

服装设计表现

主编 刘兴邦 吕 航



上海交通大学出版社

服装设计表现

TS941.28
15

主 编：刘兴邦 吕 航
副主编：刘周海 彭颢善

上海交通大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

服装设计表现 / 刘兴邦吕航主编. —上海: 上海交通大学出版社, 2006

ISBN 7-313-04301-5

I. 服 … II. 刘 … III. 服装 - 设计
IV. TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 144269 号

服装设计表现

刘兴邦 吕航 主编

上海交通大学出版社出版发行

(上海市番禺路 877 号 邮政编码 200030)

电话: 64071208 出版人: 张天蔚

上海市美术印刷厂印刷 全国新华书店经销

开本: 787mm × 1092mm 1/16 印张: 9.75 字数: 234 千字

2006 年 7 月第 1 版 2006 年 7 月第 1 次印刷

印数: 1-3050

ISBN7-313-04301-5/TS·051 定价: 45.00 元

版权所有 侵权必究

前言

服装设计表现是服装设计的第一步,也是服装设计中最重要的一环。服装设计师的设计构思通过设计表现体现出来,设计表现图同时指导着后继的生产与经营。服装设计表现的能力是服装设计师重要的职业技能,也是一个服装设计师审美水平和设计风格的外化形式。

《服装设计表现》是在我国高等职业技术教育蓬勃发展并取得丰富的成功经验的背景下编写的。在编写中既注意了学科内容的完整性,又考虑到对不同内容深浅程度的把握,从而使本教材更为适合培养既有理论基础,又有较强的实践能力的复合型人才的教育目标。本书特别强调对服装设计表现能力的培养,注意学习内容与生产实际相结合,全书力求做到资料翔实,图文并茂,深浅适度,可读性强。

本书第二章和第四章第五、六节由深圳职业技术学院刘兴邦编写,第一章、第五章、第六章由深圳职业技术学院吕航编写,第三章由广州白云职业技术学院刘周海、雷丽芬编写,第四章第一、二、三、四节由嘉兴职业技术学院彭颢善及平湖职业学校杨春华编写,全书由刘兴邦、吕航主编。

笔者由衷感谢东华大学服装学院院长陈建辉教授在百忙之中审阅了全书。在编写过程中,参阅了国内外许多相关的文献与资料,无法一一列举,在此一并致谢。

编者

目 录

第一章 服装设计与服装设计表现	001
第一节 服装绘画的历史	001
第二节 服装设计表现的内容与形式	003
思考与练习	007
 第二章 服装人体绘画	 008
第一节 现实人体绘画与服装人体绘画	008
第二节 服装人体绘画	009
思考与练习	042
 第三章 服装平面图表现	 043
第一节 服装平面图概述	043
第二节 服装平面图与人体	045
第三节 服装细节部位表现	049
第四节 服装平面图的整体表现	055

第四章 服装效果图	077
第一节 服装设计表现中常用的工具、特点与应用	077
第二节 服装效果图与人体	079
第三节 服装效果图的绘画方法	081
第四节 服装色彩表现	083
第五节 服装材质的表现	087
第六节 服装画艺术表现	089
思考与练习	092
第五章 作品点评	094
第六章 作品赏析	115

第一章 服装设计与 服装设计表现

学习要点：1. 服装设计的表现形式；
2. 设计草图、产品图、服装效果图、
时装画各自的特点与要求。

服装作为一门古老而又年轻的艺术，既是人类文化与历史的载体，又是人类科学技术与艺术相结合的最直接、最丰富，也是最生动的体现。服装设计是以服装为对象，运用恰当的设计语言，完成适合目标着装者整个穿着状态的创造性过程。

服装作为一种综合艺术，体现了款式、色彩、材质、结构和制作工艺等多方面结合的整体美。从艺术设计的角度讲，款式、色彩、面料是服装设计过程中必须考虑的三大构成要素。服装设计师的一个主要任务就是将设计构思合理而又美观地用视觉形象表现出来，这就是服装设计表现的过程，它通常是以服装绘画的形式实现的。

