

卡通漫画绘画技法

衣服的画法

(日) 漫画技法研究会 著

陈 庆 译



西服、校服篇

辽宁科学技术出版社

《卡通漫画绘画技法》系列丛书

随着漫画产业在国内外的的发展，漫画创作热潮席卷海内外。北京书锦缘咨询有限公司顺应这一潮流，与辽宁科学技术出版社共同推出了《卡通漫画绘画技法》系列丛书。

本套丛书由日本著名漫画大师编写，这些大师一直活跃在世界漫画创作的最前沿，他们的经验、创作思想无疑是当代漫画界难得的瑰宝，值得我们学习和借鉴。

本套丛书由浅入深地教授漫画绘画技法，讲解细致，精美的图例全部出自大师之手，有学习和欣赏两重功效。不论是初学者还是漫画爱好者，抑或是成绩斐然的专业人士，通过这套丛书都能取其所需，成其所想。因此，本套丛书自上市以来在日本及欧美市场创下了发行数百万套的不俗业绩。

随着本套丛书的面市，北京书锦缘咨询有限公司同期开展网上互动活动，为漫画爱好者提供一个互相交流的平台。欢迎广大漫画爱好者登陆网站论坛，畅所欲言，对本套丛书多提宝贵意见，同时将您的作品发布在网站上。我们将定期组织评选活动，按作品人气选出10名优胜者，给予奖励并有机会参加我们组织的与日本漫画大师交流的活动。本次活动说明详见书锦缘公司网站。

感谢您的参与和支持！

公司名称：北京书锦缘咨询有限公司

地 址：北京市西坝河南路甲1号新天第B座2703（100028）

网 址：<http://www.booklink.com.cn>

E-mail：information@booklink.com.cn

公司电话：010-64462921/2480

传 真：010-64462923

卡通漫画绘画技法 衣服 的 画 法

(西服、校服篇)

(日) 漫画技法研究会 著
陈 庆 译

辽宁科学技术出版社
· 沈阳 ·

TITLE:[衣服の描き方 スーツ・セーラー服篇]

BY:[マンガ技法研究会]

TITLE: HOW TO DRAW MANGA: Dressing Your Characters in Suits & Sailor Suits

Copyright©1999 The Society for the Study of Manga Techniques

Copyright©1999 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

Original Japanese language edition designed and published by Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

All rights reserved, including the right to reproduce this book or portions thereof in any form without the written permission of the publisher.

Chinese translation rights arranged with Graphic-sha Publishing Co., Ltd., Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

© 2005, 简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。

本书由日本株式会社グラフィック社授权辽宁科学技术出版社在除港、澳、台地区的世界范围内独家出版简体中文版本。著作权合同登记号: 06-2005 第 169 号。

版权所有·翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

衣服的画法(西服、校服篇)/(日)漫画技法研究会著;陈庆译.-沈阳:
辽宁科学技术出版社, 2006.6

(卡通漫画绘画技法)

ISBN 7-5381-4726-8

I.衣... II.①漫...②陈... III.漫画:人物画-
技法(美术) IV.J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 029511 号



策划制作: 北京书锦缘咨询有限公司 (www.booklink.com.cn)

总策划: 陈庆

设计制作: 王文丽

衣服的画法(西服、校服篇)

作者:(日)漫画技法研究会

译者: 陈庆

责任编辑: 宋纯智

出版发行: 辽宁科学技术出版社

(沈阳市和平区十一纬路 25 号 邮编: 110003)

