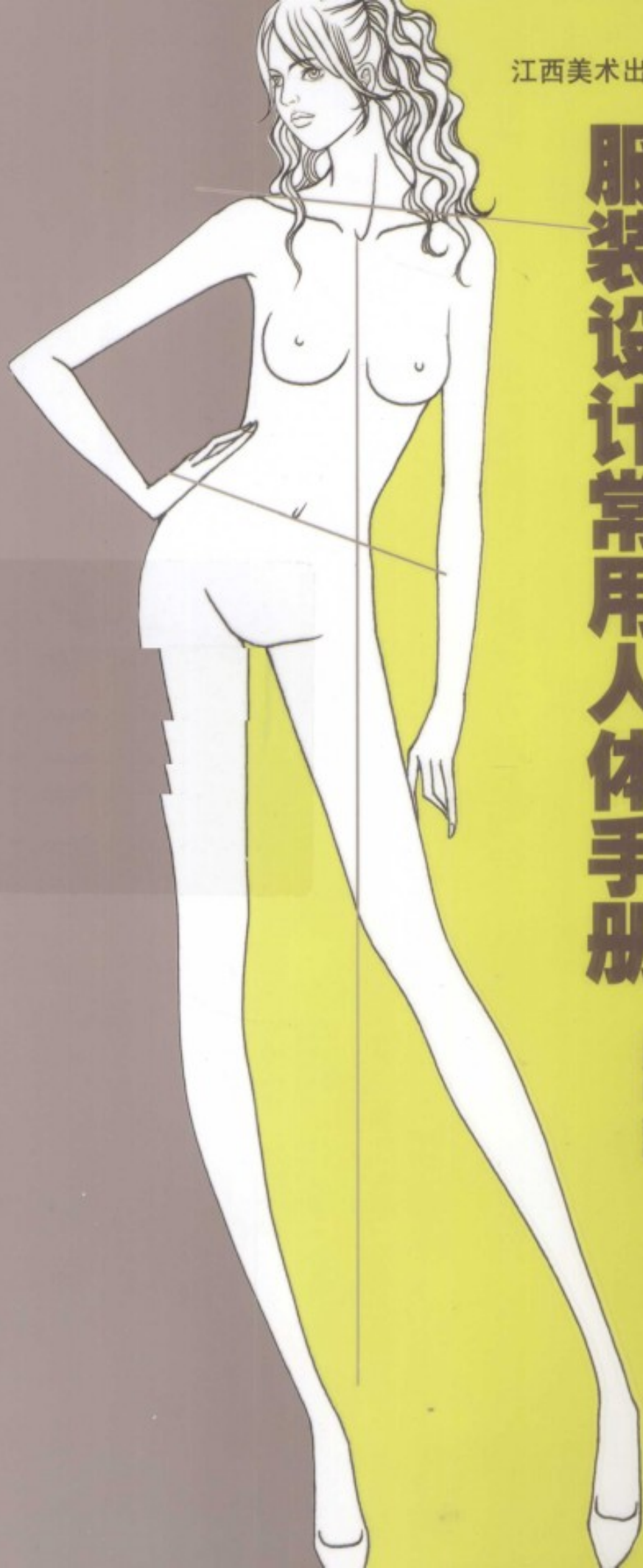


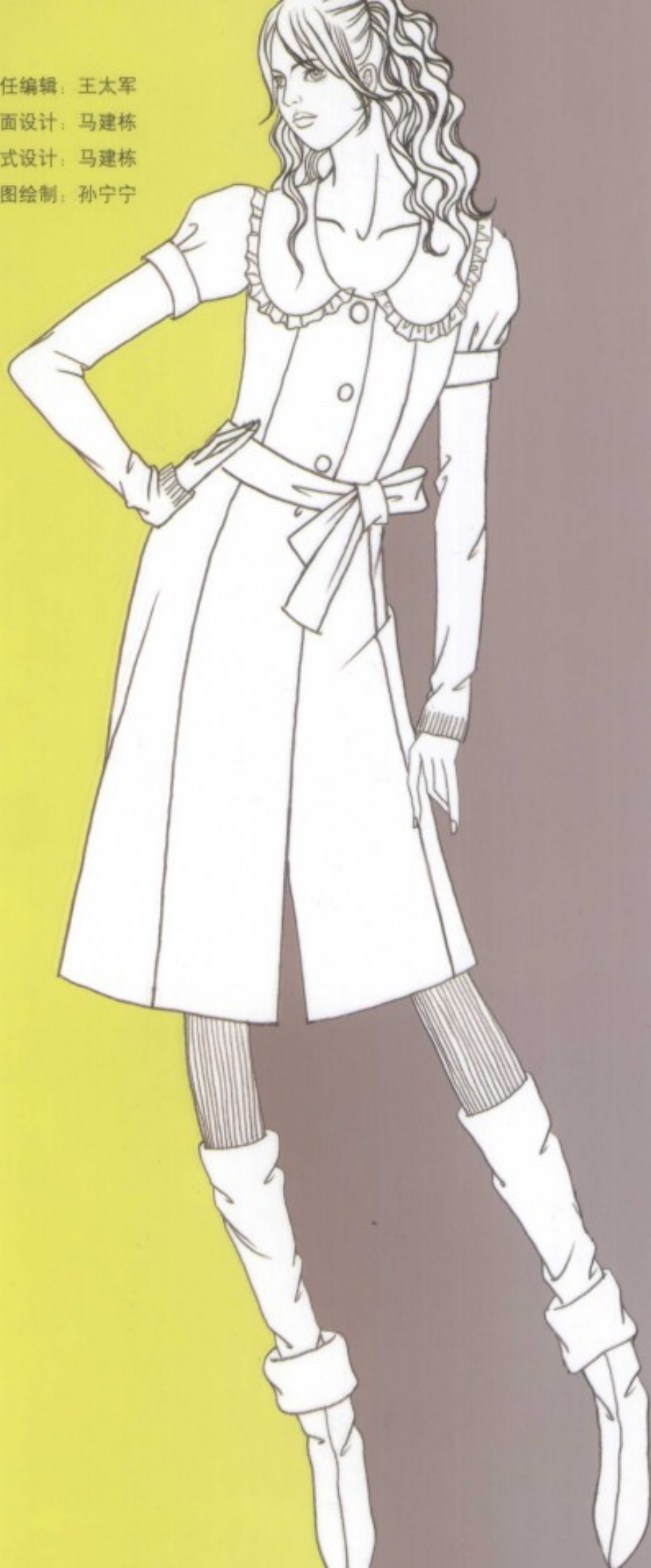
江西美术出版社

FUZHUANG SHEJI CHANGYONG RENTI SHOUC
服装设计常用人体手册

庞 缙 主编
王群山 编著



责任编辑：王太军
封面设计：马建栋
版式设计：马建栋
插图绘制：孙宁宁



ISBN 978-7-5480-0013-6



9 787548 000136 >

定价：40.00元

图书在版编目(CIP)数据

服装设计常用人体手册/庞绮主编，王群山编著.

—南昌：江西美术出版社，2009.12

ISBN 978-7-5480-0013-6

I.服… II.①庞…②王… III.服装—人体工效
学—手册 IV.TS941.17-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第225775号

责任编辑 王大军

版式设计 马建栋

插图绘制 孙宁宁

服装设计常用人体手册

主编 庞绮

编著 王群山

出版 江西美术出版社

发行 江西美术出版社

社址 南昌市子安路66号

网址 <http://www.jxfinearts.com>

经销 全国新华书店

印刷 江西华奥印务有限责任公司

版次 2009年12月第1版

印次 2009年12月第1次印刷

开本 889毫米×1194毫米 1/16

印张 13.5

ISBN 978-7-5480-0013-6

定价 40.00元

江西美术出版社

FUZHUANG SHEJI CHANGYONG RENTI SHOUC
服装设计常用人体手册

庞 绮 主编
王群山 编著

前言

服装效果图课程是服装设计专业的基础课和必修课,是服装设计专业教学的重要组成部分,任何院校的服装设计教育都离不开服装效果图表现能力的培养与提高。其教学的关键是造型能力的培养,具备准确的造型能力是考核学习者的观察能力、认知能力及表现能力的重要标准。对于培养造型能力的基础则是通过服装效果图的学习而逐步提升的。因此,为学习者提供一些切实可行的有效训练方法,以利尽快提高其造型能力,是我们非常关注的问题。

构成服装效果图造型的因素具有两个方面:一是人体动态造型,二是服装款式造型。不仅如此,对于服装效果图造型表现更为重要的是要把握好人体动态与服装款式之间的整体关系问题,这点也正是学习者常常感到困惑之处,而成为初学之时的最大障碍。同时学习者在服装效果图表现中经常会出现人体比例、动态错误,或是画出服装人体后对如何将设计的服装款式穿套在人体之上不知所措。

