

# 人体与动物结构

黄更 杨锦程 译  
江西美术出版社  
JIANGXI FINE ARTS PUBLISHING HOUSE

## 特辑

如何造型与绘画

# 完美人体

循序渐进掌握人体绘画方法

## 动物创作技巧

从记忆中精确还原动物形态

学习如何绘制

- 富有表现力的手
- 面部细节特征
- 肢体动作
- 健硕的躯干
- 衣着表现
- 大幅度动作
- 坚实的臂膀
- 腿部与臀部

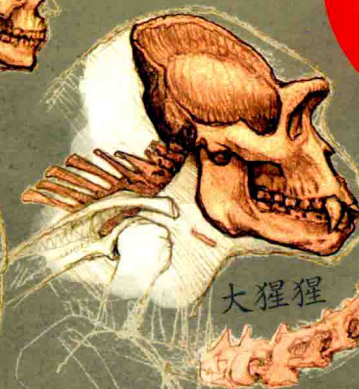
传统与数位绘画技法学习!

了解人体各部位的结合方式!

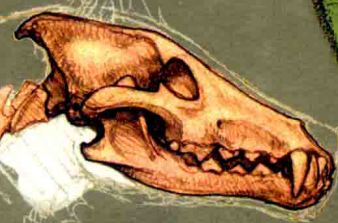
224页  
造型、绘画  
技法要领



人类



大猩猩



恶狼

在人物身上呈现逼真的服饰!



