

胡蓉原创漫画工作室
张焱 刘叠 郑晓刚 编著



5 漫画达人速成本 男性服饰篇

学习一线技术
挥洒绘画激情

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

胡蓉原创漫画工作室
张焱 刘叠 郑晓刚 编著



5 漫画达人速成本

学习一线技术
挥洒绘画激情

男性胡饰篇

人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

漫画达人速成本. 男性服饰篇 / 张焱, 刘叠, 郑晓刚编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2011. 8
ISBN 978-7-115-25588-4

I. ①漫… II. ①张… ②刘… ③郑… III. ①漫画—
绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第101369号

内 容 提 要

如果你爱看动漫, 爱画画, 热衷于绘画动漫角色, 却苦于不知从何入手, 那么, 这本书正是为你量身定做的。

书中首先介绍最基本的男性服装绘制方法, 然后教读者刻画春、夏、秋、冬的男生时装和运动装, 铠甲、复古、前卫等奇幻装。全书以清晰的步骤, 讲解每个服装绘制的过程和重点, 使读者在跟着作者绘制每一幅完整作品的过程中, 学到该类作品的绘画技法, 从而触类旁通。

达人都是从菜鸟走过来的, 所以, 不用害怕和犹豫, 拿起笔来尽情地画, 目标会越来越近!

漫画达人速成本——男性服饰篇

-
- ◆ 编 著 胡蓉原创漫画工作室 张 焱 刘 叠 郑晓刚
责任编辑 王雅倩
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京艺辉印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 13.5
字数: 300千字 2011年8月第1版
印数: 1-4000册 2011年8月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-25588-4

定价: 35.00元

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

目 录

第1章 服装的基本绘制方法	6	喇叭裤装.....	38
1.1 人体的整体比例	7	风衣长靴装.....	39
1.2 不同年龄的人体比例	8	家庭生活装.....	40
儿童.....	8	民族服装.....	41
少年.....	10	清新海滩装.....	42
青年.....	11	日常春装.....	43
壮年.....	12	日常装.....	44
1.3 运动与衣褶.....	13	上班族装.....	45
站.....	13	时尚背带裤装.....	46
坐.....	14	室内便装.....	48
蹲.....	15	探险休闲装.....	49
卧.....	16	休闲长短裤装.....	50
跑.....	17	休闲登山装.....	51
1.4 不同款式的服装	18	泳装.....	52
短袖.....	18	西服.....	54
长袖.....	19	休闲运动装.....	55
短裤.....	20	休闲便装1.....	56
长裤.....	21	休闲便装2.....	57
正装.....	22	休闲便装3.....	58
风衣.....	23	机车装.....	59
铠甲.....	24	简便装.....	60
欧式.....	25	睡衣.....	61
中亚式.....	26	单衣装.....	62
第2章 时装	28	轻便短裤.....	64
2.1 春夏装.....	29	服务生裤.....	65
户外休闲装.....	29	2.2 秋冬装	66
叛逆春夏装.....	30	长风衣冬装.....	66
白衬衫仔裤装.....	32	长围巾毛衣装.....	67
长衬衫装.....	33	肥裤秋装.....	69
长袖春装.....	34	干练职业装.....	70
衬衫短格裤装.....	35	风衣长裤装.....	72
传统和服装.....	37	黑夹克秋冬装.....	73
		牛仔夹克装.....	74
		厚衣帽装.....	75



