

[美] 乔治·伯里曼 著
袁浩 孙婷 编译

伯里曼 人体绘画技法

最新修订版

大 全



北京出版集团公司
北京美术摄影出版社

伯里曼

人体绘画技法大全

最新修订版

[美] 乔治·伯里曼 著
袁浩 孙婷 编译

北京出版集团公司
北京美术摄影出版社

图书在版编目(CIP)数据

伯里曼人体绘画技法大全 / [美]伯里曼著 ; 袁浩, 孙婷编译. — 修订本. — 北京 : 北京美术摄影出版社, 2013. 12

ISBN 978-7-80501-582-8

I. ①伯… II. ①伯… ②袁… ③孙… III. ①人体画—素描技法—教材 IV. ①J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第264963号

伯里曼人体绘画技法大全

最新修订版

BOLIMAN RENTI HUIHUA JIFA DAQUAN

[美] 乔治·伯里曼 著

袁浩 孙婷 编译

出 版 北京出版集团公司
北京美术摄影出版社
地 址 北京北三环中路6号
邮 编 100120
网 址 www.bph.com.cn
总 发 行 北京出版集团公司
发 行 京版北美(北京)文化艺术传媒有限公司
经 销 全国新华书店
印 刷 北京施园印刷厂
版 次 2013年12月第1版
2013年12月第1次印刷
开 本 889毫米×1194毫米 1/16
印 张 22
字 数 50千字
书 号 ISBN 978-7-80501-582-8
定 价 68.00元
质量监督电话 010-58572393
责任编辑电话 010-58572703

序 言

人体结构是一项复杂的、深奥的学科，文艺复兴后，达·芬奇把艺用人体结构从医用解剖学分离出来，从美术的角度理解、分析人体骨骼的结构以及肌肉的位置和动态，并使之成为美术家和美术院校学生的必修课。

《伯里曼人体绘画技法大全》的出版，为美术工作者、美术院校的师生提供了高水平的人体结构教学指导，在写生和艺术创作中发挥了十分重要的作用。此书通过生动的图解，用块面的方式向人们展示了人体的各个部位的相互关系，以及运动中的骨骼、肌肉之间的变化。因此，《伯里曼人体绘画技法大全》具有很强的针对性和应用性，相信此书定能给您的创作、教学及学习带来极大的方便，受益匪浅。

