

時尚設計系列

時尚服裝畫

連禾 編著



FASHION ILLUSTRATION



ISBN 957-8494-56-4

00380

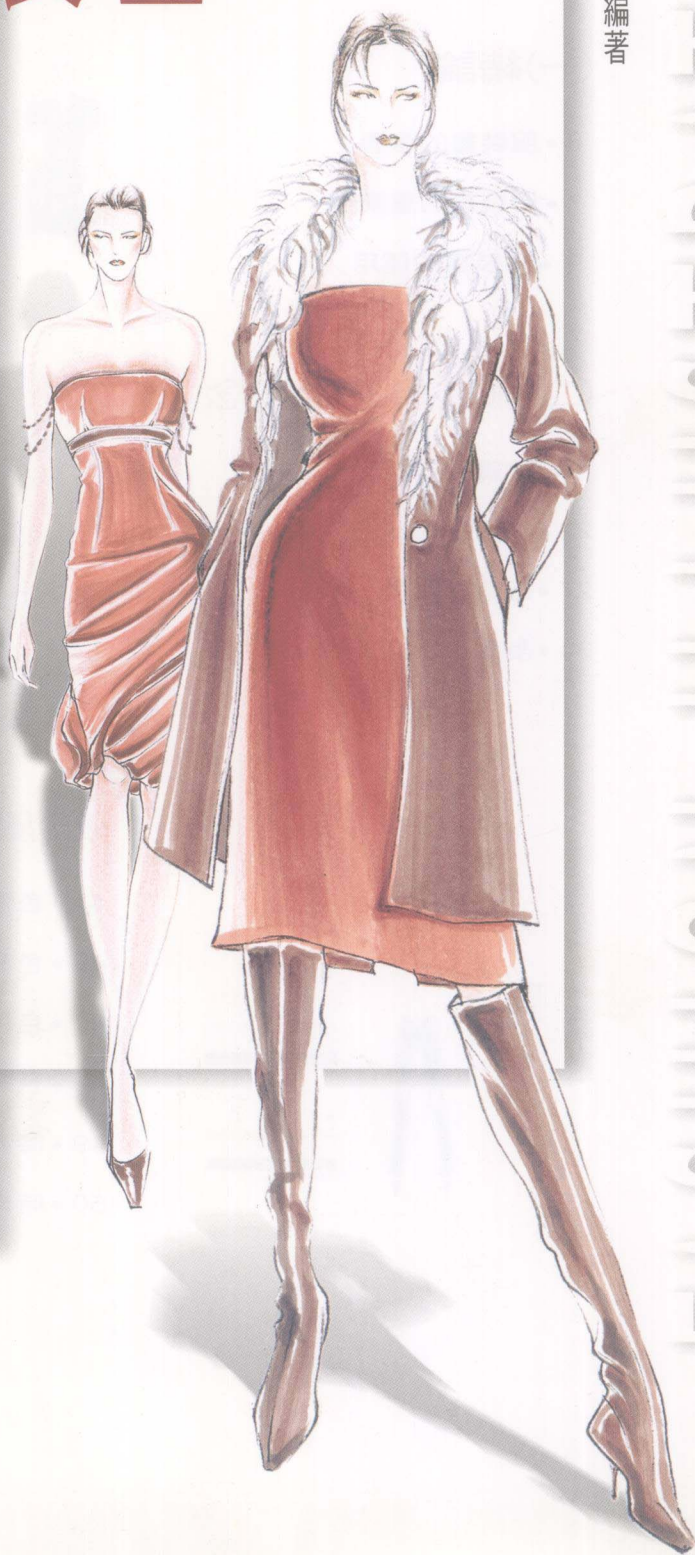


9 799578 494564

時尚設計系列

時尚服裝畫

連禾 編著



FASHION ILLUSTRATION

目次 CONTENTS

(一)緒論

- 6 • 服裝畫的意義
- 7 • 服裝畫的重要性
- 9 • 服裝畫的運用

(二)服裝畫基本概念

- 12 • 繪畫基本概念
- 22 • 人體基本畫法
- 27 • 五官與四肢
- 34 • 髮型與彩妝

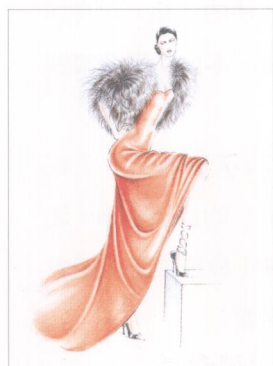


(三)服裝的色彩

- 41 • 色彩屬性
- 42 • 色相環
- 42 • 色彩心理感覺與聯想
- 46 • 色彩調和與配色
- 49 • 時尚色彩調色法
- 50 • 時尚色彩搭配

