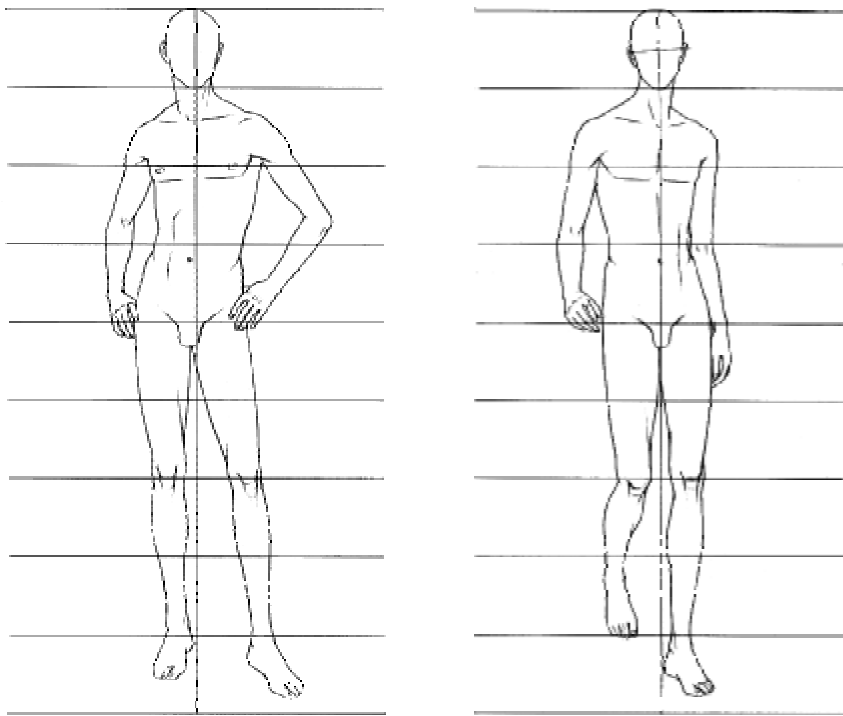


图2-2 男性人体动态图

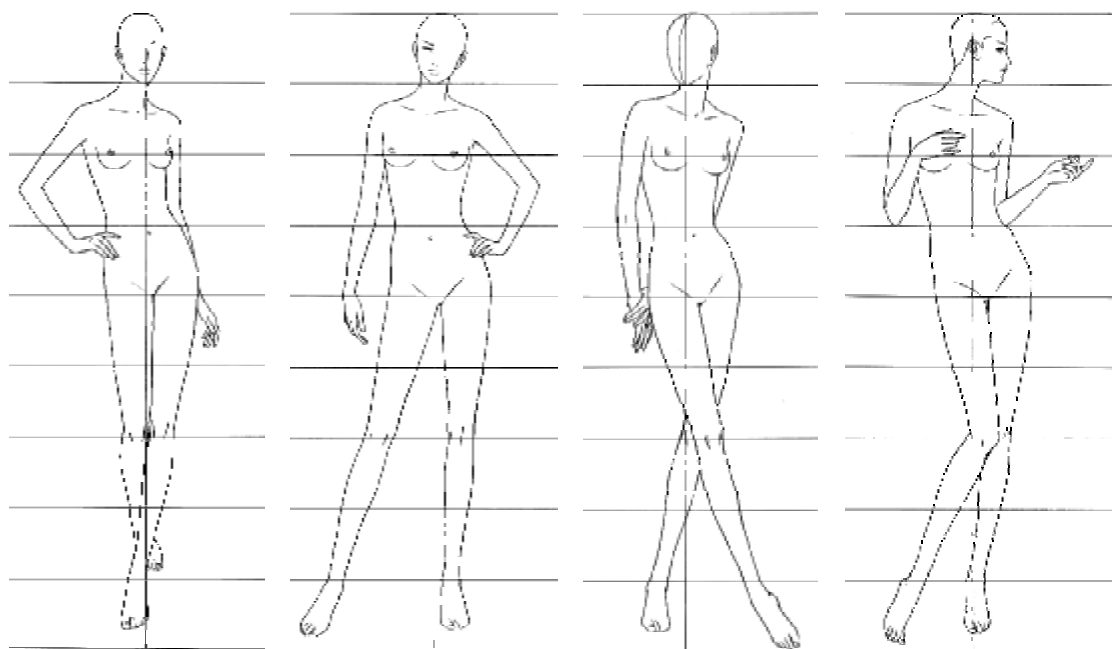
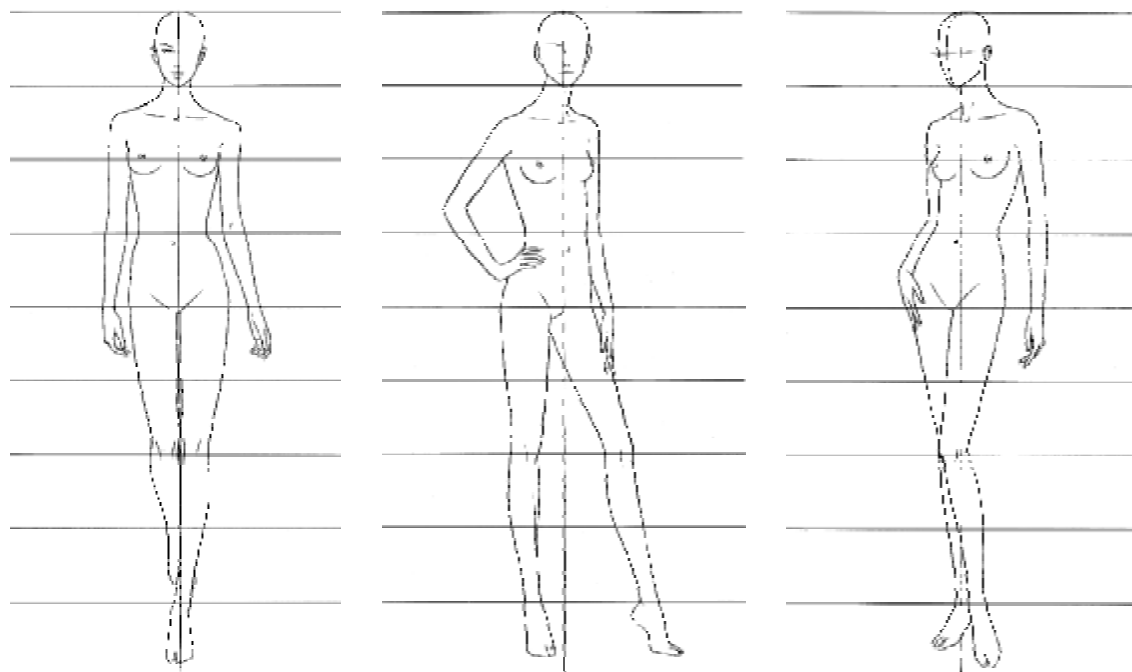


图 2-3 女性人体动态图



第三章 头部的表现技法

服装画,顾名思义,主要是以表现服装为中心,但着装者面部的刻画也是一张完整的服装画不可缺少的部分。它可以形象地表现出着装者的年龄、性别、职业、气质等。五官应用简洁而流畅的线条来表现,把握好比例和各种角度的透视变化,尽量以唯美的手法来表现。

五官的比例与表现手法

人的头部从发际到眉毛,从眉毛到鼻子,从鼻子到下颏各占 $1/3$ (图3-1a)。眼睛基本在整个头长的 $1/2$ 处(图3-1b)。

画儿童的脸要将额头部分画宽些,眼睛基本在发际到下颏的 $1/2$ 处(图3-2)。女性要尽量表现得秀美、柔和,颈部细长,眉清目秀(图3-3)。男性则要尽量表现出刚毅、冷峻的气质,颈部粗壮,浓眉宽颊,下颏比较方硬,线条明显(图3-4)。儿童要尽量表现出天真活泼的神态,脸型和下颏都比较圆,两只眼睛的距离较宽,小鼻子、小嘴(图3-5)。在服装人物画中嘴也是体现情感的重要载体,不同的表现手法能反映不同的人物性格。请仔细观察范图。

