

美术学院课堂教程丛书

课堂教程

FUZHUANG

SHEJITU

KETANGJIAOCHENG

周杰 叶建新 申成 鄢用好 刘成渝 著

服装效果图



MEISHUYUANXIANG
KETANGJIAOCHENG



学生作品 指导老师 周杰



图书在版编目 (C I P) 数据

服装效果图课堂教程 / 周杰等著. —天津: 天津人民
美术出版社, 2005. 1
美术院校课堂教程
ISBN 7-5305-2765-7

I. 服... II. 周... III. 服装—绘画—技法 (美术)
—高等学校—教材 IV. TS941. 28

中国版本图书馆CIP数据核字 (2004) 第127517号

天津 人民美术出版社 出版发行

天津市和平区马场道150号

邮编: 300050 电话: (022) 23283867

出版人: 刘建平 网址: <http://www.tjrm.com>

天津博阳印业有限公司印刷

新华书店 天津发行所经销

2005年1月第1版

2005年1月第1次印刷

开本: 889 × 1194 毫米 1/16 印张: 3.75

印数: 1-3000

版权所有, 侵权必究

定价: 17.00 元

美术院校课堂教程丛书

服装 效果图

课堂教程

周杰 叶建新 申成 鄢用好 刘成渝 著

目 录

前言	1
第一单元 服装画的基本知识	2
第二单元 着衣模特静态慢写或照片临摹	7
第三单元 服装配饰、配件的表现	29
第四单元 着衣模特动态速写	34
第五单元 名家名作讲评	41
第六单元 服装画着色技法	48

MEISHU YU ANXIANG
KEJIAOCHENG CONGSHU

天津人民美术出版社 (全国优秀出版社)

前言

服装设计专业是随着我国改革开放引进的一门新学科。自1983年我国在高等学院设立了服装设计专业以来,服装效果图一直是服装设计专业中的主干课程之一,人们认识服装画也只有20年时间。关于该课程名称也有过争议,以前曾有高校用“服装效果图”作为该课程名称,但由于该课程内涵的涵盖面究竟有多大,因此目前该课程名称还在争议当中。每个学校都有自己侧重的认识,这就印证了毛泽东同志论述艺术创作的“双百”方针。时装这一名词很贴切地反映出服装不只是商品,人们消费服装时,是消费服装的时尚艺术。服装画是能正确地体现服装在人体上的穿着效果的设计图。

服装效果图与美术作品中的人物画是有着明显的区别的。美术作品中的人物画侧重于人物内心的表达,表现时可以采用多种多样的手段,没有任何约束,是偏重于精神的产品。服装画不是服装艺术的终端产品,它是服装生产的图纸;它是为了表现时装的款式、裁剪缝制的结构、面料的质地和图案;体现时装的风格与人物气质、发型、鞋、帽、服饰品等特征因素,是一个整体美,可称为偏重于物质的实用产品。

在学习服装画过程中,需要掌握人体方面的知识、服装方面的知识和绘画技巧。服装画的艺术性是建立在科学性的基础上的,要以市场为主,既要画得通俗又要讲时尚艺术。画出的服装画,一定要符合人体的结构、比例及活动的规律,达到服装构成与裁剪的要求。如在款式设计中要交代清楚衣袋的大小、领形的高低、衣袖的造型特点与长短、服装的面料特点等,不能含糊,否则就会失去图纸的功能。

服装画的画风以写实为主,它属于商业性的绘画。能否为大众所接受,是衡量绘画好坏的标准之一。雅俗共赏,通俗易懂是服装市场对款式的共同需求,也是对画风的要求。现代绘画流派中,抽象派变形的风格很难被中国的服装消费场所接受,因此不适合服装的专业需求。

这门课的学时安排如下:

课内学时 120 学时

课外 30 学时(周学时为 12 学时)

服装画课程是学习服装设计专业的重要基础课之一,也是人物造型专业的主干课程,服装画课程学时的设定主要是依据我国当代艺术类教育的国情来制定的。通过20多年服装设计专业的发展,特别是中学、职业中学美术教育的开展,学生进入大学的艺术类专业时就有一定的美术基础,学好服装画究竟需要多长时间、多少课时,一直是各大专院校艺术专业关心讨论的焦点。通过20多年的服装画教学的经验我们总结出:一般情况为12周课,每周学时为12课时左右,课程总学时120学时—150学时效果最佳。

on Hats&Caps

autumn

OKYO

by KEALEY

第一单元 服装画的基本知识

服装画是服装设计师和人物造型师表达自己感觉、自己的思想的专业语言,而服装画中所包含的服装专业知识,是形成这一语言的核心内容。不了解服装的专业知识是画不出好的服装画作品的。许多资深的专业教师和设计师在评价某一服装画作品时经常会说:“你这是画服装,不是设计服装”指的就是这一类作品。在学习服装方面的知识时,总体来说需要把握以下几大方面的内容:

一、服装画的分类

服装画大体上可以分为以下几大类:

练习类:服装设计专业的学生都要进行大量的服装画的学习。这类练习作品的特征是在学习中掌握人体的知识和绘画技巧,没有进行服装的产品设计,只偏重于绘画的技能。

构思类:针对市场的产品设计。设计人员懂得时尚的风格和服装的专业知识,设计图能正确体现在该款式制成后其特定的时尚、特定的使用人群、具体的款式风格、裁剪方法、面料的搭配以及款式的细节设计。

插图类:专为时尚杂志、服装画报、服装宣传册而做的时装画,艺术性强,特征鲜明。

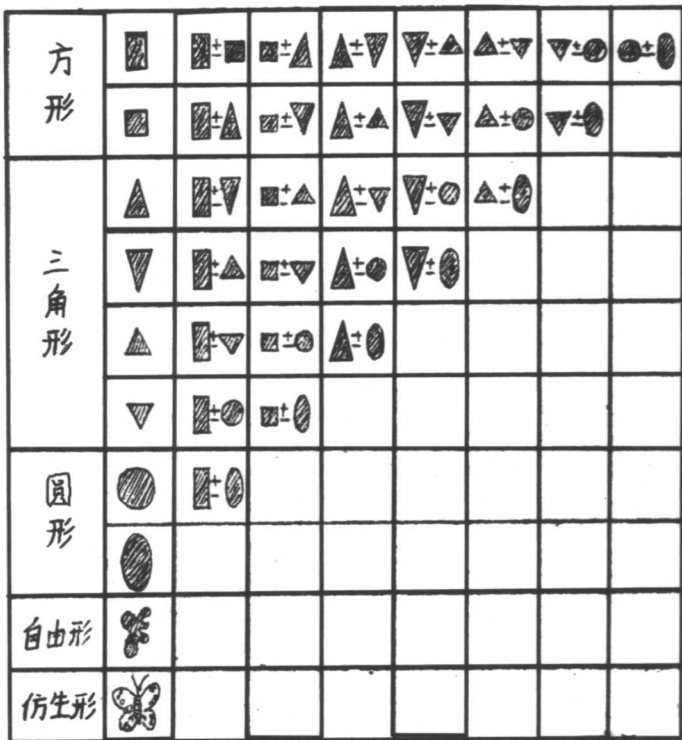
服装效果图类:特指某个专业时装杂志为表现某种裁剪方法而配的图例。该图能够真实反映出人与服装的关系,如长短比例、宽窄比例等准确的裁剪方法,去掉艺术的渲染效果。

服装款式图类:在服装生产中大量使用,特点是不画人物,只画款式,是为生产过程中的裁片图提供样式的依据。它主要表现出衣身与服装其它局部之间的关系,如领、袖、袋之间的关系。

