

深入手绘

SHENGRU
SHOUHIU
深入手绘

SHOUHIU FUZHUANG XIAOQUOTU JIAOCHENG

手绘服装效果图教程

©张茵 钱孟尧 黄燕敏/著




江西美术出版社
全国百佳出版单位

SHENRU
SHOUHUI
深入手绘

SHOUHUIFUZHANGXIAOQUOTUJIAOCHENG

手绘服装效果图教程

张茵 钱孟尧 黄燕敏 著

 江西美术出版社
全国百佳出版单位

图书在版编目(CIP)数据

手绘服装效果图教程 / 张茵, 钱孟尧, 黄燕敏著

— 南昌: 江西美术出版社, 2014.5

(深入手绘)


ISBN 978-7-5480-2802-4

I. ①手… II. ①张… ②钱… ③黄… III. ①服装设计—绘画技法—教材 IV. ①TS941.28

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第100968号

江苏高校优势学科建设工程资助项目PAPD

责任编辑 \ 王洪波 梅家强

书籍设计 \ 梅家强 

深入手绘 手绘服装效果图教程

著者: 张茵 钱孟尧 黄燕敏 著

出版: 江西美术出版社

社址: 南昌市子安路66号

邮编: 330025

电话: 0791-86525287

网址: www.jxfinearts.com

发行: 全国新华书店

印刷: 江西华奥印务有限责任公司

版次: 2014年5月第1版第1次印刷

开本: 889×1194 1/16

印张: 8

印数: 5000

ISBN 978-7-5480-2802-4

定价: 48.00元

本书由江西美术出版社出版, 未经出版者书面许可, 不得以任何方式抄袭、复制或节录本书的任何部分

本书法律顾问: 江西豫章律师事务所 晏辉律师

赣版权登字-06-2014-165

版权所有, 侵权必究

目录

Contents

开篇/001

1 绘画工具和材料/003

2 人体的构造与比例/006

3 服装画适用人体动态/010

4 人体部位局部表现/014

5 人体姿态与服装的关系/020

6 服装效果图常用表现技法/024

1. 水粉技法/025

2. 水彩技法/036

3. 水溶彩铅技法/047

4. 色粉技法/057

5. 马克笔技法/063

(1) 用马克笔体现人物脸部/063

(2) 用马克笔表现蕾丝礼服/064

(3) 用马克笔表现民族图案服饰/065

(4) 用马克笔体现皮毛服装/066

(5) 马克笔表现羽绒服/067

(6) 马克笔表现针织运动服/068

(7) 马克笔表现色织格子布/069

(8) 马克笔平涂表现技法/070

(9) 马克笔表现人字呢大衣/071

(10) 马克笔简约表现技法/072

7 各种材质面料的表现技法/073

1. 雪纺/073

2. 蕾丝/076

3. 皮革/080

4. 丝缎/082

5. 针织/084

6. 毛皮/086

7. 牛仔布/088

8. 亮片/089

9. 粗纺织物/091

10. 金属/094

11. 丝绒/096

8 服饰配件的表现技法/099

1. 珠宝首饰表现技法/099

(1) 水彩技法表现紫水晶饰品/099

(2) 水彩技法表现宝石戒指/100

(3) 水彩技法表现琉璃项链/100

(4) 水彩技法表现绿宝石挂件/101

(5) 马克笔技法表现蓝宝石饰品/101

2. 鞋靴的表现技法/102

(1) 鞋、靴的基本造型/102

(2) 水彩表现磨砂皮凉鞋/102

(3) 水粉表现皮革鞋/103

(4) 水彩技法表现男靴/103

(5) 马克笔技法表现男靴/104

(6) 彩色铅笔和水彩相结合之法/104

3. 手袋表现技法/105

(1) 水粉技法表现硬质手袋/105

(2) 水彩技法表现软质手袋/106

(3) 马克笔表现斜纹手袋/106

9 作品欣赏/107

开篇

手绘服装效果图是时装画的主要类别。时装画包含时装速写、时装设计图、时装广告插图。其中时装设计图包含了效果图、款式图、结构裁剪图三大类。近年来,各种计算机软件的运用丰富了服装设计图的表现方法,但就快捷、自由和个性化而言,手绘服装效果图依然具有无可替代的优势。

服装效果图是服装设计的重要表达形式。它将设计构思通过一定的艺术表现手法转化成可视形态。这其中,既包含设计的理念展现,又体现艺术的形式美感。因此,如何用恰当而准确的方法展现出设计构思,是效果图技法的重要研究内容。

效果图表现有4个要素:人体、款式、材质、色彩。人体是服装的支撑形态;款式是服装的形态与体量;材质是服装

的质地特征;色彩是服装的颜色配置。在一幅效果图中,质、量、形、色都要有准确到位的表述,这和表现时尚魅力、挥洒艺术个性的时装插画显示出很大的不同。因此,时装效果图是一种相对写实和严谨的时装画,它对细节和工艺性的阐述要高于时装速写和时装插画。

