

王小雷 著



FASHION DRAWING

服装画 艺术与表现

对我们来说，服装画的学习有如热带丛林探险充满了奇趣与挑战！在这本书里我们不仅可以学习如何掌握各种优美的人体动态、充满魅力的面部造型，还可以学会给服装添上缤纷的色彩。虽然在服装画的学习过程中可能会遇到一些小的难题，但如果能将自己脑海中的美妙服装轻松地表现出来，还有什么事情会比这更加有趣呢？相信我们一定能够以愉快的心情看完这本书！

服装画



FASHION
DRAWING

服装画 艺术与表现

服装画是服装设计中不可或缺的一部分，它不仅能够直观地展示服装的设计效果，还能够通过艺术的表现形式，传达设计师的创意和灵感。本书系统地介绍了服装画的基本理论和实践方法，旨在帮助读者掌握服装画的表现技巧，提升设计水平。

服装画



FASHION
DRAWING

服装画
艺术与表现

王小雷 著

内容提要

本书共七章,分为上篇服装画素描稿(四章)以及下篇服装画色彩稿(三章)两大部分。具体内容包括人体基本知识、服装画人体应用、着装步骤、服装表现的重点与难点、常用的着色技法以及作品分析等。

全书本着循序渐进的原则,集系统性、逻辑性、形象性于一体,有助于读者全面、深入地了解 and 掌握服装画艺术,不仅可以作为服装教学的专业教材,同时也可作为服装设计爱好者的参考用书。

另外,本书中所有图例均出自作者之手,它是作者近二十年服装专业学习、教学实践的总结。

图书在版编目(CIP)数据

服装画艺术与表现/王小雷著. —上海:东华大学出版社,2009.3

ISBN 978-7-81111-507-9

I. 服… II. 王… III. 服装-绘画-技法(美术)
IV. TS941.28

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 018511 号

责任编辑 杜亚玲 谭 英

封面设计 比克设计

服装画艺术与表现

王小雷 著

东华大学出版社出版

(上海市延安西路 1882 号 邮政编码:200051)

苏州望电印刷有限公司印刷 新华书店上海发行所发行

开本:889×1194 1/16 印张:12.75 字数:440 千字

2009 年 6 月第 1 版 2009 年 6 月第 1 次印刷

印数:0 001~5 000

ISBN 978-7-81111-507-9/TS·107

定价:35.00 元

前 言

服装画作为一门特殊的绘画艺术,在服装艺术这个大家庭中,用自身独特的艺术风格和审美情趣发挥着特有的魅力。

本书是作者多年从事服装专业学习与教学经验的总结,许多章节与图例更是经过实际教学的反复检验与修改,并在此基础上总结出的一套系统的、行之有效的服装画学习方法。全书结构明确、条理清晰,包括素描稿与色彩稿两大部分。第一部分主要有人体知识、服装画人体的运用、人体着装、服装画素描稿的完整表现以及训练方法等。第二部分主要有服装画色彩稿表现的基本程序、不同的表现技法、材质的描绘以及不同风格作品的分析等几个部分。

系统性、连贯性以及可行性的理念一直贯穿本书,并成为本书的重点与特色。代表章节有第二章中的第二节、第三节,分别以图例的形式清晰地展示了服装画人体的表现过程,为服装画人体的学习提供了直接的素材;第四章中的第二节讲述了服装由平面到立体的转换,强调了人与衣的结合,为服装画知识的进一步提高以及服装设计的表达奠定了基础。另外,本章节中服装画素描稿的重点与难点以及第六章中的第二、三节关于材料的色彩表现以及服装图案的描绘等章节都能有效地解决读者在服装画学习过程中的实际难题。

作为代表作,本书所耗时间之久、心血之巨自不待言。为人师,接触最多的便是学生,他们的鼓励与期望是本书得以问世的根基。另外,本书在编写过程中得到了许多同仁及朋友们的帮助,其中我要特别感谢我的同事胡小冬老师和孙凰耀同学,胡老师博学而明志,我们经常就相关问题进行学习与交流,从他那里我找到了服装画的乐趣;孙凰耀同学为本书做了大量的图片编辑工作,其工作效率之高、态度之严谨为本书增色不少。再次向他们以及那些曾经帮助过我的朋友们表示衷心的感谢!

尽管已尽全力,但仍存不足之处,欢迎广大读者不吝赐教!

编者

2009年3月

目 录

第一章 服装画概述	1
第一节 服装画的涵义	1
第二节 服装画的类别	1
第三节 服装画的发展概况	2
第四节 服装画与服装设计的关系	2
第五节 服装画学习的基本内容与方法	3
第二章 服装画中的人体知识	4
第一节 人体结构的基本知识	4
第二节 服装画人体比例关系与标准格	6
第三节 服装画人体动态与表现	22
第四节 不同年龄段的人体比例及动态	46
第三章 服装画中人体局部的表现	50
第一节 头部及面部	50
第二节 手及手臂	74
第三节 脚及腿	83
第四章 服装画素描稿的完成	90
第一节 服装的分类及平面图的表现	90
第二节 人体着装的方法	94
第三节 服装表现的重点与难点	105
第四节 服装画素描稿的完整表现	113
第五节 服装画素描稿的练习方法	142
第五章 服装画色彩稿综述	153
第一节 色彩常识	153
第二节 常用的工具及材料	153
第三节 常用的表现技法	154
第六章 服装画色彩稿深入表现	174
第一节 材料肌理的表现	174
第二节 图案的表现	180
第三节 面部及头发的表现	182
第七章 服装画色彩稿作品分析	184
第一节 独立式形象	184
第二节 “1+1”式形象	189
第三节 组合式形象	193