宣传类:为配合服装产品营销的时装画,主要起宣传推广作用,特别强调醒目的艺术效果,夸张地表现某种时尚风格,用色大胆、明快而强烈。

二、服装的外形特征

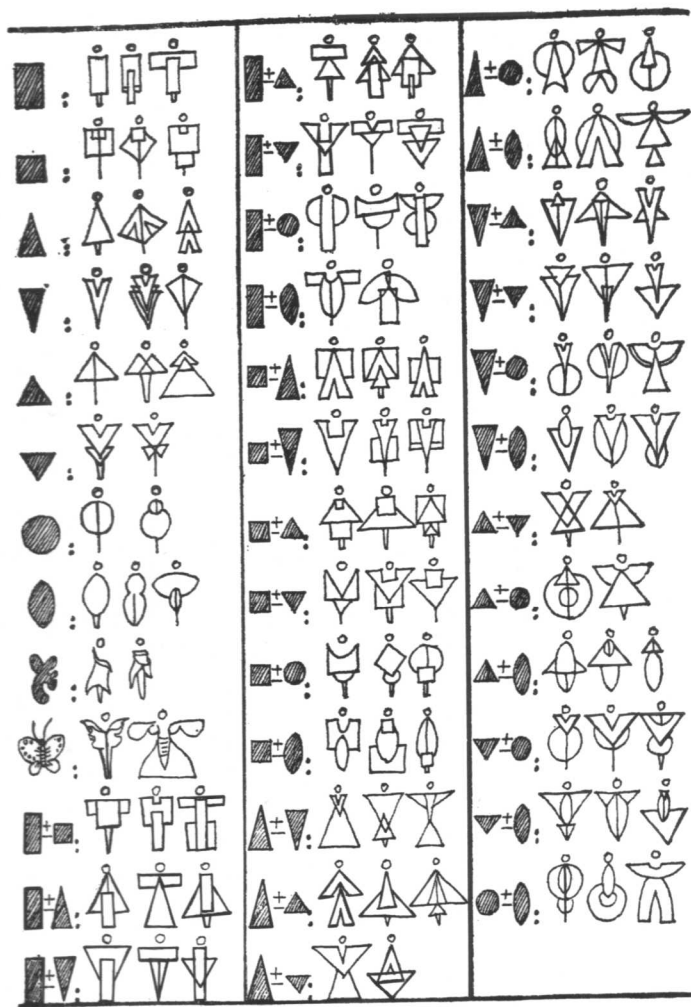
在表达服装的外形特征时,我们通常用字母来表示。如:A型类服装、H型类服装、V型类服装、X类服装、O型类服装。对于一些混合类的服装外形,我们用构成方法来完成。服装的外形构成可归纳为方形、三角形、圆形、自由形和仿生形五大类体形,通过五种体形的相互组合,我们可得到成千上万种的服装外形,服装画在表现服装款式时一定要交代清楚形体构成的方式与结构。(附图——



千变万化的服装外形

千变万化的服装外形)

在表达服装外形构成时,我们通常用叠加与减缺的形式,叠加称为加法(用“+”表示),减缺称为减法(用“-”表示)。服装知识中的加法、减法不等同于数学中的加法、减法,它是指艺术形体构成的过程,加法是将两个形组合在一起的方法,随即产生两个形体组合成新的造型结果。(附图——服装形体组合及外形特征)



服装形体组合及外形特征

三、服装的体内分割变化

服装体内分割特指衣身内的各种变化。例如T恤衫，在一般的意义上，所有的T恤衫的外形都是相似的，但是能形成千千万万种T恤衫品种，这就说明了服装体内分割的魅力，它也是服装设计常用的方法。以下的连衣裙在外形上一模一样，但由于采用不同的分割线进行分割，使每一款连衣裙各不相同，都有自身特点。（附图——服装的体内分割）在使用分割线时，首先要确定服装的外形，进行体形之内的变化，使服装的外形与内形统一，协调和完美。我们对服装体形的分割一般用三类性质的线条，即用直线、曲线和直曲相结合的线进行分割，使用分割线的原则为：①分割线要与服装外形的风格相似；②分割线分割出的形体不能等大，应有大小变化；③分割线自身风格要一致，如使用直线，就要以直线为主，以适当的曲线为点缀；而使用曲线要以曲线为主等；④使用分割线应注意线条长与短的变化和数量的变化，形成疏密关系。



服装的体内分割

四、服装的局部、细节特点：

服装的局部特指领子、袖子、口袋。细节指服装所使用的配饰以及服饰，包括各类珠宝首饰、饰品等。服装的局部变化在整个服装中起到画龙点睛的作用。尽管服装的局部和细节变化众多，但在服装款式的设计中，服装造型的整体的风格始终应放在第一位，领、袖、腰、胸、裤、裙、鞋、帽等等各个部分的变化都要服从于整体，要有主次、有重点。（附图——领形的变化）

领形的变化

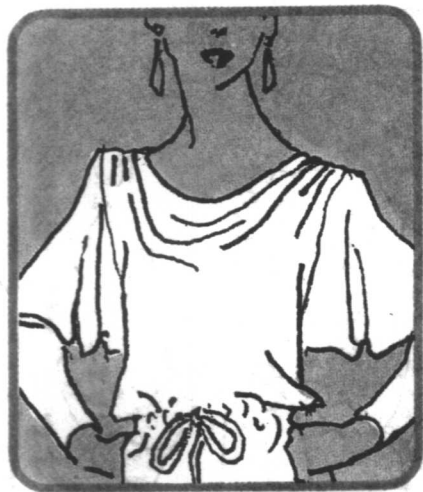
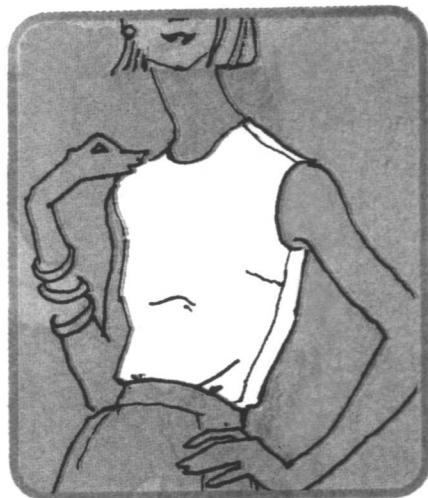


立领: 领的开门变化(中开、旁开、侧开、后开等), 开门位置的变化(开门长短变化), 领形的变化(宽窄、方、圆)、高低的变化、大小变化、领边的变化、领基变化和领基深浅变化, 这有扣门方式的变化, 开、封、扣、结等变化。

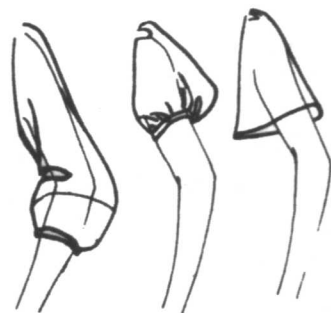


翻领: 开门变化, 开门深浅变化, 翻领大小变化, 领尖形象变化, 角度变化, 领的宽窄变化, 领边变化, 领边长短变化, 领边曲直变化, 领基大小变化, 领基形变化。

