

星级

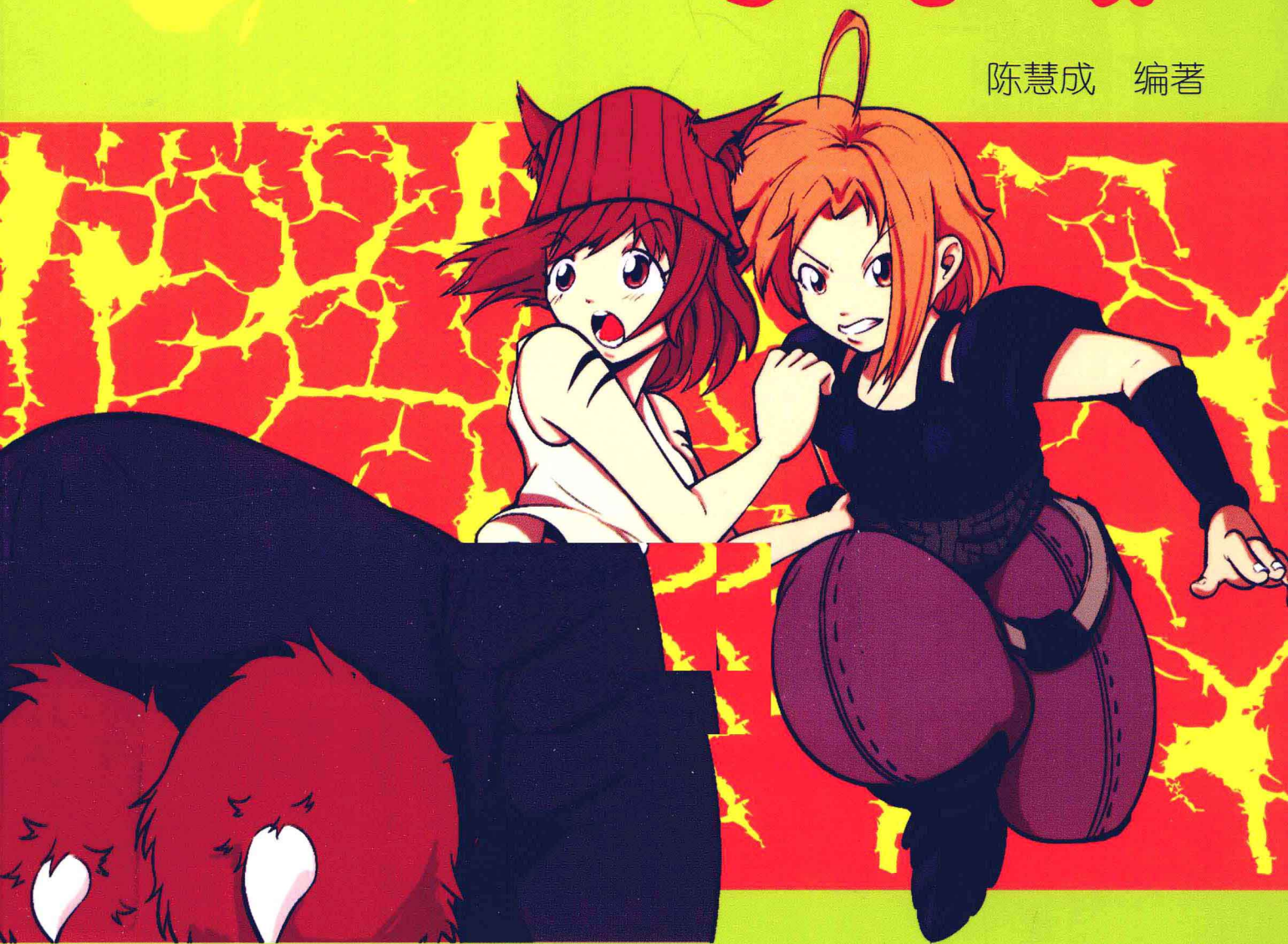


XINGJI MANHUA
SUMIAO JIAOCHENG

漫画素描教程

动势篇

陈慧成 编著



化学工业出版社

陈慧成 编著



五星级 漫画素描教程

动势篇



化学工业出版社

· 北京 ·

内 容 简 介

本套漫画素描教材包括多个分册。每个分册既彼此独立，又形成一个完整的体系，本套教程作为漫画的入门教程，完整地介绍了漫画的画法和要点。

本书全面介绍了各种人物的动势绘画方法，并穿插了一些服饰和道具在动势中的表现技法，从讲解说明及绘制具体步骤两个方面让读者学会漫画的基础知识及绘制技巧。

本书内容丰富，图文并茂，结构安排合理，通过大量的范例介绍了漫画的基本知识与绘画技法，是一本综合性很强的漫画学习用书。适合于动漫从业人员及爱好者学习参考，同时也可以作为国内高校、高职高专动漫专业的相关教材。