经销: 各地新华书店

幅面尺寸: 182mm × 258mm

印张: 11

印数: 1~10000

版次: 2006 年 6 月第 1 版

印次: 2006 年 6 月第 1 次印刷

印刷: 恒美印务(番禺南沙)有限公司

定价: 29.80 元

不是给绘画者逐条线逐条线来描摹用的……

多谢各位阅读这本书。

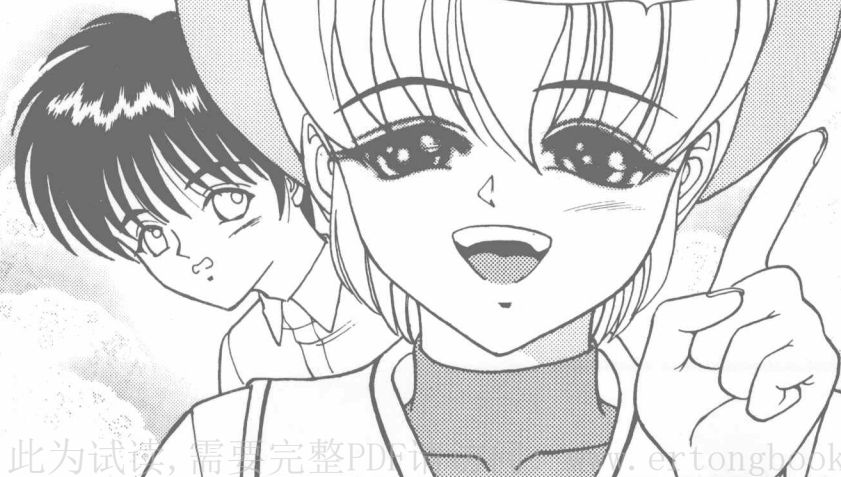
首先，这本书基本上是描摹样图……

而是收录了衣服的形状和皱褶的形态等相关资料，

用来帮助大家绘画造型，才是基本的宗旨。

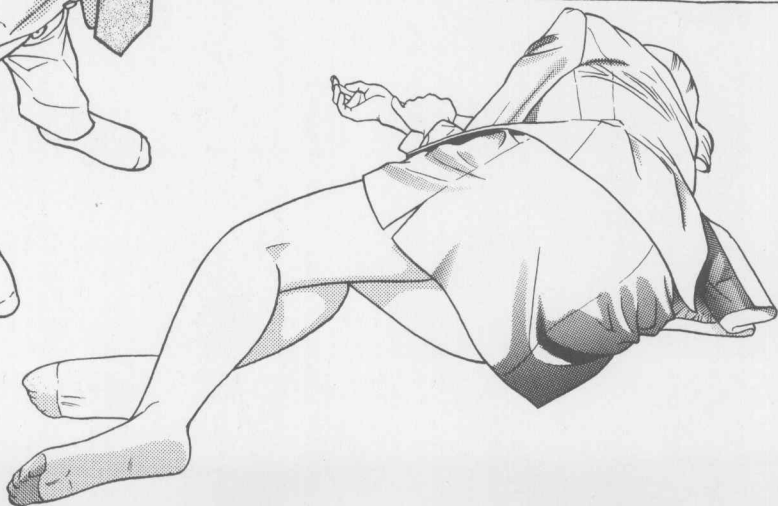
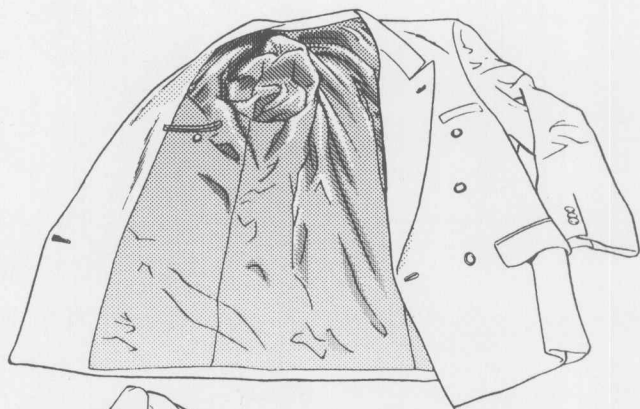
啊，原来是这样子的！

