

[英] 西蒙·詹宁斯 著

人体绘画精解



—— 人物画实用视觉资料集

图书在版编目 (C I P) 数据

人体绘画精解 / [英] 詹宁斯 (Jenings, S.) 著; 李亮之译. —上海: 上海人民美术出版社, 2010.2

ISBN 978-7-5322-6556-5

I. ①人... II. ①詹... ②李... III. ①艺用人体解剖学—基本知识 ②裸体人物画—技法 (美术) IV. ①J206.4②J211.25

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第213668号

人体绘画精解

原版书名: Body Parts

原作者名: Simon Jennings

Copyright © 2007 Octopus Publishing Group Ltd

All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form, by Photostat, microfilm, xerography, or any other means, or incorporated into any information retrieval system, electronic or mechanical, without the written permission of the publisher.

本书的简体中文版经Octopus出版社公司授权,由上海人民美术出版社独家出版。版权所有,侵权必究。

合同登记号: 图字: 09-2009-664

人体绘画精解

著 者: [英] 西蒙·詹宁斯

译 者: 李亮之

责任编辑: 钱欣明

技术编辑: 陆尧春

出版发行: 上海人民美术出版社

(上海长乐路672弄33号)

网 址: www.shrmms.com

印 刷: 恒美印务 (广州) 有限公司

开 本: 787 × 1092 1/24 9.34印张

版 次: 2010年2月第1版

印 次: 2010年2月第1次

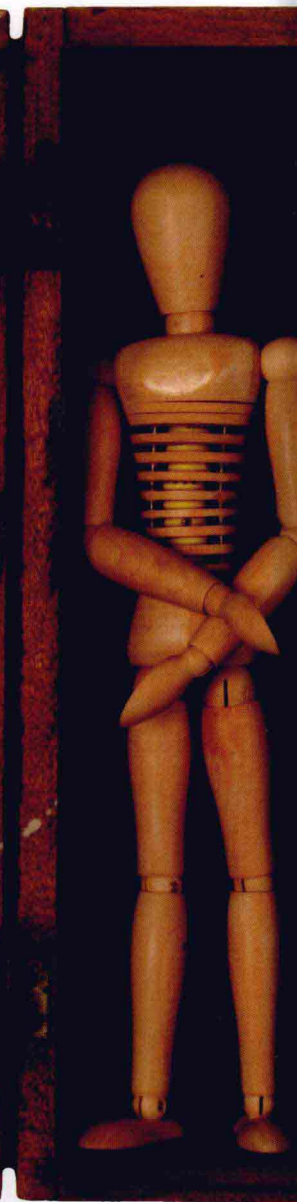
印 数: 0001-4000

书 号: ISBN 978-7-5322-6556-5

定 价: 49.00元



人体绘画精解





人体绘画精解

—— 人物画实用视觉资料集

[英] 西蒙·詹宁斯 (Simon Jennings) 著
李亮之 译

上海人民美术出版社





目录

引言 7

人体结构 8

起点 36

在写生课堂上 50

在画室里 84

手与足 128

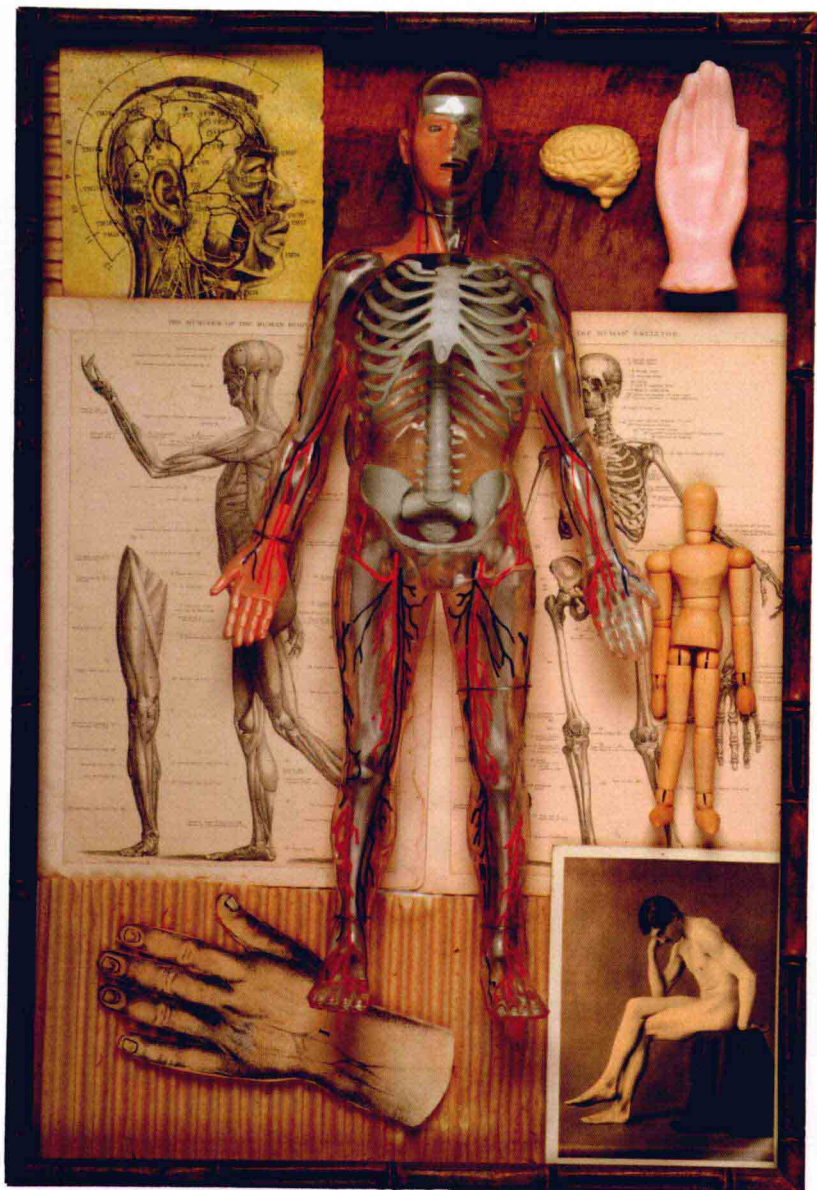
头与脸 174

艺术趋向 190

