

简明动漫 解剖教程

——怎样绘制

流线型的
动漫形象

[美] 克里斯多夫·哈特 著
王毅 译



上海人民美術出版社

简明动漫解剖教程

——怎样绘制流线型的动漫形象

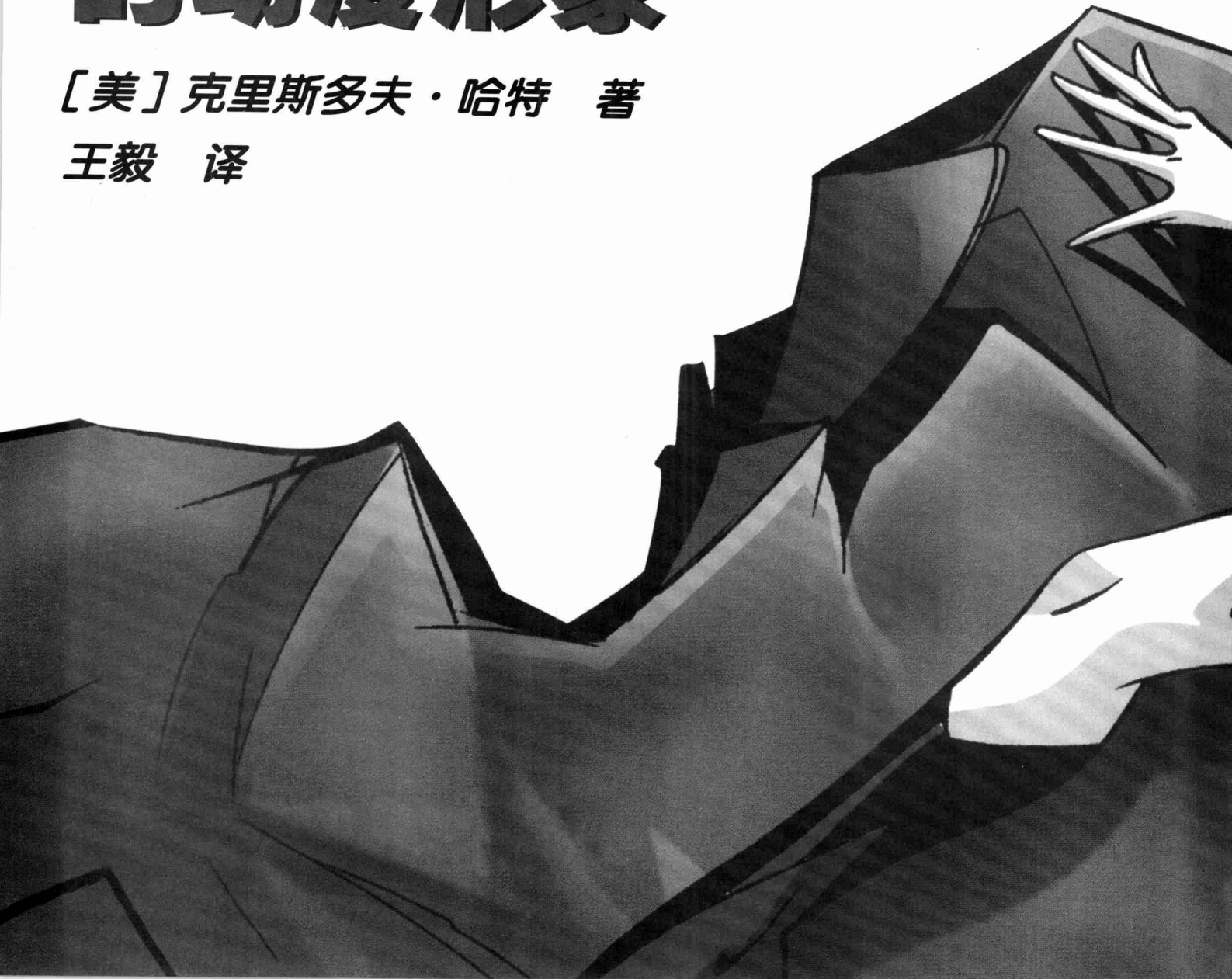


简明动漫 解剖教程

——怎样绘制流线型 的动漫形象

[美] 克里斯多夫·哈特 著

王毅 译





上海人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

简明动漫解剖教程：怎样绘制流线型的动漫形象 / (美) 哈特(Hart, C.) 著; 王毅译. - 上海: 上海人民美术出版社, 2009.1

书名原文: Simplified Anatomy For The Comic Book Artist
ISBN 978-7-5322-5901-4

I. 简… II. ①哈… ②王… III. 动画-技法(美术)-教材 IV.J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 156972 号

Simplified Anatomy For The Comic Book Artist

Copyright © 2006 by Watson-Guption Publications. All rights reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, scanning, or otherwise, except as permitted under the publisher.

本书简体中文版由上海人民美术出版社独家出版。

版权所有, 侵权必究。

合同登记号: 图字: 09-2008-738

简明动漫解剖教程

——怎样绘制流线型的动漫形象

编 著: [美] 克里斯多夫·哈特

译 者: 王 毅

责任编辑: 姚宏翔

流程编辑: 赵春园

封面设计: 赵春园

技术编辑: 季 卫

出版发行: 上海人民美术出版社

(地址: 上海长乐路 672 弄 33 号 邮编: 200040)

