

CGC
动漫游戏学院

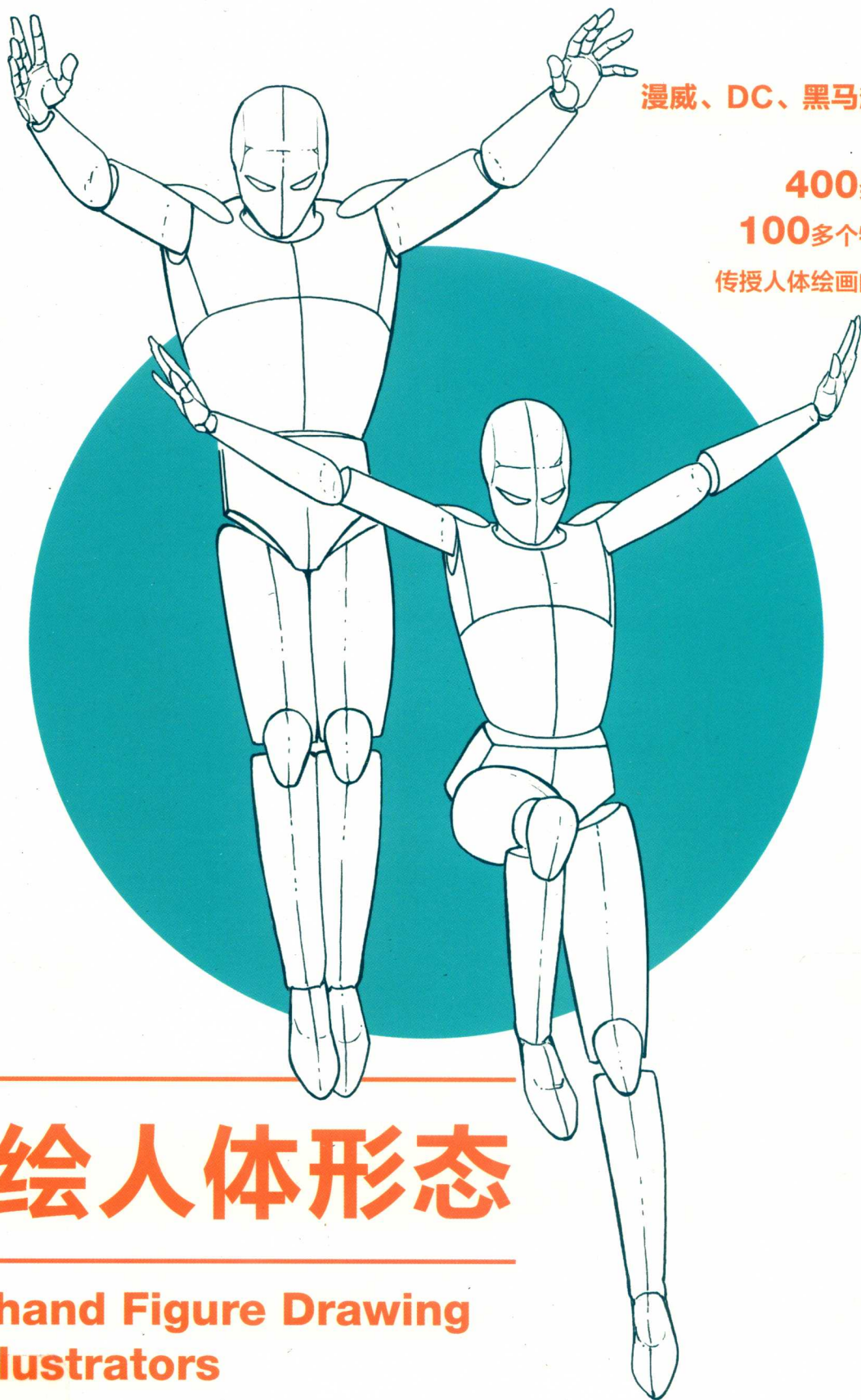
漫威、DC、黑马漫画公司画师

联手创作

400余幅手绘插图

100多个特色人物形象

传授人体绘画的灵感与技巧



手绘人体形态

Freehand Figure Drawing
for Illustrators

[加] 大卫·H. 罗斯 著 陈羽乔 译

上海人民美術出版社

手绘人体形态

[加] 大卫·H. 罗斯 著 陈羽乔 译

图书在版编目(CIP)数据

手绘人体形态 / (加) 大卫·H. 罗斯著; 陈羽乔译. — 上海: 上海人民美术出版社, 2019. 1

(动漫游戏学院)

书名原文: Freehand Figure Drawing for Illustrators

ISBN 978-7-5586-1044-8

I. ①手… II. ①大… ②陈… III. ①人物画技法

IV. ①J211.25

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第221969号

Freehand Figure Drawing for Illustrators

Copyright © 2015 by David Ross

All rights reserved.

