

85.8312
CFM

406368

服装设计与 服装绘画

FUZHUANGSHEJIYU
FUZHUANGHUIHUA



河南科学技术出版社



期 表

服装设计与服装绘画

陈富美 张绍箕 张天丽 编

河南科学技术出版社

服装设计与服装绘画

陈富美 张绍箕 张天雨编

责任编辑 马文翰

河南科学技术出版社出版

河南第一新华印刷厂印刷

河南省新华书店发行

787×1092毫米 16开本 9.75印张 191千字

1985年1月第1版 1985年1月第1次印刷

印数: 1—58,400册

统一书号15245·42 定价1.56元

前 言

随着人民日益增长的物质生活和文化生活的需要，人们对于服装的需求标准越来越高。服装不仅是人们生活的必需品，而且是时代感和民族性很强的“艺术品”，因此，造就和培养服装设计人员是人民的需要、时代的需要。本书将为专业服装设计人员和业余服装设计爱好者提供有关服装设计原理、设计构成法则和设计规范等现代服装设计的有关知识。同时为满足服装设计人员对服装绘画技法知识的需求，我们较系统地介绍了时装画的画法、八头体的比例和几种理想的姿势。本书为广大服装设计人员和业余服装设计者进行服装设计与绘画提供了理论依据和服装绘画的技巧与方法。

只要您能认真地按本书所提供的理论和技法进行经常性的练习，相信您的设计会日趋成熟，达到应有的设计要求与成功的设计水平。

编 者

目 录

第一章 时装绘画入门	(1)
一、什么是时装画	(1)
二、时装画的内容及特点	(2)
三、时装画的学习方法	(2)
四、时装画的工具和线条练习	(3)
第二章 人体知识在时装画上的应用	(4)
一、人体画是时装画的基础	(4)
二、人体的骨骼和肌肉	(4)
三、男、女、童体的外形特征··	(14)
四、人体比例	(15)
第三章 理想的人体比例	(17)
一、八头体画法的必要性	(17)
二、八头体的比例画法	(18)
三、理想的几种姿势	(30)
四、动势变化规律	(38)
五、八头体八种理想姿势的画法	(40)
第四章 服装式样的表现	(51)
一、着装的步骤与方法	(51)
二、服装的局部表现	(60)
三、衣褶的画法及省略	(63)
四、衣料质感的表现方法	(64)
五、衣料花纹的处理	(64)
六、发型、鞋、包、帽的表现	(61)
第五章 童体、男体绘画简介	(71)
一、童体绘画	(71)
二、男体绘画	(76)
第六章 服装设计的目的和意义	(78)

第七章 服装设计的原则	(79)
一、服装的实用性	(79)
二、服装美	(80)
三、服装的风俗	(82)
四、服装的流行	(83)
第八章 人体与动作	(86)
一、手的前倾动作及倾斜度	(86)
二、脚的动作与倾斜度	(87)
三、大腿的动作与倾斜度	(87)
第九章 服装的种类及其常识	(88)
一、女装的种类及其常识	(88)
二、女装袖子	(96)
三、女装领子	(98)
第十章 服装的轮廓	(102)
第十一章 服装设计原理	(104)
一、比例	(104)
二、视错的应用	(107)
三、平衡	(110)
四、旋律和强调	(112)
第十二章 服装的色彩	(118)
一、服装色彩的特殊性	(118)
二、色彩的心理作用及其错觉	(119)
三、色彩的调和	(120)
四、配色美的原理	(120)
五、色彩的性格和联想	(122)
第十三章 省道与成功的式样造型	(123)
一、胸省的设置与造型	(123)
二、后肩省的位置及造型	(125)
三、破断线与辅助装饰	(127)
第十四章 现代服装与着装美学	(128)
一、调整体型的着装	(128)
二、脖子略短人的服装	(128)
三、端肩人的服装	(129)
四、溜肩人的服装	(129)

五、胸围太大人的着装	(130)
六、胸围略小(太小)人的着装	(131)
七、腰粗人的着装	(131)
八、腰细人的着装	(131)
九、腹部突出人的着装	(132)
十、臀围太大人的着装	(132)
十一、臀部靠下人的着装	(133)
十二、臀部扁平人的着装	(133)
十三、上腿太粗人的着装	(133)
十四、腿肚太粗人的着装	(133)
十五、短腿体型人的着装	(134)
十六、身高体胖人的着装	(134)
十七、身高而体瘦人的着装	(134)
十八、矮胖体的着装	(135)
十九、矮瘦人的着装	(136)
第十五章 服装史和现代时装	(137)
一、近代服装(西欧)的特征	(137)
二、现代服装	(138)
三、现代女装的特征	(138)
四、现代女装造型的种类	(138)
五、欧洲服装的变迁	(139)
六、世界时装流行的变迁	(146)

