

# 服装画手绘技法与电脑造型

刘一人 编著

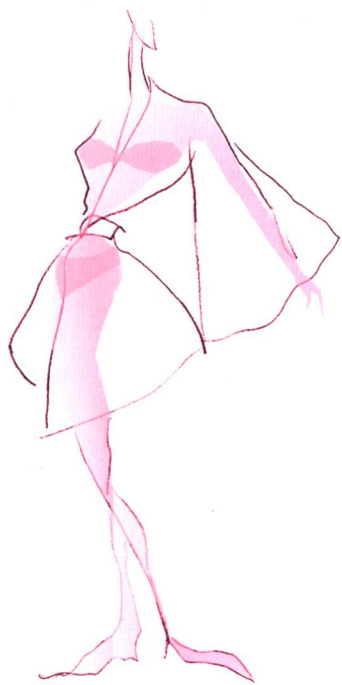
当时尚相遇艺术  
艺术就会诠释时尚的风采  
当技法相遇灵感  
灵感便会承载技法的追求  
创作是一种语言  
技法则是表述这种语言的色彩  
而最终，这份色彩将会渲染你的一生



东华大学出版社

# 服装画

■ 刘一人 编著  
手绘技法与电脑造型



东华大学出版社

### 图书在版编目(CIP)数据

服装画手绘技法与电脑造型/刘一人编. —上海: 东华大学出版社, 2005. 3  
ISBN 7-81038-898-3

I. 服... II. 刘... III. ①服装—绘画—技法(美术)  
②服装—绘画—计算机辅助设计(美术) IV. TS941.28

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第007758号

策划/责编 马文娟  
装帧设计 草人设计

### 服装画手绘技法与电脑造型

刘一人 编著

东华大学出版社 出版  
上海市延安西路1882号  
邮编: 200051  
电话: 021-62193056  
新华书店上海发行所发行  
上海界龙艺术印刷有限公司印刷  
开本: 889×1194 1/16  
印张: 6.75 字数: 205千字  
印数: 0 001-5 000  
2005年3月第1版 2005年3月第1次印刷  
ISBN 7-81038-898-3/J·58  
定价: 38.00元



服装是艺术性与实用性相结合的产物，它是介于两者之间的综合体。因此，对服装设计师的审美能力要求较高，既需要把握生活中的美，又需要掌握艺术中的“美”。服装设计师们直观地表达内心的设计灵感和构思，则需要通过服装画来体现。这也是服装画得以发展和延续的直接原因。

由于对服装的喜爱，我考取了东华大学（原中国纺织大学）服装艺术设计专业，在读书期间很有幸得到了众多国内知名专家学者的指教和支持，并且积极参加国内外的服装设计大赛，将自己对服装的诠释展示于人，其中五套针织作品已被新西兰羊毛局收藏。

毕业后，我成为一名高校服装专业教师，在教学的同时，我在思考，传统的时装画仅仅停留在手工绘画的基础上，注重基本技法的表现。而如今，计算机以它崭新的语言形式及强大的功能给视觉艺术领域带来了一场革命，使人们的审美理念发生了很大的变化。很多服装企业已经运用电脑绘制服装效果图，而我们的教学却仍旧停留在传统的教学模式上，这样培养出的人才必定会与市场脱节。

故此，我在业余时间里总结了几年的教学经验，编著了这本《服装画手绘技法与电脑造型》，将手工绘画与数码技术相结合，希望能够给高等美术院校艺术设计类专业学生以及社会相关领域服装培训班的学生一些启示。最后，感谢上海纺织工业职工大学服装设计专业的学生对我编写工作的大力支持与配合。

刘一人

2005年2月



## 第一部分：手绘技法

|                      |    |
|----------------------|----|
| <b>服装画的历史与现状</b>     | 7  |
| 1 服装画的发展历史           | 7  |
| 2 服装画的分类及特点          | 8  |
| <b>服装画的人体表现</b>      | 10 |
| 1 人体的基本结构知识——骨骼      | 10 |
| 2 人体的肌肉关系            | 11 |
| 3 服装画中理想人体比例的画法      | 12 |
| 1. 理想人体比例的画法         | 12 |
| 2. 人体动态产生的“绘画口诀”     | 13 |
| 3. 服装画中经常出现的动态分析     | 14 |
| 4. 人体曲线的描绘           | 15 |
| 5. 服装画中特殊动态的分析       | 15 |
| 6. 图片信息动态的描绘         | 16 |
| 4 服装画中的人体局部画法        | 17 |
| 1. 面部五官的个性画法与比例      | 17 |
| 2. 手与手臂的画法           | 18 |
| 3. 脚与腿部的画法           | 19 |
| <b>服装画中的着装表现技法</b>   | 20 |
| 1 服装画中的着装素材的收集       | 20 |
| 2 服装的款式体现由线条完成       | 21 |
| 3 服装与人体的关系           | 21 |
| 4 绘画服装的细部及服饰品        | 22 |
| <b>服装画的手绘技法表现</b>    | 23 |
| 1 铅笔淡彩(毛笔、钢笔淡彩)的表现技法 | 23 |
| 2 水粉厚涂的表现技法          | 26 |
| 3 彩色铅笔的表现技法          | 28 |
| 4 油画棒、蜡笔的表现技法        | 29 |
| 5 材质拼贴的表现技法          | 30 |
| <b>服装画风格的技法表现</b>    | 31 |
| 1 装饰效果画法             | 31 |
| 2 写真效果画法             | 32 |
| 3 夸张效果画法             | 33 |
| 4 写意效果画法             | 34 |
| 5 彩色卡纸的应用画法          | 35 |
| 6 服装质感的应用画法          | 36 |

