

●服装技工专业学校教材●

# 服装美术

姚文奎 庄国钧 编

素描： 概述、结构素描、人体、人像写生、速写、默写

色彩： 色彩基础知识、色彩写生

图案： 概述、图案的写生与变化、图案构成、  
图案在服装上的应用

纺织工业出版社

服装技工学校教材

# 服装美术

姚文奎 庄国钧 编

纺织工业出版社

(京)新登字037号

### 内 容 提 要

在现代服装设计中,美术知识对于设计的成败起着决定性的作用。本书共分素描、色彩和图案三章,主要内容有:透视知识、人体的结构与比例、素描写生技法、速写技法、色彩知识、色彩写生技法、图案的表现方法及图案在服装上的运用等。

本书图文并茂、通俗易懂,适用于服装技工学校学生、服装设计人员及服装设计爱好者学习参考。

责任编辑: 由炳达

### 服装美术

姚文奎 庄国钧 编

纺织工业出版社出版发行

(北京东直门大街4号)

电话: 4662932

邮编: 100027

纺织工业出版社印刷厂印刷

各地新华书店经售

787×1092毫米 1/16 印张: 7 5/16 插页: 2 字数: 180千字

1992年5月 第一版第一次印刷 1993年5月 第一版第二次印刷

印数: 10,001—25,000

定价: 6.40元

ISBN 7-5064-0720-5/TS·0683(课)

# 前 言

本书系纺织工业部教育司推荐的服装类技工学校基础教材之一，力求通过不少于320小时的课堂教学，使学生较全面地掌握绘画技能，为今后从事服装制作和服装设计打下良好的基础。

本教材也可供专业服装设计人员、服装设计爱好者及其它各类美术设计人员参考。

本教材的编纂工作是在纺织工业部教育司的统一规划下进行的，得到了上海纺织专科学校服装系副教授单锡和、上海师专美术系讲师陈星平的多次指导；全国服装技工学校专业负责人李得宝老师具体组织了教材的编写工作。本教材的主审为单锡和副教授，参与审稿的还有郭玉峻、兰波、陶华华，上海新光内衣染织厂技工学校、上海第二丝绸印染厂技校对教材的编写给予了大力支持，上海市纺织工业局教卫处和上海服装公司技校对教材内容提出了宝贵的意见。本教材还从有关书籍中搜集了一些插图，得到了美术教师陈路同志的协助，在此一并致谢！

限于编者的水平及学识，教材中不免有错误和不妥之处，欢迎批评指正。

# 编写说明

《服装美术》是服装技工学校的一门基础课程，它以绘画作为主要内容。学习这门学科的目的，主要是通过素描、写生色彩、图案等内容的学习，开拓学生的形象思维，解决服装设计中的一系列问题。实践证明，我们在从事服装设计中，如果缺乏绘画知识及绘画的技巧，往往会感到束手无策，以至陷于困境，即使有再好的设计思想也无法表达。

在现代的服装设计中，美术知识的有无和多寡，对于设计起着决定性的作用。不容置疑，设计新颖的服装，总是以美术为基础的。

作为服装类技工学校的学生，大都没有经过专门的美术训练及绘画实践，因而要学的内容很多。开始学习时会有一定的兴趣，时间长了，可能会松散、随便。所以，一定要具有耐心钻研和锲而不舍的精神。

《服装美术》在整个基础课程中，课时最多，涉及面较广，其中包括素描、人体结构、写生色彩、图案等几个方面，这几个方面互相牵制和互相联系，缺一不可。所以，要学好这些内容，需要大量的绘画实践。

素描、色彩写生均是以写生为主。刚开始学习时，会感到有一定的困难，课外可以临摹一些有代表性的结构素描和色彩写生作品，从而掌握素描、色彩的基本表现要领，以后可以将周围的人、物作为写生的对象，这样再加上课堂练习，进步就快了。

在学习人体结构这一节中，应当由临摹各部的解剖图入手，以便加强对人体结构的理解。对结构有了初步认识之后，第二步便应进行大量的人体和人物动态速写，这样，便可为绘制服装效果图打下良好的基础。

