

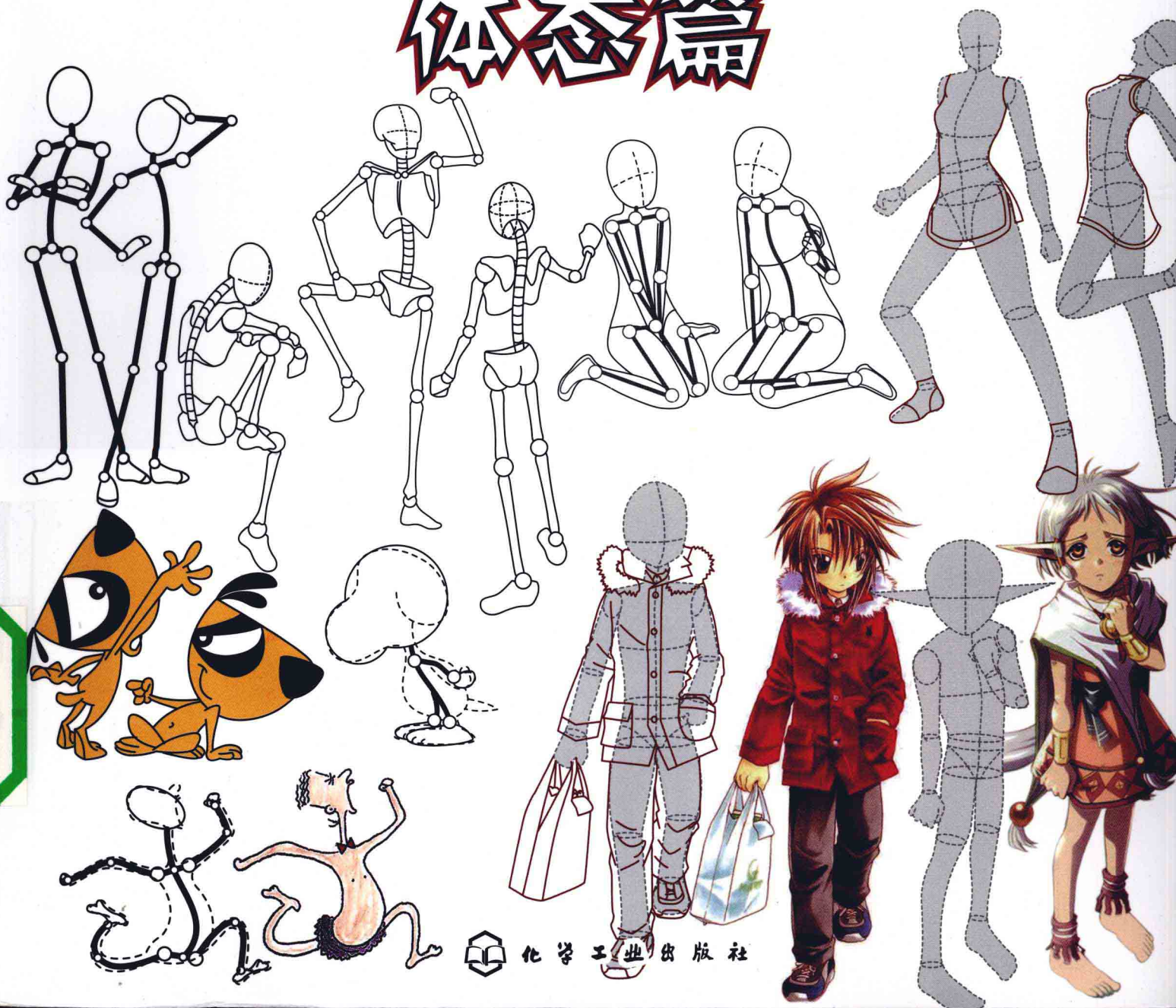


丛琳 编著

我的小屋美丽可爱，我的小屋里装满了爱，我的小屋来自宇宙来自人们的心灵！

这是一本揭秘动画漫画中体态变化绘制技法的小宝典

体态篇

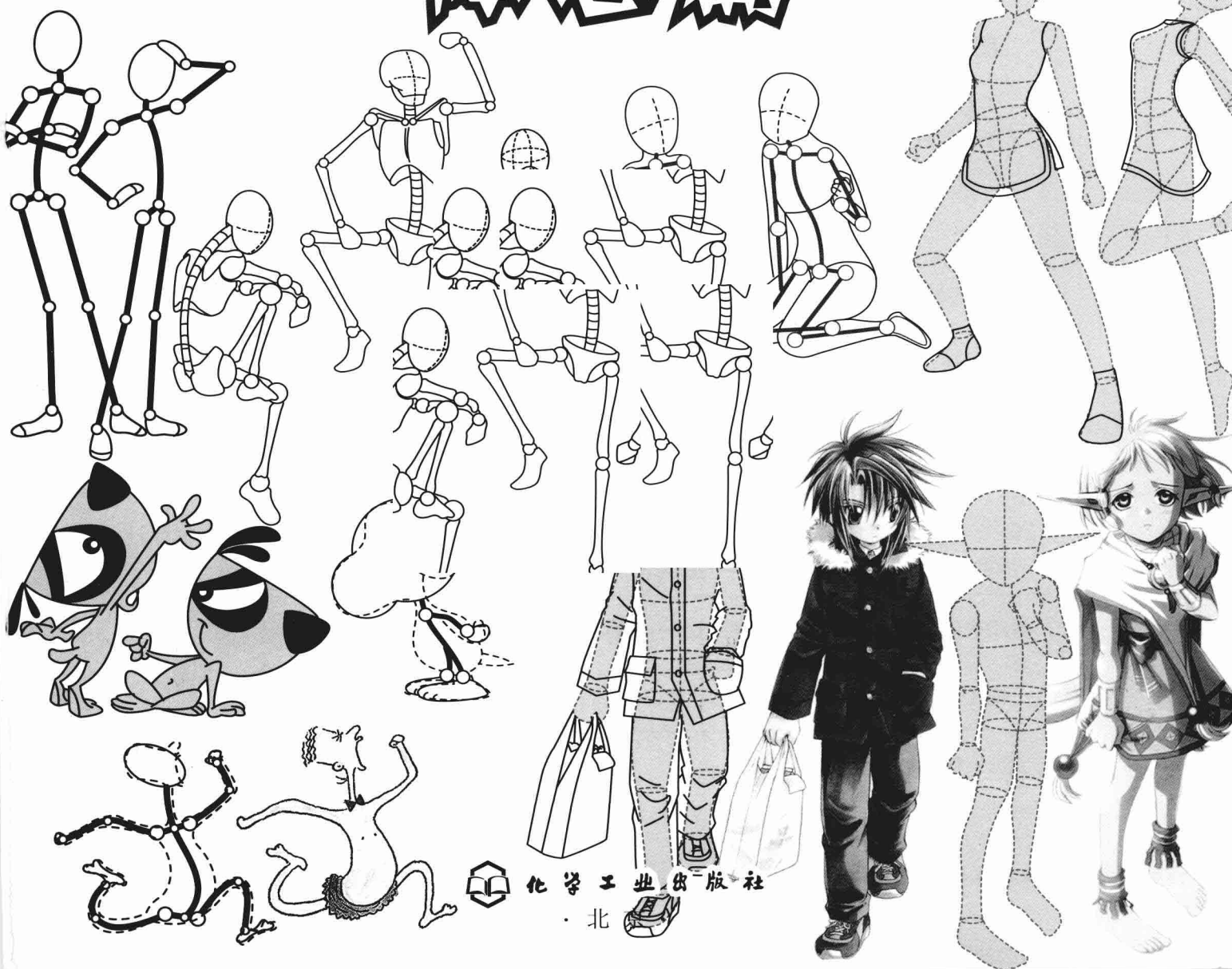


化学工业出版社



丛琳 编著

体态篇



图书在版编目(CIP)数据

卡通动漫屋. 体态篇/丛琳编著. —北京: 化学工业出版社, 2010.2

ISBN 978-7-122-07420-1

I.卡… II.丛… III.动画—技法(美术)
IV.J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第237580号

