

普通高等教育服装与服饰设计专业教材

于国瑞 编著

服装画——默画技法



清华大学出版社

服装画——默画技法

于国瑞 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

服装画教学,从表面看,是要教会学生如何去画服装画,而实际上,是要教给学生一种学习和使用服装画的方法。默画服装画的理念颠覆了服装画教学的传统观念,创造了服装画教学的全新形式。

本教材以默画服装人体、默画服装画为主线,将童装画法、男装画法和女装画法及服装画的各种表现手法贯穿其中,在开发学生服装画创作潜能的同时,努力让学生不用任何参照,自由自在地运用服装画的表现语言,表达个性和抒发情感。

本教材可作为高等院校、高职院校、中等专业学校服装与服饰设计专业教材,也可供高校教师、服装设计师及服装设计爱好者参考使用。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

服装画:默画技法/于国瑞编著. —北京:清华大学出版社, 2015
ISBN 978-7-302-41192-5

I. ①服… II. ①于… III. ①服装—绘画技法—高等学校—教材
IV. ①TS941.28

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第184841号

责任编辑:甘 莉

封面设计:刘 派

责任校对:王凤芝

责任印制:杨 艳

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者:北京亿浓世纪彩色印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:210mm×285mm 印 张:11.5 字 数:284千字

版 次:2015年9月第1版 印 次:2015年9月第1次印刷

印 数:1~3500

定 价:52.00元

产品编号:053752-01

前 言

国内开设服装设计专业的本科院校主要有艺术院校、综合院校和高职院校三种类型, 尽管这三种类型高校的服装设计教学各有侧重, 但都十分重视服装画技法(时装画技法或服装效果图)课程的教学, 大都把该课作为专业入门的第一门课程来对待。服装画技法课程之所以受到业内人士的青睐, 原因有三: 一是服装画可以直观地表现设计师的心中所想, 有助于服装设计的构思和设计思想的表达。在服装设计过程中, 任何生动的语言描述也不如运用线条勾画的方式, 能把服装形象表现得更加直观、信息传达得更加准确。尤其是在职责分工明确、注重团队协作的现代服装企业, 不会绘制服装画的设计师是很难适应和生存的, 设计师必须学会运用绘画语言进行交流和合作; 二是学画服装画是学会欣赏服装美、表现服装美和提升审美情趣的有效手段, 懂得欣赏美和学会创造美, 是服装设计师必备的专业素养; 三是服装画是学生认知服装、理解服装与人体之间关系的重要媒介, 设计师设计服装的目的是为人服务的, 设计师必须要比普通人更加深刻地理解服装存在的意义, 要更加深刻地认识服装与人的精神层面和物质层面的相互依存关系。

在服装画技法课程的教学过程中, 对于如何教好这门课程, 部分师生仍然存在一些认识上的误区: 观点一, 要想当好服装设计师必须要把服装画画好。持这种观点的人, 大多是艺术院校的教师。他们认为服装画与服装设计的关系重大, 直接影响学生对服装设计的认识和理解, 决定着一个人对时尚的感知度, 一个服装画都画不好的人, 不可能成为一名优秀的服装设计师; 观点二, 要想适应现代服装企业的需要, 就必须要把电脑服装画画好。持这种观点的人, 大多是综合院校的教师。他们认为服装行业的发展已经进入了网络信息社会, 仍然采用手绘服装画必然要落后于时代, 跟不上服装企业的“无纸化”办公要求; 观点三, 服装画技法课程必须要把电脑款式图画好。持这种观点的人, 大多是高职院校的教师。他们认为服装画的教学应该注重实用, 服装企业需要什么样的专业技能我们就应该培养什么样的人才, 这样的人才到了服装企业才能受到欢迎。

应该说, 以上不同的三种教学理念, 都有各自的道理, 但也存在着不足。第一种观点有些片面地夸大了服装画技法课程的作用。服装设计师并不等同于服装画家, 只要具备基本的绘画表现能力, 就可以胜任服装设计工作。一门课程的课时有限, 不可能肩负起培养出出色的服装画家的责任, 最多也只是打下一个扎

实的绘画基础,并不能保证能让所有学生都把服装画画好。但作为服装设计师必备的专业技能(写实能力)的教学,服装画技法课程却是责无旁贷。第二种观点有些急于求成,要知道电脑服装画的教学必须要以手绘服装画为基础,电脑改变的只是绘画工具,替代不了人的心灵和情感。如果没有手绘服装画的基本能力,电脑服装画就会成为空中楼阁。第三种观点有些混淆了服装效果图与电脑款式图的概念,服装效果图表现的是服装的穿着效果,而电脑款式图表现的是服装的成衣状态。属于两个绘画体系,两种不同的绘画语言,很难同“课”而语。倘若勉为其难生硬捆绑,必然会冲淡原有的教学内容。

