

美

术

技

法

丛

书



贾京生 编著

# 服装

## 画设计技法

FUZHUANGHUASHIJIJIFA

广西美术出版社



Guangxi Fine Arts Publishing House

美 / 术 / 技 / 法 / 丛 / 书



美 / 术 / 技 / 法 / 丛 / 书

# 服装

---

# 画设计技法

● 贾京生 编著

● 广西美术出版社

## 序

在衣食住行四大生活要素中，服装被排在首位。服装文化，作为一种广义的文化现象，它从一个侧面反映了一个国家、民族或地区物质文明和精神文明的程度，而服装整体设计水平的高低，也从一个方面影响并制约着服装艺术的发展。作为服装设计内容之一的服装画，在服装艺术发展中起着至关重要的作用。

服装画绘画区别于主题性绘画和情节性绘画的关键在于它的实用性功能，在于服装设计者的创作既要体现其设计意图，展示其艺术才华，又要服从于服装设计为广大服装消费者服务这一前提。因此，服装画绘画在体现创作者意图的同时，也应该反映出某一特定时代人们对服装的审美价值取向，体现该时代的审美价值标准。在我国，随着服装艺术的发展，服装画作为一种新兴的绘画艺术形式，今天比以往任何时候都更受到社会的重视。

掌握服装画表现技法，必须具备人物绘画基础。但服装画绘画又不同于人物绘画，它有自己一套必须遵循的艺术规律，如人体美的理想比例、人物造型、服装结构以及色彩、材料、肌理的运用等。这是一门专业性很强的学问。要想掌握这门学问，必须经过严格的专业训练，因此，在各服装院校和艺术院校的服装设计专业教学中，服装画课程被列为服装设计的基础课程之一。

近年来，一些服装院校相继推出不少关于服装画表现技法的教材，这些教材各有所长，具有较高的水平，对服装专业的教学起到了促进作用。贾京生老师的这本《服装画设计技法》是继他本人的《服装色彩设计学》之后又一本关于服装设计方面的专业教材，也是他多年教学经验的结晶。《服装画设计技法》从初学者最关心的基础造型设计入手，对服装画的人体姿态设计、造型、款式、色彩、质感、衣纹组织和线的运用等具体表现技法都作了系统的阐述，并具体介绍了设计方法和步骤。此外，作者还就初学者在设计中常出现的毛病作了专门的归纳，相信对初学者会有很大的帮助。

该书图文并茂，深入浅出，通俗易懂，融知识性阐释与理性分析于一炉，既适合高等院校学生作为参考教材之用，也是服装设计初学者的良师益友。

李永平 1997年7月

# 目 录

<b>服装画的造型基础</b> .....	1
一、服装画人体素描、速写与默写 .....	1
二、服装画中的人体比例与体态表现 .....	3
(一)服装画中人体的理想比例和弹性应用 .....	3
(二)服装画中人体体态的表现与设计 .....	6
(三)服装画人体局部造型及要求 .....	13
<b>服装画的设计基础</b> .....	21
一、服装画设计中的平面图画法 .....	21
二、服装画设计中的色彩配置及整体关系 .....	24
<b>服装画的表现基础</b> .....	29
一、服装画的绘制工具、材料与表现程序 .....	29
二、服装画中的线条运用 .....	31
三、服装画设计中的构图经营 .....	33
四、服装画中的质感、肌理表现 .....	38
五、服装画中的衣纹组织 .....	42
<b>服装画设计中的应用技法</b> .....	48
一、服装画设计与表现技法 .....	48
(一)服装画的表现技法与材料利用 .....	48
(二)服装画的表现技法与绘画艺术 .....	48
二、分类表现技法 .....	49
(一)水彩色技法 .....	49
(二)透明水色技法 .....	51

(三)水粉色技法 .....	52
(四)麦克笔技法 .....	55
(五)色粉笔技法 .....	56
(六)油画棒技法 .....	56
(七)彩色铅笔技法 .....	57
<b>三、综合技法</b> .....	57
(一)水性颜料与干性、油性颜料的综合应用 .....	57
(二)水性、干性、油性颜料与有色、有纹纸的综合应用 ...	58
(三)水性、干性、油性颜料与其他材料的综合应用 ...	58
<b>服装画设计中常出现的毛病</b> .....	59
<b>服装画的表现步骤</b> .....	61
<b>彩图</b> .....	71
<b>作品欣赏</b> .....	87

# 服装画的造型基础

## 一、服装画人体素描、速写与默写

### 1. 人体素描

服装画的绘画基础是人体素描和人体速写。而素描又是造型艺术和设计艺术的基础，故它是学习服装画必不可少的基础课程。

从表现形式来看，素描是一种单色画，它是通过形体结构、比例、线条、明暗等造型因素来表现对象的。素描表现技法尽管多种多样，但作为造型训练手段不外乎有三种：线条、块面及线面结合。



图 1

### 2. 人体速写

对于学习服装设计的人来说，速写也是一门极重要的基础课程。因为它能最有效地培养我们敏锐的观察力、艺术概括力和表现

力，它既可作为设计构思的疾速简练记录，也可作为服装画的初稿。

用线条来表现人体，是服装素描基础训练中一个重要课题，它一方面要求学生深入地研究对象，一方面又要求以少胜多，用简练明确的方式表现对象。线条能在艺术的提炼取舍上提供更大的自由，线条的使用除应把握住对象的性格特征和形体结构外，还要注意不同的质感和量感。总之，线条的表现多种多样。运笔的快与慢、轻与重、转折与顿挫，线条的巧与拙、刚与柔、光与毛、虚与实、清晰与浑化、严谨与草率等，虽然表现方式和效果各不相同，但基本道理都是相通的，运用得当，都能收到较好的效果。（见图 1）

