

胡蓉原创漫画工作室
张焱 刘叠 李颖 郑晓刚 编著



6

漫画达人速成本 女性动态篇

学习一线技术
挥洒绘画激情

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

胡蓉原创漫画工作室
焱 刘叠 李颖 郑晓刚 编著



6 漫画达人速成本 女性动态篇

学习一线技术
挥洒绘画激情

人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

漫画达人速成本. 女性动态篇 / 张焱等编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2011. 8
ISBN 978-7-115-25847-2

I. ①漫… II. ①张… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第125396号

内 容 提 要

如果你爱看动漫, 爱画画, 热衷于绘画动漫角色, 却苦于不知从何入手, 那么, 这本书正是为你量身定做的。

书中首先介绍最基本的女性动态绘制方法, 然后介绍如何绘制角色的站姿、坐姿、蹲姿、跪姿、跳姿、走姿、跑姿、持姿、趴姿、卧姿等女性动态。全书以清晰的步骤, 讲解每个角色动态绘制的过程和重点, 使读者在绘制每一幅完整作品的过程中, 学到该类作品的绘画技法, 从而触类旁通。

达人都是从菜鸟走过来的, 所以, 不用害怕和犹豫, 拿起笔来尽情地画, 目标会越来越近!

漫画达人速成本——女性动态篇

-
- ◆ 编 著 胡蓉原创漫画工作室 张焱 刘叠 李颖 郑晓刚
责任编辑 王雅倩
 - ◆ 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>
北京艺辉印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 14.25
字数: 317千字 2011年8月第1版
印数: 1-4000册 2011年8月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-25847-2

定价: 35.00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

目 录

第1章 角色的基本动态	6	回身站立.....	58
1.1 站姿	7	扭腰站姿.....	59
1.1.1 无力的站法.....	7	祈祷站姿.....	60
1.1.2 紧张的站法.....	9	抬臂站立.....	61
1.1.3 各种站姿.....	11	挠头站姿.....	62
1.2 坐姿	12	弯腰站立.....	63
1.2.1 放松状态.....	12	抱篮站立.....	64
1.2.2 紧张状态.....	14	单腿站立.....	65
1.2.3 放松状态（坐地）.....	18	分腿站立.....	66
1.2.4 紧张状态（坐地）.....	20	支撑斜立.....	67
1.2.5 各种坐姿.....	22	持枪站立.....	68
1.3 睡姿	23	俯视惊站.....	69
1.3.1 趴下时.....	23	2.2 坐姿	70
1.3.2 仰卧时.....	25	坐姿1-12	70
1.3.3 侧卧时.....	27	扶琴倚坐.....	82
1.3.4 各种卧姿.....	29	盘腿坐.....	83
1.4 走路	30	劈腿坐.....	84
1.4.1 平常.....	30	翘腿坐1-2	85
1.4.2 慢步.....	32	悬坐.....	87
1.4.3 快步.....	34	倚坐.....	88
1.4.4 各种走姿.....	36	正坐.....	89
1.5 跑步	37	屈膝俯身.....	90
1.5.1 平常.....	37	屈膝倚坐.....	91
1.5.2 快跑.....	39	屈腿坐1-8	92
1.5.3 各种跑姿.....	41	仰视坐姿.....	100
第2章 角色的各种动态	42	单腿屈坐.....	101
2.1 站姿	43	俯视坐姿1-2	102
站姿1-9	43	坐地1-2	104
俯视靠椅站.....	52	坐地回头.....	106
扶墙站立.....	53	持伞屈腿坐.....	107
俯视站姿1-3	54	跪坐1-5	108
挥刀站立.....	57	屈腿扶坐.....	113
		屈膝悬坐.....	114
		2.3 蹲姿、跪姿	115



半蹲1-2	115	走姿1-4	169
蹲跳	116	边穿衣边行走	173
蹲姿1-3	118	无力地走	174
蹲坐1-2	121	漫步	175
屈身蹲坐	123	负伤行走	176
悬蹲	124	扶帽走姿	177
蹲地	125	回身走动	178
仰视蹲姿	126	拿伞走姿	179
蹲地抱膝	127	小跑1-3	180
屈腿蹲	128	快乐奔跑	183
单腿跪1-2	129	张臂小跑	184
跪地1-8	131	慌张地跑	185
俯视跪姿	139	2.6 持姿	186
屈身跪	140	持刀站立	186
跪坐1-6	141	持剑飞奔	187
跪蹲	147	持枪奔跑	188
跪地拔刀	148	持枪站姿	189
扶身跪地	149	持伞悬空	190
2.4 跳跃	150	持电钻跑	191
飞跃	150	回身射箭	192
挥臂跳跃1-2	151	2.7 卧姿、趴姿	193
挥剑跳跃	153	卧姿1-2	193
翻转跳	154	屈膝躺卧	195
飞跳	155	半卧坐	196
扭身跳跃	156	倚卧坐	197
跳跃	157	趴卧1-2	198
单腿跳跃	158	卧坐	200
飞身跳跃	159	2.8 其他动态	201
欢跳	160	撑腿屈身	201
跳跃击球	161	冲浪动作	202
悬空跳起	162	击剑动作	203
2.5 走姿、跑姿	163	屈身回首	204
持剑小步走	163	屈膝倚坐	205
俯视走姿	164	蜷身	206
阔步	165	弯腰撑车	207
猫步走	166	挺身向前	208
抬腿走	167	转身	209
小步走	168	向上举手	210



