

漫画达人 技法圣经

服饰 造型篇

照片+范例，服饰造型技巧

全解析!

水手服、制服、休闲西装、连衣裙、礼服、浴衣、
护士服、女仆装、哥特萝莉装……漫画服饰绘制技巧
一学就会画!



(日) HARD DELUXE工作室 编著
丁逸 译

漫画达人 技法圣经

服饰 造型篇

(日) HARD DELUXE工作室 编著
丁莲 译



How to draw wrinkles on clothes

© STUDIO HARD DELUXE. INC

All rights reserved.

Originally published in Japan by NATSUME SHA Co.,Ltd

Chinese (in simplified character only) translation rights arranged with NATSUME SHA Co.,Ltd.
through CREEK & RIVER Co., Ltd. and CREEK & RIVER SHANGHAI Co.,Ltd.

律师声明

北京市邦信律师事务所律师谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由日本 STUDIO HARD DELUXE. INC. 授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社
010-59521012
E-mail: cyp_law@cypmedia.com
MSN: cyp_law@hotmail.com

版权登记号：01-2013-1669

图书在版编目(CIP)数据

漫画达人技法圣经. 服饰造型篇 / 日本 HARD DELUXE 工作室编著 ; 丁莲译 .

—北京 : 中国青年出版社, 2013.5

ISBN 978-7-5153-1508-9

I. ①漫… II. ①日… ②丁… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 061788 号

漫画达人技法圣经——服饰造型篇

(日)HARD DELUXE 工作室 编著 丁莲 译

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：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑：唐丽丽 白 峥

责任编辑：易小强 刘冰冰

助理编辑：柳 玉 张 琳

封面设计：唐 棣 孙素锦

印 刷：北京瑞禾彩色印刷有限公司

开 本：787 × 1092 1/16

印 张：12

版 次：2013 年 7 月北京第 1 版

印 次：2013 年 7 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-1508-9

定 价：48.00 元

漫画达人 技法圣经

服饰 造型篇

(日) HARD DELUXE工作室 编著
丁莲 译



Contents

Point 01	各种质地的面料	004
Point 02	立体的服装褶皱	005
Point 03	男性和女性的体型比例	006
Point 04	女性服装和男性服装的差异	008
Point 05	各种各样的服饰风格	009
前言		010

Chapter 01

基础篇 1 面料这种素材

Lesson 01	金属、纸张和布料在表现上的差异	012
Lesson 02	从平面到立体	013
Lesson 03	褶皱的形成方式	014
Lesson 04	不同面料在褶皱表现上的差异	018

Chapter 02

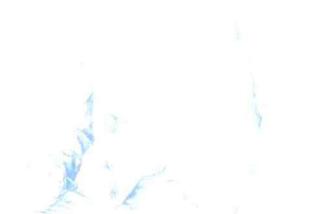
基础篇 2 身体和褶皱的关系

Lesson 01	由衣服构造和人物动作引起的褶皱	024
Lesson 02	由动作引起的褶皱的差异① ~ 站立 ~	026
Lesson 03	由动作引起的褶皱的差异② ~ 坐下 ~	032
Lesson 04	由动作引起的褶皱的差异③ ~ 移动 ~	038
Lesson 05	由动作引起的褶皱的差异④ ~ 跳跃 ~	042
Lesson 06	由动作引起的褶皱的差异⑤ ~ 席地姿势 ~	046
实用范例—家居服 + 立着一边膝盖坐		050

Chapter 03

实践篇 女性服装和男性服装的差异

Lesson 01	连衣裙的特征	052
Lesson 02	上半身—肩膀	054
Lesson 03	上半身—袖子	056
Lesson 04	上半身—背部	059
Lesson 05	上半身—胸口	060
Lesson 06	下半身—裙摆	062
Lesson 07	西服的特征	066
Lesson 08	上半身—衣领	068
Lesson 09	上半身—肩膀	069
Lesson 10	上半身—袖子	070
Lesson 11	上半身—上衣	072
Lesson 12	上半身—衬衫	076
Lesson 13	下半身—腿部	079
实用范例—连衣裙 + 坐下		081
实用范例—西服 + 站立		082



