

服装设计与表演

新世纪艺术设计专业教材 张文辉 高波/著



1.2

设计说明

这是一套男
我打破了
我本人认

青年夏季出游装
以往,运动或出外都用冷调子的表现
为出汗,出汗是一种健康的表现
第三种颜色有对比,有近似,非常

各一套,在
冷调子的表现
非常

巴舞团,被子

ART DESIGN

服装设计与表演

新 世 纪 艺 术 设 计 专 业 教 材

张文辉 高波/著

丛书主编：朱明健 许开强
责任编辑：戴建国 陈 歌
封面设计：敖 露
技术编辑：程业友

图书在版编目 (CIP) 数据

服装设计与表演 / 张文辉, 高波著.
—武汉: 湖北美术出版社, 2005.2
新世纪艺术设计专业教材
ISBN 7-5394-1686-6
I. 服...
II. ①张...②高...
III. ①服装—设计—教材②服装—模特儿—表演—教材
IV. ①TS941.2 ②TS942
中国版本图书馆CIP数据核字 (2005) 第011607号

服装设计与表演 ©张文辉 高波著 新世纪艺术设计专业教材

出版发行：湖北美术出版社
地 址：武汉市武昌雄楚大街268号C座
电 话：027-87679522 87679553
邮政编码：430070
制 版：武汉精美印务有限公司
印 刷：湖北新华印务有限公司
开 本：889mm×1194mm 1/16
印 张：3
印 数：1—5000
版 次：2005年2月第1版 2005年2月第1次印刷
书 号：ISBN 7-5394-1686-6/J·1372c
定 价：18.00元

目录

第一章 服装画人体	2
一、人体结构知识	2
二、服装画常用人体姿态	3
第二章 服装的表现	6
一、服装的外形线	6
二、服装的平面款式图	8
三、以服装款式定动态	9
四、从人体到着装	9
五、服装画的构图	10
第三章 服装画上色技法	11
一、材料与工具	11
二、常用表现技法	11
第四章 服装配色	16
一、同类色配置	16
二、邻近色配	17
三、对比色配置	18
第五章 服装流行资讯途径	20
一、专业会展	20
二、专业出版杂志	20
三、信息网络	20
第六章 服装设计专业试题分析	21
一、试题组成部分	21
二、设计步骤	22
三、模拟试题	28
第七章 服装设计参考资料	29
第八章 时装表演	33
第九章 时装模特儿的形貌条件	34
一、时装模特儿的分类	34
二、时装模特儿的形貌条件	35
三、时装走台模特儿身材标准尺寸表	41
第十章 时装模特儿的训练	42
一、平时训练	42
二、基本功训练	44
三、表演技巧训练	46
第十一章 时装表演专业招生考试分析	48

ART DESIGN

服装设计与表演

新 世 纪 艺 术 设 计 专 业 教 材
张 文 辉 高 波 / 著



瞬息万变的服装业是一项充满魅力的事业,而服装设计则处于这一行业中最受人瞩目的位置。服装设计师职业,是多少喜爱创意和善编美梦的年轻人神之向往,愿以毕生精力投入到这项富有挑战性创造性的工作。

一名优秀的服装设计师,需具备多方面的技能和修养,而其中画好服装画,当属必备条件之一。服装在成为实物之前,必须经过属于艺术创作领域的设计阶段,把深思熟虑后的设计思想通过绘画的形式表现出来,是服装设计阶段的最重要的环节。服装画,往往是一名设计师艺术涵养和设计水准的体现。在一定意义上可以说,服装画是叩开服装设计之门的敲门砖,是跻身于设计师行列的身份证明。在学习服装设计过程中,要有扎实的基本功,也要有对社会及市场敏锐的观察力,才能设计出充满活力的服装。

第一章 服装画人体

服装画是服装设计的前提条件,是服装设计师表达设计构想和设计风格的有效手段。服装款型、色彩的搭配和具体的工艺要求等,都要借助于这种特殊的绘画艺术形式,把感觉的思维转化为平面的艺术视觉呈现给人们。因此服装画是走向服装设计的必经之路。

服装人体是服装画的基础和载体,为了更好的表现服装效果和人们理想的美感要求,在时装绘画上人体比例身高一般以 8 1/2 到 9 头的夸张表现为最多(正常人体为 7~7 1/2 头)。有时出于需要,还可将其长度画成 9 个半头、10 个头甚至 10 个头以上,目的只有一个,即依据款式,尽可能体现出人体与服装相协调的绰约风采(图 1)。

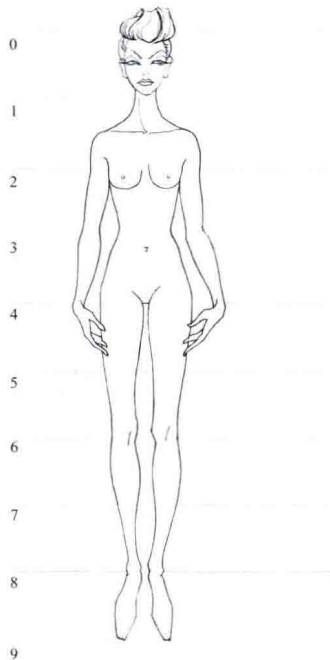


图 1

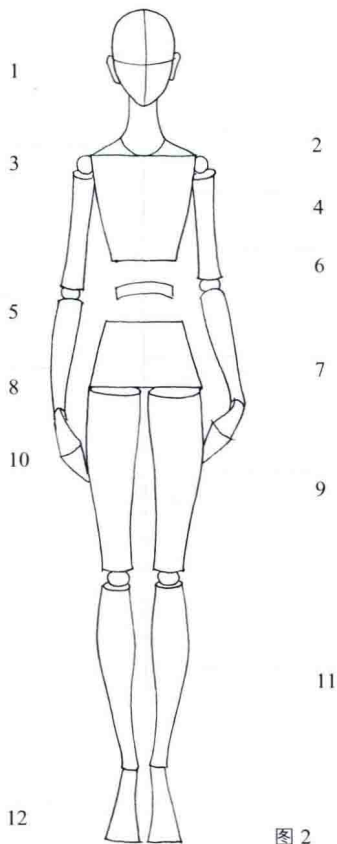


图 2

一、人体结构知识

绘画的一般观察方法是将复杂的造型对象概括成简单的块面(几何体),这样可以较为容易地把握住对象的基本特征。同样,在服装画中表现人体,也应将真实复杂的人体归纳概括成简单而容易理解的块面(图 2)。

