

完备的知识点讲解 + 分步骤绘画示意 + 超清手绘图解 + 带网格的临摹练习页面

超级漫画

手绘技法入门讲座

武术人物设定篇

CO米工作室 编著



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

超级漫画

手绘技法入门讲座

武术人物设定篇

CO米工作室 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画手绘技法入门讲座. 武术人物设定篇 / CO
米工作室编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2016.2
ISBN 978-7-115-40994-2

I. ①超… II. ①C… III. ①漫画—人物画技法
IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第267607号

内 容 提 要

这是一本学习绘制武术打斗人物的素描基础教程。全书共6章,作者通过大量的图例和简洁的语言,细致讲解了绘制武打人物的基础技法,包括武打人物的常见姿势的绘制技法,武打场景中透视的运用,武打人物腿攻、拳攻、掌攻等的绘制技法,攻击和被攻击的常见姿势及特殊姿势,双人对打时用手和腿攻击对方的绘制技法,人物手持武器的姿势的表现,以及运用轨迹线、速度线、力量线和局部特写来渲染气氛等内容。

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。

-
- ◆ 编 著 CO米工作室
责任编辑 王 铁
责任印制 陈 犇
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
三河市中晟雅豪印务有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/12
印张: 21 2016年2月第1版
字数: 478千字 2016年2月河北第1次印刷
-

定价: 45.00 元

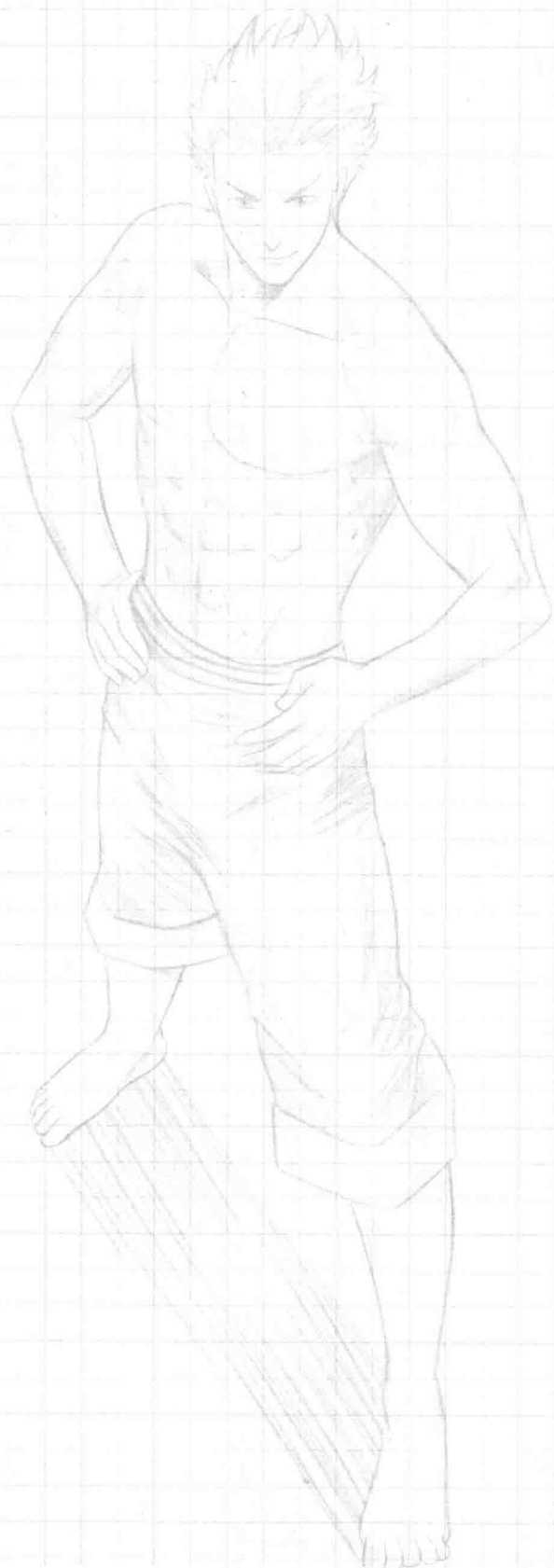
读者服务热线: (010)81055296 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

