

# 超级

漫画素描技法  
从入门到精通

格斗

灌木文化 / 主编  
◎◎◎ 动漫公社 / 编著

百万畅销 书作者倾力打造,让酷爱漫画的你 梦想成真

精美大开本,1300余幅案例图 高清展示 专业级讲解,140多个格斗人物绘制技法超精解析

中国工信出版集团

人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS



# 超级

## 漫画素描技法

### 从入门到精通

# 格斗

灌木文化 / 主编  
COCO 动漫公社 / 编著

人民邮电出版社  
北京

#### 图书在版编目(CIP)数据

超级漫画素描技法从入门到精通. 格斗 / 灌木文化  
主编 ; COCO动漫公社编著. — 北京 : 人民邮电出版社,  
2018.3

ISBN 978-7-115-47563-3

I. ①超… II. ①灌… ②C… 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(2017)第314811号

#### 内 容 提 要

热血沸腾、慷慨激昂的格斗动漫,你知道是如何画出来的吗?你是否也想自己创作呢?《超级漫画素描技法从入门到精通——格斗》,一本专业绘制格斗动漫的绘画教材,是你学习绘制格斗动漫人物的优选。

全书共分为8章,详细讲解了格斗动漫人物的绘制技法。内容包括:人体的基本构造、格斗人物的身体和动作表现、格斗道具、格斗画面的效果处理、格斗场景的表现等。书中还介绍了42个格斗动漫体态表现解析、25种格斗人物多种组合表现、12个格斗效果展示,更有色铅笔绘制方法的讲解,满足你不同的绘画需求。理论与实例结合展示,教你绘制出精美的格斗动漫人物!

本书不仅适合动漫爱好者以及有兴趣的绘画初学者使用,也可作为美术专业院校和培训机构的参考教材。

- 
- ◆ 主 编 灌木文化
  - 编 著 COCO 动漫公社
  - 责任编辑 王雅倩
  - 责任印制 陈 犇
  - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
  - 邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
  - 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
  - 北京市艺辉印刷有限公司印刷
  - ◆ 开本: 787×1092 1/12
  - 印张: 19 2018年3月第1版
  - 字数: 612千字 2018年3月北京第1次印刷
- 

定价: 69.80 元

读者服务热线: (010)81055296 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147 号

# 目录 Contents

## Chapter1

### 人体的构造

- |                      |    |                       |    |
|----------------------|----|-----------------------|----|
| 1.1 基本的骨骼结构 .....    | 8  | 1.5.1 男女身形特点的差异 ..... | 14 |
| 1.2 基本的肌肉结构 .....    | 9  | 1.5.2 男性身材 .....      | 16 |
| 1.3 基本的关节结构 .....    | 11 | 1.5.3 女性身材 .....      | 17 |
| 1.4 人物身体比例 .....     | 12 | 1.6 不同角度的人物 .....     | 18 |
| 1.5 男女身体的构造和特点 ..... | 14 | 1.6.1 人物的3/4侧面 .....  | 18 |
|                      |    | 1.6.2 人物的正侧面 .....    | 20 |
|                      |    | 1.6.3 俯视的人物 .....     | 22 |
|                      |    | 1.6.4 仰视的人物 .....     | 24 |

## Chapter2

### 格斗人物的身体表现

- |                           |    |                         |    |
|---------------------------|----|-------------------------|----|
| 2.1 格斗人物的发型表现 .....       | 27 | 2.4.2 伸手的动作 .....       | 42 |
| 2.1.1 头发的生长规律 .....       | 27 | 2.4.3 紧握的动作 .....       | 43 |
| 2.1.2 发型表现人物乖巧的性格 .....   | 29 | 2.4.4 举刀的动作 .....       | 44 |
| 2.1.3 发型表现人物干练的性格 .....   | 30 | 2.4.5 擦拭的动作 .....       | 45 |
| 2.1.4 发型表现人物桀骜不驯的性格 ..... | 31 | 2.5 脚与腿部的动作 .....       | 46 |
| 2.1.5 发型表现人物任性的性格 .....   | 32 | 2.5.1 扎马步的动作 .....      | 46 |
| 2.2 格斗人物面部情绪的表现 .....     | 33 | 2.5.2 跳跃的动作 .....       | 47 |
| 2.3 格斗人物面部表情的表现 .....     | 34 | 2.5.3 跑的动作 .....        | 48 |
| 2.3.1 害怕 .....            | 34 | 2.5.4 踢腿的动作 .....       | 49 |
| 2.3.2 苦恼 .....            | 35 | 2.5.5 扫腿的动作 .....       | 50 |
| 2.3.3 愤怒 .....            | 36 | 2.6 身体的表现 .....         | 51 |
| 2.3.4 认真 .....            | 37 | 2.6.1 重心保持身体平衡 .....    | 51 |
| 2.3.5 兴奋 .....            | 38 | 2.6.2 挥拳人物的重心 .....     | 52 |
| 2.3.6 傲慢 .....            | 39 | 2.6.3 站立人物的重心 .....     | 53 |
| 2.3.7 不服输 .....           | 40 | 2.6.4 跑动人物的重心 .....     | 54 |
| 2.4 手与手臂的动作 .....         | 41 | 2.7 身体的不同扭转表现 .....     | 55 |
| 2.4.1 伸直的动作 .....         | 41 | 2.7.1 身体和头部朝向一致时 .....  | 55 |
|                           |    | 2.7.2 身体和头部朝向不一致时 ..... | 56 |

