

不用绘画基础，练习就能提升水平

超级漫画 服饰绘制技法 学习练习册

COCO动漫公社 编著



2

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

超级漫画 服饰绘制技法 学习练习册

000001 动漫公社 编著



人民邮电出版社
北京

2

图书在版编目 (C I P) 数据

服饰绘制技法 / COCO动漫公社编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2012. 1

(超级漫画学习练习册)

ISBN 978-7-115-26791-7

I. ①服… II. ①C… 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225593号

内 容 提 要

如果你爱看动漫, 爱画画, 也热衷于绘制各种动漫角色, 却又苦于不知从何下手, 那么, 我们推荐你看这本书! 里面有最可爱的图例范本、最流行的漫画技法讲解、最快速上手的基本技巧, 漫迷必备哟!

本书详细介绍了服饰的绘制技法, 包括不同种类的服装、古代和现代的服装、特殊服装, 以及各种配饰的画法, 而且每一个图解后都附有案例供读者临摹练习。

通俗易懂的讲解示范, 丰富精彩的图例展示, 你还在犹豫什么, 赶紧拿起画笔跟着我们一起绘画吧!

超级漫画学习练习册——服饰绘制技法

- ◆ 编 著 COCO 动漫公社
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 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 9.5 彩插: 4
字数: 100 千字 2012 年 1 月第 1 版
印数: 1—4 000 册 2012 年 1 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-26791-7

定价: 25.00 元

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

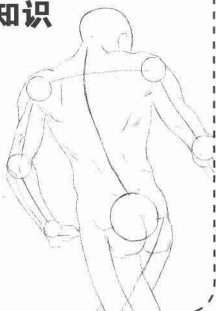
反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

Contents 目录

第一章 服饰绘制的基础知识

- 004... 人物的基本身体比例
- 004... 人体的基本比例
- 005... 人体的完美比例
- 006... 人物的身体动态表现
- 009... 服饰绘制的重要性
- 010... 服饰绘制的技巧
- 011... 服饰褶皱的绘制



第二章 不同种类服装的绘制

- 012... 夹克
- 014... 衬衫
- 016... 背心
- 018... 毛衣
- 020... 羽绒服
- 022... 裤子



第三章 古代服装的绘制

- 024... 东方古代服装
- 024... 汉服1
- 026... 汉服2
- 028... 霓裳羽衣
- 030... 旗袍1
- 032... 旗袍2
- 034... 袍子
- 036... 女式和服1
- 038... 女式和服2
- 040... 男式和服
- 042... 西方古代服装
- 042... 公主服
- 044... 宫廷服
- 046... 小姐服



第四章 现代服装的绘制

- 048... 制服装
- 056... 运动装
- 066... 休闲装
- 078... 礼服
- 084... 泳装



第五章 特殊服装的绘制

- 088... 圣诞装
- 090... 巫师装
- 092... 阴阳师装
- 094... 驱魔师装
- 096... 魔法装
- 100... 女仆装
- 106... 盔甲装
- 114... 王子装



第六章 配饰的绘制

- 116... 头饰
- 120... 帽子
- 124... 眼镜
- 130... 领结
- 136... 腰带



第七章 服饰绘制的综合练习

- 140... 时尚的女巫
- 142... 乖巧的女仆
- 144... 可爱的少女
- 146... 帅气的少年
- 148... 拉小提琴的少女
- 150... 阳光少女



