

纺织服装高等教育“十二五”部委级规划教材
高职高专服装专业项目化系列教材
浙江省重点建设教材

尚实图书
东华出品

NÜZHUANG CHANPIN
SHEJITU BIAOXIAN

女装产品 设计图表现

竺近珠/著



东华大学出版社

纺织服装高等教育“十二五”部委级规划教材
高职高专服装专业项目化系列教材
浙江省重点建设教材

尚实图书
东华出品

NUZHUANG CHANPIN
SHEJITU BIAOXIAN

女装产品 设计图表现

竺近珠 / 著



东华大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

女装产品设计图表现/竺近珠著. --上海: 东华大学出版社, 2013. 6

ISBN 978-7-5669-0297-9

I. ①女… II. ①竺… III. ①服装设计—绘画技法—高等教育—教材 IV. ①TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 130366 号

责任编辑 谢 未

编辑助理 李 静

封面设计 戚亮轩

女装产品设计图表现

竺近珠 著

东华大学出版社出版

(上海市延安西路 1882 号 邮政编码: 200051)

出版社网址: <http://www.dhupress.net>

天猫旗舰店: <http://dhdx.tmall.com>

营销中心: 021-62193056 62373056 62379558

新华书店上海发行所发行 苏州望电印刷有限公司印刷

开本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 9.25 字数: 231 千字

2013 年 6 月第 1 版 2013 年 6 月第 1 次印刷

印数: 1—3 000

ISBN 978-7-5669-0297-9/TS·409

定价: 29.00 元

前 言

本教材以高职学生为对象,内容简单易懂、逐级递增、由简到难。每件款式都配以详细的步骤分解以及图片注释,让高职学生比较直观地去掌握款式图的表达方法。以企业一线的服装款式作为载体,根据教、学、做合一教学的项目化设计和学生实践能力与创新能力培养的需要,设计了人体动态绘制、服装局部设计的表达、女下装款式图的表达和女上装款式图的表达等技能实训项目。在编写的每个项目的开头都设有“学习目标”以及“项目描述”,以明确“知识目标”和“技能目标”的内容,做到重点突出,便于自学。

本教材与《女下装结构设计与工艺》《女上装结构设计与工艺》《春夏女装制板与工艺》《秋冬女装制板与工艺》一起,作为杭州职业技术学院达利女装学院服装设计专业项目化系列教材,可作为高职院校服装设计专业和针织服装设计等专业的实训项目教材,也可为企业技术部门的人员提供辅助性的培训参考教材。

在该书的编写过程中,得到了杭州沸弥服饰有限公司尤海荣总经理的支持和帮助,为本书提供了其设计作品及企业款式图片资料;程锦珊老师提供了企业一线的服装款式图资料。作为老师,接触最多的便是学生,他们的鼓励与帮助是对我莫大的支持。其中特别要感谢达利女装学院服装设计专业袁梦醒、叶琳佳、陈媛媛、周梦祥、孙芸芸、南茜、沈璐雯、虞彬彬等同学的帮助。再次向她们以及那些曾经帮助过我的朋友们表示衷心的感谢,同时,也感谢院领导给予的大力支持。

本书的编写得到了杭州职业技术学院达利学院院长许淑燕教授的悉心指导与审稿,在此表示衷心的感谢。本书在编写过程中难免有错误和纰漏之处,欢迎专家、同行和广大读者批评指正,不胜感谢。

杭州职业技术学院

竺近珠

2013年3月20日

目 录

项目一 女装人体姿态绘制	1
任务1 正面姿势女人体的绘制	1
任务2 侧面姿势女人体的绘制	22
任务3 着装女人体姿势的绘制	36
项目二 女装局部设计图表现	46
任务1 领的形式和设计图表现	46
任务2 袖子的形式和设计图表现	58
任务3 口袋的形式和设计图表现	65
项目三 女下装款式设计图表现	69
任务1 女裙装款式设计图表现	69
任务2 女裤装款式设计图表现	82
项目四 女上装款式设计图表现	98
任务1 女衬衫款式设计图表现	98
任务2 女外套款式设计图表现	117
作品欣赏	126
一、款式图	126
二、着装图	136
三、对照图片绘制着装图	139
四、企业设计稿	140
五、效果图	142

项目一 女装人体姿态绘制

任务1 正面姿势女人体的绘制

一、学习目标

通过本任务学习,达到以下目标:

1. 了解人体的骨骼和肌肉的名称及分布情况;
2. 了解人体形态结构特征;
3. 掌握人体各部位比例;
4. 了解服装与人体的关系;
5. 能进行正面人体动态几何体的绘制;
6. 能进行正面肌肉人体动态的绘制。

二、任务描述

本任务主要在于让学生掌握正确的人体比例,能了解服装与人体的关系。引导学生对正常女人体与绘画女人体的特征进行分析,在此基础上进行正面姿势女人体的绘制。

三、知识介绍

(一) 表达服装产品的载体之一——人体

1. 了解人体的相关知识

人体是表现服装产品的载体之一,服装必须通过人体来展示。作为一个合格的服装从业人员,必须了解一些简单的人体骨骼和肌肉的结构和形态。

(1) 人体骨骼

人体骨骼由 206 块大小不同、形状不同的骨头组成。人体依靠全身的骨骼来支撑,它在外形上影响着人体比例的长短、体型的差异以及各肢体生长的方向和形状。在表现服装人体虽然不需要了解每块骨头,但应对简单的骨骼结构有所认识(图 1-1-1)。由于每块骨骼

