

① 池田書店

跟日本动漫大师学漫画

# 从照片到动漫之 服饰描绘技法

◎ [日] 伊藤 乡史 著 ◎ 姜昕欣 王雪力 译



画出褶皱  
的真实感!

人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

013069568

J218.2

57

跟日本动漫大师学漫画

# 从照片到动漫之 服饰描绘技法

◎ [日] 伊藤 乡史 著 ◎ 姜昕欣 王雪力 译



J218.2  
57

人民邮电出版社

北京

## 图书在版编目(CIP)数据

跟日本动漫大师学漫画：从照片到动漫之服饰描绘  
技法 / (日) 伊藤乡史著；姜昕欣，王雪力译. -- 北京：  
人民邮电出版社，2013.10  
ISBN 978-7-115-32274-6

I. ①跟… II. ①伊… ②姜… ③王… 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127563号

### 版权声明

MANGA KYARA FUKU NO SHIWA NO KAKIKATA by Satoshi Ito

Copyright © Satoshi Ito, 2011

All rights reserved.

Original Japanese edition published by IKEDA PUBLISHING Co.,Ltd.

This Simplified Chinese language edition is published by arrangement with

IKEDA PUBLISHING Co.,Ltd, Tokyo in care of Tuttle-Mori Agency, Inc., Tokyo.

Simplified Chinese copyright © 2013 by Posts & Telecom Press

### 内容提要

许多绘画者在写生人物或进行人物角色设定时，经常会遇到描绘人物服装的各类难题。描绘服装，不仅要体现出服装的质地和款式，还要将人物的体态和动作精确地表现出来。

本书通过将照片与绘制步骤、绘制要点相结合，为读者呈现出从实物到动漫作品的详细过程。本书共有6部分，分别介绍了服装基本褶皱、身体动态，以及便装、制服、套装、礼服、和服和各种角色主题服装的绘制技法。

本书适合绘画爱好者、动漫爱好者和各类漫画创作人员参考学习。

- 
- ◆ 著 [日]伊藤乡史
  - 译 姜昕欣 王雪力
  - 责任编辑 王雅倩
  - 责任印制 方航
  - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号  
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京捷迅佳彩印刷有限公司印刷
  - ◆ 开本：787×1092 1/16  
印张：12  
字数：411千字 2013年10月第1版  
印数：1-4000册 2013年10月北京第1次印刷

著作权合同登记号 图字：01-2012-8770号

定价：49.80元

读者服务热线：(010) 67132692 印装质量热线：(010) 67129223

反盗版热线：(010) 67171154

广告经营许可证：京崇工商广字第0021号



北航

C1676891



## 前

## 言

我想多数购买本书的读者也和我一样，经历了与复杂褶皱的艰苦斗争吧。

进行人物设定时，遇到复杂的褶皱时，我经常产生“太麻烦了，干脆把这部分去掉算了”这样的想法。

而战胜了这些困难，画出理想线条时的那种喜悦，我想大家和我都是相同的。

绘画需要说服力。

因此，本来就没有哪一种画法可称为“正确答案”。

但是，要让画面具有说服力，则有必要了解“正确答案”，实现这一点的方法就是参考真实的照片。

在此之后，大家可以独自探索自己的“理想线条”，找到属于自己的“正确答案”。

希望这本书能在这方面对大家有所裨益。

伊藤智

# CONTENTS

# 目录



4 前言

## Part01 描绘服装褶皱的基本要领

- 6 漫画中如何表现褶皱
- 8 人物服装的画法
- 10 褶皱的形成原理
- 12 服装的质感与褶皱的形态
- 18 男女体型的差异

## Part02 身体的动态与褶皱

- 24 站姿中褶皱的画法
- 28 活动手臂时褶皱的画法
- 32 活动上半身时褶皱的画法
- 36 坐在椅子上时褶皱的画法
- 40 席地而坐时褶皱的画法
- 46 行走时褶皱的画法
- 48 奔跑时褶皱的画法
- 50 出拳时褶皱的画法
- 52 踢腿时褶皱的画法
- 54 上下台阶时褶皱的画法

