

服饰专题

隋津云 编 著

超级动漫完全自学教程



DVD视频教学光盘包含：
2000多幅手绘效果图；
30个技术要点的教学视频，
长达93分钟。

绘制漫画轻松学 书盘结合更高效
流行技术多掌握 创作个性好作品



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



超级动漫完全自学教程

服饰专题

隋津云 编 著



DVD视频教学光盘包含：
2000多幅手绘效果图；
30个技术要点的教学视频，
长达93分钟。

人民邮电出版社
北京

mcoo
www.mcoo.org

图书在版编目(CIP)数据

超级动漫完全自学教程. 服饰专题 / 隋津云编著

— 北京 : 人民邮电出版社, 2012. 6

ISBN 978-7-115-27918-7

I. ①超… II. ①隋… III. ①动画—绘画技法—教材

IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第064127号

内 容 提 要

服饰在动漫造型中占有很重要的地位,不同的服饰不仅能体现人物的不同个性、品位和气质,而且还从侧面反映了动漫故事发生的环境、时代及人们生活的风俗和民情。

本书以“服饰”为专题,首先讲解动漫服饰的基础,然后讲解青年男性、青年女性、中老年、儿童等不同年龄、性别、职业的人的服饰绘制方法,同时讲解了古代和魔幻动漫服饰的绘制方法,最后讲解动漫服饰的色彩表现,使读者学习完整的动漫服饰绘制方法。作者将绘画原理、绘制要点及丰富的绘画经验结合起来,从最基本的结构比例到最后的上色修饰,将动漫服饰的各种表现技法完美地呈现在读者眼前。

本书内容由浅入深,循序渐进,图文并茂,讲解清晰,为漫画爱好者提供了一个学习平台,更为他们留有广阔的创作空间,激发他们在漫画创作上的潜能。本书不仅适合初、中级动漫爱好者作为自学用书,而且也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

超级动漫完全自学教程——服饰专题

◆ 编 著 隋津云

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>

三河市海波印务有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 17

字数: 861千字

2012年6月第1版

印数: 1—5000册

2012年6月河北第1次印刷

ISBN 978-7-115-27918-7

定价: 49.00元(附光盘)

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

第一章 动漫服饰的基础.....005

认识动漫服饰.....	006
男性服饰.....	006
女性服饰.....	007
儿童服饰.....	008
老年服饰.....	009
服饰的基本知识(一)——褶皱.....	010
了解服饰的褶皱.....	010
绘制服饰的褶皱.....	011
服饰褶皱的光影.....	014
将褶皱应用于整体服饰.....	015
服饰的基本知识(二)——材质.....	017
服饰材质的重要性.....	017
棉布.....	018
涤纶.....	019
亚麻.....	020
尼龙.....	021
毛织.....	022
丝绸.....	023
将材质应用于整体服饰.....	024
服饰的基本知识(三)——造型.....	025
服饰造型与人体结构的关系.....	025
不同性别人物的结构区别.....	026
不同年龄人物的结构区别.....	027
不同年龄人物的服饰造型.....	028
服饰造型的变化.....	031
服饰的基本知识(四)——配件.....	037
帽子.....	037
围巾.....	038
腰带.....	039
鞋子.....	040
包.....	041
其他装饰品.....	042
基本服饰的绘制.....	045
内衣.....	045
T恤.....	047
衬衣.....	049
毛衣.....	050
外套.....	052
裤子.....	055
正装.....	057
裙子.....	059

第二章 青年男性动漫服饰的绘制.....063

男性校服.....	064
春秋季节校服.....	064
夏季校服.....	067
毕业典礼服.....	069
男性职业装.....	070

厨师.....	070
侍应生.....	072
管家.....	074
飞行员.....	076
军人.....	078
侦探.....	079
法官.....	080
其他职业.....	081
男性体育运动服.....	085
日常运动服.....	085
专项体育训练服.....	087
男性便服.....	090
春秋季节便服.....	090
夏季便服.....	094
冬季便服.....	097
另类男性潮流装.....	100
其他类型男性服饰.....	104
正装.....	104
宴会服.....	106

第三章 青年女性动漫服饰的绘制.....108

女性校服.....	109
春秋季节校服.....	109
夏季校服.....	112
女性职业装.....	115
女仆.....	115
迎宾.....	117
护士.....	118
医生.....	120
教师.....	122
警察.....	123
军官.....	124
特工.....	126
飞行员.....	128
航空地勤组.....	130
航空空乘组.....	133
女性体育运动服.....	136
日常运动服.....	136
专项体育训练服.....	137
女性便服.....	140
春秋季节便服.....	140
夏季便服.....	144
冬季便服.....	147
女性礼服.....	150
宴会礼服.....	150
出游礼服.....	152
婚纱礼服.....	154
另类女性潮流装.....	156
其他类型女性服饰.....	159
便装.....	159
泳装.....	160
正装.....	162

第四章 中老年动漫服饰的绘制.....163

中年大叔.....	164
健壮型大叔.....	164
权威型大叔.....	165
和蔼型大叔.....	166
中年妇女.....	167
帮佣型中年妇女.....	167
主妇型中年妇女.....	168
贵妇型中年妇女.....	169
老爷爷.....	170
穿军装的老爷爷.....	170
穿长袍的老爷爷.....	171
魔法师老爷爷.....	172
科学怪人老爷爷.....	173
老奶奶.....	175
亲切型老奶奶.....	175
肥胖型老奶奶.....	176
学究型老奶奶.....	177

