



武术打斗素描技法

CO米工作室 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



武术打斗素描技法

CO米工作室 编著

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

超级漫画武术打斗素描技法 / CO米工作室编著. --
北京: 人民邮电出版社, 2012.3
ISBN 978-7-115-27100-6

I. ①超… II. ①C… III. ①漫画—技法 (美术)
IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第252121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7章,作者通过大量的图例和简洁的语言,细致地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。

超级漫画武术打斗素描技法

- ◆ 编 著 CO米工作室
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>
北京新华印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 15.5
字数: 250千字
印数: 1-4 000册
- 2012年3月第1版
2012年3月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-27100-6

定价: 35.00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

Chapter 01 武打人物的常见姿势.....5

- 1.1 站.....5
- 1.2 走.....10
- 1.3 跑.....11
- 1.4 坐.....19
- 1.5 蹲.....21
- 1.6 跪.....25
- 1.7 跳.....30
- 1.8 双人对峙.....36

Chapter 02 透视的魅力43

- 2.1 透视原理.....43
- 2.2 俯视.....44
- 2.3 仰视.....50

Chapter 03 空手搏斗60

- 3.1 攻击招数.....60
 - 3.1.1 腿攻.....60
 - 3.1.2 拳攻.....74
 - 3.1.3 掌攻.....82
 - 3.1.4 其他攻击手段.....93
- 3.2 受攻击的样子.....99
 - 3.2.1 摔在地上的姿势.....99
 - 3.2.2 挣扎.....102
 - 3.2.3 捂住伤口.....107
 - 3.2.4 背部被踢瘫软的姿势.....108
 - 3.2.5 被踢飞出去的姿势.....109

Chapter 04 武打人物的其他姿势115

- 4.1 飞.....115
- 4.2 荡.....122

- 4.3 攀爬.....126

- 4.4 其他姿势.....127

Chapter 05 双人对打135

- 5.1 手部攻击.....135
 - 5.1.1 用手击对方的头.....135
 - 5.1.2 用棍子打人.....144
 - 5.1.3 挥拳揍对方的脸.....146
 - 5.1.4 用肘部攻击对方的脸.....146
 - 5.1.5 提.....147
- 5.2 腿部攻击.....149
 - 5.2.1 踢.....149
 - 5.2.2 用小腿撞击对手.....159
 - 5.2.3 用膝盖撞击对手.....160
- 5.3 扑倒对手.....162

Chapter 06 手持武器的人物姿势173

- 6.1 剑.....173
- 6.2 大刀.....175
- 6.3 短刀.....176
 - 6.3.1 单刀.....176
 - 6.3.2 双刀.....178
- 6.4 长棍.....180
- 6.5 双截棍.....183
- 6.6 枪.....185
- 6.7 弓箭.....186
- 6.8 流星锤.....187

Chapter 07 气氛渲染191

- 7.1 气氛渲染的作用.....191
 - 7.1.1 表示被击中的位置.....191
 - 7.1.2 表示运动的轨迹.....192

7.1.3 表示速度	196	7.2.1 速度线的应用	204
7.1.4 表示力量	197	7.2.2 通过多个连续动作表现运	
7.1.5 通过多个连续动作表现运		动过程的应用	212
动过程	201	7.2.3 表示力的应用	216
7.2 应用	204	7.3 局部特写	246

