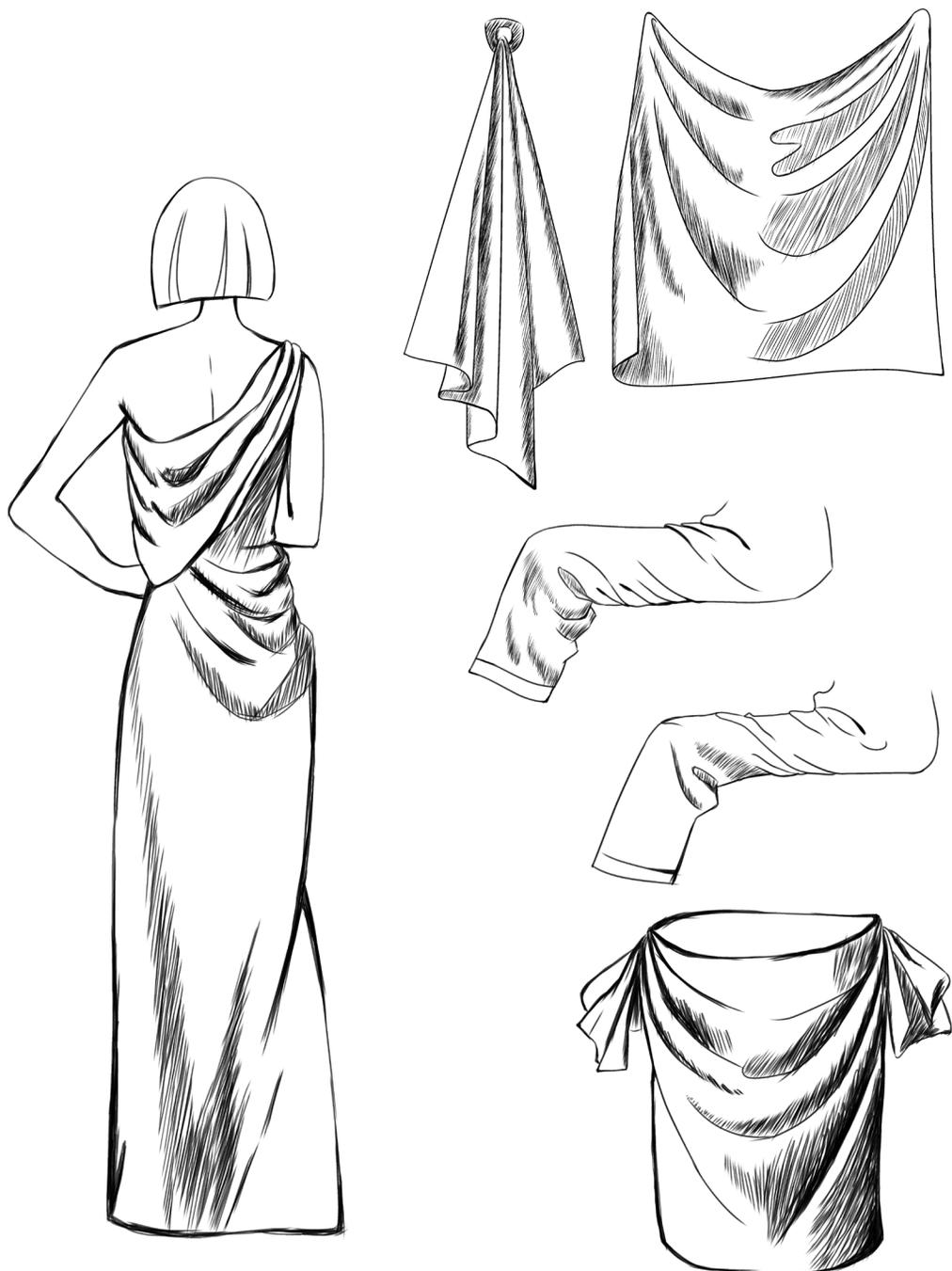


服饰与人体

1.1 服饰与人体的统述

服饰的基本知识

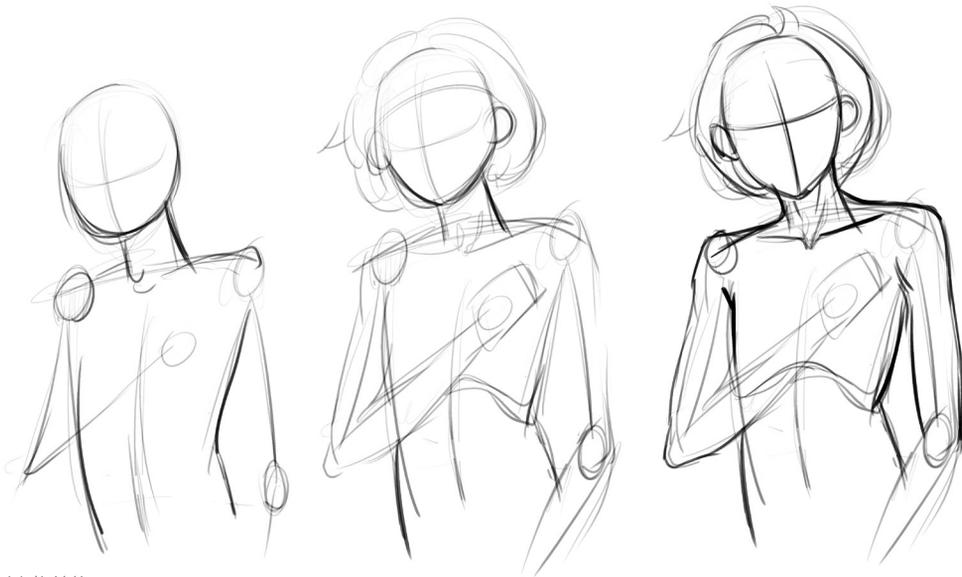
在绘制服饰之前，要先了解一些服饰的基本知识，并认识人体，然后才能在理论的指导下更好地理解各种材质和面料在不同人体上产生的不同效果，进而更好地帮助我们进行绘制。下面将会通过服饰和人体组合的方式，以不同的形态进行讲解、绘制，大家一起学起来吧！