力，它既可作为设计构思的疾速简练记录，也可作为服装画的初稿。

人体速写训练，主要要求画得快、画得准、画得简练生动，从而有效地培养我们敏锐

的观察能力和艺术概括能力。在作画时,我们必须先看到物体的体积,然后是面,最后才是线。我们应该通过人体体积来思考,并用线条明确地画出体积。而对于那些大体上是同样形状或同样比例的体积,要把它们看成一个整体,而不是看成许多不同的体积。对于那些不同比例的体积,应该根据它们的结构,把它们看成是彼此相互接合或相互连结的。

人体速写要用简练的线条表现对象的形体本质,用笔要大胆果断、一气呵成,不要拘泥于过多的复杂细节。速写中对形体、结构或动势所刻意强调的线条,是经过判断后为了突出重点而加强的,这些线条比较多地表现在明暗交界和形体转折的部位上,它既是标

志结构的,又是标志明暗的。必须注意的是,速写练习并不在于如何表现人体完美,而是注重概括人体的本质和感觉的美。

画着装人体须紧紧抓住实线,放松虚线,只要准确地把握住实线,整个人体动态及本质也就抓住了。

生活动态速写训练,比前两者在难度上要大许多,生活中的人物动态速写是否成功,在于是否表现得准确和能否抓住对象最生动的动态。生活中的某些动态是按一定规律重复出现的,为研究某一动态的运动规律,我们可以变换多种角度去画一种动态或某一运动连续变化的过程。(见图 2、3)

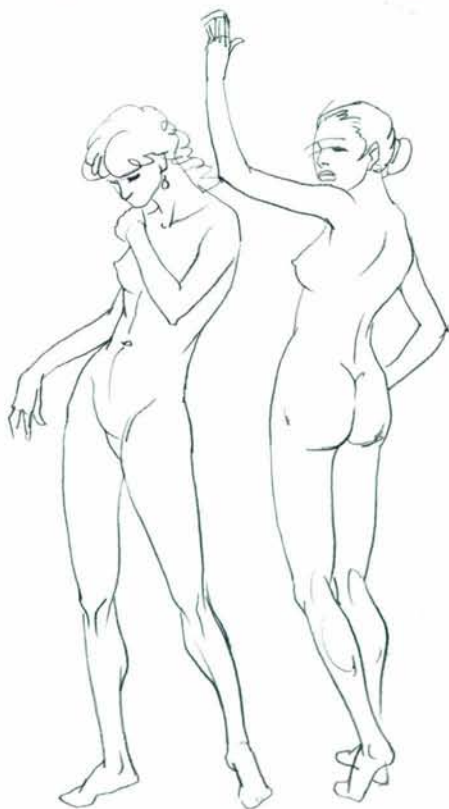


图2 人体动态速写

动态速写,更有赖于作者对人体结构及运动规律的理解。只有平时通过大量观察、研究和写生,对人体结构、运动规律了如指掌,甚至能默写出来,画动态速写才能得心应手。



图3 着装人体动态速写

另外,临摹也是一种可取的辅助学习的方法。作者可通过临摹,研究与学习别人的方法,从中吸取经验,充实自己,将其更好地运用到写生中去。

### 3. 人体默写

在服装画的创意构思过程中,服装与人体姿态的选定、结构关系的处理,均由设计师以默写方式完成于纸面上,因此,默写在服装画设计中具有十分重要的意义。人体默写是我们对人体结构、基本形态、运动规律的认识、理解、把握后所进行的再创造过程,它带

有记忆、整理、半创作的特点,不太受对象约束,更多的是表现一种感受。对于从事服装画创作者而言,对一些能体现服装美感的常用姿态,要作反复的写生与默写,达到能自由地勾画为止,以便在设计服装时,能把自己构想的款式“套穿”于这些记忆中的自由勾画的几个常用姿态上。(见图4)

