

高等院校设计类专业精品教材

# 服装画表现技法

The Art of Costume Painting

刘 凌 郑美卉 王 健 编著



天津出版传媒集团

 天津人民美術出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

服装画表现技法 / 刘凌, 郑美卉, 王健编著. -- 天津: 天津人民美术出版社, 2021. 8  
高等院校设计类专业精品教材  
ISBN 978-7-5729-0104-1

I. ①服… II. ①刘… ②郑… ③王… III. ①服装—  
绘画技法—高等学校—教材 IV. ①TS941.28

中国版本图书馆CIP数据核字(2021)第156133号

## 高等院校设计类专业精品教材 服装画表现技法

GAODENG YUANXIAO SHEJIXUELEI ZHUANYE JINGPIN JIAOCAI  
FUZHUANGHUA BIAOXIAN JIFA

---

出 版 人: 杨惠东

责 任 编 辑: 刁子勇

助 理 编 辑: 孙 悦

技 术 编 辑: 何国起 姚德旺

出 版 发 行: 天津人民美术出版社

社 址: 天津市和平区马场道150号

邮 编: 300050

电 话: (022)58352900

网 址: <http://www.tjrm.cn>

经 销: 全国新华书店

印 刷: 晟德(天津)印刷有限公司

开 本: 880毫米×1230毫米 1/16

版 次: 2021年8月第1版

印 次: 2021年8月第1次印刷

印 张: 8.5

印 数: 1—3000

定 价: 53.00元

---

版权所有 侵权必究

# 前言

## PREFACE

手绘服装画属于艺术设计研究的范畴，与其他艺术设计门类相同。手绘服装画需要以人物速写、素描、色彩等基础学科作为基本功。

服装画是以服装为载体的艺术表现形式，它借助服装附着于人体的造型，通过形态、色彩、肌理、结构来表达审美内涵和社会时尚。服装设计具有实用功能和审美功能的双重性，所以服装画既能解读服装的功能设计，又能表达画作的人文情怀和审美上的终极追求。服装画一方面要与其他艺术形式相关联，另一方面又需要独立形成自身的审美形式。

本书在强调掌握绘画技法的同时，也强调对服装画作品的理解。在介绍绘画技法和绘画风格时，对一些典型性的代表作品进行分析，侧重从绘画技法切入，并着重从美学角度去理解作品，使学生在掌握服装画技法的基础上，能够理解各种风格流派的形成和发展，记住一些著名的服装画艺术家的代表作品，更能培养学生的服装画艺术鉴赏能力，从而在学习过程中逐渐形成自己的绘画风格。本书旨在体现时代性的教学理念和方法，立足于拓展学生的思维，培养创新能力，寻求新的教学方法和模式。

本书由刘凌、郑美卉、王健编著。其中第一章、第二章和第四章由刘凌编写，第三章、第五章由郑美卉编写，第六章由王健编写。

本书在编写过程中参考了大量资料，力求融会国内外相关研究成果，在此向有关专家、学者表示诚挚的谢意。由于编者水平有限，书中难免有不足之处，敬请广大师生和读者予以批评指正，以期不断改进。

编著者

丁酉腊月于长春



# 目录 CONTENTS

<b>第一章 服装画概论</b> ·····	001
第一节 服装画的起源及发展·····	004
第二节 服装画的分类·····	007
第三节 学习服装画所需要的工具·····	018
<b>第二章 服装画人体表现技法</b> ·····	025
第一节 服装画的人体比例与造型·····	027
第二节 服装画的人体局部画法·····	031
第三节 服装画的人体动态画法·····	047
<b>第三章 服装画着装技法</b> ·····	051
第一节 人体着装方法·····	053
第二节 服装画款式图的画法·····	056
第三节 装饰图案的绘画方法·····	065
<b>第四章 服装画中面料质感与图案的表现技法</b> ·····	067
第一节 服装画中面料质感的表现技法·····	069
第二节 服装画中图案的表现技法·····	088
<b>第五章 服装画的风格表现</b> ·····	099
第一节 服装画的素描风格·····	101
第二节 服装画的速写风格·····	104
第三节 服装画的水彩风格·····	105
第四节 服装画的马克笔风格·····	112
第五节 服装画的装饰风格·····	113

第六节 服装画的动漫风格·····	116
第七节 服装画的夸张风格·····	118
<b>第六章 计算机服装画的表现</b> ·····	<b>121</b>
第一节 计算机服装画的表现技法·····	123
第二节 计算机服装画作品欣赏·····	124
<b>参考文献</b> ·····	<b>130</b>

# 第一章 服装画概论



第一节 服装画的起源及发展

第二节 服装画的分类

第三节 学习服装画所需要的工具

## 学习目标

1. 了解服装画的起源及 20 世纪众多艺术流派对服装画的影响。
2. 掌握不同类型的服装画，用于传达不同的设计理念。
3. 了解学习服装画所需要的纸、颜料及辅助工具。

## 核心概念

插画、效果图、款式图、结构图、设计草图。

## 教学课时

章 名	课时数	内 容
服装画概论	4	首先让学生了解服装画的起源及风格，然后通过服装画速写及服装画效果图的表现特点进一步掌握不同类型服装画，用于传达不同的设计理念及情感，最后掌握多元化的材质带给设计师新的启发。

## 技能要点

使学生在短时间内掌握学习服装画所需要的工具及不同材质的绘画工具表现出不同的绘画效果。

## 引导案例

来自洛杉矶的华裔插画师、平面设计师桑尼·古（Sunny Gu）的插画（图 1-1）总是充满鲜艳的色彩、细腻丰富的细节和独特的感情透析。她说，当她画画时，她能感觉到沐浴在幸福里，也希望借由她的画作传达幸福与欢乐，因为对她来说，插画不仅仅是工作，更像是一个永无止境的旅程，是一个寻找美丽、价值、真理和自我的旅程。Sunny Gu 所展现的皮草是精致的，不同于印象派画法，她更擅长用丰富的色彩和细腻的细节表现皮草的美。





图 1-1

## 第一节 服装画的起源及发展

在艺术家不断的绘画实践中，时装绘画逐渐成为一门独立的艺术形式，最早产生的时装绘画是服装版画（fashion plate）。16世纪，欧洲与世界贸易的发展、艺术的创新都有所突破，在绘画艺术和版画制作与发明创造上是一个繁荣时期。据英国圣马丁设计学院记载，第一个以蚀刻版画的方法从事时装画的画家是维瑟斯·霍勒（Wenceslaus Hollar，1607—1677）。他用蚀刻版画详尽地描述了服装的细节，这被视为时装绘画的开端。

随着信息传播和人类文明进程的发展，定期出版的刊物出现，当时上流社会需要时尚的生活，需要画面丰富的时尚杂志，他们雇用大批的艺术家以创作反映宫廷贵族生活方式的绘画，在他们的作品中不乏描绘非常详尽和生动的服饰形象作品，以此作为贵族们的荣耀和相互模仿的范本，其中已经开始描绘传统民族服饰和当代的流行风貌。当时有许多画家也会为时尚杂志画插图，服装画师也随之产生。

17世纪，在法国路易十四的资助下，一张专门报道服装信息的报纸诞生了。信息的快速传播使得服装业迅速发展，其中表现最新服装款式的服装画也大量出现。18世纪，由于雕刻及铜板画技艺的提高，服装画的表现也越来越精美，服装画由单一的款式逐渐变成系列服装，并经常以描绘一些时髦的建筑外观，室内精美的陈设，奇特的发型、帽、鞋等作为背景的处理。18世纪中叶，乔治三世统治时期，英国先锋周刊《女士杂志》于1759年出版发行。18世纪末，法国的《流行时报》出现，推动了服装界的发展。由此可见此时欧洲的服装业非常兴盛，且在绘画界出现了所谓的风俗画，版画领域出现了所谓的雅宴画等。18世纪末，德国曾一度取代法国时尚信息中心的位置，同时服装界的贵族风消退，平民风兴起。19世纪下半叶，巴黎再次成为服装中心，服装以浪漫主义风格为主。20世纪兴起的众多艺术流派对服装画产生了极大的影响。例如，毕加索（Picasso）创立的立体主义对形象的分解和构成的几何形状，以马蒂斯（Matisse）为代表的野兽主义以鲜艳的色块刺激眼睛，以达利（Dali）为代表的超现实主义的荒谬等都为服装画提供了无限的创作灵感。