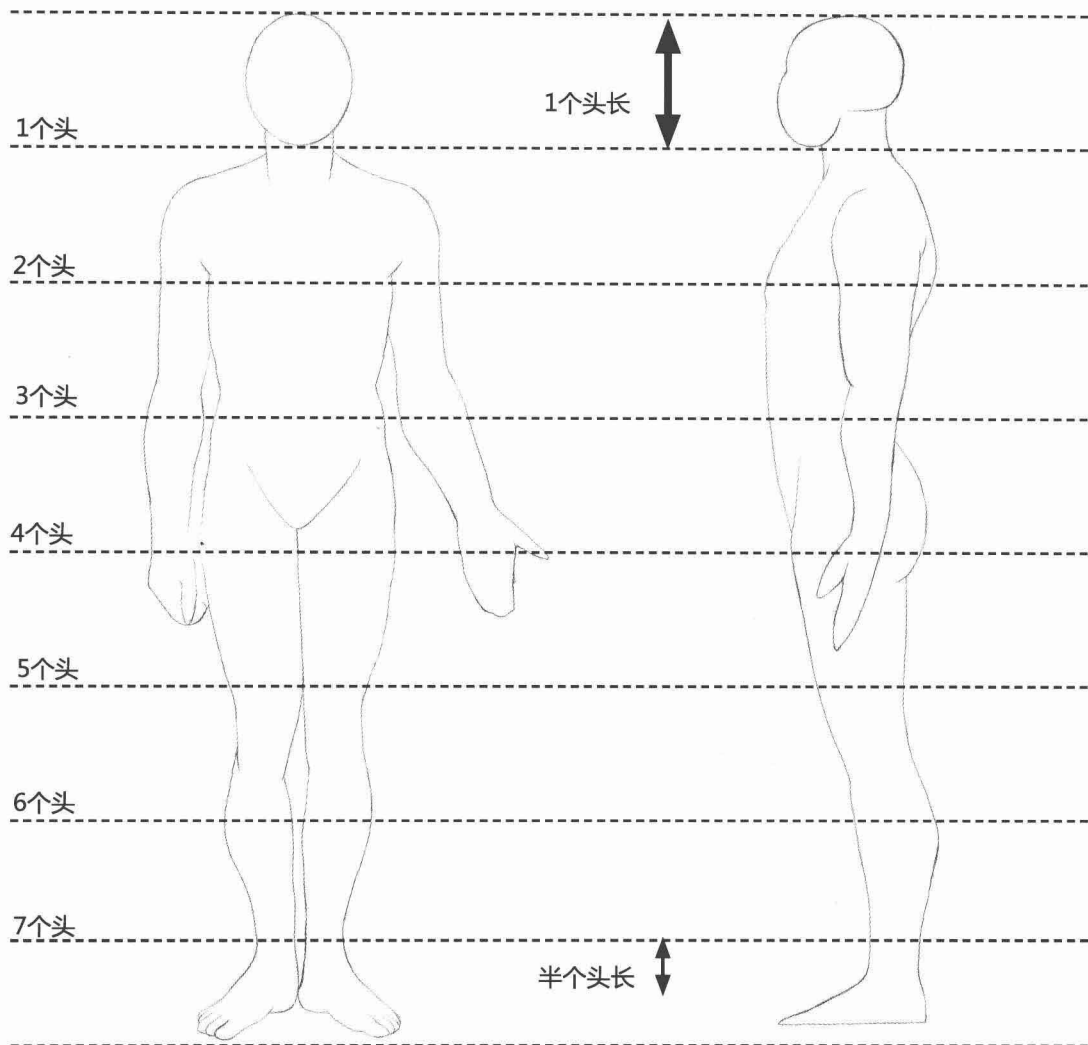
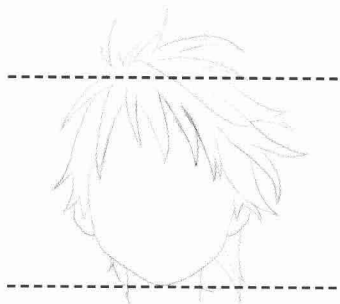
第一章 服饰绘制的基础知识

语言和表情能够体现一个人的性格特征，服饰造型也同样可以展现人物的性情。一个人的装扮代表着一个人的品位与修养，所以在绘制漫画人物时，我们也要认真地为他们设计服装造型。在本章中，我们会对人物服装的概论知识做出讲解。