(四) 服裝局部畫法

- 54 • 領型的基本畫法
- 56 • 襯衫與西裝外套畫法
- 58 • 袖型的畫法
- 60 • 裙子的畫法
- 61 • 褲子的畫法
- 62 • 附屬品畫法



(五) 服裝畫技法

- 66 • 色鉛筆與粉彩技法
- 83 • 麥克筆技法
- 97 • 炭精筆技法
- 112 • 簽字筆技法
- 119 • 電腦上色技法

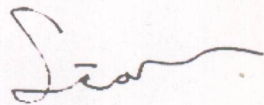
序 言

「服裝畫」是一種結合時尚、流行與設計創意的繪畫表現。要掌握其繪圖美感，除了要熟知人體的肢體動態、衣服輪廓與線條描繪外，繪畫材料的特性、各式畫材的繪畫技法，以及各種布料素材的繪製方法等，都是服裝畫初學者所必須深入瞭解的基本課題！

個人從事服裝設計工作多年，一直希望能將服裝設計理念與實務經驗結合，故傾力企劃出版了「時尚服裝畫」一書，希望藉由此書的出版可以讓同樣熱衷於服裝設計的朋友經由這本書得到啟發，進而提升對服裝畫的興趣及設計創作的表現能力。「時尚服裝畫」一書共計有緒論、服裝畫基本概念、服裝色彩、服裝局部畫法與服裝畫技法五大單元。在「緒論」單元將就服裝畫與服裝設計、打版的關係，及服裝畫的運用做一簡單的介紹。「服裝畫基本概念」單元則由繪畫基本概念、人體基本畫法、五官與四肢及髮型與彩妝等方面來介紹。而在「時尚色彩」單元中除了介

紹色彩的基本概念外，更針對服裝設計提供時尚色彩的調色方法。而「服裝局部畫法」單元則針對服裝的各局部，如領子，袖子，裙子，褲子提供多樣型式畫法。最後在「服裝畫技法」單元則針對色鉛筆、粉彩條、麥克筆、炭精筆等繪畫媒材的表現技法，及布料素材質感的表現，如毛料、軟緞、皮革、皮革與布紋的畫法，如豹紋、蕾絲、條紋、花紋……等，除於各單元中以服裝畫作品做步驟式講解外，更針對創意作品做重點分析。此外，為了符合現代設計電腦化的趨勢，更增加電腦填色單元。全書從服裝畫基本概念、色彩表現到各式繪畫媒材、繪畫技法的示範，均有詳細而深入的介紹，是一本自我學習服裝畫的參考良本！

本書能順利出版承蒙藝風堂出版社的支持與編輯部同仁的協助企劃、建議，在此由衷的致謝！最後更希望讀者您的參與和回響，謝謝！



論衡(卷一)

緒論

緒

論

緒

(一)緒論

「服裝是人類的第二層肌膚」，這句話將人體與衣服之間的關係及服裝對人類的重要性做出了最適當的描述。在早期，服裝對人類而言只是一種用以遮蔽、保護及保暖的物品。隨著時代的演進與發展，服裝對人類而言已不再只是遮蔽、保護的物品，而是具備裝飾，更甚是身份的表徵。到近代，在服裝設計師的創意、巧思設計下，服裝更成為引領時尚潮流的產品。

對服裝設計師而言，將創意設計概念具體的呈現是很重要的，而「服裝畫」就是一種透過繪畫技法將設計概念、形式與特質完整傳達的媒介，是服裝設計必修的學門。為了使有志從事服裝設計

