



“十二五”江苏省高等学校重点教材

施建平 张茵 郑蓉蓉/编著

# 服装画应用技法与 服装工艺设计

(第二版)



苏州大学出版社  
Soochow University Press



“十二五”江苏省高等学校重点教材

# 服装画应用技法与服装工艺设计

(第二版)

施建平 张 茵 郑蓉蓉 编著

苏州大学出版社

### 图书在版编目(CIP)数据

服装画应用技法与服装工艺设计 / 施建平, 张茵, 郑蓉蓉编著. —2 版. —苏州: 苏州大学出版社, 2016. 6  
“十二五”江苏省高等学校重点教材  
ISBN 978-7-5672-0480-5

I. ①服… II. ①施… ②张… ③郑… III. ①服装—绘画—技法(美术)—高等学校—教材 ②服装—设计—高等学校—教材 IV. ①TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 051351 号

### 内容简介

服装画应用技法与工艺设计是当今服装设计中一个创新的课题,它体现出人体结构与服装造型相结合的技术美,是服装画延伸到服装工艺制作过程中的必要手段。本书共分七章,主要内容包括服装画与工艺设计概述、服装画人体及各种表现、服装画色彩基本知识、服装画表现技法、服装工艺制作与造型、服装设计图的工艺实现、服装画应用案例。本书涵盖了服装画技法与服装工艺学习中各个层面的不同环节内容,并附有三百余幅经典图例和范例分析,图文并茂,针对性强,便于临摹学习,具有较强的实用性和可操作性,旨在培养读者全面掌握服装专业相关理论知识和专业技能。

### 服装画应用技法与服装工艺设计(第二版)

施建平 张茵 郑蓉蓉 编著  
责任编辑 方圆

---

苏州大学出版社出版发行

(地址: 苏州市十梓街1号 邮编: 215006)

苏州工业园区美柯乐制版印务有限责任公司印装

(地址: 苏州工业园区娄葑镇东兴路7-1号 邮编: 215021)

---

开本 889 mm×1 194mm 1/16 印张 13.25 字数 330 千

2016年6月第1版 2016年6月第1次印刷

ISBN 978-7-5672-0480-5 定价: 58.00 元

---

苏州大学版图书若有印装错误,本社负责调换

苏州大学出版社营销部 电话: 0512-65225020

苏州大学出版社网址 <http://www.sudapress.com>



## 第二版前言

**本**教材自 2011 年出版以来，成为全国各地许多高等院校服装设计与工程专业课程教材和自学考试教材，不少纺织服装企业还将其指定为参考用书，2014 年本教材立项为江苏省高等学校重点修订教材。

在教材修订过程中，我们主要考虑服装画与服装工艺的实用性与针对性，因而在体例和内容上不求面面俱到、包罗万象，而是既要顾及内容的涵盖性，又要强调将知识性、可读性和生动性融为一体。因此，本教材增加了彩色服饰配件图例、服装画色彩基础、服装画色彩搭配类型、服装画色彩灵感启示、水粉颜料表现要点和服装工艺彩色图例以及服装画应用案例等内容。修订版教材更加注重教材内容的完整性、丰富性和装帧设计的美观性。

近几年来，随着全国纺织服装院校积极探索教育教学改革，产生了许多新思路、新观念、新理论、新方法和新技巧，切实提高了人才培养的技术应用性和技术高新性，加强了服装专业教学的针对性、先进性和前瞻性。在这样的大背景下，本教材修订在注重理论的系统性与科学性的同时，更强调实践的应用性和操作性。

服装画与服装工艺设计是紧密联系在一起的。服装画是服装设计师用来表达设计构思、创意灵感和展现服装穿着效果的一种绘画形式，也是服装设计师对流行信息的形象化表现。服装画研究人体结构、服装款式造型、服装结构、配饰及其表现技法等，它是表现服装设计意念的必需手段；服装工艺设计则是实现服装画中的款式和结构要求，准确理解服装设计师的设计意图，并在工艺制作上符合其艺术性、审美性和实用性的原则。服装画与服装工艺是相互依存、相互作用的，都是服装设计的重要组成部分，其知识结构都涉及人体解剖学、服装美术设计学、服装色彩学、服装卫生学、服装造型设计学、服装生产工艺学和美学等学科。因此，服

装画与服装工艺是艺术和技术相互融合、理论和实践密切结合的实践性较强的综合性学科。

本书由施建平、张茵、郑蓉蓉编著。具体分工为：施建平负责第一章、第二章、第三章、第四章（文）的编写工作；张茵负责第四章（图）及第七章的编写工作；郑蓉蓉负责第五章、第六章的编写工作；最后由施建平担任全书的修改、整合和定稿工作。本书是作者近几年服装画教学和服装设计实践的经验总结，在内容和形式上都有新的提高和突破。希望本书的出版能够丰富服装专业的教学模式，为我国服装专业建设起到推动作用。

在本书的编撰过程中，我们得到了江苏省教育厅领导、苏州大学教务处领导、苏州大学出版社领导和各位专家的鼎力帮助，在此一并表示感谢；同时感谢柳文博、于芳、匡才远三位老师给予的支持与帮助；还要感谢曾经使用过、阅读过此教材的院校师生和读者们。“他山之石可以攻玉”，望各位专家、学者、同行不吝赐教。

本书采用的部分图片无法及时与有关作者取得联系，在此深表歉意。恳请有关作者与我们联系，以便寄奉稿酬。



2015年11月于姑苏枕河

## 作者简介

施建平，苏州大学教授，硕士生导师。长期从事家纺（丝绸）艺术设计、服饰图案与服装设计的教学与研究。主持省部级、市厅级等科研项目和指导企业新产品投产及技术创新项目十多项。发表学术论文 80 余篇。作品曾获全国最佳创意一等奖及省部级以上奖励十多项。获授权专利 23 项，软件著作权和作品著作权各 4 项。专著 1 本，主编大学教材 5 本。



张茵，苏州大学副教授，硕士生导师。主要从事时装画技法、针编织服装设计与工艺、服装款式设计等教学研究工作。发表学术论文 10 余篇。参编国家级教材 1 部，著有《时装设计绘画》教材，合著教材 4 部。作品入选第十二届全国美展，指导学生作品多次荣获省级以上奖励。



