



动态专题

董立荣 编 著

超级动漫完全自学教程



DVD
ROM

DVD视频教学光盘包含：
2000多幅手绘效果图；
42个技术要点的教学视频，
长达94分钟。

绘制漫画轻松学 书盘结合更高效
流行技术多掌握 创作个性好作品



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

mcoo
www.mcoo.org



mcoo
www.mcoo.org

超级动漫完全自学教程

动态专题

董立荣 编 著



DVD视频教学光盘包含：
2000多幅手绘效果图；
42个技术要点的教学视频，
长达94分钟。

人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

超级动漫完全自学教程. 动态专题 / 董立荣编著

— 北京 : 人民邮电出版社, 2012. 6

ISBN 978-7-115-27858-6

I. ①超… II. ①董… III. ①动画—绘画技法—教材
IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第064129号

内 容 提 要

你是不是已经厌烦了画同一个姿态的动漫角色, 非常想让自己画的角色“动”起来呢? 你是不是一想到要画不同动态的角色就头大, 不知道从何下手呢? 看看这本书吧, 试着从中找到答案, 让自己也能下笔如有神!

本书以“动态”为专题, 首先讲解人体基础知识, 然后分别绘制人体各部分的动态、人物基本动态、人物日常动态、体育动态、格斗动态等, 最后讲解如何增强动漫人物动态表现力, 如何为动态人物上色。作者将绘画原理、绘制要点及丰富的绘画经验结合起来, 从最基本的结构比例到最后的上色修饰, 将人物动态的各种表现技法完美地呈现在读者眼前。

本书内容由浅入深, 循序渐进, 图文并茂, 讲解清晰, 不但为漫画爱好者提供了一个学习平台, 更为他们留有广阔的创作空间, 激发他们在漫画创作上的潜能。本书不仅适合初、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。

超级动漫完全自学教程——动态专题

- ◆ 编 著 董立荣
责任编辑 王雅倩
- ◆ 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>
北京艺辉印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 17
字数: 858千字
印数: 1—4000册
- 2012年6月第1版
2012年6月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-27858-6

定价: 49.00元(附光盘)

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

第一章 人体基础知识.....006

人体的骨骼.....	007
骨骼的模型.....	008
人体的肌肉.....	009
肌肉的模型.....	010
人体的关节.....	011
关节的模型.....	012
人体活动范围.....	013
人体运动的基本规律.....	014
人体运动的动态线和骨骼动态线.....	015
人体运动的动态线.....	015
骨骼动态线.....	015
人体的弯曲.....	016
人体的扭转.....	017
人体的跑跳.....	018
人体的躺卧.....	019
人体动态的透视变化.....	020
使用长方体表现整个人体的透视.....	021
使用长方体表现整个人体透视的步骤.....	022
使用长方体分别表现人体各部分的透视.....	023
使用长方体概括人体动态的步骤.....	024
不同视角的人体透视.....	025
平视.....	026
仰视.....	027
俯视.....	028

第二章 人体各部分的动态.....029

头部和颈部的动态.....	030
头部和颈部的自然状态.....	031
正面向上抬头.....	032
正面向下低头.....	032
正面左右转头.....	033
正面左右歪头.....	033
侧面向上抬头.....	034
侧面向下低头.....	034
侧面左右转头.....	035
侧面左右歪头.....	035
背面向上抬头.....	036
背面向下低头.....	036
背面左右转头.....	037
背面左右歪头.....	037
躯干的动态.....	038
躯干的自然状态.....	039
正面向前弯曲.....	040
正面向后仰起.....	041
正面向左右转身.....	042
侧面向前弯曲.....	043
侧面向后仰起.....	044

侧面向左右转身.....	045
手臂的动态.....	046
手臂与关节的动态关系.....	047
不同视角中手臂伸直的动态.....	048
手臂伸直的各种动态.....	048
不同视角中手臂弯曲的动态.....	049
手臂弯曲的各种动态.....	049
手部的动态.....	050
手掌的结构和简单画法.....	051
手背的结构和简单画法.....	052
手指张开的动态和简单画法.....	053
手指并拢的动态和简单画法.....	054
握拳的动态和简单画法.....	055
手部常见的其他动态.....	056
腿部的动态.....	057
腿部的结构.....	057
腿部伸直时正面和侧面的结构.....	058
腿部弯曲的动态.....	059
腿部常见的其他动态.....	060
脚部的动态.....	061
脚面的结构和简单画法.....	062
脚心的结构和简单画法.....	063
脚后跟的结构.....	064
脚部侧面的形态.....	065
脚部常见的动态.....	066

第三章 动漫人物的基本动态.....067

走的常见动态.....	068
走的动态绘制.....	069
跑的常见动态.....	072
跑的动态绘制.....	073
跳的常见动态.....	076
跳的动态绘制.....	077
站的常见动态.....	080
站的动态绘制.....	081
坐的常见动态.....	084
坐的动态绘制.....	085
躺的常见动态.....	088
躺的动态绘制.....	089
蹲的常见动态.....	092
蹲的动态绘制.....	093
趴的常见动态.....	096
趴的动态绘制.....	097
跪的常见动态.....	100
跪的动态绘制.....	101

第四章 动漫人物的日常动态.....104

搬运.....	105
搬运的绘制.....	106
打电话.....	108
打电话的绘制.....	109
打招呼.....	111
打招呼的绘制.....	112
倒立.....	114
倒立的绘制.....	115
单腿站立.....	117
单腿站立的绘制.....	118
哭泣.....	120
哭泣的绘制.....	121
敬礼.....	123
敬礼的绘制.....	124
鞠躬.....	126
鞠躬的绘制.....	127
跨栏.....	129
跨栏的绘制.....	130
啦啦操.....	132
啦啦操的绘制.....	133
荡秋千.....	135
荡秋千的绘制.....	136
时装秀.....	138
时装秀的绘制.....	139
梳头.....	141
梳头的绘制.....	142
摔倒.....	144
摔倒的绘制.....	145
双手撑腿.....	147
双手撑腿的绘制.....	148
提鞋.....	150
提鞋的绘制.....	151
系鞋带.....	153
系鞋带的绘制.....	154
学习.....	156
学习的绘制.....	157
穿衣服.....	159
穿衣服的绘制.....	160
弹吉他.....	162
弹吉他的绘制.....	163
唱歌.....	165
唱歌的绘制.....	166
听音乐.....	168
听音乐的绘制.....	169
撑伞.....	171
撑伞的绘制.....	172

骑自行车.....	174
骑自行车的绘制.....	175
做体操.....	177
做体操的绘制.....	178
两人组合.....	180
两人组合的绘制.....	181
动漫人物日常的动态举例.....	183

第五章 动漫人物的体育动态.....186

打排球.....	187
打排球的绘制.....	188
冲浪.....	190
冲浪的绘制.....	191
打高尔夫.....	193
打高尔夫的绘制.....	194
玩滑板.....	196
玩滑板的绘制.....	197
滑雪.....	199
滑雪的绘制.....	200
跳水.....	202
跳水的绘制.....	203
打篮球.....	205
打篮球的绘制.....	206
两人三腿.....	208
两人三腿的绘制.....	209
单杠.....	211
单杠的绘制.....	212
打网球.....	214
打网球的绘制.....	215
游泳.....	217
游泳的绘制.....	218
自行车赛.....	220
自行车赛的绘制.....	221
动漫人物体育运动的动态举例.....	223

第六章 动漫人物的格斗动态.....224

单人赤手格斗.....	225
单人带武器格斗.....	226
双人格斗.....	227
动漫人物格斗的动态举例.....	228

第七章 增强动漫人物动态表现力.....

