



一线服装设计师和讲师的经验汇聚，

掌握时装设计表现从呆板到灵动的诀窍！

Illustrating

时装设计效果图 Fashion

人体动态规律

手绘与设计联盟 陈清芝 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

目录 CONTENTS



第1章 人体的基本介绍与形态.....005

- 1.1 人体比例基本介绍006
 - 1.1.1 正常人体与服装人体的比例对比006
 - 1.1.2 服装人体比例基本介绍008
- 1.2 人体基本形态012
 - 1.2.1 男女人体基本形态012
 - 1.2.2 男童、女童人体基本形态017
- 1.3 面部比例和五官画法020
 - 1.3.1 面部比例的基本介绍020
 - 1.3.2 五官画法022

第2章 人体的运动规律与动态延伸.....029

- 2.1 人体运动的变化规律030
 - 2.1.1 人体局部变化规律030
 - 2.1.2 人体运动规律042
- 2.2 人体动态表现的结构重点053
 - 2.2.1 人体基本透视规律053
 - 2.2.2 人体中结构动态线的走势规律054
 - 2.2.3 人物动态结构重点055
 - 2.2.4 着力点与结构动态线056
- 2.3 人体的动态结构与动态延伸057
 - 2.3.1 动态结构的把握057
 - 2.3.2 动态延伸060

第3章 人体造型与服装的关系.....067

- 3.1 服装褶皱与人体的关系068
 - 3.1.1 褶皱的产生068
 - 3.1.2 服装局部褶皱074
- 3.2 服装褶皱的类型与表现080
 - 3.2.1 宽松褶皱080
 - 3.2.2 紧身褶皱081
 - 3.2.3 垂感褶皱082
 - 3.2.4 硬挺褶皱083
 - 3.2.5 飘逸褶皱084
 - 3.2.6 毛呢褶皱085
 - 3.2.7 皮草褶皱086
 - 3.2.8 设计褶皱087

3.3 服装与人体动态088

- 3.3.1 不同廓型的服装简介及动态选择088
- 3.3.2 不同风格的服装简介及动态选择094

第4章 服装效果图绘制步骤详解.....103

- 4.1 服装效果图绘制示例一104
 - 4.1.1 构图和比例104
 - 4.1.2 动态结构105
 - 4.1.3 重心线106
 - 4.1.4 轮廓和勾线106
 - 4.1.5 黑白灰108
 - 4.1.6 细节深入109
 - 4.1.7 完成线稿110
 - 4.1.8 基本上色111
- 4.2 服装效果图绘制示例二114
 - 4.2.1 构图和比例114
 - 4.2.2 动态结构115
 - 4.2.3 重心线116
 - 4.2.4 轮廓和勾线116
 - 4.2.5 黑白灰118
 - 4.2.6 细节深入118
 - 4.2.7 完成线稿119
 - 4.2.8 上色120
- 4.3 服装效果图绘制示例三124
 - 4.3.1 构图和比例124
 - 4.3.2 动态结构125
 - 4.3.3 重心线126
 - 4.3.4 轮廓和勾线126
 - 4.3.5 上色128

第5章 服装动态实例欣赏.....131

- 5.1 人体动态20例132
- 5.2 着装动态15例142
- 5.3 服装效果图13例152

策划/编辑

策划编辑	余战文	版面设计	魏 琴
校对编辑	秦晓峰	美术编辑	李梅霞

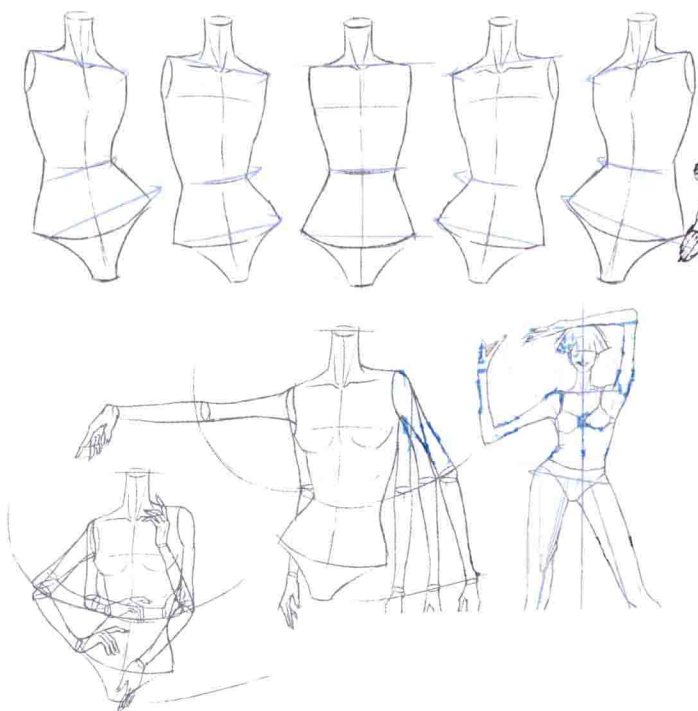


Illustrating Fashion

时装设计效果图

人体动态规律

手绘与设计联盟 陈清芝 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

时装设计效果图人体动态规律 / 陈清芝编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2014. 4
ISBN 978-7-115-34348-2

I. ①时… II. ①陈… III. ①时装—绘画技法 IV.
①TS941.28

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第009480号

内 容 提 要

本书主要讲解了时装设计效果图中的人体动态规律,从最基本的人体比例到服装人体比例的对比讲起,逐步深入到各种动态下的人体及其动态规律、着装规律和局部动态规律,以及它们的变化和衍生,再具体分析常见的服装人体动态效果图的表现,带领初学者进入服装设计手绘的专业领域,一步步深入地了解服装手绘,并掌握时装设计表现从呆板到灵动的诀窍!

本书既可以作为专业服装设计院校培养服装设计师的专业教材用书,同时也可以作为广大服装设计初学者的学习参考用书。

-
- ◆ 编 著 手绘与设计联盟 陈清芝
责任编辑 杨 璐
责任印制 方 航
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京市雅迪彩色印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 10.25
字数: 338 千字 2014年4月第1版
印数: 1—3 500册 2014年4月北京第1次印刷
-

定价: 45.00 元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

前言

现在很多服装设计行业的初学者，都渐渐地失去了对于服装绘图的兴趣。虽说设计服装，手绘的功夫不一定是最重要的，但具有较好的手绘功底对于灵感的快速记录和设计的丰满是很有帮助的。仔细体会，你就能发现手绘是个很奇妙的旅程。

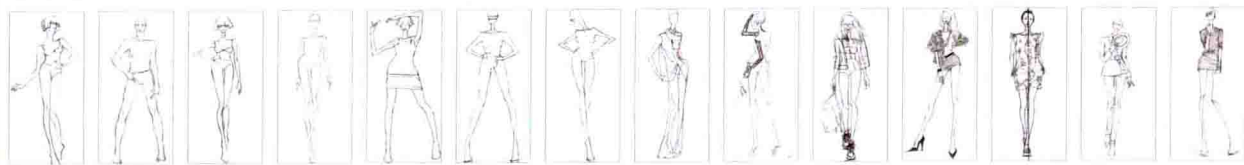
在画人体动态时，首先要注意人体形态的整体动式，然后准确地把握人体的姿态和结构变化。人体是由头部、胸廓和骨盆三个比较整齐的体块构成的，由脊柱自身的生理弯曲来展现不同幅度的扭转。四肢是分别依附在胸廓和骨盆的肢体。人体的每个结构都是在一定的范围内活动，这其实就是规律，只要我们善于观察和分析，找到这些动态的规律，再通过大量的练习，就一定能画好。