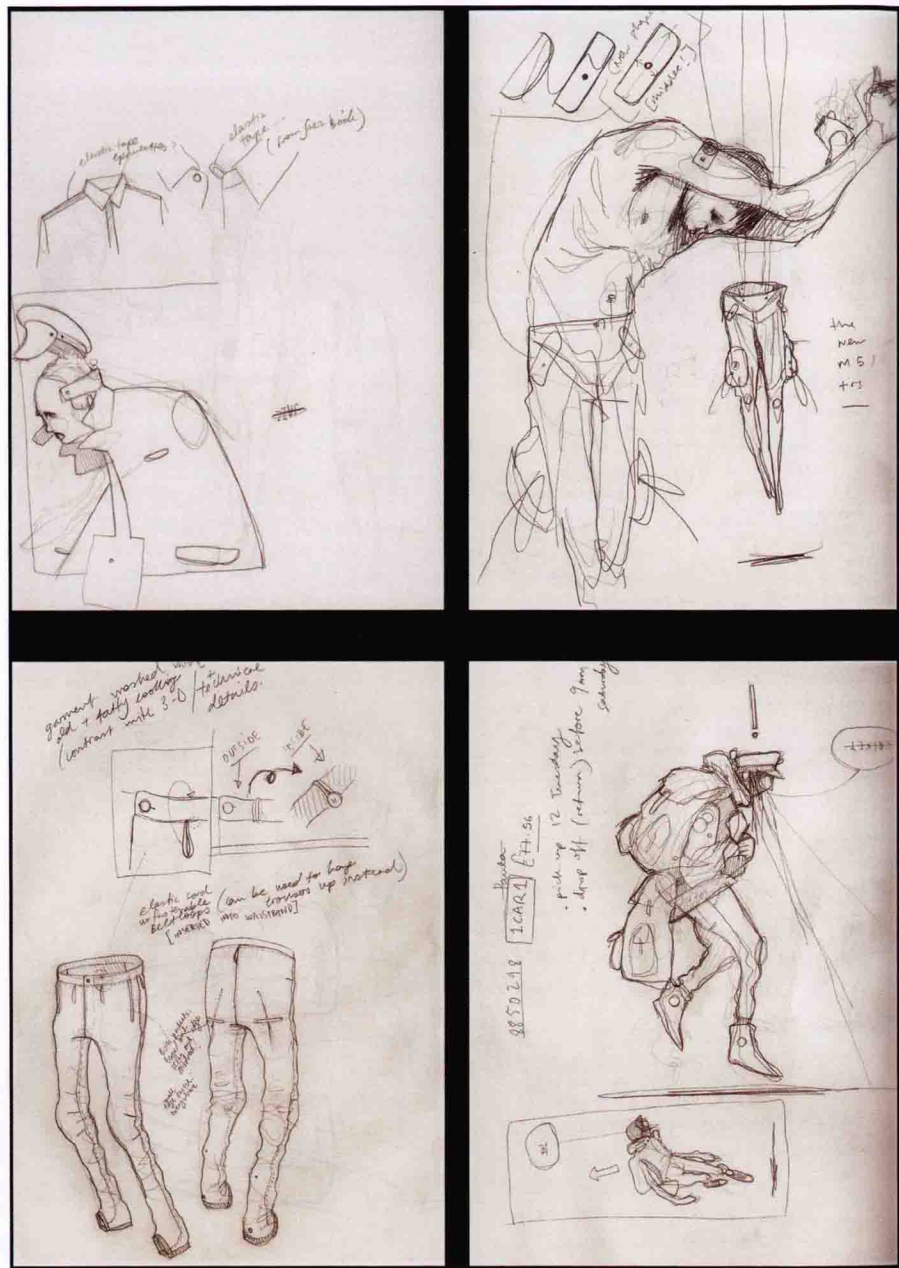


图1-1, 设计师埃托尔·斯鲁普的(Aitor Throup)的设计速写



图1-2. 设计师马修·威廉姆森 (Matthew Williamson) 的设计效果图



图1-3. 时装画家大卫·当顿 (David Downton) 的时装插画



图1-4. 时装画家贾森·布鲁克斯 (Jason Brooks) 的电脑时装画

1

绘画工具和材料

常用的绘画颜料有以下几类

服装效果图可以自由使用工具材料。只要觉得运用自如，很多工具都可以创作出优秀的作品。而且，工具之间可以相互混用，这也是时装画的魅力之一。

水彩 水彩非常适合时装速写与效果图，具有用料节省、调色快捷、色彩清透，不易变色的优点。水彩在颜料界一直有“王后”的美誉。近年来，固体水彩逐渐风靡插画与设计行业，其中，小盒的固体水彩适合简单勾勒与上色，其小巧方便的特点很适合小尺寸的速写。大盒的水彩适于画4开左右的效果图，并且需要配备适用的水彩画笔或毛笔。需要注意的是，水彩画一定要有合适的纸张。

水粉 水粉适合画图案丰富、需要覆盖厚涂的作品，如风格粗犷的秋冬季服装作品。水粉的特点是利于覆盖修改，着色饱满有厚度，适用的纸张等材料价格相对便宜。缺点是调色较为麻烦。

彩色铅笔 彩色铅笔有方便、快捷的优点，对纸张的要求一般，但是彩铅的颜色较为浅淡，不容易达到颜色的饱和与深度。因此彩铅适于作为一种辅助工

具来运用。

色粉笔 色粉笔是一种覆盖性较强的绘画工具，具有颜色鲜亮、光滑柔和的特点。但是色粉不容易表现服装的丰富细节，保存也相对麻烦，因此，色粉更适宜突出艺术效果的时装插画。

马克笔 马克笔是在设计行业中被广泛运用的工具。马克笔颜色丰富，笔触爽利，画面有强烈的现代感，是非常适合服装效果图的一种工具。缺点是消耗快，费用高。

常用的纸张

水彩纸 水彩纸的选择很重要，好的水彩纸价格很高。一般选克重较大的，以防纸面打湿后起皱。对于纸的纹理，可根据画面风格和个人趣味，精细的选细纹，豪放的选粗纹。水彩纸同时也可用于水粉绘制。水溶彩色铅笔也适合吸水性较好的纸。