责任编辑: 丁尚林
责任校对: 顾淑云

装帧设计: 丛琳

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)

印刷: 北京方嘉彩色印刷有限责任公司

装订: 三河市万龙印装有限公司

889mm×1194mm 1/16 印张 7 $\frac{3}{4}$ 2010年2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: 39.00元

版权所有 违者必究

前言

“卡通动漫屋”系列是一套细致讲述卡通动漫世界中的各个精彩部分绘画的图书。这是一套很漂亮、很好看的书，一套教会你进入卡通世界的书。不是因为这本书有多深奥，而是她简洁明了，轻松活泼，指引着你一步步快乐地读下去。

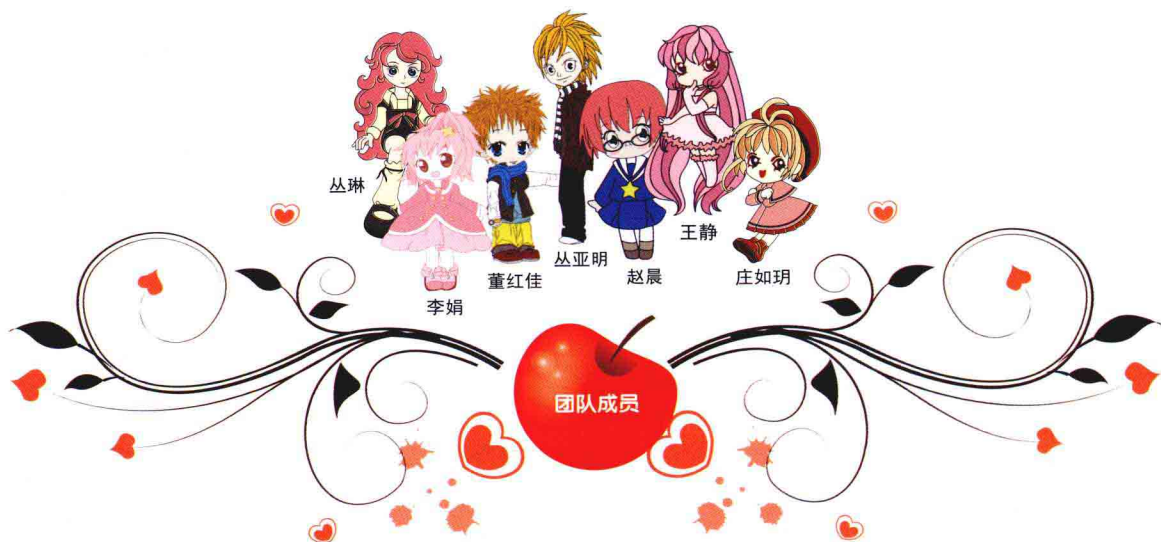
《体态篇》讲述了如何绘制卡通动漫中角色的各种体态。身体姿态展现了角色的内心世界：快乐的、悲伤的、充满激情的、沮丧绝望的等。无论人物还是动物的体态，都包括了头、身、四肢、手脚等几大部分，卡通化的实物也如此，比如：给一块砖添加了表情和四肢，这个无语言、无法行走的冰冷事物，立刻具有了人一样的思维与情感，这是个快乐与神奇的创造过程，能够非常容易地掌握。本书就是帮助我们来认识身体结构、变化、变形等在卡通动漫世界的绘制技巧。

全书共分为五章，每一章都充满快乐与美好。第一章展现了身体的结构，提到了人体的骨骼结构，在卡通动漫世界中体态可以简化成线条及立体结构。第二章展示了众多的“体态符号”，看起来就感觉简单，这也是此书寻找的方向——把复杂的东西简单化。本章大量列举了经典卡通动漫中的角色形象，简单的体态就像个符号便于读者掌握。第三章开始具体来揭示真人转卡通的过程中，体态的变化：站、走、跳、躺、趴等，详细介绍了它们的画法。第四章讲述了一个具体的角色、体态发生不同变化时的画法。最后一章则用实例介绍真人转卡通，同时讲述体态绘制的实践。

这是一本从现实入手，从简至繁，逐步渐进的完成角色体态绘制的可爱之书。本书是所有动漫爱好者的伙伴，同时也是动漫工作者的参考书。

为了使这套书出版，许多人付出了辛苦的工作，在此感谢那些每天默默耕耘的朋友们，感谢读者一直以来的支持！

丛琳





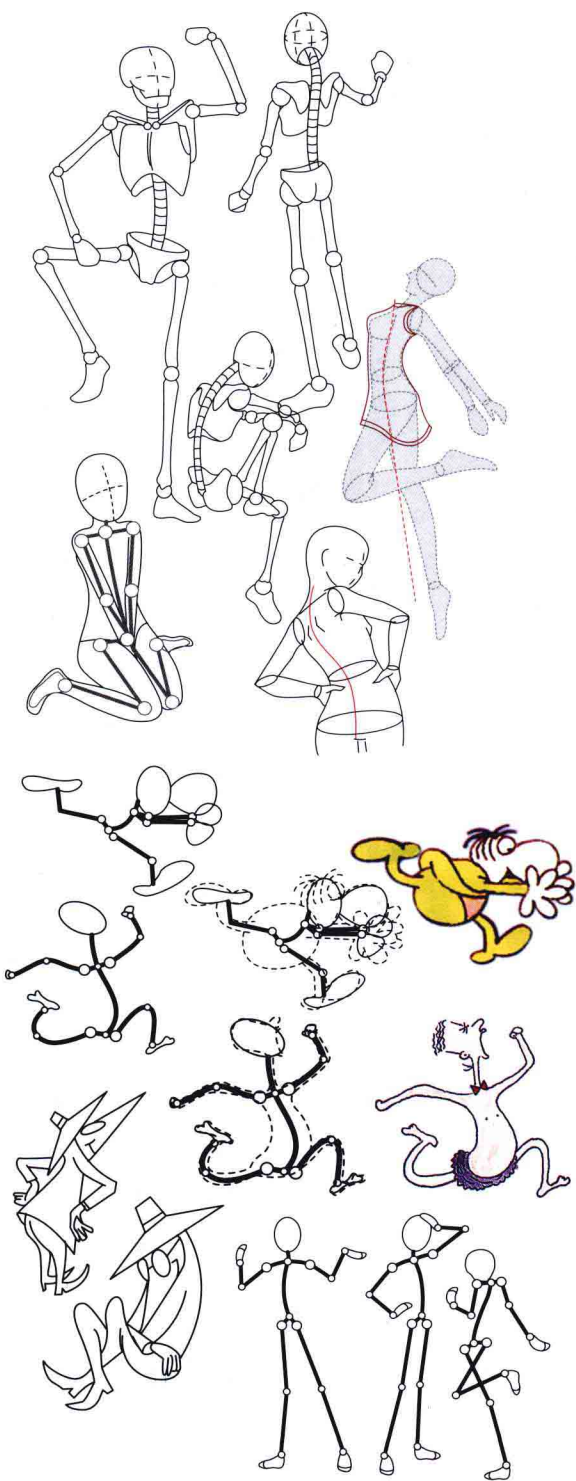
目录

人物体态认识

人体的骨骼构造.....	2
人体的关节分布.....	3
人体关节的不同视角.....	4
人体的头身比例.....	5
头与颈部的画法.....	6
手臂与手的画法.....	7
人体的腿部结构.....	9
身体躯干的画法.....	11
人体的基本动作：行走.....	13
人体的基本动作：跑.....	15
人体的基本动作：跳跃.....	17
人体的基本动作：坐.....	18
人体的基本动作：格斗.....	19

