

漫画大课堂

1

② 人体结构篇

The class of comic

精彩艺族工作室 徐旺春/编著



清华大学出版社

漫画大讲堂

② 人体结构篇

徐旺春/编著



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

结构到底是什么？它在漫画人物的绘制中起什么的作用？如何绘制合理的人体结构？这些问题的答案都将在本书中找到。很多的漫画初学者，无论是临摹还是原创，自己的漫画角色都会从上往下、从头到脚地去描绘，本书将告诉你，这是一个错误的绘画习惯。从结构开始画漫画草图才是科学、合理的方法。人体的全身结构到局部结构，使用大量的例图深入浅出地让你很快掌握这种方法。

本书共分为4章，分别讲解了人体结构的基础知识、骨骼肌肉形成的不同体型和人体局部结构，并通过具体、详细的实例强化了“人体结构”在绘制动漫角色时的重要作用。

本书非常适合动漫爱好者、插画爱好者以及相关专业的学生和从业人员阅读，可作为动漫相关专业的培训教材。

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

漫画大讲堂. 人体结构篇/徐旺春编著. —北京：清华大学出版社，2014
ISBN 978-7-302-34515-2

I. ①漫… II. ①徐… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 277190 号

责任编辑：田在儒

封面设计：王丽萍

责任校对：刘 静

责任印制：宋 林

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

印刷者：清华大学印刷厂

装订者：三河市溧源装订厂

经 销：全国新华书店

开 本：185mm×260mm 印 张：9.25 字 数：214 千字

版 次：2014 年 1 月第 1 版 印 次：2014 年 1 月第 1 次印刷

印 数：1~2500

定 价：29.00 元

产品编号：054976-01

前 言

目前，卡通、漫画作为一大产业已在我国悄然兴起，其市场开拓的前景也极为可观。漫画作为一种喜闻乐见的艺术形式早已为广大青少年甚至成年人所接受，国内漫画家队伍的年轻化便是这种兴盛的体现。很多青少年读者开始自学漫画的绘制，甚至立志从事这一行业。目前国内动漫整个产业链还不完善，市场上的漫画教材也良莠不齐。本书旨在做图书市场上更好、更全、更精的漫画教材。

与其他艺术流派一样，漫画的学习也有一个吸收、借鉴的过程。漫画在我国再次兴起，与日本漫画在中国的普及是分不开的。俊俏、秀美的人物形象以及充满时代气息并且曲折动人的故事情节，无不成为青少年心中的偶像、梦想，对日本漫画的学习也成为时下颇为时髦的门类。在这种大环境下，我们本着“他山之石，可以攻玉”的原则，编绘了这套《漫画大讲堂系列》丛书，全方位地介绍漫画绘制的各种技巧、方法。读者从中不仅能掌握漫画的基础知识，还能了解各种风格漫画绘制的特殊技巧。希望这套丛书能成为广大漫画爱好者的良师益友，帮助你实现成为一名漫画家的梦想。

在此，感谢所有对本书编绘提供帮助、支持的朋友！

感谢在艺术创作之路、人生旅程中给予我指点的方向乐老师、田文焕老师、李天一老师。

感谢一路同行的好友土豆、邹邹、阿珏、蘑菇对于本书的帮助。

感谢本丛书的其他画手，向王呈臣、方虹文、张彦、李宁、朱环保、黄媛玲、尤启焕等同学致敬。

感谢你们，如果本书能为漫画行业的发展带来一丝帮助，那么，荣耀皆归于你们！

徐旺春

2014年1月

第1章 人体结构概述

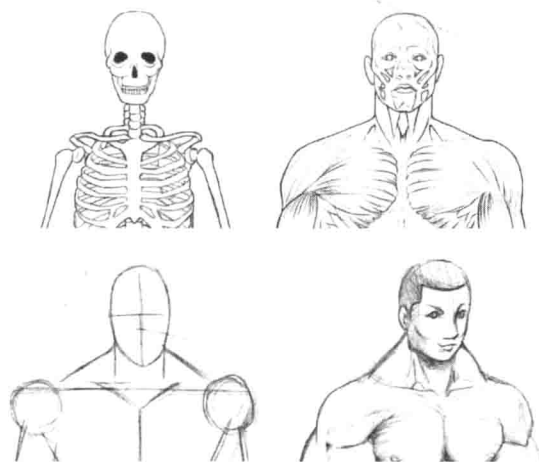
①

漫画中的“人体结构” 5
 漫画人物绘制的基本过程 7
 漫画人物面部的绘制过程 13
 人物头部各角度示意图 23
 人体的结构简化 27
 怎样绘制人体结构 28
 线形结构 29
 圆形结构 32
 方形结构 35



