

# 时装画技法入门

许恩源 编著



东南大学出版社

# 序——编者的话

我任教于服装设计专业，已有近二十个年头了。除教授本科生、研究生外，接触更多的则是其它各种学制的学生，有成教学院、高职院校、业余大学的专科生，也有众多的业余进修生。这些学生美术基础较弱（有的甚至等于零），如我任教的中国纺织大学（现东华大学）每学期都要举办有近200名学员之多的“高级时装设计进修班”（至今已举办25期）。这些班的学生虽有一些服装制作与设计的技能，但对“时装画”（或一般绘画）却一点基础也没有，在上“时装画技法”课时，甚至连一点兴趣也没有。然而，经过短时期（2~3周）连续刻苦的学习，90%的学生都能从零开始，一步一个脚印地学习方法，运用方法，艰难但却又是卓有成效地掌握了一定的时装画技法，均能较好地运用绘画形式艺术地表达自己的创作思想，再现自己的设计意图；学会了运用“时装画”作为服装设计师的表达语言，画出了一幅幅自己做梦也未曾想到的“时装画”作品。不少学生结业后担任了公司、厂家的设计师。除了能熟练地打版、裁剪、制作服装外，平时还能运用绘画形式收集素材，在创作时用于表达构思及设计意图。他们由一般的服装技术工跻身于时装设计师的行列，在工作岗位上发挥了更大更好的作用，成为名副其实的又能裁剪制作又能绘画创作的时装设计师。

我每年还要接触到许许多多准备报考高校服装设计专业的考生。他们由于不明确“时装画”与“人物画”的区别，不能把握住时装画画种的特征。这样，概念不清，方法就不对，虽然不停地画，不停地临摹，画了一张又一张，但收效甚微，走了许多的弯路。这些考生其实都具有一定的绘画水平，只要掌握了正确的方法和学习时装画的要领，必定会在短时期内取得显著的进步，于考试时发挥出理想的效果，许多接受过我辅导的应试考生，都有真切的体会。

上述各种情况的美术爱好者以及各种层面的业余服装设计师，因条件与时间的局限，例如这些人普遍没有美术基础（甚至可以直率地说，他们之中大部分人就是一般的裁剪缝纫工人），学习起步晚，学习时间又短；个别人的文化水平也低，制约影响了对学习理解的程度。凡此种种，困难众多，一定要选择一种突破常规的时装画学习方法，因此，我在教学实践中要求学生：

（1）要有吃苦的学习思想准备，要有超出常规的精神状态去学习，去克服学习中的各种困难。“心诚则灵”，只要有这种精神，总会有进步、有收效的。

（2）既要敢于学习，还要善于学习，要掌握时装画特有的规律与方法，学习效果是用正确得当的方法来获得的。

这就是我编写此书的原始思想。总结自己长期教授这些特殊群体学生的经验和体会，使之浓缩为一种速成效应的时装画学习方法，使众多渴求入门的青年人能速成见效。希望众多的青年人和服装设计业余爱好者在阅读此书后能受益，能立竿见影得到启示和推动，我将感到无比的欣慰。

许恩福

## 作者简介

许恩源，1939年出生，江苏南京市人，1960年毕业于南京师范学院美术系。1960年—1988年任教于无锡轻工业学院工业设计系，是该系创始人之一，并为该系各学科建设作出了重大贡献。1988年调入上海中国纺织大学服装学院艺术设计系任教。40余年来，在教学岗位上辛勤耕耘，严谨治学，硕果累累。著作有《装饰人物技法》、《装饰画表现技法》、《装饰人物艺术》、《装饰设计——花卉图案》、《关于材料拼贴画》、《装饰图案艺术》、《时装画技法研究》等，并有多篇论文发表于多种刊物。

# 目 录

## 序——编者的话

### 一、人体 (1)

1. 以不变应万变 (1)
2. 比例的重要 (4)
3. 人体的结构与动态 (7)

### 二、套衣 (15)

1. 服装与比例 (15)
2. 服装与人体 (17)
3. 服装的特征与美感 (21)
4. 有关画服装的其它问题 (27)

### 三、淡彩 (30)

1. 淡彩的优点 (30)
2. 平涂与渲染 (36)
3. 笔触法的优点与要领 (45)

### 四、其它 (49)

1. 蜡笔、马克笔、彩色铅笔的运用 (49)
2. 绒厚面料的表现 (58)
3. 透明面料的表现 (61)
4. 工艺结构效果图的表现 (65)
5. 夸张效果图的表现 (67)

### 五、作品鉴赏 (70)



# 一、人 体

## 1. 以不变应万变

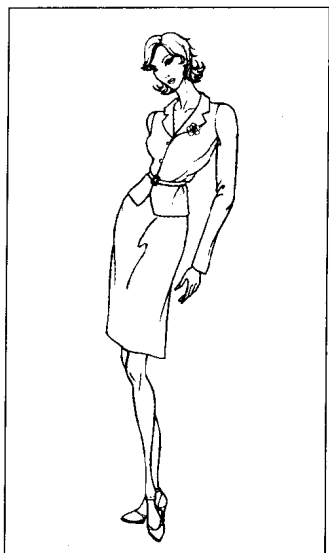
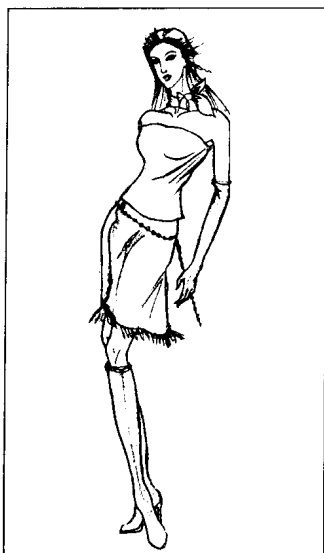
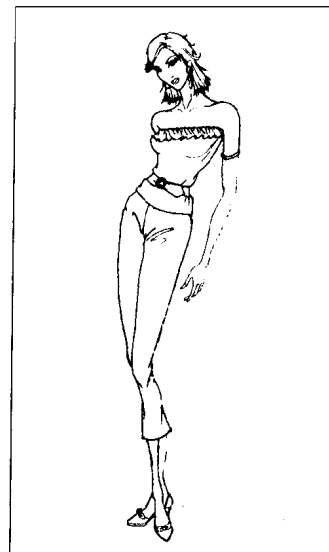
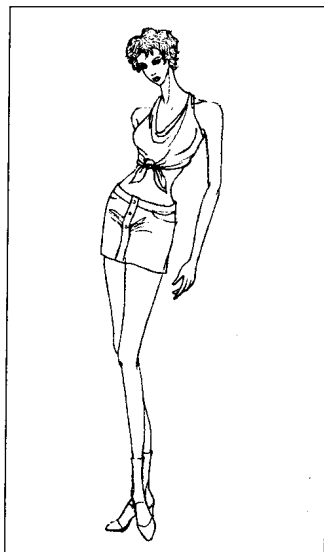
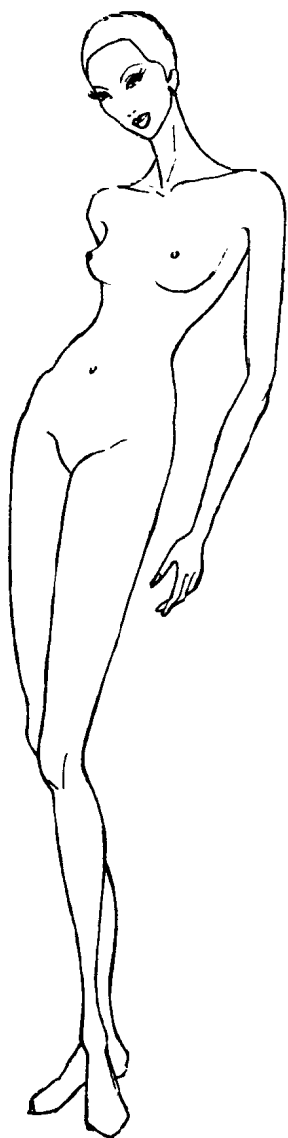
见到许多时装画的初学者以及准备报考服装设计专业的考生，画了许许多多的时装画，他们东临摹一张，西临摹一张，见什么资料，就画什么资料，画得又多又杂乱。而最关键的问题是虽然画了许多，却并没有留下深刻的记忆。尤其是画面人物的结构，由于所画的数量多，几乎是每一幅画面的人物姿态都不同，就出现了“多而滥”的弊病，数量多而质量差，还没有记住，一旦离开了所临摹的资料，就画得更差。目前，几乎所有服装设计院校的考题都是创作设计的形式（即默画）。在这种脱离“资料”的情况下，许多考生就束手无策，画得更差了。由于平时画得太多、太杂、太滥，每张画仅仅是画了一次，而不是有重点地精心刻画——即少而精的画，因此我们在评分阅卷时就发现了许多画面的人体结构不准，动态也僵硬丑陋，大大影响了画面的效果，也影响了成绩。

