

刘晓明
何智明

著

服装画 技法大全

上海文化出版社

上海文化出版社

服装画 技法大全

刘晓明
何智刚
著



责任编辑: 余桂英

装帧设计: 南 忆

服装画技法大全

何智明 刘晓刚著

上海文化出版社 出版、发行

上海绍兴路74号

新华书店 经销

上海市美术印刷厂印刷

开本 850 × 1168 1/16 印张 9 插页 4 图、文 140 面

1995 年 12 月第 1 版 1997 年 9 月第 2 次印刷

印数 3,001 — 6,000 册

ISBN7-80511-824-8/TS · 135 定价: 55.00 元

中国纺织大学服装学院院长、教授
张渭源

瞬息万变的服装业是一项充满魅力的事业,而服装设计则处于这一行业中最受人瞩目的位置。在服装业发达的国家,一流服装设计师的名字家喻户晓,甚至跨越国门,名播环球,其影响力并不亚于影视明星。许多人尽管不一定能记住法国的大牌电影明星,但会把皮尔·卡丹、夏奈尔等法国顶级设计师的大名烂熟于胸。对服装设计师职业,多少喜爱创意和善编美梦的年轻人神向往之,愿以毕生精力投入到这项富有挑战性创造性的工作中去。

一名优秀的服装设计师,需具备多方面的技能和修养,而其中,画好服装画,当属必备条件之一。服装在成为实物之前,必须经过属于艺术创作领域的设计阶段,把深思熟虑后的设计思想通过绘画的形式表现出来,是服装设计阶段的最重要的环节。服装画,往往是一名设计师艺术涵养和设计水准的体现。在一定意义上可以说,服装画是叩开服装设计之门的敲门金砖,是跻身于设计师行列的身份证明。高质量而别出心裁的服装画还为领取服装设计比赛的入场券提供了可能。有服装界“怪才”之称的卡尔·拉格菲尔德和一代设计大师伊夫·圣·洛朗都是在年少气盛之时,凭借一手漂亮的服装画表现自己的设计构思,参加国际羊毛事务局的设计大赛得奖后,才正式立足服装界并进而蜚声国际服装大舞台的。此外,绘画技能的训练不仅仅是为了掌握一种表达设计意图的工具,也有助于审美能力的提高。经验告诉我们:绘画基础好的设计师在设计领域比绘画基础差的更有作为。

有鉴于此,国内外服装院校均将服装绘画作为较重要的教学内容。虽然各个国家各所院校的培养目标和学生素质不尽一致,服装画的表现形式也各有所长,但作为一门独立的课程,服装画都占有相当的比例。在欧美和日本等服装业发达的国家,由于就读服装学科的人数众多,学生入学前通常不经过严格的美术考试,绘画基础较差,服装画教学大都采用即兴式、趣味式和启发式等方法,不强调画面的细部刻画,而对画材运用、画面气氛的要求较高,鼓励绘画方法和人物样式的独创性。这种教学方法既符合服装画的固有特点,也有助于弥补学生绘画基础相对薄弱的缺憾。中国的服装教育起步较晚,规模不大,服装学科的学生人数相对没有上述国家多,尤其是高等服装院校的服装设计专业学生均是经过严格的美术考试以后才能入学的,美术基础比国外学生强,因此,中国的服装画教学更注意追求完美的、系统的教学效果,许多学生在毕业之际已具备专业服装画家所需要的绘画基准。

中国的服装教育正在蓬勃发展,想在服装天地里一试身手者越来越多,这就需要高质量的服装画专业书籍供他们学习和参考。据我所知,学生们需要的服装画参考书应该是画理浅显独到、技法全面实用、范图漂亮生动、印刷精美细腻的。

何智明、刘晓刚先生把他们合著的《服装画技法大全》一书的手稿送来令我作序,展读之后,实感耳目一新:这正是我的学生们久觅而不得的一本好书!全书最耀眼夺目之处是书中所有插图和范图均系著者原创之作,绝无东拼西凑、剪刀加浆糊之嫌。本书的两位作者既是执教多年的服装美术教育工作者,又是成绩斐然的服装设计师(二位名字被双双列入《中国名师时装鉴赏辞典》),深谙服装设计和绘画之道,他们立足于学画者的实际需要,运用娴熟的绘画技巧和造型手段,为本书绘制了百余幅生动活泼、风格多样的图例,很有独创性。其次,本书所列绘画技法全面实用,功力独到,可以说,服装绘画所需十八般武艺几乎无甚遗漏,堪称“大全”。再次,本书的绘画理论简明扼要,文字精练,图文并茂,实用性指导性较强,既可作为课堂教材,也可供自学之用。

