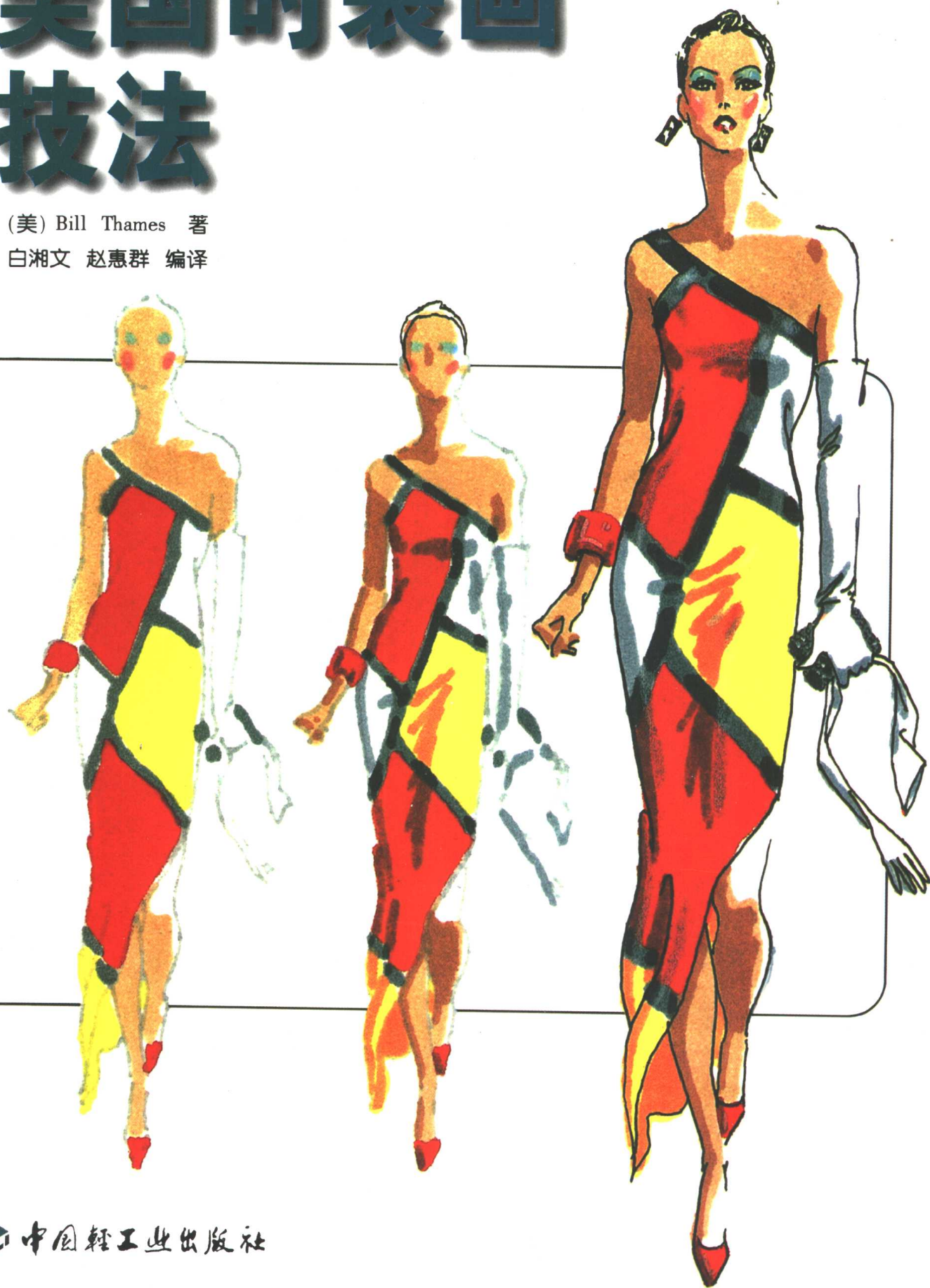


D R A W I N G F A S H I O N

美国时装画 技法

■ (美) Bill Thames 著

■ 白湘文 赵惠群 编译



美国时装


D R A W I N G

F A S H I O N

画技法

- (美) Bill Thames 著
- 白湘文 赵惠群 编译
- 责任编辑: 王恒忠

美国 McGraw - Hill
出版公司授予版权

 中国轻工业出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

美国时装画技法 / (美) 比尔·托马斯 (Bill Thames)
著; 白湘文, 赵惠群编译. —北京: 中国轻工业出版社,
1998.7 (2001.8 重印)
书名原文: Drawing Fashion
ISBN 7-5019-2247-0

I. 美… II. ①托… ②白… ③赵… III. 服装-绘画-技
法 (美术) IV. TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (98) 第 14576 号

本书版权由美国 McGraw-Hill 出版公司正式授予,
其它单位和个人不得翻印, 违者必究。

Drawing Fashion

Imprint 1997

Copyright © 1985 by Glencoe/McGraw-Hill. All rights reserved.

Copyright © 1985 by McGraw-Hill Inc.

责任编辑: 王恒中

策划编辑: 王恒中 责任终审: 滕炎福 封面设计: 刘 静

版式设计: 刘 静 责任校对: 王恒中 责任监印: 崔 科

*

出版发行: 中国轻工业出版社 (北京东长安街6号, 邮编: 100740)