## 第二部分 电脑造型

### PHOTO-PAINT 12 简介 38

#### 1 菜单栏 38

- 1. 文件菜单 38
- 2. 编辑菜单 39
- 3. 检视菜单 39
- 4. 图象菜单 40
- 5. 效果菜单 40
- 6. 遮罩工具 41
- 7. 物件菜单 41
- 8. 动画菜单 42
- 9. 网页菜单 42
- 10. 工具菜单 42
- 11. 窗口菜单 42

#### 2 纵向工具箱介绍 43

- 1. 传统画笔 43
- 2. 效果笔 43
- 3. 效果特技的应用 51

### 电脑绘画效果图的初级入门 63

- 1 实例一 人物面部电脑造型一 63
- 2 实例二 人物面部电脑造型二 68
- 3 实例三 面部表现欣赏 71
- 4 实例四 电脑制作服装纹样 73

### 电脑绘画效果图的提高篇 76

- 1 实例一 创作效果图的投影 76
- 2 实例二 创作效果图的渐变效果 79
- 3 实例三 创作效果图的背景与文字 82
- 4 实例四 创作效果图的空间感 85
- 5 实例五 创作效果图的羽化效果 I 88
- 6 实例六 创作效果图的羽化效果 II 90
- 7 实例七 创作效果图的贴图效果 92
- 8 实例八 创作效果图的笔刷工具使用 94

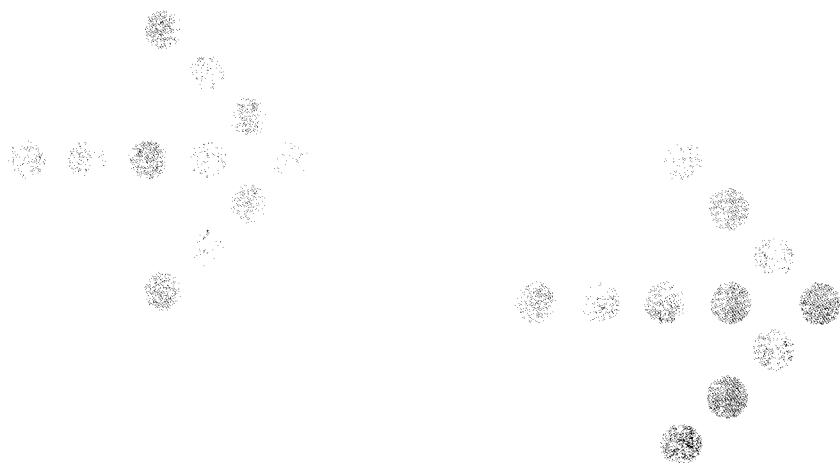
## 第三部分 综合欣赏

### 手绘技法 96

### 电脑造型 104

# 服装画

## 第一部分 手绘技法



服装画的手绘技法是掌握服装画的技法的基本功。这一部分我们介绍了人体的基本结构、肢体的曲线表现、人体动态的绘画口诀以及服装与人体组合表现，另外，还介绍了大量的优秀服装画作品，供学习者参考，为在学习服装画的过程中提供些指导。

# 服装画的历史与现状

## 1 服装画的发展历史

服装画的产生要从时装版画扩展开来，它是具有生命力的一种艺术，同时也是具有实用价值的艺术。在早期印刷技术还不是很发达的情况下，服装画只能局限于版画的形式。这种版画出现在服装杂志、书籍上，或者装订成册，在当时是十分普及的一种实用画稿。16世纪的欧洲在制作艺术方面是一个繁荣时期，学术气氛浓厚，在这一时期出现了定期出版的刊物。而这些刊物的拥有者通常是一些宫廷贵族，他们雇佣大批艺术家来创造一些反映上流社会的生活时尚的绘画。在这些绘画作品中自然就出现了一些反映贵族着装风格的图片，因此我们可以说这是服装画的雏形。

服装画在其逐渐发展的过程中不断地演变，由其最初的版画形式转化为风格迥然的时装插图，这种服装画的繁荣与服装款式的发展是密不可分的。时间可以发展一切，服装画的定义已经从单纯的表现款式延伸为时装款式的风格，它是时装画家笔下的艺术欣赏作品，给人以强烈的视觉美感。这也许就是服装画蓬勃发展的原因之一。

