

服饰绘画—创意篇

艺术院校设计专业教程

凌雅丽 著

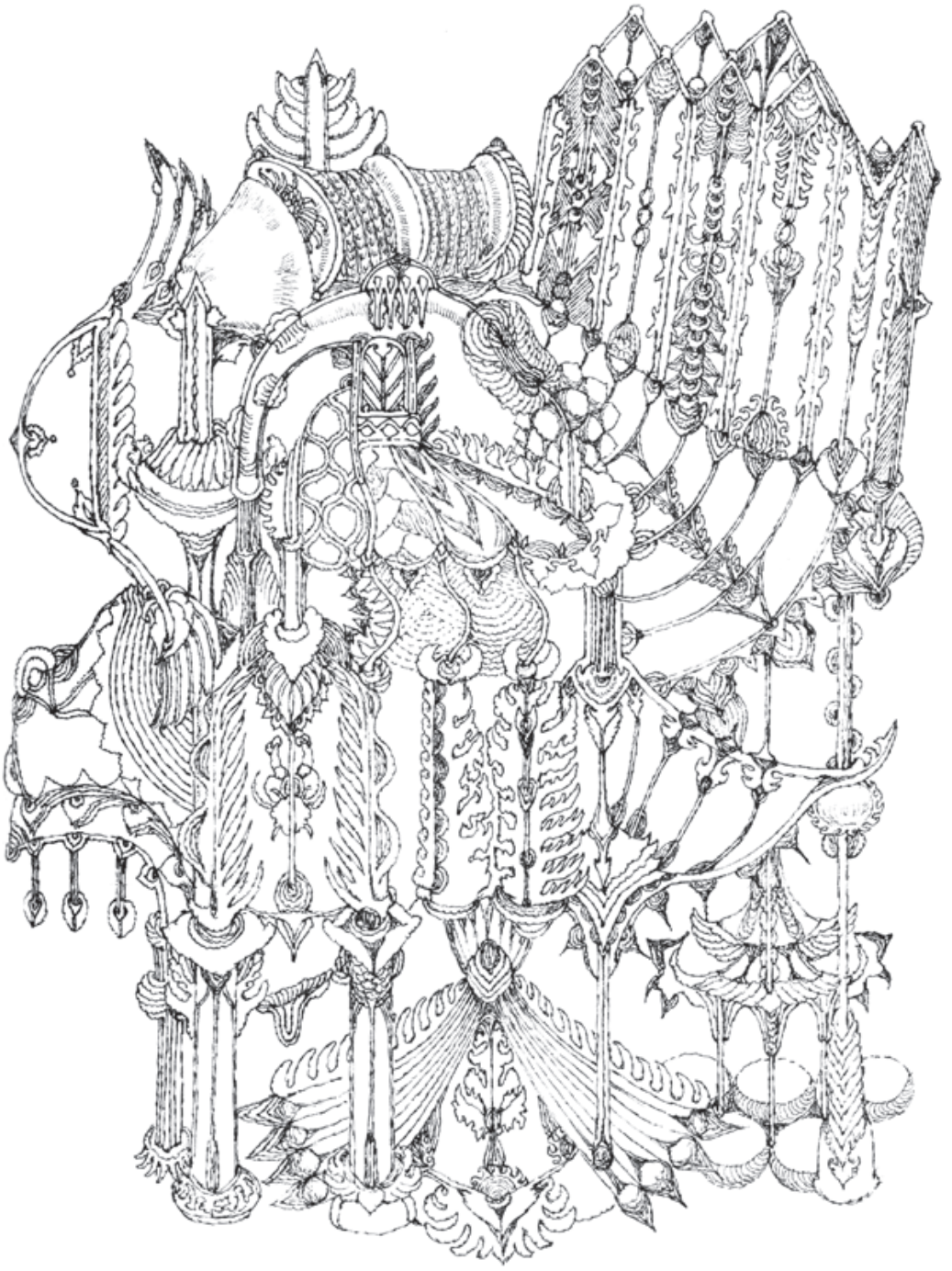
上海書店出版社
SHANGHAI BOOKSTORE PUBLISHING HOUSE

需要全本请访问 www.ertongbook.com

白应——浪沥索<蒙古战士>
最新作品《龙凌赫镞》人物设定之一
水性笔[0.05]
徒手绘
蒙肯纸




需要全本请访问 www.ertongbook.com



龙凌赫镞
蝶弋
水性笔[0.05]
徒手绘
蒙肯纸

前言
PREFACE

游戏说——人的许多活动起源于游戏。我有必要说明一下我所提及的“游戏”的概念，绝非一般狭义的直观上的“游戏”概念。康德眼中的游戏有广义和狭义两种，广义的游戏指一切有内在目的的活动，狭义的游戏指以情感体验为内在目的的活动。

