

林晃 X 角丸圆

讲漫画服饰造型

漫画绘制技巧的权威指南

日本漫画大师倾情奉献

综合讲解漫画服饰造型技法

本书适合初学者以及专业人士

[日]林晃 角丸圆 / 编著



日本漫画大师讲座

2.

漫画服饰造型

“技法圣经”

独家揭秘创作高手的完整创作思路和绘画步骤

- 人体和服装绘制知识
- 服装褶皱的表现攻略
- 职业装、学生装、休闲装的表现
- 角色设计的服饰造型

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明:本书由日本HOBBY JAPAN Co., Ltd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。

短信防伪说明

本书采用出版物短信防伪系统,读者购书后将封底标签上的涂层刮开,把密码(16位数字)发送短信至106695881280,即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通发送短信以当地资费为准,接收短信免费。短信反盗版举报:编辑短信“JB、图书名称、出版社、购买地点”发送至10669588128。客服电话:010-58582300

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: law@cypmedia.com MSN: chen_wenshi@hotmail.com

Manga no Kiso Dessin — Onnanoko The Costume Volume

©2010 by Hikaru Hayashi and Tsubura Kadomaru

All rights reserved.

Originally published in Japan in 2010 by HOBBY JAPAN Co., Ltd.

Chinese (in simplified characters only) translation rights arranged with HOBBY JAPAN Co., Ltd. through Toppan Printing Co., Ltd.

版权登记号: 01-2010-6049

图书在版编目(CIP)数据

林晃和角丸圆讲漫画服饰造型 / (日)林晃, (日)角丸圆编著; 德米特莉译. —北京: 中国青年出版社, 2010.12

(日本漫画大师讲座: 2)

ISBN 978-7-5006-9634-6

I. ①林… II. ①林… ②角… ③德… III. ①漫画—技法(美术) IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第215900号

责任编辑: 唐丽丽 庞倩倩 白 峥

封面设计: 唐 棣

书 名: 日本漫画大师讲座②林晃和角丸圆讲漫画服饰造型

编 著: (日)林晃 角丸圆

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: 中青雄狮数码传媒科技有限公司

印 刷: 北京利丰雅高长城印刷有限公司

开 本: 787 x 1092 1/16

印 张: 12

版 次: 2010年12月北京第1版

印 次: 2010年12月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5006-9634-6

定 价: 37.00元

林晃 X 角丸圆

讲 漫画服饰造型

(日) 林晃 角丸圆 / 编著
德米特莉 / 译



日本漫画大师讲座

2.

只有穿上服装，角色才成立



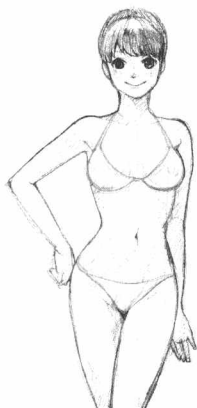
眼睛、鼻子、发型等都是角色的构成要素，但是仅仅绘制面部是不够的。



【着装效果】

裸体的人物也能体现个性，但服装能让角色的个性更明显。

不同款式的泳装能够体现出不同的风格。



可以体现身体曲线的泳装。样式简单，强调了身体的曲线美。



可爱的泳装。小花边的装饰凸显了身体的轮廓。



鞋子也是表现角色的要素之一。

（（漫画、插图中不可或缺的服装））



紧身
(贴身的)



宽松
(肥大的)



组合
(混合的)



