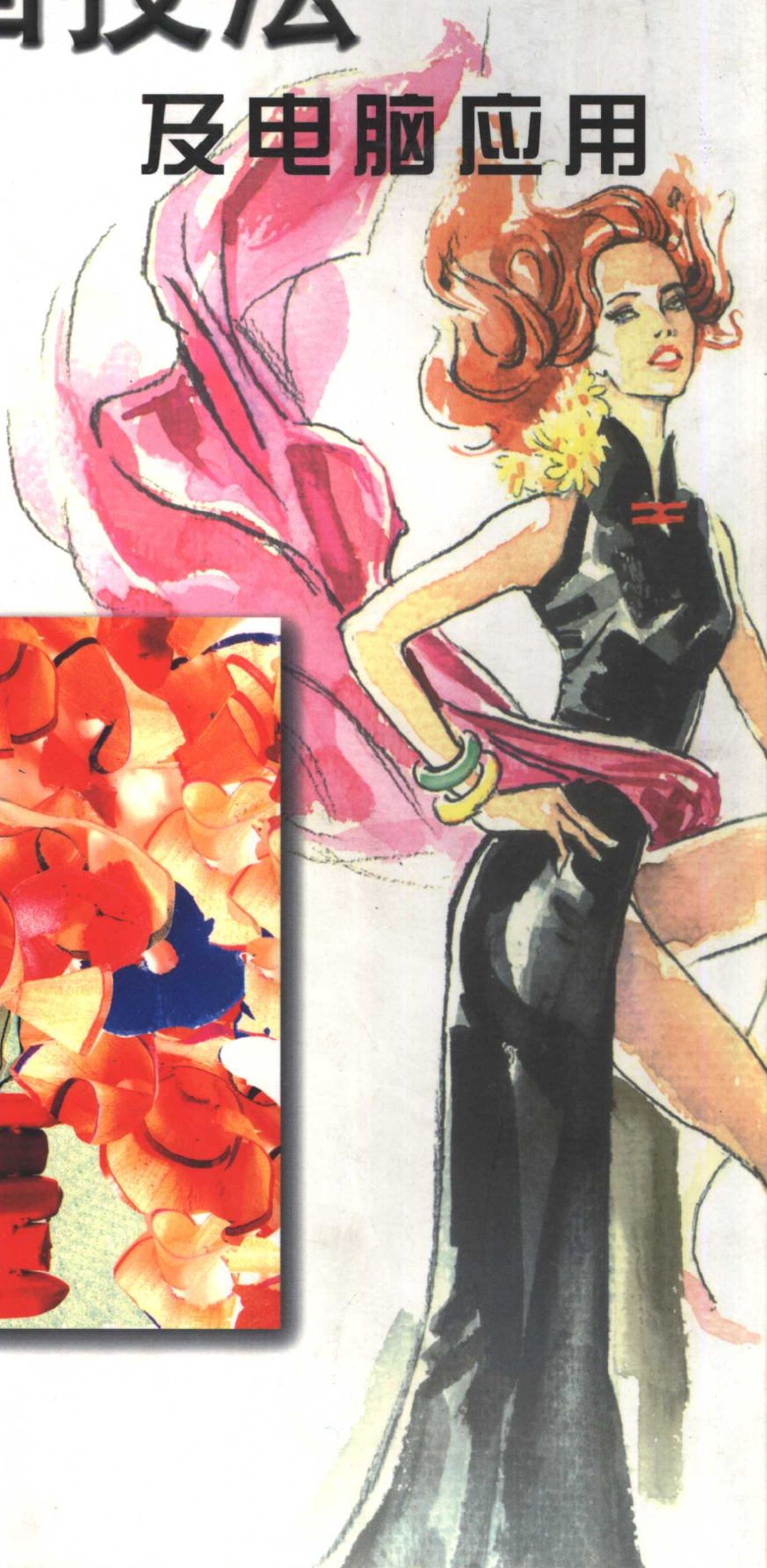


# 服装画技法

## 及电脑应用

黄向群 姚震宇 编著





# 服装画技法

## 及电脑应用

黄向群 姚震宇 编著



 中国轻工业出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

服装画技法及电脑应用 / 黄向群, 姚震宇编著. — 北京: 中国轻工业出版社, 2000.1  
ISBN 7-5019-2701-4

I. 服… II. ①黄… ②姚… III. ①服装—绘画—技法(美术)②计算机应用—服装—绘画 IV. TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 51934 号

责任编辑: 白 晶

策划编辑: 白 晶 责任终审: 滕炎福 封面设计: 姚震宇

版式设计: 姚震宇 责任校对: 郎静瀛 责任监印: 胡 兵

出版发行: 中国轻工业出版社(北京东长安街6号, 邮编: 100740)

