

# 现代欧洲绘画教室

ART CLASS IN MODERN EUROPE

# 人体

## FIGURES

材料



工具

建议

技巧

实践

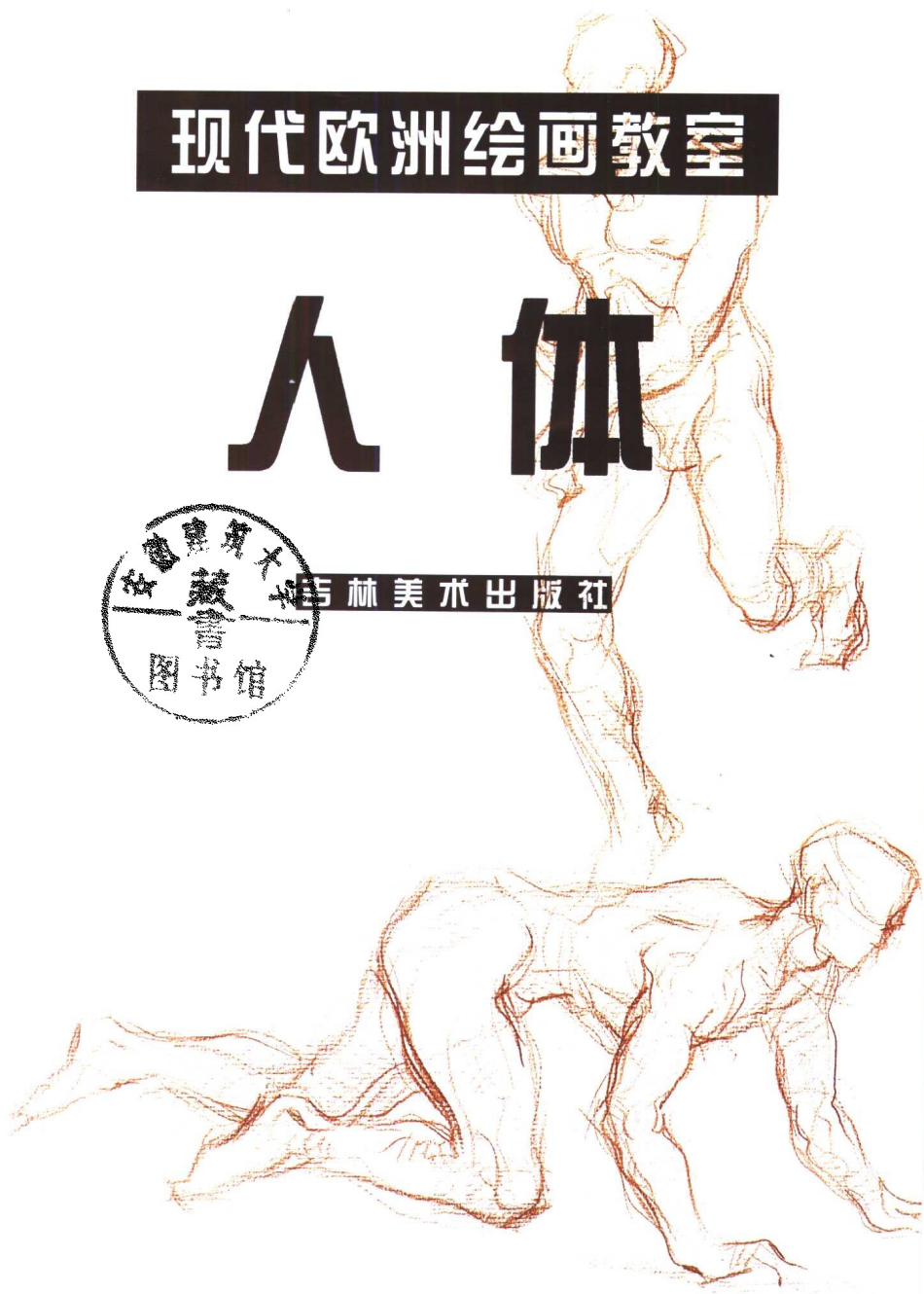
吉林美术出版社


现代欧洲绘画教室

# 人体



吉林美术出版社





Original Spanish title  
Original Edition (c) PARRAMON EDICIONES.S.A.Barcelona.España  
World rights reserved  
(c) Copyright of this first edition: JILIN FINE ART PUBLISHING HOUSE

简体中文版授予吉林美术出版社出版发行  
吉林省版权局  
版权登记号: 07-2000-461

## 现代欧洲绘画教室

### 人体 (Figura)

---

原 著: 西班牙帕拉蒙出版公司  
翻 译: 罗家琼  
校 译: 李波  
责任编辑: 华鹏 胡春辉 李秋实  
装帧设计: 窦铁成  
监 印: 赵岫山  
印 刷: 深圳现代彩印有限公司  
出版发行: 吉林美术出版社  
(长春市人民大街 124 号)  
出版日期: 2001 年 6 月第 1 版第 1 次印刷  
开 本: 32 开  
印 张: 3  
印 数: 1-5000 册

