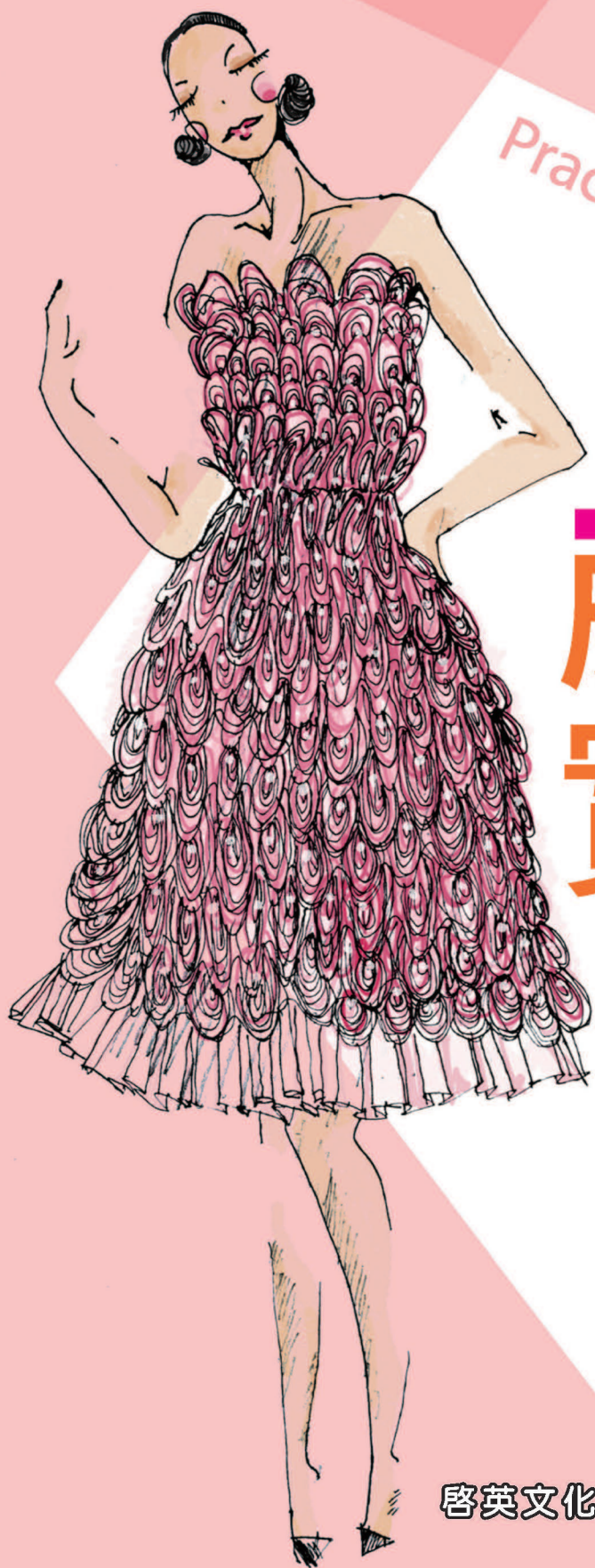


國家教育研究院審定・技審字第109147號
技術型高中家政群



Practice of Fashion Drawing

全一冊

服裝畫 實務

林鈺倫 編著

啓英文化事業有限公司



林鈺倫

現職

英國倫敦時尚設計學院 服裝設計及設計發展
專任設計講師
英國皇家藝術學院 織品設計 客座講師

學歷

英國皇家藝術學院 人文藝術學院 博士研究
(訂 2021 畢業)
英國中央聖馬丁藝術設計學院 女裝設計 碩士
英國中央聖馬丁藝術設計學院 女裝設計 學士

教學經歷

- 2017~2019 英國倫敦時尚設計學院 服裝設計及設計發展
兼任設計講師
- 2015~2017 英國倫敦時尚設計學院 服裝設計短期課程
設計講師
- 2010~2015 臺北實踐大學 服裝設計系 短專 服裝設計高
級講師

