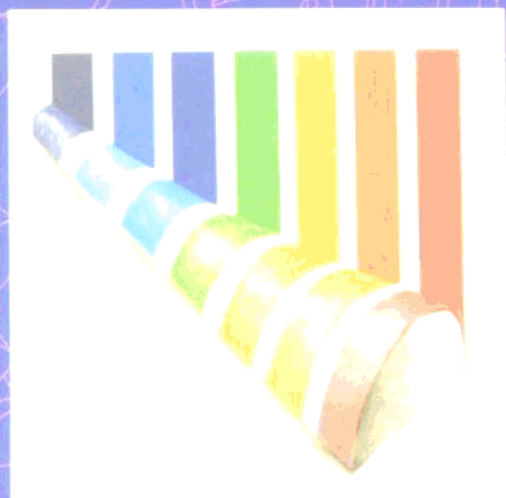


【第二版】

FUZHUANG RENTI
YU SHIZHUANGHUA

服装人体与时装画

● 刘元风 著



高等教育出版社

服装设计专业教材

服装人体与时装画

(第二版)

刘元风 著

高等教育出版社

(京)112号

内 容 简 介

本书为《服装人体与时装画》的第二版。新版书在内容上作了进一步的充实和调整,对部分图例进行了更换,并补充了一些新作品。新版书力求在表现形式和表现技法方面有所拓展,使全书从内容到形式更有时代感,以适应现代人的审美需求和服饰审美观念。

全书共分五章,即:服装人体概述、服装人体姿态、时装画的美学原理、时装画的色彩知识、时装画的多种表现风格。书中全部图例均出自作者之手,其造型生动准确,独具风格,富有时代感,是作者长期从事服装设计和教学实践的总结。

本书可作各级服装院校专业教材,也可作服装设计者及服装爱好者的自学用书。通过本书的学习,可基本掌握时装画的表现技法。

图书在版编目(CIP)数据

服装人体与时装画/刘元凤著. -2版. -北京:高等教育出版社,1998

ISBN 7-04-005897-9

I. 服… II. 刘… III. 服装-绘画-教材 IV. TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (96) 第 14472 号

高等教育出版社出版

北京沙滩后街 55 号

邮政编码:100009 传真:64014048 电话:64054588

新华书店总店北京发行所发行

高等教育出版社印刷厂印装

开本 787×1092 1/16 印张 2.25 插页 84 字数 300 000

1989 年 7 月第 1 版

1997 年 3 月第 2 版 1998 年 2 月第 2 次印刷

印数 23 195-49 204

定价 25.00 元

凡购买高等教育出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页等质量问题者,请与当地图书销售部门联系调换

版权所有,不得翻印

再 版 序

《服装人体与时装画》一书,自 1989 年 7 月第一次出版问世至今已六载有余。6 年间,得到了广大读者的欢迎,这说明它是一部适合于当前院校服装设计教学所需要的、较为系统完整、并具有一定水平的专业基础教材,同时也是一部为服装设计爱好者自修的好教材。

高等教育出版社决定再版此书,借此刘元风同志又认真地从文字内容做了补充和调整,使之更加系统规范。他以新的眼光和要求对原有的近百幅图例也做了新的修改和绘制,使其表现技法更为新颖、更富有时代感。可见元风同志对工作一丝不苟,精益求精的认真态度。

本教材除分别讲述了服装设计所需掌握的基本原理和技法之外,还提供了丰富多样的自绘示范图例。全书文字与图例由浅入深,循序渐进地展示在读者面前。其人体的造型结构准确自然,姿态简洁生动,技法娴熟,适合于服装设计专业的特点,也形成了作者特有的画风。应该说这些特色,都来自元风同志扎实的基本功和多年来的设计实践和教学经验。

6 年来,元风同志在专业教学和教育管理上都趋于成熟,逐渐成为服装艺术设计专业的学科带头人,并晋升为年轻的副教授。现在,他除了兢兢业业、谦逊地从事教学以外,还担任着染织服装艺术设计系的行政领导工作,正带领着年轻的一班人肩负起历史的重任,迈向 21 世纪。

看着年轻一代的成长令人欣慰。为此,我很高兴地祝贺这部《服装人体与时装画》因深受广大读者的欢迎而再版。更祝愿元风同志在今后的教学实践中再接再厉获得更多的成绩,为服装设计的教育事业做出更大的贡献。