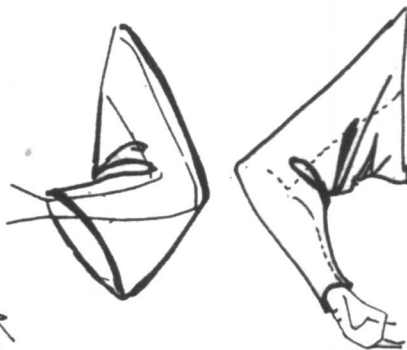
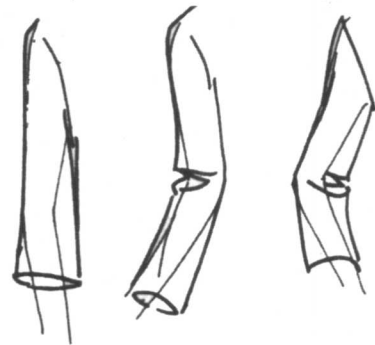
无领：开门位置变化，开门方式变化，结扣变化，领形的宽窄、深浅方圆、曲直变化、领边的变化。



袖形变化：包括袖口大小、宽窄，粗细和袖口形变化，袖山高低变化，袖笼宽窄变化、袖褶变化；开口方式，开口位置，开口长短；袖子长短变化，袖连肩变化，袖边形式变化。（附图——袖形变化）



袖形的变化



袋形变化：包括袋口变化、明暗变化；袋形形象变化，袋形结扣变化；口边曲直变化，口袋位置变化，袋口横竖斜角度变化；袋形的斜正变化，袋形边饰变化、袋形饰线变化，袋盖变化等。

四、服装缝制工艺的特点

镶嵌工艺: 镶嵌在服装中指的是镶嵌线包边饰, 这是在服装上广泛运用的。主要是由装饰性条形布料等材料, 根据服装的装饰部位和形状来决定造型。一般有单嵌边和多嵌边类型, 其部位通常是在服装衣缝与缝合处或边缘上, 如嵌在领口、袖口、衣摆等部位。

刺绣工艺: 刺绣在服装工艺装饰中最为广泛。可以提高产品的附加值, 它须有较高的工艺技巧。刺绣题材、图案样式千变万化。常常设计于肩部, 袖部, 背部, 有时甚至以大半身或全身大面积布局。在画面表现时, 要画清楚图案所表现的形象, 明确画出图案在服装上的位置, 准确表现出刺绣的风格。

缝贴工艺: 缝贴一是指贴布或贴皮, 二是指贴饰品, 贴布贴皮的工艺能起到加固和装饰的作用, 给服装款式增添了新意境。贴饰品的方法常用于高级时装和礼服上。材

质有金属片饰、塑料片饰等。其功能完全是为了取得装饰效果。由于这些装饰物面积小, 往往采用聚集排列的形式。

服装的局部和细节的设计必须服从整体的要求, 与其格调保持一致, 使服装的多个局部细节都经得起推敲。

五、服装面料的特性

服装面料的种类繁多, 加上每年都推出新的品种, 我们无法一一列出他们的名称, 一般的情况只要把握住面料大的类别和风格就可以了。服装面料大体分为粗织面料、精织面料, 针织面料, 麻织面料, 真丝面料, 编织物, 皮革类面料, 皮草类面料, 棉布, 羽绒等。服装画在表现面料时, 首先要抓住不同面料的悬垂特性。如真丝面料悬垂性最好, 特征最明显, 麻织、皮革类悬垂性差。其次要根据织物的编织思路来表现。最后应注重刻画面料的厚薄的程度。