設計經歷

- 2009~2017 Eve Lin 服裝設計工作室 品牌設計師
- 2014~2015 Texma 女裝服裝設計顧問

國際研討會及座談會

- 2018 英國皇家藝術學院 媒體傳達座談會 “Play” 主講人
- 2018 英國皇家藝術學院 Research_Alive 國際研討會
共同主辦人及”Play” 主講人
- 2017 英國皇家藝術學院與紐約時裝技術學院 Research_Alive
國際研討會 共同主辦人及”Made in Taiwan” 主講人
- 2017 英國皇家藝術學院 “Progress in Research_Play,
Pause, Forward and Rewind” 年度展覽主講人
- 2016 紐約時裝技術學院與英國皇家藝術學院 Research_Alive
國際研討會 共同主辦人及”rite of passage” 主講人
- 2016 英國皇家藝術學院 “rite of passage” 年度展覽主講人

證書

- 2018 倫敦藝術大學 碩士後教師培訓課程 深造證書
- 2018 英國高等教育學院 合夥教師 證書
- 2018 英國高等教育學院 副合夥教師 證書

獲獎紀錄

- 2018 國際德國紅點獎 教育插畫獎
- 2014 國際德國紅點獎 插畫獎

著作

- 2012 女孩，擔心太多 插畫 (ISBN 9789868751835)

編輯大意

- 一、本書係依據十二年國民基本教育技術型高級中等學校群
科課程綱要 家政群編輯而成。
- 二、本書全一冊，適用於家政科、服裝科、流行服飾科第二
學年第一學期或第二學期，每周兩小時兩學分教學之
用。
- 三、本書旨在使學習者熟習服裝畫功能及具備服裝繪畫層面
之基礎能力。
- 四、每章最後附有章節相關之實務操作及練習，祈使學習者
學以致用、身體力行。
- 五、本書之編輯雖力求完善，但恐有缺漏之處，尚祈諸位先
進不吝指教，俾以修正改進。

本書特色

本書共有六個章節，透過豐富的圖文搭配與詳細的繪製步驟分解，使學生便於掌握服裝畫的必備技巧，循序漸進引領學生認識工具、繪製人體、創作服裝畫。最後並搭配作品賞析與各章節課後練習，期使能幫助學生熟悉實務操作與業界流程，並運用想像力與創造力，繪製出具有個人風格的服裝畫。

CHAPTER 1 INTRODUCTION



▲ 圖 1-16 左側腰、右肩、右膝疼痛

1995-2000

鉛筆是基本的繪圖工具。筆芯的顏色有深暗藍色和靛藍，大部份繪圖者使用 2B、B、HB 以及 3B 的鉛筆，3~9B 較少使用其鉛筆，不同顏的筆芯是用於畫出不同明暗度及繪畫區域。B 號的筆芯較軟，繪出顏色較深；2B 號的筆芯較軟，繪出顏色較深，只用在繪畫區域，打亮區域用 HB 繪畫，如要打亮區域及繪畫區域用 3B~9B 繪畫區域。(圖 1-15、圖 1-17)



▲ 图 1-77 续前

步驟分明

就實務繪製分解過程，搭配簡明的繪圖教學分解圖，使學生有良好的學習範例。

圖文並茂

分明的文字說明，搭配情境圖片，使學生能快速理解內容。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

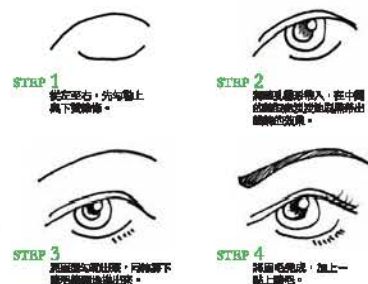
2-2 | 五自興形型格類

關於大約占總體成人人口比例1/3，且腹部的學區或向虛變化不同於身體其他任何部位，對年齡與體重、腰圍、腰圍及五臟（腹部）。腹部元素與不同組合：重要硬脂器。腹部係子或小巧的腸胃，力能或脂肪、聚骨或硬脂器，持重或硬脂器或重脂器，不硬脂器要有不同的抽脂法及減重方式。腹部重量的抽脂或重脂器或重脂器是不大相同的，會因不同的抽脂法或重脂器而有不利的抽脂器。以下介紹重脂器或重脂器的抽脂器。

