



艺术造型基础技法丛书

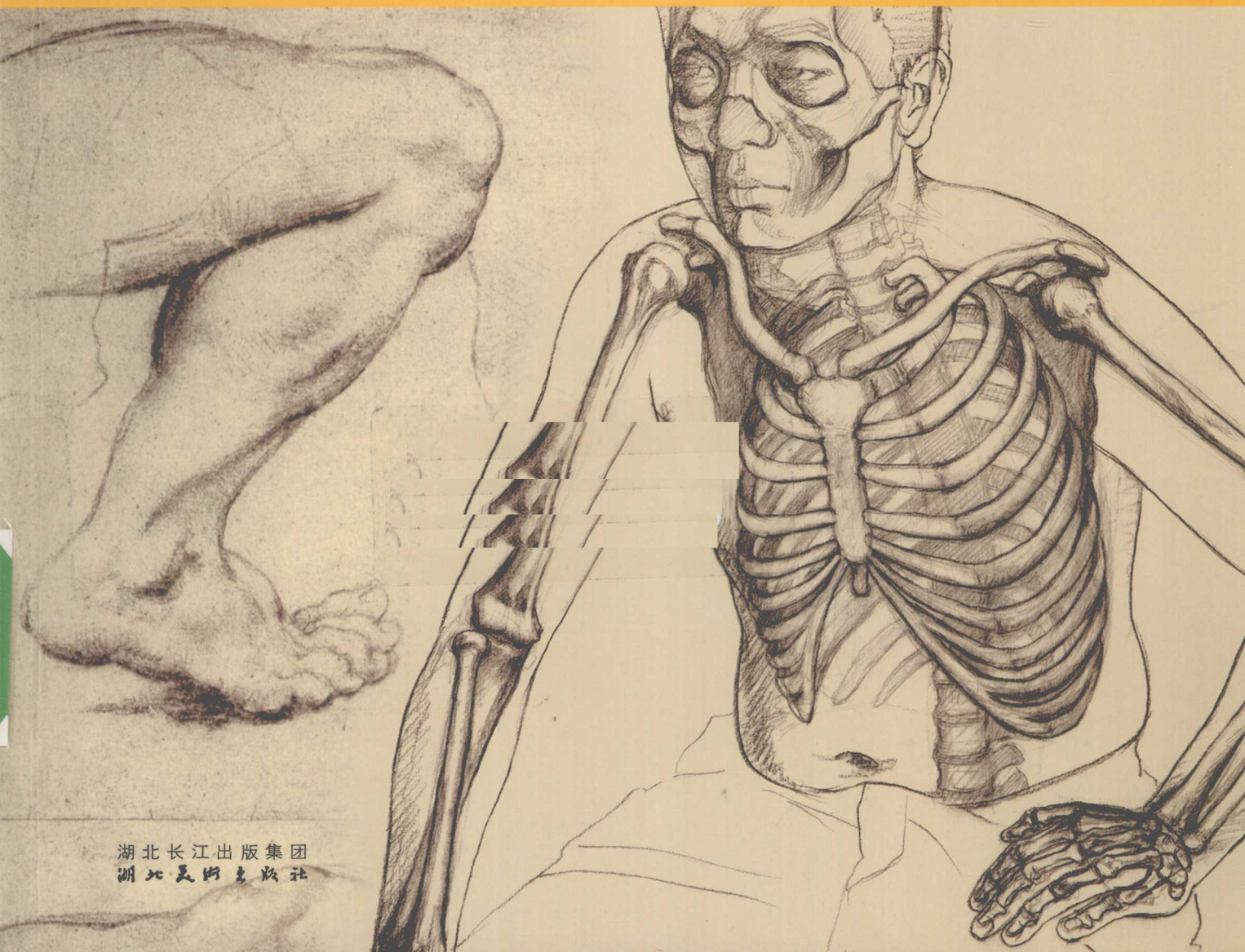
# 人物造型与人体解剖

鄂美动力  
E-MIND

FIGURE SHAPING AND HUMAN ANATOMY

郭子瑶 / 著

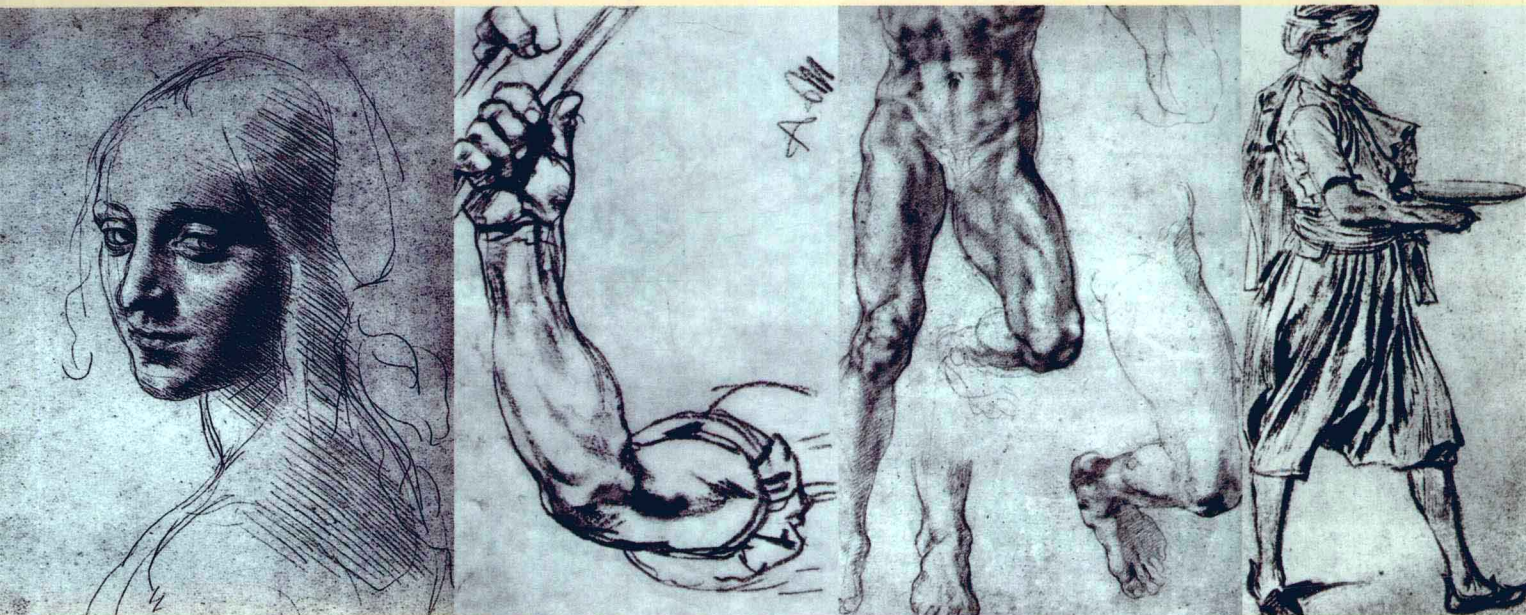
帮助你掌握正确的**观察方法**，由表及里观察结构关系，学会快速分析并掌握正确的人体**结构**，积极探索绘画**表现技法**。观摩绘画**大师作品**，可以更快的提高自己绘画的表现能力。



