

手绘·意

服装手绘 效果图 表现技法

FUZHUANGSHOU
HUIXIAOGUOTU
BIAOXIANJIFA

本书以服装手绘效果图的表现技法为主线，结合服装设计的各个环节，从服装的款式设计、色彩设计、面料选择、款式表现、色彩表现、面料表现、款式表现、色彩表现、面料表现等方面进行了详细的讲解。本书可作为服装专业及相关专业的教材，也可供从事服装设计的从业人员参考。

刘蓬 著

北方联合出版传媒（集团）股份有限公司
辽宁美术出版社



手绘·意

服装手绘
效果图
表现技法

FUZHUANGSHOU
HUIXIAOGUOTU
BIAOXIANJIFA

刘 蓬 著

北方联合出版传媒（集团）股份有限公司
辽宁美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

服装手绘效果图表现技法/刘蓬著. —沈阳: 北方联合出版传媒(集团)股份有限公司 辽宁美术出版社, 2011.2

(手绘·意)

ISBN 978-7-5314-4691-0

I. ①服… II. ①刘… III. ①服装—设计—绘画—技法(美术) IV. ①TS941.28

中国版本图书馆CIP数据核字 (2011) 第020727号

出 版 者: 北方联合出版传媒 (集团) 股份有限公司

辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街 29 号 邮编: 110001

发 行 者: 北方联合出版传媒 (集团) 股份有限公司

辽宁美术出版社

印 刷 者: 辽宁彩色图文印刷有限公司

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 6

字 数: 120 千字

出版时间: 2011 年 3 月第 1 版

印刷时间: 2011 年 3 月第 1 次印刷

责任编辑: 洪小冬 彭伟哲

封面设计: 洪小冬

版式设计: 洪小冬

技术编辑: 徐 杰 霍 磊

责任校对: 黄 鲲

ISBN 978-7-5314-4691-0

定 价: 38.00 元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

<http://www.lnpgc.com.cn>

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

前言

preface

>>> 在服装设计的学习过程当中，服装画的学习是一门必不可少的课程。然而我们应该知道服装画是一个比较大的概念，它起码应该包括时尚插图、时装效果图、时装设计草图等几个不同层面的概念和侧重点，这几个概念曾经比较模糊，但是现在它们的内涵和功能越来越明确，了解这几个概念对于服装设计的学习是非常重要的。

>>> 今天，我们把通过各种表现风格和绘画手段来表现服装、化妆和时尚生活并用于插图、包装和各种产品设计的时装画作品叫做时尚插图，也有一个比较流行的叫法——插画。这个单词英语是fashion illustration，法语是illustration de mode。

>>> 追溯时尚插图的历史起源根植于一种实用性，在发现新大陆的热潮推动下，早在1520年和1610年之间就有超过两百个铜版画专辑介绍了世界上不同国家的服装和化妆，这种专门表现人类着装方面的画作可以说是世界上最早的时尚插图。最早在历史上留下姓名的时尚版画家是17世纪中叶英国的温斯劳斯·荷勒（Wenceslaus Hollar），他的画风严谨细腻，具有一流版画家的水平，他以服饰品为题材创作的作品非常精美；他创立了以站立着装人物为主体占据主要构图背景饰以小面积的建筑风景这样的时装画经典构图，这种形式在时装画中一直被延续着。早期的时尚插图都是以非常精细的铜版画的形式表现的，因为铜版画在当时是一种高效的印刷手段，后来出现的铜版印刷手工上色的时尚插图更加精美。从1672年第一批时尚杂志《LE MERCUR GALANT》（忠诚勇敢的信使）问世一直到19世纪四五十年代，西方的服装、发型、化妆都是通过绘画的手段进行传播的。在这段时期，时尚插图充当着照相机的作用，为人们提供直观的时尚信息的视觉形象，所以这段时期的时尚插图作品都是写实唯美的风格，对画家们的绘画基本功有着非常高的要求。但是在上个世纪60年代到90年代受到时尚摄影的冲击，时尚插图几乎走向衰落，只有少数几位出色的时尚插图大师还在从事这个行业，例如黑内·戈胡（René Gruau）（1909—2004）、安东尼奥·洛佩兹（Antonio Lopez）（1943—1987）等。这种局面在90年代得到了转变，随着新世纪的到来，时尚插图又重新活跃起来，时尚插图的创作进入了一种完全个性化的风格自由的创作阶段，时尚插图已经完全摆脱了摄影的阴影，形成全新的风格和艺术创作模式。作为一种形象的创造者，很多插图画家将他们的作品应用于更广阔的领域，例如书籍插图、产品包装、橱窗设计、品牌形象代言等。由于技术的成



