



高等院校艺术设计专业精品系列丛书
“互联网+”新形态一体化精品教材



服装画

D表现技法

Drawing Fashion

● 李明 周伟 著

航空工业出版社

北京

目 录

第 1 章 服装绘画概述 / 1

- 1.1 服装设计效果图 / 2
- 1.2 时装插画 / 3
- 1.3 学习服装绘画应解决的三大问题 / 4
- 1.4 临摹 / 5
- 1.5 速写 / 6

第 2 章 服装人体画法 / 11

- 2.1 人体基本型 / 12
- 2.2 女性人体常用比例 / 14
- 2.3 女性人体的描绘步骤 / 16
- 2.4 男性人体的描绘步骤 / 44
- 2.5 男女人体特征对比 / 54

第 3 章 面部与头饰配件的画法 / 59

- 3.1 头部的画法 / 60
- 3.2 脸部五官的画法 / 69
- 3.3 头发的画法 / 76
- 3.4 脸部的省略画法 / 78
- 3.5 头型与帽子 / 80
- 3.6 首饰的画法 / 82
- 3.7 围巾、领结和披肩的画法 / 84
- 3.8 手套的画法 / 85
- 3.9 手袋的画法 / 86

第4章 服装廓形与服饰单品画法 / 91

- 4.1 苗条型系列 / 92
- 4.2 X形服装 / 94
- 4.3 梯形系列 / 96
- 4.4 倒梯形系列 / 98
- 4.5 椭圆形系列 / 100
- 4.6 宽松型系列 / 102
- 4.7 长方形系列 / 104
- 4.8 女装步骤图 / 106
- 4.9 女人体着装 / 108
- 4.10 男装步骤图 / 110
- 4.11 男人体着装 / 112
- 4.12 外套的画法 / 114
- 4.13 服装局部画法 / 118

第5章 服装画线条 / 136

- 5.1 几种线条的类型 / 137
- 5.2 线条与质感 / 138
- 5.3 垂坠的画法 / 142
- 5.4 裙子的画法 / 147
- 5.5 裤子的画法 / 160

第6章 服装画构图 / 169

- 6.1 服装画构图 / 169
- 6.2 服装刻画重点 / 172
- 6.3 款式与动态 / 174
- 6.4 用照片练习画服装画 / 177
- 6.5 正稿步骤图 / 182

第 7 章 服装面料的画法 / 184

- 7.1 马克笔的技法 / 185
- 7.2 水彩服装画 / 206
- 7.3 服装图案的画法 / 212
- 7.4 蕾丝 / 216
- 7.5 闪光面料 / 217

