



中等职业教育特色精品课程规划教材
中等职业教育课程改革项目研究成果

时装画技法

shizhuanghua jifa

■主编 陈毛蕴



北京理工大学出版社

BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

21 世纪中等职业教育特色精品课程规划教材

中等职业教育课程改革项目研究成果

时装画技法

张心静 编著

 北京理工大学出版社

BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

内 容 提 要

时装画是服装设计过程的重要环节之一,服装设计从构思、样衣试制、产品生产到产品推广宣传都要用到时装画。掌握时装画技法是服装专业学生必备的基本专业素质。

本书依照《时装画技法教学大纲》编写,分别讲述时装画概述、时装画的人物造型基础、衣纹和衣褶的表现、时装画的训练手段及色彩、服装画技法与运用五部分内容。

根据编者十几年来从事时装画的教学实践,总结出了一些简单易学的方法,由浅入深、循序渐进地讲授学习时装画的技法。书中针对服装行业的要求和学生的需求,开发培训手册式教材,以详细步骤图例为主,配以浅显的文字说明,配合适量的技能训练,以满足不同层次服装专业学生和服装爱好者的需求。适宜作为中职院校教材使用,也可作为广大服装设计人员和爱好者的入门宝典。

版权专用 侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

时装画技法 / 陈毛蕴主编. —北京:北京理工大学出版社, 2010. 8

ISBN 978 - 7 - 5640 - 3384 - 2

I. ①时… II. ①陈… III. ①服装 - 绘画 - 技法(美术) - 专业学校 - 教材
IV. ①TS941. 28

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 134283 号

出版发行 / 北京理工大学出版社

社 址 / 北京市海淀区中关村南大街 5 号

邮 编 / 100081

电 话 / (010) 68914775 (办公室) 68944990 (批销中心) 68911084 (读者服务部)

网 址 / <http://www.bitpress.com.cn>

经 销 / 全国各地新华书店

印 刷 / 北京通县华龙印刷厂

开 本 / 787 毫米 × 1092 毫米 1/16

印 张 / 9.25

字 数 / 234 千字

版 次 / 2010 年 8 月第 1 版 2010 年 8 月第 1 次印刷

责任校对/王 丹

定 价 / 17.00 元

责任印制/母长新

图书出现印装质量问题,本社负责调换

前言

QIANYAN

随着社会经济的发展和人民生活水平的提高，人们的着装观念发生了巨大的变化，对服装的款式、面料、制作工艺等方面的要求也越来越高，由此带动了服装行业的迅速发展和服装市场的空前繁荣。服装行业的迅速发展，不仅需要优秀的服装设计师，更需要大批懂服装设计、会服装制作的技能人才。与此相适应，许多中等职业技术学校开设了服装设计与制作专业，在校生的数量也具有了一定的规模。

时装画是服装设计过程的重要环节之一，服装设计从构思、样衣试制、产品生产到产品推广宣传都要运用到时装画。掌握时装画技法是服装专业学生必须具备的基本专业素质。

本书中针对服装行业的要求和学生的需求，开发出培训手册式教材，以详细步骤图例为主，配以浅显的文字说明，配合适量的技能训练，以满足不同层次服装专业学生和服装爱好者的需求。

本书包含时装画概述、时装画的人物造型基础、衣纹和衣褶的表现、时装画的训练手段及色彩，服装画技法与运用五部分内容。

由于编写时间较短，作者水平有限，书中不足之处恳请各位专家和读者指正。

编者

C 目 录 CONTENTS

第一章 时装画概述.....	1
第二章 时装画的人物造型基础.....	9
第一节 人体比例与形式美感.....	9
第二节 人体姿态与个性形象	15
第三节 头部与四肢的画法	21
第四节 人物神态与精神气质	30
第三章 衣纹和衣褶的表现	33
第一节 衣纹的表现	33
第二节 衣褶的表现	36
第四章 时装画的训练手段及色彩	41
第一节 线的画法	41
第二节 基础表现技法	64
第三节 时装画的配色	78
第四节 时装画色彩的形式法则	80
第五章 时装画的技法与运用	83
第一节 时装画的应用表现技法	83
第二节 面料质地表现	94
第三节 时装画的常用技法.....	111

第一章

时装画概述



教学目标

通过本章的学习让学生了解时装画的概念、意义、绘制时装画的要求及常用工具，对时装画能够正确分类等。



教学要求

1. 了解时装画的概念、分类、意义以及学习时装画技法常用的工具。
2. 掌握绘制时装画的正确姿势和构图。

* * * * *

一、时装画的概念

时装画是以绘画为基本手段，通过丰富的艺术处理方法来体现服装设计的造型和整体气氛的一种艺术形式。

时装画是服装设计过程的重要组成部分之一，它是一种以服装为主体，模拟服装的穿着效果，表现服装设计意图和款式特征的画种。所谓时装画，更学院气的叫法是“时装效果图”。表现服装设计构思的绘画、线条、造型、色彩、光泽和面料肌理是时装画的要素。有水彩、水粉、钢笔、色铅笔、油画棒、签字笔、麦克笔、剪贴和电脑绘制等不同种类的画法。风格则分为写实、装饰和夸张等。

