



作者简介：

祖籍湖南省岳阳市

出生于湖南省凤凰县沱江镇

78级日用美术专业（湖南省轻工业专科学校）毕业

83级服装设计专业（广州美术学院）毕业

1987年起至今任教于广州美术学院服装设计专业（主要任教课程：服装表现技法、中国古代服饰史、中国民族服饰、时装专题设计等）

曾于《装饰》、《中国纺织美术》、《流行色》、《美术学报》等刊物发表作品及论文

1989年举办“任夷服装绘画艺术展”

1992年《粤港信息报》连载《任夷服装设计讲座》

1997年举办“任夷服装设计绘画作品展”



服装设计的绘画形态

绪论

1

一、服装概述

1

二、服装的本质

1

三、服装设计

1

四、服装绘画的三大类型

3

第一章 服装设计稿——设计意念的记录方式

3

一、服装设计意念的含义

3

二、服装设计意念的绘画表达

3

第二章 服装效果图——生产制作的形态依据

17

一、服装效果图的含义与分类

17

GFAPH 目录

二、着装效果图	17
三、款式结构图	20
四、服装设计美感的三个方面	21
五、费希纳关于形式美感的九项原则	27
第三章 服装插图——展示表现的视觉媒体	29
一、服装插图的含义与分类	29
二、广告类服装插图的特点	36
三、书籍类服装插图的特点	36
四、服装插图的三大着眼点	36
作品图例	56

绪 论

一、服装概述

记得曾有位作家说过这样的话：“如果我死后还能在无数出版物中有所选择，你想我将选什么？我不选小说，也不选历史。我仅要选一本服装杂志，看我死后一个世纪中妇女如何装束。人们的装饰所能告诉我未来的情况，远胜过一切哲学家、小说家、预言家。”

人类服装从太古时的“被发卉服”、“褰木茹皮”，到“纺织麻枲”、“衣裳冠冕”齐备，直至今日，其功能已远远超出“御寒保暖”，服装设计含义亦不止于“量体裁衣”。服装作为一种人与自然的中介，已被看作是“人的第二皮肤”。

18世纪的工业革命带来了机械化，大批量生产使得“统一化”的服装产品有了广为销售的可能。随着新的信息传播工具的发明与普及，现代信息可同时面对世界所有的国家、地区的各阶层。服装“流行”便是在这种前提下，人们“希望和别人穿着同样服装，以赶上时代意识”的产物。另一方面，人们也“希望和别人不一样，表现自己的主张，穿着个性化的服装，以确立自我身份”。服装作为人的社会性的体现，已被认为是“人的第二性格”。

服装的流行性与个性化是现代人的心理情结，它是推动服装设计向前发展的巨大动力。这种心理情结必然会给民族化、地域性的服装风格带来冲击。冲击的结果表面上看似是差异的缩小，风格的消失；然而，随着对服装使用环境的研究，人们对服装价值观念的改变，服装功能的进一步分化，人类自我意识的觉醒，小批量多品种生产形式的增多以及造型信息传递研究的深入，差异必然存在。所谓“接近”是追求时代，追求科学的必然；所谓“差异”是民族风格、地域情调、历史文化与人类情感、意识在更高层次的“组合”与“升华”。这将使得服装成为名副其实的“思想

的形象”、“文化的表征”。

二、服装的本质

服装，从本质上讲是人体着装后的一种状态。服装设计即是这种状态的设计，也即以人为中心，以成衣为对象，考虑其各种机能，选择素材，运用一定的技法，使设想实物化的创造性行为。

