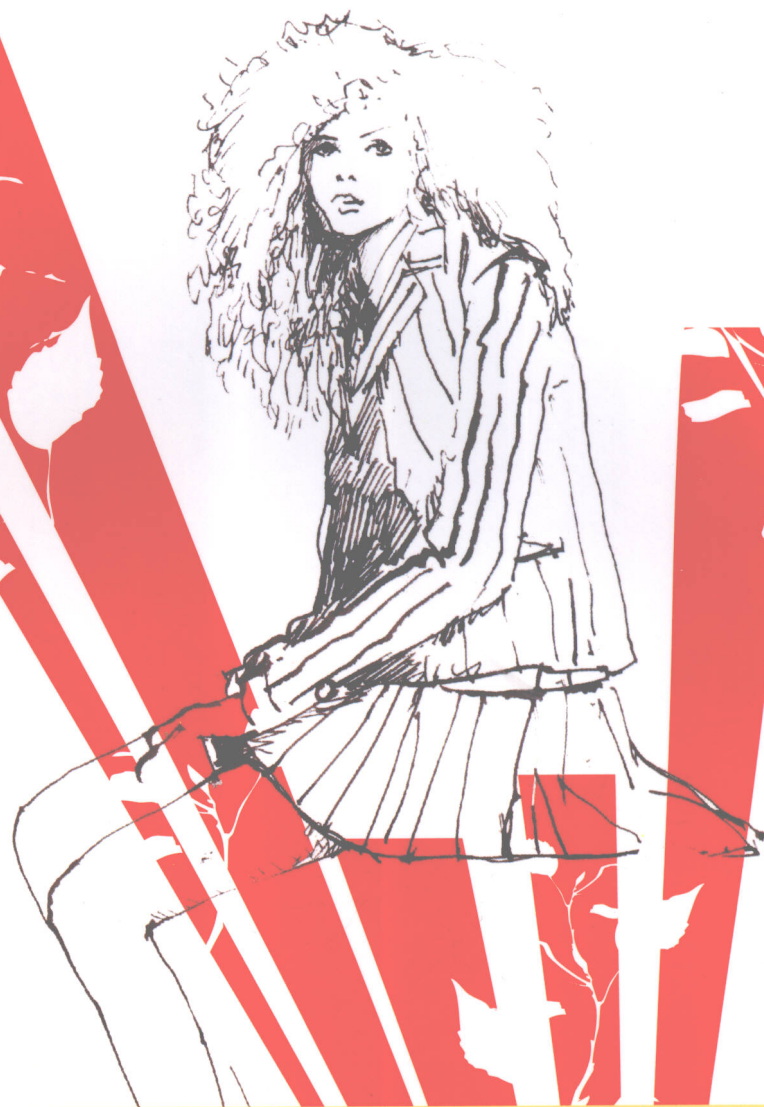




服饰设计快速表现技法

Garment&Accessory
Design
Fast Drawing Skills



编著 胡越

上海人民美術出版社



服饰设计快速表现技法

Garment&Accessory
Design
Fast Drawing Skills

编著 胡越

上海人民美術出版

图书在版编目 (C I P) 数据

服饰设计快速表现技法 / 胡越编著. - 上海: 上海人民美术出版社, 2006.12

ISBN 7-5322-4862-3

I.服... II.胡... III.服饰-设计-高等学校-教材 IV.TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 002974 号

服饰设计快速表现技法

编 者: 胡 越

策 划: 沈丹青

责任编辑: 沈丹青

装帧设计: 邹丽兰 胡 越

技术编辑: 陆尧春

出版发行: 上海人民美術出版社

(上海长乐路 672 弄 33 号)