---

书 号: ISBN 7-5386-0640-8/J · 387  
定 价: 19.90 元

## 目 录

## 媒介

●艺术史上最早出现的人体 作为符号的人体。线条与块面。人体和象征。埃及人像。从人像到书写。古文化中的人体。…… 6—7

●绘画中的人体 最早的肖像艺术作品。希腊人体。中世纪的创新。文艺复兴和古典主义。现代人体画及其原始模型。立体派的源头。…… 8—9

●姿势：对立平衡 躯体的主要结构。躯干及其轴线。人体重量。对立平衡练习。起稿及歇站姿势。雕塑感画面。…… 10—11

●透视画法中人体的比例及定位 比例和尺寸。人体画中深度的重要性。透视画法中的固定参照点。感知和图画平面。画中的平面。超现实主义绘画中的变形比例。…… 12—13

●获取人体的比例 解剖和比例。测量。姿势和比例。模特的测量单位。不同的工具。摄影的帮助。…… 14—15

●人体各部分及其草图 一个几何问题。躯干和手臂的关系。双腿对骨盆和臀部的支撑。脊柱作为轴线。不同测量方法的原型。人体标准及示意图。…… 16—17

●真人模特及人造模特 姿势比较。写生的辅助手段。人体档案。摄影模特及坐标方格。历史上对坐标方格的使用。…… 18—19

●用人体构图：静物画 静物画及人体。把人物与构图相结合。主题的模糊性。光：突出人物与物体。人物与物体。从静物到日常场景。…… 20—21

●人物构图：风景画的重要程度。城市风景画中的人物。重要程度。速写人物。人物及风景画中色彩的运用。形体的概括及其与画面的结合。自由发挥。…… 22—23

●人物和色彩系列 肉色与和谐色系。冷色。暖色。中性色。凡·高的人物画。…… 24—25

●肉体的色调和光线 肉体没有颜色。光和肉体色调。人体中的光与影。不同类型的光。绘画媒介与肉体色调。野兽派中的肉体色调。…… 26—27

●作为研究方法的人体画 解剖习作。素描和姿势。背景和人体。比例和取景。计算人体的尺寸。完美的习作。…… 28—29

●作为主要主题的人体 主题。造型媒介中的处理方式。写实和非写实人体。图画的主题。位置与构图。…… 30—31

●人体与背景的关系 背景的目的和人物应占的空间。空气效果。明暗对比作为解决办法。人物和构图平面。同时对比法则。草图和背景。…… 32—33

●两种着色风格 明暗渐变原理。纯色观念。塑造人体。纯色绘画的制作。理解绘画的两种方式。…… 34—35

●人物画的发挥：插图、

连环画 素描人物。夸张。实践及技法。动感。艺术家和技法。…… 36—37

●人物的不同取景方式 平面和取景。单个模特的深度平面。取景和构图。空间中的几何图形。当代绘画中的取景。…… 38—39

●后印象主义、表现主义和现实主义 以学习传统作为基础。学院派现实主义。后印象主义和对人体感知的变化。向新潮流的演变：表现主义。当代艺术中的人体。…… 40—41

●塑造人体：水彩和素描 基本技法。通过吸收颜料塑造形体。用渐变塑造形体。用龚戴色粉笔和白粉笔上阴影和塑造形体。…… 42—43

●人体画中的肉体色调 中性肉体色调。肉体的暖色调子。肉体的冷色调子。鲁本斯作品中的肉体色调。…… 44—45

●构图和黄金律 应用于人体画中的黄金律。现代绘画中的古典构图。构图和透视画法。古典构图。对构图的建议。安格尔作品中的构图和型制。…… 46—47

●人体与抽象 具象参考。作为借口的模特。抽象和现实。可能性及手段。原始艺术。…… 48—49

●**姿势** 人体和速写。速写起稿。线条和运动。速写和塑造。姿势与变形。运动的完美表现。……50—51

●**着衣人体及其解剖结构** 团块与形体。内部结构。织物和褶皱习作。简化着衣人体。……52—53

## 材料和工具

●**人体模型** 分节人体模型。用纸板做人体模型。人体及姿势。对素描的帮助。参照点。胶泥模特。……54—55

●**户外模特** 速写簿。木炭和彩色粉笔。观察与概括。选择模特。画室中的工作。拉蒙·卡萨斯的人物。……56—57

## 技法和实践

●**姿势与模特** 姿势与构图。画姿势的几个要领。非固定模特。姿势与线条节奏。在大街上画速写。图鲁兹·劳特累克的即兴速写。……58—59

●**技法：木炭速写** 大致形体。工具的潜力。即时修改。容易修改的工具。任何绘画的基础。固定木炭，添加人体细节。……60—61

●**技法：用几何图形勾勒轮廓** 从模特到概括形式。简化人体。快速起稿。复杂因素的分解。逐步深入。起稿及内部结构。……62—63

●**运动中的人体** 速写。利用照片。彩色粉笔速写。绘画的润色过程。形体的简化。杜桑与运

动。……64—65

●**着色人体与素描人体** 直接的风格。模特写生。用彩色粉笔分阶段作画。概括与深入刻画。……66—67

●**人体中的光与影** 模特与草图。勾勒画中阴影的轮廓。在明暗对照中添加色彩。高光和对比。媒介与明暗对照法。明暗对照中的各平面。……68—69

●**丙烯画：平涂的色彩与色块** 用丙烯起稿。单纯的形体与色彩。叠加与清除平面。用色块收尾。其它造型可能性。乳胶和丙烯不相同。……70—71

●**用铅笔画阴影** 工具与材料。基本笔触及融合。塑造阴影。速写中的阴影。通过明暗渐变画阴影。明暗层次与笔触。……72—73

●**技法：油画人体** 油画的预备素描。为人体着色。其它技法与风格。人体画的最后修饰。笔触与融合。向写实主义的飞跃。……74—75

●**技法：水彩** 清晰而简洁的素描。透明的底色。两种可能性：干颜料或湿颜料。水彩速写。纸和画笔。水彩和现代派人物画。76—77

●**人物和风景画练习** 模特与风景的结合。预备素描。平面和细节。最后的细节。人物风景画。……78—79

●**彩色粉笔与粉笔** 技法与形式。一种素描和绘

画媒介。人体及粉笔渐变。细节和形体平面。素描和着色绘画中的笔触。德加：光与人体。……80—81

●**对德加的一幅蜡笔人体画的研究** 预备素描与第一层色彩。色彩与笔触。色彩平衡。色调与细节。负像素描。82—83

●**人体画中的明暗渐变及色彩运用** 人体的色调光与固有光。人体中的色彩渐变。色彩渐变与形体中的灰色。着色与第一印象。真正的色彩在哪里。从着色到波普艺术。……84—85