体态符号展示

体态线综述.....	21
线形体态线的展示.....	22
木偶人体态线的展示.....	23
北京2008年奥运会体育图标.....	24
小小FLASH.....	26
莫迪洛漫画.....	28
兔斯基.....	30
史努比.....	33
黑白侦探.....	36
刀刀.....	37
什么事都在发生.....	38
加菲猫.....	40



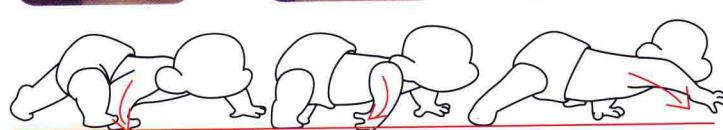
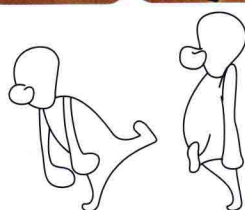


常见体态绘制

可爱女孩正面与背面站姿.....	42
绅士站姿.....	43
夏威夷女孩站姿.....	44
小女孩站姿.....	45
优雅型男孩站姿.....	46
半侧身行走姿势.....	47
侧身行走姿势.....	48
阔步前行.....	49
正面行走姿势.....	50
男孩子跑步姿势.....	51
女孩子跑步姿势.....	52
少年跑步姿势.....	53
正面女孩跳姿.....	54
活泼女孩跳姿.....	55
运动女孩跳姿.....	56
男孩正面跳姿.....	57
可爱女孩坐姿.....	58
泳装女孩坐姿.....	59
正面坐姿.....	60
侧身与仰身坐姿.....	61
可爱女孩的跪姿.....	62
女孩侧身跪姿.....	63
打斗男孩跪姿.....	64
时尚男孩跪姿.....	65
可爱女孩蹲姿.....	66
战斗女孩蹲姿.....	67
男孩正面蹲姿.....	68
可爱女孩的仰卧和侧卧.....	69
男孩的躺姿.....	71
女孩子躺卧的姿势.....	72



各种形象运动体态

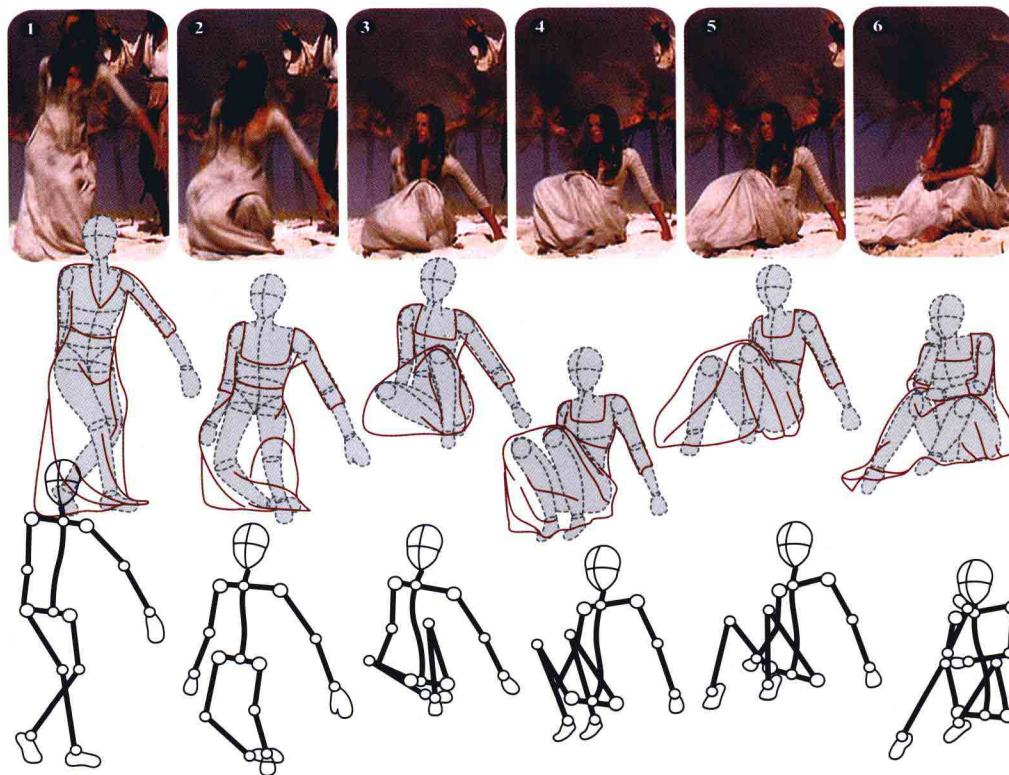


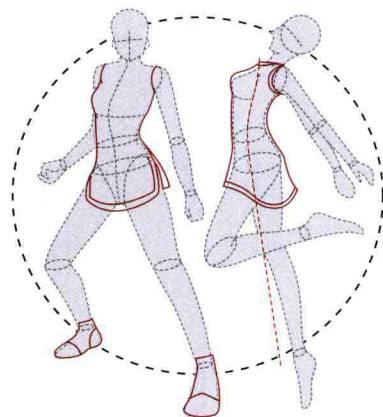
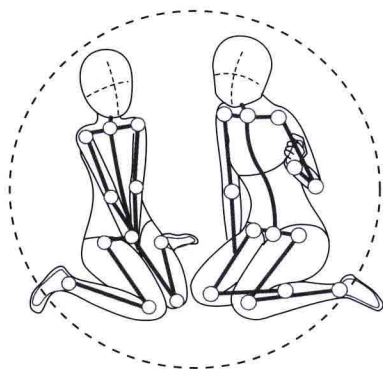
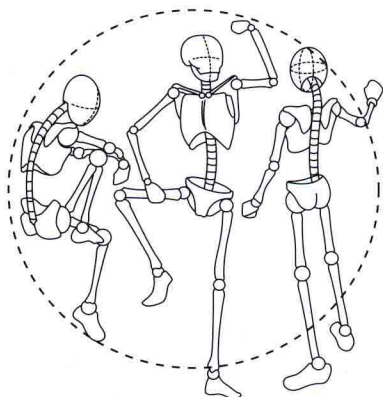
站起、跑步的动作.....	74
行走的动作.....	75
跑步挥动的动作.....	76
坐下的动作.....	77
躺下的动作.....	78
爬行的动作.....	79
跪下的动作.....	80
后退、跳跃的动作.....	81
攀登的动作.....	82
滑倒、跑步的动作.....	83
摔倒的体态动作.....	84
上楼梯的动作.....	85
下楼梯的动作.....	85
拉绳子的动作.....	86
抓绳子的动作.....	86
跑步、飞行的动作.....	87
飞翔的动作.....	88
挂钥匙的动作.....	89
投掷运动的上肢动作.....	89
投球运动的全身动作.....	90
挥舞球棒的动作.....	91
旋转、扭动的动作.....	92
跳舞的动作.....	93
交际舞的动作.....	94
唱歌、挥剑的动作.....	95
眩晕、暴跳的动作.....	96
小狗走路的动作.....	97
小狗扑的动作.....	98
企鹅大叫的动作.....	99
企鹅跳水的动作.....	100
小心翼翼的体态变化.....	101
自信满满的动作.....	102
趾高气扬的行走动作.....	103



真实人物体态实战

转身的体态动作.....	105
落水的体态动作.....	106
空中飞的体态动作.....	107
拾取的体态动作.....	108
跳跃转身的体态动作.....	110
走路的体态动作.....	111
坐下的体态动作.....	112
跳水的体态动作.....	113
爬行的体态动作.....	114
下蹲的体态动作.....	116