说到练习，我想给大家一些小建议。首先要克服害羞的心理，不要怕被笑话，要培养自己的胆量。其次要有信心，不要害怕失败，俗话说“失败是成功之母”，没有人能天生就画得很好，天分只起到一点润滑剂的作用，剩下的还是要靠自己的努力和大量的练习。有同学会问，什么才算是大量的练习？这其实跟平时速写的练习有些相似，也是一个循序渐进的过程。比如刚开始画得很慢，每个部分都要修改很多次，为什么别人就可以5分钟绘制一个人体？这其实是再简单不过的问题，就是画得少。你所看到的别人5分钟绘制的一个人体可能是他练习的所有人体中的第几百个甚至是第几千个。每个人都要经过这么一个提高的过程，最开始的练习可能是痛苦而缓慢的，但只有坚持不断地进行摸索，才能有所突破。

关于个人风格，我对于初学者的建议是先把基础人体画好，当具备一定的控制能力后，再开始有所变通，逐渐地在实用的过程中塑造出属于自己的独特风格。希望这本书能对您在学习的道路上有所帮助。

手绘与设计联盟：陈清芝

目录 CONTENTS



第1章 人体的基本介绍与形态.....005

- 1.1 人体比例基本介绍006
 - 1.1.1 正常人体与服装人体的比例对比006
 - 1.1.2 服装人体比例基本介绍008
- 1.2 人体基本形态012
 - 1.2.1 男女人体基本形态012
 - 1.2.2 男童、女童人体基本形态017
- 1.3 面部比例和五官画法020
 - 1.3.1 面部比例的基本介绍020
 - 1.3.2 五官画法022

第2章 人体的运动规律与动态延伸.....029

- 2.1 人体运动的变化规律030
 - 2.1.1 人体局部变化规律030
 - 2.1.2 人体运动规律042
- 2.2 人体动态表现的结构重点053
 - 2.2.1 人体基本透视规律053
 - 2.2.2 人体中结构动态线的走势规律054
 - 2.2.3 人物动态结构重点055
 - 2.2.4 着力点与结构动态线056
- 2.3 人体的动态结构与动态延伸057
 - 2.3.1 动态结构的把握057
 - 2.3.2 动态延伸060

第3章 人体造型与服装的关系.....067

- 3.1 服装褶皱与人体的关系068
 - 3.1.1 褶皱的产生068
 - 3.1.2 服装局部褶皱074
- 3.2 服装褶皱的类型与表现080
 - 3.2.1 宽松褶皱080
 - 3.2.2 紧身褶皱081
 - 3.2.3 垂感褶皱082
 - 3.2.4 硬挺褶皱083
 - 3.2.5 飘逸褶皱084
 - 3.2.6 毛呢褶皱085
 - 3.2.7 皮草褶皱086
 - 3.2.8 设计褶皱087

3.3 服装与人体动态088

- 3.3.1 不同廓型的服装简介及动态选择088
- 3.3.2 不同风格的服装简介及动态选择094

第4章 服装效果图绘制步骤详解.....103

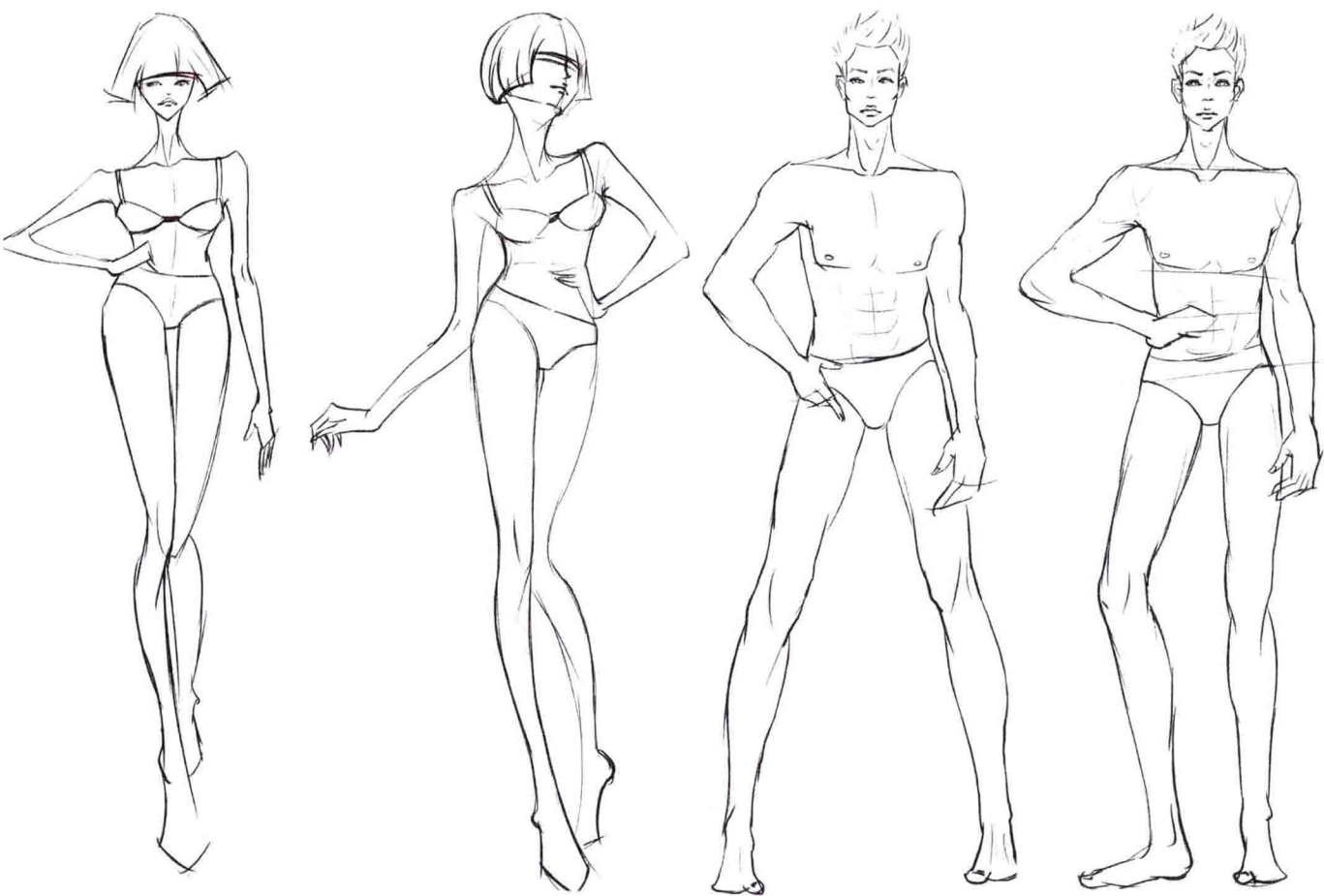
- 4.1 服装效果图绘制示例一104
 - 4.1.1 构图和比例104
 - 4.1.2 动态结构105
 - 4.1.3 重心线106
 - 4.1.4 轮廓和勾线106
 - 4.1.5 黑白灰108
 - 4.1.6 细节深入109
 - 4.1.7 完成线稿110
 - 4.1.8 基本上色111
- 4.2 服装效果图绘制示例二114
 - 4.2.1 构图和比例114
 - 4.2.2 动态结构115
 - 4.2.3 重心线116
 - 4.2.4 轮廓和勾线116
 - 4.2.5 黑白灰118
 - 4.2.6 细节深入118
 - 4.2.7 完成线稿119
 - 4.2.8 上色120
- 4.3 服装效果图绘制示例三124
 - 4.3.1 构图和比例124
 - 4.3.2 动态结构125
 - 4.3.3 重心线126
 - 4.3.4 轮廓和勾线126
 - 4.3.5 上色128