埃德蒙德·齐拉兹的时尚插图



温斯劳斯·荷勒的作品



时尚铜版画



表现欧洲贵族女装的铜版画



表现服饰与头饰的铜版画

熟和艺术观念的更新，这种表现时尚之美的绘画又重新出现在人们的生活当中。

>>> 世界上第一张服装效果图诞生的确切时间已经不得而知，也许它出现在中国古代宫廷为皇帝提供的龙袍的大样上，也许是欧洲一位艺术家的随手即兴而为。但是真正具有当代意义的时装效果图也许出自世界上第一个创立了自己服装品牌的设计师查尔斯·沃斯（Charles Worth）之手。实际上服装效果图的目的是在设计被实现之前在纸面上把设计实现后的状态以直观的形式展示出来，它提供给观看者服装的款式、面料、色彩、加工方法、设计细节等信息。以利于对设计的进一步交流、改进和确认。服装效果图从实用性的角度出发，它的运用为人们节省了大量的时间、金钱和宝贵的自然资源。从艺术性的角度来说，很多优秀的效果图也具备了很高的审美价值。在时装效果图的审美当中也存在着一些非常有趣的现象，那就是：给非专业的人看的效果图需要被表现得写实具象，因为当人们不具备审美想象力的时候，他们对待一张效果图的时候需要照片一样的真实，所以在这个时候，服装设计师的绘画基本功就显得尤为重要，因为只有具体而且优美地传达了所设计服装的样式信息的图画，才能让客户真正地看懂，因为在这样的画面表现当中还蕴涵着正确的人物造型比例、透视、质感表现等绘画艺术的基本概念。这也是效果很像照片的电脑效果图在一些服装生产加工企业中受到青睐的原因。而像设计师和设计助理们之间这样的比较专业的人群当中交流的服装效果图，往往表现得比较个性而随意，因为在这种效果图当中，一些基本的绘画概念已经被忽略进而直接进入设计主题。时装效果图是以设计理念为先导，以绘画表现为依托，在其表象的背后蕴藏着丰富的含义，它是社会发展的产物，是审美变化的体现，也可以说是一种人类物质文明的缩影。

>>> 在本书当中我们要介绍的是服装设计的快速表现。在过去的时装画技法的教学当中服装设计的快速表现没有得到充分的重视，从现代的角度看，服装设计的快速表现对于服装设计师是非常重要的技能。笔者曾在罗马观看过华伦天奴四十五周年回顾展，展出了服装设计大师从业多年以来数量众多的优秀作品，同时也展出了大师的设计手稿，这些手稿对我非常有启发。大师早年的服装效果图是用水粉颜料绘制的写实风格的作品，人物造型严谨优美，服装信息准确到位，工整得像一名学生的作业，但是随着大师的成功和工作量的增加，他已经没有时间和必要再用这种方法表现自己的设计，这时





黑内·戈胡作品



安东尼奥正在创作



安东尼奥水彩时尚插图作品

的效果图是画在白纸上，人物造型简略，但设计意图明确，服装细节交代得非常准确清晰，在大师的手稿当中有一些是画在酒店的便签上面，这是大师在酒店休息时随手记录自己设计灵感时留下的，从中可以看到一名设计师繁忙的生活节奏。从这些服装效果图的演变过程可以看到大师在设计表现上的发展轨迹，那就是越来越高效和快捷，然而设计手稿的简单和迅速并不会导致设计艺术水平的下降，在大师的服装作品面前，那些服装精良的裁剪和精美的细节让我久久难忘，因为那种品位的不断精湛和成熟是可以被感知的。这样就带给我们一个问题：在服装设计当中用于设计思考和设计表现的时间分配比例的问题。在国内，很多学生是轻视思考而注重表现的，用于作业的准备和作业的制作时间配比上制作的时间过长。固然绘制精美的服装效果图会令人感到赏心悦目，但是设计上的创新和理念才是作为一名设计师的终极目标。所以在国外的服装设计教育当中看重的是学生们的服装设计理念，而不是学生们的绘画基本功。作为设计和作为绘画的表现重点是不一样的。在绘画当中，绘画的表现手法与表现方式和画面是一个不可分割的整体，画面的每一个笔触和细节都对画面构成影响，而设计的预想图和最终的设计效果可能是截然不同的，一个在效果图表现上迅速的设计可能是一件深思熟虑的优秀作品，很多国内外服装设计师的手稿已经证明了这一点，因为在构思和完成品中间有表现手段和设计理念的距离。