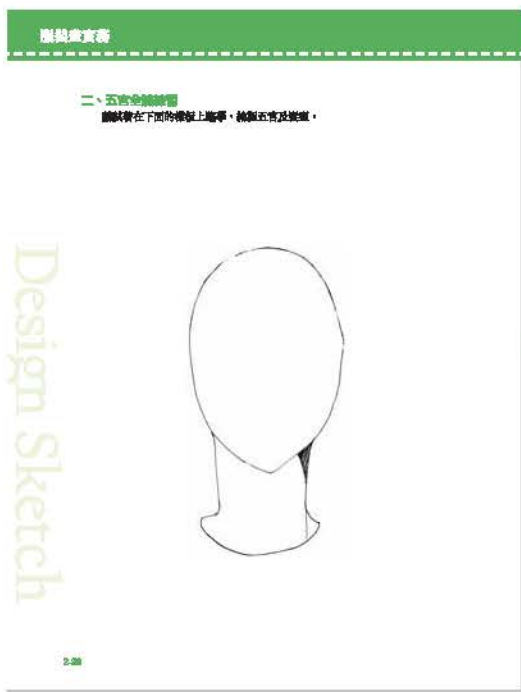
① 同前。

用網的構造呈環狀，並且裝在網壓板，餘量時可裝附時重裝網壓板的環狀網板。

(一) 项目背景



Design Sketch

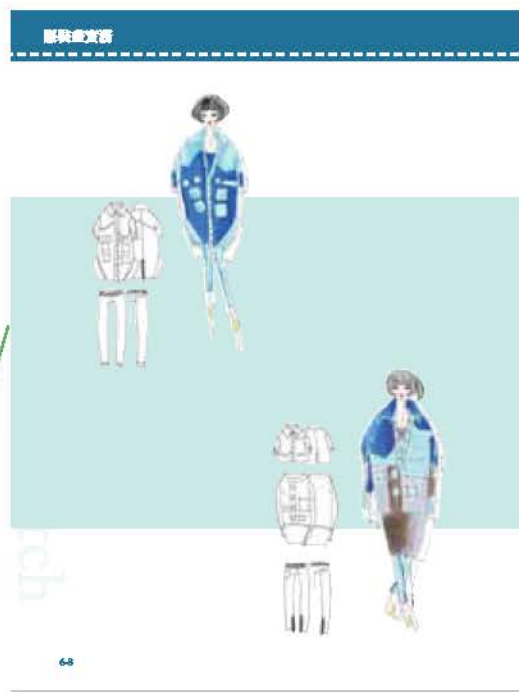


實戰演練

實務取向的課後練習。搭配參考樣板，使學生便於描繪，動手繪製更輕鬆！

指標作品賞析

專業服裝畫的實際呈現。一睹業界設計師巧筆下玩轉不同風格，激發學生創意，拓展美的視野。



CONTENTS

目次

CHAPTER 1 服裝畫的基本概念

- | | |
|-----------|------|
| 1-1 服裝畫意義 | 1-2 |
| 1-2 工具之認識 | 1-7 |
| 1-3 運筆實作 | 1-15 |

CHAPTER 2 人體部分

- | | |
|-------------|------|
| 2-1 人體構造繪製 | 2-2 |
| 2-2 五官與髮型繪製 | 2-4 |
| 2-3 手與腿部繪製 | 2-16 |

CHAPTER 3 人體比例

- | | |
|------------|------|
| 3-1 人體比例繪製 | 3-2 |
| 3-2 基本姿勢繪製 | 3-7 |
| 3-3 變化姿勢繪製 | 3-15 |

