

FASHION-PLATE DRAWING

黃美玲編著 書泉出版社印行



時裝繪圖與設計

7

時 裝 繪 圖 與 設 計

FASHION—PLATE DRAWING

黃 美 玲 編 著

書 泉 出 版 社 印 行

編著者：黃 美 玲
出版者：書 泉 出 版 社
總經銷：五 南 出 版 社
臺北市銅山街1號
電 話：3916542號
郵政劃撥：104682號
印刷廠：建 太 印 刷 廠
中華民國六十七年八月初版

定 價：新台幣 80 元

版 權 所 有・翻 印 必 究

(本書如有缺頁或裝訂錯誤，本社負責換新)

●● 編織技術用書 ●●

- 鉤針編織基本知識·····陳雲英 50元
- 鉤針編織新花 250 款···王淑美 60元
- 棒針編織基本知識·····陳雲英 50元
- 棒針編織新花樣·····王淑美 60元
- 嬰兒毛衫編織·····周曉雲 60元
- 兒童毛衫編織·····周曉雲 70元
- 女裝毛衫編織·····周曉雲 60元
- 男裝毛衫編織·····周曉雲 50元
- 家庭日用品鉤織大全···鍾眉琪 100元

●
書
泉
出
版
社
●



目次

時裝畫——服裝的繪圖	1
服裝裁剪與時裝畫的關係	1
學習繪畫時裝畫必須具備的條件	2
繪畫時裝畫的方法	2
繪畫時裝畫的工具	3
時裝畫與「人體研究」的關係	6
等分法	6
基本等分法	6
繪畫人體的基礎方法	6
頭部的等分畫法	7
人體的比例畫法	10
年齡與等分法的變化關係	12
頭部與服裝的配合繪法	13
手和腿的繪畫法	20
用身形架研究人體位置	25
繪畫模特兒	35
頭的位置	35
肩部和手腕的連接位置	35
胸部的正確位置	35
腰圍至臀部的畫法	35
膝部的位置	36

鞋	36
標準的人物姿勢	36
時裝的素描法	36
時裝的表現法	43
表現時裝輪廓的要點	43
線條的變化	47
局部的表現法	53
細膩的表現法	53
綫紋線條的省略	59
領的繪畫法	59
袖的繪畫法	59
衣袋的繪畫法	67
打褶和領花的表現法	67
圍巾和帽子	70
腰帶和大花襟	71
裝飾品的繪畫法	71
鞋	71
手套	71
帽	74
布質的表現法	79
花款的繪劃法	82
服裝與氣氛的表現法	89
人物姿勢	89
髮型	90
變形法和省略法	98
面部的省略法	98

時裝畫——服裝的繪圖

時裝畫雖然也屬於圖畫，但是它和一般的繪圖却有着顯著的不同，它所表達的目的完全是着重於服裝在人體上所能產生的效果。而繪畫者將自己心目中的服裝表現在紙上，主要是作為傳播和留存之用。

在一般的繪畫中，畫家往往將畫面人物的面部和姿勢作為重點，而服裝在表達上是放在次要的位置，具體的來說，該畫在時裝設計繪圖中，服裝變成了只是輪廓或者朦朧的影子。當然，在上述的情況下，可知道畫家繪畫的意圖是完全沒有考慮到要表現服裝的，因而它並不算是一幅時裝畫。

一幅成功的時裝畫，就是要能夠充分表現出該襲服裝的特色和美感，而人物的姿勢、面部的表情、手的位置等等，均只屬於次要，或是用作陪襯該要表達之服裝而已。

繪畫時裝畫的要點是：把握符合時代（潮流）的輪廓表現法，並迅速將之表現於紙上；一切的繪畫意圖完全着重於表達服裝的特點。

服裝裁剪與時裝畫的關係

時裝畫並不限於畫家或時裝設計家所繪畫，甚至任何喜歡裁剪服裝或對時裝設計有興趣的人，都可以學習繪畫時裝畫，因為時裝畫與裁剪、服裝設計等均有着密切的關係。

繪畫時裝畫既是一種技巧，又是一種生活上的情趣，一個並非立志於時裝設計的人，在設計自己的服裝時，時裝畫可作為該襲服裝的記錄；如果對時裝設計有興趣的人，更應該充分把握繪畫時裝畫的技巧，不然又怎能把新的設計表現出來。

當心目中有了一個新的服裝設計款式，而只能草率地繪畫出一個輪廓，這對時裝設計者來說，是非常不利的，因為草率的繪畫，會使服裝在美的表現上大打折扣。

同樣，每當人們在觀看一件服裝時，往往喜歡作出批評，例如：鬆位過多、衣領太大和裙腳過長等等，但你有沒有想過，把上述的意見繪畫於紙上表達出來，那麼就是自己心目中一款理想的時裝了。