常沙娜

1995 年 1 月

注:常沙娜系中央工艺美术学院院长。

序

时装画在国外虽然久已存在,但在我国作为独立的一种绘画形式,似乎还是十几年前从服装院校提倡起来的。在画坛中时装画虽然不曾有什么地位,但在服装界它却日益引起广泛兴趣,成为倍受重视的一种艺术形式。它有别于纯绘画作品,不是主题性创作,又不同于摄影那样细腻真实,但是它却与绘画艺术有着相同的追求:要表现一定内容;要有多种技法;要突出不同的风格。它是具有商业广告特性的一种信息媒介。

由于时装画是一门崭新的艺术形式,因此,较系统地向读者做些介绍是十分必要的。

书中所展现的风格清新的时装画面,说明作者对这种绘画形式的理解有一定深度,掌握的表现技法十分娴熟。通过对人体比例关系,动、静、仪态的阐述,表达了作者对人—着装—时装画三者之间的内在联系,认识是全面和深刻的。

作者从教于中央工艺美术学院,十几年来他十分珍惜学院为他创造的教学与实践条件,由于他的勤奋和不停顿的探索与追求,使得他获得了今天的成功。

我由衷地祝贺《服装人体与时装画》的出版,它是服装教材建设中取得的又一可喜成果。

袁杰英

注:袁杰英系中央工艺美术学院教授。

目 录

第一章 服装人体概述	3
第一节 服装人体的比例	3
一、8头半人体的比例	3
二、服装人体的夸张部位	4
第二节 头型与发型的艺术处理	5
一、头型的表现	5
二、发型的表现	6
第三节 手与脚的画法	6
一、手的表现	6
二、脚的表现	6
第二章 服装人体姿态	8
第一节 服装人体姿态的艺术表现	8
一、服装人体姿态的训练步骤	8
二、服装人体姿态的要素	8
第二节 衣纹和衣褶	9
一、衣纹的表现	10
二、衣褶的表现	10
第三章 时装画的美学原理	11
第一节 时装画的艺术形式及其规律	11
一、时装画的工艺性	11
二、时装画的装饰性	12
三、姿态与形象的选择	12
第二节 时装画的训练手段	13
一、线的画法	13
二、黑白灰的画法	14
第四章 时装画的色彩知识	15
第一节 时装画的配色	15
一、同类色	15
二、邻近色	16

三、对比色	16
第二节 时装画色彩的形式法则	16
一、色彩的关联性	16
二、色彩的统一和对比关系	16
三、色彩的强调与点缀	16
四、色彩的间隔	17
第三节 时装画中淡彩和水粉的画法	17
 第五章 时装画的多种表现风格	18
再版后记	19
后记	20
图目	24



第一章

服装人体概述

有人把服装设计称为“人体包装艺术”,此言确有一番道理。我们知道,服装是指人在着装后所形成的一种状态,服装设计即是对这种状态的设计,而人体则是构成这种状态的基本因素。因此,对于从事服装设计的人来讲,首先应该对人体的审美特性、服装人体各个体部形态的相互关系及服装人体的艺术表现等,有一个较为深入地认识和了解,我们这里所讲的时装画中的人体,有别于纯绘画艺术中的写实人体,它是在写实人体的基础上经过夸张、概括和提炼,以8头半为标准的人体,简称为服装人体。

就人体而言,不同的历史时期赋予其不同的美的内涵,这与人们的审美观念、艺术思潮及服装文化有着密切的关联。当今的人体美是以修长、洒脱和浪漫为主要特征的,而时装画中的8头半人体恰恰契合了这一典型的、美的特征。

第一节 服装人体的比例

所谓人体比例(英文为 proportion),是指人体与各个体部之间的大小的比较,通常是指人体各个体部间的长度比例,并且是以数量比例的形式来体现的。对于人体的研究,一般有两大类别:一类是自然科学性的研究,如人类学、医学、解剖学、生理学等;另一类是以表达美感为目的的研究。就其研究方式来讲,又有三种情况,即基准法、黄金分割法和百分比法。其中基准法在服装设计中较为常用,也就是以头的长度为基准而求其与整个身长的比例,例如:头的长度为20cm,那么,整个身高就是170cm,即时装画中的标准的人体比例8头半人体。在服装的理论研究领域内,除以头长为基准之外,还有以鼻长、面长、中指长、手长、脚长等为基准的。本书介绍的是以头长为基准的人体比例。

一、8头半人体的比例

8头半人体的具体比例分段为:

第1头高:自头顶至下颌底;

第2头高:自下颌底至乳点以上(参见图1-1);

第3头高:自乳点以上至腰部;