网 址: <http://www.chlip.com.cn>

联系电话: 010-65241695

印 刷: 北京百花彩印有限公司

经 销: 各地新华书店

版 次: 1998年7月第1版 2001年8月第3次印刷

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 16

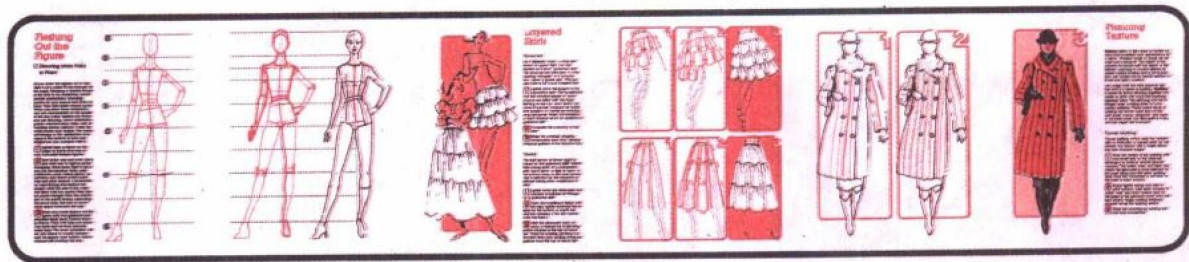
字 数: 370千字 印数: 13001-16000

书 号: ISBN 7-5019-2247-0/TS·1289 定价: 38.00元

著作权合同登记号图字: 01-98-0690

• 如发现图书残缺请直接与我社发行部联系调换 •

1998/09



如何使用本书

对于学习服装设计的学生和在职的时装设计师来说，这本书是一个良好的学习指南，同时也能给那些年轻而无经验的时装画家奠定一个雄厚的基础。是否能形象地表现设计意图，是衡量一个设计师能力大小的一个最为重要的标准。如果设计师不是用笔而是用语言来描述一件时装，由于听众各自的经验和理解不同，结果是有多少听众就能想象出多少种服装来，一念之差，谬以千里；相反，一幅精细的时装画，不论有多少观众，它也只会表达出一种明白无误的确凿形象。此外，不论设计师在绘画时采用何种方法，都得从平面的工作草图出发，然后到复杂的彩色时装效果图，对于从事戏剧服装设计的人来说，后者尤为重要。

时装插图与时装画有所不同，在时装插图中，不仅服装作为一种意念（设计意图）存在于画中，而且整幅画亦可作为一件独立的作品而存在，这件作品还必须是目前所流行的，有代表性的服装款式的翻版。

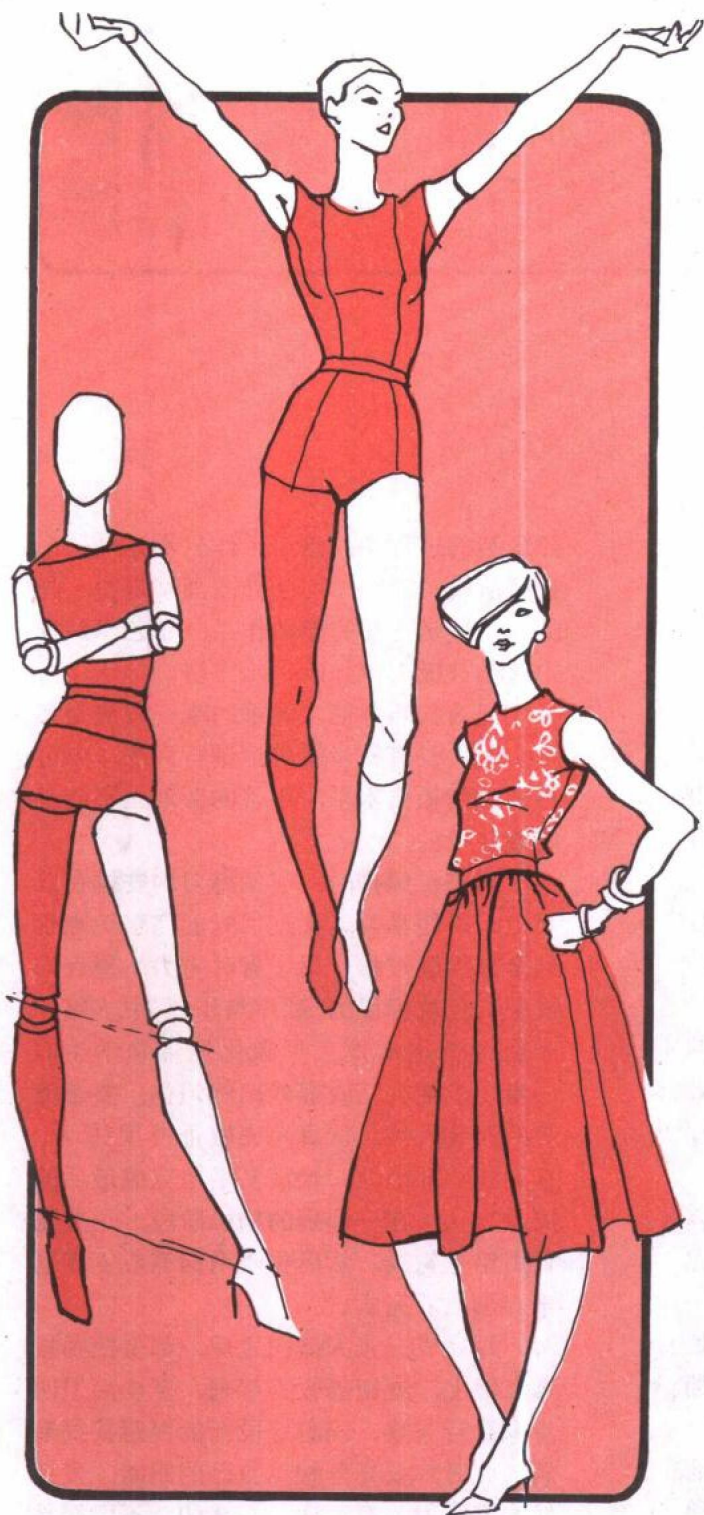
在从事时装绘画时，摆在学生们面前的通常是这三个组成部分：人体、服装和精致的服装面料。学习者的任务就是如何使这三个部分结合在一起从而具有流行时装画的风格。对于设计师来说，在完成一

件服装的过程中，这个工作只不过是一个初级阶段。然而，对于插图画家来说，画的本身就是一件完整的作品，在艺术院校中这是被极力倡导的训练方法。

提高技巧并使之熟练的唯一方法是多多实践。只有按部就班地进行训练，方可尽快达到最佳水平，艰苦的劳动是不能忽略或替代的。

本书在编排时，实例练习均安排在双页上，以便学习者在使用时能完整地观察到全部绘画过程。为了省时省力，重点均放在有色块标记的“顺序与步骤”中。每一个练习都逐次地、形象化地带领学生们一步一步地去完成那些比例匀称、姿态优美的时装人体。认真地去做每一项练习，直到能够准确地、轻而易举地完成最后的成品为止。在一幅画的构思阶段，一般先使用铅笔勾线，然后再改用钢笔或麦克笔来勾勒最后完成线。