第一节 服装绘画的历史

古埃及、古希腊神话传说、洞穴岩画猎舞的艺术以及东西方文化遗产都为我们今天了解、掌握服装提供了大量的宝贵资料。浏览历史长河，不难看出古人生活生存方式、衣着服饰的演变过程。无论是原始洞穴岩画，还是古希腊绘画，画家都从不同的侧面精心描绘着服装，以示当时各种生活场景(见图1-1)。因

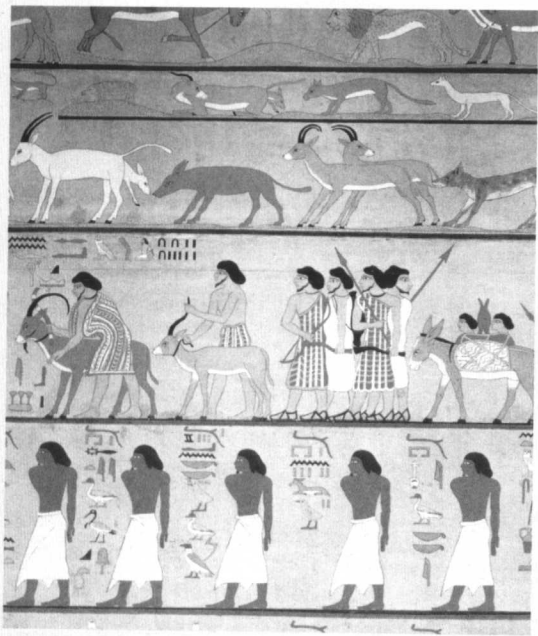


图 1-1 古埃及的壁画既描绘了人们的生活场景，也细致地刻画了服装，埃及人棕红色的皮肤与本白色亚麻布的对比充分展示了色彩的魅力。

此对服装的刻意表现早已成画家追求的目标之一，时装画在此基础上便有了自己的发展因素。

欧洲早期印刷技术还不够发达，以描绘时装为题材的绘画只能以雕刻制版的方式印制完成，即所谓的时装版画。这些雕刻精细印刷精美的时装版画在书刊杂志上以插图或扉页的形式刚一出现，就深受人们的喜爱。时装版画的出现对服装服饰的流行与传播起着举足轻重的作用，其中书刊杂志作为时尚宣传媒介，随着数量的上升，如同现在的时装期刊、时装照片一样，在社会上广泛传阅。这种特殊的画风，经过漫长的发展和演变而逐渐

成熟。

16世纪中叶，欧洲艺术和发明同样处在一个改革兴盛时期，国与国之间的贸易往来相当频繁，社会经济生活得到了发展。当时已有定期刊物在上流社会传阅，内容大多是表现宫廷男女生活题材的绘画，其中包含了许多非常精美的服饰形象，这些服饰代表着当时上流社会的流行趋势。此时木版画已经是时装画的雏形，为时装画的发展打下了基础。

17世纪，法国的路易十四国王对发展本国民族工业，特别是纺织业尤加重视，逐渐形成了法国服装业在欧洲的中心地位。此时法国大兴土木，建造园林，广招有才华的建筑师、园艺师、画家、雕刻家，为建设一个繁荣的巴黎共同努力。当时的衣食住行都以炫耀王宫贵族的奢侈豪华为中心，同时也为了向欧洲或其他国家传播法国的服装文化，法国于是在1672年创刊了第一本以表现贵族生活和时装时尚为主要内容的杂志《麦尔克尤拉·嘎朗》并公开向社会发行。作

为一个新画种的铜版画也在这一时期逐渐成熟。与传统的木版画相比,铜版画就相对细腻和生动,制作工艺采用雕刻腐蚀等各种化学处理,使画面更富艺术效果,铜版画从而逐渐取代了木版画的位置。