第五章 儿童动漫服饰的绘制.....178

婴儿.....	179
幼儿.....	180
男孩.....	180
女孩.....	182
少儿.....	184
男生.....	184
女生.....	186

第六章 古代动漫服饰的绘制.....188

中国古代服饰.....	189
文官官袍.....	189
武将盔甲.....	191
男子汉服.....	193
女子汉服.....	195
日本古代服饰.....	197
男子官袍.....	197
女子和服.....	199
武士服.....	201
阴阳师服.....	203
欧洲古代服饰.....	205
公主装.....	205
王子装.....	207
指挥官服.....	209
护卫队服.....	210
侠客装.....	212
埃及服饰.....	213

第七章 魔幻动漫服饰的绘制.....214

魔法类动漫形象的服饰.....	215
魔法师.....	215
女巫.....	217
占卜师.....	219
西域祭司.....	221
幻想类动漫形象的服饰.....	223
矮人.....	223
海盗.....	225
弓箭手.....	227
吟游诗人.....	229
神怪类动漫形象的服饰.....	231
天使.....	231
动物精灵.....	233
神界武将.....	235
女妖.....	237
其他怪兽.....	239

第八章 动漫服饰的上色.....241

色彩的基本情感.....	242
红色的感情.....	242
橙色的感情.....	243
黄色的感情.....	244
绿色的感情.....	245
蓝色的感情.....	246
紫色的感情.....	247
黑色的感情.....	248
白色的感情.....	249
数码上色的流程.....	250
线稿调整.....	250
先主体后背景的上色流程.....	251
主体背景同步的上色流程.....	252
动漫人物服饰的上色练习.....	254
服饰胸部和肩膀的绘制.....	255
服饰花边和裙褶的绘制.....	261
服饰长筒袜的绘制.....	265
服饰腰部的绘制.....	266
服饰裙子的绘制.....	267
服饰领结、袖口和腕带的绘制.....	268
服饰装饰品的绘制.....	270



第一章 动漫服饰的基础

服饰，在动漫造型中占有很重要的地位，不同的服饰不仅能够体现人物不同的个性、品位和气质，还从侧面反映了动漫故事发生的环境、时代及人们生活风俗和民情。
这一章我们将了解一些服饰绘画的基本原则。

认识动漫服饰

读者对角色的第一印象源自其外表。我们看人的时候，会根据对方的容貌、体型、服饰和配饰来想象这是怎样一个人，并下意识地和自己进行比较，并对其进行评价。对于漫画角色也是如此，评价的结果直接影响到这个角色是招人喜爱的还是令人讨厌的。服饰作为漫画角色的重要组成部分之一，极大地影响了读者对于角色的印象，因为服饰可以体现一个漫画人物的气质、性格，甚至是漫画类型。现在，漫画中的服饰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。

