

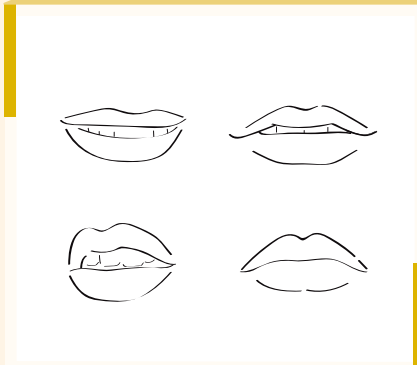
第3章

时装画的人体比例

3.2.2 眼睛和眉毛



3.2.4 嘴



3.3.1 手的形态

3.2.5 发型变化





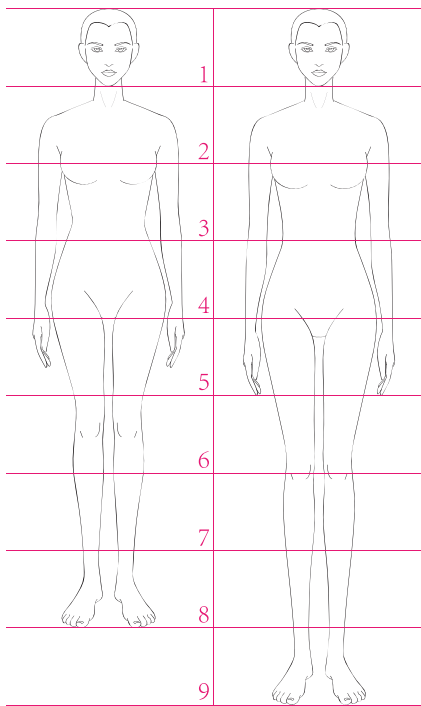
Fashion

3.1 人体比例

3.1.1 女性人体比例

时装画和时装设计的核心是人物形象。正确把握人体比例和结构,才能创作出令人赞叹的作品。

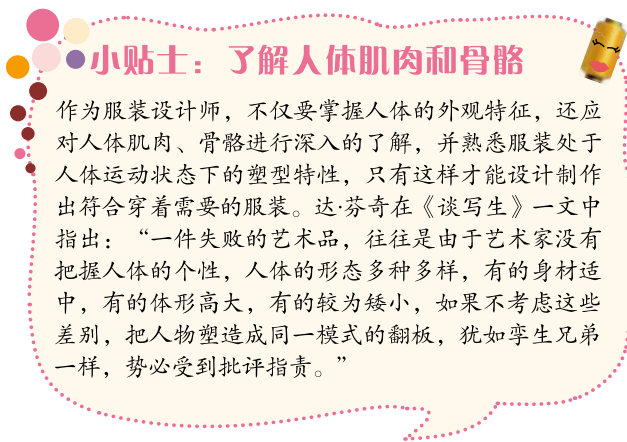
时装绘画从某种意义上说是一种夸张的艺术。正常的人体身高一般在7~7.5个头长,而出于视觉审美需要,时装绘画人体的身高可以达到8~10个头长。在时装画中,人物模特是理想化的形体,可以更加完美地展现服装的特点,也符合社会流行趋势,如图3-1所示。



真实的人体比例与时装画人体的差异

图3-1

女性人体的基本特征是骨架、骨节比男性小,脂肪发达,体形丰满,外轮廓线呈圆润柔顺的弧线。女性头部及前额外形较圆,颈部细长。腰部两侧向内收,且具有顺畅的曲线特征,乳房突起,呈圆锥形,臀部丰满低垂。女性人体较男性人体窄,手和脚也较小,如图3-2所示。



3.1.2 男性人体比例

男性人体的基本特征是骨架、骨骼较大,肌肉发达突出,外轮廓线垂直,头部骨骼方正、突出,前额方而平直,颈粗。肩宽一般为两个头长多一些,胸腔呈明显的倒梯形,胸部肌肉丰满而平实,两乳间距为一个头长。腰部两侧的外轮廓线短而平直,腰部宽度略小于一个头长。盆腔较狭窄,手和脚较女性偏大。整个躯干基本形为倒梯形,如图3-3所示。

