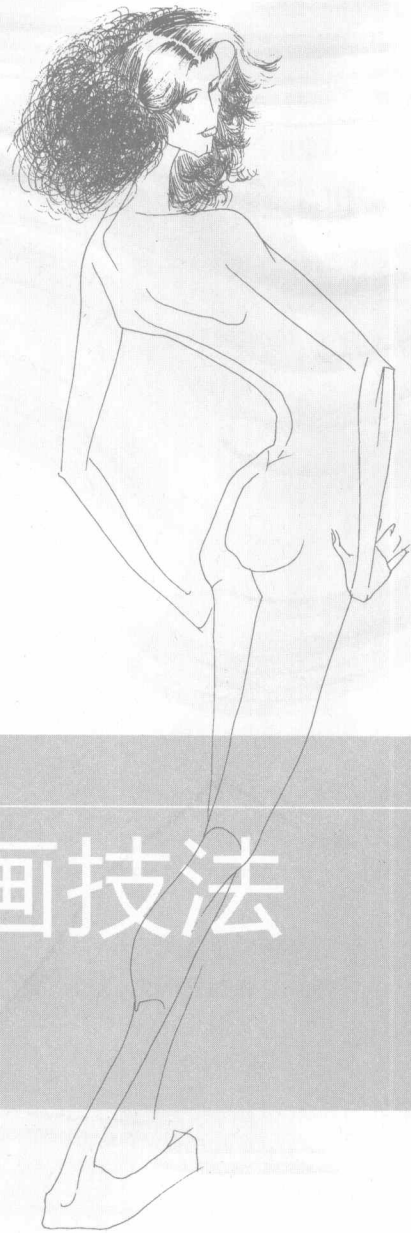


国家示范性高职院校精编实训教材



# 服装人体绘画技法

刘兴邦 著

河北美术出版社

# 前言

每个历史时期人们对人体的审美标准不同，因此古希腊、文艺复兴及现代大师们的绘画、雕刻的人体造型艺术是我们学习研究的典范。

服装是指在人体着装后所形成的一种着装状态，所以服装的整体设计也就是对这种着装状态的设计。设计当中的人体表现是基础中的基础。因此，对人体与服装之间的研究与探讨，是摆在服装设计师们面前的重要课题。

人体的表现通常有黄金分割法、百分比法和基准法三种。基准法是以人头的长度为标准单位与身体之间的比例关系，在服装人体表现中最为常用，本书也是以此为出发点，特别强调对人体表现、运用、创造能力的培养，全书力争具有较好的可读性、资料性、图文性、顺序性。

本书是作者在教学工作之余用了近十年的时间，汇集而成的。由于本人水平有限，书中错漏在所难免，敬请专家、同行们批评指正。

编者 2007盛夏于深圳

## 《服装人体绘画技法》参考课时安排

建议36课时 (4课时 × 3天 × 3周)

章节	课 程 内 容		课时
第一章 服装画人体的基本 知识 (2课时)	现实人体绘画		2
	服装人体绘画		
第二章 服装画人体教学 方法 (12课时)	基础训练		1
	工具、纸张、构图	1. 工具	
		2. 纸张	
		3. 构图	
	服装画人体局部的 画法	1. 面部五官的画法	1
		2. 面部与发型的画法	
		3. 手的画法	
4. 脚与鞋的画法			
应用与体验	1. 临摹面部、发式、五官、手脚绘画	10	
	2. 默写面部、发式、五官、手脚绘画		
第三章 人体比例 (22课时)	人体比例	1. 服装画标准人体比例	2
		2. 人体解剖	
		3. 不同年龄段的人体比例	
	人体重心		
	理想服装画人体的 表现	1. 明确构图	
		2. 方法步骤	
		3. 动态人体的画法	
应用与体验	1. 临摹服装人体绘画	10	
	2. 默写常见服装人体姿态	10	

# 目 录

<b>第一章 服装画人体的基本知识</b>	<b>&gt;&gt; 01</b>
一、现实人体绘画 .....	02
二、服装人体绘画 .....	04
<b>第二章 服装画人体教学方法</b>	<b>&gt;&gt; 05</b>
一、基础训练 .....	06
二、工具、纸张、构图 .....	06
三、服装画人体局部的画法 .....	06
<b>第三章 人体比例</b>	<b>&gt;&gt; 13</b>
一、人体比例 .....	14
二、人体重心 .....	15
三、理想服装画人体的表现 .....	17
<b>第四章 服装发式绘画赏析</b>	<b>&gt;&gt; 19</b>

第五章 服装人体绘画赏析	>>	55
附录	>>	87
参考文献	>>	89
后记	>>	90

# 第一章

## 服装画人体的基本知识

# 1

训练目的—1. 掌握现实人体绘画和服装人体绘画之间的区别；  
2. 强调服装画人体与服装设计的重要性。

课题时间—基本知识（1学时）、实训项目（1学时）

作业要求—常识性的了解服装人体绘画中的基础理论知识，基本概念区别。

参考书目—《服装人体与时装画》，刘云风，高等教育出版社

服装绘画对人体表现方式不同、目的不同、作用也不同。服装绘画中的人体与现实生活中的人体不同，同时它又有别于纯绘画艺术中的人体。服装画在正常人体比例的基础上，运用适度夸张、变形等方式，形成符合时装画要求的人体比例，服装画是从事服装设计表现的重要基础和依据，是每位设计工作者必须要熟练掌握的。

