

伯里曼人体绘画教程全集



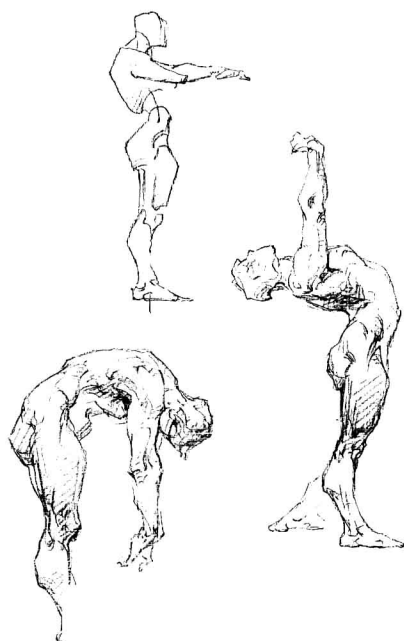
伯里曼人体绘画技法

BRIDGMAN'S LIFE DRAWING

[美] 乔治·B·伯里曼

李秋实 肖芳/译

 湖南美术出版社



伯里曼人体绘画技法

BRIDGMAN

DRAWING

[美] 乔治·B·伯里曼

 湖南美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

伯里曼人体绘画技法 / (美) 伯里曼著; 李秋实等译. —长沙: 湖南美术出版社, 2010.7

(伯里曼人体绘画教程全集)

书名原文: Bridgman's Life Drawing

ISBN 978-7-5356-3766-6

I. ①伯... II. ①伯... ②李... III. ①裸体人物画—技法(美术)—教材 IV.

①J211.25

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第128455号

BRIDGMAN'S LIFE DRAWING

伯里曼人体绘画技法

出 版 人: 李小山

作 者: [美] 乔治·B·伯里曼

翻 译: 李秋实 肖 芳

责任编辑: 陈 刚 李宇平

责任校对: 向彩霞

装帧设计: 萧睿子

出版发行: 湖南美术出版社(长沙市东二环一段622号)

经 销: 湖南省新华书店

制 作:  嘉偉文化
JIAWEI CULTURE

印 刷: 郑州新海岸电脑彩色制印有限公司

(郑州市兴隆铺路3号)

开 本: 787X1092 1/16

印 张: 10.5

版 次: 2011年2月第1版

2011年2月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5356-3766-6

定 价: 29.80元

【版权所有, 请勿翻印、转载】

邮购联系: 0731-84787105 邮 编: 410016

网 址: <http://www.arts-press.com/>

电子邮箱: market@arts-press.com

如有倒装、破损、少页等印装质量问题, 请与印刷厂联系调换。

联系电话: 0371-63601610

我谨在此向道格拉斯·胡克斯·史密斯先生致以最诚挚的谢意，感谢他在本书的写作过程中给予的配合和帮助。

——乔治·B·伯里曼

目 录

- 引言 7
- 人体描绘 8
- 人体构造 12
- 平衡 24
- 节奏 30
- 旋转或扭动 41
- 榫接、穿过和固定 50
- 组块的分布 64
- 光与影 69
- 模型 77
- 比例 82
- 如何测量 84
- 活动的组块 88
- 头部和面部
 - 头部 91
 - 颅骨 93
 - 描绘头部 98
- 透视 101
- 组块的分布 105
- 构造 107
- 面 108
- 模型 110
- 光与影 114
- 眼部 116
- 鼻部 118
- 嘴部 122
- 耳部 124
- 颈部 126
- 躯干——前面 130
- 腹弓 132
- 肩带 136
- 躯干——背面 138

上肢

手臂 144

手臂——前面 146

手臂——背面 148

手部 150

手指 154

下肢

大腿和小腿 156

大腿和小腿——前面和侧面 159

大腿和小腿——背面 160

膝部 162

足部 165

引言

本书主要描述了人体的不同组块，这些组块相互之间由于节奏的作用而弯曲、扭动以及旋转，使人体富有动感。本书将按照从“如何描绘人体”到“平衡明暗”的顺序来排列篇章结构，目的在于使读者意识到结构分析和学术研究所隐含的意义。希望本书图文中所传达的信息，能引发读者进行独立、深入的思考。