●**着衣的人体** 人物草图。衣服及其体积。着衣人体的运动。色彩及分散技巧。形体的概括。一幅出色范例。……86—87

●**油画中的着衣人体** 体积上的光。预备素描中对衣服的表现。用素描工具写生。光与影。从模特到艺术作品。……88—89

●**人体构图练习** 用人物进行构图。参照物。平衡与构图。色彩与构图。几何格式。马蒂斯：构图的天才。……90—91

●**绘画与概括** 人体平面。简单形体。笔触。由材料决定方向和平面。比例与概括。委拉斯贵支：化繁为简。……92—93

●**人物与肖像** 预备素描与构图。肖像画中人物的平面。姿势与性格。人物与个性。恰当的技巧。……94—95

现代欧洲绘画教室

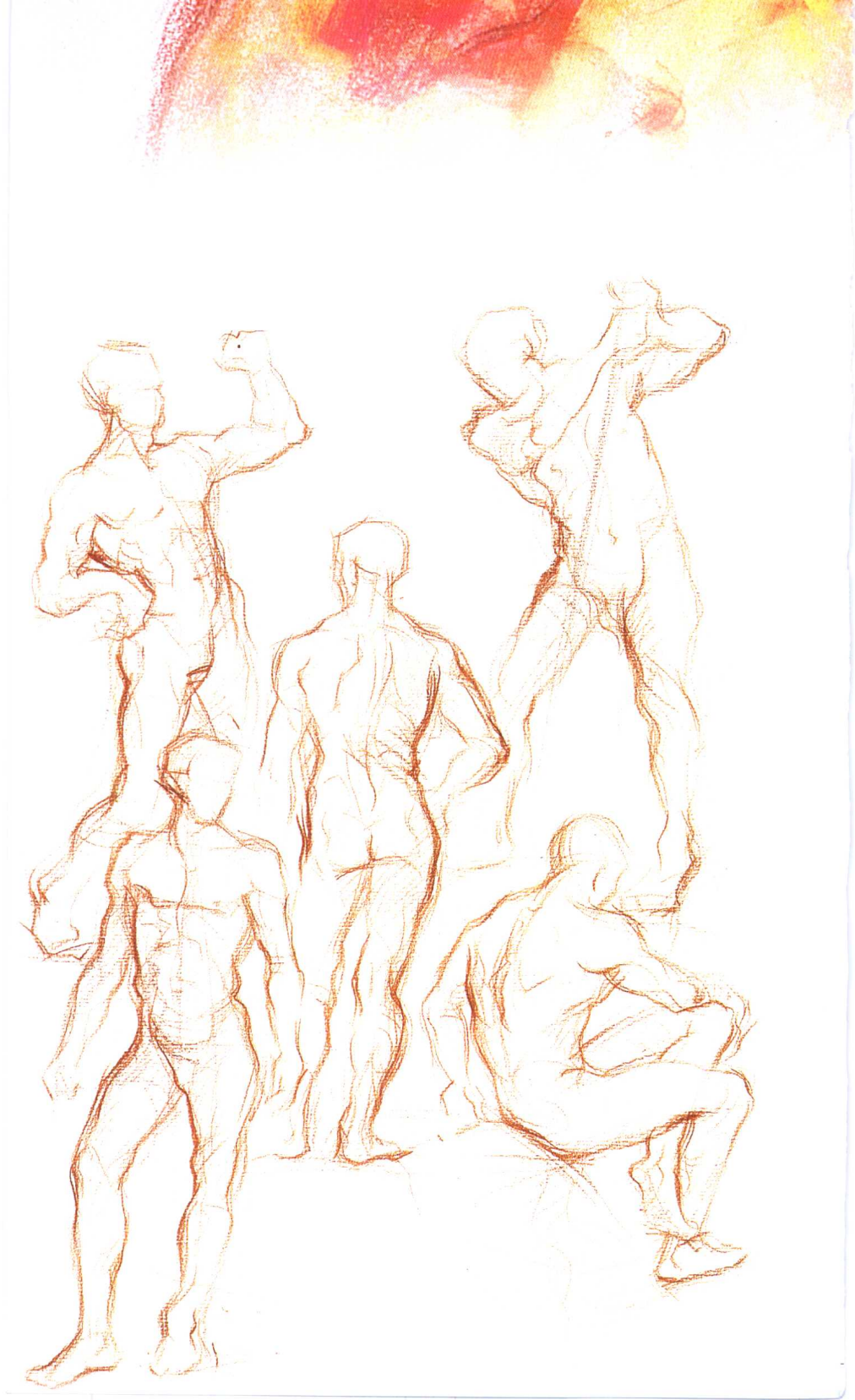
# 人 体

作者 / 帕拉蒙编写组

插图 / 帕拉蒙编写组

译者 / 罗家琼

吉林美术出版社

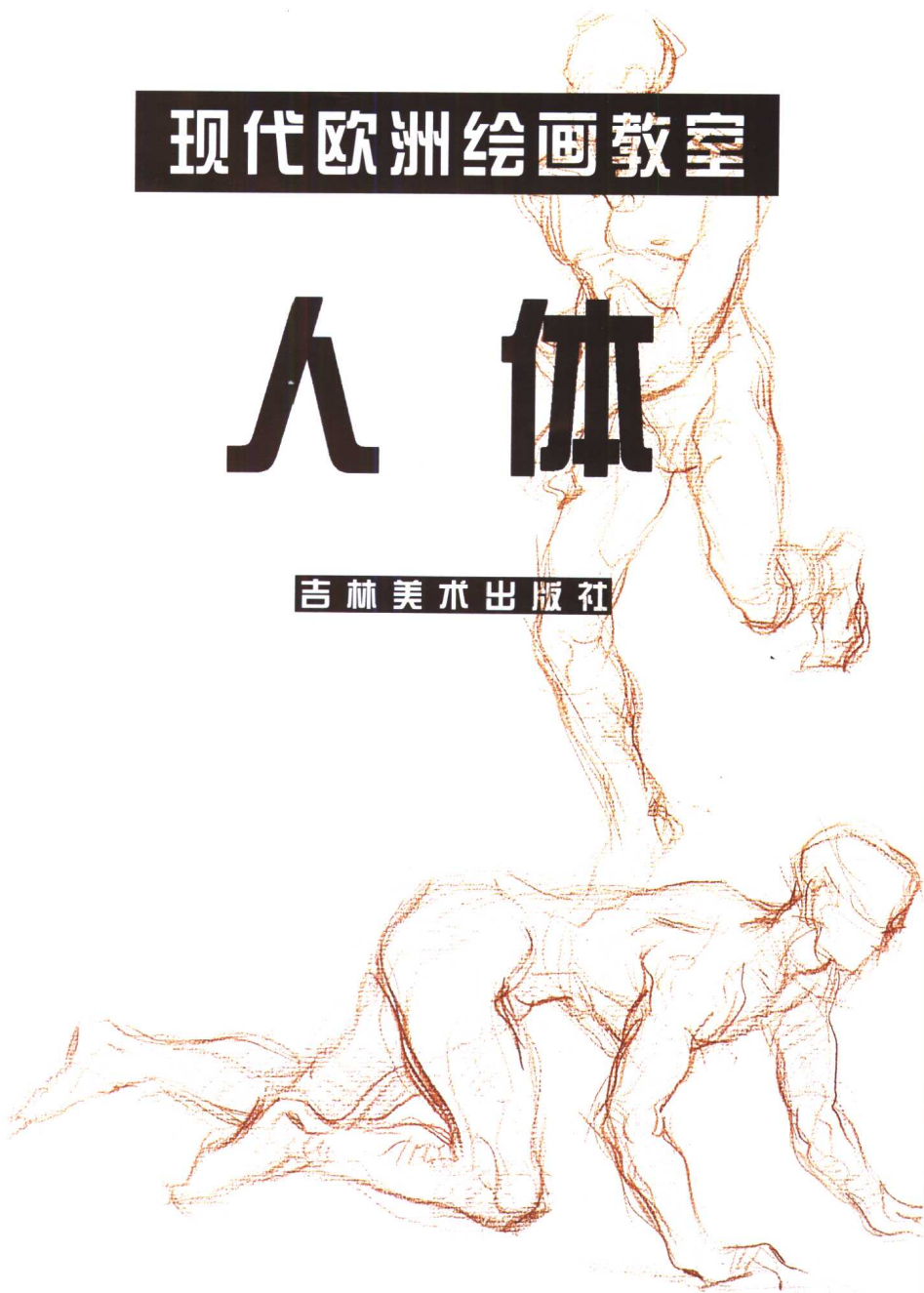




现代欧洲绘画教室

# 人体

吉林美术出版社



## 目 录

## 媒介

●艺术史上最早出现的人体 作为符号的人体。线条与块面。人体和象征。埃及人像。从人像到书写。古文化中的人体。…… 6—7

●绘画中的人体 最早的肖像艺术作品。希腊人体。中世纪的创新。文艺复兴和古典主义。现代人体画及其原始模型。立体派的源头。…… 8—9

●姿势：对立平衡 躯体的主要结构。躯干及其轴线。人体重量。对立平衡练习。起稿及歇站姿势。雕塑感画面。…… 10—11

●透视画法中人体的比例及定位 比例和尺寸。人体画中深度的重要性。透视画法中的固定参照点。感知和图画平面。画中的平面。超现实主义绘画中的变形比例。…… 12—13

●获取人体的比例 解剖和比例。测量。姿势和比例。模特的测量单位。不同的工具。摄影的帮助。…… 14—15

●人体各部分及其草图 一个几何问题。躯干和手臂的关系。双腿对骨盆和臀部的支撑。脊柱作为轴线。不同测量方法的原型。人体标准及示意图。…… 16—17

●真人模特及人造模特 姿势比较。写生的辅助手段。人体档案。摄影模特及坐标方格。历史上对坐标方格的使用。…… 18—19

●用人体构图：静物画 静物画及人体。把人物与构图相结合。主题的模糊性。光：突出人物与物体。人物与物体。从静物到日常场景。…… 20—21

●人物构图：风景画的重要程度。城市风景画中的人物。重要程度。速写人物。人物及风景画中色彩的运用。形体的概括及其与画面的结合。自由发挥。…… 22—23

●人物和色彩系列 肉色与和谐色系。冷色。暖色。中性色。凡·高的人物画。…… 24—25

●肉体的色调和光线 肉体没有颜色。光和肉体色调。人体中的光与影。不同类型的光。绘画媒介与肉体色调。野兽派中的肉体色调。…… 26—27

