

服装画技法

高等院校艺术设计专业规划教材

彭红
Skill of Fashion Illustration
刘志强 / 编著



◆ 中国地质大学出版社 ◆



服装画技法

彭红 刘志强 编著

中国地质大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

服装画技法 / 彭红, 刘志强编著. — 武汉:

中国地质大学出版社, 2007.2

ISBN 978-7-5625-2160-0

I . 服…

II . ①彭… ②刘…

III . 服装 - 绘画 - 技法 (美术)

IV . TS941.28

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007)

第 013873 号

责任编辑: 刘桂涛
责任校对: 张咏梅

出版发行: 中国地质大学出版社

经 销: 金车图书文化服务部

邮 编: 430074

Email : jinchetushu@sina.com

订书电话: 15907186239

开 本: 787mm × 1092mm 1/16

印 张: 7

印 数: 1-3000 册

字 数: 180 千字

版 次: 2007 年 2 月第 1 版

印 次: 2007 年 2 月第 1 次印刷

印 刷: 武汉美盈风谷印刷有限公司

定 价: 42.00 元

前言

通常有关服装的绘画可分为：时装插图、时装画（或服装效果图）、时装广告画、服装款式图等。在时装画成为一个独立的画种之前，世界上大量的绘画艺术品对于服装也有很深入的刻画，作为它们的分水岭，学术界都有共识，那就是——绘画作品以表现人物为中心，服装不是画家要表现的主题，而时装画是以服装和服饰为主题，人物在这儿只是起到一个衣架的作用。

作为服装设计专业的教材，本书着重讲解服装效果图的绘画技法和技巧。

第一章简单概括各种服装画的分类及用途，接下来各章将分步骤讲解时装画的技法，最后一章安排有大量的图例分析。本书的特色之一是书中采用的大量作品来源于作者本人和所带的学生，图例生动，可操作性强。每一章节设计有重点、难点分析和作业安排，有从基础到完整的效果图技法训练。

千里之行，始于足下，做一个成功的服装设计师的诀窍首先是有信心，从现在开始，让我们共同努力！

对于本教材的出版，首先要感谢我们领导和同事的支持，同时还要感谢出版社的领导和朋友们的关心和支持，感谢我家人和学生对我工作的支持和帮助。由于时间仓促，不足之处在所难免，望方家指正。

彭 红

2006年7月18日

目 录

第一章 服装画的分类及用途

第一节 时装插图(或插画)	2
第二节 服装效果图	4
一、参赛服装效果图	6
二、企业用服装效果图	14
第三节 服装款式图	16
一、手绘服装款式图	17
二、电脑绘服装款式图	18

第二章 人体各部位画法

第一节 女性脸的画法	22
一、正面	24
二、仰视	25
三、俯视	26
四、3/4 侧面	26
五、3/4 侧面俯视	27
六、正侧面	28
第二节 男性脸的画法	29
一、正面平视	29
二、仰视	30
三、俯视(低头)	31
四、3/4 侧面	32
五、3/4 侧面仰视	33
六、正侧面	34
第三节 儿童脸的画法	35
一、正面	35
二、仰视和俯视	36
三、3/4 侧面	37
四、正侧面	37
第四节 手的画法	38
第五节 脚和鞋的画法	40
一、女性鞋的画法	41
二、男性鞋的画法	43
第六节 发型的画法	45

目 录

第三章 人体比例及着装

第一节 女性人体比例及不同姿态着装	47
一、正面人体	47
二、斜侧面人体	49
三、正侧面人体	53
四、背面人体	55
第二节 男性人体比例及不同姿态着装	56
一、正面人体	56
二、侧面人体	56
三、男性人体着装图	57
四、男、女体形比较	59
第三节 儿童人体比例及着装	60
第四节 人物动态的灵感来源	64
第五节 时装人体着装着色法	66
一、彩色铅笔	66
二、马克笔	68
三、铅笔淡彩(水彩)	70
四、水粉	72
五、钢笔淡彩	73
六、电脑上色	75

第四章 各种织物的画法

第一节 毛织物、裘皮类画法	78
第二节 针织品画法	81
第三节 印花织物画法	83
第四节 轻薄纱类织物画法	85
一、白底上绘画	85
二、有色纸上绘画	87

