

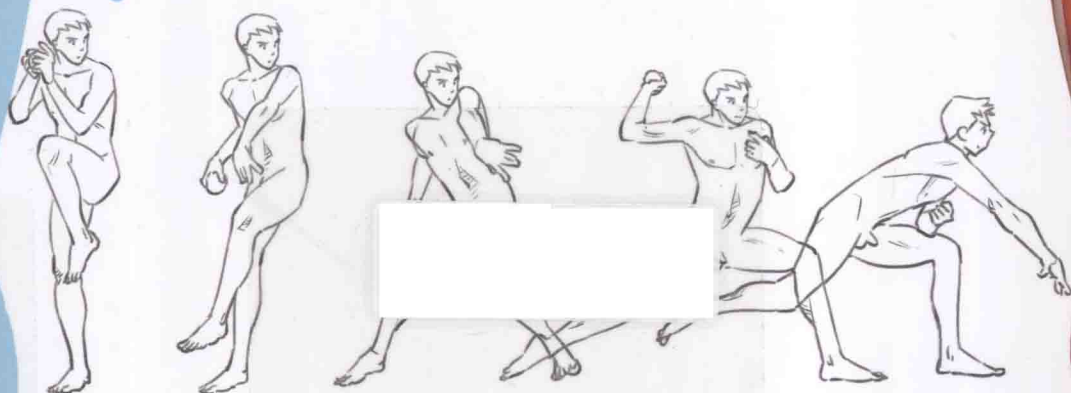
超级漫画创作技法图解教程

从人体解剖

学习

人物画法

(日) 岩崎小太郎 日本金田工房 著 吴宣劭 译



用专业的人体解剖学讲解漫画绘制中的人体动态，
1000种人体动态图集大放送！

中国美术出版总社
连环画出版社

超级漫画创作技法 图解教程

从人体解剖学习人物画法



(日) 岩崎小太郎 日本金田工房 著
吴宣勋 译



连环画出版社

TITLE: [人体解剖図から学ぶキャラクターデザインの描き方]

BY: [岩崎こたろう・カネダ工房]

Copyright © 2011 Kotaro Iwasaki / Kaneda Kobo

Original Japanese language edition published by Seibundo-Shinkosha Publishing Co., Ltd.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form without the written permission of the publisher.

Chinese translation rights arranged with Seibundo-Shinkosha Publishing Co., Ltd., Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

本书由日本株式会社诚文堂新光社授权北京书中缘图书有限公司出品并由连环画出版社在中国范围内独家出版本书中文简体字版本。

著作权合同登记号: 01—2013—9346

版权所有·翻印必究

图书在版编目 (CIP) 数据

从人体解剖学习人物画法 / (日) 岩崎小太郎, 日本金田工房著; 吴宣劭译. -- 北京: 连环画出版社, 2012.12

超级漫画创作技法图解教程

ISBN 978-7-5056-2315-6

I. ①从… II. ①岩… ②日… ③吴… III. ①漫画-人物画-绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第289941号



策划制作: 北京书锦缘咨询有限公司 (www.booklink.com.cn)

总 策 划: 陈 庆

策 划: 李 伟

设计制作: 王 青

出版发行: 连环画出版社

(地址: 北京市东城区北总布胡同32号 邮编: 100735)

印 刷 者: 天津市蓟县宏图印务有限公司

经 销 者: 各地新华书店

幅面尺寸: 185mm × 260mm/16开

印 张: 12

字 数: 50千字

出版时间: 2013年7月第1版

印刷时间: 2013年7月第1次印刷

责任编辑: 朱薇 厉亚明 宋正伟

书 号: ISBN 978-7-5056-2315-6

定 价: 42.00元

超级漫画创作技法 图解教程

从人体解剖学习 人物画法

目录

第一章 认识人体的结构 005

骨骼	006
内脏	013
大脑	017
眼部	018
肌肉	019
人的标准身高（7头身）	031
男女的比例差别	032

第二章 人体素描的基础 033

01 人体是一个立体的集合体 034

理想头身	034
从头身平衡来描绘人物	035
头身比例因人物角色不同而不同	036
从草图开始描绘①	037
基于头部平衡的描绘法	038
基于骨骼肌肉的脸部轮廓线	040