&gt;&gt;

## 一、现实人体绘画

&gt;&gt;

正常的人体比例一般是七至七个半头长，绘画中讲究“盘三、坐五、站七”。人体绘画的历史源远流长，中国敦煌壁画中的飞天人物是以装饰的人体描绘于墙壁之上，表现出东方人对人体美的一种追求。而闻名遐迩的意大利画坛巨匠列奥那多·达·芬奇的《维特鲁威人》被认为是当时在人体结构表现上最精确的大作之一，没有人比达·芬奇更了解人体的精妙结构，此画已成为现代文化的一种偶像。这幅名画上有一个极圆的圆

圈，圆的中间是一个标准的男性裸体，胳膊和腿向外伸展，手脚延伸后，刚好完全合在正方形和圆形的框架里，人体比例、结构完全符合黄金分割率。身高除以肚脐至地面的距离为1:1.618，肩膀到指尖的距离，然后用它除以肘关节到指尖的距离，臀部至地面的距离除以膝盖到地面的距离等都能测量到黄金比在每个局部的体现。（图1-1）

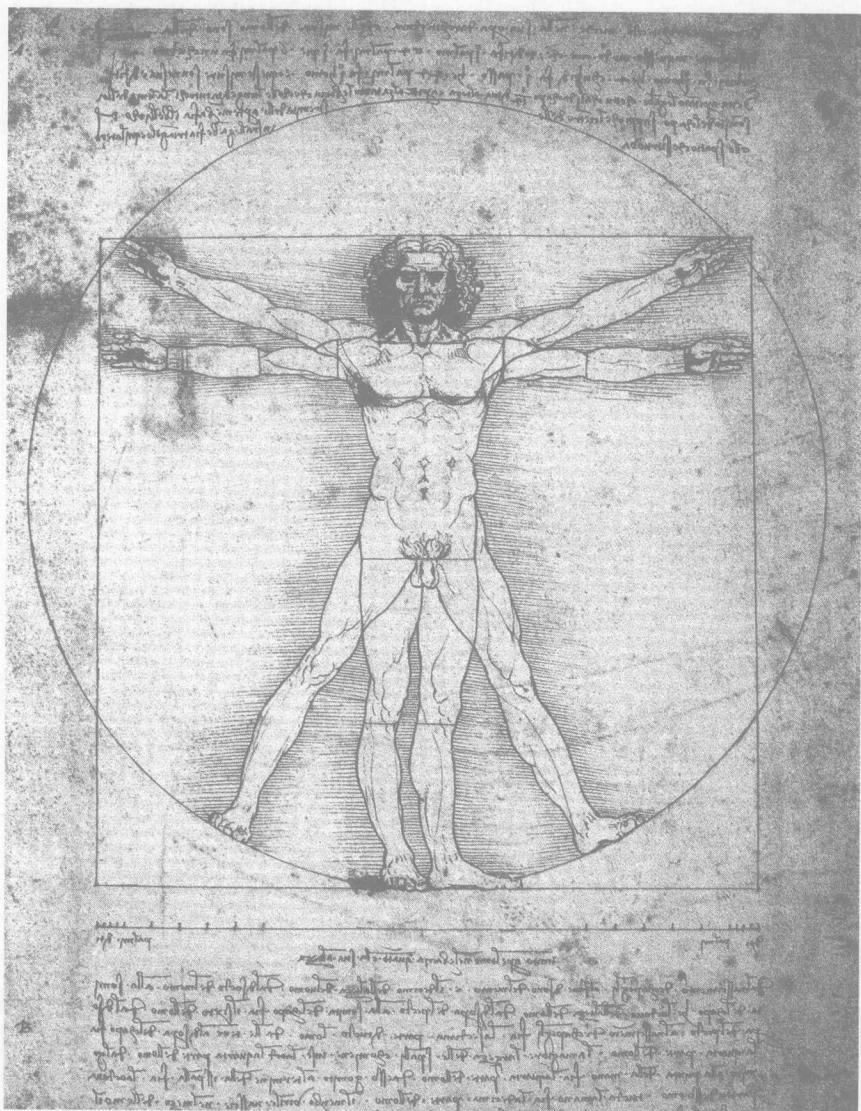


图1-1 维特鲁威人

此绘画表现画家对人体骨骼肌肉的认识准确而深刻。作者：达·芬奇

米洛斯的阿芙罗狄德（维纳斯），是一件祭祀雕像，是外在美和精神美的统一，这件作品体现着青春、健美的活力和高尚的美德。端庄的身材、丰腴的肌肤、典雅的脸庞、娟美的笑容、微微扭转的站姿构成了雕塑和谐优美的造型。虽然米洛斯的阿芙罗狄德的双臂残缺，反却诱发出人们美好的想象。（图1-2）

