



mcoo  
www.mcoo.org

超级  
漫画

# 超级漫画

董立荣 编著

## 绘制实战手册

# 人物动态1000例



绘制  
实战  
手册

人物动态  
1000例

人物动态  
1000例

mcoo  
www.mcoo.org

人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

超级  
漫画



超级  
漫画

# 超级漫画

董立荣 编著

## 绘制实战手册

# 人物动态1000例

超级 实战手册1000个实例=超超豪华人物动态图库



人物动态  
1000例

人民邮电出版社  
北京

超级  
漫画

## 图书在版编目 (CIP) 数据

超级漫画绘制实战手册. 人物动态1000例 / 董立荣  
编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2011. 8  
ISBN 978-7-115-25779-6

I. ①超… II. ①董… III. ①漫画: 人物画—绘画技  
法—手册 IV. ①J218.2-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第121526号

## 内 容 提 要

本书是一本关于漫画人物动态绘制的参考手册。全书分为3个部分, 包含1000幅人物动态绘制参考图。第1部分是动态绘制的基础和要点提示, 第2部分包含800多幅生活动态的绘制参考图, 第3部分是近200幅体育格斗动态的绘制参考图。可以说, 本书既是一本学习人物动态绘画的参考手册, 也是一本非常适合漫画学习的实战手册。

本书细节丰富, 案例效果精美, 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。

### 超级漫画绘制实战手册——人物动态 1000 例

- ◆ 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>  
北京艺辉印刷有限公司印刷
  - ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 20  
字数: 30千字  
印数: 1-4000册
- 2011年8月第1版  
2011年8月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-25779-6

定价: 39.00元

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

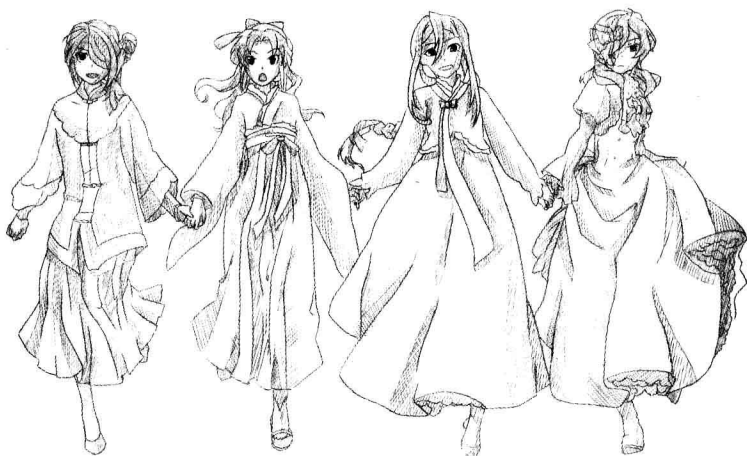
广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

# 目录

Page-004 动态概述

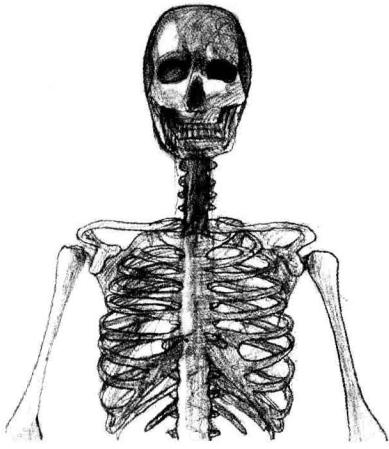


Page-022 生活动态



Page-263 体育格斗





# 动态概述

## Dynamic Introduction

---

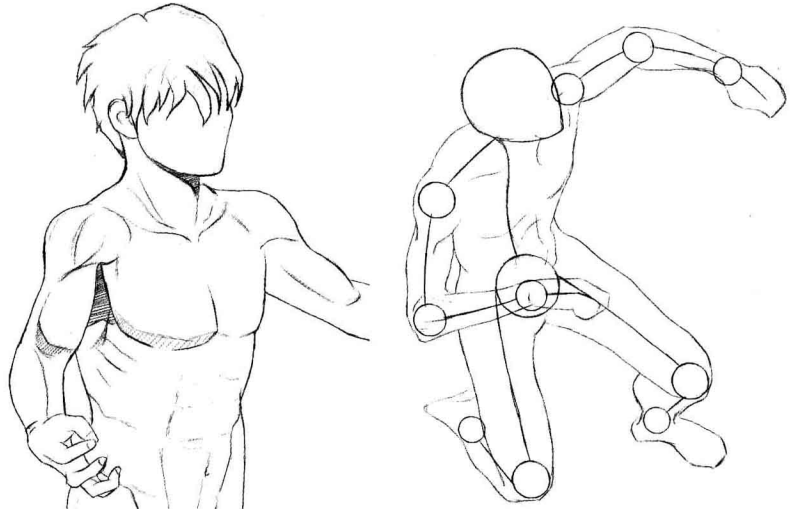
### 本章简介

---

页数/Page : 004 ~ 021

内容要点：动态是人体在运动当中的一种姿态变化，在绘制人体动态时，不但要求对人体的骨骼和肌肉有了一定的认识 and 了解，同时对于关节的变化也要非常清楚。本书为读者准备了连续的动作绘稿、骨骼结构图稿和肌肉结构图，以便读者参考。

---



人体动作是通过运动来实现的，但动作并不是简单的机械组合，而是一组复杂程度不同的完整和有目的的骨骼与肌肉协调变化的过程。而所谓的动态，就是在完成这一组动作当中每一个变化节点的静止画面。