服装画技法课程,一般是由服装人体造型(造型基础)、着装效果表现(写实效果)、各种表现手法(艺术表现)三部分内容组成的。前两部分内容,是服装设计师必备的专业技能训练;后一部分内容,是提升艺术表现力,增强艺术感觉的训练。理想的专业教学计划,应该是在后续的专业教学中,继续开设电脑服装画(包括电脑软件、电脑服装画和系列服装效果图三部分内容)和服装款式表达(包括手绘款式图、电脑款式图和设计图纸表述三部分内容)课程,从而构成服装画表现的完整链条。

当然,在现实生活中,并不是所有的教学计划都是完美的或是能从学生的认知规律出发的,很多高校都将服装画技法课程的课时压缩到了最少,而要求却在不断提高。在此情形下,如何提高教学效率,并在较短的课时里能让学生学到“真本事”,就成为服装画技法课程教学改革的重中之重。

传统的服装画技法教学主要采用三种方式:一是从速写入手学习服装画。就是让学生轮流摆姿态做模特儿,大家围绕着模特儿画速写,从而获得对人体和服装穿着状态的认识,再转变为服装画的表现。二是从临摹入手学习服装画。就是由教师或是学生先在网下载服装图片,然后进行临摹和体会,待临摹达到一定数量时,再创作自己构想的服装画;三是从记忆人体动态入手学习服装画。就是由教师选定几种不同角度的人体动态,要求学生勾画记忆,待达到一定熟练程度之后,再给人体穿着服装,绘制服装画。以上三种教学方式,存在的最大问题就是,都是拄着拐杖在走路,学生对“拐杖”存有很大的依赖性,耗费了时间不说,还有一种“没教透、没学懂”的治标不治本的感受。那么,究竟什么是服装画的本质呢?服装画的本质就是:服装画是服装设计师表现自己设计思想的媒介和语言。作为一种交流思想的“语言”,就应该是自由表达和言为心声。而速写需要参照着真人去画、临摹需要参照着别人的作品去画、记忆需要参照着固化的人体姿态去画。于是,就出现了这样的问题:倘若没有了参照的条件,学生还会画吗?即便是还能去画,那么能够做到自由自在地表露心声和抒发情怀吗?带着这些疑问和困惑,笔者经过10多年的实践探索,得出了结论:服装画就应该脱离了所有的参照进行默画,默画才是学好服装画的最好选择。

默画服装画,听上去和看上去都是很难的。服装人体和服装画有了参照去画都很难,如果背着画(默画)岂不是难上加难。而事实上并非如此,认为默画服装画很难,常常是因为把真实人体的描绘与服装人体的表现混淆了。默画生活中真实的人体的确很有难度,即便对于具有丰富写生经验的画家来说,也绝非易事。但默画服装人体却并非如此,因为服装人体并不是生活中的真实形象,而是一种简化的、概念化和理想化的人体,只是人体的一个大体的形象,或者说是人体的一个大体的框架,而不是具体的某一个人,是容易掌握的。

默画人体的前提条件是,先将人体简化,一直简化到用一条直线代表四肢,用蛋形代替头,用梯形代替胸部和臀部,用这样的方法勾画出的人体怎么会具有难度?只要会画直线和曲线,就能够勾画出来。同时,又不能小瞧了这种画法,因为运用这种勾画人体的画法,可以轻松自如地勾画出千姿百态的人体动态,需要什么样的人体动态就可以勾画出什么样的人体动态,不会受到任何约束,这才是默画人体动态的真正意义所在。在默画着色阶段,具体涂着什么颜色也并不重要,重要的是要让学生懂得为什么要这样着色和

着色的依据是什么。学生如果懂得了着色的道理,就可以随心所欲地涂着任意颜色,从而进入服装画表现的自由王国。

通过服装画默画技法的系统训练,学生一旦掌握了默画服装画的技巧,就会受益终生。因为,在任何时候、任何场合,不需要任何参照。只要手中有了纸和笔,就能够轻松自如地表现自己的思想和情感。没有做不到,只有想不到,只要能够想到,就不可能出现画不出来情况。这是一种自由表现的能力,设计思想的自由抒发和自由表现的能力,就是服装设计师的“真本事”。到了服装企业,不仅可以极大地提高工作效率,满足现代服装企业高强度的工作要求,还能增加他们的自信,让他们对自己的未来充满希望。

