着装人物素描

Drawing People: How To Portray The Clothed Figure

[美] 芭芭拉·布莱德丽 著 周渊 译

上海人民美術出版社

How to portray the clothed figure

着装人物素描

[美] 芭芭拉·布莱德丽 著 周渊 译

上海人民美術出版社

图书在版编目（CIP）数据

着装人物素描/（美）芭芭拉·布莱德丽 著；周渊 译. —上海：上海人民美术出版社，2018.1
（西方经典美术技法译丛）
书名原文：How to portray the clothed figure
ISBN 978-7-5586-0493-5

Ⅰ.①着… Ⅱ.①芭… ②周… Ⅲ.①人物画—素描技法 Ⅳ.①J214

中国版本图书馆CIP数据核字（2017）第208150号

How to portray the clothed figure. Copyright© 2003 by Barbara Bradley. Manufactured in China. All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form or by any electronic or mechanical means including information storage and retrieval systems without permission in writing from the publisher, except by a reviewer who may quote brief passages in a review.
Rights manager: Doris Ding
本书简体中文版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：09-2012-405

西方经典美术技法译丛

着装人物素描

著　　者：[美]芭芭拉·布莱德丽
译　　者：周　渊
策　　划：姚宏翔
统　　筹：丁　雯
责任编辑：姚宏翔
流程编辑：马永乐
封面设计：金竹林
技术编辑：戴建华
出版发行：上海人民美术出版社
（上海长乐路672弄33号　邮编：200040）
印　　刷：上海海红印刷有限公司
开　　本：889×1194　1/16　印张 11
版　　次：2018年1月第1版
印　　次：2018年1月第1次
书　　号：ISBN 978-7-5586-0493-5
定　　价：58.00元

献　词

这本书献给我的两个家庭。

给我的第一个家：我的丈夫尼尔(Neil)；我们的三个孩子，劳奇林(Lauchlin)，格兰尼斯(Glennis)和安迪(Andy)；他们的配偶；和我们的孙女，黛安娜(Diana)，莉迪亚(Lydia)。

给我的第二个家：我的众多学生们和我的“老师们”。

致　谢

感谢艺术学院里帮助、支持、鼓励我创作、出版这本书的人。感谢理查德·史蒂芬斯（Richard Stephens），他是第一个鼓励我这个插图作者当教师的人；院长伊莉莎·史蒂芬斯(Elisa Stephens)传承并发扬了她祖父建立的传统；我的好友梅莉莎·马歇尔(Melissa Marshall)；霍华德·布罗迪(Howard Brodie)——我的良师益友、我崇拜至今的艺术家；《插图》总监戈登·西佛里雅(Gordon Silveria)；永远足智多谋的电脑博士詹姆斯·沃克(James Volker)；珍妮佛·陈(Jennifer Chang)和奥利弗·斯多比利(Oliver Staeubli)，他们的技术劳动和帮助为我节省了不少时间；还有我曾经的学生们，他们为本书提供了部分画稿，特别感谢人物画讲师黛安娜·秀莉斯(Diana Thewlis)和丽莎·贝瑞塔(Lisa Berrett)就本书画稿的选择、用词以及内容，她们给了我极宝贵的建议；感谢摄影讲师艾朗·圣迪亚哥（Elan Santiago），热情地为本书的数百张插图拍摄了精美的照片。

感谢穿着各式服装，为我摆各种造型的专业模特们，特别是杰西·克拉克(Jesse Clark)、佩吉·戴维斯(Peggy Davis)和弗朗西斯·凯利(Francis Kelly)。同时感谢我的三个孩子和我的大孙女，多年来他们在人体素描课上为我摆出各种造型——简单的、费力的，有时甚至是倒立。感谢他们一直以来都赞成“每个家庭中的孩子都会当绘画模特”的观点。

还要感谢威利茨设计公司（Willitts Designs）允许我将他们的成稿进行修改并收纳到这本书中；感谢萨特要塞州立历史公园(Sutter’s Fort State Historic Park)的员工和向导，我和我的学生很享受为你们画素描的时光；感谢泰利·亨利(Terry Henry)爵士三重奏及其听众，他们使素描的灵感和美妙的音乐结合在一起；感谢美国空军给了我奇妙的经历并让我有机会在他们艺术活动的飞行中为空军人员作画。

此外，我要感谢北方之光的组稿编辑雷切儿·沃尔夫(Rachel Wolf)以及我的编辑阿曼达·麦特卡夫(Amanda Metcalf)和珍妮弗·卡达克斯(Jennifer Kardux)。将这本书从想象变成现实是个漫长的过程，在此期间她们一直在帮助、引领着我。

最后，同样重要的是，感谢我的丈夫给了我可以依靠的宽厚肩膀，感谢他包容我数月来一心只想着“这本书”，是他告诉我（正合时宜）：“别把书的事一拖再拖，现在就着手干吧！”于是我就写了，也就是您现在已看到的这本。

目 录

致读者 8

1 人物画的类型 10

第一章 人体模特写生 12
第二章 在速写本上作画 20
第三章 在画室里作画 26

2 绘画的基本要素 32

第四章 比例和透视法 34
第五章 明暗程度 40

3 绘画辅助 46

第六章 伸展和收缩 48
第七章 各种裹身和重叠部分 54
第八章 各种关系 60
第九章 韵律与连贯性 70
第十章 综合运用绘画辅助 76

4 衣褶的画法 84

第十一章 衣褶对画面的作用 86
第十二章 衣褶的构造 94
第十三章 衣褶的类型 106
第十四章 人物身上衣褶的画法 114

5 衣服的画法 120

第十五章 衣服的各种要素 122
第十六章 衣服绘画的提示 130

6 其他内容 142

第十七章 人物造型的设计 144
第十八章 头和手的画法 148
第十九章 孩子的画法 162

词汇 170
离别赠言 173
关于作者 173
索引 174

致读者

图书馆的书架上通常摆满了精美的裸体人物画册，其中一些已经成为经典，但是很难找到着装的人物画册。我在艺术学院教授人物插图画已有多年，然而是专业画家们在我绘制工作室时的反应，坚定了我创作此书的信念。我的创作目的是让画家能更自如地控制笔下的人物——穿他们想让“他们”穿的衣服，说他们想让“他们”说的故事。

