

卡通漫画技法百科

服装设计篇

日本漫画技法研究会 / 编著

g GRAPHIC SHA



中国青年出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

卡通漫画技法百科

服装设计篇

日本漫画技法研究会
张 喆

编著
译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>

(京)新登字 083 号

衣服の描き方

HOW TO DRAW MANGA: Volume4:

Dressing Your Characters in Casual Wear

by The Society for the Study of Manga Techniques

©2000 The Society for The Study of Manga Techniques

©2000 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

The original Japanese edition was first designed and published in 2000 by Graphic-sha Publishing Co., Ltd. 1-14-17 Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo, 102-0073 Japan

Cover art: Tatsuhiro Ozaki

Original cover design: Hideyuki Amemura

Photography: Yasuo Imai

Japanese edition editor: Morofumi Nakanishi(Graphic-sha Publishing Co., Ltd.)

Simplified Chinese edition ©2003 China Youth Press

This Simplified Chinese edition was published in China in 2003 by:

China Youth Press

Room 502, OSROC OFFICE BUILDING

No.94 Dongsì Shitiao, Eastern District,

Beijing 100007 China

Chinese translation rights arranged with Graphic-sha Publishing Co., Ltd. through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

ISBN 7-5006-4974-6/J · 532

All rights reserved.No part of this publication may be reproduced or used in any form or by any means-graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems-without written permission of the publisher.

本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

First printing:04 2003

Printed and bound in China

版权贸易合同登记号: 01-2003-0924

图书在版编目(CIP)数据

卡通漫画技法百科——服装设计篇/日本漫画技法研究会编著;张喆译。—北京 中国青年出版社,2003

ISBN 7-5006-4974-6

I.卡... II.①日... ②张... III.①动画—技法(美术) ②服装—设计—动画—技法(美术) IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 012828 号

总 策 划 / 胡守文

王修文

郭 光

责任编辑 / 郭 光

曹 建

夏 晞

责任校对 / 王志红

书 名: 卡通漫画技法百科(共 10 分册)

——服装设计篇

编 著: 日本漫画技法研究会

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100007

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 山东新华印刷厂德州厂

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 10.125

版 次: 2003 年 4 月北京第 1 版

印 次: 2003 年 4 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-4974-6/J · 532

总 定 价: 299.00 元(共 10 分册)

目录

开始之前

从模型开始	3
要注意衣服上的褶皱	4
表现立体感的基本方法	5
受重力影响的褶皱	6
衣服的线条	7

第1章 夹克衫、牛仔裤与T恤衫

夹克衫	10
质感	16
牛仔裤	18
直立	20
举起一只手臂	26
从侧面举起手臂	36
举起双手	47
捡拾东西	49
扭转身体	52
身体向侧面弯曲	58
身体后仰	62
坐在椅子上	68
交叉双腿	69
蹲下	71
双腿在身体前弯曲	72
盘腿坐下	74
膝盖并拢坐下	75
单膝着地	76
四肢着地并向后看	78
穿、脱夹克衫	82
穿着T恤衫直立	85
穿着T恤衫正坐	87
穿着T恤衫双腿在身体前弯曲	88
穿着T恤衫双腿在身体前伸开	90