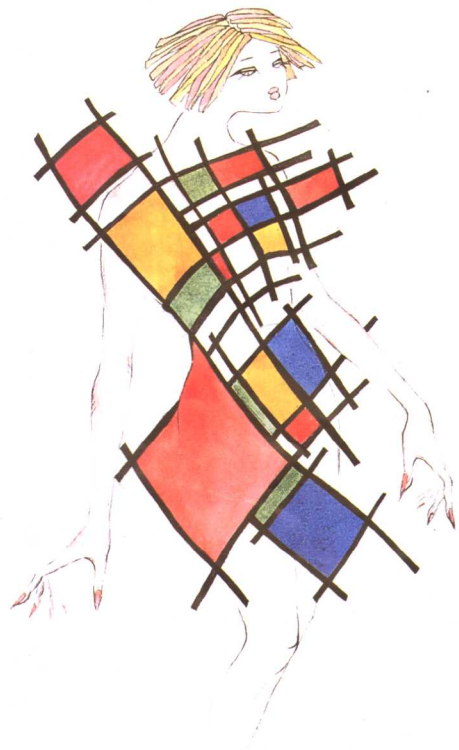
一般而论，服装设计应该考虑下述五个方面的问题：①什么人穿；②什么时候穿；③什么场合穿；④为了什么穿；⑤怎样穿，也即对象、时间、地点、目的与方式的问题。

三、服装设计

通常，所谓设计，指的是把一种计划、规划、设想、问题解决的方法等，通过一定的方式或手段传达出来的活动过程。它的核心内容包括三个方面：①计划、构思的形成；②运用一定的手段和方式传达计划、构思；③计划通过传达之后的具体应用与实施。

就服装的设计而言，常常被划分为造型设计、结构设计和工艺设计三个阶段。服装造型设计的目的在于将服装设计师意念中构想的服装定型化；结构设计是以服装的造型设计为基础，进行服装结构的解析与构造的平面组织；而服装工艺设计则是确定实现造型设计和结构设计的具体的工艺制作方法。日常所谓的服装设计实际上是指服装的造型设计而言，有时也包含了与造型设计密切相关的款式结构造型。

服装设计或服装造型设计所要解决的问题主要有三点：其一，是设计意念、构思的问题；其二，是构思与设计意念的表达问题；其三，是结合服装的结构设计，甚至工艺设计赋予服装造型的表达以清晰性、合理性、科学性与可操作性的问题。后两点实际上就是视觉传达，即“运用一定的方法，给想法和概念以视觉形式”，这里的“想法和概念”应是专指关于服装设计的意念和构思。



四、服装绘画的三大类型

服装设计意念与构思的表达必需借助适当的视觉媒介,二维度的绘画造型方法自然地成了最省时、省力而又便捷的选择。此外,现代服装设计是基于现代社会、现代生活、现代经济、现代市场与现代传媒的一种积极的商业化行为。这一特点要求服装设计师介入服装的展示、宣传、推广,以便在传媒领域内准确、清晰、完整地反映出服装的形态、特征与个性。因此,绘画作为传播媒介的形式之一,再一次与服装设计结缘。所以服装设计的绘画形态可大致划分为三大类,即服装设计意念的记录方式——服装设计稿;服装生产制作的形态依据——服装效果图;展示表现服装的视觉媒体——服装插图。

第一章 服装设计稿—— 设计意念的记录方式

一、服装设计意念的含义

无论人类的何种创造,都是人类思维的结晶。

有人把人类称为“会使用工具的动物”,也有人把人类称为“制作工具的动物”。其实,人与动物的根本区别在于人具有意志,具有预见性的创造思维和进行创造性的劳动,而动物的一切只是出于本能而已,也即是说设计是人类的特征。

设计要求设计者必须具有广阔的视野,善于运用充分的想象、观察、分析、判断、选择、综合和组织的能力。真正的设计应是创造,而不是模仿。

设计的始原动力是人类永不满足的需求。现代设计方法学将设计的过程分解为“提出问题、认识问题、确立目标、设计编程、设计构想、设计分析与综合、设计展开、设计决定、设计结果的再综合和设计审核与传达”(沈祝华、米海妹编著《设计过程与方法》,山