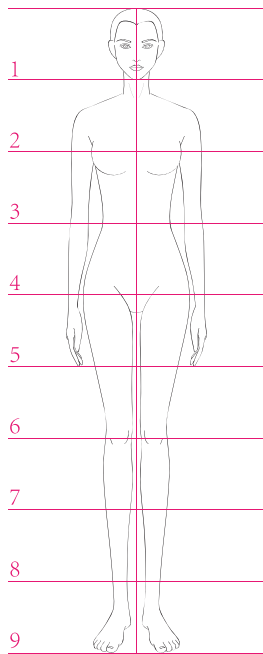


图3-2

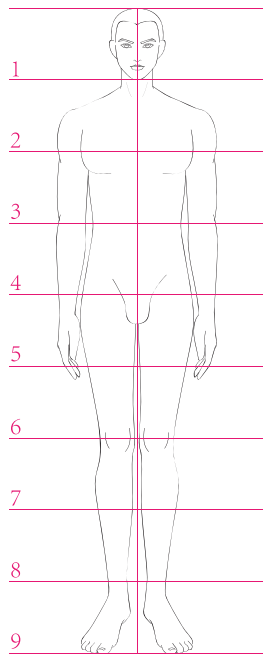
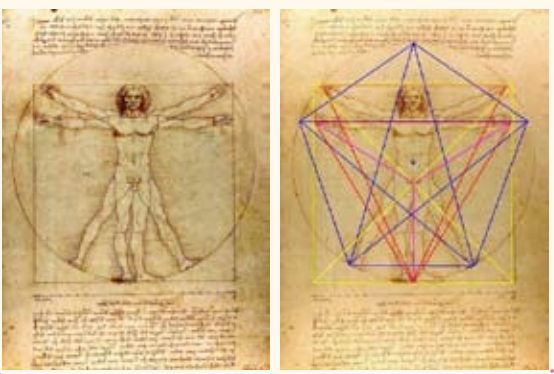


图3-3

小贴土：完美的人体比例

达芬奇根据古罗马建筑师维特鲁威的比例学说，亲手绘制出“维特鲁威人”这一完美的人体。其尺寸安排为：四指为一掌，四掌为一足，六掌为一腕尺，四腕尺为人的身高，四腕尺为一步，二十四掌为为全身。如果叉开双腿，使身高降低十四分之一，分别举起双臂使中指指尖与头齐平，连结身体伸展四肢的末端组成一个外接圆，肚脐恰好在整个圆的圆心处，两腿之间的空间恰好构成一个等边三角形。



提示

将头部的长度视为一个标准单位，将人体均等分划为8个部分，按照这一理想比例进行绘画，即为8头身法。

3.1.3 儿童比例

小孩子的成长时期大致分为5个年龄段，即婴儿期、幼童期、儿童期、少年期和青少年期。

婴儿期的特点是3.5~4个头长，头大身小，体胖腿短。

幼童期（1~3岁）身高与体重增长较快，身高约为75~100厘米，为4~4.5个头长。体型特点是头大、颈短、肩窄、四肢短、凸肚，头、胸、腰和臀的体积大致相同。整个体型仍然很胖，但比婴儿时期腿略长一些。

儿童期（4~6岁）为5~5.5个头长。肩部开始发育，下半身长得较快，如图3-4所示。

少年期（7~12岁）身高约115~145厘米，5.5~6个头长，如图3-5所示。在这个时期，腿和手臂都变长，肩、胸、腰、臀已经逐渐起了变化。男童的肩比女童的肩宽；女童的腰比男童的腰细，且身高普遍

