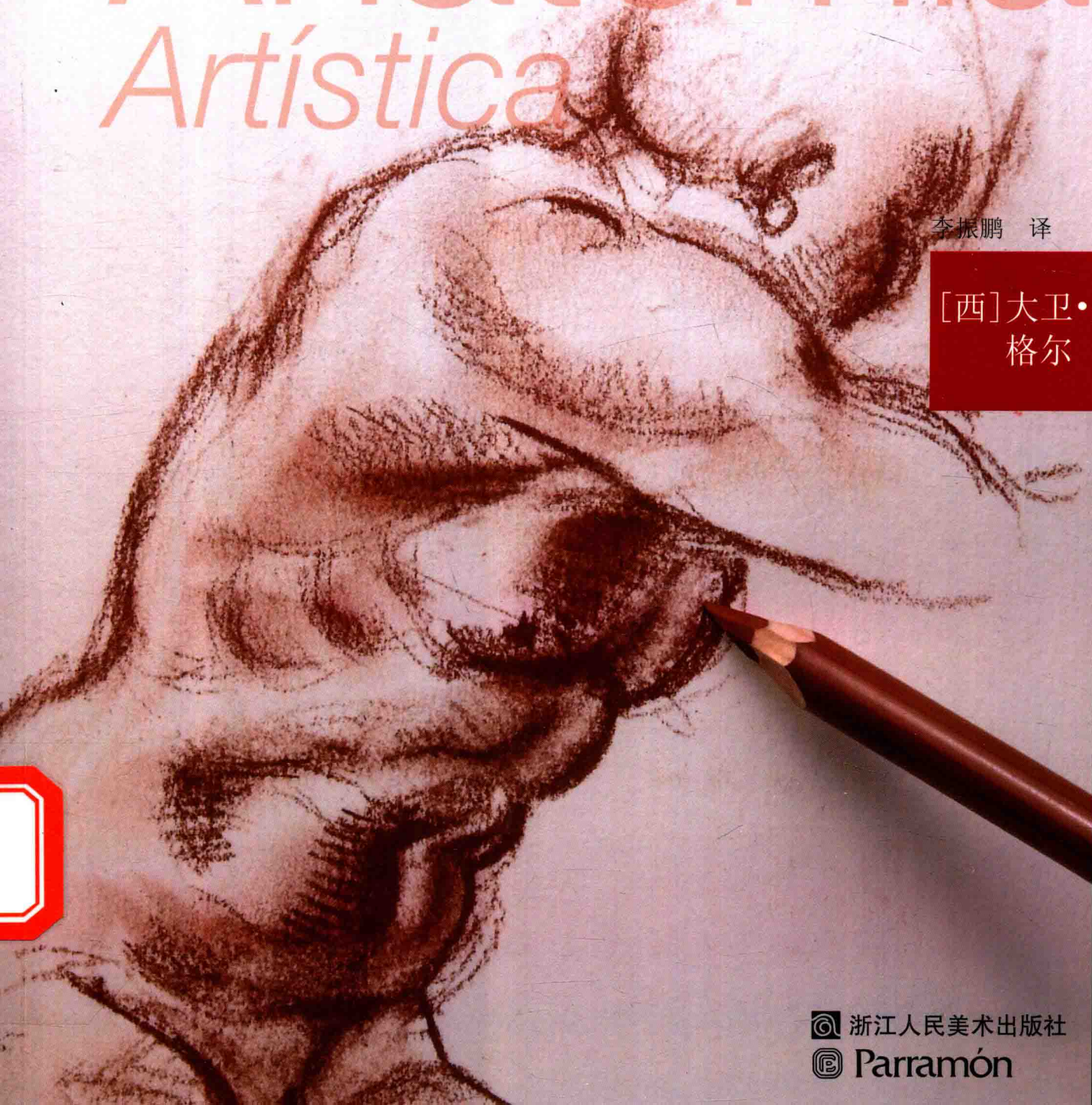


Dibujo
de **人体解剖与
动态表现技法**
Anatomía
Artística

李振鹏 译

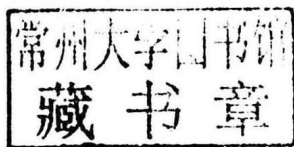
[西] 大卫·圣米
格尔 著



人体解剖与 动态表现技法

李振鹏 译

[西]大卫·圣米
格尔 著



 浙江人民美术出版社
 Parramón

著作权合同登记：图字 11-2015-17号
图书在版编目（CIP）数据

人体解剖与动态表现技法 / (西) 大卫·圣米格尔著；
李振鹏译. — 杭州：浙江人民美术出版社，2016.12
ISBN 978-7-5340-5330-6

I. ①人… II. ①大… ②李… III. ①艺用人体解剖学
IV. ①J064

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第241569号

Original Spanish title: Dibujo de Anatomía de Artística

Text : David Sanmiguel

Photographies : Nos & Soto

Exercises and Drawings: Mercedes Gaspar, Óscar Sanchís and David Sanmiguel

© Copyright ParramonPaidotribo—World Rights

Published by Parramon Paidotribo, S.L., Badalona, Spain

© Copyright of this edition: Zhejiang People's Fine Arts

This simplified Chinese translation edition arranged through CA-LINK INTERNATIONAL LLC

责任编辑：程 勤
装帧设计：程 勤
责任校对：张金辉
责任印制：陈柏荣

人体解剖与动态表现技法

[西]大卫·圣米格尔 著 李振鹏 译

出版发行：浙江人民美术出版社
地 址：中国·杭州体育场路347号（邮编：310006）
经 销：全国各地新华书店
制 版：杭州林智广告有限公司
印 刷：浙江海虹彩色印务有限公司
开 本：889mm×1194mm 1/16
印 张：10
版 次：2016年12月第1版 2016年12月第1次印刷
书 号：ISBN 978-7-5340-5330-6
定 价：65.00元

如发现印刷装订质量问题，影响阅读，请与出版社发行部联系调换。



目录

导言：解剖是人物绘画的基础 2

人体与解剖 4

人体解剖的基本概念 7

人体解剖基础 8

人体的比例 10

人体解剖结构 12

根据轴线构建人体 14

以模块来构建人体 16

与线条的合成 18

Su-
mario

骨骼和肌肉的基本概念

骨骼与肌肉

骨骼部分	24
上肢骨骼和关节	26
腿部骨骼和关节	28
作为绘图指南的骨骼结构	30
从骨骼创建人体	32
脊柱的运动线	34
人体运动的姿势和结构图	36
肌肉的解剖	38
绘画与肌肉结构图	40