## Chapter3

### 格斗人物的动作表现

- |                 |    |                 |    |
|-----------------|----|-----------------|----|
| 3.1 人物的基本格斗动作   | 58 | 3.3.2 双棍攻击      | 73 |
| 3.1.1 出拳        | 58 | 3.3.3 利爪攻击      | 74 |
| 3.1.2 蓄力        | 59 | 3.3.4 长刀        | 75 |
| 3.1.3 柔道的动作绘制   | 60 | 3.3.5 长剑攻击的动作绘制 | 76 |
| 3.1.4 飞腿        | 62 | 3.4 长距离攻击的动作表现  | 78 |
| 3.1.5 扫腿        | 63 | 3.4.1 掷飞刀       | 78 |
| 3.1.6 抬腿        | 64 | 3.4.2 射箭        | 79 |
| 3.1.7 跃起攻击的动作绘制 | 65 | 3.4.3 甩长鞭       | 80 |
| 3.2 持枪的动作表现     | 67 | 3.4.4 投掷飞镖的动作绘制 | 81 |
| 3.2.1 用手枪射击     | 67 | 3.5 其他攻击的动作表现   | 83 |
| 3.2.2 狙击枪射击     | 68 | 3.5.1 魔法        | 83 |
| 3.2.3 双枪射击      | 69 | 3.5.2 魔法锁链      | 84 |
| 3.2.4 持枪前进的动作绘制 | 70 | 3.5.3 魔法锤       | 85 |
| 3.3 短距离攻击的动作表现  | 72 | 3.5.4 法术        | 86 |
| 3.3.1 挥刀        | 72 | 3.5.5 宠物灵狐      | 87 |
|                 |    | 3.5.6 宠物秃鹫      | 88 |

## Chapter4

### 格斗道具

- |              |    |                 |     |
|--------------|----|-----------------|-----|
| 4.1 格斗前的准备   | 90 | 4.2.3 文具类道具     | 99  |
| 4.1.1 衣服的选择  | 90 | 4.2.4 月牙刀       | 100 |
| 4.1.2 道具的搭配  | 93 | 4.2.5 双刀        | 101 |
| 4.2 格斗中的各种道具 | 97 | 4.2.6 机械手臂      | 102 |
| 4.2.1 锤子道具   | 97 | 4.2.7 长刀        | 103 |
| 4.2.2 金属道具   | 98 | 4.2.8 流星锤       | 104 |
|              |    | 4.2.9 锁镰        | 105 |
|              |    | 4.2.10 针扇       | 106 |
|              |    | 4.2.11 枪        | 107 |
|              |    | 4.2.12 弓箭       | 108 |
|              |    | 4.2.13 剑        | 109 |
|              |    | 4.2.14 机械的爪子    | 110 |
|              |    | 4.2.15 鞭子       | 111 |
|              |    | 4.2.16 大型武器的绘制  | 112 |
|              |    | 4.2.17 持枪人特的绘制  | 115 |
|              |    | 4.2.18 带拳套女孩的绘制 | 117 |



## Chapter 5

### 格斗类漫画人物的表现

- |                      |     |                       |     |
|----------------------|-----|-----------------------|-----|
| 5.1 单人格斗的表现 .....    | 120 | 5.2.2 攻击与躲避 .....     | 132 |
| 5.1.1 持剑的少女 .....    | 120 | 5.2.3 徒手搏斗 .....      | 133 |
| 5.1.2 挥舞双刀的少年 .....  | 121 | 5.2.4 半空搏斗 .....      | 134 |
| 5.1.3 进退有度的战士 .....  | 122 | 5.2.5 跆拳道 .....       | 135 |
| 5.1.4 使用长刀的少女 .....  | 123 | 5.2.6 激烈搏斗的人物绘制 ..... | 136 |
| 5.1.5 使用双锥的少年 .....  | 124 | 5.2.7 结束战斗的人物绘制 ..... | 138 |
| 5.1.6 跳起的少年 .....    | 125 | 5.2.8 握手言和的对手 .....   | 140 |
| 5.1.7 准备战斗的少女 .....  | 126 | 5.2.9 背靠背战斗的战友 .....  | 141 |
| 5.1.8 筋疲力尽的战士 .....  | 127 | 5.2.10 配合默契的战友 .....  | 142 |
| 5.1.9 跌入水中的战士 .....  | 128 | 5.2.11 作战多年的搭档 .....  | 143 |
| 5.1.10 挥刀少女的绘制 ..... | 129 | 5.2.12 相互信任的战友 .....  | 144 |
| 5.2 双人格斗人物组合 .....   | 131 | 5.3 多人格斗人物组合 .....    | 147 |
| 5.2.1 持枪决斗 .....     | 131 |                       |     |