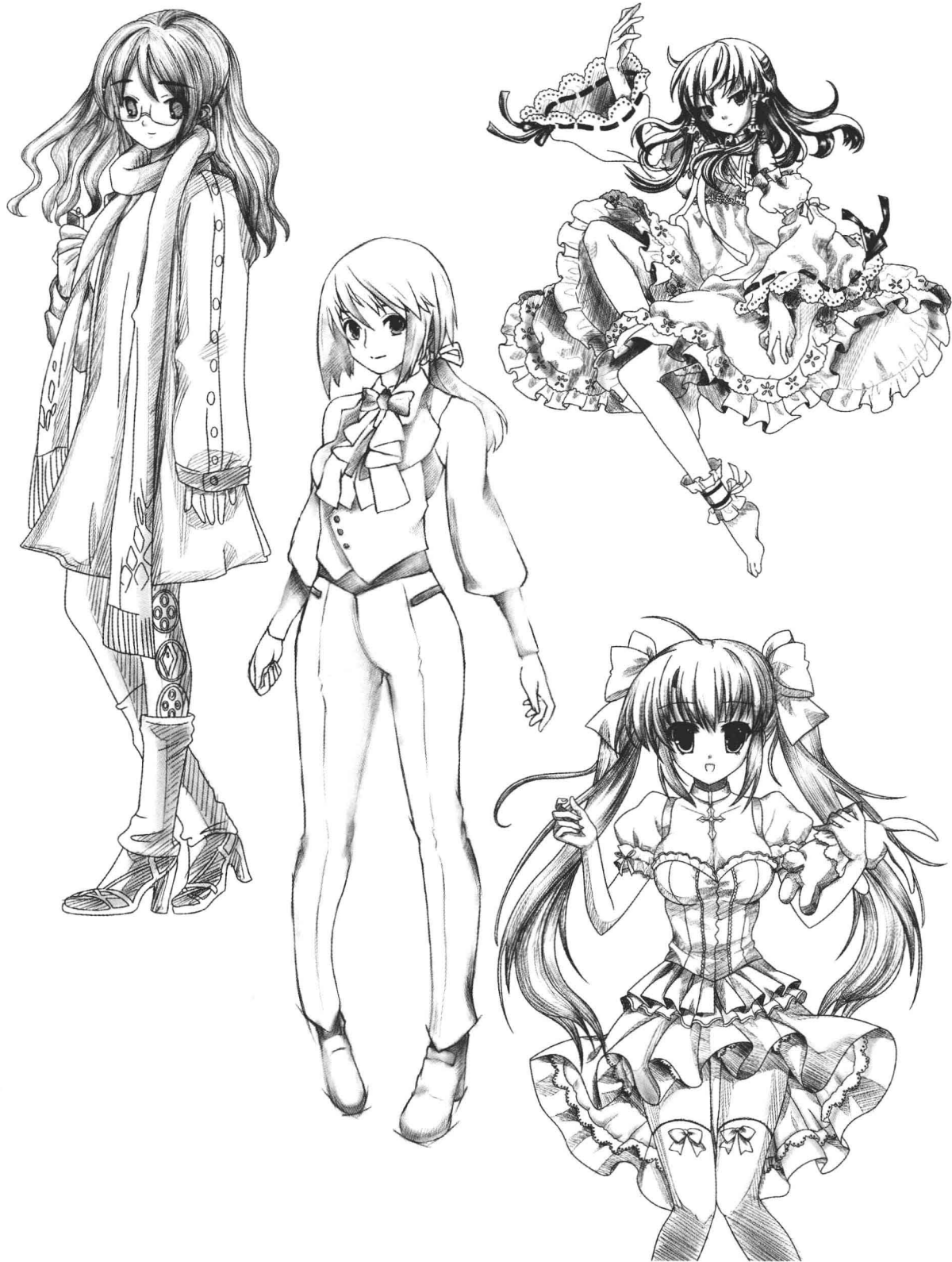
男性服饰

不论年代如何更替，相对女性服饰来说，男性服饰的样式和种类都要简单很多，这是因为不论在现实社会还是在漫画世界，女性都要更注重外表的装扮，而男性则更倾向于突显个人气质魅力。男性服饰没有繁复的层次和花哨的边角，使得绘制时更需要注意服饰与身体结构的关系，特别是对于骨架较大、肌肉较明显的男性来说，服饰线条也要相应地更加硬朗，表现出具有动态感的骨点。



