

美术基础技法丛书

服装效果图

基础技法



任淑贤 编著

FUZHUANG XIAOGUOTU

JICHUJIFA

天津人民美术出版社



90218939

服装 效果图 图

美术基础技法丛书

基础技法

FUZHUANG
XIAOGUOTU
JICHUJIFA

任淑贤 编著

天津人民美术出版社



服装效果图基础技法

天津人民美术出版社出版 发行

新华书店天津发行所经销 天津美术印刷厂印刷

1999年 1月 第1版

1999年 1月 第1次印刷

开本: 787×1092毫米 1/16 印张: 4.625

印数: 00001—10000

ISBN7-5305-0912-8

定价: 14.50元

J·0912

前言

服装效果图是时装设计师借以表达创作灵感所绘制的设计图,用于选择作品、生产制图、时装广告宣传、时装样本插图等等,因此也称时装画。时装画区别于一般人物绘画,绘画中的人物主题表现的是特定的生活情节,是生活的再现,而时装画中的人物表现的是新创作的着装效果,是生活中不曾见过的,其特点是在表现人物优美动态的同时展示服装的款式面料、色彩,以此表达时尚与创意。

时装效果图之所以成为服装设计师必备的基本功,是因为它捕捉灵感快捷,表达方便,设计者可以随时将自己的构思记录下来,使之形象化,便于筛选与完善自己的作品。对于企业来讲,由于效果图设计形象直观,对于款式、色彩、面料一目了然,选择作品经济、便利。在一定程度上能否画出高水平的效果图便成为衡量、选拔设计师的标志,也成为专业学校考试、时装大赛初选作品的评判标准。

服装效果图是以形象化的方式表现出来,人物作为服装的载体其姿态的生动、优美以及气质的表达是与服装融为一体所呈现出的整体美。人物的比例、动态自然成为传达美感的先决条件,修长的人体比例是现代人的审美趋向,优美的动态与服装的设计风格高度和谐所产生的诱人魅力也是设计师所追求的效果。显然,人物造型是学画效果图首要解决的内容,从人物静止的站立姿态到走动的姿态,逐步过渡到捕捉瞬间动态,以适应服装设计中不同风格的需要。

其次是服装的描绘。通过对面料、质地的描绘达到塑造服装结构的效果,服装面料品种繁多,纱支、织纹变化多端,肌理效果丰采各异,给设计师带来无限的遐想,同时也使设计师的灵感插上真实的翅膀,构成了绚丽多彩的服装世界。

学习服装设计掌握面料的可塑性是从描绘服装面料开始,面料的表现是在了解面料性能、肌理效果、手感、垂度的基础上进行的,无论使用线条还是使用色彩表现面料的质地都有不同的描绘方法。此项训练是为绘图风格变化打基础。

服装效果图的表现技法是以不同的绘画材料,风格各异的绘画技巧,在表现创作意图的同时,加强画面的艺术效果,烘托设计效果所产生的感染力。表现技法有着很强的艺术性,这也是时装画既是设计图,又可以作为艺术品来欣赏的魅力所在。绘图技法是每个设计师都要下功夫练习的内容,但它是人物造型、面料质地描绘为基础,如果忽视基础训练单纯追求风格变化,必然走上华而不实的歧途,也就无法充分表达设计创意。循序渐进的训练,才会在创造美的装束同时,其时装画也给人带来精神上的享受。

目 录

第一章 服装效果图的基本要求和基本画法

- 一、基本工具与材料
- 二、人体与比例
- 三、重心平衡与动态
- 四、美观的姿态
- 五、男性、女性人体比较
- 六、男人体比例与动态
- 七、儿童、青少年人体比例
- 八、头部描绘
- 九、手、脚与鞋的画法
- 十、领型的画法
- 十一、袖型与褶皱
- 十二、裙、裤的画法
- 十三、人体与服装空间
- 十四、线条特征
- 十五、一款服装的绘画程序

第二章 质料的描绘方法

- 一、点子的描绘方法
- 二、小型花卉的描绘方法
- 三、格子的描绘方法
- 四、千鸟纹的描绘方法
- 五、斜条纹的描绘方法
- 六、竖条纹的描绘方法
- 七、灯芯绒的描绘方法
- 八、人字纹的描绘方法

- 九、缎子的描绘方法
- 十、牛仔布的描绘方法
- 十一、粗花呢的描绘方法
- 十二、天鹅绒的描绘方法
- 十三、透花织物的描绘方法
- 十四、薄绸纱的描绘方法
- 十五、绗缝的描绘方法
- 十六、鹿皮的描绘方法
- 十七、兽皮的描绘方法