编者针对学习者在服装效果图造型表现中经常碰到的常见问题,总结多年教学实践经验,精心绘制了大量图例,以深入浅出、循序渐进的方式阐述人体动态规律、人体局部、服装结构表现、服装与人体的关系表现、人物组合构图、风格表现等内容。以如何规范、快速掌握服装效果图的造型为着眼点,力求通俗易懂,切合实际,便于学习者在短期内学习理解和掌握,以利尽快提高学习效率和质量。

编者的主要意图是通过大量范例为学习者提供一种学习的方法。在应用此书时,学习者可以有选择地对一些作品进行临摹。要想在较短时间内比较迅速地掌握、提高服装效果图的

造型能力,我们提倡一种看似简单却较行之有效的办法——临摹。实际临摹只是掌握造型的手段,而不以简单机械复制为最终目的。在临摹过程中,只有不断观察、分析,经过大量的实践,积累一定的经验,从而做到心中有数,方能得心应手地表达自身的服装设计意图。从某种意义上说,临摹是既笨拙又明智的方法,当初学者尚无法驾驭造型时,与其盲目瞎画,不如老老实实去临摹,避免浪费宝贵的时间,这种学习方法实际同小学生初学毛笔字临摹字帖如出一辙。

在学习借鉴作品的过程中,其核心是形式借鉴、规律借鉴、风格借鉴,由此及彼,举一反三,灵活变化,将局部观察转变为整体统筹,将被动消极的照抄式转变为主动积极的表现式,最终寻求到自身可成功的道路。这里尤其强调指出的是学习他人的优秀作品是十分必要的,但并非全部拿来,而是根据自己需要有发展地“发现”作品的妙处,这种学习方法不是被动的,更不是纯粹地照抄、模仿,而是借它山之石营造自己的风格,这也就是从必然王国逐渐走向自由王国的过程。因此,当你发现并有效地利用了“借鉴”方法之时,也就基本上寻找到前进的桥梁。然而对于任何方法的有效与否客观地说只是相对的,最终欲想取得学习的进步当然还需要具备个人坚强的意志和执著的精神。

本书编写过程中难免有疏漏之处,希望同人多多给予指正。

编者
2009年8月

目 录

第一章 人体结构

第一节 人体比例

- 一、男人体比例
- 二、女人体比例
- 三、儿童人体比例

第二节 人体动态

- 一、男人体动态
- 二、女人体动态
- 三、幼童动态
- 四、儿童动态

第三节 常用人体动态

- 一、常用男人体动态
- 二、常用女人体动态
- 三、常用男青少年人体动态(8-12岁)
- 四、常用女青少年人体动态(8-12岁)
- 五、常用男青年人体动态(13-17岁)
- 六、常用女青年人体动态(13-17岁)
- 七、常用幼童人体动态

