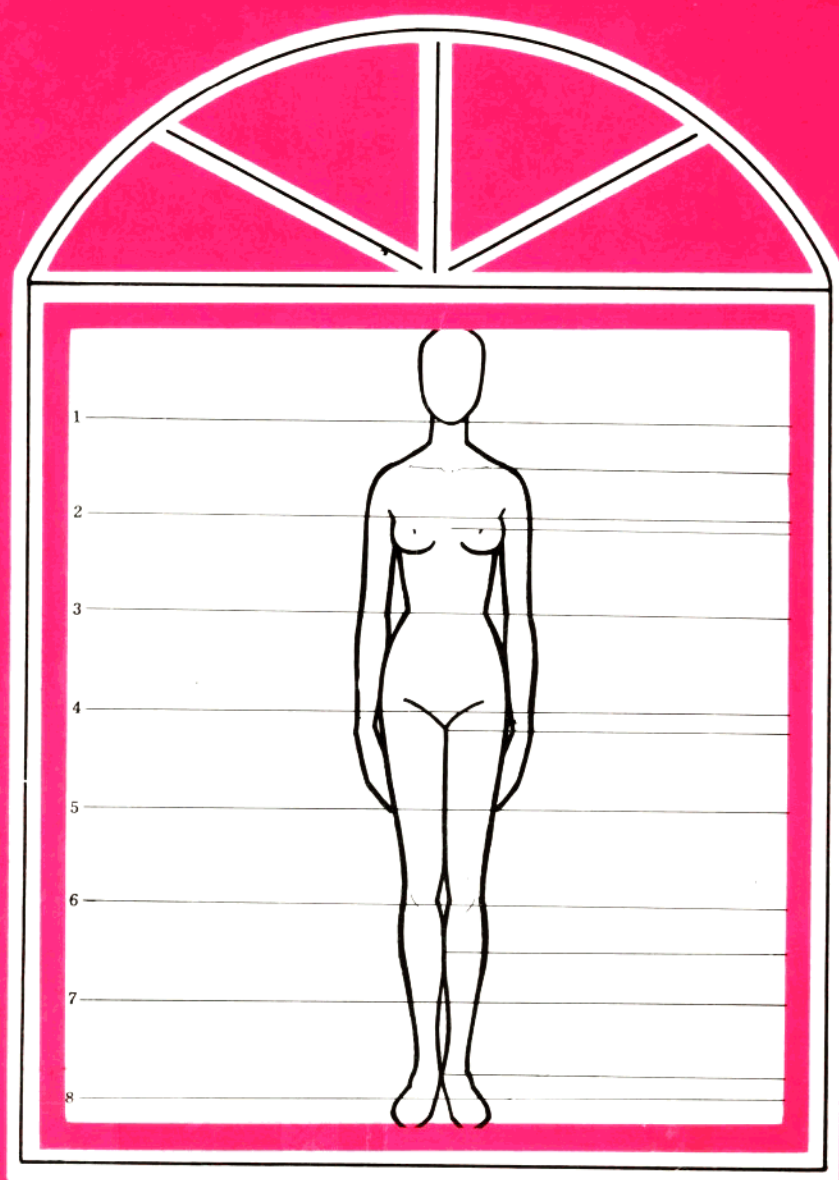


服裝設計入門

精裝全一冊



賴麗瓊 / 藍清文 編著

服裝設計入門

精裝全一冊 定價三〇〇元

編著者：賴麗瓊・藍清文

發行者：黃芳蓮

出版者：巨龍文化事業有限公司

法定代理人：高雷娜

地址：北市忠孝東路一段一五二號九樓之五

電話：三九二一八六一八

郵政劃撥：〇一〇六七五六一七號

排字：現太印刷事業有限公司

地址：臺北市大理街七六巷二弄三〇號

印刷：沈氏藝術印刷公司

地址：中和市中山路二段四二一號

初版：中華民國六十七年八月

五版：中華民國七十三年六月二十日

本書如有缺頁或裝訂錯誤請即寄回調換

行政院新聞局局版臺業字第一三九二號

版權所有・翻印必究



(1) 服裝設計的基本常識

目 錄

明天，你就是服裝設計家	3
1 服裝設計圖的兩大畫法	4
2 服裝設計的工具	6
3 姿勢的端正和鉛筆的拿法	8
4 線條的練習	10
5 仔細觀察人體姿勢的變化	12
6 「8頭身」在服裝設計上的重要性	16
7 「8頭身」的身材	18
8 基本的7種姿勢	20
9 重心與服裝設計的關係	22
10 立體感	24
11 關於比例圖（描畫時應注意的事項）	26
12 正面姿勢的畫法／①（直立）	28
13 斜方向姿勢的畫法／①（直立）	30
14 姿勢的選定	32
15 正面姿勢的畫法／②（S字形）	34
16 斜方向姿勢的畫法／②（S字形）	36
17 斜方向姿勢的畫法／③（雙腳分開）	38
18 斜方向姿勢的畫法／④（雙腳交叉）	40
19 背後姿勢的畫法	42

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式，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

一九七八年八月・臺北

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。

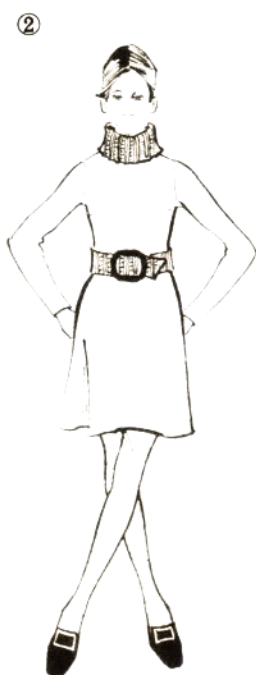
服裝設計家在畫圖時，表現的方法並不一定，有的精密，有的簡略，有的只強調某一部份，有的甚至不管實際，故意畫得細細長長；此外，有時會使用特別的描畫技巧。

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爲兩大類，一爲**型式畫**，一爲**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。