第一章 服装画概述

对我们来说,服装画的学习有如热带丛林探险般充满了奇趣与挑战!在这里我们不仅可以学习如何掌握各种优美的人体动态、充满魅力的面部造型,还可以学会给服装添上缤纷的色彩。虽然在服装画的学习过程中可能会遇到一些小的难题,但如果能将自己脑海中的美妙服装轻松地表现出来,还有什么事情会比这更加有趣呢?相信我们一定能够以愉快的心情看完这本书!

第一节 服装画的涵义

1. 什么是服装画

以服装为表现主体的绘画。它是运用不同的手法及相关材料,表现人体在着装后的视觉效果,是艺术性与技术性相结合的一种特殊形式的画种。从设计师的设计草图到独立的艺术表达方式,其兼顾了服装的实用性、商业性以及艺术的创造性和传达性。

2. 服装画的目的与意义

虽然服装画所表现的主题内容、形式以及手法各异,但其目的基本相同,主要体现在以下三个方面:首先,表达设计师的设计意图。通过服装画的形式来体现设计师对潮流的把握;其次,在设计师与工艺师之间起到桥梁的作用。通过画面,工艺师不仅可以掌握服装的结构、比例,同时还能进一步洞察作品风格,为设计的完美体现奠定基础;第三,广告、宣传的作用。服装画以其独有的艺术魅力在服装及相关领域的广告、宣传上占有一席之地。

3. 服装画的特点

首先是艺术与技术的结合。服装画是以绘画的形式出现,采用绘画的艺术语言来表达作品主题,因此具备绘画艺术的基本特征。同时,服装画表现的主体——服装,又必须满足人类生产、生活的基本要求,受制于设计艺术必备的技术性,包括相应的生产条件及工艺手段等。另一方面是艺术性与实用性的结合。服装画虽然具备绘画艺术的基本特点,但仍有别于纯绘画艺术,因为服装画表现的主题是服装。从实用层面分析,服装画是沟通设计师与工艺师之间的纽带,设计师必须考虑完成的可能性以及成衣效果,因此,服装画也具备设计图的功能。

第二节 服装画的类别

1. 构思图

用简单的笔法,表达设计师的设计意图。它是设计师灵感的瞬间记录,某些地方甚至简化成只有设计师自己知晓的符号。构思图虽然不尽完善,但却是激发设计师创作灵感的火花,最能体现设计师初始的设计意图。

2. 效果图

是对构思图的进一步完善,有完整的设计构思,明确的用色、用料方案,并通过“人与衣”之间的协调关系,进一步展示作品的设计风格以及款式特征。

3. 款式图

直接使用单线勾画出服装各部位比例与结构关系,重点刻画服装的款式、局部造型以及配件等,无需画

出服装人体。某些部位甚至单独放大成图或者使用文字说明以及直接粘贴相关材料等手法,多用于成衣生产,是设计师与工艺师之间有效的沟通工具。

4. 广告与插图

这是时装画的初衷,摆脱了单一“说明式”的服装广告模式,强调使用艺术手法对主题的描绘,使服装的艺术性与商业性得到完美统一。在摄影技术高度发达的今天,时装画广告以其特有的艺术魅力,在各类媒体中仍占一席之地。

第三节 服装画的发展概况

1. 服装画的产生

服装伴随着人类文明的发展,自古以来就是人们乐于表现的素材,它有着自身的形式美。最初的服装画由于印刷技术的不发达,只限于版画形式,并逐渐形成了自己的特色。版画形式的服装画经过漫长的历史演变,并伴随着一些报刊杂志的出版,如:1672年的《Le Mecure Galant》、1759年的《The Lady's Magazine》以及1794年的《Gallery of fashion》等,使服装画艺术成为服装信息传播的主要形式。

2. 服装画的兴衰

20世纪前30年是服装画艺术的鼎盛时期,包括《BAZZAR》、《VOGUE》在内的时尚杂志大量采用服装画作为插图,甚至作为杂志的封面。但随着摄影技术的进一步发展,直观的摄影图片已经逐步取代了传统的服装画艺术,清晰、逼真的封面女郎充斥着各类时尚杂志,成为流行传播的主要形式。1932年7月,斯坦颖(Edward Steichen)首次为《VOGUE》美国版封面摄影,从此,服装摄影取代了服装画在服装杂志中的主导地位。1958年和1963年,服装画家埃里克和勒内·布歇分别去世,服装画作为杂志封面的主要形式宣告结束。之后,只有安东尼奥以其独特的艺术风格成为了当今最有影响力的服装画家。

然而,服装画并没有因为摄影技术的进步而消失,许多时尚编辑、服装画家依然顽强地坚守着他们的圣地。60年代美国人约翰·费查尔德创办的服装报纸《W. W. D》大量采用服装画家制作的插图,为服装画的发展起到了推动作用。今天,越来越多的人已经领略到服装画带来的艺术魅力:它一扫摄影图片单一、冷漠的表现形式,通过丰富多彩的画面渲染,带给了人们更多的想象空间。另外,设计师的加入也进一步增强了服装画的艺术魅力,包括蒙塔纳、圣罗朗、阿玛尼等。在我国,《良友》杂志也曾创办了“新装漫话”栏目,刊登了不同季节的时尚新款,其中包括张令涛、万古蟾、万涤寰以及叶浅予等前辈的作品。画中除生动的人物造型外,服装的款式设计新颖大方、图案花色别具风格,可称作我国早期的服装画了!