所对应的人体位置的不同,对人体动态也会产生不同的影响。

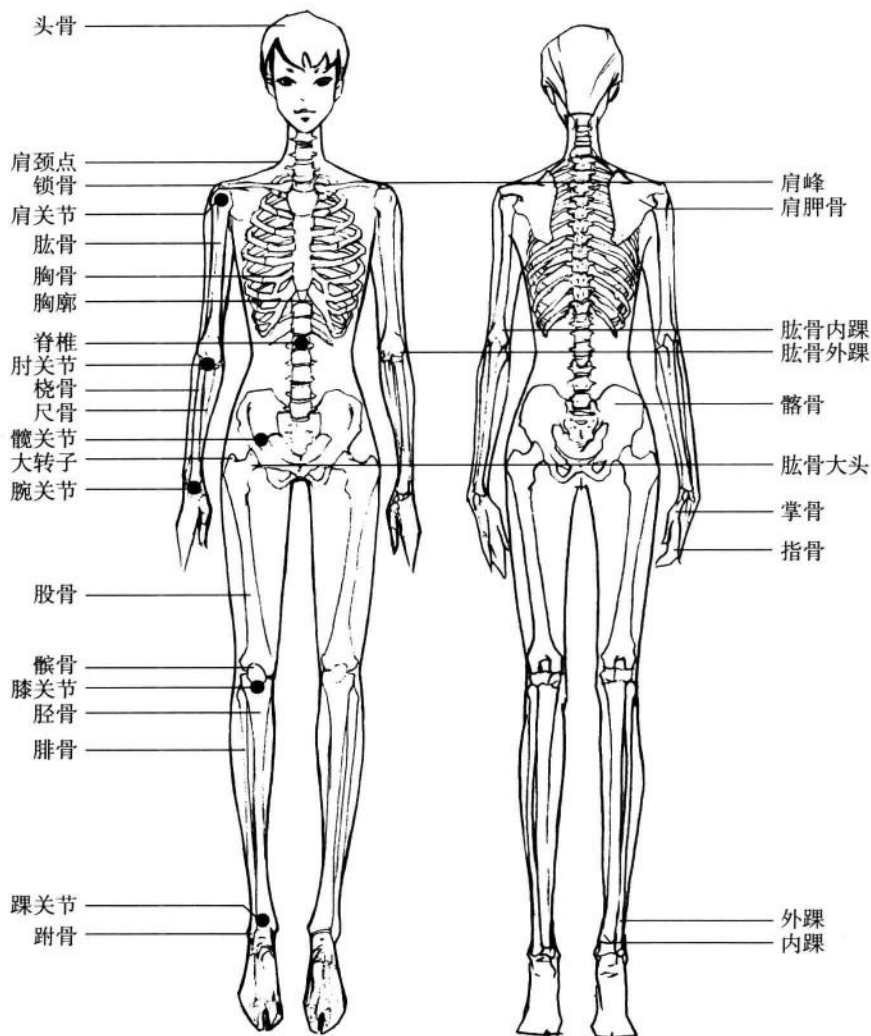


图 1-1-1 人体骨骼图

(2) 人体肌肉

在绘制人体动态之前,对人体的肌肉分布情况、肌肉名称也应该简单地了解(图 1-1-2)。对人体肌肉有所了解,能更好地理解人体,更有利于表达服装人体的动态姿势。肌肉依附在骨骼的表面,它的作用是使大小不同的骨骼通过关节的连接而完成屈伸运动。因此,所有的肌肉都影响着人体的运动及姿势。

2. 写实人体与服装画人体的区别

表达服装产品的人体是一种比较理想的人体,这种人体的比例是一种通过夸张了的的比例。而现实生活中人体的比例与夸张了的人体比例存在区别。若以头长为单位,我国正常的人体比例为 7.5 个头长,欧美国家的人体比例为 8.5 个头长。而在我国服装绘画中,人体