## Part03 便装的画法

- 60 睡衣的画法
- 62 T恤 + 牛仔裤的画法
- 66 衬衫 + 西裤的画法
- 70 连衣裙的画法
- 76 衬衫 + 一步裙的画法
- 80 针织衫 + 长裙的画法
- 84 男士 POLO 衫的画法
- 88 男士衬衫 + 长裤的画法





## Part04 制服与套装的画法

- 94 水手服的画法
- 104 夏装水手服的画法
- 108 女款西式制服的画法
- 116 女款夏装西式制服的画法
- 120 男学生服的画法
- 128 男款西式制服的画法
- 136 男款夏装西式制服的画法
- 138 女士套装的画法
- 142 男士套装的画法



## Part05 礼服与和服的画法

- 148 宴会礼服的画法
- 152 婚纱的画法
- 156 燕尾服的画法
- 158 长袖和服的画法
- 162 女士和服浴衣的画法
- 166 男士和服浴衣的画法



## Part06 各种角色服装的画法

- 172 女仆装的画法
- 174 护士装的画法
- 176 女警官制服的画法
- 178 古典萝莉装的画法
- 180 空手道服的画法
- 182 棒球服的画法
- 184 足球服的画法

- 186 **绘制彩色插画**  
着色时服装的褶皱

### 服装褶皱考察

- 22 ① 重力与褶皱的关系
- 58 ② 动作与褶皱的关系
- 92 ③ 风与褶皱的关系
- 146 ④ 真实与虚构的褶皱
- 170 ⑤ 不同光源与褶皱

013069568

J218.2

57

跟日本动漫大师学漫画

# 从照片到动漫之 服饰描绘技法

◎ [日] 伊藤 乡史 著 ◎ 姜昕欣 王雪力 译



J218.2  
57

人民邮电出版社

北京

# CONTENTS 目录



4 前言

## Part01 描绘服装褶皱的基本要领

- 6 漫画中如何表现褶皱
- 8 人物服装的画法
- 10 褶皱的形成原理
- 12 服装的质感与褶皱的形态
- 18 男女体型的差异

## Part02 身体的动态与褶皱

- 24 站姿中褶皱的画法
- 28 活动手臂时褶皱的画法
- 32 活动上半身时褶皱的画法
- 36 坐在椅子上时褶皱的画法
- 40 席地而坐时褶皱的画法
- 46 行走时褶皱的画法
- 48 奔跑时褶皱的画法
- 50 出拳时褶皱的画法
- 52 踢腿时褶皱的画法
- 54 上下台阶时褶皱的画法

## Part03 便装的画法

- 60 睡衣的画法
- 62 T恤 + 牛仔裤的画法
- 66 衬衫 + 西裤的画法
- 70 连衣裙的画法
- 76 衬衫 + 一步裙的画法
- 80 针织衫 + 长裙的画法
- 84 男士 POLO 衫的画法
- 88 男士衬衫 + 长裤的画法



## Part04 制服与套装的画法

- 94 水手服的画法
- 104 夏装水手服的画法
- 108 女款西式制服的画法
- 116 女款夏装西式制服的画法
- 120 男学生服的画法
- 128 男款西式制服的画法
- 136 男款夏装西式制服的画法
- 138 女士套装的画法
- 142 男士套装的画法



## Part05 礼服与和服的画法

- 148 宴会礼服的画法
- 152 婚纱的画法
- 156 燕尾服的画法
- 158 长袖和服的画法
- 162 女士和服浴衣的画法
- 166 男士和服浴衣的画法



## Part06 各种角色服装的画法

- 172 女仆装的画法
- 174 护士装的画法
- 176 女警官制服的画法
- 178 古典萝莉装的画法
- 180 空手道服的画法
- 182 棒球服的画法
- 184 足球服的画法