>>> 随着经济的发展和生活的富足，时尚的节奏越来越快，在我们今天的生活当中，人们对于服装设计的需求也越来越大。所以对于服装设计效率的要求日益显现出来，快速表现设计思路和设计效果显得日益重要。服装设计效果图具有创意和设计性，要求把服装的廓形、裁剪、细节、装饰甚至人物造型、首饰搭配等大量信息事先在纸面上展示出来提供给设计的需求者，对设计的服装在实施前进行交流、修改和确认。如何能迅速地以画面的形式提供这些信息，越来越成为服装设计师一项必要的能力。能够使大家掌握最基本的与最实用的服装设计快速表现技法，并且能够达到最佳的学习效果，我们决定编写这本以时装设计的快速表现为主要内容的书。在教授绘画技法的同时，也希望能够从美学与文化的角度去解释一些服装设计的原理，并且用观念带动表现，使大家轻松地学习设计服装设计的快速表现原理与技巧，并希望这本书能够为未来的服装设计师的事业成功打下一个坚实的基础。

刘 蓬

目录

contents

前 言

第一章 服装设计快速表现概论..... 009

第二章 服装设计中的 人物表现..... 013

一、面部的表现..... 014

二、人体表现..... 020

第三章 服装设计需要表达的要素..... 027

一、服装的轮廓线..... 028

二、服装的结构线..... 035

三、服装局部造型的表现..... 037

四、服装细节的表现..... 042

五、服装和人体之间的关系..... 043

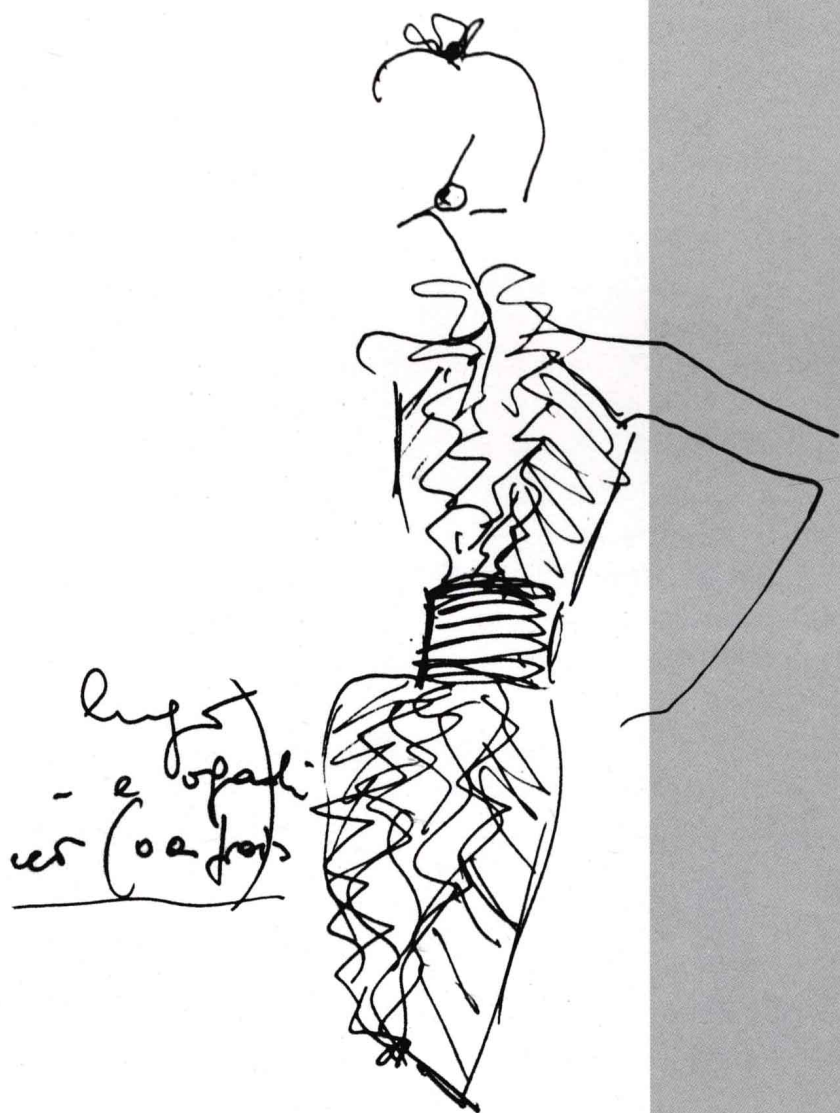
六、如何表现服装上的褶纹 044



第四章 服装面料质感的表现·····	049
一、透明装的表现·····	051
二、丝绸质感的表现·····	054
三、毛衣质感的表现·····	058
四、皮草质感的表现·····	062
五、各种质感综合表现·····	066
第五章 设计草图的训练·····	073
第六章 作品赏析·····	081

