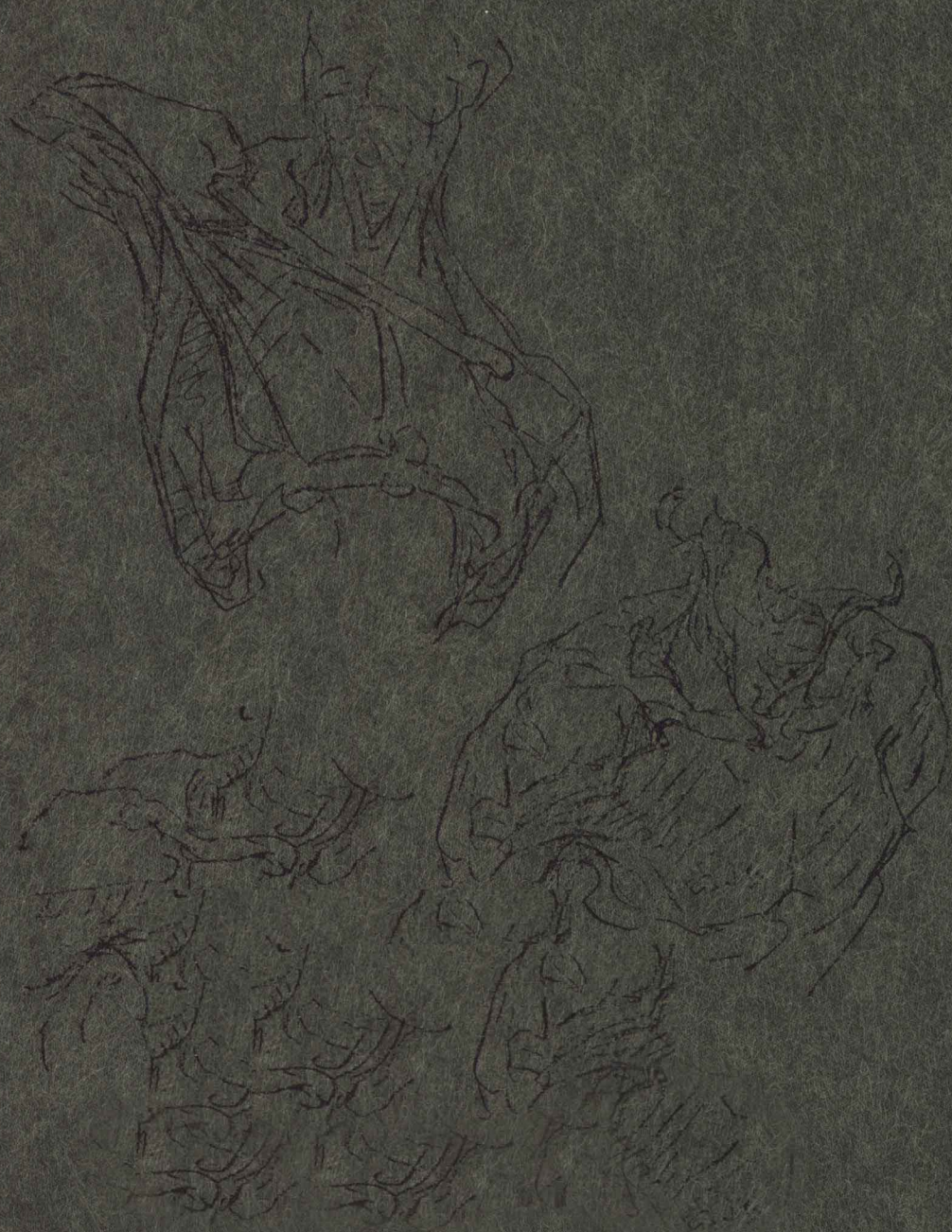


伯里曼人体绘画教程全集

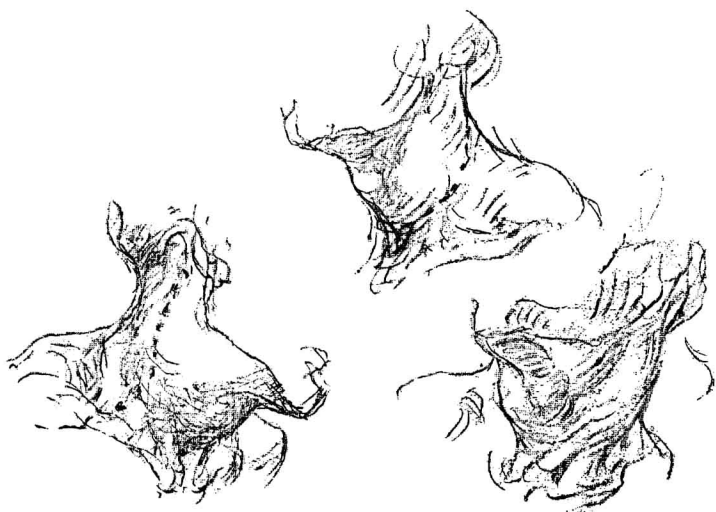


THE HUMAN MACHINE

[美] 乔治·B·伯里曼

李秋实 刘乐 肖芳/译

 湖南美术出版社



伯里曼人体构造

THE I

INE

[美] 乔治·B·伯里曼

 湖南美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

伯里曼人体构造 / (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: The Human Machine

ISBN 978-7-5356-3768-0

I. ①伯... II. ①伯... ②李... III. ①人体结构 - 绘画 - 技法 (美术) - 教材 IV.

①J211.25

中国版本图书馆CIP数据核字 (2010) 第128451号

THE HUMAN MACHINE

伯里曼人体构造

出版人: 李小山

作者: [美] 乔治·B·伯里曼

翻译: 李秋实 刘乐 肖芳

责任编辑: 陈刚 李宇平

责任校对: 尹梦娜

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:  嘉伟文化
JIANWEI 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: 9

版次: 2011年2月第1版

2011年2月第1次印刷

书号: ISBN 978-7-5356-3768-0

定价: 27.80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

引言

这似乎是一条不变的规律，即肌肉应当向它的中心收缩。因此，为了产生与这个规律相适应的运动，在任何情况下，人体这个结构的主旨是要塑造体态和调整肌肉的位置。这只能通过以下方法来实现，即对于它们必须完成的动作而言，要给予不同的肌肉以与其多种职能和位置相适应的结构多样性。在这种理论的支撑下，我们会发现，这些肌肉的形式和长度纷繁多样，有时一块肌肉有两条或者三条肌腱；有时好几块肌肉都没有或者仅有一条肌腱；还有的时候一块肌肉对应着几条肌腱。由于不计其数的变化，器官的形状容易受到影响，而肌肉的性能则保持不变。肌肉收缩的规律和线条维持原样而且非常简单。在这方面，肌肉系统可以说与艺术作品极其相似。艺术家不会改变材料的本来特征，或者它们的活动规律，他们把这个作为自己的一个发现。他们的技能和创造力使得他们向自己本来的风格转变，符合他们的表述——通过给身体各部分一个形式和关联，使那些不变的属性能够产生预期的效果。