但是，目前大专院校时装设计专业的师生，较多采用毛笔或铅笔勾线加水彩或水粉的画法。可以将面料的轻重、厚薄、肌理表达得细腻传神且便于修改。麦克笔、电脑等新式绘画工具则提供了一个更便捷、更富视觉冲击力的表达方式。

时装画因其特殊的美感形式成为一个专门的画种，如时装广告画、时装插画等。在专业圈内一些时装画家亦颇有知名度，但不像时装设计师那样被大众所熟悉，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，日本的矢岛功等。中国的刘元风、陈闻等造诣不低，但知名度不如以上诸位。他们在时装画中创造出来的曼妙意境，往往会使人忘记时装画对时装设计而言还只是一个远远没有到达终点的驿站。

即使是写实的时装画，其人物的比例也是夸张的，头小身长，人头比例远远超过古希腊理想的1:7。时装画中的人及其服饰，比时装摄影更远离现实。例如，让·巴杜（Jean Paul Gaultier）的时装画很招人喜欢，但再看演员露易丝·布鲁克斯（Louise Brooks）穿着他的作品



所摄的照片，就使人禁不住有点失望。

在服装设计过程中，设计构思存在于设计师的头脑中，文字和语言不能很好地进行阐释，时装画则可以通过直观的图形表现服装的设计创意和款式特征。它是服装从构思到完成的重要构成部分，是表达设计构思的方式，是指导服装制作的依据，是推广、宣传服装的手段，具有服装的技术性和一定的艺术性。

时装画主要有服装效果图和服装平面款式图两种表现形式。服装效果图模拟服装穿在人体上的效果；服装平面款式图表现服装的平面款式特征，如服装的廓型、结构线、装饰线以及细节等。

二、时装画的分类

时装画具有多种类型，大致可以归纳为4个方面：

1. 时装设计草图

时装设计是一项时间性相当强的工作，需要设计者在极短的时间内，迅速捕捉、记录设计构思。这种特殊要求使得这类时装画具有一定的概括性、快速性，而同时又必须让包括设计者在内的读者通过简洁明了的勾画、记录，读懂设计者的构思。一般来说，具有这种特性的时装画，便是时装设计草图。

时装设计草图，可以在任何时间、任何地点，以任何工具，甚至简单到一支铅笔、一张纸便可以绘制了。通常设计草图并不追求画面视觉的完整性，而是抓住时装的特征进行描绘。有时在简单勾勒之后，采用简洁的几种色彩粗略记录色彩构思；有时采用单线勾勒并结合文字说明的方法，记录设计构思、灵感，使之更加简便快捷。人物的勾勒往往省略或相当简单，即使勾勒亦侧重某种动势以表现时装的动态预视效果，而省略人体的众多细节。

2. 时装效果图

时装效果图，是对时装设计产品较为具体的预视，它将所设计的时装，按照设计构思，形象、生动、真实地绘制出来。人们通常所指的“时装效果图”，便是这种类型的时装画。准确地说，“时装效果图”是时装画分类中的一种，是我们通常口语表述的时装画。与时装效果图相比，时装画的内涵则更大、内容更丰富，它包括时装画的多种形式，它们之间因所绘制的目的不同而有区别。如时装插图是为杂志、报刊等绘制的，它需要一定的艺术性。而时装设计草图则是记录设计构思时所采用的，它着重记录款式，而忽略艺术性。

时装效果图有装饰风格、写实风格等之分。

装饰风格：抓住时装设计构思的主题，将设计图按一定的美感形式进行适当地变形、夸张的艺术处理，将设计作品最后以装饰的形式表现出来，便是装饰风格的时装画。装饰风格的时装画不仅可以对时装的主题进行强调、渲染，还能将设计作品进行必要的美化。变形夸张的形式、风格、手法是多样的，设计者往往在设计时装作品时，对所设计作品的特点进行重点强调，可采用多种手段。设计师所表现的时装效果图，通常多少带有一定的装饰性。

写实风格：按照时装设计完成后的真实效果进行描绘，所绘制的结果，具有一种照片式的写实风格。由于这种风格的写实性，绘制就需要一定的时间，而设计师们的工作往往是紧张忙碌的，所以，设计师平时并不十分愿意采用这种方法来绘制时装画。当偶尔要绘制表现这种风格的设计图时，则会结合一些特殊的时装画技法，以便节省时间。如采用照片剪辑、电脑设计、复印剪贴等，都较为方便快捷，且能达到良好效果。