This translation published by arrangement with Watson-Guptill Publications,

an imprint of the Crown Publishing Group, a division of Penguin Random House LLC

Rights manager: Doris Ding

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: 09-2017-078

动漫游戏学院

手绘人体形态

著者: [加] 大卫·H. 罗斯

译者: 陈羽乔

统筹: 姚宏翔

责任编辑: 丁雯

流程编辑: 马永乐

封面设计: 李双珏

版式设计: 朱庆荧

技术编辑: 戴建华

出版发行: 上海人民美术出版社

(上海长乐路672弄33号 邮编: 200040)

印刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开本: 889×1194 1/16 印张13

版次: 2019年1月第1版

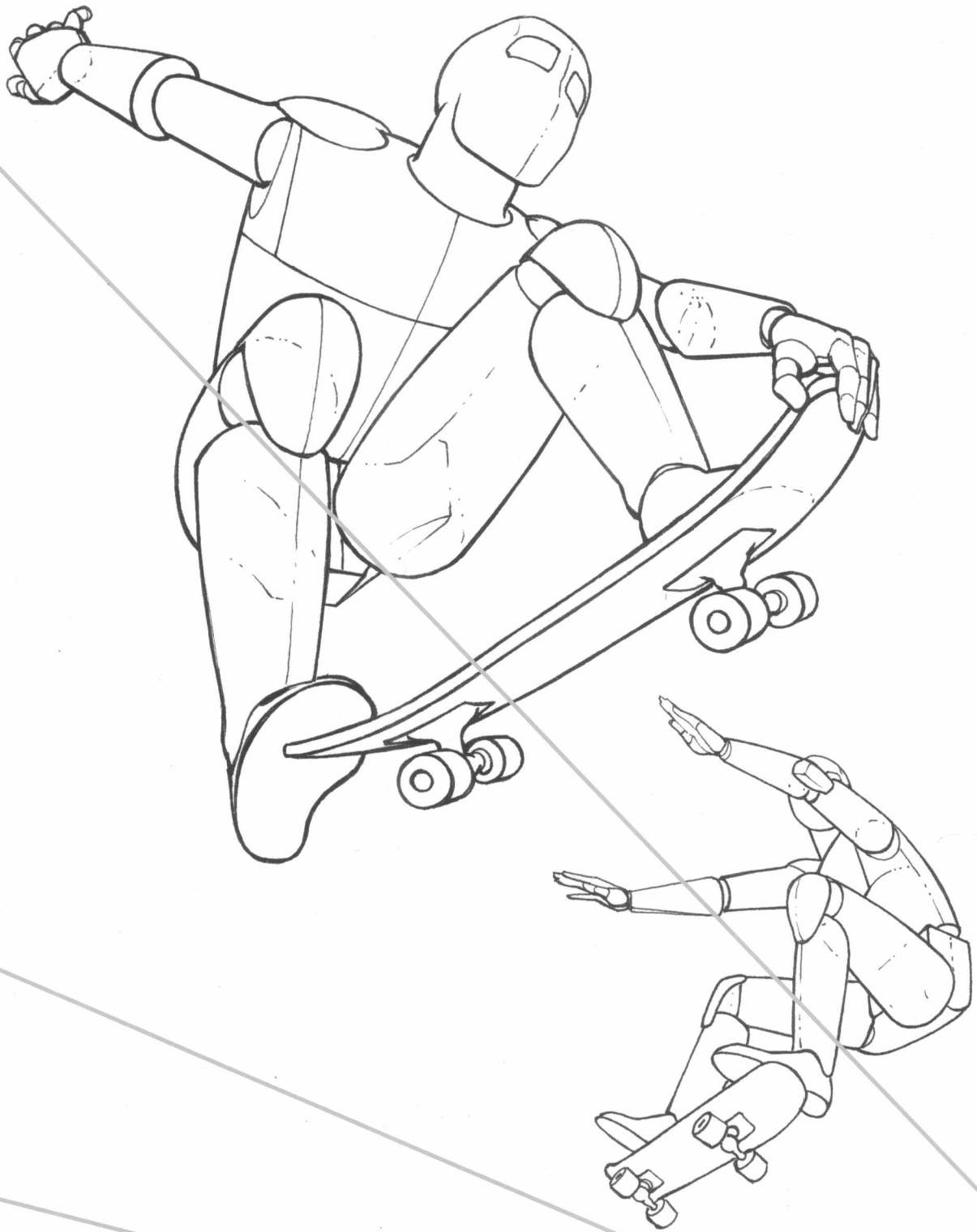
印次: 2019年1月第1次

书号: ISBN 978-7-5586-1044-8

定价: 78.00元



**FREEHAND
FIGURE DRAWING
FOR ILLUSTRATORS**



谨献给

我的父亲，W. 哈罗德·罗斯 (W. Harold Ross) ，

是他鼓励我去追求一份能给我幸福
和成就感的事业。

鸣谢

感谢我的学生给我的灵感；
感谢 Design Source 的技术支持；
还要感谢我的妻子，朱迪·米歇尔 (Judi Michelle) ，
感谢她的奉献、耐心和鼓励。





序

伙计，你有一本合适的书吗——由合适的作者或合适的画家写的合适的书？

我和大卫·罗斯是老朋友了，我们的交情始于1990年，当时，由于漫威公司（Marvel）的一本名为《西海岸复仇者》（Avengers West Coast）的漫画书，命运把我们俩连在了一起。我们是这本书的作者，我是脚本撰稿人，而他则是书的绘画作者。从那时起，在接下来的四年，每当坐下来构思钢铁侠、鹰眼、幻视、蜘蛛女、美国探员以及其他好莱坞超级英雄同奥创、刽子手、博士等等大反派战斗的情节时，我都能看到故事画面在我的脑海里展开，就仿佛大卫已经把它们画好了似的，他的画风很特别，是超现实主义风格与夸张动作的结合，很少有漫画家能做到这点。每当我从他那儿拿到铅笔画稿，准备加上对话和标题、说明时，他从来不会让我失望。这家伙画得好极了——同时，他的画会给你讲述一个接一个的故事，讲得也好极了。