帕利的理论

目 录

颞部肌肉	10	骨架	56	大腿肌肉 前视图	104
颈部	14	躯干 前视图	58	大腿和小腿	106
颈部构造	16	躯干的块面 前视图	60	臀部和 大腿	108
手的构造	22	肌肉	62	大腿	110
前臂 前视图	24	三角肌和胸大肌	64	大腿 后视图	112
前臂 后视图	26	肩胛带	66	膝部	116
旋前肌与 肱桡肌	30	躯干 侧视图	68	膝部 前视图	118
前臂	32	胸腔	70	膝部 后视图	120
手臂 前视图	34	躯干 后视图	72	膝部 外侧视图	122
手臂 后视图	36	躯干和臀部的结构	74	膝部 内侧视图	124
手臂 外侧视图	38	躯干浅肌群 后视图	78	膝部的结构	126
手臂 内侧视图	40	肩胛区	82	小腿 前视图	128
手臂和前臂	42	肩胛骨	84	小腿 后视图	130
肱二头肌和 肱三头肌	44	骨盆骨 细节	88	小腿 内侧视图	132
手臂 内侧视图	47	骨盆区 侧视图	90	小腿 外侧视图	134
手臂的机理	48	臀部的肌肉	92	膝部和小腿	136
上臂和前臂 外侧视图	51	臀部和 大腿	94	足部的骨骼和肌肉	138
肘部的机理 侧视图	52	骨盆区 后视图	96	外展和 内收	140
肘部 后视图	53	润滑系统	100	脚和脚 趾	142
肘部 前视图	55	大腿 前视图	102		