很高兴在服装画坛中能看到这样一本风格清新、技法全面、内容充实的服装画参考书。我相信,此书的出版会给服装画教学注入一股清新的空气和活力。

因此,很乐意为此书作序。

中国美术学院 教授
王善珏

服装画不同于纯粹的美术创作,它具有欣赏价值,但更重要的是其作用于服装设计的实用功能。服装画是服装设计师藉以捕捉创作灵感,表达设计意图的最为快捷、最为有效的一种方法。

服装画表现的对象是人的服饰形象。由于它的造型受到人的形体结构和运动规律的制约,所以,要表现出既适身合体又美观可人的着装效果,必须研究人体的比例、动态、运动规律及服装款型。学习服装画,素描和色彩的造型能力是基础中的基础。

姿态动人、衣着优美固然是服装画的追求,但服装画毕竟是以实用为目的的,要让人能依画制衣。事实上,服装画的实用意义就在于绘画者始终不能忽视服装整体及各个结构部位的制作要点的描绘和表达。众所周知,服装画对于结构裁剪与工艺制作方法是否准确地加以提示,是能否完整地体现服装设计意图的关键。如果绘画者缺乏裁剪与制作的实践经验,又单纯片面地追求画面效果,那么,创作的服装画恐怕难以取得实用与美观的最终统一。

一般来说,服装画中无论是款式造型、色彩配置,还是面料选择、饰件安排,都是为适合特定的对象、地区、环境、气候、场合等穿着需要而进行设计的。从功能角度而言,服装画的创作几乎包含了服装设计的各个方面,所涉及的范围相当广泛。

当然,现代服装设计的发展深刻地反映着人们审美情趣的变换。契合时代潮流,适应市场竞争,应该是服装设计更富魅力的前提。在今天,服装画的功能在不断扩大,形式也不断增多,已不仅仅是单纯地服务于服装制作的效果图,并在服装的广告宣传,服装的艺术插图等方面驰骋有余,令人瞩目。

服装画的学习,因其实用性特征,故表现手法常常带有一定的程式。对初学者来说,以服装画册为范本,选择几种风格鲜明,手法简练的服装画作参考练习,应该是入门学习的一种捷径。当然,技法学习并非讲究表面形式和技巧的摹仿,而是对基本原理、基本规律的认识、理解和掌握,以便提高学习的主动性和辨析能力,并收到举一反三的成效。

现时,学习和掌握服装画的表现技法对服装设计师尤为重要,因为它能拓展设计思路,增添设计活力。何智明和刘晓刚所著《服装画技法大全》,可以说为我们提供了一个可贵的学习和借鉴的机会。该书从实用的角度出

发,系统而又全面地介绍了服装画的表现特点和基本规律,以及与之相关的表现技法,文笔洗练,画幅精美,可谓集服装画表现技法之大成,熔传统手法和现代表现于一炉。毫无疑问,本书的出版对服装画初学者的入门学习和专业设计师的进一步深造均不无裨益。

本书著者是两位年轻的服装设计师和服装画研究者,曾受过系统严格的美术训练,对服装设计也有一定的研究。本人与何智明先生相识已久,十几年前他曾来我院学习过,与刘晓刚先生却素昧平生,但常在报章杂志上见到他的大名,耳熟能详,故也不陌生。此次他们联手合作,撰写此书,令我作序,实在盛情难却,只能勉力而为。