在席勒眼里，游戏是自由的生命活动，审美的游戏是因和谐而自由而且美的游戏，艺术活动则是符号性的审美的游戏。我们在进行艺术创造的过程中，实质上是徘徊在虚幻于现实之间，因为我们会做梦，并且具备了丰富的想像力；因为我们不愿长大，因此用童真的视觉去诠析世间的虚实感受，我们更需有游戏人生的自由态度去感受艺术的神奇世界。什克洛夫斯基认为：感受的麻木或意识的自动化使人变成了无生气的机械，变成了非人。这是一种可悲的异化的生存状态。在什氏看来，艺术是反抗麻木和自动化的这种异化生存状态的有效方式，艺术正式为此而存在。什氏同时也认为，艺术的目的是为了把对象变为一种可观可见之物。艺术的手法是将事物“奇异化”的手法，是把形式艰深化，从而增加感受的难度和时光厚度的手法。

因此，我想说明的是，我们的思维模式应在某些思维空间里有别于普通人的思维。无论你是有意识的或是天生的，因为寻常逻辑思维的人是不可能想出逃离于正思维之外的东西。我们也因为酷爱艺术而选择了它，那么这种游戏的方式更适合于像我们这类思维方式的人，将这种情绪一直持续到底。人总应需要一些执着的原则，不要因为太多的缘由而改变自己。我们对新事物的接纳与包容也是非常有必要的，但绝对需要一个慎重分析的过程。灵魂是个很重要的东西，那么所有的艺术创作都需要有灵魂的灌注，这种极端精神上的享受是如此的不同寻常，因为是游戏的心态，而没有太多的心理负担，尝试与创造让我们有了成果而变得快乐，由于快乐，我们自然会投入更加多的热情和精力去不断创造，作品又岂能做不好呢？

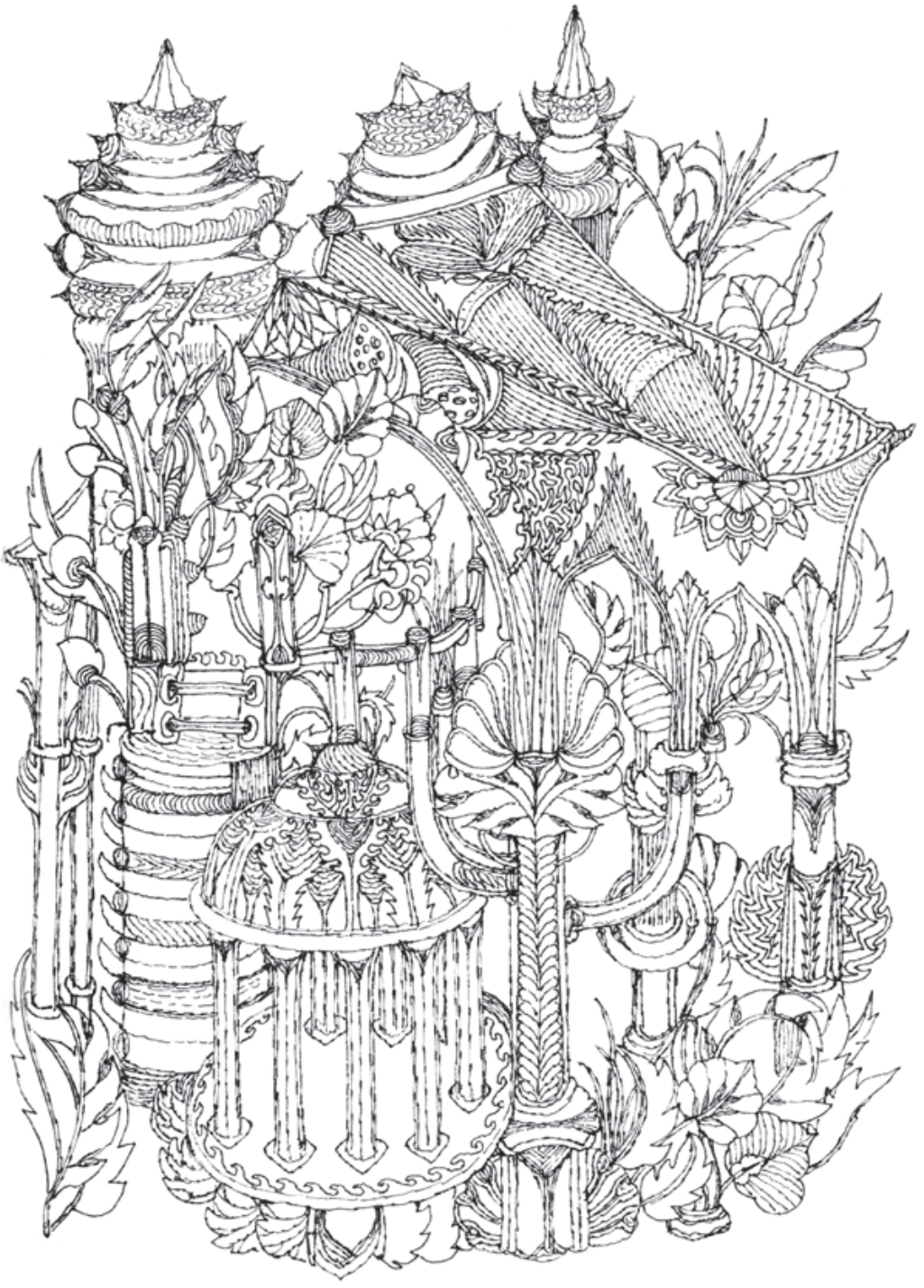
我们时时刻刻都应去做让自己能够开心的事，当然不乏以包容的心去接受一切世上所存在的优秀的思想。而要让心灵变得丰富，就要将他们自己的主观意识分析和过滤，最终产生自我新的意识形态。我们不适合一成不变的做事。变是我们与生俱来的天性。日复一日机械式的运动会让人麻木，因为麻木而思维僵化，都没有思想了，遗留下来的只能是苍白无力的“躯壳”，那还存在艺术灵感吗？所以我们要提倡“玩”的游戏的精神，我们的目标是每天都会有“传奇”，