颅骨

1. 额骨



2. 枕骨



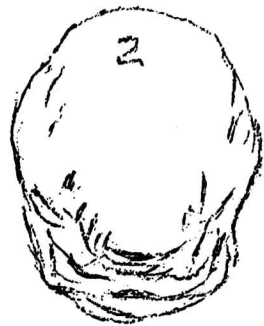
3. 太阳穴



4. 颧骨



5. 下颌骨



面部肌肉



面部肌肉到骨头有一个固定点，并与皮肤相连。

头部的骨头是不可移动的。



下颚是铰合起来的。

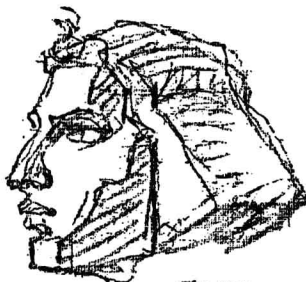


咀嚼肌带动下颚。



块 面

头部的组块用块面表现。



当头部转动时，块面的划分是一样的。



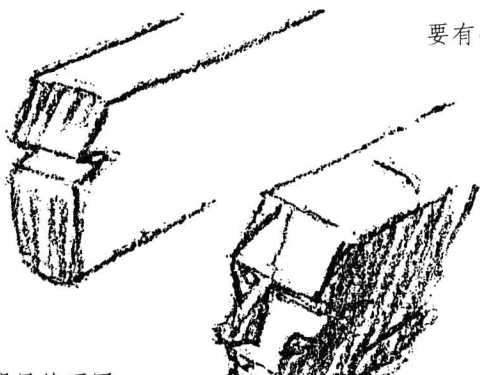
无论如何转动，头部的组块仍维持原样。



块面在前面顶部和侧面。

光与影

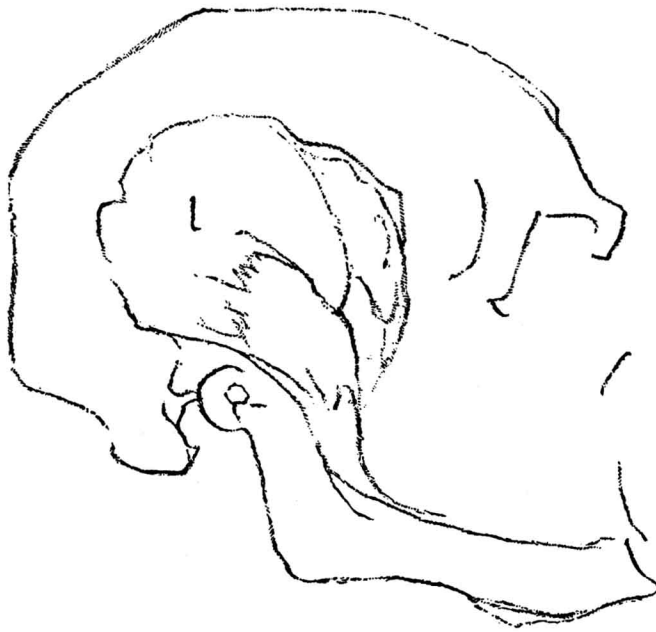
要有一个立体的概念。



光与影之间有明显的不同。