武斗动作1-5	211	屈腿弯腰.....	222
弯腰扶地.....	216	屈身前倾.....	223
俯视弯腰.....	217	趴卧翘腿.....	224
蹬车姿势1-2	218	快跌倒的姿态.....	225
半躺.....	220	轮滑动作.....	226
转身回眸.....	221		

第1章 角色的基本动态

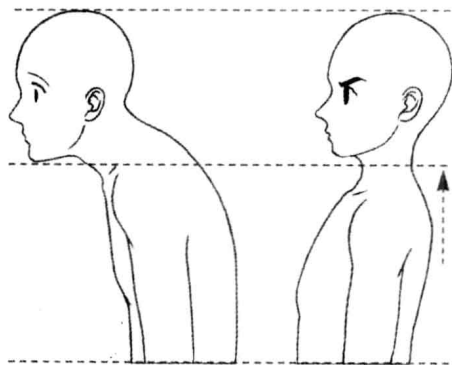




1.1 站姿

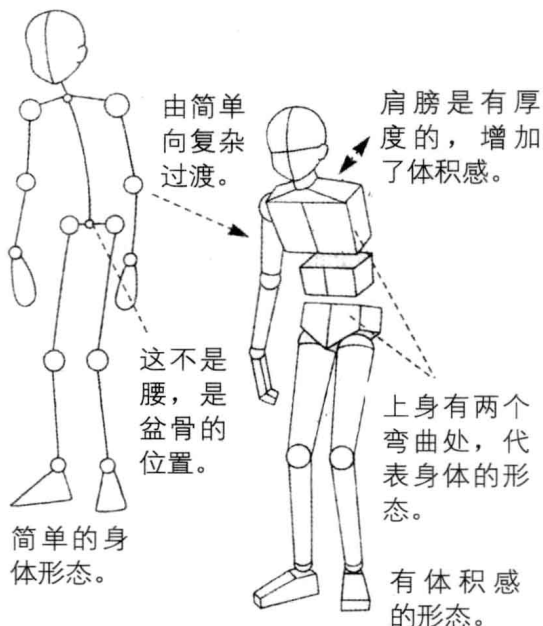
1.1.1 无力的站法

将无力的站姿和平常的站姿进行对比。



无力的状态 正常状态

左边人物是无力的，头部和背部是向前倾的。下巴和肩膀在同一水平线上，肩膀不要画得太低，否则会产生失望的情绪，这些细节都是要去注意的。



简单的身体形态。

上身有两个弯曲处，代表身体的形态。

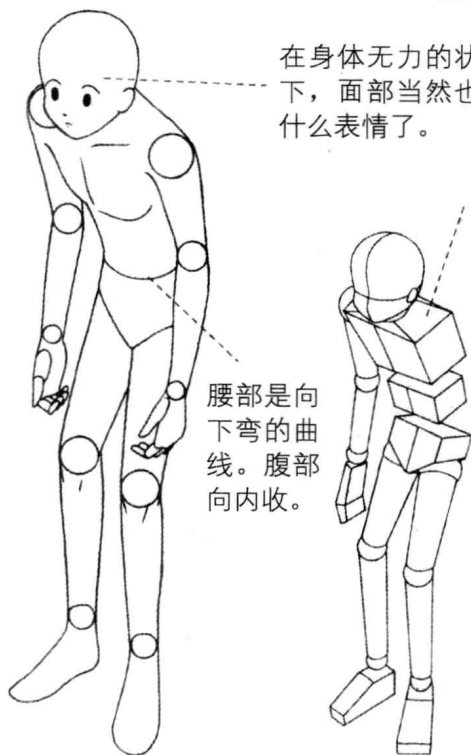
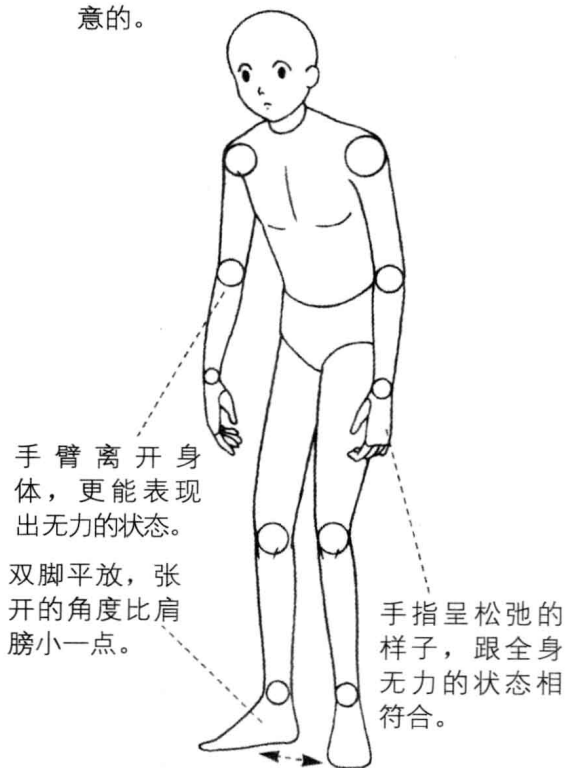
有体积感的形态。