第5章 服装动态实例欣赏.....131

- 5.1 人体动态20例132
- 5.2 着装动态15例142
- 5.3 服装效果图13例152

策划/编辑

策划编辑	余战文	版面设计	魏 琴
校对编辑	秦晓峰	美术编辑	李梅霞



第1章 人体的基本介绍与形态

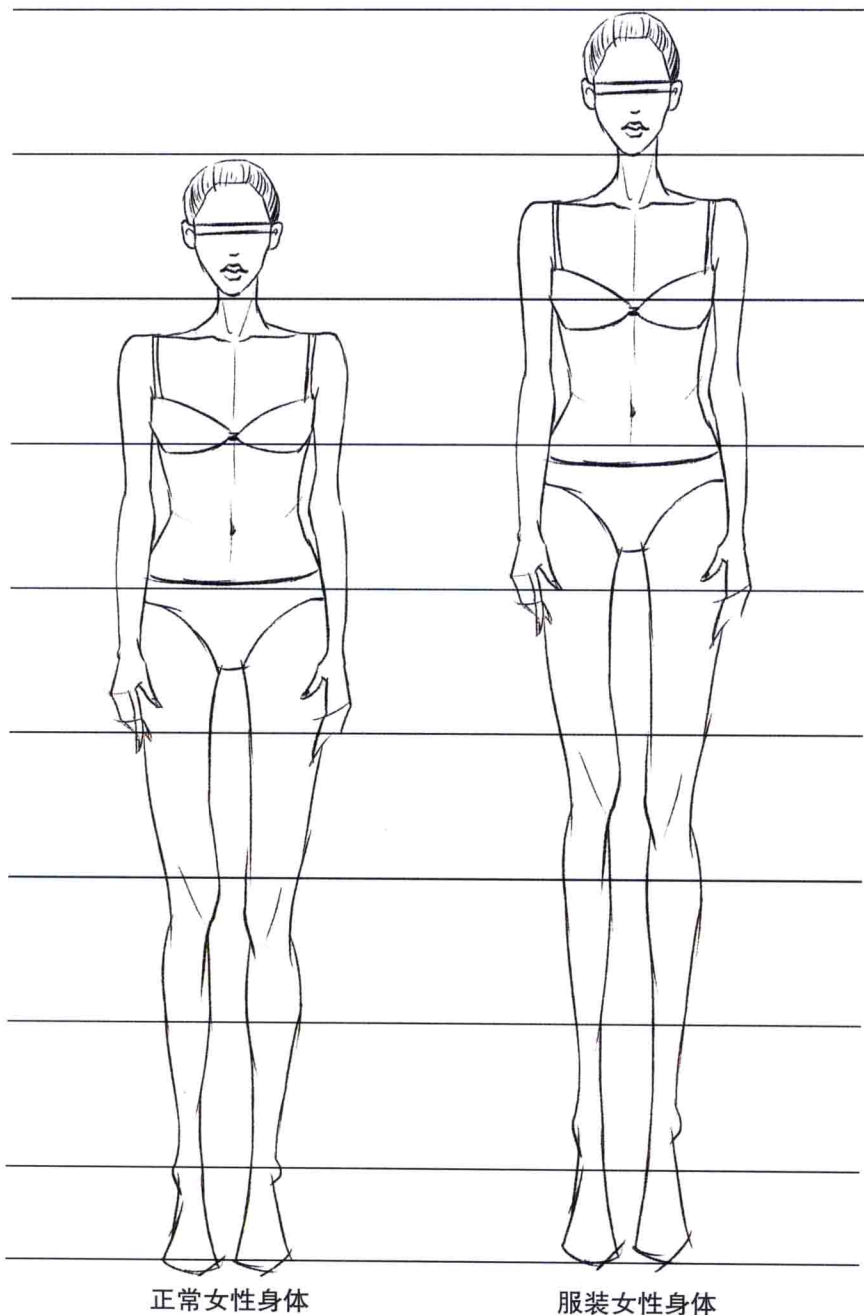
1.1 人体比例基本介绍

1.1.1 正常人体与服装人体的比例对比

正常的人体大约为7个头长，而服装中绘制的模特通常需要8~9个头长。也就是说，身材的高度=头长×8或头长×9，最大可以是10个头长，需要配合绘制的服装进行选择。正常的人体肩宽厚实些，腿没有那么长，而服装中的模特绘制都经过适当的夸张。