### 附赠光盘

边看边学……

# 28

幅绘画教学, 含视频教程、画笔、高清图等素材。

FANTASY & SCI-FI DIGITAL ART  
ImagineFX

## 黄金版

欢迎

# ANATOMY

essentials

本书由江西美术出版社出版 未经出版者书面许可, 不得以任何方式抄袭、复制或节录本书的任何部分  
版权所有, 侵权必究

## 图书在版编目(CIP)数据

人体与动物结构·特辑 / 黄更, 杨锦程译. —南昌: 江西美术出版社, 2014.5

ISBN 978-7-5480-2788-1

I. ①人… II. ①黄… ②杨… III. ①数  
码技术—应用—绘画 IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字  
(2014)第093901号

翻 译: 黄 更 杨锦程

责任编辑: 陈 军 李 佳 蒋 博

## 人体与动物结构·特辑

REN TI YU DONG WU JIE GOU TE JI

出版发行 江西美术出版社

社 址 南昌市子安路66号

网 址 <http://www.jxfinearts.com>

经 销 全国新华书店

印 刷 恒美印务(广州)有限公司

版 次 2014年5月第1版

印 次 2014年5月第1次印刷

印 数 4000

开 本 965毫米×1270毫米 1/16

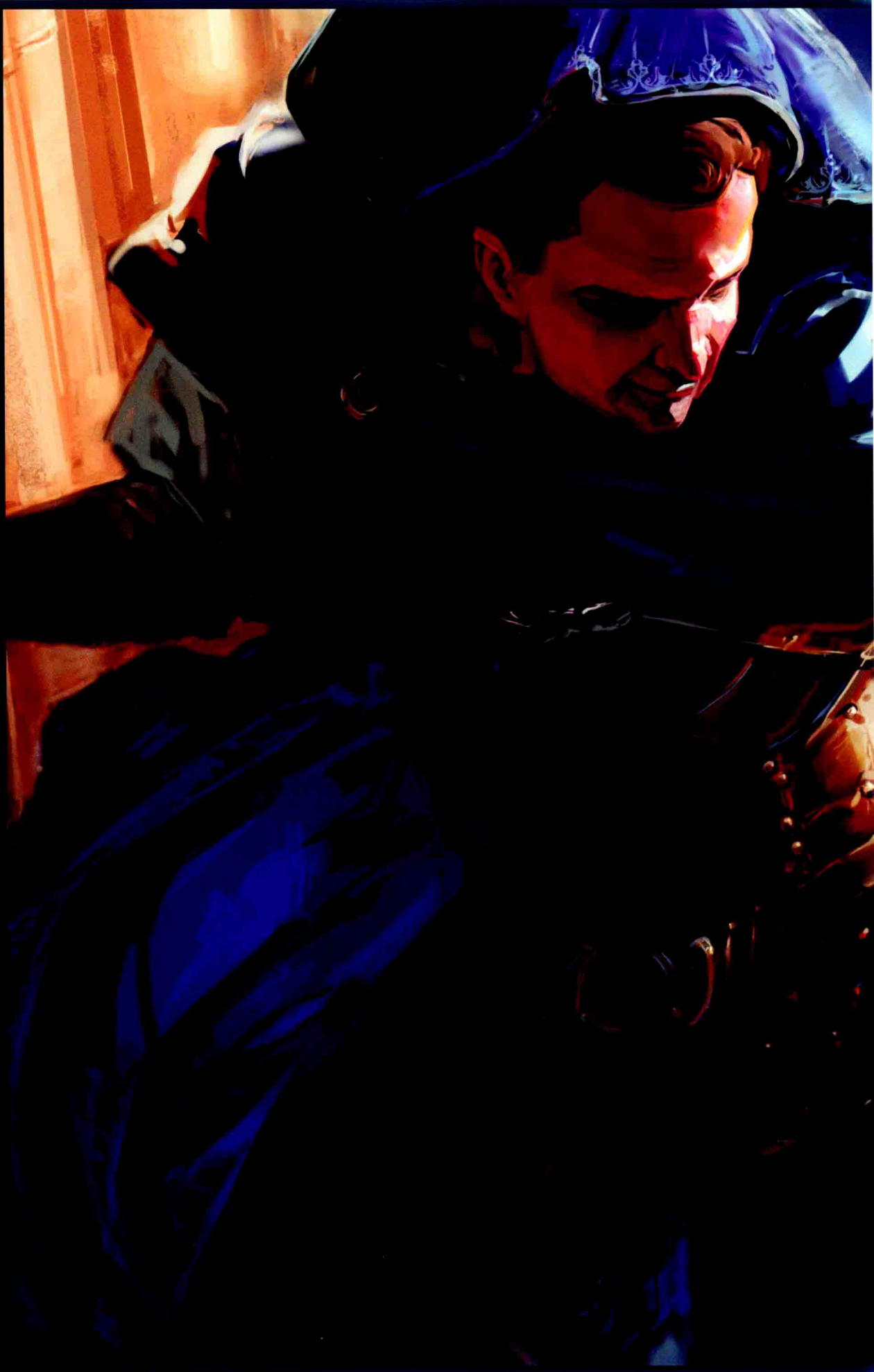
印 张 14

书 号 ISBN 978-7-5480-2788-1

定 价 88.00元

赣版权登字-06-2014-151

合同登记号-14-2014-001



# FEATURED ARTISTS

精选艺术家名单

**Donato Giancola**  
**Larry Elmore**  
**Marko Djurdjevic**  
**Gerald Brom**  
**Jon McCoy**  
**Brian Froud**  
**Aleksi Briclot**  
**Henning Ludvigsen**  
**Mario Wibisono**  
**Dave Seeley**  
**Ken Kelly**  
**Brothers Hildebrandt**

**Ron Lemen**  
**Chris Legaspi**  
**Jack Bosson**  
**Marshall Vandruff**

**Joel Carlo**  
**Warren Louw**  
**Dave Kendall**  
**Nicole Cardiff**  
**Justin Gerard**  
**Anne Pogoda**

**Lauren K Cannon**  
**Marta Dahlig**  
**Cynthia Sheppard**  
**Mélanie Delon**  
**Jeremy Enecio**  
**Marek Okon**  
**Jonny Duddle**  
**Andy Park**  
**Bobby Chiu**  
**Jim Pavelec**  
**Frazer Irving**