服装产品的推广宣传有多种方式,如订货会、服装秀、产品摄影画册、产品效果图等。用于产品宣传的效果图要有一定的艺术审美性,并符合产品的风格 and 设计理念。

近年来,随着摄影技术的发展,多数服装企业采用时装照片来展示产品,但在众多的摄影画册中,产品效果图册则更有独特的宣传效果。如“淑女屋”女装一直使用产品效果图,画风唯美、浪漫,很好地诠释了服装的设计内涵。

3. 商业时装设计图

在商业时装界中,商业时装设计图是为产品交易而广泛运用的另一种风格的时装画。它具有工整、易读、结构表现清楚、易于加工生产等特点。通常采用以线为主的表现形式,或者采用以线加面、淡彩绘制等方法描绘而成。有时对时装的特征部位、背部、面辅料、结构部位等,需要有特别图示说明,或加以文字解释、样料辅助说明。这种设计图,极为重视时装的结构,需要将时装的省缝、结构缝、明线、面料、辅料等交代清楚,仔细描绘。对于人物的描绘,有时可全部省略,只留下重点表现的时装突出部分。商业时装设计图与时装工艺的款式平面图的区别在于:商业时装设计图的最终效果仍然是表现一种着装后的效果、一种着装后的氛围,虽然有的商业时装设计图省略了人物,但目的明确,是为了让时装更加突出、鲜明。

4. 时装广告画与插图

时装广告画与插图是指那些在报刊、杂志、橱窗、看板、招贴等处,为某时装品牌、设计师、时装产品、流行预测或时装活动而专门绘制的时装画,用于辅助文章,提升视觉效果。如《时装》《国际纺织品流行趋势》《服装设计师》《服装时报》等时装报纸和杂志都有大量的时装插画。时装插画在人物动态和画面效果上追求一定的艺术氛围,可以弱化服装的款式细节。它一般由专门的时装插画家绘制,而不是服装设计师。

与商业时装设计图相反,时装广告画与插图并不注重时装的细节,而是注重其艺术性,强调艺术形式对主题的渲染作用,依靠时装艺术的感染力去征服观者。

时装广告画及插图的艺术风格多种多样:有的时装插画家笔下的时装画,实质上是一张纯粹的绘画作品,是绘画艺术与时装艺术的高度统一;有的时装广告画与插图则相当精炼、简洁;而有的时装广告画与插图看上去就如同一幅完美的艺术摄影照片。

这里还包括专门以时装为主题的一种时装绘画,它不以某种商业价值来衡量,如广告、设计等,而是以一种装饰性的时装画形式出现,具有较高的艺术欣赏性。如格奴(Gruau)的时装画,以时装为表现主题,处处流露出高级时装的雅致与绘画语言独特的审美情趣。

三、时装画的意义

时装画是设计者将服装样式的流行消化后,构思出来作为表现的第一阶段,服装设计者将所要展示或是计划推出的服饰,应实际需要,用他们的手和笔将符合潮流服饰的线条形体、色彩、光线和组织的感受表达出来。由于是把预想着装后的情形画出来,所以,必须能表现出穿上后的姿态和感觉,也必须有真实和立体感。至于如何表现真实感,有下列方式:

第一,多加观察;

第二,透过描写过程学习人体自然形态;

第三,具解剖学的知识,了解人体的构造;

第四,了解布料的垂坠性质;

第五,了解服装设计的构造。



四、服装行业各个职位对时装画的要求

在服装行业，不同的职位对时装画技能的掌握有不同的要求。

1. 会画图

要求会画图的职位有服装设计师、设计师助理、服装打版师、服装跟单等。服装设计师和设计师助理要进行产品开发，要对时装画有较全面的掌握。服装打版师和服装跟单能够绘制服装平面款式图即可。

2. 会看图

在服装行业还有一些职位需要会看图，如，面、辅料采购需要参考图进行面、辅料的选择；裁床、车位要参考图和样衣裁剪制作服装；后道要根据图来进行钉扣、锁眼、图案装饰、手工缝制等工序；质量检验、库房依据图来检查、验收服装。

五、时装画的主要内容

时装画的学习要经过一个由浅入深的过程，先学习人体和服装的基础知识，再将人体和服装结合起来，然后学习上色和面料的表现，通过循序渐进的练习，达到可以运用自如、自由表达设计构思的目的。

1. 人体知识

人体知识是时装画的基础，人体就好像是时装画中的模特，人体知识主要学习人体的基本比例和常用人体动态，为绘制服装效果图做好准备。

2. 服装平面款式图

服装平面款式图是表现服装平面的款式特征，对制作服装有指导性的作用，在成衣生产中尤为重要，相当于“施工图”。所以要先理解服装的结构，平面观察服装，一般是从正面和背面观察，再将服装详细地画出，结构线、零部件、装饰等均要表现清楚，在绘制的过程中可以使用直尺等工具辅助。本书服装平面款式图部分，学习使用模板绘制各种类型的服装，是应该重点掌握的内容。