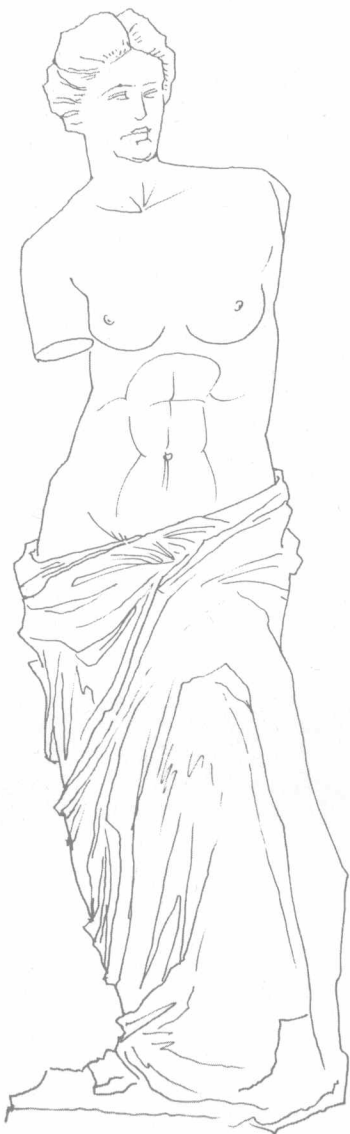


图1-2 米洛斯的阿芙罗狄德  
维纳斯是希腊神话中宙斯和狄俄涅之女，是爱和美的女神。  
作者：亚历山德罗斯

公元前5世纪，著名的希腊雕刻家波利克里特斯，为了能够表达出自己对运动员和英雄的美的喜爱，一生都在全力探索人体美的比例。他在《规范》中曾经说过：“人体以头为单位，其身体全长为7个头长为最美。”因此，他的杰作《持矛的人》就是按照7个头长的比例进行雕刻的。（图1-3）

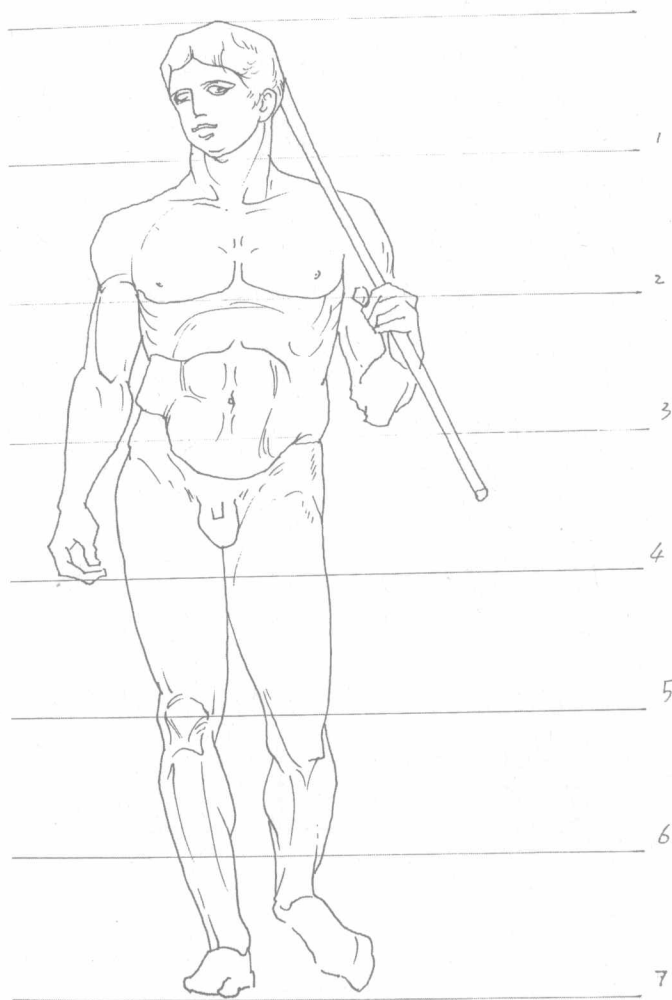


图1-3 持矛的人 古希腊  
作者：波利克里特斯



但是，并不是所有的人都认为7个头长是最完美的。早在公元前4世纪50年代，古希腊雕刻家留西波斯就提出了8个头长比例才是最美的。其实，古希腊的哲学家和艺术家们，经常把美和数字联系起来，他们建立了自己心目中理想化的人体比例——黄金比。而留西坡