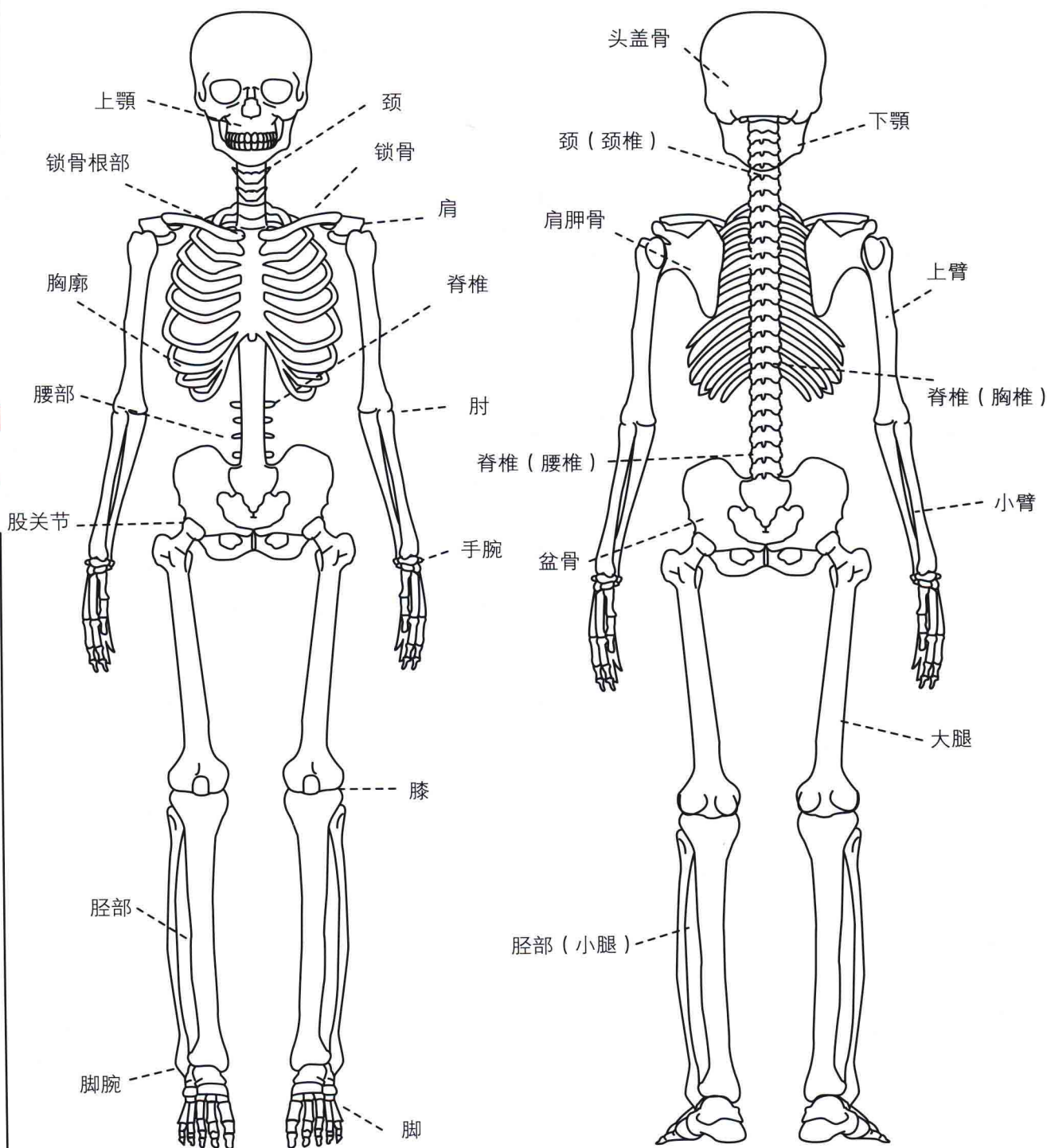
人物体态认识

本章将人体由专业的骨骼介绍简化至线条结构，详细展现了人体的全身比例、头颈、手臂与手、腿部、身体躯干等，同时介绍了各部位的形态及画法，展现了人体在不同运动状态下的体态变化。为全面了解人物体态打下了一个坚实的基础。