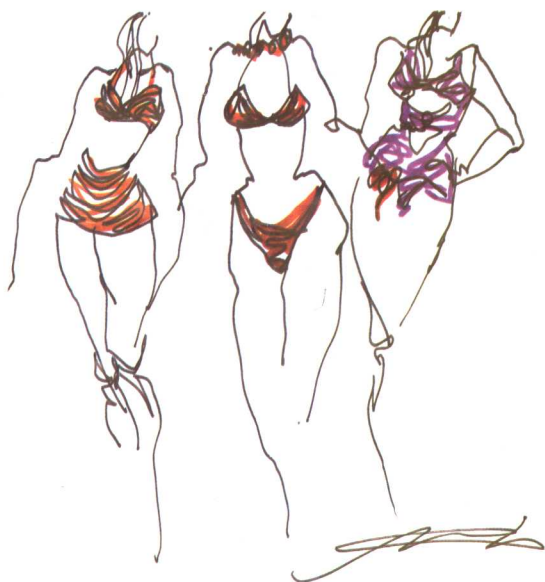
东美术出版社1995年版)等阶段。简而言之即需求—认识—定位—构想—结果—反馈—调整—传达。

就现代服装设计而言,其内容较庞杂,范围较广泛,有生理卫生、生活行动、装饰审美、道德礼仪、标识类别、扮装拟态及时尚流行等方面。服装设计的“意念”便是在上述认识的基础上,以人为依据而对着装方式、造型样式、形式风格、材质色彩等诸方面进行权衡的结果。

二、服装设计意念的绘画表达

由于影响服装设计构思的因素复杂和多元,亦由于服装设计意念往往是一瞬即逝的,因而掌握和利用绘画造型的表现技巧,娴熟而迅速地记录和捕捉那一瞬即逝的服装设计的意念形态,进而进行推敲、补充、修改、完善,这不能不说是一种最简便易行的方法。实践亦证明,这种能力是衡量服装设计师潜能的重要标准之一。









（一）以人体结构造型为依据

服装设计意念记录方式必须以人体结构造型为依据。

首先要掌握人体的基本构成、运动规律及运动极限的造型表现。

从解剖学的角度看，人体的骨骼结构由二百多块骨头组成，其外附着有六百多条肌肉，在肌肉的外面包裹着一层皮肤。人体的造型结构虽然复杂，但服装设计绘画表现所需的人体结构的知识，既不同于医学的人体解剖，亦不同于一般绘画、雕塑艺术的人体结构知识。服装设计意念记录方式的服装设计稿之于人体结构的知识与表现，关键在于掌握三个腔体——头腔、胸腔、腹腔的基本形态及通过脊柱连接后的组合关系，再加上四肢的基本形态，以及和躯干连接在一起的运动变化程式及其极限。