不要把事情想得太复杂，把这些资料变成自己的图画，享受绘画的乐趣，画出漂亮和可爱的图画吧。

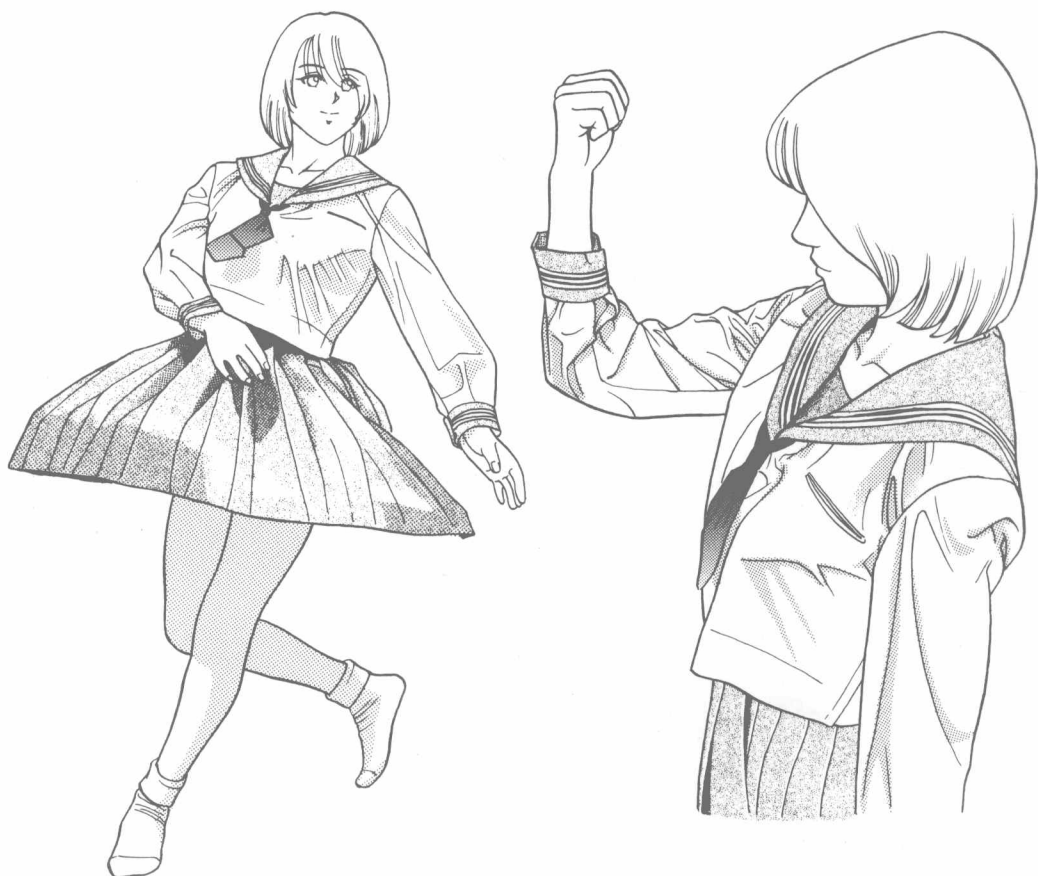


目 录

1. 描绘身体草图.....	6	身体反屈 男子.....	54
2. 画褶皱先要认识其形态.....	7	扭转身体 男子.....	60
3. 因重力而引起的褶皱.....	8	打盹儿 女子.....	66
4. 表现立体感的基本方法.....	9	翻身 女子.....	67
5. 表现质感	10	双臂向两侧抬起 男子.....	68
第1章 西装	11	坐在椅子上 男女.....	75
西装的种类.....	12	双腿交叉 男女.....	77
直立 男女.....	14	坐在椅子上时的裙子变化 女子.....	79
衬衫 男子.....	23	双腿交叉时的裙子变化 女子.....	80
上身前倾 男子.....	24	跪坐 男女.....	82
捡拾东西 男女.....	32	跪坐时的裙子变化 女子.....	84
趴下 男女.....	38	屈膝侧坐 女子.....	86
趴下转头望 女子.....	40	屈膝侧坐时的裙子变化 女子.....	87
举起手臂 男子.....	41	倒坐在地 女子.....	88
身体倾向一边 男子.....	50	抱膝坐 女子.....	89
		盘腿坐 男子.....	90
		蹲下 女子.....	91