那一切也就不受教条主义的限制了。围绕自我，放眼宇宙，让不断充实的知识做我们的向导，遨游在思维的太空中。

我，就是这样一个人，不愿循规蹈矩。绘画是我人生事业最重大的组成部分。对服饰创意方面的体现更多层面上是从艺术绘画的角度去表现。画为先，正常逻辑的服饰概念为后。我把对画本身的创作放在第一位，保持极大的热情去引导工作，那真的是一种心情愉悦的享受。从某种意义上讲，是大量的时间沉浸在快乐的时空里。我把对莫测世界的崇拜，通过神秘主义色彩渲染在作品的氛围中。以雕塑的体感阐析作品的分量感。我重视虚幻人本精神，我创作它的过程，就已给了它灵魂。那种情感的注入是忘我的，我不断产生的错综复杂的思绪翻云覆雨般地卷噬着灵魂。我为增强人物背景模拟的真实度,便通过大量的史料以及知识以定格它的存在。创作过程是费尽心血的体验，也是在虚幻中追求精神的最好方式。我不愿直观面对现实的世界，无尽的虚拟空间得以在我画中体现，我需要寻求解脱，去追求现实世界很少会发生的情景概率，让心灵得到刹那间的纯净。

我更认为追求是多空间的，更是无止境的。世事总有一个产生、发展、高潮到结局的过程。因此，我们不能局限于一个方面或一个领域。况且，这个世界上有很多理论都是互通的。人在不断探索中满足，在满足中深省，因为有所思而得以前进。创作的过程就以这样的轨迹位移着，只有不断地有不满的情绪产生，“ 方有山穷水尽疑无路，柳暗花明又一村 ” 的喜悦。我们将在失落与绝望中重生。每一个新理念的产生都是一个开端，我们在哺育它的同时也升华了自我。一种形式的落幕，另一种形式的升起。这是自然法规，创作也会以这样的方式循环往复。

这种精神理念不仅要融入在作品的内涵中，人在创作过程中的执著与坚持也是极其重要的；切勿浅尝辄止、半途而废。



龙凌赫锞

钟冰伦
水性笔[0.05]
徒手绘
蒙肯纸

解剖学概况

画龙画虎先画骨

作为一个艺术工作者，不论我们从事的是哪一门类的艺术，我们都必须对自己有一分理念 - 我的专业修养一定是要非常深厚的，我的综合实力力求最为全面。因此，我们从决定从事这个专业的那一刻起，我们就已“ 嫁 ”给了艺术，我们要为维护它而倾注我们的整个身心并无怨无悔。对一个新领域的了解，就得真正踏踏实实地做到融汇贯通，不要一知半解或模棱两可。就象爱迪生说的：天才是 1 % 的天智加 99%的勤奋。