愿这本书作为一册难得的范本,能成为服装画初学者的良师;作为一部独特的专著,能成为服装设计师的益友。

目 录

序 1 张渭源

序 2 王善珏

第一章 服装画概论.....1

第一节 造型目的.....1

1. 用于生产制作的服装画
2. 用于广告宣传的服装画
3. 用于艺术欣赏的服装画
4. 用于参加服装比赛的服装画

第二节 表现特征.....1

第三节 训练方法.....2

1. 掌握人体的造型比例

①初级阶段

②高级阶段

2. 熟悉服装的款式结构

第四节 常用工具.....3

1. 笔
2. 纸
3. 颜料
4. 其他工具

第二章 服装人体表现法.....4

第一节 人体结构和比例.....4

1. 人体基本构成
2. 人体比例
3. 男、女、童的人体造型

第二节 头部表现.....5

1. 头部正面画法
2. 头部侧面画法
3. 头部半侧面画法
4. 眼的画法
5. 嘴的画法
6. 鼻的画法
7. 耳的画法
8. 发型的画法

第三节 手的表现.....6

第四节 脚的表现.....7

第五节 人体姿态.....7

1. 人体的重心
2. 人体基本姿态
3. 人体姿态变化

第六节 人体“着装”法.....8

1. 根据款型选择人体姿态
2. 服装外形表现

第三章 服装画表现方法38

第一节 黑白表现38

1. 线描
2. 素描

第二节 色彩表现39

1. 色彩基本属性
 - ①色相
 - ②明度
 - ③纯度
2. 色彩的感觉
 - ①冷与暖
 - ②近与远
 - ③重与轻
 - ④扩张与收缩
 - ⑤色调
3. 色彩的对比和调和
 - ①对比
 - ②调和

第三节 表现技法40

1. 常用绘画法
 - ①铅笔画
 - ②钢笔画
 - ③毛笔画
 - ④麦克笔画
 - ⑤油画棒画

⑥水彩画	
⑦水粉画	
⑧粉笔画	
2. 特殊绘画法	
①色纸法	
②剪纸法	
③拼贴法	
④拓印法	
⑤刻划法	
⑥皱纸法	
⑦泼洒法	
⑧喷绘法	
⑨撒盐法	
⑩胶水法	
⑪冲洗法	
⑫涂压法	
⑬镶嵌法	
⑭皱擦法	
⑮计算机表现	
⑯点绘法	
⑰平涂法	
⑱撒丝法	
⑲块面法	
⑳写意法	
3. 综合表现技法	
第四节 背景表现	45
1. 前后对比	
2. 内容协调	
第四章 服装画的表现风格	92
第一节 写实表现	92
第二节 省略表现	92
1. 人体的省略	
①头部	
②手部和脚部	
2. 服装的省略	
第三节 夸张表现	93
第四节 装饰表现	93
第五章 服装衣纹、质感及局部表现	102
第一节 衣纹的表现	102
1. 垂挂纹	
2. 堆积纹	

3. 挤压纹	
4. 拉伸纹	
5. 波浪纹	
6. 放射纹	
第二节 质感的表现	103
1. 表现面料质感的几种方法	
①直接法	
②线条法	
③色彩法	
2. 不同质感面料的画法	
①轻薄织物	
②厚重织物	
③编结织物	
④图案花纹	
第三节 服装各部位表现	104
1. 领	
2. 袖	
3. 袋	
4. 钮	
第六章 服装饰物表现	115
第一节 帽	115
第二节 巾	115
第三节 包	115
第四节 皮带	116
第五节 手套	116
第六节 袜子	116
第七节 鞋	116
第八节 首饰	116
第七章 服装画的组合表现	121
第一节 系列化组合	121
第二节 自由化组合	122
第三节 服装广告画	122

[附] 供复印用人体动态

第一章

服装画概论

服装画,亦称作服装设计效果图。它是服装设计师藉以表达设计意图和体现穿着效果的一种绘画。

第一节 造型目的

服装绘画属于视觉传达艺术范畴,但它不同于纯粹美术创作,它在表现创作者个人情感的同时,还要受到服装设计、裁剪、缝纫和穿着等的限制。

一般来说,服装画的创作目的是展示设计构思,提供制作依据,体现穿着效果,给人以一种形象的美感。

作为服装设计和制作过程中的首道工序,服装画是将想象付诸现实的第一步,即把头脑中对服装整体造型的种种构思设想,用绘画的形式,形象生动地显现于纸上。由于设计有一个不断创新和不断完善的过程,因而,用服装画来表现设计构思还有利于设计者及时发现和修改尚不完善和理想之处。

服装画的种类繁多,究其用途,可归纳为4种类型:

1. 用于生产制作的服装画

这是最为主要的一类服装

画。讲求实用价值。其画面勾划要工整规范,特别是服装结构的长短距离、大小位置等都要明确可辨,便于裁剪打样和工艺制作。此外,色彩、面料及装饰的选择也应当注明。

2. 用于广告宣传的服装画

注重款型的流行,以及形象和文字的结合。其目的在于加速服装设计信息的传播,以促进消费。

3. 用于艺术欣赏的服装画

讲究形式的多变,构图的巧妙,追求一种独立的审美价值。

4. 用于参加服装比赛的服装画

根据不同的比赛要求,结合指定内容而绘制。

服装画运用视觉语言,来描绘阐述服装的内涵和外延。能否通过画面形象准确地表现设计意图,应该是衡量服装设计师专业能力强弱的标准之一。一个有志于从事服装设计的人,必须为此下一番苦功,以培养和提高自己的审美力和创造力。