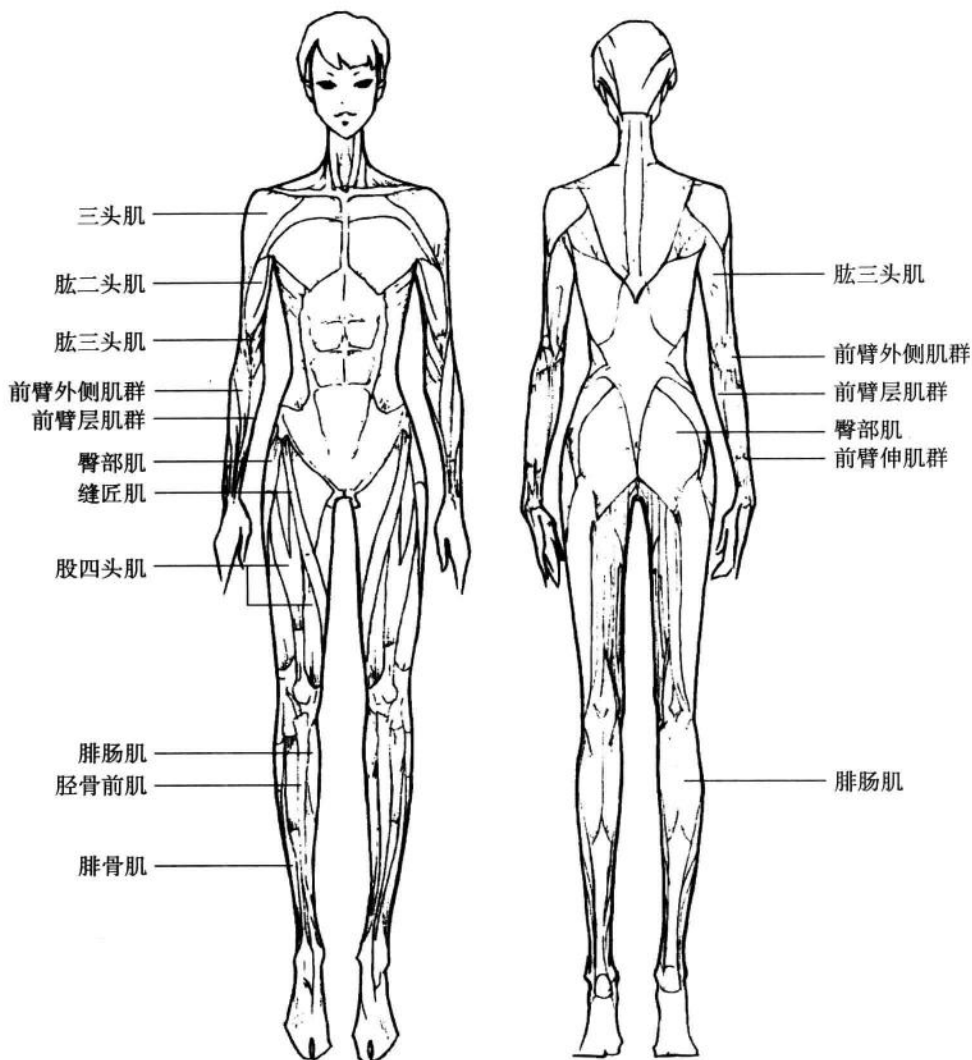


图 1-1-2 人体肌肉图

比例通常夸张为 8.5 个头长、9.5 个头长,甚至是十几个头长。

3. 人体表现对服装产品的重要性

学习服装绘画的第一步是要正确认识人体。许多刚接触服装绘画的学生都会担心自己缺乏绘画功底而画不好人体结构,其实对这一点大可不必担心。服装绘画并非是纯绘画的创作,在服装绘画中对人体的比例是相当概括性的。

(二) 人体比例

1. 初学者的注意事项

初学者在绘制人体动态时必须要注意人体的比例,养成习惯严格地按照比例来进行绘图。不仅要注意纵向的比例分段,还要注意横向的一些比例。掌握好了这些关系,才能很好地控制人体的高、矮、胖、瘦。

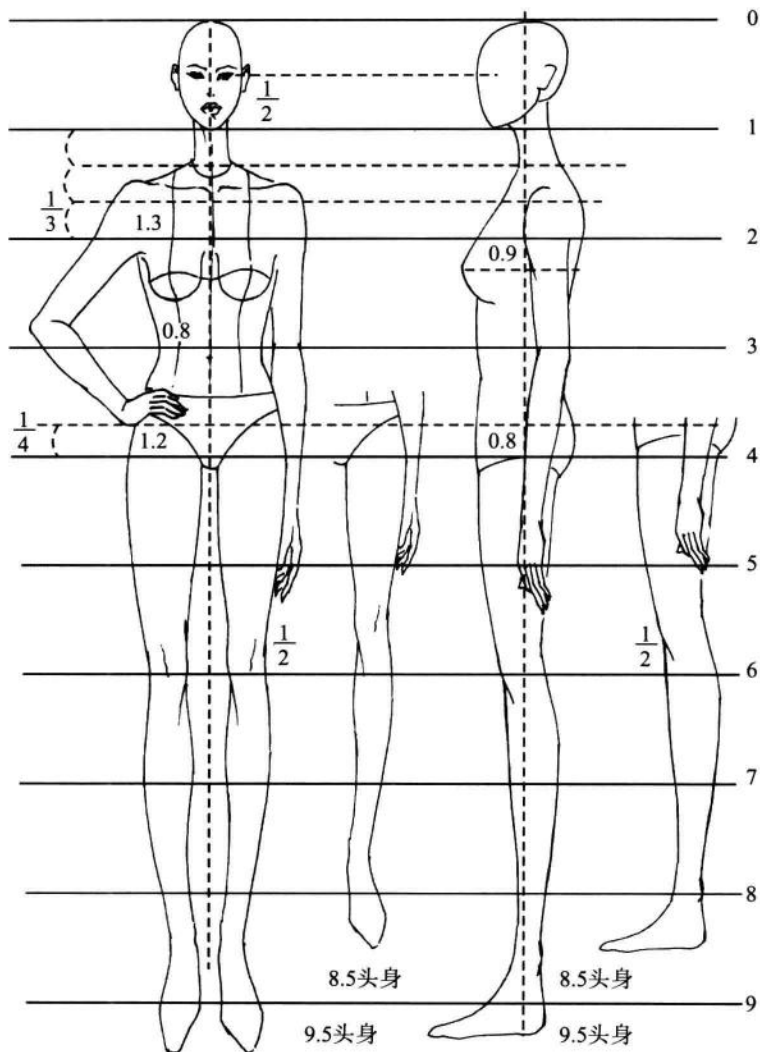


图 1-1-3 人体比例

2. 本书以 8.5 头身的成人体为例,进行具体的比例分段(图 1-1-3)

第一头身: 自头顶到下颌;

第二头身: 自下颌底到乳点以上位置;

第三头身: 自乳点以上位置到腰部;

