

邹游话时装画 3

数码时装画

DIGITAL FASHION ILLUSTRATION

邹游
著

中国纺织出版社

邹游话时装画 3

DIGITAL FASHION
ILLUSTRATION
& FASHION SKETCH

数码时装画

ZOUYOU

邹游 著



中国纺织出版社

78454/102

内 容 提 要

本书结合作者多年丰富的时装绘画经验,以生动的语言,将枯燥的理论融于富有情趣的范例中,按照循序渐进的教学方法,为时装画爱好者们开辟了一条自学入门的捷径。本书内容翔实,考虑周密,并附有大量的作者作品以及绘画心得,以明确读者的学习目的并激发读者的学习热情。这是一本在当今信息时代背景下,将服装艺术与电脑技术完美结合的优秀技法学习类书籍。

图书在版编目(CIP)数据

数码时装画 / 邹游著. — 北京: 中国纺织出版社,

2003.1

(邹游话时装画 3)

ISBN 7-5064-2525-4/TS · 1649

I. 数... II. 邹... III. 服装 - 绘画 - 技法(美术)

IV. TS941.28

中国版本图书馆CIP数据核字(2002) 第099089号

策划编辑: 刘 磊 责任编辑: 董友年 特约编辑: 吴 宁
责任校对: 余静雯 责任印制: 初全贵

中国纺织出版社出版发行

地址: 北京东直门南大街6号 邮政编码: 100027

电话: 010-64160816 传真: 010-64168226

<http://www.c-textile.com>

E-mail: faxing@c-textile.com

美航快速彩色印刷公司印刷 各地新华书店经销

2003年1月第一版第一次印刷

开本: 889 × 1194 1/16 印张: 8

字数: 138千字 印数: 1-5000 定价: 42.00元

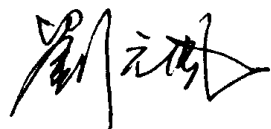
凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,有本社发行部调换

序

时装画(或服装效果图),作为时装设计的首要环节,不可避免地成为衡量一名设计师艺术素质和能力的重要标准。与时装本身所具有的特性一样,时装画同时具有实用性和审美性的双重价值,围绕这两种价值还有过不少的争论:一种意见认为时装画的艺术性并不重要,服装院校培养出来的学生如果过于推崇时装画的艺术性,就只会“画小人”而不会动剪刀;另一种意见则觉得时装画是能给人们带来最高精神享受的艺术品,其间的线条、色彩、形状等是最令人着迷的,可以脱离开服装设计而独立存在。排除个人喜好的因素客观地看,这两种意见都各自有着偏颇。时装画作为设计活动的一种必要的环节和表达手段,体现着设计师最初的设计概念和意图,并在一定程度上显示着设计师的心灵感受和对美的诉求。今天,当我们重新审视时装画的价值时,只会透过它感觉到当代的时尚文化和艺术理念的深化和升华,以及人们生活品质的不断提高,我们只有摒弃原来那种偏激的观点并不断创新,才能适应越来越多元化的、个性化的社会需求和审美需求。

很高兴在这个时候看到我校的年轻教师邹游撰写出了这本《数码时装画》。作为他的同事,同时也作为一名有责任感的服装专业教育工作者,我对他的探索精神报以赞许的目光。邹游一直都对时装画创作有着极大的热情,通过苦心钻研与不断创作,在艺术上取得了可喜的成果。这次他及时地在时装画中引入了高科技的多媒体手段,顺应了未来的发展趋势。尽管尚处于探索研究之中,并受多媒体某种程度的局限,《数码时装画》一书无疑仍会对服装设计师和在校学生的专业学习起到积极的引导作用。

随着全球经济一体化步伐的不断加快,中国的服装行业不仅充满了机遇,也伴随着激烈的竞争与挑战。同时也使得服装设计师这一职业的国际化态势愈加彰显出来。无论是设计思维方式,还是实际操作手段;无论是媒体传播,还是展示方式都与以往有所不同,这也迫使我们必须不断地接受新的事物,学习新的知识,并希望通过更新、提高和完善,能有更多的人加入到充满无限生机与活力的时尚文化的国际化进程中来。



2002.11.12

目录

第一章 画人体.....7

- 时装画人体与绘画人体的区别.....8
- 人体的几何形概括.....10
- 绘画的方法.....12
- 正面人体的绘制过程.....14
- 3/4 侧面人体的分析比较.....16
- 侧面人体的分析比较.....18
- 背面人体的分析比较.....20
- 各种动态的人体之一.....22
- 各种动态的人体之二.....24
- 男人体与女人体的比较.....26
- 各种动态的男人体之一.....28
- 各种动态的男人体之二.....30
- 头部.....32
- 手、脚 & 鞋之一.....34
- 手、脚 & 鞋之二.....36
- 人体与服装的关系.....38
- 从时装照片到时装画.....40

第二章 学习 PAINTER.....43

- Painter 5.0 界面.....44
- 菜单栏选项——Windows 视窗菜单.....45
- 菜单栏选项——File (文件) 菜单.....46
- 菜单栏选项——Edit (编辑) 菜单.....48
- 菜单栏选项——Effects (效果) 菜单之一.....50
- 菜单栏选项——Effects (效果) 菜单之二.....52
- 菜单栏选项——Canvas (画布) 菜单.....54
- 菜单栏选项——Select (选择) 菜单.....55
- 菜单栏选项——Shapes (图形) 菜单.....56
- Tools Palette (工具面板)58
- Brushes Palette (笔刷面板) 之一.....60
- Brushes Palette (笔刷面板) 之二.....62
- Cloning and Tracing (复制与模绘)64
- Art Materials Palette (美术材料面板)66
- Object Palette (物件面板) 之一.....68
- Object Palette (物件面板) 之二.....70

