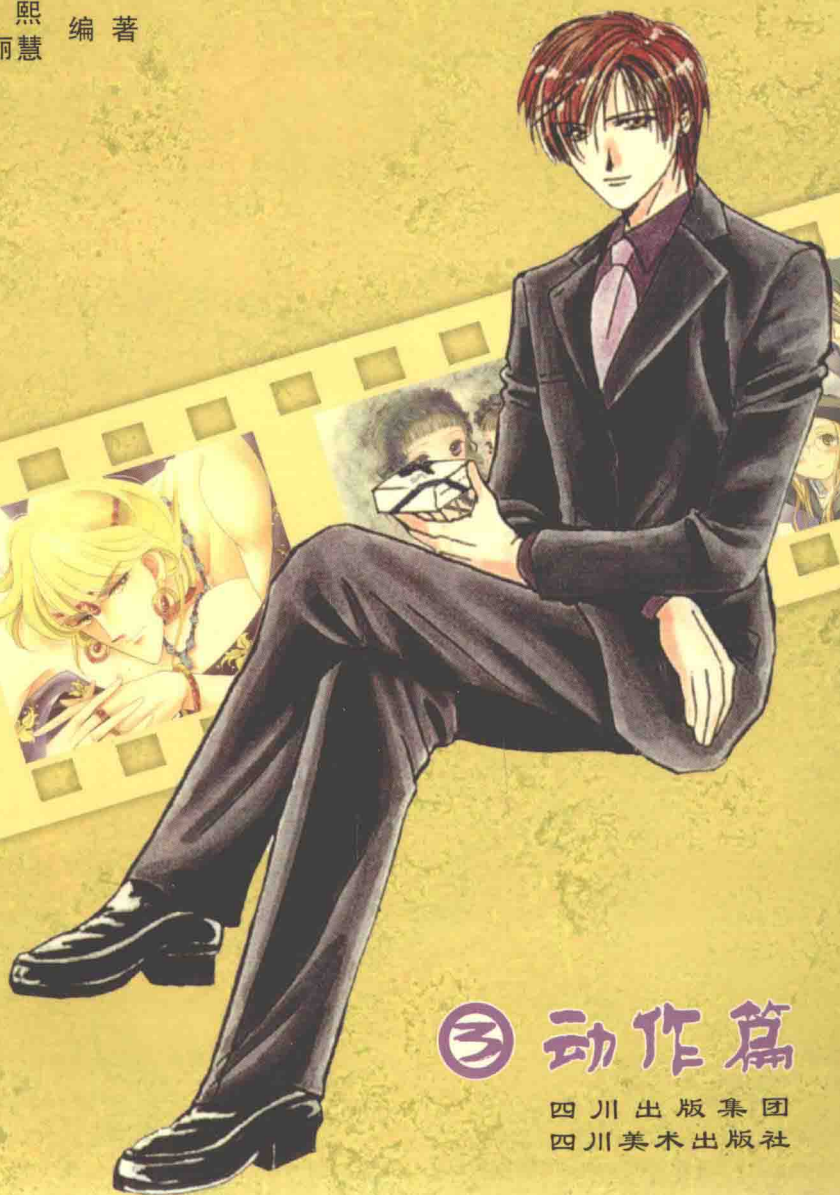


影视卡通漫画绘画技法

实现漫画家梦想必读书籍

季熙 编著
邹丽慧



③ 动作篇

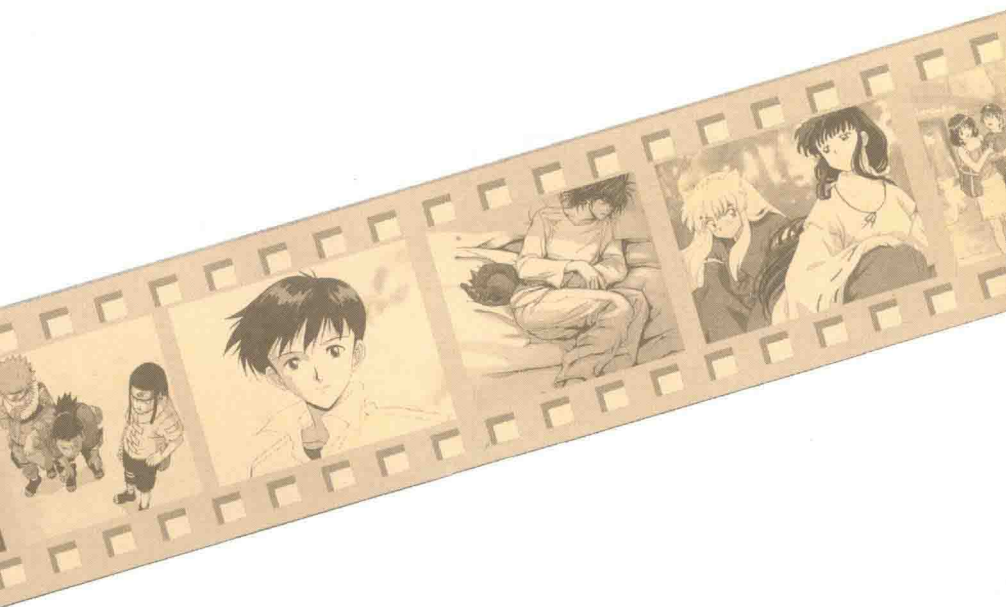
四川出版集团
四川美术出版社

YING SHI KA TONG MAN HUA HUI HUA JI FA

影视卡通漫画绘画技法

实现漫画家梦想必读书籍

③ 动作篇



季熙 编著
邹丽慧

四川出版集团
四川美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

影视卡通漫画绘画技法·动作篇/季熙, 邹丽慧编著.
成都: 四川美术出版社, 2007. 4

ISBN 978-7-5410-3261-5

I. 影... II. ①季... ②邹... III. 动画-技法(美术)
IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第035357号

影视卡通漫画绘画技法·动作篇 季熙, 邹丽慧编著

策 划: 庞小虎

责任编辑: 何启超

责任校对: 培 贵 倪 瑶 李 慧

责任印制: 曾晓峰

出版发行: 四川出版集团 四川美术出版社

地 址: 成都市三洞桥路12号(610031)

印 刷: 四川锦祝印务有限公司

成品尺寸: 143mm×210mm

印 张: 4

版 次: 2007年4月第1版

