

漫酷傻瓜书



赵桂静 主编
林雨周洋 副主编

动漫技法动作篇

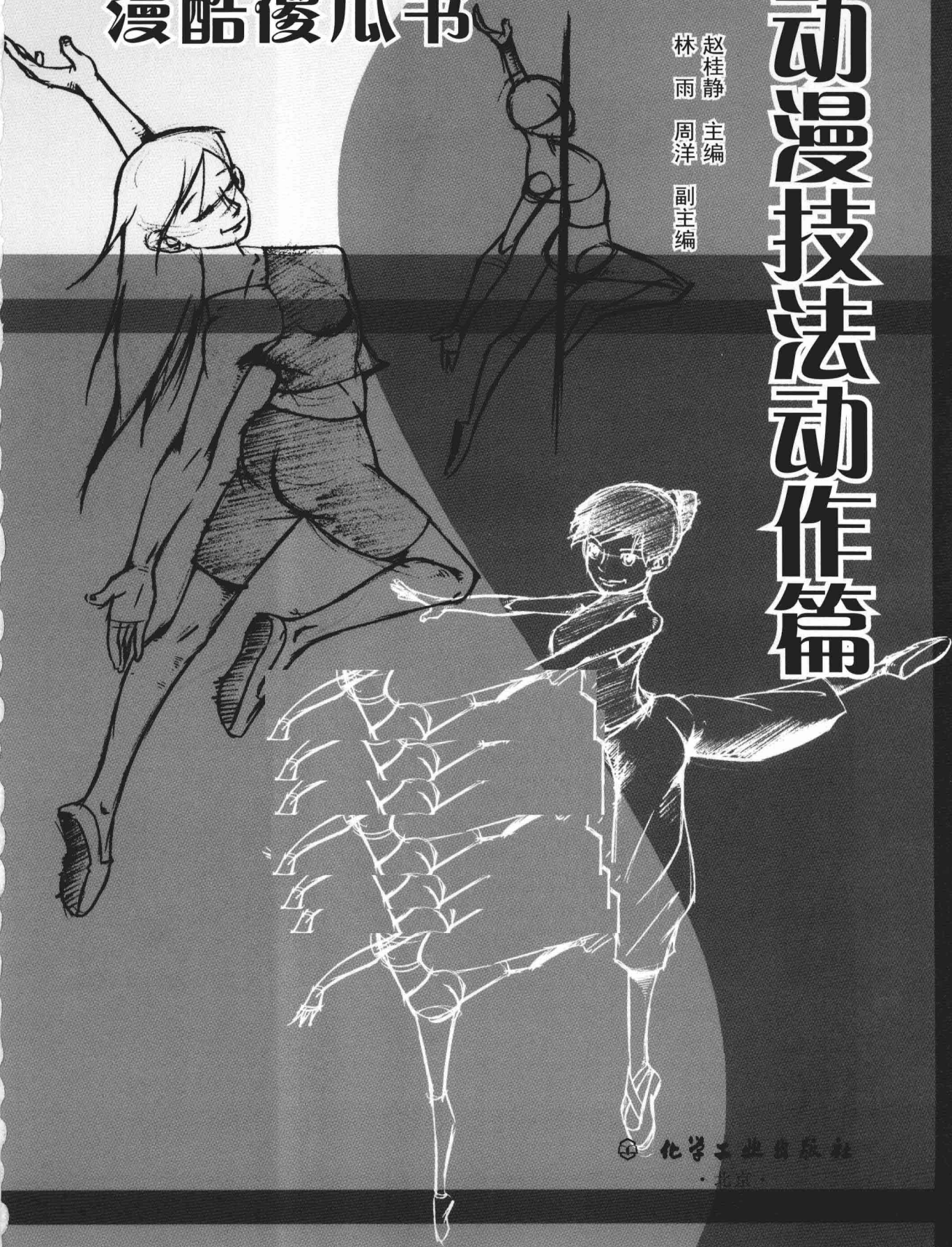


化学工业出版社

漫酷傻瓜书

动漫技法动作篇

赵桂静 主编
林雨 周洋 副主编



化学工业出版社
·北京·

编写人员名单 (排名不分先后)

刚春明 林 涵 刘大昕 李 明 付 晓
刘淑辉 刘志国 孙一博 付尧饶 林 雨
黄春雨 李兰英 魏殿利 李海波 赵桂静
孟宪鹏 常燦梦 林 淼 吴海明 周 洋

图书在版编目 (C I P) 数据

动漫技法动作篇 / 赵桂静主编. — 北
京: 化学工业出版社, 2010. 1
(漫酷傻瓜书)
ISBN 978-7-122-07287-0

I. 动… II. 赵… III. 动画-技法 (美术)
IV. J218. 7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第224561号

责任编辑: 徐华颖

装帧设计: 赵晓威

责任校对: 郑 捷

出版发行: 化学工业出版社 (北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)

印 装: 北京画中画印刷有限公司

787mm×1092mm 1/16 印张 10 2010年3月北京第1版第1次印刷

购书咨询: 010-64518888 (传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

定 价: 29.00元

版权所有 违者必究



前言

在动漫的创作中，经常会遇到角色摆出各种各样的动作。没有一个角色是静止不动的，那么如何能生动地绘制好角色的动作就尤为重要。

本书就是为大家讲解在创作动漫作品的时候应该如何绘制角色动作的。在动漫作品中不同的角色都有着不同的姿态和动作，他们往往都不是一成不变的，在很多动作中只要看到一个漂亮的动势就可以判断这个动作所代表的运动或者其他含义。