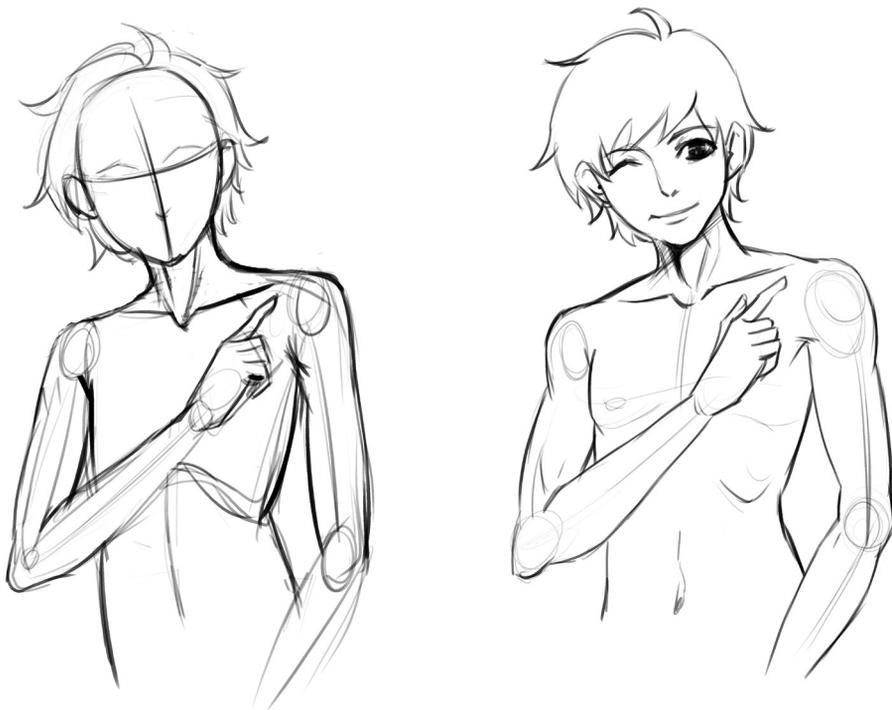
1.2 人体与服饰结合的基本表现

1.2.1 姿态不同，形成不同的褶皱

衣服在人体不同的支点上因为力量不均衡，布料会随着人体有起伏变化。根据不同的拉扯情况，衣褶也会形成几种不同的形态，注意褶皱形成、绘制的规律。



01 绘制人物结构



02 确定人物轮廓

绘制人体时注意关节和体态曲线的刻画。

03 勾勒人物大体形象

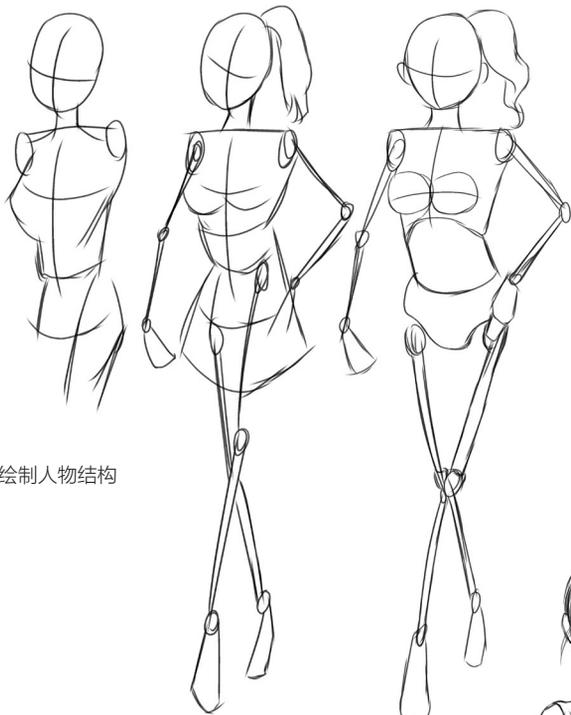


04 描绘细节，完成角色



男生的骨骼比女生大一点，由于不同关节的弯曲方式不同，衣服贴近皮肤时会出现不同的衣褶。绘制时要注意规律，靠里的弯曲挤压，会在臂弯处出现挤压褶皱。

1.2.2 学生装



01 绘制人物结构



02 确定人物轮廓

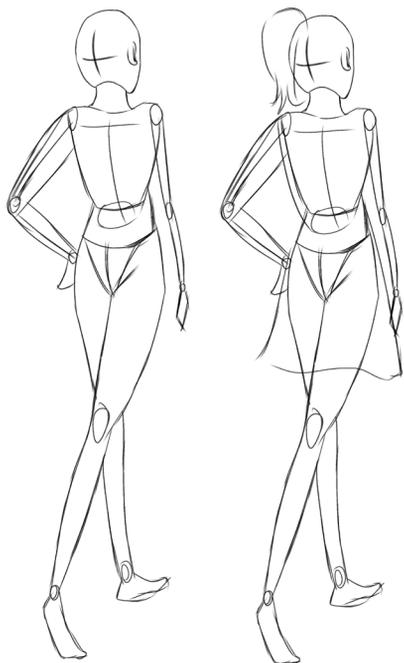
服饰的细节并不是死背的知识，请一定要在平时的绘画中多多练习、研究！



03 勾勒人物大体形象



04 描绘细节，完成角色

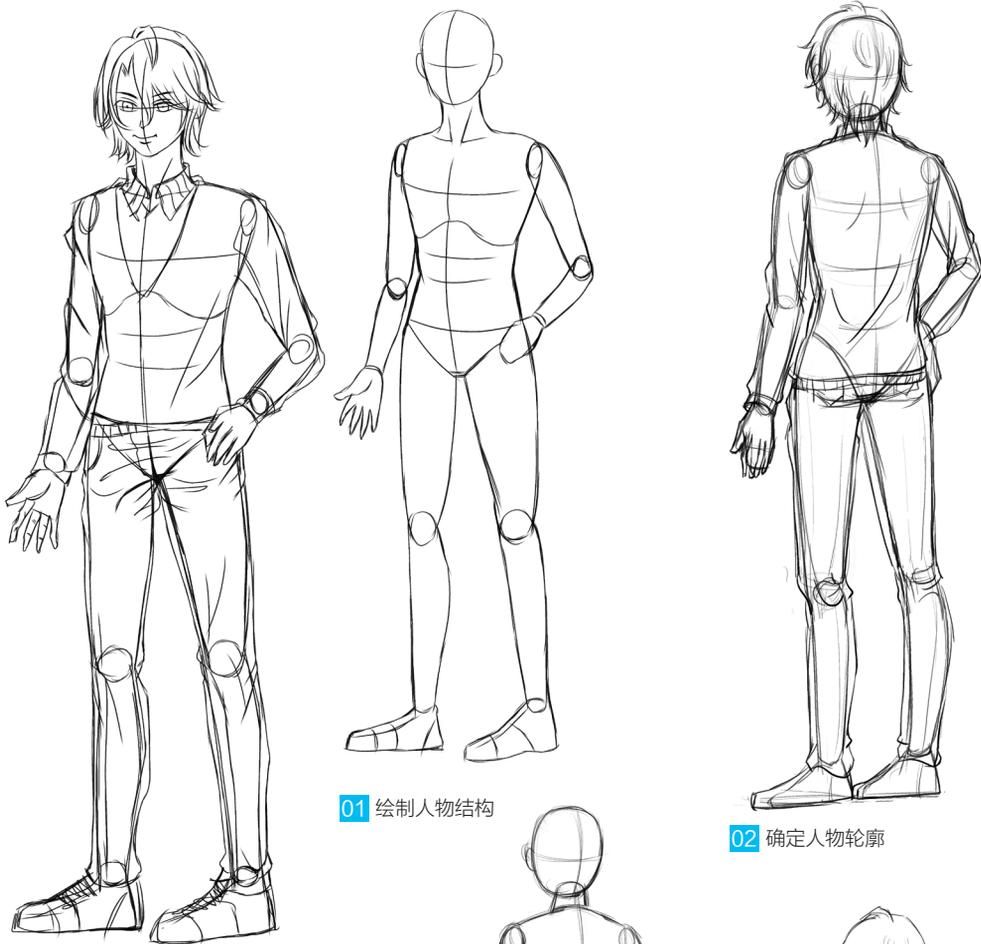


女生的身形有柔美的曲线，腰部到臀下的曲线为梯形，短裙贴合到身上两侧的线条是笔直、向两边展开的，看起来就像落地灯的灯罩。



1.3 男性针织衫

1.3.1 男性服饰与人体透视关系



01 绘制人物结构



02 确定人物轮廓

04 描绘细节，完成角色



03 勾勒人物大体形象



1.3.2 女性服饰与人体透视关系

服饰的绘制是建立在人物体形基础之上的，下面我们来看看女性运动时，人物穿衣的效果及绘制方法。



胸部的衣褶会很贴身，如果被勒紧就会出现横向褶皱，刻画时要注意。

1.3.3 女性服饰与不同坐姿的关系

对于标准体型的女性，穿着服饰合身美观，在胸部和腰部衣服会收紧，一步裙也是紧贴臀部衬出优雅的曲线美，整体上人物体态都有松有驰，十分的协调优美。而对于胸部比较丰满的女性，衣服就会出现局部紧绷的感觉，整个人看起来是被衣服紧紧包着的。