其次要理解人体外形的横切断体型和纵切断体型。

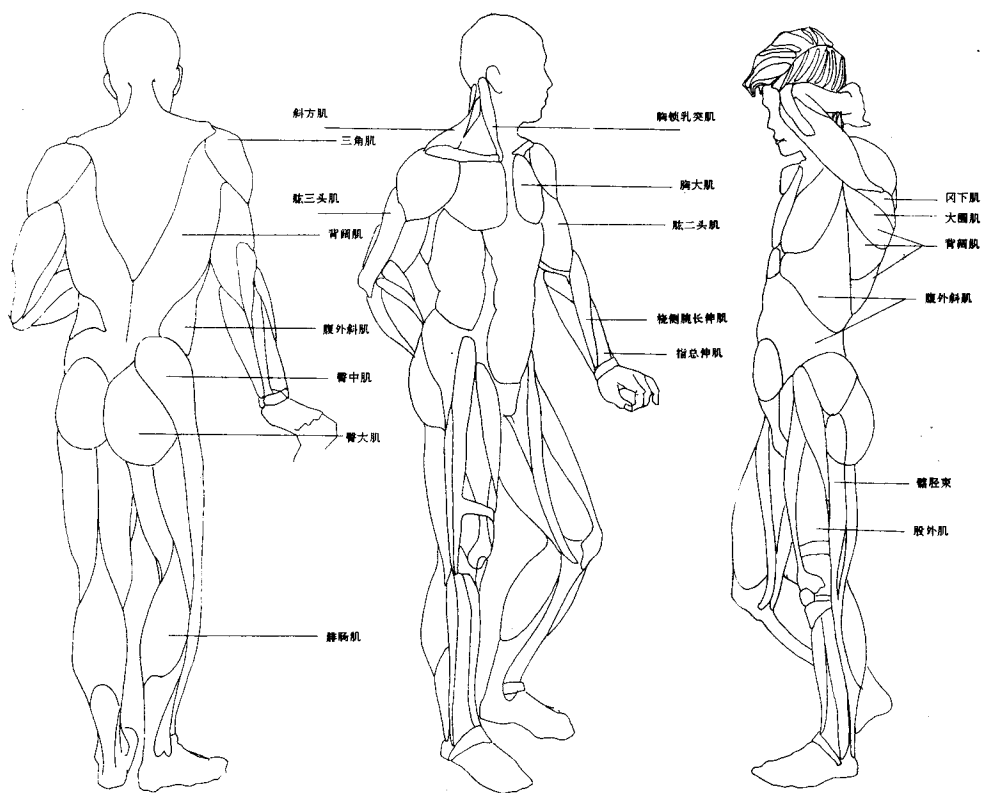
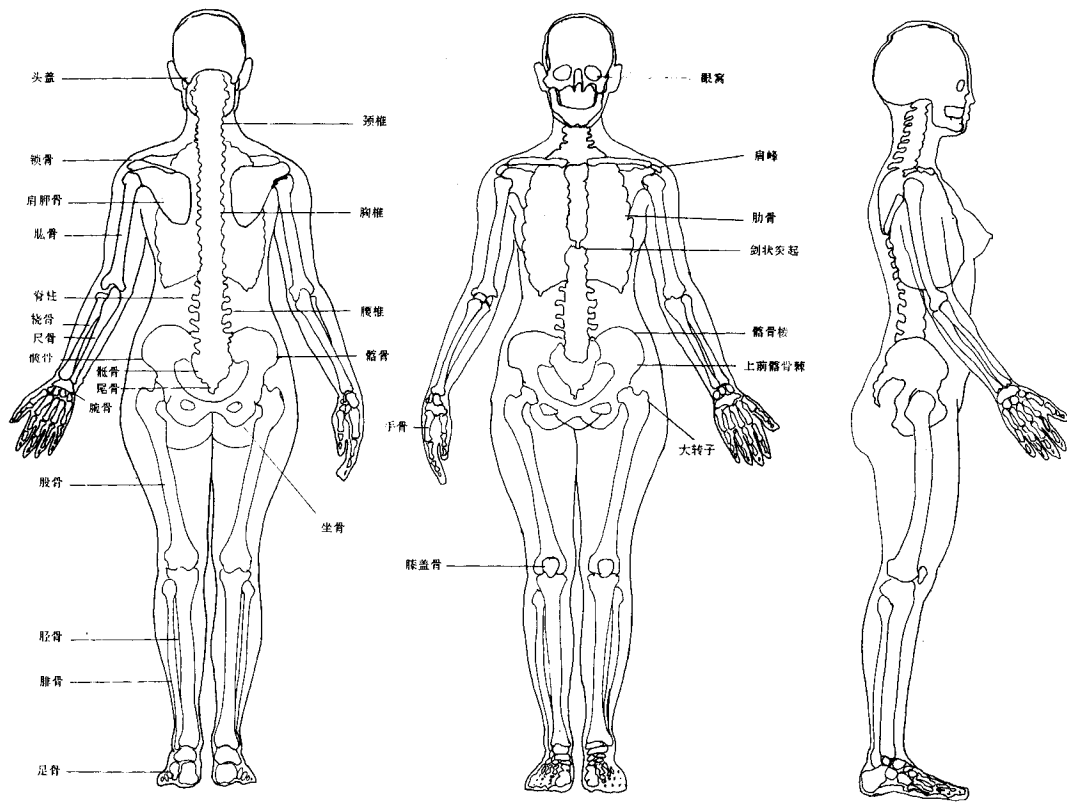
人体外形从前后看，左右呈对称状；从侧面看，腹、背呈完全不对称形。这在人体工学上称为“纵切断体型”。与此相对，对直立的人体从头顶向下俯瞰时所得到的体型为“横切断体型”，横切断体型也同样是左右对称，前后不对称。服装造型设计是以人体为依托的，是“人体的包装”，其形态首先必须适合