第三章 表现技法

- 一、水彩色着色技法
- 二、水粉色着色技法
- 三、粉笔色着色技法
- 四、透明水色着色技法
- 五、油画棒、彩色铅笔着色技法

第一章 服装效果图的基本要求和基本画法

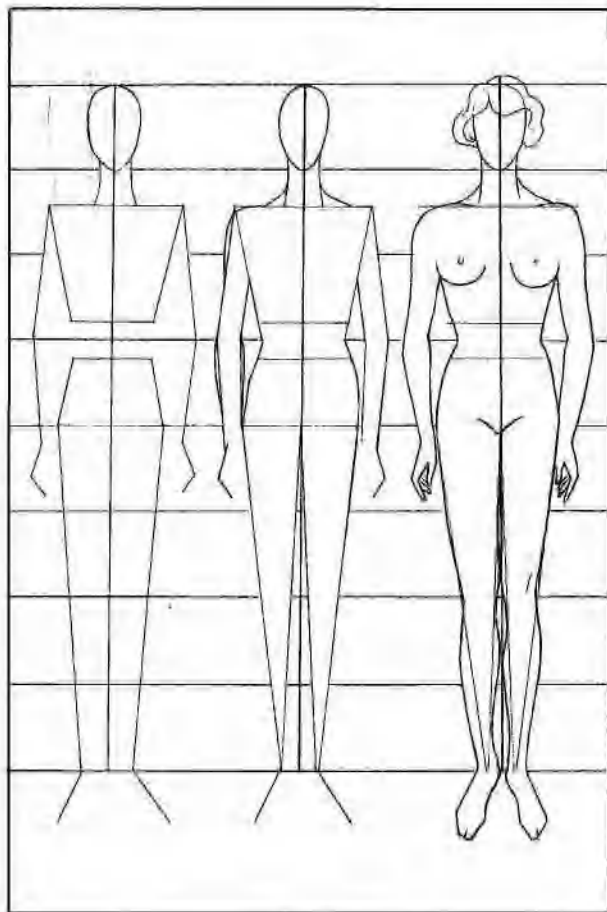
一、基本工具与材料

服装效果图结合不同的要求及表现效果,其主要工具与材料如下:

水粉色
水彩色
透明水色
粉笔
麦克笔
水溶笔
油画棒
蜡铅笔
笔洗
调色盘
板刷
水彩笔(水粉笔)
白云笔、勾线笔
速写钢笔
绘图笔
签字笔
大小美工刀
铅笔
纸笔
橡皮
直尺
三角尺
定影剂
透明胶带
胶水
圆规
剪刀

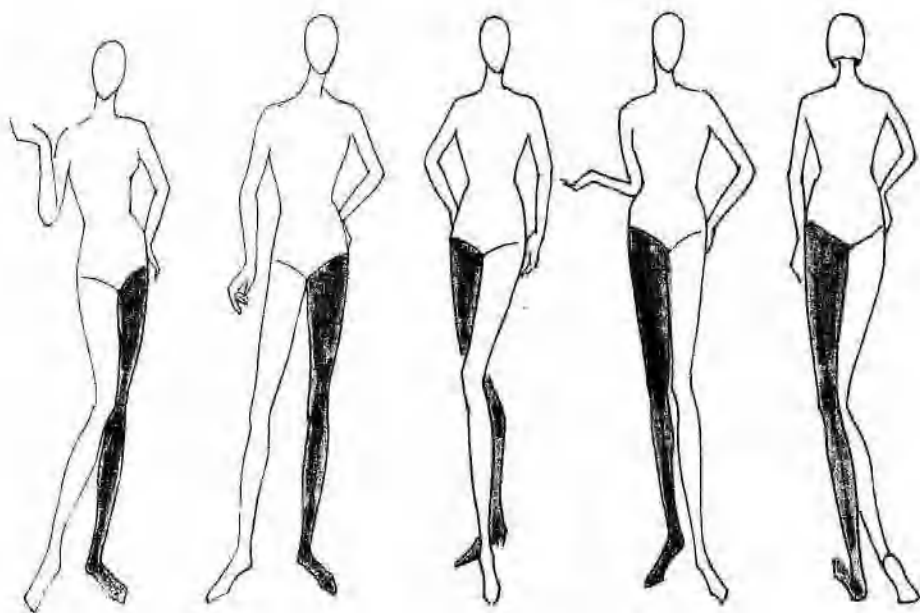
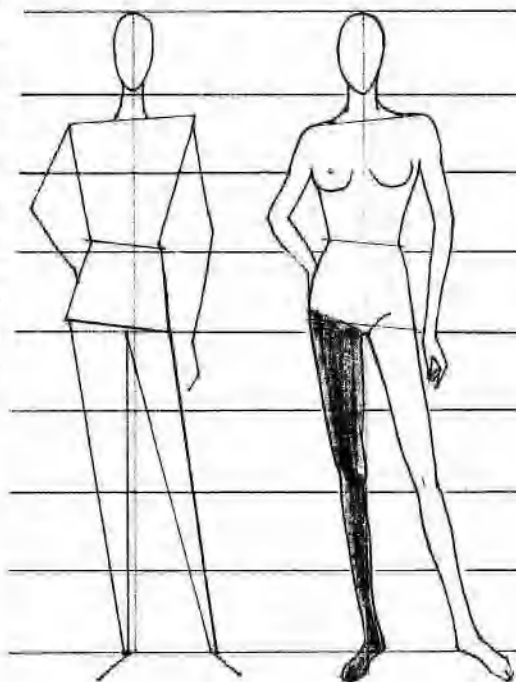
二、人体与比例

