



武术人物素描技法

CO米工作室 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



武术人物素描技法

CO米工作室 编著

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (CIP) 数据

超级漫画武术人物素描技法 / CO米工作室编著. --
北京: 人民邮电出版社, 2012. 3
ISBN 978-7-115-27210-2

I. ①超… II. ①C… III. ①漫画: 人物画—素描技
法 IV. ①J218.2②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第258188号

内 容 提 要

这是一本学习绘制武术人物的素描基础教程。全书共9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术人物的基础技法, 包括武术人物创作的基础知识, 人体的骨骼、肌肉及头身比的表现, 头部结构, 身体结构, 人物重心和常见姿势的绘制, 武侠人物的各种姿势, 不同外形和不同身份的武侠人物的绘制, 以及服装的表现等内容。

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。

超级漫画武术人物素描技法

- ◆ 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>
三河市海波印务有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 15
字数: 250千字 2012年3月第1版
印数: 1-4 000册 2012年3月河北第1次印刷

ISBN 978-7-115-27210-2

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 武术角色绘制基础5

- 1.1 线条的使用5
 - 1.1.1 线条的不同表现5
 - 1.1.2 线条的应用5
- 1.2 角色分析6
- 1.3 角色创作7
 - 1.3.1 青春美少年7
 - 1.3.2 阳光少年9
 - 1.3.3 成熟稳重的商人11
 - 1.3.4 阳光美少女13
 - 1.3.5 活泼的少女15
 - 1.3.6 腼腆的少女17

Chapter 02 认识人体结构19

- 2.1 人体的骨骼19
- 2.2 人体的肌肉22
- 2.3 人体的理想结构比例24
 - 2.3.1 正常的人体结构比例24
 - 2.3.2 漫画中人物比例夸张变形 ...26
- 2.4 人物的头身比27
 - 2.4.1 人体正常的头身比27
 - 2.4.2 漫画人物的头身比28

Chapter 03 头部绘制30

- 3.1 头部绘制流程30
- 3.2 头部的变形32
- 3.3 头部结构33
 - 3.3.1 头部肌肉图33
 - 3.3.2 头骨结构图34
- 3.4 颈部的表现35
 - 3.4.1 颈部肌肉图35
 - 3.4.2 头部运动时颈部的肌肉变化35
 - 3.4.3 头部运动时颈部的变化...36
 - 3.4.4 漫画中男性颈部的表现...37

3.4.5 漫画中女性颈部的表现...38

3.4.6 实例应用39

3.5 各种角度的头部表现40

3.6 脸型的表现42

3.6.1 男性脸型的表现42

3.6.2 女性脸型的表现44

3.7 五官45

3.7.1 眼睛45

3.7.2 眉毛47

3.7.3 鼻子49

3.7.4 嘴巴52

3.7.5 耳朵56

3.8 表情58

3.8.1 女性的各种表情58

3.8.2 男性的各种表情60

3.9 发型65

3.9.1 头发生长的区域65

3.9.2 如何绘制一组发丛65

3.9.3 男性发型66

3.9.4 女性发型69

3.10 头部阴影的表现72

3.10.1 不同光源射在头部形成不同的阴影效果72

3.10.2 实例应用72

Chapter 04 身体结构的绘制73

4.1 躯干73

4.1.1 躯干的结构73

4.1.2 脊柱和身体的运动75

4.1.3 躯干的运动77

4.1.4 实例应用83

4.2 四肢84

4.2.1 手84

4.2.2 手臂86

4.2.3 脚91

4.2.4 腿93

4.3 实例应用100

Chapter 05 人物重心和常见姿势 ...106

- 5.1 重心 106
- 5.2 人物的常见姿势 108
 - 5.2.1 姿势简易图 108
 - 5.2.2 走 110
 - 5.2.3 跑 112
 - 5.2.4 跳跃 114
 - 5.2.5 其他姿势 116