(把人体各部分看成我们所熟悉的形状)

- 1 头——蛋形
- 2 颈——圆柱体
- 3 肩胛——楔形
- 4 胸腔——梯形
- 5 肘部——球形关节
- 6 上臂——圆柱体
- 7 骨盆——梯形
- 8 前臂——圆锥体
- 9 大腿——圆锥体
- 10 手——菱形
- 11 小腿——圆锥体
- 12 脚——锥形



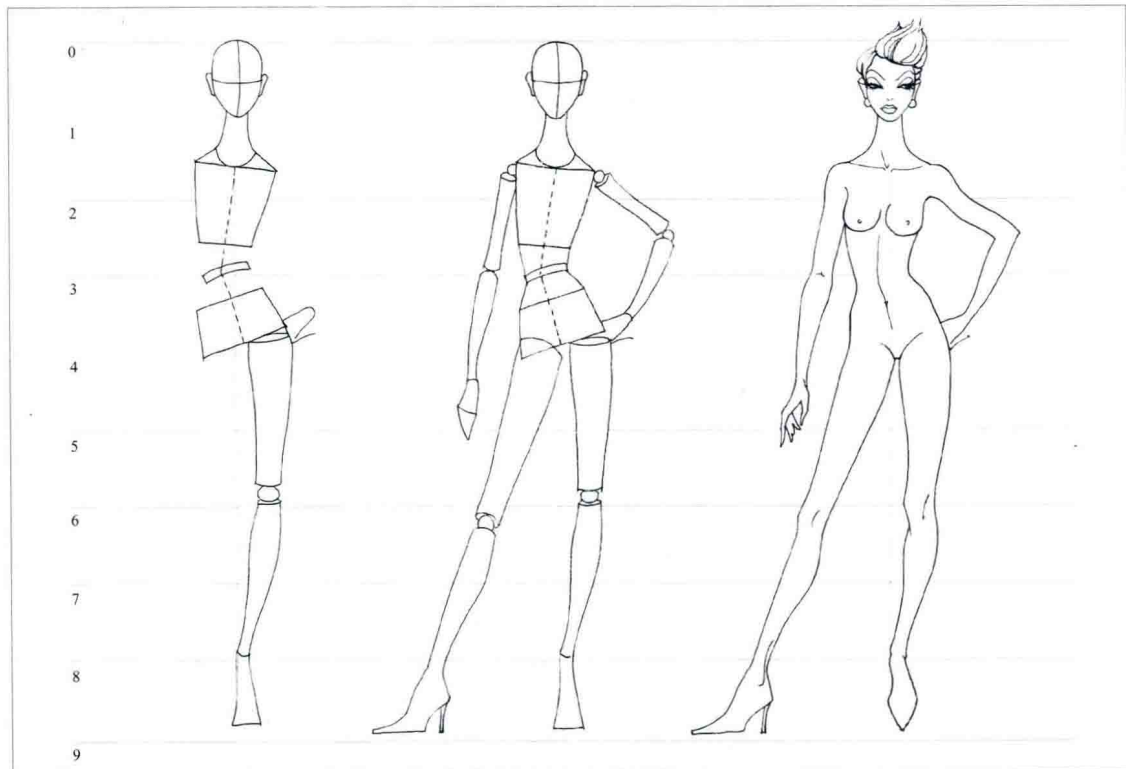
二、服装画常用人体姿态

服装画常用的人体动态,是根据展示各种服装的需求,概括成带有程式性的若干种基本的常用动态。

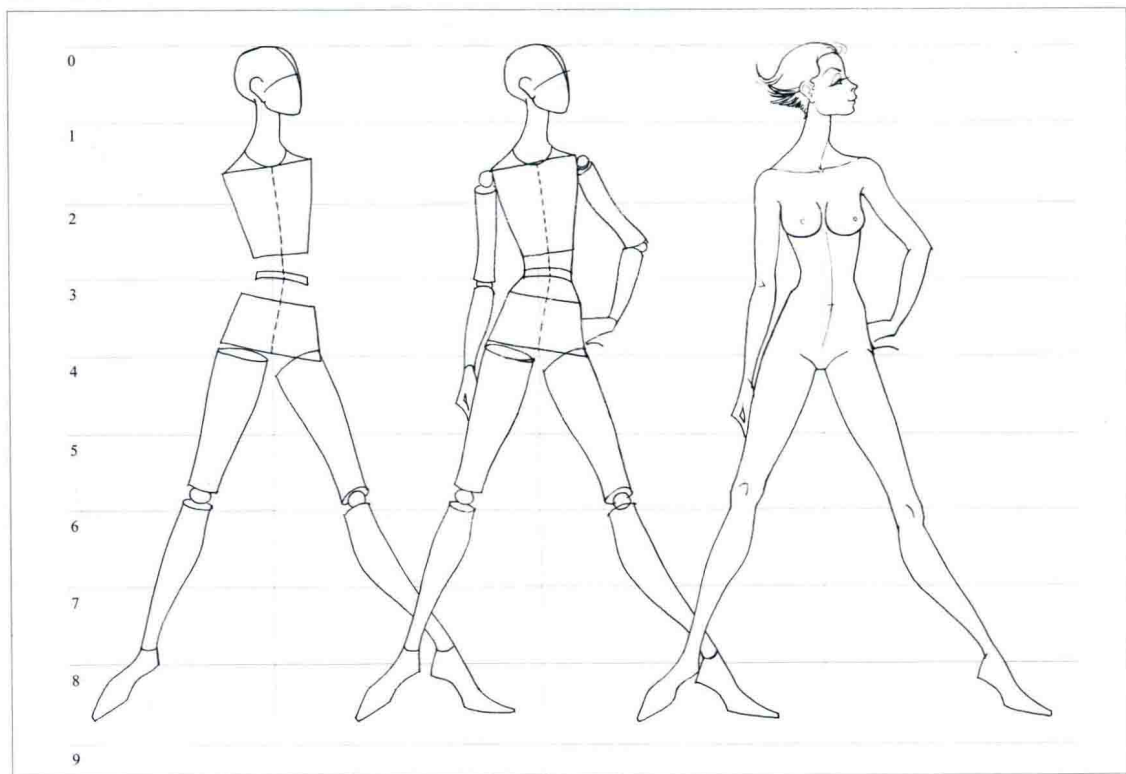
1. 女体

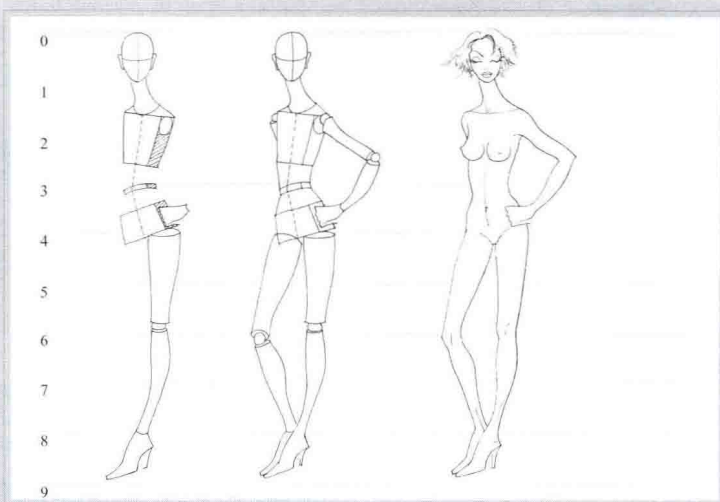
目前,受欢迎的女性时装人体表现为纤细苗条、腿长腰细,造型上强调曲线型的阴柔之美。

