

时装画技法

Shizhuanghua Jifa

周启凤 谢秀红 李 填 王银华 著



21世纪全国高等院校艺术设计系列实用规划教材

时装画技法

周启凤 谢秀红 李 填 王银华 著



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

内 容 简 介

本书以时装绘画为中心,技术交流为宗旨,时装表现技法为核心,市场运作为导向,寻找解决时装绘画的方法为根本。从服装的艺术角度、实用角度和审美角度探讨时装画技法的要点,解析在服装生产或教学中时装绘画技法与新技术、新材料的综合运用。

本书共分十一章,包括服装人体知识、工具、材料和线描稿准备、水彩画技法、水粉画技法、彩色铅笔画技法、麦克笔画技法、色纸画技法、电脑画技法、综合画技法、款式图的绘画技法、时装效果图的绘画技法。其中,水彩画技法为重点,麦克笔画技法为难点。全书从生产应用出发,深入实践,讲述了时装画技法的要领,展示了服装画技法原创技法,具有真实性、原创性、专业性和科学性。

本书既可作为服装企业设计技术参考用书,也可以作为高等院校服装设计专业教学使用,还可作为服装爱好者的技术学习与参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

时装画技法/周启凤,谢秀红,李填,王银华著. —北京:北京大学出版社,2013.1

(21世纪全国高等院校艺术设计系列实用规划教材)

ISBN 978-7-301-21966-9

I. ①时… II. ①周…②谢…③李…④王… III. ①时装—绘画技法—高等学校—教材 IV. ①TS941.28

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第011696号

书 名: 时装画技法

著作责任者: 周启凤 谢秀红 李 填 王银华 著

策 划 编 辑: 孙 明

责 任 编 辑: 孙 明

标 准 书 号: ISBN 978-7-301-21966-9/J · 0491

出 版 发 行: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区成府路 205 号 100871

网 址: <http://www.pup.cn> 新浪官方微博: @北京大学出版社

电 话: 邮购部 62752015 发行部 62750672

编辑部 62750667 出版部 62754962

电 子 信 箱: pup_6@163.com

印 刷 者: 北京大学印刷厂

经 销 者: 新华书店

787mm × 1092mm 16开本 13.75印张 318千字

2013 年1月第1版 2013 年1月第1次印刷

定 价: 58.00元

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究

举报电话: 010-62752024 电子信箱: fd@pup.pku.edu.cn

前言

服装画技法是服装设计师的基本能力，服装企业需要设计师要有多年设计经验的同时，还需要其服装绘画的表现能力和创造能力。做好设计师，首先要做好三个结合，即艺术、绘画和设计的结合，三者缺一不可。其次还要掌握人体工程学知识，准确地把握人体的曲线、人体三围尺度；掌握服装材料学，不同的服装面料所具有的不同性能，准确地掌握服装的伸缩率、缩水率、折转率等。除了要正确地绘制服装款式图、效果图，还要不断地完善设计的后期工作，如服装设计的材料配置、服装的尺码要求、服装的加工工艺、服装市场营销等。服装设计是一个精致的工程，需要非常细心，来不得半点马虎。设计师要紧跟生产进度，无论在哪个环节发现问题，都要及时解决问题，要把问题解决在半成品之前，决不能等到生产出成品之后才发现问题，从而导致生产流水线的停滞和经济损失。

本书的出版是时代和专业发展的需要，它揭开了服装设计技术神秘的面纱，打破了传统的纯艺术或纯绘画的模式，是绘画与设计结合的产物，它积淀了笔者多年的努力和辛勤的汗水，也是笔者奉献给朋友们的一份厚实的礼物。以技会友，互相切磋，共同发展。不管是艺术绘画，还是服装设计表现，笔者严格要求自己，尽可能把设计图表现得完美些、全面些、科学些、实用些、合理些。本书言简意赅，看图说话，淋漓尽致地展现设计师的原始稿件，绘画形式多种多样，表现技法新颖，服装款式具有原创性、美观性、实用性和价值性。