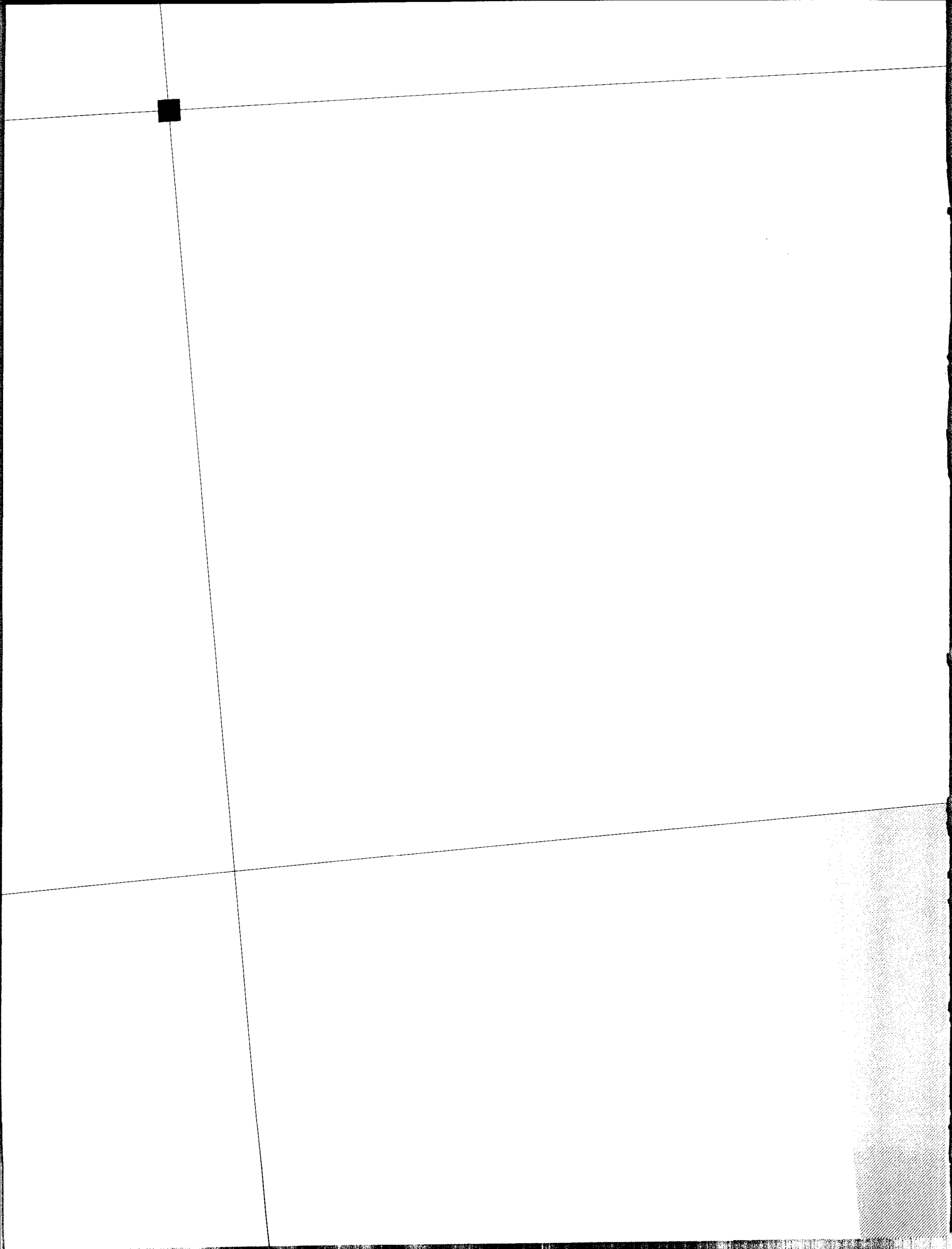
- Object Palette/Floater (物件面板 / 浮动区)72
- Object Palette/Mosaics (物件面板 / 马赛克)73
- Object Palette/Mask (物件面板 / 蒙版)74
- Painter 5.0 快捷键.....75

第三章 数码时装画创作.....77

- 水彩的魅力之一.....78
- 水彩的魅力之二.....80
- 水彩的魅力之三.....82
- 图形的魅力之一.....84
- 图形的魅力之二.....86
- 图形的魅力之三.....88
- 透明层的妙处之一.....90
- 透明层的妙处之二.....92
- 透明层的妙处之三.....94
- 蒙版的奥秘之一.....96
- 蒙版的奥秘之二 · Auto Mask (自动蒙版)98
- 蒙版的奥秘之三 · Color Mask (彩色蒙版)100
- 综合运用之一.....102
- 综合运用之二.....104

第四章 实战案例.....107

- 京剧元素的运用之一 · 戏剧节闭幕式旦行服装设计.....108
- 京剧元素的运用之二 · 戏剧节闭幕式旦行及净行服装设计.....110
- 京剧元素的运用之三 · 戏剧节闭幕式丑行服装设计.....112
- 舞台化了的少数民族服饰之一 · 歌舞剧“锦绣漓江”服装设计.....114
- 舞台化了的少数民族服饰之二 · 广西民歌节开幕式服装设计.....116
- 舞台化了的少数民族服饰之三 · 表演服装设计.....118
- 某集团制服设计效果图.....120
- 时尚解读 · 《服装时报》专栏.....122
- “兄弟杯”大赛参赛效果图.....124
- 某省民兵制服设计之一.....125
- 某省民兵制服设计之二.....126
- 某省民兵制服设计之三.....127
- 作者简介.....128