湖北长江出版集团  
湖北美术出版社

# 人物造型与人体解剖

FIGURE SHAPING AND HUMAN ANATOMY



责任编辑/张浩 书籍设计/张浩 技术编辑/李国新

## 内容提要

作者总结多年人体结构教学与绘画教学的实践经验，书中把人体结构知识和绘画过程中的观察与表现结合起来讲解，旨在帮助美术与艺术设计专业的大一学生和绘画的初学者掌握一些最基本的人体结构知识。由此帮助学生掌握正确的观察方法，由表及里观察结构，学会快速分析并掌握正确的人体结构，积极运用在绘画表现技法中。观摩绘画大师作品，可以更快的提高绘画表现能力。

## 图书在版编目(CIP)数据

人物造型与人体解剖 / 郭子瑶 著  
—武汉：湖北美术出版社，2010.12  
(艺术造型基础技法丛书)  
ISBN 978-7-5394-3847-4

I. ①人…  
II. ①郭…  
III. ①艺用人体解剖学—高等学校—教材  
IV. ①J064  
中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第230475号

## 人物造型与人体解剖 © 郭子瑶 著

出版发行：湖北美术出版社  
地 址：武汉市雄楚大街268号B座  
电 话：(027)87679520 87679522 87679534  
传 真：(027)87679523  
邮政编码：430070  
印 刷：武汉三川印务有限公司  
印 数：4000册  
开 本：889mm × 1194mm 1/16  
印 张：15.75  
版 次：2011年3月第1版 2011年3月第1次印刷

ISBN 978-7-5394-3847-4



9 787539 438474 >

定价：48.00元

艺术造型基础技法丛书



# 人物造型与人体解剖

FIGURE SHAPING AND HUMAN ANATOMY

郭子孺 / 著

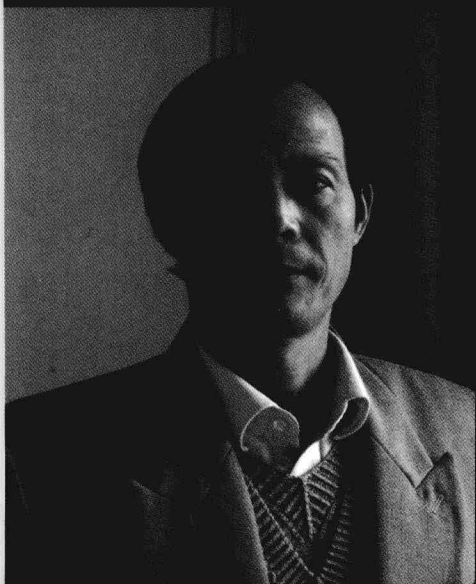
湖北长江出版集团

湖北美术出版社

www.cbn.com

## 作者介绍

郭子瑶，男，1957年生，湖北美术学院副教授，湖北美术家协会会员，湖北文艺理论家协会会员。1983年毕业于武汉师范学院汉口分院艺术系；1997年毕业于湖北美术学院，获硕士学位，研究方向艺用人体解剖学；2005年中央美术学院解剖造型高研班结业。自1997年至今一直在湖北美术学院从事人体解剖教学与研究。



## 前 言

这本书是针对初学者和大一学生的。笔者在教学实践中发现，大一学生一般在进校前都没有系统地学过人体结构，大多数人都只是对人物外形、线条和明暗调子比较在意，而对人物的内在结构很不敏感。好多学生都是在勾出轮廓以后，再往轮廓里填调子。上调子时一般初学者都是根据观察到的深浅变化来上调子，或者按明暗变化来分面，观察力强的学生在光线比较强的时候可以画出结构来，但在光线不好的时候就画不出好的效果，这主要是对人体结构缺乏应有的认识。

一般来说，关于人体解剖的书籍，主要是讲人体结构方面的理论知识，讲素描技法的书籍对人体结构又讲得太少太浅，或者作者本身就没有把人体结构弄清楚，只是跟着感觉走。鉴于这一现象，笔者在这本书里试图把人体结构的理论与绘画技法糅合起来讲，使初学者对人体结构与绘画的关系认识更清楚。大多数的素描技法书籍都会讲绘画步骤和方法，但初学者往往只是看到了步骤中的线条和调子。其实在作画过程中，更重要的是对人体比例结构的观察和把握，本书旨在能让初学者对作画步骤知其然亦知其所以然。

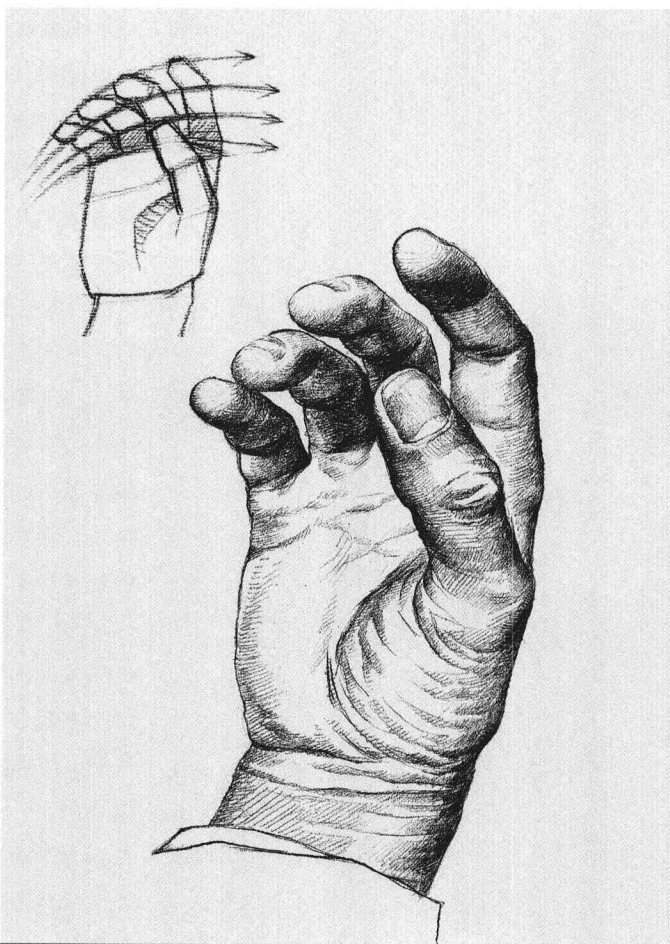
人们常常说“画人难画手”，手的结构看起来比较复杂，那是因为手的关节比较多。人体关节屈、伸和旋转就会形成人体不同的动态，关节多，动态就多，形态就复杂。所以要想画好手，就得好好研究手的结构，只看绘画步骤是画不好手的，要把绘画步骤与观察结构结合起来，画手最好是从手的大体结构开始。本书把头、手、脚的结构作了比较详细的论述，而对于全身的结构则从略了，一是因为笔者已经写了一本《艺用人体结构》，对人体全身结构作了比较详细的论述；二是因为初学者首先接触的是着衣人物，头、手、脚是着衣人物中比较难画的部分，因为本书的主旨是讲人体结构，所以着衣人物就只是讲了衣褶和人体结构的关系，书中的例图和讲解也是涉及到着衣人物的速写。