—— 第一章 ——

服装设计快速
表现概论





华伦天奴设计手稿（局部）

第一章 服装设计快速表现概论

服装设计是人类长期以来形成的一种非常独特的文化行为，随着人类社会的发展，今天的服装早已经超越了简单的保暖御寒，或者是遮羞保护这样的概念，它已经成为人类自我认知和群体认知必不可少的内容，通过服装我们可以了解一个人的职业、性格、生活习惯、修养品位。人们也通过不断地更换和调整自己的服装来进行自我的塑造和自我肯定。在社会各项职能越来越专业化细分化的过程当中，服装设计师的出现让人们的外表紧随社会的节奏。每一次世道的变迁、各种艺术运动的兴起、新技术的发明等人类活动都会在服装上面有所体现。这种体现有时非常直接而有力，有时又非常微妙而含蓄。服装设计师的才华和价值正是体现在能够通过服装这种生活必需品来体现人类内心的需求。而服装行业中的商业利润也不断地引诱和刺激着设计师们不断地创新和超越。所以说，服装设计是一套非常复杂的设计艺术，它已经变得越来越专业化和学术化。

服装设计是一系列系统的工作，首先在进行创作前需要进行大量的准备工作，首先

要寻找灵感，当人们看到服装设计师精美绝伦的服装和天马行空的创意时，往往惊羡于大师们的才华，其实这种才华除了得益于每个人独特的艺术感受外，还在于日常的积累和长期的思考，自然界各种景物、动植物的形态，例如昆虫、贝壳、岩石、花卉等都会给设计师带来形成服装颜色和形态的启迪，除了自然形态以外，各种民族图案、传统绘画、现代绘画、当代艺术等艺术流派、艺术形式都是设计师们借鉴的宝藏，不仅仅如此，人类自身的情感：欢愉、喜悦、矛盾、困惑、惊恐、焦虑等复杂微妙的情绪变化；文学性的诗歌、小说、影视；抽象的理论、概念、逻辑都可以凝结成设计语言转化成服装的元素，而这些元素就是组成服装的轮廓、结构、色彩、肌理、质感、细节、配饰等服装的组成部分，这些元素再结合服装的形制，如各种礼服正装、休闲服、运动装、职业装、表演装等构成了人类服装历史的洋洋大观。

服装设计就是把这些抽象的、概念性的、模糊的想法转化成实实在在的服装款

式。尽可能快地把设计灵感和想法记录下来是服装设计师必备的基本功。很多服装设计师所勾勒的服装设计草图就是非常精彩的“快速表现”。因为在他们在绘画草图的时候所用的时间不是以小时计算的,可能是以分钟和秒来实现的。在勾勒草图阶段记录的是设计师最本质的想法,人物的头、手和腿、脚不需要仔细地刻画,可以概念性地、象征性地一带而过,但在很多设计师的草图当中,这些人体部分却是简洁精致,非常有概括力,进而带给人美的遐想,在这个阶段,服装的轮廓、细节、色彩等只是设计师试验性的想法,在设计师不断的勾画中,他的设计构思会逐步得到完善和补充,进而找到最佳的设计方案。很多设计师也将大量设计草图作为他们创作素材的积累,或者是和客户交流的第一手资料,以便不断地听取意见,修改方案。在和客户以草图的方式进行设计沟通时,快速准确地表达设计想法非常重要,这种迅速准确地传达设计思维的手绘能力是经过专门的练习得到的。一个成熟的设计师的草图更像书法,经过长时间的磨炼和运用可以形成自己独特的风格。我们经常被他们强烈的个人风格所吸引,这个时候的服装设计草图就具备了设计之美和表现之美双重审美情趣。但是草图在艺术表现上的风格只是设计内容的载体,像中国历代有名的碑帖都不是为了展示书法一样,书写的内容对于书写者才是最重要的。这种类似于书法中狂草的快速表现方式的代表人物是法国服装设计师克里斯汀·拉夸。但这种极具个性魅力的作品毕竟凝聚了太多的个人风格,不适合作为临摹和学习的典范。

另外,还有一种快速表现是接近于正式的服装

效果图,就是通过对绘画材料的熟练掌握和服装设计语言内涵的深入了解,从而达到在服装设计表现上的高效快捷。这种表现方法对于学习阶段的同学更加实用。我们知道所谓服装效果图是展示服装在最理想状态下的最佳效果,它在绘画时是在服装的轮廓、结构、细节、面料、配饰都已经定稿的情况下,怎样把服装的轮廓表达清楚,结构表达合理,细节交代精彩,面料质感表现逼真的问题,另外,还要对着装模特儿精心塑造,模特儿的五官要生动漂亮,发型、化妆要与所设计服装风格相匹配,人物的手、脚、鞋、包、眼睛、帽子、首饰等营造气氛的配饰也要一丝不苟地绘制出来,除此以外,模特儿所在的环境,光线、背景都是应该考虑到的因素。所以在绘制一幅服装效果图的时候,所花费的时间主要是在各种形象的塑造和细节质感的绘画上,在服装效果图表现当中,最常见的方法是使用水彩、水粉,这样能深入塑造形体的绘画材料,另外,有一些电脑软件也能够胜任这样的工作。不过完成一幅好的时装效果图,还是需要比较长的时间。

