

设计基础

高分密码

金莹 沈雁冬 编著





金莹

1979 年生于浙江杭州，2002 年毕业于浙江理工大学服装与艺术设计学院。2002 年留校任教至今，为浙江省流行色协会会员。作品在《色彩理论与表现》著作上发表。著有《高分秘诀——色彩》。服装作品在 2000 年中国国际青年时装设计大赛等其他设计大赛上获奖。



沈雁冬

1979 年生于浙江杭州。2001 年毕业于杭州商学院艺术与设计系，2004 年毕业于中国美术学院视觉传达系硕士研究生课程班。2001 年至今任教于浙江科技学院设计与艺术系，从事艺术设计教学与研究工作。著有《广告设计》、《图案设计》等书，多幅作品发表于《图案技法入门》、《企业形象设计》、《艺术设计重点突破》等书。

前言

近年来，各美术院校纷纷改革本科招生考试制度，部分专业科目实行统一命题的基础上，简化专业考试科目和试题内容。但是，像江南大学、东华大学、鲁迅美术学院、天津美术学院、四川美术学院等艺术院校，在美术招生考试中依然需要进行专业考试。设计是艺术设计各专业考试科目之一，试题是对考生绘画基础和专业素质的全面考察，主要了解设计构思、构图、造型、色彩、表现技法以及专业基础知识的掌握程度。一般考试内容由各专业色彩效果图、结构图和设计说明三部分组成，要求设计构思新颖，造型表现准确，色彩协调，符合考题要求。本书介绍近几年各美术院校的设计专业考试内容，设计的基础知识及表现技法，可作为美术及艺术设计类学生的助考用书，也可以作为初级设计人员的入门读物。

此外，要特别感谢浙江科技学院的李久来老师、浙江理工大学方贤峰老师，感谢他们对本书编写的帮助与大力支持。作品提供：郭江峰、郑蓉蓉、郑佩佩、胡莉敏等。

J-44
G584
2

目 录

第一章 服装设计

第一节 服装画的概述	2
第二节 人体的画法	3
第三节 服装的画法	6
第四节 考题步骤图	21
第五节 作品欣赏	23

第二章 视觉传达设计

第一节 图案设计	25
第二节 标志设计	33
第三节 广告设计	38

第三章 工业设计

第一节 概 述	46
第二节 工业设计解析	46
第三节 技法表现	47
第四节 必备工具	50
第五节 考试步骤图	51
第六节 作品赏析	53

第四章 环境艺术设计

第一节 概 述	63
第二节 作品赏析	64

J-44
G584
2

目 录

第一章 服装设计

第一节	服装画的概述	2
第二节	人体的画法	3
第三节	服装的画法	6
第四节	考题步骤图	21
第五节	作品欣赏	23

第二章 视觉传达设计

第一节	图案设计	25
第二节	标志设计	33
第三节	广告设计	38

第三章 工业设计

第一节	概 述	46
第二节	工业设计解析	46
第三节	技法表现	47
第四节	必备工具	50
第五节	考试步骤图	51
第六节	作品赏析	53

第四章 环境艺术设计

第一节	概 述	63
第二节	作品赏析	64



第一章 服装设计

第一节 服装画的概述

一、概述

服装画是服装设计师灵感的表现，是服装设计中非常重要的环节之一。服装画表现服装设计的整体造型和结构特征，是融商业性与艺术性于一体的绘画形式，它也是时装广告宣传、推销和信息交流的一种形式和手段。

简单地讲，服装画可以分两类，一类是实用性的，另一类是欣赏性的。实用性服装画是服装画最主要和最常见的形式，此类服装画是从服装款式设计到成衣完成的预想图，需要仔细描绘出着装的效果，并以此为依据进行裁剪、缝制。它需要绘画者既对流行有充分的认识，也要懂得服装的制作工艺。实用性服装效果图是直接以生产为目的，所以此类服装画应该是清晰、准确的。欣赏类服装画注重视觉的感染力，着重表现服装的形式美，通过艺术感染力引导时尚潮流，起到一定的宣传、导向和推销的作用。此类服装画以服装插图和时装广告的形式为主，可以作为一件单独的作品，作为一种意念而存在。我们虽然将服装画分为实用性和欣赏性两大类，但并不否定它们的共同点，也就是实用性和欣赏性并存，根据不同的目的，侧重面有所不同。