本书中多处引用了徐悲鸿先生的作品，在此要特别感谢徐悲鸿纪念馆馆长廖静文女士的大力支持，本书还大量引用了世界各国大师的作品，在此对这此大师深表敬意。

一个人的智慧总是有限的，所以书中肯定会有不完善甚至不妥之处，希望广大读者和专家多提宝贵意见。

编者

# 目 录



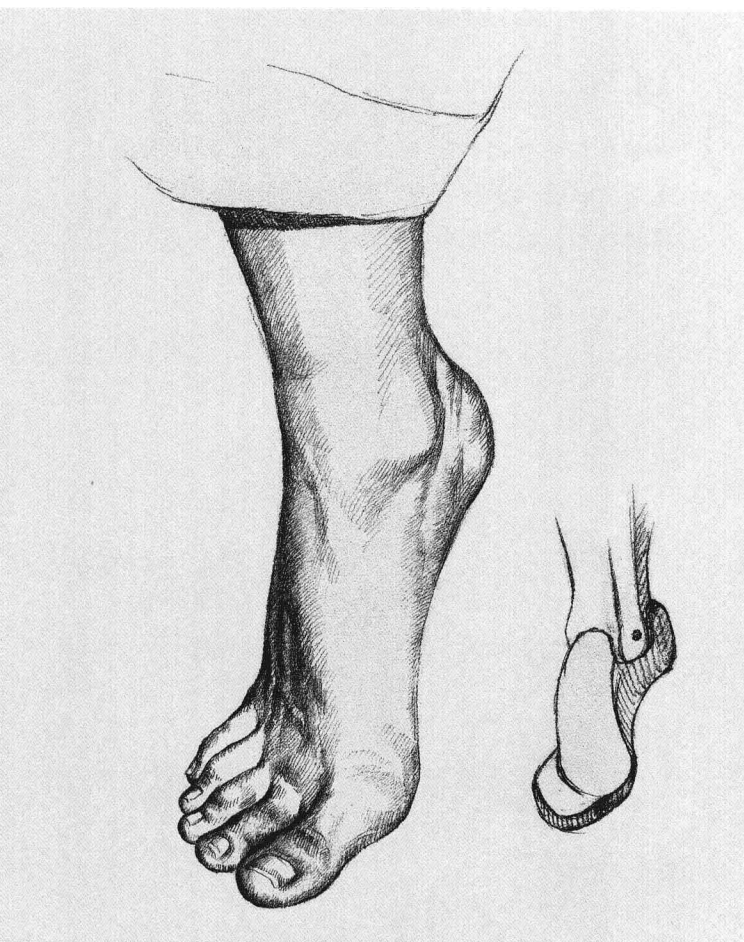
## 前 言 / 3

### 第 1 章 头部

- 1.1 头部的骨骼与基本形 / 8
- 1.2 头部的骨点与外形特征 / 10
- 1.3 头部的肌肉与表情 / 23
- 1.4 五官的结构与画法 / 28
- 1.5 头部的比例与透视 / 38
- 1.6 头部的差异 / 42
- 1.7 头部结构的观察与表现 / 57

### 第 2 章 手部

- 2.1 手的外形与比例 / 72
- 2.2 手的结构 / 74
- 2.3 手的运动 / 77
- 2.4 手的透视与空间形态 / 98
- 2.5 手的常见动态与结构分析 / 101
- 2.6 手的性别、年龄差异 / 114
- 2.7 手部结构的观察与表现 / 120
- 2.8 大师作品分析 / 139



### 第3章 脚部

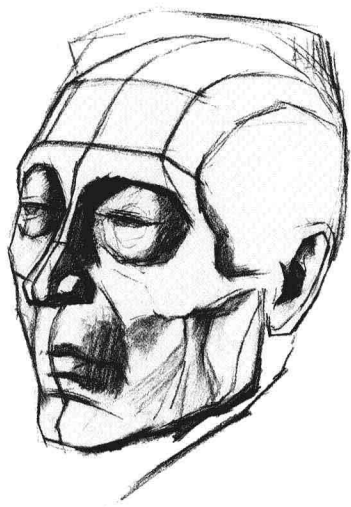
- 3.1 脚的外部形态 / 146
- 3.2 脚的结构 / 148
- 3.3 脚部外形与结构的内在联系 / 154
- 3.4 脚的运动 / 156
- 3.5 脚的动态 / 166
- 3.6 脚部结构的观察与表现 / 176
- 3.7 大师作品分析 / 179

### 第4章 着衣人物

- 4.1 把握人体比例 / 187
- 4.2 重心 / 201
- 4.3 人体结构 / 205
- 4.4 半身人物的结构与表现 / 212
- 4.5 着衣人物的观察与表现 / 224
- 4.7 线条与人体结构 / 243
- 4.8 大师作品分析 / 248