军风衣装.....	76	职业单车装1.....	118
军大衣装.....	77	职业单车装2.....	119
牛仔秋冬装.....	78	橄榄球装1.....	120
骑士军大衣.....	79	橄榄球装2.....	121
骑士便装.....	80	橄榄球装3.....	122
室外便装.....	81	橄榄球装4.....	123
休闲骑士装.....	82	运动休闲装.....	125
侦探装.....	83	运动装.....	126
职员秋装1.....	84	足球装1.....	127
职员秋装2.....	85	足球装2.....	128
制服秋装.....	86	围棋正装.....	129
中长风衣装.....	87	业余拳击装.....	130
毛衫.....	88	泳装.....	131
皮夹克.....	89		
休闲秋装1.....	91	第3章 奇幻装..... 132	
休闲秋装2.....	92	3.1 铠甲装..... 133	
休闲秋装3.....	93	金刚铠甲.....	133
秋季制服.....	94	重铠甲.....	134
户外冬装.....	95	金牛铠甲.....	135
小冬装.....	97	炫丽紫铠甲装.....	136
2.3 运动装..... 99		长牙蓝铠甲装.....	137
柔道装.....	99	骑士铠甲装.....	138
棒球装1.....	100	冰蓝龙甲装.....	139
棒球装2.....	101	金龙铠甲装.....	140
棒球装3.....	103	武士铠甲.....	141
棒球装4.....	104	金黑铠甲.....	142
滑轮装1.....	105	教士铠甲.....	143
滑轮装2.....	106	暗杀铠甲.....	144
滑轮装3.....	107	甲虫铠甲.....	145
篮球装1.....	108	长披风铠甲.....	146
篮球装2.....	109	正规铠甲.....	147
篮球装3.....	110	长刺铠甲.....	149
篮球装4.....	111	3.2 复古装..... 150	
篮球装5.....	112	宫廷小披风装.....	150
网球装1.....	113	迎战装1.....	151
网球装2.....	114	迎战装2.....	152
网球装3.....	116	暗武士装.....	153
网球装4.....	117	白巫装.....	154