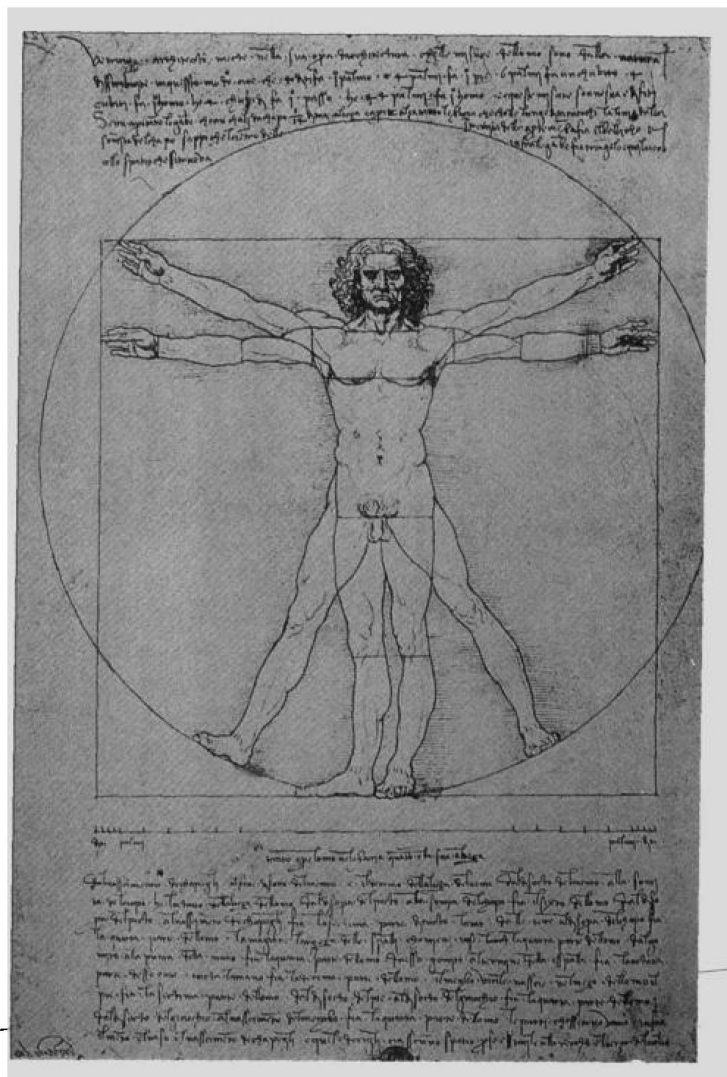




画人体

人体对于时装画的重要性不言而喻。准确理解人体构造有利于设计师进一步把握设计的思路和生动地表现时装。

我们可以看到，即便在时装画的风格呈现出极其丰富态势的今天，好的时装画也都有一个共同的特点——那就是对于人体的把握都十分的严谨，即使有一定程度的夸张变形，也基本建立在正确的人体结构与比例基础之上。因此这是服装画学习必不可少的一个环节，同时也是大多数讲授时装画技法类书籍在开卷时所共同强调的问题。本书也不例外。



在时装画的创作中，我们首先要解决的就是关于“人体”的问题。许多刚刚接触时装画或时装效果图的读者都会担心自己因缺乏绘画功底而不能画出正确的人体比例——就这一点而言，你大可不必担心，因为以下有充分的理由可以帮助你打消这种顾虑：

第一，我们所从事的时装绘画并非纯绘画类的创作。由于绘画要表现不同类型、不同体态的人，因此纯绘画艺术家通常都必须经过严格系统的人体解剖学训练——从骨骼的形状到肌肉相互间的穿插关系都要能够清楚地把握，并加以对影调的深入研究。而与此对应的是，时装设计及时装效果图需要解决的是对

8》 人体大的比例关系的掌握而非精确地表现人体结构。从大量时装设计师的效果图中我们可以看到，它们对于人体比例有着非常强的概括性，甚至在大多数情况下为了突出模特儿修长的身材而人为地改变身体的比例。同时，时装画以平涂色彩为主的特性使人体的明暗关系也被省略了。

第二，时装效果图中的人体动态及表现形式通常会具有恒常性。基于服装总是围绕着人体来进行设计，而作为服装载体的人体，其姿势一般都具有某种一致性（即有一些程式化的内容可以被总结出来），因此，只要对人体的结构和比例关系有一个基本的了解就可以了，我们需要的是将更多的精力集中在服装的设计上。在草图阶段，我们甚至完全可以将不同服装套用于同一个姿势的人体上，这就是我们通常看到的同一个设计师的效果图的人体比例关系、动态等都极为相似的原因。作为一名时装设计师，我们必须明确：时装设计并不是去表现人体，其重心是在服装的创作上。