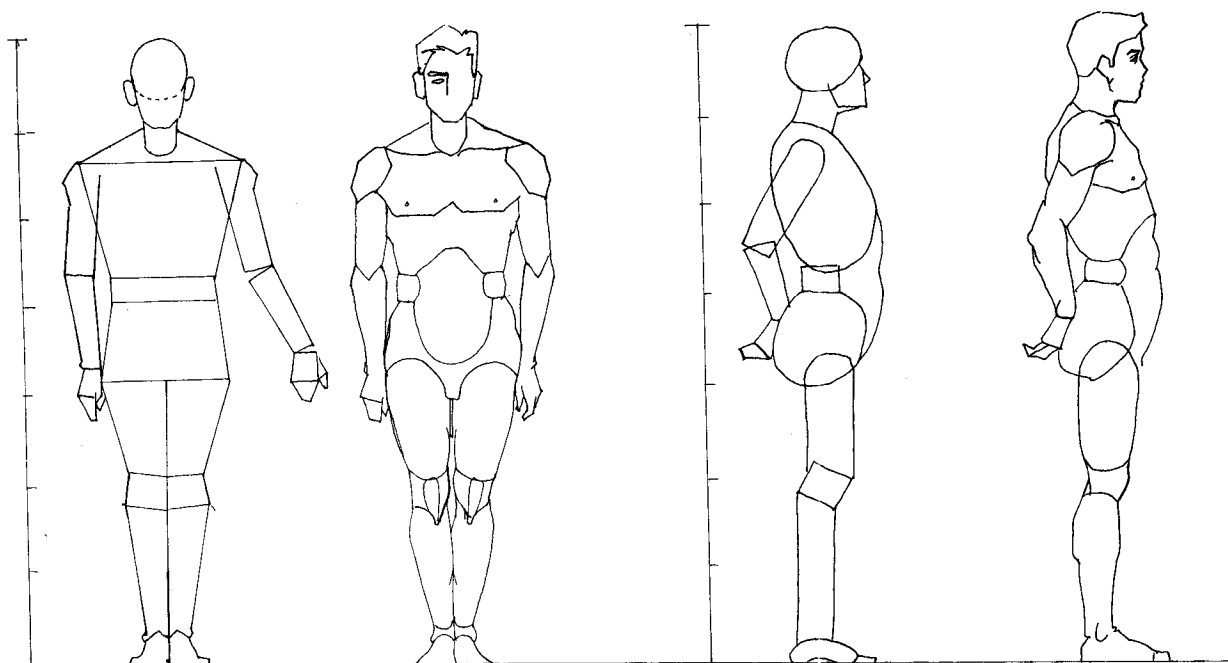
人体这一特定对象的形态特征，因而对人体外形横切断体型和纵切断体型必须了如指掌。

再次，要熟悉因性别、年龄带来的形体差异。

体型的差别，男女两性的差异是最明显的。一般而言，女性由于生殖、哺乳功能而形成乳房丰满、突出，臀部宽大且皮下脂肪饱满。据统计，男性肌肉与脂肪之比为70%比30%，而女性脂肪所占的比例则高达43%，因而女性的线条显得圆润、柔美，而男性的线条则显得方直、刚劲。