穿着T恤衫盘腿坐下	92
穿着T恤衫单膝着地	93
穿着T恤衫坐在椅子上	95
穿着T恤衫交叉双腿	96

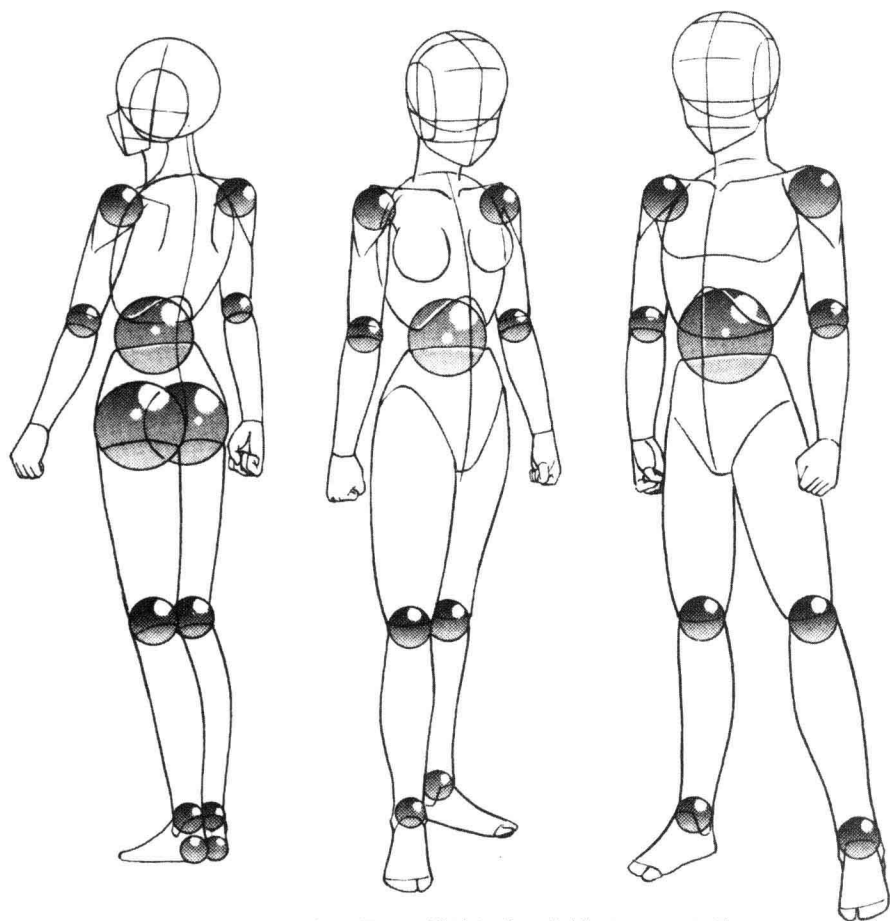
第2章 内衣

A罩杯内衣	106
B罩杯内衣	107
普通型内裤	109
比基尼型内裤	110
A罩杯内衣与比基尼型内裤	111
B罩杯内衣与普通型内裤	113
体育型内衣	116
女式贴身内衣	117

第3章 休闲服与长裙

圆领衫	128
双手抱臂	130
身体向侧面弯曲	132
扭转身体	135
捡拾东西	137
身体后仰	141
正坐	143
双腿在身体前弯曲	144
双腿伸直	146
膝盖弯曲的坐姿	147
单膝着地	148
四肢着地	150
坐在椅子上	151
交叉双腿	152
穿、脱上衣	154

开始之前.....



在描绘人物的服装时，先要把人体的形状大致画出来，这就是所谓的『建立模型』，在这一步工作中，要调整好人体的平衡。

这时的人体模型是裸体的，我们描绘服装的过程，其实就是给它穿上服装的过程。

上图是已经描绘好的人体模型图，人物的关节部分可以暂时用球形来代替。



在描绘服装时就好像是给人体模型穿上了衣服。这时要注意服装的大小。



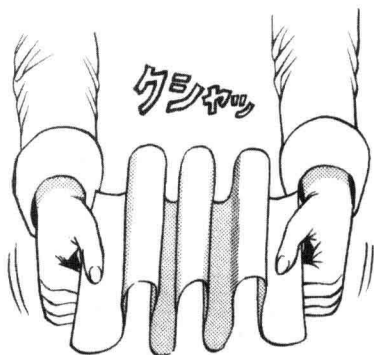
关于人体的描绘方法，详细情况请参照本系列的《卡通漫画技法百科——角色造型篇》



② 要注意衣服上的褶皱

在描绘服装时，同时也要画出衣服上的褶皱。具体哪些部分会出现褶皱呢？作者要掌握一些关于褶皱的立体感的基本知识。

褶皱的形成是因为人物身体的某一部分发生了弯曲，从而使相应部位的布面出现伸缩现象，并以曲线线的形式表现出了凹凸不平。所以在一般情况下，在身体发生弯曲的部位，褶皱最多。