【本章学习步骤】

通过临摹掌握基本的人体结构和比例。

↓

将这些比例关系熟记于心并能默画。

↓

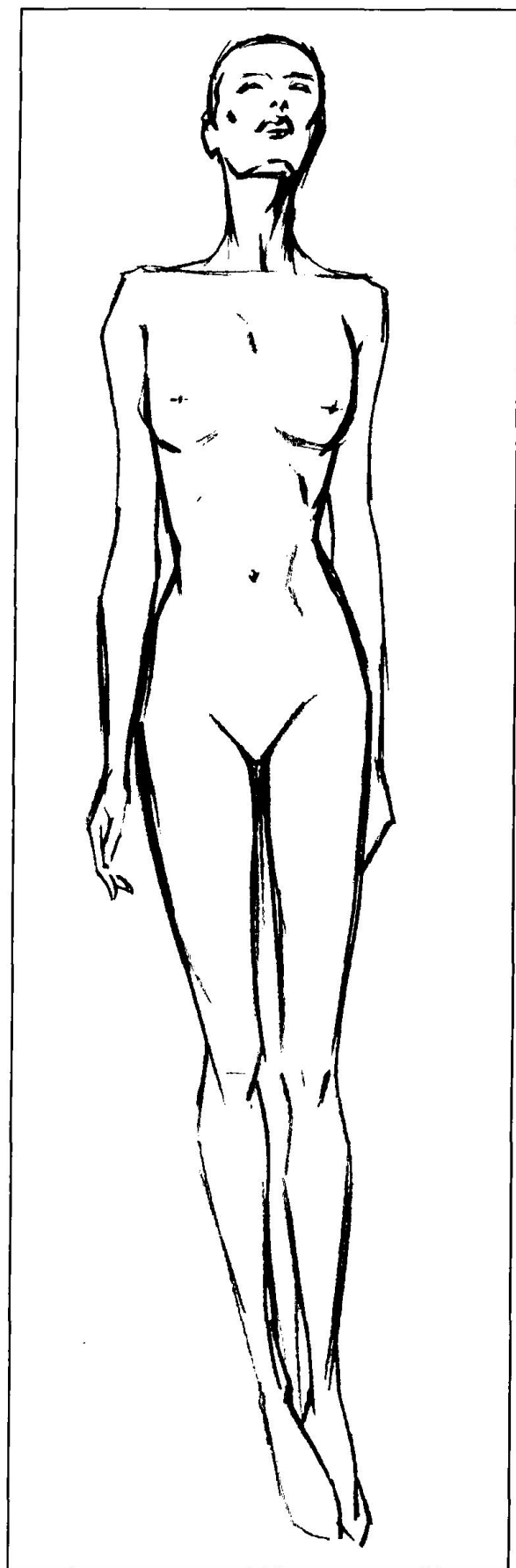
能够把握人体与服装之间的关系并将其表现出来。

时装画人体结构比例与正常 人体结构比例的区别



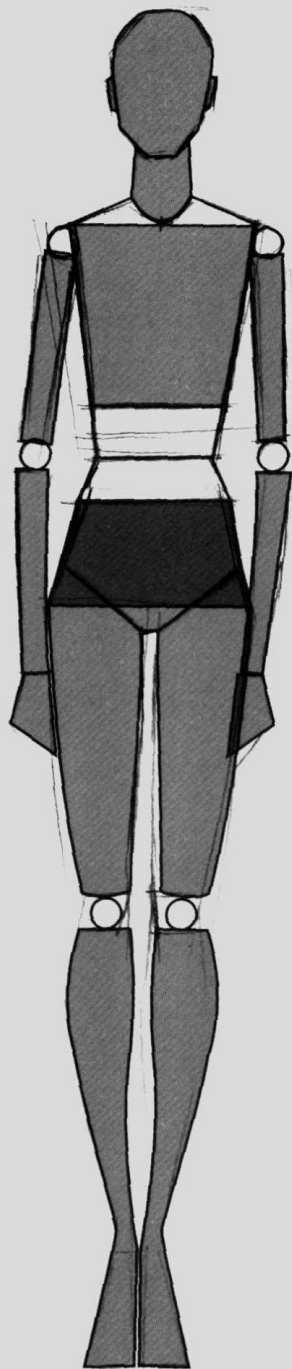
时装画与时装效果图的人体比例不同于真实的人体，它具有更强烈的主观意识及表现形式，具有强烈的唯美特征。大家最直观的感受就是时装画及时装效果图的人体被拉长了，达到了八头身甚至十头身的比例。

本书中的人体采用的是相对较为写实的比例，这是为了让初学者在起步阶段尽量有一个较为客观的观察角度，并学会先以平实的手法进行绘画，为以后更进一步地发挥打下坚实的基础。但同时这也并非完全出于规范学习的目的，因为在日后的实际工作中，设计师只有通过正确的比例关系才能更有效、更精确地向制版人员或样衣师传达设计的意图，所以这样做的现实意义也是非常大的。



2

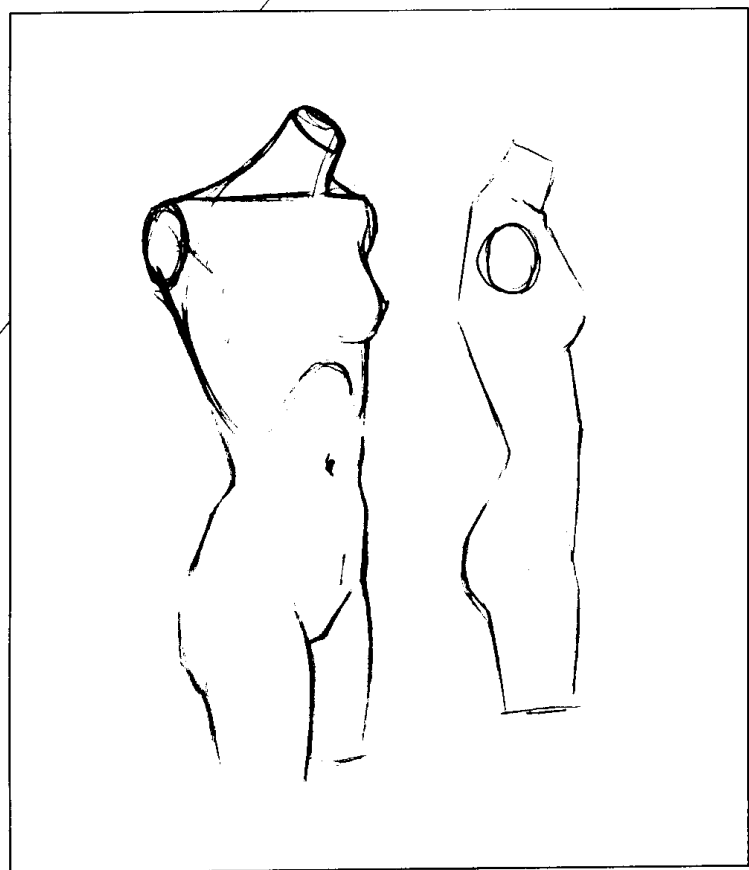
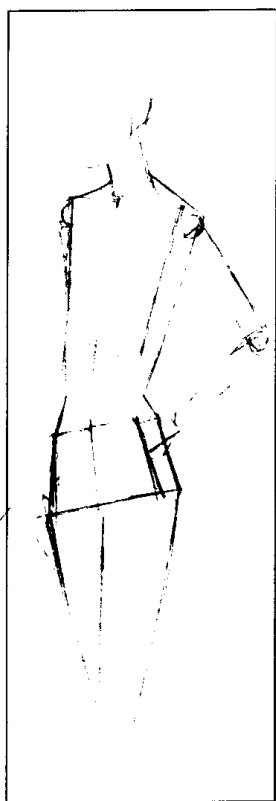
■ 人体的几何形概括