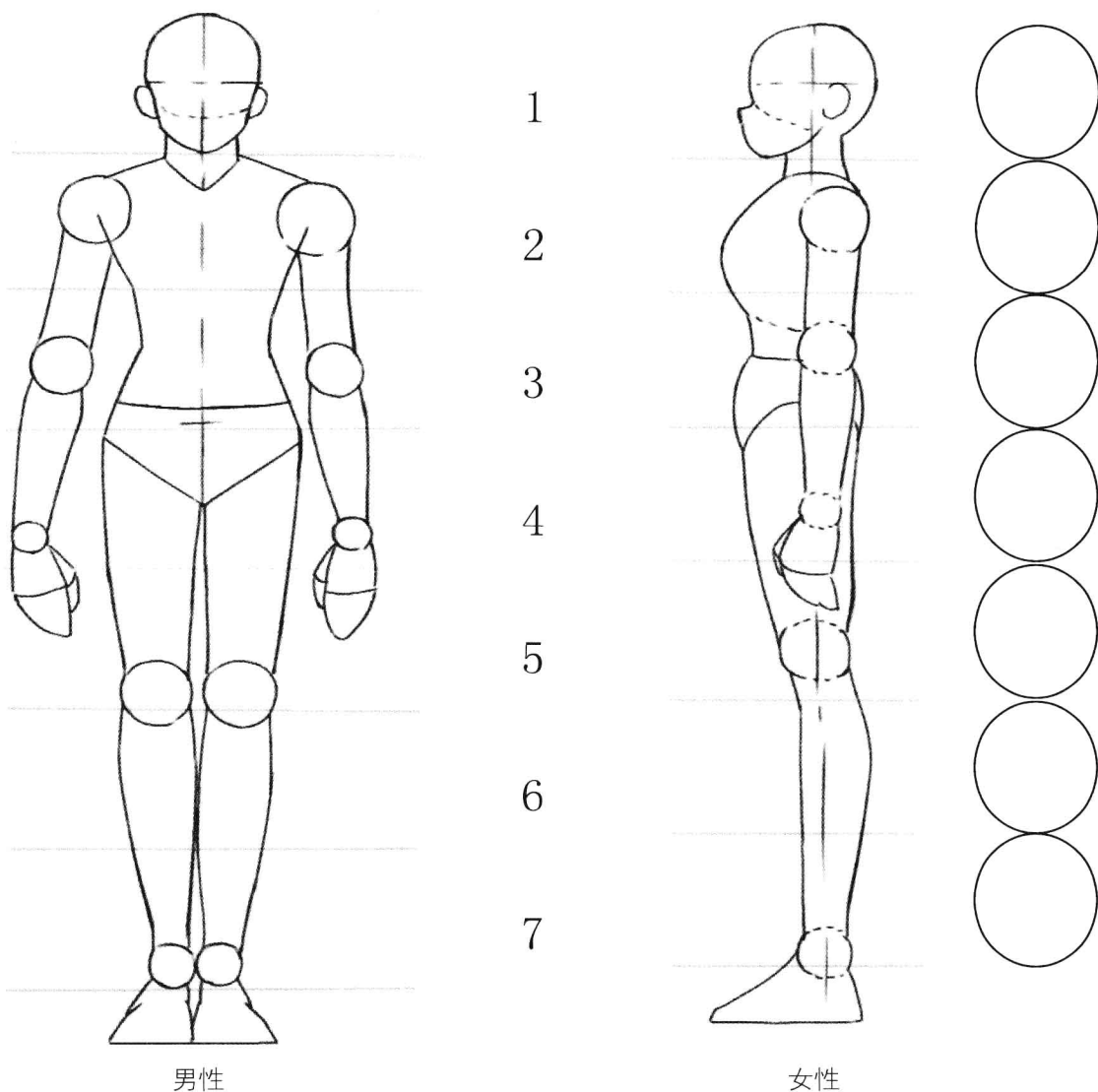
彪悍大力士装.....	156	日本射手装.....	190
冰雪华丽王室装.....	157	3.3 前卫装.....	191
长羽飞骑装.....	158	风衣锁链装.....	191
宫廷护卫装.....	159	个性忍者装1.....	192
贵族骑士装.....	160	个性忍者装2.....	193
风游侠装.....	161	黑色紧身长羽装.....	194
教主装.....	162	紧身装.....	195
怀旧武士装.....	163	武士装1.....	196
挥剑长风衣装.....	164	武士装2.....	197
军士装.....	166	魔幻牛仔装.....	198
魔法骑士装.....	167	佩剑装.....	199
日本传统装1.....	168	佩箭装.....	200
日本传统装2.....	169	轻甲装.....	201
日本传统装3.....	170	军装.....	202
日本传统装4.....	171	太空飞行装.....	203
日本箭士装.....	172	未来武士装.....	204
屠夫装.....	173	义士装.....	205
法师装.....	174	拉琴装.....	206
乐师装.....	175	皮夹装.....	207
西域装.....	176	魔王装.....	208
侠客装.....	178	武斗装.....	209
小骑士装.....	180	犯人装.....	210
异域猎手装.....	182	无袖皮衣装.....	211
异族双刀装.....	183	长风衣装.....	212
日本术士装.....	184	驯兽装.....	213
机甲童子装.....	185	狱监装.....	214
斗士装.....	186	类鸟装.....	215
监工装.....	187	短裤装.....	216
爵士装.....	188		
武士装.....	189		