通用参考资料 206

绘画材料汇编 210

术语汇编 214



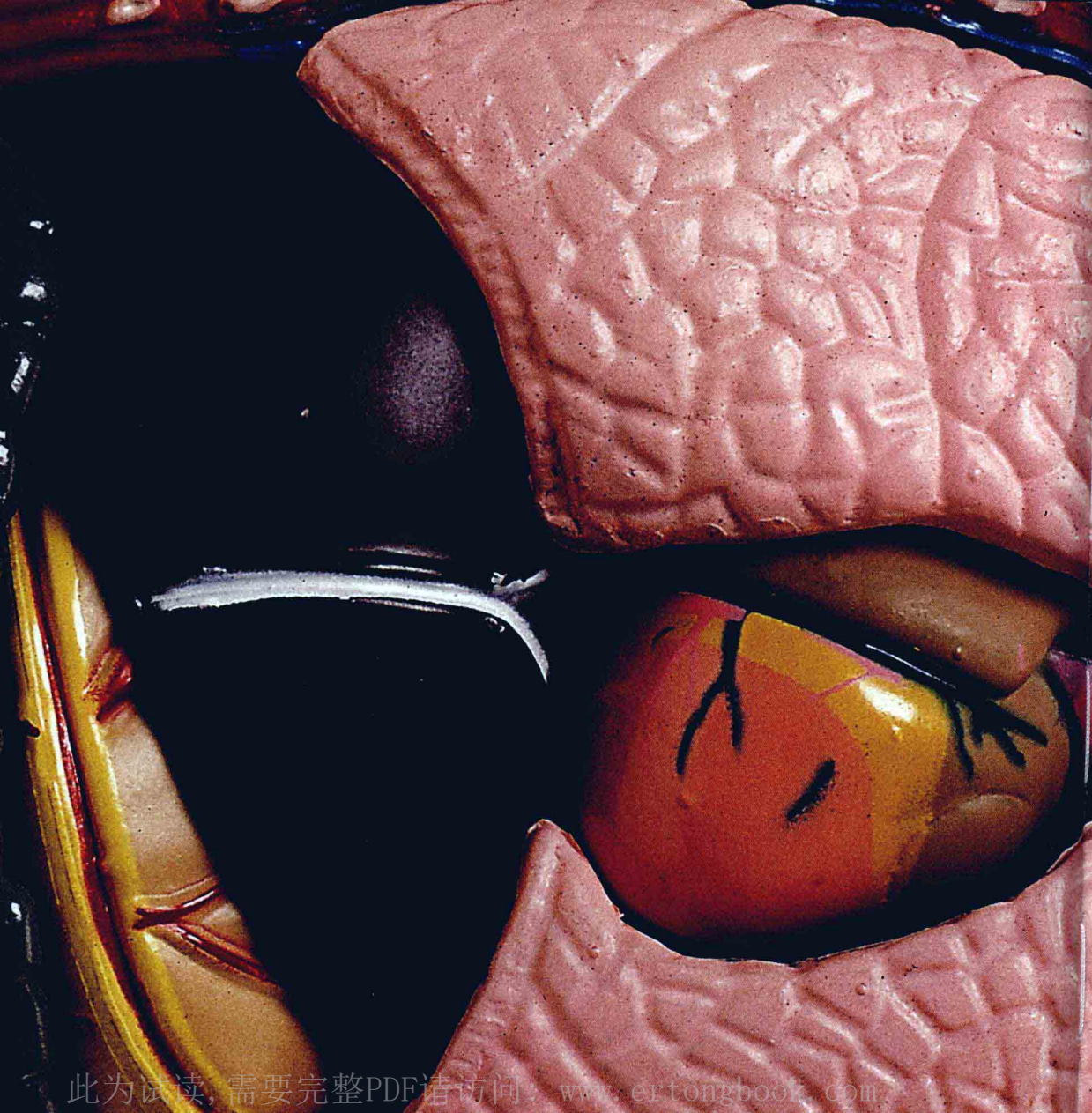


人类的无限多样性乃是艺术家取之不尽的源泉。由于画素描和色彩画有种种合乎逻辑的理由去近距离深入观察芸芸众生，所以艺术家肯定受益匪浅。如果没有经过观察以及真凭实据的搜罗，他们只能凭记忆作出概括性描绘，而这些概念化的素描和色彩画往往是不能感人至深、令人折服的。

只有通过用肉眼来观看，你才有可能选择必不可少的构图、重点以及信息，以便让你的画作逼真地表现出你所见之物。对于初学者来说，还需要突破萦绕于人物画的心理障碍，因为他们对于笨拙生硬地描绘其他人颇感郁闷，并且为他们是否具备捕捉某种尚可容忍的、不至于触怒他人的肖似外表之能力而感到担心。而且，尽管情况不完全都是如此，除非他或她是一位专业艺术家的模特儿，不然的话，你所描绘的人差不多均处于频繁运动状态！

回答这些人们承认明摆着的、令艺术家普遍受到社会同情或尊敬的困惑，以及肩负起记录所见之物，并且与他人分享那种视觉感受的任务，俨然成为一种崇高的使命。其他一些人也许会经历或表达出与他们对于你创作的作品所抱期望有关的失望之情，但如果人们理解你正处于艺术家生涯开端的话，那么，他们也就不会奢望你出专业成果。最后，请不要过分硬逼你去出成果——当你水到渠成、取得丰硕成果之际，人们自然会认可你的成功。