但由于笔者水平有限，实践能力仍处在提升阶段，还存在许多不足之处，期待您的指教！我的电子信箱是zqifeng29@163.com，再次感谢你们的支持！

周启凤

2013年1月

目 录

第一章 服装人体知识	1	第二节 彩色铅笔画常用的工具和材料...	81
第一节 人体比例	2	第三节 彩色铅笔画的技法与步骤	82
第二节 不同性别与年龄段的人体比较	4	第四节 彩色铅笔的色彩变化	85
第三节 人体结构表现	8	第五节 彩色铅笔画技法表现	88
单元训练和作业	16	单元训练和作业	92
第二章 工具、材料和线描稿的准备	17	第六章 麦克笔画技法	93
第一节 工具与材料的准备	18	第一节 麦克笔画的特点	94
第二节 线描稿的准备	23	第二节 麦克笔画的技法与步骤	94
第三节 人物组合与构图	36	第三节 麦克笔画的色彩变化	101
单元训练和作业	45	第四节 麦克笔画技法表现	105
第三章 水彩画技法	46	单元训练和作业	112
第一节 水彩画的特点	47	第七章 色纸画技法	113
第二节 水彩画技法的步骤	47	第一节 色纸画的工具与材料	114
第三节 水彩画技法表现	49	第二节 色纸画的技法与步骤	114
单元训练和作业	63	第三节 色纸画技法表现	116
第四章 水粉画技法	64	单元训练和作业	125
第一节 水粉画的特点	65	第八章 电脑画技法	126
第二节 水粉画常用的工具和材料	65	第一节 CorelDRAW绘制技法与	
第三节 水粉画的技法与步骤	66	步骤	127
第四节 水粉画技法表现	70	第二节 Photoshop的绘制技法与	
单元训练和作业	79	步骤	127
第五章 彩色铅笔画技法	80	第三节 其他软件绘制法	128
第一节 彩色铅笔画的特点	81	第四节 电脑软件综合绘制法	133
		单元训练和作业	140

第九章 综合画技法 141

第一节 综合画技法的表现要素 142

第二节 时装画技法的美学特征 145

第三节 时装画的技法与表现 150

第四节 时装画技法的构成要素 153

第五节 时装画技法的艺术法则 159

单元训练和作业 163

第十章 款式图的绘画技法 164

第一节 款式图绘制要求 165

第二节 款式图的绘制方法 167

第三节 款式图的绘制步骤 168

单元训练和作业 187

第十一章 时装效果图的绘画技法 188

第一节 时装效果图的绘画方法分类 189

第二节 时装效果图的构图形式 196

第三节 时装效果图的表现形式 197

第四节 时装效果图欣赏 199

单元训练和作业 211

参考文献 212

第一章

服装人体知识

本章要求和目标

◆要求：服装人体知识是服装画技法的基础，要求严格按照人体比例和结构关系绘制人体动态，把握人体运动规律，使服装绘画具有较强的生命力。

◆目标：正确地掌握服装人体知识，了解人体比例与结构关系，掌握能独立绘制人体的各种姿势的能力，为学习服装画技法打下扎实的绘画基础。

本章要点

- ◆ 人体比例
- ◆ 不同性别与年龄段的人体比较
- ◆ 人体结构表现

人是衣着的主体，离开人体谈服装会显得十分空洞。人体由骨骼、肌肉、关节等部分组成，其结构非常复杂，所以，不同性别与年龄段的人体比例和结构各不相同。人体在运动的过程中，它们有机地结合在一起。服装画技法就是建立在各部位组成的人体的基础上完成各种服装效果的绘制技巧，通过各种工具淋漓尽致地表现人体的艺术美和形式美。在服装绘画艺术形式美的表现中，人体比例是一个重要环节，会直接影响到人体着装效果。

第一节 人体比例

所谓人体比例 (Proportion) 是指人体与各个体部之间的大小比较, 通常是指人体各个体部间的长度比例, 并且以数量的形式来体现。人的形体比较复杂, 一般由头部、躯干、上肢和下肢四大部分组成。

头部包括脑颅、面颅和发型三部分。脸部主要由眼、嘴、耳、鼻组成。躯干分为颈、胸、腹、背、髋等部分。上肢分为肩、上臂、肘、前肩、腕、手等部分。下肢分为大腿、膝、小腿、裸足等部分。就其研究方式来讲, 有三种方法: 基准法、黄金分割法和百分比法。其中基准法在服装设计中较为常用, 也就是以头部的长度为基准而求其与整个身长的比例。

