

人体与绘画

人民美术出版社

人 体 与 绘 画

[美] 佐治·伯里曼著

润 棠 译
黄觉寺、钱景长校

人 民 美 术 出 版 社

1974年 北 京

人体与绘画

〔美〕佐治·伯里曼 著
润 棠 译
黄觉寺、钱景长 校

*

人民美术出版社出版
北京北总布胡同32号
新华书店北京发行所发行
人民美术出版社印刷厂印刷

*

1974年4月第1版第1次印刷
开本：787×1092毫米 1/32 印张：5 1/8
书号：8027·5795 定价：0.45元

(内部发行)

LIFE • DRAWING

By

GEORGE B. BRIDGMAN

EDWARD C. BRIDGMAN

PUBLISHER OF BOOKS

PELHAM, NEW YORK

出版说明

《人体与绘画》着重分析人体的解剖和形体的结构规律，同时阐述人体各部分的比例、透视、明暗及其画法，对专业和业余美术工作者有参考作用。现在翻译出版，供内部发行。

《人体与绘画》虽是一本工具书，它同样反映了作者的资产阶级观点，特别是有些图例暴露了资产阶级的形式主义和审美趣味。对此我们必须剔除其糟粕而汲取对我们有用的科学部分，作为我们在研究人物造型，塑造人物形象时的参考和借鉴。

本书原名《生活与绘画》，从内容来看与书名不甚相符，现在改为《人体与绘画》。

人民美术出版社

1973年5月

BAC 58/12

目 录

画人体·····	1	眼 部·····	108
人体的构造·····	5	鼻 部·····	110
平 衡·····	18	嘴 部·····	114
节 奏·····	24	耳 部·····	116
旋转或扭动·····	33	颈 部·····	118
榫 接·····	42	躯 干——前面·····	122
体块的分类·····	56	腹 弓·····	124
光与影·····	61	肩 带·····	128
模 型·····	69	躯 干——背面·····	130
比 例·····	74	上 肢·····	136
如何测量·····	76	手 臂·····	136
活动的块面·····	80	手·····	142
头与脸·····	83	手 指·····	146
头 部·····	83	下 肢·····	148
头 颅·····	85	大腿与小腿	
头的画法·····	90	——前与侧·····	148
透 视·····	93	大腿与小腿	
块面的分类·····	97	——背面·····	152
构 造·····	99	膝·····	154
面·····	100	脚·····	157
模 型·····	102		

画 人 体

下笔之前，你必须有一个画什么的明确概念。要考虑你所画的人体具有什么动作。作画者应该从不同的角度去研究人体模特儿的动势和姿态。有了这样的观念，才是绘画的开始。



接着，为了画面的平衡和安排，在图画纸上，考虑如何构图。

画两个记号以标志画面的长度。



用直线勾出头部的简略的轮廓。把它仔细地接到颈部，自喉头至颈窝之间画一条直线标明它的中线。



从颈窝拉一根线，画出肩膀的倾斜度。它的中心点，应该是两根锁骨之间。



在支重的一侧，按照髋部和大腿最外面的点，画出其轮廓线以表明身体的总的倾向。



以后，再画非活动的一侧，其宽度要与头部作比较。



然后，又重新画活动的一侧，将线延长到足部。现在已经基本上将人体的对称固定下来。



从非活动的一侧画一条线勾到膝部。同时，向上方画到人体的中部。



在外侧，画一条线到另一只脚上。

这些简单的线条把人体的大轮廓勾勒出来了。它们作出了人体大致的比例，表达出活动的一侧与非活动的一侧，还表现了人体的平衡、统一和节奏感。要记住：头部、胸部和骨盆部是人体中三个最大的体块。它们自己是不会移动的。如果这些体块是彼此处于平行和对称的情况下，人体是静止的。相反，当这些体块向前后左右屈伸，旋转，扭动时，它们的变化就产生了人体的动作。无论这三个体块是处于什么样的位置，不论它们在一侧的动作是怎样剧烈和怎样集中，

