

動漫達人修煉術

服裝飾品

描繪技法



用服飾創造屬於自己的美學

邮电出版社
TELECOM PRESS

樂畫工房 翔 編著

上奇

國家圖書館出版品預行編目資料

動漫達人修煉術：服裝飾品描繪技法

樂畫工房 翔 著。-- 二版。-- 臺北市：上奇資訊，

2013.02 面；公分

ISBN 978-986-257-649-6 (平裝)

1. 動漫 2. 電腦繪圖 3. 繪畫技法

956.6

102000251

作 者：樂畫工房 翔

發行人：潘秀椿

發行所：上奇資訊股份有限公司

責任編輯：吳忻穎

地 址：105台北市松山區復興北路147號6樓

電 話：(02)2718-0068

傳 真：(02)2718-1708

出版年月：2013年02月

著作權聲明：上奇資訊股份有限公司版權所有。

商標聲明：本書所有內容未經本公司書面同意，不得以任何方式（包括儲存於資料庫或任何存取系統）翻譯、抄襲或節錄。書中引用之商標及商品名稱分屬各公司所有，純屬介紹之用，絕無侵權之意。

本書簡體字版名為《動漫第一線3——服飾繪製技法》（ISBN：978-7-115-24473-4），由人民郵電出版社出版，版權屬人民郵電出版社所有。本書繁體字中文版由人民郵電出版社授權上奇資訊股份有限公司獨家出版。未經本書原版出版者和本書出版者書面許可，任何單位和個人均不得以任何形式或任何手段複製或傳播本書的部分或全部。



獵人行動

您是繪圖設計高手嗎？您的影像處理功力讓人瞠目結舌嗎？您對網頁動畫的狂熱超乎常人嗎？您自詡為3D、多媒體製作大師嗎？您是程式設計的狂人嗎？您對Open Source的使用有獨到的見解嗎？您對電腦書籍的翻譯有遠大的抱負嗎？

上奇資訊鎖定能力過人的您，歡迎加入上奇資訊的出版行列，一起成為我們的作者，成就您的事業。

上奇資訊股份有限公司
E-mail：editor@grandtech.info



第1章 服裝畫法基礎篇005

1.1 基礎知識.....006

什麼是衣褶.....	007
衣褶的基本畫法.....	008
加入光影後衣褶的畫法.....	010
對衣褶的簡單理解.....	011
同一人物不同服裝風格的表現.....	012
不同光源下衣褶的表現.....	013

1.2 人物衣服的畫法.....015

女性人體結構.....	016
關節點的運用.....	017
女性內衣的畫法.....	018
種類繁多的內衣款式.....	019
性感型內衣的畫法.....	021
塑身內衣的畫法.....	023
可愛型內衣的畫法.....	025
舒適內衣的畫法.....	026
舒適睡裙的畫法.....	027
運動內衣的畫法.....	028
男性人體結構.....	031
男性身體結構及動態.....	032
男性內衣的畫法.....	033
男性背心的畫法.....	034
男性內褲的種類和畫法.....	036
T恤的畫法.....	039
男性T恤的畫法.....	041
女性T恤的畫法.....	042
襯衫的畫法.....	043
男性襯衫的畫法.....	044
女性襯衫的畫法.....	045
西裝的畫法.....	047
男性西裝的畫法.....	048
女性西裝的畫法.....	050

毛衣的畫法.....	052
女性毛衣的畫法.....	053
男性毛衣的畫法.....	055
內搭衣的畫法.....	056
內搭褲的畫法.....	057
牛仔褲的畫法.....	058
基本款牛仔褲的畫法.....	060
網點表現材質.....	061
裙子的畫法.....	062
外套的畫法.....	064
鞋子的畫法.....	066

1.3 各個年齡層服裝的畫法.....069

嬰兒期男孩子的服裝畫法.....	070
正太服裝的畫法.....	071
青少年服裝的畫法.....	072
青年服裝的畫法.....	073
大叔服裝的畫法.....	074
老年男性服裝的畫法.....	075
嬰兒期女孩子服裝的畫法.....	076
蘿莉服裝的畫法.....	077
美少女服裝的畫法.....	078
御姊服裝的畫法.....	079
老年女性服裝的畫法.....	081