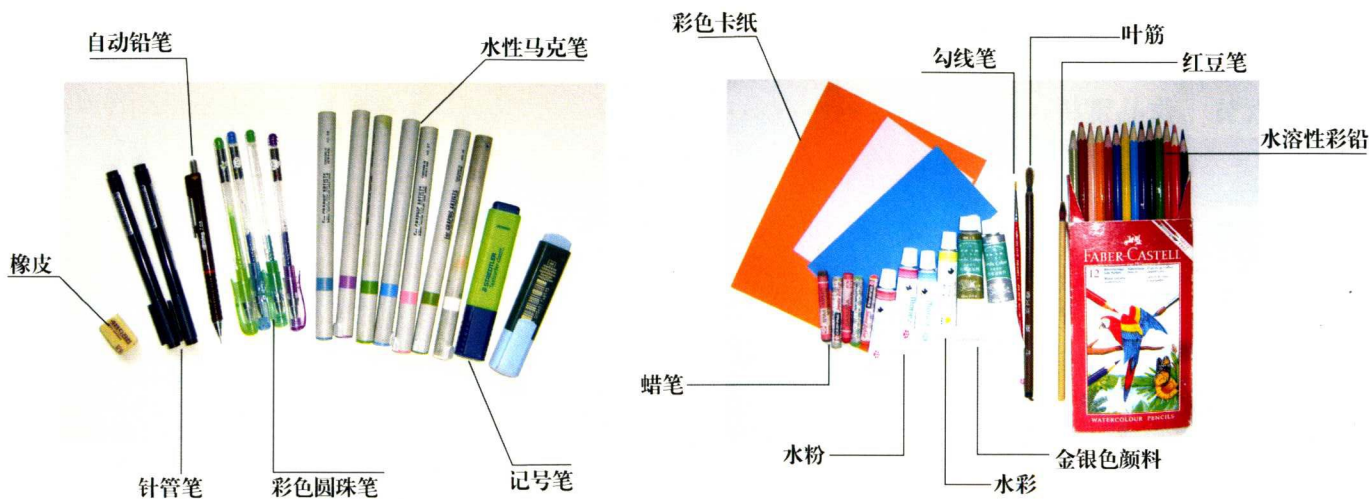
二、材料准备

“工欲善其事，必先利其器”。因此，我们在绘制效果图之前，必须先了解各种工具。

(1) 纸类：水粉纸、素描纸、拷贝纸、宣纸、色粉纸、卡纸、特种纸。

(2) 笔类：毛笔（软——白云笔适用涂面料；硬——狼毫、狼圭、红毛、衣纹、叶筋等适合勾线）、铅笔、水溶彩色铅笔、炭笔、针管笔、麦克笔、蜡笔、油画棒、色粉笔。

(3) 其他辅助工具：橡皮、尺子、调色盒、颜料、画板、小刀、各种固定纸张的工具（胶水、双面胶、透明胶带、夹子、图钉）





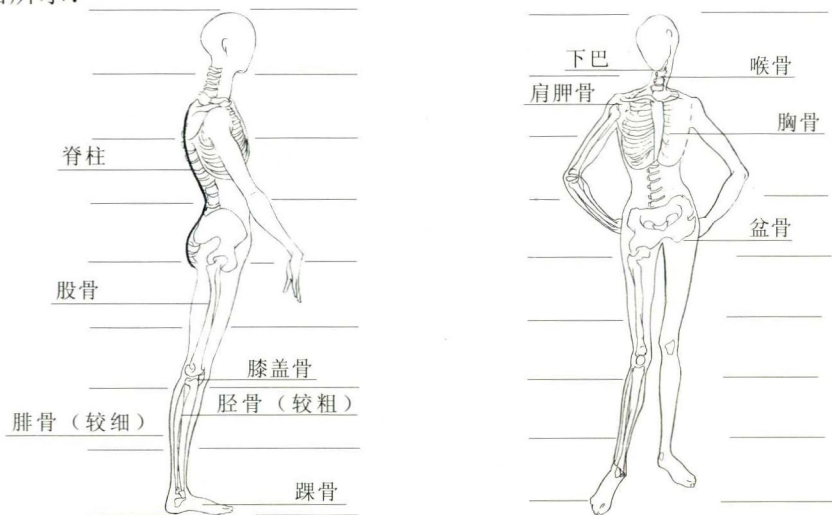
第二节 人体的画法

一、人体的结构

服装设计实际是人体的包装设计,只有很好地了解和掌握人体的造型、结构和各部位的比例及其运动规律,才能很好地进行人体的包装设计。研究服装人体结构,画好人体动态是服装画的基础。

1. 人体的结构

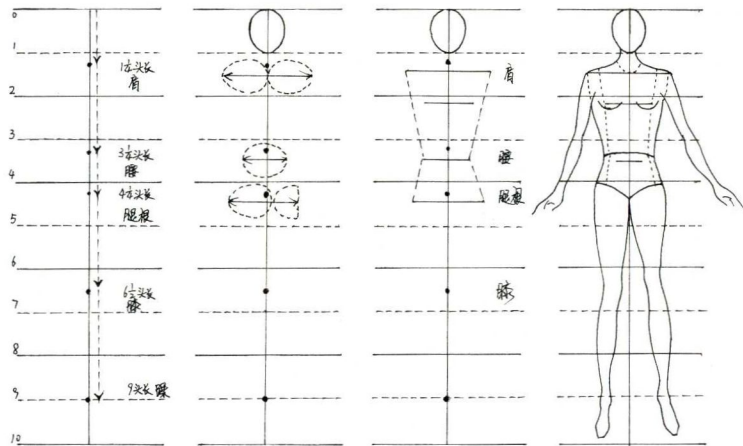
人体结构见下图所示:



2. 人体的比例和造型

人体的比例一般是以头的长度为单位的,简称头高。画人体比例先确定人体的高度(从头顶到脚底选定2点,然后将它们8等分)。在服装画中,人体与头高的比例一般为8:1,9:1,10:1,有的甚至更高,目的在于突出服装,满足人们视觉上的需求。8:1是正常比例,比较准确,平易,温和;9:1是将视线放在腰部,从腰线往上看,头部因透视而变小,主要适合画裙装、礼服。10:1等夸张的比例,可以表现晚礼服,强调腿部的裤装等。无论何种比例,在具体处理时,均不是加长上半身,而是将腿部加长,尤其是加长膝盖以下的小腿部分,手臂和颈部只是适当加长。