褶皱是因为发生伸缩而出现了凹凸不平。



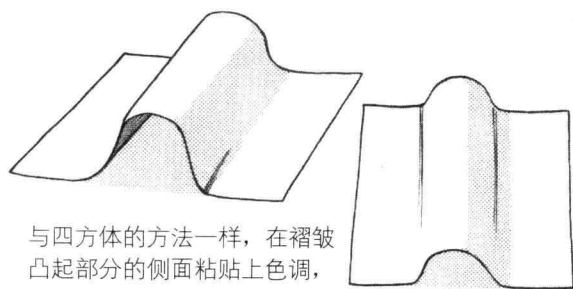
褶皱集中出现在手臂弯曲的部位。在手臂缩起的内侧，褶皱最多。



即使在平展的情况下，同样有细小的褶皱出现。

同在一个四方体的侧面粘贴上色调从而表现出四方体的立体感的方法一样，使褶皱表现出立体感的基本方法是，可以在褶皱凸起部分的侧面粘贴色调，从而表现出褶皱的立体感。

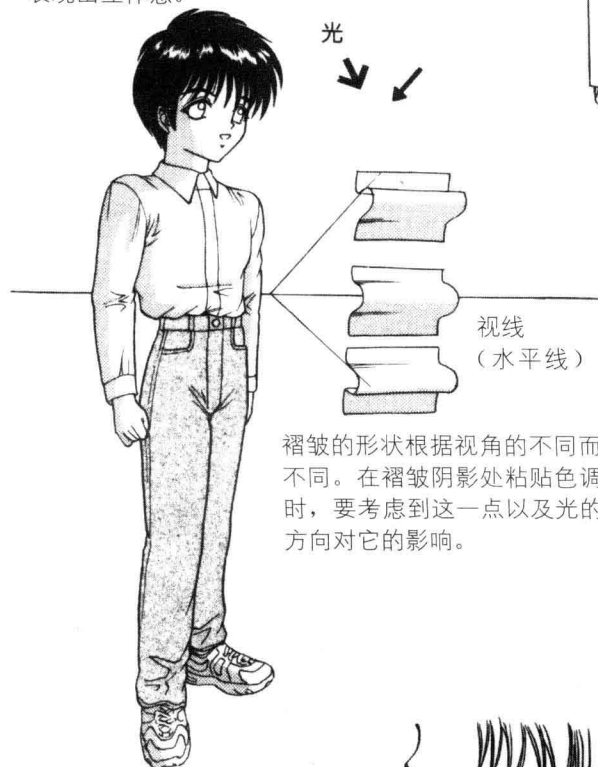
虽然褶皱形成的原因是多种多样的，表现出来的形状也非常复杂，但是在作画的过程中考虑得过于细，就无法正常地完成绘画了。因此只需了解基本的褶皱形状就行了。



与四方体的方法一样，在褶皱凸起部分的侧面粘贴上色调，表现出立体感。



表现出四方体立体感的方法是在四方体的侧面粘贴色调。



褶皱的形状根据视角的不同而不同。在褶皱阴影处粘贴色调时，要考虑到这一点以及光的方向对它的影响。

光

在作画时，与考虑画面的整体效果一样，画中人物衣服上的褶皱形状也要仔细计划。与培养运动、数学等方面的才能一样，这方面的能力也要靠在平时多加练习来培养。当然，掌握一定的相关知识，可以帮助我们在练习过程中迅速提高。



