

fashion design drawing super reference book

# 时装设计表现技法2

〔日〕高村是州 著



ファッションデザインドローイング  
Fashion Design Drawing Super Reference Book  
by ZESHU TAKAMURA

© 2007 ZESHU TAKAMURA  
© 2007 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

The original Japanese edition was first designed and published in 2007 by Graphic-sha Publishing Co., Ltd. 1-14-17 Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo, 102-0073 Japan

Simplified Chinese edition © 2008 China Youth Press

This simplified Chinese edition was published in China in 2008 by:

China Youth Press  
Room 502, OSROC OFFICE BUILDING  
No. 94 Dongsi Shitiao, Eastern district,  
Beijing 100007 China

Chinese translation rights arranged with Graphic-sha Publishing Co., Ltd. through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo  
ISBN978-4-7661-1805-6

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or used in any form or by any means – graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems – without written permission of the publisher.

First printing: August 2008  
Printed and bound in China

### 律师声明

北京市邦信律师事务所律师谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由Graphic社授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分的内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

### 短信防伪说明

本图书采用出版物短信防伪系统，读者购书后将封底标签上的涂层刮开，把密码（16位数字）发送短信至106695881280，即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通发送短信以当地资费为准，接收短信免费。短信反盗版举报：编辑短信“JB，图书名称，出版社，购买地点”发送至10669588128。客服电话：010-58582300

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 010-65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-64069359 84015588转8002

E-mail: [law@21books.com](mailto:law@21books.com) MSN: [chen\\_wenshi@hotmail.com](mailto:chen_wenshi@hotmail.com)

### 图书在版编目(CIP)数据

时装设计表现技法.2/ (日)高村是州著;张静秋,付大鹏译. —北京:中国青年出版社, 2008

ISBN 978-7-5006-8224-0

I.时… II.①高…②张…③付… III.服装—绘画—技法(美术) IV. TS941.28

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第074559号

书 名：时装设计表现技法2

作 者：高村是州

出版发行： 中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条21号

邮政编码：100708

电 话：(010) 84015588

传 真：(010) 64053266

企 划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

印 刷：北京盛兰兄弟印刷装订有限公司

开 本：889×1194 1/16

印 张：14

版 次：2008年8月北京第1版

印 次：2008年8月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-8224-0

定 价：75.00元

fashion design drawing super reference book

# 时装设计表现技法2

〔日〕高村是州 著  
张静秋、付大鹏 译



09

中青雄狮

中国青年出版社

# 目录

<b>第一周</b>	<b>学会画身体</b> .....	003
phase01	新人培训 .....	004
phase02	8 头身的比例 .....	010
phase03	正面直立姿势的画法 .....	012
phase04	正面直立姿势（叉腿）的画法 .....	019
phase05	站姿和走姿的画法 .....	025
phase06	由身体的朝向而引起的变化 .....	036
phase07	斜向的模特站姿的画法 .....	053
<b>第二周</b>	<b>学会画身体的各部位和服装的项目图</b> .....	067
phase08	各种姿势的画法 .....	068
phase09	脸部的画法 .....	076
phase10	项目图 1 下身服装的画法 .....	099
phase11	项目图 2 上身服装的画法 .....	107
phase12	着装图的画法 .....	115
phase13	草稿的描画 .....	125
phase14	调色 .....	133
<b>第三周</b>	<b>学会上色</b> .....	137
phase15	上色方法（基本篇） .....	138
phase16	上色方法（应用篇） .....	145
phase17	材料表现 1 布料纹理的简单表现 .....	149
phase18	材料表现 2 各种布料的质感和花纹的表现 .....	164
phase19	看照片画设计图 1 姿势分析 .....	170
phase20	看照片画设计图 2 画设计图 .....	177
phase21	看照片画设计图 3 画着装图 .....	188
<b>第四周</b>	<b>完成设计图，挑战原创作品</b> .....	193
phase22	看照片画设计图 4 上色（连衣裙风格） .....	194
phase23	看照片画设计图 5 上色（短裙风格） .....	199
phase24	看照片画设计图 6 上色（长裤风格） .....	204
phase25	原创设计的灵感草图 .....	209
phase26	项目图的草稿 .....	212
phase27	设计图的草稿 .....	215
phase28	着色 .....	218



# The 1st week

学会画身体

# 新人培训

## 什么叫时装设计图

所谓时装设计图，就是指服装的设计图，它们主要用于服装生产商。

从形态上来说，大体可以分为两种。

第一种就是，不光表达服装的设计，还有整体的搭配以及风格等的设计图(又名风格图)。

另外一种就是，为了表达衣服本身的线条以及细节的项目图(又名产品图、衣架图等)。

时装设计师会先听取销售人员(MD)对于设计的概念，然后根据因不同季节而变换的织物(材料)以及颜色、轮廓、细节等要素，设计各种项目。

这时，设计师为了将自己的想法传达给别人，会画一些时装设计图。

根据这些图，造型师会进行造型，并且作出缝制规格表，交给缝制工厂进行缝纫，制造出成品来。

另外，在商店里，时装设计图会作为商品的目录，可以在接待客人时使用。

可以说，时装设计图在表现服装制造商的定位时起到了非常重要的作用。

设计图有很多种，有画得非常细致的，也有仅仅是勾勒出轮廓的，所以，我想很多人不清楚到底应该怎么画才好。

在这里，让我们一边看各种各样的设计图，一边进行详细的解说。

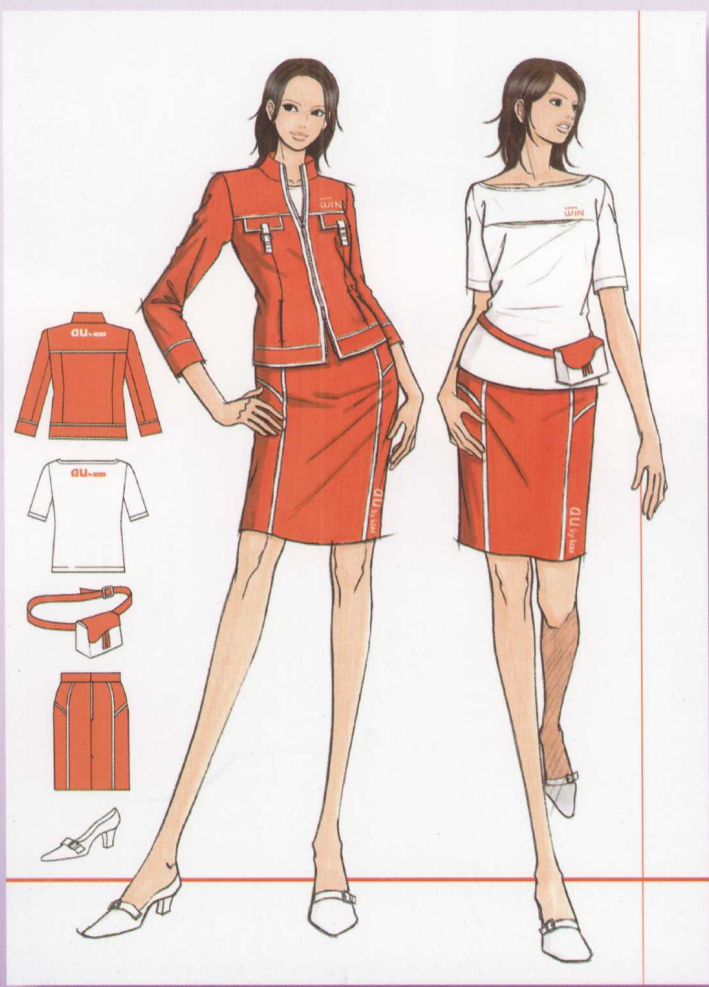
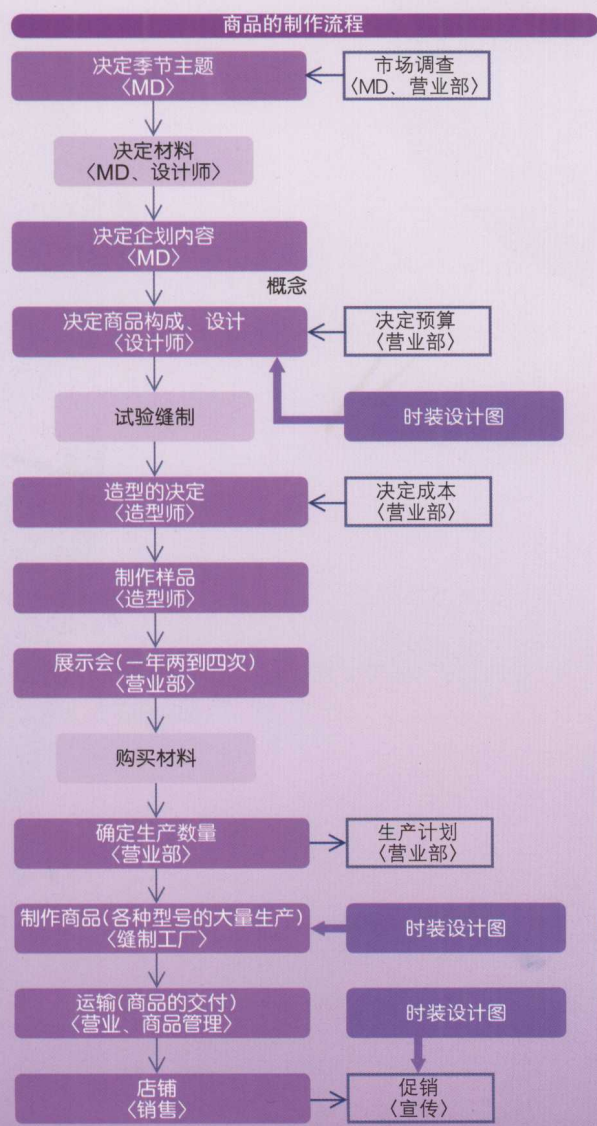