后 记 / 252

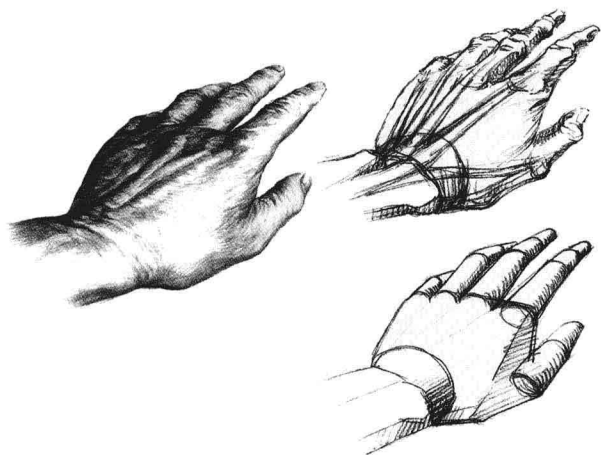
# 学习人体结构三部曲



1

## 观察

初学者在观察对象时往往只能看到对象的边线、表面的明暗调子和衣褶。其实重要的是观察对象的结构，特别是内在的结构。



2

## 理解

初学者往往在作画时平均对待每一个看到的细节，其实对整体结构的归纳是非常重要的。

## 表现

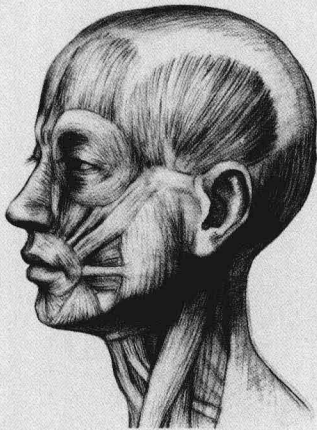
多观摩大师的作品，学习大师的表现方法可以更快的提高自己的表现能力，大师作品的特点是结构准确，下笔果断，形象生动。

3





女性头骨侧面



女性头部肌肉侧面



青年女性头部侧面

## 第 1 章 头部

### 学习提示

骨骼决定人体的基本形态和比例，头部的上半部分骨形很明显，能充分体现其个性特征。

## 1.1 头部的骨骼与基本形

### 1.1.1 形成头部的骨及其形态

头部的骨骼可分为两大部分：脑颅和面颅。脑颅由1块额骨、1块枕骨、2块顶骨、2块颞骨和隐形于内部的1

块蝶骨、1块筛骨构成。面颅由2块鼻骨、2块上颌骨、2块颧骨、1块下颌骨和隐形于内部的1块犁骨、2块泪骨、2块腭骨、2块下鼻甲骨构成。（图1-1-1）

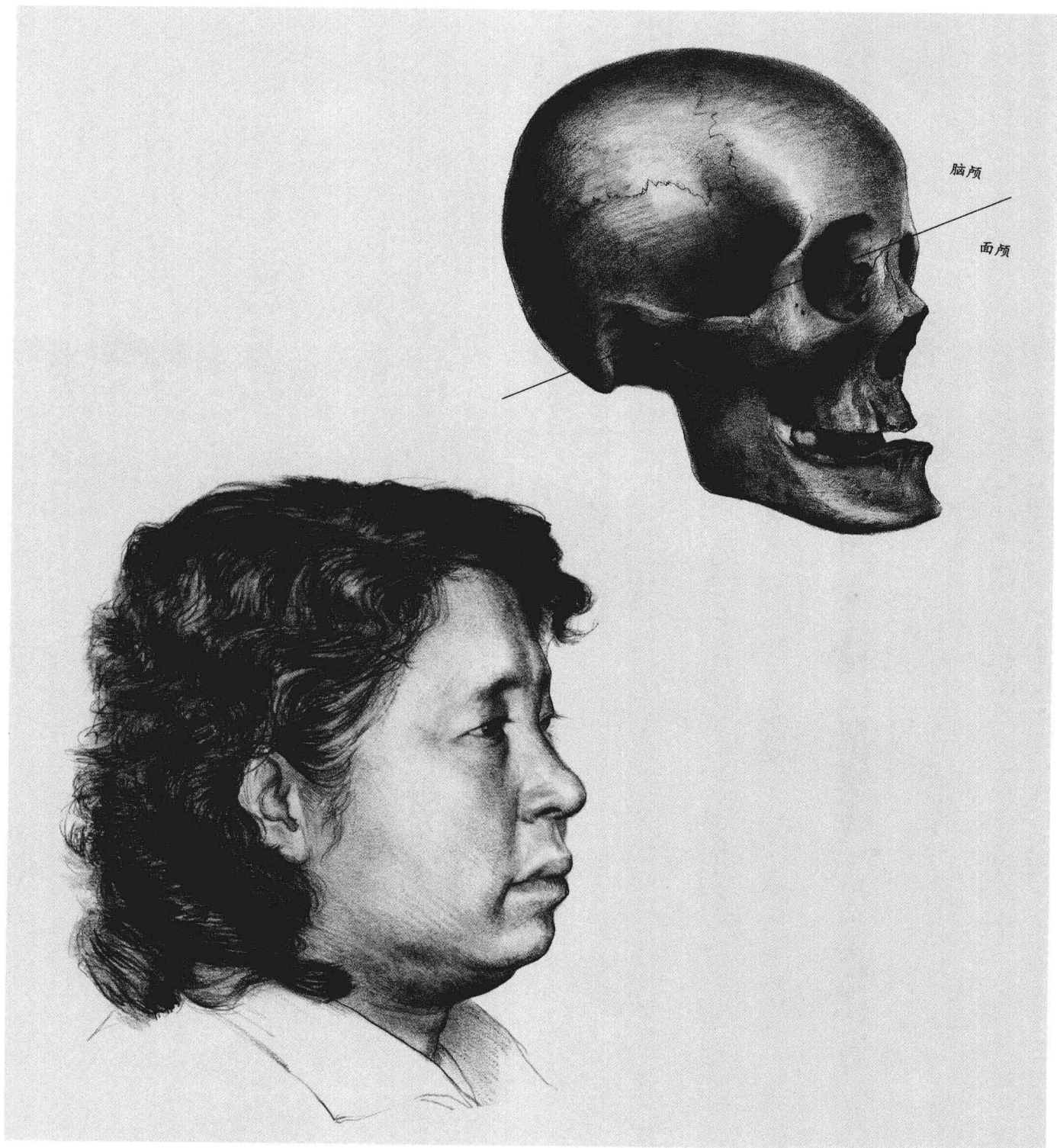


图1-1-1 脑颅与面颅（女性头骨）

1. 构成头部骨骼的部分骨及其形态 (图1-1-2)