，或對服裝畫有興趣者可以更進一步的體認服裝畫的重要，以下即就服裝畫的意義、服裝畫的重要性及服裝畫的運用做一概略的說明與介紹。

◆服裝畫的意義

「服裝畫」是服裝設計者將服裝流行趨勢相關資料做整體性的分析與瞭解後，以繪畫的方式將符合潮流服飾的線條、形體、色彩、光線和組織的感受具體呈現的第一步。也因是描繪預想著裝後的情形，所以必須能表現出穿上後的姿態和感覺，也必須有真實感和立體感。為了讓服裝畫的呈現更具真實感，除了多加觀察各式服裝特色外，因服裝



●「服裝畫」是一種透過繪畫技法將設計概念、形式與特質完整傳達的媒介，是服裝設計必修的學門。



●「服裝畫」是描繪預想著裝後的情形畫，所以必須能表現出穿上後的姿態和感覺，也必須有真實感和立體感。

畫與人體結構、比例有著極密切的關係，為了確實掌握人體體態，必須具備解剖學知識、瞭解人體的構造，並透過描繪練習來學習人體自然型態。此外，服裝畫還涉及服裝構造與布料材質的問題，因此對於服裝設計相關知識及布料的特性也必須做好全盤的掌握。

◆服裝畫的重要性

服裝畫不管在服裝設計或流行訊息的傳達上，均佔有舉足輕重的地位。就服裝設計、製作而言，服裝畫是傳達設計師的設計意念與構思的媒介，而準確標示服裝各部位比例結構也為打樣版和縫製提供具體製作依據。就訊息的傳遞、溝通而言，服裝畫除了提供準確的設計意圖和流行訊息外，也可做為流行情報與商務溝通的媒介。因服裝畫與

服裝設計、製作的關係最為直接，以下即進一步探討服裝畫對服裝設計、服裝打版的重要性。

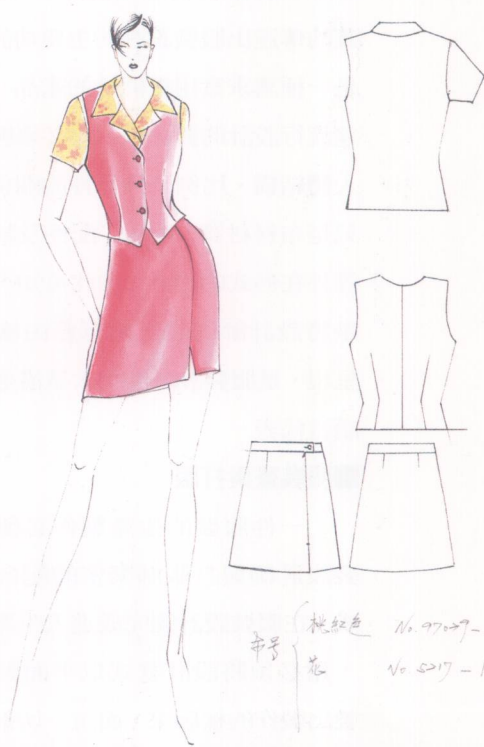
■服裝畫與服裝設計

服裝設計 (Fashion Design) 是一門兼具流行性與實用機能性的設計，因為服裝是一種使用性產品，所以在設計創意上，還是必須以實用性、機能性為前提。觀看服裝設計發展史可以瞭解到服裝設計趨勢的形成往往與當時社會經濟、政治、運動風潮及藝術風格有極密切的關係，因此服裝設計師在進行設計前都必須要針對任何會影響流行走向的因素做深入的分析與瞭解，並做計劃性、整體性的規劃，以做為流行設計概念的參考依據。