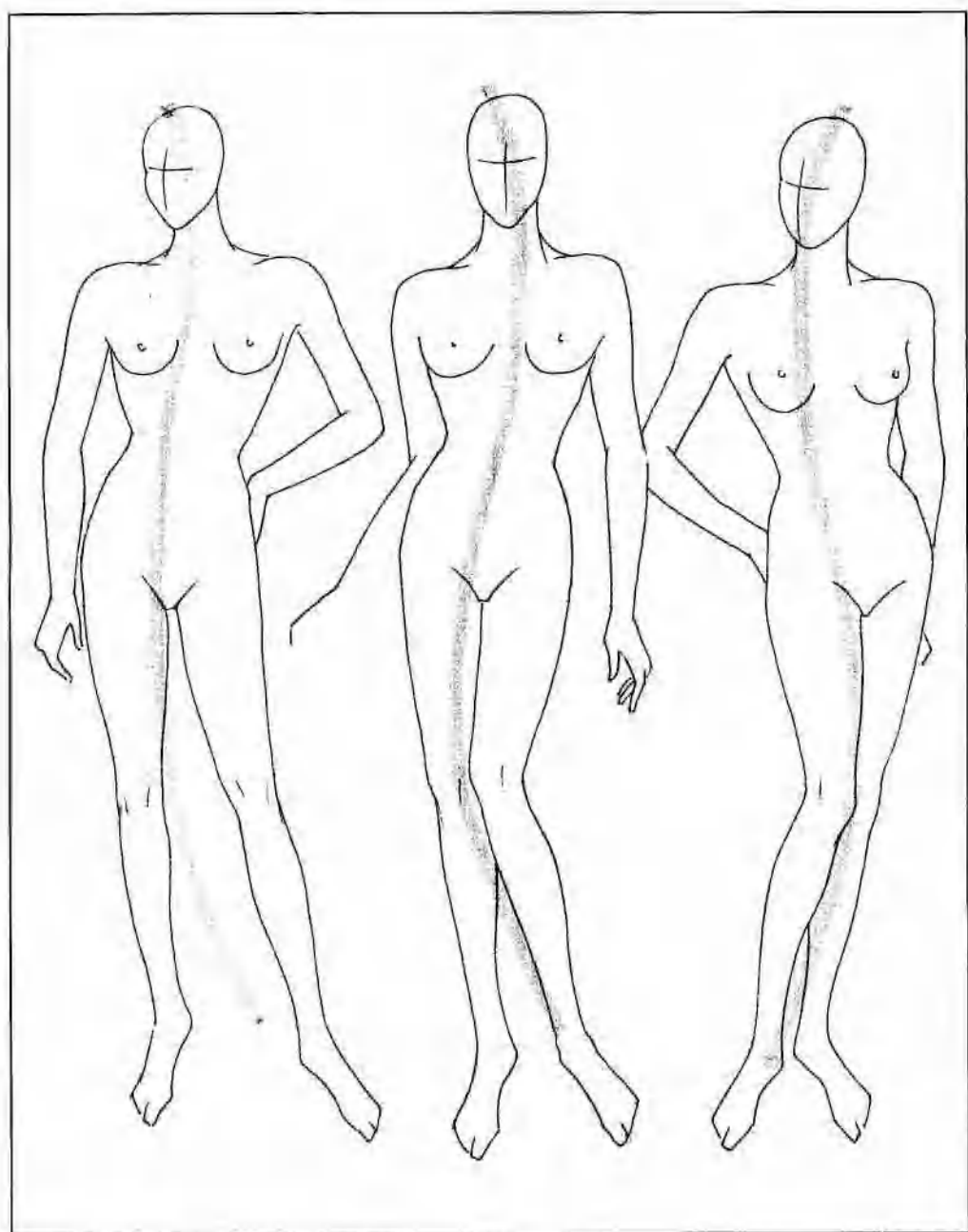
一般人的身高是7—7.5个头的比例,很少人有8个头长的身高,但作为时装画的人体比例可以画到8个头长或9个头长,因为优美的身姿是一种修长、健美的比例,它符合人们的审美情趣,如时装模特儿优美的身材、修长的腿,增加了时装的魅力,给人以美感,诱发人们的购买欲望。8个头长的身高是适当地夸张了颈部与腿部的长度。



三、重心平衡与动态

平衡有两种,一种是对称产生的平衡,另外一种是不对称而产生感觉上的平衡。人垂直站立时,重心落在中心线两侧的腿上。人体的曲线变化是对等平均的,这种直立均等的平衡容易产生僵硬、呆板感,当重心移到一条腿上的时候,人体曲线产生不对称的变化,这种均衡的美感,动感强,姿态优美生动,能充分表现出婀娜多姿的体态,因此在时装画中大多使用偏移重心的动态,借以表现女性柔美的魅力。要准确表达出偏移重心后的体态,必须对关键的动线进行适当的夸张,夸张在重心的支撑点带动下倾斜的腰线、臀线与肩线的对比。

