



动漫大师梦工厂

美式动作漫画全攻略

(美) 李·堂森 (Lee Townsend) 著 孙黎 译



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

北京市版权局著作权合同登记号: 01-2005-6141

美式动作漫画全攻略/(美)堂森(Townsend, L.)著;孙黎译.——北京:

动漫大师梦工厂)

[SBN 7-5084-3964-3

I. 美… II. ①堂…②孙… III. 漫画—技法 (美术) IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第085608号

书 名	动漫大师梦工厂——美式动作漫画全攻略
作 者	[美] 李·堂森 (Lee Townsend) 著
译 者	孙黎 译
出 版 发 行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路6号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn
经 售	电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (营销中心)、82562819 (万水) 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	意禾书装
印 刷	北京盛通彩色印刷有限公司
规 格	787mm × 1092mm 16开本 6印张 100千字
版 次	2006年9月第1版 2006年9月第1次印刷
定 价	60.00元

凡购买我社图书，如有缺页、倒页、脱页的，本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

美式动作漫画全攻略

(美) 李·堂森 (Lee Townsend) 著 孙黎 译

动漫大师梦工厂



 中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

目录

前言	3	漫画实例6 太空战士	55
材料和工具	5		
基本技巧	8		
精彩设计赏析	21		
漫画实例1 奔跑者	24	漫画实例7 一点透视法	62
漫画实例2 蓄势待发	30	漫画实例8 机器人的破坏力	69
漫画实例3 重拳出击	35	漫画实例9 仰视图	77
漫画实例4 逃离危险	41	漫画实例10 打斗场面	85
漫画实例5 飞跃而下	49	漫画技巧综合复习	94



前言

绘制漫画是一件回报颇多的事情，对于绘画者来说，也是非常有意思的。还有什么比每天都有新的创作，让形形色色的人物、服装、建筑和飞船在笔下接二连三地诞生，或者为讲述故事寻找新的灵感更有趣呢？

我15岁便成为了一名职业绘画者，之后近乎终我一生致力于漫画的创作。因此，我敢肯定，画手的工作是极具挑战性的，而且非常艰巨。他们不仅要竭尽所能地想象，还要准确、快速地完成任务，以满足严格的交稿期限要求，整个过程需要相当的自制力以及创造力。

基本技巧

无论画漫画的风格如何，基本的绘画技巧都是必须掌握的。每种技巧都是创作的工具，掌握更多的工具就可以战胜绘画过程中遇到的更多挑战。在掌握绘画解剖学的基本知识以及透视法的基本技巧之后，画手便可以绘制出各种类型的人物，可以让千姿百态的人物出现在同一画面当中。

绘制漫画超级英雄尤其有趣。本书介绍了一些绘制动作漫画的基本技巧，对初学者很有帮助。你在学习中学会了解，无论作品的风格如何夸张和不同寻常，其创作从根本上还是依赖于传统绘画基础的。本书将以浅显易懂、循序渐进的方式，引导读者应用绘画基本技巧完成作品的创作。其中，用一系列基本形状构造身体框架，以及在身体正常比例上进行夸张处理是关键。本书将以读者易接受的方式，清晰地呈现这些技巧。

早期超级英雄

第一位动作漫画英雄当数“超人”。他出现在1938

年6月出版的《动作连环画》(Action Comics)第1期上。尽管在“超人”之前，已经出现了一些漫画英雄人物，其中包括“闪电侠哥顿”、“魅影奇侠”、“佐罗”和“泰山”，但是人们依然视“超人”为首屈一指 的超级英雄。

“超人”来自于外太空的氪星(Krypton)。在氪星濒临毁灭之际，还是婴儿的“超人”被装入火箭发射到了地球。“超人”在地球长大，却拥有不同寻常的力量。长大后，他决心用自己的力量帮助人类。当人们遇到危险时，他便穿上紧身衣，成为“超人”去匡扶正义。平日里，他是温和的记者克拉克·肯特(Clark Kent)，供职于《每日星球报》(Daily Planet)，并以此掩护其“超人”的真实身份。

1933年前后，杰里·西格尔(Jerry Siegel)和乔·舒斯特(Joe Schuster)共同创作出了“超人”。当时，这部漫画并没有引起轰动。但自从被刊登在后来兴起的连环画期刊上后，“超人”便立即引发了一场模仿风潮。

另外一位重要的漫画英雄人物是“蝙蝠侠”。他于1939年5月在《侦探漫画》(Detective Comics)杂志第27期上首次登场。由鲍勃·凯恩(Bob Kane)创作的“蝙蝠侠”几乎能与“超人”齐名，也成为了标杆式的角色。没有天生的超力量，“蝙蝠侠”的诞生源于布鲁斯·韦恩(Bruce Wayne)的童年悲剧。他目睹了自己父母被杀，于是下定决心扮演“蝙蝠侠”与邪恶做斗争。平日里，他以腰缠万贯的花花公子身份作掩饰。和“超人”的正面英雄形象不同，“蝙蝠侠”是一个“反传统”的英雄形象。他维护正义，却不避讳在行动过程中采取肮脏卑劣的手段。

既然超级英雄的模式已经确立，由基本模式变形产生



在动作英雄人物的塑造中，无论男女，夸张手法的运用都至关重要。另外，包括面具、手套、靴子和披风在内的各式各样的紧身套装，都是超级英雄的经典装束。

的各种英雄角色也就迅速出现了。1941年3月，由乔·西蒙(Joe Simon)和杰克·柯比(Jack Kirby)创作的《美国队长》(Captain America)第1集问世，其中加入了爱国主义元素。《神奇女侠》(Wonder Woman)刊登于1942年第8期的《全明星漫画》(All-star Comics)杂志，开创了塑造女性超级英雄的先河。紧随其后的英雄人物角色还很多，几乎全部遵从于同样的基本模式。

新角色的出现

20世纪50年代，科幻和恐怖题材漫画倍受青睐。但是，到了1956年，英雄题材漫画又开始流行起来。《侦探漫画》杂志推出了《绿灯》(Green Lantern)、《鹰侠》(Hawkman)、《原子侠与美国正义联盟》(Atom & The Justice League of America)等作品。《神奇漫画》

(Marvel Comics) 杂志作出回应, 于1961年11月推出了由史丹·李 (Stan Lee) 和杰克·柯比创作的《神奇四侠》(Fantastic Four) 第1集。这部漫画提出了一种崭新的观点: 英雄除了拥有超人力量以外, 也有常人的琐碎烦恼。这一理念的加入把英雄人物的塑造引向了新的方向, 使得故事更加扣人心弦, 让观众在为英雄的超人力量感叹的同时, 还能从英雄的烦恼中找到共鸣。

此类角色中最具代表性的是“蜘蛛侠”。他出现在1962年出版的《奇异幻想》(Amazing Fantasy) 第15期上。“蜘蛛侠”是一个书呆子类型的高中生, 在被一只具有辐射性的蜘蛛咬伤以后, 拥有了超人的神力。由史丹·李与史提夫·迪特寇 (Steve Ditko) 共同创作的“蜘蛛侠”, 是漫画史上最成功的英雄角色之一。该角色的成功使得《神奇漫画》杂志最终取代《侦探漫画》杂



志, 成为美国首屈一指的连环画制作商。

宽阔的肩膀, 健硕的胳膊和双腿, 以及色彩明亮的服装, 构成了超级英雄们典型的形象特征。当然, 这些角色更需要超人神力与其形象相匹配。

故事讲述

不同的绘画者在用各种角色形象表现故事情节时有很大的差异, 但是都脱离不了一条基本准则, 即人物形象充满活力、故事情节扣人心弦。通常, 他们会突出人物的四肢和肌肉组织, 以增强效果; 用速度线 (speed line) 和效果线 (impact line) 从视觉上表现能量; 在动作中插入填有文字的闪电标志, 弥补漫画无法表现声音效果的缺憾。