# ANATOMY

## essentials

### 目录 CONTENTS

人体与动物结构的绘画技法

#### 人体解剖

##### 26 人体轮廓的构造

掌握人体形态的绘画方法

##### 32 光影和形体素描

如何表现光线与阴影

##### 38 画由心生, 通过想象绘画人物

发挥想象力进行人物的创作

##### 44 同场景中多个人物的构图

通过具象绘画表述故事场景

##### 48 躯干

人体的核心结构

##### 54 腿部

表现双腿支撑身体的力度

##### 60 脚部

描绘立体而有力的脚

##### 64 肩膀与上臂

身体上最复杂的部位

##### 70 前臂

身体上另一个灵活多变的部位

##### 76 手部

删繁就简, 让手部的绘画易于掌握

##### 80 头部

将头骨分解成简单的形状

#### 肌肉与人体结构

##### 86 肩部结构

人体复杂部位形态解读

##### 92 背部的绘画与造型

用简单的形状描画背部

##### 98 手腕的动作

探索皮肤下这个灵活而又复杂的部位

##### 104 丰满结实的臀部

画出身体的基础

#### 运动与人体结构

##### 112 姿势与运动

动态人物绘画技巧

##### 116 运动中的人体

让人体运动绘画栩栩如生

##### 122 服饰褶皱的细节处理

理解面料的张力与常见的褶皱类型

#### 动物艺用解剖

##### 130 轮廓

探索皮肤之下的动物形态

##### 136 躯干

动物身体核心部位运作机理

##### 142 后足

学习动物运动的绘画

##### 148 前足

保持动物身体平衡的支柱

##### 154 头颈

掌握动物共有的特征

##### 160 面部

动物的面部表情绘画

##### 166 龙的绘画实践

学习龙的形态和解剖结构

#### 传统绘画向数位绘画的演进

##### 172 绘画的艺术: 理论

绘画基本理论阐释

##### 176 绘画的艺术: 实践

将理论知识付诸实践

##### 180 动物特征的描绘

运用动物绘画技巧创作想象中的生物

##### 184 十大魔幻主题动作姿势

魔幻主题动作姿势照片素材

##### 186 人物姿态要领

让人体的姿态夸张一些

##### 190 传统与数位艺术的融合

不同绘画媒介的跨界组合



##### 196 采用混合媒介绘画农牧神

数位绘画技法与传统绘画技法的融合。

##### 198 传统绘画意境的再现

在Photoshop中重塑传统的绘画意境。