3. 服装效果图

服装效果图是将服装平面款式图穿在人体上，模拟着装的效果，在学习的过程中要注意人体和服装的关系。服装效果图也是需要重点学习的内容。

4. 各种工具表现技法

各种工具表现技法的部分，主要学习使用一些常用工具绘制时装画。时装画可以使用的工具较多，可以根据技法灵活搭配，初学时可以多尝试各种工具，然后选择自己掌握得熟练的两三种工具使用，这样便于提高效率，提升效果。

5. 各种面料的表现技法

设计服装不能脱离面料，学习各种常用面料画法可以更好地表现设计意图，但是不必过分地苛求面料的逼真效果，在实际生产中有真实的面料，了解面料表现的基本技法即可。

6. 电脑表现技法

电脑辅助技术已经越来越多地应用到服装行业中，学习一两个常用绘图软件，使用其设





计款式、变换颜色、填充面料等模拟操作,既直观快捷,又可反复修改。掌握电脑表现技法已经成为时代的趋势。



学习时装画的方法

初学时装画时,临摹是非常有效的方法。临摹可以从两个方面着手:一是优秀的时装画作品;二是时装摄影照片。从人体动态到服装,都可以进行临摹。不要着急去表现自己想象的服装,在没有掌握服装的结构和人体比例时,想象出的服装往往是不合理的。在练习人体动态时可以选择三五个常用动态,反复练习。在画效果图的时候,设计师也往往是在一些固定的人体动态上反复着装,不必花费过多的时间在绘制人体的阶段,只要将人体比例和结构掌握即可。临摹优秀的时装画作品和时装摄影照片,可以帮助学生建立起从服装实物到时装画的直观联系,就像要先学会写字,再写文章一样,将常用的人体动态和典型服装款式都练习好,就可以自由地绘制自己构思的服装了。

在练习效果图的时候,不要一味追求夸张人体比例、动态,也不要过分强调画面效果的个性化,时装画不是纯美术作品,过分强调画面的艺术感会影响设计师对服装款式的判断,一幅画面艺术感强的时装画,依照图纸生产出的服装效果可能会有较大偏差。应该将重点放在对服装款式和结构的理解,综合考虑面料和工艺的可生产性,毕竟服装设计的核心是服装。

六、绘制时装画的正确姿势和构图以及时装画常用工具

(一) 绘制时装画的正确姿势和构图

1. 绘制时装画的正确姿势

在画图之前,应先掌握正确的绘图姿势。很多同学习惯于趴在桌面上画图,距离画面很近,这样不利于整体观察画面,只能看到人体的一个局部。另外将画平铺在桌面上,使视线和画面产生一定的角度会导致透视关系有所变化,易造成比例失调。

正确的姿势是使用带支架的画板或一些辅助物品,让画板和桌面之间产生 $30^{\circ} \sim 45^{\circ}$ 的夹角,使人脸和画面之间接近平行状态。这样可以整体观察画面,适时调节人体比例,把握构图,调整画面。正确的绘图姿态和习惯会产生事半功倍的效果。

2. 时装画的构图

时装画的构图遵循对称、平衡等构图的基本原则,与一般绘画的构图相比更为丰富多变、富于个性化和风格化。时装画的构图建立在艺术的审美标准和个人的风格习惯之上,注重创造性和多样性,形式感更强一些。

通常采用的构图形式有下列几种。

(1) 一人构图。当画面中只有单个服装人体时,通常情况下,我们会把人体置于画面的中心,大小比例适当。人体在画面上的位置一般上边的空白略小于下边的空白,并要保证画面的完整性,这样就形成一个均衡的构图形式。如果服装人体置于画面中的左或右,空间会产生变化,形成不均衡的构图,根据服装款式来决定单个服装人体的位置,使时装画更具有“画”的意味。很多时装画为突出表现服装的部分。头、手、脚等都有可能被置于画面之外,需注意画面空间虚实处理。



(2) 两人构图。当两人构图时, 需要注意画面中两人的相互关系, 虚实空间的细微差别。这种相互关系一般是通过人体的大小、远近、动态的呼应关系, 画面的向心性等因素来体现的。可以把画好的单个人体两两组合在一起, 再根据服装造型的不同来决定构图形式。

(3) 多人构图。采用多人构图时, 要善于通过画面人体动态的一致性、多样性、协调性和组合方式进行表现。并要力求使画面空间疏密处理得当, 具有一定的层次感, 避免画面结构松散和凌乱。例如平行式构图的方式, 每一款服装在画面上都能清楚地表现出来, 不因人物远近、大小等透视关系形成有主有次的错觉。在做多人构图的练习中, 还可尝试选择4~5个不同动态的人体随意组合, 不仅在同一平面上, 也可在空间上有所变化。多做几次练习, 很快能体会到构图的乐趣, 调整成形后不满意再拆开作修改, 直到成形满意为止。

