

全球数位绘画名家技法丛书

# 人体与动物 结构

本书引进英国ImagineFX杂志版权  
许晶 刘剑 译著 江西美术出版社



## 动物绘画技巧

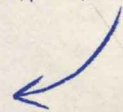
教你如何画好动物的身体比例、姿势、骨骼和肌肉



## 从头到脚

帮你掌握刻画人体细部以及将这些细部组合成人的整体的技巧

探究如何画好比例正确的人体及其姿态



随书附赠光盘，内含视频教学、电脑绘画技巧、素描技巧及高清图片。

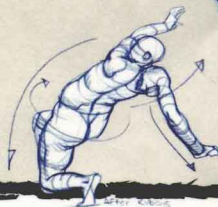


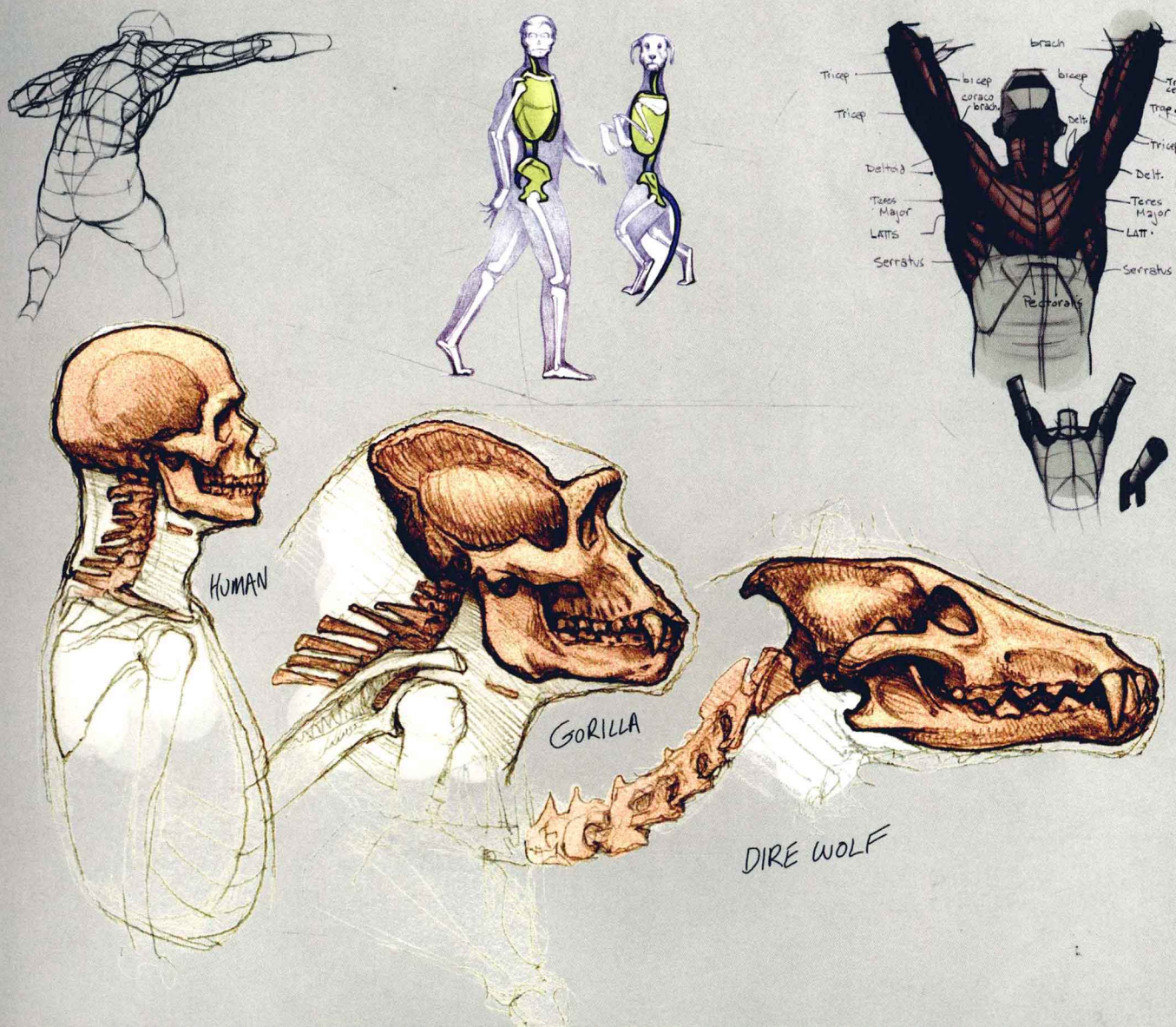
教你怎样把下图从素描转化成数字图像



# 85页 绘画技巧

专业画师为你讲析实用绘图技巧





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 / 许晶, 刘剑译著; 韩家泉, 杨震主编. -南昌: 江西美术出版社, 2011. 6  
(全球数位绘画名家技法丛书)  
ISBN 978-7-5480-0679-4

I. ①人… II. ①许… ②刘… ③韩… ④杨… III. ①动画-绘画技术 IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第140966号

主 编: 韩家泉 杨 震  
副 主 编: 康修机 高 琳 岑志强  
英文审校: 陈核平  
责任编辑: 陈 波 蒋 博

全球数位绘画名家技法丛书·人体与动物结构

QUANQIU SHUWEI HUIHUA MINGJIA JIFA CONGSHU RENTI YU DONGWU JIEGOU

许晶 刘剑 译著

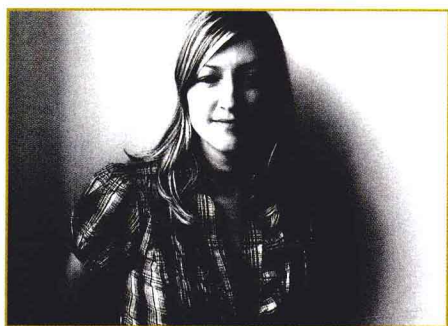
出版发行 江西美术出版社  
社 址 南昌子安路66号  
网 址 <http://www.jxfinearts.com>  
经 销 全国新华书店  
印 刷 恒美印务(广州)有限公司  
版 次 2011年6月第1版  
印 次 2011年6月第1次印刷  
印 数 5000  
开 本 965毫米×1270米 1/16  
印 张 7  
书 号 ISBN 978-7-5480-0679-4  
定 价 45.00元

赣版权登字-06-2011-133

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

# HOW TO DRAW AND PAINT ANATOMY

## 大家好……



正在读这篇文章的你，可能正打算通过自学来提高自己的绘画技巧。你可能是在美术学院念书希望能早日跻身专业绘画领域的学生，也可能是仅仅出于兴趣想学习一些绘画技巧的业余爱好者，不论你属于二者中的那种，这本书都同样适用。

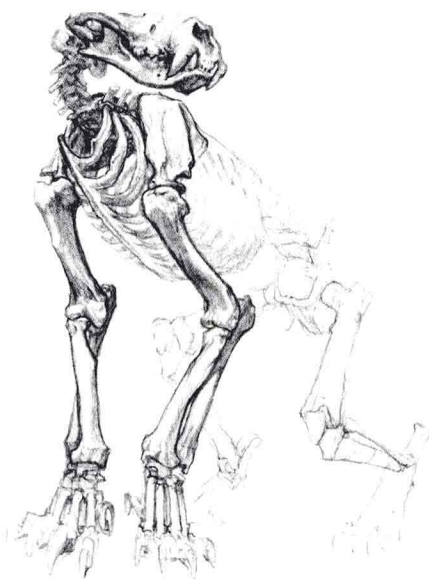
作为imagineFX的特别版，本书将在后文展示给你大量、绝佳的解剖绘图技巧。每一页都有专业画家讲授绘画，图文并茂，简明易懂，帮你逐步提高刻画人体和动物绘画水平