正面
适合于多种
类型服装的基本
姿态



适合于休闲,
运动型服装的姿
态





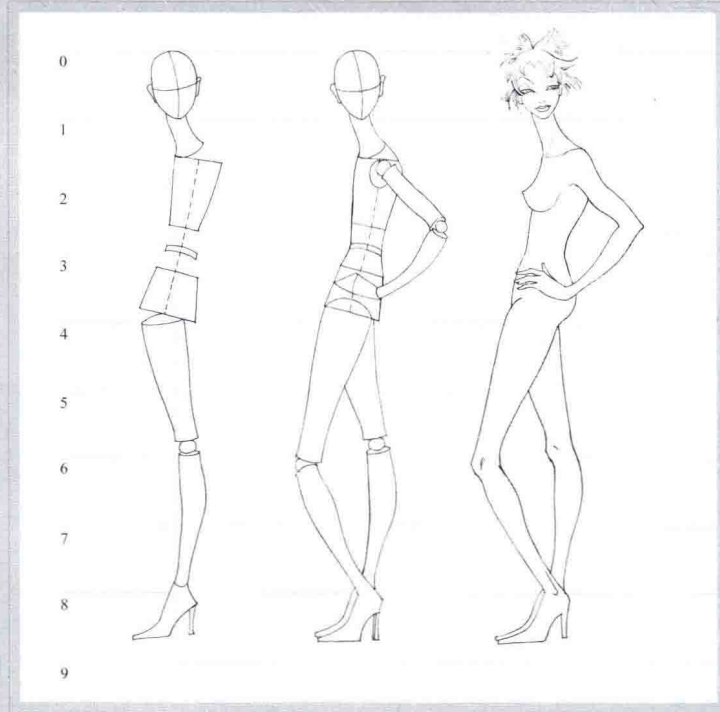
3/4 侧面

3/4 侧面的人体姿态大概是所有姿势中最常用的,由于人体的转动,那些主要的轮廓线就可以被表现出来,一个最大的转动可以展现出正背两面的时装细节。



骨盆突出的姿势

适用于优雅女性服装款式的姿态。注意肩膀平直,但骨盆倾斜的动态造型。



侧面

侧面,所有姿势中最少用的,所画的头、颈及躯干在人形及比例上会给你带来一种新的感觉。

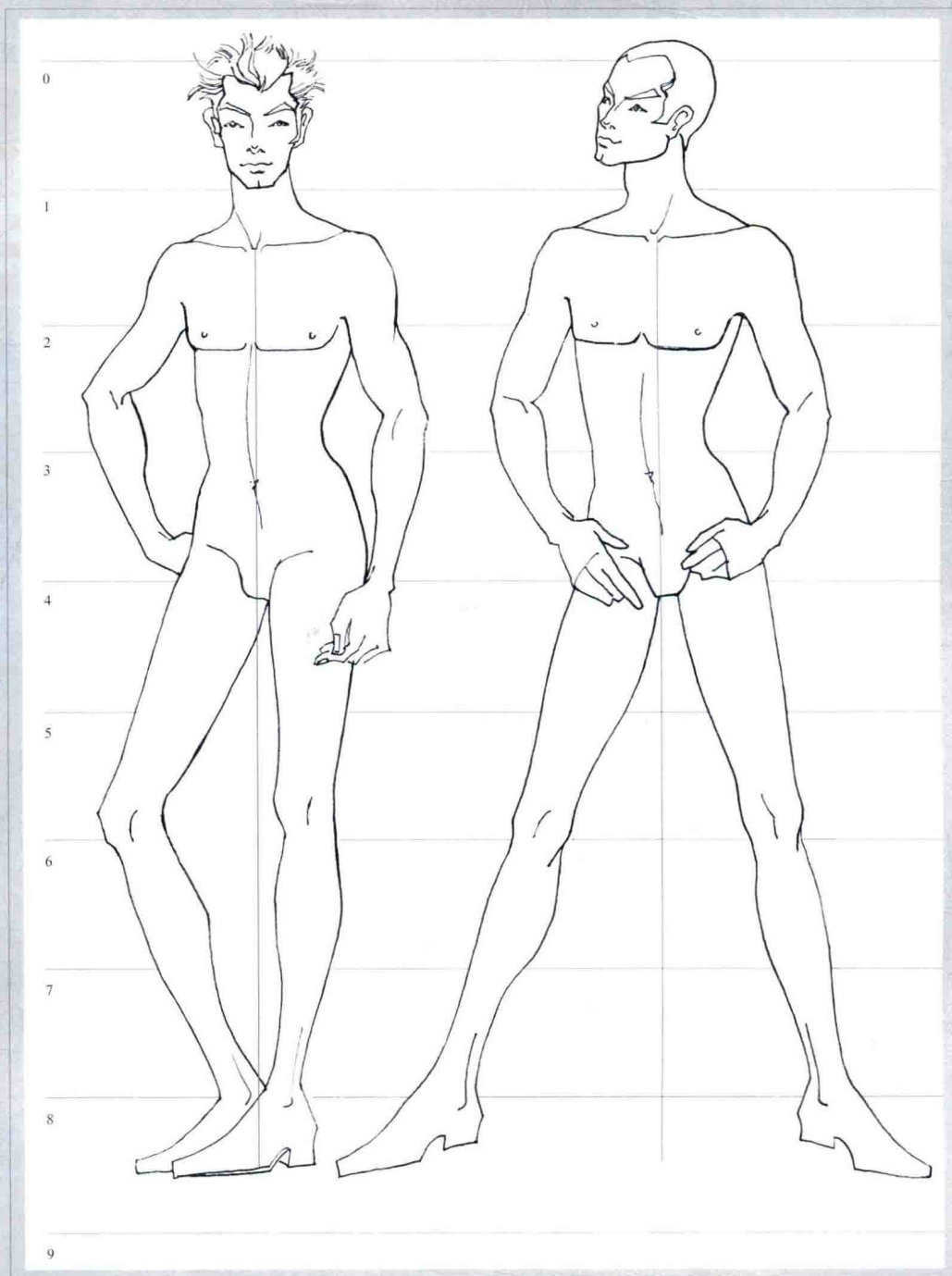


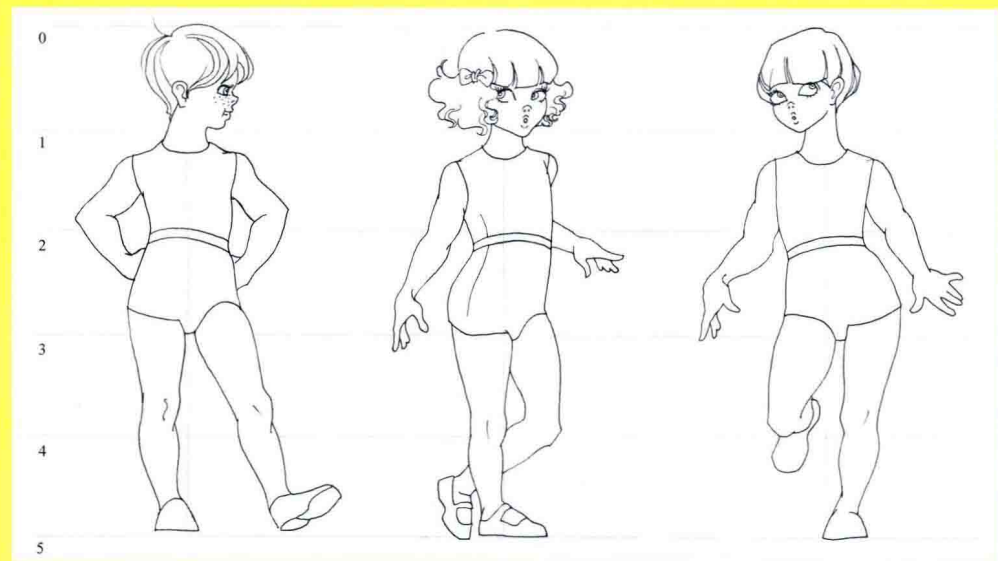
2. 男体

男时装人体表现为骨骼和肌肉结实强壮,整个外轮廓线为倒梯形,造型上强调健美、刚劲。

安排女时装人体所用的模式亦可用在男人体上,但需要根据男性的生理特征进行相应的调整。

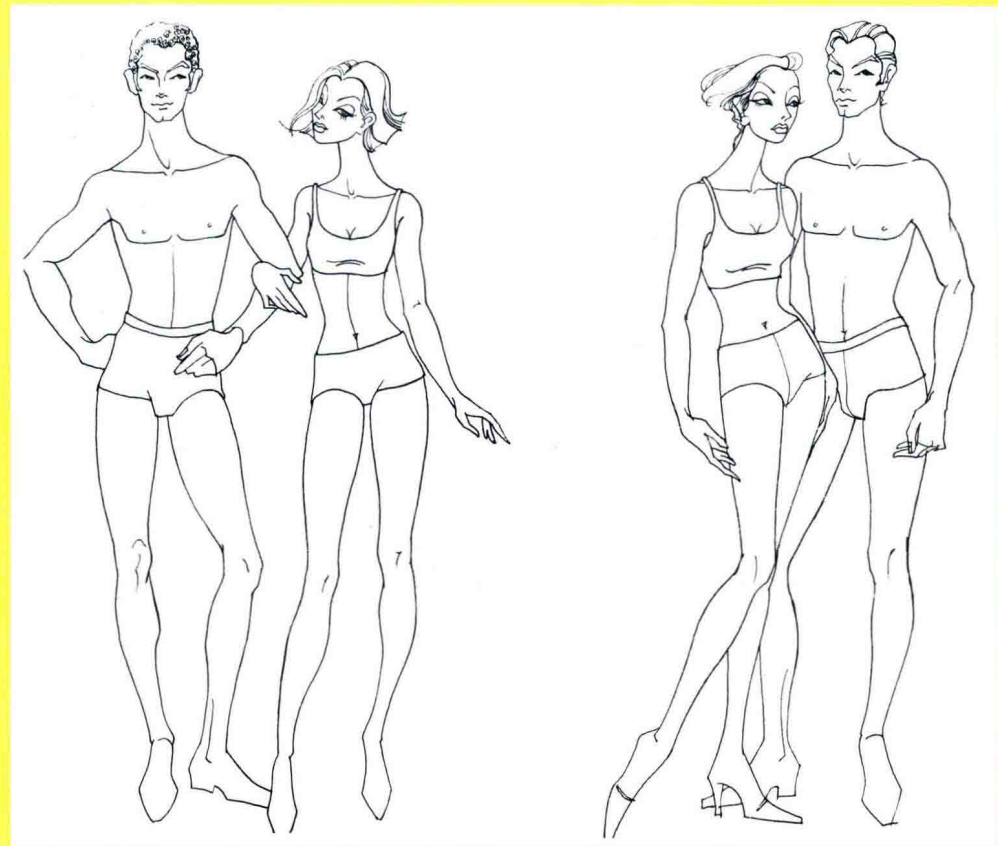