今天,数字技术广泛应用于服装画领域,在技法表现、效果制作上日臻成熟,为服装画艺术的发展提供了新的契机。

第四节 服装画与服装设计的关系

1. 设计的有效工具

服装画表达服装具有方便、快捷的特点,而且成本低廉、适合于任何场合,因此,直到今天还没有一种形式能够取代服装画用于服装设计的表达。

2. 设计的基本手段

国内外大多数成功的服装设计师都是服装画的行家里手。一幅成功的服装画作品不仅能够尽善尽美地体现作者的设计意图,同时,图中完美的人体动态、绚丽的色彩以及优美的线条都会带给设计师无尽的设计

灵感。

3. 设计的必要保障

好的创意与构思是服装设计成功的关键所在。然而,我们的设计有时会在漫长的实施过程中偏离了初衷,因此,服装画的存在为我们顺利完成设计初衷提供了保障。同时,成功的服装设计也为服装画的创作提供了新的源泉。

第五节 服装画学习的基本内容与方法

1. 基本内容

服装画所包涵的内容虽然繁杂,但对其进行归纳、总结后主要包括素描稿以及色彩稿两方面内容。素描稿是画好服装画的基础。包括:人体结构、比例与动态以及着装等四个主要方面。由于学习服装画的目的各不相同,因此,对所学内容的要求也有所区别。对初学者来说,掌握好一到两个常见的人体动态以及着装步骤即可,入门的要求并不高,而对有基础者而言,则需按照设计要求,组织出符合服装风格特征的人体动态,努力做到“人与衣”的完美结合,因此,人体写生、速写等基础知识的学习必不可少。

另一方面的内容是色彩稿的学习,色彩稿是素描稿的完美与提升,它是通过采用色彩的表现手法,对服装进行描绘。由于表现服装画的工具繁多,我们不可能一一掌握,但对各种色彩工具的了解则有利于取长补短、融会贯通。经常使用的着色技法包括水彩、水粉以及彩色铅笔等。

2. 学习方法

在我们的印象中,似乎所有学科的学习方法都是大同小异,服装画的学习也不例外。首先是多读,这里的多读主要包涵两个层面:一是量的积累,只有数量上上了一个台阶,才会自明其理;二是多分析、多动脑,特别是一些好的服装画作品,一定要反复研究,从各方面进行分析,找出优点为己所用。对初学者来说,每一个步骤的掌握、每一个局部的深入分析都非常关键。比如许多初学者画手时往往囫圇吞枣,如果我们能找一本解剖书,掌握了手的结构,然后查阅一些手部的摄影作品,分析其动作表情,并结合服装画中的一些成功案例,将几方面的学问综合起来,相信一定能够解决好画手这一难题。

其次是多练。服装画的完善除了作者的心路之外,更重要的是需要反复练习,使表现技法更加娴熟。同时多练还必须运用正确的方法,许多学生花费几周时间临摹一两张服装画,单从表面看已是无懈可击,但要画一两张属于自己的作品,结果却不尽人意。原因在什么地方呢?其实道理很简单,那就是违背了事物发展的基本规律,片面强调表面效果。试想如果没有掌握基本的人体知识,怎么可能理解并创造出优美的人体动态,基本的写实功力不够,写意、变形的作品便为无本之源,就更谈不上自我创作了。因此,本书在编写过程中加入了大量的基础练习,包括人体结构、动态、比例关系以及服装材料的表现等,其目的就是要加强每个环节的学习。

第二章 服装画中的人体知识

虽然服装画表现的对象是服装,但服装的主体却是人,是展示人体着装后的效果。不同的肢体语言能更好地烘托服装的氛围、体现服装的内在精神,服装画中的服装和着装对象已融为一体,因此,掌握人体的基本知识是学习服装画的第一步。

第一节 人体结构的基本知识

1. 人体组成

- (1) 头部——脑颅和面部
- (2) 躯干——颈、胸、腰、腹背
- (3) 上肢——肩、上臂、前臂、腕和手
- (4) 下肢——髋部、大腿、小腿、踝关节、脚

2. 体块归纳(图 2-1)

(1) 头部——长方形或倒置的鸡蛋形(用常见的几何形对人体主要部位进行归纳,有助于各体块的准确描绘)

- (2) 颈——圆柱体
- (3) 颈肩处——颈肩连接处显三角形,主要体现斜方肌形状
- (4) 胸腔——从肩线到腰线间形成的倒梯形,显窄长状
- (5) 腹腔——从腰线到胯骨线间形成的梯形,显扁宽状
- (6) 手臂——圆柱体
- (7) 手——显菱形,张开后显扇形
- (8) 腿——圆柱体
- (9) 脚——锥形
- (10) 各关节——球形体

