

平面设计与制作

含DVD 全彩印刷

85个典型实例

丰富的绘画风格及表现方法

40个面料素材

40个形状库

380个样式库

128个画笔库

500个超酷渐变

Photoshop 外挂滤镜使用手册

RGB色谱表、CMYK色谱手册

Photoshop视频教学67例

Illustrator视频教学40例

突破平面

服装设计技法剖析 Photoshop

李宏宇
编著

清华大学出版社



平面设计与制作

突破平面

Photoshop 服装设计技法剖析

李宏宇 编著

清华大学出版社
北京

fashion

内容简介

本书从服装线稿、填充颜色、调整色彩入手到制作各种图案、面料、配件再到绘制不同风格的服装效果图和时装画,全面、深入地解读了Photoshop服装设计流程。85个实例涵盖了款式图、旗袍、职业装、休闲装、少女装、长裙、短裙、晚礼服、运动装、舞台服装、公主裙等不同的服装种类。本书深入挖掘了Photoshop服装绘画优势,解密怎样使用Photoshop模拟马克笔、水彩、水粉、彩铅、蜡笔、晕染、拓印等绘画效果。实例中穿插了大量技巧,充分展现了Photoshop多种功能协作进行服装绘画创作的详细方法,技术含量较高,可操作性强。

本书配套光盘中提供了实例素材和效果文件,附赠近千种图形库、样式库、画笔库、面料和纹饰素材,以及色谱、外挂滤镜使用手册、Photoshop视频教学67例、Illustrator视频教学40例等学习资料。

本书适合高等院校服装专业的学生,从事服装设计的专业人员以及服装设计爱好者学习使用,亦可作为相关院校和培训机构的教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

突破平面Photoshop服装设计技法剖析/李宏宇编著. - 北京:清华大学出版社, 2014
(平面设计与制作)

ISBN 978-7-302-35672-1

I. ①突… II. ①李… III. ①服装设计-计算机辅助设计-图像处理软件 IV. ①TS941.26

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第052974号

责任编辑:陈绿春

封面设计:潘国文

责任校对:徐俊伟

责任印制:沈露

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址: 北京清华大学学研大厦A座 邮 编: 100084

社总机: 010-62770175 邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者: 北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者: 三河市新茂装订有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 203mm×260mm 印 张: 19.5 插 页: 8 字 数: 540千字
(附DVD1张)

版 次: 2014年10月第1版 印 次: 2014年10月第1次印刷

印 数: 1~3000

定 价: 79.00元

产品编号: 054088-01

前言

电脑绘画的出现为服装设计和传统手绘时装画开拓了新的表现形式，注入了新的设计元素，也提升了时装画的艺术表现力。

本书针对Photoshop在服装设计领域的应用，采用85个典型实例，全面、深入地讲解了Photoshop服装设计流程，以及服装效果图和时装画的绘制技巧。书中实例与Photoshop的功能结合紧密，绘画风格和绘制方法丰富多样，服饰、面料、图案、配件效果生动逼真。不同类型的实例可以让读者更深入理解Photoshop服装设计技法的精髓，全面掌握时装画的绘制技巧，并做到学以致用。

全书分为10章。第1章简要介绍服装设计基础知识，包括服装设计的绘画形式和方法、服装设计的辅助软件和设备。

第2章介绍Photoshop基本操作方法以及与服装设计有关的各种功能，并通过实例讲解Photoshop服装设计基本功和绘画技巧，包括怎样恰当地提取和表现线稿，怎样模拟铅笔、彩色铅笔、蜡笔、马克笔、水彩的笔触效果，怎样表现色彩融合效果，以及怎样表现色相、饱和度、透明度的变化等。

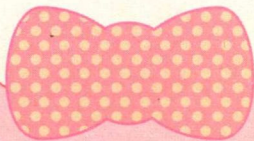
第3章介绍时装画的人体比例，讲解眼睛、眉毛、鼻子、嘴、腿、脚、手、发型、姿势等的绘画要领。

