



94-4

向大师学绘画

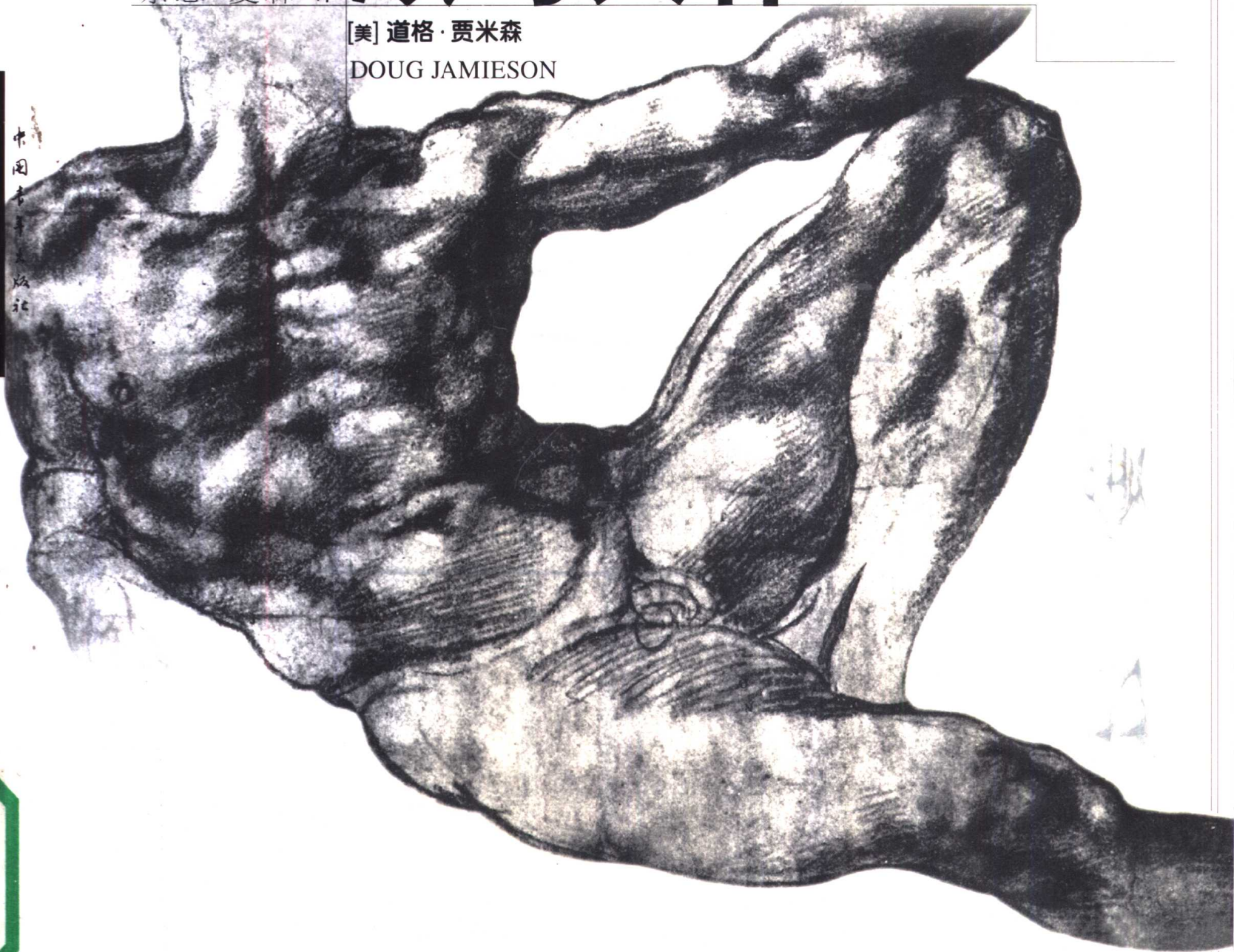
Draw
From Your Head

如何 默写人体

余忠 夏霖 译

[美] 道格·贾米森

DOUG JAMIESON



中国美术学院出版社



中国 残疾人



向大师学绘画

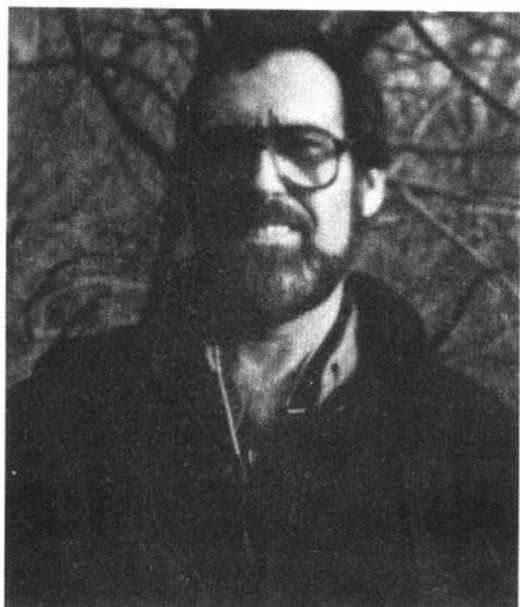
如何默写人体

一种不需要模特的，循序渐进的人体绘画方法

[美] 道格·贾米森

余忠 夏霖 译

中国美术学院出版社



作者像

作者简介

道格·贾米森是一位职业画家，在纽约视觉艺术学校教授了多年“专业绘画”课程。除作为CNN和其它媒体的法庭画家外，他的作品还发表在《纽约时报》、《经济周刊》、《纽约》、《GQ》、《科学文摘》、《财富》等刊物

道格·贾米森

《默写人体》以道格·贾米森创立并在纽约视觉艺术学校教授多年的绘画体系为基础。这套体系包含了使绘画者能够根据应用解剖学的原则、程式从事人体绘画的全部过程。当解剖学书本中的常规教法没有为人体图形提供清楚的分析程序时，贾米森的体系则建立了一种循序渐进的模式。它由简入繁，不仅能被初学者，也可以被具有解剖学知识的专业画家所应用。这本书从各种基本动作、平衡规则决定的图解骨骼开始，通过对其进行单一或成组肌肉的覆盖，最终完成人体图形。一旦掌握了这一程序，绘画者即可以通过想象，而不依赖人体模特或照片，完成各种姿态或动作的人体图形。

本书的读者包括初学者和各种专业人员，如艺术家、插图画家、医学插图画家、艺术指导以及图形设计人员等。这是惟一的一本以循序渐进方式描绘人体的解剖书，将零散的解剖材料最终汇集成生动的人物整体。

向大师学绘画

如何默写人体

一种不需要模特的，循序渐进的人体绘画方法

[美] 道格·贾米森

余忠 夏霖 译

中国青年出版社



谨以此书
献给我的妻子帕特。
没有她的鼓励、信任、支持与帮助，
这一写书计划难以实现。

(京)新登字 083 号

责任编辑：邓中和
特约编辑：刘艳丽
装帧设计：吕敬人

北京市版权局著作权合同登记章

图字 01-1999-1948

图书在版编目(CIP)数据

向大师学绘画·如何默写人体/[美]道格·贾米森
余忠 夏霖 译.-北京:中国青年出版社,1999
ISBN7-5006-3693-8

- I. 如…
II. ①贾…②余…③夏…
III. 人体-绘画-技法(美术)
IV. J211.25

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 72039 号

Copyright 1991 by Doug Jamieson
First published in 1991 by Watson-Guption
Publications, a division of BPI Communications, Inc.,
1515 Broadway, New York, NY 10036