在画人物时，你需要考虑两件事。你试图传递什么信息；你想通过你的画传达什么见解？第二，在传递见解时，你会用什么原理和辅助？

个人见解——画作的内容

回想一些让你印象深刻的人物画或肖像画。你能找出它们的共同点吗？个人见解就是我所欣赏的每一幅画作的共同要素。我记得每一幅作品都反映了作者的见解。莱奥纳多·达·芬奇在一幅练习衣褶的静坐人物肖像的习作中柔和地运用了他个人的看法。他巧妙设计的衣褶表现了画中人的恬静。汉斯·荷尔拜因在他构图细腻、完美的肖像画中微妙地展现了人物的性格，

问候我的读者

我画这位向导的时候她忙着签署附近地域的地契，再现了 1864 年加利福尼亚州萨特要塞的开拓者的生活。现在，她正在起草我写给你们的话。

他的见解也因此显而易见。卡特·珂勒惠支有一幅作品，描绘了悲痛欲绝的母亲怀抱着自己死去的孩子，作者在作品中表现的情感如此强烈以至于有些观众不敢直视画作。尽管这些画家的风格和所画人物迥然不同，但是他们都表达了自己的见解。你几乎能听到他们在告诉你他们的所见、所感——他们是怎样和人物联系起来的——在作画之前、在与我们分享之前。

个人见解是一幅好的画作的基本要素，但作者不需要具备绘画经验或接受教育。看法来自我们的内心。即使是孩子，对自己绘画的对象和画作也有强烈的主张。在我们看来是涂鸦，在孩子看来是一个穿梭于宇宙的动作英雄或是最美的公主。我们成年人应该保留孩子们展现给我们的热情。在画画之前，先形成自己的见解。对于所画人物的见解，无论是性格、类型、姿态、姿势或任何打动你的东西都是你绘画的目标。

原则和辅助——绘画的方法

我们学到的关于绘画的知识，无论是来自讲师、书本、自学、试验或是模仿，都教我们表达对绘画的见解。本书所强调的绘画辅助及手法也将帮助你表达自己的见解。理解并反复练习这些手法会让你自如地控制你笔下的人物。

人物素描有没有正确的方法？

没有！人物素描没有正确的方法。对许多学生来说各种绘画的方法是冲突的。换个角度思考，将每种方法看作是有不同侧重点的不同经验。所有的方法都是有用的，都能成为我们永无止境的绘画学习的一部分。你的大脑在吸收了你学习的知识后，不知不觉将它们融合在一起，发展成一种最适合你的风格。然后，你的风格真正显露出来——你的美学、教育和经历的独特组合。

只有你自己知道你画人物的目的。如果这本书和我的建议适用于你的技巧水平，那么让它们成为你进步的平台，帮助你探究任何你最感兴趣的对象。

1 人物画的类型

“你画画的时候是站着还是坐着？”

许多作客我课堂的特邀画家被问及这个看似微不足道的问题时都会在心里抱怨。但是，当某个人处在学习阶段时，任何令人困惑的问题，无论具体或是抽象，都是重要的。抽象的心理技巧——最为重要——由通过观察和教学累积起来的知识发展而成。具体的技巧则是能让你的双手画出你想象的图案的技术能力。

让我们从具体技巧开始，在各种环境下、为不同目的而进行人物绘画。第一部分关于所有的实物——我们的绘画工具、我们的画姿、我们的身体以及我们的双手——让它们为我们工作。有效地控制这些要素能帮助你在任何环境下自如地运用你的抽象技巧，无论是人体模特写生、素描或是在画室。掌握绘画法则的方方面面能让绘画的每一种类型朝着它自身的方向蓬勃发展。

合适的画姿
这个学生在美术课上摆的画姿非常成功。她离画板的距离使她能将整张画纸尽收眼底。她把画板放在画架上，这样就能看到模特的整体。她握画笔的手非常灵活，能自如地画各个方向的笔触。

第一章
人体模特写生

画家在纸上画出各种图案来表达他们的想法。从头脑到手的生理转化对实现这个目标尤为重要。身体的放松和灵活性使得画家的所思所想通过他们的手臂、指尖及画笔直接由头脑传送到画纸上。你越是轻松地移动你的手臂、手腕和手，你表达关于所画对象的想法的能力也就越不受限制。为了清晰地表达他们的艺术信息，舞蹈演员和音乐家必须发展并掌握他们的身体技巧。因此，一个画家的双手和手臂也应该不受任何技巧限制，时刻准备画出他或她脑中的图像。

如果你能在动作幅度较大的情况下画画，那么你因此而熟悉的手势和手部自如的移动也能运用到动作幅度较小的绘画中。因而，这一章节将介绍如何在较大的画纸上绘画模特，包括能帮助我们培养身体自由度和控制度的绘画方法、过程、画姿和绘画工具。

握笔的方法虽然简单，但不同的方法却有不同的效果。正确的握笔姿势能扩大你动作的幅度，使你能画出各种不同的笔触。这样，也能提高你在作画时表达个人见解的能力。

软铅笔增加灵活度

拥有灵活手腕的绘画者可能会自如地使用烤肉叉和点燃的火柴。然而使用短小的软铅笔能帮助增加灵活度。短小的画笔使你的手贴近画纸，你能像感受雕塑那样感受你的对象。使用软铅笔能轻松地画出线条，而不用费太多力气。削尖的画笔让你能自如地运用线条和色调。

让自己有多重选择

手掌朝下握住削尖的画笔能使你灵活地画出各个方向的笔触，自如地在线条与色调之间转换，甚至是画上图这样的两分钟草图。

手掌朝下握住画笔

这是命令！手掌朝下握住画笔，你就能画任何方向的笔触。若是手掌朝上，那么让画笔与你的手指垂直，而不是平行。画画的时候，也要让画笔与你的手指交叉。如果画笔与你的手指平行，它就“卡”住了，你无法画出各个方向的笔触，也无法在线条与色调之间进行转换。