时装画可以将设计师的设计构想首先完整地表现在纸面上, 其后依据设计图, 从平面制版或立体剪裁到样衣的制作、修改, 成品的完成, 逐步成形。这样既能避免反复修改的麻烦, 又能充分体现设计师的设计风格, 是比用面料来裁剪缝制服装样品、表达设计意图更为准确、快捷的一种手段。

时装画作为服装设计的第一个环节, 主要是体现服装设计师的设计构想和设计立意。设计师在设计之前首先要形成相对完整的构思, 之后才可以通过纸和笔绘制出设计效果图, 对着装者的体型特征, 服装的结构、色彩、面料及配件等逐一进行表达。很多服装公司采取提前提供所采用面、辅料的办法, 让设计师根据材料有针对性地进行设计, 避免其天马行空的想象所带来的不必要的浪费。

从一定意义上讲, 绘制时装画也正是设计的开始。设计效果图的绘制完成也就意味着设计方案和服装造型的基本确定。虽然在之后的各个实施环节中会有一些调整和修定, 但一般不会有太多的变动。正因如此, 在绘制用做实际生产的时装画时, 应注意对于具体结构给予充分的表达, 以利于工艺制作诸多环节的顺利实施。同时, 在时装画绘制的过程中, 不可忽视服装的细部表现, 如省道、开衩、褶裥、带子、扣子等。另外, 还应对与服装相关的装饰配件有相应的表现, 如帽子、眼镜、围巾、腰带、手套、包、鞋、袜、首饰(包括头饰、耳环、项链、胸饰、手镯、戒指等), 以陪衬主体服装而形成完美的服饰整体效果。当然, 在一幅时装画中, 根据服装造型的需要和着装者的内在气质对装饰配件进行适度的选择, 例如: 在棉服的设计效果图中, 其配件应以帽子、手套、围巾为主; 而在一套晚礼服的设计效果图中, 其配件则应以首饰、鞋为主, 服装与配件的搭配既有其功能性又得体、自然, 才能更充分地烘托出设计主题的特色。



时装画的审美性

时装画作为一种绘画形式, 是以绘画语言作为基础手段来完成的。用于宣传、表达设计师意向、概念的时装画不同于用作实际生产参考的时装画, 可以不拘泥于具体的款式和工艺手段, 通过张扬的个性和鲜明的艺术特征来突出服装的艺术感染力, 传递时尚信息, 因此, 具有一定的艺术情趣和审美价值。

首先, 时装画中的人体造型是经过夸张和艺术处理的, 比例较普通人体更加修长和夸张, 形体追求完美, 气质追求个性化。随着时代审美趣味的变迁, 服装人体的造型也在不停地变化, 与人们当时的审美观念、艺术思潮、服装文化密切相关, 体现出一种极强的时代感, 这也正是时装画的审美特征所在。其次, 时装画对于人体姿态和人物形象的表现常



常采用简练、概括的刻画法,力求达到以少胜多的境界,而对于服装造型的表现则力求具体、清晰和准确,只有这样才能主次分明地突出和强化服装的美感。再者,时装画的整体把握上,应更多地追求一种造型艺术所常用的形式美法则,通过构图处理、线条运用、色彩配置及表现技巧等。寻求一种个性化、感性化的表达状态。时装画与时装效果图的人体比例不同于真实的人体,它具有更强烈的主观意识及表现形式。具有强烈的唯美特征。大家最直观的感受就是时装画、时装效果图的人体被拉长了,达到了8头身甚至10头身的比例。

人体采用的是相对较为写实比例,这是为了让初学者在起步阶段尽量有一个较为客观的观察角度,并学会先以平实的手法进行绘画,为以后更进一步地发挥打下坚实的基础,但同时也并非完全出于规范学习的目的,因为在日后的实际工作中设计师只有通过正确的比例关系才能更有效、更精确地向制板人员或样衣师传达设计的意图。所以这样做的现实意义也是非常大的。

虽然时装画的功能与建筑设计效果图或工业产品设计效果图相同,但它毕竟是直接用于人体的包装,因此,被注入了更多的个性因素和情感因素。

(二) 时装画常用的工具

1. 笔

时装画常用的笔类较多,它们主要用于起稿、勾线和上色。

(1) 铅笔。用于打草稿、画轮廓、作铅笔素描。铅笔有自动铅笔和木制铅笔2种,绘制款式图可以选用0.5~0.7 mm的2B自动铅笔,效果图起草图时多使用HB~2B的木制铅笔。

