



新·时装设计 表现技法

Contemporary Fashion
Illustration Techniques

渡边直树 编著



新・ファッションデザイン画テクニック

Contemporary Fashion Illustration Techniques

by Naoki Watanabe

© 2008 Naoki Watanabe

© 2008 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

The original Japanese edition was first designed and published in 2006 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

ISBN 978-4-7661-1894-0 C 3071

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: Aug. 2008

Printed and bound in China

法律声明

北京市邦信律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明: 本书由日本Graphic-Sha出版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严厉打击盗印、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 65212870
<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社
010-64069359 84015588转8002
E-mail: law@21books.com
MSN: chen_wenshi@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

新·时装设计表现技法 / (日) 渡边直树编著; 暴凤明译. 北京: 中国青年出版社, 2008

ISBN 978-7-5006-8270-7

I. 新… II. ①渡… ②暴… 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090351号

责任编辑: 郭光 赵媛媛 赵静

书 名: 新·时装设计表现技法

编 著: [日] 渡边直树

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 x 1194 1/16

印 张: 8

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 978-7-5006-8270-7

定 价: 55.00 元

新·时装设计 表现技法

Contemporary Fashion
Illustration Techniques

渡边直树 编著 暴凤明 译

中国青年出版社



前言

时装设计师将大脑中浮现的色彩、形象通过画笔在纸上模拟、再现、成型，这个过程中所绘制的图画就是时装设计图。人们总是期待着时装能够带来更多、更新的视觉刺激，对于这些人来讲，时装设计图的表现效果至关重要。

无论是对于那些初出茅庐，只经过两到三年短期学习时装绘画基础的学生们，还是那些经过系统学习之后，已在服装设计领域从事设计工作的专业人士而言，绘制时装设计图无疑是一件苦乐参半的事情。为什么这么讲呢？因为在绘制时装设计图的过程中，在享受绘画本身快乐的同时，设计师还要经常意识到自己是在描绘“时装完成预想图”，而受到“服装”这一概念的种种制约。

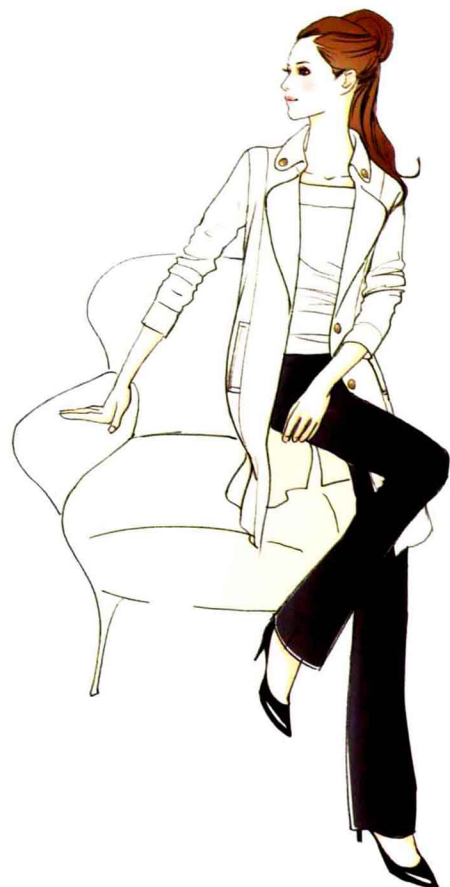
例如，一幅时装设计图如果不能使人在看过之后产生一种强烈的“想穿在身上”的欲望的话，即便是一幅充满个性、魅力和技巧的设计图，就其表现效果而言，也是失败的。因此，单纯依赖表面的绘画技巧完成时装设计图是行不通的，设计师只有时刻想着“如何让它变成实实在在的服装”，这样才能绘制出不同色彩、样式，同时兼备可穿性的时装。如此一来，设计师在绘制时装设计图的过程中，有时可能画得非常顺手，有时则可能根本无从下笔。不过，类似经历越多，就越接近“自己的设计”。况且，任何一款时装样式的最终成型都要经历不计其数的反复修改和变更。事实上，每一位设计师在绘制时装设计图时，即在“时装完成预想图”之前，都要打很多遍草稿，进行模拟绘图。

