

最新版合訂本

# 服裝設計入門 1

**本書特點** (1) 服裝設計的基本常識 (2) 人體各部的畫法  
(3) 描畫穿著衣服的人體

賴麗瓊 藍清文 編著



博文出版社出版

# 服裝設計入門 ①

賴麗瓊 / 藍清文 編著

合訂本

博文出版社出版

# 服裝設計入門

編著者：賴麗瓊 / 藍清文

出版者：博文出版社

發行者：博文出版社

九龍大連排道872號

印刷者：鴻文印刷廠

香港柴灣工廠大廈五樓

定價：H. K. \$

# 目 錄

|                               |    |                              |     |
|-------------------------------|----|------------------------------|-----|
| 明天，你就是服裝設計家 . . . . .         | 3  | 27 描畫服裝設計圖的要領 . . . . .      | 74  |
| 1 服裝設計圖的兩大畫法 . . . . .        | 4  | 28 服飾細節的描畫 . . . . .         | 76  |
| 2 服裝設計的工具 . . . . .           | 6  | 1. 縐摺和兩道以上的摺縫 . . . . .      | 76  |
| 3 姿勢的端正和鉛筆的拿法 . . . . .       | 8  | 2. 裙子的開展與縐邊 . . . . .        | 78  |
| 4 線條的練習 . . . . .             | 10 | 3. 縐摺與摺裙 . . . . .           | 80  |
| 5 仔細觀察人體姿勢的變化 . . . . .       | 12 | 4. 圓領 . . . . .              | 82  |
| 6 「8頭身」在服裝設計上的重要性 . . . . .   | 16 | 5. 外袋 . . . . .              | 84  |
| 7 「8頭身」的身材 . . . . .          | 18 | 29 裙子的畫法 . . . . .           | 86  |
| 8 基本的7種姿勢 . . . . .           | 20 | 30 領子的畫法 . . . . .           | 88  |
| 9 重心與服裝設計的關係 . . . . .        | 22 | 31 袖子的畫法 . . . . .           | 90  |
| 10 立體感 . . . . .              | 24 | 32 穿衣後的設計圖／1（上下套裝） . . . . . | 92  |
| 11 關於比例圖（描畫時應注意的事項） . . . . . | 26 | 1. 半袖的套頭毛衣和裙子 . . . . .      | 93  |
| 12 正面姿勢的畫法／①（直立） . . . . .    | 28 | 2. 編織洋裝與外套 . . . . .         | 94  |
| 13 斜方向姿勢的畫法／①（直立） . . . . .   | 30 | 3. 套頭毛衣與A B長褲 . . . . .      | 96  |
| 14 姿勢的選定 . . . . .            | 32 | 4. 背心的組合 . . . . .           | 98  |
| 15 正面姿勢的畫法／②（S字形） . . . . .   | 34 | 33 穿衣後的設計圖／2（洋裝） . . . . .   | 100 |
| 16 斜方向姿勢的畫法／②（S字形） . . . . .  | 36 | 1. 無袖洋裝 . . . . .            | 101 |
| 17 斜方向姿勢的畫法／③（雙腳分開） . . . . . | 38 | 2. 繫腰帶的洋裝 . . . . .          | 102 |
| 18 斜方向姿勢的畫法／④（雙腳交叉） . . . . . | 40 | 3. 打摺洋裝 . . . . .            | 104 |
| 19 背後姿勢的畫法 . . . . .          | 42 | 34 穿衣後的設計圖／3（套裝） . . . . .   | 106 |
| 20 臉部比例的調和 . . . . .          | 44 | 1. 無袖套裝 . . . . .            | 107 |
| 21 臉的畫法 . . . . .             | 46 | 2. 充滿青春氣息的上下套 . . . . .      | 108 |
| 1. 正面的臉孔 . . . . .            | 46 | 3. 豎領的上下套裝 . . . . .         | 110 |
| 2. 側面的臉孔 . . . . .            | 48 | 4. 女式西裝 . . . . .            | 112 |
| 3. 斜向的臉孔 . . . . .            | 50 | 5. 淑女型套裝 . . . . .           | 114 |
| 4. 上仰的臉孔 . . . . .            | 52 | 35 穿衣後的設計圖／4（外套） . . . . .   | 116 |
| 5. 下俯的臉孔 . . . . .            | 53 | 1. 雙排扣 . . . . .             | 117 |
| 6. 上斜的臉孔 . . . . .            | 54 | 2. 外套背面的畫法 . . . . .         | 118 |
| 7. 下斜的臉孔 . . . . .            | 55 |                              |     |
| 22 髮型的畫法 . . . . .            | 56 |                              |     |
| 23 帽子戴法的描畫 . . . . .          | 58 |                              |     |
| 24 手的畫法 . . . . .             | 60 |                              |     |
| 25 鞋子的畫法 . . . . .            | 64 |                              |     |
| 26 7種基本姿態的總整理 . . . . .       | 70 |                              |     |