学习好以上诸章节后，绘制图案和服装效果图相对来说就会容易些，学生做作业时也会比较容易出效果。

总之，学习《服装美术》只要有信心，不骄不躁，虚心好学，是一定能取得成效的。

编者

# 目 录

|                         |      |
|-------------------------|------|
| <b>第一章 素描</b> .....     | (1)  |
| <b>第一节 概述</b> .....     | (1)  |
| 一、透视.....               | (1)  |
| 二、构图.....               | (12) |
| <b>第二节 结构素描</b> .....   | (13) |
| 一、概述.....               | (13) |
| 二、石膏几何形体写生.....         | (13) |
| 三、静物写生.....             | (15) |
| 四、石膏像写生.....            | (17) |
| <b>第三节 人体</b> .....     | (27) |
| 一、概述.....               | (27) |
| 二、结构比例.....             | (27) |
| 三、人体骨骼.....             | (28) |
| 四、人体肌肉.....             | (37) |
| <b>第四节 人像写生</b> .....   | (37) |
| 一、概述.....               | (37) |
| 二、头像写生的方法.....          | (39) |
| <b>第五节 速写、默写</b> .....  | (45) |
| 一、概述.....               | (45) |
| 二、速写的方法.....            | (46) |
| 三、默写.....               | (48) |
| <b>第二章 色彩</b> .....     | (50) |
| <b>第一节 色彩基础知识</b> ..... | (50) |
| 一、色光原理.....             | (50) |
| 二、光源色、环境色和固有色.....      | (50) |
| 三、色与色轮.....             | (51) |
| 四、色彩诸要素.....            | (52) |
| 五、色调.....               | (53) |
| 六、色彩的错视与幻觉.....         | (55) |
| <b>第二节 色彩写生</b> .....   | (55) |
| 一、材料和工具.....            | (56) |
| 二、水粉画写生技法与画法.....       | (56) |
| 三、色彩的观察与表现.....         | (58) |

|                            |              |
|----------------------------|--------------|
| 四、色彩的调配 .....              | (59)         |
| 五、黑白灰写生和归纳色写生 .....        | (60)         |
| <b>第三章 图案 .....</b>        | <b>(62)</b>  |
| <b>第一节 概述 .....</b>        | <b>(62)</b>  |
| 一、图案的概念 .....              | (62)         |
| 二、图案的作用 .....              | (62)         |
| <b>第二节 图案的写生与变化 .....</b>  | <b>(63)</b>  |
| 一、图案写生 .....               | (63)         |
| 二、图案变化 .....               | (65)         |
| <b>第三节 图案构成 .....</b>      | <b>(74)</b>  |
| 一、图案的表现技法 .....            | (74)         |
| 二、图案的形式美 .....             | (75)         |
| 三、图案的设计与构思 .....           | (93)         |
| 四、图案的组织形式 .....            | (93)         |
| <b>第四节 图案在服装上的应用 .....</b> | <b>(108)</b> |

# 第一章 素描

## 第一节 概述

素描是一种单色绘画。素描所表现的对象很广，大部分可见的客观事物都可作为描绘的对象，一般将所画的题材归纳为静物、风景和人物（包括头像、半身像、全身像、人体等）。

从素描的目的和功能上来讲，一般可分为创作素描和习作素描两大类。创作素描属于美术创作的范畴，包括用素描形式进行创作和为其它画种的创作打的稿子；习作素描属于写生的范畴，写生素描有的是为了提高造型能力而练习的，注重于绘画技巧的训练，有的是为了搜集创作素材和记录生活而进行写生的。两者的目的不同，要求也有差异。

从作画的时间长短上讲，可分为长期素描、速写和默写。

素描的工具具有铅笔、炭笔、炭精条、毛笔、钢笔等。

素描是通过形体结构、比例、明暗调子、线条等造型因素表现对象的一种绘画形式。素描的表现形式是多样的，有“明暗素描”、“设计素描”、“结构素描”、“意象素描”等。服装设计专业应以设计素描为主（见图1-1~图1-4）。

### 一、透视

“透视”一词是“舶来品”，西洋传统绘画十分重视透视法，这种透视是指“焦点透视”，即观者的眼睛就象照相机的镜头一样，须处在一个固定的位置且对准“焦距”

才能清晰地观看画面。这种“定位观察”，因对象的形体大小、远近、高低不同而发生变化；然而，这些形体本身的大小是固定不变的。只因观者眼睛位置的移动，形体才产生了近大远小、近高远低、近疏远密等变化，而且不同的视觉角度，形体都会产生不同的形态，我们把这种变化叫透视变化。