图书在版编目(CIP)数据

星级漫画素描教程. 动势篇/陈慧成编著. —北京: 化学工业出版社, 2011.1
ISBN 978-7-122-09888-7

I. 星… II. 陈… III. 漫画-素描-技法(美术)-教材
IV. ①J218.2②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第217969号

责任编辑: 丁尚林
责任校对: 陈 静

装帧设计: 刘丽华

出版发行: 化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)

印 装: 北京画中画印刷有限公司

889mm×1194mm 1/16 印张 12½ 2011年1月北京第1版第1次印刷

购书咨询: 010-64518888(传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

定 价: 35.00元

版权所有 违者必究

前言

近年来，漫画深受广大读者，尤其是青少年的喜爱，同时，市场漫画教材层出不穷，吸引着很多漫画爱好者的眼球。市场上的很多漫画教材对于初学者来讲还是有一定的帮助的。但是很多人在画漫画的时候是由临摹开始的，仔细观察线条的画法、色彩的涂法，结果却和自己所崇拜的漫画家的作品完全不一致。为此，我们编写了《星级漫画素描教程》系列书。该系列教材不仅适合一些初学者，而且对有一定漫画基础的专业人士也有一定的帮助。

国内的漫画类教材大多数是以单一的范例为主，然后再加上一些华丽的插画，让很多学习者都有一种云里雾里、很不实用的感觉。本书在内容方面有着自己的特色。首先，本书内容充实，涉及了很多专业的和常识性的知识点，借鉴了一些现代的漫画理念，让读者既重视基础，还能学到一些漫画的技巧。其次，本书讲究实用性，主要针对所有喜爱漫画、热爱漫画的人，而不仅是画漫画很有才华的人，重视漫画爱好者画漫画的基本功，能在较短的时间内提高读者的手绘能力。第三，在编写的过程中，重视条理性和清晰性，详尽分析了新一代漫画创作思路和原理，对每一幅画的绘制步骤都有一个详细说明，更能形象生动地说明漫画人物如何才能画得完美和好看，让国内的漫画者更能清晰简易地入手。最后，本书在编写的过程中，讲究图文并茂，让读者学起来思路清晰且有很强的趣味性。

本书力求为大家介绍各种各样的动势表现方法及正统规范、具有普适性的创作手法，侧重于介绍描绘人物动作的表现技法，穿插了一些形象和服饰的表现技法，这样可以更丰富地体现出一个角色的魅力所在。希望每一位学习漫画的人不仅可以吸收和借鉴他人的优点，还能更好地掌握画漫画的方法。

由于本书在编写的过程中难免有疏忽和漏洞，希望广大读者给予指正和批评。

陈慧成

目 录

第一章 动势基础

一、了解肌肉的构造	1
1. 肌肉的构造	1
2. 如何表现肌肉	2
3. 男女肌肉的差异	2
二、男女的不同画法	3
三、关节的运动形式	5
1. 上半身关节	5
2. 下半身关节	6
四、表情的变化	7
五、常用角度的表现	9
1. 水平角度侧转45°	9
2. 接近正侧面的转向	9
3. 仰视角度	10
4. 俯视角度	10
六、画身体的方法	11
1. 全身的比例	11
2. 绘制的具体步骤	12
七、走与跑的基本画法	13
1. 走的具体画法	14
2. 走路时脚和手的运动步骤	15
3. 简单的跑步动作	16
4. 奔跑	17
5. 跑步绘制的具体步骤	17

第二章 男性动势的画法

一、男性的身体	18
二、上半身的动作	20
1. 脖颈的运动	20
2. 上半身绘制的具体步骤	21

三、下半身的动作	22
1. 腿部的各种姿势	22
2. 单膝下跪绘制的具体步骤	23
四、全身的动作	24
1. 站立动作	24
2. 侧面的动作	26
3. 背面的动作	28
4. 俯视的动作	30
5. 仰视的动作	32
6. 坐下的动作	34
7. 半跪下的动作	36
8. 跳跃的动作	38
9. 出拳的动作	40
10. 踢腿的动作	42