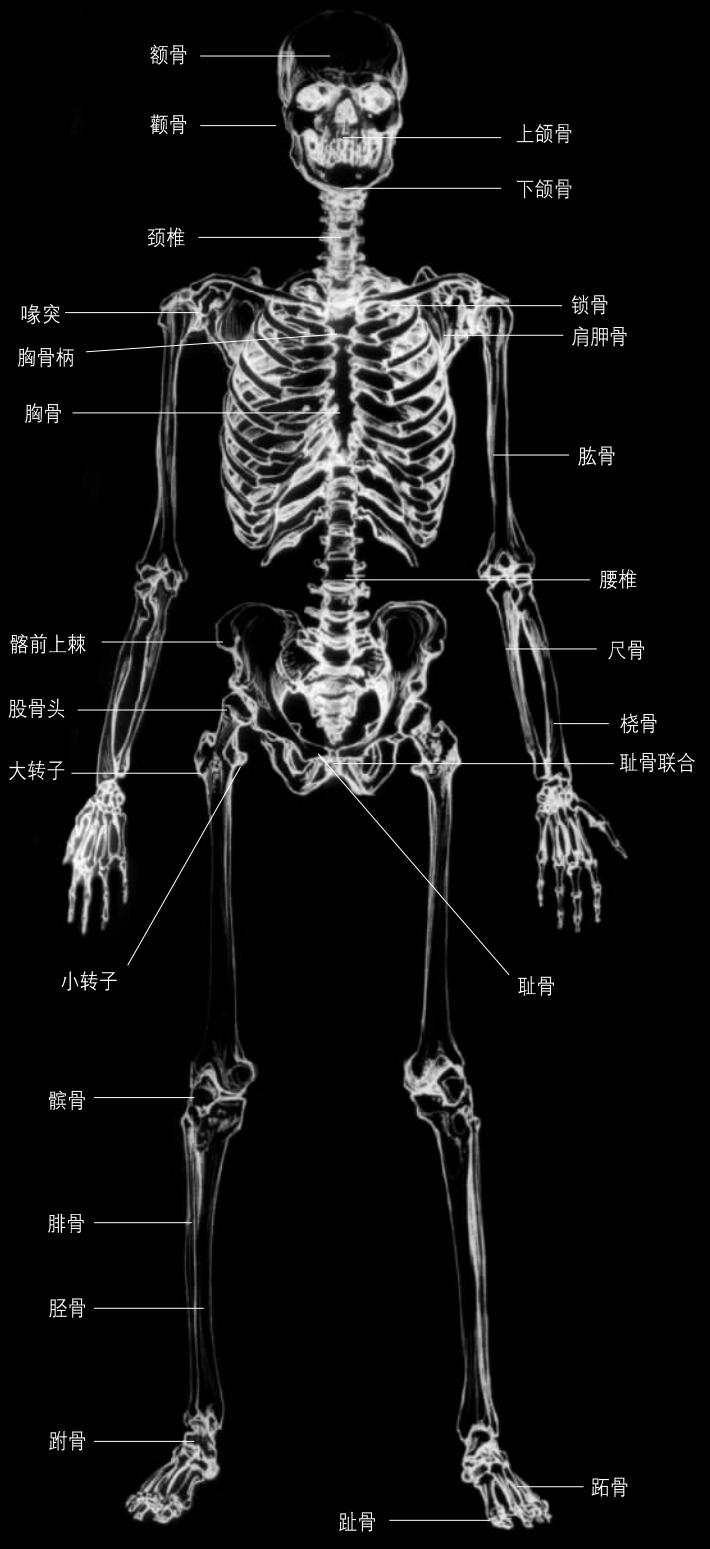
文艺复兴时期的雕塑家米开朗基罗就是一个最好的例子，他为了能有完美无缺的作品，一切创作都尽量做到亲历亲为。为了能有好的雕塑的光滑感，他不惜在不动用助手的情况下花了整整三年时间来打磨他的作品。他为了画西斯庭教堂顶端的壁画，而致使自己从一个精力充沛的中年男子变成了一个白发苍苍的老头，前后历经十几年。他其实并不具备天才的特性，我这么评判的理由是他本身的艺术辐射面是相对狭窄的。他不像达.芬奇，那真的是需要有一种天赋才能在如此多的领域都能获得巨大的成就,正常素质的人是无法在极短的时间里能在这么多的领域中都能有一定的建树的。而米开朗基罗是因为他的勤奋，在一个领域里获得了登峰造极的地步。他的勤奋让他变成了这个领域里的天才。