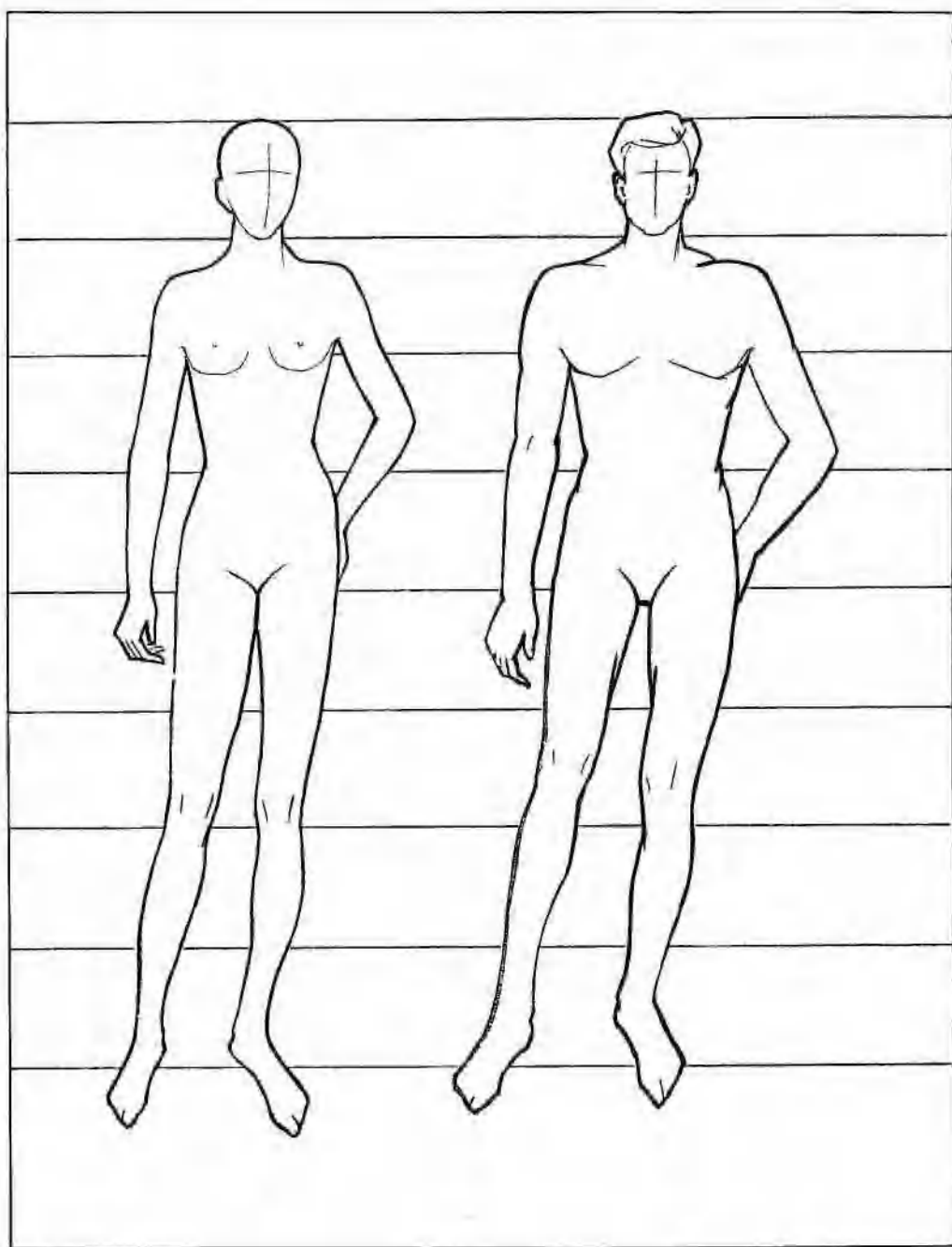




四、美观的姿态

服装效果图中人体的姿态很重要,美妙的身姿才能够更好地表现出服装设计的美感,没有动态的身姿只能带给人一种僵硬和拘束感, S型身姿可称得上女性姿态中最优美的动态。

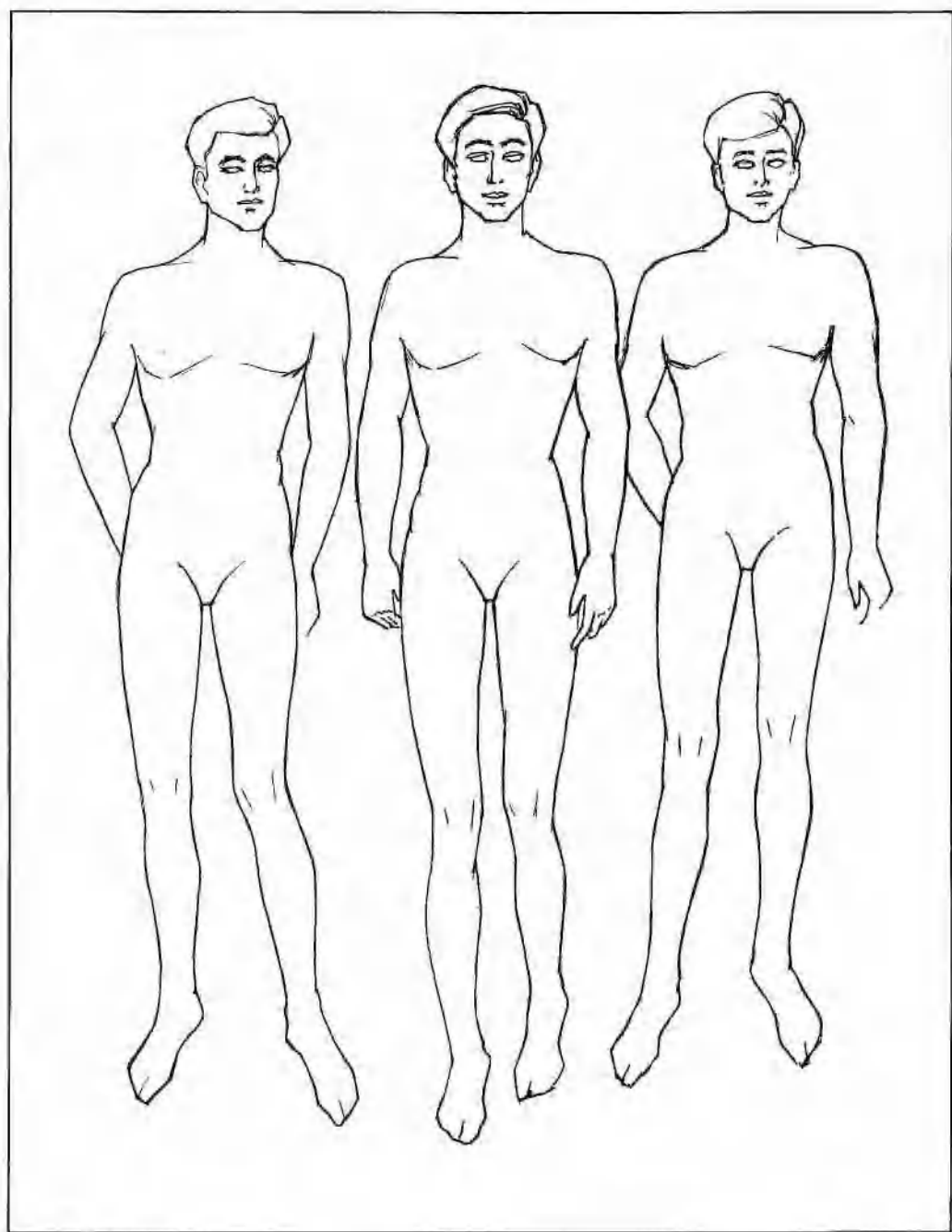
S型指头、腰、臀、腿的扭动,使得全身的中心线呈S形的弧线。女人之所以美是由于具有自然的曲线美,那么,加之S形的动势便成为最能表达视觉美感的姿势。