●作为研究方法的人体画 解剖习作。素描和姿势。背景和人体。比例和取景。计算人体的尺寸。完美的习作。…… 28—29

●作为主要主题的人体 主题。造型媒介中的处理方式。写实和非写实人体。图画的主题。位置与构图。…… 30—31

●人体与背景的关系 背景的目的和人物应占的空间。空气效果。明暗对比作为解决办法。人物和构图平面。同时对比法则。草图和背景。…… 32—33

●两种着色风格 明暗渐变原理。纯色观念。塑造人体。纯色绘画的制作。理解绘画的两种方式。34—35

●人物画的发挥：插图、

连环画 素描人物。夸张。实践及技法。动感。艺术家和技法。…… 36—37

●人物的不同取景方式 平面和取景。单个模特的深度平面。取景和构图。空间中的几何图形。当代绘画中的取景。…… 38—39

●后印象主义、表现主义和现实主义 以学习传统作为基础。学院派现实主义。后印象主义和对人体感知的变化。向新潮流的演变：表现主义。当代艺术中的人体。…… 40—41

●塑造人体：水彩和素描 基本技法。通过吸收颜料塑造形体。用渐变塑造形体。用龚戴色粉笔和白粉笔上阴影和塑造形体。…… 42—43

●人体画中的肉体色调 中性肉体色调。肉体的暖色调子。肉体的冷色调子。鲁本斯作品中的肉体色调。…… 44—45

●构图和黄金律 应用于人体画中的黄金律。现代绘画中的古典构图。构图和透视画法。古典构图。对构图的建议。安格尔作品中的构图和型制。…… 46—47

●人体与抽象 具象参考。作为借口的模特。抽象和现实。可能性及手段。原始艺术。…… 48—49

●**姿势** 人体和速写。速写起稿。线条和运动。速写和塑造。姿势与变形。运动的完美表现。…… 50—51

●**着衣人体及其解剖结构** 团块与形体。内部结构。织物和褶皱习作。简化着衣人体。… 52—53

## 材料和工具

●**人体模型** 分节人体模型。用纸板做人体模型。人体及姿势。对素描的帮助。参照点。胶泥模特。…… 54—55

●**户外模特** 速写簿。木炭和彩色粉笔。观察与概括。选择模特。画室中的工作。拉蒙·卡萨斯的人物。… 56—57

## 技法和实践

●**姿势与模特** 姿势与构图。画姿势的几个要领。非固定模特。姿势与线条节奏。在大街上画速写。图鲁兹·劳特累克的即兴速写。…… 58—59

●**技法：木炭速写** 大致形体。工具的潜力。即时修改。容易修改的工具。任何绘画的基础。固定木炭，添加人体细节。…… 60—61

●**技法：用几何图形勾勒轮廓** 从模特到概括形式。简化人体。快速起稿。复杂因素的分解。逐步深入。起稿及内部结构。…… 62—63

●**运动中的人体** 速写。利用照片。彩色粉笔速写。绘画的润色过程。形体的简化。杜桑与运