Chapter 06 武侠人物的姿势122

- 6.1 亮相 122
 - 6.1.1 站姿 122
 - 6.1.2 走势 123
- 6.2 防守姿势 124
 - 6.2.1 架拳 124
 - 6.2.2 亮掌 127
- 6.3 攻击姿势 129
 - 6.3.1 前踢 129
 - 6.3.2 后踢 133
 - 6.3.3 侧踢 134
 - 6.3.4 扑 137
 - 6.3.5 鹰爪功 138
 - 6.3.6 螳螂拳 138
 - 6.3.7 拳攻 139
 - 6.3.8 内功 139
- 6.4 被攻击的姿势 140
- 6.5 手持武器的姿势 143
 - 6.5.1 单手持剑 143
 - 6.5.2 手握长棍 144
 - 6.5.3 双手持武器 144
- 6.6 其他姿势 145
- 6.7 双人对打姿势 149
- 6.8 通过姿势表现人物的情绪 160

Chapter 07 不同外形的武术人物 ...163

- 7.1 男性 163
 - 7.1.1 型男 163
 - 7.1.2 大力士 165
 - 7.1.3 文弱书生 167
 - 7.1.4 阳光男孩 169

- 7.1.5 残暴男 171
- 7.1.6 稳重男 173
- 7.2 女性 175
 - 7.2.1 野蛮 175
 - 7.2.2 阳光 177
 - 7.2.3 温柔 179
 - 7.2.4 可爱 181
 - 7.2.5 性感 183
 - 7.2.6 妖媚 185
 - 7.2.7 冷峻 187

Chapter 08 不同身份的武侠人物 ...189

- 8.1 男性 189
 - 8.1.1 探险家 189
 - 8.1.2 剑客 191
 - 8.1.3 学生 193
 - 8.1.4 高级军官 195
 - 8.1.5 军人 197
 - 8.1.6 大力士 199
 - 8.1.7 忍者 201
 - 8.1.8 厨师 203
 - 8.1.9 打手 205
 - 8.1.10 武术选手 207
- 8.2 女性 209
 - 8.2.1 麻辣教师 209
 - 8.2.2 可爱的铁匠 211
 - 8.2.3 忍者 213
 - 8.2.4 妩媚舞女 215
 - 8.2.5 剑客 217
 - 8.2.6 战士 219
 - 8.2.7 学生 221

Chapter 09 服装的表现223

- 9.1 服装的表现 223
 - 9.1.1 褶皱形成的原因 223
 - 9.1.2 不同面料的表现手法 225
 - 9.1.3 不同褶皱的画法 226
 - 9.1.4 不同褶皱的表现 227
 - 9.1.5 不同款式的服装效果 232
- 9.2 鞋子的表现 233
- 9.3 实例应用 234

Chapter 01

武术角色绘制基础

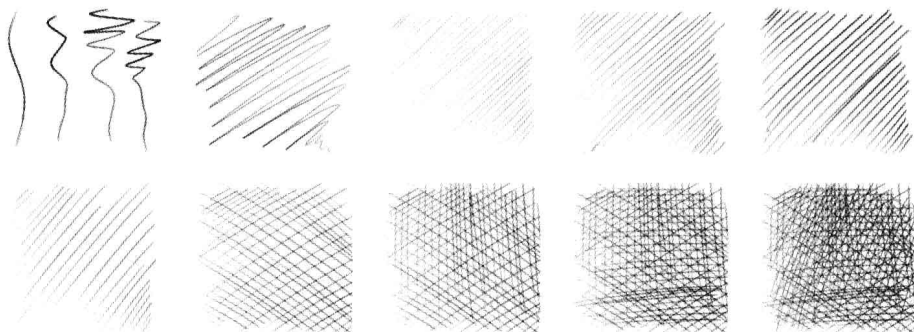
本章主要讲解的是线条的使用，即线条的不同表现、线条的应用、角色的分析、角色的创作等。

1.1

线条的使用

每一幅打动读者的漫画作品中都少不了朴素的线条：直线、曲线和弧线等基本线条，通过粗细、长短的变化及不同组合，表现画面中不同的景物、人物，以及渲染出不同的气氛，所以线条是组成画面最基本的元素，并在画面中起着重要的作用。