第一章 时装绘画入门

时装绘画,在一些国家里早已成为一种独立的绘画形式了。但在我国作为一门学科,则是较近时期才兴起的。所以对于时装绘画这种提法有些人还比较陌生。服装设计者和爱好者们,你们一定想较为系统地学习时装绘画的理论和技法吧!在本书前五章里我们将重点给以介绍。本章里我们准备谈一下什么是时装画,时装画包括哪些内容,有什么特点,以及时装画的学习方法等基础性问题。

一、什么是时装画

时装绘画,简称时装画。也就是我们设计中经常说的服装效果图、服装人体画等。这种设计图能正确体现服装在人体上穿着后的效果,因此,它愈来愈被人们所利用。随着服装工业的发展,时装绘画在我国已经成为一种独立的绘画形式了。

如果给时装画下一个定义的话,时装画就是服装款式的记录。这种记录不但要表现出服装式样、裁剪缝制结构、原料质地,还要表现出服装的风格及其气氛等。

时装画是通过绘画艺术形式来表现服装的,但它和一般绘画又有着显著的不同。时装画着重表现服装形象美,着重于服装在人体上所产生的效果。而人物的发型、头饰及手、脚的动作等都是为了衬托服装的。其动势是为了加强对服装设计要点的印象,一幅成功的时装画就是要准确、完整、详尽地表现出服装的特色和美感。

从事服装设计工作必须熟练地掌握时装画,因为时装画是表现服装设计意图的重要手段。如果没有时装画这个画面形式来体现服装,那么服装设计师的意念也就无从表达。当然,不懂得裁剪,也不能充分地表达服装设计意图;不懂得服装裁剪,对于服装款式的流行与变化也必然缺乏敏感,这些对于服装设计人员来讲都是十分不利的。

随着我国人民物质文化水平的不断提高和我国服装工业的发展,服装绘画愈来愈多地被广泛应用了。特别在专业服装设计和舞台美术服装设计中,都需要用服装画这种形式来表现、来交流经验,研究式样,最后选样定产,投入制作。在国内外服装市场成交过程中,也常常采用这种形式。这种方法既简明又省工,是一种很有前途的绘画形式。

二、时装画的内容及特点

（一）服装画包括哪些内容

服装画主要是服装设计的绘画，或在服装书刊上用以说明服装制作过程的图解。在国外，用于服装展览和服装表演的海报都属于服装画。但因使用不同，具体要求也不相同。

（二）服装画的特点

1. 将千变万化的人体姿势概括为理想的几种姿势来表现服装，甚至要想到哪类服装必须用哪类姿势来表现才算完美。服装画要有特定的姿势。

2. 为了表现服装的优美，服装画的人物多采用夸张手法。如夸张颈部的长度就是为了更好地表现领形。因为只有理想的人体才能表现出理想的服装。

3. 服装画的发型、鞋、包、帽以及装饰物都是非常重要的，是总体美感的一部分。

4. 要准确、完美地表达服装设计构思和效果，要达到凭借服装画就能准确地画出服装裁剪图来。

5. 服装画的衣纹不应写实，而应该简练。

三、时装画的学习方法

怎样才能画好时装画，而且进步较快呢？这就需要有一个较好的学习方法：

首先要懂得人体比例，人体比例掌握的好坏是画好时装画的基本条件。其次要学好时装画的表现技巧，因为这是时装画的生命。下面就时装画的学习方法稍加说明。

（一）牢固地掌握时装画的基础

时装画的基础即人体画，必须多画，要反复认识、反复练习，直至满意为止。

（二）选择较好的人物动势和绘画技巧

以较新、较好的时装画为蓝本，进行临摹。通过临摹认识规律、掌握规律，最后达到凭记忆就能准确地画出人体和人体动势来。在记忆、技巧达到熟练时，每张人体画的作画时间应缩短到10至15分钟。

临摹的目的是师别人归纳、提炼的表现方法和对不同风格的不同处理手法；默写是为了锻炼对于对象的理解和记忆的能力。在临摹和默写的同时，还要进行写生对照，以便从人体解剖知识的角度反复认识人体。因为只有在深入理解人体结构和身体的特征时，线条才具有高度的表现力。