可以这么说，这本书深入浅出，虽然只有一本杂志的厚度，却包含了多年学习艺术的精华。

而随书附赠的光盘将更直观地为你展示素描绘画技巧，其中的视频还将为你示范绘画动作，高清影像资料则会助你学习运用绘图软件绘画。如有任何问题，欢迎与我联系。

*Claire*

**Claire Howlett, Editor**  
[claire@imaginefx.com](mailto:claire@imaginefx.com)



绘画技巧讲析将与你一同分享世界顶尖画家最专业的  
 绘画指导以及他们的创作灵感与绘画经验。

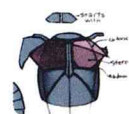
# 人体艺用解剖

让笔下人物栩栩如生的完整步骤



## 14 第一节 轮廓

想要提高轮廓绘画技巧？我们有更简单的方法！



## 20 第二节 躯干

轮廓完成了，接下来让我们看看怎么画躯干？



## 25 第三节 腿部

教你画出双腿支撑身体的力度和双腿活动的状态。



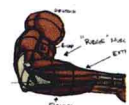
## 30 第四节 脚部

如何描绘立体有力的脚以及如何删繁就简地表现双脚？



## 34 第五节 肩膀与上臂

别为复杂的肌肉活动分神而忘了解剖绘图的要领。



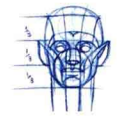
## 40 第六节 前臂

看似简单，但可能比你预期的更难……



## 46 第七节 手部

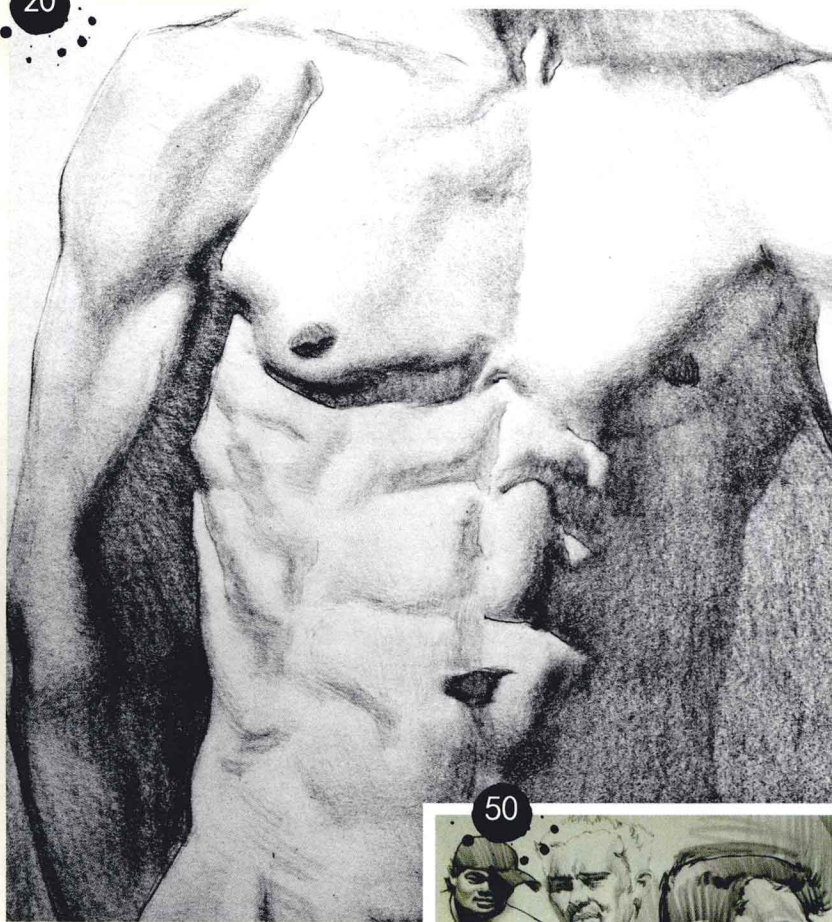
让许多画师发怵的部位，不过试了我们的方法，你就会知道手有多好画。



## 50 第八节 头部

试看怎样把头骨和面部特征拆解成细小的部分。

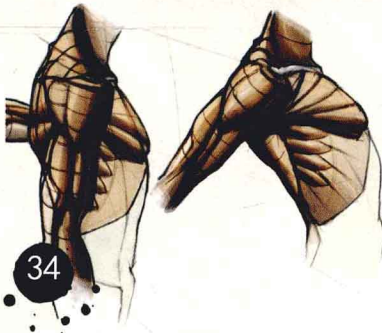
20



50



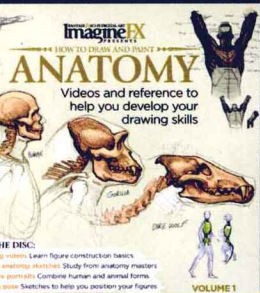
34



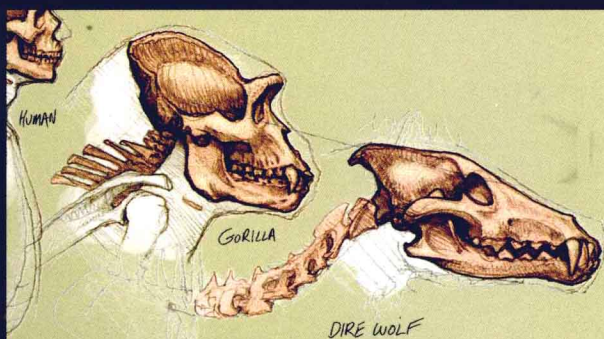
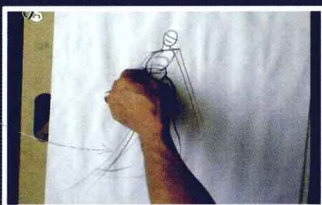
## 4 作品赏析