第 8 章 平面结构图的画法 / 220

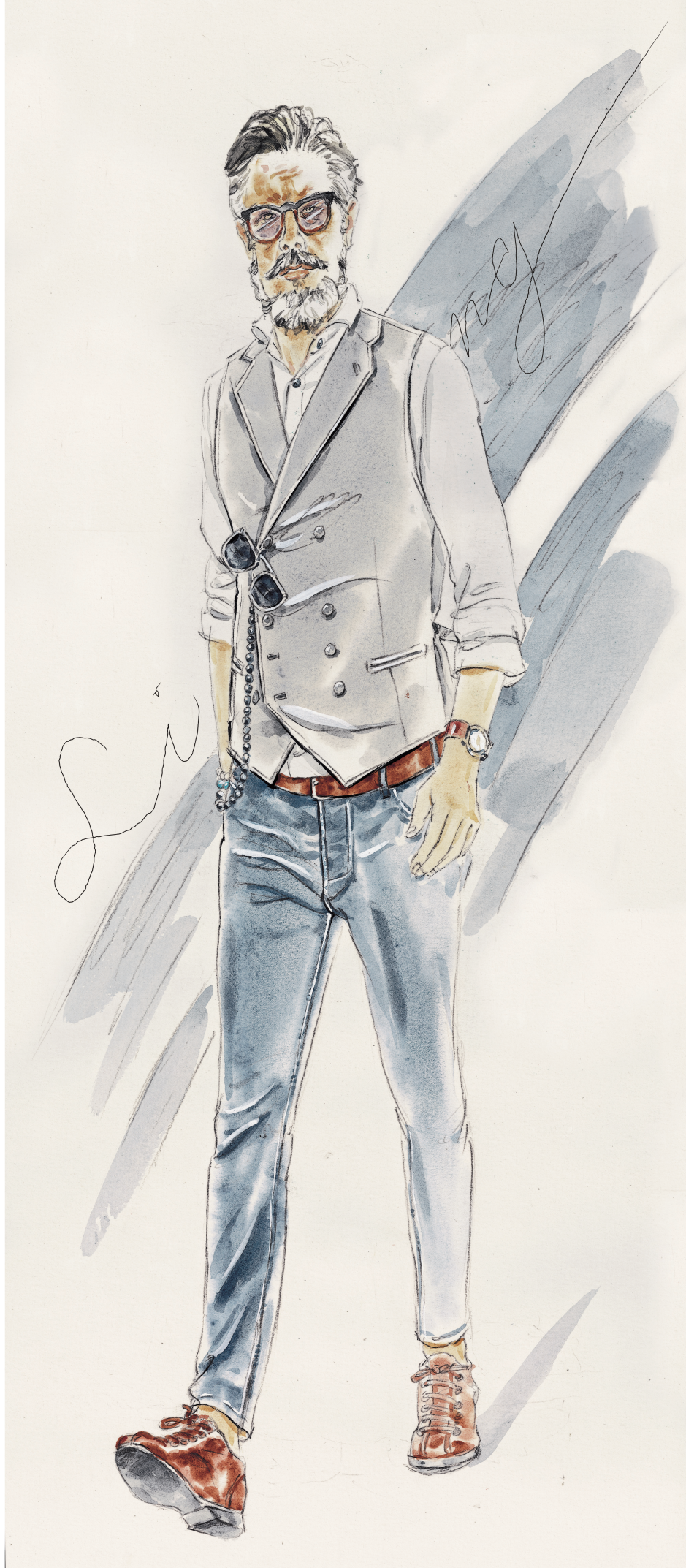
- 8.1 领子 / 222
- 8.2 四种平面结构图 / 223

第 9 章 儿童时装画法 / 228

- 9.1 儿童的人体比例 / 229
- 9.2 儿童头部的画法 / 234
- 9.3 儿童、青少年着装步骤图 / 238

参考文献 / 248

后 记 / 249



服装绘画概述

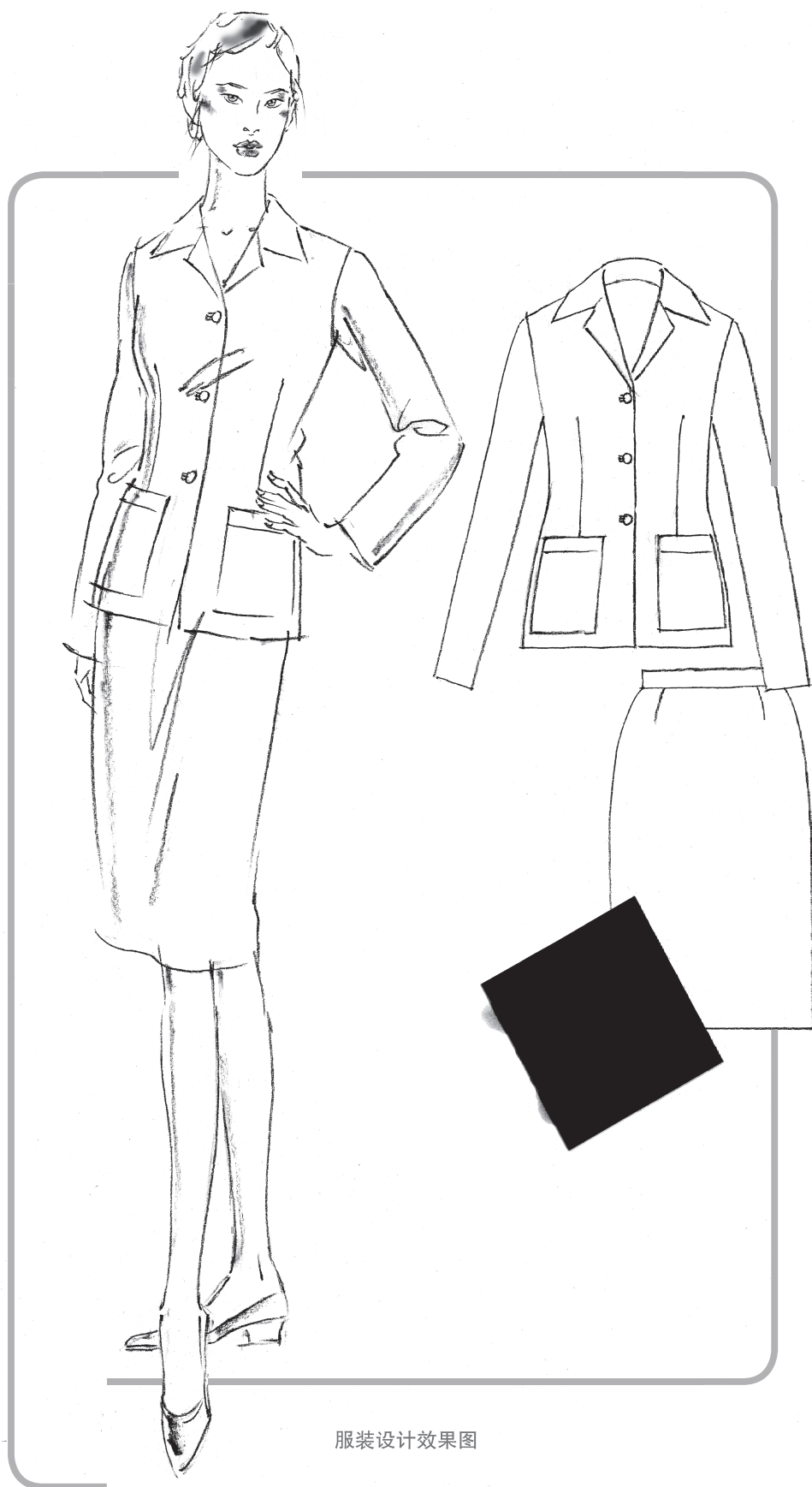
从敦煌莫高窟壁画到近现代艺术，这些不同时期的艺术作品透露了人们着装的秘密。纵观整个历史，不管哪个时代，人类追求时尚的步伐从未停止过，他们的衣着成为社会的一面镜子。从达·芬奇《蒙娜丽莎》到蒋兆和《流民图》，画中人物的服装，无不折射出那个时代的兴衰与风土人情。不过，从严格意义来说，这些都不属于服装绘画。

服装绘画是指服装穿在人体身上后整体的绘画表现效果。它虽借鉴别的艺术元素，但也有自己独有的艺术语言，它是一种表现服装设计的整体造型和结构特征、融商业性与艺术性于一体的独特的绘画形式，也是时装广告宣传、推销和信息交流的一种形式和手段。服装绘画艺术强调现代美感，它常常以简洁、明确而新颖的艺术语言来表现服装设计师的构想。

服装绘画虽然是属视觉传达艺术范畴的绘画形式，但它有别于其他绘画的形式，有着自身的特点。一方面，它具有艺术观赏性，是服装设计师与服装画家个人艺术情趣与风格的表现；另一方面，它又具有实用性与科学性，能完整地表达服装设计的构思——款式、结构、面料的质地、色调、风格等各个方面，成为服装剪裁的蓝本，为人们追求时尚所运用。

根据服装绘画艺术的上述特点及其功能，我们可以将其分成两大类型：一种是时装插画，另一种是服装设计效果图。当然，两者间并非泾渭分明，当服装设计效果图具有相当艺术水准时就可转换成时装插画，反之亦然。

我们虽然将服装绘画艺术分为时装插画与服装设计效果图两大类，但并不能否定它们的共同点。两者都必须着力表现服装的着装效果，同时又具有艺术的观赏性和感染力。由于两者表现的侧重面有所不同，所以要求服装设计师根据不同需要来确定服装绘画的表现形式，以达到服装绘画艺术所要表现的目的。



服装设计效果图

1.1 服装设计效果图

服装设计效果图是指表现服装设计构思的预想图。多为线条勾画，主要着力在款式的廓形、结构及工艺；通常在服装设计效果图旁边贴有面料的小样，配有文字说明；较细致的还配有平面结构图的前片、后片、侧面图，甚至局部的放大稿。它需要服装设计师对服装的功能、构造、面料、比例、缝制工艺、附件、市场定位、流行等做全方位的思考。服装设计效果图需是清晰、比例准确、可制作的。



1.2 时装插画

时装插画是一种极富艺术表现力的绘画形式，需要服装插画家的想象力和绘画的创造力，使画面上的线条和形式极具个性。它不仅仅需要展现服装独特的魅力，更要夸张强调服装的形式美感，通过艺术的感染力引导时尚潮流，对所表现的服装会产生极大的影响。它可以运用绘画的各种手段，如素描、刺绣、拼贴等，甚至将数字影像技术综合起来加以运用，表现服装设计师与插画家的个性特征与思想内涵。

1.3 学习服装绘画应解决的三大问题

第一，对人体美及人体形态的了解。了解男、女人体形体的阳刚与柔和之美及人体的形体结构，通过一系列的观察与真人体的写生或人体照片临写，在理解人体几何体构成和人体比例的基础上对服装人体造型进行艺术夸张，理解服装绘画人体是装饰美。

第二，服装设计图表现。只有认识与理解了服装的基本形——廓形，服装款式平面图及服装结构与细节，如褶皱、省道及服装装饰线设计，服装裁剪的经验和常识，并经过长期的专业训练，才会理解何为服装造型与服装画线条，并在服装设计、服装绘画表现上应对自如。

第三，色彩的研究与练习。在日常生活中，色彩最先使人产生感情波动，穿着打扮、居家装饰、购车等都会首先以色彩为依据进行挑选。如何凭直觉就能做色彩的搭配，对于服装设计师和服装插画家而言是必须具备的专业素质。做一台时装秀或服装广告宣传册，色彩定调是必需的，画服装设计效果图和服装插画都必须设定色彩的调子。

在解决前面三大问题之后，通过临摹优秀的服装画作品，来解决对服装绘画的感性与理性认识，对于每一个初学者来说是最好的必经之路。只有去寻找自己喜爱的优秀服装画范本，通过大量的看、临、背三道程序，大量、反复地练习，才能逐渐掌握服装绘画的语言和技巧。