年龄之于体型差异也是明显的。人在18岁以前为成长期，这个阶段体型变化较大，其主要特点是躯体的增大与头、身比例的变化。一般而论女子比男子早熟两三岁，18岁以后即进入所谓的成年期，人体各部分基本发育完毕，身体基本上定型，除了特殊的发胖或消瘦外，一般体型变化不大。进入老年期后，人的骨骼和肌肉都会出现不同程度的萎缩，同时也带来体型的变化。





(二) 以人体为依托与支撑

作为服装设计意念记录方式的服装设计稿的绘画表现，首先必须考虑到服装以人体为依托与支撑这一特点。

服装设计不等于衣物设计。

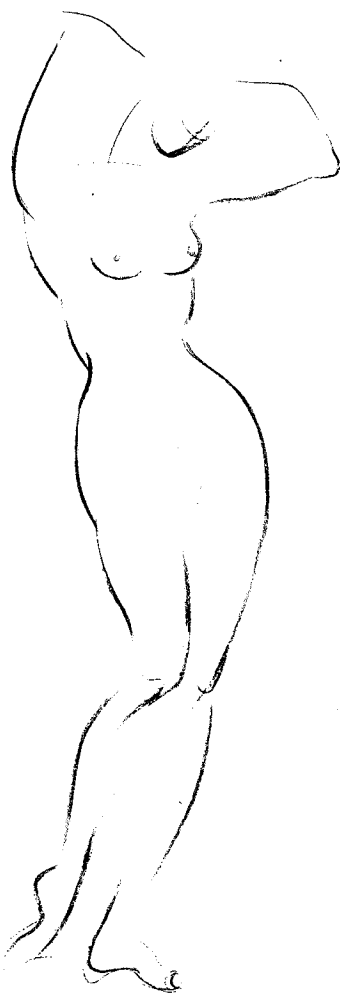
在服装设计领域里，我们常常把衣物和服装形态分开来看。衣物有各自的样式，而衣物被人穿着后，就形成了千姿百态的“服装形态”。服装形态是服装设计的关键。服装形态是由衣物本来的形态、着装的人体和着装方式三者综合构成，缺一不可。不难看出，从本质上讲，服装设计是以人体为依托，以着装方式为媒介而进行的衣物样式的设计。

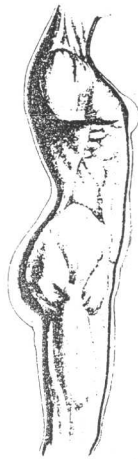
就着装方式而言，可以把自古以来各地区、各民族、各时代的服装的着装方式总结分类如下：

佩戴型 出于装饰、保护、隐蔽等目的，把天然或人工的小片固定于身体的某部分。

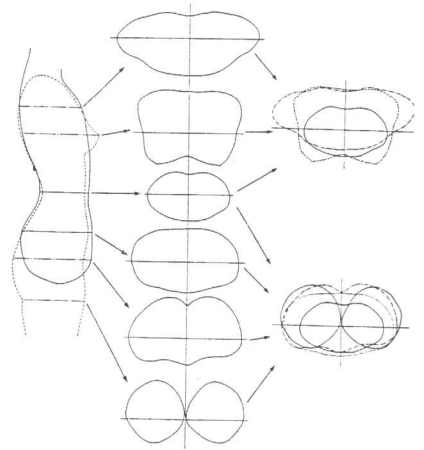
系托型 把绳、线、细带等天然或人工的线状材料系扎于人体的一部，尤其是腰、颈、腕、腿等部位。