躯干、手臂和腿部的肌肉

躯干与肩膀的肌肉结构

从前面看躯干	46
描绘躯干和肩部的肌肉	48
从后面观察躯干	50
背部肌肉	52
从侧面看躯干和肩膀	54
描绘人体躯干	56

上臂和前臂的肌肉

描绘手臂的肌肉	60
从前面看上臂和前臂的肌肉和形状	62
手臂和前臂外侧的肌肉和形状	64
手臂其他角度的图示	66
内旋和外旋运动	68
手臂绘画研究	70

腿部肌肉

腿部的特点	74
腿部前面的肌肉结构	76
腿的后部肌肉	78
腿内侧和外侧的肌肉结构	80
腿部的造型	82

人体的头、手和脚

面部和手部

颅骨	88
头部肌肉	90
头部的结构和造型	92
描绘头部：肖像	94
手部的解剖和造型	96
脚的解剖和造型	98

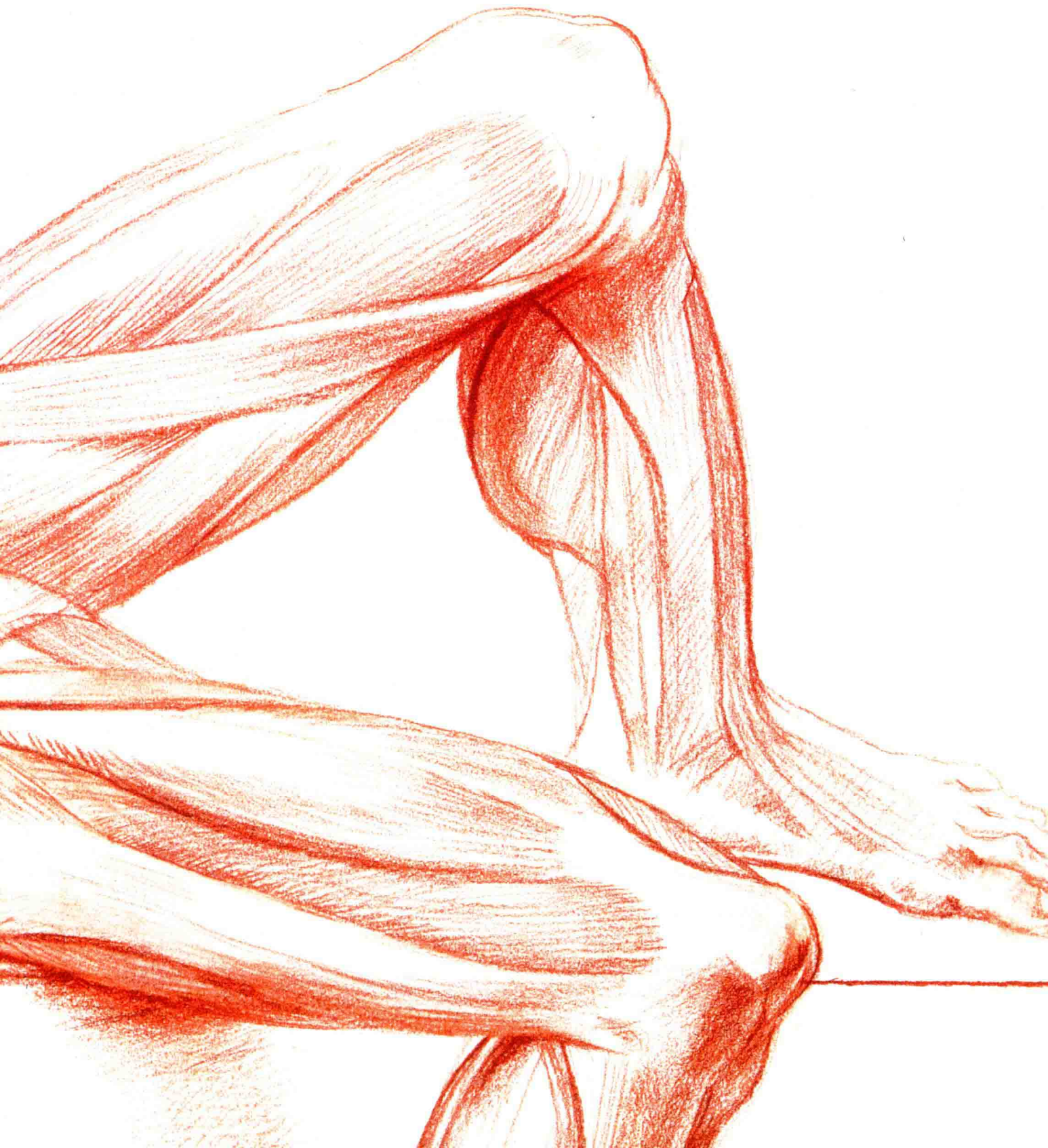
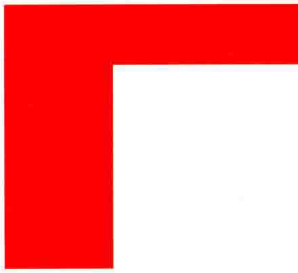
运动、姿势和人体速写

解剖与人体绘画

解剖与人体运动	104
描绘运动人体的过程	106
运动的阶段：走路和跑步	108
人体解剖绘画的各种媒介	110
用铅笔描绘人体解剖	112
用粉笔和色粉笔表现人体	114