02 脸部各部位（男、女） 042

骨骼透露个性	043
掌握人体结构，描绘脸部角度	044
脸部肌肉（表情肌）的结构	045
从草图开始描绘②	049

03 基于骨骼和肌肉描绘颈部和肩膀 050

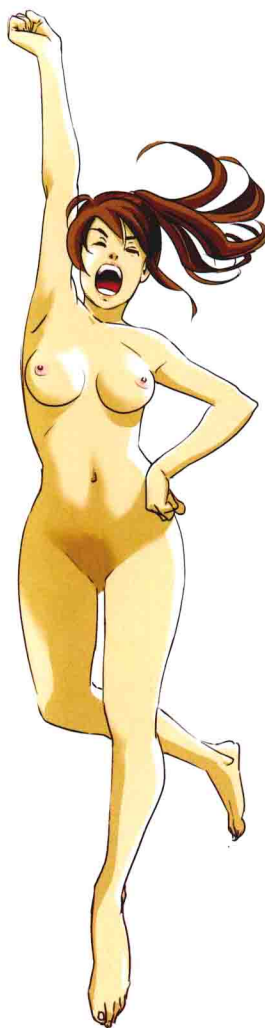
关于颈部的描绘技巧	050
从肩膀到背部的描绘技巧	052



04	基于骨骼和肌肉描绘手臂和腿部	054
	观察手臂的立体感	054
	观察腿部的立体感	057
	男女手臂的比例（男性）	059
	男女手臂的比例（女性）	060
05	基于骨骼和肌肉描绘手和脚	062
	画手时不要采用叠加法，而是要从立体的角度去考虑	062
	重视平衡，确保“脚踏实地”	065
06	人体表面凸显出来的骨骼点	068

第三章 **人体结构与描绘的窍门**

01	人体上半身的各种造型	072
	男女上半身的差别	072
	肌肉线条的实例	082
	描绘上半身的俯视法和仰视法	084
	变形中的人体结构	086
02	人体下半身的各种造型	088
	男女下半身肌肉的不同	088
	描绘下半身的俯视法和仰视法	092
	分层描绘法	094
	并脚的画法	096
03	分割人体各部分的全身描绘法	098
	身体蜷曲的描绘方法和注意要点	100
04	变形	102
05	描绘女性特征（男女的区别）	104
06	女性的颈部和肩膀	106
07	女性的手	108
08	女性的胸部	110
09	女性的腰部和臀部	115



10	女性的腿部	119
11	头发与头皮的关系	123
	描绘各式发型	126
12	眼镜与脸部的关系	130
13	饰品与人体的关系	132
14	儿童与老人的特征	136
15	脂肪造成的松垮感	138

第四章 描绘动作

01	重心与平衡	142
02	人体的远近观察法	146
03	步行	150
04	跑步	152
05	跳跃	156
06	投掷	158
07	挥舞（球棒、球拍）	162
08	挥舞、扎刺（刀具等）	164
09	挥拳	170
10	踢腿（空手道等）	176
11	踢脚（足球等）	180
12	其他体育动作	184
13	忽略了人体结构的错误示例	186

作者简介	岩崎小太郎	189
	金田工房	190



超级漫画创作技法 图解教程

从人体解剖学习人物画法



(日) 岩崎小太郎 日本金田工房 著
吴宣勋 译



超级漫画创作技法 图解教程

从人体解剖学习 人物画法

目录

第一章 认识人体的结构 005

骨骼	006
内脏	013
大脑	017
眼部	018
肌肉	019
人的标准身高(7头身)	031
男女的比例差别	032

第二章 人体素描的基础 033

01 人体是一个立体的集合体 034

理想头身	034
从头身平衡来描绘人物	035
头身比例因人物角色不同而不同	036
从草图开始描绘①	037
基于头部平衡的描绘法	038
基于骨骼肌肉的脸部轮廓线	040