1. 女性正常人体与服装人体的对比

正常的女性身体是没有那么高的，但是服装人体就要适当地加长，尤其是腿部。

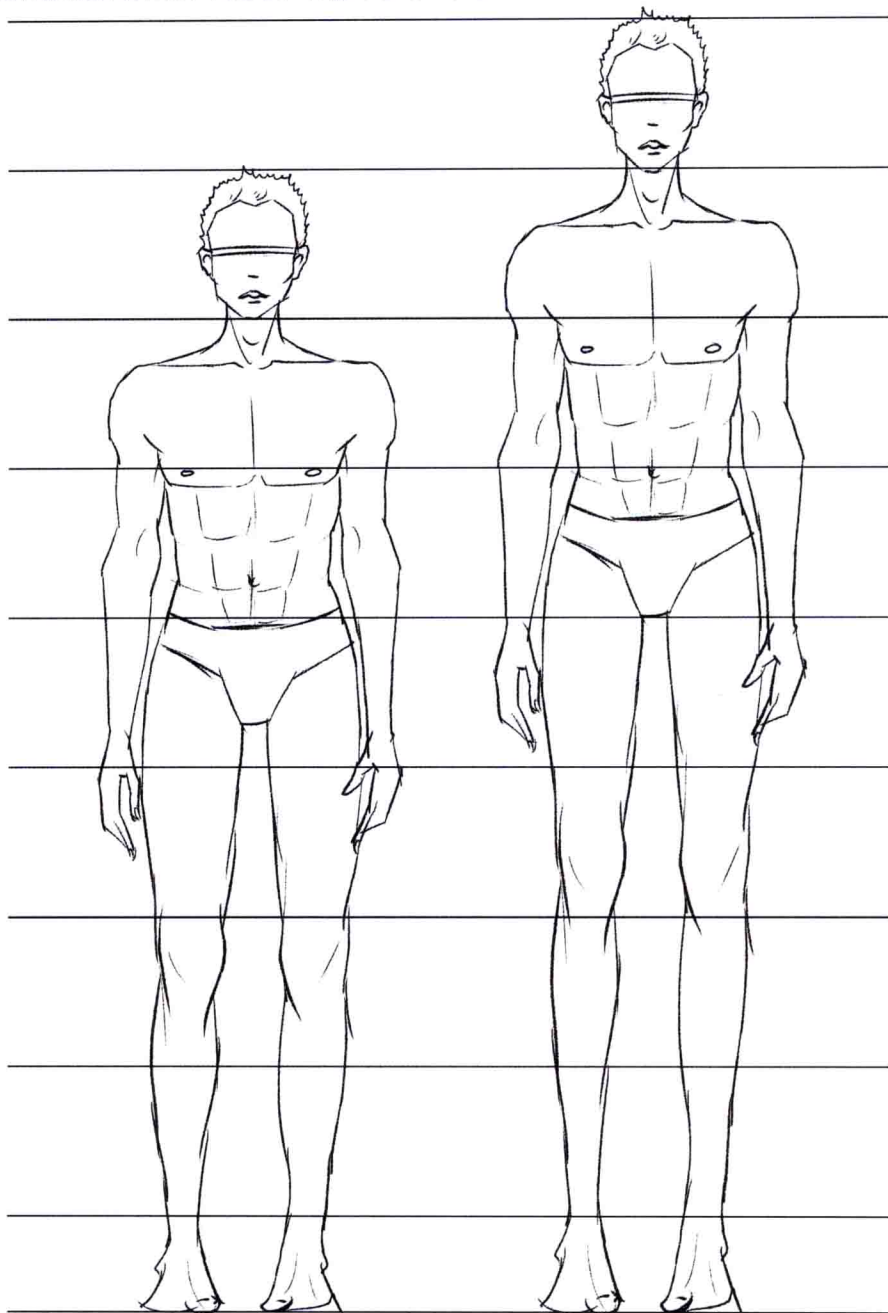


正常女性身体

服装女性身体

2. 男性正常人体与服装人体的对比

正常的男性身体应该是略壮的，而服装人体除了要有一定的肌肉外，还要更加修长。



正常男性身体

服装男性身体

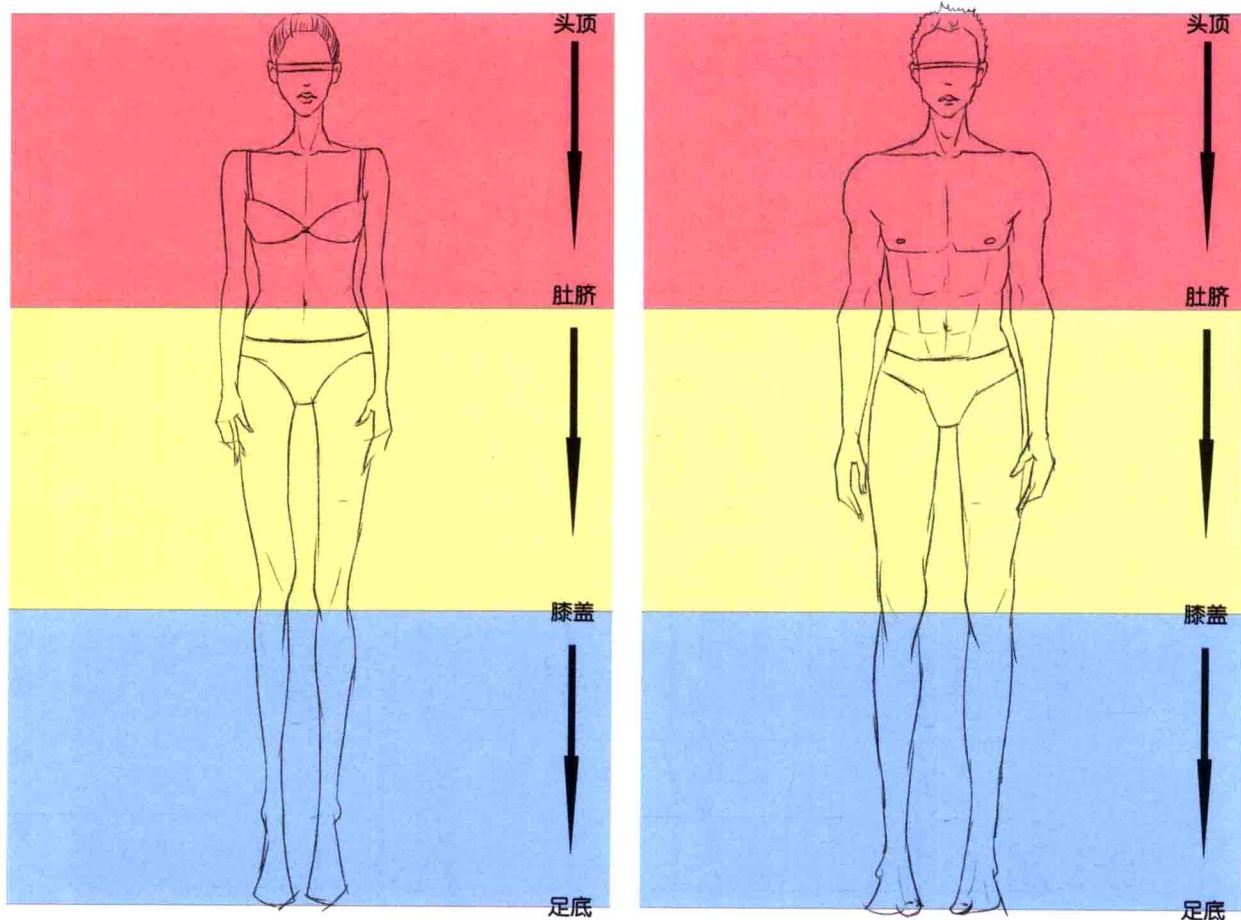
1.1.2 服装人体比例基本介绍

由于服装人体是经过刻意美化的，所以更接近现代人的审美。

服装人体是通过变化正常人体而得到的。在变化的时候，重点在于拉长下半身，尤其是小腿，需要注意的是上半身不要过度拉长。

服装画中，一个比较简单、快速的比例划分方法，即头顶到肚脐到膝盖再到脚踝的距离分成3等分（如彩图），这样分割有助于快速把握服装人体比例。

但无论是何种分割，在绘制的过程中都只作参考，不能过于死板，墨守成规。作为初学者借助这样的方法来练习是很不错的，手法熟练之后，就可以根据自己想要的风格加以变化。



