

朝华出版社

服装 设计

ABC

- ◆ 讲解时装发展趋势
- ◆ 系统罗列设计风格
- ◆ 细述制作工艺过程
- ◆ 考学辅导必备资料

考学必读 考学必读 考学必读 考学必读 考学必读

目 录

概述	(1)
第一章 服装画基础	(1)
服装效果图的种类	(1)
实用性效果图	(1)
创意性效果图	(3)
人体绘画与服装	(4)
人体绘画	(4)
着装	(18)
服装画构成的基本要素	(20)
线	(20)
图案	(21)
色彩	(26)
质感	(35)
服装画技法	(35)
线描	(35)
黑白画	(36)
淡彩画	(37)
水粉画	(43)
喷绘	(43)
其它材料	(46)
新型工具	(47)
质感的表现	(50)
第二章 服装造型设计	(54)
服装设计的原则	(54)
和谐与对比	(54)

比例	(54)
平衡	(57)
节奏	(58)
服装造型设计	(59)
廓型设计	(59)
局部细节设计	(64)
装饰点缀	(74)
服饰配套	(75)
第三章 服装结构裁剪基础	(76)
平面裁剪	(76)
原型	(76)
各部位的名称及代号	(76)
衣身原型	(77)
袖原型	(79)
裙原型	(81)
裤原型	(82)
以胸点为中心的衣身变化	(87)
立体裁剪	(91)
几何形立体裁剪	(91)
波浪立体裁剪	(91)
第四章 服装工艺基础知识	(92)
缝制工艺	(92)
熨烫工艺	(92)
作品欣赏	(93)

概 述

服装是一个民族文化的象征,是人们思想意识和精神风貌的体现,在衣食住行中被列为首位。

服装是由色彩(色)、材料(质)、款式(形)三大要素组成,通过人的作用,构成了人类诸生活中的一种状态。

服装是一门综合性的科学艺术,涉及人体工程学、材料学、美学、设计学、色彩学、社会心理学、民族民俗学、文化史学等学科。

服装是一种造型艺术,既含有诸艺术的共性,从多方面给人以美的享受,又具有独自的特点,它以人作为表现对象,而材料、色彩、款式、制作工艺等服装构成要素则直接接受“人”的制约,根据人的需要制造出各种各样的艺术效果。因此,它是以人为基础的立体的、活动的、视觉的艺术,是离开人就不存在的一种艺术形式。

要想从事服装专业,并真正成为一名出色的服装设计师,必须博学精取各门类艺术所长,不断培养敏锐的感受能力、非凡的创意能力、结构的组织能力和高超的工艺制作技巧。

第一章 服装画基础

服装画是绘画的一种表现形式,但却不同于一般的绘画。它是服装设计师思想、观念、意图的完美体现,是设计师藉以将捕捉到的创作灵感较完整地描绘出来的一种着装人体效果图。它既要表现服装在某种特定气氛中的效果,又不能忽略服装主要外型和细节,因此,它是设计者展示服装效果的一种直观的画面表现形式。

