



时装画技法

邹海岚 编著

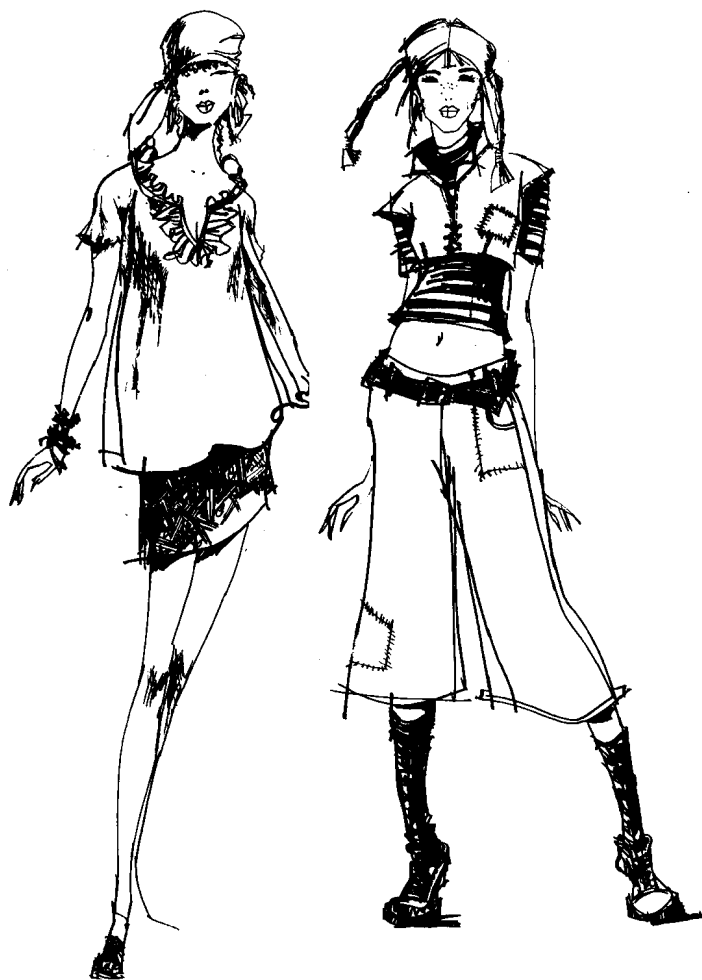


SHI ZHUANG HUA JI FA

SHI ZHUANG HUA JI FA

时装画技法

邹海岚 编著



上海书店出版社

图书在版编目(CIP)数据

时装画技法 / 邹海岚编著. — 上海 : 上海书店出版社,
2001.1
ISBN 7-80622-827-6

I . 时 ... II . 邹 ... III . 服装 - 绘画 - 技法 (美术)
IV . TS941.28

中国版本图书馆CIP数据核字(2000)第44633号

责任编辑 / 虞 伟

技术编辑 / 毛志明

装帧设计 / 木 人

书 名 / 时装画技法 邹海岚 编著

出版发行 / 世纪出版集团
上海书店出版社 (福州路424号 邮编200001)

印 刷 / 上海东亚彩印公司

开 本 / 787 × 1092mm 1/16

印 张 / 7

印 数 / 0001-4000

出版日期 / 2001年1月第1版 2001年1月第1次印刷

书 号 / ISBN 7-80622-827-6 / T · 284

定 价 / 32.00 元



简 历

著 者: 邹海岚

出生年月: 1974年12月。

1993—

1997年 就读于浙江丝绸
工业学校服装学
院,学习服装设
计。毕业后在上
海市逸夫职业学
校担任服装设计
专业教师。

1996年 获富爵杯服装设
计大奖赛优秀奖。

1997年 入围真维斯服装
设计大奖赛。

1997年 获海螺杯服装设
计大奖赛一等奖。

责任编辑 虞 伟
技术编辑 毛志明
装帧设计 木 人

时装画，或时装插画，一般称服装效果图。这是时装设计师将创作灵感描绘出来的一种着装人体效果图，是表达设计意图的一种快捷手段。时装画作为服装设计的语言，是设计师必须掌握的基本技法之一。同时，时装画也是时装的设计、交流、推广、宣传的一种有效媒介。优秀的时装画，不仅是服装裁制的蓝图，而且本身就是一幅艺术作品。它也像其他的艺术形式一样，可以有多种表现形式和风格。严格地讲，服装效果图只指生产用的设计图，一张完整的服装效果图，除服装人物造型外，还需加款式图及必要的工艺文字说明。而时装画是泛指服装书刊、广告宣传品中的服装插画的统称。

时装画是服装设计的初级阶段。它作为辅助进行时装设计的有效技法，要求了解人体的外形、比例，掌握人体动态变化规律，娴熟地掌握描绘人体的技巧，并且还要求了解时装的造型原理，懂得面料及色彩、花纹、饰物的选择，善于选用适合表现时装款式的最佳人体姿态及画法。例如：西服有庄重感，宜采用稳重的人物姿态；休闲装自然轻松，人物动态可活泼放开一些；紧身的晚礼服选取四分之三侧面更能表现出女性的线条美。