第三章 女性动势的画法

一、女性的身体	44
1. 典型的身体构造	44
2. 简单的女性动作结构图	45
二、肩膀和背骨的动作画法	46
三、坐下和躺下的姿势画法	48
四、跑步的动作画法	50
五、不同形象的动作画法	52
1. 可爱形象的动作	52
2. 性感形象的动作	54
3. 文静动作的表现	56
4. 帅气女孩的动作	58
六、不同运动的动作画法	60
1. 仰视动作	60
2. 背面的仰视动作	61
3. 俯视的动作	62

4. 拟人的动作表现·····	64
5. 跳跃的动作·····	66
6. 女性的运动动作·····	68

第四章 不同服饰的人物

动势画法

一、褶皱的画法·····	70
1. 产生褶皱的原因·····	70
2. 褶皱的种类·····	71
3. 褶皱的作用·····	72
4. 绘制具体步骤·····	73
二、不同衣服的画法·····	74
1. 中国古代女性服饰·····	74
2. 中国古代男性服饰·····	75
3. 现代女性服饰·····	76
4. 现代男性服饰表现·····	77
三、各种造型衣服的画法·····	78
1. 欧式风格衣着女佣版·····	78
2. 中国古代服饰·····	80
3. 学校制服·····	82
4. 男生制服·····	84
5. 奇幻风格服饰·····	86
6. 泳装·····	89
7. 画出各种人物·····	97

第五章 不同道具的人物

动势画法

一、道具的分类·····	99
二、具体的道具与人物动作画法·····	101
1. 盾牌和剑·····	101
2. 双剑·····	103
3. 匕首·····	105
4. 双刀·····	107
5. 矮人战士·····	109
6. 弓箭·····	111

7. 魔法弓箭·····	113
8. 弩·····	115
9. 大剑·····	117
10. 单手大剑·····	119

三、法师道具与动作画法·····121

1. 法杖·····	121
2. 镰刀·····	123
3. 权杖·····	125
4. 魔法手套·····	127

四、运动道具与人物动作画法·····129

1. 踢足球·····	129
2. 打篮球·····	131
3. 打网球·····	133
4. 打棒球·····	135
5. 游泳·····	137
6. 跳高·····	139

五、生活道具与人物动作画法·····141

1. 看书的少女·····	141
2. 拿伞的女生·····	143
3. 弹吉他的男孩·····	145
4. 画画的女孩·····	147
5. 带有阳光气息的女孩·····	149
6. 玩PSP的男孩子·····	151
7. 抚摩小猫的少女·····	153
8. 骑马的少年·····	155
9. 带着孩子的母亲·····	157
10. 拿着拐杖的老年人·····	159