## Chapter 6

### 格斗画面的效果处理

- |                      |     |
|----------------------|-----|
| 6.1 衣物的褶皱表现 .....    | 151 |
| 6.1.1 正常的衣物褶皱 .....  | 151 |
| 6.1.2 攻击时的衣物褶皱 ..... | 153 |
| 6.1.3 衣服破烂的表现 .....  | 157 |
| 6.2 格斗效果的表现方式 .....  | 159 |
| 6.2.1 光影效果 .....     | 159 |
| 6.2.2 速度效果 .....     | 162 |
| 6.2.3 光电效果 .....     | 165 |
| 6.2.4 烟雾效果 .....     | 168 |
| 6.2.5 尘土效果 .....     | 171 |
| 6.2.6 火焰效果 .....     | 174 |
| 6.2.7 血液效果 .....     | 177 |
| 6.2.8 风的效果 .....     | 180 |
| 6.2.9 爆炸效果 .....     | 183 |



## Chapter7

### 格斗场景的表现

- |                        |     |                       |     |
|------------------------|-----|-----------------------|-----|
| 7.1 场景与透视 .....        | 187 | 7.2.4 阁楼擂台场景的绘制 ..... | 202 |
| 7.1.1 一点透视的基础知识 .....  | 187 | 7.2.5 幻想场景的绘制 .....   | 205 |
| 7.1.2 一点透视的表现方法 .....  | 189 | 7.3 格斗人物与场景的关系 .....  | 208 |
| 7.1.3 两点透视的基础知识 .....  | 191 | 7.3.1 近距离枪战场景 .....   | 208 |
| 7.1.4 两点透视的表现方法 .....  | 193 | 7.3.2 悬崖打斗场景 .....    | 209 |
| 7.2 格斗场景的基本类型 .....    | 195 | 7.3.3 空中营救场景 .....    | 210 |
| 7.2.1 室外格斗场景的绘制 .....  | 195 | 7.3.4 近身搏杀场景 .....    | 211 |
| 7.2.2 山谷场景的绘制 .....    | 197 | 7.4 格斗场景与人的绘制 .....   | 213 |
| 7.2.3 建筑内格斗场景的绘制 ..... | 200 |                       |     |

## Chapter8

### 用色铅笔表现格斗漫画

- |                         |     |
|-------------------------|-----|
| 8.1 认识色铅笔 .....         | 218 |
| 8.1.1 色铅笔的笔触和叠色效果 ..... | 218 |
| 8.1.2 彩色铅笔 48 色表 .....  | 219 |
| 8.2 色铅笔下的格斗人物绘制 .....   | 220 |
| 8.3 色铅笔下的格斗场景绘制 .....   | 221 |
| 8.4 色铅笔下格斗场景与人的绘制 ..... | 222 |
| 8.4.1 场景线稿的绘制 .....     | 222 |
| 8.4.2 人物头部的绘制 .....     | 224 |
| 8.4.3 人物身体的绘制 .....     | 225 |
| 8.4.4 场景的绘制 .....       | 226 |





# 超级

漫画素描技法  
从入门到精通

# 格斗

灌木文化 / 主编  
COCO 动漫公社 / 编著

人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目(CIP)数据

超级漫画素描技法从入门到精通. 格斗 / 灌木文化  
主编 ; COCO动漫公社编著. — 北京 : 人民邮电出版社,  
2018.3

ISBN 978-7-115-47563-3

I. ①超… II. ①灌… ②C… 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(2017)第314811号

## 内 容 提 要

热血沸腾、慷慨激昂的格斗动漫,你知道是如何画出来的吗?你是否也想自己创作呢?《超级漫画素描技法从入门到精通——格斗》,一本专业绘制格斗动漫的绘画教材,是你学习绘制格斗动漫人物的优选。

全书共分为8章,详细讲解了格斗动漫人物的绘制技法。内容包括:人体的基本构造、格斗人物的身体和动作表现、格斗道具、格斗画面的效果处理、格斗场景的表现等。书中还介绍了42个格斗动漫体态表现解析、25种格斗人物多种组合表现、12个格斗效果展示,更有色铅笔绘制方法的讲解,满足你不同的绘画需求。理论与实例结合展示,教你绘制出精美的格斗动漫人物!

本书不仅适合动漫爱好者以及有兴趣的绘画初学者使用,也可作为美术专业院校和培训机构的参考教材。

- 
- ◆ 主 编 灌木文化
  - 编 著 COCO 动漫公社
  - 责任编辑 王雅倩
  - 责任印制 陈 犇
  - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
  - 邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
  - 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
  - 北京市艺辉印刷有限公司印刷
  - ◆ 开本: 787×1092 1/12
  - 印张: 19 2018年3月第1版
  - 字数: 612千字 2018年3月北京第1次印刷
- 

