

跟我学服装设计系列



跟我学 服装画

周庆欣 于 丹 著

辽宁科学技术出版社

跟我学服装设计系列

跟我学服装画

周庆欣 于 丹 著

辽宁科学技术出版社

· 沈阳 ·

图书在版编目(CIP)数据

跟我学服装画/周庆欣, 于丹著, —沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2000. 4
(跟我学服装设计系列)
ISBN 7-5381-3181-7

I. 跟… II. ①周… ②于… III. 服装-绘画-技法
(美术) IV. TS941.28

辽宁科学技术出版社出版
(沈阳市和平区十一纬路 25 号 邮政编码 110003)
沈阳市第一印刷厂印刷 各地新华书店经销

开本: 787 毫米×1092 毫米 1/16 字数: 200 千字 印张: 10
印数: 1-4000

2000 年 4 月第 1 版 2000 年 4 月第 1 次印刷

责任编辑: 姚福龙	版式设计: 于浪
封面设计: 邹君文	责任校对: 王春茹

定价: 40.00 元

邮购咨询电话: (024) 23284502

序

这本书是“跟我学”系列丛书中的一本，故称为《跟我学服装画》。服装画通常称为时装效果图，是表达时装设计思想的具体形式，它集中表现了人体动势、时装廓型、款式变化、面料质感、色彩搭配、服饰变化、模特与背景之间的组合协调等一系列方法和技巧，是从设计灵感到整体完成的综合再现。

服装画是衡量一位服装设计师想象能力、设计水平和艺术修养的重要标志，如果服装设计师不会画效果图，他无论有任何新颖的构思也无法表达出来。因为在设计服装之前往往要构思很多款式，从整体廓型到局部细节要考虑十几种甚至几十种式样，然后从中选出最理想、最新潮的服装款式、色彩和面料。若对服装画一窍不通，则无法进行这一构思选择的过程，因此说，服装画是表达设计师设计灵感的“语言”。

时装设计师除画好时装画外，还要掌握一些时装设计理论知识、服装裁剪技能和工艺制作流程，了解市场，熟知消费心理，只有这样才能成为名副其实的服装设计师。

本书作者周庆欣老师是我校服装设计教研室主任，他与鲁迅美术学院硕士研究生于丹历经一年的时间完成此书，他们对服装画的实用性与艺术性的表现进行了大量有益的探索与尝试。书中图文并茂，详尽地阐述了服装画的表现技法及艺术规律，同时配有上百幅精美的图画，并从服装画的艺术表现风格上做了充分详细的示范，可以说这是一本服装画方面直观易学的工具书，非常适合中高等服装院校学生使用，也适合于自学。

辽宁省国际服装学校将陆续编写《跟我学缝制》、《跟我学服装设计》、《跟我学推板、打版》、《跟我学原型裁剪》、《跟我学立体裁剪》系列“跟我学”服装类图书，由辽宁科学技术出版社出版。以满足广大服装爱好者学习的需要，为我国服装事业的发展尽微薄之力。

辽宁省国际服装学校

校长 姜立

1999年11月于沈阳

前言

随着我国服装教学体系的不断改革和完善,服装的教学方向与服装市场发展的联系更为密切。在服装行业日益发展的今天,仅仅掌握一门裁剪技术已远远不能适应市场的要求,人们对服装文化品位、艺术感觉和个性化设计的要求愈来愈高。这就需要服装行业的从业人员具有较高的文化修养和艺术品位。作为一名服装设计师更要站在时代的前列,并具有全方位的修养。其中对服装画技法的要求是最基本的,也是最重要的。学会服装画的表现不仅能把一幅幅脑海中想象、构思的服装款式通过效果图这一形式展现出来,还能收集资料、指导生产和为产品做宣传推广。

服装画因为能够预先展示设计师的服装设计效果,预测流行、预测市场,增强投资者信心,参与服装生产运作,提高设计师修养,所以已经逐渐得到服装行业人士的重视,而目前服装画方面的书远不能满足服装设计者和爱好者的需求,或者存在作品多,技法少,或者存在艺术性高,实用性不足等问题。《跟我学服装画》这本书力求在服装画艺术性和实用性方面得到完整的体现。本书较为全面的介绍了服装画的表现内容,易懂、易学、易掌握,适合作各类服装专业院校的学习资料和服装行业人士自学使用。

本书共分六章。第一、二章,主要论述和表现学习服装画的方法和人体结构知识。第三章,主要内容是人体与服装的表现,以及童装和服饰配件的表现。第四章,主要内容是各种面料技法的表现和详尽的步骤图。这一章节是本书的主体,共表现十余种面料的质感和标志服的表现方法步骤。另外,第五章,主要内容是各种技法表现。第六章,主要内容是服装画的运用。参与本书编写的还有于立夫、王树礼、李明昌、郝丽、葛国栋、于音、赵鹏鹄、高昌林、吴晓松等。

本书在编写过程中难免有不足之处,敬请广大读者批评指正!