⑤



⑥



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 小羽毛撢

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)，如圖這種小羽毛撢就很方便。

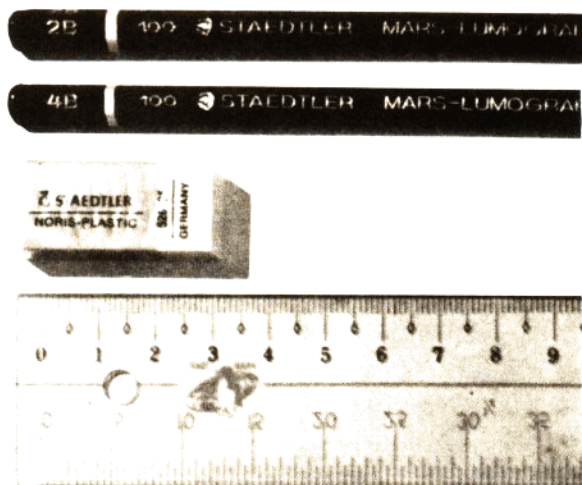
這種毛撢主要是使用火雞、鷄、鴨等三種羽毛合成，不過也有只用鴨毛製造的。

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。

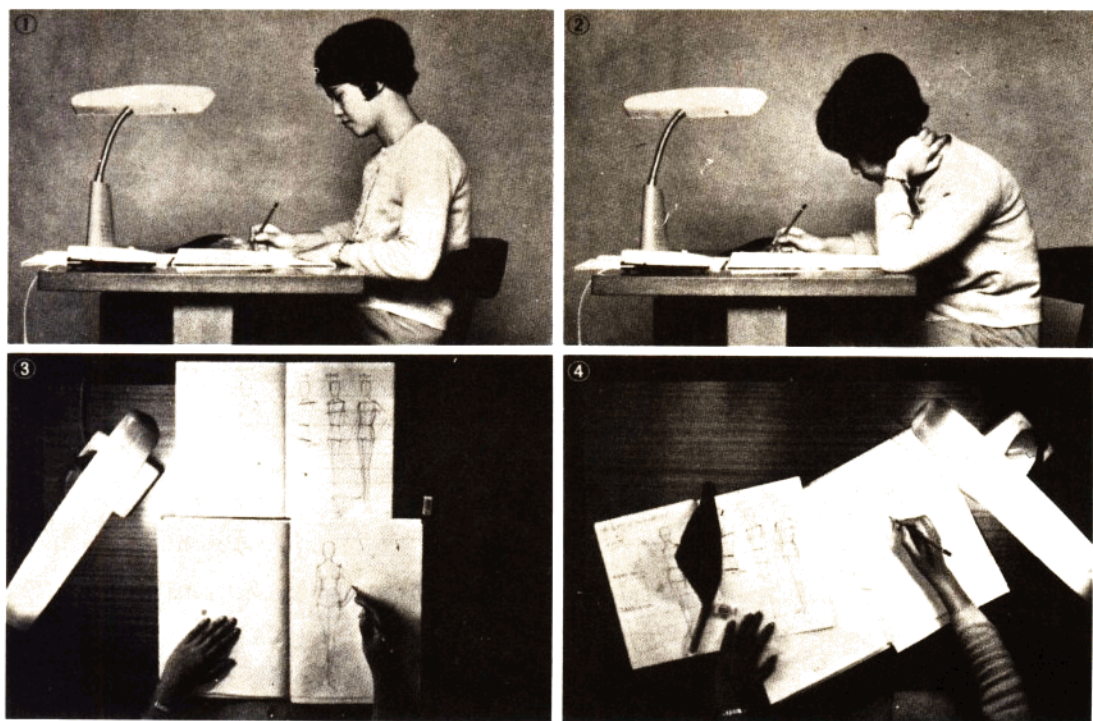
請自行準備一把30公分長的尺。

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。

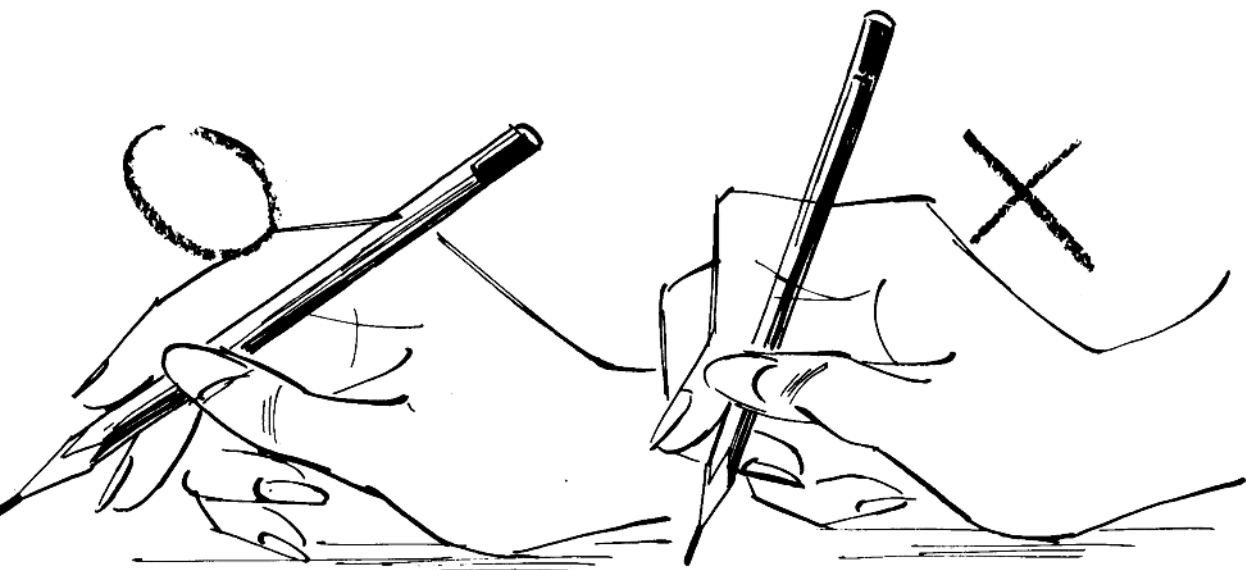
把椅子拉到桌邊，將臀部實坐在椅子上；腰部自然上挺，這樣，眼睛和桌子的距離自能固定。坐正以後再將肩膀和手腕左右運轉，若能運動自如，那就表示妳已擁有最正確，最理想的坐姿。