服装效果图的种类

实用性效果图

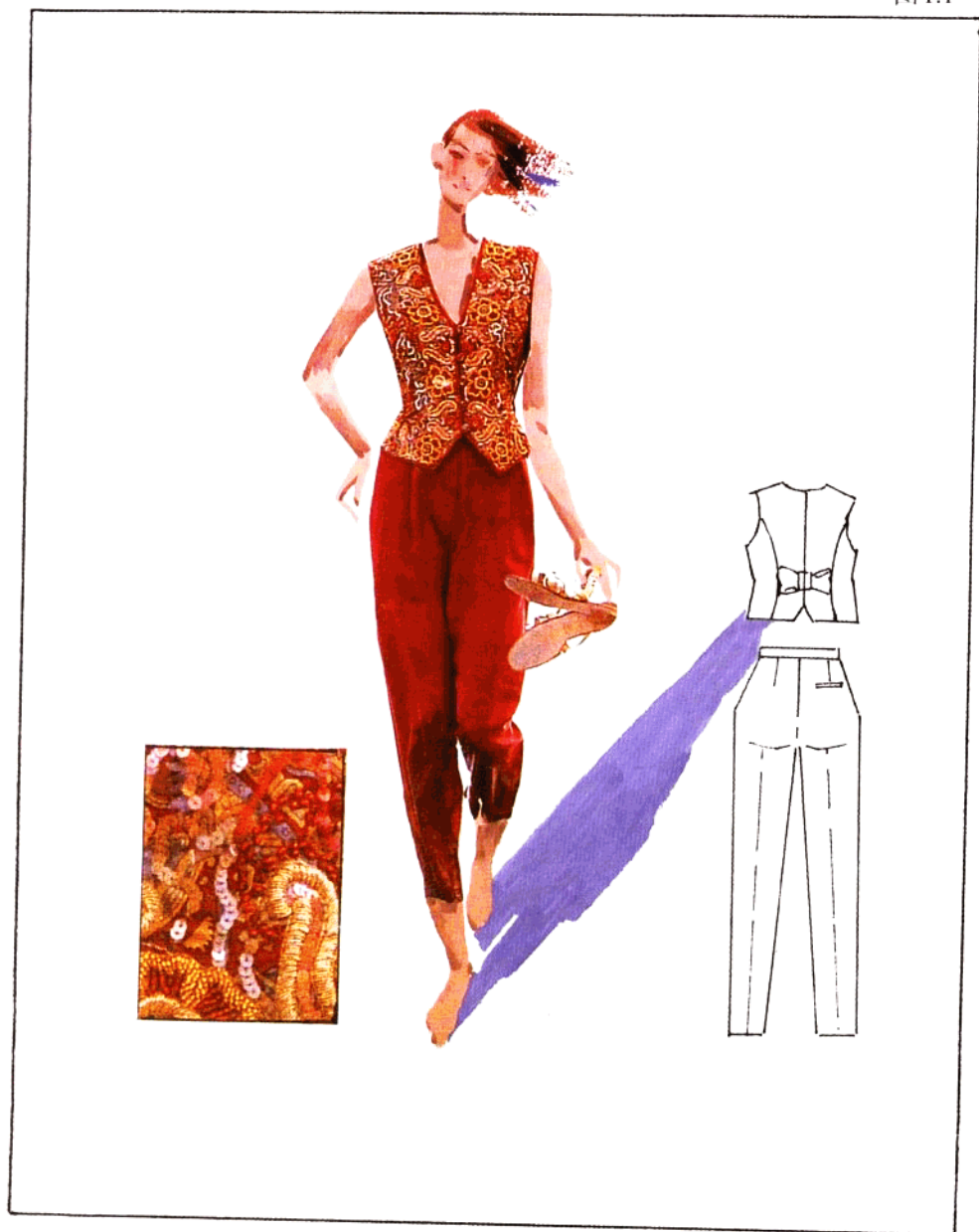
指针对某些基本要求而绘制的效果图,能直观地表达服装款式、色彩、面料的真实面貌,侧重于较具象的自然形态的表现。

以客观对象为依据,根据审美需求稍加变象,一般采用人体正面或3/4侧面站立姿态;以头身比例1:8~1:8.5为宜;五官、发型、配饰等交待清晰;以固有色为主的色彩配置;较真实的面料质感及纹理效果;准确表现出服装的结构、比例、设计特点、制作意图和要求。

一张完整的实用性效果图应包含服装人物造型效果图、背面款式平面示意图、结构裁剪图，并附有色标或面料小样及必要的文字说明。

实用性效果图一般应用于预视服装效果的设计、投标方案、出版物中的新款介绍和服装院校的高考试卷(图 1.1)。

图 1.1



作者：张 健

创意性效果图

指以创造性思维为基础的带有某种灵感思维和情感因素的创意表现。相对于实用性效果图而言,是依据意象进行视觉语言的创造性应用。画面可以不受标准构图格式、服装款式和结构工艺等要求的局限,努力追求色、型、质、料与人体的完美结合,强调画面的趣味性和艺术性,通过应用不拘一格的视觉要素,创造强有力的视觉刺激和审美形式的快感。

创意性效果图一般应用于服装宣传画、招贴画、印刷品、插图以及大型服装展等(图 1.2)。



图 1.2

人体绘画与服装

人体是构成服装造型的内在支架,服装的款式、结构设计和各种工艺手段,都是为了附和凹凸不平复杂的曲面人体,不了解人体就等于不了解服装。因此,学好服装画,须具备一定的人体绘画修养,理解人体结构,掌握人体各部位的比例,把握人体的姿式和动态,才能准确生动地衬托服装的形象,展现最佳的服装设计效果。

人体绘画

局部造型

头部造型 头部是服装画造型的关键部位,它不仅能体现人物的身份、年龄、性格、表情与神韵风采,而且时装画从整个人体到各部位的长宽比例,都是以头部的长宽比例为测量标准的。头部的比例决定着人体各局部的比例关系(图1.3)。