应用篇 1 便服和职业装

Lesson 01	女性服装和男性服装与姿势的关系	084
Lesson 02	牛仔外套 × 长裙	086
Lesson 03	长袖罩衫 × 长裙	090
Lesson 04	风衣 × 半身裙	094
Lesson 05	半袖罩衫 × 半身裙	098
Lesson 06	T恤 × 牛仔裤	102
Lesson 07	毛衣 × 牛仔裤	106
Lesson 08	短上衣 × 礼服裙	110
Lesson 09	浴衣(女性)	114
Lesson 10	西服 × 衬衫	118
Lesson 11	T恤 × 工装裤	122
Lesson 12	羽绒服 × 工装裤	126
Lesson 13	T恤 × 牛仔裤	130
Lesson 14	皮夹克 × 牛仔裤	134
Lesson 15	浴衣(男性)	138
实用范例	—牛仔外套 × 长裙 + 坐下	142
实用范例	—皮夹克 × 牛仔裤 + 踢腿	143
实用范例	—浴衣 + 侧身坐	144

应用篇 2 制服和角色扮演服装

Lesson 01	女性和男性制服的特征	146
Lesson 02	水手服	148
Lesson 03	休闲西装	152
Lesson 04	学生服	156
Lesson 05	护士服	160
Lesson 06	女仆装	164
Lesson 07	哥特萝莉装	170
实用范例	—休闲西装 + V形手势	174
实用范例	—护士服 + 坐着阅读文件	175
实用范例	—哥特萝莉装 + 坐着看书	176

特别篇 配件、科幻和奇幻服装

Lesson 01	衣服以外的褶皱	178
Lesson 02	科幻风格的服装——紧身衣	182
Lesson 03	奇幻风格的服装——战士服装	184
Photo Material	资料 世界各地的民族服装	186
插图作者介绍		190
模特介绍 / 各服装赞助公司		191

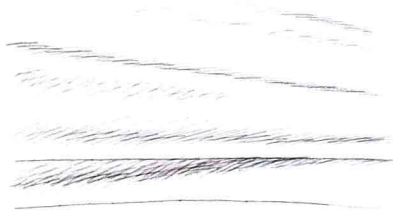


在学习服装褶皱的描绘方法之前，我们首先要了解服装面料这一素材的特点。我们要怎么去表现面料的柔软？质地各不相同的面料，会使褶皱的形状产生什么样的变化？对于这些我们都要进行充分的掌握。

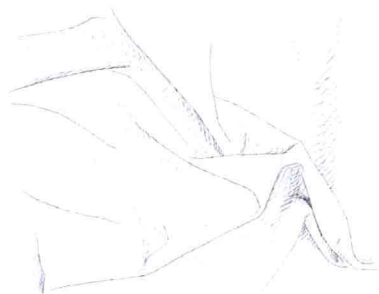
面料的特质

服装的面料一般都是柔软的。但是，这种柔软和纸张的柔软又有所不同。在承受重力或是人体动作等来自于外部的力量时，由纤维构成的面料也会因此而出现变形。这种变形就是“褶皱”。此外，根据外力方向的不同，褶皱也会形成各种各样的类型，比如“拉扯褶皱”、“聚拢褶皱”和“惯性褶皱”等等。

● 拉扯褶皱



● 惯性褶皱



● 聚拢褶皱



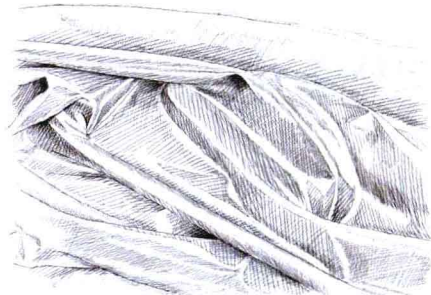
各种各样的面料

虽然在这里统称为面料，但是面料却有着各种不同的质地。而且，褶皱的形状会受到面料素材特性的影响。不同质地的面料，就算是承受来自同一方向、同一强度的力量，最后形成的褶皱的形状也会有所不同。这一点要请大家好好记住。

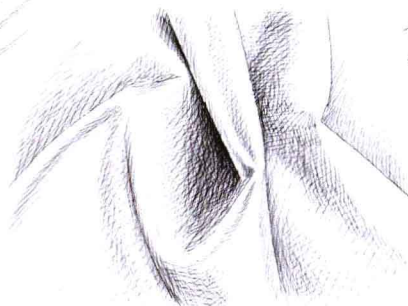
● 薄布料



● 皮革面料



● 化纤面料



虽然面料是平面的，但是当它被制作成服装包裹住人体后，就会变成立体的形式，褶皱也会随之变得更加复杂。因为人类的姿势会随着关节的活动而改变，所以褶皱的种类、形状以及服装上容易形成褶皱的部位是相对固定的。