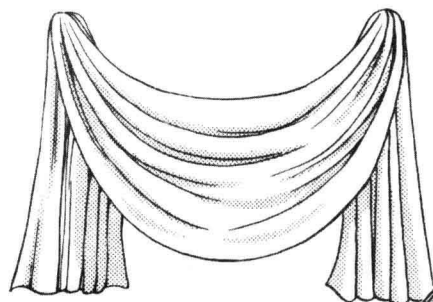
考虑光照射过来的方向，在褶皱的阴影处粘贴上色调，有立体感的褶皱就这样做出来了。

受重力影响的褶皱

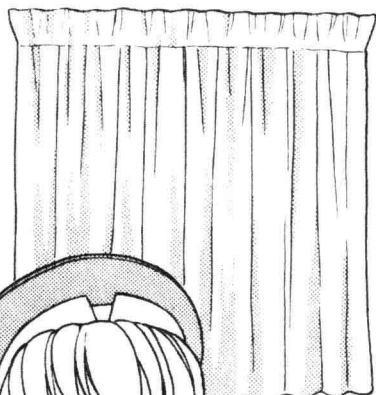
在重力的影响下，有的褶皱会直接向地面垂直掉落，有的褶皱会从左右两边垂下。

如果人物是在运动中的，沿着运动的方向，人物的服装上也会出现褶皱。

B图 从左右两边垂下。



A图 受重力影响，褶皱向地面垂直落下。



如果胸部比较大的人穿上了比较大的衣服，就会出现像B图那样的褶皱。

也会出现A图那样的褶皱。

在这幅图中，人物的两只手臂高高举起，衣服被撑开了，形成了平展时的褶皱。同时由于受到重力的影响，褶皱会往下垂。画成B图那样的褶皱形状比较好。

人物的身体向后仰，衣服被拉伸，褶皱应该是沿运动方向的平展形状。

身体向前探，裙子向后摆。

短裙上的褶皱会同时受到运动中力的方向和重力的影响。

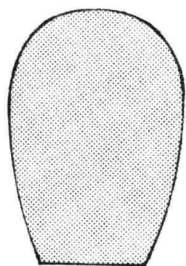


真正的绘画高手在作画时，通常会
将所画的对象做成剪影形状，然后
进一步考虑它的整体平衡。在描绘

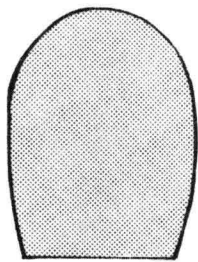
人物的身体时，也是同样如此。

衣服的剪影

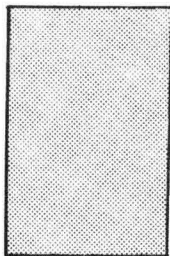
无论是夹克衫还是西装，每一种类的衣服都有其基本的线条样式。把它们画出来，可以帮助我们更好地绘画服装。



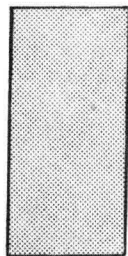
夹克衫型线条



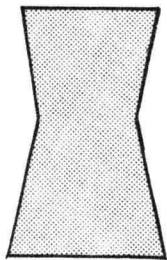
拱型线条



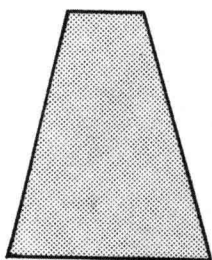
盒型线条



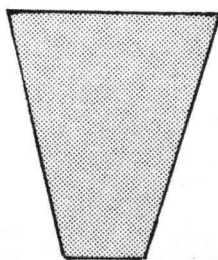
长条型线条



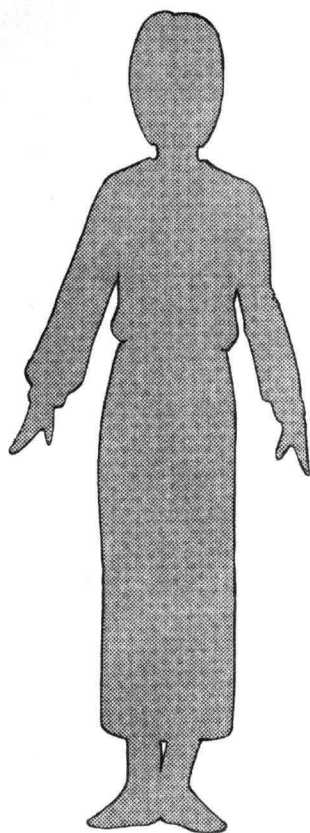
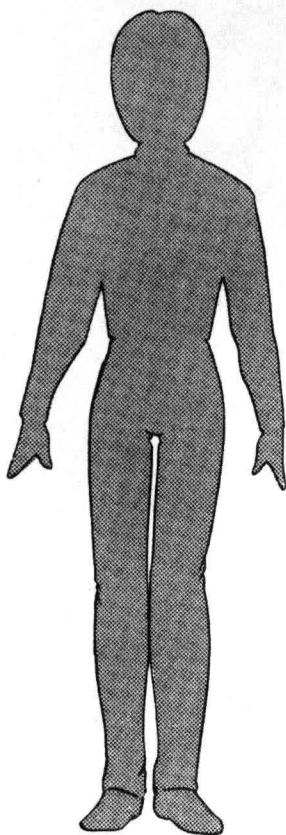
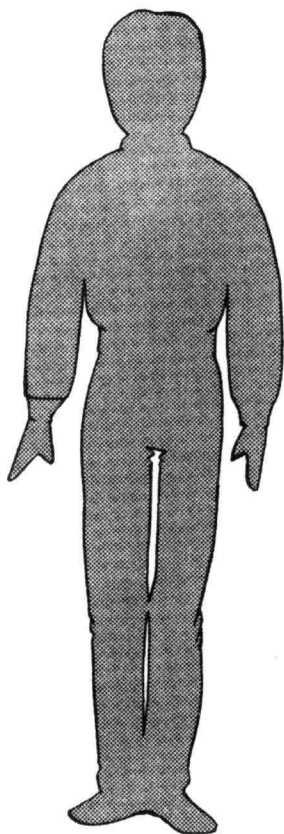
X型线条