图1：最一般的设计图的画法，这在服装制造界非常常见。为了将外观画得更好看一些，制造商经常会请一些外援的时装画家来画这些画，而不是自有的服装设计师。(这是KDDI宣传活动用的服装设计案)

< >指的是部门MD是销售部门



图2：对于里面穿着的、看不见的服装，可以另行描绘。（香奈儿香水销售人员的制服的设计方案）

图1、图2是最一般的时装设计图。一般都是图的中间有一张设计图，在它的旁边将图上看不到的部分以项目图或者比较小的图片的形式添加上去。

在服装生产商中，一般采用分工制度进行工作，销售人员(MD)——设计师——造型师——缝制工厂——商店，这样可以进行流水作业。这种情况下，如何用一张图便将所有的东西说明清楚是非常重要的。

若是为了参加时装展示会，而且从头到尾都是自己进行指导的话，可以用图3那样使用优先视觉形象的设计图，这样可以更好地传达整体感觉。在服装比赛中使用的设计图也可以用这样形式展现。

为了将服装的构造很好地表达出来，在追加的项目图上可以画出前面以及后面的视角。



图3：优先视觉效果的设计图。在服装展示会以及服装比赛中经常可以见到这种方法。（用颜料或者PC进行加工）



图4：群像。在展示用的企划版资料上经常可以看到。背景使用的是一点透视法。对于群像来说，路径（远近感）也是非常重要的。由于模特的眼睛体现视平线，所以她们的眼睛要确保在一个水平面上。（通过颜料或者PC加工）

视平线  
←

图4是群像。不是一个人，而是几个人同时出现，这样可以把握住设计的“节奏感”。通过有效的重复，可以传达设计师的意图，可以产生更强烈的效果，从而抓住消费者的深层心理。

有人会认为这样重视视觉的构造，使这些图片不再是设计图，而是时装画了。但是，为了在招标活动中获得订单，为了和其他的公司拉开距离，这种方法经常被使用，这在显示公司的优势方面上十分有效。

图5是缝制规格单。它是连接服装生产商以及缝制工厂的纽带，上面写着规格大小、材料、缝制方法等信息。设计师画出项目图之后，由造型师制作完成。

图6是通过宣传而发送的设计图。这是生产商对各个宣传媒体的采访而给出的回答。这样宣传媒体就可以根据不同季节的主题以及设计的特征，以图文并茂的形式传达给消费者。如果您有画过设计图的经验的话，就会知道设计师画项目图的意图了。有的情况下，甚至是宣传媒体自己补充画出项目图的。即使不是设计师，只要是有关于服装的工作，对于媒体或者销售部门来说，会不会画画也和他们的工作的开展有着非常直接的关系。



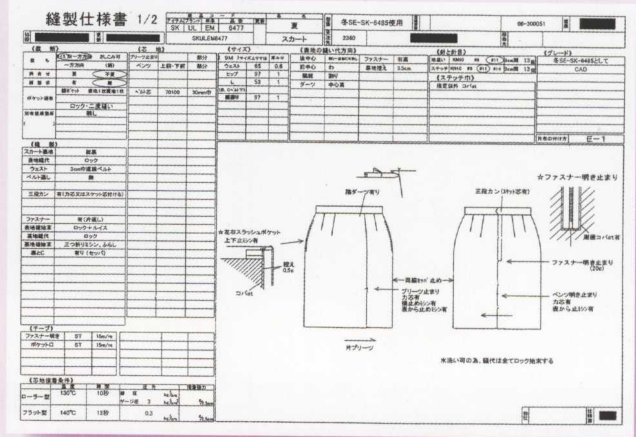
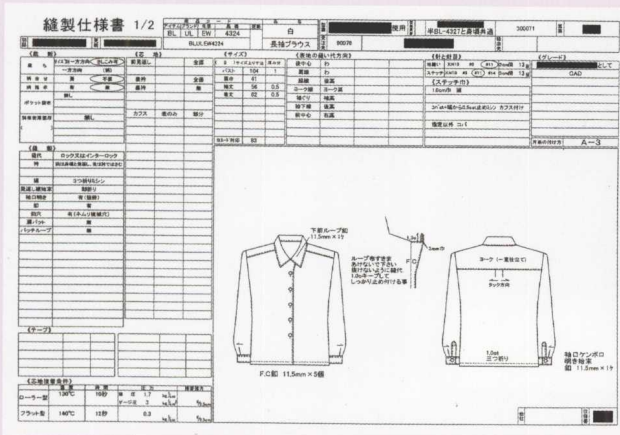


图5：缝制规格单。不光是服装的构造，连缝制方法都记录得非常详细。

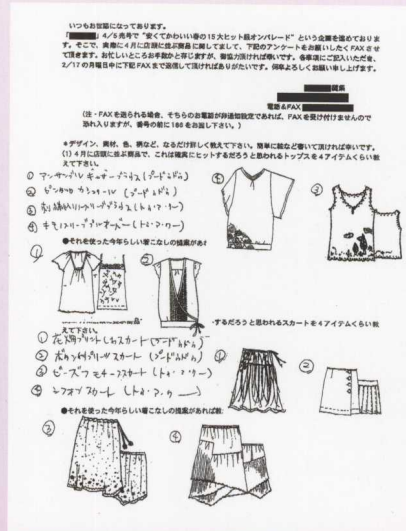
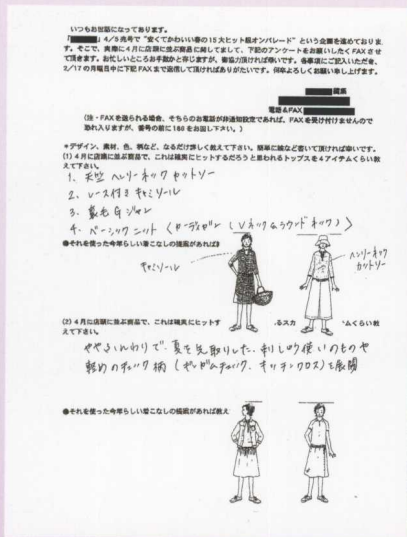