人体的骨骼构造

在学习绘制人物体态时，先让我们大致地了解一下现实中人体的骨骼构造。这对我们往后绘制体态时会有帮助。

虽然实际的骨骼构造很是复杂，但是在动漫的绘制中并不需要我们绘制得很详细，只要了解一些重要的部分就可以了。以下标出了人体骨骼在绘制中比较重要的骨骼的名称及位置。



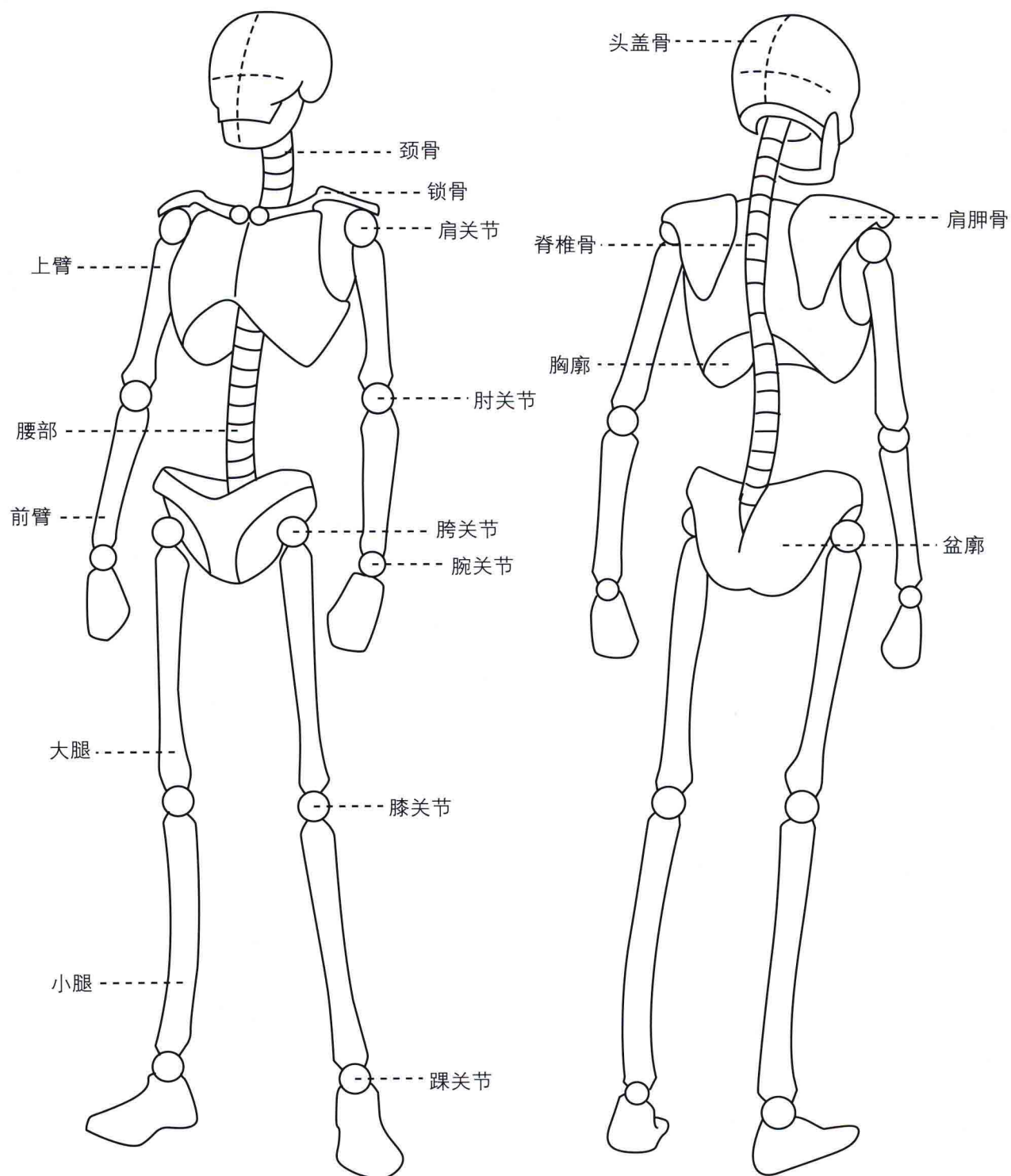
人体骨骼构造正面图

人体骨骼构造背面图



人体的关节分布

在前面我们大概地了解了一下现实人体的骨骼构造，现在 we 再通过这种概括性的骨骼图认识一下人体的关节分布，这对我们绘制人体体态也是有很大帮助的。



人体关节构造正面图

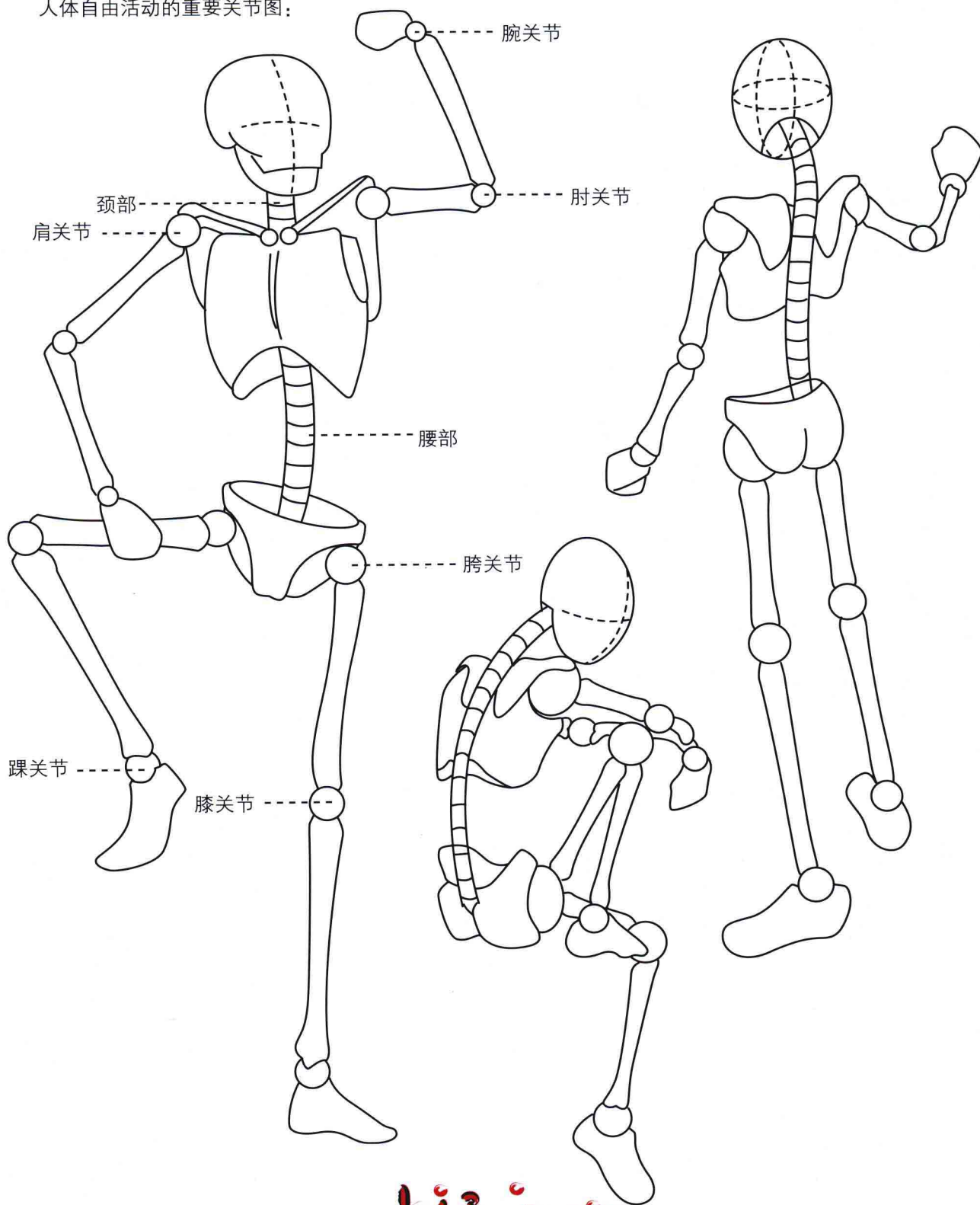
人体关节构造背面图



人体关节的不同视角

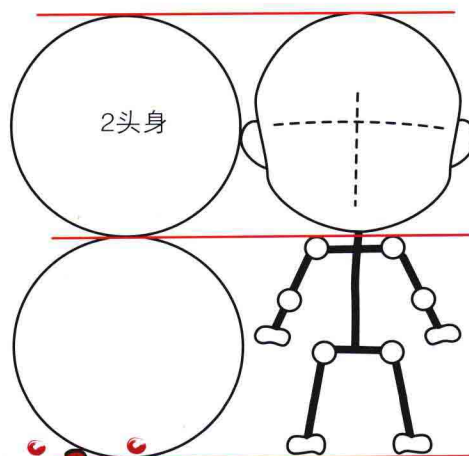
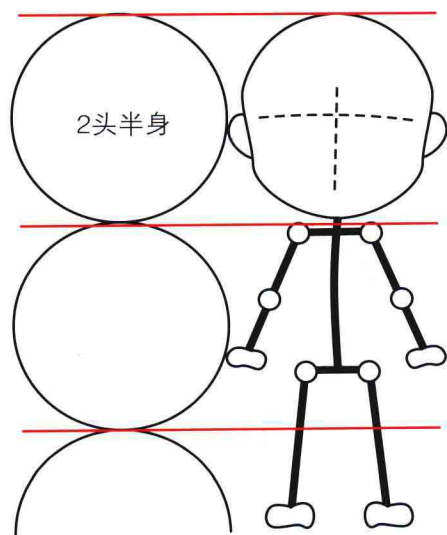
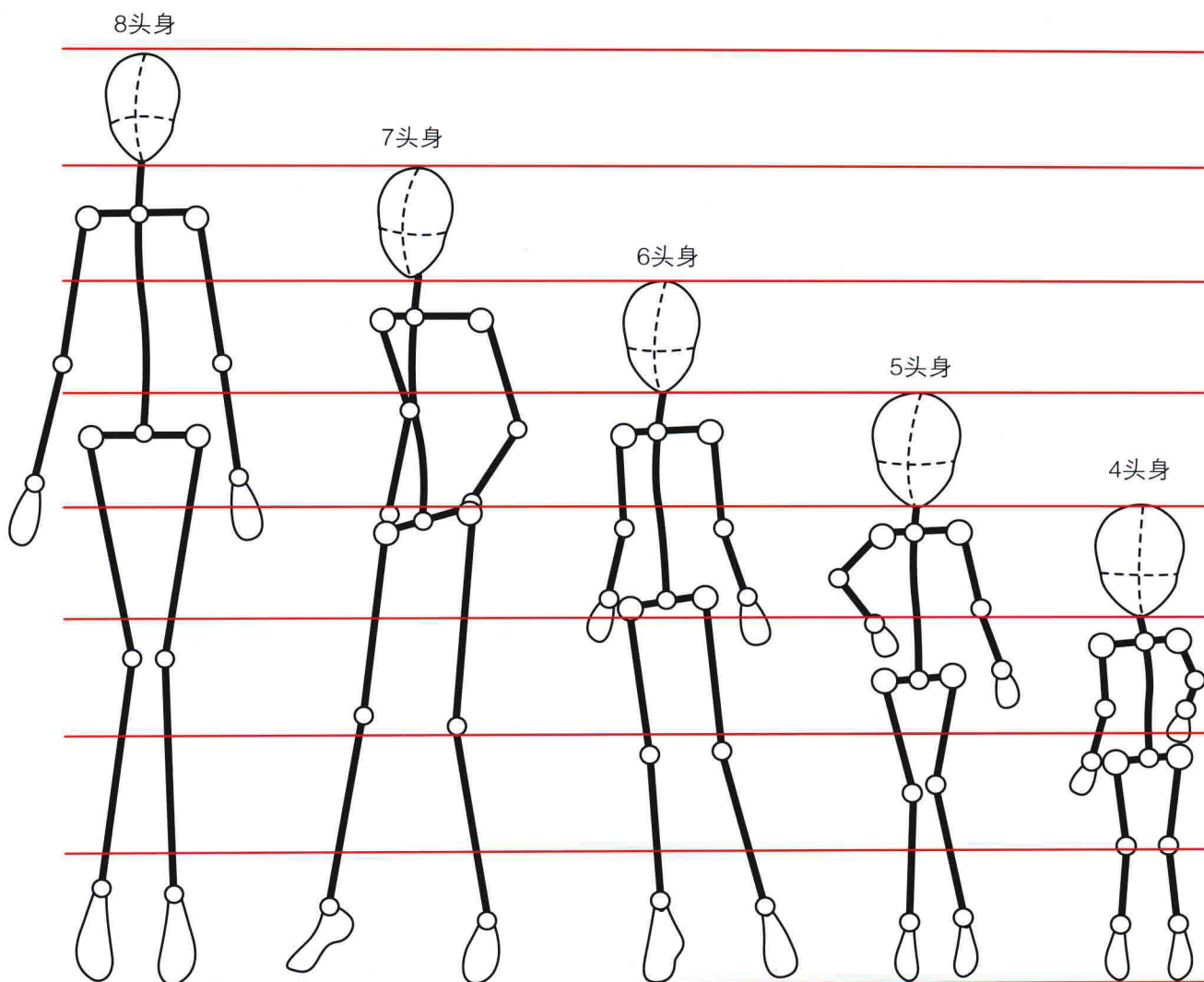
人体中有几个很重要的活动关节。由于不同的动作与视角，在关节的表现上也会有所不同的。如果能够很好地掌握其关节的各种表现方式，那么在绘制各种人物造型时，会有很大的帮助。

