

动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

VOL 30

超级漫画体育格斗素描技法

董立荣 编著



VOL 30

动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

超级漫画体育格斗素描技法

董立荣 编著



mcoo
www.mcoo.org

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

动漫秀场. 超级漫画体育格斗素描技法 / 董立荣编
著. — 北京: 人民邮电出版社, 2011. 8
ISBN 978-7-115-25644-7

I. ①动… II. ①董… III. ①漫画: 人物画—素描技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第118431号

内 容 提 要

本书是“动漫秀场”系列中的一本。全书共5章,作者通过大量图例和简洁语言,细致地讲解了动漫作品中各种体育运动及格斗类人物的绘制技法,包括身体构造与运动的基本知识、常见的体育运动绘制范例、格斗的基本知识、格斗类漫画人物的绘制、其他持武器类人物的绘制等内容。

本书讲解系统,图例丰富,适合初、中级动漫爱好者作为自学用书,也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——超级漫画体育格斗素描技法

- ◆ 编 著 董立荣
责任编辑 郭发明
- ◆ 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>
三河市海波印务有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 13
字数: 250千字 2011年8月第1版
印数: 1-4000册 2011年8月河北第1次印刷

ISBN 978-7-115-25644-7

定价: 29.00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

CONTENTS

目录

第一章 身体构造与运动的基本知识.....005

基本的骨骼结构.....	006
基本的肌肉结构.....	007
基本的关节结构.....	008
身体比例.....	009
人体基本动态的绘制基础.....	010
基本的肌肉名称.....	011
肌肉本身的力量.....	012

第二章 常见的体育运动绘制范例.....013

跑步.....	014
跳水.....	017
带球助跑.....	020
投篮.....	023
带球跑动.....	025
网球.....	028
棒球.....	031
投球.....	033
排球.....	036
游泳.....	038
芭蕾.....	040
双人芭蕾.....	042
冲浪.....	044
滑板.....	046
高尔夫球.....	048
自行车赛.....	050
单板滑雪.....	052
高山滑雪.....	054
冰球.....	056
马术.....	058
赛艇.....	060
铅球.....	062
赛车.....	064
足球.....	066
跆拳道.....	068

第三章 格斗的基本知识.....070

手部的格斗动作.....	071
蓄力与出力.....	072
出拳.....	073
双手抱拳捶打.....	074
肘击.....	075
脚部攻击.....	076
抬腿.....	078

第四章 格斗类漫画人物的绘制.....079

半侧面状态下举剑的动作.....	080
半跪着准备攻击的少女.....	082
身着盔甲双手举剑的武士.....	084
准备挥刀的动作.....	086
半蹲举剑的动作.....	088
半跪着挥刀的男性.....	090
跳跃格挡的动作.....	092
蹲着双手握刀攻击.....	094
从高空落下的愤怒少年.....	096
用力向下俯冲的杀手.....	098
单手撑地倒立的功夫少女.....	100
半蹲做热身运动的少年.....	102
半蹲持枪射击的女性.....	104
端着枪准备射击的女警察.....	106
拿枪指人的少女.....	108
持枪向前突击的男性.....	110
双手握拳准备攻击的男性.....	112
抬腿向右侧踢的武者.....	114
俯卧向后开枪的追杀者.....	116
左腿抬起进行防御的动作.....	118
单腿跪地手臂展开的少女.....	120
身体下蹲向前踢腿的少年.....	122
单腿支地身体前倾的动作.....	124
大声怒吼向下跳跃的少年.....	126
高高跃起向上踢腿的忍者.....	128
手持长棍金鸡独立的习武者.....	130