Chapter 01

武打人物的常见姿势

本章主要讲解武打人物的一些常见姿势，如站、走、跑、坐、蹲、跪、跳、双人对峙等。

1.1

站

站是人物最常见的姿势，也是相对容易绘制的姿势，因为身体运动幅度不大，所以身体结构的透视也不会发生太大的变化。

例1



1 简单勾勒出人物的动作，因为是俯视视图，所以上半身显得大且长些。



2 简单勾勒出人物的外形特征。

俯视视角，可以看到肩膀的较大面积。

注意腹部肌肉的表现。



3 整理画面，绘制出画稿。
这个站姿是双腿打开，与肩同宽，双手叉腰，人体运动幅度不大。

例2



- 1** 简单勾勒出人物的动作，从背面45°角观察人物，双臂自然下垂，双腿打开，与肩同宽。



- 2** 简单勾勒出人物的发型、服装的样式和肌肉的结构等。

注意背部的结构表现要正确。

关节处是凸起的。

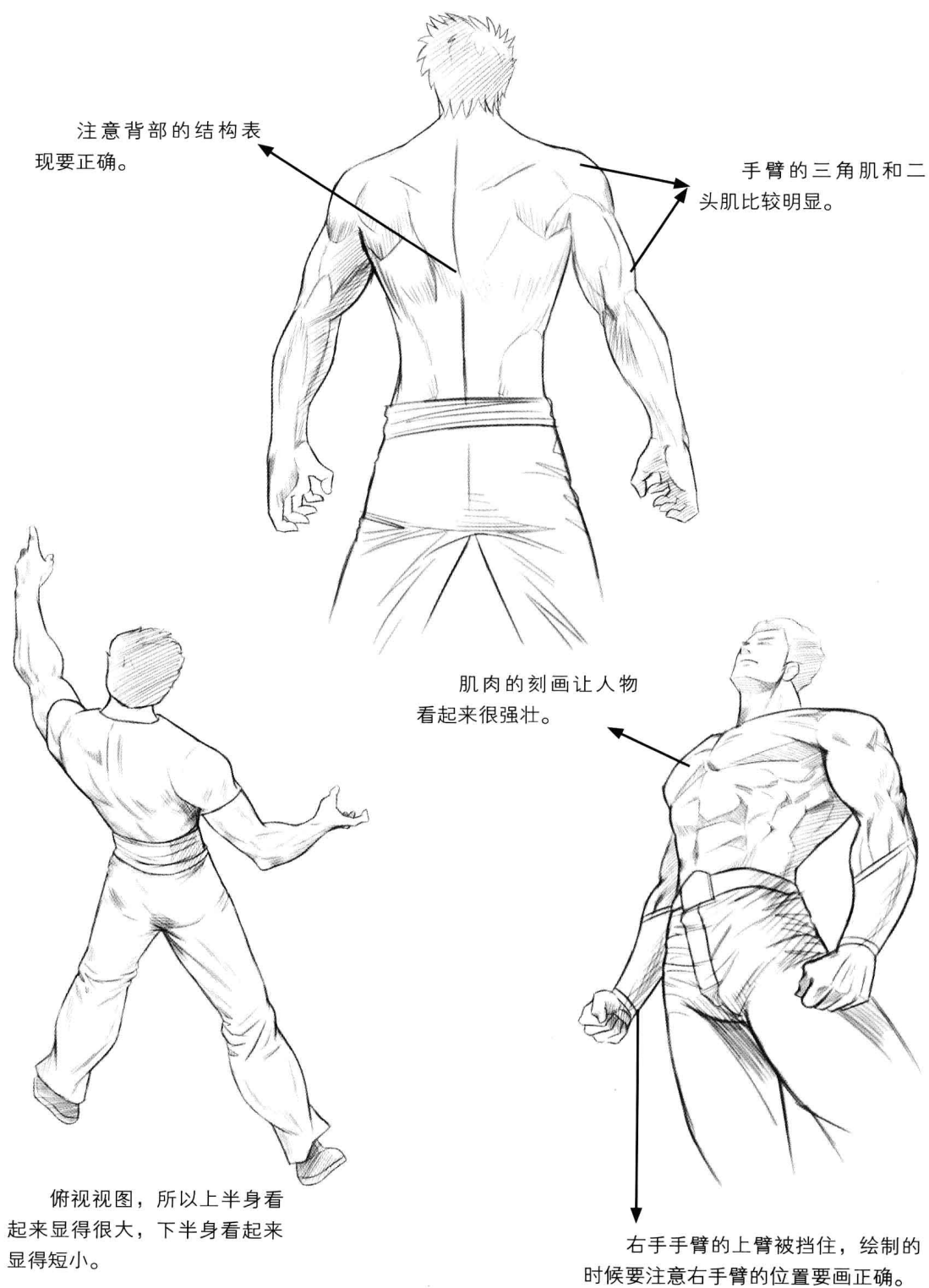
衣服所形成的褶皱。

裤腿处形成的褶皱。

- 3** 整理画面，注意线条要有粗细的变化。



例3



例4

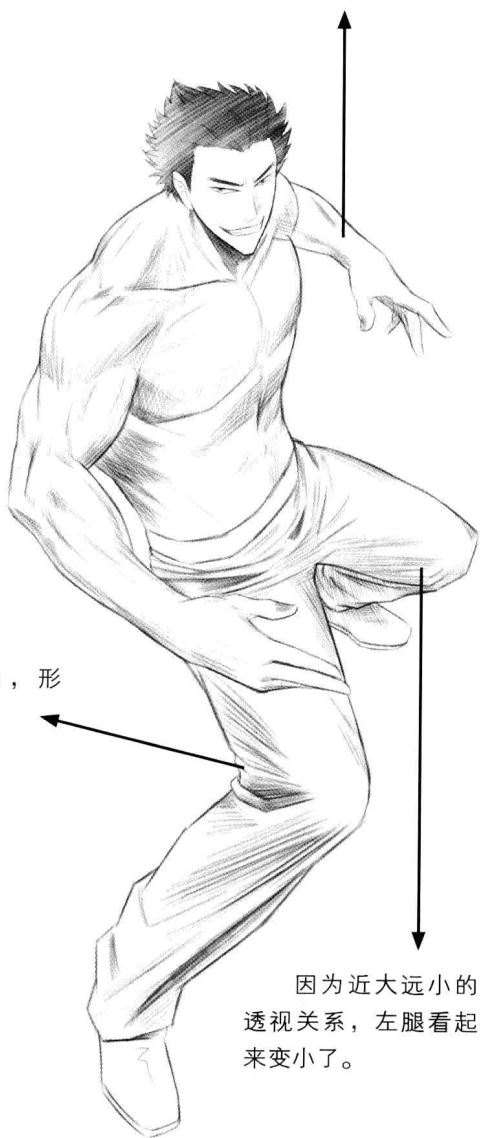