例如: 头的长度为20cm, 那么, 整个身高就是170cm, 即服装设计表现中的标准人体比例是8个半头长的人体。在服装的理论研究领域, 除以头长为基准之外, 还有以鼻长、面长、中指长、手长、脚长等为基准的。本书介绍的是以头长为基准的人体比例, 正常人体为7个半头长, 而服装画技法以8个半头长。8个半头长人体的具体比例分段为如下。

第一头长: 自头顶至下颌底

第二头长: 自下颌底至乳点以上

第三头长: 自乳点以下至腰部

第四头长: 自腰部至趾骨联合

第五头长: 自趾骨联合至大腿中间

第六头长: 自大腿中间至膝盖

第七头长: 自膝盖至小腿中上部

第八头长: 自小腿中上部至裸部

第八个半头长: 自裸部至地面

其中, 手的长度约等于面部的长度; 脚的长度约等于头的长度。上肢自然下垂时手处于大腿的中部, 上臂略长于头的长度, 下臂约等于头的长度。

女性人体的比例分段示意图如图1-1至图1-3所示。

由于人们审美观念的差异, 以及人体本身的实际比例不同 (东西方人的身高相差约为半个头长), 因此, 在世界服装领域内, 特别是反映到服装教学过程中的服装人体比例, 不同的国家与种族 (白种人、黄种人和黑种人) 会有所不同。例如: 美国纽约时装工艺学

院服装教学中的人体比例为9个半头长左右；日本东京文化时装学院的服装教学中的人体比例为8~10头长；时装之都法国巴黎的埃斯莫德（ESMOD）时装设计学院的服装人体比例常常是10个头长以上。当然，服装人体比例也伴随着时尚和服装文化的发展而变化，各国、各种族之间均有所不同。