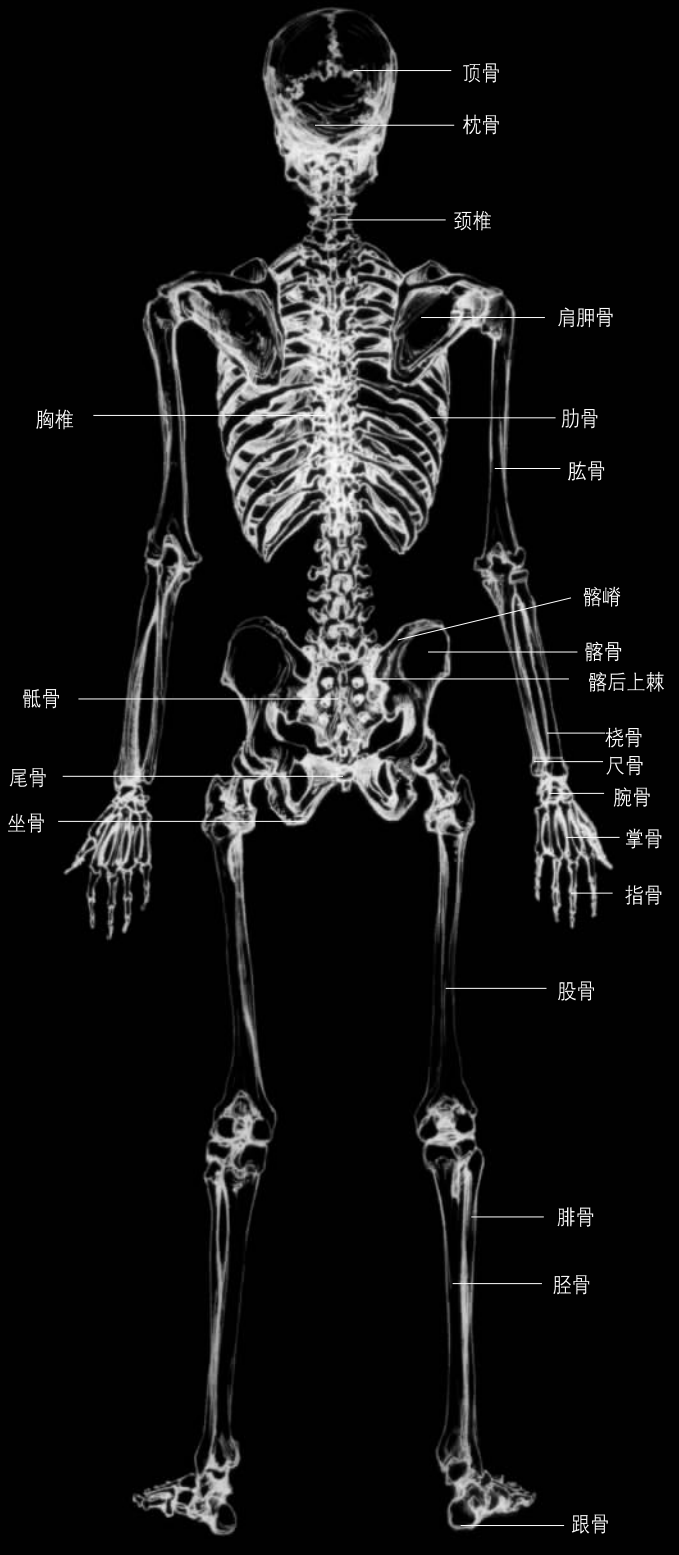
先前的一些例证是希望大家无论在从事那一方面的艺术,都能以一种超乎常人的精神来对待所涉及到的领域里的每一份知识。我是一个完美主义者，就算是身边的一个小细节，都力求尽善尽美。既然是与人物有关的，那么人物的双重内在都是相当重要的。其一是人的骨骼和肌肉；其二便是人物的精神了。那就让我们从人最根本的骨骼构造开始吧。

系统 骨骼

由骨、软骨和韧带组成的骨骼系统构成了支撑和保护人体的刚性结构。它支撑人体，给大部分肌肉提供支撑点，通过关节的连接进行运动，保护我们的大脑、脊髓、心脏、肺和肝等器官，在血细胞生成中起着至关重要的作用。