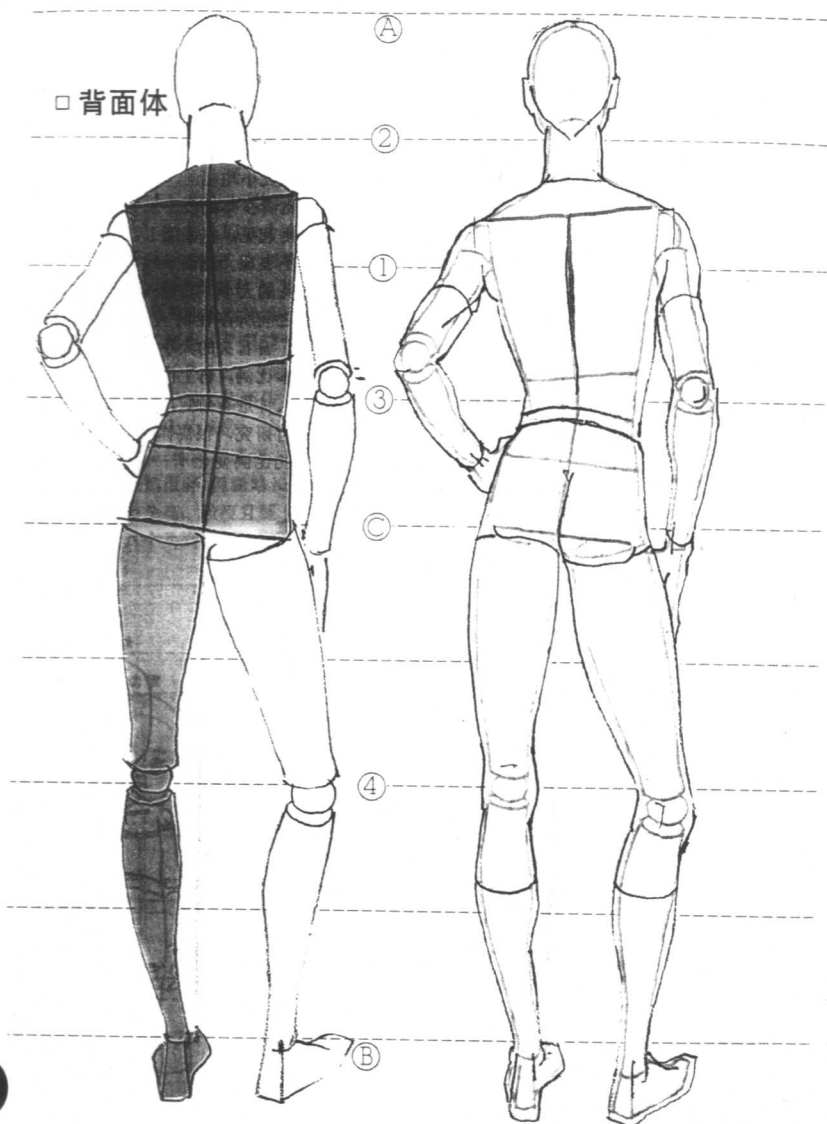
第二单元 着衣模特 静态慢写或照片临摹

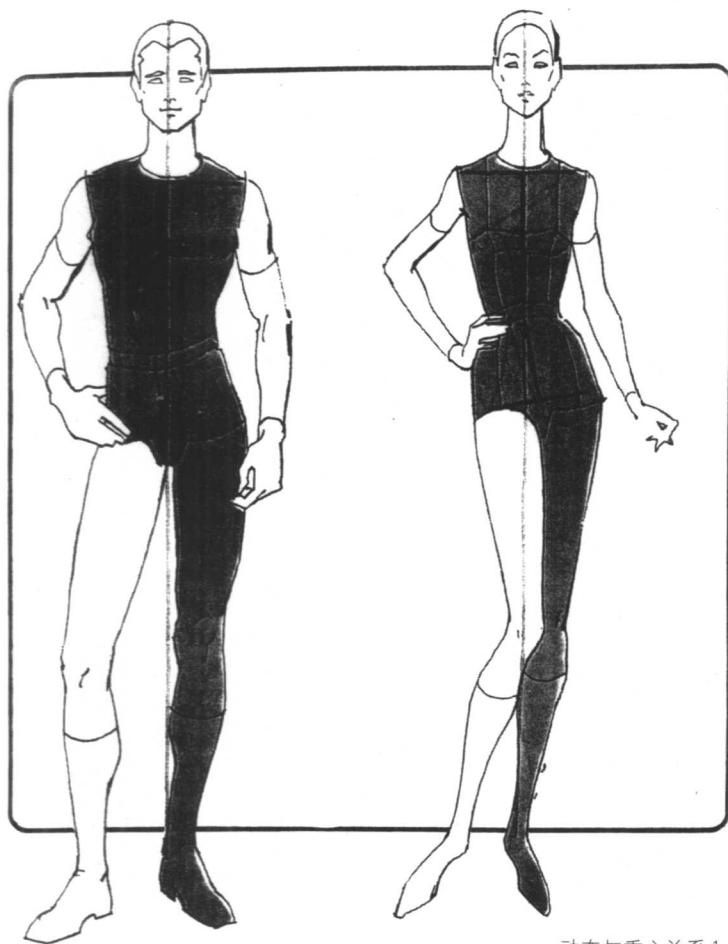
一、人体方面的知识

服装画是建立在研究人的基础之上的, 学习服装画与学习绘画在研究人体各有自己的侧重点。绘画专业侧重于人体的解剖知识, 如肌肉的位置和骨骼的准确, 而我们服装专业的学生在研究人体知识时, 则把人体看成一个活动的衣架, 注重人体的比例、人体大的结构、四肢的结构和站立姿势的各种动态。

1、人体比例

服装画在表现人体比例上所用的比例以美为原则。人体比例的长度单位以头的长度为原则, 真实的标准人体总长为7个半头长, 上半身为4个头长, 下半身为3个半头长。从整个人体来看上身长, 下身短在视觉上很不舒服, 因此服装画为更好地体现人体美, 采用的是理想的人体比例。所谓理想的人体比例即是指8头身的比例, 表现人体比例时要



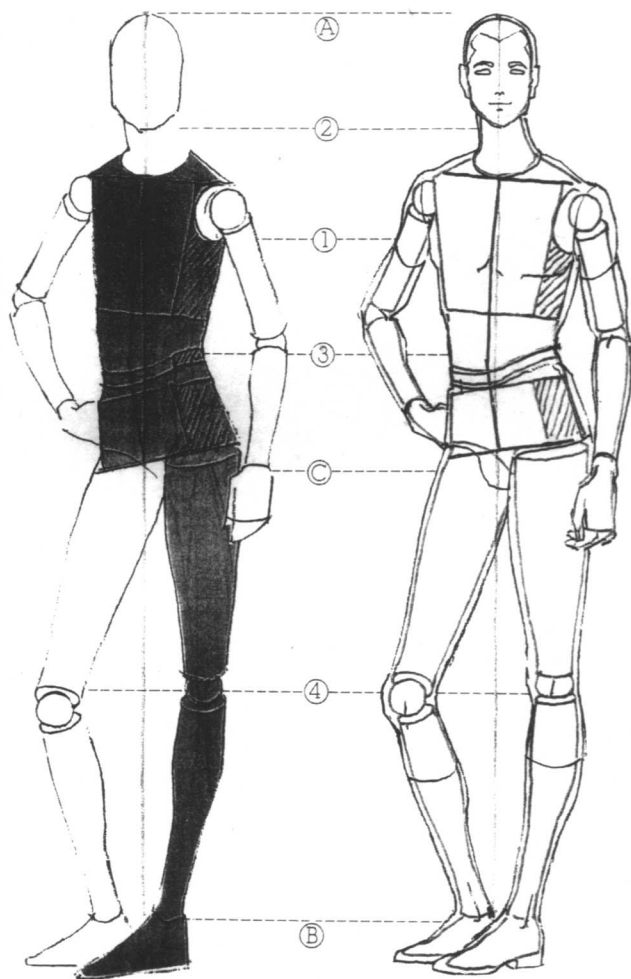


动态与重心关系 1

静态姿势比较

■男体：方肩；肘部远离躯干；腕和手部坚实有力；手掌低过臀部；放松的手掌下面手指弯曲；臀部的倾斜度较小，动态较稳健。

■女体：肩膀放松；肘部靠近躯干；手腕柔韧，放松手的腕部弯曲；臀部明显倾斜；轻盈的体态——弯曲的膝部往往向内倾斜。



3/4 侧面体

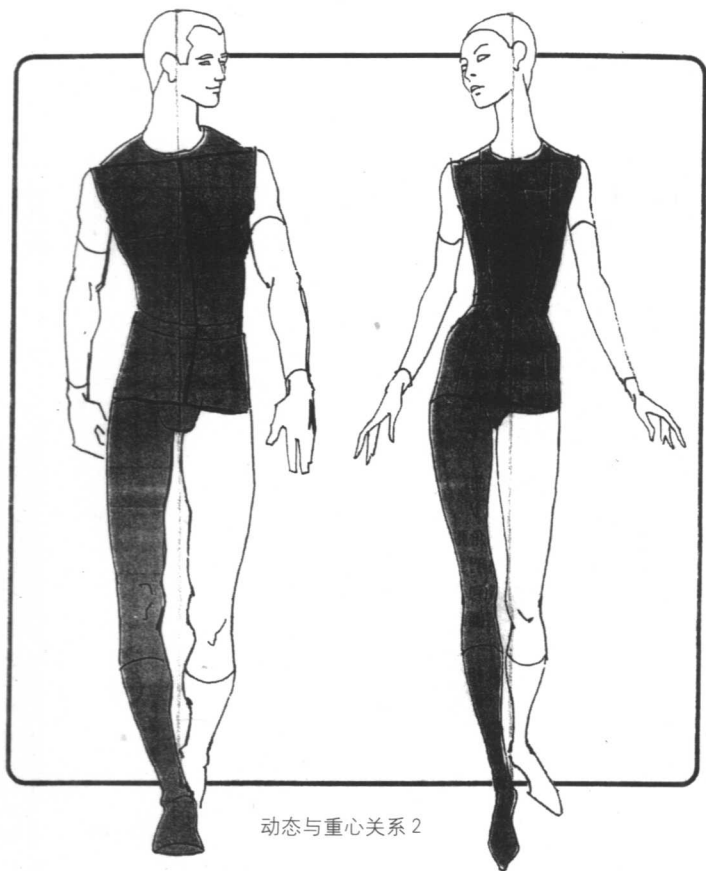
求人体的上身与下身在视觉上要求相等，上半身4个头长，下半身为4个头长。虽然8头身的人在现实生活中并不多见，但这种比例却作为美好的理想和愿望，经过了历史的考验而为人们所普遍接受，8头身的比例被作为公认的最佳标准。但是在实际绘画中，对8头比例的掌握还是有一定灵活性的，时装画毕竟也是一种绘画艺术，略带浪漫、夸张的手法都是允许的。出于不同的需要，将人体画成9个头甚至10个头的身高也未必不可，特别画海报、插图一类的时装画，重在表现人物的，则可不受标准比例的限制。又如画长裙、礼服一类服装，为了体现款式的修长，以衬托绰约风姿，体形也可以再加长一些。反之，在画泳装、内衣一类裸露身体较多的服装时，则还是以接近真实比例为好。这些都是根据实际需要与个人作画的习惯而定。对初学者来说，掌握8头身比例则是必不可少的基本功。

2、人体结构

人体结构属自然结构，如同自然中客观存在的动物结构、植物结构一样，它包含外在的形体结构与内部的解剖结构。在服装画的学习过程中，我们把人体看成活动的衣架，更侧重于研究理解人体外部的形体结构，着重把握人体的三大体积（头、胸、骨盆）和四肢（上肢、下肢）等主要结构，从而忽略掉许多不必要的细节的刻画，注重外形的美感。（附图——背面体图 3/4 侧面体图）

