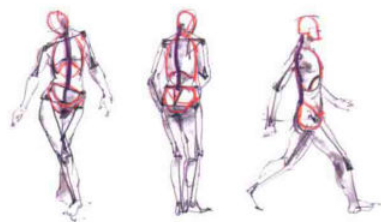
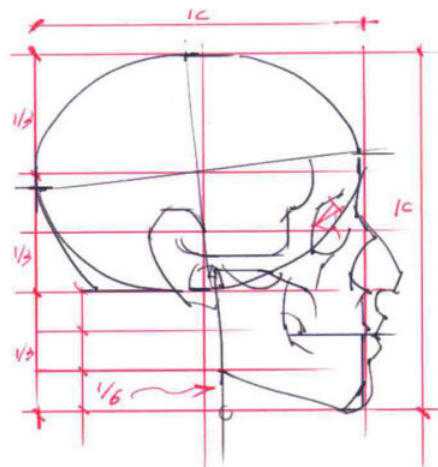


ANIME BODY TECHNIQUE

动漫人体技法

手绘插画角色设计

杨建飞 主编 吴晟纬 绘图



全解人体结构与造型

中国美术学院 名师教学

零基础手绘动漫教程

15 章节全面详解关键知识

中国书店

江苏美术出版社
专注艺术出版

ANIME BODY TECHNIQUE

动漫人体技法

手绘插画角色设计

杨建飞 主编 吴晟纬 绘图



经典全集
专注艺术出版



中国书店

7 1

图书在版编目(CIP)数据

动漫人体技法 / 杨建飞主编; 吴晟纬绘图. — 北京: 中国书店, 2019.6
ISBN 978-7-5149-2139-7

I. ①动… II. ①杨… ②吴… III. ①动画-人物画技法 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 124835 号

经典全集 专注艺术出版 | 动漫人体技法
杨建飞 主编 吴晟纬 绘图

责任编辑	杨宇
文字编辑	胡朋波
策划人	石博文 张金亮
策划机构	杭州恒艺教育科技有限公司
出版发行	中国书店
地址	北京市西城区琉璃厂东街 115 号
邮编	100050
经销	全国新华书店
印刷	杭州华艺印刷有限公司
开本	889mmx1194mm 1/16
版次	2019年6月第1版 2019年6月第1次印刷
印张	15
书号	ISBN 978-7-5149-2139-7
定价	98.00元