有色卡纸 有色卡纸适合水粉。水粉可以覆盖卡纸的颜色，同时借助卡纸的颜色做底色或部分物体色，这样做出的画面很有平面插图的效果。

粉画纸 这是专门适用色粉画的纸张，有多色可选，表面有纹理，适合擦拭，其使用特点与有色卡纸相似。

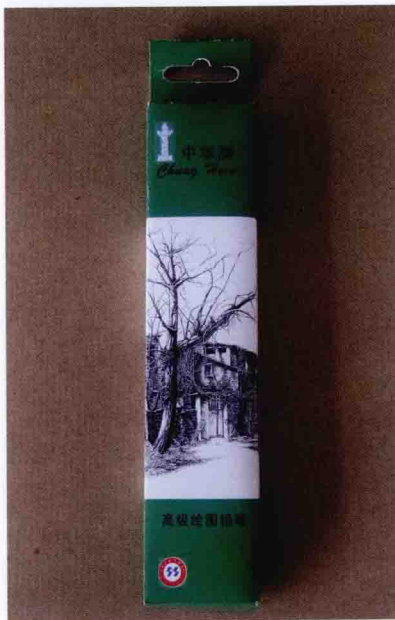
马克笔专用纸 这种纸张较为光亮，



彩色铅笔



签字笔 毛笔



中华笔



油画笔

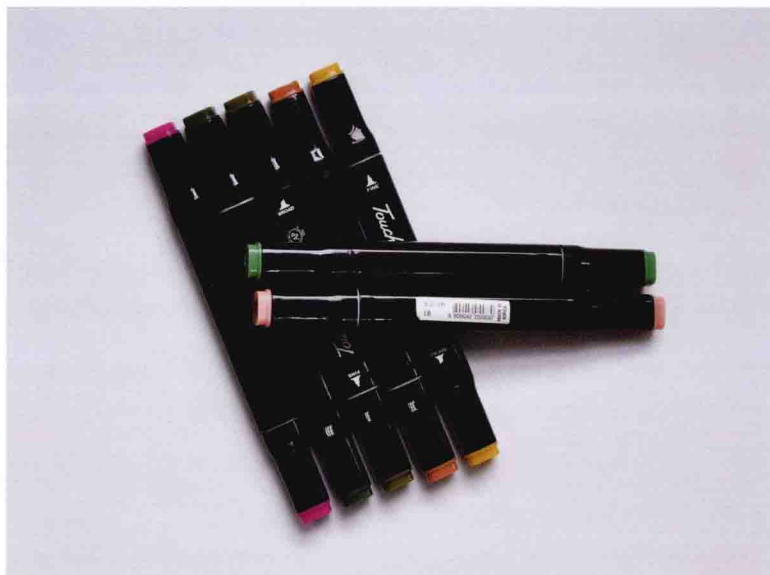
能较好地体现马克笔色彩的鲜亮透明感。纸张咬色牢，不易渗透，价格也相对便宜。

常用的画笔

按照颜料，可以选用适合的水彩、水粉用笔，但是混用是完全可以的，比如国画毛笔的种类很多，可以适合多种表现需求。如果要一些特殊的笔刷效果，也可以使用扁方油画笔或扇形笔、油画棒等。

另外常用的画笔是勾线用的，用来打稿可用2B、3B铅笔、自动铅笔，用来复勾可用签字笔、针管笔、钢笔、炭铅笔甚至圆珠笔等等。

总之，绘制服装效果图的材料工具，基本上视个人的习惯、喜好、趣味、经济条件而定，选择并不具有唯一性，开发自我擅长的领域也是艺术与设计的魅力之一。



水性马克笔



水彩顏料



色粉筆



水粉顏料

2

人体的构造与比例

1. 人体的骨点

人体是支撑服装的架子。要表现好服装，需要对人体的构造有一定的了解。骨骼是人体结构和运动的基本框架，有些骨骼如关节在体表有显著的标志，是表现人体动作的关键。因此，服装效果图需要适当强调人体的骨点。

图2-1中一些重要的骨点用黄色标志出来了。其中，有些是体现人体结构特征，如脸部强调的眉弓、颧骨等，有些则在动态中变换位置，如各类关节、髌骨等，熟悉这些骨点部位对正确表现人体动作非常重要。

2. 人体的主要肌肉组成

了解并熟知人体各部位的肌肉，是表现人体线条的前提，好看的人体线条能体现出生命力与力量感。在男装效果图中，肌肉的线条表现更为重要。肌肉的掌握除了要记住它们的名字，还要能合乎比例地画出它们的形态和位置，以及不同角度和运动中的变化形态(图2-2)。

3. 人体的比例

服装画的人体比例与常人不同。为了显得服装的造型更美观，人体的比例通常被夸张到8个半与9个头身，有的甚至有10个头身以上。夸张的部位通常在腿部，小腿往往占据两个头身之多，大腿加膝关节也占据两个头身。这样小腿比大腿长一些的好处是人物会看起来更挺拔修长，就如芭蕾演员一样。

女人体比例，在肩宽上则大约是三个面颊的宽度(图2-3)。

男性的人体在肩宽上大于女性，有两个头身的宽度，肌肉的起伏更为明显(图2-4)。

儿童因为在生长发育中，所以比例的关系一直在变化之中。除婴儿服外，童装一般分为大童、中童和小童，图2-5中表现了两者的比例差别。小童一般是5个头身，中童约6个头身，大童约6个半至7个头身。