定价: 69.80 元

读者服务热线: (010)81055296 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147 号

# 目录 Contents

## Chapter1

### 人体的构造

- |                      |    |                       |    |
|----------------------|----|-----------------------|----|
| 1.1 基本的骨骼结构 .....    | 8  | 1.5.1 男女身形特点的差异 ..... | 14 |
| 1.2 基本的肌肉结构 .....    | 9  | 1.5.2 男性身材 .....      | 16 |
| 1.3 基本的关节结构 .....    | 11 | 1.5.3 女性身材 .....      | 17 |
| 1.4 人物身体比例 .....     | 12 | 1.6 不同角度的人物 .....     | 18 |
| 1.5 男女身体的构造和特点 ..... | 14 | 1.6.1 人物的3/4侧面 .....  | 18 |
|                      |    | 1.6.2 人物的正侧面 .....    | 20 |
|                      |    | 1.6.3 俯视的人物 .....     | 22 |
|                      |    | 1.6.4 仰视的人物 .....     | 24 |

## Chapter2

### 格斗人物的身体表现

- |                           |    |                         |    |
|---------------------------|----|-------------------------|----|
| 2.1 格斗人物的发型表现 .....       | 27 | 2.4.2 伸手的动作 .....       | 42 |
| 2.1.1 头发的生长规律 .....       | 27 | 2.4.3 紧握的动作 .....       | 43 |
| 2.1.2 发型表现人物乖巧的性格 .....   | 29 | 2.4.4 举刀的动作 .....       | 44 |
| 2.1.3 发型表现人物干练的性格 .....   | 30 | 2.4.5 擦拭的动作 .....       | 45 |
| 2.1.4 发型表现人物桀骜不驯的性格 ..... | 31 | 2.5 脚与腿部的动作 .....       | 46 |
| 2.1.5 发型表现人物任性的性格 .....   | 32 | 2.5.1 扎马步的动作 .....      | 46 |
| 2.2 格斗人物面部情绪的表现 .....     | 33 | 2.5.2 跳跃的动作 .....       | 47 |
| 2.3 格斗人物面部表情的表现 .....     | 34 | 2.5.3 跑的动作 .....        | 48 |
| 2.3.1 害怕 .....            | 34 | 2.5.4 踢腿的动作 .....       | 49 |
| 2.3.2 苦恼 .....            | 35 | 2.5.5 扫腿的动作 .....       | 50 |
| 2.3.3 愤怒 .....            | 36 | 2.6 身体的表现 .....         | 51 |
| 2.3.4 认真 .....            | 37 | 2.6.1 重心保持身体平衡 .....    | 51 |
| 2.3.5 兴奋 .....            | 38 | 2.6.2 挥拳人物的重心 .....     | 52 |
| 2.3.6 傲慢 .....            | 39 | 2.6.3 站立人物的重心 .....     | 53 |
| 2.3.7 不服输 .....           | 40 | 2.6.4 跑动人物的重心 .....     | 54 |
| 2.4 手与手臂的动作 .....         | 41 | 2.7 身体的不同扭转表现 .....     | 55 |
| 2.4.1 伸直的动作 .....         | 41 | 2.7.1 身体和头部朝向一致时 .....  | 55 |
|                           |    | 2.7.2 身体和头部朝向不一致时 ..... | 56 |

## Chapter3

### 格斗人物的动作表现

- |                 |    |                 |    |
|-----------------|----|-----------------|----|
| 3.1 人物的基本格斗动作   | 58 | 3.3.2 双棍攻击      | 73 |
| 3.1.1 出拳        | 58 | 3.3.3 利爪攻击      | 74 |
| 3.1.2 蓄力        | 59 | 3.3.4 长刀        | 75 |
| 3.1.3 柔道的动作绘制   | 60 | 3.3.5 长剑攻击的动作绘制 | 76 |
| 3.1.4 飞腿        | 62 | 3.4 长距离攻击的动作表现  | 78 |
| 3.1.5 扫腿        | 63 | 3.4.1 掷飞刀       | 78 |
| 3.1.6 抬腿        | 64 | 3.4.2 射箭        | 79 |
| 3.1.7 跃起攻击的动作绘制 | 65 | 3.4.3 甩长鞭       | 80 |
| 3.2 持枪的动作表现     | 67 | 3.4.4 投掷飞镖的动作绘制 | 81 |
| 3.2.1 用手枪射击     | 67 | 3.5 其他攻击的动作表现   | 83 |
| 3.2.2 狙击枪射击     | 68 | 3.5.1 魔法        | 83 |
| 3.2.3 双枪射击      | 69 | 3.5.2 魔法锁链      | 84 |
| 3.2.4 持枪前进的动作绘制 | 70 | 3.5.3 魔法锤       | 85 |
| 3.3 短距离攻击的动作表现  | 72 | 3.5.4 法术        | 86 |
| 3.3.1 挥刀        | 72 | 3.5.5 宠物灵狐      | 87 |
|                 |    | 3.5.6 宠物秃鹫      | 88 |

