

从这样…… 变成这样！



坚挺的领子，在  
肩上扣时，领缘  
会下陷形成一个  
小坑



学生装

从腰部到大腿  
根部连接膝盖  
处的裤面被绷  
得紧紧的

形成一个三  
角形的空间

手臂弯曲沿  
肩肘部形成  
一些皱褶



手臂弯向背后，  
袖管紧绷，在  
肩部形成一些  
皱褶

手臂举起时，  
从腋下延伸出  
的皱褶

正装

肘关节处的皱褶

便装

拱起的背  
部衣服被  
紧绷



裙子与大腿紧紧  
贴合，形成一条  
饱满的弧线

膝盖到足部间覆盖的裙摆  
形成一个空间

简明涂色指南！

从照片临摹到学习创作，生动的衣褶让画面更生动！

- ▶ 活跃在创作一线的动画画家传授秘籍
- ▶ 从便装、学生装到正装，各类服装共 10 余种，170 个图解分解
- ▶ 探究人体各关节在运动过程中引发服饰皱褶的变化和相互之间的关系

上海人民美術出版社

掌握细节取舍技巧，提升人物造型水平！

# 怎样画动漫人物衣褶

【日】鰈 著

掌握细节取舍技巧，提升人物造型水平！

# 怎样画动漫人物衣褶

【日】鰐 著 杨依群 译

上海人民美術出版社



---

图书在版编目(CIP)数据

怎样画动漫人物衣褶 / (日) 鳅 著; 杨依群译; —

上海: 上海人民美术出版社, 2017.1

书名原文: 衣類のシワ 実践マスター

ISBN 978-7-5322-9949-2

I. ① 怎… II. ① … ② 杨… III. ① 动画—人物画

技法 IV. ① J218.7.

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 125451 号

---

原版书名: 衣類のシワ 実践マスター

原作者名: 鳅

原版书号: 978-4-7683-0520-1

Iruino Shiwa Jissen Master by Kajika

Copyright © 2014 Kajika © 2014 GENKOSHA CO., Ltd

All rights reserved.

Original Japanese edition published by GENKOSHA CO., Ltd.

Simplified Chinese translation copyright © 2016 by Shanghai People's Fine Arts Publishing House Ltd.

The Simplified Chinese translation edition published by arrangement with GENKOSHA CO. Ltd. Tokyo, through HonnoKizuna, Inc. Tokyo, and Shinwon Agency Co. Beijing Representative Office, Beijing.

Copyright manager: Mimo Xu

本书的简体中文版经日本 GENKOSHA 社授权, 由上海人民美术出版社独家出版。

版权所有, 侵权必究。

合同登记号: 图字: 09-2015-032

## 怎样画动漫人物衣褶

著 者: [日] 鳅

译 者: 杨依群

责任编辑: 钱欣明

技术编辑: 季 卫

版权经理: 徐 捷

装帧设计: 朱 琳 邹蕙辰 周志平

出版发行: 上海人民美术出版社

(地址: 上海长乐路 672 弄 33 号 邮编: 200040

网址: [www.shrmms.com](http://www.shrmms.com))

印 刷: 上海铁路印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 8.25

版 次: 2017 年 1 月第 1 版

印 次: 2017 年 1 月第 1 次

印 数: 0001-3500

书 号: ISBN 978-7-5322-9949-2

定 价: 39.00 元

# 前言

本书作者作为动画家的前辈，常年活跃于动画影片行业间，并在动画制作中担任重要工作。在动画创作中最重要的一点就是对人体结构的理解——用最简练的线条画出最具人物特点的轮廓线。其中当然包括人物在运动过程中所穿着服装的褶皱样式。

作者将自己在以往动画制作过程中积累的经验传授给大家，重点讲述了如何用最有效的方法来画出动画人物的衣物在运动过程中体现在身体各部位的不同形态。本书如能为那些有志成为动画家、或动画电影制作家的学生出一份力，作者的内心将感到无比的荣幸。