第4章介绍服装款式与结构表现技法，着重讲解如何使用Photoshop中的矢量工具绘制各种款式图。

第5章介绍服装色彩表现技法、Photoshop的调色和配色工具、在Kuler网站下载配色方案。

第6章介绍服装图案的构成形式，讲解单独纹样、二方连续、四方连续、用Photoshop+Illustrator制作图案、用外挂滤镜制作图案、用电脑生成分形图案等。

第7章介绍服装面料的制作方法，实例涉及方格棉、派力丝、泡泡纱、薄缎、迷彩、牛仔布、摇粒绒、绒线、毛线、裘皮、蛇皮、豹皮、孔雀羽毛、天鹅绒、丝绸、蕾丝、纱、粗呢、棉麻等常用面料，此外，还有印花、印经、蜡染、扎染、发光、亮片等特殊工艺的面料，共27种。



第8章介绍服饰配件制作方法。

第9章介绍不同风格的时装画的绘制方法，包括写实风格旗袍、写意风格职业装、夸张风格运动装、装饰风格休闲装、卡通风格少女装、趣味风格时装插画等。

第10章通过实例揭秘绘画技巧，包括临摹大师作品、以图片为参照绘制时装画、基于模版快速创作服装画、通过结合法探索全新的表现方式、通过贴图法展示服装，以及绘制马克笔、水彩、水粉、彩色铅笔、晕染、拓印等效果的时装画。这一章深入挖掘了Photoshop服装绘画优势，解密各种关键技术，如笔触表现技巧、透明度和画笔的灵活运用、铅笔线条表现技巧、画笔与图层样式的结合、双重画笔、抠图技术等。不同类型的实例展现了Photoshop多种功能协作进行服装绘画创作的详细流程，具有较高的技术含量。

书后附录提供了Photoshop快捷键、服装设计大赛、服装专业院校、世界各地服装周、世界著名服装设计师等业界实用资讯。

本书由李宏宇主笔，此外，参与编写工作的还有李金蓉、李金明、贾一、徐培育、包娜、李哲、郭霖蓉、周倩文、王淑英、李保安、李慧萍、王树桐、王淑贤、贾占学、周亚威、王丽清、白雪峰、贾劲松、宋桂华、于文波、宋茂才、姜成增、宋桂芝、尹玉兰、姜成繁、王庆喜、邢云龙、赵常林、杨山林、陈晓利、杨秀英、于淑兰、杨秀芝、范春荣等。由于编者水平有限，书中难免有疏漏之处。如果您有什么意见或者在学习中遇到问题，请与我们联系，我们的Email: ai_book@126.com。

作者





第1章 服装设计基础知识 1

1.1 服装设计的绘画形式	2
1.1.1 绘画形式分类	2
1.1.2 时装画的起源	2
1.1.3 时装画的特点	3
1.1.4 服装效果图的特点	3
1.2 服装传统绘画技法	4
1.2.1 勾线	4
1.2.2 马克笔	4
1.2.3 素描	5
1.2.4 彩色铅笔	5
1.2.5 蜡笔	5
1.2.6 水彩	5
1.2.7 水粉	5
1.2.8 色纸	6
1.3 电脑绘画及辅助设备	6
1.3.1 电脑绘画的出现	6
1.3.2 基本输入和输出设备	7
1.3.3 数位板	8
1.3.4 服装CAD软件	8
1.3.5 Illustrator	9
1.3.6 CorelDRAW	9
1.3.7 Painter	10
1.4 Photoshop在服装设计中的应用	10
1.4.1 Photoshop应用概览	10
1.4.2 矢量工具：线稿和款式	11
1.4.3 绘画工具：服装风格和效果	12
1.4.4 色彩工具：服装色彩	13
1.4.5 滤镜：图案、纹理和面料	13