四、时装画的工具和线条练习

（一）铅笔

有三四支普通的绘图铅笔就行，画时装画宜用3H、2H、H和2B铅笔。因为这样既有描绘细微部位时的稍硬一些的H型铅笔，又有柔软润滑并能画出浓淡色调的B型铅笔。

（二）橡皮

要选用质地柔软、洁白、易擦的为好。

（三）颜色

要准备各色水粉颜色或水彩颜色。

（四）画笔

可用中国画笔代用。准备三四支即可。白云笔二支、叶筋笔一支、小红毛一支。

（五）画纸

铅笔画稿可选用普通便宜的画纸，既经济又可多画，如画色彩画最好选用水彩画纸。

（六）色卡

最好使用服装衣料色卡（包括布料、毛料等），以便绘画时参考和借鉴。色卡也可自制。

（七）尺子

绘画时，原则上不应使用，但因初学，暂可作画线、画格使用。

第二章 人体知识在时装上的应用

一、人体画是时装画的基础

随着人们生活的提高和服装工业的发展，人们对服装可体的准确性、艺术性要求越来越高。作为表达服装设计意图的时装画，就是要准确地表现时装的形象美、适体美。因此，学习人体结构、比例及外形基本特征的知识，以此来全面了解人体结构的长宽比例、面积和体积，使时装画与人体的关系在内在联系上升华一步，具有十分重要的意义。从这个意义上来讲，人体画是时装画的基础。没有准确的人体知识就不能画好着衣的和遮掩的人体。人体知识的掌握不仅对服装的量裁做具有重要作用，而且它对掌握时装画的要领有着十分重要的意义。如颈窝是表现领口的起点；肩骨端点是各种袖子的测量起点，也是服装画着装的要点；颈侧脖根处是测量衣长的依据；前后腋窝处是描绘服装前宽、后宽的依据；肩骨端处、肘关节、腕关节则是设计各种袖子式样的根据；腰节位在设计各种服装上都起着重要作用；膝关节位则是大衣类、裙类、中短裤类服装设计的依据点；脚的外踝点是设计裤长和各类拖地式服装的依据；后身的第七颈椎往往是设计背长的起点；肩胛骨的突出程度常常决定后片的形状、西装后衣身两片的拼接造型和衬衣、各类风衣、茄克肩复势下加活褶的式样；后腰节位直接影响青年装、猎装等贴腰带和腰下开叉等等。

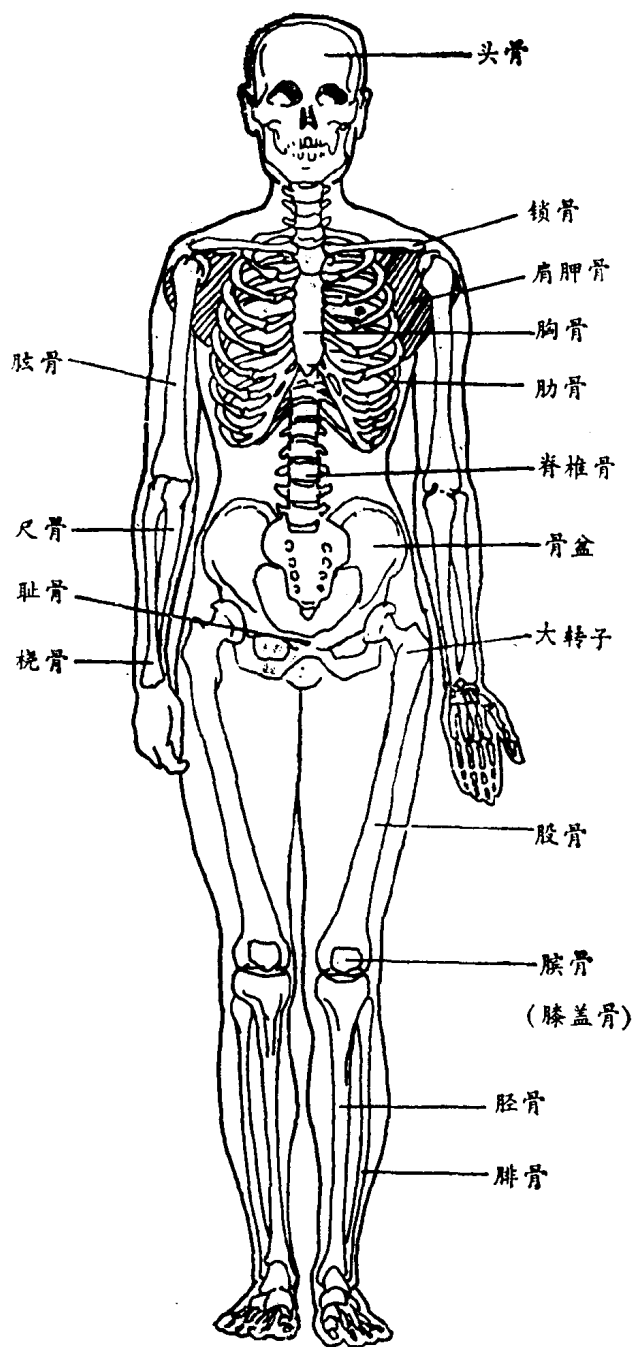
综上所述，可见只有了解人体的骨骼、肌肉结构、形态的基本知识和服装的关系，才能画好时装画。可以说，人体画是时装画的基础。

