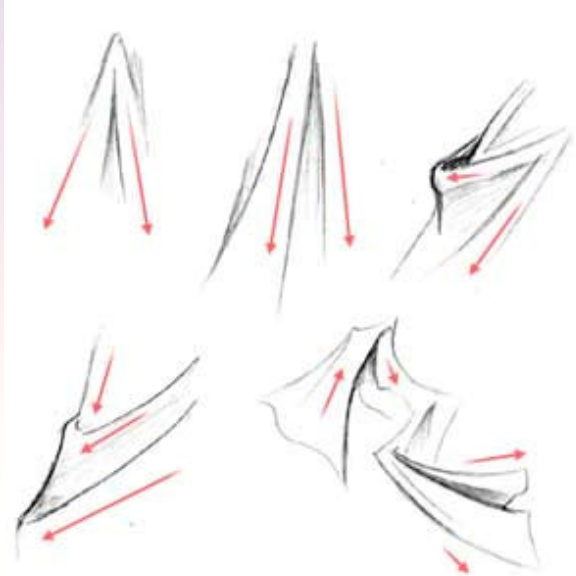
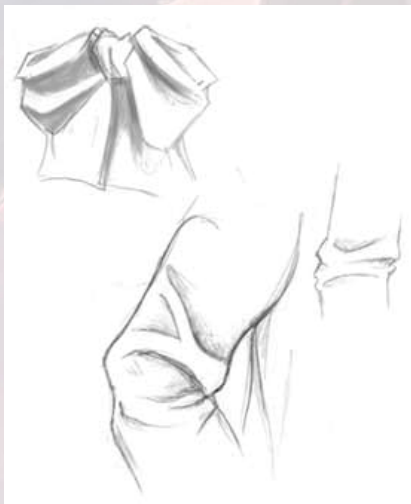
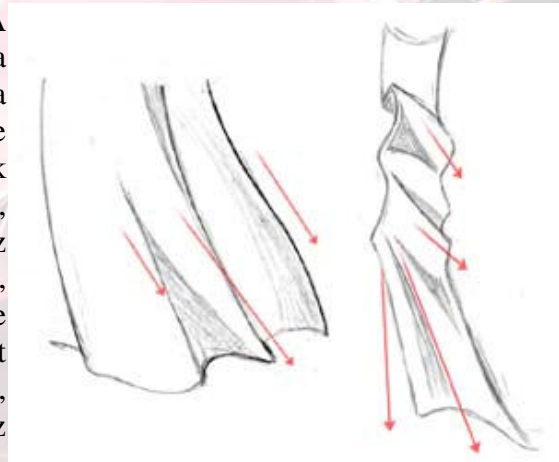


## Szövetek



A legfontosabb dolog, amikor ruhát rajzol az ember, hogy a szövet több irányba gyűrődik. Hajtások mindig keletkeznek, ha a szövetet húzzák vagy nyújtják. Figyelned kell arra, hogyha szövetet teszel egy emberre, akkor az adja ki a karakter vonalait. Ebbe részletesebben is bele fogok menni. Ahogy láthatod a bal képen több alapvető hajtás van. Észrevehető, hogy minden szövet lefelé zuhan a gravitáció miatt, és két fele indul a mozgásban. Ezek a hajtások olyanok, mintha laza ingként lógnának valakin. Azt is észre kell venni, hogy a hajtásokon belül is keletkezik hajtás, egymásra épülve. Ez gyakran így van, ha laza ruhát rajzolsz a karakterre.

Itt van még néhány példa az alapvető hajtásokra. A bal oldalon elhelyezkedő ruhát a gravitáció húzza lefelé, és a szél viszi mozgásba. A sávokat, amiket a gyűrődések okoznak, legfelül csoportosulnak. Ne felejtse el az árnyékolást sem, hisz az az egyik legfontosabb eleme gyűrődéseknek. Ügyelj arra, hogy az árnyékokkal „több alakot” tudj adni az anyagnak. Menj azon a hajtássorozaton végig, ahova úgy gondolsz, hogy árnyékolást kellene végezned. Ez fog neked segíteni, valamint használhatsz igazi anyagot is, amiről megfigyeled, hogy hogyan gyűrődik meg, és hol vannak az árnyékok.



Itt van még néhány véletlen példa, egy meghajlás és néhány ujj. A legfontosabb dolog megjegyezni itt van a hajtások alakja az ujj ízületénél középen.