魔幻艺术中的解剖和人物刻画。





随书赠送光盘视频教学。



## 动物艺用解剖

简明易懂的动物结构轮廓绘画完全手册

### 56 第一节 轮廓

从洞悉皮毛之下的构造开始动物解剖绘画的旅程。



### 62 第二节 躯干

观察动物躯干的活动方式，学习如何刻画栩栩如生的动物。



### 68 第三节 后足

让后足带动你的画作向前更进一步。



### 74 第四节 前足

仔细观察，运用技巧和已学知识，重点构造动物的身体平衡。



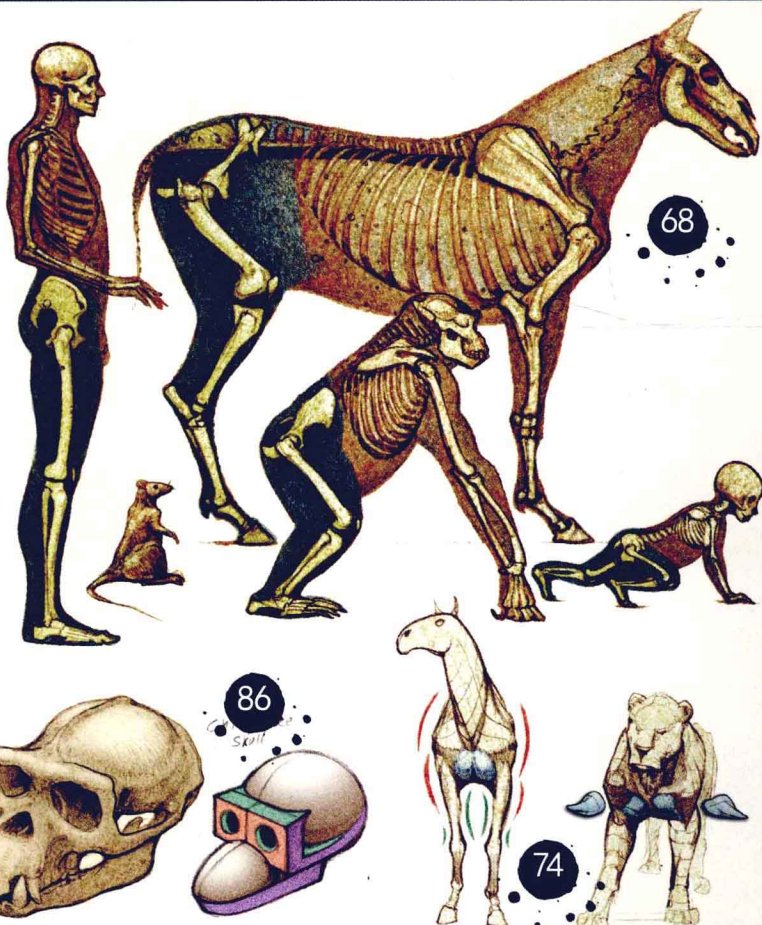
### 80 第五节 头颈

动物身体构造上的共性与个性就体现于此。



### 86 第六节 面部

观察动物脸部与人类脸部的相似之处，究竟是哪个关键环节将二者区别开来。



## 电脑绘画技巧

专业画师讲解，如同面授。



### 94 动物特征的描画

结合动物与人体美术解剖知识，跟着贾斯汀·热拉尔描绘精致的动物画像。



### 98 十大魔幻主题

不论你笔下是位大英雄还是大反派，这里都有素材帮你。



### 100 人物姿态要领

沃伦·洛为你讲如何用姿势展现人物的动感与活动。



### 104 人物的设定

教你如何设定笔下的人物。

### 106 艺术家问与答

绘画中，你遇到的诸如如何画好眼、手等切实困难，画师们将为你一一解答。



# 作品赏析

魔幻艺术中的解剖和人物刻画。

 保罗·邦纳  
国籍：丹麦  
个人网页：[www.paulbonner.net](http://www.paulbonner.net)  
电子邮箱：[bonner@mail.dk](mailto:bonner@mail.dk)  
颜料：水彩



“我的创作灵感主要源于儿时对童话、神话和传奇故事的热爱，”保罗说，“故事中的画面在我的脑海中源源不断地闪现，促使我一直画下去，为那些故事配上自己的插图。”

而从那时起，水彩和画笔就一直伴随着保罗。“我总是很清楚自己要的是什么，像这样明确的目标才能让接下来的路走得更顺畅。”保罗如今取得的成就和他的执著不无关系。

除了把自己的想象付诸笔端的渴望之外，保罗创作的动力其实来自于“凭空”创造出一件作品的快感。显然这里的“凭空”也不完全空无一物。“它源于长年累月潜移默化的影响”，电影、书籍、音乐及其他艺术形式还有大自然都是他创作灵感的源泉。

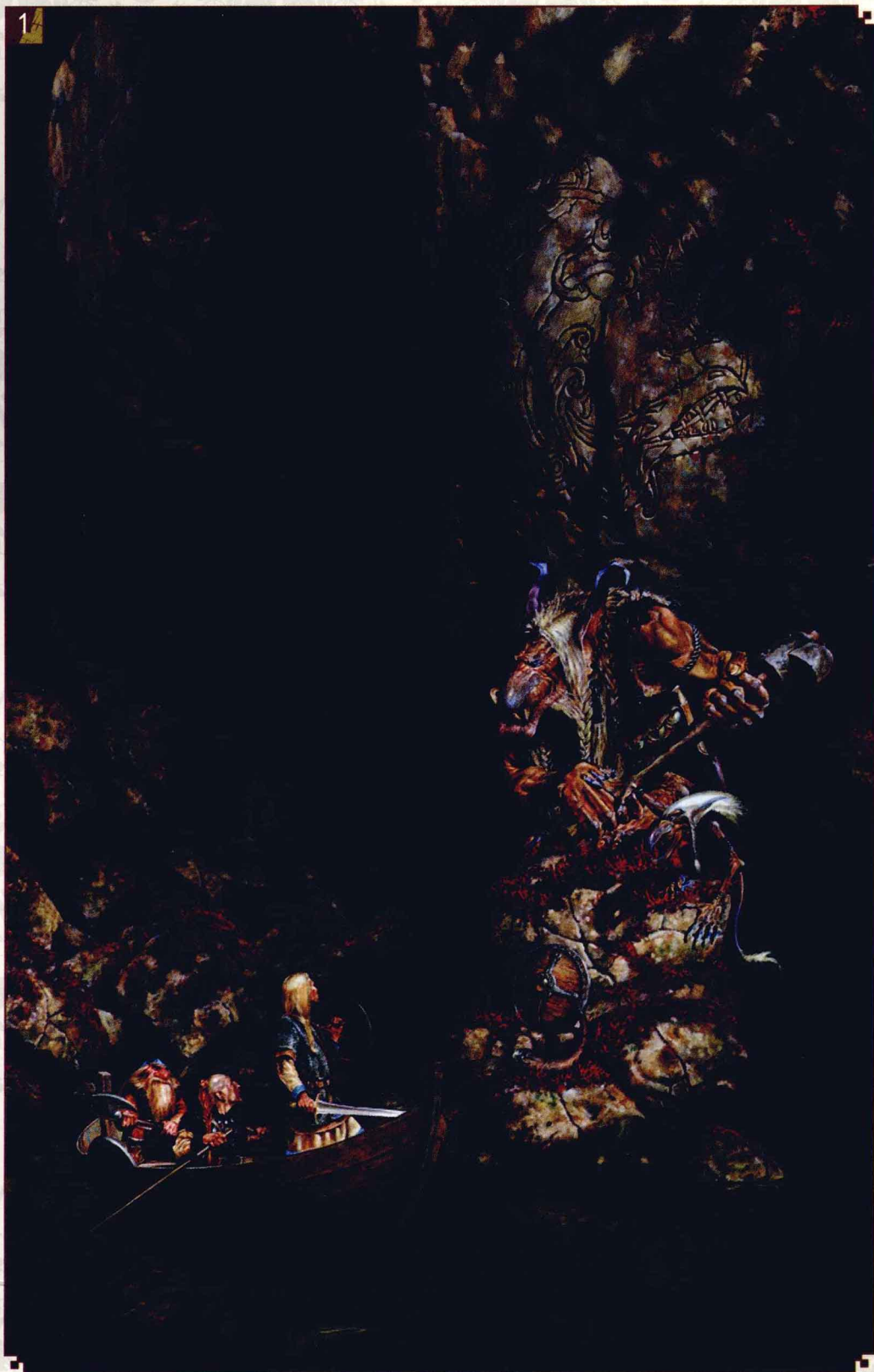
难在要让画面可信。“由于我的作品大部分都是神话或者传奇性的，”他说，“如果能让人们忘记这是虚构的故事，信以为真，我就觉得很满足了。”