面颊呈方直形,脑门儿上的V型发尖和发际线略往后退。颈部粗壮,喉结突出,肩膀宽厚,躯干到臀部变窄,整个体型呈V字形。粗而厚的手和脚,各大关节及臂、腿部肌肉明显。





3. 童体

儿童男女体型的外形区别不是很大,基本特征为头大,颈短,肩窄,腹圆,且骨骼柔软,四肢短小。重点刻画儿童姿势的天真烂漫,活泼可爱。



4. 男女组合

男女组合时,需要注意画面上两人的相互关系,这种相互关系一般是通过动态的呼应关系,画面的向心性等因素来体现的。



第二章 服装的表现

一、服装的外形线

服装的外形是指服装外轮廓的造型,它不仅表现了服装的造型风格,也是表达人体美的重要手段,外形线在服装整体设计中处于首要的位置。通常服装的设计,总是先勾划出基本的外形轮廓造型,然后在此基础上,结合流行和个人的审美意识,改换服装内部结构线和领、袖等细节设计,使之具有鲜明的个性,产生令人瞩目的新形象。

因此,掌握服装外轮廓造型的基本规律,是进行服装设计及绘制服装画的首要步骤。当进行服装画构思的时候,就必须先把握和强化这种外形轮廓,然后再逐渐将细节加上,直到最后完成。只有这样,我们才可能画出风格明确的时装画。

服装外形变化微妙,可谓丰富多彩,千姿百态,但经过归纳整理,较具典型化的轮廓形象约有5种,它们是:



1. A型:服装上紧下松,具有活泼俏丽的美感。
2. V型:服装上宽下窄,具有洒脱、刚强的男性美。
3. X型:服装上突出腰部线条,具有温和、典雅的美感。
4. H型:服装上下一致,具有端庄、朴实的美感。
5. O型:强调肩部的圆润,造型饱满利落,具有中庸、柔和的美感。



二、服装的平面款式图

服装平面款式图是服装款式、结构的图解。平面款式图在设计中有快速记录印象、传达款式设计意图,指导生产的作用。款式图一般不需要表现出立体感,多用线条勾勒,绘制方法比较简单,但在图上要能够准确的体现出服装的比例关系与人体的比例关系。



有时为了增加趣味性和艺术效果,服装款式图还可以通过模台的形式进行展示。

对于服装设计效果图来讲,服装平面款式图常常是起到一种辅助和补充的作用。一般来讲,服装设计效果图和款式图的表现角度是不同的。例如:服装设计效果图表现的是服装的正面,款式图就应该是服装的背面;服装设计效果图表现的是服装的侧面,款式图就应该是服装的正面,两者之间相互配合而共同体现服装的整体感觉。服装款式图的表现方法通常有几个重点部位,即:领型、袖型、省道及各种口袋和装饰细节。这些部位的结构应表现清楚,以强化服装的造型结构特征。