17 世纪中叶到 18 世纪,法国和英国先后推出了与服装有关的专业报纸和杂志,每期都刊登用手工着色的彩色时装铜版画,这些印刷精美、色彩丰富的图片再次推动了时装版画向前发展。时装版画从狭义上讲是指这个阶段刊登在时装杂志上的插画。20 世纪初期是时装画的辉煌时代,这种成功要归因于当时不断出现的新艺术流派,如“立体主义”、“野兽主义”、“超现实主义”、“鲍浩斯新设计理念”、“波普艺术”等,这些不同风格的艺术流派对时装画发展具有深远影响。这一时期的时装画已从单一的绘画形式向多艺术流派、多艺术风格、多艺术表现方式发展,其特征是以具象和抽象、直线和曲线两个完全不相和谐的要素组合在一起,画面简洁朴素,明显受到其他艺术的影响。主要代表画家有莱帕波(Lepape)、埃里克(Eric)、伊瑞布(Irube)等。20 世纪 30 年代末期,摄影技术得到了发展,优秀的摄影作品与时装画相抗衡,最终影像技术占据上风,时装画遭到冷落。20 世纪 80 年代初,时装画再次受到人们的青睐,它已由最初的时装版画发展到现在的时装绘画,并且成为一个独立完整的画种——时装画。



图1-2 服装细致入微的描绘成为这幅文艺复兴时期油画的重要组成部分。画作中生动准确地表达了当时服装的组成结构,裂口风貌(Flash Look)也展示得淋漓尽致。

第二节 服装设计表现的内容与形式

一件服装需要通过构思、设计、选料、裁剪、制

作、试衣等程序才能得到完整的设计产品。一个完整的服装设计包括构思和将构思作可视性的实现。可视性实现有两种方法,服装绘画和成衣表达,而服装绘画快速且经济,往往为设计师的首选。设计师根据自己的构思,在纸面上表现穿着服装的人物形象、服装造型、面料质感和配件饰物的画称为服装绘画。

服装绘画是一个笼统的概念,根据其要求、用途的不同,又分为设计草图、产品绘画、服装效果图和时装画。

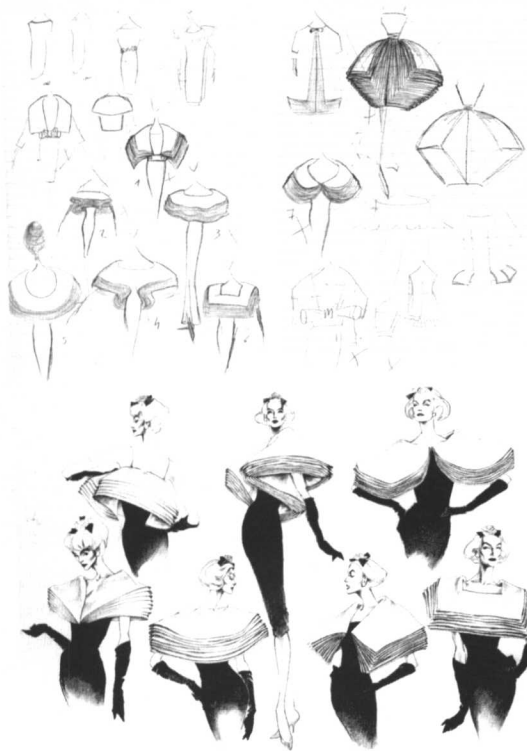


图1-3 设计草图(上半部分)用于快速记录设计师得构思,而服装效果图(下半部分)则对作品的形式美提出更高要求。(作者:[意]卡布其)