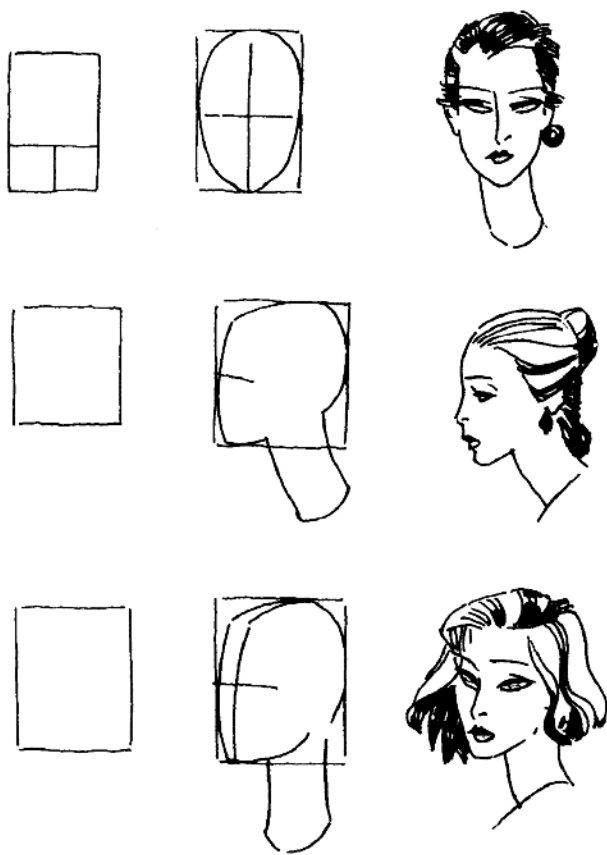


图1.3

正面的头为三个正方形的组合
侧面的头为正方形
3/4侧面的头部为长方形,略宽于正面头形。

眼 人的内在情态，多以眼的情态来表现。大眼睛的靓丽，小眼睛的迷蒙，丹凤眼的妩媚，三角眼的狡黠等，形成各种眼形与眼意，表露出不同的人物性格(图 1.4)。

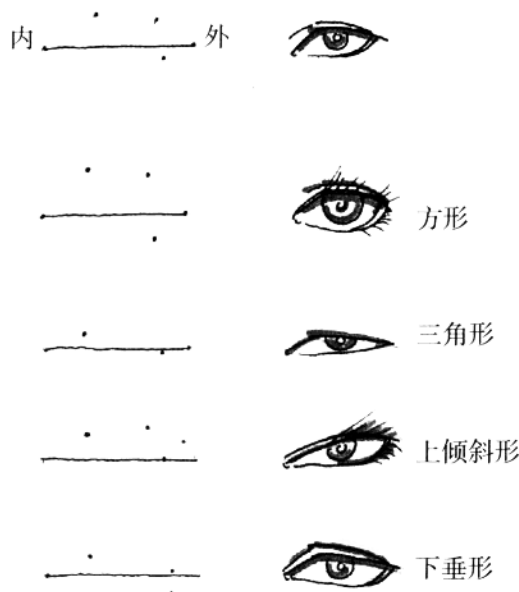


图 1.4

眼睛的基本形: 内外眼角在一条直线上, 上下各有 1~2 个转折点, 用弧线连接各点即形成眼睛的外轮廓形。

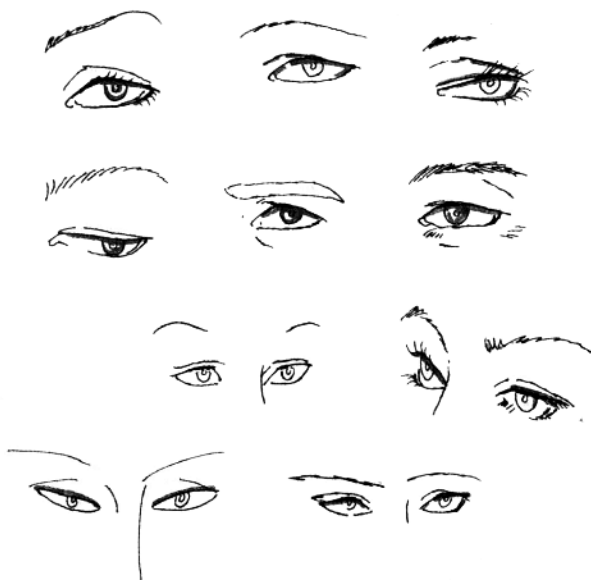
调整各转折点离基本线距离以及调整外眼角的高度, 可以把握眼睛的外部形状和区别外眼角的上下倾斜度。