对教师而言,服装画的默画表现技法是一个全新的概念,需要自己先去熟悉和适应,认真地教过一遍之后,就可以发现其中诸多的奥秘和优点。同时,服装画的教学,也有一个教学相长的过程。学生可以在教学的过程中提高,教师也可以在教学探索中成长。能让学生和教师都在教学当中获益,从而推动我国服装行业的快速发展,才是本教材出版的愿望所在。

于国瑞

2015年3月

目 录

前言 /1

导论：服装画解读 /1

一、服装画的内涵 /1

二、服装画的发展 /6

课题一：人体动态默画法 /11

一、服装人体特征 /11

二、服装人体比例 /13

三、人体动态默画法 /14

课题训练：人体动态默画训练 /20

课题二：人体体态默画法 /29

一、添加形体的意义 /29

二、添加形体默画法 /31

三、服装表现默画法 /35

课题训练：添加形体默画训练 /38

课题三：头、手、脚默画法 /46

一、头的默画法 /46

二、手的默画法 /51

三、脚的默画法 /54

课题训练：头、手、脚默画训练 /56

课题四：童体、男人体默画法 /64

一、幼童默画法 /64

二、大童默画法 /68

三、男人体默画法 /71

课题训练：童体、男人体默画训练 /75

课题五：服装画着色技法 /82

一、工具准备与着色依据 /82

二、服装画着色过程 /84

三、服装画着色技法 /88

课题训练：服装画着色训练 /93

课题六：面料质感表现 /114

一、印花面料与条格面料 /114

二、皮革面料与透明纱料 /117

三、牛仔面料与针织面料 /119

课题训练：面料表现训练 /122

课题七：服装画表现手法 /147

一、写实手法 /147

二、夸张手法 /149

三、动漫手法 /150

四、装饰手法 /152

五、趣味手法 /154

课题训练：服装画表现手法训练 /156

参考文献 /173

后记 /174

导论：服装画解读

一、服装画的内涵

（一）服装画的概念

服装画的概念有广义和狭义之分。广义的服装画，是指以服装为表现主体的绘画形式。这是一个较大的笼统的概念，涵盖了时装画、服装效果图、服装款式图、服装插画、电脑服装画等内容。狭义的服装画，主要是指以毛笔、颜料为工具，以手绘为主要手法，以服装为表现主体的绘画形式。这是一个较小的、较为具体的概念，一般包括服装人体画法、着色技巧、面料质感表现、表现手法运用等内容。例如，服装画技法课程中的服装画，就是一个狭义的服装画概念。

1. 服装画与时装画

目前，国内也有部分院校将服装画技法课程称之为“时装画技法”，这个“时装画”也同样是一个狭义的概念，其教学内容与服装画技法基本相同。为什么相同的教学内容会使用两个不同的名称？这要从“服装”与“时装”这两个概念谈起。

服装（clothing）是一个较大的概念，是指人

们衣着装束的总称。时装（fashion）是20世纪80年代初引入国内的一个新概念，是指在一定时间内时兴的新款服装。

在我国改革开放之前，人们的衣着款式单调、色彩单一，将服装设计师称为“裁缝”。当国门打开之后，国人眼界大开，国外的服装潮流会迅速引发国内的服装流行热潮，“时装”一词也同时被引入，并成为当时的“热词”而备受青睐，其含义和分量要远远大于服装。因为时装意味着时尚、高雅和新鲜，而服装则意味着保守、普通和陈旧。随着我国服装产业30多年的快速发展和服装多元化、个性化趋势的形成，“时装”一词也在逐渐降温。在过去，大家都穿一种款式，是追赶潮流，是时髦；而现在如果两个人都穿一种款式，是“撞衫”，是尴尬。服装步入了品牌时代，人们开始了理性消费，服装的功能和内在品质逐渐受到重视，所有的服装产品都要具有时尚、高雅和新鲜感，否则就会被市场淘汰。由此可见，服装画和时装画，并没有本质的区别，强调差异有其历史原因。

服装画技法与时装画技法课程名称的不同，更多体现的是教学理念的不同。服装画技法强调的是服装的功能和内在品质的表现；时装画技法强调的是服装的时尚感和创新创意的表现。前者注重的是

基础能力的培养,后者注重的是时尚观念的更新。它们殊途同归,并不存在着孰是孰非的问题。

2. 服装画与服装效果图

服装效果图 (Clothing renderings), 是指表现设计者所构想的服装穿着效果的绘画表现形式。

服装效果图之所以称之为“图”,是因为它肩负着图纸的功效,在电脑普及之前,服装效果图就如同做建筑所画的效果图图纸一样,是为了制作服装所绘制的图纸。完整的服装效果图常常还包括背面款式图、局部细节图、面料小样和服装成衣规格尺寸等信息。画服装效果图的人,大多是服装设计师自己,所表现的服装也大多是尚不存在的、还没有制作完成的服装。服装效果图的作用:一是有利于设计师检验自己设计构思的成衣效果,借以听取别人的意见,修改完善;二是告诉样衣制作人员自己的设计意图和所追求的效果,有利于制作人员领会和配合;三是为了参加服装设计竞赛或是服装产品竞标活动。因此,服装效果图大多采用写实画法绘制,以表现较为客观的、逼真的穿着效果。同时,还要对服装的形态、结构及工艺细节等进行细致地刻画,以免出现技术方面的误读。效果图要简单、明了,以便绘图者快捷绘制,提高效率。当然,这