图6：为媒体制作的宣传单。各个品牌(服装厂商)的宣传部门会非常详细地回答新闻媒体的询问，并且将自己公司的宣传做得十分到位。

虽然是根据不同的目的采取不同的表达方式，但是，对于时装设计图的创作者来说，有一个共同的焦点，那就是“将自己头脑里的想法和形象完全地传达出来”。

为了做到这一点……

- 必须了解一个身着服装、具有非常好的平衡的人体到底应当有什么样的比例。
- 要了解服装的构造，了解应该以什么样的平衡感进行着装和上色。

我们要以这两点为目标去画时装设计图。

## 徒手画线

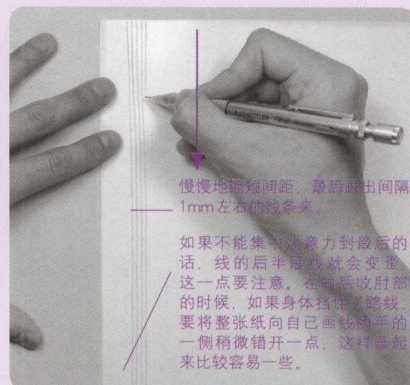
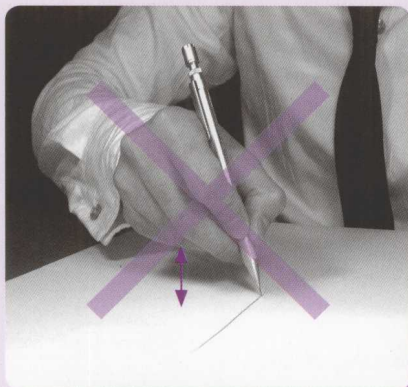
### 直线要画得像刀切得纸一样



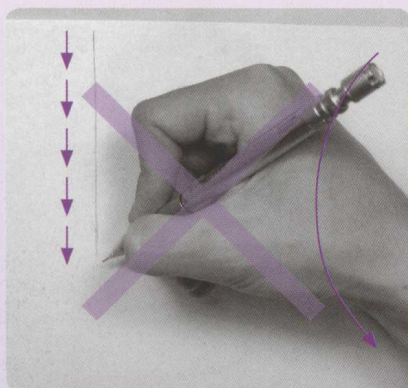
铅笔要使用B型以上的，如果是F型或者H型那样坚硬的笔芯的话，在画的时候纸上就会被画出沟来，所以要注意，不要太用力，要轻轻地画出线来。

首先，让我们从徒手画出平滑的线开始。直线和曲线是设计图的基本。

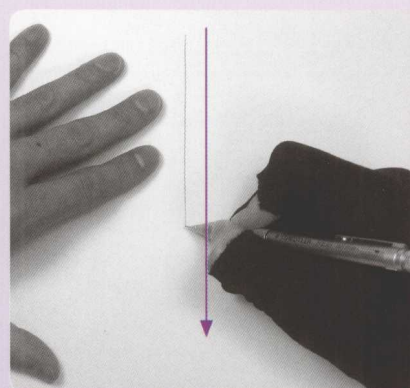
如果每天练习十分钟画这两种线的话，在一个月之后，就可以画出漂亮的线来了。



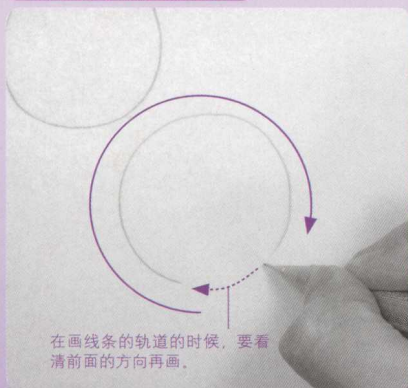
线要画得很直，像刀切一样。画的时候，手腕固定，肘部用力。



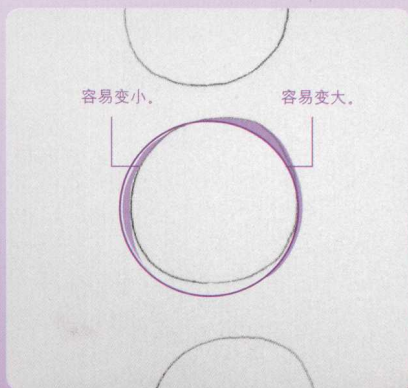
如果紧张的话，会出汗，这样会影响到画面。在这种情况下，可以使用手套。推荐使用丝绸质地、透气性比较好的。



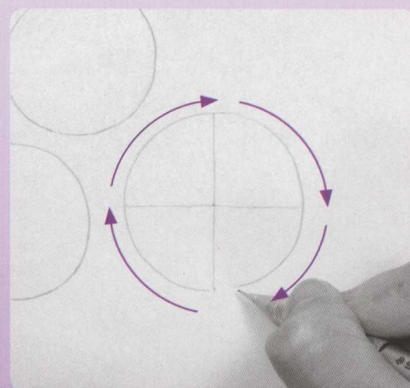
### 曲线要看到前面的方向



圆形要从下往上画。



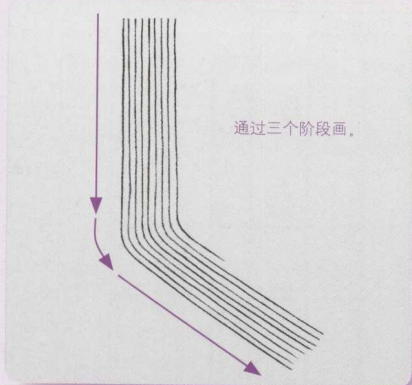
由于拿笔的手那边（若是右撇子的话就是右边）变得比较大，所以要注意让拿笔手的另一侧（若是左撇子的话就是左边）变得大一些，来相互平衡。



【从Phase 01到Phase 09的准备物】

- B4大小的速写本或者绘画板。只要是能够透视的纸，什么形式都可以。
- B型以上的铅笔(自动笔也可以)。
- 50cm和30cm的尺子。可以测出直角、平行的方形尺子比较好。

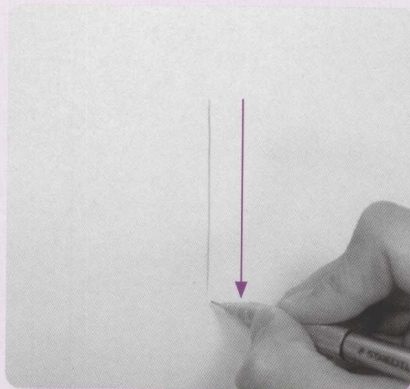
直线和曲线要阶段性地画



通过三个阶段画。

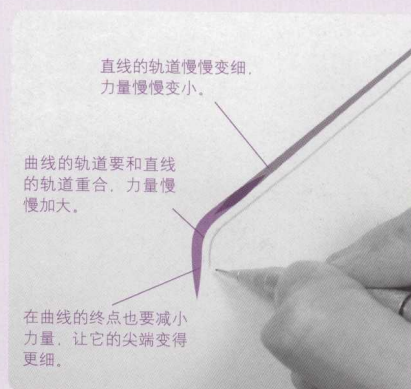
直线和曲线同时存在的情况下，要在线突然变得弯曲的地方暂时将笔离开纸面，阶段性地画出整体来。