第二章 人体局部

- 一、头部与颈部
- 二、面部
- 三、眼睛(眉毛)
- 四、嘴
- 五、耳朵
- 六、鼻子
- 七、手
- 八、脚

第三章 人体造型与服装的关系 071

第一节 时装图片的转化 071

第二节 人体动态着装 085

- 一、女装 087
- 二、男装 111
- 三、少女服装 122
- 四、少男服装 130
- 五、儿童服装 132
- 六、幼童服装 136

第四章 服装效果图的表现技法 140

第一节 服装效果图步骤分析 140

第二节 服装效果图构图 148

- 一、女装二人组合构图 149
- 二、男、女装二人组合构图 160
- 三、女装三人组合构图 166
- 四、女、童装三人组合构图 176
- 五、童装三人组合构图 178

第三节 服装效果图的勾线方法 182

060

061

062

064

065

066

067

068

070

第五章 时装效果图的风格赏析 192

第一章 人体结构

构成服装效果图造型的因素有两个方面：一是人体动态造型，二是服装款式造型。不仅如此，对于服装效果图造型表现更为重要的是要把握好人体动态与服装款式之间的整体关系问题。因此，在服装效果图中首先塑造人体造型就成为了服装效果图的表现基础。

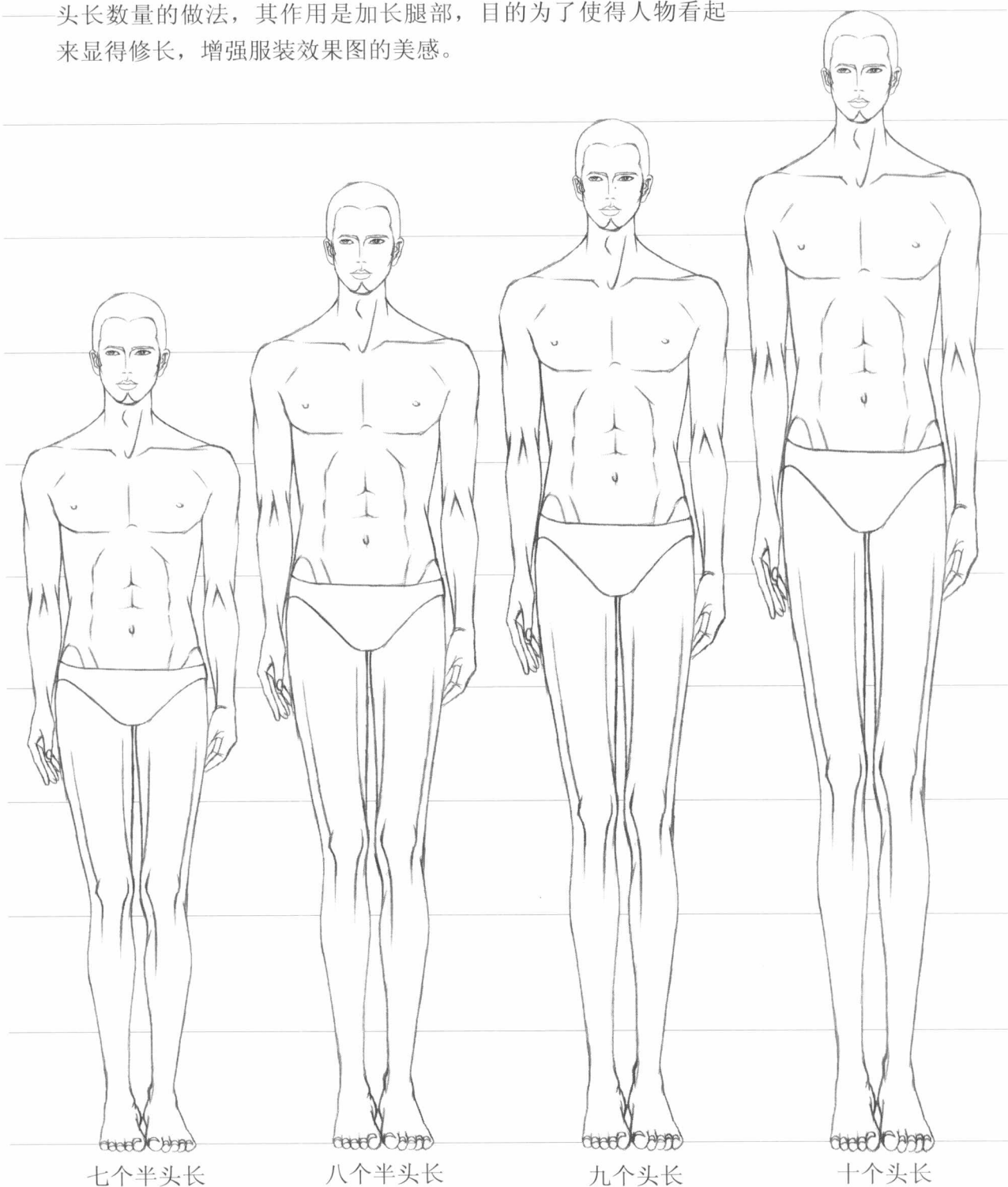
人体是结构复杂同时也是最富有变化的形体。人体的骨骼是人体内部结构，由206块骨头、500多块肌肉和若干个组织器官组成。骨头的连接构成人体骨架。人体骨骼可分为颅骨、躯干骨、上肢骨、下肢骨四大部分。颅骨主要由顶骨、颞骨、额骨、颧骨、上颌骨、下颌骨等组成；躯干骨主要是由椎体骨、肩胛骨、锁骨、肋骨等组成；上肢骨主要是由肱骨、桡骨、尺骨等组成；下肢骨主要是由股骨、胫骨、腓骨等组成。研究人体是一门非常深奥的学问。根据专业需要，不必对人体作过多的研究，只要了解和掌握人体的比例、人体结构和对服装造型有影响的有关骨骼、肌肉及人体运动规律就基本可以了。