20世纪对于服装画来说是一个生机勃勃的新时

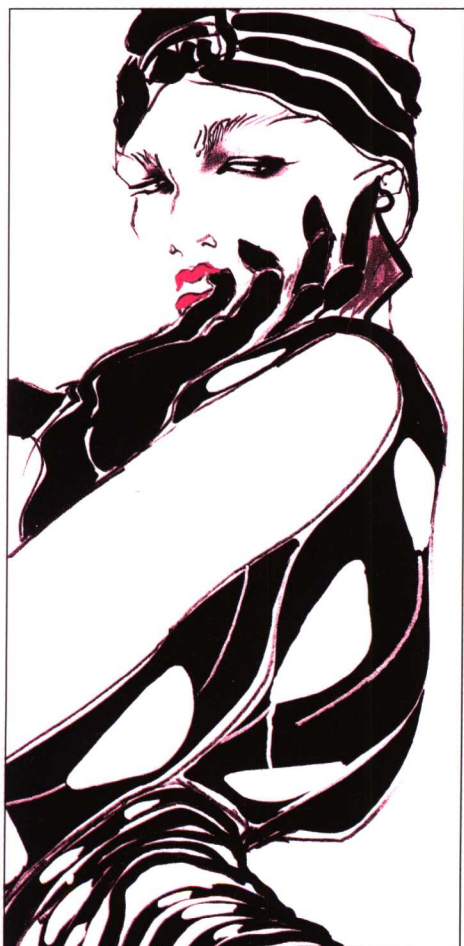
代。在这一时期出现了很多的艺术流派和著名的服装杂志，同时也涌现出了一批有才华的时装画家。20世纪30年代，随着摄影技术的出现，产生了很多优秀的摄影照片，这对服装画领域无疑是一个严峻的考验。但是，经过时间的洗礼，服装画并没有在大潮中消失，而是继续将它特有的艺术魅力展示于人。尽管现代人已经习惯于清晰光洁的照片，但是与服装画相比，照片却没有那么多自由发挥的空间。值得关注的是，在西方，新闻、出版界将服装画视为高雅的艺术文化。



## 2 服装画的分类及特点

根据服装画的风格和画面表现的感觉将服装画大体分为两大类：

(1)作为时装发布会宣传、推广用的服装插图资料。这一类的服装画经常见于拓展机构的流行发布读物中。这种服装画并不是直接用于对生产的指示，而是按一定的流行趋势所做的具有指导意义的方向性的画。她具有强烈的视觉冲击力和视觉美感，艺术表现手法较为夸张，形式感强，不拘于传统的服装画要求，给人以强烈的视觉享受。它浓缩了时尚的理念，将时尚的概念加强并夸张，走在流行的前端，以增加其引导性和创造性。





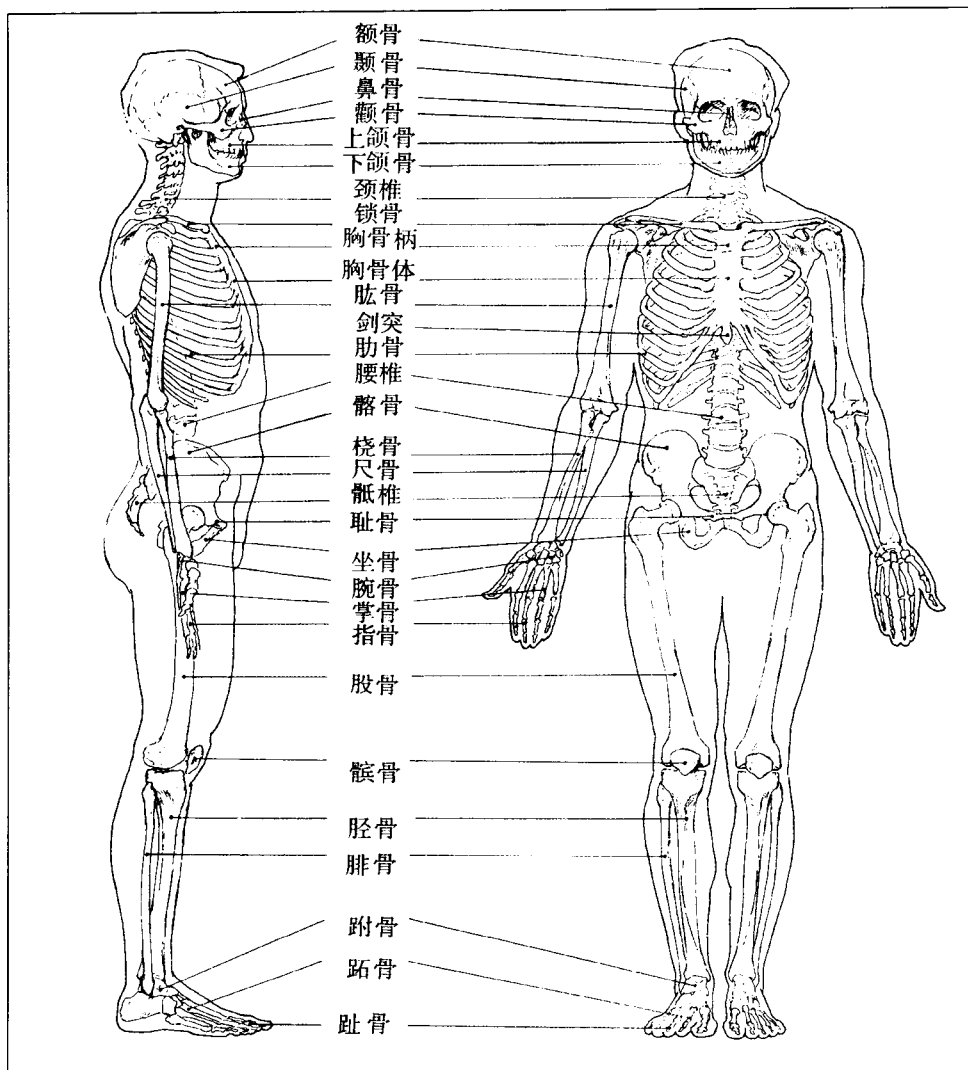
(2)作为服装生产中的设计效果图。这一类服装画是服装设计人员根据市场的需求,为加工生产成衣而画的设计图稿。这类图稿直接指导服装从创意、打版到制作生产的全过程。它是生产过程的依据,因此要求画面的表达细节要明确、清晰,要以理性的态度来表现服装的款式、结构和整体效果。它要将美观性与可行性相结合。在实际的服装生产中,要求服装画的表现尽量接近现实生活中的人体比例,在绘画技法的表现上要把握住一个“度”字,不能过于夸张,缺乏真实感。另外,在实际的服装生产中,服装的平面款式图也是较为常用的一种图稿。将服装以单线条的形式表现出来,取消对人体的绘画部分,直接勾勒服装款式,可以一目了然地展示服装效果。