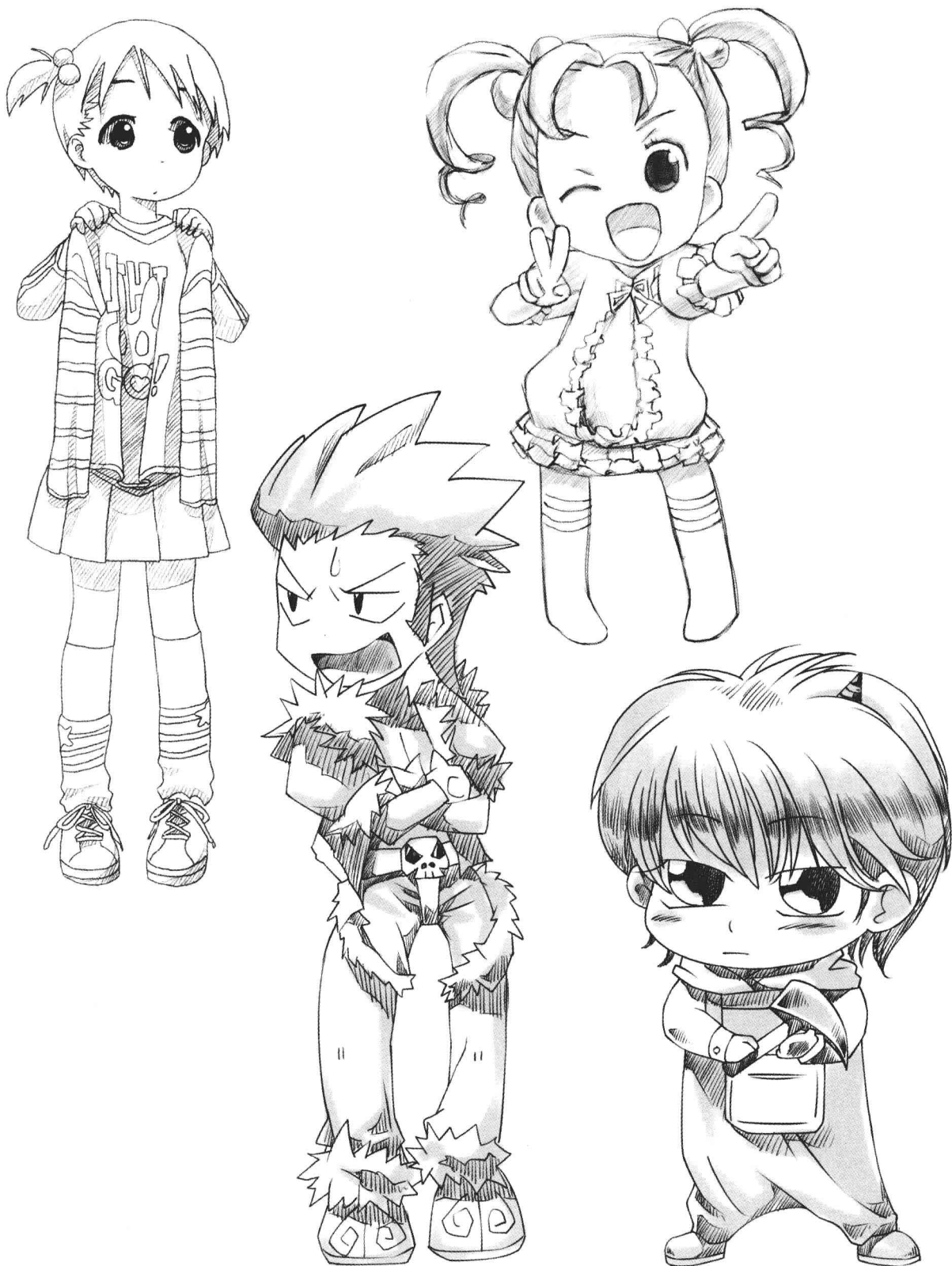
女性服饰

女性服饰具有种类繁多、花样繁复、线条柔和等特点,对于不同类型的女性,如端庄型、淑女型、假小子型、妩媚型等,不论是哪种服饰,都需要注意塑造好女性身体线条,其塑造重点在于胸部、腰部和臀部,把握好这三个部位就可以绘制出优美的S形曲线,另外,女性服饰更讲究搭配,采用不同类型的首饰、丝巾、腰带、鞋子等配件可以丰富人物个性。



儿童服饰

儿童服饰通常是布料柔软而健康的棉质或毛绒质地，这样才能使儿童感到舒适自然，并且不伤害他们稚嫩的皮肤。很多人喜欢把儿童服饰绘制得十分Q，这是不太正确的，对于婴儿期的小孩子当然可以，但对于已经具有自主意识的儿童，服饰就不能单单表现其可爱稚气的一面，更要注重个性化和时尚感，体现儿童个人独有的“着装”标准。



老年服饰

老年人的身体结构特征十分明显，特别是在动漫世界中，老年人通常以弯腰驼背、拄着拐杖的造型出现，用以表现其操劳一生的形象，或者是身宽体胖的和蔼可亲形象，当然，也有身体十分硬朗的老年人，但相比青年人还是可以看出明显的肌肉松弛、骨架弯曲的特点。

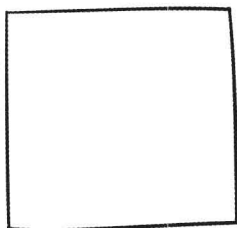


服饰的基本知识（一）——褶皱

褶皱是表现服饰的基础，不论是什么类型的服饰，也不论动漫人物身着服饰时是何种姿态，都不可避免地会产生褶皱，区别只是在于褶皱的形成原因、疏密程度和软硬效果。

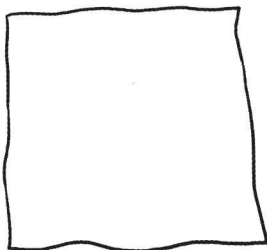
了解服饰的褶皱

服饰的褶皱就是布料的褶皱。当布料被做成衣服，且衣服被穿在人物身上之后，由于衣服的裁剪、缝制和人体的肌肉、骨骼、关节等部位发生关系，从而使得服饰的褶皱更为复杂，想要了解服饰的褶皱，首先从布料的褶皱入手。



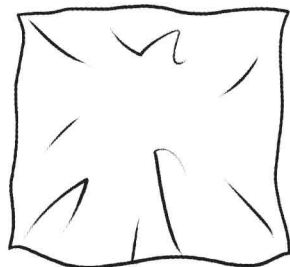
1

首先绘制一个简单的方形，将其看作是一块没有任何褶皱的布料。



2

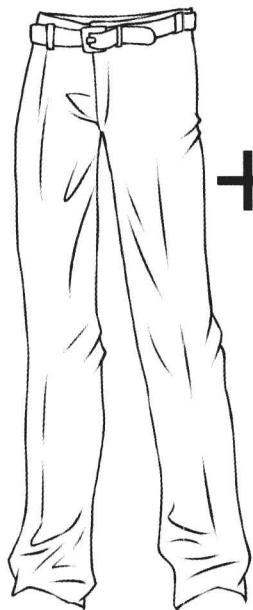
然后根据想象尝试将布料的边缘绘制出波浪。



3

边缘出现波浪的原因是布料中间产生了褶皱，所以最后需要在布料的中间画出这些褶皱的线条，线条的位置、长度和疏密要与周围边缘的波浪形成呼应关系。

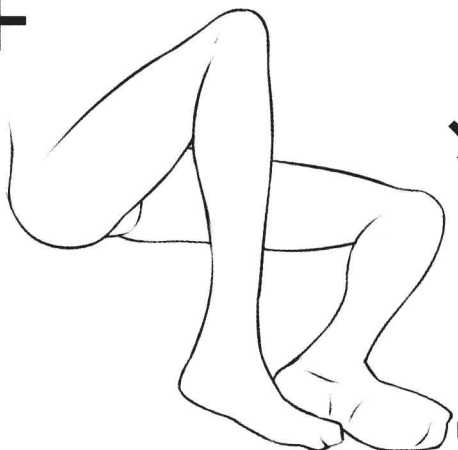
认识到布料与褶皱的关系之后，就要学会把布料制成衣服并穿在动漫人物的身上，这就需要结合动漫人物的身体结构来进行绘制。



