

<<服装人体与时装画>>

图书基本信息

书名：<<服装人体与时装画>>

13位ISBN编号：9787040058970

10位ISBN编号：7040058979

出版时间：2001-7

出版时间：高等教育出版社

作者：刘元风

页数：166

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<服装人体与时装画>>

### 前言

《服装人体与时装画》一书，自1989年7月第一次出版问世至今已六载有余。6年间，得到了广大读者的欢迎，这说明它是一部适合于当前院校服装设计教学所需要的、较为系统完整、并具有一定水平的专业基础教材，同时也是一部为服装设计爱好者自修的好教材。

高等教育出版社决定再版此书，借此刘元风同志又认真地从文字内容做了补充和调整，使之更加系统规范。

他以新的眼光和要求对原有的近百幅图例也做了新的修改和绘制，使其表现技法更为新颖、更富有时代感。

可见元风同志对工作一丝不苟，精益求精的认真态度。

本教材除分别讲述了服装设计所需掌握的基本原理和技法之外，还提供了丰富多样的自绘示范图例。

全书文字与图例由浅入深，循序渐进地展示在读者面前。

其人体的造型结构准确自然，姿态简洁生动，技法娴熟，适合于服装设计专业的特点，也形成了作者特有的画风。

应该说这些特色，都来自元风同志扎实的基本功和多年来的设计实践和教学经验。

6年来，元风同志在专业教学和教育管理上都趋于成熟，逐渐成为服装艺术设计专业的学科带头人，并晋升为年轻的副教授。

现在，他除了兢兢业业、谦逊地从事教学以外，还担任着染织服装艺术设计系的行政领导工作，正带领着年轻的一班人肩负起历史的重任，迈向21世纪。

看着年轻一代的成长令人欣慰。

为此，我很高兴地祝贺这部《服装人体与时装画》因深受广大读者的欢迎而再版。

更祝愿元风同志在今后的教学实践中再接再厉获得更多的成绩，为服装设计的教育事业做出更大的贡献。

## <<服装人体与时装画>>

### 内容概要

《服装设计专业教材：服装人体与时装画》作了进一步的充实和调整，对部分图例进行了更换，并补充了一些新作品。

新版书力求在表现形式和表现技法方面有所拓展，使全书从内容到形式更有时代感，以适应现代的审美需求和服饰审美观念。

《服装设计专业教材：服装人体与时装画》共分五章，即：服装人体概述、服装人体姿态，时装画的美学原理、时装画的色彩知识、时装画的多种表现风格。

书中全部图例均出自作者之手，其造型生动准确，独具风格，富有时代感，是作者长期从事服装设计和教学实践的总结。

《服装人体与时装画》可作各级服装院校专业教材，也可作服装设计者及服装爱好者的自学用书。

通过《服装人体与时装画》的学习，可基本掌握时装画的表现技法。

## <<服装人体与时装画>>

### 作者简介

刘元风，原籍河北。

1982年毕业于中央工艺美术学院染织设计系。

现为中央工艺美术学院染织·服装设计系副教授，系主任，中国服装设计系副教授，系主任，中国服装设计师协会常务理事，北京服装协会理事。

主要担任服装设计，时装画技法，服装款式构成，人体速写课程的教学，特别是在时装画和服装设计方面有一定的研究，出版专著有：《时装画技法》、《首饰》、《现代时装画集》。