CONTENTS

目 录

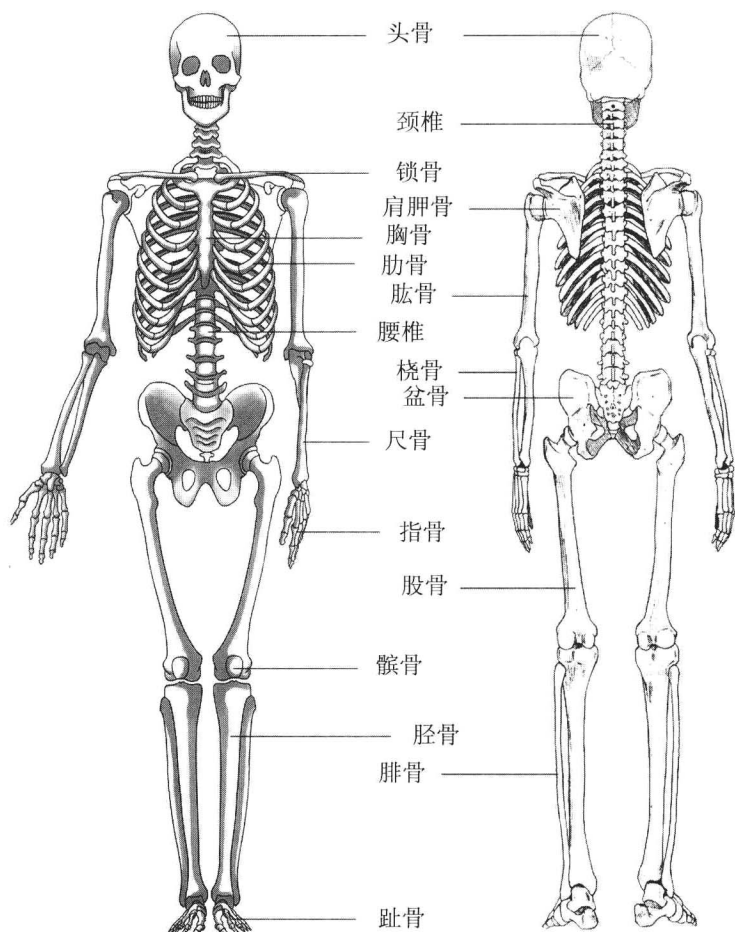
双手扶地拿着长刀的异域女子.....	132	背剑的女战士.....	165
凌空双腿伸直前踢的动作.....	134	拿着魔法杖的少女.....	167
单腿跳起右手上勾拳的武者.....	136	手持精灵权杖的长卷发少女.....	169
双掌向体侧推出的跨步动作.....	138	手持巫师棒的冷艳女魔法师.....	171
双腿叉开单手上举的少年.....	140	拿着魔法棒的可爱魔法少女.....	173
右腿准备侧踢的少女.....	142	手持法杖的温柔女魔法师.....	175
单支地双腿侧踢的少女.....	144	使用匕首和暗器的女精灵战士.....	177
提着酒葫芦俯身后看的老者.....	146	身披斗篷的精灵.....	179
双腿屈膝跳起躲避攻击的男性.....	148	提着大刀的女侠客.....	181
左腿抬起准备横扫的动作.....	150	跪地检查枪支的少女.....	183
双人格斗人物组合1.....	152	坐在高脚凳上的女警司.....	185
双人格斗人物组合2.....	154	持枪静待猎物的复仇者.....	187
双人格斗人物组合3.....	156	甩出带锚钩长鞭的少年.....	189
		双手举着大砍斧的少年.....	191
		手持长鞭的女间谍.....	193
		肩扛炮筒的凶狠狙击手.....	195
		身背小型铡刀的少女.....	197
		端着冲锋枪的兔女郎.....	199
		手持长剑的机器新娘.....	201
		掏枪的男警察.....	203
		戴着面具的神秘剑客.....	205
		持枪瞄准的特工少女.....	207
第五章 其他持武器类人物的 绘制.....	158		
拿着斩击斧的女战士.....	159		
身着公主裙盔甲的女战士.....	161		
佩戴宝剑的男战士.....	163		



第一章 身体构造与运动的基本知识

本章将学习关于人体的基本构造及运动的基本知识。只有掌握了这些知识点，才能在今后的漫画创作中绘制出正确的人物动作。

基本的骨骼结构



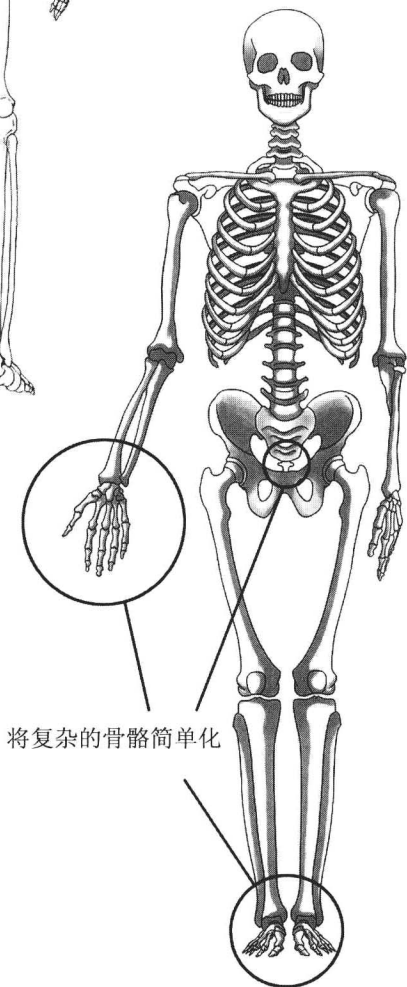
想要画出好看的合理的人物，就一定要对支撑人体的支架有所了解，下面我们将学习有关人体骨骼的知识。