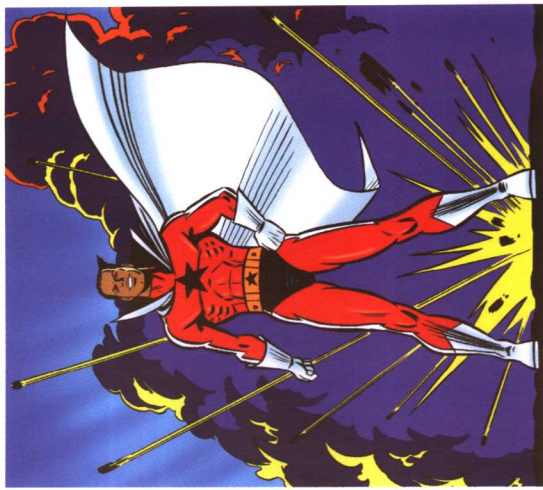
在众多绘制英雄类漫画的优秀作者中, 杰克·柯比最为杰出。柯比把电视和电影视为对手。因为这两种媒介都可以表现动态, 柯比决心要让自己的漫画也能表现动态。于是, 他开创了运用速度线、画面布局、故事讲述、夸张手法以及具有压迫感的视角表现动态的先河。

当今漫画创作一瞥

现今美式漫画的创作一般被分成若干步骤, 由不同的画手分担不同的工作, 共同完成。按惯例, 先由绘画手完成铅笔底稿的创作, 再由勾线手给草图勾线上墨, 最后由色彩师上色。目前, 上色这一步骤通常在电脑上完成。色彩师将完成勾线的线稿扫描入电脑, 然后利用相关软件给其上色。填充文字的工作也在此时完成。

很多绘画者使用的仍然是石墨铅笔, 但是一些绘画手开始使用专业“不识别”的蓝色铅笔。因为草图扫描入电脑后, 蓝色的铅笔痕迹在屏幕上不会显现出来, 所以画手不必将铅笔线条擦掉后再扫描, 节省了勾线的时间。连环漫画的制作通常有很紧迫的期限要求 (在一个月内完成22页连环漫画的创作很常见), 因此, 任何一点时间的节约都很有意义。

还有一种方法, 即用石墨铅笔画草图, 然后将草



大规模的爆炸场面和激烈的动作场面是构成连环漫画的基本元素。动作场景赋予作品刺激精彩的能力, 并能与超级英雄们夸张的形象特征完美匹配。

图扫描入电脑后, 把线条的颜色转换成蓝色, 最后再将完成好的电子稿件交给出版商。利用电脑, 可以在草图上直接上色, 完成作品的创作, 省去勾线的过程, 由此达到的效果仍会很出色。不过, 一些作者也用各种颜料和墨水 (比如水彩、丙烯酸、油画颜料等) 为作品上色。简而言之, 创作高质量漫画的途径有很多种。

漫画有稳定的读者群, 而且在主流文化中越来越受欢迎。有关“超人”、“蝙蝠侠”、“X战警”和“蜘蛛侠”的电影大获成功, 把更多的读者带入了漫画的世界中去。漫画给读者们创造了一个充满奇幻色彩的世界, 带他们从现实生活中逃离出来。同样, 在本书后面的内容中, 读者将会发现, 原来创作漫画也是妙趣横生的事情。

材料和工具

漫画 画动作人物的绘制并不需要什么专业工具，其所需的大部分材料相对来说都比较便宜，也容易买到，美术商店和因特网上均有销售。然而，请切记，尽管使用的材料和工具不必样样优质，但使用价格便宜的材料和工具往往难以创作出质量上乘的作品。

纸

纸张表面的肌理如何对创作非常关键。在购买之前，应该首先考虑创作的需求。如果只是画粗略的草图，那么任何平滑的纸张都可以，像标准的复印纸、打印纸以及素描簿就已足够。这些纸张的特点是，重量都在每平方米80克左右。如果要画更正式的稿件，就应考虑使用优质纸张，重量应在每平方米100克及以上。

描红纸可用于在草图的基础上改进作品。将描红纸放在草图上，根据草图的痕迹在描红纸上描摹出更整洁的图画。在美术商店很容易买到各种尺寸的描红纸。

选纸时还应考虑上色时使用的工具。如果要用水彩笔，那么麦架纸是最理想的，因为墨水在这种纸上不会渗色。如果要使用彩色墨水，那么可以买一些高质量的水彩纸。这种纸以大版型出售，价格公道，有从平滑到粗糙不等的各种纸面供选择。建议购买表面平滑的纸，因为这样的纸可以锁住墨水，使定稿后的画面清晰、明亮。如果准备创作连环漫画，最好使用布里斯托纸板（Bristol board），可以购买单张的纸板或者大版型的纸板簿。这种纸板表面平滑，特别适合于描画草图和勾线时使用。

橡皮

白色的塑料橡皮是最佳选择。在擦拭铅笔线条之前，

应确保橡皮洁净，否则由橡皮产生的污迹几乎不可能消除。在擦拭范围不大的污迹时，使用自动铅笔顶端附带的橡皮即可。

铅笔和铅

大多数绘画者使用自动铅笔，主要是因为自动铅笔不用削，可以快速、准确地完成作品的绘制。自动铅笔有多种型号，从描画细节的0.3毫米的铅笔，到描画粗线的0.7毫米的铅笔，应有尽有。最好在画草图时使用HB的铅芯，在定稿时使用2H的铅芯。这些都是绘画者常用的铅芯，读者可根据自己的需要选择。

如果不想购买自动铅笔，使用标准的石墨铅笔仍然可以达到很好的效果，不过笔尖应保持尖锐。石墨铅笔还可以随身携带，在灵感乍现时，可迅速、粗略地勾勒出草图。

从事动画制作的画手常用蓝色铅笔作画，因为蓝色是“不识别”的颜色，作品经过扫描后，在胶片和电脑屏幕上都不会显现。使用这种技巧，可省去勾线后擦除铅笔线条的环节，节省了很多时间。同样，绘制漫画时也可以使用蓝色铅笔。

针管笔、漫画笔和笔刷

在勾线阶段，有3种工具可供选择——针管笔、可换笔尖的漫画笔和笔刷。在实际创作中，勾线手常将三者结合起来使用。针管笔有多种型号。比如，施德楼公司（Staedtler）和百乐公司（Pilot）生产的针管笔，就有从0.1毫米到0.8毫米不等的粗细度，这样的笔适合于给人物和背景勾线、上墨。另外，一些针管笔还特别适合与某些类型的纸张搭配使用。比如，红环牌绘画笔（Rotring Rapidoliner）配布布

里斯托纸板使用，效果就很好。而其他类型的笔，比如红环牌针管笔，则更适于表面较粗糙的纸张。因此，在购买之前应试用一下。

专业的漫画作者常使用漫画笔。这种笔有多种型号，由两部分组成——笔杆以及可更换的笔尖。大多数作者用乌鸦牌羽毛笔杆配以亨特102笔尖（Hunt 102）或者吉洛特170笔尖（Gillot 170）使用。笔尖的磨损快且不易掌握，尽管如此，使用这种笔，可以通过控制作用在笔尖上的压力，在一笔之内，画出粗细程度不等的线条，达到的效果相当出色。