第四头身: 自腰部到趾骨联合;

第五头身: 自趾骨联合到大腿中部;

第六头身: 自大腿中部到膝盖;

第七头身: 自膝盖到小腿中上部;

第八头身: 自小腿中上部到踝部;

第八头半身: 自踝部到地面。

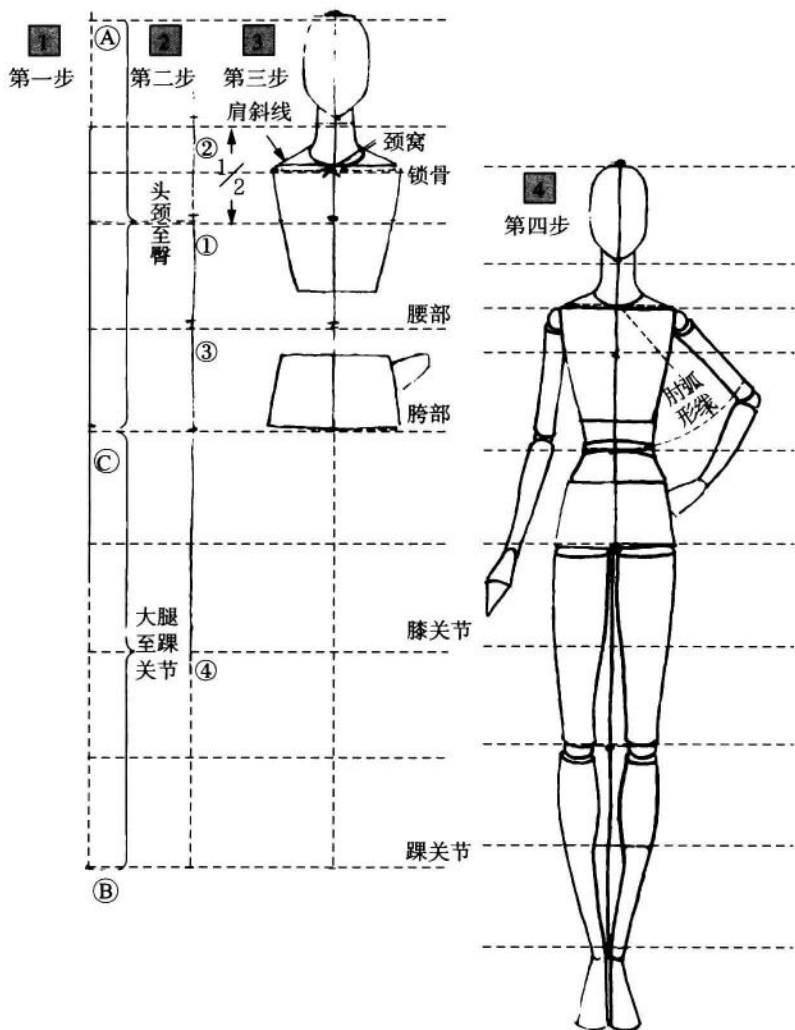


图 1-1-4 人体比例分段

其中,手的长度约等于脸的长度,脚的长度约等于头的长度,上臂为 $1\frac{1}{3}$ 头长,前臂等于头的长度。上肢下垂时手处于大腿的中部,肘关节处于腰部位置。一般而言,成人体肩宽为 1.5~2 个头长,腰部为一个头长,臀部略宽于肩宽。

3. 人体动态

要表现好人体的动态,把人体画“活”起来,需注意以下四点:

(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,这条线自然成直线状态垂直于地面。由此可见,只要借助于这条中心线,即可观察到自己所画的人物是否“动”起来。

(2) 二平线: 是指连接两肩点的肩线和连接两腰点的“腰线”。当人体静止毫无动作时,

这两根线是与地面相互平行的。一旦人体活动起来,这两条线就产生了变化,或平行一致的倾斜,或倾斜相交的变化。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。

(3) 三肢段:人体的四肢(上肢和下肢)都是由三部分连接而成,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个部分画成一个方向,一条直线,因而显得僵直生硬。仔细观察人的四肢,这三段无时无刻不在运动着,这三段都呈现出明显或微妙的方向变化,人体动作的产生,主要借助于上肢或下肢的变化与运动。因此,要使人体的动起来,千万不要将上肢或下肢的三部分画成一条直线。

(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。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,再将肚脐点与身体躯干部分的末端的点画在人体的中心线上,其人体必是正面静止的,毫无动态。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。

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以及两脚姿态的变化等。以上这些方面也很重要,也是人体产生动态的关键(重心:是表现运动中各种姿态稳定感的重要因素,无论是表现人体的静态或动态,都必须使重心保持平衡)。

四、任务实施

(一) 几何体人体姿势的绘制

1. 分解人体各部位的图解

人体各部位的图解有助于让大家对人体各部位的比例有所了解。在了解人体比例之前可以把人体理解成由几种不同的形状组成,每一部位都有它特定的几何图形来表示。

如:可用椭圆形或者鸭蛋形来表达头部,用圆柱形来表达颈部,用倒梯形来表达胸腔,用梯形来表达腹腔,用圆柱形来表达四肢,用圆形来表达关节连接处(图 1-1-5)。这样就把原来感觉非常复杂的人体简单化了。