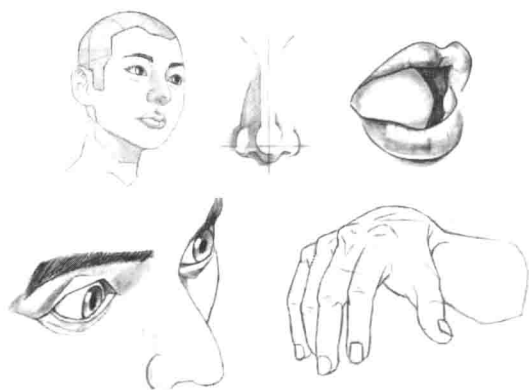
第2章 骨骼、肌肉形成的不同体

②



人体正面肌肉与骨骼 47
 人体背面肌肉与骨骼 48
 区别表现男女的体型 54
 男女人体各角度示意图 57
 用具有性别特征的姿势表现性别差异 ... 59
 区别表现不同体质的人物体型 60
 各种体质的人物体型示意图 61
 精干型 62
 健美型 63
 肥胖型 65
 区别表现不同年龄的人物体型 66
 儿童 66
 老年人 67
 区别表现不同漫画风格的人物体型 69

头部.....	72
不同角度头部表现示意图	74
用球体绘制头部	76
鼻子.....	78
嘴巴.....	80
耳朵.....	83
眼睛.....	84
发型.....	87
手臂.....	88
手	89
手指的比例	91
各种手势	92
手的各种握姿	96
腿	97
脚	101
穿鞋的脚	103
褶皱.....	105
由重力牵扯引起的褶皱	106
由重力或者其他外力引起的环状褶皱 ..	108



不同的服装款式形成的褶皱	109
通常着装的衣纹褶皱参考图	110
衣纹褶皱的素描关系参考图	112
人体透视.....	114
俯视	115
仰视	116
将人体置入“箱体”中	117
人体透视 实例剖析	118

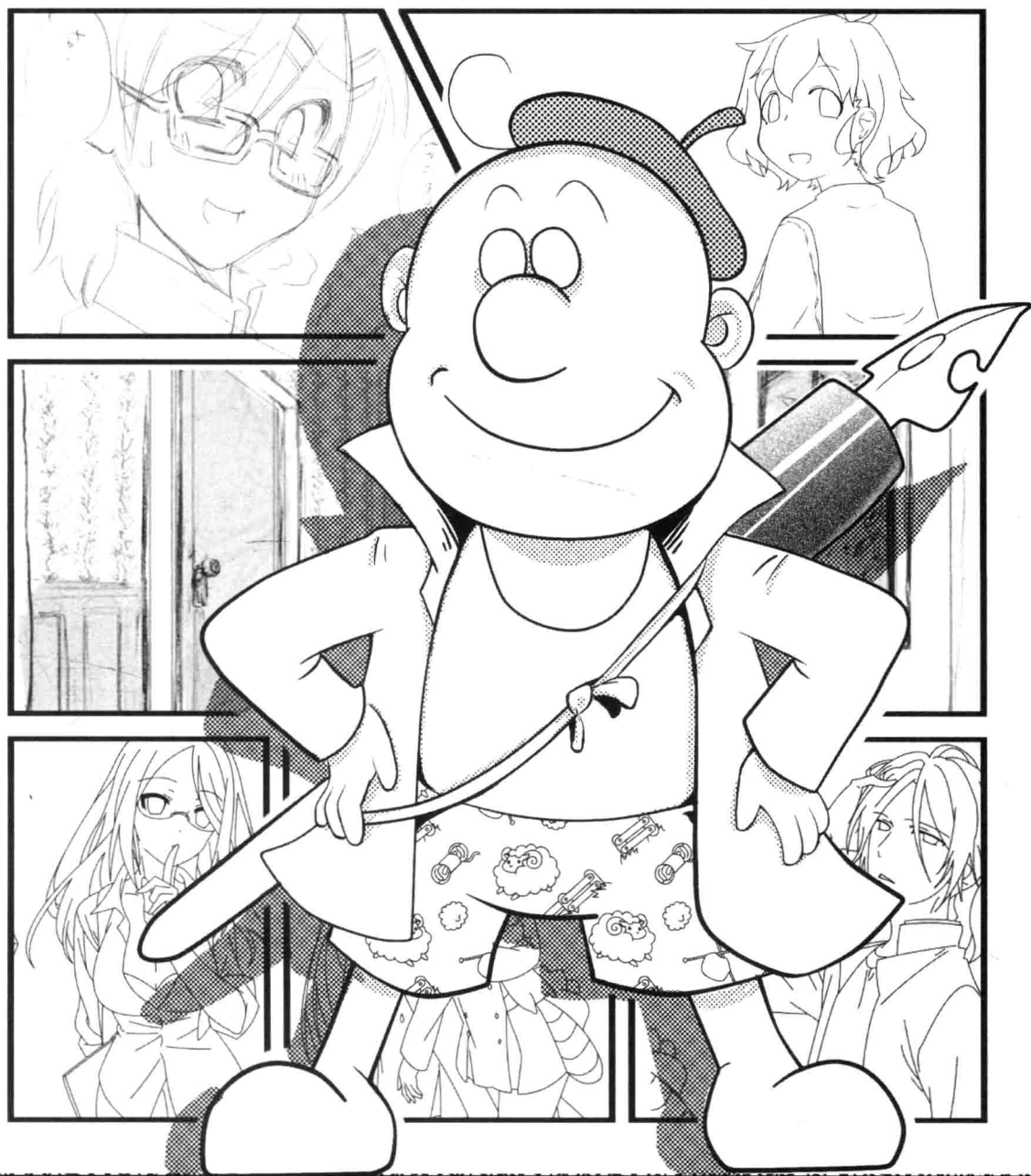
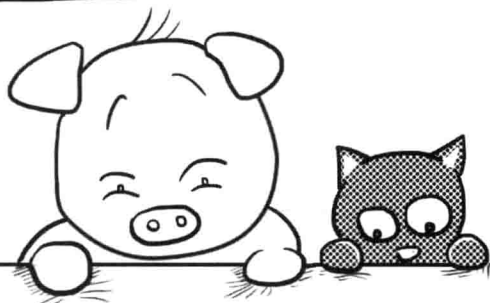
第4章 实例创作