## 1 龙和恶魔

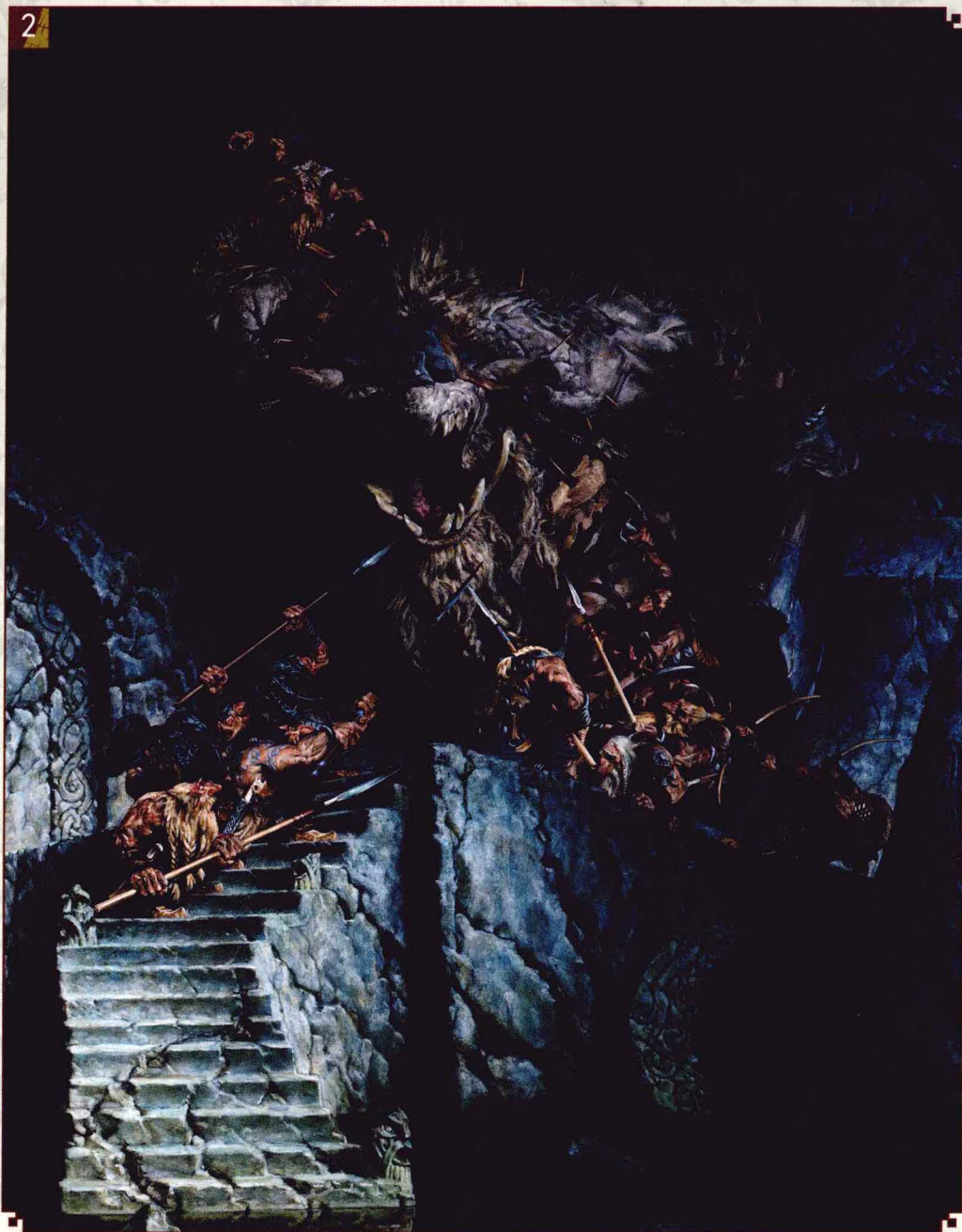
38cm × 56cm 纸上水彩

保罗对岩壁、石块和水的表现十分出色，船上的人物更是妙笔。图为Riotminds所作。

© Riotminds



2



3



© Riotminds

## 2 ELD OCH SOT

38cm × 56cm 纸上水彩

“侏儒、巨人、石刻的碑文符号，”保罗说，“这是为瑞典游戏公司 Riotminds创作的。”

## 3 TRUDVANGS STIGAR

33cm × 64cm 纸上水彩

图上的侏儒遇到了麻烦：他被几个巨人捉住了。不过这倒让保罗又能描绘他最喜爱的对象了：“自然景物——石头和树根”。

## 4 对峙

69cm × 41cm 纸上水彩

这幅画是为Rackham公司所作。保罗不得不承认，完成它简直是个恶梦，因为画面上有太多的人物需要表现。但他也说“让这些人物在画面上都有事可做也是很有趣的”。

4



© Riotminds

© Rackham

美国 汤姆·基德  
国籍：美国  
个人网页：www.spellcaster.com  
电子邮箱：tkidd@snet.net  
画作类型：油画



汤姆从小就意识到自己有绘画天分。任何东西，只要他想画就能画得栩栩如生。但是很快，他就意识到了论形似度，机器可以做得更好。于是为了将自己和复印机区分开，他开始自己创造绘画对象。从那时起，他的事业也就跟着展开了。

汤姆一直以切西力·伯尼斯代尔和诺曼·罗克韦尔为自己成长和成才的榜样，受他们二人的影响，汤姆确立了要成为一名魔幻主题插画家的目标。他曾拿过美国锡拉丘兹大学奖学金录取名额，但是在那里只念了两年就退学了。退学之后，他怀揣着画画梦想，奔赴纽约，没多久便小有成就了。

他为许多出版商工作过，其中就有Baen Books和Tor and Marvel。他曾获世界奇幻奖2004年度最佳画家，还有7项切西力奖。除此之外，他还忙于为自己的项目Gnemo画画，他把这个项目称作是他最热爱也最费时的工作。这个项目主要涉及飞艇、冒险和探索之类的题材，在他的个人主页上有很多该项目的画作展示。

© Harper Collins 2001



## 1 大力神赫拉克里斯对战九头蛇怪

41cm × 51cm 油画

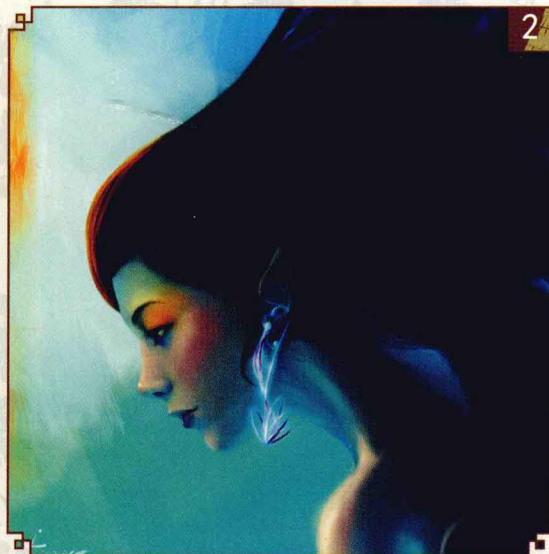
汤姆神话系列作品之一。他还画过奥德赛、特修斯和珀尔修斯。

## 2 圣诞老人的驯鹿车

33cm × 71cm 油画

如果你收到过汤姆的圣诞节卡片，这幅图对你来说应该就不陌生了。“我画这幅画的时候，脑海里一直浮现着儿童读物的影子，”他说，“我本想把圣诞老人画得写实一点，但随着脑海里故事情节的发展，却画得越来越浪漫了。”





★ Duc trung huyen  
 国籍：越南  
 个人网页：fxevo.deviantart.com  
 电子邮箱：truong.huyenduc@gmail.com  
 所用软件：photoshop



虽然Duc曾就读于胡志明市建筑大学，但他在高三前却正经地画过任何东西，直到高三为了考建筑专业，他才开始画图。

“画画一开始只是我的兴趣而已，”Duc说，“不过我见到了Ryan Church、Dylan Cole和Daniel Dociu的名画以后，就不一样了。”他们对他的影响既直接又深刻。“当时我就对画画产生了一种敬畏之情，于是决心要买第三代影拓（intuos3），正是这个决定将我的生活完全改变。”

虽然Duc是自学成才，但他说他其实是受到了许多不同渠道的帮助才有今天的成就。“要感谢ImaginFX，DeviantART还有CGTalk。正是拜这些丰富的资源所赐，我的技巧才得以提高，更不用说它们对我的建筑专业知识增长的帮助了。”

## 1 密门

这幅是个人画作项目的插图，“它讲述的是关于一本女孩的童话书，其实是一扇通往另一个世界的密门”。

## 2 阿德拉

Duc竭力地想展现一个快乐的人物画像，“用冷暖色调的融合来展示我的人物性格——在两个极端中间寻求平衡”。

1



Sophie Kolokouri

国籍：卢森堡

个人主页：<http://mysideworld.com>

电子邮箱：[mysideworld@yahoo.com](mailto:mysideworld@yahoo.com)

所用软件：photoshop



从巴黎戈布兰动画学院毕业后，Sophie便进入迪士尼电影公司工作。曾担任过动画制片人和艺术总监的她，在2007年又重拾自己的老本行——自由创作，“现在，我就是个电脑画家兼设计师”。