本书从最基础入手系统地讲解绘制各种动作的全过程。首先绘制动作的基本线，然后再进行结构的刻画，最后再依照创作好的骨骼和动作绘制出角色的特点。

漫酷傻瓜书

动漫技法动作篇

目录

01 骨骼动势 1

- 1. 骨骼的转面设计 2
- 2. 骨骼的运动方向 4
- 3. 骨骼的伸展与收缩 6
- 4. 骨骼的腿部动作 8
- 5. 骨骼的身体平衡动作 9
- 6. 骨骼的头部运动 10
- 7. 骨骼的手部运动 12
- 8. 骨骼的脚部运动 14

02 肌肉与结构 17

- 1. 肌肉 18
- 2. 结构 20
- 3. 女性骨骼、肌肉结构 22
- 4. 重心与平衡 24
- 5. 动势线 28

03 常用动作 34

- 1. 站 35
- 2. 坐 42
- 3. 蹲 50
- 4. 跪 54
- 5. 走 56



6.跑 58

7.跳 60

04舞蹈动作 71

1.芭蕾舞 73

2.孔雀舞、藏族舞 74

3.东北秧歌 75

4.新疆舞、朝鲜舞 76

5.拉丁舞 77

6.蒙古舞 78

7.街舞 79

8.霹雳舞 80

9.机器舞 82

10.爵士舞 84

11.摇摆舞 86

05攻击动作 89

1.太极拳 90

2.出拳动作 91

3.螳螂拳 92

4.虎拳 93

5.拳法的架势 94

6.鹰拳与蛇拳 95

7.蛇拳 96

8.醉拳 97

9.静止与运动 98

10.飞腿 99

11.回旋踢 101

12.下劈腿 102

13.侧边腿 103

14.赤手攻击 104



15.冷兵器攻击 105

16.劈砍 106

17.抽刀 107

18.背握刀 109

19.观察攻击 110

20.刺击 111

21.长兵器 112

22.防守 113

23.短刀 114

24.大剑 115

25.盾 116

26.冷兵器 117

27.枪械攻击 119

28.拔枪动作 120

29.长枪射击动作 123

30.双手持枪动作 124

06运动 126

1.足球运动 127

2.篮球运动 131

3.排球运动 134

4.网球运动 138

5.羽毛球运动 142

6.乒乓球、手球运动 144

7.保龄球、击剑运动 145

8.攀岩运动 146

9.轮滑运动 147

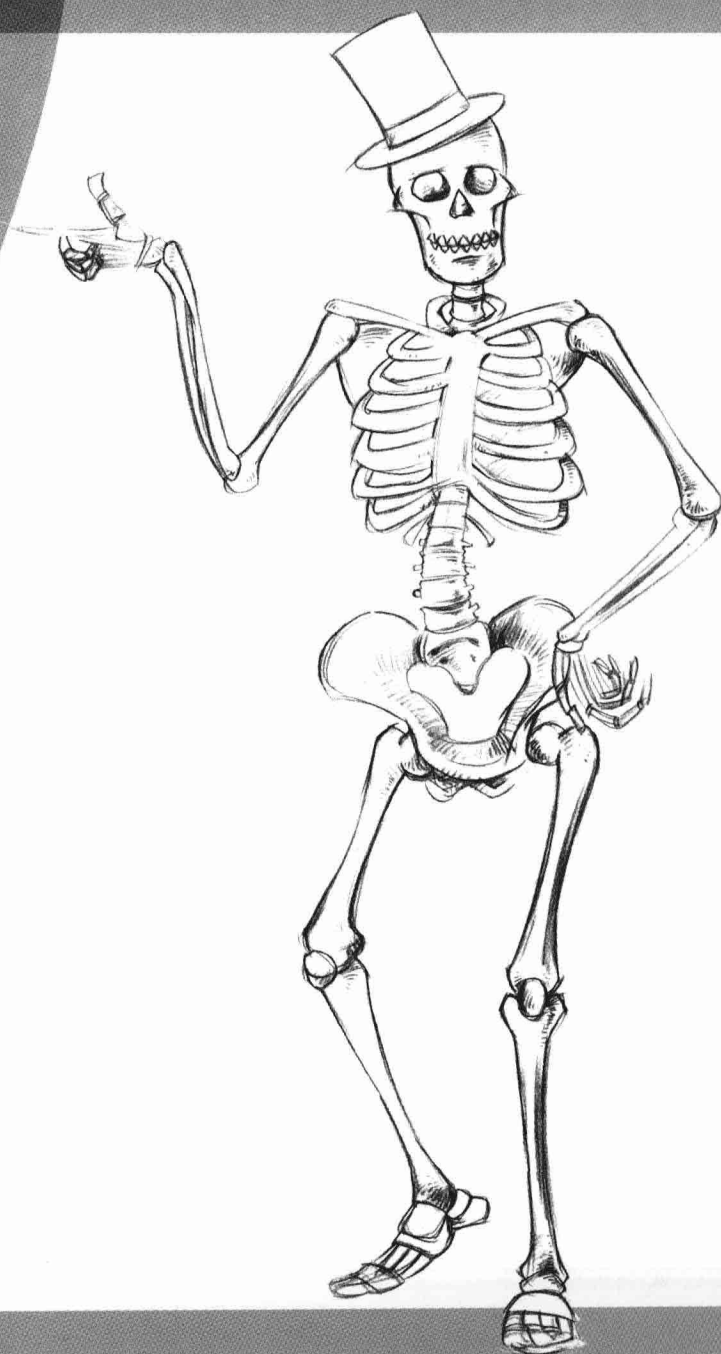
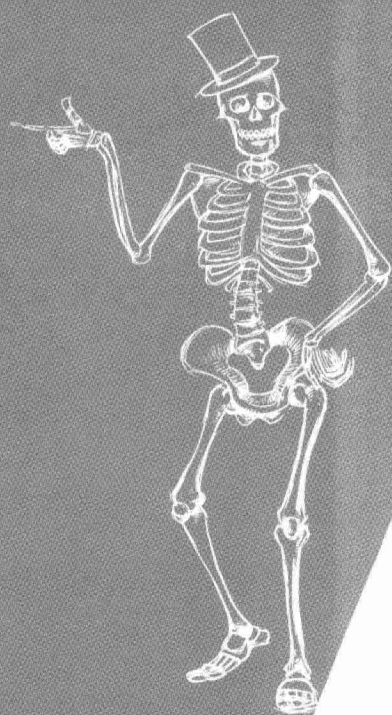
10.滑板运动 151