TIPS

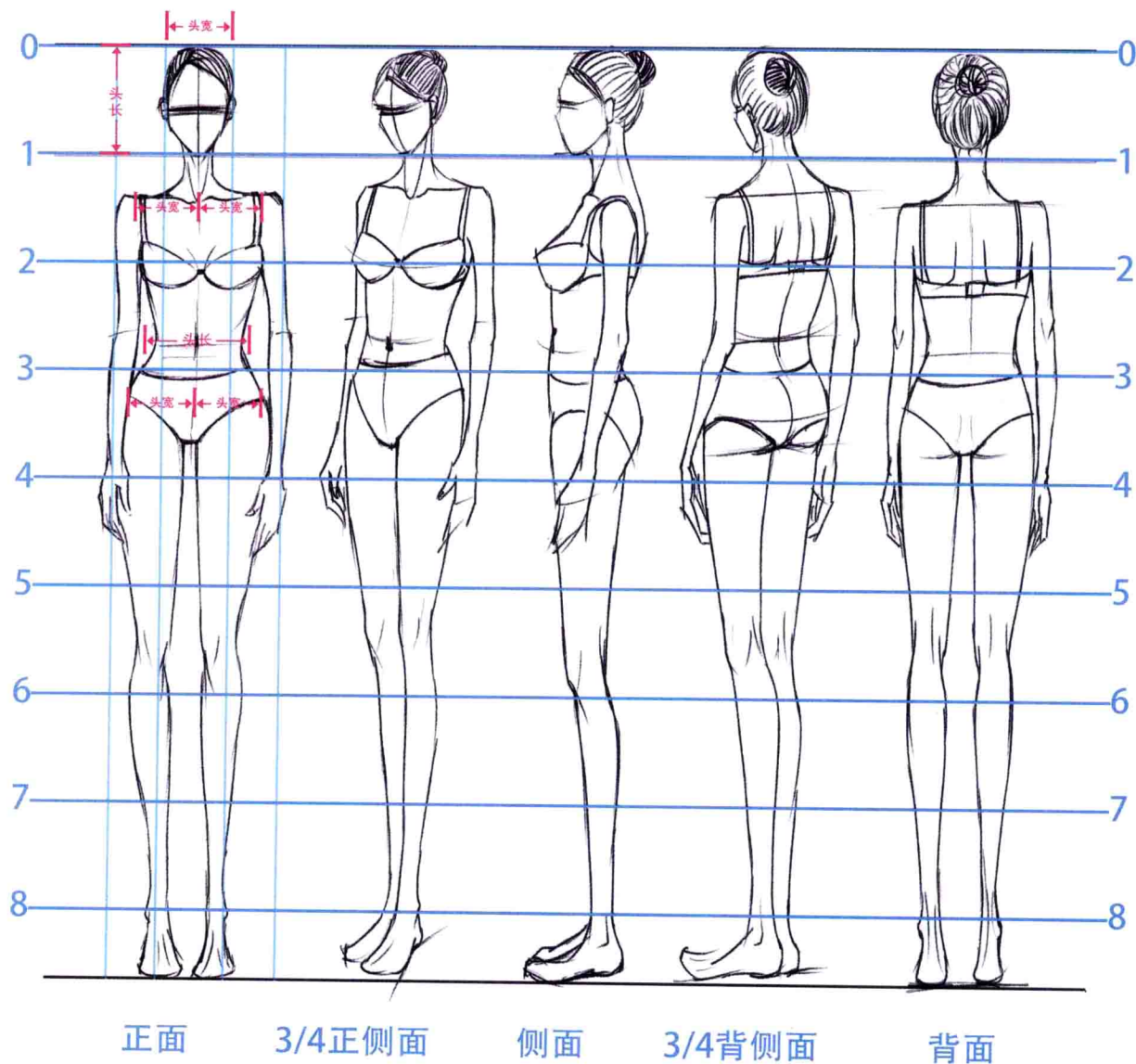
“黄金分割”又称黄金律，是指事物各部分间一定的数学比例关系，即将整体一分为二，整体与较大部分之比等于较大部分与较小部分之比，其比值为1:0.618或1.618:1，即长段为全段的0.618。此比例是最能引起人的美感的比例，因此被称为黄金分割。0.618被认为最具有审美意义的比例数字。

人体肚脐下部与上部量高之比、小腿与大腿长度之比、前臂与上臂之比以及双肩与生殖器所组成的三角形等都符合黄金分割定律，即1:0.618的近似值。

1. 女性服装人体比例

服装人体中，上身的比例跟正常人的比例是差不多的。以头宽为一个单位，肩宽（不包括胳膊的宽度）大约有两个单位；胯部的宽度也大约是两个单位。再以头长为一个单位，腰部的宽度要略小于一个单位。

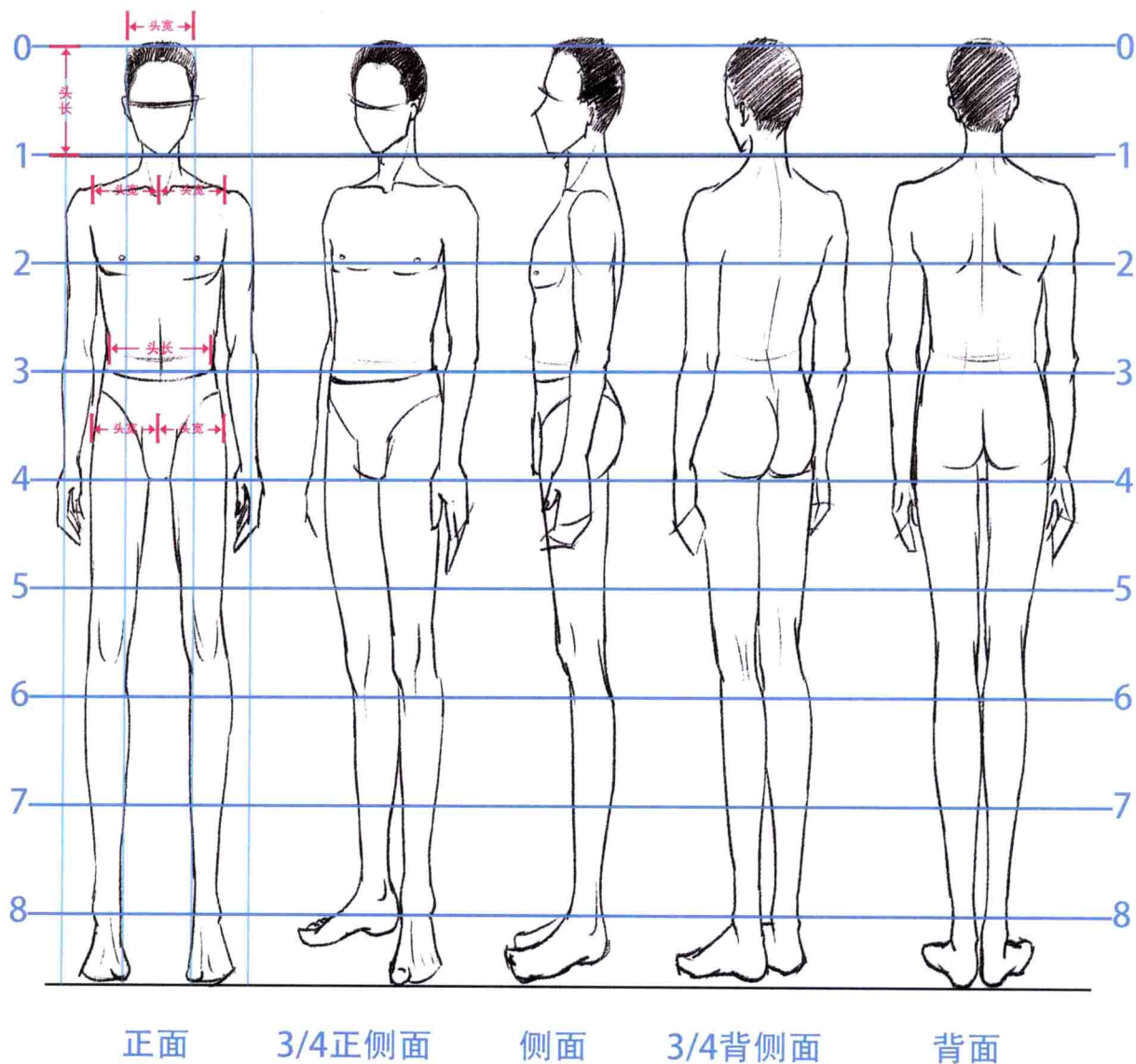
下半身的长度要占到整个身体的 $\frac{5}{8}$ 左右。同时注意女性的腿和胳膊都要修长、圆滑、匀称。