學習繪畫時裝畫必須具備的條件

在學習繪畫時裝設計圖之前，必須先要懂得裁剪的技巧，因為時裝畫和裁剪之間有着不可分割的關係，一個對於裁剪技術完全外行的人，其所設計出來的服裝可能非常美觀動人，但由於不懂得裁剪技術，因而不能充分表達其設計心得；其次不懂得裁剪的人，對於時裝變化的敏銳感覺也較為遲緩。

初學者不要把繪畫時裝畫當作是一種高深的藝術，其實，它只不過是一種簡單而又自然的表達手法，只要有毅力地學習下去，必能獲得成功。

繪畫時裝畫的方法

要在較短的時間內掌握和提高繪畫時裝畫的技術，首先要明白人體的配位法，簡單的說來，人位配位法是繪畫和美化時裝畫的最基本條件；其次是有關時裝畫的生命——服裝的表現法。只要把握上述兩大要點，盡可能多畫，認為不滿意時不要灰心，再接再勵直到滿意為止。

學習時裝繪畫最快捷的方法就是描摹法。即選擇較新的和繪畫技術好的時裝圖或相片作為藍本，用透明的描繪紙覆在畫面描摹。通過這種方法，可從畫家的實例中，把握繪畫時裝圖時最難表現的紋理，雖然這種方法可以很快地提高自己的技巧，但是也有一定的缺點，因為長時期的描繪下去，會失去自己獨特的繪畫風格，同時

無論那一位著名的時裝繪畫家，都有其獨特的癖習，而自己可能在描摹中，不知不覺地習染上他人的缺點，因此，描摹他人作品的方法只能作有限度的採用，即要掌握畫家們的繪畫技巧，更要發揮個人獨特的繪畫風格，使成爲一種新的創作。

繪畫時裝畫的工具

繪畫時裝圖並不需要特殊的工具，只要有三、四枝鉛筆和紙、橡皮、小刀等便可。用作繪畫時適宜採用B硬度的鉛筆；描摹時採用H或2H的硬心鉛筆；素描或繪畫背面時適宜採用2B至4B的軟心鉛筆。

橡皮的質地要選擇柔軟好擦的，紙張可用普通便宜的繪圖紙，這樣既經濟又可多畫幾張。描摹用的紙當然是採用描繪紙。如果是用毛筆繪畫線條，則宜採用筆尖不太粗的（參照圖1），要是用墨水筆繪畫，並無一定的限制，可依自己的喜愛選擇。在使用顏色上可以用廣告彩或水彩，繪彩色用的毛筆準備四、五枝便足夠了。至於墨可以免掉，因爲可以用廣告彩或水彩代替。其它作爲學習的輔助資料是，準備幾本時裝的款式書（書中的款式是用相片的，一般的繪圖是不適宜採用）；當然這類資料書籍越新越好。

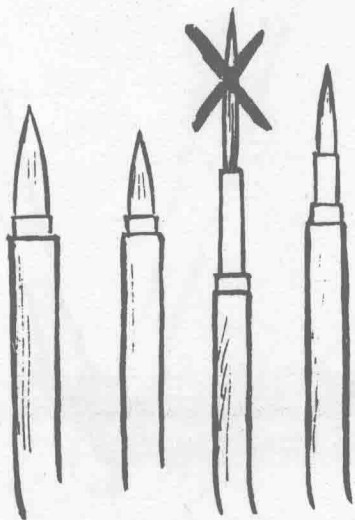


圖1 選用的毛筆不宜太尖



圖 2 A 對相片繪畫時裝圖之一



圖 2 B 對相片繪畫時裝圖之二

時裝畫與「人體研究」的關係

等分法

基本等分法

在實際的繪圖中，最先遇到的問題是關於人體的等分，如果不懂得基礎的人體等分法，一定不可能繪畫出一幅動人的時裝圖。

所謂基礎的人體等分法，當然是指八頭身位分配法（將人體分為八份，頭部為一份，其他部分為七份）。也有人並不依照八頭身位分配法，而是採用八·五頭身位分配法或九頭身位分配法。這幾種等分法的差別均只是依各人的興趣而定。習慣後並無顯著的不同，不過較順眼而又標準的畢竟是八頭身位等分法。在開始學習繪畫的時候，必須依照一般的標準作根據，暫勿使用八·五頭身位或九頭身位來繪畫，因為時裝圖是屬於一種客觀性的作品，不像其它繪圖那樣，有時幾乎完全以自己的愛好為準則。時裝畫的美艷動人，不但要使自己認為滿意，同時要考慮到他人能否同樣接受。