第1章 服装的基本绘制方法





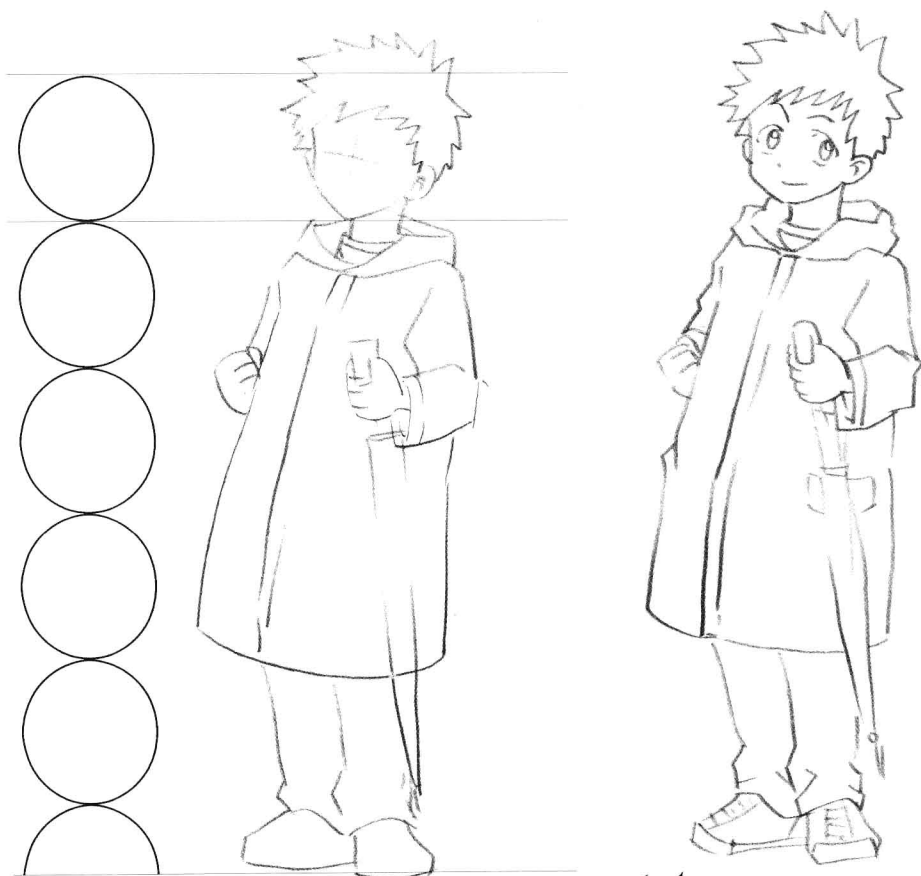
1.1 人体的整体比例



人体的比例是指人体各部位之间的比例关系。以一个头的大小为计算单位，画出人体整体结构。一般来说，现实生活中常人为七头身，即头部与身高的比例是 1:7。在画一个或几个人物之前，先要画准整体的比例，再画后面复杂的部分。上面两个图分别从正面和侧面展示了人体的整体比例。