结束语 154



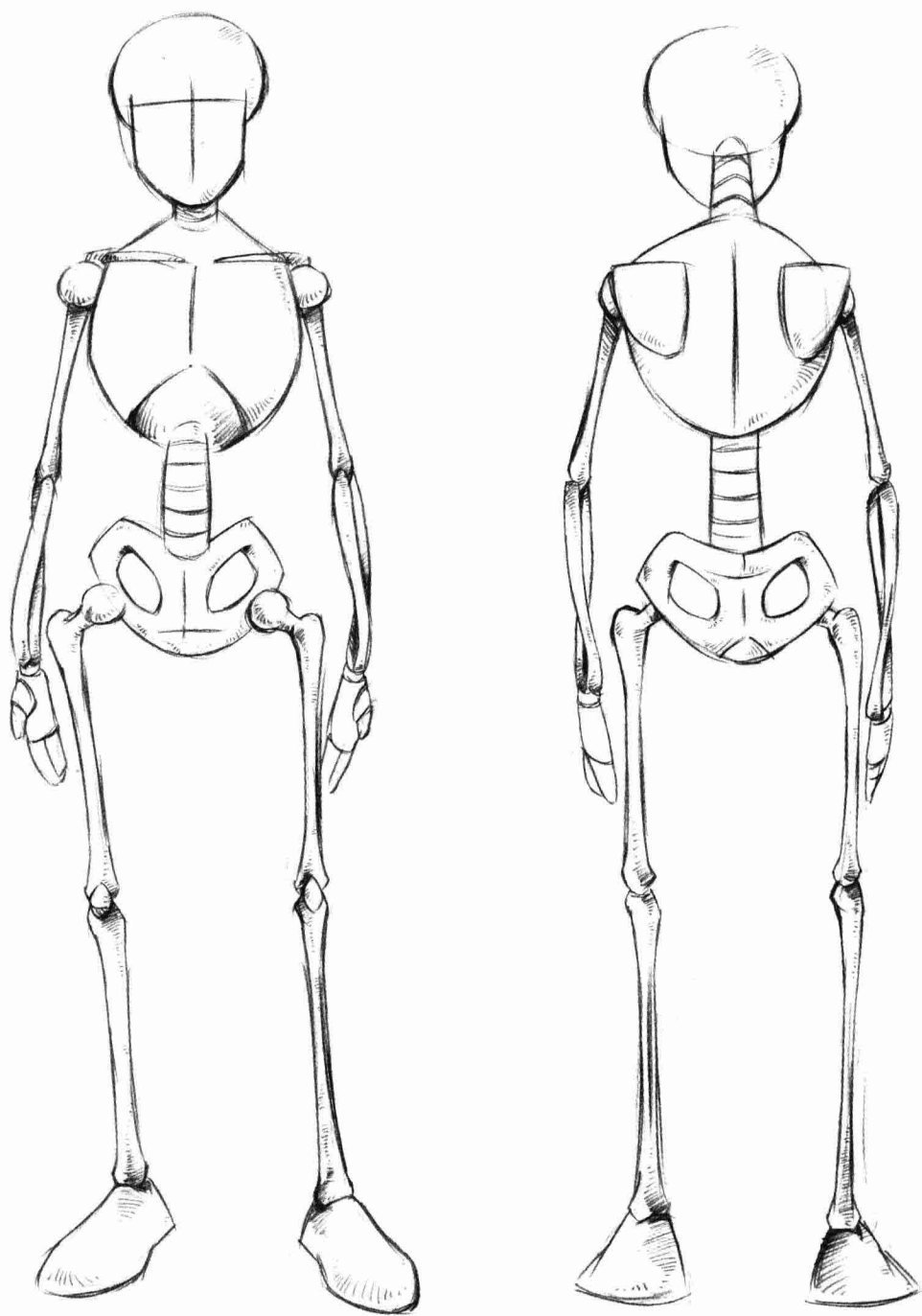
01

骨骼动势

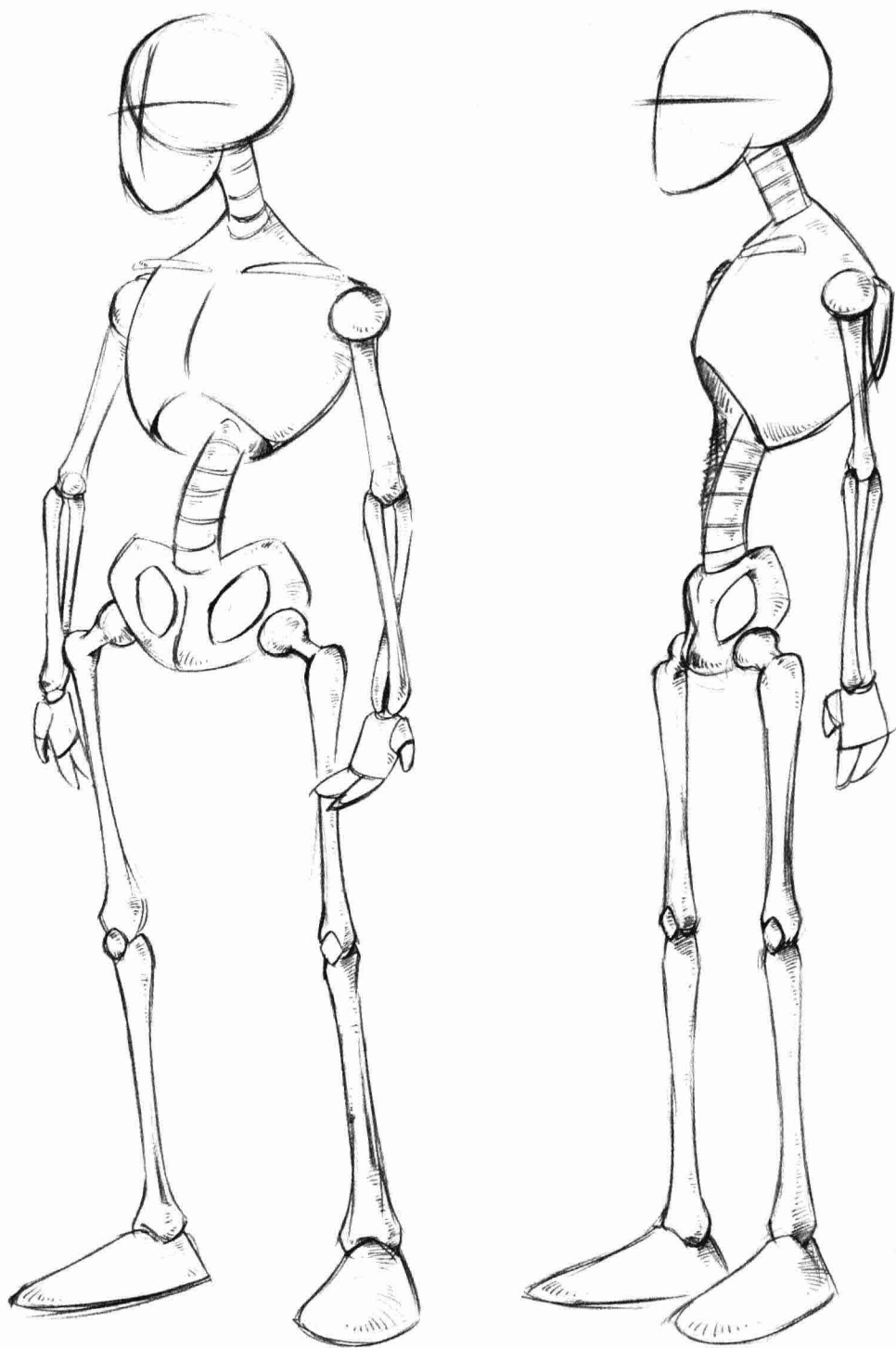


1. 骨骼的转面设计