笔刷的使用也很广泛，本书在后面对此有所介绍。貂毛笔刷是市面上最好的笔刷，虽然比起人造毛笔刷，它的价格相对昂贵，但是其使用寿命却远远超过人造毛笔刷，而且可以创造更好的画面效果。笔刷非常适合勾画人物的轮廓以及处理如头发和羽化阴影这样的细节。实际上，笔刷用途很

用笔刷和墨水给草图勾线或者上色是上上策。通过混合、稀释或者叠加不同颜色的墨水，可以调出很多不同的色彩。当然，优质的墨水调出的色彩最饱满，效果也最好。



多,除了绘制建筑物需要使用针管笔和直尺以外,其他角色和物体都可以用笔刷勾线、上墨。

和钢笔一样,笔刷也有多种型号。在第七系列笔刷中,00号到3号适用于描绘细节,而10号笔刷则可用于大面积的填涂。这些型号的笔刷可以满足各种勾线需求。笔刷是很实用的工具,画手可以用同一支笔刷画出粗细程度不等的线条。

黑色墨水

黑色墨水常与钢笔和笔刷搭配使用。墨水的品牌有很多,但红环牌墨水对初学者来说是一个很好的选择。这种墨水易干、防水,马克笔或彩色墨水可以覆盖叠加其上。它还可以用于绘制大面积的黑色块,使黑色漫溢画面。当然,也可以使用色彩持久的黑色马克笔填涂大面积的区域。



针管笔是给细节和背景物勾线的理想工具。如图所示,0.1毫米的针管笔适用于勾画包括面部细节在内的精細部位(左一),0.8毫米的针管笔适用于描画粗阔的部分(右一)。



马克笔是为动作英雄人物上色的有效工具。优质的马克笔有粗型到精细型3种不同型号,色彩持久,可以在纸面上和其他颜料很好地交融。

白色树脂颜料

使用白色树脂颜料(通常用细笔刷蘸取)是清除勾线错误的最佳手段。另外,用这种颜料画高光、制造阴影效果或表现与黑色块的对比都非常有效。

直尺、三角板和规尺

在勾线的过程中,要用直尺画建筑物中的直线,用三角板画45°或者90°的角。在绘制棱角分明的物品和完成精细度要求高的作品时,这些工具的使用非常重要。同理,可借助法式弧形尺、蛇形尺或者圆形模板(包括不同大小的正圆和椭圆形状)画弧线和风行线(也称动作线)。如果需要绘制很大的圆形,可使用能与勾线笔相配的圆规。在画直线和圆圈时,请尽量使用规尺,不要徒手绘制。

画板

长时间伏案工作会造成背部酸痛,因此使用画板对绘画者很有帮助。购置一台可以调节角度的画板,可以使绘画工作更加轻松、舒适。画板有多种型号可供选择,最大的尺寸在33英寸×47英寸(84cm×119cm)左右。如果不愿意购置画板,也可以自己制作。具体做法是:先在桌子上支起一块平滑的胶合板,然后在其一端垫上一本电话号码簿,构成有坡度的平面,最后再配上一盏白炽台灯和一把可调节高度的椅子。

透写台

透写台大小似公文包,由两块不透光的玻璃和一支荧光灯管构成。在把草图转换到新的页面或者不同类型的纸张上时,可以用到透写台。但是透写台价格昂贵,可采用其他替代方法。比如,把草图拿到窗口,朝向阳光,用自然光透视草图,帮助描摹。

马克笔

马克笔适用于给人物上色。最好选择高档的品牌,因为它们物有所值、可以信赖。很多公司比如“拉突雷塞”(Letraset)和“酷比克”(Copic),生产的马克笔色彩、类型繁多。不过,初学漫画最好使用一些基本的颜色,比如黄色、蓝色、红色、绿色和粉色,以及用于建筑物的两种灰色——浅灰和深灰。

彩色墨水

使用彩色墨水给人物上色也可以达到极好的效果,而且,彩色墨水比马克笔用途更多,通过色彩的混合、稀释以及叠加,可以调配出无以数计的色相和明度。但是,彩色墨水的使用技巧不易掌握。彩色墨水和笔刷搭配使用。“温莎”(Winsor)和“牛顿”(Newton)公司生产的八色套装(包括蓝色、黄色、棕色、黑色、绿色、红色、橙色和紫罗兰色)是初学者的不错选择。另外,要想达到最好的画面效果,请配套使用水彩纸。

塑料橡皮

调色板

铅笔

红环牌针管笔

针管笔

蛇形管

黑色墨水和
彩色墨水

马克笔

貂毛笔刷

圆形模板

白色树脂胶颜料

直尺



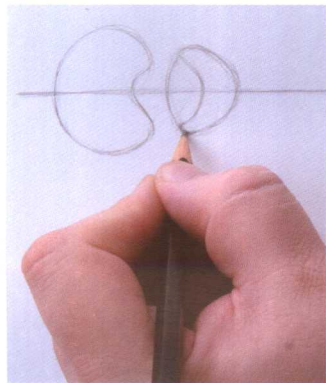
基本技巧

绘制漫画英雄形象既要使用普遍的绘画基本技巧，又要使用一些特殊的技巧，比如对肌肉的夸张处理和连续动作的设计。

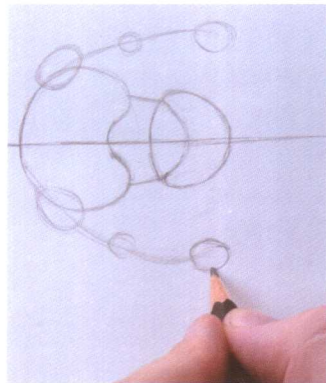
绘制人体基本框架

在绘制漫画动作英雄之前，应该先了解人体比例和构成的基本知识。任何人物形象都可由一系列线条和弧形组合

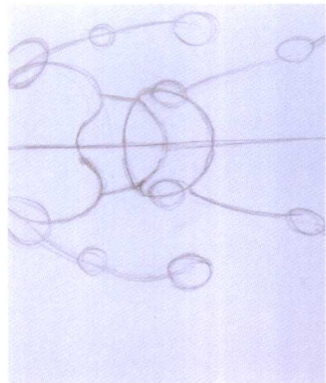
而成——线条确定躯干以及四肢的脉络，各种圆形用来表示关节。对这些形状进行夸张处理，可以画出硕实的肌肉，突出动作英雄的典型特征。



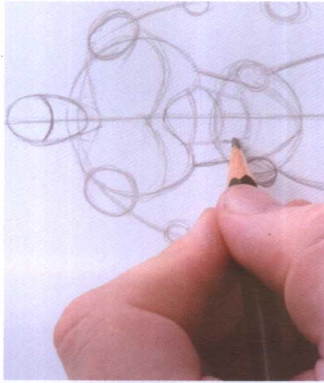
1 画一条中线，代表人物的脊柱。同时，这条线还是表现动作的中轴线。接着，画出肾形的胸部和椭圆形的盆骨。



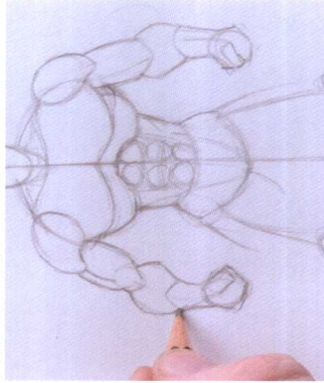
2 连接胸部和盆骨，形成人物的腹部。在胸部的两端各画一条线表示手臂，在相应的部位画圆表示肘部和双手。