人体描绘

动笔之前，你必须对你要描绘的对象有一个清晰的概念。脑海中必须明确所要描绘的人体的动作。从不同的角度观察模特，理解他运动或者不动时的姿态和本质。有了这样的概念，绘画才算真正开始。



接下来，为了保持画面的平衡和布局的合理，认真考虑如何在纸上进行构图。

做两个记号，表示画面的长度。



用直线勾勒出头部的简略轮廓。把它仔细地接到颈部，在喉结与锁骨中间的凹处之间画一条线来表示它的中线。



从颈窝处画一条线，以确定肩部的大致方向，不要忘记标出中心点，它应该位于锁骨中间的凹处。



在身体承受重量那一侧，依据髋部和大腿最外面的点画出其轮廓线，以表明身体的大致方向。



随后，勾勒出身体另一侧的轮廓，同时比较身体与头部的宽度。



接着，再回到活动的那一侧，画一条延伸至足部的线。现在，已经将人体的平衡确定下来了。



从非活动的一侧画一条线勾到膝部，并且往上画到人体的中部。



在外侧画一条线到另一只脚上。

这些简单的线条勾勒出了人体的大致轮廓。它们体现出了人体的大致比例，标示出了人体活动的一侧和非活动的一侧，还反映出了人体的平衡、统一和节奏感。头部、胸部和骨盆部是人体的三大体块。它们本身是固定不动的。把它们想象成有四个侧面的立方体，并且它们是对称放置和平衡的，一个直接位于另一个之上。在这种情况下，体块不会移动。但是，当这些部位向前或向后弯曲，旋转或扭动时，这些变化就产生了人体的动作。因此，无论这三个组块处于什么位置，无论它们在活动的一侧的动作是多么剧烈和集中，在非活动的那一侧，总会相应地有一种比较柔和的线条。这种微妙的、梦幻的、生动的协调感贯穿整个人体，这就是所谓的人体的节奏。



重新从头部开始，把它想象成一个立方体，有上下、左右、前后六个面。以眼睛的高度作为参照，利用透视法来描绘。



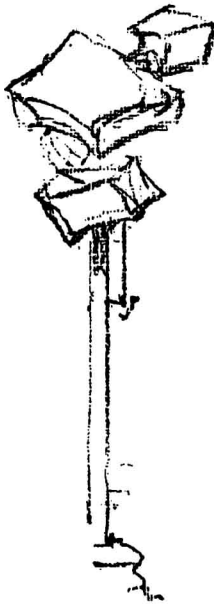
描出颈部的轮廓线，从颈窝处画一条线直到胸部的中心。



在与这条线成直角的地方，也就是腹部与胸部的连接处，画另外一条线。然后根据人体姿态，画一些线条表示胸廓的位置，以及它的扭转、倾斜或笔直的形状。



现在描绘承载着身体大部分重量的大腿和小腿。把大腿画成圆形的，膝盖画成方形的，小腿肚画成三角形的，脚踝则画成方形的。接下来再画手臂。



人体构造

一根木板条、几寸铜线或者其他柔韧的金属线，就能组构一个立体的、供参考用的人体模型。从板条上切下三个木块，作为人体的三大体块：头部、胸部、臀部。这三部分的比例按照骨架结构缩小，大概是：头部1英寸×5/8英寸（2.54厘米×1.59厘米），胸部1 1/2英寸×1 1/4英寸（3.81厘米×3.18厘米），臀部1英寸×1 1/4英寸（2.54厘米×3.18厘米）。

垂直地挖两排平行的洞，使其穿过三个木块的中心位置，并尽可能靠拢。用一缕柔韧的金属线穿过这些洞，把这些木块串到一起，木块之间的距离约为半英寸（1.27厘米），再把线拧成一根。这根线可以简略地代表脊柱。