10



画出直线部分。

11



直线的轨道慢慢变细，力量慢慢变小。

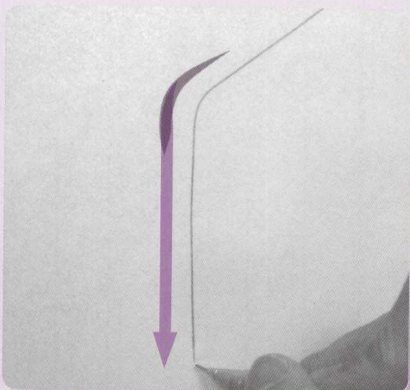
曲线的轨道要和直线的轨道重合，力量慢慢加大。

在曲线的终点也要减小力量，让它的尖端变得更细。

画出曲线部分。

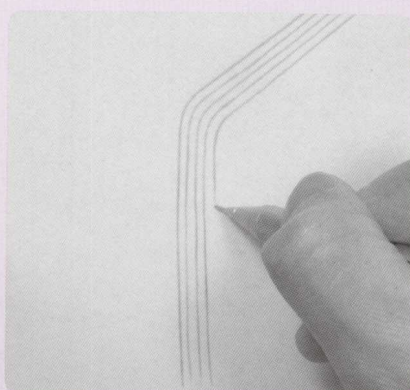
12

波浪线要同时使用手指和肘部力量



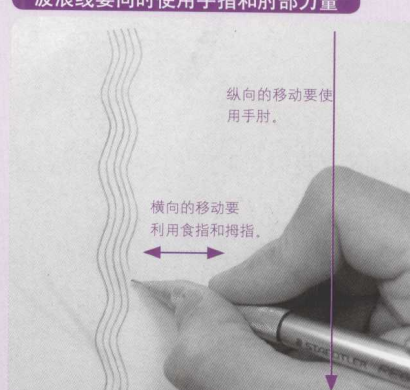
和直线相连。为了和曲线连接上，要一点点地加力。

13



要多画几条，争取让它们平行并等间距。

14



纵向的移动要使用肘部。

横向的移动要利用食指和拇指。

要在画直线的方法上再加上左右手指的运动的话，就可以画出波浪线来了。

15

★ Phase01 的复习 ★

这次由于是第一次，所以只有画线的练习。让我们重复下面的练习。

- 在画线的时候，要将手的小指的一侧贴在画面上移动。
- 画直线的时候要使用肘部。
- 画直线和曲线要阶段性地进行。
- 画波浪线的时候，要在纵向移动中加上横向动作。

next !! 让我们开始画身体平衡的框架图

# 8头身的比例

在画设计图时，如果能注意到穿着衣服的身体，就可以在设计图中将真实感表达出来。

如果马上就画，很有可能无法将整体的平衡在纸上表达出来。有时会画得非常小，让人难以看清楚；或者有时会太过于注重细节，结果整体失去了平衡，这样真是得不偿失。

要把握整体的平衡，并且一点点提高“分辨率”，完成整个设计。这是非常重要的，希望大家能够学会。

另外，如果可以画出具有平衡感的身体的话，就可以一直把握随流行而时常变化的时装的要点了。

为了表现出这些时装的要点，必须要将一个具有同样比例的身体从各个不同角度自在地表达出来，这是学画设计图的第一步。

## 将框架图垫在下面画身体，可以永远保持一定的平衡

看了P19的骨骼图，大家也许会明白，身体是以关节为支点进行运动的，在关节之间，有着身体的各个部件。

这样，我们可以画一些以关节的位置为中心、表现出人的比例的框架图来。

然后将这样的框架图垫在下面，画身体的时候，就可以轻轻松松地画出保持一定平衡感的图画来了。

## 人体的比例，不论哪个人种，都是一定的

相比地球的漫长历史，人类可以说还是刚刚诞生。因此，和其他的动物相比起来，他们的进化差距几乎是不存在的。

比如，鸟类中的企鹅、鸵鸟以及老鹰，它们的骨骼的平衡是完全不一样的。但是人类无论是白种人、黑种人、黄种人还是混血人种，他们的头发和皮肤的颜色虽然不一样，但是骨骼的比例却几乎是一样的。这种没有个体差距的动物，只要遵循着一定的规律，就可以非常好地将平衡表现出来。

这里，我们要开始学这种规律了。

## 人体的比例要参考时装模特

在时装展示会上，在T台上走着猫步的模特们不论穿什么衣服都显得非常好看。

这些模特儿的体型特征是这样的：

1. 比起整个身体来，他们的脸比较小
2. 比一般人瘦了一圈
3. 手脚比较长

事实上，设计师的“意图”全部包含在这里了。

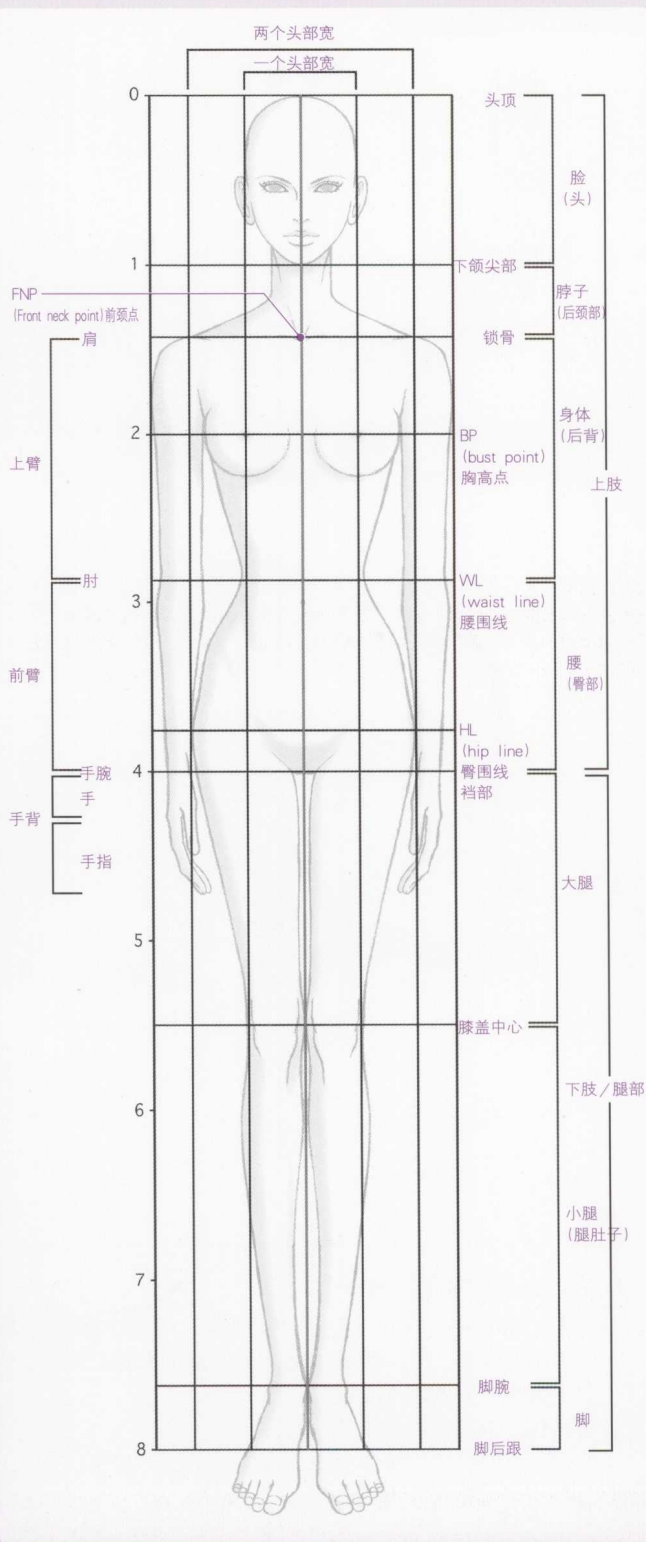
第一，“脸比较小”的原因是：为了让服装的设计显得相对比较大，比较容易观察，特地找一些相对来说脸比较小的人。