二、人体的骨骼和肌肉

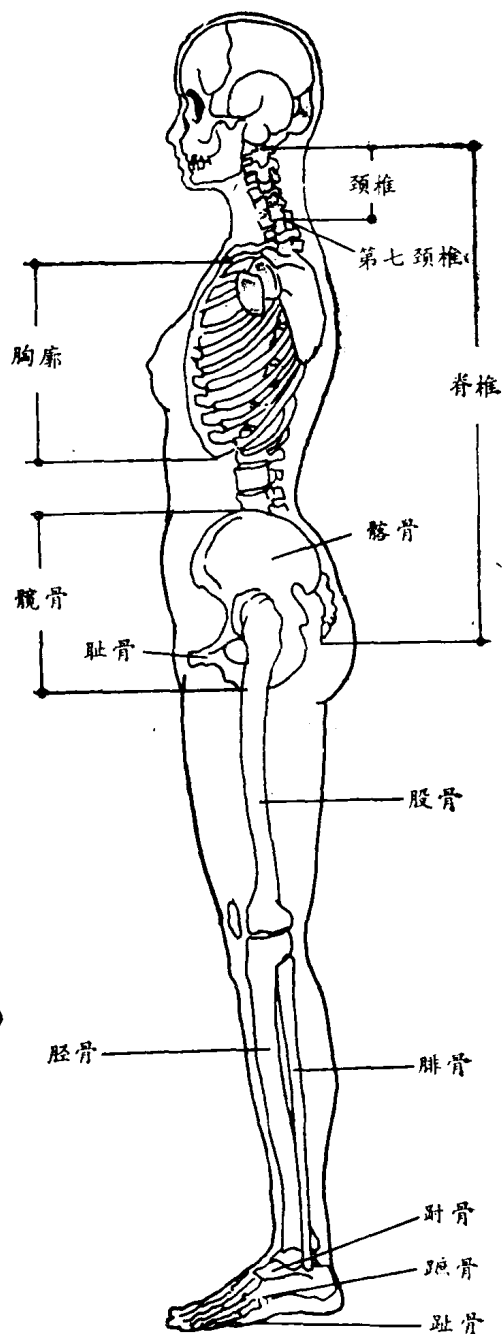
（一）人体的四大组成部分

1. 头部：脑颅和面颅。
2. 躯干部：颈部、胸部和腹部。
3. 上部：肩部、上臂、肘部、前臂、腕部、手部。
4. 下部：髋部、大腿、膝部、小腿、踝部和足。

（二）人体主要骨骼的部位系统



图一 全身骨骼图正面



图二 全身骨骼图侧面

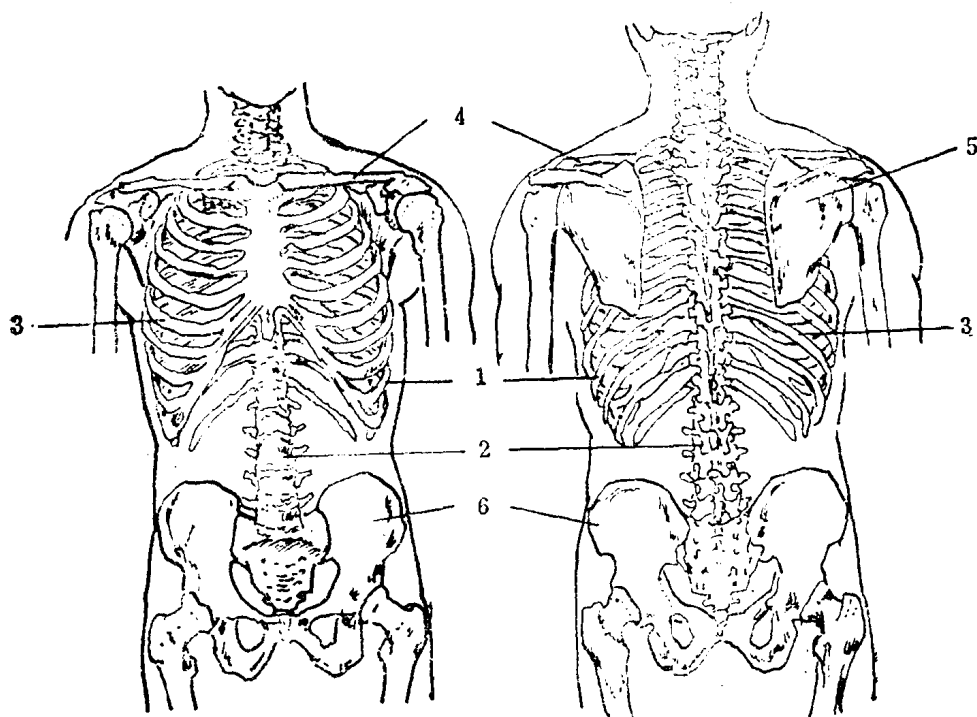
1. 头部 { 脑颅——额骨、顶骨、枕骨、颞骨。
面颅——上颌骨、鼻骨、颧骨、下颌骨。
2. 躯干部 { 脊柱——颈椎、胸椎、腰椎、骶椎、尾椎。
胸廓——胸骨、肋骨。