为了便于理解人体结构，我们可以把人体简化归结为一个由几何体构成的组合。头部可以看作一个椭圆体，颈部是柱体；胸部可以看作一个梯形立方体，臀部也可看作一个梯形立方体；这两个梯形立方体之间的腰可看作一根弯曲转动的圆柱；四肢可看成能伸屈的圆柱体。将复杂的人体归纳成几何体，有利于我们对其有所了解。

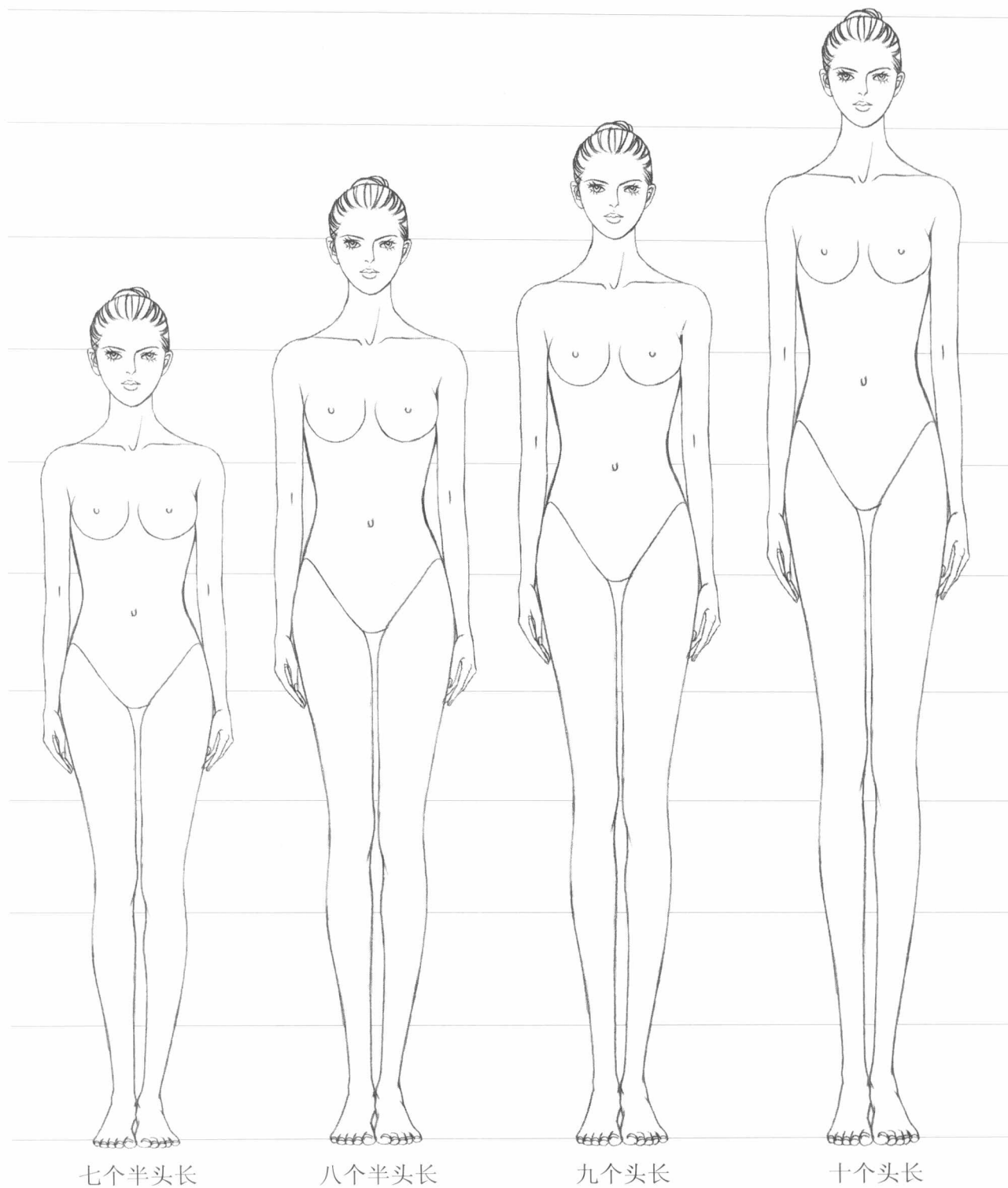
第一节 人体比例

一、男人体比例

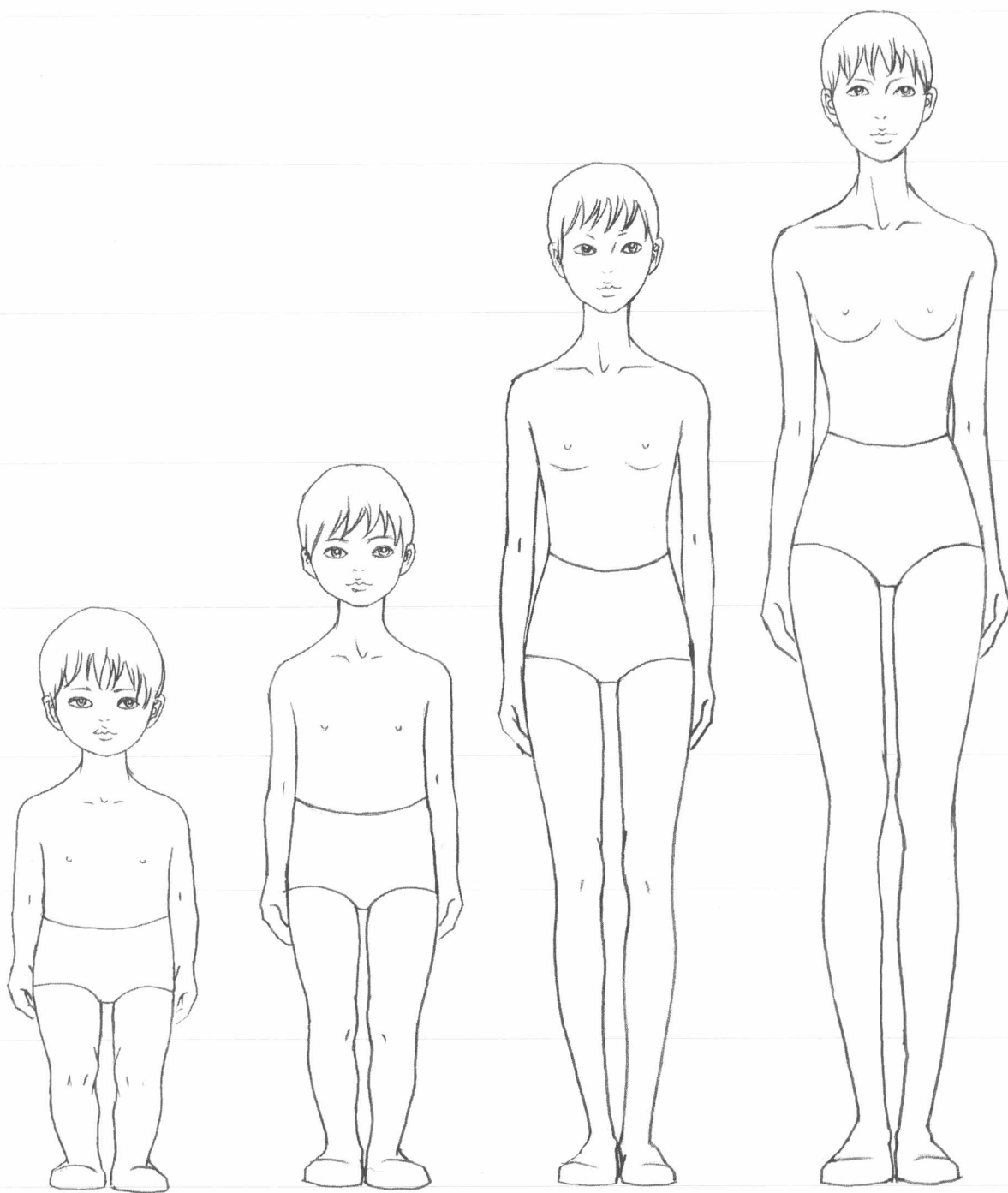
一般人体的比例的美感要求是七个头长，然而，在服装效果图中比较理想的人体比例为八个或九个头长，在时装画中甚至可以出现十个或十个以上头长的比例关系。实际上这种增多头长数量的做法，其作用是加长腿部，目的是为了使得人物看起来显得修长，增强服装效果图的美感。



