

乐画工房 翔 编著

3

动漫第一线

服饰绘制 技法

秉承名家思想 学习一线技术
挥洒绘画激情 提升实战技能



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

动漫第一线 DONG MAN DI YI XIAN

3

服饰绘制技法

乐画工房 翔 编著



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

动漫第一线. 服饰绘制技法 / 翔编著. — 北京 :
人民邮电出版社, 2011. 3
ISBN 978-7-115-24473-4

I. ①动… II. ①翔… III. ①动画—技法 (美术)
IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2011) 第003161号

内 容 提 要

本书是“动漫第一线”系列教程中的一本。在漫画绘画中, 服饰及配饰是体现一个人品味、身份等信息的重要元素。本书将详细介绍动漫人物服饰绘制的各种技法和技巧, 全书共4章, 包含男生、女生的各种服装的不同款式、不同材料和人物不同年龄、不同风格、不同工作的服装, 共200多个示例。

本书实例丰富, 讲解细致, 非常适合动漫初中级爱好者学习, 也适合动漫相关专业作为教学用书。

拿起画笔来吧, 跟着我们画, 相信很快就能掌握漫画绘制的要领!

动漫第一线——服饰绘制技法

◆ 编 著 乐画工房 翔

责任编辑 郭发明

◆ 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 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

三河市海波印务有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 16

字数: 256千字

2011年3月第1版

印数: 1—4000册

2011年3月河北第1次印刷

ISBN 978-7-115-24473-4

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



第1章 服装画法基础篇 005

1.1 基础知识 006

什么是衣褶	007
衣褶的基本画法	008
加入光影后衣褶的画法	010
对衣褶的简单理解	011
同一人物不同服装风格的表现	012
不同光源下衣褶的表现	013

1.2 人物衣服的画法 015

女性人体结构	016
关节点的运用	017
女性内衣的画法	018
种类繁多的内衣款式	019
性感型内衣的画法	021
塑身内衣的画法	023
可爱型内衣的画法	025
舒适内衣的画法	026
舒适睡裙的画法	027
运动内衣的画法	028
男性人体结构	031
男性身体结构及动态	032
男性内衣的画法	033
男性背心的画法	034
男士内裤的种类和画法	036
T恤的画法	037
男式T恤的画法	041
女式T恤的画法	042
衬衫的画法	043
男式衬衫的画法	044
女式衬衫的画法	045
西装的画法	047
男式西装的画法	048
女式西装的画法	050

毛衣的画法	052
女式毛衣的画法	053
男式毛衣的画法	055
打底衫的画法	056
打底裤的画法	057
牛仔裤的画法	058
基本款牛仔裤的画法	060
网点表现材质	061
裙子的画法	062
外套的画法	064
鞋子的画法	066

1.3 各个年龄段服装的画法 069

婴儿期男孩子的服装画法	070
正太服装的画法	071
青少年服装的画法	072
青年服装的画法	073
大叔服装的画法	074
老年男性服装的画法	075
婴儿期女孩子服装的画法	076
萝莉服装的画法	077
美少女服装的画法	078
御姐着装的画法	079
老年女性着装的画法	081

1.4 同一人物不同角度服装的画法 083

女性篇	084
男性篇	089

1.5 不同面料或材质的表现 097

棉布	098
人造棉衬衣	099
涤纶衬衣	100
棉布T恤和裙子	101

涤纶T恤和裙子	102
棉布T恤、牛仔裙	103
雪纺材质	104

1.6 不同漫画类型中衣服的画法 107

少年漫画	109
少女漫画	110
青年漫画	111
写实漫画	112
绘本风格漫画	113
SF或游戏风格漫画	113
萌系漫画	114
Q版漫画	115

1.7 花纹、纹理等素材的作用 116

运用花纹让人物服装更具表现力	117
----------------------	-----



运用花纹素材让服装完成度更高 118

同款服装在不同素材下产生的不同效果..... 119

第2章 男性服装的画法

122

2.1 制服篇	122
私立贵族学校制服的画法	122
衣褶的画法	125
配饰	126
公立中学校服的画法	127
丰富多彩的校服示例	132
2.2 工作服篇	133
什么是工作服	133
消防员队服的画法	134
管家着装的画法	135
厨师装的画法	136