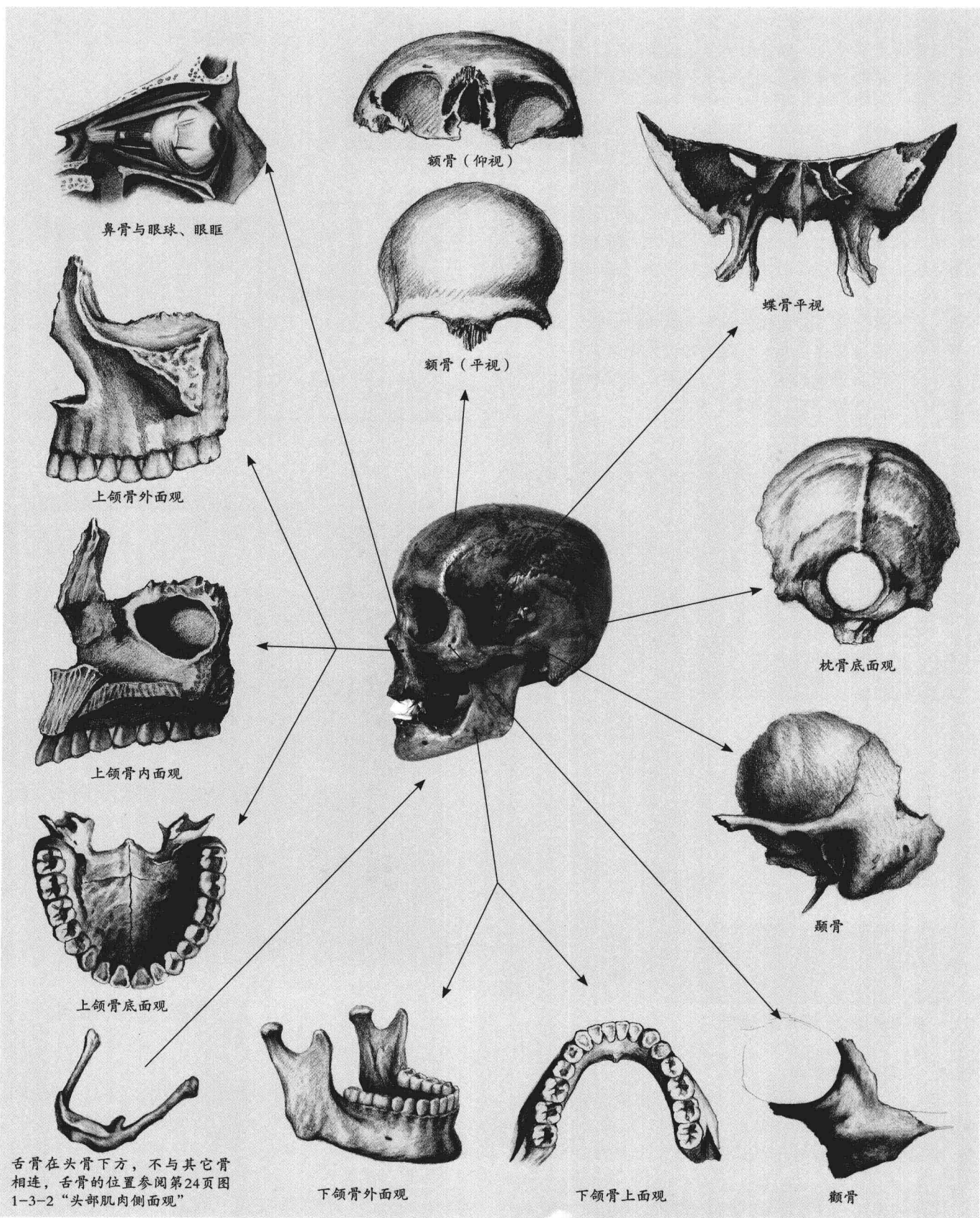


图1-1-2

### 1.1.2 头骨的整体形态与对应关系

头部的骨骼对于刻画人物形象来说，意义十分重大，因为头部肌肉较薄，骨形很明显，无论多胖的脸，从颞骨到头顶这一段骨形仍然是很清晰的，否则就是病态。头部的骨点和对应关系是研究头骨的两个重要方面。

从侧面看，耳孔大致位于头骨的中间；下颌骨将头骨分为前后两半；颞弓上缘将头骨分为上下两截；从顶丘到颞结节画一根直线，即相当于给头部穿上一根轴；额结节到耳孔将脑颅和面颅分开；耳孔对眶下缘；颞弓位于中间；枕外隆凸位于其后；眶下缘到颞唇沟可以画一弧线；颞线经颞骨到斜线可画一条弧线。（图1-1-3）

从正面看，颞下缘弧线与眼眶下缘弧线相似；颞下缘齐鼻切迹（鼻孔下缘）；眶内缘经犬齿窝到斜线再经眶外缘画到颈线形成一“V”字形，左右两侧加起来形成一个“W”形。（图1-1-4）