二、女人体比例



三、儿童人体比例



四个头长

五个头长

七个头长

八个头长

第二节 人体动态

一、男人体动态

人物常用姿态的设计，一般以全身表现为主，采用正面、侧面，或半侧面，有时也用背面的，如展示生活服装的姿态，坐姿也是常用的。

在人们日常生活中的各种姿态，较为自由和放松，动作幅度小，适宜于表现一般生活服装，对于学习服装设计者，可在日常生活中认真观察，进行选择 and 提炼，概括成优美的日常生活姿态，形成常用的人体动态，特别有利于我们的设计表现。

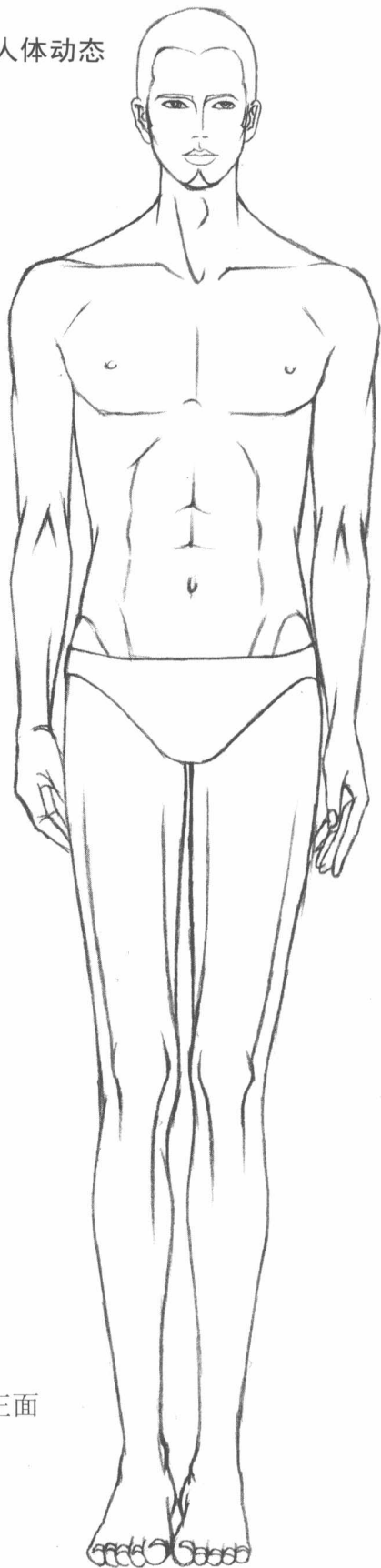
在静止站立时垂直贯穿人体的中心线为重心线。人体的重心垂直落在腿部的支点上，双腿支撑时两腿平均受力，则落在两脚间；不平均受力时，重心向主要受力方偏移。单腿支撑时，重心穿过受力的脚部。