五、男性、女性人体比较

男性、女性形体之间有着很大的区别。男性骨骼较女性粗壮，肌肉结实丰满，宽肩窄臀为男性的显著特征。

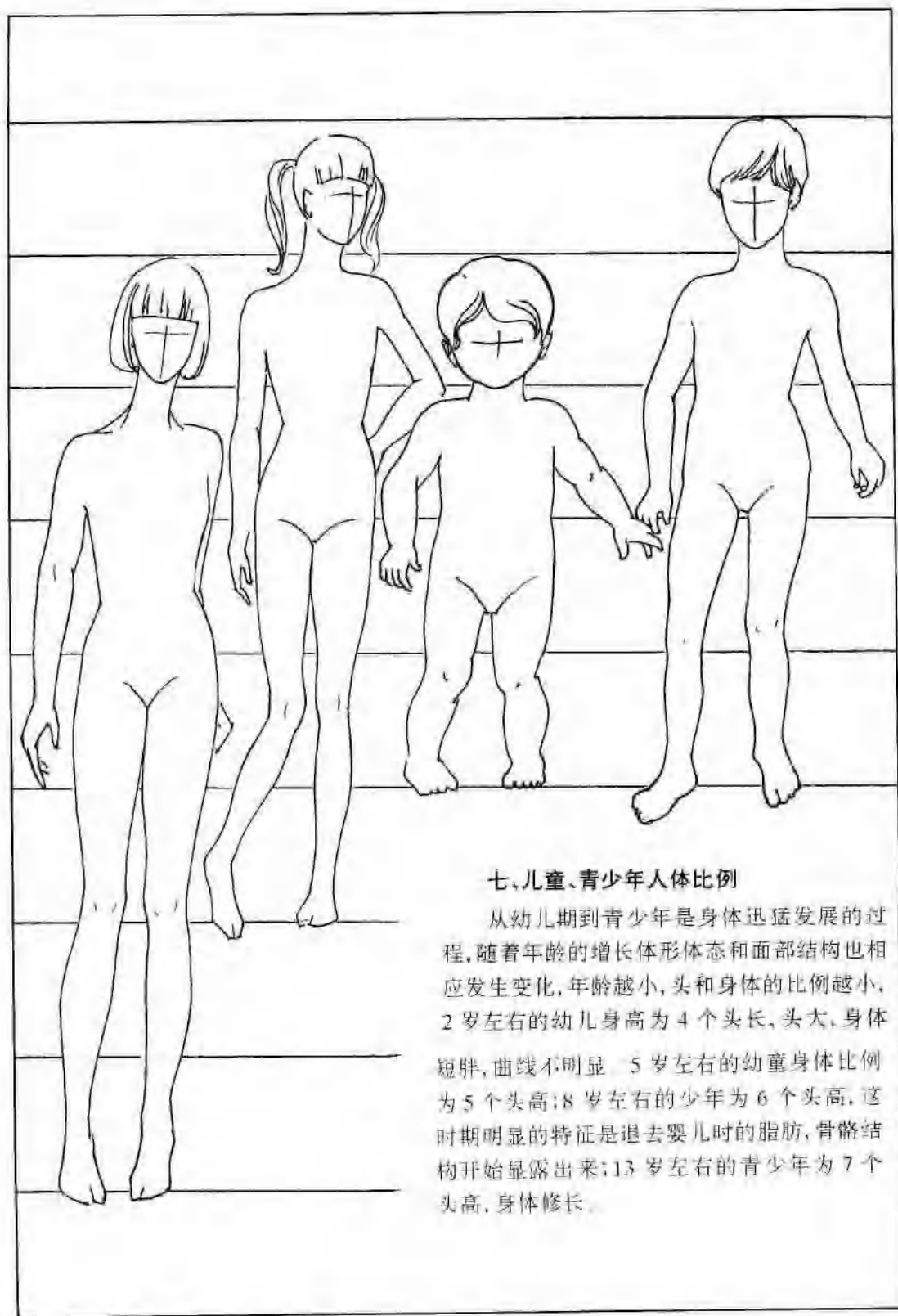
女性身材较苗条，颈部细长，胸部丰满，肩窄臀宽为女性明显特征。