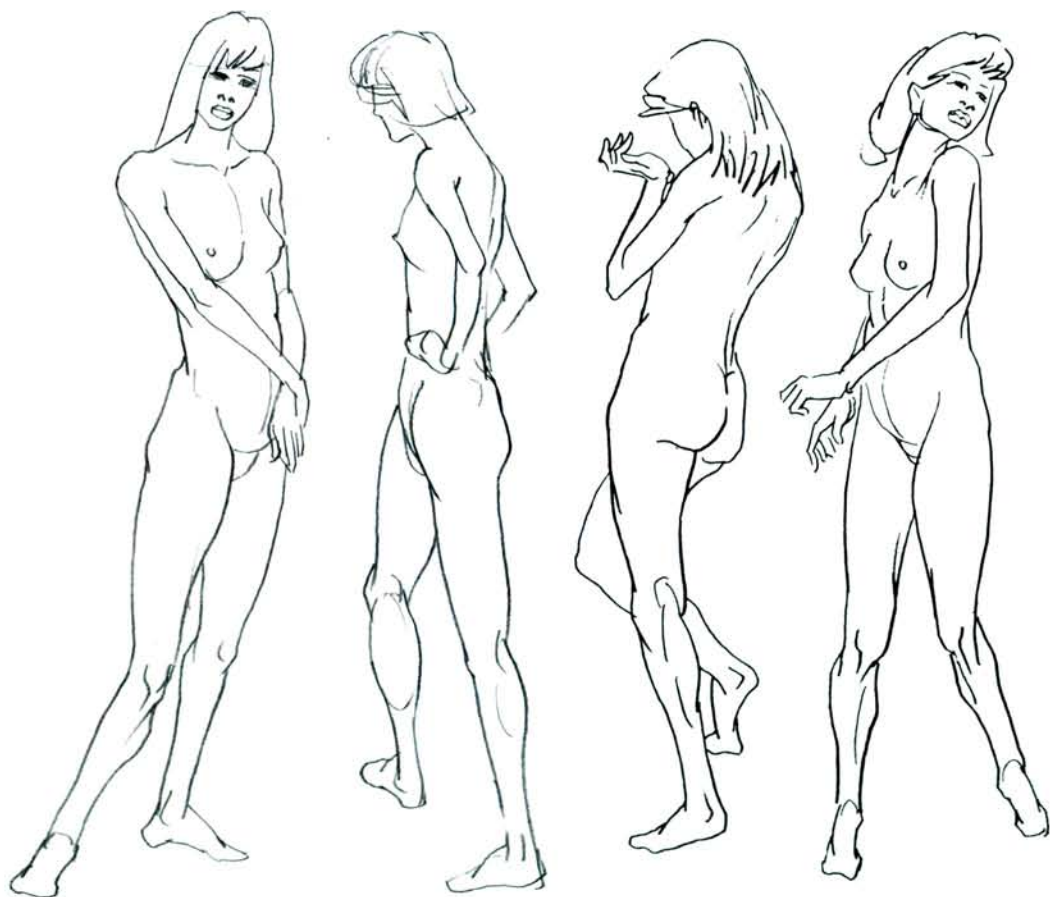


图4 人体默写

## 二、服装画中的人体比例与体态表现

### (一)服装画中人体的理想比例和弹性应用

人体比例,是指人体与各体部之间大小的比较,即人体各体部之间的高度比例和宽度比例。服装设计中的比例研究,是区别

于客观写实性绘画、区别于自然科学中理性研究的一种以表达实用美感为目的的研究方式。

#### 1. 人体比例美的标准上的差异

无论在现实生活中还是在绘画审美观念中,人体都是最匀称、最符合人们的审美标准的。据专家认定:人体比例符合于古希腊所创造的“黄金律”比例(1:1.618)。如人的手臂

与身长的比例,就基本上符合黄金律。如果以人的肚脐为界,把人体分成上下两部分,上部分从头顶到咽喉,从咽喉到肚脐;下部分从肚脐到膝盖,从膝盖到脚掌,这上下两部分中所包含的比例关系,也正好是黄金律分割的关系。由此可见,自然在造人之际,其比例之美已蕴含其中,难怪客观性绘画常常以再现人

体本身的比例美作为艺术美的本质追求。

然而,人体比例美的标准也会因时空变化而有比例上的差异。从地域和人种角度上来说,东方黄种人(如中国人)全身高度为7个半头高(见图5);西方白种人全身高度为8个头高。(见图6)

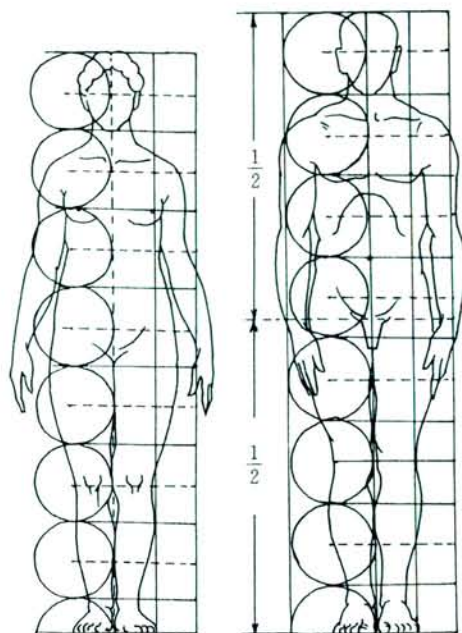


图5 中国人高为7个半头

女性最完美的人体比例是8个头高。具体比例如下:

- |                  |   |                   |
|------------------|---|-------------------|
| 高<br>度<br>比<br>例 | } | 头顶至脚跟——8个头的长度;    |
|                  |   | 头顶至耻骨点——4个头的长度;   |
|                  |   | 头顶至乳点——2个头的长度;    |
|                  |   | 头顶至腰部最细处——3个头的长度; |
|                  |   | 耻骨点至脚跟——4个头的长度;   |
| 宽度比例             | } | 耻骨点至膝关节——2个头的长度。  |
|                  |   | 肩宽——1/2个头的长度;     |
|                  |   | 腰宽——1个头的长度;       |
| 局部比例             | } | 臀宽——1/2个头的长度。     |
|                  |   | 手——3/4个头的长度,      |
|                  |   | 脚——1个头的长度。        |

理想男性人体也是8个头高,肩宽为2

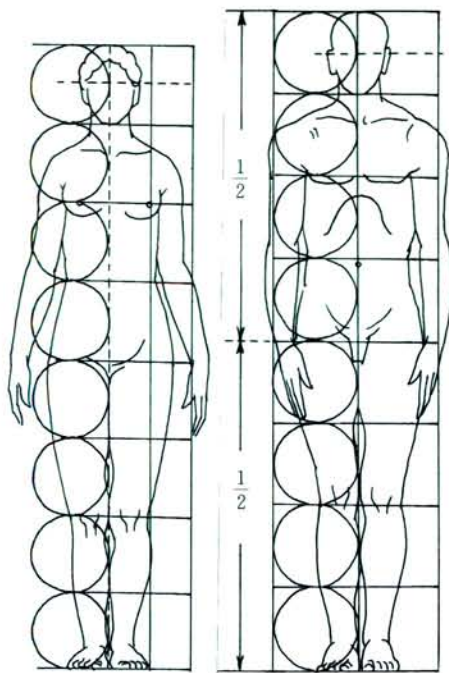


图6 西方人高为8个头

个头长,腰为1个多头长,大转子连线窄于肩宽,手为4/5个头长,脚为1个头长。可见男女骨骼与外形上都有较大的差异。(见图7)