相同大小或相同亮度的组块，色调不要相近。

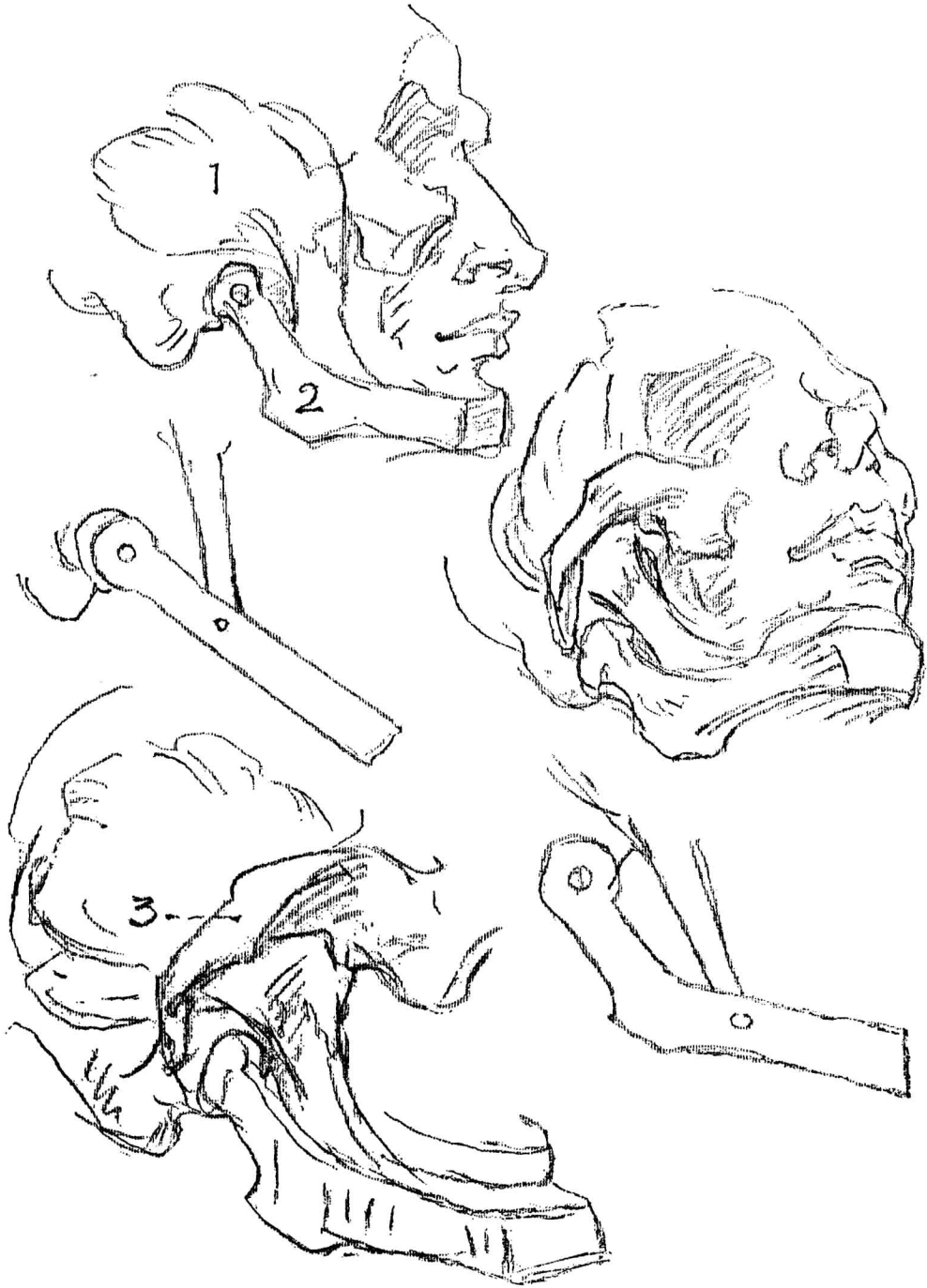


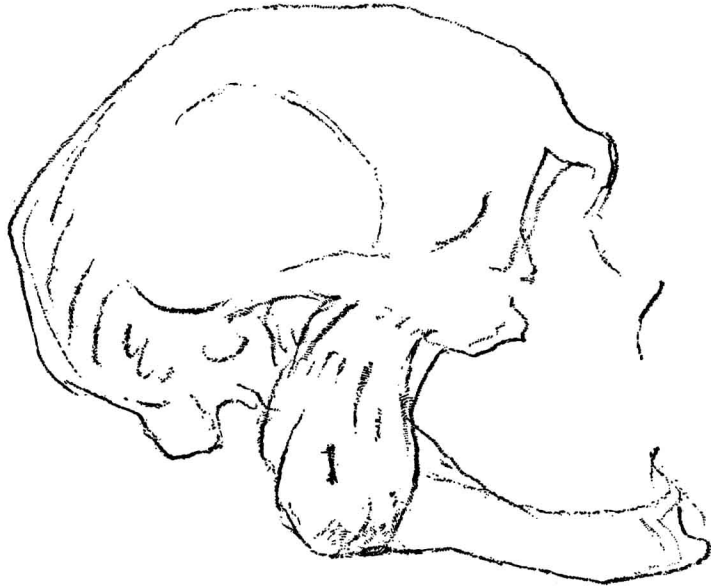
颞部肌肉

嘴巴是用来咀嚼和研磨食物的。为了省去这种麻烦，一些诸如磨盘那样的机械设备，已经开始投产使用了。对于磨盘而言，进行研磨工作的是上面的石头，下面的石头则是固定不动的。但是，从人体构造来看，我们上面的牙齿是固定不动的，下面的牙齿则是用来研磨食物的。头盖骨里唯一可以移动的骨头就是在耳朵前方咬合头部的下颌骨，它充当着一个三阶杠杆。咀嚼和研磨食物的力道被强有力的肌肉控制着。那些抬升下颌的部位被命名为：

1. 颞肌——依附于下颌的冠状突上，并向上直到覆盖颞窝的颞弓部分之下。从颞肌上面的附件开始，它的纤维在通过拱部下方之前汇于一点。
2. 下颌骨——下巴。
3. 颞弓。