1.2 不同年龄的人体比例

儿童



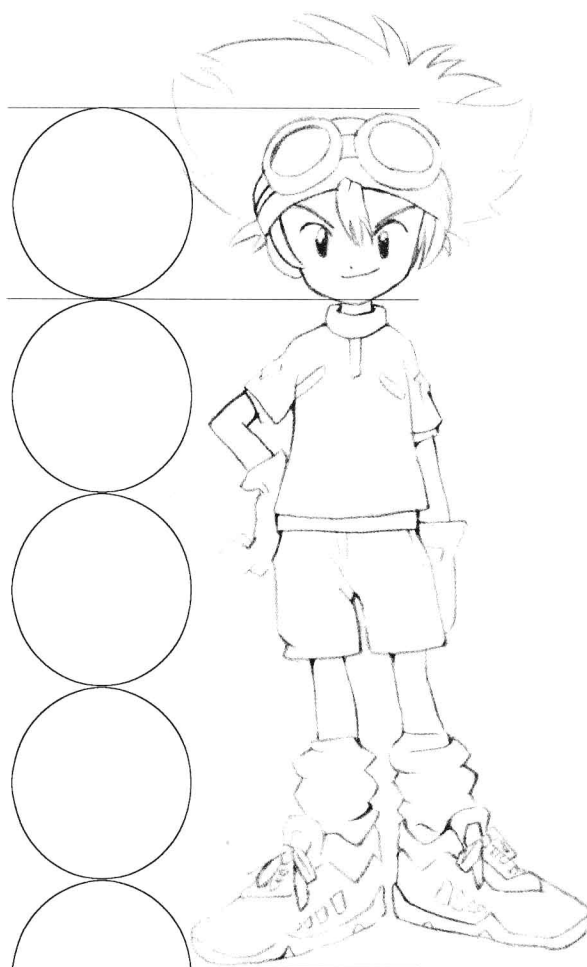
背面

这是小男孩的背面，同时脚下还有动作。在考虑细画动作前，画准整体结构是最重要的。



正面

这是五头身的小男孩正面站立的样子。先画对整体的比例，再画细节。



四个半头身的小女孩十分可爱,这样的身材很接近Q版,是在画萝莉型女孩子时常可以用到的头身比例。

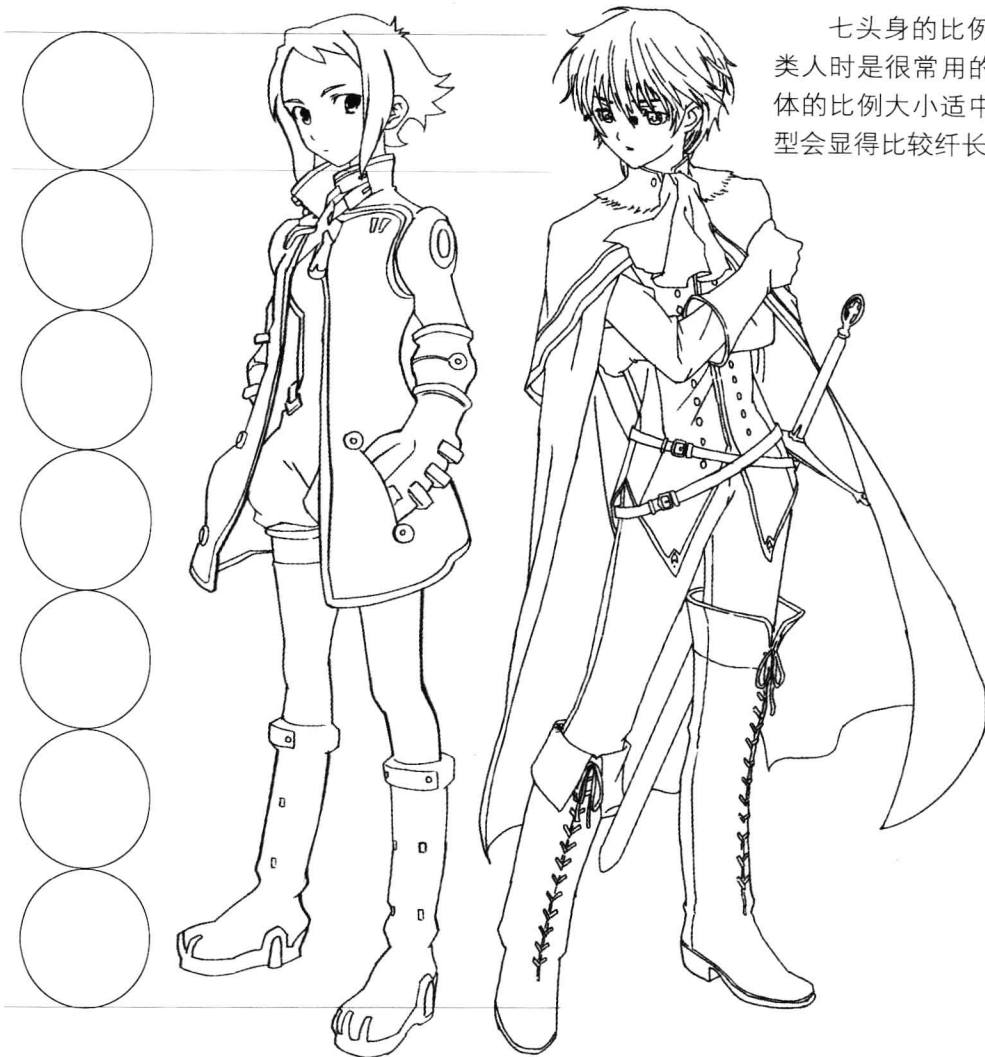
在画这个身材比例的人物角色时要注意头部和肩膀的大小关系,肩膀不要太宽,那会让角色看起来头重脚轻,很不自然。