第2章 Photoshop快速入门 15

2.1 Photoshop基本操作	16
2.1.1 Photoshop操作界面	16
2.1.2 打开、创建与保存文档	17
2.1.3 文档导航	18
2.1.4 撤销操作	18
2.2 选区	19
2.2.1 选区的概念	19
2.2.2 选区的基本操作	19
2.2.3 羽化	20
2.2.4 选区运算	20
2.3 图层	21
2.3.1 图层的概念	21
2.3.2 图层的基本操作	21
2.3.3 有效管理图层	23
2.3.4 设置图层的混合模式	23
2.4 图层蒙版	24
2.4.1 图层蒙版的概念	24
2.4.2 创建图层蒙版	24
2.4.3 编辑图层蒙版	24
2.5 移动与变换	25
2.5.1 移动图像	25
2.5.2 变换操作	26
2.6 绘画工具	26
2.6.1 设置颜色	26
2.6.2 画笔面板	27
2.6.3 画笔工具	27



2.6.4 混合器画笔工具.....	28
2.6.5 铅笔工具.....	29
2.6.6 橡皮擦工具.....	29
2.6.7 加深和减淡工具.....	29
2.6.8 模糊和锐化工具.....	30
2.6.9 渐变工具.....	30
2.7 绘图工具	32
2.7.1 绘画与绘图的区别.....	32
2.7.2 位图与矢量图的区别.....	32
2.7.3 认识路径与锚点.....	32
2.7.4 设置绘图模式.....	33
2.7.5 路径运算.....	33
2.7.6 使用钢笔工具绘图.....	34
2.7.7 使用形状工具.....	35
2.7.8 编辑路径.....	36
2.7.9 填充和描边路径.....	36
2.8 线稿表现技巧	37
2.8.1 从扫描的线稿中提取线条.....	37
2.8.2 校正相机输入的线稿.....	38
2.8.3 校正透视扭曲.....	39
2.8.4 用画笔工具绘制独立线稿.....	39
2.8.5 在参考图片的基础上绘制线稿.....	40
2.9 模拟传统绘画线条	41
2.9.1 铅笔.....	42
2.9.2 彩色铅笔.....	43
2.9.3 蜡笔.....	44
2.9.4 马克笔.....	46
2.9.5 水彩笔.....	46
2.10 色彩融合效果	48

2.11 色相、明度及饱和度的变化	49
2.11.1 用加深和减淡工具调整面料明度.....	49
2.11.2 用海绵工具调整面料色彩饱和度.....	50
2.11.3 用“色相/饱和度”命令调整局部颜色.....	50
2.11.4 用“替换颜色”命令调整局部颜色.....	51
2.12 透明度的变化	52

第3章 时装画的人体比例54

3.1 人体比例	55
3.1.1 女性人体比例.....	55
3.1.2 男性人体比例.....	55
3.1.3 儿童比例.....	56
3.1.4 透视.....	56
3.2 头部	58
3.2.1 五官的基本比例.....	58
3.2.2 眼睛和眉毛.....	58
3.2.3 鼻子和耳朵.....	59
3.2.4 嘴.....	59
3.2.5 发型变化.....	60
3.3 手和手臂	61
3.3.1 手的形态.....	61
3.3.2 手臂的形态.....	61
3.4 腿和脚	62
3.4.1 腿.....	62
3.4.2 脚.....	62
3.5 姿势	63



第4章 服装款式与结构表现技法64

4.1 服装造型与人体的关系	65
4.1.1 廓型	65
4.1.2 廓型变化	65
4.2 服装的形式美法则	67
4.2.1 比例	67
4.2.2 平衡	67
4.2.3 呼应	67
4.2.4 节奏	67
4.2.5 主次	67
4.2.6 多样统一	68
4.3 服装款式的局部设计	68
4.3.1 绘制领子	68
4.3.2 绘制袖子	74
4.3.3 绘制门襟	77
4.3.4 绘制口袋	80
4.3.5 绘制腰头	81
4.4 服装款式的整体设计	83
4.4.1 绘制线稿	83
4.4.2 上色	85
4.4.3 表现不同的质感与花纹	86