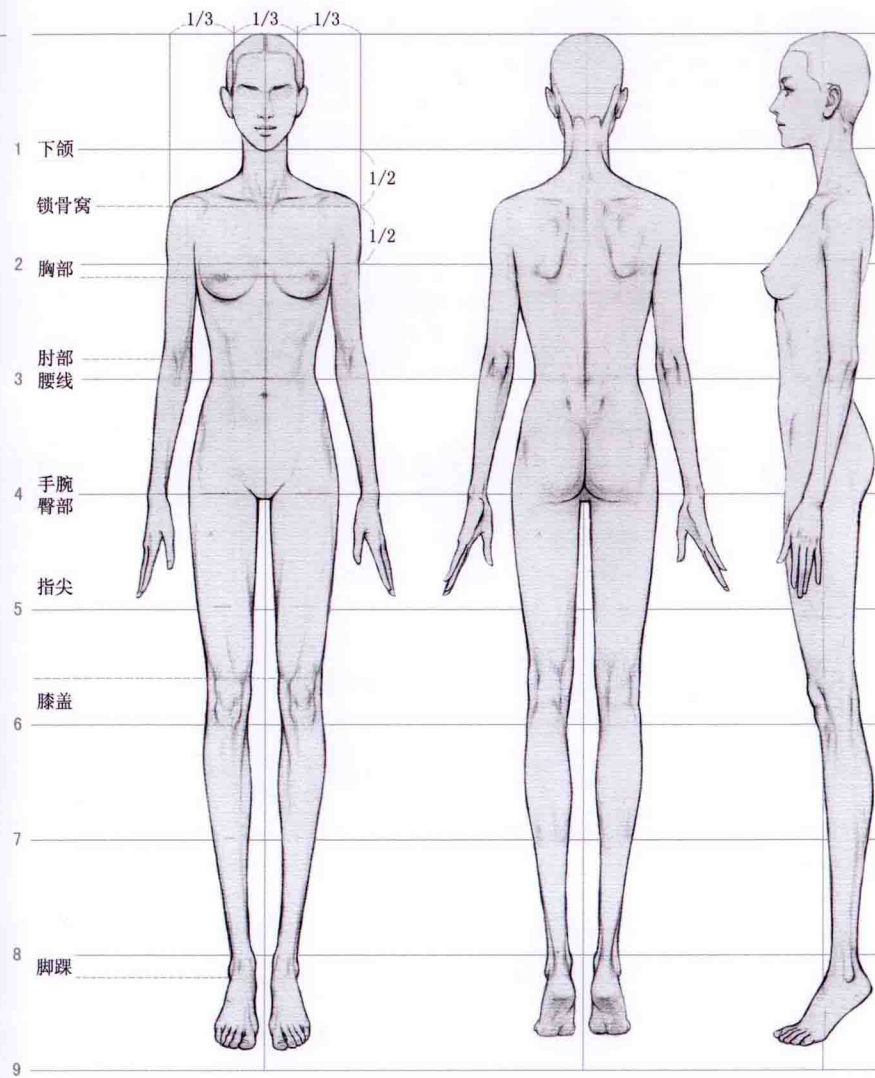


图2-3 女人体比例

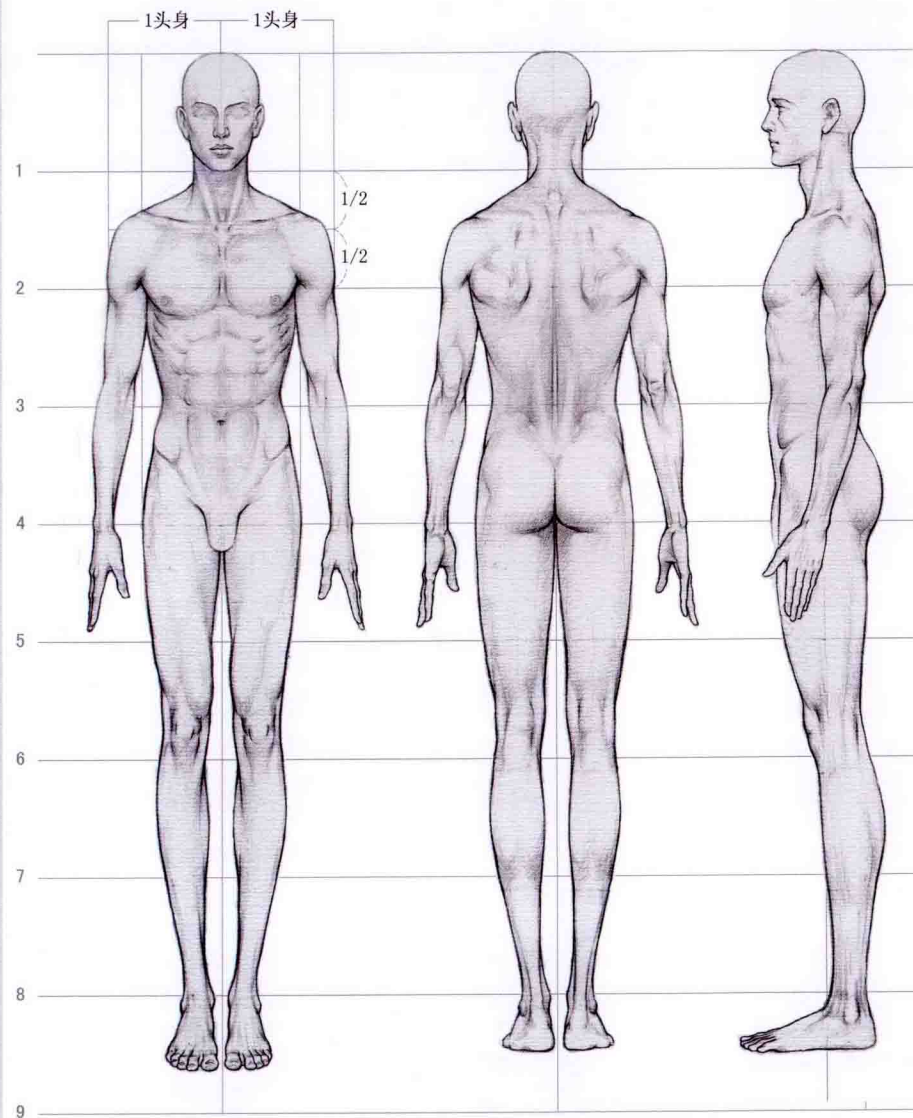
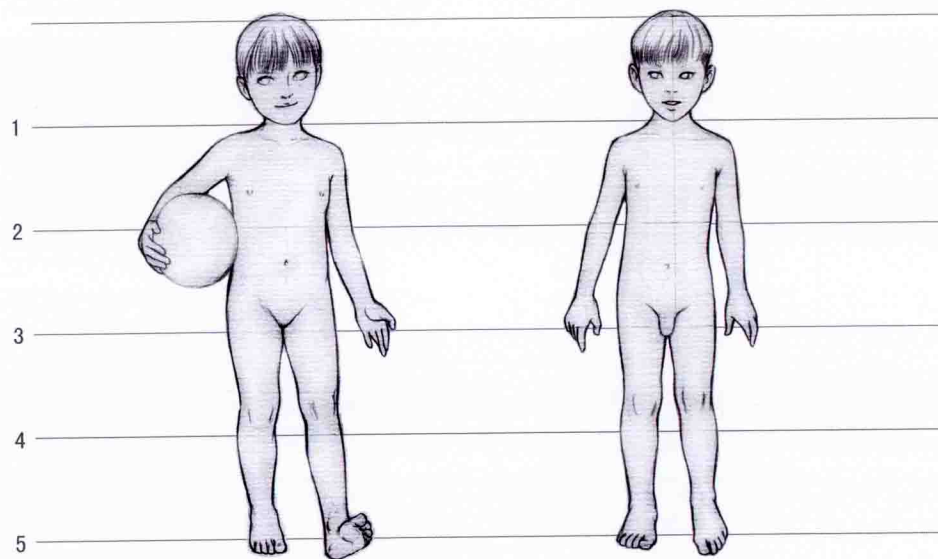
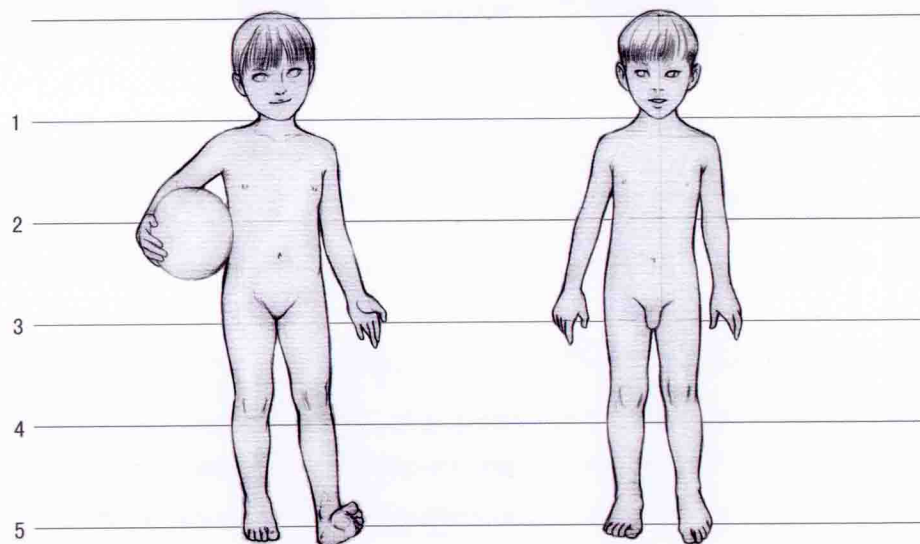