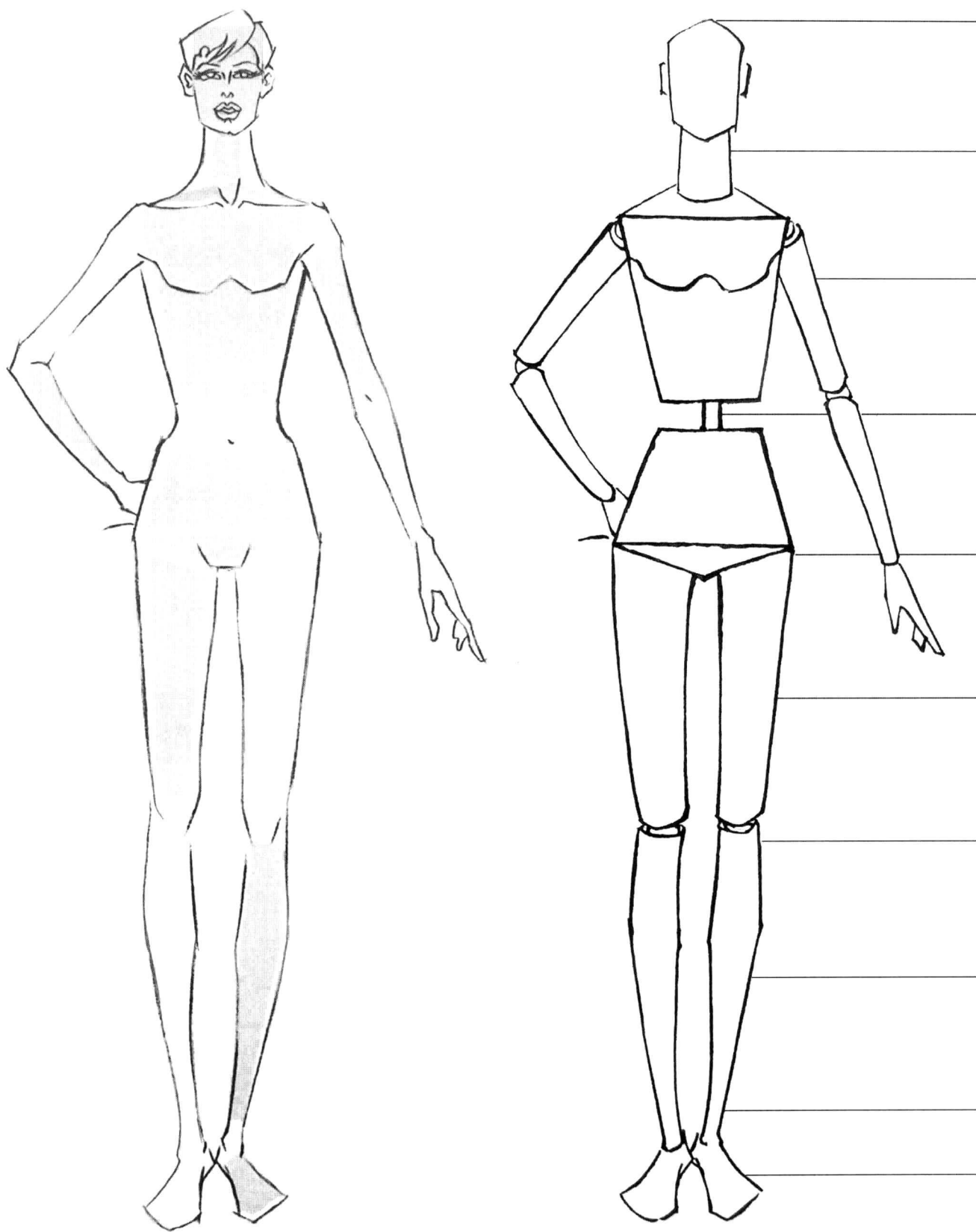


图 2-1 人体体块的归纳与运用

第二节 服装画人体比例关系与标准格

1. 纵向比例关系

(1) 标准式(8.5 头长): 一般采用八个半头长的人体比例关系, 常用于成衣设计。由于八个半头长的人体比例关系和真实的人体较为接近, 因此是学习人体比例知识的基础。

(2) 夸张式(9 头长): 9 头或超过 9 头长的人体比例关系。小腿是人体夸张的主要部位, 其次是大腿以及脖子。许多服装画的人体比例关系都超过了 9 头长, 甚至达到 12 头长, 也主要是通过小腿部位的拉长来完成。由于比例关系发生了较大的改变, 人体相关部位的变化也较明显, 多用于艺术性较强的服装款式。

(3) 其它: 强调个性化的表现形式, 在人体比例关系的运用上往往一反常态, 甚至出现小于 7 头长的人体比例关系。

2. 横向比例关系

(1) 女性: 肩宽、腰宽、臀宽是人体的三个主要宽度。其中臀宽最为突出、其次是肩宽, 腰的宽度最窄, 头部宽度约占整个肩宽的二分之一。

(2) 男性: 肩宽排在第一位、其次是臀宽。虽然腰部最窄, 但是远没有女性人体中的臀腰差那么明显。

3. 标准格(8.5 头长)的绘制及分配(图 2-2)