1

在平面布料的基础上，将布料制成衣服，这里以一条裤子为例，可以看到即便裤子没有穿在身上，单是放在那里，也会产生褶皱。

+



2

再将裤子穿在人物身上之前，先要绘制出人物的身体结构，如腿部的结构，包括腿部姿势、肌肉起伏和骨骼突出点等形态。



3

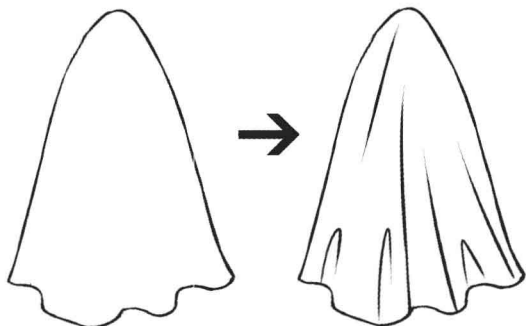
为人物穿上裤子之后，裤子会根据人体结构和姿势产生相应的变化和褶皱。特别需要注意的是弯曲的关节处，这里的褶皱不但丰富，疏密变化也较为复杂。

绘制服饰的褶皱

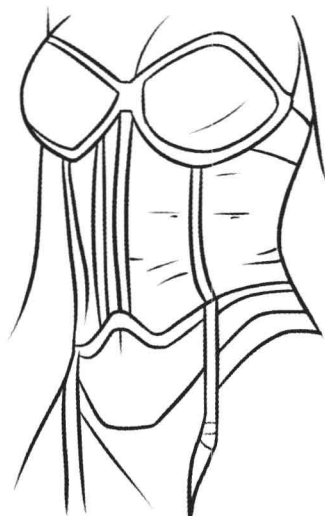
服饰的褶皱都是由外力形成的，根据受力点、受力方向、受力程度的不同，服饰的褶皱会呈现不同的类型，而服饰的整体褶皱则是由各种不同类型的褶皱组合而成的，所以必须掌握这些基本的褶皱绘制方法，这里介绍最为常见的6种褶皱的绘制方法。

如果作用力是一个向上拉起的力，就会使得布料四周下垂，从而出现许多褶皱。

绘制这样的褶皱布料时，先将三角的外形轮廓勾勒出来，逐步添加布料下方的波浪形边缘，并根据受力方向画出褶皱线条。

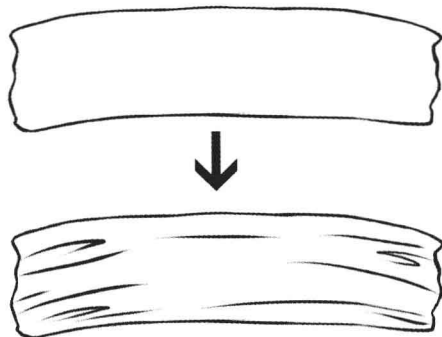


向上的力将裙子的两个吊带拉起来，从而产生了竖直而细长的褶皱线条。



女性所穿着的塑形内衣往往会将身体紧紧包裹，从而在腰部产生向两侧拉扯的横向褶皱线条。

首先绘制长方形的布料轮廓，将布料由于两侧拉扯产生的弧度表现出来，并在两侧绘制弯曲的褶皱线条。

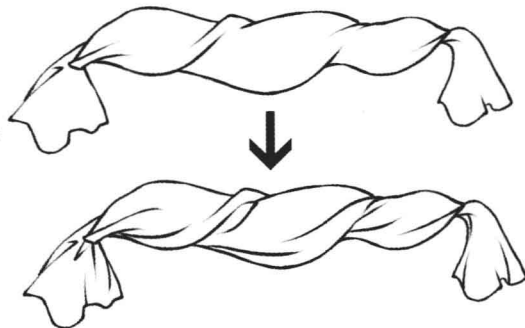


“拧毛巾”式褶皱，作用力在布料两端作用于相反的方向，使得布料呈现出拧毛巾时螺旋状的样子。在日常服饰中，这种褶皱通常用于装饰、花边等部位，虽然看起来十分复杂，在绘制的时候只要了解其内部结构后也能够很容易就画出来了。