1 简单勾勒出人物动作的轮廓图，由于视角为俯视视角，所以要注意人物的透视变化。

因为近大远小的透视关系，左臂看起来显得很小，上臂由于视角原因而看不到。



2 简单勾勒出人体结构和肌肉结构，裤子褶皱的表现要交代清楚。



膝盖弯曲，形成堆积褶皱。

因为近大远小的透视关系，左腿看起来变小了。

3 整理画面，注意线条要流畅，还要有轻重缓急的变化。

例5



- 1** 简单勾勒出人物的动作和外形，注意人体结构和裤子褶皱的表现要正确。

看不到上臂，且由于透视关系，左手看起来变小了。

腿部弯曲，因为透视关系，大腿变短；裤子也形成了堆积褶皱。



- 2** 整理画面，注意线条要流畅，阴影要合理。

例6

挺胸，所以胸部有凸起，而腹部则凹进去了。

三角肌和二头肌很明显，让人物看起来更加强壮。

站立属于静止的状态，而且人物身体运动幅度不大，所以要绘制好站姿，必须掌握好人体结构。



1.2

走

走路时人体动作变化幅度不大。走路的动作是：当一只脚抬起的时候，体重转向另一只脚，身体重心向前倾，为了使身体保持平衡，手臂会下意识地交替，向脚迈出的反方向摆动，如左脚向前摆动时左手向后摆，依此类推交替运动就是走路。