要掌握透视变化的原理，必须搞清楚以下几个概念：

#### （一）名词解释

1.画面：指画者取景时，画者的眼睛正视图象平面，平面仿佛是一块玻璃，物象在“玻璃”面上出现。这块平面在透视学上称为画面，而作画的纸称为绘画面。

2.视点：眼睛观察到物体时所处的位置。

3.视中线：与画面垂直的视线。

4.视距：画面与画者之间的距离。

5.视野：视觉范围内的物象。

6.地平线：我们在广阔的地面上透视远方，最远方的地面与天的分界线，即为地平线。

7.视平线：画者的视线与画面垂直，头不仰不俯向前的视线即为视平线（见图1-5）。

8.原线：凡与画面平行的直线均为原线，原线的透视方向保持与原状相同，原来与地面成水平、垂直、倾斜角度的原线看上



图1-1 明暗素描

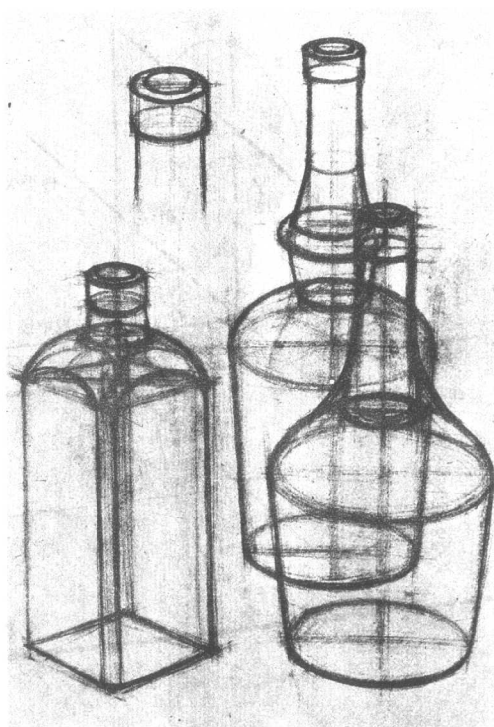


图1-2 设计素描



图1-3 结构素描



图1-4 意象素描

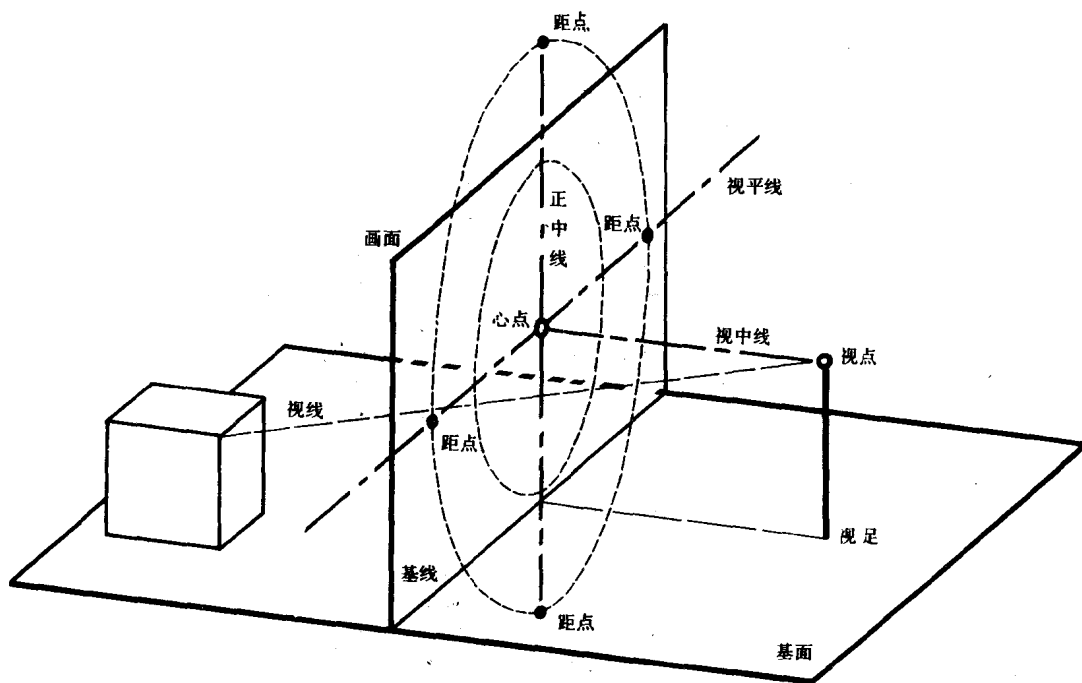


图1-5 通过透明画面观察物体的焦点透视示意图

去仍保持不变。原线与地面之间的放置关系有垂直、水平、倾斜三种。

原线的透视特点是越远越短，在透视方向和分段比例上不发生变化。

9.变线：实际上平行但与画面不平行的直线都是变线。变线的透视特点是使实际相等的线段发生了透视变化，或长或短，而且这些线段最后都集中并消失于一点，这一点即为灭点。

10.心点：有的教材采用主点的说法。画者正面平视时，中视线与画面垂直相交于地平线上的一点，这一点为心点。凡与地面平行、与画面垂直的变线，均向主点集中并消失。

11.距点：凡是与地面平行，与画面成 $45^\circ$ 角的变线，都向左或右消失于一点，这左、右两点均为距点。

12.余点：在地平线上，主点和距点以外所有的点都是余点。凡与地面平行、与画

面不成 $90^\circ$ 或 $45^\circ$ 角以外的变线，都向距点集中并消失。

13.天点：在地平线上方，凡与地面不平行的变线都集中并消失于天点，各种方向、斜度不同的上斜变线都有各自的天点位置。

14.地点：在地平线下方，凡与地面不平行的变线都集中并消失于地点；各种方向、斜度不同的下斜变线都有各自的地点位置。

15.灭线：水平的地面延伸至远方，最后消失在地平线上，地平线即为这地面的灭线。地面上的物体不都是与地面平行的，如桥梁斜面等，这些与地面垂直或斜向的斜面，当它们一直延伸至远方时，也会消失在地平线上。角度不同的斜面一直延伸至远方，都会有相适应的灭线，但这些灭线往往是无形的，只存在于我们的理解中（这些无形的灭线，在我们确定斜面上物象及斜面

