

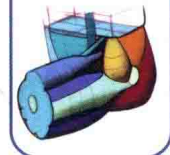
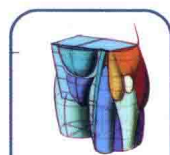
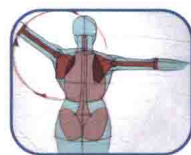
国际顶级绘画大师

HOW TO DRAW AND PAINT ANATOMY ,volume 2

艺用解剖

英国ImagineFX编辑部 编著 李婷 译

卷2



绘制运动中的人体

精通姿势、透视和比例从而捕捉人体的运动方式

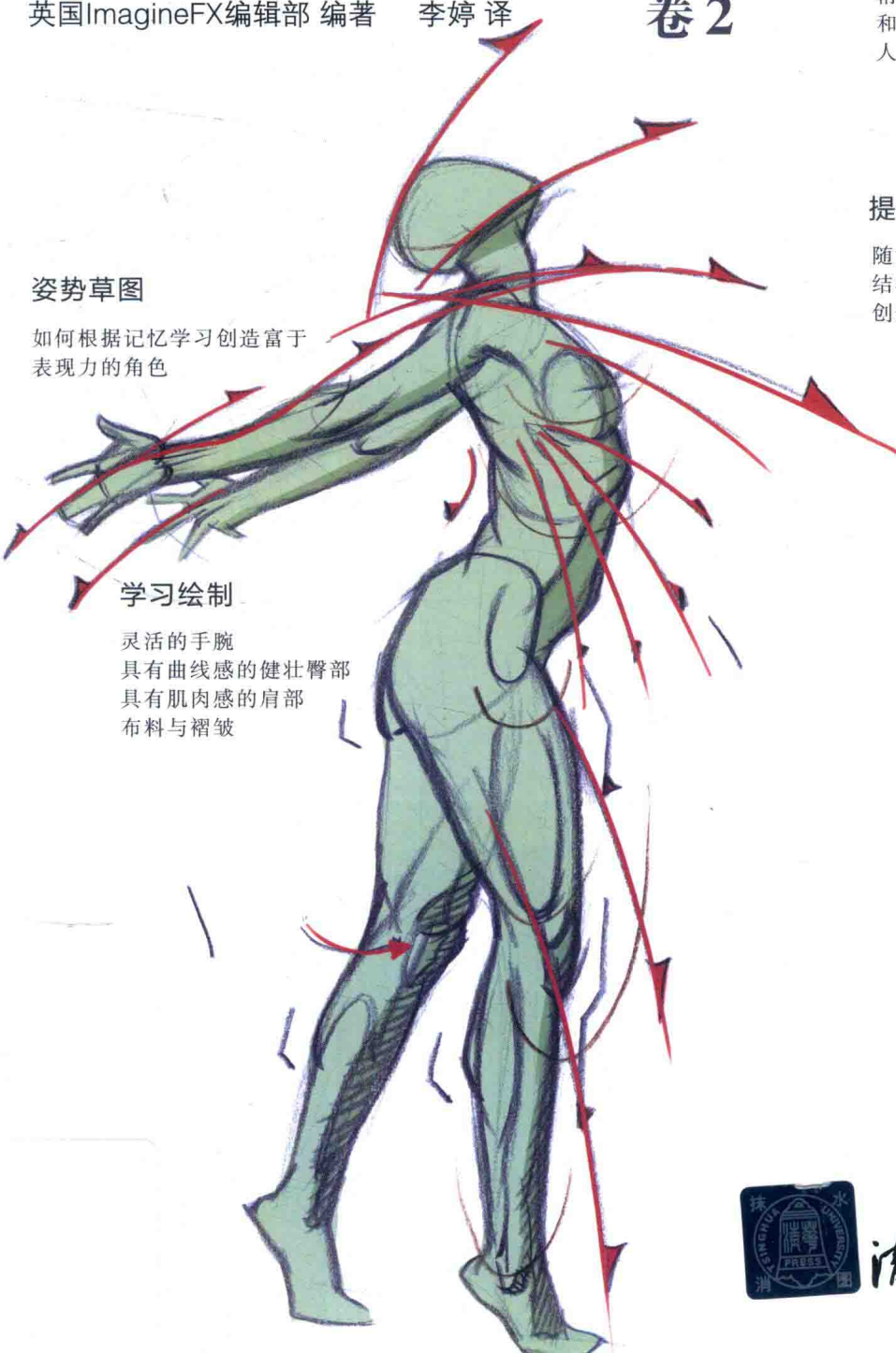


提升你的角色绘画

随大师一起探索人体的结构与节奏
创造独具动感的角色

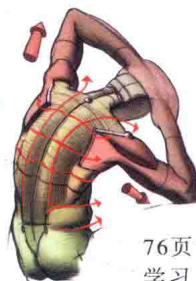
姿势草图

如何根据记忆学习创造富于表现力的角色



学习绘制

灵活的手腕
具有曲线感的健壮臀部
具有肌肉感的肩部
布料与褶皱



76页专题内容
学习人体绘画和上色
中必须掌握的传统和
数字技术



清华大学出版社

国际顶级绘画大师

HOW TO DRAW AND PAINT ANATOMY, volume 2

艺用解剖

英国ImagineFX编辑部 编著 李婷 译

卷2

清华大学出版社
北京

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。
版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