230

利用光影使动态具有立体感..... 231

利用人体比例加强视觉效果..... 232

利用画面背景表现速度感..... 233

增强动漫人物动态表现力举例..... 234

第八章 动态形象作品精彩赏析.....

236

第九章 动态人物上色技巧.....

241

色彩的基础知识..... 242

色彩三要素..... 242

色性..... 243

色调..... 244

颜色的象征性..... 246

人物上色的基本流程..... 251

人物头部上色..... 251

人物动态上色1..... 253

人物动态上色2..... 257

人物动态上色3..... 261

人物动态上色4..... 265

人物上色作品欣赏..... 269



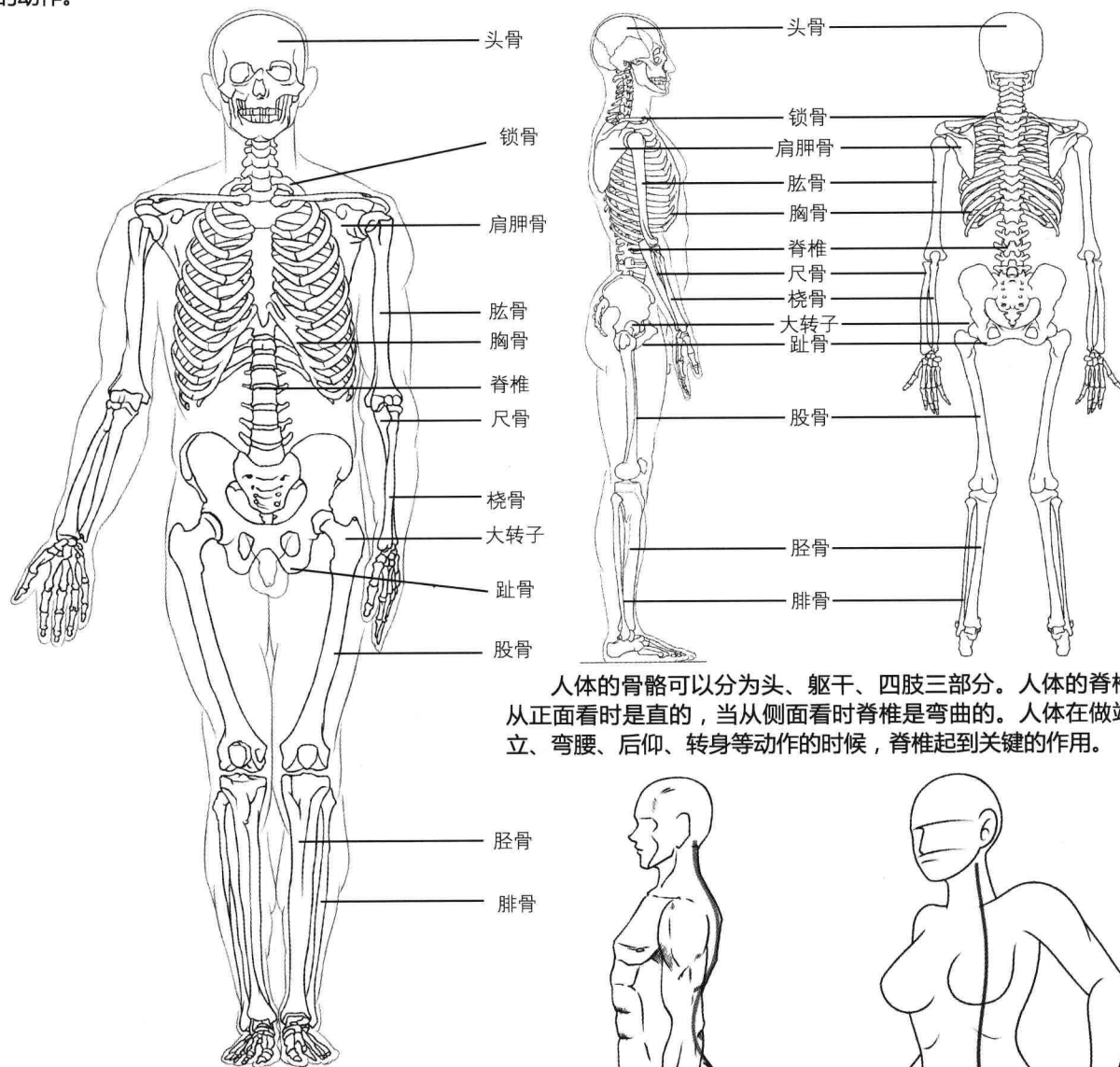


第一章 人体基础知识

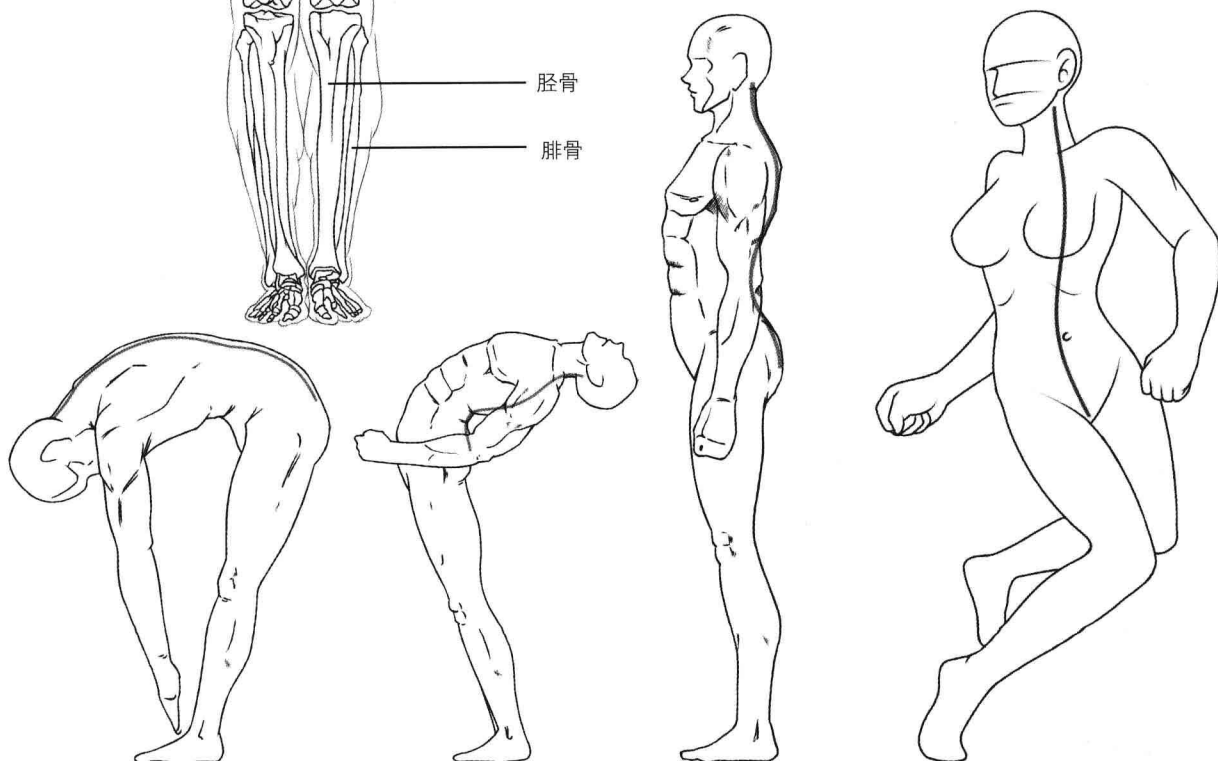
在绘制漫画人物时，如果想要表现出人物丰富的个性，仅仅依靠人物的面部表情是远远不够的，还应该熟知身体的比例，对身体进行准确的绘制，从而能够很好地表现动漫人物的各种动态和形体，完善人物的个性。所以现在就我们来了解人体的基础知识，通过人体的骨骼、肌肉、活动范围、基本规律、动态线和透视图来具体地了解人体，这对于绘制漫画是十分重要的。