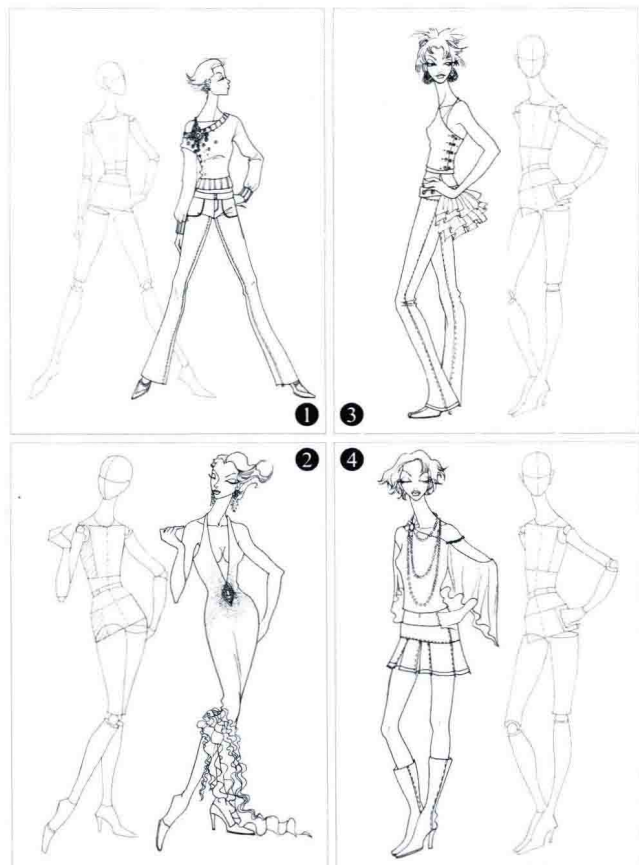


图 14

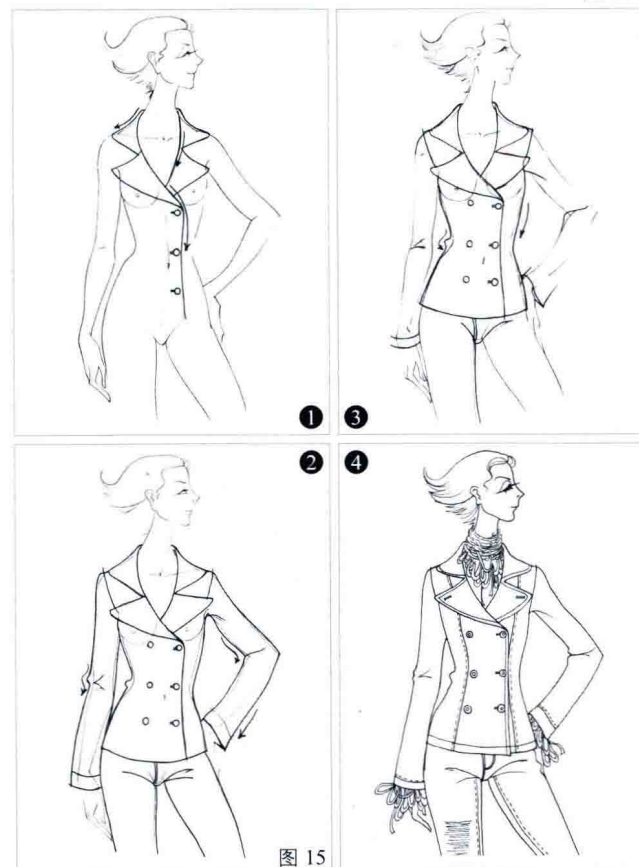


图 15

三、以服装款式定动态

为了更好的体现出服装穿着在人体上的完美效果,在画服装画前必须要对人物的姿势动态进行周密的考虑。人的姿势应该表现出服装的最佳点,应把焦点集中在一件服装区别于其他服装的独到之处上(图 14)。

1. 撑开腿的姿势适于各类裤子及运动感较强的服装。
2. 晚礼服可选择一些扭动幅度较大,带有妖媚感觉的动态;弯曲、内敛的膝盖进一步展现出裙子细窄的风格。
3. 侧面像则用来一并表现前身和后背的款式细节。
4. 用手臂抬起的 3/4 侧面像,着重表现蝙蝠袖或袖子下面有细节变化的设计。

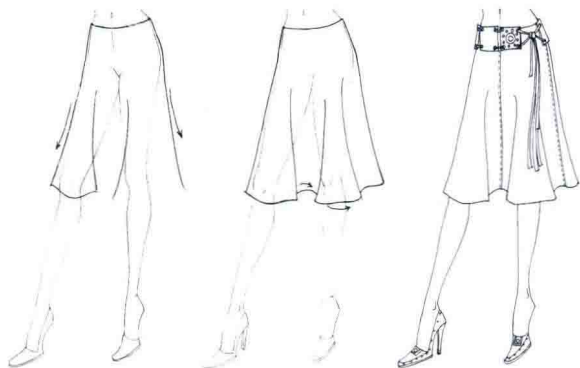
四、从人体到着装

1. 上衣的着装步骤

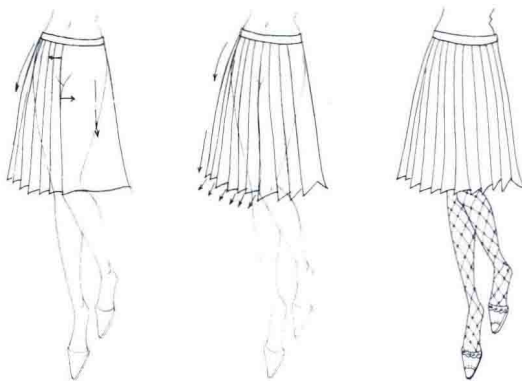
画服装所用的程序可以使整个描绘过程大大地简化。要记住,衣服是穿在人身上的,所以在绘画时,要按箭头所示方向循序而进。(图 15)

2. 裙子的着装步骤

裙子的上(腰线)、下(裙摆线)都呈椭圆形的管状。画裙子时,要考虑到两个椭圆形随臀部一起倾斜,所以裙子两边侧缝的长度是相等的。(图 16)