# 综 述

想要画出符合人物形体结构的服饰褶皱，你必须懂得哪些褶皱是必须的，哪些是可以省略的，对此需有取舍程度和控制力。本书刊载了不同衣物的类型。在照片写生和真人素描写生过程中，读者需要懂得提炼不同的线条，以表现不同类型的人物，在比较中领悟画好服饰褶皱的关键技巧。

写生对象的照片



步骤 1

精炼的线条



步骤 2

精炼的线条

细节分解



步骤 3

除了照片中人物的姿势，书中还选编了其他人物动态！



形成各种服饰褶皱的动作和场景



动作中不同褶皱 分类的标识

|    |      |    |      |
|----|------|----|------|
| 步行 | 身体前倾 | 弯腰 | 扭身   |
| 曲臂 | 端坐   | 弯腰 | 伸展身体 |
| 举臂 | 伸展手臂 | 奔跑 | 抬腿   |
| 犯困 | 分开大腿 |    |      |

# 目录

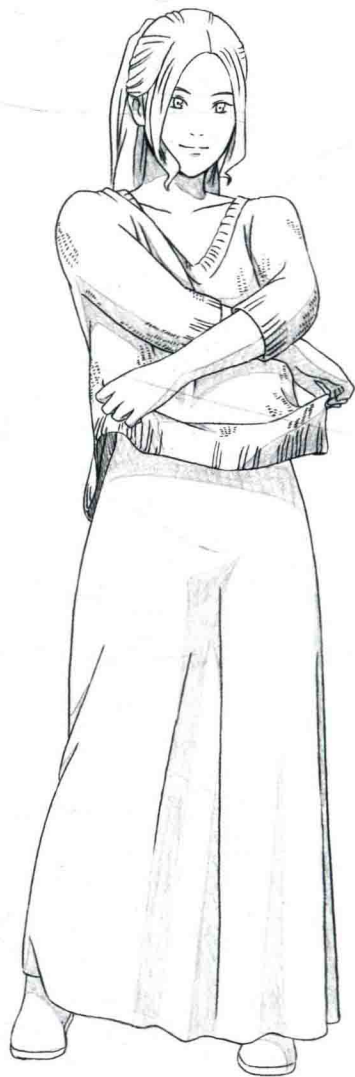
## 第1章 日常着装

002 前言  
003 综述

## 基础篇

006 01 什么是布料的皱褶？  
008 02 不同的面料产生出不同的皱褶  
010 03 服装内人体的构造  
012 04 运动中最易产生的皱褶部位  
014 让衣服皱褶的画面效果更逼真的秘诀

016 01 女性休闲装（衬衫、裙子）  
019 其他视角  
020 各种姿势  
022 动态  
024 02 男性休闲装（T恤、牛仔裤）  
027 其他视角  
028 各种姿势  
030 动态  
032 03 女性休闲装（毛衣、长裙）  
035 其他视角  
036 各种姿势  
038 动态  
040 04 男性休闲装（卫衣、工装裤）  
043 其他视角  
044 各种姿势  
046 动态  
048 超级动作篇 01



## 第2章 制服、正装、 运动装

## 第3章 戏剧人物装

- 050 **01 女性学生装**  
053 其他视角  
054 各种姿势  
056 动态
- 058 褶皱的涂色指南 动漫风的涂色
- 062 **02 男性学生装**  
065 其他视角  
066 各种姿势  
068 动态
- 070 **03 女性职业正装**  
073 其他视角  
074 各种姿势  
076 动态
- 078 **04 男性职业正装**  
081 其他视角  
082 各种姿势  
084 动态
- 086 **05 女性冲锋衣**  
089 其他视角  
090 各种姿势  
092 动态
- 094 **06 男性足球球衣**  
097 其他视角  
098 各种姿势  
100 动态
- 102 超级动作篇 02

- 104 **01 男性和服**  
107 其他视角  
108 各种姿势  
110 动态
- 112 **02 公主裙**  
115 其他视角  
116 各种姿势  
118 动态
- 120 超级动作篇 03