设计草图

时装设计草图是设计师用于捕捉灵感、记录构思,或一件服装作品雏形的纸面表现形式,绘制时装设计草图的目的是为进一步完善设计作品做有效的参考。设计草图最大的特点是快速地概括、记录设计素材和构思,并不追求画面的完整性。草图所体现的内容依据记录的对象和用途的不同而各有侧重,或是服装的整体风格,或是廓型、色调的确定,或是服装的局部细节及独特的工艺装饰手段。所以时装设计草图可以在任何时间、任何地点,用最为简单的工具勾勒(见图1-3)。设计草图可以用于记录设计师突发的灵感,也可以作为设计素材收集与积累的记录。在

绘制时,除了对人物的轮廓进行简单勾勒外,还可以补充简要的文字说明,或附上相应的面料,体现最为直观的目标效果(见图1-4)。

产品图

产品图也叫服装平面图、生产图或款式图。产品

图是作为产品生产、交易用的一种服装绘画。产品图可以摆脱人物，独立体现服装的平面的状态，它是设计师与工艺师之间沟通的桥梁，更多地应用于大规模的成衣生产，目的是为了让服装制作者清晰地读懂设计意图，明确地理解服装的结构与工艺，便于生产。因此产品图要求比例准确，结构清晰，从而具有工程图的意味。工艺性、工整性、细节性是产品图的特点，比如省道的处理、面辅料的运用、特殊工艺的说明等，均应详尽表达。产品图一般用黑白线条清晰地表现即可，也有的施以淡彩，以表达服装的色彩效果或便于加工(见图1-5)。

服装效果图

服装效果图是设计师以较写实的手法，准确表达人体着装效果的设计图，是对服装设计产品较为具体的展示。绘制服装效果图是为了在服装制作之前，通过对服装的穿着效果的描绘并明确设计的每一处细节，做到心中有数，把握服装成品的最终效果。此时



图1-4 服装款式用类似速写的形式表达，再结合产品制作时使用的材料，也是草图表现服装效果的常用方法。

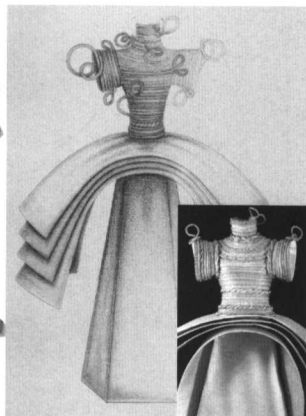


图1-5 产品图比例准确，结构清晰，详细地表现了服装成品平面展开的外观。

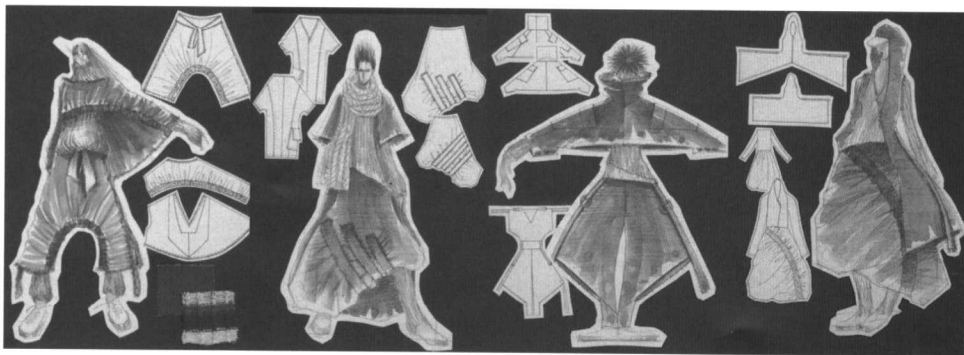


图1-6 参加赛事的服装效果图，服装的着装效果及平面结构细节都有充分的表达。
(作者：吕航)



图1-7 写实风格的服装效果图,生动地表达了青铜器这一设计素材。
(作者: 刘兴邦)

的效果图款式表达较为清晰,色彩明确,面料的质感、纹样刻画具体,对画面有构图与形式感的处理,但并不过多强调画面的艺术性,可以采取写实、写意或装饰等各类绘画风格来表现(见图1-6、1-7)。