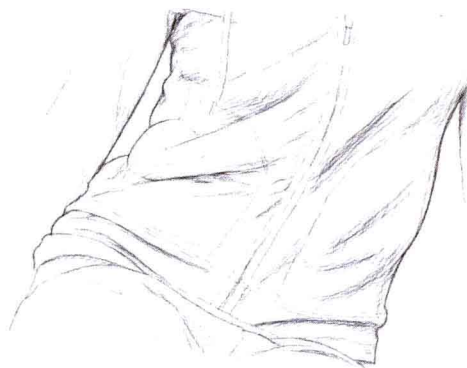
上半身动作引起的褶皱

当人物活动胳膊时，其袖子上的面料会受到怎样的拉扯呢？当人物靠在桌子上时，其肩膀的动作又会让背部面料出现什么样的反应呢？如果大家能做到充分了解服装形状和人物动作的话，那就应该可以轻松掌握褶皱的形成方式了。

● 上臂的拉扯褶皱



● 侧腹部的拉扯褶皱和聚拢褶皱



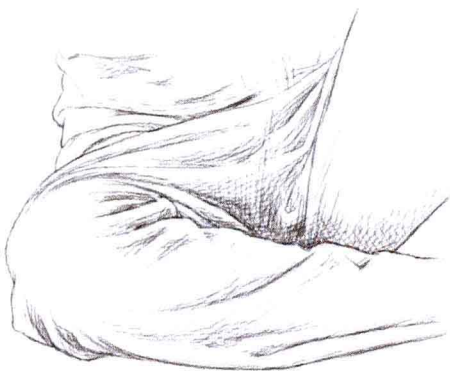
● 背部的拉扯褶皱



下半身动作引起的褶皱

表现静态姿势和动态姿势时，人物下半身的动作就会变得非常重要。我们可以单纯地将裤子设想成圆筒状，借此来掌握人物从腰部到臀部、膝盖以及裤脚等部分的变化，比如伴随着人物腿部的动作，什么地方面料会出现聚拢，什么地方面料会受到拉扯等等。