用墨水表现人体	116
人体速写	118
综合表现的人体绘画	120
透视收缩：透视下的人体形态	122

循序渐进的方法

用木炭和褐色炭笔来画女人人体背部	126
彩色铅笔表现男人人体	130
褐色炭笔表现的女人人体	134
男人人体背部的表现	138
炭笔表现的女人人体	140
单色水彩表现的人体	146
用木炭和粉笔表现的男人体	150



导言：解剖是人物绘画的基础

人们的普遍认识是艺术与科学走的是不同的道路，但有一段时间这两个领域在一起共同发展——在文艺复兴时期，普遍的观点是，任何想法，无论多么崇高，都可以用人体艺术来表达。人文主义者把科学、艺术和技术相互交织在一起。如今，虽然情况有所不同，但艺术和科学之间依然联系紧密。尽管现在的艺术家不会像文艺复兴时期的艺术家来重视解剖学，但这些知识依然会浮现在他们的头脑里，因为它是一门撑握人体造型的必修课程。

人物绘画是结合了骨骼和肌肉的解剖知识的具有特殊技巧的绘画。



这本书清晰、准确地提供人体解剖绘画所需的知识和步骤，每个解剖知识和概念的说明都是通过图例一步一步地呈现。在这本书中，读者看到的解剖学知识都是以艺术作品为例，这些最好的例子均来自于人体解剖的科学。