人物的基本身体比例

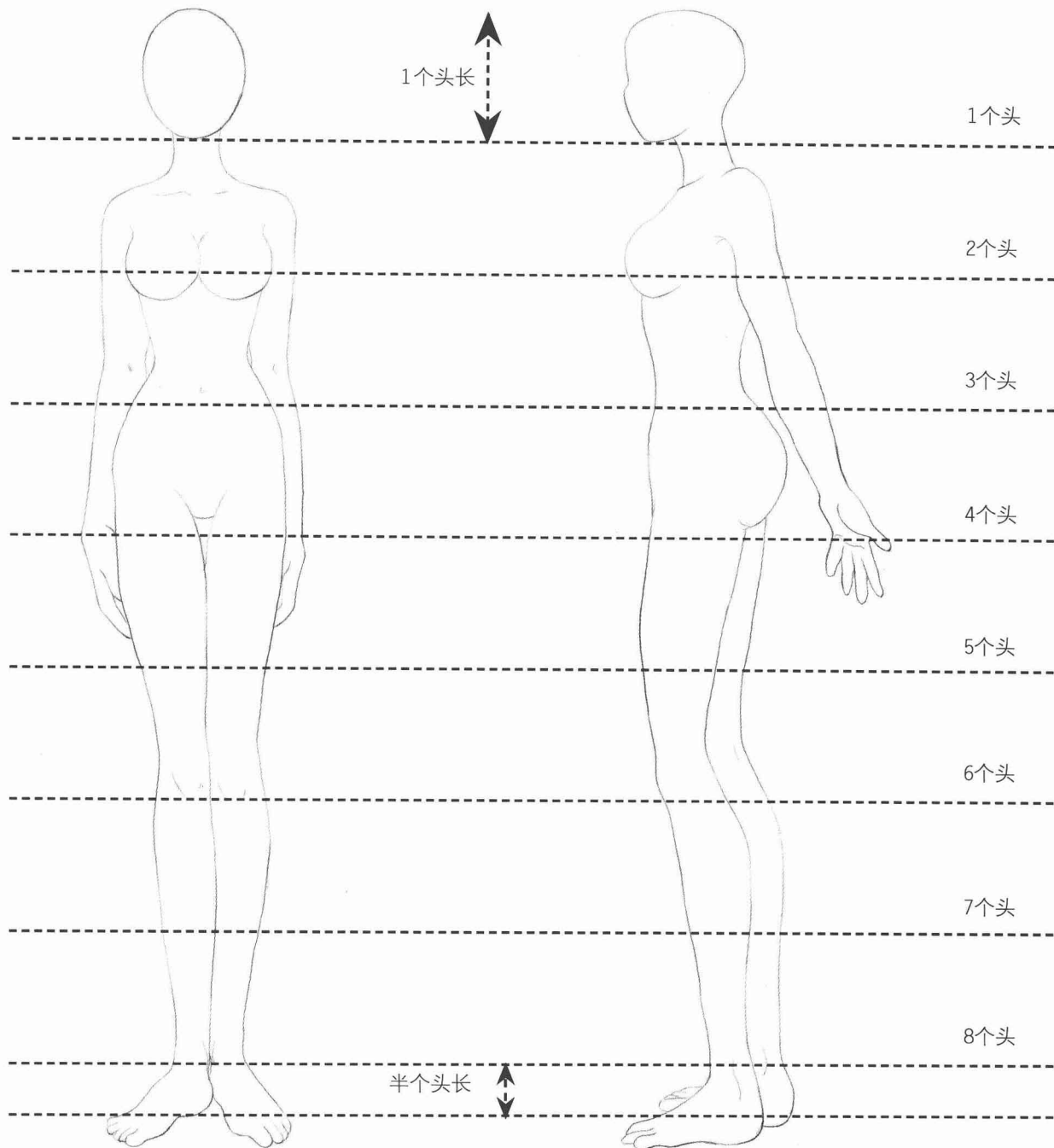
【人体的基本比例】

7.5头身比例的人体，与实际的人体比例是很相近的，这种比例是绘制动漫人物的基础。以这种比例绘制的人物体型匀称，平衡感好，适用于大部分的动漫作品。只有掌握了基本的人体比例，才能在此基础上对人体进行变化甚至是夸张。