通过对比照片、确认信息、分解样品等一系列过程制成的服装与根据时装设计图制成的服装所传达出的内容和效果是不尽相同的。希望广大学生，以及时装设计工作人员都能够充分了解这一点。

本书通过大量的彩色插图，配合深入浅出的细致讲解，旨在使读者能够掌握时装设计图的基本要素、着装技巧、着色表现以及项目图等各个环节的绘画方法和技巧。

拥有属于自己的设计风格，对于每一位旨在成为时装设计师的人来讲，是十分重要的。





003 前言

Lesson 1 时装设计图的基本要素

009

010 1 人体比例

了解人体美

011 了解人体的骨骼与关节

012 8头身画法

014 位置和宽度的把握

016 简单的测量法

018 2 头部

脸（正面）的绘制

020 脸（侧面）的绘制

022 脸（3/4侧面）的绘制

024 眼睛和眉毛的绘制

026 鼻子、耳朵和嘴唇的绘制

028 头发的绘制

030 帽子的绘制

032 3 手臂和腿

手臂和手的绘制——手臂

034 手臂和手的绘制——手

036 腿、脚和鞋的绘制——腿、脚

037 腿、脚和鞋的绘制——鞋

038 4 姿势

如何摆姿势

040 直立姿势

042 重心在一只脚上的姿势

044 侧身姿势（前腰高）

046 侧身姿势（后腰高）

048 姿势变化

Lesson 2 着装技巧

051

052 1 着装

剪影和轮廓

054 将平面转化为立体

056 衣物和身体的关系

058 视点的设定

060 省缝线、褶裥、衣褶和坠纹

062 布料的特点——褶皱纹

064 线条的区别使用

066 素描

068 参考照片绘图

Lesson

着色表现

071

1 着色

绘画工具

074 关于色彩

076 使用不同的绘画材料搭配表现示例

078 全涂色与朦胧色

080 着色顺序

2 花纹图案

绘制图案

084 各种各样的图案

3 服装质地

服装质地的表现

4 不同质地服装的表现效果图例

轻薄、透明的质地

090 针织、裁剪和接合

092 棉布质地与劳动布

094 秋冬季服装质地 (1)

096 秋冬季服装质地 (2)

098 皮革与毛皮

100 质地光泽的服装材料

5 电脑加工

多样的加工表现

Lesson

项目图教程

105

1 项目图

项目图是什么?