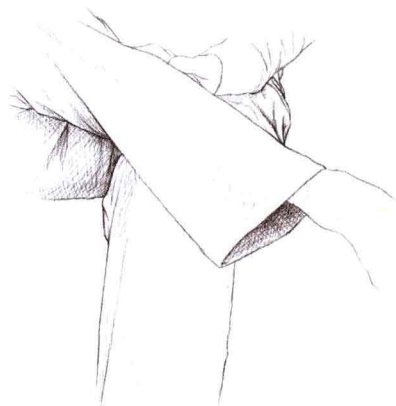
● 大腿内侧和膝盖的拉扯褶皱



● 膝盖的拉扯褶皱和聚拢褶皱



● 裤脚的下垂褶皱



Point

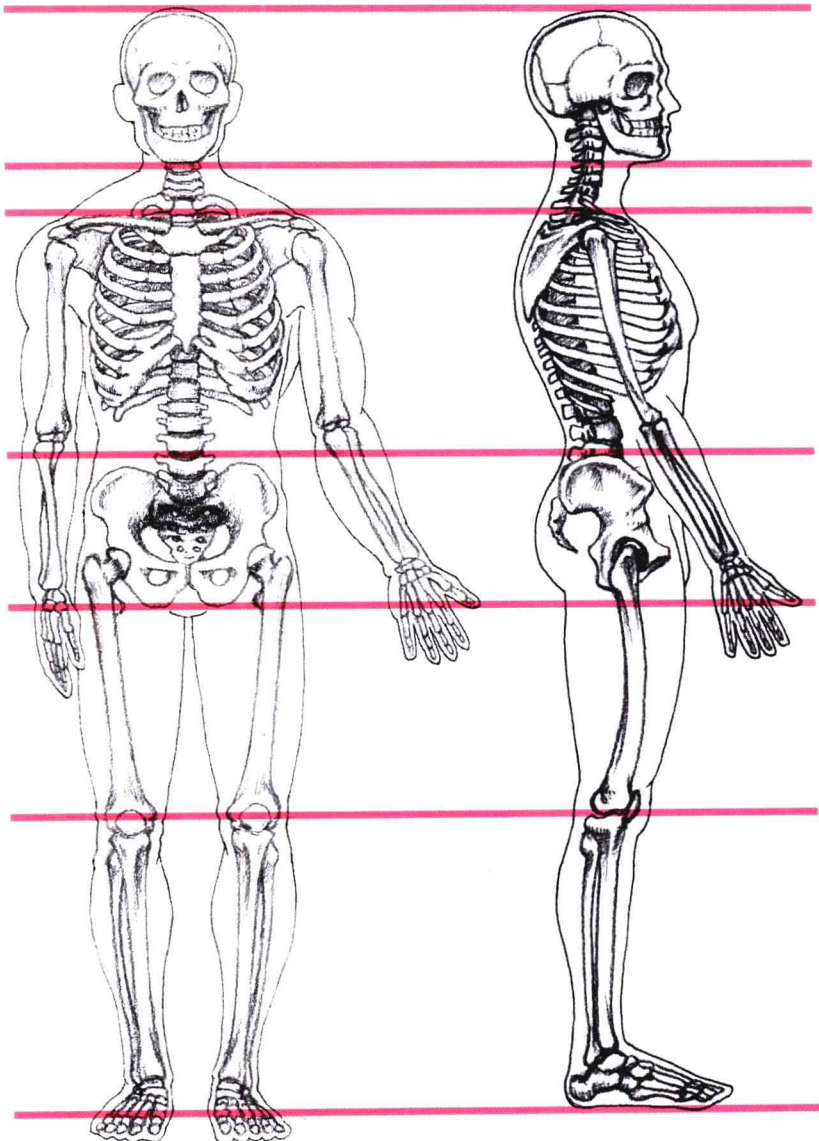
男性和女性的体型比例

03

在描绘服装褶皱之前，我们首先要了解男性和女性的体型差别，这一点非常重要。在描绘穿着服装的人物之前，让我们首先通过观察男性和女性的骨骼，来掌握男女的体型比例吧！

男性的体型

因为成年男性的骨骼和肌肉都要比女性发达，所以在体型上看起来会比较强壮。亚洲男性的理想头身就是脖子和手臂都要比女性的粗。



POINT

注意肩宽和厚度！

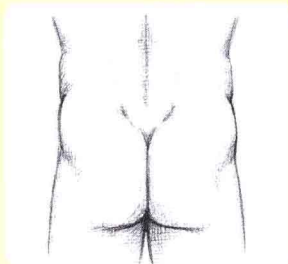
男性锁骨比女性长，所以肩部也会相应变宽。表现男性服装的褶皱时，我们不光要掌握人体关节的位置，还要多注意男性特有的身体上的“厚度”。

POINT

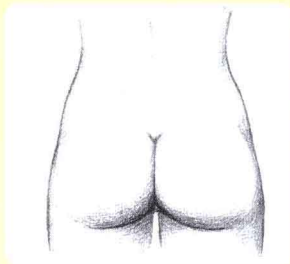
男性和女性的区别

因为男性的骨盆纵向较长横向较短，所以男性的臀部要小于女性。女性因为骨盆纵向较短横向较长，所以臀部要大于男性。此外，因为男性臀部肌肉发达，所以看起来会显得比较坚硬，女性的臀部则因为容易聚积脂肪，所以在形状上会变得圆润。除此以外，在描绘女性人物的时候，最好要注意“腰部的收缩”。