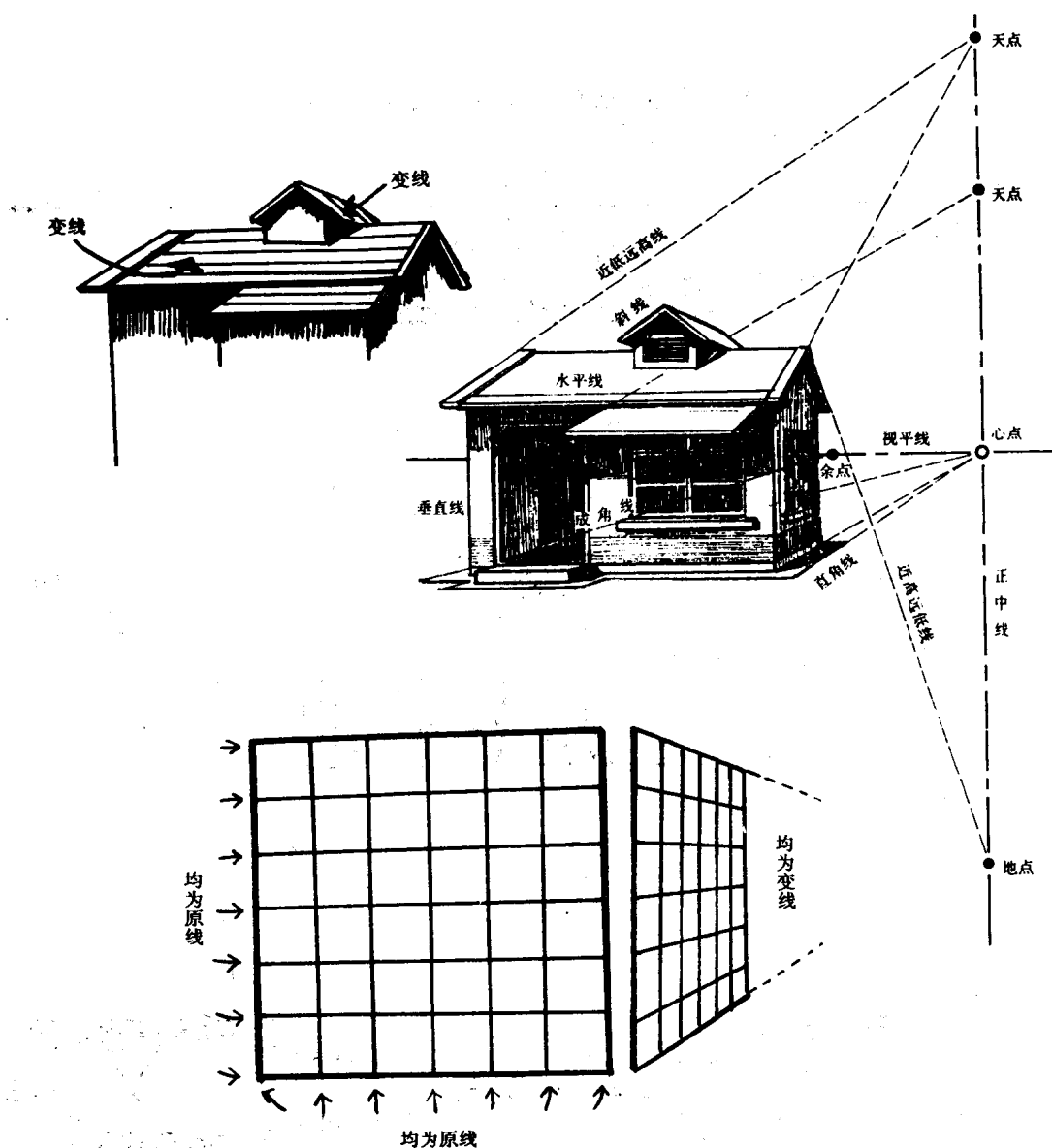


图1-6 各种直线在透视图中的综合表现

竖面上日光的投影时将被用到)(见图1-6)。

## (二) 几种透视状态

由于物体所处的位置不同,当将其摄入画面时,便会出现各种形态的透视现象。如平行透视、成角透视、倾斜透视、圆面透视、投影透视等。