# 目 錄

|                               |    |                              |     |
|-------------------------------|----|------------------------------|-----|
| 明天，你就是服裝設計家 . . . . .         | 3  | 27 描畫服裝設計圖的要領 . . . . .      | 74  |
| 1 服裝設計圖的兩大畫法 . . . . .        | 4  | 28 服飾細節的描畫 . . . . .         | 76  |
| 2 服裝設計的工具 . . . . .           | 6  | 1. 綳摺和兩道以上的摺縫 . . . . .      | 76  |
| 3 姿勢的端正和鉛筆的拿法 . . . . .       | 8  | 2. 裙子的開展與綳邊 . . . . .        | 78  |
| 4 線條的練習 . . . . .             | 10 | 3. 綳摺與摺裙 . . . . .           | 80  |
| 5 仔細觀察人體姿勢的變化 . . . . .       | 12 | 4. 圓領 . . . . .              | 82  |
| 6 「8頭身」在服裝設計上的重要性 . . . . .   | 16 | 5. 外袋 . . . . .              | 84  |
| 7 「8頭身」的身材 . . . . .          | 18 | 29 裙子的畫法 . . . . .           | 86  |
| 8 基本的7種姿勢 . . . . .           | 20 | 30 領子的畫法 . . . . .           | 88  |
| 9 重心與服裝設計的關係 . . . . .        | 22 | 31 袖子的畫法 . . . . .           | 90  |
| 10 立體感 . . . . .              | 24 | 32 穿衣後的設計圖／1（上下套裝） . . . . . | 92  |
| 11 關於比例圖（描畫時應注意的事項） . . . . . | 26 | 1. 半袖的套頭毛衣和裙子 . . . . .      | 93  |
| 12 正面姿勢的畫法／①（直立） . . . . .    | 28 | 2. 編織洋裝與外套 . . . . .         | 94  |
| 13 斜方向姿勢的畫法／①（直立） . . . . .   | 30 | 3. 套頭毛衣與A B長褲 . . . . .      | 96  |
| 14 姿勢的選定 . . . . .            | 32 | 4. 背心的組合 . . . . .           | 98  |
| 15 正面姿勢的畫法／②（S字形） . . . . .   | 34 | 33 穿衣後的設計圖／2（洋裝） . . . . .   | 100 |
| 16 斜方向姿勢的畫法／②（S字形） . . . . .  | 36 | 1. 無袖洋裝 . . . . .            | 101 |
| 17 斜方向姿勢的畫法／③（雙腳分開） . . . . . | 38 | 2. 繫腰帶的洋裝 . . . . .          | 102 |
| 18 斜方向姿勢的畫法／④（雙腳交叉） . . . . . | 40 | 3. 打摺洋裝 . . . . .            | 104 |
| 19 背後姿勢的畫法 . . . . .          | 42 | 34 穿衣後的設計圖／3（套裝） . . . . .   | 106 |
| 20 臉部比例的調和 . . . . .          | 44 | 1. 無袖套裝 . . . . .            | 107 |
| 21 臉的畫法 . . . . .             | 46 | 2. 充滿青春氣息的上下套 . . . . .      | 108 |
| 1. 正面的臉孔 . . . . .            | 46 | 3. 豎領的上下套裝 . . . . .         | 110 |
| 2. 側面的臉孔 . . . . .            | 48 | 4. 女式西裝 . . . . .            | 112 |
| 3. 斜向的臉孔 . . . . .            | 50 | 5. 淑女型套裝 . . . . .           | 114 |
| 4. 上仰的臉孔 . . . . .            | 52 | 35 穿衣後的設計圖／4（外套） . . . . .   | 116 |
| 5. 下俯的臉孔 . . . . .            | 53 | 1. 雙排扣 . . . . .             | 117 |
| 6. 上斜的臉孔 . . . . .            | 54 | 2. 外套背面的畫法 . . . . .         | 118 |
| 7. 下斜的臉孔 . . . . .            | 55 |                              |     |
| 22 髮型的畫法 . . . . .            | 56 |                              |     |
| 23 帽子戴法的描畫 . . . . .          | 58 |                              |     |
| 24 手的畫法 . . . . .             | 60 |                              |     |
| 25 鞋子的畫法 . . . . .            | 64 |                              |     |
| 26 7種基本姿態的總整理 . . . . .       | 70 |                              |     |





# 明天，你就是服裝設計家

在當今這個衣食足給的社會裏，你隨時可能聽到人家說：「我但願能自己設計我理想中的服裝。」可是，你也隨時可聽到人家以無可奈何的口吻說：「我有不少新設計構想，就是筆拙，畫不出來。」這使一些有心參予「服裝設計」——這門高貴而時髦的行業——的人，就這樣望而却步。

本書著作的目的，就是想為有志從事本行的朋友，或有心自己設計衣服的姐妹們越過無法表達的障礙，為她們腦海裏醞釀的構想催生。

設計和圖片原本是二而一的連貫「工程」，可是一般人都因沒有繪畫基礎而視設計為畏途。事實上，設計是一門深奧的學問，它包括分割、比例、調和等各項要素，它需要靈感和智慧的配合。而畫「服裝設計圖」只是把腦海中的服裝表現在紙上而已，所以，只要你熟悉人體的形狀，畫出設計圖並不困難。

值得注意的是，服裝設計圖畫和美術性的圖畫不同，美術性的圖畫是要表現畫者自身的感情或思想，所以它的題材及表現方法不受拘束；相形之下，服裝設計圖畫是要表現衣服的樣子，這就無法脫離流行，從髮型到鞋子，都有它時代的潮流，因此，一張服裝設計圖儘管具備了本身必須具備的各項要素，但如果圖上衣服的樣式不合時代潮流，這張設計圖的價值

就要大打折扣了。

因此，要畫一張服裝設計圖，必須重視靈感及時代潮流，設計者必須不斷學習及注意流行的動向。

「我對畫圖沒有天份，所以……」，「我不會畫……」，如果單單因為這樣就不想動筆，那麼你永遠無法把自己的構想和創意傳達給別人，其實，服裝設計圖並不像你所想像的那麼困難，只要你依照本書的要領努力地學，最後畫出的圖一定能表達出自己的創意。