女性的身体比例,1/3至膝,2/3至腰,3/3至头顶。从正、侧、背三个方位描绘人体,要注意比较肩、臀、腿肚的宽度。女性人体最宽部位(肩部)约为2个头长左右,腰宽约为1个头长,臀部约1个半头宽。女性肚脐稍低于腰线,肘稍高于脐的水平线。

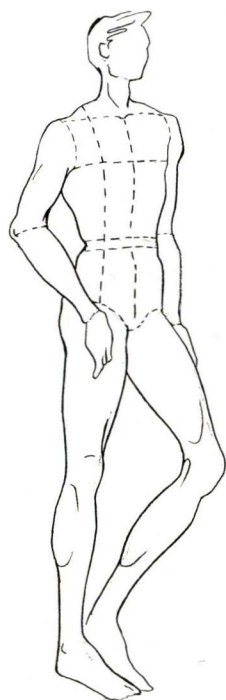


3. 人体的动态和重心

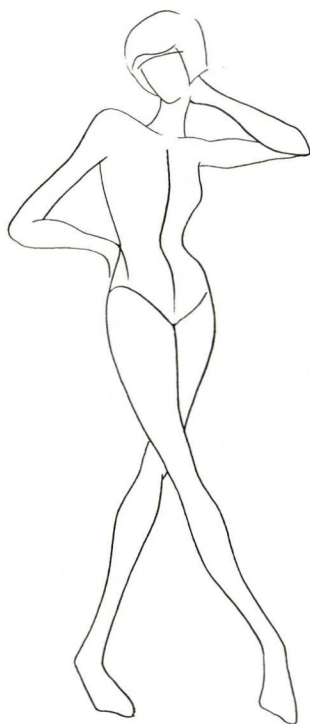
研究人体动态首先必须了解人体重心平衡规律。所谓重心是指人体力量的中心，而重心线是指通过人体重心向地面所引的一条垂直线。人立正时，肩、臀线是平行的，重心落在双脚中间，人体平衡，但如果把全身的重量落在一只脚上，脚的着力使该侧盆骨向上呈倾斜，使身体在重心偏移的情况下，保持平衡。事实上，人的所有动作都离不开这一重心平衡的规律。



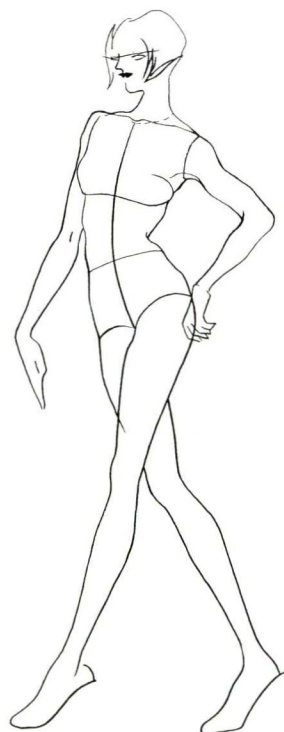
正面姿态



侧面姿态



叉腿姿态



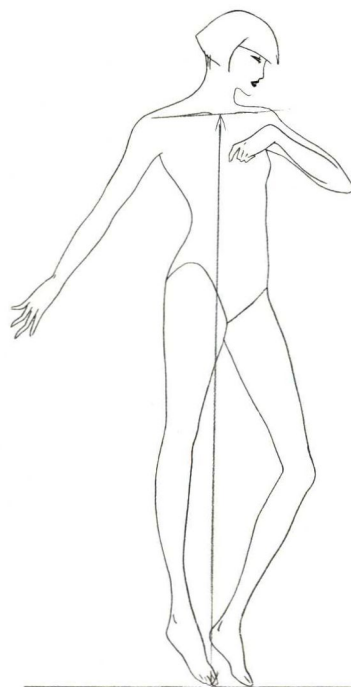
走动姿态



肩臀线的倾斜



重心线



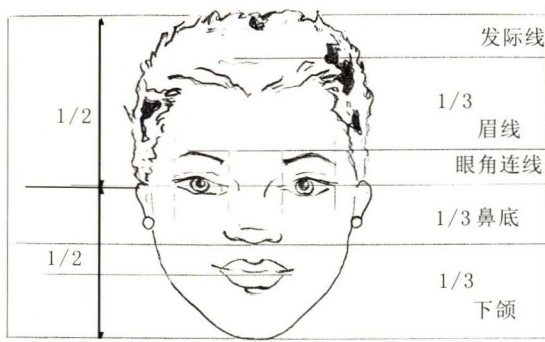
重心线



二、头、手、脚的画法

1. 头

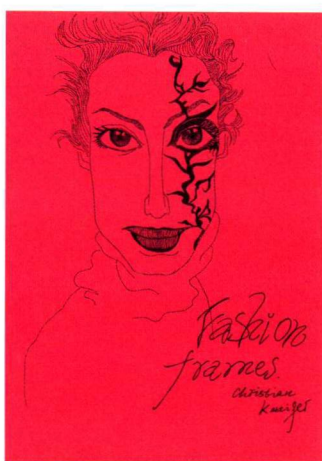
一幅完整的服装画,离不开对人物面部的刻画。头部的绘画可以使整个时装画更完整。特定的时装款式适合某类特定人物、特定年龄和特定性格。因此,有必要掌握对不同人物面部形象的描绘。在服装画中,面部的刻画应该是概括、简洁的,五官的处理不需要过于精细,毕竟,描绘的重点是服装而不是脸。概括性掌握与描绘不同类型人物面部共性美,成为服装绘画中所要关注的要点。服装绘画中面部的刻画是根据设计师个人的兴趣及服装特点来决定的。