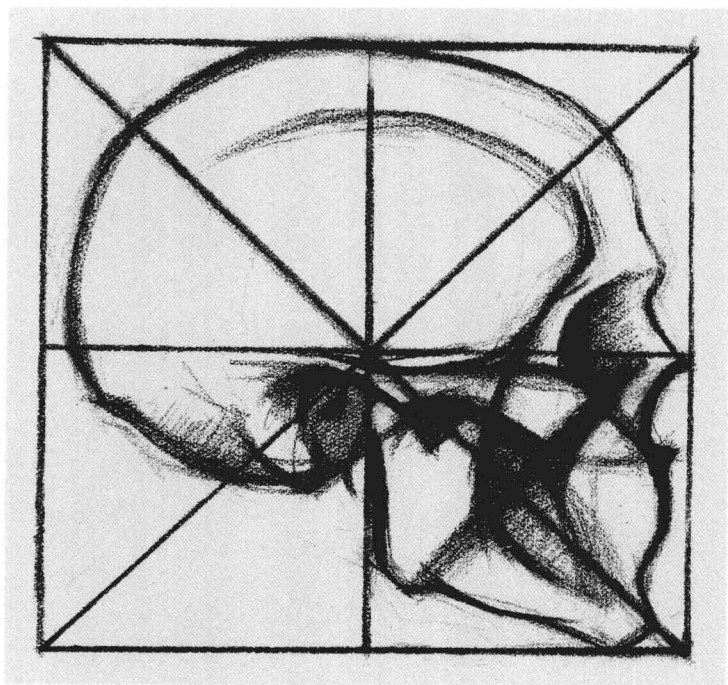


图1-1-3

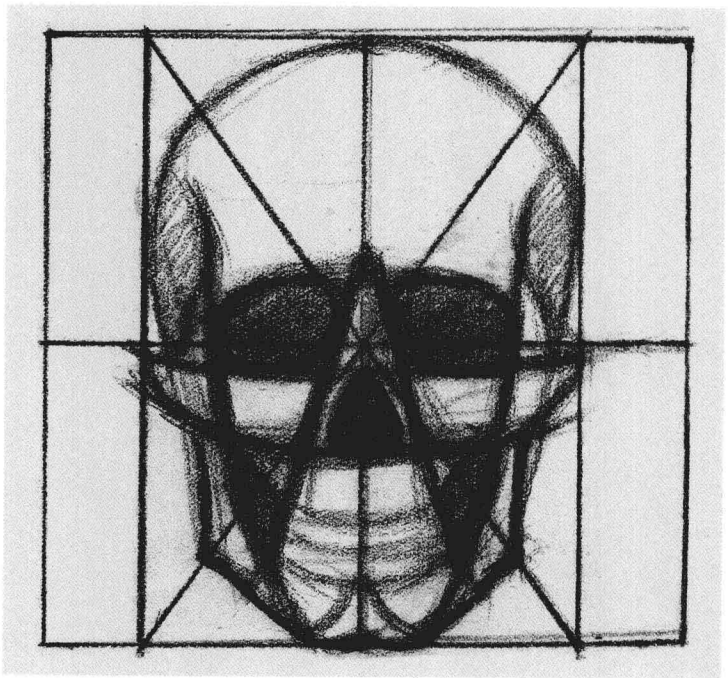


图1-1-4

## 1.2 头部的骨点与外形特征

### 1.2.1 头部的骨点

头部主要骨点有：额结节、眉弓、眶上缘、额骨颞突、鼻骨、颞结节、颞弓、下颌角、颞结节、颞隆凸、犬齿隆凸、斜线、颞线、乳突、顶丘、顶结节、上项线、枕外隆凸。

另外还有几个次要骨点：颞骨额蝶突、鼻切迹、额沟、下颌小头、茎突、下颞线、下颌齿槽缘、枕外嵴、下项

线。

每个人的不同长相即个体特征，主要取决于以上骨点之间的位置关系。骨相决定肉相，头骨决定人的脸型和个体特征。上述18个主要骨点是皮下骨，是看得见摸得着的，是形体结构的转折点，抓不住骨点就抓不住形体，画面就会出现松散零乱或轻浮等毛病。（图1-2-1~图1-2-3）

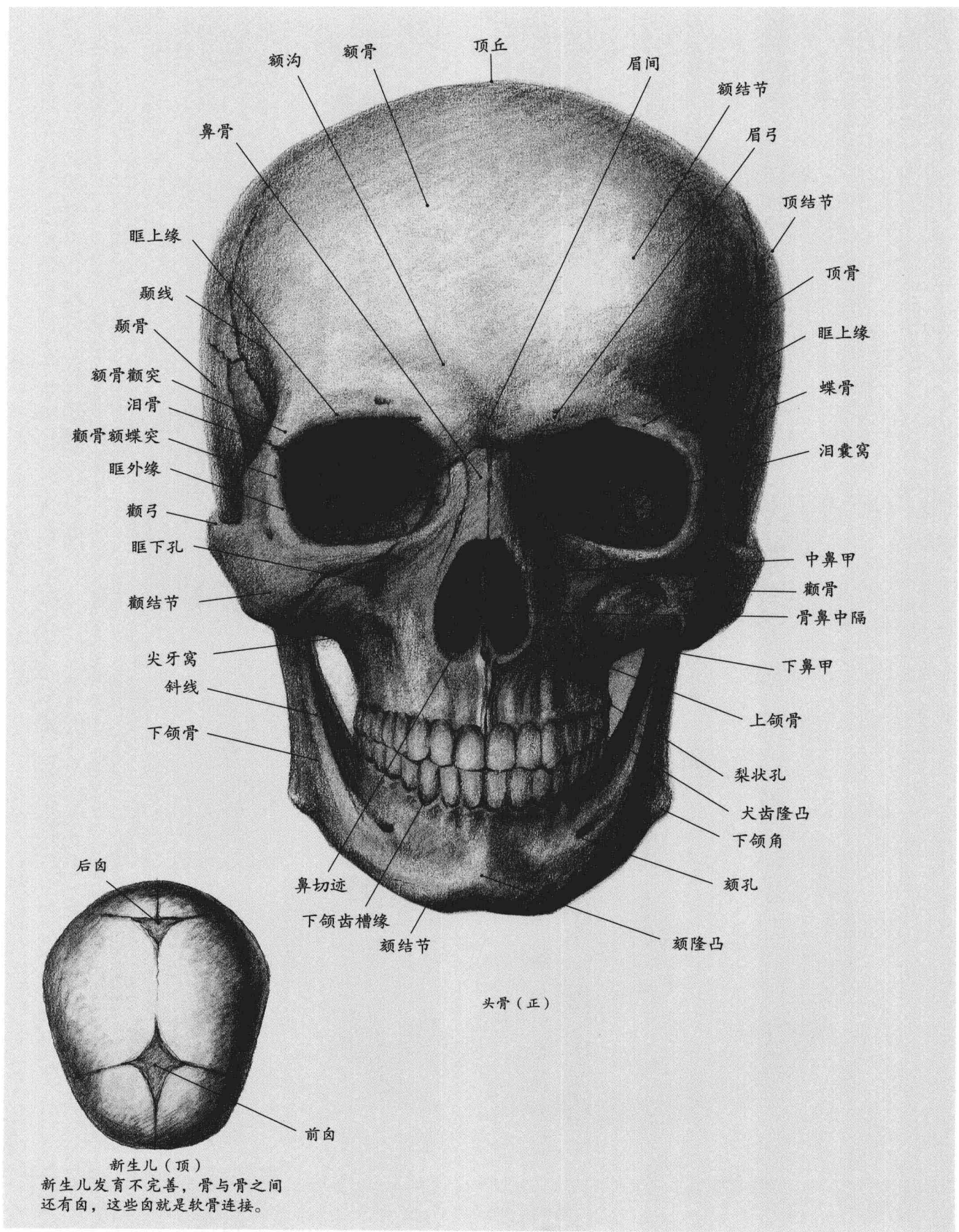


图1-2-1 头骨正面观



由于头部的肌肉较薄，头骨决定头部的外形，头骨脑颅部分很圆，面颅部分比较方，但是脑颅部分也有很明显的转折，面颅部分的转折也有过渡，因而，头骨的形态是方中有圆、圆中有方。