眉 眉的长短、粗细、浓淡、高低、曲直等等不同的变化, 决定于眉头、眉腰、眉梢的变化(图 1.5)。

图 1.5

眉的轻淡浓重、高扬、低垂, 要与眼形走向一致。

女性眉形长而细, 以淡雅为宜, 男性眉形平直, 强调粗宽浓重。



鼻 鼻子对面部表情的变化影响不大，特别是女性不应过分强调。男性着重刻画鼻梁的垂直挺拔的立体效果(图 1.6)。

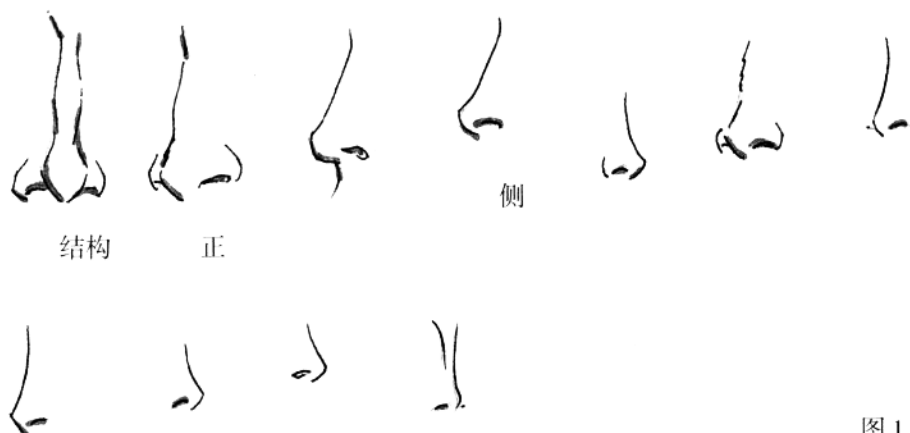


图 1.6

嘴 嘴是喜、怒、哀、乐等面部表情的直观表现。在服装画中，多以微笑端庄的表情为宜(图 1.7)。

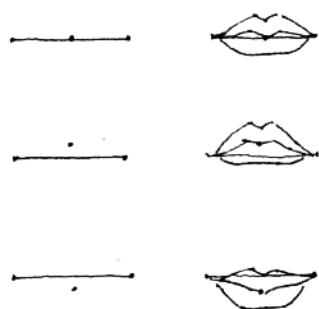


图 1.7

嘴的基本形由唇裂、上下唇构成。

嘴角和唇中点在一条直线上。

上下唇的薄厚、唇中点的上下移动及嘴角的距离影响唇形的变化。

对唇形的刻画、上唇宜棱角分明，下唇饱满圆润。



发型 发型是头部的重要装饰。男人发型一般较简单，而女人发型变化多样，或长或短，或直或弯，或简或繁，变化丰富多姿(图 1.8)。



图 1.8

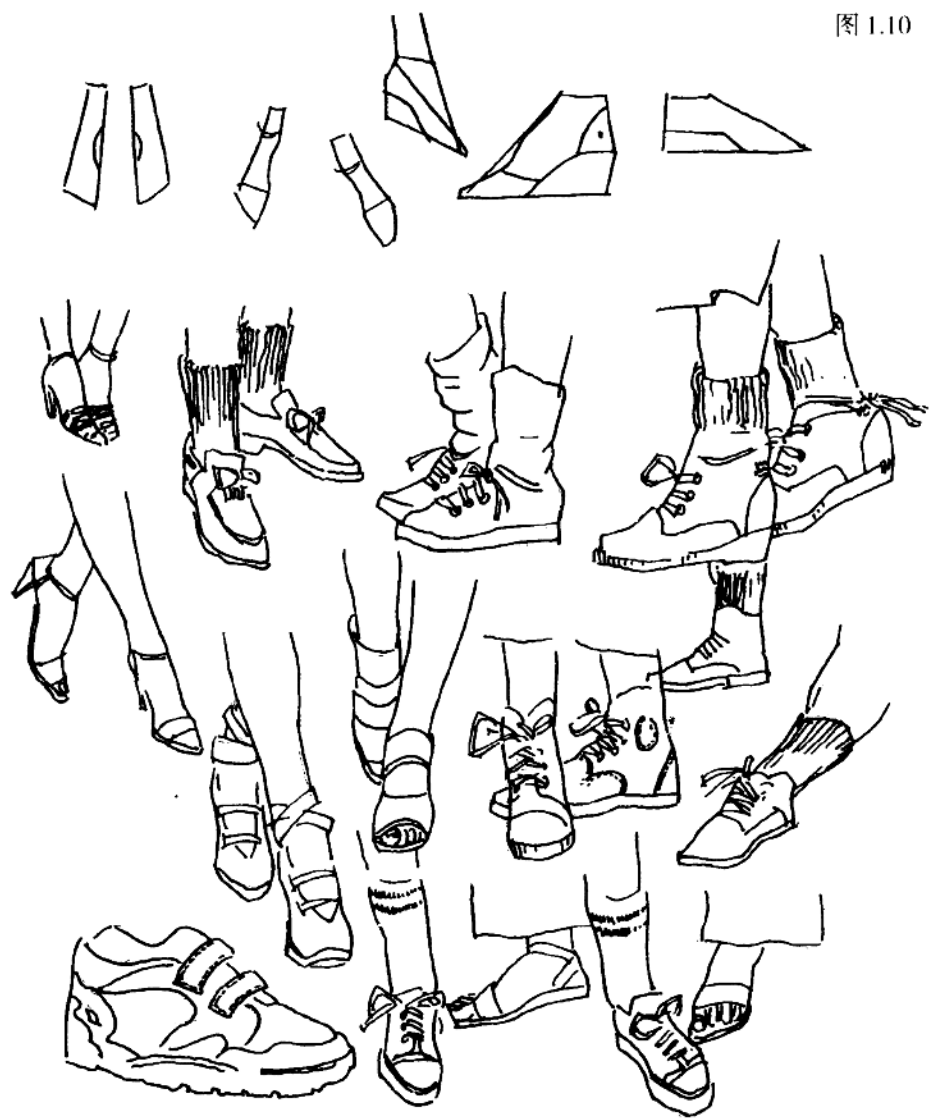
各类女式发型画法：先画出轮廓型，分组画出其结构特征，再以颜色沿结构涂底色，在高光处留出空白，以增强发质和立体效果。