高于男童。此外，由于原有的婴儿脂肪逐渐消逝，从而显露出膝、肘等部位的骨骼以及其他成人人体的特点。

青少年期（13~17岁）体型已逐步发育完善，男孩子的身高比例为7~8个头长，女孩子大约为6.5~7个头长。尤其是到了高中以后，在身材比例上已趋于成年人，骨骼上的变化亦很明显。

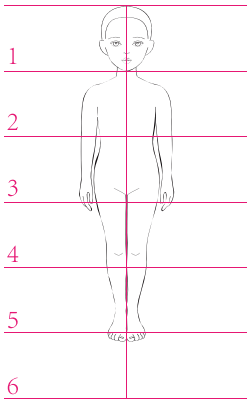


图3-4

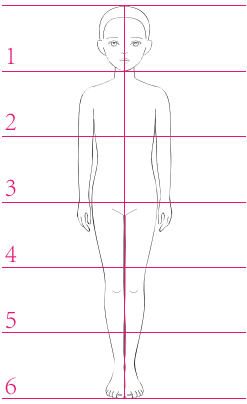


图3-5

3.1.4 透视

将三维空间的形象画到二维的平面上，使二维平面产生深度空间的三维效果便是透视。透视是绘画中必须掌握和熟练运用的基本技能。图3-6所示为头部透视。



正侧面仰视 3/4侧面仰视 正面仰视

图3-6

透视基本术语

- 视平线：与绘画者眼睛等高的一条水平线。
- 心点：绘画者眼睛正对着视平线上的一点。
- 视点：绘画者眼睛所在的位置。
- 视线：视点与物体任何部位的假象连线。
- 视角：视点与任意两条视线之间的夹角。
- 灭点：在正面看物体时，视线最后消失于视平线上的一点。
- 消失点：从一个角度看物体时，视线会成两个方向消失，最后落在视平线上的两个点。
- 天点：视平线上方消失的点，即仰视的消失点。



● **地点：** 视平线下方消失的点，即俯视的消失点。



提示

透视一词的英文源自拉丁文Perspicere，意思是透过透明面看物体，把看到的物体画到平面上。

一点透视

一点透视也称平行透视，有一个画面平行于画纸，只有一个消失点，如图3-7所示。

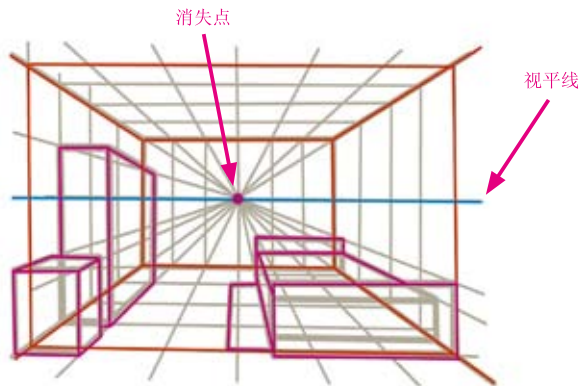


图3-7

两点透视

两点透视也称成角透视，有两个消失点。成角透视的形成，是因为观察者从一个角度而不是正面观察对象。因此，观察者可以看到对象不同空间上的块面，亦可看到不同块面在两个消失点上消失，如图3-8所示。

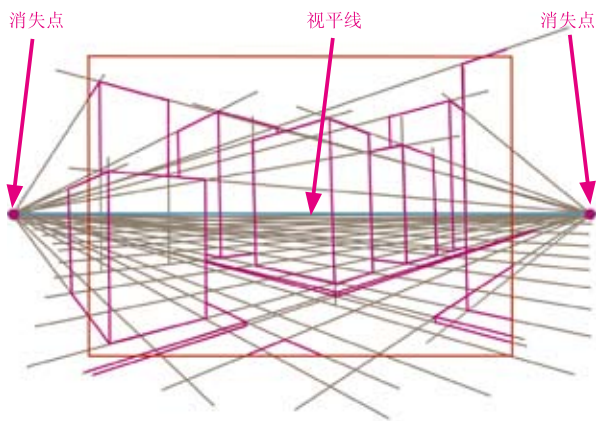


图3-8

三点透视

三点透视也称斜角透视，是指画面中有三个消失点的透视。三点透视的形成，是因为对象没有任何一条边线或块面与画面平行，相对于画面，对象是倾斜的。当对象与视线形成角度时，因立体的特性，会呈现往长、宽、高三个空间延伸的块面，并消失于三个消失点上，如图3-9所示。