印 刷: 上海市印刷十厂有限公司

开 本: 889 × 1194 1/16 10 印张

版 次: 2009 年 1 月第 1 版

印 次: 2009 年 1 月第 1 次

印 数: 0001-4300

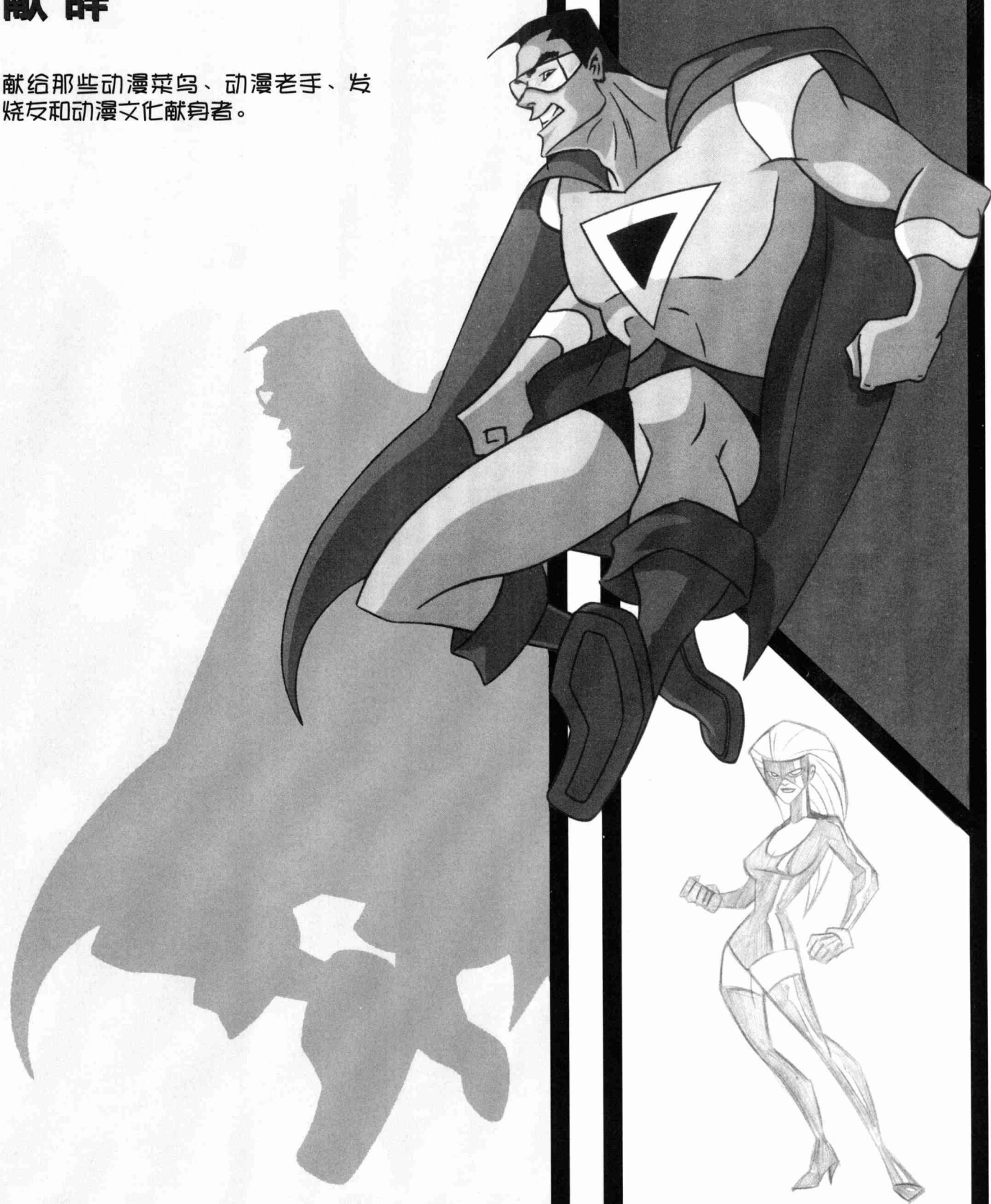
书 号: ISBN 978-7-5322-5901-4

定 价: 35.00 元



献辞

献给那些动漫菜鸟、动漫老手、发烧友和动漫文化献身者。



目录

介绍.....	8
头和颈的简化	10
传统动漫风格与流线型对比	12
头骨的简化	13
头部与头骨	14
不同形象的不同头骨	16
面部和颈部的肌肉	20
用面部肌肉丰富表情	21
面部特征的简化	22
画男性眼睛：传统风格.....	24
程式化的眼睛：男性	25
画女性眼睛：传统风格.....	26
程式化的眼睛：女性	27
男性鼻子的简化	28
女性鼻子的简化	30
不同形象的鼻子	32
各色人等的鼻子	33
画嘴和嘴唇	34
分步画简化的头部	36
六步画男性英雄	38
男性英雄：头的倾斜与透视.....	41
六步画女性英雄	42
女性英雄：头的倾斜与透视.....	45
六步画异类形象	46
异类形象：头的倾斜与透视.....	49
画简化的身躯	50
传统风格与流线型对比.....	52
简化躯干.....	54
画肌肉的简化途径	56
不同男性角色的身躯	65
不同女性角色的身躯	68
打磨与调整	71
依据简化身躯来画各种人物	74
哥特小子	76
致命美人	78
肌肉先生	80
发明家	82
霹雳娇娃	84
大块头打手	86
女武士	88



男性气概：一次展示一组肌肉 90

画健壮胸肌 92
“核心”：腹部和胸腔肌肉 94
颈部肌肉 96
保龄球般的双肩 98
“谷仓大门”般的后背 100
二头肌：“男性气概”之肌 102
高高隆起的三头肌 104
惊人的前臂 106
有力的双腿 108
钢铁小腿 110

难以置信的女性：一次展示一组肌肉 112

胸部肌肉 114
腹肌和胸腔肌肉（不要过火！） 116
性感的脖子 118
发育良好的肩部肌肉 120
后背与“沙漏”体型 122
美妙的二头肌 124
挑逗的三头肌 126
战斗的前臂 128
臀与骨盆 130
长腿高踢 132
匀称的小腿肌肉 134