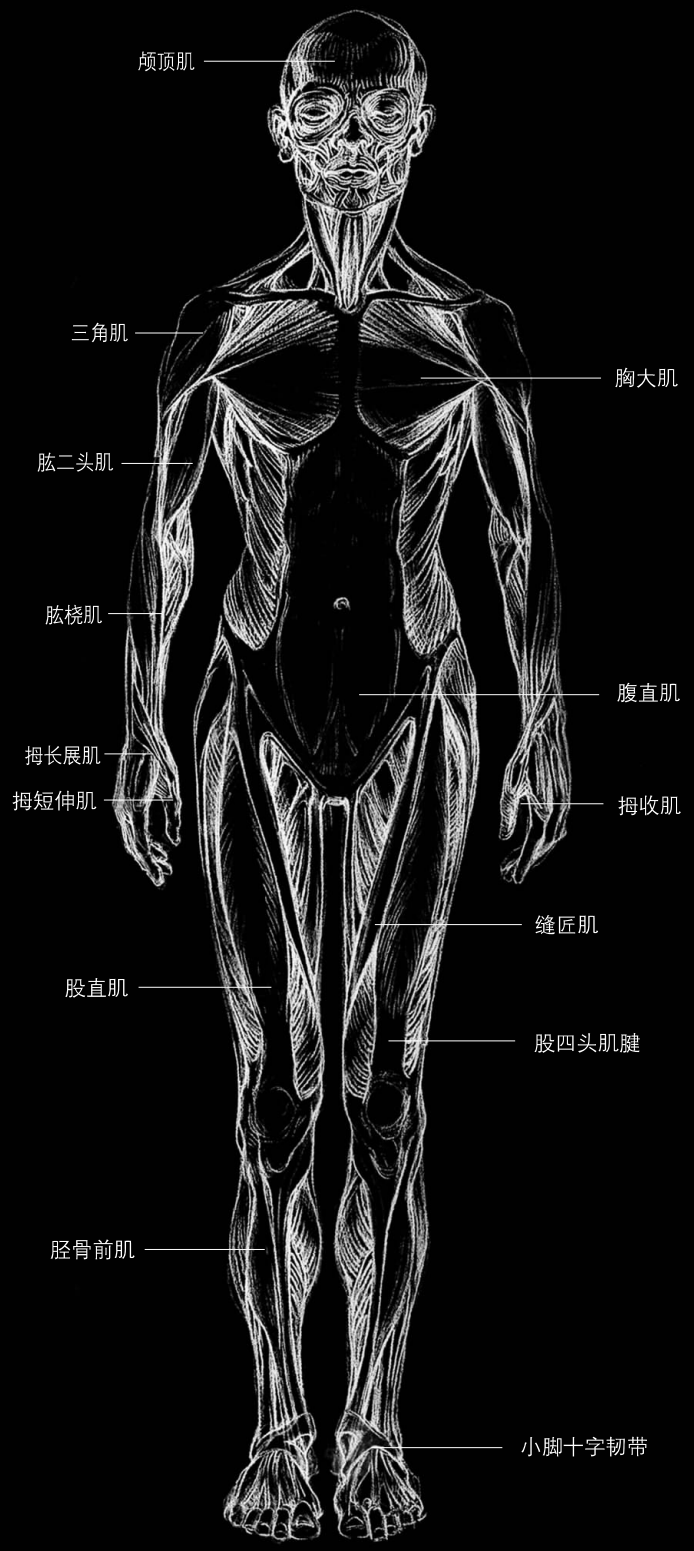
需要全本请访问 www.ertongbook.com

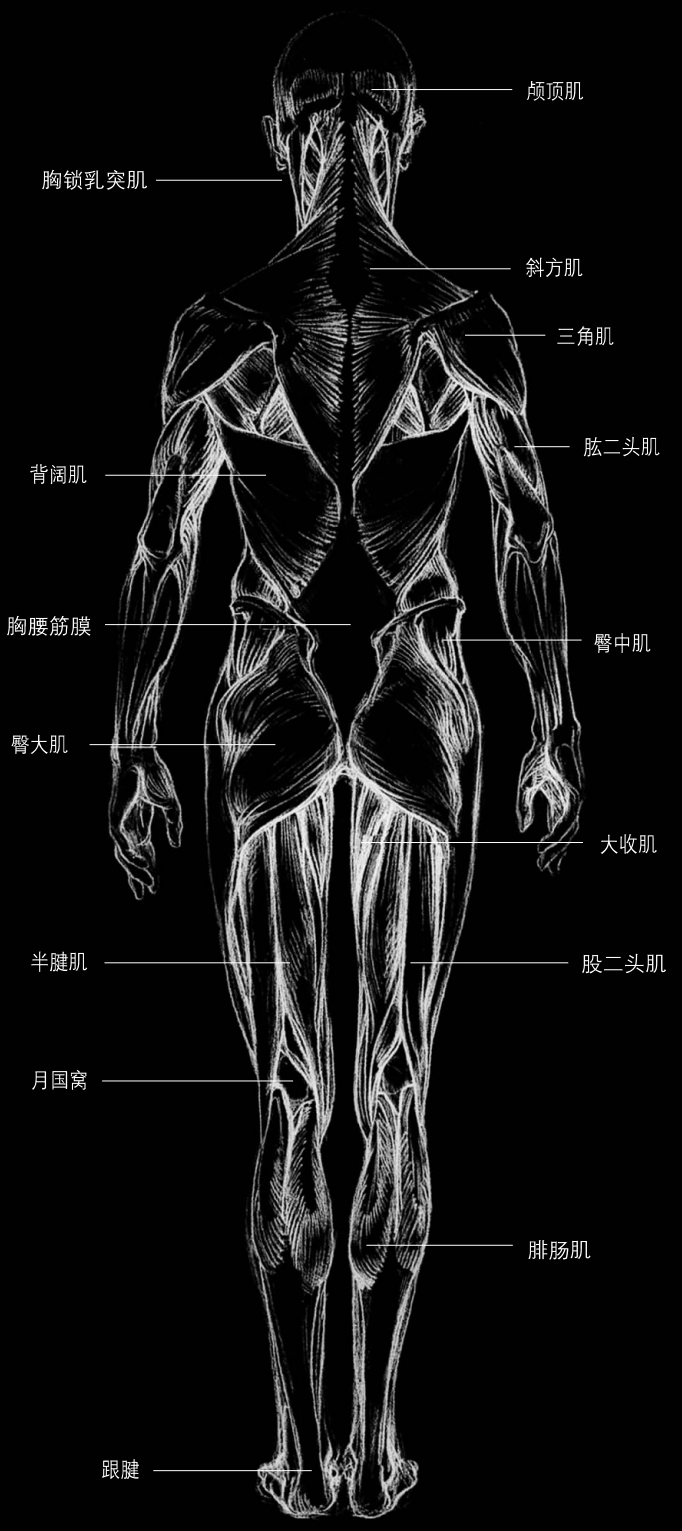

额骨
颧骨
上颌骨
下颌骨
颈椎
喙突
锁骨
胸骨柄
肩胛骨
胸骨
肱骨
腰椎
髂前上棘
尺骨
股骨头
桡骨
大转子
耻骨联合
小转子
耻骨
髌骨
腓骨
胫骨
跗骨
跖骨
趾骨


顶骨
枕骨
颈椎
肩胛骨
胸椎
肋骨
肱骨
髂嵴
髂骨
髂后上棘
骶骨
桡骨
尺骨
尾骨
腕骨
坐骨
掌骨
指骨
股骨
腓骨
胫骨
跟骨

系统 骨骼肌

肌肉是一种生物收缩组织，在使全身的关节和瓣膜运动起来时会产生热量。肌肉分三种：横纹肌、平滑肌和心肌。横纹肌（在显微镜下显示纹状）也叫随意肌，因为它在我们有意识的控制之下。640 多块随意肌构成了我们体重的 40%至 50%。这就是身体的红色血肉。在脂肪层和皮肤下面，随意肌和骨骼肌集结在一起，分布成两层或更多层，形成了人体特有的外形。平滑肌（没有纹状）限于中空器官例如血管等内壁，其运作我们不能有意识地去控制，所以叫不随意肌。心肌是心脏特有的，有纹理并且不随意，组成心房和心室，保证其同步收缩。


颅顶肌
三角肌
胸大肌
肱二头肌
肱桡肌
腹直肌
拇长展肌
拇短伸肌
拇收肌
缝匠肌
股直肌
股四头肌腱
胫骨前肌
小脚十字韧带


颅顶肌
胸锁乳突肌
斜方肌
三角肌
肱二头肌
背阔肌
胸腰筋膜
臀中肌
臀大肌
大收肌
半腱肌
股二头肌
月国窝
腓肠肌
跟腱

人体比例