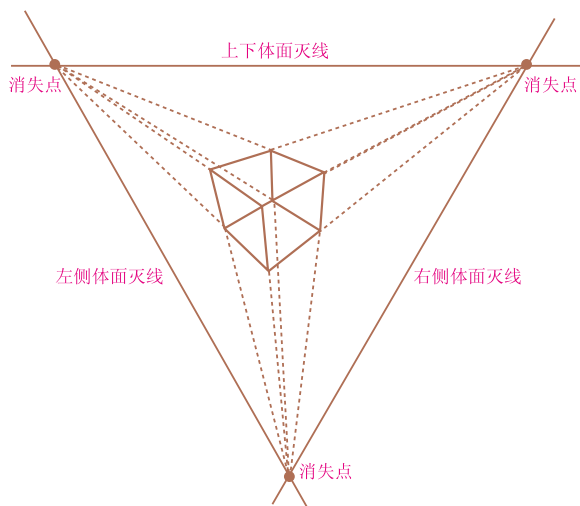


图3-9



提示

三点透视的构成，是在两点透视的基础上，多加一个消失点，第三个消失点可以作为空间的表达。如果第三个消失点在水平线之上，向高空伸展，观察者仰头观看；如果第三个消失点在水平线之下，则可作为对象向地下延伸，观察者低头观看。

3.2 头部

3.2.1 五官的基本比例

五官的比例为“三庭五眼”。“三庭”即从发际线到眉毛最上端，眉毛到鼻底、鼻底到下巴分为三等分；“五眼”是指一只耳朵到另一只耳朵的距离大概等分为五只眼睛，如图3-10所示。如图3-11、图3-12所示为头部45度角和侧面的效果。