六、相同道具在不同人物

手里的动作·····161

1. 不同年龄段的人拿香烟·····	161
2. 不同的人手拿鲜花·····	162
3. 不同人身上的翅膀·····	163

七、道具综合运用的人物动作画法·····164

第六章 佳作欣赏

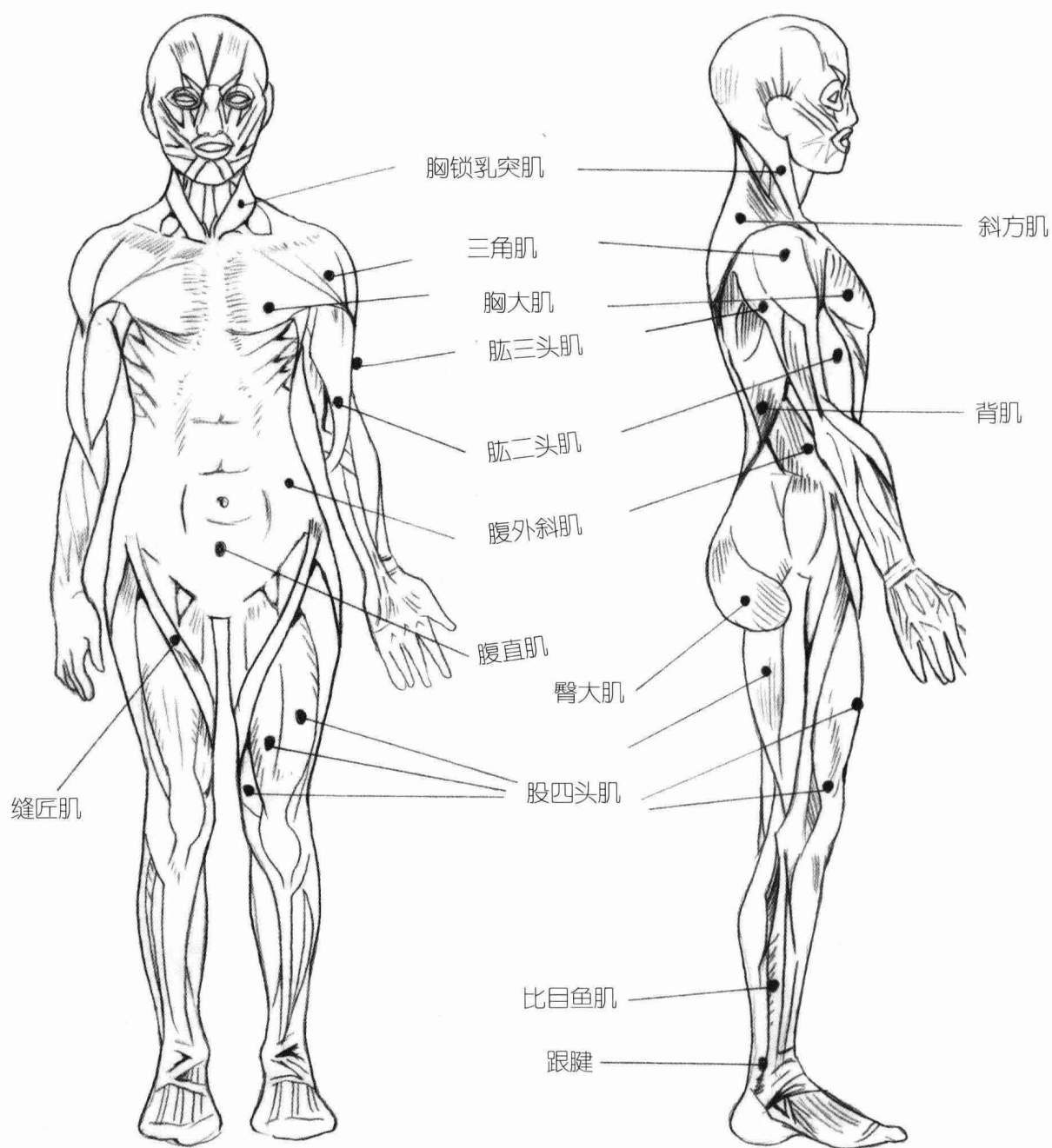
第一章 动势基础

一、了解肌肉的构造

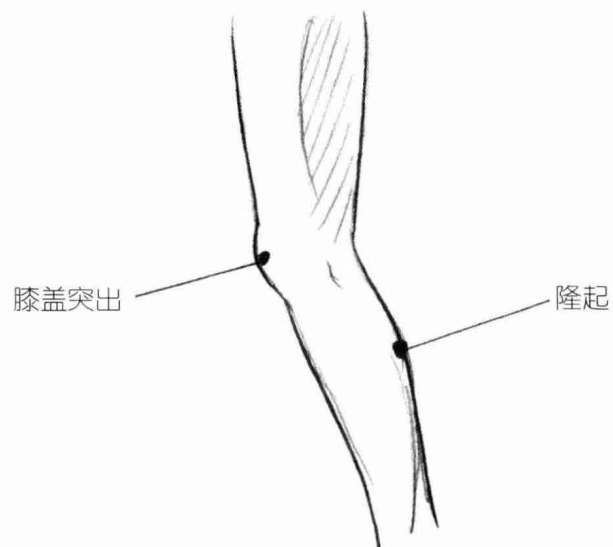
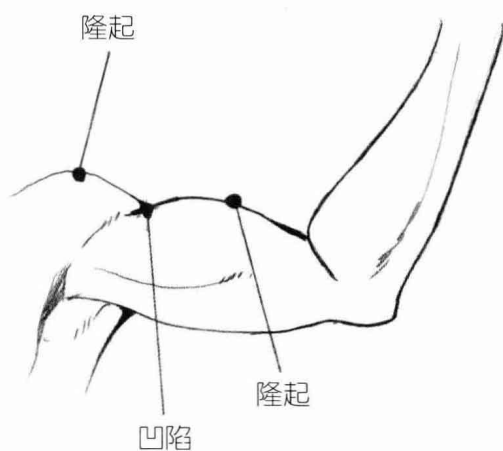
想要画出动作立体感觉来，就先了解一下肌肉的构造吧。