人体骨骼非常之多，为了便于理解与记忆，可以省去不重要的骨骼，只需掌握人体主要的骨骼，即头骨、颈椎、锁骨等17处主要的骨骼，即对人体外观有一定影响的骨骼就可以了。

同样，我们也需要将一些细小的、复杂的骨骼进行系统的概括与总结，把它们看作是一个整体。

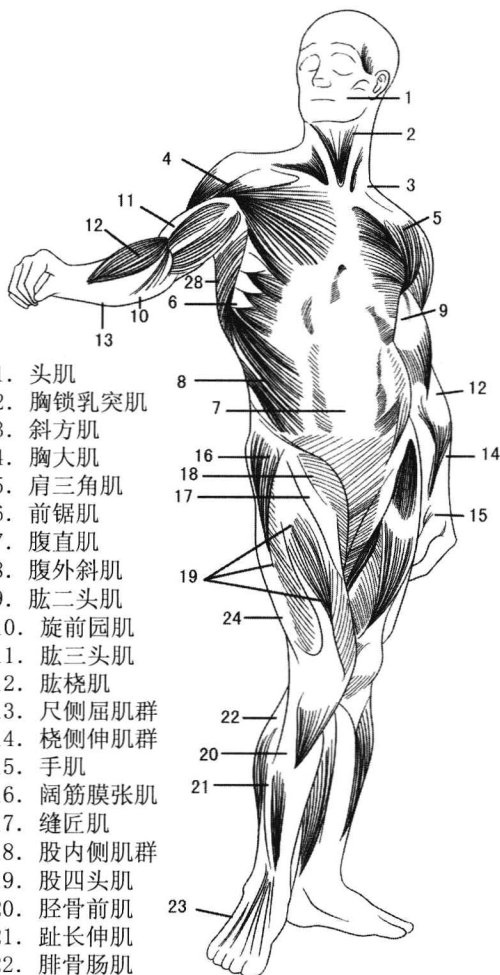
例如：手腕处有8块骨头，脚腕处有7块骨头，膝盖到脚腕之间有胫骨与腓骨两根长的骨头，前臂也有桡骨和尺骨两根长骨，但是我们将它们分别只看作是一根骨头就可以了。

甚至是像尾骨这种对于我们把握基本形体没有绝对意义的骨骼，都可以当做不存在。但是，我们说的不存在并不是指它真的不存在，当我们绘制一些诸如兽人、精灵等一些拟人化的角色时，就需要考虑尾骨的确切位置，因为这些特殊的角色往往都有漂亮的尾巴来作为身体的一部分，以加深人们对于角色的印象。例如，《阿凡达》当中的主角们，它们美丽的身体给我们留下了深刻的记忆。