脊柱是由一系列结实、柔韧的关节和圆盘形的椎骨组成的，每个椎骨间垫当中有一些可以起减震作用的软骨。脊柱共有24块椎骨，每一块都略为弯曲，使身体得以具备一定的灵活性。但是旋转和扭动主要发生在头部与胸部之间以及胸部与臀部之间的自由空间。总体来说，脊柱是连接身体各个部分的纽带。

头部和胸部这两个木块之间的线表示颈部。位于颈部上方的头部能够向前后俯仰和向左右转动。头部位于脊椎骨的最上端，并通过一个铰链关节连接起来。在这个关节之上，头部能够在肌肉和韧带所允许的范围内向前或向后活动。在这个铰链关节下面的骨骼有一个类似牙齿形状的突出物，它插入上面一个椎骨的椎孔，形成一个枢轴，使其所支撑的上部的椎骨和头部能够旋转。

因此，当我们点头时，我们用到了这个铰链关节；当我们转动头部时，则用到了这个枢轴。

下方的胸部和臀部这两个木块之间的线表示连接胸部和骨盆的那段脊

柱。这一部分的脊柱被称为腰椎区。它位于骨盆之上并与其榫接。它是半圆形的：从前面向内凹进。腰椎区的上方则为胸椎区，肋骨就连接在这上面。这一部分的脊柱——腰椎部分，决定着臀部和躯干之间的旋转运动。

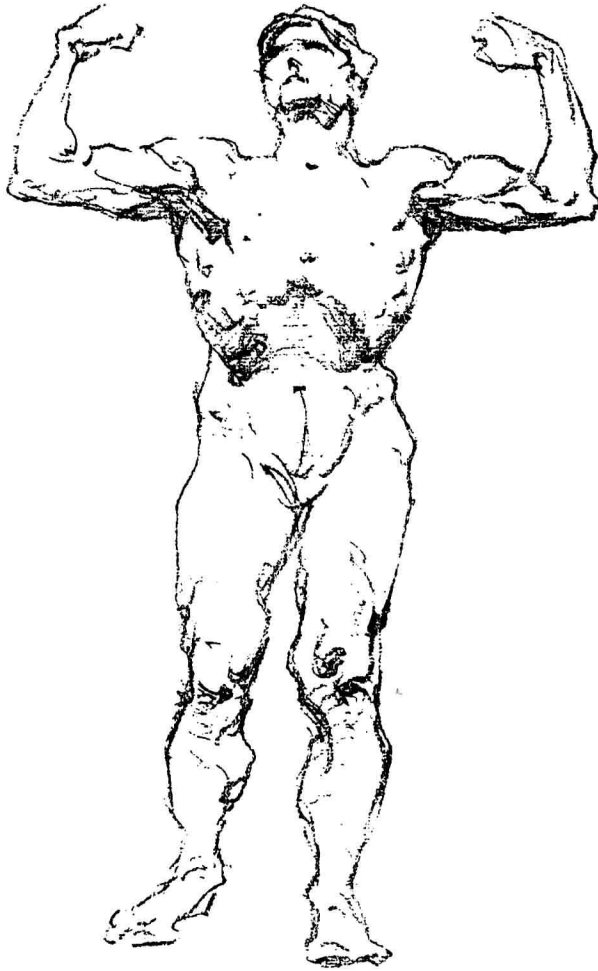
以三个木块来表示的头部、胸部和臀部，其本身的体积是不会变动的。必须考虑到这些木块之间的相互关系。开始时，可以忽略其他的连接部分，关注以那根细长的金属线所表示的脊柱。