动态姿势的比较

- 男体：摆动的肩膀，重心稳定的足跟，臀部扭动很小，手臂挥动自如，肘部远离躯干，手掌几乎触到大腿。
- 女体：臀部的动作比肩部大，迈着轻盈的步伐，弯曲的腿从膝部摆出，手臂挥动优雅，肘部靠近躯干。



动态与重心关系 2



动态与重心关系 3

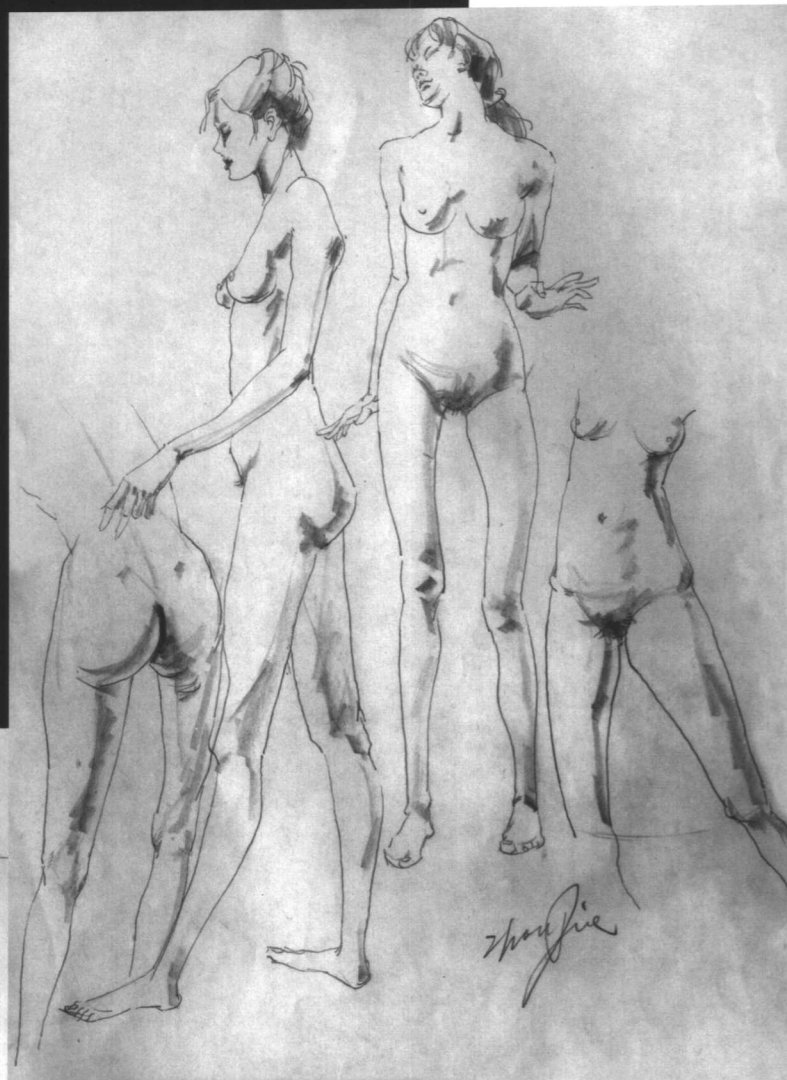


动态与重心关系 4

3、人体动态

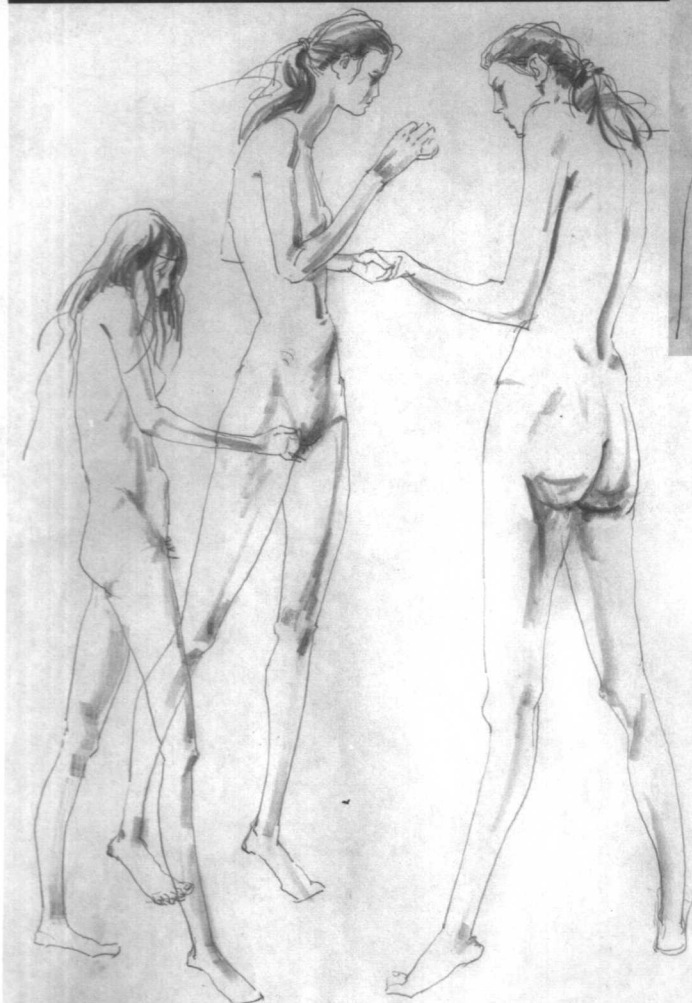
人体动态是自然物中最为复杂，最引人关注和最为敏感的形态之一。稍有差错，就会让人在视觉上极为不舒服。由于服装专业在表现人体动态时必须为服装服务，以便于展示服装的各种细节，所以绝大多数人体动态要求站立姿势。学习人体动态主要学习站立姿势的各种动态，以正面、半侧面和背面为主。（附图——静态姿势比较 动态姿势比较 动态与重心图(1) 动态与重心图(2)）