斯的雕刻作品《拭汗运动员》就是按照8个头的比例完成的。（图1-4）

服装人体出于表现服装美的目的，人体比例一般为八个半头长，因此掌握标准的人体比例、结构、重心和局部的表现方法是至关重要的。

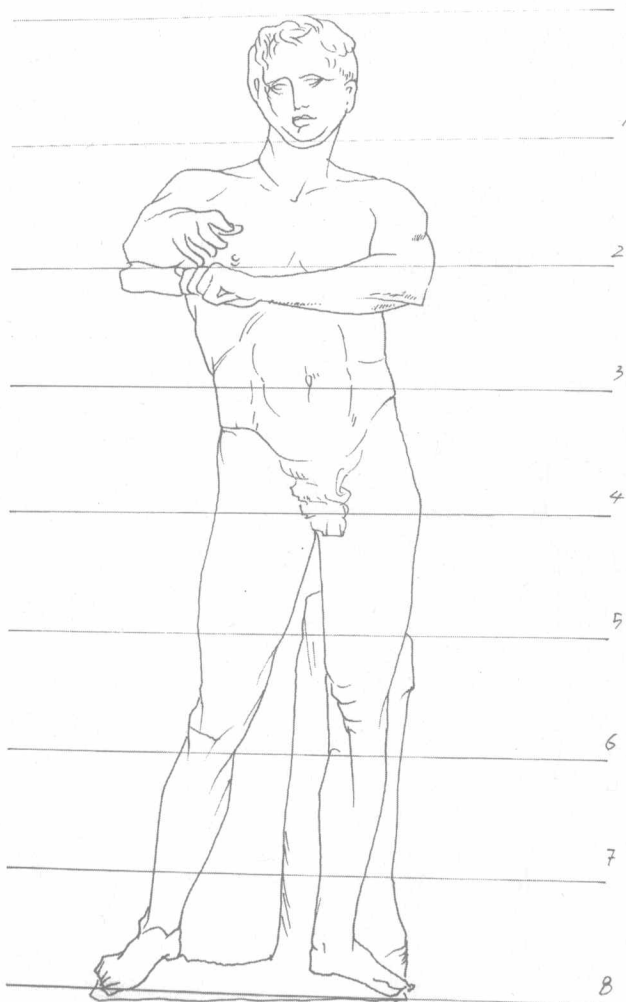


图1-4 拭汗运动员  
古希腊  
作者：留西波斯

&gt;&gt;

## 二、服装人体绘画

&gt;&gt;

人体是由各个局部组织在一起，服装人体中，每个细节的描绘直接影响着整体效果。通常初学者往往对人物的面部、发式、手脚等细节的描绘难以把握。一般的

规律是：从整体大形出发，处理好局部和整体之间的关系，不要把过多的精力放在人体局部细节的刻画上。

## 第二章

# 服装画人体教学方法

# 2

训练目的—1. 掌握人物面部、发式、五官、手、脚、各种角度的变化规律；  
2. 不同透视情况下的变化规律。

课题时间—基本知识（2学时）、实训项目（10学时）

作业要求—1. 让学生充分得到动手能力的培养，做到得心应手，为以后专业设计打下良好的基础；  
2. 临摹面部发式、五官、手脚绘画30幅；  
3. 默写面部发式、五官、手脚绘画20幅；掌握服装人体与现实人体之间的比例异同。

参考书目—《服装人体与时装画》，刘云风，高等教育出版社

学习服装画是一个循序渐进、熟能生巧的过程，只有达到一定的量才能由量变发展到质变。初学者不能求之过急。最简单有效的途径是先从临摹入手，在大量的临摹与写生过程中，掌握并理解人体的变化规律，哪些是可变的，哪些是不可变的。临摹时对一个动态的反复描绘后，要用默画的手法重复，然后再对照原稿寻找差距，多次反复一定会有意外的收获。

&gt;&gt;

## 一、基础训练

&gt;&gt;

基础训练的目的就是让设计者具备较好的造型能力，并最终为今后的设计提供帮助，为设计师走向更高的领域打下坚实的基础。本环节的基础训练提供了详细

的基本绘画方法，但是最重要的还是要多画、多练、多琢磨，水滴石穿，总有一天会画出自己心中的至美。

&gt;&gt;

## 二、工具、纸张、构图

&gt;&gt;

### 1. 工具

自动铅笔、签字笔、针管笔、美工笔、毛笔、麦克笔、橡皮

### 2. 纸张

打印纸（A3、A4）、素描纸

### 3. 构图

在画面中确定人体上下左右的位置，一般情况是头顶至纸的上端边缘距离留白位置小一些；脚的边缘至纸的下端边缘留白位置要大一些；（构图上画面人物在纸中所占的比例位置即所谓的天小地大）人物的视觉方向空间要多一些，反之则少。人体在画面上大小位置要适中，人物太大画面会显得很满，有顶天立地之感；人物太小画面显得很空，不能过分偏左或偏右，常用的布局方法是上下左右大小位置要适中。

&gt;&gt;

## 三、服装画人体局部的画法

&gt;&gt;