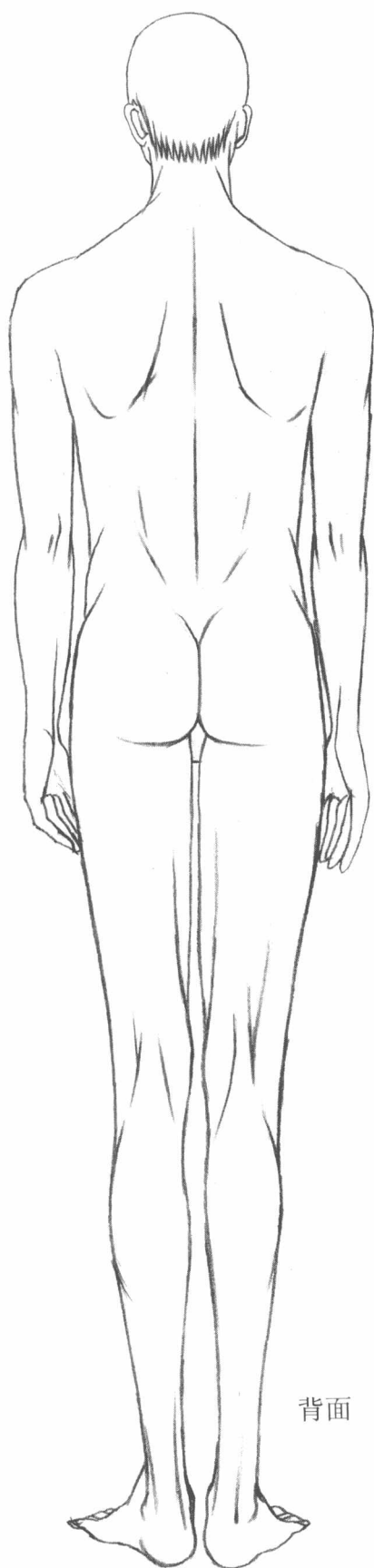
腰的动态决定了躯干各部分的整体趋势，在服装模特的行走运动中，腰与胯的动作具有典型的特征。腰胯的动作在外形上表现躯干两侧线型的对比与交替的变化，当一侧髋部提起时，此侧肩部必然随之下降得以平衡，此时这一侧的外轮廓线曲折起伏，而相对另一侧躯干轮廓线呈现平缓的拉伸，两侧身体线条在曲直、开合、缓急上形成优美的节奏对比。

腿部动态的变化是人物动态中最丰富和优美的部分。掌握腿部动态的要点有两点，一是准确把握人体在运动中的重心所在，重心是通过腿部的支撑方式确定的，根据两腿受力的分布，重心线从颈窝垂直落在支撑的支点处。二是两腿间动作的关联和呼应，所谓关联是两腿动作在步态和趋势上具有向随和交替的态势，所谓呼应是两腿在运动中具有主从、轻重、动静、曲直等相辅相成的对照。