我们常说：时装画的人体好坏起了“衣架”的作用，只有健美的人体，适当的姿态动作，穿起衣服才好看，才能更好地体现服装新款式的优点，展现出新款式服装无穷的魅力。

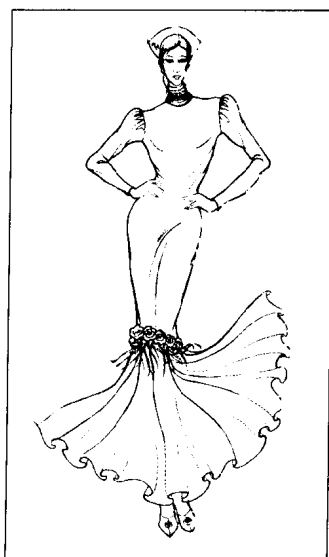
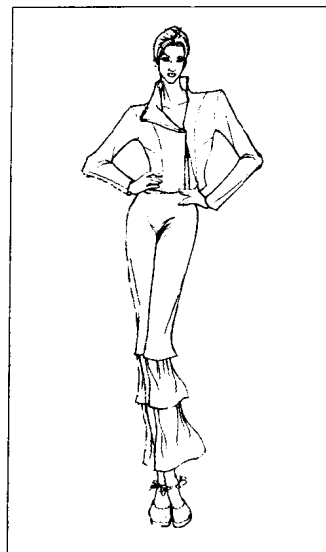
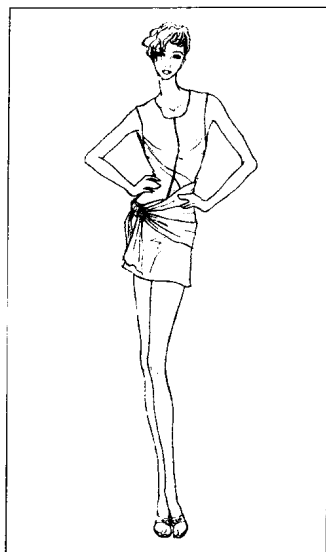
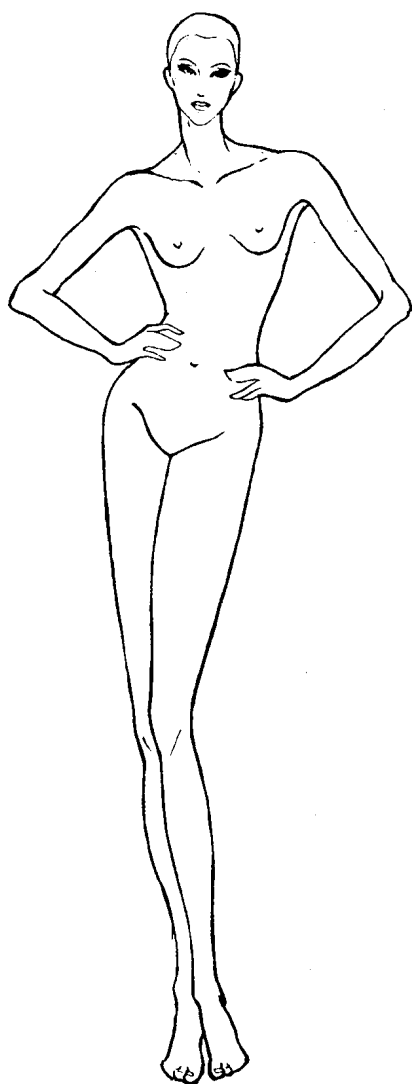
因此，初学者在学习时装画，一开始画人体时，一定要少画精画，一般来说，开始时只要精心画一两个人体就可以了。这里必须重申：少画——不是马虎的滥画而是精画，与其画了很多不正确不理解也记不牢的人体与姿态，还不如仔细地画一两个理解其结构的人体，在理解即“知其然”的基础上反复画、认真画，记得牢，默得出。

这一点对于准备高考的考生来说，尤为重要；不论考试时出什么题目——设计任何款式的服装，考生们都可以把不同的服装套穿在这一二个平时精心默画的人体上，任凭考题服装款式的千变万化，而考生们平时精心准备的人体姿态总是这不变的一二个。这就是“以不变应万变”的备考方法。这样，就可以避免那种盲目地乱画，画得虽多，但不深入，更记不牢，到临考时依然束手无策的弊端。这种方法依然适用于任何一个时装画的初学者。

实践证明，我辅导的所有考生中都是这样练习准备的，也取得了明显的较好的效果。而美术基础薄弱的其他学生（不一定是考生），在入门起步阶段，依然可以用这种方法——可以缩短“战线”，集中精力，加强理解，少画而精画。一定要强调先理解，明白了道理与方法后再画，这一点是极其关键的。在初学阶段，实用阶段，这种方法的效果肯定是好的，初学者不妨试一试（参照图例一）。



廣州一



## 2. 比例的重要

时装画所画的人体，如同我们所见到的时装模特儿一样，都有着匀称优美的身材，尤其要有超出常人的高度。这样，任何款式的服装均可穿出效果，穿出美的魅力。然而，初学者很少意识到真实的人体与时装画中理想的人体之间的区别（这是时装画的一大特征），这种区别就在于人体的比例上。有些初学者所画的人体都太一般化，太生活化，太真实，因此都显得矮而臃肿，因而失去了时装画的特点，时尚性也减弱了。

时装画的人体是一种理想的人体，这种人体的比例是一种夸张的比例。

现实生活中人体的比例，以头长为单位，全身是7.5个头长（中国人），而我们画时装画的人体常夸张为9.5个头长（参照图例二）。

即：第一等份至头部的下巴，第二等份至胸部乳点，第三等份至腰点肚脐，第四等份至耻骨末端（即人体躯干部分的终点我们简称这儿为X点，以下略）。应该指出，人体的高或矮，尽管区别很大，但这四个部分是基本不变的，高个子与矮个子在躯干部分均是按此等份划分的。而所夸张加长的部分是在腿部，正常的人体比例（7.5头长）其腿部只有3个头长（因大腿与小腿长度相等，则大腿1.5头长，小腿也只有1.5头长）。而时装画则常常夸张腿的长度，使大腿小腿各占2.5个头长的长度，最后半个头长度留给了脚。双手下垂，其长度至大腿的 $1/2$ 处，而肩点却在下巴至乳点的 $1/2$ 处（参照图例三）。