男性的臀部

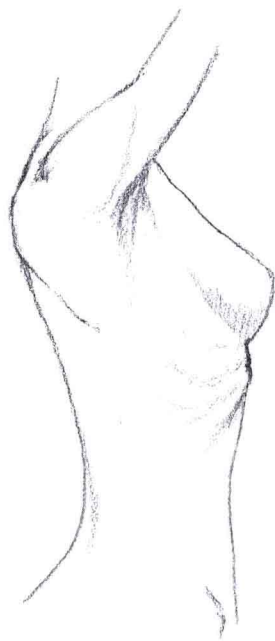
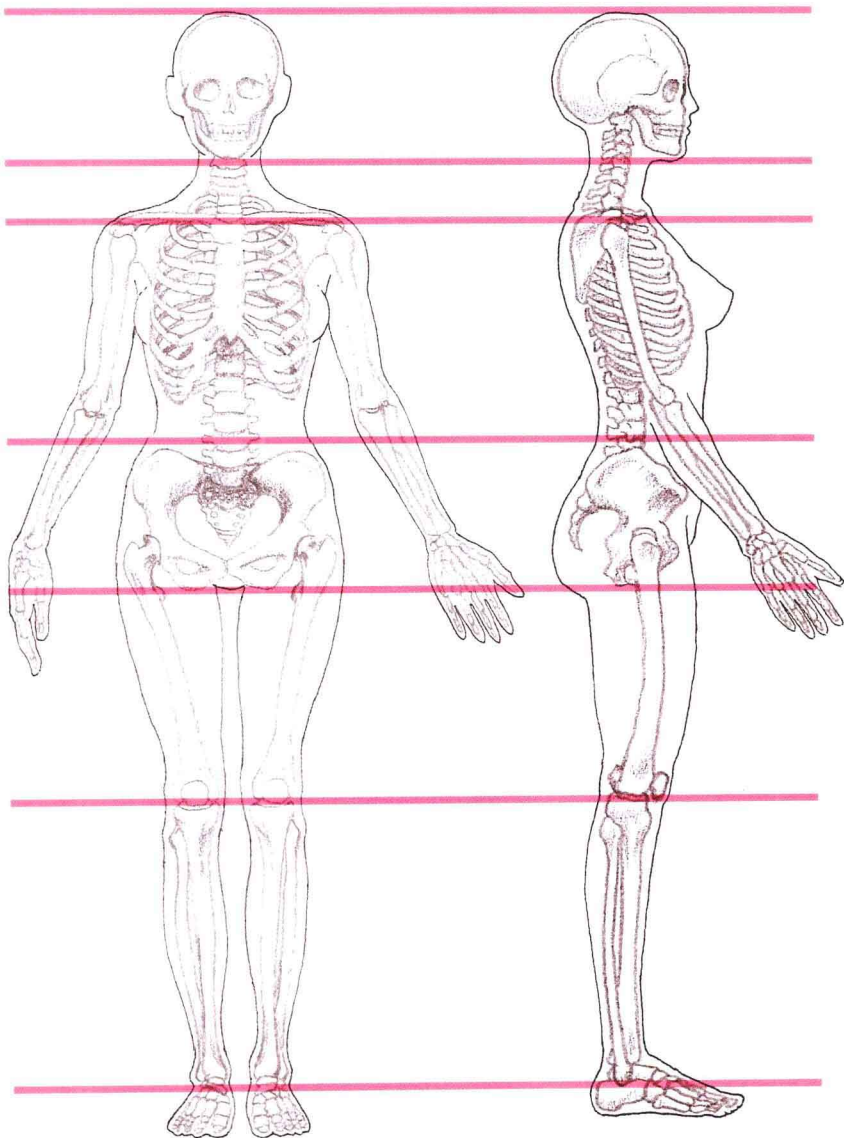


女性的臀部



女性的体型

在我们描绘成年女性的时候，关键就在于要把人物的肩膀画窄、骨盆画大。因为我们意识到女性的体格要比男性纤细，所以用来表现身体整体的柔软感的曲线就变得非常重要。虽然亚洲女性的平均头身比是7头身，不过在描绘模特般身材苗条的女性时，我们可以把她画成7.5头身~8头身。



POINT

胸部的表现很重要!

在描绘女性服装的时候，人物胸部的表现是非常重要的。女性的胸部和男性上半身的“厚度”不同，我们要充分掌握人物胸部鼓胀起来的形状，然后在此基础上描绘服装的褶皱。

Point

04

女性服装和男性服装的差异

女性和男性所穿的服装分别具有各自的特征，例如女性基本上不会打领带，而男性则不会穿裙子。在掌握了面料的特征、褶皱的形成方式以及男女的体型比例之后，就让我们来把握男女服装上的特征吧！

女性服装

在款式众多的服饰中，只有女性才穿的连衣裙算是面料面积最大的服装。因此，连衣裙褶皱的变化也会更加剧烈。在描绘时，我们不光要注意人物行走、奔跑时的腿部动作，还要注意人物蹲下或是坐下时形成的聚拢褶皱。



男性服装

在男性服装中，最容易构思的应该还是西服了吧。仅仅是有没有扣上上衣纽扣的区别，就能让人物衣服前摆的褶皱在形状上变得完全不同。因为衬衫的面料也很容易形成褶皱，所以大家要多注意人物的各种动作会使褶皱出现什么样的变化。