六头身的少年头部稍大,肩部则稍窄,这样身材比例看起来才比较舒服。六头身的上下半身正好是各三头身。

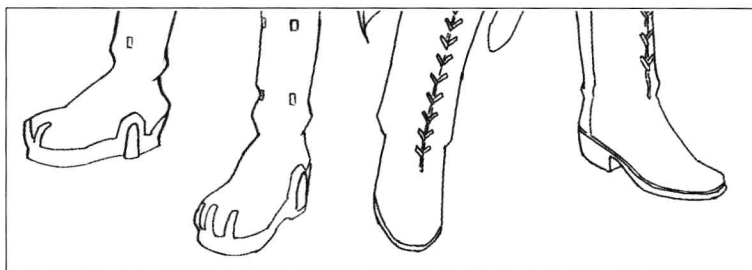


少年



七头身的比例在画少年这类人时是很常用的，头部与身体的比例大小适中，这时的体型会显得比较纤长一些。

七头身的少女会有一种比较高挑的感觉，头部感觉较大是因为肩膀相对画得比较窄小，腿部也画得比七头身的男生长一些，这也是女性比较突出的一种特征。

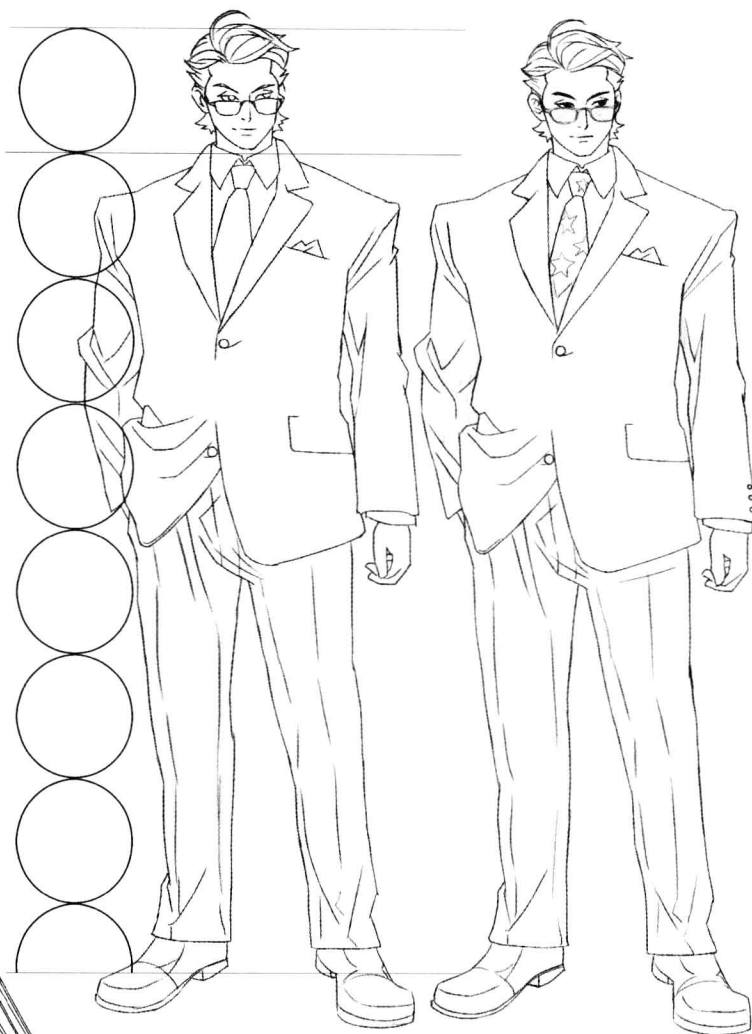


我们一般绘制的角色都是不穿鞋的，注意不要将鞋跟的高度计算在内。



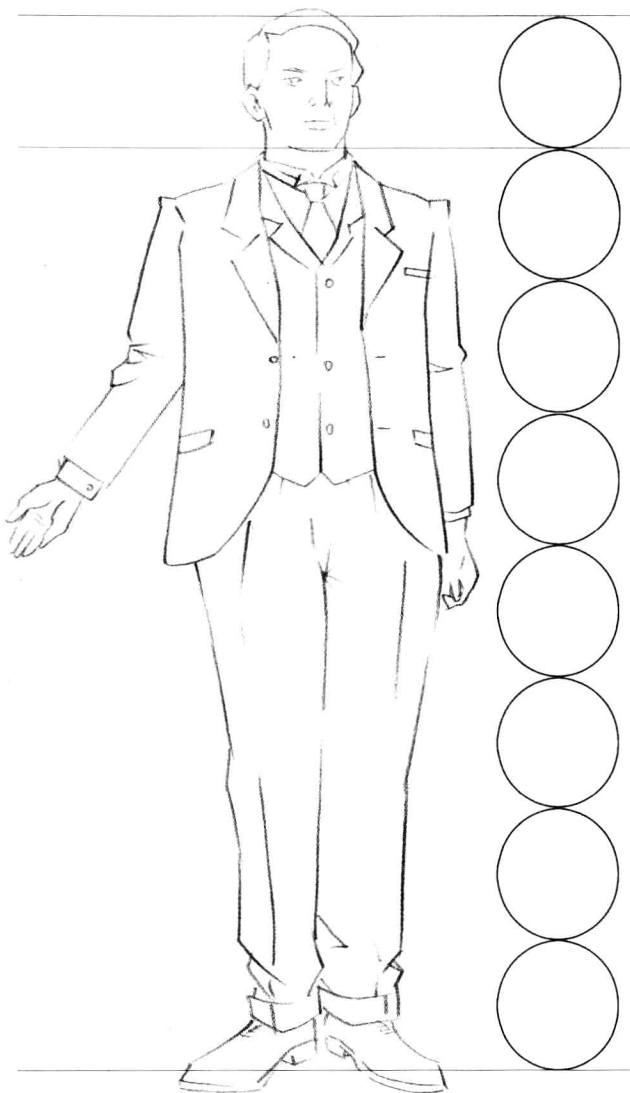
青年

青年或成年人一般都是七个半头身的比例，这样的身体比例看上去更成熟一些。这些规律要记住。



对于画一些复杂的人物，开始先不要着急动笔画，应该先分析角色的头身比例，有了准确的定位之后再画比较好，然后对服装上进行细致地描绘。

壮年



在描绘成年人的时候，可以根据角色适当地把头身比例调整成为八头身。



右边的这张图中的人物是生活中常见的类型，画此类人物的时候不能画得太过夸张和变形，人物整体看上去是很稳重、沉着的感觉。先画准人体的整体结构是最重要的。