仅注意到人体长度的比例还不够，大多数初学者却是在夸张了人体的长度后，却又习惯性地放大了人体的宽度。这样一来，整个人体只是放大了，与正常人的比例又一样了，等于在日常生活中，一个较高的人同时又胖了起来，其体态依然不是我们所理想的。为此，在夸张了人体的长度后，我们一定要严格地控制好人体一些重要部位的宽度，这样，人体才会高而苗条，取得理想的好效果。

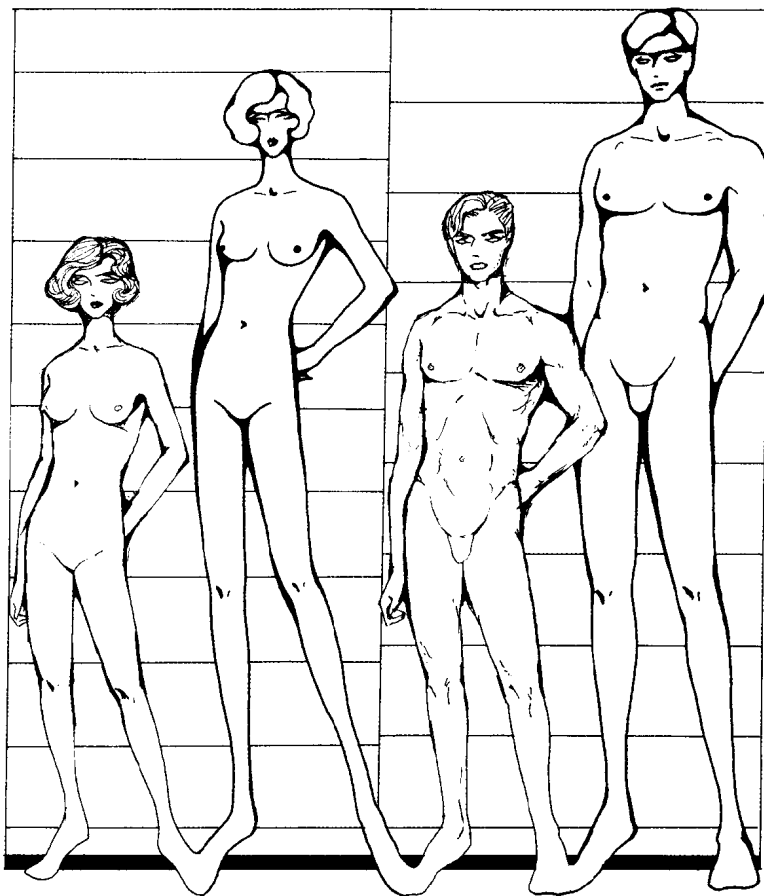
时装画人体的宽度比例为：

脸宽是头长的0.6，肩宽是头长的1.4，腰宽是头长的0.8，臀宽与肩宽相等，也是头长的1.4

另外还要注意二个相互制约的宽度比例，即：

脸宽>颈宽>上臂宽>前臂宽  
腰宽>大腿宽>小腿宽（参照图例四）

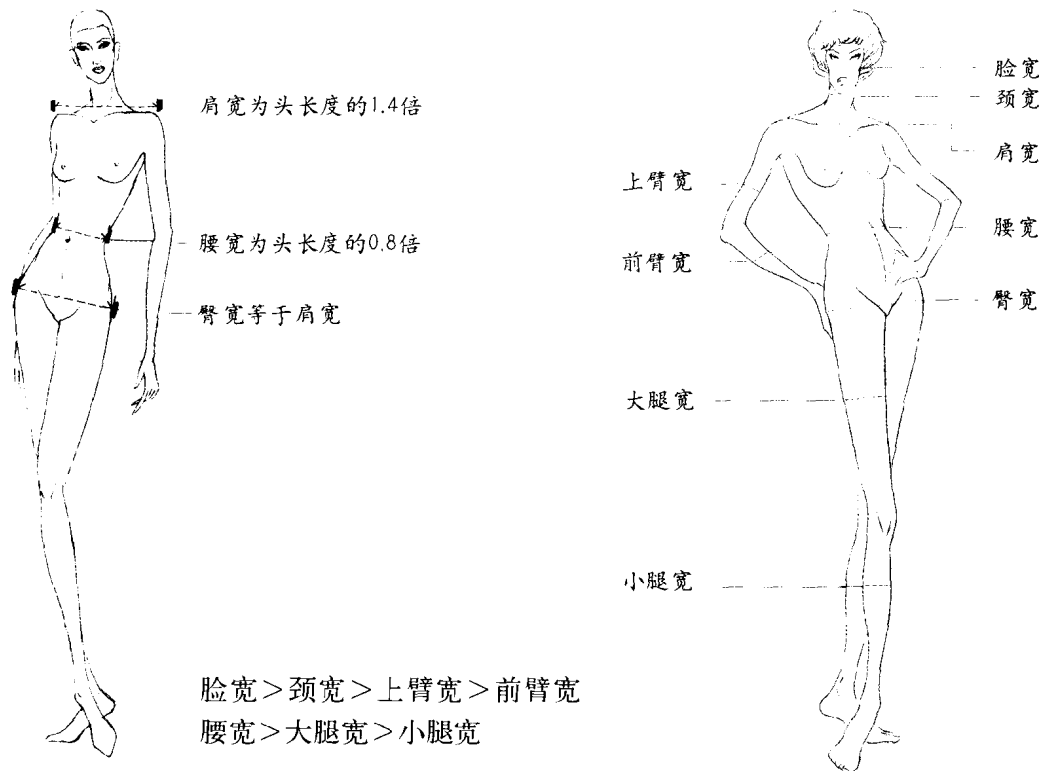
初学者在画人体时，只要记住上述一些简单的比例，严格的按比例画人体，把握控制好纵横的人体关系，则所画人体的高矮胖瘦就不会出现大的差错了。