### 1. 面部五官的画法

服装画中面部的刻画不能等同于其他绘画的要求，不必做深入细致的描绘，只要能掌握住一个普遍美的表现方法即可，即所画的面部、五官比例正确，轮廓清晰，概括简洁。

#### （1）正面

头部可概括为一个椭圆形的球体，面部比例和位置素有“三停五眼”之说。“三停”是指发际到眉弓、眉弓到鼻底、鼻底到下颌之间分别是三等分，这是头部在

没有发生仰、俯、变化时的比例。“五眼”是指头部正面的纵向比例，头部的正面宽度相当于五个眼睛的宽度，外眼角至耳轮各为一只眼睛的宽度，两眼之间为一只眼睛的宽度，加上眼睛本身即为“五眼”。嘴位于鼻底至颌部纵线的三分之一处。嘴的长度大约在两眼瞳孔的位置，耳朵上与眉弓齐平，下至鼻底结束，头顶部与发际之处相当于“三停”中“一停”的比例。

## (2) 侧面

头部的侧面比正面略宽，看上去接近正方形，耳朵的位置处在侧面面部的中间。(图 2-1)

眼睛是传递喜、怒、哀、乐的重要器官之一，服装画中眼睛的刻画占有举足轻重的位置。正常情况下光源都是从上方照射到下方，因此，上眼睑的轮廓线重过下眼睑的轮廓线，上眼皮的厚度会产生投影，眼球的上端约在五分之一处被上眼睑遮盖着。画眉毛时，注意和

眼睛的方向要一致，强调出眉毛随眉弓骨的转角而发生变化，由内向外自由的弯度。常规画法是内重外轻，再根据眉毛的走势用笔。眼睫毛是上深下浅，上长下短，睫毛都集中表现在外眼角处，注意睫毛的自由弯度。

(图 2-2)

鼻子处在面部中央位置，没有太多的表情变化，画时注意鼻翼要圆满，左右要对称，鼻梁正面与侧面的分界线是关键。鼻子在服装画中有时可省略不画。

(图 2-3)



图2-1 头部正面、侧面

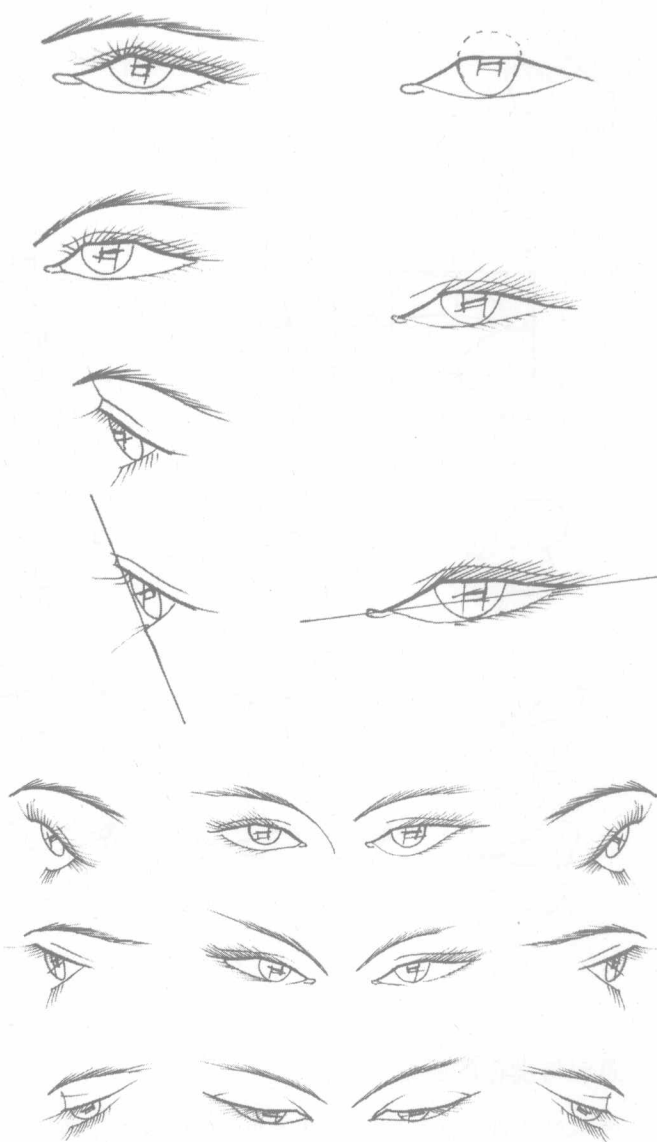


图2-2 眼睛各种角度、透视的画法

服装画里嘴和眼睛是能够起到表情变化的重点部位，例：厚唇给人温柔、薄唇给人理性智慧。画的时候强调出嘴半圆形轮廓，嘴角向上方深深翘起，两唇之间的轮廓线较重，下唇比上唇略厚些，根据画面色彩的需