02 脸部各部位(男、女) 042

骨骼透露个性	043
掌握人体结构,描绘脸部角度	044
脸部肌肉(表情肌)的结构	045
从草图开始描绘②	049

03 基于骨骼和肌肉描绘颈部和肩膀 050

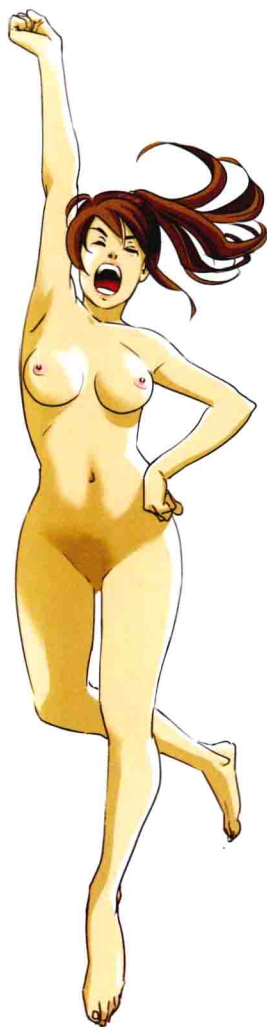
关于颈部的描绘技巧	050
从肩膀到背部的描绘技巧	052



04	基于骨骼和肌肉描绘手臂和腿部	054
	观察手臂的立体感	054
	观察腿部的立体感	057
	男女手臂的比例（男性）	059
	男女手臂的比例（女性）	060
05	基于骨骼和肌肉描绘手和脚	062
	画手时不要采用叠加法，而是要从立体的角度去考虑	062
	重视平衡，确保“脚踏实地”	065
06	人体表面凸显出来的骨骼点	068

第三章 人体结构与描绘的窍门

01	人体上半身的各种造型	072
	男女上半身的差别	072
	肌肉线条的实例	082
	描绘上半身的俯视法和仰视法	084
	变形中的人体结构	086
02	人体下半身的各种造型	088
	男女下半身肌肉的不同	088
	描绘下半身的俯视法和仰视法	092
	分层描绘法	094
	并脚的画法	096
03	分割人体各部分的全身描绘法	098
	身体蜷曲的描绘方法和注意要点	100
04	变形	102
05	描绘女性特征（男女的区别）	104
06	女性的颈部和肩膀	106
07	女性的手	108
08	女性的胸部	110
09	女性的腰部和臀部	115



10	女性的腿部	119
11	头发与头皮的关系	123
	描绘各式发型	126
12	眼镜与脸部的关系	130
13	饰品与人体的关系	132
14	儿童与老人的特征	136
15	脂肪造成的松垮感	138

第四章 描绘动作

01	重心与平衡	142
02	人体的远近观察法	146
03	步行	150
04	跑步	152
05	跳跃	156
06	投掷	158
07	挥舞（球棒、球拍）	162
08	挥舞、扎刺（刀具等）	164
09	挥拳	170
10	踢腿（空手道等）	176
11	踢脚（足球等）	180
12	其他体育动作	184
13	忽略了人体结构的错误示例	186

作者简介	岩崎小太郎	189
	金田工房	190



muscle & bone

第一章

认识人体的结构

动漫、漫画、插图等作品中涉及到人体的时候，往往都不会去考虑人体的具体骨骼和肌肉的结构。但是，当我们遇到需要画出各式各样的人体造型的时候，就需要了解人体的结构，以完成栩栩如生的画作。