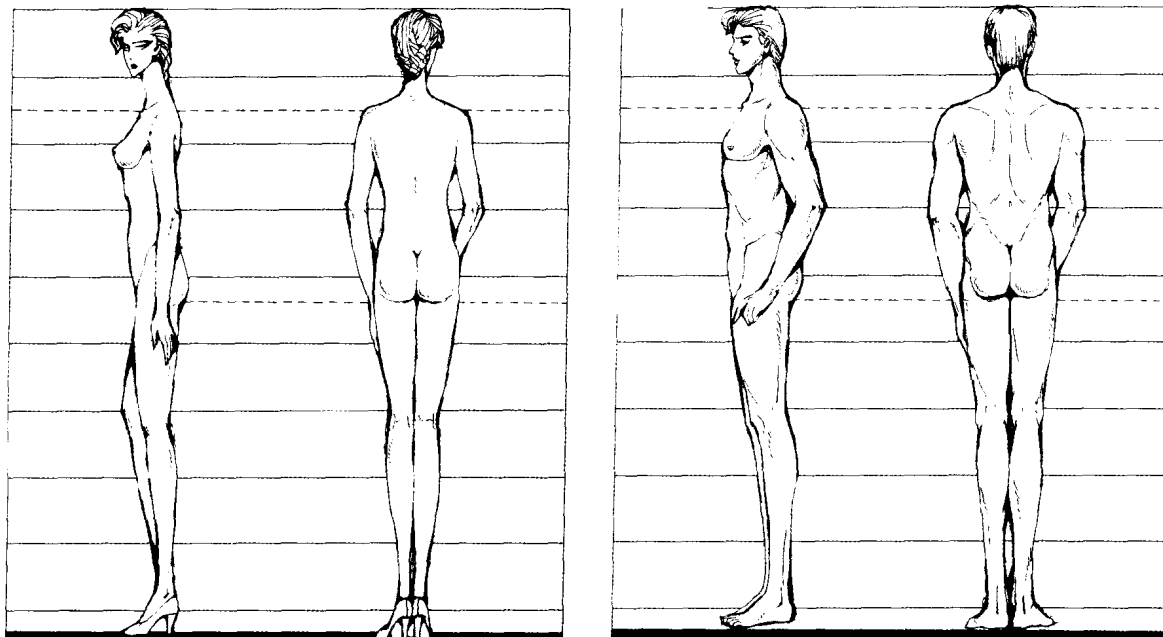
图例二 正常的人体比例与时装画理想的人体比例

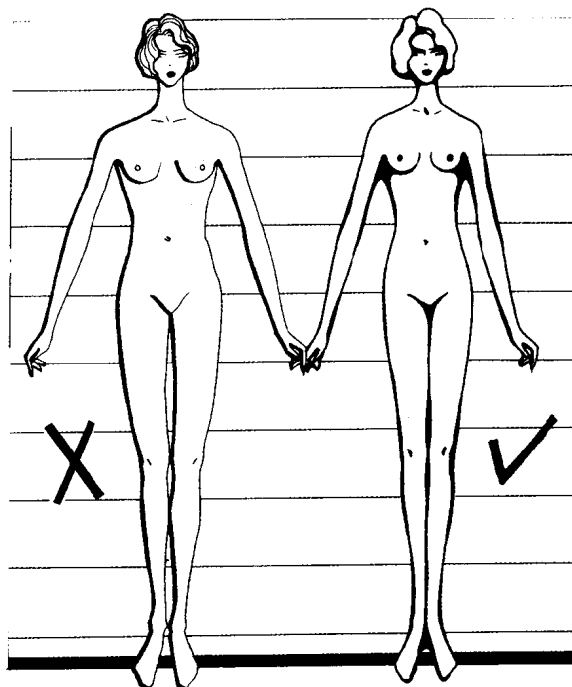
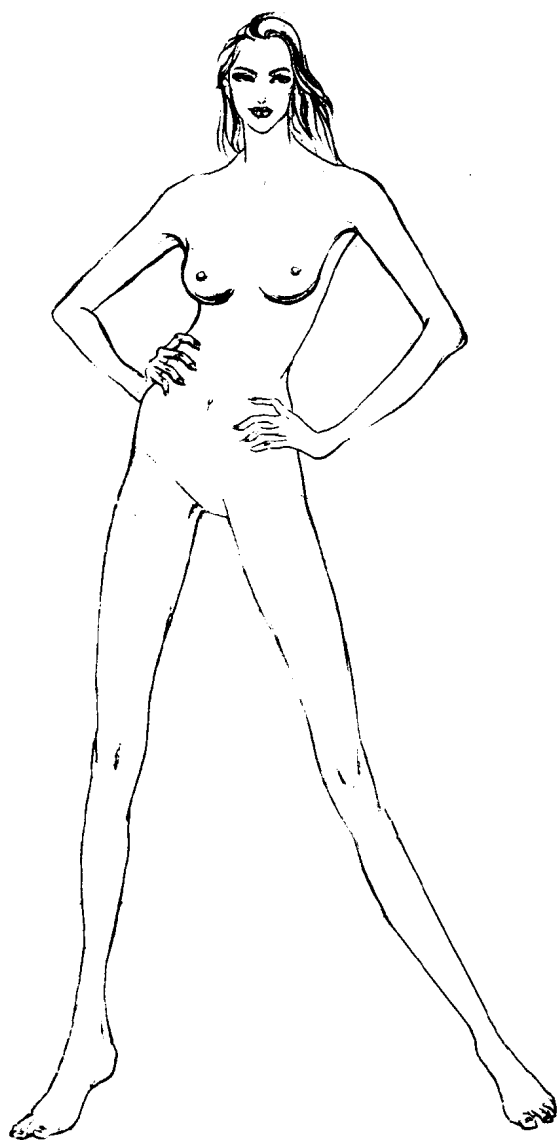


图例四



图例三 男性与女性侧面与背面的人体比例





**图例四**

长度夸张加长后，宽度又习惯性地放宽，体型仍然矮胖，不是时装画理想的人体比例。

### 3. 人体的结构与动态

画人体时除了注重比例的问题外，人物的结构与动态也是非常重要的。结构——就是人体各主要部位之间的生长关系（即肢体之间相互生长连接的由来与来龙去脉）。初学者尤其会忽略这一点。当然，大多数青少年均是以自学为主，不可能详尽地了解这个问题，因此，本书就时装画人体常裸露的一些主要部分，向读者介绍其结构，希望能对大家有所帮助。

如图例五，主要说明了头、颈、肩的相互关系。这个部位在时装画里绝大多数是裸露出现的，因此画得真实、准确、生动、细致是十分重要的。

如图例六，主要说明了上肢手臂的生理结构。时装画里手臂也是常常裸露的（尤其是夏季的服装），把手臂画得准确生动，不仅姿态优美，比例恰当，而且结构解剖关系也很到位，那是最理想的了。

如图例七，又向大家介绍了下肢腿部的生理结构。知道了大腿、膝盖、小腿、踝骨这些主要部位之间的生长关系与生理特征，对于我们画好下肢是会有很大帮助的。

如图例八，又向我们详尽地介绍了头部五官的比例特征及相互间的关系。若要画好人物的面部，其五官的结构特征是一定要熟知牢记的。五官只有在端正，符合比例的前提下，才能进而美化与时尚。

对初学者来说，也不必对解剖知识、人体结构作过于详尽了解（没有必要也不太可能）。只要对上述图例所列举的部份（也是日常人们着衣后常常裸露的部分）作一定的了解也就可以了。许多有成就的画家都说：“千变万变，结构不变”。就是说画人物形象虽然不同的画家有不同的风格，千变万化，然而对人体结构的重视却都是始终不渝的，更何况我们一些学画刚刚起步的人呢。

任何款式的服装，若折叠或悬挂起来（也就是处于静止与平面的状态）是无法尽现其美感与魅力的。服装只有依附于健美的人体、借助于人的穿着与动作才会“活”起来。将二维空间平面的服装改观为三维空间立体的服装，将悬垂静止的服装变为鲜活、运动的服装，或飘逸流畅、或显现出力度与张扬、或贴体或离体，形成了千姿百态的动感，这样，才可以展现出不同服装的不同特点。因而时装画一定要把人体画“动”起来，画“活”起来。否则，服装的效果是“僵死”的，服装的特征是难以表现的。

然而，许多初学者常常把人体姿态画得呆板、僵直，画上的人物几乎个个都是直挺挺地站在那儿，毫无变化，因而身上的服装也自然是呆板单调地套在人身上，死气沉沉，毫无生动可言。所以希望初学者在练习时装画人体时万万不可忽略了对动态的研究与表现。

要表现好人体的动态，把人体画“活”起来，希望能注意以下四点：

（1）一直线：人体有一条无形的中心线（因人体是对称的），当人体产生动作时，其中心线也自然扭动变化起来。动作越大，中心线弯曲扭动的程度也越大。反之，当人体静止时，这条中心线自然成直线状态而垂直于地面。由此可见，我们只要借助于这条中心线（即一直线），即可观察到自己所画的人物是否“动”起来（参照图例九）。