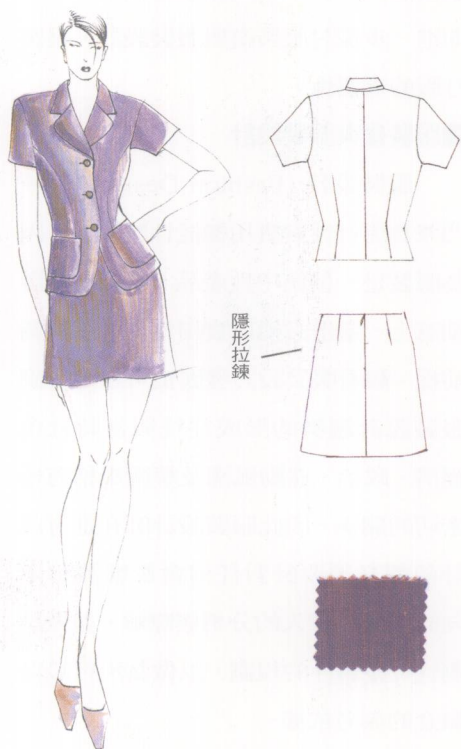
美國時裝設計大師強安東尼 (Anthony. John) 曾說：「服裝設計的



● 服裝設計圖是傳達設計師的設計意念與構思的媒介，而準確標示服裝各部位比例結構也為打樣版和縫製提供具體製作依據。



● 服裝設計圖是將設計師的設計創意藉由繪畫具體的呈現，是服裝設計師與人溝通的最佳語言代表。

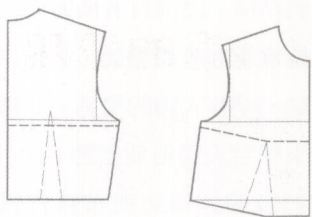


● 服裝設計圖。

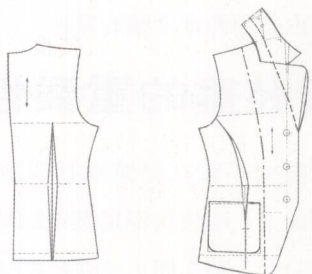
真諦在於融合構想與機能」，這句話明確的傳達出服裝設計的主要功能。服裝是一種講求實用機能性的產品，除了傳達流行設計的概念外，還必須思考其與人體結構、比例及機能性的關係，而非只是布料材質、配色、配件及款式線條等外在形式的設計。由此可知，服裝畫是將設計師的設計創意藉由繪畫具體呈現，是服裝設計師與大眾溝通的最佳語言代表。

■ 服裝畫與打版

一件服裝的生產製作必須透過服裝設計師與打版師緊密的配合才能完成。在服裝設計圖完成進入生產製作前，還必須將設計款式以平面製圖法繪製出製作的樣版來，而這一切都必須依據服裝畫來進行。如果服裝畫本身無法



● 基本原型版。



● 手繪樣版圖。

將設計的特色與素材具體的傳達，將會影響後續平面製圖、打版作業，致使無法生產製作。

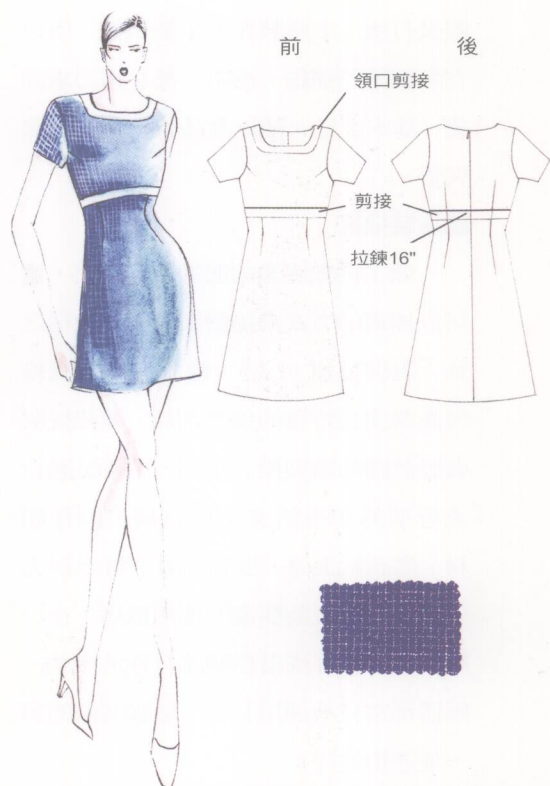
由此可知，「服裝畫」不但是服裝設計師傳達設計創意的媒介，更是打版師進行服裝打版的重要依據。所以服裝畫的表現技法純不純熟、意念傳達明確與否，都將深深影響到後續作業的進行。但除了繪畫技法的練習外，因服裝必須兼具流行創意與實用性、機能性，所以在學習服裝畫技法的同時，還必須對人體比例、體型和曲線的線條變化，以及服裝的剪接線、構造線及裝飾線的運用與各外型原理概念有完整的瞭解，才能達到符合人體工學之訴求，而非重看不重用的設計。