我们在这本书里要介绍的是服装设计效果图更加高效快捷的表现方法。服装设计快速表现的关键是尽量在画面当中准确高速地表现服装设计最本质的信息,例如服装款式当中的轮廓线、结构线、装饰线、细节、质感这些构成服装必需的信息,而在服装效果图中的例如背景、配饰这些营造气氛的画面因素,人物面部和手、脚部位的表现和服装的褶皱、图案等画面因素则可以尽量简化、符号化,这些都为快速表现节省了时间,从而使服装效果图回归到设计的本质上来。在以后的几个章节中我们将着重介绍这些理念。



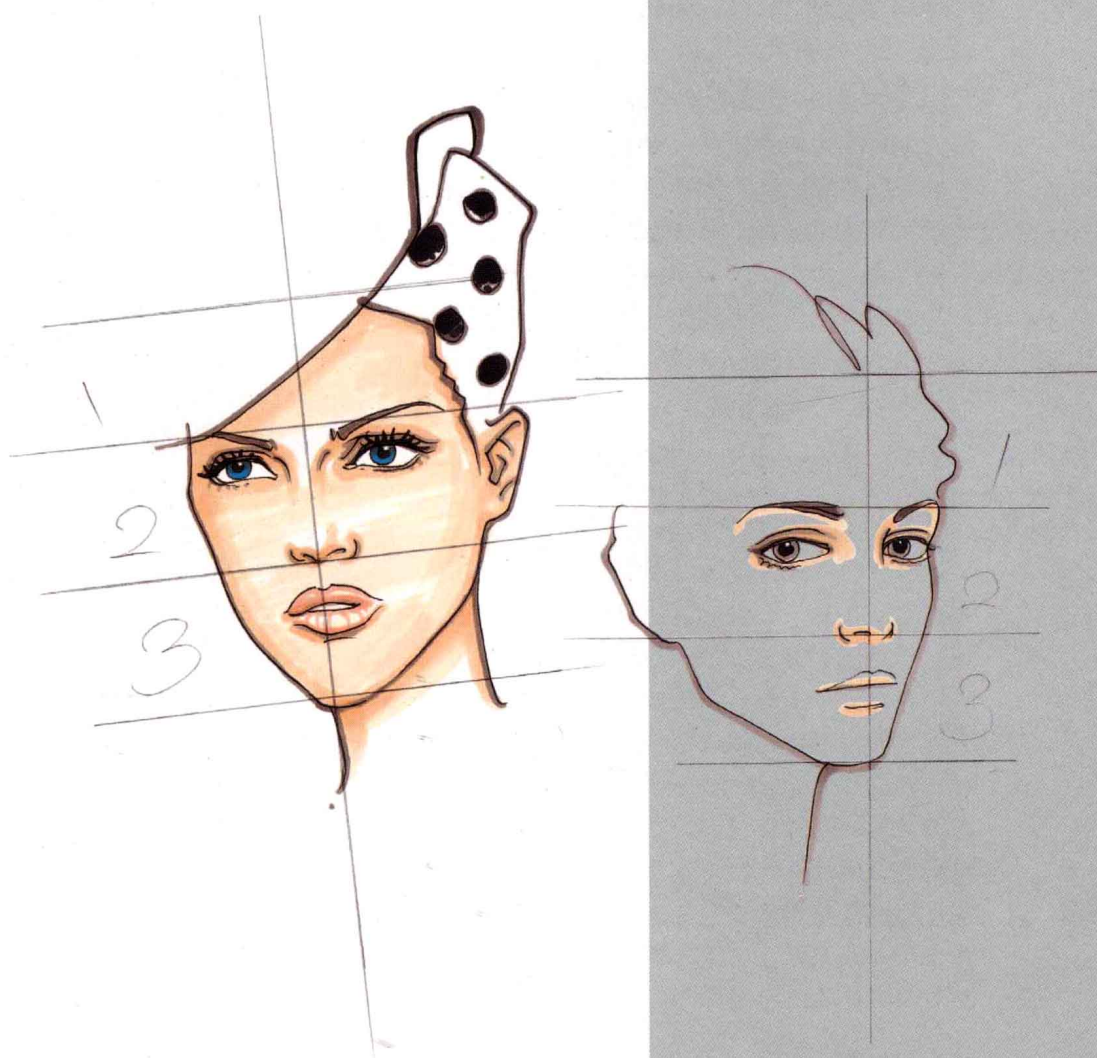
法国设计师克里斯汀·拉夸的设计草图

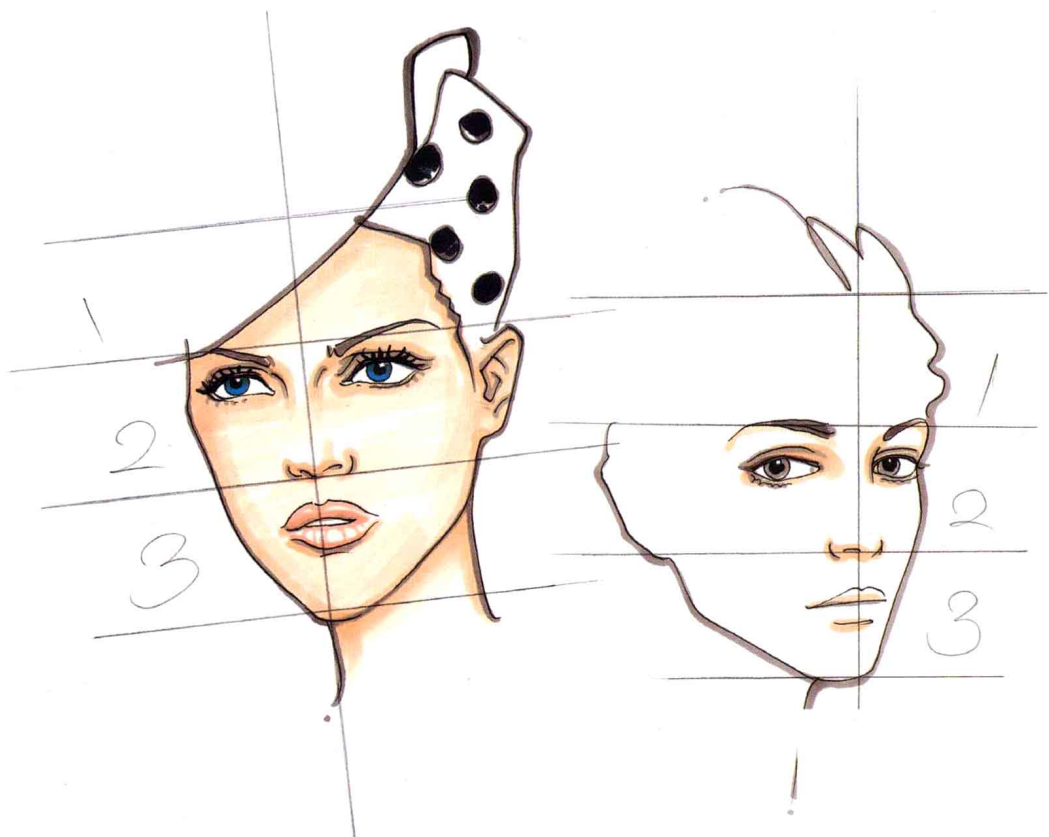


设计师将大量设计草图作为他们和客户交流的重要手段，以便不断地听取意见修改方案，对待重要客户尤其如此。

—— 第二章 ——

服装设计中的
人物表现