动。…… 64—65

●**着色人体与素描人体** 直接的风格。模特写生。用彩色粉笔分阶段作画。概括与深入刻画。…… 66—67

●**人体中的光与影** 模特与草图。勾勒画中阴影的轮廓。在明暗对照中添加色彩。高光和对比。媒介与明暗对照法。明暗对照中的各平面。…… 68—69

●**丙烯画：平涂的色彩与色块** 用丙烯起稿。单纯的形体与色彩。叠加与清除平面。用色块收尾。其它造型可能性。乳胶和丙烯不相同。… 70—71

●**用铅笔画阴影** 工具与材料。基本笔触及融合。塑造阴影。速写中的阴影。通过明暗渐变画阴影。明暗层次与笔触。…… 72—73

●**技法：油画人体** 油画的预备素描。为人体着色。其它技法与风格。人体画的最后修饰。笔触与融合。向写实主义的飞跃。…… 74—75

●**技法：水彩** 清晰而简洁的素描。透明的底色。两种可能性：干颜料或湿颜料。水彩速写。纸和画笔。水彩和现代派人物画。 76—77

●**人物和风景画练习** 模特与风景的结合。预备素描。平面和细节。最后的细节。人物风景画。…… 78—79

●**彩色粉笔与粉笔** 技法与形式。一种素描和绘

画媒介。人体及粉笔渐变。细节和形体平面。素描和着色绘画中的笔触。德加：光与人体。…… 80—81

●**对德加的一幅蜡笔人体画的研究** 预备素描与第一层色彩。色彩与笔触。色彩平衡。色调与细节。负像素描。 82—83

●**人体画中的明暗渐变及色彩运用** 人体的色调光与固有光。人体中的色彩渐变。色彩渐变与形体中的灰色。着色与第一印象。真正的色彩在哪里。从着色到波普艺术。…… 84—85

●**着衣的人体** 人物草图。衣服及其体积。着衣人体的运动。色彩及分散技巧。形体的概括。一幅出色范例。…… 86—87

●**油画中的着衣人体** 体积上的光。预备素描中对衣服的表现。用素描工具写生。光与影。从模特到艺术作品。… 88—89

●**人体构图练习** 用人物进行构图。参照物。平衡与构图。色彩与构图。几何格式。马蒂斯：构图的天才。…… 90—91

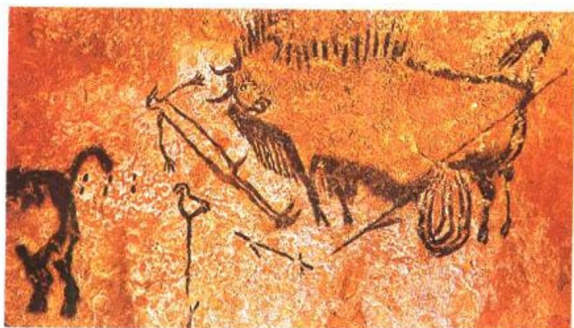
●**绘画与概括** 人体平面。简单形体。笔触。由材料决定方向和平面。比例与概括。委拉斯贵支：化繁为简。…… 92—93

●**人物与肖像** 预备素描与构图。肖像画中人物的平面。姿势与性格。人物与个性。恰当的技巧。…… 94—95

## 艺术史上最早出现的人体

艺术史上最早出现的人体具有纯粹的宗教和巫术性质。

这些作品无意写实，而是为了通过符号和形象来捕捉人类的本质。在旧石器时代，人体逐渐被一种相对自然的风格所表现。这些无名的艺术家的创造力从本质上说是幼稚的，尽管他们显示出艺术家概括和捕捉形体的惊人才能。