這本書是根據我在國外留學及在國內開班授徒的經驗編寫而成，可以說是我個人大半生從事服裝工作的心血結晶，我相信，只要你肯下定決心，依照本書的進度研習並持之以恆，那麼即使你目前對服裝設計或畫圖一竅不通，但當你把這六本書研習完畢後，你必已具備一個傑出服裝設計家的條件。

在這個缺乏服裝設計人才、只知一味抄襲外國流行的社會裏，我很樂意看到本書讀者能成為傑出的服裝設計家，為社會創造屬於我們自己的流行，為個人創造嶄新、刺激、多采多姿的生活！

賴麗瓊

一九八四年八月。

# 1 服裝設計圖的兩大畫法

如果你涉獵過服裝設計方面的書刊，你就瞭解服裝設計圖有許多種畫法。

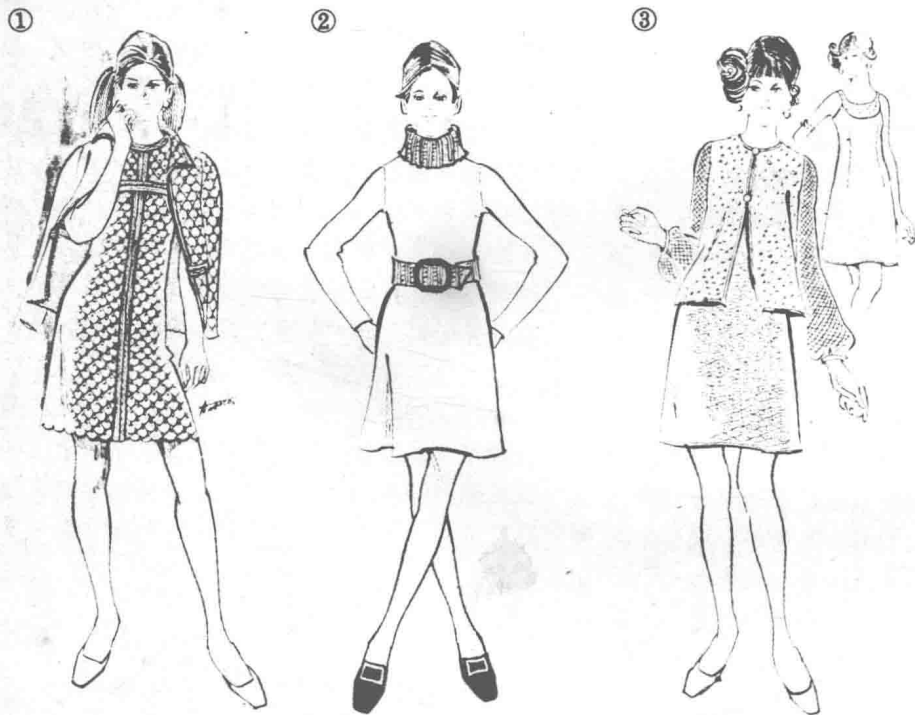
服裝設計家在畫圖時，表現的方法並不一定，有的精密，有的簡略，有的只強調某一部份，有的甚至不管實際，故意畫得細細長長；此外，有時會使用特別的描畫技巧。

由此可知，服裝設計圖的畫法並沒一定的型式，表現的方法也有不同，歸納起來，服裝設計圖的畫法可以分為寫實、抽象、圖案及漫畫等多種。

儘管畫法繁多，服裝設計仍有一定的使用目的與場合，當使用的目的或場合不同時，你

要據以描繪的題材及風格自須有所差異，也惟有這樣才能提高服裝設計圖的效果和價值；易言之，服裝設計圖的筆法雖可自由，但因服裝設計圖主要是以我們的衣服為對象，當然要受某種程度的約束。

更簡單地說，衣服除了保暖的目的外，還要能帶給人美感和快感，所以要設計服裝，決不可令人產生不快的感覺；前面說過，衣服和潮流是脫不了關係的，和流行相背的服裝設計圖因此失去價值，因此，服裝設計要如何表現流行、如何產生魅力，這就是妳今後的目標了。





服裝設計圖的畫法可大別為兩大類，一為**型式畫**，一為**圖案畫**。

**圖案畫**偏重於實際應用，只是把自己的設計平易而又正確地傳達給顧客或服裝製作者，所以，有關服裝剪裁、編織物的圖畫均屬「**圖案畫**」。（參閱圖①②③）

**型式畫**和**圖案畫**不同，**型式畫**是要把服裝設計所要表達的氣氛表現於圖畫上，所以，畫圖技巧在**型式畫**上佔了很重要的地位，唯其如此，常常會有些**型式畫**美得令人心醉，實際上却無法照圖剪裁。

誠然，**型式畫**予人優雅、高貴的感覺，但

因它需要很高超的描畫技巧，並不是普通人所能畫得出來的。（**型式畫**請參閱圖④⑤⑥）。

假如妳只是爲了要縫製衣服而畫圖，那麼，妳只要會畫**圖案畫**就行了；假如是爲了吸引顧客而畫圖，則**型式畫**可能比**圖案**來得有效；至於要裝飾房間或店面，那更非**型式畫**莫屬；綜上所述，就可瞭解服裝設計圖究應採用那種畫法，端視用途而定。