- 186 **绘制彩色插画**  
着色时服装的褶皱

### 服装褶皱考察

- 22 ① 重力与褶皱的关系
- 58 ② 动作与褶皱的关系
- 92 ③ 风与褶皱的关系
- 146 ④ 真实与虚构的褶皱
- 170 ⑤ 不同光源与褶皱

## 前

## 言

我想多数购买本书的读者也和我一样，经历了与复杂褶皱的艰苦斗争吧。

进行人物设定时，遇到复杂的褶皱时，我经常产生“太麻烦了，干脆把这部分去掉算了”这样的想法。

而战胜了这些困难，画出理想线条时的那种喜悦，我想大家和我都是相同的。

绘画需要说服力。

因此，本来就没有哪一种画法可称为“正确答案”。

但是，要让画面具有说服力，则有必要了解“正确答案”，实现这一点的方法就是参考真实的照片。

在此之后，大家可以独自探索自己的“理想线条”，找到属于自己的“正确答案”。

希望这本书能在这方面对大家有所裨益。

伊藤智



## Part 01

# 描绘服装褶皱的基本要领

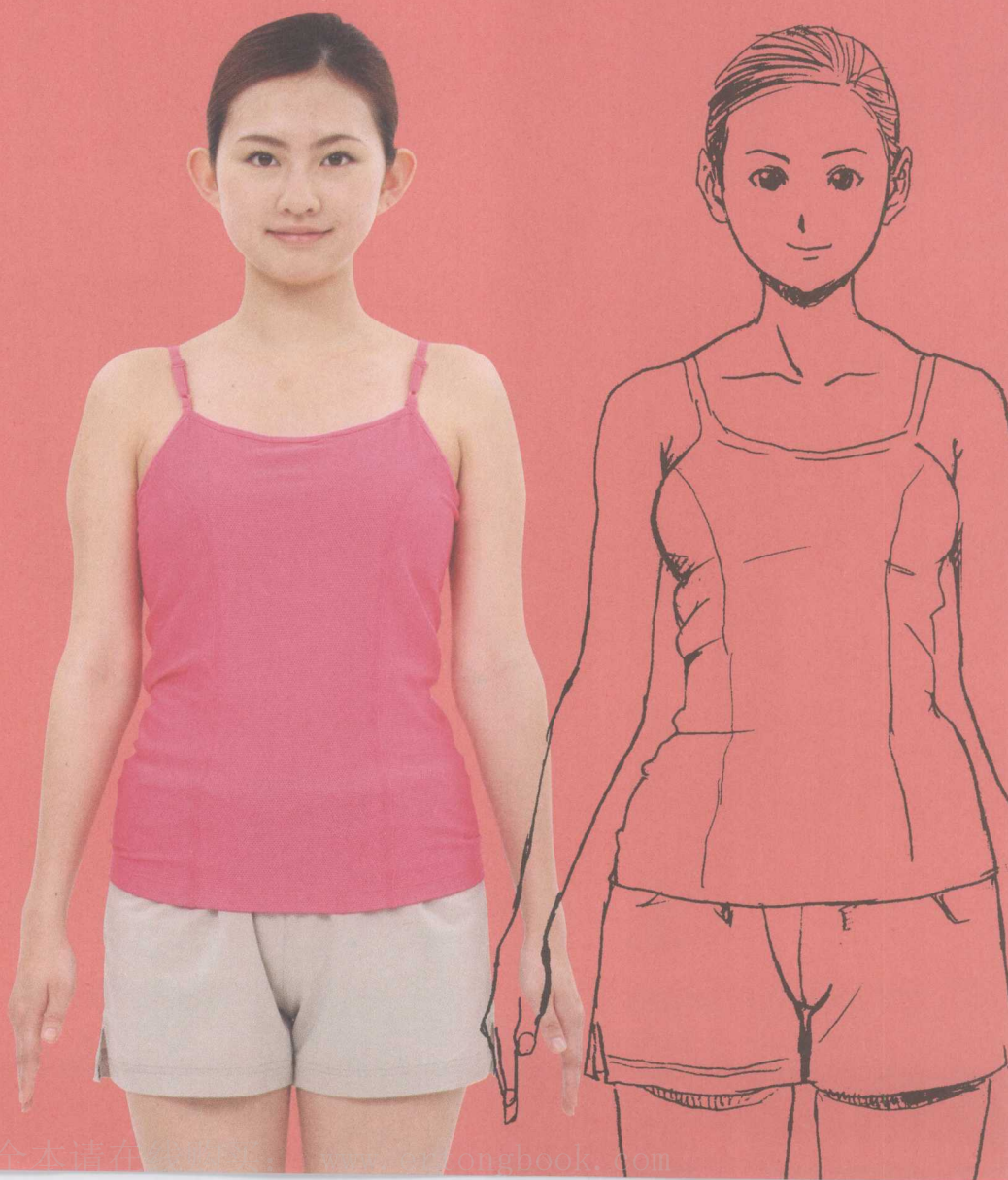
首先学习褶皱的形成原理。

服装的褶皱总是受到重力和张力的影响。

想要画出具有说服力的插画，