动漫作品中，不论角色造型是胖是瘦，是高是矮，其身体都是由内部骨骼所支撑的，了解角色的骨骼对创作角色动作是非常必要和实用的。

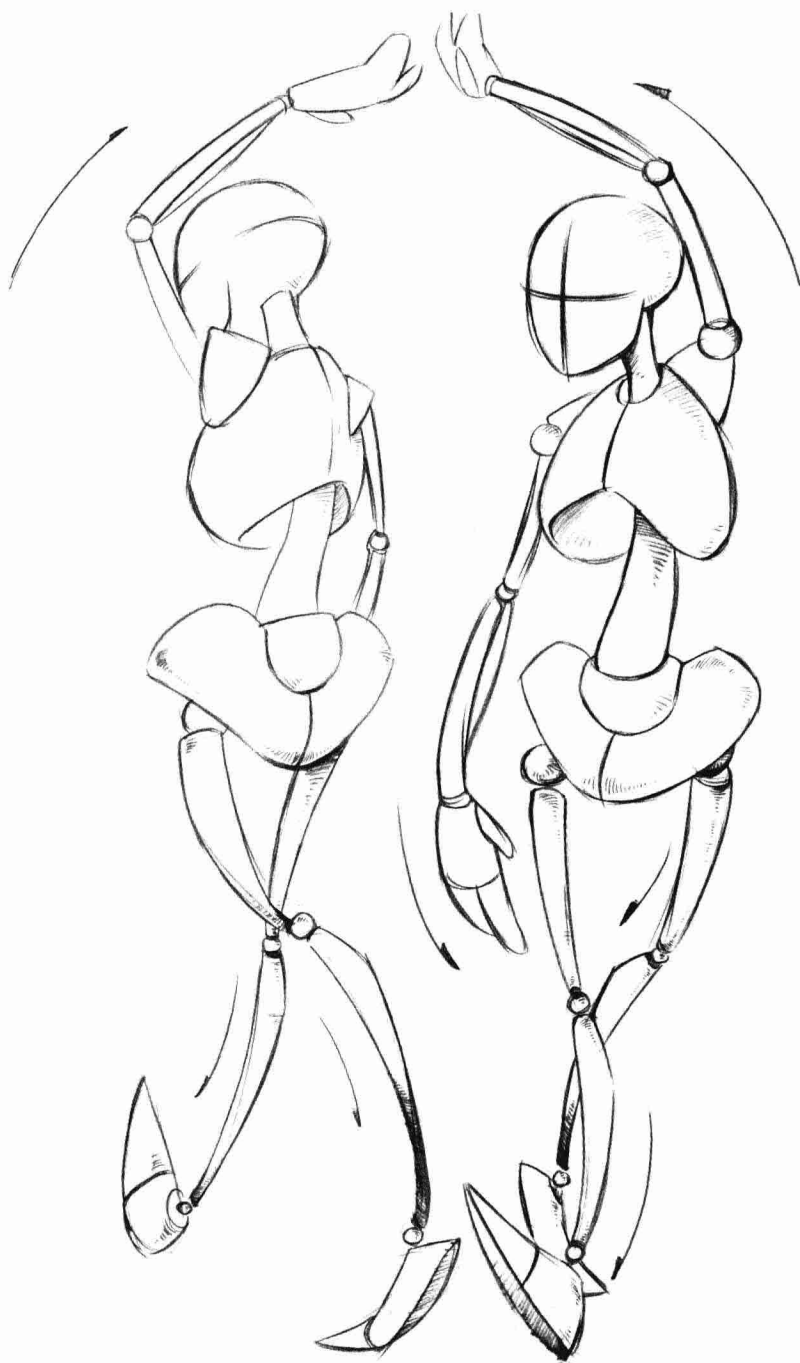


动漫角色的骨骼并不拘泥于真实人体骨骼的细节，它主要是为角色动作服务的。