- 肩部——锁骨、肩胛骨。
3. 上肢部 { 臂部——肱骨、尺骨、桡骨。
手部——腕骨、掌骨、指骨。
4. 下肢部 { 髋部——髌骨、恥骨、坐骨（在青年时期连成一骨成为髌骨。左右各一
髌骨与骶骨、尾骨固定结合构成骨盆）。
腿部——股骨、髌骨、胫骨、腓骨。
足部——跗骨、蹠骨、趾骨。

人体是以中轴（中央线）为准呈对称形的，即前方自颈窝至恥骨，后方为脊柱（图一、图二）。

（三）人体骨骼与外形

人体的骨骼是由不同形状的二百零六块骨骼组成的。各骨之间由韧带或软骨相互连接，构成了人体支架。骨骼对外形影响非常明显，肌肉越少的地方，骨骼迹象越明显和突出。只有极少部分的骨骼被厚实的肌肉覆盖着。即使在肌肉的深处，它的特点也直接影响着身体的外形。



图三 躯干部骨骼图

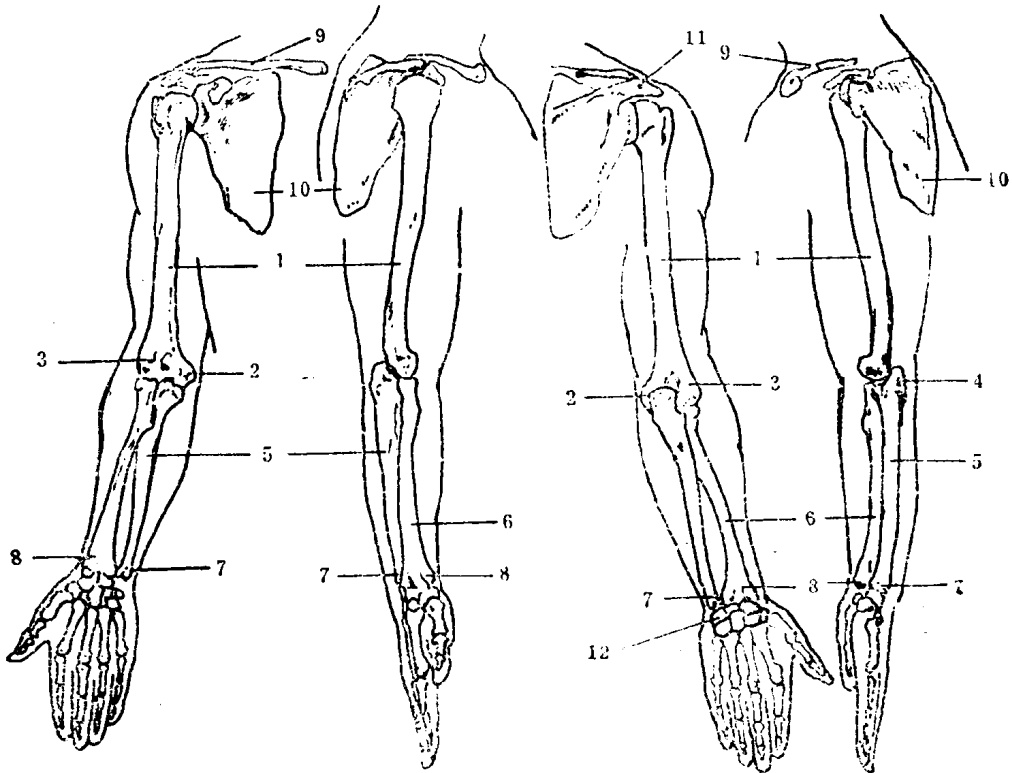
1. 胸廓 2. 脊柱 3. 肋骨 4. 锁骨 5. 肩胛骨 6. 髌骨

1.脊柱——脊柱是由二十四节脊椎骨组成的。它是躯干部的骨轴，它连接着头骨、胸廓及骨盆，每节脊椎骨生有三块棘突状突起，两块向外，一块向后。两侧的突起与肋头相连。各脊椎骨上下叠接，中间垫有弹性软骨，使背部体表呈曲线形，并能使躯干部向前屈曲和向后挺伸。第七颈椎棘突尤为突出，是测量身高的明显标志。各种动作的范围决定于脊柱的活动（图三）。