时装画的表现形式是多种多样的，有写实的、写意的、装饰的等等。本书介绍了多种时装画表现技法，并且进行系统的技法基础的传授，主要包括：时装人体画法，人体与服装的关系，时装画中线条的表现方法，时装画的各种表现技法与绘画步骤等等。时装画绘制工具多种多样，常用的有水彩、水粉以及简便的色铅笔、油画棒、签字笔、麦克笔等。

本书例举了运用不同技法表现的时装画，并且搜集了著名服装画家与设计师作品，通过欣赏这些作品，开阔视野，提高艺术鉴赏力，增加专业知识。希望本书能被读者所需要和喜爱。

APR 8/10

目 录

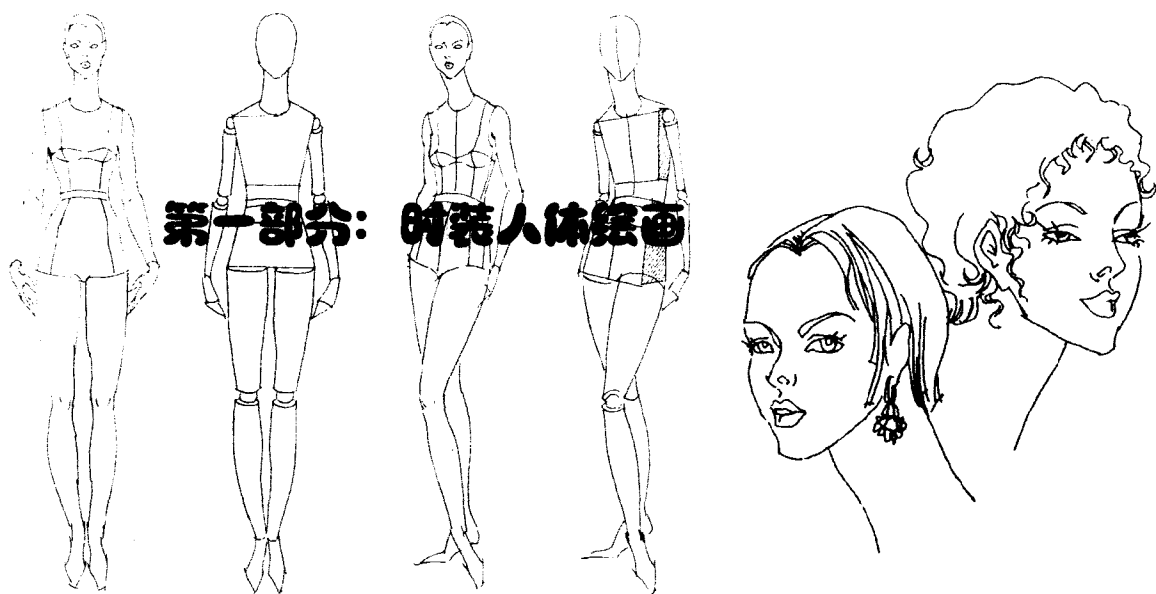
第一部分 时装人体绘画 1

- 1 人体的基本结构与外形 1
- 2 时装人体的比例、结构与外形 6
- 3 时装人体的动态与重心平衡 10
- 4 时装人体的几种基本姿势 11
- 5 儿童人体与男性人体的外形与比例安排 15
- 6 头部的画法 18
- 7 四肢的画法 21

第二部分 时装绘画 27

- 1 从人体到时装 27
- 2 时装画中线条的运用 37
- 3 服饰配件的画法 57
- 4 时装画的基本步骤 61
- 5 各种技法的时装绘画的步骤 63
- 6 服装的平面图 71
- 7 时装画图例 72