《野牛和俯伏的男人》，拉斯科洞窟。最早的表现人与巫术和宗教仪式相联系的绘画，这个范例可能表现了狩猎的场景。

### 作为符号的人体

人像在最初的绘画中的出现，旨在满足旧石器时代人们生存中的两个基本方面的精神需求：即狩猎和来世观念。因此，旧石器时代的洞窟壁画要么描绘狩猎场景，要么描绘与死亡相联系的宗教仪式。

最早的艺术表现形式是用来满足人的精神需求的。今天，艺术作品中的物不只是一再现人类生活，而且包含了更高层次的自我认识，包括艺术家和观赏者的自我认识。例如，对于我们热爱和崇拜的人，他们的肖像也不容亵渎，因此撕碎你所爱的人的照片，就相当于结束你们之间的关系。



最早的具有人形的绘画是近似于人体的形象，人的形体特征相对清晰。洞窟壁画。

### 线条与块面

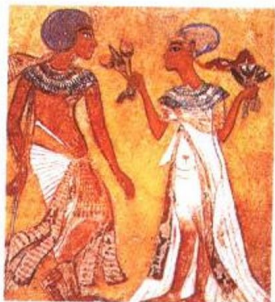
最初的人像表现只是些线条和大致轮廓，对形体的概括差不多可称为极少主义艺术。随着描绘方法的不断进步，人体

画逐渐获得了体积感，尽管在这些早期绘画中，构成人物的色块均匀一致，与躯体各部分纹理及阴影无法区分。另一方面，那时候的动物无论是在形状、体积还是色彩上都非常细致。

### 人体和象征

综观历史，在不同文化中出现的人物都是人类接近神的尝试，神都是以典型的人形加以描绘的。你只需花一点时间审视一下世界的主要文化，

《一对漫步花园的情侣》，埃及新王国时期壁画。埃及壁画具有高度的象征性，而且总是描绘死后的生活。

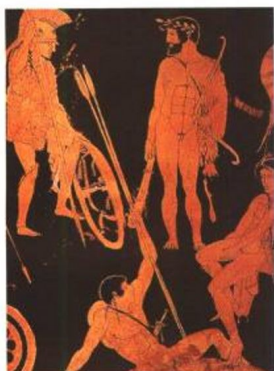


## 古文化中的人体

古文化中粗糙、原始的人体并非缘于艺术家的无知，而是那个社会的美学标准使然。同样，在20世纪末，艺术家以多种方式表现人体，这些丝毫不损于他们的创造力。不同文化对人体的表现都具有同样的价值，不管是对艺术家还是对观众来说，都是如此。因此，如果说当代艺术家比旧石器时代的前辈同行更擅长于表现人体，这是没有道理的。



《手持牛角的维纳斯》。原始艺术中的表现主义，一直以来都是很多当代艺术家的灵感之源。



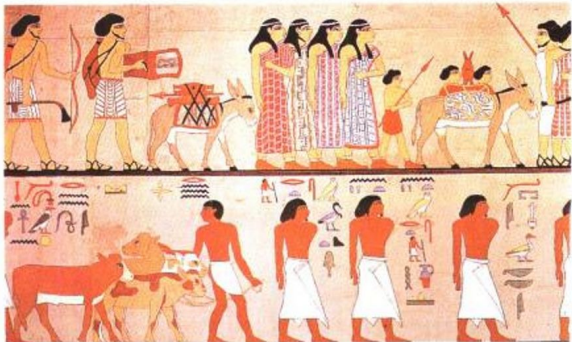
《英雄赫拉克勒斯扼杀赫拉克里斯》。阿提卡广口陶罐局部（公元前456年）。神话故事是希腊艺术中的主要题材。

就可看到神在绘画作品中的一再出现。埃及、希腊、哥伦比亚之前的美洲、印度或者犹太基督教文化都保持着一贯的作法，即通过表现人体来实现宗教象征。

历史上每一阶段都有自己富有特色的表现人体的方法，尽管绘画工具各有不同。

## 埃及人像

埃及是一个长期以来社会文化都保持着原貌的国家。他们对人及人与神祇关系的表现通常总是基于“来世”的观念，也就是说，埃及艺术从根本上说是丧葬性质的，它力求真实地捕捉死者在现世的行为和财产，以便他们可以在死后继续享受。人物通常总是以双重视角被表现：躯体是正



面，而头部和双腿则是侧面。姿势肃穆平静，尽管某些绘画中也包含了起伏更大的线条，力图表现躯体的运动。

## 从人像到书写

无疑，通过形象来叙述一系列场景是书写的最初萌芽。这种叙述方法在主要文化中（比如埃及）持续了数千年。这种象形符号体系在其它文化中也得到了发展，直到这些符号逐渐构成了真正的书写语言。当然，这样的转变，绝不是自发的，其前提是对人像中的象征因素和艺术因素以及叙述者对于人类自身的历史有持续深入的认识。

## 参见

- 绘画中的人物 P. 8
- 获取人体的比例 P. 14

《闪米特部落请求进入埃及》。底比斯，贝尼——哈桑墓中王国时期壁画。埃及壁画的基础是身体某些部位用侧面表现，神情肃穆，用象征手法。正面、侧面相结合的表现使作品具有了说教的功能，意在向俗人或神灵提供尽可能多的信息。

## 绘画中的人体

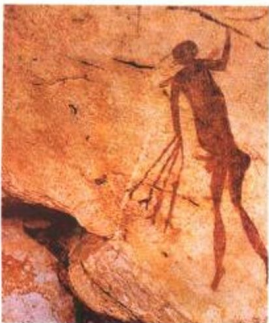
艺术产生之初，人类竭尽想像力与技能表现自身。在整个史前时代和有文字记载的时代，艺术家们创作最多的图像都强调人类自身。不论有情境或单独表现，着衣或裸露的人体一直都是注意的中心。艺术家们应牢记：表现人物的方法在不同时期、不同的绘画情境下经历了诸多演变，这一点非常重要。