人体与解剖

“米开朗琪罗画人物用9:10:12头高的比例去寻找一个和谐的本质上没有找到的人体比例关系，他常说，一个人应该用测量的目光来表现人物造型。”

乔治·瓦萨里 (1511—1574)

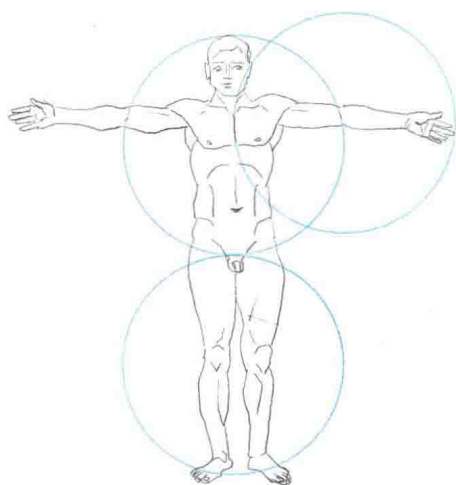




大卫
斜躺的人体，2003年

人体解剖的基本概念

解剖学和人体的比例是两个相互关联的因素



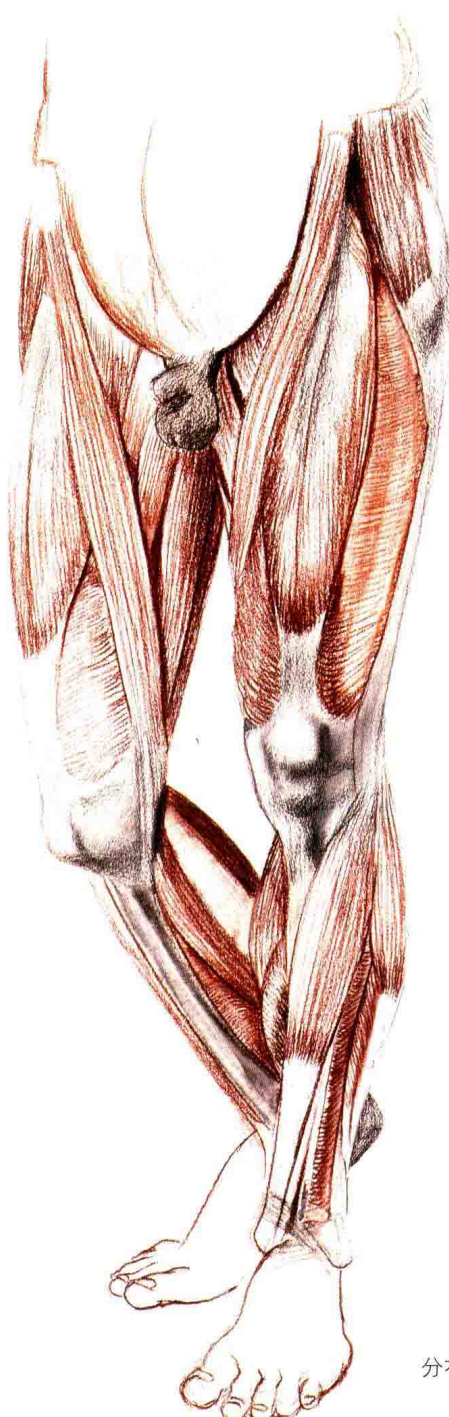
详细的解剖学知识比艺术更科学和更严谨，只有当解剖学知识被艺术家掌握后，我们才可以开始讨论人体绘画，如果没有了解解剖学的基本知识，我们不可避免地会犯错误。在这本书的第一部分，我们将研究人体的比例和结构。

人体解剖基础

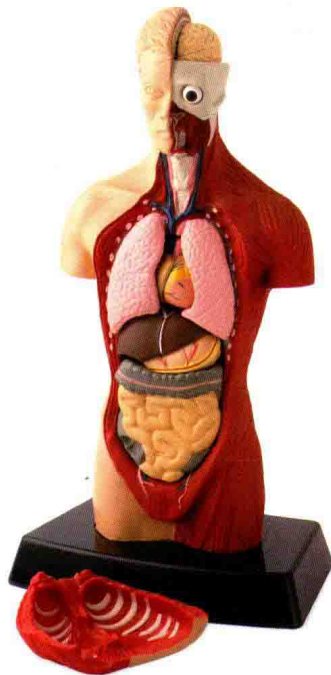
对于初学者而言，学习解剖学知识的有效途径就是不断地进行绘画练习，这种方式，可以是二维的，也可以是三维的，参照的对象可以是人体照片或着衣装人物照片。