◆服裝畫的運用

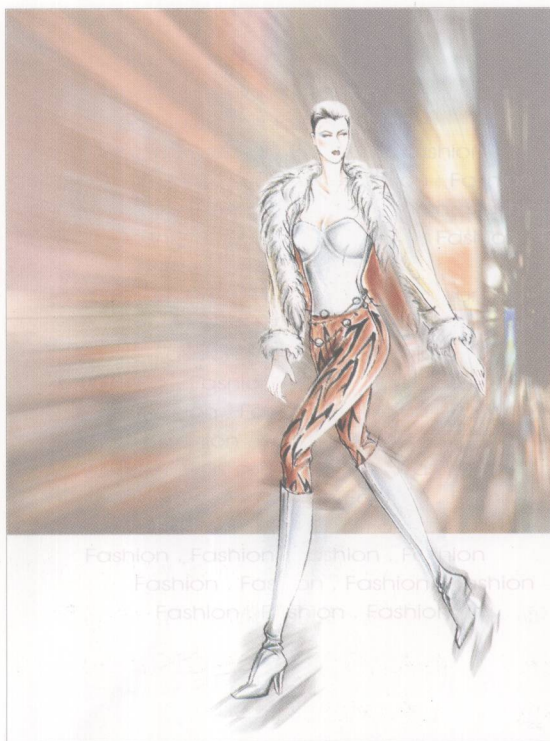
服裝畫與一般繪畫一樣，隨著使用技法、畫材以及個人畫風的不同，會呈現出時尚、細膩、簡約或粗獷等不同的風格。也因服裝畫有千變萬化的表現特性，所以除供做專業的服裝設計圖外，更因時、地、人的不同而有不同的運用情形，以下即針對服裝畫最常運用的兩種形式及用途做一簡單的介紹：

■服裝設計圖

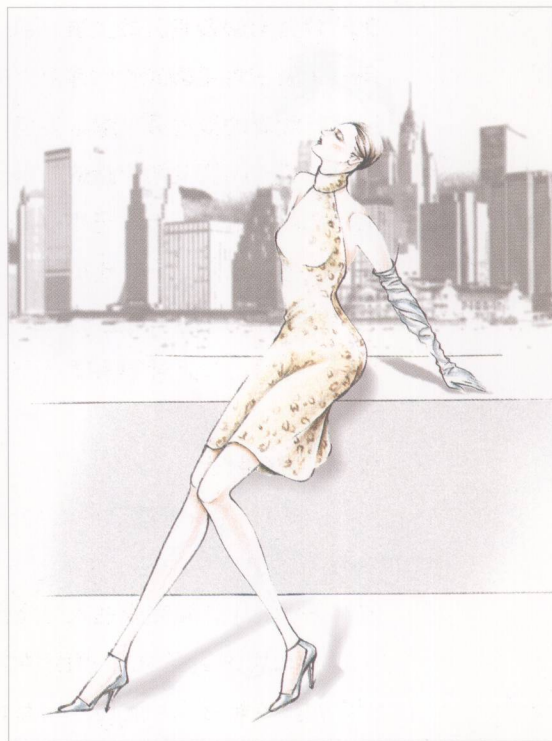
服裝設計圖是一般人對服裝畫運用的基本認知，其是專業服裝設計工作者所繪製的服裝設計圖，基本上是以設計服裝款式為主，包含了布料、配色、配件、尺寸規定、版型及製作方式等。除了傳達設計理念與設計的樣式，因是



●服裝設計圖是一般人對服裝畫運用的基本認知，其是專業服裝設計工作者所繪製的服裝設計圖，除了服裝款式的設計外，還包含了布料、配色、配件、尺寸規定、版型及製作方式等。



