



李明
胡迅 著

服装画技法

THE ART OF COSTUME PAINTING

时装设计高等教材

浙江摄影出版社

李明 胡迅 著

服装画技法

—— 时装设计高等教材

浙江摄影出版社



责任编辑: 许建斌
文字编辑: 陈明钊
美术编辑: 阿 炳

图书在版编目(CIP)数据

服装画技法 / 李明, 胡迅编. — 杭州: 浙江摄影出版社, 1998.3(2000.1 重印)

(摩登丛书)

时装设计高等教材

ISBN 7-80536-505-9

I . 服... II . ①李...②胡... III . 服装 - 设计 - 绘画
- 技法(美术) - 教材 IV . TS941.28

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 54628 号

出版: 浙江摄影出版社

发行: 浙江摄影出版社发行部

(杭州市葛岭路 1 号 邮编: 310007)

经销: 全国新华书店

制版: 浙江彩地电脑图文有限公司

印刷: 浙江桐乡印刷厂

开本: 889 × 1194 1/16

印张: 11

印数: 3001-5000

1998 年 3 月第 1 版

2000 年 1 月第 2 次印刷

ISBN 7-80536-505-9/Z · 231

定价: 76.00 元

●如有印、装质量问题, 请寄本社出版室调换●

目 录

1 前 言

2 第一章 服装画概述

3 第二章 服装的人体画法

第一节 人体的结构、造型和比例

1. 人体的结构
2. 人体的比例
3. 人体的基本形
4. 服装画人体的常用比例
5. 人体描绘步骤
6. 人体的重心
7. 人体剖面轮廓线
8. 人体的动态分析
9. 人体写生
10. 男、女人体的特征

19 第二节 头部的画法

1. 面部
2. 头发
3. 面部与发型的简略画法

22 第三节 手的画法

1. 手的画法要点
2. 手的画法步骤

24 第四节 脚、鞋与腿的画法

1. 脚与鞋的画法要点
2. 脚与鞋的画法步骤
3. 腿的画法要点

28 第五节 儿童、少年、青少年人体比例与着装

1. 儿童人体及其着装实例

2. 少年人体及其着装实例	6. 平面图的画法
3. 青少年人体及其着装实例	52 第三节 裙子的画法
38 第三章 服装的画法	1. 圆裙
40 第一节 服装的原型	2. 高腰裙
1. 蛋形·合身波浪形	3. 裙裤
2. 紧身形·A字形	4. 碎褶裙
3. 倒梯形·宽松形	5. 荷叶裙
4. 长方形·Y字形	6. 盒状褶裙
44 第二节 服装局部造型	7. 百褶裙
1. 领口、领身与袖子	8. 褶裙
2. 头饰的画法	58 第四节 裤子的画法
3. 服装图案的描绘	60 第五节 女装的画法
4. 服装画的刻画重点	1. 女装画法步骤
5. 款式与动态	2. 常用女装人体动态分析

68 第六节 男装的画法

1. 男装画法步骤
2. 常用男装人体动态分析

76 第七节 以照片进行时装画练习

1. 套装
2. 晚礼服

80 第四章 服装画的构图

1. 单个模特儿的构图
2. 两个模特儿的构图
3. 三个以上模特儿的构图

85 第五章 服装画的设色方法与规律

第一节 以色相为基础的色彩搭配

1. 邻近色搭配
2. 对比色搭配

3. 同类色搭配

87 第二节 以明度为基础的色彩搭配

88 第三节 以纯度为基础的色彩搭配

89 第四节 主色色彩搭配

1. 以色相为主色
2. 以明度为主色
3. 以纯度为主色

90 第五节 重点色色彩搭配

91 第六节 色彩渐变搭配

1. 色相渐变法
2. 明度渐变法
3. 纯度渐变法

92 第六章 服装面料与质地的表现

1. 人字格纹呢料的画法

2. 带光泽皮衣的画法

3. 缎子的画法

4. 天鹅绒的画法

5. 格子呢的画法

6. 蕾丝与纱的画法

7. 编织服的画法

8. 裘皮的画法

9. 豹纹的画法

126 第七章 服装画表现技法

126 第一节 线条

1. 线条的画法

2. 线条与质感

134 第二节 不同工具及其运用

1. 水彩

2. 水粉

3. 麦克笔

4. 粉彩笔

5. 彩色水溶笔

6. 彩色铅笔

7. 彩色纸

8. 毛笔

9. 钢笔

156 第三节 各种表现技法

1. 夸张画法

2. 速写画法

3. 省略画法

4. 素描画法

前 言

服装画是一种随着服装业的兴起、兴旺而产生和发展起来的绘画形式。我国改革开放以来,人民生活水平的不断提高,使人们对服装的鉴赏力越来越高,外贸事业的发展对服装也提出了更高要求,各种服装生产企业在竞争中得到发展,服装院校的逐渐开设与教师们的辛勤培育等,都造就了一批又一批现代服装设计师,促进了我国服装画的发展。服装画在服装业中已成了备受重视的环节,在绘画领域中也正异军突起。