铅笔写实



装饰风格



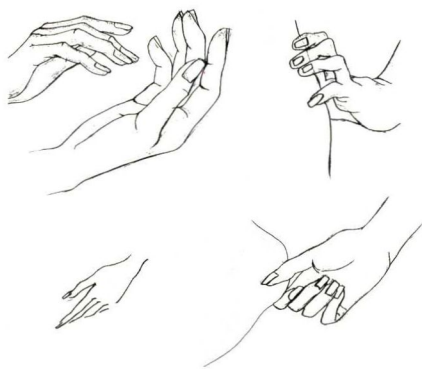
装饰风格



彩铅写实

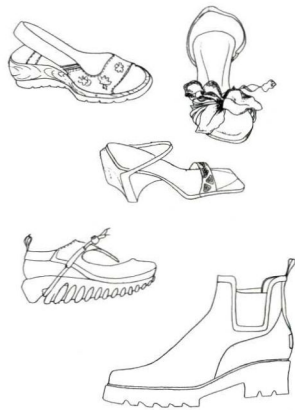
2. 手

手由手指和手掌组成。女性的手指纤细而柔软,绘画时要用圆润流畅的线条表现。服装画中的手要简洁概括。



3. 脚与鞋

画脚时,两脚的位置及其形成的角度与人物的姿态重心要一致,要注意脚的透视和左右脚的对应关系。一般说,刻画时,后面的脚略小。画鞋时要注意鞋的结构、式样。另外,脚的内踝画得正确也很重要。



第三节 服装的画法

无论是画人体,还是画服装,刻画重点除了整体外形外,还必须注意形体结构特别是形体的转折处,包括脖子与衣领的相接处,接袖处,腕关节与衣袖的相接处,上衣底边与裙摆的底边;裤口与脚背的透视关系等等。当然,刻画重点是随着不同的服装款式而变化的。进行服装画创作时尽量采用自然、简练、强力度的线条。

一、款式与动态

不同的服装款式,它的设计要点不一样,以服装款式定位动态能更好地表现服装设计的最佳状态。3/4侧面站立姿态是服装画常用的动态,也能很好地表现。口袋等装饰细节,能兼顾前身和后背,并能完整地表现服装的整体造型。撑开腿的人体姿势适于表现宽松的裙裤、裙子以及其他一些类似于裙子的裤子。如果设计细节在后背,如一些礼服和创意类夸张的服装,则适合采用背面的人体动态。休闲装、套装、职业装、礼服等都可以采用拉长腿部的夸张动态。

当然,动态与款式之间的协调,不是一成不变的,它既借助于绘画者娴熟的绘画技巧,也因绘画者个人的审美情趣而定。

现在的服装画风格呈百花齐放、百家争鸣之势,更多时候,设计师抛开一切顾忌,通过服装画的形式来表现个人主张和观点。服装画不仅表现服装款式的外形细节、面料质地,也表现了人物的性格特征和画面气氛的烘托。

