

PEARSON

ILLUSTRATION FOR FASHION DESIGN :12 STEPS TO THE FASHION FIGURE

美国时装画技法

时装画技法零起点，12步骤教你迅速入门与提高

基础教程

Gustavo R. Fernandez (美) 古斯塔沃·费尔南德斯 著

辛芳芳 译



东华大学出版社

PEARSON
Education

美国时装画技法基础教程

ILLUSTRATION FOR Fashion Design :12 STEPS TO THE FASHION FIGURE

——时装画技法零起点，12步骤教你迅速入门与提高

Gustavo R. Fernandez (美) 古斯塔沃·费尔南德斯 著

辛芳芳 译



东华大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

美国时装画技法基础教程/(美)费尔南德斯著,辛芳芳译. —上海:东华大学出版社,2011.6
ISBN 978-7-81111-878-0

I. ①美... II. ①费...②辛... III. ①服装设计—绘画技法—教材 IV. ①TS941.28

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 078622 号

Authorized translation from the English language edition, entitled ILLUSTRATION FOR Fashion Design :12 STEPS TO THE FASHION FIGURE, 1 Edition, ISBN 978-0-13-111911-6 by Gustavo R Fernandez, published by Pearson Education, Inc., publishing as Upper Saddle River, New Jersey 07458, Copyright © 2008 by Pearson Education Inc.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.

CHINESE SIMPLIFIED language edition published by PEARSON EDUCATION ASIA LTD., and DONGHUA UNIVERSITY PRESS Co.,LTD. Copyright © 2011.

合同登记号: 09-2011-139

本书中文简体字版由培生教育出版公司授权东华大学出版社有限公司合作出版, 未经出版者书面许可, 不得以任何形式复制或抄袭本书的任何部分。

本书封面贴有 Pearson Education (培生教育出版集团) 激光防伪标签, 无标签者不得销售。

责任编辑: 谢 未

装帧设计: 王 丽

美国时装画技法基础教程

——时装画技法零起点, 12 步骤教你迅速入门与提高

著 者: 古斯塔沃·费尔南德斯

出版发行: 东华大学出版社

(上海市延安西路 1882 号 邮政编码: 200051)

新华书店上海发行所发行

印 刷: 苏州望电印刷有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 16

字 数: 563 千字

版 次: 2011 年 7 月第 1 版

印 次: 2011 年 7 月第 1 次印刷

印 数: 0 001~5 000

书 号: ISBN 978-7-81111-878-0/TS·258

定 价: 39.80 元

序 Foreword

在最近的5年里我有幸与古斯塔沃·费尔南德斯在佛罗里达州的迈阿密艺术与建筑高等职业学校共事。我们共同执教时装专业高年级学生一个学期的时装设计和时装效果图。

我很高兴古斯塔沃的书能够出版,因为我知道,在我26年的时装设计和时装产品制作的教学生涯中,他的方法卓有成效。

我观察到古斯塔沃熟练地使用12步绘图法给学生做示范,这些学生几乎没有什么基本功。6个课时下来,这些学生就能成功地绘出效果图并进行着装。在学期中间,他们能绘制几个不同的姿势并使用专

业麦克笔表现出实际面料的效果。在学期末,他们制作展示板,内容有风格板、色彩系列、面料样品、款式图和各种动态优美的时装模特。

使用12步绘图法,学生设计出的展板和产品系列为许多国内和国际最著名、最富于竞争力的时装设计院校所采纳,包括纽约时装学院和伦敦时装学院。

我的学生和我都急切地期待这本书的问世。我们知道它将是一本引导学生绘出完美效果图的教科书大全。

罗斯玛丽·普林格尔

时尚设计系主管

前言 Preface

绘图的能力一直以来都是人们争论的焦点。许多人认为这是与生俱来的天赋——无论你具不具备。作为一个教育工作者，我不赞同这类学院派的观点，因为我曾多次帮助过那些参加绘画班并对此困惑的学生。我也有无数的学生因为这种担忧而放弃了自己的设计梦。服装设计教学中使用的标准教材和绘图材料都要求学生具备一定的绘画基本功，这种要求使得没有绘画基础的学生更加担心。结果就是，时装效果图的绘制方法就成为培养个人对规则和尺寸的控制能力，而不是培养对空间和维度的视觉理解。通过本书的指导和学习12步绘图法，任何人都能绘制出人体，并掌握人体的动态要领。