●服裝插畫是一種介於藝術風格與商業廣告之間的插畫創作，圖為動態式表現的服裝插畫。

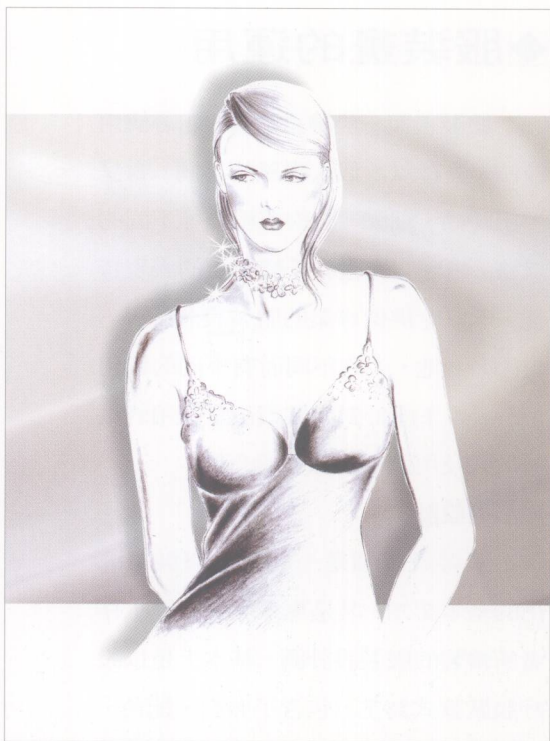


●服裝插畫與傳統服裝設計圖的繪製模式不同，主要是融合流行型態和生活文化做為插畫創作題材。

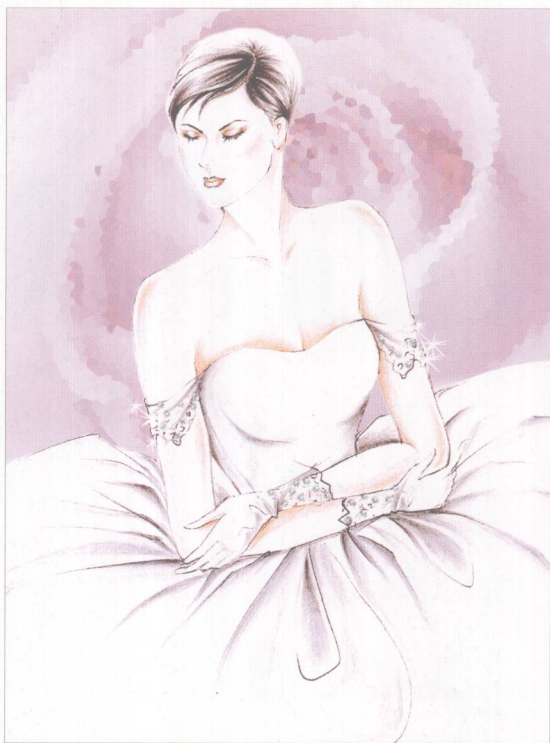
服裝打版、生產製作的重要依據，所以在各細節的描繪、說明上都必須力求詳盡，基本上是一種以產品表現為主的服裝畫。

■服裝插畫

除了供做專業的服裝設計圖外，還可以插畫的方式來描繪服裝，一般稱之為「服裝插畫」。是一種兼具藝術風格與商業廣告特質的插畫創作，與傳統服裝設計圖的繪製模式不同，主要是融合流行型態和生活文化做為插畫創作題材，畫面具美感，很容易吸引群眾目光成為焦點。服裝插畫的運用很廣，在一般服裝、美容或是相關流行性的刊物、媒體都常見被運用其中，是服裝畫的另一種運用途徑。



●寫實性的服裝插畫表現細膩、傳神，所以深得大眾的喜愛。



●裝飾性的服裝插畫畫面具美感，很容易吸引群眾目光成為焦點。



●服裝插畫常被運用在服裝、美容或是相關流行性的刊物、媒體上，是一種運用很廣的插畫。

余附本基畫裝題(二)

服裝畫基本概念

服装畫基本概念

(二)服裝畫基本概念

「服裝畫」是服裝設計者將服裝流行趨勢相關資料做整體性的分析與瞭解後，以繪畫的方式將符合潮流服飾的線條、形體、色彩、光線和組織感受具體呈現的第一步。因是描繪預想著裝後的情形，所以必須要能呈現出著裝後的姿態和感覺，展現出真實感和立體感。而不管是服裝設計師或對服裝畫感興趣者，除了本身要能掌握流行資訊、具備服飾的相關知識外，還必須多加學習、運用各種繪圖技巧。以下即針對繪畫基本概念、人體基本畫法及髮型與彩妝等服裝畫基本技法做一完整的介紹：