画家们为了能更好地了解人的本质,有些甚至都到了亲自去解剖人体而获得人体构造的认知的程度。服饰绘画的中轴心就是“ 人 ”这个主题，这使得我们必须去充分了解人，尤其是了解人体各部位在运动时的不同状态。

我们先构建一个八等分的竖直纵轴线，来形象地标识人体上下的大致分布比例。头部占一等份，整个竖线由中心一分为二，再将分好的上下两部分再分为二，最后分成八等分。一般人的正常比例为 7 - 8 个头长，而在服饰绘画中比例相对自由，一般以 1：9 的比例居多， 甚至是不规则的比例，这都根据个人创作的情况而定。

我们先以一个正统的标准，来分析人体各部分之间的关系。一个简单的划分女性身体比例的方法：从脚部至膝、从膝到腰部、从腰再到头部的长度各占人体长度的 1/3；从下巴到腰部为两个头长；从膝盖到脚部也为两个头长。这是一种程式化的划分方式，不过是一个初期把握人体的好方法。由于人是不断运动的，人的各个环节都有很好的运动功能，那么随着人的角度的变化，以及不同的仰视或俯视，都会或多或少地偏离一点这个规则的比例分配。当我们充分了解了人体的比例关系后，这些细微的变化调整便不成问题了。

描绘人体动态最基本的是要掌握人体重心的平衡。一个站立着的人，在放松的情况下，势必他的整个身体的重心平衡将落在其中的一只脚上。承受重量的脚应落在颈窝的正下方，躯干承受重量一侧的髋部提起。骨盆向不承受重量的一侧倾斜。由于骨盆倾斜，胸廓和肩膀向身体受重一侧放松，从而使躯干的垂直线弯曲，保持了人体的站立平衡。而头、颈、臂及不受重的那只脚均是自由的，我们通过一个对角，一个平行，可以自由的塑造出千姿百态的动态。通过分析和程式化的规律，加上我们细致入微的对现实物体的观察，一定能更快更好地掌握它的原理。