郑蓉蓉，苏州经贸职业技术学院讲师。主要研究方向为时装画、服装设计、服饰配件设计等。出版专著 1 部，发表学术论文 10 余篇。



# 目 录

## 第一章 服装画与服装工艺设计

### 概述 ..... 1

#### 第一节 服装画与服装工艺设计基础 ..... 1

#### 第二节 学习本课程的目的和方法 ..... 2

#### 第三节 服装画的工具 ..... 3

## 第二章 服装画人体及其表现

..... 4

#### 第一节 人体大形和比例 ..... 4

#### 第二节 男女人体比较 ..... 5

#### 第三节 头部画法 ..... 5

#### 第四节 手、脚、鞋的画法 ..... 15

#### 第五节 人体姿态的处理 ..... 15

#### 第六节 人体“着装” ..... 20

#### 第七节 服饰配件与图案 ..... 37

## 第三章 服装画色彩基本知识

..... 50

#### 第一节 服装画色彩基础 ..... 50

#### 第二节 服装画色彩搭配类型 ..... 51

#### 第三节 服装画色彩灵感启示 ..... 58

#### 第四节 水粉颜料表现要点 ..... 63

<b>第四章 服装画的表现技法</b> ·····	65
第一节 服装画常用表现技法·····	65
第二节 服装画的特殊表现技法·····	100
第三节 服装面料质感的表现技法·····	106
<b>第五章 服装工艺制作与造型</b> ·····	127
第一节 服装缝制工艺·····	127
第二节 服装装饰工艺·····	132
第三节 服装局部造型·····	142
第四节 立体裁剪造型·····	159
<b>第六章 服装设计图的工艺实现</b> ·····	169
第一节 服装设计图的表现·····	169
第二节 系列服装设计图的表现·····	175
第三节 计算机在服装设计中的运用·····	180
<b>第七章 服装画应用案例</b> ·····	192
<b>参考文献</b> ·····	203



# 第一章

## 服装画与服装工艺设计概述

### 第一节 ①

#### 服装画与服装工艺设计基础

##### 一、服装画的地位

服装画是服装设计师用来表达设计构思、创意灵感和展现服装穿着效果的一种绘画形式，也是服装设计师对流行信息的形象化表现。服装画又称为服装设计图，是整个服装设计过程中的第一个环节，是传达服装设计师设计意图的最好的表达方式，在企业生产中起着指导性的作用。

服装画为服装设计师提供了可以驰骋的天地，是衔接服装工艺师与消费者之间的桥梁。从现代服装设计的特点来看，服装画既要讲究画面的立体效果，又要充分反映出穿着效果的适体美。服装画集人文、艺术、审美情趣于一体，它比服装本身及着装模特更具典型，更能反映服装的风格、魅力与特征，因此更加充满生命力。

服装画体现服装色彩、造型、材质之间相互搭配组合的设计美，这种美不同于单纯的艺术美，单纯的艺术美只能满足人们精神的需要，而服装画在关注艺术美的同时，还注重实用美，以满足人们的穿着需要。好的服装画能把服装美的精髓、美的灵魂表现出来。

例如，设计师在绘制服装画时，如果由于技法不够熟练而不能完整地画出服装款式的话，制作工艺便失去了凭借。一幅优秀的服装画，在服装制作生产前尚可依据服装画的款式，通过企划人员共商改进，使之更完美，从而减少失败的机率，降低样衣一改再改的制作成本。所以说，服装画在服装设计中具有非常重要的地位。

##### 二、服装画与服装工艺设计的关系

服装画不同于纯粹的美术创作，其“画”字的含义区别于传统人物绘画和超现实主义人物绘画的含义。传统人物绘画是画家通过对人物的细节、表情和动态等方面的刻画来表现画家所想表达的内在本质，画中所描绘的人物形象与表现的时间、背景、色彩、光影等都是围绕着其内在本质所创作的；而服装画应表现出服装的款式、内在结构线、装饰线、面料、配饰和图案的特点以及色彩的搭配关系，但不必像传统人物绘画那样去描绘人物的个性与丰富的内在情感。

服装工艺设计是对服装画进行结构设计再将其转变为产品的关键步骤。作为服装设计师，应从两个层面掌握服装工艺设计：一是基础工艺，如缝制工艺、装饰工艺、部件辅料、放缝排料、部位部件工艺、整件服装组合工艺、组合示意图及相应的工艺等；二是成衣加工工艺，包括生产的准备、裁剪工艺、缝制工艺、熨烫塑形工艺、成品品质控制、后整理、生产技术文件的制订、生产流水线的设计等。

服装画与服装工艺设计是紧密联系在一起。服装画是研究服装款式以及内在结构线的相互关系，兼备装饰性与功能性的设计规律和方法；服装工艺设计则可以实现服装画中的款式和结构要求，它与服装画之间是相互依存、相互作用的。服装画与服装工艺设计的理论和实践都是服装设计的重要组成部分，其知识结构都涉及人体解剖学、服装美术设计学、服装色彩学、服装卫生学、服装造型设计学、服装生产工艺学和美学等学科。服装画与服装工艺设计是艺术和技术相互融合、理论和实践密切结合的实践性较强的综合性学科。

完成了优秀的服装画不能说这件服装就成功了，还要与服装工艺相结合。在日常穿着中我们常常有这

样的经历:有些较宽松的服装不贴体,空荡荡的显得十分臃肿;有些服装穿在身上却带来行动举止的不方便;有些上衣塌肩;有些裤子吊裆;有些男式衬衫系上领带后,领子会向上爬伸或后领豁开等,所有这些弊病都与服装生产工艺有关,可见服装画与服装工艺生产的紧密结合是十分重要的。

## 第二节 ㊟

### 学习本课程的目的和方法

#### 一、学习目的

学习本课程有三个目的:一是能表现服装的形象美,体现服装的穿着整体效果,迅速地表现服装的美感,并从感性认识上升为理性认识;二是能从工艺设计的角度来审视服装成衣的技术性,熟练掌握和运用服装设计图的各种表现技法和各种工艺技术,并应用于服装设计、生产和制作之中;三是能够生动地、准确地画一手漂亮的服装画,培养良好的艺术审美习惯,开发时尚的服装款式,体现精妙的设计创意,这些都是服装设计师应具备的基本素质和能力。