(2) 绘图笔。又称为针管笔,笔尖粗细0.01~1.0 mm,线条粗细由笔尖控制,线条规范、工整,适合用来绘制款式图或勾线。

(3) 钢笔。有普通钢笔和美工钢笔,多用于勾线,普通钢笔线条细腻、流畅,美工钢笔笔尖外翘,可以画出有粗细变化的线条。

(4) 中性笔。属于圆珠笔的一种,笔芯墨水为中性,画出的线条细腻,类似于钢笔。

(5) 彩色铅笔。有蜡质和水溶性两种,均可以用于勾线和上色,蜡质彩铅色彩较淡,水溶性彩铅可以用清水晕染,有水彩的效果。特点:外形类似粉笔不含油性,质地松软,易脱落。容易表现晕染效果,要画在粉彩纸上或粗纸上,作画完毕要用胶固定。

(6) 毛笔。有大小和软硬之分,较大的软质毛笔,如白云适合用来涂色;较小的硬质毛笔,如叶筋、须眉、描笔适合用来勾线和刻画细节。

(7) 水粉笔。一般是扁形的笔头,按照笔头的大小进行编号,数值越大,笔头越大,常用于效果图的上色。

(8) 底纹笔。类似于油漆刷子,笔头扁平,毛质柔软,多用于大面积涂色、铺底色或裱画。

(9) 麦克笔。有油性和水性两种,色彩丰富、易上色、快干,非常适合快速完成效果图,但麦克笔在大面积涂色时容易留下笔触,也不能调色,要熟练掌握有一定难度。特点:色彩亮丽而透明,挥发快,可在短时间内作速写性描述,笔触清晰有力度。色与色具有自然调和的特征,画面风格具有现代感。缺点是不易调色,若备全部色彩,花费较大。



2. 纸

(1) 复印纸。A4 或 A3 的复印纸纸面光洁, 适合绘制款式图和效果图线描稿, 但纸质较薄, 吸水性较差, 不适合用于上色。

(2) 水粉纸。纸张较厚, 有规律的圆形凹凸纹路, 常用 150 g 以上的来绘制水粉彩色效果图。

(3) 水彩纸。纸张较厚, 有规律的菱形纹路, 吸水性较好, 常用 150 g 以上的来绘制水彩彩色效果图。

(4) 色卡纸。纸张较厚, 质地光洁, 有黑、白、灰和各种彩色, 有的还有底纹, 可以利用卡纸的色彩作为时装画的背景色, 也适合用来装裱时装画。

(5) 拷贝纸。用于拷贝图稿的纸张有 2 种, 一种拷贝纸较薄, 纸张呈白色, 透明; 另一种拷贝纸较厚, 也叫硫酸纸, 略带绿色, 常用于工程制图。利用拷贝纸可以蒙在人体动态图稿上快速地绘制草图, 再将草图拷贝到绘制正稿的图纸上, 如果有条件, 也可以使用拷贝台。

3. 颜料

(1) 水粉颜料。也称为广告色、宣传色, 水粉颜料覆盖性强, 便于修改, 但颜料干后色彩会变浅、发灰, 常用的品牌有马利牌。

常用的水粉颜料:

红色系——大红、朱红、深红、玫瑰红

橙色系——橘红、橘黄

黄色系——柠檬黄、淡黄、中黄、土黄

绿色系——粉绿、中绿、草绿、翠绿、橄榄绿、深绿、墨绿

蓝色系——湖蓝、普蓝、群青、钴蓝、孔雀蓝

紫色系——紫罗兰、清莲

褐色系——赭石、熟褐

黑、白

(2) 水彩颜料。透明性好, 色彩细腻, 但覆盖性较差。常用色系和水粉颜料相似, 常用的品牌有马利牌、温莎牛顿牌。

4. 其他工具

(1) 画板。木质, 绘制时装画一般选用 4 开或 8 开尺寸的。

(2) 直尺。选用长度 30 ~ 40 cm 的, 用于确定人体基本比例和绘制款式图。

(3) 橡皮。选择较软的橡皮, 可以避免擦伤纸面, 保持画面整洁。

(4) 调色盒。在上色时调色用, 一般选用塑料调色盒, 也可以以白色瓷盘代替。

(5) 小水桶。在上色时盛水, 用于洗笔和调色。

(6) 美工刀。用于削铅笔和裁纸。

(7) 固定纸张工具。可以用夹子、图钉、胶带、胶水等将纸张固定在画板上, 以免在绘图过程中纸张折叠。



本章小结

1. 思考时装设计草图、时装效果图、商业时装设计图及时装广告画与插图之间的异同。
2. 时装画的构图形式有哪些?
3. 时装画常用工具及主要用途是什么?