## 服装画的人体表现

### 1

#### 人体的基本结构知识——骨骼



骨骼是人体内坚硬而有生命的组成部分，人体的基本框架就是由骨骼组织构成。

每块骨骼都有一定的形态、结构、功能及位置。人体全身骨骼共有 206 块，它构成了人体的支架，可分为颅骨、躯干骨、上肢骨、下肢骨四部分。

1. 躯干骨 躯干骨是构成人体躯干部分的支架，它可分为两部分，即胸廓和脊柱。由肋骨、胸骨和椎骨构成。

(1) 脊柱 位于人体的中央，由 7 块颈椎骨、12 块胸椎骨、5 块腰椎骨、1 块骶骨和 1 块尾骨构成。脊柱共有四个生理性弯曲，颈椎及腰椎部分向前凸，胸椎和骶骨向后凸。

(2) 胸廓 是构成胸部的支架，如鸟笼状，有一定的伸缩度，容纳和保护心、肺、肝、脾等内脏器官。

2. 上肢骨 是指构成肩部和上肢的骨骼，它包括：肱骨、尺骨、桡骨、掌骨、腕骨、指骨、锁骨、肩胛骨。

3. 下肢骨 是指构成髋骨及下肢的骨骼，它包括：

(1) 髋骨 左右各 1 块，连接成骨盆。

(2) 股骨 构成大腿的长骨。

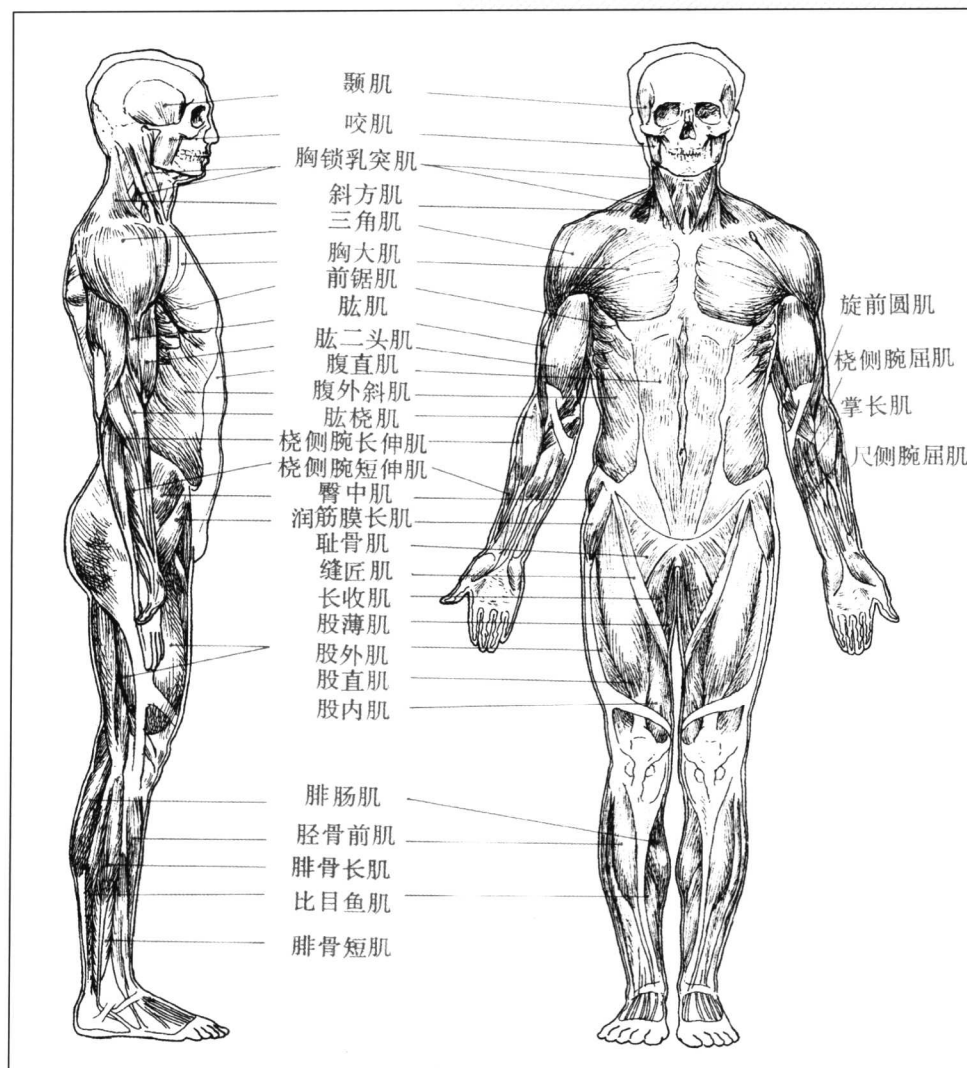
(3) 髌骨 位于膝盖部的扁三角形骨。

(4) 胫骨 位于小腿内侧的长骨。

(5) 腓骨 位于小腿外侧的长骨。

(6) 足骨 构成足部的骨头，包括跗骨 7 块，趾骨 14 块、跖骨 5 块。

## 2 人体的肌肉关系



人体的肌肉组织按其形态、构造、分布及功能特点，分为平滑肌、横纹肌与心肌。横纹肌大多附着于骨骼上，故又称为骨骼肌。它包括躯干肌、头颈肌、上肢肌和下肢肌。