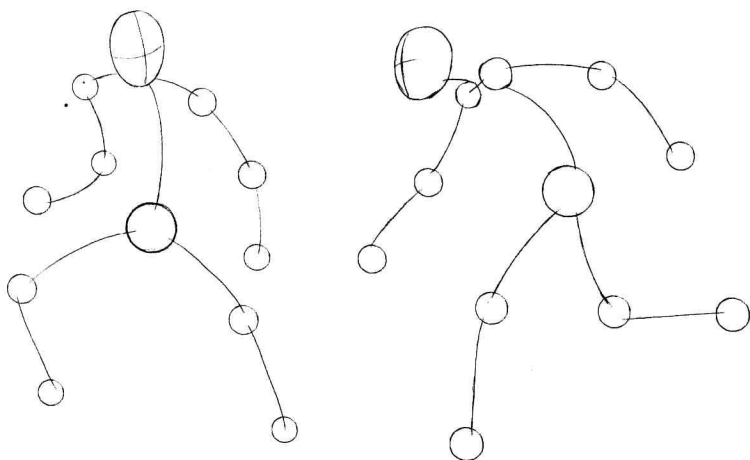


建议读者去商店购买一个模型木偶，仔细观察关节的运动情况和具体位置，这样能够大大提高我们对于动态把握的准确性。



在绘制人物动态时，可以先绘制出人物的骨骼动态。

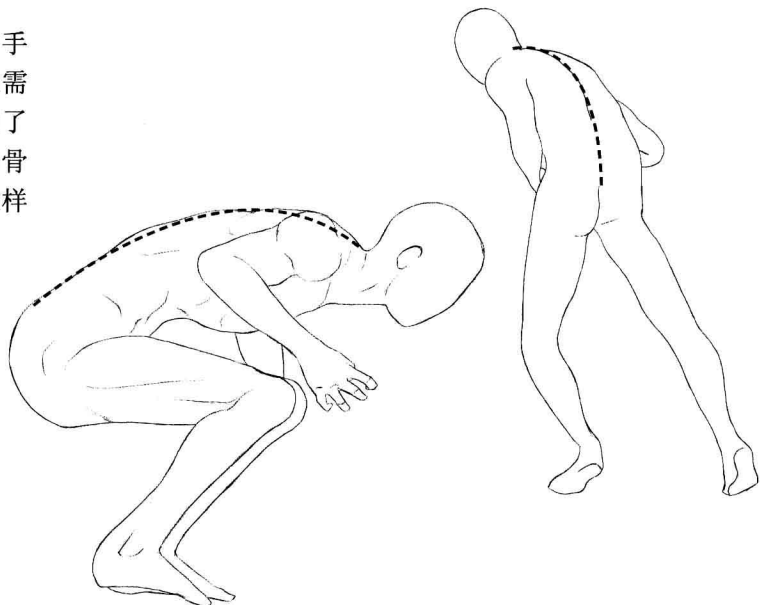
骨骼动态的建立要注意关节的转折点，这些转折点有双肩、双肘、手腕、髋部和膝盖。在骨骼建立的基础上为人物添加肌肉，通过这样的方法可以快速地确定出人物的动态，为后面的绘制打好基础。



通过人体骨骼动态可以明确看出人物的动作

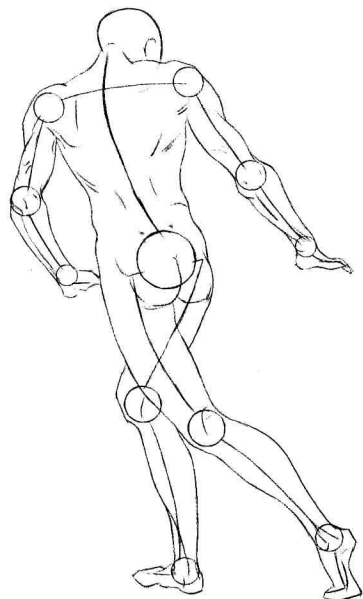
除了骨骼动态，在众多人物动态绘制中，人体动态线的绘制也是一个快速有效的方法，它的主要作用是确定人物基本的运动方向。

绘制动态线对于新手来说比较难掌握，因为这需要对人物动态有很深入的了解。我们可以将动态线与骨骼动态结合起来使用，这样更加有利于我们绘画。

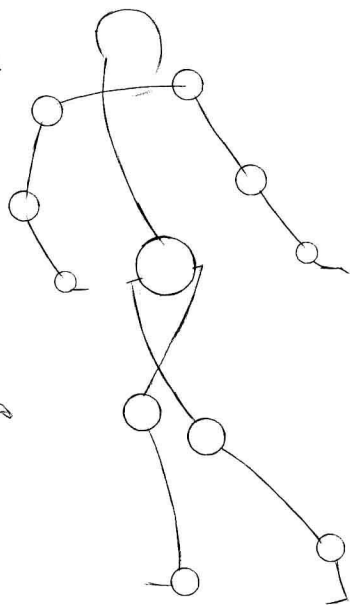
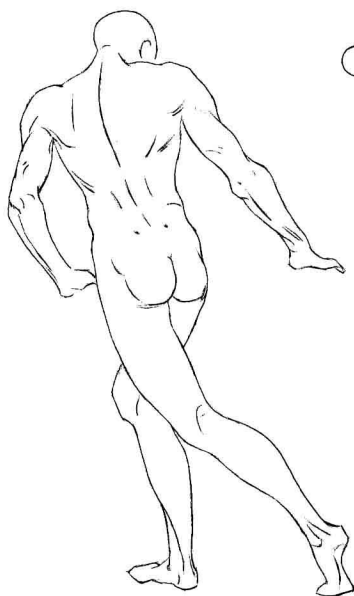