1.4 同一人物不同角度服裝的畫法.....083

女性篇.....	084
男性篇.....	089

1.5 不同材質的表現.....097

棉布.....	098
人造棉襯衫.....	099
滌綸襯衫.....	100
棉布T恤和裙子.....	101
滌綸T恤和裙子.....	102

棉布T恤、牛仔裙.....	103
雪紡材質.....	104
1.6 不同漫畫類型中衣服的畫法.....	107
少年漫畫.....	109
少女漫畫.....	110
青年漫畫.....	111
寫實漫畫.....	112
繪本風格漫畫.....	113
SF或遊戲風格漫畫.....	113
萌系漫畫.....	114
Q版漫畫.....	115
1.7 花紋、紋理等素材的作用.....	116
運用花紋讓人物服裝更具表現力.....	117
運用花紋素材讓服裝完成度更高.....	118
同款服裝在不同素材下產生的不同效果.....	119



第2章 男性服裝的畫法.....122

2.1 制服篇.....	122
私立貴族學校制服的畫法.....	122
衣褶的畫法.....	125
配飾.....	126
運動校服的畫法.....	127
豐富多彩的校服示例.....	132
2.2 工作服篇.....	133
什麼是工作服.....	133
消防隊員服裝的畫法.....	134
管家服裝的畫法.....	135

廚師服裝的畫法.....	136
醫生服裝的畫法.....	137
礦工服裝的畫法.....	138
相聲長袍馬褂的畫法.....	139
特種部隊服裝的畫法.....	140
機長服裝的畫法.....	141
警察服裝的畫法.....	142
2.3 男性服裝的畫法——「潮」裝篇.....	144
2.4 華麗風格篇.....	159
2.5 古裝和民族服裝篇.....	169

第3章 女性服裝的畫法.....179

3.1 制服概述.....	180
3.2 女性工作服的畫法.....	189
3.3 可愛型女孩服裝的畫法.....	199

3.4 華麗風格服飾的畫法.....	209
3.5 其他類型女性衣服的畫法.....	233

第4章 綜合實戰.....249

動漫達人修煉術

服裝飾品

描繪技法



用服飾創造屬於自己的美學

邮电出版社
TELECOM PRESS

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

樂畫工房 翔 編著

上奇

服裝飾品 技法

本書內容

這是一本獨一無二的服飾繪製技法書！

漫畫裡的服飾有著無比廣闊的世界。所有在現實中出現的服飾都可以在漫畫中出現，所有在現實中不會出現的服飾也可以在漫畫中出現。總之，那是一個充滿著無限可能的空間。

漫畫中經常出現大量的俊男美女，服飾無論從款式還是材質都比真實的服飾來得更具有想像力和美感，當筆下的人物穿著得體的衣裝在故事中靈活靈現時，漫畫便更具生命力。

服飾的畫法挑戰著漫畫家的功力，它牽涉到對布料質感、服裝皺褶的觀察和體會，也可看出一位漫畫家對故事中人物的性別、年齡、個性、身份、氣質、品味，還有對該時代科技水準、地理特徵、風土人情、宗教信仰等文化背景考據的用心程度。

本書詳細介紹動漫人物服飾繪製的各種技法和技巧，還述說人物配帶的「小飾品」如何在服裝中達到畫龍點睛之妙，讓整張構圖充滿超乎想像的吸引力。共分4章，包含男性、女性的各種服飾的不同款式、不同材質，以及人物不同年齡、不同風格、不同工作的服裝，選定200多個範例，讓你心領神會、輕鬆繪出屬於自己風格的服飾。

適用對象

本書為初級和中級動漫愛好者的自學用書，亦適合做為動漫教學課程的教學參考書。

上奇資訊股份有限公司

Grandtech Information Co., Ltd.

105台北市松山區復興北路147號6樓

6F., No.147, Fuxing N. Rd., Songshan Dist., Taipei, Taiwan R.O.C.

