

国际时尚设计丛书·服装

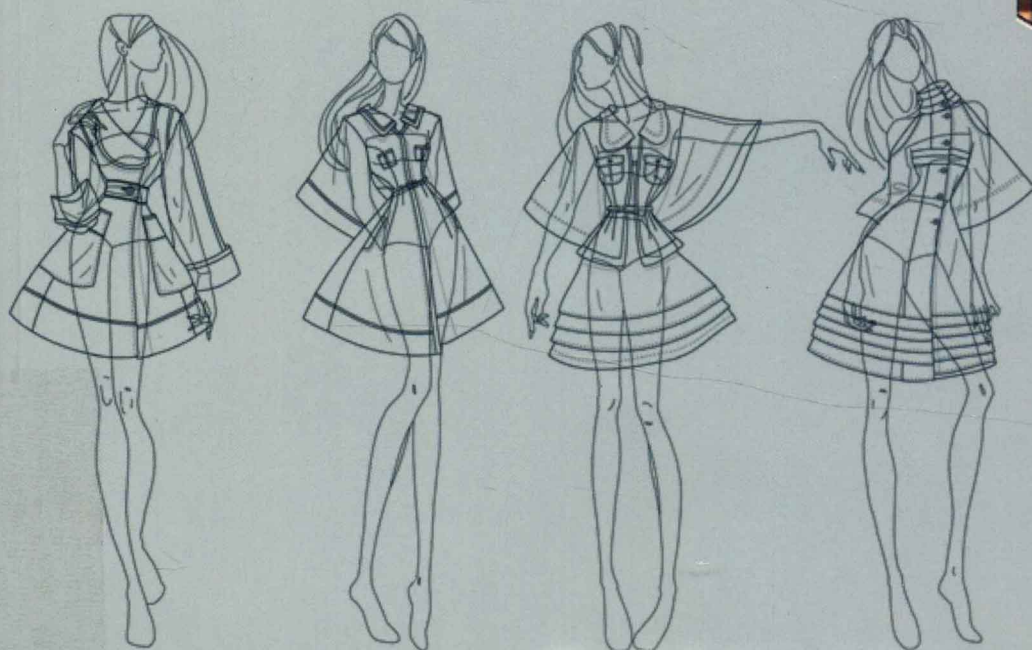
人体动态与 时装画技法

FIGURE POSES FOR FASHION ILLUSTRATORS

250个人体动态图可供扫描、临摹、复制，令你达到专业水准

【英】莎·塔赫马斯比 著

钟敏维 刘驰 刘方园 译



 中国纺织出版社

目录

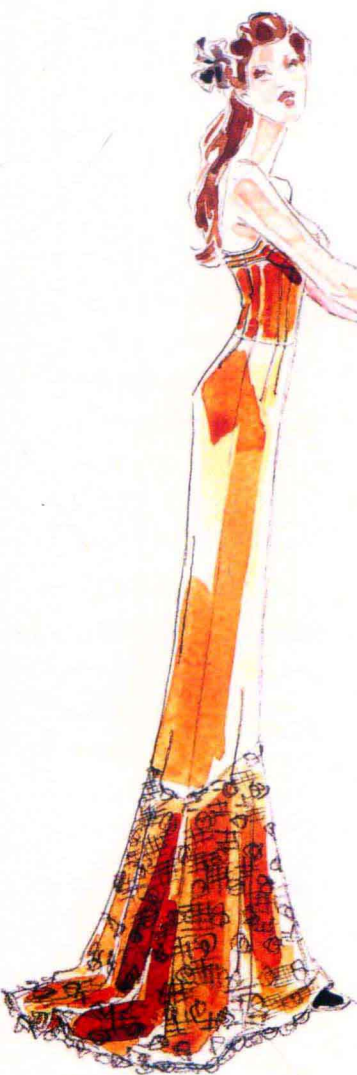
引言	6	舞会礼服裙	60	领子的四分之三侧面图	114
本书使用指南	7	婚纱礼服裙	62	鞋靴	116
绘制时装画的步骤	8	特殊场合晚礼服	64	手袋	118
专业术语	10	正式/半正式晚礼服	66	基本款男装	120
工具与材料	13	休闲风格的泳装与内衣	68		
		奢华风格的泳装与内衣	70		
		合体型专业运动装	72	第三章 渲染技法	122
第一章 时装动态人体图	14	经典男装	74	皮革	124
服装类型介绍	16	休闲男装或便装	76	PVC	125
经典奢华的设计师品牌休闲装	20			蕾丝	126
优雅的设计师品牌休闲装	22			透明薄纱	127
中高档休闲装	24	第二章 基础服装款式图	78	印花棉布	128
青春时尚的休闲装	26	合体上衣	80	动物图案	129
成熟时尚的休闲装	28	针织与机织上衣	82	灯芯绒	130
青少年休闲装	30	捏褶上衣	84	牛仔布	131
女士休闲装	32	短袖衫	86	针织物	132
大码女士休闲装	34	连身袖衫	88	弹性休闲装面料	133
西服套装	36	合体短裙与A型短裙	90	珠片	134
青年职业装	38	长款裙与褶裙	92	条纹	135
专业人士职业装	40	长裤的正面效果	94	人造毛皮	136
休闲连衣裙	42	长裤的侧面效果	96	粗花呢织物	137
日装连衣裙	44	各种长度与造型的短裤	98	丝缎	138
职业裙装	46	短款日装连衣裙	100	天鹅绒	139
鸡尾酒裙	48	无袖日装连衣裙	102	数码渲染技法	140
夜礼裙	50	鸡尾酒裙	104		
吊带连衣裙	52	廓型修长的晚礼服	106		
时尚的青少年外套	54	晚礼服的侧面效果	108	致谢·作者鸣谢	143
设计师品牌外套	56	西服上装	110		
大衣与披风	58	休闲上装	112		