网 址: //www.chlip.com.cn

印 刷: 北京百花彩色印刷有限公司

经 销: 各地新华书店

版 次: 2000年1月第1版 2000年1月第1次印刷

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 9

字 数: 200千字 印数: 1—5000

书 号: ISBN 7-5019-2701-4/TS · 1649 定价: 38.00 元

· 如发现图书残缺请直接与我社发行部联系调换 ·



黄向群

中国服装设计师协会会员

江苏工业设计协会会员

1990-1994 无锡轻工业大学任教

1994 年调入金陵职业大学艺术系，现为该系讲师，服装教研室主任。

曾获得全国首届时装画大赛二等奖；中国第五届“金剪奖”服装设计大赛优秀奖；江苏省第五届“金剪奖”服装设计大赛一等奖等。

姚震宇

金陵职业大学艺术系教师

江苏工业设计协会会员



责任编辑: 白 晶  
责任终审: 滕炎福  
封面设计: 姚震宇  
版式设计: 姚震宇  
责任监印: 胡 兵

NAJ83/57

# 手 记

在我国服装画随着服装设计专业的开设而逐渐被认识,近年来发展很快。但无论在意识上还是方法上都还存在差距,在教学中也没有形成完整的理论体系。这些都有待于大家共同研究和探讨。

本书积累了作者多年的教学心得和绘画经验,较系统地阐述了服装人体基础,各类表现技法以及多种艺术形式与风格,并全新地介绍了电脑在服装画中的运用。本书旨在与读者进行更广泛的交流,它既是一部服装画教材,也可以作为服装设计人员的参考书籍。如能对读者有所助益,我们将感到非常高兴。本书在编写过程中为了更好地解说技法,选用了一些国外名家的作品以及金陵职业大学、无锡轻工大学的部分优秀生作业,在此深表感谢。最后还要感谢中国轻工业出版社编辑们和金陵职业大学艺术系各位同仁对本书的支持和关心。

由于作者能力有限,不妥之处在所难免,还望予以指正。有关事宜可与作者联系,地址:南京市白下路314号金陵职业大学艺术系,邮政编码:210001,电话:(025) 4459374。

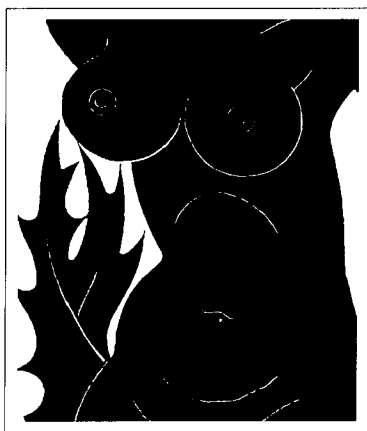
Handwritten signature in black ink, consisting of two names: '黄文军' (Huang Wenjun) and '陈洁' (Chen Jie).

1999年9月于南京

# 目 录

|               |     |
|---------------|-----|
| ■ 服装画概论       | 1   |
| 服装画的渊源及发展     | 2   |
| 服装画的概念与作用     | 5   |
| 服装画的类别        | 6   |
| ■ 服装画的人体与着装   | 9   |
| 人体骨骼的结构       | 10  |
| 人体的比例与延长      | 12  |
| 服装人体的动态       | 16  |
| 头、手、脚的画法      | 23  |
| 着装人体的表现       | 38  |
| ■ 服装画的工具与表现   | 49  |
| 服装画的材料与工具     | 50  |
| 各类工具的表现技法     | 50  |
| ■ 面料、图案、附件的表现 | 61  |
| 面料质感的表现       | 62  |
| 面料图案的表现       | 68  |
| 服装附件的表现       | 74  |
| ■ 服装画的形式与风格   | 81  |
| 服装画的构图形式      | 82  |
| 服装画的人物组合      | 90  |
| 服装画的表现风格      | 93  |
| ■ 电脑服装画       | 99  |
| 电脑服装画简介       | 100 |
| 电脑服装画的表现技法    | 104 |
| 电脑服装画版面设计     | 113 |
| ■ 服装画作品赏析     | 117 |