只要大的形体结构就可以，像肋骨就不用一根一根的都画出来，可以用一个整体的形状来表现。

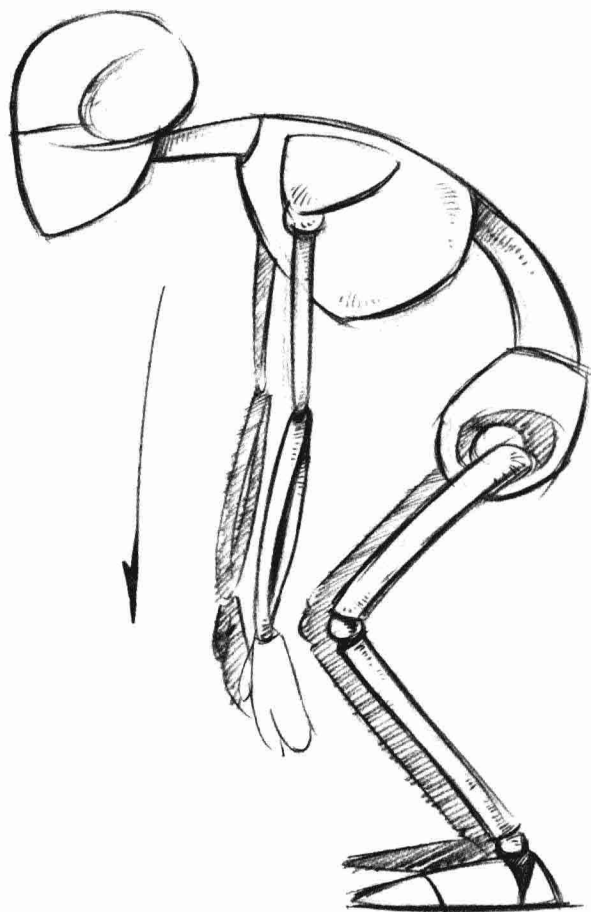
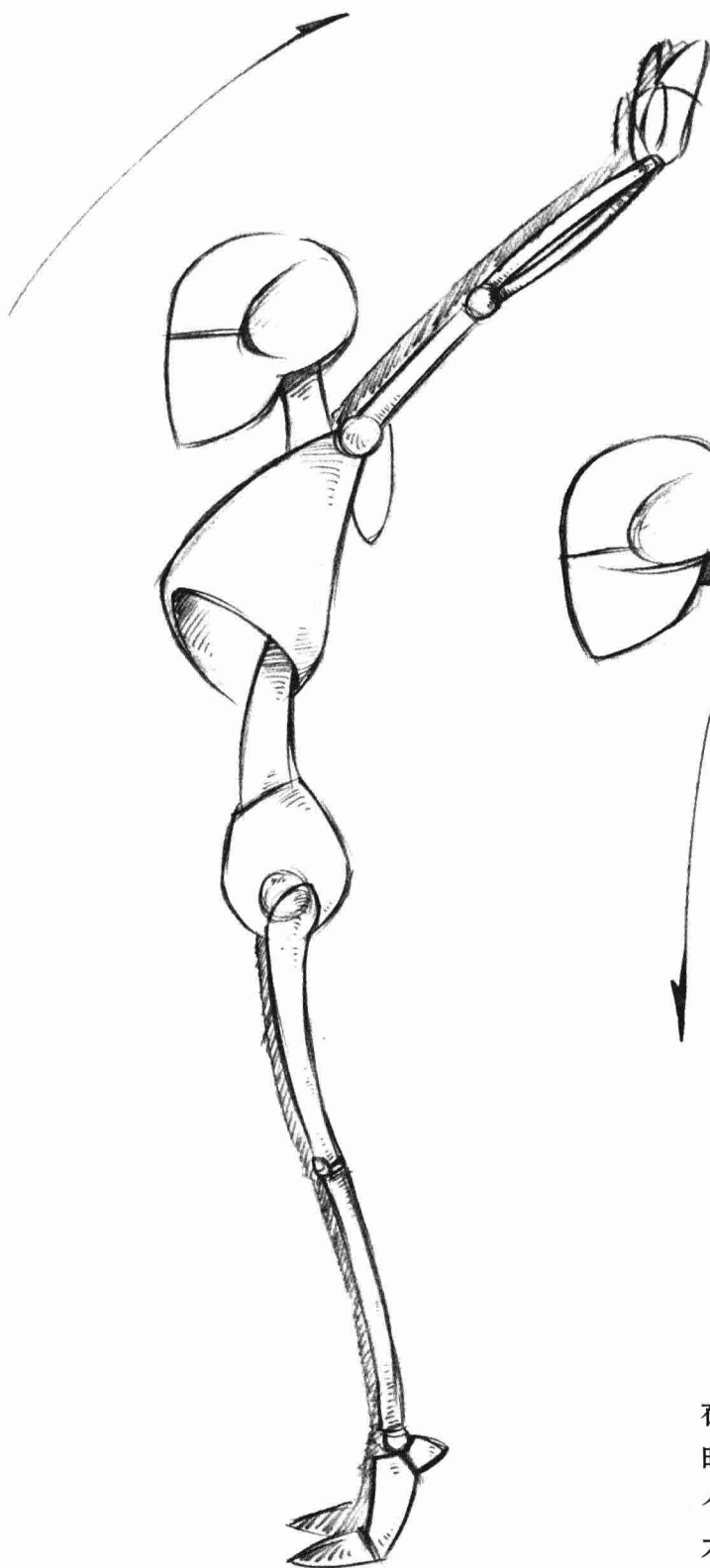