动态线其实就是人体的脊椎线

在绘制扭曲的动作时，首先要确定好人体扭曲的幅度。

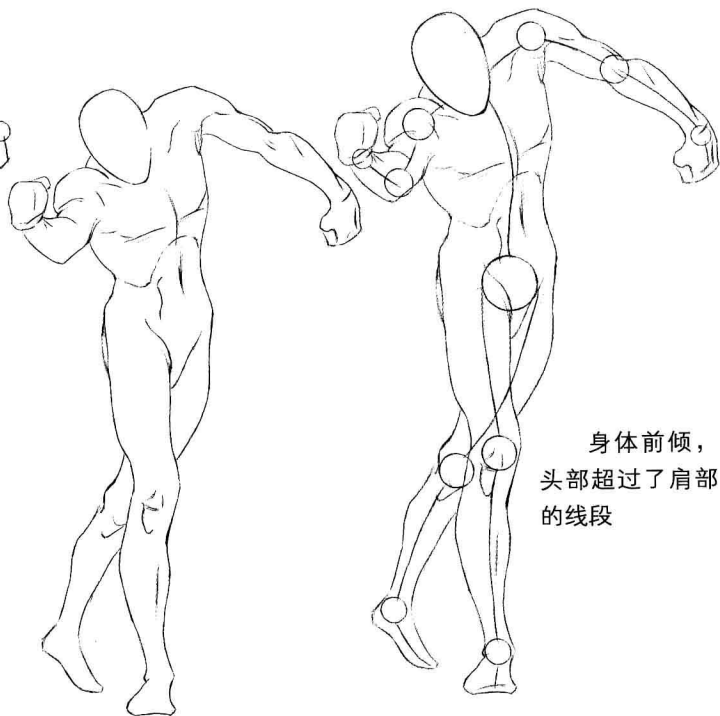
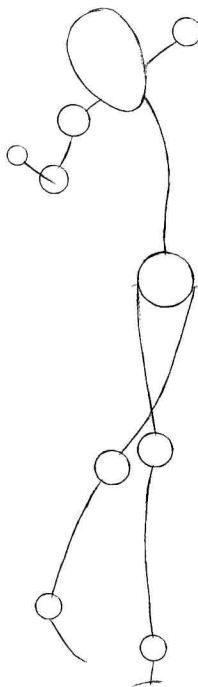


肩部倾斜



躯干处发生扭曲，  
脊椎线要绘制成平缓的  
曲线

由于透视的关系，在骨骼动态中要表现出手臂的距离。

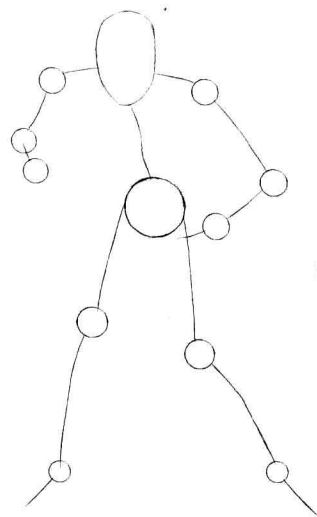
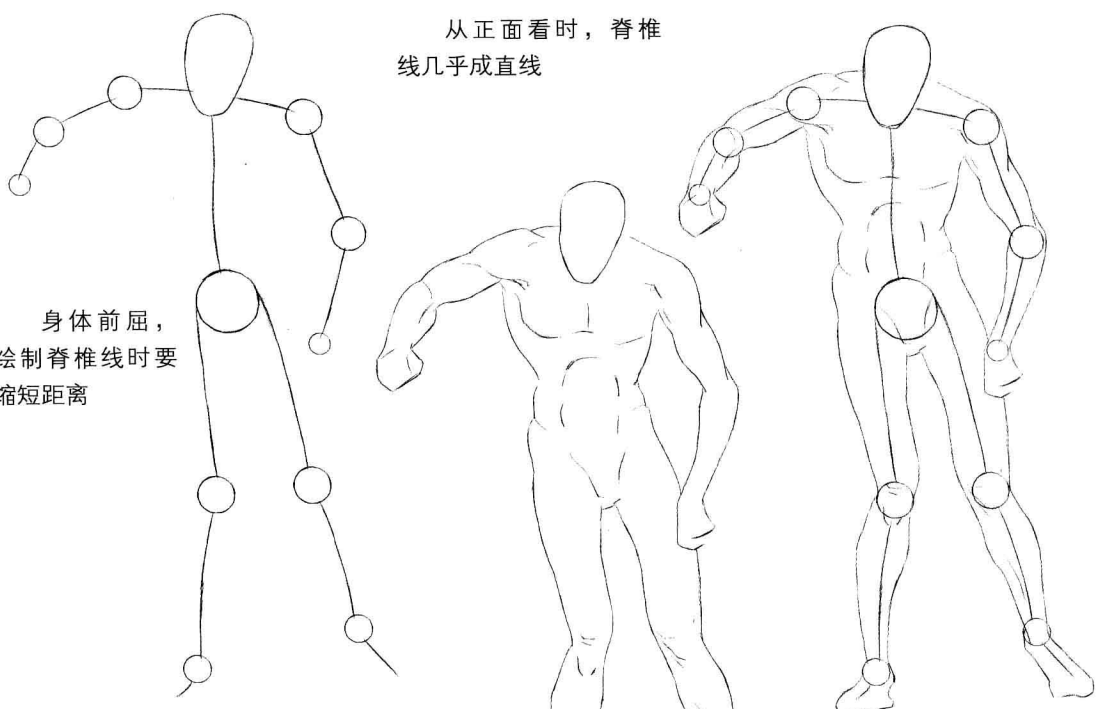