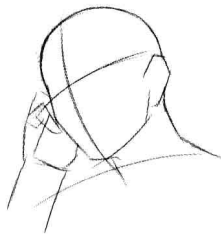
线条的不同表现



不同变化及不同组合的线条产生不同的效果

线条的应用

线条可以表现轮廓，也可以通过排列、相互交叉和重叠来表现色块，从而让画面更加丰富生动。



1 通过简单的线条勾勒出简单的轮廓造型。



2 通过粗细不同的线条表现人物，或将线条排列、相互交叉重叠以表现阴影，让人物更具有立体感，让人物更加生动形象。



1.2

角色分析

一部优秀的漫画作品，角色的塑造很重要，如《海贼王》中的蒙其·D·路飞的特征是头戴草帽，天性乐观、热情、善良、天真、单纯、善恶分明，容易被感动，而且顽强、坚定，还有喜欢探险，最爱吃肉，有时候还傻里傻气的，但在关键时刻是一个非常靠得住的人，并能表现出超出常人的冷静和机智，属于那种遇强则强的类型，这个角色能让故事变得更加生动、有趣，因为他有一种感染力吸引着读者，所以受到很多读者的喜欢。



给人阴柔的感觉。



给人阳光少年的感觉。



给人神秘、强悍的感觉。



给人凶猛的感觉。



通过这几个人物外形就可以看出每个人的性格都有所不同，所以人物的造型很重要哦！

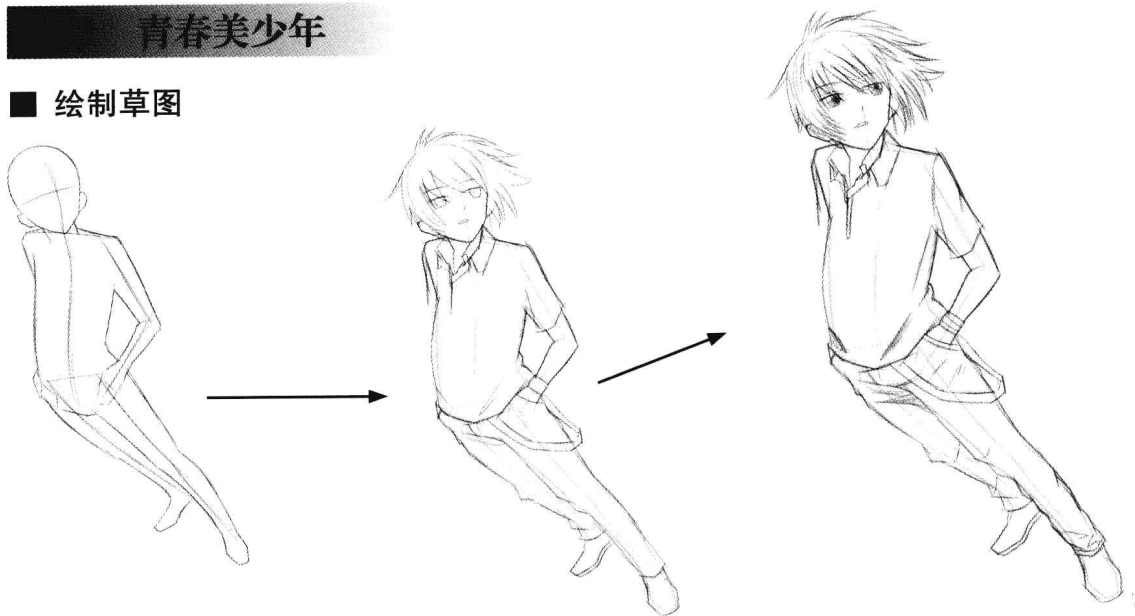
1.3

角色创作

要创作一个人物，首先要确定人物的年龄、性格，然后确定人物的外形。一般绘制人物有以下几个步骤：绘制草图、整理画面、添加阴影或上色。

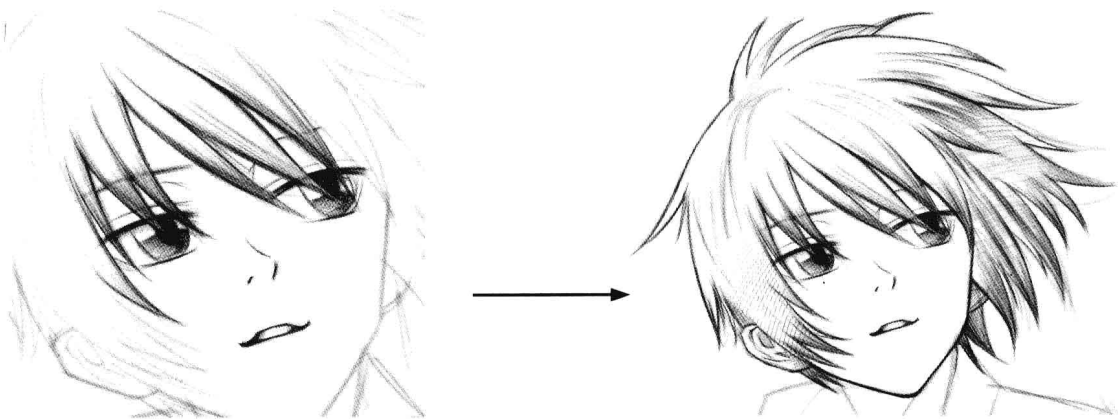
青春美少年

■ 绘制草图



1 首先将这个人物的年龄设定为15岁，是具有青春活力的美少年，体型是偏瘦型，长得很帅气；然后通过简单的线条绘制出人物的姿态和轮廓，最后设计人物的发型、五官和服装。