人体动态 与时装画技法



国际时尚设计丛书·服装



人体动态 与时装画技法



[英] 莎·塔赫马斯比 著
钟敏维 刘驰 刘方园 译



中国纺织出版社

内 容 提 要

绘制比例恰当的动态人体图是绘制时装画的基础。如果没有合适的人体图作为基础,那么无论将服装绘制得多详细和准确,也无法表达出设计师的意图。有很多设计师灵感丰富,但不能准确绘制人体往往成为他们设计创作中的遗憾。

本书展示了大量不同比例、不同特点的时装人体图和服装设计元素,为您提供了绘制着装效果图的方法,这些方法能用于表现各种服装和设计风格。

原文书名: FIGURE POSES FOR FASHION ILLUSTRATORS

原作者名: SHA TAHMASEBI

© Quarto publishing plc, 2011

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or distributed in any form or by any means without the written permission of the copyright owner.

本书中文简体版经Quarto Publishing plc授权,由中国纺织出版社独家出版发行。

本书内容未经出版者书面许可,不得以任何方式或任何手段复制、转载或刊登。

著作权合同登记号: 图字: 01-2011-0767

图书在版编目(CIP)数据

人体动态与时装画技法 / (英)塔赫马斯比 (Tahmasebi, S.) 著; 钟敏维, 刘驰, 刘方园译. —北京: 中国纺织出版社, 2012.4

(国际时尚设计丛书·服装)

原文书名: Figure Poses For Fashion Illustrators

ISBN 978-7-5064-8171-7

I. ①人… II. ①塔… ②钟… ③刘… ④刘… III. ①时装—绘画技法 IV. ①TS941.28

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 260596 号

策划编辑: 华长印 刘 磊 责任编辑: 韩雪飞 版权编辑: 徐屹然

责任校对: 余静雯 责任设计: 何 建 责任印制: 陈 涛

中国纺织出版社出版发行

地址: 北京东直门南大街6号 邮政编码: 100027

邮购电话: 010—64168110 传真: 010—64168231

<http://www.c-textilep.com>

E-mail: faxing@c-textilep.com

北京利丰雅高长城印刷有限公司印刷 各地新华书店经销

2012年4月第1版第1次印刷

开本: 889×1194 1/16 印张: 9

字数: 105千字 定价: 49.80元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社图书营销中心调换