人民生活与审美活动的需要,服装业发展的需要,广大服装院校学生与服装爱好者的需要,是本书出版的出发点。

本书是作者在近几年的服装画教学和服装设计实践中整理、充实、完善教材和总结创作经验而完成的。其中,也借鉴了作者已出版的《现代服装设计表现图技法》一书中的某些内容和形式,并有新的提高和突破。全部图例均是作者平时授课时所用。

本书共分七章,从服装人体的描绘,到服装的基本形、服装画基础表现技法、配色原理、服装面料质地的表现和各种工具的使用技法等,作了较全面的阐述。全书在编排上有独特之处。作者采用循序渐进的教学方式,展示图例,清晰、简洁地叙述了各种表现技法,图文并茂,由浅入深,使本书具有教学的规范性、系统性和科学性。本书特别适合服装设计院校作为教材,同时也能满足广大服装设计爱好者的学习要求。

第一章 服装画概述

服装画是服装设计师灵感的表现,是服装设计程序中最重要的一环之一。服装画是表现服装设计整体造型和结构特征,融商业性与艺术性于一体的一种绘画形式。它也是时装广告宣传、推销和信息交流的一种形式与手段。

服装画强调现代美感,它常常是以简洁、明确而新颖的艺术语言来表现服装设计师的构思。

服装画虽属视觉传达艺术范畴的绘画形式之一,但它有别于其他绘画形式,有着自身的特点。一方面它具有艺术观赏性,是描绘者个人艺术情趣与风格的表现,也可以满足人们的审美要求。另一方面,它又具有一定的实用性,能完整地表达出服装设计的构思——式样、结构、面料的质地、色调、风格等各个方面,成为服装裁剪的蓝本,为人们追求时尚所利用。

根据服装画的上述特点及其功能的侧重点,我们可以将其分成两大类型,一种是实用类,另一种是欣赏类。

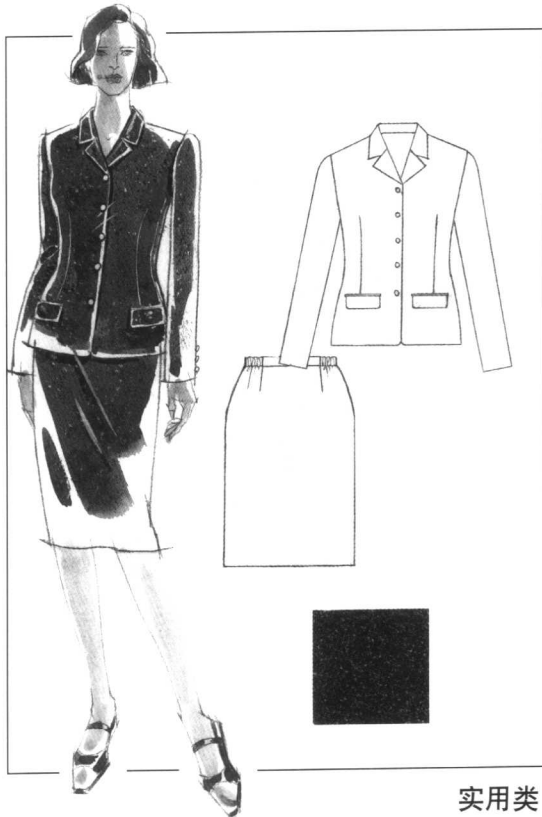
实用类服装画是服装画最主要、最常见的形式。此类服装画是从服装款式设计到成衣完成的预想图,需要认真、仔细地描绘出着装的效果,并能够以此为依据进行裁剪、缝制。它需要绘制者对服装的需求潮流及其制作工艺有充分的认识,并达到可以直接为服装生产服务的目的。所以,此类服装画应该是清晰、准确、美观和可制作的。

欣赏类服装画则注重视觉的感染力,着重表现服装的形式美,通过艺术的感染力引导时尚潮流,起到一定的宣传导向、推销的作用。此类服装画以服装插图和时装广告的形式为主。

我们虽将服装画分为实用与欣赏两大类,但并不否定它们的共同点:两者都必须表现出服装的着装效果,同时又具有艺术的观赏性。由于两者表现的侧重面有所不同,所以要求绘制者根据不同需要来确定服装画的表现形式,以达到服装画所要表现的目的。