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。

(×) 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。

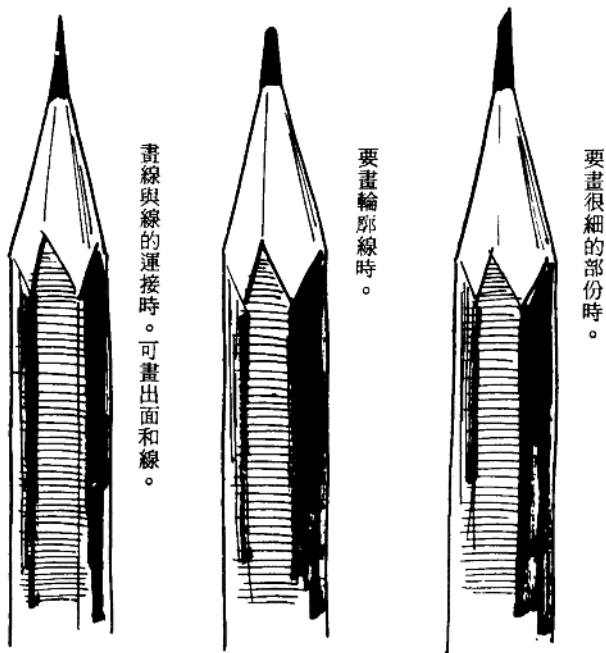
燈光的照明也要注意。使用檯燈時，光線須順手勢；如用右手畫圖，就把檯燈放在左前方，如用左手，就放在右前方；這樣才不會產生陰影。

