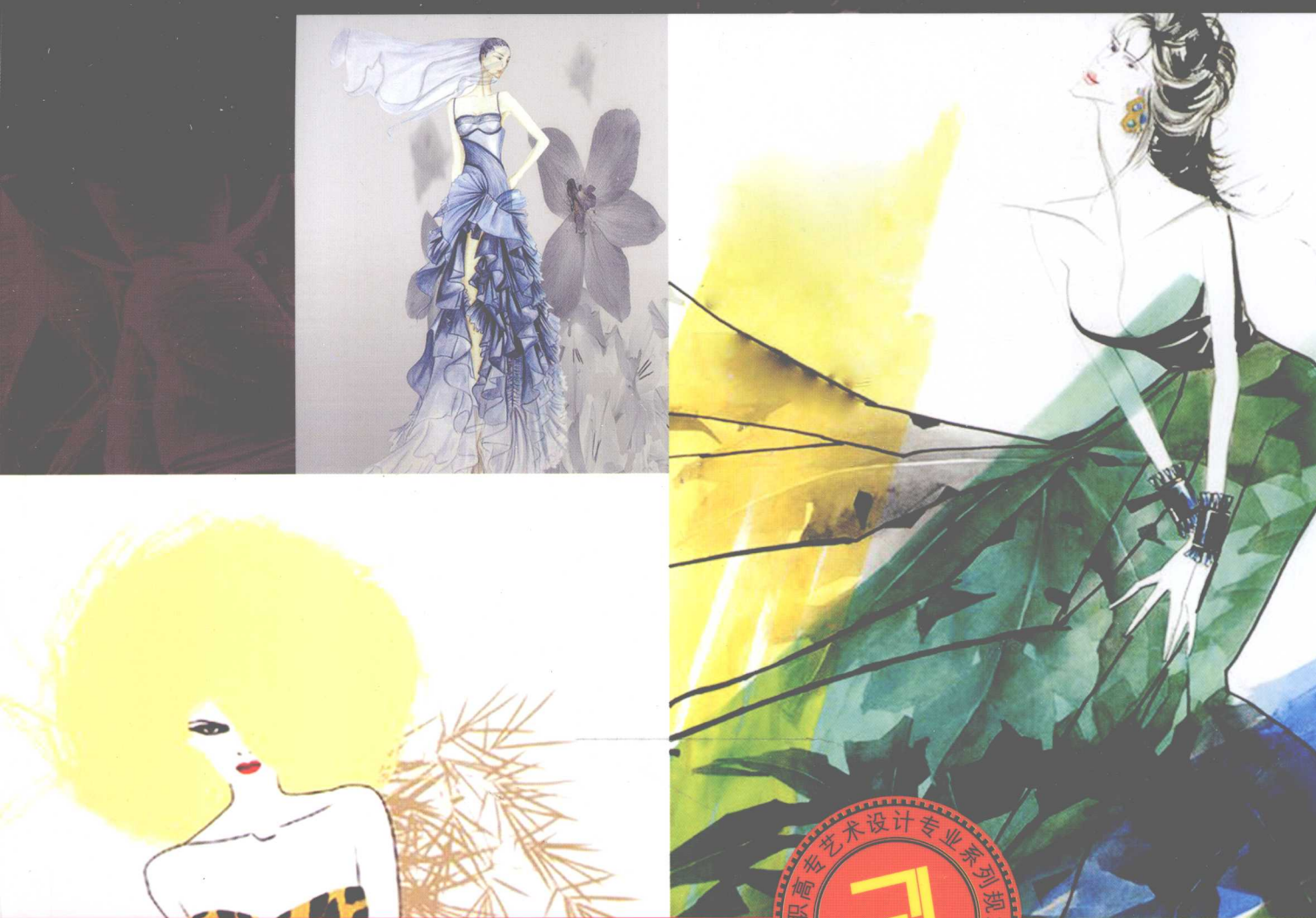




总主编 张来源 符远



手绘时装效果图技法

喻涵 著



YZLI0890107358



华南理工大学出版社
SOUTH CHINA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY PRESS



手绘时装效果图技法

喻 涵 著



YZLI0890107358

华南理工大学出版社

· 广州 ·

内 容 简 介

时装效果图技法是服装设计的基础。全书内容包含了时装手绘表现技法概论、人体时装效果图的绘制、服装平面款式图绘制技法、工具表现技法、面料质感表现技法、配色表现技法、设计风格表现技法,配饰表现技法、服装设计大赛效果图欣赏等九个部分,内容由浅及深涵盖了手绘时装效果图技法的全程训练。全书图文并茂,步骤清晰,指导明确,突出了本课程学习的专业性与系统性。本书可以作为专业服装院校的教学教材,同时也是服装设计专业人员及爱好者的较全面的参考资料。

