

動漫達人修煉術

肢體語言

描繪教學



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

樂畫工房 極樂鳥 著



國家圖書館出版品預行編目資料

動漫達人修煉術：肢體語言描繪教學

樂畫工房, 極樂鳥 著. -- 第二版. -- 臺北市：上奇資訊, 2013.07 面；公分

ISBN 978-986-257-741-7(平裝)

1.漫畫 2.繪畫技法

947.41

102008394

作 者：樂畫工房, 極樂鳥

發行人：潘秀椿

發行所：上奇資訊股份有限公司

責任編輯：何培慶

地 址：104台北市中山區南京東路二段
98號8樓之1

電 話：(02) 2562-7969

傳 真：(02) 2562-5269

出版年月：2013年07月

著作權聲明：上奇資訊股份有限公司版權所有。

商標聲明：本書所有內容未經本公司書面同意，不得以任
何方式（包括儲存於資料庫或任何存取系統）翻譯、抄襲
或節錄。

本書簡體字版名為《動漫第一線5——動態素描技法》

（ISBN：978-7-115-24419-2），由人民郵電出版社出

版，版權屬人民郵電出版社所有。本書繁體字中文版由人
民郵電出版社授權上奇資訊股份有限公司獨家出版。未經
本書原版出版者和本書出版者書面許可，任何單位和個人
均不得以任何形式或任何手段複製或傳播本書的部分或全
部。


獵人行動

您是繪圖設計高手嗎？您的影像處理功力讓人瞠目結舌嗎？您對網頁動畫的狂熱超乎常人嗎？您自詡為3D、多媒體製作大師嗎？您是程式設計的狂人嗎？您對Open Source的使用有獨到的見解嗎？您對電腦書籍的翻譯有遠大的抱負嗎？

上奇資訊鎖定能力過人的您，歡迎加入上奇資訊的出版行列，一起成為我們的作者，成就您的事業。

上奇資訊股份有限公司
E-mail: editor@grandtech.info

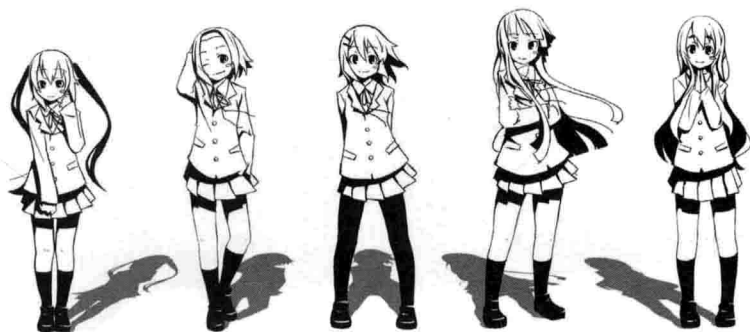


第1章 概述—什麼是動態005

1.1 人物的動態.....	010	實例1.....	033
1.2 如何運用動態元素來繪畫？	013	實例2.....	034
1.3 「最原始的思考！」.....	016	實例3.....	035
1.4 繪畫流程的重要性.....	017	實例4.....	036
1.5 人物的表演.....	021	實例5.....	037
1.6 如何練習動態呢？.....	023	實例6.....	038
1.7 動態舉例.....	033	實例7.....	039
		實例8.....	040
		實例9.....	041

第2章 動態基礎043

2.1 基礎模型.....	045	關鍵影格.....	057
2.2 模型透視.....	047	通過細節提升動態效果.....	061
2.3 一個屬於自己的模型！.....	049	2.5 模型的人物性格及動態.....	063
2.4 動態的合理性.....	054	多畫人物群像進行練習.....	068
錯誤的案例.....	055	多鑑賞人物群像動態.....	073



第3章 實戰之圖例分析079

3.1 畫圖少年.....081	3.7 站立的美少年.....111
3.2 仰視的少年.....086	3.8 靠牆坐著的少女.....116
3.3 坐著仰視的少年.....091	3.9 陽光少女.....121
3.4 可愛的站立的小女孩.....096	3.10 站著的少女.....126
3.5 蹲著的女孩.....101	3.11 運動的少年.....131
3.6 踢腿的少年.....106	3.12 持武器的少年.....136