繪畫人體的基礎方法

動人的服裝必須在符合正確比例的人體上表現出來，沒有人體當然不能着手繪畫時裝。符合人體比例的八頭身位等分法其繪畫法是先在畫面繪畫八條等分線，這些線條不單純用來表示出八等份的身位，同時可作為繪畫時裝款式時各線條的基準。例如人體的高度是160cm，依八等分計，那麼每一等份相當於20cm。這樣，上衣的

長度假如在3和4等分線之間，則該上衣的長度離腰位大約是10cm。就好像是記錄音樂時使用五線譜的方法一樣，所不同的是，繪畫時裝圖是運用八等份的「線譜」，其間隔比較記錄音樂的五線譜為寬，大致上是有3cm，一般上用2H的硬心鉛筆，將等分線由一端橫畫至另一端，線條要細但要畫得深和正確，之後便在左右兩端寫上0—8的數目字（圖3），便可以正式開始着手繪畫人體。

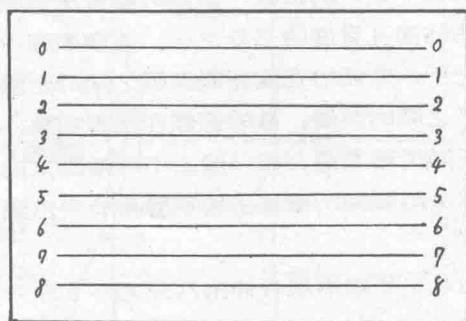


圖 3

頭部的等分畫法

如圖4 A所示，先畫1、2兩線，以表示面孔的長度，然後在1、2兩線之間垂直畫10個長形等分格，用來表示面孔的寬度，再在1、2兩線之中央畫虛線3，是面部的中間平分線。

A、正面

①在長形等分格上，左右各入一格之兩縱線是A、B線，其間再分為a、b、c、d、e、f、g，而A、B兩線間的距離是面孔的寬度，兩線外的一格（即圖中的第1和第10格），分別是兩耳的寬度，在虛線3與A、B線的交差點上，向下畫出下半臉，下頷位置不能畫得太寬，否則就會變成近乎男性的面孔，上半臉必須

畫成較圓，使整個面孔近乎卵狀方為適合。

②在虛線3下繪畫眼睛，眼睛的寬度約佔二等份，也就是說，一隻眼睛佔去面孔寬度的四分之一，兩眼的大小（寬度）和眼與眼之間的距離要相稱，使從正面看去，眼睛與耳朵之間各佔畫面的一半。

在繪畫眼睛時，不能畫得太高，如把眼睛畫到虛線3之上，那麼，所繪畫出來的面孔就會顯得蒼老，使看起來面孔和頭部有互相緊迫的感覺，如用以表現青春少女的眼睛，就不甚適宜了。

③在1和2橫線之間分為六等份，並分別畫出橫線4、5、6、7。橫線4是額部和頭髮的邊端，橫線7是口的位置，額部的繪畫法參照圖中的等分畫法。口的寬度比較眼睛稍大，約佔面孔寬度的三分之一，並參照圖中所示定出H、I兩中線。

④鼻子在虛線3之下，鼻頭的寬度比眼與眼之間的距離為小，鼻柱要稍為狹窄，長度相當於橫線6和7之間的距離，鼻的線條和眼眉相連，繪畫要柔和自然。眼眉的形狀依時代有顯著不同的繪畫法，但一般上不可離眼太高，線條要柔和而淺淡，且不可畫得太長（近年來時裝圖的繪畫法特別著重於突出眼部，而眼眉則幾乎淡而不見）。

⑤耳朵的位置是由A、B線兩端各伸出八分之一（即一長形等分格）的地方，長度與鼻子相同。

⑥頸的粗度約為臉孔寬度的三分之二，而下端逐漸較寬。

B、側面

面部的側影較正面寬闊，寬度則依人而不同，大致上較正面寬闊三分之一。東方人和西方人在上述的比例上又有顯著的差別，因為東方人面部扁平的較多，而西方人則輪廓較深。

繪畫時將正面圖上的1、2、3三條線向右延長，然後再延長4、5、6、7、各線成圖4B，並繪畫A、E兩條縱線，之後在A、E兩縱線的範圍內分三等份繪縱線，定為B、C、D。