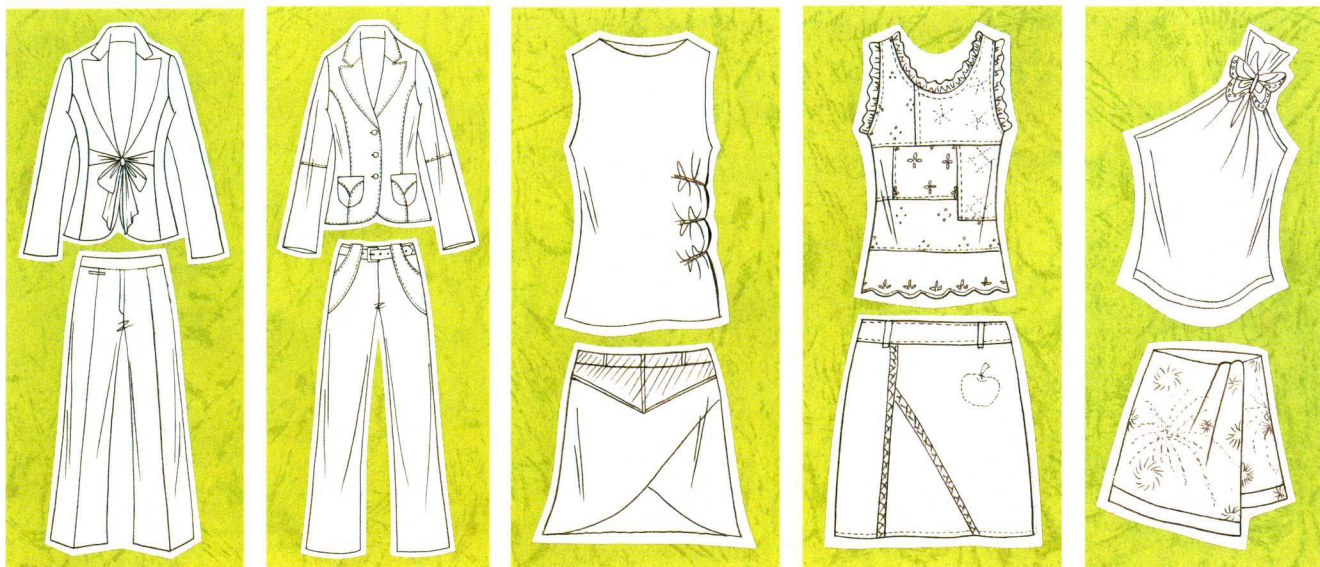
二、服装平面图

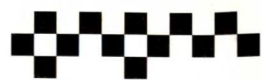
完整的服装设计稿应包括服装效果图和服装平面图。效果图传达设计者的设计理念,给人一个直观的视觉感受,而款式平面图则是实际生产当中所不可缺少的重要部分。

款式平面图又称为服装平面结构图,在实际生产中,借助于款式平面图来传达设计意图和指导生产,确保服装产品的工艺质量。它与效果图的不同之处在于它无需通过人体来表现,只是将服装摊平放置时所展现出来服装本身的款式样式、内部结构描绘出来。

1. 比例

平面图展开样式分为正、背、侧以及局部细节。在具体描绘时,要特别注意服装整体大型与局部的比





例关系,例如,衣身与领子大小的比例关系;领子左右对称、大小的比例关系;肩部的平衡,腰部侧缝线的对称;左右口袋大小,位置的对称比例关系,纽扣间距的比例对称关系;胸、腰、肩与下摆的比例尺寸;裤长与裆长的比例;还有缝线的位置,间距要注意。一般来说机缝线的间距为0.2mm。同时平面图的款式要与效果图的款式一致。

2. 结构

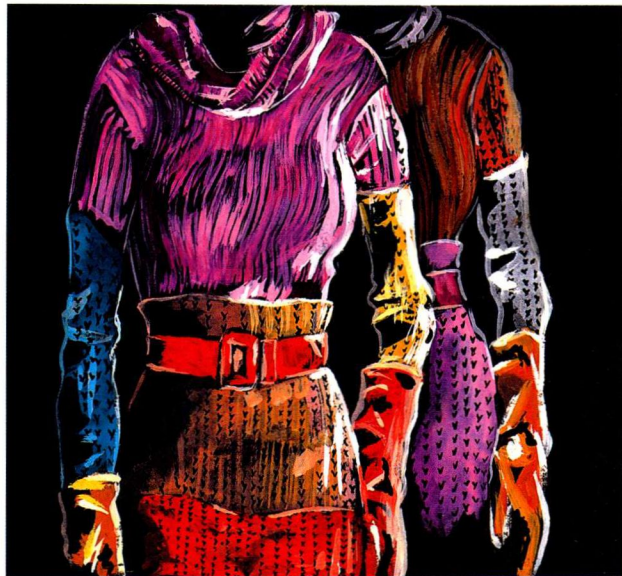
款式平面图是由服装的造型轮廓线和结构线组合而成的,结构线的分割要以效果图为依据,要准确地将效果图转换成平面图,严格规范地将效果图上的省道、褶皱位置,口袋、纽扣间距、机缝线门襟、领形等转换过来。