印刷品和照片

初学者可以临摹解剖书籍上的插图，这种方法是至关重要的，因为它提供了很多解剖知识的要点，强调了解剖的重要性，并清楚地显示了问题的解决方案，这样对着照片或真人画解剖更有效。



分层的解剖学插图提供了一个肌肉分布的清晰和详细的图示。



三维解剖模型的方式更容易理解，它们在多数情况下会很有帮助。

骨骼模型是完整和详细研究解剖学的重要工具，缺点是价格昂贵、携带不便。





关节式的木制手部模型是研究复杂解剖结构的重要工具。

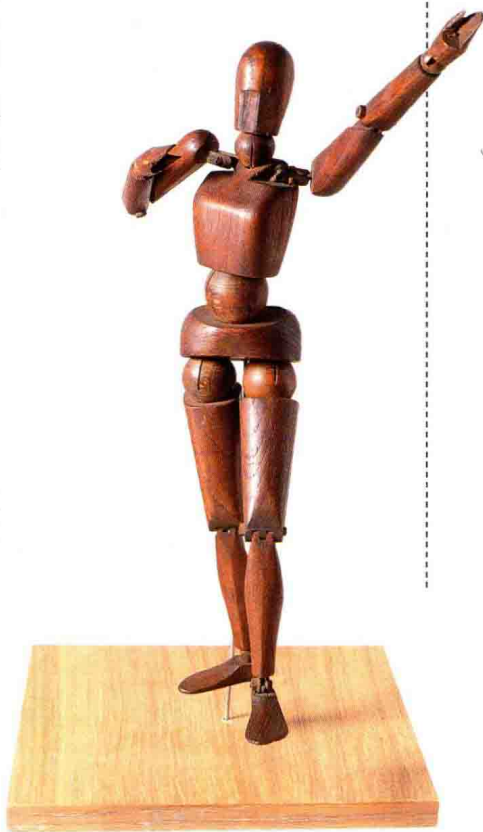
三维人体模型

三维人体模型在研究解剖方面具有很大的优势，它能提供各种视角和不同光线下的人体解剖特征。古典时期的伟大艺术家，如丁托列托和普桑等就常常使用人体模型研究和创作他们的艺术杰作。现在有不同大小的人体模型以及头部、手部的局部模型可供画家们研究使用。