1.3 运动与衣褶

站



这是一个人体的站立姿势结构图，动作整体是偏松弛一些的。右臂的抬起、左臂的弯曲和腿部的弯曲这些动作都能不同程度地使衣服产生皱褶。

披风的上部像围巾一样裹在脖子上，这样也可以产生皱褶，且皱褶的形态和布料的质地有关系。



右臂上抬时，可以让在手臂处的衣服产生皱褶，肘部与上臂之间的弯曲处是皱褶最多的地方。



左臂是微微弯曲的，产生的皱褶不像右臂那么明显。



腰间束着宽布腰带，且系得很紧，这样腰部会产生皱褶。腰部以下与裤子相连的地方也有皱褶出现。

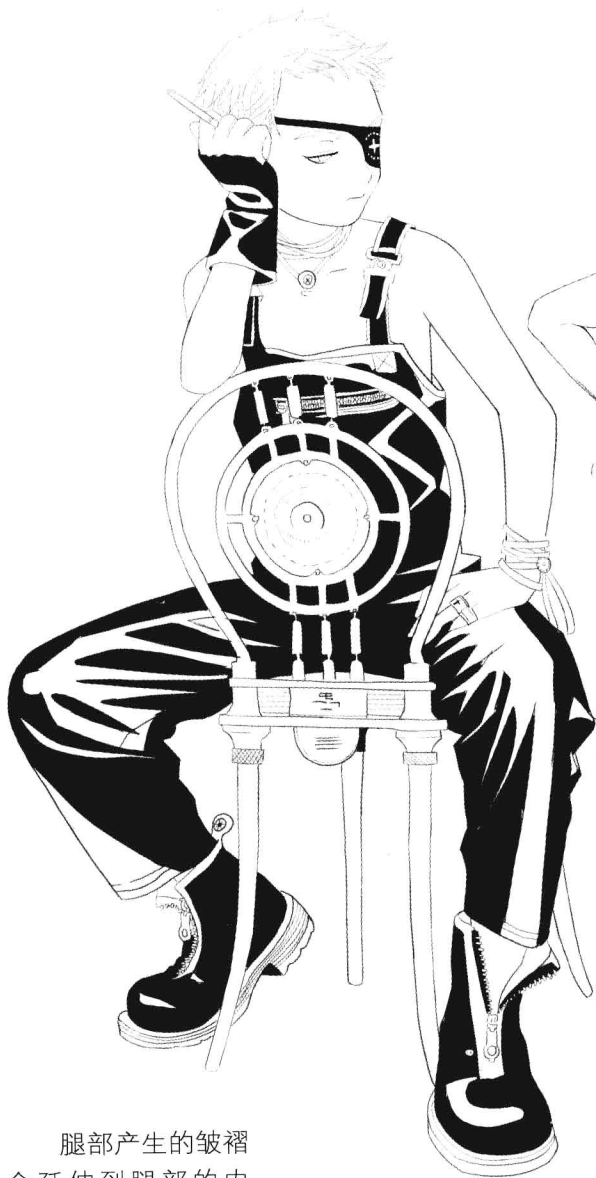
膝盖是微微弯曲的，所以在膝盖处会产生皱褶，皱褶会沿着弯曲的走向而形成。





坐

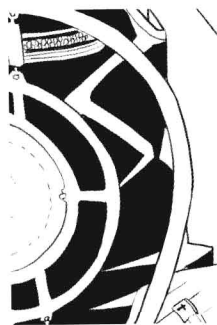
这是一个人的坐姿图。人物是坐在椅子上的，所以腿部的弯曲度是很大的。手臂姿势相对来说是偏松弛的。随着手部和腿部的弯曲，褶皱就这样产生出来了。腰与大腿的转折处也产生了褶皱。



手腕的弯曲让手套产生褶皱，褶皱的形态相对来说是简单一些的。



因为大腿的弯曲，使得腰部与大腿的连接处产生褶皱。上身是微微前倾的，所以上衣也会产生几条大的褶皱，褶皱印不会很深。



腿部产生的褶皱会延伸到腿部的内侧，然后逐渐地消失。褶皱的方向是沿着弯曲的方向下去的。