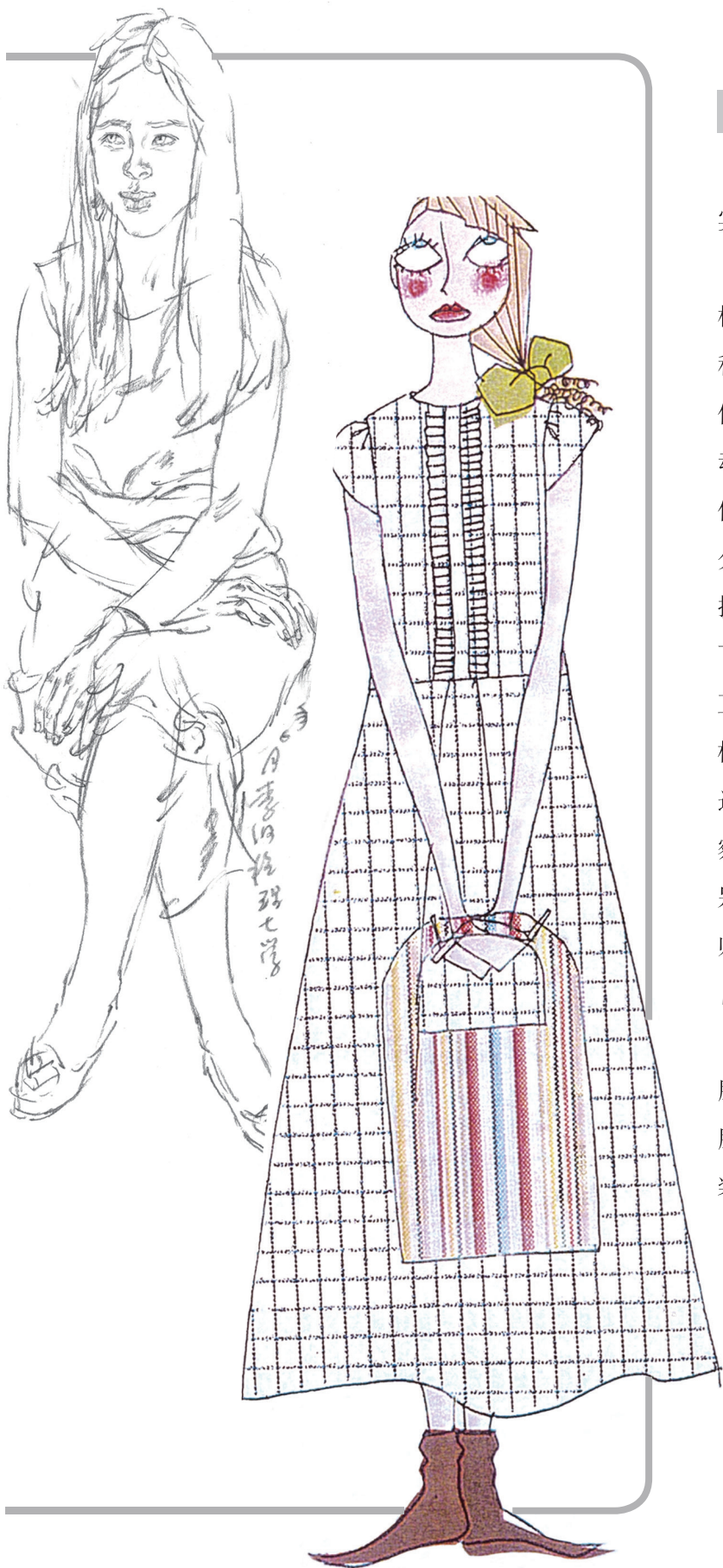


1.4 临摹

“艺术来源于艺术”是真实可信的。

学习服装绘画也可遵循这样的方法——临摹。临摹有两种方式：意临与对临。对临是依据优秀服装画范本，以人物动态、比例、款式、风格详细依样临摹。而意临则是先仔细分析范本，注重整体风格的把握，然后根据自己的理解背临下来。两种临摹各有侧重，又互为补充。临摹不仅仅是为了模仿，而是一种学习方法。通过临摹，学习用专业的眼光观察，学习前辈的各种风格，特别是用服装插画师、服装设计师们充满表现力的作品来激发自己的想象力。

这里选的几幅有代表性的服装绘画作品只是代表某几个服装设计师、服装插画师的服装画风格，让初学者窥见门道。



临摹是学习任何一种艺术都离不开的法宝,也是解决对服装绘画的认识与服装画造型比较实用的手段。不管是临还是摹,都是以与服装画范画“相像”为目标,从“形似”逐渐过渡到“神似”。只要功夫下得多了,对服装绘画的理解与画服装画的能力自然会增强。

1.5 速写

慢写与快写的造型训练,面对的是同一个问题。快与慢总是相对而言,快写的特征是整体、概括、灵活,培养对形的感觉、敏锐的观察力、快捷捕捉形的能力,而慢写解决深入、理解、细节的刻画能力,解决对物象的理性归纳和总结,两者相互补充。



WOMEN'S TRENDS



速写无论慢写还是快写,首先要抓住物体的动态关系与基本的造型,形体的结构与透视变化。运用线的长短、快慢、粗细与穿插,要大胆落笔,小心收拾。稳、准、狠是速写的三要点。

画速写是训练眼睛与手配合、高度集中的最佳表现方式。画者最初面对对象感受的整体鲜明形象,在头脑中形成基本形的构架。

速写着重于头、胸部、骨盆、四肢之间的动态与平衡,线条的穿插和形体透视变化的构成,画出形体各部位特征与连贯性和动态节奏感与美感。

临摹、慢写与快写的过程中,你会感到自己的作品与大师的作品有相当的距离,但不必担心,这在初期是难免的。大师的作品是经过多年的练习和努力才达到的,只有自己锲而不舍,经年努力才能达理想的效果。



【思考与练习】

通过这一章的研读，了解了服装设计效果图与时装插画之间的差异。学生需根据自己未来的发展，选择服装绘画学习的方向。

本章主要教你如何识别时装插画与服装设计效果图。你可以在电脑桌面建一个文件夹，称为“服装绘画风格”。从互联网上搜寻富有代表性的、优秀的服装绘画作品资料：一类是时装插画，另一类是服装设计效果图。服装设计效果图是以传递服装款式设计信息、正确表现特定穿着形态和外观效果为目的的。而时装插画的目的是用服装绘画这种艺术形式，夸张表现服装的着装效果，更强调艺术的感染力，更多地为服装宣传广告所用。时装插画有时并不一定要完整表现服装设计的款式细节。

有经验的造型艺术家都知道，唯有解决了对美的认知和造型能力，才能依据形的语言得心应手地表现自己的设计思想。而解决

造型能力，没有他途，唯有两条途径能解决：

一是临摹，找出自己喜爱的艺术家作品，有重点地大量临摹、默写、创作，循环进行。二是速写，速写和慢写交替进行，虽说艰苦，但唯有如此，持之以恒，坚持不懈，才能达到彼岸。

（1）在文件夹中先选择服装设计效果图临摹。初步认识服装设计效果图的绘画形式。只有反复地临摹，才能领会服装设计效果图的严谨、认真、严格而富有尺度的画风。

（2）可以选择服装插画临摹。服装插画更具想象力与艺术浪漫气息，它不一定要服装款式的完整，而是抓住服装款的特征，夸张、放大。通过对两种服装绘画的研究临摹，了解服装绘画的异同，并熟悉服装绘画的形式语言。

（3）拿上一个小本子，随时随地把自己所见人们的各种动态涂抹在本子上。开始也许只是寥寥数笔，因为坚持，慢慢成形，也许有一天你会惊喜地发现，造型能力无意间提高了不少。这就是画速写的好处。