要有时可改变嘴唇的颜色，或画出像涂有口红的感觉。画半侧面的嘴唇时，注意透视变化，正侧面的上唇高于下唇。（图2-4）

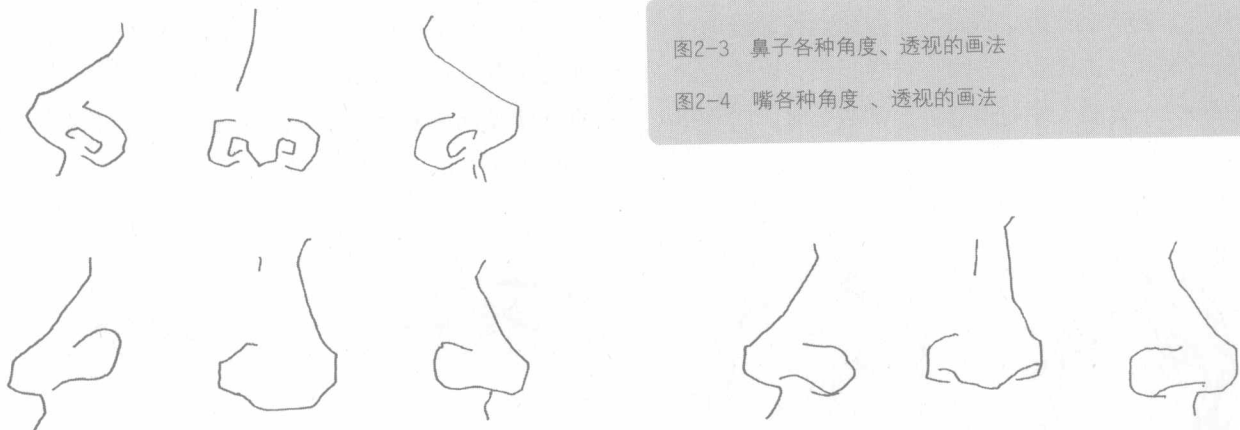
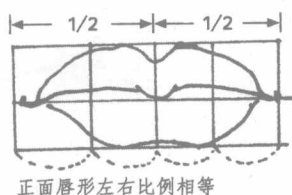
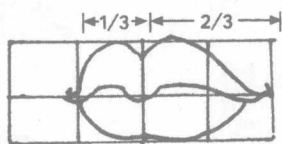


图2-3 鼻子各种角度、透视的画法

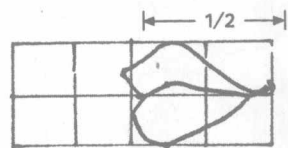
图2-4 嘴各种角度、透视的画法



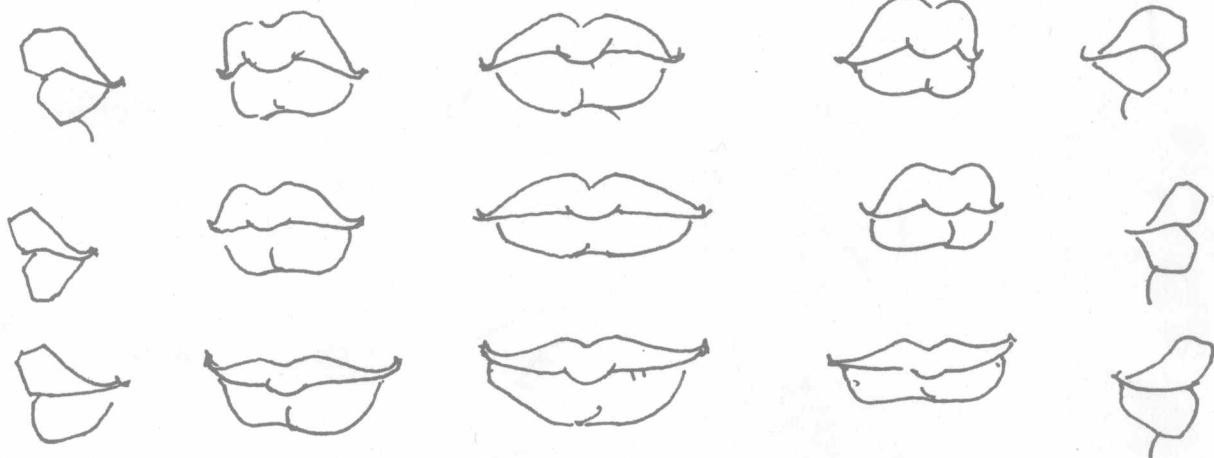
正面唇形左右比例相等



半侧面唇形产生变化，侧向一方大约少1/3左右



侧面时只需画出唇形的一半



## 2. 面部与发型的画法

头部的表现在服装绘画里处于次要的位置，多数作品都以简洁、省略的手法来表现。因为服装画着重解决的是服装的整体穿着搭配与协调的关系，如果面部五官刻画地过于复杂，会影响画面的视觉中心，起到的不

是画龙点睛，而恰恰是相反的效果。恰如其分的刻画应与整体服装的气势统一。

### (1) 头部正面的画法

先确定头部的基本形状（椭圆型），然后分别画出“三停五眼”和中轴线，再具体刻画五官、头发及颈部的位置。

### (2) 头部侧面的画法

侧面最容易反映出人的典型特征，画法与正面相同，只是五官的角度发生变化。

### (3) 头部仰视的画法

由于透视上产生变化，整个“三停”的横线全部向上成圆弧形变化，头顶至眉弓之间的纵向相对缩短。眉与眼的距离加宽，两眼角和两眉梢向面部的两侧延伸，鼻子底部加宽，可以看到鼻孔，鼻梁变短，下颌突起，耳朵也随之产生特殊变化，颈部肌肉明显。