将复杂的骨骼简单化

基本的肌肉结构



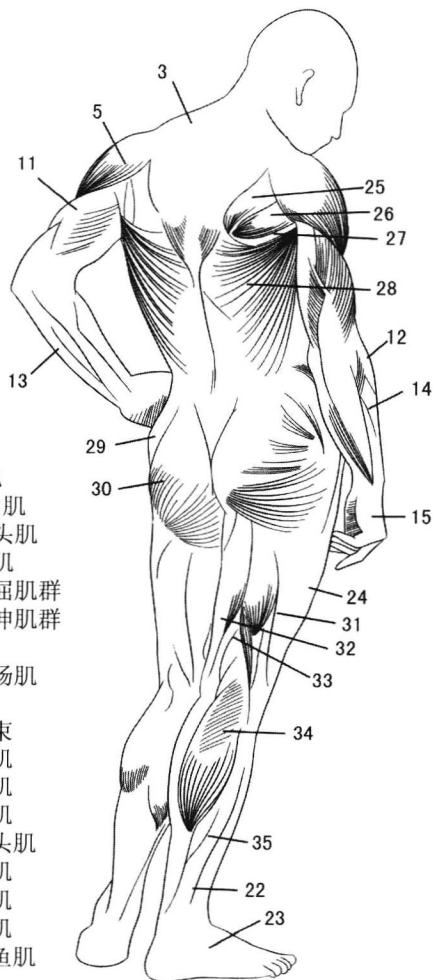
1. 头肌
2. 胸锁乳突肌
3. 斜方肌
4. 胸大肌
5. 肩三角肌
6. 前锯肌
7. 腹直肌
8. 腹外斜肌
9. 肱二头肌
10. 旋前园肌
11. 肱三头肌
12. 肱桡肌
13. 尺侧屈肌群
14. 桡侧伸肌群
15. 手肌
16. 阔筋膜张肌
17. 缝匠肌
18. 股内侧肌群
19. 股四头肌
20. 胫骨前肌
21. 趾长伸肌
22. 腓骨肠肌
23. 足肌
24. 髂胫束
28. 背阔肌

一般来说，普通人的身体平时能够见到的体表肌肉其实并不多，只有在健美运动员或者是一些力量型的、经过刻意锻炼后产生明显肌肉形态的人物身上，才能看到很健硕的肌肉所带来的震撼。所以，基本上我们只要记住其中较为主要的、比较明显的、对人物身体外形有很大影响的肌肉就可以了。

肌肉是表现人体轮廓的重要因素。肌肉的不同，将直接导致人物的形体、动态也会产生相应的变化。

绘制时，适当地表现一些肌肉，能够增加人物的体积感与身体线条的自然感，否则绘制出的人物就是平板的，甚至会给人以“像纸一样”的感觉。

人体形态的线条与身体肌肉的分布有着紧密联系，记清楚这些肌肉的名称、位置和大体形态，对于我们今后的创作与绘制合理准确的人体有着至关重要的作用，所以不可以大意。

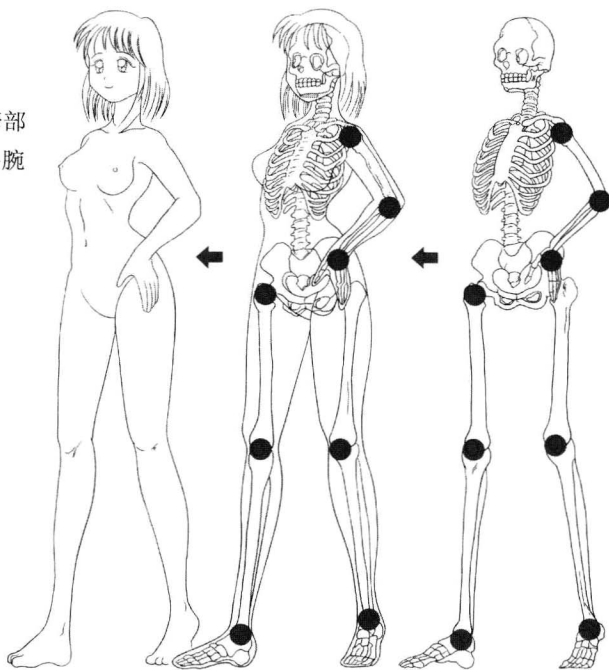
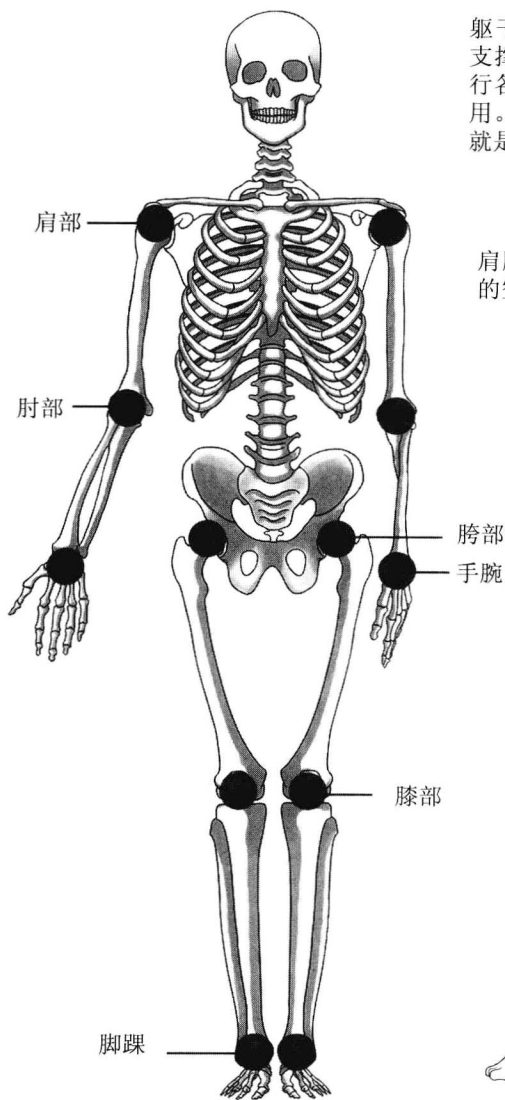