第三部分 时装画作品欣赏 96



第一部分：时装人体绘画

1、人体的基本结构与外形

时装设计的目的是美化穿着者的形象，它必须围绕人体进行创作。因此，学习人体结构、比例及外形基本特征的知识，以此来了解人体结构、比例、体积，有助于时装画的学习。

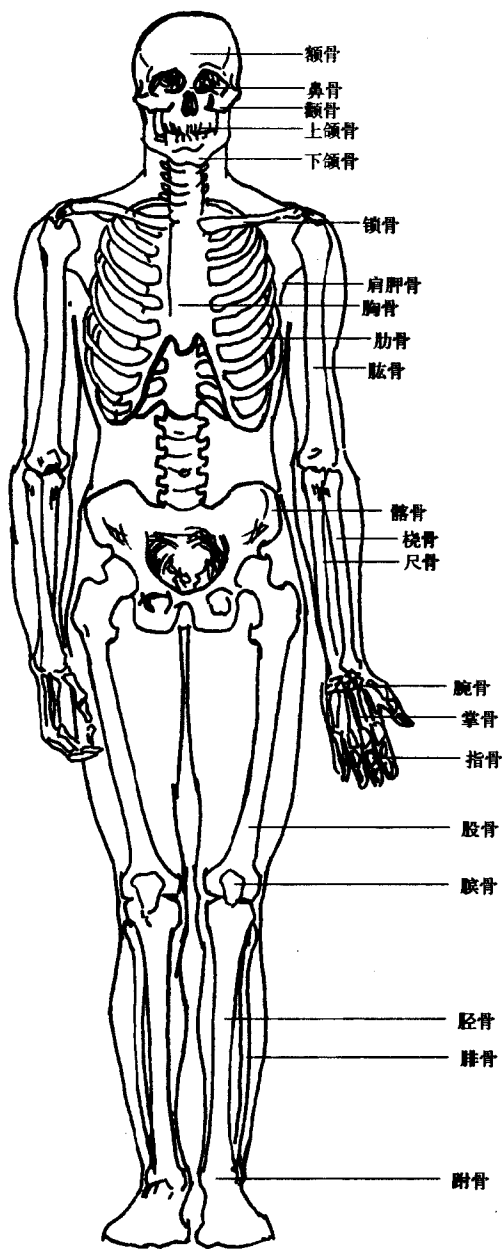
●骨架、肌肉与人体轮廓的关系

人形是骨架与肌肉的简化体。人体表面的起伏变化是由人体内部的骨骼肌肉所决定的，人体的某些骨点或部位是服装量裁的依据。如颈窝是表现领口的起点；肩点（肩胛骨端点）是袖子的测量起点。颈侧脖根处是测量衣长的依据；前后腋窝是描绘服装前宽、后宽的依据；肩点、肘关节、腕关节则是设计各种袖子式样的依据等。

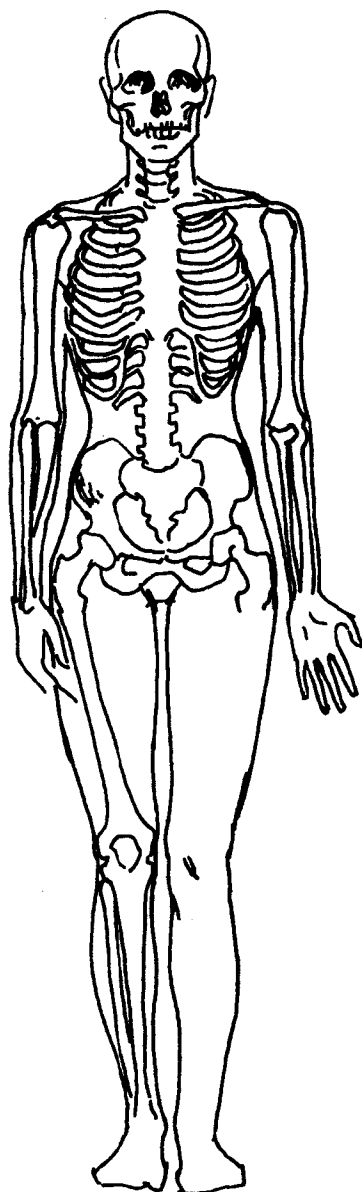
人体由四大部分组成，头部：脑颅和面颅。躯干部：颈部、胸部、腹部和背部。上肢部：肩部、上臂、肘部、前臂、腕部和手部。下肢部：髋部、大腿、膝部、小腿、踝部和足。