绘制正面图时候要注意与背面图的前后呼应协调关系。一般来说结构线款式造型,左右两边对称必须一致,一些在细节处特殊的设计可以用局部图的形式来具体说明。

三、绘画技法

1. 服装面料的质地表现

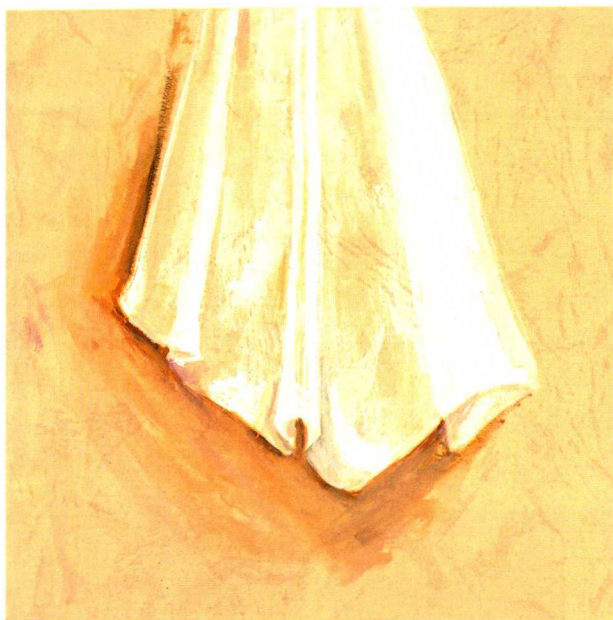
(1) 针织。面料伸缩性强,纹路组织明显,有立体效果。适合于秋冬装。



(2) 提花。各类面料上都有提花纹样,可以丰富面料肌理,增加视觉效果,常用于女装的设计中。



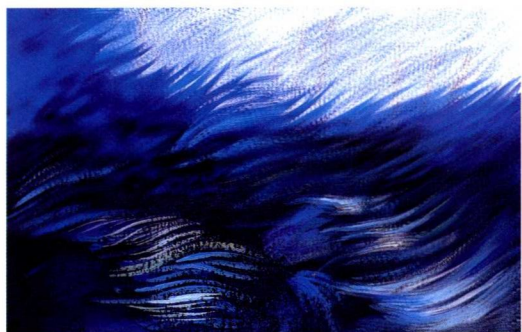
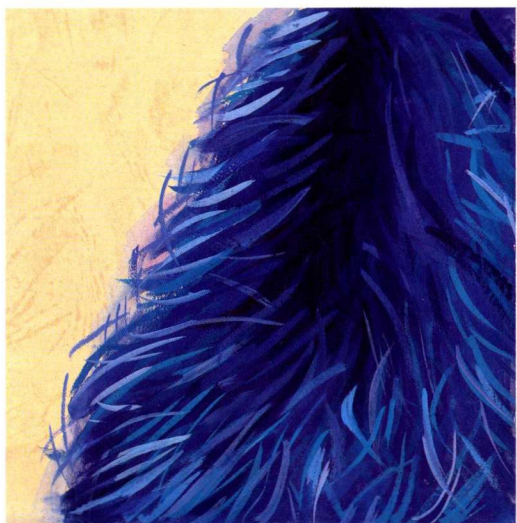
(3) 纱。面料柔软，爽滑、悬垂好，适用于各类礼服和春夏装。