案例1：异界少女	124
案例2：穿制服的情侣	130
案例3：Q版古装女剑士	136
案例4：运动少女	141



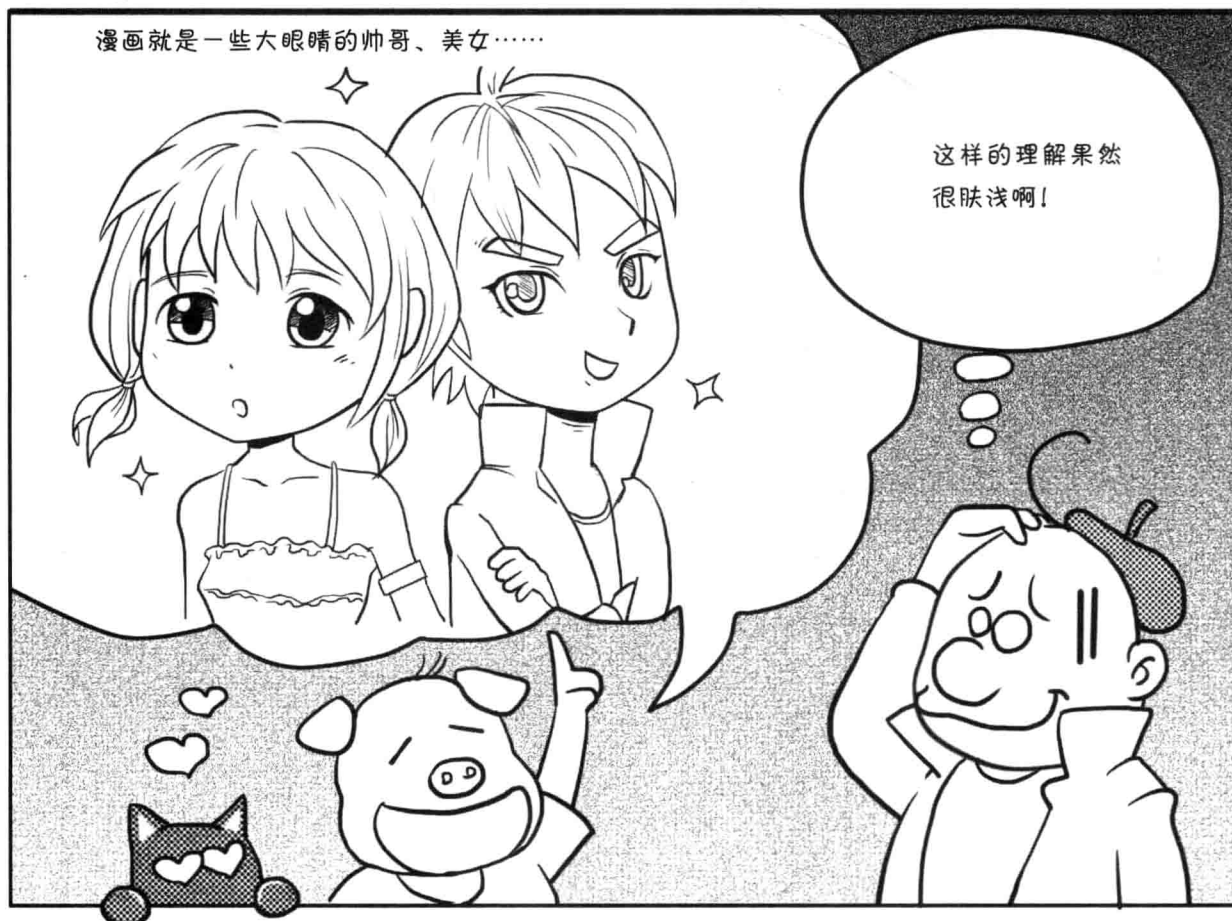
第1章 人体结构概述

谁都可以成为漫画家！



漫画中的

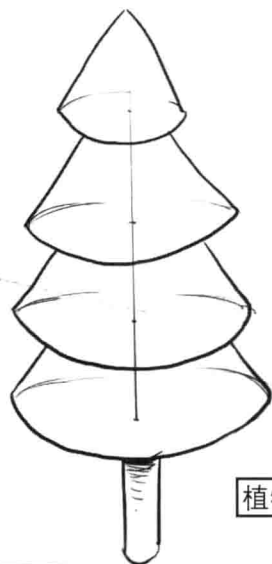
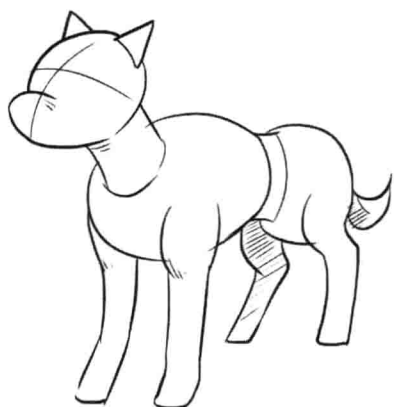
人体结构