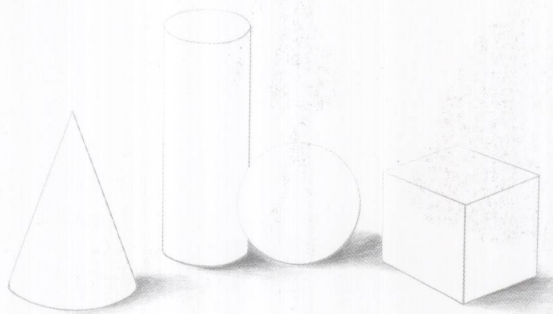
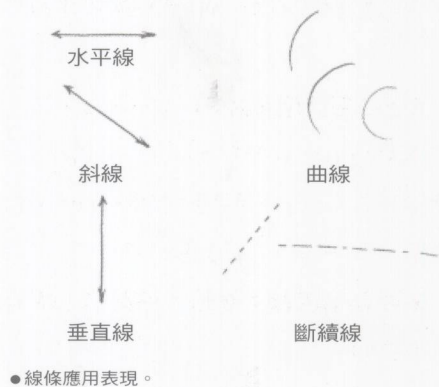
◆繪畫基本概念

服裝畫是藉由各式繪畫技法來呈現服裝設計師的設計創意，因此繪畫者本身的繪畫技巧也將影響到設計概念的傳達。「素描」是培養繪畫者基本觀察力與描繪能力的訓練，是造形藝術的基礎，更是繪畫初學者的必修課程。而服裝畫雖是時尚設計的一部份，但基本

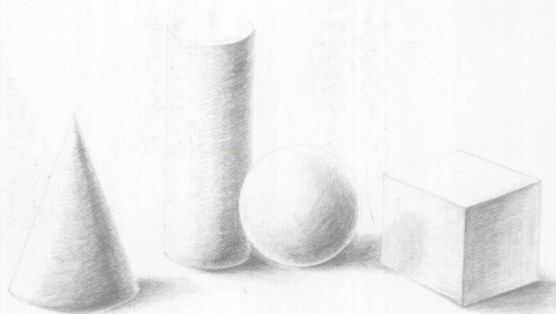
上還是必須透過繪畫技法來傳達，對於形體描繪、明暗調子、空間感與材質感等素描的基本概念還是要有正確的認知。以下即針對繪畫的基本概念，並融合服裝畫的繪畫重點做一概括性的解說：

■畫線練習

畫線是學畫前的基本練習，因為所有物體的面和形體都是由線條建構而成。線條除了有水平線、斜線、垂直線、曲線、點線（斷續線）之分外，透過線條粗細的描繪，也將使畫面呈現局部立體感的效果。在服裝畫的表現上，透過各種線條特性運用及線條互相地組



●以各種幾何圖形做為形體輪廓線練習。



●形體素描勾勒，並加上陰影的表現。

合變化，則可具體的描繪出材質感與外形輪廓，所以畫線練習也就成為服裝畫前的基本練習單元。

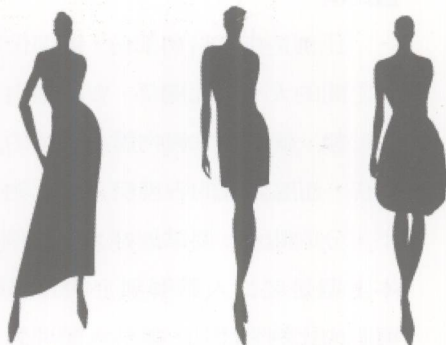
■輪廓

輪廓是界定物體範圍的外形線，是虛構的、不存在於自然環境中的。成功的輪廓必須要能具體的表現物體的結構特徵。而物體具有體積、佔有一定的空間，輪廓線的勾勒不但有助於界定形體的邊界線，更有利於後續的上色。但初學者必須注意，不可過度專注於外形的描繪而忽略了物體的結構。