本書首先要介紹的是正確的設計，以及表現這種設計的**圖案畫**，經過一段磨鍊後，再慢慢推進到能表達個性的**型式畫**領域。



## 2 服裝設計的工具

### ①鉛筆

研習本書最常用的是鉛筆，它也是服裝設計最重要的工具。

鉛筆有各種規格，依其上面的記號，可分辨出軟硬的程度，我們必須依照用途而選擇使用。

硬←—3H·2H·HF·HB·B·2B·3B→軟  
(製圖用) (筆記用) (繪畫用)

繪畫均使用B型鉛筆，這種筆柔軟而潤滑，可以緩和畫圖時所出的力氣，並畫出濃淡色調。

高級一點的鉛筆有西德「施德羅」(Staedtler) 產品，2B和4B都很不錯，這兩種鉛筆也正是本書中最普遍使用的。

本書主要練習都使用2B鉛筆，如要表現濃淡或形樣時就使用4B。

### ②橡皮擦

橡皮擦也是服裝設計很重要的工具，和鉛筆一樣，西德「施德羅」(Staedtler) 產品相當好用。

### ③小羽毛揮

有了這種器具，就不需用手來清除橡皮屑(用手清除時，可能會弄污美麗的畫面，效果也會降低)，如圖這種小羽毛揮就很方便。

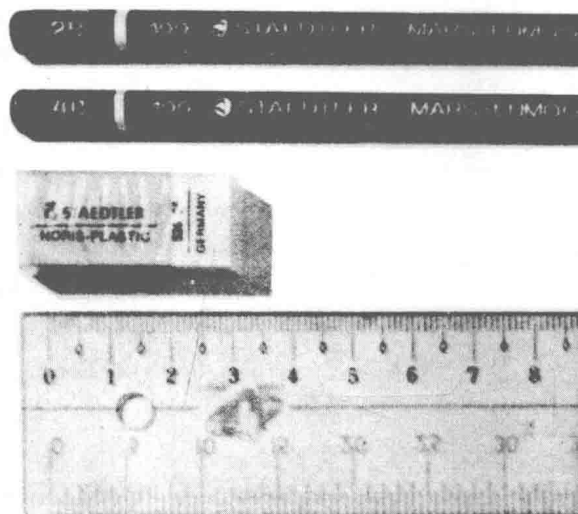
這種毛揮主要是使用火雞、鷄、鴨等三種羽毛合成，不過也有只用鴨毛製造的。

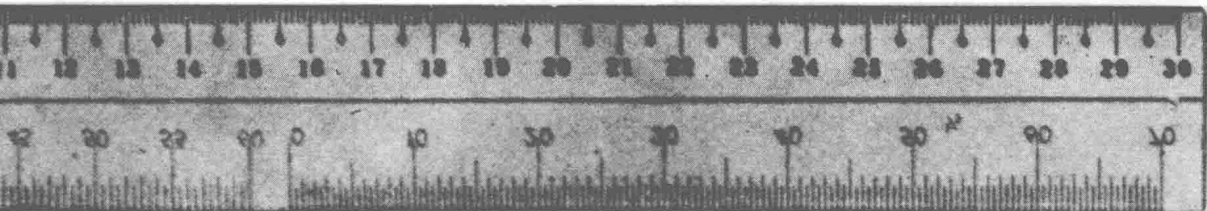
### ④尺

畫服裝設計圖時，原則上不能使用尺；但是初學者要畫「平衡線」時，暫可使用。

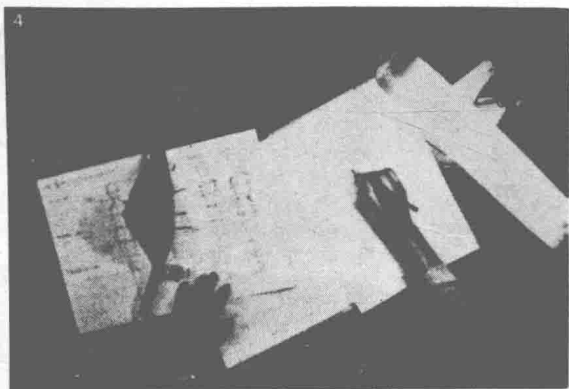
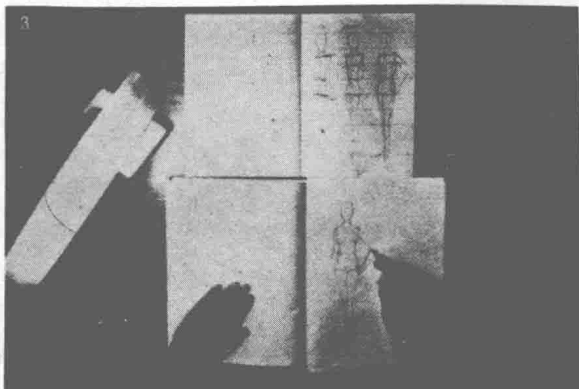
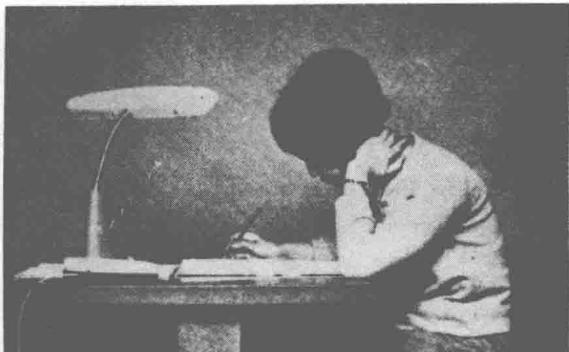
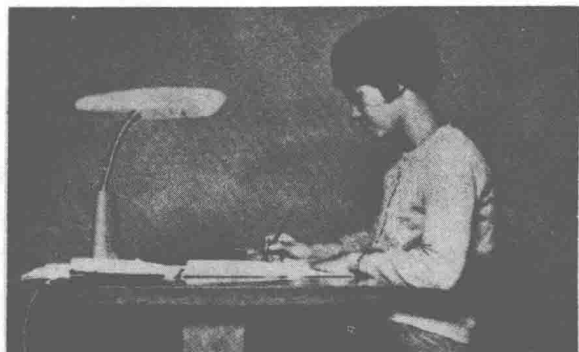
請自行準備一把30公分長的尺。