【人体的完美比例】

8头身~8.5头身比例的人体，在动漫中是最常见的，以这种比例绘制出来的人体是很完美的。



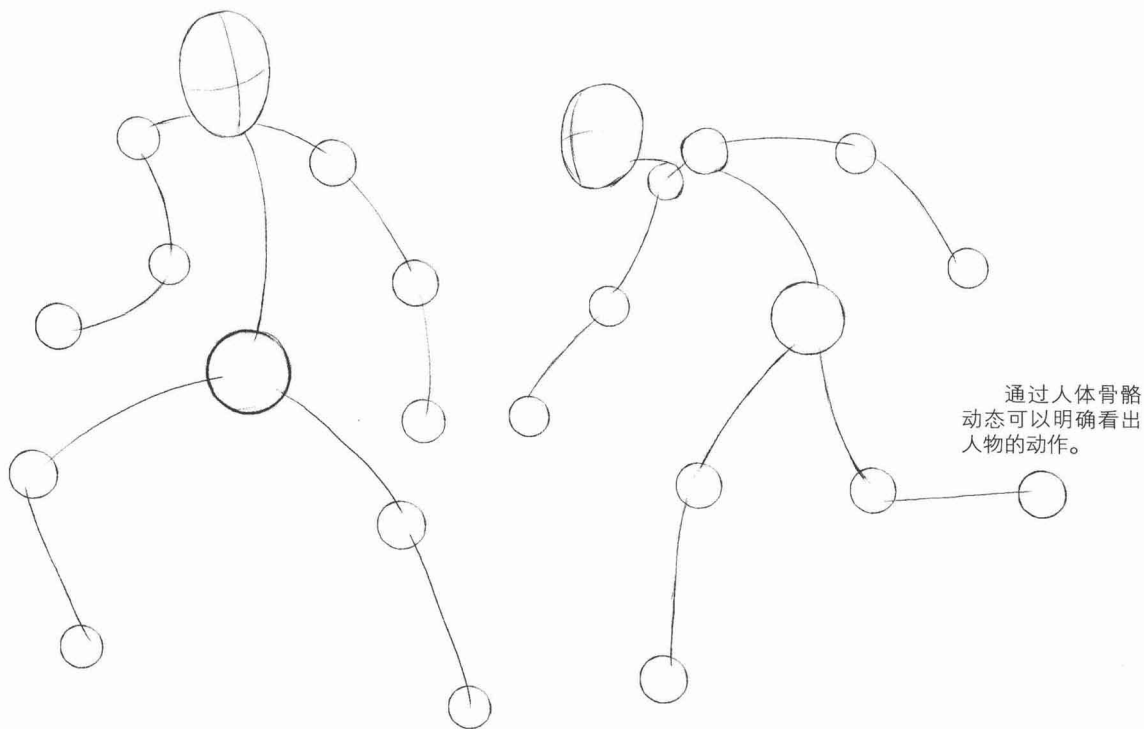
在绘制这种比例的动漫人物时，头身比的准确把握可以使人物看起来更加修长，人物的四肢会比现实中的人物长一些，人物的腰部也要向上提一些，上身较短，很适合表现各种肢体动作。

人物的身体动态表现

在绘制人物动态时可以先绘制出人物的骨骼动态。

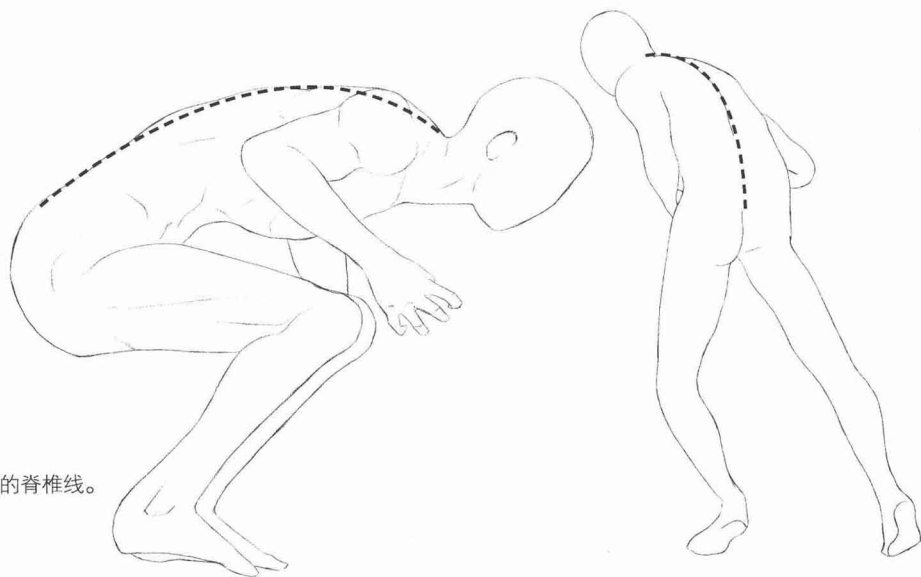
骨骼动态的建立要注意关节的转折点，这些转折点有双肩、双肘、手腕、髋部、膝盖及脚踝。确定了这些关节的位置后，人物的基本动态也就建立了。