Li Ming

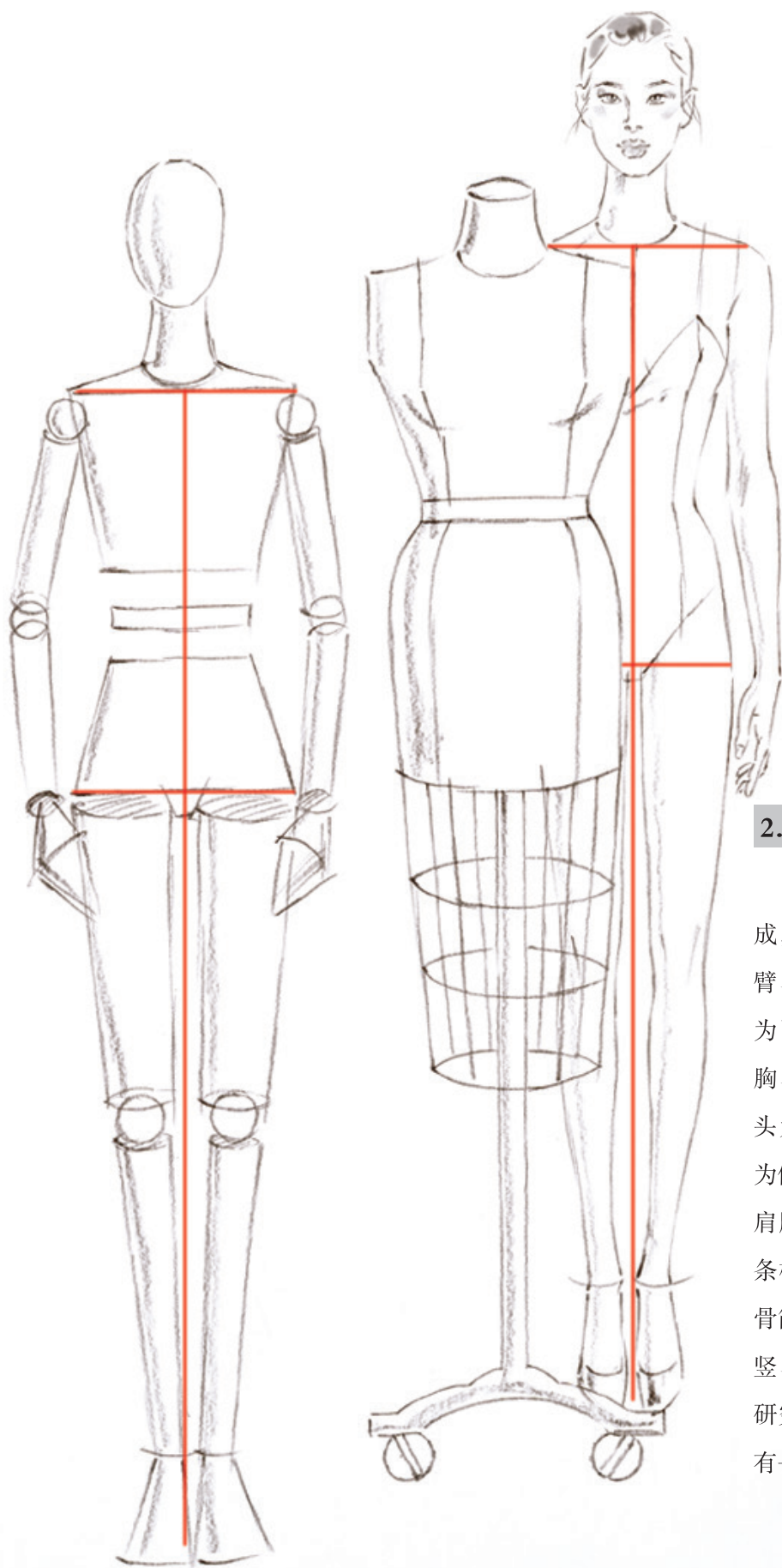


服装人体画法

服装设计，实际上也是“人体包装设计”。只有对男女人体的美、造型及结构和各部位的比例与运动规律有切实的了解和掌握，才能更好地对人体进行“外包装”。

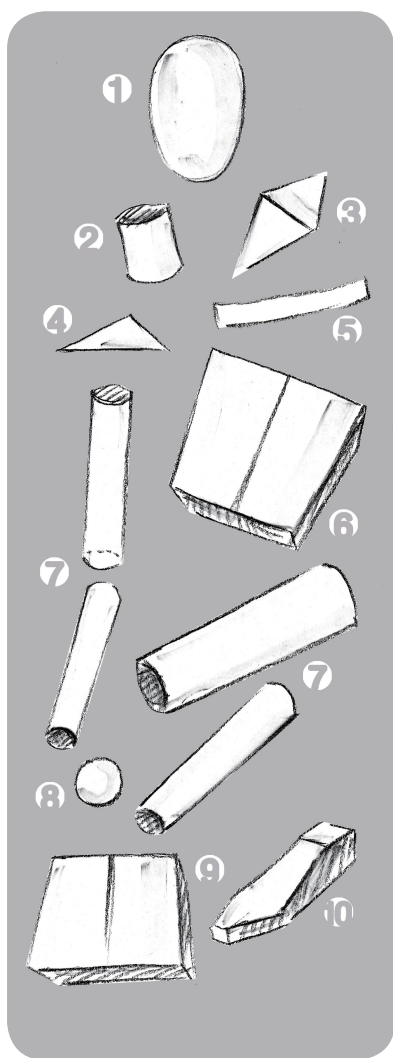
服装款式魅力是通过人体的动态来表现的。千型万款的服装造型和服装结构特征，需要不同的人体动态来表现。譬如服装设计的重点部位在前面，则选择一个正面或 3/4 侧面的人体姿态；如设计重点在后面，则选择一个背面的姿态。因为服装画的目的在于充分、完整地表现服装的款式特征。

研究服装人体结构、画好服装人体动态是服装绘画的基础。传统人体绘画艺术强调的是人体的自然性形态；而在服装绘画艺术中常常削弱人体自然形态，展示的是理想中的人体美。画家笔下的人体表现的是自然体形，富有个性，丰乳、肥臀，是自然美与画家笔下个性创造的艺术美；而服装画家笔下女性人体与真实的女性人体相比，却有着修长而苗条的体态，细腰、窄臀，追求人体的装饰美。两种手法代表了传统艺术与服装画艺术的差别。服装人体的描画以修长、匀称、简洁、概括为准则，它的形象特征应该是典型性和理想化的。本章主要介绍男女人体的基本形，人体描绘步骤、动态及重心线、前中线等专题，我们将学习服装绘画人体的基本型与比例及常用服装画人体动态。只有完全理解这些原理，并像背英语单词一样把常用服装画动态背下来，才能真正将这些人体动态活用在作品中。脸部、发型、手以及脚的刻画也必须与服装画画法相称，起到一种陪衬作用；同时，还必须符合服装画风格的整体要求。