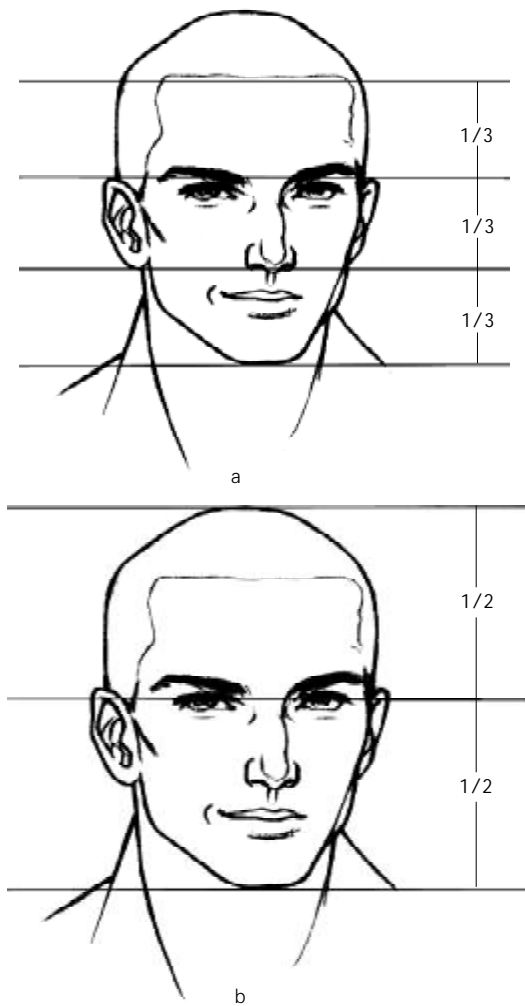


图3-1 成人头部比例图



图3-2 儿童头部比例图

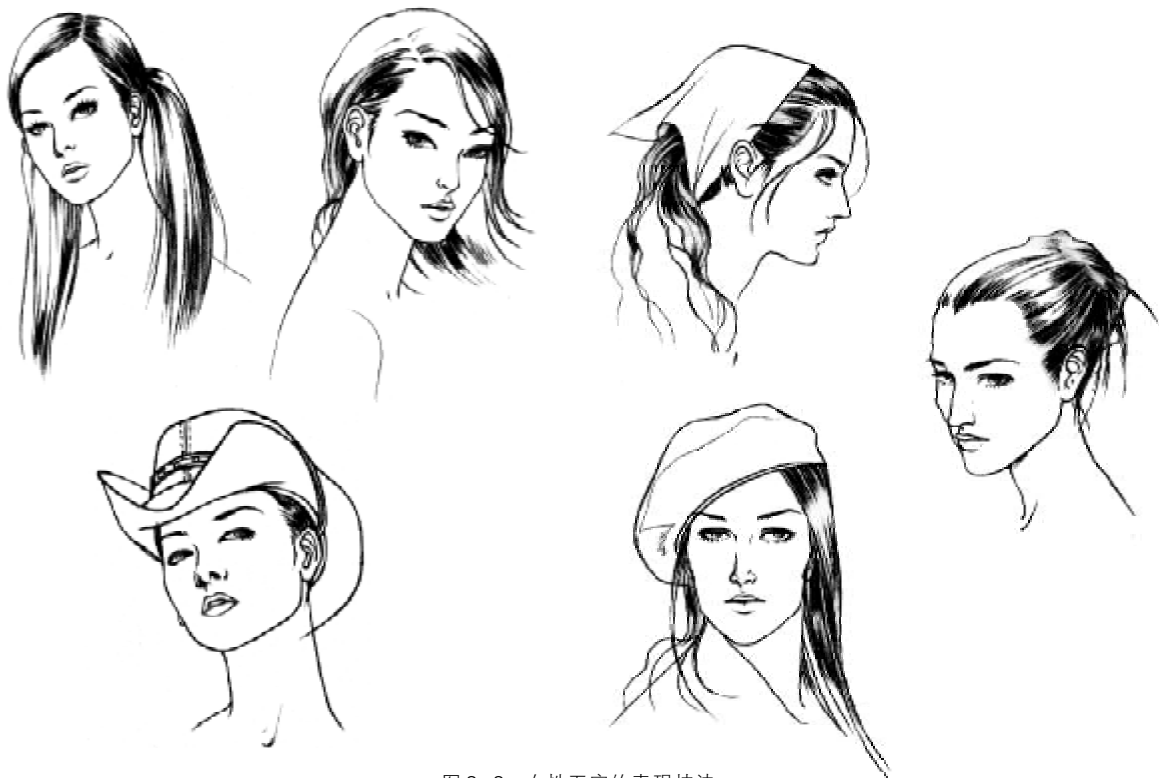


图 3-3 女性五官的表现技法

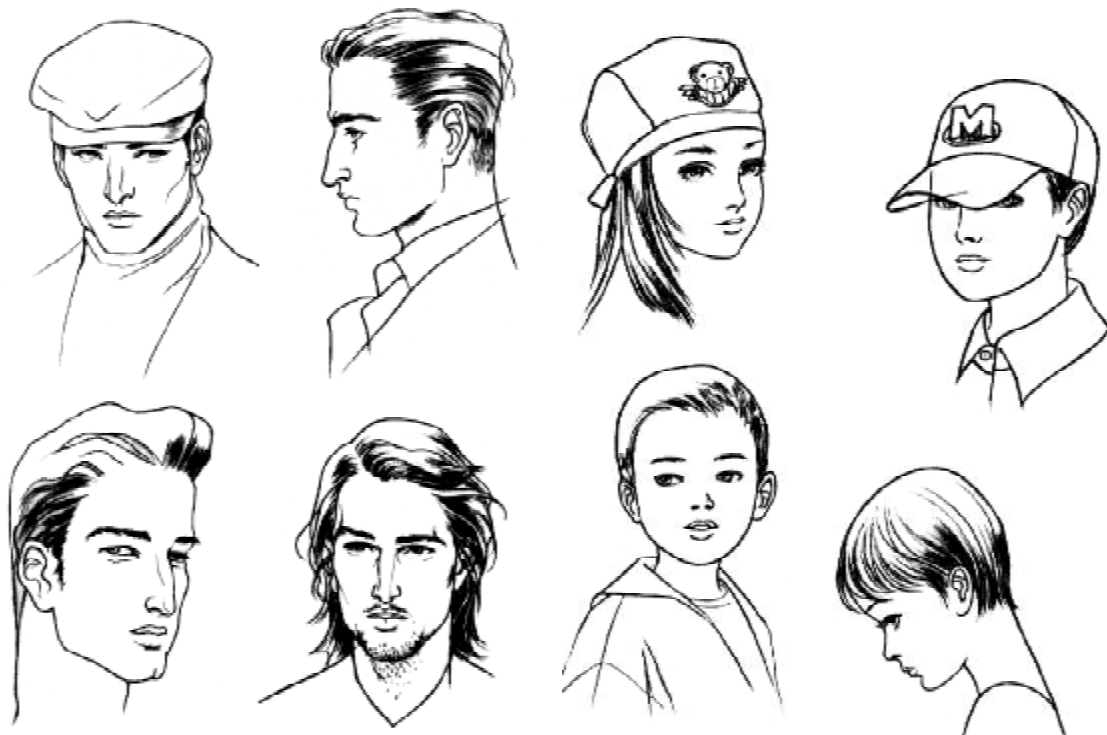


图 3-4 男性五官的表现技法

图 3-5 儿童五官的表现技法



头发的表现手法

不同的发型能表现出人物不同的性格与身分。在服装画中发型更要同服装的风格相吻合,要不然就很难达到理想的效果。在画头发时,首先要考虑到人的头是一个立体的球面,发型设计要从立体的角度去表现,发型的轮廓要略大于头部的轮廓;然后根据造型,画出头发的结构线,在确定结构准确的前提下,进行局部刻画,注意线条的疏密搭配,用简单的明暗衬出头发的厚度。在服装画技法中,往往会采用一些简略的手法来表现人物的某些局部(图3-6),从而将人们的欣赏重点更好地集中在服饰上。



图3-6 头发的表现技法

第四章 手脚的表现技法

手的表现手法

人的手有着丰富的感情色彩,五个手指的动态变化无常。总的来说手是由手掌与手指两个部分组成,而手指的关节都在同一条弧线上。服装画的手不要画得太小,长度一般与脸的长度一样即可,然后确定手腕、手指的各个关节的位置,最后进行细致的刻画。注意:男性的手要表现得粗壮、刚硬、有力(图4-1)。女性的手要表现得纤细、圆润、修长(图4-2)。儿童的手要表现得短而圆,要有肉感(图4-3)。手和手臂不要分开练习,否则难于把握手臂整体动态对感情的表现。手臂动态不同,其肌肉的形状也不同,要注意观察,学会运用准确的线条来表现。(图4-4)