如果比30公分長，反而不方便，如果比30公分短，則又不能把整條線一路直畫出來，而會彎曲，均有缺點。





### 3 姿勢的端正和鉛筆的拿法



無論是畫圖或是製作東西，姿勢是否端正對成果影響頗大，因此畫圖時首須注意姿勢是否端正，時時矯正自己，並持之以恆。

也許有人會認為，把手肘整個抵在桌面或彎腰縮背畫圖，對圖片本身不致產生什麼影響，事實不然，這個中差異只要妳肯多花一些功夫去比較兩種姿勢所畫出來的線條，妳自會明白。

由圖片或字體，常能看出作者的心情和態度，相信一些有多年經驗的老手必然都有同感，一個服裝設計師在畫圖時，首須具備膽大心細專心致志的涵養，雖然不必戰戰兢兢、患得患失，可是却非用嚴肅、謹慎的態度去從事不可。

**照片①** 要畫好設計圖，桌椅高度的配合，是最基本的條件。右手自然前伸，手肘要剛

好放在桌上以能和桌面垂成直角的高度最好。

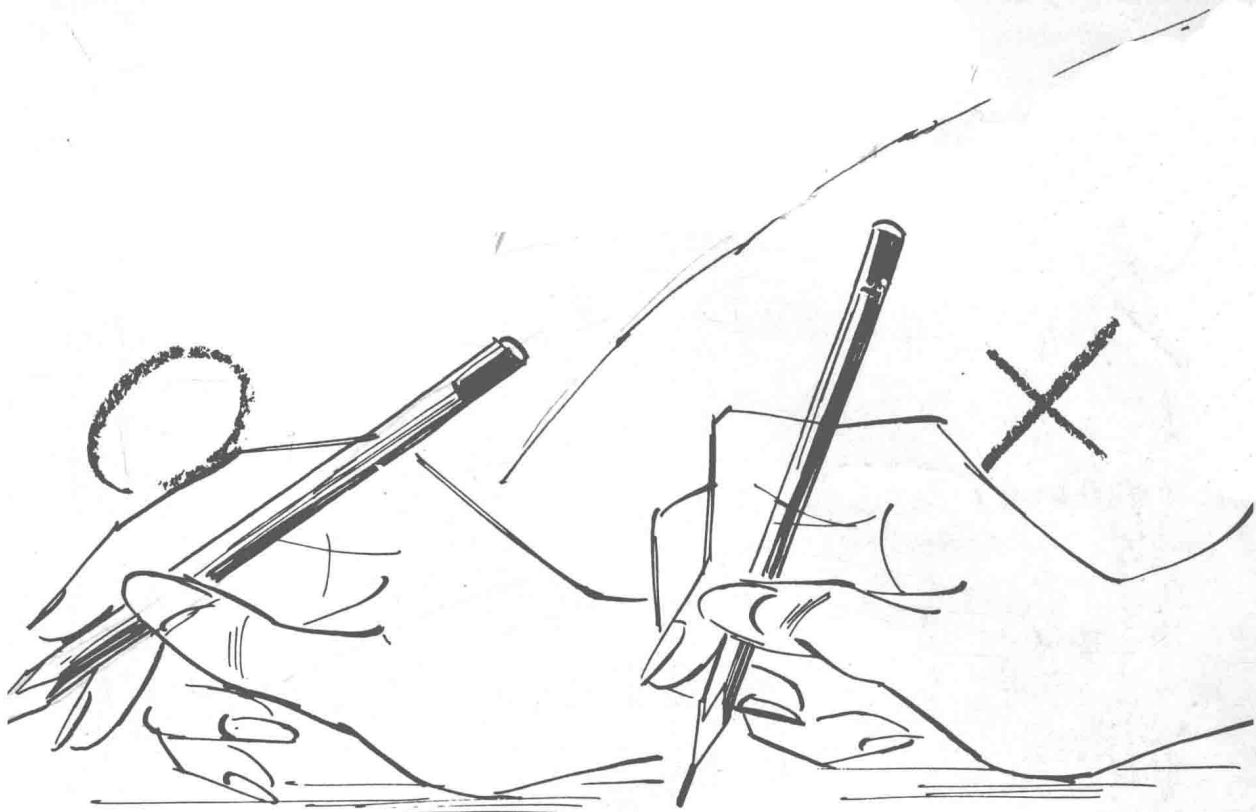
把椅子拉到桌邊，將臀部實坐在椅子上；腰部自然上挺，這樣，眼睛和桌子的距離自能固定。坐正以後再將肩膀和手腕左右運轉，若能運動自如，那就表示妳已擁有最正確，最理想的坐姿。