梯型线条

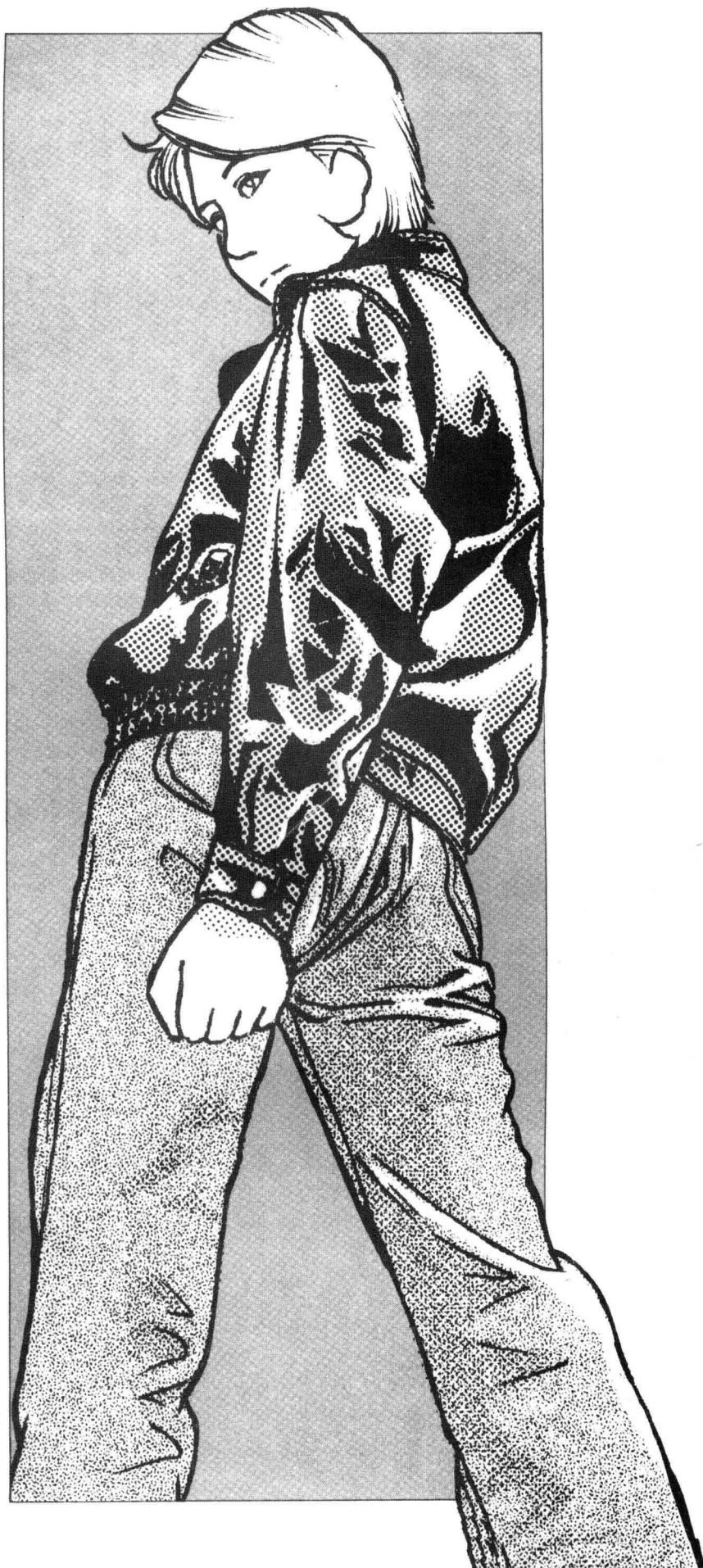


V型线条



在考虑人物的形状时，也要加上各自服装的线条，
整体考虑他们的上下平衡。

第1章
夹克衫、
牛仔裤与T恤衫



夹克衫以其外形和功能的不同可以分为很多种，比如飞行服、骑手服等。

它诞生于1905年，最开始是美国军队专门为空军飞行员设计的防寒服。后来开始在民间广泛应用，成为摩托车手、运动员们的职业服装。

夹克衫因为其自身的特殊用途，除了具有防寒的性能之外，为了挡风，袖口和衣服的下摆都要使用弹性材料、带子或纽扣等物体收紧。为了能让人的身体自由活动，它的样式还必须十分宽松。

飞行服

这款服装最开始是用于军队中的，考虑到穿脱服装的方便和快捷，袖口和下摆都使用的是具有伸缩性的材料。



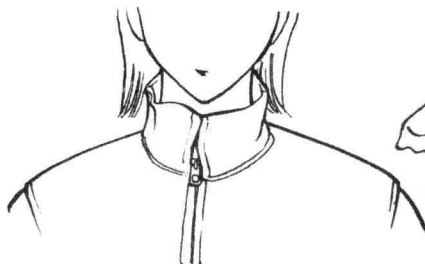
夹克衫作为一类服装的总称，它的长度一般最长到腰部或臀部。如果超过了这个长度，衣服就不能被称为是夹克衫了。