身体前倾，  
头部超过了肩部的  
线段

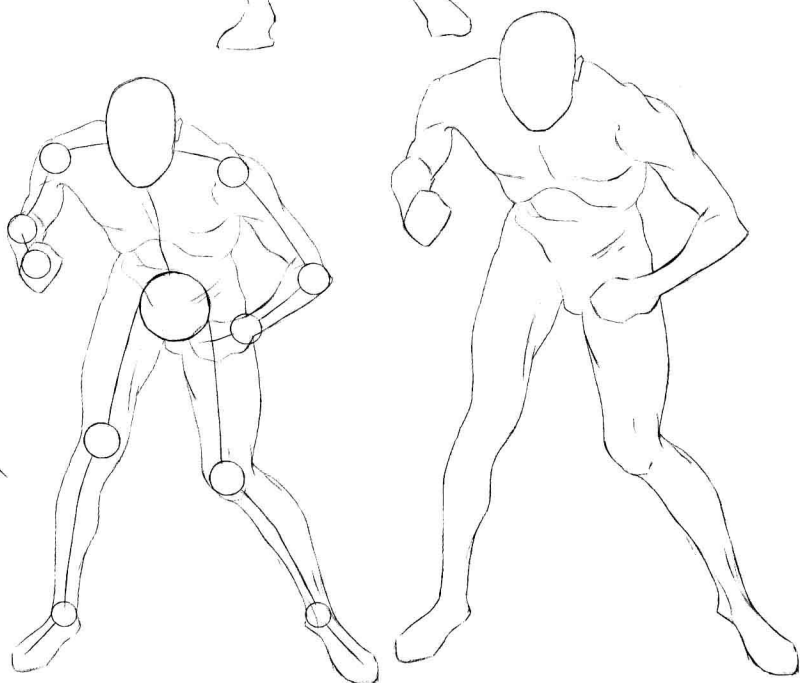


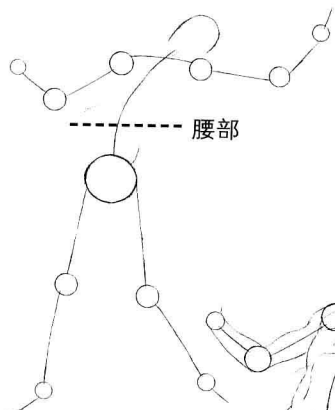
从正面看时，脊椎  
线几乎成直线

身体前屈，  
绘制脊椎线时要  
缩短距离



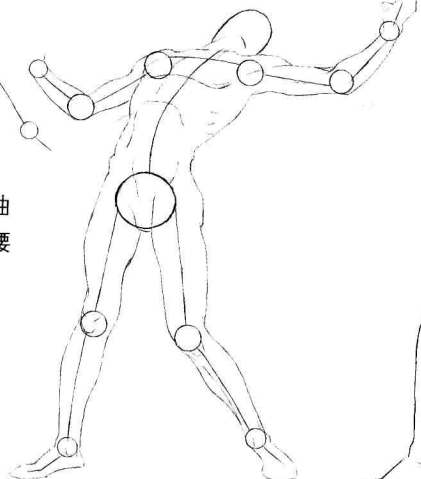
身体前屈的角度越大，  
脊椎线的距离越短



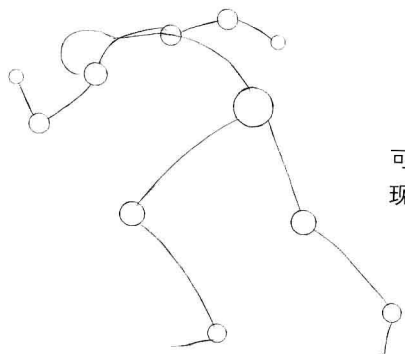


人体的正中线与  
脊椎线形状相同，位  