第二，“比较瘦”的原因是：这是考虑到媒体的因素。

我们每天都从电视屏幕或者杂志这些平面媒体中获得时装的情报。为了用电视屏幕或者平面来表现立体的实物，远近感以及深度会变得更加模糊起来，因此，如果不将轮廓的阴影部分除去，画得比较瘦的话，会显得非常胖。在电视画面上看到的名人看上去比实际上要胖，其实也是因为画面是平面的，没有深度感的缘故。

第三，手脚比较长的原因是：在活动手脚，做出各种姿势的时候，可以将动作表现的更加富有动感，这样，设计图看上去就栩栩如生了。

我们要根据上面的要点，依据人体平衡的规律画出“框架图”来。

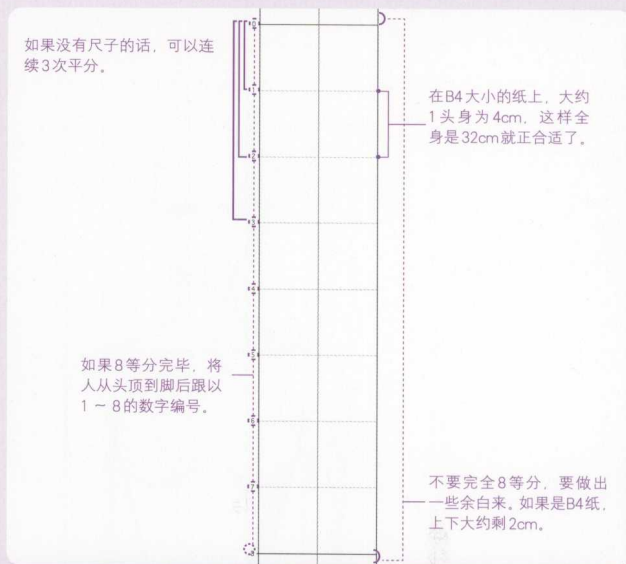


8头身的比例的框架图以及身体各部位的名称。  
括号内部的是从后面看的部位的名称。

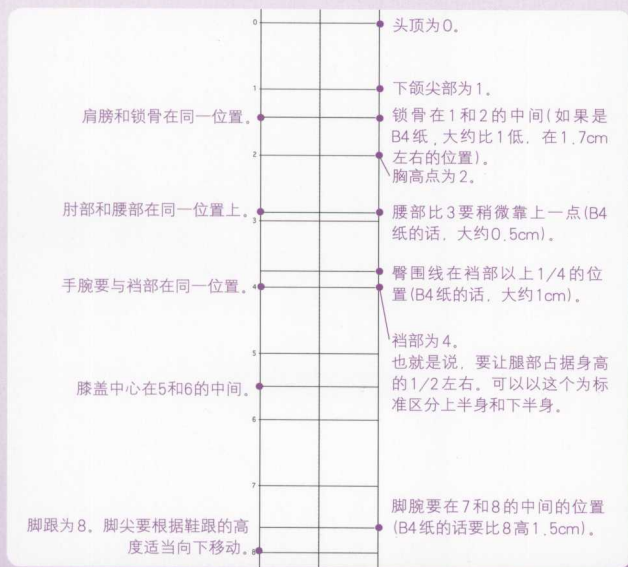


首先画出重心线。

这是左右体重的中心线条，要画在纸张的最中心。将纸对折，也可以用尺子画出对折用的线来。因为这条线非常重要，所以可以画出颜色。女性的最大横幅大约不到两头身（若是B4纸，左右相加的横幅是7cm）。

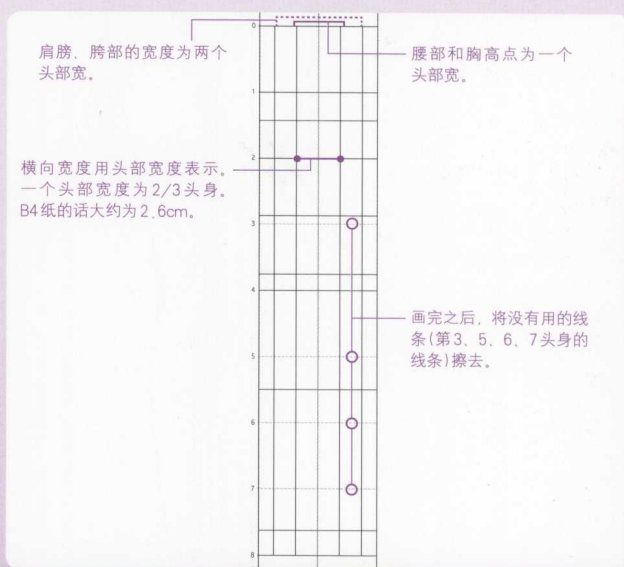


全身为8头身比。



各部分的位置。

我们先了解以关节为基准的各部分的平衡感。只要了解关节之间的距离，就能确定骨骼即各部分的长度。画图时要以裆部为基准观察，而且全书的图是在B4纸上绘制的尺寸。



横向宽度的平衡。

### ★ Phase02 的复习 ★

要记住身体的平衡

- 将一个头部的长度规定为1头身的话，全身一共为8头身。
- 身体的一半是腿部。
- 头部宽度为2/3头身。

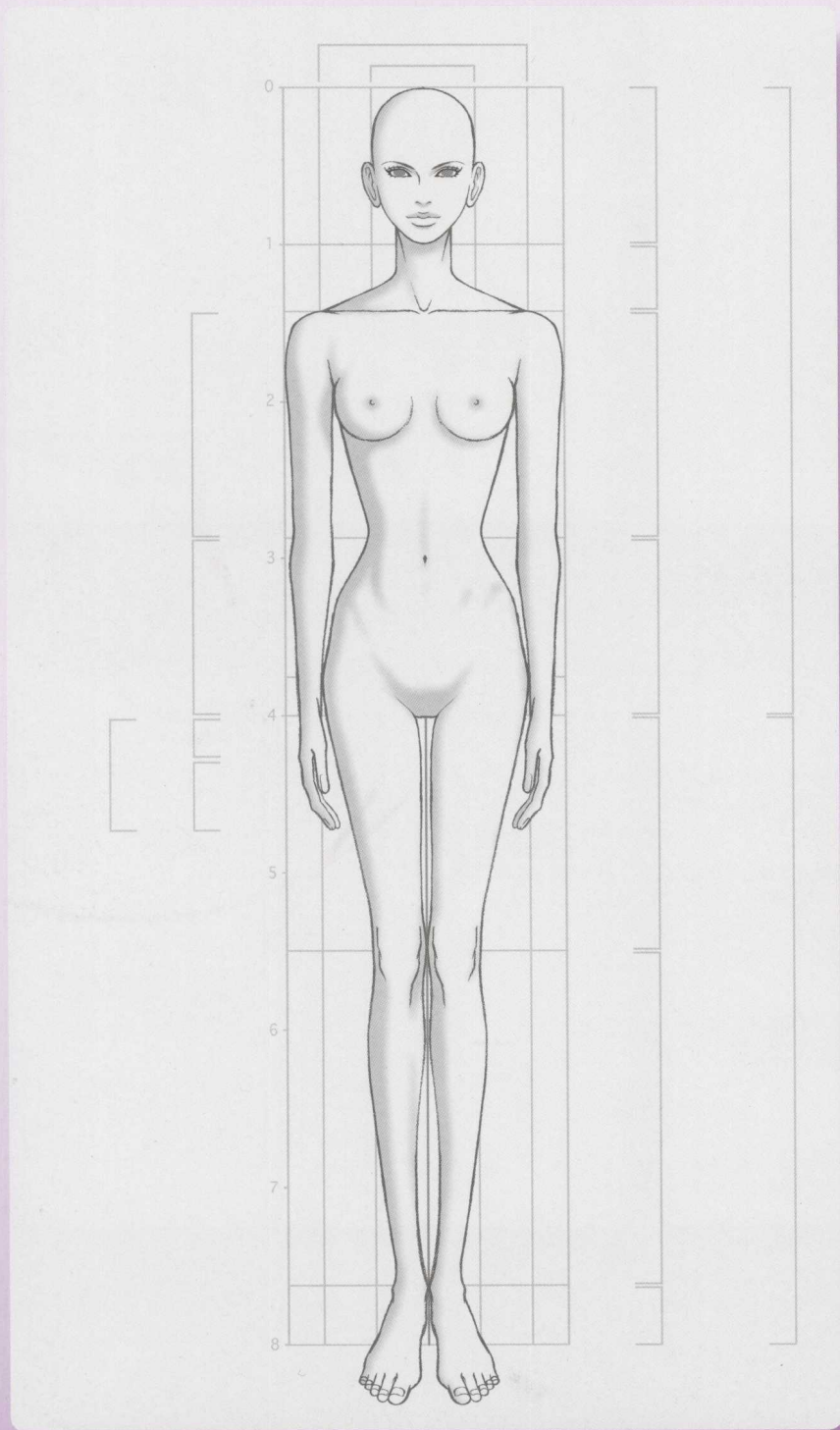
next !!  
下次我们来画正面朝向的身体!