## Chapter4

### 格斗道具

- |              |    |                 |     |
|--------------|----|-----------------|-----|
| 4.1 格斗前的准备   | 90 | 4.2.3 文具类道具     | 99  |
| 4.1.1 衣服的选择  | 90 | 4.2.4 月牙刀       | 100 |
| 4.1.2 道具的搭配  | 93 | 4.2.5 双刀        | 101 |
| 4.2 格斗中的各种道具 | 97 | 4.2.6 机械手臂      | 102 |
| 4.2.1 锤子道具   | 97 | 4.2.7 长刀        | 103 |
| 4.2.2 金属道具   | 98 | 4.2.8 流星锤       | 104 |
|              |    | 4.2.9 锁镰        | 105 |
|              |    | 4.2.10 针扇       | 106 |
|              |    | 4.2.11 枪        | 107 |
|              |    | 4.2.12 弓箭       | 108 |
|              |    | 4.2.13 剑        | 109 |
|              |    | 4.2.14 机械的爪子    | 110 |
|              |    | 4.2.15 鞭子       | 111 |
|              |    | 4.2.16 大型武器的绘制  | 112 |
|              |    | 4.2.17 持枪人特的绘制  | 115 |
|              |    | 4.2.18 带拳套女孩的绘制 | 117 |



## Chapter 5

### 格斗类漫画人物的表现

- |                      |     |                       |     |
|----------------------|-----|-----------------------|-----|
| 5.1 单人格斗的表现 .....    | 120 | 5.2.2 攻击与躲避 .....     | 132 |
| 5.1.1 持剑的少女 .....    | 120 | 5.2.3 徒手搏斗 .....      | 133 |
| 5.1.2 挥舞双刀的少年 .....  | 121 | 5.2.4 半空搏斗 .....      | 134 |
| 5.1.3 进退有度的战士 .....  | 122 | 5.2.5 跆拳道 .....       | 135 |
| 5.1.4 使用长刀的少女 .....  | 123 | 5.2.6 激烈搏斗的人物绘制 ..... | 136 |
| 5.1.5 使用双锥的少年 .....  | 124 | 5.2.7 结束战斗的人物绘制 ..... | 138 |
| 5.1.6 跳起的少年 .....    | 125 | 5.2.8 握手言和的对手 .....   | 140 |
| 5.1.7 准备战斗的少女 .....  | 126 | 5.2.9 背靠背战斗的战友 .....  | 141 |
| 5.1.8 筋疲力尽的战士 .....  | 127 | 5.2.10 配合默契的战友 .....  | 142 |
| 5.1.9 跌入水中的战士 .....  | 128 | 5.2.11 作战多年的搭档 .....  | 143 |
| 5.1.10 挥刀少女的绘制 ..... | 129 | 5.2.12 相互信任的战友 .....  | 144 |
| 5.2 双人格斗人物组合 .....   | 131 | 5.3 多人格斗人物组合 .....    | 147 |
| 5.2.1 持枪决斗 .....     | 131 |                       |     |

## Chapter 6

### 格斗画面的效果处理

- |                      |     |
|----------------------|-----|
| 6.1 衣物的褶皱表现 .....    | 151 |
| 6.1.1 正常的衣物褶皱 .....  | 151 |
| 6.1.2 攻击时的衣物褶皱 ..... | 153 |
| 6.1.3 衣服破烂的表现 .....  | 157 |
| 6.2 格斗效果的表现方式 .....  | 159 |
| 6.2.1 光影效果 .....     | 159 |
| 6.2.2 速度效果 .....     | 162 |
| 6.2.3 光电效果 .....     | 165 |
| 6.2.4 烟雾效果 .....     | 168 |
| 6.2.5 尘土效果 .....     | 171 |
| 6.2.6 火焰效果 .....     | 174 |
| 6.2.7 血液效果 .....     | 177 |
| 6.2.8 风的效果 .....     | 180 |
| 6.2.9 爆炸效果 .....     | 183 |



## Chapter7

### 格斗场景的表现

- |                        |     |                       |     |
|------------------------|-----|-----------------------|-----|
| 7.1 场景与透视 .....        | 187 | 7.2.4 阁楼擂台场景的绘制 ..... | 202 |
| 7.1.1 一点透视的基础知识 .....  | 187 | 7.2.5 幻想场景的绘制 .....   | 205 |
| 7.1.2 一点透视的表现方法 .....  | 189 | 7.3 格斗人物与场景的关系 .....  | 208 |
| 7.1.3 两点透视的基础知识 .....  | 191 | 7.3.1 近距离枪战场景 .....   | 208 |
| 7.1.4 两点透视的表现方法 .....  | 193 | 7.3.2 悬崖打斗场景 .....    | 209 |
| 7.2 格斗场景的基本类型 .....    | 195 | 7.3.3 空中营救场景 .....    | 210 |
| 7.2.1 室外格斗场景的绘制 .....  | 195 | 7.3.4 近身搏杀场景 .....    | 211 |
| 7.2.2 山谷场景的绘制 .....    | 197 | 7.4 格斗场景与人的绘制 .....   | 213 |
| 7.2.3 建筑内格斗场景的绘制 ..... | 200 |                       |     |