#### 二、学习方法

服装画与服装工艺设计是为服装服务的。学习服装画应首先对服装的人体结构、服装效果图、平面结构图、制作工艺、面料质感、配色技巧等知识有所掌握,不断地学习各种表现技法,尝试使用各种工具,使服装画更能适合服装工艺设计的要求。

##### 1. 熟悉人体比例

学习服装设计之前必须熟悉人体结构和人体解剖方面的知识,如人体比例及人体骨骼和肌肉的构造,男性、女性的不同体态特征,人体各部位关节活动范围及运动的基本规律。在学习中,可以通过画石膏人体、素描人体及速写来仔细研究人体结构;也可以找一些人体解剖的书籍进行临摹和速写,借此提高对人体的了解以及对线条的把握能力。

##### 2. 掌握着装表现

着装是服装成衣的最终目的,要将服装穿到人体上才能体现出服装的立体效果。在表现人体着装时首先要在人体画的基础上画出服装的外轮廓线,注意服装与人体之间的紧贴与宽松的关系:贴体的部位应体现出人体肌肉线条的起伏;宽松的部位应体现出服装

与人体之间的空间感。除此之外,还应考虑到因人体运动而产生的衣纹变化,特别是肘部、腰部和膝部关节处的衣纹变化。画衣纹时贴身部位的线条要明确、肯定,人体宽松部位的线条要轻松、流畅。然后再画出服装的局部细节和配饰。服装的局部细节要根据人体运动后产生的透视变化来表现。例如,身体平时时,人体的中心线也相应地偏向一边;在表现服装的左右口袋、扣子、领子等细节部位时,在视觉上要给人以平衡感。

##### 3. 加强临摹与写生

服装画的表现能力是通过造型和技法的训练体现出来的,若想在短期内迅速地提高服装画的技能,就要加强临摹与写生训练。

临摹的目的是为了认识和掌握服装画的规律,可先人体后着装,先简单后复杂,循序渐进。临摹可通过以下两个途径进行:一是临摹他人的优秀服装画作品;二是临摹时装摄影图片。在临摹过程中,不断地观察、分析、琢磨、实践,积累经验,从而做到心中有数,得心应手地表达自己的服装设计意图。

写生的目的是培养眼与手的配合能力,使理性与情感、现实与理想在服装画作品中获得完美统一。写生是直接面对真人真物进行描绘的一种表现方法,其重点是人体外形和比例结构。描绘时,要注意加强对人物动态的捕捉,生动、准确地刻画各种性别、年龄、神态的人物形象,以培养服装的造型能力和创作的想象力。

##### 4. 采集时尚信息

服装设计是时尚行业,作为其表现形式的服装画,也要体现时尚感。国际上许多顶级服装设计师都是非常优秀的服装画家,主要在于他们对时尚信息的敏感,以至能时刻引领流行、创造流行,有些大师的服装绘画作品至今仍引人注目。现代社会捕捉信息的方式很多,如当代绘画艺术、摄影、音乐、平面广告、电影、各类媒体等向我们传递出很多时尚的信息,我们可以对这些信息进行及时、准确的处理,并将其吸收到服装画中。

##### 5. 重视服装工艺

对服装生产的每一道工序,如打版、选料、裁剪、配色、图案设计、缝制、试穿补正、整烫等都要全面掌握,只有这样才能使服装工艺与服装画的效果图一致,并符合服装设计师的设计意图、风格和美感。服装成衣以最大限度地符合服装工艺设计的可行性、经济性和方便性为原则,使服装造型更加新颖美观、衣缝结构更加精致、线条更加简洁流畅,从而引导消费者的选购和接受。



## 第三节 ①

### 服装画的工具

#### 一、笔类

(1) 铅笔。有软硬之分,软质的是B—8B;硬质的是H—12H。在服装画草稿阶段,常选用软硬适中的HB铅笔。

(2) 彩色铅笔。作用和铅笔相同,采用多种颜色表现服装的风格特色。

(3) 水溶彩色铅笔。兼有铅笔和水彩的功能,着色时有铅笔的笔触,晕染后有水彩的效果。携带方便,使用快捷。

(4) 绘图笔。也称针管笔,笔尖为0.1~0.9毫米粗细不等。一般配合使用黑色墨水,适用于勾线以及排列线条。

(5) 圆珠笔。带有油性。在服装画中一般在局部面积辅助使用。其作用类似于钢笔和绘图笔。

(6) 麦克笔。分水性和油性两种,笔头有粗细之分。色彩种类丰富,其透明感类似于水彩和彩色水笔的效果。

(7) 蜡笔和油画棒。有一定的油性,笔触较为粗犷,一般用于表现服装画中的毛线衣和编织物。

(8) 毛笔。有软毫、硬毫和兼毫三大类。软毫笔采用柔软的山羊毛制成,笔锋较软,吸水量大,弹性弱。硬毫笔多用优质黄鼠狼的尾毫制成,笔锋较硬挺,弹性好,吸水量小,多用于勾线。兼毫笔是用一定比例的羊毛和黄鼠狼毛混合制成的。

(9) 水粉笔。有两种类型:一种是羊毫与狼毫混合型,弹性适中,含水、含色量多,能较好地覆盖颜色。另一是尼龙型,一般用于绘制装饰画。绘制服装画多用扁平笔头的羊毫与狼毫混合型水粉笔。

#### 二、颜料类

服装画最常用的是水粉颜料和水彩颜料两种。

水粉颜料亦称广告颜料、宣传色,国内常用品牌为马利牌。水粉颜料是由树胶粉质水性颜料发展而来,由于具有覆盖力强的特点,所以也称作不透明颜料。可用于较厚的着色,大面积上色时也不会出现不

均匀现象。由于廉价,易学易用,常作为初学者学习色彩画的入门画材,其用法可以模拟油画技法。由于现代广告业的兴起,这种材料亦被用于海报和广告制作。

水彩颜料在国内的常用品牌为马利牌,国外的常用品牌为温莎牛顿。水彩具有透明度高的特点,色彩重叠时,下面的颜色会透上来。水彩给人的感觉有两种,一种是“水”的感觉,非常流畅和透明;另一种是“色彩”的感觉,各种不同的色彩使我们感受到世界万物的多姿多彩。