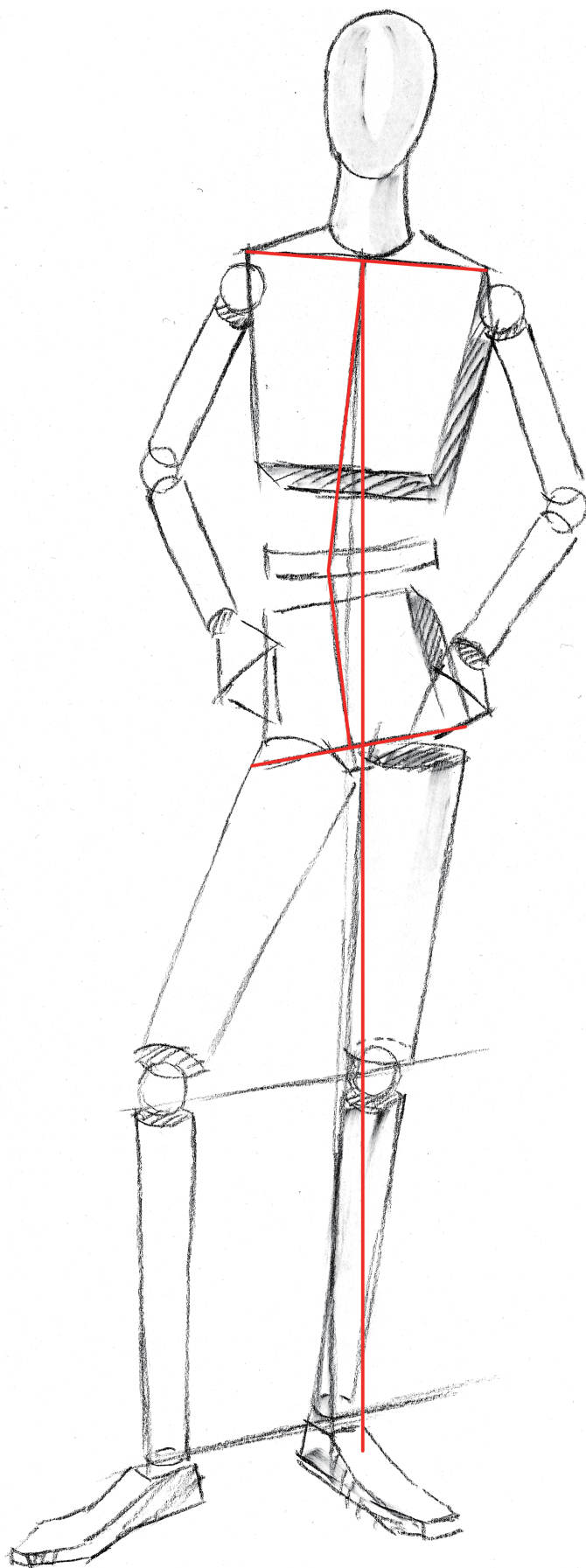
2.1 人体基本型

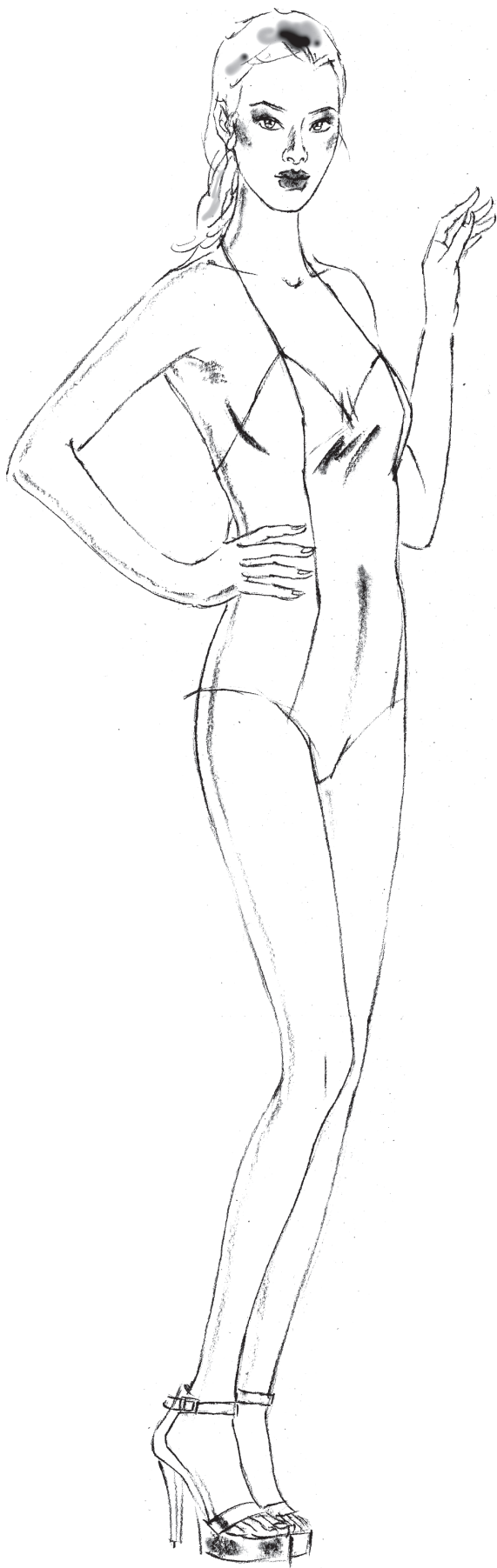
人体由上、下两部分组成，上半部有头、颈、躯干、臂、手、臀，下半部有腿、脚。为了便于理解，我们把头、胸、骨盆简化为三个几何体：头为鹅蛋形，胸、骨盆分别为倒立、正立的两个梯形体，肩膀和骨盆的关系简化为两条横线，活动量最大的脊椎骨简化为一条竖线，简称“一竖、二横、三体积”，这对研究掌握人体的结构与动态有一定的帮助。



为了更好地了解人体，我们将人体的基本形概括成不同的几何形体块。

- (1) 头——蛋形
- (2) 颈部——圆柱体
- (3) 手——菱形
- (4) 肩——楔形
- (5) 腰——长方形
- (6) 胸部——倒梯形
- (7) 四肢——圆柱体
- (8) 关节——球形
- (9) 臀部——梯形
- (10) 脚——锥形





2.2 女性人体常用比例

服装画风格及服装款式表现的需要决定了服装画人体比例的多样性。在服装绘画中,人体的比例通常为8个头长、9个头长、10个头长,甚至还可以是11个头长、12个头长。但必须强调的是,人体无论多高,只能通过增加腿部、颈部及手臂的长度来改变人体的比例。不同比例的选用,其目的在于突出服装,满足人们视觉的需求,具体服装画人体比例应按照服装款式的要求来确定。

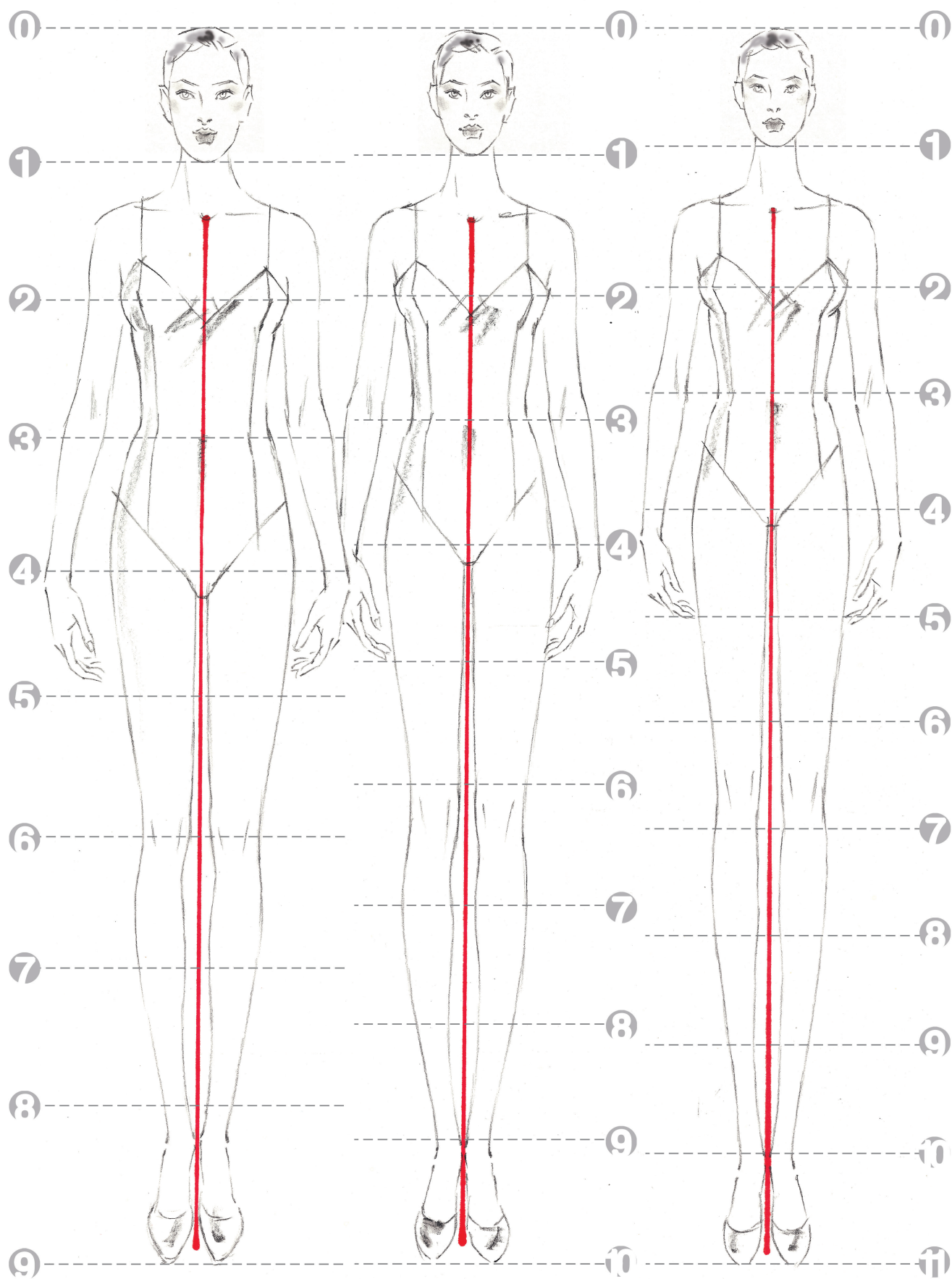
(1) 9 : 1 的比例属于比较标准、平易温柔型,适合表现职业装、休闲装、军服等。

(2) 10 : 1 的比例属于比较理想型,是将视平线放在腰线,从腰线往上看,头部就会因透视的变化而变小,主要适合画裙装、礼服等。

(3) 11 : 1 的比例是将视平线放在膝盖的水平位置,这样头部显得更小,而脚的部位就可以画得稍大点。此比例适合晚礼服、婚纱等。

时装画家笔下的女性人体并不只是减弱自然体态,而是要对人体形态某些特征进行夸张。修长而苗条的身材、细腰、窄臀等理想的形体美,能为作品增添趣味与个性。服装人体的比例,应随着服装款式的不同而改变。