## Chapter8

### 用色铅笔表现格斗漫画

- |                         |     |
|-------------------------|-----|
| 8.1 认识色铅笔 .....         | 218 |
| 8.1.1 色铅笔的笔触和叠色效果 ..... | 218 |
| 8.1.2 彩色铅笔 48 色表 .....  | 219 |
| 8.2 色铅笔下的格斗人物绘制 .....   | 220 |
| 8.3 色铅笔下的格斗场景绘制 .....   | 221 |
| 8.4 色铅笔下格斗场景与人的绘制 ..... | 222 |
| 8.4.1 场景线稿的绘制 .....     | 222 |
| 8.4.2 人物头部的绘制 .....     | 224 |
| 8.4.3 人物身体的绘制 .....     | 225 |
| 8.4.4 场景的绘制 .....       | 226 |



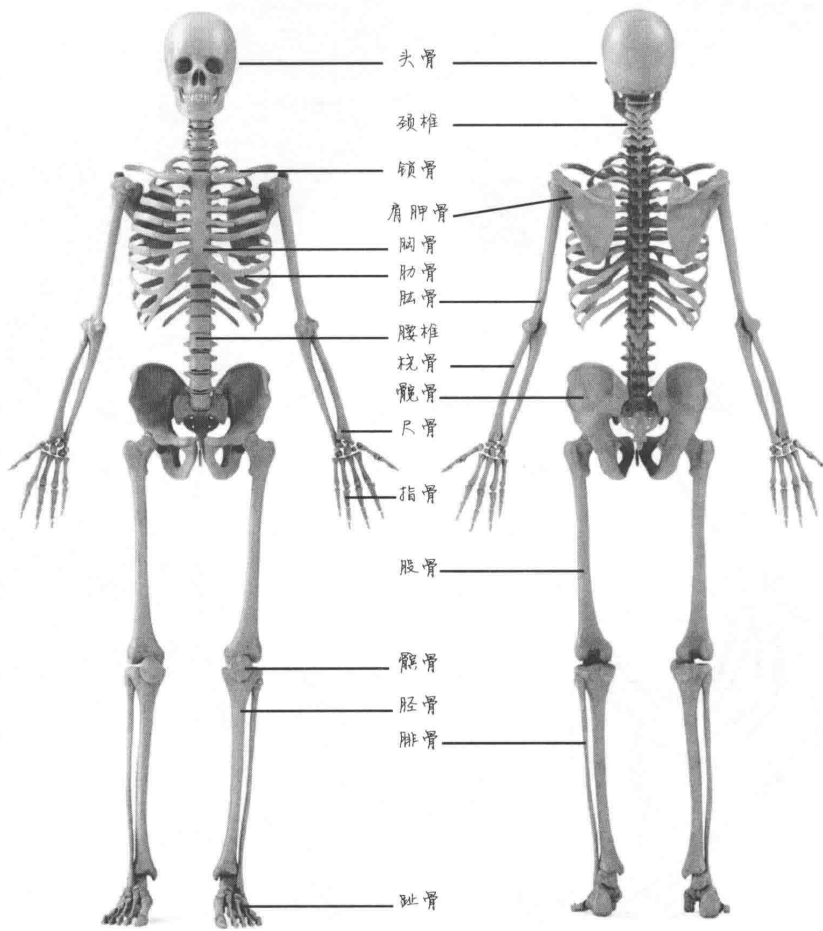