#### 三、纸类

(1) 水粉纸。纸纹较粗,有一定的吸水性,颜料易于附着,是服装画最为常用的纸张。

(2) 水彩纸。纸纹有粗细之分,纸质坚实,经得住擦洗。因作画时需使用大量水分,只有其特有的凹凸不平的颗粒才能有效地留存水分,呈现湿润感。

(3) 素描纸。纸质不够坚实,上色时不宜反复揉擦,吸水能力过强,颜色易灰暗。因此作画时,应适当将颜色调厚、加纯。由于这种纸张遇水性颜料时不易平展,因此应将纸张裱在画板上作画。

(4) 拷贝纸。可用来拷贝画稿的纸张有两种,一种为拷贝纸,纸张较薄,为透明色;另一种为硫酸纸,纸张较厚,为半透明色,多用于工程制图,也可用来拷贝画稿。

(5) 宣纸。分生宣、熟宣、皮宣。生宣质地较薄,吸水性能强,润化性快;熟宣不易吸水,适用工笔画;皮宣的吸水性介于生宣与熟宣之间,可用来表现带有中国画风格的服装效果图。

(6) 色粉纸。质地粗糙,适合于色粉附着。一般都带有底色,常用的有黑色、深灰色、灰棕色、深土黄色、土绿色等。可巧妙地借用纸张的颜色作为服装画背景色。

(7) 白报纸。质地较簿,吸水性能差,不适合使用以水调和的水粉、水彩等颜料,只适用于铅笔草稿或速写。

(8) 卡纸。质地洁白、纸面平整,有一定的厚度。上色时反复涂改纸面也不易擦毛,而且颜色能保持饱满鲜艳。卡纸中还有黑卡纸、灰卡纸,有时也可利用卡纸的色彩作为背景色。

## 第二章

### 服装画人体及其表现

人体是大自然完美的作品,是自然界最具魅力、最富于变化的造型体。服装画设计必须依附于人体,以人体为基准,创造出千姿百态的服装款式。领悟人体大形结构和比例,深刻地表现出服装画的内在结构,准确地表达服装设计意图,是画好时装画的前提。服装画所要表现的人体,是经过艺术的夸张提炼而成的,具有典型性和理想化的特征。

#### 第一节 ● 人体大形和比例

##### 一、人体大形

服装画中的人体,是将真实、复杂的人体归纳概括成简单而容易理解的几何体。因为几何体是最明确、最简练的造型,也是最容易让人认识和掌握的形体,因而把人体概括为简练的几何体,绘制服装画时就不至于在复杂的人体结构面前感到束手无策。需要注意的是,随着人体姿态的运动变化,这些几何体的角度和方向会发生一些变化,但形体仍然保持原样。

人体结构由四大部分组成:头部(脑颅和面颅)、躯干(颈部、胸部、腹部)、上肢(肩部、上臂、肘部、前臂、腕部和手部)、下肢(髋部、大腿、膝部、小腿、踝部、脚部)。一般来说,人体头部呈蛋形立方体,颈部呈圆柱体立方体,肩胛呈楔形立方体,肋骨骨架呈梯形立方体,骨盆骨架呈梯形立方体,上臂呈圆柱体立方体,下臂呈

圆锥体立方体,大腿呈圆锥体立方体,小腿呈圆锥体立方体,手呈菱形立方体,脚呈锥形(图2-1)。

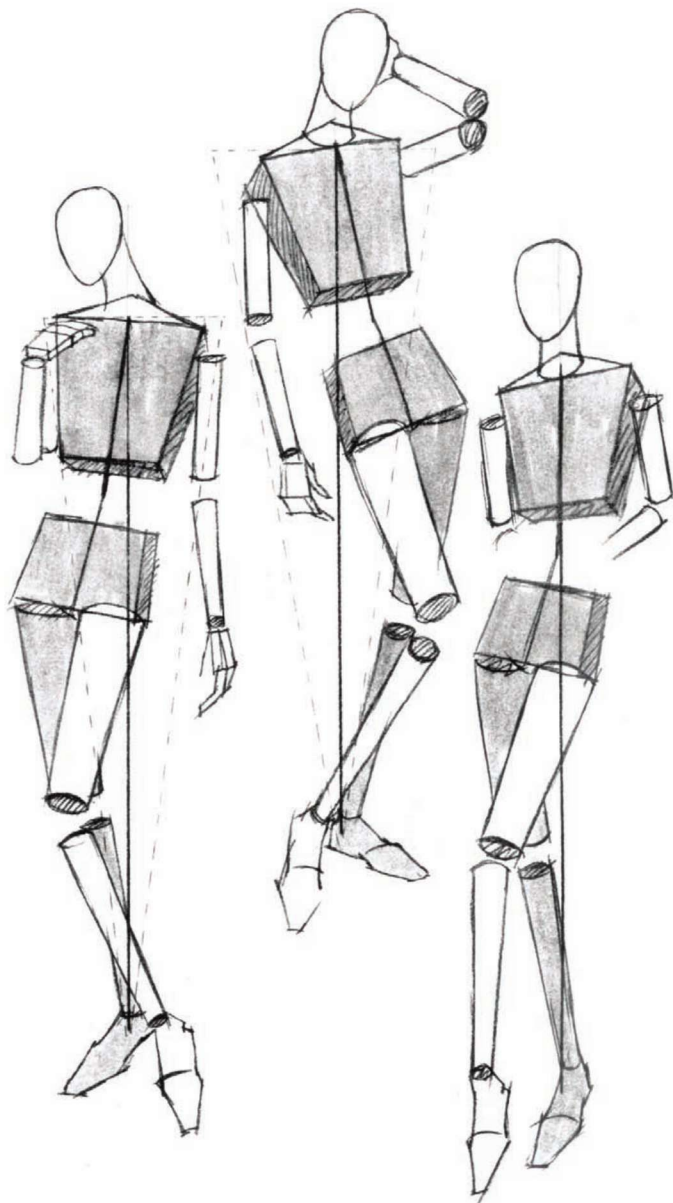


图2-1 人体大体(作者:李明、胡迅)