- 服装是用来遮挡身体的。
- 包裹着身体的是服装。
- 服装的基础在于人体。
- 制作服装的依据是“如何才能方便运动”。

所以，不理解人体就无法绘制服装。

服装是身体的外壳



身体和服装的
透视图

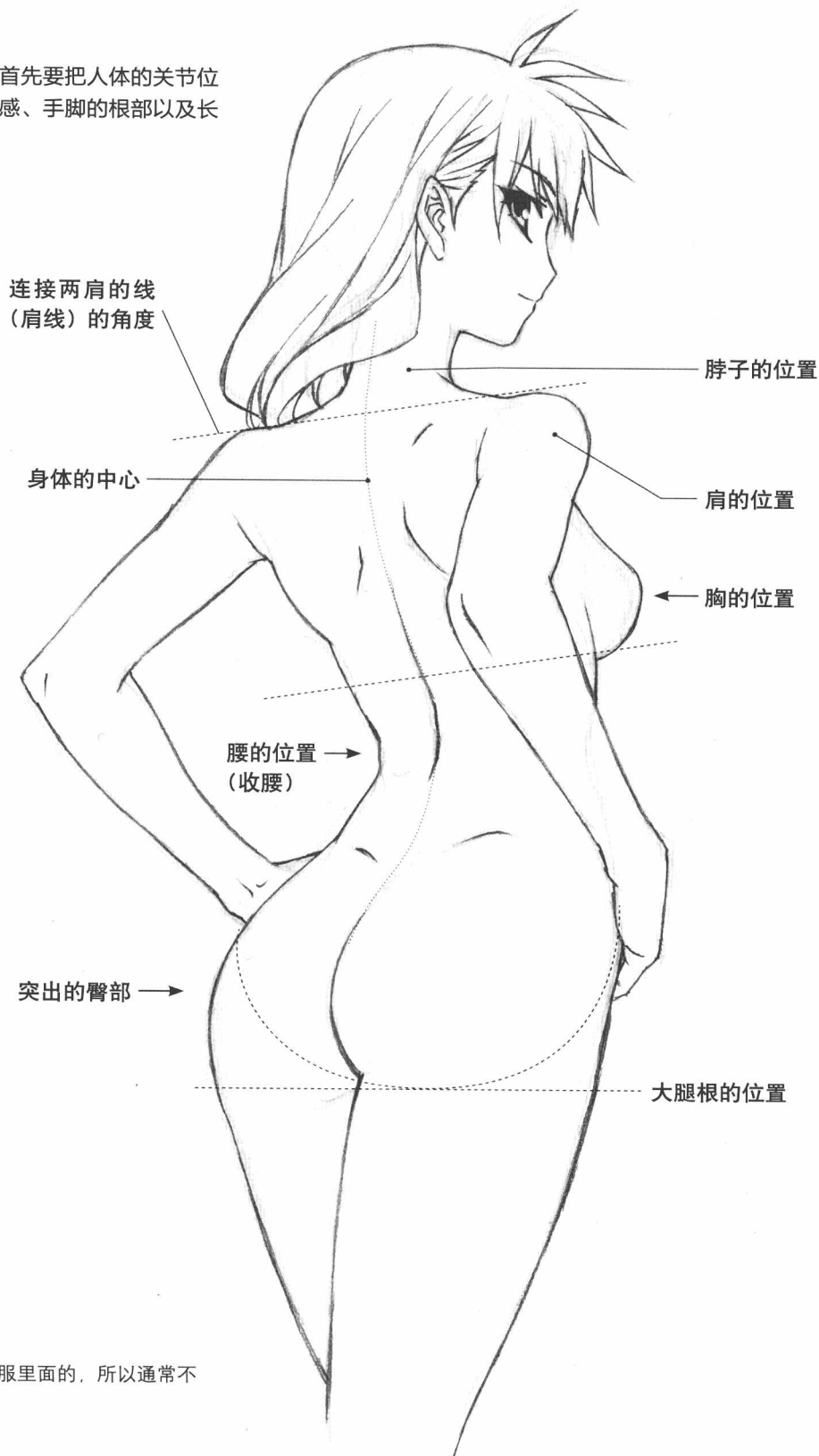


正面的设计

所以先学习身体和四肢的画法

● 画法要点

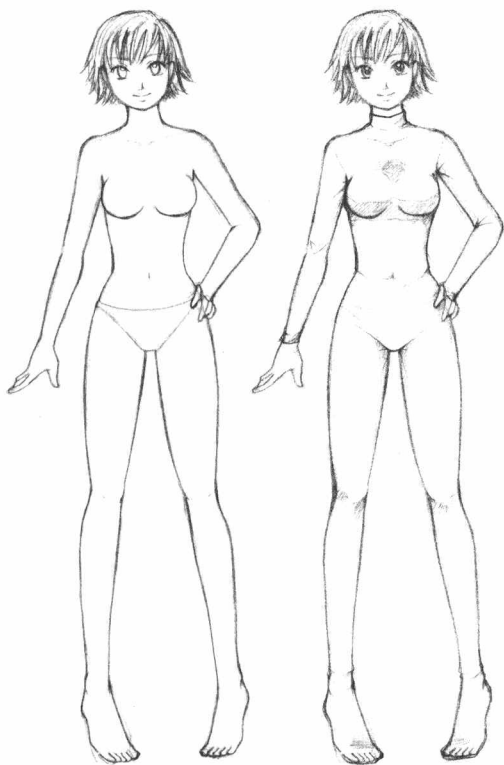
绘制服装之前，首先要把人体的关节位置、身体的立体感、手脚的根部以及长度等画清楚。