第4章 動態局部分析143

4.1 頭部的動態表現.....147	4.5 胯部的動態.....201
低頭和抬頭.....148	胯部的前傾.....205
歪著頭會比較可愛.....158	胯部的後傾.....206
頭部與身體比例的關係.....159	胯部的左右扭動.....207
4.2 頸部是連接頭部和上肢的重要部位.....162	欣賞名家筆下的胯部動態作品.....212
動態模型中頸部的粗與細.....163	4.6 四肢的動態.....214
非人類模型的頸部.....168	四肢傳達的資訊.....214
4.3 肩膀部位.....169	男孩與女孩四肢動態的區別.....217
肩膀，是力量的展現.....171	基礎練習有助提昇.....224
肩膀的內收和外擴.....175	
肩膀的特殊動作.....179	
4.4 脊椎的動態.....184	

第5章 動態鑑賞230



動漫達人修煉術

肢體語言

描繪教學



人民邮电出版社

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com



肢體語言教學

本書內容

還在用臉部五官表現人物的情緒嗎？

還在用對話框來強調人物的說話的態度嗎？

還在用網點跟線條來訴說人物的性格嗎？

偷偷告訴你，不管是情緒、態度，或是性格，只要簡單的利用肢體語言，絕對能讓事半功倍，輕輕鬆鬆就表現出複雜的情緒！

本書特別針對肢體語言的描繪而寫，詳細的說明在不同情緒及不同動作下，肢體應該如何表現。讓你在最快的時間內掌握人體工學的奧妙，輕輕鬆鬆就能畫出活潑動感，情緒一百的漂亮漫畫！



適用對象

本書為初級和中級動漫愛好者的自學用書，亦適合做為動漫教學課程的教學參考書。

上奇資訊股份有限公司

Grandtech Information Co., Ltd.

104台北市中山區南京東路二段98號8樓之1

8F.-1 No.98, Sec. 2, Nanjing E. Rd., Zhongshan Dist., Taipei City

104, Taiwan(R.O.C.)

TEL : (02)2562-7969 FAX : (02)2562-5269

http://www.grandtech.info

MR1369

ISBN 978-986-2577-41-7



初探
研究
深造

定價：2

建議陳列書區：漫畫 動漫 美術 繪圖

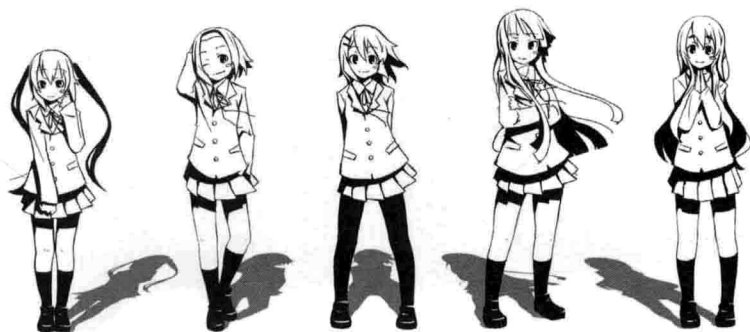


第1章 概述—什麼是動態005

1.1 人物的動態.....	010	實例1.....	033
1.2 如何運用動態元素來繪畫？	013	實例2.....	034
1.3 「最原始的思考！」.....	016	實例3.....	035
1.4 繪畫流程的重要性.....	017	實例4.....	036
1.5 人物的表演.....	021	實例5.....	037
1.6 如何練習動態呢？.....	023	實例6.....	038
1.7 動態舉例.....	033	實例7.....	039
		實例8.....	040
		實例9.....	041

第2章 動態基礎043

2.1 基礎模型.....	045	關鍵影格.....	057
2.2 模型透視.....	047	通過細節提升動態效果.....	061
2.3 一個屬於自己的模型！.....	049	2.5 模型的人物性格及動態.....	063
2.4 動態的合理性.....	054	多畫人物群像進行練習.....	068
錯誤的案例.....	055	多鑑賞人物群像動態.....	073



第3章 實戰之圖例分析079

3.1 畫圖少年.....081	3.7 站立的美少年.....111
3.2 仰視的少年.....086	3.8 靠牆坐著的少女.....116
3.3 坐著仰視的少年.....091	3.9 陽光少女.....121
3.4 可愛的站立的小女孩.....096	3.10 站著的少女.....126
3.5 蹲著的女孩.....101	3.11 運動的少年.....131
3.6 踢腿的少年.....106	3.12 持武器的少年.....136