印 刷: 上海新华印刷有限公司

开 本: 710 × 910 1/12 9.34 印张

版 次: 2006 年 12 月第 1 版

印 次: 2006 年 12 月第 1 次

印 数: 0001-4250

书 号: ISBN 7-5322-4862-3/G · 275

定 价: 35.00 元

导言

preface

所谓服饰设计,是指服装与饰品的设计,在英语中称为Garment and Accessory Design。这个概念最主要有两个方面的内容,即以时装设计(Fashion Design)为核心的服装设计(Garment Design),以及饰品设计(Accessory Design)。时装设计就是对当今通行的,样式最新的服装的设计,可划分为上装、下装、连衣裙等类型;而饰品设计是指与时装同步或者配套的装饰品及配件的设计,包括头饰、首饰、鞋、包等。本书正是通过这两部分内容指导服饰设计的快速表现技法。

服饰表现技法是一个设计师必须具备的最基本素养,这就如同作家的文笔、哲学家的逻辑、政治家的雄辩一样重要。本书的第一大特点就是强调服饰设计的快速表现,其出发点也是为了紧扣社会发展的现实需要。目前,服饰产业的竞争激烈,归结到一点就是产品的快速推陈出新,这就需要设计师在很短的时间内,大量推出新颖别致的设计构想,并且准确地表达出来,以便尽快投入市场。如果没有对设计理念的快速表现能力,那就很难办到这些,毕竟设计工作终究是要为产品的生产和销售,以及市场的需求服务的,设计图稿不是绘画艺术,其标准不在于画得有多好,而在于是否说明问题,能否实际操作,能表现出多少创意。所以,本书的首要宗旨是指导学生快速准确地表现创意。

时下,关于时装设计绘画的书籍不胜枚举,但是关于饰品设计表现的指导内容却不多见,本书的另一大特点,就是将饰品设计的表现技法放在与时装设计的表现技法同等位置来看待。随着我国市场经济的飞速发展,社会对于优秀的饰品设计人才的需求与日俱增,这一点对广大高等院校服装专业的学生来说也是与时装设计同样重要的就业方向。更何况服装饰品的种类繁多,大有优秀设计人才的用武之地。

此外,本书不仅仅将服饰设计快速表现视为一种技法,从另外一个角度上看,它更是开启设计师创造性思维的一条途径,帮助服饰设计拓展新的思路。当你还没有明确的创意的时候,尝试着采用本书提到的一些方法,大胆表现作品,一些好的构想也许就会跃然纸上了。

本书适合作为高等美术院校服饰设计专业一二年级学生的基础教材,同时也是广大服饰设计工作者和爱好者的入门参考读物。

contents

目录

- 8 **第一章 工具的准备**
 - 第一节 笔
 - 第二节 纸
 - 第三节 颜料
 - 第四节 其他工具

- 16 **第二章 人体结构的快速表现**
 - 第一节 骨架
 - 第二节 姿态
 - 第三节 肌肤
 - 第四节 头部
 - 第五节 手与脚
 - 第六节 设计草图
 - 第七节 几个年龄段

- 36 **第三章 服装的平面图表现**
 - 第一节 上装
 - 第二节 下装
 - 第三节 连衣裙
 - 第四节 外套
 - 第五节 羽绒服与皮草
 - 第六节 针织类服装
 - 第七节 两种特殊的表现方式