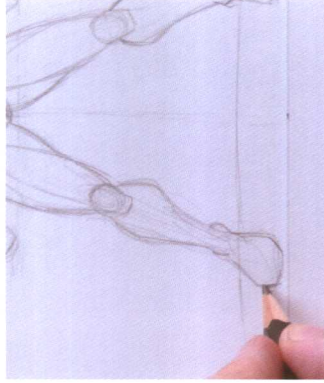
3 用线条表示双腿，在相应的部位画圆表示臀部、膝盖和脚。仔细检查主要的结构线，修改画面，使其更加精致、准确。



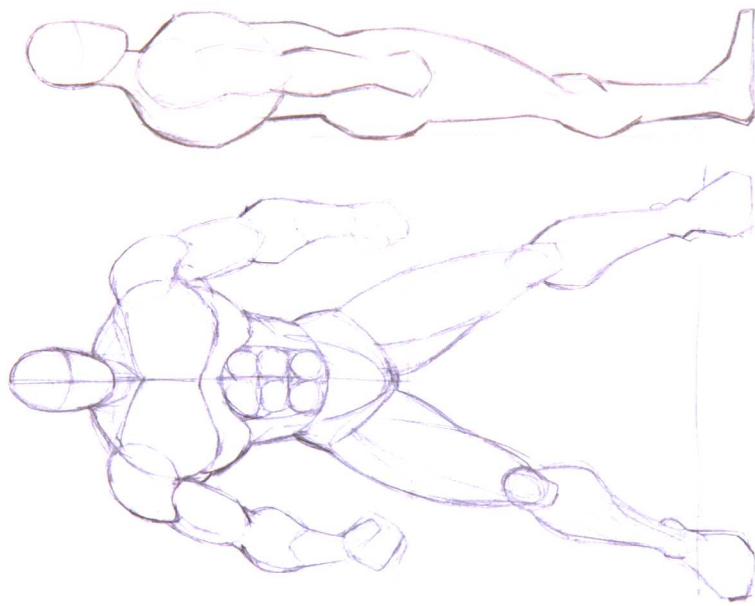
4 画一个椭圆形的头部，在面部中间位置画上一条水平曲线，确定眼睛的位置。在腹部画出一系列的曲线，表示腹大肌。