在勾勒轮廓时要对褶皱进行分组，把整个布料分为5个部分，然后刻画每个部分的边缘，注意突出布料之间的重叠和聚在一起的效果。

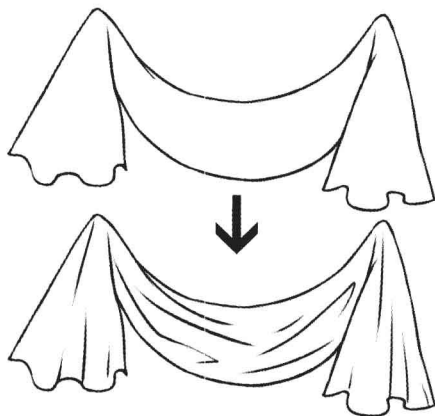


女性的毛衣，采用了“拧毛巾”式的褶皱来设计毛衣领口。

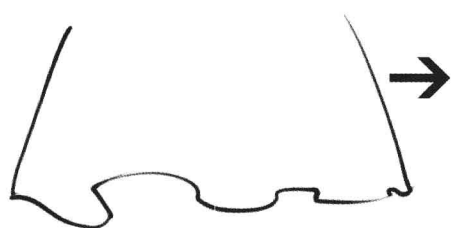


如果作用力是两个向上提拉的力，作用点在布料的两个不同位置，就会使得布料在这两个点上像是被抓起的感觉，其他部分自然下垂，注意两个作用点之间的褶皱形状。

将布料的轮廓绘制好之后，要分析褶皱的线条走向，注意两侧的褶皱与单个力向上拉起的效果类似，而中间的部分则要考虑两个力相互作用的效果。

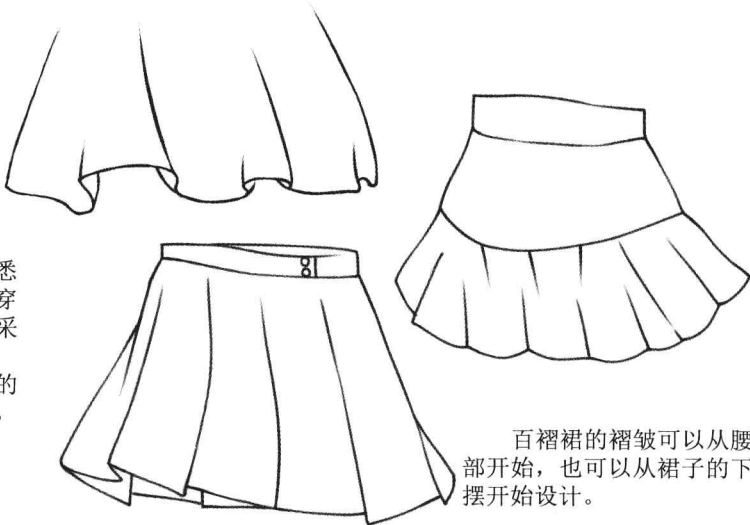


动漫作品中经常会出现女生两手提着裙子奔跑的画面，要学会把握好褶皱和服饰本身样式的结合关系。



“百褶”式褶皱，应该是大家最为熟悉的褶皱了，通常出现在动漫作品女学生所穿的校服裙中，不论是长裙还是短裙，都能采用百褶的形式。

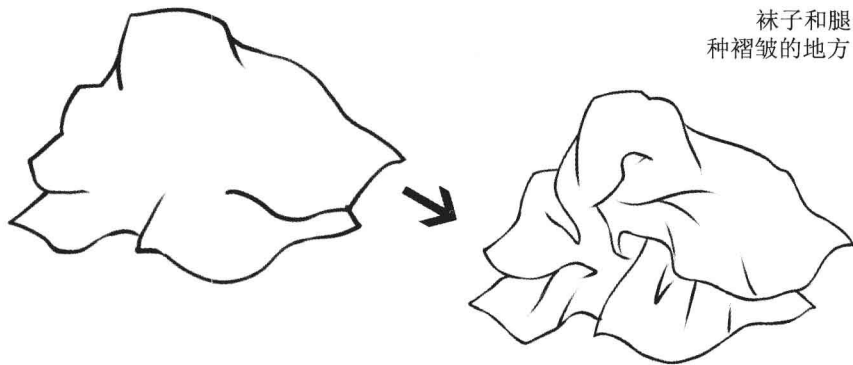
这种褶皱一般都是在服饰裁剪和缝制的时候就设计好的，与人体结构的关系较弱，只需要按照既定的方式绘制就可以了。