■ 整理画面



2 通过拷贝的方法，在新的纸张上整理线条，并添加阴影。绘制的时候注意线条要流畅，还要有粗细的变化，这样才不会让画面看起来呆板，如上图所示。



面部大样图

3 绘制衣服的时候，注意两层衣领的结构表现要准确，衣服褶皱的表现要准确，线条要有粗细变化，阴影要有层次变化。

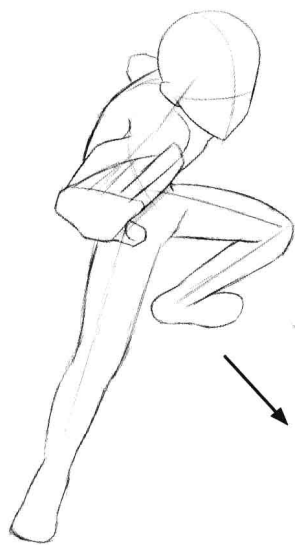


4 绘制腿部的时候应注意，因为是俯视视角，所以腿部看起来比正常人的要短，同时还要注意褶皱的表现必须正确。

5 完成图，这是一个青春美少年，所以采用简单明快的线条来表现，让画面看起来更加清新，人物看起来更加具有活力。

2 阳光少年

■ 绘制草图



- 1 勾勒出人物大概的姿势，注意透视变化。



- 2 勾勒出人物的发型、五官和服装的大概样式。



- 3 继续刻画，添加细节，让人物更加生动。

■ 整理画面