目录

引言	6	舞会礼服裙	60	领子的四分之三侧面图	114
本书使用指南	7	婚纱礼服裙	62	鞋靴	116
绘制时装画的步骤	8	特殊场合晚礼服	64	手袋	118
专业术语	10	正式/半正式晚礼服	66	基本款男装	120
工具与材料	13	休闲风格的泳装与内衣	68		
		奢华风格的泳装与内衣	70		
		合体型专业运动装	72	第三章 渲染技法	122
第一章 时装动态人体图	14	经典男装	74	皮革	124
服装类型介绍	16	休闲男装或便装	76	PVC	125
经典奢华的设计师品牌休闲装	20			蕾丝	126
优雅的设计师品牌休闲装	22			透明薄纱	127
中高档休闲装	24	第二章 基础服装款式图	78	印花棉布	128
青春时尚的休闲装	26	合体上衣	80	动物图案	129
成熟时尚的休闲装	28	针织与机织上衣	82	灯芯绒	130
青少年休闲装	30	捏褶上衣	84	牛仔布	131
女士休闲装	32	短袖衫	86	针织物	132
大码女士休闲装	34	连身袖衫	88	弹性休闲装面料	133
西服套装	36	合体短裙与A型短裙	90	珠片	134
青年职业装	38	长款裙与褶裙	92	条纹	135
专业人士职业装	40	长裤的正面效果	94	人造毛皮	136
休闲连衣裙	42	长裤的侧面效果	96	粗花呢织物	137
日装连衣裙	44	各种长度与造型的短裤	98	丝缎	138
职业裙装	46	短款日装连衣裙	100	天鹅绒	139
鸡尾酒裙	48	无袖日装连衣裙	102	数码渲染技法	140
夜礼裙	50	鸡尾酒裙	104		
吊带连衣裙	52	廓型修长的晚礼服	106		
时尚的青少年外套	54	晚礼服的侧面效果	108	致谢·作者鸣谢	143
设计师品牌外套	56	西服上装	110		
大衣与披风	58	休闲上装	112		



引言

对服装设计师而言，最振奋人心而又充满挑战的工作，便是清楚地向外界传达自己的观点并让人信服。这往往要通过服装效果图来形象地表达。本书提供了三种基本的要素（创作素材）和一些固定模板，学生或插画家可以利用它们来创作专业而精致的时装画。

三种基本要素如下：

- 多种动态的时装人体图
- 基础服装款式图
- 设计元素和面料

本书展示了大量不同比例、不同特点的时装人体图（大多依据真人模特绘制而成）和各种服装设计元素。读者可以选择简单的人体动态开始练习，也可以从增加服装款式图入手，利用并修改这些服装款式图，从而创作出独特的个人设计。练习时要注意保持时装人体比例，同时要真实而巧妙地表现人体着装时服装的褶皱和悬垂效果。

采用多种媒介表现不同面料效果的技巧将在本书的最后由特邀艺术家展示。

莎·塔赫马斯比
(Sha Tahmasebi)

本书使用指南

第一章

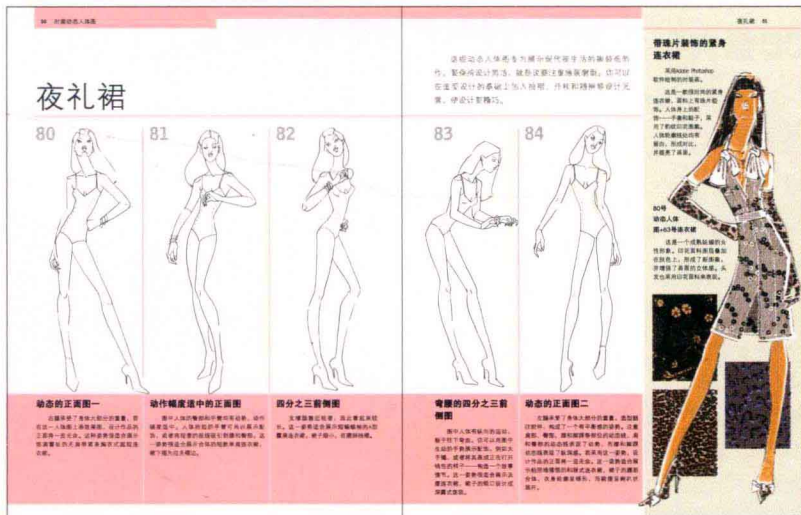
动态人体图

(第14~第77页)

本章囊括了近150个不同姿态的人体图，它们可以作为服装设计和插画创作的模板。本书将人体图编号并分类，但请不要被分类局限，也许你通过浏览本书，从中可以找到完美的动态人体图来展现服装构思。

在背景处通过按比例缩小的动态人体图来展示服装

动态人体图类别



每一类人体图都采用了特定的姿态

从正面到四分之三侧面的动态人体图

利用本书第78~第121页提供的服装款式为动态人体图添画服装，并使用第122~第142页介绍的渲染技法进行润饰



第二章

基础服装款式图 (第78~第121页)

本章展现的是基础服装造型。你可以从中选择创作原素，进行自己的独特设计。本章主要向读者展示如何在动态人体图上画服装，还有如何为服装添加恰当的设计元素。

图中人体选自第一章。作为人体模板，它按此页的服装比例缩放

图中套用的人体模板选自第一章。该图是人体着装后的时装画

第三章

渲染技法 (第122~第142页)