绘制人体之后就面临绘制服装的挑战。著名的绘画大师们，例如达芬奇和米开朗基罗，他们研究了重力的特性、光源以及它们对面料造成的影响。今天我们必须借鉴他们的研究成果，以速写的形式绘制效果图，来适应快节奏的时尚行业。通过线条和箭头的绘图法，更好更快地表现出面料和服装的结构。

麦克笔为设计师提供了方便的颜色选择，如能合理使用，将是一个非常棒的绘图工具。它易于绘制面料，色彩丰富，本书有关色彩的章节将有进一步介绍。结合12步绘图法使用麦克笔，绘图效果既

快捷又准确。

服装结构是每一个设计作品的框架。服装效果图上如果出现款式线，即需要妥善设计并进行绘制。设计师要能完善设计，并能引导下一步的结构制作。本书兼顾艺术和设计的原创性，在忠实于设计师原创性的同时，始终保持作品的实际制作可能性和功能性。

作为一个效果图画家，我花费了许多时间寻找资源，尝试将各个精华内容组合起来提供给我的学生：例如童装的内容来自某些资源，而男装部分则来自其他资源，配饰又来自另一些资源。事实上，设计师需要设计几乎每一种服饰产品，从钱包到童装。这本书是我的一次尝试，希望能帮助设计师建立从创意到产品的整个行业框架的概念。

在这个技术的时代，通过计算机程序可以很轻松地弥补我们绘画技术的不足。电脑均匀的色彩处理、鼠标的控制取代了熟练的手绘技巧。事实上机器无法与人类的感觉相比。人类的感知源自脑部活动，通过手绘，差不多一只铅笔就可以在纸上准确地表现出设计理念。正是在那精彩的表现一刻，设计师处于他最好的创作状态。

本书一个主要目标是提供准确的、可靠的学习方法，以帮助学生提高自信和创造力。

致谢 Acknowledgments

本书是我11年研究和教学的结晶。首先要感谢我所有的学生的挑战和问题。我希望已经解决了你们所有的问题。感谢普伦蒂斯·霍尔出版社的弗恩·安东尼提供的这次极好的出版机会。感谢艾达·汤姆辛斯基相信一个年轻的教师和认可我的努力。特别感谢以下审稿人：佛罗里达州坦帕市的国际设计与科技学院的赛菲亚·阿斯马尔；加拿大温哥华设计艺术学院的玛丽萨尔·特纳；加利福尼亚州旧金山艺术学院格温德琳·路易斯·赫德尔斯顿；佛罗里达州迈阿密海滩的劳德代尔堡艺术学院的伊莉

娜·依凡诺佛；德克萨斯州福特沃思市达拉斯艺术学院的唐娜·萨普；纽约时装学院的迈克尔·文森·布赖恩特；感谢大卫·伯克森和珍妮特·埃尔南德斯提供的法律帮助。感谢埃里克·科尼什，里克·泽凯考维斯基，约翰·谢恩和丹尼尔·冈萨雷斯在光盘制作中的工作。感谢普伦蒂斯·霍尔出版社的贾妮丝·斯坦盖尔和玛丽·卡尼斯以及卡利斯莱印刷公司的精锐团队，因为你们的努力工作，这本书才得以出版，特别致谢——艾米莉·布什。