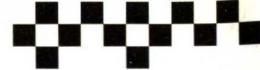


(4) 褶皱。可塑性强，立体感丰富，适用水彩表现。注意褶皱的排列要有序而不呆板。适合春夏女装和礼服设计。

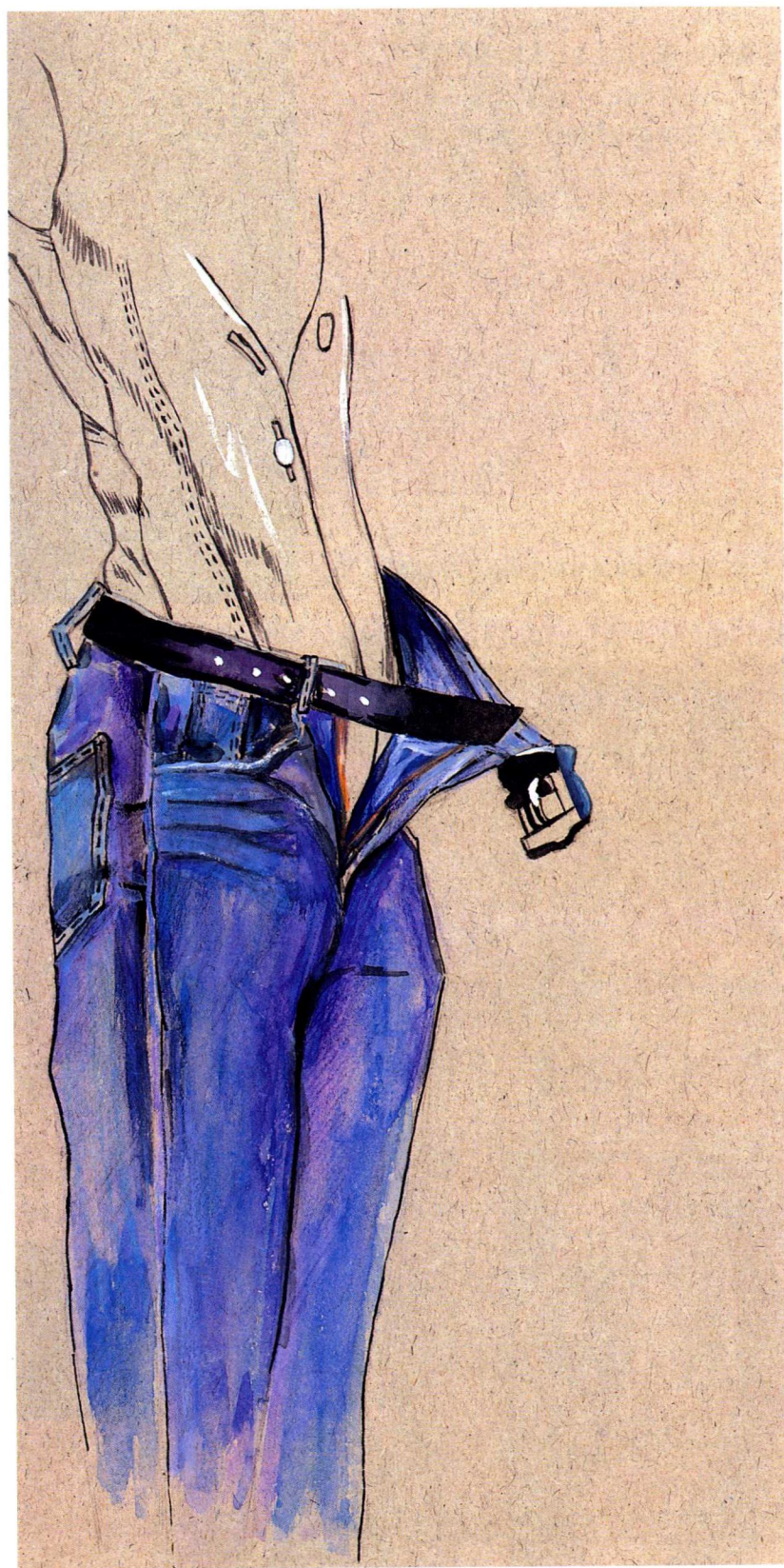


(5) 毛。毛一般用于服装的领口、帽檐等装饰上，在绘画时要注意毛峰的走向在统一中有变化，忌过于杂乱。





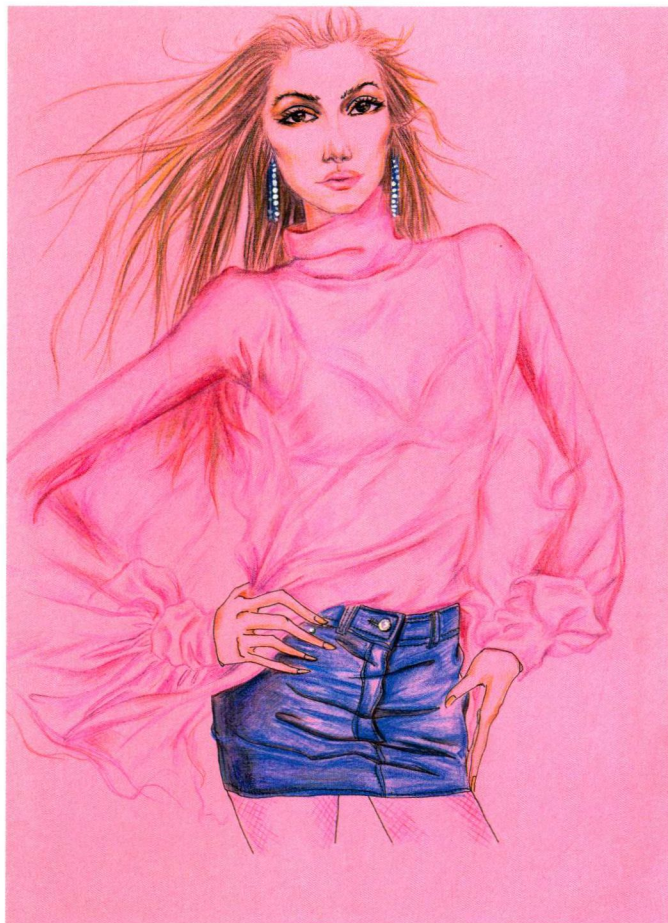
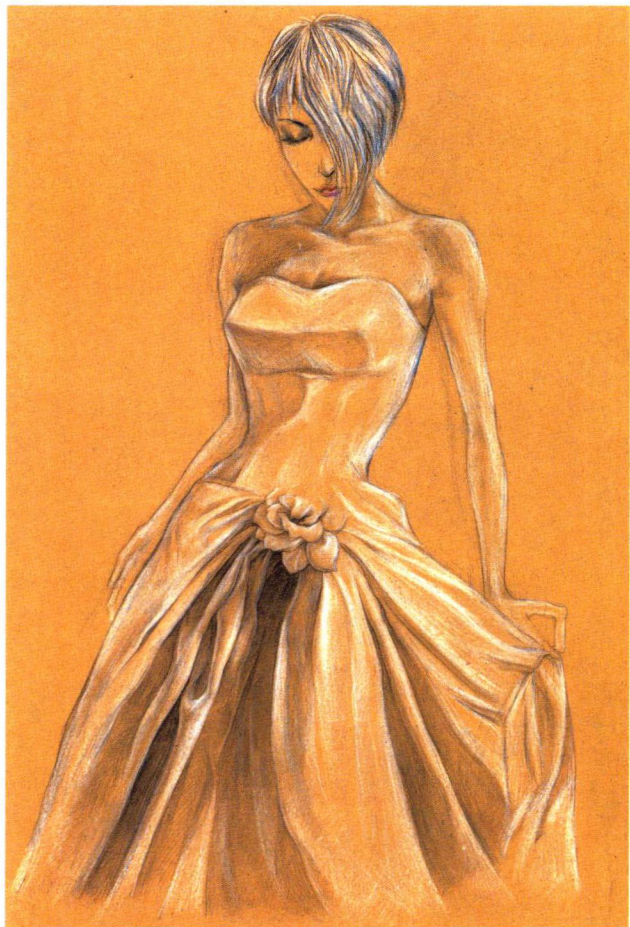
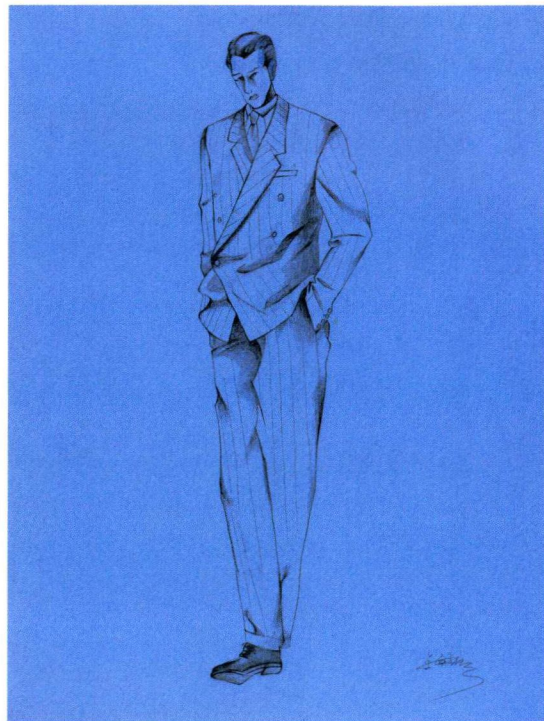
(6) 牛仔。面料挺括，粗犷，适合于各种休闲装。在绘画时注意穿着状态中随着人体动势的褶皱。