人体由骨骼、关节、肌肉等组成。骨骼是人体的支架，关节是人体运动的枢纽，肌皮附于骨骼关节上。由肌肉的收缩牵引着关节，从而使人体运动自如。

人体的骨骼由不同形状的 206 块骨骼组成。



男性骨骼图



女性骨骼图

人体主要骨骼

头部：额骨 顶骨 枕骨 颞骨 鼻骨 颧骨 上颌骨 下颌骨

躯干：颈椎 胸椎 腰椎 骶骨 尾椎 胸骨 肋骨

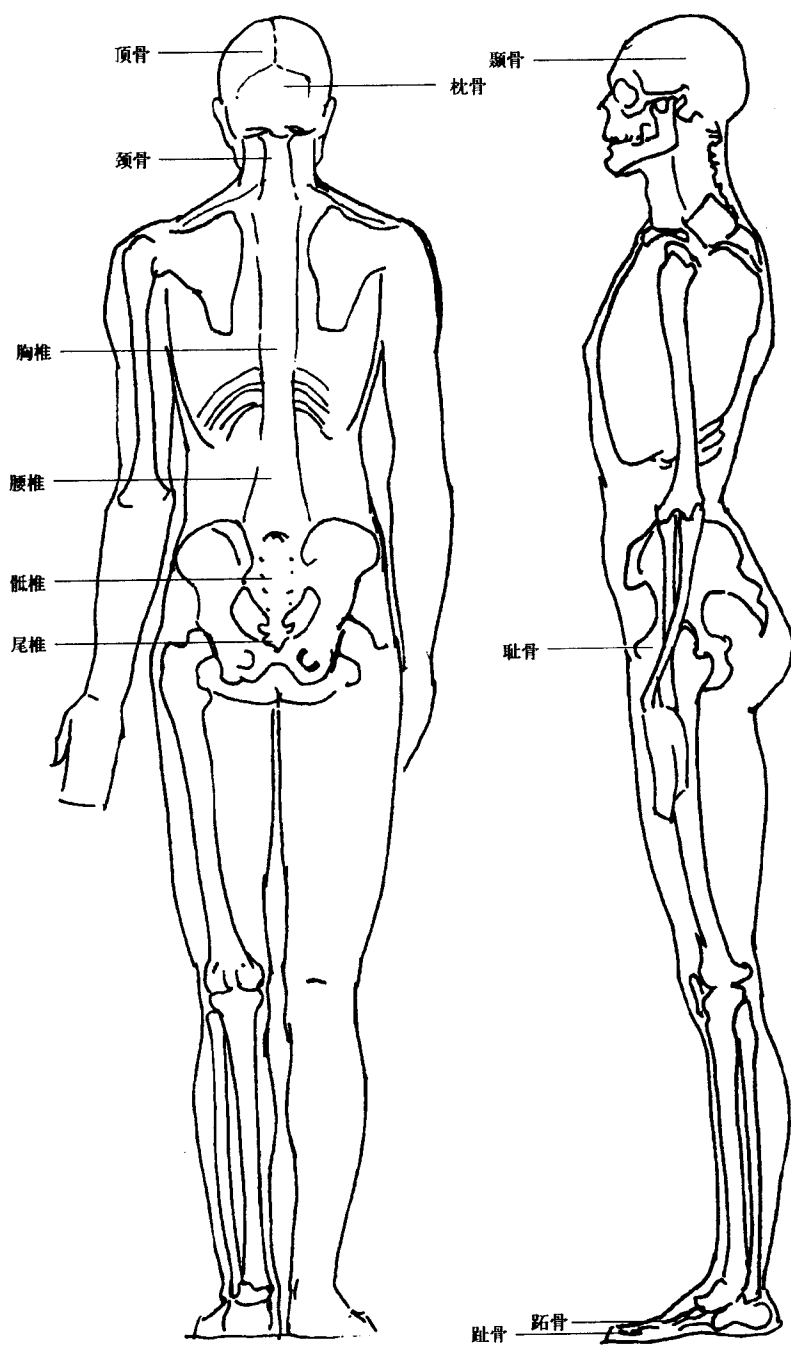
上肢：锁骨 肩胛骨 肱骨 尺骨 桡骨 腕骨 掌骨 指骨

下肢：髌骨 耻骨 坐骨 股骨 髌骨 胫骨 腓骨 跗骨 跖骨 趾骨

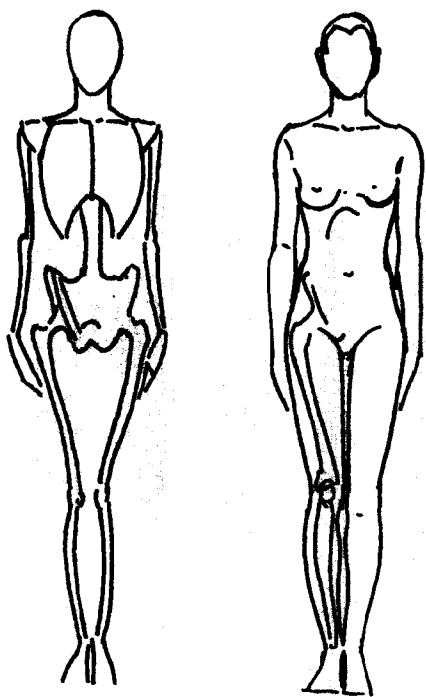
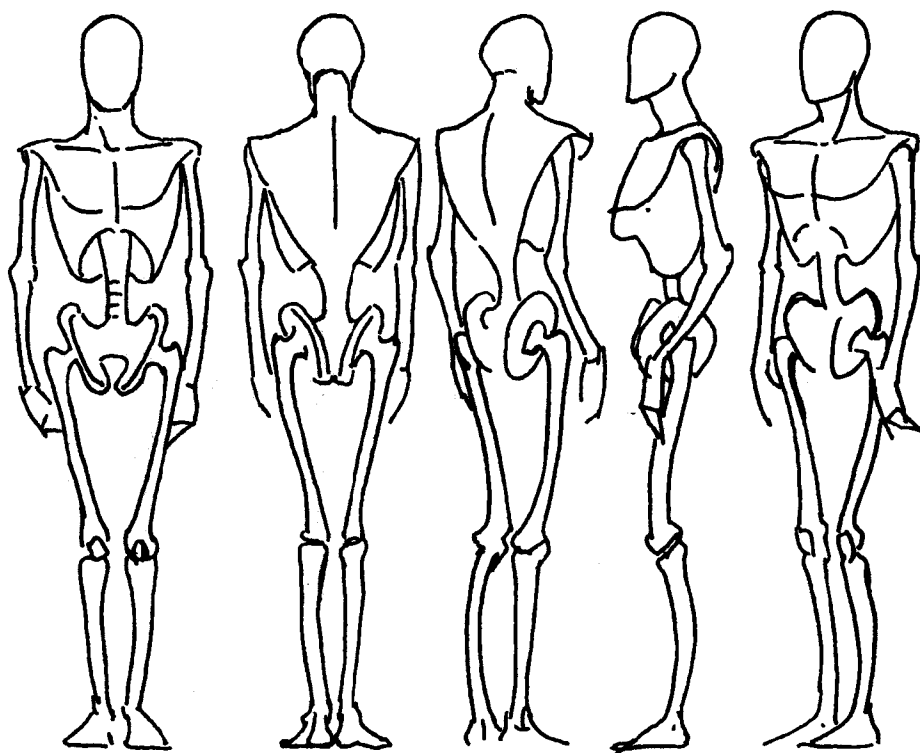
人体主要关节