手 手在服装画中常被称为第二表情，但对手的刻画也是初学者感到最棘手的问题之一。手由腕、掌、指三部分组成，又有伸、指、拳、按等主要手势，应与服装的主题和人体动势相协调。女人手式用几何形，如：三角形或梯形概括出手掌形，再按透视规则安插纤细优雅的手指。男人的手比女人的手方直有力，手指也较粗，放松时，手指一般呈弯曲状(图 1.9)。

脚 脚是支撑人体全身重量的根基，在服装画的表现中起着举足轻重的作用，而鞋作为服装的一部分，更不容忽视(图 1.10)。

图 1.9

图 1.10



正面的脚用三角形或梯形概括,侧面的脚用倾斜的梯形或多边形概括,抓住基本形,便于把握其造型特征。

胸腔和骨盆 胸腔和骨盆是人体结构的主干,其两块正方体的造型由能够活动的柱状脊椎连接在一起(图 1.11)。

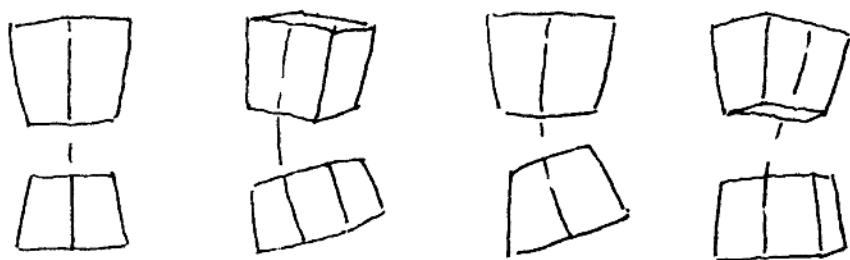


图 1.11

四肢 手臂、大腿、小腿均为圆锥体，上臂为圆柱体，它们由活动的球状关节与躯干相连接(图 1.12)。

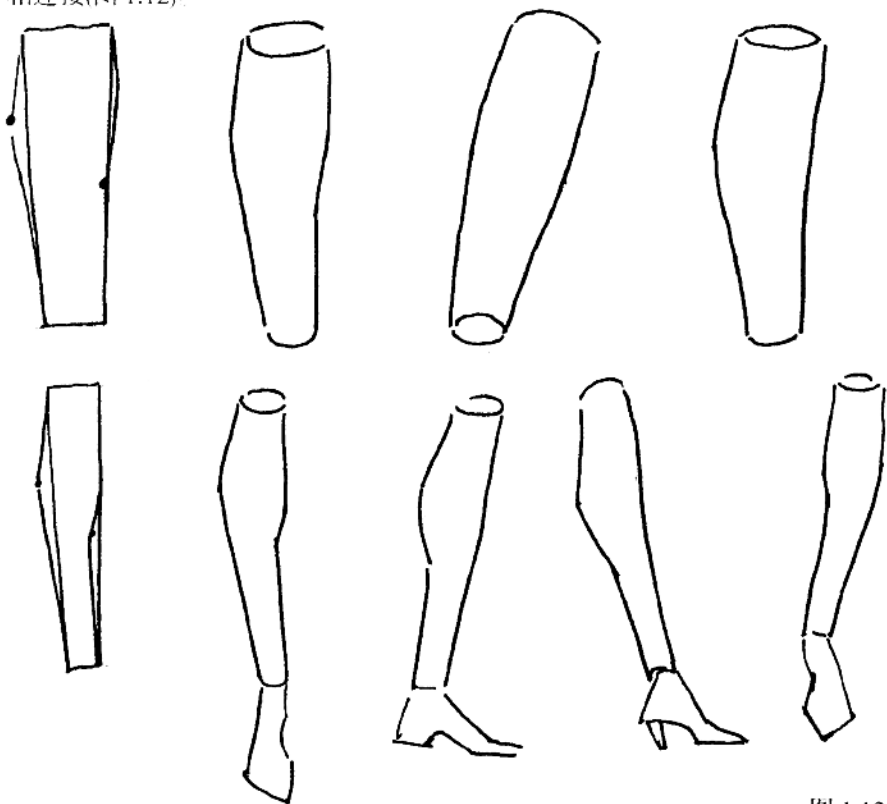