渲染是指对着装后的人体图进行明度、色调和色彩的处理。在给服装上色时，应考虑以下五个要素：背景或主色调、高光、阴影、图案和肌理。本章阐释了如何渲染一些常见的图案和纺织肌理。在渲染前，要对这五个要素进行细致的构思，有助于避免在绘画中出现混乱的色彩搭配。

面料小样

渲染步骤



绘制时装画的步骤

CD盘内容

随书附赠的CD盘中包含的所有线稿插图，可供读者打印出来使用，或者直接导入设计软件中。该CD盘与MAC系统和PC系统均可兼容。CD盘中的文件夹编号与本书使用的人体图和服装编号相对应，图像收录在每个对应的文件夹中。

本书及附赠的CD盘中所包含的线条插图可以使用，可作为学生、服装设计师创作的参考资料。图像可供个人免费复制和修改，无须告知版权所有。（使用权限见版权页信息）

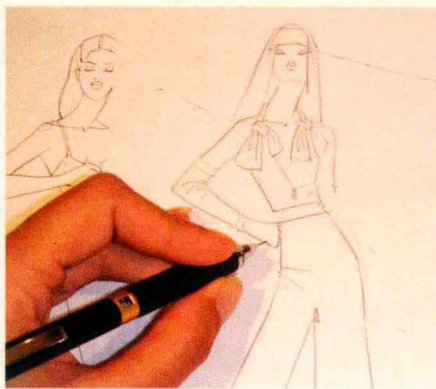
本书插图的应用途径很多，可以用于手绘渲染、设计软件处理，或者两种技法混合使用。以下介绍的是渲染着装人体的具体步骤以及如何创作“时装系列”。关于手绘和电脑绘制着装人体的详细内容见第122~第142页。

手绘建议：“基础服装款式图”一章中的服装与动态人体图比例不匹配，所以需要调整其中一项的大小，可用手工调整或使用复印机。当然，你也可以将这些资料作为灵感源来展开创作。本书为每一组服装都提供了一个等比例的人体图，你可以从临摹开始。

绘制时装画



1 选择一件服装和一个适合该服装的动态人体图。在此选择适合表现鸡尾酒裙装和夜礼服的人体图作为示例。你可以直接从本书寻找相关图片，或者从CD盘中选择恰当的图像，也可以复印你想要的动态人体图和服装。



2 将选中的人体图放在透写台上，然后在上面覆一张白纸。把想用的服装图放在旁边，以便你能看清细节。在透写台亮着灯且能看到所选服装的情况下，利用透写台进行手绘，在动态人体图上添画服装。透写台亮着灯时，白纸下的动态人体图将清晰可见，你也可以直接在电脑设计软件中进行绘制。