医生着装的画法	137
矿工着装的画法	138
相声大褂的画法	139
特种部队着装的画法	140
民航机长着装的画法	141
城管着装的画法	142

2.3 男性服装的画法——“潮”装篇 144

2.4 华丽风格篇 159

2.5 古装和民族服装篇 169

第3章 女性服装的画法

179

3.1 制服概述	180
3.2 女性工作服的画法	189
3.3 可爱型女孩子着装的画法	199

3.4 华丽风格服饰的画法..... 209

3.5 其他类型女性衣服的画法 233

第4章 综合实战

249

第1章

服装画法基础篇



1.1 基础知识

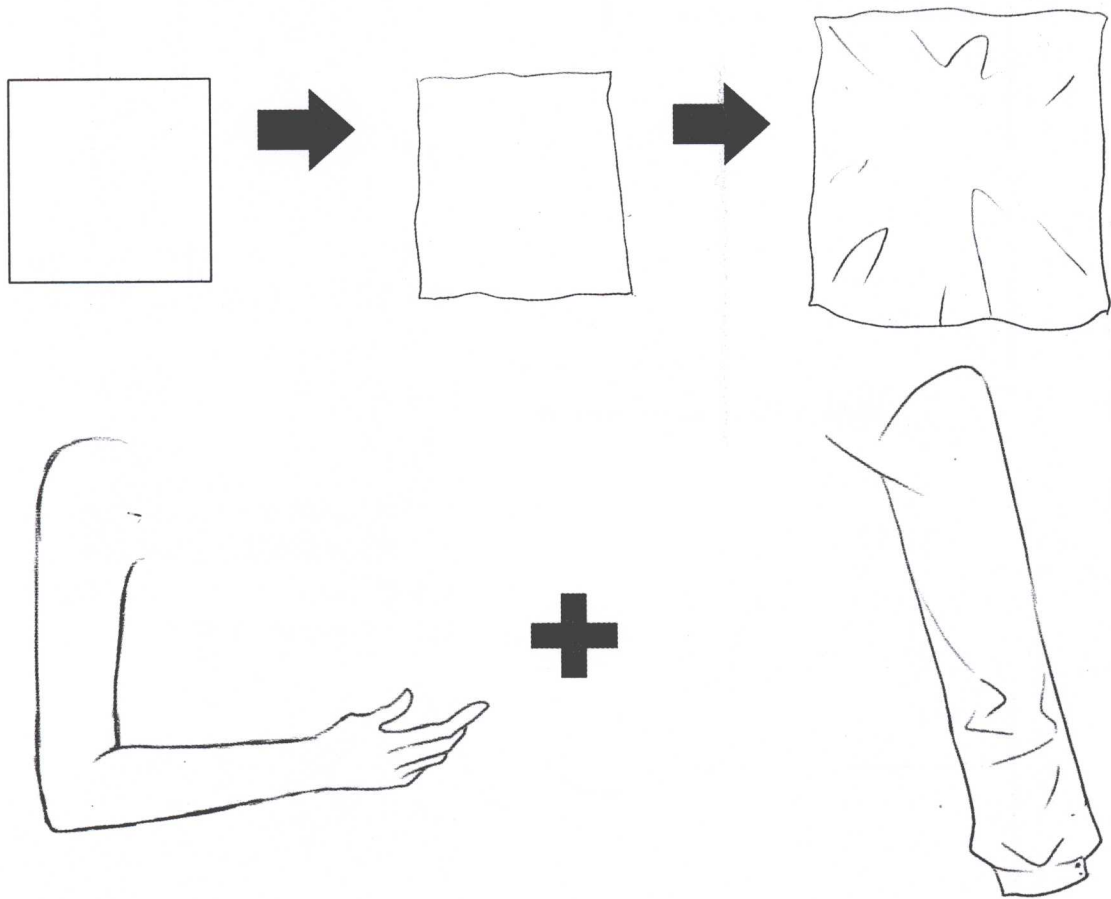
服装是漫画的重要组成部分之一，因为服装可以体现一个漫画人物的气质、性格，甚至是漫画类型。现在，漫画中的服装设计理念也越来越为广大漫画家或漫画爱好者所重视，它的功能不断扩大，形式也不断增多，像著名的游戏设计师、漫画家村田莲尔就拥有自己的服装品牌。