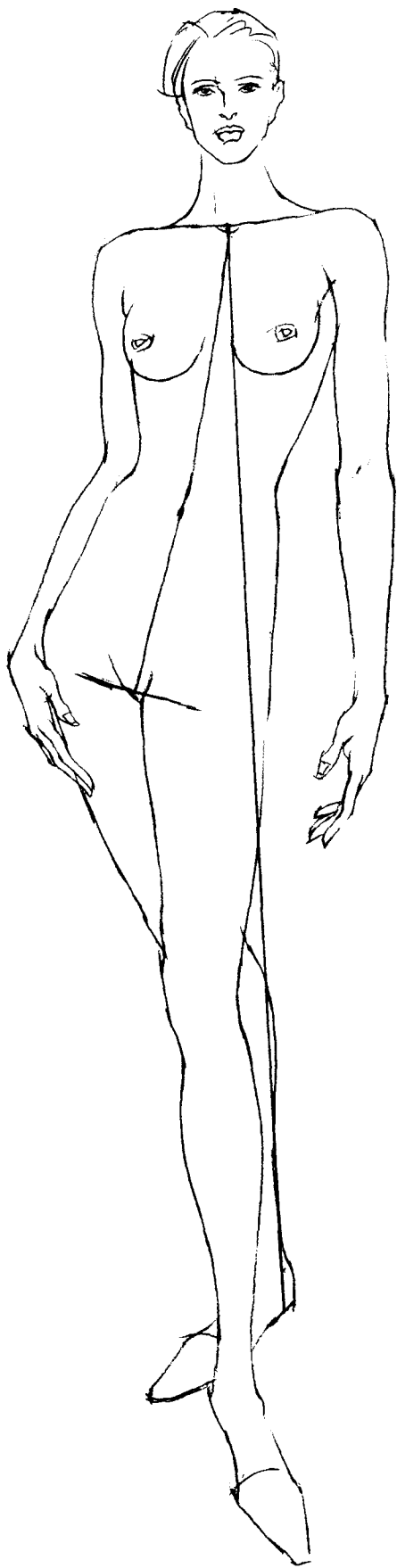


欣赏类



实用类

第二章 服装的人体画法



第一节 人体的结构、造型和比例

服装设计,实际上是“人体包装设计”,只有对人体的造型、结构和各部位的比例及其运动规律有切实的了解和掌握,才能更好地为人体进行“外包装”。

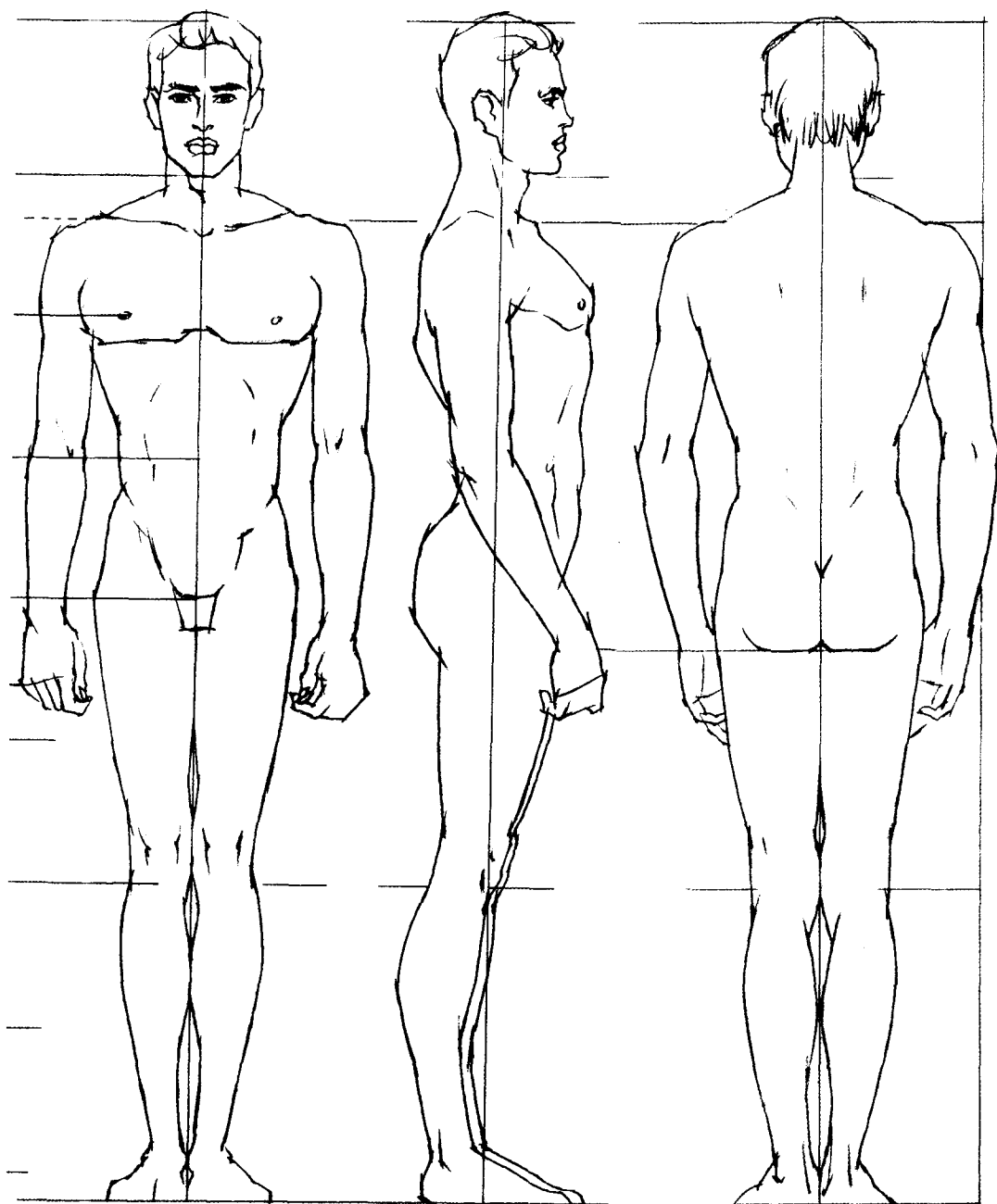
服装款式是通过人体的动态来表现的。千型万款的服装造型和服装结构特征,需要不同的动态来表现。譬如该服装设计的重点部位在前面,则选择一个正面或3/4侧面的姿态来表现;如该设计重点在后面,则选择一个背面的姿态来表现,因为目的是在于充分表现服装的款式。