每完成一张人体图之后，都要把画板靠在墙上，或把画板支起来，至少后退四步来进行观察，隔着这段新的视距找找毛病。此时，要充分相信自己的眼睛，发挥你的鉴赏力，有毛病是必然的，不要轻易泄气，即使是那些成功的专家，也常免不了有画了一大堆草稿之后才得到一张令人满意的画稿的时候。初学者的许多早期尝



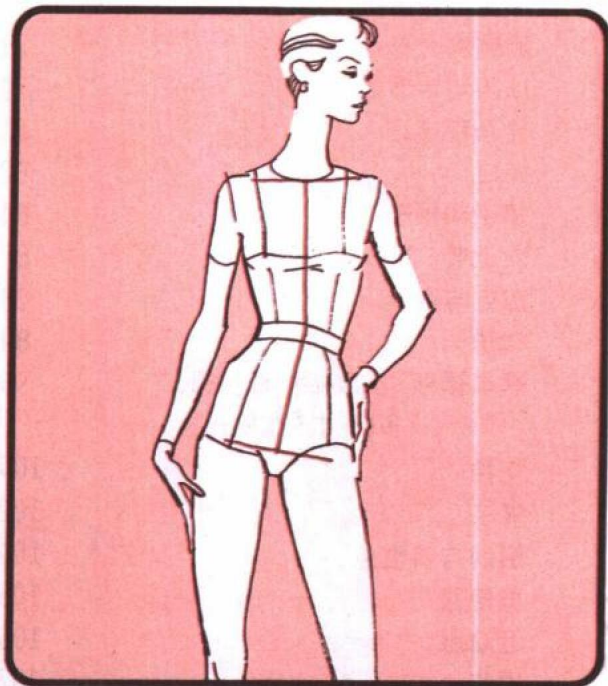
试也许会遭到失败，一旦遇到这种情况，就请参考本书说明和图例来发现困难的根源，坚持不懈地做练习，直到难题由发现到解决。只要有毅力，坚持下去，就一定会轻而易举、运用自如地画出各种各样的时装人体来。

本书第一部分至第三部分所描述的“比尔·托马斯”方法，不是唯一的时装绘画技法，这一点可在第四部分中得到证实。但比尔的画法使用起来，整个过程简便易学、言简意赅、效果显著。

目录

第一部分

人体绘画 1



基本工具与材料	2
如何使用画板	3
画面的安排	4
人体在画面上的尺度	5
了解人体大形	6
骨架与人体形状的关系	7
人体在画面上的安排	8
以重心平衡来取动态	10
重心的平衡	12
转体	14
骨盆突出的姿势	15
背面	16
侧面	17
断面轮廓线	18
以拷贝为手段	20
以重心平衡来取动态	22
填充肌肉	24
3/4侧面体	26
男性/女性人体的比较	28
静态姿势的比较	30
动态姿势的比较	31
男人体的结构安排	32
男人体动态实例	34
儿童体的比例	38
儿童	40
少年	42
青少年	44
儿童时装画运用实例	46
头部和脸部	50
眼的画法	51
嘴的画法	52
耳、鼻的画法	53
发的画法	55
脸部五官的位置	56
手的画法	58
脚与鞋的画法	60
设计草图	62

第二部分

服装绘画 65



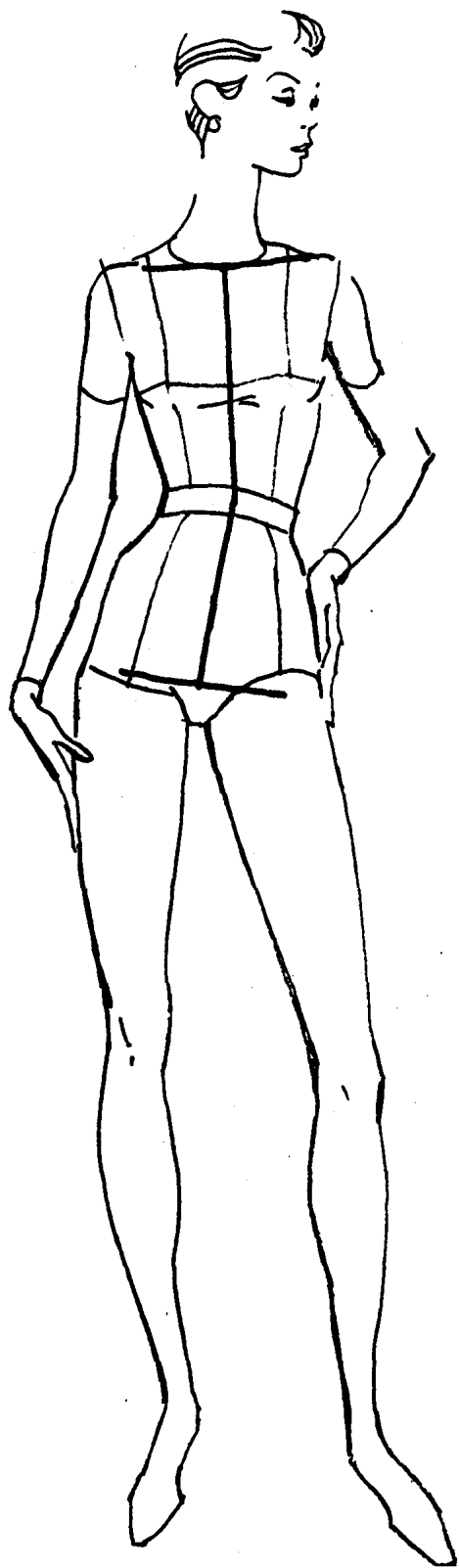
20世纪的缩影	66
配有草图的时装艺术画廊	70
平面图	72
以拷贝为手段	74
室内其他工具	75
光源与影调	76
影调与着重点	77
服装的大形	78
以服装定动态	79
绘画程序	81
领口	82
领子和袖子	84
女上装	87
茄克与套装	88
裙子	89
基本裙形(多层裙、百褶裙、 多褶裙、宽松裙)	90
裙裤	100
裤子	102
影调与着重点	104
男便服	105
运动服	106
男装	107
男上装	109
连衣裙系列	110
套装系列	112
大衣系列	113
轻便装及女裤系列	114
男套装系列	116
男运动装系列	117
青少年装系列	118
少年装系列	119
幼儿及儿童装系列	120
附件	121
以时装照片为模特儿	122
以时装插图 of 模特儿	124
模特儿写生	126