简化的手和脚 136

画手 138
动漫创作中的手姿 140
脚的解剖 144

身躯的极度透视 146

经典的飞翔姿势：突出胸 148
戴盔勇士去主持正义：突出手 150
扭曲与转动：突出前臂 152
豪气冲天：突出腿和脚 154
著名的“香蕉剥落”姿势：突出头 156
进攻姿势：突出膝 158

索引 160



介绍

随着动漫风格的发展，视觉艺术家们（你就是其中之一）也需要与时俱进。没有人愿意被动漫编导定义为“只会画一种风格”。如果你想画如今最时尚、最火爆的动漫风格，那么本书就对你的路了。画当下风靡的这种影响巨大的流线型动漫形象，这本《简明动画解剖教程》有着你所需要的一切。这种新的动漫风格，与前些年流行的那种超人硬汉装束的动漫形象有所不同，它并不取代前些年的风格，而是体现一种视觉增加。注意力不再放在更去展示壮硕肌肉之上，如今的这种流线型动漫形象使用一种简化的设计，突显锋利之感。

由于这种新风格突出的是较简单肌肉群的描绘，就使得那些动漫新手们——也包括有经验的老手，能够很容易地简化复杂的解剖学。解剖学就一定要艰深吗？绝大部分解剖学书籍都似乎这样，因此你就留下了这个印象。人体由多达700块肌肉组合起来，如果你试图记住每一块肌肉，恐怕会把自己逼疯，而且即使记住了每一块肌肉，你的绘画技艺也并不会因此而提高。所以，通过一种简明解剖，我们可以忽略许多人体内部的小肌肉——虽然绝大部分解剖学著作都讲这些肌肉，但人体皮肤的表面并不呈现它们。

在本书中，你会了解到怎样描绘不同角度的头和头骨，怎样简化面部特征，面部哪些肌肉会形成各种表情。你也会学到怎样画简化的身躯，这使得描绘各种人体姿势更为容易；你还会看到，动漫形象的各种体型可以用于各种



性格的角色。而且你还有机会去解剖种种威猛逼人的极度透视身姿。本书中有两章内容深入讲解人体所有的重要肌肉，把它们放在动漫的打斗动作中来讲，包括身着各种服装的男性角色和女性角色。怎样画一种有意味的线条，从而让你的人物散发出富有个性的超人魅力和吸引力，而不仅仅只是块头大，书中对此也有讲授。

总之，只要你能够想象出的身姿，都能在本书中找到对它的简化解剖。本书旨在让解剖学在动漫创作中简明实用，而这不正是你一直期待的吗？





头和颈的简化

无论你是画一位男子汉气概的超级英雄，还是画一个邪恶的坏蛋，或者是画邻家女孩，这里面有一些东西是共同的。比如，都可以用画一个基本的头骨作为开始，然后把它改造为你要画的角色。对于某类角色来说，我们可能会夸张其下巴，或者是淡化其眉毛，但内部却是一样的。让我们来看一看吧。



传统动漫风格与流线型之对比

我们先来比较一下传统动漫描绘与新的流线型简化描绘在画人物头部时的不同。第一眼看去，它们的区别是传统风格画了较多的细节，而简化风格画的细节较少。从技术层面讲这是对的，但忽视了一个关键点：传统描绘大量使用细小的起伏线条，简化描绘则使用简捷的流动线条，将与形状构成无关的一切都省略了。