第4章 動態局部分析143

4.1 頭部的動態表現.....147	4.5 胯部的動態.....201
低頭和抬頭.....148	胯部的前傾.....205
歪著頭會比較可愛.....158	胯部的後傾.....206
頭部與身體比例的關係.....159	胯部的左右扭動.....207
4.2 頸部是連接頭部和上肢的重要部位.....162	欣賞名家筆下的胯部動態作品.....212
動態模型中頸部的粗與細.....163	4.6 四肢的動態.....214
非人類模型的頸部.....168	四肢傳達的資訊.....214
4.3 肩膀部位.....169	男孩與女孩四肢動態的區別.....217
肩膀，是力量的展現.....171	基礎練習有助提昇.....224
肩膀的內收和外擴.....175	
肩膀的特殊動作.....179	
4.4 脊椎的動態.....184	

第5章 動態鑑賞230

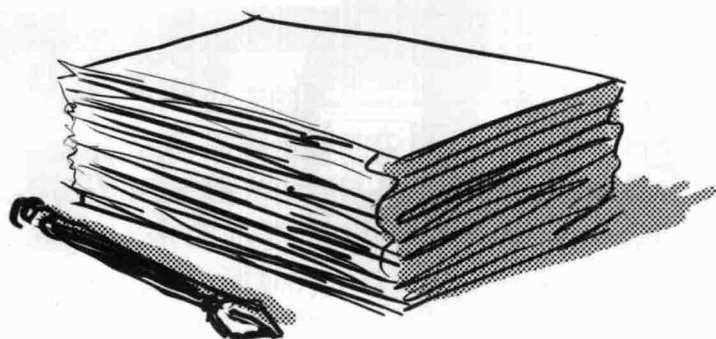


第1章

概述—— 什麼是動態



非常誠懇地說幾句話，千萬別以為光看完這本書就可以在繪製人物動態方面有長足的進步。世界上有很多很多的書，但不是讀過書的人就一定會成功，只有再加上自己認真刻苦的努力，才可能成功。這本書只是分享一下總結出的經驗。



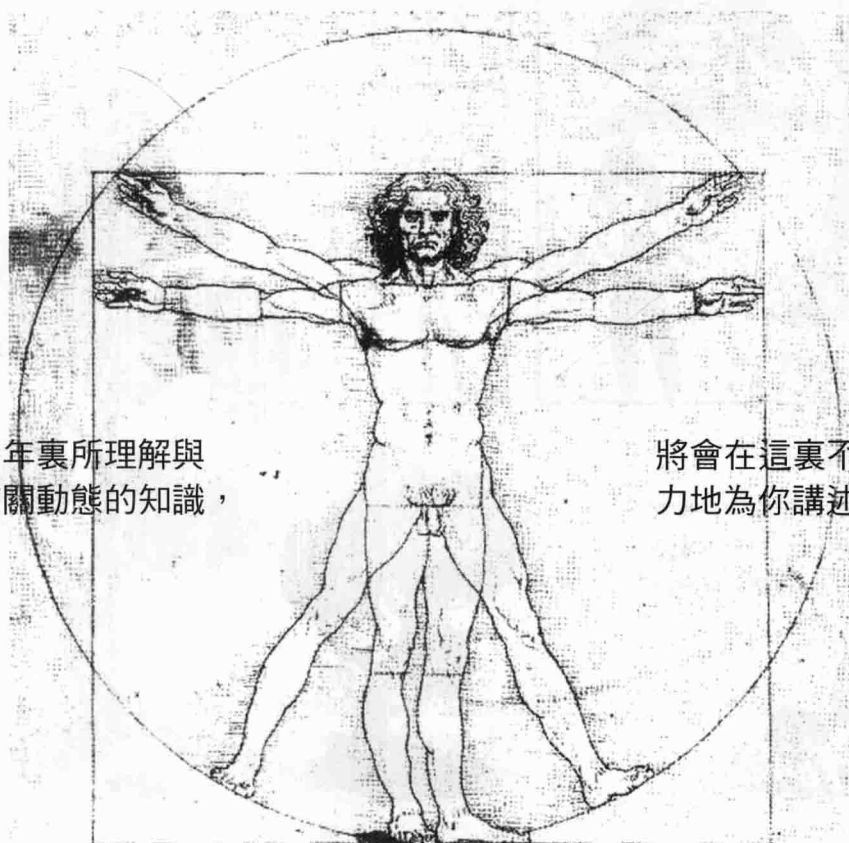


首先我要明確一點：

我承認一般書籍的前言、序章或者關於「什麼是動態」的知識講解一定非常的枯燥和乏味！這些部分經常會被讀者「殘忍」並且無情地直接翻過去！所以我儘量把這一部分講得生動有趣，即便您還是要將這一部分直接翻過去也無妨，偶爾無聊吃零食的時候不妨翻回來看一看，因為這一部分——非常的重要！

