

超人气

www.ncpress.com.cn
新世纪书局

精心为漫画爱好者量身打造的完美学习计划

漫画素描技法

人物动态绘制

JOJO
编著



- ✓ 图例精美
- ✓ 讲解细致
- ✓ 技巧实用
- ✓ 边学边练



随书超值赠送
精美练习册
供读者练习使用

 科学出版社

从零开始，让你成为漫画高手！

超人



漫画素描技法 人物动态绘制

JOJO
编著

科学出版社
北京

内 容 简 介

本书是“超人气漫画素描技法”系列图书中的分册，书中通过大量精致生动的实例、简明扼要的图注，将绘制漫画人物动态的实用技法直观展现出来，帮助读者深入掌握漫画人物动态绘制技法。

本书共为6章，第1章介绍了漫画人物身体绘制的基础知识，主要包括人体的基本构造、关节的运动状态、身体的平衡以及影响身体的力；第2章介绍了人体的透视规律，帮助我们在进行漫画人物绘制时不至于出现透视错误；第3章讲解了常见人物姿势的绘制技巧，包含站立、坐姿、走姿、跑姿、跳姿、蹲姿和跪姿，囊括了人体所有的基本姿势的绘制方法和技巧；第4章讲解了漫画人物日常生活中动态姿势的绘制技巧，包含单人、双人、多人组合动态，以及人物在不同情绪状态下所表现出的身体动态；第5章讲解了在漫画人物表现中常见的体育运动姿势的绘制技巧，在这里主要讲解了竞速类、跳跃类、举投类、表现类、对抗类以及其他一些运动状态的绘制；第6章讲解了不同年龄段的漫画人物的动态表现，其中包含婴儿、少儿、中年和老年等人物的动态绘制技巧。

本书讲解细致，内容丰富，非常适合初、中级漫画爱好者学习使用，同时也可以作为高等院校动漫专业的教材。

图书在版编目(CIP)数据

超人气漫画素描技法. 人物动态绘制/J0J0编著. —北京: 科学出版社, 2013. 4
ISBN 978-7-03-036643-6

I. ①超… II. ①J… III. ①漫画—人物画—素描技法
IV. ①J218. 2②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第020962号

责任编辑: 周晓娟 刘 薇 韩小溪 / 责任校对: 杨慧芳
责任印刷: 华 程 / 封面设计: 张世杰

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>



三河市李旗庄少明印装厂印刷

中国科技出版传媒股份有限公司新世纪书局发行 各地新华书店经销

*

2013年4月 第一版 开本: 16开
2013年4月第一次印刷 印张: 14.25
字数: 346 000

定价: 39.80元

(如有印装质量问题, 我社负责调换)

“超人气漫画素描技法”系列图书，由国内专业的漫画创作团队A.C漫时代组织策划编写，本系列套书自2012年4月至今已经推出了13本，受到了广大漫画爱好者的推崇和喜爱，此次推出的是《超人气漫画素描技法：人物动态绘制》分册。书中包含大量的绘制技巧，是多位资深漫画师的经验总结，可以帮助读者掌握正确的绘制方法并提高漫画绘制水平。

本书是“超人气漫画素描技法”系列图书中的分册，书中通过大量精致生动的实例、简明扼要的图注，将塑造各类人物动态的实用技巧展现出来，帮助读者深入掌握漫画人物动态表现的技巧。本书内容和知识要点如下。

第1章：介绍了漫画人物身体绘制的基础知识，主要包括人体的基本构造、关节的运动状态、身体的平衡以及影响身体的力。

第2章：介绍了人体的透视规律，帮助我们在进行漫画人物绘制时不至于出现透视错误。

第3章：讲解了常见人物姿势的绘制技巧，包含站立、坐姿、走姿、跑姿、跳姿、蹲姿和跪姿，囊括了人体所有的基本姿势的绘制方法和技巧。

第4章：讲解了漫画人物日常生活中动态姿势的绘制技巧，包含单人、双人和多人组合动态；以及人物在不同情绪状态下所表现出的身体动态。

第5章：讲解了在漫画人物表现中常见的体育运动姿势的绘制技巧，在这里主要讲解了竞速类、跳跃类、举投类、表现类、对抗类以及其他一些运动状态的绘制技巧。

第6章：讲解了不同年龄段的漫画人物的动态表现，其中包含婴儿、少儿、中年和老年等人物的动态绘制技巧。

本书内容丰富，讲解细致，语言轻松活泼，图片生动形象，结构安排合理，通过大量范例全面讲解漫画素描的基础绘制方法，书中看似简单的讲解却包含了作者多年的绘画创作经验。无论是动漫爱好者还是正从事漫画绘制的人员，通过阅读本书，相信每一位读者都会有所收获的。