斜形裙



百褶裙 图 16



3. 裤子的着装步骤



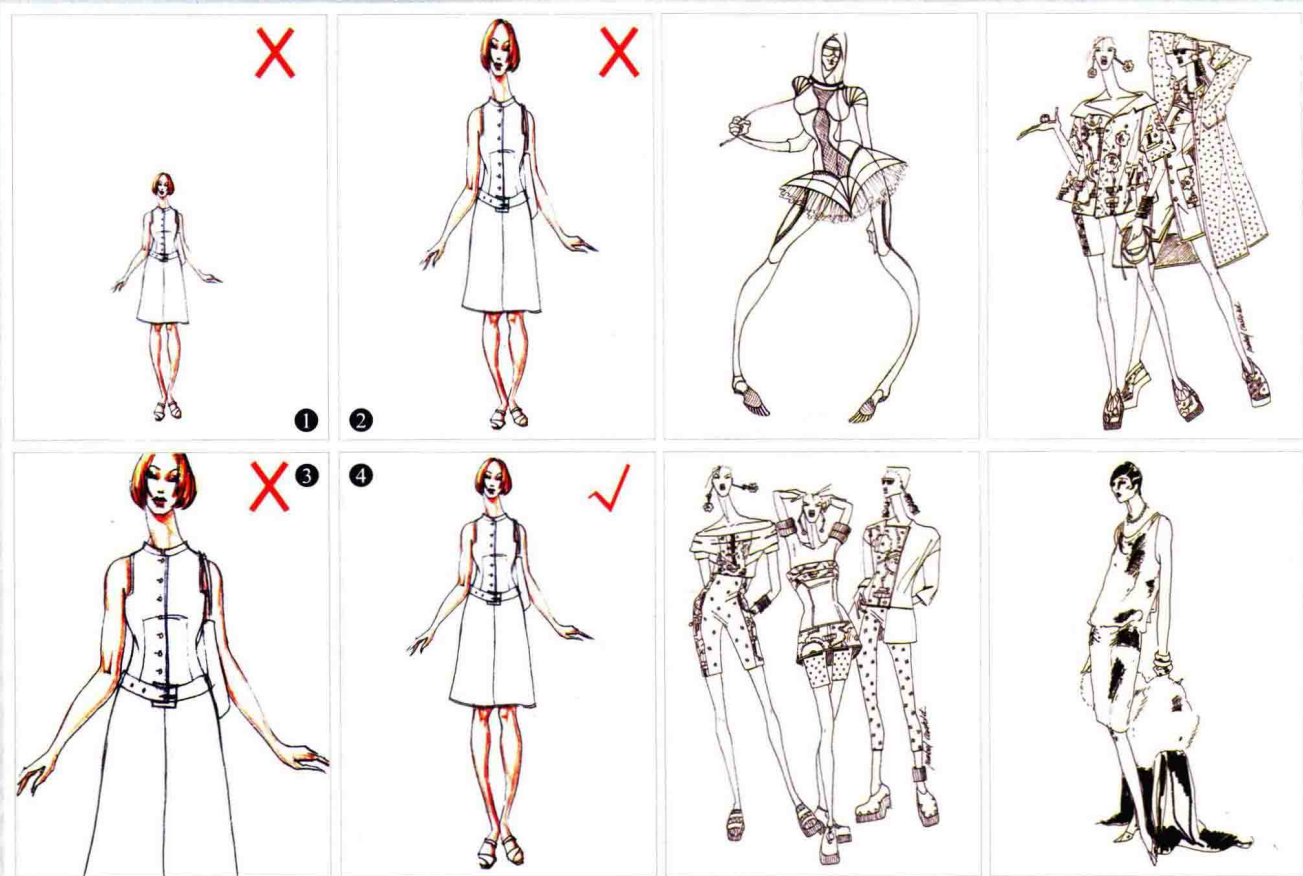
女西裤

牛仔裤

五、服装画的构图

在服装画中,形式法则的重要问题之一是构图问题。下笔之前,首先要注意头、胸、臀3个部位的形态朝向和运动关系,同时人体的位置在画面位置上必须适当,注意画面的虚实空间的处理。无论纸张的大小,人体在画面上的位置都是上边的空白小于下边的空白。

1. 人体画得太小,重心偏下,造成画面太空。
2. 起笔头部画得太大,为了完整地画出人体,将人体进行压缩,却使人体显得过于矮小,比例不协调。
3. 人体画得太大,画面显得拥挤而不完整。
4. 与纸张相符的人体合适构图。





第三章 服装画上色技法

一、材料与工具

服装画所用的工具和材料极为丰富,一般的绘画工具和材料都可用,学生可根据自己的喜好、习惯和特殊要求作出选择。这里介绍一些常用的工具。

1. 笔

笔是最为主要的工具。有铅笔、钢笔、毛笔、马克笔等等。

铅笔的笔芯有软硬之分,B型为软,适宜柔和的表现;H型为硬,适宜刻画细部。

钢笔有2种,其一是速写钢笔(即弯头钢笔),可画出粗细不同的效果;其二是制图钢笔(或称针管笔),有各种粗细型号。一般用钢笔画出的线条较为硬朗,洒脱流畅。

马克笔笔迹醇厚,色彩透薄,表现力强,且使用极为方便,是画服装图的理想工具。

毛笔(包括水粉笔和水彩笔)按其毛质可分为狼毫、兼毫和羊毫3种。狼毫质硬弹性好,可用于细部勾勒;羊毫质软蓄水多,可用于着色渲染;兼毫介于狼毫、羊毫两者之间,刚柔兼具,一般可勾可涂,较为随意。

2. 纸

纸的种类很多。常用的有:白报纸、素描纸、水彩纸、水粉纸、白卡纸等。白报纸宜于用铅笔作白描式单线勾勒;素描纸较厚,宜于用铅笔或钢笔作素描式明暗涂抹;白卡纸光滑坚硬,一般铅笔、钢笔、水粉、水彩和马克笔等均可绘画,效果较佳;水彩纸表面粗糙,吸水性强,宜于用水粉、水彩等颜料画彩色稿。另外,还可备一些透明纸,以便复制拷贝图画。

3. 颜料

服装画常用的颜料一般有水彩颜料、水粉颜料、色粉笔、油画棒、马克笔、透明水色等。水彩、透明水色较为轻柔、明快;马克笔、油画棒、色粉笔较鲜丽、明亮;而水粉色则可塑造出浑厚凝重的效果。

二、常用表现技法

1. 水彩的技法

水彩表现是服装效果图最主要的表现方法之一。由于水彩色性轻柔透明、酣畅淋漓,所以适合表现一些质地轻薄、流畅飘逸的服装。画水彩画,画前必须考虑周密,要做到意在笔先,落笔不改,运笔力求干净利落、一气呵成。