在身体无力的状态下，面部当然也没什么表情了。

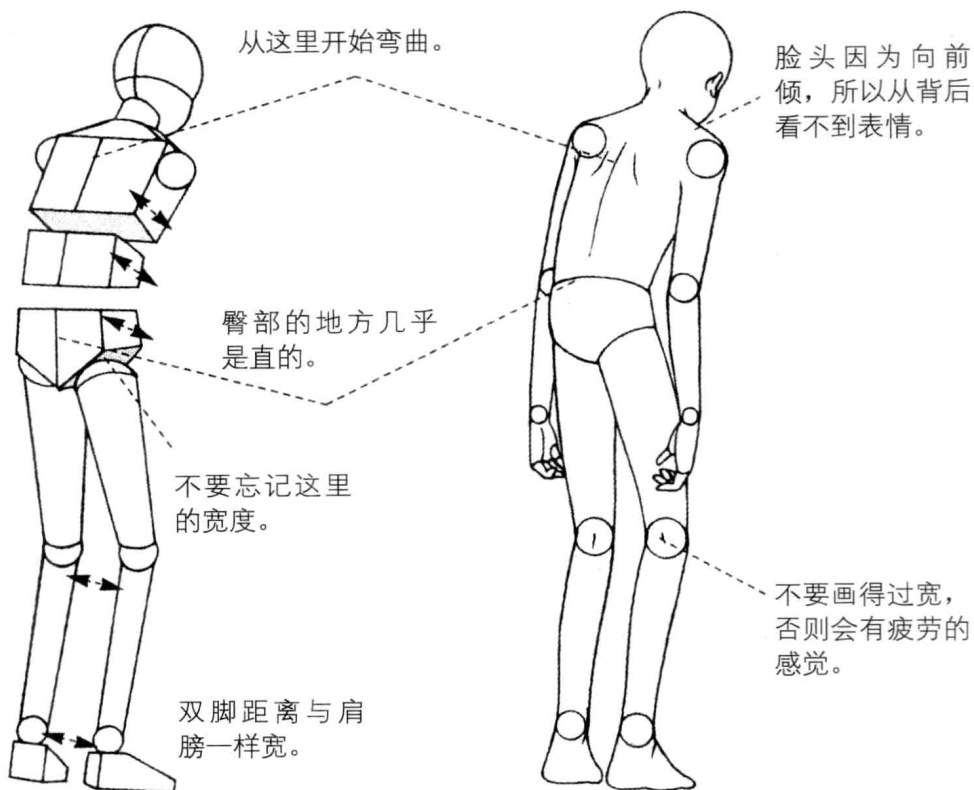
俯视角度可以看到肩膀这部分。

腰部是向下弯的曲线。腹部向内收。

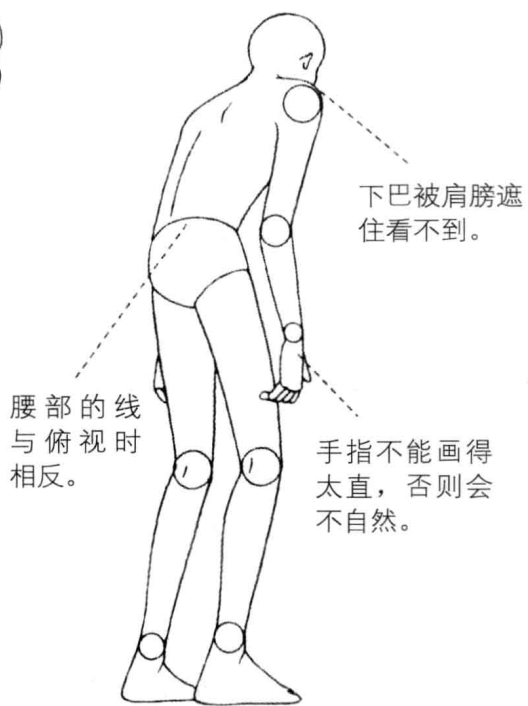
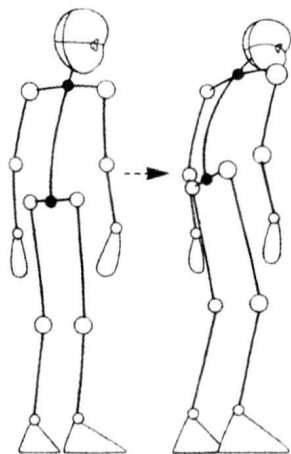
俯视角度更能看出身体前倾的效果。