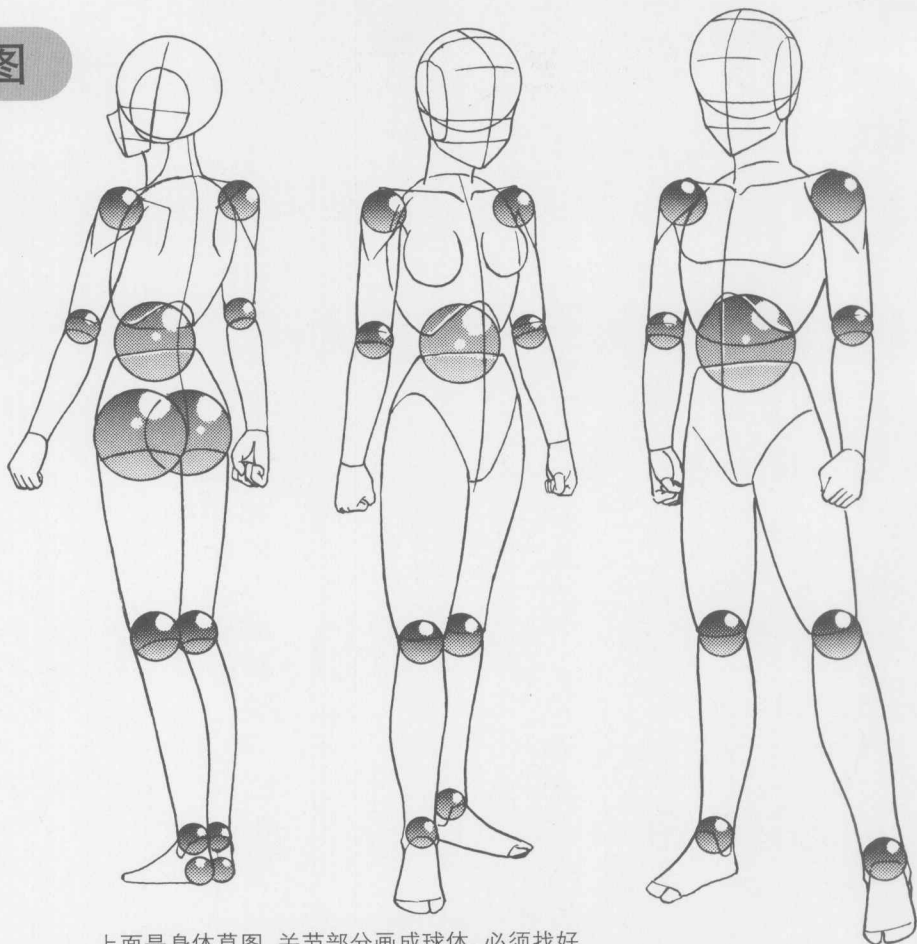
单腿跪 男女.....	92	单臂向旁边抬起.....	145
抱臂 男子.....	96	双臂向两侧抬起.....	148
穿双襟西装抱臂 男子.....	101	抱臂.....	151
双手插裤兜 男子.....	102	身体前倾.....	152
衣摆后拽、手插兜 男子.....	104	扭转身体.....	154
穿双襟西装、手插裤兜 男子.....	105	手臂扭向后面.....	157
上衣搭在肩上 男子.....	108	身体侧倾.....	158
脱下、穿上西装上衣 男女.....	110	单腿跪.....	159
脱下、穿上衬衫 女子.....	116	身体反屈.....	160
第2章 水手服	119	跪坐.....	162
水手服的种类.....	120	抱膝坐.....	163
直立.....	122	坐在椅子上.....	164
举起手臂.....	124	躺下.....	165
手臂前伸、曲起.....	136	趴下.....	166
手臂向旁边抬起、曲起.....	142	裙子摆起.....	167
		脱下水手服.....	170
		鞋子.....	172