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，妨碍視線。

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。



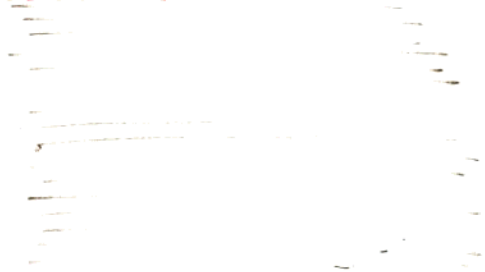
畫線與線的連接時。可畫出面和線。

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。

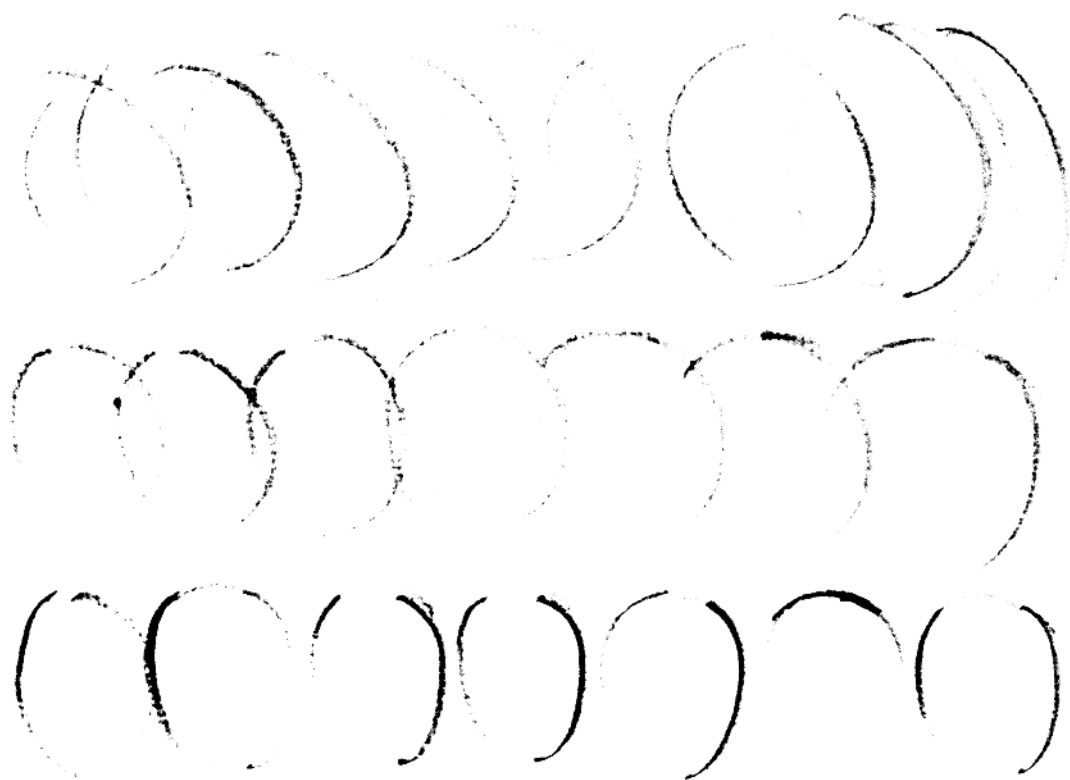


練習各種線條時，並同時領悟速度和律動感。