第5章 服装色彩表现技法90

5.1 服装的配色方法	91
5.2 Photoshop调色工具	92

5.2.1 调色命令	92
5.2.2 调整图层	92
5.2.3 调整色相、饱和度和明度	93
5.3 Photoshop配色工具	94
5.3.1 从Kuler网站获取配色灵感	94
5.3.2 使用Kuler面板下载配色方案	95

第6章 服装图案表现技法96

6.1 服装图案的类型	97
6.1.1 植物图案	97
6.1.2 动物图案	97
6.1.3 人物图案	97
6.1.4 风景图案	97
6.1.5 几何图案	97
6.1.6 肌理图案	98
6.1.7 文字图案	98
6.1.8 抽象图案	98
6.2 服装图案的构成形式	99
6.2.1 单独纹样	99
6.2.2 适合纹样	99
6.2.3 二方连续纹样	99
6.2.4 四方连续纹样	100
6.2.5 综合纹样	100
6.3 制作图案	100
6.3.1 制作单独纹样	100
6.3.2 用动作制作纹样	103
6.3.3 制作二方连续纹样	105



6.3.4 制作四方连续纹样.....	107
6.3.5 用AI+PS制作纹样.....	109
6.4 用电脑生成图案.....	113
6.4.1 安装外挂滤镜.....	113
6.4.2 下载和使用图案生成器.....	114
6.4.3 用Eye Candy 4000制作编织图案.....	115
6.4.4 制作分形图案.....	116
6.4.5 用KPT5制作分形图案.....	118
6.4.6 用KPT7制作分形图案.....	119

第7章 服装面料表现技法 120

7.1 用面料传达服装的个性.....	121
7.2 面料的种类.....	121
7.3 面料的材质表现.....	122
7.3.1 方格棉面料.....	122
7.3.2 派力斯面料.....	125
7.3.3 泡泡纱面料.....	126
7.3.4 薄缎面料.....	127
7.3.5 迷彩面料.....	129
7.3.6 牛仔布面料.....	131
7.3.7 摇粒绒.....	132
7.3.8 绒线面料.....	133
7.3.9 毛线面料.....	134
7.3.10 毛线编织面料.....	135
7.3.11 裘皮面料.....	137
7.3.12 蛇皮面料.....	140
7.3.13 豹皮面料.....	142

7.3.14 孔雀面料.....	146
7.4 面料的质感表现.....	149
7.4.1 柔软质感: 天鹅绒面料.....	149
7.4.2 光滑质感: 丝绸面料.....	149
7.4.3 透明质感——蕾丝面料.....	151
7.4.4 轻薄质感: 纱质面料.....	153
7.4.5 厚重质感: 粗呢面料.....	155
7.4.6 粗糙质感——棉麻面料.....	156
7.5 特殊工艺面料表现技巧.....	157
7.5.1 印花面料.....	157
7.5.2 印经布料.....	158
7.5.3 蜡染面料.....	160
7.5.4 扎染面料.....	161
7.5.5 发光面料.....	162
7.5.6 亮片面料.....	163

第8章 服饰配件表现技法 164

8.1 服饰配件的种类.....	165
8.2 饰品的选配原则.....	166
8.3 水晶鞋.....	167
8.4 腰带.....	170
8.5 棒球帽.....	171
8.6 眼镜.....	173
8.7 披肩.....	175
8.8 领带.....	176



8.9 女士钱包	177
8.10 铂金耳环	178
8.11 金镶玉项链	179
8.12 翡翠戒指	182
8.13 黄金手镯	183
8.14 发饰	185
8.15 木质纽扣	186
8.16 钻石胸针	187