由于漫画中经常出现大量的俊男美女，服装无论从款式还是材质都比真实的服装来得更有想象力和美感，当笔下的人物穿着得体的衣装的故事中活灵活现时，漫画便更具生命力了！

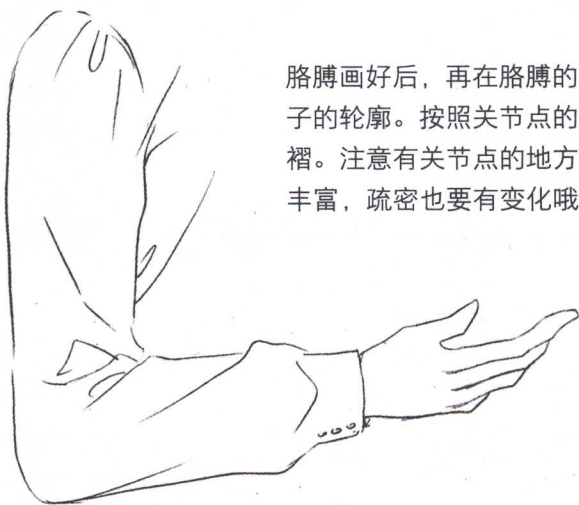
什么是衣褶

画好服装的基础之一就是画好衣服上的褶皱。既然是衣服，它主要就是由布料构成的。我们做一个实验吧。画一个简单的方形，把边缘画出一些波纹，这样就很像一块布了吧。那么加几条纹路之后，一块布就跃然纸上了！



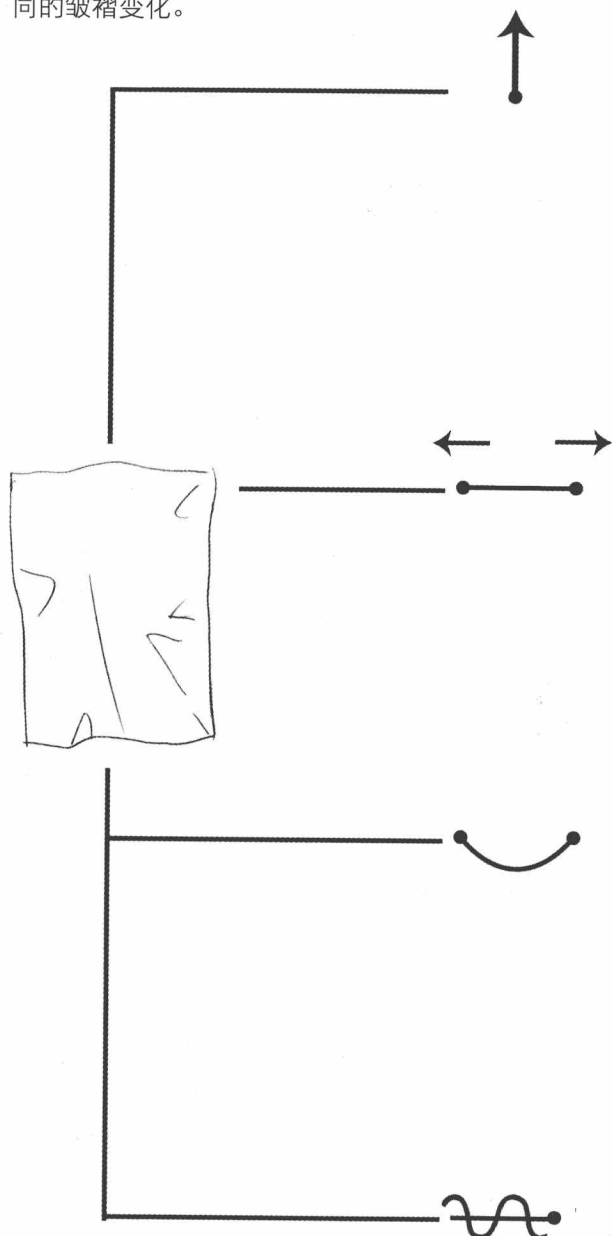
既然衣服是穿在身体上的，那么我们在绘制衣服的过程中要特别注意身体的画法。比如，要画一个袖子。首先我们要画的一定是一只胳膊。