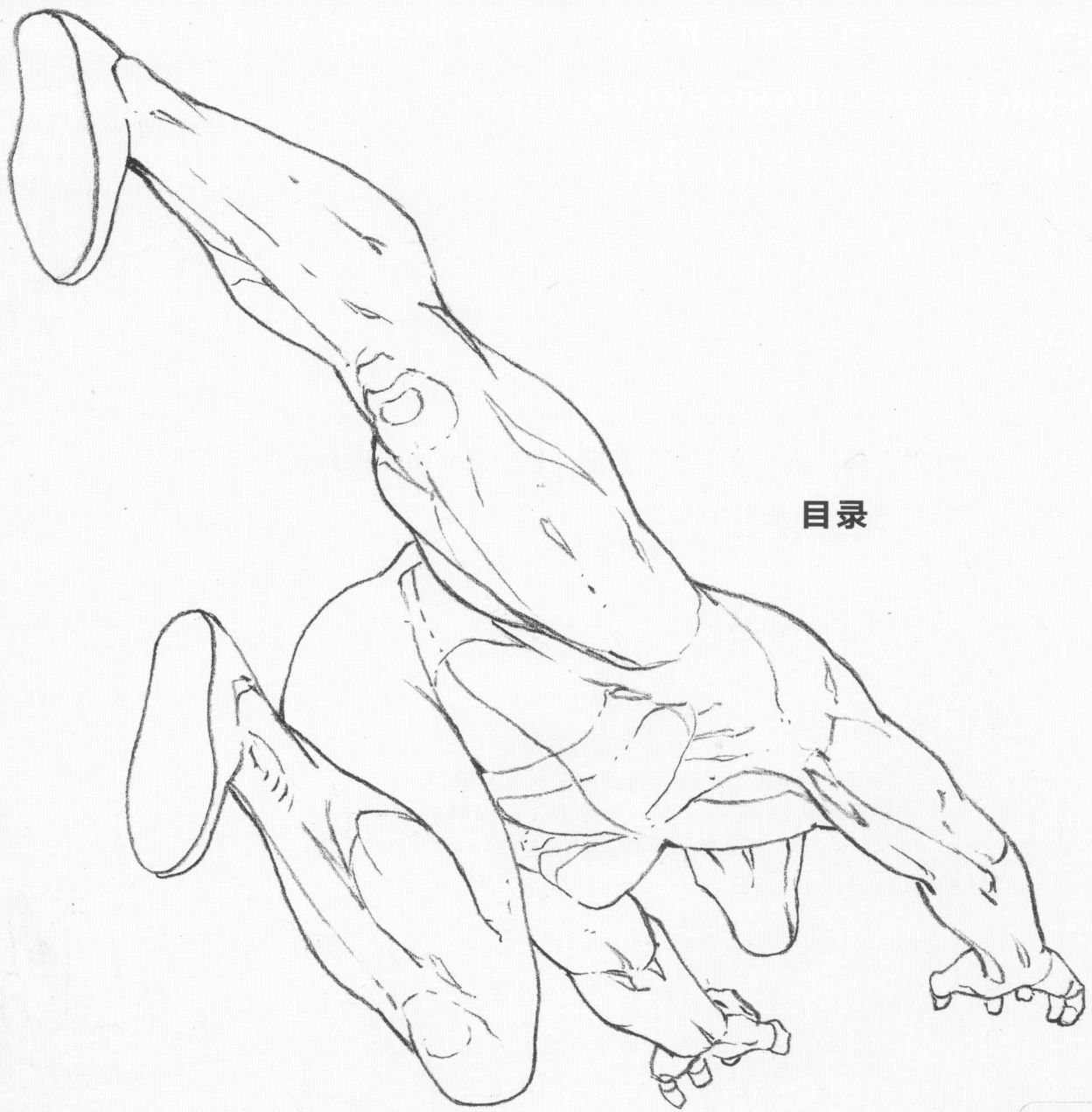
现在，我正在看这本书的目录表，它就像是一张细目清单——这些章节标题罗列了大卫·罗斯擅长绘制的事物：透视图（不管是在客厅还是在别的什么空间）；站姿、走姿、跑姿、蹲姿、坐姿、卧姿人体——乃至飞行、跳跃，或腕部受撞击的人体；各种角度的头部图像；手部和脚部（击拳和踢腿）；骨骼（哪怕是隐藏在皮肤下的）；肌肉解剖结构（无人能出其右）；还有，对了，还有动态动作。

还需要我多说吗？你将跟最棒的人学习！

——罗伊·托马斯（Roy Thomas）

罗伊·托马斯，漫画书作家，从1965年起，主要为漫威漫画公司（Marvel Comics）和DC漫画公司（DC Comics）工作。





目录



序 罗伊·托马斯 (Roy Thomas) ix

引言 1

-
- 1 透视入门 5
 - 2 玻璃人体模型图运用 23
 - 3 站姿人体 47
 - 4 走姿和跑姿人体 65
 - 5 蹲姿、坐姿和卧姿人体 81
 - 6 头部的绘制 93
 - 7 手部和脚部的绘制 115