同样重要的还有线条本身。简化描绘的线条不是折断成为锐角，而是弯曲流动，不形成突然的方向改变（比如锐角那样的方向改变）。这种流线型的人物是高度程式化的。

传统的



简化的



传统的



简化的



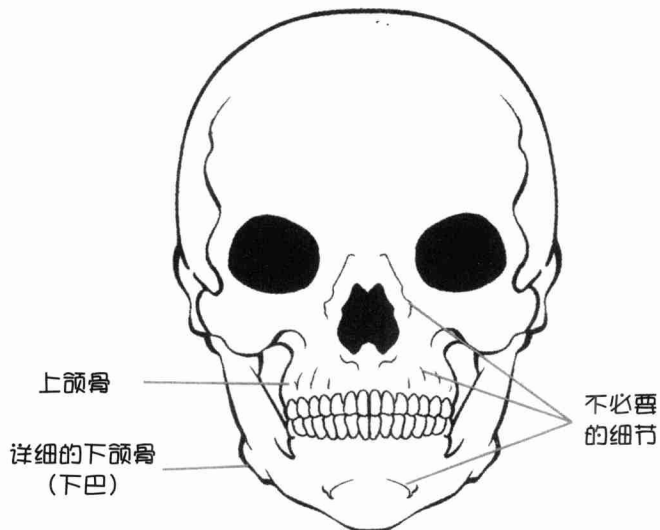
头骨的简化

本页是一个头骨的具体例证，由于是用于绘画，所以没必要把它画得百分之百准确。我们关心的是用这个头骨的形状作为画头的基础。我们要注意它的主要轮廓、孔穴和突出部位，但只需关心那些显示在头表面的部位就可以了。

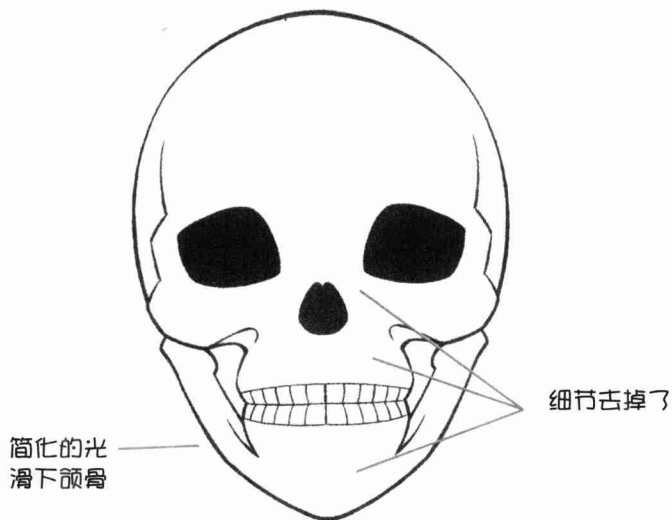
比如，真的需要把上颌骨（面部的上嘴唇与鼻子之间的部分）的所有轮廓线都画出来吗？把它们画出来当然很准确，但这种准确又有什么意义呢？只要肌肉和皮肤覆盖了骨头，这类细节就看不出来了。所以，当我们对头骨进行简化时，就可以安心地舍弃它们。