胳膊画好后，再在胳膊的基础上画袖子的轮廓。按照关节点的位置画出衣褶。注意有关节的地方衣褶也就越丰富，疏密也要有变化哦！



衣褶的基本画法

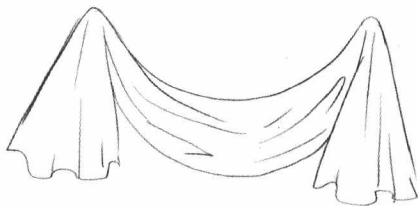
我们先把衣服简单理解成一块普通质地的棉布（材质柔软）。在不同力的作用下会产生不同的褶皱变化。



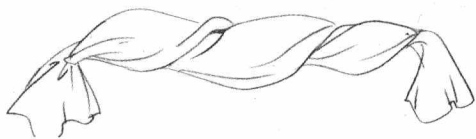
比如，一个向上拉起的力，那么布的四周会垂下，并出现许多褶皱。



如果是向两边拉的力，作用点在两边，那么这块布就是外张的状态，两边褶皱比较多，中间少，这样看上去就像布料被绷紧了的感覺。

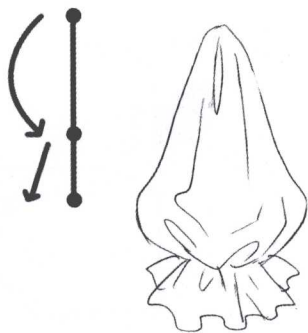


如果是两组向上拉起的力，作用点也是两个，像是手轻轻抓起布的两侧，其他部分自然垂下。那么衣褶就没有那么紧绷，很舒缓。

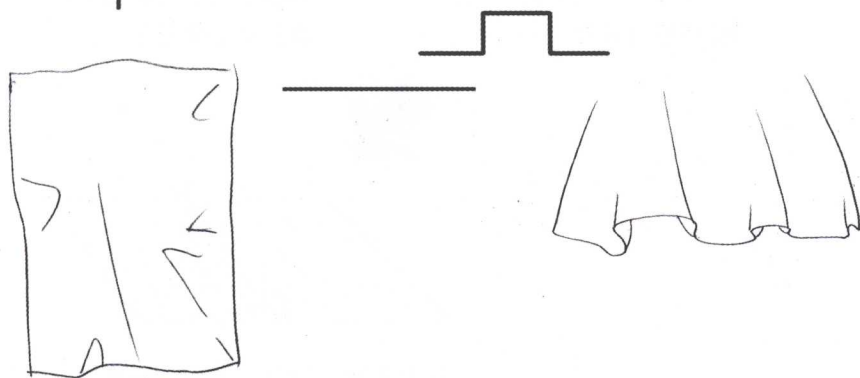


“拧毛巾”式。日常生活中经常出现“拧毛巾”的动作，此时，布会变成螺旋状。其实，看着复杂，实际画的时候，没有那么麻烦。

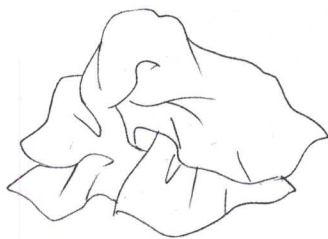
提拉+收口：一个向上拉的力加一个扎口。这种皱褶通常用来描绘女生的袖子。注意衣褶会比较集中在下半部分。大家要仔细体会衣褶的疏密结合。