附：名家作品及学生习作

一、国外名家作品	88
二、学生习作	92

参考文献

on Illustration



第一章 服装画的分类及用途

随着资讯时代的到来,各种信息不断充斥着我们的头脑,以时装为主题的绘画不断演变、更新,创作手法也随着科技的发展而不断创新和完善。对于大量的时装画,我们进行了一些研究和探索,并尝试在本章中对其划分类型,讲解其用途。

本章的学习目的在于学会区分不同的时装画品种,了解其不同的商业和审美功能。

作业:

1. 思考不同的时装画之间的联系与区别。
2. 查阅、收集有关时装插画的历史与演变资料。
3. 收集世界著名的时装插画家的插画、服装设计师的效果图、草图等,并整理成册。

第一节 时装插图(或插画)

不同的绘画品种有不同的用途,时装插图英文为 Fashion Illustration,即一种以时装为表现主体的插图绘画形式,它是以求得画面的美感、新奇为目的。时装画自 17 世纪诞生以来便与商业紧密结合,曾经是时装信息、时尚流行传播的主要媒介,通常用于服装制造商的广告(宣传画、小册子)插图,或为服装店以及时装卖场、橱窗、时装杂志等做的有装饰意味的时装画。随着时代的发展,时装插图现在存在的意义已经远远超出纯粹的商业插图和设计效果图,可作为一件独立的、具有独特审美价值的艺术作品而存在。

传统的创作手法细腻、经典,但由于比较费时,在现代时装插画中用得不多,图 1-1-1 是刘志强用素描的方法画的一幅时装插画。



图 1-1-1
刘志强 作品

1984 年, 苹果电脑 “Macintosh” 的问世, 成为插画家们更加便捷的绘画工具和探索崭新领域的利器。由电脑绘画发展出的各种时装插画流派广受各大时尚传媒的青睐, 而新生代的插画家们在表现风格上也呈现出更加前卫、多样的形式。

图 1-1-2、图 1-1-3、图 1-1-4 是英国插画家、当代时尚插画界的杰出代表——贾森·布鲁克斯 (Jason Brooks) 的作品。他的作品色彩明快、格调优雅, 处处洋溢着现代都市文化时尚和富足的中产阶级气息。画中的汽车、别墅、酒吧、派对、时装以及城市白领们都被装点在大胆、明快、对比强烈的波普色块中, 闪烁着物质丰厚、生活惬意的光彩。这位年轻的插画家在商业领域涉足广泛, 从著名的广告代理公司、唱片公司到各个领域的设计公司、时尚杂志都有他的大作。他希望自己的作品能“把人们带到另外一个境界”。