时装画

时装画是指在报刊、橱窗、杂志等载体上为时装品牌、产品、设计师、流行预测或时装活动专门绘制的服装绘画,是设计师或时装画家表达设计理念、传达设计灵感、展现个人或品牌风格的媒介。时装画人物造型夸张变形、颜色表现强烈、构图别致大胆、风格别具一格。时装画有自身的艺术语言和手法,不同

时期、不同流派的时装画风格迥异,可见时装画更强调艺术形式对主题的渲染作用,因而其艺术风格更具多样性,体现了绘画艺术与时装艺术的高度统一。时装画受服装的限制较少,任由作者发挥绘画技巧,依靠时装艺术的感染力去征服观者。

服装设计表现展示的是服装设计师的设计水准、审美情趣和欣赏品位,是设计师表现自己的窗口。不会画设计图,就没有办法把自己头脑中构思的设计形象用绘画的语言表达出来。不懂绘画的服装设计人员在欧洲不会被认为是行家设计师(见图1-9)。

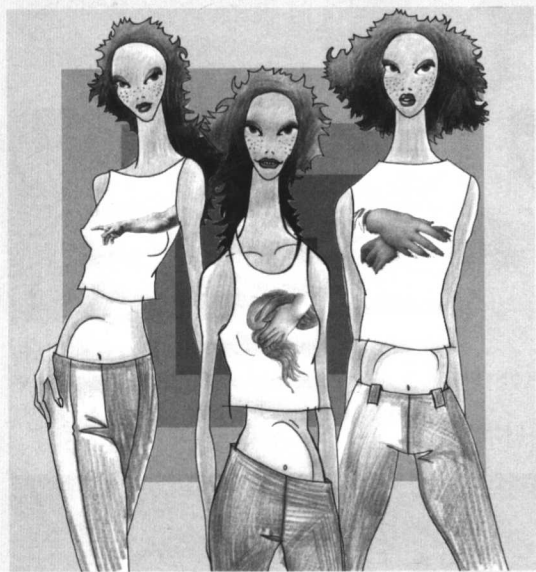


图1-8 时装画中的人体带有鲜明的时代特征,T恤衫上的三幅手的图象则来自三幅古典名画,手的位置设计饶有趣味,富于幽默感。

(作者: 吕航)

要学好服装设计表现,就要理解服装设计表现中“图”与“画”的区别。

服装效果图与时装画的区别在于一个是“图”一个是“画”。“图”如建筑工程图、机械制图等,多半与工程结构相结合。服装效果图的画面要像图纸一样

工整,比例准确,结构清晰,依据此图就能制作出适合正常人穿着的服装。画图的人要具备服装设计、结构及工艺方面的知识。通常,效果图中除了人物表现之外,还要准确地画出服装细节和局部,如领、袖、口袋、褶裥、省位、明线的宽窄、粗细等,同时要粘贴面料小样,以表现织物的色彩,质地。

“画”如油画、国画等,是用来欣赏的,予人视觉、心理的享受和满足。时装画有这样的特质,但又不完全相同。时装画是介于服装设计与艺术创作两者之间的画种,必须以表现服装为主题,又不像效果图那样拘于小节,它可以省略服装中的某些细节,注重大的色彩

搭配关系等,其艺术效果大于实用功能。时装画家必须具备有艺术家艺术的修养,同时又要了解时尚,领会时代精神。会画时装画的人不一定是服装设计师,而能绘制服装效果图的人一定是服装设计师(见图1-10)。

思考与练习

服装设计有哪些表现形式,各自的内容、特点和目的是什么?