# 正面直立姿势的画法

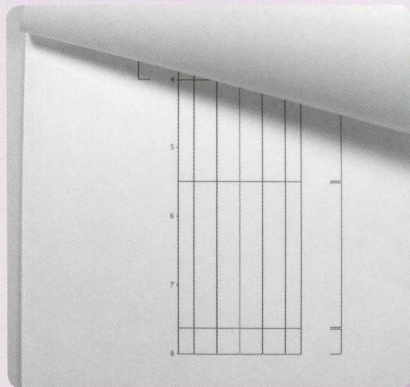
这次我们来画身体。画身体的时候，要通过各个关节分割各个部位来画。

这样，可以更好地了解人体的动作方式。要注意不管画多少人体，都要让他们的比例一样。

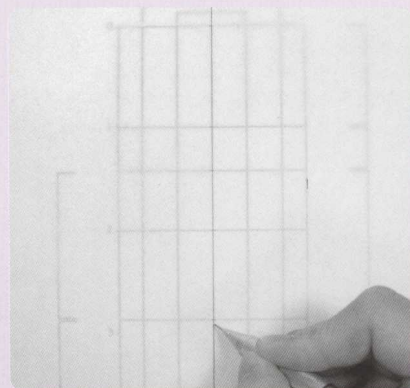
这次我们来画最基本的正面直立姿势。



## 使用框架图确定一定的平衡

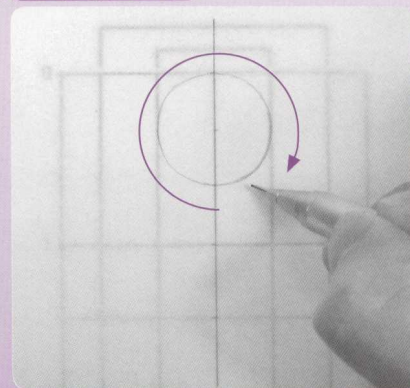


自己做的“框架图”，或者使用附录中的框架图，将它垫在画图板或者速写本下面。



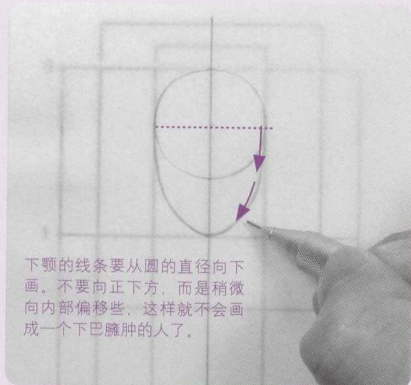
画出重心线以及各个部位的位置。重心线因为是重力作用的方向，所以要向正下方画。

## 脸部是椭圆形的



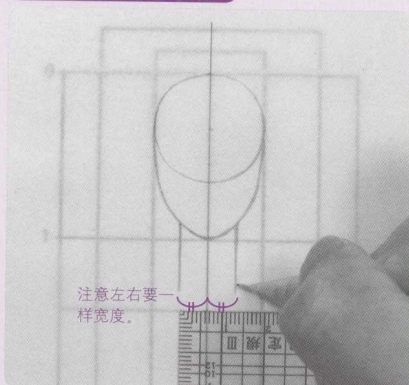
将1头身三分，在2/3处画一个圆。

脖子是向前倒的圆柱



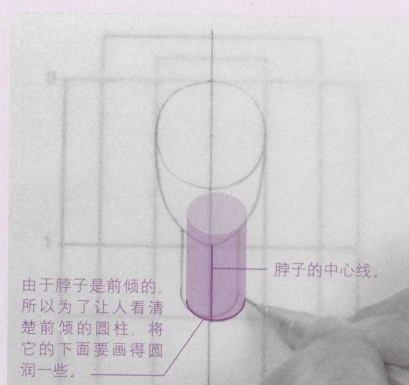
下颔的线条要从圆的直径向下画。不要向正下方，而是稍微向内部偏移些，这样就不会画成一个下巴臃肿的人了。

如果刚才画得正圆和下巴能够平滑地连接上的话，就会变成一个非常漂亮的卵形。注意要左右对称。



注意左右要一样宽度。

画一条直线，让它的宽度达到1/2头部宽。

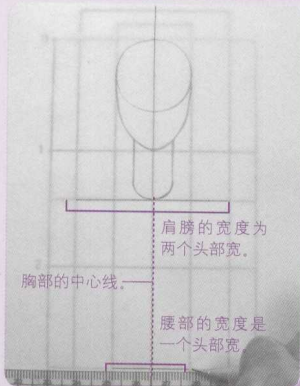


由于脖子是前倾的，所以为了让人看清楚前倾的圆柱，将它的下面要画得圆润一些。

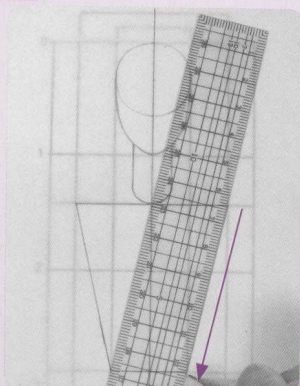
脖子的中心线。

脖子的下端是椭圆形。

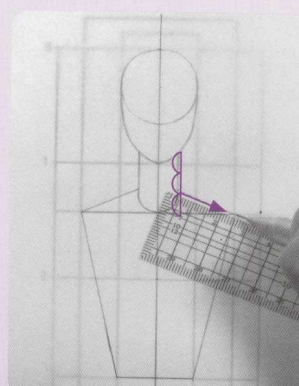
要将身体的胸部和腹部认为是一体的



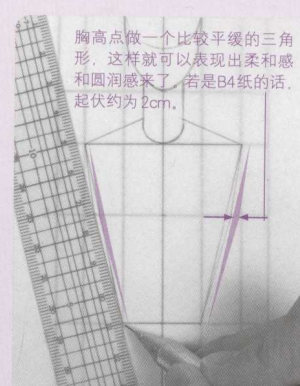
在设计图中，因为不是画前屈的动作，因此胸部和腹部要画成一体。



表示肩膀宽度以及腰部宽度的点要用直线连结上。



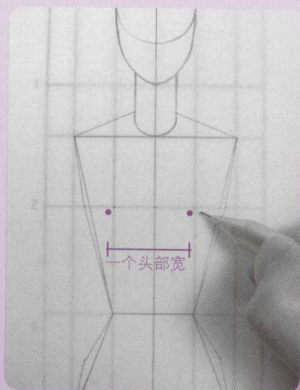
画出肩膀。要从大约为脖子长度1/3的点向着表示肩膀宽的一点斜着拉一条线（若是B4纸，要从锁骨上方8mm左右的地方开始画）。