(1) 天、地点: 在画纸上确定天、地点的位置。

(2) 二分之一等份: 将天、地点用一条垂线连接, 并将这条垂线进行二分之一分割。

(3) 八分之一等份: 分别对二分之一等份再进行四等份划分, 一共产生八格, 同时在地点部分再增加半格, 完成标准格(8.5 格)的绘制。

(4) 头、胸腔、腹腔: 头部占一等份、下颌到胸高点(胸围线处)占一等份、胸高点到腰节(腰部最细处)占一等份、腰节到胯骨线(臀部最宽处)占一等份。

(5) 下肢: 大腿、小腿各占二等份, 脚占半格, 共计 8.5 头长。

(6) 上肢: 垂直向下, 中指尖到第 5 等份(即大腿二分之一处)。

(7) 上臂: 到腰节(肘关节点到腰节)。

(8) 前臂: 腕关节略超过胯骨点。

(9) 手长: 从腕关节到中指尖接近一等份。

(10) 脚长: 一个等份。

9 头长格的绘制及人体分配比例见图 2-3。

4. 标准格应用

(1) 初级阶段: 对初学者而言, 先确定好八个半头长的人体比例格, 然后按比例关系添加人体, 便能准确、迅速地画好服装画中的人体比例关系。

(2) 提高阶段: 有了一定的服装画基础后, 可以不用标准格而直接进行服装人体的绘制, 通过目测的方法来检验所画比例是否正确。这是一个重要的过渡阶段, 学习者要有足够的耐心, 反复训练、认真检测, 图 2-4 至图 2-16 为男女人体不同站姿时在标准格中的表现实例。