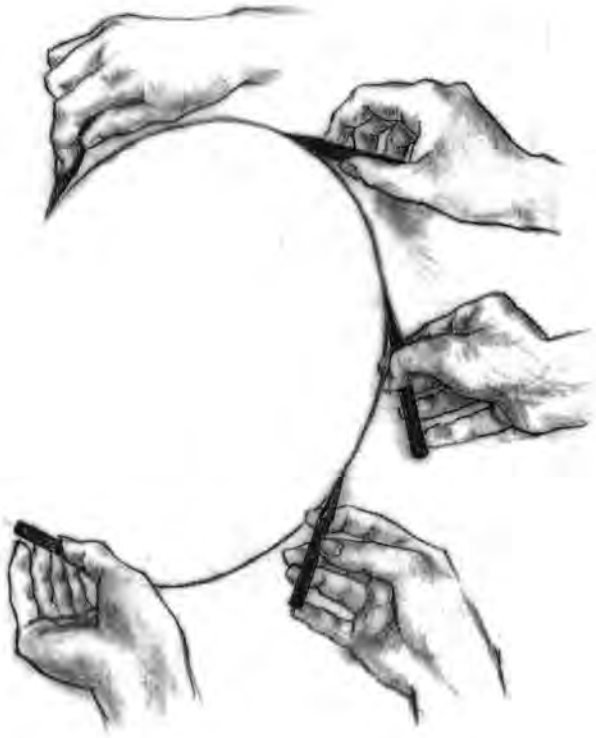
使用削尖的软铅笔

我推荐短小的软铅笔，比如X-soft的扁型炭笔或是深棕色的蜡笔。Conte Bistre是个不错的选择。削笔的时候，用美工刀在笔上做一个长记号，然后用砂纸将笔的各边打磨光滑。这样，画线条的时候你就能用笔尖，而画色调的时候就能用笔侧了。

手、手腕和手臂的灵活性能使你画出任何方向的线条和色调。笔触的方向必须和你想表达的想法联系起来，同时也必须和对象的形状相联系。莱奥纳多·达·芬奇在他众多优秀的习作中只运用了单方向的线条。不过，这只是你选择使用的一种技巧，而不是因为你只能从同一个方向画线条。

使用整个手臂

想象一只宠物捅破你的画纸，将脑袋伸了过来。你画画的时候，感受一下这个脑袋，就像雕塑家那样。将你的手指移到画纸的左上方，沿着它的脑袋移到下颌，留心你手臂的运动轨迹。当你的手指移向左上方时，你的胳膊肘抬高了。移到下颌时，你的胳膊肘贴近身体，手掌则是向上的。



将手臂的移动运用到画笔

画一个椭圆或圆，向刚才感受宠物脑袋一样感受你画的图形。画的时候，转动你的手、手腕和手臂。

转动画笔

反复练习线条与色调之间的转换。画细线条时，握着的画笔与所画线条保持平行。转换至淡色调时，逐步转动你的手臂和手腕，直到画笔与所画线条垂直。当画笔完全与线条垂直时，色调是最厚的。

1

2

调整画笔的角度

变换画笔与画纸所成的角度也是改变笔触宽度的一种方法。画笔与画纸所成的角度越大（图1），画出的线条越细。角度越小（图2），画笔接触画纸的面积越大，就形成了淡色调。

热身

在每节课前进行热身。从各个方向画不同的笔触。画线条、色调和弧线。假想某个形状，然后转动你的手。找点乐趣，让手灵活起来。画过一会儿之后，查看你的画笔。如果画笔有一侧是扁平的，说明你的手没有转动。如果画笔磨得很均匀，那么你转动手的方法完全正确。

以下是站在画架前或坐在长凳上作画的提示，都是人体写生时常用的姿势：

- 确保你能清楚地看到模特，就如同你能清楚地看到你的图画。你的画架或长凳和模特成某个角度，这样你就能看到你的绘画对象在你画板的某一侧。
- 使用画板，因为它能给你平实的绘画面。
- 画画的时候放松双手，这样你的肩膀才不会紧绷。观察模特的时候，画画的手可以放下来稍作休息。

站在画架前

与画纸保持一定距离，你才能将整张画纸尽收眼底。调整画架的高度，将你的视平线保持在离画纸底边三分之二处。两脚一前一后放置，这样你能进退自如地看你的画稿。千万别从画架之后探头看模特。需要观察模特的不是画架，是你。

坐在长凳上

与画纸保持一定距离，确保你能看到整张画纸。身体坐正，你的手臂才能自如地运动。画板与长凳所成的角度能使你的视线和画纸成直角，你不能从透视的角度看你的画纸。

提升木（Lifter）

将画纸搁在提升木块上，高个子就能自如地在画纸的底部绘画了。你能轻松地做一块提升木。

不要把画板搁在双腿上

长凳与模特成一定角度，这样在观察模特时，你就不必移动画板了。画大的图像时，将画板搁在膝部不仅限制了手的自由度，而且迫使你从透视的角度看你的画纸。

画画时不打底稿，也不用任何可视指导，这就是直接绘画。直接绘画促使你去看、去观察、去思考。直接绘画时你能使用的所有指导都在你的头脑里。它们是你必须观察的，也是你想表达的。它们在你的脑中形成了一幅地图，显示你要去的地方。

直接绘画并不是一笔画。它仅仅指你一旦获取某些想画的信息，你就动笔了。若要画得迅速，保持新鲜感，你得培养绘画的熟练技巧或者最多在 20 分钟内画出一幅作品，直接画！

试着用线条绘画

你可以用线条、色调、两者的组合，甚至不同的画笔进行直接绘画。用线条进行绘画对正在学习绘画的人来说是个不错的原则，因为它教你去观察和思考。在这张两分钟的线条速写中，学生恰克·派尔（Chuck Pyle）捕捉到了这个哑剧表演者的活泼和自信。虽然他没有表现出她的脸庞和双手，但是观众注意到了她的笑容和她拿帽子的滑稽方式。

培养对线条的敏感度

线条在线条画中的厚重感和粗细是可以变化的。使线条千变万化的能力就叫做线条的敏感度。这种人物画的技巧不是靠思考获得的。如同爱情，你不找它的时候它翩然而至，就在你把获得的知识与能自由、自如画出你的想法的双手结合起来的时候。到那时，对线条的敏感度自然就形成了。学生比尔·桑切斯(Bill Sanchez)在这幅 20 分钟的苏格兰人素描中，没有运用任何辅助线条，也没有用橡皮进行修改。他对线条的敏感度很自然地来自于他灵活的手对他的细心观察和所要表达的想法的反应。

如果你把模特放到某个状态、时间和地点进行想象，你就能为自己编个小故事。你决定述说的故事、你希望观众注意到的各种细节会提供给你怎样去画人物的概念。你可以用色调、细节和深色高光，甚至是忽视某些细节来吸引观众的注意力。

用色调表现情绪

决定哪里使用色调对你的故事最有效。在这幅20分钟的蓝调布鲁斯歌手的素描中，学生凡尔·米娜（Val Mina）用色调强调了舞台的灯光，不过仅仅是照在歌手脸上的那部分；他用深色的高光来强调她的眼睛和嘴唇。此外，他还用深色的麦克风来强调她的双手。几笔简单的线条和她身体上的一点色调将整个故事完整化。