 - 8 骨骼 143
 - 9 肌肉 155
 - 10 动态动作 171

结语 193



引言

“徒手绘画”指的是没有现场模特儿或摄影参考资料辅助、仅仅凭借想象作画的绘画方式。

摆脱对现场模特儿、摄影作品等参考资料的依赖，徒手绘画能让画家最大限度地发挥其才干，做到画作广泛多样——画家只受限于自身的想象力和技艺水平。在徒手绘制人体画时，能绘制出任何角度的、所能想象到的任何姿势的人体，而无需参照资料。

本书提供了一种人体的结构绘画法，该法源于 20 世纪初。当时的插画家开创了一种使用绘制人体模型图、把人体分解成形块来勾画的方法。

本书着眼于绘制这种人体模型图，用早期的插画家所不可能预见到的方式验证显示了其功能。书中不但有站姿、走姿、跑姿人体的习作、剖析，还有跳跃、躲闪及飞行人体的习作、剖析。挥拳猛击和高踢腿的绘制人体模型图展示了运动力学机制，将帮助你观察学习人体运动动作的极限。绘制的人体模型图正是一个形象的可视化工具——人体的简化画法，它有助于我们用适当的比例和姿势绘制人体，尤其是在采用较为复杂的视角角度时（如，俯视图和仰视图）。