图 1.12

比例

当你熟悉了各局部的造型后，应按比例将它们分别安装在相应的位置上，组成一个完整的人体。

头部的比例 掌握头部比例有助于对人物头部外形结构与表现方法的理解。正面，按照“三庭五眼”基本的标准格式将五官各归其位。侧面，调整以鼻梁为中线的角度，

把握头部因角度的变化而产生的五官近大远小的透视变化,定位准确,便于细部的刻画(图 1.13)。

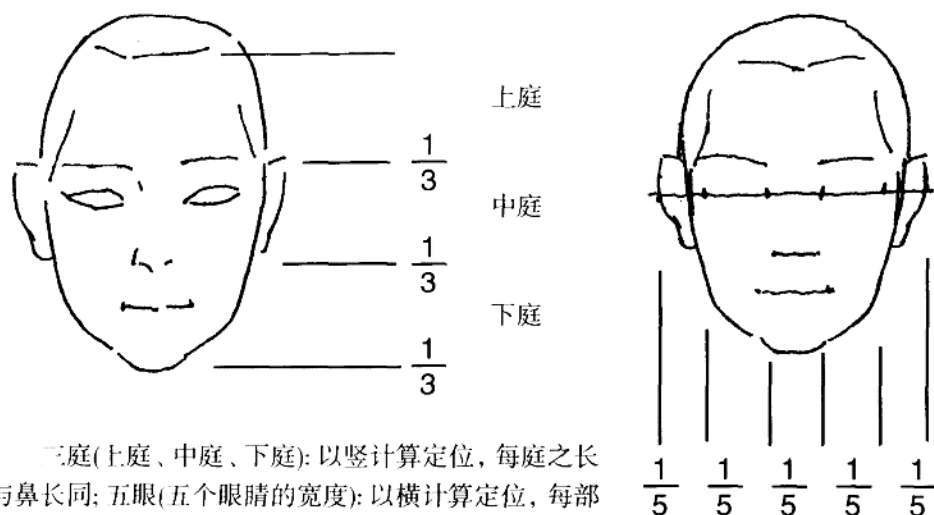


图 1.13

三庭(上庭、中庭、下庭):以竖计算定位,每庭之长与鼻长同;五眼(五个眼睛的宽度):以横计算定位,每部分与眼长相同。

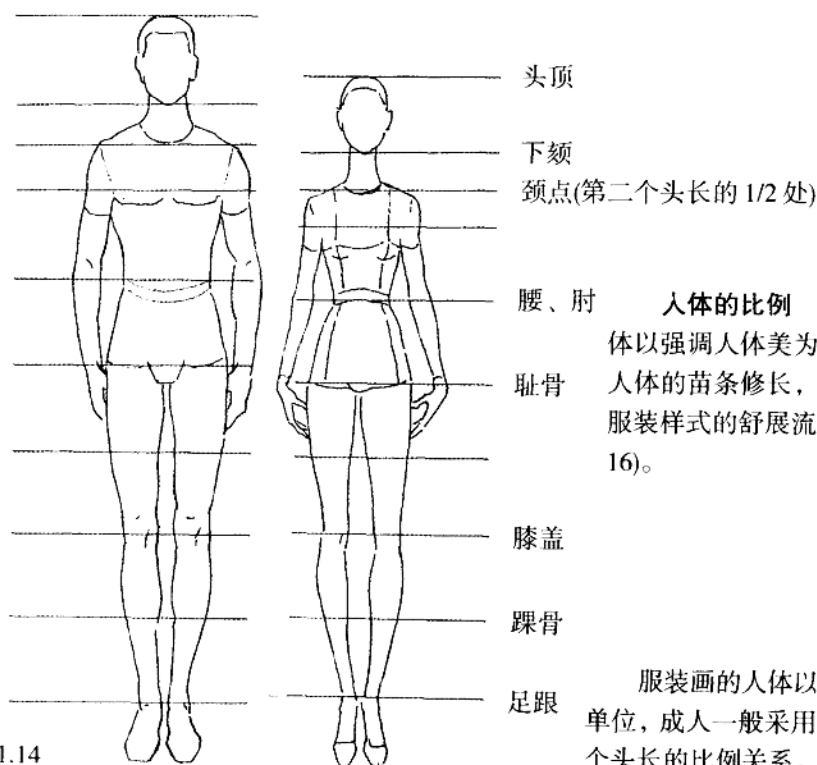


图 1.14

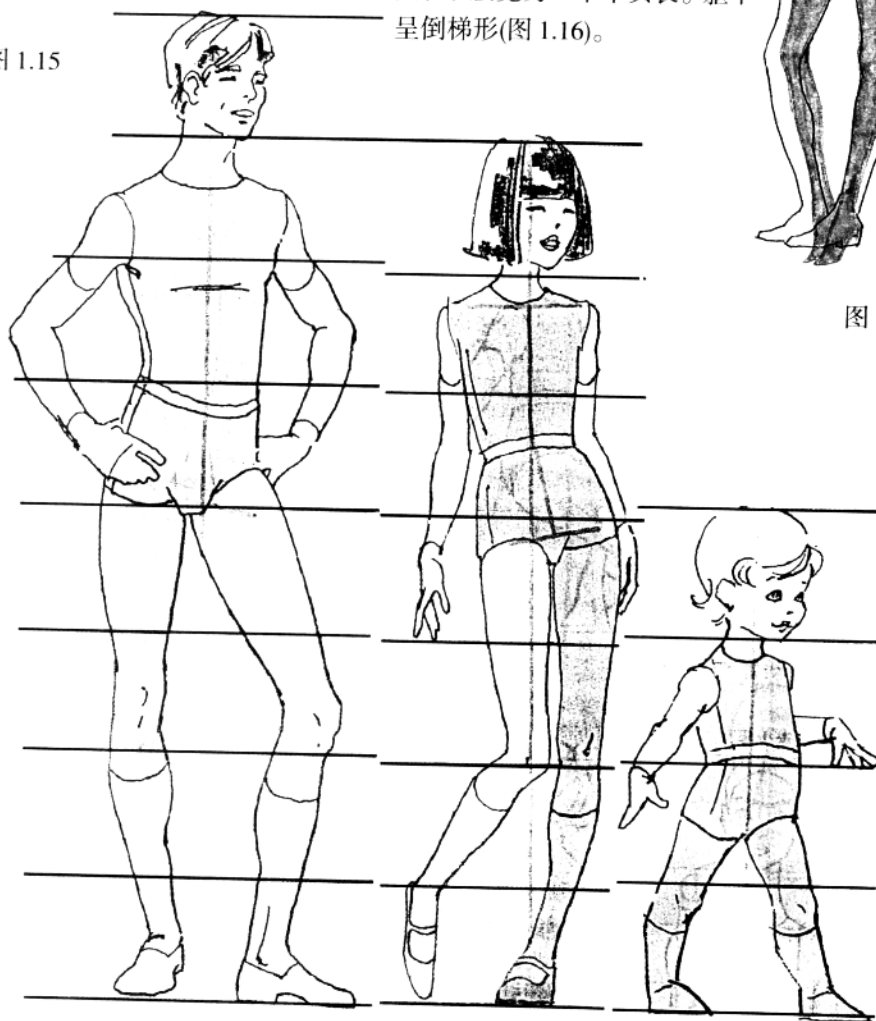
人体的比例 服装画的人体以强调人体美为特点,夸张人体的苗条修长,以便于表现服装样式的舒展流畅(图 1.14至 16)。