在骨骼建立的基础上为人物添加肌肉，通过这样的方法可以快速地确定人物的动态，为后面的绘制打好基础。



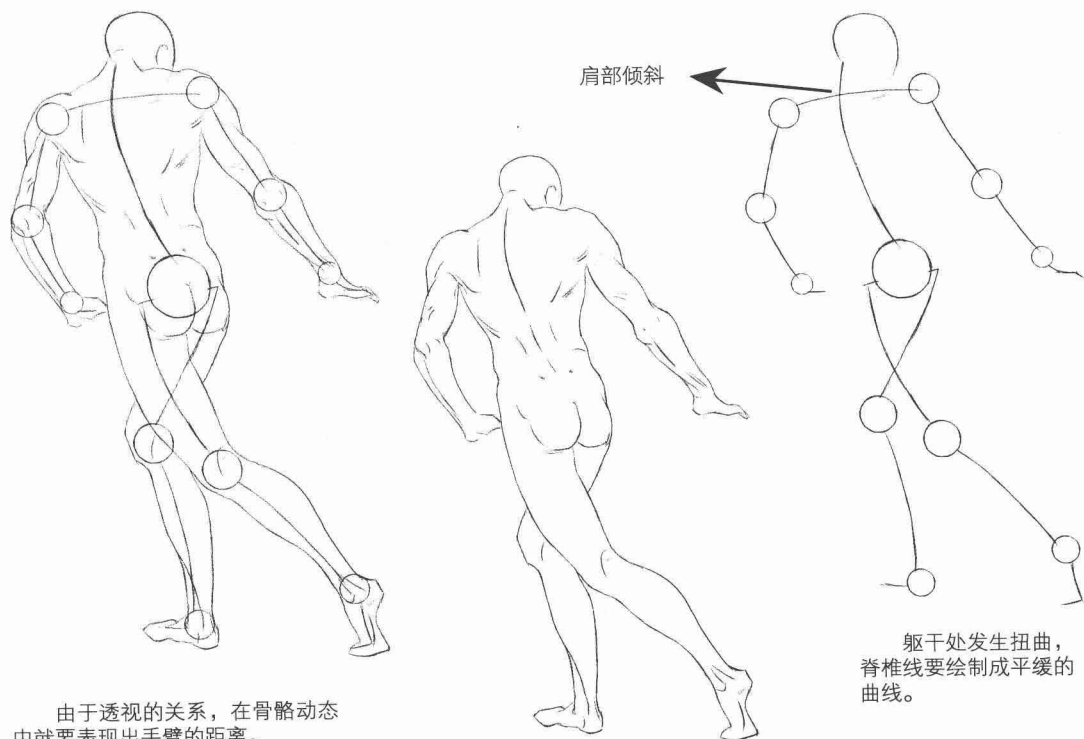
除了骨骼动态线，人体动态线的绘制也是一个快速有效的方法，它的主要作用是确定人物基本的运动方向。