2.男性服装人体比例

男性服装人体的比例跟女性相似，同样以头宽为一个单位，肩宽（不包括胳膊的宽度）大约有两个单位；胯部的宽度也大约是二个单位；再以头长为一个单位，腰部的宽度大约等于一个头长的单位。

同样，男性人体下半身的长度要占到整个身体的 $5/8$ 左右。男性人体的手臂和腿需要有一定的肌肉感，线条保持流畅的同时，增加力度，以表现强壮感。

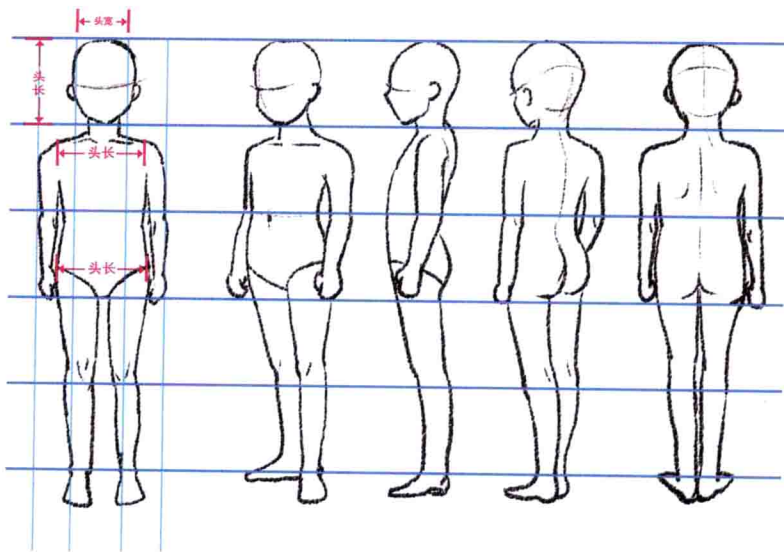


3. 儿童人体比例

儿童的身躯比例，以头长为一个单位，肩宽以及胯部的宽度基本都是一个头长。

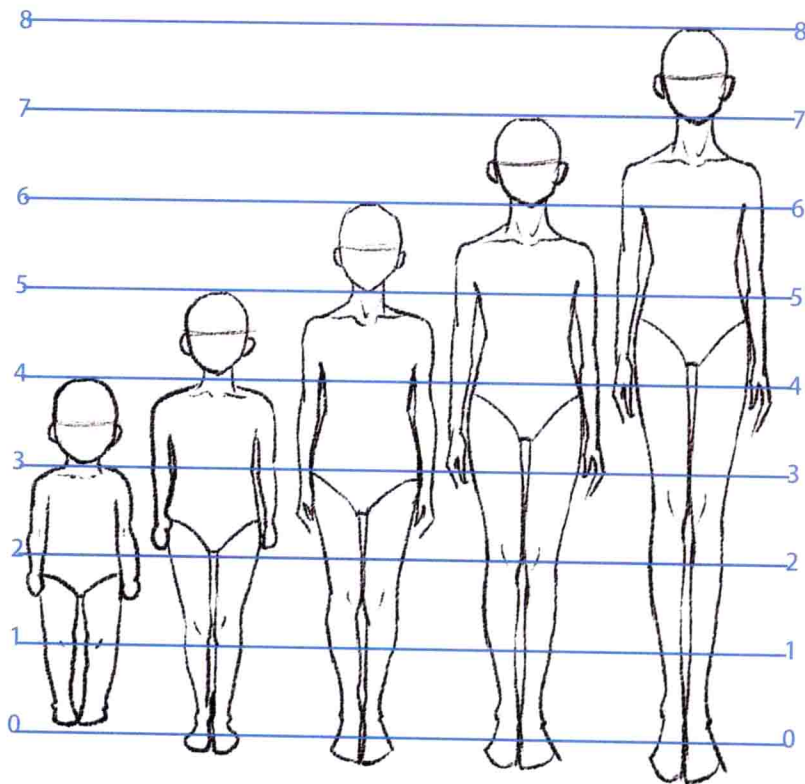
身体比例基本是腿和上半身的躯干各占到两个头长。

儿童的身体比例就无需区分正常人或服装人体了。只需要在绘制的时候注意可爱、圆润即可，不像成年人那样修长，需要“肉肉的”。



4. 儿童生长比例

儿童在生长发育的过程中，脑袋和躯干的变化是最少的，躯干的增长幅度比较小。变化最多，长得最快的是腿部和手臂。同时，随着年纪的增长，四肢开始变得修长，腰身相对于整体也会变瘦。



TIPS

想要绘制出比例合适的人体需要不断地练习，可以通过练习各种各样的人物形态和不同的透视角度，逐渐地把握人体的基本比例，临摹街拍图片就是一个很不错的途径。需要记住，适当的夸张会使人物更漂亮。