## 服装画概论



## ■ 服装画的渊源及发展

服装画最早追溯到人类古代文明。上古的洞穴绘画，古埃及、古希腊的墓葬建筑和神殿以及随之而来的无数雕塑、浮雕、壁画中无不记载着人类早期的服饰文化。换言之，服饰自古就是人类艺术活动的重要表现素材。

欧洲大规模的工业革命促使服装工业的迅猛发展，现代意义上的服装画随之应运而生。在当时大量发行的服装杂志中穿插了许多服装版画，得到大众普遍推崇。这是一个追求有关新服装情报的一般大众与谋求纺织制品刺激需求的纤维、纺织业者之间的利害关系一致而产生的结果。因此，服装画的作用不仅是一个记录图版，它担当着未来服装发展方向有力的情报来源（图1）。17世纪服装版画的代表人物是文斯莱斯·赫拉（WENCESLANS HOLLAR）和理查德·盖伊伍德（RICHARD GAYWOOD）。他们的作品人物及服饰都非常精致完美，可以精细地表现出毛皮服装的质感。

本世纪初的二三十年，可以说是服装画的全盛时期。这一划时代的成就应归功于那些不断涌现的新艺术流派和许多著名的杂志。同时也与一大批有才华的服装画家的真诚投入分不开。他们用大胆、自由、充满激情的笔，尝试着跨越绘画所固有的界限。在风格上、传播媒介上以及在背景处理上和在选择上都大大的区别于绘画所表现的领域，这一时期主要代表画家有皮尔·布雷赛德（PIERRE BRISSAND）、莱帕波（LEPAPE）、马蒂（MARTY）、本尼通（BENITO）、埃泰（ERTE），还有被誉为服装画领域的旗帜的埃里克（ERIC）和勒内·布歇（RENE BOUCHE）等。

可是，随着摄影业、电视业的迅速发展，服装画艺术受到了严峻的挑战，动摇了服装画的原有地位。特别是30年代末，出现了一批优秀摄影作品，给服装画带来了极大的冲击。尤其是30年代初，埃里克、布歇等人的相继谢世，又无人能取代他们二



图1 17世纪服装版画迎合了一部分贵族女子的需求，同时也起到引导服装流行的作用

十多年定期撰稿的地位。因而那些引导时装设计新潮的杂志采取了一致行动，着手改变编辑方针，不再给予服装画家以全面、坚定不移的支持。而是在偶然的情况下，才向个别服装画家约稿，服装画陷入低谷。而在整个60年代到70年代，只有一个服装画家享有殊荣，得到时装杂志的定期委托，他就是安东尼奥·劳普茨（ANTONIO LOPEZ）。他把现代流行艺术运动中的粗犷、无拘无束的风格及其诙谐的特点引入服装画的王国中，其格调成为当时服饰自由观念和叛逆性服饰的象征。他的作品中非凡生命力就在于他极为精湛、高超的技巧以及犹如变色龙般的色彩运用，轻松自如地变幻着服装艺术界中的流光溢彩，令人叹为观止（图2）。时至今日，安东尼奥无疑一直是服装画家中最具影响和最富代表性的人物。他的重大成就和影响还在于他在60年代到80年代的服装画艺术的复兴之间架起了一座桥梁。



图2 安东尼奥为意大利服饰杂志“VONITY”所创作的服装插画

80年代后,服装画再度风靡世界。这时的服装画不仅具有很高的实用价值,而且以一种具有独立观赏价值的艺术形式而存在。特别是受孕于现代工业文明的美国服装画,突破了传统的束缚,开创了现代服装画的先河。代表人物罗杰·邓肯(RODGER DUNCAN),他喜欢以模特本人为创作对象。他那欢快流畅的笔触和用树胶水彩的画法,使画面简洁大方、五彩纷呈,展现出其丰富的情感和优美的造型。他用概括的几根线条就把握住了人物的总体特征和姿态(图3)。还有法国具有浪漫主义风格的服装画和德国受表现主义画风影响的服装画,都具有极高的审美价值,影响深远。