服装画的人体以头长为等分单位,成人一般采用八个半至九个头长的比例关系。

儿童、少年、青少年人体比例

儿童, 2—3岁为四个头长, 4—6岁为五个头长, 年龄越小, 头部越大。少年, 8—12岁为7个头长(图 1.15)。

图 1.15



女性 肩臀同宽, 为两个头宽, 腰纤细, 为一个头长。

男性 肩略宽于臀, 为两个头长, 腰宽为一个半头长。躯干呈倒梯形(图 1.16)。

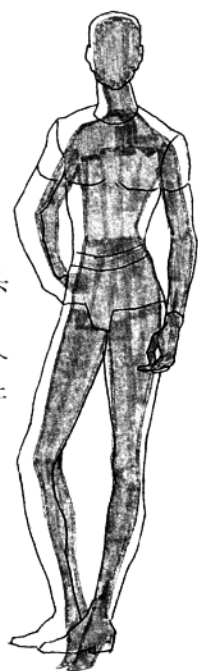


图 1.16

人体动态与重心的平衡

重心：指人体全身重量的中心，其位置在脐孔附近。

重心线：指人体重心引向地面的垂直线。

支撑面：指人体与地面接触的面积。

为了使人体的重心保持平衡稳定，首先应了解人体的重心点与支撑面之间的关系。从重心点向地面引一条垂直线——即重心线，如果落在支撑面范围之内，人体的动态即是相对稳定的。当人体直立时，头、肩、骨盆与地面之间相互平行，并与人体的中轴线垂直，此时的重心线恰好落在支撑面两脚之间。这是人体绝对稳定的左右对称的平衡姿态(图 1.17)