古斯塔沃·费尔南德斯

目录 Contents

7 工具介绍

9 第一章 人体

12 12步绘制法

26 3/4 人体侧视图

30 人体侧视图

35 疑难解答

37 款式线

41 第二章 脸部、手和脚的画法

42 头部正视图

45 3/4 头部侧视图

46 头部侧视图

49 刻画五官

55 手部和脚部

63 发型

71 第三章 女装

73 领子

75 基本省道

78 袖子

80 门襟和前中心

81 绘制上装

82 绘制裙子

88 绘制裤子

91 绘制茄克衫

95 第四章 男装

97 12步绘制法

103 男子脸部的绘制

118 款式线

120 绘制手部

121 绘制脚部

123 绘制手臂

125 绘制腿部

128 人体的调节

128 男子着装

132 男裤的绘制

第五章 色彩表现

141 麦克笔的运用

145 彩色铅笔的运用

145 质感

146 规则的印花

147 条纹

148 肌理

157 第六章 童装

158 脸部的绘制

160 3/4 侧视图

161 头发的绘制

162 5到10岁男童的画法

163 5到10岁女童的画法

164 女孩人体

165 女孩动态

168 儿童腿部和脚的画法

173 第七章 根据照片绘制效果图

175 勾勒人体动态线

180 绘制效果图

187 参考练习和作业

189 第八章 服饰配件

190 鞋子的绘制

193 箱包的绘制

195 颈饰与胸饰的绘制

197 绘制钻石

198 绘制女帽

199 绘制眼镜

201 第九章 效果图系列

211 第十章 附录——服装设计

212 领口线

213 基本领型

214 变化领型

215 袖窿

216 基本袖型

217 变化袖型

218 驳领、克夫

219 克夫的变化

220 腰身设计

221 变化裙

222 动态裙型

223 长裤与短裤种类

224 动态裤型

226 口袋

227 睡衣

228 塑型内衣

230 男士大衣和茄克

232 领带、领结

233 面料造型

236 箱包

238 帽子

241 女式茄克

243 女外套

248 紧身胸衣种类

249 女上装

252 鞋子

工具介绍 Introduction

绘图用品和准备材料

选择绘图的工具对于表达创意至为重要。艺术家们会因为很多原因选择各种不同的材料。在这一章里，你会找到本书 12 步绘图法所需的各种材料。这些推荐的用品可能根据品牌不同名称有所变化，但是一定是类型相同或相似的。

艺术家和设计师必须找到适合自己风格和个性的绘图材料。但是要记住，设计中时间总是宝贵的，因此应选择最短时间内能表现出最佳效果的工具。

铅笔

初稿或草稿推荐使用绘图铅笔。但是，其他类型的绘图铅笔也都是能用的。铅笔有很多种品牌和铅心密度。建议在购买之前先试试看好不好用。如果你手绘时手法较重，建议你使用较硬的铅心，如果你手法较轻，建议使用较软的铅心。对初学者而言，一支好用的铅笔就够了，没必要准备成套的铅笔，除非要绘制纯铅笔画稿。

橡皮

橡皮的选择似乎不用考虑其他的因素，其实不然，选择橡皮时，需考虑到你使用的绘图纸和铅笔的类型。虽然橡皮种类繁多：可拆卸的、电动的、可旋转和手动的，但最好的，本书唯一推荐的是软橡

皮。这种柔韧的灰状橡皮不会分裂为杂乱的小碎块；相反，它清除表面时不会破坏它。这种橡皮可使用很多年，只需揉捏出石墨即可清洁。

尺

有些类型的尺是需要的。建议使用刻度清晰的透明塑料尺。尺上应标出每毫米刻度，并通过刻度线的粗细划分尺寸大小。

描图纸

相比其他类型的纸张，艺术家可能更多地选用描图纸。组织自己的作品，并获得完美的图像效果是创意过程的重要内容之一。描图是指把一张纸放在另一张图上，选择最佳的线条并进行修改，最终获得更为完整清晰的外轮廓。在画稿完稿之前，艺术家要进行大量的尝试，许多尝试会因为不成功而放弃。因此，描图纸提供一个廉价的转换方式，在作品进入最后的上色阶段时，将定稿复制到价格昂贵的正稿上。完成的作品是不会用描图纸表现的，描图纸不宜着色，而且容易弄脏。