将各个时期绘画大师的作品与当时的艺术思潮和流行趋势进行横向的比较，我们清楚地看到艺术思潮与时装绘画及服装设计在一定的时空条件下，存在一种内在的、必然的联系，相互间的影响可以从作品最后的完成形态中得出某种一致性。服装画不再是单一的形式，而是以技法和风格多样形式出现。

在20世纪10—30年代里，服装画受“新样式艺术”“迪考艺术”影响较大，装饰性强，形象都经过变形和提炼，结构清晰，画面整洁有序，这一时期代表人物有莱帕波（Lepape）（图1-2）、本尼托（Benito）等。30年代服装画受野兽主义、表现主义、超现实主义等影响较大，画风随意柔和，注意表现力，强调立体感和色彩的感受，代表人物为艾里克（Eric）、威廉·麦兹（William Menz）、

勒内·布歇尔 (Rene Bouche) 等。20 世纪 30 年代末, 随着摄影技术的提高, *VOGUE* 杂志 1932 年第一次使用了照片 (图 1-3、图 1-4) 作为封面, 之后服装摄影逐渐取代了服装画的版面, 服装画受到严峻的考验。80 年代服装画再次受到关注, 人们逐渐认识到服装画的作用不仅在于服装杂志插图, 而且服装设计表现方面——服装画也起到一个至关重要的作用。服装画还是一种独立的艺术形式。

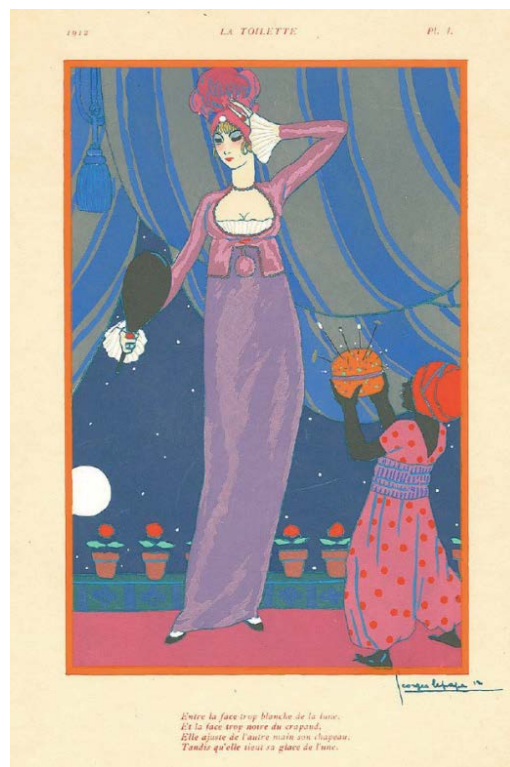


图 1-2



图 1-3



图 1-4

追溯历史，我国的服装画源于人物画，并为服装画的产生与发展带来重要的启示。我国的服装画起步晚，到了民国时期有一个特定的背景，就是服装设计师的工作大都是由画家来兼任的，服装画或服装插画大都由画家来创作，当时的叶浅予、张乐平、梁白波、李珊菲、方雪鸪、万氏四兄弟都是名噪一时的名画家，还有现代工艺大师张光宇和张正宇先生。20世纪50年代末，中央工艺美术学院开设服装画课程。随着服装业的发展，服装画越来越成熟。不过，早期的中国工笔人物画也可算是服装画的雏形。（图 1-5）

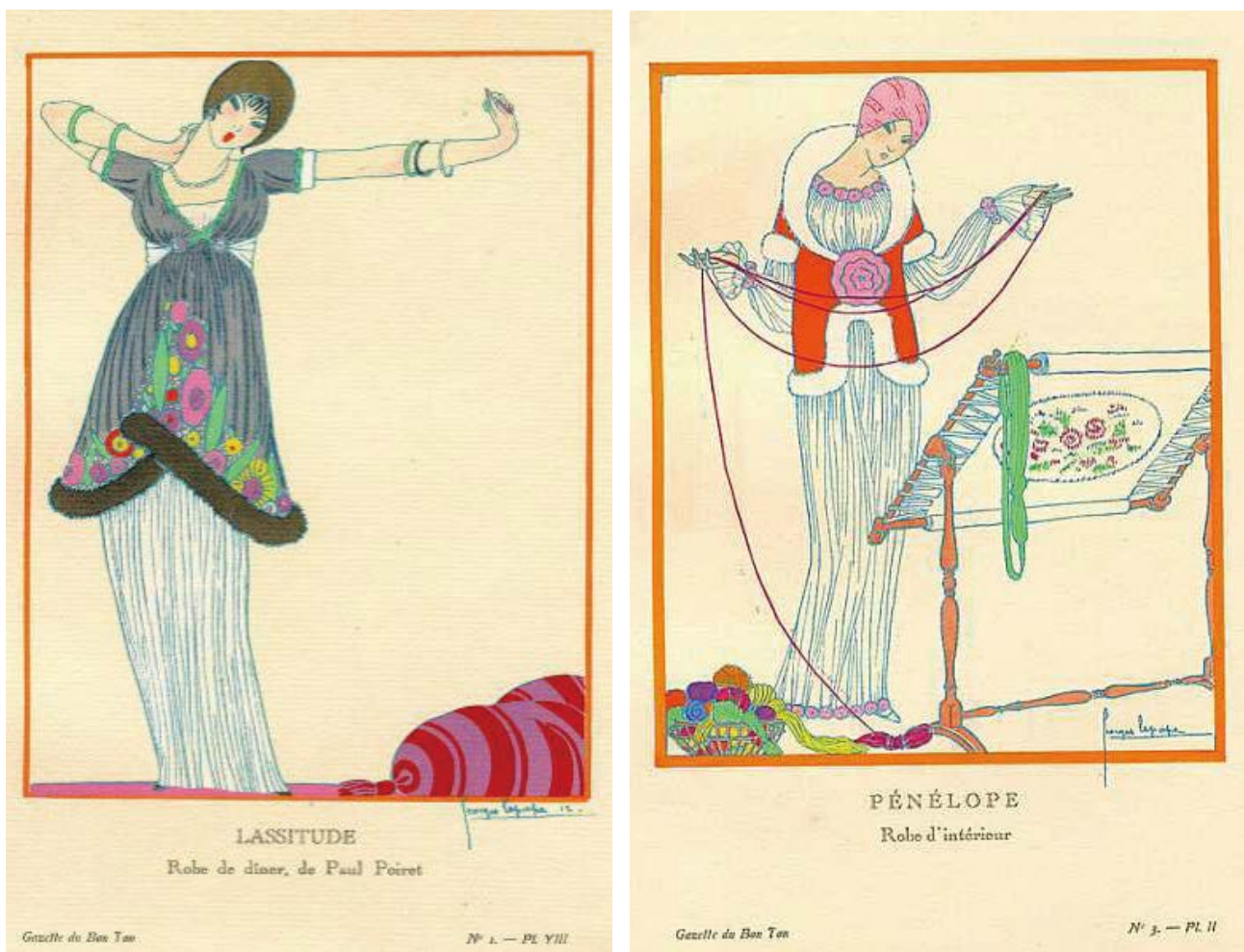


图 1-5



## 第二节 服装画的分类

服装画是运用绘画的基本手段，通过丰富的艺术处理方法来体现服装设计的造型和整体气氛的一种艺术形式。服装画在绘画艺术中，作为一种艺术表现形式，虽然具有某些人物画的特征，但不同于一般欣赏的人物绘画作品，具有很强的专业特性，是设计师将设计意图呈现在人体穿着的整体视觉效果，是服装产品一种有效的表达形式，它的表现重点是时尚美感。