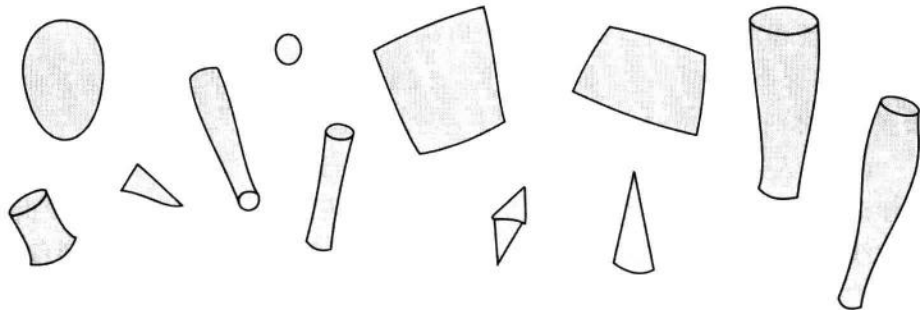


图 1-1-5 人体各部位的图解

2. 准备绘图工具

- (1) 准备一个不小于 8 开的画板,并准备一些 A4 纸或者是 8 开的卡纸;
- (2) 准备几支铅笔(可以是 HB、B、2B 或者 0.5 自动铅笔);
- (3) 准备一块橡皮,但是尽量少用;
- (4) 准备一根尺子(仅限初学者使用,等画熟练了可以慢慢脱离)。