中央美术学院教授



2013年11月北京

目 录

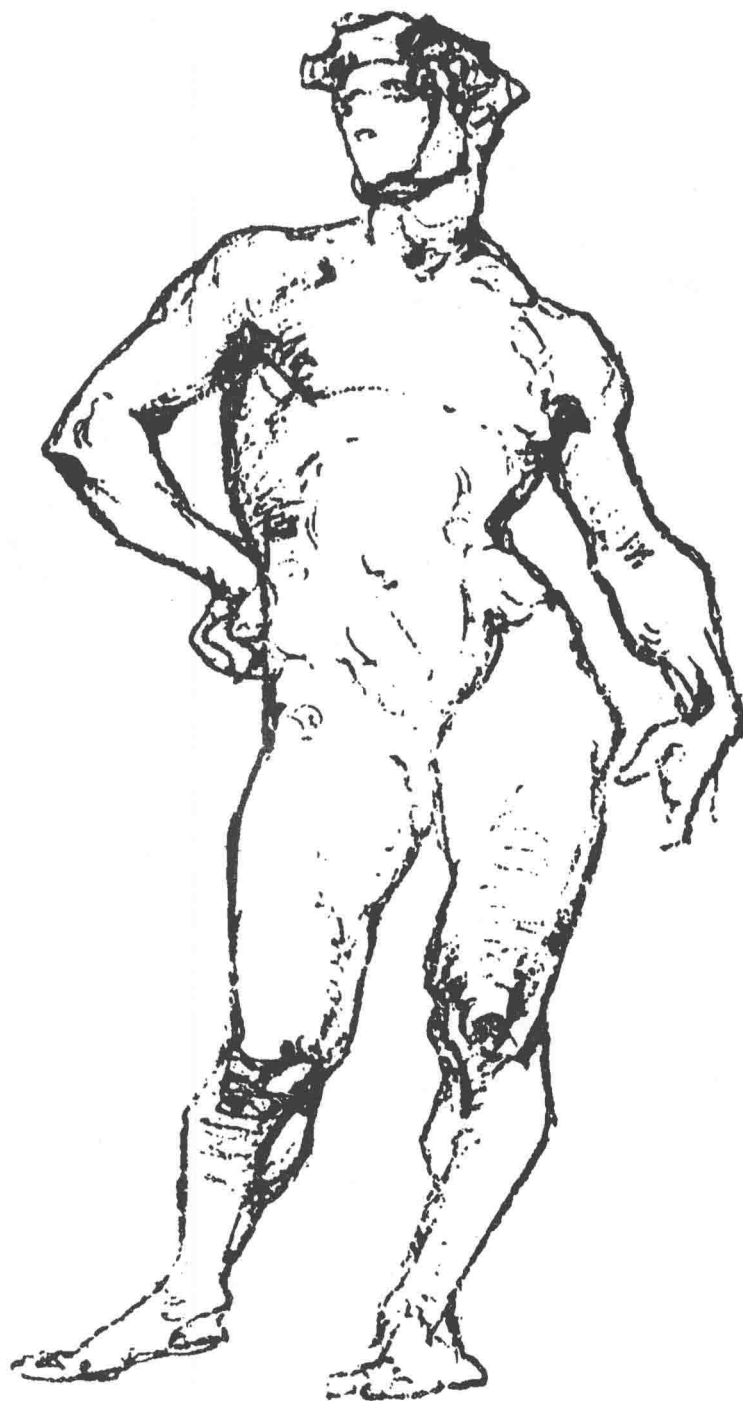
如何画人体轮廓	1	椭圆形结构	94
人体轮廓比例	6	头部的光和影	95
测 量	9	头部的比较分割	99
活动的块	12	儿童的头部	101
楔入、穿过和固定	14	脸部肌肉	102
平 衡	22	表 情	103
韵 律	26	下 颌	106
旋转或扭动	31	眼 睛	109
光和影	37	耳 朵	111
组块的分布	43	耳朵的平面	113
制作人体模型	46	鼻子	114
模 塑	51	嘴	119
人体头部	56	颈 部	122
头 骨	57	颈部的正面	123
头 部	61	颈部的背面	124
头部的画法	63	颈部肌肉的作用	126
头部的透视画法	65	颈部的肌肉	127
头部各组块的分布	70	颈部的运动	129
头部的构造	73	躯干 (I) —— 前视图	135
头部的平面	75	躯干的组块	137
头部的轮廓	82	躯干的平面前视图	140
视平线以上	83	躯干的肌肉	141
视平线以下	85	躯干的结构	142
头部的圆形	87	躯干胸廓	143
头部的圆形和方形	89	躯干的轮廓	144
立方体结构	91	胸腔	149
		躯干 (II) —— 后视图	150
		躯干和臀部的机理	156

肩胛带·····	157	手的小指侧·····	237
三角肌·····	159	拇 指 ·····	241
肩胛骨 ·····	160	拇指的解剖·····	244
肩胛骨的机理·····	161	马鞍状关节·····	245
胳 臂 ·····	165	拇指的块面·····	246
伸肌组合·····	172	手 指 ·····	249
胳臂上臂·····	174	手指的解剖·····	251
上臂外侧视图·····	178	拳头·····	261
三头肌和二头肌·····	181	与手相接的指关节·····	266
胳臂的机理·····	182	婴儿的手·····	269
前臂 ·····	183	骨 盆 ·····	271
前臂的各方向视图·····	185	骨 盆 ·····	273
肩部和胳臂的组块·····	189	髌 部 ·····	275
胳臂对前臂的楔分·····	191	髌部肌肉·····	276
旋前肌和肱桡肌·····	194	下 肢 ·····	277
肘 部 ·····	196	大腿和小腿·····	278
肘部前视图·····	197	膝 部 ·····	291
肘部后视图·····	198	足 部 ·····	297
腋 窝 ·····	201	运 动 ·····	298
手 ·····	203	外展和内收·····	299
手的表现·····	207	足部的骨骼和肌肉·····	303
手腕和手·····	212	脚 趾 ·····	305
手和胳臂的机理·····	215	服 饰 ·····	307
手的解剖·····	217	款 式 ·····	309
手部肌肉·····	219	构 图 ·····	311
手的后视图·····	224	立体图形·····	313
手的构造·····	229	皱 褶 ·····	317
手掌的拇指侧·····	231	皱褶的类型·····	319