中国青年出版社 出版发行

社址:北京东四十二条 21 号

邮政编码:100708

制版:中国青年出版社印刷厂

印刷:山东省新华印刷厂德州厂

889×1194 1/16 13 印张

2000 年 2 月北京第 1 版 2000 年 2 月山东第 1 次印刷

印数:1—8000 册

定价:38.00 元

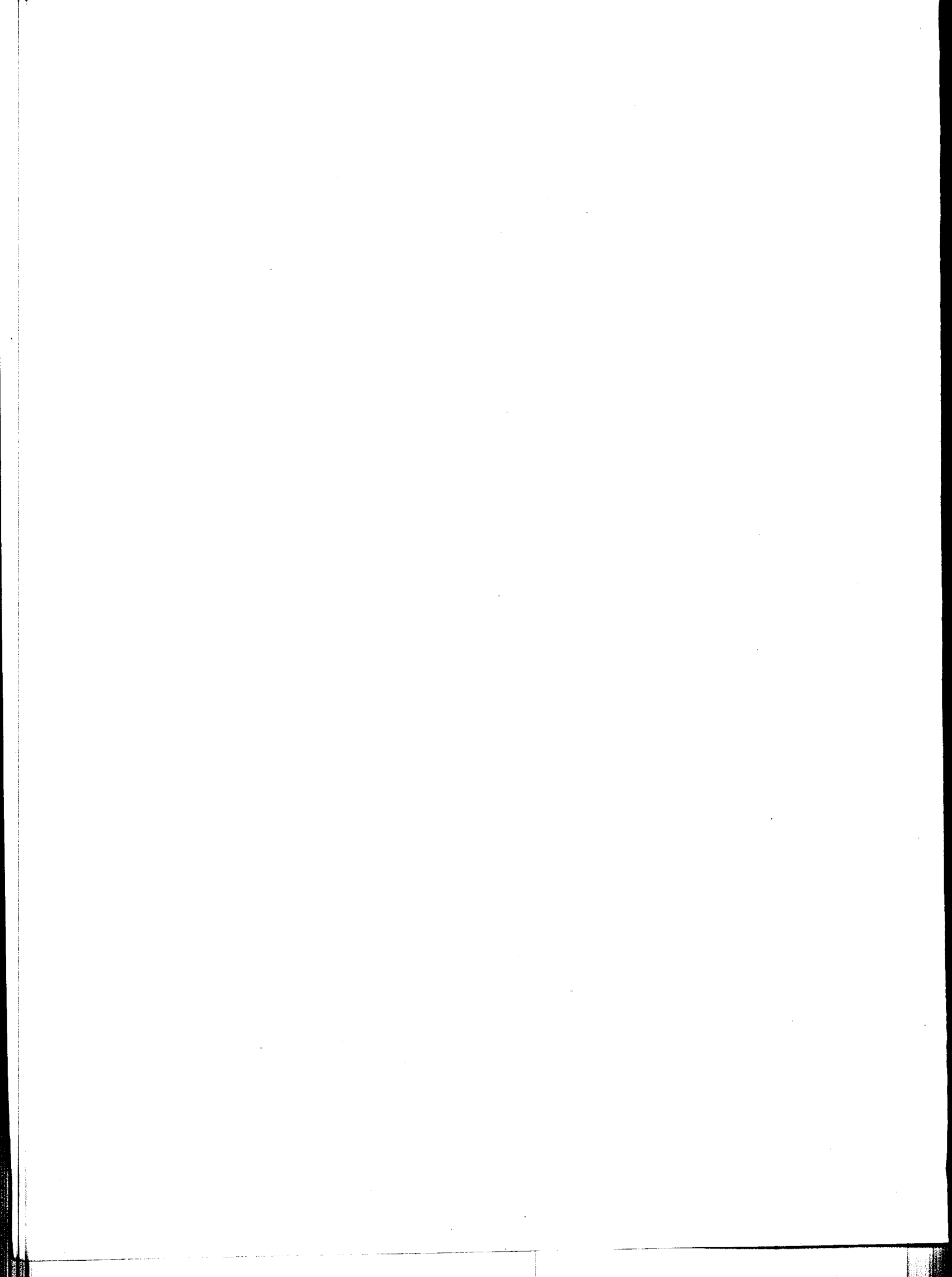


致谢

感谢许多人的帮助使这一计划成为可能。我对以下人员表示衷心的感谢。这些年来，说服、鼓励我，将我创立并教授的这套方法编撰成书的学生们；比尔·吉本斯、布鲁斯·索洛托夫、斯蒂夫·桑福德、安·吉本斯和苏珊·罗托洛，他们花费时间阅读大量手稿和画页，并给予我帮助和有益的批评；坎德斯·拉尼、沃森·格普蒂尔出版社的高级编辑，促使计划得以实施；卡尔·罗森、沃森·格普蒂尔出版社的副编辑，使手稿成为简明、可读的作品。

目录

简介	9
1. 简化骨骼	10
2. 尺寸和比例	20
3. 三角肌	34
4. 臀部	42
5. 外斜肌和腹直肌	48
6. 上臂:二头肌和三头肌	56
7. 大腿:四头肌和腓旁腱	66
8. 大腿:内收肌	76
9. 大腿:其它肌肉	84
10. 小腿及足部骨骼	94
11. 小腿及足部肌肉	112
12. 小臂及手部骨骼	126
13. 小臂及手部肌肉	140
14. 头部	156
15. 躯干	182
16. 从头画起	190



简介

本书系统地向你介绍了一种循序渐进地应用解剖学与度量学描绘人体的方法。从本书的第一页开始，你将学会本体系的基础——简化骨骼。当你掌握了简化骨骼的画法后，就可以将肌肉逐步添加上去。

本体系的独特之处在于它对图解的应用，它对肌肉的完整分离与分析，以及它对各部分的渐次组合。在介绍人体某一部分的各章节开头，都有一幅骨骼图和一个身体的八头法图例作为随后资料的概览，各人体部位的绘画要点均在每章中给予编号说明。图解之后常常跟随提要部分，为怎样绘画简化人体给予提示性补充。书中的图例是阐述本体系最简明的指导性图画。在这些图例中，通常复杂的物体被简化成如椭圆形、三角形和水滴形的几何图形，使本体系可以立即转化为人体画法。