第9章 时装画的风格表现 188

9.1 写实风格：中式旗袍	189
9.1.1 绘制底色	189
9.1.2 定义画笔和图案	191
9.1.3 表现旗袍的图案与光泽	193
9.1.4 制作扇子	196
9.2 写意风格：职业装	198
9.2.1 修饰线稿与绘制重色区域	198
9.2.2 绘制其他颜色并添加纹理	201
9.3 夸张风格：女式运动装	205
9.3.1 绘制线稿	205
9.3.2 上色	208
9.3.3 深入刻画与表现细节	209
9.4 装饰风格：休闲装	211
9.5 卡通风格：少女服装	213

9.5.1 用形状图层表现模特	213
9.5.2 绘制衣服	215
9.6 趣味风格：时装插画	217
9.6.1 面部抠图	217
9.6.2 五官合成与色调调整	218
9.6.3 发式设计	219
9.6.4 巴洛克风格服饰设计	222

第10章 时装画特殊技法 224

10.1 临摹法：向大师学习技巧	225
10.1.1 绘制线稿	225
10.1.2 为人物和服装着色	229
10.1.3 修改和完善细节	230
10.2 参照法：将图片转换成时装画	233
10.2.1 参考图片绘制线稿	233
10.2.2 为轮廓上色	236
10.2.3 通过变形扭曲表现上衣花纹	237
10.2.4 使用滤镜制作裙子花纹	238
10.3 模板法：基于人物模板快速创作	241
10.3.1 在人物模板上勾勒轮廓	241
10.3.2 在人物模板上绘制服装	242
10.3.3 表现面料的透明度	242
10.3.4 制作描边与褶皱	243
10.4 结合法：探索新的表现方式	245
10.5 贴图法：抠图与贴图的综合运用	248
10.5.1 人物抠图	248
10.5.2 面料拼贴	251

突破平面

CONTENTS

Photoshop
服装设计技法创新



10.5.3 表现背景的透视与明暗关系.....	253
10.6 马克笔效果男士休闲装：笔触的表现技巧 ..	256
10.6.1 绘制基本色.....	256
10.6.2 绘制细节部分.....	258
10.7 水彩效果晚礼服：透明度的灵活运用	261
10.7.1 绘制轮廓.....	261
10.7.2 刻画面部、表现水彩笔触.....	262
10.7.3 用“雕刻法”表现轮廓线.....	264
10.7.4 自定义画笔表现水彩笔触.....	264
10.8 水粉效果运动装：画笔的灵活运用	267
10.9 彩铅效果舞台服：用滤镜制作铅笔线条	271
10.9.1 绘制模特.....	271
10.9.2 制作图案.....	272
10.9.3 将图案贴到服装上.....	273
10.9.4 用载入的画笔绘制线条.....	275
10.10 晕染效果公主裙：画笔与图层样式的结合 ...	277
10.10.1 使用路径绘制线稿.....	277
10.10.2 用带有压力感的画笔描绘轮廓.....	278
10.10.3 表现晕染效果.....	278
10.10.4 制作领口的蝴蝶装饰.....	282
10.11 拓印效果：双重画笔的使用	283
附录.....	286

Photoshop常用工具及面板	287
------------------------	-----

Photoshop全部工具及工具用法、分类和快捷键.....	287
Photoshop全部面板.....	289
Photoshop CS6画笔库效果大全.....	291
Photoshop CS6图案库效果大全.....	294
Photoshop常用快捷键	296
工具快捷键.....	296
面板快捷键.....	297
命令快捷键.....	297
国内外服装设计大赛	298
巴黎国际青年时装设计师大赛.....	298
“汉帛奖”	298
“中华杯”国际服装设计大赛.....	298
CCTV中华服装设计电视大赛.....	298
中国“真维斯”杯休闲装设计大赛.....	298
“大连杯”中国青年时装设计大赛.....	298
服装设计专业院校	299
国外服装设计院校.....	299
国内服装设计院校.....	300
世界各地时装周	300
高级时装周.....	300
成衣周.....	300
时装周.....	300
男装周.....	301
世界著名的服装设计师	301