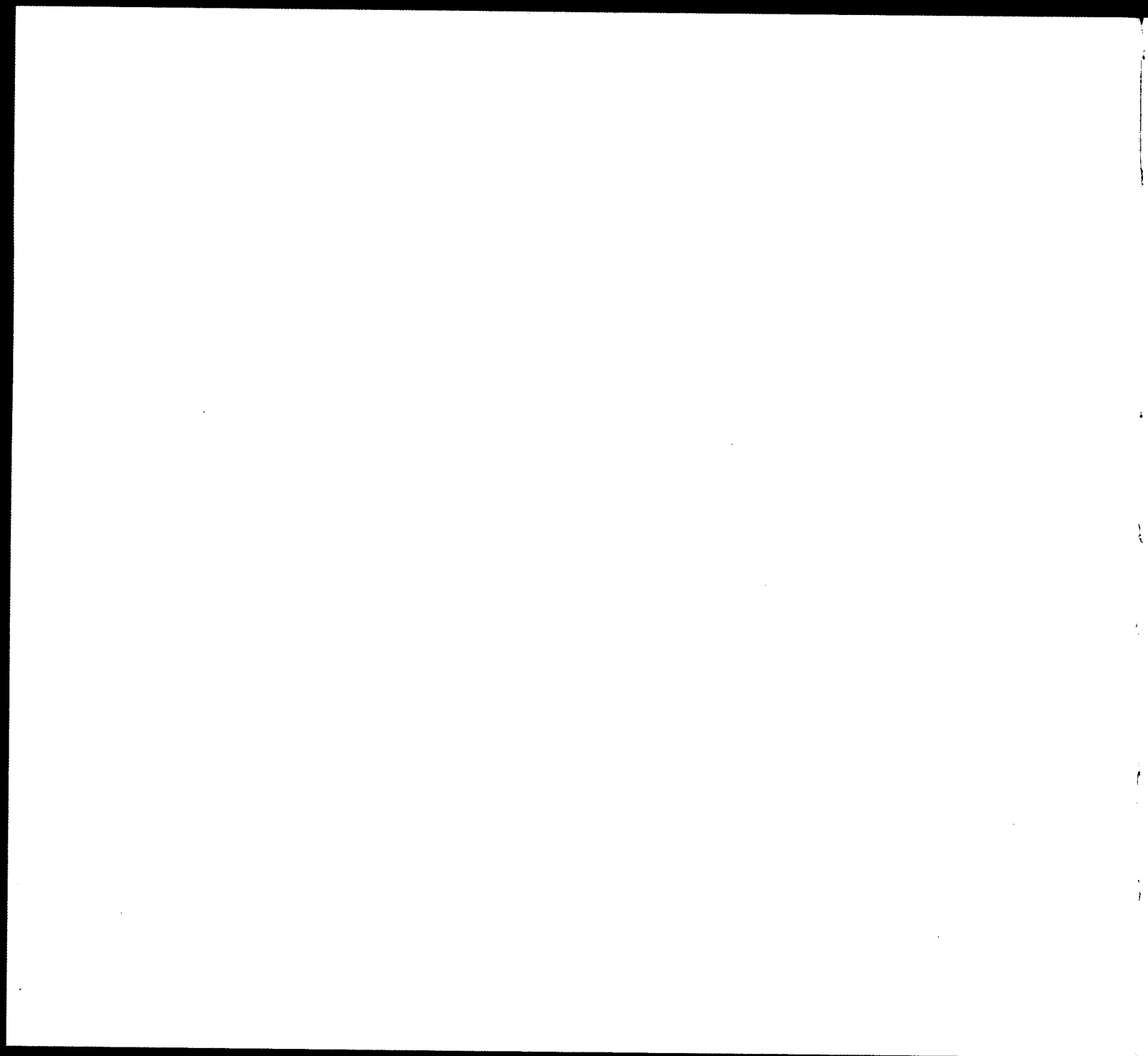
- 54 **第四章 饰品的快速表现**
 - 第一节 头饰
 - 第二节 首饰
 - 第三节 腰饰
 - 第四节 手套、袜子、鞋

contents

目录

- 第五节 包袋
- 第六节 其他饰品

70	第五章 渲染效果图的表现
第一节	服饰与人体的结合
第二节	服饰的图案和肌理表现
第三节	综合渲染效果表现
86	第六章 快速表现的方法
第一节	炭笔法
第二节	钢笔法
第三节	马克法
第四节	淡彩法
第五节	重彩法
第六节	色粉法
第七节	拼贴法
第八节	水墨法
第九节	反白法
第十节	平涂法
100	第七章 如何展示设计作品
第一节	清晰表达设计理念
第二节	色彩系列与材料小样
第三节	效果图与结构说明
第四节	展示个性风格
第五节	电脑辅助服饰设计



01

T O O L

表达的工具无所不在

不同的**工具**有不同的**表情**
既能表现丰富的创意
又能**启发**创意的**灵感**



Chapter 1

工具的准备

服饰设计快速表现的工具无所不在，不同的工具可以表现不同的灵感、创意、材质、肌理和图案。但首先需要尝试、熟悉并掌握各种不同工具的特性、效果和表现力，才能得以为我所用。