兜布型皱褶·····	322
折线型皱褶·····	323
管型(带型)皱褶·····	327
半搭扣型皱褶·····	329
螺旋型皱褶·····	332
垂落型皱褶·····	334
垂落和飞舞型皱褶·····	335
呆滞型皱褶·····	336
体 积·····	339
韵 律·····	340

如何画人体轮廓

在你下笔之前，必须有一个清晰的概念，那就是：“我要画什么？”在你的头脑中必须明确清楚你所要画的人体的动作。从不同的角度研究模特，感觉一下运动或静止的本质与状态。这才是作画时真正的第一步。





先考虑图画在纸上的位置，要注意平衡和安排得当。

做出两个标记来标明所画人体的长度。



用直线画出头部的轮廓。慢慢地画出脖子曲线，从喉结到锁骨间的凹陷处画出一条线，并标出这是中心位置。



从脖子的凹陷处画出一条线表示出肩膀的方向，要记住中心位置的标记，这个标记应该位于锁骨之间。



从身体承重的那一侧的最外侧的一点上，开始画出腕部和大腿的轮廓，以此来表示身体的大致动向。



接着，对照头部的宽度，画出身体相对静止的另一侧形体的轮廓。



然后，再回到动态的一侧，画一条直线，一直画到脚。这样，人体的重心就确定了。