卡纸

透明度是不同厂家卡纸的最大区别。较厚的卡纸易于吸收颜色，但不利于大块面上色。它们也不

适合两面用。中等厚度的卡纸较好，纸质厚实并能吸收大量的颜色，不易渗开。渗开意味着颜色在纸面上无序散开来，这将破坏效果图的表现，因为颜色会根据纸张的表面而改变。这个问题容易解决，可以先试着在白纸上涂上两层你所要的效果，例如天蓝色，然后再在正稿上绘制。

麦克笔

潘东配色系统的麦克笔是初学者的首选。它能提供优质的色彩和三元一组的配色方案，具有出色的灵活性。

调和麦克笔

调和麦克笔是一种无色的麦克笔，用于柔和笔触，消除色彩之间的拼接痕迹。

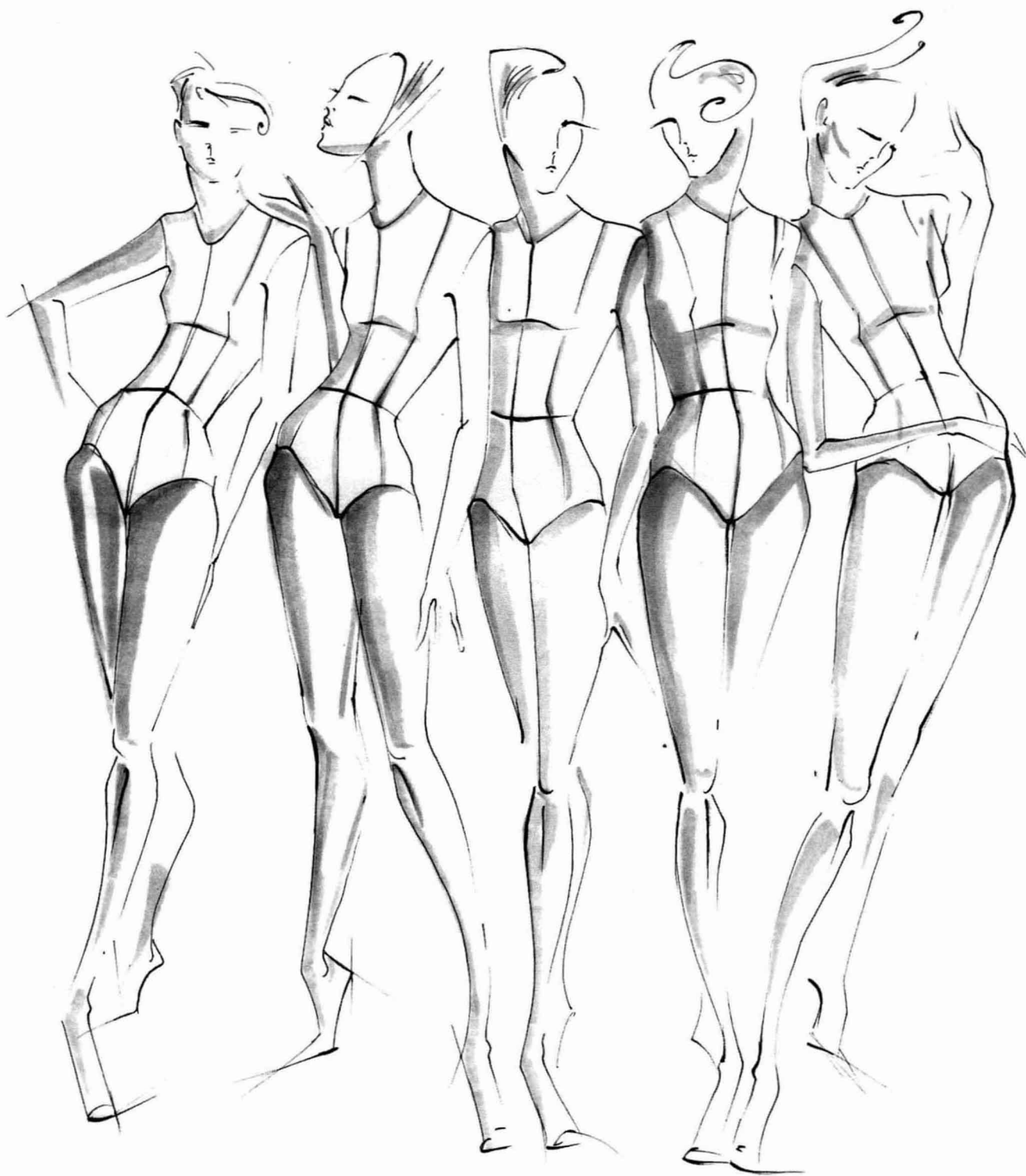
勾线笔

黑色水性笔是绘制平面结构图和保证图案清晰所必需的。勾线笔的品牌很多；但是，无论你决定使用哪一种，勾线笔的笔尖都要有可选择的粗细，例如从005号型到07号型。如果纸面有点湿的话，许多勾线笔的颜色会渗开。

彩色铅笔