CHAPTER 4 服裝表現技法

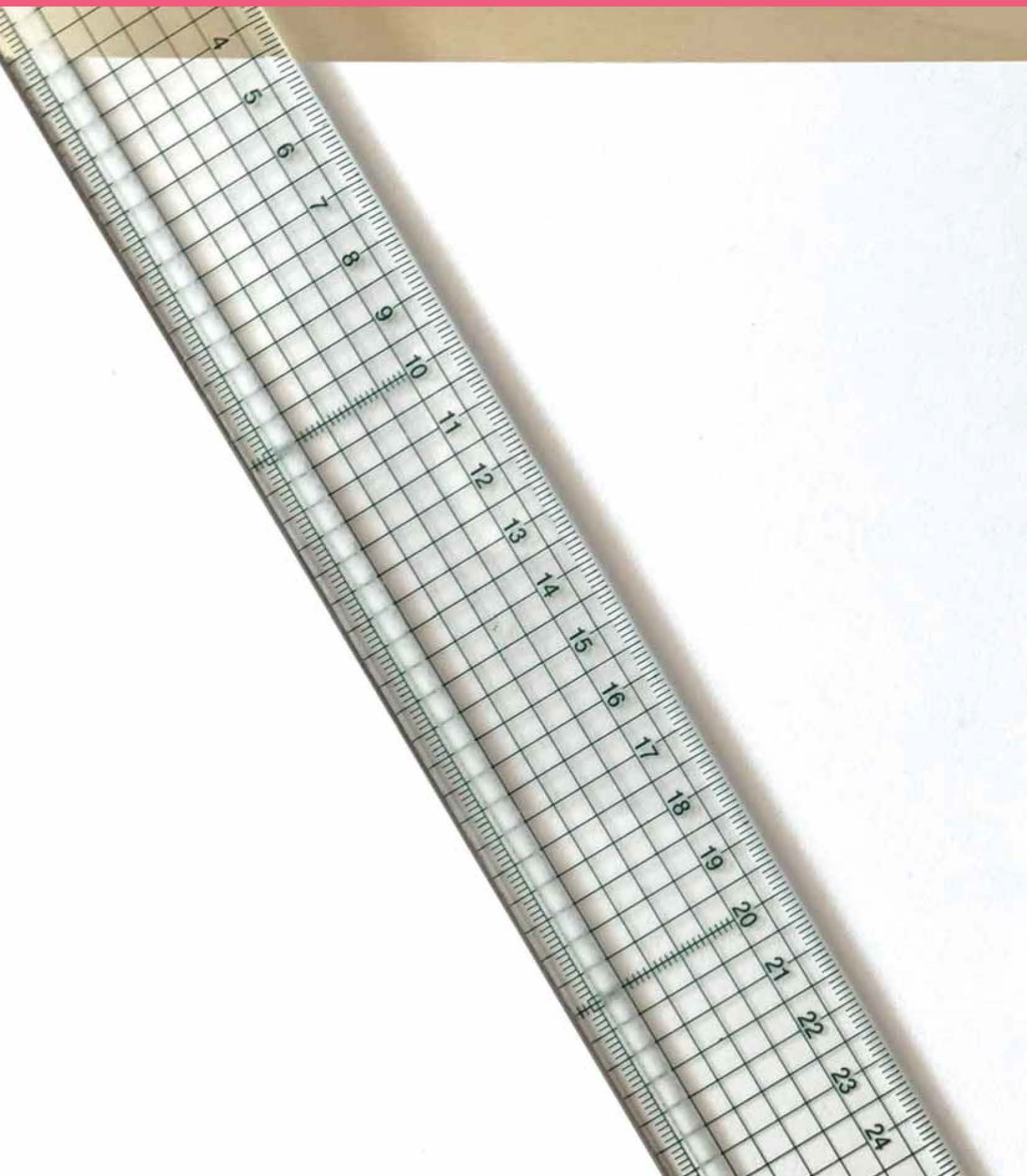
4-1 著裝基本技巧操作	4-2
4-2 上色技法操作	4-8
4-3 綜合技法表現操作	4-14

CHAPTER 5 服裝的式樣圖

5-1 各種服裝的式樣繪製	5-2
5-2 服裝的輪廓線繪製	5-7
5-3 服裝的設計線繪製	5-11

CHAPTER 6 服裝創作

6-1 主題設計	6-3
6-2 系列設計	6-13
6-3 作品賞析	6-19



CHAPTER

1

服裝畫的基本概念

1-1 服裝畫意義

1-2 工具之認識

1-3 運筆實作

從 19 世紀以來，巴黎服裝雜誌使用相當多的服裝畫來詮釋服裝款式。這些繪畫成為服裝文化的紀錄方式。不僅是展現最新一季的流行款，更是服裝設計師溝通語彙之一。

在 19 世紀末，設計師查爾斯·弗雷德里克·沃思（Charles F. Worth）開始透過服裝畫稿給客戶看新的創意，當時的服裝畫非常講究細節及比例。

到了 20 世紀，服裝設計師用服裝畫表達個人的獨立風格，不再拘限於傳統的服裝畫規則，為近代服裝繪畫帶來現代感，形成了藝術風概念或機能性思維的設計。

1-1 | 服裝畫意義

一 認識服裝畫之意涵

何謂服裝畫？從設計師角度來解說，服裝畫是互相溝通概念及呈現個人風格的媒介。每個人都有各自不同的穿搭風格，也對於服裝款式或是服裝流行皆有獨特的見解，但如何將腦海裡滿滿的創意透過繪畫技巧呈現出來，是一種需要學習的表現層面。服裝繪畫本身可以用抽象藝術形式來呈現，也能以實用、市場導向的方式呈現（圖 1-1）。