1. 躯干肌 主要有背肌、胸肌、腹肌。

(1) 背肌 位于躯干的后部，主要有斜方肌和背阔肌。

(2) 胸肌 位于胸部，分为胸大肌、前锯肌等。

(3) 腹肌 位于腹部构成腹壁，它分为腹外斜肌和腹直肌。

2. 头颈肌 包括表情肌和颈肌。

3. 上肢肌 依其部位可分为上肢带肌、臂肌、前臂肌和手肌。

4. 下肢肌 主要有臀大肌、股四头肌、腓肠肌等。

# 3 服装画中理想人体比例的画法

## 1. 理想人体比例的画法

为了让大家更好地记忆人体的比例和结构，我们可以这样来分析人体，将人体概括为几种几何形体。

头部——椭圆型（蛋型）

颈部——上窄下宽的圆柱型

肩胛——楔型

胸骨骨架——倒梯形盒状体

盆骨骨架——正梯形盒状体

关节处——圆球体

上臂——圆柱体

前臂——上宽下窄的圆柱体

大腿——上宽下窄的圆柱体

小腿——上宽下窄的圆柱体

在这里我们讲一下理想人体比例的画法。

(1)在纸张上先画出十条等距离的平行线，分为九档。

(2)在画面的当中画上一条垂直线，贯穿十条线。

(3)在第一档中画出椭圆型头部，居中。

(4)在第二档中作出等分线，颈部的圆柱体画到二分之一处。

(5)将第三档平分三份，从第二档二分之一处到第三档三分之二处作倒梯形胸骨骨架。

(6)将第四档平分三份，取三分之二处作正梯形的盆骨骨架。

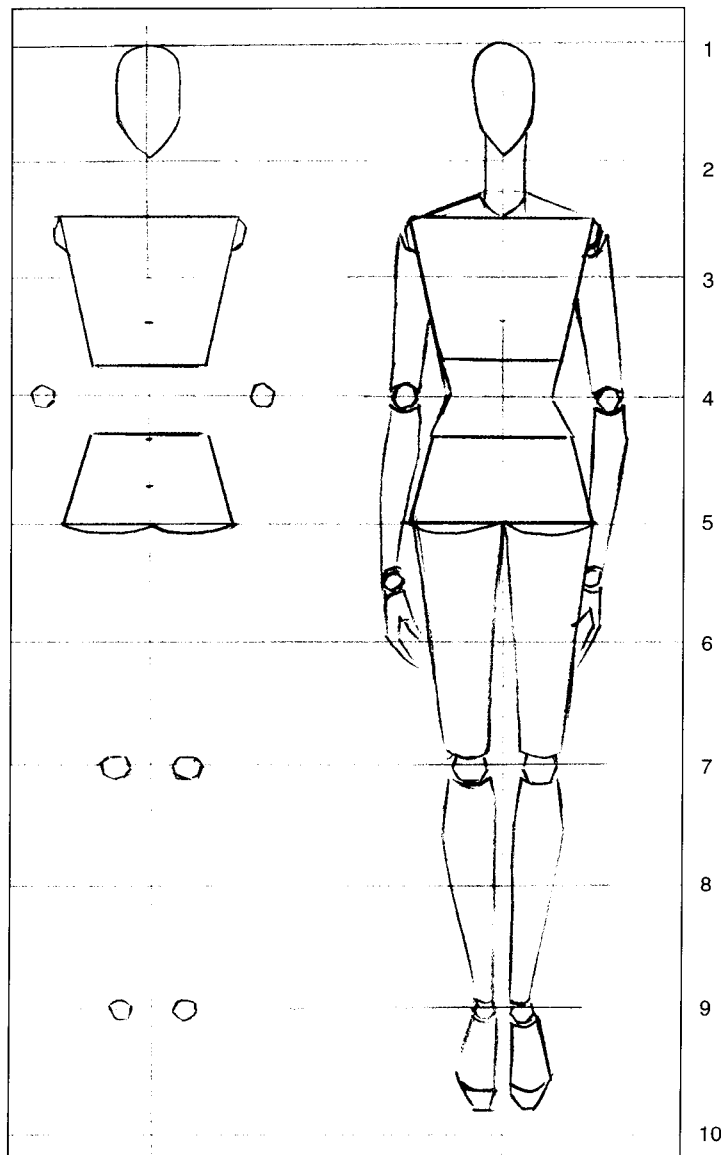
(7)在第四根线、第五根线、第七根线和第九条线处画出圆形关节，在倒梯形上端画出圆形关节。