上肢关节：肩关节 肘关节。

下肢关节：髋关节 膝关节 踝关节。



背面与侧面骨骼图

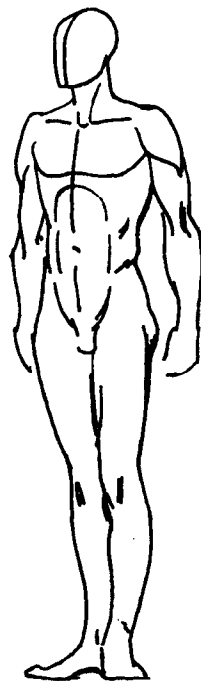
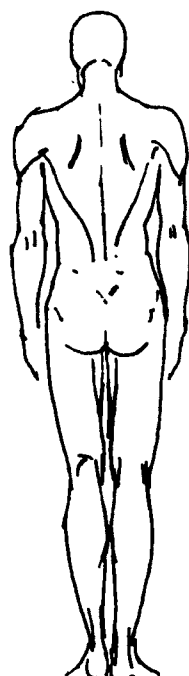
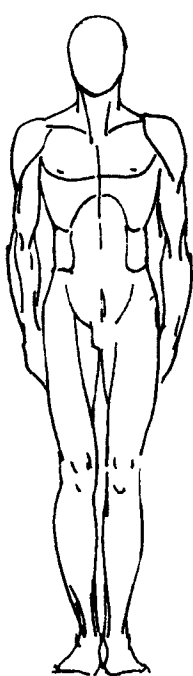