在服裝畫中，輪廓是指人體架構與服裝的外形樣式。為了熟記服裝的外形線條、便利款式的表現，一般會先以簡單的代表性線條來做整體的掌握，而常見的代表性線條則有「英文字母形線條」與「物體形線條」兩種，茲分列如下：

1. 英文字母形線條：A-line（A字形）H-line（H字形）O-line（O字形）T-line（T字形）X-line（X字形）Y-line（Y字形）。

2. 物體形線條：傘形、沙漏形、鐘形、層次形。



A字形



H字形



O字形



T字形



X字形



Y字形



傘形



沙漏形



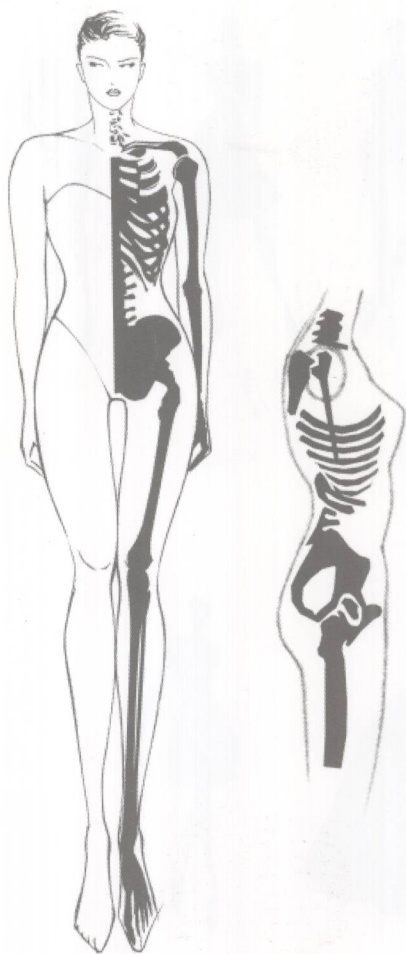
鐘形



層次形

■比例

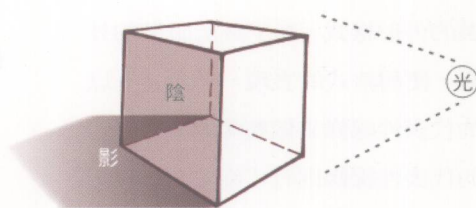
比例是指部份與部份，或部份與整體之間的大小對比關係，要描繪出正確的形態，就必須掌握物體各部位的比例關係。而服裝畫的表現與人體比例有密不可分的關係，要掌握好人體比例，基本上還是要從人體解剖上的骨骼架構與肌肉比例來認知。雖然人體理想美的標準是1：7頭身的優美比例，但為使人體曲線達到完美的視覺效果，服裝畫中的人體比例描繪通常會以較誇張的肢體方式做表現。



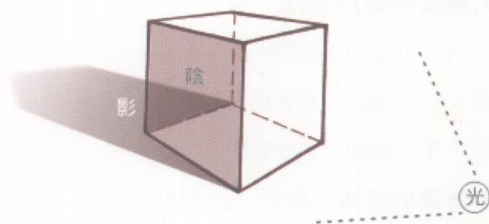
●人體骨骼結構與肌肉比例。

■光與影

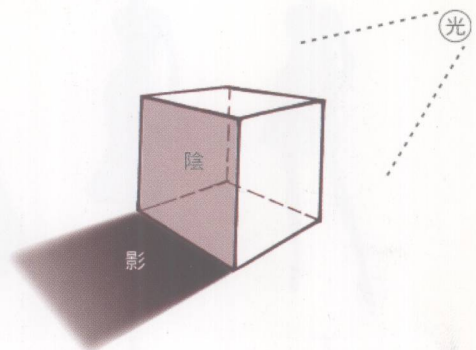
光與影對於物體上所產生的明暗或調子有極密切的關係。當光線投射於物體時將會產生明暗層次不同的陰影，而隨著光線投射位置的不同，所產生的陰影也會有所不同，一般可由側光、背光與逆光三種光線來觀察陰影形成的情形。描繪物體陰影時需觀察光線的位置與高低，因為其將決定陰影的方向與長度。瞭解光與影的基本概念將有助於初學者更容易掌握服裝畫中明暗調子的表現與描繪。



●側光陰影。



●背光陰影。



●逆光陰影。