在选择彩色铅笔时，选用最接近你使用的麦克笔颜色的系列。因为铅笔常用于刻画细节，而不是用于基础色的绘制，因此，麦克笔和铅笔不能相冲突，这点很重要。使用最多的铅笔是油性铅笔。这也是本书唯一推荐使用的铅笔。这种铅笔上色后不容易弄脏画面。因为一旦铅笔在纸面上着色，在这些画迹变光滑之前，你是很难在上面继续着色并进行深入刻画的。

第一章 人体



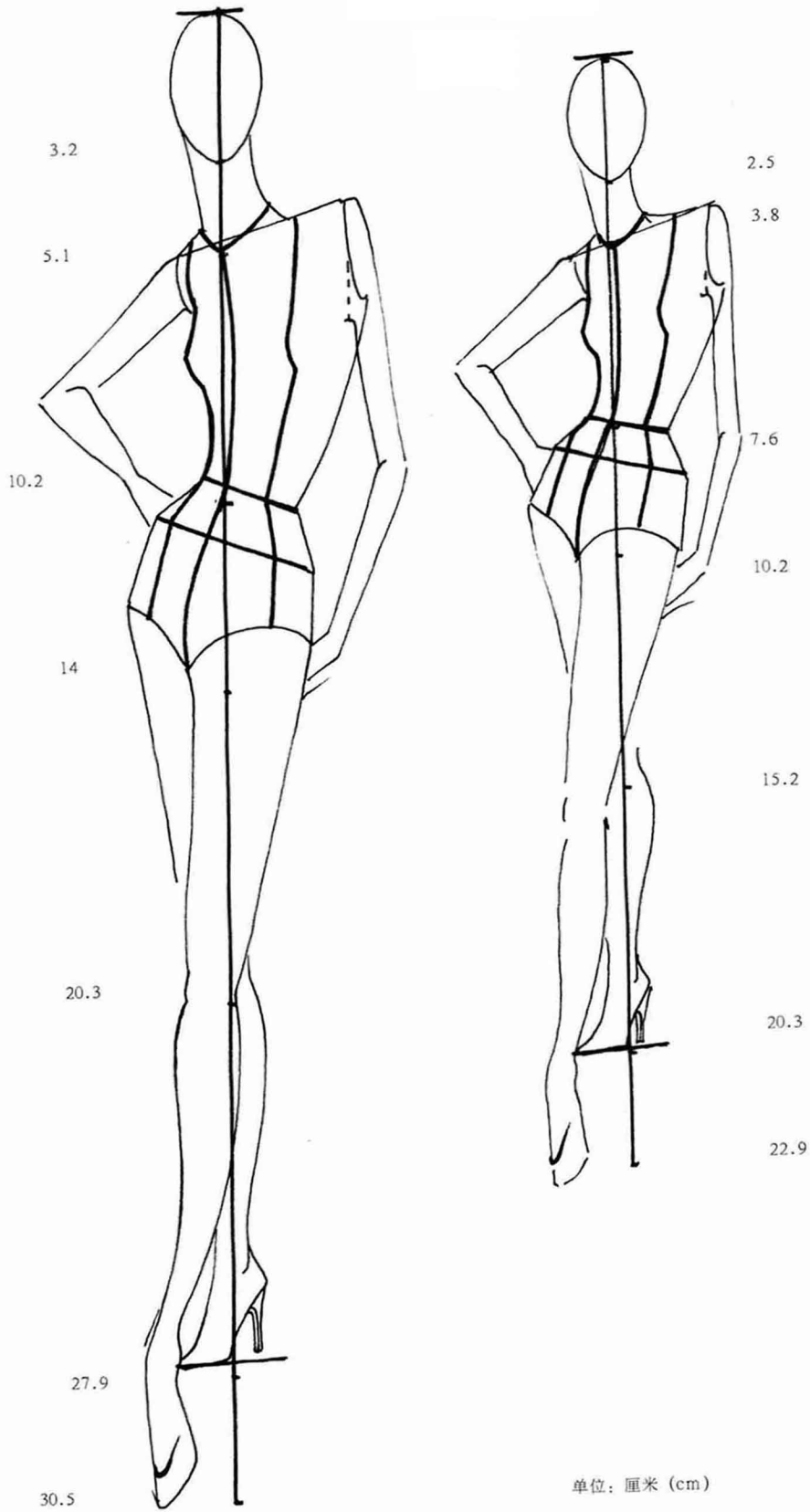
为了最好地诠释出时尚感，设计师必须捕获并表现出服装的最佳效果。优秀的效果图即能担当此任。有些人倾向于画人体的平面正视图，但这无益于表现出一场发布会的精彩处。表现一款服装的最好方法是使用3/4侧面的人体效果图。这不仅能让你看到人体着装后的正面，还能看到侧面和一部分后背的效果，如附图所示。模拟真实人体的3/4侧视图，是左右平衡的动态（重心落于单脚），3/4人体侧视动态突出骨盆位置，支撑面料流畅自然地垂下。其他角度的动态体形也常被使用，对于系列效果图也是必不可少的，但3/4侧视图是最基本和最常用的动态。