人体的骨骼

成人的骨骼由206块骨头组成，起着支撑身体的作用，是人体运动系统的一部分，也是肌肉的附着和运动的支架。但是人体的骨骼很多，我们并不需要将每一块骨头的名称都记得很清楚，只要牢牢地掌握骨骼的形态和连接点的关系即可，例如，我们将人体的头部、肩部、肘部、膝盖、脚踝这些关节的空间关系弄清楚就可以确定人体的动作。

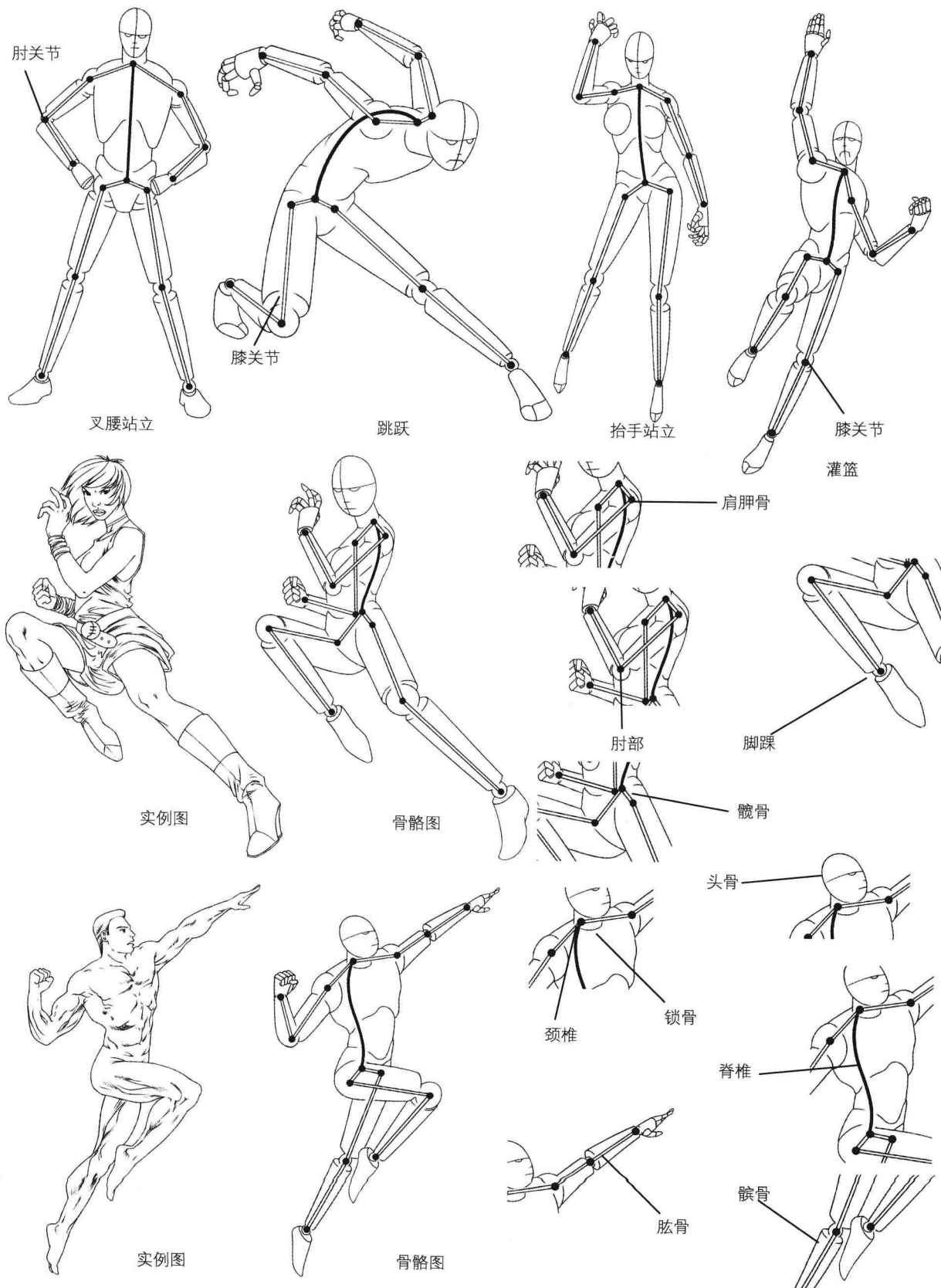


人体的骨骼可以分为头、躯干、四肢三部分。人体的脊椎从正面看时是直的，当从侧面看时脊椎是弯曲的。人体在做站立、弯腰、后仰、转身等动作的时候，脊椎起到关键的作用。



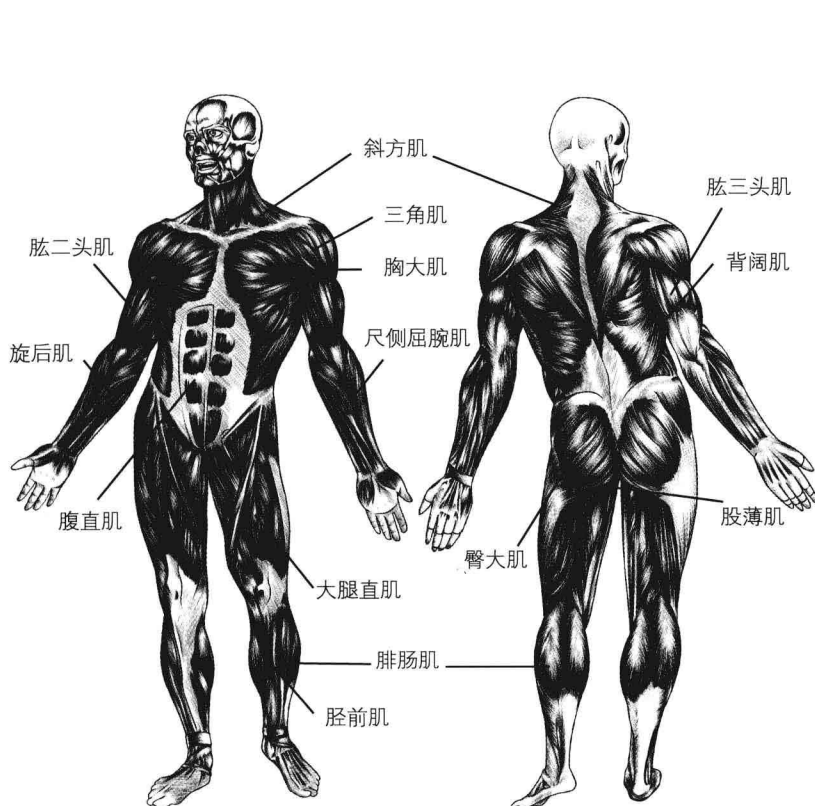
骨骼的模型

骨骼模型，重点表现在于人体的骨骼部位，将人体颈椎、锁骨、脊椎等简化为块来表现人体的动态、体型。



人体的肌肉

肌肉可以表现出人物的形态，人体前方和后方的肌肉相互穿插、遮挡可以表现出立体感。所以，清楚地认识肌肉的分布可以很好地把握人体的轮廓。



男性的肌肉脂肪少，显得干练、强壮，并且具有力量。