服装画可分为两大类：一类是实用类，另一类是欣赏类。实用类是为服装生产服务的服装画，这是目前最主要、最常见的一种，它包括效果图、款式图和结构图。欣赏类注重感性和艺术感染力，把服装画作为一种艺术形式。

### 一、服装画的特点

服装画源于绘画，主要用于交流设计思想。随着广告宣传和品牌推广的需要，服装画也逐渐成为一种独立的艺术表现形式，即仅作欣赏之用，不包含服装设计信息的服装插画。

服装设计师与服装插画师的工作不同，服装设计师对于服装效果图表现的好坏，直接影响着设计师设计意图的表达。服装画是服装设计师将服装样式的流行消化后，构想出来作为表现的第一阶段，服装设计者将所要展示或是计划推出的服饰，应用于实际需要，用他们的手和笔将符合潮流趋势的线条、形体、色彩、光线和组织的感受表达出来。所以服装效果图是服装设计师必须具备的设计表达能力。

服装画自身的艺术性比摄影照片、成衣、着装模特儿更能反映服装的风格、魅力与设计理念。同时服装画可以为服装广告和服装展示传递信息。专业性的刊物、杂志是它的主要媒体，能够起到提升品牌形象、促进消费的作用。

### 二、服装画速写

服装画速写（图 1-6）也称服装画草图，是一种表现设计意识氛围的图，是设计师以最快捷方便的形式对思维成果的一种记录，是服装设计师灵感迸发一瞬间的记录，不需要考虑绘画美感和现实效果，最重要的是以最快速、简洁的形式去记录设计灵感和设计元素。



图 1-6

### 三、服装效果图

服装效果图（图 1-7 ~ 图 1-10）既要表现服装在某一特定环境中的风格，又不能忽视服装的主要外形和结构。它是表达设计者创作构思的一个重要组成部分，也是服装设计者表达自身的设计意图、文化、艺术涵养和审美情趣的一门“世界性的艺术语言”。服装效果图的表现形式可以带有服装设计师的个人风格和情感。绘制服装效果图要求服装设计师有一定的绘画能力，服装制板和工艺技术知识，面料、辅料的基本知识等。服装效果图通常以较完整的表现来准确地传达设计者的设计思路，使服装工艺人员、管理人员、销售人员等准确领悟设计意图。所以服装效果图与服装设计有着最直接的关系。服装效果图的表现方法可以是多种多样的，在清楚表现设计意图的前提下，或写实、或夸张、或装饰，可根据服装设计师的习惯和设计的需要而定。



图 1-7



图 1-8





图 1-9



图 1-10

#### 四、服装款式图

服装款式图(图 1-11)也称服装样式图,是对服装效果图的补充说明,充当工艺说明书的作用,是对款式设计更详尽的说明,大多时候都配合服装效果图和工艺说明书出现。它是服装样板师制板及工艺师制定生产工艺的重要依据。服装款式图注重表现服装的款式结构特征,如结构线、省道线、公主线、衣袋、领、袖等,服装款式图省略人体仅绘制衣服的款式特征,也可用文字提示制作的工艺要求、面料及辅料的要求等。服装款式图需要服装设计师清楚地表达服装设计款式的细节、面料、标准尺寸及工艺制作上的特殊要求,将服装款式结构、工艺特点、装饰配件及制作流程进一步细化形成具有切实科学依据的示意图,必要时可以以简练的文字辅助说明及附上料样,主要是为了向打板师传达设计意图,让其根据设计图来打板和制作衣服,所以要画得准确、详细。



图 1-11

## 五、服装结构图

服装结构图（图 1-12）将款式设计的结果演绎成合理的空间关系，是将服装款式图分解展开成平面的服装衣片结构图的一种设计，是将二维转化为三维的一种理性设计。实现款式设计的意图，既要弥补款式设计的不足，又要考虑工艺设计的合理性和可实现性。

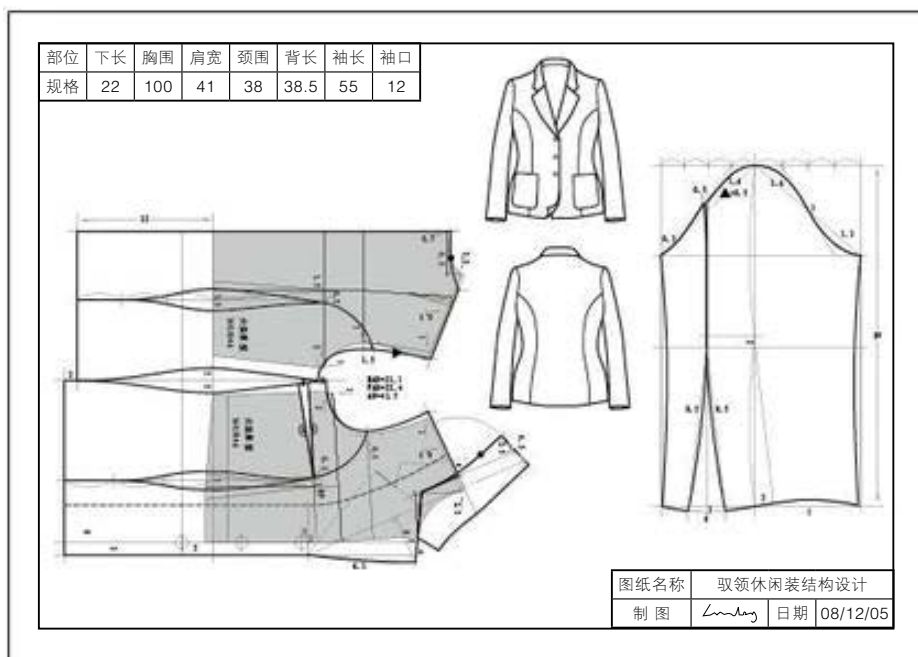
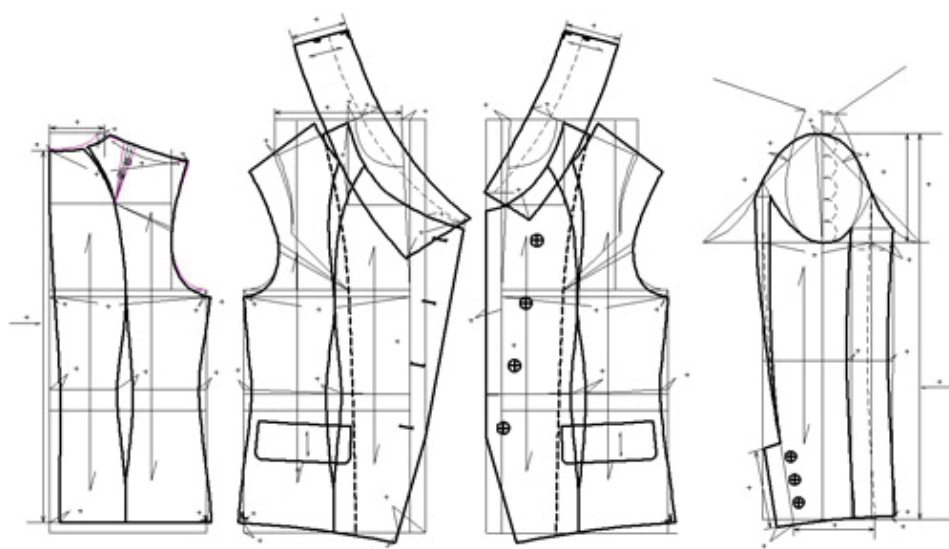


图 1-12

## 六、服装插画

服装插画（图 1-13 ~ 图 1-16）以欣赏及宣传为主要目的，注重绘画技巧和视觉冲击力，画面效果更接近于绘画艺术，具有很强的艺术性和鲜明的个性特征。它强调款式特点和色彩效果，对整个画面进行气氛渲染，常常用作广告海报、样宣等，可以指导消费、预告流行。服装插画不去计较服装细节的表现，构图的方式也形式多样、大胆夸张。19 世纪末到 20 世纪初，时装插画家的代表人物是奥博利·比亚兹莱、阿尔丰斯·穆夏和查尔斯·达纳·吉布森。在他们的作品中，我们可以看到服装画的影子，但并非真正意义上的服装画，更多的是以服装作为艺术家表现情感的一种插画方法。他们的艺术表现力令世人惊叹，追随先锋艺术，并享受其所带来的精神上的愉悦。其中，阿尔丰斯·穆夏及查尔达纳·吉卜森都因描绘美丽的女性而出名。