01 绘制人物结构



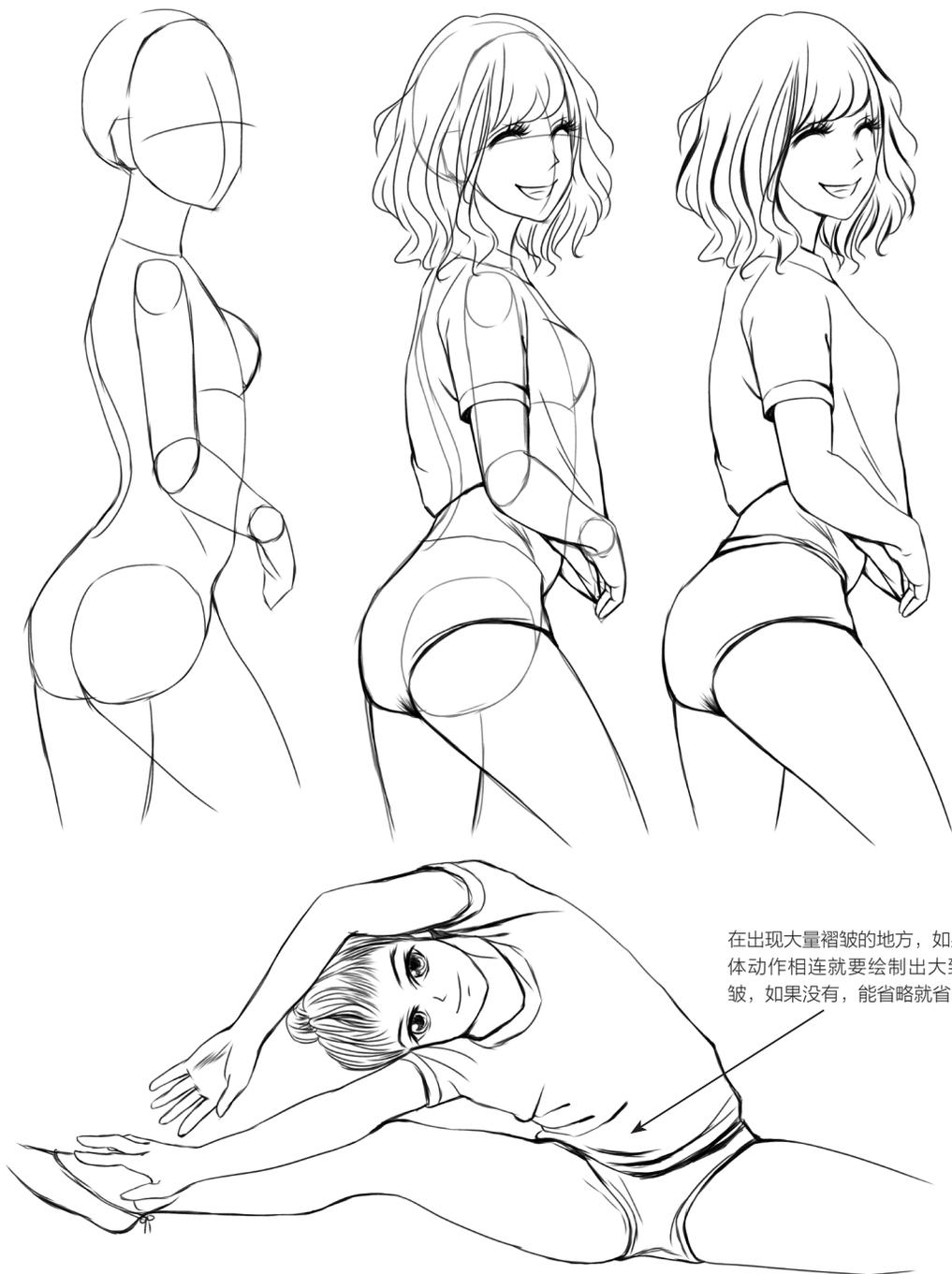
02 确定人物轮廓



03 描绘细节，完成角色

1.3.4 服饰的厚度与人体的关系

根据季节的变换，人们穿的服饰厚度也会产生变化。夏天人们会穿着短袖T恤和短裤；秋天则穿厚厚的毛呢风衣或羽绒服，下面让我们来绘制夏装的服饰。

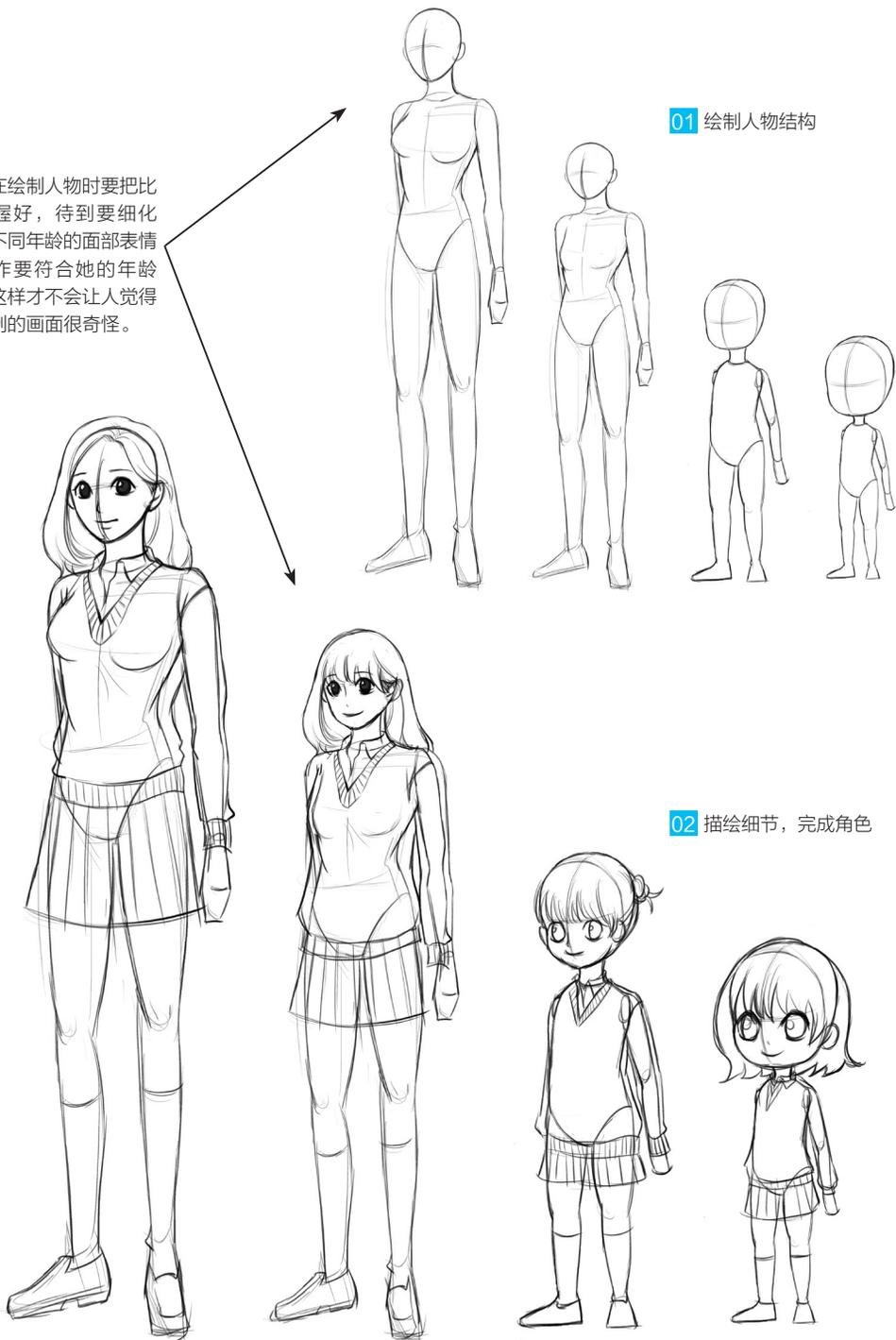