图书在版编目 (CIP) 数据

手绘时装效果图技法/喻涵著. —广州:华南理工大学出版社, 2011. 8
21 世纪高职高专艺术设计专业系列规划教材
ISBN 978-7-5623-3482-8

I. ①手… II. ①喻… III. ①服装—绘画技法—高等职业教育—教材 IV. ①TS941.28

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 159682 号

总 发 行: 华南理工大学出版社 (广州五山华南理工大学 17 号楼, 邮编 510640)

营销部电话: 020-87113487 87110964 22236386 87111048(传真)

E-mail: scutl3@scut.edu.cn http://www.scutpress.com.cn

策划编辑: 庄 严 吴兆强

责任编辑: 庄 严

印 刷 者: 佛山市浩文彩色印刷有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16 印张: 12.25 字数: 194 千

版 次: 2011 年 8 月第 1 版 2011 年 8 月第 1 次印刷

印 数: 1~2 000 册

定 价: 46.00 元

版权所有 盗版必究

目 录

第1章 时装手绘表现技法概论	(1)
1.1 时装的风格与流派	(1)
1.2 手绘时装画绘制工具	(2)
1.3 计算机绘制时装画	(4)
第2章 人体时装效果图的绘制	(5)
2.1 人体比例	(5)
2.2 面部表现技法	(8)
2.3 面部各部位分解画法	(11)
2.4 发型的画法展示	(15)
2.5 头部综合画法展示	(16)
2.6 手和手臂的表现技法	(17)
2.7 腿和脚的表现技法	(19)
2.8 常用时装效果图人体姿态	(21)
2.9 着装人体线描表现技法	(32)
第3章 服装平面款式图绘制技法	(35)
3.1 女装平面款式图	(35)
3.2 男装平面款式图	(46)
第4章 时装效果图工具表现技法	(54)
4.1 彩色铅笔工具表现技法	(54)
4.2 水粉工具表现技法	(56)
4.3 水彩工具表现技法	(60)
4.4 麦克笔工具表现技法	(64)
4.5 综合工具表现技法	(75)
第5章 时装效果图面料质感表现技法	(79)
5.1 雪纺丝绸类面料表现技法	(79)
5.2 棉麻类面料表现技法	(89)
5.3 皮革类面料表现技法	(92)
5.4 裘皮类面料表现技法	(98)
5.5 羽绒类面料表现技法	(101)
5.6 针织毛衫类面料表现技法	(104)
5.7 牛仔类面料表现技法	(111)
5.8 综合面料表现技法	(116)

第6章 时装效果图服装配色表现技法	(126)
6.1 色相对比效果图表现技法	(126)
6.2 明度对比效果图表现技法	(133)
6.3 纯度对比效果图表现技法	(138)
6.4 类似色对比时装效果图表现技法	(142)
6.5 临近色对比时装效果图表现技法	(143)
6.6 对比色对比时装效果图表现技法	(146)
6.7 补色对比时装效果图表现技法	(153)
6.8 应用流行色趋势的时装效果图表现技法	(156)
第7章 时装效果图风格与服装设计风格表现技法	(157)
7.1 写实风格	(157)
7.2 写意风格	(157)
7.3 卡通风格	(161)
7.4 中性风格	(164)
7.5 优雅风格	(166)
7.6 时尚风格	(168)
7.7 民族风格	(172)
第8章 时装效果图配饰表现技法	(176)
8.1 鞋子	(176)
8.2 包袋	(177)
8.3 头饰	(179)
8.4 帽子	(180)
8.5 项链	(181)
第9章 服装设计大赛效果图欣赏	(182)

第1章 时装手绘表现技法概论

课题内容：时装的风格与流派；手绘时装画绘制工具；计算机绘制时装画

课题重点：了解当今时装画的风格，为今后的学习打下基础

教学难点：手绘时装画绘制工具与计算机绘制时装画的联系和区别

教学方式：讲授法、演示法

课前准备：学习时装画的意义

课时安排：2 课时

绘制时装画的意义在于通过它表达设计的理念与内容。许多著名的时装设计师都要进行时装画的表现和技巧的训练，所以能否有效地学习时装画的知识，掌握必要的绘画技能是十分重要而且必要的第一步。与历史久远的传统绘画艺术不同的是，时装画的产生和发展与服装设计的历史紧密相关。尽管从传统的绘画作品中我们能够看到画家精致细腻地描画服饰的面料、图案、色彩、褶皱，似乎能够嗅到花朵的香气，体会到画面人物的各种情绪，仿佛置身于当时的场景当中。但是，这些并不能称为时装画。（参见图 1-1）