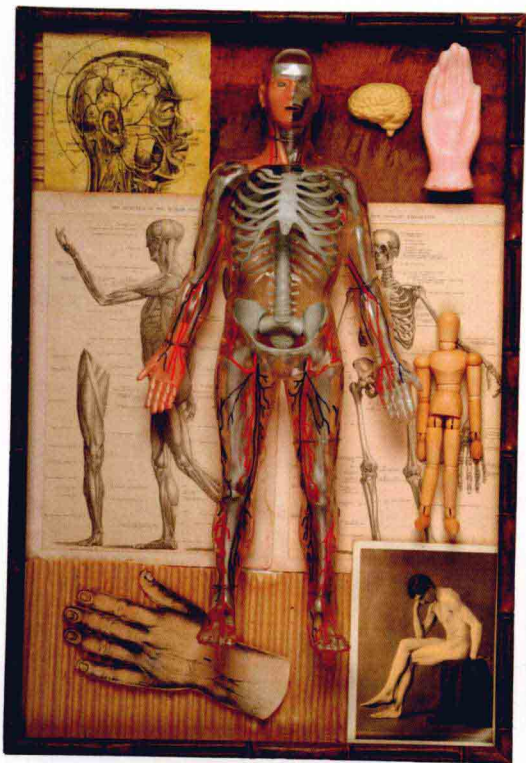


人体结构

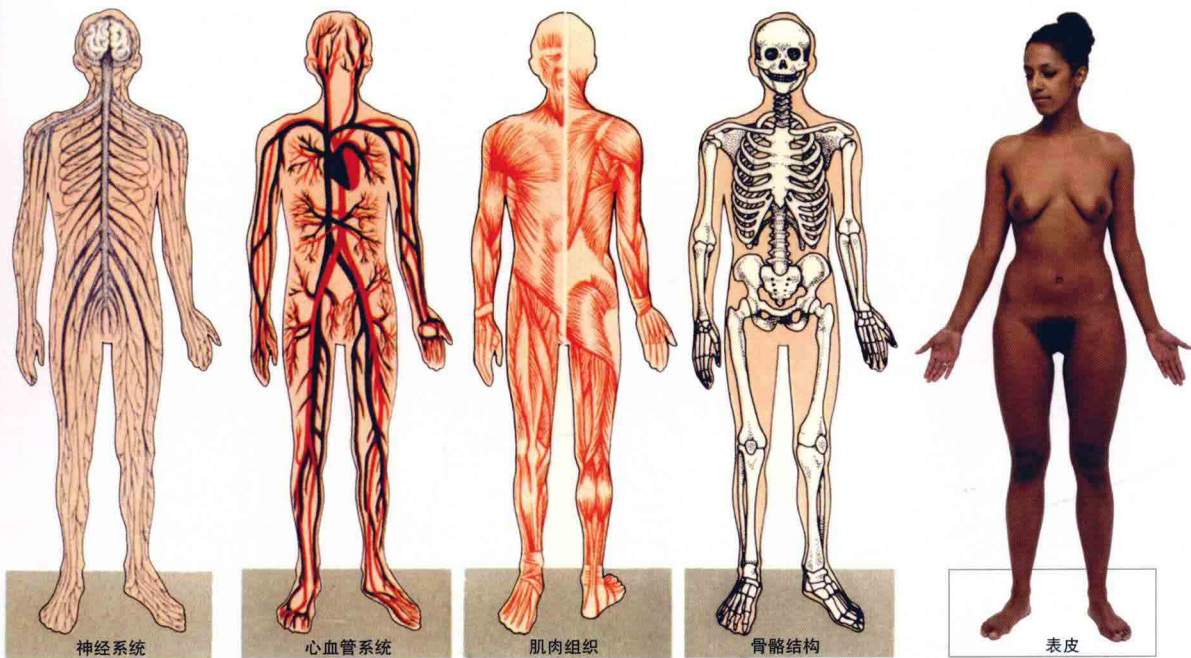
为艺术家所用的解剖学知识涉及了解并描绘与肉结构相关联。正如处理所有视觉艺术作品一样，由于身体比例与尺度因人而异，你应该仔细观察每一个富有个性的表现对象，甚至在顾及年龄和性别因素之前都得以考虑。

人类身体的基本形状是基于骷髅那垂直、对称的图形，这一内部支架错综复杂地连接在一起，以使身体自由自在地行动。凡是真人骨架或处于运动之中的身体，永远不可能保持尸体般松软无力的姿势——这种姿态仅供医学院学生研究标本之用，记住这一点至关重要。我们所画的外观表面人物形象，是通过覆盖于大部分骷髅的肌肉组织来描绘的。