第4头高:自腰部至耻骨联合;

第5头高:自耻骨联合至大腿中部;

第6头高:自大腿中部至膝盖;

第7头高:自膝盖至小腿中上部;

第8头高:自小腿中上部至踝部;

第8头半高:自踝部至地面。

其中,手的长度约等于面的长度;脚的长度约等于头的长度。上肢自然下垂时手处于大腿的中部,上臂略长于头的长度,下臂约等于头的长度(见图1-1)。

由于人们的审美观念的差异及人体本身的实际比例的不同(东方人与西方人的身高差约为半个头),因此,在世界服装领域内,特别是反映到服装教学中的服装人体比例上,不同的国家有所不同。例如:美国纽约时装工艺学院的服装教学中的人体比例为9个半头左右;日本东京文化时装学院的服装教学中的人体比例为8至10个头之间;法国巴黎埃斯莫德(ESMOD)时装设计学校的服装人体比例常常是在10个头以上。当然,服装人体比例也是伴随着时尚和服装文化的发展而变化的。

二、服装人体的夸张部位

众所周知,东方人的正常身高的人体比例一般是在7个半头上下,因此,以前我们所接触的写实人体也大多为7个半头左右。而服装人体的比例则要求为8个半头,这其中就存在一个对正常的人体的某些部位加以适度地夸张和拉长的问题。并且,在夸张正常人体比例的过程中,男人体和女人体的夸张部位是有区别的。

1. 男人体的夸张部位

从生理学的角度看,男性和女性的体型特征有着明显的区别,所以,反映到内在气质和外在的感觉上也截然不同。一般来讲,男人体(指成年男性)的主要夸张部位是:肩部的宽厚感,四肢的长度和肌肉的发达程度等。特别是在夸张肩部时,初学者往往只注意夸张其宽度,而不注意夸张其厚度,这是不正确的,正如现实生活当中我们所看到的男子,其肩部既有宽度,又有厚度者才会显得健壮而富于男性的气质。同样,在夸张四肢时,应在拉长的基础上,适当地强调各部位的肌肉形态。总之,夸张后的男人体要给人以健美、潇洒之感(见图1-2)。

2. 女人体的夸张部位

女人体(指成年女性)的主要夸张部位是:胸、腰、臀的曲线,颈部及四肢的长度,头、手、脚的一定姿态等。其中胸、腰、臀曲线的夸张是很重要的,正面、侧面和半侧面等均应体现其优美的曲线。对于下肢的夸张,注意其大腿和小腿均应适当拉长,初学者往往是只拉长小腿部分而使之显得比例上不够协调。同时,还应注意刻画其下肢的曲线和力度。夸张后的女人体与一般的人体比较,视觉上更加理想化,给人以优美、浪漫之感(见图1-3至图1-5)。

3. 中年人体与童体的夸张

对于中年男女人体的夸张部位,基本上与成年男女人体是一致的。当然,人到中年之后,其体形特征及精神状态均发生了明显的变化。应该根据不同的体形特征作适度的艺术处理,如脸部五官画得成熟一些,姿态处理得稳重一些等。

对于男女童体可以按照儿童的实际比例,按照不同的年龄区域加以适当的美化,如姿态上活泼一些,脸部五官可爱一些等(见图1-6、图1-7)。

从以上各图例中不难看出,服装人体的夸张部位主要是拉长了四肢部分,而躯干部分与一般人体的比例基本上是一致的。所以,夸张后的服装人体在着装效果上不但不会影响其衣服本身各个部分的正常比例关系,而且从服装整体上看,其服装的艺术效果更加醒目,更加完美,更加富于理想化。

第二节 头型与发型的艺术处理

一、头型的表现

人体解剖学中讲到,头部分为脑颅(颧弓、眼眶以上部位)和面颅(脸的五官部位)两部分。在纯绘画艺术中,头部被视为重点刻画的对象,通过脸部五官来反映人物的内心世界和外在特征(如老农民、知识分子、艺术家等,其脸部各有不同的特征)。然而,在服装人体中,头部一般是处于次要的地位。初学者往往容易把精力放在头部五官的描绘上,这是不妥当的,如果将头部五官等画得过于精细,结果必然是喧宾夺主,减弱了服装人体所具有的本质的美感。因此,服装人体的头部一般是采取简练而概括地处理方法,但是,这种简练必须是建立在具备扎实的绘画基础之上的,并不意味着可以草率行事。