我在很多年裏所理解與
累積的有關動態的知識，

將會在這裏不遺餘
力地為你講述！



首先我們需要一個基礎知識：「什麼是動態？」

詞語：動態

拼音：dòng tài

釋義：

1（事情）變化發展的情況。科技～，從這些圖片裏可以看出我國建設的。

2藝術形象表現出的活動神態。畫中人物，～各異，栩栩如生。

3運動變化狀態的或從運動變化狀態考察的。～工作點，～電流 | ～分析。

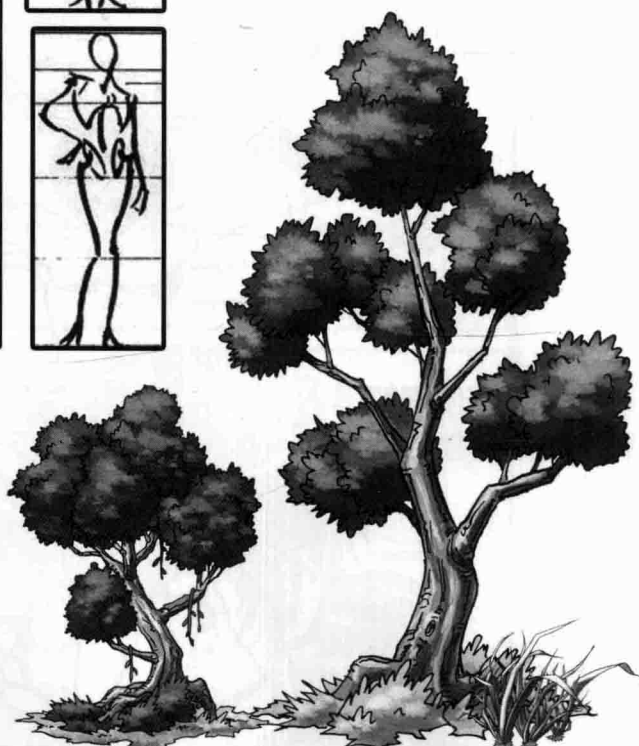
左圖是在百度中搜索到的答案。這3個選項中，很明顯，第2個更接近我們的答案，但是感覺不夠貼切，那麼我們一起深入地瞭解一下什麼是動態吧！

以下是我個人對動態的理解，與大家分享！



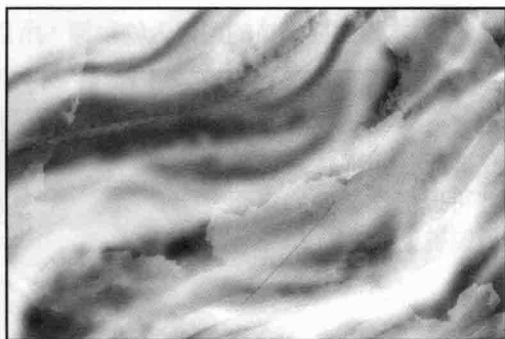
站著是動態，坐著也是動態，它們各自表達著一種自己獨有的特點；微笑是動態，憂傷也是動態，它們也展現出了人物的感情與心態。

每朵蘑菇有自己的動態，
每棵樹也有自己的動態，
每根草也有自己的動態。





石頭有石頭的動態，
塵土有塵土的動態，
天空有天空的動態，
雲彩有雲彩的動態。



其實我很想用「XX有XX的動態」這個公式舉例100頁，但是編輯肯定不會允許我這麼做……想必現在大家已經有了一個觀點：萬物都有自己的動態，無論是騰空而起扣籃，還是千年不變的岩石，它們都有自己的動態。



動之動態為動，靜之動態即為靜；
清之動態為清，濁之動態即為濁；
促之動態為促，怠之動態即為怠；
明之動態為明，暗之動態即為暗。



所以我們姑且大膽將繪畫中的動態理解為：

存在著的萬物都有屬於自己的動態，它們必然會有可以形容它們的詞語，而這些詞語便是它們的動態。

身為站在「努力」最前線的我們，要做的便是將這些詞語盡自己最大能力描繪出來，從而賦予自己筆下的一切更強的意義。使它們具有無與倫比的生命力！

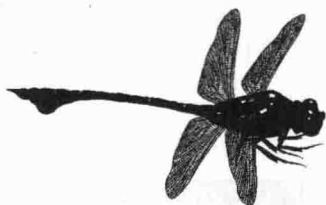
當然，這本書主要講述的還是人物動態，所以……



1.1 | 人物的動態



上面一組人物，大家有沒有發覺，雖然大家都是站立的姿勢，手部的動作也不是那麼誇張，為什麼每個人都不太一樣呢？即便是把臉都擋住，我們還是可以看出他們之間有很大區別。很多人把這種區別稱之為「氣質」，當然整體氣質除去服裝、髮型、表情之外，剩下的必然有「動態」。他們每個人的站姿的動態其實都有著微妙的變化，而這些動態都完美地表現出了他們是什麼樣的人。