镶边织物的画法	131
花布的画法	133
格花呢的画法	135
锦缎的画法	137
缎子的画法	139
薄绸的画法	141
塔夫绸的画法	143
其他工具与材料	145
麦克笔的运用技法	146
线条的特性	149
光源与阴影	152
织物图案构想	154
按比例绘制图案	156
图案的表现	157
条纹	159
方格纹	161
苏格兰方格纹	161
窗格纹	163
骑马格纹	163
人字格纹	165
犬齿纹	165
斜条纹	167
圆点纹	167
花卉纹	169
几何纹	169
表现织物质地	171
缩缝	175
多层收褶	175
粗纱	177
泡泡纱	179
灯芯绒	179
鸽眼刺绣	181
透花织物	183
天鹅绒	185
毛皮	187



第一部分 人体绘画



研究人体的艺术自古有之，这一直是艺术家们所热衷追求的题材之一。画人体之先，要了解人体的结构、骨骼、肌肉的组织以及人体的比例关系。时装设计，从某种意义上讲是一种夸张的艺术，平淡则无刺激，少变化则不时髦。只要随便环顾一下我们周围，就会发现，在正常的情况下人体比例是不太令人满意的。所以，在时装绘画上人体比例身高一般以 $8\frac{1}{2}$ 到9头的夸张表现为最多（正常人体为 $7\sim 7\frac{1}{2}$ 头），目的在于更突出服装，满足视觉上的需求，强调腿的长度。

对时装设计师来说，最根本的是要将人体动态画好，透过这优美潇洒的人体动态来烘托自己的时装设计，满足观众对真正艺术创造的需求，从而得到美的享受。而时装画家们所画的人体姿态往往较为自由，他们关心动态的程度总是胜过其所画的服装。然而，无论你是设计师还是时装画家，都应选择那种能够突出重点设计部位的姿势，其目的在于强烈地表现出服装的款式，但切不可含糊其辞或歪曲原有的设计意图。脸部、发式以及其他附件也仅仅是用来表达总体的一个思想。

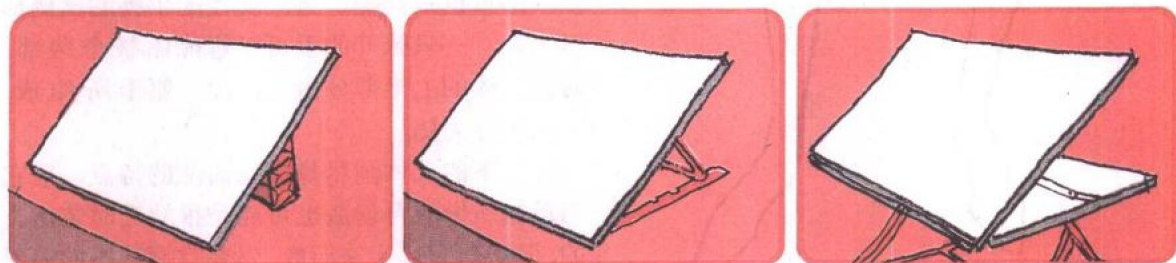
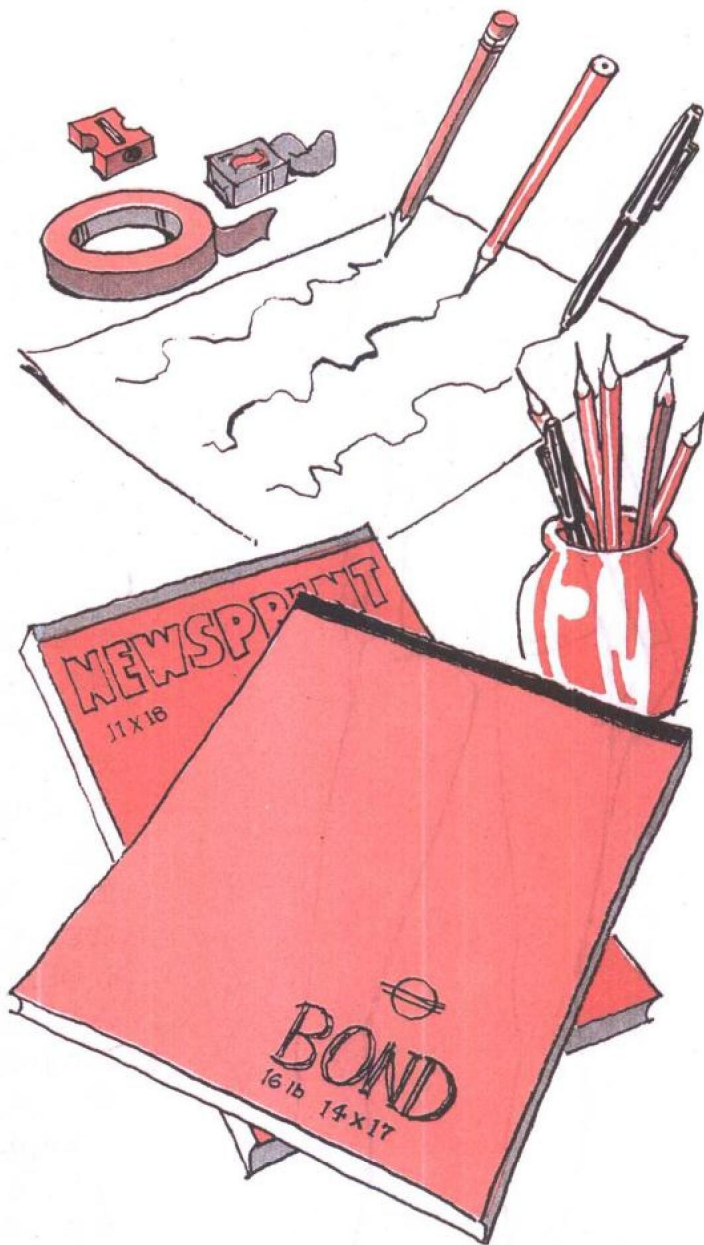
目前，受欢迎的女性时装人体为纤细苗条，长腿、柔软的人体，男性人体则比女性强健得多，形象也很健美。男、女性的手脚的比例都很粗大，一只张开的手可以遮掩住整个脸部，时装人体的上半部分由头、颈、躯干所组成，下半部分为腿。