绘制人体和人体着装的学习中，最常用的方法是8头半头长法，它是根据对象的尺寸大小设立的相应的变量。使用8头半头长法，是从页面的大小开始的。确定尺寸有助于充分利用纸面上所有的空间，使画面支配空间，眼睛也不必关注没用地方。我发现，一旦把失真的体型看成是正常的体型后，就

很难按照真实的比例去绘制人体了。开始画时，尺是必需的，随着不断的练习，眼睛会习惯调节，你也能进行更多的徒手画了。初学者掌握人体的结构和绘图技巧后会做得更好。

在接下来的章节中，你会找到绘图的步骤和详细的操作说明。但是注意，这些方法是基于测量而非简单的观察。为了获得最好的效果，每一步必须认真地完成，并注意技巧。厘米制的小数，易引起人体的扭曲，因此要小心。许多学生使用这个方法也会出错，并非他们不能画，而是因为他们不能正确地按步骤画。总之，不要心急，享受整个创意实现的过程。记住，付出多少得到多少。

这里，我们将介绍人体的三种基本视图。人体尺寸和画面尺寸必须成比例，这同一张效果图中有几个人体一样重要。大量的留白和阴影会破坏效果图的完美。根据预先设计好的尺寸去完成接下来的12步练习。你也可以选择自己的动态。下面的步骤说明中列出了所有的绘图要领。



单位：厘米 (cm)

12 步绘制法

认真完成每一步骤，因为每一步都将影响下一步的效果。循序渐进，当你确信当前一步完成情况良好时，才能进入下一步。只在必要的时候才借助于专门的测量工具。清晰的辅助线有助于绘制人体的各个部分，并使得人体更加自然，不那么僵硬。

步骤 1：人体垂线

绘制一条垂直线。这条直线穿过人体的颈窝点，直至人体站立时的重心点。如附图所示，这条线总是落在承重的那只脚上，另一只脚可以自由移动。非常重要的一点是，不要将这条垂直线与人体的中心线混淆。