第1章

服装设计 基础知识

1.1.1

绘画形式分类



1.2

服装传统绘画技法



1.3

电脑绘画及辅助设备



1.4.1

Photoshop应用概览

1.4.3

绘画工具：服装风格和效果



1.1 服装设计的绘画形式

1.1.1 绘画形式分类

服装设计的绘画形式有两种，即时装画和服装效果图。时装画强调绘画技巧，突出整体的艺术气氛与视觉效果，主要用于广告宣传，如图1-1所示；服装效果图则强调设计的新意，注重服装的着装具体形态以及细节的描写，以便于在制作中准确把握，保证成衣在艺术和工艺上都能完美地体现设计意图，如图1-2所示。



图1-1



图1-2

1.1.2 时装画的起源

时装画的起源可以追溯到文艺复兴时期，当时便有刊物通过时装插画反映宫廷的着装。17世纪出版的杂志《美尔究尔·嘎朗》中，开始以铜版画的形式刊登时装画，这一时期的时装画已经包含了对服装设计流行趋势的预测，并为人们提供流行的服装样式。18世纪，在欧洲、俄罗斯和北美，时装概念开始通过报纸和杂志传播。1759年，第一张被记入历史的时装画发表于《女性杂志》。19世纪后，随着照相凸版印刷技术的诞生出现了专业的时装杂志，这些杂志作为时装画的主要载体，在时尚传播中起着举足轻重的作用，使时装画这门新兴的艺术形式逐渐形成和完善起来，如图1-3所示。到了20世纪，广告业的发展、插画的广泛流行、艺术思潮和艺术形式的活跃以及电脑

绘画技术的出现，开拓了时装艺术的新风格。



查尔斯·达纳·吉布森为《时代周刊》、《生活》等杂志创作的吉布森女郎。这个人物形象被演化成舞台角色、用于宣传产品，甚至被写进歌中。女人们纷纷效仿她的服饰、发型及举止，真实地反映了时装画在当时的影响力。

图1-3

20世纪以来，服装界出现了许多知名的时装画家，如法国的安东尼·鲁匹兹、埃尔代、埃里克、勒内·布歇，意大利的威拉蒙蒂，美国的史蒂文·斯蒂波曼、罗伯特·扬，日本的矢岛功、英国的David Downton、西班牙的Arturo Elena等，他们虽然不像时装设计师那样被大众所熟悉，但他们深厚的艺术造诣，以及在时装画中创造出来的曼妙意境，令人深深折服，如图1-4、图1-5所示。



David Downton作品

图1-4



Arturo Elena作品

图1-5

时装画以其特殊的美感成为了一个专门的画种，如时装广告画、时装插画、时装效果图、商业时装设



计图等,如图1-6~图1-8所示。



Mustafa Soydan时装插画

图1-6



Janomica内衣插画

图1-7



carven产品广告插画

图1-8

1.1.3 时装画的特点

时装画强调绘画技巧,突出整体的艺术气氛与视觉效果。它是时装设计师表达设计思想的重要手段,也是一种理念的传达,主要用于强化时尚氛围,并起到宣传和推广的作用。

时装画的特点是以绘画为基本手段,通过一定的艺术处理手法体现服装设计的造型特征和整体艺术氛围。由于其自身具有明显的实用性,因而时装画不同于纯绘画,不是纯粹的欣赏艺术。与其他绘画艺术相比,它具有双重性的特点,即实用性和欣赏性,一方面,时装画属于实用艺术范畴,是服装设计的表达方式之一;另一方面,时装画是借助于绘画手段来展示服装的整体美感的,又具有一定的艺术审美价值,这种特殊性形成了它特有的艺术语言和艺术内涵。