以下的人体画尽量保持简洁的特点。对它们最初所做的再创造也可能是很缺乏时装活力的，但切勿因此半途而废，先要掌握基本的表现技法，随后便可注入你自己对时装的鉴赏力了。

基本工具与材料

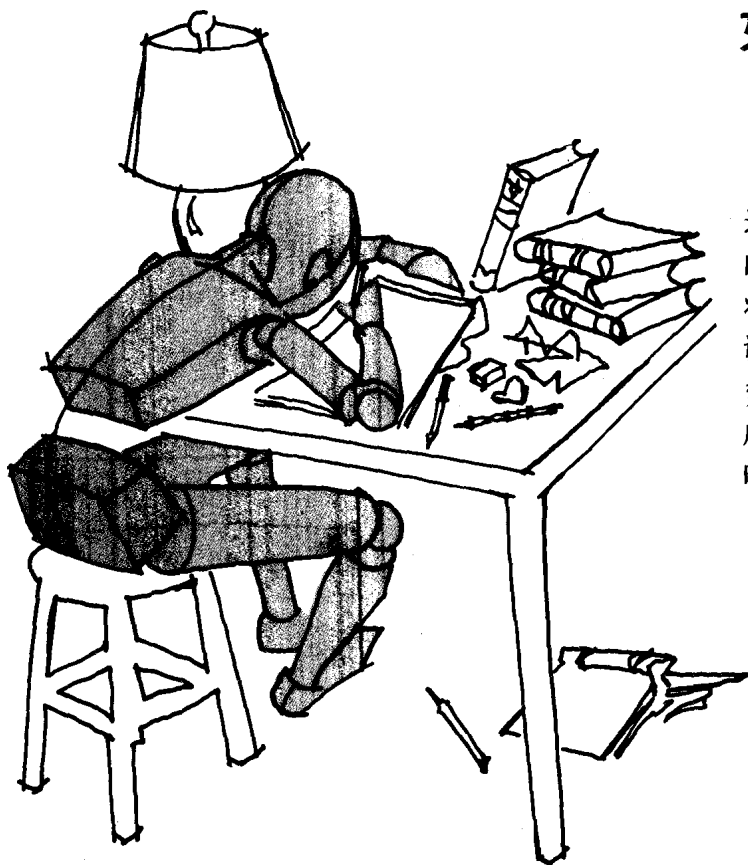
一切都从这里开始，一个本子、几支削尖的铅笔和一块橡皮，这里有一个为初学者提供的清单：

- 16开或大16开的白报纸本（为早期做练习所用的廉价纸）。
- 16开或大16开的展开式证券纸本（为进一步完成作品所用的质量较好的白纸）。
- 一打软质绘图铅笔，如“中华牌”2B或4B的铅笔。
- 软橡皮（这种橡皮在使用时，不会留下碎屑，也不会擦破纸张或擦起来很费力，这种橡皮用完后，只须用手指揉捏几下就可以弄干净了）。
- 带倾斜支架的画板，也可用四块砖头来支撑画板，安装桌面倾斜装置，或用专用绘图桌。
- 细头与中粗号的麦克笔。
- 胶带、图钉、铅笔刀、笔筒以及放置其他材料用的托盘。



如何使用画板

1 图片上的人若距离画面太近，便不利于整体地去观察整个画面，这样做，每次只能看到人体的一个小的局部，也就是说无法调整比例关系。将画板平放在桌面上也会造成比例失调的后果，所以一定要避免错误的姿势。灯光不适以及杂乱的桌面，都会成为使你画不出令人满意的画、耽误时间和感到疲劳的原因。



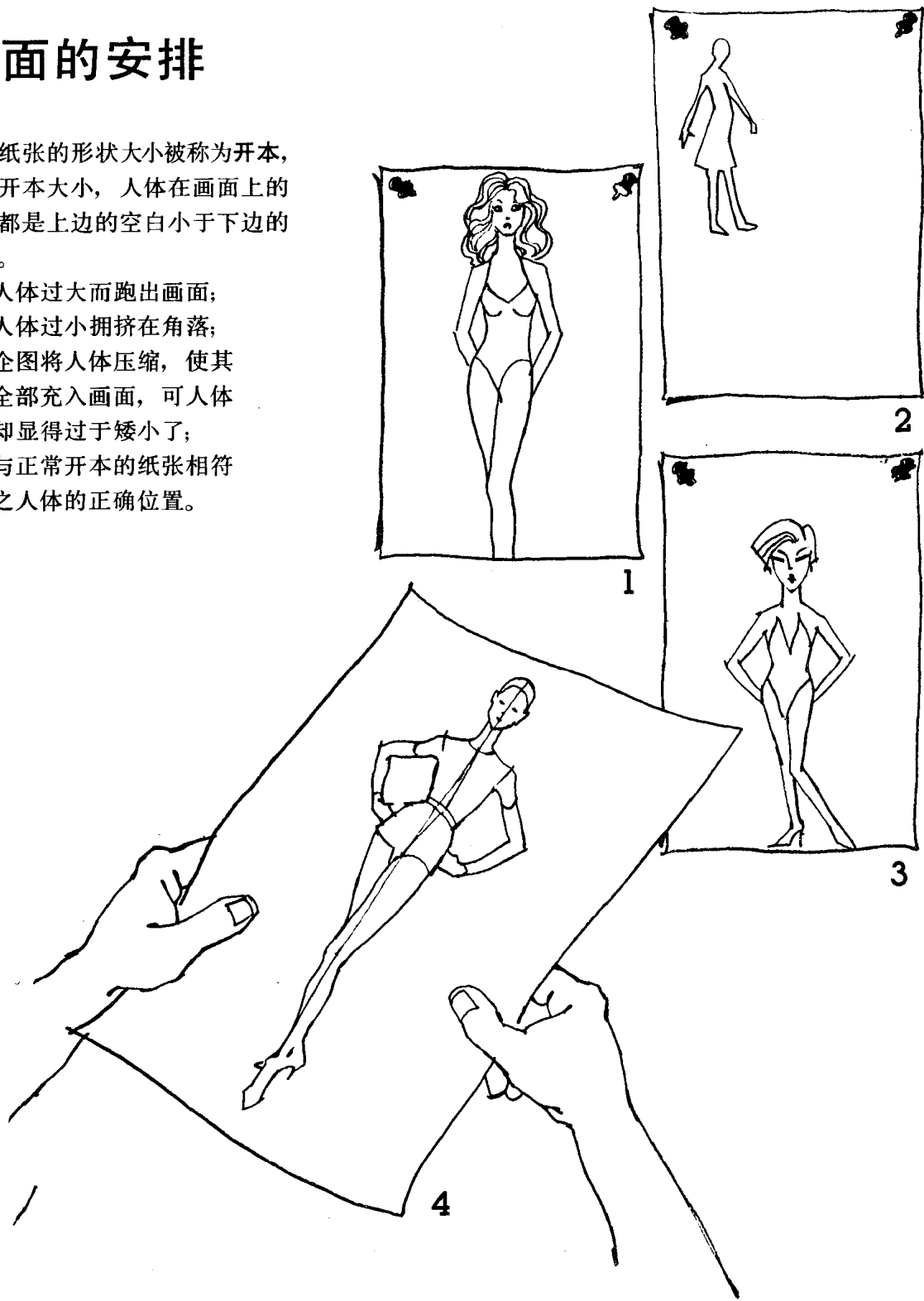
2 这张图片上的人的坐姿可以从整体来观察画面和参照物（打开的书），在直射画面的良好光线下的倾斜画板上工作，可以更好地对画面进行调整。小心身边的废纸篓和装其他用品的托盘。“功欲善其事，必先利其器，”所有这些是你功满事成的根脚。