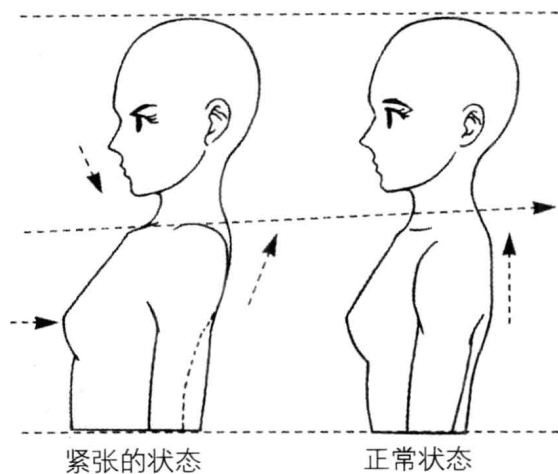
背面的效果



平视与仰视时盆骨线不同, 要注意这些变化。



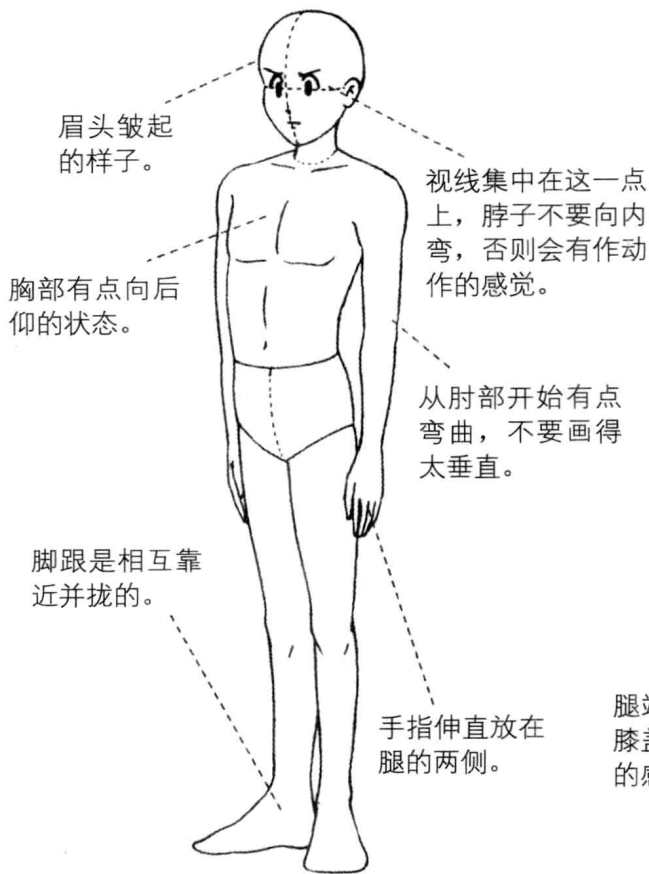
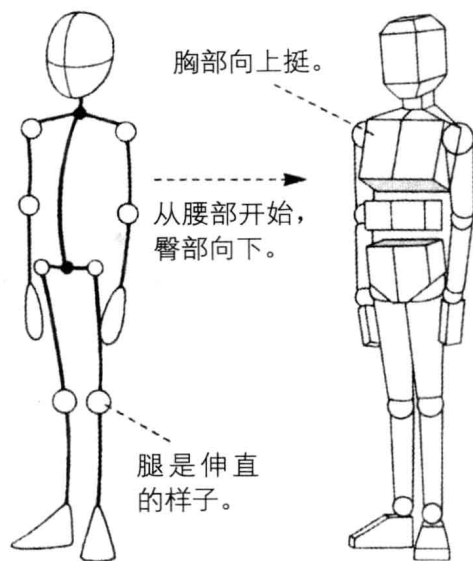
1.1.2 紧张的站法