1. 平行透视 物体的边线与画面成直角,即与视轴方向一致且平行的透视为平行透视。平行透视的灭点与心点垂直,方形物

体在平行透视中三组边线呈垂直、水平、向心点三种状况(见图1-7)。

2. 成角透视 物体的边线不与画面成直角,即不与视轴方向平行一致,它的灭点不在心点,而在心点以外的视平线上,为成角透视。

在成角透视中,方形物体的三组边线呈垂直、向左余点、向右余点三种状态(见图1-8、图1-9)。

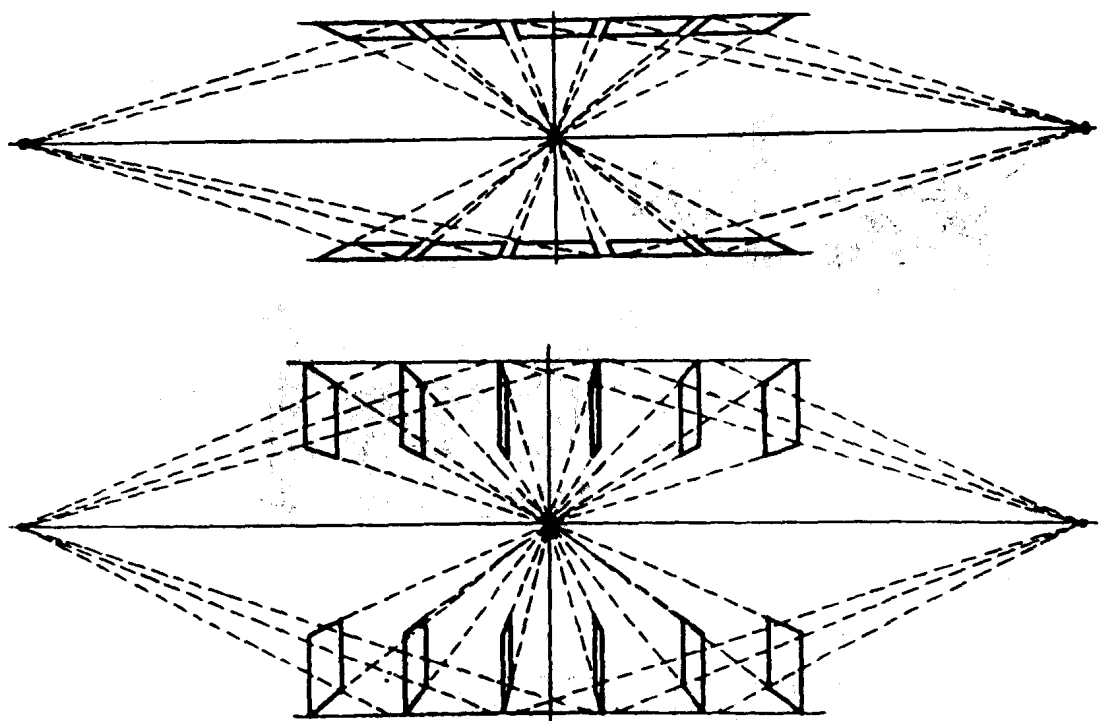


图1-7 正方形的平行透视

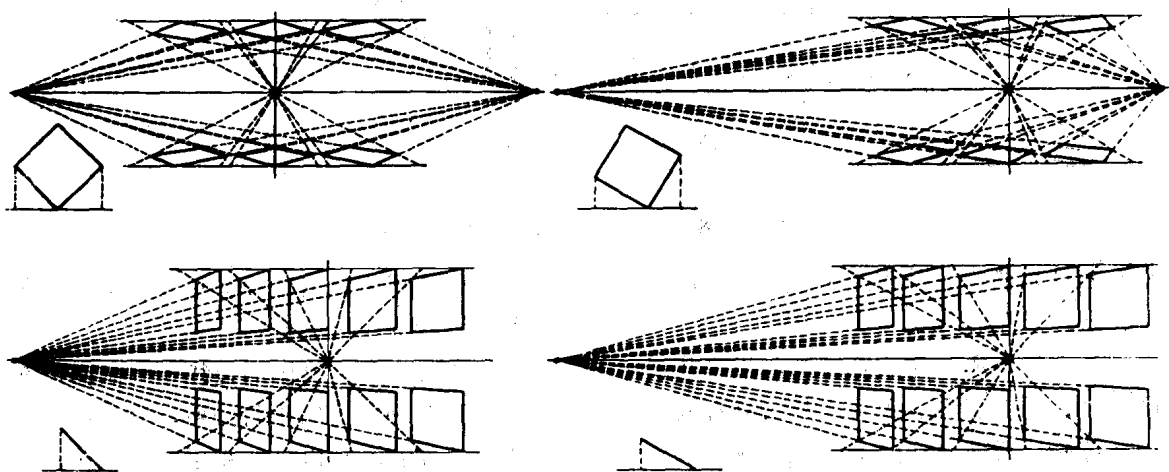


图1-8 正方形的成角透视

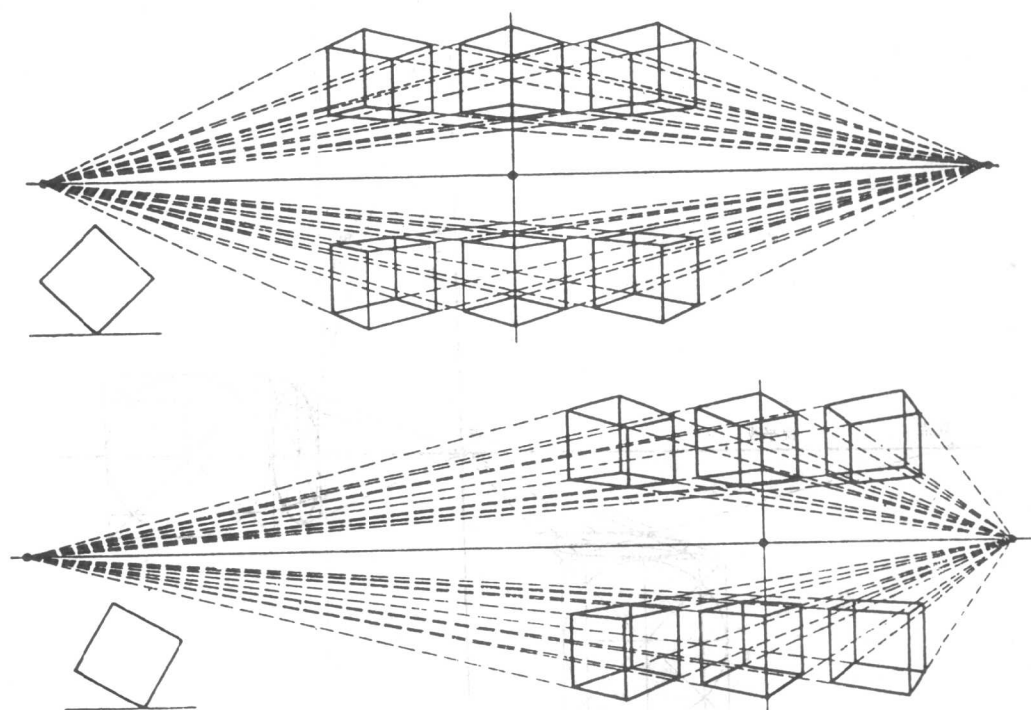


图1-9 立方体的平行透视