编者

1999年9月10日



周庆欣：毕业于大连轻工学院工业设计系服装设计专业。中国设计师协会会员。作品多次参加全国服装设计大赛，并获奖。现任教于辽宁省国际服装学校。



于丹：鲁迅美术学院美术教育系油画研究方向硕士研究生。辽宁省人民艺术剧院舞台服装设计师，其作品多次在全国获奖。

目 录

序

前言

第一章 概述	1
一、服装画的概念和作用	1
二、学习服装画的重点和方法	1
三、学习服装画所需要的工具和材料	2
第二章 人体与服装的基础知识	3
一、女人体与男人体的特征	3
二、人体的骨骼特征	5
三、服装画中的人体动态	7
四、人体局部的表现技法	10
(一)头部的骨骼结构及头部的动态	10
(二)五官的表现技法及各种角度的变化	11
(三)手的骨骼结构及手的表现技法	25
(四)脚与鞋的表现技法	29
(五)胳膊的结构及各种动态	34
(六)腿的结构及各种动态	37
第三章 服装的表现技法	42
一、领子的表现	42
二、袖子及褶的表现	45
三、裤子及褶的表现	47
四、裙子及褶的表现	49
五、人体与服装的表现	51
六、帽子的表现	56
七、童装的表现	58

八、服饰配件的表现	66
九、人体与着装	68
十、头发的表现	71
十一、女性头像色彩的表现步骤	78
十二、男性头像色彩的表现步骤	80
第四章 各种服装面料的质感表现和职业服装的表现	82
一、纱料的表现	82
二、原皮及花面料的表现	88
三、条格面料的表现	94
四、针织服装的表现	98
五、毛皮饰边的对角凹缝面料表现	101
六、裘皮服装的表现	103
七、豹纹服装的表现	110
八、牛筋布的表现	112
九、皮革服装的表现	114
十、缎类服装的表现	116
十一、保安服装的表现	118
第五章 服装画的主要表现形式	120
一、蜡笔表现	120
二、色铅笔表现	121
三、钢笔淡彩表现	128
四、麦克笔表现	131
五、布贴表现	132
六、喷绘表现	133
七、速写风格表现	134
八、夸张风格表现	136
九、平涂表现	138
十、炭笔表现	140
十一、综合技法	141
第六章 服装效果图应用	146
一、宾馆酒店服装	146
二、舞台戏剧服装	149



概述

一、服装画的概念和作用

服装画应该是个广义的概念，所有以画的表现服装的形式都可称为服装画。服装画的表现形式可根据其作用的不同，有着很大的差别，例如：时装画、服装设计的效果图、结构图等，它们虽然特征不同，但又都是服装画。时装画是夸张的，看起来很大气的那种，这种服装画表现形式不注重服装的结构和局部刻画，也不强调面料的质感和人体的准确性，它风格自由、洒脱，形式浪漫、雅致，取舍大胆，造型夸张，用色活泼。这类服装画不能应用到实际生产中，它只能作为服装杂志的插图或者是服装行业所需的一种广告形式。服装设计效果图则要求绘画风格规范，人体比例标准，一般为8个半头身，服装的面料质感、廓形和结构，局部与整体更是要规范画出。还需在标准的人体上表现服装的一种着装状态，展示服装的艺术效果，以便能够指导生产，按图下料，按图打板，按图缝制，按图衡量成品服装的效果。结构图则更加实惠只是用最简练的线条画出服装的一切细节，作结构图时可用曲线板和直尺。

随着经济文化的发展，服装画的应用范围越来越广泛，它可以直接为服装制造业服务。一个合格的服装设计师，必须掌握服装画技法，它不仅能把设计者的设计构思展现出来，更重要的是通过学服装画技法来加强自己的艺术修养。众所周知，服装画虽被广泛用于服装业，但它仍属于艺术范畴，不断的学习和作画，会潜移默化的提高和丰富自己的艺术感觉。