### (4) 头部俯视的画法

俯视与仰视的画法正好相反，头顶至眉弓之间面积增大，下颌比例缩短，耳朵的位置随着透视上移。

### (5) 男女面部的画法

男女两性之间的差别在于男性外轮廓为方正，颈部

粗壮，肌肉发达，眼睛较细窄，眉毛浓重，发际线靠后等特征；而女性恰恰相反，面部外轮廓圆顺清秀，颈部修长，眉毛弯细且长，鼻子圆润，嘴部表情丰富。在表现男性的时候用线要刚直、顿挫，女性用线则圆细。

(图 2-5)

### (6) 发型的画法

服装画里发型一直是设计师所刻意追求的，它与眼睛一样共同处在一个重要位置。发式代表着人的思想、个性追求，显示时代的潮流，青春健康的再现，发型的改变常常使人惊叹不已。无论头发的长短曲直，赤橙黄绿，一定要画出发发是从头皮中生长出来的，这一点至关重要。把头发分成几大组来描绘，画完后会显得很完整有规律。(图 2-6)



图2-5 面部与发型的画法



图2-6 发型的画法

### 3. 手的画法

动物与人类的区别在于人有一双运用自如的手，手在人体的组成中是最为灵活的部分，手被看做是传达感情的大师，手会把人们在面部表情中所隐藏的东西暴露出来。由于性别、年龄、运动的关系，手可分为儿童、青年、老年、男女的手。

人体中最难画的该算是手的部位，由于手的组成部分过于复杂，并且它能做出各种优美的动作，所以表现起来有一定的难度，如果了解并掌握住手的组成和变化规律，画起来就会容易许多。手可分为手掌（手掌与腕关节相连）、手指两大组成部分。一般服装画要求手指长于手掌，而且手指的每一处关节不要过于刻画，要分组来完成，即无名指和拇指自然分开，其余三指组合为一个小整体。女性手指要画得优美修长，适当的夸张。手的长度相当于从脸的下颌至发际的长度。（图 2-7至图2-9）