当我们谈到设计的表现时，通常会形成两种习惯性的逻辑观念：一种是先产生设计想法，再通过相应的工具来进行表现；另一种则是先把设计构思的造型描绘出来，然后再考虑色彩的搭配。

这两种先入为主的印象都是在传统的艺术设计教育的基础之上形成的。但如果反过来想一下，能否通过各种表现方式来启发设计灵感？或者试一下能否先组织色彩关系，再配合造型结构？如果可以，那无疑又进一步拓展了艺术设计的新思路。

对于服饰设计的快速表现而言，恰当的工具选择显得更为重要，这不仅有助于设计的传达和表现，而且有助于设计思路的开发。



第一节 笔

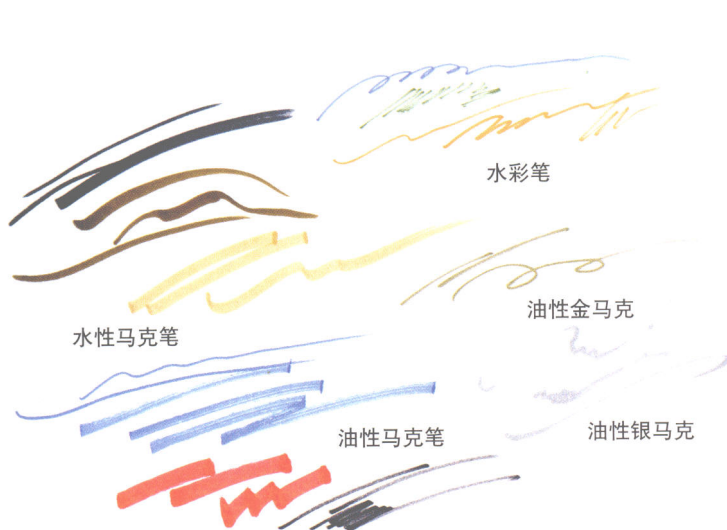
让我们先从服装与饰品设计表现的工具准备入手。通过一种大胆而又独特的表现方式开启设计的大门。除去通常在传统的素描和色彩训练中熟悉地使用铅笔、炭笔、水粉笔、水彩笔以外，还应当尝试使用各种各样不同性能和表现力的笔，如钢笔、针管笔、马克笔、油画棒、蜡笔、彩色铅笔、彩色粉笔、彩色水笔等。

如果再进一步大胆尝试，还会发现更多可以用来做笔的工具，如刮刀、棉签、牙签、火柴棒、橡皮、绒线、纸条、布片等，甚至连手指也可以作为工具运用。

笔是用来展示设计构思的最重要的表现工具，选择最能体现设计感觉的笔，就能最快速地表现出设计的灵感，而且服饰设计原本就是一种感性的创造过程，当各种不同表现质感和样式的笔划过纸面时，呈现出来的图形时常会激发设计的创作灵感，起到意想不到的作用。



各种不同性能的马克笔



不同性能的笔掠过纸面所产生的不同效果

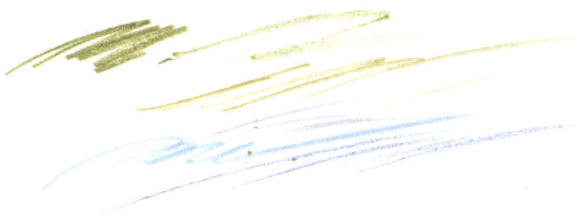


各种铅笔、色粉笔、水彩笔

色粉笔



彩色铅笔



刮刀画出的线



棉花签画出的线



火柴棒画出的线



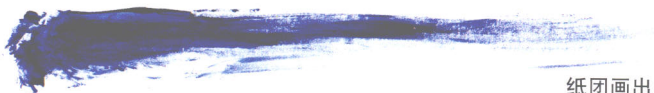
橡皮画出的线



手指画出的线



纸团画出的线



TIPS: 这些使用不同介质涂抹出来的线条可以快速表现出各种感觉类似的服饰材料和物品，如毛皮、针织、牛仔等。如果你有足够的想象力大胆尝试，还能运用许多其他工具来快速表现更多的服饰效果。