3. 斜方肌
5. 肩三角肌
11. 肱三头肌
12. 肱桡肌
13. 尺侧屈肌群
14. 桡侧伸肌群
15. 手肌
22. 腓骨肠肌
23. 足肌
24. 髂胫束
28. 背阔肌
29. 臀中肌
30. 臀大肌
31. 股二头肌
32. 半腱肌
33. 半膜肌
34. 腓肠肌
35. 比目鱼肌

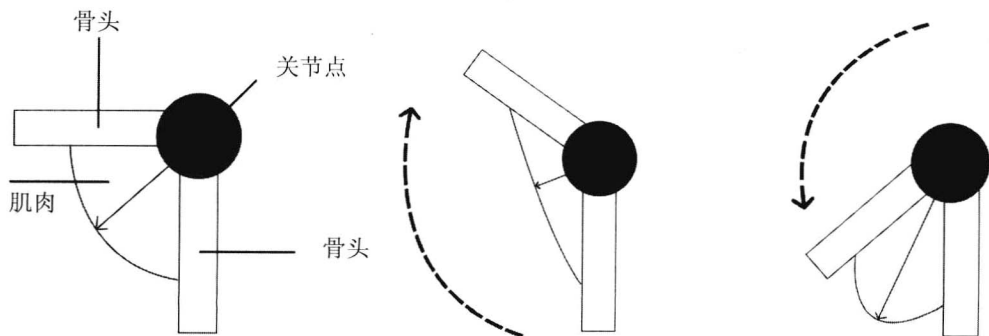
基本的关节结构

一个成年人的骨骼由206块骨头组成，分为颅骨、躯干、四肢三大部分。它们分布在全身的各个部位，支撑着身体，保护内部器官，同时和肌肉共同作用来进行各种运动，它们供肌肉附着和起着肌肉运动的杠杆作用。那么，靠什么使这个庞大的系统链接起来呢？答案就是关节。