女性的肌肉脂肪多，肌肉比较柔软，线条柔美。

颈部和肩部的肌肉比较重要，要绘制得明显些。

可以突出一些小的肌肉群。

在肌肉发达的同时，手脚也要做适当的调整，变大些，否则会显得不协调。

注意肌肉的穿插和遮盖，展现出了胳膊的强壮。

腰部收紧些，给人结实的感觉。

肌肉发达的小腿。

斜方肌起源于锁骨上方，但是从背后看的话是在头骨的根部。

肌肉越是发达，背阔肌与腰部的夹角就越大。

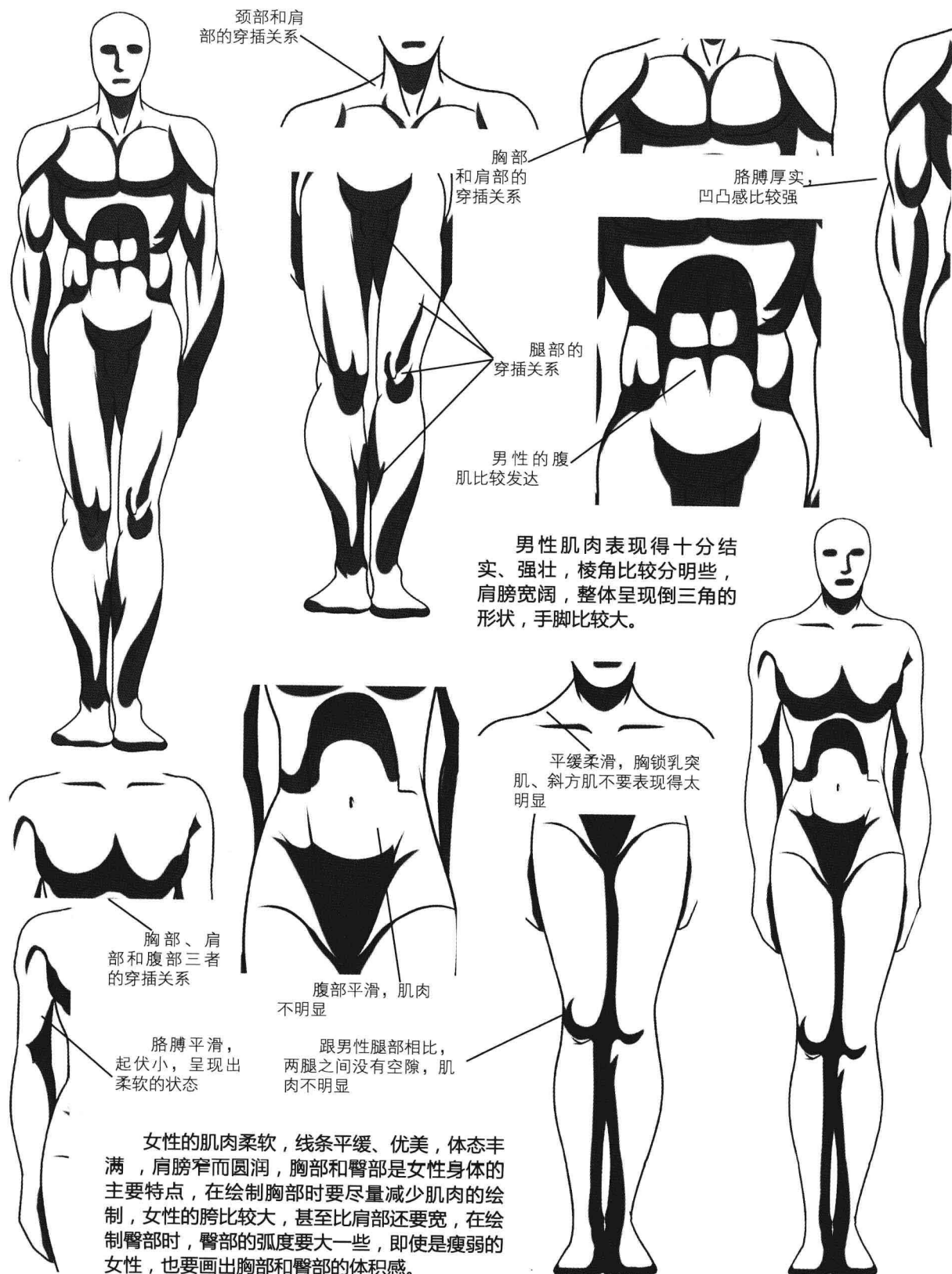
腿部的肌肉越是发达，两腿分开时，中间的空隙就越小。

脚踝处不要过小，不然会感觉支撑不住整个身体的重量。

一般人的肌肉不会特别明显，除了运动员或者是做特殊运动的人，肌肉才会特别发达，轮廓才会特别明显，所以我们只要弄清楚肌肉的排布，在绘制过程中只需将轮廓交待清楚就可以了，像人物的颈部、肩部、胸部的肌肉比较重要，在绘制过程中要表现得清楚一些。

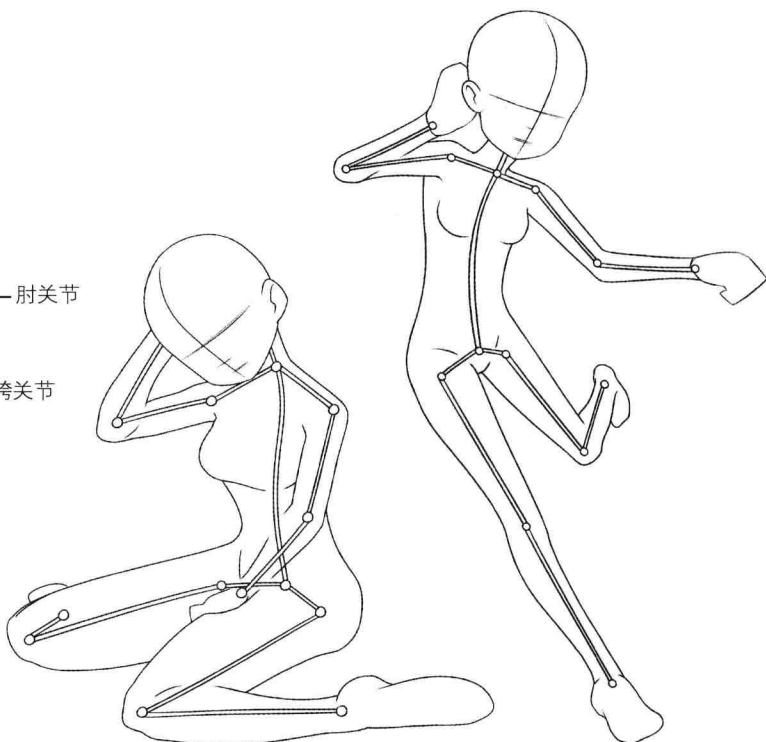
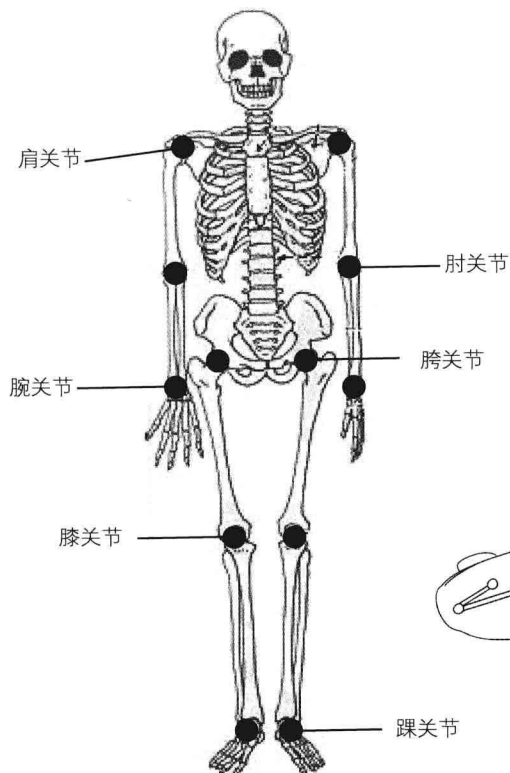
肌肉的模型