服装设计的表现首先需要具备表现人体的能力，如何画出一张漂亮的面孔和模特儿的身材是服装效果图表现的难点所在。这一章我们重点介绍一些表现时装模特儿的认识和方法。人物的表现在服装设计中只是起到像橱窗中的模特儿或者只是一个衣架的作用，所以需要选择一个模特儿或者一个衣架要根据服装的场合和需要而定。

一、面部的表现

面部形态的表现是我们这本书里第一个要解决的问题，能够在纸面上表现出一张完美的面孔对于一张时装效果图显得十分重要。然而怎样才算是一张完美的面孔呢？恐怕在一千个人的心目中就有一千个答案。那么我们对于审美的判断岂不是捉摸不定的吗？其实并非如此。首先我们讨论人类对于这种审美的感知从何而来。人类对于面孔的判断具有超强的能力，我们能够识别千百万面孔的微妙差别，即使是一个婴儿也可以判断一个人的美丑，这是人类千百年来形成的能力，这种能力已经融入我们的基因，形成

了我们的潜意识。所以说每个人都具备了对一副面孔的美丽与否的判断能力。正是这种能力孕育了婴儿的微笑与恋人们的一见钟情。然而我们所处的文明社会也以很多方式不断地影响和修正着我们与生俱来的审美能力。