肌肉控制着我们做每一个动作，直接由其反应发自大脑的神经讯息，无论其变化大小，外部身体形状之千变万化，往往都直接与其基本的骨

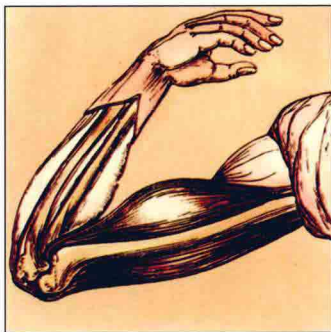


把解剖学知识运用于实践性艺术用途的最佳方式，便是随班参加一堂或一个学期的写生课程。在那里，你可以观察到如何摆各种姿势，并且通过不同的肌肉和骨骼使这些姿势动作成立。在本书后面所述的细节里，画写生画的重要性已得到验证，但想要对解剖学有一个基本了解，则需要画一些最为粗略的速写，并且对于更为精准而真实的观察作一番深入的研究。



人体结构

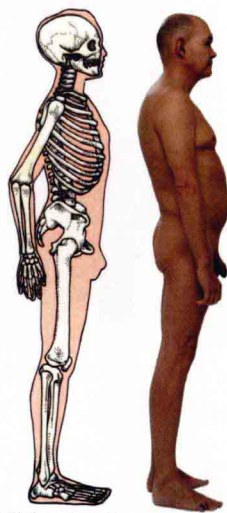
人体结构是一个复杂的综合系统，所有这些都需要用一个信息网络组织来运作，而这一构造需要配置最为强劲的计算机才能得以复制。



艺术家的关注点

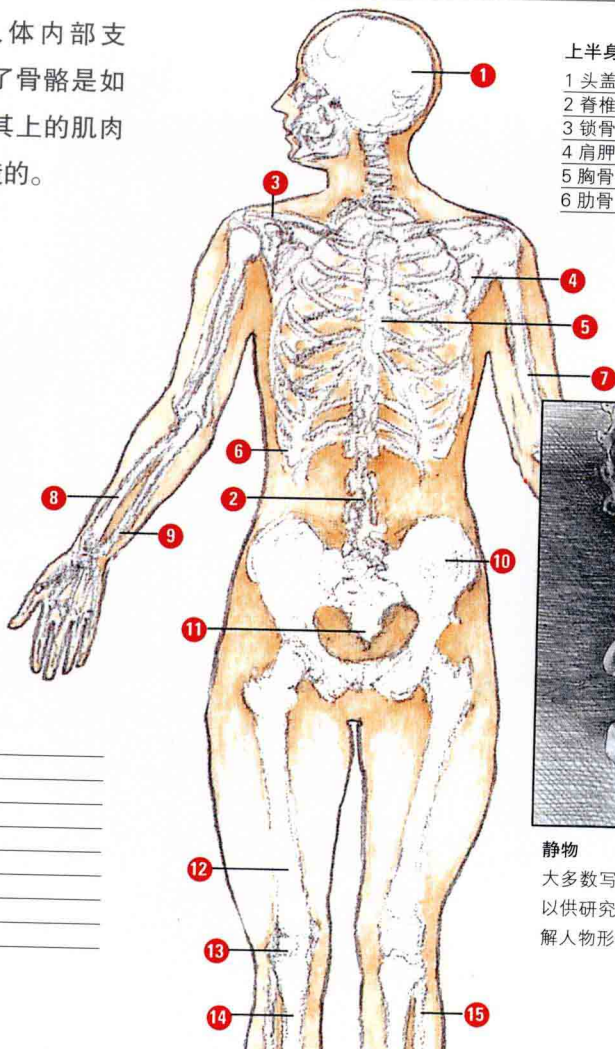
艺术家所关心的是外观表面形态，而位于皮肉包容之内的骨骼和肌肉会影响到这一外观表面造型，并且对于展现人体令人惊异的个性和多样性作出贡献。

骨骼形成了人体内部支架。这些图例显示了骨骼是如何适配于所覆盖于其上的肌肉和软组织等内部构造的。



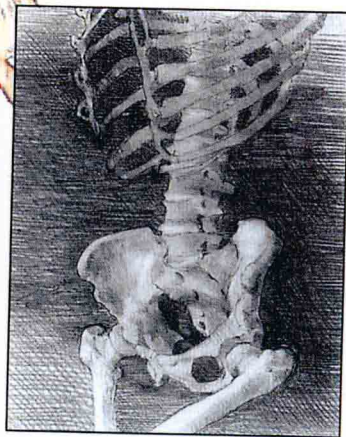
上肢与下半身骨骼

- 7 肱骨
- 8 桡骨
- 9 尺骨
- 10 髌骨 (膝盖骨)
- 11 髌骨和尾骨
- 12 股骨
- 13 髌骨 (膝盖骨)
- 14 胫骨
- 15 腓骨