在服裝產業裡，服裝畫技巧占有非常重要的地位，從高級時裝的服裝畫手稿到成衣市場的服裝平面圖，如何將服裝呈現在平面上是不可或缺的重要元素。在高級訂製服裝產業裡，設計師必須要能透過手繪服裝輪廓來表達需求，細節如刺繡、印花、色彩概念，甚至呈現出立體結構中的細節，其中環環相扣的內容都須要透過繪畫技巧呈現。



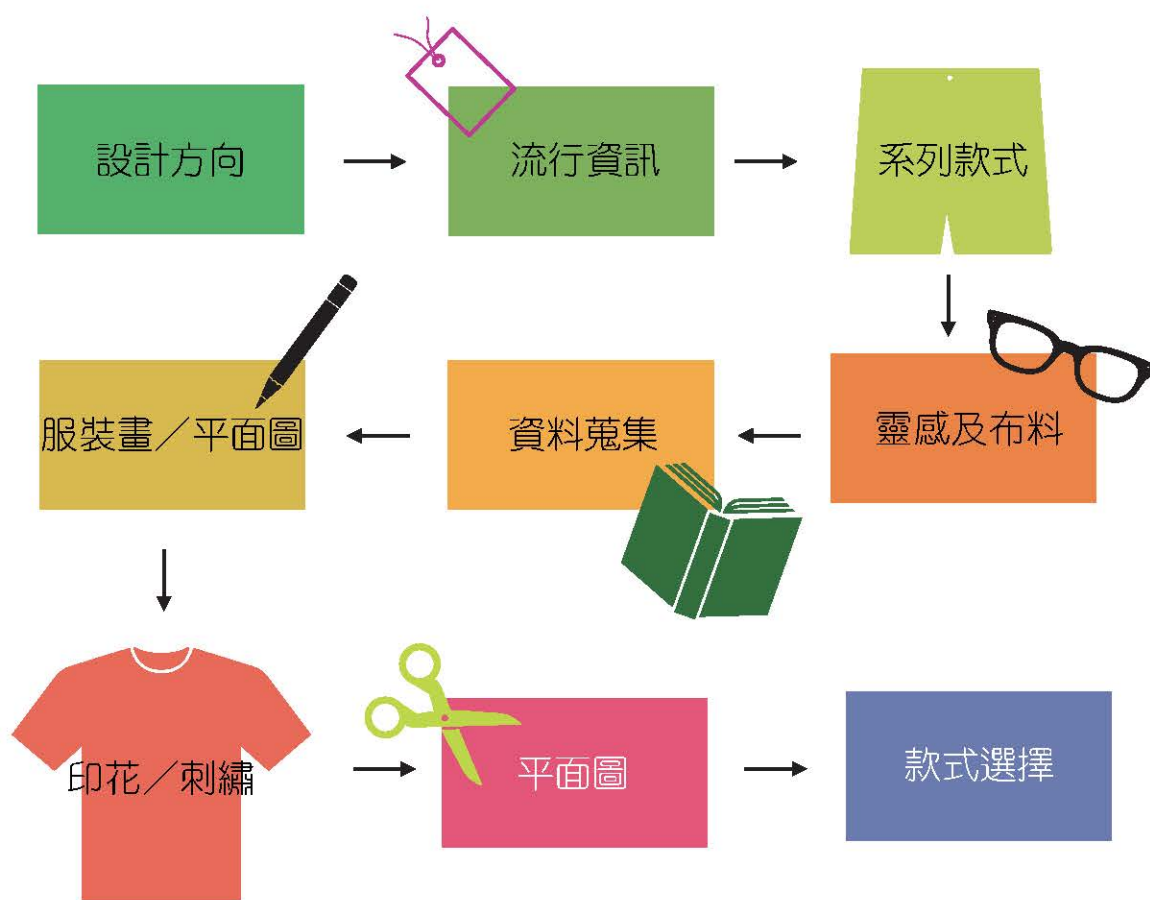
▲圖 1-1 服裝畫的呈現範例

在設計師品牌市場，手繪服裝畫及服裝平面圖皆為與打版師（**Pattern Maker**）、服裝製樣師（**Alterlier**）溝通的媒介。其中尺寸、比例，甚至到版型大小等資訊都需要清楚標示。