置不同

躯干向后弯曲  
时，脊椎线要从腰  
部开始弯曲

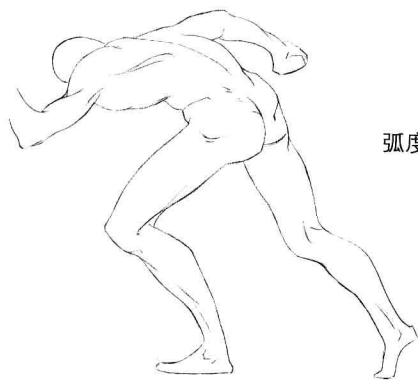


身体向后弯曲  
时，胸骨凸出

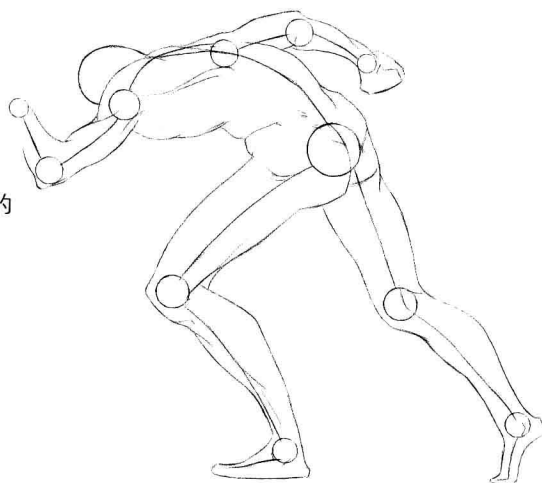


脚部的弯曲同样  
可以在骨骼动态中表  
现出来

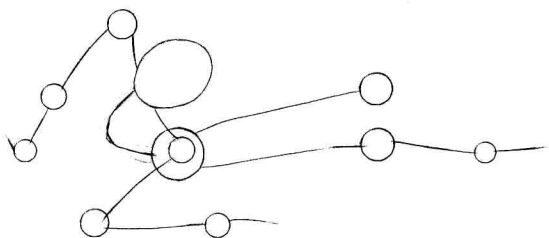
大幅度弯曲的身  
体，肩部被身体挡住



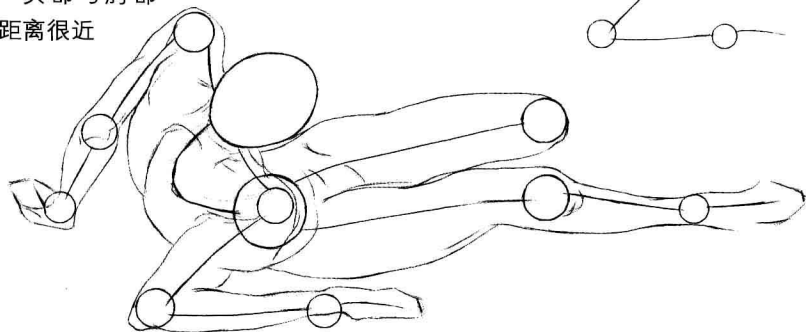
背部拱起的  