就先从区分服装褶皱的种类开始吧。

这正是表现褶皱的原点。





# 漫画中如何表现褶皱

在漫画中不必将数不清的褶皱全部描绘出来。只要选择必要的褶皱，加以变形处理，就能够描绘出自然的服装。

照片



写实的素描



## 抓住服装和褶皱的特征

通过实际的照片，观察褶皱形成于哪些部位，也要留意服装的细节及衣料的质感。

## 褶皱等信息太多

如果想按照照片原貌，表现出服装上所有的褶皱，会出现褶皱太多而人物不清晰的情况。

**POINT!****风的效果**

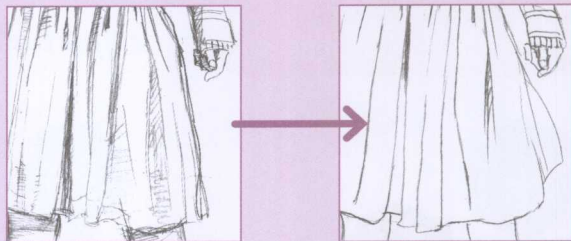
可通过人物飘动的头发表现风吹的效果。这也是插画中表现动态等情况时使用的画法。

**漫画****选择必要的褶皱，简化处理**

选择关节处等有代表性的褶皱部分，加以简略描绘，则轮廓会非常整洁。

**什么是漫画风格的画法****1 对褶皱进行适当取舍**

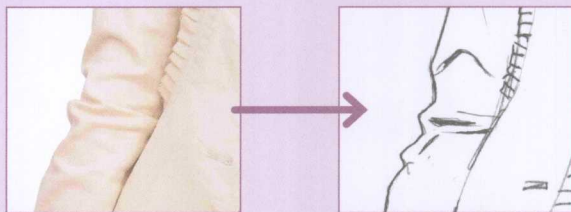
漫画中不能把照片上能看见的褶皱全部描绘出来，而应最低限度地选择能展现服装轮廓、体积及身体动态的褶皱加以描绘。