3. 绘制步骤

(1) 以 8.5 头身的正面女人体姿势为例,合理构图。先画出中心线,并按照具体的比例分段绘制出辅助线(图 1-1-6)。

(2) 由头顶至下颌绘制出女人体的头,注意要画出上圆下尖的鹅蛋形(图 1-1-6)。

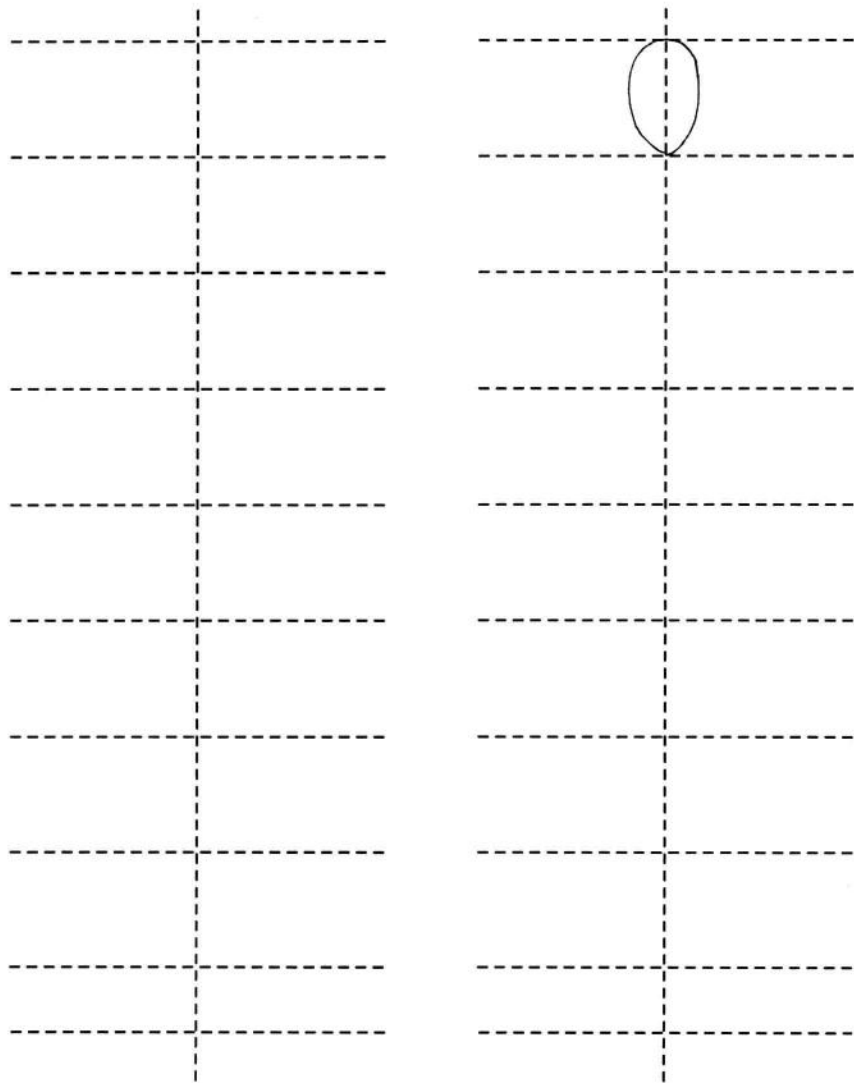


图 1-1-6~图 1-1-11 正面女人体几何体姿势绘制步骤

(3) 绘制出圆柱形的脖子,注意其比例大约是在第二头身的 $1/2$ 处(图 1-1-7)。

(4) 用倒梯形绘制出女人体的胸腔,长度大约是 1.3~1.5 头身,宽度大约为 1.2 头身左右(图 1-1-7)。

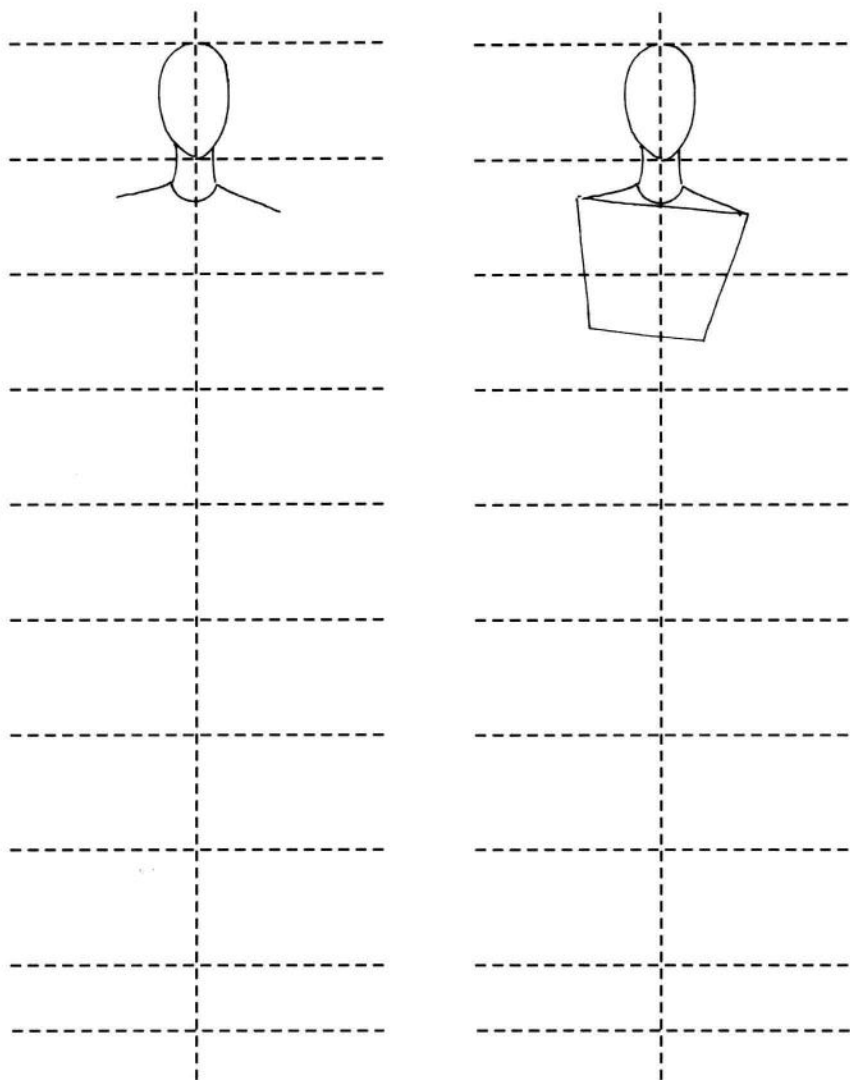