2.胸廓——胸部是由十二对弓形肋骨组成。胸廓的大小是决定胸部外形的基础（图三）。

3.肩骨——由锁骨与肩胛骨组成。横向的锁骨其内端与胸骨上端连结，外端与肩胛骨的肩峰连接。肩胛骨在背部上部外侧，骨后面有突起的横向肩胛岗，其外端最高处为肩峰（图三）。

4.髌骨——由髌骨、耻骨和坐骨连结构成。髌骨上部为髌骨，其上缘为圆形，髌嵴体表凸出，可以摸到，髌骨中外侧连接大腿股骨。髌骨属骨盆的侧壁，左右髌骨各与后方的髌骨连接构成骨盆。通常男性骨盆较狭长，女性骨盆较宽短，是男女臀部外形差异的内在依据。由于骨盆和股骨连接上的结构关系，使股骨的活动范围前多后少，因而影响到裤前后裆角度的差异（见图三）。

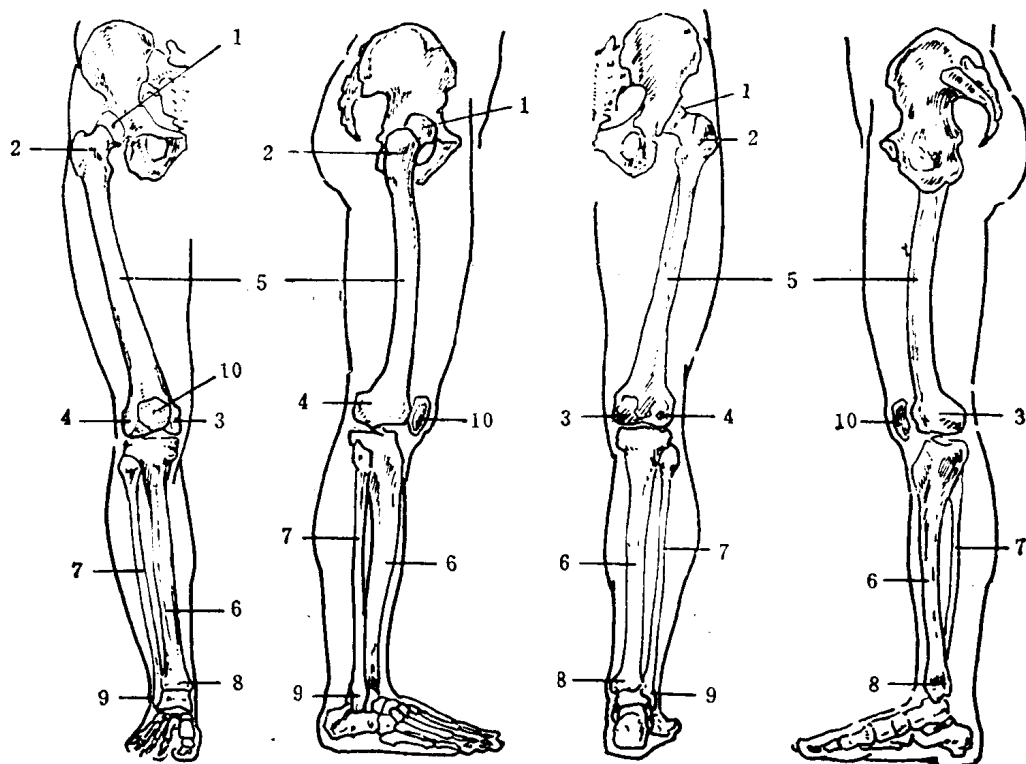


图四 上肢骨骼图

1. 肱骨 2. 肱骨内踝 3. 肱骨外踝 4. 尺骨鹰突 5. 尺骨 6. 桡骨 7. 尺骨小头 8. 桡骨大头
9. 锁骨 10. 肩胛骨 11. 肩峰 12. 腕骨