用绘制人体模型图方法，我们就不必去处理特定的解剖细节、服装褶皱细节和光线细节，而能够先集中精力于绘制立体的、结构合理的轮廓草图（或者说人体模型图）。

绘制的人体模型图是透明的（所以它也被称为玻璃人体模型），这有助于我们三维地、立体地观察、思考、绘画。这是我们必须培养的、很重要的思维方式。如果想让读者觉得画作有立体感，我们就必须把我们所画的一切看成是有体积的——占用空间的。更实用的一点是：由于人体模型图是透明的，当远侧手臂或腿与躯干的连接位置模糊不清时，我们更易于确定它。

本书中绘制的人体模型图分为初级、中级和高级三级，内容连贯，较高级别的绘制人体模型图会增加更多的人体解剖内容，以利于你能顺利地逐级提高。在全书中，我都按照“视需要而定”原则来调整所用的绘制人体模型图。前面的章节中，初级绘制人体模型图所占比例较高，而后面的章节，比如第 10 章中，则是高级绘制人体模型图占较高比例。

本书第 1 章是专业绘画透视入门。对于想学任何一种徒手绘画的人，这都是最基本的第一步。在平面的纸张或屏幕上表现出三维空间是必不可少的能力，第 1 章概述的基础知识将向你灌输、传授强烈的层次感，以后你将能很快地把这种层次感运用到人体绘画中。

绘制出形状和姿态都很逼真、令人信服的人体的能力与你对人体解剖结构的了解认识成正比。本书包括人体解剖结构的分析学习，内容分布在讲授头部、手部、脚部诸章的相应小节，以及人体骨骼（第 8 章）和肌肉（第 9 章）两章中。骨骼是构成人体形状的基础，然而，让人体“动起来”的是肌肉。由于手头没有模特儿或其他资料可供参考，扎实的解剖学知识对徒手画家尤其重要。如果你能在你的徒手画草图中画出肌肉张力和与骨骼相关的标志性部位特征，你绘画的速度和灵活多变性将得到很大程度的提高。

本书适合任何一个梦想拿起画笔、自然流畅地按照自己的想象绘画的人。就像是所说的那样，很肯定地，它传授了一种对于专业画家来说很有价值的技能，无论他从事的是动画、电影故事图板、概念创作画，还是图书插图和漫画插图创作。

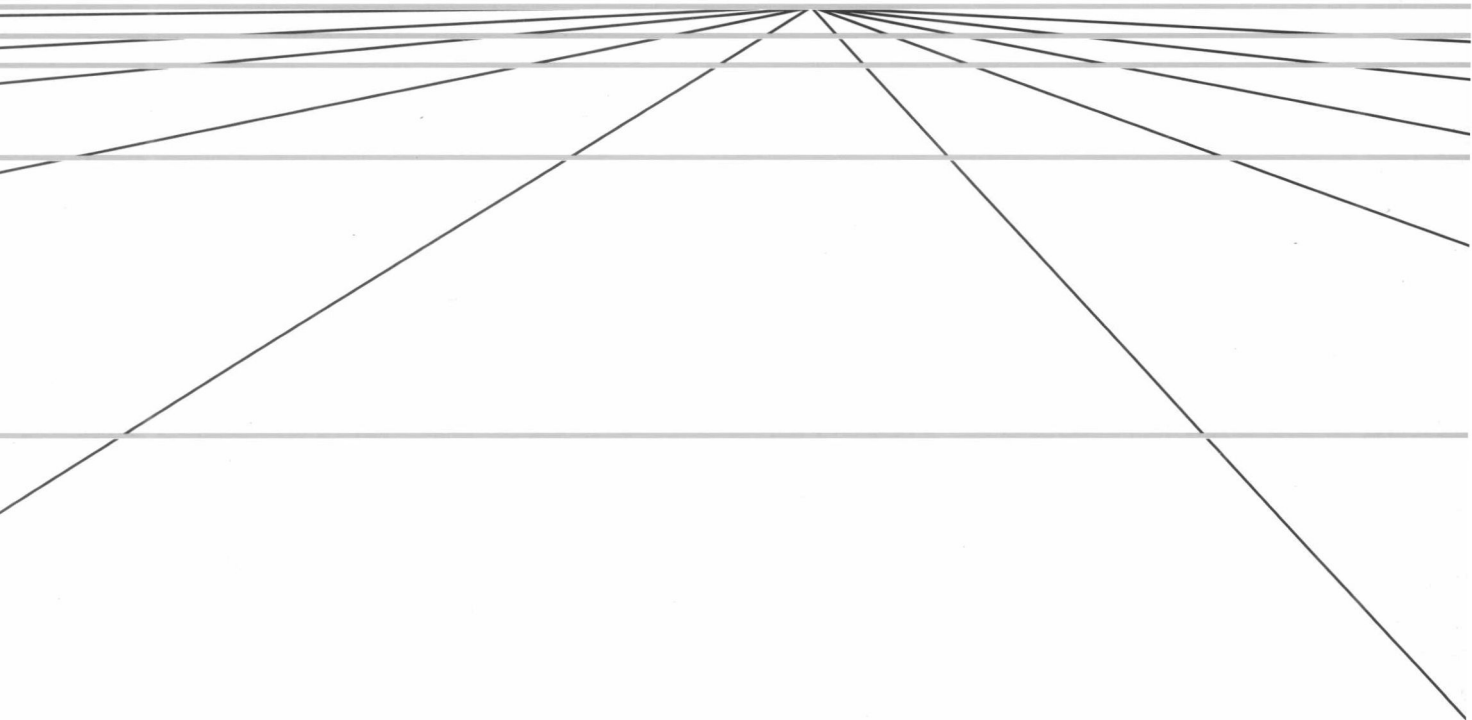
然而，超乎一切其他因素的是，采用徒手绘画方法能给人一种简单的满足感和快乐。绘画本应该如此，不停顿、不兜圈子，直接发自内心，跃然纸上！