画面的安排

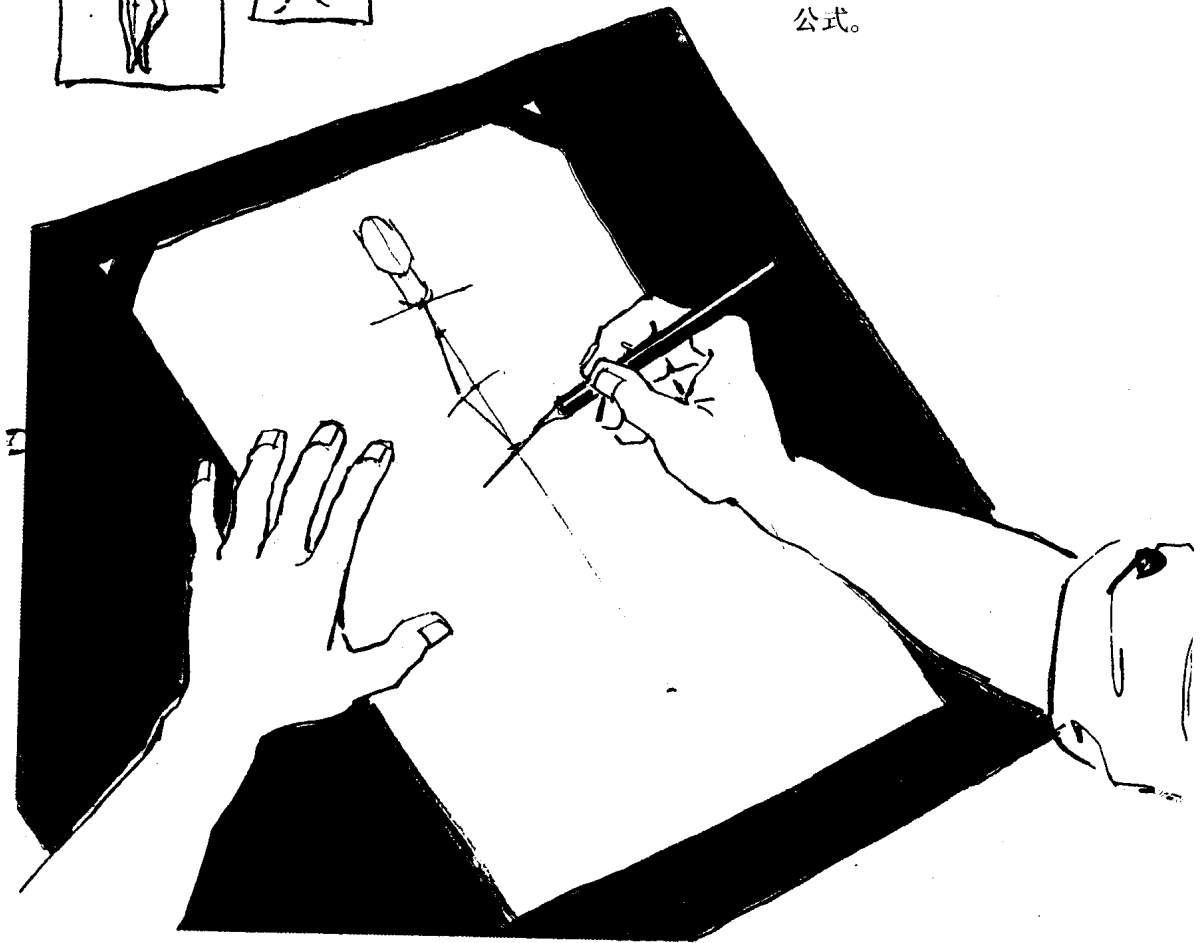
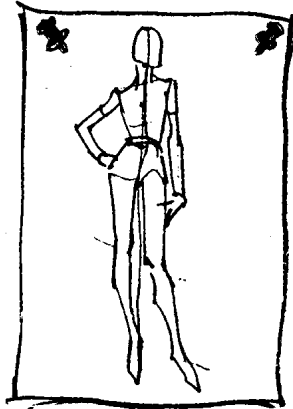
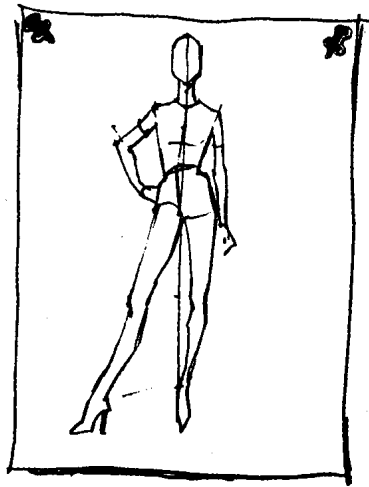
纸张的形状大小被称为开本，无论开本大小，人体在画面上的位置都是上边的空白小于下边的空白。