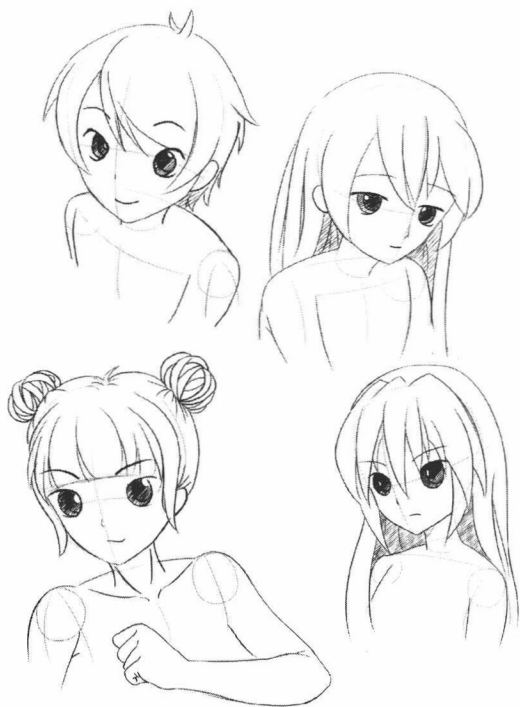
编著者

2013年1月

目 录

第1章 人体绘制基础 1

- 1.1 人体的基本构造 2
 - 1.1.1 认识人体骨骼 2
 - 1.1.2 认识人体肌肉 3
 - 1.1.3 人物身体比例 4
 - 1.1.4 男女身体区别 6
- 1.2 关节的运动 7
 - 1.2.1 整个身体的动态绘制 7
 - 1.2.2 头部和颈部动态绘制 10
 - 1.2.3 肩部和锁骨动态绘制 12
 - 1.2.4 手部动态绘制 14
 - 1.2.5 脚部动态绘制 15
 - 1.2.6 四肢的动态绘制 16
- 1.3 人物的动态平衡 18
 - 1.3.1 重心 18
 - 1.3.2 支撑面和稳定角 19
 - 1.3.3 合力 21
- 1.4 影响人物动态的力 22
 - 1.4.1 肌力 22
 - 1.4.2 重力 23
 - 1.4.3 惯性力 24
 - 1.4.4 离心力 25



第2章 人体透视规律 26

- 2.1 人体透视的基础知识 27
 - 2.1.1 透视基础 27
 - 2.1.2 透视的分类 28
 - 2.1.3 水平线 29
 - 2.1.4 消失点 30
 - 2.1.5 透视的绘制步骤 31
- 2.2 人体透视绘制技巧 32



2.2.1	头部透视绘制技巧	32
2.2.2	四肢透视绘制技巧	33
2.2.3	身体透视绘制技巧	34
2.2.4	平视的绘制技巧	35
2.2.5	仰视的绘制技巧	37
2.2.6	俯视的绘制技巧	39
2.2.7	透视对力量的影响	41
2.2.8	各种透视动态赏析	42



第3章 基本动态姿势的绘制 43

3.1 站姿绘制技巧 44

3.1.1	正面站姿的绘制技巧	44
3.1.2	半侧面站姿的绘制技巧	45
3.1.3	背侧面站姿的绘制技巧	46
3.1.4	正侧面站姿的绘制技巧	47
3.1.5	正背面站姿的绘制技巧	48
3.1.6	俯视站姿的绘制技巧	49
3.1.7	仰视站姿的绘制技巧	50
3.1.8	女性各角度站姿赏析	51
3.1.9	不同站姿所表现的性格情绪	52
3.1.10	站姿大集合	53

3.2 坐姿绘制技巧 54

3.2.1	正面坐姿的绘制技巧	54
3.2.2	半侧面坐姿的绘制技巧	55
3.2.3	正侧面坐姿的绘制技巧	56
3.2.4	背侧面坐姿的绘制技巧	57
3.2.5	正背面坐姿的绘制技巧	58
3.2.6	仰视坐姿的绘制技巧	59
3.2.7	俯视坐姿的绘制技巧	60
3.2.8	女性各角度坐姿赏析	61
3.2.9	不同坐姿表现的性格情绪	62
3.2.10	坐姿大集合	63

3.3 走姿绘制技巧 64

3.3.1	人体走姿的基本动作	64
3.3.2	不同速度对走姿的影响	67



- 3.3.3 正常走姿的绘制技巧……………68
- 3.3.4 各种走姿赏析……………69
- 3.3.5 走姿大集合……………70
- 3.4 跑姿绘制技巧…………… 71**
 - 3.4.1 正侧面跑姿的绘制技巧……………71
 - 3.4.2 半侧面跑姿的绘制技巧……………73
 - 3.4.3 背侧面跑姿的绘制技巧……………75
 - 3.4.4 正面跑姿的绘制技巧……………77
 - 3.4.5 速度对跑姿的影响……………78
 - 3.4.6 不同人物跑姿的绘制技巧……………79
 - 3.4.7 各种跑姿赏析……………80
 - 3.4.8 跑姿大集合……………81
- 3.5 躺卧姿势绘制技巧…………… 82**
 - 3.5.1 俯视仰卧姿势的绘制技巧……………82
 - 3.5.2 侧视仰卧姿势的绘制技巧……………83
 - 3.5.3 侧卧姿势的绘制技巧……………84
 - 3.5.4 趴卧姿势的绘制技巧……………85
 - 3.5.5 头向外趴卧姿势的绘制技巧……………86
 - 3.5.6 各种躺卧姿势赏析……………87
 - 3.5.7 躺卧姿势大集合……………88
- 3.6 跳姿绘制技巧…………… 89**
 - 3.6.1 跳姿的连续动态……………89
 - 3.6.2 跳起姿势的绘制技巧……………90
 - 3.6.3 跳下姿势的绘制技巧……………91
 - 3.6.4 各种跳姿赏析……………92
 - 3.6.5 跳姿大集合……………93
- 3.7 蹲姿绘制技巧…………… 94**
 - 3.7.1 正面蹲姿的绘制技巧……………94
 - 3.7.2 侧面蹲姿的绘制技巧……………95
 - 3.7.3 仰视蹲姿的绘制技巧……………96
 - 3.7.4 俯视蹲姿的绘制技巧……………97
 - 3.7.5 各种蹲姿赏析……………98
 - 3.7.6 蹲姿大集合……………99
- 3.8 跪姿绘制技巧…………… 100**
 - 3.8.1 正面跪姿的绘制技巧……………100
 - 3.8.2 侧面跪姿的绘制技巧……………101
 - 3.8.3 仰视跪姿的绘制技巧……………102
 - 3.8.4 俯视跪姿的绘制技巧……………103
 - 3.8.5 各种跪姿赏析……………104
 - 3.8.6 跪姿大集合……………105