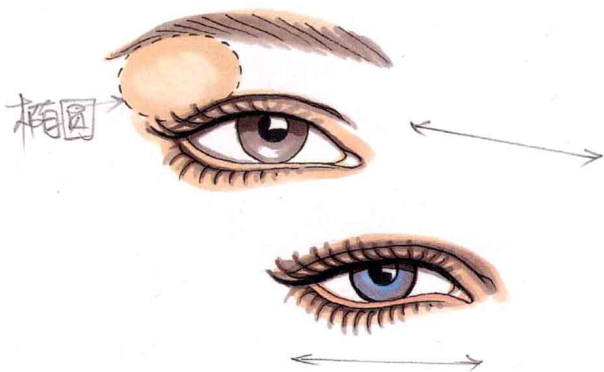
在古代，诗词小说的抽象形容、绘画作品的具体描写算命先生的由表及里都直接和间接地影响了人们的审美取向，在今天，网络、电视、电影、杂志、报纸提供给我们的信息量空前巨大，无论是模特儿、封面女郎，还是电影电视、体育明星都在有意无意地告诉我们漂亮的标准和隐藏在后面的价值观。综合这两方面的因素构成了现代人对一张面孔美丽与否的基本判断标准。而且这种审美标准的变化与过去相比显得更加活跃而多元，从而使我们的世界更加精彩。

心中有了审视美的标准，还要有表现美的能力。在写实绘画当中，人物肖像的创作是比较难以掌握的，要想成功地表达人物的透视、比例、动势，以至于神情、气质、内心，没有长时间的刻苦训练是难以实现的，作为形象设计师不需要掌握如此复杂的技

巧，教会大家能够以最直接的方式掌握最本质的表现方法，然后在这个基础之上进行下一步的创作才是我们这本书的关键。举一个简单的例子，我们中国人学习写字要从一笔一画偏旁部首学起，然后组成汉字，学习拼音文字也要先学习字母然后组成单词，我们且把五官当做偏旁部首或者拼音字来学习吧，掌握了这些基本元素，我们再把它们按照科学的比例排列组合，就可以尽情塑造我们需要的形象了。

1. 眼睛的表现

眼睛在面部的重要性是不言而喻的，在面部五官当中，眼睛的色彩对比最强烈，质感变化最丰富，眼神就来自瞳孔与高光的对比；眼睛的变化则来自于眼皮与眼睛细微的外形变化与色彩变化，成功的眼部化妆是面部化妆的关键，成功地塑造眼睛也是一张画面的关键。在眼部的练习当中，我们要了解眼部的基本结构，内眼角与外眼角的角度，眼珠在眼皮下所处的位置，瞳孔与高光的关系，一般来说，眼睛的外眼角应该高于内眼角，上眼皮覆盖眼球上部较小的部分，眼珠的比例不应该过小，适当放大眼珠的面积会让眼睛更加动人，现在很多年轻女孩喜欢戴的隐性眼镜就是为了达到这个效果。多观察那些清晰的摄影作品对我们了解眼睛的结构很有帮助。



2. 眉的表现

眉在面部所充当的角色非常有趣，我们用成语低眉顺眼和横眉立目来形容一个人的状态。眉毛的长度与宽度、弧度与转折不仅能塑造人的性格，而且能够反映一个时代，有经验的化妆师能够通过眉毛的变化帮助一个演员塑造不同的形象。例如弯而细的眉毛能够使人显得柔美，短而粗的眉毛显得粗

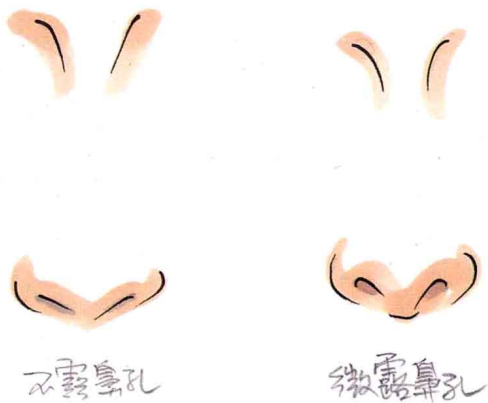


暴。在五官不变的情况下，粗眉会让人物显得男性化，而细眉能够让人物显得女性化。所以我们应该学习通过改变眉形来改变人物的气质。

在眉毛的塑造中，我们要注意眉头与眉梢的形状，眉毛与眼睛之间的角度，还有眉毛的长度与眼睛的比例。理想情况下眉毛的长度比眼睛稍长，宽度最宽处是食指的一半宽，眉头稍呈圆形，以缓和的曲线逐渐高起，尾段细小往下。