1.4 不同体型与服饰结合的表现

1.4.1 不同年龄段人体与服饰的关系

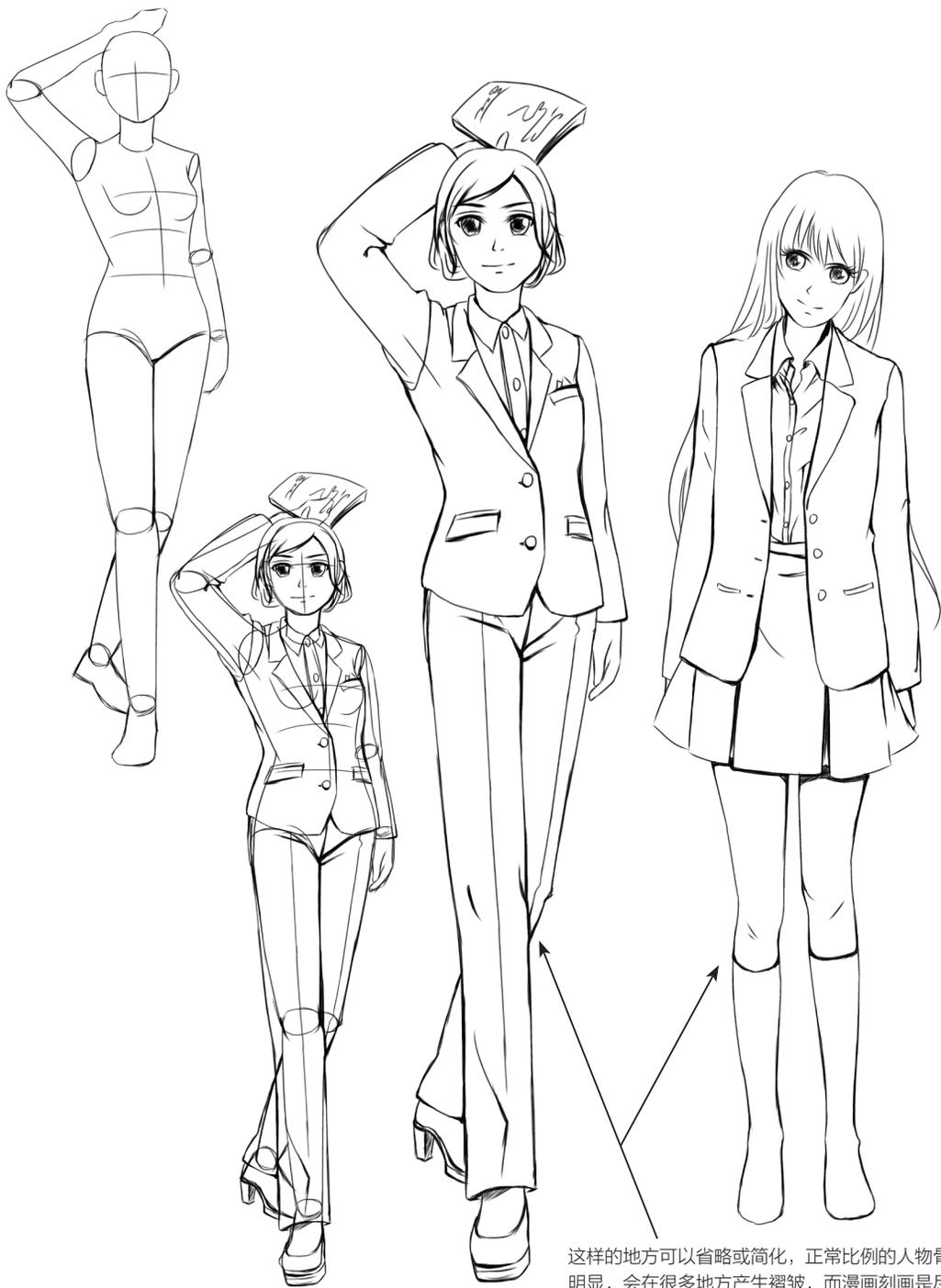
人物的体形胖瘦不同，穿着的服饰也会发生一定的变化，这样才能在增强人物魅力的同时，也掩盖了人物的身体缺点。

注意在绘制人物时要把比例掌握好，待到要细化时，不同年龄的面部表情和动作要符合她的年龄段。这样才不会让你绘制的画面很奇怪。