简化人物

讲述故事的一种方式是对人物简化处理，只留下必要的故事要素。学生Kazuhiko Sano简化了画中人的衣服，将观众的视线吸引到了人物忧虑的表情和紧张的双手这些敏感的细节上。

以下是能帮助你绘画进步的提示：

- 练习完整的人物画，在10分钟内完成各种姿势的完整人体画。画这些素描时，你不必离模特很近。
- 练习20分钟的素描时，简化处理近距离模特的某个部分，以此提高你的观察技巧并练习运用讲述故事的细节。
- 无论你是否对整幅画感到满意，如果你学到或观察到某些新事物，那就是成功。
- 让家人成为你的模特。他们可能不会刻意摆个姿势，但当你的朋友或家人在电视机前打盹或休息时，你能练习人物画的方方面面。
- 对着镜子画自画像。你也可以朝各个角度放置你的镜子以获得不同的视角。
- 买个轻巧的画架，或者为自己做个长凳——将两个椅子面对面放置。

不要担心

如果你从来没有掌心朝下握过画笔，感觉有些失控，不必担心。一开始你的控制力可能有一点点退步，但是你的潜力比从前高。如果你失去了信心，找找那些显示你熟练技巧和灵活性的笔画。继续练习这些笔画，你就掌握窍门了。

最后，不必担心指尖移动时在纸上留下的炭笔污渍。培养灵活性比一张干净的画纸重要。通过练习，你将能够避免弄脏画纸，你的图画看起来也将如你所愿。

用不同的画笔进行试验

一旦你习惯了像炭笔这样短小的软铅笔，你使用其他画笔时会感觉更自信、更舒服。当你能轻松地在炭棒的各个面和点之间转换，你也能轻松地使用炭笔。自此，你可以使用其他的画笔了：钢笔和毛笔，蜡笔或小毛笔和稀释的油画颜料。也试试质地不同的画纸。

学生刘韩(Han Liu)通过歌手在三分钟内摆的姿势，表达了她的情绪。在用扁炭笔定下她的姿势之后，他用白粉笔突显了她裹着丝绸裙的身段。

在右边的画中，学生保罗·米卡（Paul Mica）综合运用了各种绘画工具和技巧。他在她的脸部用了彩色蜡笔、光线和阴影，用扁炭笔填实了上衣以表现立体感。他用炭笔把她裹在紧身裤里的双腿用线条表现出来。

组合人物画

你无法预测两个或一组真实的人物的某一特定姿势能持续多久，所以你可能想把注意力集中在一个人或画的某一部分。但是，你可以乐观地留些空地给另一个或多个人物，也许他们会保持姿势，一动不动。为了画早期的服饰，在充满生机的历史遗址，我勾勒出了这些开拓者的开拓者，我很幸运能在他们挪动之前捕捉到他们的姿势，然后再开始画周围的环境。在他们移动之后，我又在画像的周围多增加了些东西。

第二章
在速写本上作画

你可以在任何东西上进行素描：速写本、画板、一张白纸。在速写本上作画确实是绘画的一种形式。速写本是一种很好的收集、记录信息的工具，也是帮助产生想法、记日志的好工具。它们是你填充你头脑图书馆的地方。

从文艺复兴时期到今天，绘画大师们的素描作品的对象、风格和性质极其丰富。有些作品美得让人敬畏。别被它们吓坏了。当你看到的作品不那么出色时，你就得到了鼓励。当你看到既令人敬畏又鼓舞人心的作品便向它们学习。直到我职业生涯的后期，我才开始使用速写本。起初，我是为了在每天的各种活动中消磨等待的时间，但它成了我艺术生涯最有趣的部分。如果你还没开始在速写本上作画，我催促你尽快开始吧。素描将成为你享乐、学习的另一种工具。你可以素描任何让你感兴趣的人或物；然而，这一章节仅仅集中介绍真实场合下真实人物的素描。

你应该画什么？当你画人物的时候，他们打动你的每一处都值得你画。你可能想捕捉有一大群人的整个场景，你也可能细致地描绘一两个人物，周围有些许小布景。如果一个自发的姿势引起了你的注意，试着捉住它的要素。如果有一张脸吸引了你，那就画头部。尽管你的每一幅素描的侧重点有所不同，你必须做的唯一一件事即画你想画的。

从头部开始

我通常从头部开始画，希望自己能画完整个人像。如果对象在我完成之前就改变了姿势，就像这个开拓者，至少我在素描簿上留下了让我感兴趣的东西。

在有趣的地方捕捉人物

位于加州萨克拉门托的萨特碉堡州立历史公园是个素描的好地方。在开拓者日，穿着早期服饰的向导重现了1864年典型的在碉堡举行的活动。

放松

在人物移动之前，你只能猜测你素描所需的时间，所以不必太在意画完整体、完成画稿或是让画稿完美。重要的是你的观察。放松！留意你观察的人和物。（图1）中的开拓者站着一动不动，直到我画完整体，画下了他的姿势以及激动人心的服饰。（图2）中的开拓者不断的更换姿势。我想确保自己记录下了他款式逼真、膝部宽大下垂的鹿皮裤，所以我从他的腰部开始画。我没有画他的整体，但是我记录下了我想要的细节并且从素描中学到了东西。

1

2

你是在素描簿、速写簿还是散页纸上进行素描，取决于你在什么地方绘画。随身携带一本素描簿，你就能每天捕捉到不同的场景。如果你有目的的前往某个地方写生，带上一本大的素描簿和所有你认为用得上的工具。无论你使用什么纸张，确保它是无酸性。

硬皮的素描簿是你绘画生涯持久的日志簿。不过，它们确实有一些不便。你不得不一直在相同大小的画簿上绘画，而且在画簿上绘画有些别扭，如果你是站着的。左撇子不得不在本子的左页绘画，或是在本子的装订线附近绘画。

我偏爱速写簿，因为它们螺旋型的装订线在上端。不同于素描簿，速写簿不须要为你的画稿和素描进行年历编写，所以我能一次画多幅不同的素描，并且选择适合图画的纸张类型和大小。而且速写本比素描簿更轻巧、拿起来也更轻松。