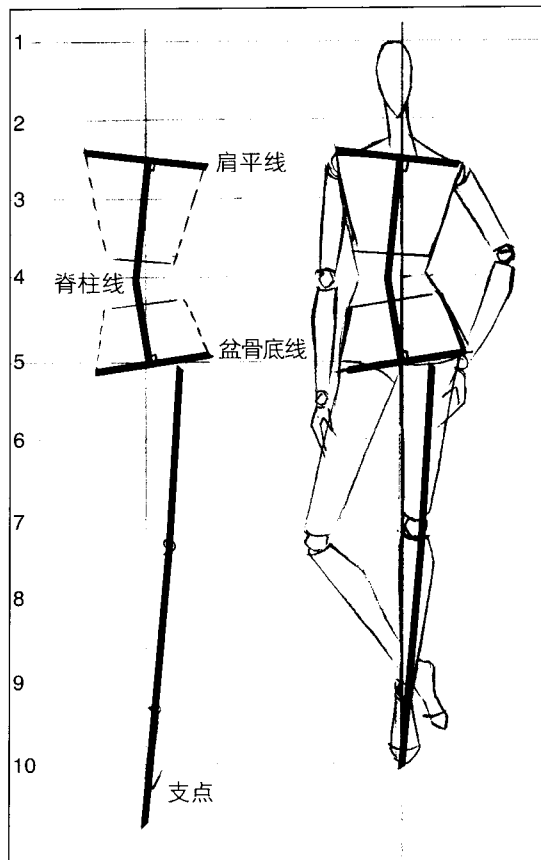
(8)连接关节处，画出圆柱型的上臂、前臂、大腿和小腿。

(9)手关节在第六档三分之一处，手部到第六根线处结束。

(10)脚部到第十根线处结束。

(11)再作一些小的调整，肩胛处画出小的三角形，腰部画出梯形连接线。





## 2. 人体动态产生的“绘画口诀”

手绘服装画并没有想像中那么难，只要抓准人体的比例，并勤于练习，就一定能成功。

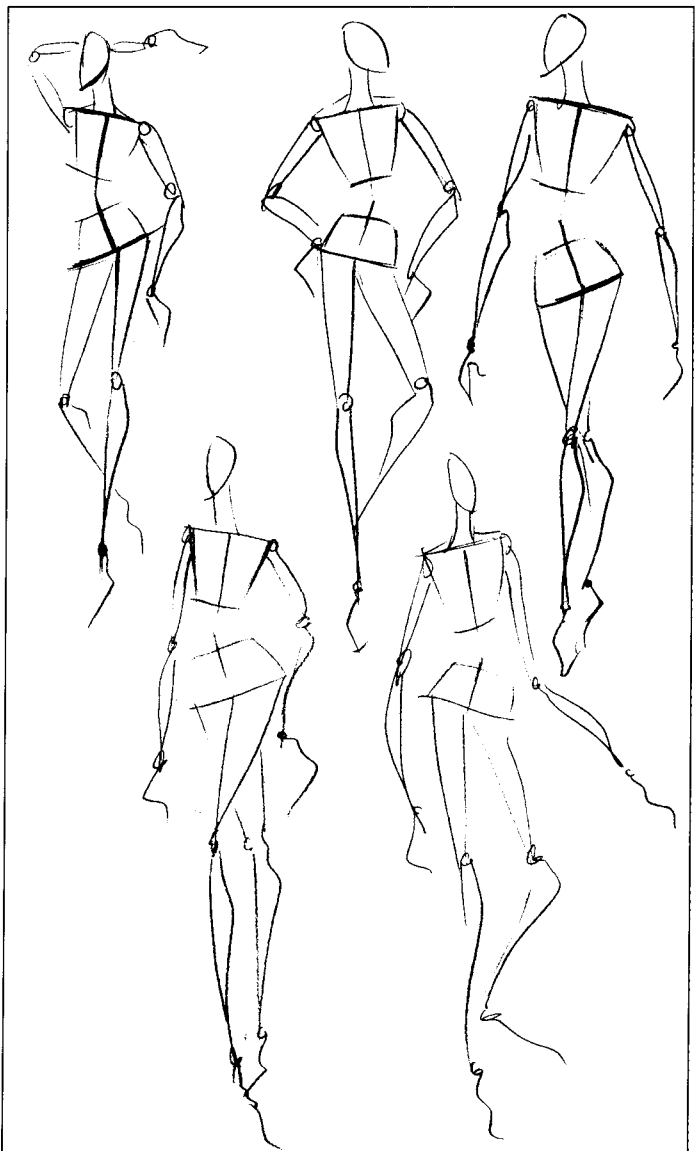
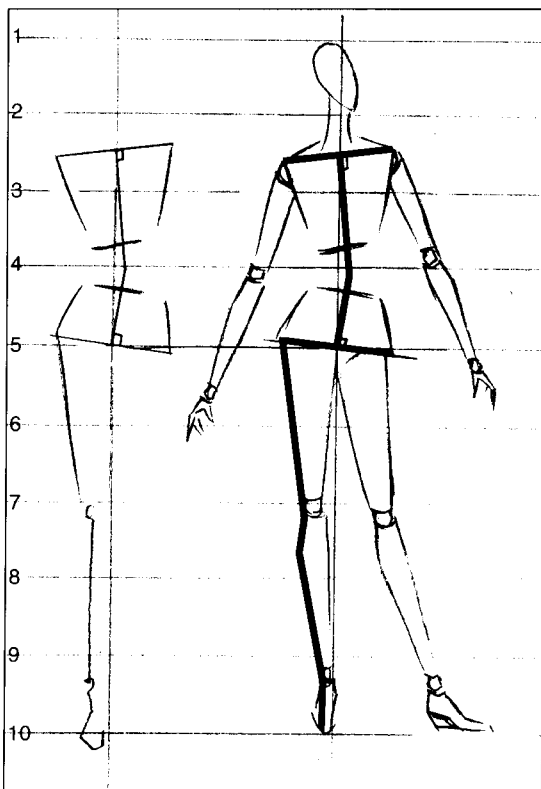
(1) 首先找出三根线——1 肩平线、2 盆骨底线、3 脊柱线