**裙子** 写实的画法让画面显得很复杂，而保留纵向的长褶皱，省略裙褶间产生的横向的短褶皱，画面就能变得十分整洁。

**2 简化褶皱形态**

手臂和腿部关节处形成的褶皱，虽然看起来十分复杂，但只要处理成菱形或锯齿形等简化的图形，表现褶皱就会变得很容易。



**肘关节** 手臂弯曲时，肘关节处会形成复杂的褶皱。将褶皱看作“山形”或“菱形”，处理起来就会容易很多。

**3 添加变化**

不必拘泥于照片上服装的原貌，可以根据想要展现的画面，为人物和服装的动态添加变化，这样可以让画面更有说服力。



**裙子** 比起照片中没有动感的裙摆，将人物迎风而立时，裙摆大幅飘摆的效果处理出来，则画面会更具跃动感。



# 人物服装的画法

人物身体的动作会对服装的褶皱产生很大影响。因此，可以先观察穿衣前的人物身体线条，再添加服装。

## 在身体外添加服装

对比穿衣前和穿衣后人物的照片，抓住身体的动作与褶皱形成的关系。



### 观察身体的动作

观察突出的右肘、扭转的腰部以及腿部的外观与形态。

### 观察服装的褶皱

背部、腋下、肘部、腰部、大腿、膝部及脚踝部都形成了褶皱。

### 描绘穿衣后的人物

在把握身体动态的基础上，描绘服装与服装上形成的褶皱。



## 人物服装画法示例



## 描绘人体草稿

大致描绘人体线条，确定面部与身体的比例，以及手臂与腿的长度。



## 确定身体轮廓线

打好草稿后，确定身体的轮廓线。轮廓线将成为绘制服装的基础，因此必须准确描绘。



## 描绘服装边缘线

这一步的要点在于服装边缘线所占空间要大于身体轮廓。同时描绘出因褶皱而形成的线条起伏。



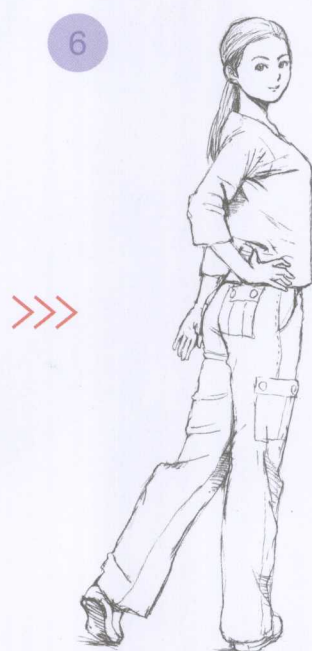
## 描绘上半身的褶皱

描绘出腋下、肘关节及腰部的褶皱。画时先从大的褶皱入手。



## 描绘下半身的褶皱

画大腿根部及大腿等处的褶皱，同时加入裤兜等服装上的细节。



## 眷清线条，完成绘画

添加褶皱，必要时加入阴影以形成立体感。然后添加细节，完成绘画。

# 褶皱的形成原理

褶皱的形成与重力、身体的凹凸及身体的动作三大要素密切相关。应清楚身体的哪些部位容易形成怎样的褶皱。

## 容易产生褶皱的部位

正面



- .....力的起始点
- ➔ .....张力褶皱
- ➡ .....重力褶皱



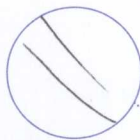
### 上臂

以腋下为起始点形成张力褶皱。



### 领口

受肩部衣料的挤压而形成褶皱。



### 胸部

受重力影响，由上至下形成长长的褶皱。



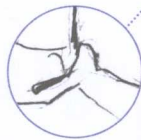
### 腰部

腰部倾斜时产生的凹陷处会堆积很多褶皱。



### 大腿根部

以大腿根部外侧为起始点，形成强烈的褶皱。



### 膝部

膝部的前后两侧都会因张力而形成褶皱。



### 裤腿

长裤会在这里形成衣料松弛区。



## POINT!

## 理解褶皱的要点

## 掌握褶皱的种类

## 因张力形成的横向褶皱

在关节等部位，会因身体动作产生的张力而形成横向褶皱，可用弧线描绘。

## 因重力形成的纵向褶皱

胸部等较为宽松的部位会产生纵向褶皱。与张力形成的褶皱不同，纵向褶皱可用直线描绘。

## 抓住褶皱的起始点

## 身体的凹凸会形成褶皱

除了因张力和重力形成的褶皱之外，以身体的凹凸处为起点也会形成褶皱。下笔时想好从哪些部位会产生褶皱非常重要。

## 容易成为褶皱起始点的部位

肩部、肘部、胸部、腰部、大腿根部、大腿、膝部等。

## 背面



## 背部

特点为以双肩为起点和终点形成“U”形。

## 上臂

从后面看，因张力形成的褶皱依然十分明显。

## 腰部

背面的衣料较为松弛，会产生很多褶皱。

## 大腿根部

在大腿根部和臀部下方的位置会形成褶皱。

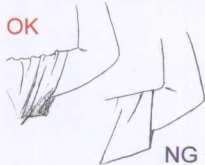
## 膝部后侧

衣料因挤压形成的斜向褶皱非常醒目。

## POINT!

## 增强立体感的方法

OK



NG

描绘因褶皱形成的边缘线的隆起，可展现出立体感。