在人体中间偏上的位置，继续画静态一侧的线条直至膝盖。



在膝的外侧，画出一条至另外一只脚的线条。



再从头部开始，把头部看成一个立方体，包括前面、侧面、背面、底面，同眼睛平行，用透视法进行描绘。



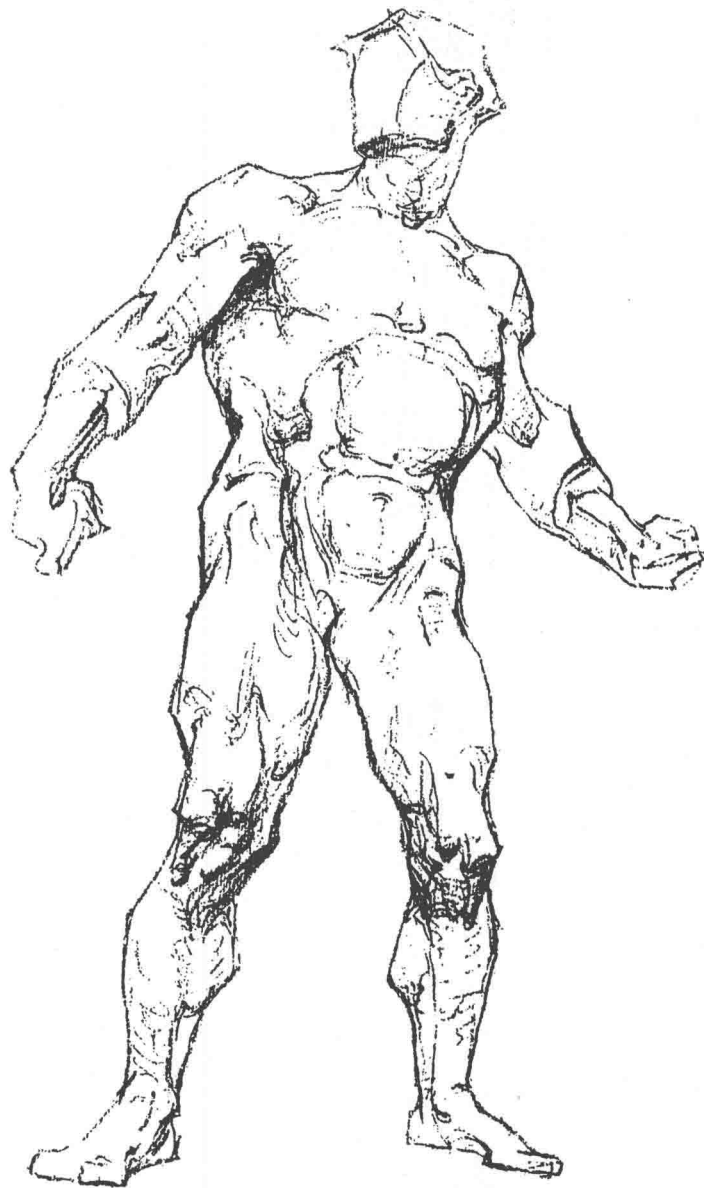
画出脖颈的轮廓，从脖颈锁骨之间的凹陷处开始向下画一条线，直到胸部中心。



在这条线的右边，也就是腹部与胸部的结合处，另外画出一条线，然后根据人体的姿态，画出表现或扭曲、或倾斜、或直挺的厚实的胸廓线条。



现在画出支撑身体大部分重量的大腿和小腿，将大腿画成圆形，膝盖画成方形，小腿画成三角形，脚踝画成方形。然后再画出双臂。



这些简单的线条，就能勾勒出人体的轮廓，能表现出人体的大致比例，以及人体动态侧面和静态侧面的平衡性、和谐性及韵律性。

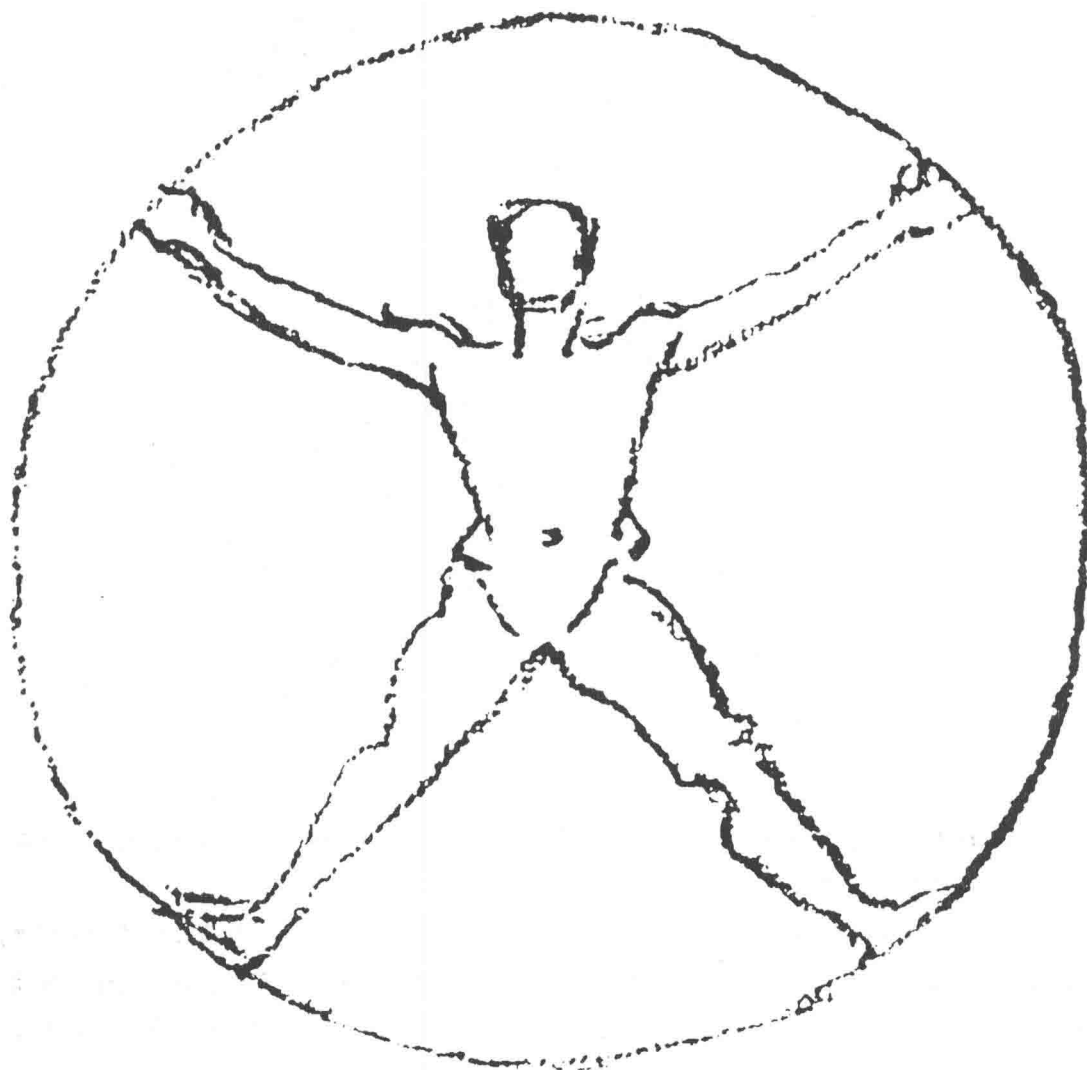
要清楚，头部、胸部和骨盆是人体的三大组块，它们本身是固定不动的，并且我们要把它们看成是有四个面的块状物体。这样，它们相互间的位置关系就可以保持对称和平衡有序，并且人体就会是固定的。但是，如果使这些块面向后、向前弯曲或是旋转扭动，那么人体将会因为块面位置的移动和变化而形成动态。