服装画人体比例夸张处理已不同于以往的身高拉长,服装款式也不仅仅是唯美与优雅,它们已经被更多身体部位以及比例的夸张变形、展现个性服装的款式所取代。



2.3 女性人体的描绘步骤

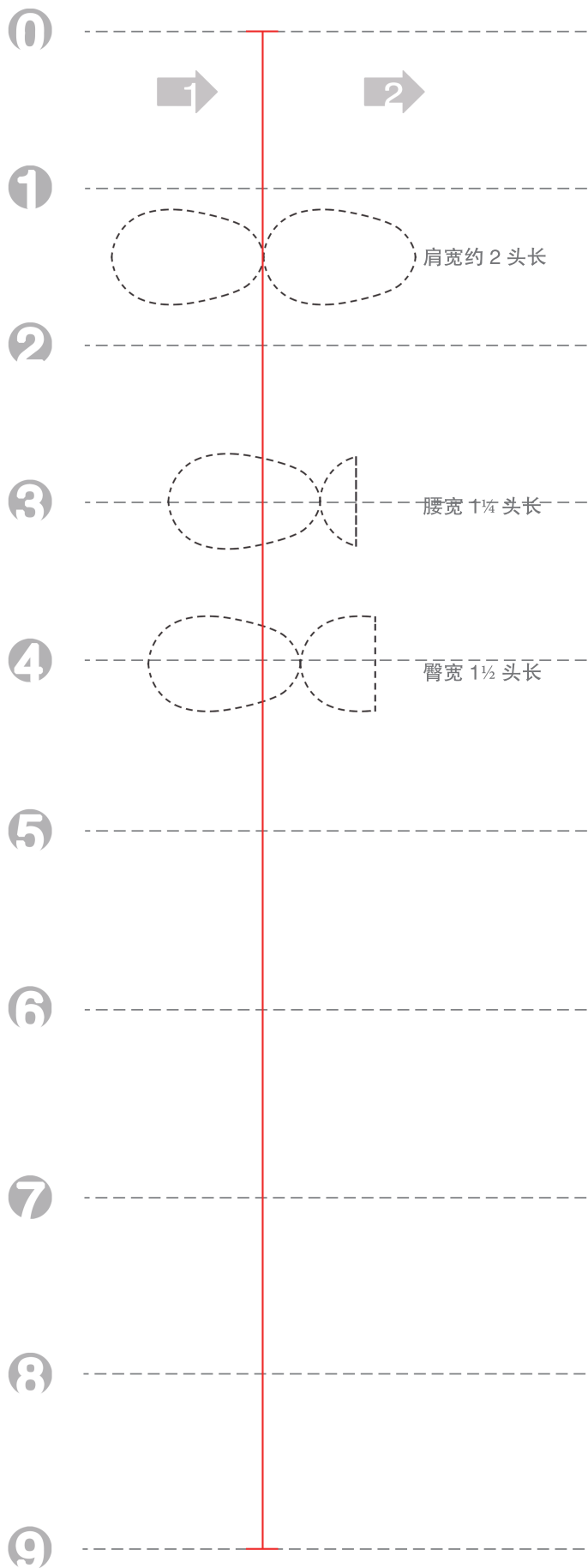
我们以九头长的时装画人体进行比例分割。

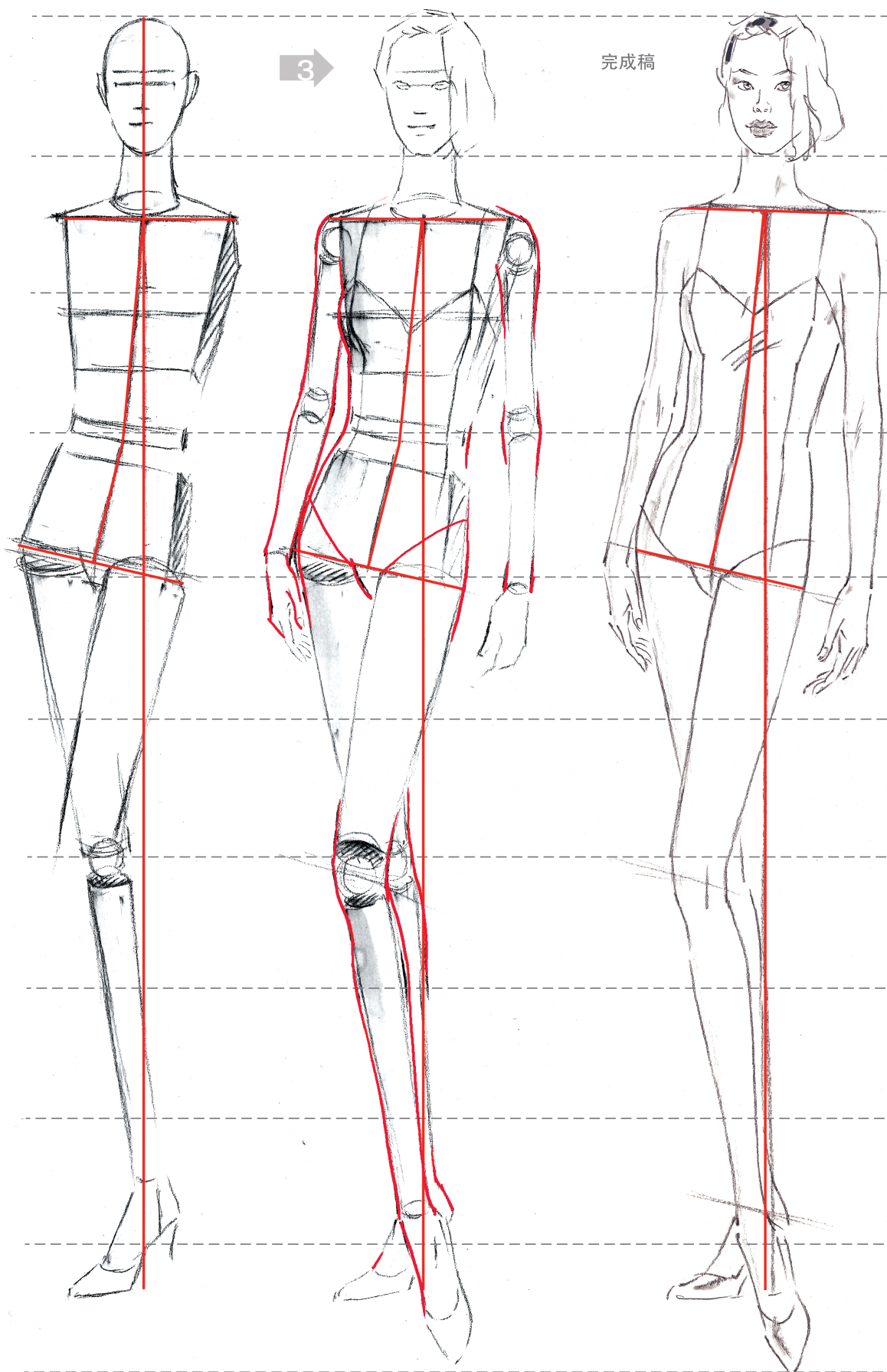
(1) 首先确定上下两端，画出一条垂直线（也可称之为比例线），从顶端开始标 0—9，在横线 1 与横线 2 的 1/2 处标出颈窝的位置并画出肩线；在横线 4 处画出臀围线。在肩线与耻骨线 1/2 处画出前中线，注意前中线始终与肩线、耻骨线分别垂直。