弧度要大



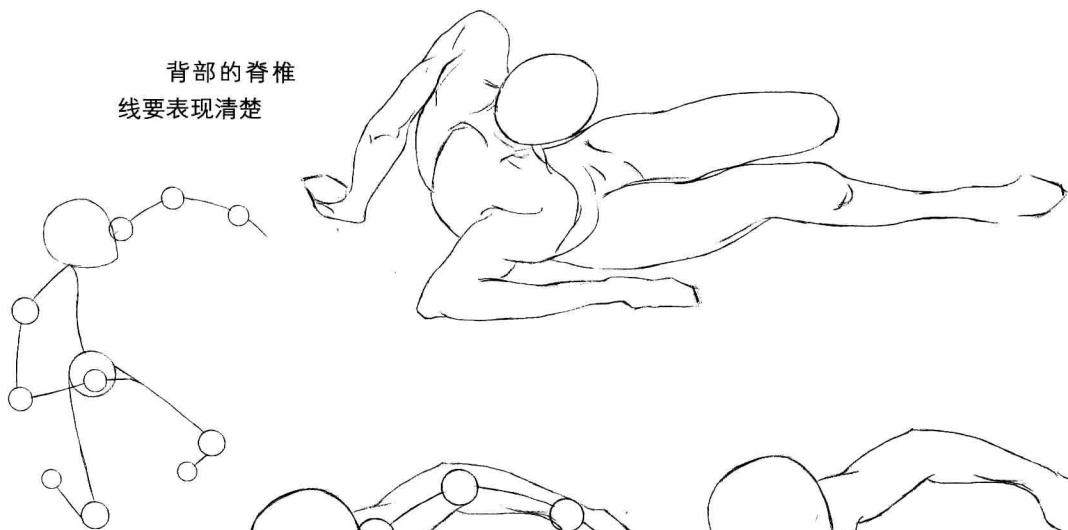
躺下时，躯干抬起，  
脊椎线呈弯曲的弧线



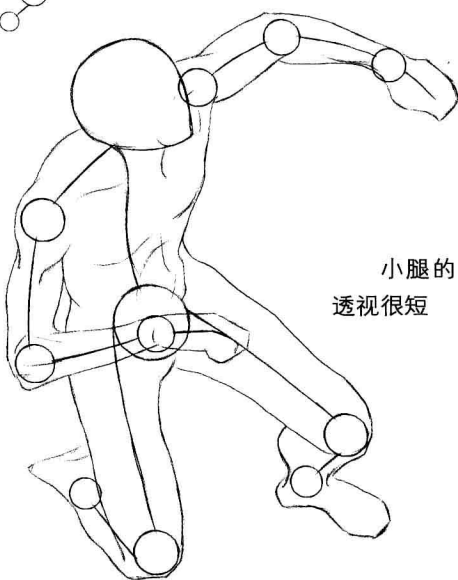
头部与胯部  
的距离很近



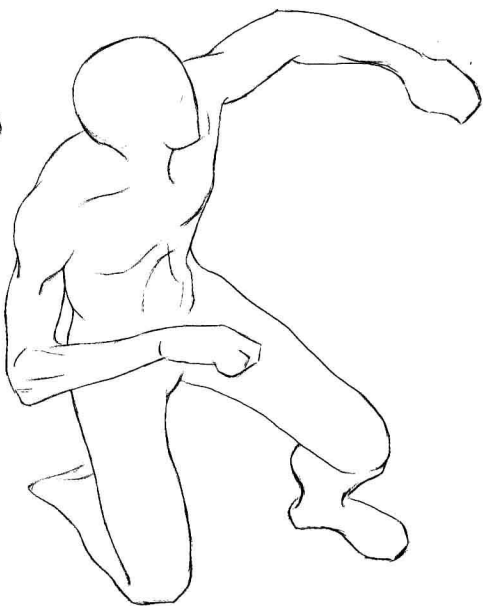
背部的脊椎  
线要表现清楚



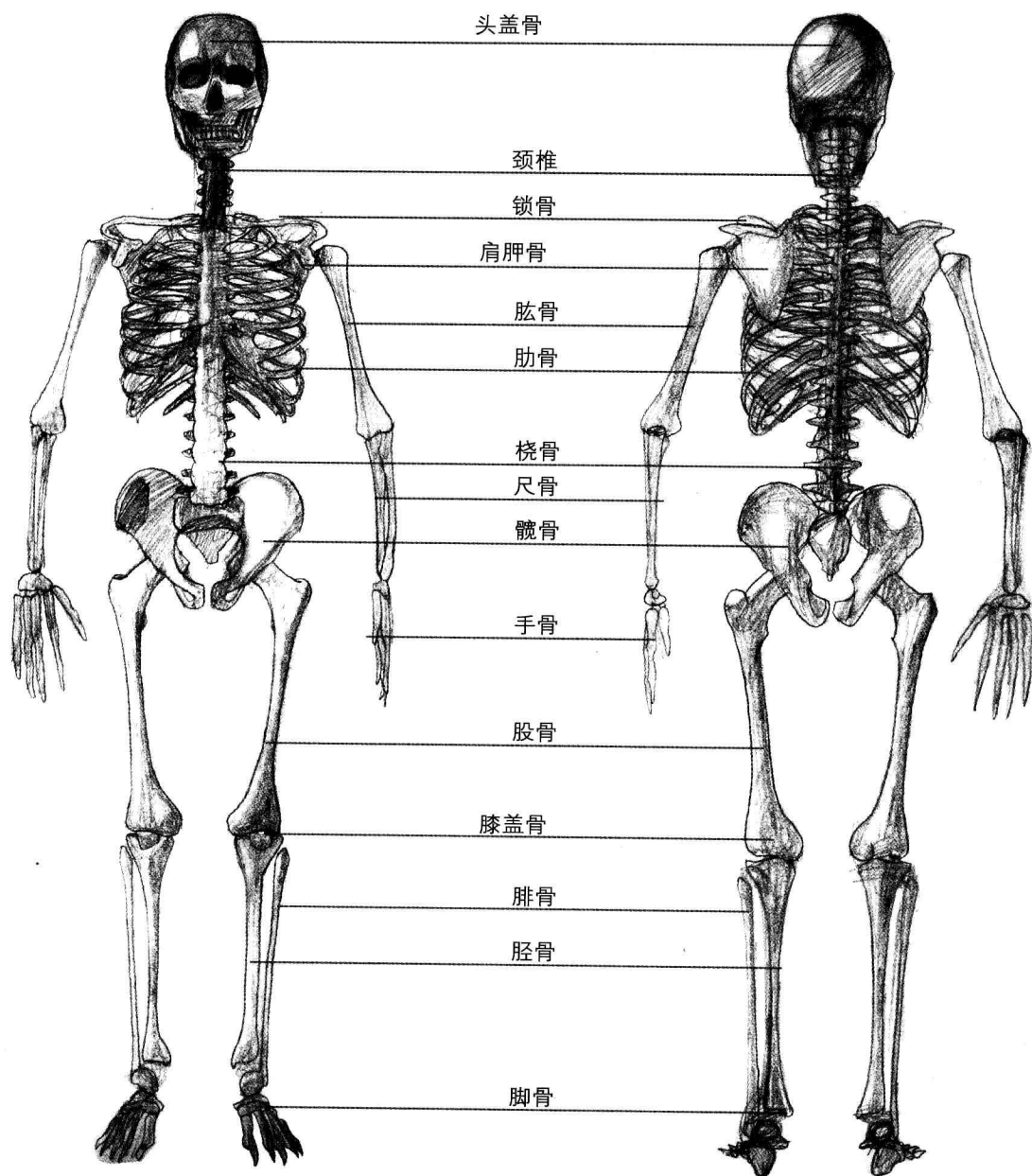
一只手  
处于胯部的  
位置



小腿的  
透视很短