1.描绘身体草图

画衣服时，先粗略描绘角色的身体草图，即绘出基本轮廓和结构，调整好画的平衡。

角色的身体草图是赤裸的，在这赤裸的身体草图上添加衣服。



上面是身体草图，关节部分画成球体。必须找好身体的中心线。

太小



就像在身体草图上穿衣服一样来绘画，这时，要确定衣服的大小。

太大

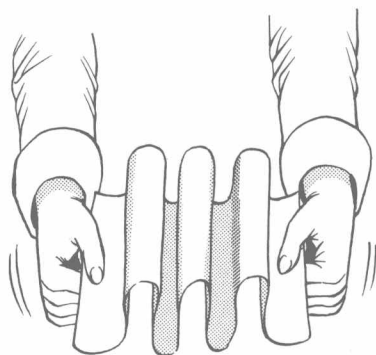


卡通漫画绘画技法系列中的《男孩子的画法》、《美少女的画法》以及《身体的画法》对于描绘身体草图有详细的介绍，请参考。

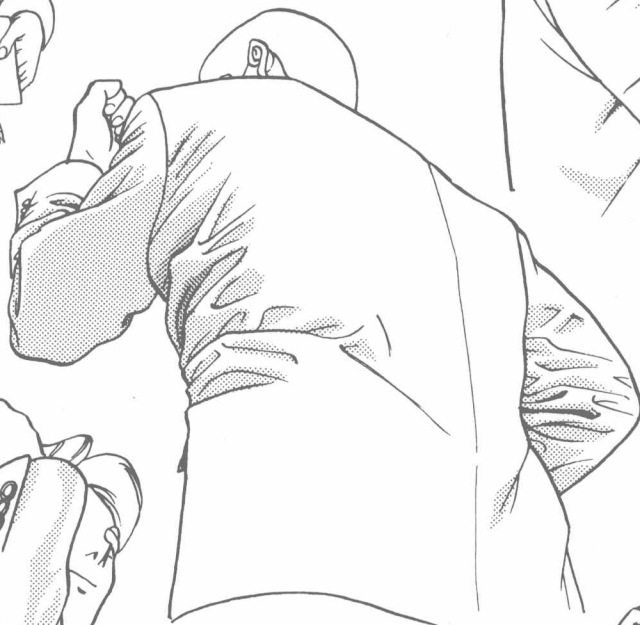


2. 画褶皱先要认识其形态

画衣服时要画上褶皱，哪些部分有褶皱呢？要认识褶皱的基本形态以便能想象出褶皱的立体感。



因伸缩而造成的弧形凹凸褶皱。



以弯起手臂而引起褶皱的情况为例，手臂屈起时内侧的褶皱会多些。



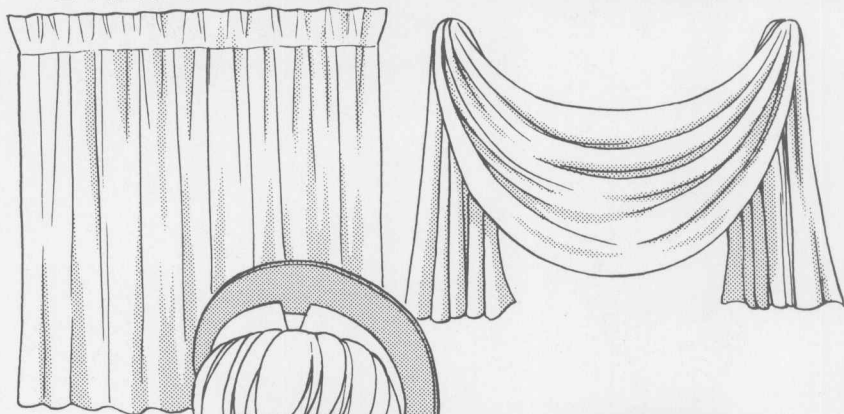
此外，拉扯也会造成小褶皱。

3. 因重力而引起的皱褶

因重力造成的皱褶有很多种，例如，向地面伸展的直纹、从左右两边垂下的皱褶、因身体动作而沿着动作方向产生的皱褶等。

A图 因重力而产生的纵向皱褶

B图 从左右两边垂下的皱褶



画胸部大的人穿的衣服时，可以使用到B图的皱褶。

像A图般的纵向皱褶。

身体向后屈，衣服被拉扯，沿着运动方向形成的皱褶。

身体前移，裙子紧随其后。

在这图中，因举起两臂，布料被拉扯而形成皱褶，但也有因重力而下坠的地方，故此形成像B图的皱褶。

裙子是最容易受到运动方向和重力等影响的。



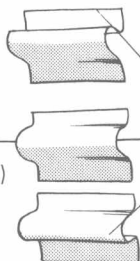
4. 表现立体感的基本方法



在箱子的侧面贴上网点纸，是表现立体感的基本方法。

光
↓

视线(水平线)

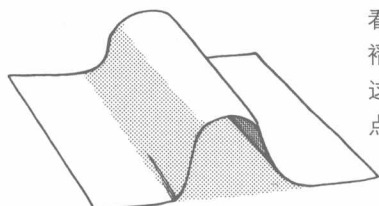


要表现立体感，在箱子侧面贴上网点纸是方法之一。而在处理褶皱时，在弧形的侧面贴上网点纸，可以表现出立体感。

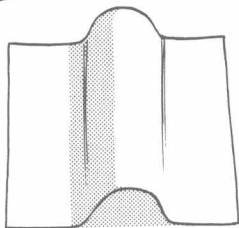
但是，褶皱会因各种因素的影响而形成复杂的形状，画时要记住基本的原则。



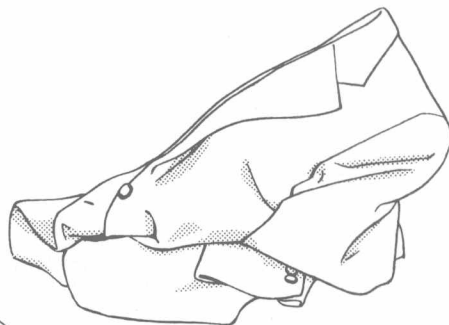
看的角度不同，弧形的褶皱形状也不同。要考虑到这一点和光的方向，贴网点纸的部分应该是侧面。



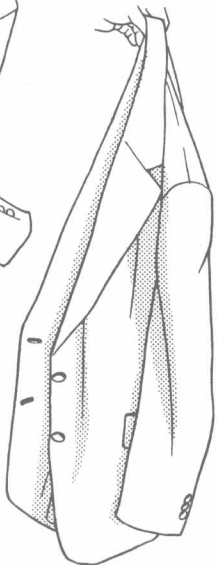
和箱子一样，在褶皱弧形的侧面贴上网点纸，表现出立体感。



提着西装上衣向下垂，便会出现像前一页A图一样的纵向褶皱。



在各种因素影响下，形成复杂的褶皱。但不可能画得过分细致，抓住基本点画出立体感便可。



裤子的圆柱形和落在下面的褶皱交错形成复杂的形状。



5. 表现质感

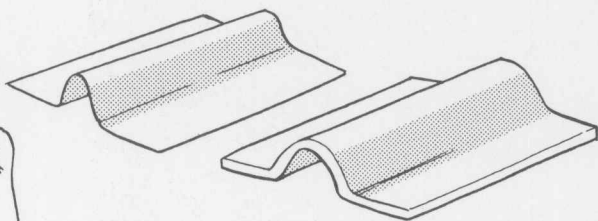
在描画西装的外形时，总要想象一下它的质感。但是，如果想在质感方面再加强一点的话，就要顾及到布料的厚度和硬度。皱褶会因布料的厚度和硬度而呈现不同的形状。