影视和舞台上服装设计作为一个专业，越来越受到人们的重视，设计师用效果图形式把剧中人物逐一画出，服装的效果衬托了人物的性格，也会给创作人员带来更多的灵感。

随着服务行业的迅猛发展，职业化服装异军突起，已经形成了新的产业，服装效果图在这一行业作用更是非常重要。

二、学习服装画的重点和方法

学习服装画的重点应该是认真学习服装效果图的绘制方法。服装效果图在服装行业中有着很大的实际作用，本着一切从实际出发的原则，我们应该系统、全面的去学习服装效果图的作画方法，从学习人体比例开始绝不能一开始就学习夸张的服装画，前者是后者的基础，只有从基础开始，才能说明我们掌握了学习服装画的重点。

1. 学习服装画的方法与学其他知识一样，最主要的是要付出汗水，“笔不离手”，持之以恒，再加上科学的方法，就一定能够掌握这门艺术。

2. 服装以人为本，服装的裁剪、制作无不是围绕人体这一基本特征，服装画也是这样，一切从人体入手，只要能熟练掌握人体比例和特征，我们就成功一半了。

3. 只要掌握了人体比例特征，着装表现就会很容易的依体画出。再加上大量临摹，反复研究人体与服装，服装与人体的关系，学习服装画就会容易多了。

三、学习服装画所需要的工具和材料

学习服装画所需要的常规工具如下：

1. 笔类：a. 铅笔(HB、B 两种型号)；b. 毛笔(小叶筋、白云笔、水彩笔、水粉笔等)；c. 其他：色铅笔、蜡笔、麦克笔、美工笔等。

2. 颜料：a. 水粉色(宣传色)；b. 水彩色；c. 金色、银色

3. 刻笔刀。

4. 4B 橡皮。

5. 普通白纸(练习用)、图画纸、色卡纸、纸板。

6. 笔洗。

7. 胶带。

8. 画夹或画板。