1.1 时装的风格与流派

现代意义上的时装画已形成一个独立而广泛的概念。在早期印刷技术不够发达的情况下，时装画只局限于版画的形式。

文斯莱斯·赫拉是第一个以蚀刻版画的方法从事时装画制作的画家。

时装画在 20 世纪有了较大的发展，开始了生机勃勃的新时代。马格里特、杜飞、凡·东根、达里、德劳内等艺术家为杂志插画和设计书籍封面，使得时装画与各艺术流派之间的交流和联系更加紧密了。这一时期主要代表画家有皮尔·布雷赛德、莱帕波、马蒂、本尼通、埃泰等。在 20 世纪的头 20 年里，时装画受“新样式艺术”运动的影响，画面更加强调经过变形和提炼的装饰性造型。

30 年代以后的时装画受野兽主义、表现主义及超现实主义等现代艺术的影响较大。

此外，还有许多优秀的时装生活类杂志也为推动时装画的繁荣进步发挥了积极的作用，如《Harpe's Bazaar》、《Art, Gout, Beaute》、《Femina》、《Journal des Dames et des Modes》、《Die Dame》等，都将时装画视为推出时尚的重要手段。



图 1-1

1.2 手绘时装画绘制工具

经常有人提出这样一个问题：是学习计算机绘制时装画重要，还是学习手绘时装画重要呢？其实，有类似疑问的人不在少数。相对于计算机辅助设计绘制的时装画而言，手绘的时装画更加快速简便，不容易受到工具和场地的限制。尤其是灵感突现的时候，可以快速地记录下来，所以手绘的风格和技法可以多种多样。随着计算机技术的快速发展，计算机绘画在艺术设计领域的应用越来越广泛。计算机绘制的时装画便于复制、修改、保存、交流和传播。而要想画好一幅计算机的时装画作品，扎实良好的手绘造型基础和成熟的色彩搭配技巧、娴熟的绘画技法是不可或缺的基础。因此，计算机绘制时装画和手绘时装画各有千秋，学习者在学习的过程中不可偏废。

1.2.1 手绘水粉时装画绘制工具

水粉绘制是时装效果图表现技法中最常用也是表现比较丰富的技法。水粉覆盖能力强，适合在多种材质上绘画，也可以反复多层次进行绘画。在使用水粉进行时装效果图绘制时，常常需要用到的工具和材料是：铅笔（主要用于人体着装的线稿描绘）、勾线笔（主要用于清晰的线稿勾勒）、水粉颜料、水粉画笔等。



图 1-2

1.2.2 手绘水彩时装画绘制工具

水彩颜料是使用最多的颜料之一（参见图 1-2）。水彩画法由于具有酣畅淋漓的效果、洒脱明快的步骤，在时装画绘制技法中被广泛应用，是服装设计师喜欢采用的方法之一。

水彩颜料的原料中含有胶质和甘油，经与水调和后，较多的颜色是透明或半透明的。水彩画的最大特点在于它的水性，能否把握颜料中水分添加的多少和干湿变化时机是关键。水彩颜料的稀释一般用清洁的水即可，但如果有特殊要求，也可在水里加入其他材料。如加入酒精可以加快颜料挥发，使其快干；加入甘油或者胶水，就会使画面慢干。

1.2.3 麦克笔时装画绘制工具

麦克笔(也称“马克笔”)是最有效率的快速绘画工具。其笔头大小粗细不一且色彩丰富,因其具有方便、迅速、干净、明快的特色而成为参加各类服装设计比赛、服装公司应聘面试、快速表现设计创意构思时的首选工具。麦克笔的墨水容易挥发,应该养成画完后随即封紧盖子的好习惯,避免干涸。

市场上有多种品牌的麦克笔,比如韩国 Touch 麦克笔、马利单头麦克笔等可供选择。日本美辉水性马克笔价格便宜,是我们画时装效果图的较好选择。美国酒精性的麦克笔质量很不错,颜色纯度高,但是价格偏贵。