# Chapter1

人体的构造



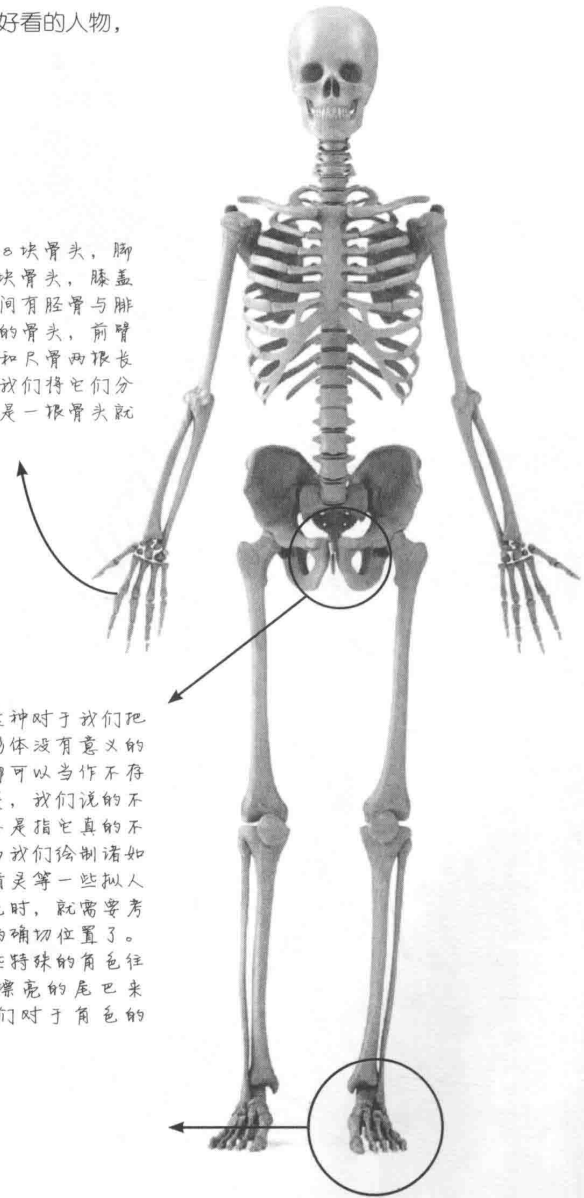
## 1.1 基本的骨骼结构

人体的骨骼有很多，为了便于理解与记忆，我们可以省去不重要的骨骼，只掌握人体主要的骨骼，如头骨、颈椎、锁骨等 17 处主要的骨骼，也就是对人体外观有一定影响的骨骼就可以了。想要画出好看的人物，就一定要对人体的骨骼支架有所了解，下面我们将学习有关人体骨骼的知识。



手腕处有 8 块骨头，脚腕处有 7 块骨头，膝盖到脚腕之间有胫骨与腓骨两根长的骨头，前臂也有桡骨和尺骨两根长骨，但是我们将它们分别只看作是一根骨头就可以了。

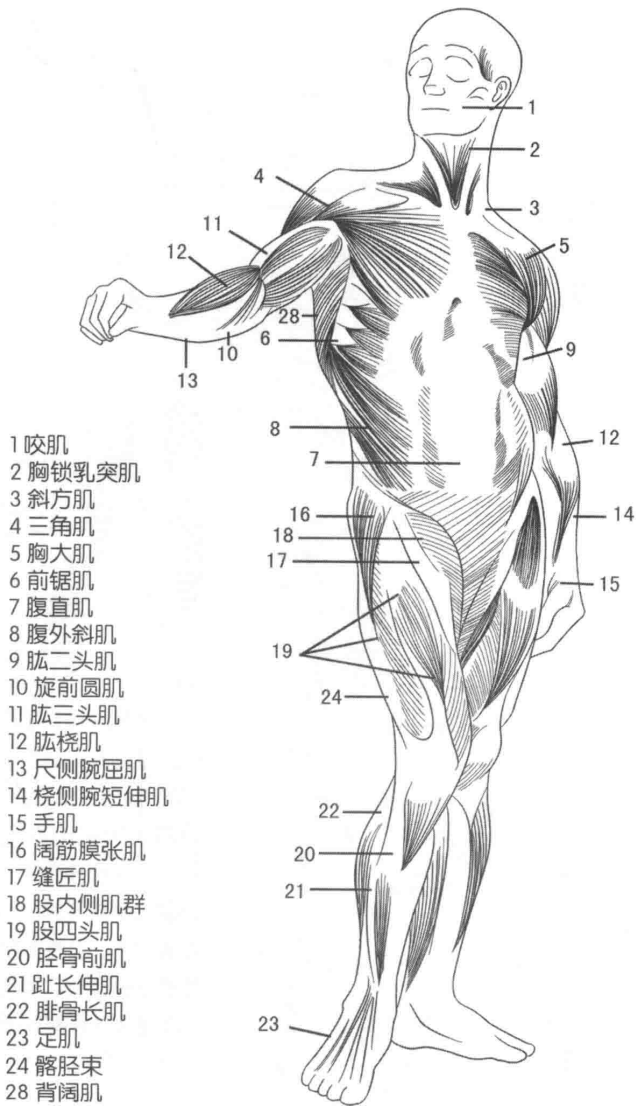
像尾骨这种对于我们把握基本形体没有意义的骨骼，都可以当作不存在。但是，我们说的不存在并不是指它真的不存在，当我们绘制诸如兽人、精灵等一些拟人化的角色时，就需要考虑尾骨的确切位置了。因为这些特殊的角色往往都有漂亮的尾巴来加深人们对于角色的印象。