2. 骨骼的运动方向

身体骨骼的运动可以表现出角色的不同动作，在创作中要注意动作的运动方向和力量。



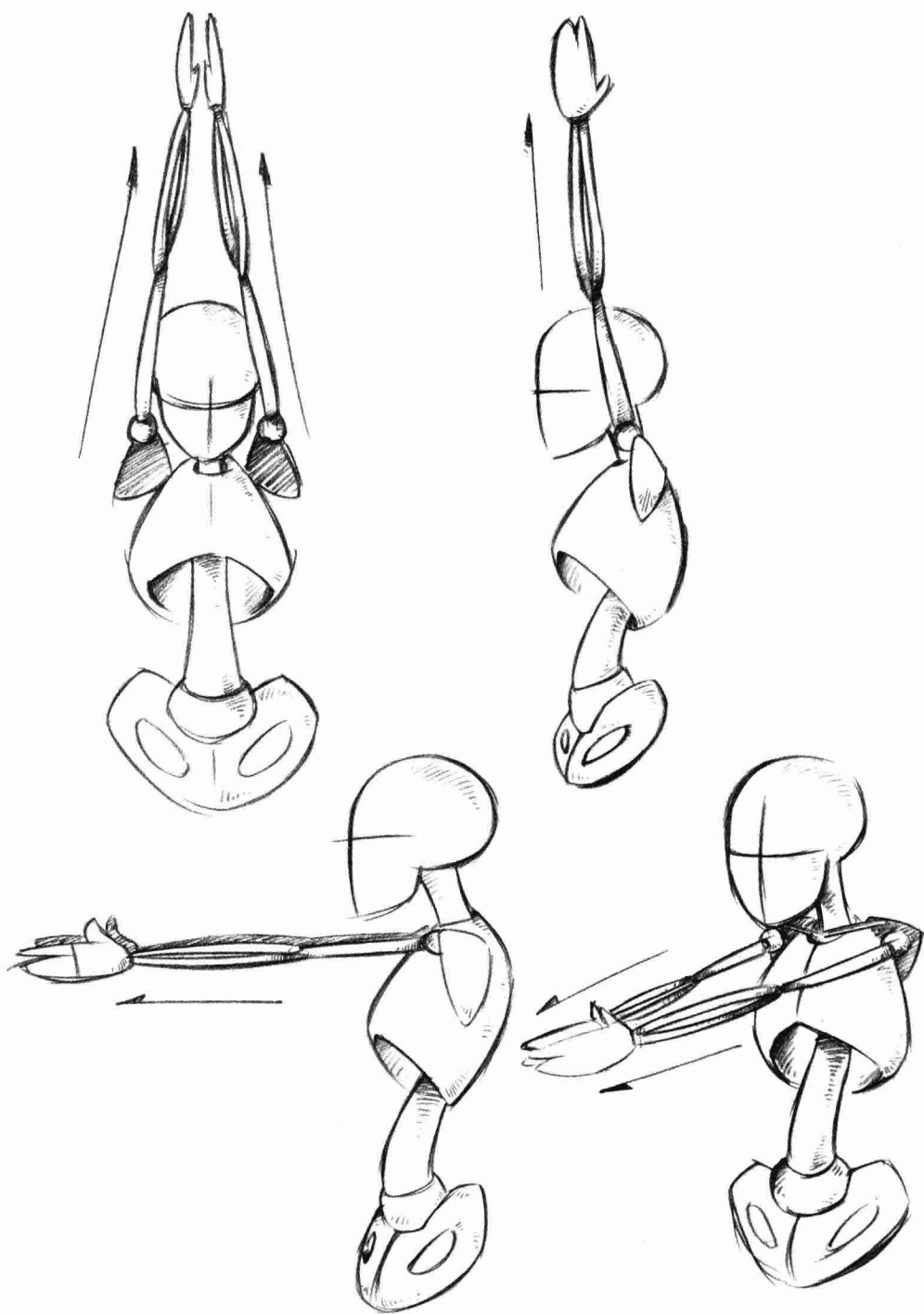
身体向上拉伸和向下弯曲时要注意身体各个部位的平衡性。当身体向后拉伸的时候头部是不会一起向后用力的，反而会向前用力来保持身体的平衡。