1.2.4 手绘彩色铅笔时装画绘制工具

彩色铅笔是由高吸附显色性的高级微粒颜料制成的,是在以素描纸为主的纸张上,使用时能方便着色、流畅描绘的工具。它不但颜色多种多样、便于携带、使用方便,而且是一种非常容易掌握的涂色工具。彩色铅笔画出来的效果清新淡雅,即使是画错了,也能够用橡皮擦去。现在,时装画绘制用的彩色铅笔有单支系列、12色、24色、36色、48色、72色、96色等。选择时要根据自己的实际情况来选择,不要一味地贪图颜色最多的。一般来说,初学者用36色或者48色基本上就够用了(参见图1-3)。

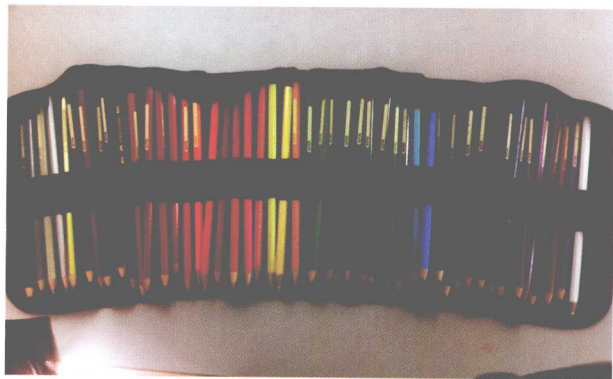


图 1-3

彩色铅笔可以分为水溶性和非水溶性两种。水溶性彩色铅笔在没有蘸水前和非水溶性彩色铅笔的效果是一样的,但是在蘸水后就会变得像水彩一样,颜色非常鲜艳,色彩也很柔和。绘制时装效果图时,可将水溶性彩色铅笔配合水彩或者水粉颜料使用。

1.2.5 手绘综合时装画绘制工具

在课堂练习中,很多学习者会有一个疑问,是不是只能用一种工具来表达一张时装效果图?实际



图 1-4

上,运用综合工具绘制时装效果图是非常重要的而且是必需的。大家知道,时装的风格变化多端,时装的面料多种多样,时装的搭配也层出不穷。因此,在很多时候我们要使用各种不同的工具来绘制不同风格、不同面料质感、不同搭配特点的时装效果图(参见图 1-4)。目的就是能够更好地表现时装的多样风貌。

1.3 计算机绘制时装画

常用的计算机绘制时装画的软件有 Photoshop、CorelDRAW、Painter 等。计算机绘制时装画与手绘时装画的方法有着本质区别。计算机绘制时装画的优势是,计算机软件提供了各种各样的绘画工具,通过软件预设的各种命令快速地完成各种操作,达到我们想要的效果。此外,计算机绘制时装画还使保存、修改、交流变得更加方便。学习计算机绘制时装画的关键不在于认识多少软件,制作了多少花哨的效果,而在于能否真正熟练掌握一到两种软件,并且在训练和习作当中不断应用各项功能,从而更好地掌握计算机绘制的方法与技能。图 1-5 为计算机绘制时装画效果图。



图 1-5

课堂练习

- 1.准备好各种手绘时装画绘制工具,了解各种工具的性能和效果,为下面的学习做好准备。

第2章 人体时装效果图的绘制

学习内容：人体比例；面部表现技法

学习重点：女性人体结构；男性人体结构；少年儿童人体结构

学习难点：五官的画法

课时安排：20 课时

教学方法：演示法

2.1 人体比例

了解人体的基本比例是画好人体画最基础、最重要的工作。正确舒适的人体动态是画好人体画的前提条件。正常人体高为七个头高，坐姿为五个头高，蹲姿为三个半头高，立姿手臂下垂时，指尖位置在大腿二分之一处。时装效果图的人体大部分为九个半头高，甚至一些比较夸张的人体达到十个头高、十一个头高。无论采用哪种比例的人体，不是越高越瘦越夸张就越好，而是要根据绘画的风格和所要表达的服装款式的特点来决定。

2.1.1 女性人体结构

女性特点是全身曲线圆润、柔美，肩膀较窄，肩膀倾斜度较男性大，颈部纤细柔软，胸部挺拔丰满，四肢修长、柔韧，胸腰臀的差别明显，呈现 S 型（见图 2-1）。

2.1.2 男性人体结构

男性肩膀宽而且平，四肢健壮。由于男性没有女性那么明显的胸部，很容易画成平板的体型，因此，在画男性时，要想最大限度地突出男性的特征，就要把肩膀画得又宽又厚，如果再画出锁骨，人就会显得很魁梧。此外，还应注意男性关节的起伏感，手、胳膊与腿要粗壮些，手腕处要比女性的手腕部位画得偏下（就是把手臂画长一些）。画男性的侧身像时，锁骨和肩头的线条应是连在一起的，胸部、后背不要画成直线，要表现出肌肉的起伏，从颈部到后背的线条要画得稍有曲线，这样可以表现出男性身体的厚度（见图 2-2）。