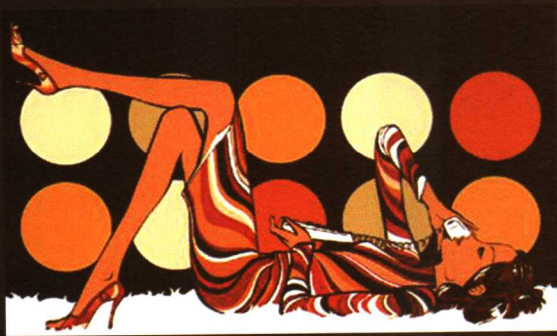


图 1-1-2

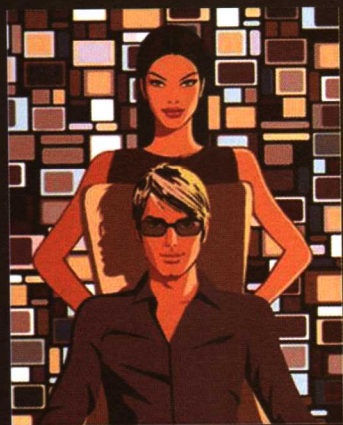


图 1-1-3
布鲁克斯的插画时髦、高雅、极具魅力, 充满了富裕、骄傲的小资情调和浓重的商业味道

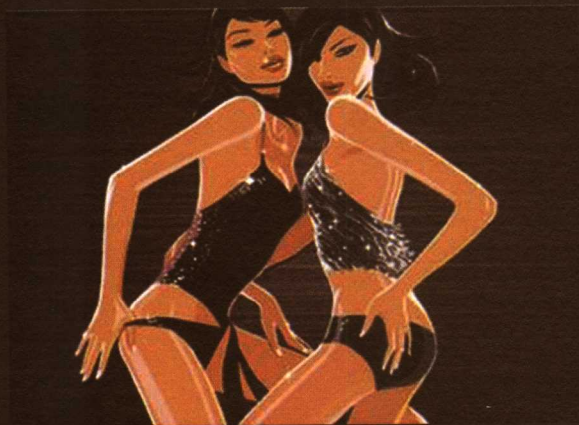


图 1-1-4
布鲁克斯以轻松、洗练的笔触描绘出现代人的都市生活

日本设计师 Ed Tsuwaki 也是电脑绘画软件 Freehand 的创作高手, 他的插画以线条流畅的长颈大眼女郎形象最为著名。图 1-1-5、图 1-1-6 是他创作的插画。Ed Tsuwaki 认为: “从事插画创作, 就像是在给另一个我注入生命。”



图 1-1-5

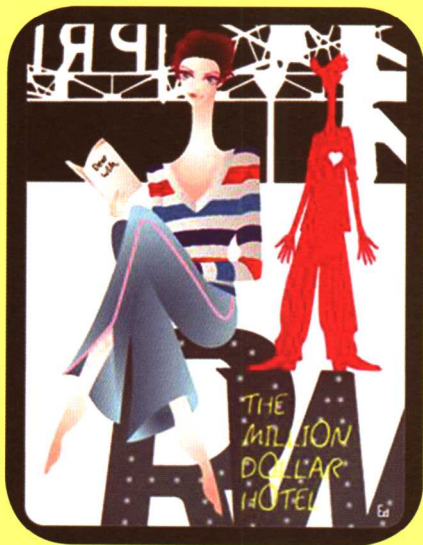


图 1-1-6

日本设计师 Ed Tsuwaki 以线条流畅的长颈大眼女郎形象最为著名

第二节 服装效果图

服装效果图与时装插画一样, 是以表现服装为主体的绘画, 它主要是服装设计师表现其设计概念的、以模拟服装成型后的效果为目的的图画。

服装设计构思常常是通过服装设计效果图 (或设计草图 Fashion Sketch) 表现出来的, 画效果图的过程就是一个创造性的设计过程, 每位设计师在创作构思的阶段都需要借助于设计草图的甄选比较、淘汰等程序来完成风格、路线的企划与组合工作。服装效果图通常需要表现人物、服装款式和面料质感, 与时装插画不同的是效果图一般更强调所表现服装的可操作性, 还有更为重要的一点是, 服装效果图是设计新的服装必不可少的手段, 而时装插图则可以是已经生产了的成品服装。服装效果图还常常伴随有设计说明和工艺说明、面料小样和款式图等, 图 1-2-1、图 1-2-2、图 1-2-3 是刘思聪设计的系列服装效果图。



图 1-2-1



图 1-2-2



图 1-2-3
刘思聪设计的系列服装效果图

一、参赛服装效果图

作为一名准设计师,在校学习或工作期间参加各级、各类大赛是必不可少的,而绘制服装效果图是参加服装设计大赛海选的第一个步骤。

一幅完美的服装设计效果图,必须具备两个方面的特点,一是有最佳的设想构思,二是有扎实的绘画表现技能或计算机辅助设计和图形处理能力。设计效果图虽不是纯绘画艺术品,但却是集艺术与工艺(科技)为一体的设计表达作品。画面应具有美感,切合设计的主题,使观者赏心悦目。服装效果图代表了设计师的工作态度、工作能力与时尚的敏感度。

图 1-2-4、图 1-2-5 是 2006 年“杉杉”杯新人奖服装设计大赛入围作品,由江汉大学 03 级学生陈杨设计。该作品集手绘与电脑后期处理的优势为一体,清楚明确地表达了设计者的设计构想与成衣效果,获得优秀奖。

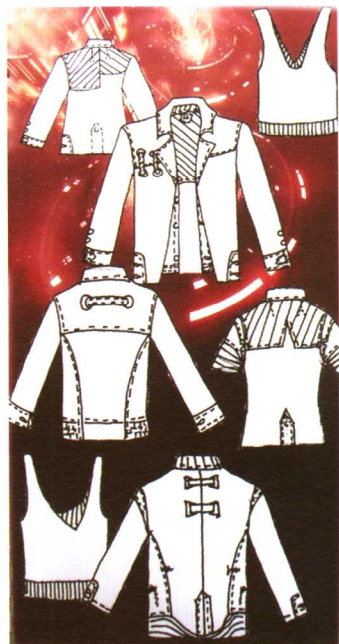


图 1-2-4



图 1-2-5
06 年“新人奖”入围效果图
陈杨 作品

如果参赛者的绘画基础较好,一般可以考虑用手绘效果图参赛,以便让主办方更直观地了解设计者的艺术修养。同时,效果图要充分体现大赛的设计主题,图 1-2-6、图 1-2-7、图 1-2-8 是入围 2005 年“真维斯”杯服装设计大赛的效果图。两作者的手绘功底较好,所以都是手绘效果图。