绘画之前，布料的厚度如何就要做到心中有数。



上图没用多少办法，也能看出穿西装及其质感，但仍要精益求精。



布料的厚度会影响到皱褶的线条，厚布的皱褶线条较粗，薄布的皱褶线条较细。



在布料薄的衬衫上形成的细小皱褶，要比布料厚的西装为多。用钢笔来画时，是以线条的强弱来表现布的薄厚的。细线给人纤细的感觉，用来表现薄的布料；粗线则用来表现厚实的布料。

第1章 西装

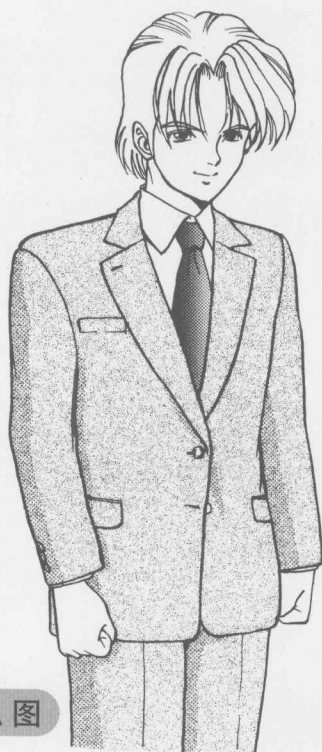


西装的种类

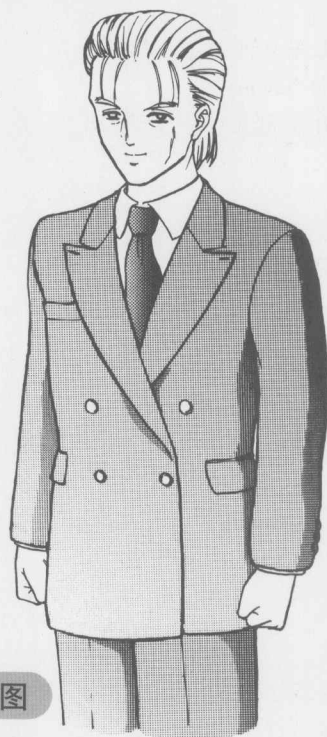
从基本的设计而言,可分为单襟和双襟。

A图 一排纽扣的是单襟

B图 双排纽扣的是双襟



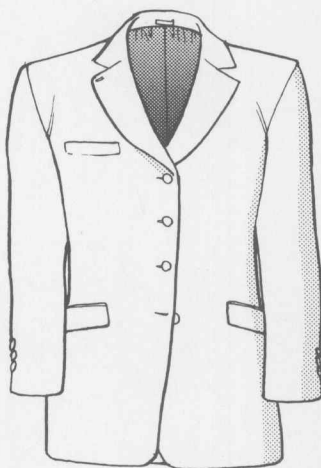
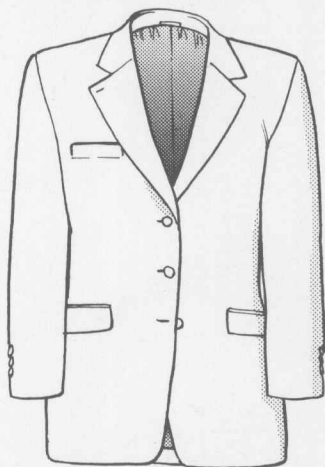
A图