动物



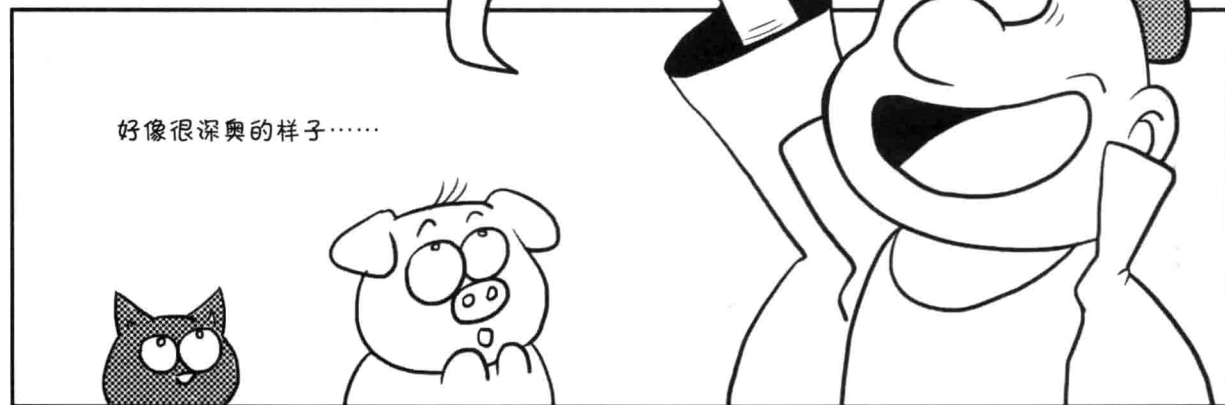
植物



人体

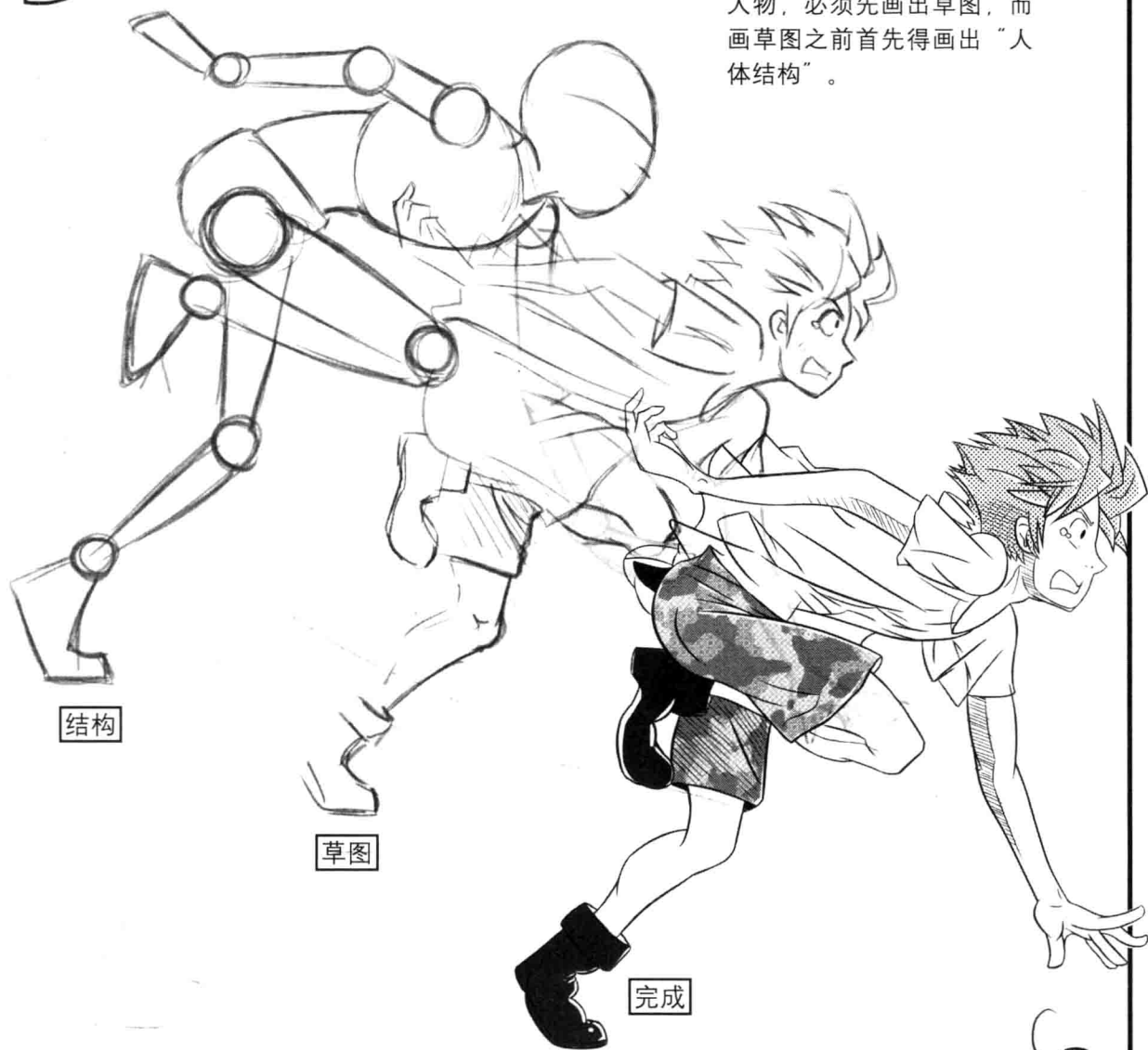