下颔的运动





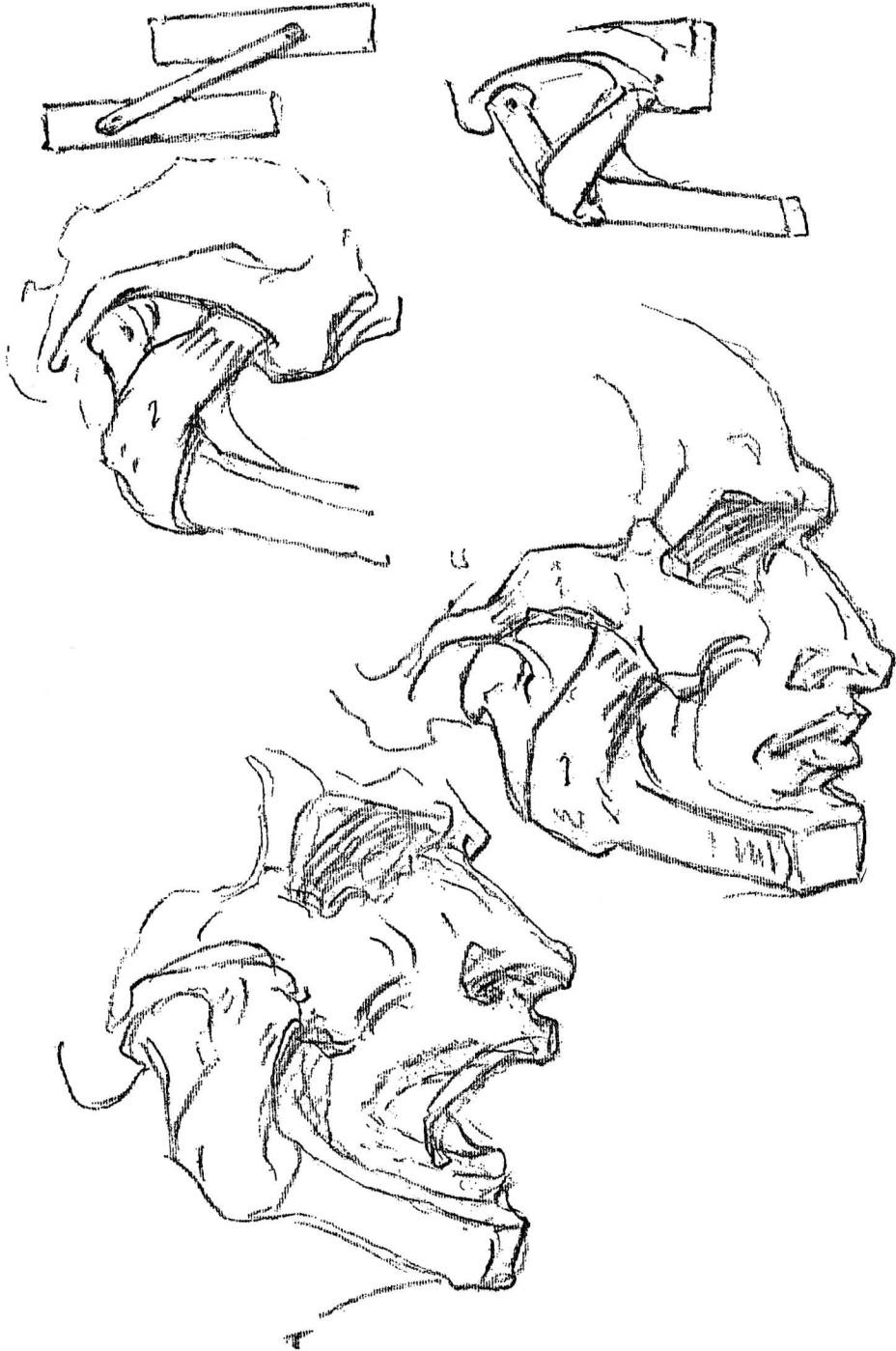
咬 肌

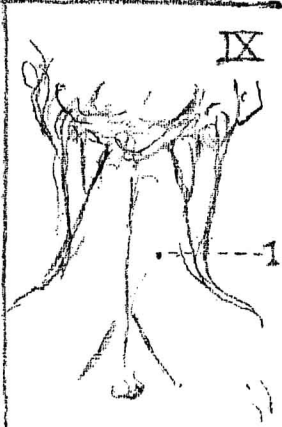
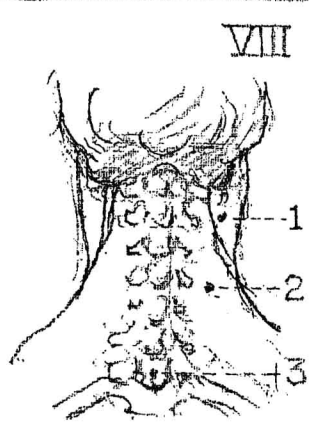
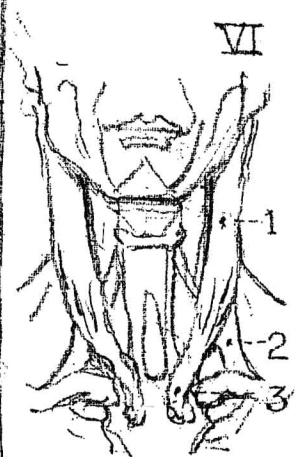
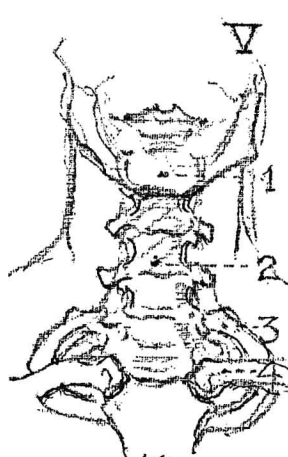
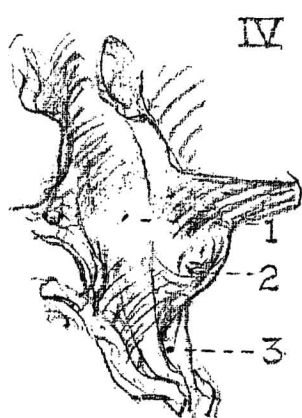
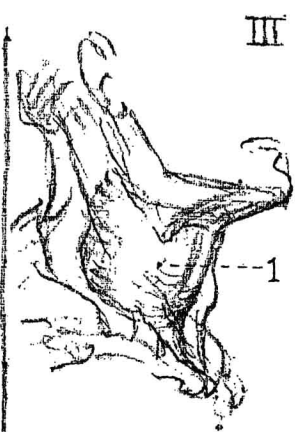