※ 身体是藏在衣服里面的，所以通常不用画得这么细致。

赋予角色立体感

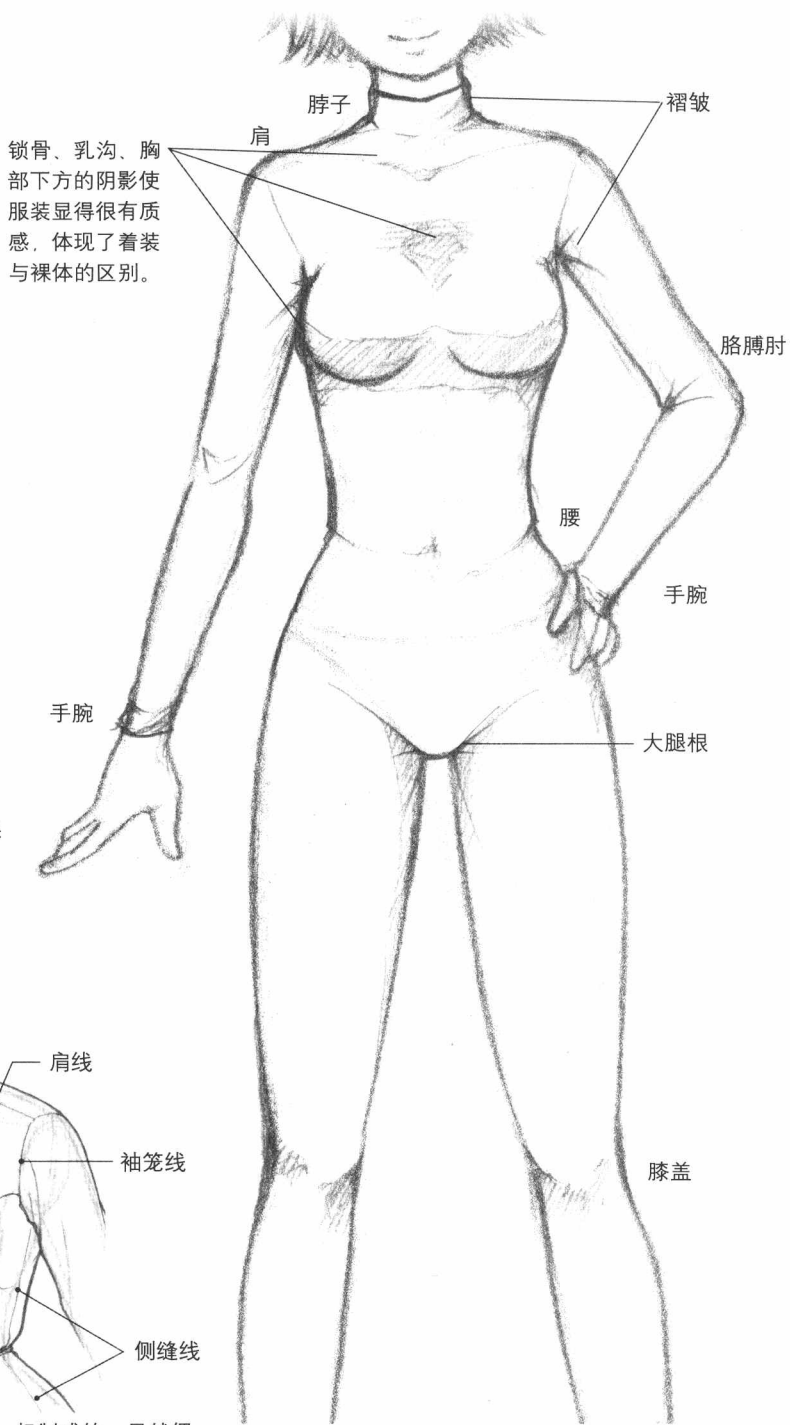
应该在哪里画出衣褶？衣褶和接缝是体现服装立体感的关键。



裸体的样子

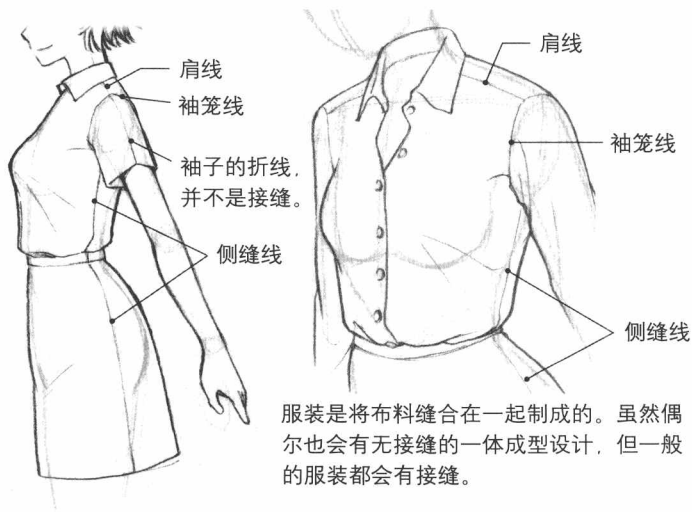
全身着装的样子

即便轮廓相同，脖子、手腕以及肩、腰、脚踝处的褶皱都表现出穿着衣服的感觉。



锁骨、乳沟、胸部下方的阴影使服装显得很有质感，体现了着装与裸体的区别。

接缝是指肩线、侧缝线及袖笼线



服装是将布料缝合在一起制成的。虽然偶尔也会有无接缝的一体成型设计，但一般的服装都会有接缝。

画出褶皱与接缝

表现褶皱并不是在关节处画几道线就可以了，而是要表现出起伏感。

● 波形褶皱
表现轮廓起伏的褶皱

● 拉伸褶皱
表现拉伸的褶皱

● 山形褶皱
挤在一起的褶皱形成典型的轮廓。

● 流动褶皱（垂感）
很大一块布料形成的大褶皱

通过阴影表现布料的起伏，这也是褶皱的一种。

● 压缩褶皱
由于一侧收紧而形成的褶皱（褶皱）

● 堆积褶皱
大量布料堆积而成的褶皱



※ 绘制步骤及相关解说请参照 P76。

松紧变换令角色熠熠生辉

紧身的服装
(贴身型)



所有的服装，只要和裸体时的人物体型相比，都可以分为三种类型，也就是“贴身型”、“宽松型”以及“混合型”。

比较肥大的服装
(宽松型)



松紧结合的服装
(混合型)