人体的形态是通过肌肉的变化来实现的，男性和女性的肌肉是不同的，女性的肌肉要比男性肌肉单薄很多，四肢也没有肌肉的突起，但并不是说女性没有肌肉，只是显得比较纤细而已。

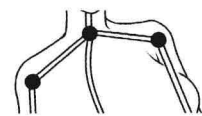
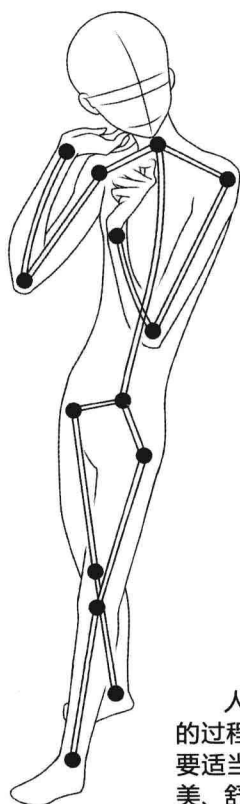


人体的关节

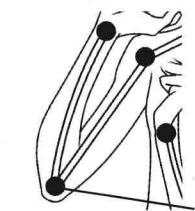
人体的关节是一个特别的装置，它把骨头与骨头连接起来，让人体的骨骼和肌肉协调地运动着，让我们随心所欲地做出各种各样的优美动作。关节可分为肩关节、肘关节、腕关节、胯关节、膝关节、踝关节等，下面我们就来认识和了解一下这些关节。



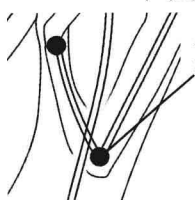
人体自由活动的关节图



肩关节一高一低，表现出上身的动态。



胯关节一高一低，表现出了下半身的动态。

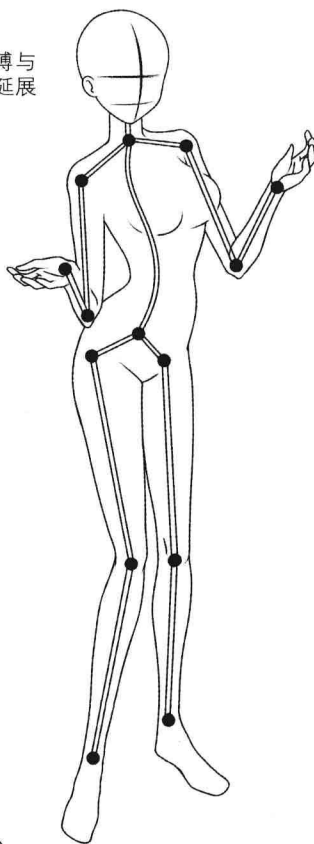


大臂和小臂成弯曲状，注意关节的转折点。

膝关节一前一后，表现出腿部的姿势。

踝关节

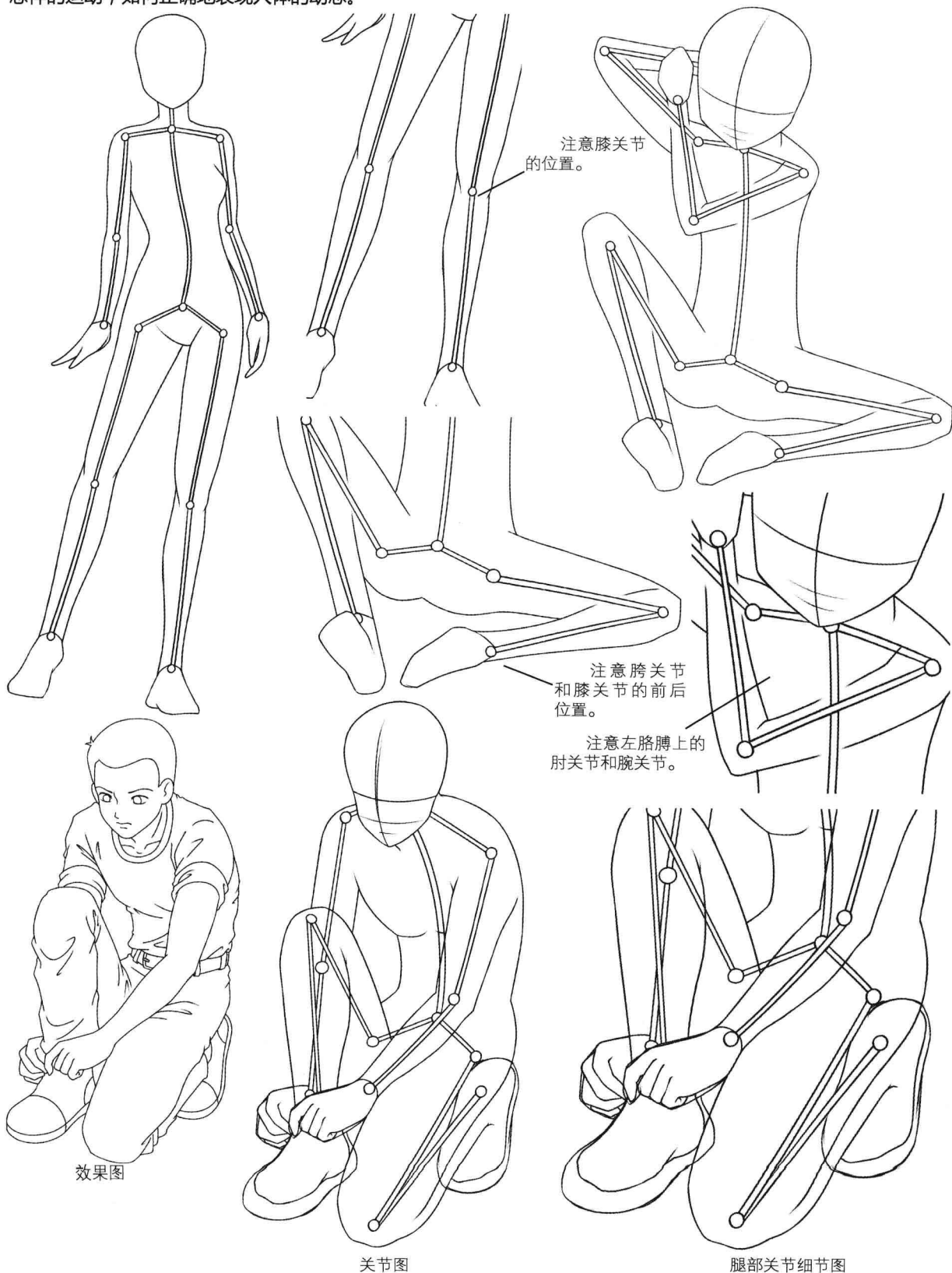
上图中，人体向上伸起的胳膊与向远处伸的腿部和脚部都有关节的延展性，让动作看起来十分舒展。