些都是服装效果图最初的基本要求。服装效果图发展到了今天,尤其是受到参赛效果图的促进和影响,除了背面款式图和面料小样还在保留之外,在服装表现方面的变化非常大。许多参赛选手为了吸引评审专家的“眼球”,竭尽自己的所能,不断创新各种表现手法,如装饰手法、趣味手法、电脑后期制作、电脑 3D 绘制等 (图 0-1)。

服装画之所以称之为“画”,是因为它要具有美感,可以像油画或是国画一样供人欣赏,并能给人以美的享受和美的熏陶。因而,服装画与服装效果图相比,“画”的特征更加明显。在画法方面,不一定拘泥于单一的写实手法,可以采用夸张手法,也可以采用装饰手法等。在人体比例方面,可以用 9 个半头长,也可以用 20 个头长。在表现形式方面,只要画出服装形象即可,并不需要画出背面图。因为服装画并不参与服装制作,绘制服装画的人也未必是设计师。当然,服装画并不是一般的人物画,所表现的主体毕竟是服装,服装的基本结构和一些必要的款式细节仍然是画面表现的主要内容,缺少了服装款式细节的表现,画面必然显得过于空洞,这样的服装画不会是一幅优秀的服装画作品。



图 0-1 参赛作品“晨”,作者:瞿文仲

3. 服装画与服装款式图

服装款式图 (Clothing styles figure), 是指以线条为主要手段来描绘服装款式特征的绘画形式。

服装款式图表现的是设计师构想的成衣状态, 而非服装的穿着效果。因此, 服装款式图并不需要勾画穿着服装的人, 只画出服装的基本状态即可。对服装款式细节的表现非常重视, 要准确细致地表现服装成衣的“原生态”, 要细致到把所有能看到的分割线、明线、标识等都勾画出来; 同时, 还要做到服装的形态左右对称 (或左右对应)、长宽比例准确、结构清晰合理、缝制工艺规范等。

服装款式图一般包括正面图、背面图和局部图三种表现形式。正面图是服装款式图的主图, 要求刻画细致入微, 内容表现充分, 能较为全面地表现服装的款式特征; 背面图是服装款式图的辅图, 起到辅助说明服装背面款式特征的作用。通常放置在正面图的一边, 并要比正面图稍小一些。在背面图中, 服装的长宽比例, 要与正面图保持一致, 款式结构和工艺细节要交代清楚; 局部图是服装款式的局部放大图, 在有特殊需要或是在正面图和背面图都表现不清楚时使用, 以利于制作人员理解服装款式的细节。

服装款式图分为手绘款式图和电脑款式图两类。手绘款式图一般只用线条的深浅、粗细来表现服装款式细节, 必要时可略加一些明暗和衣纹加强表现效果, 但并不需要着色。电脑款式图一般要求运用细线和中粗线两种线条表现服装款式, 细线用于表现分割线、省线和明线; 中粗线用于表现边线和可以打开的部分 (领口、门襟、袋口等) 边线。可以利用电脑便捷的着色功能进行着色或是添加面料质地效果, 还可以添加一些明暗表现服装的立体感, 利用一些衣纹来表现服装的面料感 (图 0-2)。

如果把服装效果图比作是制作服装样品的图纸, 那么, 服装款式图就是指导服装产品生产的更加规范和更加精密的“设计图纸”。服装效果图比较适合单件服装的定制, 而服装款式图更加适合服装产品的批量生产。在服装企业, 平时用于指导生



图 0-2 服装款式图“男式牛仔衬衣”, 作者: 瞿文仲

产的设计图纸不是服装画, 也不是服装效果图, 而是服装款式图。因为服装款式图更加客观, 不受人体动态、作者情感和表现技法等外在因素的影响, 可以准确地体现和容易识别服装设计师的设计意图, 避免出现技术误差。因此, 服装款式图被广泛用于服装企业的产品生产, 是服装设计师与生产技术人员交流的客观依据, 也是服装设计师必须具备的专业技能。