当你碰巧看到什么

当你为每天的活动外出时，带上一本小素描簿，你就能随时记录吸引你的事物。在排队的时候、在交通工具上或在咖啡馆里你都可能有时间绘画。我站在附近焦急地排着长队时，画下了这位耐心等待注册他汽车的绅士。当你使用小的速写本的时候，人们很少注意到你在画画。

当你打算绘画时

当你打算去某地写生时，例如运动场、舞蹈课、老年中心或历史公园——我画这张素描的地方，带上足够大的速写本——11" x14"(28cmx36cm)——以及你可能用到的任何素描工具。

绘画工具

你可以用手头任何的或你想用的工具进行素描，那都是宝贵的经历。不过，在某些情况下有些工具更适合：钢笔和铅笔随时随地都可以用，但是蜡笔和油画笔需要放工具的空间和坐的地方。

钢笔是很好的素描工具。钢笔留下的永久笔迹对初学者来说可能令人沮丧，然而它促使画家在动笔前更细心地观察，使它成为一流的绘画工具。我喜欢Pigma的01号微米笔，轻便灵巧，使用的是防水的档案墨水，拥有像一次性水笔那样流畅的笔尖。我从来不主张使用圆珠笔。

通过各种试验，你会找到其他你喜欢的绘画工具，而且你的选择会继续变得更有创意。

其他工具

以下各种工具是我通过试验学会使用的，可能会使你的素描经历更舒适、更成功：

- 折凳
- 轻木或泡沫材料质地的画板
- 可移除的胶带或别针，在风大时可以固定画纸
- 防风用的垃圾袋和石块
- 太阳眼镜、宽边帽、遮阳伞、遮光剂和饮用水
- 水、毛巾和油画用纸巾
- 削笔机和砂纸
- 能容下所有装备的背包

画笔的综合使用

素描这位开拓者的时候我用了棕色的钢笔。然后，我在素描上随意地涂上水彩颜料，使用的是自然色和正常日光下的明暗度，使得人物的脸更具立体感，也表现出了衣褶。我还用钢笔另加了一些线条，起到强调的作用。清晰的线条与淡彩的对比让我很满意，这样的技术处理也不费时间。不要害怕尝试新的绘画工具或是看似不可能的组合。

确定素描的目的：观察并描绘有趣的细节、捕捉人物的外貌或姿势，还是表达对场景的感觉。

在泰利·亨利爵士三重奏演出的时候我画了这些素描。当一个乐手在表演短小的独奏时，他的姿势是不停变换的，于是我集中注意力捕捉瞬间的动作和音乐的自然流动。当我优先考虑更细节的姿势时，我画的是伴奏时的乐手，因为他的站姿保持得久一些。

把注意力集中在构图上

在这张素描中，我优先考虑的是构图——鼓手和贝思手之间的相互影响。人物和乐器构成的复杂场景是个挑战。我必须留心鼓、钹和乐手的重叠部分。

捕捉灯光

在这张素描中，我想捕捉顶灯打在长笛手有趣的脸庞上的效果。我捕捉到了他瞬间的姿势，灯光的表现也让我满意。

捕捉感觉

在这组速写中，我优先考虑乐手在即兴独奏时专注的神情。我的时间只够画出喇叭演奏者的一只手，不过我达到了这张素描的目的，通过他的脸和肩膀体现他的专注。

我听到关于动态人物素描的最多的评论是“他们的动作太快了。”如果你训练你的眼睛在同一时间搜集更多的信息，那么你就不会有这样的挫败感。在迅速的一瞥中你观察、领会的越多，你就画得越快，捕捉到的信息也就越多。通过训练，你能在数秒内观察、领会和分析整个动作以及它的重要组成部分。

玩耍是由一系列连贯的动作组成的

这些年轻的冰球运动员的移动和操场上玩耍的孩子混作一团，所以在动笔画一个动作之前，我先记住什么才是必不可少的——他们身体运动的节奏、身体各部位的相互协调以及衣服是怎样包裹在他们身体上的。我并没有疯狂地想让自己绘画的速度赶上他们滑动或活动的节奏，相反，我只是一笔不动地观察；然后根据自己的记忆完成这些动态的素描。

花些时间完善你的画稿
这幅全彩的水彩图是从一个收藏家的盘子上的成稿截取而来的。我在我的画室里研究、重新布局、绘画并上色。

第三章
在画室里作画

在你的画室里，你可以为某项作业打初稿——从设计构图的草图到最终的定稿——你可以进行试验绘画，可以画习作或是更精细的定稿。在你的画室里你可以画任何类型的图画，唯一共同的需要是要有效率、充分利用你安排给绘画的时间。在这一章节中，我将提供一些建议以及我在不同阶段在画室里完成的画稿。

每个画家的梦想便是拥有一间朝北的、宽敞的、设备齐全的画室。但是有很多绘画者，包括教授和学生，在不太理想的环境下完成了佳作。任何你完成作品的地方都是你的画室，即使那儿连一扇能挂上“画室”招牌的门都没有。

要想充分利用你的空间，试着备齐以下装备：

- 绘画桌——带升降、转动等调节功能的画板。如果你的绘画桌的桌面宽大，你可以用胶带将参考资料贴在桌面上。
- 舒适的椅子，最好是带轮子的转椅，你可以往四处滑动，方便、快捷。
- 顶灯和一个能调节的灯。
- 绘画者用的带脚轮的小柜。你可以将绘画资料放在边桌上，但是这个带脚轮的小柜最好有抽屉，使你能事半功倍。

我的安排

把你的小柜放在你绘画的手的同一边。（我是左撇子。）我时常看见初学者别扭地将手伸向另一边来找绘画工具。如果你有条件，在附近的位置上摆上额外的工具，比如告示板、放书和参考资料的书架以及电动的削笔器。

1

不需要太多

这个学生将她的设备简化到了最低限度：一把椅子、可携带的画板和一张可以平衡画板、摆放工具的桌子。她也可以在右边摆上一把椅子或一张小桌子来放其他的材料。

2

调整画板的倾斜度

如果你坐在长凳上或在画架前画如图图 1 的大图时，尽量把画板放直。这就保证了你不是从透视的角度看你的画稿，此外你的行动也不会受到限制。若如图 2 那样完善细节，那么把你的画板尽量放平。

研究不但能提供信息，也能给你鼓励。如果你在画特定时间或处在独特位置的场景时，研究场景的地点和时间对你的构图至关重要，也使你的画作更真实。衣服、道具和周围的环境不仅提供了形状、体积等信息，也暗示了当时、当地的独特情况。