1. 肌肉的构造

在漫画里，经常有作者画出夸张肌肉的画面，现在就让我们来了解一下。

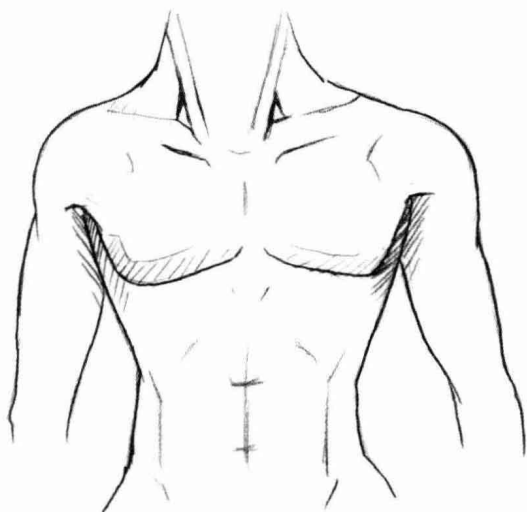


2. 如何表现肌肉

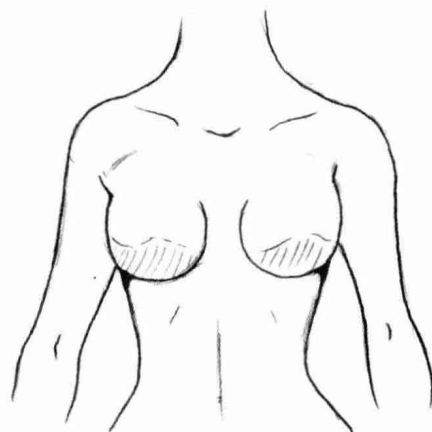


要想把肌肉表现得有力，就要把隆起和凹陷部分画明显。

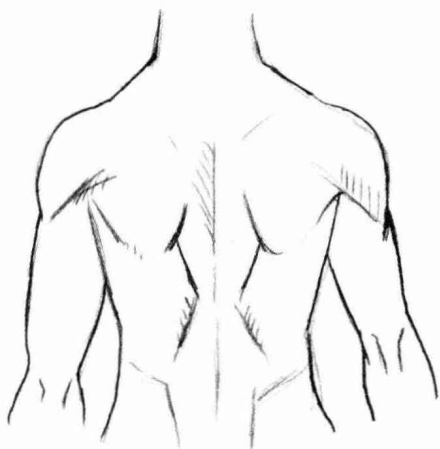
3. 男女肌肉的差异



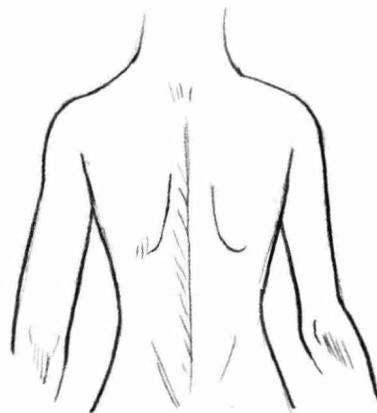
男性胸锁乳突肌很明显



女性锁骨纤细，腹肌不明显。



对男性斜方肌和背肌进行强调