2. 服装画的表现技法

(1) 铅笔和彩色铅笔。彩色铅笔的技法大致分为两类:一类是写实性的,类似素描的表现方法,把人物与服装刻画得有立体和层次感;另一类是夸张装饰性的,注重画面的整体风格,可以结合淡彩和钢笔,使效果的表现更为丰富多彩。

这是一幅以铅笔素描技法为主的效果图。



这两幅效果图,以彩色铅笔技法为主,表现手法写实细腻,层次分明形成一种写实的画风。

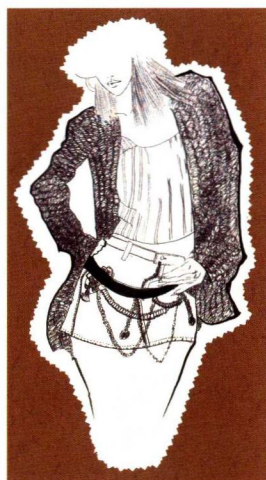


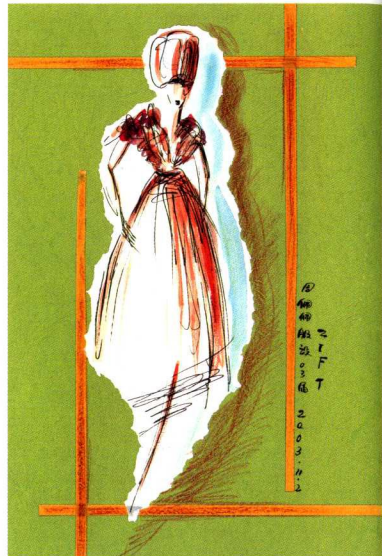
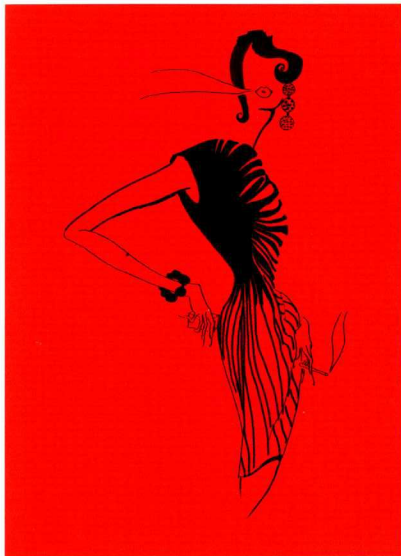
同样是应用了彩色铅笔的技法，但由于纸底色不同，所以表现出来的风格也不同，一幅是有趣味风格，另一幅充满现代感，比较酷。



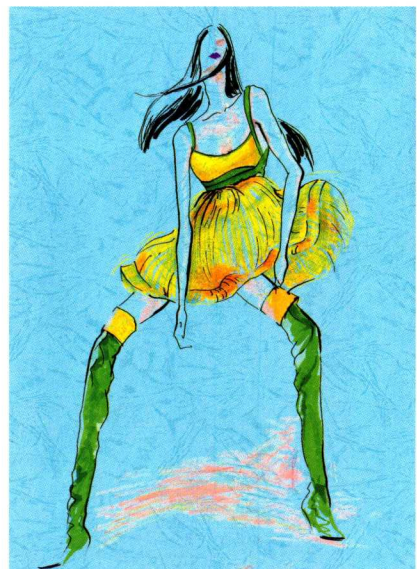
这幅童装效果图运用了彩色铅笔和钢笔勾线相结合的技法。人物神态生动、活泼，结合背景，充分表达了童趣的主题。

(2) 钢笔。钢笔有粗细之分，线条是钢笔画的基本特征。在运用钢笔画时，可根据表现材质、风格的不同，选择恰当的粗细的笔。钢笔绘画，线条流畅，给人丰富的形象美感。





这是一幅钢笔单线的效果图，在绘画时，要注意构图。



(3) 马克笔。马克笔分为油性和水性两类。在服装画中，多采用水性马克笔，其特点是颜色透明，使用方便。使用时用笔要准确、果断。





(4) 水彩。在服装画中，水彩的应用比较普遍。水彩的特征是透明感强，操作方便、快捷，易出效果。水彩技法适合轻薄柔软的面料，用干湿结合的方法能很好地表达面料的质感。