紧张的状态

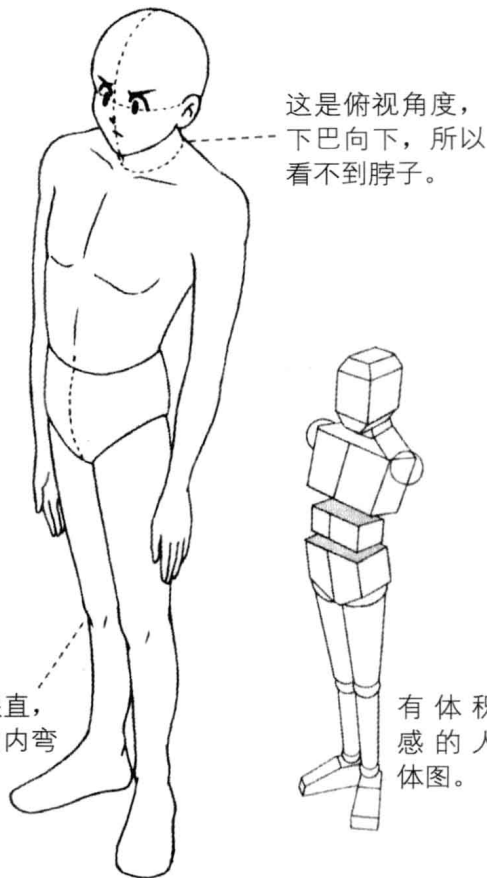
正常状态

肩膀要比正常状态时高一点，下巴有向内收的感觉。

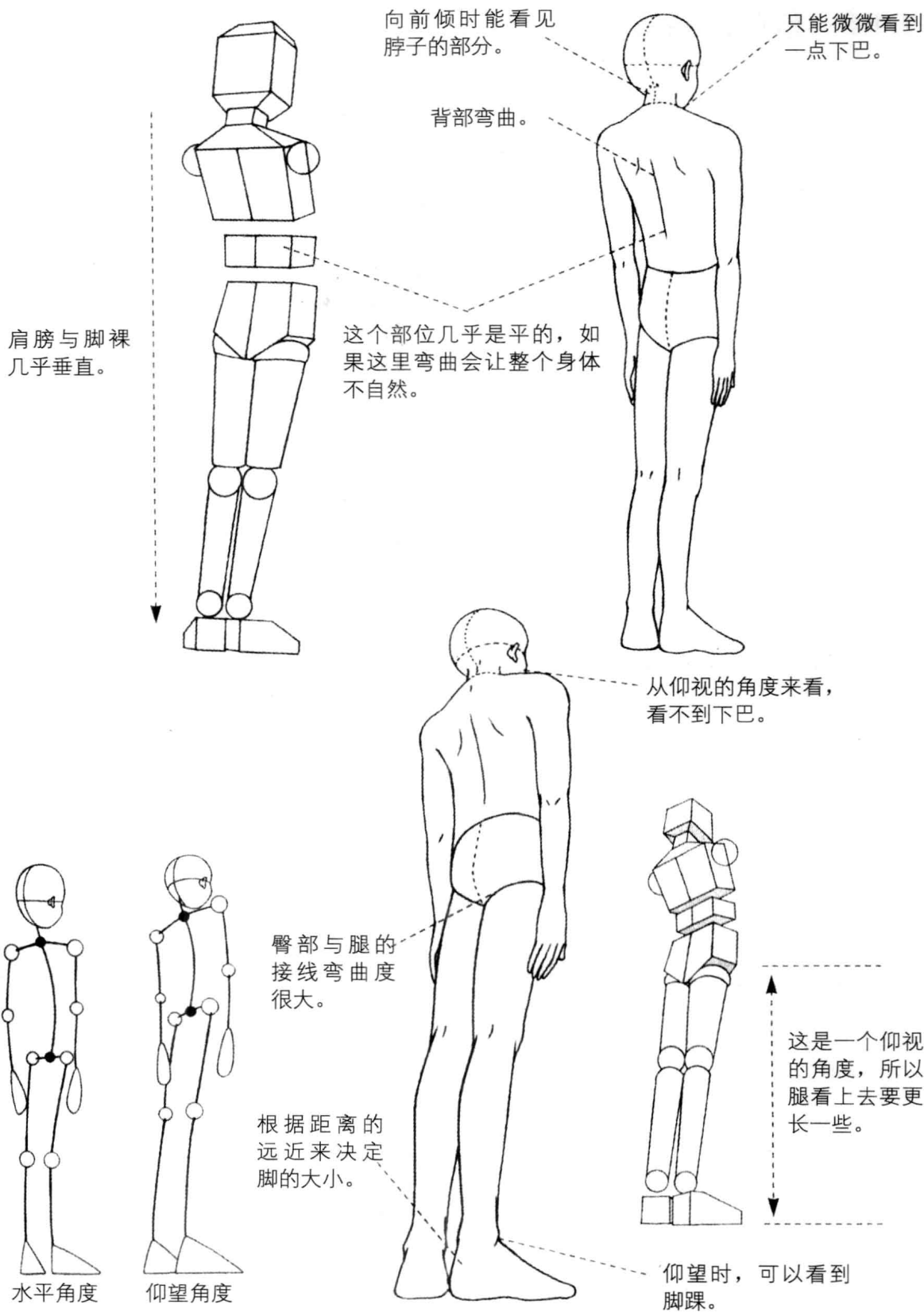


视线集中在这一点上，脖子不要向内弯，否则会有作动作的感觉。

腿站得很直，膝盖有向内弯的感觉。



有体积感的人体图。





1.1.3 各种站姿

向后仰，身体倾斜，倚靠站立的感觉。表情自然放松。



上身向前挺，双腿分开站得很直。很有气势的感觉，显出优美的身材。



双臂交叉，正面直立的站姿。



身体直立转身回眸的样子。



俯视角度下的少女持枪的帅气站姿。



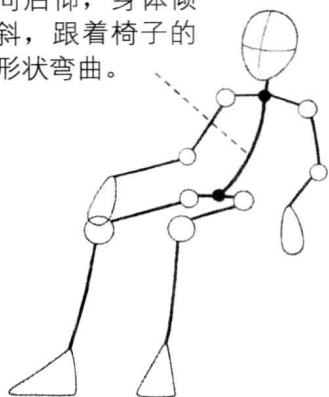


1.2 坐姿

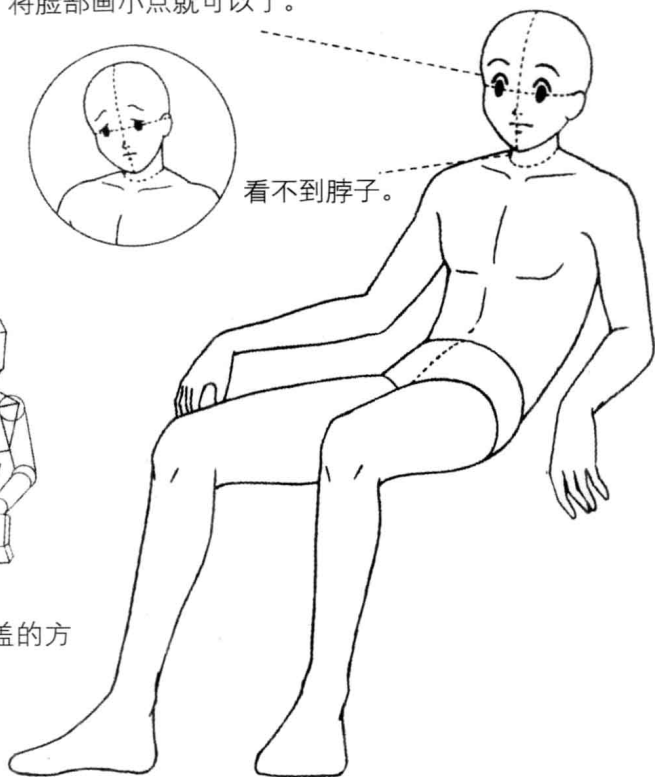
1.2.1 放松状态

非常放松的状态，画小吨时将脸部画小点就可以了。

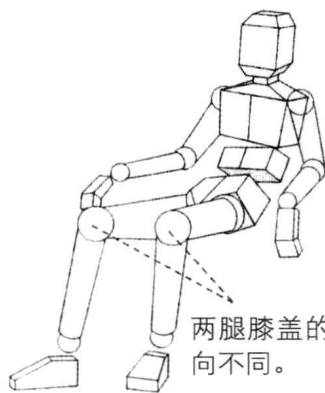