真人写生

这应该是最理想的选择，但往往只能在艺术学院中实现。真人写生是其他方法不能替代的，是初学者学习研究解剖的最好途径。

木制模型是学习解剖的常用工具，它们可用于在初始阶段的练习，一般选择较小尺寸的。

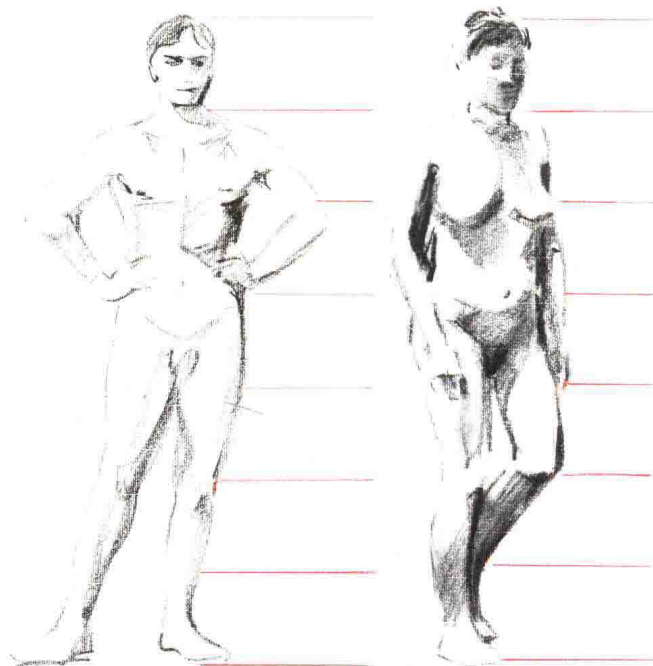


毫无疑问，真人写生是研究解剖学最好的方式，艺术学院的课堂上能提供这种练习。

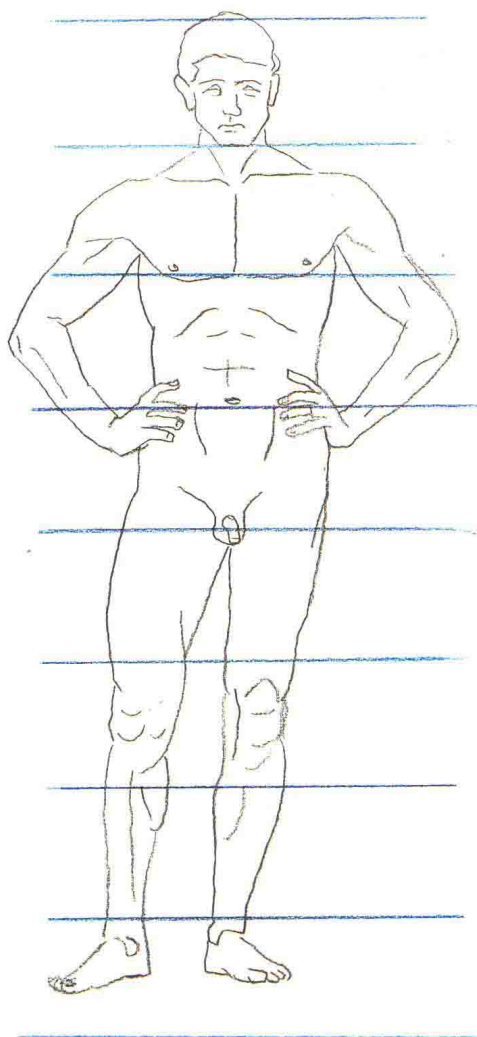
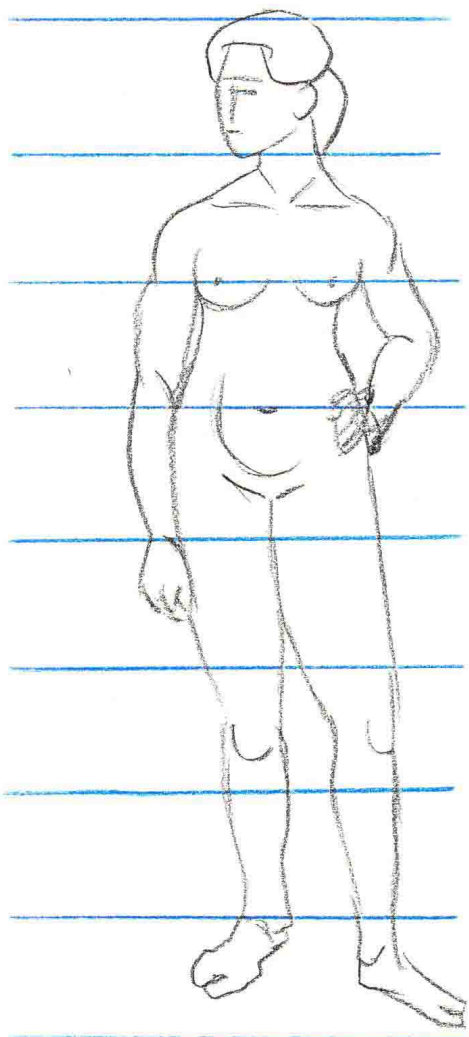


人体的比例

在不同的艺术时期，人们普遍认为艺术家的职责是根据人体比例制定一个美的标准，这种信仰造就了一套关于美的经典比例原则。如今，虽然人们并不盲从这些原则，但它们仍然是一个有用的参考。



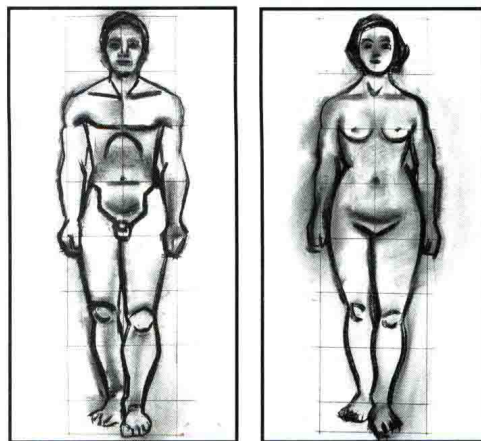
我们发现在现实世界中大部分人的身高不会超过七个头的高度，这是一个有说服力的观点。