图 1-13



图 1-14



图 1-15

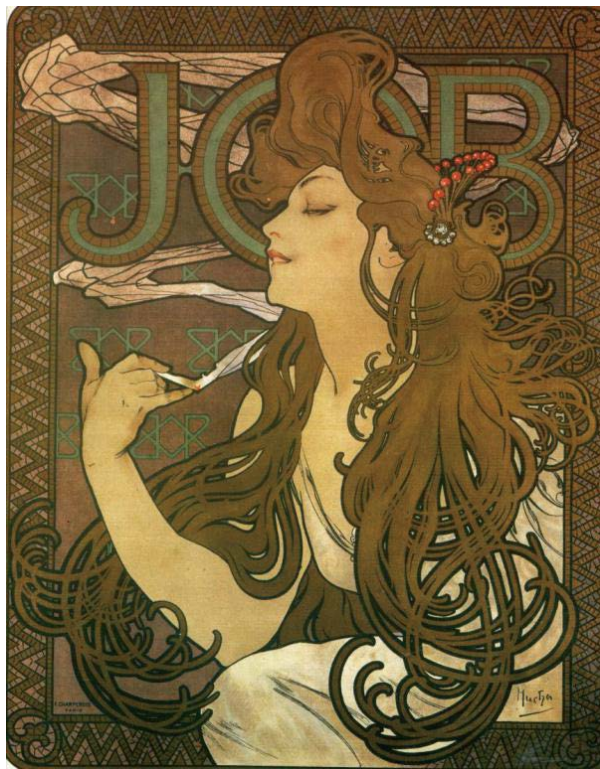


图 1-16

## 七、服装画的材料装饰性

将一些生活中可接触的材料，用于服装画中服装人体款式形态的绘制。结合材料的特性，在服装画中添加可展现服装样式、色彩等元素的塑造，形成半浮雕的效果（图 1-17）。例如，一些杂志图纸类，可对服装画进行剪纸、拼贴、折纸等一系列手工艺术处理，使服装效果图更具有欣赏效果。

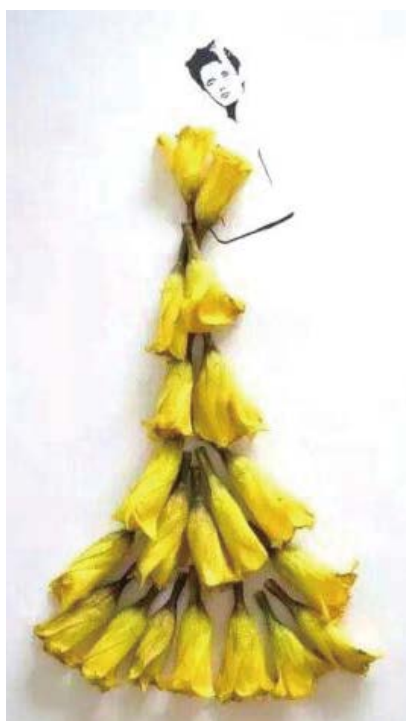


图 1-17

### 第三节 学习服装画所需要的工具

绘制服装画所使用的工具较多，一般选用常用工具就可以满足基本绘制要求。服装画的绘制工具大致分为笔类、纸类、颜料类和其他服装工具（图 1-18）。



图 1-18

#### 一、笔

服装画常用的画笔有铅笔、炭笔、水笔、毛笔、水粉笔、水彩笔、马克笔等（图 1-19、图 1-20）。



图 1-19





图 1-20

### （一）铅笔

铅笔有绘图铅笔、自动铅笔等。绘图铅笔有软硬之分，软质的是 B ~ 8B，硬质的是 H ~ 12H。画服装画常选用 HB 铅笔。自动铅笔由于其线条清秀纤细，比较适合绘制草图和勾线。

### （二）炭笔

炭笔分为碳素笔、碳画笔、炭精条和木炭条。碳素笔的笔芯较硬，碳画笔的笔芯较软，炭笔笔触粗细变化范围较大，适合画素描风格的服装画。

### （三）水笔

水笔有针管笔和签字笔两种，笔尖粗细 0.1 ~ 0.9 mm，一般适用于勾线及排列线条。

### （四）毛笔

毛笔有软硬之分，软质的为羊毫，常用的是白云笔（大、中、小），这类笔柔软，适用于涂色面。硬质的为狼毫，有狼圭、红毛、叶筋、衣纹等，这类笔笔锋坚挺，适用于勾线。

### （五）水粉笔

水粉笔有两种笔毛类型：一种是羊毫与狼毫混合型，弹性适中，能够较好地用于颜色覆盖；另一种是尼龙型，笔头形状有扇形和扁平型。绘制服装画多用扁平笔头的羊毫与狼毫混合型水粉笔。

### （六）水彩笔

水彩笔笔头有圆形和扁平形两种，具有含水量大的特点（图 1-21、图 1-22）。



图 1-21



图 1-22

## 二、纸张

纸张的类型是多种多样的，其性能的不同会使画面最终效果有所差异，在选择前应尽量尝试各种效果，仔细分析比较，在表现不同的服装质感或运用不同的绘画风格时，选用不同的纸张（图 1-23）。



图 1-23

### （一）素描纸

素描纸一般适合画铅笔素描。由于纸质不够坚实，吸水能力很强，上色时不宜反复揉擦。如果一定要用它来画色彩，颜色易灰暗。因此，画色彩时，应适当将颜色调厚加纯。由于素描纸张遇水后不易平展，如用水性颜料，应将纸张裱在画板上之后再作画。

### （二）水粉纸

水粉纸纸纹较粗，有一定的吸水性，易于颜料附着，是绘制服装画最为常用的纸张。

### （三）水彩纸

水彩纸纸纹有粗细之分，纸质坚实，经得起擦洗。由于作画时使用大量水分，其特有的凹凸不平的颗粒能有效地留存水分，因此可以呈现其润泽感。当用干画法表现时易出现飞白效果。它也是绘制服装画最为常用的纸张之一。

