

DVD

随书提供 全程视频
及语音讲解

超 级漫画

视频大讲堂

运动篇

凤凰动漫☆编著



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



DVD

随书提供 全程视频
及语音讲解

超 级漫画 视频大讲堂

运动篇

凤凰动漫☆编著

电子工业出版社·

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

通过了解人体的结构与动作规律，再灵活地运用到漫画人物中去，可以轻松地绘制出动作自然、造型优美的漫画人物。本书内容包括认识人体的基本结构、人物的基本站姿、人物的基本坐姿、人物走路的基本动态、人物跑步的动态、人物的日常动作、格斗动作、溜冰动作、击剑动作、跳跃动作、打篮球的动作、漫画动作的设定、设计现场等几个部分。为了让读者掌握到最真实的绘制方法和过程，在本书附带的光盘中，包含了大量的真人视频绘画演示的内容，可以让读者学习到完整的漫画绘制过程，让整个学习过程变得更加轻松容易。

本书内容丰富，讲解系统，图示完整真实，技法简洁实用，非常适合动漫爱好者学习，也适合相关动漫培训班作为教材使用。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有，侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画视频大讲堂·运动篇 / 凤凰动漫编著. —北京：电子工业出版社，2011.6
ISBN 978-7-121-13293-3

I. ①超… II. ①凤… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 063611 号

责任编辑：雷洪勤

印 刷：

装 订：北京中新伟业印刷有限公司

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本：787×1092 1/16 印张：12.75 字数：163 千字

印 次：2011 年 6 月第 1 次印刷

定 价：29.80 元（附光盘 1 张）

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：（010）88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线：（010）88258888。

前 言

随着因特网的成熟以及电视等媒体的支持,如今动漫行业已经成为了非常热门的行业。在这种形势下,动漫产业将迎来突飞猛进的发展,动漫人才的需求将会急剧增加。据统计,目前中国的动漫产业如果以实际需求量 25 万分钟来计算的话,我国动漫人才需求则将近 13 万人。另外,据易观国际的数据显示,2010 年上半年中国网游市场规模达 156 亿元,网络动漫行业的人才需求量十分庞大。同时在漫画图书、动漫影视、动漫周边等领域也需要大量的人才。本系列图书就是在这样一个大背景下应运而生的,旨在帮助所有有志于动漫行业,或者对动漫非常热爱的读者指出一条简单而又实用的道路。

动漫是一种虚构的“模拟真实世界”,因此其创作的技法其实是“经过变形处理的绘画”。动漫的这个特点意味着其表现形式与现实存在差距,这就要求不能局限在写生式绘画方式,而必须要掌握创造式的绘画方式。本系列图书正是基于这一点而创作的。同时为了让广大读者能够有一个直观的学习环境,本书还附带了大量的视频资料。这些视频资料弥补了书籍教程的不足,让读者能够有一个感性的认识,这对漫画的学习将有较大的帮助。

本系列图书通过合理的分类与典型的实例相结合的方式,对漫画中各种技法都做了详细的讲解。本系列图书内容全面,图示案例丰富。书中对案例的每个步骤以及注意事项都讲解得清楚明白。书中大部分案例都采用全程讲解的方式,引导读者快速学习。读者可以通过对实例的学习来掌握各种绘画的技巧、流程和方法。本系列书中穿插了大量注意、说明、技巧等内容,便于读者掌握漫画绘制过程中的重点,避免在学习的过程中盲目临摹。由于漫画的风格和内容丰富多彩,一本书内容再多也只能包含所有内容之万一,所以本系列书更加重视绘画的原理,让读者可以获得漫画绘制的核心内容,从而能够得心应手地发挥自己的创意。最后本系列图书在光盘中使用真人视频讲解的方式,让读者获得身临其境的学习体验。