1.1.4 服装效果图的特点

服装设计效果图最初用于记录当时社会流行的服装样式,而后发展成为服装设计师用来预测服装流行、表达设计意图的工具。如图1-9所示为一组服装效果图及其成衣展示,这组作品兼具了艺术美感与实用价值。

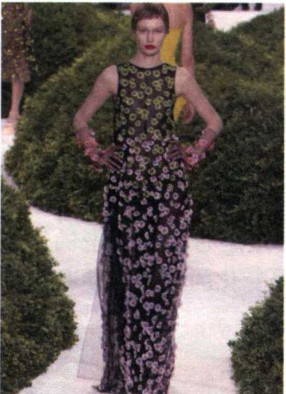
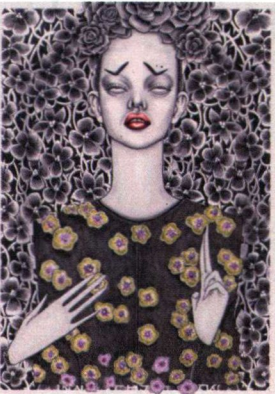
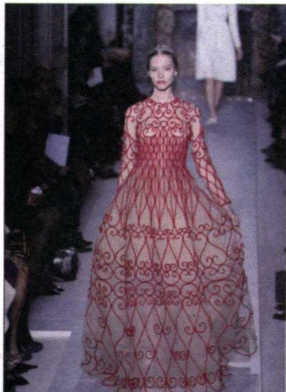


图1-9

一幅完美的服装设计效果图应具备两个方面的特点,一是极佳的设想构思,二是扎实的绘画表现。设计效果图虽不是纯艺术品,但必须有一定的艺术魅力。具有美感的效果图应干净、简洁有力,悦目、切

题，它本身是一件好的装饰品，融艺术与技术为一体，是形状、色彩、质感、比例、大小、光影的综合表现，代表了设计师的工作态度，品质与自信力，如图1-10所示。



图1-10

服装设计效果图不能完全等同于艺术欣赏性极强的时装画，服装效果图的艺术性是从属于实用性的。作为传达设计意图的媒介，设计师的表现重点集中在清晰体现设计意图方面，而非一味追求画面绚烂的艺术效果。

服装设计效果图既便于生产部门理解其设计意图，也可为客户提供流行信息，为服装广告和时装展示传播信息。通过专业性的刊物、杂志、网络等传媒，给服装厂商和销售商带来促销效果，如图1-11、图1-12所示。