第二节 纸

纸作为平面图形的载体，在服饰设计表现中也非常重要，如果仅习惯于使用铅画纸、水彩纸或水粉纸等白色底色的常用画纸是远远不够的。

我们可以尝试在各种不同的纸面上表现设计想法，启发设计灵感，例如牛皮纸、羊皮纸、瓦楞纸、硫酸纸、铜版纸、宣纸、皮纸、蜡纸、各种卡纸、各种彩色特种纸等。

选择好与纸相匹配的笔，就能相得益彰，即使寥寥数笔，也能产生快速表现的视觉效果。如果尝试将各种方法表现的线条和色彩再运用到各种不同的纸面上，就会获得更加丰富的材质和肌理效果。



各种不同质地和色彩的纸张

第三节 颜料

除了使用许多种管内注有水性或者油性颜料的笔以外,一般情况下给服饰设计稿上色,都需要用笔蘸上调和好的颜料才能体现各种色彩和肌理效果。常用的颜料工具有墨汁、各色墨水、水彩颜料、水粉颜料、丙烯颜料、荧光颜料、金银颜料等。由于我们需要快速地表现设计效果,所以干起来很慢的油性颜料就不太适合了。另外还需要配备调色盒、调色盘和水等预先调和色彩的辅助工具。

TIPS: 不同质地的素材经常被用来直接或间接地快速表现相应的服饰材料,图案和肌理。



各种不同类型的颜料



各种可以用来剪贴的面料、杂志等素材工具

第四节 其他工具

服饰设计需要创意,设计的快速表现更可以有多种多样的方式和相应的工具。在这里介绍一的拼贴方法就可采用较为广泛的工具,其中包括剪刀、刻刀、衬板等剪刻工具,喷胶、固体胶等粘贴工具,报纸、杂志、彩色纸等平面材料,以及面料、绒线、花草等立体材料。

由此可见,服饰设计快速表现的工具选择可以非常丰富。如果能大胆尝试,因地制宜,无疑会给设计创作带来无限灵感。



采用拼贴手法的氛围版

拼贴出来的设计草图



右图这幅范例拼贴画就是采用杂志、面料、针织织片，以及云彩特种纸等素材构成的时装画。直观地表现出了服饰的肌理、质感和整体廓形。而拼贴法在服饰设计中的另一个重要应用就在于灵感来源氛围版的表现上。

当然色彩样卡也是必备的，可以从中选择一组和谐的色彩组合，每组色系应当有不同的明度、纯度或色相的差异，可以帮助实现色彩的协调感。



PANTONE色卡

此外，随着信息产业科技的迅猛发展，电脑辅助设计系统也成为一种相当实用而且有效的设计表现的工具。但是在服饰设计分支中，其原理也还是对于实际运用中各种工具的虚拟模仿，而且实践下来的效果也不如这些工具来得直观、快捷、广泛。