向后仰，身体倾斜，跟着椅子的形状弯曲。



看不到脖子。



两腿膝盖的方向不同。



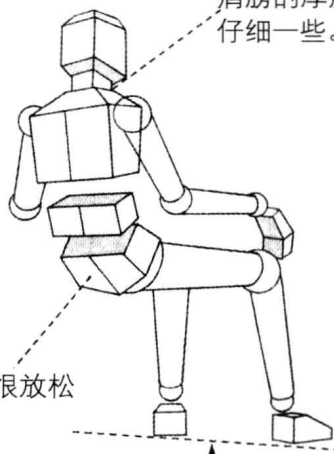
从背后看也看不到脖子的线条。

画出手放在膝盖上的感觉，手掌要有往下弯的动作。



这里小腿不要画得太短。

肩膀的厚度要画仔细一些。

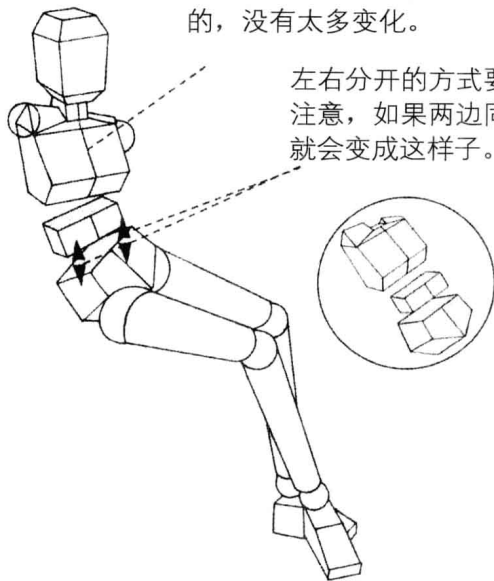


这部分有很放松的感觉。

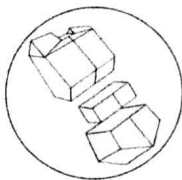
在画出位置线时，可以发现脚不是水平地放在线上的。



胸的这部分几乎是直的，没有太多变化。



左右分开的方式要特别注意，如果两边同宽，就会变成这样子。

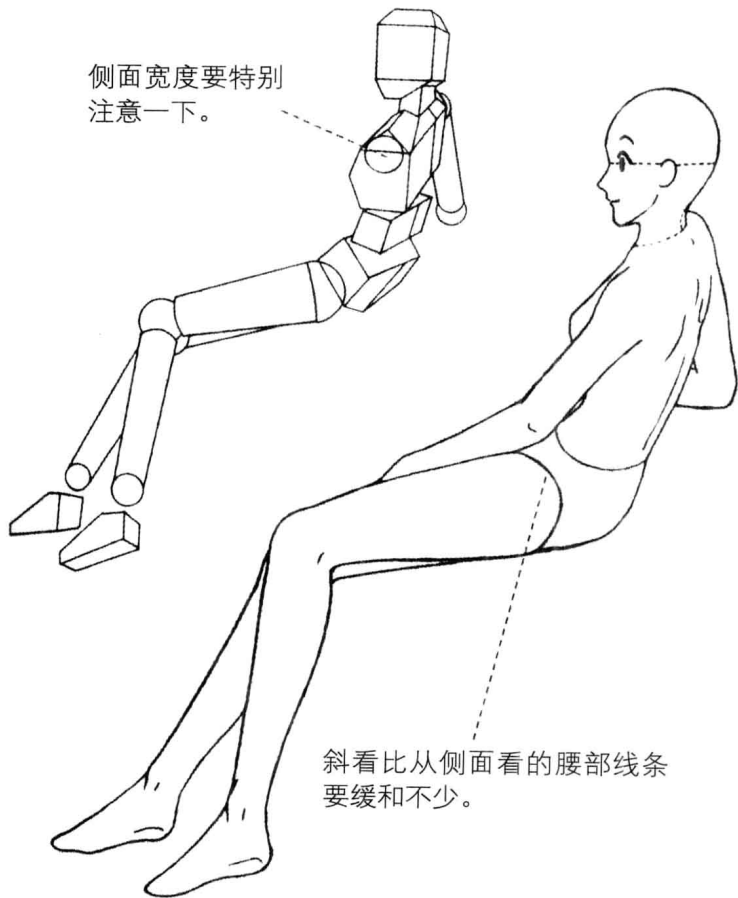


画出稍微由上向下看的姿势会更自然。

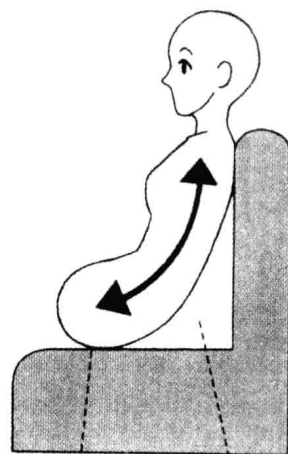


将身体放松，肩膀是自然向下的感觉。

侧面宽度要特别注意一下。