头部可以归纳成卵形、球体、立方体、橄榄形或球体加楔形。头部的个性特征基本上取决于头骨形态。（图1-2-4）

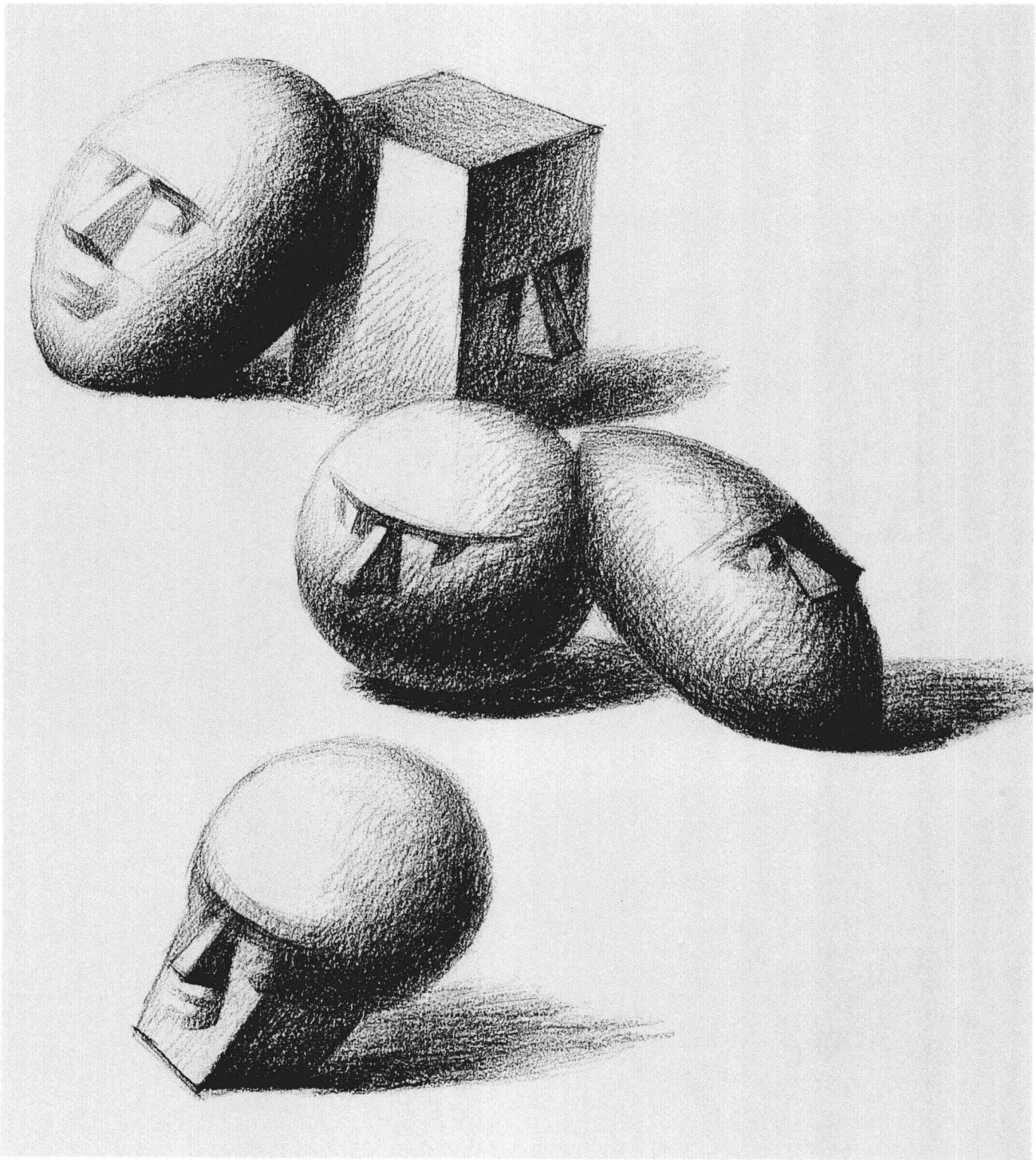


图1-2-4 头部的基本形

## 1.2.2 骨点与外形特征的关系、骨点在造型中的作用

骨点是骨面的转折点，骨点的位置控制着头部的外形。

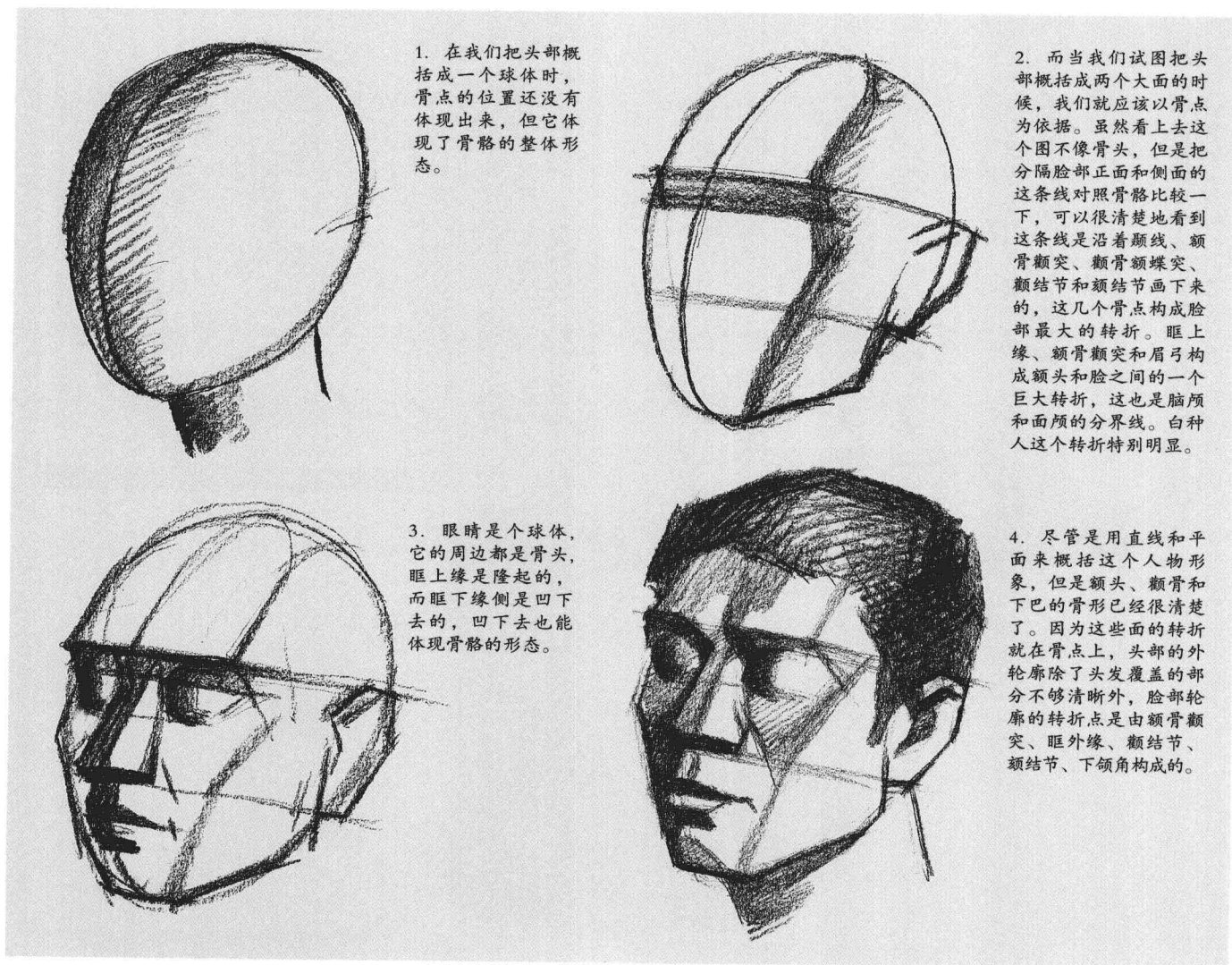
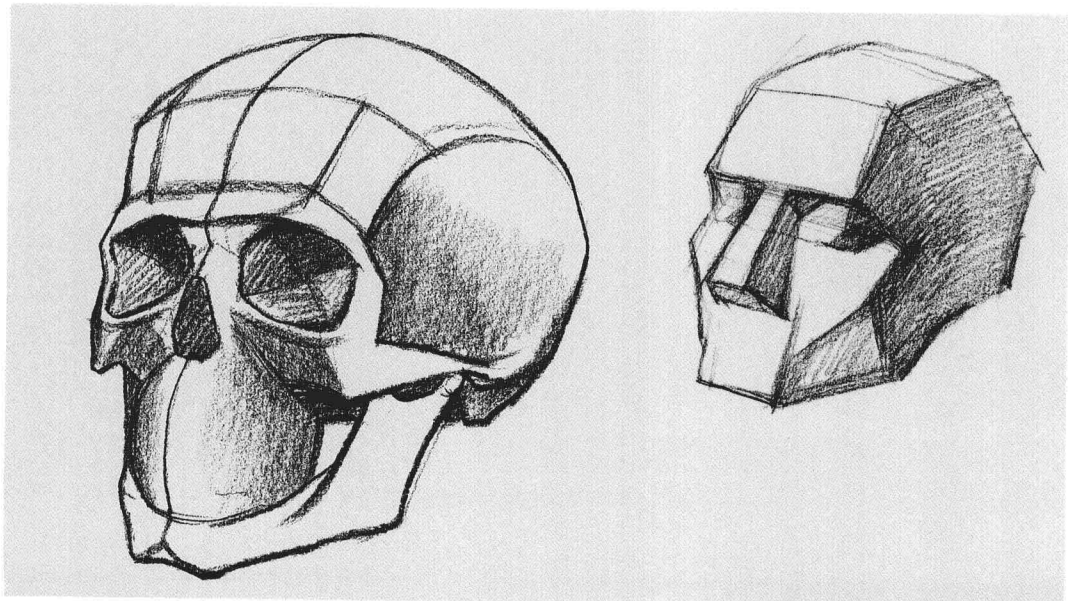