(二) 服装画的蕴涵

人们常说“画如其人”, 透过服装画外在的表象, 可以领略作者思想的蕴含, 触及作者的心灵。一幅服装画通常可以传递以下三方面信息。

1. 作者的服装认知度

服装是服装画的表现主体, 人物形象、人体动态和服饰品等都是陪衬, 都是为了表现服装而存在的。以表现服装为主的服装画, 不像一般的绘画作品那样可以随心所欲地自由发挥, 要受到服装的款式、造型、结构、工艺、穿着状态、穿脱方式、面料质感、服装与人体的关系等因素的制约。服装在服装画中的表现效果, 也常常会直观地反映作者对服装的认知、理解和把握程度。

日本著名服装设计师三宅一生 (Issey Miyake) 说过: “设计师要在平时培养其制作眼光, 才能准确地捕捉其形态, 更要养成凡事多用心亲自去体验的习惯。”设计师如果缺少了服装制作的“眼光”和用心去“体验”的过程, 对服装的认识和了解就会与普通人无异, 就会用概念化的表现方式, 创作出服装款式造型含糊不清、结构工艺貌合神

离、穿着状态漂浮不定、穿脱方式不求甚解、面料质感生硬僵化、服装与人体的关系松松垮垮等具有缺憾的服装画。服装表现最忌讳的是概念化表现，概念化又称“脸谱化”，是一种从服装的概念出发塑造服装形象的创作方法。创作的服装形象常常是流于表面的或是僵化的形式，缺少应有的个性和生动性。要想避免概念化表现，就需要在绘制服装画之前，将“这一件”服装的独特特征进行深入地理解和解读，尤其要对细节进行研究，最好能够达到在自己的脑海里完整地“模拟制作一遍”的程度，然后再去探究如何表现，这样才能逐渐加深自己对服装的认知和理解（图 0-3）。

2. 作者的服饰审美观

服装画中所表现的具体的服装款式，都是作者自己选定的。作者之所以选择“这一件”服装，而不选择“那一件”服装，究其原因就是，这一件服装符合了作者的审美观。所谓审美观，是指客观事物在人们心目中引起的愉悦的情感。在每一个作者的心目中，都会存在属于自己的审美情趣，平时可



图 0-3 国外服装画作品，作者：ARTURO ELENA
西班牙著名插图画家
(选自《外国时装画艺术佳作欣赏》)

能很难被别人发现，但在服装画的表现当中，每个作者的审美观念和审美情趣则会暴露无遗。

法国著名雕塑家奥古斯特·罗丹（Auguste Rodin）也曾说道：“所谓大师，就是这样的人——他们用自己的眼睛去看别人见过的东西，在别人司空见惯的东西上能发现出美来。”作为一名服装设计师，若想提升自己的审美情趣，就要学会用艺术家的眼光去观察生活和观察人。生活的美、自然的美、服装的美、人体的美，都是被人“发现”出来的。设计师需要经常关注的事物有：美的事物、新生事物、有文化蕴含的事物、感兴趣的生活细节。设计师观察事物的方式也与普通人有别，他们大多喜欢观察细节，不仅要仔细察看，还要探究其构成原因，并要构想如何被设计所用（图 0-4）。

3. 作者的设计感悟力

一幅服装画的构成，除了服装的内容和构成形式之外，还包括人物形象、人体动态、画面构图、表现形式、表现手法、线条、笔触、色彩、服饰品、道具、背景等绘画元素。如果说服装的款式、造型、



图 0-4 国外服装画作品，作者：ED TSUWAKI
日本服装设计师
(选自《外国时装画艺术佳作欣赏》)

结构和色彩等方面的构成形式体现了服装画的第一次设计,那么人物形象、人体动态、表现形式和表现手法等方面的构成形式,就是服装画的第二次设计。因为,同样的服装款式,采用不同的绘画形式或是运用不同的表现手段,就会营造不同的情调氛围,给人以不同的视觉感受。而一幅优秀的服装画作品,一定是第一次设计和第二次设计的最为完美的结合体。

服装画的表现具有很强的目的性,如果将目标定义为服装效果图,就会在服装效果的表现上竭尽所能,努力将服装的穿着效果直观地表现出来;如果将目标定义为服装画或是时装画,就会在服装画的表现中体现一种“画味”,并要采取一种“有意味的形式”,突出它的艺术美感和它的观赏价值。服装画的观赏价值与其他的绘画表现形式具有相同的意义,都要求有新意、有个性、有情感和有艺术感染力。因此,服装画的第一次设计固然重要,因为它是服装画表现的主体,而服装画的第二次设计,则是赋予了服装新的生命,是服装画的新生。它突出体现了作者综合的艺术素养、创新能力、创意水平和绘画表现力(图0-5)。