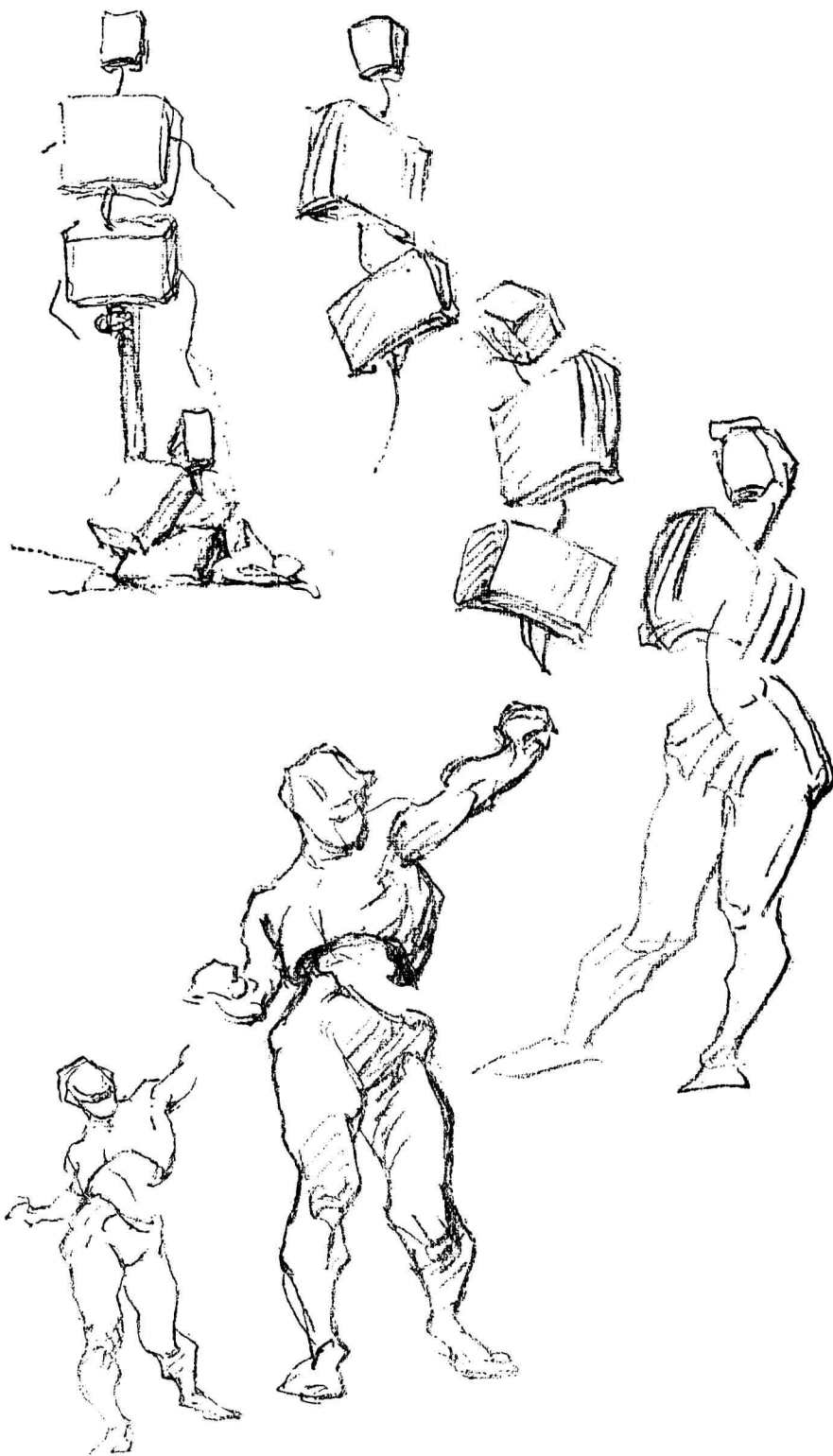
以锡制的士兵玩具的“立正”姿势为例，可以看到这三个木块相互之间是完全对称和均衡的。但是，当人体活动时，这种均衡状态就不存在了。的确，这种情况并不多见，除非是人处在休息状态中。这些木块相互之间的关系被限制在三个可运动的平面内。在矢状面内，它们可以向前后弯曲；在水平面内，它们可以扭动；在横断面内，它们可以向左右倾斜。通常，这三种运动都会呈现出来。通过对这三个木块进行旋转和扭动，可以把它们近似地表现出来。

脊柱的运动局限性限制了这三大体块的活动。肌肉能够承担脊椎所容许产生的任何活动。



构造





构造