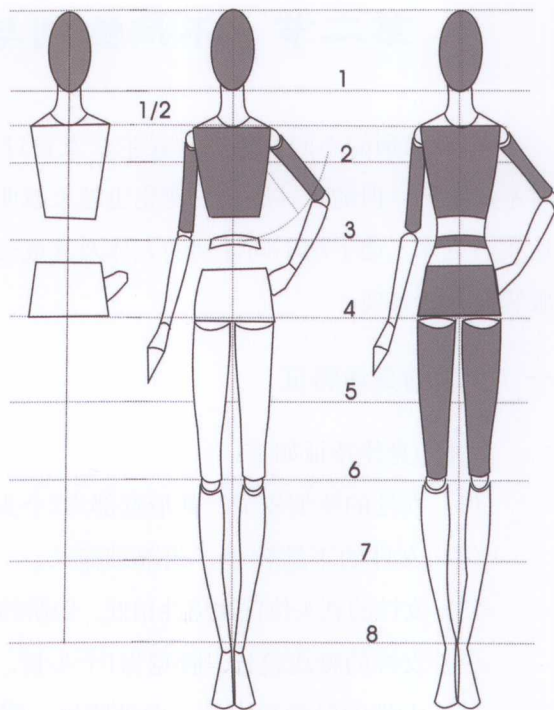


图1-1 女性人体比例分段示意图（一）

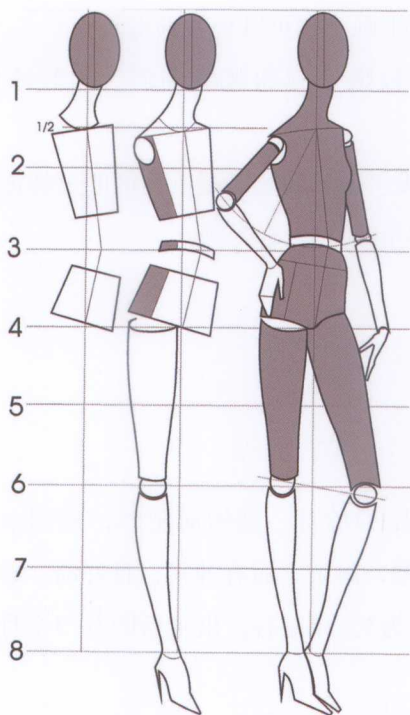


图1-2 女性人体比例分段示意图（二）

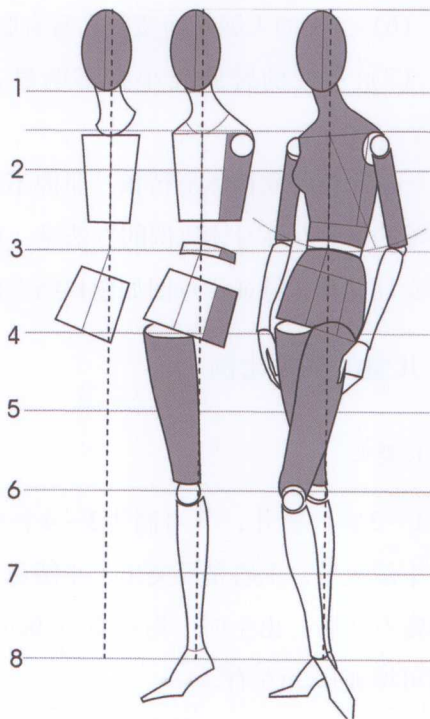


图1-3 女性人体比例分段示意图（三）

第二节 不同性别与年龄段的人体比较

由于性别不同,男、女在生长发育过程中,人体比例的变化有较大的差别,幼儿时不太明显,但随着其成长,变化也越来越明显。这里按以下几种人体进行的比较分析,让我们更深入地了解不同性别的人体及其成长过程中的变化规律,有助于我们更好地进行服装设计的表现。

一、女性的身体特征

女性的身体特征如下:

- (1) 女性的体型较窄,其最宽部为2个头宽。
- (2) 女性的下颌较小,颈部细而长。
- (3) 女性的乳头位置比男性稍低,距脐约1个头长。
- (4) 女性的腰线较长,腰宽为1个头长,肚脐位于腰线稍下方位置。
- (5) 女性的股骨和大转子向外隆出,臀部丰满低垂,其正面比胸部宽,背面则比胸部窄,关键是由胸部两腋间距前窄后宽所致。
- (6) 女性的大腿平而宽阔,富有脂肪,从膝向下画小腿可以稍微画得长些。
- (7) 女性的臀肌较小且不明显,手较小而较嫩,腕和踝较细弱,足较小略呈拱形。

一般来说,女性体形苗条,肌肉不太明显,头发、胸部和盆骨是女性的明显特征。一个简单的划分女性身体比例的方法是:1/3至膝、2/3至腰、3/3至头顶。

女性的身体特征示意图如图1-4至图1-8所示。

二、儿童的身体比例

1. 婴儿

1~3岁的婴儿,其身高为3~4个头长,五官占1/3脸部,腿短而肥胖,颊部丰满圆润,下颌短低,上唇稍显突出,小圆鼻,小耳朵圆厚,眼睛大而有神采,且好动。婴儿的肉体富有脂肪,出生时平均身高为50cm,平均体重为3公斤左右。出生后的2~3个月内,身高可增加10cm左右。