人体自由活动的重要关节图：



人体的头身比例

8头身和7头身属于成熟型身体比例，6头身和5头身属于常见型身体比例，4头身的比例是正常版到Q版的过度阶段。

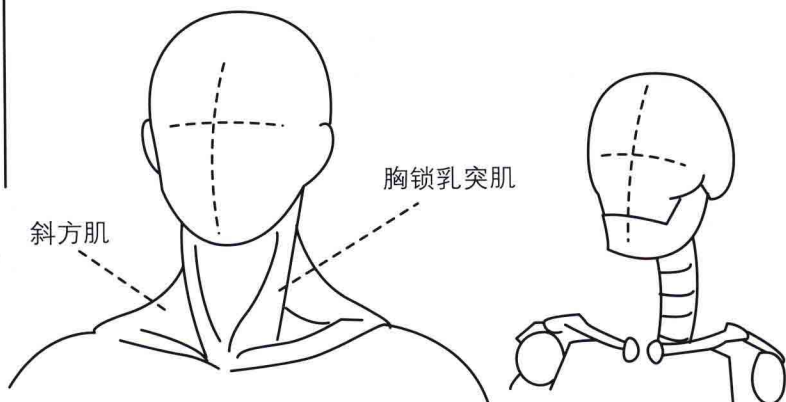


4头身再往下就是我们很常见的Q版头身比例了。这种体态在正常情景下并不会经常出现。在绘制体态时，适当地了解下就可以了。

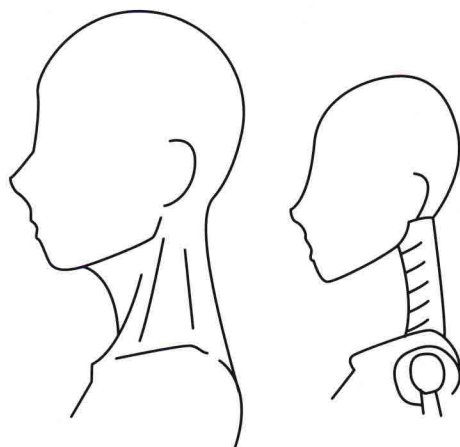
头与颈部的画法

连接头部与躯干的重要关节是颈部，颈部的运动规律可以更好地展现人物身体姿势。通过面部表情的变化可以更有力度地表达人物的情感和状态。颈部的肌肉变化很大，大致画出颈部肌肉的线条能让颈部更加立体化，更富美感。

正面头与颈部的基本构造：



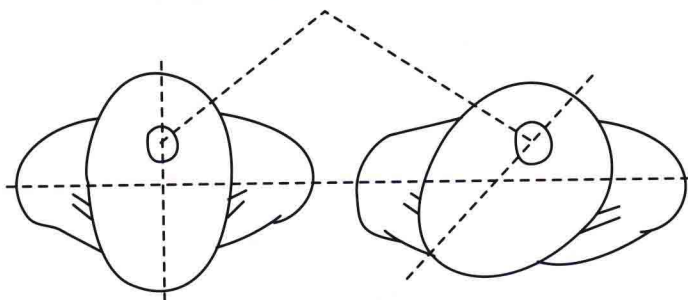
侧面头与颈部的基本构造：



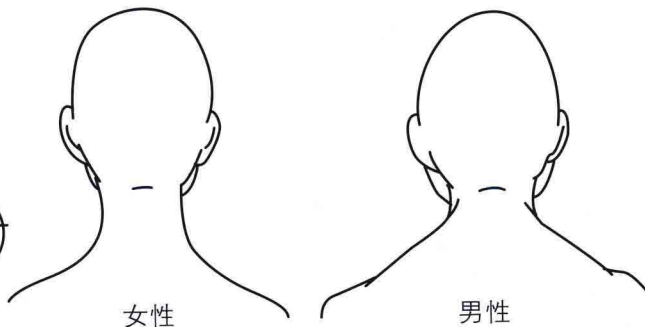
侧面头与颈部的绘制有更多的细节需注意，颈部的正面，从下巴到锁骨中心的线条是柔和的曲线。颈部前后的长度有很大差异，前面较短后面更长些。从耳根延伸到锁骨中心的肌肉线条，是颈部最明显的线条。