TEL : (02)2718-0068 FAX : (02)2718-1708

<http://www.grandtech.info>

E-mail : editor@grandtech.info

MR1347

ISBN 978-986-2576-49-6



9 789862 576496



00299



初探✓

研究✓

深造

定價：299元

建議陳列書區：漫畫 動漫 美術 繪圖



第1章 服裝畫法基礎篇005

1.1 基礎知識.....006

什麼是衣褶.....	007
衣褶的基本畫法.....	008
加入光影後衣褶的畫法.....	010
對衣褶的簡單理解.....	011
同一人物不同服裝風格的表現.....	012
不同光源下衣褶的表現.....	013

1.2 人物衣服的畫法.....015

女性人體結構.....	016
關節點的運用.....	017
女性內衣的畫法.....	018
種類繁多的內衣款式.....	019
性感型內衣的畫法.....	021
塑身內衣的畫法.....	023
可愛型內衣的畫法.....	025
舒適內衣的畫法.....	026
舒適睡裙的畫法.....	027
運動內衣的畫法.....	028
男性人體結構.....	031
男性身體結構及動態.....	032
男性內衣的畫法.....	033
男性背心的畫法.....	034
男性內褲的種類和畫法.....	036
T恤的畫法.....	039
男性T恤的畫法.....	041
女性T恤的畫法.....	042
襯衫的畫法.....	043
男性襯衫的畫法.....	044
女性襯衫的畫法.....	045
西裝的畫法.....	047
男性西裝的畫法.....	048
女性西裝的畫法.....	050

毛衣的畫法.....	052
女性毛衣的畫法.....	053
男性毛衣的畫法.....	055
內搭衣的畫法.....	056
內搭褲的畫法.....	057
牛仔褲的畫法.....	058
基本款牛仔褲的畫法.....	060
網點表現材質.....	061
裙子的畫法.....	062
外套的畫法.....	064
鞋子的畫法.....	066

1.3 各個年齡層服裝的畫法.....069

嬰兒期男孩子的服裝畫法.....	070
正太服裝的畫法.....	071
青少年服裝的畫法.....	072
青年服裝的畫法.....	073
大叔服裝的畫法.....	074
老年男性服裝的畫法.....	075
嬰兒期女孩子服裝的畫法.....	076
蘿莉服裝的畫法.....	077
美少女服裝的畫法.....	078
御姊服裝的畫法.....	079
老年女性服裝的畫法.....	081

1.4 同一人物不同角度服裝的畫法.....083

女性篇.....	084
男性篇.....	089

1.5 不同材質的表現.....097

棉布.....	098
人造棉襯衫.....	099
滌綸襯衫.....	100
棉布T恤和裙子.....	101
滌綸T恤和裙子.....	102

棉布T恤、牛仔裙.....	103
雪紡材質.....	104
1.6 不同漫畫類型中衣服的畫法.....	107
少年漫畫.....	109
少女漫畫.....	110
青年漫畫.....	111
寫實漫畫.....	112
繪本風格漫畫.....	113
SF或遊戲風格漫畫.....	113
萌系漫畫.....	114
Q版漫畫.....	115
1.7 花紋、紋理等素材的作用.....	116
運用花紋讓人物服裝更具表現力.....	117
運用花紋素材讓服裝完成度更高.....	118
同款服裝在不同素材下產生的不同效果.....	119



第2章 男性服裝的畫法.....122

2.1 制服篇.....	122
私立貴族學校制服的畫法.....	122
衣褶的畫法.....	125
配飾.....	126
運動校服的畫法.....	127
豐富多彩的校服示例.....	132
2.2 工作服篇.....	133
什麼是工作服.....	133
消防隊員服裝的畫法.....	134
管家服裝的畫法.....	135

廚師服裝的畫法.....	136
醫生服裝的畫法.....	137
礦工服裝的畫法.....	138
相聲長袍馬褂的畫法.....	139
特種部隊服裝的畫法.....	140
機長服裝的畫法.....	141
警察服裝的畫法.....	142
2.3 男性服裝的畫法——「潮」裝篇.....	144
2.4 華麗風格篇.....	159
2.5 古裝和民族服裝篇.....	169