5 同样，利用曲线勾勒出手臂的形状，对肌肉形状进行夸张处理。



6 用同样的方法勾勒出腿的形状。注意表现小腿肌肉外凸的形态。

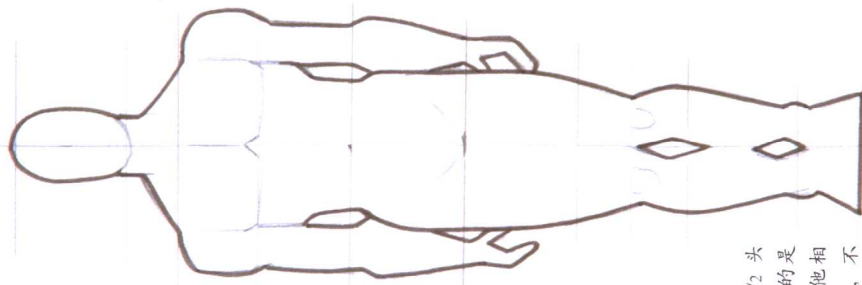


7 完成人体基本框架的绘制。注意，人体是由一系列线条和弧形组合而成，但为了表现动感和人物形象的冲击力，要对这些基本图形进行夸张处理。

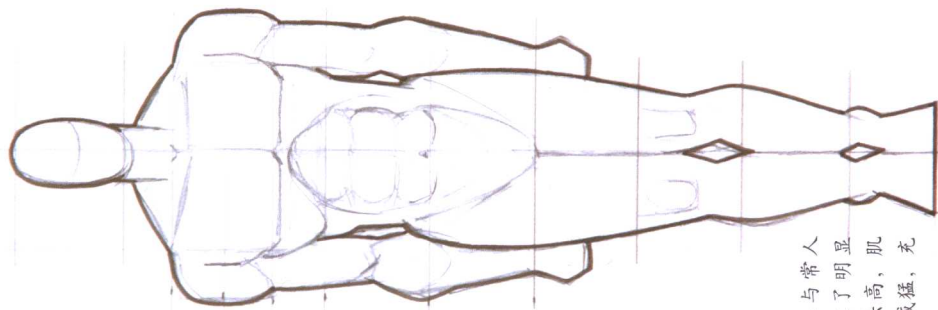
如何表现漫画中的男性英雄形象

在漫画中，英雄人物形象与常人不同，因为他们拥有常人没有的非凡力量。这意味着在绘制其形象时，要对方

方面进行夸张处理。比起常人来，英雄人物更加高大、强壮，胸部、双臂、双腿以及腹部肌肉更加突出。他们一般面宽颧方、英俊威猛，并且常摆出一副随时准备出击的姿态。

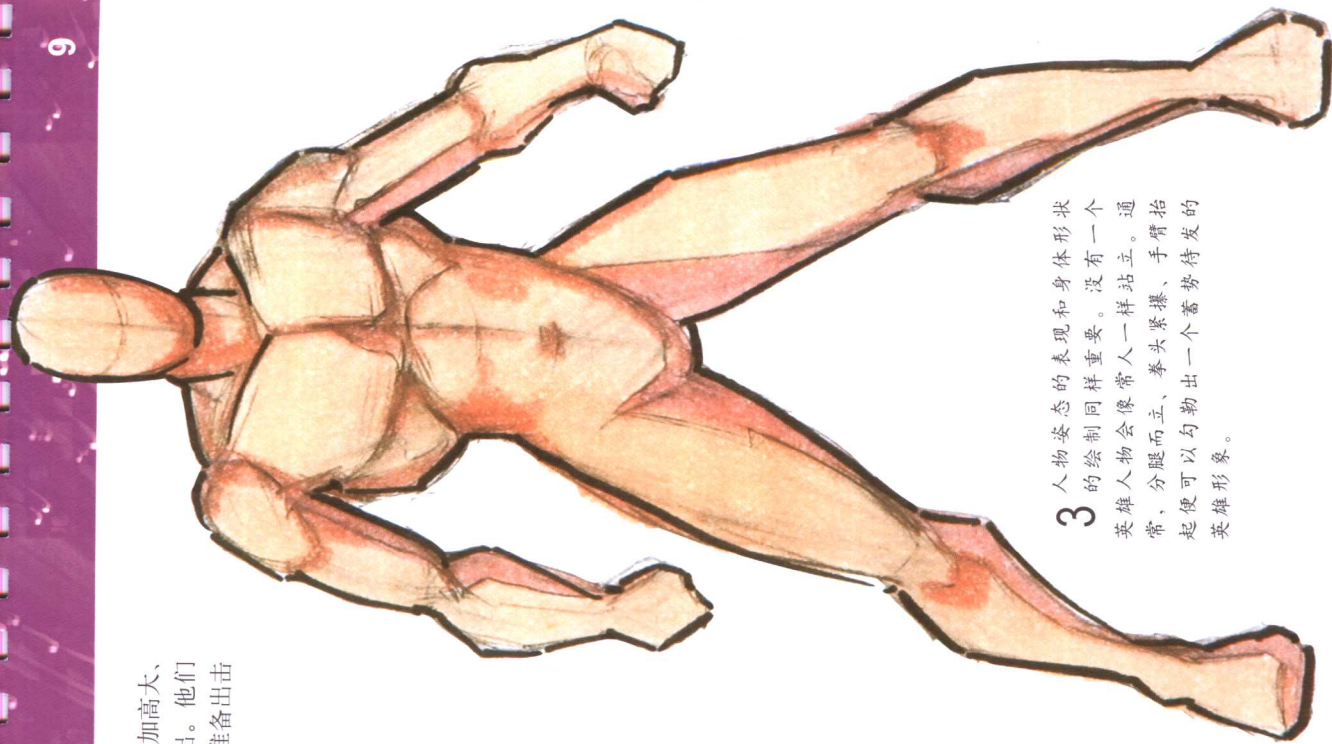


1 常人一般为 $7\frac{1}{2}$ 头高。此图展示的是一个常人的形象：他相对纤瘦，没有动感，不具有戏剧性的效果。



2 图中的英雄形象与常人形象相比，经过了明显的夸张处理。他 $8\frac{3}{4}$ 头高，肌肉结实，看上去气势威猛，充满了戏剧感。

方额
阔肩
结实的胸部
发达的双臂
完美的腹大肌
绷紧的拳头
强悍的双腿

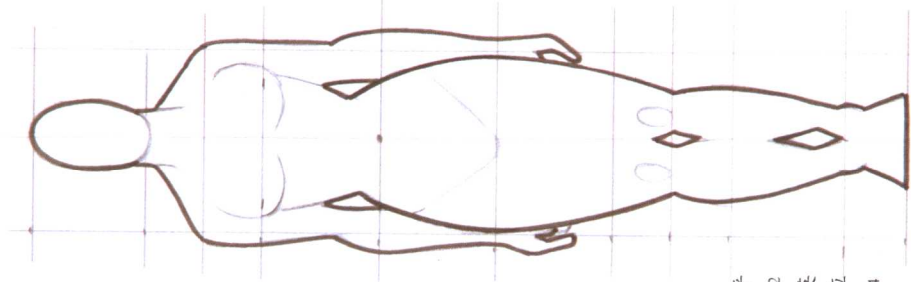


3 人物姿态的表现和身体形状的控制同样重要。没有一个英雄人物会像常人一样站立。通常，分腿而立、拳头紧攥、手臂抬起便可以勾勒出一个蓄势待发的英雄形象。

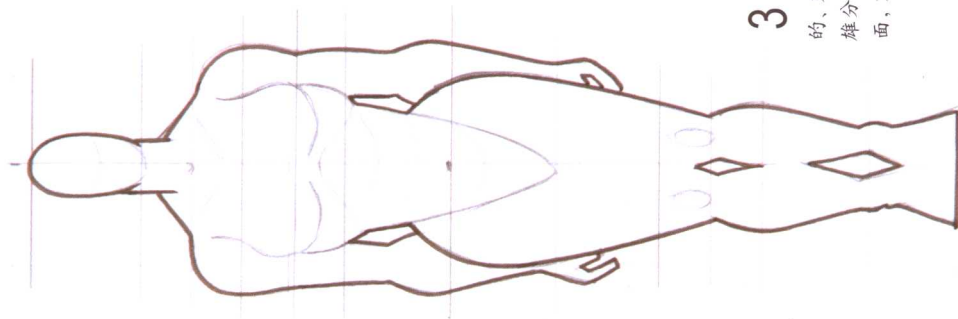
如何表现漫画中的女性英雄形象

对平常的女性形象做一些夸张处理，便可以创作出女英雄形象。她们比一般的女性高大，姿态有力，动感十足而又不失优雅，外形比伟岸强壮的男士柔美。她们的腰

部比一般的女性纤细，脚踝和手腕较瘦，盆骨向上稍稍倾斜，臀部较宽，胸部结实、突出。她们通常有一头飘逸的长发，比起男性角色有明显的雌性特征。



1 和男性一样，平常的女性一般 $7\frac{1}{2}$ 头高。和设计男性英雄形象一样，女英雄也应该比常人高——一般在 $8\frac{3}{4}$ 头高左右。



