

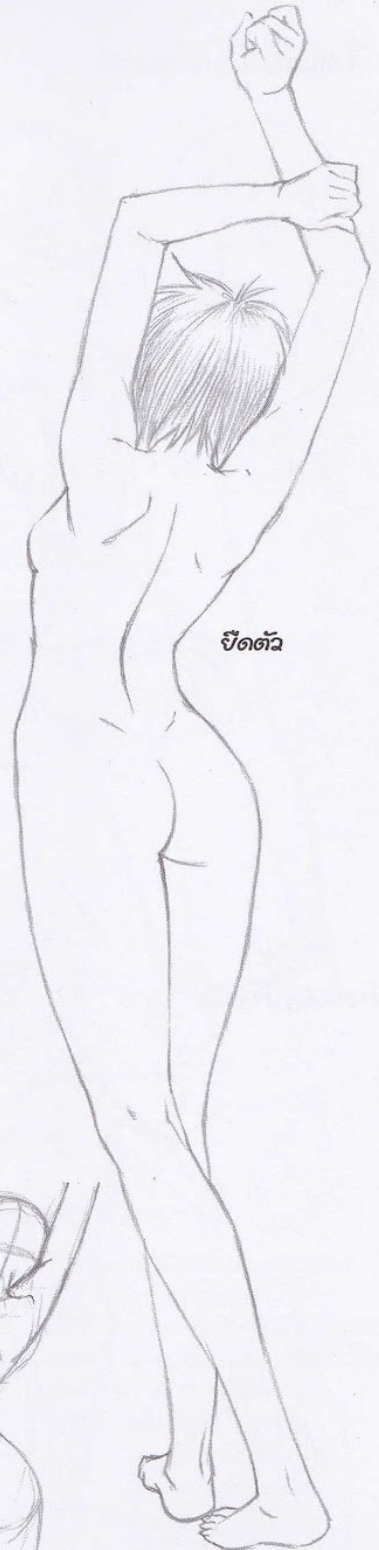
กระดูกสันหลังจะทอดยาวตลอดลำตัว

การดำเนินไปถึงกระดูกสันหลังแม้แต่ในขณะที่ยืดตัวทำท่าทางที่ไม่ได้ใช้กระดูกสันหลังจะทำให้หนักเกินความสามารถสร้างตัวละครในอุดมคติขึ้นมาได้

มุมมองกลับหลัง



การดำเนินไปถึงกระดูกสันหลังที่โค้งเป็นรูป S มีสมอ เส้นโค้งรูปตัว S นี้จะช่วยให้ยืดเมื่อตัวละครมองกลับหลัง เป็นการเคลื่อนไหวในลักษณะปิดตัว



ปิดตัว



นั่งกอดเข่า



ใช้เส้นโค้งแบบอ่อนๆ ในการวาดหลังที่โค้งงอเล็กน้อย



จากมุมมองต่างๆ ตำแหน่งกระดูกสันหลังจะคดเป็นรูปตัว S ที่จุดกึ่งกลางของลำตัว



คนเรามักไม่ต้องการยืนตัวตรงเป๊ะ เวลาวาดตัวละครที่ขยับแอ่นๆ ตามธรรมชาติ ควรวาดเส้นร่างกระดูกสันหลังเป็นรูปตัว S หรือตัว V ตะแคงข้างจะทำให้วาดได้ง่ายขึ้น