研究服装人体结构、画好服装人体动态是服装画的基

础。服装人体的描画是以简洁、概括为准则的,它的形象特征应该是典型性和理想化的。脸部、发型、手以及脚的刻画也必须与服装画画法相称,起到一种陪衬作用,同时,还必须符合服装画艺术风格的整体要求。

1. 人体的结构

人体由上、下两部分组成,上半部分有头、颈、躯干、臂、手,下半部分为腿、脚。为了便于理解,我们把头、胸、骨盆简化为三个几何形的体积,肩膀与骨盆关系简化为两条横线,活动量最大的脊椎简化为一条竖线,简称“一竖、二横、三体积”。这对研究和掌握人体的结构与动态有一定的帮助。

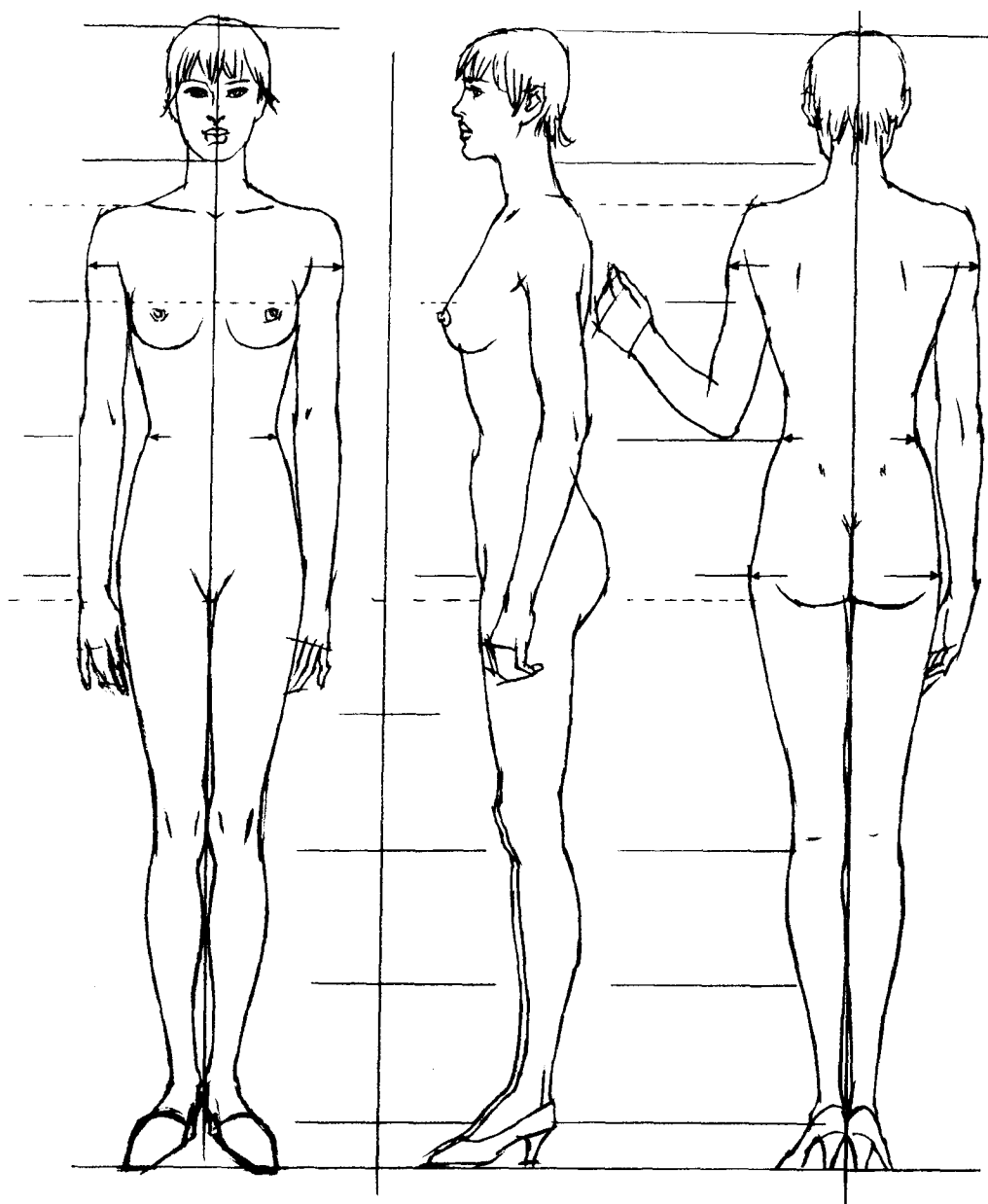