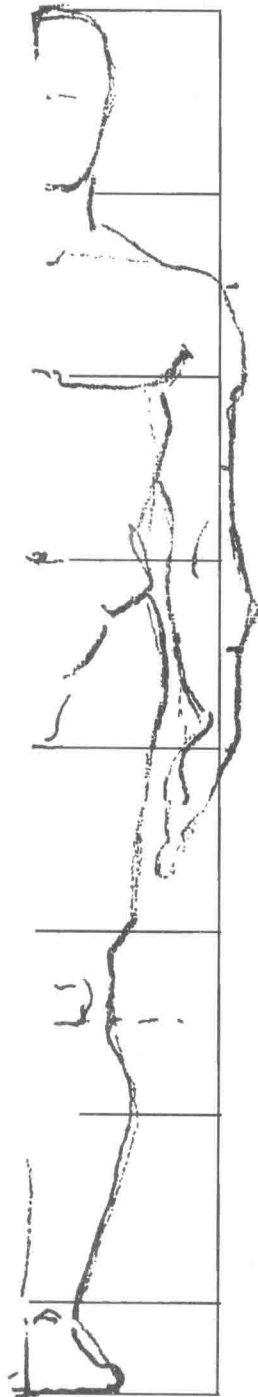
无论这三个组块可以形成什么样的姿态，无论其身体的一侧可以扭动得多么剧烈，身体的另一侧都会相应地体现出静态的、柔和的线条特征。这种微妙的、迷幻的、栩栩如生的和谐特征贯穿整体，这就是人体的韵律。

人体轮廓比例

所有人体比例尺寸的测量，都是将人体分割成若干个固定的比例尺寸的部分。测量的观念各种各样：科学的、理想的，它们之间都互不相同。

如果使用特定的比例，即使这些比例反映的是理想的、普遍的人体比例，也将会导致绘画作品缺乏个性。另外，套用这些所谓的艺术标准，人体必定处于视平线上，会显得僵直。即使是头部或身体做最小的弯曲动作，也会在视觉上改变已有的比例，虽然实际上的比例并没有改变。