(2) 其次找出一支点——受力的脚

(3) 脊柱线在第四根线处转折

(4) “工”字型的变化规律——相对垂直变化

(5) 其他肢体随意变化



### 3. 服装画中经常出现的动态分析

这里我们介绍一下全侧面动态、背面动态、四分之三面动态的画法。

#### (1) 全侧面动态的画法

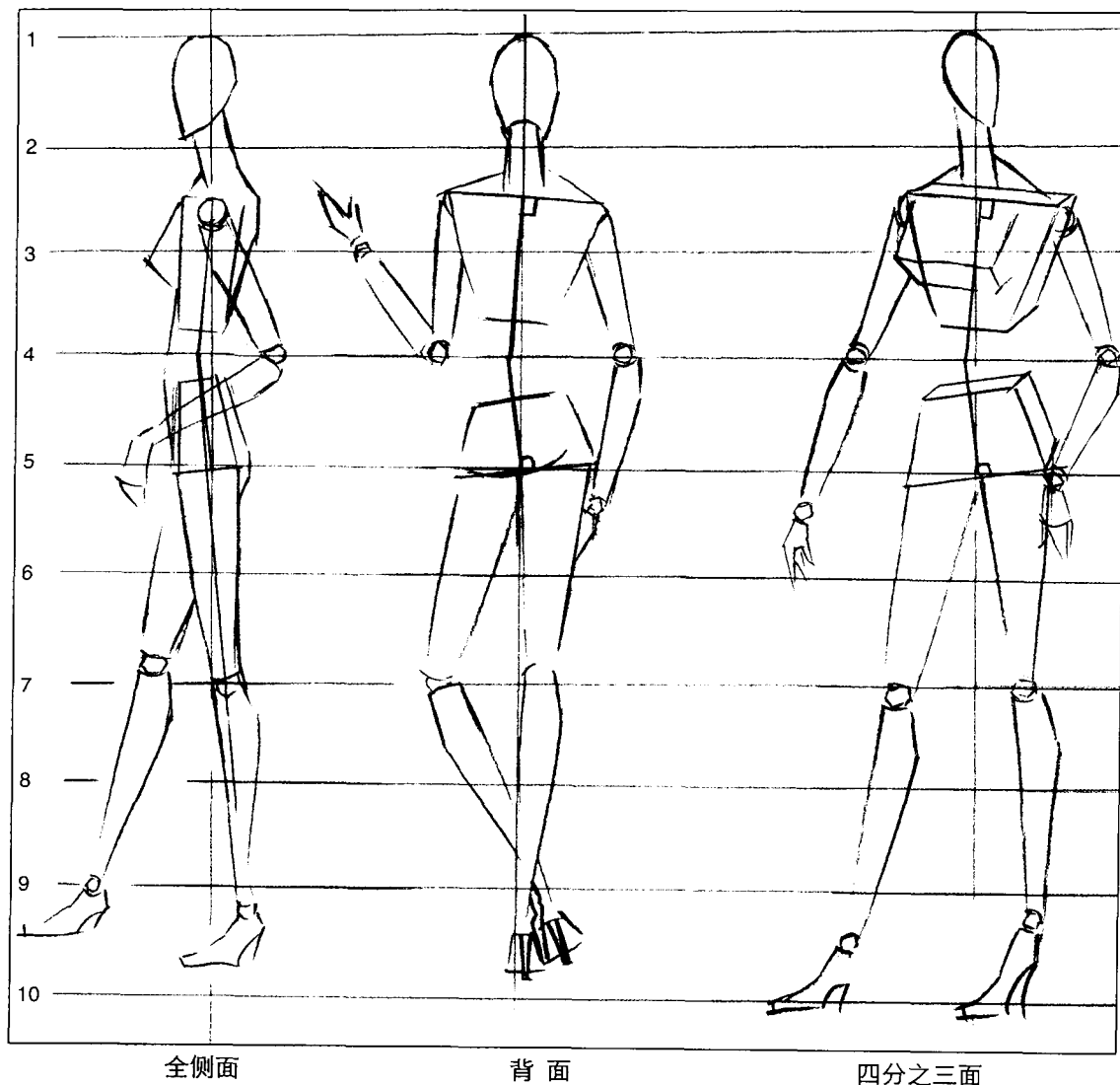
全侧面的动态主要是注意重心要稳，肩部重心向后，腹部重心向前，脚部重心向后。整体微呈S型趋势，只有这样才会平衡。