1.4.2 不同职业服饰的效果

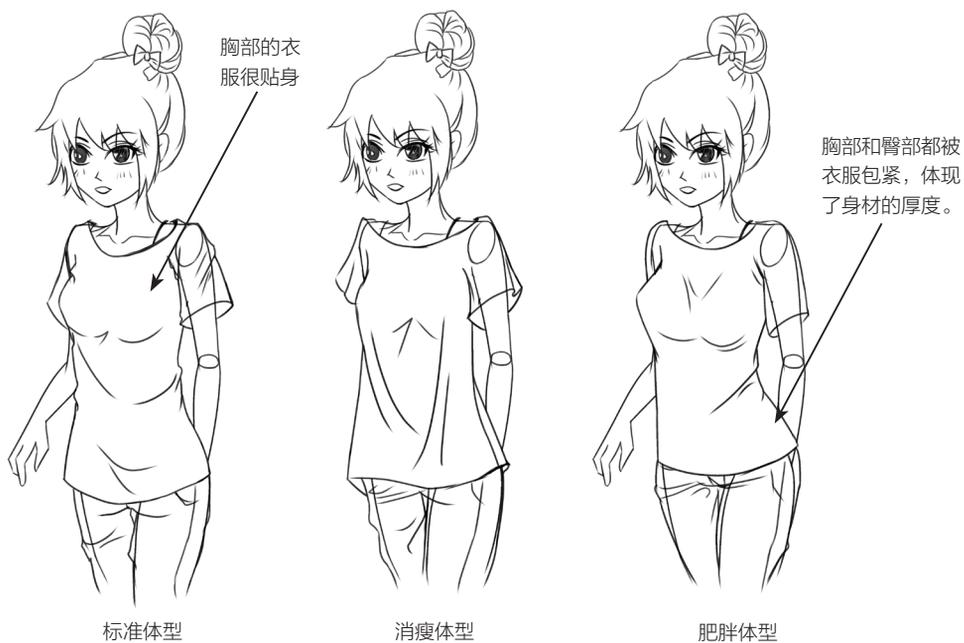
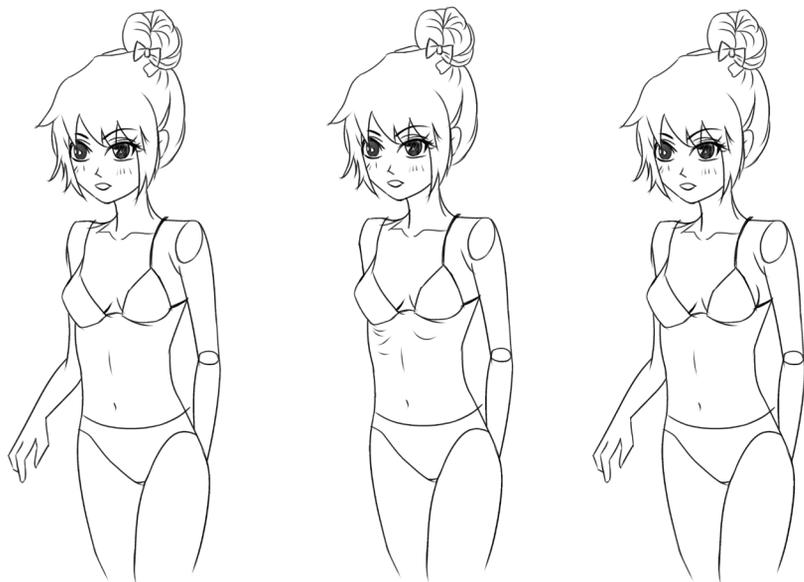
对于不同职业服饰的表现方法也是不同的。老师的职业装，让人看一眼就知道这是一种专业的标志，与人结合的时候要注意体现端庄与专注的感觉，学生的服饰虽然也是小西装外套和裙子，但是给人的第一感觉就是青春、活力。