## 特别篇 其他种类的 衣褶

- 121 **01 上衣的皱褶**  
124 **02 两人画面的皱褶处理方法**  
128 **03 激烈动作产生的皱褶**

掌握细节取舍技巧，提升人物造型水平！

# 怎样画动漫人物衣褶

【日】鰐 著 杨依群 译

上海人民美術出版社



# 前言

本书作者作为动画家的前辈，常年活跃于动画影片行业间，并在动画制作中担任重要工作。在动画创作中重要的一点就是对人体结构的理解——用最简练的线条画出最具人物特点的轮廓线。其中当然包括人物在运动过程中所穿着服装的褶皱样式。

作者将自己在以往动画制作过程中积累的经验传授给大家，重点讲述了如何用最有效的方法来画出动画人物的衣物在运动过程中体现在身体各部位的不同形态。本书如能为那些有志成为动画家、或动画电影制作家的学生出一份力，作者的内心将感到无比的荣幸。

# 综述

想要画出符合人物形体结构的服饰褶皱，你必须懂得哪些褶皱是必须的，哪些是可以省略的，对此需有取舍程度和控制力。本书刊载了不同衣物的类型。在照片写生和真人素描写生过程中，读者需要懂得提炼不同的线条，以表现不同类型的人物，在比较中领悟画好服饰褶皱的关键技巧。

写生对象的照片



步骤 1

精炼的线条



步骤 2

精炼的线条

细节分解



步骤 3

除了照片中人物的姿势，书中还选编了其他人物动态！



形成各种服饰褶皱的动作和场景



动作中不同褶皱分类的标识

|    |      |    |      |
|----|------|----|------|
| 步行 | 身体前倾 | 弯腰 | 扭身   |
| 曲臂 | 端坐   | 弯腰 | 伸展身体 |
| 举臂 | 伸展手臂 | 奔跑 | 抬腿   |
| 犯困 | 分开大腿 |    |      |

# 目录

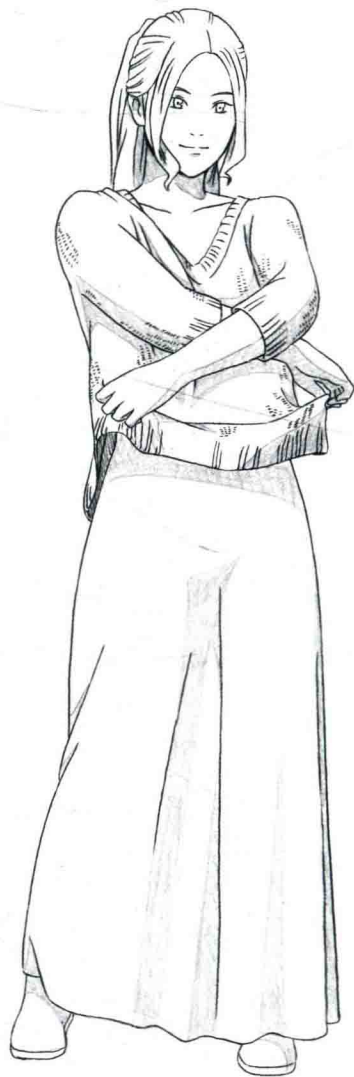
## 第1章 日常着装

002 前言  
003 综述

## 基础篇

- 006 01 什么是布料的皱褶？  
008 02 不同的面料产生出不同的皱褶  
010 03 服装内人体的构造  
012 04 运动中最易产生的皱褶部位  
014 让衣服皱褶的画面效果更逼真的秘诀

- 016 01 女性休闲装（衬衫、裙子）  
019 其他视角  
020 各种姿势  
022 动态
- 024 02 男性休闲装（T恤、牛仔裤）  
027 其他视角  
028 各种姿势  
030 动态
- 032 03 女性休闲装（毛衣、长裙）  
035 其他视角  
036 各种姿势  
038 动态
- 040 04 男性休闲装（卫衣、工装裤）  
043 其他视角  
044 各种姿势  
046 动态
- 048 超级动作篇 01