第3章 女性服裝的畫法.....179

3.1 制服概述.....	180
3.2 女性工作服的畫法.....	189
3.3 可愛型女孩服裝的畫法.....	199

3.4 華麗風格服飾的畫法.....	209
3.5 其他類型女性衣服的畫法.....	233

第4章 綜合實戰.....249

第1章

服裝畫法基礎篇





1.1 | 基礎知識

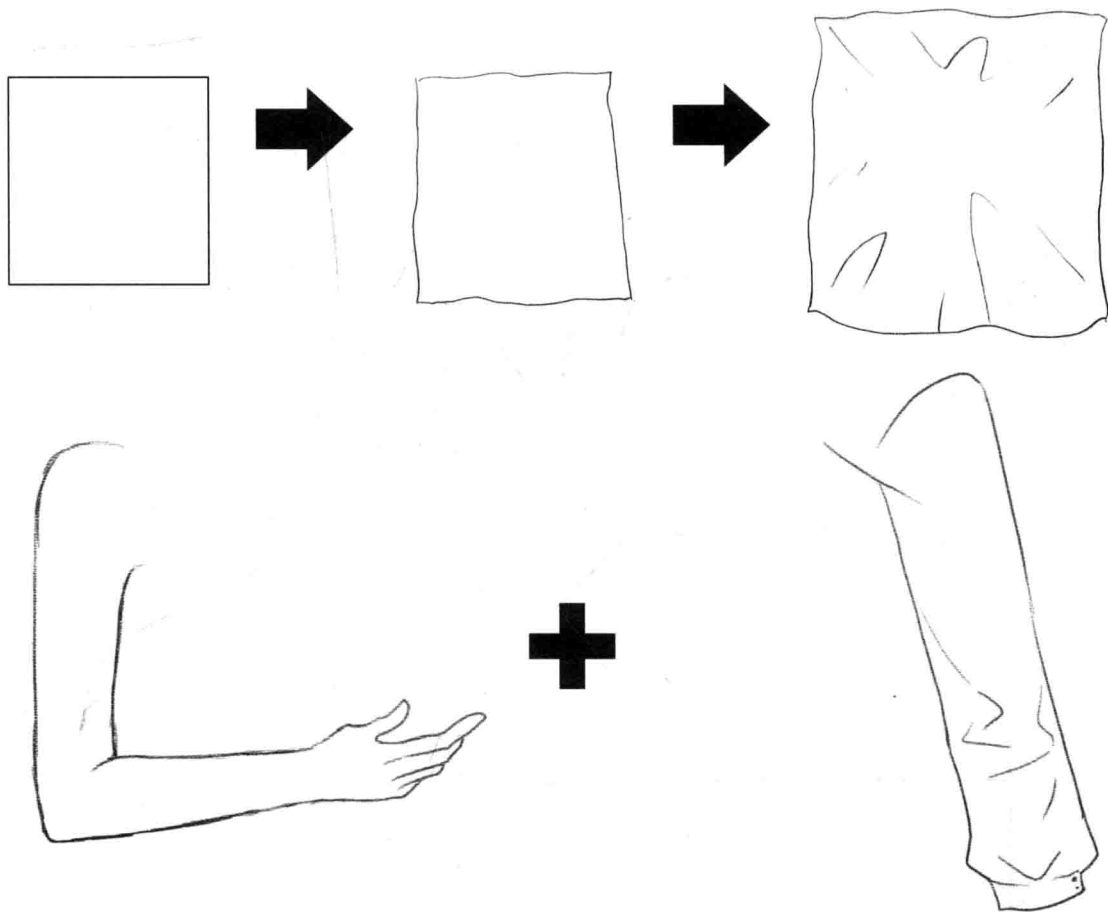
服裝是漫畫的重要組成部分之一，因為服裝可以展現一個漫畫人物的氣質、性格，甚至是漫畫類型。現在，漫畫中的服裝設計理念，也越來越為廣大漫畫家或漫畫愛好者所重視，它的功能不斷擴大，形式也不斷增多，像著名的遊戲設計師、漫畫家村田蓮爾就擁有自己的服裝品牌。