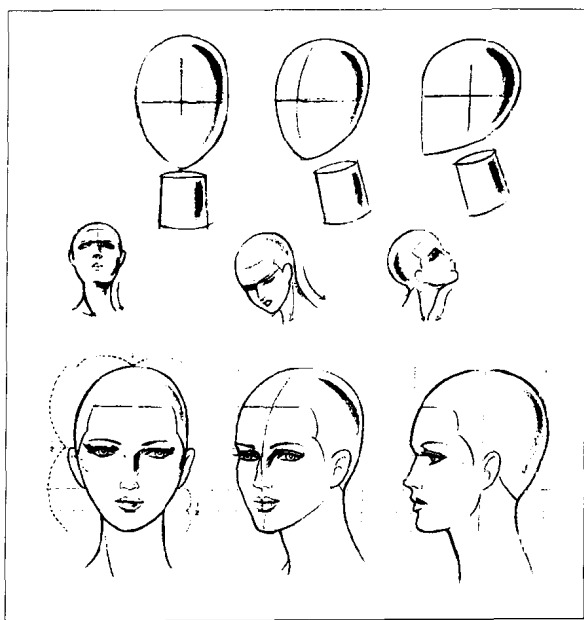
（2）二平线：是指连接二肩点的“肩线”和连接二腰点的“腰线”。当人们静止毫无动作时，这两根线是水平于地面相互平行的。一旦人体活动起来，这两根线就起了变化，或平行一致的倾斜，或倾斜作相交的变化。显而易见，原来水平又相互平行的两根线动了起来——因为人的肩膀活动了，腰也扭动了，人体自然生动活泼起来（参照图例九）。

（3）三肢段：人体的四肢（上肢与下肢）都是由三个部份连接而成（我们简称为“三肢段”）即：上肢——由上臂、前臂、手组合而成。下肢——由大腿、小腿、脚组合而成。有些初学者会将上肢或下肢各自的这三段（三个部分）画成一个方向，一条直线，因而显得僵直生硬。我们

仔细观察人的四肢，这三段无时不刻不在运动变化着，这三段都呈现出明显或微妙的方向变化，如人们常说的“手舞足蹈”那样。人体动作的产生，主要是借助于上肢或下肢的变化与运动。因此，要使人体动起来，千万不可将上肢或下肢的三段（三部份）画成一条直线。初学时装画的人应该要牢牢记着这一点（参照图例十）。

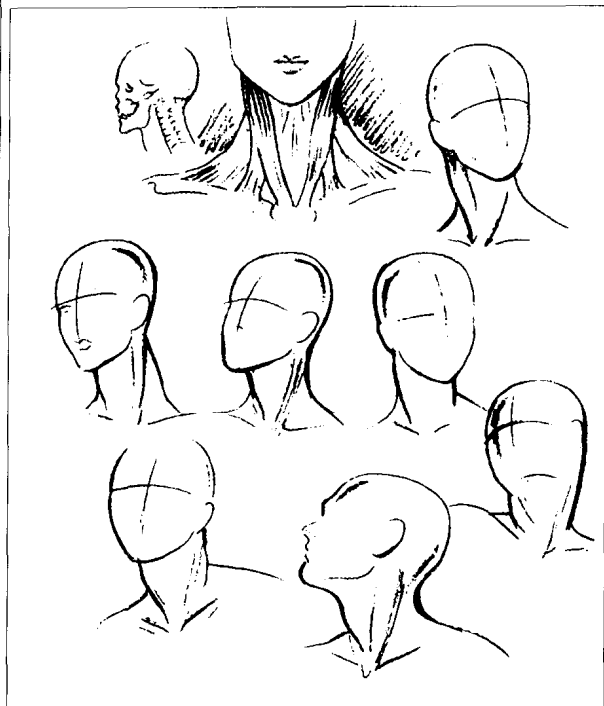
（4）四个点：即两个乳点，一个肚脐（点），另一个是身体躯干部分的末端“X”点。画这四个点的主要目的是为了标志出身体的关键部位以及转折运动的方向。初学者不可忽视了这小小的四个点。如果将乳点对称平均地画在人体中心线的两侧，再将肚脐（点）与X点画在人体的中心线上，其人体必是正面静止的，毫无动态可言。若将这四个点朝一侧画去，则人体就扭转运动了。这四个点位置的变化体现了透视和运动。点虽小，但作用却很大，是画人体时不可忽视的（参照图例十一）。

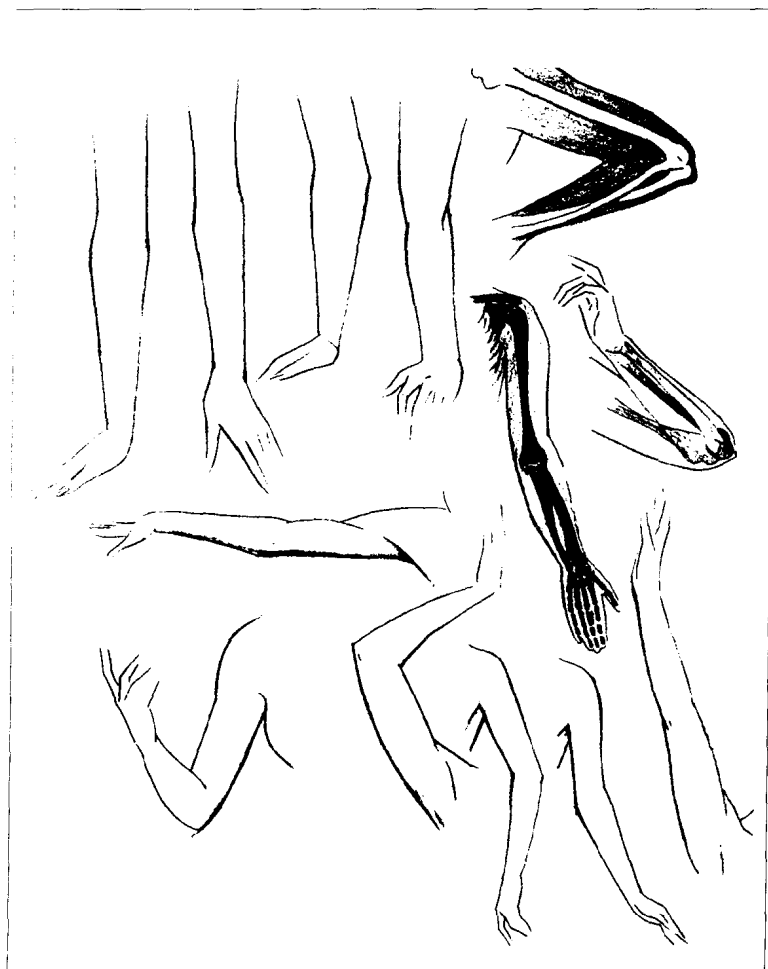
表现人体的动态，还应该注意脸部朝向的变化。头、颈、肩之间的变化，头与脚之间重心的关系（防止人体站不稳，失去重心要跌倒），以及两脚姿态的变化等等，以上这些方面都是十分重要的，也是人体产生动态的关键（参照图例十二）。