上半身主要骨骼

- 1 头盖骨 (头颅)
- 2 脊椎骨 (脊柱)
- 3 锁骨
- 4 肩胛骨
- 5 胸骨
- 6 肋骨 (胸廓)

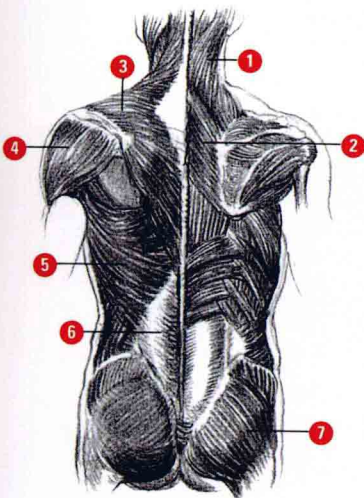


静物

大多数写生课堂里都备有一架人体骷髅以供研究之用，画此骷髅将有助于你了解人物形象的形状、姿态和比例。

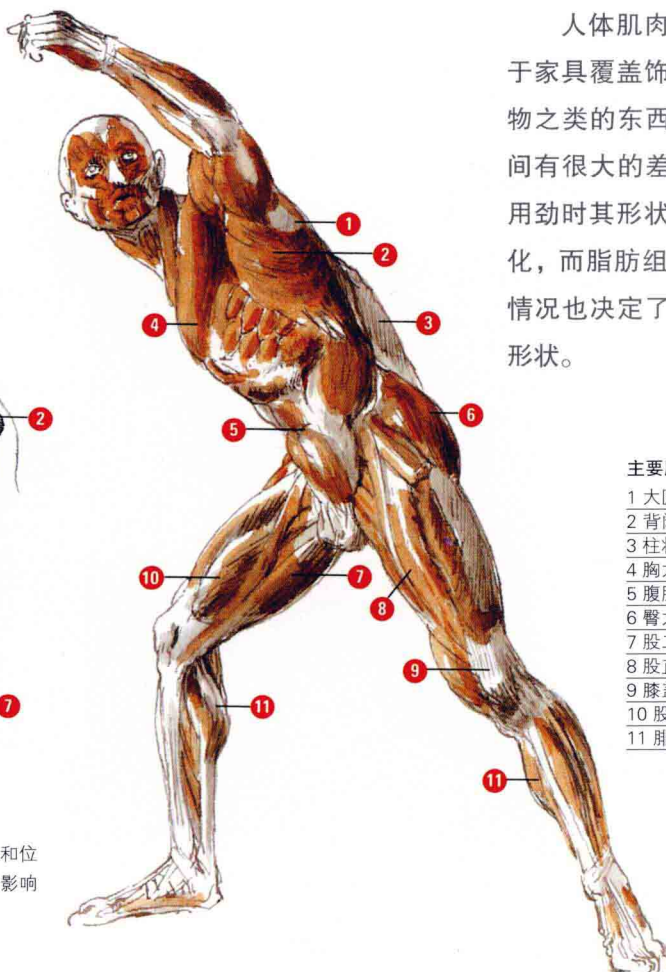
背、颈和臀部

- 1 胸锁乳突肌
- 2 菱形肌
- 3 斜方肌
- 4 三角肌
- 5 背阔肌
- 6 胸阔肌腱
- 7 臀大肌



人体主要肌肉

这些素描显示了各种肌肉的部位和位于皮肤之下的模样以及它们如何影响形体的。



人体肌肉组织形成了类似于家具覆盖饰物或者某种填充物之类的东西，并且人与人之间有很大的差异。某些肌肉在用劲时其形状会起非常大的变化，而脂肪组织的总量和分布情况也决定了每一个人的身体形状。

主要肌肉

- 1 大圆肌
- 2 背阔肌
- 3 柱状竖脊肌
- 4 胸大肌
- 5 腹肌
- 6 臀大肌
- 7 股二头肌
- 8 股直肌
- 9 膝盖骨肌腱
- 10 股内侧肌
- 11 腓肠肌肉内侧头