2.1.3 少年儿童人体结构

儿童期是人生发育的最重要阶段。每一年龄阶段的生理、心理、病理特点均与另一年龄阶段不同，与成人更有明显不同。年龄越小，差别越大。生长表示身体和器官的量的增长；发育指细胞、组

织、器官的分化完善及其功能的成熟，也即质的变化，如大脑的发育。生长与发育关系密切，是身体在质和量两方面进展的动态变化。1~3岁为幼儿期；3~6岁或3~7岁为从幼儿期结束到入小学前的学龄前期；10~20岁是从第二性征出现到生殖功能基本成熟的青春期。6~12岁或7~12岁是从入小学到青春发育开始的学龄期。各个时期的人体特征不同，画法也不同，在学习时一定要注意人体各个部位的比例，细心比较。如图2-3~图2-5是幼儿期到青春期不同少男少女的画法。

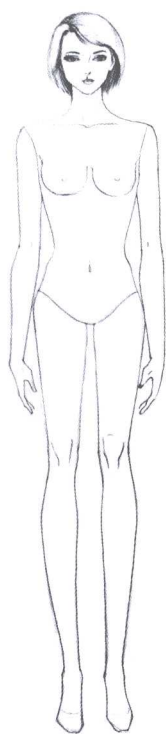


图 2-1 女性人体结构



图 2-2 男性人体结构

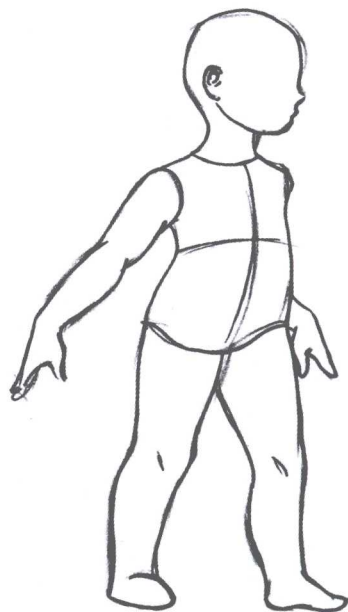
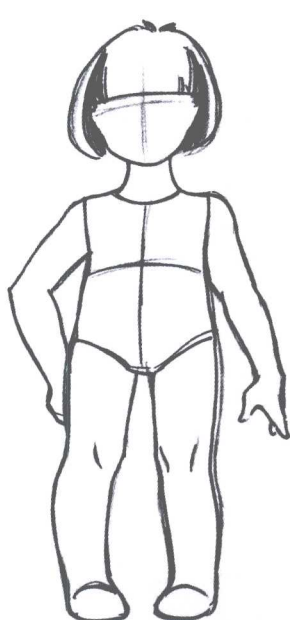