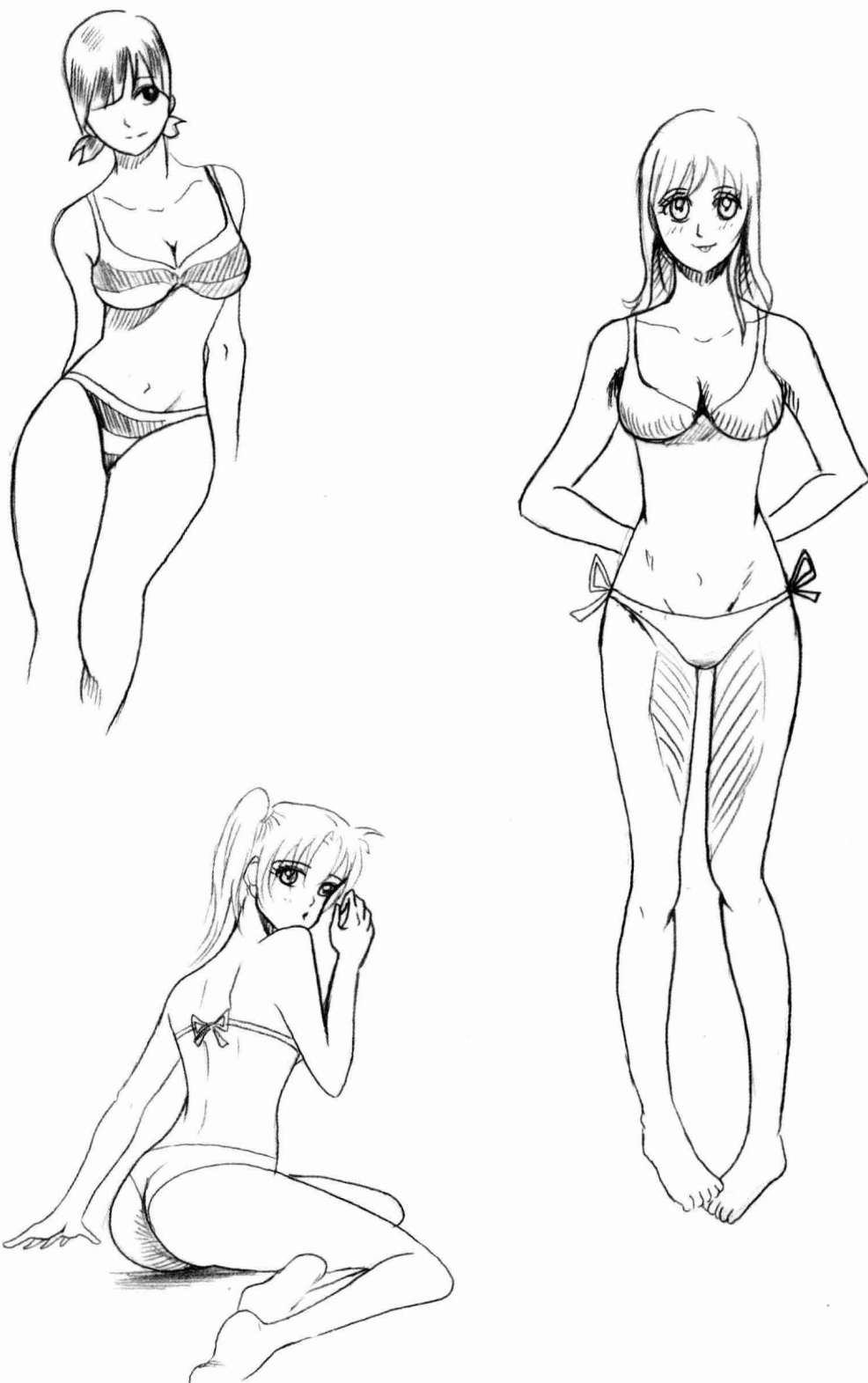


女性肩胛骨细小

二、男女的不同画法

女性的体态特征：要画出丰乳，细腰，圆臀的感觉，这样就可以塑造出比较完美的女性形象。

女性身体特征：肩膀窄、臀大，线条要画得圆润舒畅，手腕和脚部都较为纤柔。



男性体态特征：典型的倒三角形，肩宽，胸膛宽厚，头部和脚步都比较大。腰部线条要收紧，男性脂肪较少，因此线条较硬，画出明显的肌肉来可以更突出特征。

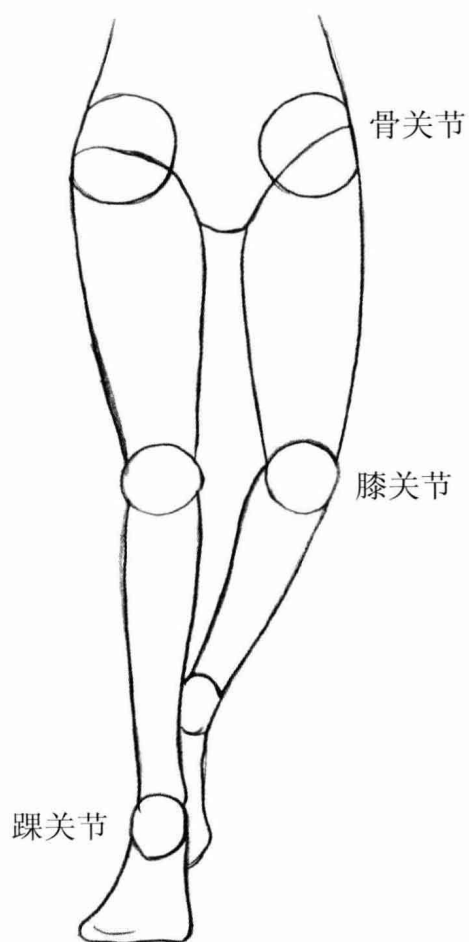


三、关节的运动形式

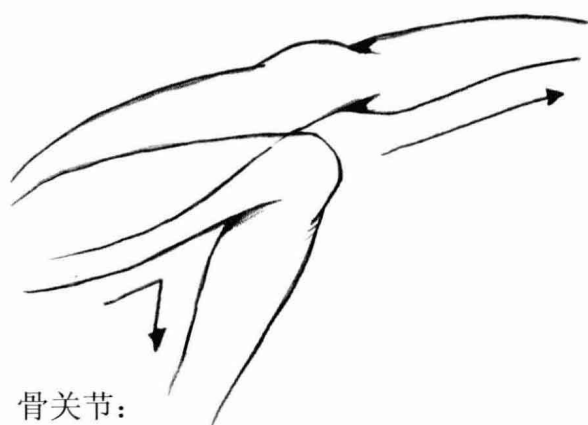
1. 上半身关节



2. 下半身关节