## 2. 服装画人体的标准比例(理想比例)

服装画人体的比例,也是以人的头部长度作为体高、体宽的比例单位,常常以8个半头的高度作为标准的女性身材高度,这又被称为服装人体的标准比例。具体比例如下:

- 第1头高:自头顶至下颌底;
- 第2头高:自下颌底至乳点以上;
- 第3头高:自乳点至腰部;
- 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:自小腿中部至踝部;  
 第8个半头高:自踝部至地面。

其中,手约等于面部的长度,脚约等于头的长度。上肢自然下垂时处于大腿的中部,上

臂略长于头的长度,下臂约等于头的长度。(见图8)这种比例,明显地区别于正常人体的7个半头高的比例,这是为了追求和表现一种理想的人体比例美,采用超越现实生活中具体的人体比例的手法,来延伸人体高度,使人体产生修长、苗条、挺拔的体态美感。

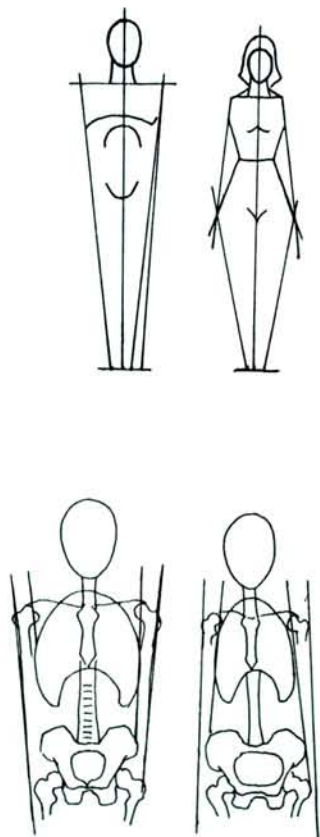


图7 男女外形与骨骼的差异

为了表现理想的人体比例之美,许多国家在服装教学中自定了适合于本国审美追求的理想人体比例。美国纽约时装工艺学院服装教学中的人体比例为9个半头高左右;日本东京文化时装学院服装教学中的人体比例为8~10头高之间;法国巴黎埃斯莫德时装设计学校服装教学中的人体比例为10个头高以上。

### 3. 服装画中人体比例的弹性应用

在实际绘制服装效果图中,真正遵守标

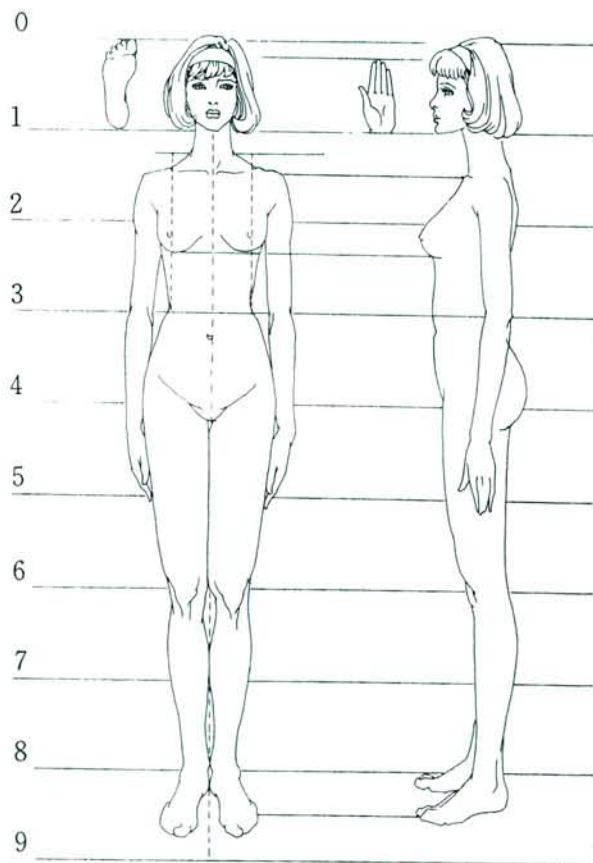


图8 服装人体的标准比例

准比例的不多。因为服装画中人体的修长感比较能表现出一种秀灵与挺拔之感,因此也有采用9个头高乃至10个头高及10个头以上的比例。8个半头高比例并非一成不变。设计服装画时,不仅这种高度比例可根据需要进行变化,而且人体的肩部、腰部、臀部的横向比例也都可以同步变化,如腰的紧缩、臀部加宽等。这些变化必然带来人体表现中的美的夸张与变形。

服装画中人体比例的弹性应用(人体的

夸张与变形)的关键,是人体比例与服装关系的定位,要与所设计的服装功能、类型、款式相适应。弹性应用中的人体夸张、变形的表现,可更多用于舞台服装和个性化强的休闲装等。而对于一些实用性极强、重视职业特征的服装,如军服、警服、企业制服、学生制服等,其人体比例、表现技巧上都应以写实严谨为准则,人体比例上的夸张、变形最好不宜过大,使其所设计的服装更具有直观性和真实感。

从服装的类型、款式角度而言,弹性应用中的夸张、变形的人体比例——9~10个头高,更能表现出着装人物的身材修长、身段优美,使画面富有浪漫情调,可以充分展示服装的魅力和艺术感染力。服装效果图的实际意义,在于服装款式、颜色、面料质感在纸上的设计表现,因此,只要准确表现服装构图及创意,适度夸张的人物比例不会妨碍设计的价值。具体地说,8个半头高比例是一般女性的标准比例,适合短裙、短裤及长度不过膝部的服装。9个头高比例是稍为夸张的比例,适合长裤、过膝裙子、衫裤套装等款式。一般成衣设计多采用此比例,容易给人以身材苗条和高贵大方的感觉。10个头高比例是特别夸张的比例,更适合长裙、长晚装礼服、拖地长裙、婚纱服等,宜配高跟鞋、梳高发型。这种比例的上身及手臂变化较少,而下身腿部长度加以特别的夸张。(见图9—①②③)