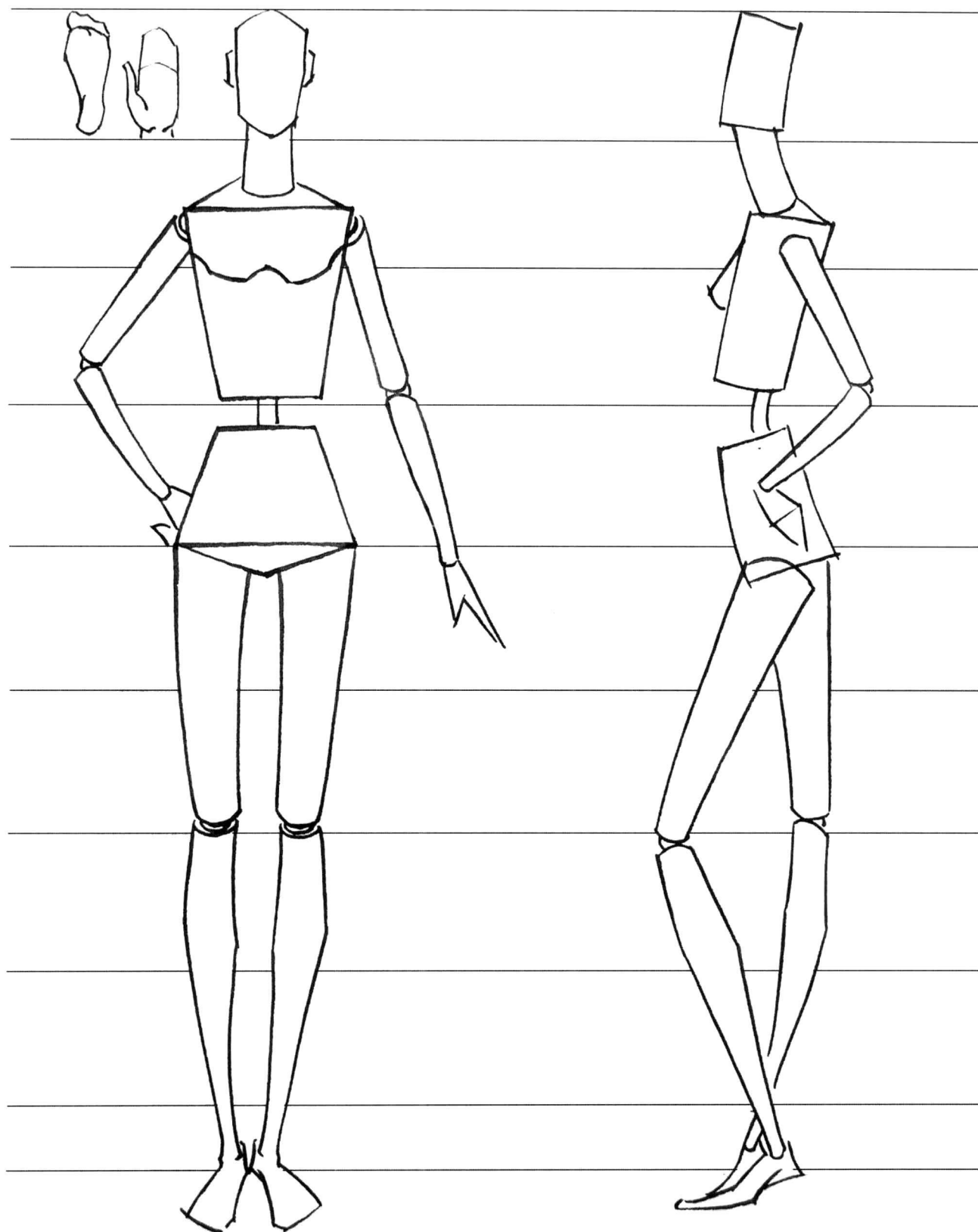


图 2-2 8.5 头长比例的绘制

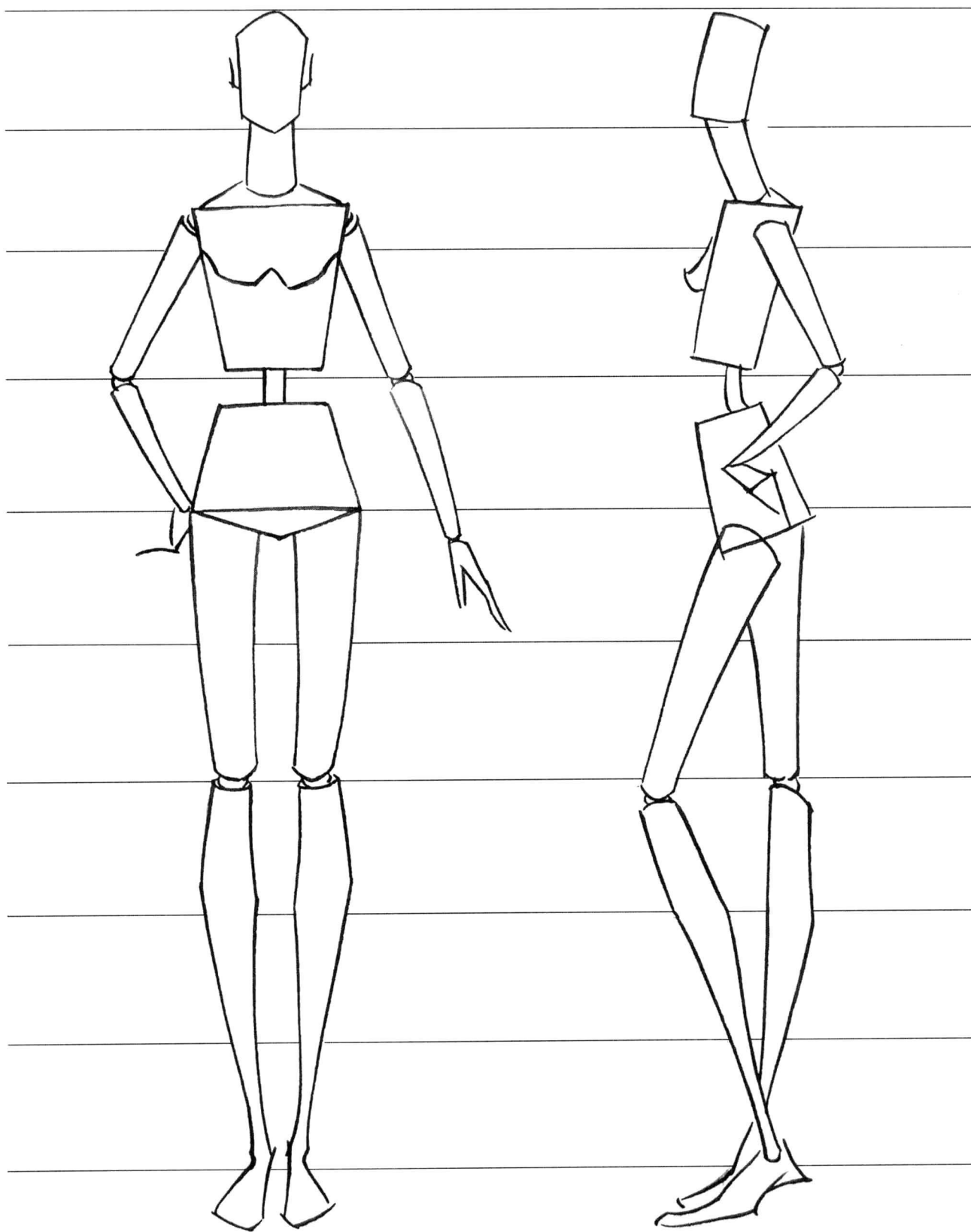