## 二、人体比例

人体的美，不在于其身材的高、矮、胖、瘦，而在于各个部位之间的比例协调与匀称。了解和掌握人体比例对于时装画来说是至关重要的，因为比例的失调就意味着形体的失态。通常，人体的标准长度是以头为基准，东方人约7个头高，西方人约8个头高。而在服装画的表现中，为了创造理想的人体形象，人物的比例会进行必要的概括和夸张，以充分表现出完美、悦目的人体造型，使之体现出服装多姿多彩的魅力。

当代服装画中理想人体的长度比例为9个头比例（图2-2），带有浪漫、夸张的形体，颇具现代感。9个头比例除了颈部和手臂略为延长一点外，其变化主要是夸张和拉长腿部的长度，有意识地塑造成“长腿人”。修长圆美的腿部，使女性显得妩媚秀丽，男性显得魁梧健美。在具体作画时，依据款式的需要，有时还可将人体的长度画成9个半头、10个头，甚至10个头以上，看似超出常规，甚至极为夸张，但它表现和寄托着人类在服装形象中的审美趣味和审美理想。

## 第二节 ◎

### 男女人体比较

#### 一、男性

男性脸颊呈方直形，颈部粗壮，喉结突出，肩膀宽厚，头的长度占肩宽的1/2，胸肌发达而转折明显，腰身挺拔，臀部窄小。手大指粗，手腕恰好垂在大腿分叉的平面上。双肘约居于肚脐的水平线上。双膝在人体高的1/4偏上处。腿部肌肉明显，足宽大。男性骨骼和肌肉结实，线条直而挺，呈现直线型的阳刚之气[图2-3(A)]。

#### 二、女性

女性脸颊较小，颈部细长圆润。肩部较狭，略宽于1.5个头长。乳房丰隆，腰部纤细，腰宽为一个头长，肚脐位于腰线稍下方。臀部丰满低垂。手臂纤柔细长，臂肌较小且不明显，手小娇嫩。大腿富有脂肪，从膝向下画小腿可以稍微画得长些，能使女性更显得匀称俊俏，妩媚秀丽。脚踝细弱，足小而趾细。

女性四肢修长，体形苗条挺拔。肌肉不太显著，

头发飘逸、胸部丰满，盆骨大而圆润，呈现曲线型的阴柔之美[图2-3(B)]。

## 第三节 ◎

### 头部画法

#### 一、头部五官

五官是头部的重要构成因素，也是把握服装画人物神态的关键内容之一。五官比例分为“三庭五眼”。“三庭”是指将面部正面从额头发际线到下颚分为三等分：上庭指发际线至眉线，中庭指眉线至鼻底线，下庭指鼻底线至颊底线。“五眼”指将面部正面两边发际线之间分为五等分，以一个眼宽为一等分，整个面部的宽度分为五个眼的距离。按“三庭五眼”比例画出来的服装画人物面部是和谐美观的（图2-4）。一般来说，人物的脸形可用汉字形态归为八种：“国”、“用”、“风”、“目”、“田”、“由”、“申”、“甲”。“国”字形脸，方正稍长；“用”字形脸，额部方正，下巴颏宽大；“风”字形脸，上窄下宽，即两腮、两颧宽大，额部窄小；“目”字形脸，头形狭长；“田”字形脸，面形方正；“由”字形脸，额部较窄，两颊和下巴处宽；“申”字形脸，颧骨处宽，额部、下巴处较窄；“甲”字形脸，额部和颧骨处宽度接近，面颊肌肉显著内收，下巴窄尖。

#### 二、眉的结构和画法

眉依附在眉弓上，决定了眉毛上下两列的颜色与形状走向。眉头与眉梢的颜色有明显的深浅区别，其交汇处常是眉毛最亮和最深的地方。注意了这些问题，眉弓的体积就容易表现出来。眉毛一般为青黑色，画时要与头发、眼珠相比较。描绘时用笔要顺着眉毛的走向舒展，不能呆板生硬。注意虚实与疏密变化，画出的眉毛要像从皮肤上生长出来的一样生动自然。