图1-11

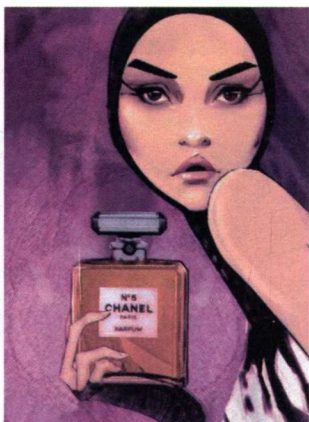


图1-12

1.2 服装传统绘画技法

1.2.1 勾线

线是时装画造型的重要基础，有着虚实、转折、顿挫变化的线条会使时装画更加生动，如图1-13、图1-14所示。

1.2.2 马克笔

马克笔的最大特点是风格洒脱、豪放，适合快速表现构思。用马克笔绘画讲究运笔力度，笔触果断，作画时需适当留有空白，如图1-15、图1-16所示。

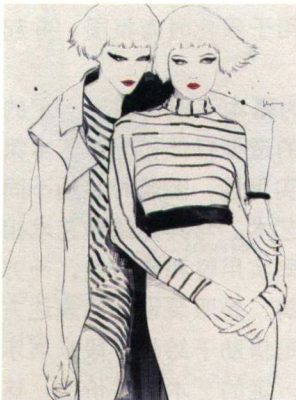


图1-13



图1-14



图1-15



图1-16

1.2.3 素描

素描由线条排列形成块面，风格细腻、写实而逼真，如图1-17、图1-18所示。绘制时重在表现服装与人物的结构、明暗、空间和质感等。



图1-17



图1-18

1.2.4 彩色铅笔

彩色铅笔与素描相似，但它可以产生颜色，在绘制时应注重几种颜色的结合使用，色与色之间的相互交叠形成多层次的混色效果，使画面色调既有变化又统一和谐，如图1-19、图1-20所示。彩色铅笔可以与其他技法结合使用，产生多变的风格，但不适合表现浓重的色彩。



图1-19



图1-20

1.2.5 蜡笔

蜡笔往往结合水彩或水粉进行绘画，可先用蜡笔进行勾勒，再使用水彩或水粉铺色，形成的风格较为粗犷，如图1-21、图1-22所示。蜡笔适合表现针织或花呢等纹理粗糙的面料，也可以表现蜡染效果。



图1-21



图1-22

1.2.6 水彩

水彩画的特点是以薄涂保持其透明性，产生晕染、渗透、叠色等特殊效果，适合表现轻薄柔软的丝绸和薄纱等面料，如图1-23、图1-24所示。

1.2.7 水粉

水粉画与水彩画在时装画中的应用十分广泛。水粉画兼有油画与水彩画的特征，能够细致地再现面料的真实质感，形成较强的写实风格，如图1-25、图1-26所示。



图1-23



图1-24

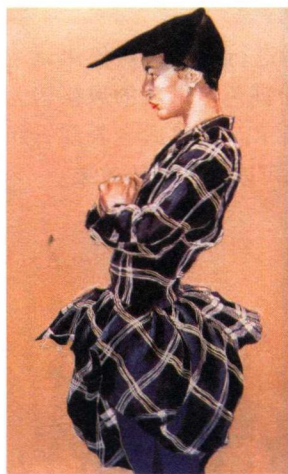


图1-25



图1-26

1.2.8 色纸

利用色纸固有的颜色，表现服装面料或人物皮肤的色彩，如图1-27、图1-28所示。



图1-27

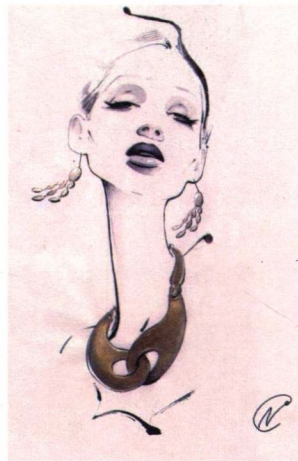


图1-28



提示

用于绘制时装画的纸张一般有水彩纸、水粉纸、素描纸、复印纸、白报纸、白卡纸及各种有色纸、底纹纸等。根据时装画的大小裁成4开、8开、16开等，常用复印纸为A4、A3大小。

Fashion

1.3 电脑绘画及辅助设备

1.3.1 电脑绘画的出现

1946年2月14日，世界上第一台电脑ENIAC在美国宾夕法尼亚大学诞生。1975年，首台个人计算机Altair研制成功。两年后，苹果II型电脑问世。

计算机的出现无论是在人类的科技史还是艺术史上，都是一座划时代的里程碑。

计算机的最初目的是使之成为处理抽象符号的数学工具，直到加上显示器运行之后，人们才能看到计算结果。这种视觉的、而不是书写的结果，导致了电子图像的产生，如图1-29、图1-30所示为早期计算

机生成的分形图案。



图1-29

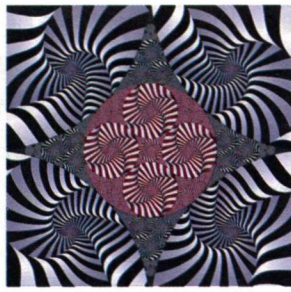


图1-30