图书在版编目（CIP）数据

国际顶级绘画大师：艺用解剖. 卷2 / 英国 ImagineFX 编辑部编著；李婷译. — 北京：清华大学出版社，2017

书名原文：HOW TO DRAW AND PAINT ANATOMY

ISBN 978-7-302-46099-2

I. ①国… II. ①英… ②李… III. ①艺用人体解剖学 IV. ①J064

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2017）第 006091 号

责任编辑：王琳

封面设计：常雪影

责任校对：王荣静

责任印制：杨艳

出版发行：清华大学出版社

网 址：<http://www.tup.com.cn>，<http://www.wqbook.com>

地 址：北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编：100084

社总机：010-62770175 邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印装者：北京亿浓世纪彩色印刷有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：190mm×260mm 印 张：8.75 字 数：246 千字

版 次：2017 年 10 月第 1 版 印 次：2017 年 10 月第 1 次印刷

定 价：45.00 元

产品编号：067192-01

国际顶级绘画大师

艺用解剖

欢迎



这是我们与了不起的艺术家罗恩·雷蒙 (Ron Lemen) 的第二次合作，为大家呈现他在人体绘画方面的专题研讨。本书将介绍罗恩有关人体写生和人体默写的方法，对于努力成为或已成为专业艺术家的你来说，这些内容都

值得一看。我们不禁要深入挖掘罗恩非凡的专业知识，并将其呈现出来与大家分享。

在这部绘画解剖学教程中，罗恩深入思考并阐释了人体是如何运动的。他解释了如何将人体各部分分解为简单的形状，并且如何通过节奏线将这些形状连接起来，从而绘制运动中的人体。

和罗恩一样，克里斯·雷加斯皮 (Chris Legaspi) 也是一位热衷于人体绘画的艺术家，我们将为大家展现他在人体动态捕捉，以及人体明暗面表现的思路。这些内容进一步完善了罗恩的艺用人体解剖教学。

如果你想要在艺术方面精进提升，本书中还提供了相关专题介绍，来自行业前沿的插画师将引导你从传统的绘画方式转向使用 Photoshop 和 Painter 软件进行数字绘画创作。精彩内容，不容错过。

如果你喜欢本书，就请在你最喜欢的网站向更多的人推荐！

Claire

克莱尔·豪利特
总编辑

FANTASY SCI-FI DIGITAL ART
ImagineFX

画廊

艺用解剖绘画大师们和我们分享他们的作品，其中包括弗兰克·弗雷泽塔。



世界最杰出的艺术家们为你提供最好的指导，分享他们关于艺术解剖的技术和灵感，以及角色绘画和混合媒介的专题内容。

专题

通过 15 个分步指南给你提供来自专业艺术家的实用建议

罗恩·雷蒙艺用解剖

学习默写人体解剖结构的方法



- 16 绘制肩部
- 24 绘制背部的形态和姿势
- 32 绘制运动中的手腕
- 39 绘制有线条感的健壮臀部
- 47 绘制运动中的人体
- 54 掌握角色绘制中的布料表现方法
- 64 如何绘制想象中的角色