Sophie将她的动画绘图技巧与其追求逼真的美学观相结合，“我希望在这方面能够有所建树，我还在不断地学习、探索”。

Sophie喜欢运用能使人物看起来更真实的3D软件，她的画就如同一本童话书。

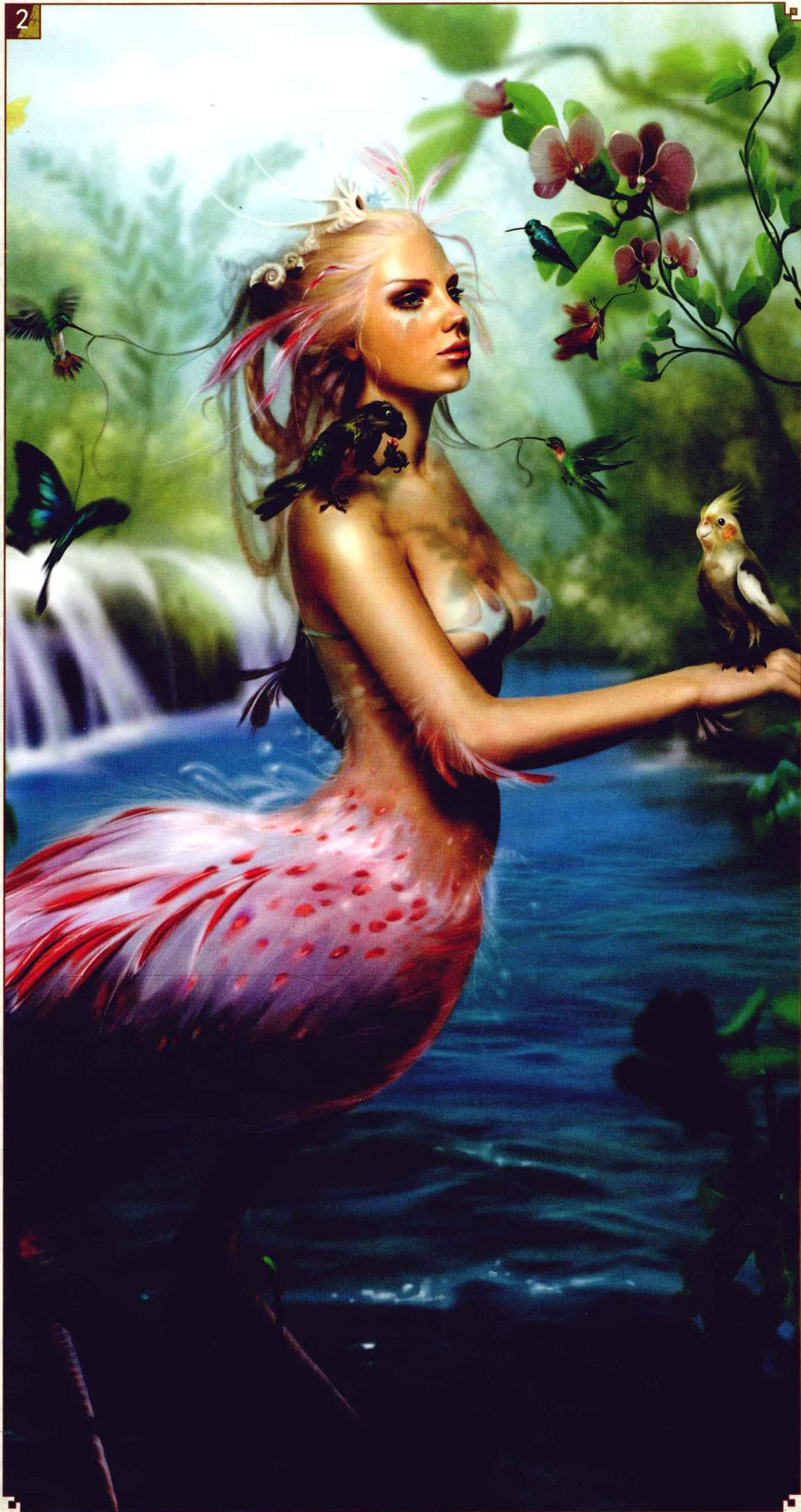
## 1 自然母亲

Sophie说，人类可悲之处就在于，我们本身就是自己最大的敌人。“人们破坏自然之肺、自然界的健康还有大自然留给我们的宝贵遗产，这无异于自取灭亡。自然母亲正在为我们祈祷，祈求我们能早日和环境和谐共处，祈求我们不要等到无药可救那一天才幡然悔悟”。

## 2 美人鸟

“这幅画难点就在于，”索菲解释说，“如何把握鸟与人之间的分寸。”要保证人物的弗拉明戈风情，“我既要让画面产生浪漫和奇幻感，又得保证人物的优雅姿势”。

2





© Narrative Ink



沃特尔·奥尼尔三世

国籍：美国

个人网页：[no-sign-of-sanity.deviantart.com](http://no-sign-of-sanity.deviantart.com)

电子邮箱：[w.onealiii@att.net](mailto:w.onealiii@att.net)

画作类型：丙烯画



儿时的沃特尔总是喜欢看漫画书，很是痴迷于魔幻和超自然的题材。超级英雄、吸血鬼、外星人和魔鬼之类，都是他喜欢的类型。“任何主角有魔力或者邪恶力量的故事，”他笑道，“都是我喜欢的类型。”

谈到他自己的工作，他说他最在乎的就是细节，“我努力使自己的画可以承载尽可能多的细节。我希望可以使人们忘记他们在看的是一幅画”。关键在于，“我想表现的是一种有章可依的现实主义”。

## 1 Ol' scratch

28cm × 41cm 丙烯画

沃特尔受雕刻家希弗列兄弟所托，为Ol' scratch这个角色画像。“希弗列兄弟俩——布兰登和贾罗德，人都很好。”他说。

## 2 美杜莎之女

28cm × 41cm 铅笔水粉画

沃特尔说：“这幅画想说的是，美杜莎的女儿想靠束发布把她不听话的头发系紧，不过是徒劳而已。”

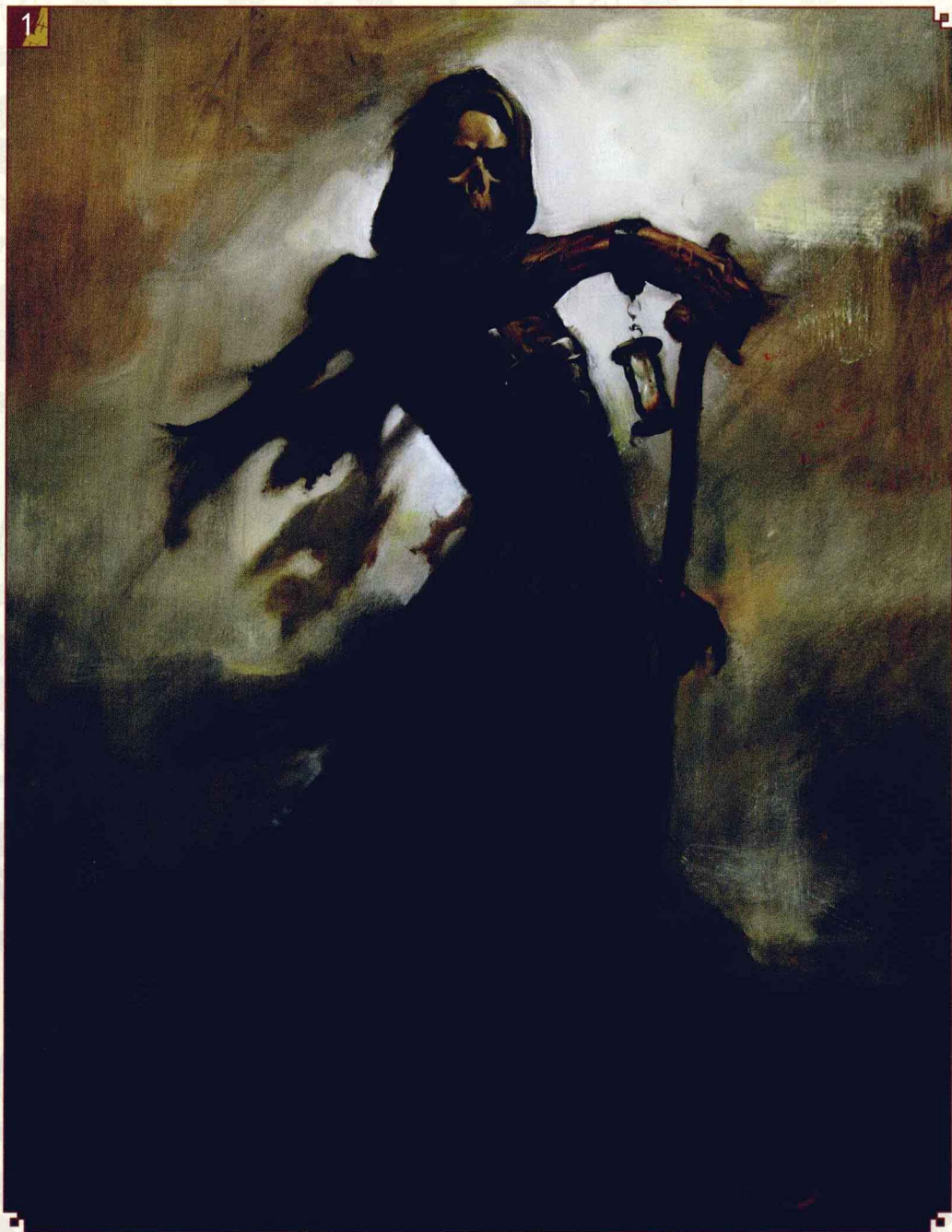
美国 卢卡斯·格拉西亚诺  
国籍：美国  
个人网页：www.lucasgraciano.com  
电子邮箱：lucasgraciano@yahoo.com  
画作类型：油画