2. 人体的比例

人体的比例，一般是以头部的长度（简称“头高”）为单位的。画人体比例，先确定人体的高度，从头顶到脚跟选定两点，再将它分成相等的 $8\frac{1}{2}$ 份。

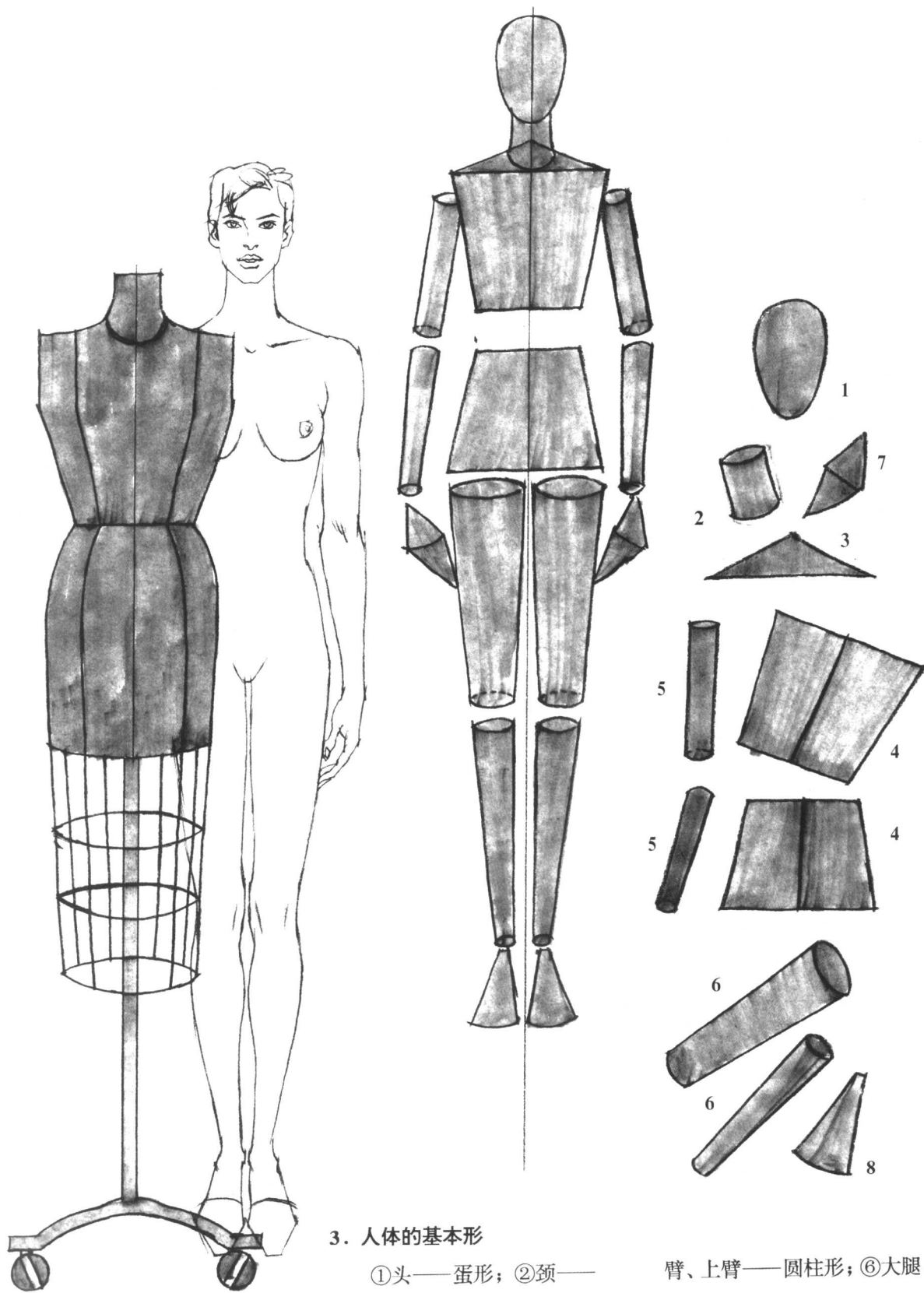
从正面、侧面和背面三个

方位描绘人体，要注意比较肩部、臀部和腿肚的宽度。男性肩宽为 $2\frac{1}{3}$ 头长，两乳头之间的距离是一个头长，腰部宽度略小于一个头长，两手垂直于大腿的 $\frac{1}{2}$ 处，双肘约居脐的水平线上，双膝约位于人体高度