详情参见 Chapter 03

Point

05

各种各样的服饰风格

服装本身就能左右人物角色的个性。我们在描绘某个角色的时候，要先在脑海中构思出他的特征，然后选择相应的服装。因为服装款式不同，使用的面料也会不同，褶皱的表现也会有所变化，所以大家对此要多加注意！

便服和职业装

人物如果穿上职业装的话，就可以给人认真的印象。此外，我们在描绘服装的时候，也要充分考虑人物所处的状态，比如便服时要表现出放松的感觉，外出时要具备时尚感。



制服和角色扮演服装

原本制服就是为了特定组织或特定职业的人物制作出来的。因为服装本身已经有了固定的形象，所以我们只要给人物穿上符合其形象的制服就好。角色扮演服装也是如此。



详情参见 Chapter 04&05

■ 前言 ■

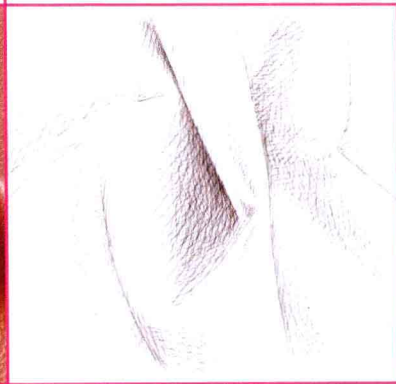
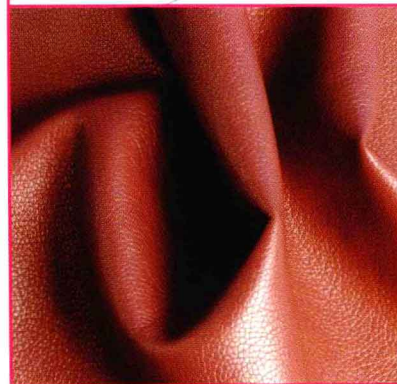
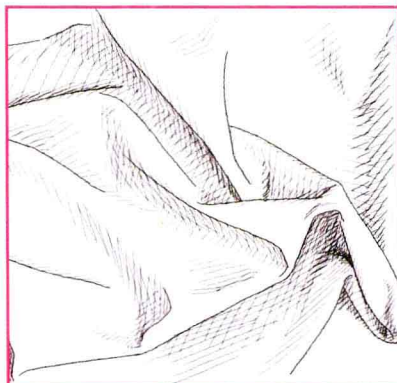
在我们描绘漫画或是插画人物时，“服装”是表现人物个性必不可少的元素。服装可以表现出人物的职业或是状态，而且还有利于使读者了解相应人物所处的场景，比如初中、高中生的“制服”，上班族的“西服”，外出用的“便服”，在庙会上穿的“浴衣”等等。

在我们描绘服装的时候，最困难的部分应该就是要如何表现服装的形状和褶皱了吧？而且，根据面料质地和人物动作的不同，服装的形状和褶皱也会出现各种各样的变化。

所以在本书中，我们采用照片、黑白草图和彩色插图为大家解说褶皱的描绘方法。在基础篇中，我们首先说明了不同面料褶皱的形成方式，以及人物身体动作和褶皱之间的关系。然后在实践篇中，我们为大家介绍了女性服装和男性服装的区别。在应用篇中，为大家讲解了各种各样的服装褶皱的描绘方法。我们要做的不是单纯地摹写照片，还要注意各种各样的应用内容，比如什么样的动作会让什么部分形成褶皱、描绘的时候应该强调哪个部分的褶皱才好。最后，在特别篇中，讲解了帽子、围巾、挎包、鞋等非服装类褶皱以及世界各地的民族服装供大家学习参考。