百褶裙的褶皱可以从腰部开始，也可以从裙子的下摆开始设计。

“搓揉”式褶皱，十分随意，就像是被人揉成一团后随手放置在一边的感觉，正因其随意性，而使得其褶皱最难把握，既要表现出自然感，又要营造一定的立体感。

在绘制过程中首先要绘制布料被搓揉后的轮廓，然后逐步绘制内里的层叠关系。在这里要考虑好褶皱之间的层次和相互关系。

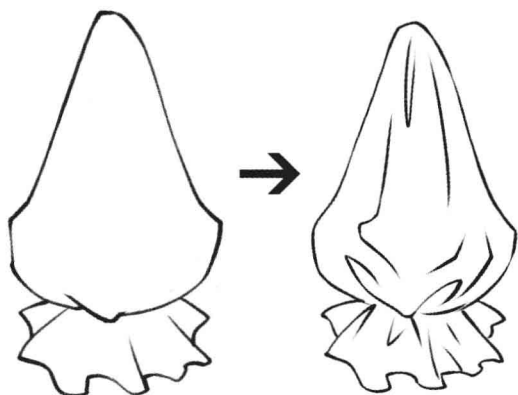


袜子和腿套是最常使用这种褶皱的地方。

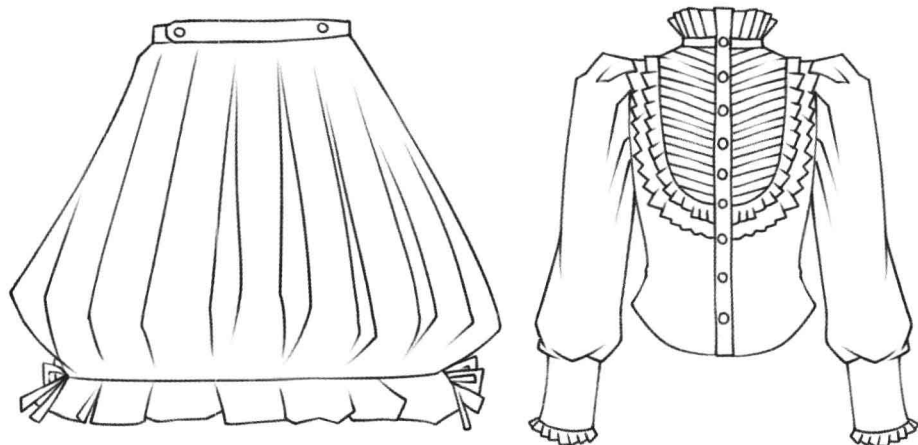


“提拉+收口”式褶皱，上方有一个向上提拉的作用力，下方有一个扎口，使得布料既有拉力产生的褶皱，也有收口产生的褶皱。注意两种褶皱的线条方向、疏密程度和相互衔接的方式。这种褶皱效果通常用于袖口、裤腿和裙摆处。

这种褶皱与一个向上拉力产生的褶皱有相同的地方，但由于下方增加了收口，使得褶皱更加丰富，在绘制时要注意收口的地方和由于收口而产生的向外鼓起的地方。



收口式的裙摆和袖口通常出现在宫廷式服装中，看起来高贵优雅。



“弯曲”式褶皱，类似于挂在颈部的毛巾或围巾的效果，由于受力的位置不是一个点，而是一条连续的曲线，所以产生的褶皱也会根据曲线的弯曲程度发生改变，而且垂在两侧的布料要体现出重量感。

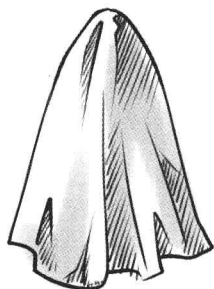
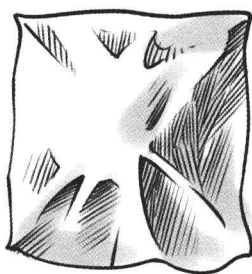
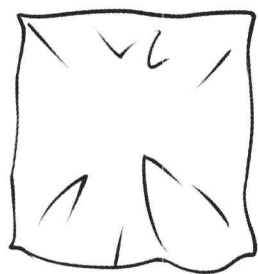
在绘制时要将这种褶皱与受到两个向上提拉的力而产生的褶皱进行区分，虽然中间都是弯曲的，但向上提拉产生的褶皱的分布特点是褶皱集中于两个作用力点上，而弯曲式褶皱则较为均匀，没有特别密集的地方。



从正反两个方向观察弯曲式褶皱在服饰中的应用。

服饰褶皱的光影

光影是表现画面空间感的重要元素，添加画面光影可以让平面物体立体化。一幅完整的动漫作品，光影是不可缺少的；同样地，对于服饰来说，添加光影可以让褶皱感更加明显且真实，同时也交代了相互重叠的两层布料之间的前后、上下关系。

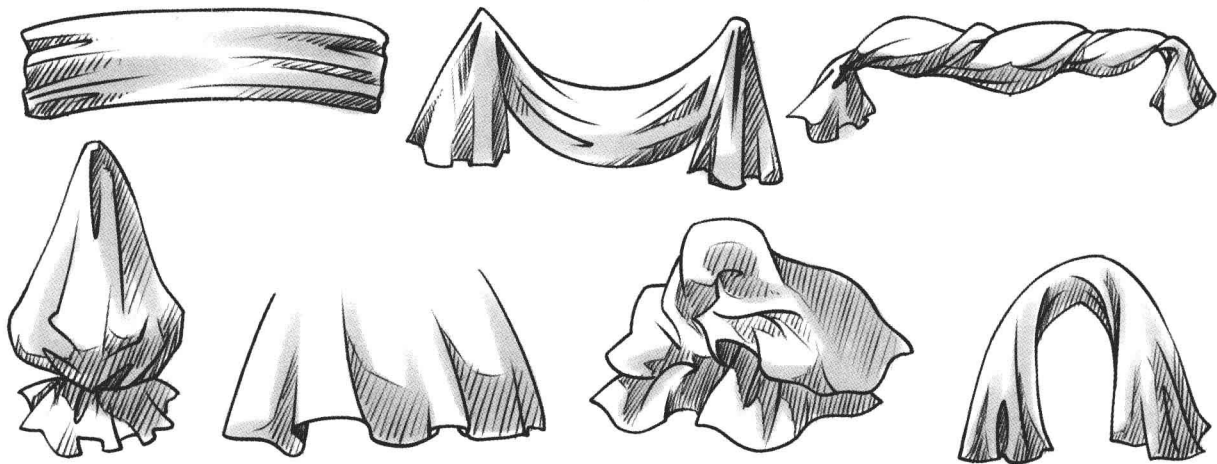


这里以一块平摊着产生些许褶皱的布料为例，在没有设定光源，也不产生光影的情况下，它看起来就是一块普通的布料。

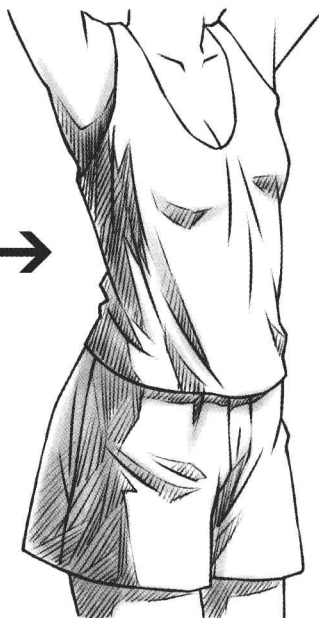
然后设定一个光源，假设光源位于左上方，这样就会使布料有褶皱的地方产生明暗对比的效果，从而使得布料产生立体感和堆叠感。