第4章 日常动态的绘制·····106

- 4.1 单人日常动态的绘制····· 107
 - 4.1.1 提鞋的绘制技巧····· 107
 - 4.1.2 刷牙的绘制技巧····· 109
 - 4.1.3 梳头的绘制技巧····· 111
 - 4.1.4 穿脱衣的绘制技巧····· 113
 - 4.1.5 搬箱子的绘制技巧····· 118
 - 4.1.6 吃饭的绘制技巧····· 120
 - 4.1.7 打电话的绘制技巧····· 122
 - 4.1.8 打扫的绘制技巧····· 124
 - 4.1.9 唱歌的绘制技巧····· 126
 - 4.1.10 伸懒腰的绘制技巧····· 128
 - 4.1.11 思考的绘制技巧····· 130
 - 4.1.12 做饭的绘制技巧····· 132
- 4.2 双人和多人动态的绘制····· 134
 - 4.2.1 双人动态的绘制技巧····· 134
 - 4.2.2 多人动态的绘制技巧····· 142
- 4.3 不同情绪动态的绘制····· 146
 - 4.3.1 沮丧消沉的情绪表现····· 146
 - 4.3.2 惊慌失措的情绪表现····· 148
 - 4.3.3 生气的情绪表现····· 149
 - 4.3.4 喜悦的情绪表现····· 150
 - 4.3.5 困扰的情绪表现····· 151
 - 4.3.6 哭泣的情绪表现····· 152
 - 4.3.7 得意的情绪表现····· 153
 - 4.3.8 害羞的情绪表现····· 154



第5章 体育运动动态的绘制·····155

- 5.1 运动对人物体型的影响····· 156
- 5.2 竞速类运动动态绘制技巧·· 157
 - 5.2.1 竞走的绘制步骤····· 157
 - 5.2.2 速滑的绘制步骤····· 158
 - 5.2.3 赛跑的绘制步骤····· 159
 - 5.2.4 自行车赛的绘制步骤····· 160
 - 5.2.5 泳姿的绘制步骤····· 162
 - 5.2.6 滑雪的绘制步骤····· 163
- 5.3 跳跃类运动动态绘制技巧·· 165
 - 5.3.1 跨栏的绘制步骤····· 165



5.3.2	跳远的绘制步骤	167
5.3.3	跳高的绘制步骤	168
5.4	举投类运动动态绘制技巧	170
5.4.1	掷标枪的绘制步骤	170
5.4.2	掷铅球的绘制步骤	172
5.4.3	掷铁饼的绘制步骤	173
5.4.4	举重的绘制步骤	174
5.5	表现类运动动态绘制技巧	176
5.5.1	射箭的绘制步骤	176
5.5.2	花样滑冰的绘制步骤	178
5.5.3	体操的绘制步骤	179
5.5.4	武术的绘制步骤	180
5.5.5	射击的绘制步骤	182
5.5.6	跳水的绘制步骤	184
5.6	对抗类运动动态绘制技巧	185
5.6.1	格斗对抗	185
5.6.2	球类对抗	190
5.7	其他运动动态的绘制技巧	200
5.7.1	打高尔夫球的绘制步骤	200
5.7.2	拔河绘制步骤	201
5.7.3	打保龄球的绘制步骤	202



第6章 不同年龄人物动态的绘制203

6.1	不同年龄人体比例构造	204
6.2	不同年龄阶段动态	205
6.2.1	婴儿的动态绘制技巧	205
6.2.2	少儿的动态绘制技巧	209
6.2.3	中年人的动态绘制技巧	213
6.2.4	老年人的动态绘制技巧	216





第1章

人体绘制基础

丰富的人物动态可以赋予画面各种不同的气氛与情感。掌握动态绘制技巧可以帮助我们达到想要的画面感觉。在学习人物动态绘制之前，我们首先一起来认识一下人体的基本结构，学习人体的基本绘制吧。