第二节 表现特征

服装设计师要把款式设计的

各种构想变为具体形象,作用于人的视觉,需运用一定的艺术表现手段,才能达到既显示服装内容,又满足审美要求的目的。

服装画艺术表现特征主要有两个方面:其一是实用工艺性。服装画最终所呈现的艺术价值不仅仅靠画面本身,同时,要靠服装设计和制作等的有机配合来共同完成。因而在服装画中,准确而有效地展现款型的结构特点,传达设计的主题思想是极为重要的。无论整体形象还是局部细节,如领的高低、袖的长短、袋的大小、省线、衲位以及所用颜色、材质等,都需明确无误,交代清楚。同时,要考虑人体与服装相辅相成的关系,做到服装结构与人体结构吻合相符。其二是美观装饰性。服装画除表现服装结构的实用功能外,还必须具有一定的审美功能。凡是艺术都要讲求美,服装画也不例外。当然,服装画的美首先是由款式的造型决定的,它所追求的美,也应该是一种实用的美。因为只有真实地再现服装的造型形象,才能使观者感受到艺术美。然而如果缺乏艺术美,便很难唤起观者的审美情感,进而影响服装设计的最终效果。

服装画的表现形式千变万化,从画材上看,有水彩画、水粉画、铅笔画、钢笔画以及麦克笔画等等;从风格上看,有写实、夸张、省略、装饰等等,真是丰富多采,各尽其妙。作为一种独立的艺术种类,服装画正在不断地展示其应有的光彩。

第三节 训练方法

服装画的表达内容十分广泛,它既可以作为独立的绘画作品供人们欣赏,又可以和服装款型同时显现其魅力。它的艺术性,

有赖服装设计师在努力探索中不断完善;而它的实用性,将跟随服装的发展而继续得到新的开拓,并在我们日益丰富健康向上的社会生活中灼灼生辉。但是,如何学习和掌握服装画的基本技法,可能是广大服装设计爱好者所最为关心的问题。任何一种造型艺术,都有它自身特有的表现规律,服装画也不例外。

通常来说,在绘画之前,服装设计师面临着许多反复变化着的情况,如款式的构思塑造,人体的姿态选择,表现的形式方法等等。要比较准确地体现服装设计的意图和穿着的效果,就必须不断地分析研究人体与服装的关系,并努力提高绘画能力。

服装画的训练方法多种多样,从专业学习的角度来讲,最基本的训练手段有两种:

1. 掌握人体的造型比例

服装设计效果图是按理想人体比例进行着装绘制的,因此,对理想的人体形象比例的把握是绘制服装画的关键。学习掌握人体的造型比例一般可分初级和高级两个阶段。

①初级阶段 主要是依靠临摹和默写。所谓临摹就是参照样本进行摹(用半透明的拷贝纸覆在样本上描画)和临(对着样本学着画)。所谓默写就是把临摹过的样本完全靠记忆默画出来。通常,初学者要以临为主,进步较大。而样本的选择要既符合自己的审美喜好又形象非常正确。事实上,临摹的目的是为了认识和掌握服装画的技法。临摹之后就要试着默写,从简到难、由浅入深地培养自己独立作画的本领。

②高级阶段 主要是依靠写生(包括慢写和速写)。所谓写生就是对着真人真物作画,这是提高造型创作水平的最根本的方

法。服装画的写生重点应该是人体外形的比例结构,注意加强对人物动态的捕捉能力,做到生动、准确地刻画出各种性别、各种年龄、各种神态的人物形象。

2. 熟悉服装的款式结构

因为服装画的创作任务是表达设计的构思和体现穿着效果,所以,服装画在表现人物外部形象美的同时,要求注重服装内在结构的合理性。而表现服装内在的结构,首先当懂得和熟悉裁剪缝纫工艺,否则,所画图稿再美,由于不能制作,也就失去其实用价值。并且,不知道服装内部构造,也会影响设计师在服装图中对结构工艺的创造。

此外,对各类服装的材料质地的表现,也当真实逼真。

总之,服装画的训练要由简到繁,由易到难,循序渐进,切不可凭兴趣盲目地画,以免事倍功半。

第四节 常用工具

在画服装画时,工具和材料选用得当,有助于表达各种情调的造型风格。服装画所用的工具和材料极为丰富,一般的图画工具和材料都可用。随着现代科学技术的飞速发展,新工具和新材料层出不穷,这就使服装画表现形式的天地更加广阔。这里介绍的是一些常用工具。