## 第2章 制服、正装、 运动装

## 第3章 戏剧人物装

- 050 **01 女性学生装**  
053 其他视角  
054 各种姿势  
056 动态
- 058 褶皱的涂色指南 动漫风的涂色
- 062 **02 男性学生装**  
065 其他视角  
066 各种姿势  
068 动态
- 070 **03 女性职业正装**  
073 其他视角  
074 各种姿势  
076 动态
- 078 **04 男性职业正装**  
081 其他视角  
082 各种姿势  
084 动态
- 086 **05 女性冲锋衣**  
089 其他视角  
090 各种姿势  
092 动态
- 094 **06 男性足球球衣**  
097 其他视角  
098 各种姿势  
100 动态
- 102 超级动作篇 02

- 104 **01 男性和服**  
107 其他视角  
108 各种姿势  
110 动态
- 112 **02 公主裙**  
115 其他视角  
116 各种姿势  
118 动态
- 120 超级动作篇 03

## 特别篇 其他种类的 衣褶

- 121 **01 上衣的皱褶**  
124 **02 两人画面的皱褶处理方法**  
128 **03 激烈动作产生的皱褶**

# 什么是布料的皱褶？

当人类将衣服穿着在身上的时候，在衣服的表面会产生许许多多的皱褶。我们应该要用脑子理性地理解这些皱褶产生的原因和种类。



## 服装与皱褶的关系

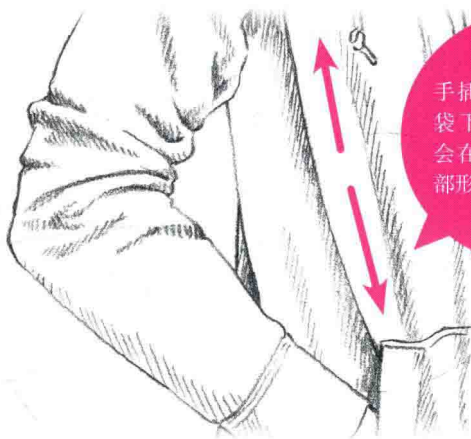
人的身体并不是一张平面的纸片，而是立体的有厚度的。由四肢、躯干和脑袋构成复杂多变的立体物，并会在运动过程中发生多角度的变化。柔软材质的衣物保护人的身体，包裹着人类躯干，并随着人类的动作变化而变化，或紧绷拉扯，或挤压堆积而出现层层叠叠的皱褶。

# 服装皱褶的种类

## 案例 1

## 紧绷拉扯感

在两种力量对抗拉扯的情况下，衣料就会呈现出紧绷感。在这种情况下，画面可以用长条直线来表现衣服上的皱褶。

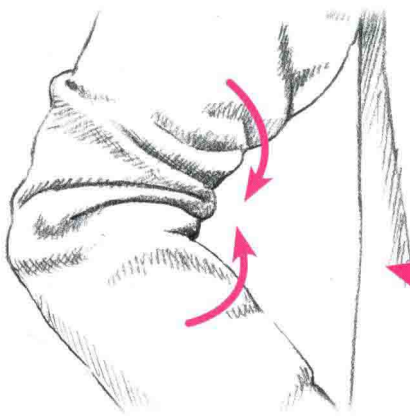
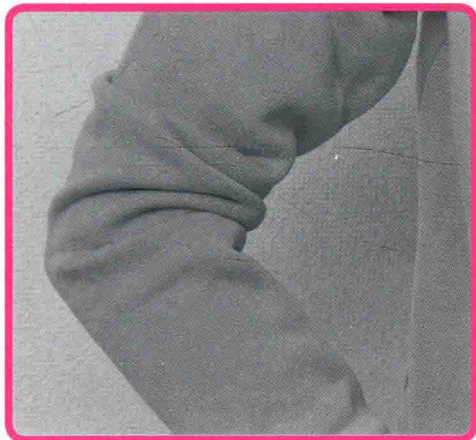