传统的规范中，人的高度在七个半头，在某些理想化了的表现中，高度甚至可以达到八个头。

标准的比例

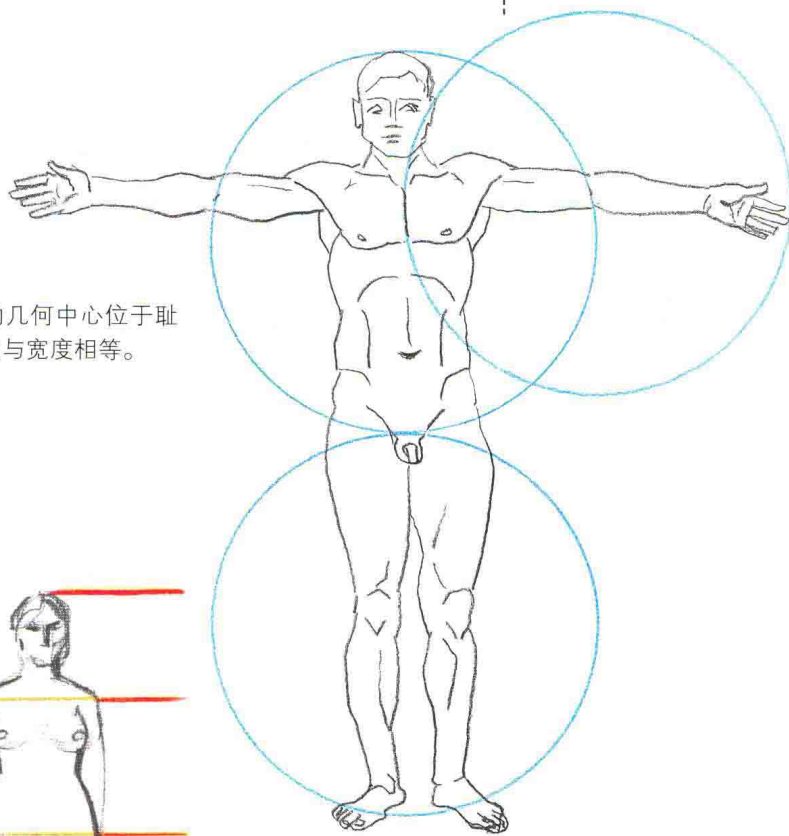
标准的比例是建立在每个部位的尺寸的和諧与正确组合的基础上。理想化的古典规则是八头的高度，但在现实生活中，我们可以看到七个半头的比例更自然。在许多可能的模式中，这是最有一个用于绘画的数据，人物匀称而又不太程式化。



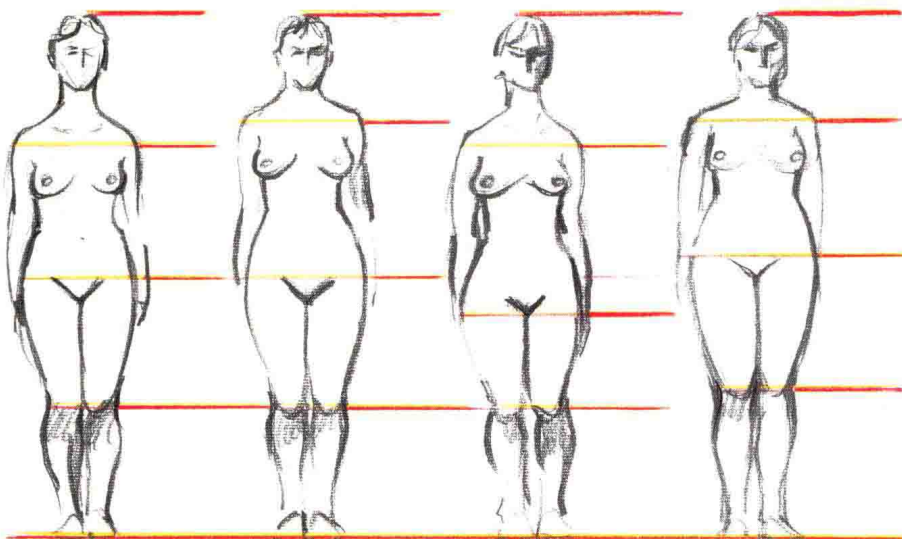
通过记忆来练习绘画是一个实践的好方法，我们可以用木炭或其他材料练习使用七个半头高的比例模式。

身体维度之间的关系

七个头高的和諧比例也体现在整个身体的总体比例上，理想情况下，总高度可分为两个圆形，它们各自的中心分别位于胸骨和膝盖骨。总高度和总宽度相等：两臂伸直，其中心位于两者之间的锁骨，而两个横向圆形的中心则在肘部。