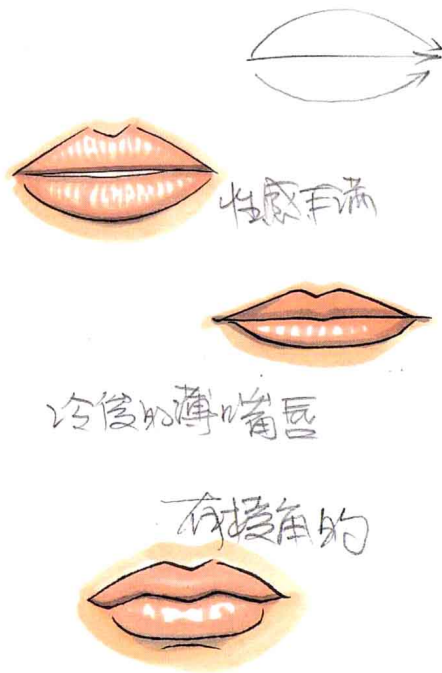
3. 鼻子的表现

鼻子本身在五官当中身份比较特殊，它的最佳状态就是“适当”。鼻子太大或太小，鼻梁太高或太低，都会影响我们对一个人面部的印象。所以我们在脸部造型当中不需要过多地对鼻子进行描绘，但还要非常注意鼻子在面部的形状和比例，理想的情况是大小适中，鼻尖浑圆，正面望去看不到鼻孔。在鼻子的塑造当中，我们要注意鼻头与鼻翼的比例，鼻孔与鼻中隔的形状。



4. 嘴的表现

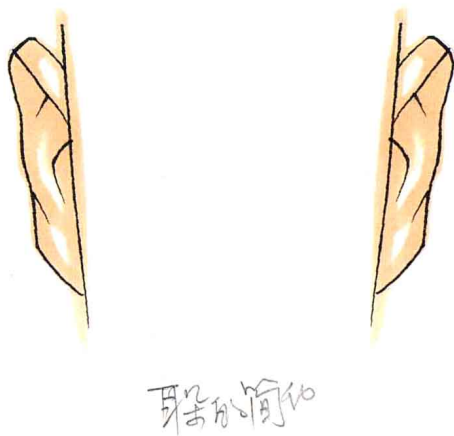
对于女性来讲，自古以来嘴部的化妆就尤为重要，人们对嘴的塑造从来就没有马虎过。如果仔细研究每个人的唇形特点是千差万别的，但是就总体来讲我们还是从它的宽度和厚度上做文章，曾几何时，厚厚的嘴唇成了性感和热情的象征，但是同时我们也不能忽视那薄薄的嘴唇带来的冷峻与高贵。所以说，在五官当中嘴唇的可塑性也非常强，它的造型和质感构成了面部化妆的重要因素。我们可以通过它的造型来满足在不同场合下人物角色的需要，例如在出席晚会的时候，女性可以尽情展现其妩媚的一面，而平时工作的白领还是以端庄大方为宜。嘴唇的基本造型是由一条直线和两条弧线组成，下嘴唇的厚度略微厚于上嘴唇，嘴的理想宽度是鼻子宽度的1.5倍，嘴唇的最大宽度不能超过两个瞳孔之间的距离。



5. 耳的表现

就耳朵本身的形态和结构而言在五官当中可能是最复杂的，它包括耳轮、耳

窝、耳屏、耳叶等结构。每个人的形状和他的面孔一样，是独一无二的。但是我们在面部的表现并不把它当做重点来刻画，我们只需要简单概括地把耳轮、耳窝、耳叶的基本结构表现出来即可。当我们正视一张面孔时，耳朵正好在面部三庭的中间，有时候单纯表现面部化妆的时候，耳朵也可以省略不画，但是如果需要着重表现耳部装饰的时候，还是要仔细塑造的。



6. 面部轮廓的表现

我们经常用瓜子脸或鸭蛋脸来比喻漂亮的脸形，在某一个社会时期被大家所推崇的脸形一定不是大众所拥有的脸形，那是一个特殊人群所拥有的特征，这个人群是大众欣赏的对象和追求的目标。我们今天能够看到的唐代绘画和陶俑的人物形象都是珠圆玉润，憨态可掬，但是当时的社会很可能是瘦人占绝大多数，不然胖子怎么会成就偶像的地位。与我国唐代情况正好相反，今天明星和模特儿们消瘦的面孔成为主导社会的时尚。所以我们在画脸部形状的时候，也会选择比较骨感的轮廓。很多同学在画面部轮廓的时候，为了达到消瘦的效果，往往一味降低脸部的宽度，从而忽视了骨骼的存在，所以在表现面部轮廓的时候，一定要注意轮廓线和骨骼之间的关系。一条完美的面部轮廓线是建立在骨骼的基础之上，除此之外，还要考虑