本系列图书从实用的角度出发,将漫画的基本内容分成了十个部分。这十个部分分别为:透视篇、运动篇、表情篇、服饰篇、美少女篇、美少年篇、造型篇、场景篇、变形人

物篇、动物篇。这十个部分基本包括了漫画中各种常用的元素，每篇的内容都采用循序渐进、深入浅出的讲解方式进行讲解。每个部分都由点到面地进行了系统的讲解，满足了漫画入门者的需求，同时兼顾了提高者的需要。

希望通过对本系列图书的学习，读者可以掌握各种漫画的创作技法，了解漫画中各种人物的创作模式，能够完成漫画基本场景的创作。对于广大漫画的初学者，以及漫画的爱好者，本系列图书不失为最有价值的教程。希望广大读者能够按照本书的各种技巧和方法，循序渐进地提高自己，并最终走上拥有自己风格的、丰富多彩的漫画道路。

参加本书编写的人员有陈刚、王雄剑、覃宗燕、刘瑶、杨运星、韦哲、卢秋远、陆永军、吴颖、侯利军、曾苗苗、王楠、魏卿、张琳、潘丹、黄世超、杨艳伟、陈慧、卢娜、张卫忠。由于作者水平有限，书中难免有错漏之处，欢迎读者批评指正。

编著者

目 录

运动篇漫画欣赏	1
走路的动态	2
跳舞的动作	3
向下走路的姿态	4
跳跃的动作	5
男性的坐姿	6
女性的坐姿	7
喝水的动作	8
第 1 章 认识人体的基本结构	9
人体的骨骼结构	10
人体的肌肉结构	11
腰部的表现和动态	12
肩部的表现和动态	13
胳膊的结构和动态	14
腿部的结构和动态	15
手部的结构和动态	17
脚部的结构和动态	18
第 2 章 人物的基本站姿	19
从人物的站姿开始	20
站姿的结构和人物姿态的对应关系	21
站姿的范例欣赏和结构讲解	22
站姿实例绘制过程全跟踪（一）	23
站姿实例绘制过程全跟踪（二）	25
站姿实例的最后完善和绘画提升技巧	27
女性的典型站姿	28
男性的典型站姿	34
展示女性妩媚的站姿	39
背着双手的站姿	43
单腿的站姿	44

第3章 人物的基本坐姿	45
坐姿和人物的头身比例	46
坐姿的结构和人物姿态的对应关系	47
坐姿的范例欣赏和结构讲解	48
坐姿实例绘制过程全跟踪	49
坐姿实例的最后完善和绘画提升技巧	51
女性的典型坐姿	53
男性的典型坐姿	60
盘腿的坐姿	63
坐姿与椅子高度的关系	64
第4章 人物走路的基本动态	67
走路的基本特征和关键点	68
走路的范例欣赏和结构讲解	69
走路实例绘制过程全跟踪	70
走路实例的最后完善和绘画提升技巧	71
女性的典型走路姿态	72
男性的典型走路姿态	74
正面的走路姿态	78
背面的走路姿态	80
向上的走路姿态	84
第5章 人物跑步的动态	85
跑步的基本特征和关键点	86
跑步的动态分析	87
跑步的范例欣赏和结构讲解	88
跑步实例绘制过程全跟踪	89
跑步实例的最后完善和绘画提升技巧	91
狂奔的姿态	93
运动员的跑步姿态	94
女子的跑步姿态	95
第6章 人物的日常动作	97
穿衣服的动作	98
提水的动作	103