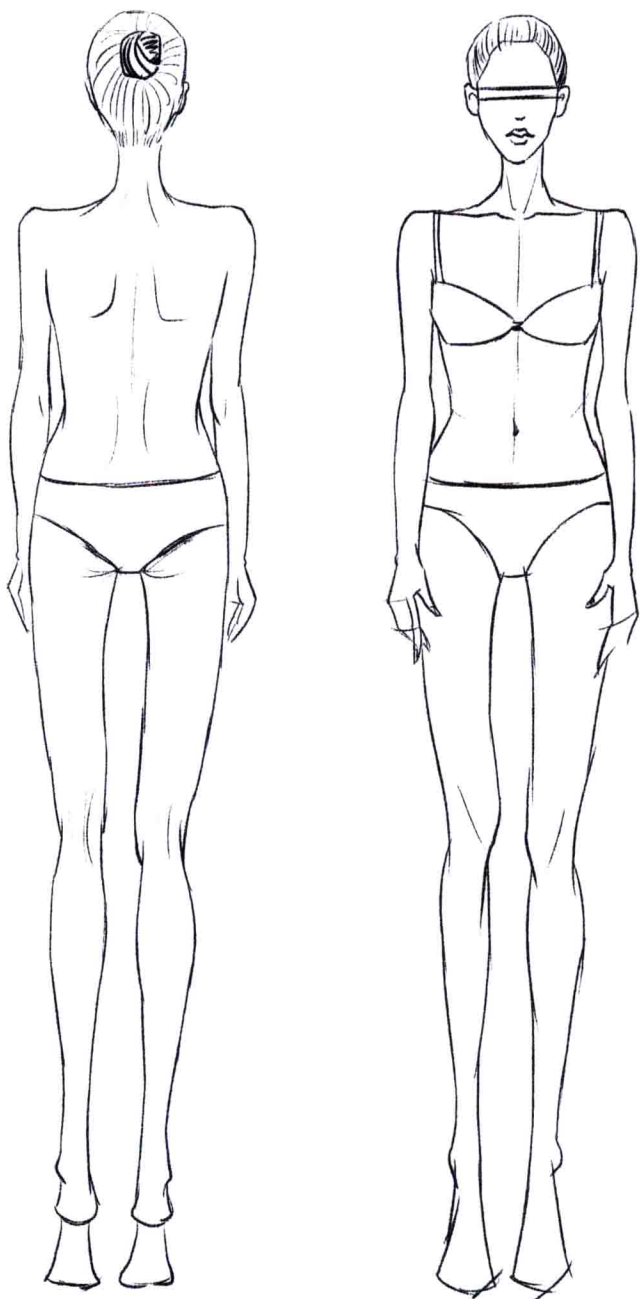
1.2 人体基本形态

1.2.1 男女人体基本形态

服装设计中通常绘制的人体要比正常的人体显得瘦长些，其总体特点是腿长且细、胳膊细长、颈部略长、肩膀挺阔、腰细臀宽、身体比例接近黄金比例。

1. 女性人体基本形态

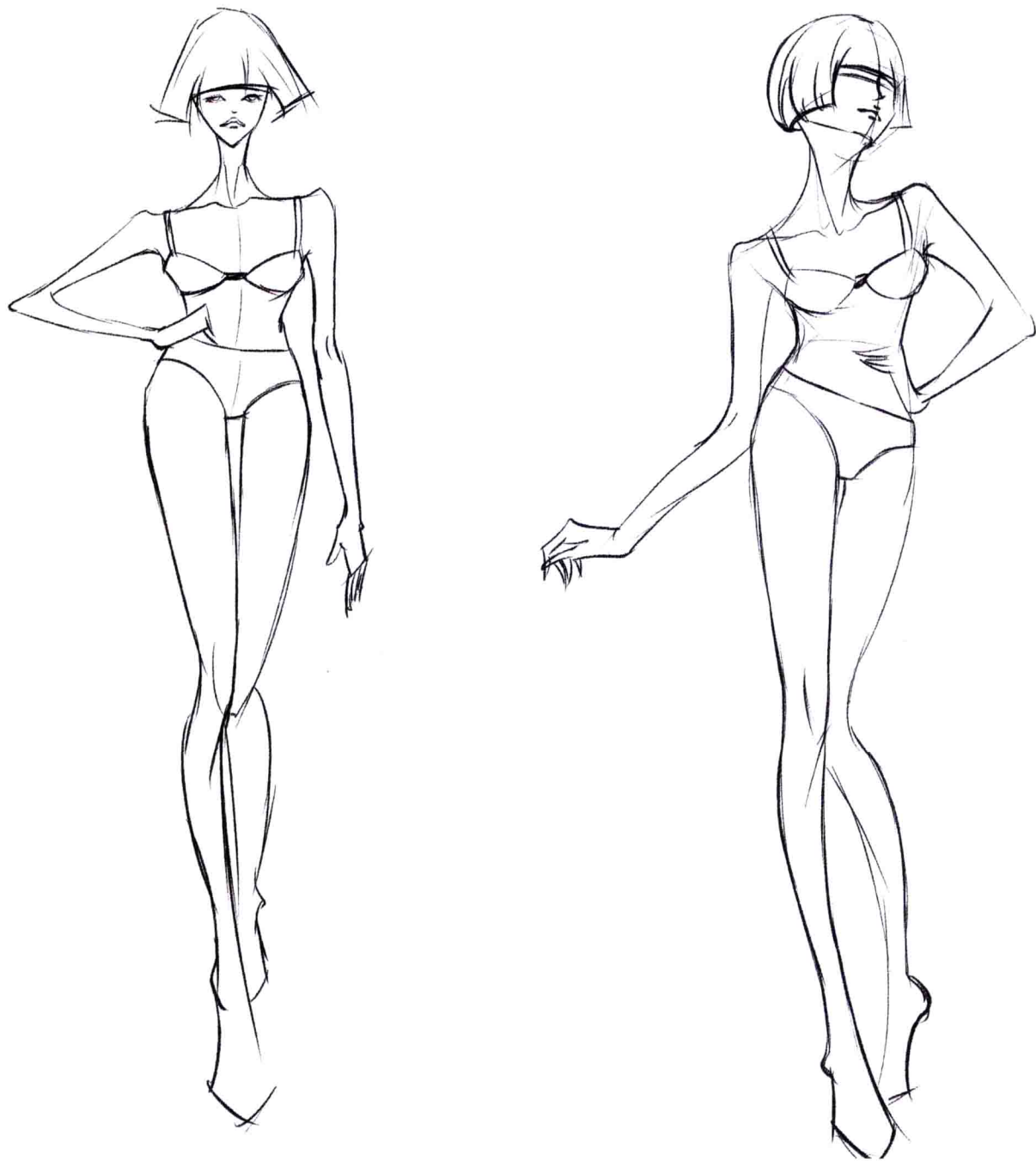
在服装设计中，女性的人体是最常用的。大多数人从开始练习便着手绘制女性人体，并且在日后的练习中也是多以女装设计为主。所以掌握女性人体的基本形态与比例，对于服装人体的绘制是非常重要的。



女性人体基本形态（正/背面）示例

女性人体的基本特征：窄脸、细脖、香肩、柳腰、翘臀、长腿、脚踝、美足。

除去女性的脸部长相，身体的特征包括窄脸（当然这是对于正常的绘制来说，不包括个性表达的图画）；细细的脖子；柔美而不失结构的香肩（不论是女性还是男性，肩膀都是很重要的人体结构部位，能否挺起胸膛不看胸肌看肩膀）；杨柳细腰；丰满的臀部（正面的描绘一般很少见到臀肌，在尝试一些背面的动态的时候可以着重描绘）；细而匀称的长腿；脚踝（脚踝是表现女性美的一个很重要的部位，稍带点骨感会增添几分美感）；高跟鞋（服装人体的绘制一般足部都以高跟鞋来表现）。