印 次: 2007年4月第1次印刷

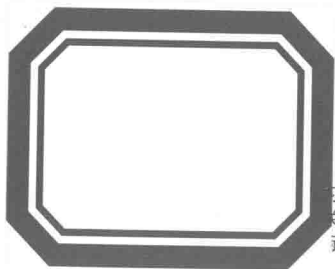
书 号: ISBN 978-7-5410-3261-5

定 价: 12.00元

著作权所有, 违者必究

本书若出现印装质量问题, 请与工厂联系调换

电话: 028-85910167



声 明

本书所选用的画面, 图片仅供学
习分析参考, 其著作权归原创者或相
关部门所有。选用图片, 本社将按稿费
标准付酬。

Contents 目录

第一章 动作基础	/3
生活中常见的动作	/4
男人体肌肉和可活动部位	/6
女人体肌肉和可活动部位	/8
了解人体各部分肌肉轮廓	/10
普通着衣后的效果	/12
把握好人体重心	/14
找准人体动作的动态线	/16
第二章 身体上部动作	/17
了解头部的活动	/18
了解身体躯干的活动	/20
躯干前倾后仰的实例	/22
人物动作也需要体现透视感	/23
上部动作欣赏	/24
第三章 人物的各种动作	/26
动作入门篇	/27
站立动作之基础篇	/28
站立动作之实例篇	/32
行走动作之基础篇	/42
行走动作之实例篇	/49
各种奔跑动作之基础篇	/57
各种奔跑动作之实例篇	/62
各种坐姿之基础篇	/72
各种坐姿之实例篇	/77
各种躺卧姿之基础篇	/87
各种躺卧姿之实例篇	/90
武术动作之实例篇	/98
第四章 附加作业	/108
知道错在哪里吗	/109
怎样画一个完整的人物动作	/111
在欣赏中学会观察	/114