在服装画设计中,弹性应用夸张变形的人体比例,是在人体客观实体存在的前提下进行的,不能只凭作者主观意念,而始终应是具体的、局部的。在服装画中,常常采用人体上半身不动,夸张部位大多在腰部以下——夸张腿和手臂的修长。在夸张人体局部时,要注意渲染重点——强调款式特点、加深款式印象,同时也使画面更为新颖动人。如表现长裙时,可夸张腿的长度,甚至可将腿部加长到5~6个头长度,这样可使长裙飘逸落地,给人产生十分深刻的印象。在表现上装款式的

倒梯形时,可夸张人物肩部。为更好地表现领形,可夸张人物颈部长度。这些均是表现理想服装的办法。从两性特征差异上来说,夸张的人体部位也应有所区别。男性人体夸张肩部的宽厚感,注重夸张其厚度,夸张四肢长度、肌肉发达程度,夸张后男性人体要给人以健壮、粗犷、洒脱之美;女性人体夸张胸、腰、臀部形体上的圆润感,正、侧面的曲线美感及颈、四肢、手、脚的修长感,夸张后的女性人体要给人以匀称、苗条之美。

当然,比例的弹性式灵活运用,也存在一个适度问题,应避免走极端,过分夸张会失去真实感而显得不协调。不管如何夸张和弹性应用,都必须为服装及服装画设计服务,必须充分体现一种自然的、整体的设计美。

### (二)服装画中人体体态的表现与设计

#### 1. 服装画中人体体态的表现

在现实生活和纸面的服装设计中,服装的审美对象是人,而不是服装本身,离开了人这个主体,服装的存在毫无意义。虽然服装能增强人体体态之美,或掩盖形体上某些部位的缺陷,但它只有依附于人体的活动过程,才能显示出美感价值。当着装的模特儿在服装表演会上展现出诱人的艺术形象时,除了服装美、舞台灯光美、音乐美等因素外,模特儿在台上所摆出的各种美妙姿态,也起着极为重要的意义。这种美的姿态的意义,在于能把服装性格、情调、优点尽可能地衬托突出出来。换言之,一件质地高档、色彩俏丽、款式新颖的长裙,哪怕价值连城,穿在干瘪的矮个子女性身上,也决不会产生美的魅力。所以,服装审美的本质涵义,不是孤立地看一种款式配色的美感程度,而是服装与人的体形、姿态三者的统一,即体态美通过服装美而显示,服装美因体态美而展现。这也正如人们常说的:“三分服饰,七分体态”。

人体体态应理解为两个方面,一为体形,二为姿态。体形是一种自然美,属于先天条件;而姿态是生活、职业、文化教养、性格、气

质等决定的。服装画中人体体态的表现与设计,是强调在写实人体动态的基础上,在不违背人体运动极限的原则下,经过概括、夸张并能体现服装造型美的体态。具体地说,人的形体美重质重形,姿态美重情重态。二者关系是:姿态美固然要以形体为依托,形体美也必须通过姿态美来展现,二者相辅相成才能求得整体上的完美。只有当观众从着装人物中领略到服装美感和使用特性,同时获得某种

启示和某种信息时,人体体态的价值才会真正体现出来。

当代人理想的人体体形美的特征是匀称、修长。而时装模特儿修长的体态、优美的线条、潇洒的风姿和浪漫的气质恰恰契合了这一典型特征。服装画中的人体体形也只有具备类似服装模特儿的特点,才能充分地表达服装的整体美感,创造出理想、完美的艺术效果。(见图 10)

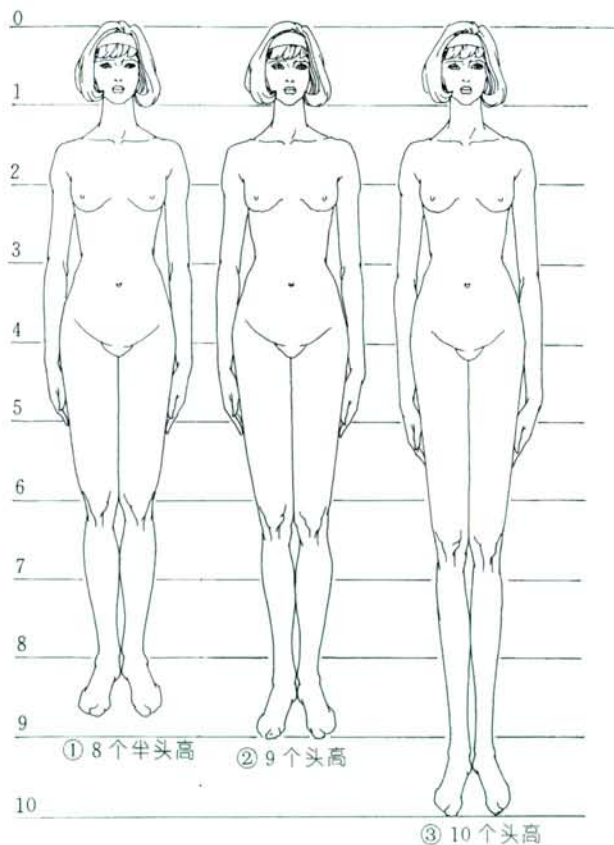


图 9

服装画设计,也同样存在着着装人体体态的表现与设计方面的训练,存在着人体姿态与相应服装的关系的设计。漂亮的服装必须由优雅的姿态来衬托,才能显示出其美的设计价值。人体变动产生各种姿势,要将这千变万化的人体动态概括设计为适宜于体现服装美的理想姿态,甚至某种款式的服装必须用某种姿态来表现,才能达到理想的效果。因