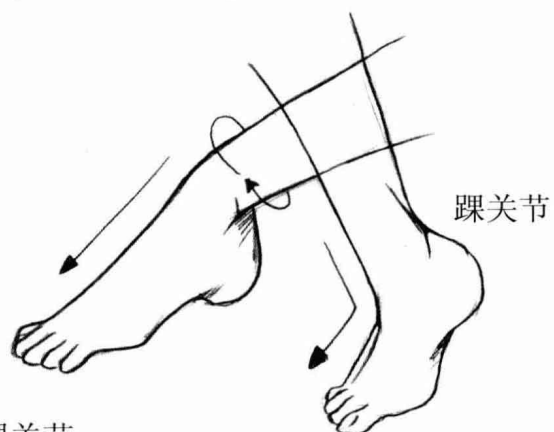


膝关节在坐下、跪下的时候会用到。



髋关节：

髋关节是人体中最大的关节，踢腿时会用到。



踝关节：

踝关节可以在伸展、弯曲、旋转的时候用到。

四、表情的变化

高兴的时候，眉毛的曲线平稳，
下眼睑稍微向上抬。



生气的时候，嘴角抿起，
眉头紧皱，拧成结。



高兴



生气

哭泣的时候，嘴巴咧成四角形，
眉毛成八字状，眼睑下垂。



惊讶的时候，眉毛上扬，
嘴大张，瞳孔变小。



哭泣

惊讶

五、常用角度的表现

1. 水平角度侧转45°

注意把握脸部、侧面的面积。



2. 接近正侧面的转向

鼻子伸出了面部，形成面部的立体感。