绘制动态线对于新手来说比较难掌握，因为这对人物动态有很深入的了解。我们可以将动态线与骨骼动态线结合起来使用，这样更加有利于我们绘画。

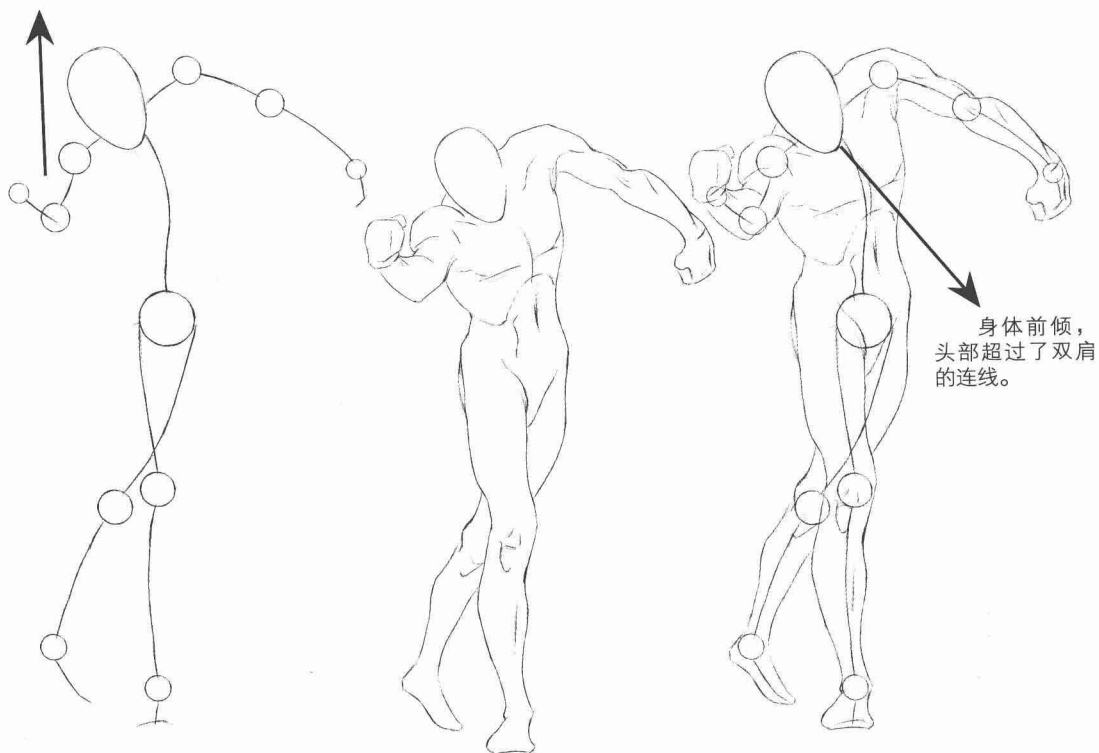


动态线其实就是人体的脊椎线。

绘制扭曲的动作时首先要确定好人体扭曲的幅度。

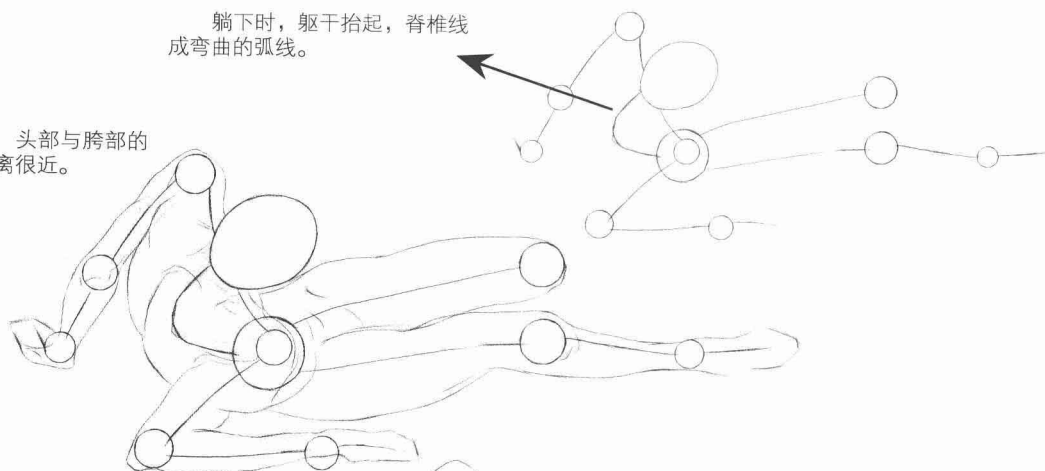


由于透视的关系，在骨骼动态中就要表现出手臂的距离。

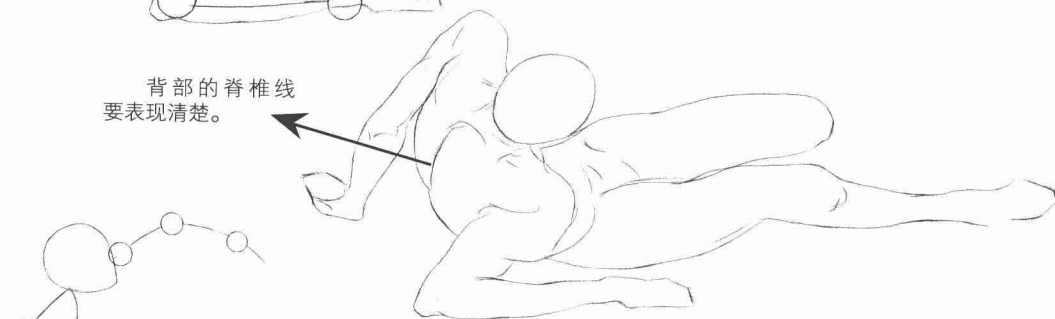


躺下时，躯干抬起，脊椎线成弯曲的弧线。

头部与胯部的距离很近。

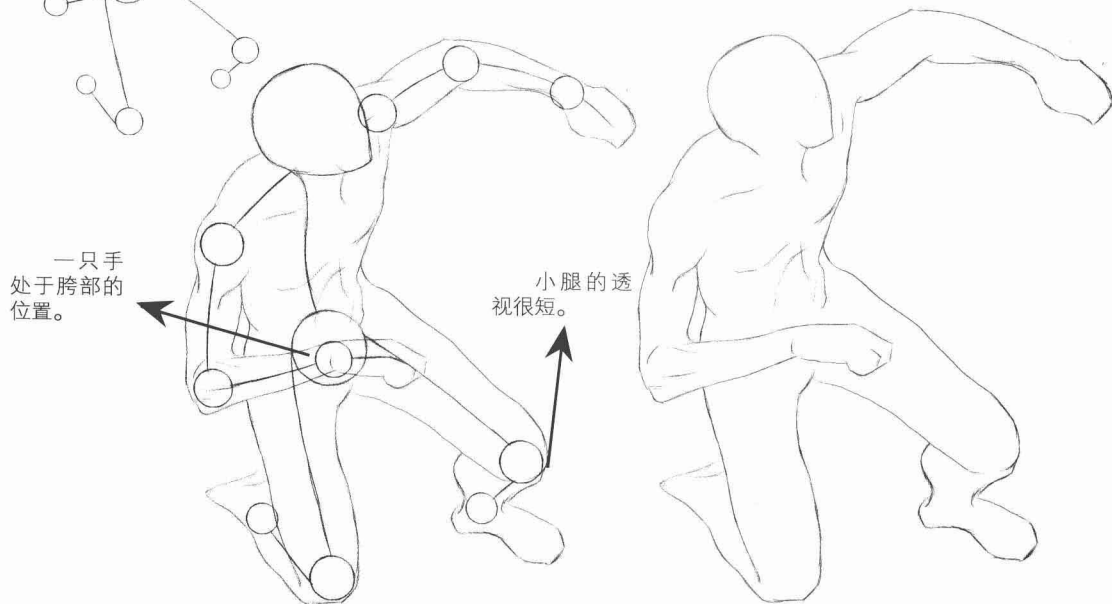


背部的脊椎线要表现清楚。



一只手处于胯部的位置。

小腿的透视很短。



服饰绘制的重要性

服饰对于人物的外形及性格的塑造有很大的辅助作用，它也能表现人物的生动性。在绘制个性人物的过程中，服饰具有体现其身份象征、职业特点或者是衬托背景的作用。

除了在表情及相貌上做出人物的区分之外，服饰也是作为区分人物关系和性格的一个标志。华丽的服饰可以增加画面的精美度，而简洁的服饰则可以更好地体现人物的肢体动作与身体形态。因此，绘制服饰也是人物塑造的重要环节。



不同样式的服饰给人的感觉是不尽相同的，上图中左边人物所穿着的大衣给人一种神秘感和庄重感，气氛比较低沉；而右边人物所穿着的学生装则给人以青春活力的感觉，一种向上的精神。

服饰绘制的技巧

服饰的类别有很多，在平时的练习中应尽可能多地熟悉服饰的类别及其主要特点，这样才能在实际创作中有更丰富的联想。

常见的服装类别有制服、居家服、运动服、休闲服等，从时间上又可以分为：中世纪风格、古代民俗风格、现代风格等。

技巧1

服饰的设计要符合日常环境及人们的经验。很多角色富有一定的传奇色彩，具有不一般的能力，在服饰的展现上则需要靠近角色特质且在现实生活中存在的，这是因为人们习惯用自己的经验来评判对错。如果一个女战士穿着睡衣上战场，即便这件睡衣是防弹材质的，人们在看到睡衣外形后就会对这个女战士产生和作者预想不一样的效果。