六、男人体比例与动态

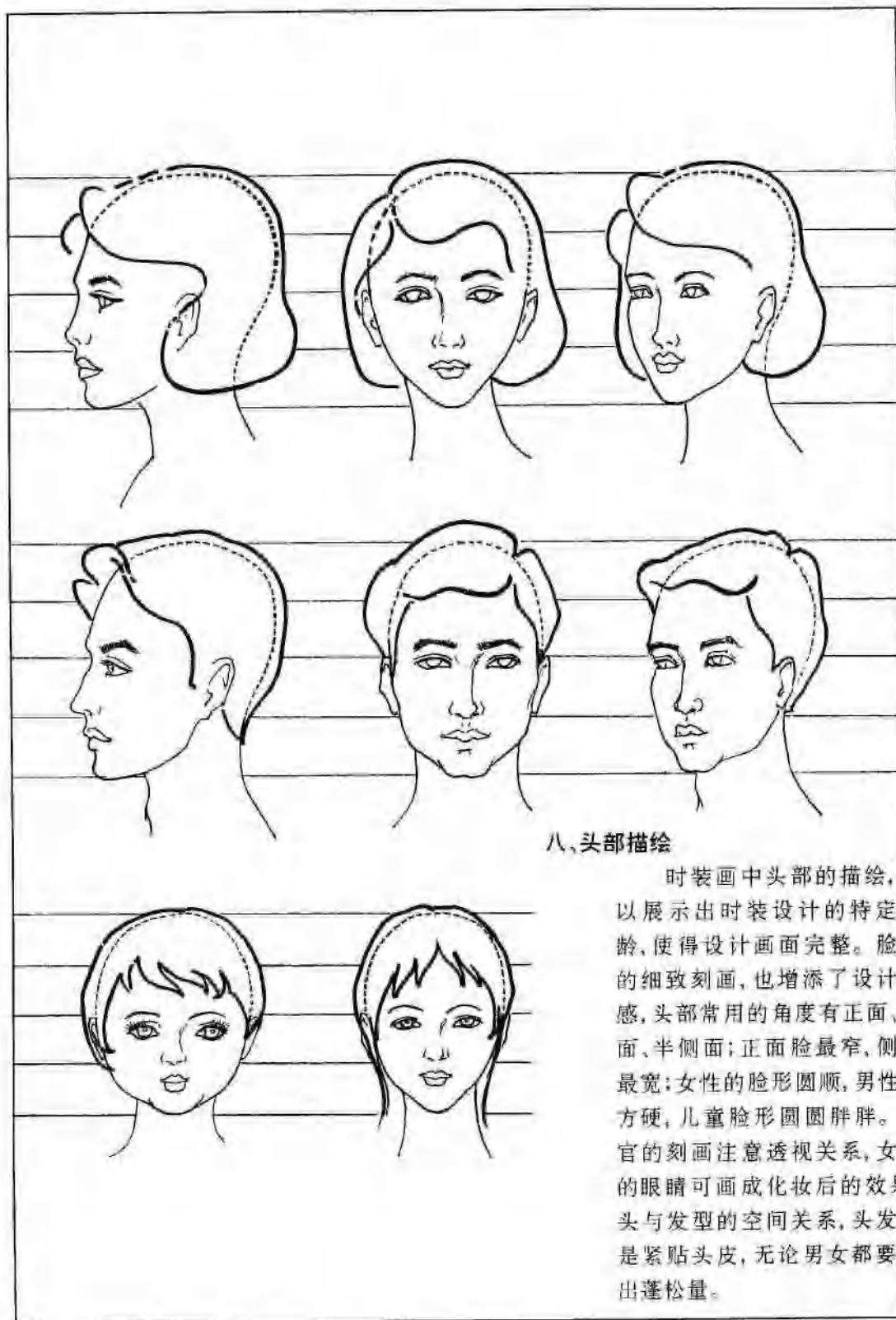
时装画中的男人体应是强壮干练、充满阳刚之气。男人体的比例与女人体相同,不同女人体的显著特征:骨骼明显,结构清晰,肩宽,