107 长度与分割

108 项目图的特征

110 标准体型

2 项目图的绘制顺序

3 经过电脑加工的项目图

制作线稿

115 变换色彩并添加图案

4 不同部件的图例

针织

117 裁剪与接合

118 罩衫和衬衫

119 连衣裙

120 裙子

121 裤子

122 西式上衣

123 短上衣和夹克衫

124 外套

125 内衣

1

Lesson 时装设计图的基本要素

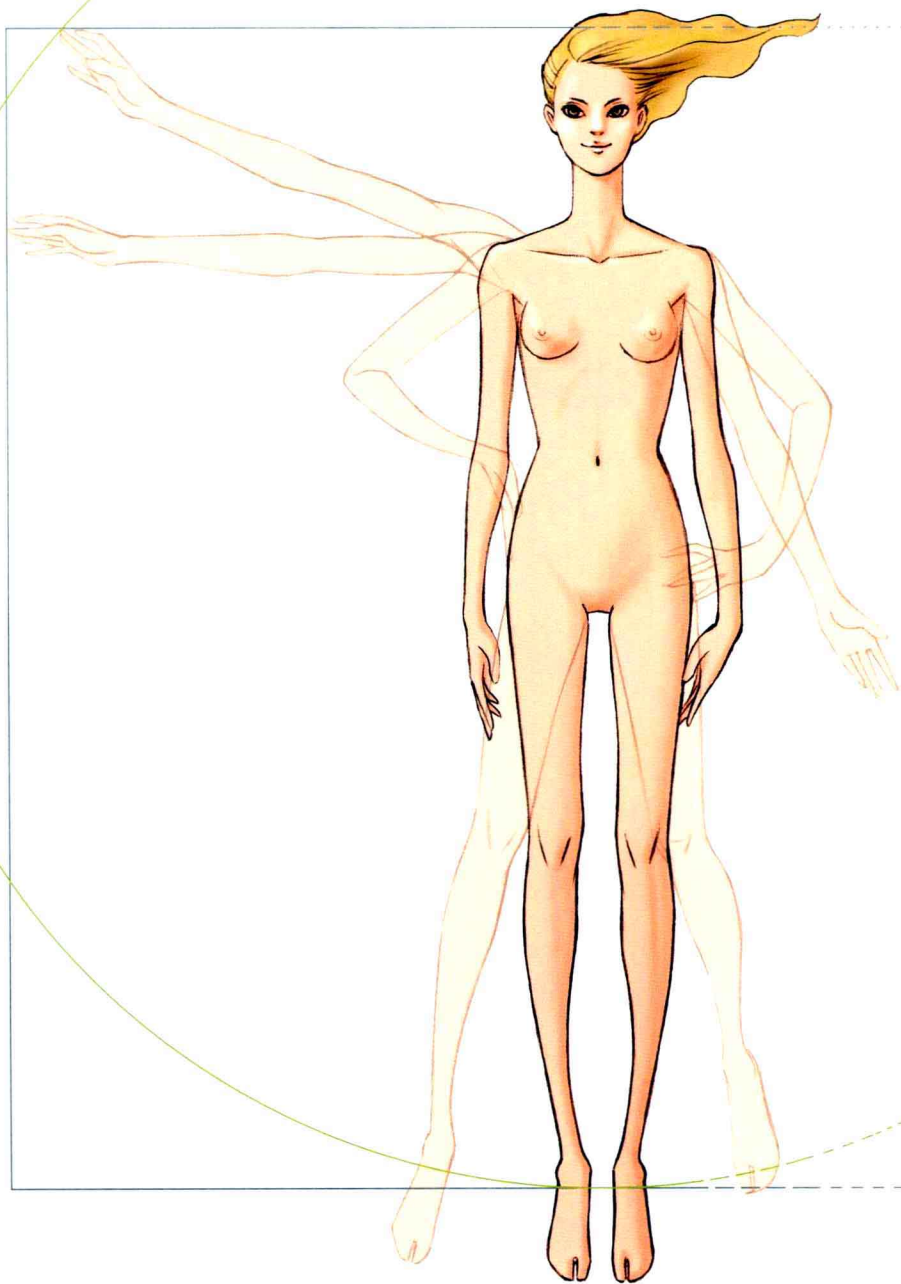


1 人体比例

了解人体美

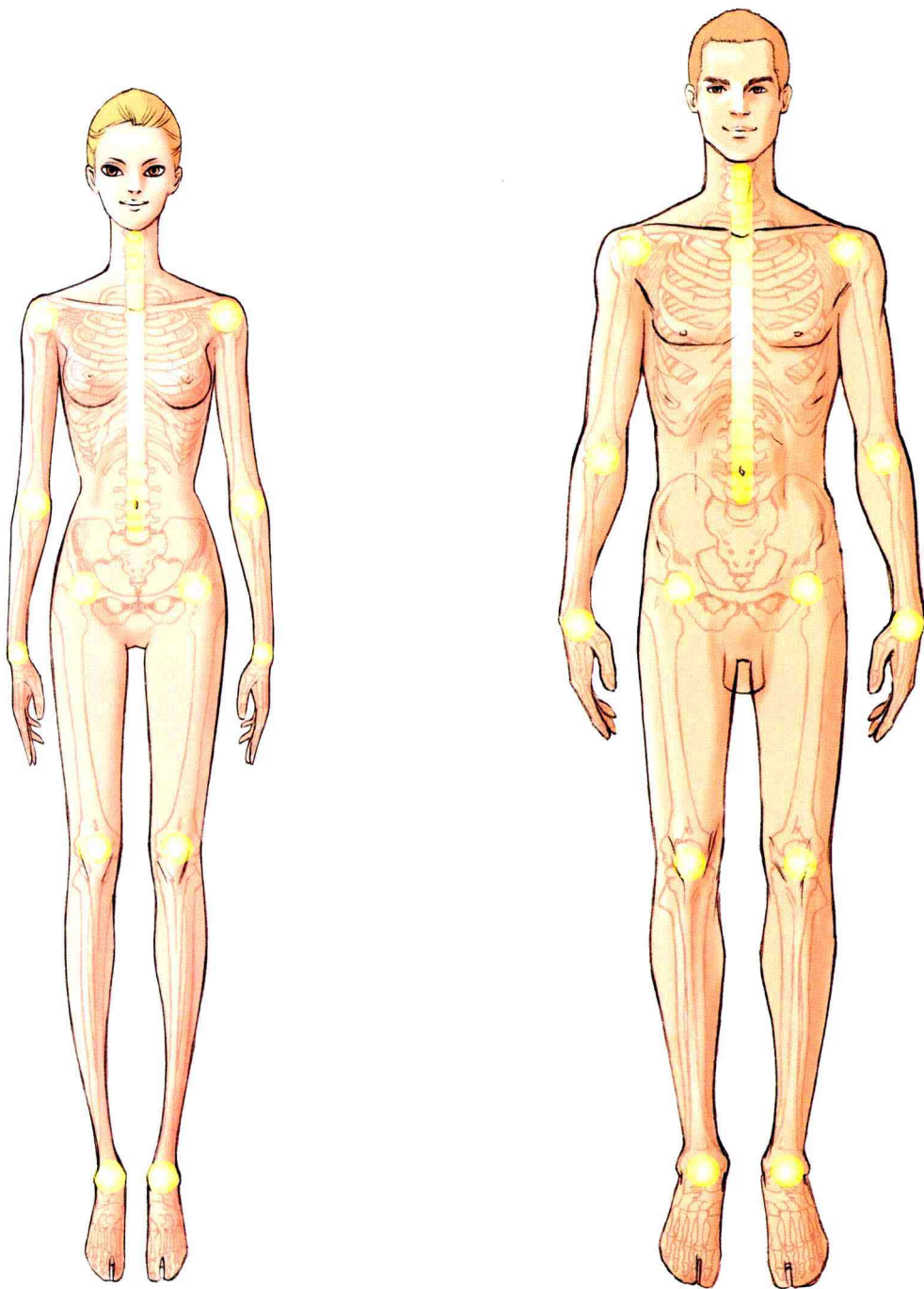
人体本身就是一件极具魅力的艺术品，在为其进行服装设计之前，让我们首先来观察和学习人体的形体美。只有准确地把握人体的形体、构造美，好的设计才能应运而生。