动漫人体技法



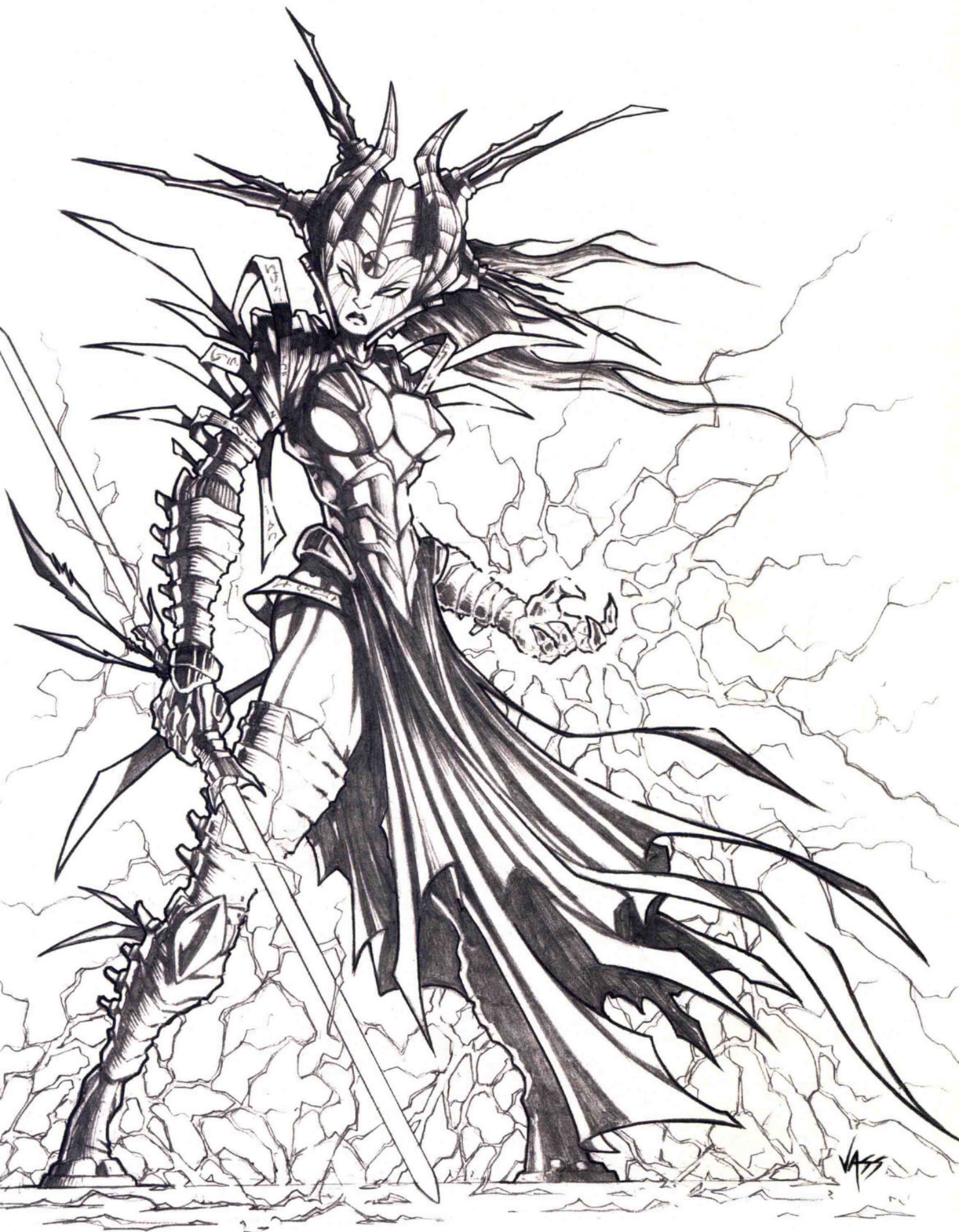
淘宝官网



微信公众平台

长期面向全国征集优秀作品, 欢迎加入!
电话: 0571-86652009 13515815145
网站: <http://shop34050280.taobao.com>
QQ: 14875444





目录 CONTENTS

第一章 做好绘画前准备

1.1 漫画用笔	008
1.1.1 铅笔	008
1.1.2 色粉笔	009
1.1.3 彩色铅笔	009
1.1.4 自动绘图铅笔	010
1.1.5 储水毛笔	010
1.1.6 水彩笔	011
1.1.7 电脑绘图	011
1.2 漫画用纸	012
1.2.1 认识素描纸	012
1.2.2 素描纸的表现效果	012
1.3 绘画用橡皮	013
1.3.1 普通美术橡皮	013
1.3.2 可塑性橡皮	013
1.3.3 使用橡皮擦的注意事项	013

第二章 运笔画线

2.1 直线	014
2.2 曲线	015
2.3 曲折线	015
2.4 短线	016
2.5 其他线条	017

第三章 透视

3.1 什么是透视	018
3.2 平行透视	019
3.3 成角透视	019
3.4 圆形透视	020

3.5 透视的应用	020
-----------	-----

第四章 充分了解人体结构

4.1 人体头部结构知识要点	022
4.1.1 头骨骨点在结构中的作用	022
4.1.2 面部肌肉的结构意义	023
4.1.3 各个角度的头骨	024
4.1.4 各种异形的头骨	024
4.2 骨骼结构练习	025
4.3 颈部的结构	026
4.3.1 颈部的骨骼与肌肉	026
4.3.2 头部与颈部的关系	027
4.3.3 各种动态下颈部的扭动	027
4.4 躯干的肌肉	028
4.4.1 躯干肌肉的结构意义	028
4.4.2 正面和半侧面躯干的肌肉	028
4.4.3 全侧面和背面躯干的肌肉	029
4.5 男性和女性的形体区别	030
4.5.1 男女的躯干特征	030
4.5.2 男女盆骨形状的区别	030
4.5.3 男女躯干的骨骼和肌肉图	031
4.6 脊柱、胸腔和盆骨	032
4.6.1 躯干骨骼的作用	032
4.6.2 盆骨和胸腔的练习	033
4.7 腿部的结构	034
4.7.1 腿部的肌肉与外形	034
4.7.2 腿部结构的练习	035
4.7.3 结构练习一	036
4.7.4 结构练习二	037
4.8 全身人体的骨骼与肌肉	038

第五章 准确掌握人体比例

5.1 全身人体的比例	040
5.1.1 不同年龄段的身高变化	040
5.1.2 从婴儿到成人的人体比例	040
5.1.3 站坐蹲的人体比例	041
5.1.4 不同角度的人体比例	041
5.2 头部比例	042
5.2.1 三庭五眼	042
5.2.2 五官之间的比例和位置关系	042
5.2.3 头骨的比例	043
5.2.4 其他方面的比例	043