看到前面那些精彩的漫画了吗？你也想自己将来的漫画作品能达到这个水平吗？而现在你为自己的绘画能力或是学习方法感到困惑吗？不用急，从现在开始，只要你在此套书的帮助下刻苦学习，你的所有梦想一定能够实现。

本书分为表情篇、造型篇、动作篇三本，从最基本的人物表情再到动作，涉及学习漫画的各个阶段。从基础到高级；从简单到复杂；由浅入深，循序渐进地深入讲解各种卡通漫画的绘画技巧。本书以优秀的影视人物范例为你提供准确细致的学习方法和快捷的成功途径。不管你是初学者还是已经有基础的漫画迷，相信都可以从此套书中汲取丰富的营养，提高卡通漫画绘制、鉴赏的水平。

为了让读者们了解更多的漫画知识，我们借鉴和引用了高桥留美子、鸟山明、尾泽直志、ALCOON等众多漫画大师的作品和著作，让本书的内容更加丰富。为此我们向众多漫画家在漫画艺术上作出的贡献表示深深的敬意。

祝你早日成为一名优秀的漫画家！

编者语

2007年4月2日

Contents 目录

第一章 动作基础	/3
生活中常见的动作	/4
男人体肌肉和可活动部位	/6
女人体肌肉和可活动部位	/8
了解人体各部分肌肉轮廓	/10
普通着衣后的效果	/12
把握好人体重心	/14
找准人体动作的动态线	/16
第二章 身体上部动作	/17
了解头部的活动	/18
了解身体躯干的活动	/20
躯干前倾后仰的实例	/22
人物动作也需要体现透视感	/23
上部动作欣赏	/24
第三章 人物的各种动作	/26
动作入门篇	/27
站立动作之基础篇	/28
站立动作之实例篇	/32
行走动作之基础篇	/42
行走动作之实例篇	/49
各种奔跑动作之基础篇	/57
各种奔跑动作之实例篇	/62
各种坐姿之基础篇	/72
各种坐姿之实例篇	/77
各种躺卧姿之基础篇	/87
各种躺卧姿之实例篇	/90
武术动作之实例篇	/98
第四章 附加作业	/108
知道错在哪里吗	/109
怎样画一个完整的人物动作	/111
在欣赏中学会观察	/114

第一章

动作基础



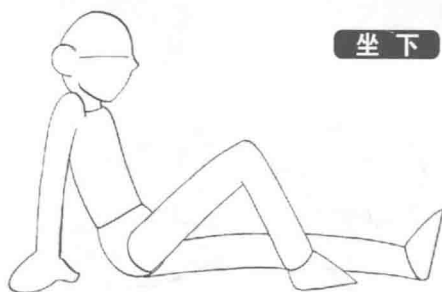
什么是动作

生活中常见的动作

动作大多处于一种“动”的状态，准确地说，是没有固定定义的。如果将其解释为“有意识或无意识的某个动态形式”，不知道大家是否可以理解。比如，你正在看这本书，那么肯定有“翻阅”这个动作，又如平时简单的站立、坐下、跳跃等等也是动作。总之，生活中无时无刻不在上演着各种动作，平时要多注意观察，做个生活的有心人。



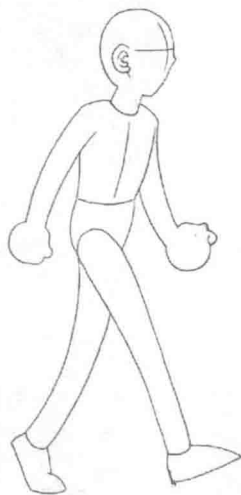
站立



坐下



跑步



行走



什么是动作

动作篇

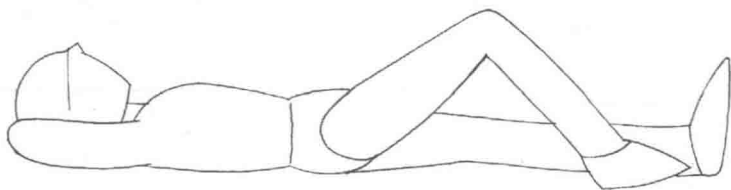
人们的每一个动态都伴随着各种各样的动作，你曾看到的动作应该远不止这些，所以我们这里只列举了几个生活中常见的动作。如果你是一个善于观察的人，你还可以发现更多有趣的动作，这样在你今后的创作中会有很大的帮助。除了多观察，平时也要注意多练习一些纸上作业，不管你是想画插图还是卡通，或者是一些游戏人设，绘画练习都是不可缺少的一项工作。