在第1章的内容中，我们将反复通过对人体及其动作的分析与描绘，来掌握时装设计图的基本要素。



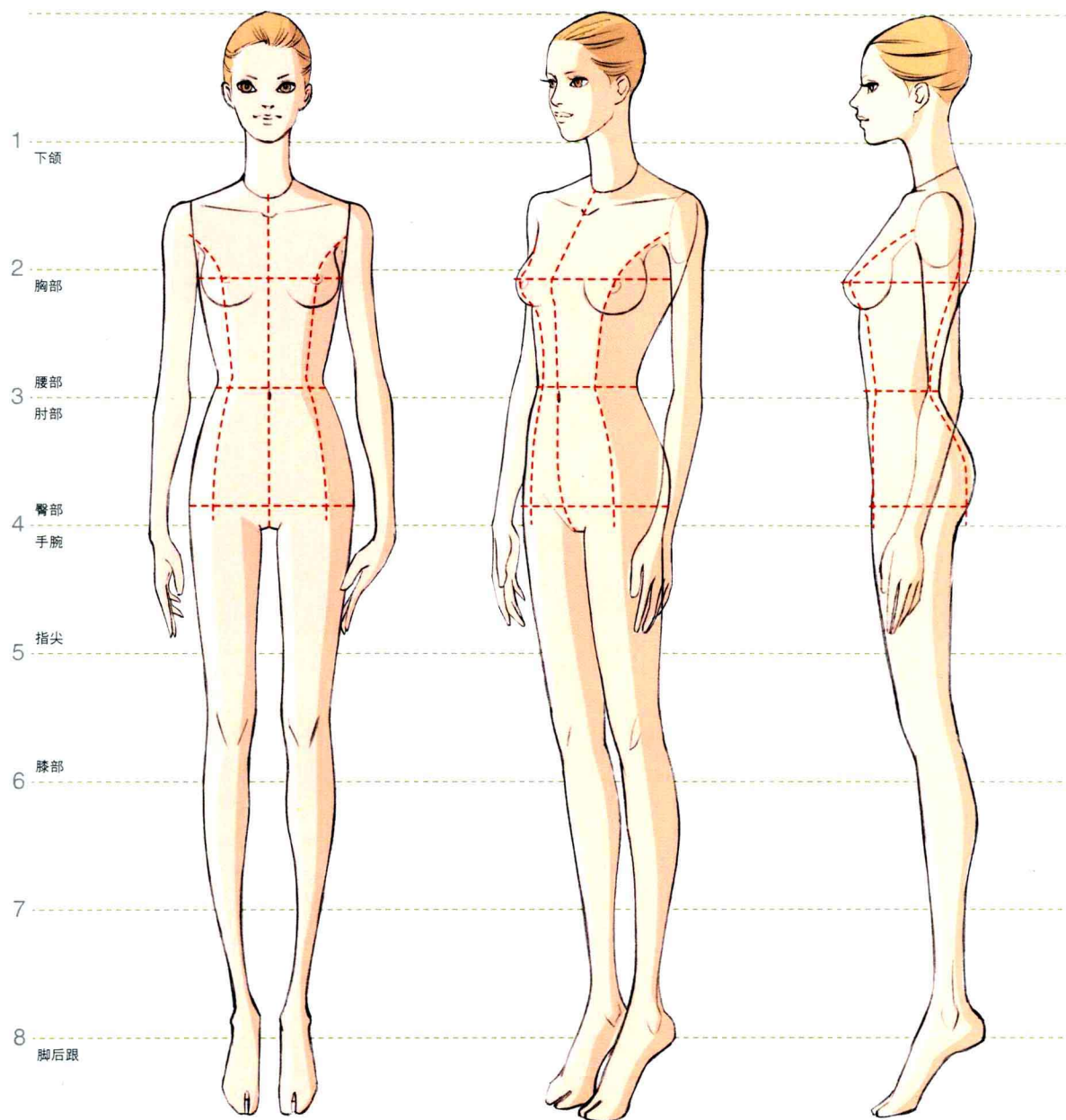
了解人体的骨骼与关节

骨骼是人体的基础，在设计图中可以用曲线来表示。弯曲部位的骨骼通过关节和肌肉的连接，达到自由活动的状态。男女在成长过程中的骨骼发育情况不尽相同，但关节的位置和数量是相同的。下图中黄色圆点所指示的部位就是可以自然弯曲的脊椎和 12 个人体的主要关节。脸、手、脚等部位还有更细小的关节，但其凹凸、弯曲的程度与大关节截然不同，这一点需要记住。