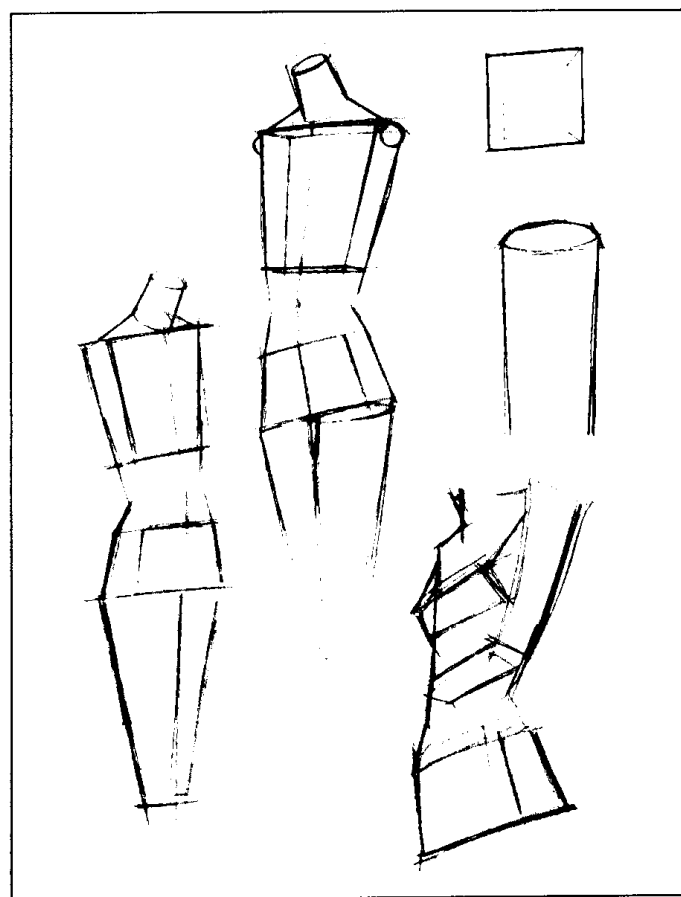
头——椭圆形
脖子——圆柱形
胸腔——倒梯形
髋部——梯形
四肢——圆柱形
关节处——圆形

看！经过这样的概括，本来想像中复杂的人体是否变得很简单了？

我们将人体抽象概括为不同的几何形，以便于我们进行观察和理解。



注意：我们将人体抽象、概括了，但我们对于人体比例必须有一个明确的认识，那就是——比例是一种共性的，是在大量个性的基础上总结、提炼出来的；同时它的个体特征又是不同的，是独有的、绝对的，因此每个人都有区别于别人的体态特征。在掌握了人体的基本比例、结构之后，可以进一步地将个体的特征表现出来，这不仅是一种自然的要求，也是艺术上的要求。



通过对这些图例的观察分析，使我们更清楚地理解了人体的结构和比例关系，同时也掌握了一种概略性的人体表现形式。



我们研究人体就是为了能够画出正确的人体结构和比例关系。

如何画是至关重要的，这就涉及到方法的问题。

这其中必须经历的有两个**阶段**：

■观察阶段，观察出范画的比例结构。

■绘画阶段，画出正确的比例结构。

这两个阶段实际上都牵涉到一个观察方法的问题。注意观察周围的世界是一个很好的习惯，好的观察能力并非像有些人想的那样是与生俱来的，它也需要经过后天的努力才能达到一定的水准，尤其作为一名服装设计师，我们只有通过不断地观察并发现问题，才能够想办法去解决问题，从而在创作阶段进入到眼手合一的佳境，因此初学者掌握一套自己的观察方法就显得至关重要。

随后，我们在绘画的实际操作过程当中又会遇到两个**基本问题**：

■画前，如何画出正确的人体结构和比例关系。

■画后，如何发现画面中还存在的问题。

在本书中，因为我们将研究方向确定在人体的结构和比例关系上，极少涉及到明暗转折、肌理表现等其他问题，所以这就缩小了范围而更有利于初学者的把握。你只需要通过对范画的观察并归纳出一定的规律性，然后将这种规律付诸于绘画的实践过程中以求得进一步的验证和体会就可以了。相信你一定会进步得很快的。

【基本概念】

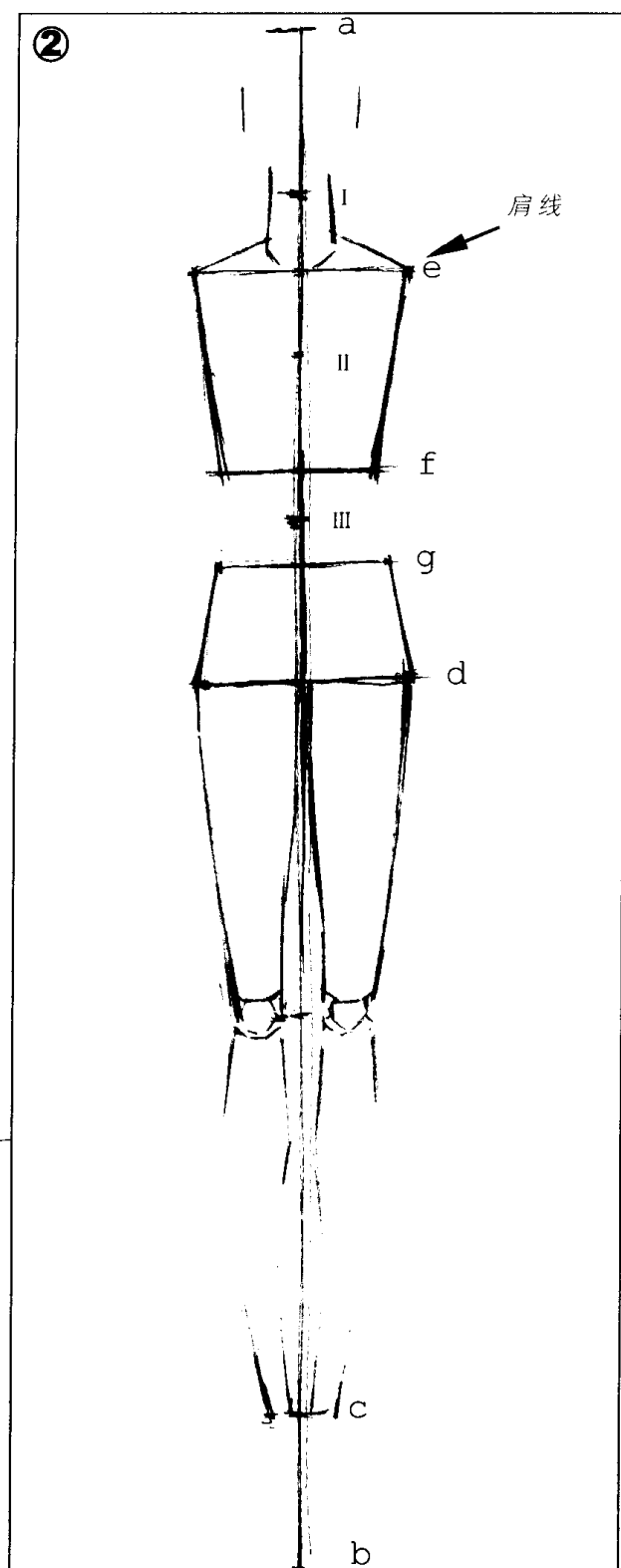
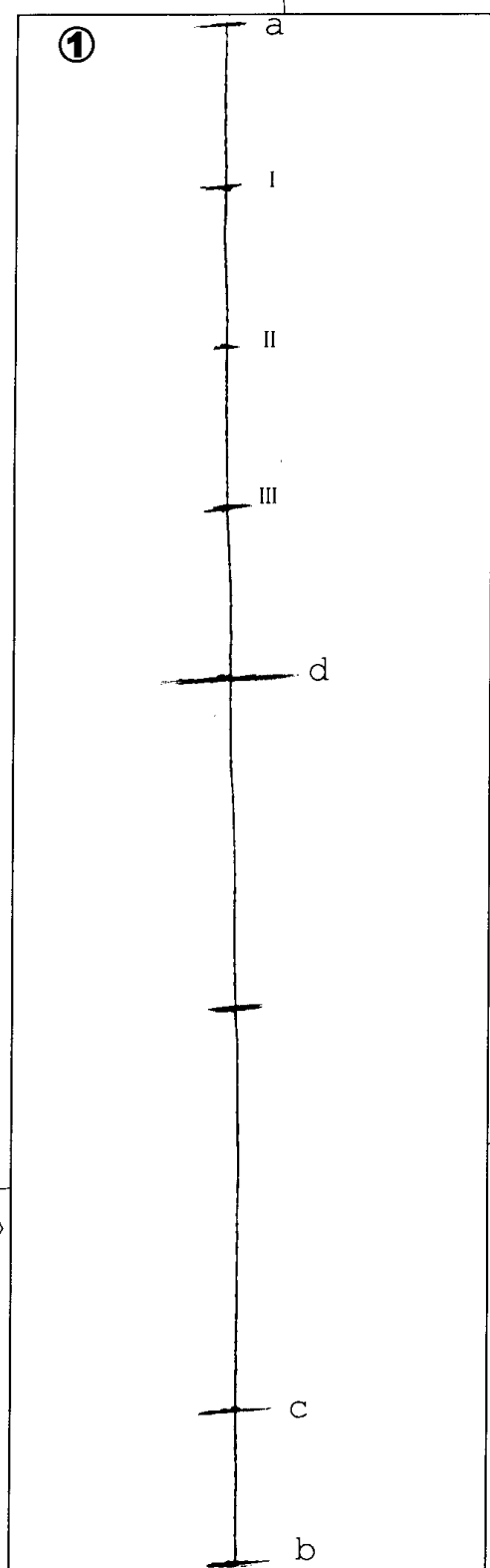
■观察和绘画的过程就是一个不断比较的过程。