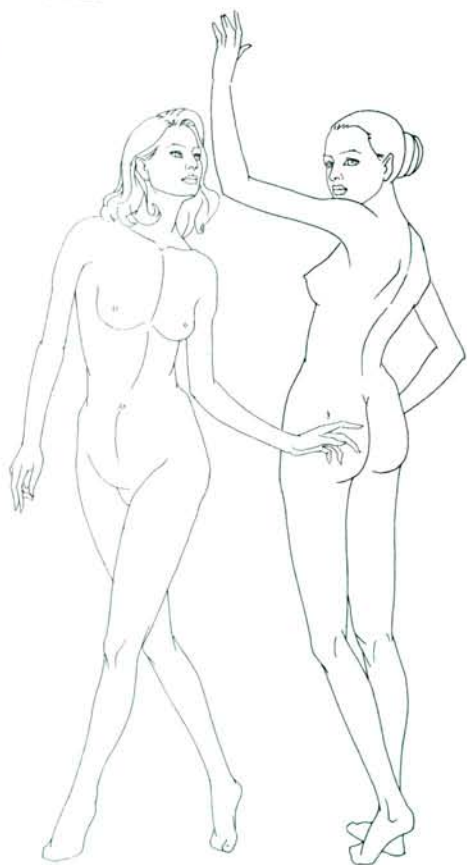


图 10

为体态中蕴含着极为丰富的美感因素,充分利用和发挥人体的体态美感因素,是服装画设计的前提,是画服装画的基础,也是服装画形式美的重要因素。其主要原因是:①人体和服装共同实现服装画的艺术氛围;②通过人体突出强调服装形式的特点和性格;③在服装画设计与表现中,作品美感的体现与人体姿态的选择与表现,有着密切的关系,人体姿

态设计水准的高与低,直接影响服装画的艺术价值和审美价值。

## 2. 服装画人体姿态设计的训练步骤及基础

绘制服装人体姿态一般有以下四个步骤:①在纸的上下各画一条线,中间分为9等份,根据画面构图需要,在第一个格内画出椭圆形的头部。从锁骨窝开始垂直画一条人体姿态的重心线,找准头部和躯干部分的中心线。重心线与中心线是服装人体姿态必不可

少的辅助线,这两条线所表示的内容各不相同。然后画出肩部和髋部的动态线,再依次画出上肢和下肢的动势线。(见图11—①)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,后画出上肢、下肢和手脚的基本动态。(见图11—②)③修改整理人体中整体与局部的关系,包括动态、透视、比例,再深入刻画人体各个细部,并集中表现出人体姿态的形式美感。(见图11—③)

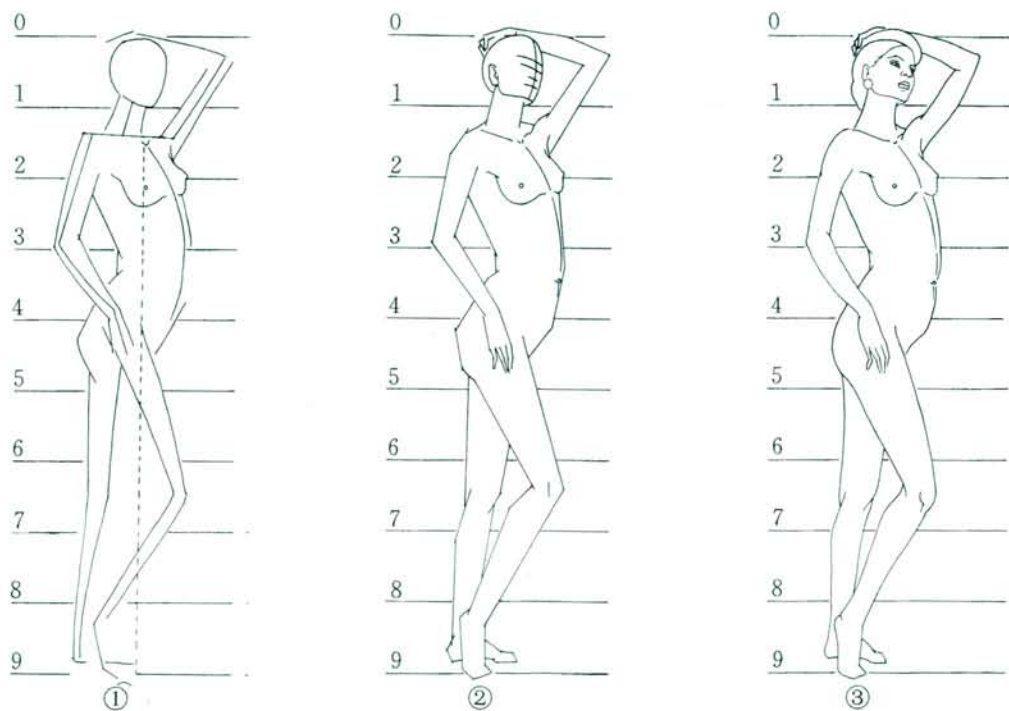


图11 绘制服装人体姿态的三个步骤

服装人体姿态设计基础有三方面:①能较深入地了解人体解剖知识,理解人体躯干运动规律。②有扎实熟练的人体写生能力。③有灵活的默写能力。

## 3. 服装人体姿态设计中的美感要素

### (1) 角度、姿态的选择

服装画中对人体角度、姿态的选择也是极考究的,它体现了服装与人体角度、姿态的关联性、共生性。恰当的人体姿态能够充分展示服装款式的新颖和最佳的效果,类似服装

展示会上的模特儿亮相和舞台上戏剧人物的亮相——由动的身段变为短时间的静止的姿态,目的是为了突出艺术角色的整体感觉。在角度、姿态的选择上,我们应注意以下几方面。

首先,根据服装的创意重点来选择角度与姿态。由于人体姿态有正面、正侧面、半侧、全侧、背面等数种,那么,若服装上最有创意的部位在前面,就最好选用正面或半侧面的姿态,而不能选用侧面的姿态;若服装上最有