（附图——人体速写 5张）



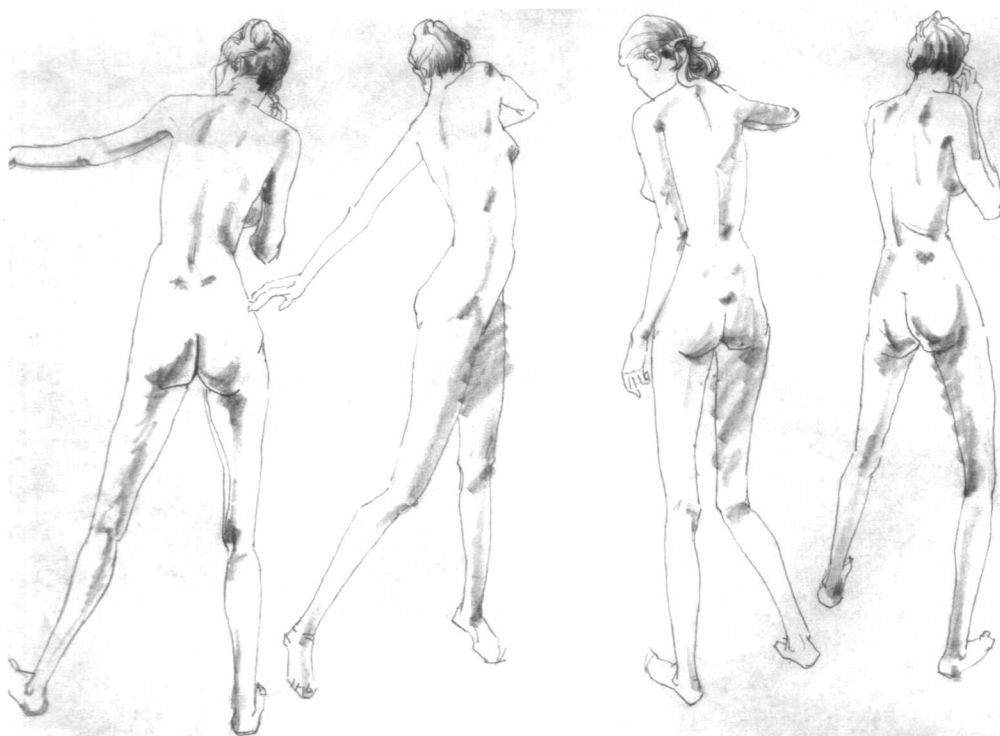
作者：周杰

人体速写 2

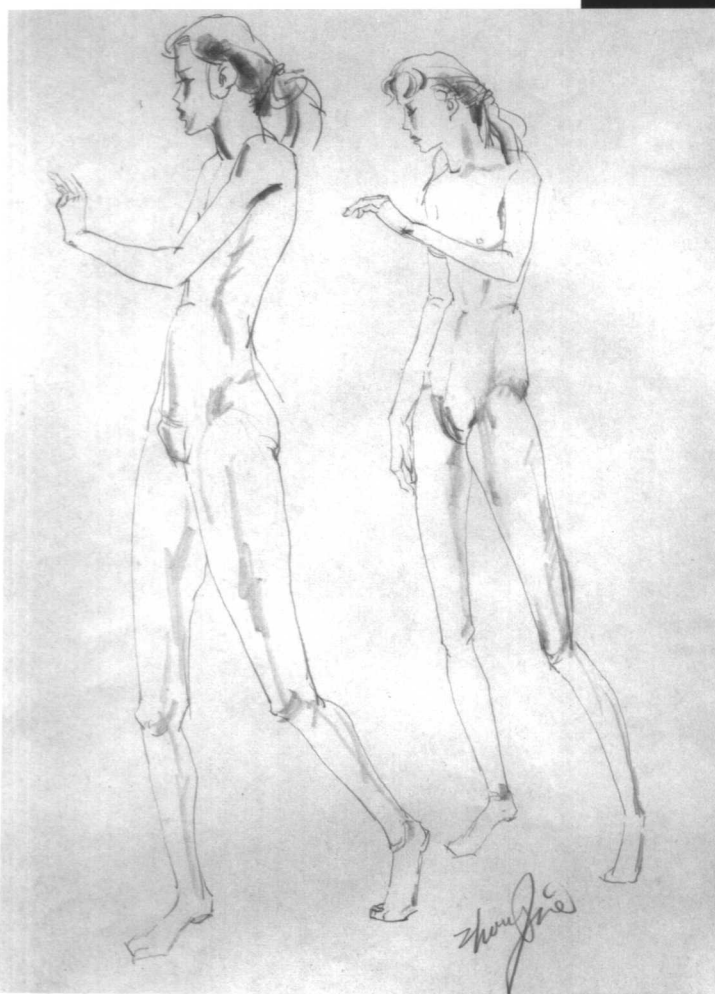


人体速写 1

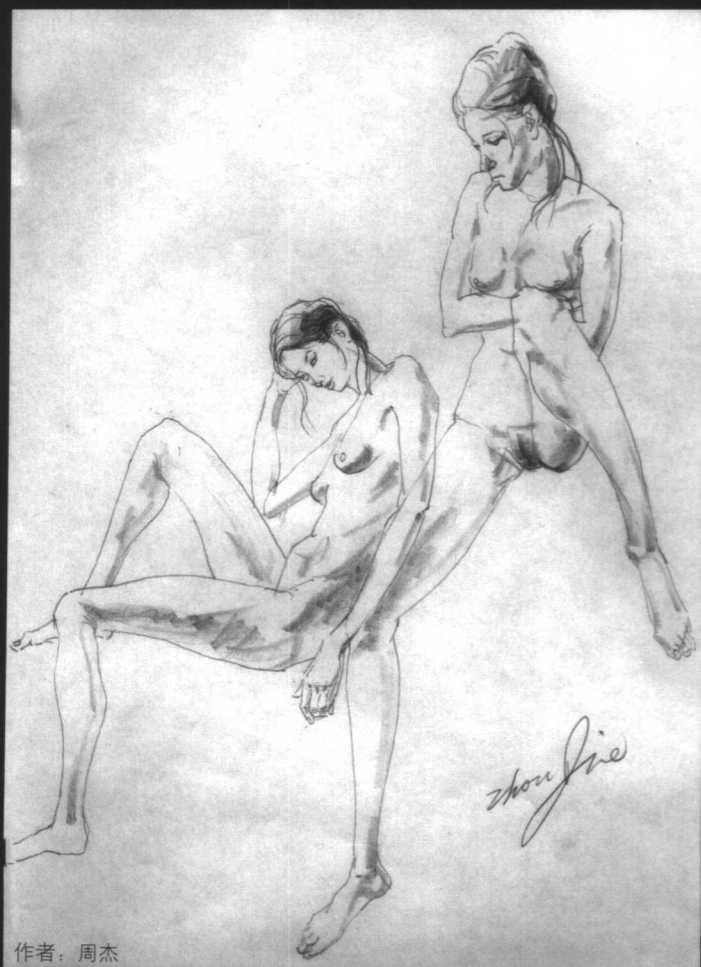
作者：周杰



人体速写 3
作者: 周杰



人体速写 4 作者: 周杰



作者: 周杰

二、绘画技巧

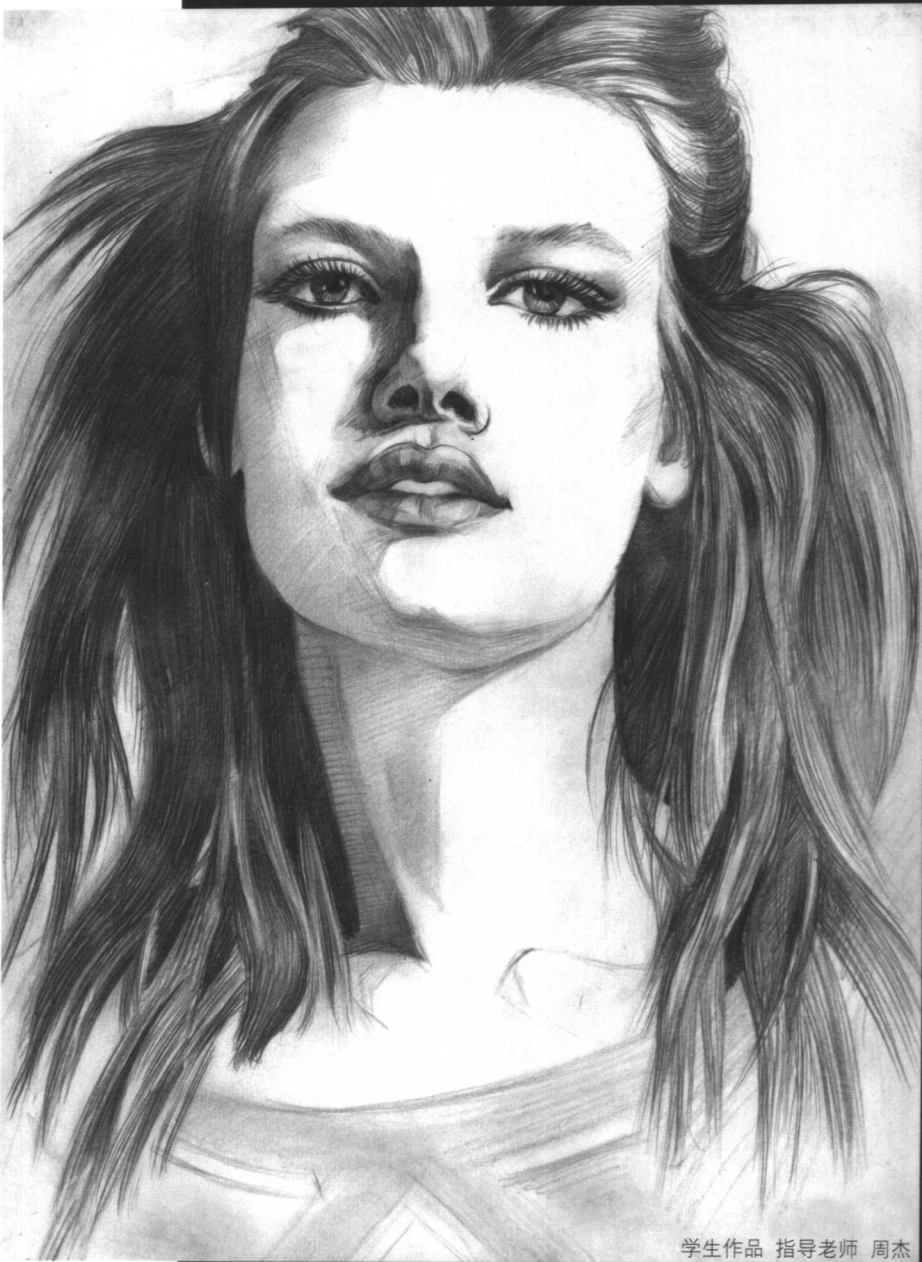
服装画的绘画技巧来源于各类的美术绘画的技巧,可以吸收多种画风和风格,它在绘画语言上与美术绘画作品几乎没有任何的差别。服装画与绘画的区别在于服装画中“服装”的内涵所表达的是服装的专业知识,形成的是以商业商品为特点的绘画。服装画是在传统绘画的基础上发展起来的,在观察方式、表现内容和表现形式等方面形成自身独有的特色。就其表平度而言,服装画以服装款式为核心,不过多地追求真实再现,舍去许多细节,如在衣服上的表现:去掉繁琐细碎纹,保留几个主要的衣纹,在表现手、脚时只抓住手、脚的主要结构,动态等。它的造型原则是既符合生产的工艺和产品性能的科学性,又能按美的规律来表现人与衣的关系,更注重科学的理性和严谨的比例。全面分析理解服饰、配饰与人体工程学的结合,从而设计出整体的形象。在表现技巧方面有素描、线描、铅笔淡彩、彩铅、水彩、水粉等各种不同技法。