拳击



跳跃



平躺

课外常识



这里讲一点与漫画相关的课外知识。喜爱漫画的朋友可能每一个人都看过影视卡通和漫画绘本两种。要知道漫画家的工作是相当辛苦的，制作一部漫画的工作量更是浩大，尤其是影视卡通。影视卡通平均每一秒就需要20幅左右的漫画作品，而一部剧场版节目一般都在十万幅左右。一本漫画书，平均每页6~8个分格，如果平均每一页3个人，那么每页就要画18~24个人物，这样完整的一本漫画书就有成千上万个人物了！

了解人体肌肉构造

男人体肌肉和可活动部位

在介绍人物全身表情的时候，我们就已经介绍过人体的全身比例关系，所以这里我们就不再重复介绍。要画好人物的各种动作，光了解比例问题是远远不够的，对人体重要的肌肉组成部分也必须做一个相应的了解。不过，画漫画并不需要像做学术研究那样了解得相当透彻，了解肌肉构造只是为了帮助我们画出更精彩的作品。如果对肌肉结构感兴趣，可以从一些医学书籍中了解人体的详细肌肉构造。

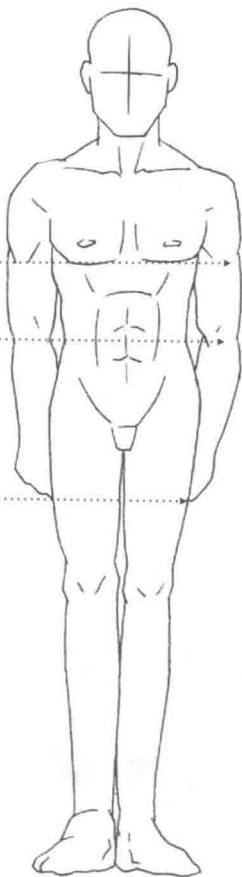
学习重点 ★★★

对于男人体，主要是要注意表现其粗犷的脖子和宽阔的双肩，及锁骨以下的胸大肌和腹肌，另外手臂肌肉和腿部肌肉也是表现的重点。

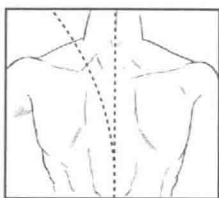
注意胸大肌的位置

手肘和肚脐几乎在同一直线上。

注意手的位置

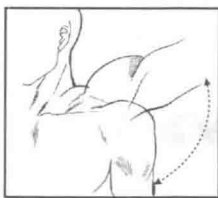


知识要点 ★★★



● 可以活动的背部

人体的每一个动作都和脊椎分不开，脊椎的弯曲和扭转等决定身体的各种动态，因而背部的运动几乎决定了整个身体的各种动态和动作。



● 可以活动的手臂

手在劳动中起重要的作用，手臂的运动更是相当关键，而且在漫画中也是体现人物魅力很关键的一个部分。

● 可以活动的膝盖

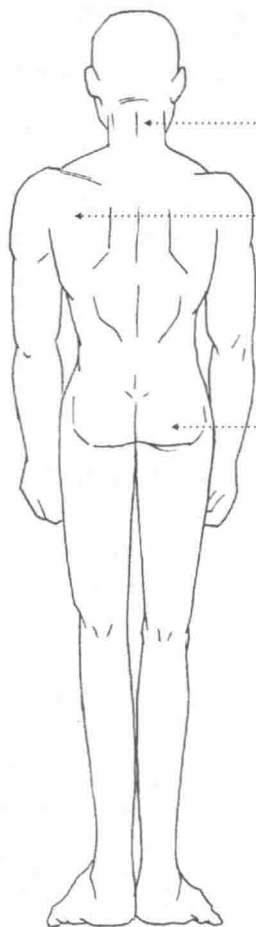
人体四肢，腿部较长。所以运动的时候腿部的动作就相当关键了，它影响着整个动作的优美度。