最後才能進到成衣市場，由於服裝須透過量產的步驟，所以服裝繪畫皆以平面圖為主。平面圖的精準度關係到工廠生產線的設定及成品販售。

二 服裝設計的流程

將服裝設計從靈感到設計的流程做簡單的介紹（圖 1-2）：



▲圖 1-2 服裝設計的流程

（一）設計方向

服裝設計的設計方向範圍非常廣泛，從**客戶群**、**需求**（機能或是場合）、**季節性**、**價位目標**以及**尺寸**等都是必須納入考量的。

（二）流行資訊

由設計師給予消費者新穎且市場可接受的設計產品。流行資訊能激發創意思考、構思、發想創意，因此了解各流行前線，如各大服裝品牌及國際流行資訊報導是非常重要的，設計師須要適時地調整設計來順應國際服裝流行趨勢（圖 1-3）。



▲圖 1-3 了解國際流行趨勢

（三）系列款式

設計輪廓線及款式件數，針對每一輪廓線決定幾套服裝單品，例如上衣配圓裙或是泡袖上衣配簡單長褲。在服裝產業裡，此步驟通常包含思考預算、成本及售價等，若是搭配組合的選擇性太少，消費者的選擇便會較受限制。

（四）靈感及布料

設計的靈感透過思考、整合繪製服裝設計手稿，再進一步選擇適合的布料詮釋設計的款式（圖 1-4）。



▲圖 1-4 布料的選擇

（五）資料蒐集

蒐集所有的靈感圖片、手稿及布樣後，可以將這些資料預先組合，像是貼到板子上或是牆上來呈現整體設計方向（圖 1-5），將設計思考清晰地羅列出來，此階段若有需要修改的地方也可以立即進行調整。



▲圖 1-5 資料及構想的組合

（六）服裝畫及平面圖

此一階段的服裝畫是設計師和打版師、車縫師及製造商溝通的方式，由於已經進入商業呈現的階段，所以這部分相當重要，畫得越仔細及精準越能使溝通更加順暢，也能夠使構想上的傳達更加清晰（圖 1-6）。



▲圖 1-6 服裝畫繪製

（七）印花或刺繡

若設計的內容包含印花或刺繡，在這階段可以盡情發揮。不但可以將印花圖檔標示在服裝版型上，也能將圖片標示到平面圖做清楚的呈現（圖 1-7）。當然也要標記出準確的顏色色票，與廠商聯絡時，可以將印花或刺繡檔配上色票一起送出做校對。