只是剪影而已，但是我們依然可以很輕鬆地判斷出「這是兩個很厲害的人在打架！」，因為你已經從畫面的很多元素中感受到了傳達出來的非常多的資訊。



如果感覺剛才所說的很難理解，不必太擔心，其實我們天生就具備並累積了超多對動態的瞭解，譬如左圖中的兩個沒有顏色的剪影，不難看出是蝴蝶和蜻蜓吧？也許你思考時間不到百分之一秒便可以從大腦的素材庫中判斷出「此動態一定是蝴蝶！」。不要沒有自信，你已經累積了相當多的動態資料！

如果說左圖太簡單的話，我們不妨看看下圖。

如果說上面兩張圖不足夠有說服力的話，那麼左圖這張甚至連線條都沒有的塗鴉，你依然可以很輕鬆地就知道他是 **Michael Jackson**（麥克·傑克遜）！你甚至還知道這是哪張專輯的。

這些都是動態所產生出的效果和作用！



左圖中的3個人，氣質完全不一樣，我們可以通過服裝、姿勢、表情等角度說出她們之間很多的不同。其實動態上的差別並不是只有這些涵蓋性比較廣的詞語。下面我們來舉例看看，同樣的人物，同一個姿勢，同一個角度，也可以畫出完全不同的感覺！



上面3張圖都是之前畫過的圖，現在放在一起舉例。

這3張圖的動作基本上是一致的，也都是我畫的，但是為什麼感覺不一樣呢？

圖1中比較明顯的特點是更有一種史詩感，完成度最高；圖2比其他兩張圖更加安靜一點，人物相較而言比較寫實；圖3中更加隨意，更有活力。

這3種感覺是通過什麼來體現的呢？我們不妨來看一下每張圖的元素要點吧！

圖1：光、翅膀、羽毛、特殊筆觸、細緻的線條、紋理等。

圖2：比較明顯的陰影，黑白對比比較明確，黑粗的字體等。

圖3：超現實的背景，更Q版一點的人物模型，更飛一點的字體等。

綜上所述，每一個細節都可以表達一種感受，所以動態其實蘊含在每一個元素、每一個細節、甚至每一筆之中。



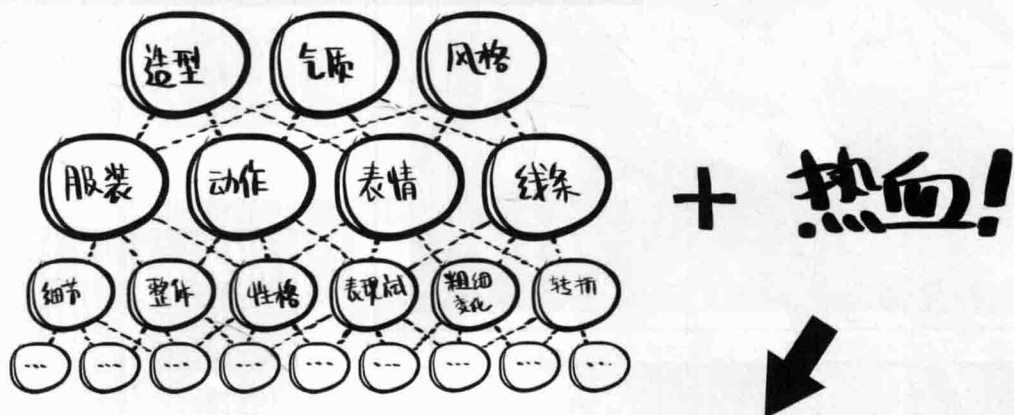
1.2 | 如何運用動態元素來繪畫？



我們現在大概瞭解了動態是什麼，那麼如何利用動態中的這些元素來繪畫呢？

既然動態分佈在每一個細節元素中，那麼是不是每一個元素都可以強化動態效果？

假設我準備認真地畫一張圖，大概粗略地分析出了很多相互有密切關聯的元素點。假如在每個元素點中都明確一個方向的話……



如果有意識地在每一個細節中加入熱血。

那麼將畫出一張熱血很多倍的圖！