● 背面结构简析

● 侧面结构简析

知识要点 ★ ★ ★



颈椎决定头部的各种动作。

两肩胛骨的位置要对称，且当手臂在运动的时候肩胛骨也会随之有相应的移动。

臀部很结实，多以直线表现，相对女性更接近方形。



大腿和小腿的侧面都很结实，有明显的肌肉感。

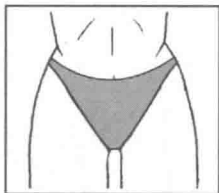


男性的魅力在于具有迷人的阳刚之美，在漫画里，除了要刻意刻画得比较软弱或像女性一样柔美的男性角色外，一般都会体现其相应的男性魅力。这就需要在用笔上与女性的线条区分开来。记住：男性追求的是刚毅之美，女性追求的是柔和之美，且男性比女性更加注重肌肉的美感。当然这并不是绝对的，要学会因人而异，每一个角色应体现不同程度的美感，切忌“千人一面”，人人都不相上下，主次难分。

如果说男性是直线的美，那么毫无疑问女性就应该是曲线的美了。男性的体型框架大多呈一个倒梯形，而女性的体型框架则更像一个可乐瓶子，腰部比男性细小但臀部看起来却比男性显得更加宽大。且相对于男性，女性的脖子和双肩都非常窄，四肢和躯干也更加细小圆润，胸腔也很狭小，但髌骨的位置相比男性会更高一些。这些都是因为女性的骨骼不如男性那样粗大结实，且在生理结构上也有着相应的不同。

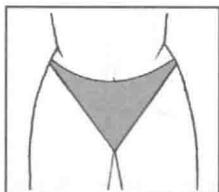
学习重点 ★ ★ ★

容易出错的地方 ★ ★



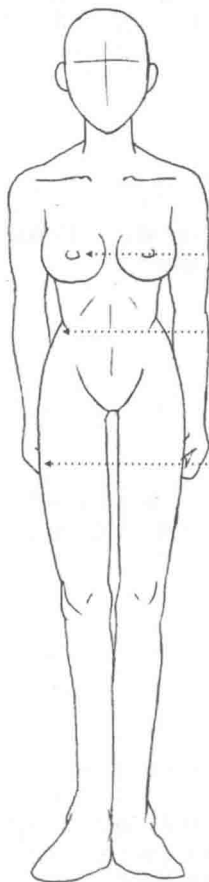
● 正确画法

由于骨骼的关系，正常体型的人，不论男女，即使在两腿紧闭的时候，大腿根部也会有一定空隙的。



● 错误画法

切勿将大腿根部画成这个样子，这样不仅非常难看，而且也相当不自然，一定要注意了。



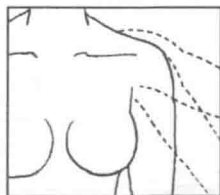
多注意和前一页的男性体型进行比较，女性的锁骨相对于男性更加平滑而具有美感，且身体也并没有明显的肌肉痕迹，体型以曲线为主。