图例五

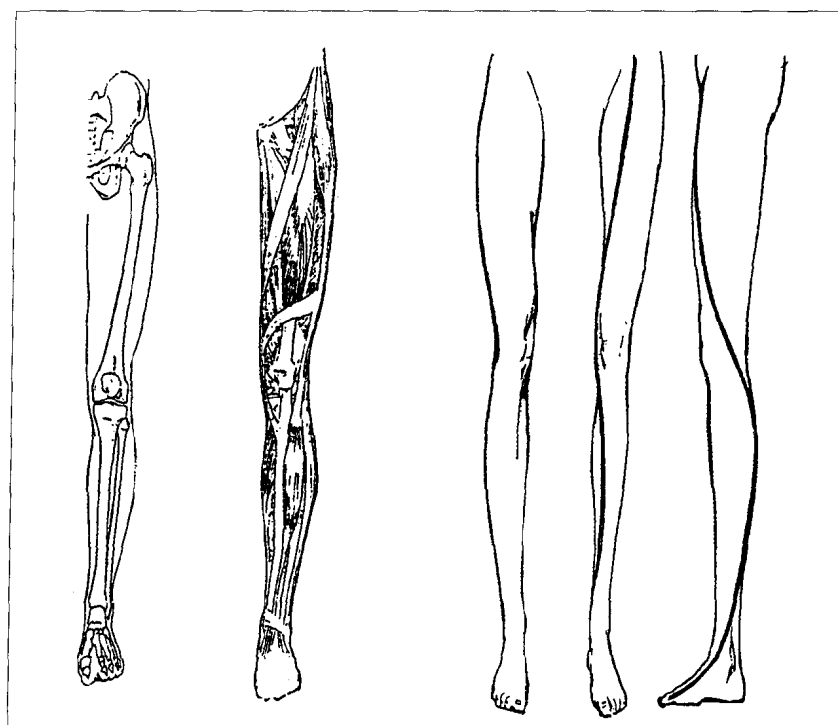
颈部的生理结构变化显著，而头、颈、肩三者的关系更是人体变化生动的关键。





图例六

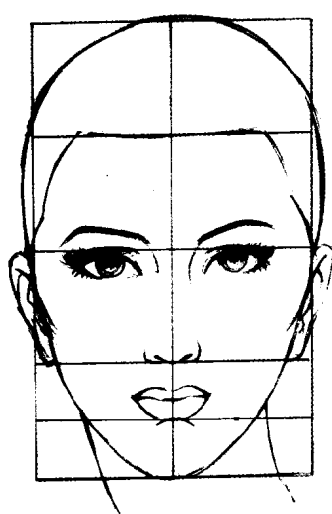
上肢（臂与手）的生理  
结构与动态。



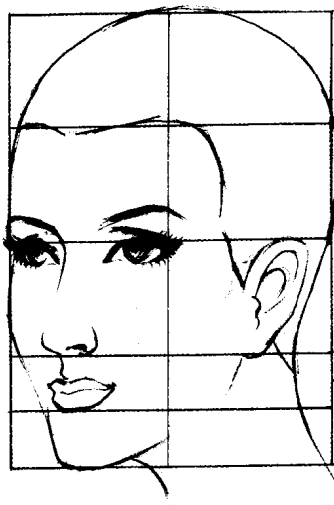
图例七

下肢（腿与脚）  
的生理结构与动态。

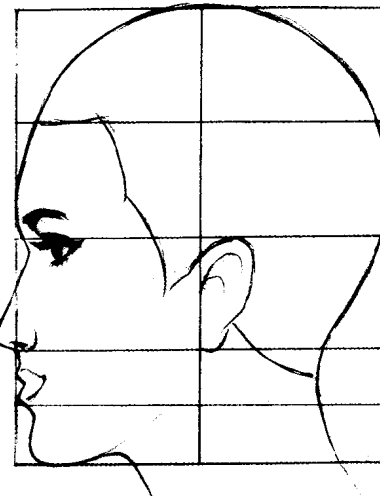
# 时装画人物面部五官的比例与画法



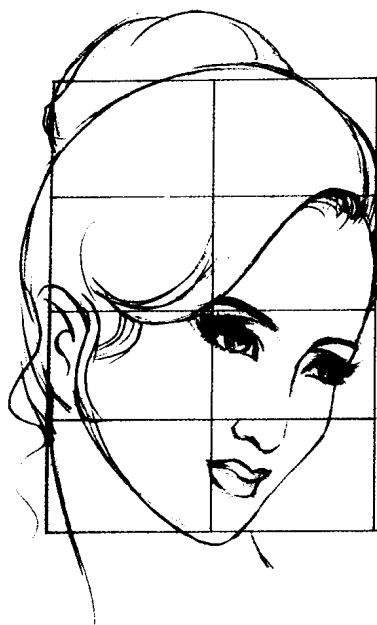
正面：5:3 (长与宽)



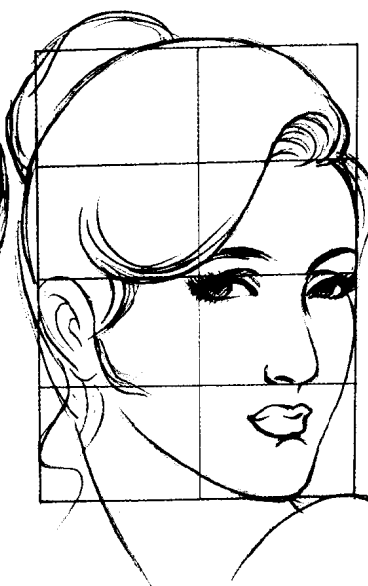
半侧：5:3.5 (长与宽)



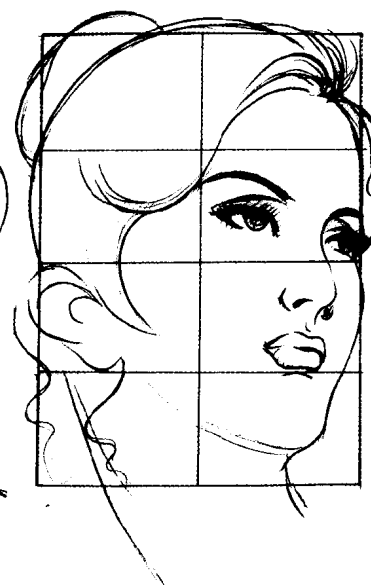
全侧：5:4 (长与宽)