### （四）拷贝纸

拷贝纸多用于工程制图，也可用来拷贝画稿。其种类有两种：一种为拷贝纸，纸张较薄，为透

明色；另一种为硫酸纸，纸张较厚，为半透明色。

### （五）色粉画纸

色粉画纸质地略粗糙，带有齿粒，一般都带有底色。常用的色粉画纸有黑色、深灰色、灰棕色、深土黄色、土绿色等。画服装画时，可巧妙地借用纸张的颜色为背景色。

### （六）卡纸

卡纸有黑、白、灰之分。白卡纸质地洁白、光滑，有一定的厚度，吸水性能差，不易上色，易出笔痕。在服装画中，卡纸也常用于裱画，可利用卡纸的色彩作为背景色。

## 三、颜料

服装画常用的颜料有水粉、水彩、马克笔、蜡笔、油画棒、彩色铅笔、水溶铅笔等（图 1-24）。



图 1-24

### （一）水粉

水粉常见的有锡管装和瓶装。常用的国内品牌有马利牌，国外品牌有樱花牌等。水粉具有覆盖力强、易于修改的特性。

### （二）水彩

常用水彩颜料有马利牌，国外是温莎牛顿牌等。水彩具有透明、覆盖力弱的特性。

### （三）马克笔

马克笔分水性和油性两种。笔头有粗细之分。色彩种类丰富，但不宜调混，宜直接使用。其透明性类似于水彩。

### （四）蜡笔

蜡笔没有渗透性，靠附着力固定在画面上，不适合用于光滑的纸张，通过轻擦或厚涂，以及色彩之间的色相对比，产生浓丽鲜艳的色彩效果。

### （五）油画棒

油画棒有一定的油性，笔触较为粗糙，颜色多样。

### （六）彩色铅笔

彩色铅笔有多种颜色，在服装画中具有独特的表现力。

### （七）水溶铅笔

水溶铅笔兼有铅笔和水彩的功能，有多种颜色，携带和使用方便。着色时有铅笔笔触，晕染后有水彩效果。

## 四、其他辅助工具

服装画常用的其他辅助工具有橡皮、调色盒、调色盘、画板（或画架）、美工刀及固定纸张的工具等。

### （一）橡皮

橡皮有软硬之分。画服装画时多选软质橡皮，以便擦涂，不致损伤纸面而利于上色。

### （二）调色盒

调色盒是为调色存放颜料的塑料盒。色格一般以 24 格左右为宜。调色盒备用时需配备一块湿润的海绵或毛巾布，以防颜料干裂。

### （三）调色盘

调色盘一般多以塑料质地的圆形盘为主，现在出现一种带有塑料隔膜的纸质的调色盘，这种形式的调色盘应用方便，省去清洗过程。（图 1-25）



图 1-25

#### （四）画板或画架

画板或画架是为绘画而特制的木质板或画架，根据画面尺寸可选择4开、2开、1开的不同型号的画板。画服装画一般选择4开型号的画板。

#### （五）美工刀

美工刀主要用于削铅笔和裁纸。

#### （六）固定纸张的工具

固定纸张的工具有胶水、双面胶、胶带、夹子、图钉等。

### 本章小结

本章主要介绍了服装画的起源和发展。分别介绍了服装画的分类，服装画草图是创意的直观表现，服装画效果图表现的是服装的款式、色彩、面料，服装画款式图能够清晰地反映出服装的比例结构和工艺细节。最后介绍了服装画的基本绘制工具，分为笔类、纸类、颜料类和其他服装画工具。

### 思考与练习

1. 简述服装画的特点。
2. 简述服装画的分类。
3. 服装画的画纸有哪些？
4. 服装画的主要工具有哪些？
5. 请列举几位早期服装画大师。



## 第二章

# 服装画人体表现技法



第一节 服装画的人体比例与造型

第二节 服装画的人体局部画法

第三节 服装画的人体动态画法

## 学习目标

1. 了解服装画的人体各部位比例。
2. 掌握人体各个部位的绘画技巧。
3. 了解学习服装画的人体静态与动势的结构要点。

## 核心概念

人体比例、局部画法、动势、动态人体结构。

## 教学课时

章 名	课时数	内 容
服装画人体表现技法	4	本章主要让学生了解服装画创作过程中人体结构与比例的重要性，进而掌握人体的结构要点与优美的人体动态表现；再通过学习人体的局部画法，掌握人体各个部位的绘画技巧。

## 技能要点

让学生掌握人体的结构要点与人体动势之间的规律并应用到效果图中。

## 引导案例

在服装效果图的表现中，人体结构的表达起着决定性的作用，主要体现在四个方面：服装设计表现的支点与人体结构关系一一对应；在服装效果图中形体与服装的夸张与变形，人体结构关系是万变中的不变，也是一切变形中可遵循的依据；掌握人体结构点分析的方法是掌握服装画表现中人体结构的最有效和便捷的方法；服装画是对人体形态的优化表达。



## 第一节 服装画的人体比例与造型

服装画的特性决定了画者要清楚地知晓人体比例、骨骼结构、关节运动的规律等医用解剖常识。尤其是服装画艺术更多地需要了解人体静态视觉效果。服装是依附于人体的一种着装状态。服装设计师首先应该了解人体的结构，并能应用到服装画中的各种人体动势中，将人体比例与夸张比例、动态与夸张动态进行概括，然后合理夸张，构成新的人体形式。人体的结构顾名思义，是人体各部位的连接和构筑节点。服装画的表现一般是对人体概括提炼的处理，因此，把握人体结构中几个关键部位的关系至关重要。人体由上、下两部分组成，上半部有头、颈、躯干、臂、手，下半部有腿、脚。我们通常把人体用几何形体来概括，头、胸、臀三大体块，肩膀和髋骨构成两条水平线，活动量最大的脊椎骨简化为一条竖线，总的可以概括为“一竖、二横、三体、四肢”。这种绘画方式的优点在于帮助初学者在画纸上定位人体，劣势在于容易将人体模式化，因此需要在学习入门后更多地体会人体的特殊性。

(1) 一竖——人体的中轴线，即为人体的脊椎骨。从正面观察脊椎骨为一条直线，从侧面看则是一条曲线，体现出人体的线条美，是人体正、侧、扭转时的关键曲线。

(2) 二横——指的是人体中的肩线与髋骨线。在人体呈静止水平状态站立时，这两条线呈平行状态，但当人体发生运动或发生扭曲时，这两条线则呈现各种相对应的状态。

(3) 三体——所谓“三体”即为头、胸、臀。它们在人体的扭转中互成夹角，当人体发生运动时，通过颈部和腰部的变化，使这三个整体重新组合，变化出无数的动态，其中臀部的倾斜角度是使人体能够生动表现动态的关键。

(4) 四肢——包括手臂、手、腿和脚，它们的自由伸展和摆动，能够表达出人类的感情和思想，因此有“肢体语言”之称。

### 一、理想的人体比例

在人们的审美观念中，最匀称、最符合人们审美标准的人体结构是头长为全身长度的  $1/7.5$  或  $1/8$ 。我们称之为 7.5 头身比例或 8 头身比例。西方美学家、艺术家从古希腊开始就在研究，早在公元前 4 世纪 50 年代，古希腊著名的雕塑家留西波斯 (Lysippos)，为了在作品中体现出运动员的英雄气概，就提出了 8 头身是人体最健美体型的主张。自此以后，虽然每个时代有艺术家提出不同的人体规范，但 8 头身的比例都是被公认的最佳标准。

然而，在服装画中由于风格及款式表现的需要，为了取得更好的表现效果，在画面上通常的人体为 9 个头身、10 个头身，甚至还可以是 11 个头身、12 个头身。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，具体比例应按照服装款式的实际要求来确定。(图 2-1)

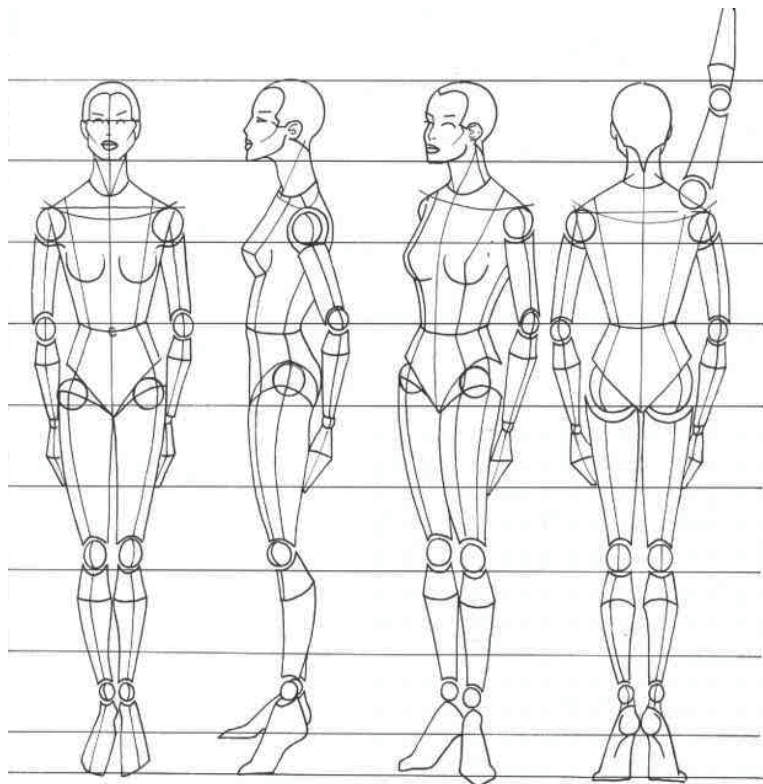


图 2-1

8 个头长比例划分：

第一段，由头顶至下颌；

第二段，到乳头偏上、腋窝略下；

第三段，到脐孔（肘位与腰平齐）；

第四段，到耻骨联合点，即全身长 1/2 处；

第五段，到大腿中部稍下；

第六段，到膝盖稍下（小腿长于大腿）；

第七段，到小腿中部（小腿肚子在小腿 1/2 处稍上）；

第八段，到足跟。

## 二、人体姿态与重心的关系

人体骨骼细微地倾斜就可以展现出各种各样的姿势，人体在直立的状态下，肩膀会随着脊柱的倾斜而倾斜，当改变单脚的重心位置时，骨盆也会有所倾斜。简言之，在人体姿态中，右肩下倾，则右腰相对上翘，这是构成各种造型姿势的基本法则。因此，人体重心是人体结构保持平衡状态的重点。研究人体动态，首先必须了解人体的重心及重心平衡规律。重心是指人体力量的中心，重心线是指通过人体重心向地面所引的一条垂直线。人的所有动作都离不开这一重心平衡规律。当人体