乳头位置低于男性。

髌骨位置抬高，肚脐位置略微下降。

手的位置没什么变化。

知识要点 ★ ★ ★



● 可以活动的胳膊

手臂是人体四肢一个重要的活动部位，当手臂运动的时候肩胛骨、锁骨也会跟随手臂一起运动。

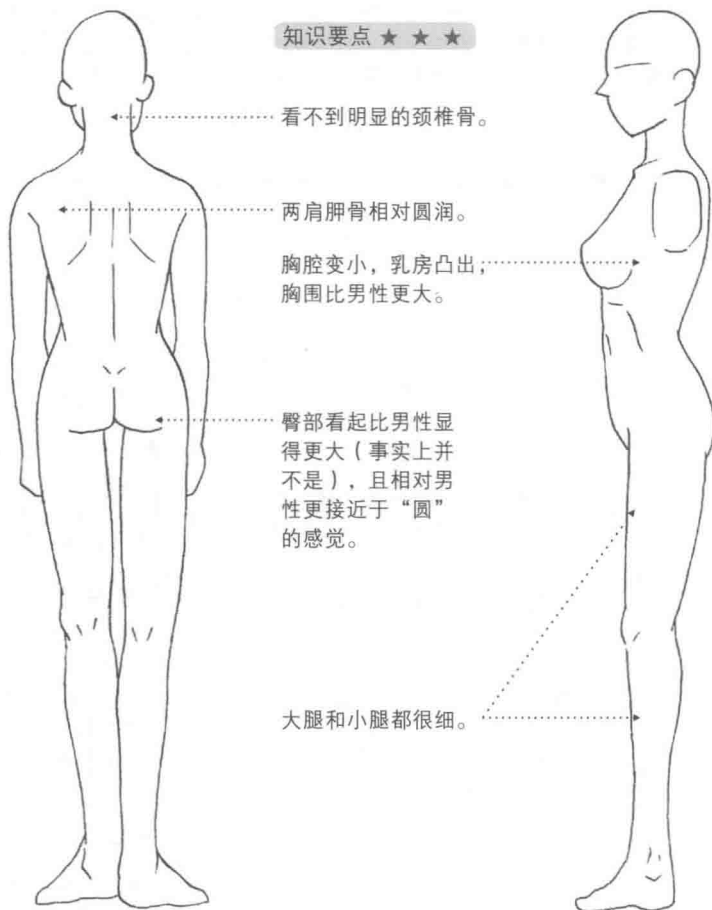


了解人体肌肉构造

● 背面结构简析

● 侧面结构简析

知识要点 ★★★



在讲这些内容时需要补充的是，一般一个人手掌的大小和这个人的面部大小是差不多的，手掌刚好能够挡住面部五官，而脚长则是以等于人物的一个头长为宜，手和腿的前臂都比上臂要长。绘画的时候还应注意，不论男女，当其手自然垂下的时候，手臂的长度（即指尖的位置）应位于髌骨和膝盖的中间。当然，在表现一些比较怪异或阴险的人物时可将手臂适当地加长。