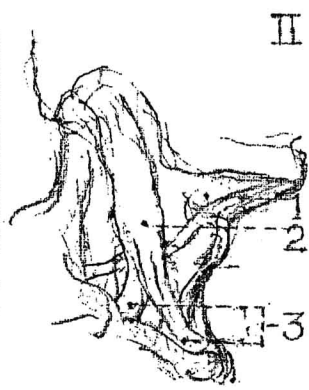
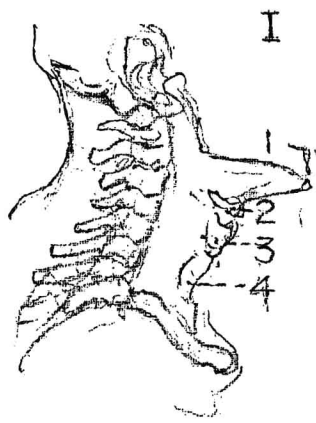
下颌骨（或称下巴）的形状有点类似于马蹄。它正面的突出部分构成了下巴，然后在嘴巴的两侧向后延伸，接着向上弯曲，结束于与颞骨相连的骨端或髁状突。

1. 咬肌——用于咀嚼的肌肉是突出的，被称为嚼肌或咬肌。咬肌移动下颌，并嵌入下颌骨的垂直分支；咬肌上部或者上部边缘都起自颞弓。牙齿通过咬肌的收缩而聚集在一起，来咀嚼和研磨食物。与面部肌肉或表情肌不同的是，颞肌和咬肌是从一根骨头的表面延伸到另一根骨头表面，也就是说，是从头部不可移动的骨头到可移动的下颌骨。