這裏各位不妨回憶一下，小學時，老師所要求妳保持的端正姿勢。

**照片②** 這是一種錯誤的姿勢。把椅子拖到後面，只坐一部份，腰部自然下彎，頭部下垂，左手支撐頭部。這種姿勢容易使人疲倦，而且因畫面不能盡入眼簾，也容易把眼睛弄壞。

**照片③** 整清桌上物品

畫家在工作時，要時常的比較自己所描畫的成品和別人的有什麼異同，這可培養自己的



### 鉛筆的拿法

如圖，把手腕輕輕的放於紙上，用三支手指輕鬆的握筆；如此只要手指前後自由運轉，就可將線條輕快的畫出來。

(X) 筆抓得太緊，硬硬的不好畫圖。

鑑賞和比較能力。

將本子擺好，確定左右的平衡；隨時保持本子的整潔，別讓橡皮屑或其他雜物擾亂視線。

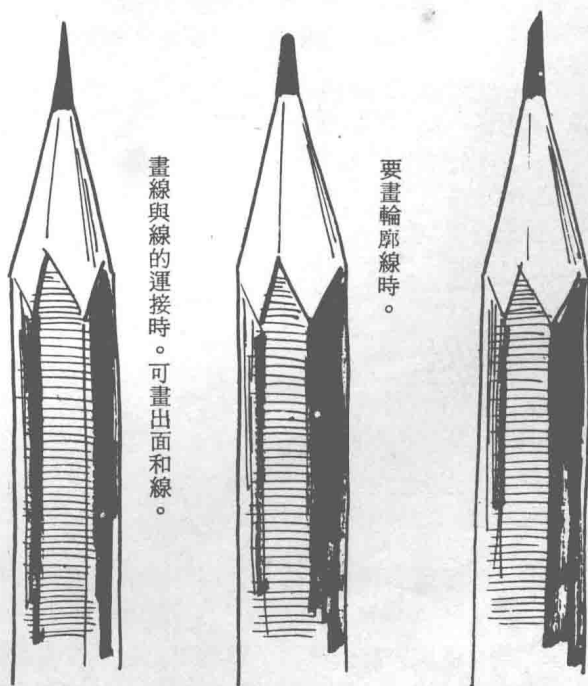
燈光的照明也要注意。使用檯燈時，光線須順手勢；如用右手畫圖，就把檯燈放在左前方，如用左手，就放在右前方；這樣才不會產生陰影。