这样的地方可以省略或简化，正常比例的人物骨骼明显，会在很多地方产生褶皱，而漫画刻画是尽量让人物身材简单，这样衣服也就跟着简单了。

1.4.3 女性不同体态上衣的表现

女性制服既要凸显女性的柔美身材曲线，又要绘制出衣服的质地。是个难点，绘制时注意人体和衣服是否有间隙。不同的身材对衣服的体现也不相同，绘制时注意细节的掌控。



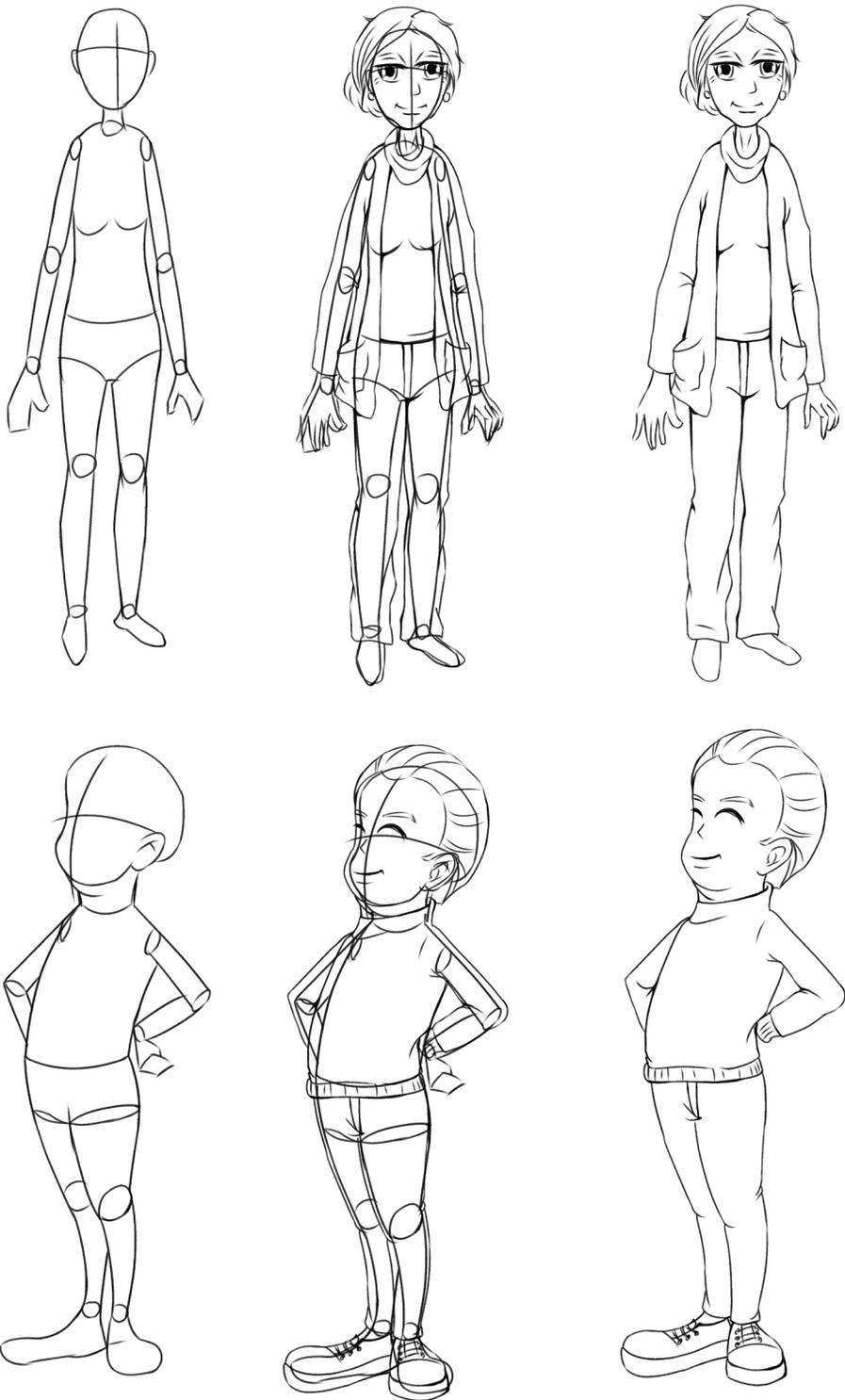
1.4.4 适合少年

男性衬衫要绘制出棱角的感觉，手臂处在包身的地方会显露手臂的曲线，在褶皱集中的地方，轮廓线要用硬朗的线条来勾画。



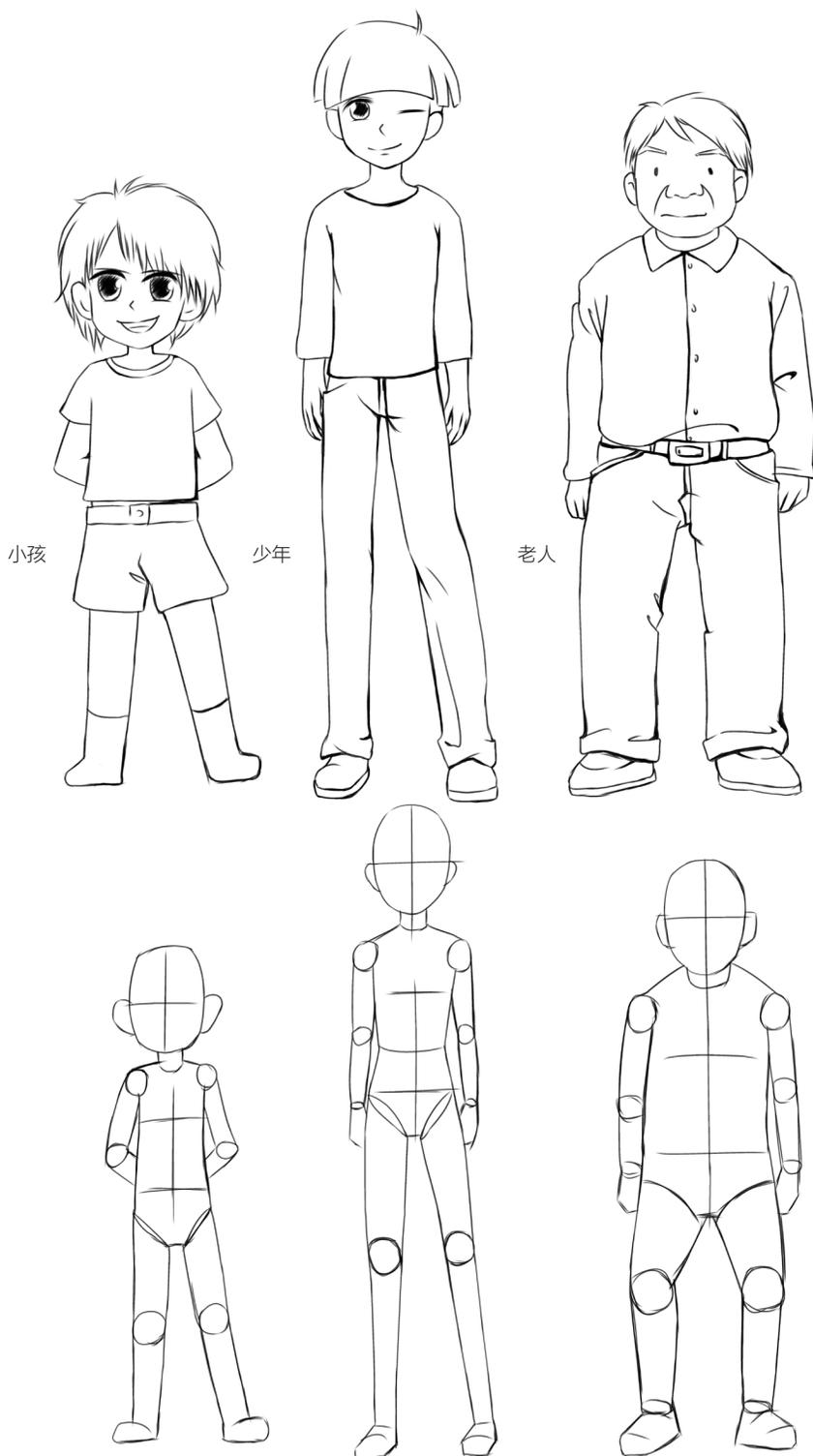
1.4.5 不同体型角色的服装表现