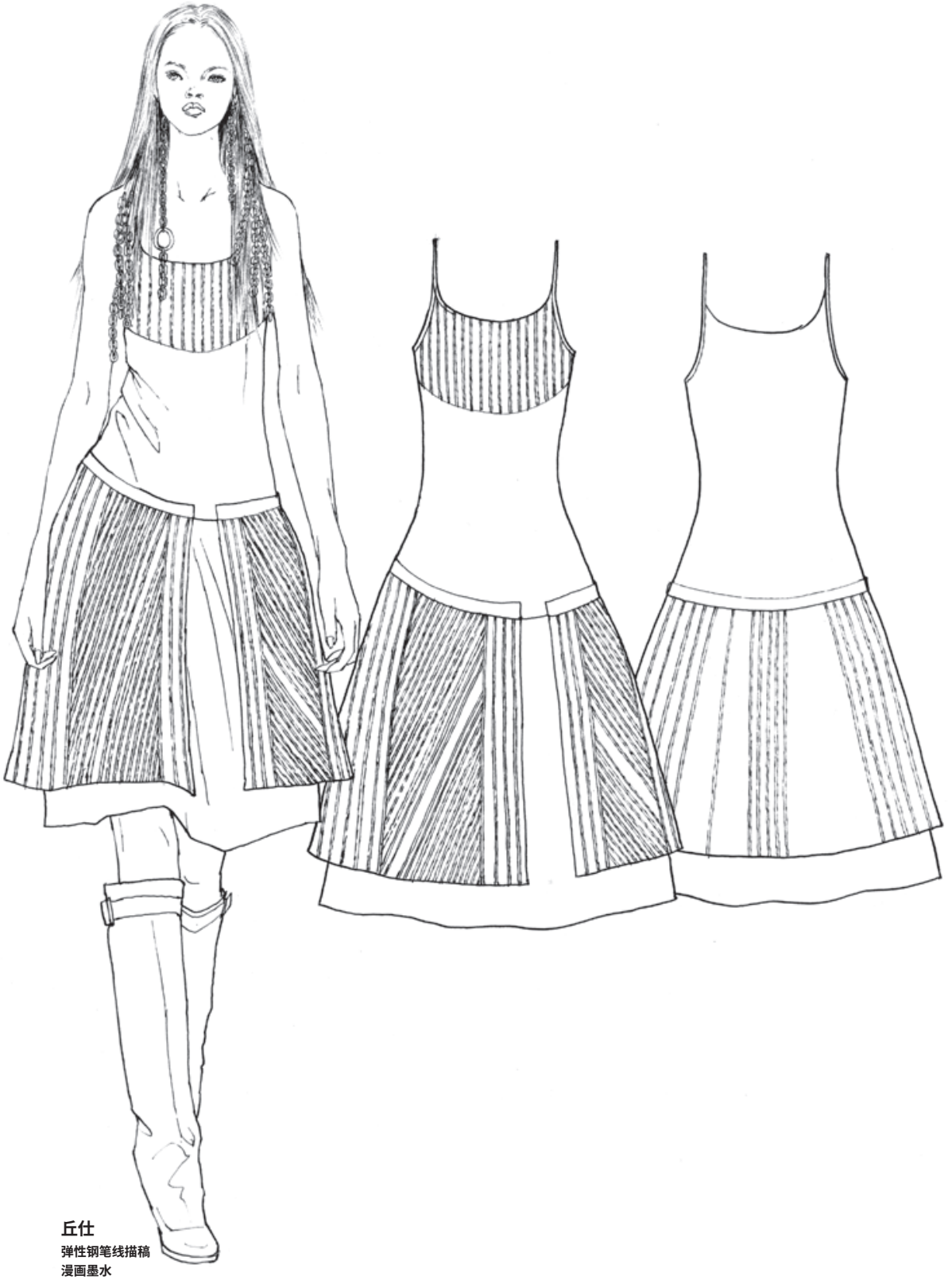
平时大量的速写练习有助于提高对人体结构及动势的认知,熟能生巧也使得我们更能胸有成竹般地根据不同的情况创作作品。

许多学生会因为人物头部刻画的难度，而想放弃这个部分的练习。我认为逃避自己的弱项，过

度地去操作自身所擅长的方面。对自身的提高是有极大阻碍的。一个人的全面性是极其重要的，这不仅影响他对事物看法的客观性，还影响他是否能全面了解各种事物的各种不可预计的情况。因为自己的局限性，势必会导致他过分单纯地从自己擅长的角度去看待事物，主观上的判断在第一时间里就已经产生了偏离。久而久之，就形成了我们艺术界称之为“老油子”的情形，这时候的这个学生是很难接受外界的新事物的，他在自己仅有的功能区域里不断循环遨游，却始终出不了这个怪圈。所以，我建议如果碰到问题，就要去解决问题，千万不要绕路走，否则的话，这将永远是你的一个不可逾越的障碍。相反，如果我们碰到问题，就去彻底解决问题，那么长期的积累会让我们得到丰厚的“回报”。



白鹤
弹性钢笔线描稿
漫画墨水
复印纸



丘仕
弹性钢笔线描稿
漫画墨水
复印纸

需要全本请访问 www.ertongbook.com