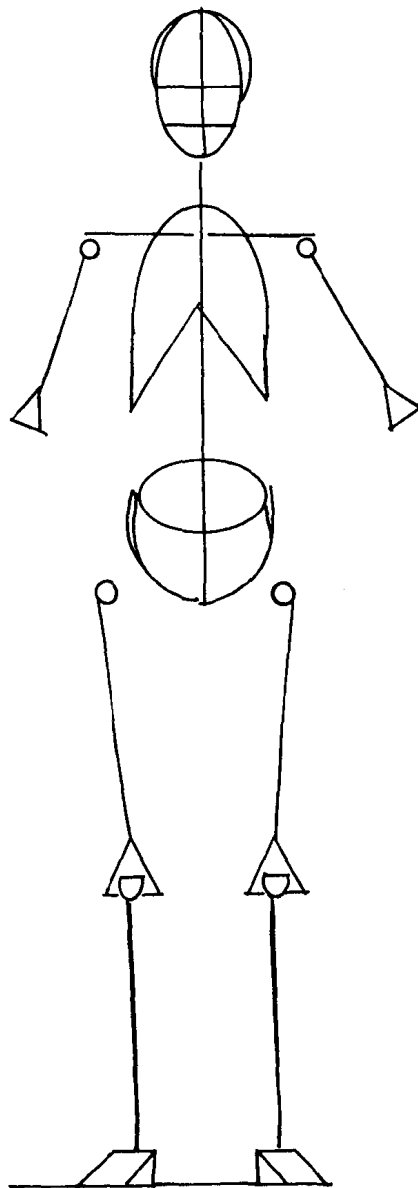
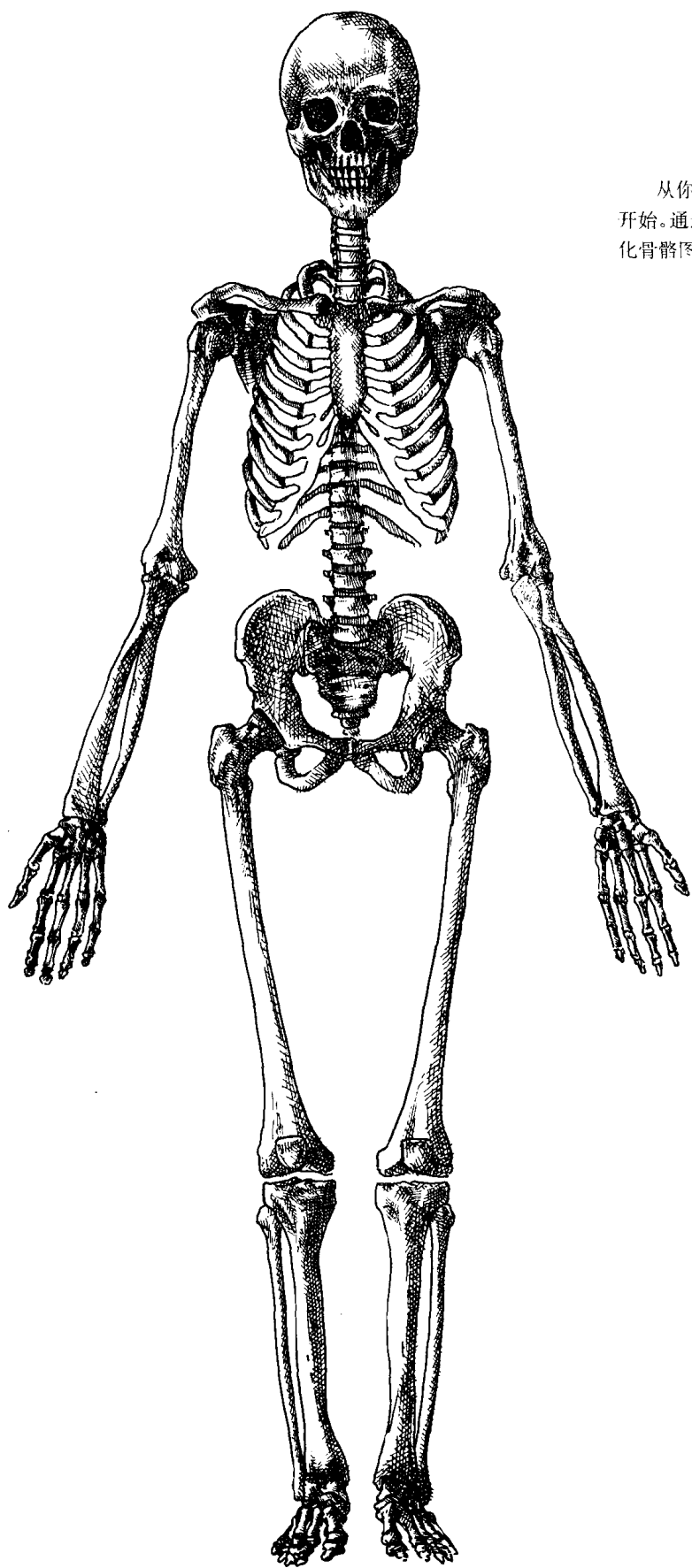
与之对应的解剖提要使本体系适用于任何专业领域。