由於漫畫中經常出現大量的俊男美女，服裝無論從款式還是材質，都比真實的服裝來得更有想像力和美感，當筆下的人物穿著得體的衣裝在故事中活靈活現時，漫畫便更具生命力了！

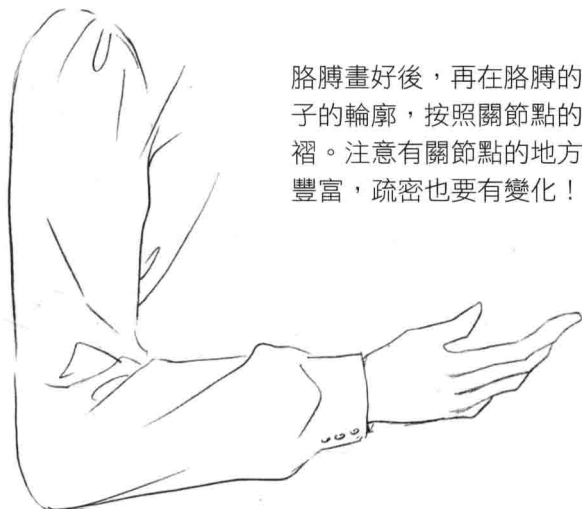
什麼是衣褶

畫好服裝的基礎之一就是畫好衣服上的皺褶。既然是衣服，它主要就是由布料構成的。做一個實驗，畫一個簡單的方形，把邊緣畫出一些波紋，這樣就很像一塊布了吧。那麼加幾條紋路之後，一塊布就躍然紙上了！



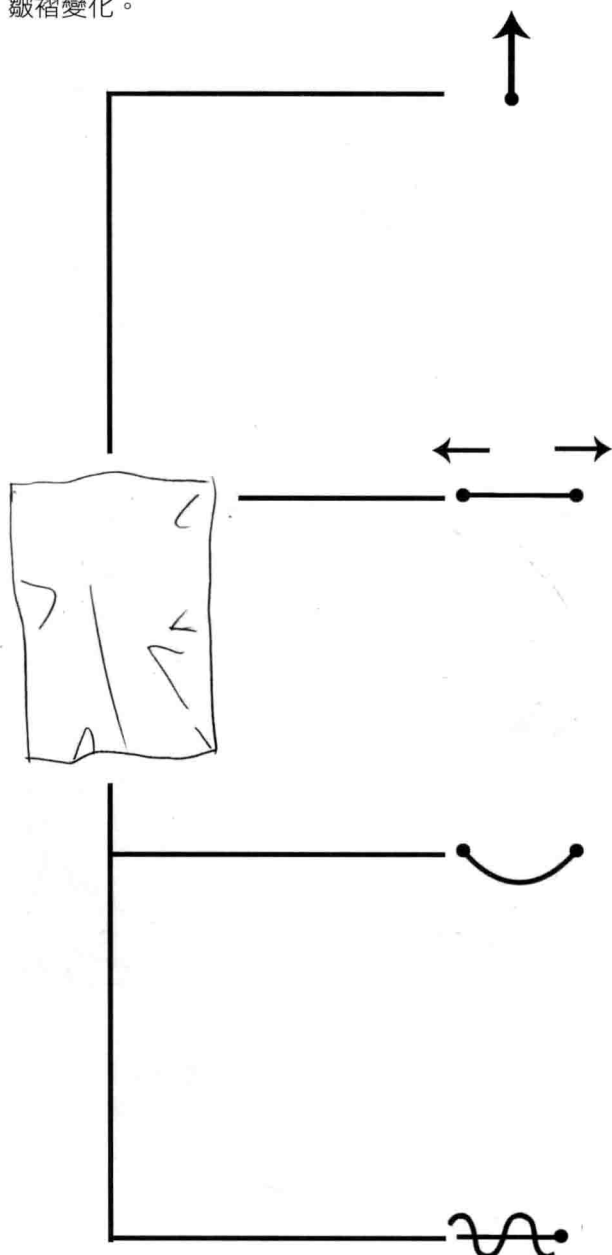
既然衣服是穿在身體上的，那麼在繪製衣服的過程中要特別注意身體的畫法。比如，畫一個袖子，首先我們要畫的一定是一隻胳膊。