步骤 2：参考点或标记点

使用一系列预先设定好的参考点或标记点，尽量与绘图纸面大小适中(例如 29cm × 36cm)，这些特定的点在垂直线上用小点标记出。例如 3.2cm 为头长参考点，5.1cm 位置为肩线位，10.2cm 位置为腰线，13.8cm 为骨盆位置，20.3cm 为膝线，27.9cm 为后足位，30.5cm 为前足位等。

步骤 3：绘制头部

从面部和头部的正视图入手绘制头部。在垂线两侧绘制一个左右对称的椭圆形。注意：从这一步开始，每一步都直接影响下一步的效果。在用这种方法绘图时，每一步都需要非常小心，不要扭曲人体的任何部位，否则将导致一系列不良后果。

步骤 4：绘制肩部和腰部

这一步最好分成两个阶段来完成。

1. 绘制肩线。肩线斜穿过人体垂线，肩线的一侧长约1个半头长，另一侧长不超过0.6cm。这对于画出人体转向后方的1/4侧面是至关重要的。

2. 用肩线全长的约一半大小的长度绘制整个腰宽，腰宽与垂线形成的角度与肩线与垂线形成的角度相当，但方向相反（记住，角度也相反）。

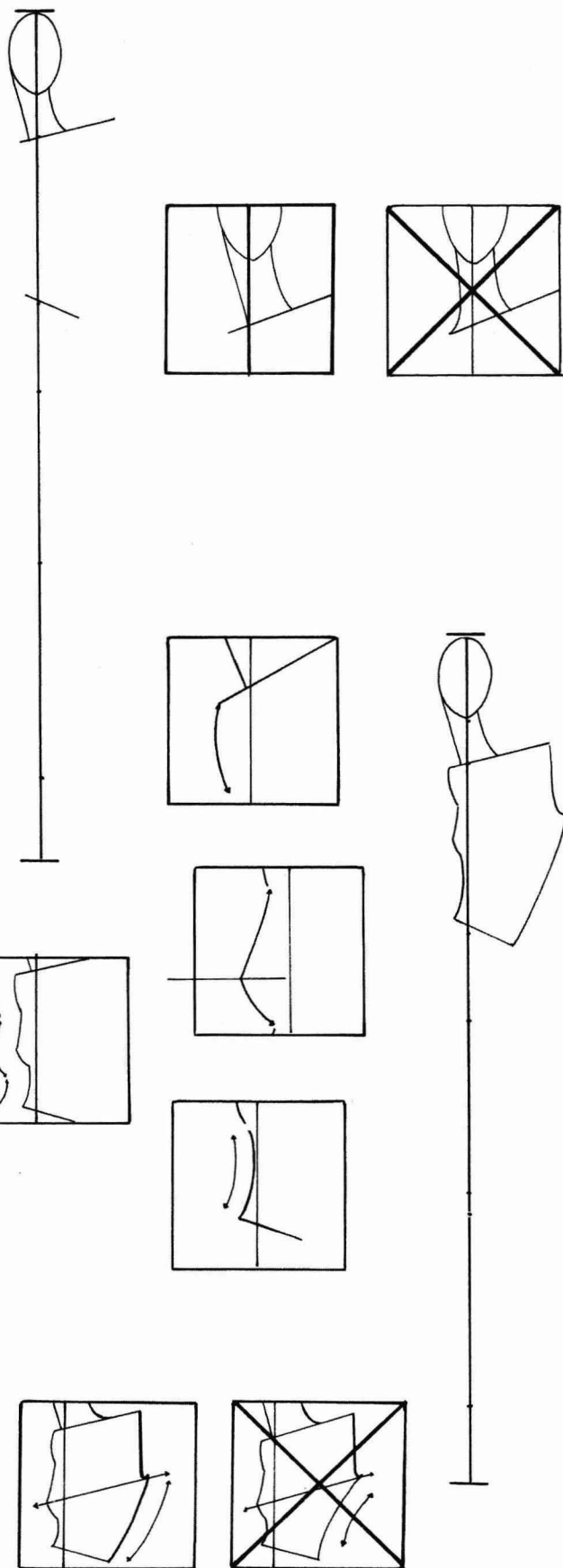


步骤 5：绘制颈部

连接头部和肩部。记住，颈部从头部的两侧往下画。而不是从下往上画（如图所示）。颈部的其中一侧会较长，因为这一侧的肩部是下落的。另一侧会因为肩部抬起而较短。颈部两侧倾斜的角度一致。