时装画的人物造型基础



教学目标

本章主要讲述时装画的人物造型基础。包括人体比例与形式美感、人体姿态与个性形象、头部与四肢的画法、人物神态与精神气质。通过本章的学习使学生掌握时装画理想的人体结构比例,这是学习时装画人体比例的画法以及时装画的第一步,也是学习时装画的保证。掌握标准人体比例与时装画人体动态规律与常用特定动态。



教学要求

1. 掌握男性、女性人体表现方法,人体的结构、比例。
2. 掌握时装人体的绘制步骤。
3. 掌握服装人体姿态的训练步骤。
4. 掌握一般动态画法的作画步骤。
5. 掌握头部的画法以及手、脚与腿的画法。

富有韵律的躯体曲线是人类固有的特征。人体的比例、结构造型、典型形象和肌肉肤色构成了美的形式,被艺术家视为最理想的表现对象。人体绘画是每一位时装画家不可缺少的基本功。

因此,人体也是时装画的基础及美感训练的重要课题。服装设计,实际上是“人体包装设计”,只有掌握人体的造型、结构和各部位的比例及其运动规律,才能更好地对人体进行“外包装”。

第一节 人体比例与形式美感

一、人体的结构

人体是由上下两部分组成的。上半部分为头、颈、躯干、臂、手;下半部分为腿、脚。

为方便理解,我们把头、胸、骨盆简化为3个几何形的体积,肩膀与骨盆的关系简化为2条横线,活动量最大的脊椎简化为1条竖线,简称“一竖、二横、三体积”,这对研究和掌握人体的结构与动态有一定的帮助,如图2-1所示。

一竖:即人体的脊椎,正面看为直线,侧面看为曲线,颈椎可前后仰、转动;腰椎活动可改变上半身的方向。



二横：为人体的肩线和臀线，当人水平站立时，两线平行，当人体运动扭曲时，则呈各种相对应状态。

三体积：人的头颅、胸腔、骨盆，各自为一个整体，当人体运动时，这几部分重新组合，形成动态变化。

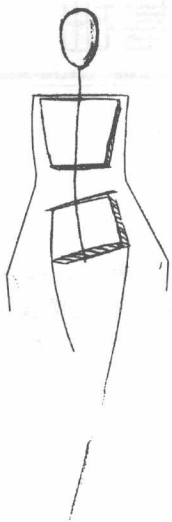


图 2-1 人体的结构



图 2-2 生活中的人体速写 (1)

二、时装画中的人体比例

现实生活中的人体与理想美的差距往往在于比例。图 2-2 和图 2-3 所示是生活中的人体速写，是写实的人体形象。而在古希腊雕塑中，人体比例是在现实的基础上经过艺术夸张的，进而符合人的视觉审美要求，近似“黄金分割”比率。

但时装画中的人体不是一般绘画的人体概念。因为，我们所描绘的服装设计理念都是要突出某些特质，比现实的客观对象更鲜明、更理想化，所以服装画的人体需要夸张其比例，从而达到观者视觉效果的最理想状态。

在其他各国，由于人们审美观念的差异和人体本身的实际比例的不同（东方人与西方人的身高差约为半个头），所以，在时装领域内，特别是在服装教学中的服装人体比例是有出入的。例如，在美国纽约时装学院的时装画教学中，人体比例为 9 个半头左右；在日本东京文化服装学院的时装画教学中，人体比例为 8~10 个头；而法国巴黎埃斯莫德服装设计学校的服装人体比例常常是在 10 个头以上。图 2-4 就是 10 个头以上的人体比例。当然，服装人体比例也是随着时尚和服装文化的发展而变化的。

对人体的夸张首先是要求比例达到理想的感观效果。人体的比例一般是以头部的长度（简称“头高”）为单位的，一般要高于古希腊雕塑中的八头身比例。时装画中采用的人物比例，通常是 8.5 个头以上的。一般来说，比例为 8.5~10 个头长的时装画多为写实的风格。在工业效果图中注重实用性的表达，因此，常常使用这样的人体比例。



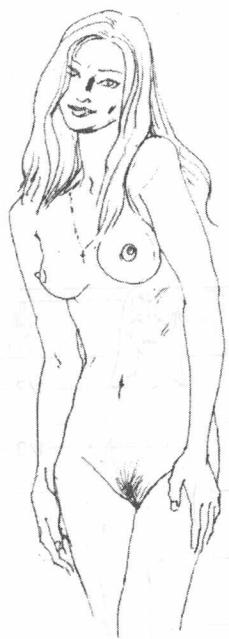


图 2-3 生活中的人体速写 (2)