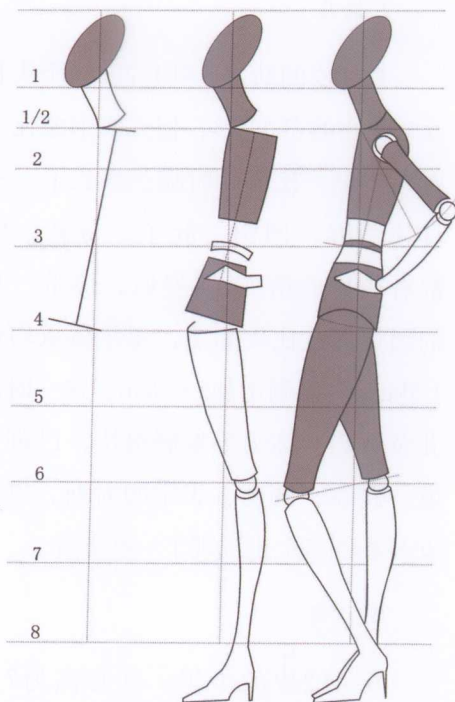


图1-4 女性的身体特征示意图（一）

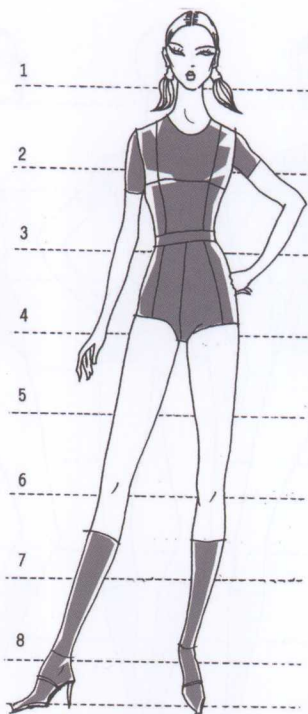


图1-5 女性的身体特征示意图（二）

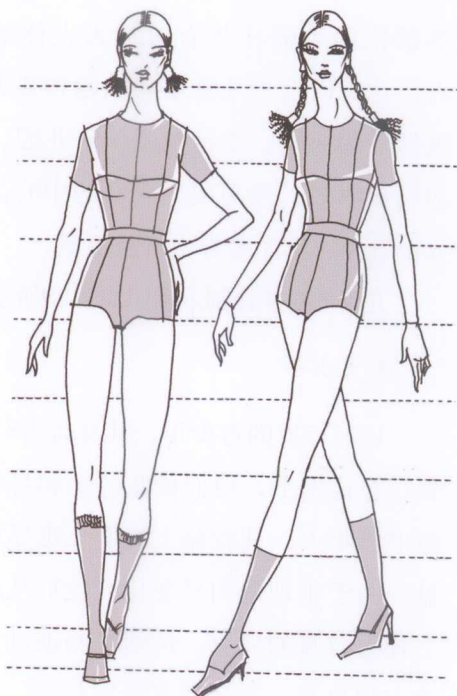


图1-6 女性的身体特征示意图（三）

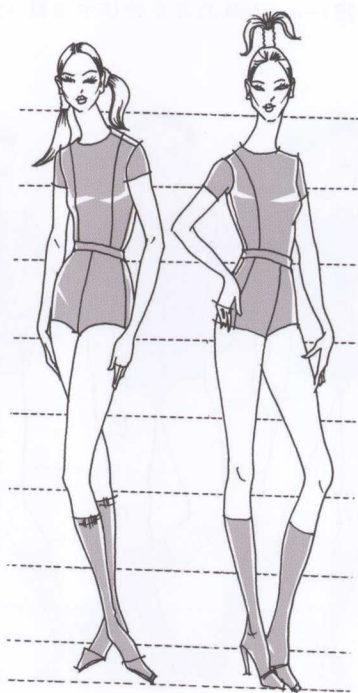


图1-7 女性的身体特征示意图（四）

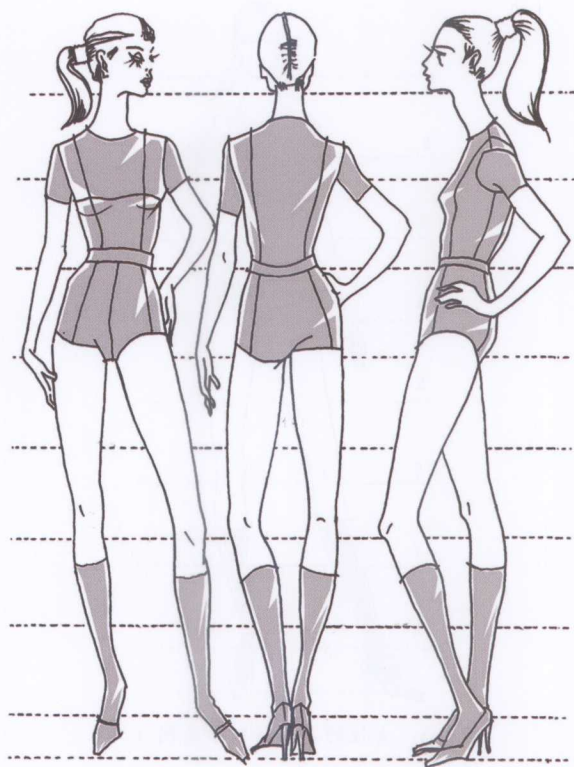


图1-8 女性的身体特征示意图（五）



图1-9 儿童的身体比例示意图

2. 幼儿

4~6岁的幼儿，其身高为5个头长，五官仍占脸部的1/3，但五官形象比幼儿更为明显，比婴儿时腿长得长了一些，身体肥胖，圆圆的肚子，身高、体重都有明显的增加。4岁后，体重、身高的增加速度比较固定，每年体重均增加1.5kg，身高则增加5~6cm。这一时期的儿童智力、体力等发展很快，已进入唱歌、跳舞、画画、识字的时期。男孩与女孩在性格上也出现了一些差异。