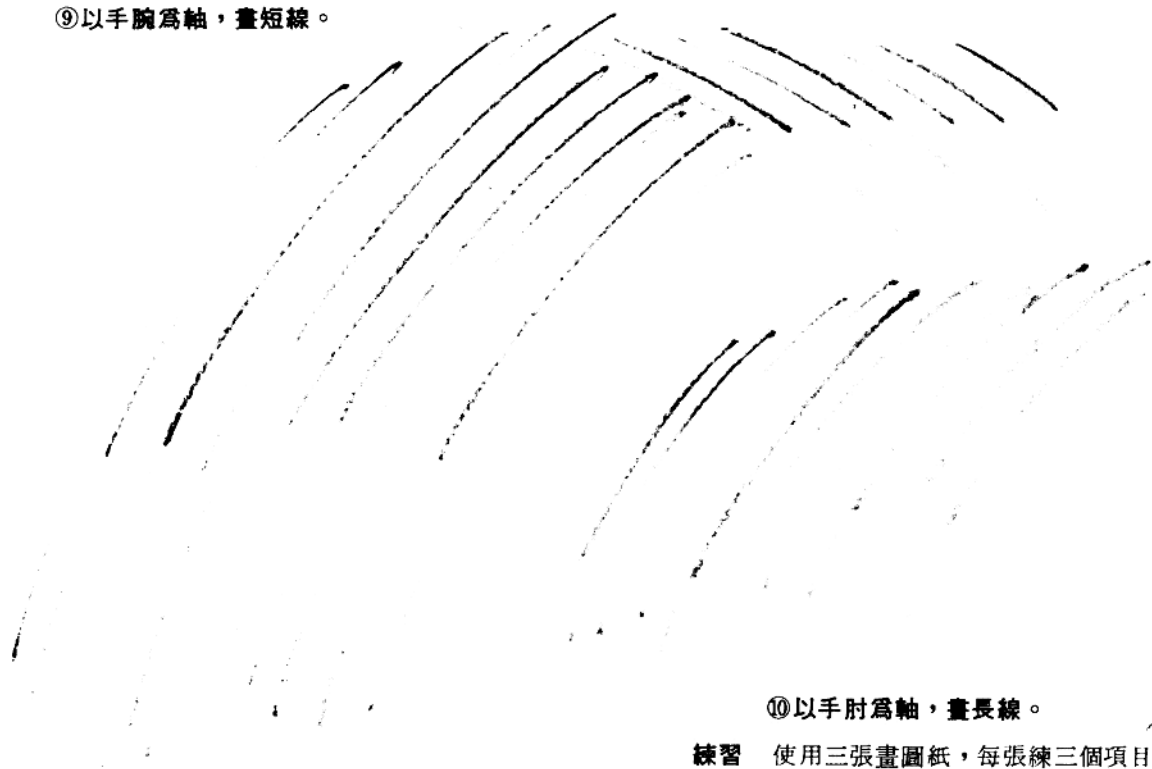
這種畫線的練習，就如運動選手在運動前作暖身運動；因此在第一個月裏，每次要練習畫圖前，都須先做這種畫線的「暖身運動」。

⑧練習畫曲線

左轉、右轉曲線的運筆，都要靈活、生動。



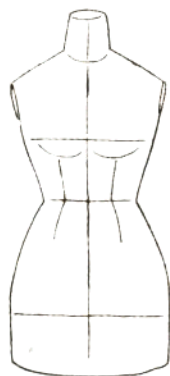
⑨以手腕為軸，畫短線。



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，首須按步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。