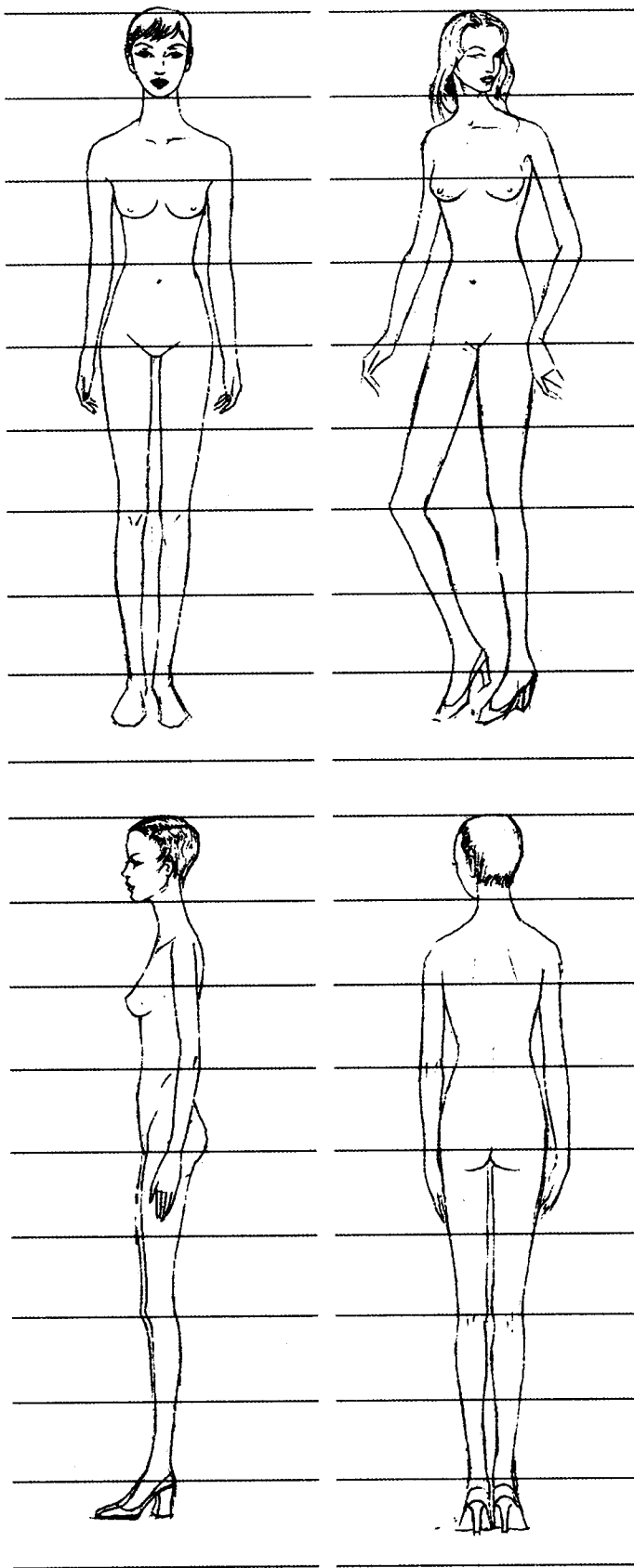
9. 图钉。

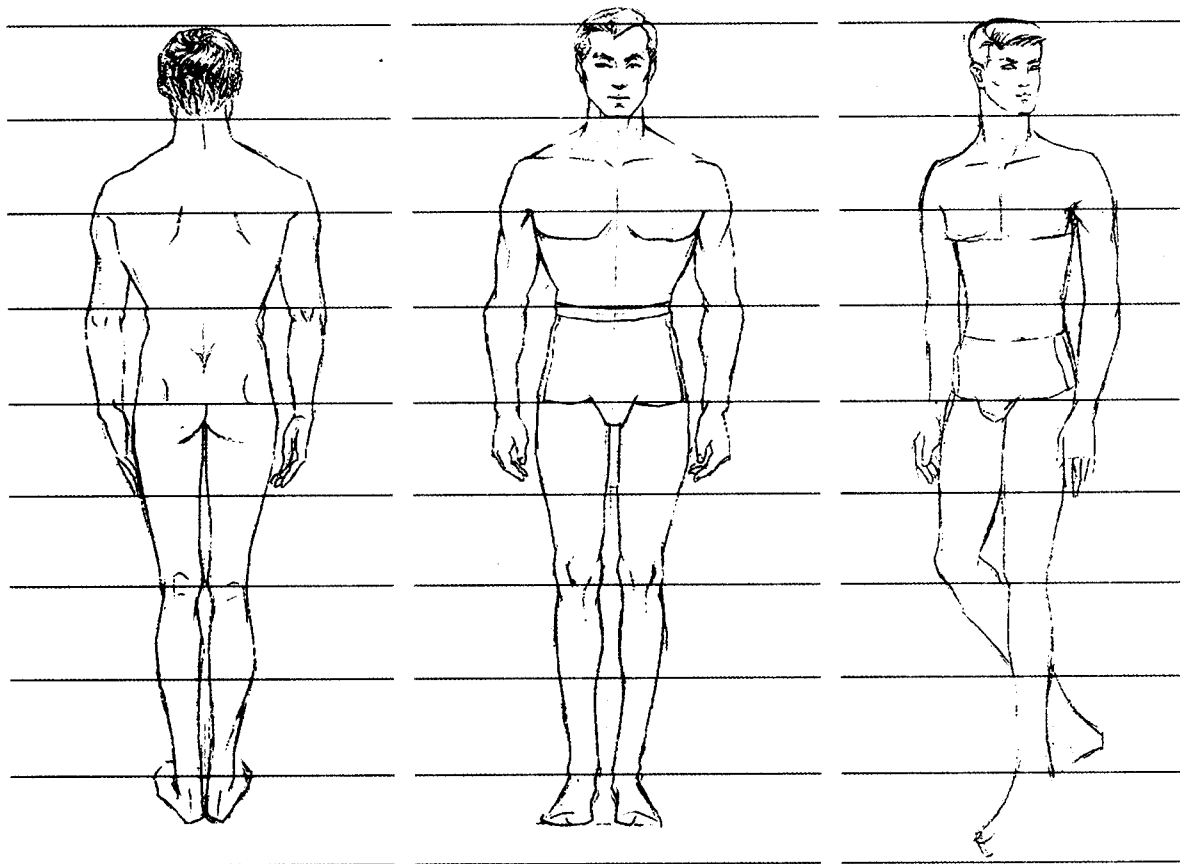
10. 白胶或胶水(裱纸用)。

人体与服装 的基础知识

一、女人体与男人体的特征

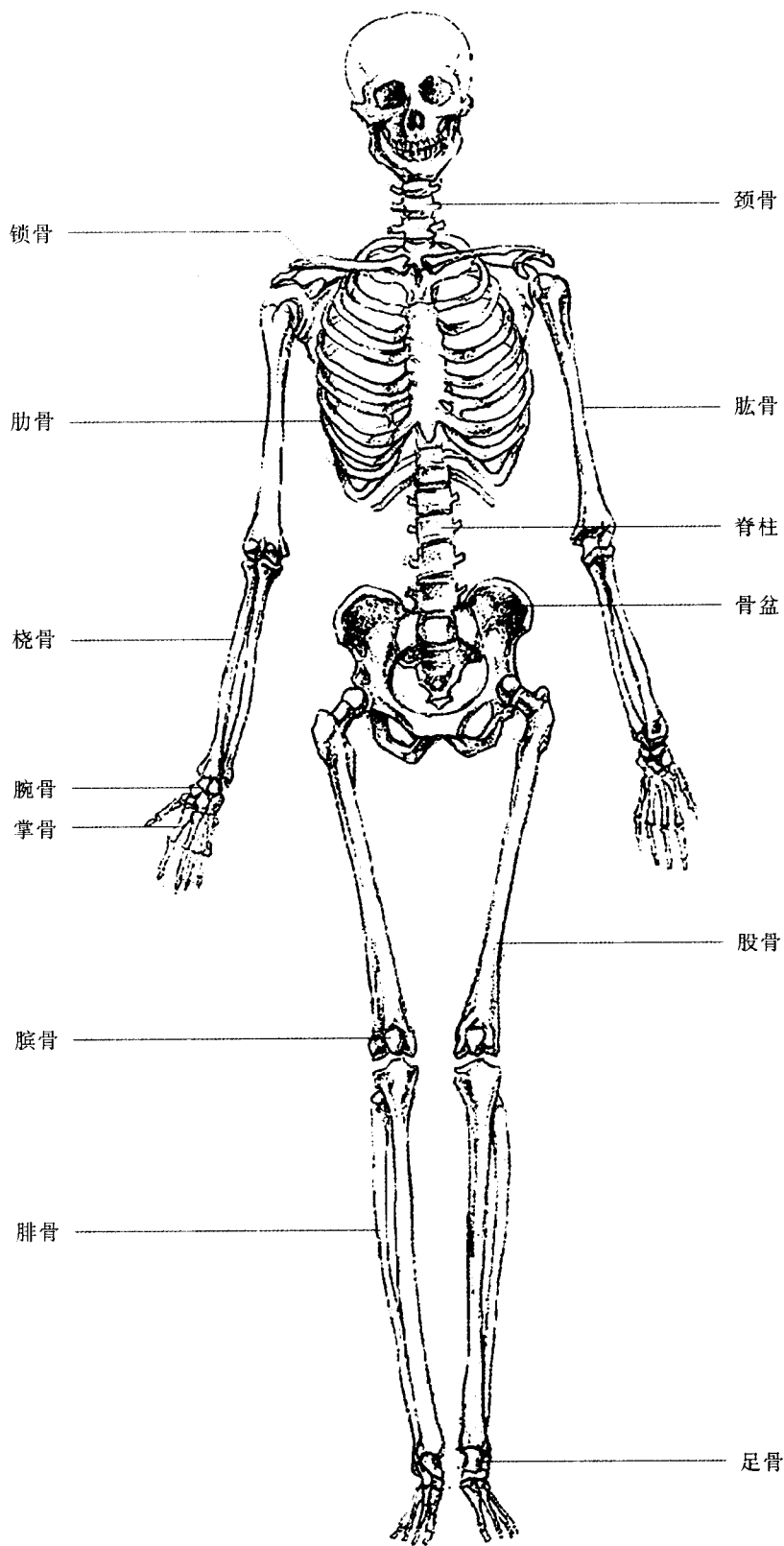
人体美是服装美的前提和基础，服装画中的人体比例一般为8个半头身，比实际身高略微夸张一些。服装效果图需要规范一点的人体比例，不能夸张人体。但如果作为一种艺术来表现则是可以的；女人体的肩宽基本上为两个头宽，胯部比男性的宽，这也是女性的一个主要特征，用线不易用折线，线条流畅、优美。男性的肩比女性要宽，要2个半头长，胯部较窄，肌肉组织比较明显，多用折线来表现，以增加男性躯干的力度。