1. 五官的位置及透视关系

头部的姿态很丰富,当正面平视时,五官的形态和位置较容易画得准确,但如果头部稍有转动,其五官的形态、位置及透视关系等都随之改变了,特别是眼睛的处理,应该注重眼形、眼球、瞳孔三者的内在关联,注意表现其结构和神态。有人总喜欢将眼睛画得过于细腻而以此来提神,但往往是事与愿违。鼻子的处理要把握其正面、侧面及半侧面的典型角度,注意其仰视和俯视时的透视变化。画嘴时要善于发现各种口形的性格特征及其与脸型的关系。由此可见,处理好五官的各种角度的透视关系不是一件容易的事情。在学习素描当中,其脸部有三停五眼的说法(三停,是将发际至下颌之间分为三等份,一停在眉线,二停在鼻底线,三停在下颌线;五眼,是指从正面角度看,脸的宽度为五只眼睛的长度之和),而服装人体中对于五官的表现是依照服装设计者的审美标准和时装设计的不同风格而处理的,常常带有更多的主观因素。

2. 脸型与五官

现实生活中人们的脸型各有特征,其五官的摆布也是千差万别的。因此,要善于寻其不同的脸型与五官之间的关系,以及相似脸型的五官之间的区别等规律。但是,服装人体中的脸型和五官的处理是从属于服装人体的整体效果的,与服装的整体效果也应是协调一致的。

3. 头型的处理

服装人体中的头型与其他绘画形式中的处理方法有所不同,这是因为服装人体本身是理想化的产物,所以,其头型的处理也是以完美为准则的,着重表现各种头型的显明的个性特征,用线应高度概括和提炼,以清晰地表现结构特征和形象特征。

另外,头型还可以用简略的方法来处理,用笔力求以少胜多,以一当十。同时,应寻求其某种装饰味道和艺术情趣的显现,否则,会使作品显得单调和空洞(见图1-8至图1-16)。

二、发型的表现

在服装人体的描绘中,发型也是不可忽略的,发型是服饰美的因素之一。长期以来,发型伴随着时尚和服装的沿革而不断变化,但它更多地是以各种不同的脸型特征为主要依据的。同是一种发型,由于脸型的差异,常常会产生不同的装饰效果。所以,发型的选择是要根据每个人的具体脸型、颈部的长短、内在气质及服装的造型来决定的,使其脸型、发型和服装三者形成一个有机的美的整体。不顾这种具体的要求而一味去追求流行发式是不可取的(见图1-17至图1-22)。

第三节 手与脚的画法

手与脚在服装人体中虽是起着一种陪衬和协调的作用,但如果处理的不好则会影响整体的艺术效果。与头型的处理方法一样,服装人体的手与脚既要简洁,又要显示其美感。应着重于手与脚的结构和姿态的表现,而不必去刻画细部结构。画好手与脚还应善于去发现某些比较容易表现的、典型的角度,因为有些角度由于透视的关系,是无法也不可能画得好的。

一、手的表现

手的结构是由腕骨(8个)、掌骨(5个)、指节骨(14个)三部分组成,其中腕骨上接手臂的尺骨和桡骨,下接掌骨,起着屈伸与滑动的作用。但因腕骨很短小,外表上不明显,所以画手时常常被忽略掉,需要特别引起注意。另外,拇指与其他4个手指的关系也是需要注意的,拇指与其他4个手指的活动方向和范围均不相同。正因为手的结构比较复杂,才有“画人难画手”的说法,所以,要注意深入理解和反复实践。

画女性的手时,一般手指部分适当长一些;手掌部分短一些,同时注重女性手指的纤细、修长和柔美的刻画。与此相反,男性的手则应画得粗壮一些,线条要有力度,方直而硬挺一些。

在简略的画法中,将拇指和其他4个手指分为两部分来处理,食指、中指、无名指和小指可以作为一个整体来画,不必逐个去描绘,重点放在手的外形和整体姿态的表现上(见图1-23至图1-29)。

二、脚的表现

脚由三个主要部分组成,即脚趾、脚掌和脚后跟(向后突出而使鞋不易脱落),三者构成一个拱形的曲面,站立时一般是脚趾部分和脚后跟着地。脚的内缘和外缘形状不同,内缘是往内凹,外缘是稍向外凸。另外,脚的内踝骨高,外踝骨低。初学者常常难以准确地画出左右脚的对应关系,其原因就是对于脚的这些较为复杂的结构特征缺乏深入地认识和理解。