图 2-3 9 头长比例的绘制

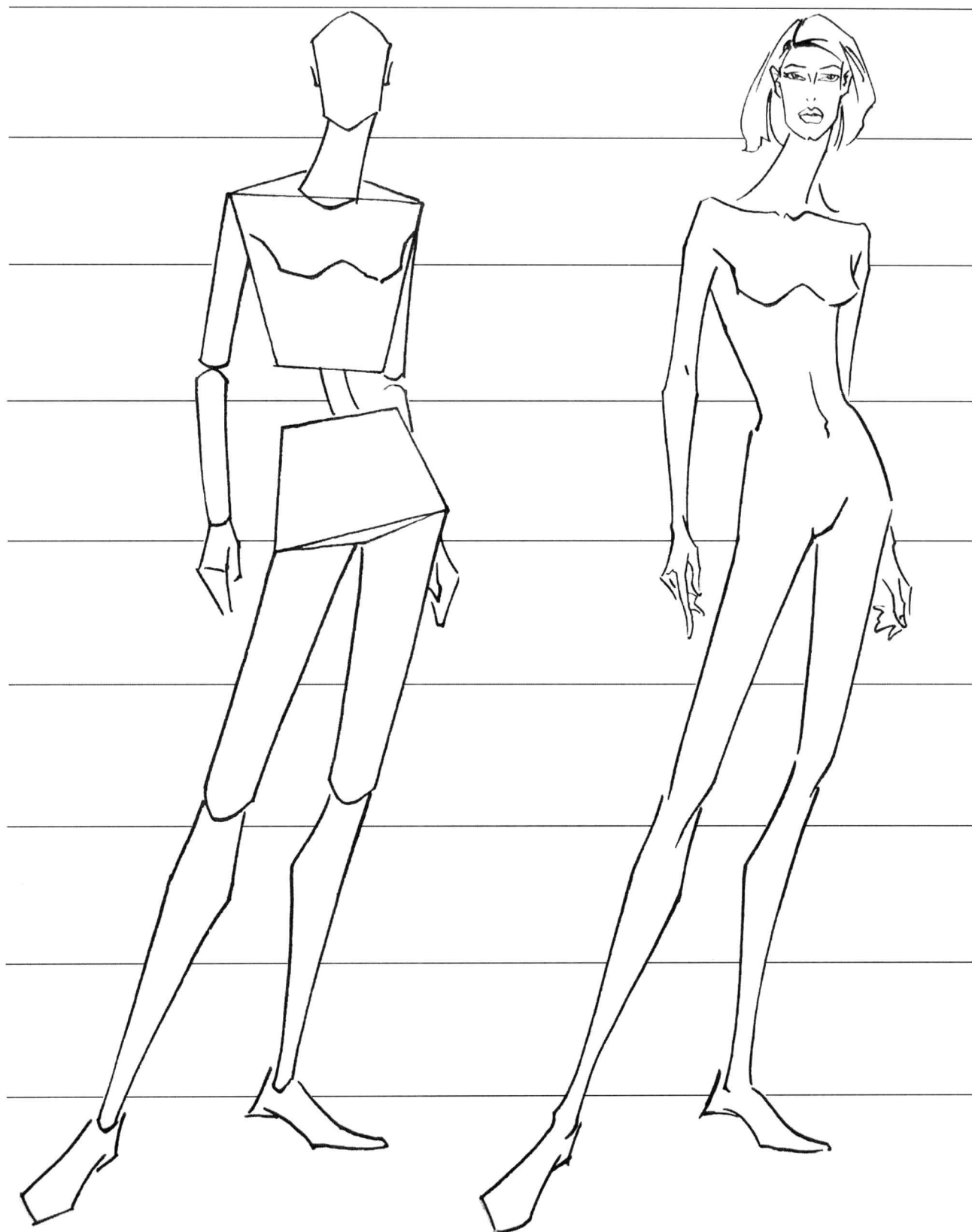


图 2-4 女性人体在标准格中的应用图例一

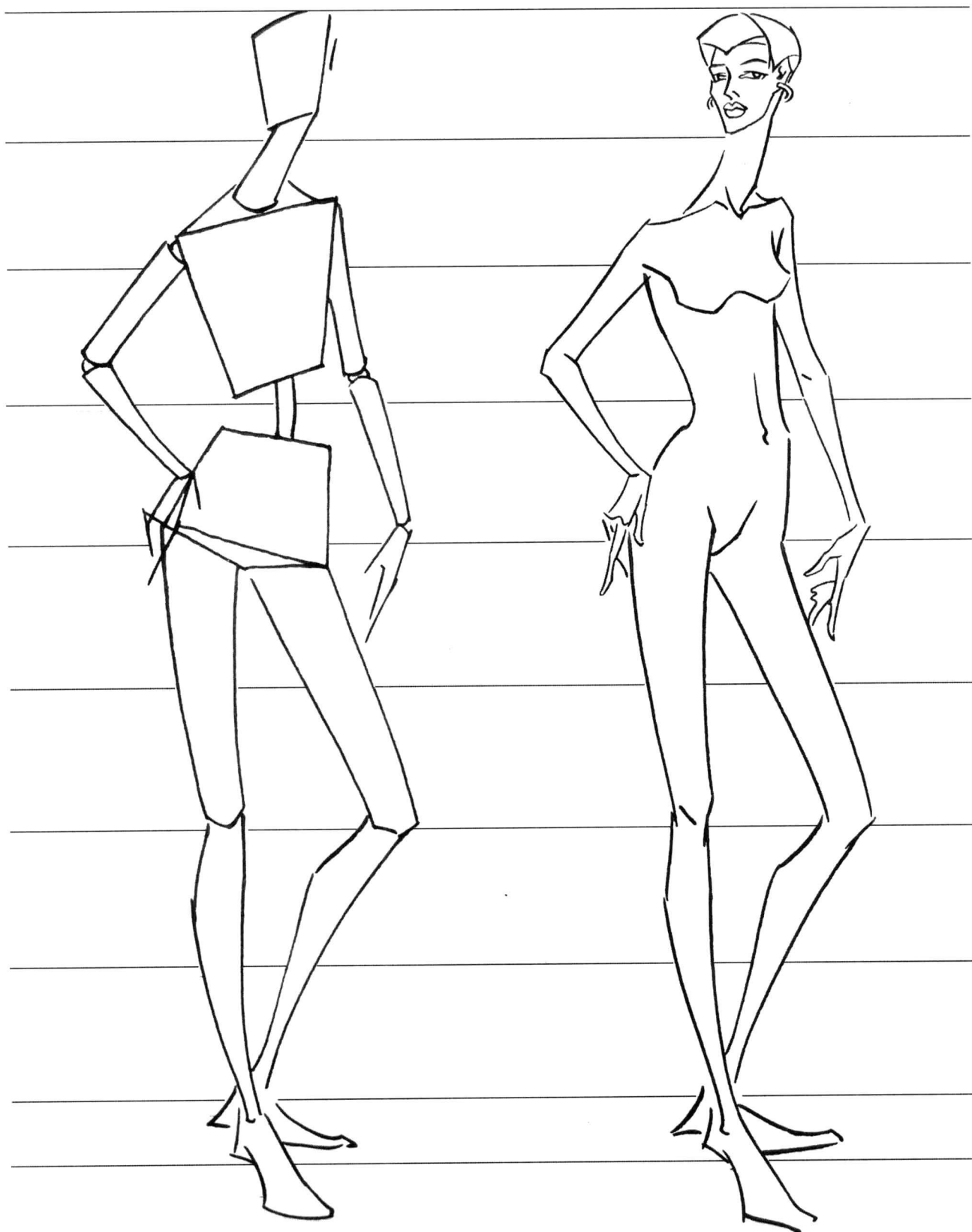