(三) 服装画的作用

从服装画技法课程入门,进入服装设计专业的学习,是国内高校普遍采用的教学方式,比较符合我国的国情,也容易被学生理解和接受。因为国内高校学生入学都要经过专业课考试,都具备一定的绘画基础。服装画技法课程就起到了一个承上启下的桥梁作用,具有上手快、学生学习的热情高、能增强学生的自信心等优点。通过服装画技法课程,学生不仅要学会服装画的表现技巧,还要在以下三个方面有所提升。

1. 艺术感觉

作为服装设计师,首先要有一种职业敏感。要逐渐养成一种异于普通人的思维习惯,不管遇到什么事情,都要从自己的职业角度去看问题,用自己的职业本能进行分析,从而获得灵感解决问题或有

新的发现。职业敏感的形成需要积累、需要有意识地培养,学画服装画的过程就是一个很好的积累和培养的过程,可以提升学生敏锐的观察力、丰富的想象力和多方面的艺术修养。职业敏感是艺术感觉形成的基石,而艺术感觉又是设计师必须具备的专业素养。

感觉是每个人都具备的本能,是指人的眼、耳、鼻、舌、身等器官受外界事物的刺激所引起的经验反应。普通人的感觉并不等于艺术感觉,艺术感觉必须要有设计师主体意识活动的参与和干预。设计师不能像普通人那样,停留在感觉的一般化上,还要对感觉加以热处理或冷处理,即艺术加工或是变形。生活中,设计师不仅要寻找、捕捉自己的感觉,还要表现自己的感觉。例如,衣服刮破了这一生活现象,本身并没有什么社会性,但在设计师的艺术感觉中,就会用自己在社会生活中形成的心理结构去“同化”它,将其视为一种残破的美、一种生活的痕迹、一种束缚的超脱、一种精神的叛逆等。由此,这一普通的生活细节,就具有了社会性,并成



图0-5 国外服装画作品,作者:DAVID DOWNTON
法国著名插图画家
(选自《外国时装画艺术佳作欣赏》)

为服装设计的灵感来源。

2. 审美水平

每个人的审美观念和审美趣味都存有个性差异,并会随着时代和生活环境的变迁,或是审美经验的积累得以改变。同时,同处一种社会生活环境之中的审美主体,对审美对象的评价也必然会具有共性的总体的标准。这种标准常常更能体现社会的大众的意愿和理想,更具有社会意义。也就是说,人的审美观念有个性也有共性,并会通过相互影响、审美体验和开阔眼界等方式得到提升。个体的审美观念只有得到大众的认可,才能被社会所接受。借助于服装画这个直观的载体,每个作者都会通过比较或是外界评价,直接或是潜移默化地改变自己的审美情趣,提升自己的审美水平。

人的审美水平有高有低,与人的艺术修养密不可分。对服装设计师来说,如果一味地强调创新,而不注意提高自己的审美情趣,就会创造出与众不同但却很难看的作品或是产品。当然,审美并不是一个固化的、静止的标准,它是随着时代的发展而变化的,是随着人们思想的开放而进步的。

3. 创新意识

服装画经过作者的第二次设计和艺术表现,必然要比服装本身、比模特儿的穿着效果更加典型,更能反映服装的款式特征和精神内涵,因此也会更加具有生命力。一幅优秀的服装画不仅能够把服装的美和服装内在的精神内涵放大到极致,能把服装的灵魂表现出来,还能够把时代的生活气息、时尚的生活方式、人们的生活态度等信息表达出来,因而具有独特的审美价值和欣赏价值。

在服装画的具体表现上,面对一张白纸,大多先要确立一个主题概念。同时还要理清所要表现的这一件服装的款式特征、风格情调和内在蕴含,借以构想多个故事情节,捕捉其中最具表现力和感染力的画面形象。接着,还要考虑如何构图、采用怎样的人体角度和动态、运用什么样的表现形式和表现手法、搭配哪些服饰品或是道具等。所有这一切,处处充满了创新和创意。绘制了一幅服装画,

也就经历了一次创新过程,经受了一次创新意识的洗礼,创新意识的培养永远是“说得好”不如“做得好”。

二、服装画的发展

据业内专家考证,国外服装画的发展起始于16世纪中叶文艺复兴时期的木版画和铜版画,距今已有400多年历史。虽然这些服装绘画离真正意义的服装画还有很大距离,但已经具备了服装画的雏形。服装画的繁荣是在20世纪二三十年代,这是服装画的“黄金时期”,以《Vogue》(美国时尚杂志,1892年创刊,距今120多年)为代表的服装杂志用大量的服装画反映服装时尚、推介服装流行,同时也成就了一批富有才情的服装画家。“二战”以后,由于摄影技术的普及,特别是电视的出现,服装画作为服装信息传递媒介的作用受到冲击,逐渐从服装杂志隐退下来。20世纪80年代以来,服装画所具有的特别审美趣味重新获得人们的青睐,服装画又有逐渐被看好的势头并发展至今。也就是说,国外服装画的发展经历了漫长的初始期、成熟期和发展期三个阶段。国内服装画的发展,在短短的30多年中也大体经过了20世纪80年代的起始期、90年代的成长期和2000年以后的发展期三个阶段。