图2-4 男人体比例



4—5岁儿童比例



4—5岁儿童比例

图2-5 儿童比例

3

服装画适用人体动态

服装画的人体动态表现，最重要的是三线相交与中心线变化。三线相交是指肩线、腰线、臀线不平行而相交，腰线跟随臀线的方向；而人体的中心线在正面随躯干的弯曲而向左右弯曲，在侧面随躯干的前后倾而变化。服装画人体的重心在一般直立、走动状态中都不会落在两脚的外侧(图3-1)。

在躯干姿态确定后，剩下的就是头颈和四肢的变化。头颈之间的方向变化能使人物更生动。上下肢的动作要领是关节的转折及其空间方位(图3-2~图3-7)。

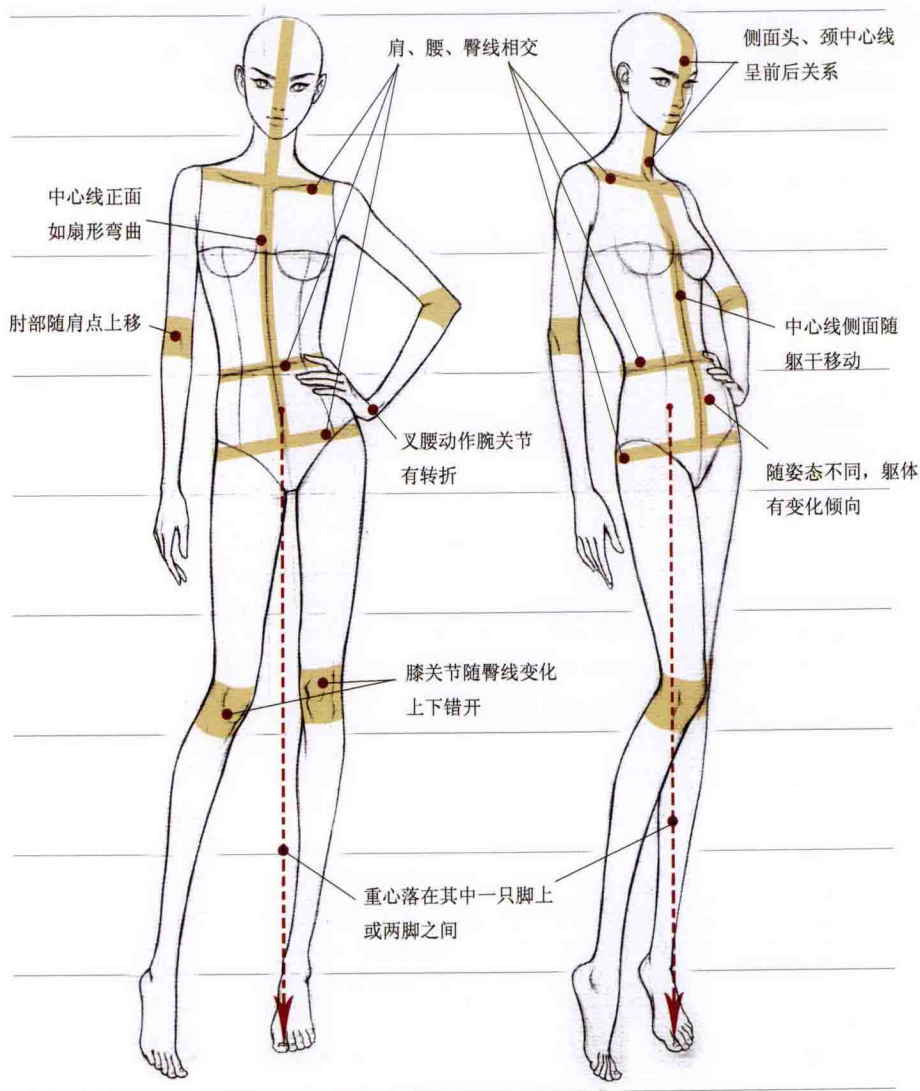


图3-1 站立动作分析