在动漫绘制时我们需要将一些细小的、复杂的骨骼进行系统的概括与总结，把它们看作是一个整体，将复杂的骨骼简单化。

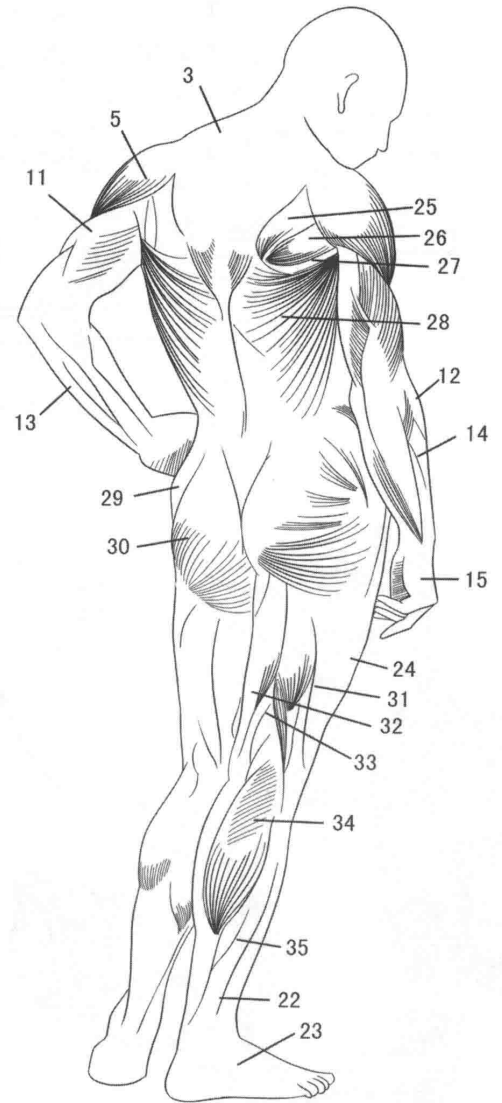
## 1.2 基本的肌肉结构

肌肉是表现人体轮廓的重要因素。肌肉的不同，将直接导致人物的形体、动态也会产生相应的变化。绘制时，适当地表现一些肌肉，能够增加人物的体积感与身体线条的自然感，否则绘制出的人物就是平板的甚至会给人以“像纸一样”的感觉。人体形态的线条与身体肌肉的分布有着紧密联系，记清楚这些肌肉的名称、位置和大体形态，对于我们今后绘制合理准确的人体有着至关重要的作用，所以不可以大意。

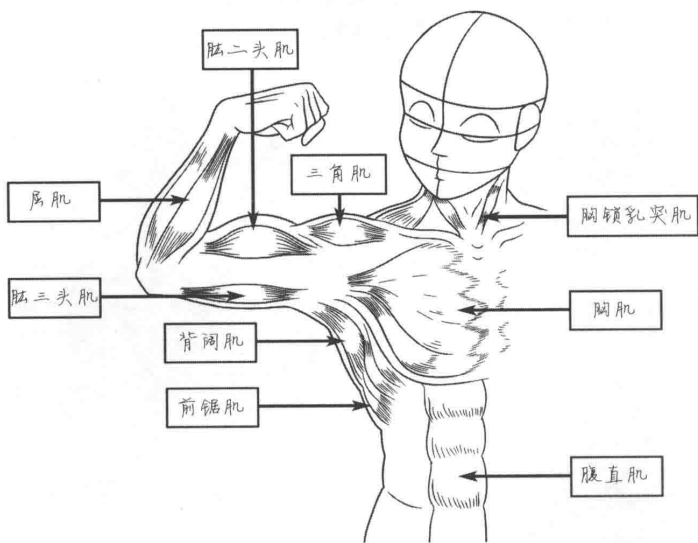


- 3 斜方肌
- 5 肩三角肌
- 11 肱三头肌
- 12 肱桡肌
- 13 尺侧屈肌群
- 14 桡侧伸肌群
- 15 手肌
- 22 腓骨长肌
- 23 足肌
- 24 髂胫束
- 25 冈下肌
- 26 小圆肌
- 27 大圆肌
- 28 背阔肌
- 29 臀中肌
- 30 臀大肌
- 31 股二头肌
- 32 半腱肌
- 33 半膜肌
- 34 腓肠肌
- 35 比目鱼肌

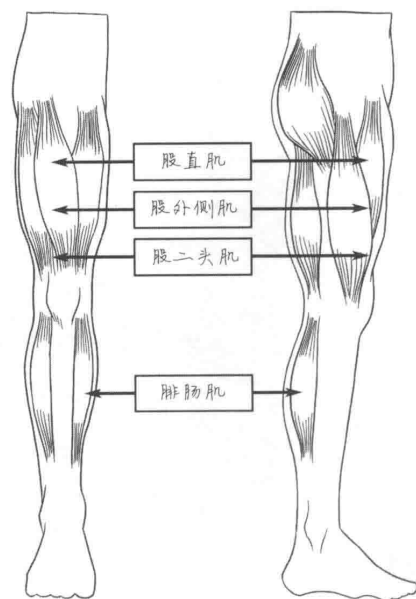
一般来说，普通人的身体平时能够见到的体表肌肉其实并不多，只有在健美运动员或者是一些力量型的、经过刻意锻炼后产生明显肌肉形态的人物身上，才能看到很壮硕的肌肉。所以，我们只要记住其中较为主要的、对人物身体外型有很大影响的肌肉就可以了。



人体上附着的肌肉有很多，表面容易看到的肌肉如下图所示。肌肉的名称可以不记，但是请注意，脖、颈、肩、上臂的下方、从肘到手腕、腋下、胸、腹这9个地方都附有肌肉。



大腿的前方、侧面、后面三个方向都长着肌肉，小腿的肌肉在其两侧。



手臂弯曲的动作，使肌肉产生收缩与伸展的变化，手臂的外轮廓线也随之产生相应的变化。

手臂抬起时，由于是自身给予的力量，所以前臂的肌肉受力、突起、曲线弧度增加；手臂弯曲时，我们发现手肘的关节明显突出。



胳膊的肌肉通过不同变化而呈现出不同的形态。当手臂弯曲时，胳膊上的肌肉就会突起；当手臂伸直时，肌肉就会平缓下去。但一般情况下，女性的手臂轮廓细弱柔美，肌肉变化不像男生那样明显。