人体的关节具有延展性，所以在绘制的过程中要考虑具体情况，根据动态的需要适当延展肢体，让人物的动作看起来优美、舒展。

关节的模型

当我们在观看体操、各种优美的舞蹈和高难度的动作表演时都在不停地惊叹，其实，这些都是骨头之间的关节在协调骨骼和肌肉的结果。关节的模型可以帮助我们认识各种关节，明白它在身体里面起着什么样的作用，在做着怎样的运动，如何正确地表现人体的动态。



人体活动范围

人体的各个部分都可以运动，但是它们都以一个点为基准开始运动，而且它们都有各自的活动范围。



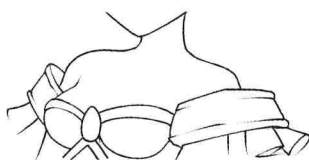
头部左右歪头的活动范围一般为 $0^{\circ} \sim 80^{\circ}$ 。



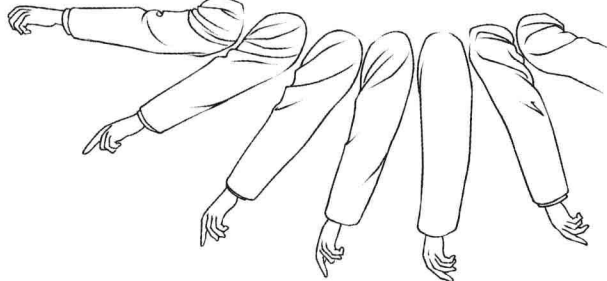
抬头和低头的活动范围分别为 $0^{\circ} \sim 45^{\circ}$ 和 $0^{\circ} \sim 65^{\circ}$ 。



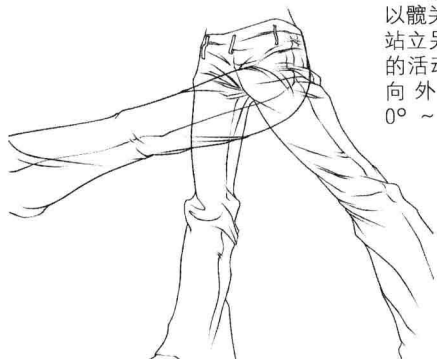
胳膊上臂的活动范围：当上臂由下向上滑动的过程中活动范围为 $0^{\circ} \sim 180^{\circ}$ ，当手臂由下向后滑动的过程中活动范围为 $0^{\circ} \sim 60^{\circ}$ 。



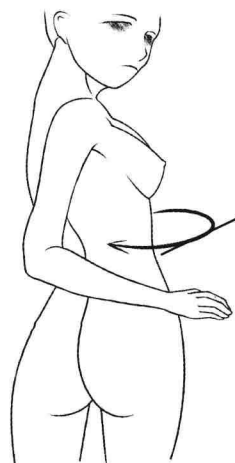
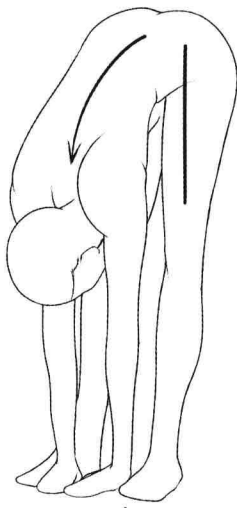
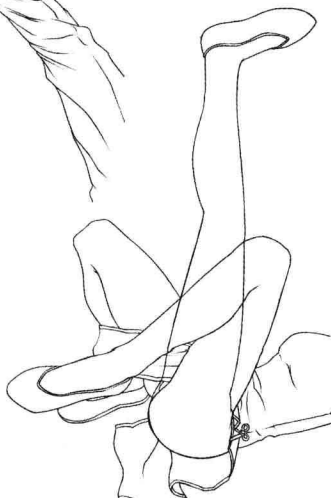
肩部的运动是比较复杂的，它是一种复合型的运动，它的运动联系到胸锁关节、肩胛骨和锁骨的运动，它是以肩膀两侧的肩峰为水平轴线，以胸骨上面为轴心，肩部的上下活动范围为 $0^{\circ} \sim 20^{\circ}$ 。



腿部的活动范围，我们以髋关节为轴中心，一条腿站立另一条腿则向内侧摆动的活动范围为 $0^{\circ} \sim 30^{\circ}$ ，向外侧摆动的范围为 $0^{\circ} \sim 125^{\circ}$ 。