步骤 6：连接躯干

上半部分——连接躯干的边缘线，勾勒出上躯的大致轮廓。你必须先掌握三个内容：①上躯干的上方是肩部（如图）；②上躯干的中部是胸部；③上躯干的下方弧线联接的是腹腔。注意：胸高点约在肩线与腰线之间距离一半的位置。

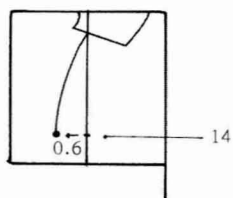


连接躯干

下半部分——连接躯干的下半部分就没有那么复杂。但要记住，任何一条错误的弧线都会将整个效果毁于一旦。从肩线的一端往下画一条直线，直至胸线。胸线倾斜角度、方向与肩线一致。直线尾端略呈“J”形。从这个“J”形的底端往外用弧线画出前腰和一部分的后腰，这是接下来画骨盆部位所需要的。注意，如果你的弧线向人体内侧弯曲，人体就会扭曲变形，你少画了1/3 的人体。

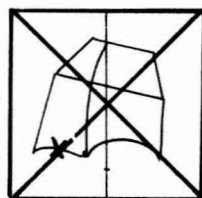
步骤7：绘制骨盆形状

确定人体躯干下半部分的中心线，并以此来画骨盆。具体做法是，找到垂线上相应的骨盆底端的标记点（14cm处）。在这一点的一侧约0.6cm处定出骨盆的宽度。然后，找到腰线和垂线的交点。用一条流畅的圆弧线，连接交点和骨盆宽点，这就是骨盆的中心线（如图所示）。



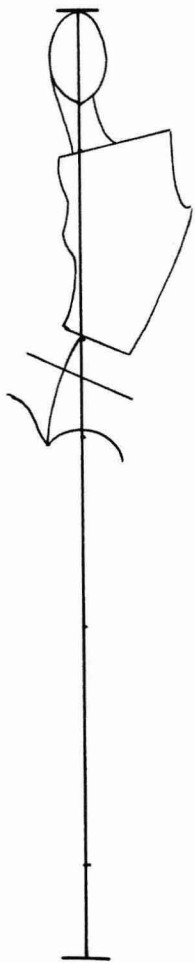
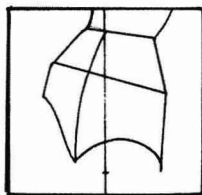
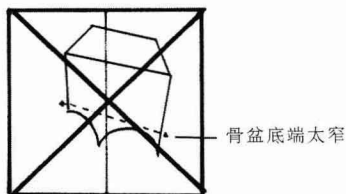
步骤8：连接骨盆线

骨盆底端留出大腿的位置，丰满的半圆形用来画左腿，而位置稍高的略呈“S”形的弧线，则用来画右腿（如图所示）。整个骨盆底线的长度约与肩线长度相等，或略小于肩线长，如果骨盆底线比肩线长，则臀部会显得较大。



步骤 9：绘制臀围线

骨盆上端的腰线（10.2cm 处）到骨盆底线（14cm 处）间距约 1/4 处，绘制一条与腰线倾斜角度相同的臀围线。臀围线比腰线略长，比骨盆底线略短。



步骤 10：连接骨盆形状

现在你可以完成人体躯干的整个下半部分了，也称为骨盆位置。重点强调的是，使用直线画这个部位的连接线，线条越圆，人体看上去就会越胖。直线将使体形看上去瘦一些。

通常使用两条直线来连接骨盆的外形。一条从腰线到臀围线，另一条从臀围线到大转子位置（如图所示）。