1. 笔

笔是最为主要的工具。笔有铅笔、钢笔、毛笔、麦克笔(类似记号笔)等等。铅笔的笔芯有软硬之分,B型为软,适宜柔和的表现;H型为硬,适宜刻画细部。钢笔有3种,其一是普通钢笔;其二是美术钢笔(即弯头钢笔),可画出粗细不同的效果;其三是制图钢笔(或称划线钢笔),有各种粗细

型号。一般用钢笔画出的线条较为光滑硬朗,醒目精神。毛笔(包括水粉笔和水彩笔)按其毛质可分为狼毫、兼毫和羊毫3种。狼毫质硬弹性好,可用于细部勾勒;羊毫质软蓄水多,可用于着色渲染;兼毫介于以上两者之间,刚柔兼具,一般可勾可涂,较为随意。麦克笔属新工具,其笔迹粗厚,色彩透薄,表现力强,且使用极为方便,是画服装图的理想工具。

2. 纸

纸的种类很多。通常,书写纸较薄,宜于用铅笔作白描式单线勾勒;绘图纸较厚,宜于用铅笔或钢笔作素描式明暗涂抹;白卡纸光滑坚硬,一般铅笔、钢笔、水粉、水彩和麦克笔等均可图画,效果较佳;水彩纸表面粗糙,吸水性强,宜于用水粉、水彩等颜料画彩色稿。另外,还可备一些透明纸,以便复制拷贝图画。

3. 颜料

根据画种要分别使用不同的颜料,如水彩画用水彩颜料(颜色较透明清新),水粉画用水粉颜料(颜色覆盖性能好)。有时,为了增加画面的鲜艳光亮度,也可用些荧光色。此外,不同颜料也可交替混合作画,例如水彩颜料和水粉颜料,水粉颜料和荧光颜料等等。

4. 其他工具

除了笔、纸、颜料外,画服装图,还需准备一些其他工具,如橡皮、刀片、尺子、调色盒、水壶、画板等等。总而言之,在工具的选择和使用上,画者要依据自己的设计想象,随意挑拣,反复试画,以获得最佳的审美效果。

第二章

服装人体表现法

第一节 人体结构和比例

人体是自然之体,是自然界最具魅力、最富于变化的造型体。我们知道,服装在现时除了遮羞蔽体保暖的目的之外,更重要的是为了美化和修饰人体。因此,服装设计必须依附于人体,以人体为基准,创造出千姿百态的服装款型。

人体的研究是一门极其深奥的学问。作为表达服装设计意图的服装画,首先应该对人体结构和比例,尤其是形象的审美特征,有一个切实广泛的了解和研究。就人体而言,美的标准与社会历史、审美情趣、文化意识等有着难以分割的联系。而作为服装画所要表现的人体,是在正常人体的基础上经过某种夸张提炼而成的服装艺术人体,所以,它的形象特征应该是具有某种典型性和理想化了的。

1. 人体基本构成

绘画的一般观察方法是将复杂的造型对象概括成简单的块面(几何体),这样可以较为容易地把握住对象的基本特征。同样,在服装画中表现人体,也应将真实

复杂的人体归纳概括成简单而容易理解的块面。

人体由四大部份组成,即头部(脑颅和面颅),躯干(颈部、胸部和腹部),上肢(肩部、上臂、肘部、前臂、腕部和手部);下肢(髋部、大腿、膝部、小腿、踝部和足部)。

一般来说,人体头部呈蛋形,颈部呈圆柱体,胸廓、骨盆呈梯形的盒状体,上肢和下肢呈圆锥形,手呈菱形,足呈锥形(如图 2-1)。

2. 人体比例

一个人的体型美与不美,不在于其身材的高矮胖瘦,而在于人体各个部位之间的比例和位置的准确与协调。人体比例是指人体各部位的对比值,它既包含整体与局部之比,也包含局部与局部之比。了解和掌握人体比例对于画服装画来说是至关重要的,因为比例的失调,就意味着形象的失态。通常,人体的标准长度以头为基准,东方人约 7 个头高,西方人约 8 个头高。而在服装画的表现中,为了创造理想的人体形象,可对此自然形体比例作必要的概括和夸张,使之产生完美悦目的人体造型,充分表现服装多