图 2-3 幼儿期到学龄前期儿童画法

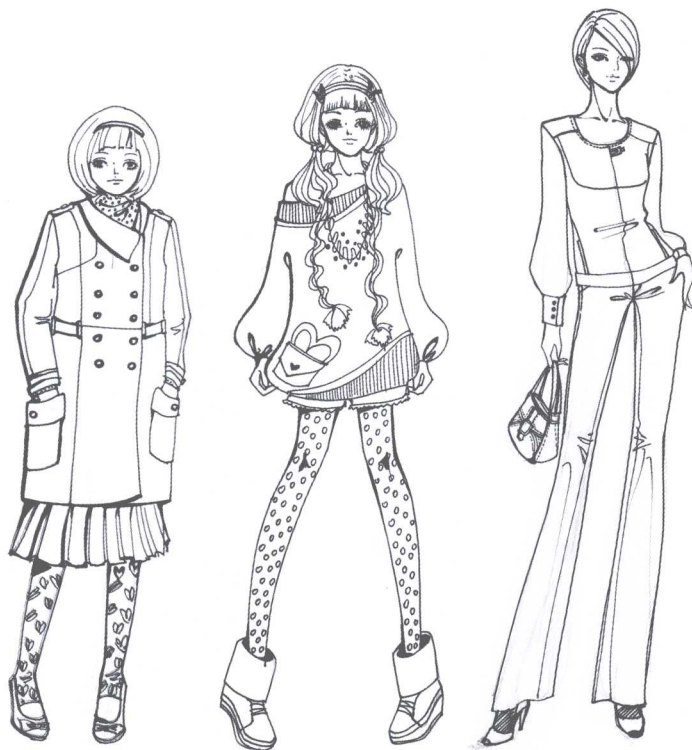


图 2-4 青春期少女的画法

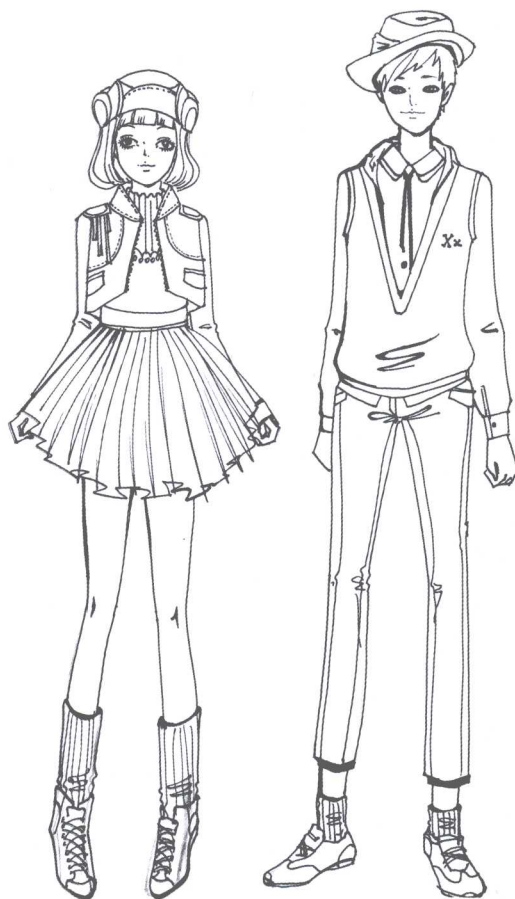


图 2-5 青春期少男少女的画法

2.2 面部表现技法

初学者都觉得头部难画，其实，这主要是不了解头部的结构和绘画步骤造成的。

我们一般把头部看作一个椭圆形或者鸡蛋型，而五官位于椭圆形头部的中央。眉弓画成一个细长的长方形，颧骨在头部中间偏上的半部，是斜向的长方形。眼睛也位于长方形眉弓的下面，眼窝是凹进去的，眼盖是凸起的半圆。鼻子看作是圆柱形，鼻根与眉弓长方形的前部相连。嘴唇是突起的圆柱体。在此基础上轻微变化各个部位，便可以画出不同风格的人体头部（如图 2-6）。

2.2.1 五官基本画法

本小节的目标是掌握各个角度对头部的画法。

2.2.1.1 正面（图 2-7~图 2-10）

首先，在脸部的轮廓形中间定一个左右对称的竖向中心线。然后，把面部从发际线到下巴均匀地三等分，轻轻画出这三条线（如图 2-7 中箭头标识的三部分）。从发际线下来的第一条线标识了眉毛的位置；第二条线标识了鼻子底的位置；第三条线标识了下巴底的位置。沿着第一条线稍稍靠下把眼睛的位置定下来，眼睛要左右对称。第一条线的另外一个作用，就是代表耳朵的轮廓上缘的起始部分正好与这条线吻合，鼻部的底线正好是耳朵的下缘。鼻子要有隆起的感觉，所以只用画出一部分鼻梁和鼻头。最后，给面部配上合适的发型。

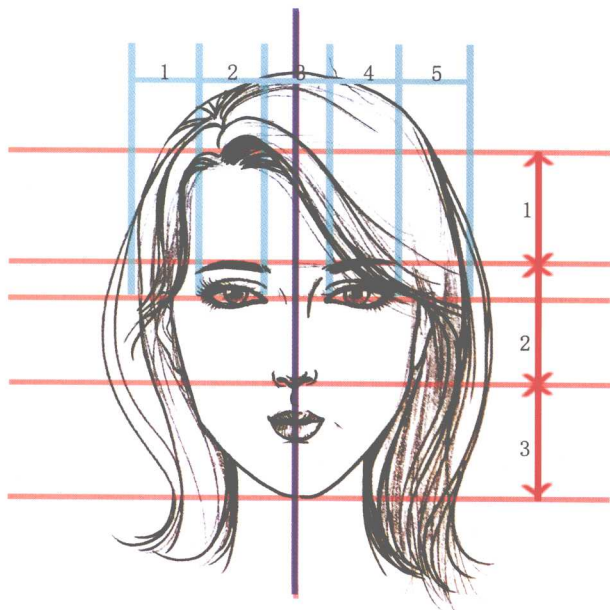


图 2-7 正面画法示范



图 2-6 面部上色示范

怎样画头部？以下详细地说明。

(1) 你需要收集杂志、画册以及所有印制有头部的图片。尤其注意选择图片时，头部的形象信息一定要完整，而且图片要大、清晰。这样，你在临摹时就不会为这里该怎么画而苦恼了。化妆品广告画册是不错的选择。