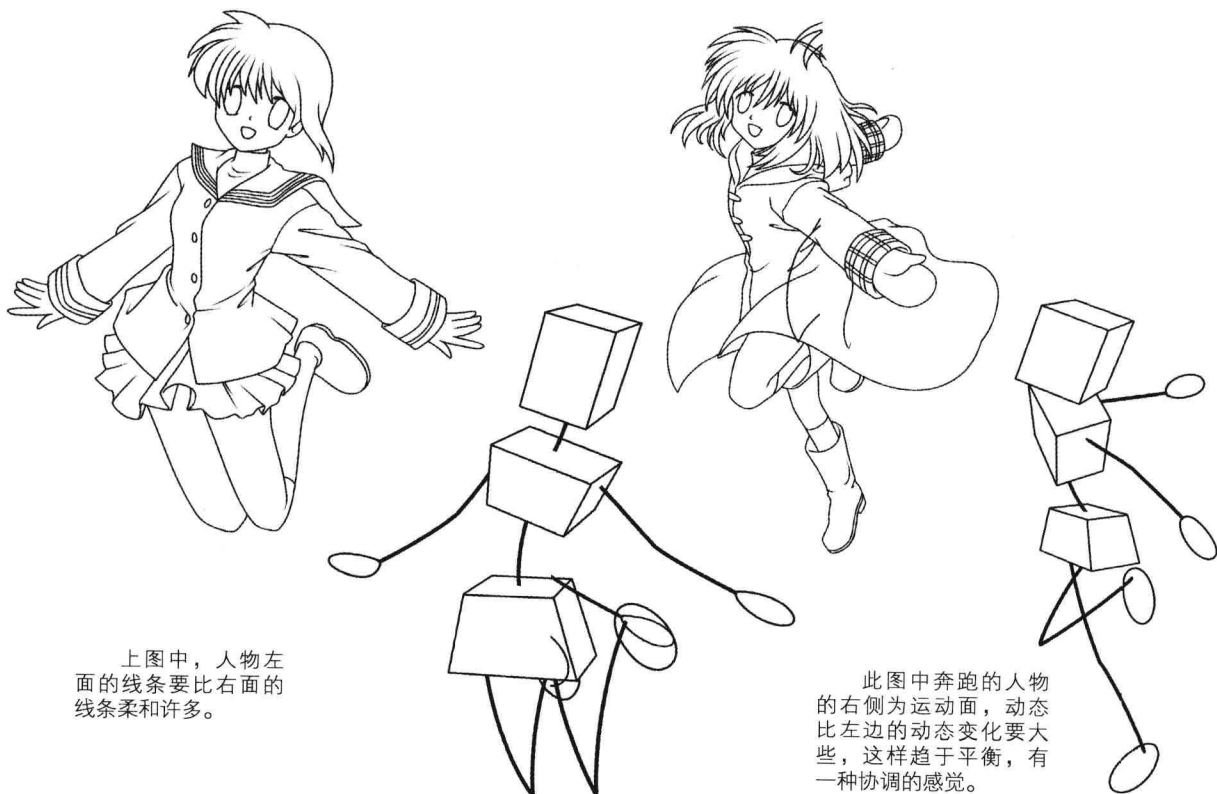
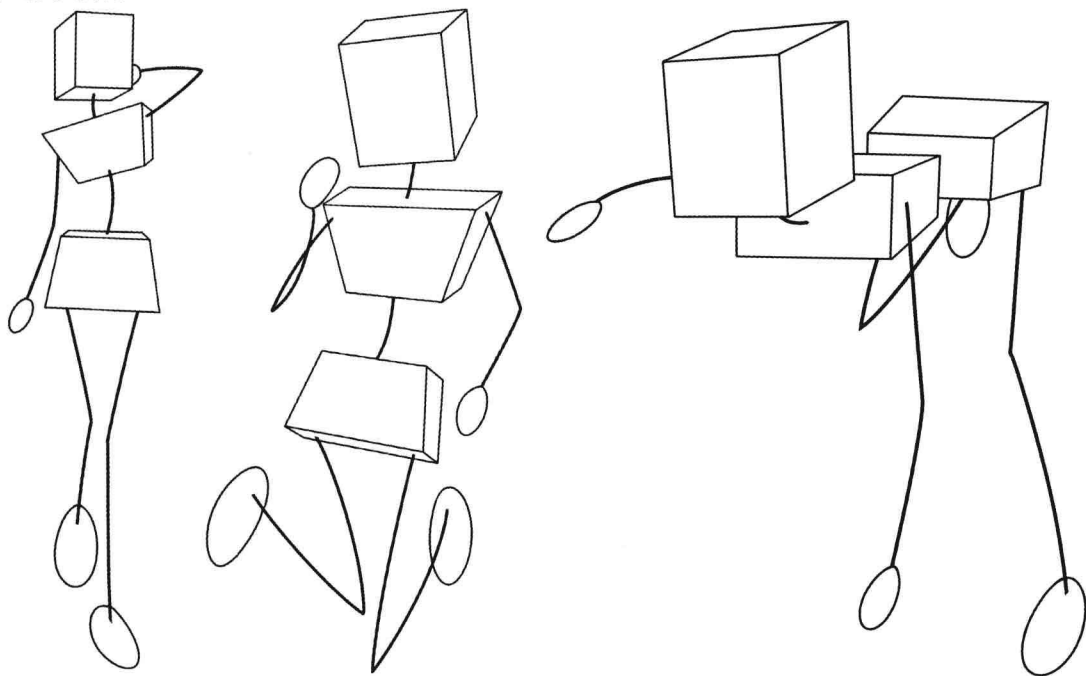
当我们平躺向上伸腿，髋关节的活动范围为 $0^{\circ} \sim 125^{\circ}$ ；当屈膝向上伸腿，髋关节的活动范围为 $0^{\circ} \sim 90^{\circ}$ 。



腰部向左右做旋转动作时的活动范围一般为 $0^{\circ} \sim 30^{\circ}$ ；当腰部向前弯曲或者向后弯曲时，前弯曲为 $0^{\circ} \sim 90^{\circ}$ 的活动范围，而后弯曲的范围则相对较小些，除了特殊职业的人，一般人们的活动范围为 $0^{\circ} \sim 30^{\circ}$ 。

人体运动的基本规律

人体中头部、胸部和骨盆是三个最大的体块，它们基本上是固定的，不会来回地运动。当这三个体块平行时，人体在这时是静止的；当这些体块出现旋转、扭动的时候，它们就产生了人体的运动。我们在掌握人体运动的基本规律时可以把脊椎看作为一条竖线，把肩膀和骨盆看作是两条横线，通过它们的变化来确定人体的走、跑、跳等动作。



上图中，人物左面的线条要比右面的线条柔和许多。

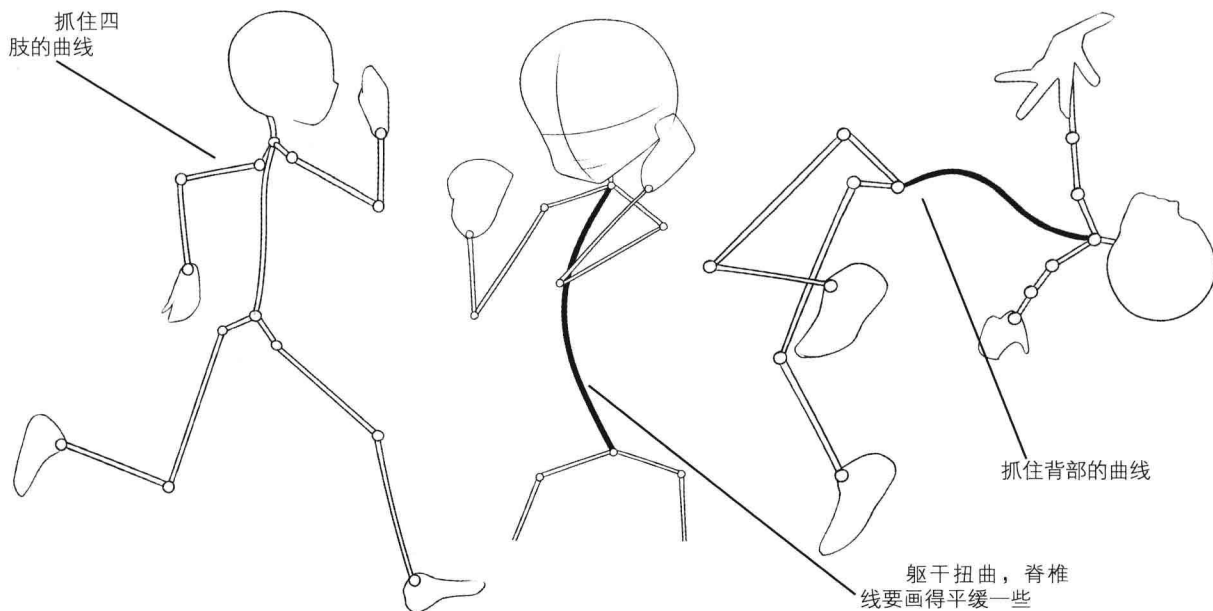
此图中奔跑的人物右侧为运动面，动态比左边的动态变化要大些，这样趋于平衡，有一种协调的感觉。