- 4 整理画面，从面部开始绘制，因为是少年，所以眼睛画得大大圆圆的，绘制瞳孔的阴影要有虚实变化。



- 5 绘制头发，注意每一股发丛造型都要不一样，股数多可以让头发看起来更加精美，绘制的时候注意线条要流畅。



6 绘制衣服，注意衣服飘动起来的褶皱的表现，还有注意武术中亮掌的手型表现要正确。



7 绘制裤子，注意裤腿处的褶皱表现，鞋子的面料是硬的，所以不会形成褶皱。



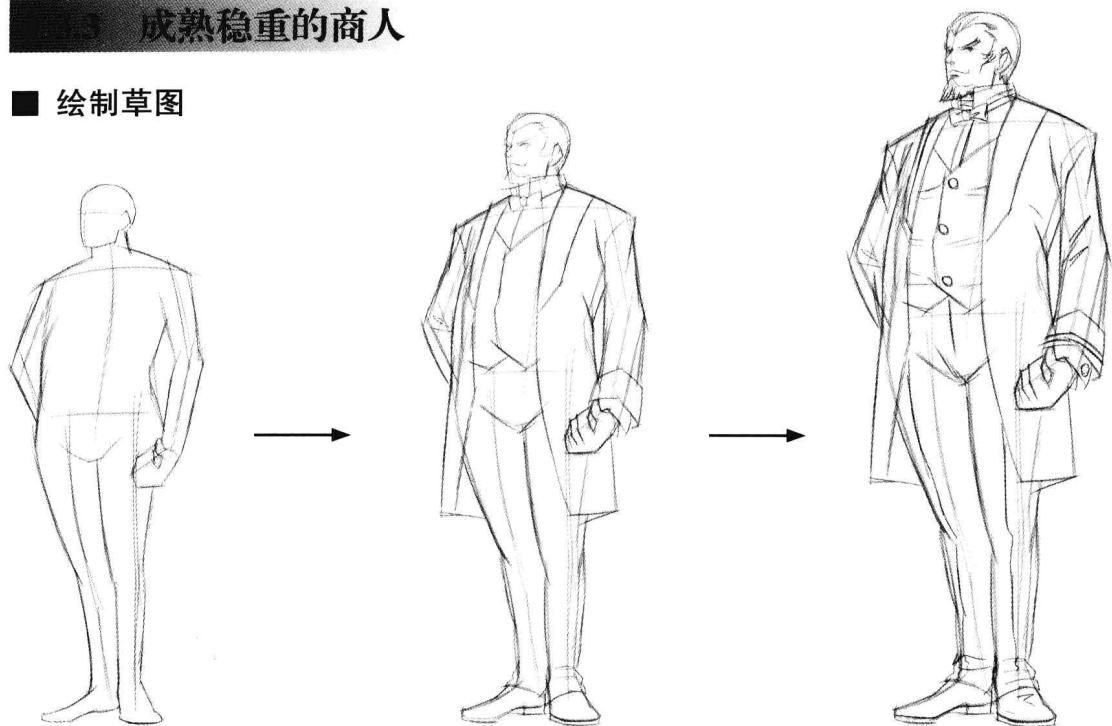
8 完成图，人物的外形是充满阳光的，给人活力十足的感觉。



眼睛大样图

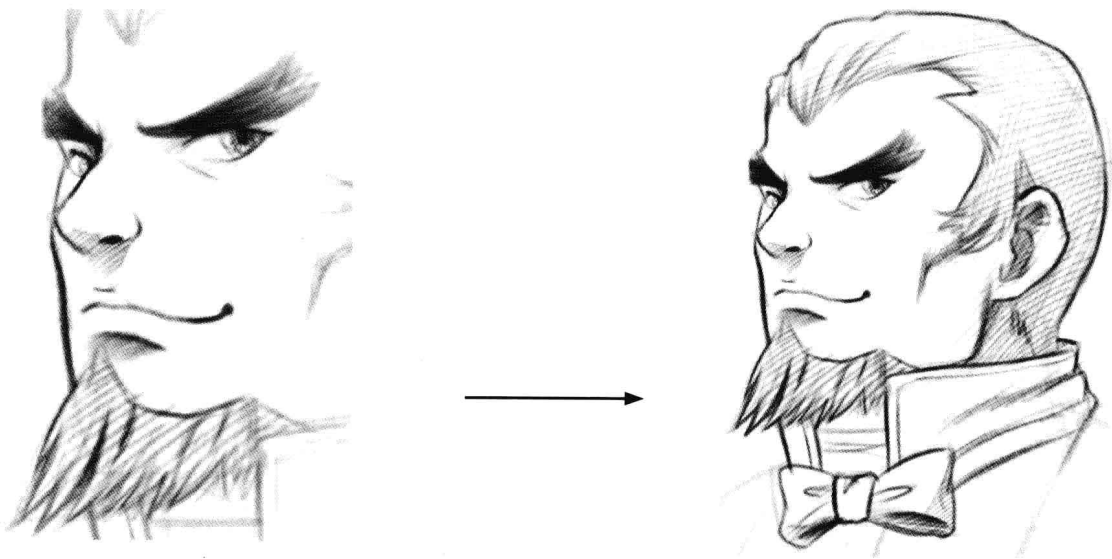
3 成熟稳重的商人

■ 绘制草图



- 1 将人物年龄设为40岁，要给人沉稳、有魄力的感觉，人物体型健壮，有点啤酒肚；然后通过简单的线条先勾勒出人物的体型，再添加细节，通过发型、胡子和衣服表现出成熟男人的特点。