角色绘画技巧

精通从生活中绘制角色的技巧



- 76 绘制姿势和运动
- 81 光影和形体素描

核心绘画技巧

使用这些技巧将绘画理论运用于实践中



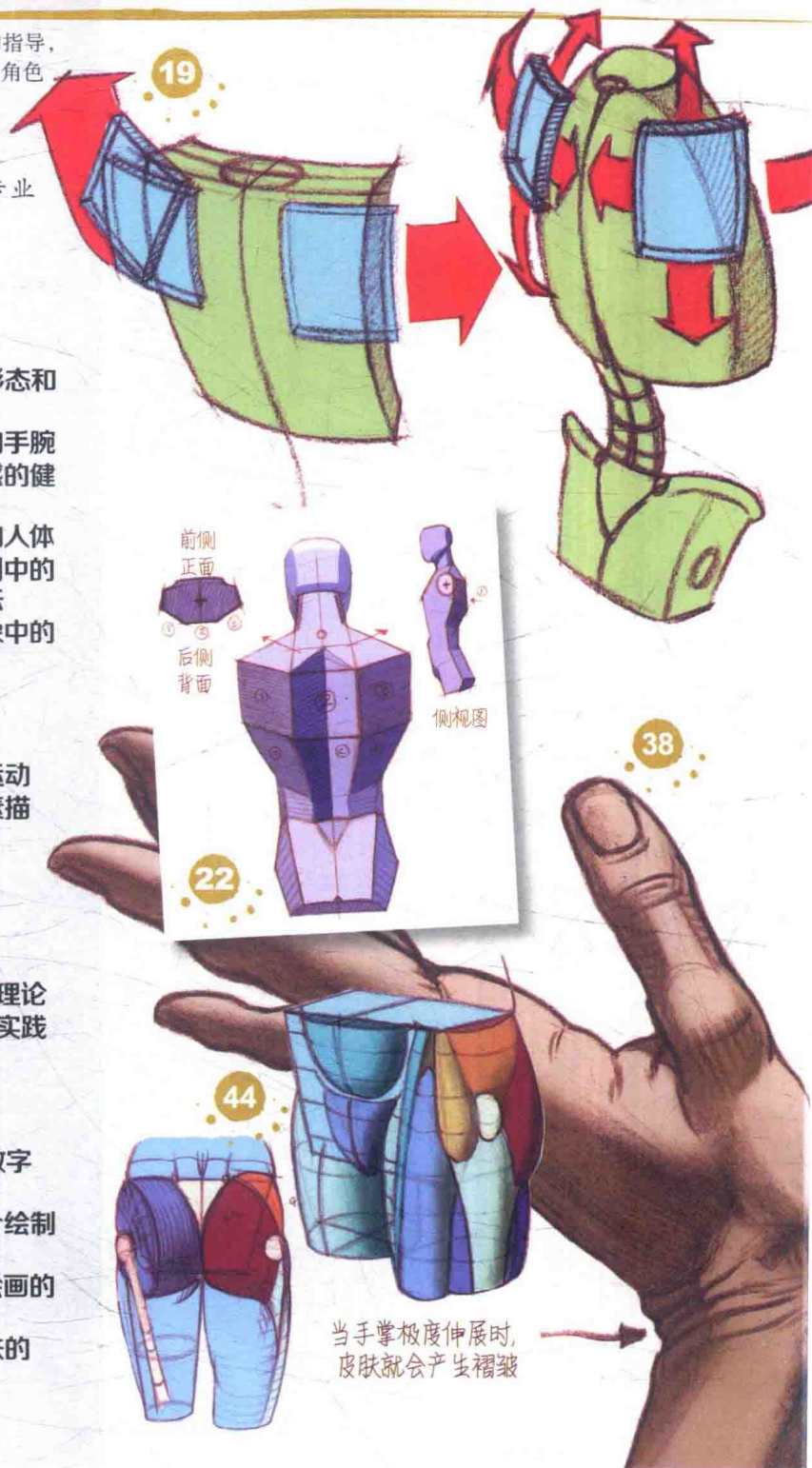
- 92 绘画的艺术：理论
- 97 绘画的艺术：实践

从传统到数字

探索如何在你的艺术中使用混合媒介



- 106 融合传统和数字艺术
- 112 使用混合媒介绘制牧神
- 114 表现出自然绘画的效果
- 120 学习绘制皮肤的秘诀



画廊

这里展示了最具代表性的幻象艺术绘画作品，让我们从作品背后那些充满传奇色彩的艺术家中获得一些灵感和启发。

Frank Frazetta 弗兰克·弗雷泽塔



弗 兰克·弗雷泽塔于 2010 年逝世。关于他的评价，如果仅仅认为他对我们是一种激励，那无疑是轻描淡写了他的影响力。他影响了艺术领域及整个流行文化。他塑造的各种各样的野蛮人、幻想生物以及女性形象，被赋予了幻想艺术全新的现实主义和极大的魅力。其影响力一直延伸至图书、漫画、电影和音乐领域。

从一开始，弗兰克的绘画就呈现出一种松散的，但同时又大胆而富有戏剧性的风格。1965 年，弗兰克为罗伯特·E. 霍华德的小说《降魔勇士》绘制了封面。作品震撼人心，具有标志性的意义，并且推翻了大众对幻想艺术形式上的偏见。“我看的不是细节，只是某种气氛（的表现）。”他曾这么告诉我们。

弗兰克大部分耳熟能详的插画作品创作于 1965 年至 1973 年，包括《猫女孩》《白银战士》，以及标志性的《死亡交易者》。他常常感觉自己是在“用本能”，且几乎是无意识地“绘画。”“就好像我的思想在这里，而我的手早已触碰到了别的地方”，他说：“思想和手二者不知不觉中就合二为一了。”

在 20 世纪 80 年代，他的艺术作品开始出现在唱片封面上、T 恤上，以及电影中。他那些未完成的草图销量上千，《降魔勇士》的原稿以 100 万美元的价格成交。“弗兰克赋予标志性的形象以新鲜感，从而使幻想艺术重获新生，他的绘画来自他对戏剧和冲突的丰富的情感体验。”艺术家詹姆斯·格尔尼如此评价。

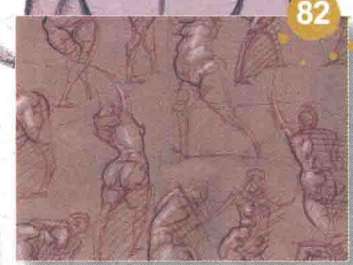
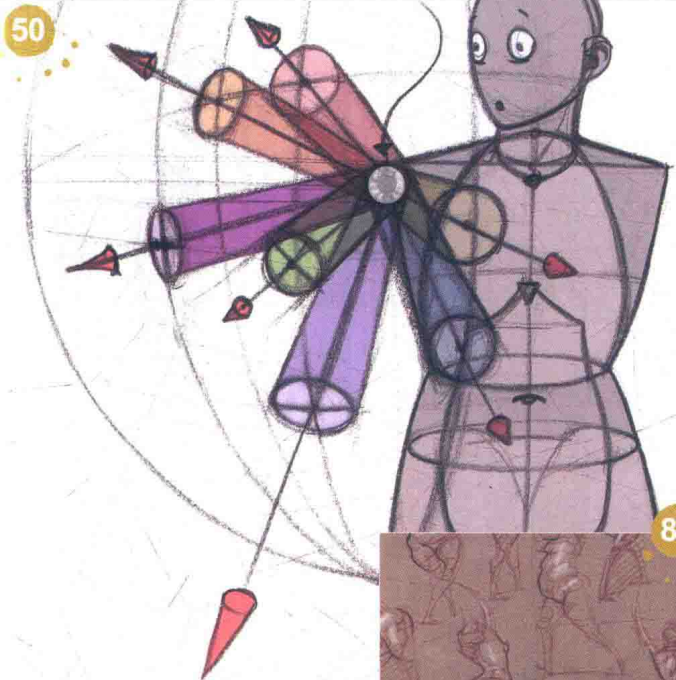
弗兰克是个独一无二的天才，他在黄金时代艺术和现代艺术的鸿沟间架起了一座桥梁。