##### 202 肌肤绘画技巧解密

数字化皮肤色调的处理。

##### 208 艺术家问与答

专业画师绘画技巧分享。

014057657

J218.7-39  
16

# ANATOMY

essentials



J218.7-39



北航

C1742609

欢迎

# ANATOMY

essentials

本书由江西美术出版社出版 未经出版者书面许可, 不得以任何方式抄袭、复制或节录本书的任何部分  
版权所有, 侵权必究

## 图书在版编目(CIP)数据

人体与动物结构·特辑 / 黄更, 杨锦程译. —南昌: 江西美术出版社, 2014.5

ISBN 978-7-5480-2788-1

I. ①人… II. ①黄… ②杨… III. ①数  
码技术—应用—绘画 IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字  
(2014)第093901号

翻 译: 黄 更 杨锦程

责任编辑: 陈 军 李 佳 蒋 博

## 人体与动物结构·特辑

REN TI YU DONG WU JIE GOU TE JI

出版发行 江西美术出版社

社 址 南昌市子安路66号

网 址 <http://www.jxfinearts.com>

经 销 全国新华书店

印 刷 恒美印务(广州)有限公司

版 次 2014年5月第1版

印 次 2014年5月第1次印刷

印 数 4000

开 本 965毫米×1270毫米 1/16

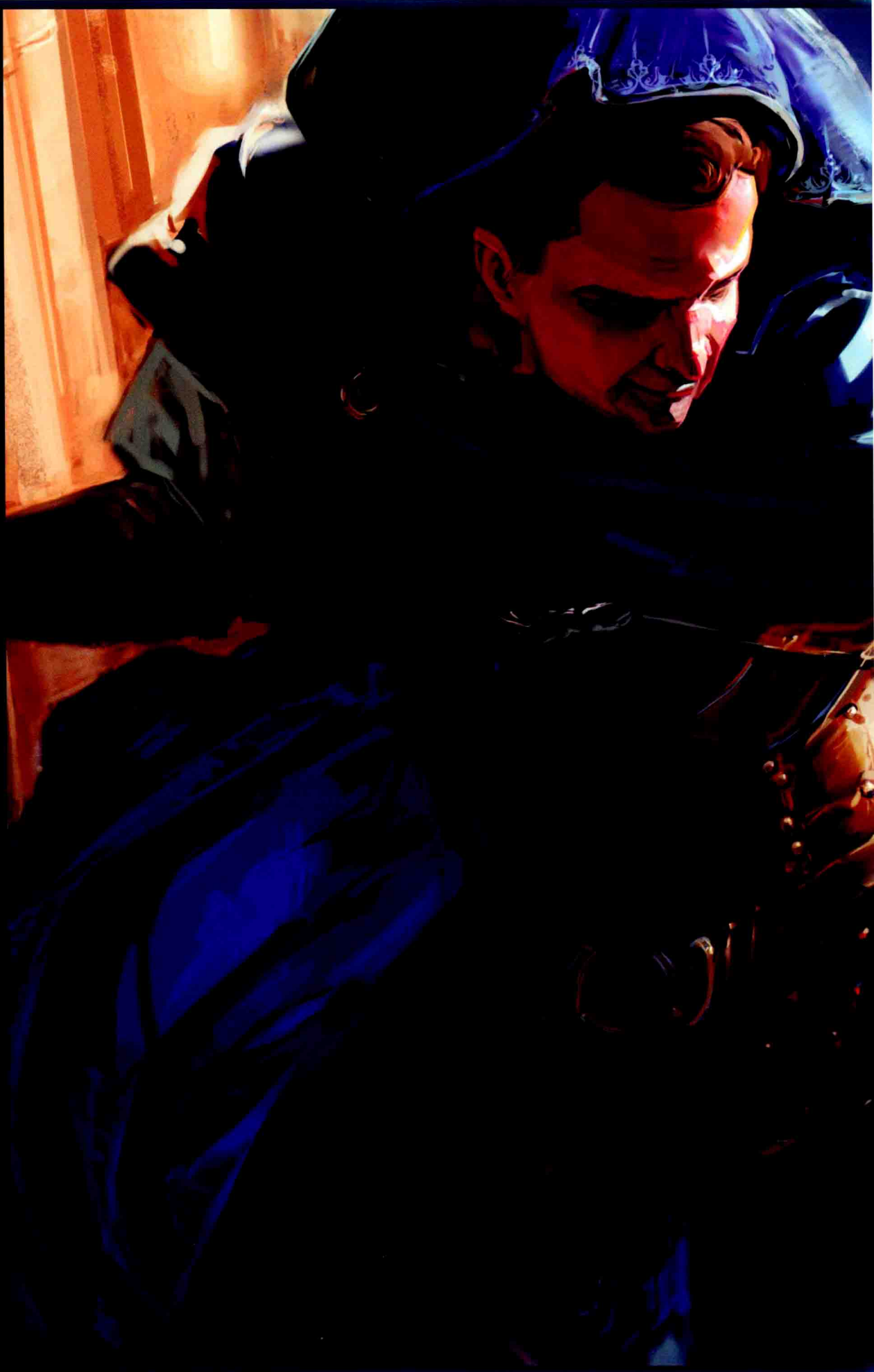
印 张 14

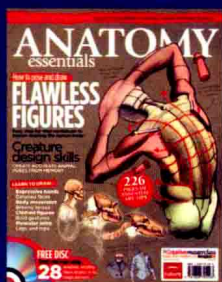
书 号 ISBN 978-7-5480-2788-1

定 价 88.00元

赣版权登字-06-2014-151

合同登记号-14-2014-001

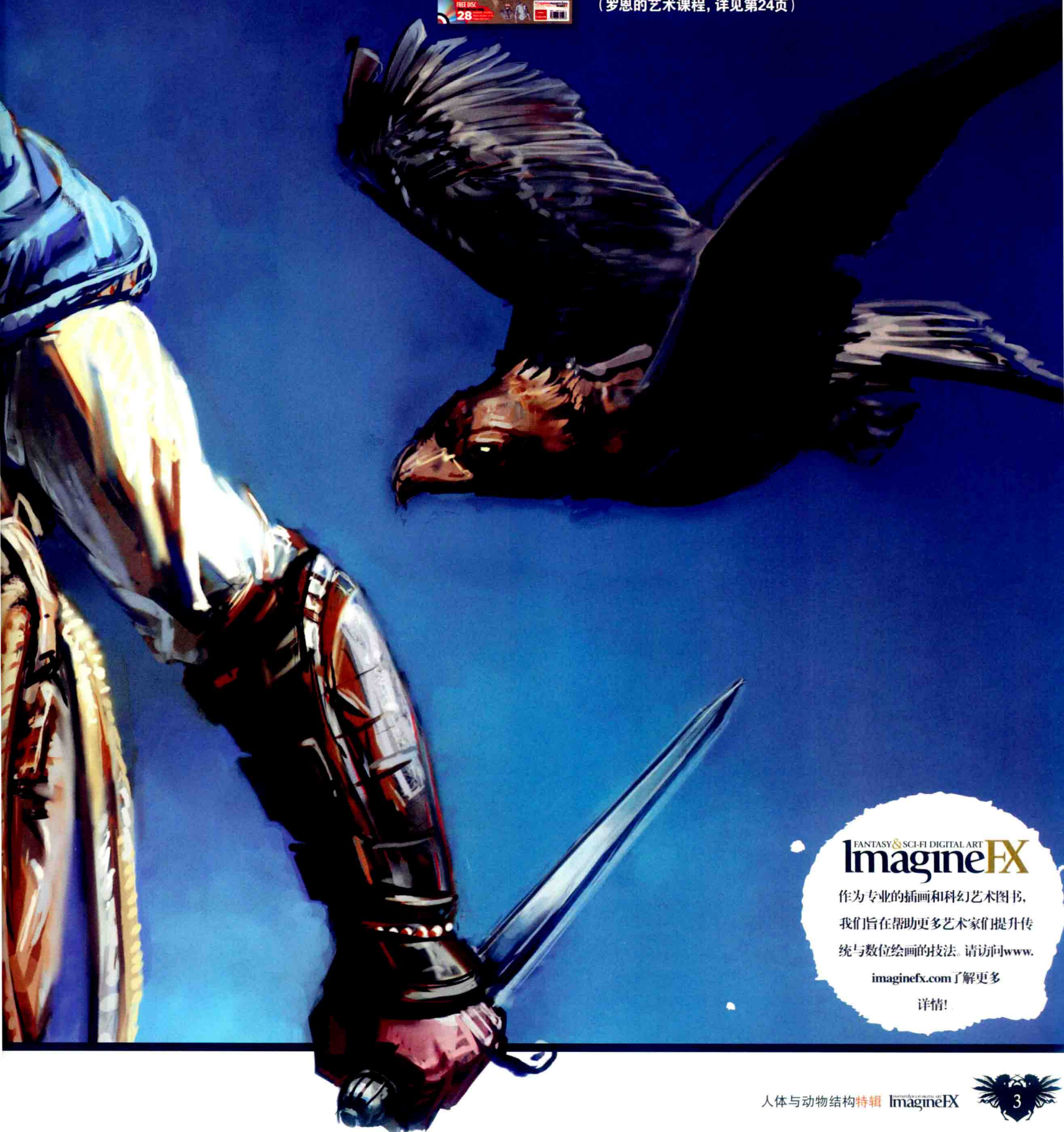




## 封面作品 Ron Lemen

罗恩·勒芒 (Ron Lemen) 在娱乐和插画行业已有超过18年的工作经验。他与妻子共同创办了“第二大街工作室” (Studio 2nd Street) 艺术学校，是一位非常受欢迎的指导讲师。

(罗恩的艺术课程, 详见第24页)



FANTASY & SCI-FI DIGITAL ART  
**ImagineFX**

作为专业的插画和科幻艺术图书，  
我们旨在帮助更多艺术家们提升传统  
与数位绘画的技法。请访问www.

imaginefx.com了解更多  
详情!