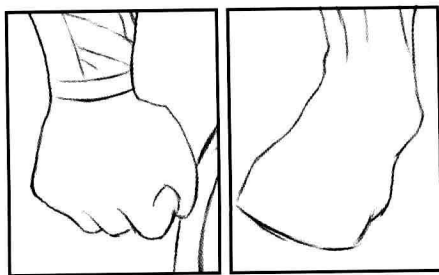
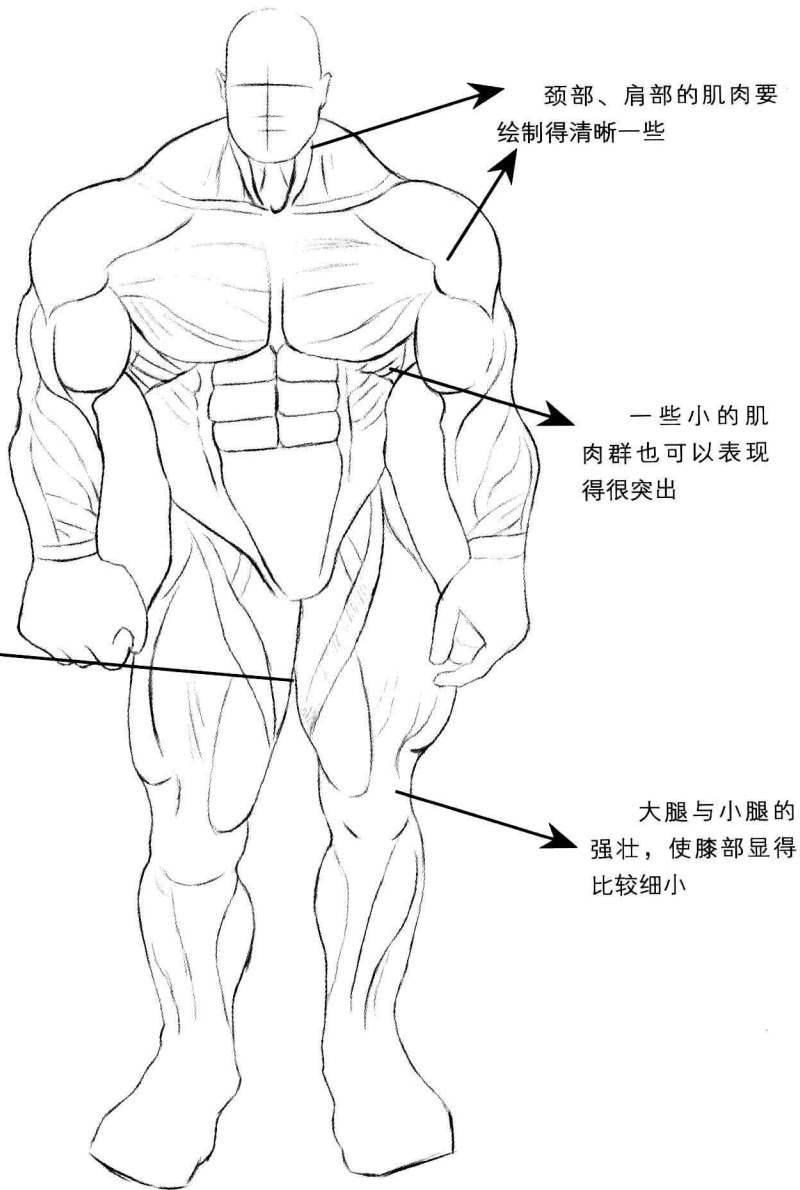


# 人体骨骼结构图



肌肉对于表现人体的轮廓有着很重要的意义，肌肉不同，人物的形体、动态也会产生变化。在绘制人物时，要注意适当地表现一些肌肉，这样绘制出来的人物才能更加吸引人。

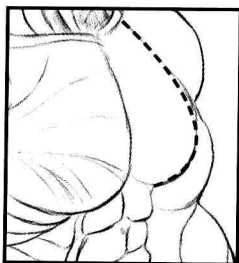
在表现强壮型肌肉时，需要将人体肌肉的体积绘制得大一些，尤其是一些大的肌肉块更要绘制丰满一些，这样整体人物的造型才能让人感觉强壮无比。