同款系的服饰，根据不同的年龄，不同身材的男、女穿戴起来会有不同的气质，当掌握了画出不同感受的衣服特点时，我们就离创造有个性特点的角色又进了一步。



1.4.6 不同年龄男性服装的表现

画男性角色一般用硬朗一点的线条会比较好，在转折部位适当增加衣服的褶皱，画出人物服装和身体贴合的穿插关系，借此更好地表现人物的立体感。



1.4.7 宽松服饰和不同人体结合的表现

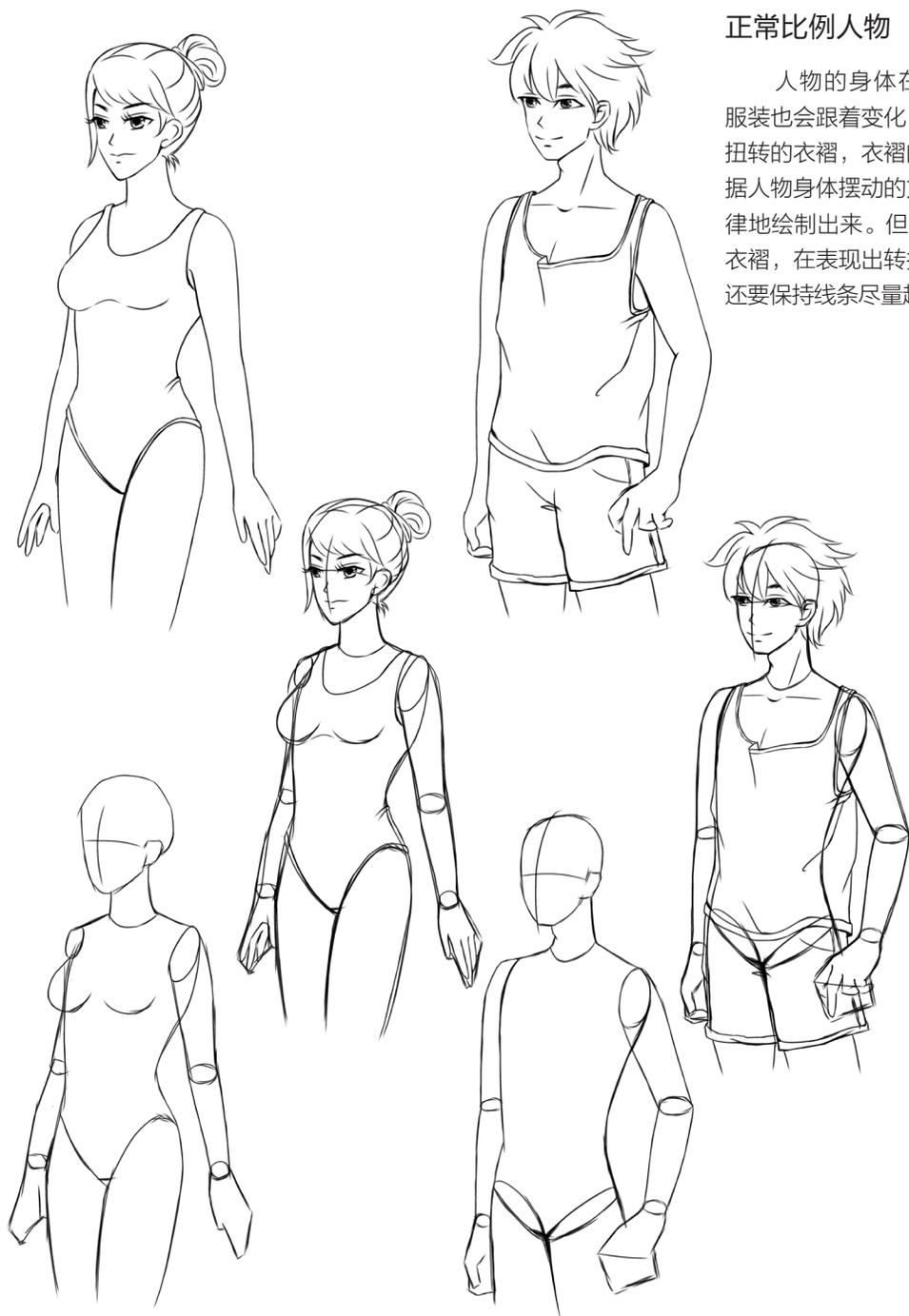
职业装一般是在35岁左右的人身上出现的，这样会显得比较成熟、稳重，在刻画领口时要用不完全连接的线条来表现领口的厚度。少女或小女孩的服饰一般都比较可爱和宽松，刻画时要注意符合年龄，老年人因为身体会佝偻而变得比较矮，所以宽、松舒适的服饰会比较适合他们。