忠告

“直到开始动笔前，我脑中都不会有准确的图像，只有一个大致的感觉。极少数情况下，我可能在绘制草图时能够在头脑中形成清晰的画面，但这些画面通常是一些非常简单的场景。”

目录



124 问答艺术家

肖像绘画和角色绘画技巧



萝伦·K. 卡农

来自美国的画家分享她关于绘制脸部雀斑和表现深色皮肤的技巧。



祖尔·卡罗

诸如晕染法和明暗对比法等核心艺术技法都是祖尔致力于探索的内容。



玛塔·达利希

这里玛塔解释了如何创作出生动的肖像画以及如何为你的画稿添加皮肤色调高光。



辛西雅·雪柏

辛西雅为你提供关于改变角色的着色以及关于透视收缩法技巧的解决方案。



梅兰妮·德隆

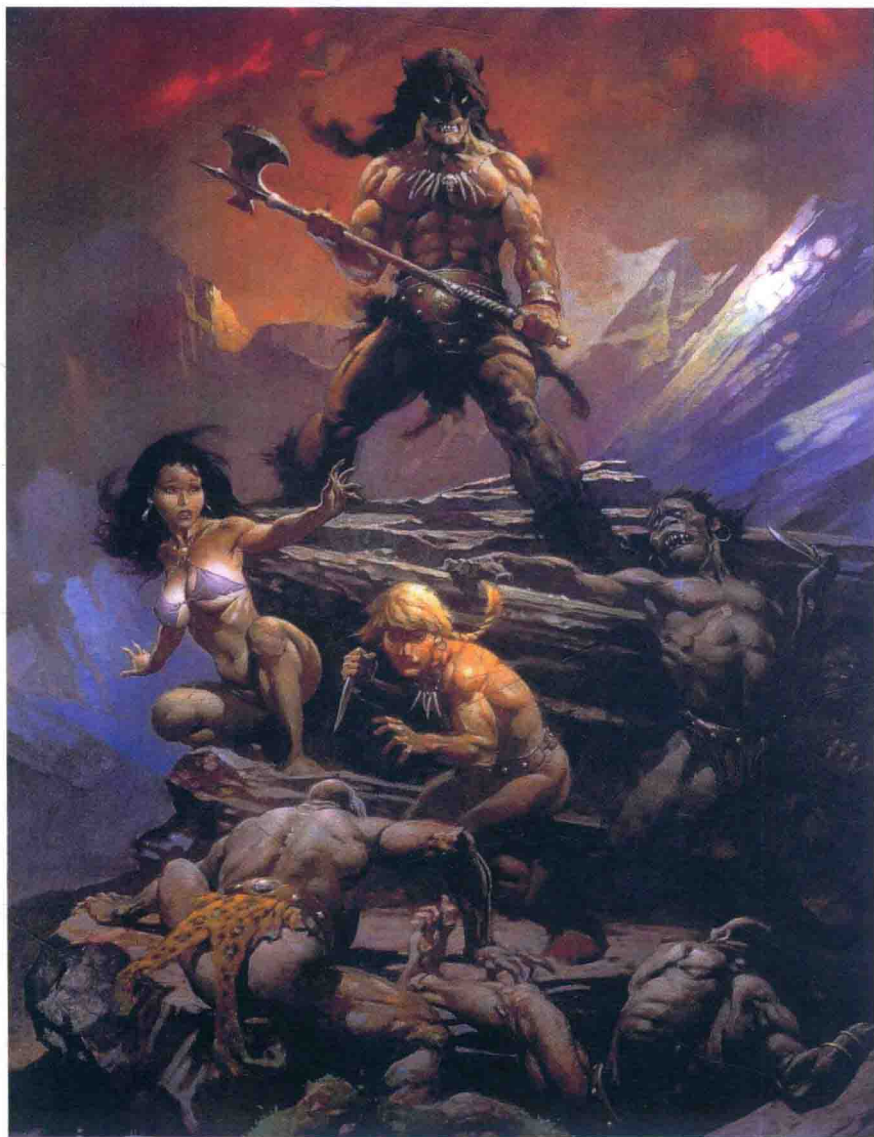
这位法国艺术家探索了绘制真实而顺滑的头发的方法，以及人物侧脸比例的绘制方法。



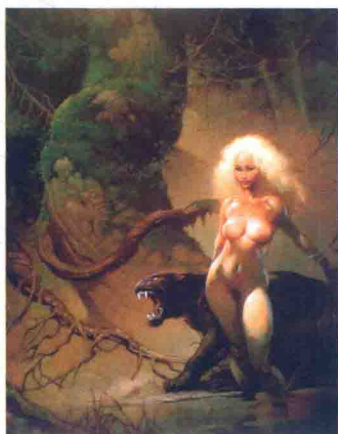
杰里米·恩尼西奥

杰里米总结了添加纹理气氛效果的简单方法。





“也许我会因为我的想象力、戏剧艺术和不畏冒险而被铭记。”