俯视

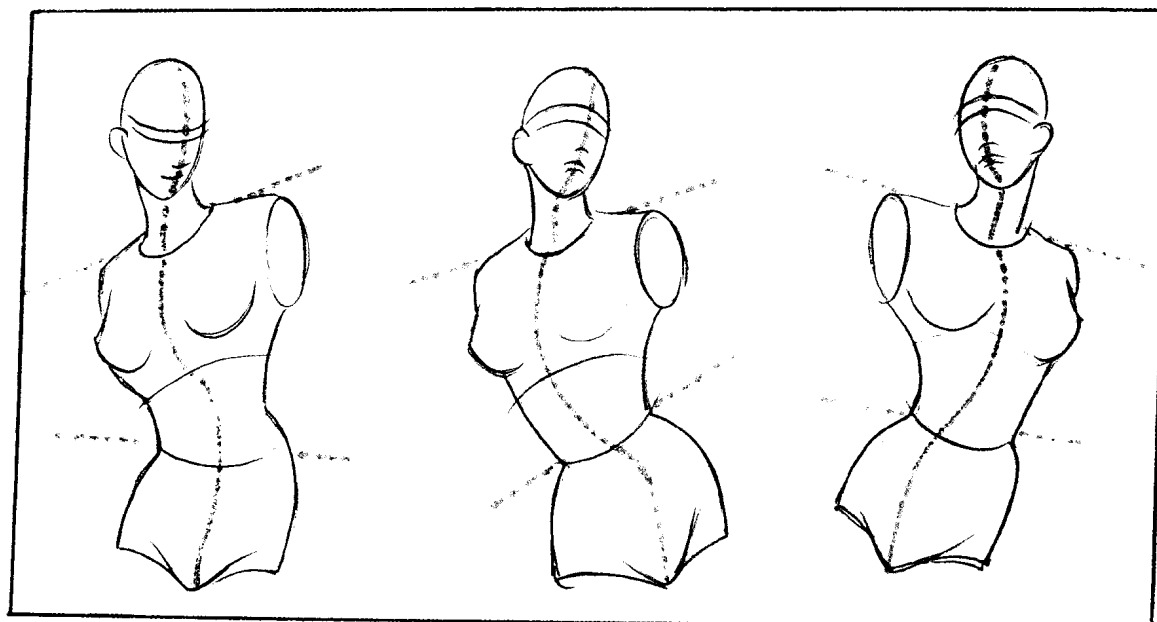


平视

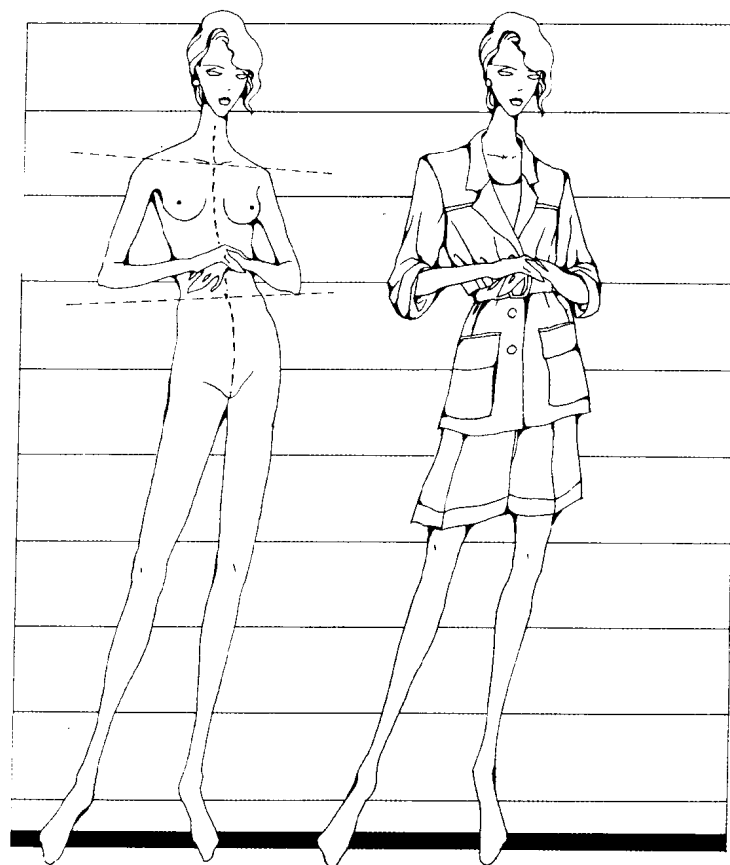
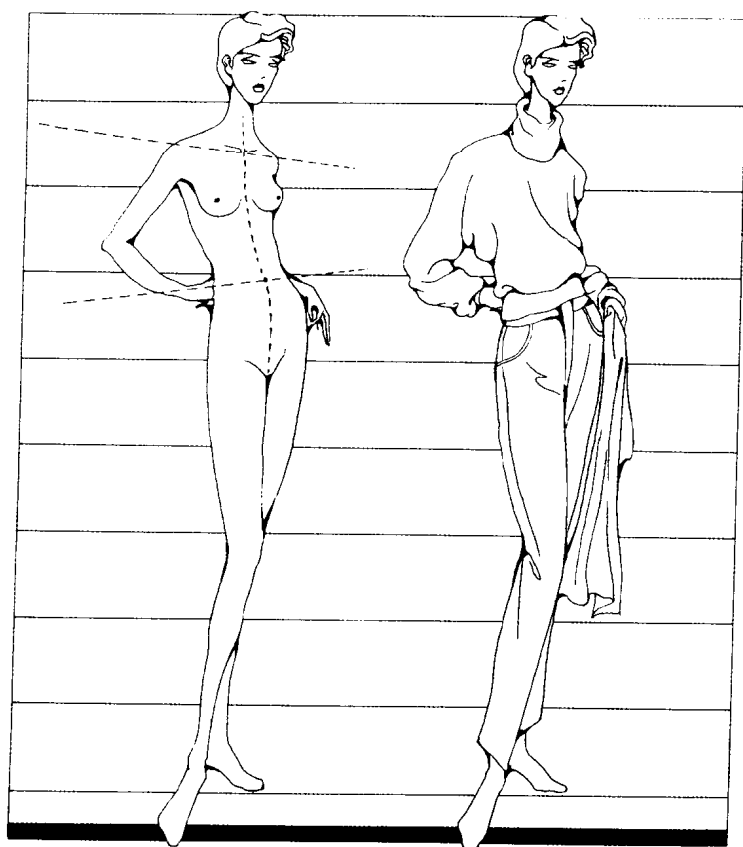


仰视

图例八

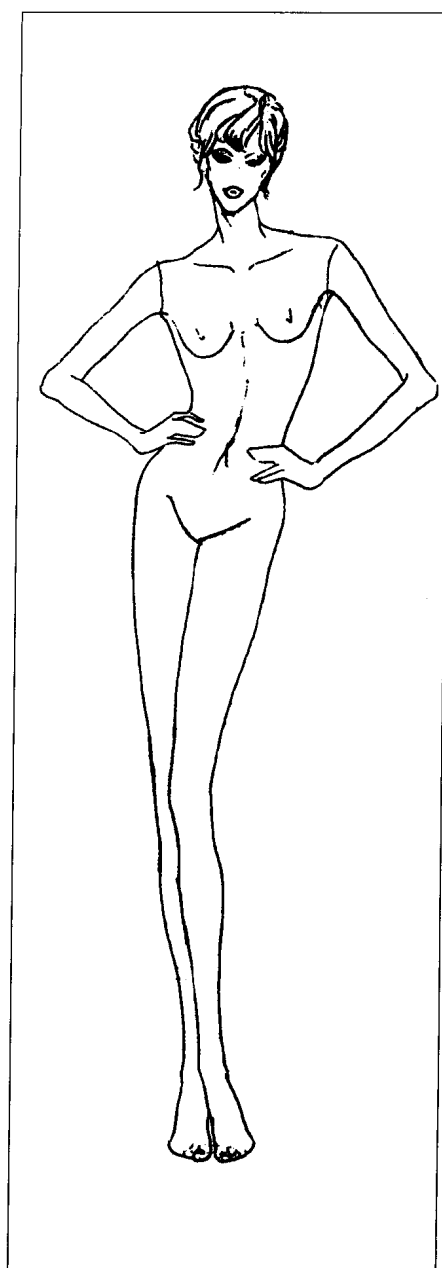
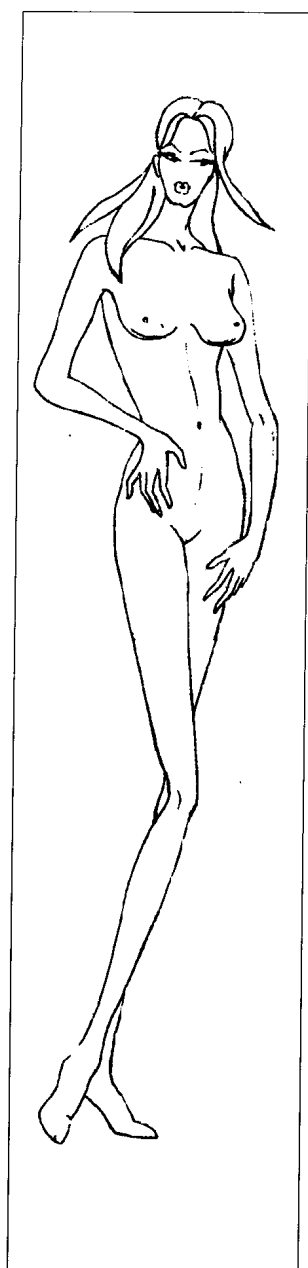
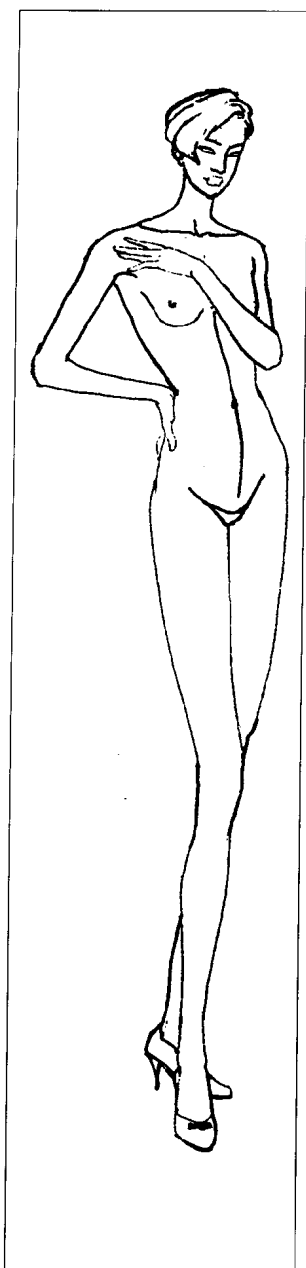