例1



- 1 简单勾勒出人物的动作，注意不要出现同手同脚的现象。

例2



- 2 整理画面。人物迈出右脚，人体重心落在右腿上，左脚向后弯曲。

右脚迈出，人体重心落在右腿上，左脚弯曲，准备向前迈。

- 1 简单勾勒出人物的动作，注意身体结构比例要正确。

- 2 整理画面，注意人体结构要正确，裤子的褶皱表现要正确。

1.3

跑

跑和行走的运动规律是一样的，只是运动的幅度较大些，奔跑时有一个重要的点，就是手臂和脚朝相反的方向摆动，以保持身体平衡。

例1



- 1 简单勾勒出人物的动作，注意动作要协调，人体透视变化要正确。



- 2 整理画面，从这个例子可以明显看出在奔跑时，手臂和脚朝相反的方向摆动，以保持身体平衡。

例2



- 1 绘制草图，注意肢体动作要协调，人体的透视变化要正确。



- 2 整理画面，从这个例子可以看出跑得越快，身体运动的幅度就越大。

例3

因为透视关系，右腿看起来变小；
用虚线表现脚部，让人物看起来在狂速奔跑中。



- 1 简单勾勒出人物动作，注意人体透视的变化要正确。



- 2 整理画面，这是狂奔中的跑姿，身体向前倾得很厉害，步子迈得很大。

例4

由于透视原理，
大腿变短了。



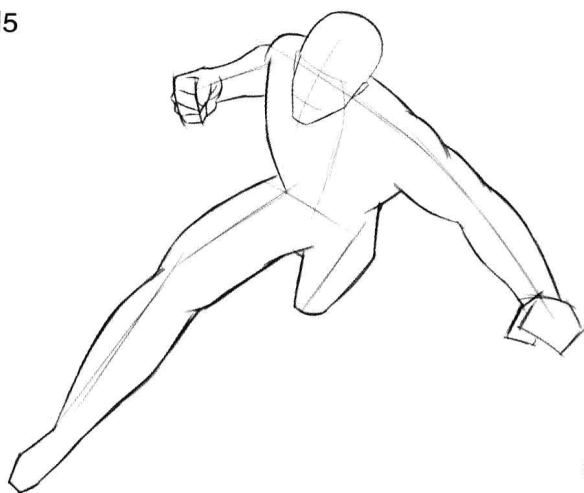
- 1 简单勾勒出人物动作，人物一边跑，一边跨过障碍物。



- 2 整理画面，注意线条要流畅，人体结构要正确，透视变化也要正确。

因为视角的关系，看不到小腿。

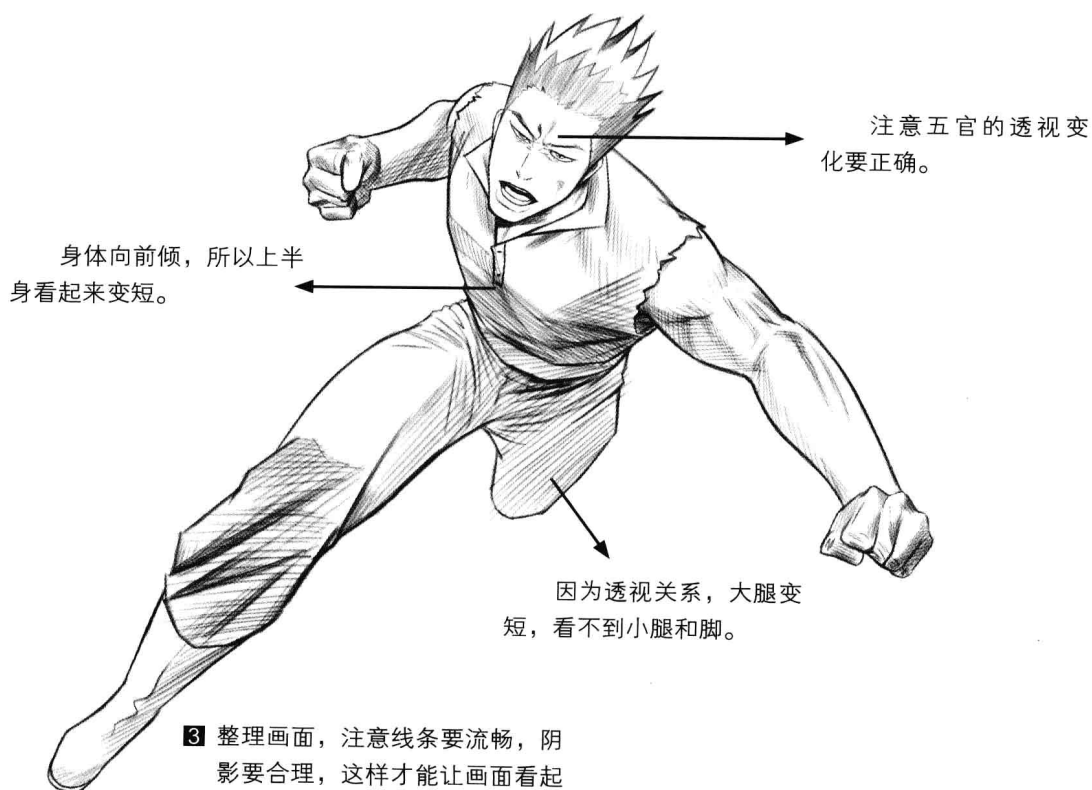
例5



1 简单勾勒出人物动作，注意动作要协调，人体透视变化要正确。



2 在上一步的基础上，绘制出人物的外形特征，注意人体结构要正确，衣服褶皱的表现要正确。



3 整理画面，注意线条要流畅，阴影要合理，这样才能让画面看起来更加生动。

例6



- 1** 简单勾勒出人物动作的轮廓图，注意人体透视的变化要正确。



- 2** 在上一步的基础上，绘制出人物的外形，注意人体结构要正确，人体的透视变化要正确，衣服的褶皱变化也要正确。



左手臂离视点近，
所以看起来变得很大。

- 3** 整理画面，因为透视关系，上半身显得很大，下半身显得很小。

因为透视关系和视角关系，
左大腿变短，还看不到小腿。

例7

由于近大远小的透视关系，让靠近视点的上半身看起来显得很大，下半身显得很小。

1 简单勾勒出人物动作的轮廓图，注意动作要协调，人体的透视变化要正确。

2 在上一步的基础上，绘制出人物的外形，注意人体透视变化要正确。

因为视角关系，看不到腹部。

因为视角关系，看不到小腿。

3 整理画面，注意线条不仅要流畅，还要有粗细的变化，这个动作给人一种激情与速度的感觉。

例8



- 1 绘制草图，视角为俯视视图，即从空中观察人物，可以看到奔跑时，人体向前倾斜的角度很大。



- 2 整理画面，注意肌肉的刻画，这种倾斜程度的奔跑是靠惯性保持人体平衡的。

例9



- 1 跨越障碍物的跑姿，所以腿部要抬得很高。首先简单勾勒出人物动作的大概样式。



- 2 整理画面，这个跑姿需要将脚抬得很高，身体和大腿几乎贴在一起，后腿避免碰到障碍物，向侧面打开。