如今的飞行服已经不再是飞行员们的专利了，穿着它已经成为了一种时尚。使用的材料可以是皮革、尼龙、亚麻纤维等，设计上丰富多彩，但是摒弃了许多奇异的想法。

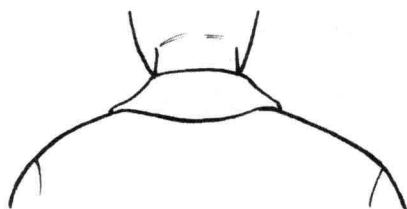


风格

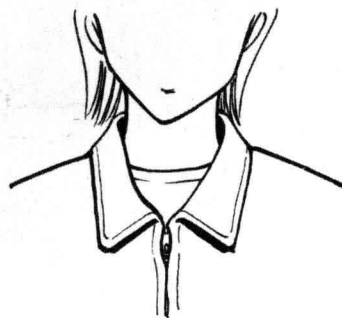
飞行服比较注意领子部分的设计。由于以前主要是用于军队之中的，所以在设计上比较注意功能性，装饰部分以实用为主。



立领风格

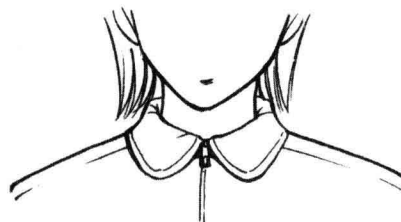
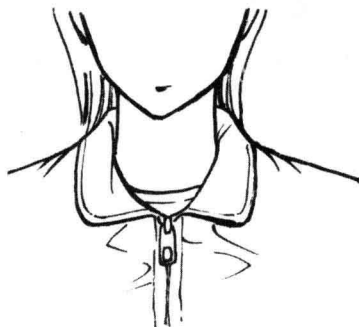


在后面的领子部分，设计风格有所差异。



折领风格

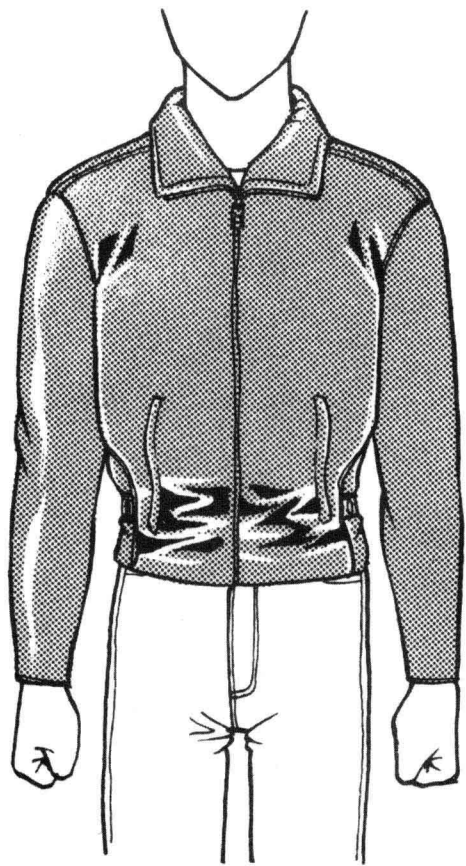
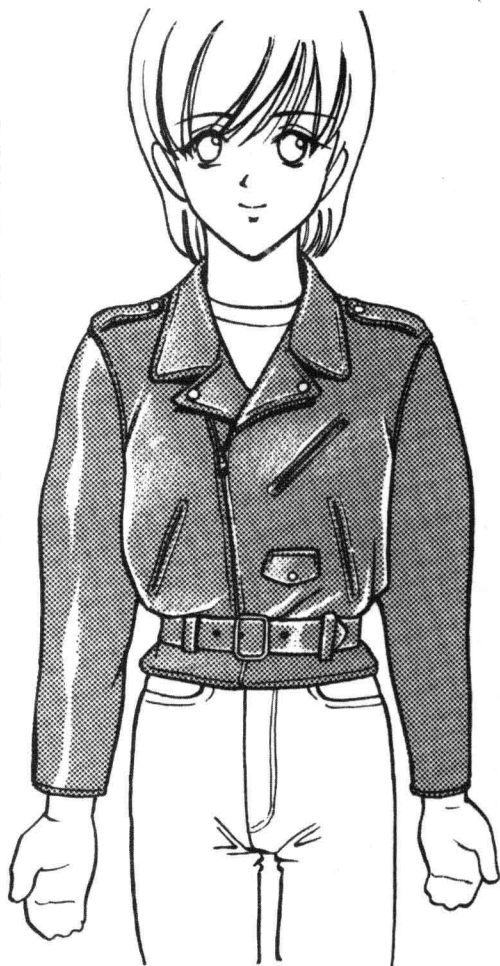
在折领风格中，也可以把领子做成有弧度的圆领。根据领子向外翻折的程度不同，设计上的差异也一目了然。