颈部的运动：

头部是以脊椎为基点进行旋转的。

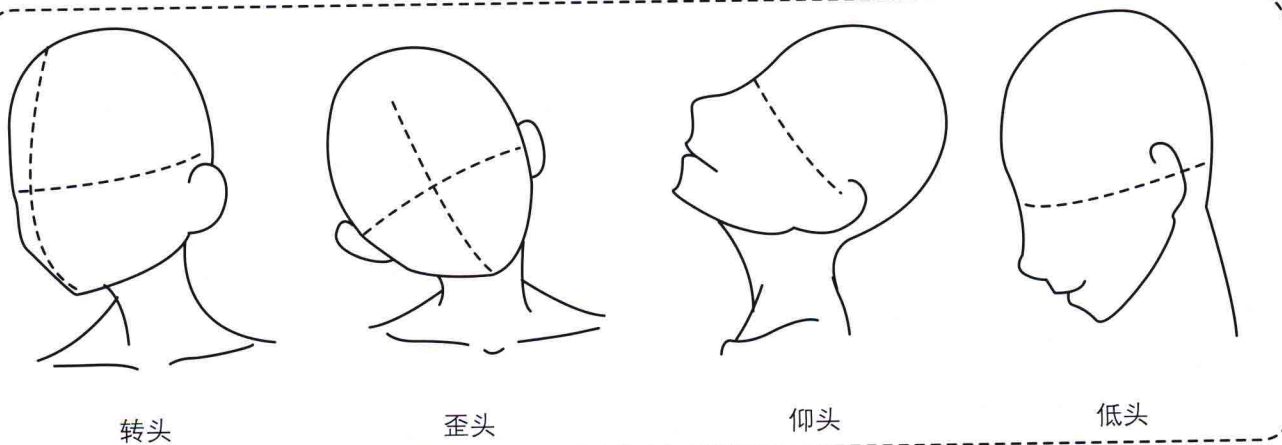


背面的颈部：



女性

男性



转头

歪头

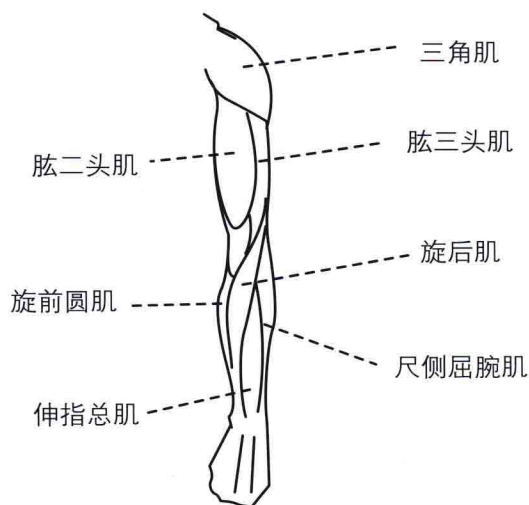
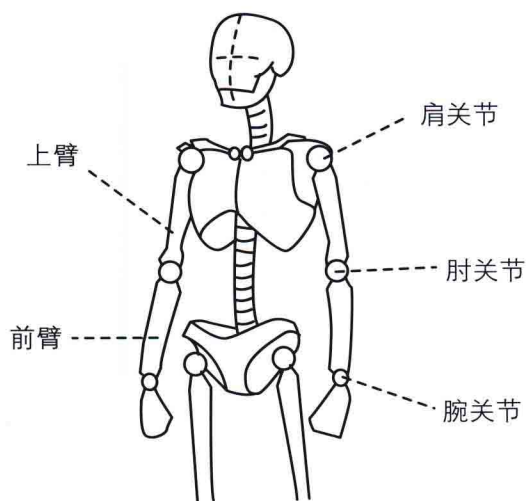
仰头

低头

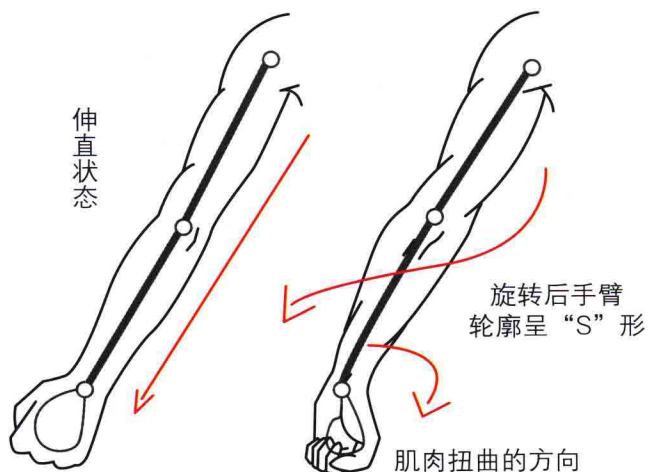
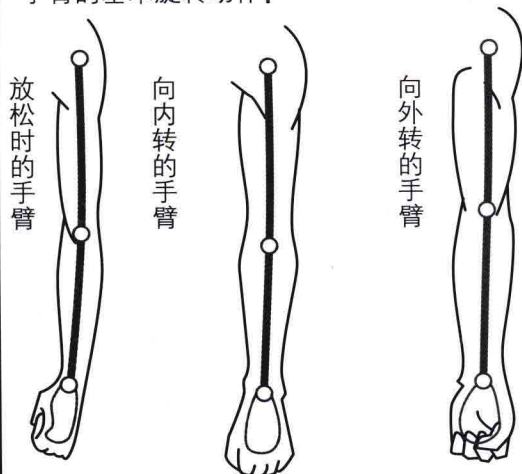
手臂与手的画法

手腕的各种动作直接关系到手臂肌肉的拉伸和收缩，手臂肌肉的状态又直接关系到手臂外轮廓的曲线变化与弯曲程度。绘制时先考虑手腕动作会使手臂肌肉产生何种变化，再准确地画出来。

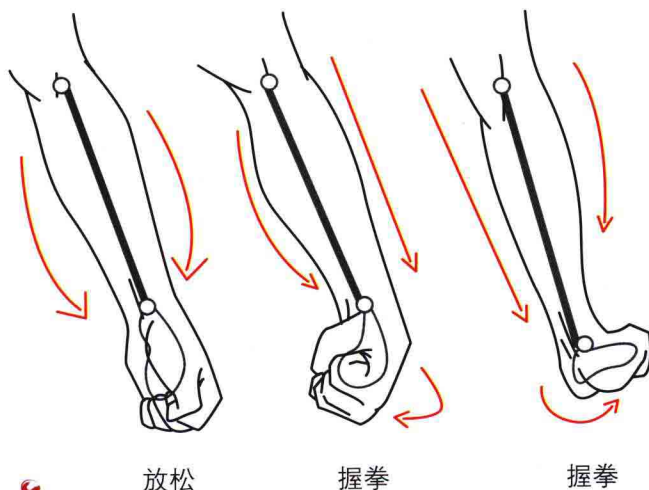
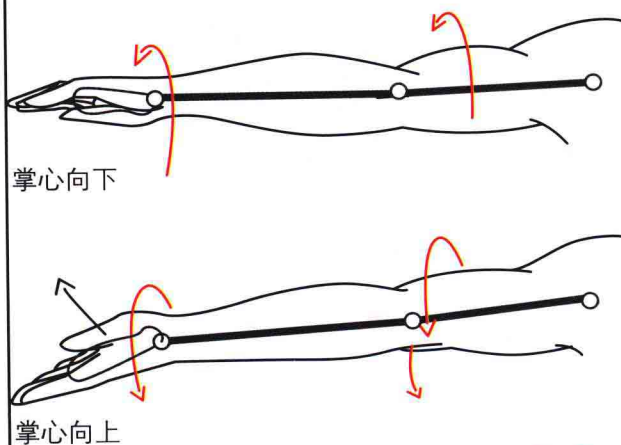
手臂的基本构造：