新意处在侧面,那么可选一侧面姿态,而不能去选用背面姿态。一句话,就是要让人们能直观地看到服装上最美、最新颖的创意部位。具体地说,人体有以下几种角度、姿态供设计人员选择:

**正面直线姿态:**直立不动的正面姿态,有一种典雅、端庄之美,若处理不好会产生一种紧绷、僵硬之感。初学者不宜常用这种姿态。

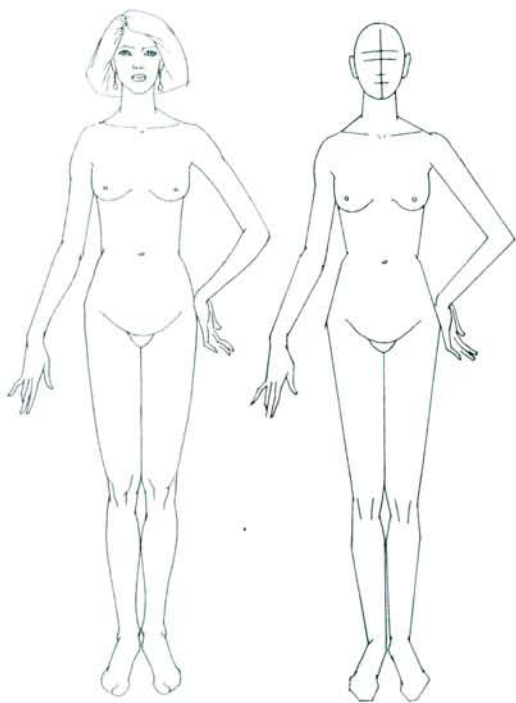


图 12 正面直立姿态

**斜面的姿态:**这种姿态也易于呈现出“L”型与“S”型的优美体姿,而中心线位于6:4的位置,最能呈现出美感。服装设计师若是不想让人看见模特儿的侧面时,最适合采用这种姿态。(见图 14)

**“S”型的姿态:**人体的中心线弯曲成“S”型的曲线,外轮廓的曲线会呈现出美的韵律。

(见图 12)

**正面或稍侧“L”型姿态:**画这种正面立姿,可让腰部向左或向右稍加摆动,使整个身体自然地呈“L”或“S”型。若是设计宽裙时,双脚要稍微张开;若是画窄裙时,双脚则合拢。以中心线为准左右对称。其肩线、腰线不要画成平行线,要使这些线条的延长交于一点而有动感和美姿产生。(见图 13)

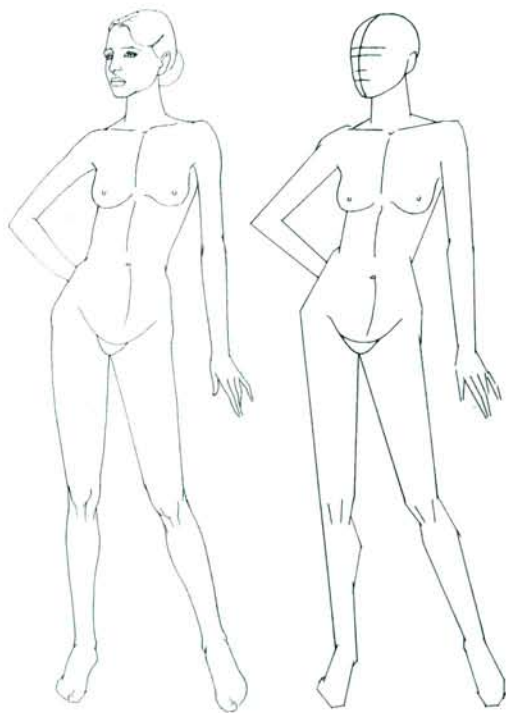


图 13 正面“L”型姿态

自古以来,女性身材只要是呈“S”型,都被视为优美的典型。如维纳斯的姿势,就是属于“S”型。“S”型姿态应该算是人类视觉效果上最好看的姿态。一般来说,丁字步和索步更能体现女性形体的“S”线,使人体显得亭亭玉立、婀娜多姿。(见图 15)

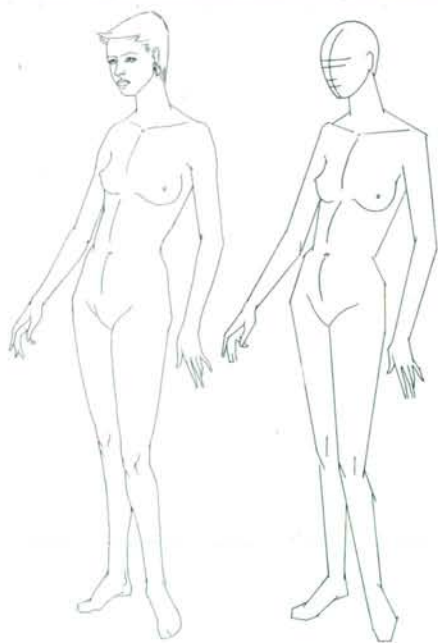


图 14 斜面姿态

背面的姿态:背面应在摆动之间捕捉到最美的姿态。背面姿态最难画的就是鞋子的部分,所以画时要格外小心。(见图 16)