世界上任何事物都有其内在的结构,必须在绘画中体现出来,只有这样,画出来的漫画人物才会自然、协调。

好像很深奥的样子……

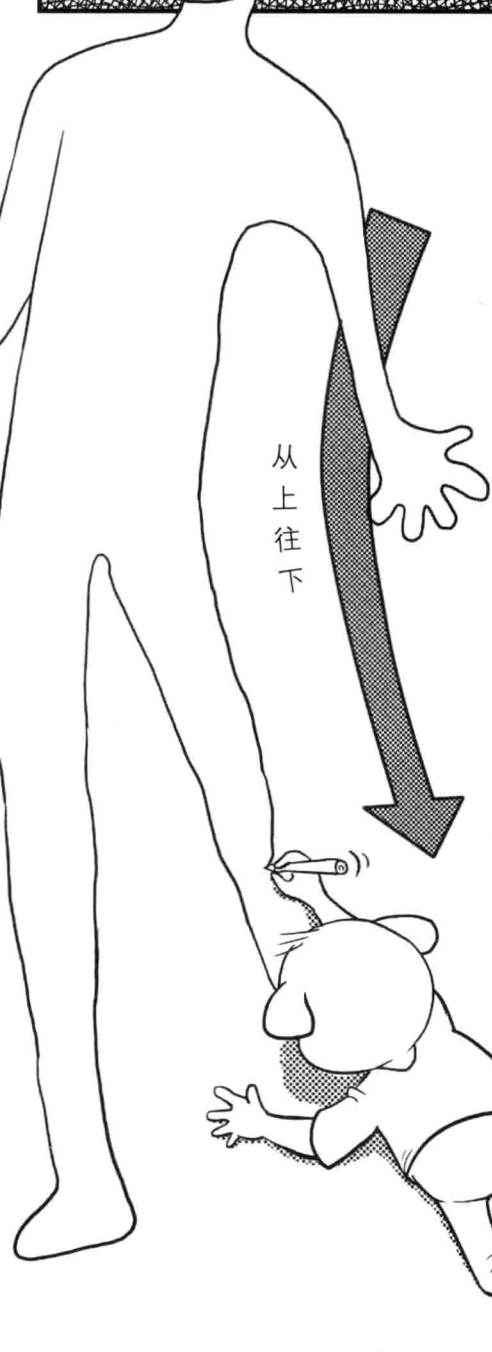


漫画中的“人体结构”