3. 少年

6~12岁的少年，其身高为7个头长，他们有较长的腿和手臂，其原有的婴儿脂肪正在逐渐减少，显露出膝、肘等部位的骨骼并具有成年人人体的特点。这一时期是儿童运动机能和智力发展显著的时期。生活范围从幼儿园、家庭转到学校，学习成为生活的中心。男女的性格、体型差异也日益明显。

儿童的身体比例示意图如图1-9所示。

4. 青少年

13~17岁的青少年，其身高为8个头长。在比例上，他们修长的腿和身材已趋于成年人，其骨骼上的变化也显而易见。由于生理的明显变化，他们从心理上注重自身的发育，情绪容易波动，喜欢表现自我，开始注意着装打扮，喜怒哀乐较为明显。

青少年的身体比例示意图如图1-10、图1-11所示。

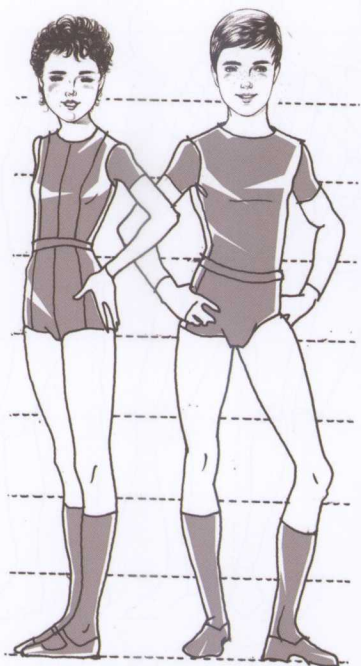


图1-10 青少年的身体比例示意图（一）

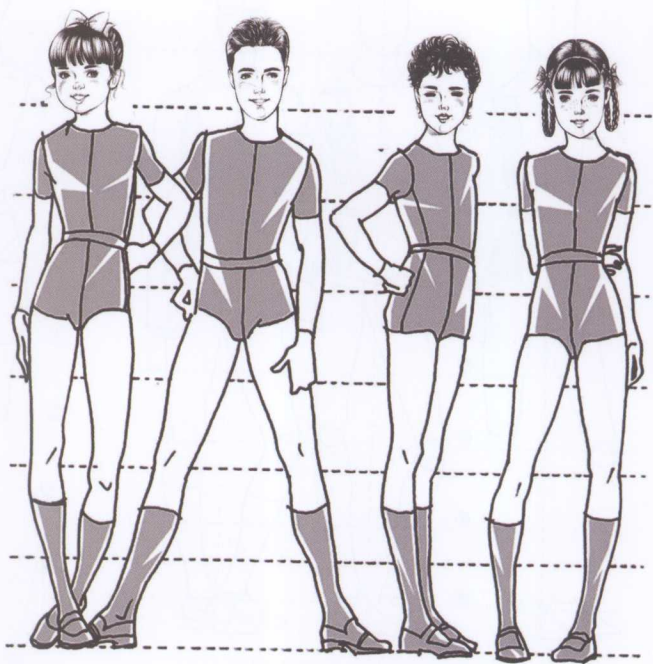


图1-11 青少年的身体比例示意图（二）

三、男性的身体比例

熟悉男性和女性体型之间的比例变化是很重要的。希望大家从一开始就能留意到这样一个事实：“男性与女性的身体比例从头到脚都是有区别的。”

男性的身体比例特征如下：

- (1) 肩的宽度为2又1/3个头宽，两乳的间距为1个头宽。
- (2) 腰部宽度略小于1个头长，腕恰好垂在大腿分叉的平面上。
- (3) 肩居于人体高的1/6处。
- (4) 双肘约居于肚脐的水平线上。
- (5) 双膝正好在人体高的1/4偏上处。