注意：骨骼的弯曲变化不要画得笔直僵硬，背部脊柱呈弧形，大腿骨向前弯，小腿骨向后退。

骨骼的弯曲变化，决定了人体的外部弯曲变化。

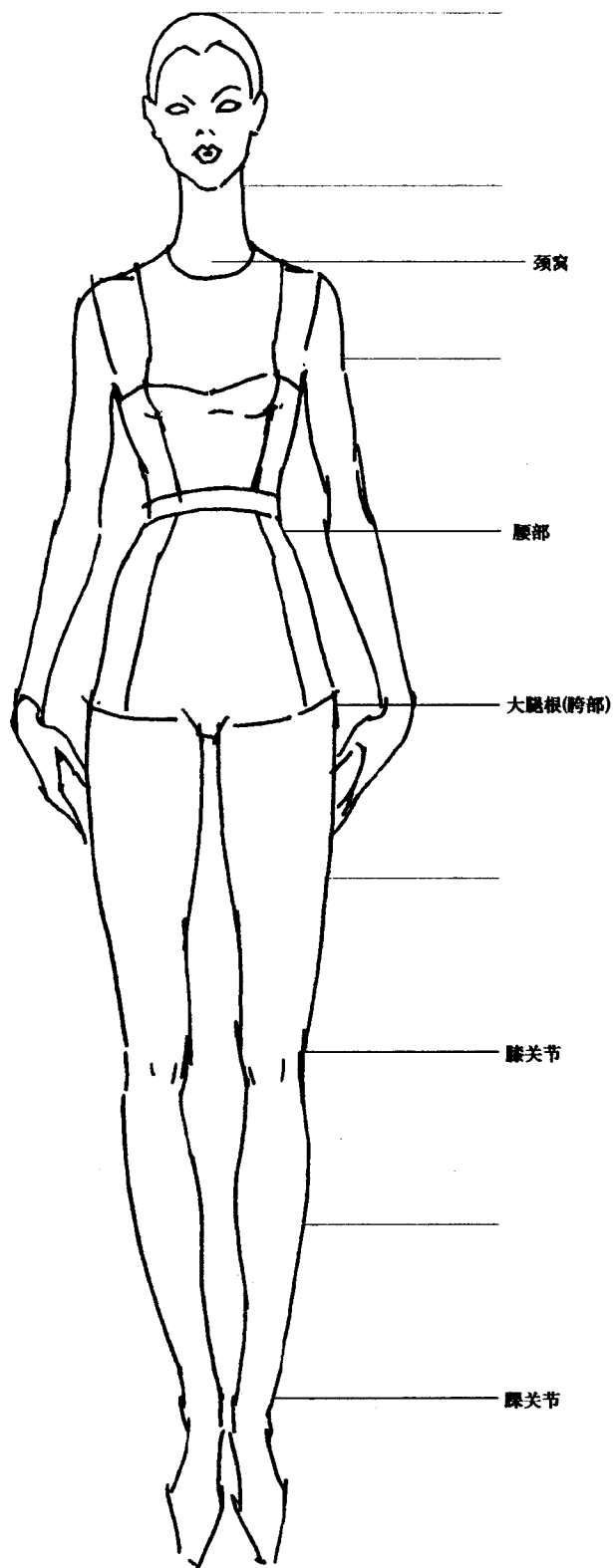


人体肌肉图



人体肌肉简形



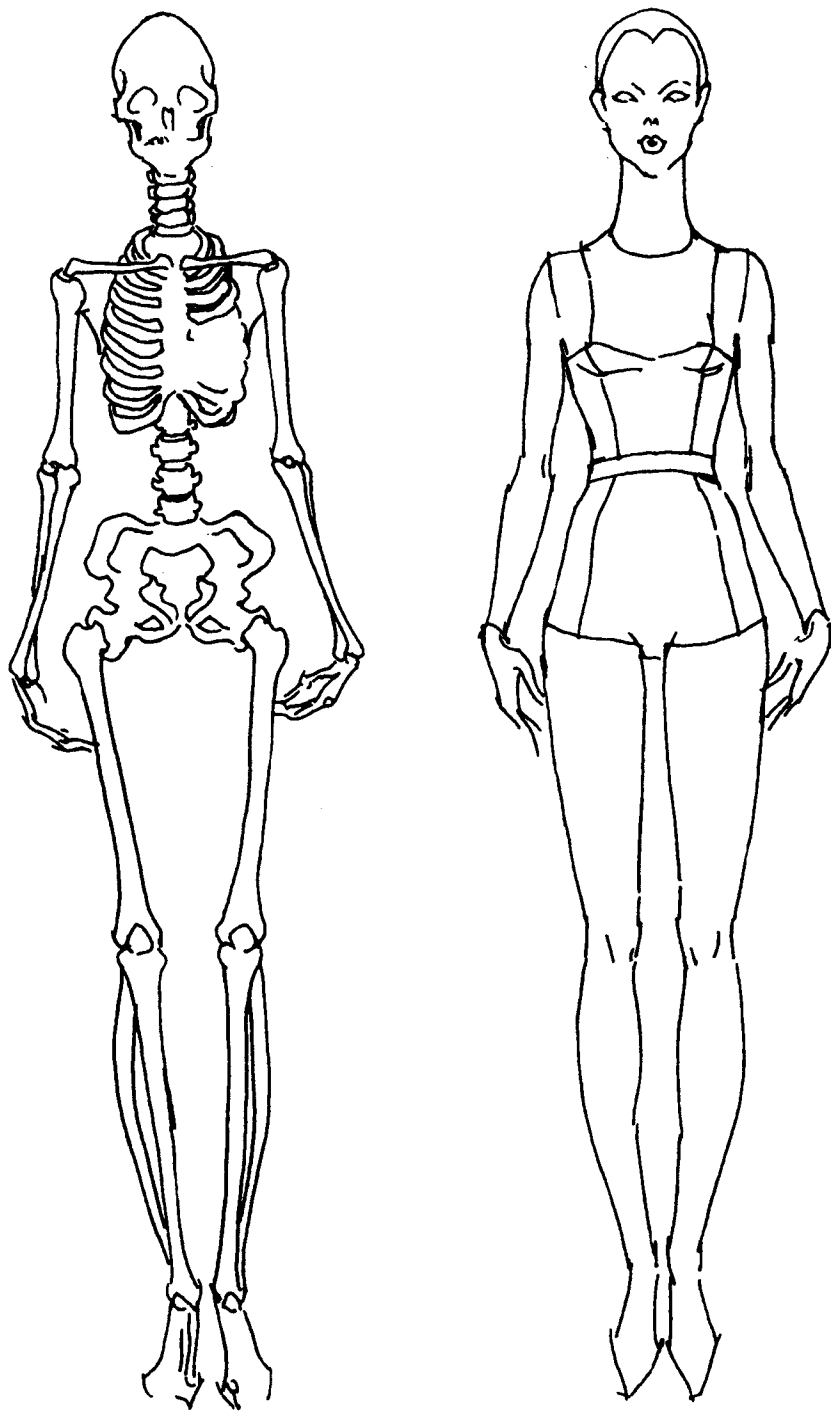


2、时装人体的比例、结构与外形