图 1-1-7

(5) 用正梯形绘制出女人体的腹腔,长度大约为 0.8 头身至 1 个头身,宽度基本与肩同宽(图 1-1-8)。

(6) 用两条弧线把女人体的胸腔和腹腔连接起来(图 1-1-8)。

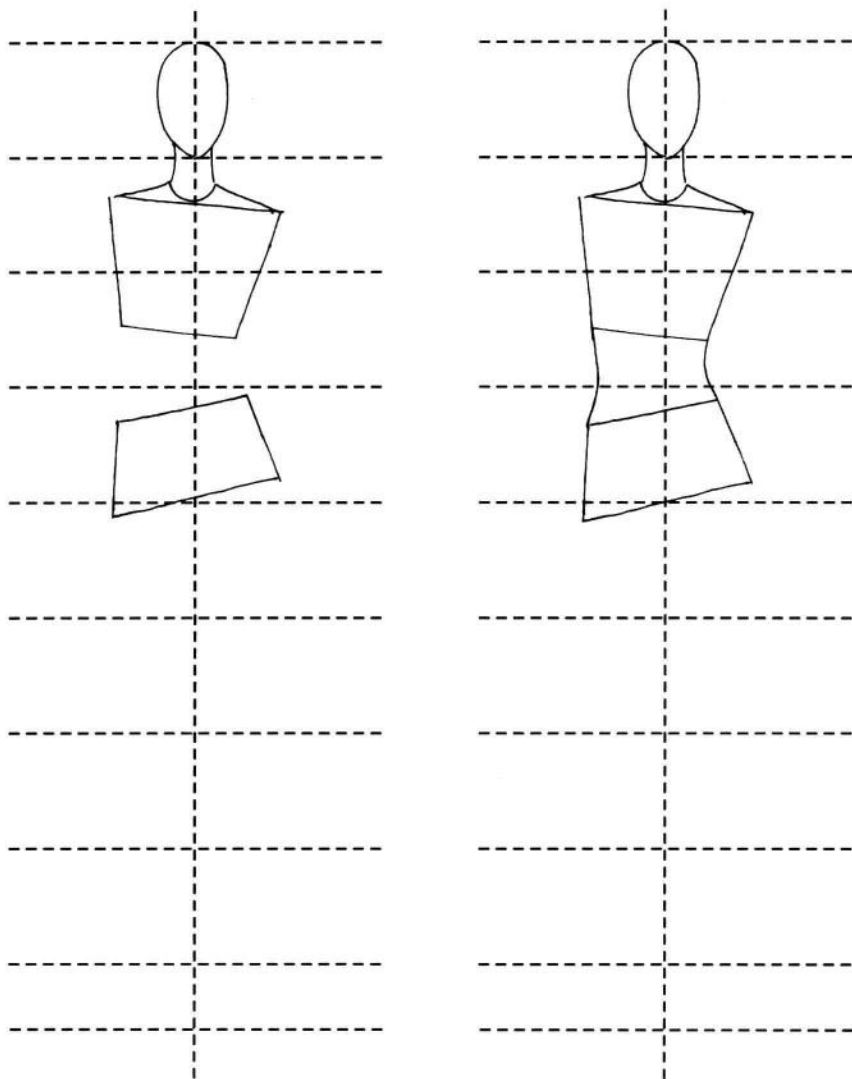


图 1-1-8

(7) 用圆柱形绘制出女人体的上臂,长度大约为 1.2 头身左右。注意手臂与肩的连接处用圆形来表示(图 1-1-9)。

(8) 用圆柱形绘制出女人体的前臂,长度大约为一个头身。注意肘部处用圆形连接,并大约处于第三头身稍往上一一点的地方。接着用两个相对的梯形画出手,长度约为 0.8 头身(图 1-1-9)。