第六章 人物头部的刻画方法

6.1 眼睛	045
6.1.1 眼睛的结构	045
6.1.2 眼球	045
6.1.3 不同角度下眼睛的透视变化	045
6.1.4 常见的眼部表情	046
6.1.5 漫画中夸张的眼睛形态	047
6.2 眉毛	048
6.2.1 眉毛的构造及刻画方法	048
6.2.2 眉毛的形状特点	048
6.2.3 眉毛表现出的表情	048
6.2.4 漫画中夸张的眉毛形态	049
6.3 鼻子	050
6.3.1 鼻子的刻画方法	050
6.3.2 各种形态的鼻子	050
6.3.3 漫画中夸张的鼻子形态	051
6.4 耳朵	052
6.4.1 耳朵的刻画方法	052

6.4.2 漫画中夸张的耳朵形态	052
------------------	-----

6.5 嘴巴	053
6.5.1 嘴巴的刻画方法	053
6.5.2 不同造型和角度的嘴巴	053
6.6 古风人物肖像作画步骤	054
6.6.1 中年农民	054
6.6.2 书生	054
6.7 怪兽头部作画步骤	055
6.7.1 牛头怪	055
6.7.2 独角怪	055
6.8 各类漫画肖像练习	056

第七章 人物四肢的刻画方法

7.1 上肢的练习	063
7.2 下肢的练习	066

第八章 人物动态的刻画方法

8.1 人物的重心	069
8.2 人物的体形	070
8.3 如何刻画动态的躯干	072
8.3.1 男性动态躯干的刻画	072
8.3.2 女性动态躯干的刻画	073
8.4 躯干在动态中的作用	074
8.4.1 躯干在动态中的变化	074
8.4.2 腹外斜肌在动态中的变化	074
8.4.3 男性躯干的动态	075
8.4.4 女性躯干的动态	075
8.5 人体动态	076
8.5.1 骨骼动态——以火柴人为例	076

8.5.2 跳舞的动态	077
8.5.3 站姿动态	077
8.5.4 行走的动态	077
8.5.5 跳跃的动态	078
8.5.6 击剑的动态	078
8.5.7 跑步的动态	078
8.5.8 睡姿动态	079
8.5.9 坐姿动态	079
8.5.10 其他动态	079
8.6 漫画角色对应动态分析图	080
8.7 动态练习	082
8.7.1 各种动态人体练习	082
8.7.2 女性人体动态练习	083
8.7.3 男性人体动态练习	083
8.7.4 柱面人体动态练习	084

第九章 道具

9.1 如何刻画兵器	086
9.1.1 自动步枪	086
9.1.2 大锤	087
9.1.3 战刀	088
9.1.4 手杖	088
9.2 其他兵器	089

第十章 魔兽角色设计

10.1 丧尸类魔兽角色	090
10.2 骷髅类魔兽角色	094
10.3 兽人战士	098
10.4 异形类魔兽角色	102
10.5 穿盔甲的魔兽角色	106
10.6 牛头人身魔兽角色	110

第十一章 古代人物角色设计

11.1 关羽	114
---------	-----

11.2 黄忠	118
11.3 孙悟空	120
11.4 浪子燕青	124
11.5 古风剑客	128
11.6 仙境巫师	132
11.7 女弓箭手	136
11.8 猫妖战士	138
11.9 女剑师	142
11.10 荷塘仙女	144
11.11 戏装儿童	146
11.12 京剧人物	150

第十二章 现代人物角色设计

12.1 魂斗罗人物	156
12.2 变形金刚	160
12.3 摩登女郎	164
12.4 邻家小妹	168
12.5 街头女孩	172
12.6 都市女孩	174
12.7 家庭教师	176
12.8 持枪女孩	180

第十三章 国外人物角色欣赏

13.1 蝙蝠侠	185
13.2 金刚狼	192
13.3 超人的作画步骤	206
13.4 超人的作品欣赏	208
13.5 其他漫画人物	210
13.6 其他魔兽角色	225

第十四章 电脑手绘角色设计

第十五章 电脑手绘作品欣赏

A N I M E B O D Y T E C H N I Q U E

动漫人体技法

手绘插画角色设计

杨建飞 主编 吴晟纬 绘图



经典全集
专注艺术出版



中国书店





目录 CONTENTS

第一章 做好绘画前准备

1.1 漫画用笔	008
1.1.1 铅笔	008
1.1.2 色粉笔	009
1.1.3 彩色铅笔	009
1.1.4 自动绘图铅笔	010
1.1.5 储水毛笔	010
1.1.6 水彩笔	011
1.1.7 电脑绘图	011
1.2 漫画用纸	012
1.2.1 认识素描纸	012
1.2.2 素描纸的表现效果	012
1.3 绘画用橡皮	013
1.3.1 普通美术橡皮	013
1.3.2 可塑性橡皮	013
1.3.3 使用橡皮擦的注意事项	013