胳膊畫好後，再在胳膊的基礎上畫袖子的輪廓，按照關節點的位置畫出衣褶。注意有關節點的地方衣褶也就越豐富，疏密也要有變化！

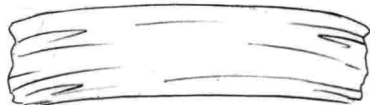


衣褶的基本畫法

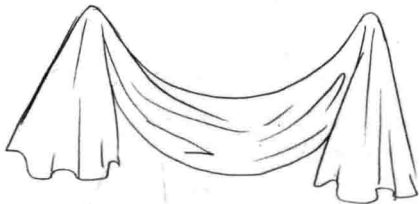
我們先把衣服簡單理解成一塊普通材質的棉布（材質柔軟），在不同力的作用下會產生不同的皺褶變化。



比如，一個向上拉起的力，那麼布的四周會垂下，並出現許多皺褶。



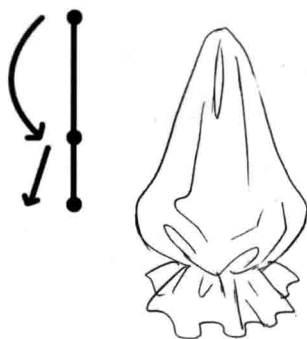
如果是向兩邊拉的力，作用點在兩邊，那麼這塊布就是外張的狀態，兩邊皺褶比較多，中間少，這樣看上去就像布料被繃緊了的感覺。



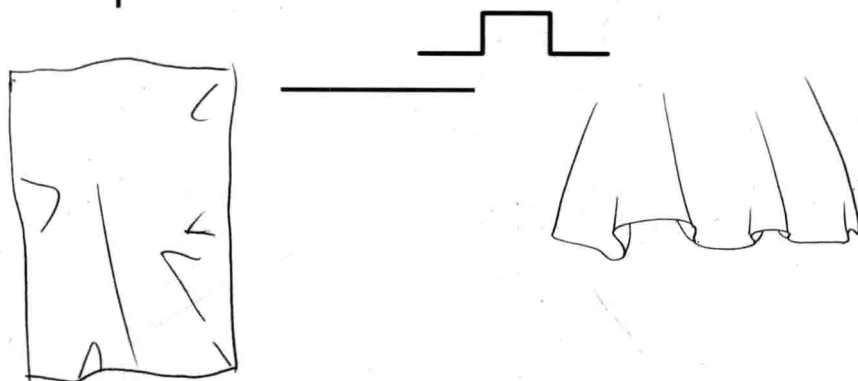
如果是兩組向上拉起的力，作用點也是兩個，像是手輕輕抓起布的兩側，其他部分自然垂下。那麼衣褶就沒有那麼緊繃，很舒緩。



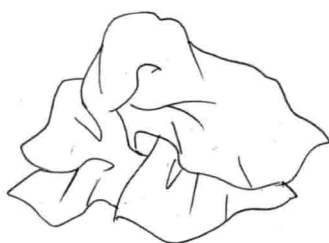
「擰毛巾」式。日常生活中經常出現「擰毛巾」的動作，此時，布會變成螺旋狀。其實，看似複雜，實際畫的時候，沒有那麼麻煩。