的1/4线处。

女性人体最宽部位(肩部)为两个头长,乳头比男性稍低,腰宽为一个头长,女性肚脐稍低于腰线,肘稍高于脐的水平线,臀部为一个半头宽。



3. 人体的基本形

①头——蛋形；②颈——圆柱形；③肩部——等腰三角形；④躯干——两个梯形；⑤前

臂、上臂——圆柱形；⑥大腿、小腿——圆柱形；⑦手——菱形；⑧脚——锥形。

4. 服装画人体的常用比例

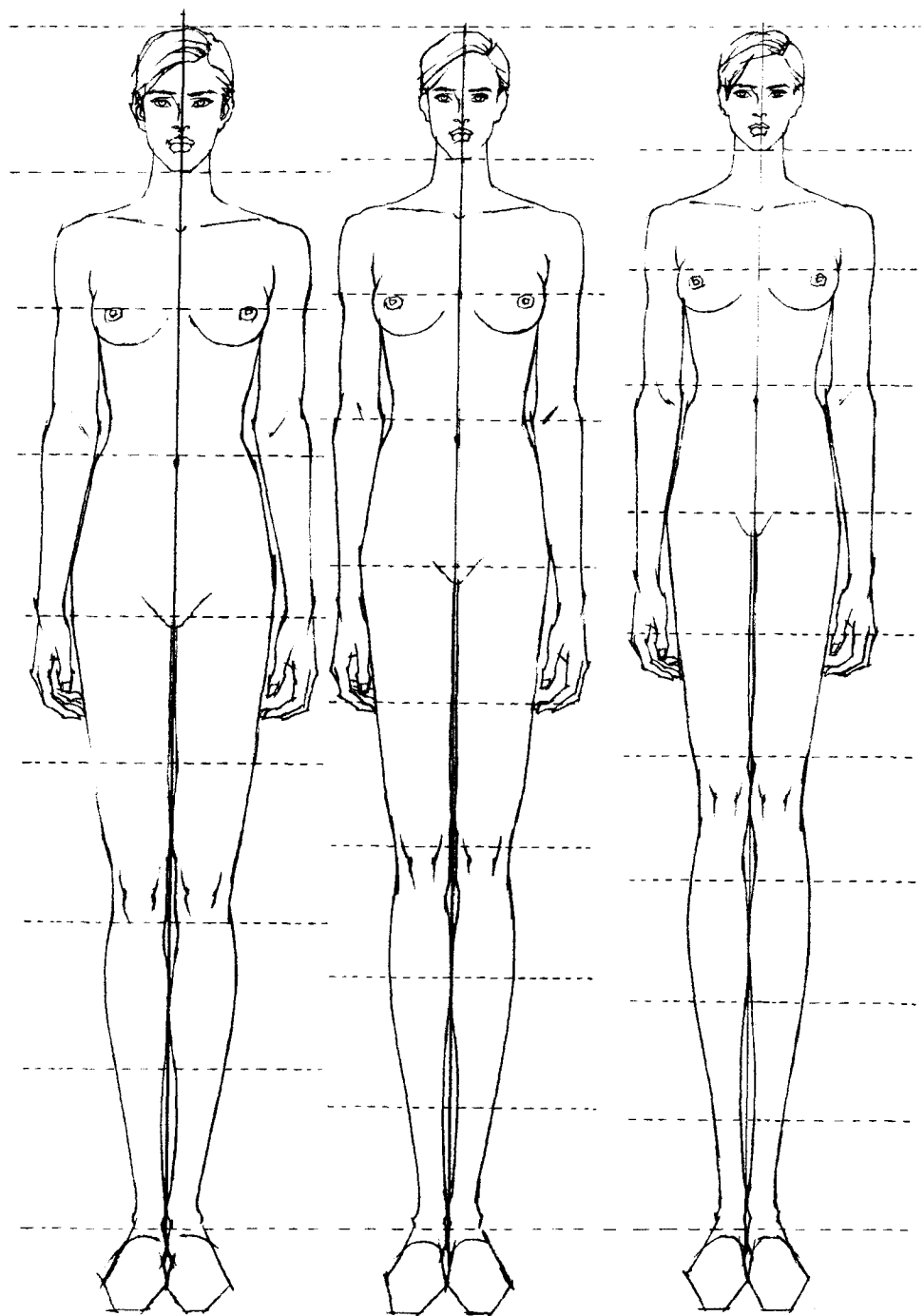
在服装画中,人体与头的比例一般定为8:1、9:1、10:1,甚至更高,大多强调腿的长度,其目的在于突出服装,满足人们视觉上的需求。具体比例需按服装款式的要求来定:

①8:1的比例属于比较标准、平易和温柔型,适合表现职业装、休闲装、军服等。

②9:1的比例是将视平线放在腰线,从腰线往上看,头部就会因透视的变化而变小,主要适合画裙装、礼服等。

③10:1的比例是将视平线放在膝盖的水平位置,这样头部就显得更小,而脚的部位可以画得稍大点。此比例适合于画晚礼服、婚纱服等。

无论何种比例,在具体处理时,均不是加长上半身,而是将腿部增加一头长或更长些,手臂、颈部略为加长。但以上3种比例分配法不是一成不变的,还可根据设计师的想法和爱好而定。