①額部與下頷的位置在縱線A內，在虛線3與縱線A的交點處稍彎入，然後向下斜出畫鼻子和口（即鼻子和口均凸出縱線A外）。

②額上的髮邊、鼻的位置、口的位置和正面的繪畫位置相同，即髮邊在橫線4上，口在橫線7上。口的大小佔面孔寬度的八分之一，即在圖中F、G的範圍內；鼻子的側面寬度H、I也和口相同。

③眼睛在橫線3之下，眼角在縱線B的邊端，眼睛寬度B、J和鼻、口相同，即佔頭部的側面寬度的八分之一，在橫線3之上依圖中所示繪畫眼眉，線條必須柔軟自然。

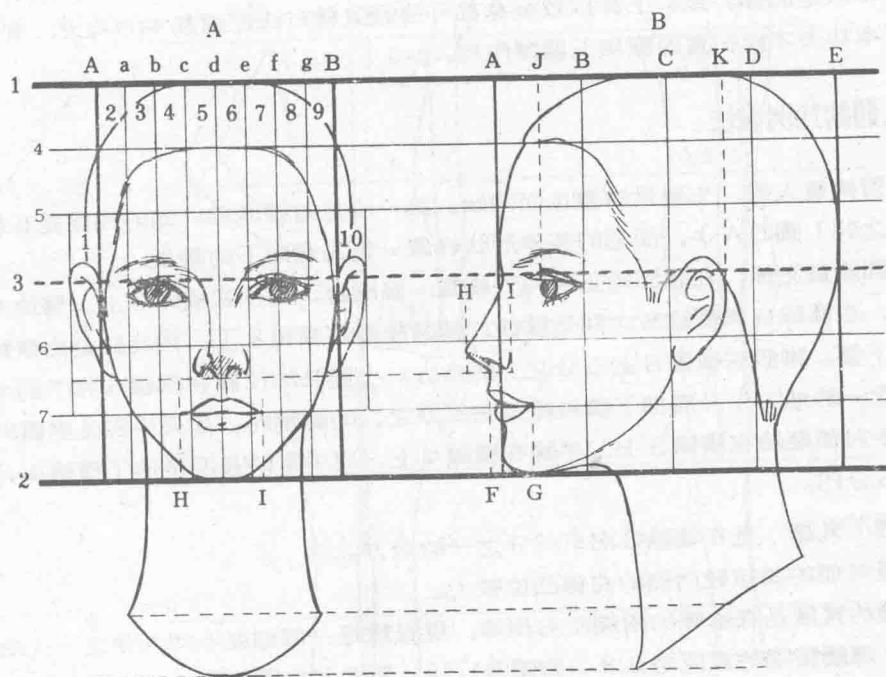


圖4 頭部等分畫法

④耳朵在縱線C的邊端，在虛線3下開始向後繪畫成彎形，長度與鼻子相同，闊度C、K佔面部寬度的六分之一。有一點必須注意的是，耳朵的高度與眼睛相同而耳朵的尖端稍為凸出橫線3。

⑤從耳根畫一條向下傾斜的弧線和下頷相接，這樣就完成了面部的側面繪畫。

⑥後枕繪成橢圓，而髮腳在橫線7之下。

⑦頸的寬度和正面繪畫法相同，當然長度也相同，繪畫時是從前面向後稍為傾斜。這樣便繪畫成頭部的正面和側面，不過還缺少頭髮，當然頭髮會根據各種不同的髮式，可能超出上述繪畫法的範圍之外。

通過上述的頭部繪畫法，大致上明白了面部各器官的等分比例。在最初開始學習繪畫時，依據上述的方法多畫，並透過不斷的練習，就會自然的把握一般的分配法。不單只是面部、頸、上身以致全身都可透過這種方法把握基本的功夫，有了充份的基本功夫才能在實際應用上發揮作用。

人體的比例畫法

學習繪畫人體，先要從繪畫正面開始。第一步是繪畫頭部，頭的位置是在橫線0和1之間（圖5A），面部的基本形狀好像一隻尖端向下的雞蛋。

頭部繪畫完後，在頭部的正中向下繪畫一條縱線，腰部在橫線3上，臀位在橫線4上，在橫線6與橫線5之間是膝位，腳的後跟在橫線8上，因此鞋是由橫線8開始向下畫。腳眼在橫線8上三分之一的地方。小腿肚的位置在橫線6和7的中央（二分之二的地方），肩部下傾斜線是在三分之二的範圍內。如果手部是垂直向下，那麼，手肘便應繪在橫線3上，手腕在橫線4上，而手掌的長度是佔了橫線4、5空間的五分四。