目录

只有穿上服装，角色才成立	2
服装是身体的外壳 所以先学习身体和四肢的画法	4
赋予角色立体感 画出褶皱与接缝	6
松紧变换令角色熠熠生辉	8
本书导言	12

第1章

身体和服装 13

人体先行还是服装先行 14

学习绘制人体 16

了解服装 18

服装分为贴身、宽松和混合三种类型 18

服装的厚度 20

时装设计的关键词 22

古代服饰 28

包身的古埃及服饰 28

宽松包裹的古希腊服饰 30

史前人类的短裙 33

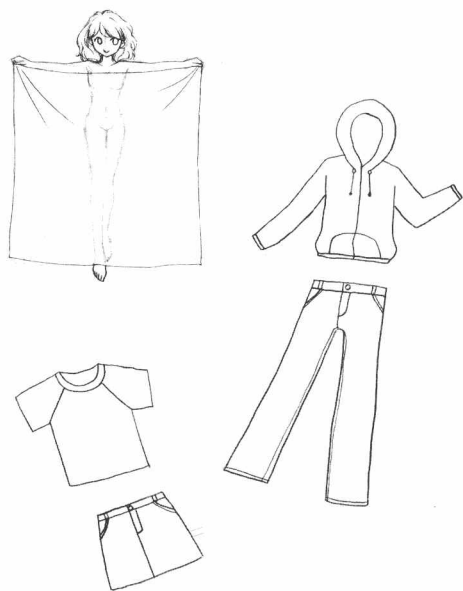
画好服装的3个要点 接缝、圆弧和褶皱 34

各种褶皱 38

绘制步骤~外套+紧身裙角色的绘制~ 40

绘制正面的姿态 40

绘制背面的姿态 46



第2章

服装褶皱完全攻略 55

为什么会产生褶皱 56

画出自然的褶皱 58

衬衫和裙子 58

女式衬衫 62

T恤衫和长裤的画法 64

外套 68

胸部和臀部的表现 72

绘画实战 76

绘制上半身 76

绘制下半身 82

完成修饰 87



第3章

白领装、学生装和休闲装 91

白领装 92

衬衫绘制攻略 98

长裤绘制攻略 104

学生装 108

轻便西装 108

水手服 116

套头衫、开襟毛线衣 124

体操服 126

休闲款 / T 恤衫和牛仔裤 130

裙子的完全攻略 142

现场绘制~开领套头衫+短裤~ 152

绘制普通角度下的全身姿势 152

挑战仰角姿势 160



第4章

通向角色设计之路 165

如何进行角色设计 166

角色设计的小技巧 172

裙装 172

裤装 180

学画鞋子 184

绘制的关键点 184

表现不同角色的代表性鞋子 186

后记 191



本书从角色的身体画法入手。

只要能画好人体，那么绘制服装就不是什么难事了。

正确地绘制人体并不意味着要画得很细致。

只要能够画好全身的姿势以及确定大腿根、腰、手脚的关节位置就足够了。

画好人体就能画好服装。

我们可以将服装看成是包裹着身体的外壳。

因此，我们在绘制轮廓的时候，有时紧贴人体，有时会与人体保持一定的距离。是宽松还是紧身，是由服装的类型决定的，而服装的类型只有三种：“贴身型”、“宽松型”以及“混合型”。

通过服装的穿法和人物动作，也可以体现出宽松和紧身的感觉。

反过来说，只要抓住服装的松紧关系，就能把握着装的不同风格和动作的表现。

本书从人体素描及服装的松紧变化来讲解如何绘制服装，这也是让你笔下的角色熠熠生辉的关键技巧。

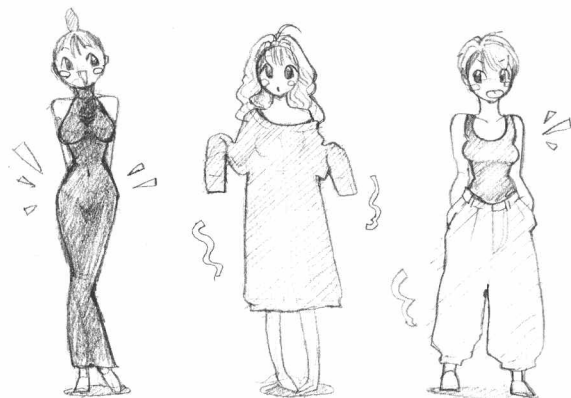
让我们从松紧变化中体会绘制服装的乐趣吧！



※ 本书的图例都是用铅笔和自动铅笔绘制而成的，印刷之后，线条的浓淡可能与实际绘制的浓淡有所不同。

第 1 章

身体和服装



人体先行还是服装先行

应该是先画人体再画服装。服装的凹凸和曲线都是根据人体的线条来绘制的。

制作舒适、合体、便于运动的服装是我们一直以来追求的目标。

先有人体再有服装



人体素描



仔细观察一下……



人体素描中包含了绘制服装的很多信息。

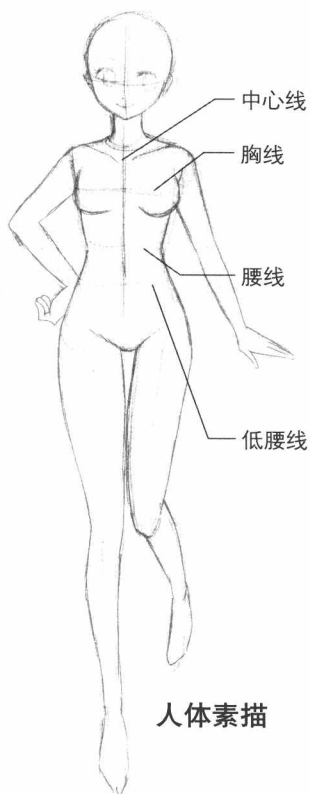


根据人体素描来绘制服装的曲线。

人体素描是绘制服装的底稿



完成的作品



人体素描



扣子排列在人体的中心线上。

胸线是绘制胸部的基准线。

重要
襟口的线并不和人体的中心线吻合。

腰

低腰线是绘制皮带位置的基准线。

画出人体素描（裸体）后，裙子下面露出的腿的线条才会自然。

不论表现什么风格的角色，人体素描的绘制都很有必要。



头身比较小的Q版角色也是先画人体再画服装。



如果不画人体直接画服装，就会产生这样的失败作品。