本章小结

服饰设计快速表现中的一个最重要的方面就是：运用最简洁的手法，表现最直观的设计效果。一幅快意醒目的设计手稿比一张过于精致琐碎的服饰绘画更能传达设计创作理念。

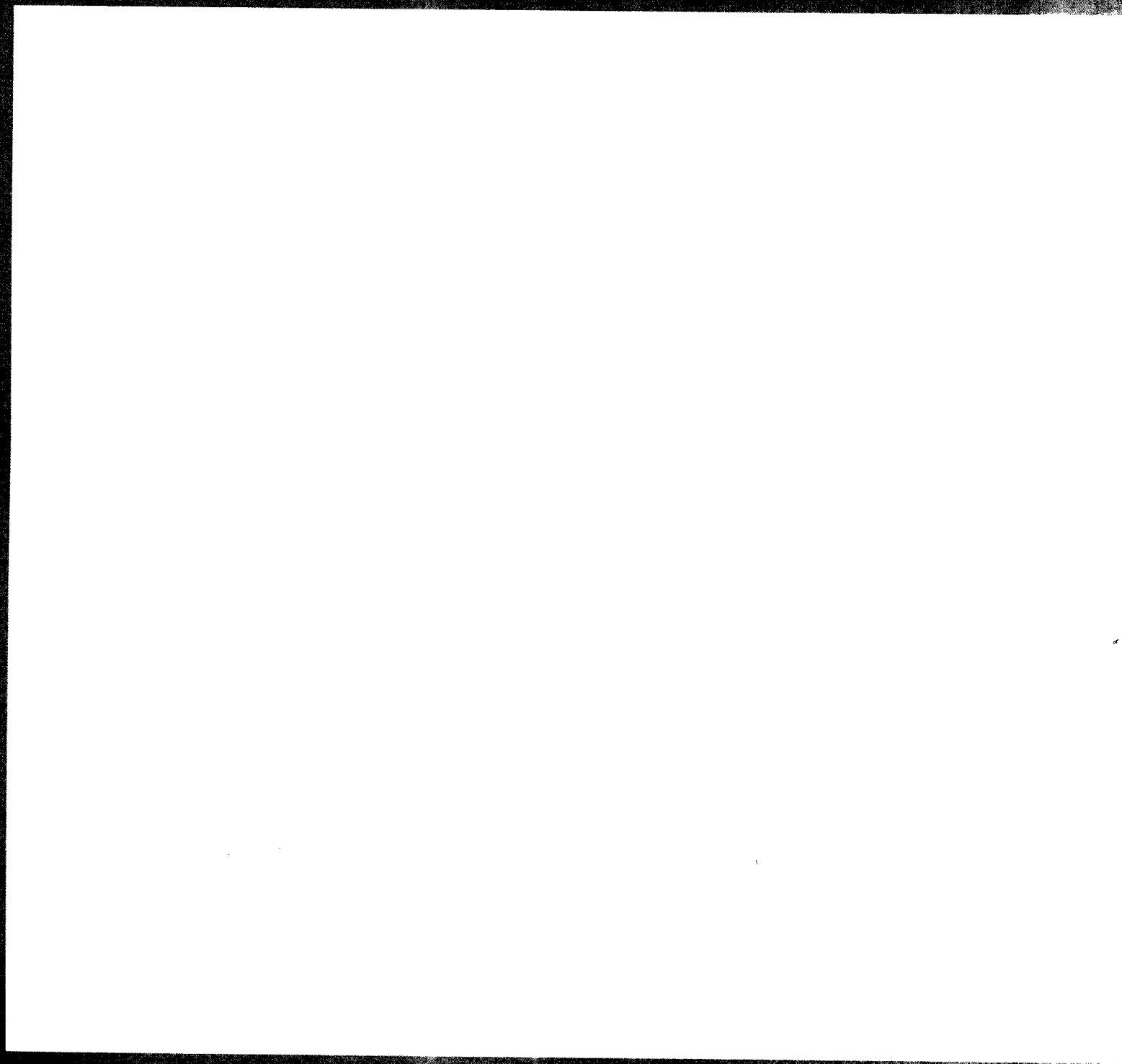
在此，表现工具的选择和组合就显得尤为重要了，必须充满自信的勇气，运用各种工具大胆地尝试和练习，可以乱涂乱画，也可以随性拼贴，这会使你获得意料之外的自由效果。如果总是处处小心谨慎，束手束脚，那只能产生平庸的理念和结果。



结合电脑辅助运用的设计表现图

思考与练习

- 用十种非绘画用笔的工具，在同种纸张上画任意的图形。
- 在十种不同颜色和质地的纸张上，画任意的图形。
- 用各不相同的材料拼贴出任意的图形组合，看看可以获得哪些出乎意料的效果。