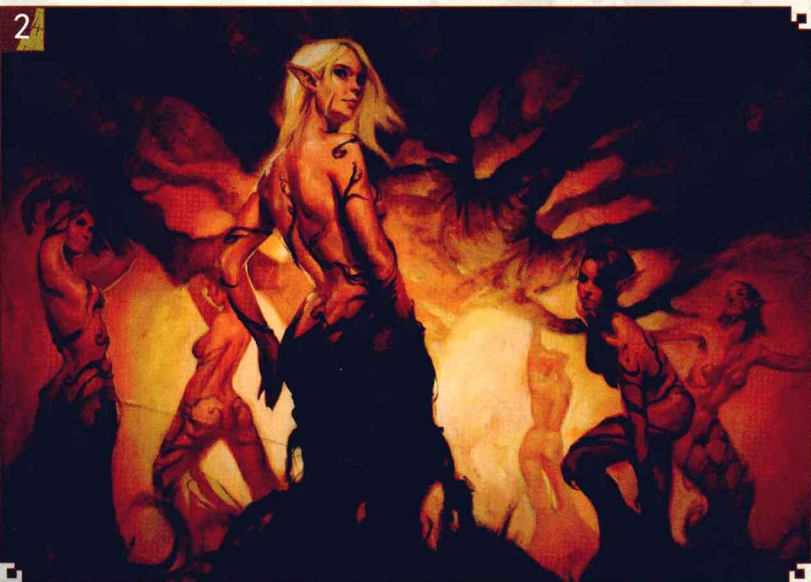
卢卡斯是看着像法兰克·弗拉泽塔和鲍里斯·瓦列霍这样的魔幻艺术巨匠的作品长大的。高中一毕业，他的事业就起步了。那时的他主要为主题公园和一些展出画漫画。

后来，卢卡斯在南加州的瓦特艺术工作室学习。学习结束后，他开始为一些游戏制作公司做故事版绘画和概念设计方面的工作。那段时间，卢卡斯多用电脑绘图。时间久了，他就想以传统的绘画方式来提高自己的绘画技巧。很快，卢卡斯便爱上了这种传统的画画方式，甚至几乎放弃了电脑。

他继续在瓦特艺术工作室进修，并且很快就被工作室聘请任教。随着他绘画技巧的精进，他开始画一些魔幻题材的插图，并且在教书的同时兼职画画。他第一个系列魔幻画表现的就是魔兽世界世界的纸牌版。现在他主要为索尼、威世智和白狼游戏公司画图。



© 2008 Quarto Publishing



## 1 普绪科蓬博斯（希腊神话中赫尔墨斯的祭祀用别名之一，因他负责把死人的灵魂带到冥国）

41cm×30cm 油画

这幅画是为《幽灵的绘画》一书所作，看似简单，却被卢卡斯视为自己的得意之作。他说：“凭借强烈的画面表现力，这幅画还被选用为该书英国版的封面。”

## 2 森林女神

51cm×61cm 油画

“我很喜欢为索尼公司画画，”卢卡斯说，“因为他们给我很大的自由发挥空间。”当时，他们只是要求我表现“六到七个保护一株大树的森林女神”。他们总是只交给我一些游戏人物的大致形象，然后说“把它做好”。“我觉得没有艺术家会不喜欢他们这样的做法的”！



© 2008 Sony Online Entertainment



© 2008 Sony Online Entertainment

### 3 痛

61cm × 46cm 油画

“我希望自己的奇幻作品更写实，”卢卡斯说。“一直以来我都不太喜欢亮丽的色彩，所以我会以更微妙的方式来表现。”