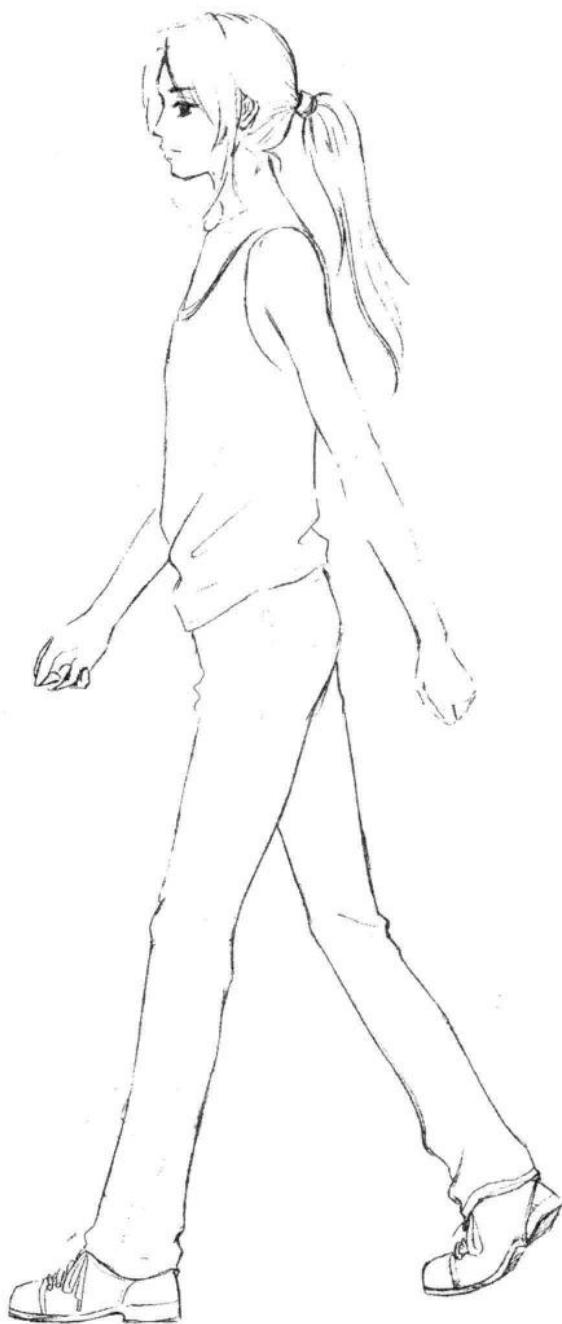
砸东西的动作	105	
挖地的动作	106	
看书的动作	107	
唱歌的动作	111	
跳舞的动作	115	
吃饭的动作	117	
第 7 章 格斗动作	121	
直拳的画法	122	
勾拳的画法	123	
踢腿的画法分析	124	
摆腿的画法分析	125	
打耳光的画法分析	126	
拳击的画法分析	128	
摔跤的画法分析	129	
飞扑的画法分析	131	
倒地的画法分析	133	
勒脖子的画法分析	135	
第 8 章 溜冰动作	137	
滑冰动作的关键点	138	
启动阶段的动态分析	140	— — —
滑动的动态分析	141	— — —
飞身的动态分析	144	— — —
翻转的动态分析	146	
溜冰的花样	147	VII
溜冰动作的终止	148	
第 9 章 击剑动作	151	
击剑动作的关键点	152	
进攻方的动态分析	153	— — —
防守方的动态分析	154	— — —
格挡动作的动态分析	155	
刺杀的花样	156	
两个人的攻防战	157	

第 10 章 跳跃动作	159
并拢双腿的跳跃方式	160
跨栏的跳跃方式	162
飞旋的跳跃	164
垂直的跳跃	165
第 11 章 打篮球的动作	167
投篮动作分析	168
扣篮动作分析	169
运球的动作分析	170
撞击的动作分析	171
盖帽的动作分析	172
防守的动作分析	173
第 12 章 漫画动作的设定	175
确定动作的关键点	176
人体与服饰的关系	177
怎样运用服饰表现动作	182
第 13 章 设计现场	185
多个人物动作的设计原则	186
场景的构思	189
透视的表现	191
结构图的确认	193
人体动态的完成	194
衣服与修饰	195
画面的统一与完善	196

运动篇漫画欣赏



走路的动态



跳舞的动作



向下走路的姿态



跳跃的动作



男性的坐姿



女性的坐姿



喝水的动作

