

فرشته کیاوش

دانشجوی دکتری  
عضو هیئت علمی دانشگاه علم و فرهنگ

# مبانی فیگوراتیو در طراحی لباس

## فهرست مطالب

۹	مقدمه
۱۰	مانکن
۱۷	حرکات اندام
۱۸	مشاهده
۱۸	شناخت استخوان بندی بدن
۱۹	شناخت مفاصل و محل های اتصال
۴۶	پوشانیدن لباس
۷۲	شبییه سازی
۷۷	اغراق
۸۰	دست
۸۹	کتف و سرشانه
۱۰۵	پا
۱۱۴	جمعجه
۱۱۵	نسبت های سر
۱۲۱	مو
۱۳۹	طراحی اجزای چهره
۱۳۹	چشم

۱۴۷	ابرو
۱۴۹	بینی
۱۵۲	لب
۱۶۱	گوش
۱۶۳	طراحی کفش
۱۶۹	اغراق
۱۸۱	سایه روشن
۱۸۸	کلاه
۲۰۲	قطعات لباس
۲۰۳	انواع دامن
۲۰۷	انواع کت
۲۱۲	انواع شلوار
۲۱۵	انواع آستین

۲۲۰

فهرست منابع و مآخذ

## مانکن

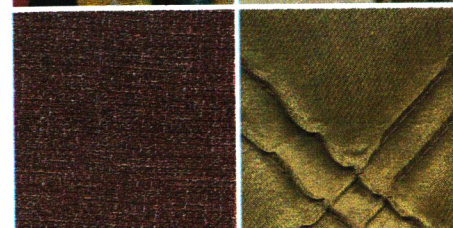
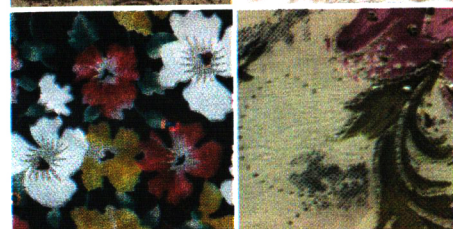
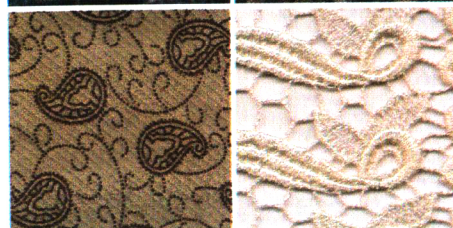
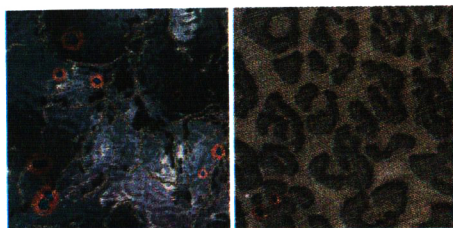
قبل از هر چیز بهتر است بدانیم  
مانکن کیست؟

مانکن شخصی است با اندامی ایده آل که دارای تناسب کامل در اندام و زیبایی و جذابیت در چهره است. امروزه اغلب مانکن‌های مشهور دارای قدی حدود ۱/۸۰ سانتی‌متر به بالا هستند. بنابراین طراحی یک مانکن برای طراحی لباس باید با تناسب کامل اندام، همراه باشد. تصویرسازی لباس مستلزم شناخت بدن و ساختار آن است. با تسلط به آناتومی بدن می‌توان فیگوری با حرکات صحیح و استاندارد طراحی کرد و لباس بر تن آن پوشاند. از آنجا که بدن مانند محیطی است که لباس آن را در بر می‌گیرد، ضروری است جنسیت‌های مختلف پارچه را شناخته و نحوه‌ی قرارگیری را بر روی اندام به‌طور صحیح و ملموس طراحی کرد.