1.5 Q版人物服饰的绘制

1.5.1 Q版人物服饰的表现

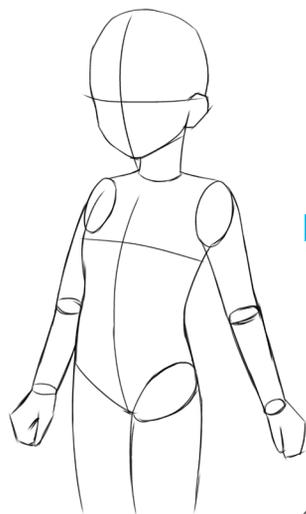
Q版人物身体较小，衣物也就小，就不能像画正常比例人物时，衣褶画得过于细致，能简化的地方尽量简化，简化过程也是很有研究的。线条如果可以一笔带到的地方，尽量不要画第二笔。



正常比例人物

人物的身体在扭转时，服装也会跟着变化，出现拉扯扭转的衣褶，衣褶的表现要根据人物身体摆动的方向，有规律地绘制出来。但在Q版里的衣褶，在表现出转折的同时，还要保持线条尽量越少越好。

当Q版的人处于站立的姿态时，服饰表现基本为展开的，绘制时可以根据人物身体的结构表现出服饰的自然衣着状态。



01 绘制人物结构



02 确定人物轮廓



03 勾勒人物大体形象



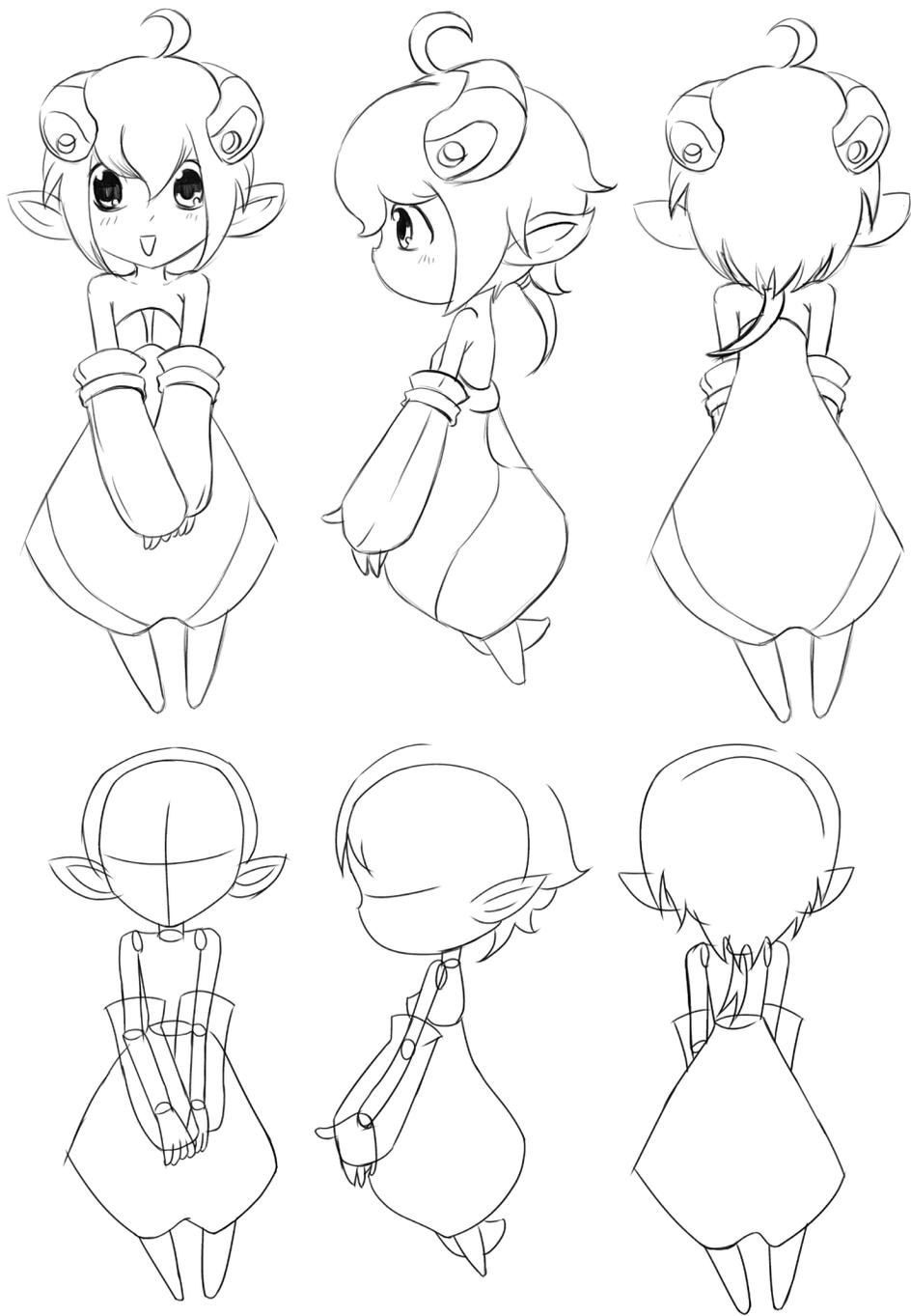
04 描绘细节，完成角色



1.5.2 Q版精灵人物的表现

这里列举几个常见的例子，把正常比例的人物变成Q版。仙界的人物服饰重点要表现出布料的质感，以飘逸、玲珑的风格来增加精灵的气质。

2.5头身Q版服饰



Q版人物