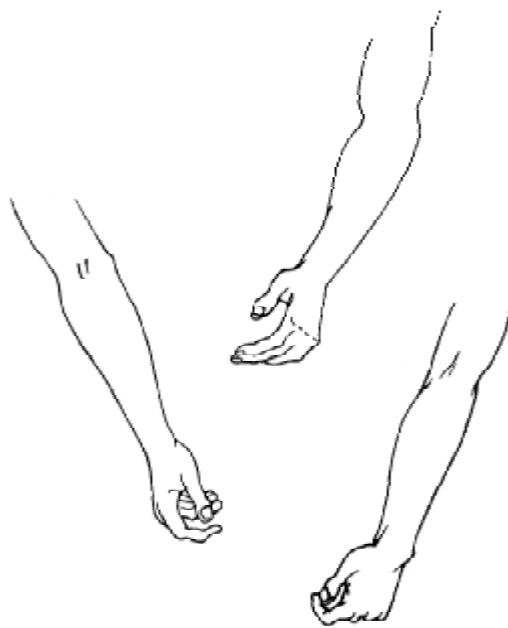


图 4-1 男性手的表现技法

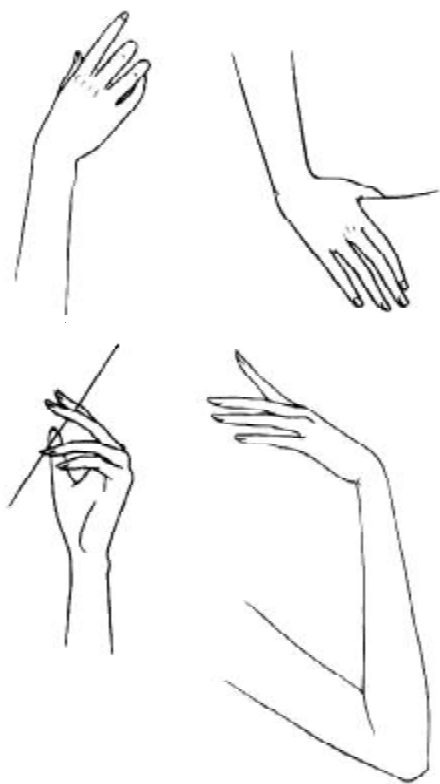


图 4-2 女性手的表现技法



图 4-3 儿童手的表现技法



图 4-4 手的表现技法

脚和鞋的表现手法

脚和鞋的表现是一个整体。脚的长度与头的长度基本相同,适当夸大脚的长度,以显得脚形修长。画脚和鞋时一定要注意腿、脚腕、脚背、脚趾相互间的协调关系以及它们的透视关系。如果两脚有前后的话,后面的脚要适当画小一些。还有一个关键点是一定要在脚的结构画准确的前提下,根据其动态、透视再画鞋。鞋的结构要表现得准确,并画出鞋的质感和厚度。腿与脚可以一起练习,因为腿与脚是不可分割的整体,它们的姿态必须协调统一,否则将失去平衡感。女性的腿要尽量表现得修长,运用圆润流畅的线条表现出小腿肚、胫骨以及踝部的起伏结构。男性的腿要表现得刚劲有力,关节结构部位可适当强调一下。(图4-5)



图 4-5 脚的表现技法



第五章 人体动态与服装支撑点的表现

绘制服装设计效果图时,首先要考虑到如何来将服装的立体效果淋漓尽致地表现出来。服装又是依托人体的各个支撑点将其展现出来的,所以要画好一张服装设计效果图,首先要画好人体的动态,找准服装的各大支撑点。

为了能更好地展示服装,模特的人体动态几乎是程式化的,主要是要画准人体的比例与重心。所以在画模特人体时要准确地标出中心线和几大主要围线(领围线、胸围线、腰围线、臀围线)。而人体对服饰的支撑主要在头顶、颈肩部、胸部、背部、臀部、髋部、手肘、膝盖等部位。黑白服装效果图的绘画步骤如下:

1. 根据服装款式确定人物的造型与动态,画出人体的基本形,找准人体的中心线和重心。
2. 调整各个部位的比例,画准各个部位的关节,完成一幅完整的裸体动态线描图。
3. 在裸体动态线描图上画出服装的轮廓基本造型。根据人体的动态,服装由人体各支撑点撑起。
4. 根据轮廓线,确定领口、门襟、袖口、衣摆等服装的主要部位。
5. 根据面料画出服装的质感,刻画领子、口袋、纽扣、省道、翻边、腰带、明线、褶皱等细节部位。
6. 整体调整,刻画出首饰、鞋、手袋等服饰配件。
7. 完成稿件。

以下是各种不同姿态、不同支撑点、不同款式服装的不同表现形式,供大家学习参考。(图5-1)