平肩方肩,臀窄,肌肉发达,手臂坚实有力,脖子粗,臀部倾斜度小,动态稳健。



七、儿童、青少年人体比例

从幼儿期到青少年是身体迅猛发展的过程,随着年龄的增长体形体态和面部结构也相应发生变化,年龄越小,头和身体的比例越小,2岁左右的幼儿身高为4个头长,头大,身体短胖,曲线不明显。5岁左右的幼童身体比例为5个头高;8岁左右的少年为6个头高,这时期明显的特征是退去婴儿时的脂肪,骨骼结构开始显露出来;13岁左右的青少年为7个头高,身体修长。

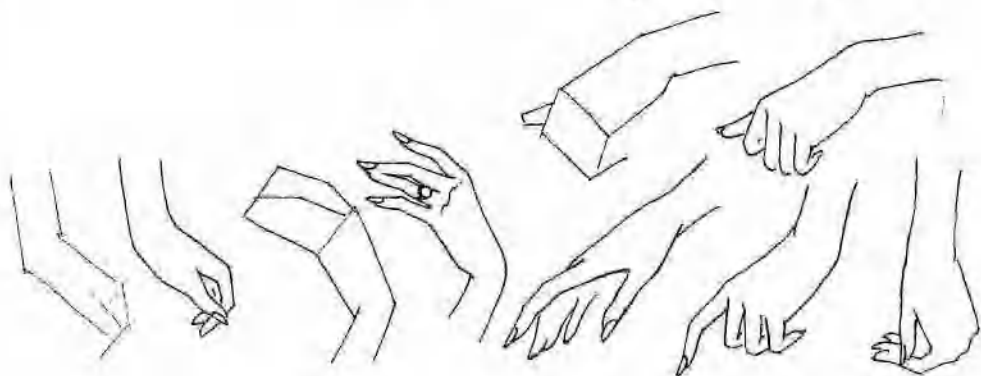
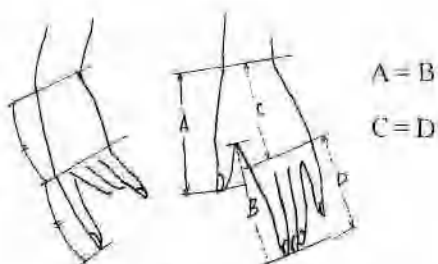


八、头部描绘

时装画中头部的描绘,可以展示出时装设计的特定年龄,使得设计画面完整。脸部的细致刻画,也增添了设计美感,头部常用的角度有正面、侧面、半侧面;正面脸最窄,侧面最宽;女性的脸形圆顺,男性较方硬,儿童脸形圆圆胖胖。五官的刻画注意透视关系,女性的眼睛可画成化妆后的效果。头与发型的空间关系,头发不是紧贴头皮,无论男女都要留出蓬松量。

九、手、脚与鞋的画法

手在人体动态中的作用很大,不仅能表现各种姿态,也能起到传达情绪,丰富表情、衬托服装的作用。手的大小与头相似,手分为掌与指,具体比例见图。画手先轻轻起出基本形,然后再作细致刻画,不可忽视手与腕部的关系。