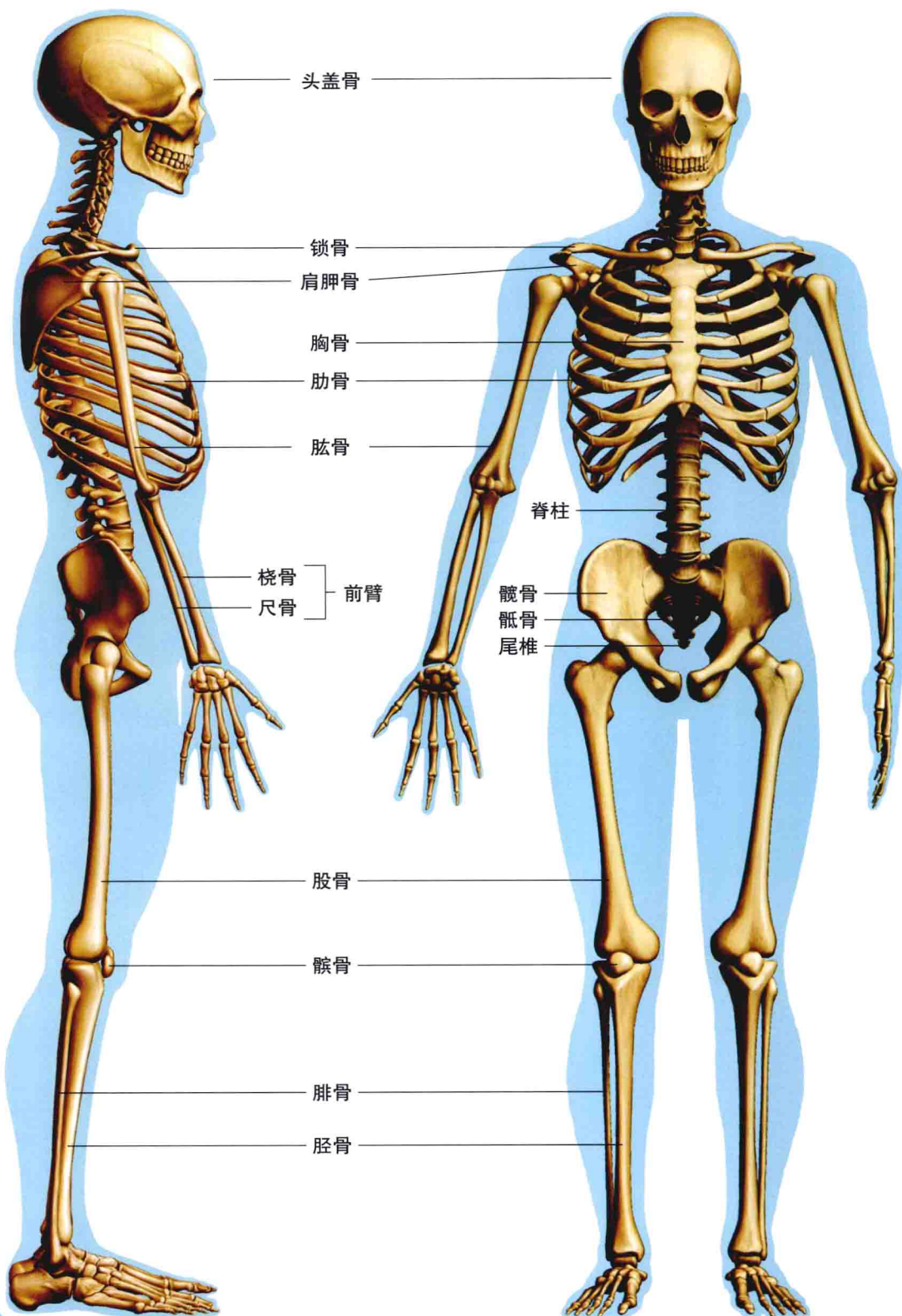
接下来，我们将为大家介绍详尽的人体解剖构造与人体各个部位的名称，让我们一起来学习一下吧。