头部更大

肩膀更宽阔

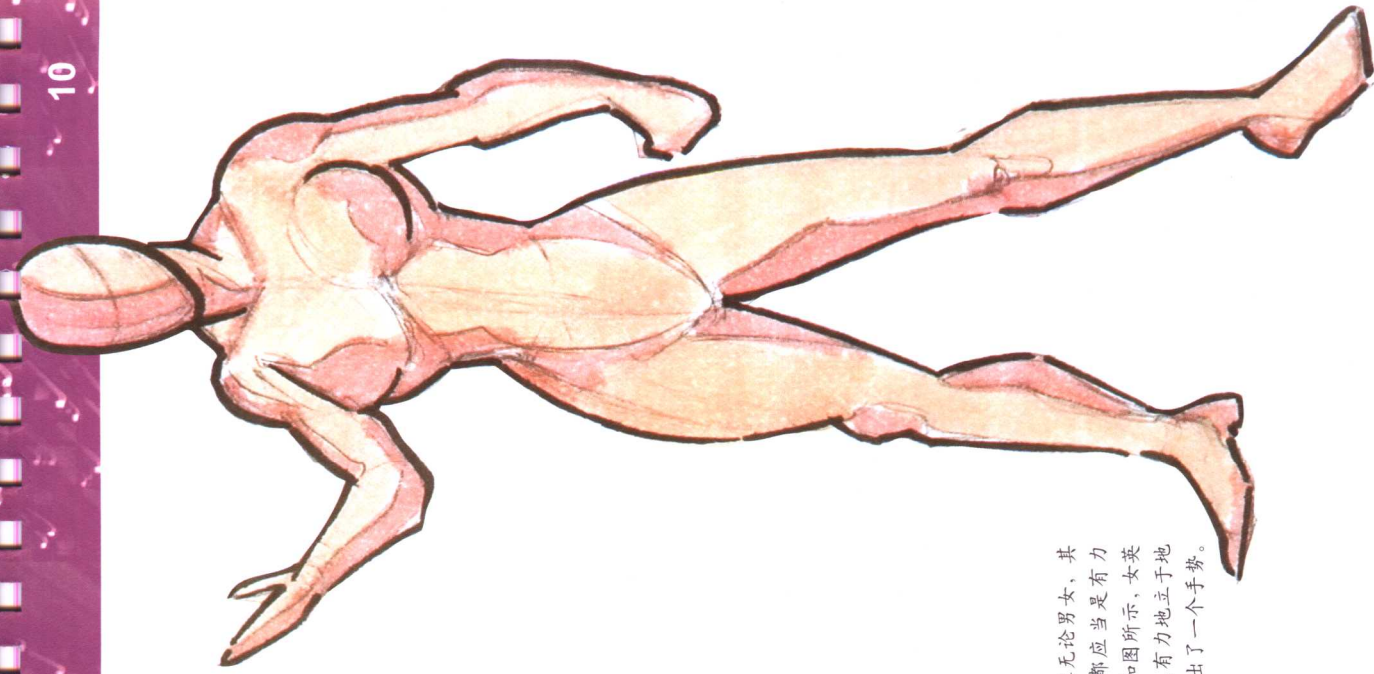
胸部更大

手臂更强壮

腰部更纤细

双腿更长、更有力

2 女英雄的腹部更加精巧，腰部纤细，脚踝和手腕较小。虽然不及男英雄块头大，不如他们棱角分明，但其胸部也很结实，四肢肌肉也很发达。

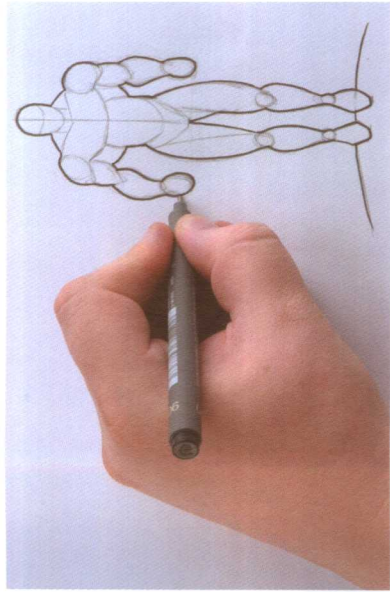


3 漫画英雄形象无论男女，其站立的姿势都应当是有力、充满动感的。如图所示，女英雄分开双腿，稳健、有力地立于地面，右臂抬起，做出了一个手势。

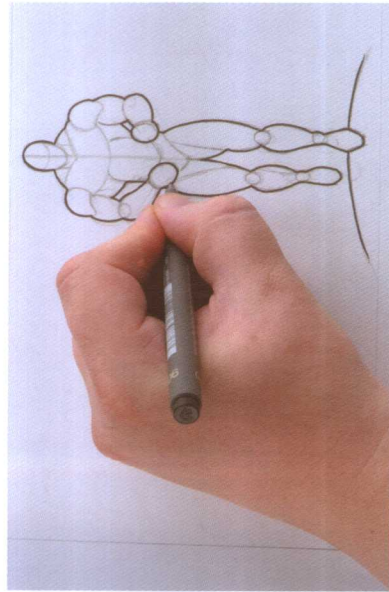
如何表现人物的行走

绘制行走中的人物，无论男女，关键在于设计一整套连续动作。以下图为例：首先，在每幅分解的画面中，无论从哪个角度看，人物都不是静止的——他（她）身体的某一部分至少是处于连续的动作中。其次，随着人物由右脚向前

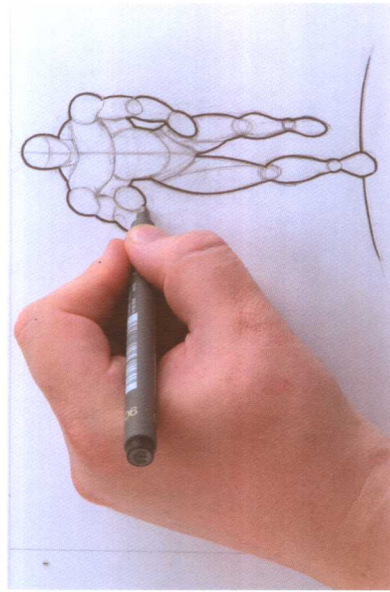
转变为左脚向前，手臂和双腿的相对位置也应发生变化，力求准确、和谐。



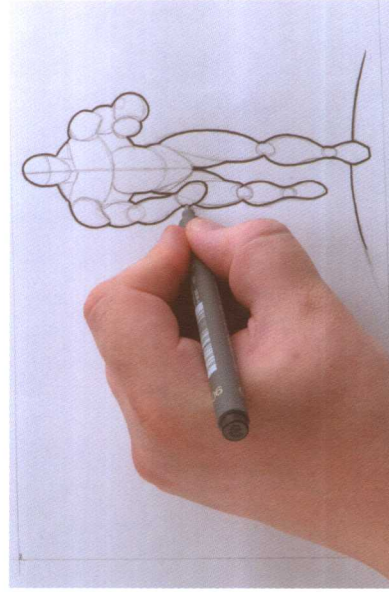
1 人物呈站立姿势，准备抬起右腿，向前迈步。



3 他继续往前走。手臂和腿的位置保持不变，左腿向前，同时右臂向前。



2 他迈开了步子。右腿在前，左腿在后，经过透视缩短处理，左腿应比右腿短。同时，他的左臂向前抬起。



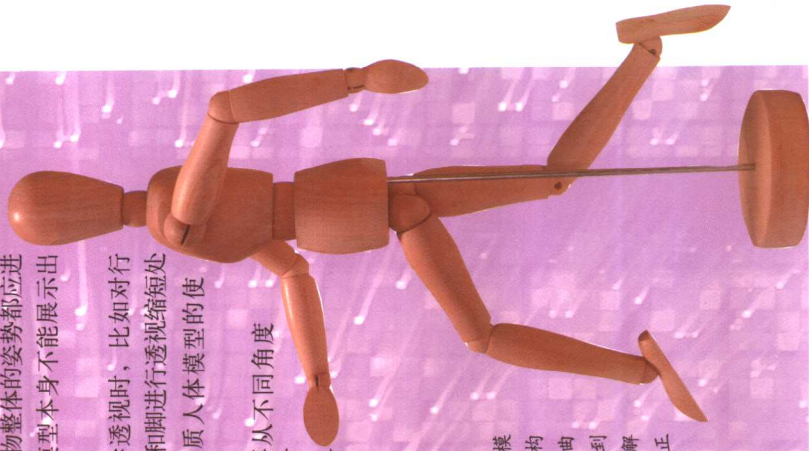
4 画法同第2步。由于行走的过程是由一整套连续的动作来表现的，请记住一条原则：人物的哪条腿在前，与之相对的手臂也应向前。

巧用木质人体模型

要想表现人物正确的解剖学比例，可以使用木质人体模型，这是一种很实用的绘画参照物。它全身上下都是活动的关节，可以模仿人类的各种动作，包括跑、跳、跪和坐等等。在设计塑造人物之初，尤其是在表现人物激烈的动作（比如“飞跃”或者“被抛向空中”）时，使用这种模型很有帮助。然而，它只能起到参考的作用。在绘制动作英雄人物时，身体的每部分以及人物整体的姿势都应进行夸张处理，而模型本身不能显示出夸张的效果。