提拉+收口：一個向上拉的力加一個紮口，這種皺褶通常用來描繪女生的袖子。注意衣褶會比較集中在下半部分，大家要仔細體會衣褶的疏密結合。



百褶：通常用於漫畫中出現的女學生穿的學生制服裙，或是短裙。百褶裙的「褶」是怎麼畫出來的呢？試著想像一下。

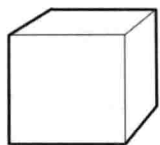


揉皺的布褶：沒有任何力的作用點，就是隨意的一放。想像一下隨意的感覺，你可以拿一塊布實際觀察。

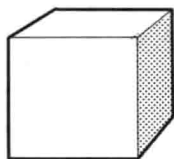


掛在頸部的毛巾：這種垂下的衣褶，有種「搭」的感覺。垂在兩側有一個垂度，體現布的重量感。

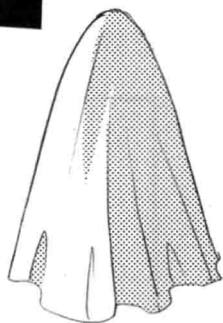
加入光影後衣褶的畫法



我們拿一個正方體舉例。在沒有任何光源下，它就是一個普通的正方體。



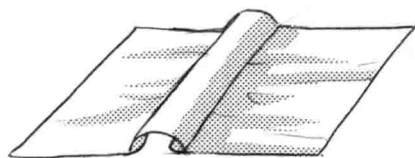
我們設定一個側受光的光源，那麼便得到一個暗面。有了暗面，正方體的體積感和立體感就增強了。



我們給布加一個側受光的光源，立刻分出了亮面和暗面，布显得更加真實有立體感了。



我們再來試驗一下，光源對布料的影響。



在有光源的地方，我們會發現突起的地方會給平面的地方造成陰影。注意布料本身的皺褶。

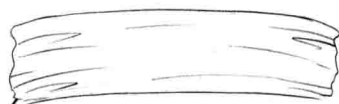
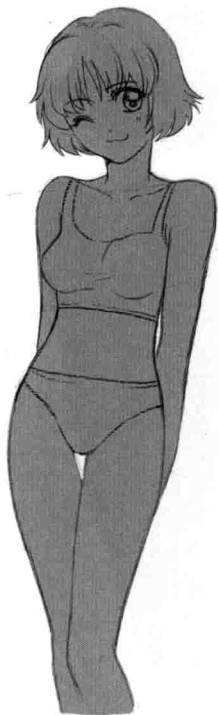


好！我們來看看在光源影響下，T恤的衣褶畫法。



需要特別注意的是，由於衣領有些地方是照不到光的，所以會處在陰影中。怎麼樣，加入光源後，一件簡單的T恤生動多了吧！

對衣褶的簡單理解



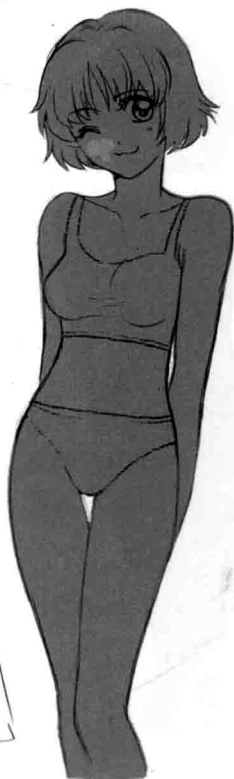
我們運用之前所講內容，練習一張衣褶的畫法吧！

T恤的畫法：女孩子的T恤往往不像男孩子的那麼寬大，通常都是很突顯身材的。胸部凸出的部分衣褶沒有那麼多。

短裙的畫法：比較經典的學生百褶裙，可以運用之前講過的百褶裙畫法。注意身體對裙子的影響。



同一人物不同服裝風格的表現



將之前講過的畫法運用到衣服上，做一個排列和組合。注意身體對於衣服的影響。

不同光源下衣褶的表現



正面光：

正面光是一種比較接近自然狀況的光。



逆光：

太陽（或光線）在人物的後方，整個場景的光線會使人物的臉部、正面呈現相對較暗的情況，這便是逆光。



頂光：

頂光，即來自頂部的光線。人物在這種光線下，其頭頂很亮，而下眼窩、兩腮和鼻子下面完全處於陰影之中，從而造成一種反常奇特的形態。



底光：

從人物底部照射上來的光，受光部分與頂光剛好相反。



不同光源下衣服表現也不一樣，不妨多試幾種吧！