5. 上肢骨——由上臂的肱骨、前臂的桡骨、尺骨、腕关节、指骨组成。由于锁骨、肩胛骨和肱骨连接上的结构关系，使肱骨的活动范围前多后少，因而影响着袖窿前后弯度的差异（见图四）。

6. 下肢骨——由大腿的股骨、小腿的胫骨、腓骨、膝关节的髌骨、踝骨和足部的跗骨、跖骨和趾骨组成。对外形有影响的有髌骨，它决定着膝部的外形。从正面看，由于股骨内斜使股骨和胫骨相遇处有一个角度。从侧面看，股骨比胫骨挺向前方。腿形的倾向变化由此决定。膝部内侧比外侧大，而且较鼓出（图五）。



图五 下肢骨骼图

1. 股骨大头 2. 大转子 3. 股骨内髁 4. 股骨外髁 5. 股骨 6. 胫骨 7. 腓骨 8. 内踝 9. 外踝 10. 髌骨

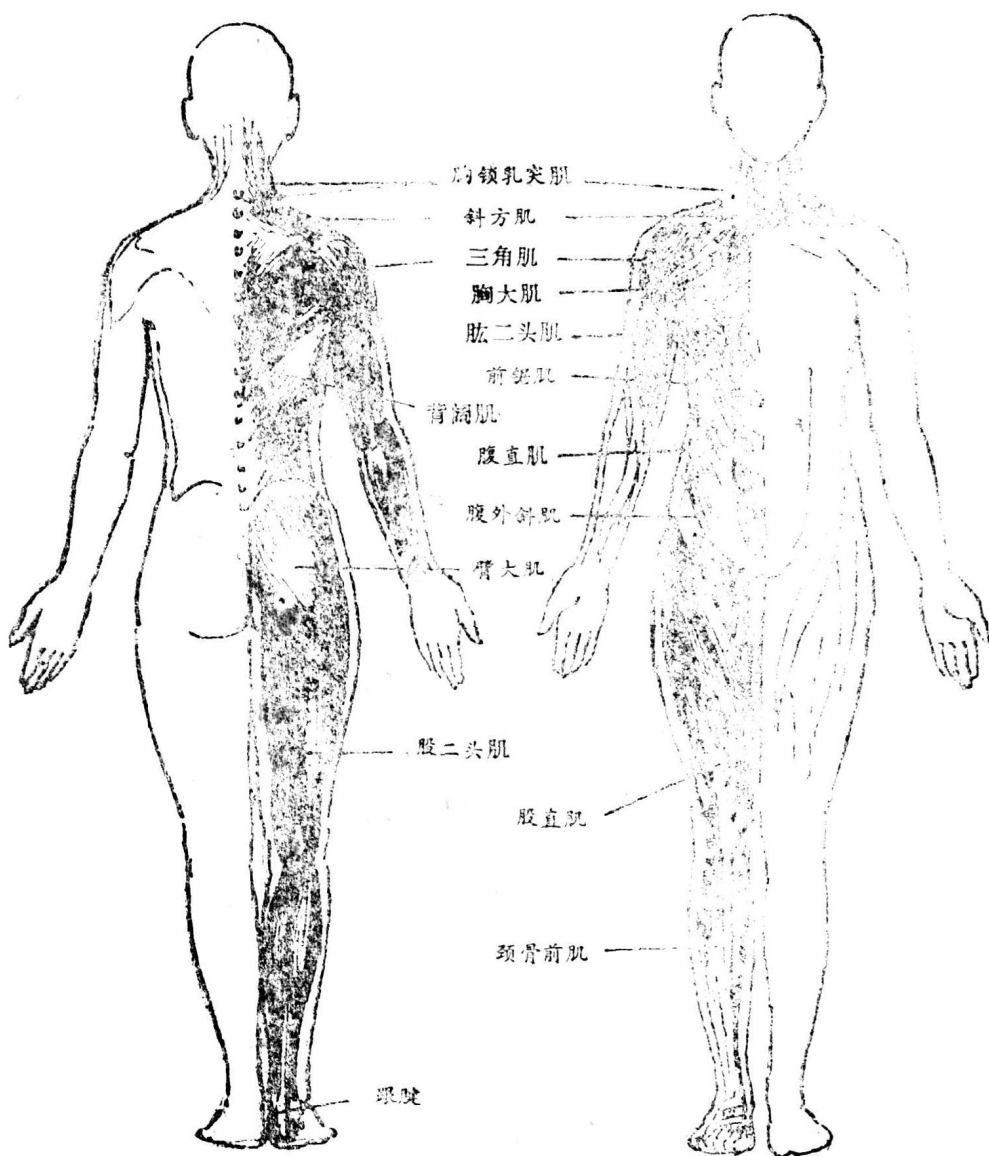
（四）人体肌肉

人体除了骨骼以外，还有五百多块肌肉。其中有些肌肉对服装成型有着重要的意义。肌肉附生于骨骼这个支架上，造成了人体的外观形态（图六）。

人体主要肌肉按部位系统列表如下：

- | | |
|-------|---|
| 1. 头部 | { 嘴唇肌——颞肌、咬肌。
表情肌——额肌、枕肌、眼轮匝肌、皱眉肌、降眉肌、鼻肌、颧肌、上唇方肌、犬齿肌、口轮匝肌、三角肌、下唇方肌、笑肌、颞肌、颊肌。 |
| | |

2. 躯干 {
- 颈部——胸锁乳突肌。
 - 胸部——胸大肌、前锯肌。
 - 腹部——腹外斜肌、腹直肌。
 - 背部——斜方肌、背阔肌。