B图

◆单襟西装

单襟西装的纽扣数目也不相同, V形领口的阔度也各不相同。



领口的这个部分形成V形

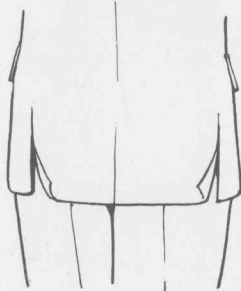


◆领带的位置

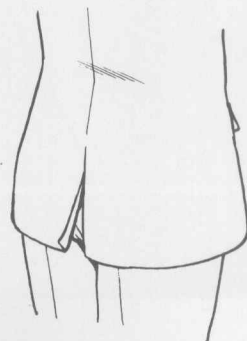
如果是已上班的人,系领带时,领带的长度应超过皮带。

这个像兜盖一样的称袋掩。

比较少见的设计,用了两个并排的兜盖,此称变兜。

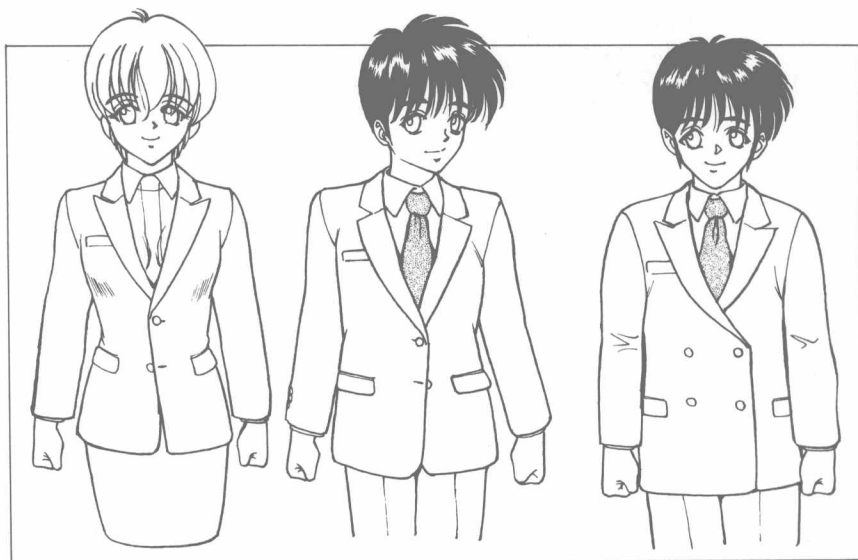


有些西装是背后开衩的,有中央开一个衩的和两边各开一个衩的。



◆男女西装不同和轮廓也不同

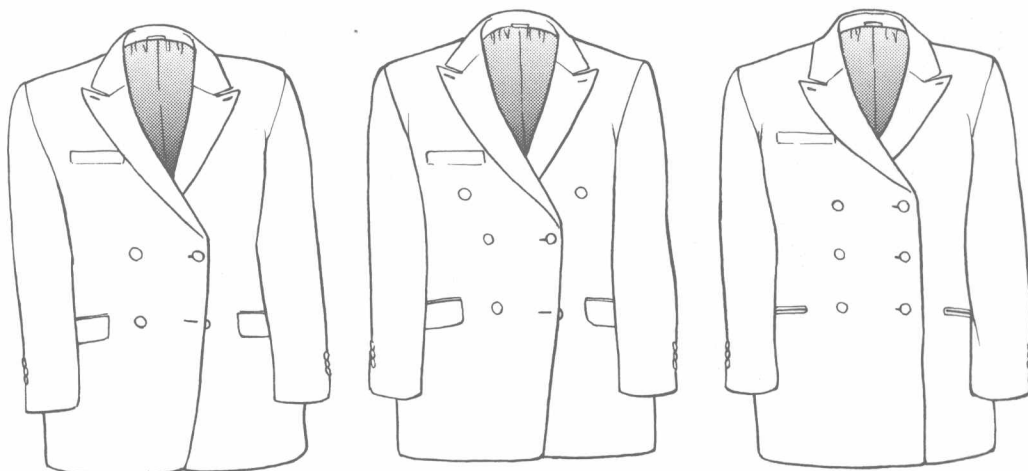
男性和女性的西装外衣，纽扣分别钉在左襟和右襟。轮廓方面分为收腰的修长型和宽身型两种。