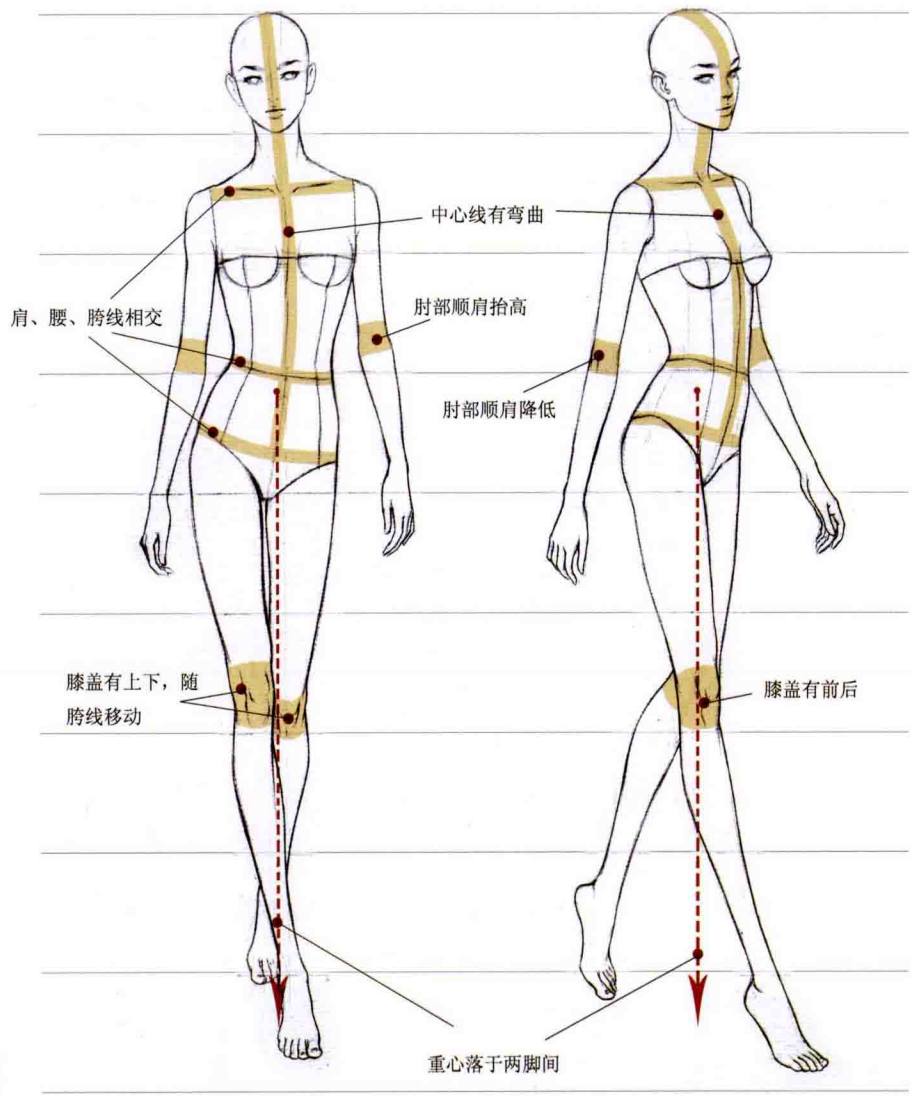


图3-2 走动动作分析

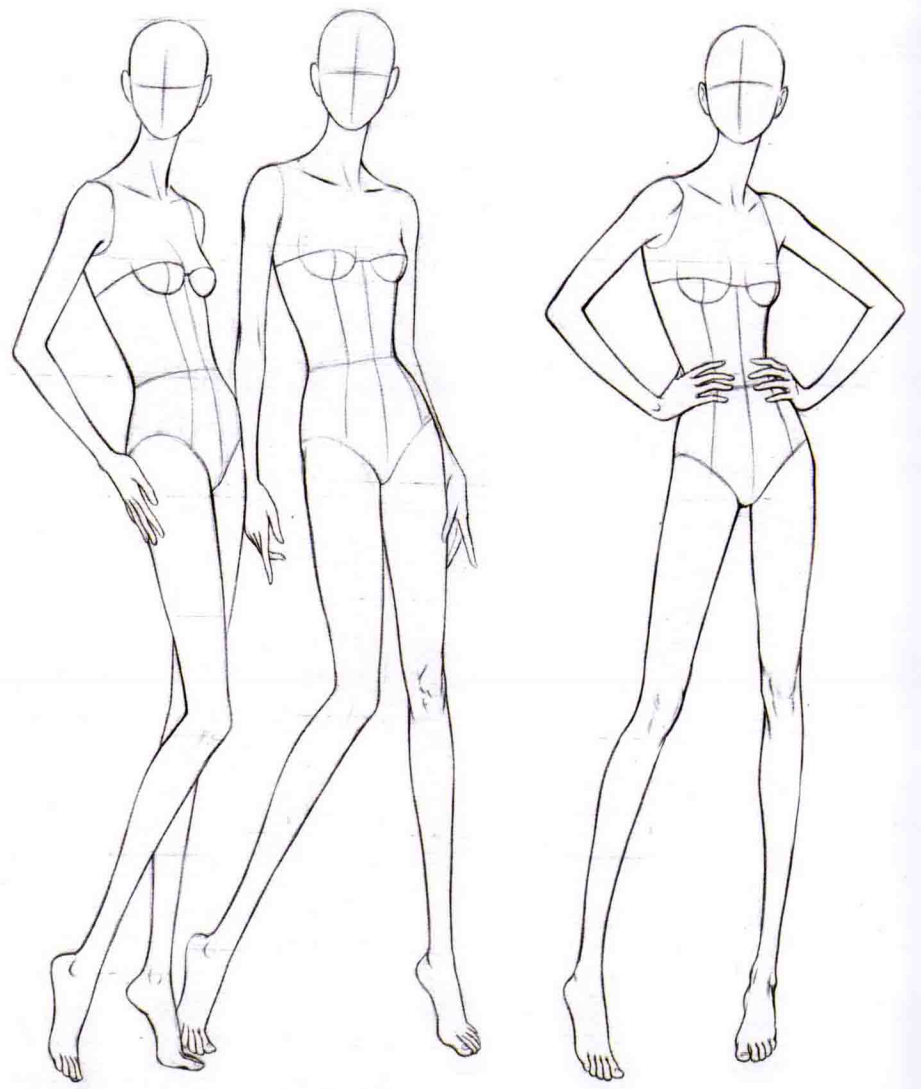


图3-3 女动态1

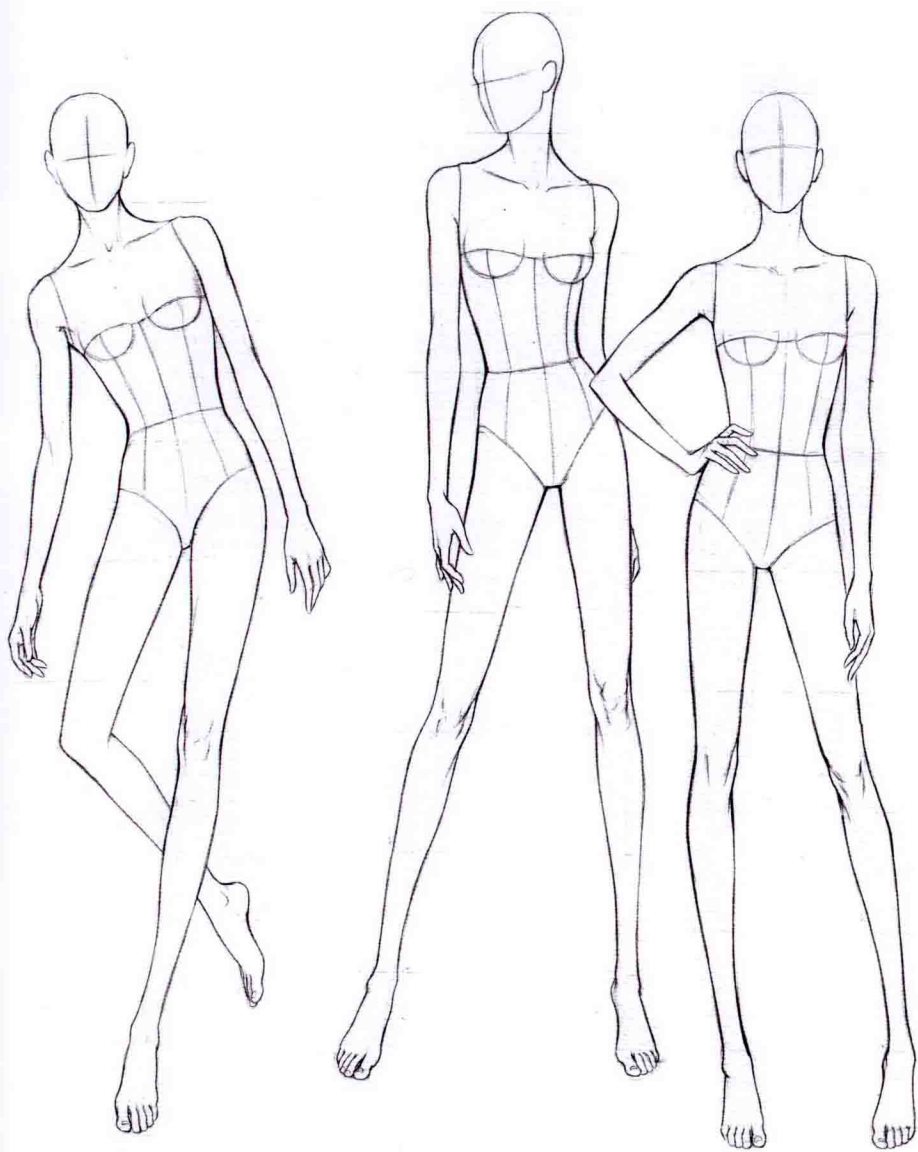


图3-4 女动态2