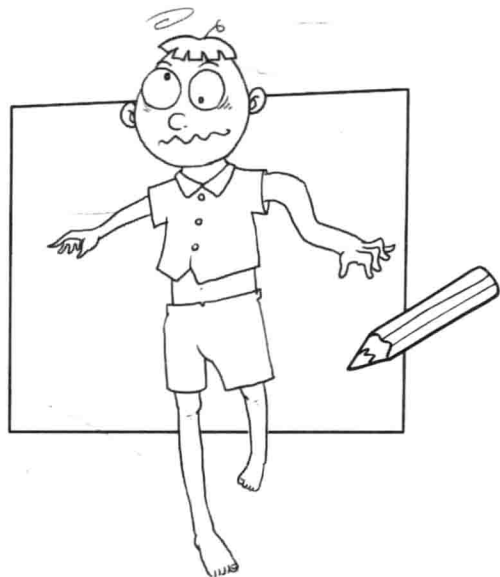
想要画出右下角的漫画人物，必须先画出草图，而画草图之前首先得画出“人体结构”。



整个绘画过程如上图。由此可见，“结构”即草图的草图，专业的漫画作品大都是从这种结构开始绘画的。本书将要重点讲解这样的“结构”。



如果按照从上往下的顺序逐步绘制，就会造成手偏短、腿偏长等情况。甚至可能无法完整地将人物画于纸张之内。



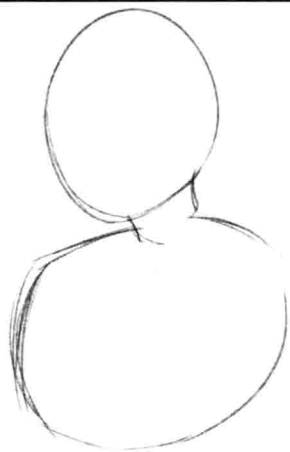
在表现人物形象的时候，如果从头部或者从身体的某一部分开始逐一画出，就很有可能造成人物的整体比例失衡。为了避免这种情况的发生，我们在下笔之初，必须特别注意把握“结构”。