使用同样的方法将光影的概念推广到各种褶皱的类型中，并根据不同样式的褶皱特点绘制不同的光影。

为上一节所列举的常见褶皱类型分别添加光影效果，看看会产生怎样的变化。



进一步将带有光影的褶皱推广到整体服饰中，将绘制服饰中产生的各种不同褶皱和服饰本身的光影效果相结合，掌握服饰光影的绘制方法。



①

以最简单的背心和短裤为例，在不添加光影的情况下，仅仅使用线条表现褶皱看起来略显生硬。

②

设定光源方向后为褶皱和整体服饰添加光影，并将背心在短裤上的投影表现出来，服饰就显现出生动立体的效果。

将褶皱应用于整体服饰

了解各种褶皱的特点、绘制方法、光影等性质，就是为了将其应用于服饰之中，为了在服饰中添加褶皱。服饰不同于单块布料，再简单的衣服也有特定的版型、裁剪和样式，如何根据服饰的特点来绘制褶皱是本节内容的重点。



1

绘制运动服式外套，首先勾勒出其大致的轮廓和主要的褶皱位置，注意领子的样式和口袋的结构。



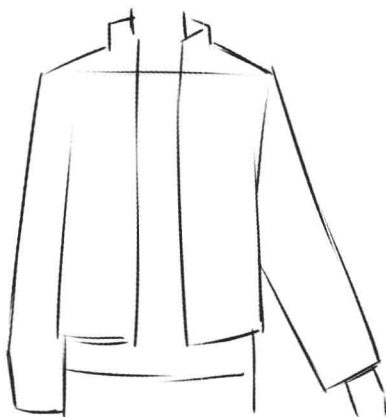
2

逐步添加外套的线稿细节，特别是其带帽式衣领、帽绳、领口露出的T恤和衣袖被撸起来的结构。



3

运动服式外套的褶皱主要集中在帽子堆叠的领口、撸起来的袖口、腋下和腰部等处。



1

绘制较为正式的外套，在刻画外部轮廓时要看到其立领的结构、袖子和衣身的比例，以及里面T恤的长度。



2

在简单的轮廓内绘制衣领、口袋和纽扣的细节，并将露出来的T恤和外套上主要的褶皱线表现出来。



3

正式的外套较为笔挺，褶皱的产生主要来自身体姿势的改变，如手肘内侧和腋下等处。



1

绘制布料柔软的正装西裤，首先只需将规则的外形表现出来即可，注意其腰部与臀部的宽度比。



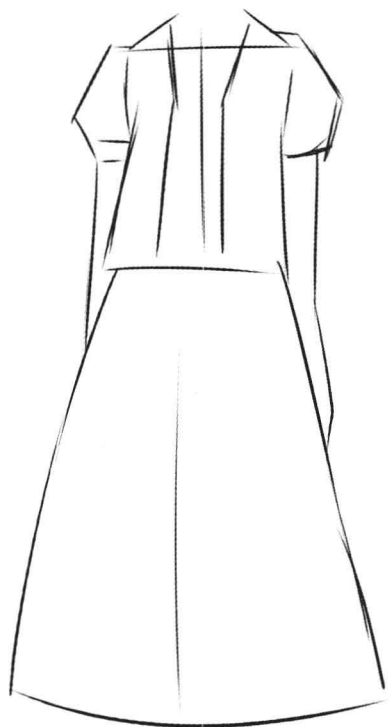
2

为裤子的基本轮廓添加腰带和裤线的细节，并将腰部、大腿根部和裤腿处的褶皱绘制出来。



3

为褶皱添加光影效果，塑造立体感，注意各部分的投影方向要保持一致。



①

绘制一套整体的服饰效果，无袖的连衣裙搭配半袖的小外套，首先确定衣服的基本比例和轮廓关系。



②

添加服饰的细节，包括口袋、纽扣、蝴蝶结装饰、腰带和项链等，同时绘制出主要的褶皱结构。



③

塑造画面整体的立体效果，为主要的褶皱线添加光影，大都集中于腰部、腋下和裙摆的褶皱上。



①

绘制一条长款吊带连衣裙，重点在于裙上的花纹和装饰效果，首先仍然从轮廓和基本结构入手。

②
绘制出吊带、胸前和腰部的蝴蝶结装饰，并将裙摆的波浪花边和裙上的线条花纹表现出来。



③

强调连衣裙的暗部和投影结构，注意腰间蝴蝶结的投影形状和裙摆褶皱的光影方向。