■人体的比例由点、线、面构成。

点——肩点、胸高点、颈点、腰最小点、骨盆点、大转子点、膝盖点、脚踝点、腕关节点

线——肩线、腰线、骨盆线、四肢的线

面——头、胸廓、骨盆



① ②

纵向(长度)

- 在画面上确定好整个人体的高度，以 *a*、*b* 点标记出顶端和底部的位置，两点之间相距约为九个头长。
- 从 *b* 向上约一个头长处确定 *c* 点（脚踝处）。
- 从 *a* 点到 *c* 点之间二等分得到 *d* 点（髋部最宽处）。
- *a* 点到 *d* 点之间四等分，得到 I、II、III 三个等分点。从上至下，I 处为下颌底线；I 与 II 点之间的中点处是肩线 *e* 经过的地方；II 点到 III 点的 $\frac{2}{3}$ 处为胸廓底线 *f* 所在的位置；III 点到 *d* 点的 $\frac{1}{3}$ 处为盆骨的顶端 *g*。
- 从 *d* 点到 *c* 点之间二等分处为膝盖部位。

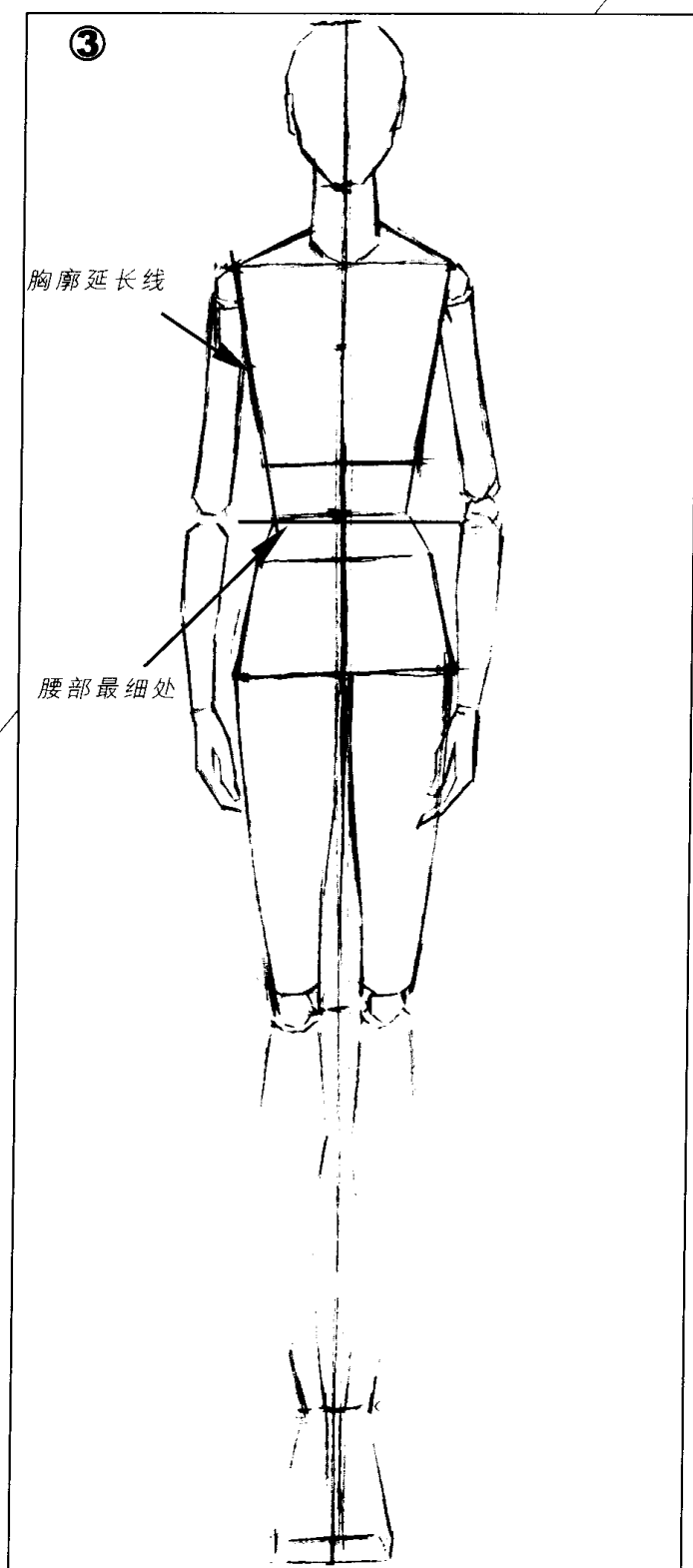
横向(宽度)