# ANATOMY

## essentials

### 目录 CONTENTS

人体与动物结构的绘画技法

#### 人体解剖

##### 26 人体轮廓的构造

掌握人体形态的绘画方法

##### 32 光影和形体素描

如何表现光线与阴影

##### 38 画由心生, 通过想象绘画人物

发挥想象力进行人物的创作

##### 44 同场景中多个人物的构图

通过具象绘画表述故事场景

##### 48 躯干

人体的核心结构

##### 54 腿部

表现双腿支撑身体的力度

##### 60 脚部

描绘立体而有力的脚

##### 64 肩膀与上臂

身体上最复杂的部位

##### 70 前臂

身体上另一个灵活多变的部位

##### 76 手部

删繁就简, 让手部的绘画易于掌握

##### 80 头部

将头骨分解成简单的形状

#### 肌肉与人体结构

##### 86 肩部结构

人体复杂部位形态解读

##### 92 背部的绘画与造型

用简单的形状描画背部

##### 98 手腕的动作

探索皮肤下这个灵活而又复杂的部位

##### 104 丰满结实的臀部

画出身体的基础

#### 运动与人体结构

##### 112 姿势与运动

动态人物绘画技巧

##### 116 运动中的人体

让人体运动绘画栩栩如生

##### 122 服饰褶皱的细节处理

理解面料的张力与常见的褶皱类型

#### 动物艺用解剖

##### 130 轮廓

探索皮肤之下的动物形态

##### 136 躯干

动物身体核心部位运作机理

##### 142 后足

学习动物运动的绘画

##### 148 前足

保持动物身体平衡的支柱

##### 154 头颈

掌握动物共有的特征

##### 160 面部

动物的面部表情绘画

##### 166 龙的绘画实践

学习龙的形态和解剖结构

#### 传统绘画向数位绘画的演进

##### 172 绘画的艺术: 理论

绘画基本理论阐释

##### 176 绘画的艺术: 实践

将理论知识付诸实践

##### 180 动物特征的描绘

运用动物绘画技巧创作想象中的生物

##### 184 十大魔幻主题动作姿势

魔幻主题动作姿势照片素材

##### 186 人物姿态要领

让人体的姿态夸张一些

##### 190 传统与数位艺术的融合

不同绘画媒介的跨界组合



##### 196 采用混合媒介绘画农牧神

数位绘画技法与传统绘画技法的融合。

##### 198 传统绘画意境的再现

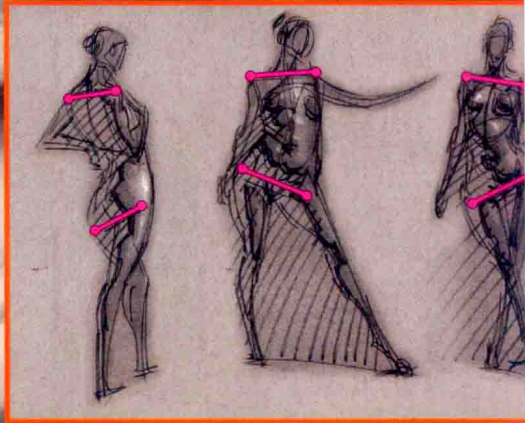
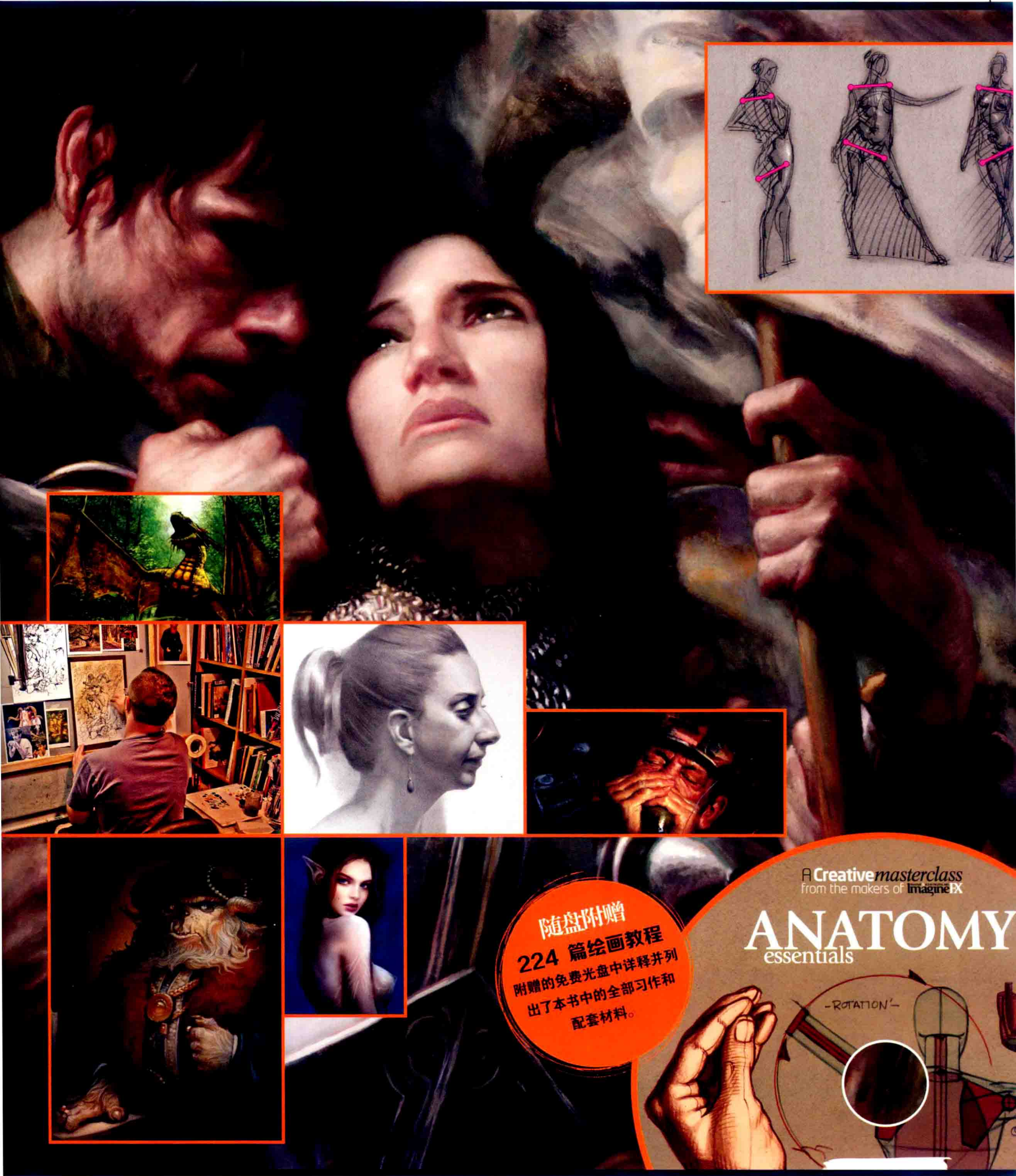
在Photoshop中重塑传统的绘画意境。

##### 202 肌肤绘画技巧解密

数字化皮肤色调的处理。

##### 208 艺术家问与答

专业画师绘画技巧分享。



**随盘附赠**  
**224 篇绘画教程**  
 附赠的免费光盘中详释并列  
 出了本书中的全部习作和  
 配套材料。



# 佳作欣赏

从艺术大师们的作品中汲取灵感,学习如何在绘画中通过解剖技巧的熟练运用,使幻画艺术作品栩栩如生。

## Donato Giancola



**唐** 纳托·吉恩科拉 (Donato Giancola) 的作品受到多种艺术风格的影响,既包含文艺复兴时期的理性,又有“龙与地下城”时代的梦幻。唐纳托说:“我的作品风格所受到的影响,不仅来自于世界顶尖博物馆中的经典绘画作品,同时也来自于我常去的动漫书屋。”这种成功的跨界艺术风格组合仅仅是唐纳托所有故事中的一个。

通常人们认为,一位艺术家掌握的技巧越多,绘画就越得心应手。唐纳托正是这样一位顶级的艺术家,但是他对绘画中的创新过程仍充满激情。

他说:“从材质、模型、照片和图画等一大堆物品中获得参考,是我处理作品的核心方法。”

这也让人想起唐纳托本人一直反驳的一种说法:“通过照片进行参考会让你的最终作品显得粗劣廉价”。而实际上,唐纳托认为这是应该遵循的一条哲理。“通过照片进行参考仿佛就像时光回到从前,可以很好地用来评价和理解特定光照条件下发生的情况,考虑画面的细节以及捕捉人物的表情。