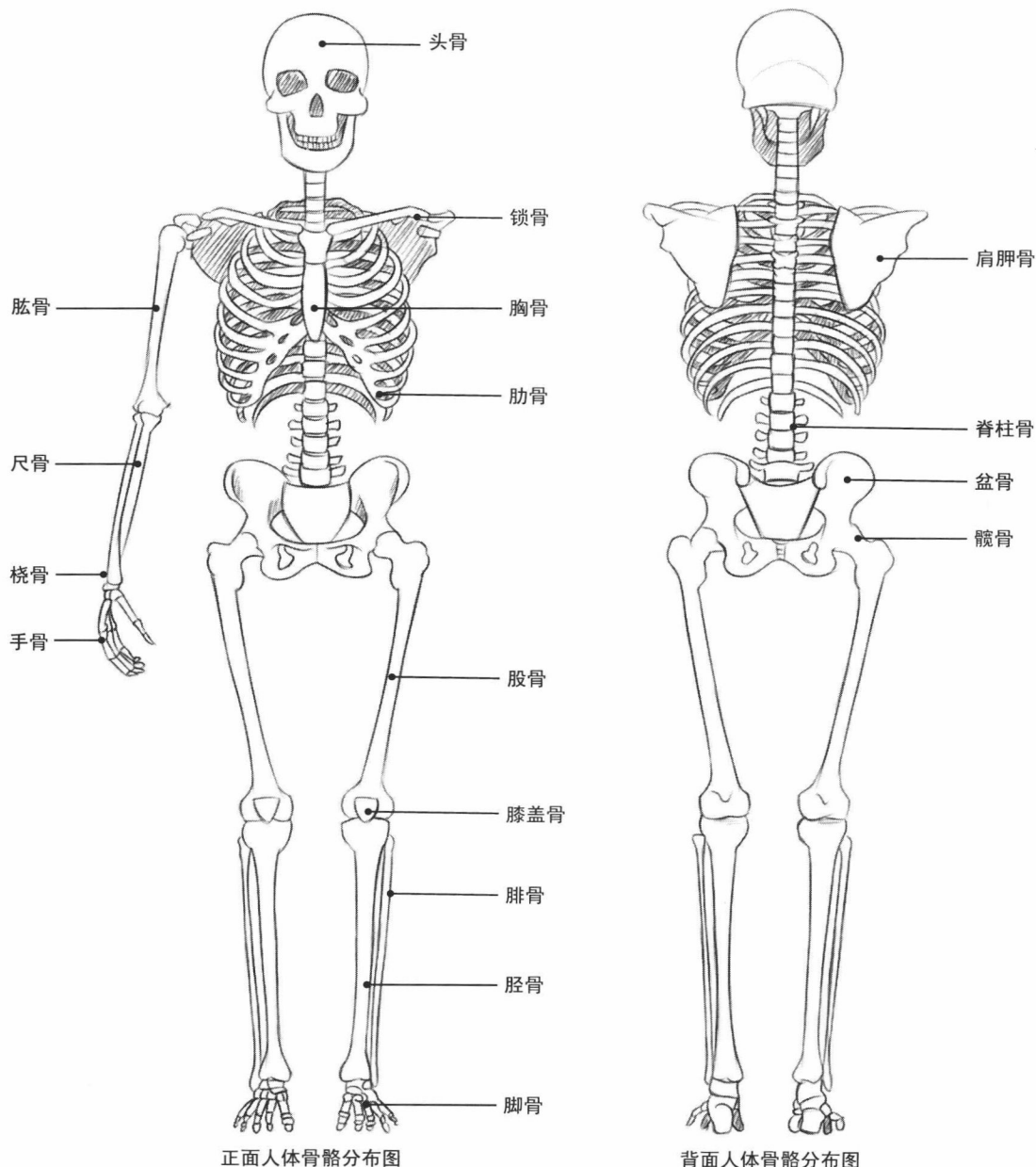




1.1 人体的基本构造

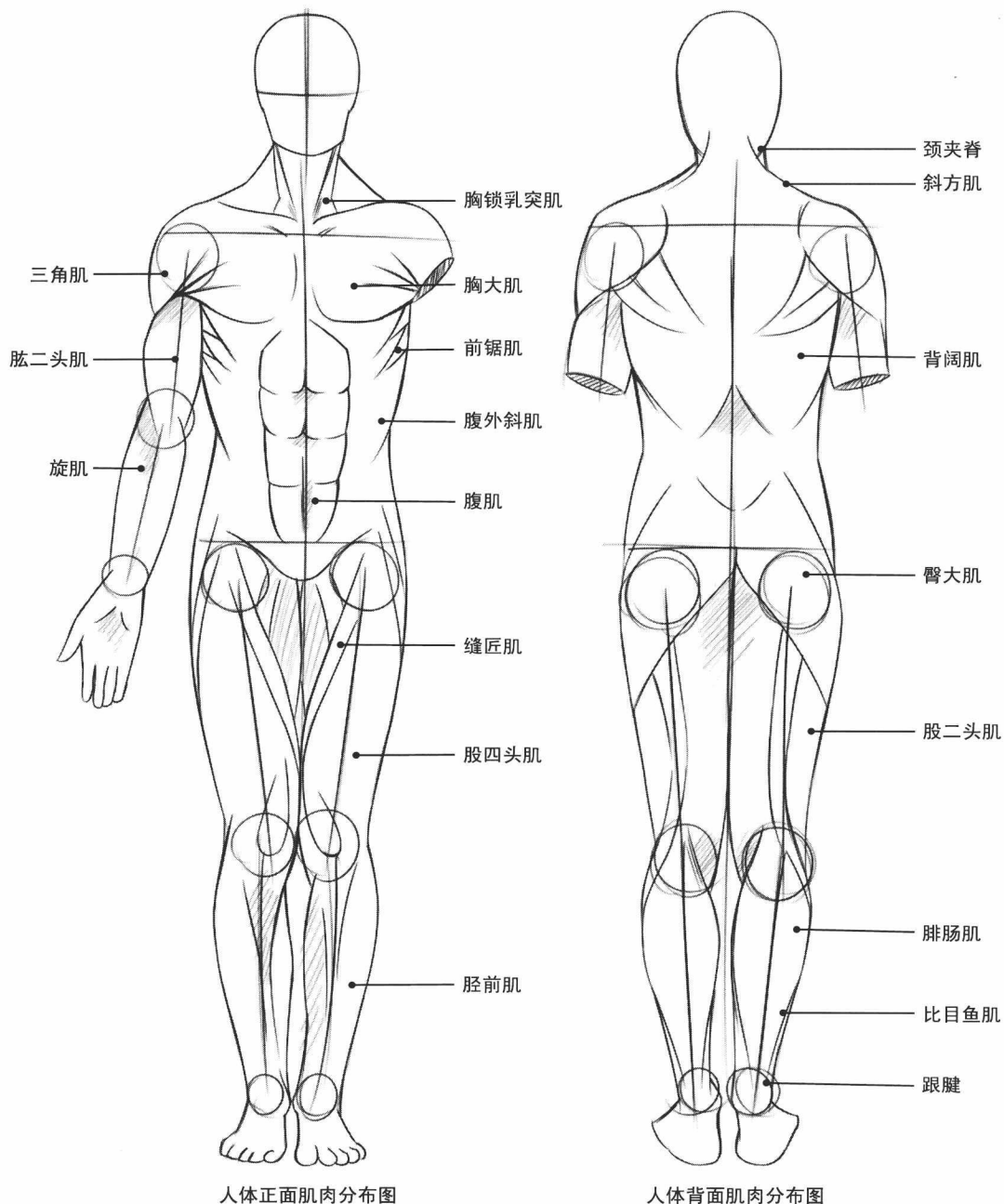
1.1.1 认识人体骨骼

骨骼是组成脊椎动物体内骨架的坚硬物质，功能是运动、支持和保护身体；制造红血球和白血球；储藏矿物质。人体的骨骼起着支撑作用，是人体运动系统的一部分。成人有206块骨骼。骨与骨之间一般用关节和韧带连接。所以了解骨骼的形态对于我们学习人体动态绘制是非常重要的。



1.1.2 认识人体肌肉

肌肉是组成人体的一种组织，分布在各组织器官及骨骼表面。肌肉与支配肌肉的神经、营养肌肉的血管、分隔包裹肌肉的筋膜、连接肌肉与骨骼的结缔组织一起，共同构成人体器官。人体总共有700多块肌肉。其中骨骼肌的肌细胞的形状细长，呈纤维状，故肌细胞通常称为肌纤维。人体的各种主动运动都是由肌肉的伸缩产生的。肌肉的运动与人体的动态有着密切的关系。虽然在绘画中只需要表现出主要的几块肌肉，但详细地了解人体的肌肉分布能帮助我们更准确地找到所要绘制的肌肉的位置。