处在立正姿势时，重心分配到双足之间，肩线与髌骨线是平行的，人体的重心保持了平衡。如重心偏向一侧，肩线与髌骨线就倾斜，呈不平行状态，胸腔与骨盆的位置也随之发生变化。例如，人的重量落在右脚上，骨盆右侧就高起，髌骨线就由右侧向左下方倾斜，肩线则向相反角度倾斜，人体才能保持平衡。各种不同的平衡状态，才让人体的动态表现出千姿百态。在服装画中，动态是很重要的。因为恰当的人体动态能充分地展现服装设计的意图、服装的款式及服装风格。服装画一般是根据服装来确定人体动态的。常用的着装人体动态主要有正面的站立姿势、3/4侧面和侧面的站立姿势。这些基本动态也是设计师和服装画绘画者经常采用的姿势，因为它们能够较完整地表现出服装的款式。(图 2-2)

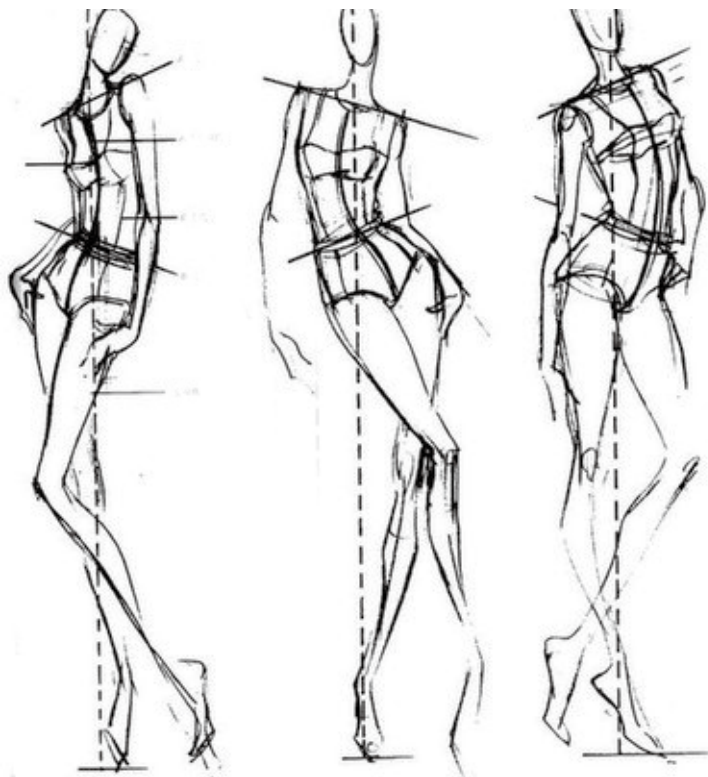


图 2-2

### 三、女人体表现法

女性的轮廓柔和娟秀，曲线优美。女性的人体中心在耻骨上方，腰线在肚脐上方，肩部倾斜圆顺，胸部柔和丰润，呈椭圆形。腹部修长且丰盈。女性由于生理和生育的特点，臀部的体块较大。因此，女性人体中强调丰满的胸部和肥硕的臀部等女性特征。女性人体的夸张集中在“臀部”。在T型舞台上，模特用“猫步”的形式行走在一条直线上，走台时臀部的摆动，可以理解为钟摆的摆动，臀部体块前、后、左、右的运动决定了人体的动态美。同时，加大臀部摆动的角度也可以体现服装与人体的动态美。(图 2-3)

女人体的基本外型特点：腰宽等于头长，腰部、颈部较细，胸廓较狭窄而短小，胸部丰满，背部较圆浑，脊柱弯曲度较大，站立时腰部弯曲较大。肩部窄而向下倾斜，肘部凹凸起伏不大，手部柔软纤细。臀部较大而向后突出，髋部周围大于肩部周围。膝部较宽大，凹凸起伏不明显，踝部较圆润。足狭小而薄。

#### 四、男人体表现法

男性的轮廓方正明晰，喉结明显。男性的人体中心在耻骨，腰线在肚脐的下方，肩部宽阔，胸部宽阔呈方形。男性的腹部浑厚而结实。现实中的男性体格比女性更强壮，主要在于男性宽大的胸廓、粗壮的颈部和厚实的肩部，所以男性人体的夸张重点是表现其肌肉感和体量感，通过加强胸廓的梯形体块和夸张肩部的肌肉体块来表现男性的力量感。而T台上的男模特儿，与女模特儿不同，他们并不刻意摆动或做姿态，而是以其良好的体格状态来表现男子服饰的内在力量。（图 2-4）

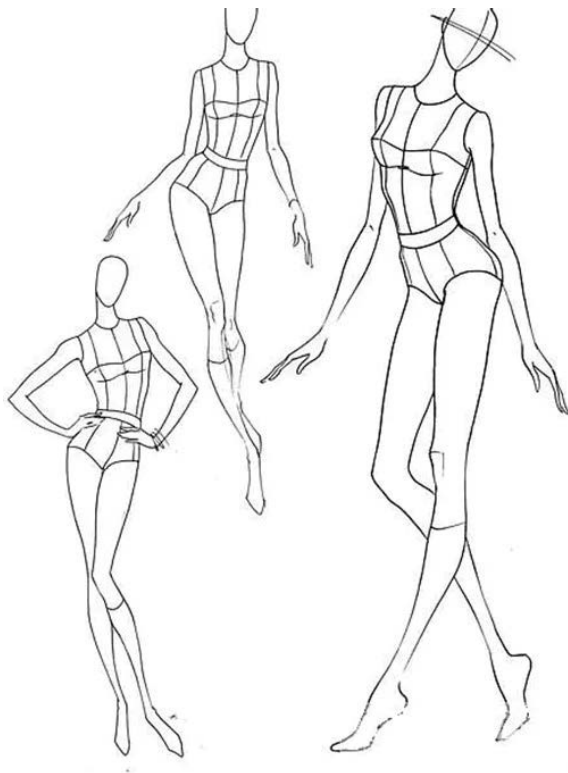


图 2-3



图 2-4

男人体的基本外形特点：腰部比女性宽，腰部略大于头长，胸廓较大而长，乳腺不发达，背部凹凸变化较显著，脊柱弯曲度较小。肩部较宽而方，锁骨的长度等于肩胛骨的长度，也等于手的长度；手的长度等于头长的  $\frac{2}{3}$ ，手宽等于手长的  $\frac{1}{2}$ ，肘部凹凸起伏较大，脖颈较粗，髋部周围比肩部周围小，膝关节凹凸变化比女性大，脚宽大而且厚。

## 五、儿童人体表现法

儿童的生长可以分婴幼儿期(0~3岁)、儿童期(4~6岁)、少年期(7~12岁)、青少年期(13~16岁)四个阶段,每个阶段身高的表现是不一样的。儿童是人一生发育、长身体最快的时期,掌握好儿童各个阶段的人体比例,是进行童装设计的重要环节。

儿童、青少年最明显的比例特征是头大、腿短,观察儿童、青少年的人体比例,其在成长阶段变化是很明显的。不同的年龄段,人体比例也有所不同。年龄越小,头所占的比例越大。幼儿与儿童的身高为4~5个头长,体态显胖,腿短。而少年为6~7个头长,体态显瘦,腿开始显长。青少年的身高比例已接近成年人。刻画人体的线条不宜粗犷,应圆润、细腻富有弹性。