男性

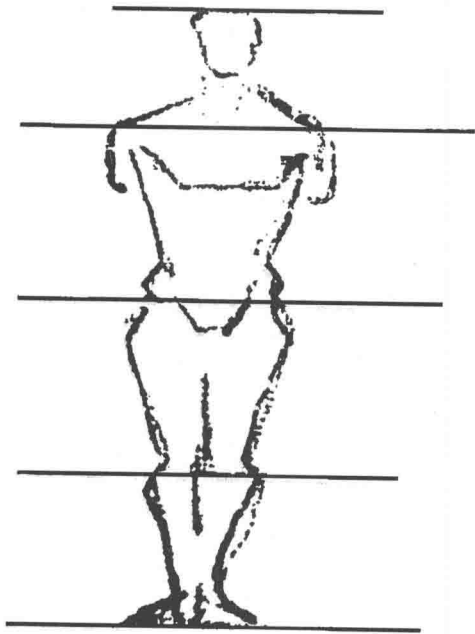
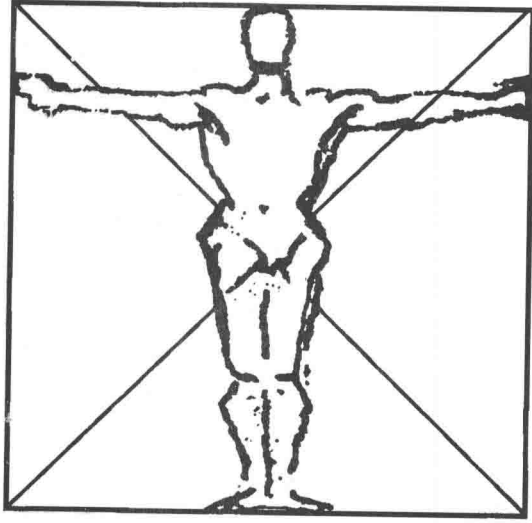
保罗·里查尔博士测量
法为7.5个头骨长