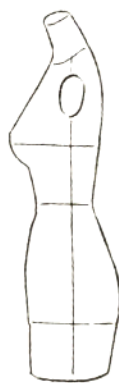
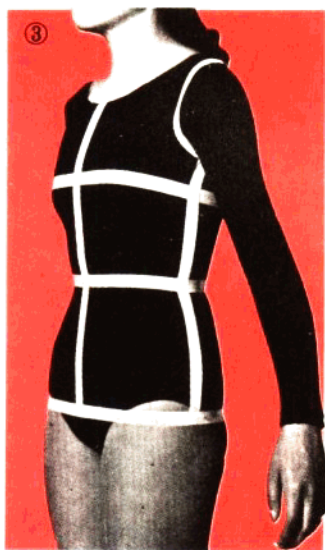
貼在人體上的帶狀白線條，所表示的曲線使人體產生立體感。這些曲線的變化，和姿勢

、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。

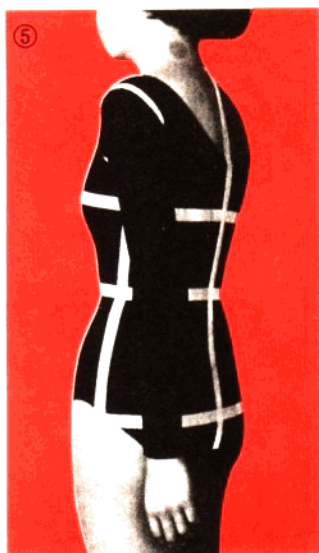
正面像是最基本姿勢，本書後面會時常提到。

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



做「斜方向姿勢」。

照片③向右的斜方向姿勢

注意觀察前中心線右側和左側的距離。右邊幾乎隱在身後，左邊則就明顯的表現了脇下的厚度；因此前中心線和腋線距離也就較大。

肩膀的寬度也變得很小，左邊的肩線幾乎有一半沒入脇面的厚度裏。請細看胸線、腰線、臀線三條橫線的間隔；在中央間隔大，但愈到左、右邊，間隔就愈小。這就是「遠近透視的原理」。

這原理從照片②的姿勢來看，也可看出端倪。如

果我們忽視了這種特徵，而將三線畫成平行，立體感就完全失去了。

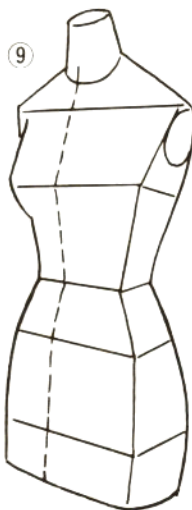
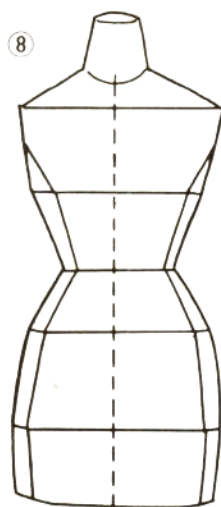
這個角度的姿勢，不能用來當基本姿勢。

照片④側面姿勢

沒有肩膀的寬度，只剩變成人體側面的厚度；只有三條橫線在背部稍微彎曲。和①正面像一樣，可看作平面來處理。注意頸根的前後面高度不一樣。

這種角度因無法表現正面像的設計情形，所以除了特殊的場合外也不使用。

照片⑤背面左傾的斜方向姿勢。



和照片③的姿勢原理雷同。手臂的部份使得扁帶的彎曲形狀不容易顯現；要注意背部和脇處厚度表現上的差異。因為背部較脇面平坦，因此三條橫線之傾斜情形，比照片③更強烈、更明確。

同樣的，這個角度之姿勢，除非碰到特殊場合不用。

照片⑥背面稍稍向左方斜的姿勢

本照片和照片②的姿勢，原理相同。試行練習背面和腋下的部份。

這個角度的姿勢，同樣除特殊的場合外不用。

照片⑦背後正面姿勢

和照片①正面像一樣，線條都平面化。三條橫線幾呈平行。

這個姿勢是在說明背面的設計，常常用到。也可作為基本姿勢之一。

⑧⑨圖用面來分割人體，標示線的方向及面的大小，使大家能更明確地了解人體曲線的構成。