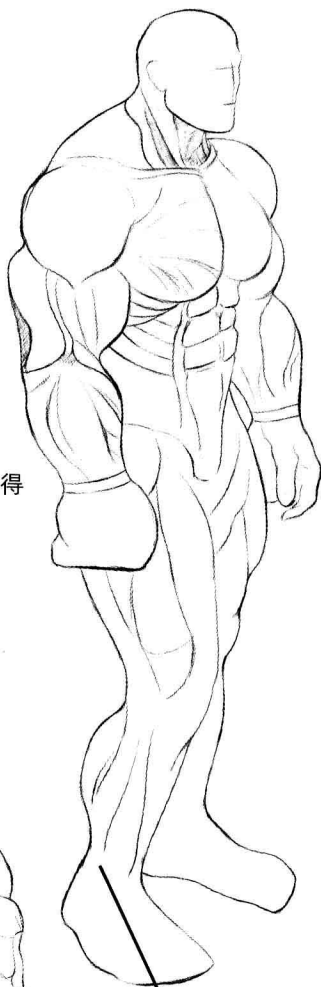
手、脚的表现也要适当地夸大，否则身体躯干肥大、手脚小，会显得整体很不协调。

在表现肌肉时，也可以将大致的肌肉走势表示出来，  
同时将外轮廓绘制得凹凸起伏，将细致的肌肉群省略。

胸部的弧度越大，表  
明肌肉的体积越大



臀部要表现得  
紧缩一些

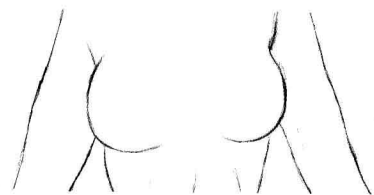


脚踝不能绘制  
得太细，否则会感  
觉无法支撑其整个  
庞大的身躯

大腿和小腿越强壮，外轮  
廓的弧度也就越大

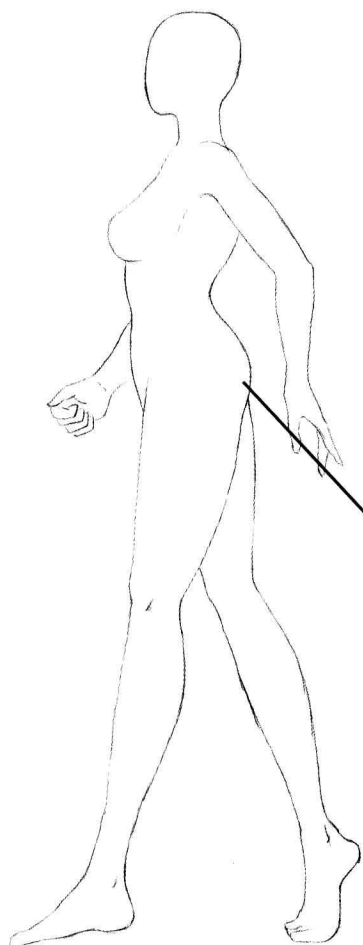


女性和男性比较起来，身体的脂肪要多一些，全身外轮廓线条柔顺优美。在绘制时，可以将女性身体表现得丰满一些。表现脂肪型的身體要避免线条过多，使其呈现圆滑的感觉。



胸部是最重要的女性特征

对于女性身体的表现，要体现脂肪的圆润感，为此就要减少对肌肉的刻画。



胯部甚至比肩部都要宽

臀部的脂肪比较多，所以曲线弧度要大一些

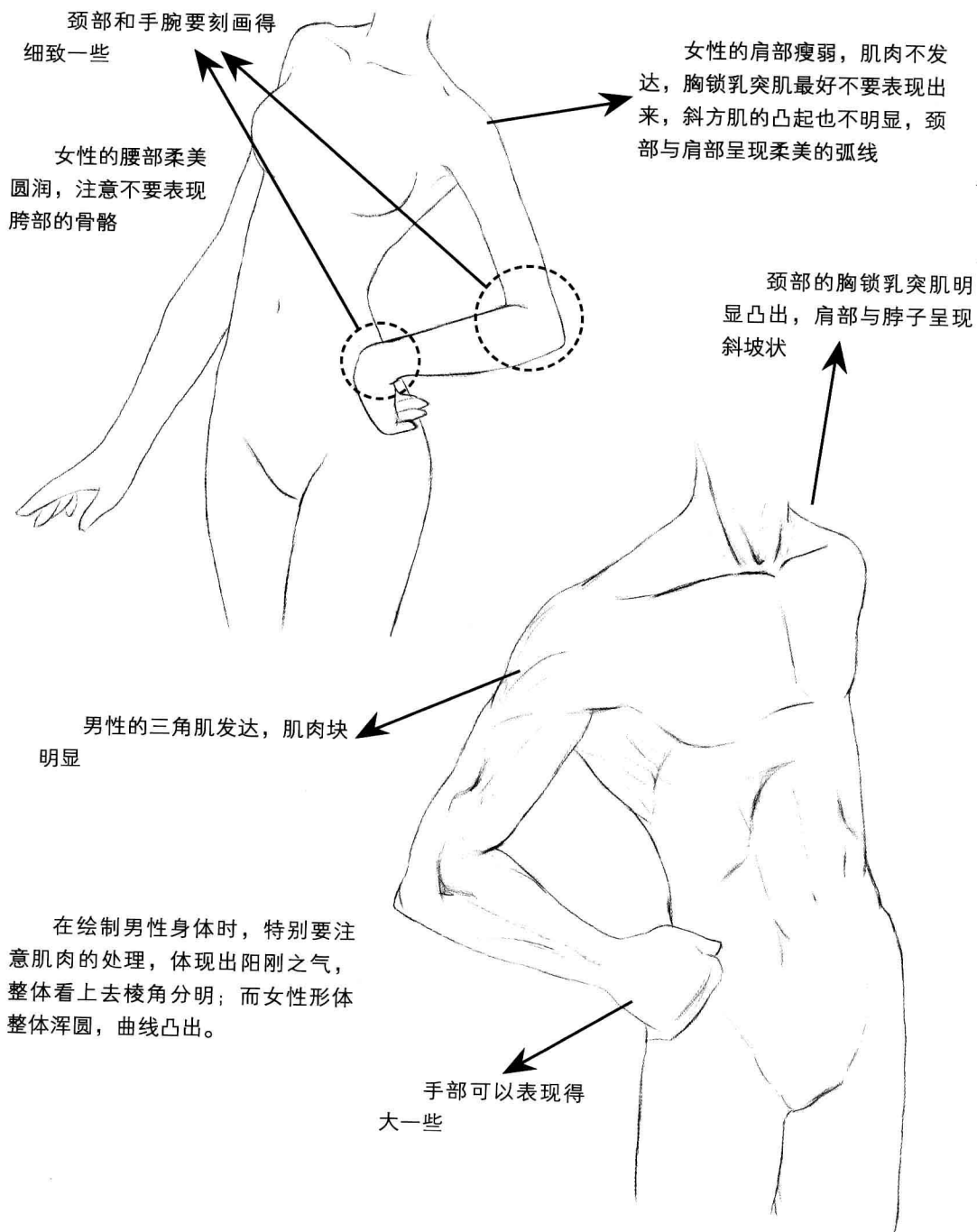
将大腿和小腿外轮廓的弧线绘制得圆滑一些



肩部窄而圆

即使脂肪再多，膝盖也要表现出骨感，不然会使丰满的身体显得臃肿

在绘制男性和女性形体时要有区别、有侧重。在绘制男性形体时，要注意尽可能刻画出男性的特征，表现出男性的干练与强壮；在绘制女性形体时，特别要注意刻画女性柔美的体态。



在绘制男性身体时，特别要注意肌肉的处理，体现出阳刚之气，整体看上去棱角分明；而女性形体整体浑圆，曲线凸出。

手部可以表现得大一些



# 人体肌肉结构图