3 添加你想要的细节，包括发型、配饰，比如鞋子、包、首饰、太阳镜。

创作时装系列

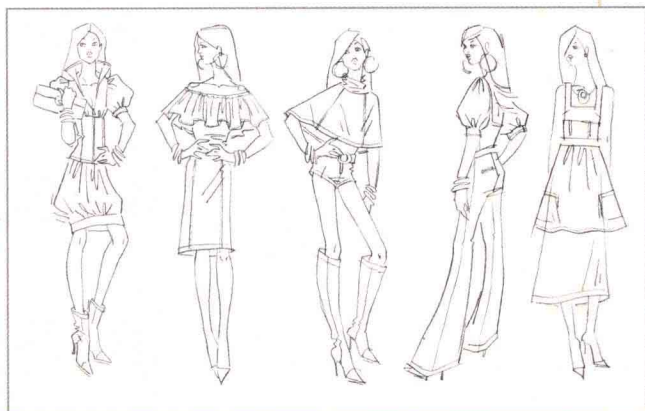


1 选择一组动态人体图，并将其置于透写台上。这里的一组人体是从“动态时装人体：奢华的设计师品牌休闲装”中选择的（第20、第21页）。

2 将白纸放在动态人体图的上面，并用双面胶固定。如果你打算用色彩进行渲染的话，请使用马克笔专用纸或者水彩纸。

3 在透写台亮着灯时，你可以清楚地看见下面的人体图轮廓。顺着人体图的可见部分勾出轮廓，然后再添画合适的服装。

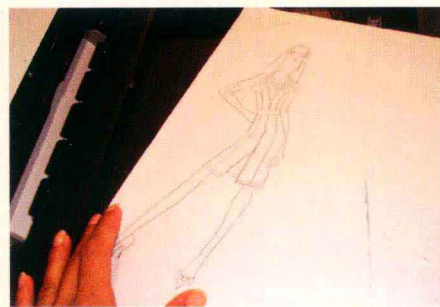
4 绘画过程要快速而自然。你的目标应该是，一想到什么，就立刻将其呈现在纸上。



4 现在，你已经得到一个待渲染的着装人体图。你可以采用水彩、马克笔或彩色铅笔来进行渲染，也可以继续用电脑设计软件来进行处理。



5 为你所选的服装确定一种适合的面料。为了与服装的穿着场合相匹配，这里所选的是动物图案的缎子和珠片面料。



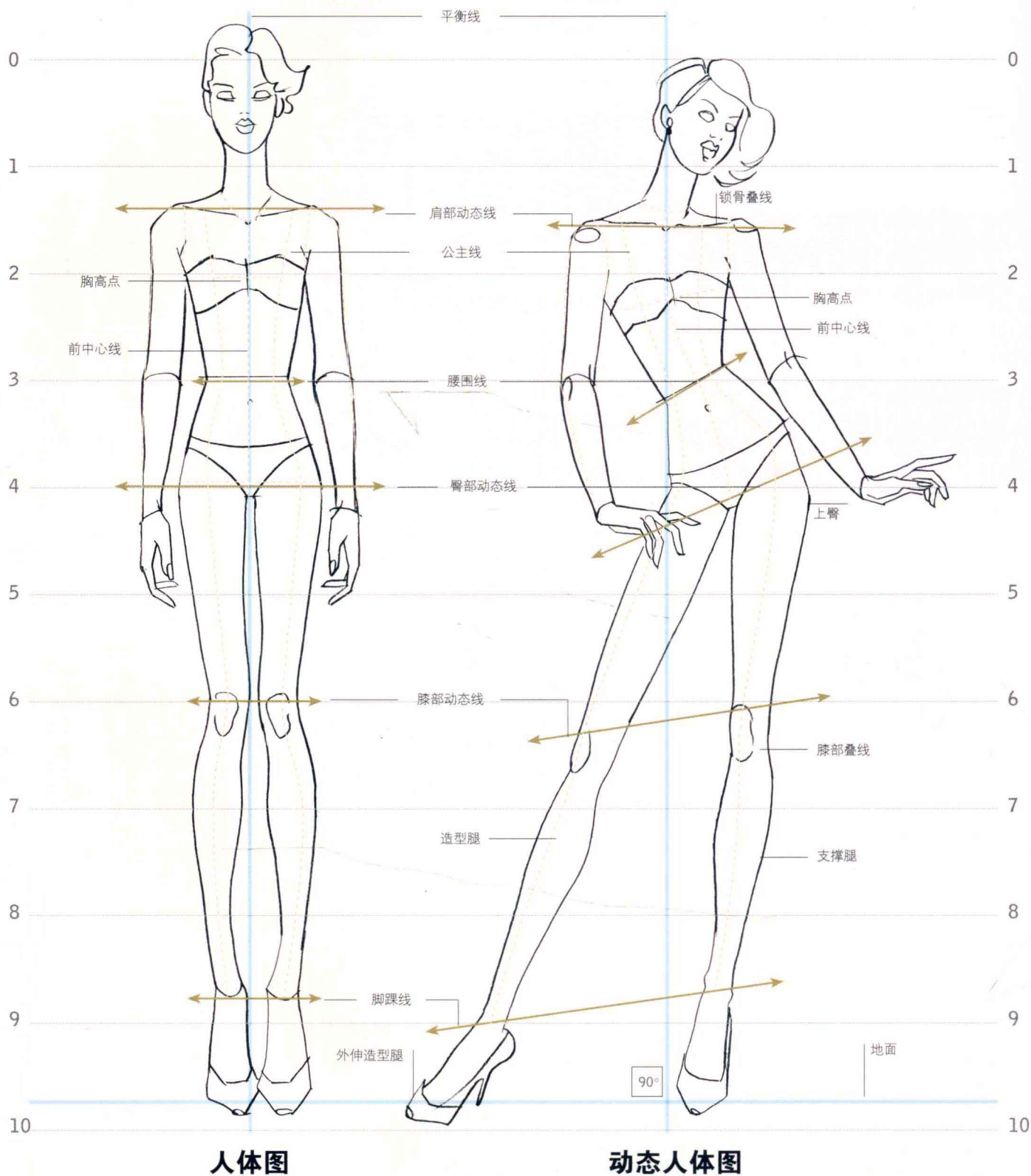
6 扫描面料样品和着装人体图。

7 采用Adobe Photoshop 软件渲染着装人体图。电脑绘制时装画的详细步骤见第140~第142页。你可以从头至尾看到时装画的绘制过程。



专业术语

对于绘制时装人体图和服装时常用的专业术语，下文给予了解释。



描述时装 人体图的术语

动态线（倾斜线）：这是由于身体各部位（主要是肩部、腰部和臀部）的运动和倾斜所构成的辅助线。辅助线也能帮助确定膝部和脚踝的关系。

胸高点：乳房的最高点。

平衡线：是一条从颈窝开始垂直至地面的辅助线。它的作用是帮助动态人体达到平衡和稳定。为了避免人体显得站立不稳，我们可以先画一些辅助线，然后以平衡线为参照画出双腿。

着装和缝合辅助线：它们是人体图上的辅助线，能辅助我们准确地画出服装。正如平衡线对未着装人体图的作用，这些辅助线对于为人体图“着装”有相同的作用。在画草图时，它们有助于将服装恰当而平衡地覆盖在人体图上。人体有前中心线和后中心线，而服装也有对应的中心线。服装的中心线及缝合线应该与人体的相对应，它们是服装细节设计，如纽扣、拉链、缝迹、口袋、领子等的基础。主要的辅助线有前后中心线、公主线、袖窿线、领开口线、腰围线、臀围线和腹股沟。手臂和腿都有各自的前后中心线，这对于准确地给人体添画服装起到辅助作用。

动态人体：指运动姿态的人体，一般而言，是指臀部或肩部运动或者两者同时运动的人体。

上臀：是指偏离平衡线的臀部位。上臀常常与支撑腿相连。