照片④ 桌上亂七八糟的例子。

整個桌子顯得雜亂無章，甚至連本子都放歪了。

且檯燈的位置也不正確，放在右手右側，手部的陰影正好映到圖畫上，妨礙視線。

要想進步，要畫出理想的圖畫，首須維持桌面的乾淨，並持之以恆。



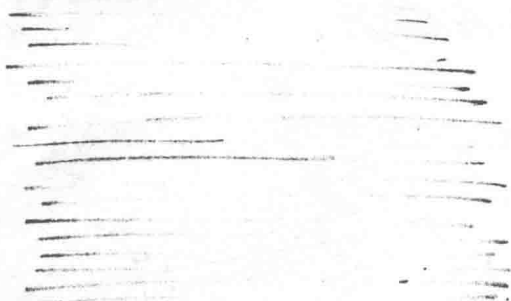
畫線與線的連接時。可畫出面和線。

要畫輪廓線時。

要畫很細的部份時。

筆心形狀也會影響畫圖

## 4 線條的練習



①輕輕的畫橫線。

由右向左、由左向右的線條都要練習。



②稍帶弧形的線。

③把長線在呼、吸氣的那一瞬間畫出來。

⑥濃淡色調的控制。

把鉛筆左右移動，加重力量，逐漸畫濃，然後再放輕筆力轉變成淡；使色調能在筆下自由控制。

⑦同樣色調的線條。

從頭到尾每一條線的色調都保持一致。

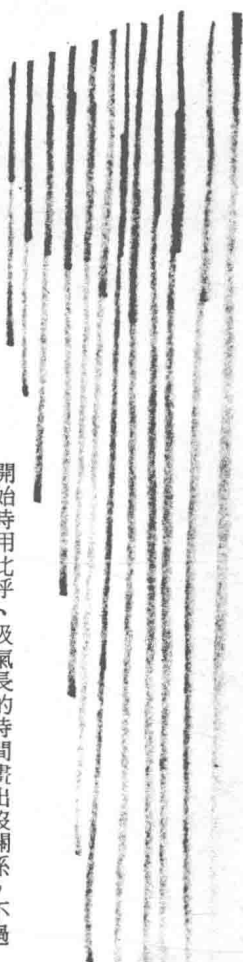
練習各種線條時，並同時領悟速度和律動感。



④輕輕的畫縱線。



⑤從短線開始，逐漸的加長。



開始時用比呼、吸氣長的時間畫出沒關係，不過要練習逐漸縮短時間，以求一氣呵成。

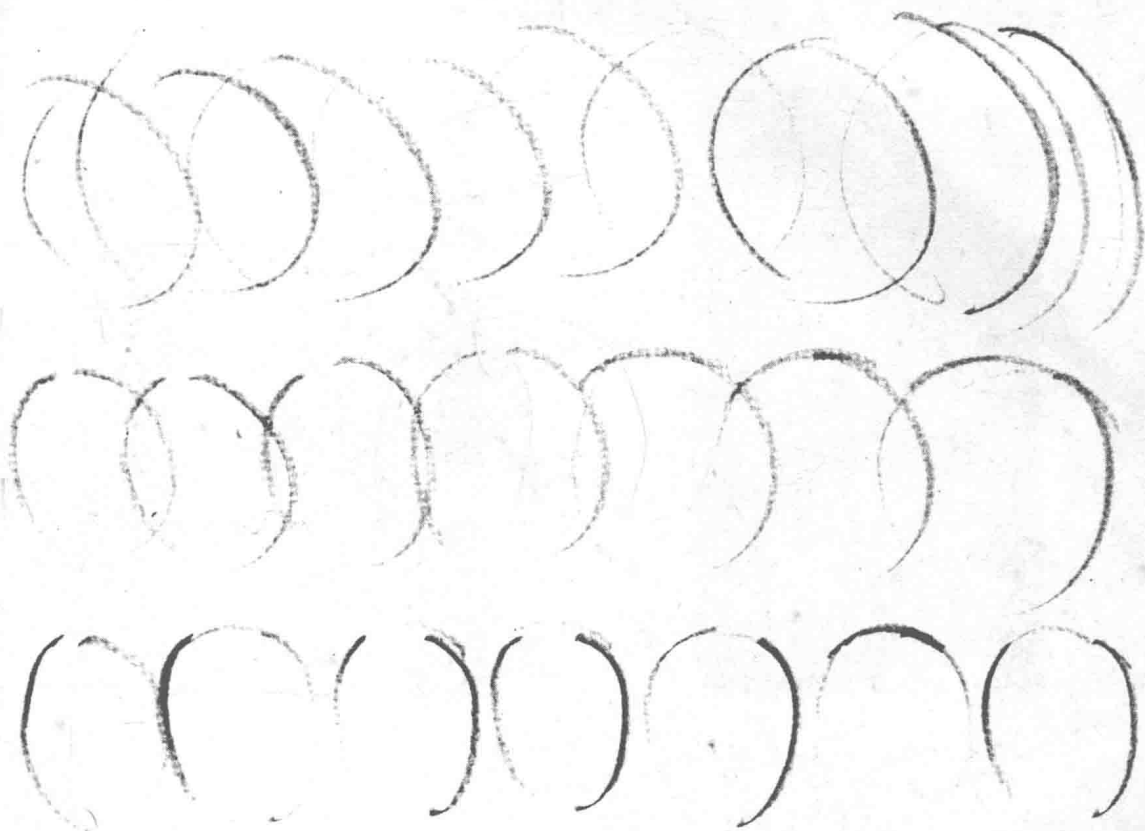
練習各種線條時，並同時領悟速度和律動感。

這種畫線的練習，就如運動選手在運動前作暖身運動；因此在第一個月裏，每次要練習畫圖前，都須先做這種畫線的「暖身運動」。

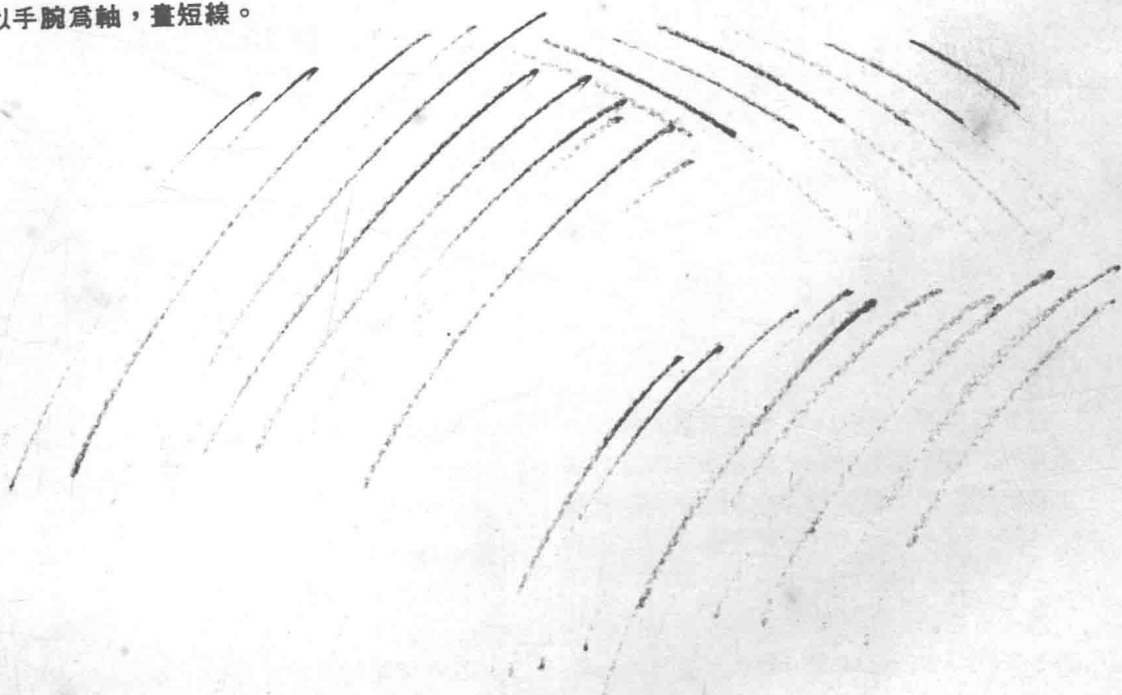


⑧練習畫曲線

左轉、右轉曲線的運筆，都要靈活、生動。



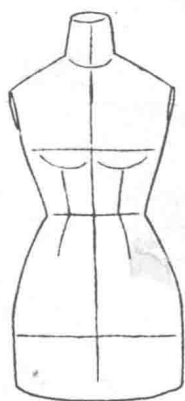
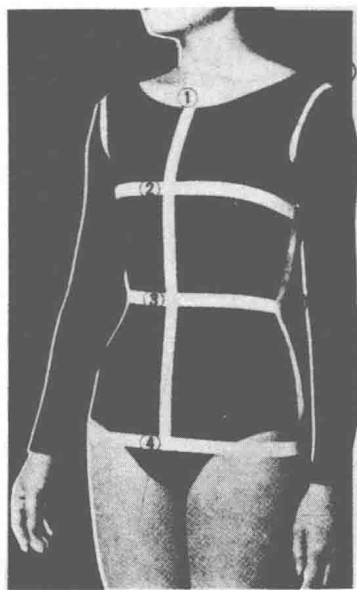
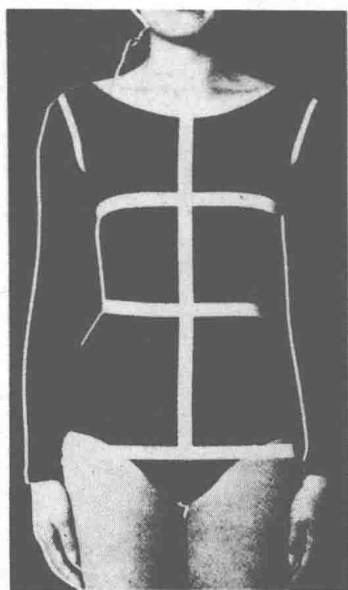
⑨以手腕為軸，畫短線。



⑩以手肘為軸，畫長線。