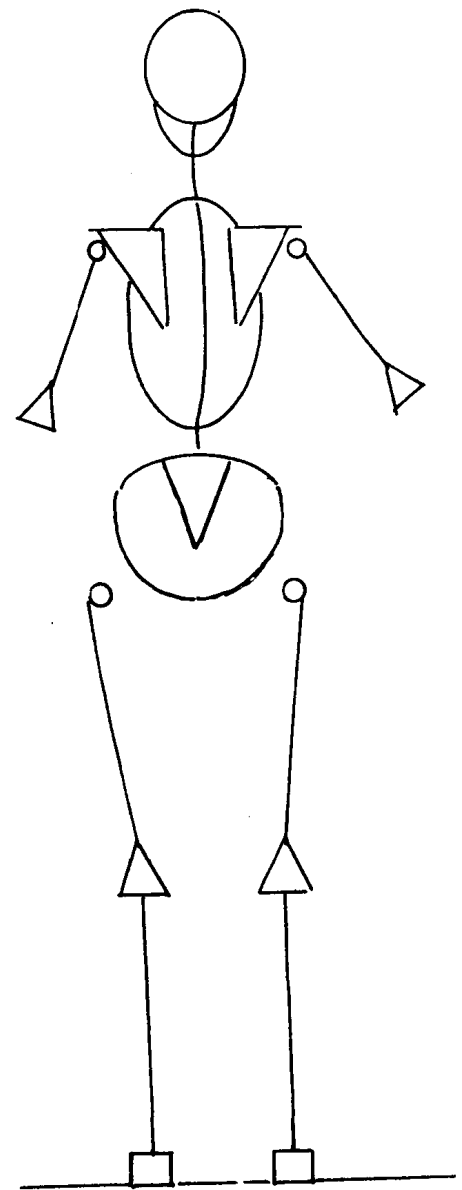
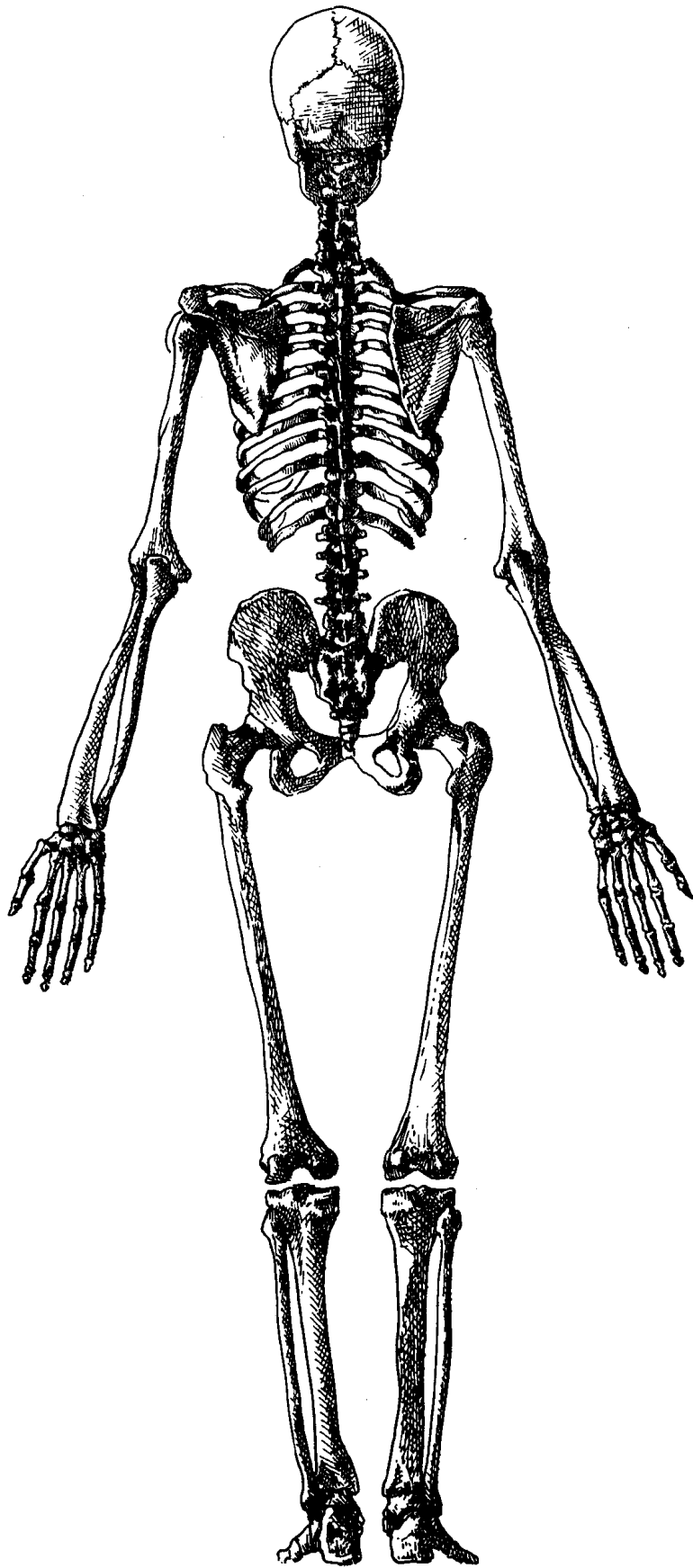
目前，还没有任何一种体系在视觉完整性与简洁性上可以与本书媲美。构成人体外形的每一块肌肉或肌肉组被分离开来进行分析，使之能够逐次逐块地组成一个完整的动作人体。每章都是一个完整的单元，包括各种切中要点的信息。伴随着每章逐步构造人体的学习，你可以体会到本体系将人体各部位一步一步组合在一起的全部过程。而本书结尾一章“从你的头部画起”就是这种循序渐进方法的最终成果。结尾一章的完成作品应为自我检查之用，即在每章学习结束之后，翻到最后一章，将你的作品与包括行走、奔跑、3/4侧面前视图与后视图以及各种动作的作品进行比较。当你掌握了这种绘画方法后，你将能够绘画出本书所示动作的任何变体。