图 1-9 名家的时装画,概括且简练地表达了男性特征,生动的线条渲染了画面气氛。
(作者: [日]失岛宫)



图 1-10 优秀的时装画作品,服装材质的表现充分,有强烈的时尚感。
(作者: [日]失岛宫)

第二章 服装人体绘画

学习要点：1. 掌握现实人体与服装人体比例的异同；
2. 掌握服装人体的绘画方法，并能熟练完成常见服装人体姿态的绘画。

服装人体绘画对人体表现方式不同，目的不同、作用也不同。服装人体绘画中的人体与现实生活中的人体不同，同时又有别于纯绘画艺术中的人体。服装人体绘画在正常人体比例的基础上，运用适度夸张、变形，形成符合时装画要求的人体比例，是从事服装设计表现的重要基础和依据，每位服装设计工作者必须熟练掌握。

第一节 现实人体绘画与服装人体绘画

正常的人体比例一般是7至7个半头长，绘画中讲究“盘三、坐五、站七”。人体绘画的历史源远流长，中国敦煌壁画中的飞天人物以装饰的人体描绘于墙壁之上，表现出东方人对人体美的一种追求。而著名的意大利画坛巨匠列奥那多·达·芬奇的《维特鲁威人》被认为是当时在人体结构表现上最精确的大作之一，没有人比达·芬奇更了解人体的精妙结构，此画已成为现代文化的一种偶像。这幅名画有一个圆圈，正圆的中间是一个标准的男性裸体，胳膊和腿向外伸展，手脚延伸后，刚好完全合在正方形和圆形的

框架里, 人体比例、结构完全符合黄金分割率。身高除以肚脐至地面的距离为 $1:1.618$, 从肩膀到指尖的距离, 除以肘关节到指尖的距离, 臀部至地面的距离除以膝盖到地面的距离等都能测量到黄金比在每个局部的体现。(见图 2-1)

米洛的阿芙罗狄德(维纳斯), 是一件祭祀雕像, 是外在美和精神美的统一, 体现着青春、健美的活力和高尚的美德。端庄的身材, 丰腴的肌肤, 典雅的脸庞, 娟美的笑容, 微微扭转的站姿, 构成了雕塑和谐而优美的造型。尽管双臂残缺, 却反而诱发出人们美好的想象。(见图 2-2)

服装人体绘画出于对表现服装美的目的, 人体比例一般为 8 个半头长, 因此掌握标准的人体比例、结构、重心和局部的表现方法是至关重要的。

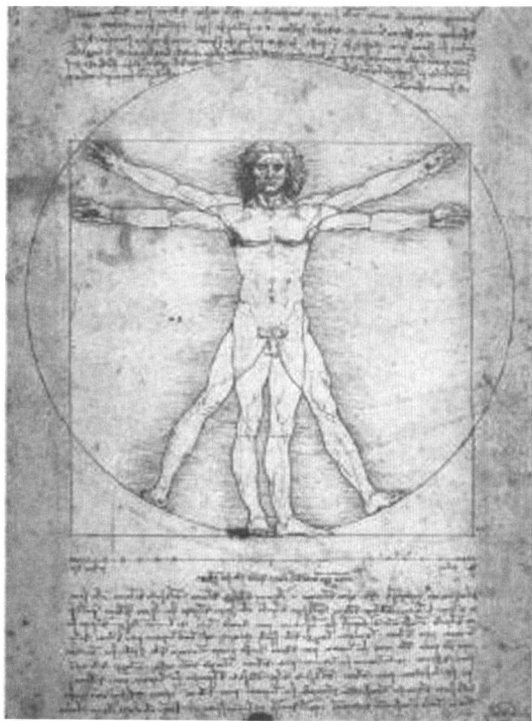


图 2-1

第二节 服装人体绘画

人体是由各个局部组织在一起的服装人体绘画中, 每个细节的描绘直接影响着整体效果。初学者往往对人物的面部、发式、手脚等细节的描绘难以把握。一般的规律是从整体大型出发, 处理好局部和整体之间的关系, 不要把过多的精力放在人体局部细节的刻画上。