(2) 选择好图片之后，把它夹在画板的左侧，便于随时可以与自己的画作进行对比和修改。

(3) 第一张一定要以写实的方法来画。练习了多张之后就能够形成自己固定的风格，并娴熟地画出来。

(4) 画头部正面的时候还要注意按照人体面部五官的规律来绘画。

(5) 通常的疑问是：“我就会临摹那种超简洁的大师作品，不会从写实画起。”或者是“五官太难画了，我只画人体，不画五官行不行？”诸如此类的问题实在出现得太多。在这里，我想



图 2-8 女性正面线描示范

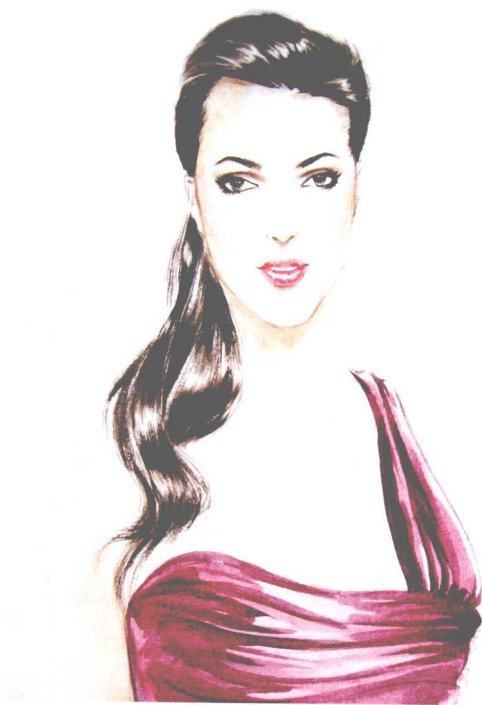


图 2-9 女性正面上色示范



图 2-10 男性正面画法示范

告诉大家，虽然时装效果图展示的重点是服装的设计，但是模特的形象——他（她）的发型、脸型、眼睛、嘴型等可以为我们的设计添彩，丑陋的模特面容也可以毁掉你的整个创意。

2.2.1.2 四分之三侧面 (图 2-11~图 2-13)

四分之三侧面的中心线明显地产生了变化。转过去的一面的眼睛、眉毛、嘴唇都要随之而产生变化,耳朵的位置没有变,仍然在眉弓到鼻底线之间。这种情况,基本上要画出耳朵的全貌。

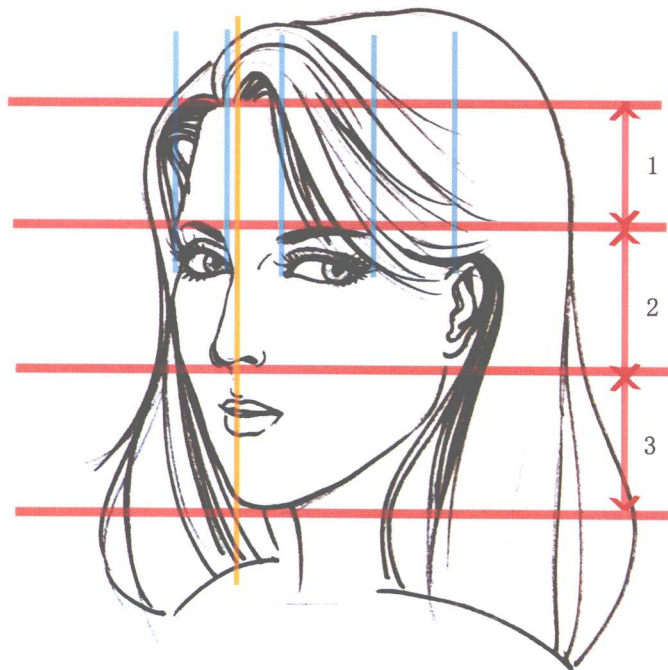


图 2-11 女性四分之三侧面画法示范



图 2-12 女性四分之三侧面画法示范



图 2-13 男性四分之三侧面画法示范

2.2.1.3 正侧面（图 2-14、图 2-15）

正侧面的鼻子是突出的，只要画出一边的鼻孔就可以了。在绘画的时候切忌不动脑筋，强加另外一边的鼻孔，否则面容会显得十分怪异。耳朵的位置在人物头部的二分之一处。画好额头、鼻梁、嘴唇、下巴的顺畅的曲线是画好侧面的关键。