練習 使用三張畫圖紙，每張練三個項目，要練習畫各種線。

## 5 仔細觀察人體姿勢的變化



學習服裝設計的人，必然都有急着畫出如一般常見的設計圖的心理；這是無可厚非的事。可是要想將圖畫好，首須按部就班的將各種基礎學好，然後再進入真正的主題，這裏我們先來研究人身各種角度的變化。

這裏是從前正面到背面之間的各種角度的示圖，我們可由此依角度的變化，發現面和線的變化。

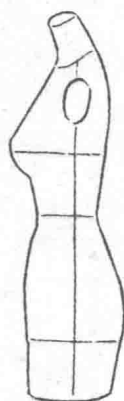
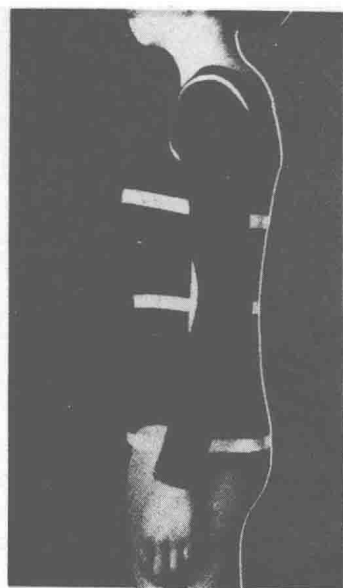
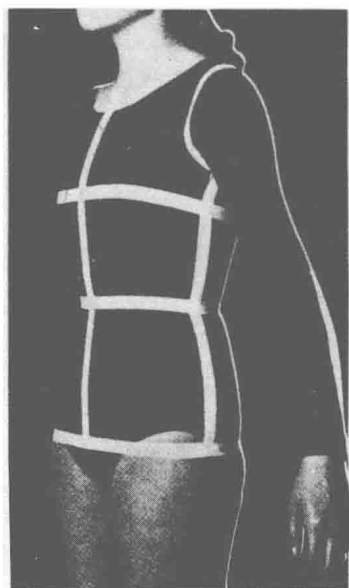
貼在人體上的帶狀白線條，所表示的曲線使人體產生立體感。這些曲線的變化，和姿勢

、服裝的變化、構造等，有很密切的關係；相當重要。

帶狀白線條（以下簡稱「扁帶」）的名稱如下：①前中心線。②胸線。③腰線。④臀線。⑤臺肩。⑥腋線。（參閱照片②）這些線就是人身的基本線。請仔細觀察它們的變化。

照片下的人體之圖畫，和照片上的角度相同；看人體角度的變化，透過它們，可看得更清楚。

**練習** 繞人體走一圈，看看人體線條的演



變，記住這些變化，對照說明，然後使用畫圖紙自行練畫。

假如妳是一個從事洋裁或編織的工作者，正好具有人體模型的話，不妨按照上圖貼上扁帶自行練畫。

做這種描畫練習，眼睛的高度，應放在胸部以下的位置。

照片①正面像

從正面看人體，就如看平面圖一樣，沒有立體或圓滑感；兩邊腋下稍呈曲線，看似有點厚度，可是將

它看作直線也未嘗不可。

正面像是最基本姿勢，本書後面會時常提到。

照片②稍稍向右側的姿勢

前中心線移到右方，於是身體的曲線開始顯現。胸部、腰部、臀部各線，在兩邊腋下彎曲，表現出正面和側面之差異。左右側，手臂和胸前相貼，是這種姿勢的特徵。

這種姿勢，最能顯出人體美，且因能同時表達服裝之正面和側面的設計；因此是服裝設計裏最常用的姿勢。

這也是基本姿勢之一，而且出現的機會最多。叫