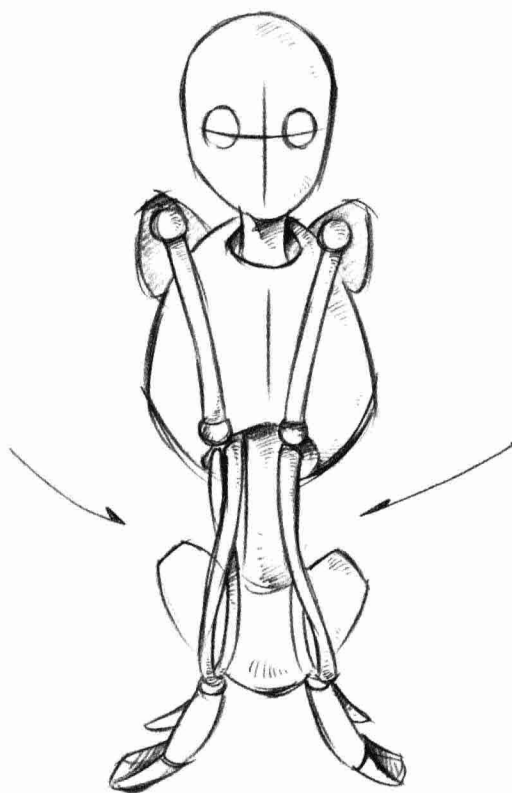
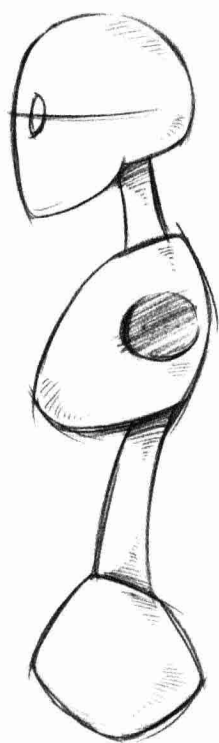
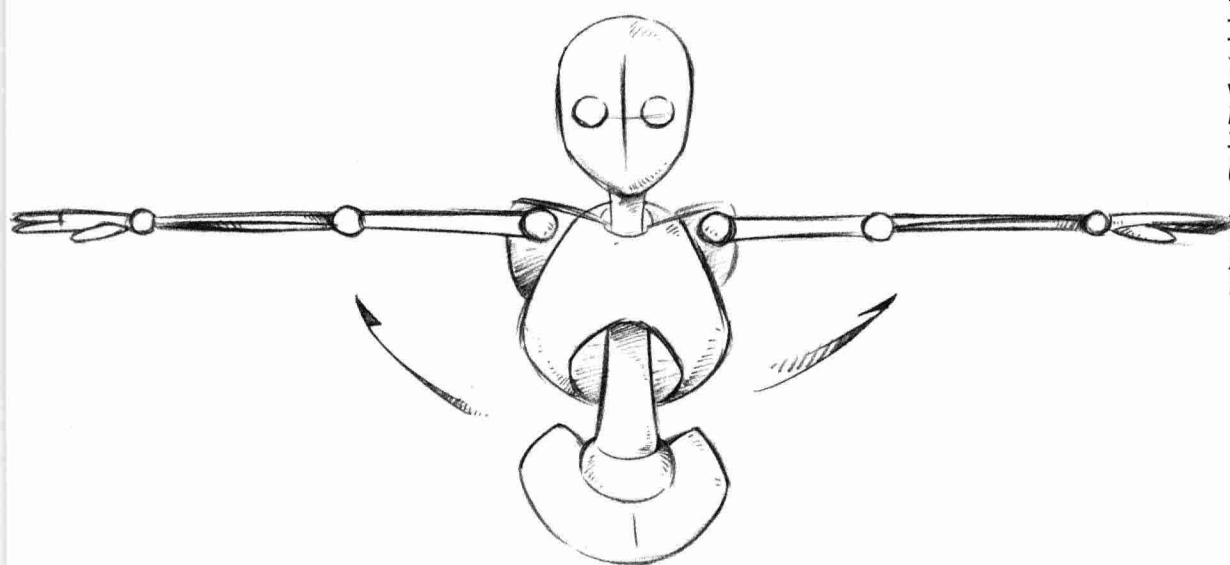
身体弯曲动作也是如此。在身体弯曲、两只胳膊下垂的时候，角色的头部不论是朝哪个方向都需要注意角度的控制，不要超过人的生理极限，否则会影响动作平衡。