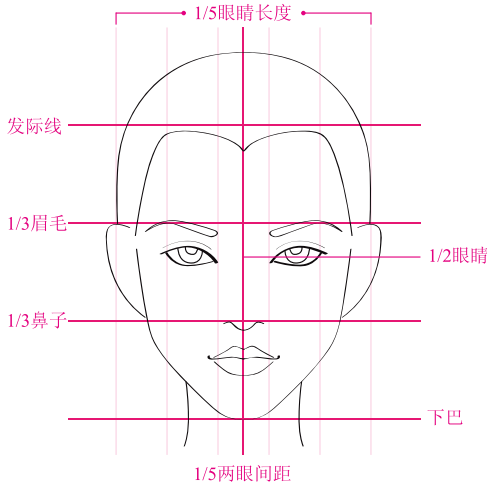


图3-10

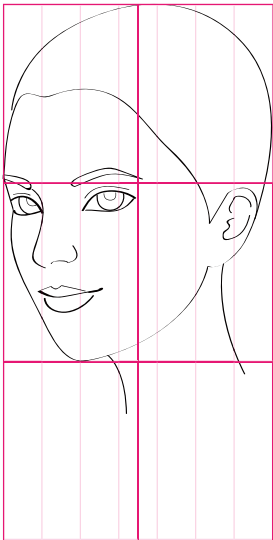


图3-11

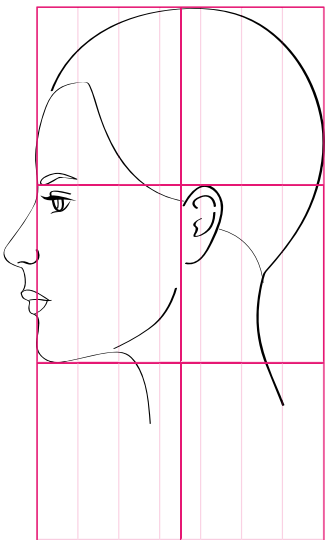


图3-12

小贴士：男性、女性的头部特征

- 相同特征：眼睛的位置，鼻子的位置，嘴的位置。
- 女性特征：面部轮廓以圆形为主，眉毛较细，脖子较细且颈部的曲线向中心弯曲，圆形下巴。
- 男性特征：面部轮廓棱角分明，眉毛较粗，脖子较粗且呈直线，方形下巴。

3.2.2 眼睛和眉毛

眼睛的主要结构包括眼眶、眼睑、眼球等。眉毛分为两部分，眉头朝上，眉梢方向朝下，如图3-13所示。在服装设计中，模特的眼睛与眉毛的画法搭配能够体现设计师的风格、表现人物的精神情感。

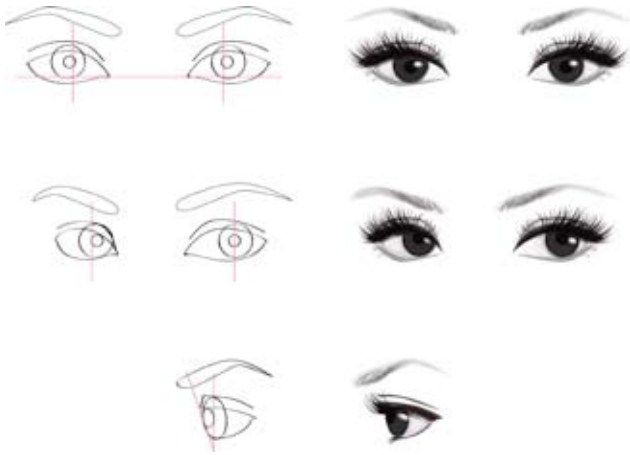


图3-13

眼睛的形状稍有变化、眉毛粗细的轻微差异，都会产生截然不同的表情，眼睛部分的化妆也能对不同的服装风格起到呼应或对比作用，如图3-14、图3-15所示。



图3-14



图3-15

3.2.3 鼻子和耳朵

绘制时装画时，鼻子和耳朵常常是被省略的部位，即使绘画，也往往是最小限度地表现出来。表现鼻梁部位的线条应当只出现在一侧，如图3-16所示。耳朵只需确定其位置和大小，同时不要忘记画出耳垂即可，如图3-17所示。