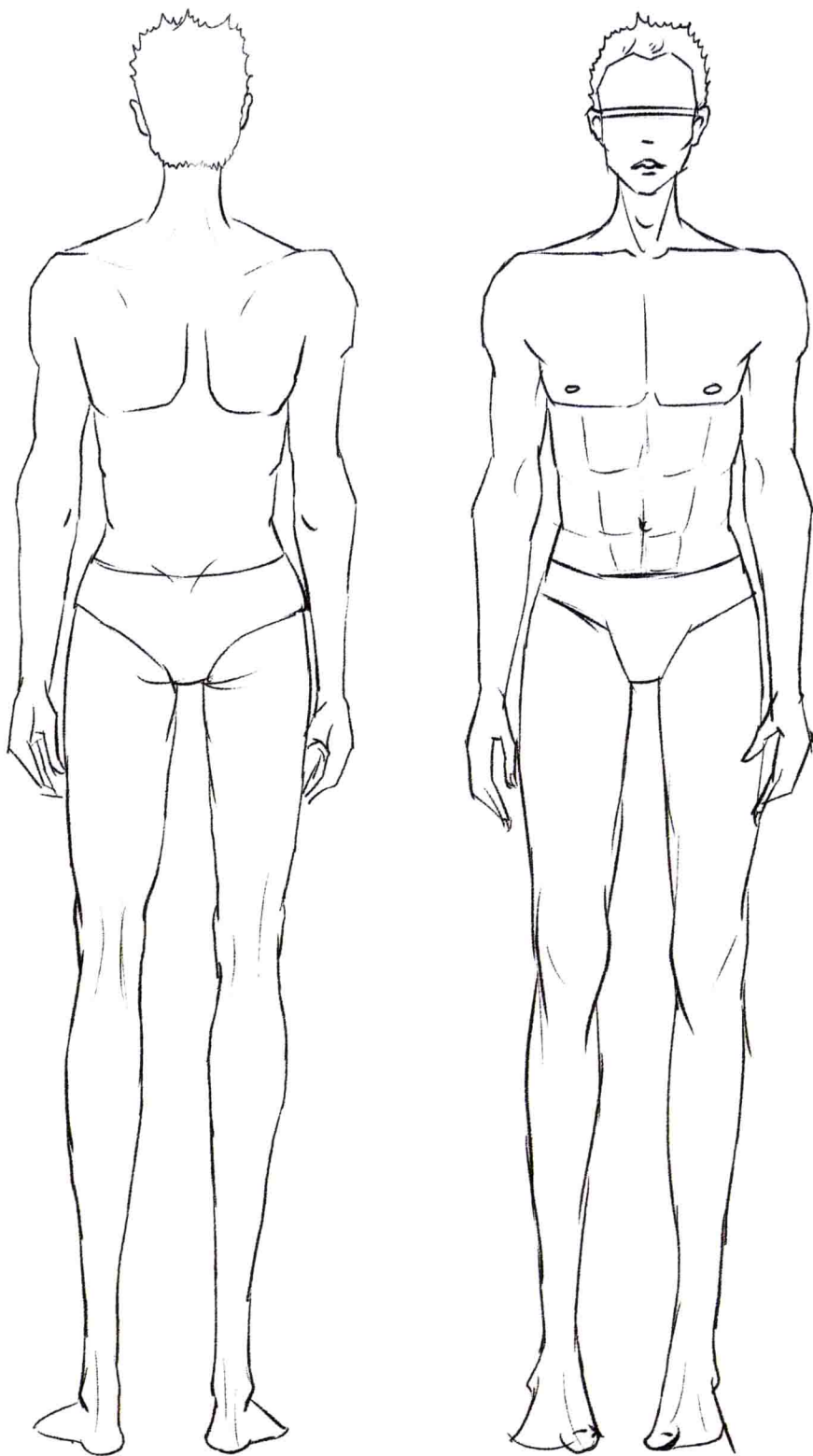


TIPS ■ ■ ■ ■ ■

女性人体的表现，线条需要柔美、流畅。

2. 男性人体基本形态

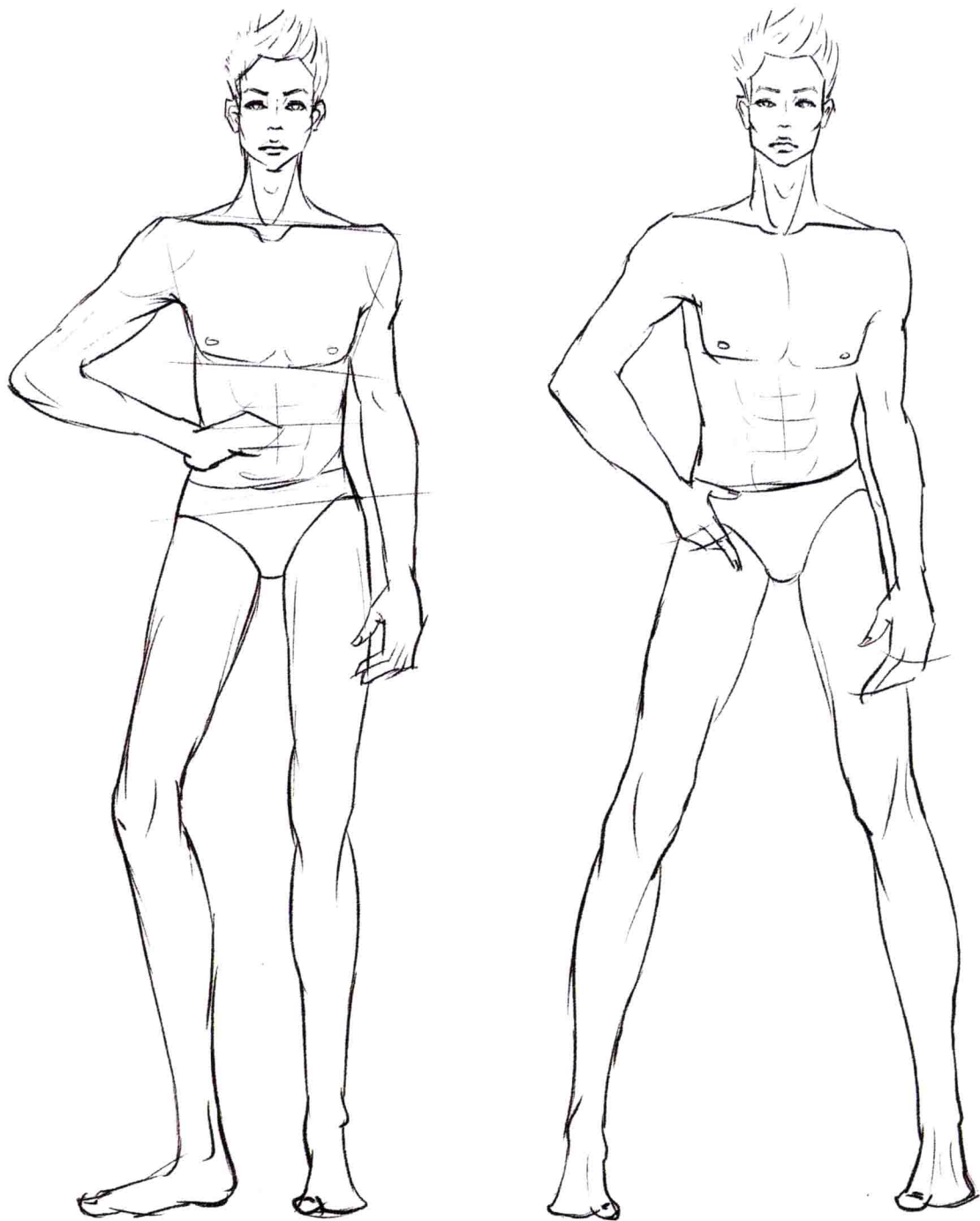
男装模特是相对于女装模特较少的绘制对象，但掌握男装人体的模特绘制也是必不可少的。



男性人体基本形态（正/背面）示例

男性人体的基本特征：方脸、粗颈、壮肩、桶腰、腹肌、窄臀、长腿、肌肉。

男性的脸部一般是比较硬朗的轮廓；脖子相对于女性要粗一些；结实的肩膀、挺括的胸肌；男性人体模特的腰部一般不会像女性那样细，但是要有腹肌，能体现男性阳刚之气；男性的臀部一般较肩膀要窄许多，整体身材倾向于倒三角形；四肢的绘制不必太长但要有一定的肌肉，女性的人体不必绘制二头肌等，但男性人体在绘制的时候一般都会有二头肌的描绘。



TIPS ■ ■ ■ ■ ■

男性的模特身材在用线时就可以粗狂些。