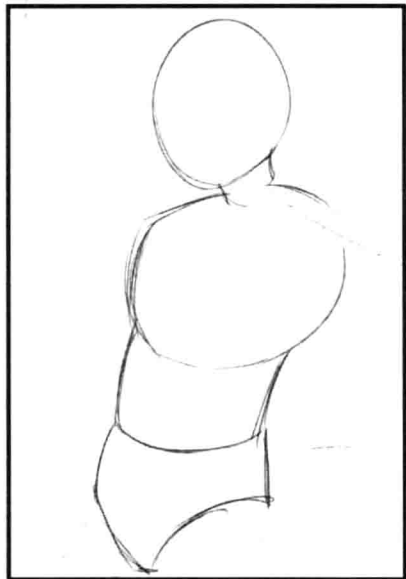
漫画人物绘制的基本过程



1 首先画出头部结构，按顺时针方向画出一个圆圈，并与下方脖子的结构相连接。



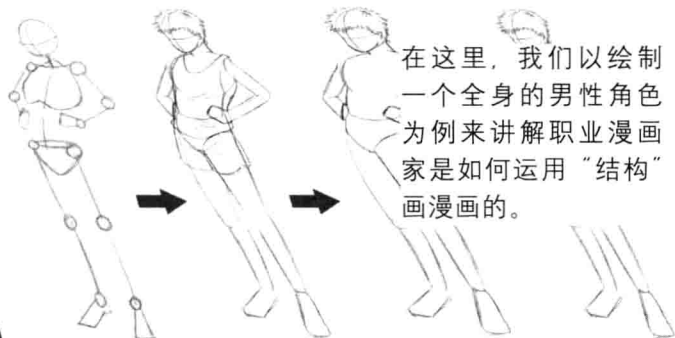
2 接着在脖子的下方画出人物的胸部。



3 依次画出属于躯干的腹部和胯部（盆腔）。

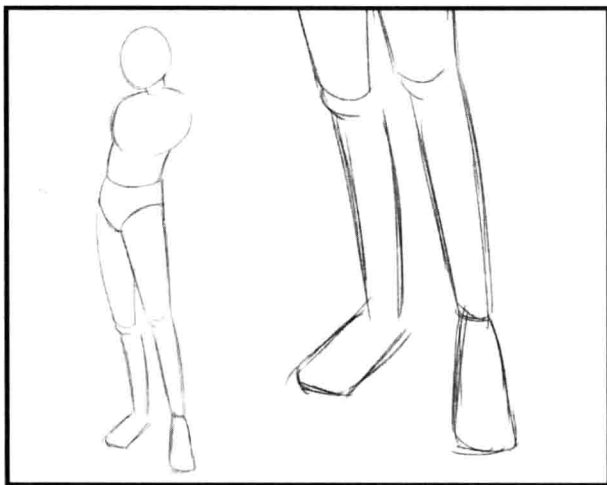


4 画完躯干部分，就可以接着画胳膊了。但是，为了不破坏绘画的流畅感，也可以直接画出人物的腿部。在画结构时，这种“流畅感”是非常重要的。

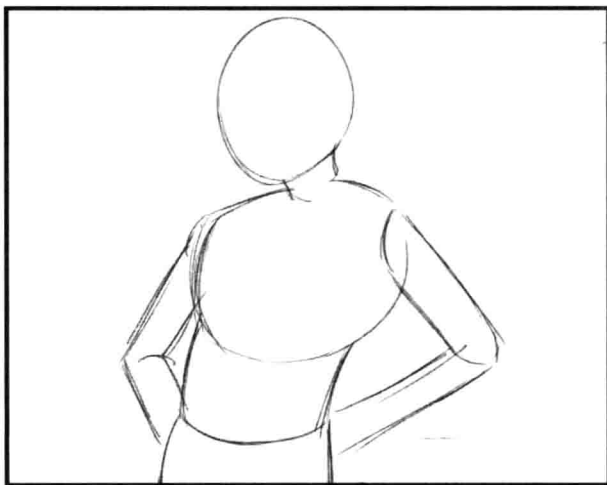


在这里，我们以绘制一个全身的男性角色为例来讲解职业漫画家是如何运用“结构”画漫画的。

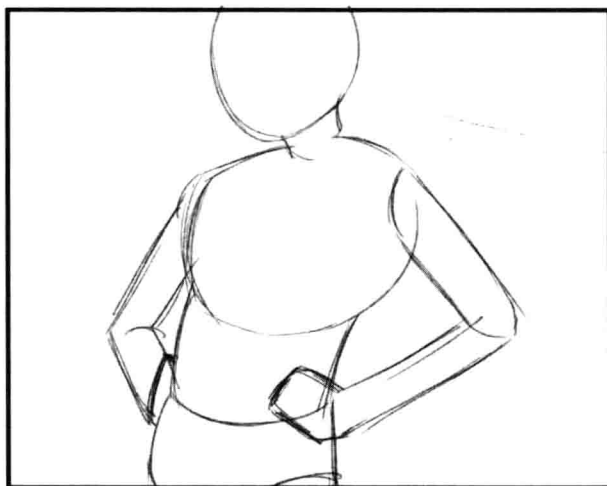




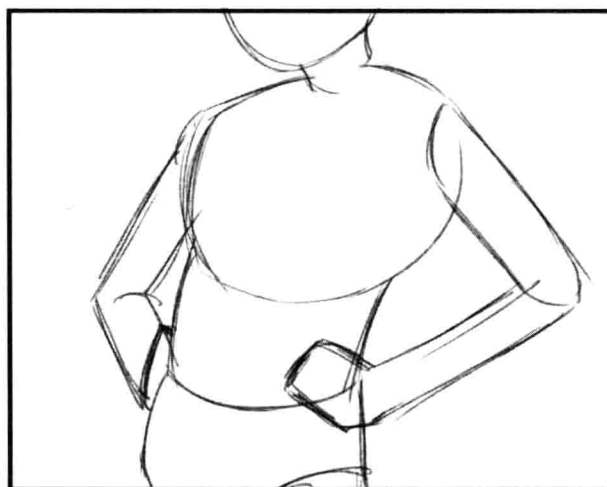
5 画腿的时候要注意膝盖的位置、大腿和小腿的比例关系，脚部要有触地的感觉。



6 腿脚画完之后，再回到躯干。从肩膀处画出胳膊。同样也要考虑上臂和小臂的比例。



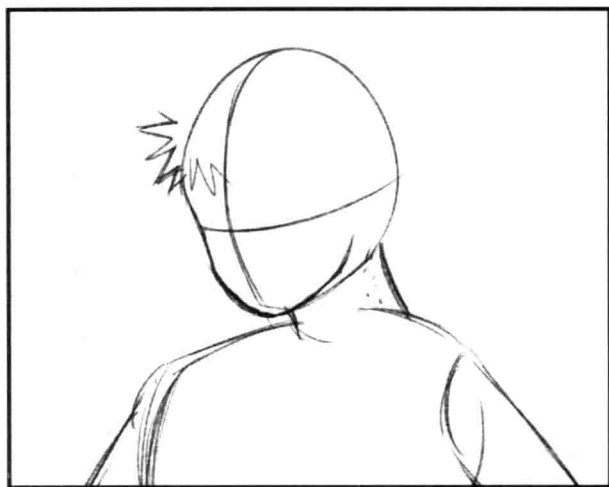
7 胳膊的末端画出手，落笔前要考虑清楚人物的姿势以及这种姿势下的手势。



8 画结构的时候，不需要详细地画出手指，可以用一个方形或梯形来表现。



9 整个身体的结构基本完成了。确定身体比例没有问题后，就可以从头部开始绘制人物的草图了。