人类的嘴巴不仅可以用来研磨和分解食物，也可以用来呼吸和发声。

下颌骨





颈部

I

1. 下颌骨。
2. 舌骨。
3. 甲状软骨，又称喉结。
4. 气管。

II

1. 颌下盖。
2. 胸锁乳突肌。
3. 连接锁骨和胸锁乳突肌的胸骨的肌肉，这块肌肉上方位于耳后正后方。

III

1. 颈部的形状是一个圆柱体，与后面脊柱的方向一致。

IV

1. 当头部向后仰时，颈部的圆柱体稍稍向前倾。
2. 喉结。
3. 脖子的凹陷。

V

1. 颏，或称下巴。
2. 颈椎。

3. 第一肋骨。
4. 锁骨。

VI

1. 胸锁乳突肌。
2. 胸锁乳突肌与锁骨的连接。
3. 胸锁乳突肌与胸骨的连接。

VII

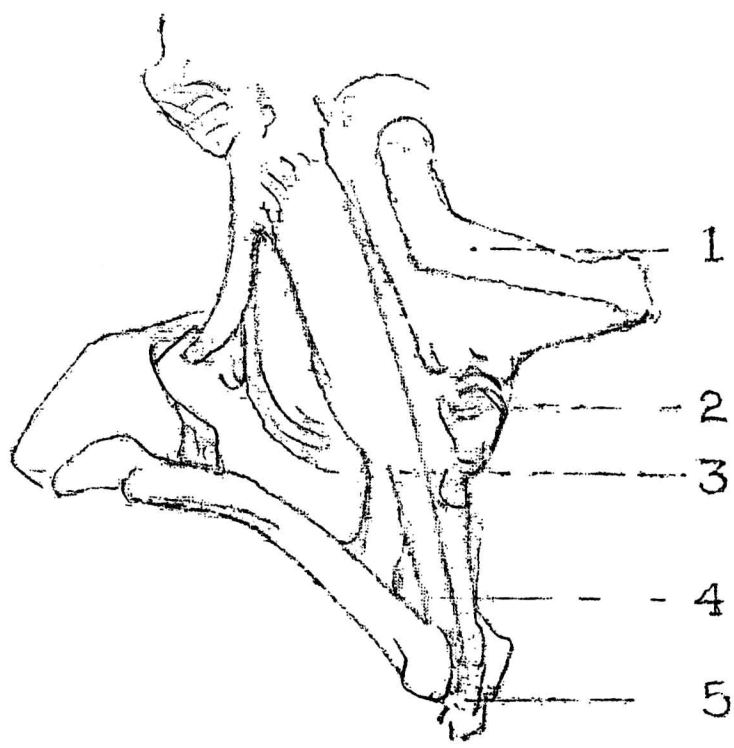
1. 当胸骨和头骨两处肌肉一起运动时，胸锁乳突肌使头部向着肩部两侧左右转动；它们能使脸部下压。

VIII

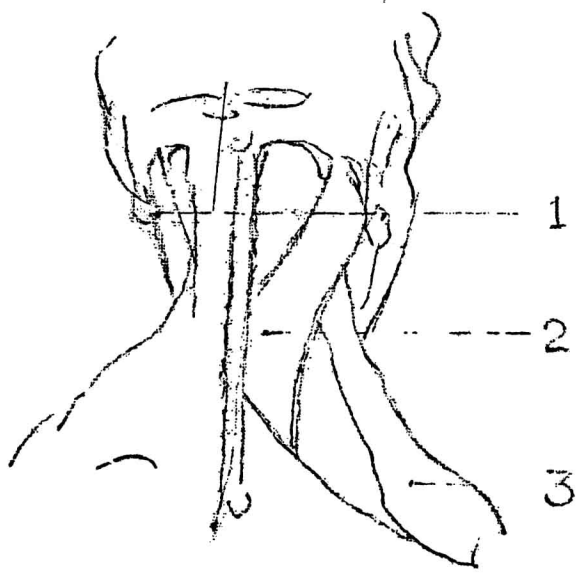
1. 胸锁乳突肌。
2. 背部斜方肌，到枕骨曲线处的头盖骨，它的肌肉纤维被向下和向外斜拉。
3. 第七块颈椎骨，一个位于颈后部的突出物。

IX

1. 和颈部前面相比，颈部背面的区域稍微有点平，并要短得多。头部代表要被移动的重量，肌肉的力量使头部在颈上的运动变得可能。



颈部——侧视图



颈部——后视图