一、服装画人体局部的画法

1. 面部五官的画法

服装画中面部的刻画不能等同于其他绘画的要求, 不必做深入细致的描绘, 只要能掌握一个普遍美

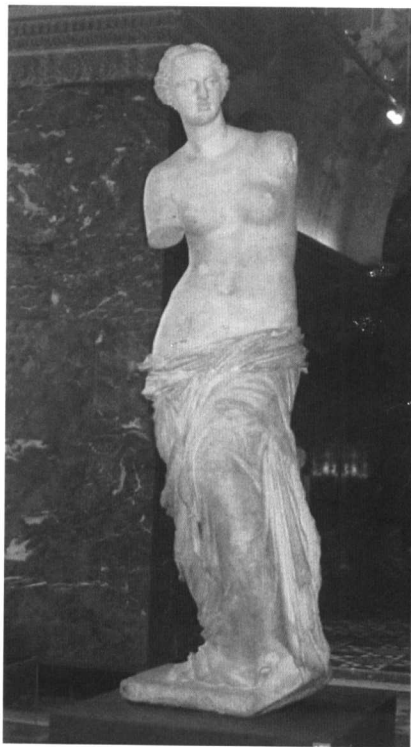


图 2-2

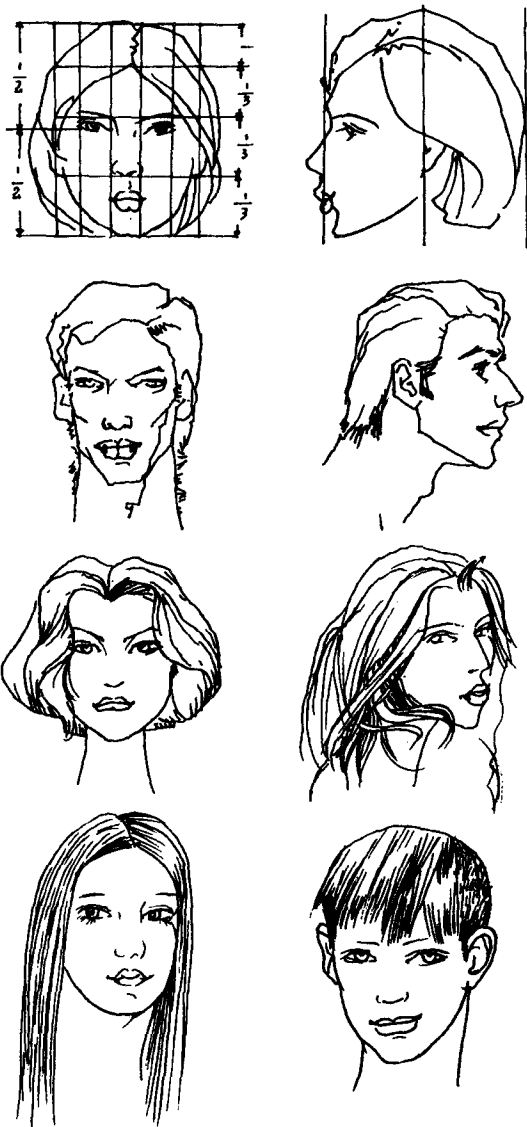


图 2-3

的表现方法即可,即所画的面部、五官比例基本准确,轮廓清晰,概括简洁。

(1)正面 头部可概括为一个椭圆形的球体,面部比例和位置素有“三停五眼”之说。“三停”是指发际到眉弓、眉弓到鼻底、鼻底到下颏之间分别是三等分,这一般是指头部在没有发生仰、俯、变化时的比例。“五眼”是指头部正面的横向比例,头部的宽度相当于5个眼睛的宽度,外眼角至耳轮各为一只眼睛的宽度,两眼之间为一只眼睛的宽度,加上眼睛本身即为“五眼”。嘴位于鼻底至颏部纵线的三分之一处。嘴的长度大约在两眼瞳孔的位置,耳朵上端与眉弓齐平,下端至鼻底结束,头顶部与发际的距离相当于“三停”中“一停”的比例。