我们还可以简化绘画风格，用较长的线条替代原来那种较短的线条，用较柔软的角度替代原来那种较尖锐角度，这样可以更好地适应流线型的动漫形象。

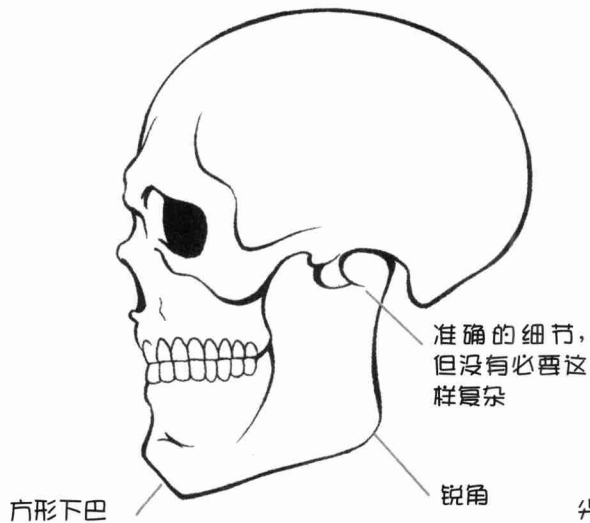
传统的



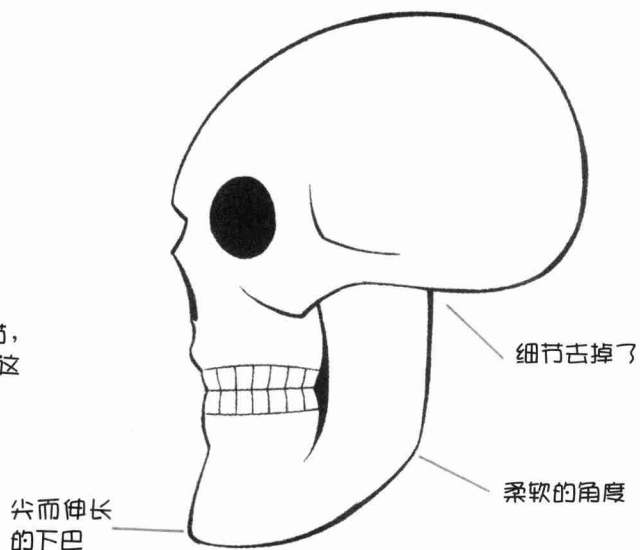
简化的



传统的



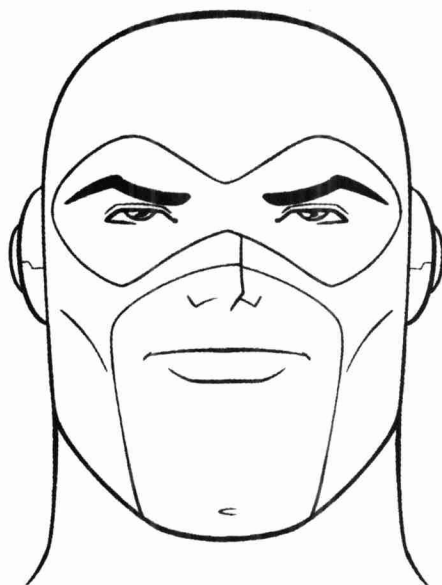
简化的



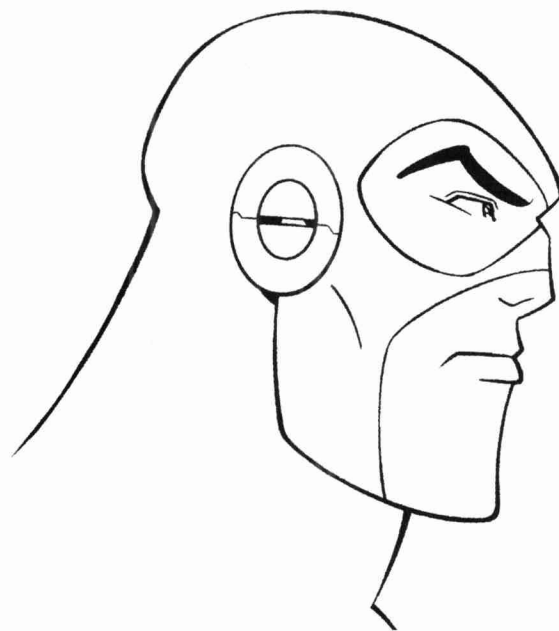
头部与头骨

大部解剖学的书都会将头骨单独作为一节，然后再把头部单独作为一节。它们没有把头骨放在整个头部来讲，而你需要这样做。我们来看看下方这个人物。你看到的这个人物已是一个绘制完成的角色，它体现出一些因其头骨而带来的鲜明特点：较小的前额、宽颧骨、地包天的下巴、间距较宽的双眼。现在，我们把这整个绘制过程还原，看看它内在的头骨是怎样表现的。