在进行解剖学透视时，比如对行走或奔跑过程中手和脚进行透视缩短处理（见左图），木质人体模型的使用也不无益处。

同样，当需要从不同角度表现人物时，也可以参照模型构建合理的人体平面图。



使用木质人体模型时，请根据你所构思的人物动作，弯曲其手臂和双腿，找到人物动作正确的解剖学比例，并进行正确的透视处理。

赋予人物动感和生命

要想在纸上塑造运动变化的角色，开始最好只勾画出一系列粗略的草图。每个人物造型都应有一条弯曲的中轴

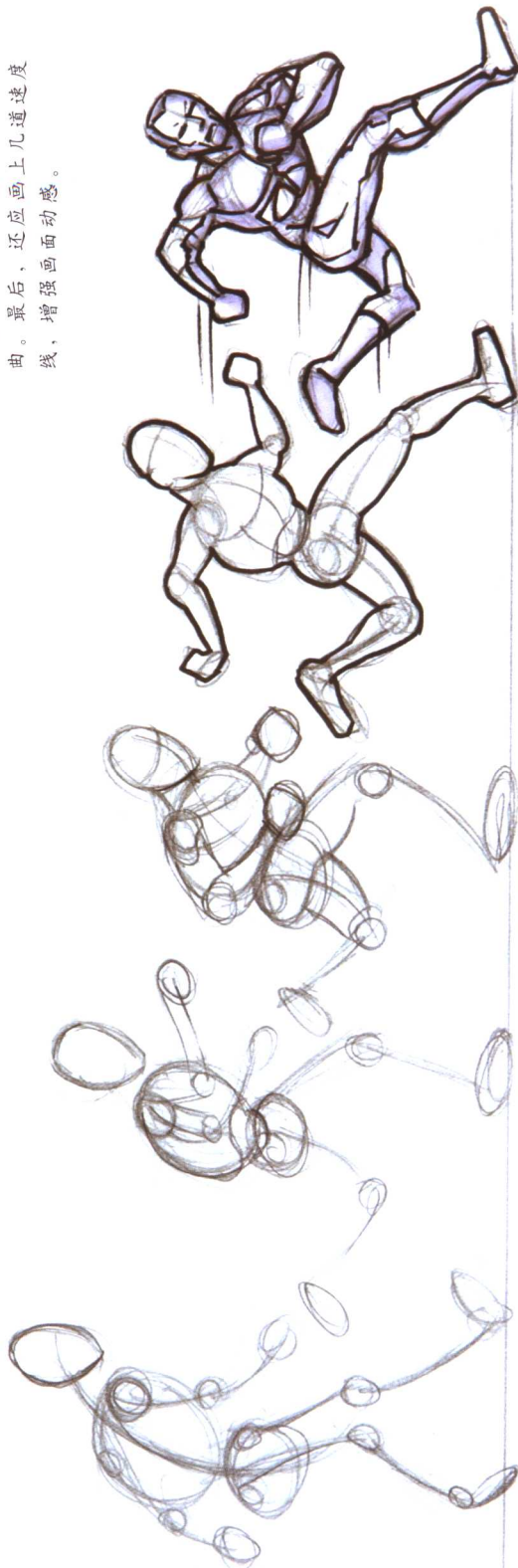
线，所有动作和变化贯穿其中。对一系列变化的造型还应进行夸张处理，赋予人物英雄式的风格。之后，用笔勾画出每个造型的主要线条，使其清晰、生动。另外，根

据前面所讲，变化相应的线条和曲线，使人物的手臂、双腿与整体动作相协调。



跑

“跑”比“走”迈开的步子更大。和绘制“走”的动作一样，应注意在连续的动作中手臂和双腿的协调搭配。如果左腿向前，那么右臂也应向前，反之亦然。在人物加速前进的过程中，应注意表现其身体前倾和蹲伏的姿态，赋予人物一种近似腾空的感觉。在达到最高速度时，他的手臂和双腿向后扬起，步子已迈开，整个身体向旁侧扭曲。最后，还应画上几道速度线，增强画面动感。

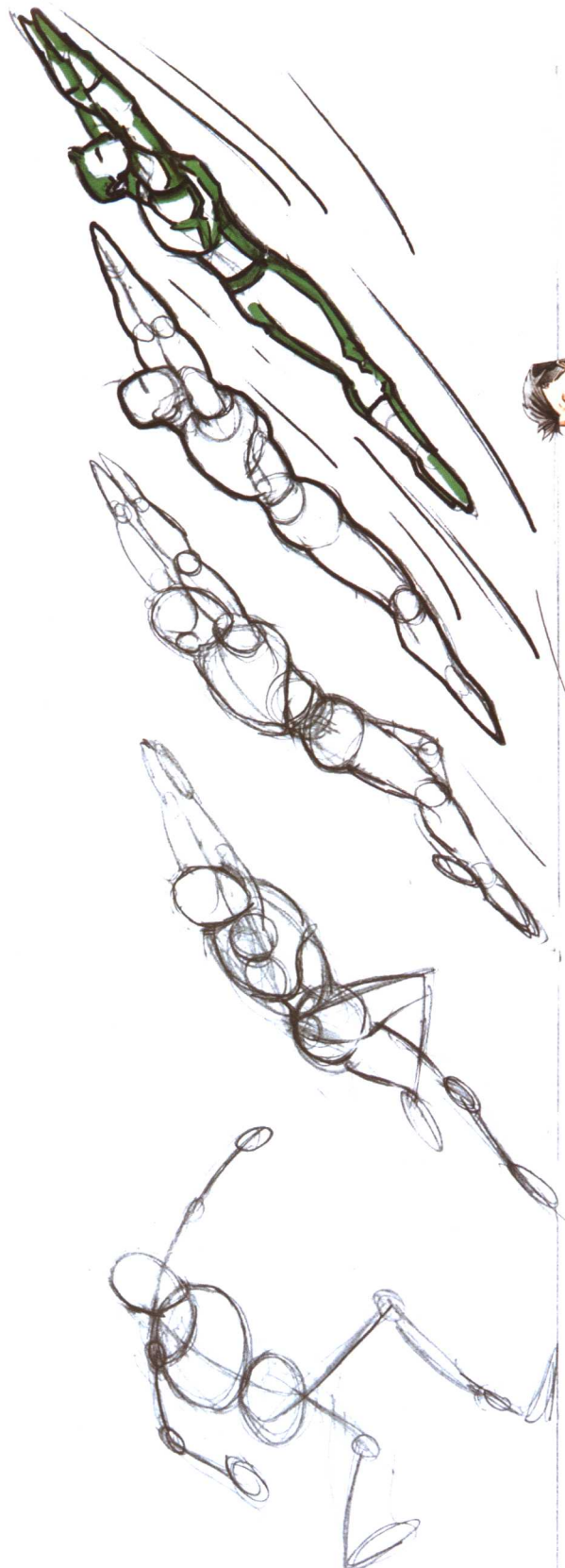


跳跃与落地

如图所示，人物先是加速前进，在腾空跃起之前向下蹲伏。这一系列动作处于连续的变化当中，人物的动作不是简单的“先跑后跳”，这一点非常重要。人物最后的落地动作仍然是剧烈的、充满动感的。他的身体下倾，双腿分开稳踏于地面；他扭头看向后方，双臂展开呈一高一低之势。

飞

同样的，先粗略勾勒出动作的草图，最后呈现人物飞翔的状态。整个过程分解动作不多。但是，起跑的动作应该是强有力的，要表现人物离开地面时的爆发力；起飞时，他的双臂向前伸展，单膝弯曲，另一只脚推开地面；在最后定型的动作中，他的身体呈一条直线，如离弦之箭划破长空。



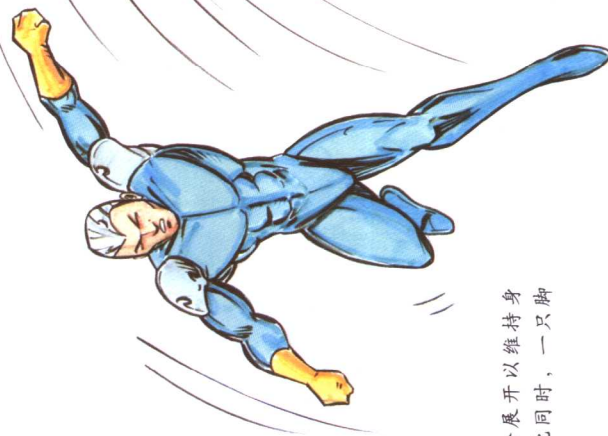
跌倒

人物呈蜷缩的安态，手臂和双腿重重跌倒在地。



向下跳跃

双臂充分展开以维持身体平衡，与此同时，一只脚点落地面。



重拳出击

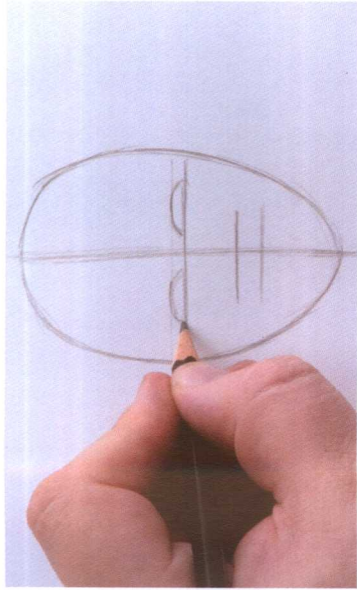
在漫画中，英雄式的人物常常倾尽全力给对方一击。他用力从地面跃起，身体扭曲并前倾，力量集中在拳头上。