5. 人体描绘步骤

①在画面的上端定一标记

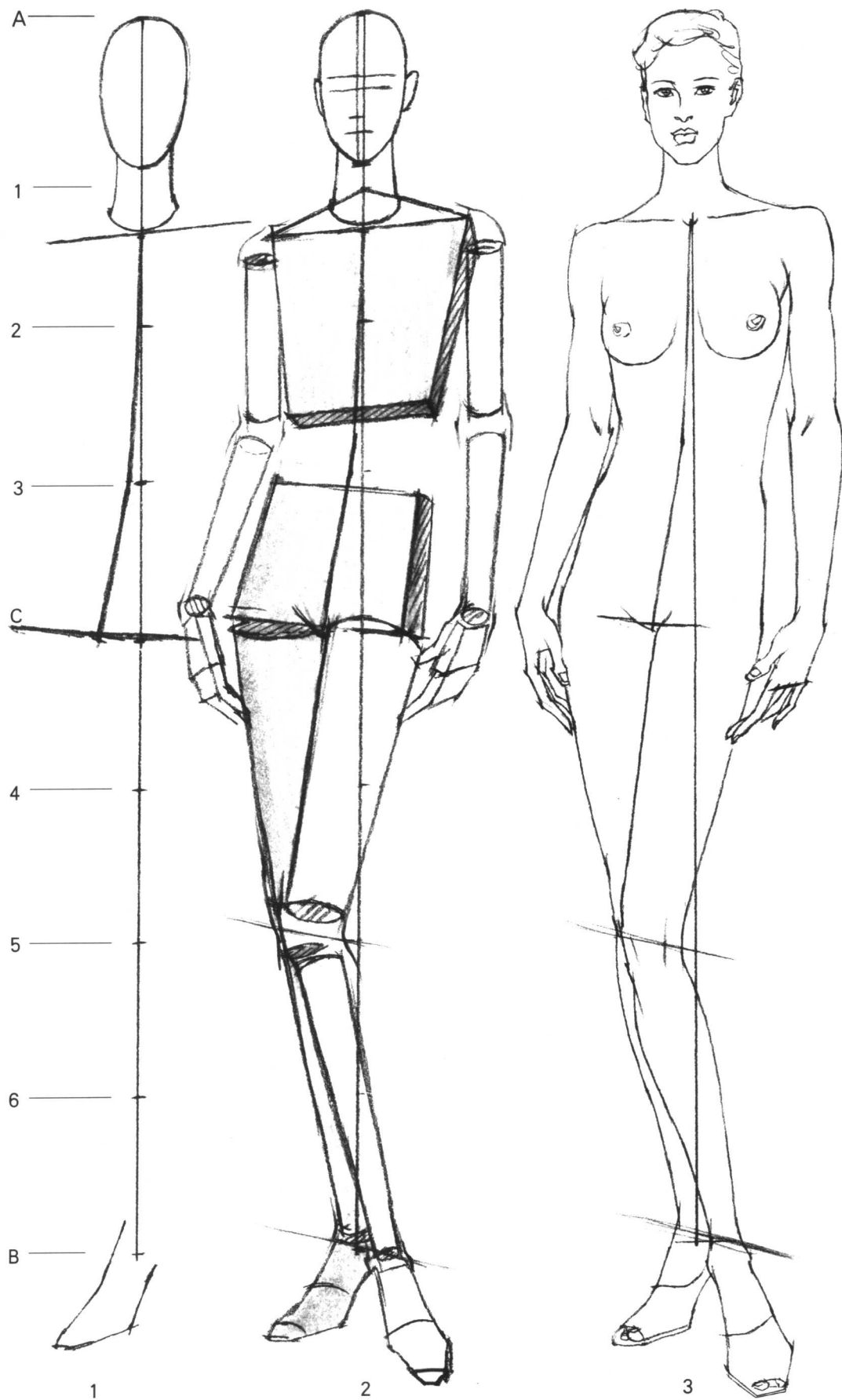
A点，下端脚的位置做一标记B点，然后由A点至B点画一条中心垂直线，在中间等分这条垂直线，定出C点。上半身为4个头长，下半身为4个头长。画出头部的蛋形、颈部的圆柱体、肩部的等腰三角形，然后画出躯干的两个梯形，注意梯形中心线两侧的形状一定要对称。