动作篇



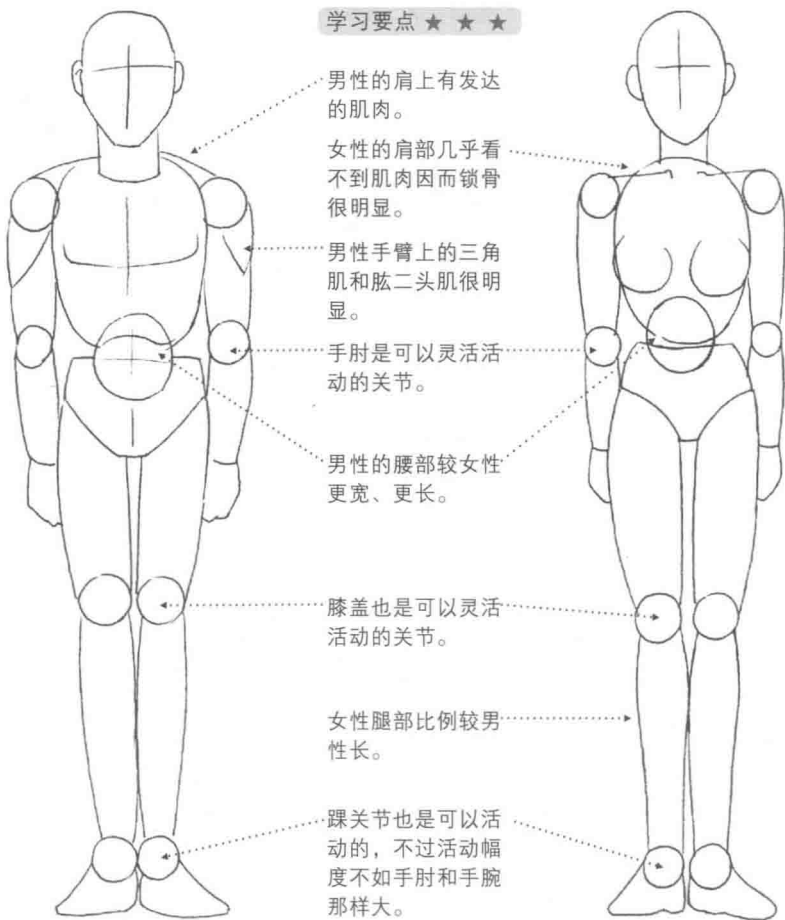
分解部分肌肉构造

了解人体各部分肌肉轮廓

像我们画石膏头像一样，如果将各个部分分块、分面、分体积来理解就会事半功倍，绘画的时候也有助于提高绘画速度和效率，对体现人物立体感也相当有帮助。这里我们将大块的肌肉用一个特定体积图形表示，而可以灵活活动的关节则理解为球体，由此你可以大致想象成这些独立的体积在球体转动的作用下活动的样子。其实，人体各部分的运动也和球体差不多，只是人体背部多了一条像鱼一样比较柔弱的背脊而已。