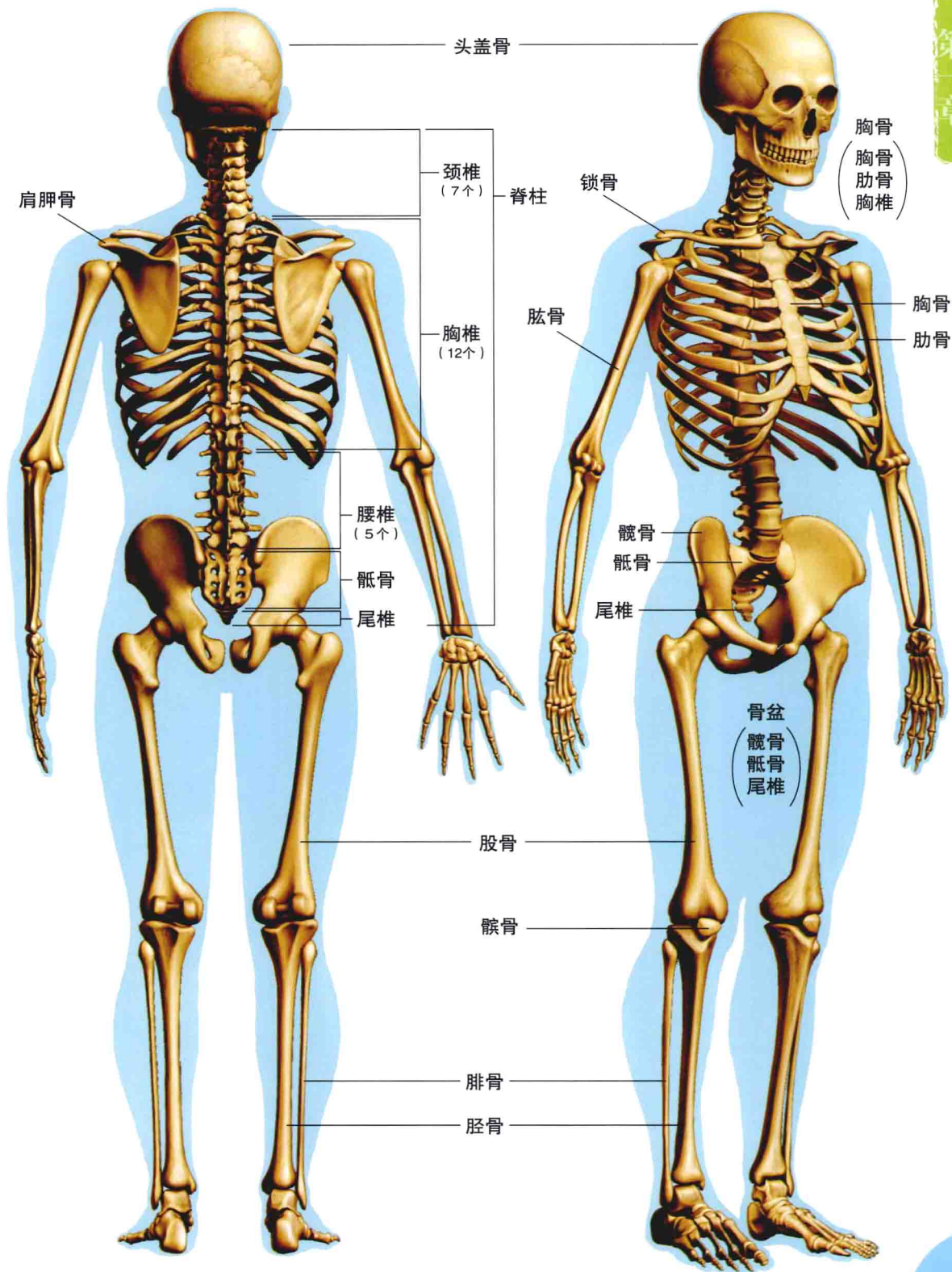
骨骼 1

全身

第一章
认识人体的结构

骨骼