忠告

“构好图我就会先从角色塑造上入手：角色是最重要的。图形之间会相互影响并为画面带来稳定感。我想这正是我的作品打动人心的原因，即便人们并不知道为什么。”



Jon Foster 乔恩·福斯特



乔恩·福斯特为一些大型漫画系列书绘制封面，包括《蝙蝠侠》

《星球大战》《异形大战铁血战士》《吸血鬼猎人巴菲》，等等。这个领域的粉丝们期望值很高，而且因为涉及资金投入，因而艺术方向的选择和来自商业上的压力都令人望而生畏。

“它（金钱）使这一领域更有挑战性，却并未使它更加有趣，”乔恩说道，“粉丝们对角色有强烈的期待，希望角色能按照他们所设想的方式呈现出来，尤其当角色是女演员萨拉·米歇尔·盖拉这类的——她就是个标准。”

“肢体语言是我的主要兴趣所在，”他说，“例如握住自己的手，或者倾斜肩膀，或者头歪向一边或晃动，或者肩膀一高一低。对于这些看似古怪的小动作，研究如何让它们更生动，并让它们少一些静态和套路，我对此感到趣味盎然。”

他通过画大量的小稿来设计姿势和构图，不断寻求不同的表达方式。他经常使用数码相机的定时拍照功能来捕捉自己的姿势，以此作为绘画的参考。

目前，乔恩最喜欢的工作是为少儿图书绘制封面，并创作故事板。他完全沉迷于这一领域，他觉得在这方面他能充分发挥自己讲故事的能力，同时又能创作出大量的作品。

忠告

“学会静下心来，尤其要安抚你大脑的左颞叶。给心灵一处宁静之所，与内心中自我怀疑的习惯和拖延的声音做抗争。”





“我为不同题材的青少年图书绘画——也为同类主题的各种成人书画插画。”

Donato Giancola 唐纳托·吉恩科拉



“如果你要为我贴上标签，那么我属于表现科幻和魔幻题材的古典抽象写实主义者。”

唐纳托对工作充满激情。他的绘画穿越世代，超越流派——融合拉斐尔前派的写实主义和未来主义，并试图使其在史诗类和情感类的作品中和谐共存。为此他投入了大量的时间。

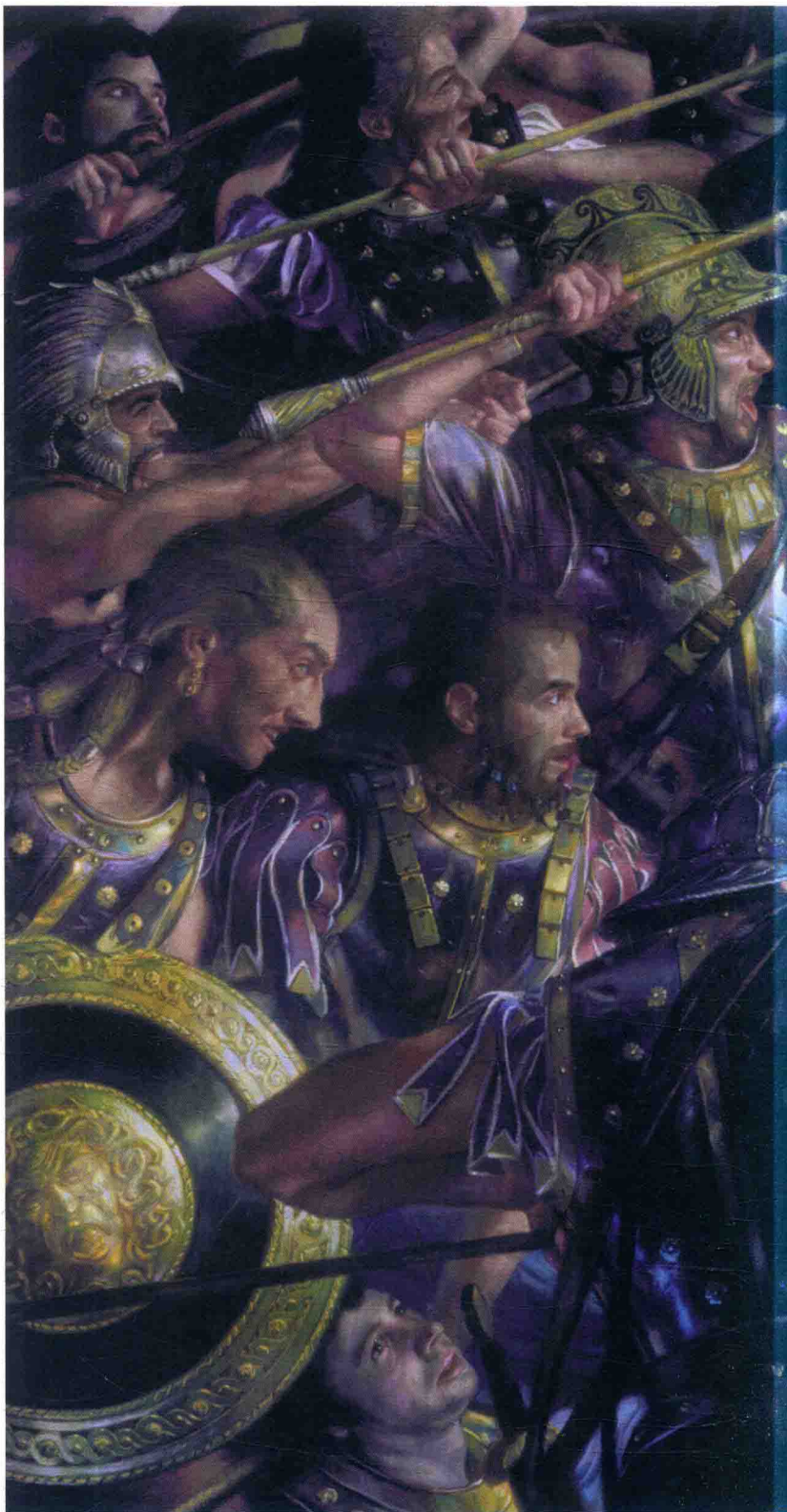
“我通常花2~6小时（做准备）；对于一个大型项目而言，这意味着找到最理想的模特来摆姿势，查询关于表现对象的一些比较模糊的描述性资料，还要花几小时来浏览那些有关创意来源的书籍，甚至那些与我的任务仅有一丝联系的参考资料。”