中心线稍微倾斜

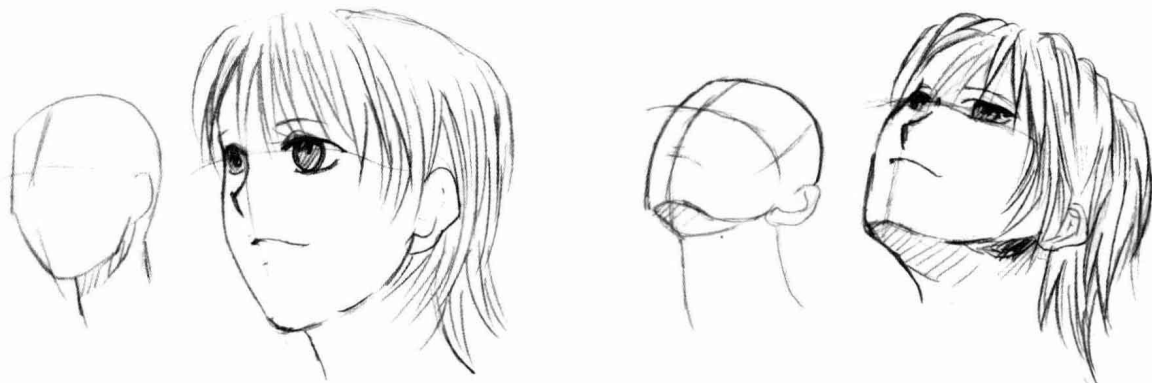


把握中心线，外侧眼睛是近处眼睛大小的2/3



3. 仰视角度

可以看到下颌的下部，下颌的下部画成三角形。从眼睛往下变长，从额头往上变短。

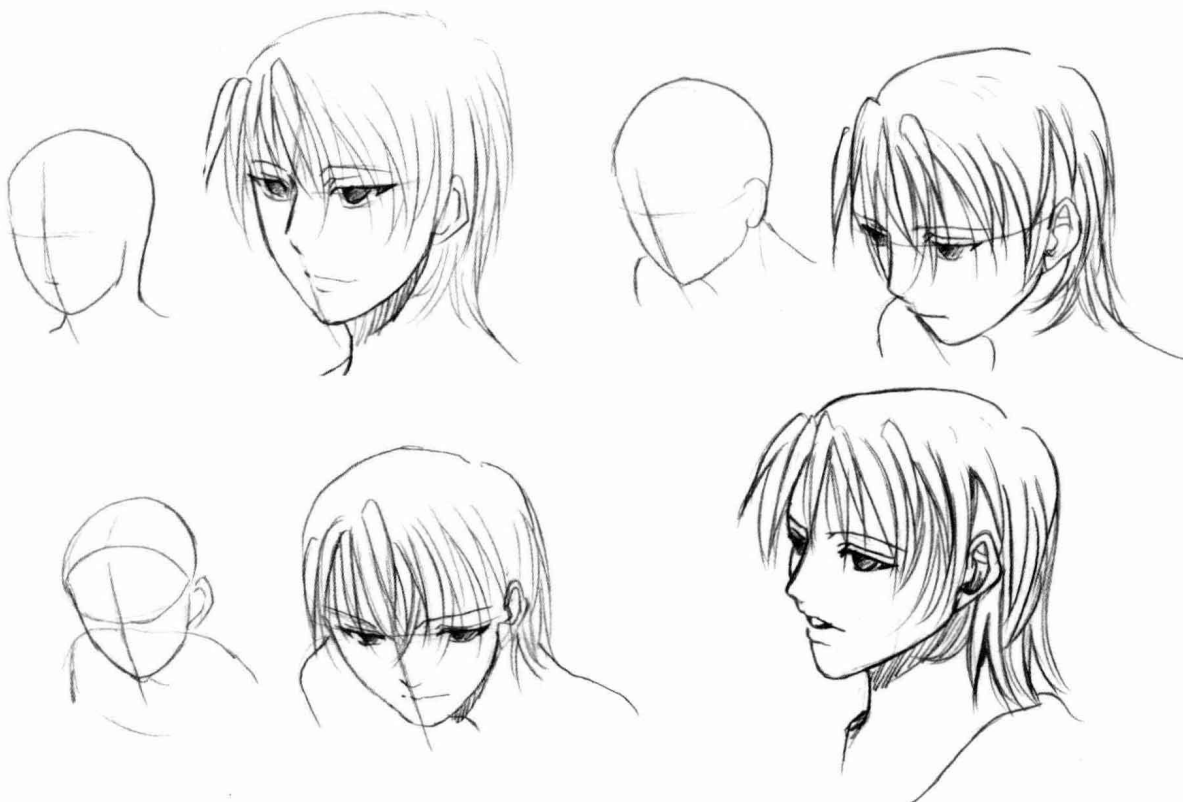


头部和颈部的连接处为曲线，更容易把握立体感，接近侧面的角度时，从下颌到颈部的曲线变得很平滑，下颌下部的形状变得不清晰。



4. 俯视角度

能看到头顶，头部比面部面积要大，鼻子下面能看到的面积很小，要依靠嘴角显示表情，耳朵画在眼睛的斜上方。



六、画身体的方法

1. 全身的比例