一直线 (人体的中心线) 与二平线 (人体的肩线与腰线) 的生动变化体现了人体千变万化的生动姿态。



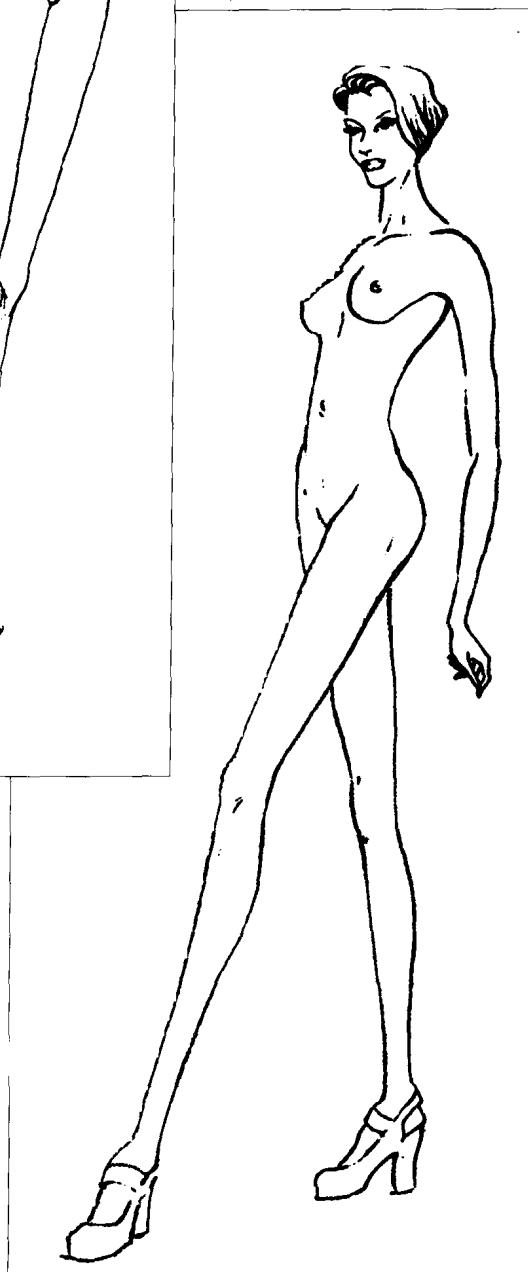
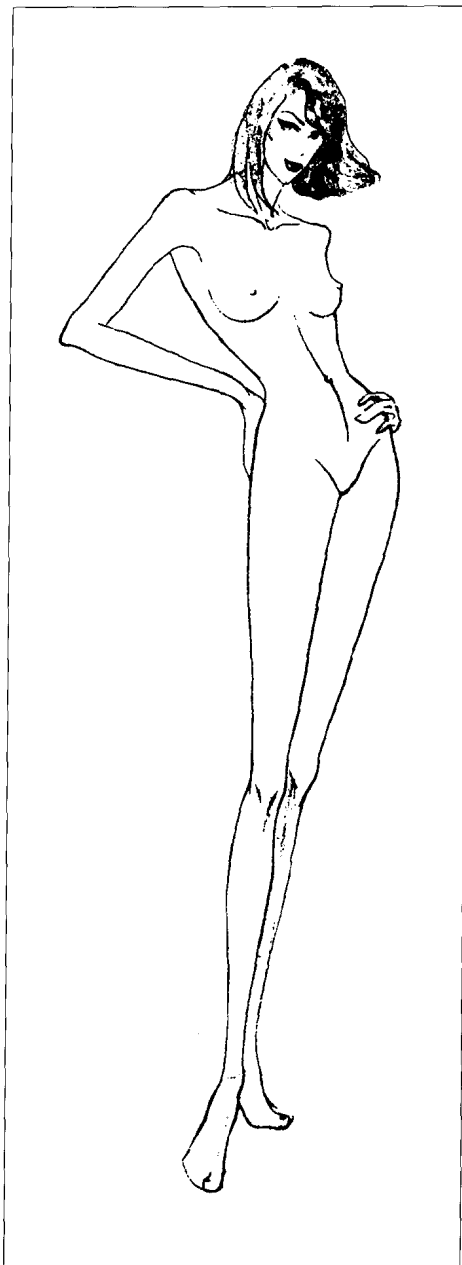
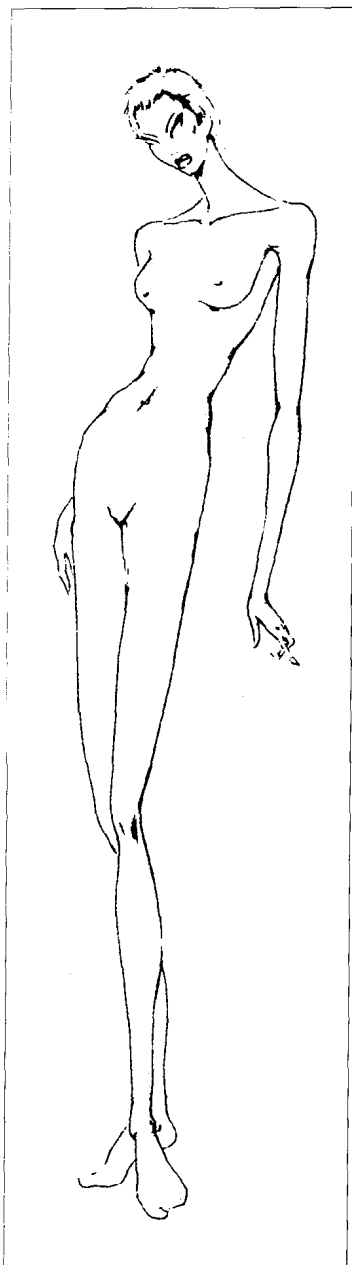
图例九

服装与人体 (一直线、二平线) 的密切关系。



人体姿态的生动变化、取决于上肢与下肢  
生动无尽的姿态变化。





图例十一

四个点（两乳点、肚脐与X点）因人体的转侧，而产生了偏移，表现了近大远小的透视规律。

精确的画出这四个点的位置对套衣及表现服装有着很重要的作用。