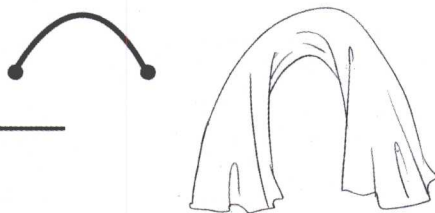
百褶：通常用于漫画中出现的学妹穿的学生制服裙，或是短裙。百褶裙的“褶”是怎么画出来的呢？试着想象一下。



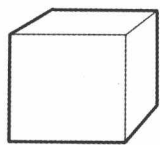
揉皱的布褶：没有任何力的作用点，就是随意的一放。想象一下随意的感觉。你可以拿一块布实际观察一下。



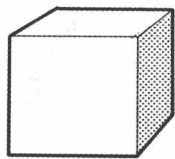
挂在颈部的毛巾：这种垂下的衣褶，有种“搭”的感觉。垂在两侧有一个垂度，体现布的重量感。



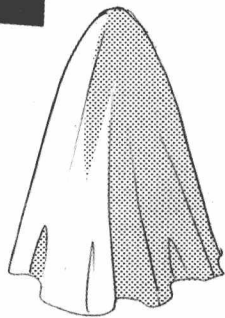
加入光影后衣褶的画法



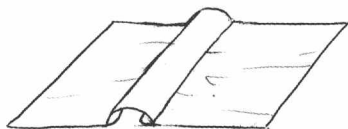
我们拿一个正方体举例。在没有任何光源下，它就是一个普通的正方体。



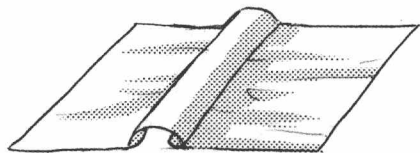
我们设定一个侧受光的光源。那么便得到一个暗面。有了暗面，正方体的体积感和立体感就增强了。



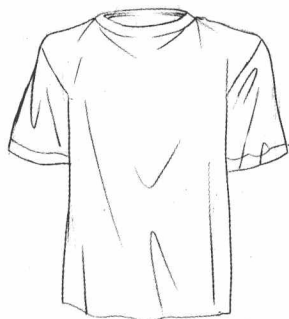
我们给布加一个侧受光的光源，立刻分出了亮面和暗面。布显得更加真实有立体感了。



我们再来试验一下，光源对布料的影响。



在有光源的地方，我们会发现突起的地方会给平面的地方造成阴影。注意布料本身的皱褶。

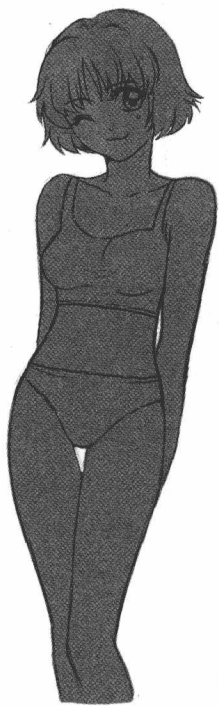


好！我们来看在光源影响下，T恤的衣褶画法。



需要特别注意的是，由于衣领有些地方是照不到光的，所以会处在阴影中。怎么样，加入光源后，一件简单的T恤生动多了吧！

对衣褶的简单理解



我们运用之前所讲内容练习一张衣褶的画法吧!