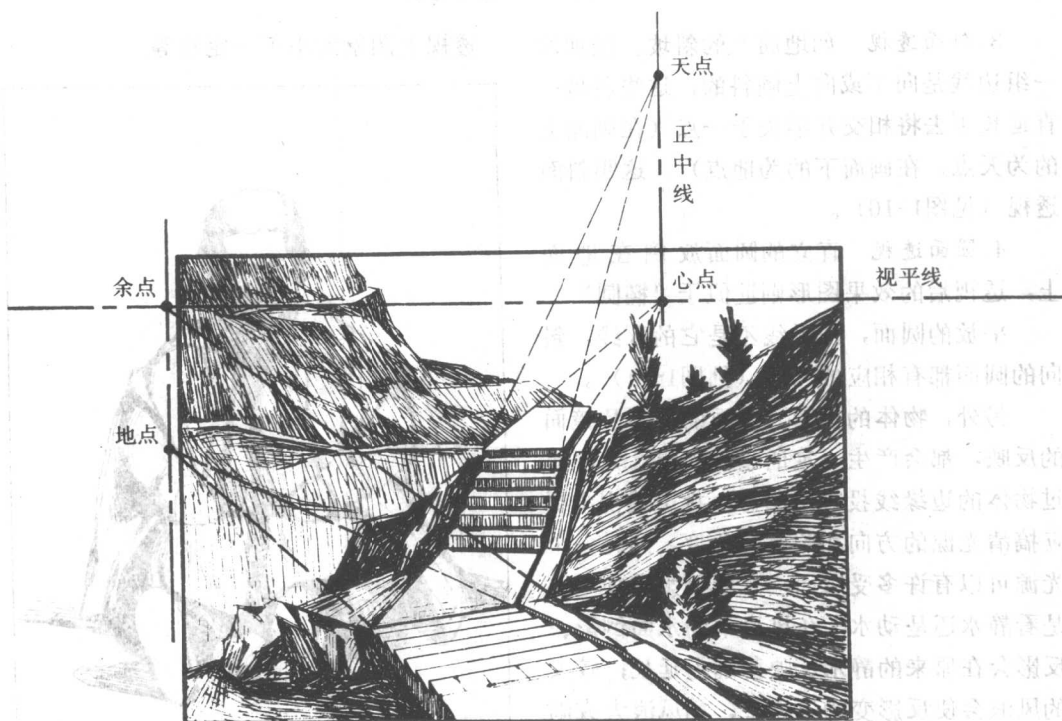


图1-10 斜面透视

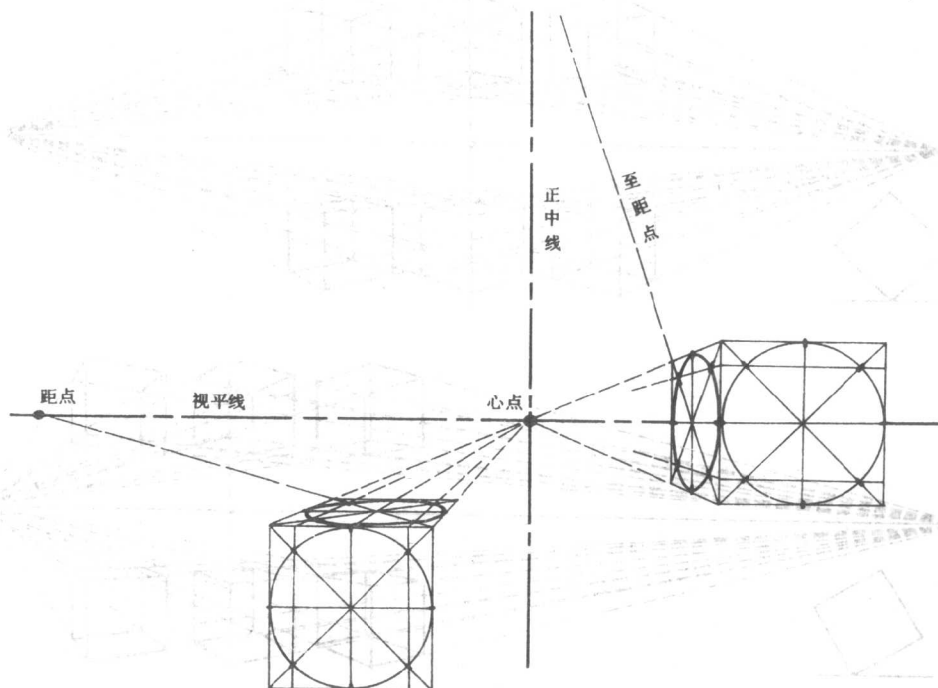


图1-11 圆面透视

3. 斜面透视 如地面上的斜坡、屋顶的一组边线是向下或向上倾斜的，这些斜坡一直延长下去将相交并消失于一点（在画面上的为天点，在画面下的为地点），这叫斜面透视（见图1-10）。