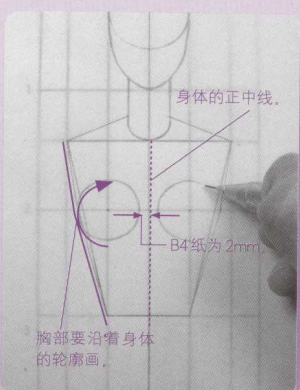
胸高点做一个比较平缓的三角形，这样就可以表现出柔和感和圆润感来了。若是B4纸的话，起伏约为2cm。

部位基本上都是纺锤形的，因此要画出一些圆润感来。反过来说，明显下陷的地方就是关节。

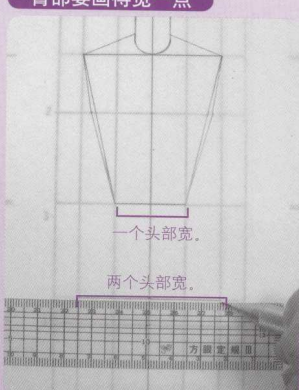
臀部要画得宽一点



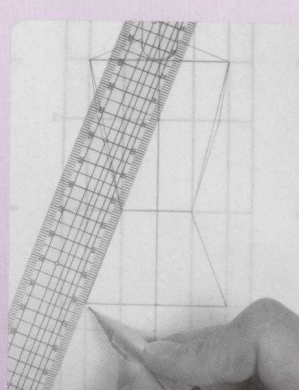
胸高点的宽度为一个头部宽。



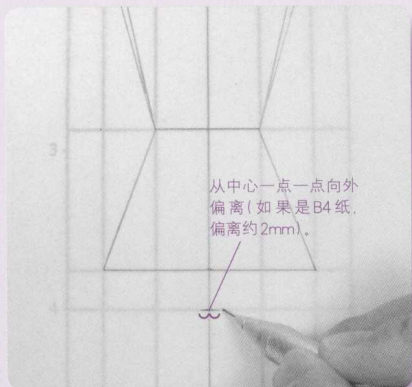
胸部要沿着身体的轮廓画。形状要根据戴文胸时的形状画，半径为2mm。



臀部的宽度为两个头部宽。



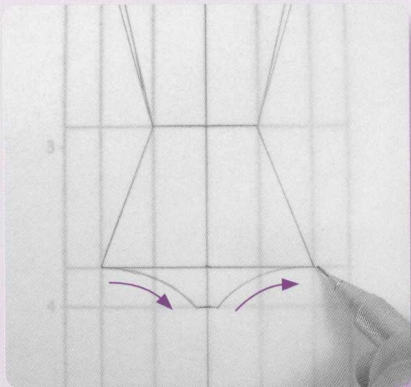
将腰部的宽度和臀部的宽度连接起来。



从中心一点一点向外偏离(如果是B4纸, 偏离约2mm)。

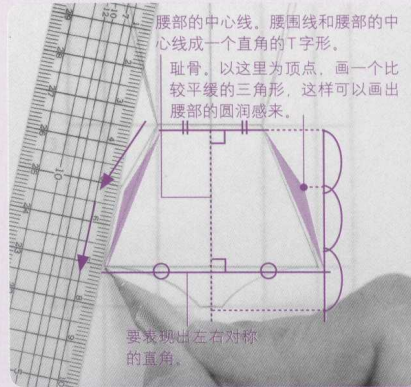
左脚和右脚要一点点离开。

15



腰部可以画得像一个比较大的束衣。

16



腰部的中心线, 腰围线和腰部的中心线成一个直角的T字形。

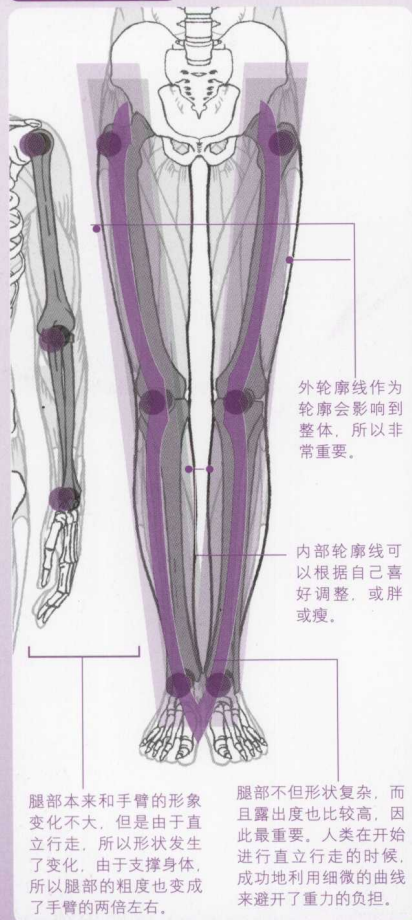
耻骨, 以这里为顶点, 画一个比较平缓的三角形, 这样可以画出腰部的圆润感来。

要表现出左右对称的直角。

骨盆的突出处(耻骨)要在腰部以上1/3处。

17

### 腿部为V字形



外轮廓线作为轮廓会影响到整体, 所以非常重要。

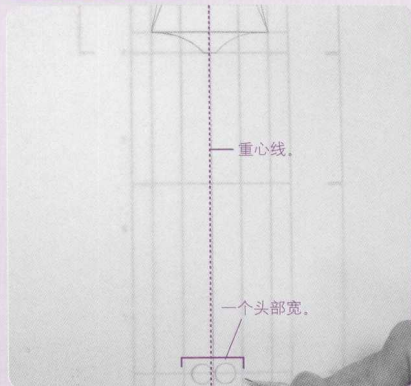
内部轮廓线可以根据自己喜好调整, 或胖或瘦。

腿部本来和手臂的形象变化不大, 但是由于直立行走, 所以形状发生了变化。由于支撑身体, 所以腿部的粗细也变成了手臂的两倍左右。

腿部不但形状复杂, 而且露出度也比较高, 因此最重要。人类在开始直立行走的时候, 成功地利用细微的曲线来避开了重力的负担。

腿部不但形状复杂, 而且经常露在外面, 因此画好它很重要。从以上这幅图中可以看出, 人类在开始直立行走的时候, 就成功地利用细微的曲线来避开重力的负担。

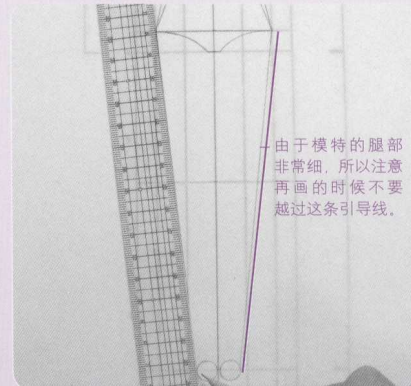
### 脚部的外轮廓线



—重心线。

—一个头部宽。

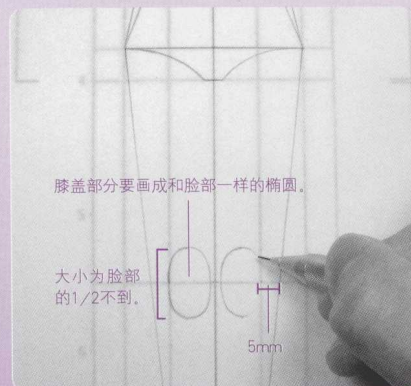
在脚腕的位置上画上圆圈, 由于是“立正”的直立姿势, 因此, 要在重心线的两侧各画一个, 大小约为2/3头部宽度。