这些在身体中较硬的地方，最为重要的关节分别是肩膀、肘部、膝部、脚踝及头部，而利用这些关节之间的空间关系，我们可以正确地绘制出人物的运动状态。



关节是人体重要的部位，多数关节通过肌肉的作用活动，附着在关节附近的肌肉受力产生收缩伸展。关节成为可动部分的连接点。



身体比例

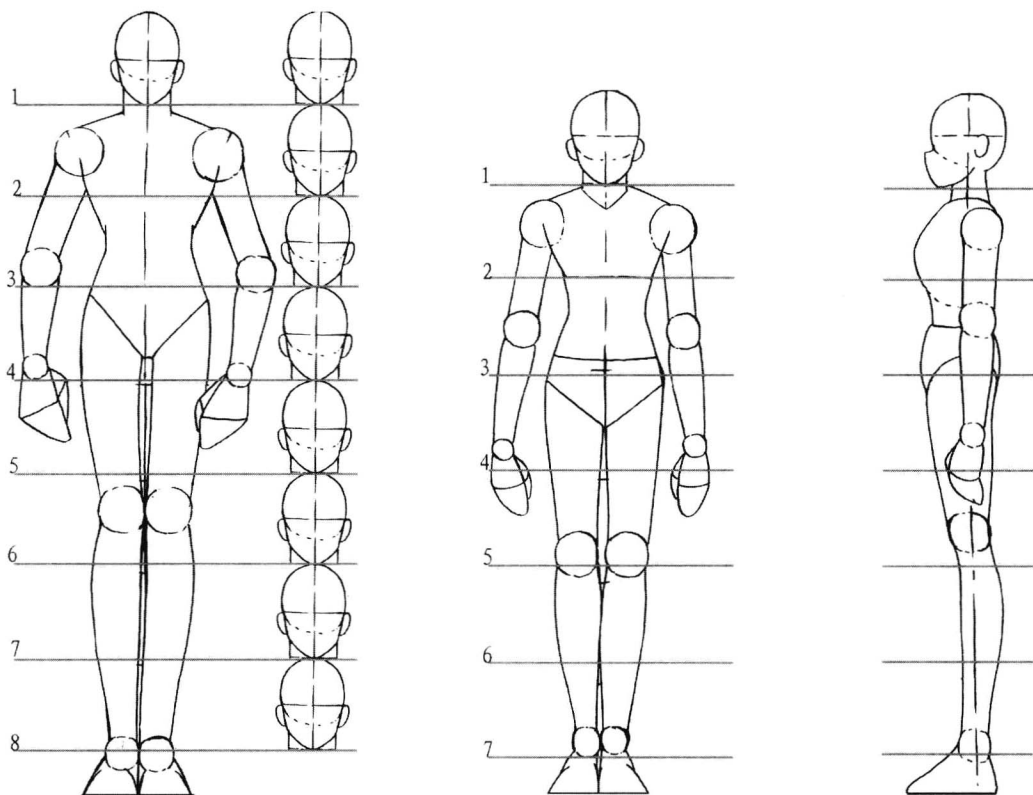
漫画角色虽然是以真人为基础进行变形而绘制出来的，但也不一定非要按照真人的比例来绘制。

所谓头身比是指，头顶到下巴间的长度与身体长度的比例。刚生下来的小孩子一般是4头身，随着年龄的增长，头身比例会有所增加。下面列举些一般人的平均身高比例。20岁~30岁的人物平均身高约为，

身高：男171cm，女159cm（欧美人+6cm）

头部长度：男24cm，女23cm，（欧美人-1cm）

头身比：男7.1头身，女6头身，（欧美人+0.6cm）



根据头身比例来把握人体的结构，真正的难点是处理等身的比例关系，如果在绘制的过程中头部过大或过小，手脚过长或过短，一旦跨越了这个限度，作品就会显得不伦不类。漫画中的角色确实存在着手脚长过于身体的比例，由于错角的现象，实际上却不是那么长。普遍认为欧美人物的头身比约为8：1，东方人的头身比例约为7：1，但并不一定拘泥于这个范围之内。

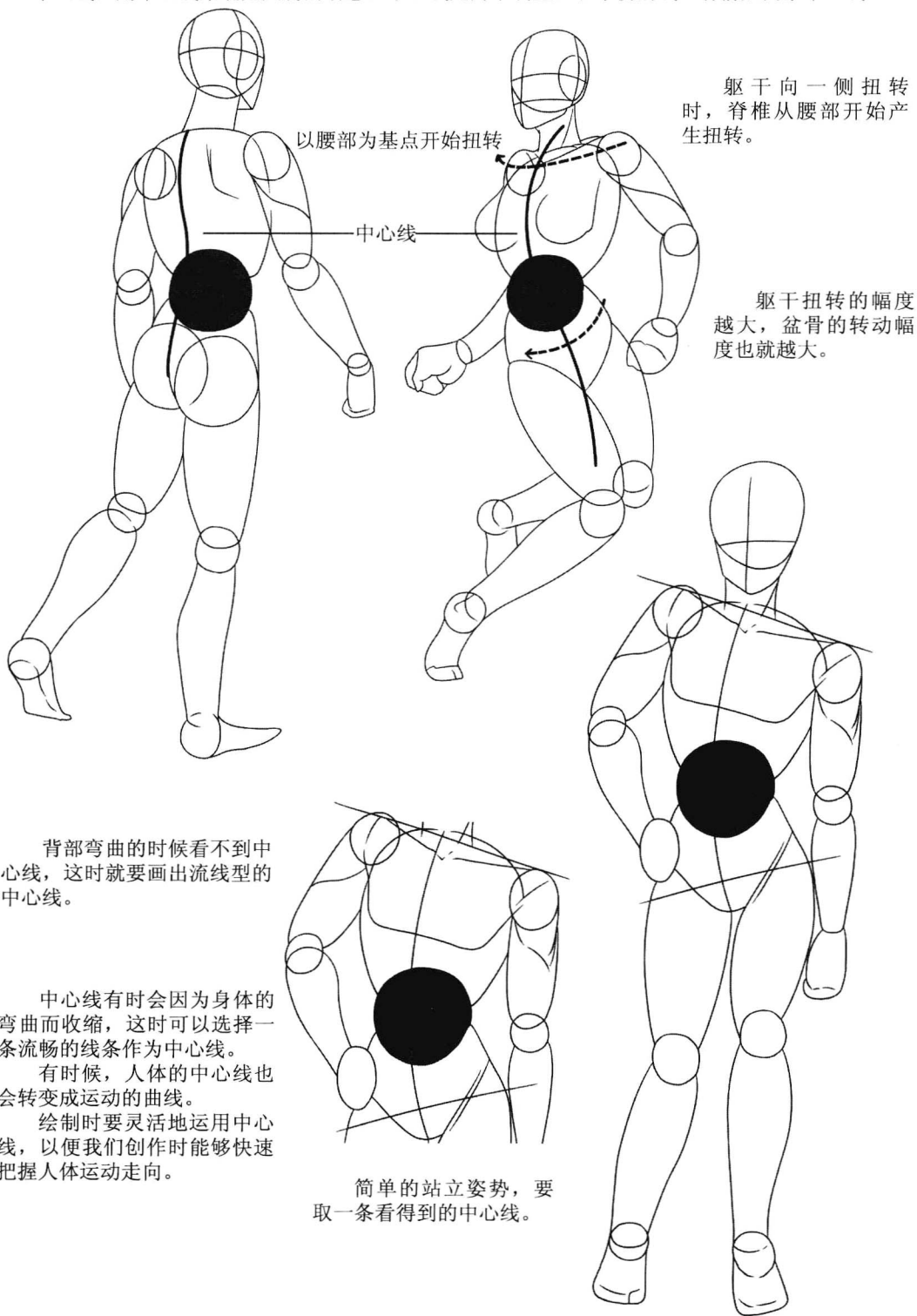
为了使漫画内容和人物表情变得丰富和有趣，会有头部巨大的角色出现，也会有把躯干刻意画细，身体显得特别修长的角色出现。