这样做当然很有用，但是唐纳托几乎有着与别人完全不同的职业生涯。“我刚上大学时学习的是电气工程专业，”他说，“直到第二年，我才报名参加了艺术类课程的学习。”

他对于艺术的热情也反映在了对博物馆的热爱中。“我痴迷于逛博物馆，”他笑着说，“搬到纽约的目的就是为了离博物馆更近。无数个午后，我徜徉其中，欣赏着我喜爱的艺术家的作品——汉斯·梅姆林、扬·凡·艾克、沃特豪斯·弗米尔、安格尔·蒙德里安、伦勃朗，以及提香。我努力理解他们的复杂性。”和那些为他带来启发的艺术家一样，唐纳托无疑也是一位当代艺术大师。

忠告

“我最爱用的启发思维的方法就是走出工作室。我们的周围总有那么多美丽的、充满想象力而又振奋人心的事物——这是为创造力充电的最佳方法。”





John Howe 约翰·豪



约翰·豪在幻象艺术流派中是个传奇，他给了你一双眼睛去感受托尔金

文学艺术。1976年，他首次接触小说《指环王》，自此开启了他描绘托尔金笔下世界的生涯。他为托尔金的小说绘制主题封面、海报、日历，并为之由彼得·杰克逊执导的电影担任美术设计。

“这是一次独特的体验，非常令人兴奋，充满乐趣，当然也伴随着大量艰苦的工作。”约翰说：“与一个才华横溢的大型团队共同完成一个庞大的项目，这种体验难能可贵。就像大机器中的一个小小的齿轮，所有微薄之力聚少成多，共同推动着这台大机器不断向前滚动，直到影片的最终完成。”

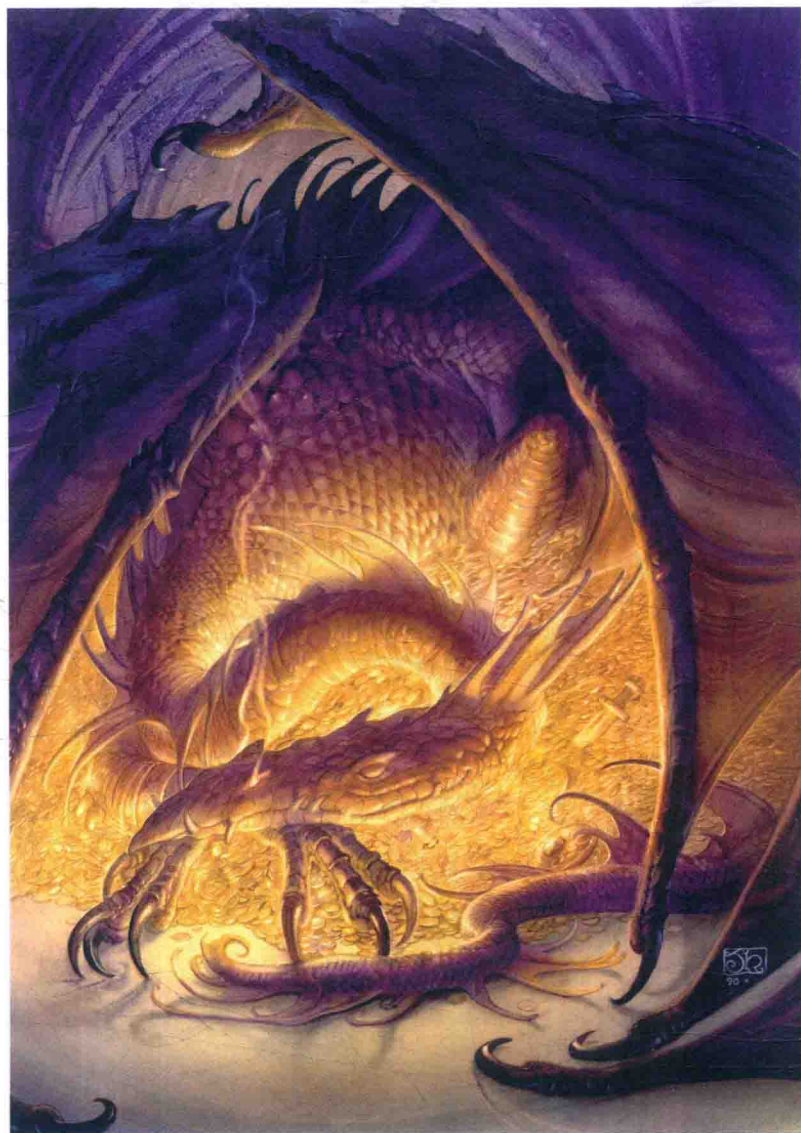
约翰的作品所展现出的吸引力和真实感源于他对历史的喜爱。他对考古学满怀感激，并收集和制作刀剑、盾牌，以及其他各种来自中世纪的器具。