骑手服

正像它的名字所表示的，这类衣服是为驾驶摩托车的骑手们设计的，衣服的整体感觉要挺拔。考虑到保暖性，衣服的袖口和下摆都要收缩起来。

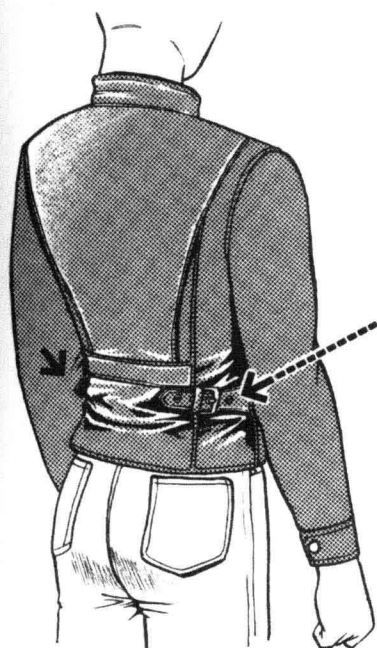
飞行服的重点在于要便于穿着，因此使用带弹性的材料收缩袖口和下摆。骑手服与它不同，可以使用腰带或者皮带收缩。为了视觉上的美观，可以在衣服上加一些装饰性的设计。



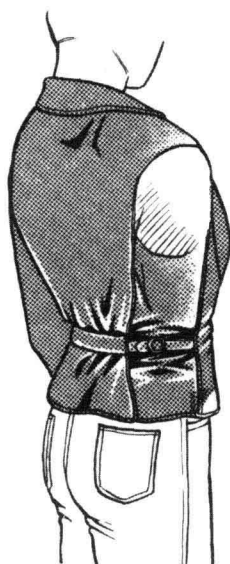
图中所示的服装在腰部左右各设计了两条腰带，袖口在手腕部分收紧。



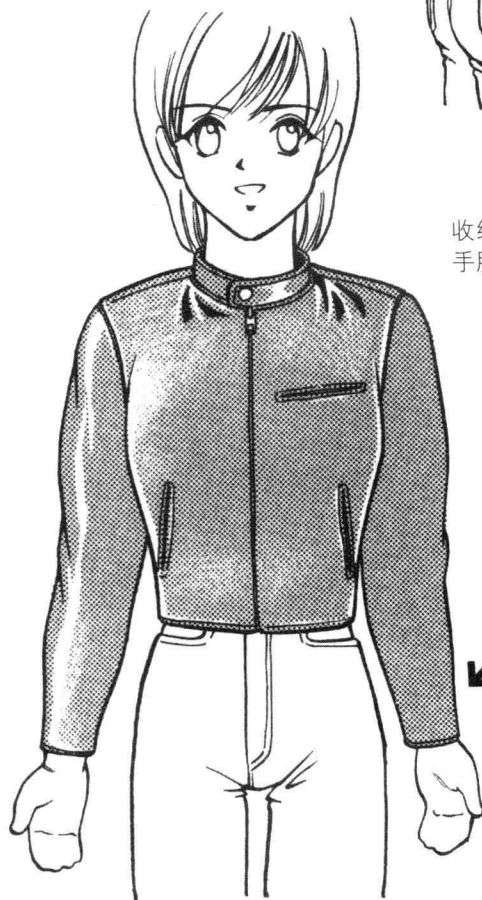
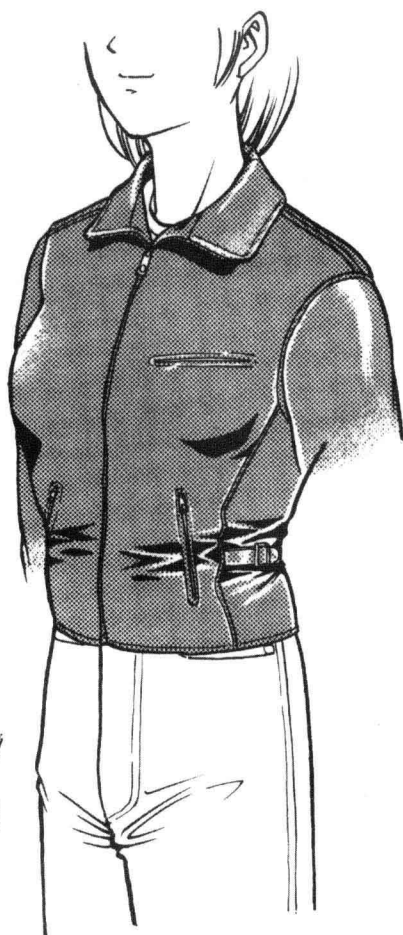
在这幅图中，衣服的腰带被遮挡住了一部分。