1、人物头部表现:

随着社会经济、文化的发展,时尚备受社会注目,各类时尚产品的推出满足不同人群的心理需求。整容业、美容业、发型业、化妆业迅猛发展,这些行业都与我们的头部、脸部密切相关,也是新的市场经济和社会现代进步的一个特征,我们学习服装专业的学生如果不关心这些时尚的出现以及各种关系的变化,就没有办法学好服装设计这个专业。

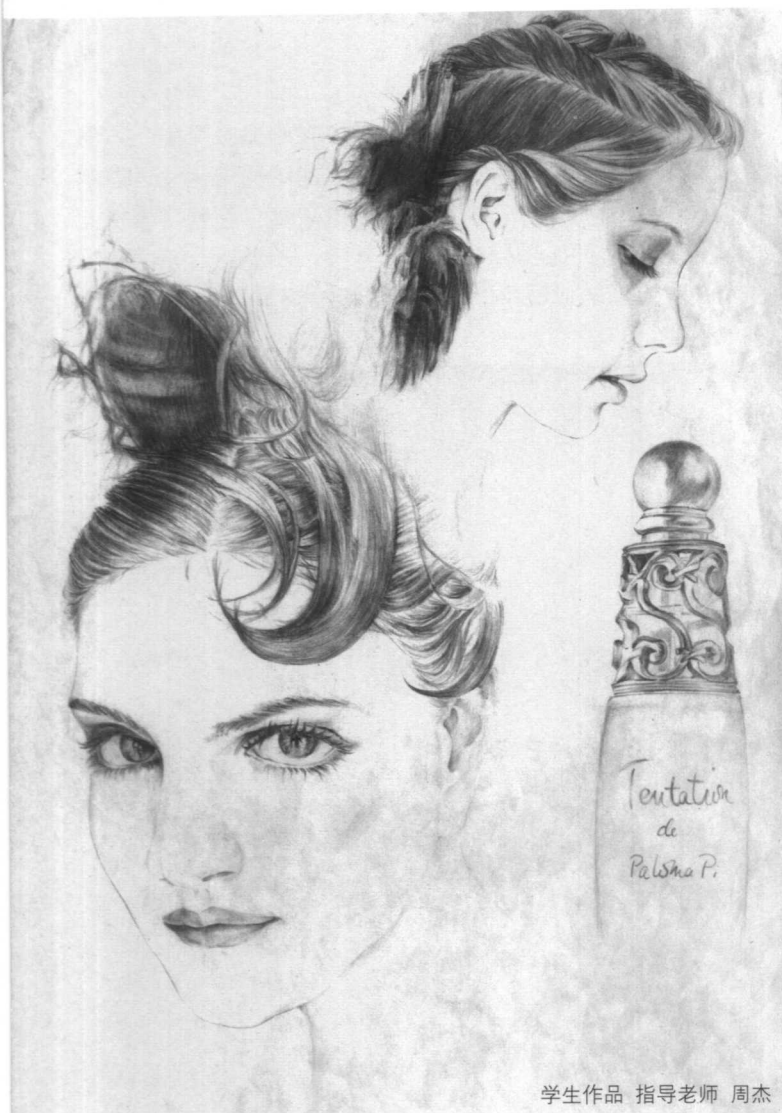
在刻画模特儿头部时应时刻牢记时尚的美感。许多学生在中学学习绘画课时,特别是学习素描的人物画时,最注重的是人物五官结构的准确,以及表达黑、白、灰的明暗效果。指导学生素描的原理是宁方勿圆、宁脏勿净。这一原则对学习绘画艺术的学生来说是对的,但对于学习服装设计的学生来讲,服装的审美、服装的市场有自己的特殊规律,我想没有人愿意穿着肮脏的服装,把自己打

扮成蓬头垢面的形象。服装的灵魂是时尚,时尚是建立在合适、卫生、方便的基础之上的,因此在刻画模特儿面部时,要注重五官的结构与化妆之后的时尚美感,五官结构与发型的时尚,五官结构与头饰的美感,在整个模特儿头部要表现出时尚之美,同时又不能丢掉绘画的艺术性,表现出雅俗共赏的艺术效果。总之,在学习服装画的过程中,要建立服装时尚美感的意识。(附图——头与头饰学生作品共13张)