“我想要提高自己描绘人物服装的技巧！”“我不擅长描绘褶皱！”如果本书能够帮助到有上述想法的读者，对我们来说是再好不过的事情了。

作者



Chapter 01

基础篇 1

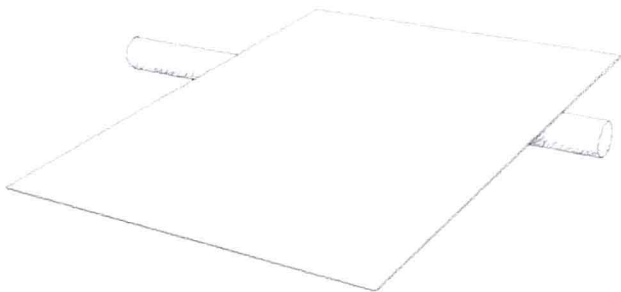
面料这种素材

01

虽然一片金属板、一张纸和一块布料的形状基本一样，但是它们的质感和褶皱形状却完全不同。要怎样绘制出这些不同呢？就让我们参考照片和插图来把握吧！

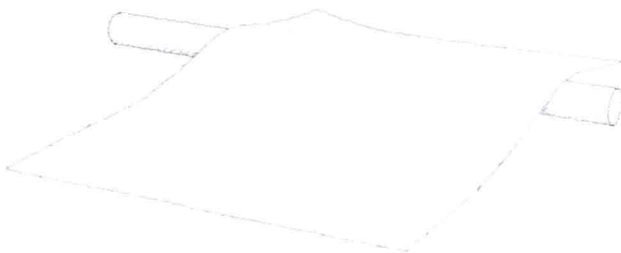
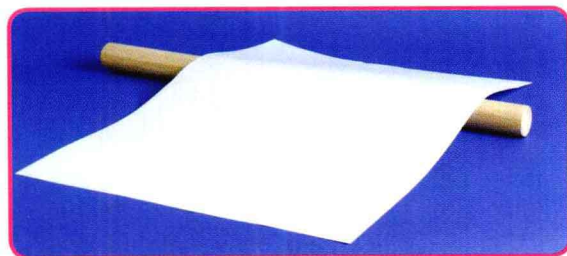
金属

金属的表面光滑，光泽度高，环境色经常会反映在它的表面上。由于黑白图无法表现出那种细微的色差，所以我们要通过强调它的硬度，来表现出金属的质感。



纸张

纸张柔软是因为它很薄，所以就算形状有变化，只要没有留下明显的折痕，基本上所有的变形都是由曲线构成。



布料

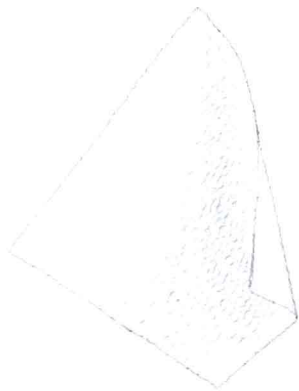
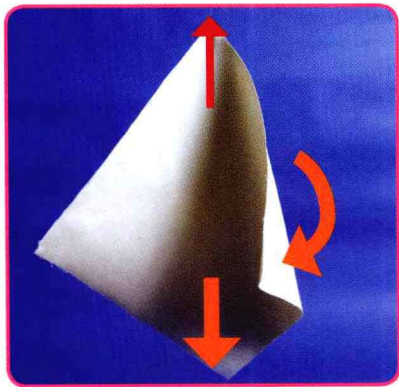
最能在形状上反映出外部力量的素材就是布料。如果我们想要画出布料的真实感的话，窍门就是在描绘的时候要随时意识到布料受力的种类和方向。



若只是将布料铺在地板上的话，用二维表现就足够了。但当我们从地面上拿起来时，布料的形状会因为外力和自身重力的作用而变得有立体感。下面来看看这一变化吧！

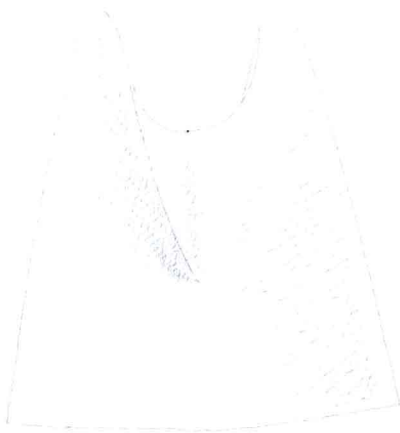
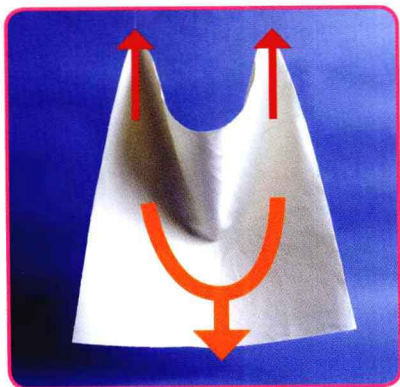
一点悬垂