T恤的画法:
女孩子的T恤往往不像男孩子的那么宽大,通常都是很显身材的。胸部突出的部分衣褶没有那么多。



短裙的画法:
比较经典的学生百褶裙,可以运用之前讲过的百褶裙画法。注意身体对裙子的影响。



同一人物不同服装风格的表现



将之前讲过的画法运用到衣服上，做一个排列和组合。注意身体对于衣服的影响。

不同光源下衣褶的表现



平光：

平光也可以称正面光，是一种比较接近自然状况的光。



逆光：

太阳(或光线)在人物的后方，整个场景的光线会使人物的脸部、正面呈现相对较暗的情况，这便是逆光。



顶光：

顶光，即来自顶部的光线。人物在这种光线下，其头顶、前额、鼻头很亮，而下眼窝、两腮和鼻子下面完全处于阴影之中，从而造成一种反常奇特的形态。



底光：

从人物底部照射上来的光，受光部分与顶光刚好相反。



不同光源下衣服的表现也不一样，不妨多试几种吧！

小结



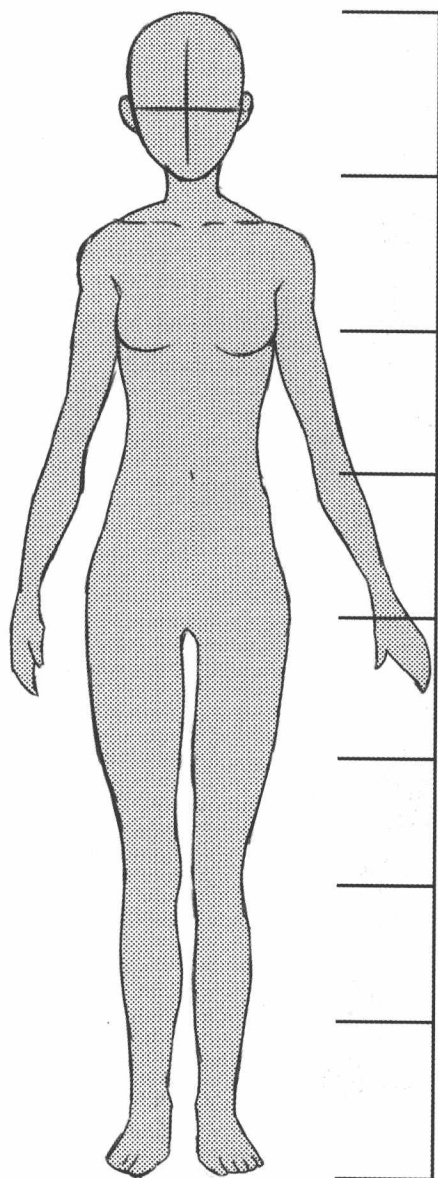
我们把之前学过的简单衣褶画法和简单光影综合运用。这张画要特别注意女孩子裙子花边的褶皱变化。

1.2 人物衣服的画法



女性人体结构

头身是身高与头部的比例，几头身代表身高为头高的几倍。一般真实人类的成人头身比例大致在六至八头身之间，而漫画里的人物为了好看，通常都会采取比较超写实的头身比例。但身材好坏和头身没有太大关联，在艺术家眼中，以肚脐为分界，下肢与身高比要接近1:1.618的黄金比例，才被认为是最美的。



1

2

3

4

5

6

7

8



说了这么多，还有一些关键问题要提出来。请大家观察一下那个站姿人的右侧，那里的刻度能够让我们清晰地看到，裆部基本上占据了人体的中心位置，把人一分为二，上半身4个头，下半身也是4个头，大腿2个头，小腿也是2个头。记住这个基本比例，即使人体换了姿势，也不会在比例上出什么大错。当然想要画得自然生动，除了要熟悉比例之外，对结构和动态也要有相应的了解。虽然很俗套，但还是要说，只要功夫深铁杵磨成针，多练才是王道。