### 最早的肖像艺术作品

人像绘画的最初范例可追溯到洞窟壁画，在洞窟壁画中描绘的每件事物都具有巫术或象征的性质。这些最初的艺术表现形式无论从技巧还是形体概括上，都可算是一笔宝贵的遗产。

与架上绘画所不同的是，这些人像绘画都没有确定的背景关系，因而占据着无限的空间，而且主要是描绘舞蹈和狩猎的场景（通常与宗教或巫术主题相联系）。

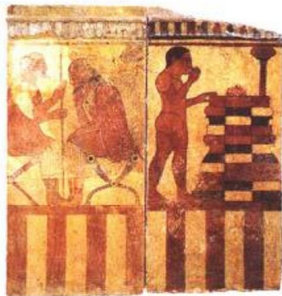
表现人物的洞窟壁画。津巴布韦乞马尼马尼洞窟（局部）。



无论怎么说，这些原始人像并不粗陋，反而显示出了高度的即兴发挥能力和运动感，无论在形式（图像志）还是所描绘的人物（图像学）方面都是如此。

《墨顿的维纳斯》。圣日耳曼莱耶博物馆。原始人的表现技巧在当代艺术中仍然适用。

堪培拉赤陶壁画（公元前530年）。在这些绘画作品中，人物仍以侧面出现。



### 希腊人体

无疑，希腊文化对西方世界的影响最大。从古风时期到希腊时期，希腊艺术观念经历了以人体模特为基础到艺术家通过美寻求完美的演变。希

腊人在人体绘画艺术上的成就足以使它成为今天仍然使用的标准。

《被鞭打的妇女及酒神女祭司之舞》，庞贝，神秘别墅。很少有罗马时期的绘画作品仍然存在。然而，由于埋在维苏威火山灰之下，庞贝是我们所能见到的壁画被保存下来的少有的遗址之一。



### 中世纪的创新

在整个罗马帝国时期，人体绘画都摹仿希腊艺术。罗马帝国的衰落导致了一段时期艺术上乃至文化上的蒙昧主义。随着罗马式风格开始盛行，希腊标准及古典形式消失了。人体绘画的美的观念被说教性的艺术所取代，而后者表现人体的唯一目的即描绘宗教或战争场景。希腊模式被遗忘殆尽以至于人体不按透视缩短法来画，而是以一种正面的简化平面形式来表现。

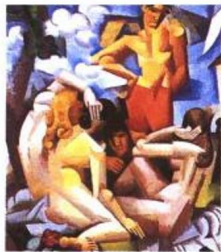


《基督受难》(约1200年),祭坛画。人像不再写实,变成更具象征意味的平面。

### 立体派的源头

勃拉克和毕加索对绘画观念进行了革命。他们的立体主义艺术创作不仅吸收塞尚所实现的形体综合,而且从他们形体上的表现主义到对不同视觉画面的学习上,都受到了非洲不同文化的启发。

罗杰·德·拉·弗雷内,《沐浴者》。立体主义尤其是在对人体的处理上,清楚地显示了它对非洲艺术的借鉴。



### 文艺复兴和古典主义

公元1000年以后,西方社会进入了一个经济繁荣时期,这导致了一个新兴阶级——资产阶

级的出现。他们有能力建立大教堂。经济的上升趋势对文化和艺术界也产生了影响,又回到了对人性的研究。意大利的哥特艺术时期之后,出现了文艺复兴。顾名思义,这是一场希腊、罗马文化的复兴。人体标准不仅被重新推广而且发生了更深刻的演变。油画等新的技法的出现,人体绘画的复苏造成了一个空前绝后的艺术时代。

曼坦那,《圣塞巴斯蒂安》(1480)。曼坦那是文艺复兴时期最早重新使用透视缩短画法和对人物进行完美塑造的艺术家之一。



乔托,《最后审判日》(局部,约1305年)。帕都亚,斯克罗维尼教堂。

### 现代人体画及其原始模型

从文艺复兴至今,从古典意义上说,人物绘画几乎没发生变化。然而,19世纪末出现的印象派画家及紧随其后的各种前卫运动,通过纯色的运用,从根本上改变了人体画的概念。因为他们不能与新出现的人物摄影竞争,这些运动便以多种方式处理人体,包括从图像角度和风格化的视角两方面。在立体主义和表现主义绘画中,主要指对人体的原始化表现。

拉蒙·德·耶苏斯,《权力的象征》(1994)。20世纪绘画中的象征关联不断借鉴洞窟壁画中的原始主义。

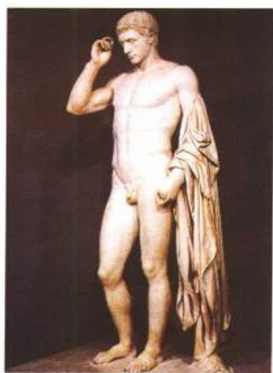


#### 参见

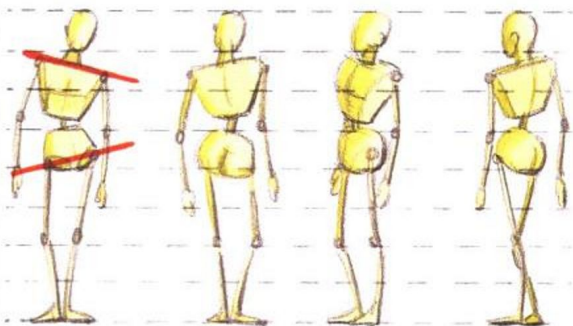
- 艺术史上最早出现的人体 P.6
- 人体构图;静物 P.20

## 姿势:对立平衡

人体绘画有各种方式。以人体解剖结构和臀、肩、四肢之间关系为基础的表现方式,称为“对立平衡”——也就是躯体轴线之间的平衡运动。这种歇站姿势可以更加轻松自然地表现和审视人体。