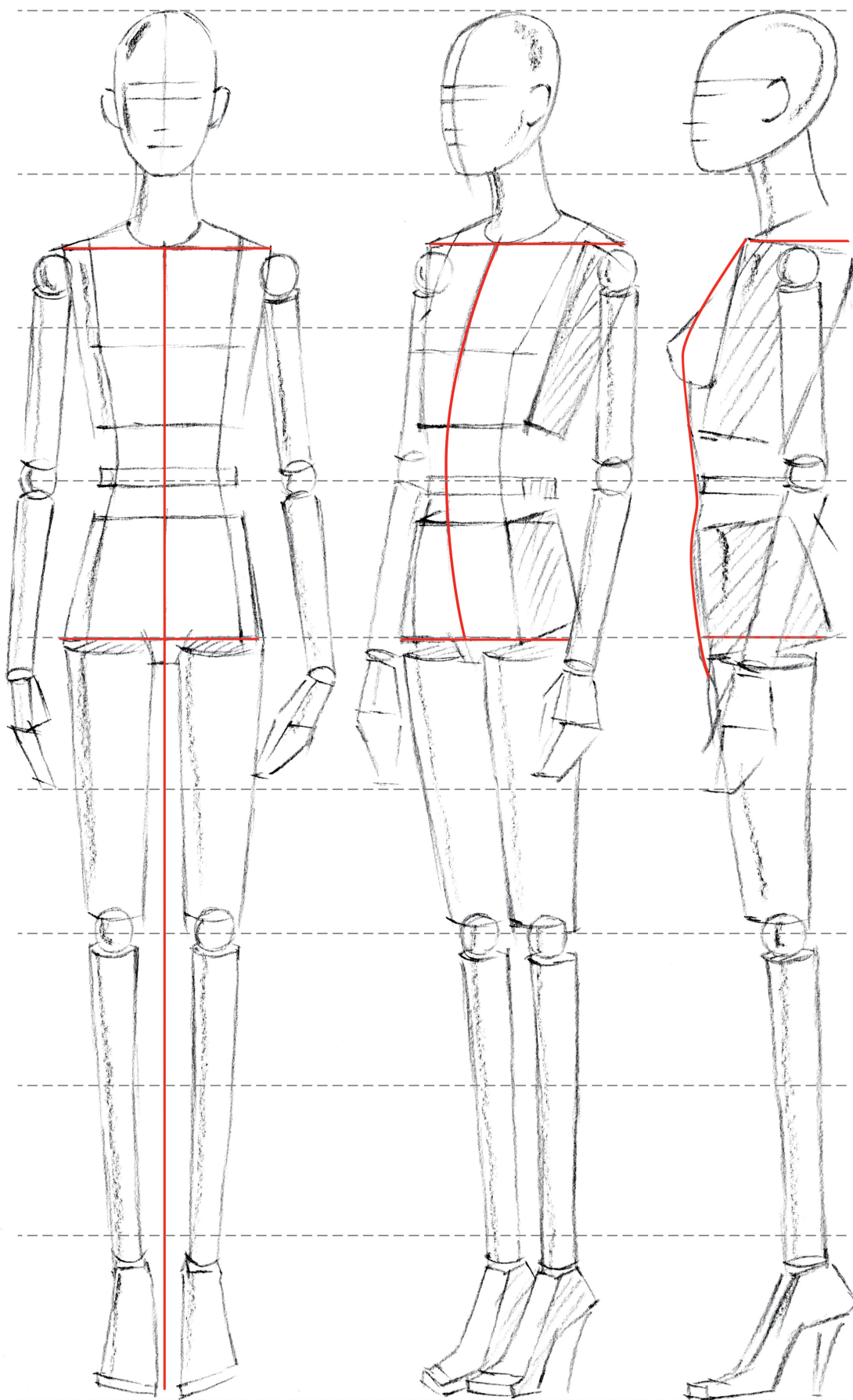
(2) 依据中心线与耻骨线的交点 4，将人体分为上半身 4 个头、下半身 5 个头，并画出头部的鹅蛋形。

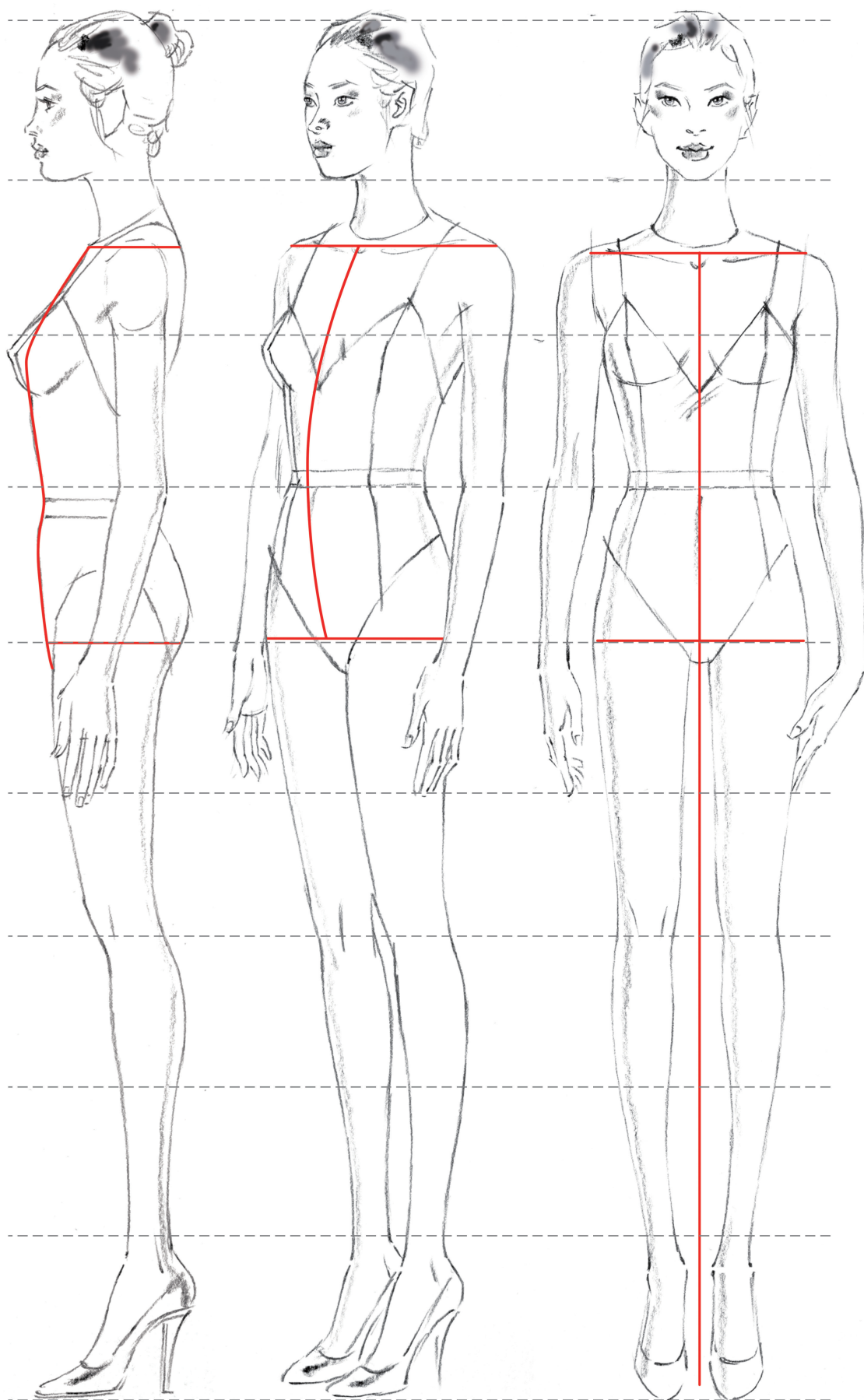
(3) 根据两横（肩线、耻骨线）、一竖（中心线）画出二体积（胸廓的倒梯形、骨盆的梯形）及肩部的楔形、颈部的圆柱体，并根据动态的特征需要，画出另一边不受力的腿部，确定手臂的动态姿势，画出手臂的圆柱体及手与脚的外形。