行走的姿态:行走时两臂前后自然摆动,

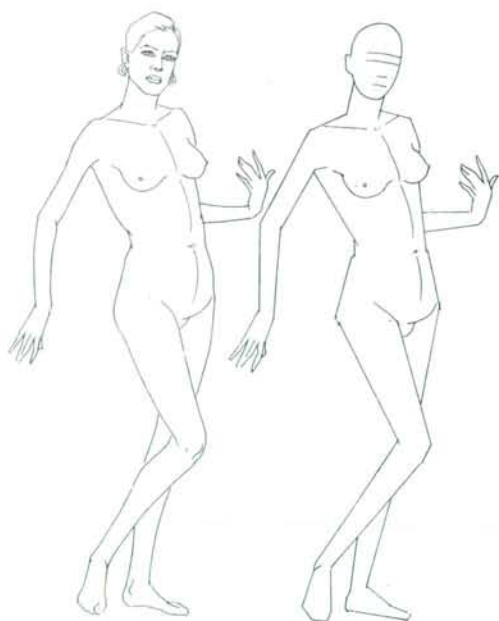


图 15 “S”型姿态

摆动幅度不超过  $30^{\circ}$ ,步姿幅度也不宜太大。若穿旗袍、长裙或小跟鞋,步姿幅度应稍小而略缓慢;若穿短裙、牛仔装或平底鞋,其步姿幅度可稍大而轻捷。(见图 17)

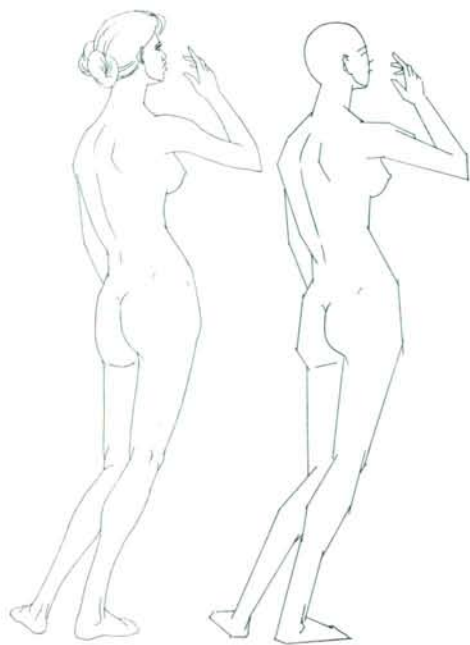


图 16 背面姿态

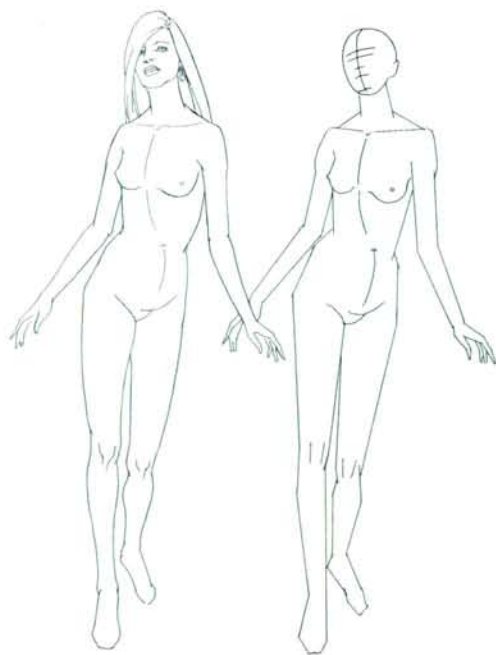


图 17 行走姿态

在站姿中,首先值得注意的是支撑身体重心的轴脚应该摆在哪个位置。在摆动腰部时,重心会随之移动,因而支撑重心的那只脚,就成了轴脚,此时中心线的正下方会接近轴脚的后跟。若将另一条腿画得比轴脚的那条腿稍长的话,身体就会给人更为修长的感觉。初学者常常将人体的动姿幅度画得过大或将人体动姿画得过于呆板。动姿过大或过于活泼会引起衣纹堆砌而影响服装展现;动姿过小或过于呆板又会使服装失去应有的律动美感。因此,应注意把握服装人体姿态中动与静的内在联系性和适度性,避免为姿态



图 18 根据舞台服装选择姿态

#### (2) 节奏、韵律的表现

在服装人体姿态中,还应注意体现人体姿态的节奏感和韵律感。它主要体现在人体运动过程中和画面动姿的设计中,当然也可以借鉴其他的造型艺术形式,诸如舞蹈、音乐、体操等,吸取其中有用的成分,丰富和增强服装人体姿态的节奏感、韵律感。人体姿态中的节奏与韵律往往是由于人体运动的适度变化而形成的,因此所设计的姿态中要有美的节奏和韵律,就必须善于灵活把握躯干、四肢及头与颈部的动态变化。躯干运动是通过颈椎、胸椎、腰椎三个部分的变化来实现的,

而姿态的做法,以免喧宾夺主,减弱了服装画最本质的功能和表现力。

其次,根据服装的不同类别和功能目的选择姿态。当表现一般实用性服装时,人体姿态应稳重大方,集中表达服装的造型及结构特征;当表现一些艺术性较强的服装和舞台服装时,人体姿态可适当奔放洒脱一些,以突出和加强服装的整体艺术特色;当表现职业服装时,应选择一些端庄、大方的姿态,以充分展示职业服装所特有的功能和魅力。(见图 18、19)



19 根据职业服装选择姿态

三个部分不同幅度和不同方向的扭转摆动,可以构成一系列生动优美的姿态,大的节奏感与韵律感便由此产生。四肢常常起到保持身体和姿态重心平衡的作用,肩部运动带动上肢,胯的运动带动下肢,构成美的姿态,小的节奏感与韵律感由此而形成。在处理人体姿态的过程中,有两条辅助线是必不可少的,一是人体本身的中心线,即锁骨、胸窝至肚脐线,中心线随着人体姿态的变化而变化。二是人体姿态重心线,即从人体锁骨向下垂直于地面的线,无论姿态怎么变,重心线应落在两脚之间。(见图 20、21)