图 2-5 女性人体在标准格中的应用图例二

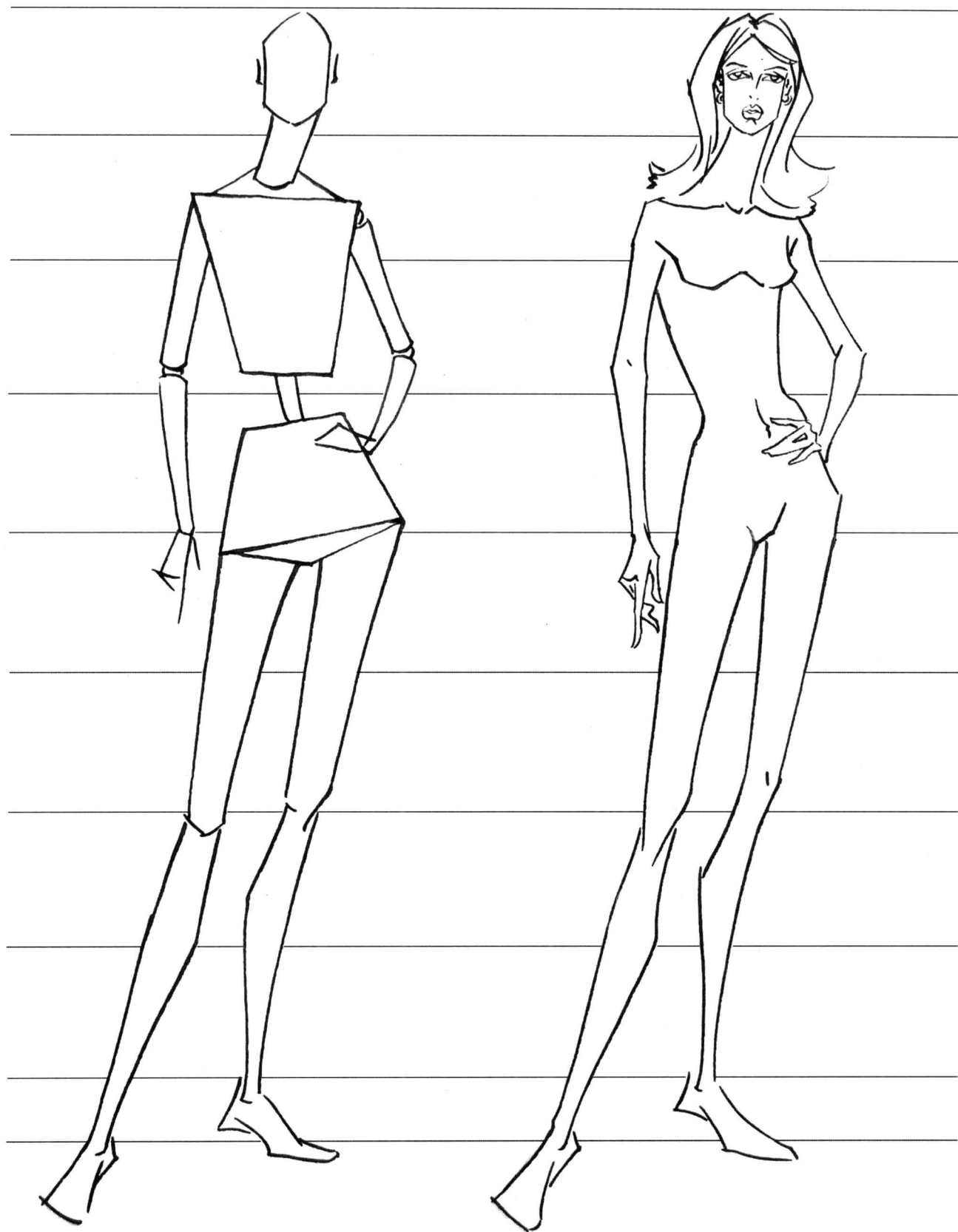


图 2-6 女性人体在标准格中的应用图例三