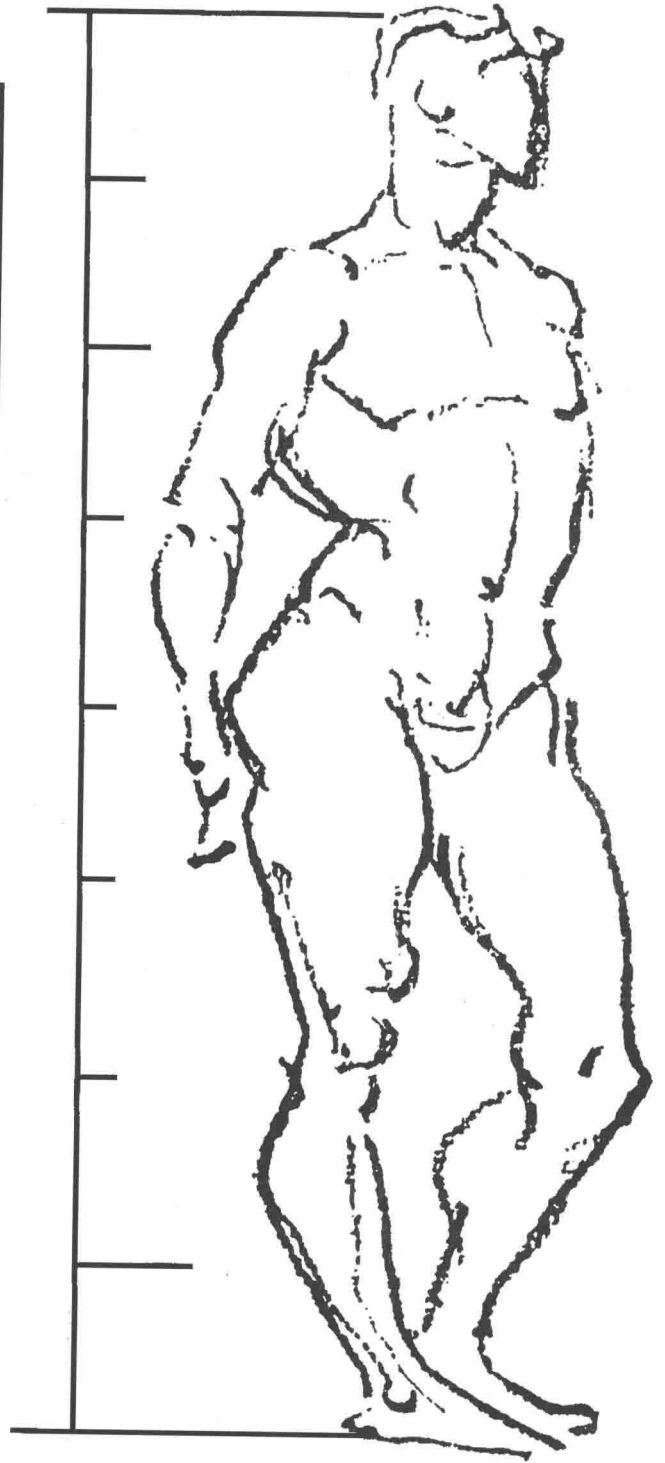
女性

从解剖学的角度来看，将头骨视为一个计量单位。若从视平线上进行测量，上肢骨，即肱骨，约为1.5个头骨长。前臂大拇指一侧的桡骨约为1个头骨长。前臂尺骨或小指一侧，从肘到手腕约为30cm。大腿骨也称股骨，约为2个头骨长。小腿骨也称胫骨，约为1.5个头骨长。