为产生想法而研究

在这些素描中，我探究了一个安曼派教徒女孩使用被褥的方式。我曾在众多参考书目中发现关于安曼派教徒家庭所用的破旧的地毯的说法，这启发了我在地毯上画上一条被褥。小女孩往放在儿童椅上的娃娃身上盖被褥，这个想法让我联想到了她和一个真正的婴儿玩躲猫猫游戏的情景。你可能会发现被褥下婴儿的身体画得太长了。不过，产生想法是我在那个阶段的重点，所以准确的比例并不那么重要。

为真实感而研究

我的任务是画一个抱着受伤羊羔的那瓦族女孩。首先我仔细研究了那瓦族的衣服。然后我画了几张如右图这样的素描，研究这个女孩可能摆出的姿势。在我决定这幅素描的构图之后，我拍了一张照片，相片中的孩子和图中的女孩姿势相同，衣服的式样也和我所做的研究相似。我当时不得不让她抱一只小山羊，但是她抱小山羊的姿势和画中抱羊羔的姿势相同，我对羊羔的研究也使我在定稿时，能将小山羊改成羊羔。

为构图而研究

这幅素描的内容表现的是安曼派教徒家庭为做买卖的蔬果摊做准备的场景。研究让我感受到了环境，她们会摆放哪些产品、如何摆放。我画了蔬果和罐头的素描来帮助自己记忆，这样我不用任何参考就能画出左边的草图。绘画的早期阶段只要求大概的草图。在这儿，我只对图画的内容和设计感兴趣。

将研究结果作为参考

这幅素描的构图与上图相似。不过，我改动了最小的女孩的姿势，使她也参与到家庭活动中来。这个改动，我没有使用任何模特。我在蔬果的设计和细节上也更花心思。为了让自己将这些要素一一展现，我在画板上贴了参考资料，所以在绘画时我能轻松地得到参考。

我被邀请为一个收藏家的瓷盘创作水彩画，公司给了我一个主题——在家绣小被褥的安曼派教徒女孩，其余的就由我自己决定。以下是我绘画的步骤：

- 研究
- 产生想法、画设计草图
- 画草图
- 让模特摆姿势拍照
- 用铅笔定稿
- 用与最后定稿相同的画笔画彩色的草图
- 最后定稿

小草图

小草图是画稿最后成功的关键。它的重点是探索叙事性的构图——人物的大小、方向和相互关联的要素，与人物的位置、与你讲述的故事相关联的要素。这样的草图你可以用只有你才明白的点、圈和曲线来画，也可以像上图那样画。在画构图用的草图时，让其自由发展。我画小草图时从来不受任何限制，只是控制住我需要或想要的比例而已。尽管小草图通常比较小，但是只要避免细节，大小无关紧要。在做了一番研究之后，我画了很多这样的草图。通过简化右下图，我创作了另一幅作品，作为最后的定稿。

明暗素描

一旦我选定了一幅作品，我用那幅素描画了几张明暗素描。这一幅表现了我想要的光线——一小缕阳光落在室内的女孩身上。

最后的铅笔定稿

如果我打算画彩色画，我会用软铅笔在摹图纸上画与定稿相同大小的草图。如果我对人物形象感到满意，我会用铅笔在无细纹的犊牛皮纸上画定稿。这一阶段，我用削尖的、稍硬的铅笔确定细节。然后我用 5 H 的铅笔将画稿移到水彩画纸上，然后开始上色。我轻轻擦去转移过来的痕迹，然后重新画。这幅铅笔画是我定稿的前一幅作品。彩色的那幅才是最后的定稿。

2 绘画的基本要素

要画好人物，学习透视法的原则和了解人体结构是很重要。要控制你所画的人物，你还要注意比例。学习色彩的明暗浓淡，你就能用之来加强形体感、传达情绪、引导观众的注意力。

第二部分的章节会介绍绘画的这些方面以及它们影响所画人物、所说故事的方式。本书的侧重点放在了人物和他们的衣服上，所以这些章节仅仅介绍比例、透视法、人体结构和明暗度。我建议你们能在这些方面更深入的学习。

透视法影响视觉比例
这个在墨西哥画的小女孩有她这个年龄特有的比例。我是从近且高的地方看她的，所以按照透视法，她的身体缩短了，腿和脚也低了，使它们看起来要比平视的时候短。