②画出上臂、前臂的圆柱体

，画出手的菱形，然后再画出腿的圆柱体、脚的锥形立方体，标出关节的转折点。

③把关节处的点用线连接

起来，特别要注意腕关节、踝关节的骨点。然后调整整体关系。



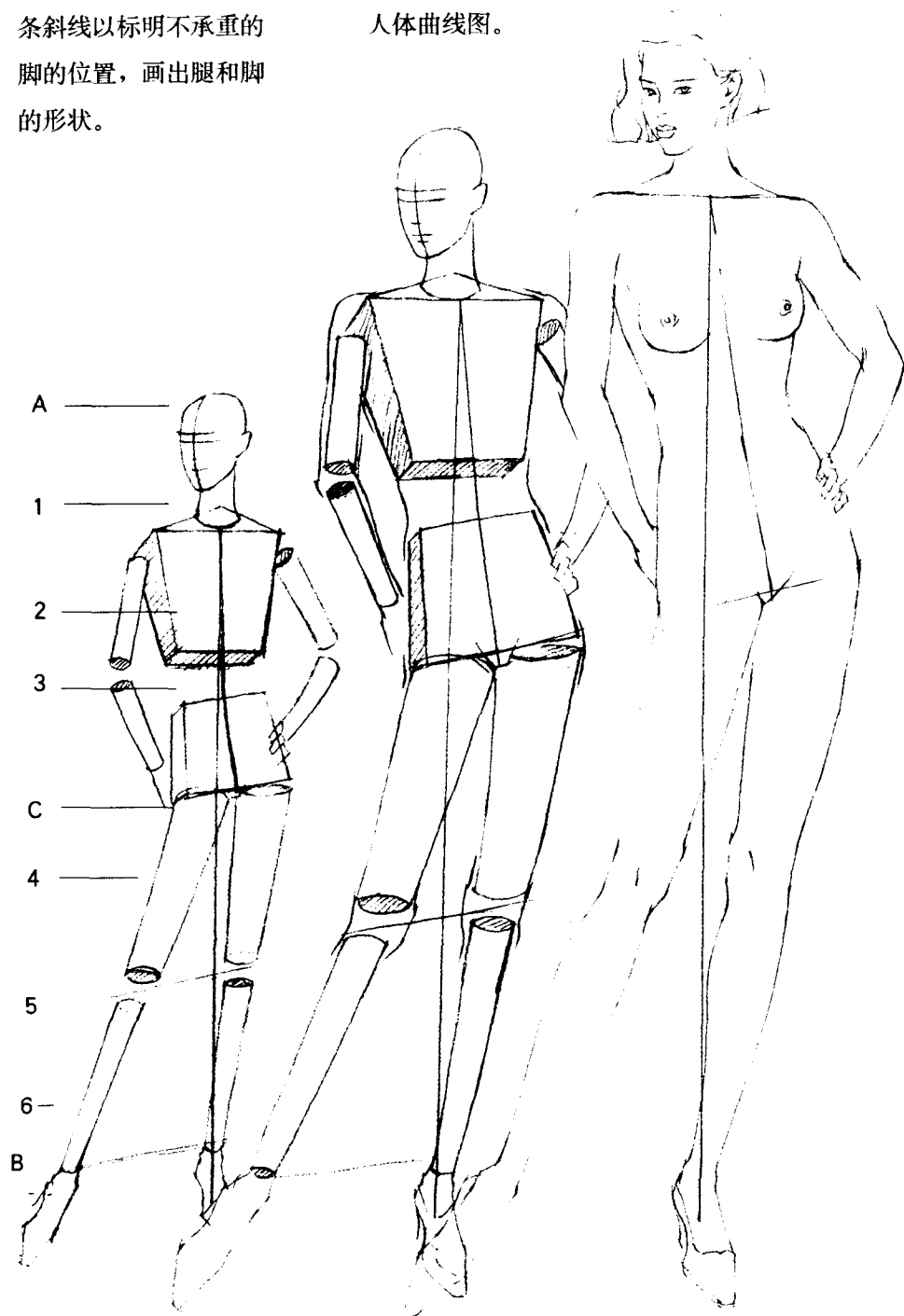
6. 人体的重心

研究人体动态，首先必须了解人体的重心平衡规律。所谓重心是指人体力量的中心，而重心线是指通过人体重心向地面所引的一条垂直线。人立正时，肩线、臀线是平行的。重心落在双脚中间，人体平衡。但如果把全身的重量落在一只脚上，脚的着力使该侧骨盆向上呈倾斜状态，肩的横线就往相反的方向倾斜，使身体在重心偏移的情况下保持平衡。事实上，人的所有动作都离不开这一重心平衡的规律的。

①从锁骨窝到脚后跟画出一条中心垂直线，并标出A、B、C、1、2、3、4、5、6等标记，然后画出头、颈椎、肩的等腰三角形，胸廓稍向人体承重的一侧倾斜，从颈窝处引出一条躯干中心线到腰部，然后从腰部再延伸到臀部线的中间，画出骨盆的梯形，画出承重的腿的圆柱体，中心线两侧的形状要对称。

②根据透视原理，画出手臂的圆柱体，在承重的膝关节处引一条斜线，定出不承重的膝关节位置，在踝关节处画另一条斜线以标明不承重的脚的位置，画出腿和脚的形状。

③标出关节点（也可称转折处），即肘、腕、膝及踝部。它是控制形体的主要点，把这些点连起来，就成了一幅完整的人体曲线图。



7. 人体剖面轮廓线

剖面轮廓线的运用能有助于时刻牢记人体的形状是立体的。剖面轮廓线也表现了人体的透视与形体的空间关系,这对于正确描绘时装款式、面料的纹样及图案很重要。

人体主要剖面轮廓线是:

- ①领底环线(画领身、领口、项链用);
- ②上臂环线(画短袖用);
- ③腕口环线(画袖口、护腕、手镯用);
- ④大腿上端环线(画短裤用);
- ⑤小腿环线(画袜子、裙摆及靴子用);
- ⑥踝关节环线(画裤口用)。

上面画的4个人体的臂部都画了一条视平线,给人以仰视的感觉。注意:视平线以上的剖面轮廓线与视平线以下的剖面轮廓线方向相反。

人体B表现的是竖直方向的剖面轮廓线,可用来表现侧缝线、前中缝、公主线。人体C背面像表现出当腿弯曲时,两条腿的水平剖面轮廓线方向相反。人体D放松的前腿与受力的后腿剖面轮廓线的方向也是相反的。注意:剖面轮廓线是随着动态、视平线的变化而变化的,必须灵活掌握。