- 只画出了九个头长的等距离切分是不够的，长和宽共同作用才能构成整个人体的比例关系。
- 头宽约为头长的 $\frac{2}{3}$ 。
- 肩宽（*e* 点）约小于两个头宽；
- 参照肩宽可以定出下胸廓线（*f* 点）的宽度。
- 盆骨顶部（*g* 点）大致与下胸廓线一样宽。
- *f* 点与 *g* 点处的水平线宽度共同作用，决定了人物腰部的粗细。
- 髋部最宽处（*d* 点）宽度与肩宽（*e* 点）比齐。

我们在 A4 大小的纸张上来做练习。

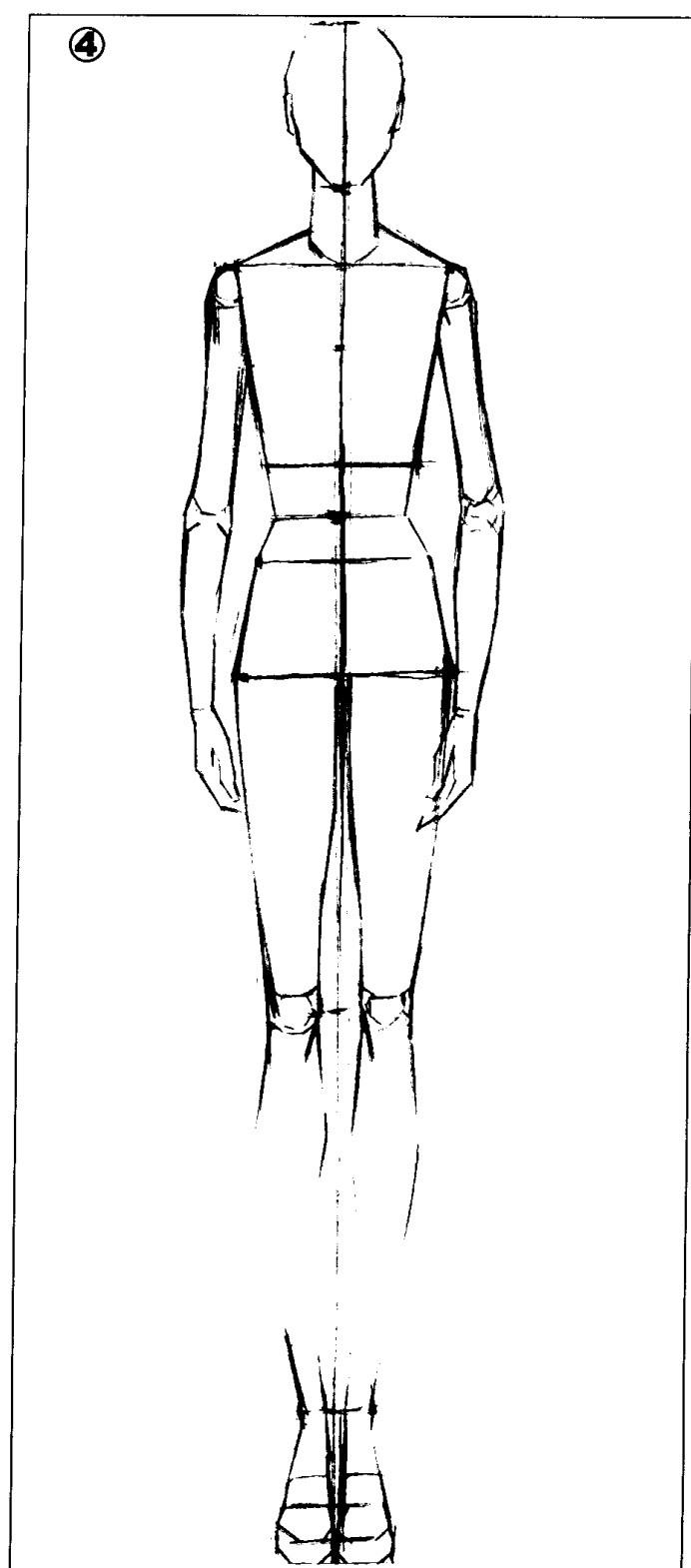
首先，确定画面中人体所处的位置，这就涉及到构图的问题。请注意以下几点：

- 人体不要把画面撑得过满。
- 不要将人物画得过小。
- 不要把中心人物放在过于偏离画面中心的位置上。



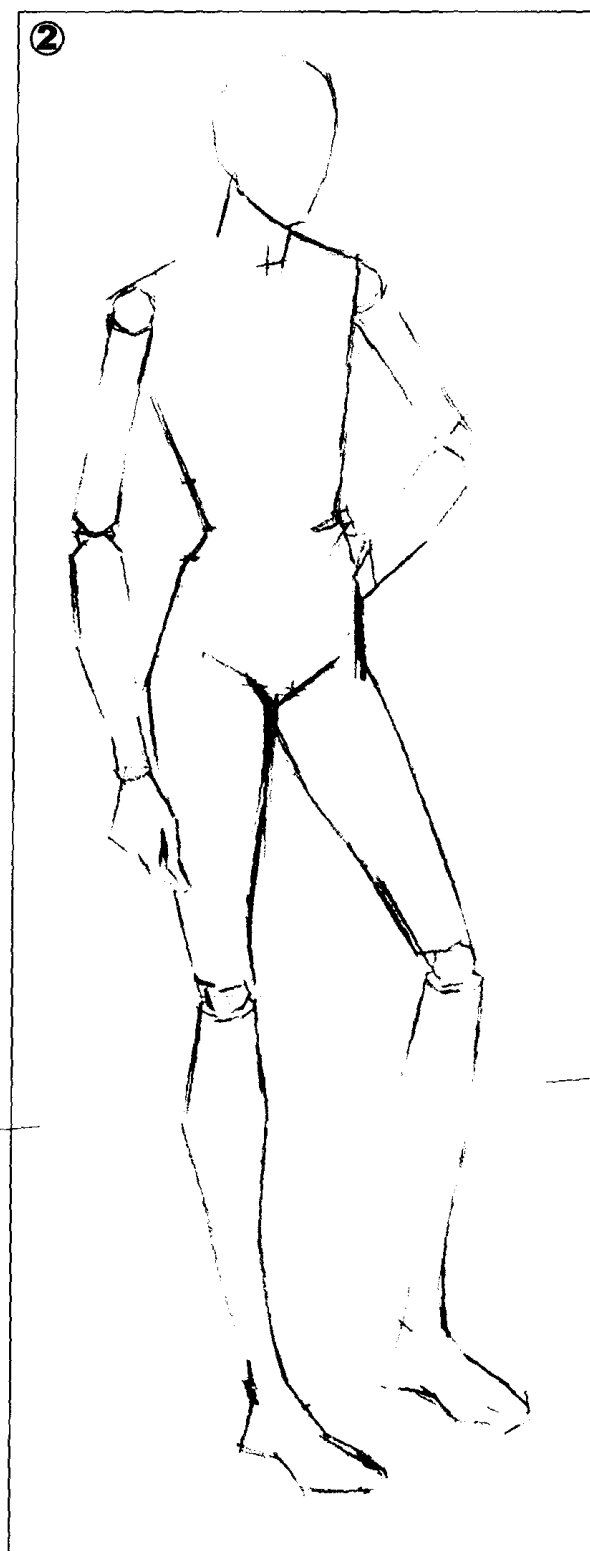