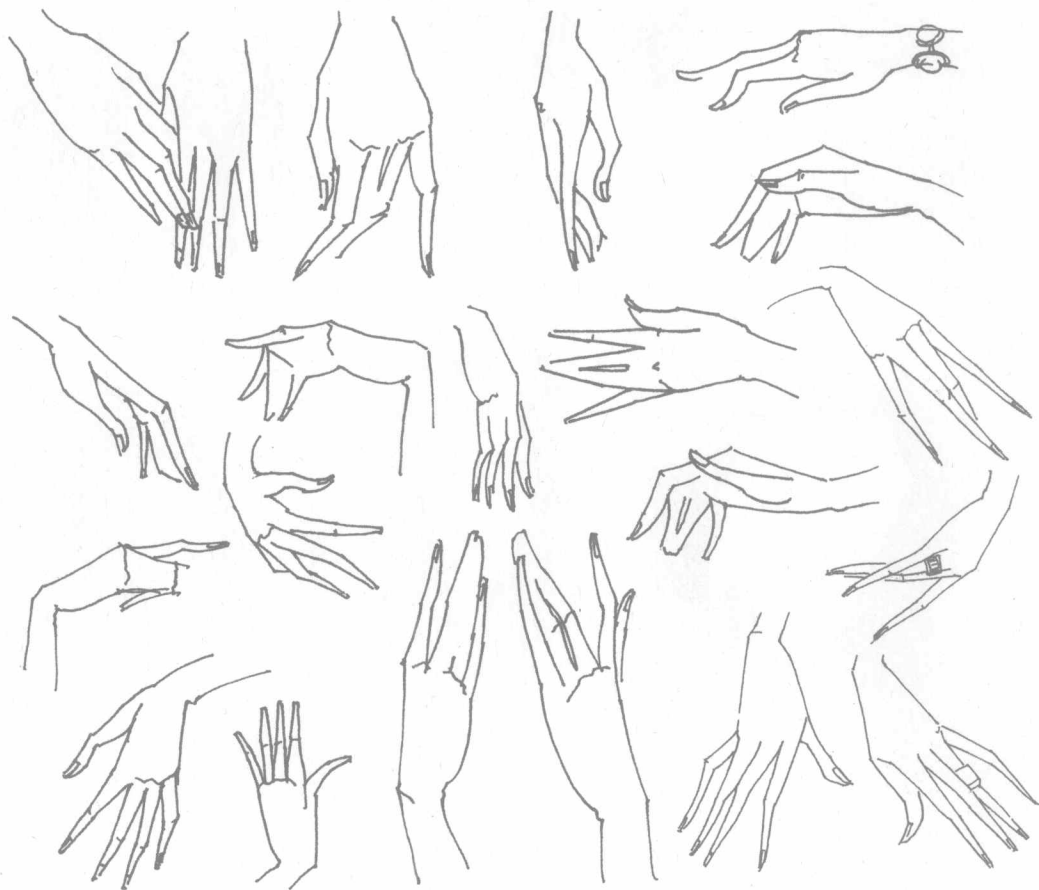


图2-7 手的画法

图2-8 手的画法



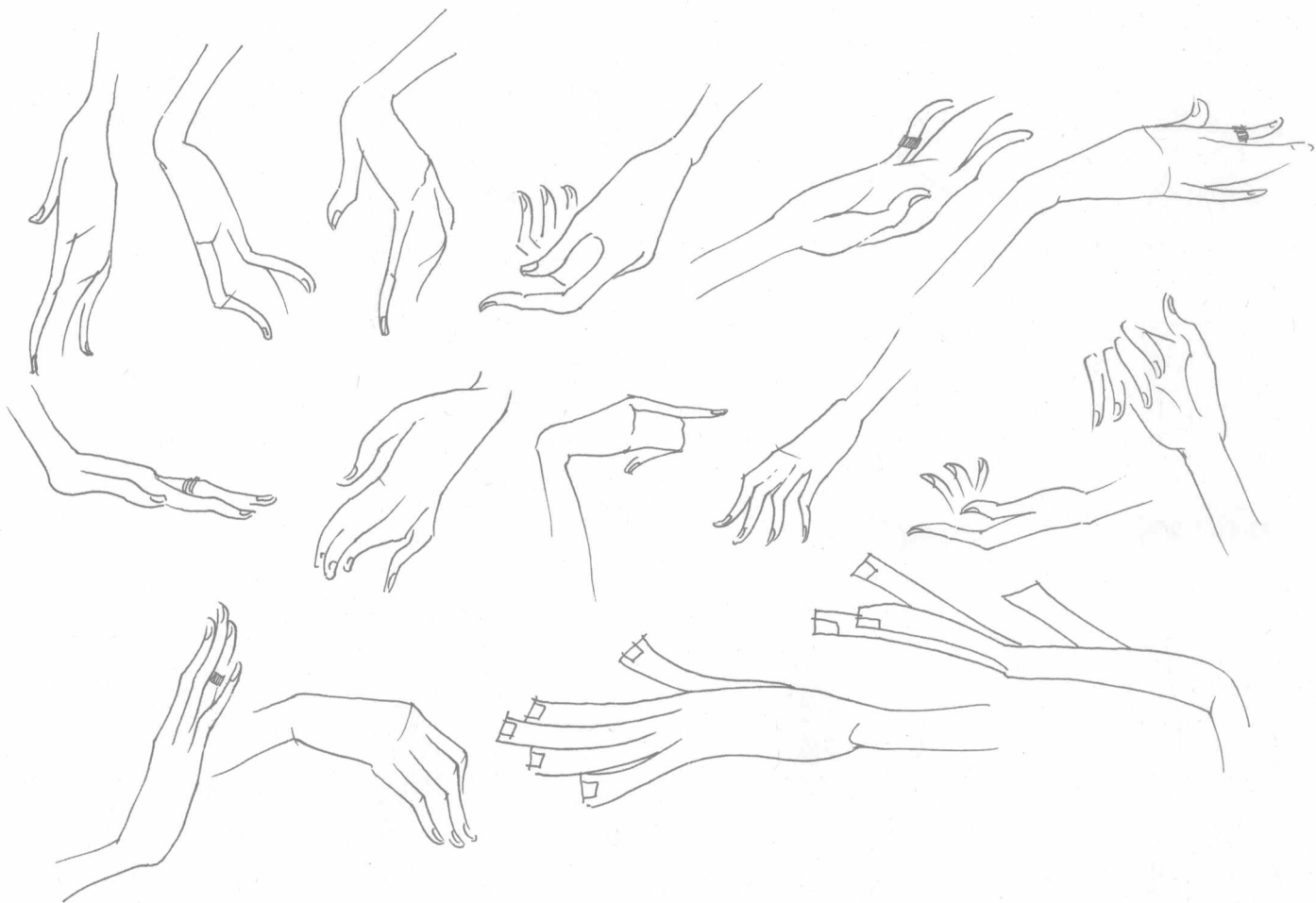


图2-9 手的画法

#### 4. 脚与鞋的画法

人体的站立和千姿百态的动作，归根到底都集中在脚部的支撑点上，脚的动作、角度、透视正确与否有利于姿态的稳定性，脚部造型会增添服装画的情趣感。

服装画中有关脚的表现都与鞋子紧密相连，很少有赤脚的作品。鞋子的造型各异、丰富多彩，画时通常先画出脚的动态，然后把与服装相连的鞋子套在脚的外

面，富于变化的款式只能在脚的外围进行设计。具体描绘时，要注意鞋背、鞋底与鞋跟的透视变化，双脚站立，如果不在同一水平线上就要考虑鞋子前后大小的变化。脚部踝关节的骨骼组织很复杂，人体直立时，脚踝骨内低外高，千万不能画错方向。（图2-10至图2-13）





图2-10至图2-13 脚与鞋的画法