《马斯拉斯》(大理石,1世纪末)。身体各部位以歇站姿势为基础;当躯体依靠于一只腿时,臀部角度发生轻微变化。这是艺术史上最常见的歇姿。



各种歇姿草图。



根据歇姿进行人体起稿,这是用关节联结的人体模特。

别是肩、臀以及与之平衡的脊柱。四肢与身体其它部位的重量根据轴线的角度和弯曲程度而变化。



### 躯体的主要结构

正如骨架支撑肌肉并形成身体的主要结构,素描也是各种类型图画表现的结构基础。因此,素描之于艺术正如骨架之于躯体。

为了正确地表现这种歇姿,你首先必须明白躯体的放松怎样使姿势的平衡效果得以产生。正是这种臀部位置的扭动使素描中的形象获得平衡。

### 躯干及其轴线

人体结构被分成三条基本轴线,它们涉及人体的所有运动和不断变化的躯体重量。这些轴线可被比作分配不同重量的两套尺度。三根轴线分

### 人体重量

姿势上任何一条轴线的变化都会产生身体重量的变化,因此,当一条轴线向一边倾斜时,另外的轴线就会努力弥补这个重量。

在更复杂的姿势上,对立平衡也有助于使人体绘画更加自然。理解人

## 姿势：对立平衡



轴线变化引起躯  
体不同重量分布  
的研究。



### 对立平衡练习

使自己熟练使用对  
立平衡的最好方法,就是  
每天都画写生或画想像  
素描,改变与脊柱轴线相  
关的双肩与臀部间的重  
量会引起身体轴线的变

体结构轴线的变化会引  
起脊柱的相应变化,这有  
助于在解剖上更准确地  
表现人体。

侧扭臀部可使相反方  
向的大腿更放松,但同  
时就意味着现在支撑重  
量的那条腿必定更僵硬。

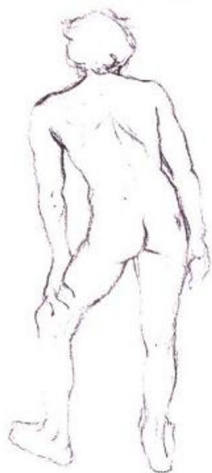
### 起稿及歇站姿势

人体的轮廓安排才  
真正显示出四肢的重量,

化。所以臀部和双肩的轴  
线应仔细研究和勾勒,以  
便对人体其它部分的构  
图起引导作用。

在起稿时,表现臀  
部、双肩和脊柱的线条应  
定准。

人体起稿  
时,特别应  
注意双肩、臀  
部线条和脊  
柱间的关  
系。



### 雕塑感画面



在绘画中使用  
歇站姿势总会产生  
自然的效果,人物  
的表现如同雕塑。  
重量与体积平衡,  
构成优雅平衡的姿  
势。

鲁本斯,《美惠三女  
神》。以歇姿为基础,精  
湛的解剖表现。

### 参 见

- 获取人体的比例 P. 14
- 作为研究方法的人体 P. 28

## 透视画法中人体的比例及定位

画中模特与其他人、物之间的关系基于一种比例关系，这一比例关系要根据人物所占的平面及其透视位置来确定。不仅要观察模特的比例，而且同样的测量方法必须应用于周围的物体，以便为艺术家和观众制造合乎逻辑的情境。

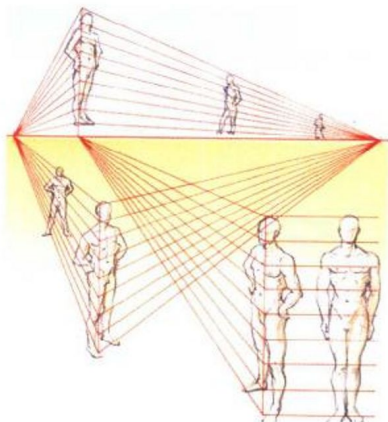
### 比例和尺寸

观察人体时，总要考虑人物出现的情境，同时注意人物与周围物体的距离。理解人物及其周围物体的一个方法就是用一个已知因素建立起一个测量系统。绘画人体时，从人体自身提取这个因素，比如头部的大小或身体的宽度。这个模数就可以用来计算周围物体的比例。

### 参 见

· 人体和色彩系列 P. 24

画中不同人、物之间存在着特定的比例和透视关系。图中形体的缩减标准是透视线的延伸，使用的是前景中人物的测量方法。



### 人体画中深度的重要性

在尝试界定人物和周围物体及他人的比例时，应记住：简洁的起稿有助于确定绘画中不同比例的正确关系，主题应是注意的中心，周围环境不能以任何方式分散这种注意，所以图画中任何可有可无的形体或物体都应去掉，任何不必要地使简单形象复杂化或模糊化的线条都不应保留。有了由主要线条构成的基本草图，就更容易计算物体和人物的不同比例了。

### 透视画法中的固定参照点

要获得人物与环境的正确比例，有必要使用固定参照点。特别要注意人物与画面边沿以及与次要人物、次要物体间的距离。

要找到图画合乎逻辑的参照点，首先要为人物定位（如图中的B点）。透视线从测量基准物（在这里是主体人物）的底部和顶部画出，经过B点。消失线汇集于地平线（HL）上的消失点（VP）。运用主要人物的不同比例（E、F、G），这些透视线可转换到新的人物身上。人体高度是通过延伸平行线（I、J）来获得。用不同的消失点重复这种方法可以产生新的形象，正如下图所示。