在服装人体中,脚一般都是穿着鞋的,所以,对于各种鞋的表现是画好脚的一个重要因素。尽管鞋的式样千变万化,但其造型结构均是从属于脚的形象特征的。值得提醒的是,两只脚的面向是各自略朝外前方向的,形成一个“八”字形。在行走时两只脚的可见程度是不一样的,由于透视的关系,脚的位置一般均在人们的视平线以下,前面的一只脚应画得稍大一些,落点低一些;后面的一只脚小一些,落点高一些。

此外,当脚着高跟鞋时,使脚的后跟悬空而增强了脚的拱形曲线,脚趾部分与脚掌的角度也相应地增大,这时,脚的侧面角度较容易表现,但正面角度就很难画得准确和生动,常常给人的感觉是脚趾尖着地而悬浮在空中。在这种情况下,不妨可以借助于鞋的式样和结构来表现脚的透视感觉(见图 1-30 至图 1-36)。

第二章

服装人体姿态

第一节 服装人体姿态的艺术表现

服装人体姿态是在写实人体动态的基础上,经过夸张、概括而产生的能够充分体现服装造型美的姿态。画服装人体姿态是时装画的基础,也是服装设计必不可少的基础之一。

一、服装人体姿态的训练步骤

画服装人体姿态一般有以下4个步骤:

1. 根据构图需要,在纸的上下各画出一条线(留出天和地),中间分为9等份,依照所选择的人体姿态的特征,在第一个格内画出椭圆形的头部轮廓,从锁骨窝开始垂直向下画一条人体姿态的重心线,找准头部和躯干部分的中心线。重心线和中心线是服装人体姿态必不可少的两条辅助线,这两条辅助线所表示的内容各不相同。然后画出肩部和髋部的动势线,再依次画出上肢和下肢的动势线。

2. 在第一步的基础上,标出头部五官的基本位置,由上至下画出颈部、肩部、胸部、腰部和臀部,再画出上肢、下肢和手脚的基本动态。

3. 根据服装人体的基本动态和各个部位的具体形态,画出衣服穿在人体上的感觉和简略式样。注意人体与服装的相互关系。

4. 刻画人体各个部分的细部和服装穿着的整体效果,包括各种装饰品,集中表现出服装人体姿态的形式美感(见图2-1a、b、图2-2a、b)。

二、服装人体姿态的要素

首先,画好服装人体姿态重要的是靠较为扎实地写实人体的基本功,靠长期地、刻苦地、锲而不舍地艺术实践,其要领主要有以下三个方面,即观察、理解和记忆。

观察:是用眼睛去看,对形体进行分析和比较,看各种形体的形象特征,分析形体与形体之间的内在联系,比较其形体的区别和个性的差异。如:男女之间、青年男女与中年男女之间、胖体与瘦体之间、东方人与西方人之间的形体特征等。

理解:其前提是观察,当深入观察之后就会产生一定的概念,如果说观察是感性认识的话,那么,理解就应该是理性认识了。这里所说的理解,是理解人体的骨骼结构和外部的肌肉组织结构,古人所谓的“皮肉明备,骨节暗存”,就是针对理解形体特征而言的。如果对人体骨骼结构

和肌肉特征理解的不够,那么,画出来的作品就会概念化,缺乏深度。

记忆:在画服装人体的过程中,记忆是尤为重要的一种训练手段,记忆的唯一途径是默写,而默写又是在反复地观察、理解和实践的基础上进行的。观察、理解和记忆三者是相互制约且又相辅相成的,观察得越细,对结构理解得就越深入,记忆得也就越准确、生动。

其次,理想的服装人体姿态,在于能够把握住人体美的内涵和艺术上的分寸感。初学者常常是将人体的动态幅度画得过大或者是将人体动态画得过于呆板,我们知道,画好服装人体姿态的关键是要学会运用人体美的特殊的艺术语言和把握人体美的艺术规律。其动态过大或过于活泼会引起衣纹堆砌而影响了服装的充分展现;动态过小或过于呆板又会使服装失去应有的律动美感。因此,应善于去把握服装人体姿态中动与静的内在联系。

再者,画好服装人体姿态需要具备良好的、敏锐的对形体的感受能力和表达能力,捕捉人体瞬间的活动的姿态,力求体现出服装人体姿态应有的艺术魅力。

画服装人体姿态还需要注意以下几个问题:

1. 躯干的运动规律

躯干的运动是由颈椎(7个)、胸椎(12个)、腰椎(5个)三个部分的运动来实现的,颈椎、胸椎、腰椎的不同幅度和不同方向的摆动和扭转,可以构成一系列的生动多变的姿态。但是,这种摆动和扭转的幅度要适当,否则,其姿态就会显得不够自然。