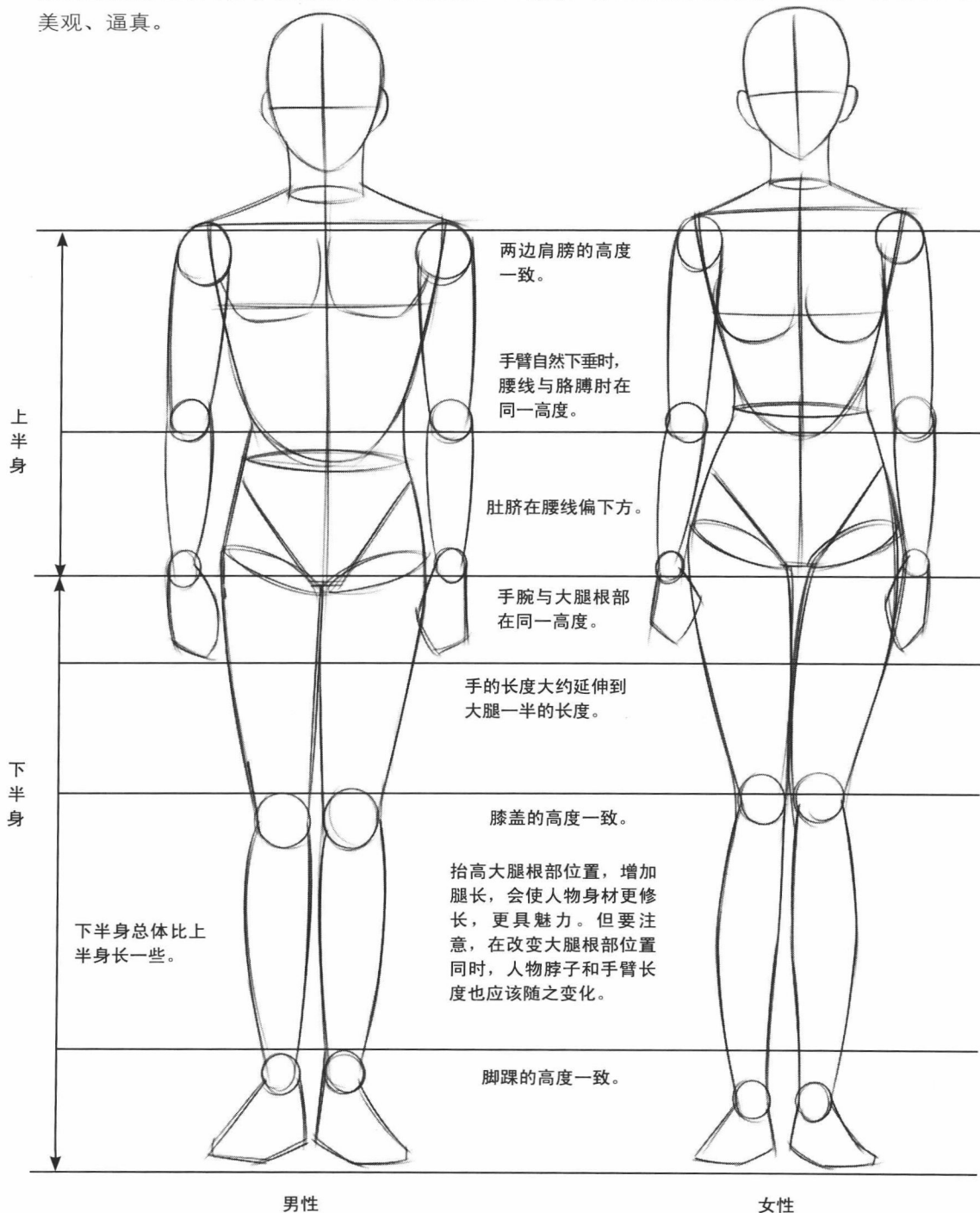




1.1.3 人物身体比例

【男女比例关系】

在了解了人体基本结构之后，让我们接着了解一下人物的身体比例。掌握正确的人物身体比例对我们进行人物动态绘制是非常重要的。正确的人体比例会使我们描绘出的人物动态更加美观、逼真。

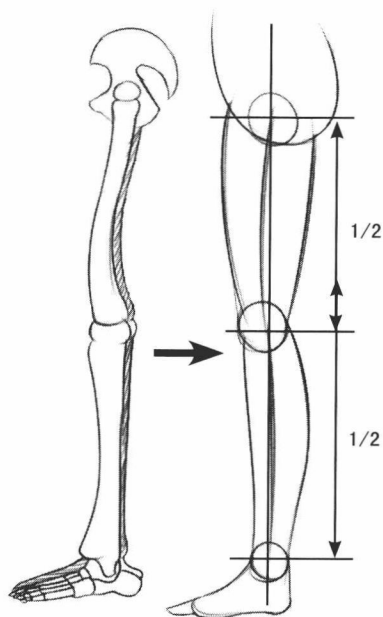
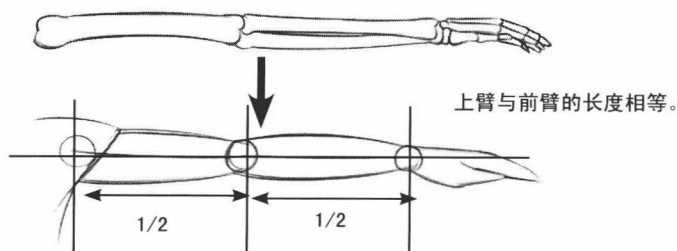