“我们不再穿斗篷、紧身裤、皮靴，不再装备链甲或盔甲。为了恰当地呈现这些元素，有必要了解它们的功能和用法。”他说，“我们要怎么穿戴这些装备？在尘土中行走了一天的靴子会变成什么样子？——所有这些都是极小的细节，却能帮助你呈现出更令人信服的画面。”

约翰现在回到了新西兰，为电影《霍比特人》担任设计，他仍在马不停蹄地进行着冒险。

忠告

“画你不会画的东西，这样你才能成长。”





“我没办法全面地评价《贝奥武夫》，它是一部如此残酷无情而又非同寻常的灾难性史诗。”

Lucas Graciano

卢卡斯·格拉 西亚诺



卢卡斯·格拉西亚诺没有接受过正统训练，他最初在圣迭戈的主题公园里画漫画。在参加了2002年全美漫画家网络大赛并获得了多个奖项后，他进入瓦特工作室，努力磨炼画技。当转向专业领域后，荣誉依然接踵而至，但是在所有这些荣誉中，卢卡斯表示能在自己的职业生涯早期入选《光谱》年鉴，对他来说无疑是一个宝贵的重要时刻。“我一直在收藏这套年鉴，我也清楚地知道正是这套系列书吸引我成为其中的一位创作者。”卢卡斯回忆起自己得知好消息的时刻：“我记得我的朋友EM·吉斯特，他在晚课上将这个�息告诉了我。那个晚上笑容就一直挂在脸上，我高兴了整整一晚。”

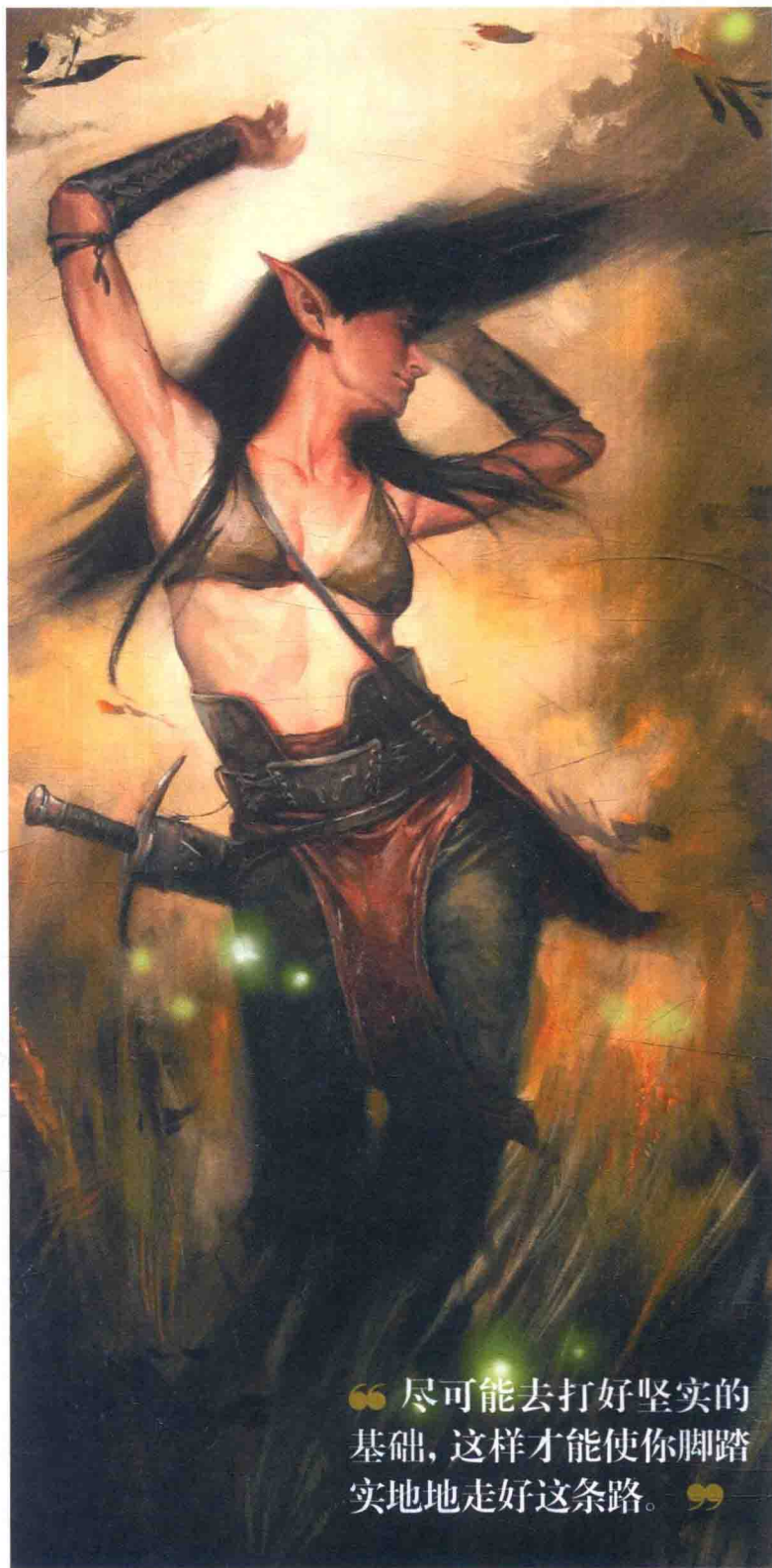
更多荣誉纷至沓来，其中包括为索尼在线娱乐公司出品的电子游戏《诺瑞斯传奇》创作的绘画作品《银翼》斩获得2010年的切斯利奖。“天哪，那次获奖简直出乎意料！要知道参赛者中不乏强大的对手。”卢卡斯不禁感叹道。