图 2-14 女性正侧面画法示范



图 2-15 男性正侧面画法示范

2.3 面部各部位分解画法

2.3.1 眼睛的画法（图 2-16、图 2-17）

眼睛是心灵的窗户，就初学者而言，眼睛的绘画是较难处理的部分。就写实画法要求来说，眼睛更要画得传神、水灵。如果是写意简洁风格，那眼睛的绘画可以用一个十字来简化。

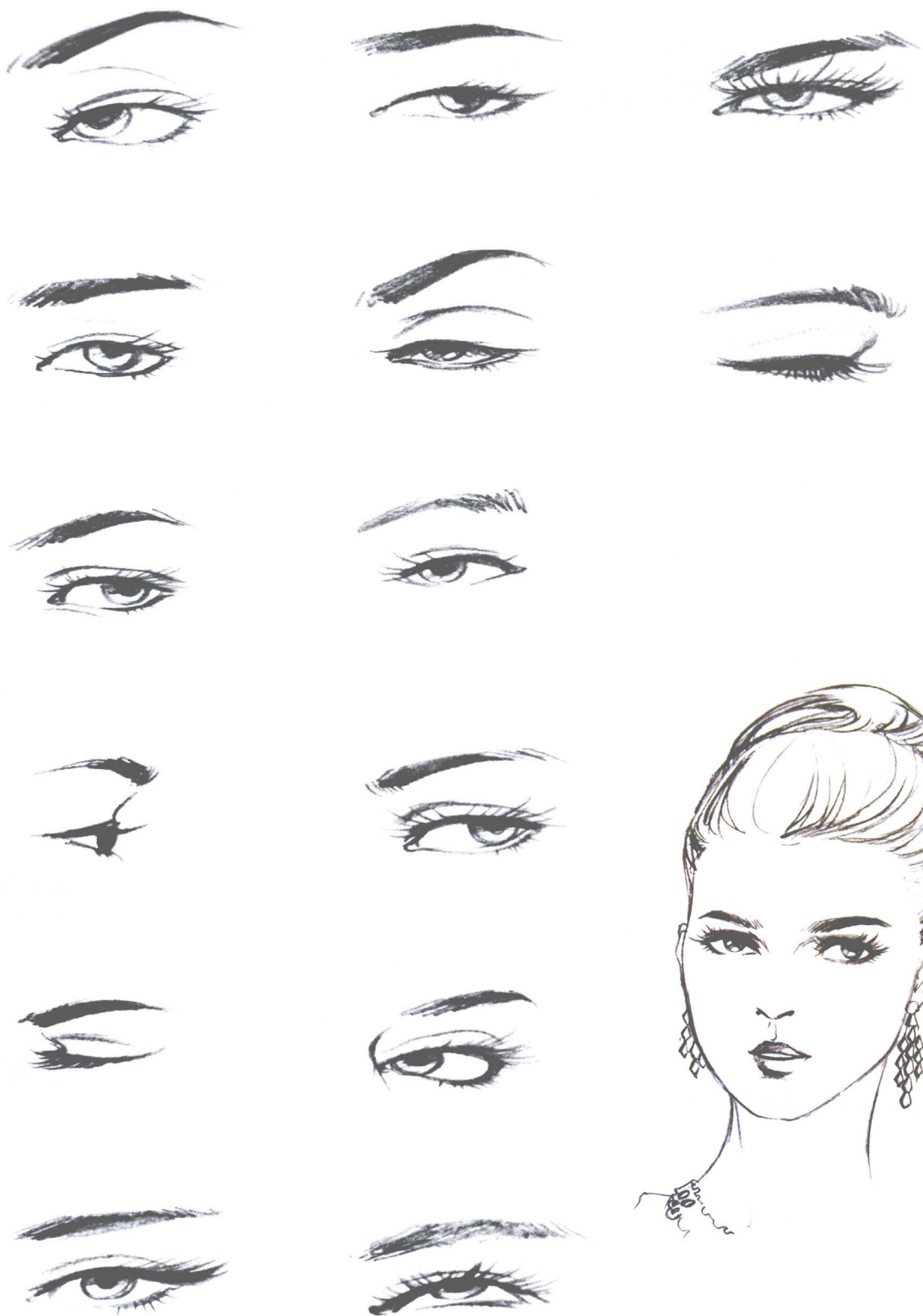


图 2-16 眼睛画法示范



图 2-17 面部中眼睛的画法示范