(一) 服装画的起始阶段

国内服装画的发展与国内服装设计专业的创建基本同步,是在我国经济改革开放后的20世纪80年代初起步的。尽管在此之前也曾出现过服装画的萌芽,但都不是真正意义的服装画作。例如,在20世纪20年代初期,受西方文化的影响,以《良友》为代表的一些时尚杂志都开设了服装专栏,并经常刊载一些与服装相关的人物画。也包括当时盛行的月份牌招贴画,常常以电影明星的盛装形象为

原型，宣传和推销一些生活用品。在 20 世纪 30 年代以后，以叶浅予为代表的一些速写名家，创作了很多以舞蹈、戏剧人物为表现对象的速写佳作。

20 世纪 80 年代初，清华大学美术学院（原中央工艺美术学院）率先开设了服装设计专业，并邀请了美国纽约时装学院的诺丽教授来校讲授服装画课程。从此，服装画技法课程正式引进国内并成为服装设计的一门专业必修课。随之，全国几乎所有的艺术院校、综合院校、高职院校都陆续开办了服装设计专业或是成立了服装系，国内的服装高等教育从此正式起步。

1989 年，刘元风以他在清华大学美术学院的学习体验、任教经验和创作体会，撰写了《服装人体与时装画》一书。该书介绍了服装人体画法、人体姿态和衣纹表现、服装色彩与表现风格等内容，尽管书中文字不多，但对于刚刚开设服装设计专业不久的既缺师资又少教材的师生来说，仍然是恰逢甘雨，引起了国内服装教育界的高度关注，并纷纷将其作为服装画教材使用。该书对国内服装画发展的贡献主要有两个方面：一是首次提出了服装人体的概念。把服装人体作为服装画的基础具有一定的合理性和科学性，可以让学生少走弯路；二是展示了很多表现手法不同的服装画作品。这些作品直观、形象地展现了服装画的美感和魅力。很多学生就是因为喜欢上了服装画而热爱了服装设计专业。刘元风的服装画，以人物形象高雅、服装结构严谨、画面洗练清新见长，表现手法基本以写实画法为主（图 0-6）。写实画法也是这一时期服装画的主流，并形成了国内服装画起始阶段的画风和特色。

（二）服装画的成长阶段

进入 90 年代，尤其是 1993 年开始举办的“兄弟杯”中国国际青年服装设计师作品大赛，让人眼界大开，人们开始了解了什么是设计主题、什么是服装创意、什么是系列服装。由此，无论是在创作观念上、审美情趣上，还是在表现手法等方面，人们对服装和服装设计的理解都产生了质的飞跃，



图 0-6 国内服装画作品，作者：刘元风
（选自《现代时装画——刘元风时装画集》）

具有了国际视野，对服装画也有了更加充分的理解和更深层次的认知。

1995 年《现代服装》和《中国编织》杂志与中国服装设计师协会联合举办了“首届中国时装画艺术大赛”，涌现出了一批独具特色的服装画作品。同时，也让人欣赏到了许可扬、王广庭两位设计师的佳作。许可扬的作品清秀淡雅、洒脱流畅、韵味十足，超越了光影、明暗、形体等现实形态的约束，进入到了一个以形写意、借笔抒情、自由自在的诗化的境界（图 0-7）。王广庭的作品严谨细腻、醇厚精道、霸气十足，有夸张但又不失分寸感，有灵性但又不是过于造作，善于表现男性的阳刚之美，而又带有一份浪漫、一丝温情（图 0-8）。李佳泓的作品形神兼备、隽秀典雅、装饰感十足，对形式语言、对人体动态有较强的掌控能力，能平中见奇，于细节之中见精神（图 0-9）。如果在一个时期，同时涌现了一批出色的服装画家，而且又是风格各异，各领风骚，并都具有很高的艺术造诣。这说明，这一时期已经超越了过去进入到了服装画的成长期。它的标志就是，服装画的各种风格并存，并能相互促进和共同发展。



图 0-7 国内服装画作品，作者：许可扬
(选自《中国时装画——首届中国时装画艺术大赛作品技法评述》)