尽管现在依然为电子游戏行业工作，卢卡斯确是这个领域中少有的仍然使用传统方式工作的艺术家之一。他的这一背景以及传统艺术技巧，保证了他的画面具有扎实的基础，并构建出了一种绘画理念。“我始终努力提高工作质量，即在构图、画面表现以及故事表述等方面的工作质量。”

卢卡斯目前从事教学工作，同时坚持自由创作。他奉为真理的座右铭是“获得经验没有捷径可走”。遵循这条准则，也许你也能获奖。

忠告

“确保你对工作有一个合理的配置。其中质量永远优于数量。”



“尽可能去打好坚实的基础，这样才能使你脚踏实地地走好这条路。”



JP Targete JP·塔吉特



JP·塔吉特的客户中包括了韩国 NCSOFT 公司、美国威世智公司、美国幻想飞行游戏公司。对于这些公司来说，JP·塔吉特就是一位徜徉在想象世界的艺术家，他挥刀斩碎地狱，阴曹地府的恶魔们尖叫着被他拖拽到了这里。至少这些就是他的艺术所呈现给我们的样子。

“表现幻象主题对我来说是一种极大的释放。”JP 说道，但也存在风险，“它有时会让你与现实世界脱节”。

毋庸置疑，与现实脱离能够产生伟大的作品，但是 JP 始终不忘一边创作，一边关注生活。“我试着用眼睛和身体这些物理层面的有形方式去观察，同时用情感和心灵去感知真实世界。”

JP 是数字和传统插画家和概念艺术家，同时担任图书和游戏的艺术总监。但要说他是如何起步的，就需要追溯到最初为爱情小说绘制封面开始。“有时回过头来想想，我简直感到惊讶。我无法相信自己竟然做过那种类型的工作！”

忠告

“做自己，不要模仿你的偶像的艺术形式，模仿他们的工作态度和成功经验，而不是模仿他们的作品。如果你想打造自己的幻想艺术流派，那就让它与别的流派截然不同。为艺术流派贴上你自己的标签，尽可能做到原汁原味。”

“在我看来，现实世界好似一个满载视觉和感觉的巨大图书馆。”

Jeff Simpson

杰夫·辛普森



居 住于蒙特利尔的艺术
家杰夫·辛普森
是一个对工作充满

激情的人。在他看来，数字绘画无关装饰：它能够挖掘出他脑海中最深处的想象力，并挑战观者的视觉感官。他所呈现的那些满脸悲伤的、茫然空虚的、饱受煎熬的肖像画，绝大多数都是真实人物的反映。“我喜欢以照片为基础进行绘画，”他说，“我喜欢写实风格的表现手法。”

尽管杰夫的风格是朝多方面发展的，但弥漫在他的作品中的黑暗美学却由来已久。“我早期的作品更多是基于幻象和科幻类的，并常常加入一些恐怖的元素。”这也是那时他会对自己的工作感到厌恶的主要原因，并因而将自己的沮丧转化为创新能力。

他一方面从事着商业性的工作，例如游戏《刺客信条：启示录》；另一方面坚持独立的个人创作。他说正是个人创作使他能真正认可自己作为艺术家的身份。“有时我会感到，如果个人创作成了我的全部工作，那么我也会成为一个幸福的人。即使这也许会毁了我的生活，但在此之前我更愿意为此找到自我。”

但是他从哪里获得启发从而形成了这些独特的观点呢？“我是后启示录和朋克风的坚定粉丝，”他说道，“我喜欢摆弄那些生锈的金属质感的材料和衣服。我喜欢那些充满了历史韵味和时代印记的东西。”



那些我们觉得恐惧的或令人费解的东西却往往更加有趣：它吸引我们去思索，激发我们的好奇心和求知欲。过于简单的工作只能让我充满挫败感，因此我无法胜任。

忠告

“使用参考资料能极大地帮助我创作出更有趣的作品：你从真实生活中提取所需的信息，引入新的信息，并创造新的内容。如果没有鲜活的源泉，你将难以在艺术上获得提高。”