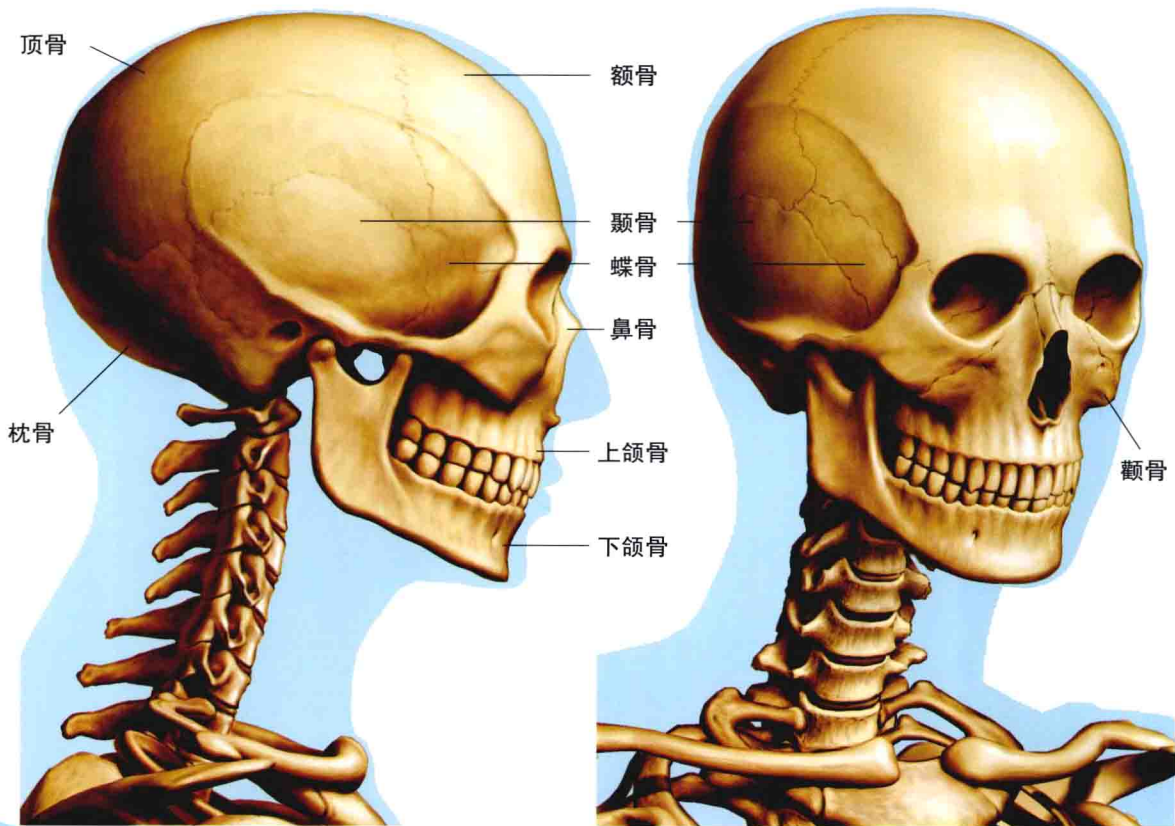
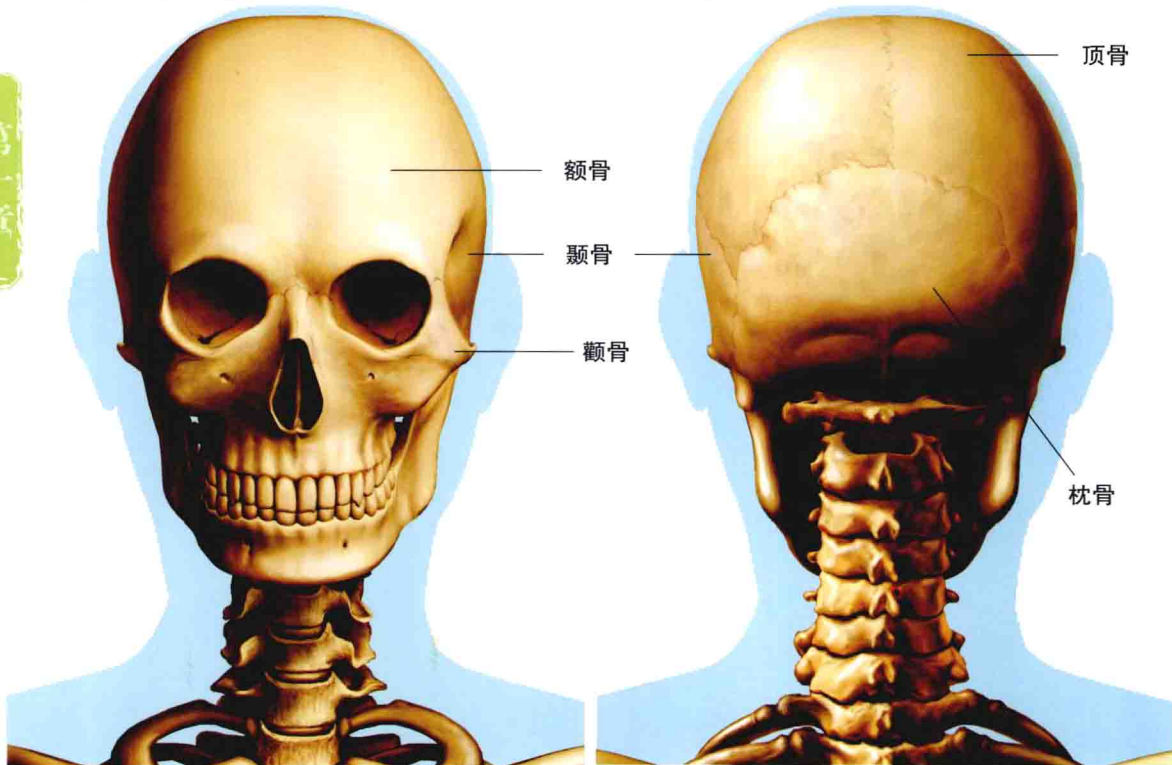