除了单纯起到保护作用之外，人类头颅还具有一整套功能，所有这些功能都影响到它的结构和比例。作为一名艺术家，你会发现关于支撑人相学的骨骼以及位于骨骼表层的肌肉等基本知识，都将有助于你借此传递出任何一位模特儿的性格。

头颅的主要容貌特征为上颌或下颌骨以及头盖骨。头盖骨上半部分称为颅骨，它形成一个存放并且保护大脑的箱体，头颅的剩余部分则形成了脸部骷髅，它的上部纹丝不动地与脑壳相吻合，而下半部分则形成了活动自由的下颌骨。

尽管头颅决定了整个头部的形状，但实际上正是位于脸

部、脑壳和颈部皮肤之下的肌肉产生了面部表情，这种表情赋予每一个人以仪态和性格。

在你觉察到许多肌肉负责嘴唇运动，那些

肌肉围绕着每只眼窝对你颇有帮助的同时，作为一名肖像画家，你所面临的问题是，所有这些内层结构都藏匿于头发、皮肤和肉乎乎的脸部之下。作为一名艺术家，你必须依靠细微的观察，这会决定了你对所描绘的那张脸之下的东西究竟知道多少，对于细节予以同样的关注促使你记录由细微脸部肌肉动作所流露出来的各种类型的感情，从而惟妙惟肖地刻画出诸如情绪、气质之类难以捉摸的东西。



头颅形状

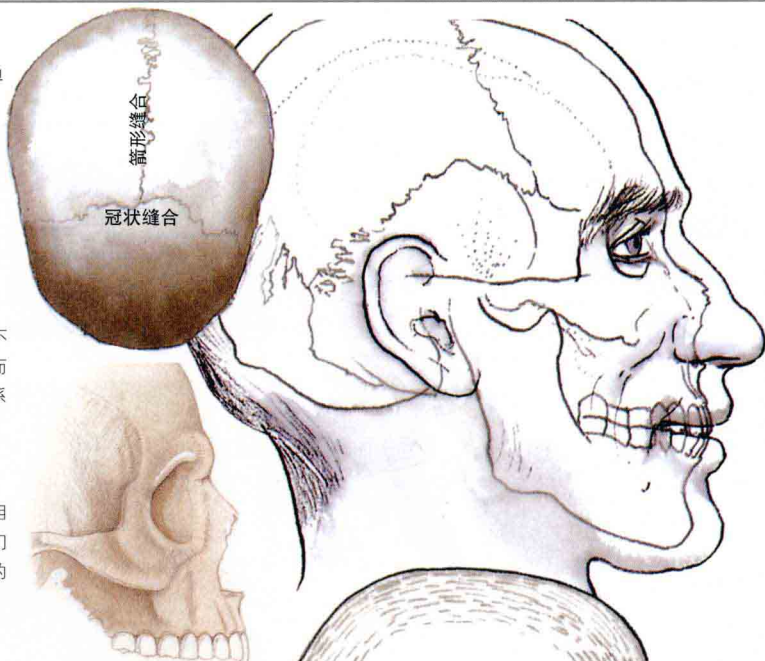
尽管其最大宽度通常更接近于背面而非正面，从顶部看头颅其外轮廓变化很大，从或多或少像椭圆形到近乎圆形不等。

眼窝穴

头颅中的眼窝穴不仅包容双眼球，而且容纳所有相联系的肌肉。

颌骨

作为一个与头颅相联系的整体，人们很容易低估颌骨的尺寸。

**头颅各个部分**

- **头盖骨**

这是指除颌骨外的整个头颅。

- **颅骨**

它是围绕头颅的“帽子”。

- **眉弓**

恰好位于眉毛下方，可以看到骨脊。

- **颞骨**

又名颊骨，这在侧面像角度中最为明显。

- **下颌骨**

活动的下巴，包括下颌部。

前额肌

这块肌肉控制着额头和眼睫毛的运动。

眼球窝

这些环形肌肉开启或关闭上下眼帘。

口轮匝肌

另一些环形肌肉则负责张开或合拢嘴巴。