#### 三、眼睛的结构和画法

眼睛由眼眶、眼睑、眼球三个部分组成。眼的结构是呈圆球状的水晶体，被上下眼睑包裹并容纳在眼眶内。上眼睑弧度较大，下眼睑线平缓，上眼睑线



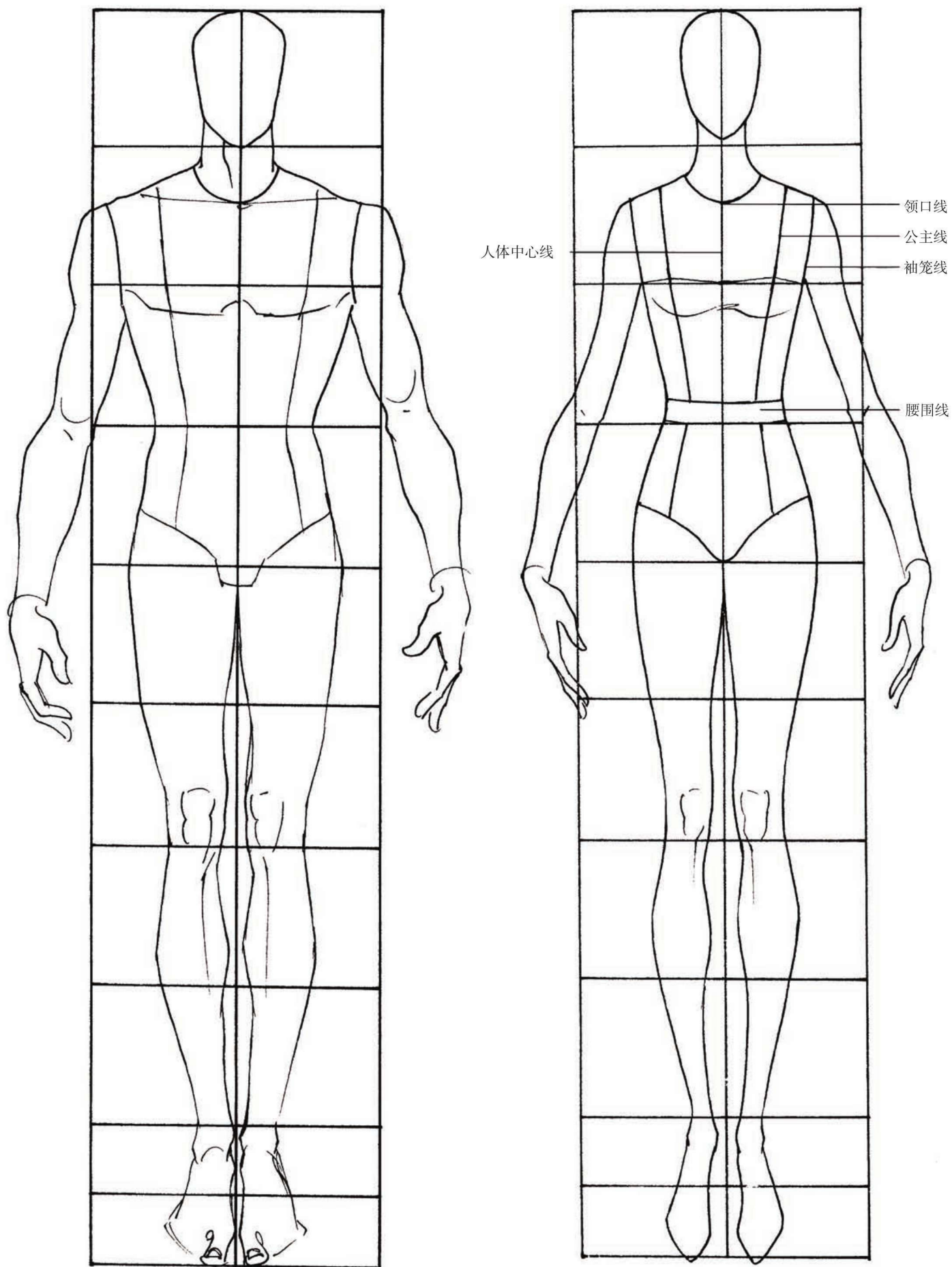


图 2-2 人体比例 (作者: 胡晓东)

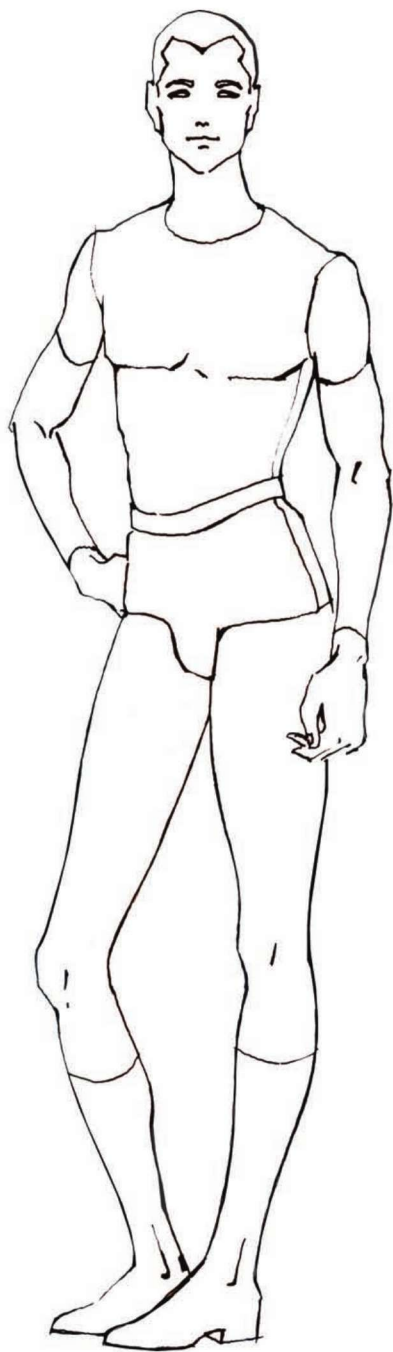


图 2-3(A) 男性人体  
(作者:[美]B.泰晤士)

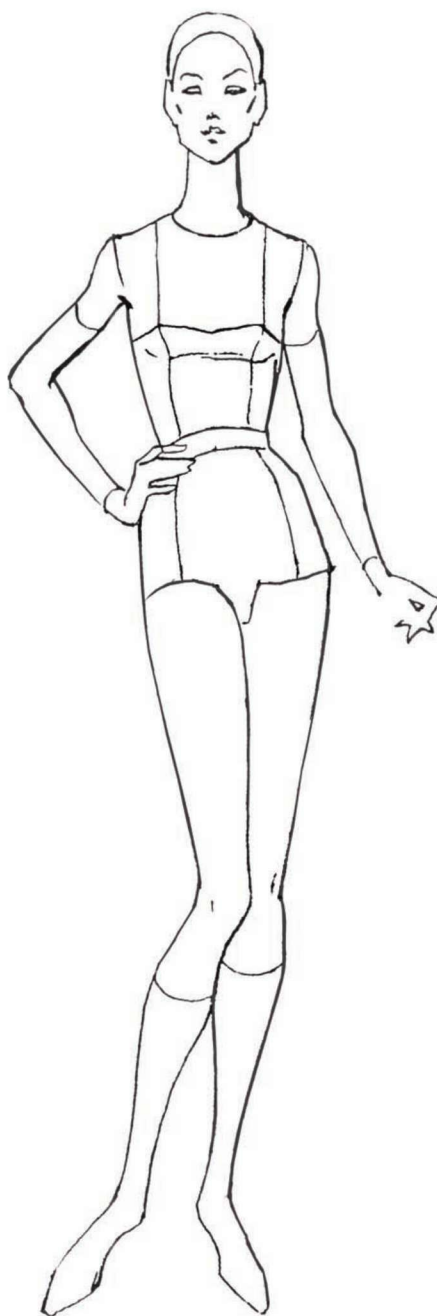


图 2-3(B) 女性人体  
(作者:[美]B.泰晤士)

高于下眼睑线，并覆盖于下面。上眼睑较厚，又有睫毛和暗影，用线时可勾得粗重一些；下眼睑较薄，可以勾画得轻些、淡些。同时，注意线条要有粗细、虚实的微妙变化，体现出其复杂的眼部形体结构。不要把黑眼球涂成一块死黑，可按结构勾画出瞳孔和虹膜的亮光，表现出眼睛的神韵（图 2-5）。