人体稍有动势，重心就会发生变化，当移动重心落在一只脚上时，头、肩、骨盆也将随之调整角度。

如：左脚撑重时，骨盆倾斜，左腿一侧高于右腿一侧，肩和头部向互为相反方向倾斜，中轴线也呈“S”状扭曲，以使人体在动势中得到一种力的平衡(图 1.18)。

肩、骨盆互相平行与中轴线呈垂直状(图 1.17)。

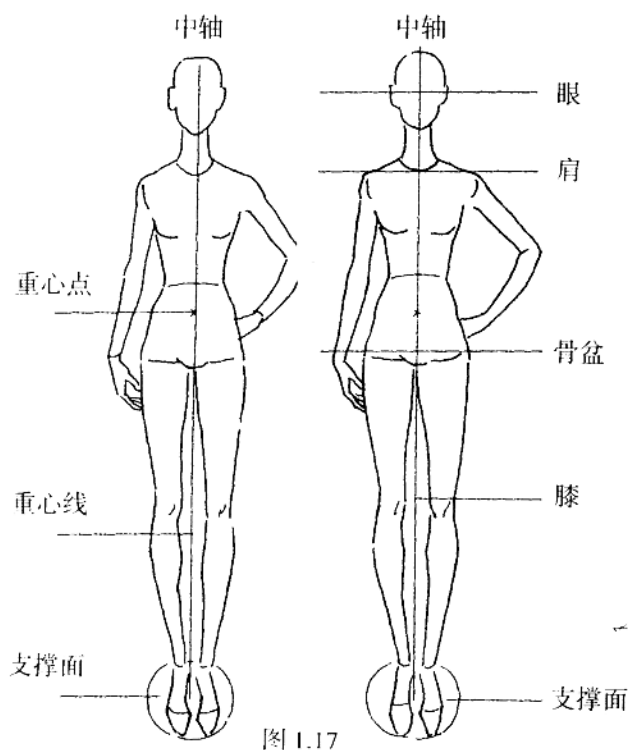


图 1.17

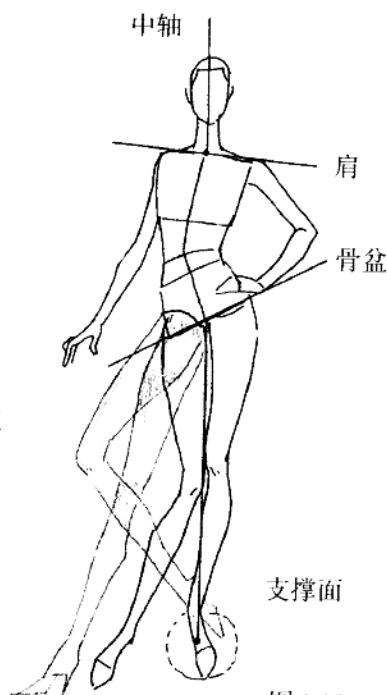


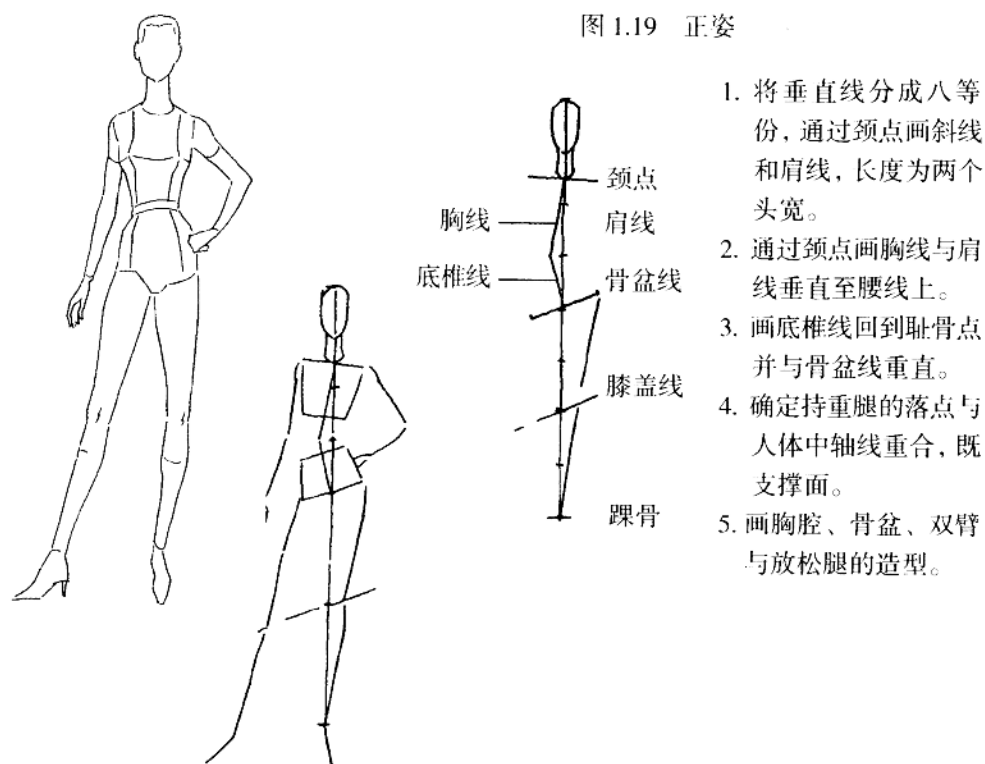
图 1.18

重心落在左脚上其右腿可以较自由活动，而不影响基本动势(图 1.18)。

服装画人体的姿态

服装画人体姿式的选择,以最有利于突出服装的款式特点、设计构思的角度和动态为主,人体造型以体现穿着效果为目的,即人体的动态取决于服装的式样。

左右对称式的直立人体动态,虽然平衡稳定,但过于呆板、僵硬,缺少变化。移动重心在一条腿上,成两腿之间以一侧为主,夸张骨盆的倾斜角度和躯干的扭曲幅度,使静止的服装通过优美的形体变化产生新的形态和新的美感。图1.19至图1.25的各种姿态是实用性服装效果图常采用的标准姿式。



手臂的处理应与人体动势相协调,避免双臂交叉、叉腰等对称式造型,以一臂下垂,另一臂叉腰或抬起,以有利于展示腰身造型和袖子的款式结构。

头部处理应简洁概括,以发型、头饰的描绘为主,五官以虚代实,更不应过分强调面部表情的变化,否则易喧宾夺主。

服装画的体态造型,很像京剧人物的“亮相”与“塑型”,通过面向、身段、步伐的起、止、亮、收等手法,构成独特的典型动态。