其实，现实社会中的人物腿部与身长的比例大约为4：3，腿部会显得长一些。如果将腿部画得短了，反而会破坏比例。比如4头身的西方人与3头身的东方人相比较，东方人的脚显得短了很多。

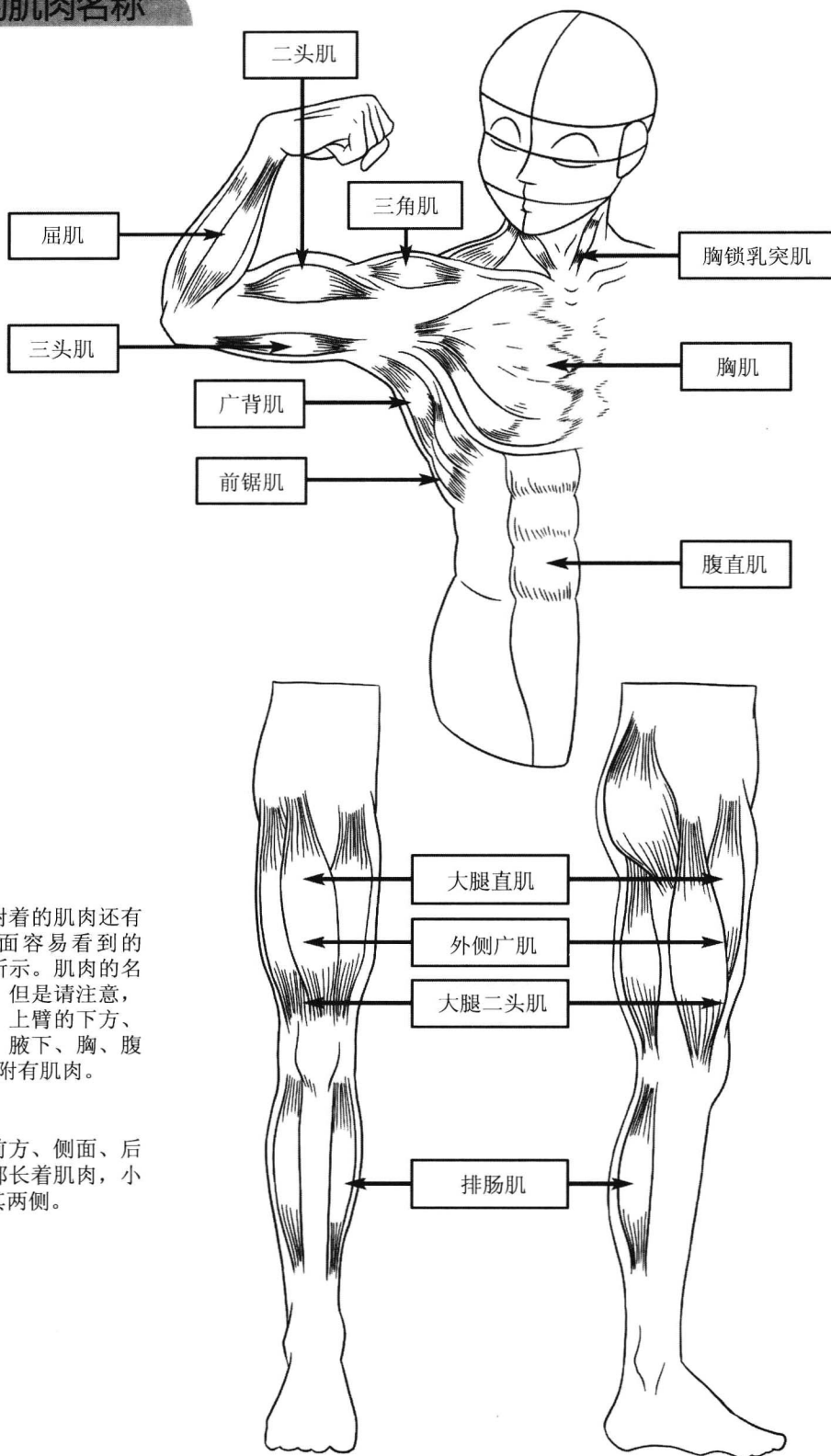
说到底，以自己想要的等身作为自己的风格就足够了。但也可以尝试不同的等身，或许会发现有更好的比例来适合我们的创作。