3. 骨骼的伸展与收缩

双臂向前或向上伸展的时候，肩胛骨也会同时运动。



双臂向两侧伸展会将双手向两侧最远处拉伸。两臂向内侧合拢，双臂会产生一定的弯曲，胸部也会产生一定的挤压，而后背则会产生拉伸。



4. 骨骼的腿部动作

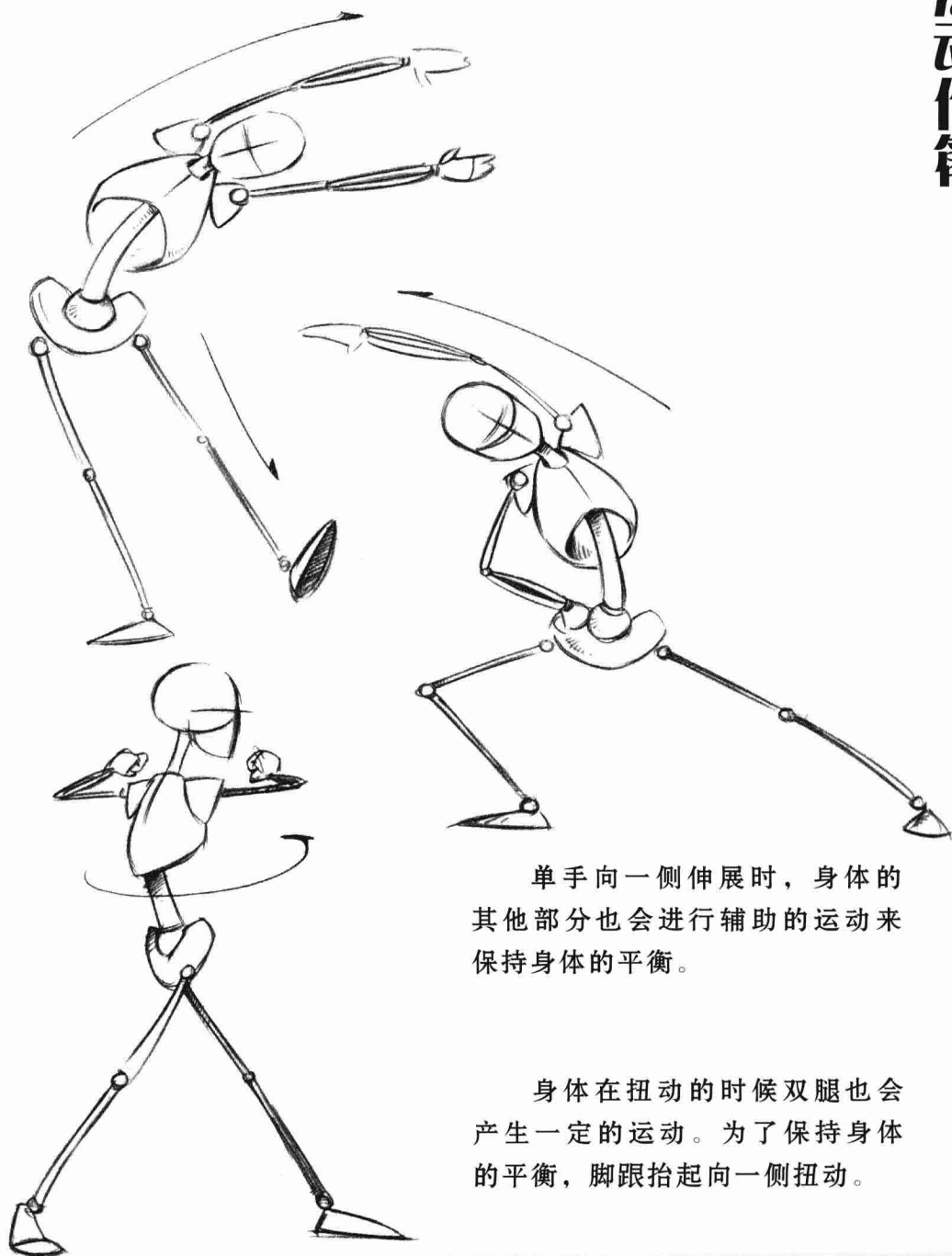
腿部的动作也要和身体的其他部分协调，踢一字腿功，练柔术腿功，都要在身体平衡下完成。

在趴下的时候手和脚都会有平衡性的运动。



5. 骨骼的身体平衡动作

身体在做大的伸展和扭动动作的时候，也会相应产生不同的平衡动作。当双臂向一侧伸展的时候，脚也会同时向一侧运动，否则会站不住。



单手向一侧伸展时，身体的其他部分也会进行辅助的运动来保持身体的平衡。

身体在扭动的时候双腿也会产生一定的运动。为了保持身体的平衡，脚跟抬起向一侧扭动。

6. 骨骼的头部运动

头部的运动变化较多，但是它的运动也是比较受限制的。



在低头和抬头，
还有头部扭动的时候，
都是有较大局限性的。
在上、下运动中，下和
上活动范围一般在 60°
内，而扭动的时候会更
小，一般在 30° 之内。