2. 肩与髋

许多优美的服装人体姿态均为肩(连带上肢)和髋(连带下肢)的不同程度的变化和转动而产生的。当身体的重心移向某一条腿时,由于承受躯干的重量而使其髋部提起,臀部则向另一个方向倾斜。同时,由于臀部的倾斜而使肩部向身体受力的一侧倾斜。因此,躯干的中心线出现了弧度,肩线和臀线也出现了倾斜度。掌握肩和髋的相互关系和运动规律是画好服装人体姿态的不可忽略的因素之一。

3. 平衡与重心

在处理服装人体姿态的过程中,常常是以平衡与重心来求得生动的姿态,而四肢则是起到保持身体平衡的作用,当身体的重心倾向一侧时,另一侧的上肢或下肢就得伸向另一个方向,以保持身体的重心,使其姿态更加自然、优美。

4. 节奏感

在服装人体姿态中,应注意体现其姿态的节奏感和韵律感。做到这一点,需要更多地去研究和借鉴有关的艺术形式,诸如舞蹈、音乐、体操等,吸收其中美的和共融的东西,以丰富和增强服装人体姿态的艺术表现力和感染力(见图2-3至图2-26)。

第二节 衣纹和衣褶

衣纹和衣褶的表现也是画服装人体姿态和时装画应注意的问题。衣纹对于服装人体姿态起着一定的辅助和陪衬的作用,衣褶则显示着服装的结构特征。

一、衣纹的表现

所谓衣纹,是指着装人体由于运动而引起的衣服表面的衣褶变化,这些变化直接反映着人体各个部位的形态及其运动幅度的大小。

1. 衣纹的产生

衣纹的产生一般有两种情况:一种是人体各个关节处在活动时衣料被不同方向的抻拉后所产生的衣纹,这种衣纹常常是紧贴身体的某些部位,较为密集和明显。同时,也较为清楚地反映出人体某个部位的形态,一般多出现在四肢的关节处;另一种是由于人体的运动致使衣服的某些部分出现了余量,这些多余的部分堆积起来就产生了衣纹,这种衣纹多出现在胸部、腰部和臀部。

2. 面料质感与衣纹的关系

由于服装面料的种类繁多,质感各异,因此,所产生的衣纹感觉也各具特色,这就给服装人体姿态中衣纹的表现带来一定的难度,对于初学者尤其如此。的确,用不同风格的线条来表现各种面料的衣纹感觉并非是一件容易的事情。但有一点是显而易见的,各种面料的质感是与构成此种面料的纤维性能有着直接的关系,我们从中可以寻到一定的规律。例如:棉、麻类织物的衣纹其线条常常是挺而密集;丝织物的衣纹线条往往是长而流畅;毛类织物的衣纹其线条是圆而柔软;化纤类织物的衣纹其线条是硬而富于弹性;……。另有一些多种纤维混纺织物、皮革类及现代新型面料等均有不同的衣纹感觉。要善于选用与各种织物的衣纹感觉相适宜的线条来加以表现和艺术处理(见图2-27、图2-28)。

二、衣褶的表现

从某种角度上讲,衣褶和衣纹是有所区别的,如果说衣纹是自然产生的话,那么,衣褶则是人为创造而产生的。同时,衣褶的产生是与服装制作工艺的处理有着直接关系的。常见的有活褶(无规律的褶),即用绳带或其他手段抽系、折叠而形成一些灵活多变的衣褶;死褶(有规律的褶),即运用服装工艺手段而制成的整齐规则的衣褶。这两种衣褶均为服装设计的表现手段之一,利用衣褶的多种变化和不同的艺术处理正是现代服装设计的重要特征之一,以此来丰富和强化服装的造型(见图2-29至图2-32)。

在绘制时装画中,对于衣纹和衣褶的表现是以简洁、概括为宗旨的。在其他的艺术形式中,对于衣纹的表现各有着不同的侧重,如在一些连环画或插图中,以衣纹的疏密、虚实关系来体现其艺术格调;而在某些雕塑作品中,为追求某种特殊的艺术效果,对衣纹加以充分的强调和夸张。然而,在时装画中,衣纹的处理是要进行提炼和取舍的,力求简洁和整体,否则,衣纹常常会与衣服本身的结构线相混淆,喧宾夺主,从而减弱其服装造型结构的表达,这一点是应引起重视的。