02

STRUCTURE

人体是服饰之所依
了解人体的基本结构
描绘出想要的人体造型



Chapter 2

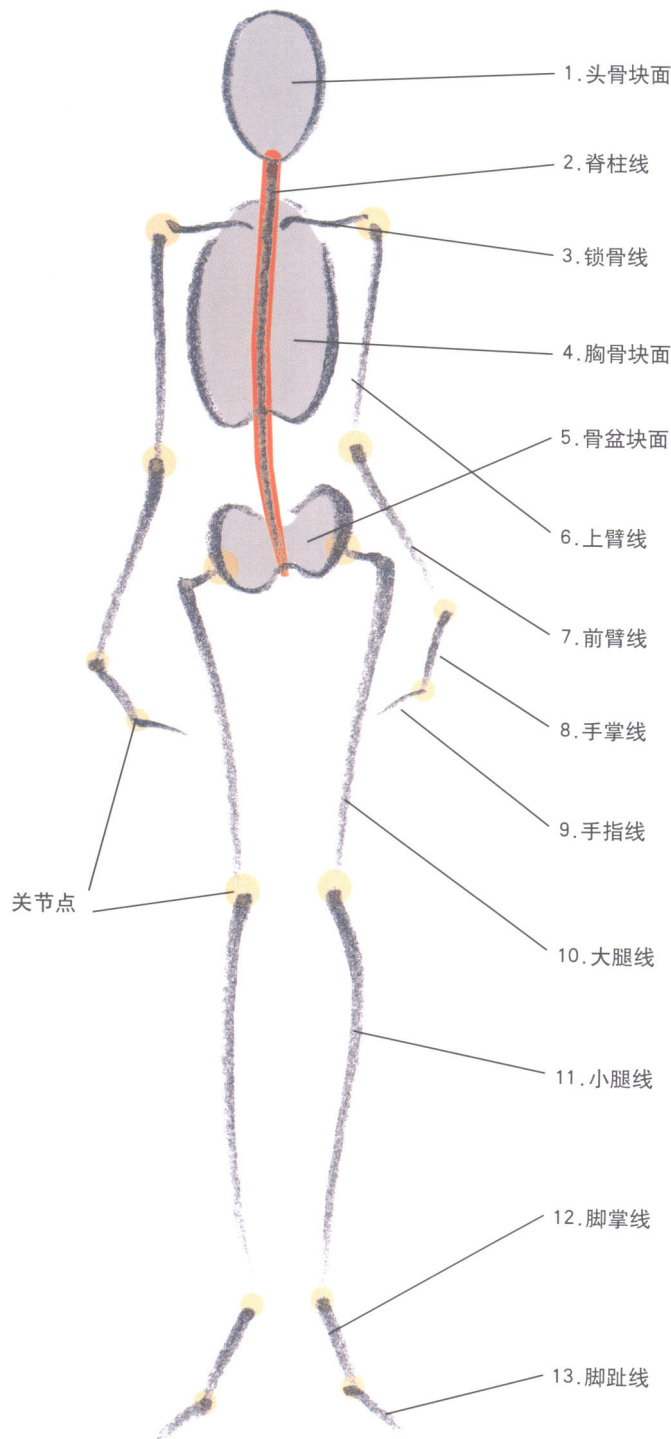
▶▶▶ 人体结构的快速表现

人体是服饰之所依，要想掌握服饰设计的快速表现，首先必须深入了解人体的基本结构、比例和运动规律等常识，熟练掌握人体的快速表现。通过这一章的学习，你不但能够由内而外地理解整个人体框架以及各个局部，还可以迅速生动地描绘出想要的人体造型来，为服饰设计的快速表现奠定坚实的基础。

在开始讲解便于记忆和创造的人体结构的快速表现技法之前，先记住右图中的一些名称，及其相应的线条和块面所代表的部位，这些块面和线条精炼了人体的最基本构造，决定了整个人体的轮廓及其运动形态。

特别需要注意的是，人体以脊柱线为中心左右对称，脊柱线又是由许多脊椎连贯排列起来可活动弯曲的线条，除此以外的块面和线条都不可变形，而只有关节处之间所构成的角度是可以变化的。

右图中红色表示脊柱，灰色表示相互连接、不变形的骨骼块面，橙色圆点表示关节点，其大小差异表示关节的大小差异。



TIPS: 线条可以画宽一些，或用复线。起点适当用力加粗，表示关节。不同颜色的标记表示人体块面，以及可以活动的主要人体部分，其中包括脊柱和关节。