服装画随着服装的潮流悄悄地传到中国,很自然就被众多画家、服装设计师及观赏者接受,慢慢地品味到服装画超越服装本身的韵味、节奏、线条及色彩,逐渐认识到它的存在价值。中国是几千年的文明古国,祖先给我们留下了宝贵的文化遗产。仕女图、人物画、敦煌壁画,无不给人以启迪。中国绘画历来重线条,这是西方绘画无法比拟的。“曹衣生水”、“吴带生风”,中国画的“游丝描”行笔细劲,衣纹飞舞;“铁线描”行笔凝重,衣纹沉着;“柳叶描”行笔雄浑圆厚,衣纹飘逸。还有战笔、曲线、衣纹方折等画法无不炉火纯青。而这些传统技法都可以成为中国服装画的天然养料。

今天,随着电脑时代的到来,服装画面临的挑战比当年照相机带来的冲击更大,同时这也是服装画划时代发展的机遇。如何把传统与现代有机结合,是我们在这世纪之交时必须思考和研究的课题。相信中国服装画定会在世界文化中增添色彩。

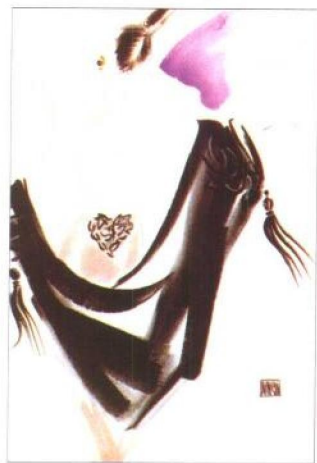


图3 罗杰·邓肯为美国《时尚》杂志所创作的服装插画

## ■ 服装画的概念与作用

服装画顾名思义是指以表现服装为主要内容特征的绘画。服装画有其特定的表现内容,它是表现服装(包括款式、颜色、面料、辅配件等)以及人体着装后的效果和气氛,并具有一定艺术性、工艺技术性的特殊画种。

脱离以表现服装为主题的画不能称之为服装画,如纯绘画其表现主题是人而非服装(图4)。

服装画为服装设计师提供了驰骋的天地。有人说,服装画是设计师的语言,是衔接时装设计师与工艺师及消费者之间的桥梁。台湾著名时装画家萧本龙说:“任何一种构想,想把它实现为具体的过程,我们称之为设计。而设计的第一步就得把这个构想具体地表现出来。图是表现构想最经济、最快捷的方式。因此任何设计师都必须具备能以表达自己构想的能力才行。”掌握服装画一方面可以把偶然触动的灵感、乍现的美好构想记录下来,而在画的过程中也可能从一偶然的线条中导引出另一种意想不到的美好设计。另一方面设计师在创作构思的阶段,更需要借助设计草图的选择、比较、淘汰等程序来完成企划与组合工作。在观看服装发布会或翻阅时装杂志时,也经常会从其中某款式引发启示,可能会有需要随时记录下来的情况。再者设计师在绘制设计图时由于技法不够熟练而画不正确、画不完整的话,便失去了制作工艺的凭借,况且画好的设计图,在制作生产前尚可依据图的款式与整体感觉集合企划人员共商改进,使之臻于更完美,减少失败的可能性,降低样品一改再改的制作成本。所以说服装画具有很重要的作用。

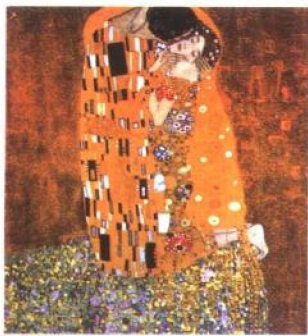


图4 《接吻》 作者:克里姆特  
画面上的图案使用大量金箔、银箔作装饰,以致妨碍了油画本身的性能,而具有服装插画的趣味,但它表现的主题是爱情。

随着时代发展,体现现代设计精神这一内容的服装画,也随之被赋予了新的内涵,其作用已远远超过服装设计本身,被广泛运用于商业广告、装潢设计、书刊插图及电影、电视各类领域。