叠线：身体部位的细微差别线。皮肤之下的人体结构有时微微显现，比如肌肉、骨骼和肌腱，或者是因人体的转动和弯曲而产生线条。画上这些线条会使人体图看起来有立体感，例如，描绘锁骨、颈窝、膝部和肩胛骨的造型线。给人体图添画上服装之后，其中一些部位将被服装掩盖，另外一些则依然可见。

造型腿：指可以围绕身体自由转动和摆造型的一条腿，而身体大部分的重量由支撑腿承受。将造型腿画得比支撑腿稍长一点，这样就能使人体图显得真实；但是由于人体能够摆出各种各样的姿态，这一技巧并不适合所有的情况。

支撑腿：在许多常见的动态人体图中，支撑腿承受了身体大部分的重量。也有一些动态人体图是由两腿共同承受重量的。支撑腿会使臀部大大偏离平衡线，然后在脚部又重新靠拢平衡线。重要的是，为了使人体图能真实并且舒适地站立而不是在画面上倾斜，一定要让支撑腿在脚部或者地面上向平衡线靠拢。

描述着装 人体图的术语

折痕、褶皱、痕迹这些术语可以互换使用。

面料褶皱的位置：面料褶皱主要位于服装的以下两大部位。

1. 轮廓线（服装廓型）：

a. 面料沿身体曲线所形成的褶皱。

例如分布在腰部、膝部、肘部和脚踝的褶皱。

b. 透视曲线。

下摆和领围、袖窿、克夫和侧片的曲线。透视曲线决定了人体穿着服装后的整体造型、角度以及弧线，例如凹凸面和倾斜下摆。透视取决于人体相对于观察者的方位。

2. 面料本身的褶皱：在服装内部。例如由于人体运动和面料的重量与悬垂所形成的褶皱。

面料褶皱的类型及形成原因

因：请记住，以下这些因素共同决定了服装在人体上的整体悬垂效果。但是，为了学习和区分，服装上形成的面料褶皱被分为以下几种。

- **面料：**面料本身可构成褶皱，这取决于纺织面料固有的性质，诸如面料重量、纤维成分、织物组织、针织或机织。

- **服装结构：**设计元素和服装结构可引起面料褶皱，如接缝、褶裥、碎褶、皱边等。

- **人体造型：**人体外形和大小可引起面料褶皱。由于重力牵引，使面料悬垂且附着于人体，从而产生衣纹。

- **人体运动：**人体自身运动可引起面料褶皱。



设计元素术语

箱形褶裥：左右对折的褶裥。

垂瀑缘饰：下垂的褶皱，是指面料通过斜裁、悬垂而形成的垂直衣褶。

垂褶：在面料上固定两点，使面料余量在两点间垂下和环绕，这种设计元素叫垂褶。垂褶通常运用在领子的设计上，但也能运用到袖口以及裤子和裙子（箱形裙）的侧面设计中。

省道：面料上的小V形褶，用来构成服装的立体感和使衣服贴合身体，通常用在机织或硬挺的面料上。省道平衡着胸腰落差或者人体不同部位的宽度差。例如：腰省使矩形的面料更紧地贴合在腰部，同时在胸部产生容量。