图 1-2-6 在人物的造型上稍有夸张和变形,画法轻松自然,体现了设计定位是较年轻的人群,画面布局合理、干净,色彩明确。作者把五个人物的着装图和款式图安排在一个画面中,能比较快捷地体现设计意图与风格。



图 1-2-6
“真维斯”服装设计大赛优秀奖
华静 作品

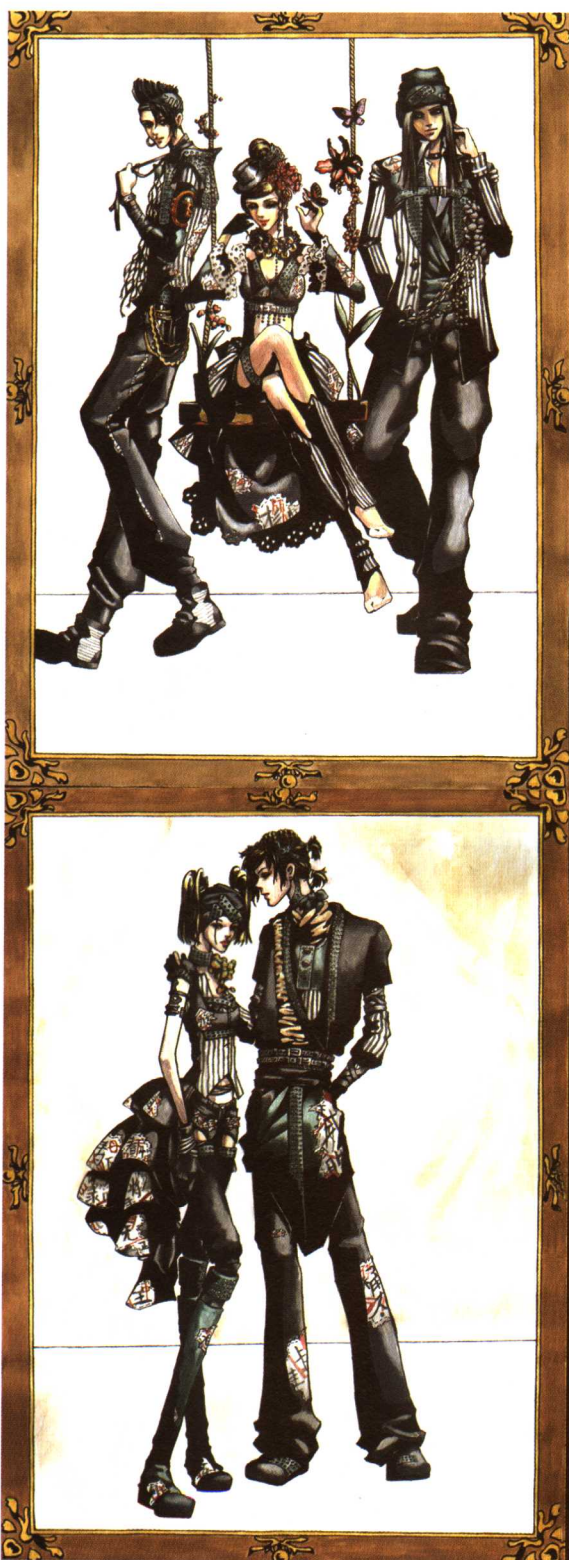


图 1-2-7

图 1-2-7、图 1-2-8 是用卡通形式画的效果图，画面中不食人间烟火的少男少女造型颇具戏剧效果。人物的着装有着深深的 COSPLAY 的痕迹，代表了青年一代的审美趣味和世界潮流趋向。