## 第二节 服装画的人体局部画法

### 一、头部的画法

头部通常分为脑颅、面颅、发型三个部分,脑颅包括颧骨、眼眶以上部分,面颅包括脸的五官部分。人头部基本形状是卵圆形,通常将头型归纳为甲字形、申字形、目字形、田字形、由字形等基本形,而脸的夸张就是在此基础上进行的。运动中的头有正、侧、斜、仰、俯等各种动态,与人体形成和谐的关系。头的自然原型是卵形。在服装艺术表现中,又可将头变形为圆形、扁形、方形、尖形及斜形等各种造型,来体现人物不同的个性气质。头在服装艺术表现时可省略,概括为各种形状的点,也可根据个人的艺术修养进行省略与概括。

头部正面比例为“三庭五眼”,侧面比例为长宽相等,呈正方形。

“三庭”即把面部长度分为三等份,从发际到眉毛为一庭,到鼻底为二庭,到下颏底为三庭。耳朵等于一个庭长,相当于鼻长。

“五眼”是指两个内眼角间距为一个眼睛长,外眼角到耳轮外侧为一个眼睛长,即面部总宽为五个眼睛宽。头部正侧面长宽比例,是从头顶到下颏的长正好等于从鼻尖到后脑外侧的宽。上下1/2处正好为眼睛和耳孔的位置,前后1/2处正是耳轮的前端。在服装画的表现中,头部一般采取简练而概括的画法,突出重点,且抓住最美的瞬间,生动地表现出来。(图2-5、图2-6)