第四章
比例和透视法

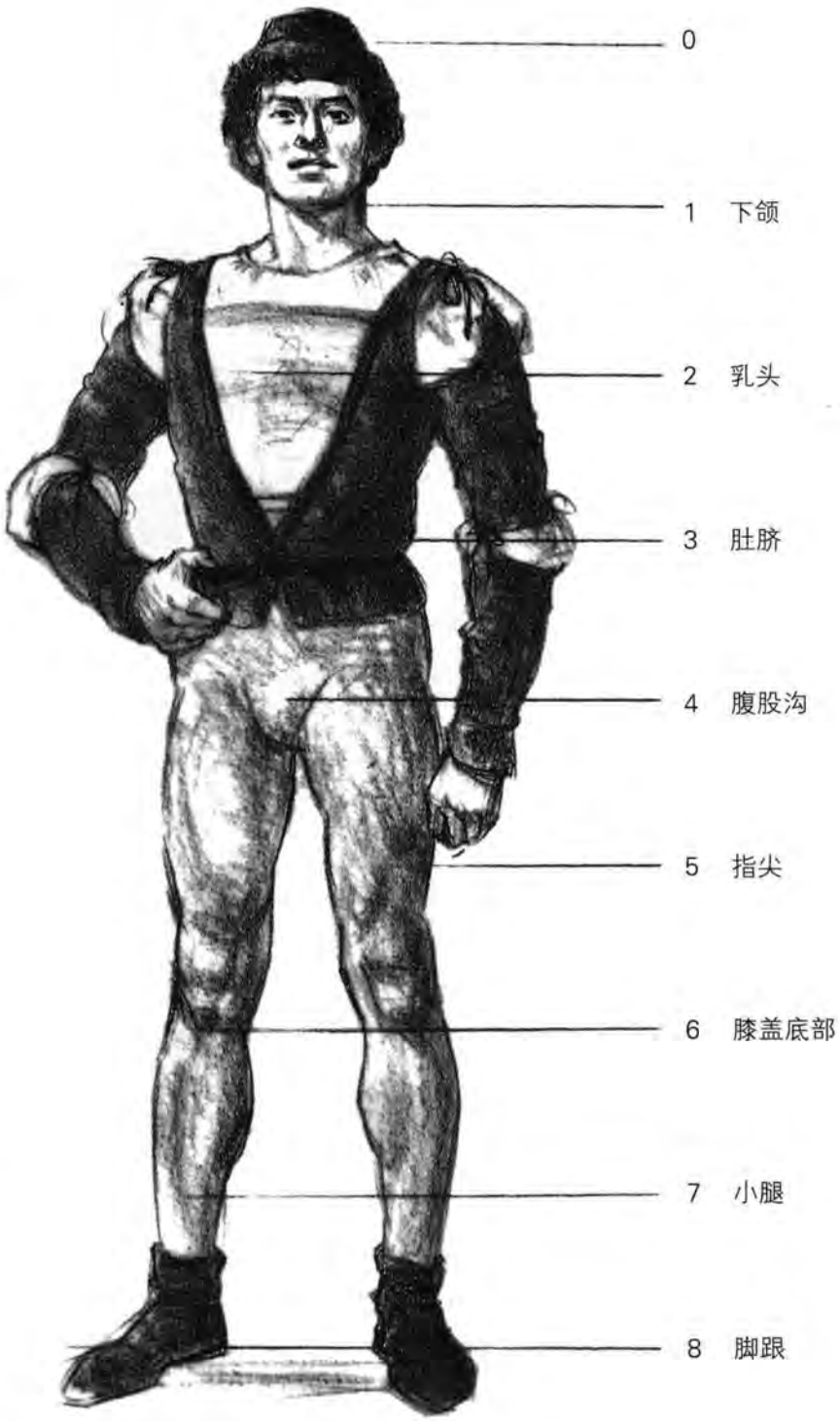
比例是一个物体或人物的某一部分就其他部分或整体的相对大小。人物的各个部分之间互相协调，那么这个人物就成比例。非绘画者对于人物画的比例最为敏感。如果不成比例，他们一眼就能看出，然后评论说："那个人看起来真滑稽。"或者更明确地说："为什么头这么大？"如果观众认为比例不协调了，那么很可能是这样。

一旦你了解了平视时的人体比例，那么你能以不同的视角或透视法画出人物。了解了透视法的效果以及表达这些效果的方式，你所画的人不但能比例协调地处在你设计的环境，也能从你需要的视角表达出来。

尽管比例的标准会因为世界各地文化的差异和时间的变化而有所不同，绘画者需要一个统一的标准来进行比较，以供参考。三个普遍被接受的比例标准是正常、理想和夸张。用正常的比例画人物，一般把人看作七个半头高，股关节在身体的一半偏上。阿尔布雷希特·丢勒就遵循这些比例。

莱奥那多·达·芬奇用的是理想比例，所画的人物为八个头高。这些比例看起来是真实的，但正常人的比例与之相比就显得矮胖。

夸大比例的人物为九个头高。米开朗基罗和约翰·辛格·萨金特使夸大比例的人物变得真实。



理想比例

大多数我的人物画用的是理想比例。当我要画其他类型的身体时，我用它作为比较的标准。这个吟游诗人的高度是他头部长度的八倍。腹股沟是理想比例高度的中点，这很容易记。理想比例的女人比男人矮半个头，但是她的总高度仍然是其头部的八倍。理想比例中女人的宽度也反映了更多的女性特征：肩膀和腰部较窄，髋部较宽。

要培养对比例的准确感觉，反复练习从人物头部画到脚部。画各种姿势的全身像，在七分钟内完成。如果你连续犯一个错，你会在画稿中发现不对劲。一旦你发现问题，你画的时候就会予以纠正，训练自己用正确的比例绘画。

协调的比例

将这幅画像与以下各图进行比较，看看哪些比例不协调。

头太大

绘画者通常会把头画得太大，于是就没有空间留给身体的其他部分了。如果你经常犯此错误，在你画纸的边上画一个八个头高的比例尺供你绘画时参考。

“长大”的身体

如果头的大小正确，但是身体在你画的时候“长大”了，那么请记住，画身体其他部分的时候不时地参考头部及其大小。

个人癖性

如果你常犯一个错，比如：腿画得太短，那么就把腿画得过长来做补偿。最后，你会找到好的平衡点。

形成对所画人物的看法是人物画必不可少的要素。你不但可以选择表现某些情绪特征，也可以表现特定的比例和各种体形。无论是人体写生还是描绘你想象中的人物，脱离理想比例的人体能为你的作品增添真实、趣味、对比和独特的要素。如果画你想象中的人物，你必须能清楚地看到他们的特征。如果是人体写生，你一样可以进行选择。你可以如实接受模特的姿势、表情和体形。你可以夸大任何或所有的这些要素，或者你可以根据比例将模特的体形完全改成你想要的效果。

将身体与理想比例相联系

你每画一个人物，将以下要素与35页上的理想比例进行比较：

- 人物与普通人比较后的高度
- 人物有几个头高——与理想的八个头比例相比较
- 人物内部比例的变换；不需要将人体分成多个部分，人物的上身是否比常人短而腿却比常人长？
- 身体总体宽度的比例；比理想比例窄还是宽？
- 整体内宽度的变化；人物是否胸部宽而髋部相对窄？

1

2

3

4

将体形与构图相联系

运用极端体形内与生俱来的构图潜能。在头脑中将身体类型分类帮助我马上能认出它们。图1让我想起了支撑豆藤的杆子，图2是鸡蛋，图3是梨，图4则是沙漏。

在众多的自然姿势中，人体不同部分的方向各不相同，有些向外，有些则向里。用透视法来观察这些部分。如果你仰视或俯视一个人物，你用的便是透视法。你可以用真实的透视法科学、生动地表现人物的各个部分，但是，表达你想让观众看到的信息的最佳方式不仅仅是运用透视法，也要懂得如何巧妙处理透视法的视觉效果，例如：特殊的关系、透视缩短法、裹身衣服和重叠部分。在第三部分中你将学到更多如何绘画这些效果的方法。

特殊关系

如果用透视法看一个人物或身体的某一部分，身体某两部分之间的联系会与平视时不同。

透视缩短法

相同尺寸的东西会随着距离而缩小。你离所画人物越近，透视的效果越极端。如果人物的某一部位远离或贴近观众，它看起来比人体各部位与观众等距离时短，或是说因透视而缩短了。