人体动态是否优美，取决于头、腰、腿、手臂等部位的动态。如头部完全正面、双腿并拢站齐、两臂下垂等这样十分端正的动态在服装效果图表现中就不适宜了。

正面

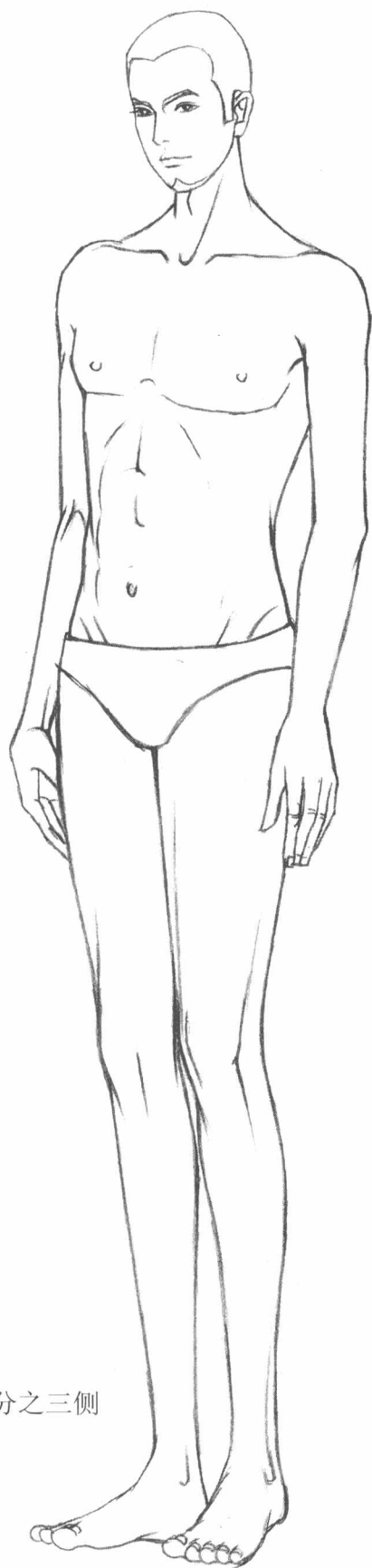




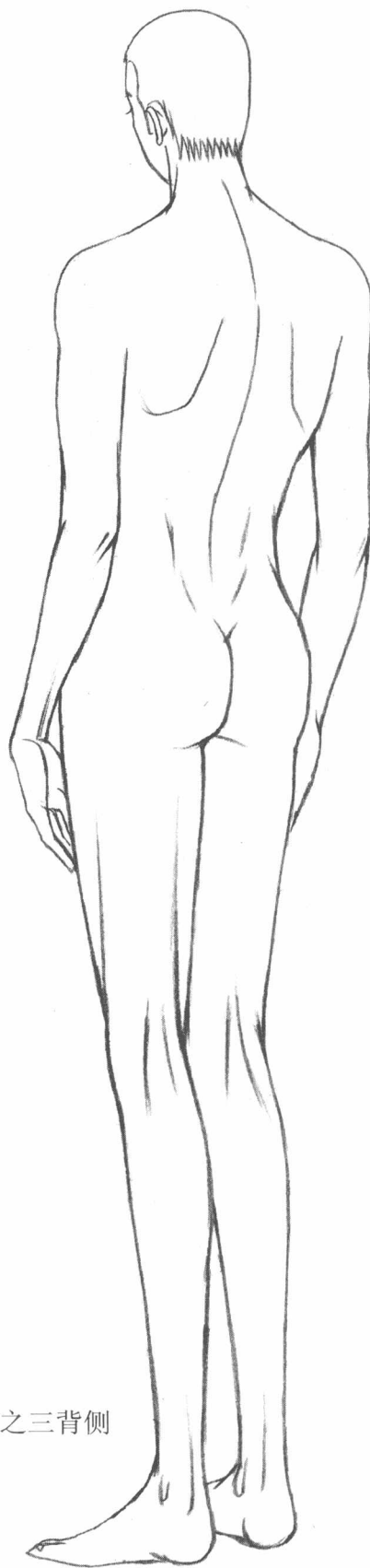
背面



侧面

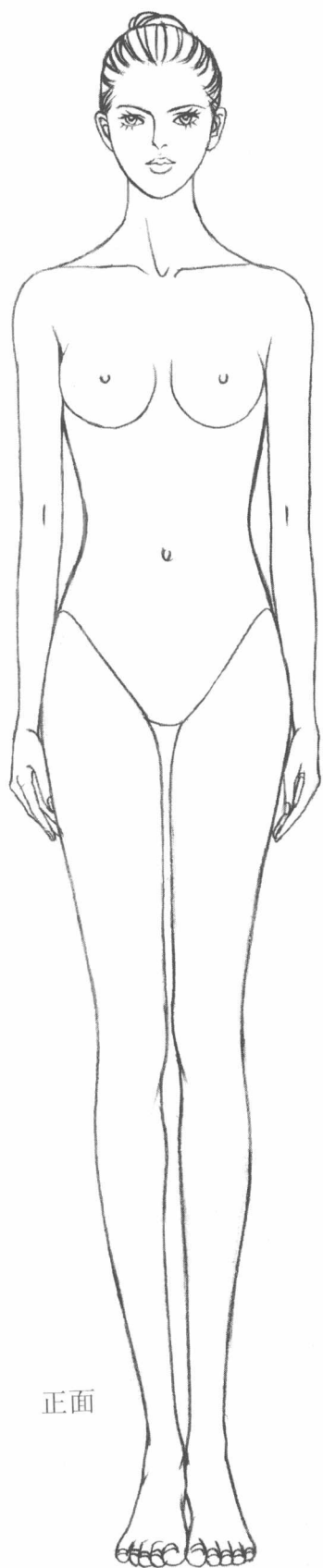


四分之三侧

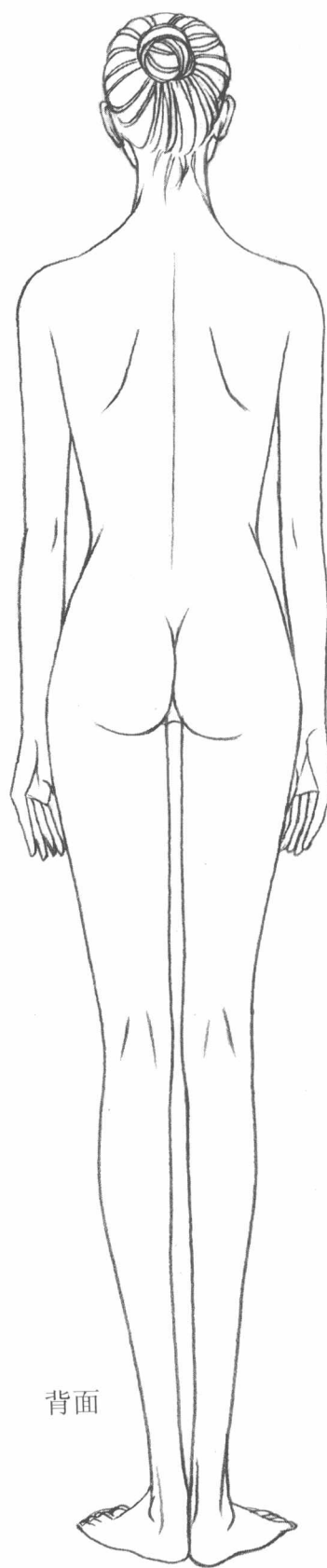


四分之三背侧

二、女人体动态