第二章 运笔画线

2.1 直线	014
2.2 曲线	015
2.3 曲折线	015
2.4 短线	016
2.5 其他线条	017

第三章 透视

3.1 什么是透视	018
3.2 平行透视	019
3.3 成角透视	019
3.4 圆形透视	020

3.5 透视的应用	020
-----------	-----

第四章 充分了解人体结构

4.1 人体头部结构知识要点	022
4.1.1 头骨骨点在结构中的作用	022
4.1.2 面部肌肉的结构意义	023
4.1.3 各个角度的头骨	024
4.1.4 各种异形的头骨	024
4.2 骨骼结构练习	025
4.3 颈部的结构	026
4.3.1 颈部的骨骼与肌肉	026
4.3.2 头部与颈部的关系	027
4.3.3 各种动态下颈部的扭动	027
4.4 躯干的肌肉	028
4.4.1 躯干肌肉的结构意义	028
4.4.2 正面和半侧面躯干的肌肉	028
4.4.3 全侧面和背面躯干的肌肉	029
4.5 男性和女性的形体区别	030
4.5.1 男女的躯干特征	030
4.5.2 男女盆骨形状的区别	030
4.5.3 男女躯干的骨骼和肌肉图	031
4.6 脊柱、胸腔和盆骨	032
4.6.1 躯干骨骼的作用	032
4.6.2 盆骨和胸腔的练习	033
4.7 腿部的结构	034
4.7.1 腿部的肌肉与外形	034
4.7.2 腿部结构的练习	035
4.7.3 结构练习一	036
4.7.4 结构练习二	037
4.8 全身人体的骨骼与肌肉	038

第五章 准确掌握人体比例

5.1 全身人体的比例	040
5.1.1 不同年龄段的身高变化	040
5.1.2 从婴儿到成人的人体比例	040
5.1.3 站坐蹲的人体比例	041
5.1.4 不同角度的人体比例	041
5.2 头部比例	042
5.2.1 三庭五眼	042
5.2.2 五官之间的比例和位置关系	042
5.2.3 头骨的比例	043
5.2.4 其他方面的比例	043

第六章 人物头部的刻画方法

6.1 眼睛	045
6.1.1 眼睛的结构	045
6.1.2 眼球	045
6.1.3 不同角度下眼睛的透视变化	045
6.1.4 常见的眼部表情	046
6.1.5 漫画中夸张的眼睛形态	047
6.2 眉毛	048
6.2.1 眉毛的构造及刻画方法	048
6.2.2 眉毛的形状特点	048
6.2.3 眉毛表现出的表情	048
6.2.4 漫画中夸张的眉毛形态	049
6.3 鼻子	050
6.3.1 鼻子的刻画方法	050
6.3.2 各种形态的鼻子	050
6.3.3 漫画中夸张的鼻子形态	051
6.4 耳朵	052
6.4.1 耳朵的刻画方法	052

6.4.2 漫画中夸张的耳朵形态	052
------------------	-----

6.5 嘴巴	053
6.5.1 嘴巴的刻画方法	053
6.5.2 不同造型和角度的嘴巴	053
6.6 古风人物肖像作画步骤	054
6.6.1 中年农民	054
6.6.2 书生	054
6.7 怪兽头部作画步骤	055
6.7.1 牛头怪	055
6.7.2 独角怪	055
6.8 各类漫画肖像练习	056

第七章 人物四肢的刻画方法

7.1 上肢的练习	063
7.2 下肢的练习	066

第八章 人物动态的刻画方法

8.1 人物的重心	069
8.2 人物的体形	070
8.3 如何刻画动态的躯干	072
8.3.1 男性动态躯干的刻画	072
8.3.2 女性动态躯干的刻画	073
8.4 躯干在动态中的作用	074
8.4.1 躯干在动态中的变化	074
8.4.2 腹外斜肌在动态中的变化	074
8.4.3 男性躯干的动态	075
8.4.4 女性躯干的动态	075
8.5 人体动态	076
8.5.1 骨骼动态——以火柴人为例	076

8.5.2 跳舞的动态	077
8.5.3 站姿动态	077
8.5.4 行走的动态	077
8.5.5 跳跃的动态	078
8.5.6 击剑的动态	078
8.5.7 跑步的动态	078
8.5.8 睡姿动态	079
8.5.9 坐姿动态	079
8.5.10 其他动态	079
8.6 漫画角色对应动态分析图	080
8.7 动态练习	082
8.7.1 各种动态人体练习	082
8.7.2 女性人体动态练习	083
8.7.3 男性人体动态练习	083
8.7.4 柱面人体动态练习	084