图例表示出三种不同的测量方法：一是保罗·里查尔博士的测量法，二是威廉·里摩尔博士的测量法，另一个是米开朗琪罗的测量法。



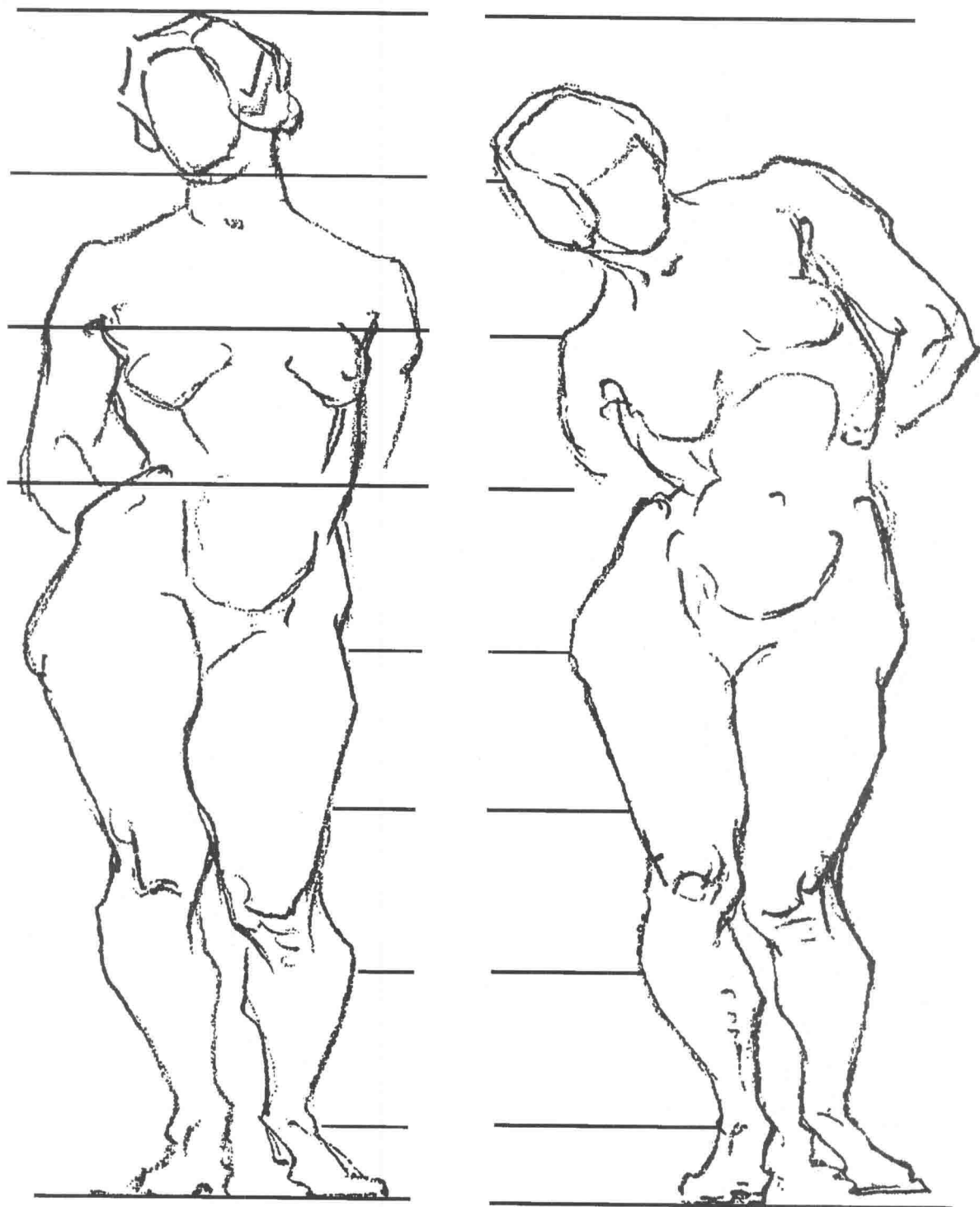
威廉·里摩尔博士测量法



米开朗琪罗测量法为8个头骨长

测量

首先，要用眼睛来测量，并通过仔细观察模特，来比较人体几个组块之间的尺寸比例，然后用手进行测量。测量时，用大拇指和其他手指握住炭笔或铅笔，以食指和炭笔笔尖分别标出所测量对象的上下两个端点。要将手臂伸直，头部倾斜，眼睛要尽可能地靠近抬起的肩膀。



如果测量模特，从食指到炭笔或铅笔笔尖的距离大概为2.5cm，但是在你的绘画中，所画出的长度可能是5cm，或者更长。也就是说，所有的测量都是相对的。如果说头部的长度是整个身体比例的七分之一，而你在炭笔或铅笔上记录下来的是“2.54cm”的话，显然不论你的画面是多大尺寸（通常，这个尺寸你已经预先确定了，你的画可能是一幅缩微画或壁画），你都应在画面上按比例标出七个头部的长度。手臂依靠轴与肩胛骨相连接；眼睛位于手臂之上并更靠前。手臂与眼睛的轴线和半径完全不同；手臂和脖子的长度也不同。而且，测量物体时，有的人会很自然地闭上左眼右眼，也有人两只眼睛都睁开着。所以，情况各异，没有什么固定的测量方法，用一只眼还是两只眼全看个人习惯。但是不管习惯如何，你的眼睛必须尽可能地靠近肩膀，手臂也要尽可能地伸直。

在人体上没有标记可以证实你的测量是否准确。此外，模特位置可能远远高于你的视平线，这样会使人体比例发生很大改变。只有模特位置平行于你的视平线时，才能用铅笔进行垂直测量。高于视平线或者低于视平线，物体和执笔手臂之间都会有一个角度，准确地确定这个角度需要一些练习。要找到这一角度，先找一面墙或者垂直的杆子，上面竖直标出七八个标记，每个标记之间相隔大约2.54cm。绘画者坐在几米外的远处，伸直手臂，眼睛靠近肩膀，用炭笔或铅笔准确地画出每两个标记之间的距离。反复进行这种练习，你就能够手执炭笔在不同的距离非常准确地判断角度。这种测量角度的方法同样也适用于测量人体。