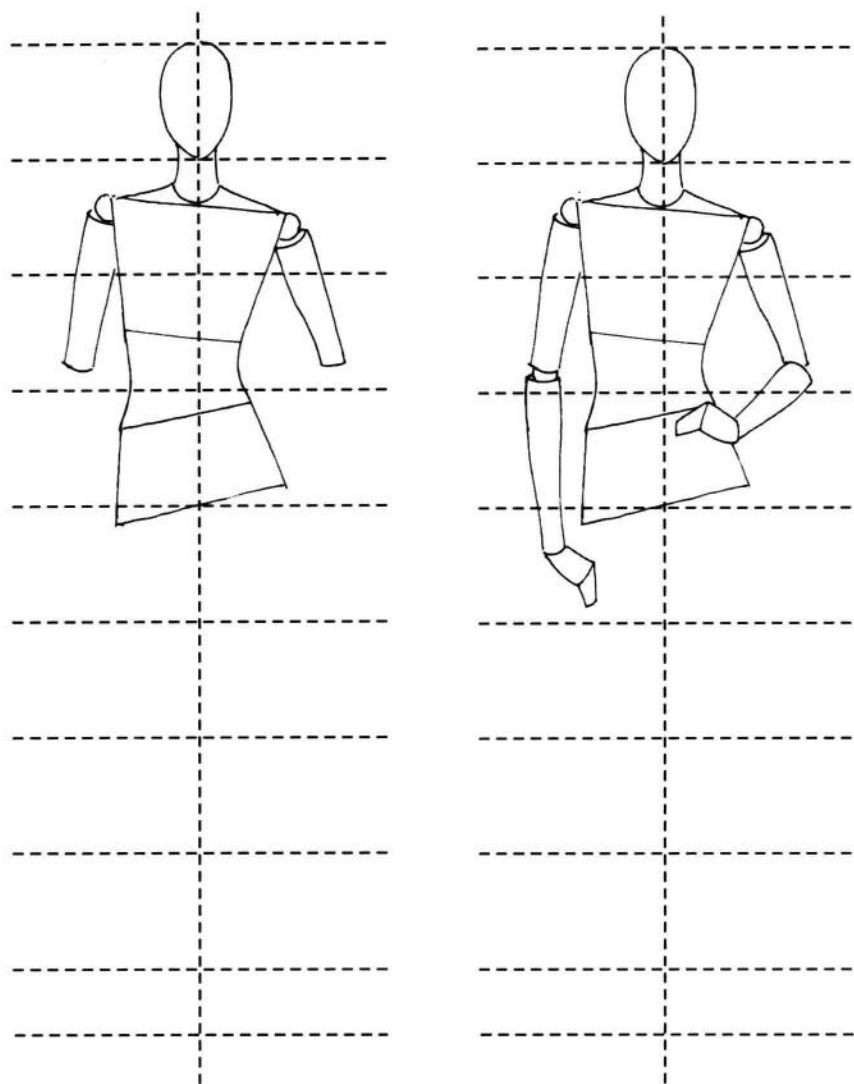


图 1-1-9

(9) 用几何形圆柱形绘制出女人体的大腿部分,基本上长度控制在两个头身左右(图1-1-10)。

(10) 用圆柱形绘制出女人体的小腿部分,长度大约在两个头身左右。与大腿的连接用圆形来表示,并大约处于第六头身的辅助线处(图1-1-10)。

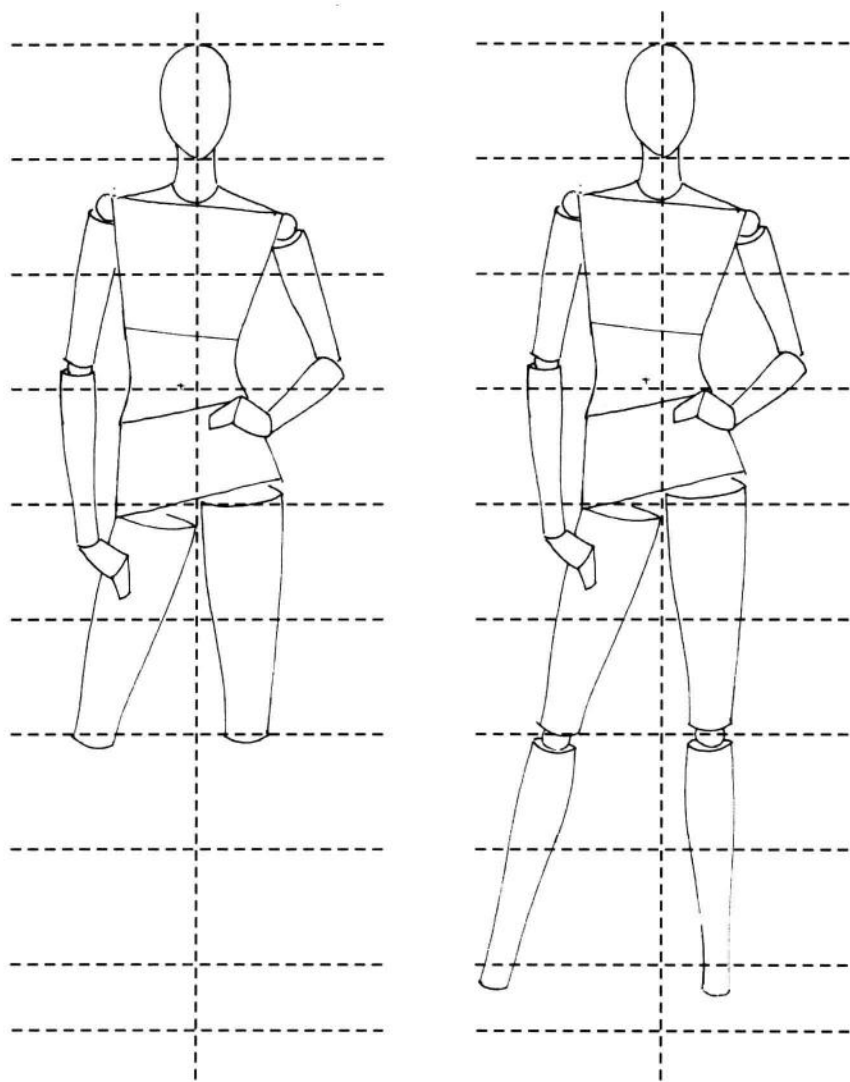


图 1-1-10

- (11) 大约用 0.5 个头身绘制出脚的部分, 并最后进行线条以及比例等调整(图 1-1-11)。
 (12) 最后, 擦掉所有的辅助线并完成(图 1-1-11)。

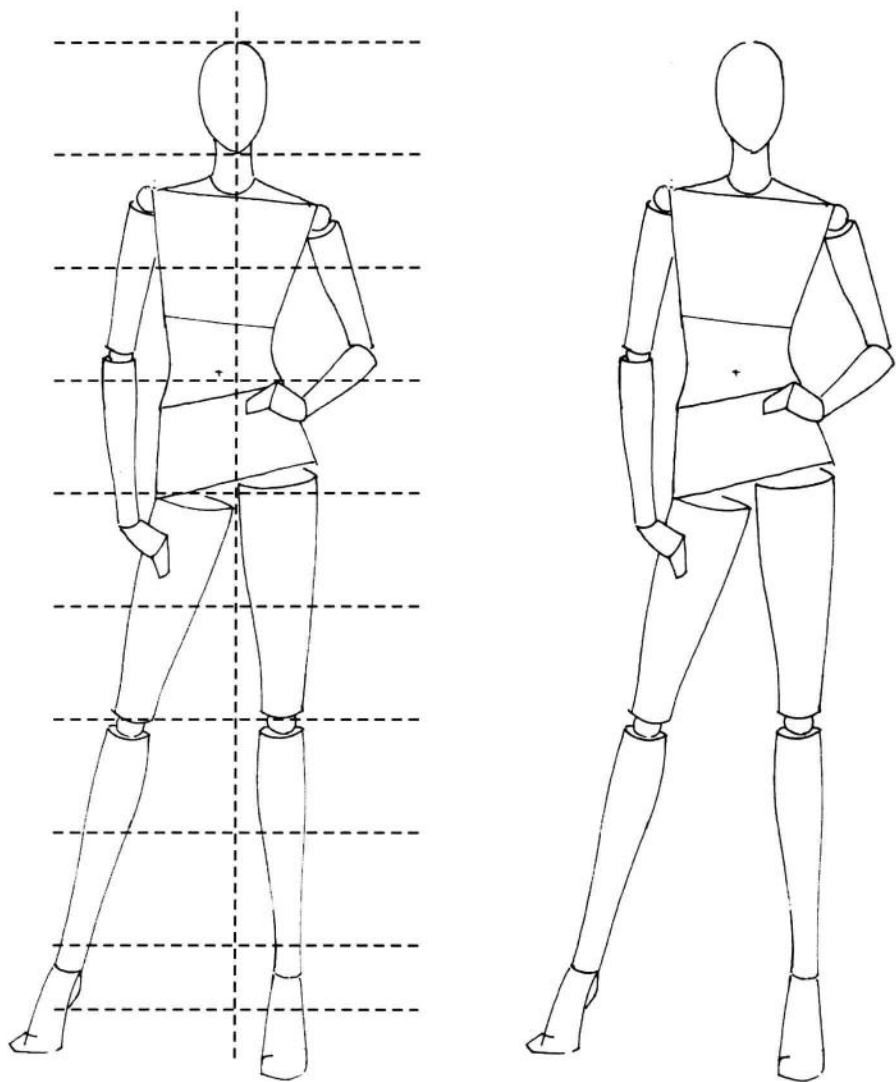


图 1-1-11

4. 实训项目

(1) 比较 8.5 头身高和 9.5 头身高女人体的区别, 并指出区别两者之间最主要的关键部位。

(2) 绘制一个 9.5 头身高的女人体的几何人体姿势。

(二) 正面姿势肌肉女人体的绘制

1. 画服装画人体应该要注意以下几点

(1) 人体姿势的动态表达一定要准确;