■ 整理画面



- 2 通过拷贝的方法，在新的纸张上描绘出干净整洁的画稿，首先从头部开始绘制，绘制的时候注意线条的应用，如通过线条表现轮廓，通过排列的线条表现阴影，通过线条的叠加表现人物粗大的眉毛等。



面部大样图

- 3 绘制西服的时候注意：因为西服的面料是有点硬的，所以线条要画得硬朗些，而且褶皱也没有那么多。

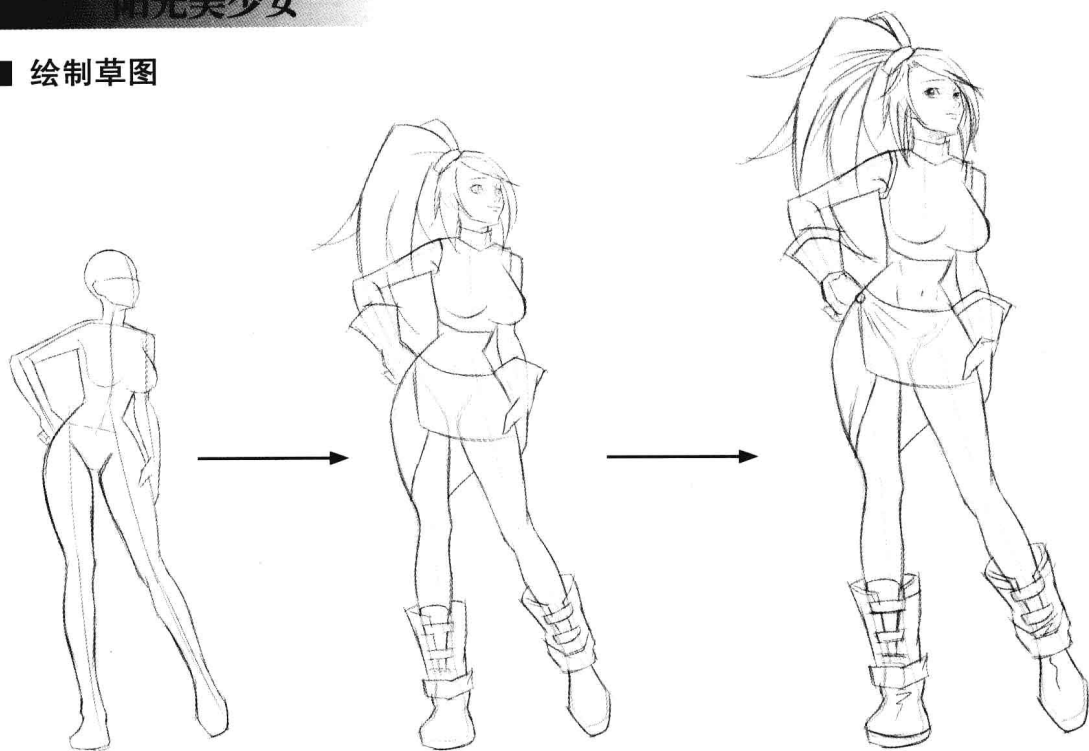


- 5 完成图，这个人物给人一种成熟、稳重、干练、有魄力的感觉。

- 4 绘制大腿内侧褶皱的时候注意人体结构的变化，西裤通常要在裤腿中间添加一条竖线，注意裤角处堆积褶皱的表现。



■ 绘制草图



- 1 首先设定人物的年龄为18岁，性格活泼开朗，是一位青春、阳光中带着性感的美少女；然后通过简单的线条绘制出人物的体型和姿态，再添加发型、五官和服装。

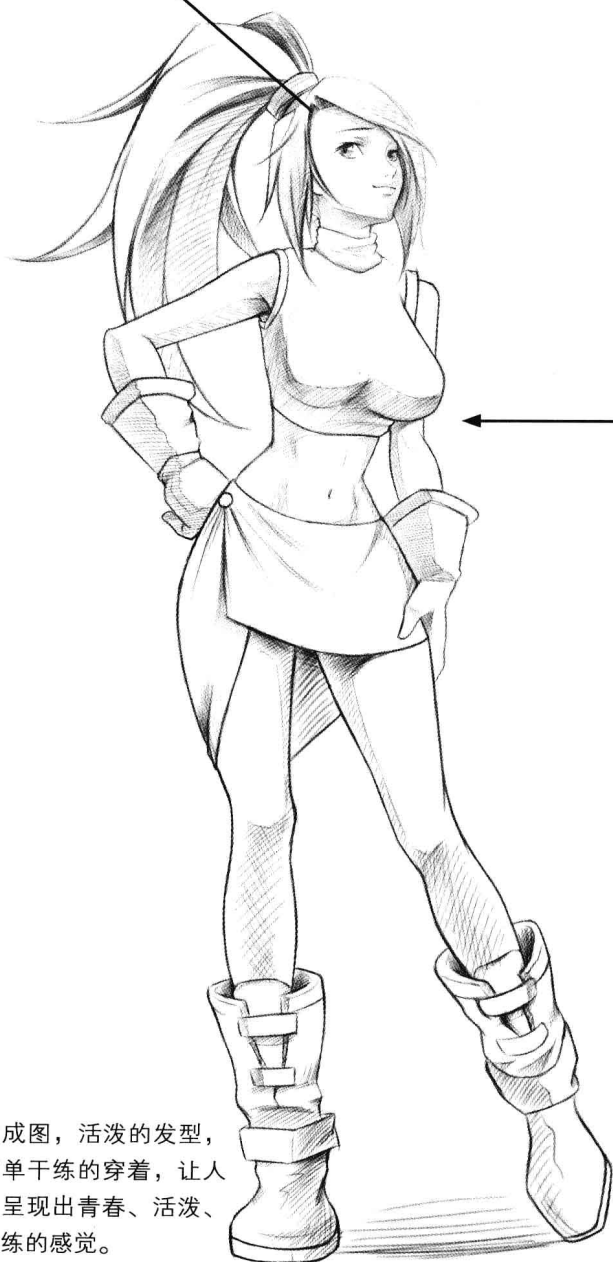
■ 整理画面



- 2 通过拷贝的方法在新的纸张上绘制出需要的画稿；绘制五官的时候注意五官的位置要准确，头发的表现除了要好看，还要准确；绘制的时候还要注意线条的粗细变化，阴影的层次也要有变化。



面部大样图



- 5** 完成图，活泼的发型，简单干练的穿着，让人物呈现出青春、活泼、干练的感觉。