人体基本动态的绘制基础

中心线：用中心线来确定人物的动态。中心线是为了调整左右平衡的线，有前后两条中心线。



基本的肌肉名称



人体上附着的肌肉还有很多，从表面容易看到的肌肉如右图所示。肌肉的名称可以不记，但是请注意，脖、颈、肩、上臂的下方、从肘到手腕、腋下、胸、腹这9个地方都附有肌肉。

大腿的前方、侧面、后面三个方向都长着肌肉，小腿的肌肉在其两侧。

肌肉本身的力量

手臂的弯曲动作，使得肌肉产生收缩与伸展的变化，手臂的外轮廓线也随着动作产生相应的变化。

手臂抬起时，由于是身体自身给予的力量，所以此时前臂的肌肉受力，曲线突出明显，弧度增加；手臂弯曲时，我们发现手肘的关节明显突出。

在绘制女性时，线条要流畅自然，不要有过多的凹凸变化，以免角色看起来不够美型。



胳膊的肌肉通过变化而呈现出各自的不同形态。当手臂弯曲时，胳膊上的肌肉就会突起；当手臂伸直时，肌肉就会平缓下去。但一般情况下，女性的手臂轮廓细弱柔美，活动时不像男生那样有着明显的肌肉变化。

经过观察，我们可以发现，衣服的褶皱随着手臂及上半身躯干的运动也会产生相应的变化，与力的作用成正比，力量朝上，所以褶皱顺着身体结构向上延展，到达肩部时变得密集，这是由于此时肱二头肌与三角肌的收缩与脖颈处产生了挤压，使得空间变小的缘故。





第二章 常见的体育运动绘制范例

说到运动，我们首先会想到的是体育运动，在这类运动中，人物的全身都会被调动起来，或做伸展运动，或做跳跃运动等。所以，接下来我们将学习如何绘制常见的体育运动。

跑步



腿的轮廓有褶皱表现。

关键部位：
由于从斜上方看的缘故，
被挡住的部分比较多，手和腿
的位置关系要协调。

肩、上臂的肌肉、肘关
节，像三座山。



另一侧大腿看不见了，
只能看到膝盖以下的
部分。

关键部位：

从正面看，跑动的人物的上肢与下肢做相反的动作，所以请注意上半身褶皱的方向。

在肌肉的轮廓处画上褶皱，会显得自然。



重点：

迈向前方的那条腿的裤边，其曲线朝上弯曲，向后踢的腿的裤边曲线向下弯曲。