(2)侧面 头部侧面比正面略宽,看上去接近正方形,耳朵的位置处在侧面面部的中间(见图 2-3)。

眼睛是传递喜、怒、哀、乐的重要器官之一,服装画中眼睛的刻画举足轻重。正常情况下光源都是从上方照射到下方,因此上眼睑的轮廓线重过下眼睑,上眼皮的厚度会产生

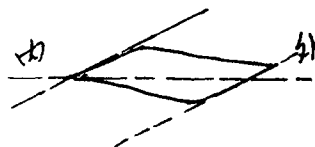
投影,眼球的上端约在五分之一处被上眼睑遮盖着。画眉毛时,注意和眼睛的方向要一致,强调眉毛随眉弓骨的转角变化,由内向外自由地弯曲。常规画法是内重外轻,再根据眉毛的走势用笔。眼睫毛是上深下浅,上长下短,睫毛都集中表现在外眼角处,注意睫毛的自由弯曲(见图 2-4)。

鼻子处在面部中央位置,没有明显的表情变化,画时注意鼻翼要圆满,左右要对称,鼻梁正面与侧面

眼睛的画法



正面



▲眼睛为梯形，外眼角高于内眼角。



半侧面



▲上眼睑遮去1/3眼珠。



侧面



▲上眼睑睫毛重过下眼睑毛，且呈弧形，尾部变细。



◀侧面眼睛呈斜线透视状，上眼睑睫毛向上弯曲，下眼睑睫毛向下弯曲。

眼睛各种角度、透视的画法

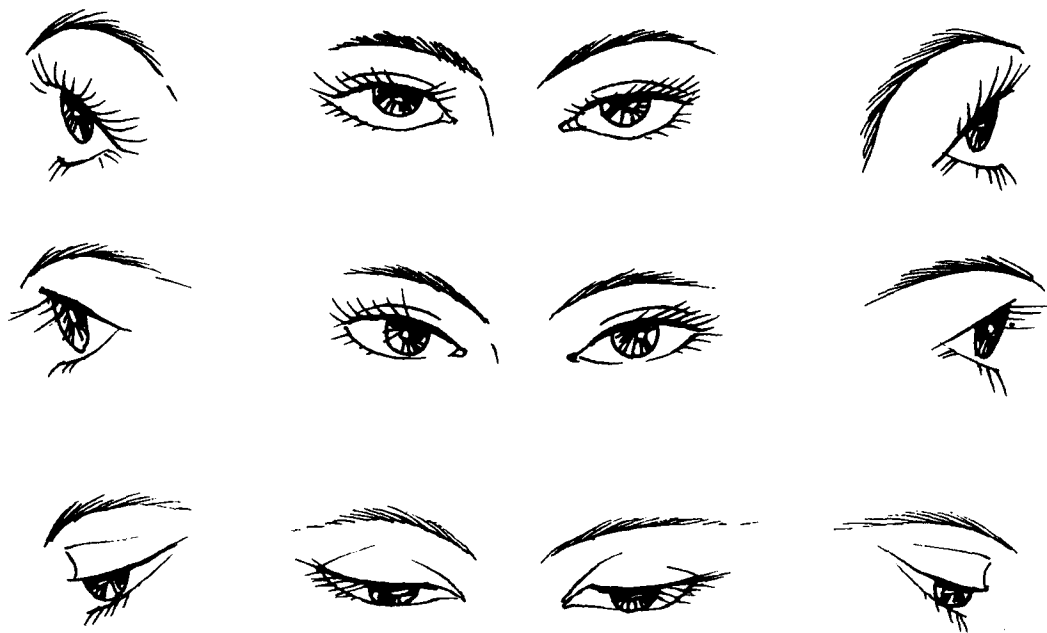


图 2-4