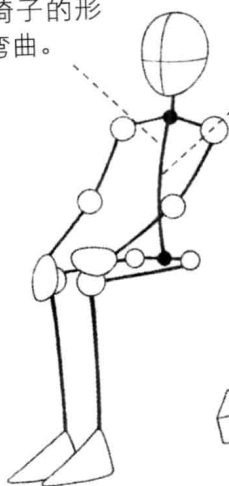
斜看比从侧面看的腰部线条要缓和不少。



接触面 留出的空间

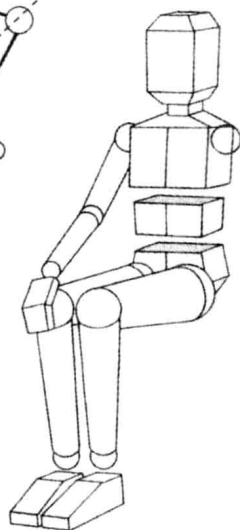
1.2.2 紧张状态

跟随椅子的形状而弯曲。



立体人物动态。

将后背挺直。

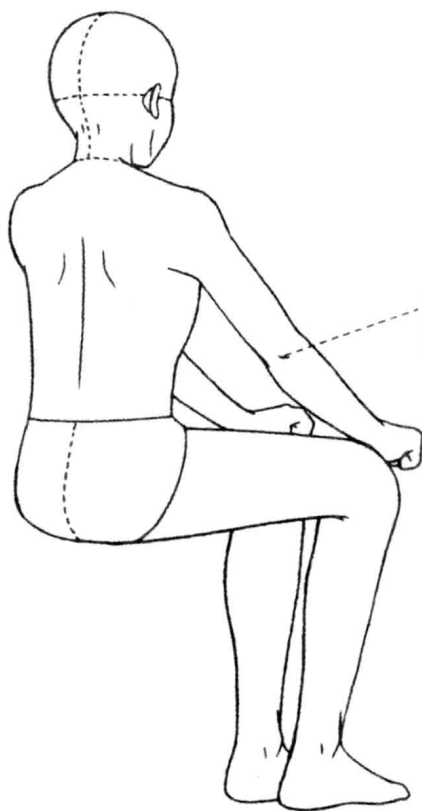


手握紧或放松都可以。

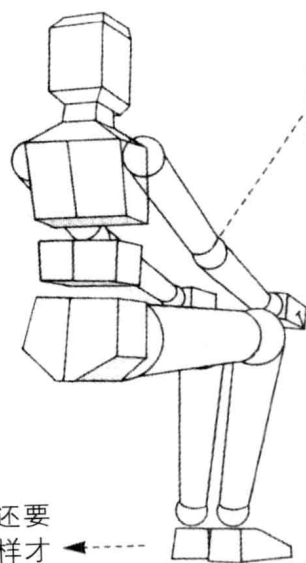


脖子是伸直的状态，所以肩膀与脸部没有连接。

膝盖要画得仔细，是略微往外突的样子。



上臂伸得很直，所以肘部也要画得直一些。

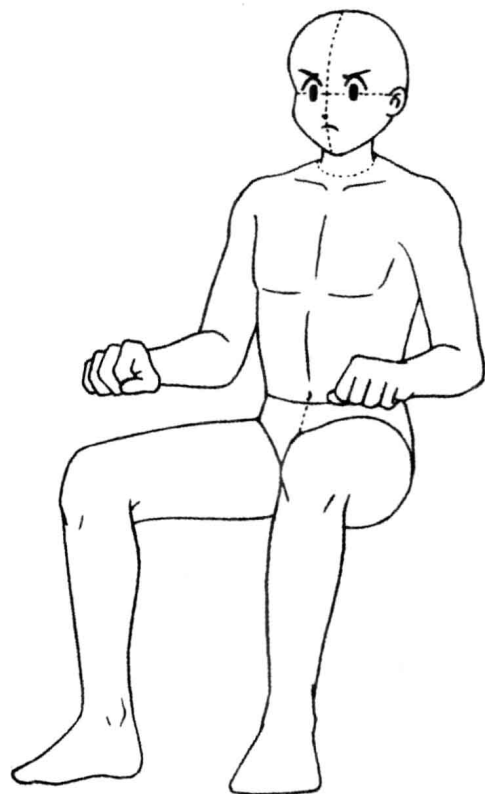


与无力时的方向是不同的。

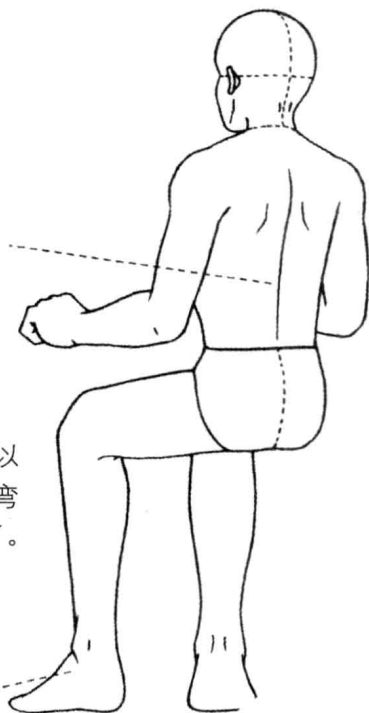
脚底比膝盖还要向内弯，这样才有挺直的感觉。



将手放在某处时的坐姿

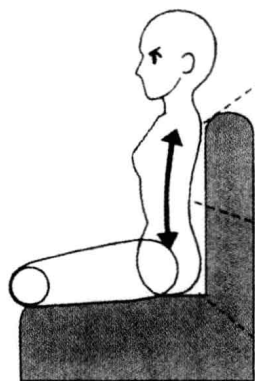