姿多彩的魅力。

现代服装画中的理想人体的长度比例为“9个头比例”(图2-2),它是一种略带浪漫夸张的肌体构形,颇具现代感。众所周知,人体以腰部为界,腰部以下较长的体型,一般穿衣容易产生美感,反之,则较为困难。图2-3是“9个头比例”和正常人体比例的对比图,从中,我们不难发现,“9个头比例”图除了颈部和手臂略为延长一点,其变化主要是夸张和强调腿部的长度。修长圆美的腿部,不但能使女性更显得匀称俊俏,妩媚秀丽,而且,会使男性也更显得魁梧豪放,壮实健美,所以男性服装画也宜采用“9个头比例”。

虽然,“9个头比例”是服装画较为理想和采用较多的人体比例,但在具体创作时,完全可不拘泥于此。出于需要,有时还可将其长度画成9个半头、10个头甚至10个头以上,目的只有一个,即依据款式,尽可能体现出人体与服装相协调的绰约风采。

3. 男、女、童的人体造型

根据人的生理状况,我们观察到男性和女性的体型特征有着明显的差别,无论是内涵,还是外延,他们都呈现出不同的美感。概括地说,男性和女性的造型区别主要在胸廓体和骨盆体部位,男性胸廓大骨盆小呈“日”形;女性胸廓小骨盆大呈“日”形(图2-4a)。男性美的基本特征为——脸颊、颈部呈方直形,颈部粗壮,喉结突出,肩膀宽厚,臀部窄浅,背阔腰粗,骨廓嶙峋,肌肉结实;女性美的基本特征,除了乳房丰满高耸成圆锥状外,还有——脸颊、颈部圆润,颈部细长,肩部较狭,腰线稍高,腰部窄细,臀部饱满低垂,骨骼肌肉起伏柔和。

表现和夸张男女人体,当依

据于他们各自的基本特点展开。总之,理想化的人体形象——男性应给人以直线型的阳刚之气;女性要给人以曲线型的阴柔之美(图2-4b)。

儿童体型的外形(男女)变化不是很大,基本特征是头大,颈短,肩窄,腹圆,且骨骼柔软,四肢短小。按照年龄的不同,儿童可依次分为:婴幼儿(1~3岁)、幼儿(4~6岁)、小童(7~10岁)、大童(11~16岁)等4个层次来表现;从长度比例上看,年龄越小,头部越大(如图2-5)。儿童服装画的表现着重点应该是童体姿势的生动活泼,天真可爱,尤其是大童,一定要注意“儿童味”的自然显露。

第二节 头部表现

头部是人体最重要的组成部份,服装画中的头部刻画十分重要。端正的脸形,较好的容貌将有助于人们对服装美的感受。头部可分为脑颅(前额、后脑)和面颅(包括五官)两部分,头部结构非常丰富,并且,随姿态和情绪的变化而变化,较难表现。服装画中常画的头部姿态有3种,即正面、侧面和半侧面。画好头部最重要的是掌握头部各部位之间的比例。

1. 头部正面画法

脸形轮廓呈蛋形,其长宽比约为5:3.5,画时以中心线为准,左右对半,上下3等分,来确定五官的位置。习惯上,五官的比例可归纳为“三停五眼”(见图2-6)。所谓“三停”,即指发际至眉线的距离等于眉线至鼻底的距离,等于鼻底至下颌的距离。所谓“五眼”,是指头正面的宽度相当于五只眼睛的位置——左外耳至左眼外角的距离等于左眼长,等于两眼间的距离,等于右眼长,等

于右眼外角至右外耳的距离。一般来说,“五眼”的宽度比例比较东方化、传统化,如要表现西方化、现代化的女性形象,则可采用“四眼”的宽度比例,“四眼”是指左外耳至左眼外角和右外耳至右眼外角的距离各等于 $1/2$ 的眼长,两眼及两眼间的距离相等,均是一个眼长(如图2-7)。此外,眼线处于头长的 $1/2$ 处,嘴位处于鼻底和下颌的中间偏上。

2. 头部侧面画法

头部侧面的宽度长于头部正面的宽度,其长宽比例约 $5:4.5$,整个头形接近于正方形。画侧面头部时,五官上下定位保持不变,要着重于侧面的转折造型形态,以及头颅侧面的外形轮廓(如图2-8和图2-9右)。