松量：松量指的是用多余的面料堆积或抽褶以产生容量和丰满感。堆积或抽褶产生的容量可以分散在衣片的接缝处。

荷叶边：当装饰花边附加在下摆处时，便称为荷叶边。

抽褶：先将面料平缝，然后将缝线拉紧，使面料产生松量。

拼片：将垂直的裁片缝合在一起，在服装上形成想要的造型和轮廓。最常见的例子就是三角拼片裙。

暗裥：两褶裥方向相对，且它们的外折边相互靠近。注意：暗褶翻转过来便看起来像箱形褶裥。

顺裥：也称为顺褶或平褶，所有的褶裥都倒向同一个方向。

止口：是服装的开口处。此处的扣件主要放在易将服装拉开的受力部位。

闭合件/扣合件：通过使用纽扣、拉链、饰带、尼龙搭扣等将服装系在身体上。

褶裥：是面料上的折叠处，通常将其缝合，以形成松量、体积感、质感和设计感。

褶裥饰边：将布条或饰带打褶形成褶皱，这种皱起或凹陷的装饰叫褶裥饰边。

拉夫褶：将面料裁成圆形，采用斜裁或直裁，再缩缝面料的一端，使之构成波浪褶。

平行皱缝：互相平行的缝线之间的褶。

伸缩绣缝：是一种有三行或更多行褶纹的平行皱缝。

塔克褶：小的褶，比如细褶，是面料上细密的平行褶裥，通常在缝纫时固定。

复古式伸缩绣缝：用以固定多排褶裥的装饰性缝迹。这些缝迹将间隔的褶成排固定，形成精致的蜂巢状设计。面料成排地打褶，但是每排褶都通过缝合间隔褶与下一排连接，以使两排褶之间产生许多三角形。若是在三排褶之间，就形成了菱形。

育克：服装上的水平分割线。设置育克常常是为了将褶裥量纳入服装的接缝，往往设在领部、肩部和臀部。

工具与材料

在设计中，好的工具非常重要，成功地向受众传达观点与信息需要精彩的作品展示。有些人可能会制作一本非常简洁的漂亮作品集，而有些人则可能采用更加丰富、充满活力的方式来展示作品。备齐工具是创造优秀作品的第一步。

一般工具：

- 透明尺子
- 剪纸刀
- 双面胶
- 常规胶带
- 电动胶擦笔
- 透写台

纸：

- 水彩纸：冷压和热压制造
- 马克笔专用纸

绘画材料：

- 自动铅笔和铅芯
- 不同型号的铅笔，如 HB、2B、2H等
- 转笔刀

数码工具：

- 电脑
- 数位板和绘图笔

作品集文件夹：

- 建议使用非拉链式，内页采用弹簧折弯器的文件夹，这样可以更换页面

媒介：

- 马克笔系列：推荐品牌：Copic、三福霹雳马（Bero! Prismacolor）、查尔帕克（Chartpak）、Design Art、潘通（Pantone Letraset）
- 彩色铅笔系列：建议使用72色的
- 白色铅笔
- 冷压制水彩纸，将其裁剪成与你所选文件夹相同的大小
- 笔刷，例如温莎牛顿（Winsor & Newton）7号系列（7号和2号），或者类似的马尾笔
- 多格调色盘

水彩颜料：

时装画必须准确地表现色彩和面料。相比其他颜料，使用水彩颜料能更精确地表现色彩搭配和面料质感。水彩的使用面非常广，不论是轻薄透明的雪纺还是高支高密织物都可以表现。它也可以与其他媒介混合使用（比如马克笔和彩色铅笔），能准确地表现色彩和面料。

软件：

事实上，计算机软件在时装画中的运用非常广泛。从创作机织图案、印花图形和服装平面款式图，到创作用于展示的概念板，有各种各样的计算机软件可以使设计过程更快速有效。这里列出的只是插画家常用的一些软件。