手插在口袋处，口袋下沉拉扯衣服，会在口袋口与向肩部形成直线的皱褶。

## 案例 2

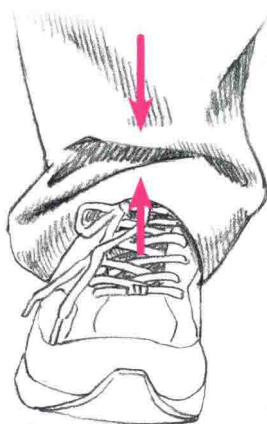
## 堆积挤压

在多种力量的作用下，向一个点挤压的时候衣服会产生大量复杂的皱褶。



身体动作中产生的皱褶。

在手臂弯曲处，上臂部分和下臂部分的布料向着肘部弯曲处挤压形成堆积状皱褶。



身体静止时产生的皱褶。

根据衣服的款式手工和尺寸的原因，也会产生不同的皱褶。如同照片中球鞋上方裤脚边搭在鞋面上也形成皱褶。

# 不同的面料产生出不同的皱褶

虽然单凭衣服一个词来归纳服装，但其实衣物的种类是形形色色、千差万别的。衣服的皱褶样式会受到面料的柔软度、厚度等多种因素的影响。现在我们来了解面料的种类。

## 毛线面料（见第 032 页）

拉紧



收缩堆积



弹性超强，不易起皱。毛线的粗细决定衣服的厚薄。画毛线类衣服不易在画面上画过多的皱褶，线条方面松弛一些比较合适。

## 针织面料（见第 040 页）

拉紧



收缩堆积



厚实的面料做成的衣服，相比薄料衣服形成的皱褶有更大的凹凸感。另外，由于弹性较大，衣服较松垮，那么画面表现皱褶的线条需要松弛柔和一些。

厚料

## 皮革

拉紧



收缩堆积

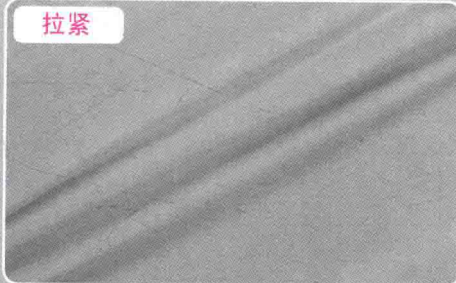


在衣料中最厚最硬的一种材料。正因为如此，这种面料没有舒缓繁多的皱褶，而只有少量尖锐而挺拔的皱褶。

柔软

## 薄型面料

拉紧



收缩堆积



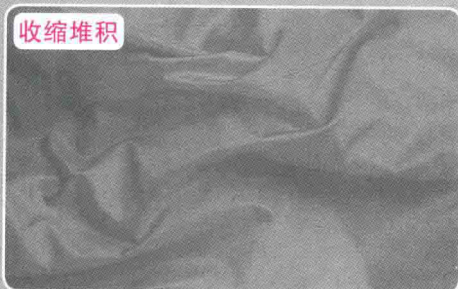
从柔软丝薄的面料的特质推测，不用太大力气就很容易撕扯出一些褶皱。相比厚实面料的材质，薄料的褶皱更加纤细，褶皱的数量也比较繁多。

## 尼龙面料（见第 086 页）

拉紧



收缩堆积



丝薄

牢固、轻巧是尼龙面料的特征。由于面料轻薄非常容易起褶皱，尼龙的光泽度高的特性让褶皱看起来更突出，也不会像厚实面料那样有大幅度凹凸起伏的褶皱。

## 牛仔面料（见第 024 页）

拉紧



收缩堆积



厚重结实的布料，区别于针织品衣类松垮、弹性强的特质。染色后布料会有不均匀的落色，形成一种自然的斑纹，这种斑纹通常体现在腿部各关节的褶皱处，形成一种特别的着装风格。

坚硬

## 服装内人体的构造

人体由 200 块骨头组成，人体运动时会用到附着在这些骨架上的肌肉。为了画面中服装的褶皱更真实和富有动感，我们要好好地学习和管理人体结构。

要点！

要点！

要点！

## 男性

与女性相比，男性的骨架更强健，结实宽阔的体魄是男性身体的特征。在绘画的时候要注意男性身体的肩部要比女性宽阔，坚实粗壮的脖子和手臂是突出男性特征的标志。在身高方面男性明显要高一些。