技巧2

并不是所有的服饰都是在绘制之初就全面设定好的，大多数情况会在绘制过程中进行添加或删减，也有一些更改的情况。这并不代表之前对角色的设定不全面，而是在将抽象的东西变成具象的画面时，很多之前没有想到的关于角色的信息会出现，对于这种情况我们要积极地修改，但要本着无论添加还是删减都是为了更好地展现角色的原则。



技巧3

无论多么复杂的服饰，都是建立在人物基本结构动态基础上的。同时，在处理复杂服饰的时候应先将复杂的服饰进行分组，再以此细致绘制。很多初学者在绘制复杂服饰的时候，容易沉浸在复杂的细节中，而忽略了服饰的整体感，解决这一问题的办法就是在绘制时，不断地审视整个画面，先将服饰的整体效果和穿插关系确定之后，再逐步绘制细节。



技巧4

无论是绘制服装还是饰品，都要考虑到该物品是“缠绕”在人物形体上的，这也是通过服饰来表现体积感和画面空间感的重要环节。

表现“缠绕”的重点是对人物形体结构及线的穿插关系的理解。



技巧5

绘制服饰时并不是一定要将所有的转折变化都描绘出来，而是需要将重点的穿插及转折位置表现准确，这些位置的准确表达在于对人体和动作的理解。

服饰褶皱的绘制

衣服上的褶皱千变万化，但还是有规律可循的。褶皱对画面的表现力有十分重要的作用，是作者画风的主要表现方面之一。

怎样才算画好了衣服的褶皱呢？应该注意以下几点。

1. 真实。所谓真实并不是说完全按照现实中的褶皱来画，而是要符合衣纹的形成规律，画面真实可信，能体现衣服的质感、厚度，反映人体的形态和动态。台湾漫画家林政德的衣纹给人的感觉就非常真实。

2. 简练。真实的衣纹会有很多影响视觉效果线条，这时只有对其进行取舍，剔除多余的线条，用简练优美的线条来表现衣纹，才能体现漫画的美感。高桥留美子画的衣服褶皱很少，看上去却很清新、活泼。

3. 富有变化。CLAMP、结城信辉和藤岛康介的画充分展现了线条的魅力，利用繁复的线条使画面富有特殊的动感和韵律。现实中并不时时都有风，但在他们的画里总是可以衣裙当风、长发飞舞。



衣服的褶皱由于人物手臂抬起的动作而产生，此处的衣服拉动比较大，褶皱比较紧，线条可硬朗些。

此处的褶皱就比较松垮，没有受到外力的影响，只是随着人物肢体的变化而变化，可以画得相对柔软些，并体现出衣服的质感。



画裙子时，先要确定裙子的质地、厚薄。如果是丝绸一类较软的衣料，线条应该柔和且较多些；绘制牛仔裙的线条则可以硬朗些；还有普通的裙子，线条可硬可软。和别的衣纹画法一样，线条从绷紧的地方呈放射状画出，折叠的地方则线条比较平行。

衣服随风飘动及人物抬腿而产生的褶皱不是很大，先刻画出衣服随肢体变化的地方，再刻画随风飘起的褶皱，绘制出主要的褶皱，简化不必要的。

人物自然站立的时候，衣服几乎没有纹路，非常好画，一旦有肢体变化或外力作用时，衣服就会产生相应的弯曲起伏的变化，这就需要我们多观察生活，多收集资料，以备创作的需要。

第二章 不同种类服装的绘制

【夹克】

先用线条画出人物和衣服的大体轮廓。



在第一步的基础上，勾勒出人物的五官和衣服的基本轮廓。



进一步调整人物和衣服的细节，适当地添加阴影，凸显衣服的材质。



调整整体，把衣服的部分细节表现出来，注意衣服的褶皱部位。



【衬衫】

先用线条画出人物和衣服的大体轮廓。



刻画人物五官和衣服的基本轮廓，体现其潇洒的姿态。



调整整体，把衣服的部分细节表现出来，同时也深入绘制五官，体现出其自信的笑容。



细化所有部位，适当地添加阴影，突显衬衫的质感。





【背心】



先用线条画出人物和衣服的大体轮廓。



刻画人物五官，表现出其酷酷一抹微笑，勾勒出背心服的基本轮廓。



细化所有部位，适当添加阴影，绘制时要特别注意毛领和皮带的细节部位。



调整整体，画出背心的纹路，同时也深入绘制五官。