在有关刊物上发表专业论文数十篇。

## <<服装人体与时装画>>

### 书籍目录

第一章 服装人体概述第一节 服装人体的比例一、8头半人体的比例二、服装人体的夸张部位第二节 头型与发型的艺术处理一、头型的表现二、发型的表现第三节 手与脚的画法一、手的表现二、脚的表现  
第二章 服装人体姿态第一节 服装人体姿态的艺术表现一、服装人体姿态的训练步骤二、服装人体姿态的要素第二节 衣纹和衣褶一、衣纹的表现二、衣褶的表现  
第三章 时装画的美学原理第一节 时装画的艺术形式及其规律一、时装画的工艺性二、时装画的装饰性三、姿态与形象的选择第二节 时装画的训练手段一、线的画法二、黑白灰的画法  
第四章 时装画的色彩知识第一节 时装画的配色一、同类色二、邻近色三、对比色第二节 时装画色彩的形式法则一、色彩的关联性二、色彩的统一和对比关系三、色彩的强调与点缀四、色彩的间隔第三节 时装画中淡彩和水粉的画法  
第五章 时装画的多种表现风格  
再版后记后记图目

## &lt;&lt;服装人体与时装画&gt;&gt;

## 章节摘录

从以上各图例中不难看出,服装人体的夸张部位主要是拉长了四肢部分,而躯干部分与一般人体的比例基本上是一致的。

所以,夸张后的服装人体在着装效果上不但不会影响其衣服本身各个部分的正常比例关系,而且从服装整体上看,其服装的艺术效果更加醒目,更加完美,更加富于理想化。

第二节 头型与发型的艺术处理 一、头型的表现 人体解剖学中讲到,头部分为脑颅(颧弓、眼眶以上部位)和面颅(脸的五官部位)两部分。

在纯绘画艺术中,头部被视为重点刻画的对象,通过脸部五官来反映人物的内心世界和外在特征(如老农民、知识分子、艺术家等,其脸部各有不同的特征)。

然而,在服装人体中,头部一般是处于次要的地位。

初学者往往容易把精力放在头部五官的描绘上,这是不妥当的,如果将头部五官等画得过于精细,结果必然是喧宾夺主,减弱了服装人体所具有的本质的美感。

因此,服装人体的头部一般是采取简练而概括地处理方法,但是,这种简练必须是建立在具备扎实的绘画基础之上的,并不意味着可以草率行事。

1. 五官的位置及透视关系 头部的姿态很丰富,当正面平视时,五官的形态和位置较容易画得准确,但如果头部稍有转动,其五官的形态、位置及透视关系等都随之改变了,特别是眼睛的处理,应该注重眼形、眼球、瞳孔三者的内在关联,注意表现其结构和神态。

有人总喜欢将眼睛画得过于细腻而以此来提神,但往往是事与愿违。

鼻子的处理要把握其正面、侧面及半侧面的典型角度,注意其仰视和俯视时的透视变化。

画嘴时要善于发现各种口形的性格特征及其与脸型的关系。

由此可见,处理好五官的各种角度的透视关系不是一件容易的事情。

在学习素描当中,其脸部有三停五眼的说法(三停,是将发际至下颌之间分为三等份,一停在眉线,二停在鼻底线,三停在下颌线;五眼,是指从正面角度看,脸的宽度为五只眼睛的长度之和),而服装人体中对于五官的表现是依照服装设计者的审美标准和时装设计的不同风格而处理的,常常带有更多的主观因素。

2. 脸型与五官 现实生活中人们的脸型各有特征,其五官的摆布也是千差万别的。

因此,要善于寻其不同的脸形与五官之间的关系,以及相似脸型的五官之间的区别等规律。

但是,服装人体中的脸形和五官的处理是从属于服装人体的整体效果的,与服装的整体效果也应是协调一致的。

3. 头型的处理 服装人体中的头型与其他绘画形式中的处理方法有所不同,这是因为服装人体本身是理想化的产物,所以,其头型的处理也是以完美为准则的,着重表现各种头型的显明的个性特征,用线应高度概括和提炼,以清晰地表现结构特征和形象特征。

另外,头型还可以用简略的方法来处理,用笔力求以少胜多,以一当十。

同时,应寻求其某种装饰味道和艺术情趣的显现,否则,会使作品显得单调和空洞。

&hellip;&hellip;

<<服装人体与时装画>>

编辑推荐

其它版本请见：《服装人体与时装画（第2版）》

<<服装人体与时装画>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>