● 男人体的肌肉构造分解示意图

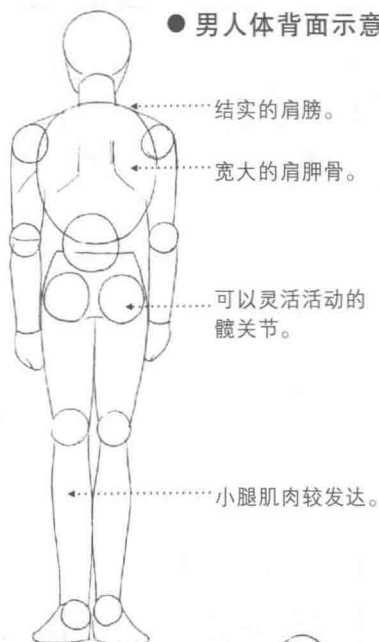
● 女人体的肌肉构造分解示意图



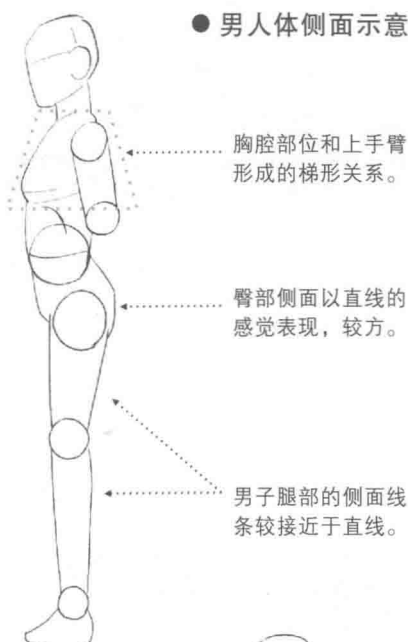


分解部分肌肉构造

● 男人体背面示意

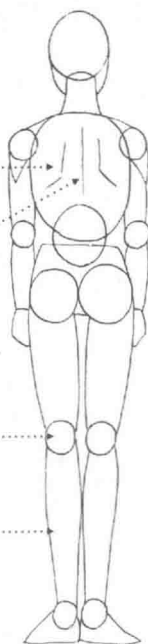


● 男人体侧面示意



肩胛骨看起来比较小。

可以看到明显的脊椎骨。

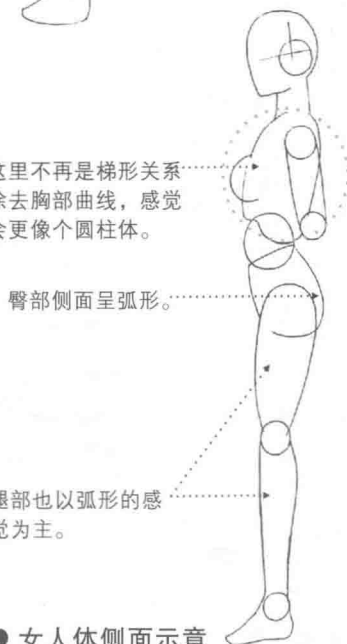


膝盖部位变小，注意线条的平滑过渡。

双腿很细，可直接理解为圆柱体的样子。

● 女人体背面示意

这里不再是梯形关系，除去胸部曲线，感觉会更像个圆柱体。



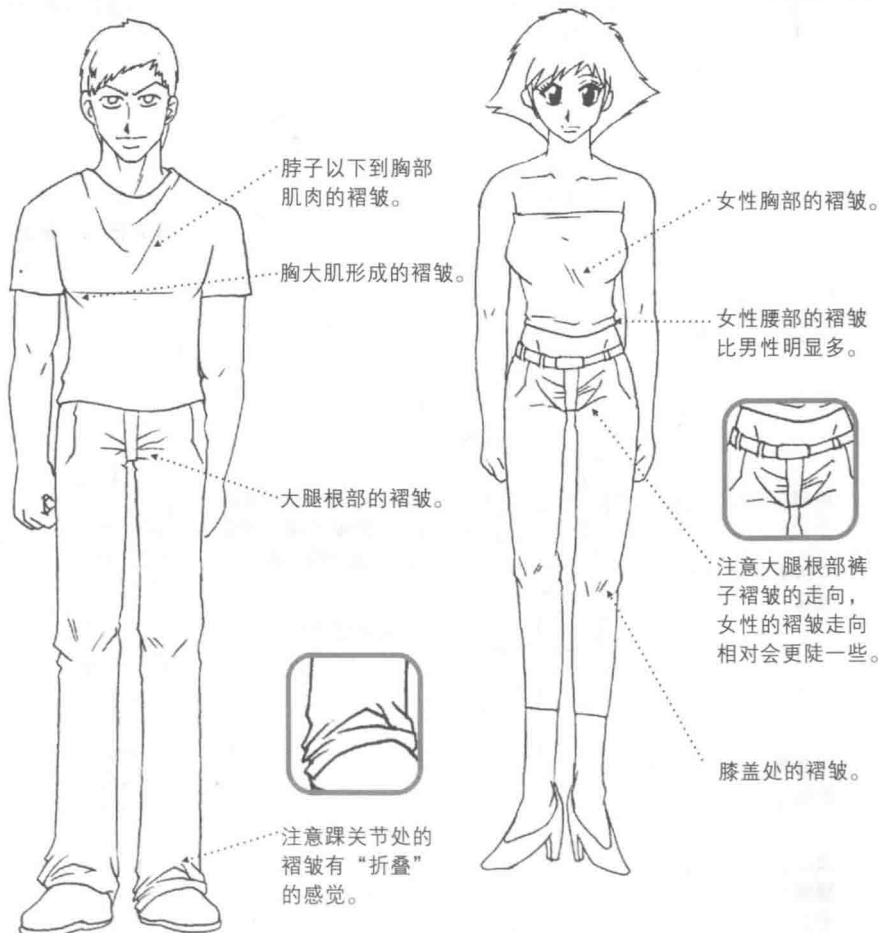
臀部侧面呈弧形。

腿部也以弧形的感觉为主。

● 女人体侧面示意

由于男子和女子生理结构的不同，所以在体型上有着很大的差别，着衣后所呈现的视觉效果也有着很大的不同，而最大的不同则在于胸部和腰部以及臀部三个部位。有人说过“一位优秀的漫画家也一定会是一位优秀的服装设计师”，这毫不夸张。漫画对服装的要求相当高，服装的设计往往影响着整个人物形象。平时可多看看服装杂志，多积累一些素材。不过为了方便讲解，这里我们还是采用最日常的服装吧！

● 女性正面



● 男性正面



衣服上的褶皱



J. MAX又在自鸣得意了，这些看似简单的知识在绘画中可是相当重要的哦！

切，不过是一些小case！对我这个漫画天才来说也太小题大做了！

腰部很细，腰部的褶皱很明显。

皮带的走向呈上扬的圆弧形。

臀部很饱满，且没有褶皱产生。

膝盖内侧的褶皱。

● 女性背面



从这里看来，女性胸腔部位的外轮廓会有点接近梯形的样子。

腹部平滑且向内收。

腿部裤子的外轮廓也很具有弧线的美感。

● 女性侧面



颈部到肩部的褶皱。

连接肩胛骨和臀部上骨的褶皱。

腰部褶皱向上扬。

臀部下有褶皱产生。

从背面看上去踝关节处的褶皱

● 男性背面



这样看起来胸腔部位的梯形关系就更加明显了。

手臂和肩相连处的褶皱。

腰部到腹部产生的褶皱。

注意踝关节的褶皱。



● 男性侧面