学生作品 指导老师 周杰

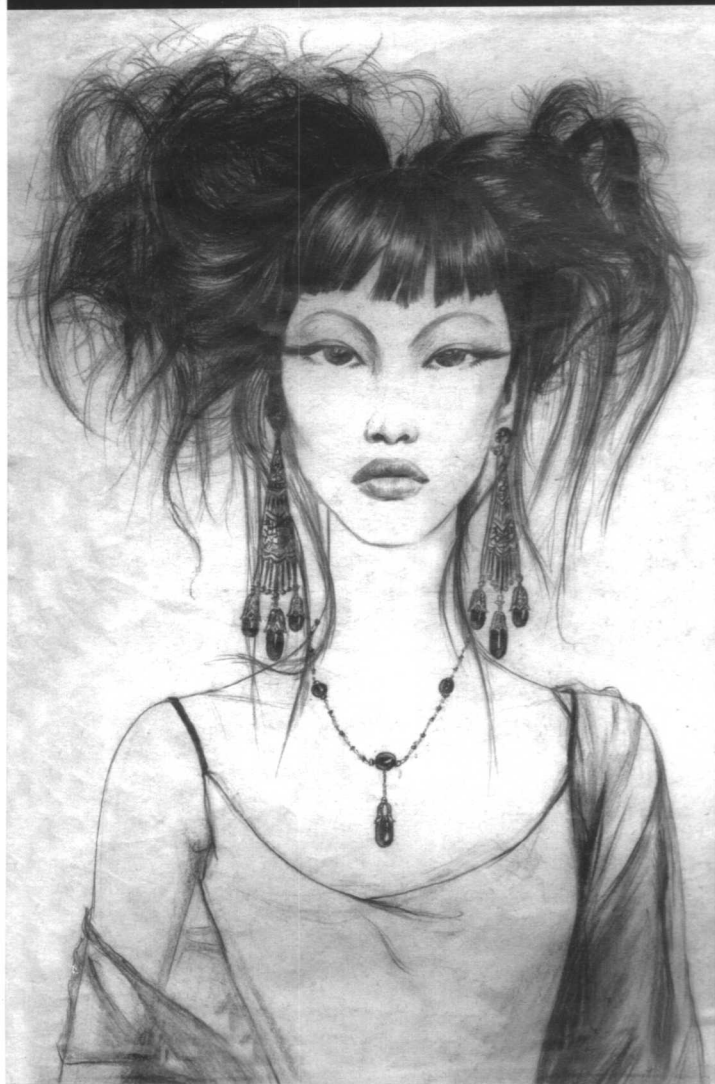
点评:本作品人物刻画优美、健康、富有朝气。将明暗调子表现的技法结合五官着妆的服装画技法共同表现,刻画有力、视觉冲击力强,但是在表现人物的发型时较为平均对待,没有突出前后关系。



学生作品 指导老师 周杰

点评: 这幅作品整体上给人一种华丽、高雅的视觉感受, 在五官的细节表达上作者重点刻画眼睛的结构和化妆的效果, 舍弃了明暗效果。发型的表达非常到位, 额前的一缕头发刻画仔细, 后面的头发则较为虚化, 构思精巧、情感表现细腻。

点评: 作者将模特儿那种时尚、休闲和奔放的个性及情感表现得淋漓尽致。在五官、发型及饰品的表达上准确、细腻而经得起推敲。唯一不足的是在衣物面料质感的表现上略有欠缺。



学生作品 指导老师 周杰

课后作业:

1. 头与发型慢写或临摹作业一张 (课内 4 学时, 课外 4 学时)

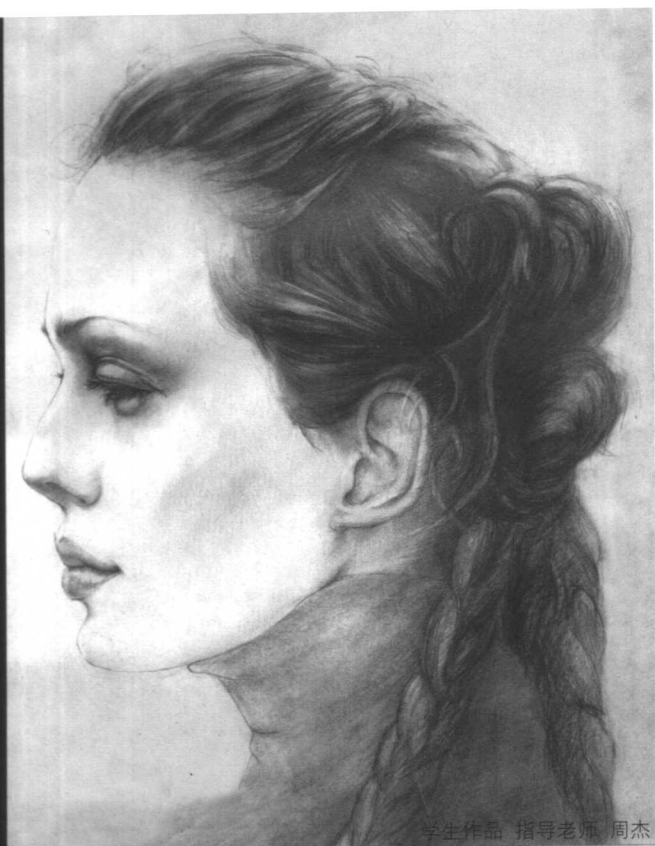
作业要求:

- (1) 五官比例、结构准确。
- (2) 发型造型特征表达明确。
- (3) 五官的化妆与发型能够准确表达人物气质。
- (4) 画面效果整体生动。

2. 头与头饰慢写或临摹作业一张 (课内 4 学时, 课外 4 学时)

作业要求:

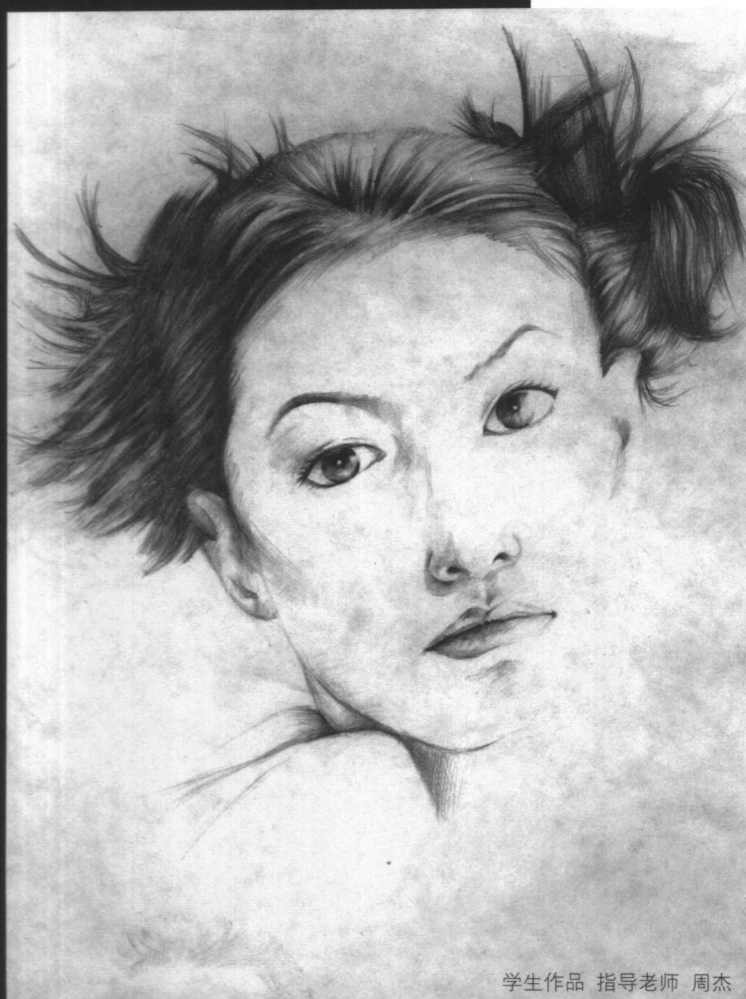
- (1) 五官比例结构准确鲜明。
- (2) 头饰的装饰风格鲜明。
- (3) 五官化妆与头饰的艺术造型协调。
- (4) 画面艺术效果生动。



学生作品 指导老师 周杰



学生作品 指导老师 周杰



学生作品 指导老师 周杰



学生作品 指导老师 周杰