Adobe Photoshop

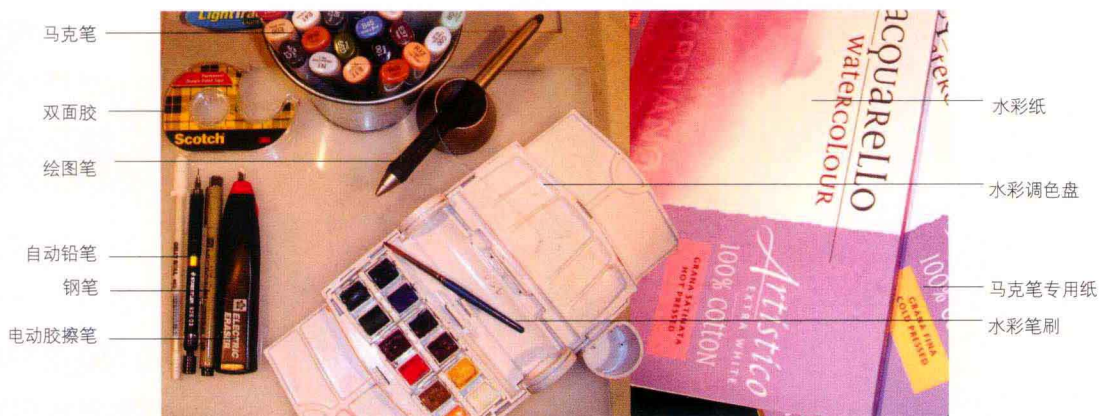
这是一款位图软件，主要用于图形创作和图片的修改、合成及拼贴，也用于制作概念板和色彩板、设计精选的面料、设计面料色彩、为基础条格进行排列配色以及进行绘画效果和质感的渲染，创作数码插画。

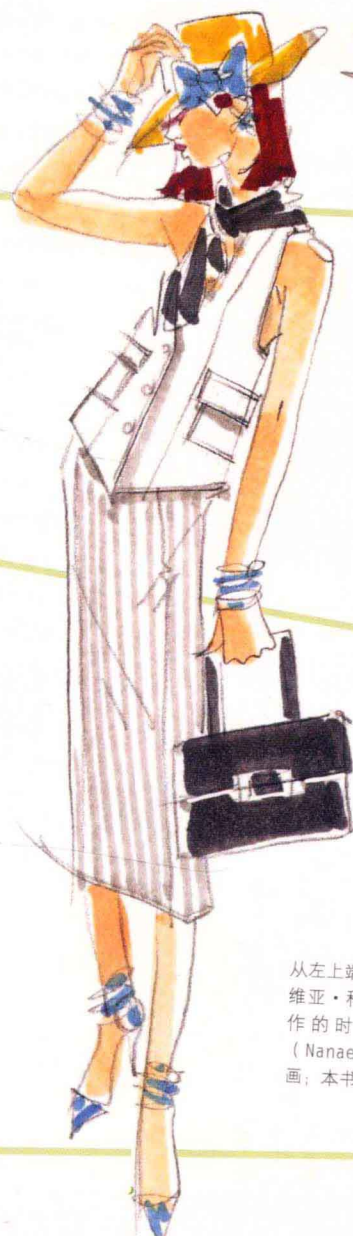
Adobe Illustrator

这是一款矢量绘图软件，主要用于创作图形和标志、设计字体、设计精选面料、绘制平面插画、渲染时装插画以及排版。

Drawplus

这是一款二维的矢量绘图软件，模拟真实笔触，在保持绘图软件的编辑功能的同时，能让你画出水彩、油画和其他图画的效果，非常适合画时装画。





从左上端起按顺时针方向：西尔维亚·科恩 (Sylvia Kwan) 创作的时装系列；纳兰高田 (Nanae Takata) 绘制的时装画；本书作者创作的时装系列。

第一章

时装动态人体图



不同的动态人体会激发人的灵感，创作出不同的服装和造型。当有创作冲动的时候，你可以选择一个最能表现设计想法的动态人体图。当然，这一过程也能颠倒，你可以从基础人体图开始，试着设计服装去完善已有的人体图。

本章收录了很多系列的时装动态人体图，并根据服装种类和时装产品的市场对它们进行了分类。在初学画着衣人体时，请从相对静止和正面站立的姿势入手，这样你可以将精力集中在具体的设计上，而不至于担心面料褶皱的位置和透视关系画得是否正确。当你的技巧有所进步时，试着挑战一下自己，看能否画动态和侧面姿势的人体。

本书为每类服装设计了至少三个人体图，这非常有利于时装系列设计。另外，本书提供了多种人体形态和面部图像，请选择最能激发灵感并且最适合表现设计的人体图系列。

学习绘制时装人体的最好方法是研究比例，然后将这些原理应用到人体写生中。照片是理解真实人体的二手资料，如果你单单只对着照片练习，画出的人体就不会真实准确。只有掌握了人体写生，再根据照片来画才会显得比较有用。但也有这样一种观点，即绘画规则可以被打破，你可以自由地创作和形成独特的个人风格。

检验你所画的着装人体是否正确的一个快速方法是观察作品的镜像，即在镜子中观察。如果你用计算机绘制的话，也可以将图像水平翻转，这能让你从不同角度去审视时装画，从而很轻松地发现并改正那些不易察觉的错误。