胸部（乳房）是在橫線2向下三分之一的地方。

小腿外側的曲線較內側的曲線凸位較大。

身體的寬度是在垂線的兩端左右相等，現假設每一個刻度（即八分之一）的距離為1，那麼腰圍的寬度是0.8，胸圍是1.15，臀圍和胸圍相同也是1.15，頸粗0.35，手肘的寬度大概是0.25左右，腰圍和胸圍邊端的相連線成a點線，和肩相接的點就是肩位點。

如果繪畫的角色，身體的姿勢有各種不同，但是在長度的等分位置上是不應有太多差別的，例如，手臂彎曲時，手肘的位置始終在橫線3上，而不可能在橫線3下。

其次在練習側面（圖5B）的身位繪畫法時，也應參照A圖，由0的橫線至1的橫線間繪畫頭部，後腦的部份稍為向後凸出。從髮腳和頸相連的部份繪畫一條垂直線和橫線0、8相接，這條垂直線可作為人體姿勢的基準。

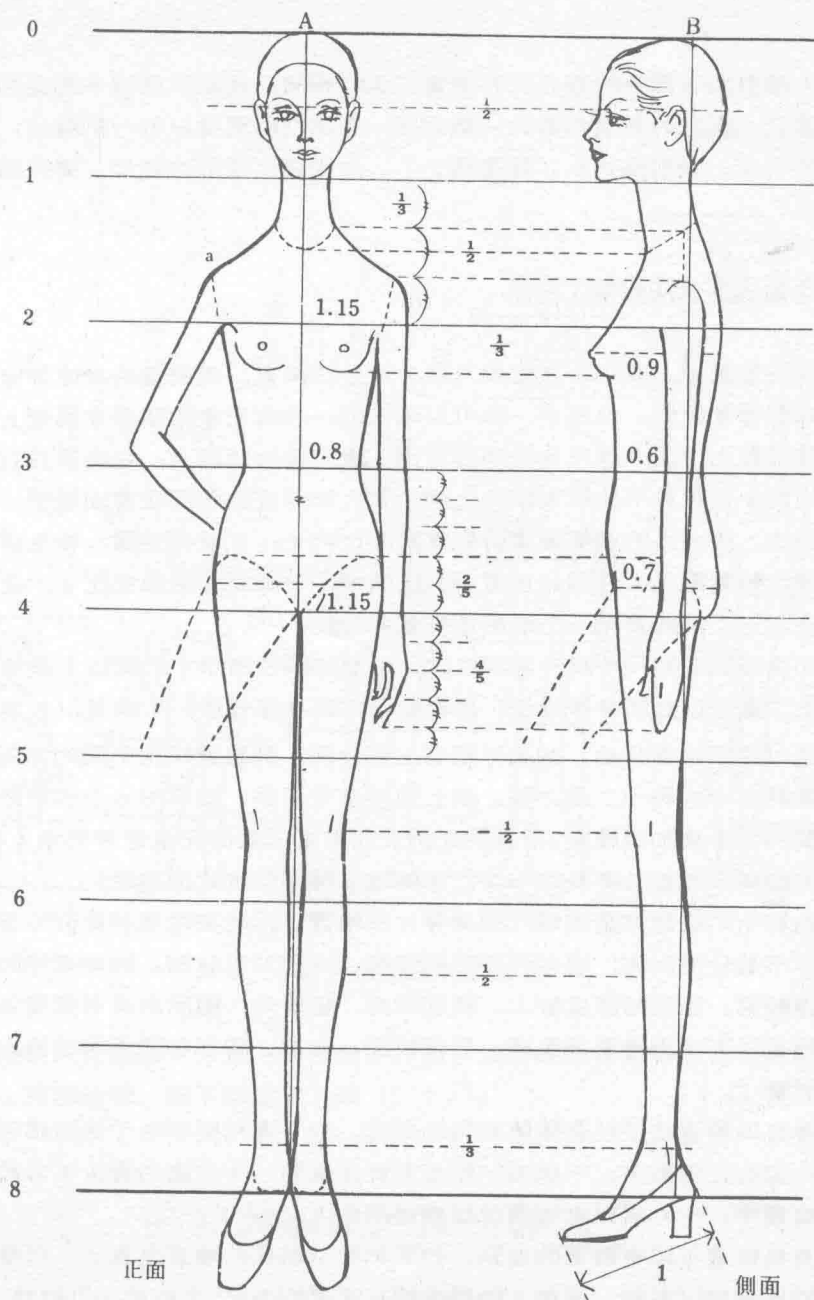


圖 5 人體比例畫法