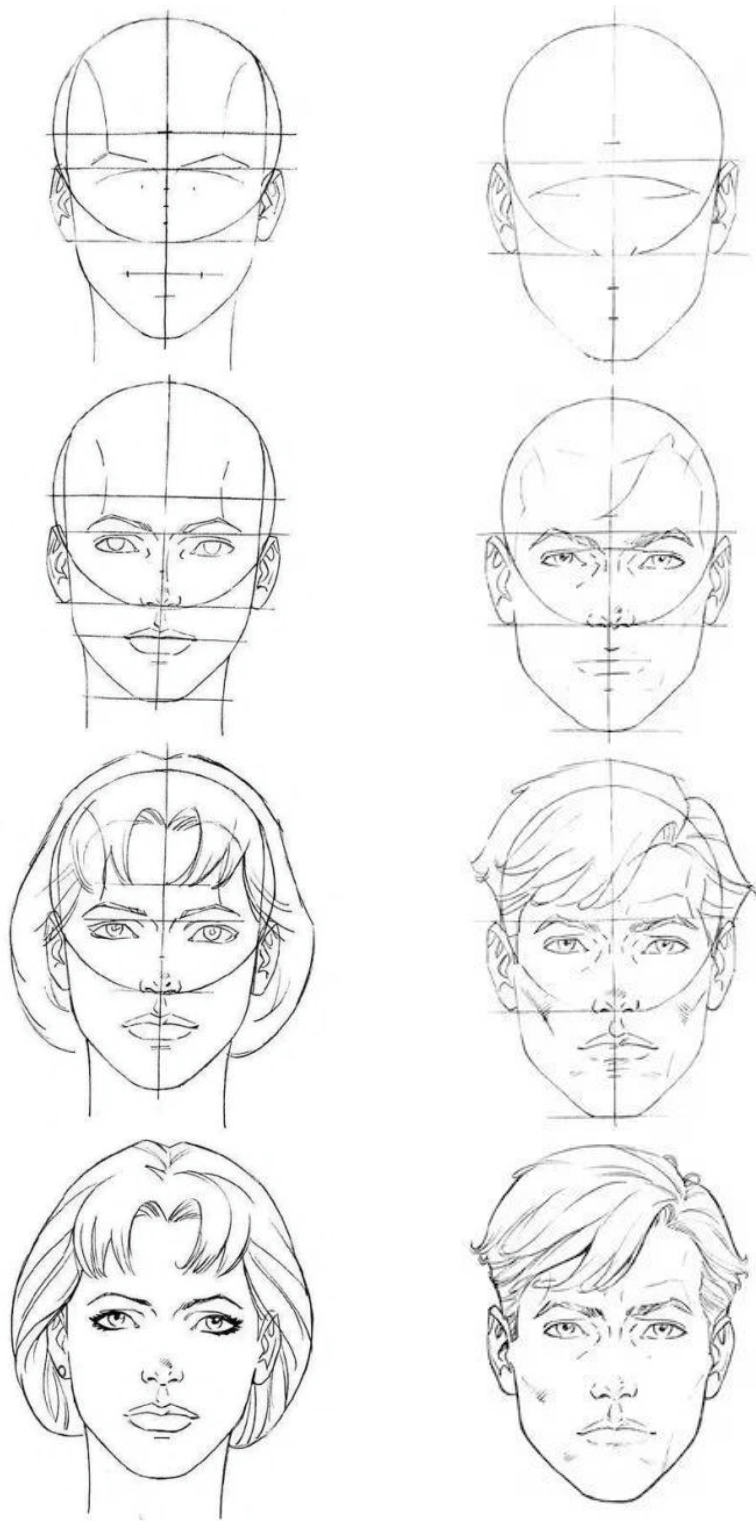


图 2-5

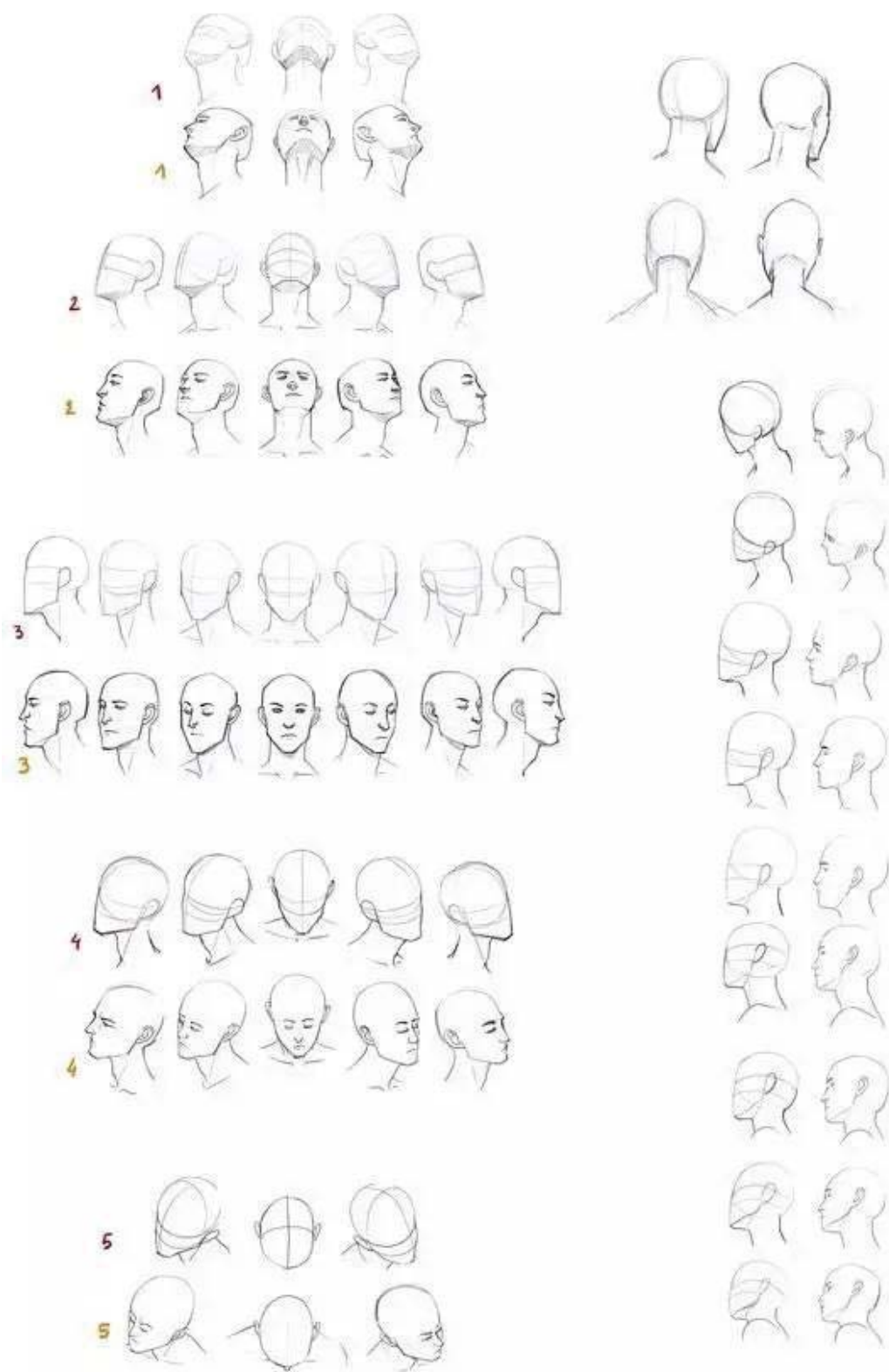


图 2-6

表情与五官息息相关，人的面部表情由情感而引起，且非常丰富，主要的表情不外乎喜、怒、哀、乐、愁、惊、酷几种。所以画人笑，眉开眼弯嘴上翘；画人哭，眉掉眼垂口下落；画人怒，瞪眼咬牙眉上竖；画人愁，垂眼落口皱眉头。（图 2-7）



图 2-7

## 二、面部五官的画法

### （一）眼睛

时装画中最需要重点刻画的五官是眼睛，眼睛是“心灵之窗”，是传达丰富感情的关键部位。这是最能表现人物特点的部位，要画好眼睛，就要先了解眼睛的结构，眼睛是一个球状体，球状的眼珠表面的眼黑部分较为突出，上下眼睑覆盖在眼之上。眼部要着重刻画内外眼角，内眼角为上下眼睑相连接，眼角略微向下；外眼角则是上眼睑覆盖下眼睑，眼角略微向上。侧面的眼珠画成半球状，并利用睫毛表现出秀美的感觉。眼球的上 1/3 处有眼睑与睫毛的投影，眉毛要画得简洁流畅，表现出清秀细长的感觉。（图 2-8 ~ 图 2-11）

1. 在一条横线上定出内、外眼角的位置（以“三庭五眼”为依据），并画出眼窝的基本形，基本形近似平行四边形，眼尾高于眼角，上眼睑遮住部分眼珠。

2. 画出眼珠和眉毛的位置。正面眼珠一般画成扁方形或倒梯形，这是由于被上下眼睑包含一部分所致。

3. 加深上眼睑线，眼黑多于眼白，即眼球占的比重大些，瞳孔处留出高光，瞳仁深邃，眸子放光，以表现眼珠的晶状体质感和人的内在精神。

4. 在上眼睑处画出睫毛，睫毛由里往外画，内粗外细，略微上翘。



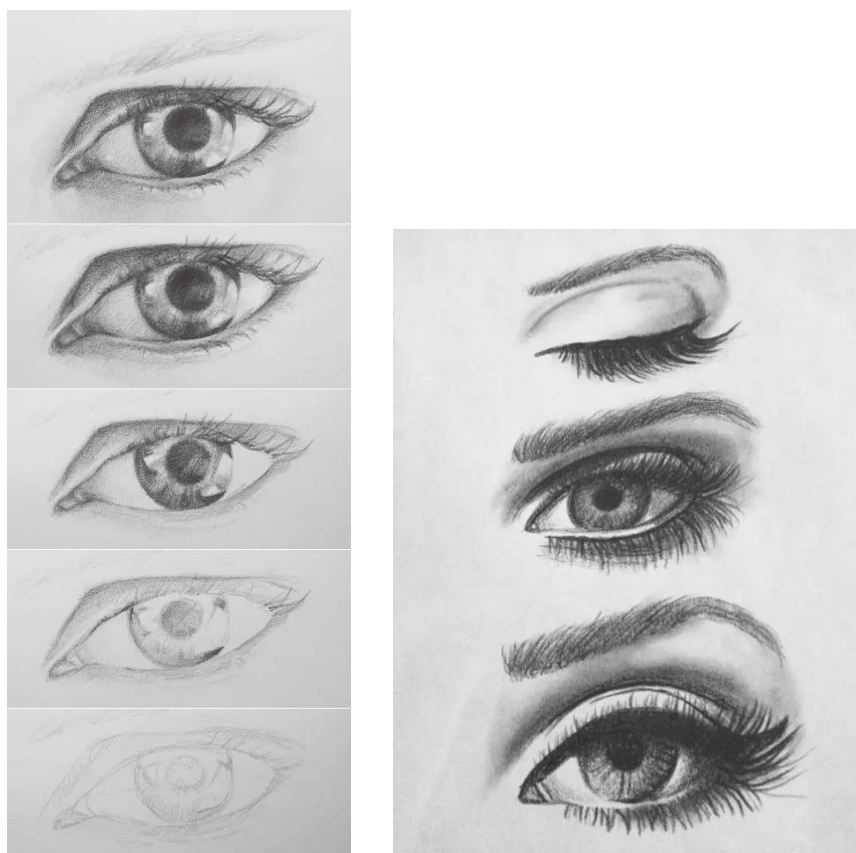


图 2-8

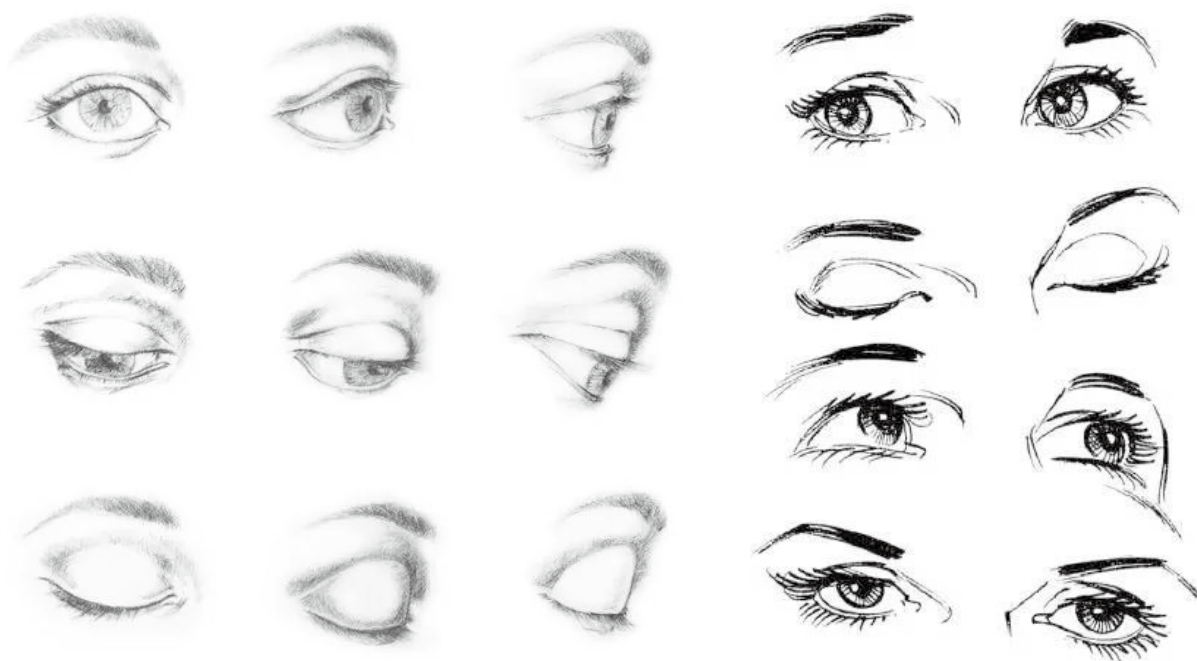


图 2-9