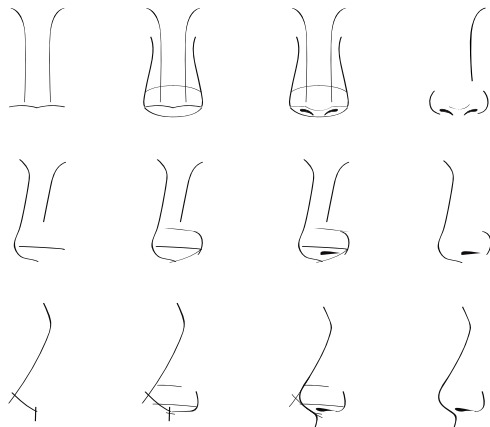


图3-16

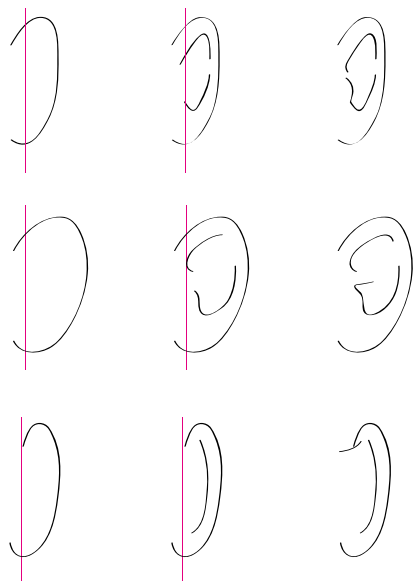


图3-17

3.2.4 嘴

嘴的结构由上嘴唇、下嘴唇、唇裂线、嘴角、牙齿等构成。上嘴唇呈“M”型，下嘴唇呈“W”型，图3-18所示为嘴唇不同角度的变化。男性嘴偏宽，女性则偏丰厚。

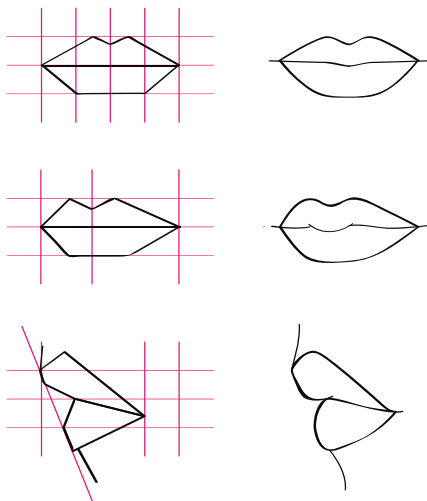


图3-18

嘴唇可以体现内心动态。例如微张的嘴唇透露出性感；嘴角下撇代表着忧郁；嘴角上扬象征着喜悦；紧闭双唇则折射出愤怒，如图3-19所示。

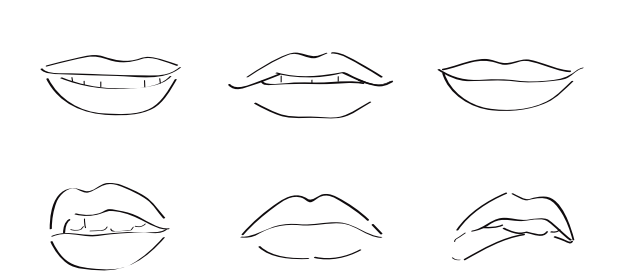


图3-19

3.2.5 发型变化

发型和脸型的合理搭配是表现时装画整体风格和整体样式的重要环节。发型可以为画面营造强烈的个人氛围，例如刘海具有简洁的特点；脸庞周围出现一些锯齿形的碎发，可以使发型显得飘逸和动感。此外，发型也会随着流行趋势变化。例如20世纪初吉布森女郎发型大为流行、30年代流行BOBO头、50年代流行娃娃头、70年代流行爆炸头，如图3-20所示。



吉布森女郎发型

BOBO头



娃娃头

爆炸头

图3-20

常见的发型样式

图3-21所示为当前常见的发型样式。



图3-21



Fashion

3.3 手和手臂

3.3.1 手的形态

“画人容易画手难”。手主要包括手指、手掌、手腕等部位，手的结构复杂，骨骼与肌肉数量较多，加之在透视中的变形，容易出现比身体其他部位更多的形态，使绘画表现具有一定的难度，如图3-22所示。绘画时可以将手进行几何化处理，简化为几个块状，手掌是一个不规则的梯形，手指可以处理为一节一节的圆柱体，关节处以球体表现。



图3-22

3.3.2 手臂的形态

手臂位于身体的侧面，与时装的边线、剪影和立体轮廓关系密切，也是凸显模特姿势、造型的重要部位。时装画中的手臂、骨骼和肌肉通常会被拉长和简化，进行理想化的处理，如图3-23所示。