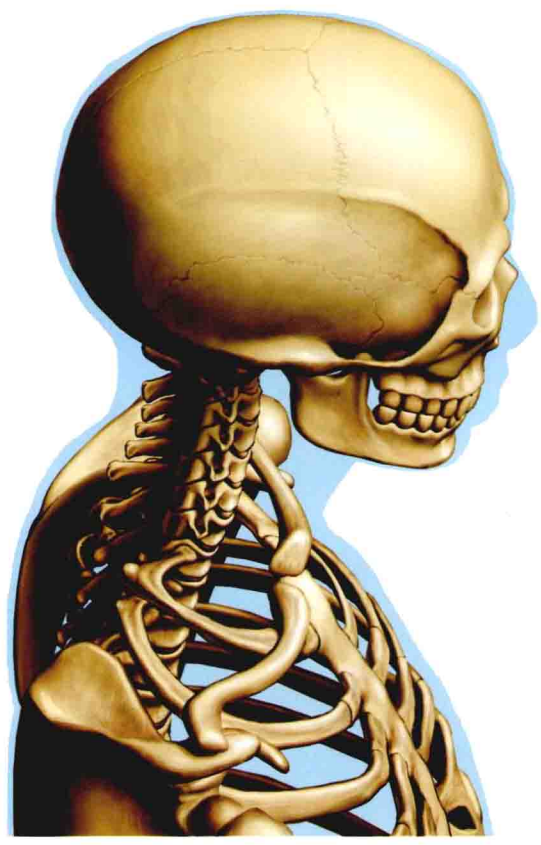
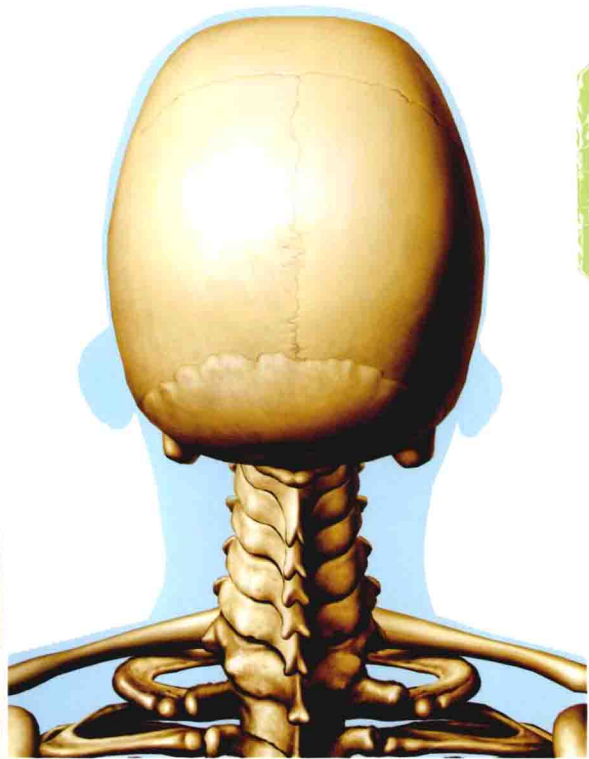