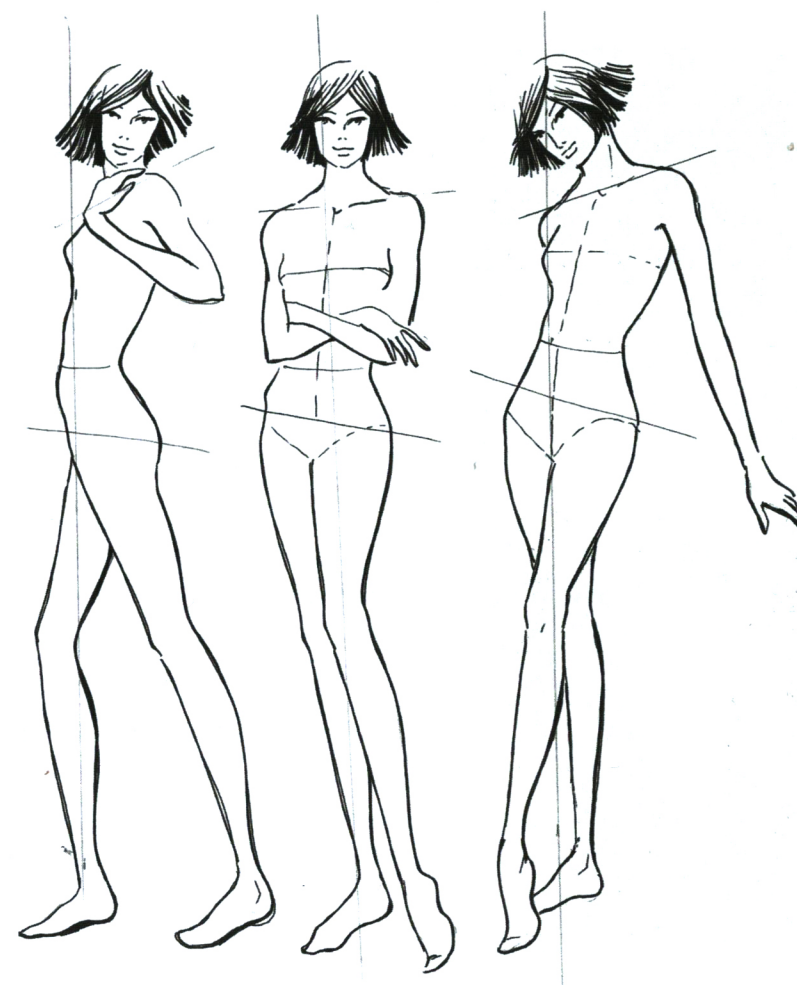
## جنسیت

جنسیت‌های نرم و لطیفی مانند حریر، ژرسه، ابریشم و... در مقابل پارچه‌هایی با جنسیت خشن و زبر از جمله پشم، مخمل، جین و... قرار می‌گیرند. برای تصویرگر مد ضروری است که انواع جنسیت‌های پارچه را شناخته و توانایی طراحی آن‌ها را بر روی اندام‌های متفاوت داشته باشد. برای این منظور بهتر است تحقیقی را در سطح بازار پارچه شروع کنید و به جمع‌آوری پارچه‌های مختلف با جنسیت‌های گوناگون پردازید؛ در انتها آن‌ها را در یک آلبوم قرار دهید و آن را طوری تهیه کنید تا امکان اضافه نمودن پارچه‌های دیگر را داشته باشد. بدین ترتیب شما آرشویی در زمینه‌ی پارچه خواهید داشت که هر زمان با مراجعه به آن، جنسیت مورد نظرتان را از نزدیک خواهید دید و لمس می‌کنید. شناخت انواع مختلف پارچه با جنسیت‌های متفاوت تأثیر بسزایی در شیوه طراحی و جنسیت‌سازی شما دارد. نمونه‌های متنوع پارچه که با جمع‌آوری آن‌ها و قرار دادنشان در یک آلبوم می‌توانید در صورت نیاز به آن مراجعه کنید. آلبوم را جوری درست کنید که امکان اضافه کردن قطعات بیشتر به آن وجود داشته باشد.



## اندام

آشنایی با فیگور انسان و اندازه‌ی استاندارد آن یکی از نکات مهم در تصویرسازی مُد است. در یکی از روش‌های قدیمی و رایج برای رسیدن به اندامی متناسب، طول یک سر انسان به عنوان اندازه‌گیری اندام در نظر گرفته می‌شود. در یونان باستان در دوران رنسانس اندام انسان بر اساس ۸ سر محاسبه



می‌شد. به این ترتیب طول قد انسان از فرق سر تا نوک پا در ۸ سر جای می‌گرفت. با توجه به آنچه ذکر شد طراحی فیگور با ۸ سر شاید برای نقاشی و یا مجسمه‌سازی مناسب باشد، ولی آنچه که مسلم است این فیگور در طراحی لباس کمتر کاربرد دارد چرا که هدف طراحی در این بخش نمایش هرچه زیباتر لباس است و یکی از معیارهای زیبا جلوه دادن، پوشاندن لباس بر تن مانکنی با قد بلند و کشیده است. به همین دلیل برای رسیدن به فیگورهای متناسب باید در اندازه‌ها تا حدی اغراق کرد تا در نتیجه قد، بلندتر و اندام، کشیده‌تر به نظر برسد.

در تصویر صفحه ۱۲ فیگور طبیعی در سه زاویه‌ی تمام رخ، نیم رخ و سه رخ طراحی شده است. باید توجه داشت خط سر شانه و باسن از نقاط کلیدی در هر اندام است؛ پس از آن تمام قسمت‌هایی که با مفاصل باز و بسته می‌شوند در اولویت

بعدی قرار دارند. به خطوط اصلی مشخص شده بر روی بدن توجه کنید. تصویرسازان لباس برای رسیدن به اندامی بلند و کشیده اغلب یک سر و یا بیشتر به فیگور طبیعی اضافه می‌کنند. بهتر است این قسمت را در پاها (زانو تا مچ) قرار داده تا اندامی با پاهای بلند و کشیده حاصل شود.

در تصویر مقابل اندام با احتساب ۸ سر، که غالباً در نقاشی کاربرد بیشتری دارد. طراحی