正视图

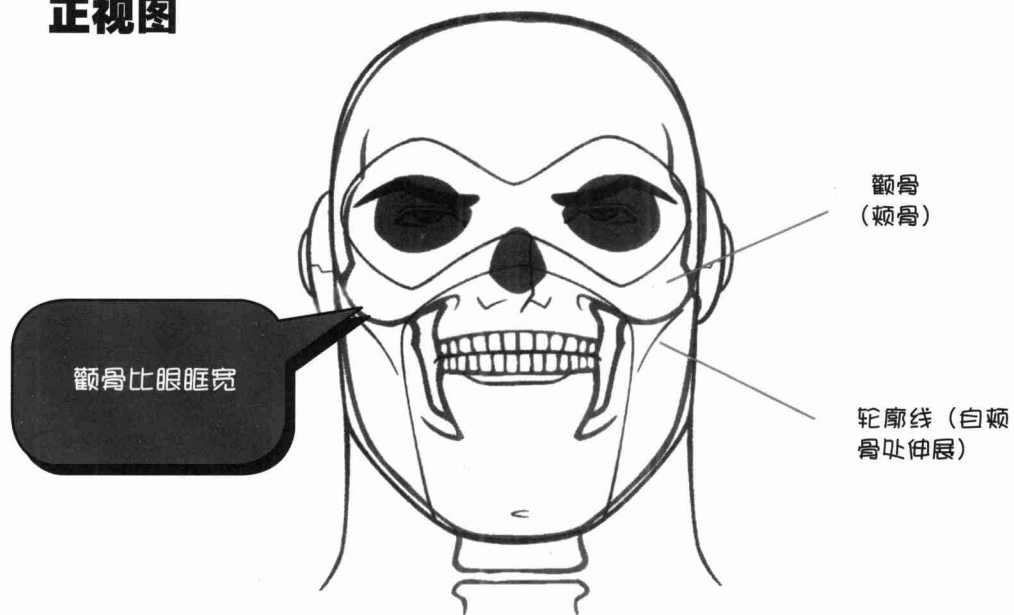


侧视图

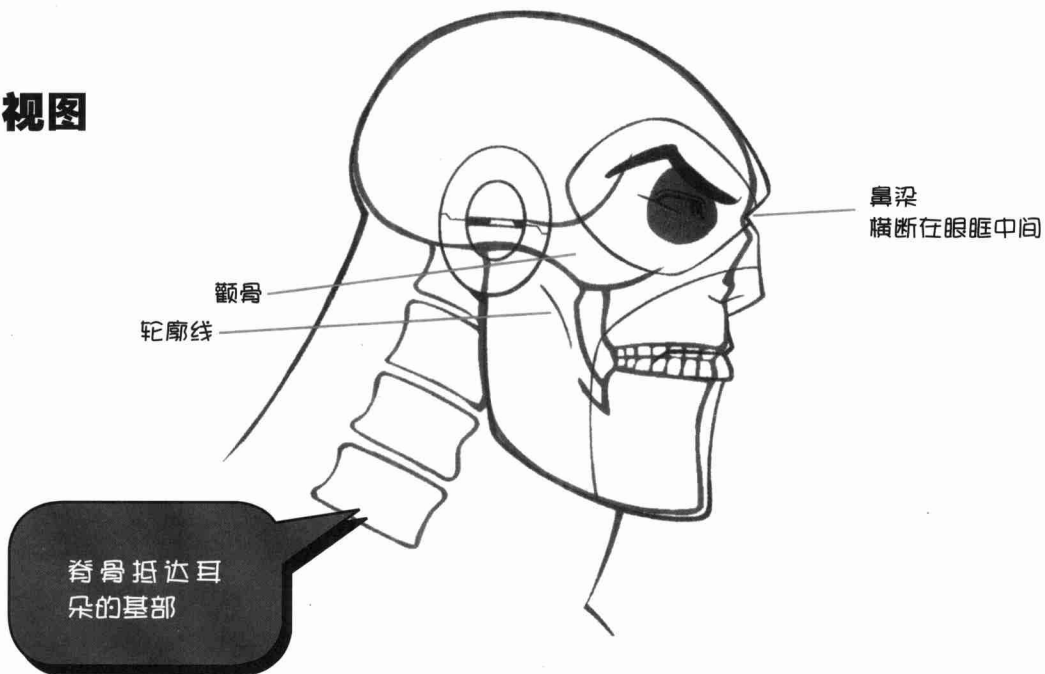


现在，你可以看到，头骨真的起到了一种基础作用——作为头的形状、面部轮廓和面部器官位置的基础。也许你会对自己发问：“为什么不直接在一个鸡蛋形状上画头，就像我以前看过的一些书那样？”我的回答是，如果你愿意的话，也可以这样做，但决不能满足于此。你需要在这个鸡蛋形状上增加眉弓、下颌、颧骨和下巴的突出，另外还需进行鼻梁上方的缩进，让它真正像人的头。所以，还是让我们回到头骨上来吧！好了，这种论证必要性的话就不说了。我们看看能从头骨解剖上得到什么启发。

正视图



侧视图

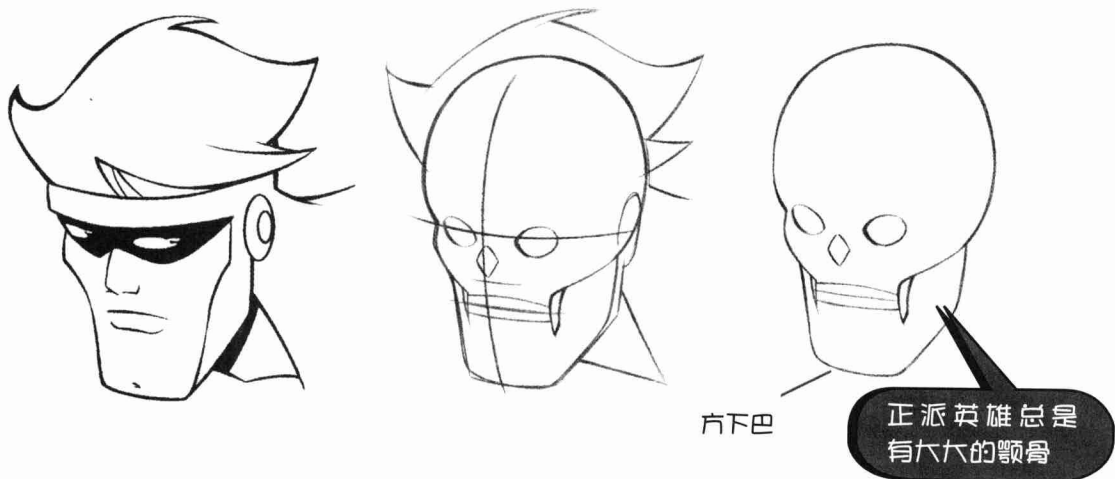


不同形象的不同头骨

上一页的那个头骨形成了一个很特别的头。这就提出来一个问题：所有的头骨都是一个形状吗？如果是这样，那就意味着画一个暴徒、一个瘦小的天才、一个蛊惑诱人的吸血鬼所用的头骨是一样的，只是改变面部特征而已。显然，这样是行不通的。在动漫形象的绘制中，如果将头骨作为绘制头的基础和起点，那么这个头骨也必须是漫画化的、简化的。每个动漫形象依据其个性和角色需要，在头骨形状上都应该有所不同。现在，就让我们来观察各种动漫形象，看看怎样使用头骨作为绘制它们头的起始点。

英雄：3/4 视图，朝下看

这是一个强壮、有时搞笑甚至带有点讽刺意味的经典正派英雄。坚实的下巴、宽大的颧骨、方颌骨，这些就是这类人物的特征。



坏蛋：3/4 视图

所有狡猾的坏蛋都是整牙医生梦寐以求的顾客。它们以龅牙、小额、尖脸为标志。注意他们的奸笑。