10 从头部开始绘制草图。首先把头部看成是一个球体，画出十字参考线以确定头部朝向。



11 确定头部朝向后，画出人物的发型。



12 在人体结构的基础上给人物“穿”上服饰，根据结构粗略地画出褶皱趋势线。



13 画草图的时候，切忌只盯着一个地方。画服饰的同时可以完善一下人体的其他部分，比如手部。



14 完善脚部，画出脚踝、脚趾等细节。



15 从上往下画一遍草图之后，再回到头部完善面部五官的绘制。漫画角色的塑造重点在于面部。



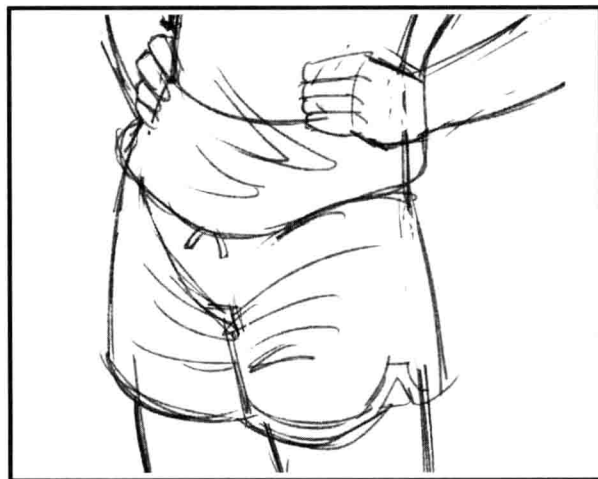
16 完善面部五官时也要考虑人物脸型是否合理、美观，一旦发现问题要及时修改。



17 如果下巴过短、轮廓线过于圆润，人物就会显得很稚气。可做出相应的调整使其棱角分明、更加协调。



18 在“结构”的基础上根据人体知识画出人物肌肉的外形特征。



19 继续细化服饰的褶皱及其他细节。



20 草图完成。因为草图是在结构的基础上进行的，所以草图的比例不会出现大的偏差。



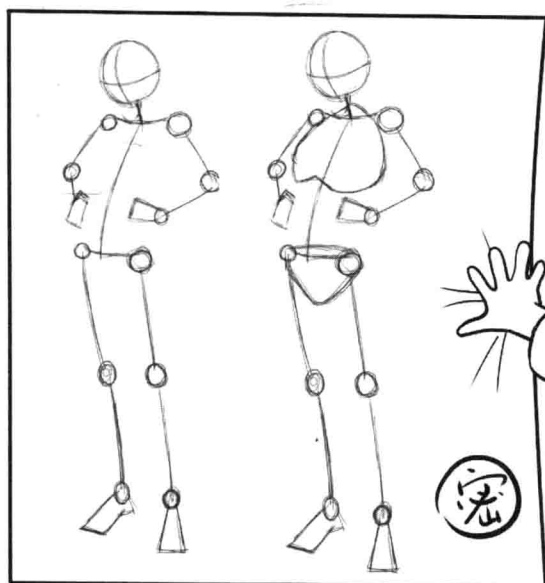
结构

人物的动势、表现姿态都要在“结构”阶段解决。人物的结构主要分为头部、躯干和四肢。其中，躯干包括胸部、腹部和胯部。人体知识在后面的章节中详细讲解。



草图

人体结构解决之后，草图部分就无须考虑比例问题，可以把精力集中在形体塑造上。草图部分可简可繁，此例中是比较详细的草图。



告诉大家一个小秘密：我在绘制人体结构之前，要先画一下结构的骨架。一般有两种：一种是线条型的简易骨架；另一种是带胸腔和盆腔的简易骨架。这个在后文中会详细讲解。