图 1-2-8
比较卡通的画法，入围 2005
年真维斯服装设计大赛
陈伟燕 作品

通常,参加服装设计大赛,画效果图的纸质是没有限制的,如果同学们能另辟蹊径,也会取得不错的效果。例如用作国画的宣纸也可以画出很有时代气息、有个性的服装效果图。图1-2-9系列是马雷同学在宣纸上用现代的设计理念和手法画的服装效果图,入围了“名瑞杯”礼服设计大赛。



图 1-2-9
名瑞礼服设计系列入围作品
马雷 画

图 1-2-10 是江汉大学 04 级学生王挺然参加首届乔丹杯运动服设计大赛的效果图，画面中，作者巧妙地简化了人物脸部的刻画，代替人体结构的是衣架的造型和如铁丝般的四肢，有效地避免了不擅长的人物表情绘画，扬长避短，取得较幽默风趣的画面效果。

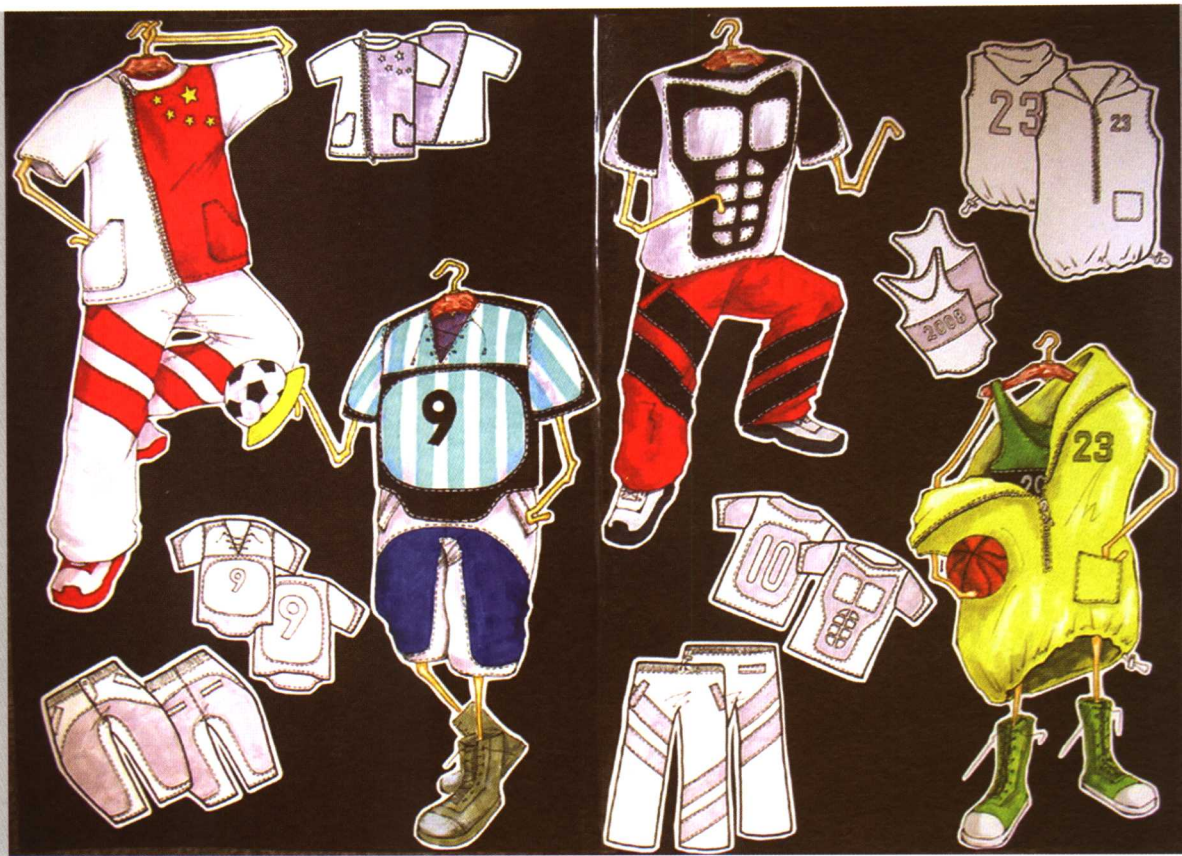


图 1-2-10
乔丹运动服
王挺然 设计

图 1-2-11
剪影人体的效果图
胡琳 设计



采用同样效果图处理手法的还有作品图 1-2-11、图 1-2-12，用如剪纸般平面的人物外型和丰富的服装设计元素相对比，形成强烈的视觉冲击。