透视入门

本书不是以研究人体开篇，而是着眼于最基本的透视技法。虽然这样做显得有些奇怪，但掌握透视法是学习立体思维方式的第一步，同时也是极为关键的一步。要想娴熟地进行徒手人体绘画，你需要培养这样的能力：能从任意角度出发，想象并画出人体及其每一部分的形态。而培养这一能力需要掌握透视缩短法（见第6页）。培养空间想象力能够对此有所帮助。要唤醒上述能力，没有什么比学习和操练基础透视技法更好的方法了。



透视法术语

在开始本章之前，先熟悉一下下列常用透视术语和它们的定义：

水平线（H线）：水平线是一条想象出来的天和地面的交界线。我们所见景象中所有物体随着距离的增加而变小，直至消失。水平线和消失点都是基于真实视觉的实用推断。

消失点（VPS）：我们视线所及，处于平行线上的所有元素都消失于无穷远处水平线上的同一点。消失点就是指视线中所有物体在视线中完全消失的那一点。

网格空间：指借由网格构建起基本的透视，从而绘制出图像。网格代表着地板或者天花板，但你也可以用网格来表示垂直面（比如：墙）。网格线与消失点或界定空间的点连接。

视角（POV）：指观察者（观赏者）相对于所见场景的位置定位。视角大致分为以下三类：平视视角，俯视角（也叫鸟瞰角度）以及仰视角（也叫虫眼角度）。POV经常被看作是镜头视角角度。当然——由于这些都是插画——实际上并没有真的用到相机。

平视视角：这是最常见的角度，会让观察者（观赏者）感到自己是站在平地上看到画中的场景。

俯视角 / 鸟瞰视角：制造一种漂浮在场景上方的感觉，从上往下看。

仰视角 / 虫眼角度：将观察者（观赏者）置于水平面上，甚至更低处。

我必须说明的是，虽然这些角度会给人浮在场景上空或藏于场景之下的感觉，但角度的选择取决于想引导观察者（观赏者）从何处的视角看图，而不是取决于他们身处何方。

你可能以一个躺在地上的人的视角出发绘制一个场景，但如果他是从上往下俯瞰一个物体，那你就需要用俯视角或者叫鸟瞰视角来描绘这一场景。同样的，如果一个站在高台上的人的视角出发绘制一个场景，而他又是抬头往上看的，此时就要用到仰视角，也就是虫眼视角了。

透视缩短：在从极端角度观察物体时，会发生视物变形。极端角度指的是几乎迎