图1-2-5

图1-2-6  
几何形和头骨对比

我们可以把头部归纳成一个六面体，也可以把头部归纳成圆柱体和方形的结合物，然后再加上五官的形，但是，

无论怎么归纳都要以骨骼为依据，因为头部肌肉薄，而且肌肉和脂肪都是软的。（图1-2-7）

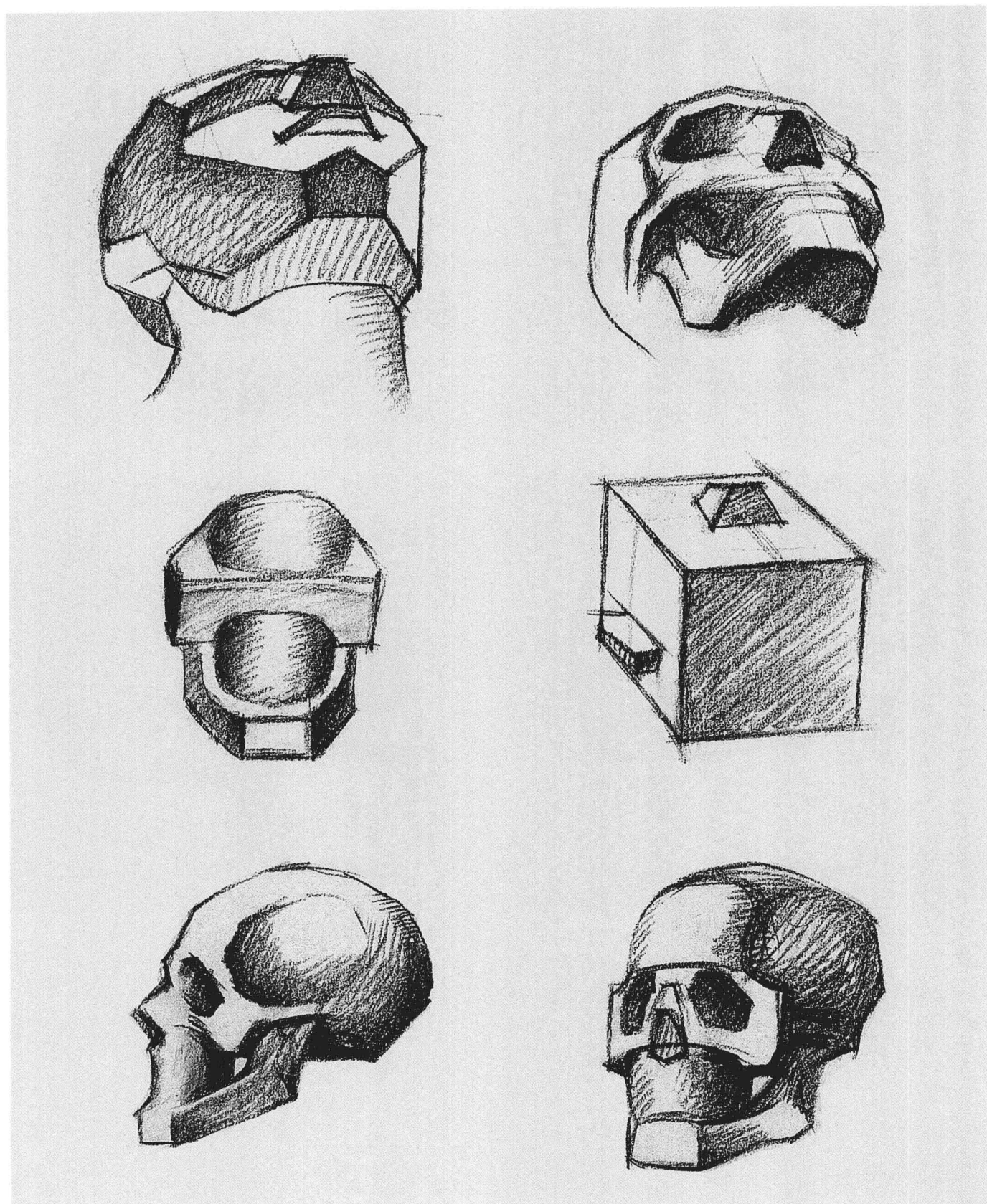


图1-2-7 用几何形归纳头部和头骨的构造