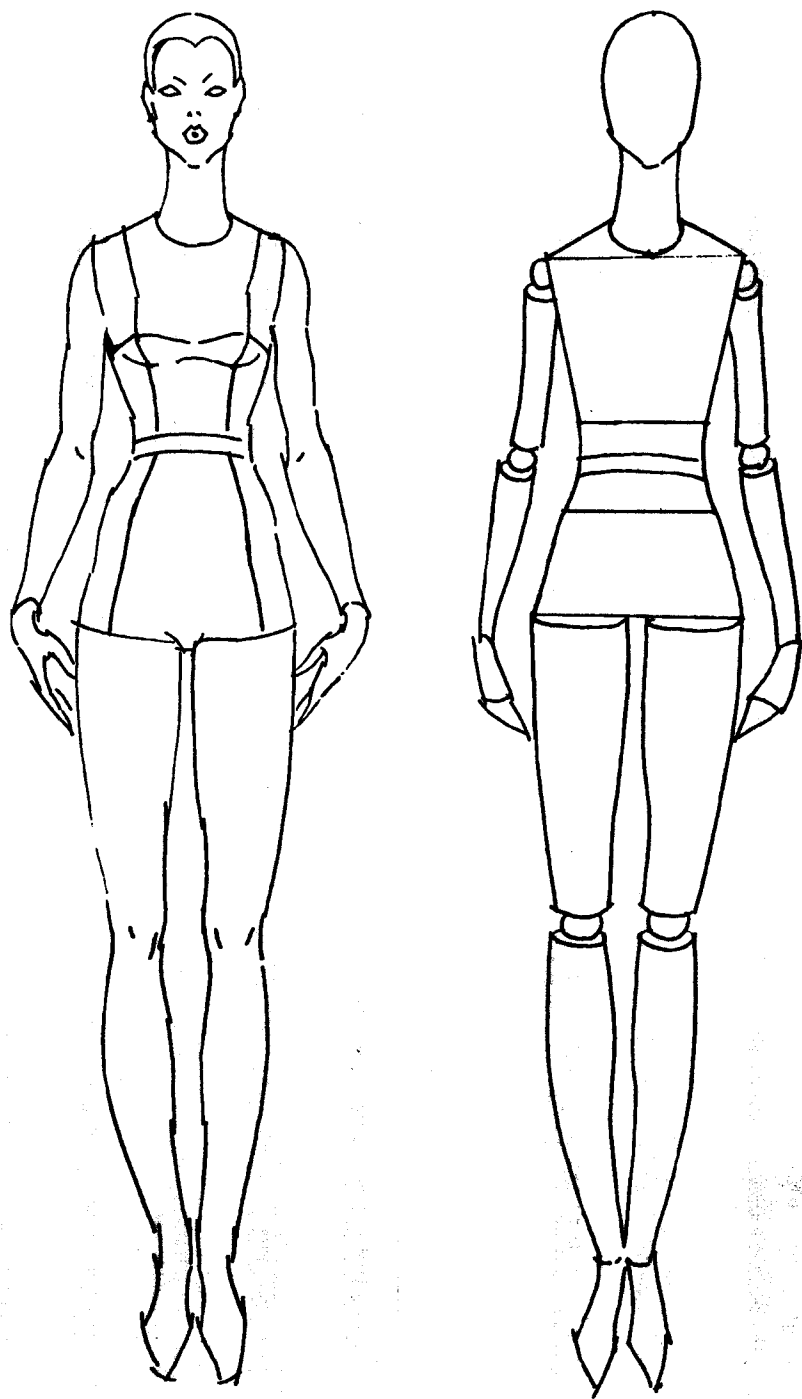
●时装人体的比例安排

时装画人体的比例不同于真人的比例，一般采用八头到九头身长，增长部分放在下肢。胯部以上4个头长，以下4个头到5个头长。

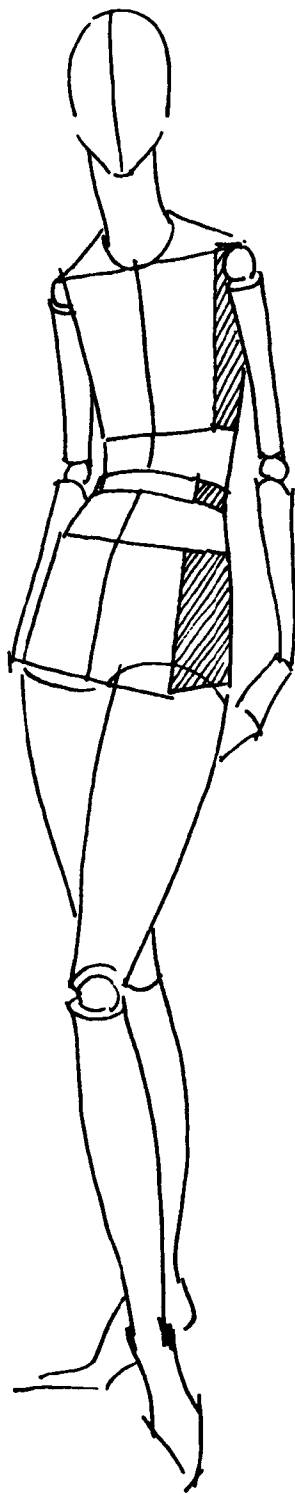
在画时装人体时，注意颈窝(锁骨)、腰部、胯部、膝关节、踝关节的位置。肩部与胯部为2个头长宽，腰部为1个头长宽。