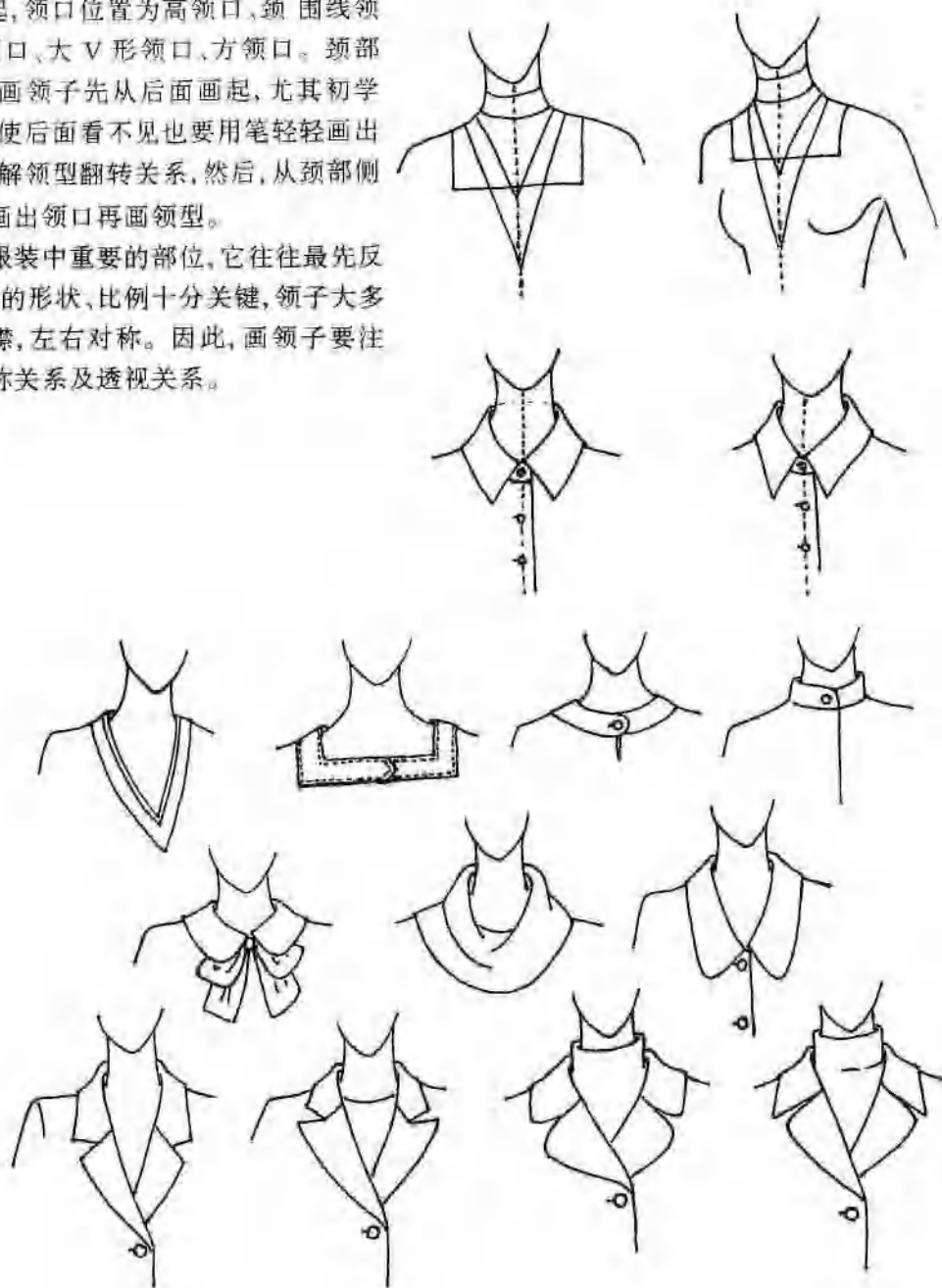


脚是人体的支撑点,形态比较单纯,脚和腿部的协调是构成优美姿态的关键,不仅如此,脚的动态还关联到内心情绪的表达,鞋的款式、质地表现出时尚与着装风格,因此,在时装画中对脚的描绘不可敷衍了事。脚的长度接近头的长度,把其基本形理解为长方形浅盒子,根据角度、透视的不同有无高跟等加以变化。先画出基本形,画出脚弓,然后再画鞋及细节变化。女性的踝骨要画得柔和一些,不要太强调和过于突出,而男性的踝骨和大骨骼结构略明显一些。

十、领型的画法

领子是以颈窝为前中线环绕颈部，画领子先从领口画起，领口位置为高领口、颈围线领口、小V形领口、大V形领口、方领口。颈部是个圆柱体，画领子先从后面画起，尤其初学画领子时，即使后面看不见也要用笔轻轻画出虚线，便于理解领型翻转关系，然后，从颈部侧面引出弧线画出领口再画领型。

领子是服装中重要的部位，它往往最先反映出流行，它的形状、比例十分关键，领子大多以前中线开襟，左右对称。因此，画领子要注意领型的对称关系及透视关系。



十一、袖型与褶皱

画袖子的时候,除了清楚手臂的结构外,还要明确款式特点,如肩袖的形状,插袖,还是连袖等,以及所用材料特征,通过线条与褶皱变化表现出不同质地。薄质地的线条流畅轻松,松软组织物的线条柔和圆顺,厚质地的线条挺括,衣褶少而圆。



十二、裙、裤的画法

裙、裤不仅具备本身款式的特点,并随着腰、臀、腿的活动产生衣褶变化使服装出现动感。身体使服装产生最大变化的是腿的动态,膝盖又是动态中服装的支撑点,衣褶与支撑点相对呈放射状,因此,在生活中注意观察衣褶与人体结构、服装面料的关系,才会在效果图上有生动的描绘。





十三、人体与服装空间

人是服装的载体,服装的款式千变万化,形状各异,也使得人多姿多彩,人着装后的效果,以及服装在身体上的空间,是学习时装画所要了解和掌握的,无论服装适体程度如何,穿在身上的支点都在肩上,除肩部之外的身体与服装的空间是随着款式而变化,宽松式服装空间就多些,合体式服装空间就少些;服装空间还随着动态而变化,当身体产生动态时,也就产生了多处支点,支点的地方服装是贴体的,多余的空间都集中到支点相反的地方。