由于模特的腿部非常细, 所以注意再画的时候不要越过这条引导线。

从大腿关节(严密地说是大腿骨的根部)到脚腕画一条直线。

20



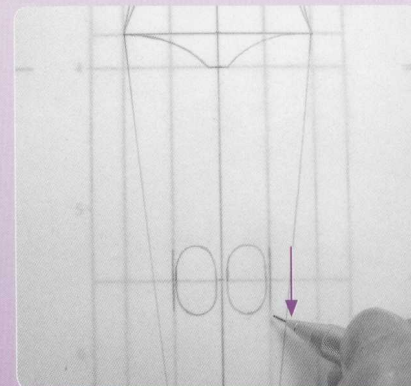
膝盖部分要画成和脸部一样的椭圆。

大小为脸部的1/2不到。

5mm

膝盖要比直线略为靠内部一些(B4纸的话约为5mm)。

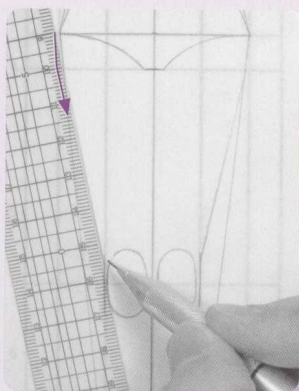
21



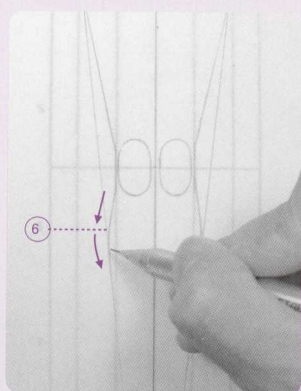
膝盖的外轮廓线为直线。

22



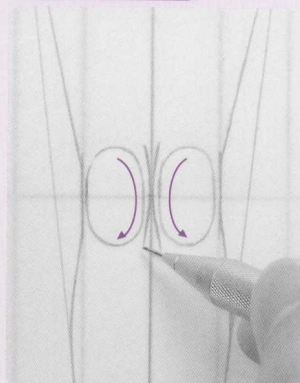


大腿要在第4头身之前与引导线重合。以后要成为朝向膝盖的直线。

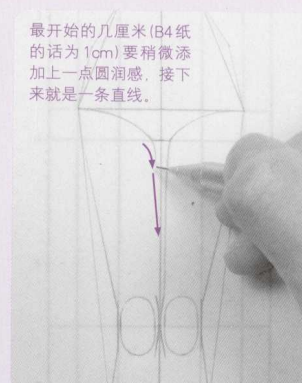


小腿肚子要在第6头身左右便出现弯角，之后与引导线合并。

### 腿部的内轮廓线

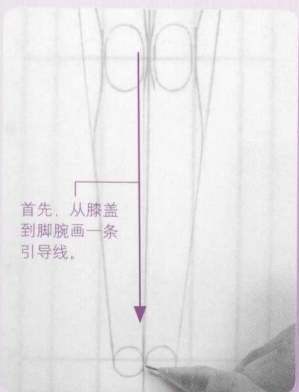


膝盖的内轮廓线要画得圆润，要表现出膝盖的饱满。这样，大腿骨就有了从大腿关节向膝盖内侧延伸的感觉。

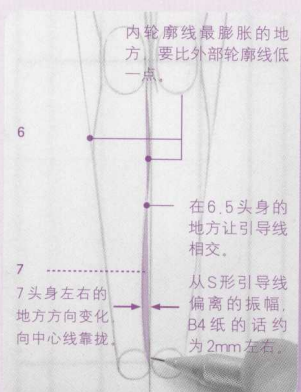


最开始的几厘米(B4纸的话为1cm)要稍微添加上一点圆润感，接下来就是一条直线。

大腿内部的线条，要平滑地连接裆部和膝部。



首先，从膝盖到脚腕画一条引导线。



内轮廓线最膨胀的地方，要比外部轮廓线低一点。

6

在6.5头身的地方让引导线相交。

7

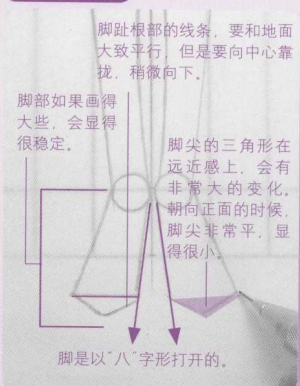
7头身左右的地方方向变化向中心线靠拢。

从S形引导线偏离的振幅，B4纸的话约为2mm左右。

由于小腿是露出比较多的地方，因此在腿部画法中是最重要的。由于重力的作用，这里的变形也是最明显的，如果将两腿并拢的话，发现它是呈V字形，是弯曲的。

以引导线为标准，画一个圆滑的S形。

### 脚是尖的



脚趾根部的线条，要和地面大致平行，但是要向中心靠拢，稍微向下。

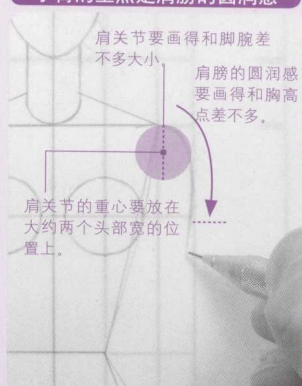
脚部如果画得大些，会显得很稳定。

脚尖三角形在远近感上，会有非常大的变化。朝向正面的时候，脚尖非常平，显得很很小。

脚是以“八”字形打开的。

如同领带尖端一半的形状。脚趾部分要表现为三角形。

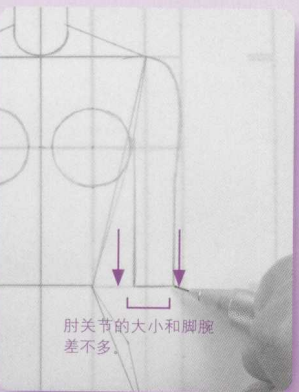
### 手臂的重点是肩膀的圆润感



肩关节要画得和脚腕差不多大小。肩膀的圆润感要画得和胸高点差不多。

肩关节的重心要放在大约两个头部宽的位置上。

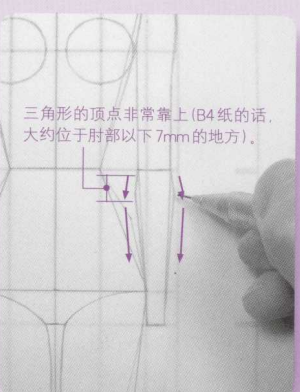
画出肩膀的圆润感。



肘关节的大小和脚腕差不多。

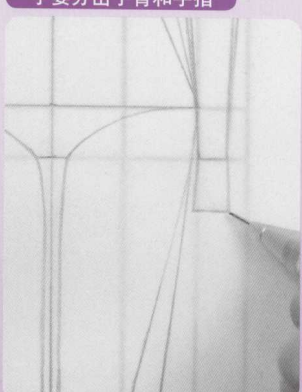


2mm



三角形的顶点非常靠上(B4纸的话，大约位于肘部以下7mm的地方)。

前臂要稍微添加上一饱满感。



手的大小和脸部差不多。要分手背和手指来画。手背是四角形，大小比2头身要稍微小一些。

上臂是直线。从肩膀向下用直线连接。内侧的线条，要从胸高点左右开始画，这样比较好，可以让上臂的宽度显得比脖子要细一些。

画前臂的时候，从肩膀向手腕画，稍微让前端细一些。B4纸的话，要从左右各向内移动2mm左右，让前端显得更细。