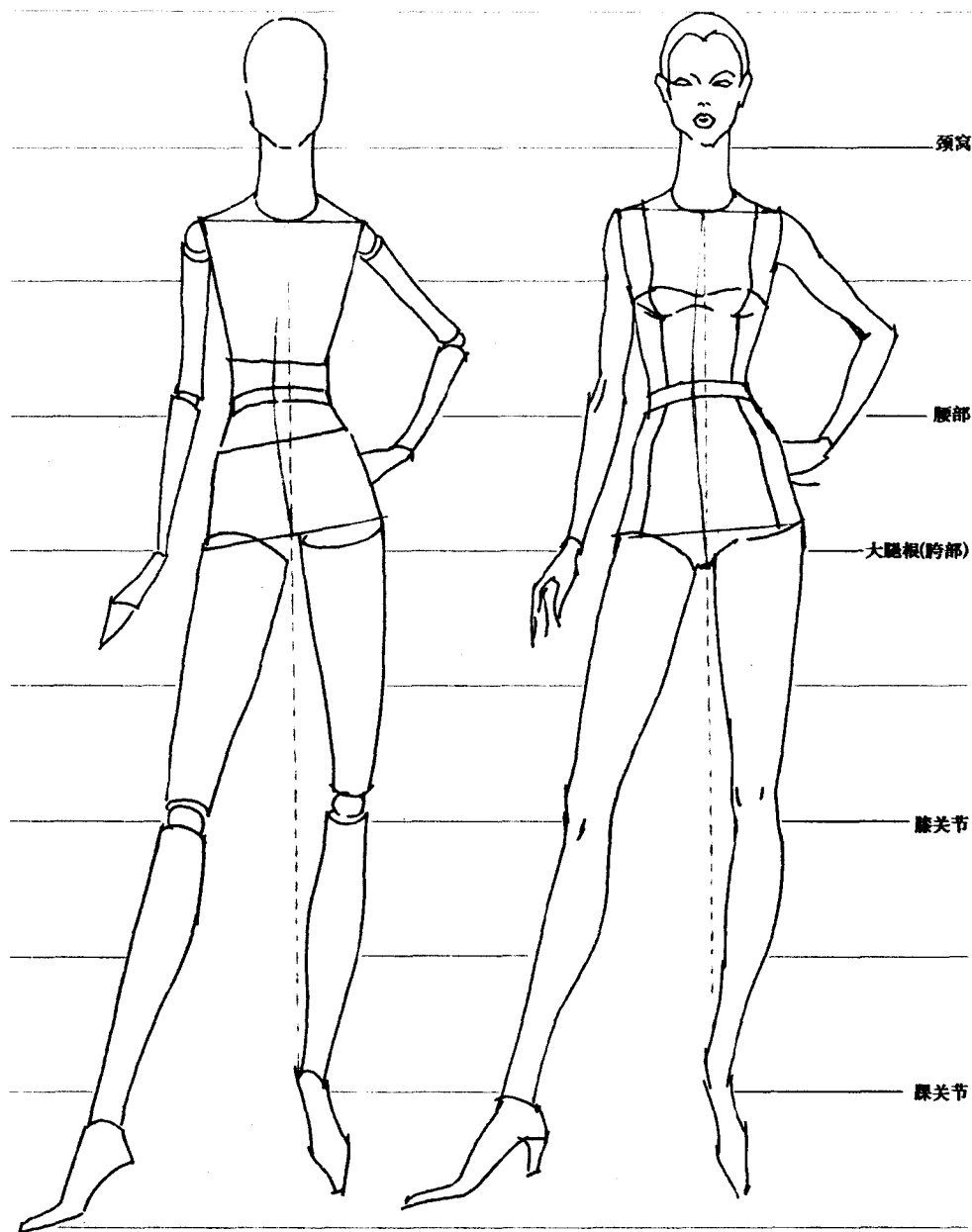
● 时装人体的结构与外形



●把服装人体概括成块状几何形



头—蛋形
 颈—圆柱形
 肩胛—三角形
 胸腔—正梯形盒状体
 盆腔—倒梯形盒状体
 上臂—圆柱体
 前臂—圆锥体
 大腿—圆柱体
 小腿—圆锥体
 手脚—菱形



3. 时装人体的动态与重心平衡

平衡,是指人体重量的均衡分配,当人体向一侧倾斜时,一只臂或一条腿就会向另一方向伸展,以补偿失去的平衡:单脚独立时,重心集中一点上,人体往往形成一个三角形保持平衡,如果将人体的重心平衡点落在一只或另一只脚上,就完成了—个放松的姿势(如上图)。

承受重量的脚应画在颈窝的正下方,躯干承受重量的一侧的髋部提起,骨盆向不承受重量的一方倾斜,胸腔和肩向身体承重的一侧放松,从而使躯干的中心直线弯曲。

当你画服装人体时,把握肩线、胯部线、躯干中心线与重心线(从颈窝向地面垂直延长的线)的位置变化,就能把握住人体的动态。