【人体四肢的比例关系】

记住某些部位的特定比例，以头部为基准，我们将更容易掌握人体各部位的比例关系。



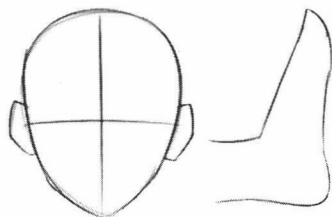
正常比例的人体



大腿与小腿的长度相等。

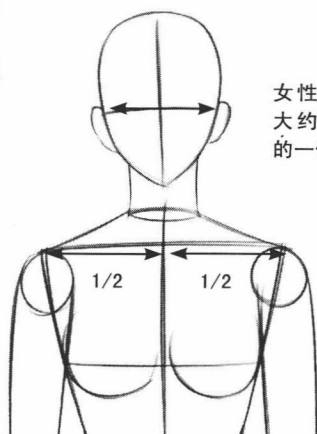


手掌的长度大概等于头部发际线到下巴尖的长度。



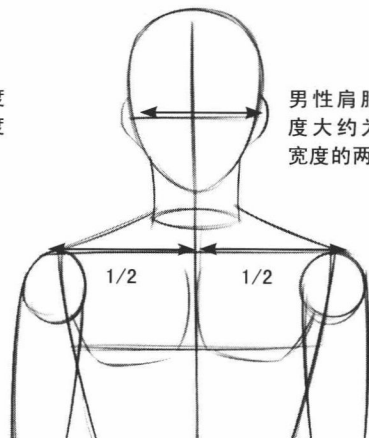
脚的长度大约等于一个头长。