同时服装画作为新画种也具备了观赏、收藏的艺术价值。

## ■ 服装画的类别

服装画具有多种类别，若不加区分，会给初学者带来误导。根据服装画的不同功能可将其分成三大类：

### 一 服装效果图

服装效果图又被称为生产用服装画，是服装设计师根据市场需求、流行趋势及个人或品牌风格而画出的设计图。它是服装设计产品较为具体的预见，是生产的依据。因此，这种服装画对服装的款式、色彩、剪裁线、面料以及特殊结构必须有清楚的交待，有的甚至还需文字说明。所以，服装效果图需要以理性的态度将服装的整体结构与流行的外型结合，美观性与可行性（裁剪缝制的可能性）同时兼顾。相对而言，服装效果图更着重于实用性，而画面的艺术性可以减弱（图5）。

### 二 时装广告画与插画

时装广告画与插画也就是常见于报刊、杂志、橱窗、展板、招贴等，为某时装品牌、设计师、时装产品、流行预测或时装活动而专门绘制的服装画。其目的是吸引观者，加强视觉印象，起到宣传功效。与效果图不同，其特点是极其注重艺术性，强调艺术形式对主题的渲染作用，依靠时装艺术的感染力征服观者，使之产生共鸣。它的表现方式非常自由活泼，极富美感，而忽略甚至看不出服装款式的特征，毫无生产制作的可能性。有些插画几乎是一张绘画作品或装饰画作品，可以说是时装与绘画的高度统一与结合。它并不以某种商业价值来衡量，而是一种以服装为内容的时装绘画，具有较高的艺术欣赏性（图6）。

### 三 民俗服装画

民俗服装画以表现民俗风格、生活衣着为主的民俗画。它是记录各民族生活习俗的服饰画，表现手法细腻写实，风格俗丽。如：日本浮世绘、中国仕女图、民间服饰采风图等，以记录性、图解性、欣赏性为重，也是各民族服装史遗产的一部分（图7）。



图5 服装效果图  
(作者:KO设计室)



图6 服装插画  
(作者:村上启)  
绘画材料:粉蜡笔,色墨水。



图7 民俗服装画  
(作者:侯岩江)



## 服装画的 人体与着装



## ■ 人体骨骼的结构

古人云“皮肉明备，骨节暗存”。人体骨架是构成可视人体状态的基本条件，它由206块骨头组成。这些骨骼分别构成了人体骨架的几大部分：头骨、胸骨、盆骨、下肢骨、上肢骨和核心骨骼脊椎骨等(图8)，这些部分的连结媒介是关节，关节是人体产生丰富动态的基础。

头骨与胸骨通过脊椎骨相连，因此可做180度运动(以脊椎为轴)，从侧面看，颈椎略向前倾。颈椎骨与胸骨的结节前方部位有两块对称的锁骨，它和脊椎近乎呈十字型(正面观察)。锁骨以其自身的方向为轴，作小范围运动，其与胸骨的结节端较为稳定，主要运动部位在肩峰结节处。连接肩峰两个点画一直线，再从肩峰点至胸骨外侧最低点画一直线，然后把两个胸骨外侧最低点连成一线，即呈现出一个倒梯形。脊椎骨腰部以下与盆骨相连至尾骨结束。盆骨最上端髌骨两点连一直线，由髌骨点向大转子外侧点连一直线。然后把大转子外侧两点连一直线，就呈一个梯形。上、下两个梯形由脊椎从中间连合起来，构成了躯干部的概括形式。在这两个梯形中充满了人的内脏。因此，它是有体积的形。就其横切面来看，近于椭圆形。由于脊椎骨的特殊结构可使胸腔作前后、左右运动。而胸腔与脊椎骨连结处不动，只是在腰部做这样的运动。脊椎骨自胸骨以下经腰部与盆骨相连，并与两端髌骨的连线呈近乎十字型，亦可做360度运动，但幅度因腿的支撑作用显得较小。骨盆下端与下肢骨相连处的大转子，使下肢可作前后、左右运动，距大转子越远，运动幅度越大。下肢由膝关节连结大腿骨和小腿骨，小腿骨的运动主要是前后运动，自转较困难。上肢骨的肱骨上端与肩甲骨和锁骨相连，以其方向为轴可作大幅度运转。肘关节连接上臂和前臂，前臂可做向前的上下运动，并可由左往右，或由右往左进行自转，因前臂骨是挠骨和尺骨两