上图宽身型的西装是双襟的，单襟的款式也有。

◆双襟西装

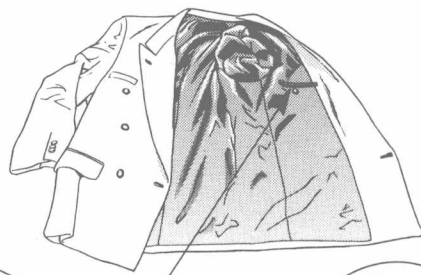
纽扣位置不同是最容易看到的，此外，线条方面也有不同。



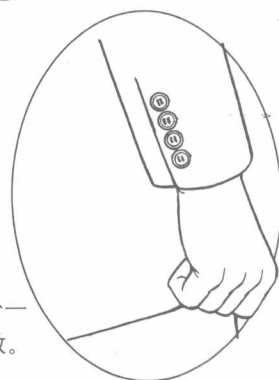
这件双襟西装比前一页那件多了一排纽扣，共有6颗纽扣，排列成V字形。



内侧也有纽扣。



左右各有一个内兜，但有些款式会有所不同。



袖口纽扣的数目最少一个，有单数也有双数。

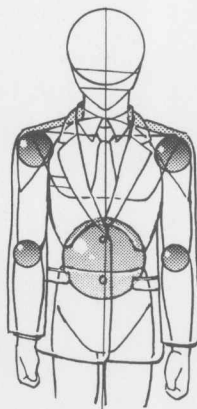
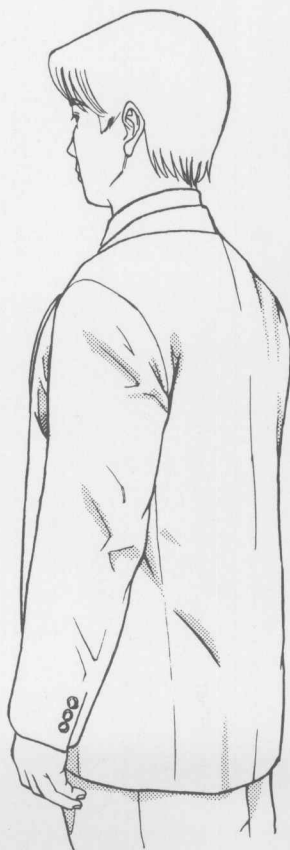
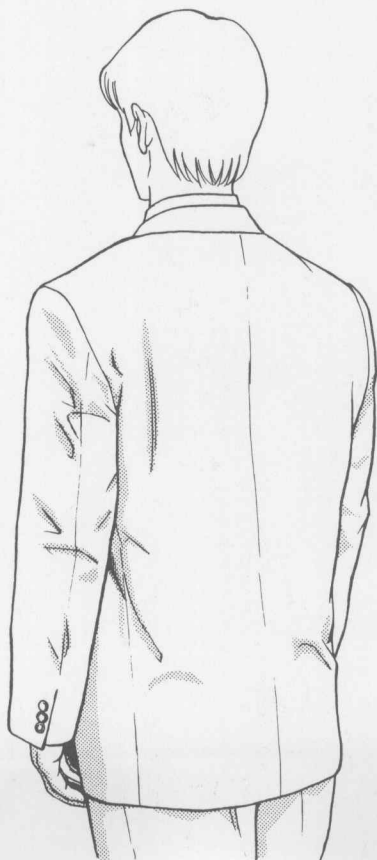
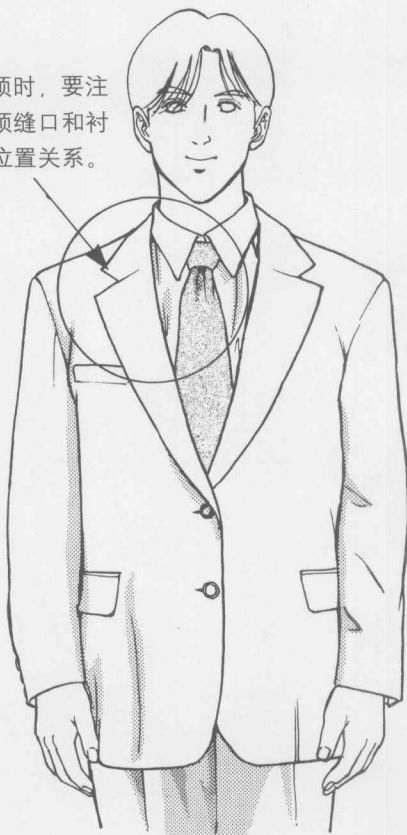
直立

男子 扣上纽扣

以下是穿西装的直立姿势。分为扣着纽扣和没扣纽扣两种。



画西装领时，要注意西装领缝口和衬衫领的位置关系。



西装有时会加有垫肩，画时要注意这一点。

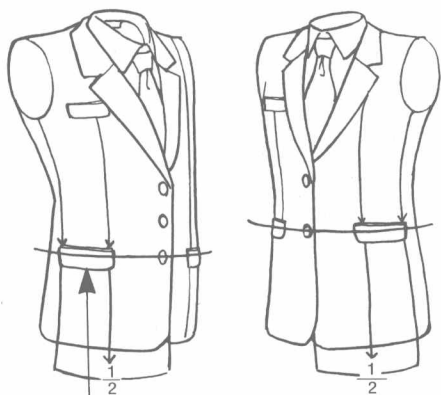


直立——男子 不扣纽扣

不扣纽扣对于直立姿势的影响不大。



◆衣兜的位置



袋掩和最低的纽扣在同一条直线上。从腋窝往下拉一条线，由这条线往下，直到与身体中心距离相当的地方，就是画袋掩的合适位置。

袋掩比腋线和胸线的范围要稍大一点。