男性与女性身体的主要区别是在盆骨上，男性的盆骨比女性的盆骨浅。此外，男性骨骼和肌肉结实丰满，这是在绘画时要予以充分注意的一点。

男性的身体比例示意图如图1-12、图1-13所示。

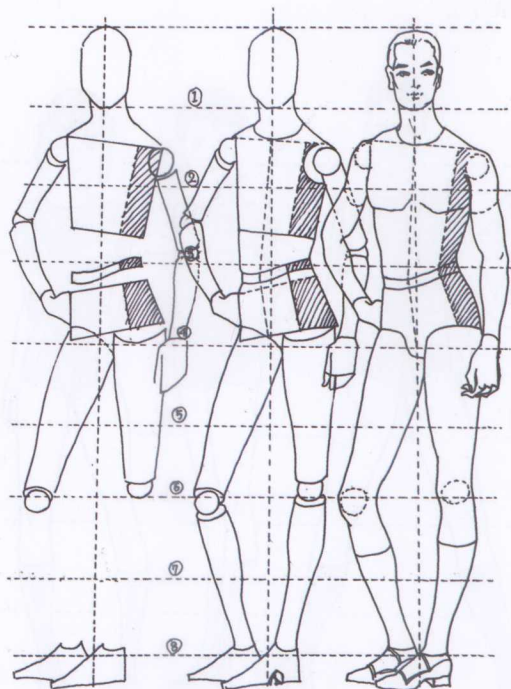


图1-12 男性的身体比例示意图（一）

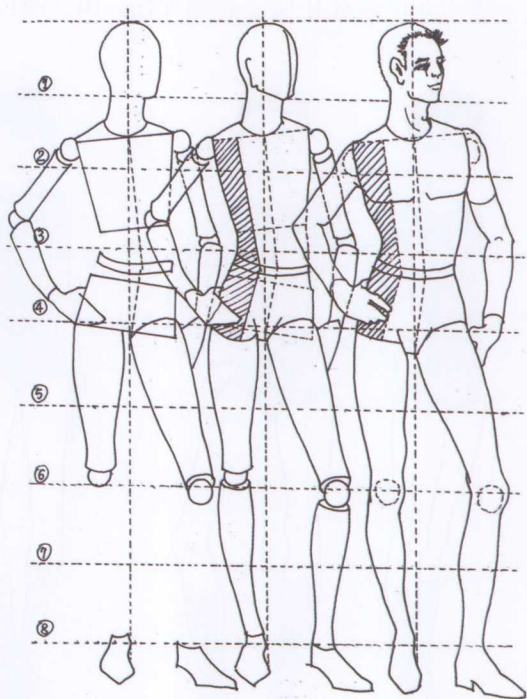


图1-13 男性的身体比例示意图（二）

第三节 人体结构表现

一、头部结构的表現

头部包括脑颅、面颅和发型三部分。脑颅包括颧骨、眼眶以上的部位；面颅包括脸的五官部分。人的头部的的基本形是卵圆形，有方脸盘、圆脸盘、鸭蛋脸和瓜子脸等，形象地概括了头型的特征。中国古代画论曾用“八格”来概括头型，即用“田、国、由、用、目、甲、凤、申”八个字来形容头部的形状，恰到好处。在学习人体绘画以前，首先要进行人物头像的写生训练。不同性别、不同年龄的人物，其头部的特点都有所区别。头部的五官往往会反映人物的个性特征及内心世界。在服装人体表现中，头部一般采取简练而概括的处理方法，抓住最美的东西，生动、重点地表现出来，这种简练必须建立在扎实的绘画基础之上，而不可以草率行事，更不能画成漫画式、夸张式或卡通式的效果，如图1-14所示。

好的人体脸部表现，可以为整个服装起到“画龙点睛”的作用。设计作品如果针对某一特定年龄、典型人物及顾客的意图进行脸部表现，就会因为穿上这种专门设计的服装感到高兴，从而产生“占有欲”，这就达到我们的设计表现的目的。