### 4 卡拉丁巫师

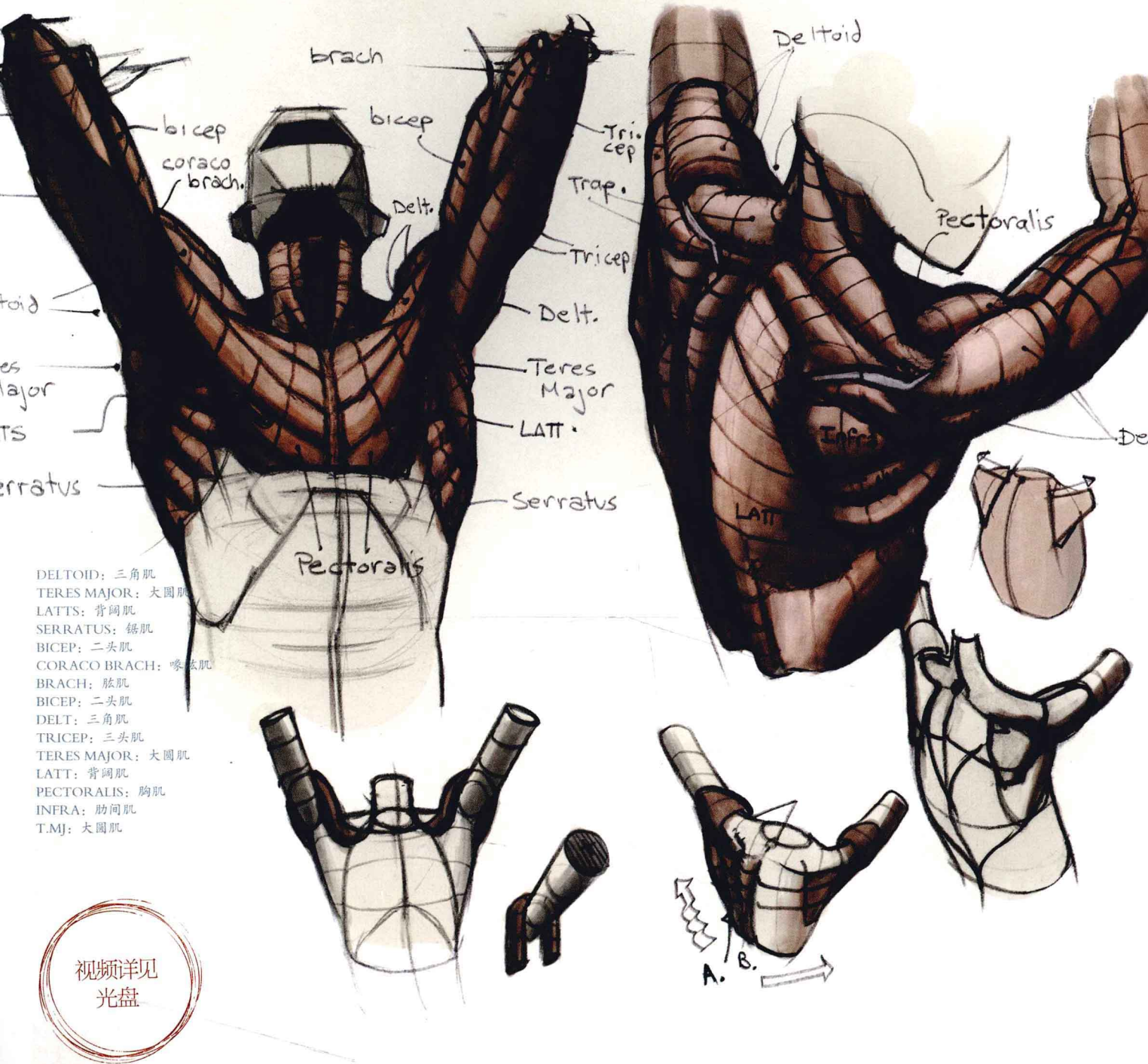
30cm × 41cm 油画

卢卡斯是托尔金的书迷（托尔金，《魔戒》作者）。

“只要能画装甲的矮人大战场景，我就特别开心！”他甚至还有一套小型的盔甲，他说这些盔甲可以留着给有需要的朋友作画图参照。

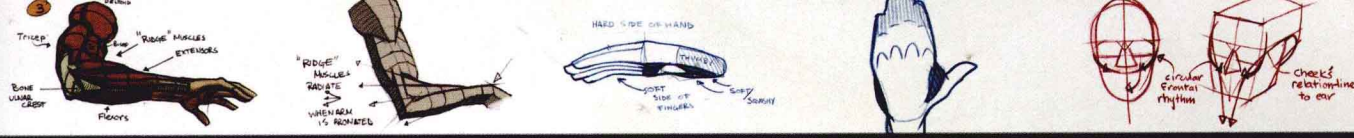
# 人体艺用解剖

让笔下人物栩栩如生的完整步骤



- DELTOID: 三角肌
- TERES MAJOR: 大圆肌
- LATTS: 背阔肌
- SERRATUS: 锯肌
- BICEP: 二头肌
- CORACO BRACH: 喙肱肌
- BRACH: 肱肌
- BICEP: 二头肌
- DELT: 三角肌
- TRICEP: 三头肌
- TERES MAJOR: 大圆肌
- LATT: 背阔肌
- PECTORALIS: 胸肌
- INFRA: 肋间肌
- T.MJ: 大圆肌

视频详见  
光盘



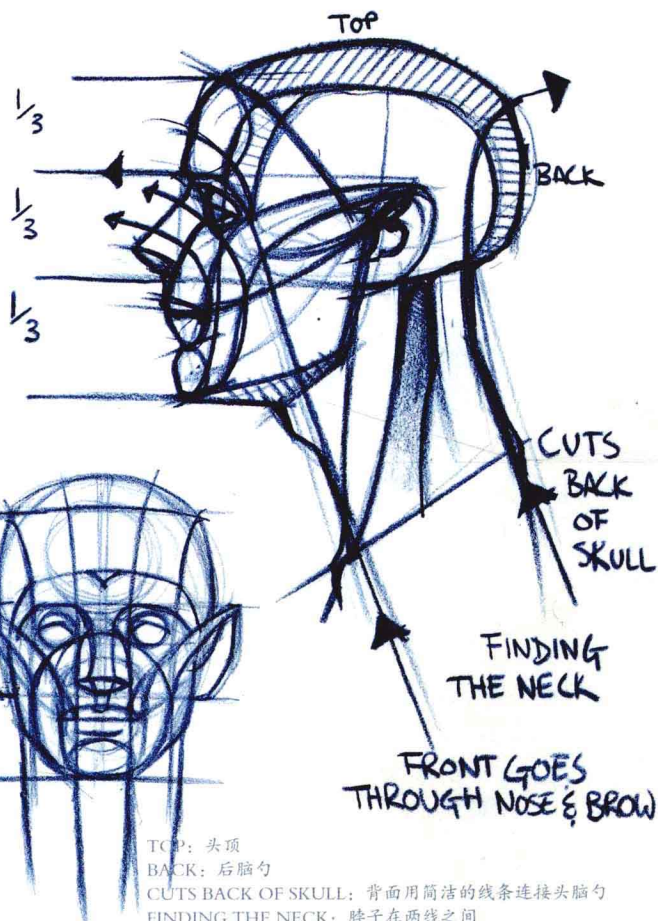
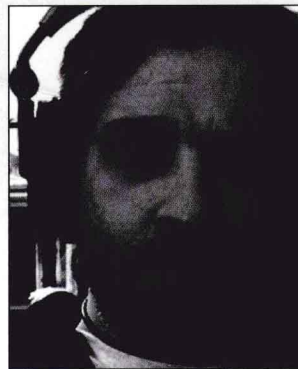
## “经验越丰富就越容易发现画好作品的办法。”

罗恩·勒芒 第14页

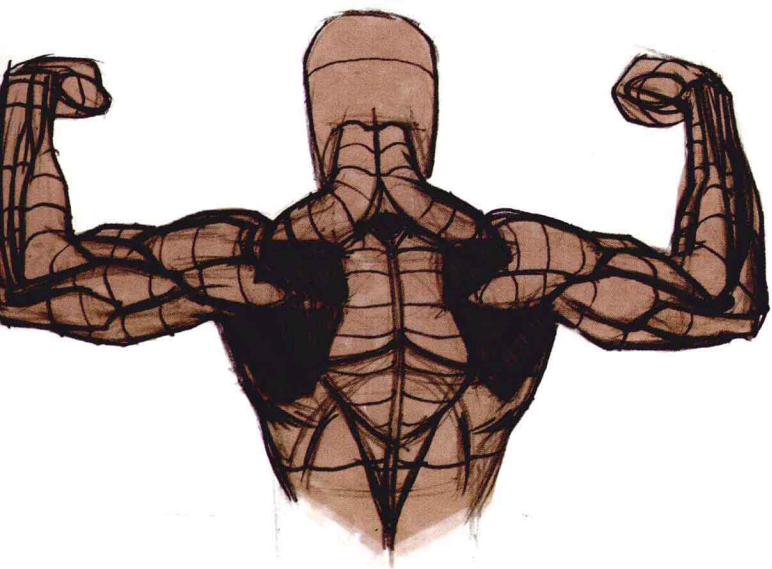
### 你的人体解剖指导老师

罗恩·勒芒从事娱乐及插画工作已16年有余。他和他的妻子现在开设了一间名为2号街工作室的艺术学校，此外他还是整个加利福尼亚州的绘画班顾问。

网站：[www.studio2ndstreet.com](http://www.studio2ndstreet.com)



TOP: 头顶  
 BACK: 后脑勺  
 CUTS BACK OF SKULL: 背面用简洁的线条连接头脑勺  
 FINDING THE NECK: 脖子在两线之间  
 FRONT GOES THROUGH NOSE AND BROW: 正面通向鼻子和眉毛