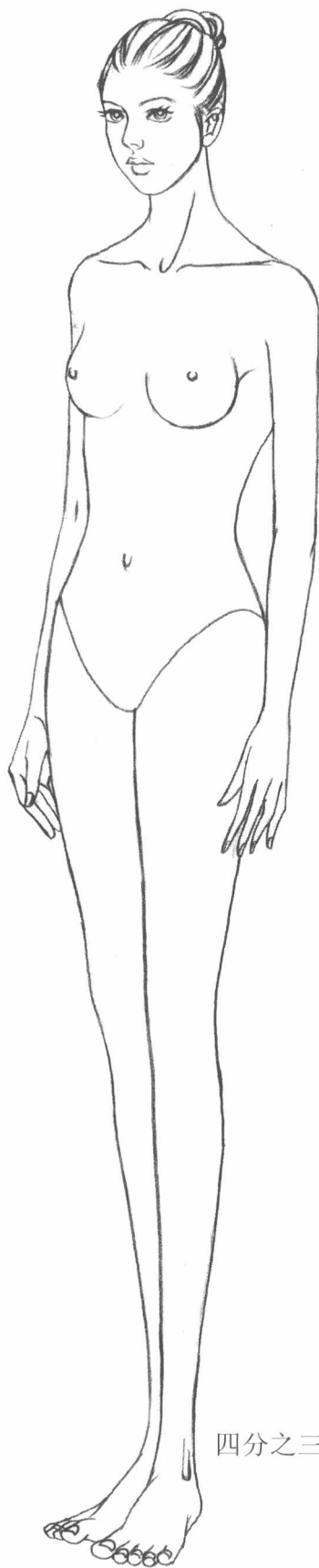
正面



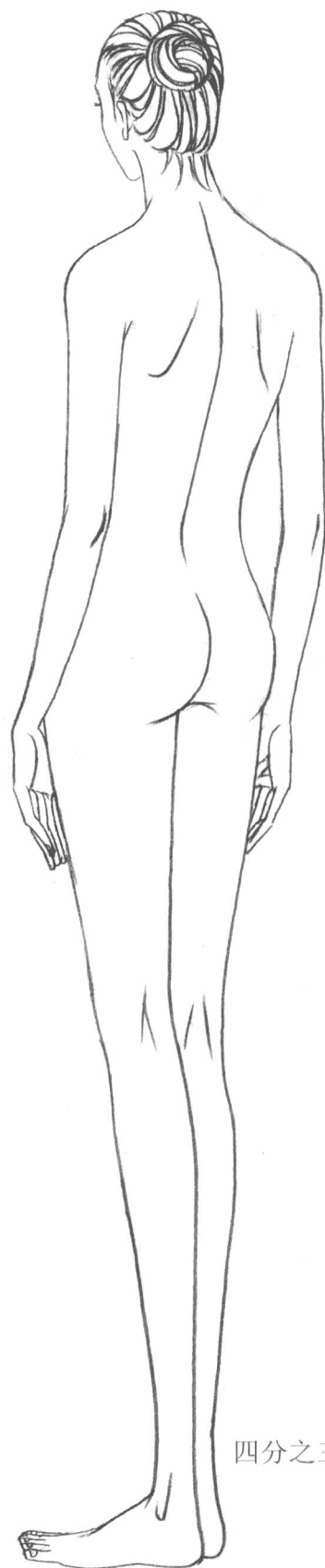
背面



侧面



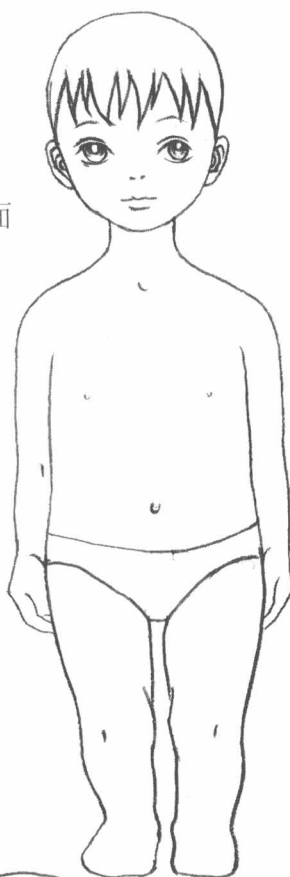
四分之三侧



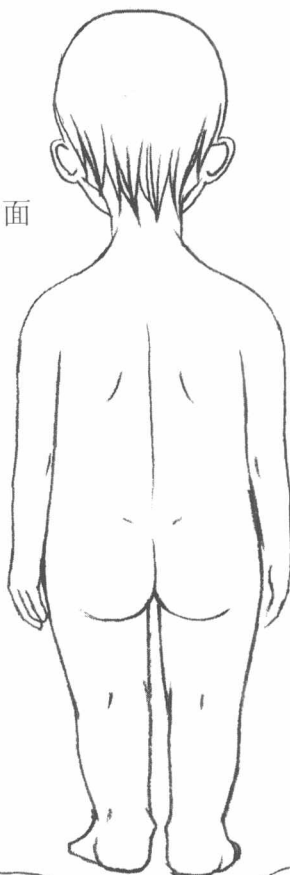
四分之三背侧

三、幼童动态

正面



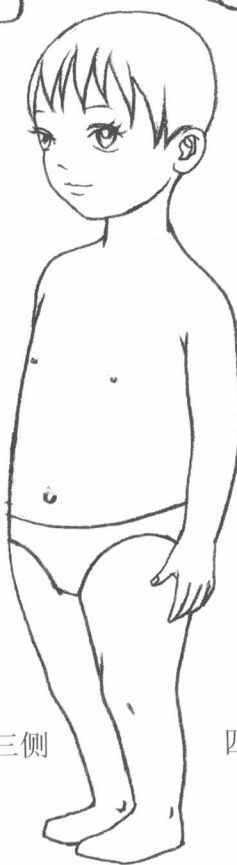
背面



侧面



四分之三侧



四分之三背侧



四、儿童动态