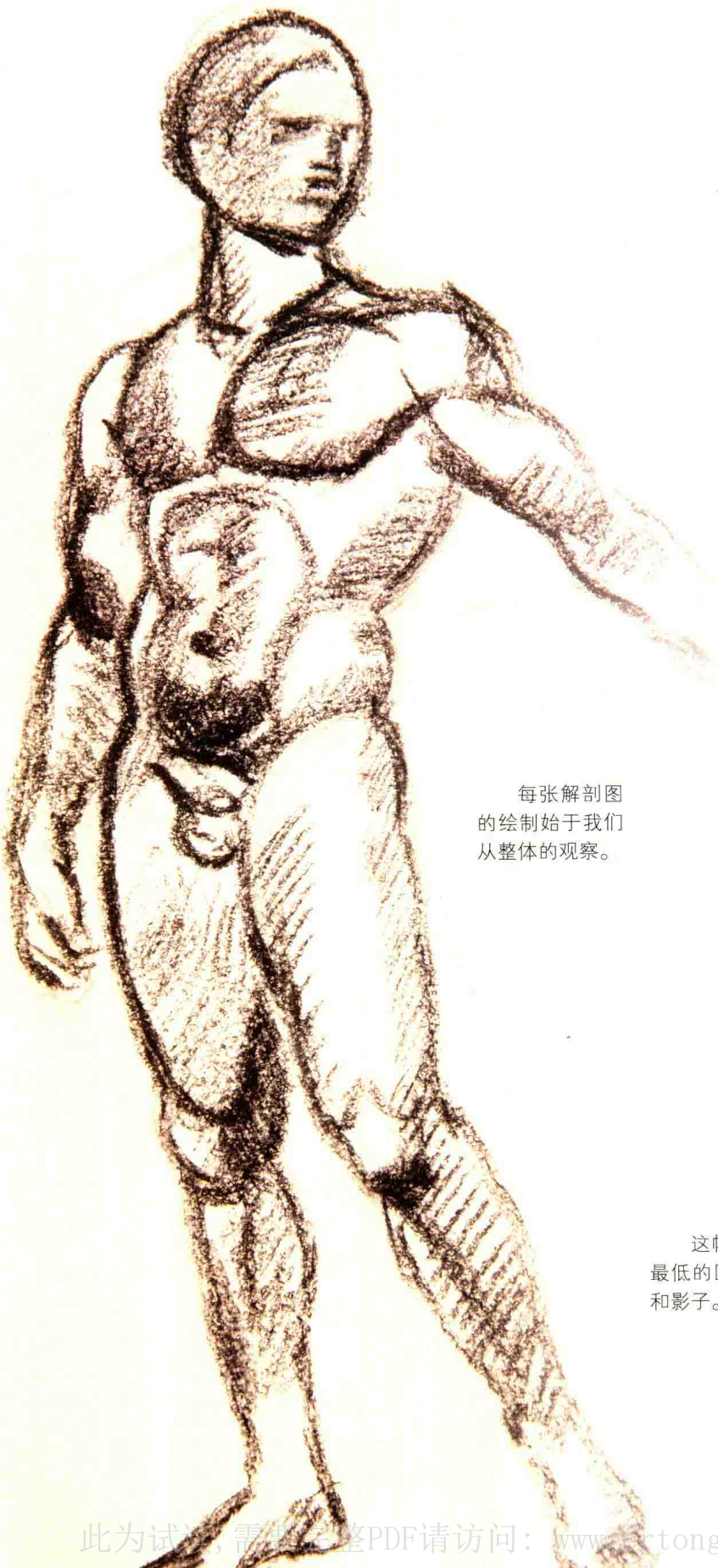
匀称身体的几何中心位于耻骨，身体的高度与宽度相等。



将人体划分为四个模块，我们可以看到不同的数据，即使拥有相同的身高，不同模块间的比例显示出人体的差异。

人体解剖结构

完成一幅正确解剖图，我们要把人体理解为一个建筑的各个和谐的部分。这样做不仅加快了解剖图的绘制，也保证了正确的比例。如果一个一个地描绘所有的细节，这样的做法是错误的，正确的方法是把这些细节融入整体，从一个整体的观点开始入手。



每张解剖图的绘制始于我们从整体的观察。



这幅画已经减少到最低的因素，只强调光和影子。