人体两边肩膀的宽度一致。



女性

女性肩膀的宽度大约为头部宽度的一倍多一些。



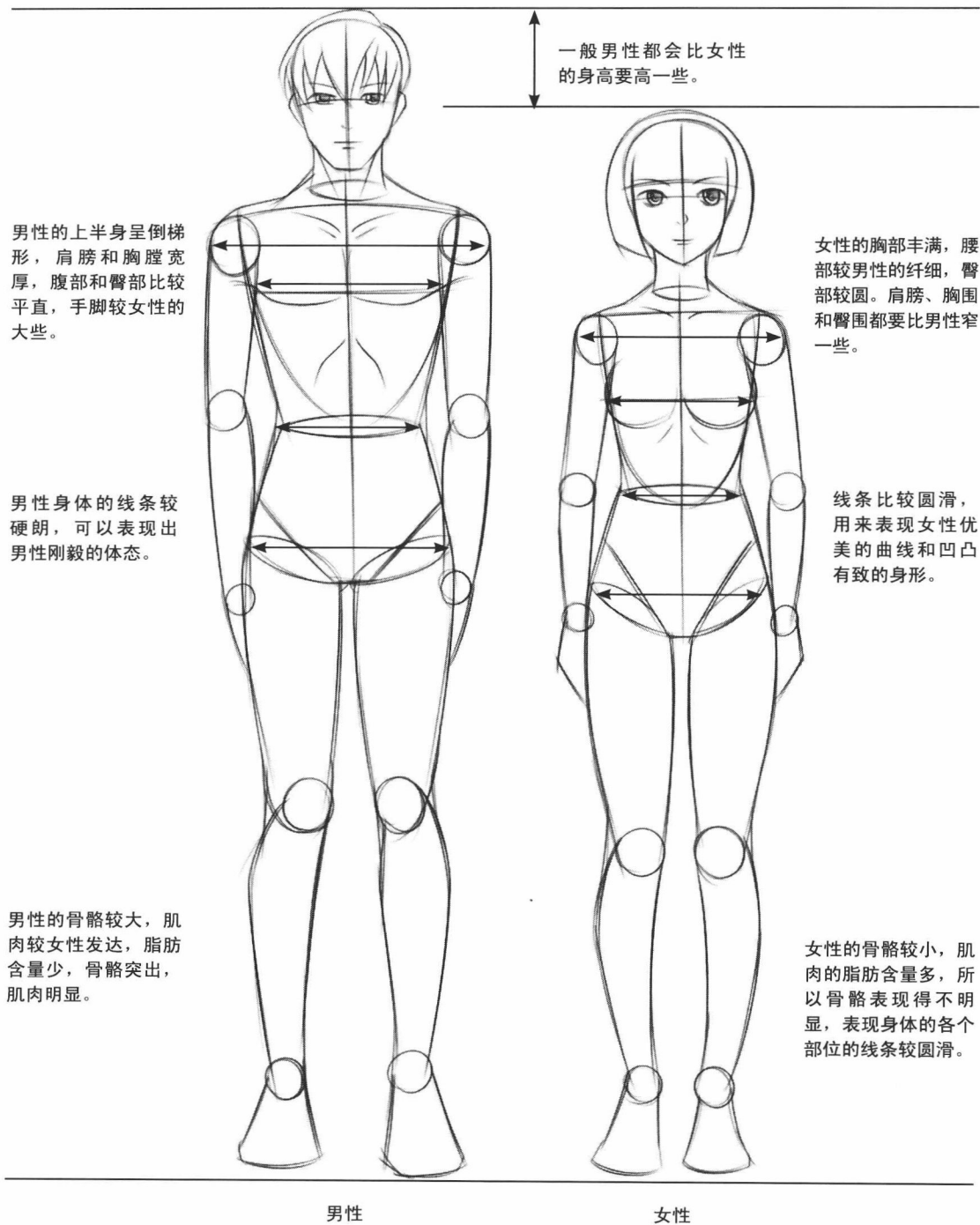
男性

男性肩膀的宽度大约为头部宽度的两倍。



1.1.4 男女身体区别

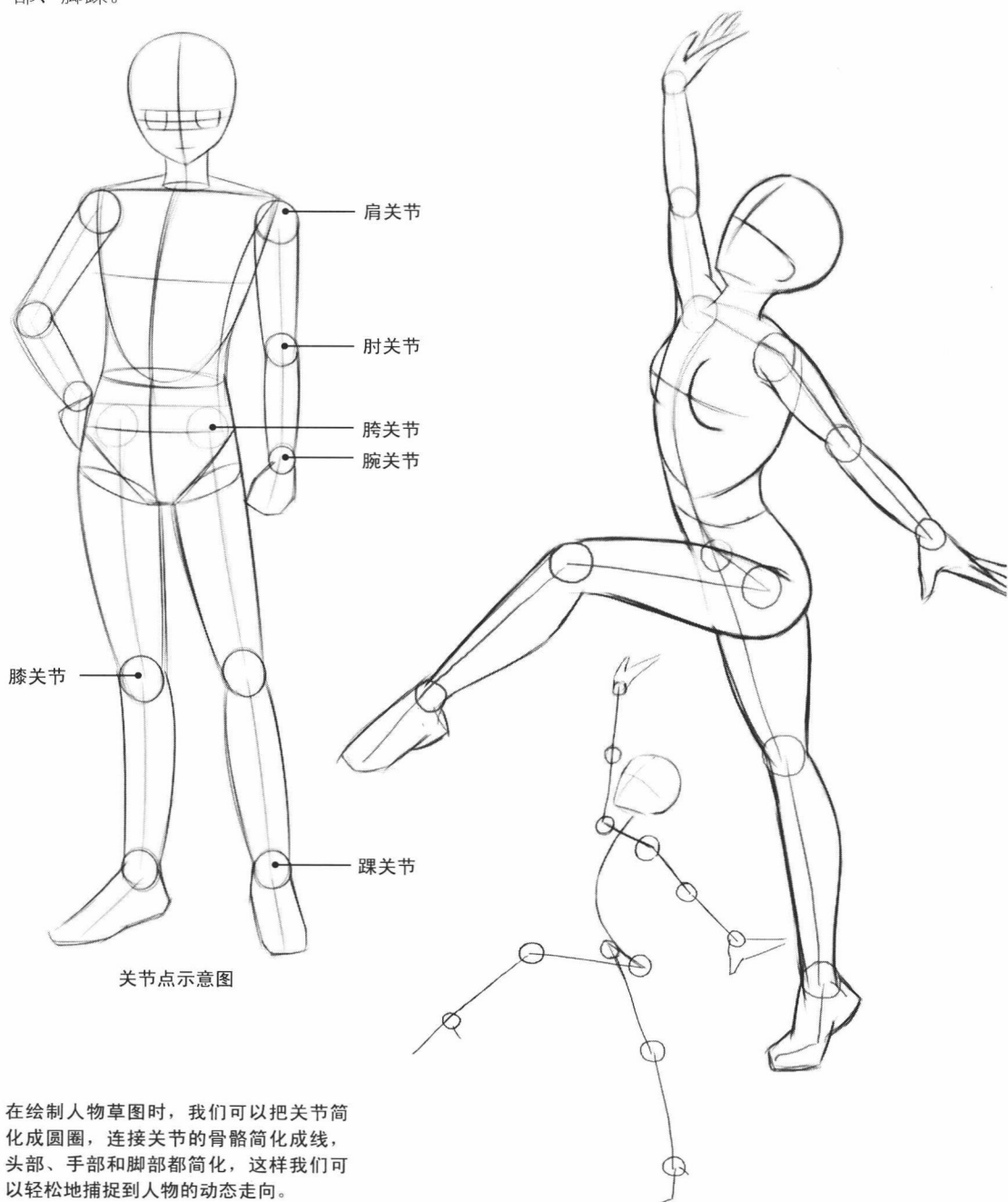
掌握好男女身体的区别，在绘制时能准确表现出男女的身体结构，便于性别的区分。同时，男女同一种动态在表现上有较大差别，掌握男女身体区别也更有利于动态的表现。