二、眼睛的表现

眼睛能传达人的情感，表现人的喜怒哀乐。它在头部表现中占有非常重要的地位。眼睛的形状多种多样，但概括起来大致有大、小、圆、长和短这几种。

眼睛包括眼眶、眼睑和眼球三部分。眼球由瞳孔、虹膜和巩膜组成。眼球嵌于眶内，有上、下眼睑，在眼眶上缘长着眉毛，呈“x”形交错，眉头在眉弓之下，眉梢在眶上缘的上方。男性和女性的眼睛在表现上是有差异的，女性利用化妆品使她们的眼睛显得更大。眉毛纤细，柳弯眉较多，眼睛传情、柔美（图1-15）。男性的眉毛较为粗黑浓重，眼睛也近于偏圆，皱眉锁眼，用笔要粗犷豪放，富有个性。

三、嘴的表现

嘴部的基础构架由上颌骨和下颌骨及牙齿构成。上嘴唇较宽，形如拱形。上唇中部在人中，中间呈浅浅的凹陷，形状像一个被拉开伸展成扁形的“M”形；下嘴唇外形像一个拉开的“W”形。

不同性格的人有不同的嘴形。一般为闭合式和自然张开式，微笑时两嘴角上翘，少许露牙。嘴分上唇和下唇，中间为唇裂线，一般下唇比上唇厚，男性趋向偏宽形，女性较男性丰厚。根据不同的特点和需要，女性一般用唇膏、口红来修饰，不同的性格也采用不同的口红色彩来表现。在素描的学习中，有“三停五眼”的说法，“三停”是指将发际至下颌之间分为三部分，一停在眉线，二停在鼻底线，三停在下颌线。“五眼”是指从正面角度看，脸的宽度为五只眼睛的长度之和，而眼睛在头顶至下颌线的1/2处。

四、耳、鼻的表现

耳由外耳轮、内耳轮、耳垂和耳屏组成。耳朵的大体轮廓像一个“C”形，上端比较宽，下端比较窄。耳的位置在睫毛与鼻底线之间的高度上。鼻子的上部分（鼻梁）由鼻骨和附在上面的软骨组成；下端是椭圆形的鼻尖部，里面结构为鼻中隔，两个鼻翼也是软骨，其形状向外下方倾斜。鼻子的处理要把握其正面、侧面及半侧面的典型角度，注意其仰视和俯视的透视变化。

概括地说,人物五官的塑造与表现都应进行深刻的研究与长期的写生实践,人物的表情与五官息息相关,人的面部表情由情感而引起,且非常丰富,主要的表情不外乎喜、怒、哀、乐、愁、惊等几种。表现人物五官有一句顺口溜:画人笑,眉开眼弯嘴上翘;画人哭,眉掉眼垂口下落;画人怒,瞪眼咬牙眉上竖;画人愁,垂眼落口皱眉头。

五、发型结构表现

在服装设计表现中,发型也是至关重要的,它是服饰美的重要因素之一。不同的脸型,应配搭相应的发型。同是一种发型,由于脸型的差异,常常会产生不同的装饰效果。同一张脸型,同样也可以配搭多种发型。所以,发型的表现是要根据每个人的具体脸型、颈部的长短、内在的气质及服装的造型效果来决定的,使其脸型、发型和服装三者形成一个有机的、美的整体(图1-16)。不顾这种具体的要求而一味去追求流行发式是不可取的。在流行发式中,有款式的变化、颜色的变化与搭配的变化等。应根据潮流、时代的发展,并根据自身的个性及服装的搭配,置以相应的发型和发色头饰。同时,设计表现者要懂得化妆知识,充分利用现代的护肤化妆品,把自己作品中的人物头像装饰得更加亮丽、更加传神,更加具有魅力。时装画是一种静的语言,就应该表现静的美感。

六、上肢与下肢的结构表现

1. 上肢

上肢主要由上臂、下臂、手三部分组成。手是上肢的重要组成部分。手的结构由腕骨、掌骨、指节骨三部分组成。手的结构比较复杂,才有“画人难画手”的说法。所以,要深入理解与反复实践。女性手指纤细、修长、柔美且富有弹性,表面较平滑,各关节处骨骼显露和肌腱不明显,所以线条较流畅,中间起伏小。与此相反,男性的手则应画得粗壮一些。线条要有力。方直而且硬挺,骨节明显一些。手有五指:拇指、食指、中指、无名指和小指,在简略的画法中,重点放在手的外形和整体的表现上,而手指细节不一定面面俱到,如图1-17所示。



图1-14 头部绘制样稿