武打人物基本姿势的临摹练习 1

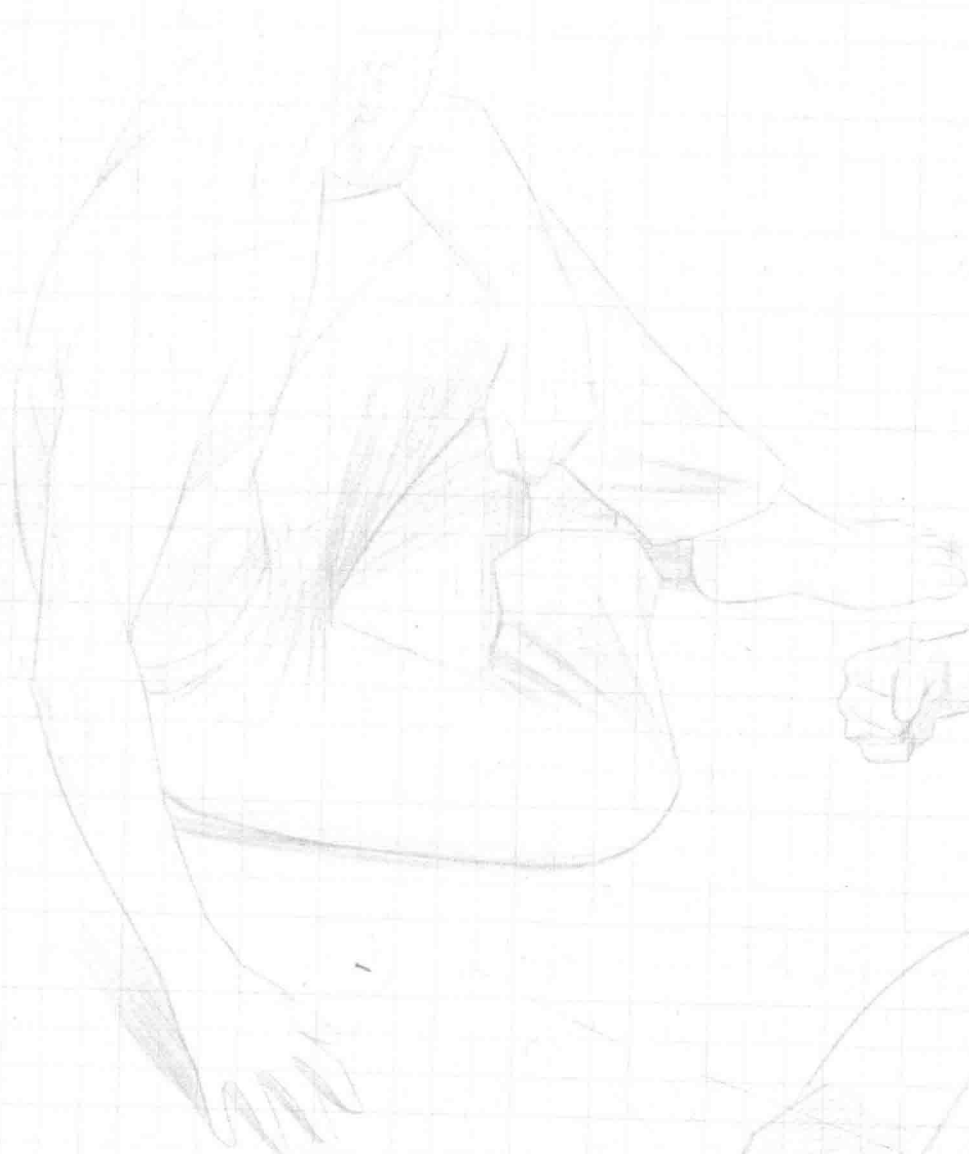
站



走



坐



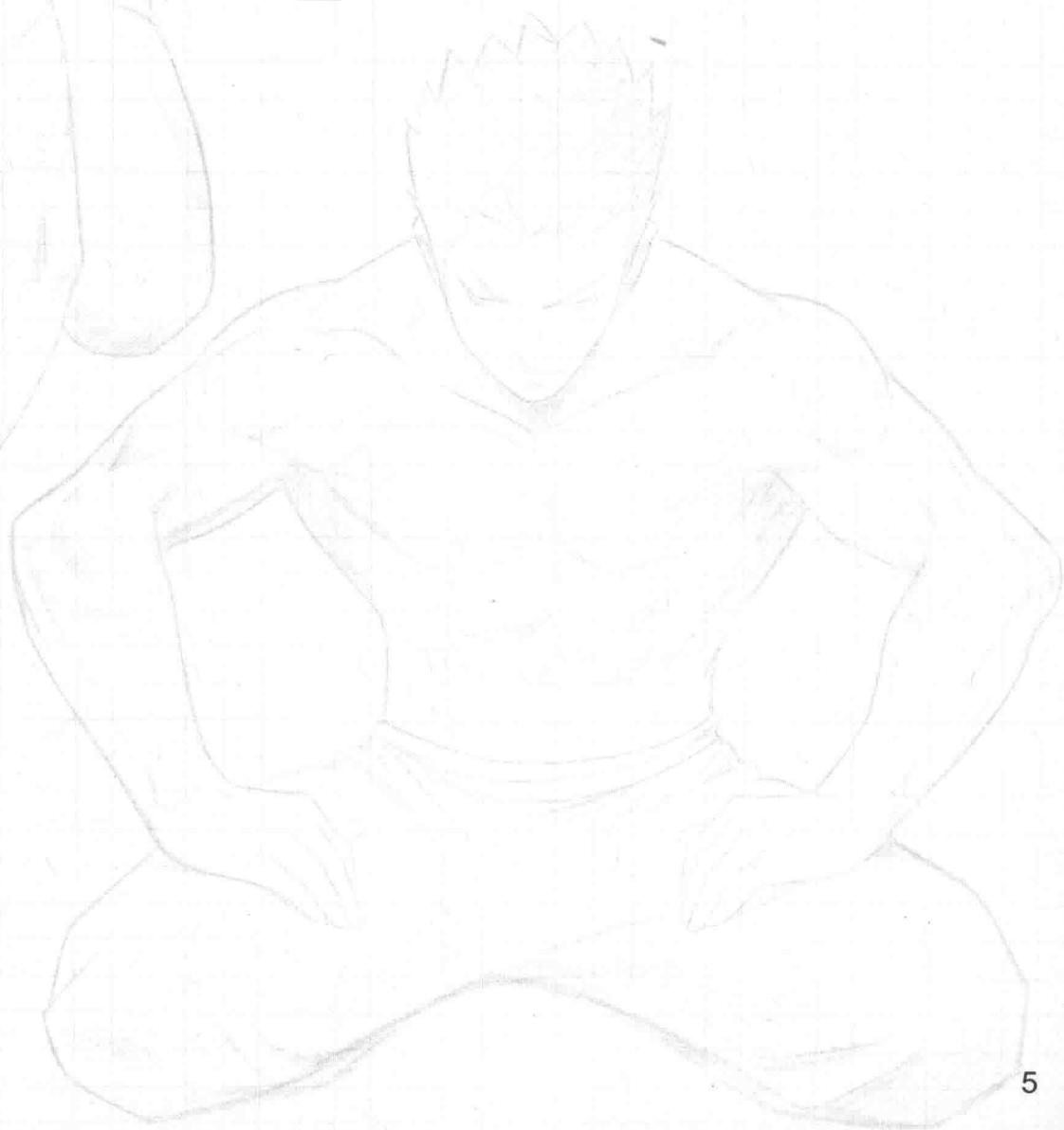
跑



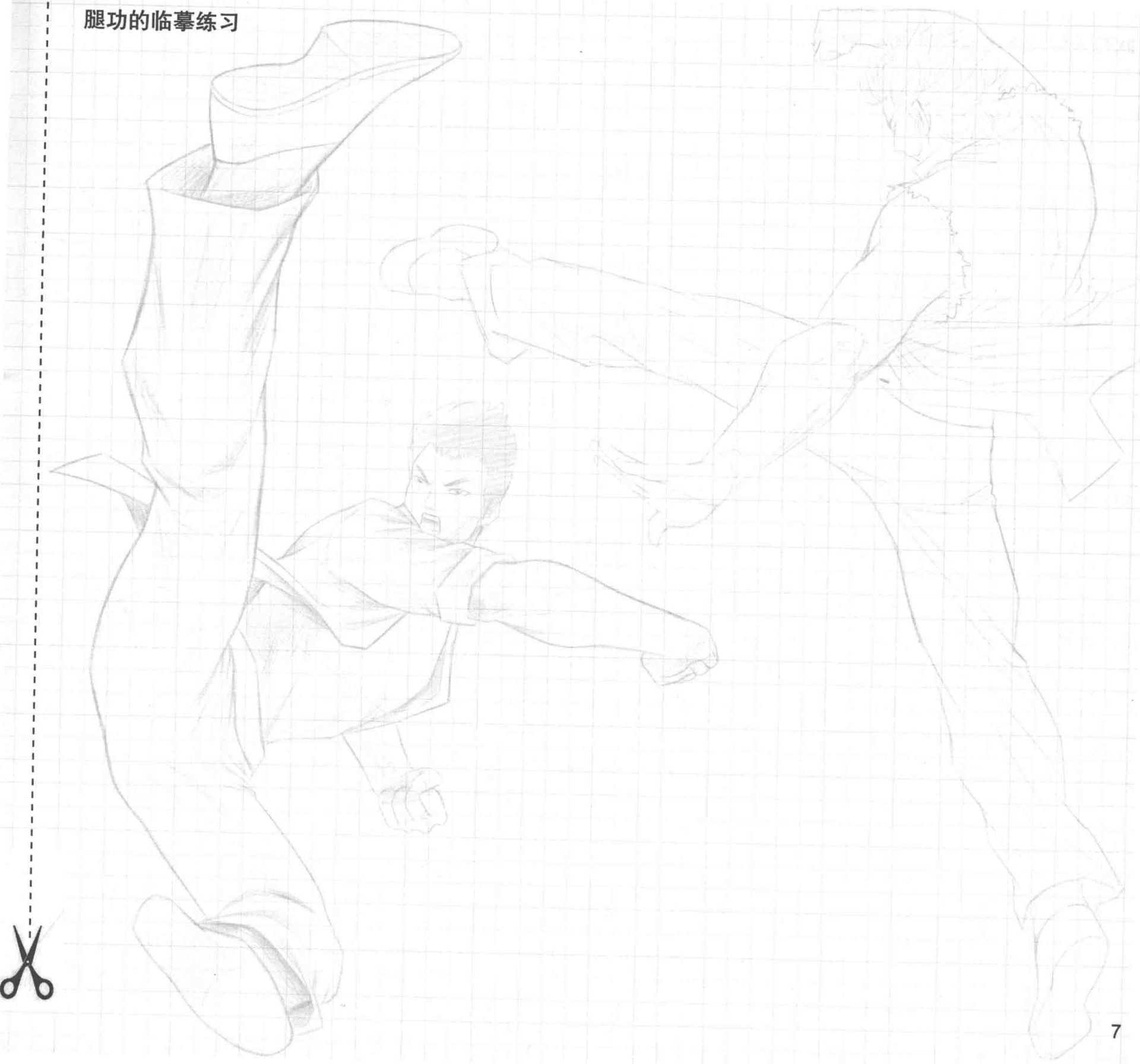
蹲



跪





















手持武器的临摹练习 2



目 录

第1章 武术人物的角色绘制基础.. 17

1.1 线条的使用.....17	
1.1.1 线条的不同表现.....17	
1.1.2 线条的应用.....17	
1.2 角色分析.....18	
1.3 人物的头身比.....19	
1.3.1 人体正常的头身比.....19	
1.3.2 漫画人物的头身比.....20	
1.4 各种角度的头部表现.....22	
1.5 人物身体动态的表现.....24	
1.5.1 重心要找准.....24	
1.5.2 各种姿态下躯干的表现.....26	
1.5.3 武术打斗常见姿势的简易图.....32	
1.6 武打人物的常见姿势.....35	
1.6.1 站.....35	
1.6.2 走.....39	
1.6.3 跑.....40	