▲圖 1-7 印花的組合

（八）款式選擇

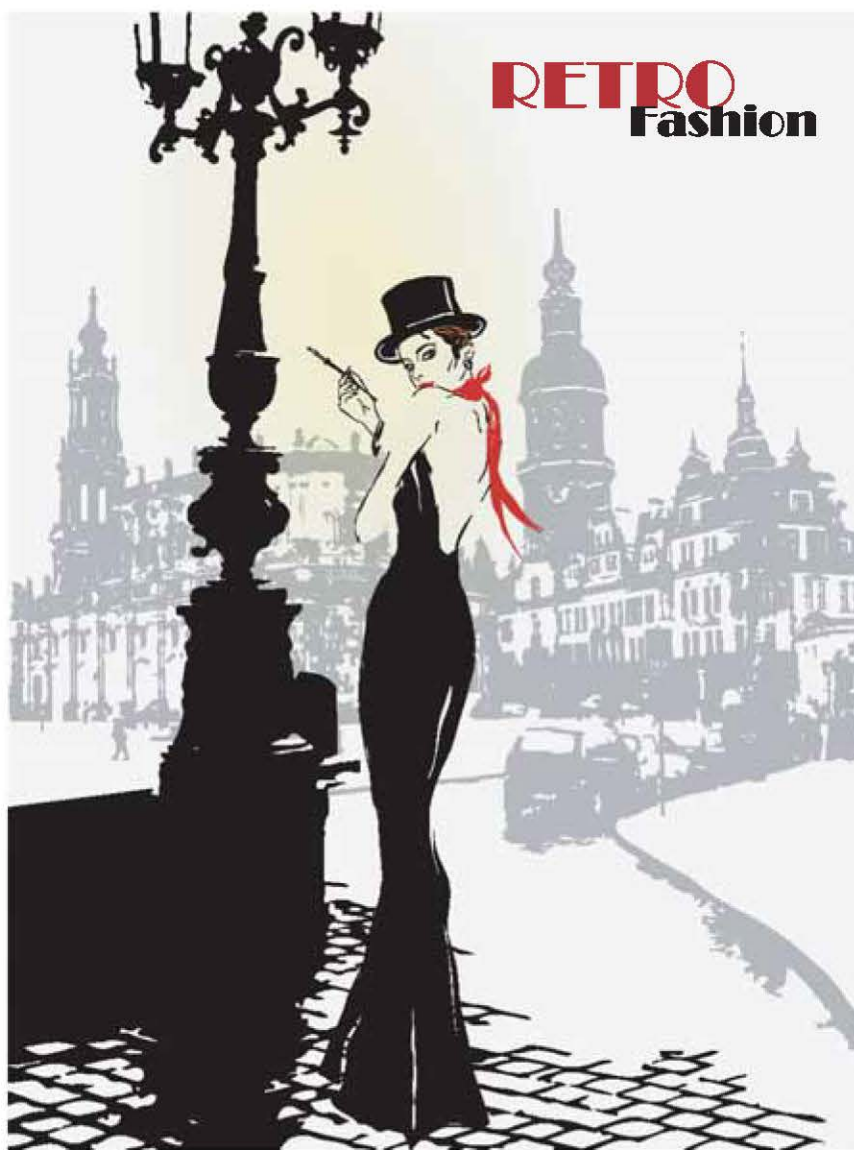
當設計款式經過選擇後，先思考大量生產時哪些布料、顏色及細節須做選擇及確認，再送製作，**不符合標準的款式也必須果斷捨棄**（圖 1-8）。



▲圖 1-8 款式選擇

服裝畫的運用不僅於產業內部進行，另外在時裝插畫及個人藝術創作也相當普及。在時裝週時，許多插畫家或平面設計師會共襄盛舉，其中重要的是，插畫家可以拿著簡單的繪本在觀眾席裡，迅速地運用流線型線條將服裝展現出來。

在時裝雜誌裡，從「VOGUE」、「ELLE」、「InDesign」，甚至「裝苑」等各大平面出版品皆可看到插畫家運用各媒材，例如水彩、麥克筆或是拼貼，將個人繪畫特色表現在服裝插畫裡。許多插畫家也因此慢慢地累積經驗，將自己的繪畫技巧提升至藝術表現層次，使服裝繪畫也可以成為藝術收藏品（圖 1-9）。



▲圖 1-9 藝術風格的呈現

國家圖書館出版品預行編目（CIP）資料

服裝畫實務 / 林鈺倫編著. -- 初版. -- 新北市：
啟英文化, 民109.03
面；公分

ISBN 978-986-98470-5-6（平裝）

1. 服裝設計 2. 人物畫 3. 繪畫技法

423.2

109003262

技
術
型
高
級
中
等
學
校
家
政
群

服
裝
畫
實
務

全
一
冊

審定字號／技審字第109147號

圖書編號／PA004

編著者／林鈺倫

封面繪製／林鈺倫

封面設計／盧盈良

法律顧問／蕭雄淋律師

出版者／啟英文化事業有限公司

地址／新北市新店區寶橋路235巷14號2樓

電話／（02）2918-1852

傳真／（02）2918-1436

電子郵件／sales.ching@msa.hinet.net

網址／www.top-ching.com.tw

劃撥帳戶／啟英文化事業有限公司

劃撥帳號／18086051

ISBN：978-986-98470-5-6

2020年5月初版

2020

缺頁或破損，請寄回更換

版權所有・翻印必究

最新資訊請上啟英文化官網，

參閱<http://www.top-ching.com.tw>查詢。



服裝製作實務 (上)

徐美貴 編著



服裝製作實務 (下)

徐美貴 編著



女裝丙級技術士技能檢定 學術科突破

馮家慧 編著

服裝畫實務

Practice of Fashion Drawing