挂覆型 以肩为支点，用布类披挂于身体上的形式，如披肩、斗篷、坎肩等。

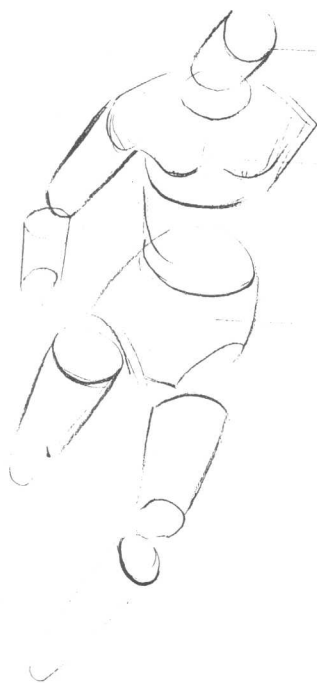


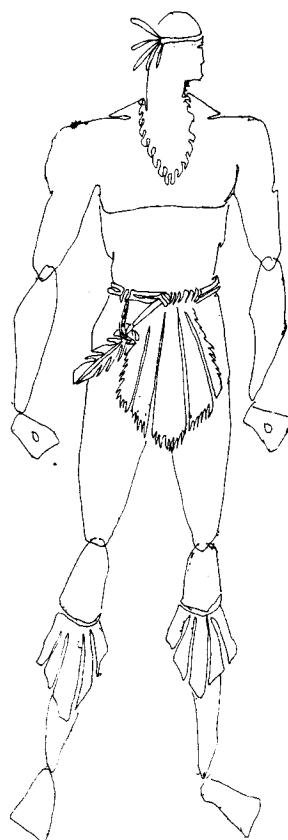


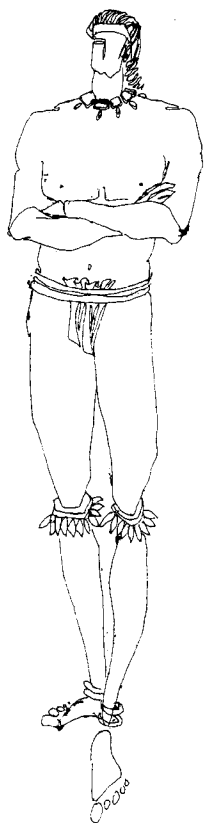
男女皮下脂肪厚的差别
(粗线部分为男性, 细线部分为女性)



纵切断体型与横切断体型







缠裹型 用长方或半圆形的布，把躯干部缠裹起来的形式。

垂曳型 不分上衣下裳的全身衣，长长地垂下的形式。

贯头型 有在长方形或椭圆形布中央挖洞的贯头方式；或是用两块布合起来，在肩部用点固定的方式；还有让头从筒状的衣物中间穿过去的方式等等。

包裹型 其特点为前开，左右襟相压，把身躯及下肢同时包裹起来的着装方式。

体形型 按照体形分别包装的着装类型。原则上是上下分开的两部式，是现代人类着装的主要方式。

由上不难发现，无论何种着装方式，就其与人体的依存关系而言，在服装设计的创意中有两方面是必须注意的。其一，是人体对衣物的承托。其二，是人体对衣物的支撑。不考虑人体的承托，衣物将无法穿着；不考虑人体的支撑，服装的款式形态将难于显露。

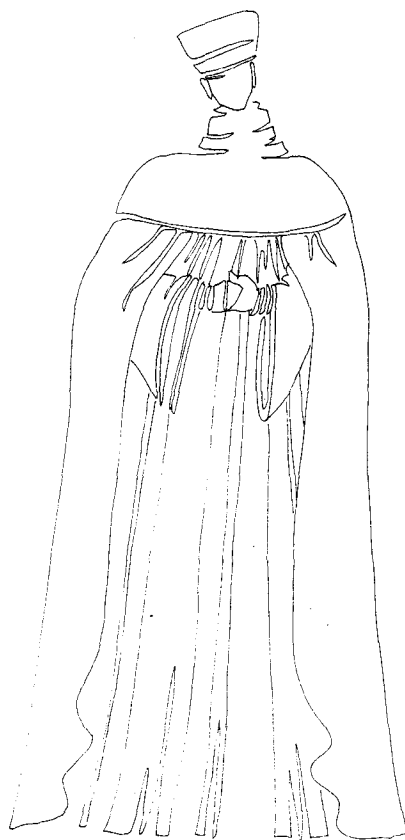
服装重力承托部位主要是人体的头顶、肩部，围合承托部位主要是头颅围、颈围、胸腋围、髂上腰围等。人体对服装的支撑主要是