而在另外的非活动的一侧，相对地总是有一种比较柔和的线条。而整个人体则有一种微妙的、有趣和生动的协调感觉，这就是我们所谓人体的节奏吧！



让我们重新从头部开始，把头部作为一个具有正面、背面、顶部和底部的立方体来观察。按照你的眼睛的高度，根据透视来画它。



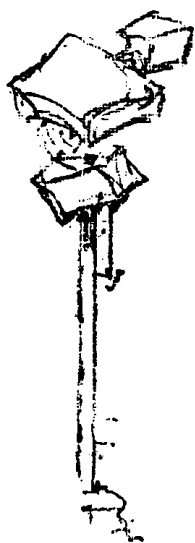
画出颈部的轮廓线和从颈窝画一条线，直至胸部的中心。



与这条线成直角的是胸和腹相连的地方，从这儿画另外一些线去表现胸廓的位置，表现它的扭转或倾侧的形状。



现在画大腿和小腿，它们支持着身体最重的分量。相对地，把大腿画成圆形，把膝部画成方形，把小腿肚画成三角形，然后我们画臂部。



人体的构造

我们可以使用一根板条和几寸铜丝，或是其它柔韧的金属丝来制造一个立体的、供参考用的人体模型。从木条锯下三块木块，作为人身的三个体块：头部、胸部和骨盆部。根据整个人体骨架按比例缩小，大体上是：头部是1吋比 $\frac{5}{8}$ 吋，胸部是 $1\frac{1}{2}$ 吋比 $1\frac{1}{4}$ 吋，骨盆部是1吋比 $1\frac{1}{4}$ 吋。

通过这三块木块的中心位置，挖两排平行的垂直的洞，并按照需要使它们向中间靠拢。用一股柔韧的金属丝穿过这些洞，把这些木块串在一起，使两个木块之间保持大概有半吋的距离，然后把这些金属丝绞合成为一根。这些金属丝可以简略地代表脊柱。

人体脊柱的构成，包括一串牢固如链条的关节和灵活的圆盘形的椎骨所组成，每个椎骨间垫有一些具有避震作用的软骨。脊椎有二十四块。椎骨是一个叠在另一个之上的，略呈弯曲，以适应为身体所必需的灵活性。但是它的旋转和扭动主要在于头部和胸部之间，以及胸部和骨盆之间的空间。整个脊柱是连接身体各个部分的纽带。

头部和胸部木块之间的金属丝代表颈部。在颈部上，头部能够向前后俯仰和左右转动。头部位于脊柱之上，在那里

被一个铰链关节所连接起来。在这个关节上，凡属于肌肉和腱所许可的范围之内，头部可向前向后活动。在这个铰链关节之下，有一个好象牙齿形状的突出物名齿突，这个齿突插进上面一个椎骨的椎孔，从而形成一个旋轴叫枢轴，使它所支撑在上面的椎骨和头部，产生旋转的作用。

这样，当我们点头时，我们使用铰链关节，当我们转动头部时，我们使用那个旋轴或枢轴。

在下面两个木块之间的金属丝代表着一条脊柱；上连胸部，下接骨盆。这一部分的脊柱称为腰椎区。在此之上则为胸椎区，与肋骨相连。这部分的脊柱，即腰椎部分，为决定骨盆和躯干之间的旋转作用的。

以三块木块所代表的头部、胸部和骨盆部的体积，其本身不会活动。要从这些体积的相互关系来进行观察。开始时，可以忽略其它的连接部分，但是要看到那根由细长的金属丝所造成的脊柱。

在商店里的玩具中，有一种锡制的士兵，从它的“立正”姿势中，我们可以看到这三个木块相互之间是完全平行的均衡的。但是当人体活动时，这种均衡状态就不存在了。的确，这种情况是少有的，除非一个人处于完全休息的状态之中。这些体块之间的相互关系是受到运动的三个方面所限制的：从侧面看它可以向前和向后屈伸；从前面看它可以向左右倾斜；从水平面看，它可以旋转。这三种动作可以看作一

条规律。而这三种动作，在我们上述的木块模型中，可能接近地表达出来。

三个体块的活动，是受到不同部分的椎骨的不同活动而受限制，只要脊柱所容许产生的活动，肌肉也同样能够承担。



结 构