3. 头部半侧面画法

半侧的头部其长度与宽度之比约 $5:4$,五官位置基本不变,绘画的关键是掌握五官和面部的透视变化效果(如图2-8和图2-9中)。

4. 眼的画法

画龙点睛,眼的作用由此可见。眼的位置一般在头长的 $1/2$ 处,偏高显得年老,偏低显得年轻。为了表现出明亮而传神的眼睛,服装画中正面头部的眼睛长度要比脸宽的 $1/5$ 略大,并且,眼睑线深,眼角上翘,这样就颇具美感了。另外,可用睫毛来强调眼睛的深度感,使之“眼色暗相勾,娇波横欲流”(如图2-10)。

5. 嘴的画法

嘴和眼一样,极富表现力。例如,口角略上可表现出轻盈浅笑的神态,口角下斜则是悲戚之面。通常,嘴的轮廓线不宜画得过于清晰,而嘴角之凹痕则应明确可辨。此外,上嘴唇薄要画深,下嘴唇厚要留光。女性嘴形宜小巧,男性嘴唇宜宽厚(如图2-11)。

6. 鼻的画法

鼻位处于眼、嘴间,鼻宽不能超过一眼长,鼻型要直挺(如图2-12)。由于鼻对于人的情感变化影响不大,所以,服装画中鼻子的反映较为含蓄,有时干脆省略。

7. 耳的画法

耳的表现,重点在于耳轮的描绘。特别是头部呈侧面时,耳轮结构要画准确(如图2-13)。耳的长度约等于眼眉间至鼻底的长度。

8. 发型的画法

头发的造型千变万化。飘逸洒脱、健康秀丽并和服装款型相映成趣的发型,历来为服装画家所重视。由于头发的长短曲直能产生不同的视觉效果,因此,服装画中发型的选择既要考虑人体脸型的差异,又要注意服装样式的变化。发型的画法对初学者来说颇感麻烦,较难表现。其实,不管什么样的发型,画时只要注意两点,就可酣畅熨帖、层次分明地画好。首先要使头发“根根归路”。发型一般是有头路的,头发沿头路梳理扩展,因此,即使是画蓬松杂乱的发型,也当考虑每根头发的归宿,否则,头路不顺,往往会产生散乱不堪的效果。其次,要从整体着手,分段分块地确定位置,并根据发丝走向,逐段逐块描绘(如图2-14)。

第三节 手的表现

手的造型比较复杂,其难画程度不亚于脸部。手包括手臂、手肘、手腕、手掌和手指。画手时,要特别注意手的基本结构和手与整个人体的比例关系。手的骨骼、肌肉和关节的凹凸转扭,以及手腕、手掌和手指的外形轮廓及其伸张曲合的变化规律都要把握准(如图2-15)。对初学者来说,虽然

手的造型姿态千变万化,难以捉摸,但只要细心观察,将复杂的手形归纳为简单的几何形,然后在某个几何形里对号入座地画上具体部位,这样,手的塑造便十分容易了(如图2-16)。一般而言,女性的手纤细而柔软,尤其手指要修长;男性的手则粗壮而方直(如图2-17)。

第四节 脚的表现

在服装画中,脚处于陪衬地位,不必精雕细琢,但也不容敷衍了事。因为脚和手一样,可以协调和加强人体完整的审美形象。脚包括脚腕、脚跟、脚掌和脚趾。画脚时要特别留心脚的锥形结构和双脚靠拢、重叠时的透视关系,此外,要注意脚的左右之分,避免双脚方向类同或方向相反(图2-18a)。

通常,服装画中光脚形象是少见的,因此,画脚必画鞋,而画鞋应首先画好脚,鞋其实是脚的“外包装”。鞋由鞋面和鞋底组成。在脚的表现中,脚跟的位置和脚跟的高度非常关键,因它们是全身的支撑重心(如图2-18b)。

第五节 人体姿态

人的姿态可谓变幻无穷,为了画出时装穿着的生动形象,必须注重人体优美洒脱的着装姿势,以此烘托出服装的动人美感。

1. 人体的重心

研究人体的运动姿态,当先了解人体的重心平衡规律。所谓重心是指人体力量的中心,人的重心位于骨盆中点。而重心线是指通过人体重心向地面所引的一条垂直线,它是分析人体动态的辅助线(如图2-19)。人是否立得稳除了重心位置,还得考虑支