大腿、膝盖及小腿地方产生的褶皱印很深，因为这里的动作幅度比较大。





蹲

这是一个下蹲的人体姿势图。胸部是向内含的，手臂和腿部的弯曲以及腰部肌肉的收紧，这些动作都可以让衣服产生皱褶。

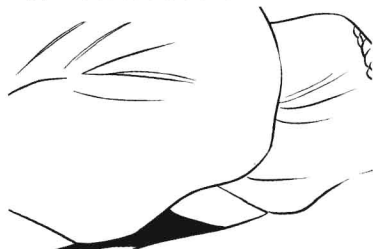


下蹲的动作使得胸部是向内收的，这样使得衣服产生不少的皱褶。手臂是弯曲放在腿上的，所以在上臂的地方也会产生和弯曲方向一致的皱褶。



身体前倾，腰部的肌肉收紧和臀部的弯曲都会使衣服产生皱褶。皱褶的轻重程度是不同的。

腿是完全弯曲的，所以在弯曲点上就会产生很多皱褶，并且印迹也是比较深的，这是因为腿部的弯曲度比较大，并且用力比较集中。



卧



这是一个卧的姿势，这时候身体是放松柔软的。手臂、腰部和腿部都是因为弯曲而产生褶皱的地方。

两臂上扬弯曲放到了头的一侧，这时候上臂和腋下都会产生褶皱，褶皱是根据弯曲方向而形成的。



上身的弯曲形成了一个大的弧形，弯曲的力度不大，所以产生的褶皱也是大线条的，很不细腻的样子。



腰部到腿的两侧以及臀部的后面，都产生了褶皱，褶皱是细而密集的样子。



膝盖和小腿在整个身体中是弯曲度比较大的两个地方，脚腕也略微地弯曲了一点，这些地方都可以让服装产生褶皱。根据弯曲的走向，画出褶皱的走向。