直到20岁,唐纳托才真正上了一堂正规的艺术课程。此后,他在艺术学习路途上的脚步不断加快。多年来,他的学习方法始终没有改变。“我经常去参观博物馆,学习和临

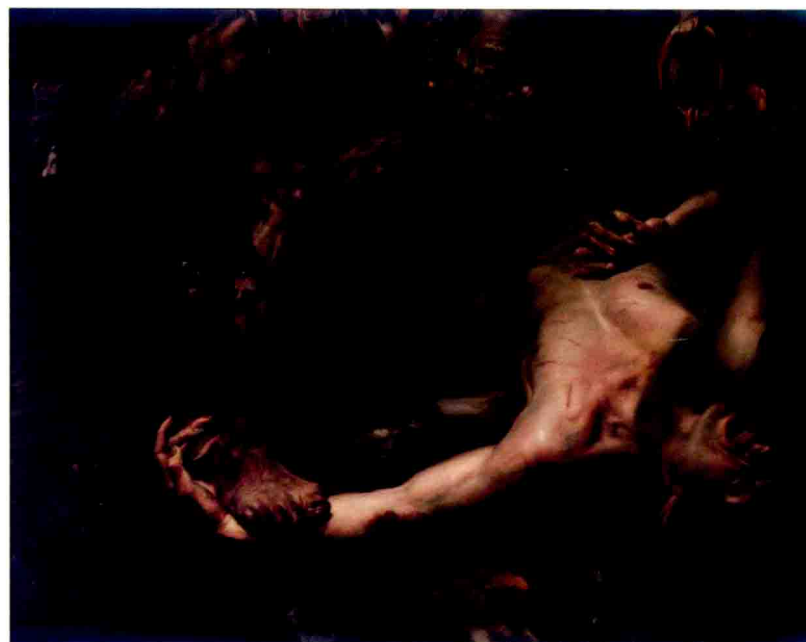
摹伦勃朗 (Rembrandt) 和鲁本斯 (Rubens) 的原画”唐纳托说,“我一生都在绘画,并且在每次进行新的项目时都不断挑战自我。”

唐纳托的故事远不止这些。“我更倾向于采用能让我意识到所要表述概念的方法进行创作。抽象是起步阶段的重点,然后我逐渐转向经典流派、写实主义以及人物,学习卡拉瓦乔 (Caravaggio) 和约翰·威廉姆·沃特豪斯 (J.W.Waterhouse) 的作品,真正理解了什么才是最棒的作品,它们是不会随着时光的流逝而褪色的。”

如果要为这位艺术家贴上个标签,“轻松驾驭高品质与商业绘画”则再合适不过了。他自我评价道:“我是一个在科幻流派中集经典、抽象和写实于一身的艺术工作者。”

[www.donatoart.com](http://www.donatoart.com)

Pictured right: The Tower of Cirith Ungol. 48" x 36" Oil on Panel. © 2012 Donato Giancola.

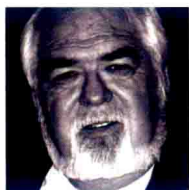


Triak-ogil: "I threw down my enemy". 29" x 44" Oil on Panel. © 2012 Donato Giancola.





# Larry Elmore



**拉**里·埃尔莫尔(Larry Elmore)出生于美国肯塔基州路易斯维尔,他的幻画作品已经达到了世界级的高度,以色泽丰富的英雄人物、半兽人、巨龙和恶魔的形象成为了众多新生代艺术家的榜样。

早先拉里热衷于绘画香车和美女,之后他开始进行龙的绘画。路易斯维尔围绕在群山和森林之中,通过对本土自然生态环境的了解,拉里对爬行动物有着清晰的构想。也许他是第一个将龙画得如此栩栩如生的艺术家!

拉里于1966年就读于艺术学院,当时他被要求从当代艺术入门,进行艺术设计的学习。但是拉里却有着不同的想法。受弗兰克·弗雷泽塔(Frank Frazetta)作品的启发,他从“低端”艺术开始探索,如通俗漫画的封面和野蛮人英雄的形象。但是仅仅这些还不够。“我在历史书本中看到了欧洲地图,并了解到了‘战斧文化’。”此后拉里开始了对凯尔特人的思索。

从越战战场服役回来后,拉里发现了一款正处在开发初期的幻想主题游戏。当时,《龙与地下城》这款游戏正在加紧制作,拉里觉得他可以为这款游戏注入一些全新的元素。“那时候,这款游戏的美工差极了”,拉里回忆道。当拉里开始与克莱德·考尔德韦尔(Clyde Caldwell)和杰夫·伊斯利(Jeff Easley)共同为《龙与地下城》进行艺术创作后,他们都意识到游戏有了新的活力。“我们都明白我们当时拥有国内最好的工作。每个人都期望在那里工作。那太棒了。”

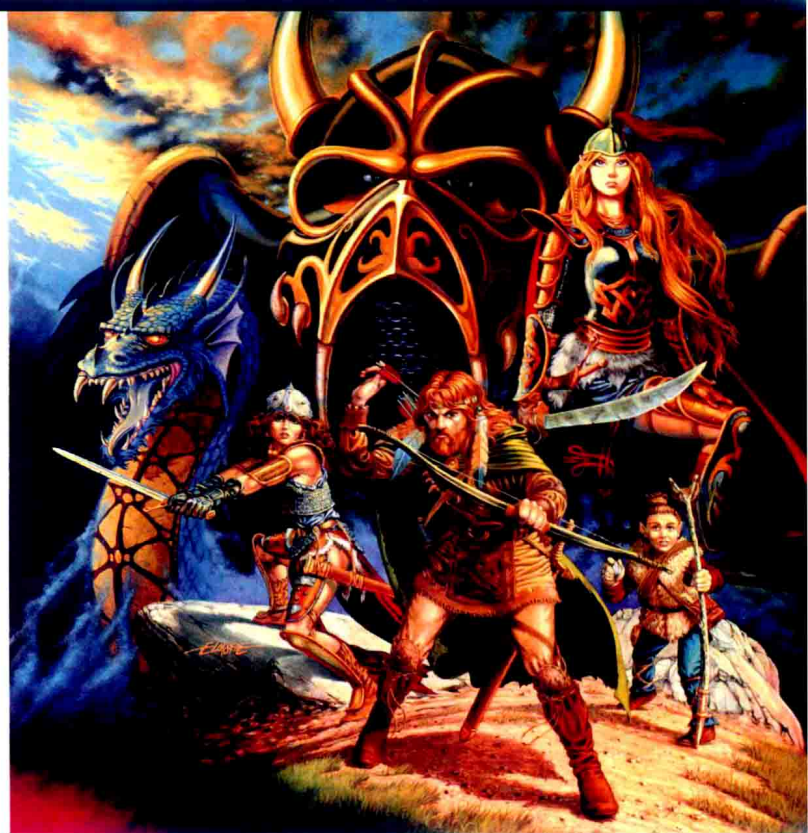
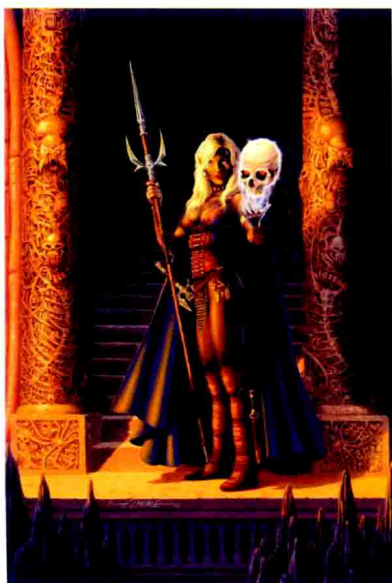
如今拉里将创作方向更集中于个人作品,但他仍驻足肯塔基,描绘本地的龙的形象。