将手肘放在某处时，肩膀部分也会有上扬的感觉，这都是有关联的。



因为手没有放到膝盖上，所以线条要往后画，背部线条也要有弯曲度，否则就会有向后倒的感觉了。

画女生时，脚张开也无所谓。



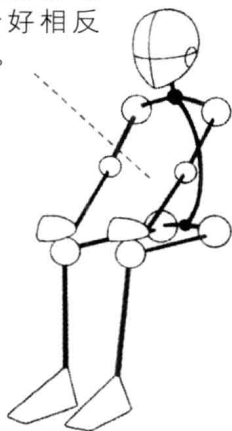
背部要画出挺直的感觉，与后面座椅的连接处要略微分开。

背部是有一定弯曲度的，所以在此要留出些空隙。

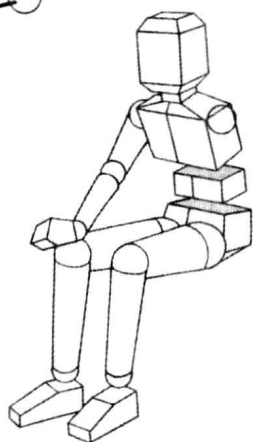
臀部与座椅之间也要有些空间。



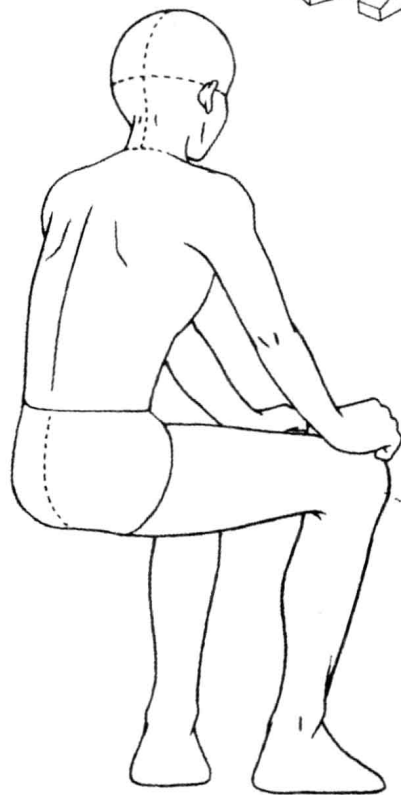
这里是椅子没有靠背时的坐姿，所以要和有靠背时的弯曲度恰好相反才可以。



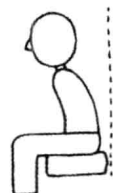
上半身的重量集中在手腕上，所以手肘要伸得很直。



上身是向前倾的感觉。



如果将膝盖靠拢，会产生凄凉感。



没有靠背时的自然坐姿。



不将手放在膝盖上的样子。



没有靠背时，如果画得太向后靠，会有向后倒的感觉。



有靠背时的感觉。