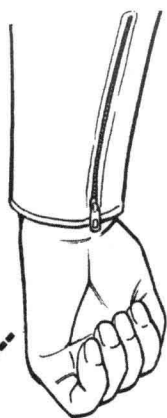
为了防风，在腰的侧面收缩下摆。



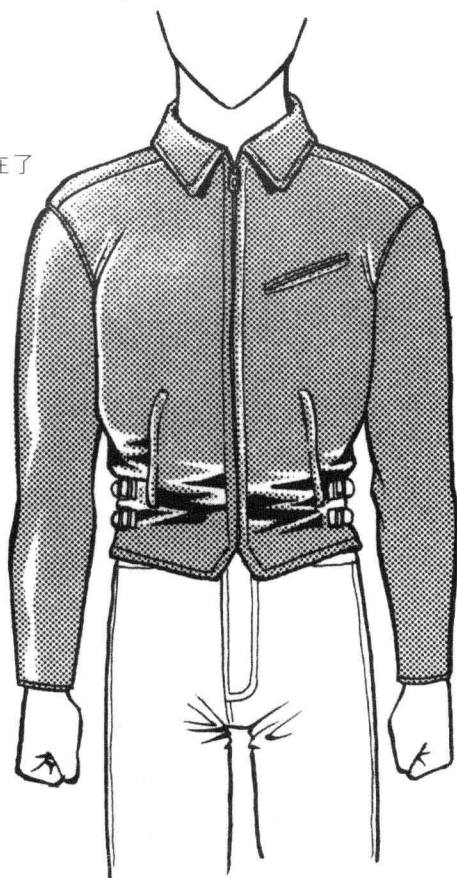
↑
皮带



收缩袖口用的拉链被设计在了手腕的内侧。



←

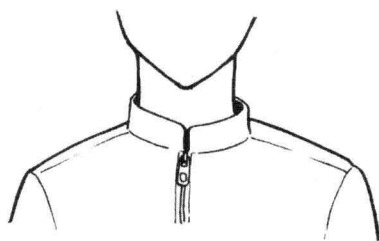


在画漫画中的服装时，当然也可以直接按照现实生活中的衣服来画，但是最好还是自己动手设计人物的服装。只是在画服装的某些具体部分时，可以拿现实生活中的衣服来做参考。

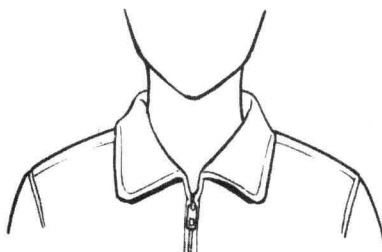


这幅图中的夹克衫就是按照生活中真实的衣服画的。

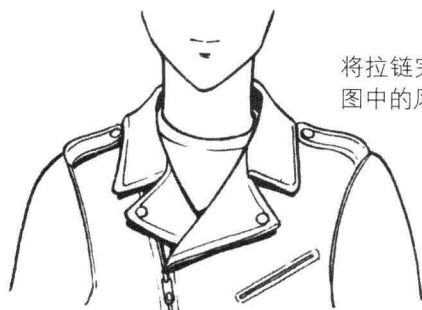
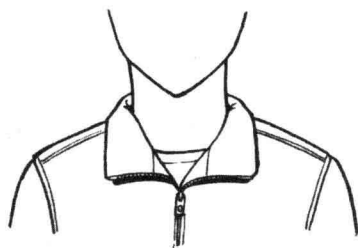
在服装的风格方面，除了参考图中所展示出来的这些，另外还有好多好多种样式。



立领风格



折领风格



拉链风格

将拉链完全拉上后，变为右图中的风格。