撑面,支撑面是支撑人体的面积,当人立正时,脚的底面与两脚之间所包含的面积就是支撑面。一般支撑面越大,稳定性就越好。人体重心线如落在支撑面内,人体便保持平衡;偏离支撑面则会失去平衡,需通过形体变位或添加支撑物来使人体变稳(如图2-20)。按照常规,人体是通过颈部、腰部和肩关节、髋关节等的运动,而形成各种动态。掌握人体重心平衡的规律,是确保人体姿态美观合理的关键。在人水平立正时,肩线和髋线呈平行态势,但人体如果有所倾斜或转体时,骨盆和胸廓则向相反方向倾斜,以补偿失去的平衡支点(如图2-21),这就是人体重心平衡的变化规律。

2. 人体基本姿态

如前所言,画服装画的目的是明确完整地展示服装。为了达到这个目的,服装画中的人体姿态选择虽不便作正襟危坐或毕恭肃立状,却也不宜有太大的屈伸和弯扭。所以,稍有变化的正面、半侧面、横侧面、背面等站立姿势常常被选用。在挑选姿势时,还应以那种能够突出服装设计重点部位的造型为佳。此外,女性的姿态应尽力描绘出纤柔窈窕、亭亭玉立的风范,男性的姿态则力求涂画出刚直峻锐、风流潇洒的气派。图2-22a、b是服装画中几个常用的人体姿态,读者可依据各自不同的款型要求加以选择。

3. 人体姿态变化

人体姿态变化的基础是人体重心的平稳。一般情况下,人体的旋转、摆动和伸屈等姿态的表现需在人的实际运动的幅度之内,并需保持重心稳定。图2-23所画体态的动与不动是相对而言的,所画“不动”部位其实在躯体其他部位运动时,由于肌肉、韧带

和神经的连带作用,也会产生运动,只不过这些细微的小变化在服装画中可以“忽略”。对初学者来说,经过反复练习,用心揣摩,掌握了重心变化的规律,便可得心应手地画出各种人体动态来。

第六节 人体“着装”法

所谓人体“着装”法是指在服装画中将设计的服装准确有效地表现在人体上的方法。给人体“着装”,应该是服装画至为重要的一环。

1. 根据款型选择人体姿态

毋庸置疑,服装与人体的贴身复合和空隙间隔(又称“贴离规律”)取决于式样的长与短、宽与松(如图2-24)。人体“着装”的方法必须先根据服装的特征风格画出相应的人体姿态图,然后按人体轮廓进行“穿衣”。这当中不仅要讲究服装线条和人体曲线的熨帖,还应考虑服装设计的最佳部位(指款式中最引人注目,别出心裁的重点部位)的体现。例如设计的重点在胸部,则以上身正面、下身略侧的姿势为宜(如图2-25);如最佳的细节在背部,则适合于背面或侧面的动作造型(如图2-26)。此外,宽松衣适合舒展的动态,紧身衣适合横侧或半侧的姿态,裤装则宜配以撑开腿的亮相。总之,女性的动作设计讲究扭头、升腰、摆臀、合膝、交脚等风情万种之态;男性的动作造型讲究昂头、沉肩、挺胸、塌腰、紧臀、张手、叉脚等刚毅大方之姿(如图2-27)。

人体“着装”的具体方法是:先在画纸上确定人体的比例,轻轻画出选定的姿态,然后在人体上依据一定的“着装”方法,将服装的造型准确而又自然地画出

(如图2-28)。

人体“着装”除了衣服外,还需兼顾配备风格相应的饰件。由于饰件在服装画中仅起陪衬和烘托作用,故饰件刻画不宜过于强调,以免喧宾夺主,影响整体设计的完整性。

2. 服装外形表现

大凡服装的设计,总是先勾勒外形轮廓的造型,然后在基型或原型服装的基础上,糅合流行和个人的审美意识,改换服装内部结构和制作工艺,使之具有鲜明的个性,产生令人瞩目的新形象。服装的外形表象事实上就是服装本身的特征所在(如图2-29)。学习和表现人体“着装”法,就必须把握和强化这种外形轮廓。只有这样,我们才可能画出有棱有角风格明确的时装图。

通过观察,我们看到影响人体外形变化的部位主要是肩部(宽窄与平斜)、腰部(高低与紧松)、臀部(宽大丰满与窄小结实),以及胸部(主要是乳房的高耸与低平)。虽然,在服装画造型中,服装外形曲直迥异,多姿多彩,但经过归纳整理,较具典型化的轮廓形象约有5种,他们是:上紧下松的“A”型,上宽下窄的“V”型,上下一致的“H”型,上下一致,中间收缩的“X”型及饱满利落的“O”型(如图2-30)。