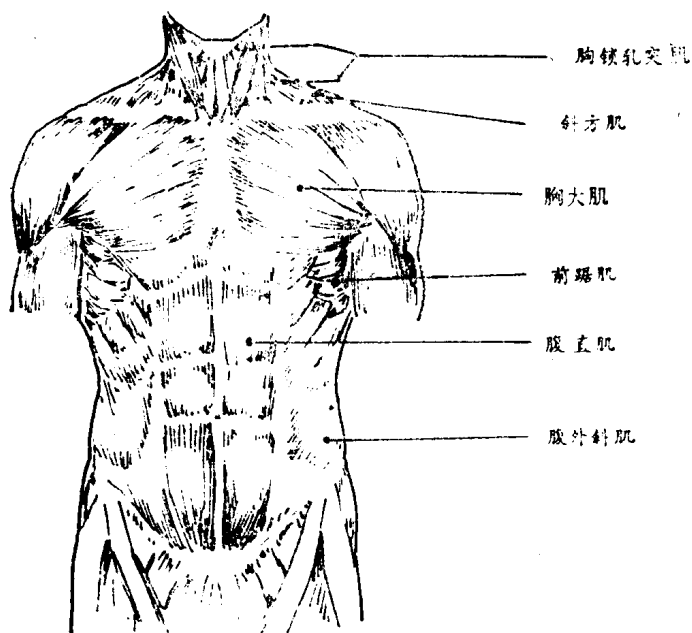
图六 与服装有关的肌肉、结构与名称

3. 上肢
- 肩部——三角肌、冈下肌、大圆肌、小圆肌。
 - 臂部
 - 上臂——肱二头肌、肱肌、
 - 前臂
 - 掌侧肌群——旋前圆肌、桡侧腕屈肌、掌长肌、尺侧腕屈肌。
 - 外侧肌群——肱桡肌、桡侧腕长伸肌、桡侧腕短伸肌。
 - 背侧肌群——指总伸肌、小指固有伸肌、尺侧腕伸肌。
 - 手部——拇指侧肌群、小指侧肌群、掌心肌群。
4. 下肢
- 髋部——臀大肌、阔筋膜张肌、臀中肌。
 - 腿部
 - 大腿——缝匠肌、股四头肌（股直肌、股内肌、股外肌、股间肌）半膜肌、股二头肌。
 - 小腿——胫骨前肌、腓长伸肌、腓骨长肌、腓骨短肌、腓肠肌、比目鱼肌。
 - 足部——足背肌群、足底肌群。

（五）对外形有影响的躯干部、上下肢部的主要肌肉

1. 躯干部肌肉：由颈部、胸部、腹部、背部肌肉组成。

（1）胸锁乳突肌——脖颈两侧，有一对肌肉从锁骨和胸骨（在颈窝两边）一直伸到耳朵后面的乳突，这两条肌肉叫胸锁乳突肌。它们的伸缩能使颈部转动。转动的时候，脖颈的形状就起变化，



图七 躯干部肌肉图（正面）

特别是男子更加明显，头侧转时，这条肌肉几乎垂直于颈窝。这一对肌肉在前颈处外侧显三角形小窝，称颈窝。是进行服装领形设计的依据点（见图七）。

（2）胸大肌——起自锁骨内端的一半，胸骨两侧的全部，止于肱骨前侧上端。作用是将肱骨引向躯干。胸大肌的突出直接影响上衣前片的撇胸与收省（见图七）。

（3）前锯肌——长在