[www.larryelmore.com](http://www.larryelmore.com)

“听上去我想要鱼与熊掌兼得。但我真的想试一试。”

## 艺人智语 为自己绘画

“20多年来,我一直在画别人想要看到的,所有的艺术都是由委员会制定的。但这对我的打击很大,我很想画自己所想画的内容。”





# Marko Djurdjevic

**马**科·德约德耶维奇 (Marko Djurdjevic) 是一位塞尔维亚籍的艺术家，从17岁起就已经是一名专业的插画师和原画设计师。伴随艺术共同成长，马科的作品中无处不透露出丰富的生活经历。“我觉得艺术创作的过程是繁是简，就像找女朋友一样，你尝试得越多，难度反而越大。”这位艺术家说。

马科并非出身艺术世家，但是他与生俱来的创造性促使他在艺术的道路上不断前行。尽管马科将大量时间用于动漫英雄的绘

画，比如著名的Marvel漫画《刀锋战士》(Blade)，但他对于人类英雄的概念却始终保持怀疑的态度，这也成为了他创作作品的导向。他陈述道：“英雄始终是一个神话，一旦你认识到这个基本真理，你自己就会进入英雄的角色。”

早在ConceptArt.org网站创立初期，网站联合创始人Massive Black工作室的杰森·曼利 (Jason Manley)、安德鲁·琼斯 (Andrew Jones) 和科罗 (Coro) 就发现了马科的自学天赋。在参加了一次阿姆斯特丹艺术家的酒会后，马科受到了鼓舞，着手创

办他个人的工作室SixMoreVodka，同时，他也加入了Massive Black工作室。

马科在Massive Black工作室的旧金山总部工作和生活了一段时间，期间他的艺术表现力被大大地激发出来，随后，马科回到了欧洲。从南斯拉夫贝尔格莱德，到罗马尼亚布加勒斯特，目前马科居住在德国柏林。

[www.sixmorevodka.com](http://www.sixmorevodka.com)



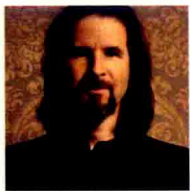
“我在纸上每一画笔的表达总是一样的——这是一扇体现我内心的窗口。”



## 艺人智语 一切源自细节

“要理解一位艺术家，我们必须从整体上来观看他的作品，并且需要关注那些不起眼的细节。”

# Gerald Brom



拉德·布洛姆 (Gerald Brom)

于1965年3月生于美国的佐治亚，他如今已经是一名幻画作品的最终视觉定稿人。他为蒂姆·伯顿 (Tim Burton) 的《断头谷》，1994年的经典游戏《毁灭战士2》(Doom II)，以及作家迈克尔·穆考克 (Michael Moorcock) 等创作作品。他的图绘噩梦小说也已出版发行，包括早期的《拔毛机》(The Plucker)，近期的《圣诞怪兽克拉普斯》(Krampus: The Yule Lord)。他一直被奇怪的、怪兽般的或美丽的东西所吸引，他总是被一些视觉效果特别的作品震动。

早年时，布洛姆是一名商业绘画师，20岁的时候，就为可口可乐、IBM、CNN、哥伦比亚电影公司等著名代理商创作了许多具有影响力的作品。在上世纪80年代末期，他被著名的TSR公司雇用，成为一名全职插图作者，并在接下来的几年中，逐步改变了公司对于幻画艺术的想法。他创作了TSR日后畅销的《浩劫残阳》(Dark Sun) 系列作品。

虽然当今数字艺术广为流行，布洛姆仍然坚持使用传统油彩在画布上绘画。他说：“我虽然也会使用电脑进行前期创作和润色，但却无法替代用画笔在画布上创作时表现出的本色。”

他的成功也源于自学。“我没有直接从师于其他艺术家，而是通过临摹和研习自己仰慕的艺术家的作品进行学习，如弗兰克·弗雷泽塔 (Frank Frazetta)、诺曼·洛克威尔 (Norman Rockwell)、威斯 (N. C. Wyeth)、约翰·威廉姆·沃特豪斯 (John William Waterhouse) 和阿尔方斯·穆夏 (Alphonse Mucha) 等。”最终的艺术作品，无论是用于游戏、电影或是自己的艺术书籍，完全属于他自己的风格。

[www.bromart.com](http://www.bromart.com)

艺人智语  
探索乐趣  
“跟着感觉走！”



“艺术让我在新的环境中被大家所接受，在我孤单寂寞时，它也是我的挚友。”