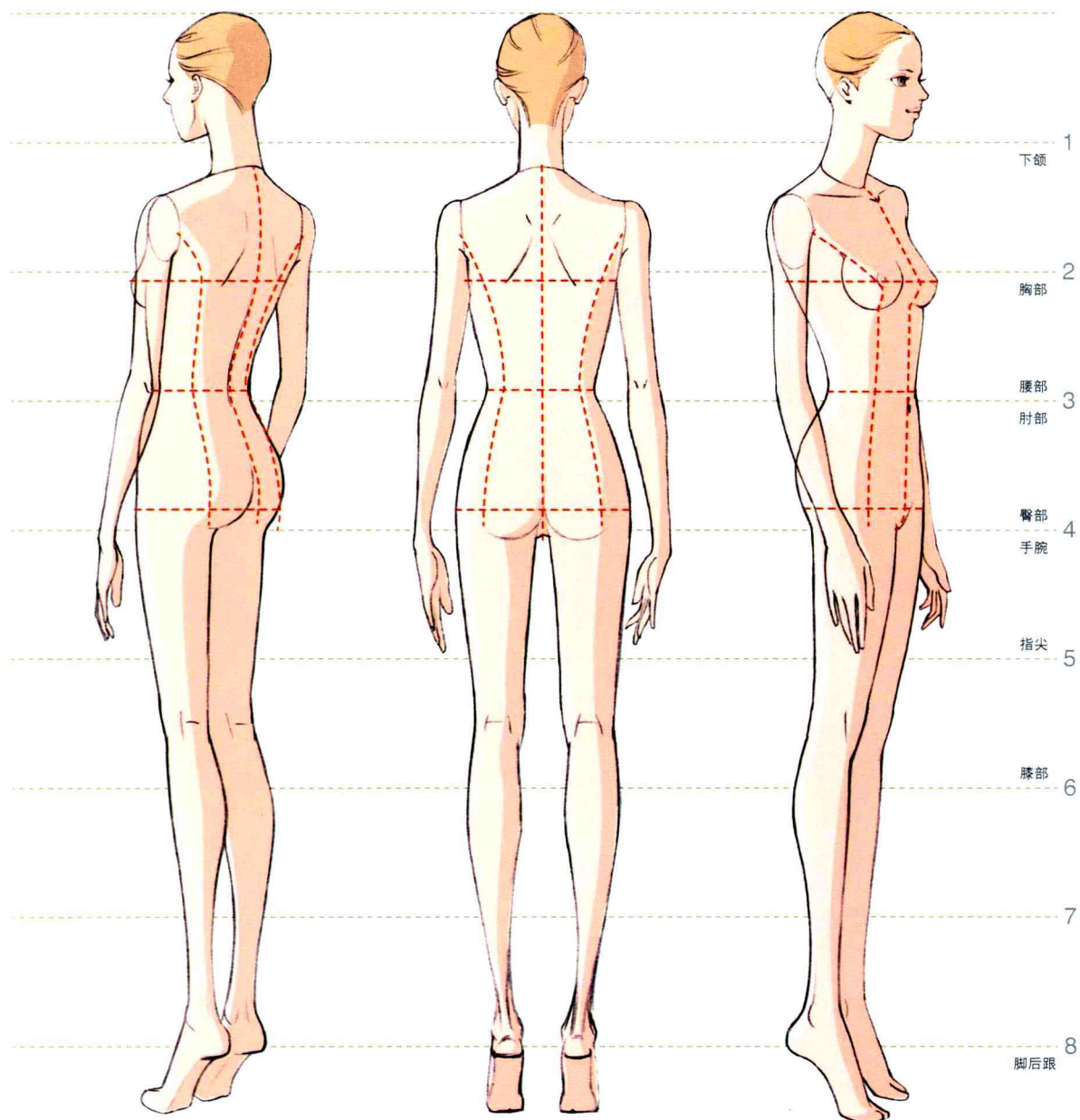


8 头身画法

现实中往往很难在模特身上清晰地找到如同下图所示的人体比例。但是，为了在平面中更好地捕捉模特身体的空间立体感，就必须追求视觉上的匀称与和谐。具体来说，将头部的长度视为一个独立的标准单位，将人体均等分割为八个部分，按照这一理想比例进行绘画，即 8 头身画法。