4. 圆面透视 直立的圆面放倒在地面上，透视后的效果图形则近似于“椭圆”。

平放的圆面，视平线不是它的灭线，斜向的圆面都有相应的灭线（见图1-11）。

另外，物体的投影、水面的倒影及镜面的反映，都会产生一定的透视现象。光源通过物体的边缘线投射出阴影。投影透视主要应搞清光源的方向和照射的角度，同时一个光源可以有许多受影面；水面倒影透视主要是看静水还是动水，在风浪中的水面倒影、反影会在原来的静水反映基础上延长；较大的风浪会使反影变的不完整，如风浪大或雨点密集，水面会象毛玻璃一样无反影；而镜面反影主要是景物与镜面映成对称图象，但

透视上图象大小不一定相等。



图1-12 “正”的构图



图1-13 “偏”的构图

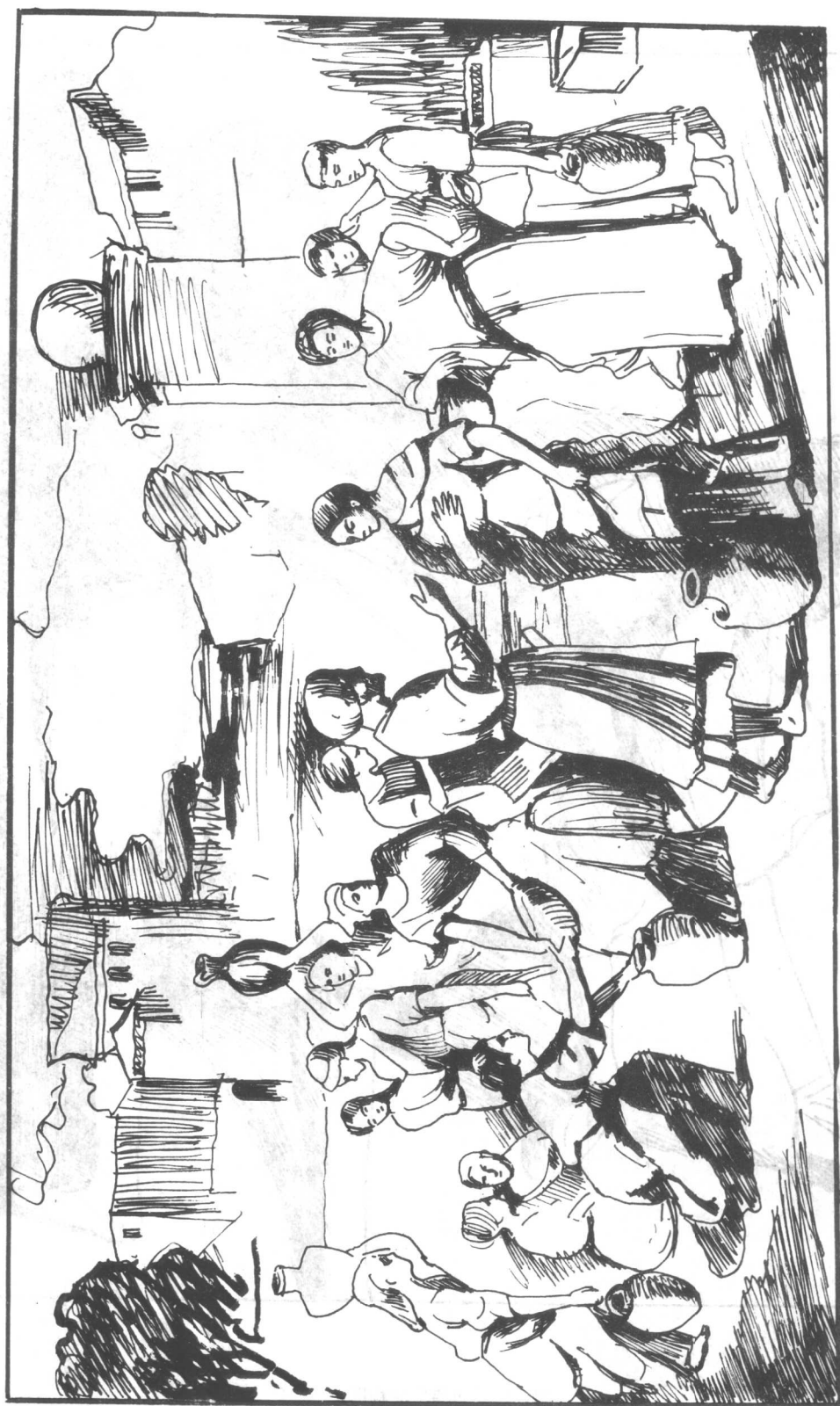


图1-14 “勾”的构图