- 1 人体过大而跑出画面；
- 2 人体过小拥挤在角落；
- 3 企图将人体压缩，使其全部充入画面，可人体却显得过于矮小了；
- 4 与正常开本的纸张相符之人体的正确位置。



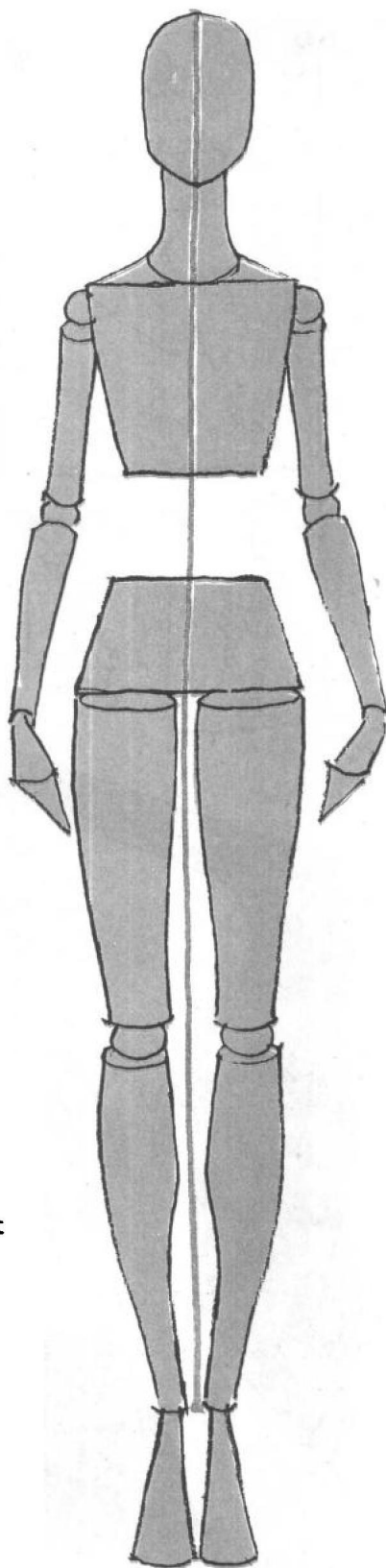
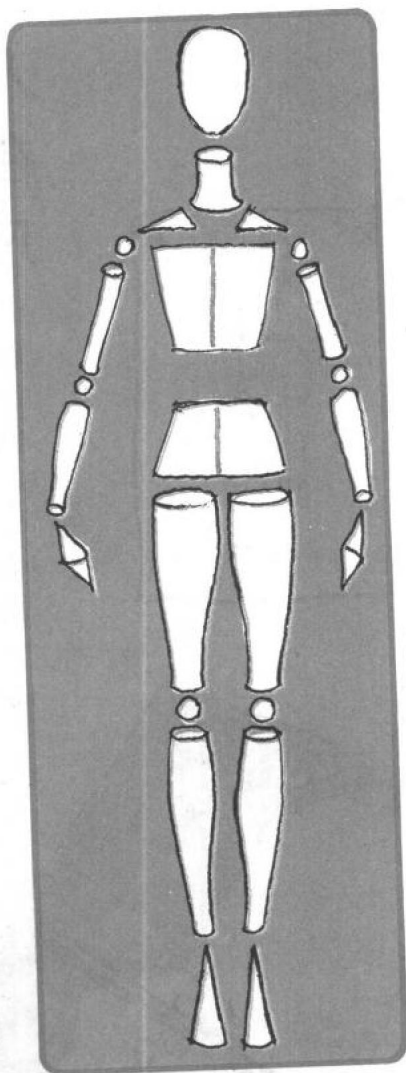
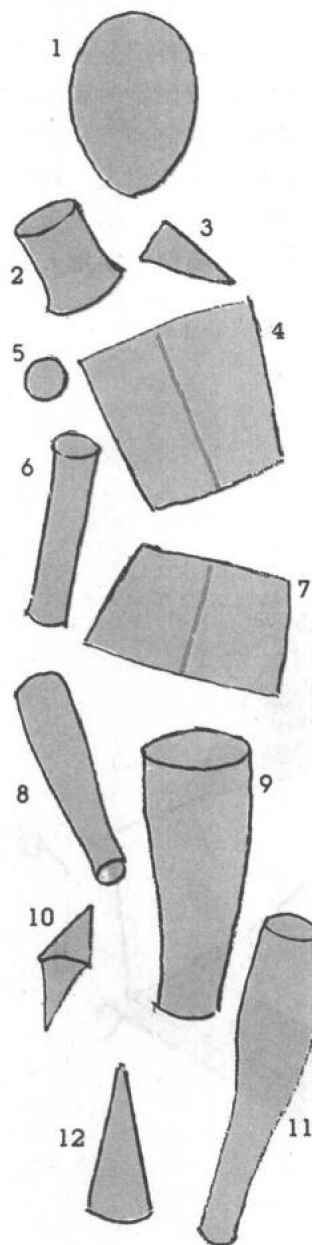
人体 在画面上的 尺度

无论纸张的大小如何，人体的尺度都应该是恰当的。在纸上安排好人体，就象画面上所表现的那样，人体的各部分都是根据所选的尺寸，按比例绘制的，人体某一部位同其他部位和整个人体之间的比例休戚相关。尺寸则与选择的比率有关。第8页上是一个按尺寸在画面上安排人体的公式。