#### 四、鼻的结构和画法

鼻由鼻骨、鼻软骨、鼻翼软骨、鼻隔板、鼻孔、

鼻底等组成。由于它位于脸部的中央，对服装画人物造型影响很大。服装画中的正面鼻子可以用梯形立方体概括，鼻头概括成大圆，鼻翼两侧为两个小弧形，鼻孔之间连成大弧形；侧面鼻略有起伏变化，可用三角形概括。鼻头、鼻翼、鼻孔结构较复杂，应画出前后转折关系。鼻孔一般只勾出轮廓，注意鼻翼的厚度，鼻孔线与鼻翼线不要相连，更不能把鼻孔涂成全黑（图 2-6）。

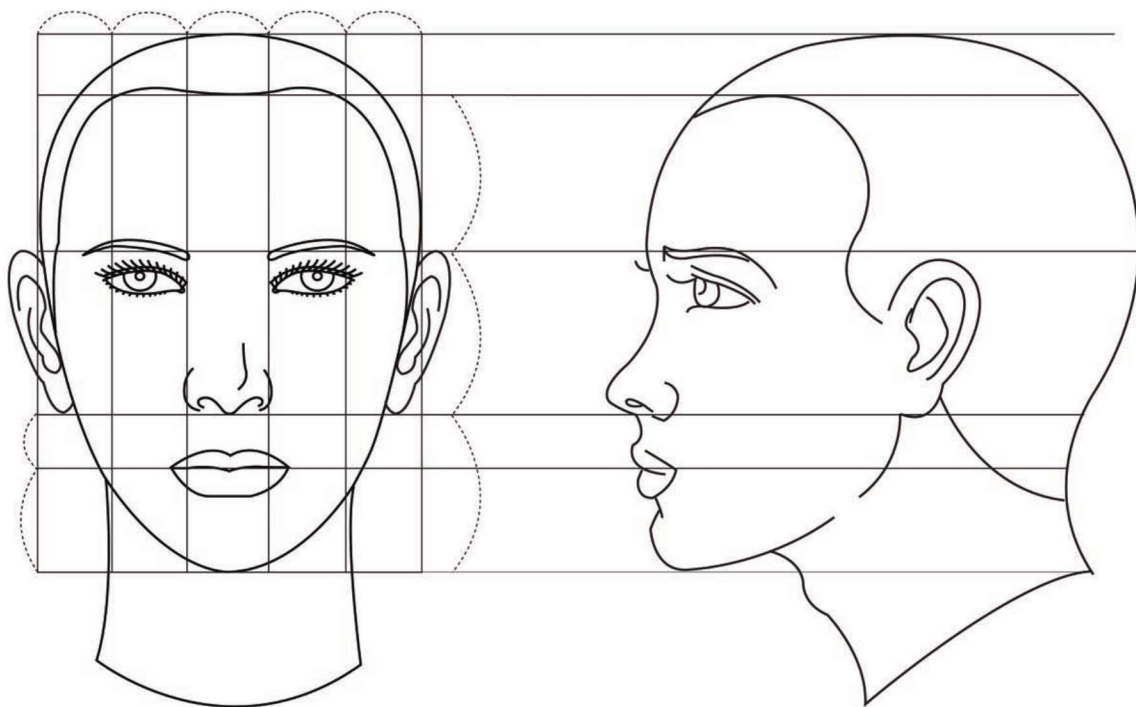


图 2-4 头部三庭五眼

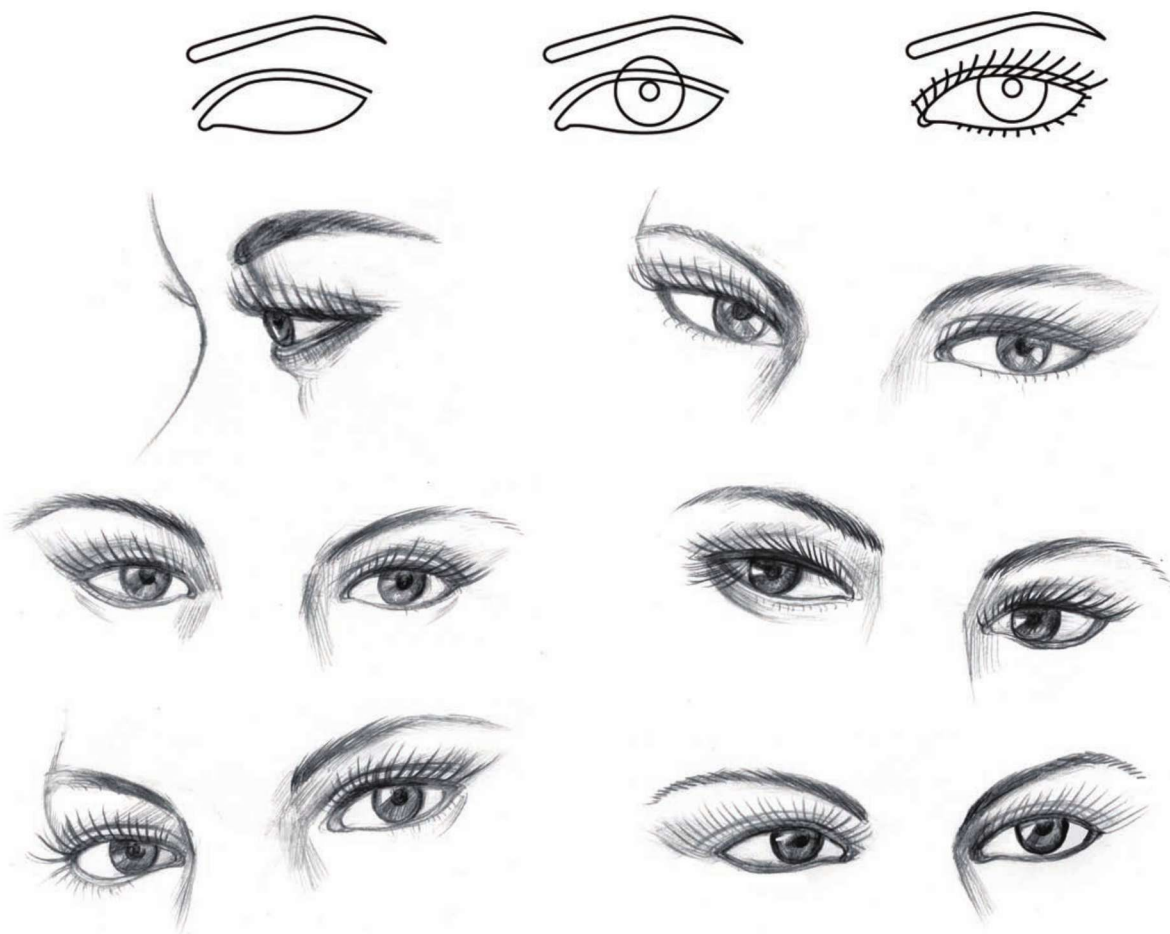


图 2-5 眼睛的结构和画法



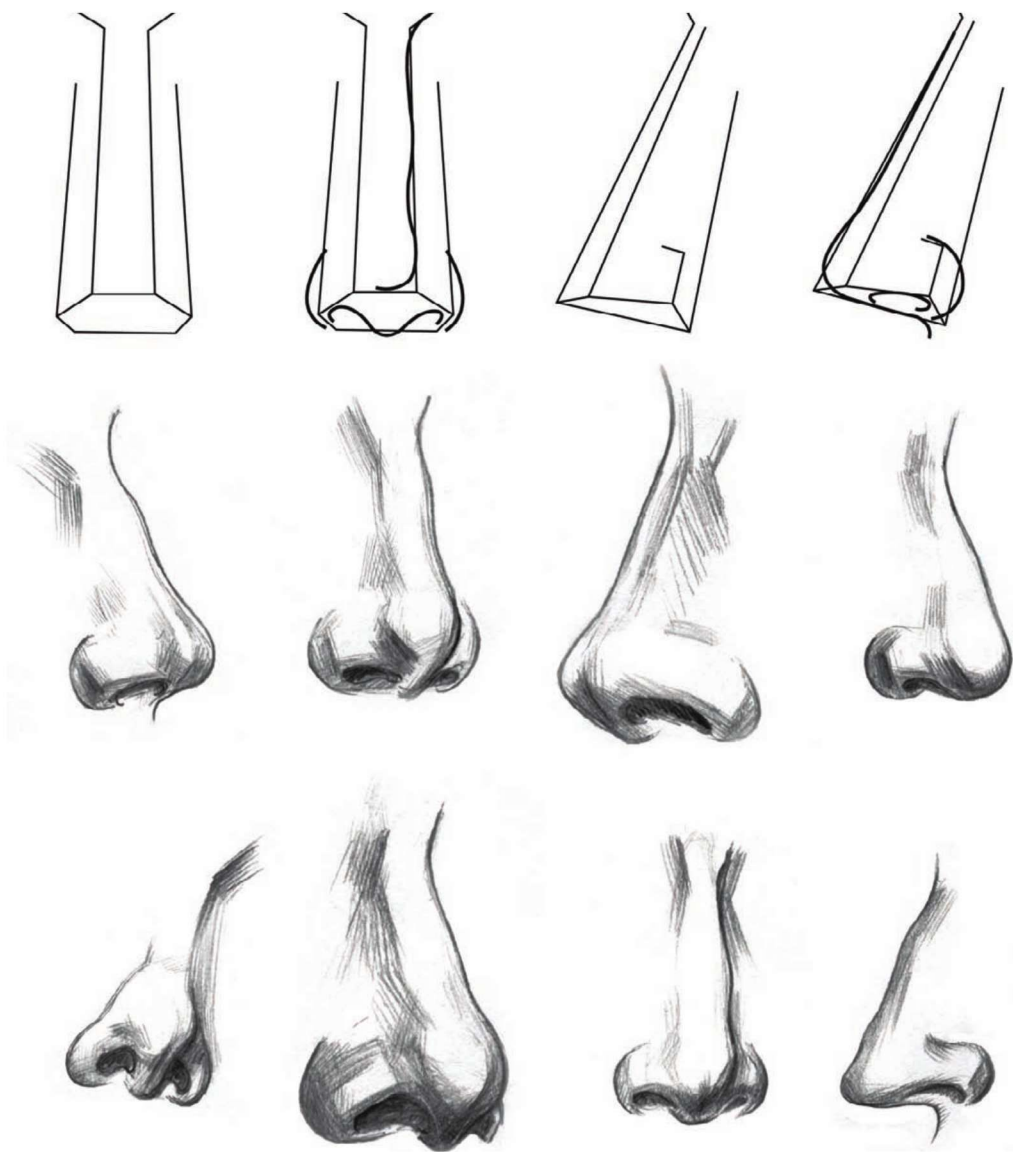


图 2-6 鼻的结构和画法

## 五、嘴的结构和画法

嘴的表情变化微妙丰富，形态引人注目。上唇在外形结构上可分为上唇结节和两翼；下唇为下唇缘至颏唇沟部分，下唇结构外形可分为下唇沟和两叶。