#### (2) 背面动态的画法

背面动态的画法相对来说较为简单，大体上与正面一致，只需注意颈部与正面相反，臀部与正面相反。

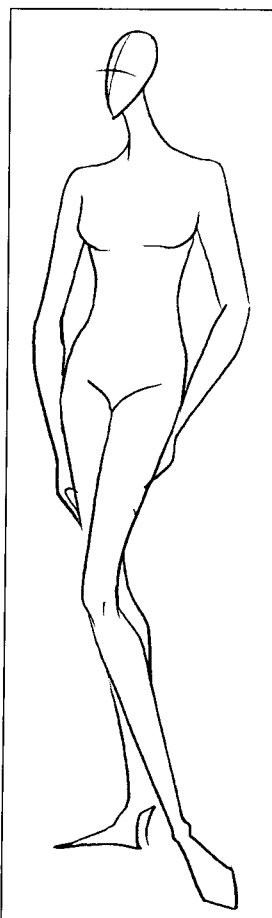
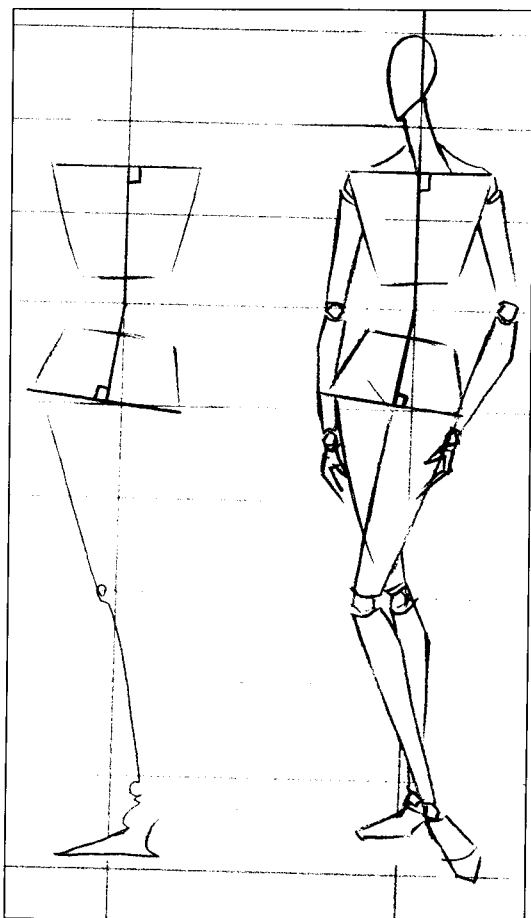
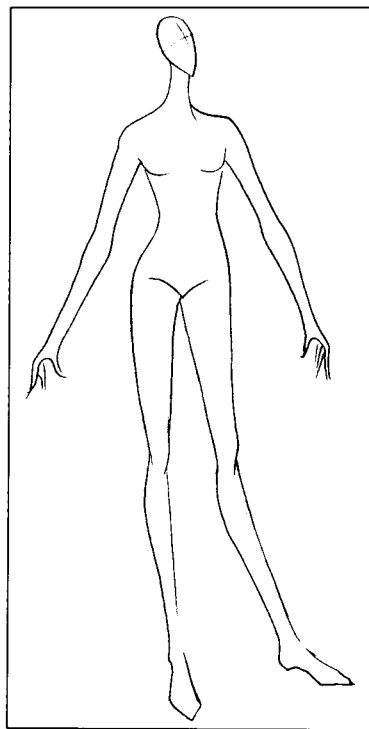
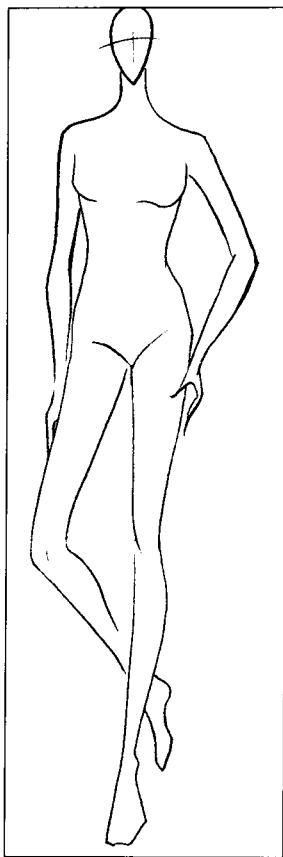
#### (3) 四分之三面动态的画法

四分之三面动态的画法需要注意肩部的高低动态变化，面积大小的变化；臀部的高低动态变化，面积大小的变化。一定要了解人体是立体的，躯干部分是立体的体型。



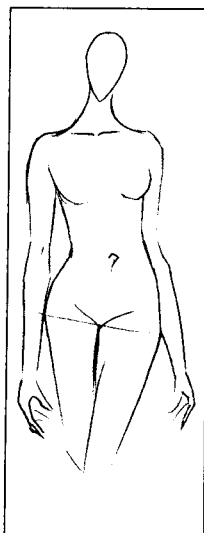
#### 4. 人体曲线的描绘

俗话说：有了骨头就会有肉。在我们描绘躯体弧线时一定要注意线条的流畅性，线条不能过于柔软，要在关节处强调一下骨感，这样能增强画面的力量感。



#### 5. 服装画中特殊动态的分析

注意观察这个画面中的动态与前面的有何不同呢？这个画面的肩部是平的，没有动态的变化，但是在盆骨的线迹处却是倾斜的，存在着动态的变化。这是一个打破陈规的姿态，看上去是一种没精打采的感觉，但是这个动态在近几年的时装界里是非常流行的。你也可以称它为“颓废姿态”。



## 6. 图片信息动态的描绘

在平时的绘画练习中，一定要熟练掌握人体的动态规律和比例。如果你实在是想不出很好的动态，不妨去找一些较好的图片来作为人体变化的练习。下面给大家介绍几个动态供参考。