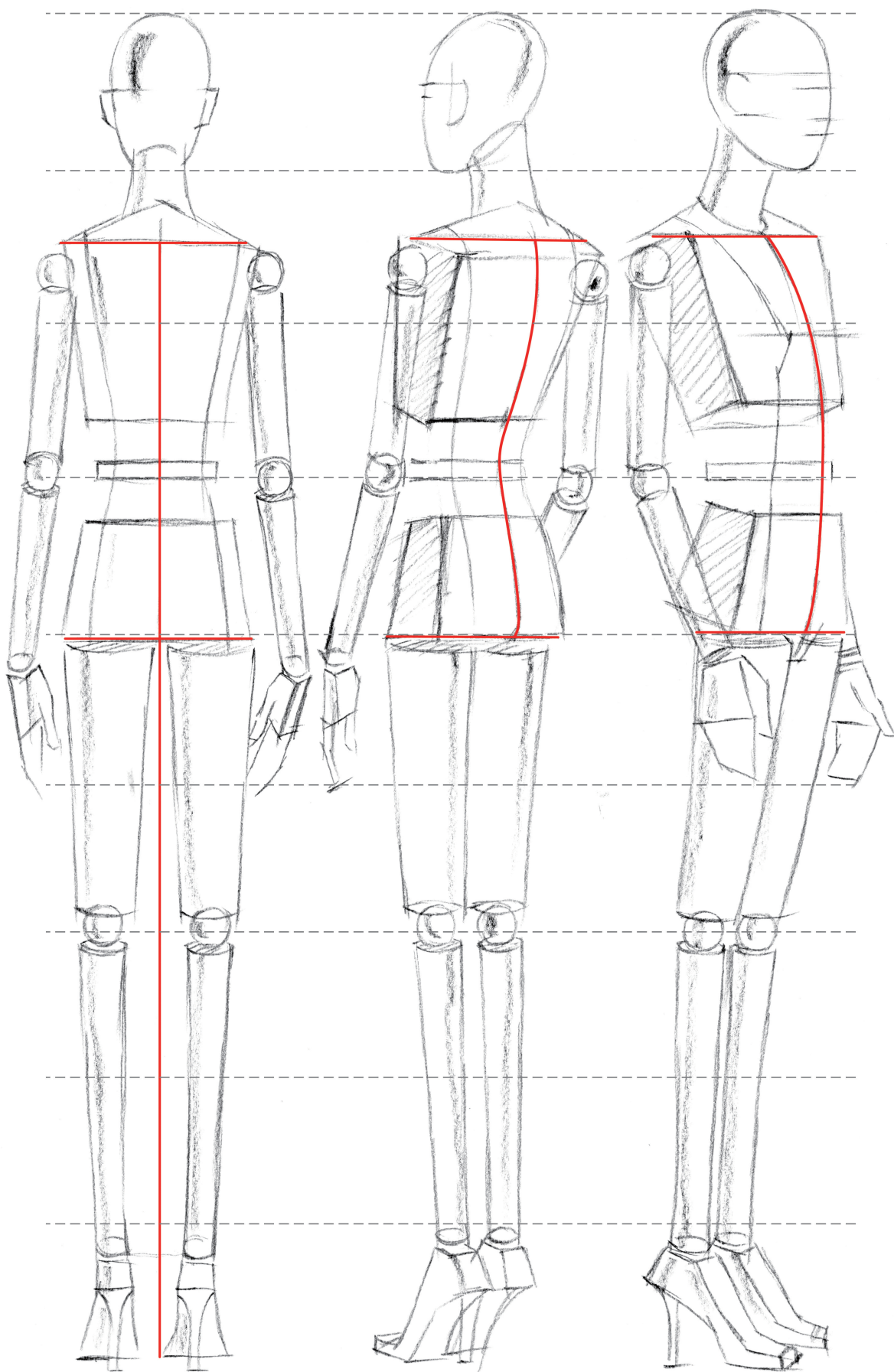
(4) 根据以上确定动态的基本形，然后在各关节处画好标记，随后标记与标记之间相连接完成人体姿态。再做整体调整，画出面部、手和脚的各个细部。

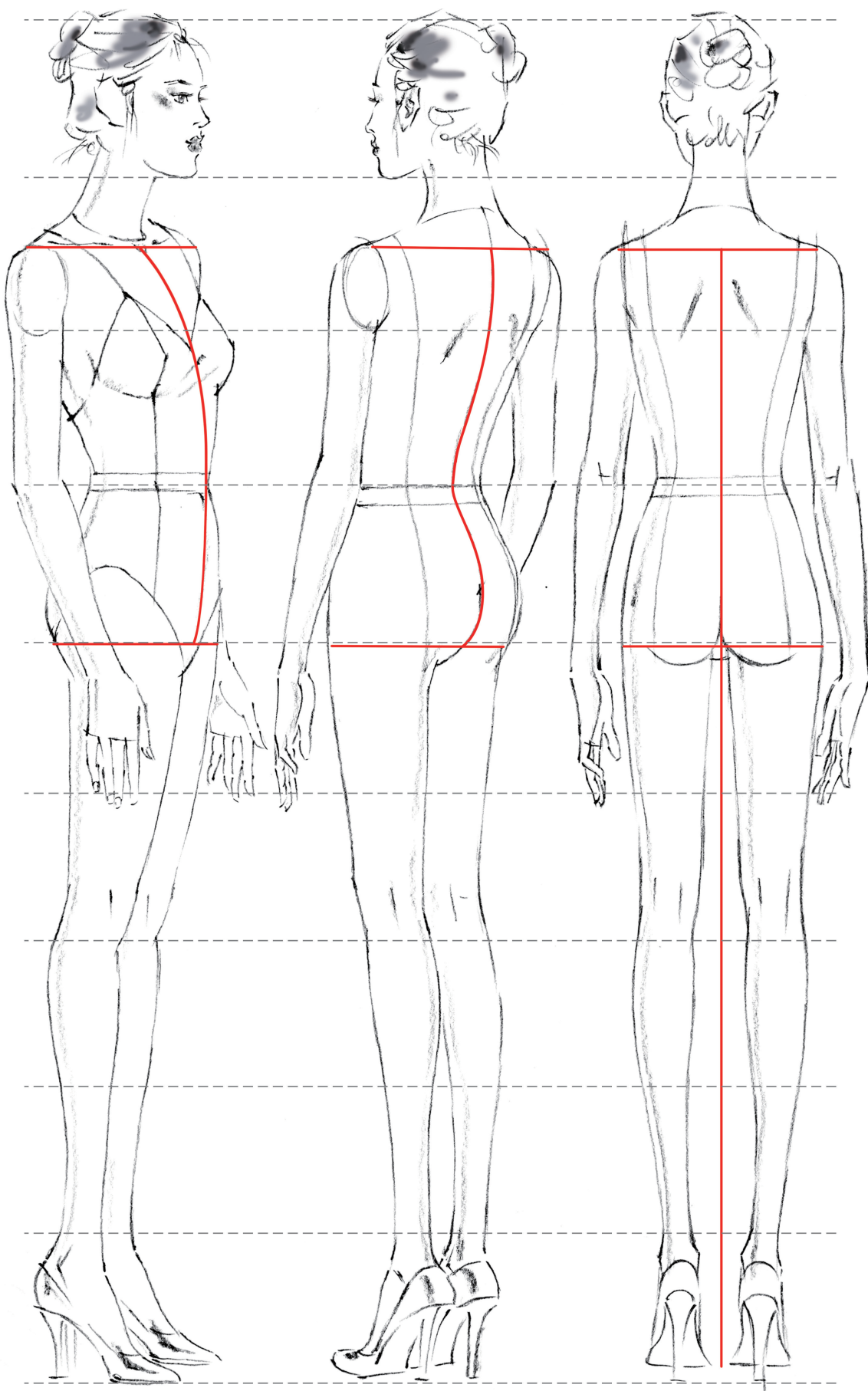














2.3.1 手的画法

手是由手指和手掌组成的，手的大小为一个头的长度，手指的形状近似长方形，手掌的形状呈上宽下窄的扇形，手指的关节都在弧线上，手指上粗下细。女性的手纤细而柔软，指头略尖，画手指时线条要圆润流畅；男性的手关节较明显，棱角分明。

服装画中手型描绘要适度夸张，不要把手画得太小，刻画要简洁概括，着重于整体姿态的表现，而不是去表现具体、细微的结构。不要把手掌看作一个单元，而是将手掌、四指、大拇指考虑为一个总体单元。