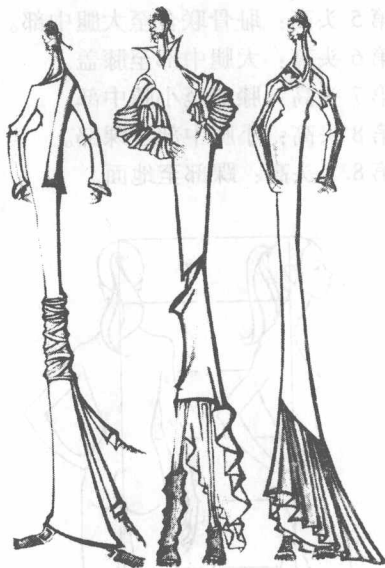


图 2-4 10 个头身以上的人体比例



时装画中的夸张并不是均等地将人体拉长,而主要是加长下肢,形成以腰为分割点的上下关系,这样不仅使整体比例悦目,还使动态显得有节奏、有力度。由于下肢的加长,使人体的整体比例夸张到八头身以上的高度,而且相应一些部位也随之夸张,使人体看起来更加修长,如颈部、上肢的长度,手与脚的姿势,胸、腰、臀部的曲线等。在画的过程中,不仅要有纵向长度的夸张,同时也要有横向宽窄的夸张,像肩与腰及腰与臀的关系,上肢与下肢的宽窄程度等。在练习中,有些学生不管人物所处角度的不同,一味拉长腿部,以为时装画的人物比例就是夸张腿部,其实这是一种很概念化的理解。与实际人物比例相比,腿部的夸张固然是重要的,但是,最重要的是时装画的人物比例还需要根据时装画的风格、所设计的服装、时装画的种类及特性等来决定。其比例关系并不是绝对的,随着人物角度的变化,比如仰视或俯视,应适当夸张局部的比例,使之更符合视觉效果、更能加强画面的形式感。

下面以 8.5 头身的全身比例作为标准,来分析人体各部分之间的关系。

对人体各部位的图解有助于让学生对人体各部位的比例加深了解。一个简单划分女性身体比例的方法是:首先确定人体的高度,选定从头顶到脚跟的两点,连一条垂线。它表示人物形象在纸上的大小,这条线被分为 8.5 等份,头部占其中 1 份,如图 2-5 所示。

8.5 头身的具体比例分段为:

第 1 头高:头顶至下颌底。

第 2 头高:下颌底至乳点以上。



- 第3头高：乳点至腰部。
- 第4头高：腰部至耻骨联合。
- 第5头高：耻骨联合至大腿中部。
- 第6头高：大腿中部至膝盖。
- 第7头高：膝盖至小腿中部。
- 第8头高：小腿中部至踝部。
- 第8.5头高：踝部至地面。

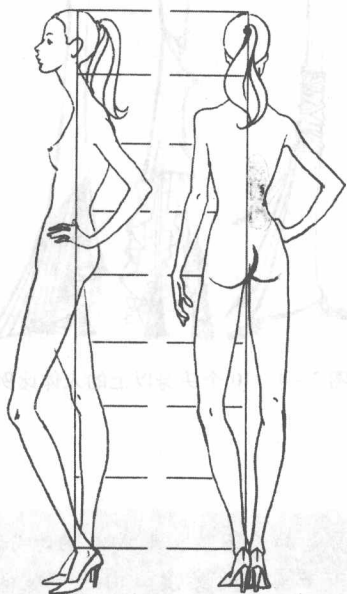


图 2-5 8 头高的人体比例

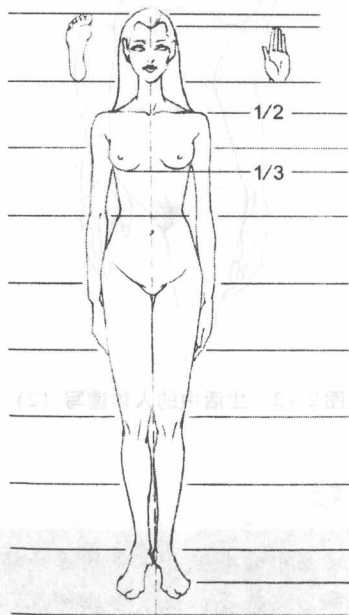


图 2-6 8.5 头高的人身比例

其中，手的长度约等于脸的长度；脚的长度约等于头的长度。上肢自然下垂时，手处于大腿的中部，上臂略长于头的长度，下臂约等于头的长度，如图 2-6 所示。

三、时装人体的绘制步骤

以八头身为例，如图 2-7 所示，具体的描绘步骤如下：

(1) 在画面的上端定一标记 A 点，下端脚的位置做一标记 B 点，然后由 A 点到 B 点画一条中心垂直线，在中间等分这条垂直线，定出 c 点。上半身为 4 个头长，下半身为 4 个头长。画出头部的椭圆形、颈部的圆柱体、肩部的等腰三角形，以及躯干的 2 个梯形。

(2) 画出上臂、前臂的圆柱体，画出手的菱形，再画出腿的圆柱体、脚的锥形立方体，标出关节的转折点。

(3) 把关节处的点用线连起来，要注意腕关节和踝关节的骨点，然后调整整体关系。

(4) 具体刻画头部、四肢，完善形象，如图 2-8 所示。

在画人体时，必须努力将从头到脚的概念形象化地安排在画面上，在头脑中形成一个完整的形象。在绘制过程中，要在纸上轻轻地描绘出一个成功的人体结构图。描绘时，不能一