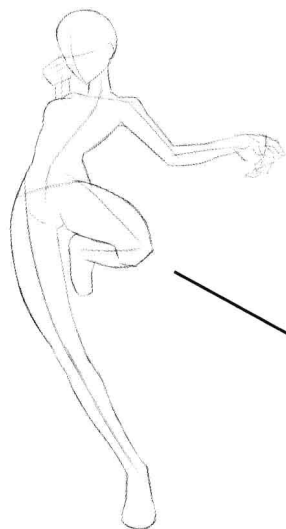


- 3** 绘制上半身的时候要注意胸部的刻画，还有在腹部绘制出点肌肉的感觉，这样就会给人一种健康、有活力的感觉。



- 4** 绘制腿部要注意膝盖处的刻画；绘制鞋子的线条比较硬朗，所以鞋子给人一种厚实感。

■ 绘制草图



- 1 简单勾勒出人物的动作，注意人体结构的透视变化，如抬起的腿的透视变化。



- 2 在上一步的基础上简单勾勒出人物的外形。



- 3 继续刻画草图，确定发型的具体样式、五官的样式和服装的样式。

■ 整理画面



- 4 整理画面，从面部开始绘制，注意线条要有粗细的变化，如眉毛两头尖、中间粗；给人物绘制眼睫毛，让人物显得更加可爱。



- 5 绘制头发，注意丝带的表现要准确；绘制头发的线条要流畅，还要有粗细的变化，这样才能让头发看起来有飘逸的感觉。



6 绘制衣服，因为衣服是贴身的，所以要注意身体的结构特征，人物的身体向后仰，腰部的衣服形成堆积褶皱。



面部大样图



7 裙摆飘起来，所以在绘制裙子的褶皱时，既要考虑到人物结构和腿部动作所形成的褶皱变化，还要考虑到飘起形成的褶皱变化。



8 完成图，具有中国特色的旗袍式服装和具有中国特色的发型，让人物看起来很有民族特色。