# Jon McCoy



“我如获至宝，因为我有幸认识不少艺术家，他们不断激励我努力地工作，以取得更好的成绩。”

**在** 近期的一系列好莱坞的电影，如《诸神之怒》《雷神2：黑暗世界》《僵尸世界大战》，乔恩·麦考伊 (Jon McCoy) 都参与其中。但实际上，乔恩的数位艺术设计生涯始于他的大学时代，那时他就读于哈德斯菲尔德大学，专攻运输设计专业。

他的作品拥有复杂而华丽的风格，这与他兼修艺术设计与工程不无关系，这是真实生活的写照。他说：“从历史中可以获得无限的灵感，无论是盔甲、武器、装束和结构，都对艺术家的设计有极大的帮助。此外，我还从其他艺术家的设计中汲取灵感。”

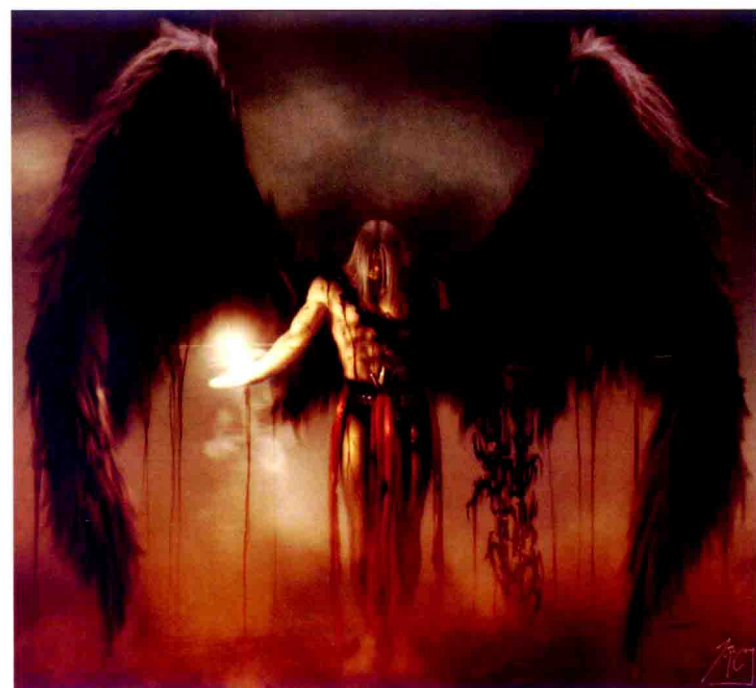
历史和现实在乔恩设计的角色中有着鲜明的结合，他的作品包含着严肃电影作品的核心思想。我们通过近期的轰动大片认识了这位设计师，但早于此，他已经是概念画设计界的领军人物了。

“通过电影让我对故事情节有了直观的感受，也让我能够理解书籍所要表达的主要思想，”他解释说，“因为我尚无法仅凭想象同时建立场景和角色。一旦有了比较直观的印象，我就能够比较容易地将故事情节联

系起来。”然而，乔恩始终坚信，能够让每个人都成为一名概念设计师，这才称得上是一本能够吸引读者的好书。“无论是电影还是书籍，他们都具有很大的影响力。”

乔恩的作品更像劳动密集型的工艺。与坊间的其他设计师不同，他并不过多依赖数码工具进行绘画。他说：“我们有时候会基于写生簿中的草图来绘制人物和场景。数码工具是一种非常不错的媒介，但是凡事都有利有弊。好的一方面是，当你发现错误时，你能够轻松而便捷地进行修正。然而坏的一方面是，一旦我们在开始时就方向性错误，会变得一发而不可收。”

[www.jonmccoyart.com](http://www.jonmccoyart.com)



## 艺人智语 重返自然

“我的主要灵感源于真实；大自然总是为我们提供了最绝妙的设计。”

“这不仅仅是插画。我尝试让你有身临其境的感觉。其实，我是在通过绘画表达感觉和情感。”



## Brian Froud

### 谈

起电影《魔水晶》和《迷宫》，人们或许总会将它们与布莱恩·弗劳德 (Brian Froud) 相联系。然而，早在获得这些让他家喻户晓的名号前，他已在妖怪和精灵的世界生活多年。实际上，正是布莱恩给予了吉姆·汉森 (Jim Henson) 创作《迷宫》的想法，他给吉姆展示了一幅画作，一个被精灵包围着的婴儿的形象。吉姆希望这部电影可以表现出印度宗教的特征。

布莱恩的作品源自真实世界，却又具有狂野的个性，但我们并不会为这种特点的冲撞而感到惊奇，因为他对童话世界中人物的挚爱是如此之深。布莱恩的首场艺术展的主题就是亚瑟·拉克姆 (Arthur Rackham) 风格——经典英伦艺术家的设计，对画面环境有着极强的操控力。“我喜爱这幅画作中的树木，”布莱恩说，“非常具有表现力，而且每一棵树都拥有一张拟人化的脸，让人一眼就能留下深刻的印象。每当我欣赏拉克姆的作品时，都能唤起我对大自然的想象——大

自然生机勃勃，灵感无限，别具个性。”

在布莱恩的画作中，精灵、妖怪和地精常常被刻画成圆滚滚的、透露出黑心肠的脸型，通过这样的设计使他们不再只是孩子们的专属，而为各年龄层次的人们所喜爱。

布莱恩是典型的英伦画家。他说：“每当我浏览美式幻画艺术作品时，都会感到很惊讶。那些作品，给人以渲染过度的感受。每一个表面都是高光的。这会让我视线从作品上游离出去。不仅如此，你的思维也会因此而游离出画面。”对于布莱恩来说，这样的艺术作品只能算完成了一半。

[www.worldofbrianfroud.com](http://www.worldofbrianfroud.com)

### 艺人智语

#### 简洁即是美

“我尽可能减少画面中的信息，并留出空间让读者来完善它。这样你就会与画面形成互动。”