描绘时要注意两个嘴角和口缝的波状线，不能简单地画成一条直线，要根据嘴的透视变化、嘴唇的结构转折来描绘，用线可以实些，上下唇的外缘用线可相对虚些，不要勾画得太清楚。当张开嘴时，重点描绘嘴角，露出的牙齿不必勾得太清楚（图 2-7）。

## 六、耳的结构和画法

耳由外耳轮、内耳轮、耳垂、耳屏、对耳屏、耳孔几个部分组成。耳垂是脂肪体，富有弹性，其余部分均为软骨组织。耳的总体形态呈环绕状，上宽下

窄，其结构盘旋穿插，线条柔和流畅。耳内窝沟有深有浅，较明显的深窝线、外耳轮和耳垂用线描绘得粗一些，较微弱的窝线描绘得细一些（图 2-8）。耳的用线相对于头部线来说略微虚些。

## 七、发型的结构和画法

发型是服装画中美的组成部分，伴随着脸形的变化而改变，呈现出不同的视觉效果。要掌握发型需注意两点：首先要使头发“理出头绪、根根归路”，发型是由头发沿头路梳理而成，即便是画蓬松杂乱的发型，也要考虑每根头发的归宿；其次要从整体着手，根据发型结构、厚度、方向分段分组地确定发丝走向，运用线条加明暗的表现方法，按发型的生长规律逐段逐组地进行描绘，用笔虚起虚收，力求生动自然。