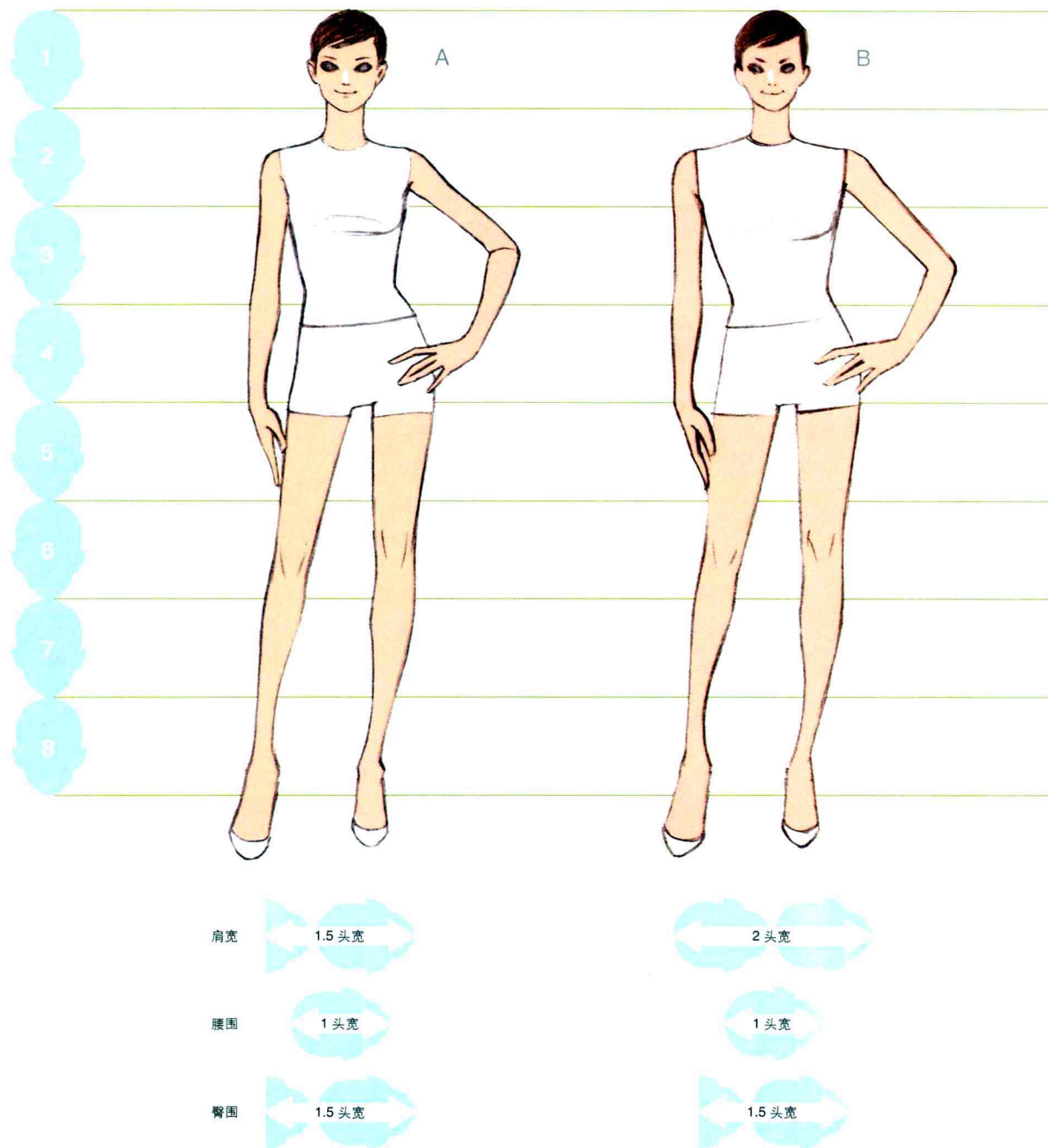


成年人的身体虽然存在差异，但各部位之间的比例基本相同。第二段头身的胸线，第三段头身的腰线、肘线，第四段头身的臀线，以及第五段头身的指尖线是一定要凸显出来的。根据现实服装的各种设计样式，也会出现 7.5 段头身或者 8.5 段头身比例画法，甚至有时还会出现夸张的 10 段头身比例的画法。但无论怎样表现，其基础是要首先牢记 8 段头身的人体比例。



位置和宽度的把握

下列图中的五个人体模特都是按照 8 头身画法绘制的，但其肩部、腰部、臀部的位
置和宽度各不相同。最能体现时装匀称效果的是 A 和 B，而 C、D、E 则会导致人们
对时装视觉感受上的误解。



模特的身体比例一旦失调，时装的整体效果就会截然不同。虽然都是按照8头身画法绘制的，但在绘图过程中也有可能在不经意之间使比例失衡。一般来讲，肩宽相当于1.5个头长，腰围相当于1个头长，臀围相当于1.5个头长。