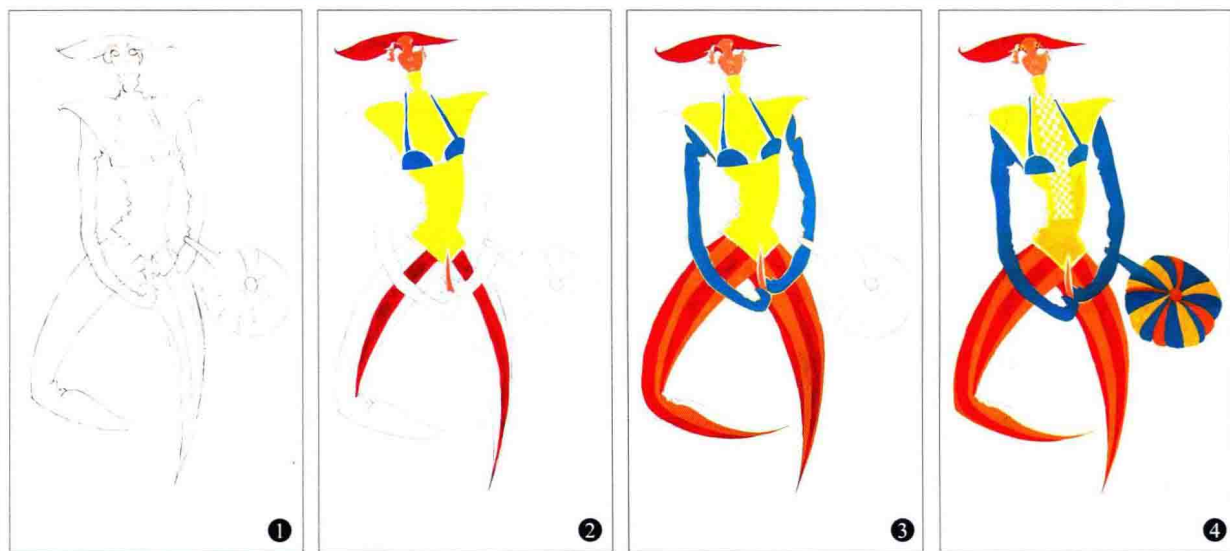


水彩画



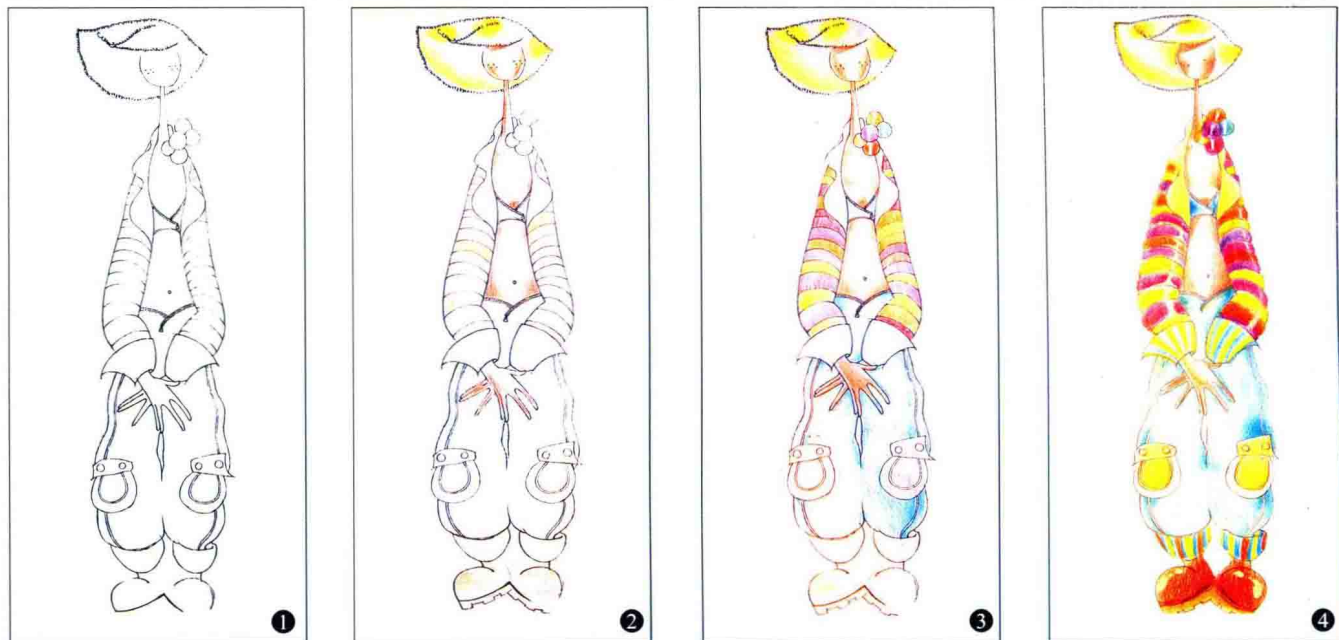
2. 水粉技法

水粉色与水彩色相比,水粉色鲜亮饱满,具有较强的覆盖力和表现力,适合表现一些粗犷的、厚质感的和各种特殊肌理的服装效果。设色时,笔触的运用应有一定的秩序,力求生动而灵活,避免杂乱无章。在画暗部时,刻画不易过多,否则易显凌乱或脏;亮部可根据受光光源直接留白,具有生动而轻松的效果。



水粉画





STYLE NO.005
THIS CONTEMPORARY SILHOUETTE
USES KNIT AND CHIFFON IN COMBINATION
WITH FUR TRIM CUFFS AND LOW WAISTED
DENIM JEANS. THE CHIFFON RUFFLE ON
THE NECKLINE CREATES COMPLIMENTARY
FEMINE INTEREST.



彩色铅笔画

3. 彩色铅笔技法

彩色铅笔分为普通彩色铅笔和水溶性彩色铅笔两种。普通彩色铅笔与铅笔一样使用方便,较易掌握,适合于初学者之用。彩色铅笔在上色后有一层绒毛一样的效果,适合于表现毛衣、粗纺毛织物等服装。水溶性彩色铅笔在溶于水时,颜色比原来鲜艳、透明,所以当你在图面的某一部分做溶水处理时,一定先在草稿上做实验,观察其效果是否满意,然后再在正稿上完成。