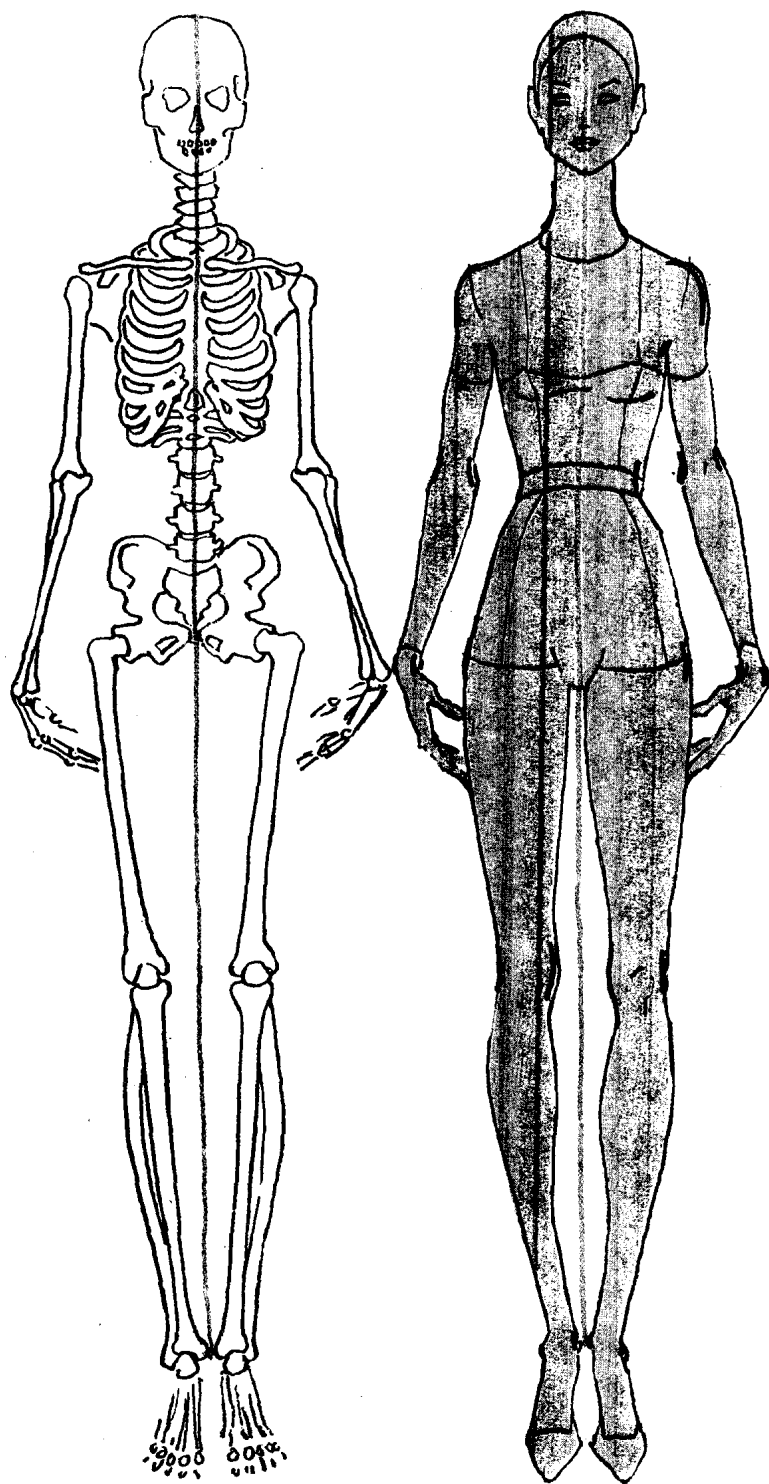
了解 人体大形

(把人体各部分看成我们熟悉的形状)



- 1 头——蛋形
- 2 颈——圆柱体
- 3 肩胛——楔形
- 4 肋骨骨架——梯形盒状体
- 5 肘部——球形关节
- 6 上臂——圆柱体
- 7 骨盆——梯形盒状体
- 8 前臂——圆锥体
- 9 大腿——圆锥体
- 10 手——菱形
- 11 小腿——圆锥体
- 12 脚——锥形

骨架与 人体形状的关系



画面上所表现的人体可以分成两种结构：骨架及肌体，而人形则是这两种结构的简化体。构思时装人体时，需记住人体各部位的形状以及实际人体是立体的这一点，描绘时装时需对人体的组织结构有一个很好的感觉。

有一点应该认识到，在人体中，没有一块骨头是笔直的，弯曲的骨骼有利于表现人体的活动和节奏感，并富于生气，如果把手臂、腿的骨骼画得完全垂直，必然会给人以僵硬死板的感觉。

在身体实际弯曲的部位应标出关节（用红色），描绘时装人体时，用这些关节部位定位，其目的在于使你所画的线条更有根据。

人体 在画面上的 安排

以下的公式将告诉
你如何控制比例与尺度

1 在纸的上端做一个标记—**Ⓐ**，留出下端空白及脚的位置，做出标记**Ⓑ**，由**Ⓐ**至**Ⓑ**轻轻画一条中心垂直线，从中间等分这条直线，做标记**Ⓒ**。

在**Ⓐ**与**Ⓒ**之间作等分线，做标记**①**，等分**Ⓐ—①**线，做标记**②**，等分**Ⓒ—①**线，做标记**③**，最后等分**Ⓑ—Ⓒ**线，做标记**④**。

在**Ⓐ—②**之间画出头的形状，穿过**①—②**线中间画一条水平线作为肋骨架（胸廓）的顶部（锁骨）。锁骨穿过垂直线的交叉点为颈窝，在**③**点（腰部）上、下相等距离处画水平线，画一条线穿过**Ⓒ**点，加上胸廓的外形，到腰部逐渐变细，再加上骨盆的外形，在髋的顶部也逐渐变细，垂直线两侧的形状一定要对称，然后在髋骨部加上拳头的形状。

现在给每个关节部位做上标记，然后把它画出来，首先画上肩部的球形关节，然后再画出肩斜线（肩膀的宽度为两个头宽）。画出上臂圆柱体，在颈窝处设圆心，从腰部到肘部画弧，画出肘关节，然后画前臂圆柱体，下一步，画出腰带，连接胸廓和骨盆，画出膝部球形关节和大腿圆柱体，然后画出小腿圆柱体，并加上脚锥形——大约一个头的长度，注意伸展手臂的腕关节正好在**Ⓒ**点之下，手的形状从腕关节处伸出。

现在，相隔一定距离来观察你的作品，并做一些调整，使视觉效果更好一些。