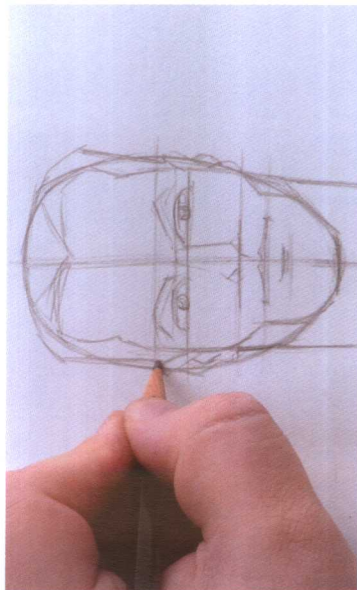
绘制面部和头部细节

辅助线的使用是正确把握面部五官位置的关键。辅助

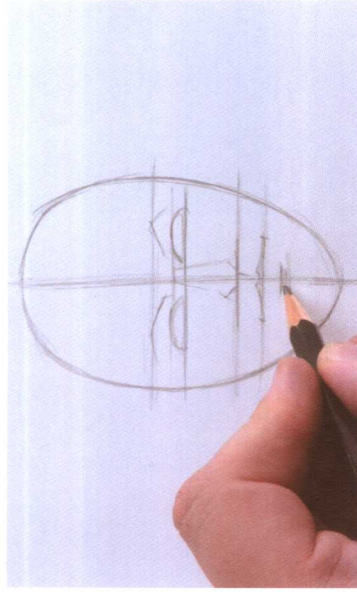
线应以少为宜。纷繁的辅助线会使画面看上去杂乱无章，使画手在擦除这些线条时迷惑混乱、无从下手。



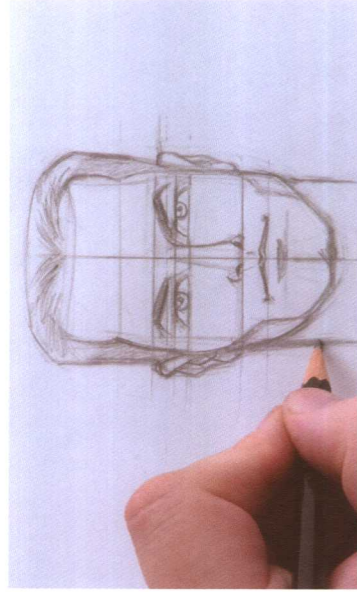
1 首先，画一个倒立的蛋形代表人物的头部。然后，从上到下，在面部正中画一条中线。接着，画一条水平线横贯面部正中以确定眼睛的位置，再画两道半椭圆的弧线表示眼睛。这时候，面部被平分为四份。



3 在面部两侧以及鼻尖和眉峰之间的位置画出耳朵。接着，根据个人喜好给人物设计发型，在眼睛里画上瞳孔，绘出面颊的轮廓、下巴的形状和诸如面具之类的配饰。



2 在下巴往上 $1/4$ 处画一道线以确定嘴巴的位置，在这道线之上再画一道线以确定鼻尖的位置。接着，画出眉毛和下嘴唇。



4 加深主要线条，在面颊周围画出阴影，勾勒出下颌的形状，使面部五官凸显，完成面部和头部细节的绘制。最后，用橡皮擦掉辅助线。

头发

在漫画动作人物的绘制中，使用夸张手法可以创造出最具个性的效果。当然，夸张也广泛应用于发式和发型的设计中。头发的款型和动感从很大程度上表现了人物所处的状态。漫画人物的发型不计其数，以下所列是一些经典之作，其中包括女性角色飘动的头发和男性角色光滑的平头。选择什么样的发型取决于角色的特点和所处的情景。但是，不管绘制什么样的发型，都应从头部顶端正中开始下笔。



飘动的长发



僵硬、光滑的平头，
额前还有一缕飘动的头发



处于动态
中的头发



戴面具时的发型

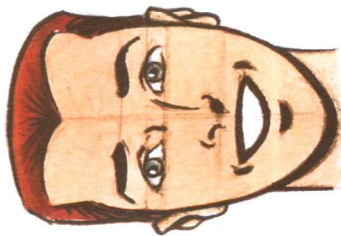


飘动的马尾

面部表情

绘制人物表情极为有趣，同时也是动作漫画创作的重要环节。表情可以表现人物对于环境和周围发生事件的反应。

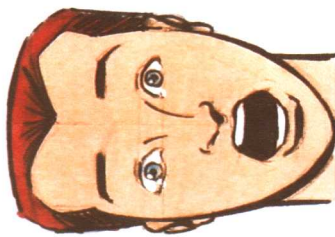
应，赋予人物以生命。下方和右边的两组图画分别展示了一些面部和眼睛表情的范例，观众可以从中学学习到表情绘制的技巧。



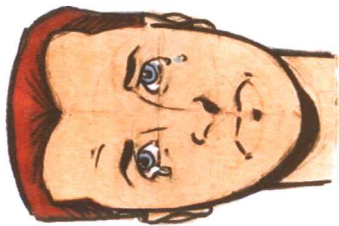
高兴：舒展、友好的微笑，睁大的双眼，抬高的眉毛，勾勒出幸福、愉悦的神情。嘴角表情线的加入使画面更加生动。



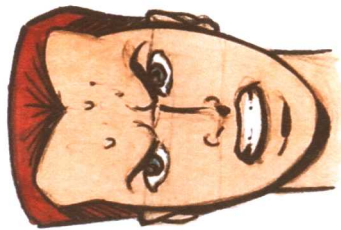
坚定：他双眉紧皱、目光专注、嘴巴紧闭、嘴角扭曲，表现出准备迎接挑战的决心。



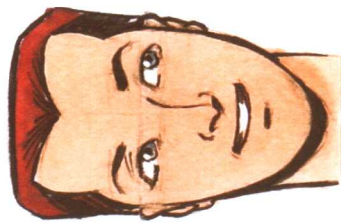
惊讶：因为惊讶，他双眼圆睁、嘴巴大张并露出牙齿。另外，他高抬双眉，更增加了一些惊讶的意味。



悲伤：他非常烦恼。于是，他双眉紧蹙、泪眼汪汪，嘴角向下撇。



愤怒：他双眉紧皱、眼睛变窄，眉头的一端和怒视的双眼聚合。他张开嘴，露出牙齿，汗珠挂于额头，暗示他所处的不利境地。



调皮：他神秘地咧嘴一笑，目光朝向左边，表情轻松顽皮，像是藏有什么诡计。

富含情感的眼睛

看人先观其眼，所以眼睛是面部五官中最重要的，其神态可以暗示一个人的个性和情绪。



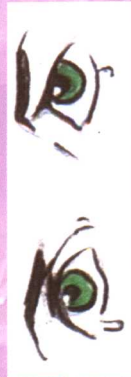
开心
脸上出现因大笑而形成的褶皱，眼睛也随之合上。



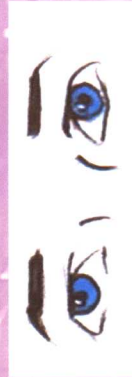
生气
眼睛变窄，眉毛呈弓形，与眼睛聚合。



惊奇
双眼圆睁，眉毛高抬。



悲伤
眼睛睁开，眼角挂着泪珠。



放松
眼睛张开，圆形瞳孔完全舒展，眉毛平直。



疲劳
眼睛半睁，几乎看不到瞳孔。