第九章 道具

9.1 如何刻画兵器	086
9.1.1 自动步枪	086
9.1.2 大锤	087
9.1.3 战刀	088
9.1.4 手杖	088
9.2 其他兵器	089

第十章 魔兽角色设计

10.1 丧尸类魔兽角色	090
10.2 骷髅类魔兽角色	094
10.3 兽人战士	098
10.4 异形类魔兽角色	102
10.5 穿盔甲的魔兽角色	106
10.6 牛头人身魔兽角色	110

第十一章 古代人物角色设计

11.1 关羽	114
---------	-----

11.2 黄忠	118
11.3 孙悟空	120
11.4 浪子燕青	124
11.5 古风剑客	128
11.6 仙境巫师	132
11.7 女弓箭手	136
11.8 猫妖战士	138
11.9 女剑师	142
11.10 荷塘仙女	144
11.11 戏装儿童	146
11.12 京剧人物	150

第十二章 现代人物角色设计

12.1 魂斗罗人物	156
12.2 变形金刚	160
12.3 摩登女郎	164
12.4 邻家小妹	168
12.5 街头女孩	172
12.6 都市女孩	174
12.7 家庭教师	176
12.8 持枪女孩	180

第十三章 国外人物角色欣赏

13.1 蝙蝠侠	185
13.2 金刚狼	192
13.3 超人的作画步骤	206
13.4 超人的作品欣赏	208
13.5 其他漫画人物	210
13.6 其他魔兽角色	225

第十四章 电脑手绘角色设计

第十五章 电脑手绘作品欣赏



第一章 做好绘画前准备

1.1 漫画用笔

漫画绘制中常用的笔有三种：铅笔、炭笔和水笔。另外，用手绘板绘图也已经被广泛采用。本节将带领大家认识和了解这些画笔的特点及使用技巧。

1.1.1 铅笔

铅笔是素描中最常用的工具。素描绘画中所用的铅笔不同于书写铅笔，书写时一般只需要一种铅笔即可，而素描绘画中需要同时运用几种不同类型的铅笔才能表现出层次丰富的画面。

一般画素描作品的铅笔可分为H、HB、B、2B~6B等，也有8B的。在构图时，先用HB铅笔打底（打轮廓），然后用4B至6B等较软性的铅笔层层加深。在刻画各种明暗部时，应选择与之相适合的铅笔型号，如明部（亮部）可用2H、H、HB，灰部可用B、2B、3B，暗部可用4B、5B、6B等。

铅笔的选择是根据画面的需要和个人的绘画习惯而定的。通常情况下，准备好HB、2B、4B、6B这四种铅笔就够了。在画面加深的过程中，注意握笔姿势，既不要太紧，也不要太松，要保持手腕的高度灵活，但又不能太过用力。这样能使画面的层次逐步拉开，以达到较好效果。经过一段时间的训练后，初学者就可以选择性能更多的笔，用起来会更得心应手，对画好作品是有帮助的。



绘画铅笔



B (Black) 表示的是黑度。B前面的数字越大，表示石墨的含量越多，画出的线条也越黑。

H (Hard) 表示的是硬度。H前面的数字越大，铅笔芯就越硬，画出的线条颜色也越浅。HB的铅笔软硬度适中。

1.1.2 色粉笔

色粉笔是一种用颜料粉末和粘合剂制成的干粉笔，使用范围广泛，颜色丰富，使用方便，在欧美国家是非常普及的画材，在我国还没有流行开来。色粉笔的显著特点是它色素百分比含量比较高，这种高纯度的色素保证了使用时颜色的鲜亮和丰富。色粉笔的线条是干的，基本没有办法调色，只能尽量多买一些颜色。

需要注意的是，那些用料好、制造精细的色粉笔，在制造的过程中会用到大量的重金属来提供更稀有的色彩，比如铬、钛、镉等。这些重金属可以通过呼吸道进入身体，而且很难被代谢掉，使用时需要做好防护措施。相对地，用料差的色粉笔反而不会遇到这个问题。



色粉笔



1.1.3 彩色铅笔

彩色铅笔简称彩铅，是一种容易掌握的涂色工具，也可以用来画素描，画出来的效果类似铅笔。彩铅的颜色多种多样，呈色较淡，清新简单，在各类型纸张上都能均匀着色、流畅描绘。随着时代的发展，彩色铅笔已逐渐成为绘画人士的新宠。



彩色铅笔