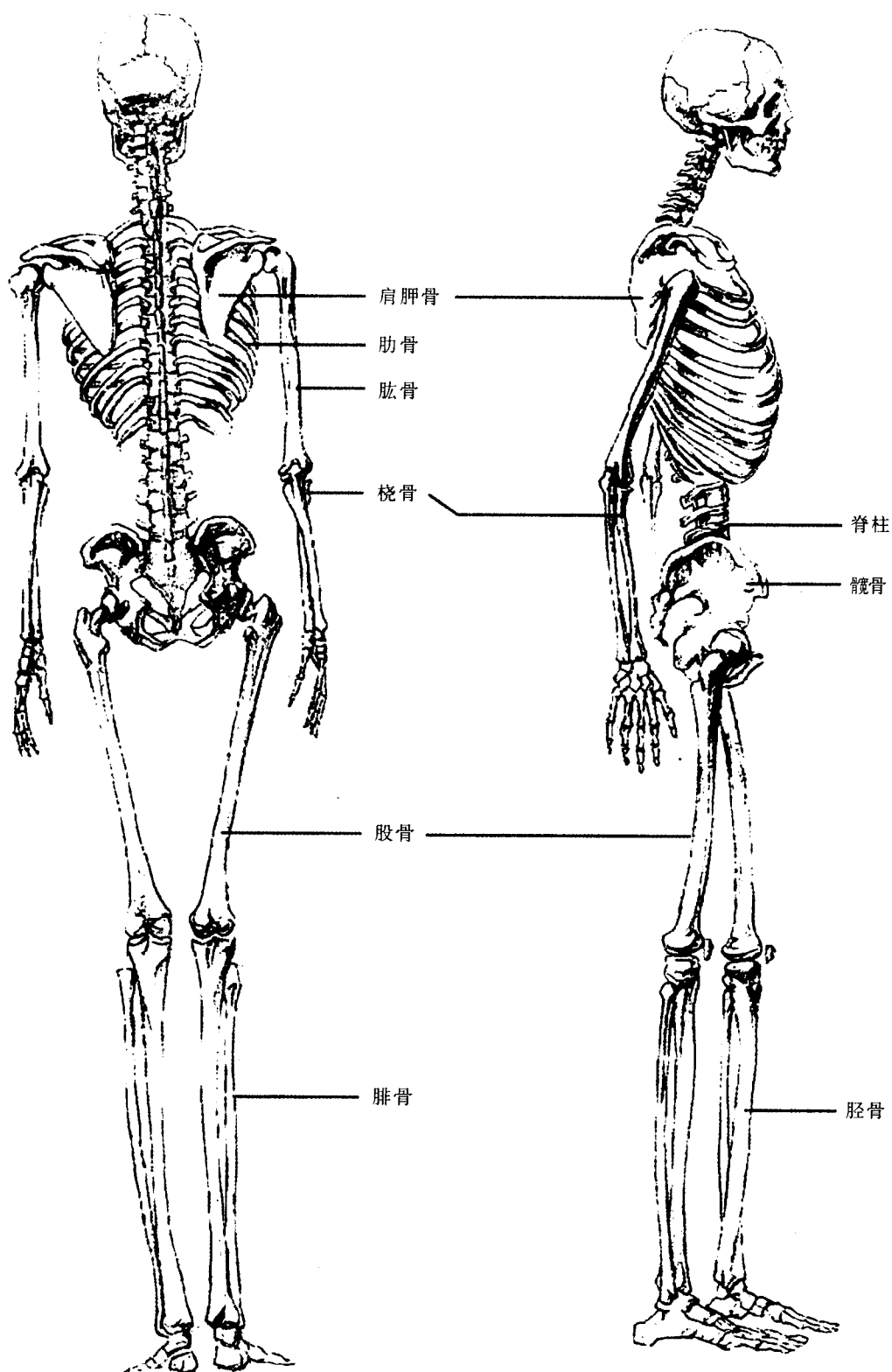




二、人体的骨骼特征

人体骨骼是由206块构成，它决定了人的高矮和体态特征。人体骨骼结构和造型特点有助于我们理解人的躯干四肢的外形特点，体表的很多变化一部分是由于肌肉的特征，一部分是由于骨骼的结构特征造成，所以了解人体骨骼特点会使人体的表现更加准确合理，也会使人体表面曲线更加丰富。





三、服装画中的人体动态

人体动态在服装效果图的绘制中起着决定性作用。人体动态准确优美与否直接关系到服装的着装状态。我们设计的各种款式的服装最终要穿着在人体上，如果人体动态不美、不准，再好的服装也会大打折扣。另外多画人体、熟悉人体，最终掌握人体，对于设计、裁剪和绘制效果图，都会有很大的帮助。