→ 拉扯方向 → 重力



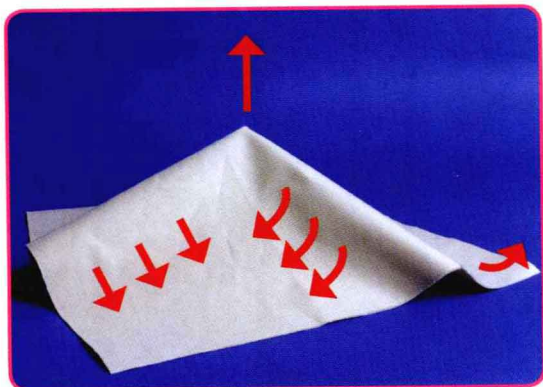
受向上提起的外力和自身重力的影响，布料上下的对角保持了平衡。但是，重力使布料一边的角变成了弯曲折叠的状态。

两点悬垂



如果布料处于两点悬垂状态，其表面就一定会出现由重力产生的曲线。如果布料面积增大的话，曲线的数量也会随之增加。

拎起

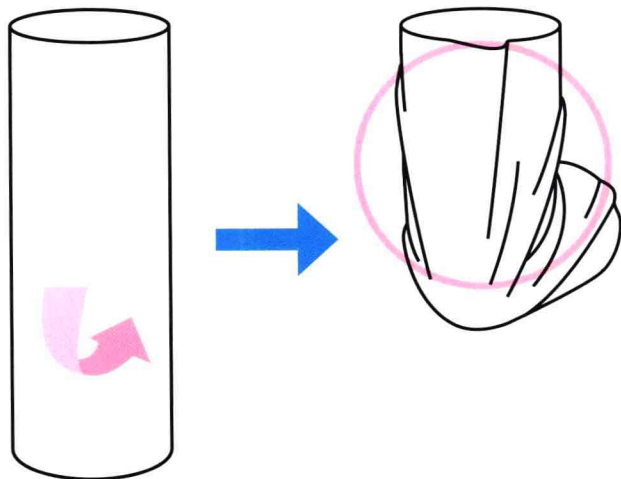


如果我们从中心拎起布料的话（并未悬垂），中心点以外的部分都会由于重力而下垂。在向上的力量和重力的影响下，布料表面会形成波纹。

如上一页所说，布料在受力后会改变形状。如果让这个形状上的变化发展下去就会形成褶皱。受力方向不同，褶皱的种类也会有所不同。下面就让我们来认识一下其中的区别吧！

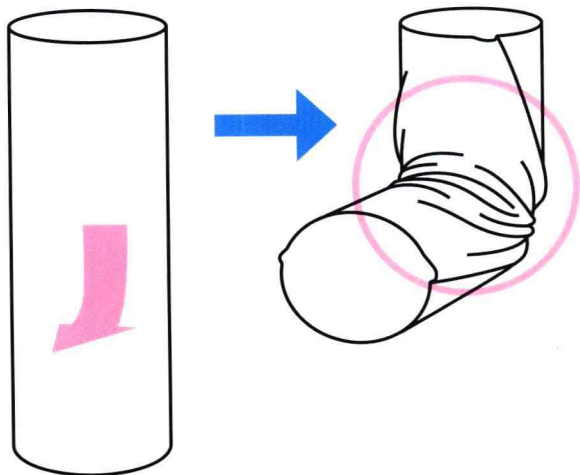
拉扯褶皱

如果布料从两个以上的着力点受到分散的力量的话，布料上就会形成“拉扯褶皱”，有时候布料还会被拉长一点（视面料而定）。因为拉扯褶皱基本上是由直线构成的，所以我们可以将其称为“直线褶皱”。



聚拢褶皱

如果在两个以上的着力点受到集中的力量的话，布料上会形成“聚拢褶皱”。扩展开的面料会受到压缩，让多余的部分形成高低起伏。虽然也要视面料的质地而定，不过聚拢褶皱基本上是由曲线构成的，所以我们可以将其称为“曲线褶皱”。



惯性褶皱

拉扯褶皱、聚拢褶皱和惯性褶皱的区别在于前两者是布料在受到外力时产生的变形，后者是布料在受到外力后残留的折痕。因为受力方向和面料质地不同，面料上形成的褶皱在形状上也会有相应变化，所以我们要多加注意。此外，布料受重力下垂时，还会形成“下垂褶皱”。