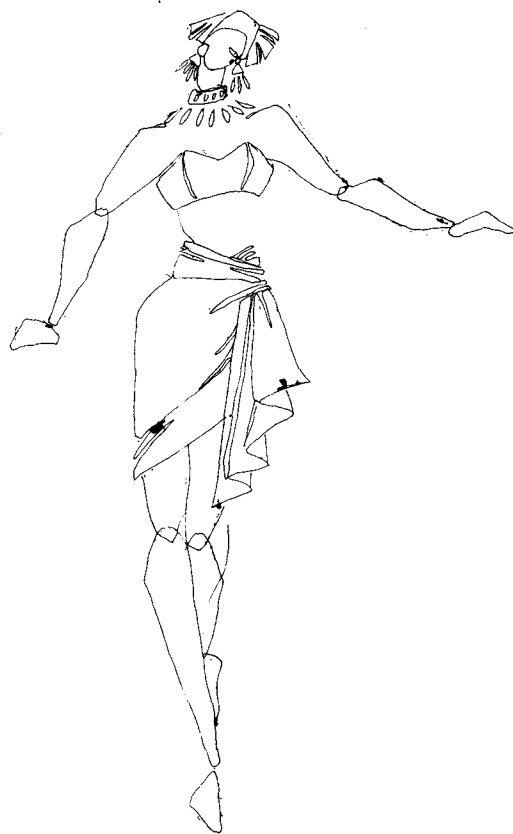
头、肩、胸背、臀等部位。人体对服装的承托与支撑部位，是服装造型设计不可忽视的着眼点，亦是服装设计稿绘画表现的关键。

（三）服装的体量形态是表现的出发点

作为服装设计意念记录方式的服装设计稿的绘画表现，体量形态是表现方法的出发点。

绝大多数的服装设计论著，都存在着设计“平面化”的倾向，然而，如果从服装的着装状态考虑，而不是从衣物样式设计上着眼，我们会发现，就服装而言，平面是依附于立体而成立的，立体的、三维的思维起点，应该是服装设计较科学的方式，亦应是服装设计稿的绘画表现应取的基本态度。





严格来讲,绘画形态是二维的,是不可能完全再现三维形态的。要运用平面的媒介表现立体的形态,关键在于建立一种在二维平面上体现三维立体物象视觉经验特征的视觉语言系统,也即利用二维的媒介创造出与立体三维物体在结构上相似的样式。

由模仿人类视网膜影像而形成、经文艺复兴时期发展与完善起来的焦点透视法,是利用二维平面表现三维物象的一种常用方法,其最大特点在于将人的知觉经验和物理对象投射到视网膜上的瞬间影像等同起来。这种方法最大的缺点在于“表面化”与“平面化”。

由于摄影术的发明与发展,视网膜影像的绘画形式受到了冲击。本世纪的绘画艺术经由印象派的“光色”,立体派的“形体”,构成主义与风格派的“结构”等方面的革命,基本上完成了对其本体的再认识与重新定位,形体、结构的概念已大大突破了“焦点透视法”的局限。“结构画法”应运而生。“结构画法”在其影像轮廓上保留了“焦点透视”的视觉舒适性,而在形体结构的表现上则更接近

三维的概念。“结构画法”的认识角度与表现形式，对于用绘画的形式来思考与记录服装的形态是非常有价值的。

从体量形态的角度来构思与记录服装的设计意念，一般情况下可以从下述三大方面着眼。

从人体与服装形态的体量关系来看，我们可以将其分为：贴身型与宽松型、覆盖型或裸出型、近体型与离体型、适合型与夸张型等等。

从整体的服装形态的体量来看，可以将其分为：A字型、X型、H型、Y型、8字型、袋型、直线型、筒状型、三角型、郁金香型、美人鱼型等等。