手臂的基本旋转动作：

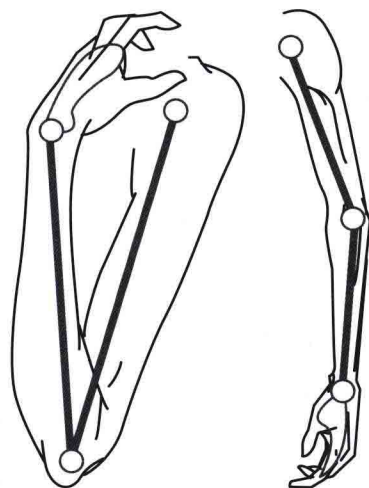


手臂向各个方向旋转的时候，会带动手臂肌肉一起旋转。骨骼的转动表现为扭曲和移位，这些变化在手臂外轮廓上能明显地呈现出来。



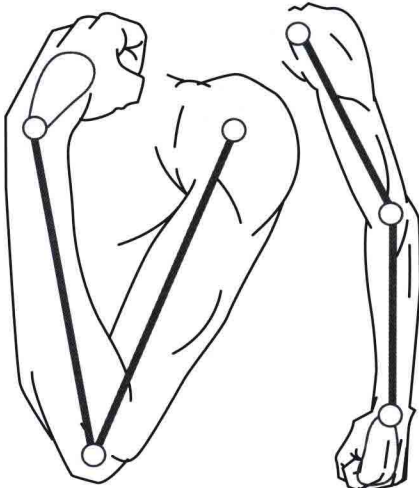
人物体态认识

瘦肉型手臂：



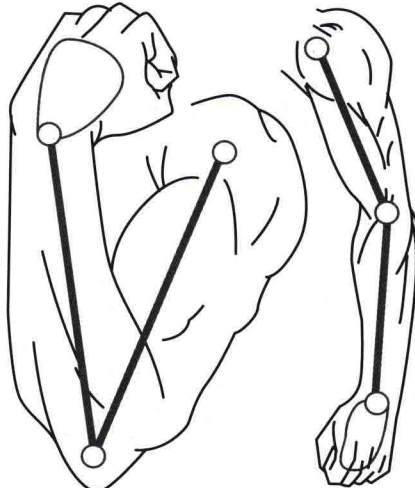
比较瘦弱的手臂，表现肌肉的线条比较柔缓。

普通型手臂：



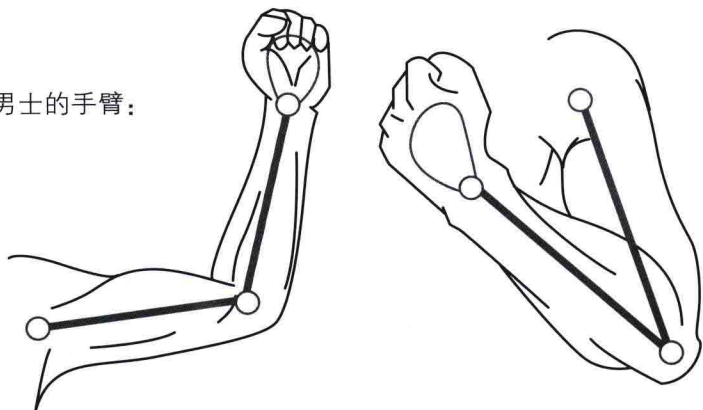
普通的手臂轮廓线要画得平缓柔滑，注意适当添加上臂和前臂的肌肉线条。

强壮型手臂：

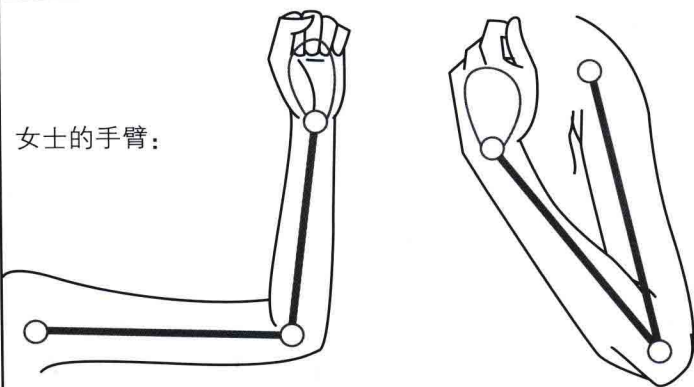


强壮的手臂各部分的肌肉都很发达，所以把轮廓线画成凹凸起伏的样子。

男士的手臂：

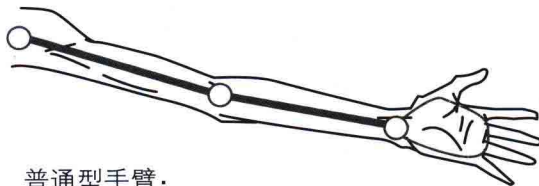


女士的手臂：

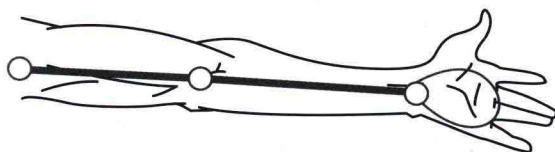


一般情况下，即使是在漫画中，男士的手臂也会比女士的更为强壮。男性的手臂肌肉比较发达，所以要特别注意肌肉的伸缩情况。女性的手臂肌肉平滑，绘制时尽量表现出女性的柔美感觉。

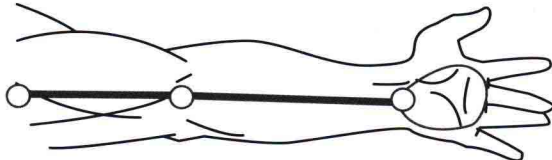
瘦肉型手臂：



普通型手臂：



强壮型手臂：

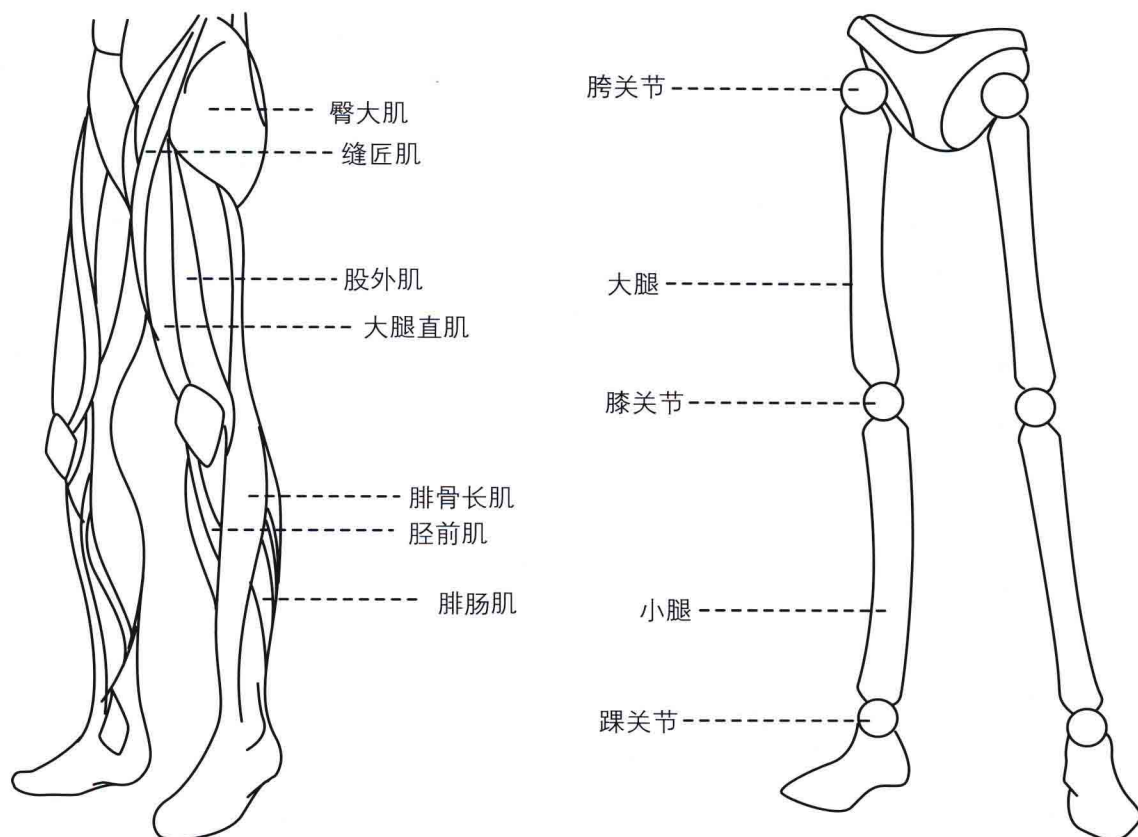


采用不同的表现形式，能使同样一只手臂的粗细差别达到两倍，手和手指的大小、粗细也会随之改变。

人体的腿部结构

人体腿部的三大关节是掌握腿部动作的关键，只有注意关节与各肌肉的关系，才能绘制出正确的腿部形态。

人体腿部结构图：



腿部的轮廓是由各大肌肉的分布和形状来决定的，而腿部的动作则是由各关节来决定的，所以在绘制前要先了解腿部的肌肉与关节。

要绘制人物的各种造型时，腿部上的表现是必不可少的，所以掌握绘制腿部的知识是很重要的。