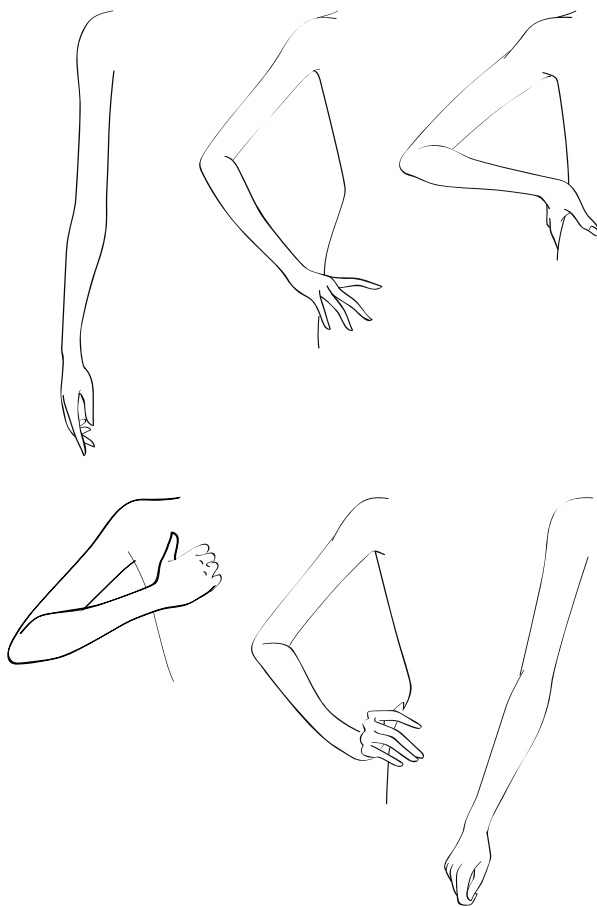


图3-23

3.4 腿和脚

3.4.1 腿

腿的结构由大腿、小腿和膝盖构成。在时装画中，为了使人物身材显得修长，往往有意拉长腿部，尤其是小腿。画腿时还要注意腿的形状以及弧度曲线，既要优美，又要有一定的准确性，如图3-24所示。

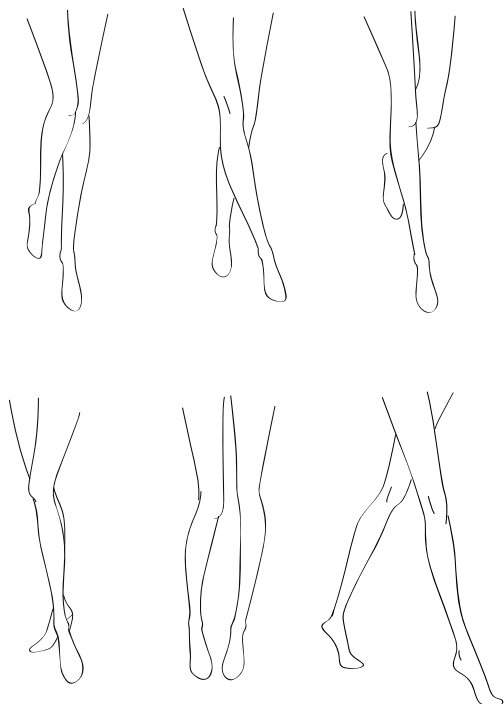


图3-24

腿部的动作能引起身体姿势的变化，腿也是支撑全身最有力的一个部位，因此，表现腿的线条要有力、量感。

3.4.2 脚

在时装画中，很少出现赤脚的模特，脚往往以鞋的造型体现出来，如穿上平底鞋后，脚背、脚趾和脚后跟成为一体直线；穿高跟鞋时，脚后跟、脚背和脚趾的动作幅度会变大。虽然穿上鞋后，脚的形状会随着鞋的形状而改变，但在画鞋时仍需了解脚的结构，如图3-25所示。