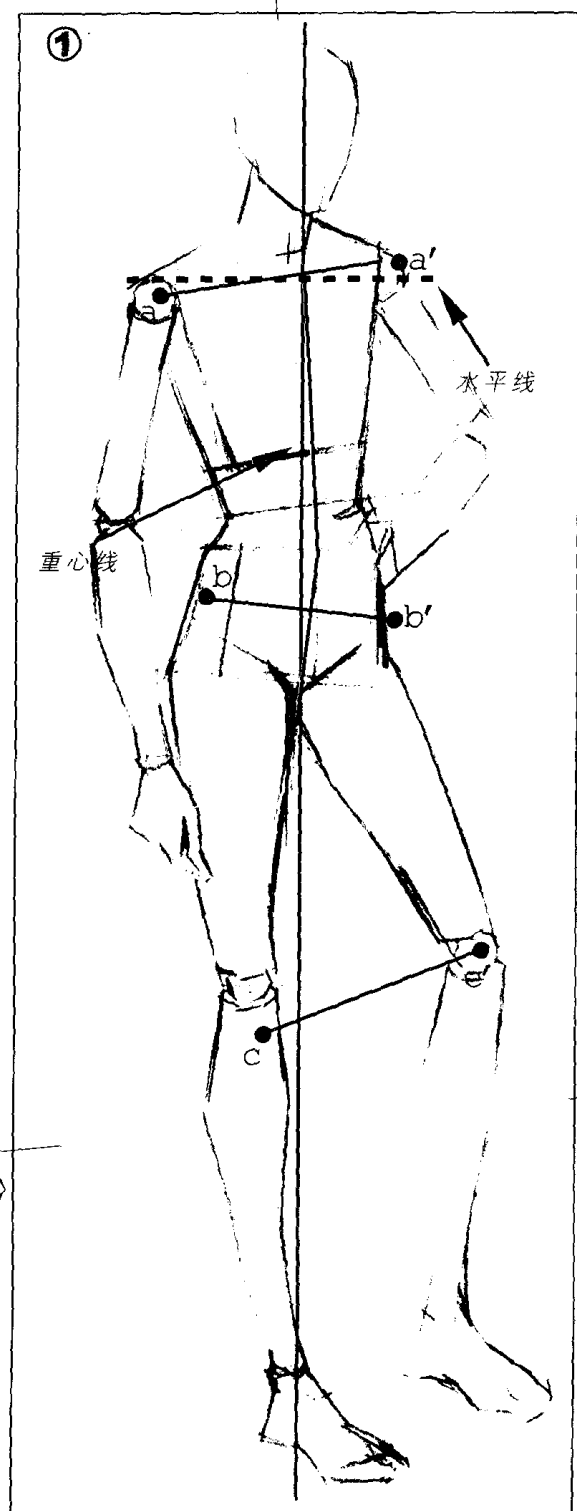
③ 连接

- 胸廓及髋部的延长线相交处为腰部的最细处（即腰线处）。
- 关节处理为球形，因其符合人体活动的机能性表现。
- 肘关节最细处基本与腰线处在同一条水平线上。
- 腕关节低于髋部最宽处。



④ 调整

将各个结构比例关系做进一步的比较，注意各个局部与整体的关系及线条的连贯性，尤其注意肩关节、肘关节和膝关节的结构穿插关系，以及腿部的起伏线条，避免把人物画得过于僵硬。



正面站立的姿势一般在时装画中出现得并不多，而这种 3/4 侧面的姿势就很常见了。

① 人物的重心在右腿，左腿是放松的，这使得肩和胯的运动方向（即 aa' 线段与 bb' 线段的走向）刚好相反。人体中心线偏离了重心线，两者之间的角度越大，说明人物扭动得越厉害。

② 完成后的效果。