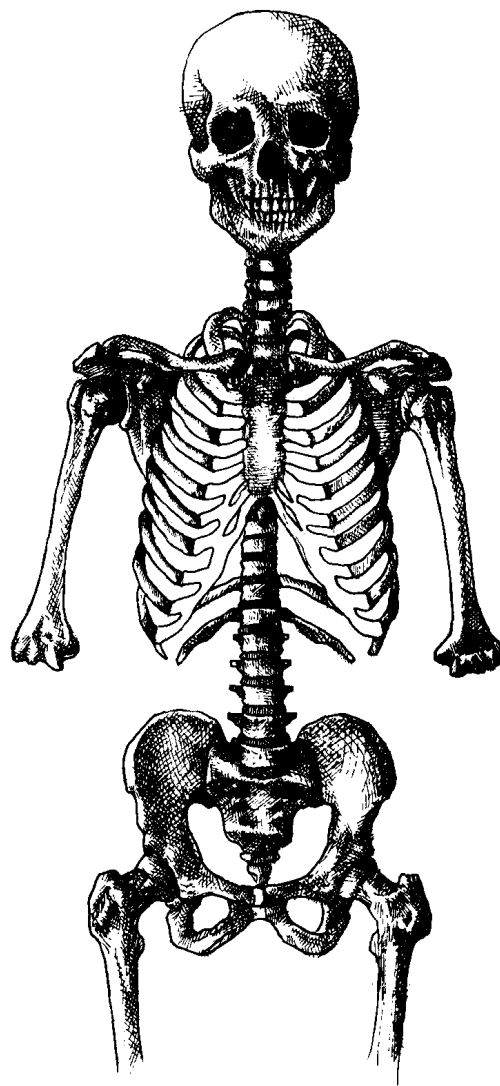
1

简化人体骨骼

从你的头脑中想象构造一个人体图形,重要的是从身体结构——骨骼开始。通过循序渐进的分步程序,你将学会画出你的任何动作与姿态的简化骨骼图。在随后的章节中,肌肉、五官和其它细节都与简化图形有关。







走势线是人体图形中最基础的定向线条。这些线条优先于所有的形状或细节。走势线为你学画的人体和它与重心及动作的关系提供了基本信息。随后，你将对基本走势线进行修饰，得出简化的骨骼，并在上面填充如五官这样的细节。