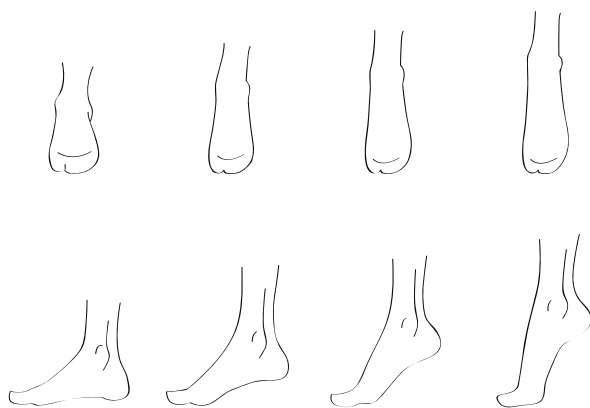


图3-25

小贴士：时尚的腿部造型

大腿（以臀底线到膝盖）短于小腿（膝盖到脚踝），可以产生比例完美的腿部线条。脚踝（腿和脚的过渡点）可以表现出优美的姿态。





Fashion

3.5 姿势

人体骨骼细微的倾斜可以展现出各种各样的姿势。例如人体在直立状态下，肩膀会随着脊椎的倾斜而倾斜，当改变单脚的重心位置时，骨盆也会有所倾斜。

在绘制姿势草图时，可首先在躯干上画一条主动作线，然后在肩膀、腰部和胯部会出现3条动作线，如图3-26所示，从而创建肩线、腰围线和臀围线。动作线在造型中起到营造动感、帮助实现身体平衡的作用。例如在人物模型中，臀部较高一侧的肩膀就应该低一点；较低肩膀与较高的臀部以及支撑腿一起才能保持人体平稳站立。

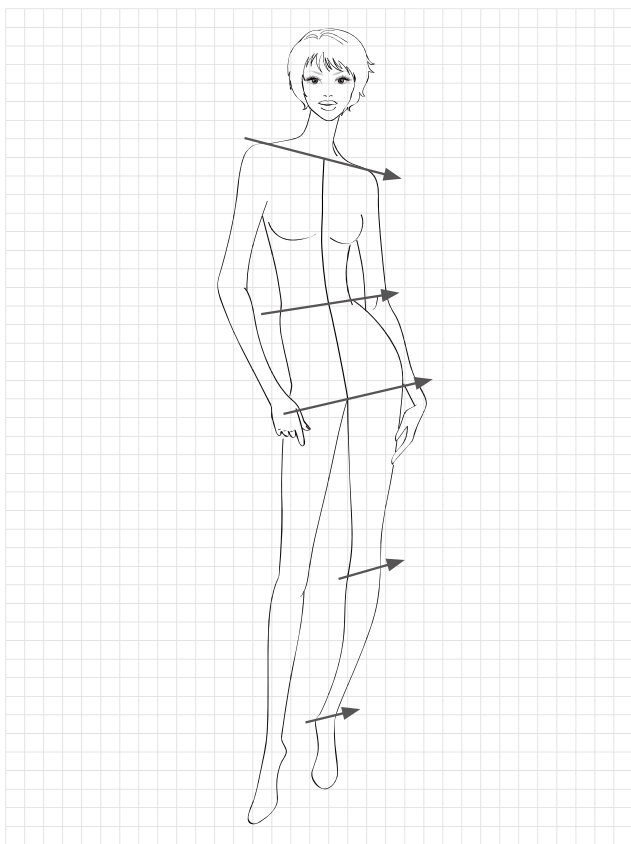


图3-26

人物的站立方式可以表达他们的情绪和心情。例如，头歪向一边、手放在身后的人物通常被认为是端庄矜持的；而手置臂上、双脚分开站立的人物则被看做是狂放不羁的。

小贴士：适当夸张姿势

对模特的姿势进行适当夸张处理，可以增强画面的表现力。人体的连接点和关节可以弯曲或伸展，进行夸张处理。其中，脖子是头部和躯干的连接点，它是引起姿势变化的一个重要部位；肩膀可以耸起或放下，而两个肩点的倾斜关系是夸张手法中最常用到的；腰部可以使人体躯干扭转，还可以使人摆出前倾、扭腰或后仰的姿态。