当人体的运动特别激烈，头部、胸部和骨盆这三个体块不管处于什么样的状态，运动的一侧和非运动的一侧相比，非运动的一侧总是比运动的一侧的线条要柔和，这样可以保持身体的平衡，产生一种协调的感觉，体现运动中的重心平衡规律。

人体运动的动态线和骨骼动态线

人体运动的动态线

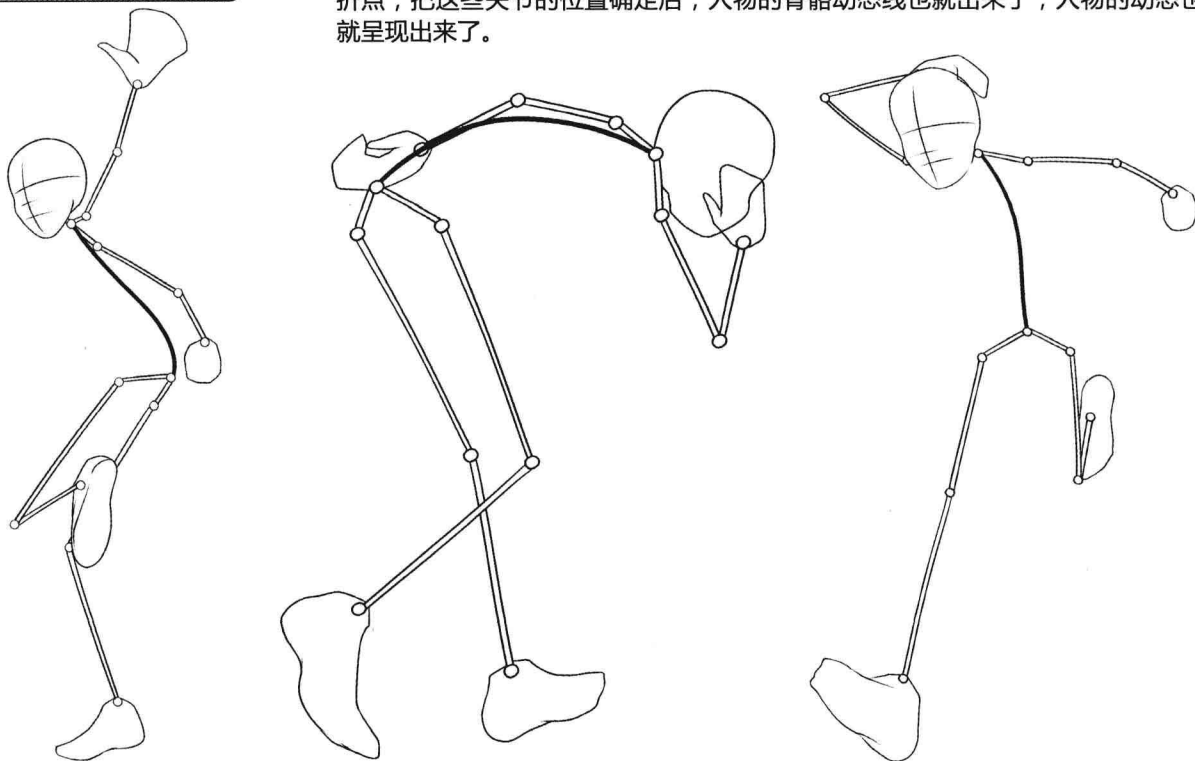
人体运动的动态线是呈现动作的主线，是动态走向趋势的辅助线，起概括性的作用。人体在静止的状态，动态线没有什么变化，当人体开始做旋转、跑跳等运动的时候它们就会产生变化。动态线也是脊椎线，它的主要作用就是确定人体基本的运动方向。



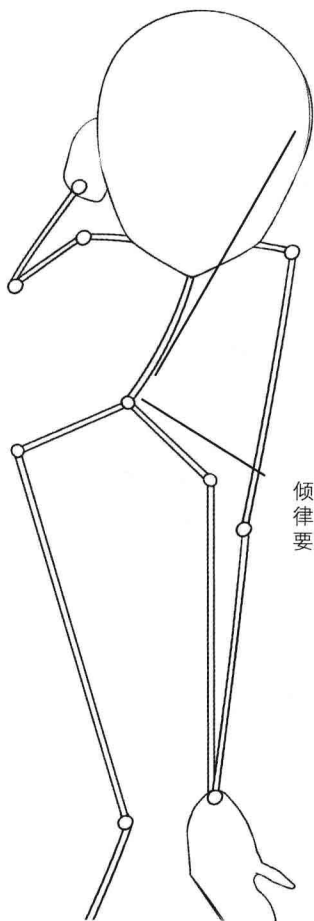
表现动作特征的线条，是指头、颈、躯干、腿形成的动态线，它们可以是水平的、倾斜的、弯曲的等很多形态，以表现人体的各种动作。

骨骼动态线

骨骼动态线主要是注意肩部、肘部、腕部、髋部、膝部和脚踝部的关节的转折点，把这些关节的位置确定后，人物的骨骼动态线也就出来了，人物的动态也就呈现出来了。

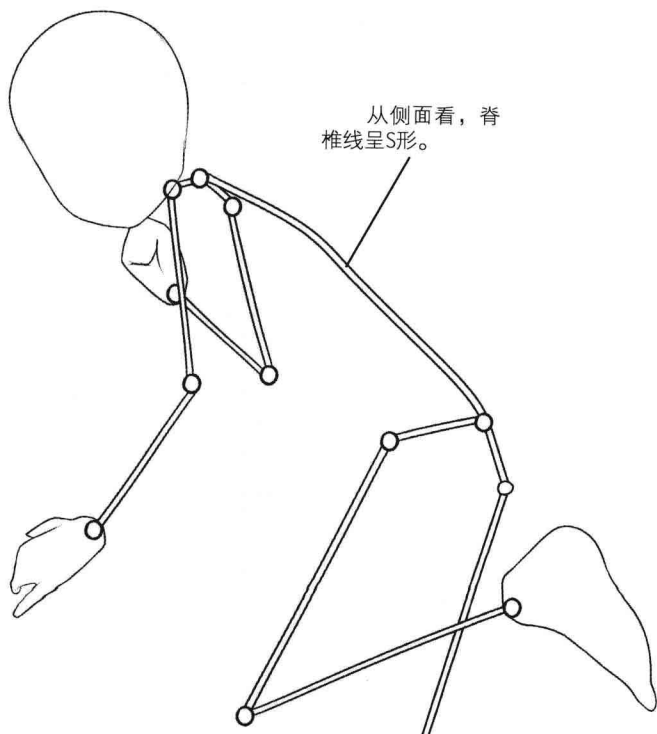
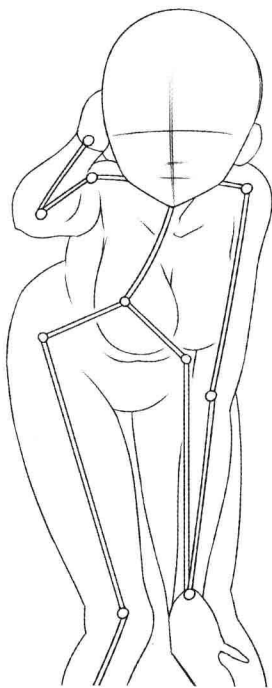


人体的弯曲



从正面看，脊椎线几乎呈直线。

身体向前倾，根据透视规律，脊椎绘制得要短一些。



从侧面看，脊椎线呈S形。