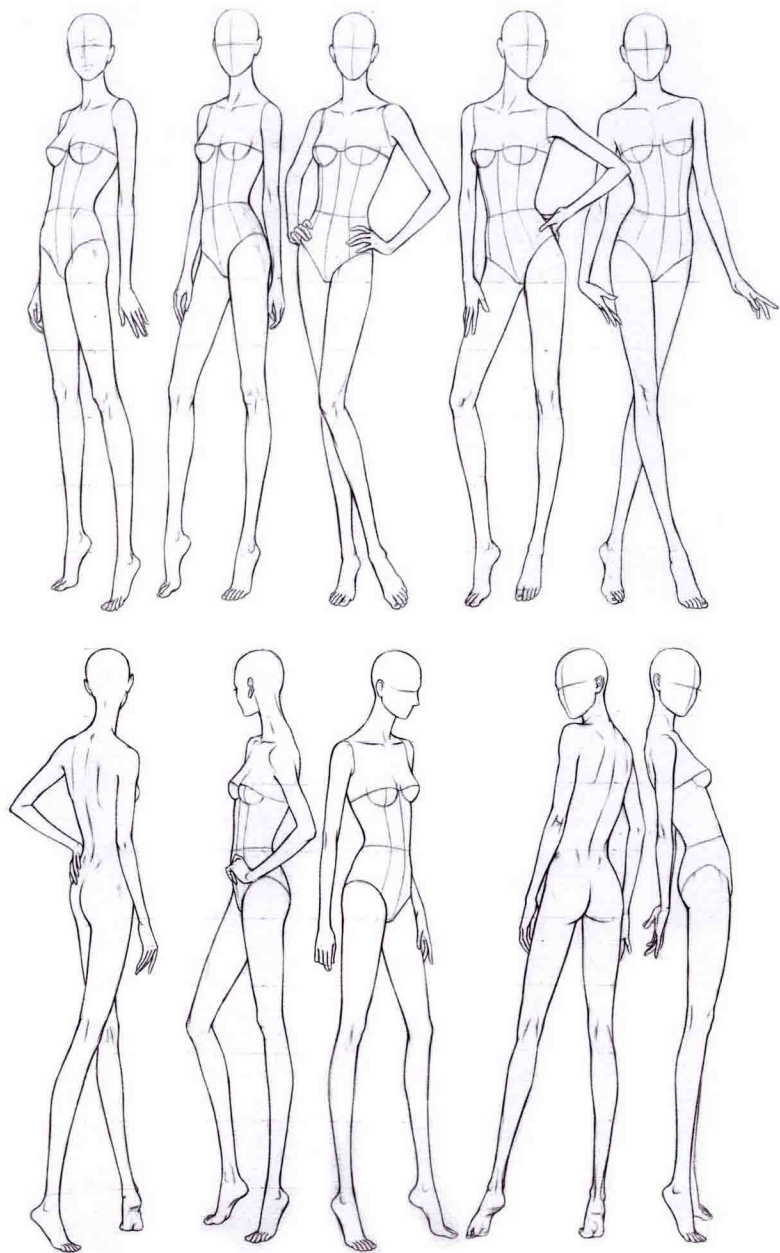


图3-5 女动态3

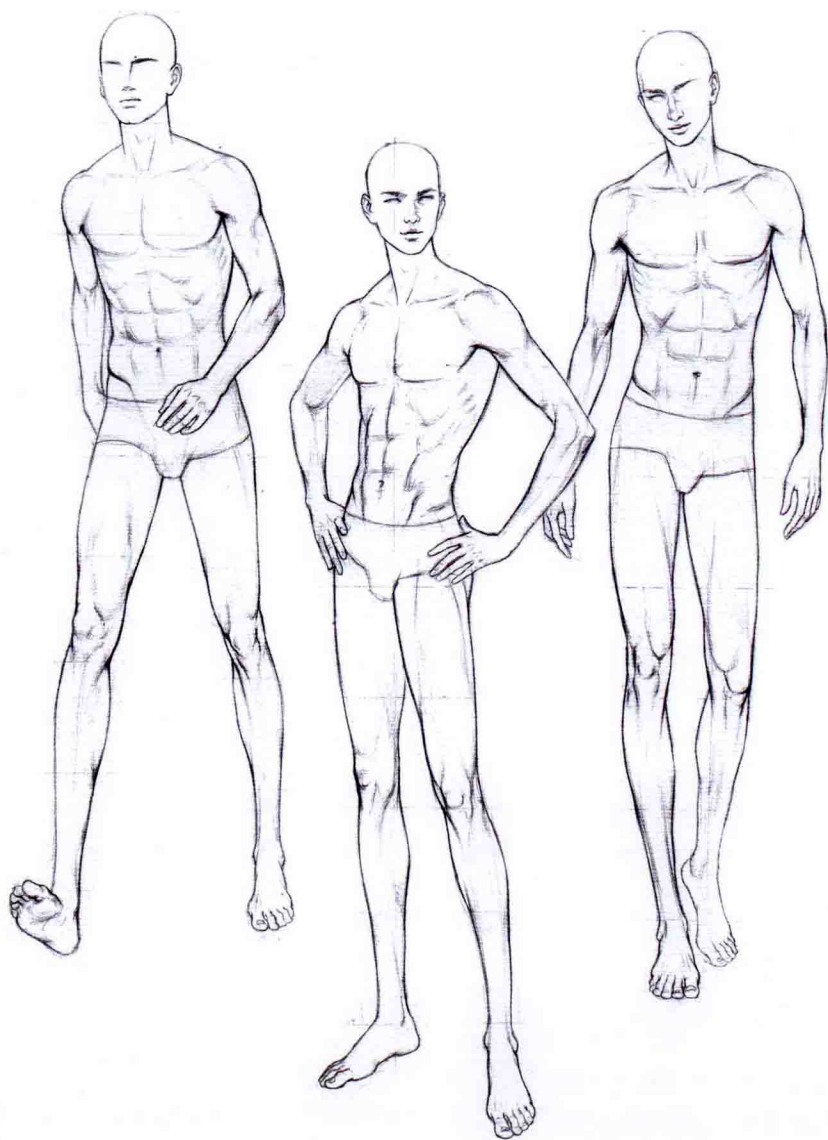


图3-6 男动态1

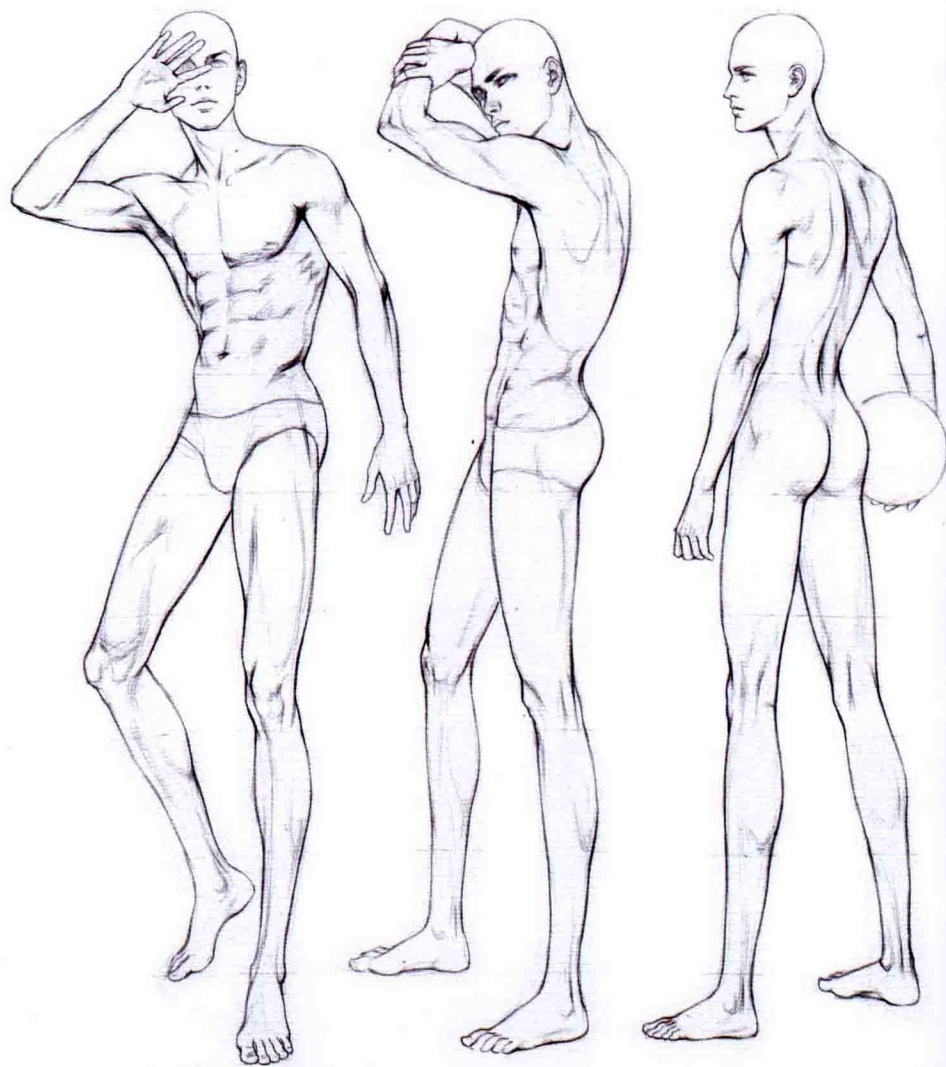


图3-7 男动态2