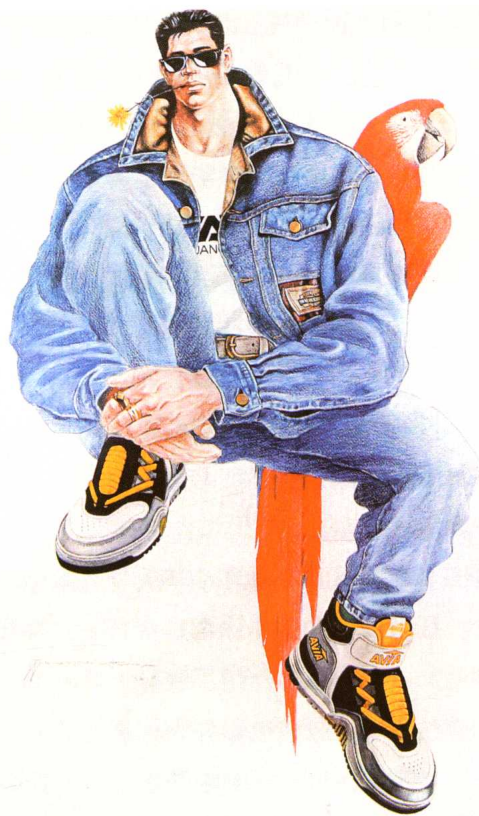


图 0-8 国内服装画作品，作者：王广庭
(选自《中国时装画——首届中国时装画艺术大赛作品技法评述》)



图 0-9 国内服装画作品，作者：李佳泓 (选自《中国时装画——首届中国时装画艺术大赛作品技法评述》)

（三）服装画的发展阶段

进入 21 世纪，服装画也进入了一个多元发展的时代。在一批新生代服装设计师的影响和参与下，服装画的艺术语言出现了根本性的变革，无论是表现形式、艺术风格、审美情趣，还是创作观念，都对以往的结构进行了颠覆和重构，做出了巨大的调整。这一时期的服装画特征就是：前卫性的、个性化的、娱乐性的等多样形式和多样手法，以及多样的审美情趣同时呈现在服装画的表现之中。

对这一时期服装画的发展，产生影响的因素主要有三个方面：一是国内各类服装设计大赛蜂拥而起，带动了服装画的快速发展。因为所有的服装设计大赛都是先交服装效果图，入围之后才有资格制作成衣参赛，服装效果图得到了应有的关注和重视；二是国内服装画艺术大赛的持续举办，起到了推动作用。从 2002 年开始，由中国服装设计师协会和《服装设计师》杂志联合主办的“全国时装画艺术大赛”，已经举办了 11 届，为服装画爱好者提供了一个学习、交流和提高的平台；三是电脑绘图软件的普及应用和电脑网络对现实生活的冲击。随着电脑绘图软件的广泛使用，电脑服装画应运而生，并迅速成为一种全新的服装画表现形式。外加电脑网络对人的思想、观念和生活方式的影响，都促使服装画的表现形式发生了巨变。

从服装画的发展趋向来看，未来的服装画发展主要有三个方向：一是“以丑为美”，以个性化表现为荣。以丑为美，并不是强调丑陋和丑化，而是要超越传统审美标准的藩篱，追求个性化的表现形式，展示全新的审美态度。服装画个性化的创意和表现，必然要摆脱生活真实形象的束缚，才会进入一个无拘无束的自由创造的创意空间（图 0-10）；二是以表现服装为中心转变为以表现时尚生活方式为中心。服装审美结构的改变和重构，不仅冲击着服装画表现的固有模式，也动摇了传统意义上的服装画的表现主体，使之从表现服装放大为诠释时尚、推崇和宣扬全新的生活方式（图 0-11），但也



图 0-10 “天意杯”第 4 届全国时装画艺术大赛金奖作品，
作者：陈园
(选自《全国时装画艺术大赛作品集》)



图 0-11 “蔡美月杯”第 5 届全国时装画艺术大赛银奖作品，
作者：胡劭
(选自《全国时装画艺术大赛作品集》)

出现了一些过犹不及的现象；三是传统的绘画技法与现代的电脑媒介融合。新生代的服装设计师大多是伴随着电脑的发展成长的，电脑服装画突破了传统手绘服装画表现手法的局限，以其超强的绘图、着色、修改、存储、复制与传输等功能，使服装画进入一个崭新的时代（图 0-12）。然而，电脑服装画也存在着呆板、机械、入门偏难等不足，缺少手绘服装画所具有的随意性、偶然性，较强的个性与艺术性。因此，将传统的手绘技法与现代的电脑媒介有机地结合，为传统的技法和现代的表现注入新的活力，便成为服装画发展的一个新的方向。



图 0-12 电脑服装画作品，作者：贺景卫
(选自《电脑时装画教程》)