1.2 关节的运动

1.2.1 整个身体的动态绘制

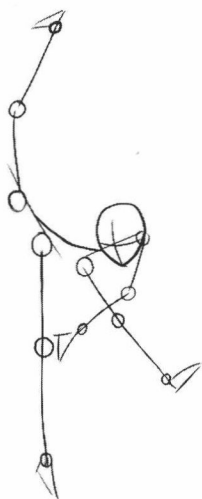
人体四肢的骨骼都是通过关节来连接，关节点的运动带动人体运动。所以掌握好人体关节位置，可以让我们快速并准确地绘制出人物动态草图。人体最重要的关节位于头部、肩部、肘部、腕部、脚踝。



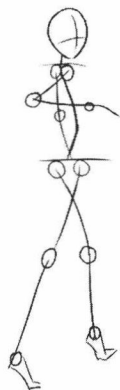
在绘制人物草图时，我们可以把关节简化成圆圈，连接关节的骨骼简化成线，头部、手部和脚部都简化，这样我们可以轻松地捕捉到人物的动态走向。

【动态绘制技巧】

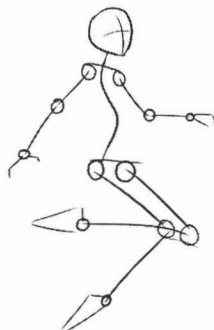
在绘制角色动作的时候，人物灵活的关节位置成为角色动作形成的关键点。熟练地掌握人体结构及关节所在位置，可以使我们在绘制人物动态时更加得心应手、方便快捷。



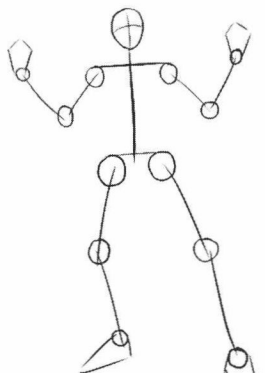
舞蹈的动态



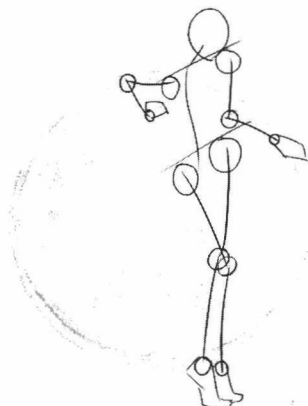
回头走的动态



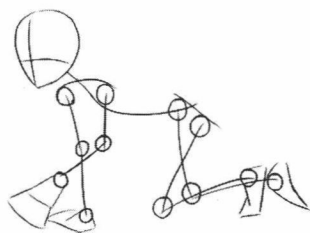
侧面跳的动态



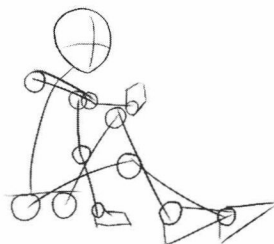
吃惊后仰的动态



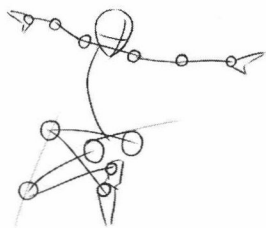
优雅地走的动态



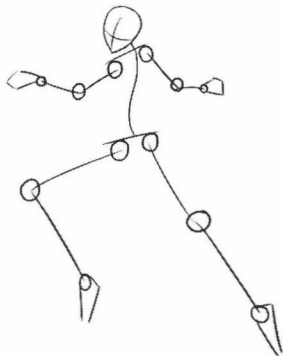
爬行的动态



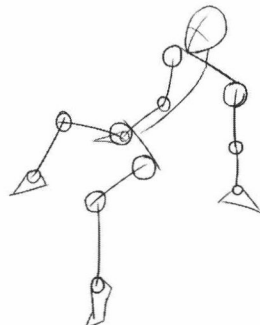
双腿交叉坐的动态



腾空跳跃的动态



背面跳跃的动态



仰坐的动态