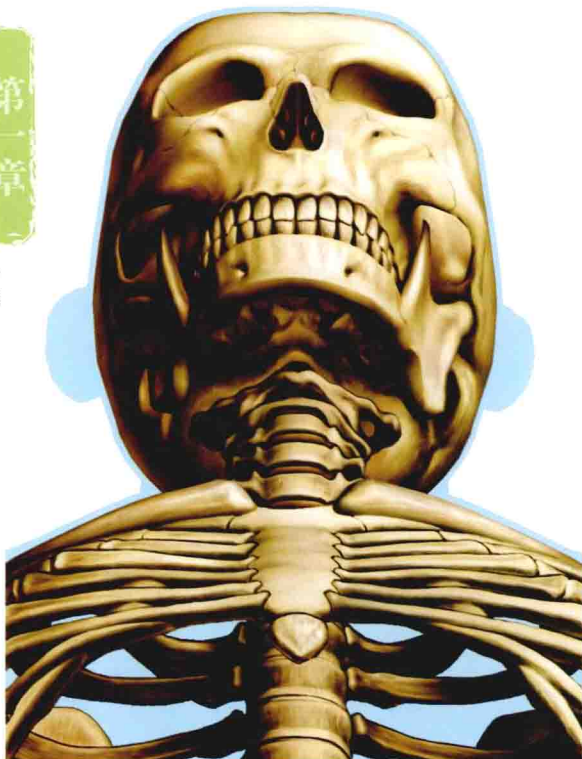
骨骼？ 头部、脸部、颈部

第一章
认识人体的结构

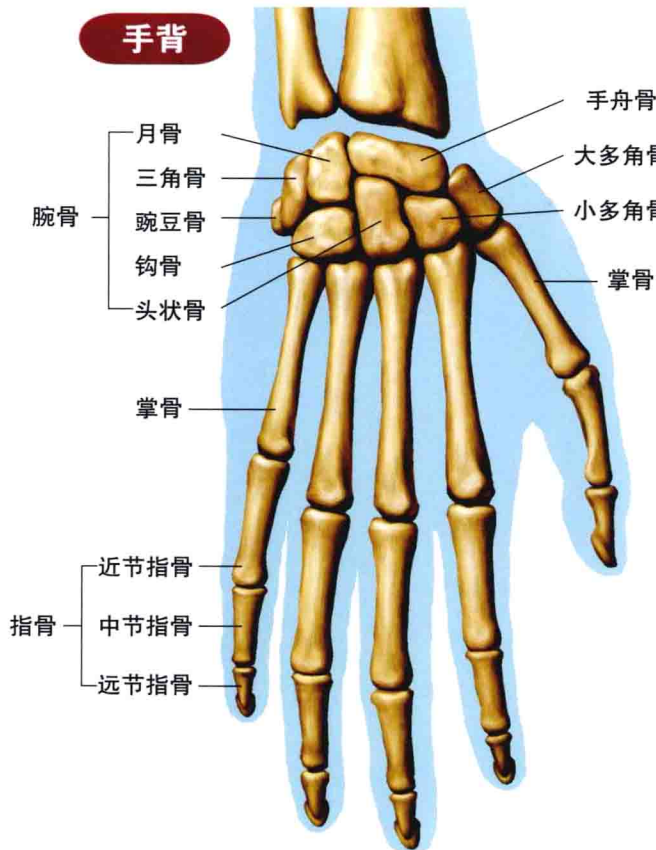
骨骼







手背



手掌