## 技巧讲授

分为以下八个部分

### 14 第一节 轮廓

想要提高轮廓绘画技巧？我们有更简单的方法！



### 20 第二节 躯干

轮廓完成了，接下来让我们看看怎么画躯干？



### 25 第三节 腿部

教你画出双腿支撑身体的力度和双腿活动的状态。



### 30 第四节 脚部

如何描绘立体有力的脚以及删繁就简地表现双脚？



### 34 第五节 肩膀与上臂

别为复杂的肌肉活动分神而忘了了解剖绘图的要领。



### 40 第六节 前臂

看似简单，但可能比你预期的更难……



### 46 第七节 手部

让许多画师发怵的部位，不过试了我们的方法，你就会知道手有多好画。



### 50 第八节 头部

试看怎样把头骨和面部特征拆解成细小的部分。





## 第一节 轮廓

# 想要提高轮廓描绘技巧？ 我们有更简单的方法！

无论是为故事配插图、为书籍画封面、为游戏设计人物场景，抑或是画故事板，重要的都是应具备写实基础。大多数故事中的主角都是人物，所以既要会画静态的人物又要会画动态的人物。

描绘人体有许多种技巧，而这些技巧都为一个共同目的服务，那就是

展现立体而真实的人体。尽管画人体并不需要我们成为解剖学的专家，然而我们在这方面掌握的知识越多，就越容易找到画好作品的办法。

基础知识的漏洞会在你的画作中暴露无遗。换言之，对画图的主要原则如果有把握不到位的地方，就都将在最终的成品中表现出来。一个画家

绘画经验的丰富与否都会体现在他的绘画风格中，所以要避免自己作品中表露出绘画经验的匮乏。

## 艺术家简历



罗恩·勒芒  
美国

更多关于  
罗恩的信息请

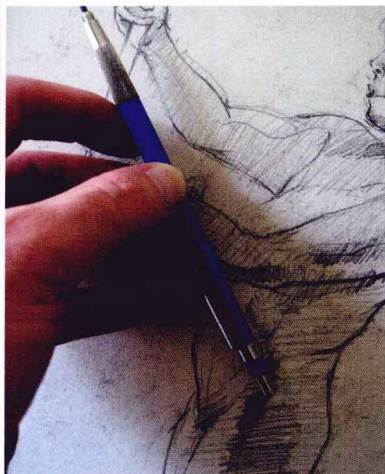
移步至他的个人网站。  
[www.studio2ndstreet.com](http://www.studio2ndstreet.com)



随盘附赠  
罗恩视频图片教学

# 两种绘图方法

两种主要的绘图方法——观察法和公式法，这两种方法都值得一试……



观察法的实际操作——用铅笔测量人物的比例尺寸。

对任何一名羽翼未丰的习画者而言，人体绘画是一个十分艰辛的过程。因此，掌握现成的方法非常重要。就自身经验来看，主要有两种方法——观察法和公式法。

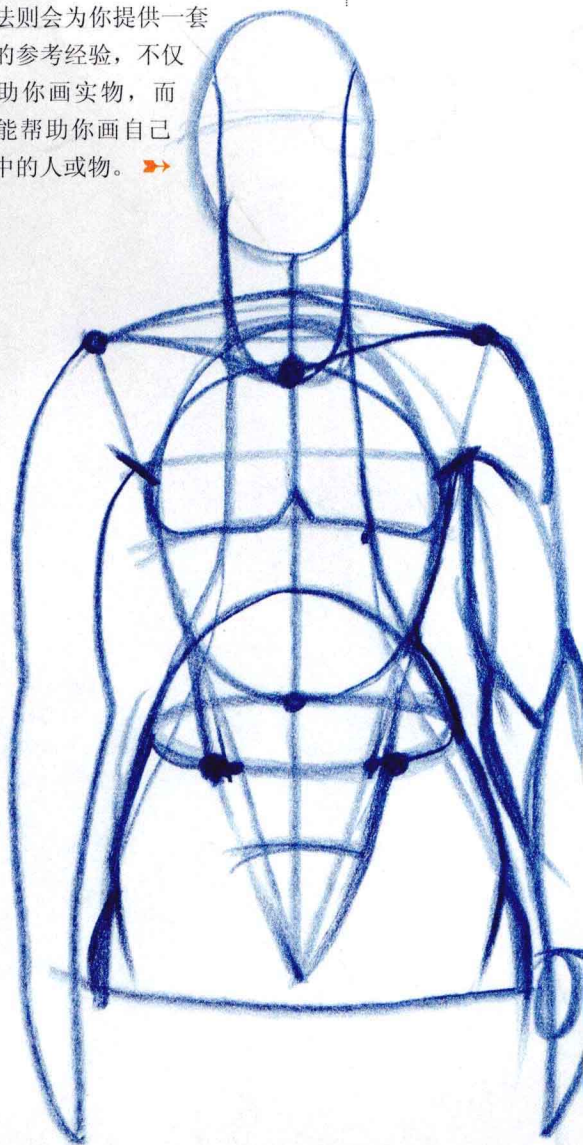
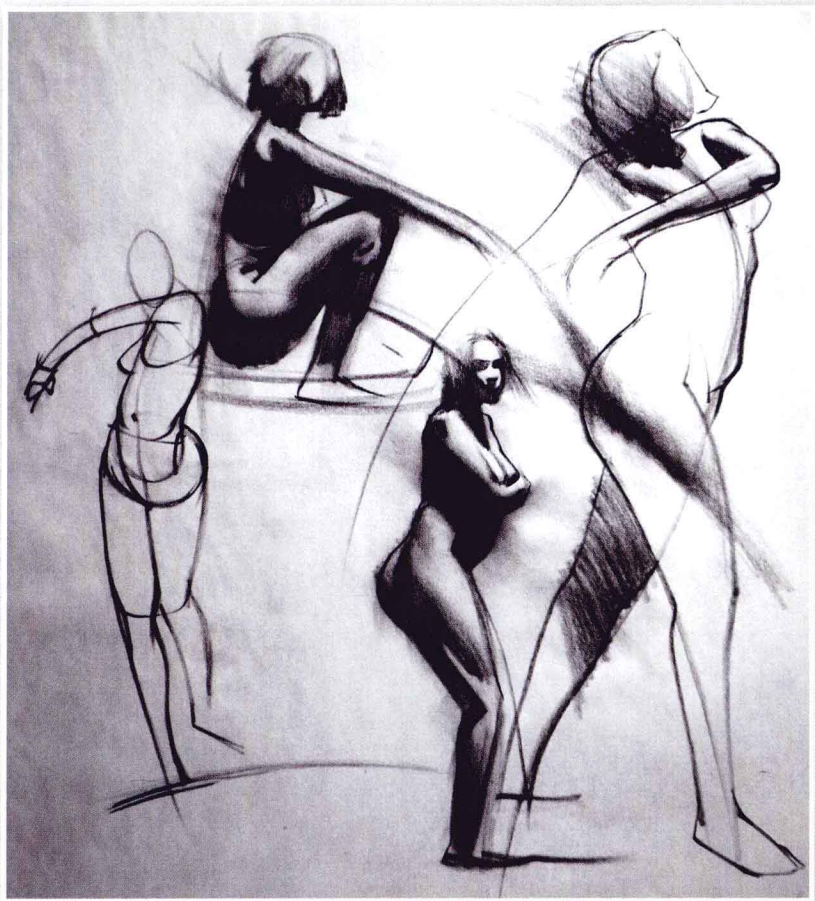
视觉方法是观察法的起源，这种方法主要通过对比分析实物和画作的异同来训练眼睛观察物体的准确度。观察者可以借助铅垂线、水平线、定点和测线来培养空间感和立体感。

观察法的操作需要大量的图片来解释说明，所以在这一部分，我将主要阐述我个人更偏爱的公式绘图法。

公式法是通过套用抽象的图形或者设计理念来达成绘图目的的方法。一旦记熟了这些公式，你就可以在这

些现成的经验中发挥自己的创意和想象了。

如果你想要成为一名游刃有余的艺术家，熟练掌握这两种方法非常重要。观察法可以让你的眼睛、头脑都变得更敏锐，能够不借助抽象的概念就捕捉到物体的形状结构；而公式法则会为你提供一套现成的参考经验，不仅能帮助你画实物，而且还能帮助你画自己想象中的人物或物。➔



公式法的绘图体系涉及运用抽象的人体轮廓，或者如上图所示的，利用图形组合来构造人体结构。这些图形半成品可以被套用并进一步填充成一个完整的人体。