1.6.4 坐.....42	
1.6.5 蹲.....43	
1.6.6 跪.....47	
1.6.7 跳.....50	
1.6.8 双人对峙.....54	

第2章 空手搏斗.....58

2.1 攻击招数.....58	
2.1.1 腿攻.....58	

2.1.2 拳攻.....71	
2.1.3 掌攻.....78	
2.1.4 其他攻击手段.....87	
2.2 受攻击的样子.....93	
2.2.1 摔在地上的姿势.....93	
2.2.2 挣扎.....96	
2.2.3 捂住伤口.....101	
2.2.4 背部被踢瘫软的姿势.....102	
2.2.5 被踢飞出去的姿势.....103	

第3章 双人对打.....109

3.1 手部攻击.....109	
3.1.1 用手击对方的头.....109	
3.1.2 用棍子打人.....118	
3.1.3 挥拳击打对方的脸.....120	
3.1.4 用肘部攻击对方的脸.....120	
3.1.5 提.....121	
3.2 腿部攻击.....123	
3.2.1 踢.....123	
3.2.2 用小腿撞击对手.....133	
3.2.3 用膝盖撞击对手.....134	
3.3 扑倒对手.....136	
3.4 其他姿势.....147	

第4章 手持武器.....158

4.1 剑.....158	
4.2 大刀.....160	
4.3 短刀.....161	

4.3.1 单刀.....161	
4.3.2 双刀.....163	
4.4 长棍.....165	
4.5 双截棍.....168	
4.6 枪.....170	
4.7 弓箭.....171	
4.8 流星锤.....172	

第5章 武术打斗的其他姿势.....176

5.1 飞.....176	
5.2 荡.....183	
5.3 攀爬.....187	
5.4 其他姿势.....188	

第6章 气氛渲染.....195

6.1 气氛渲染的作用.....195	
6.1.1 表示被击中的位置.....195	
6.1.2 表示运动的轨迹.....196	
6.1.3 表示速度.....200	
6.1.4 表示力量.....201	
6.1.5 通过多个连续动作表现运动过程.....205	
6.2 应用.....208	
6.2.1 速度线的应用.....208	
6.2.2 通过多个连续动作表现运动过程的应用.....216	
6.2.3 表示力的应用.....220	
6.3 局部特写.....250	