裹身衣服

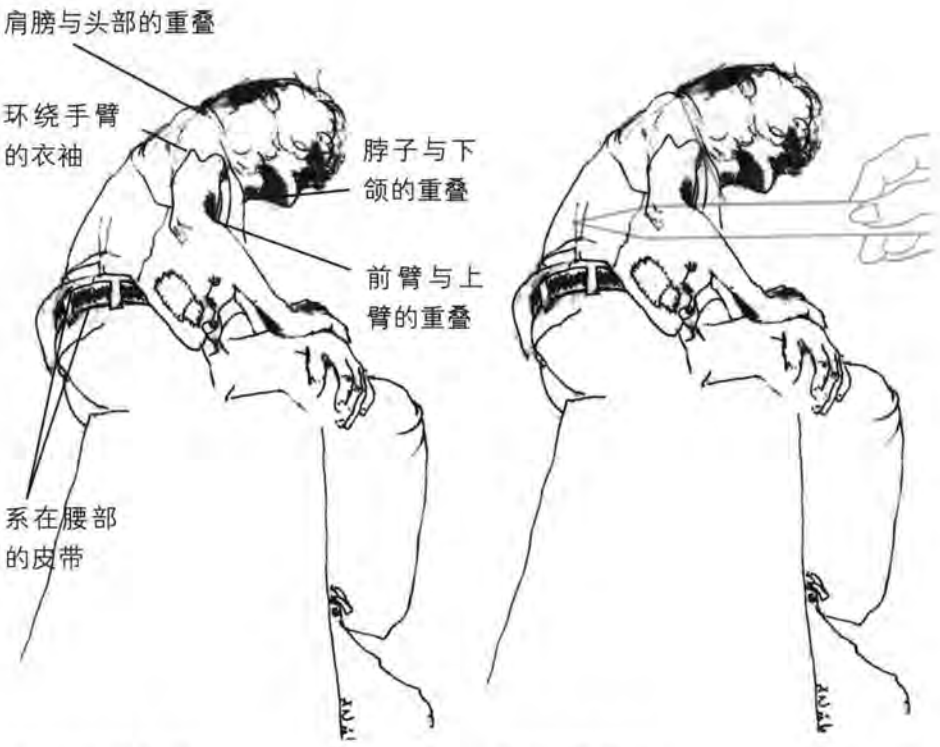
要确保观众以透视法观看人物或人体的各个部位，寻找重叠部分或各种要素是如何包裹身体的。

透视的效果

在芭蕾课上写生的时候，我坐得离这个在休息的芭蕾舞演员很近。她的姿势呈现极端的透视效果，我俯视她的时候效果更甚。她的双腿向外打开，对大多数人来说这不是个舒服的姿势。她的一条腿伸向我，另一条腿伸向远处，也呈现了透视效果。请注意这种特殊的关系：在她齐平的双肩之间的线条以透视法来看是倾斜的，她的下颌看起来比她的左肩低。

尽管她的双腿是等长的，根据标准比例大约是四个头长，但是以透视法来看，她的左腿是两个半头长，而右腿则是两个头长。你可以使用任何包裹身体某一部位的衣物来表现透视引起的缩短，而不仅仅是缩短。留意舞蹈演员的护腿是如何包裹她的脚踝的。环绕双腿的曲线的类型和弯曲程度表明了双腿伸展的方向，也暗示了透视效果。若要进一步透露你特殊的视角，你可以利用任何重叠的部分，比如，她的脖子和她的肩膀在她的下颌附近重叠。

如果你是从火星来的绘画者，在画右边的人物时，你会接受他的鼻子在他的肩膀下方、他的手和他的头一样大。作为地球上的绘画者，我们必须学习透视法并接受各种看来奇怪的关系。在日常生活中接受这些关系和把它们画出来是两回事。我们习惯用透视法看处在不同场景里的人，但我们的大脑不接受一只手臂看起来比另一只短。用透视法绘画，你得打破大脑以非绘画者的角度看事物的习惯，通过训练，让大脑以绘画者的角度看事物。



发现特殊关系

当你用极端透视法看人物的时候，想要找一条真正的水平线来做比较是困难的。将画笔水平地握在手中，放在眼前，这就形成了一条真正的水平线。然后上下移动你的画笔，将你看到的任何关系与水平的画笔进行比较。在托尼绘画时，这个办法帮助他发现了人物双肩之间的极端关系，在图中已用实线标明。将铅笔移至人物的右肩也帮助托尼发现了人物的整张脸实际上看起来在肩膀的下方。

极端透视法

托尼·尼拉(Tony Neila)花了20分钟画一个坐在他上方的学生。留心画中众多的特殊关系。他的下颌在那个靠近我们的肩膀的下方。他的肘部只比他的下颌低了一点点，因为他的右手被透视法彻底缩短了。留意系在人物腰部的皮带的极端曲线以及这个区域相互重叠的衣物。这些因素增强了极端的透视效果，也使图画看起来可信。

颠倒的景物

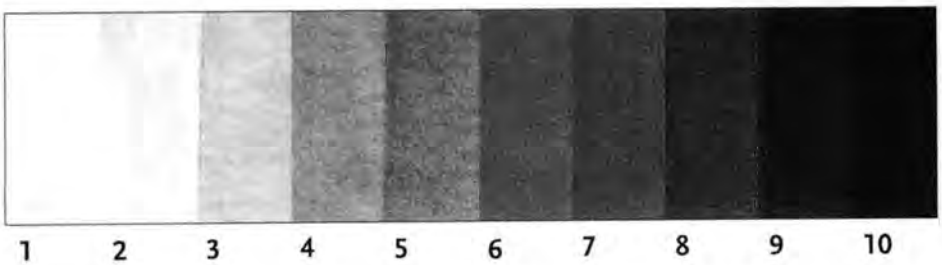
学生大卫·马(David Mar)在画这张横卧的人像时坐在人物头部的附近。透视法使贴近观察者的上半身的特征略大，而远离观察者的下半身显得略小。画家在最贴近他的部分运用了更多的细节来加强透视效果。请留意环绕双臂的衣袖的极端曲线是如何增强透视效果的。

明暗能对色调进行补充
为了使体积与形状清晰明了，在这幅科曼奇族父亲向世界展示他的孩子的线条画中，我增加了明暗度。我在他的肤色上使用了暗色调，通过对比的冲击力加强画面感。

第五章
明暗程度

明暗程度指的是颜色的亮度与暗度。明暗程度的作用在于你能运用它们将目光吸引到画的某一部分，还能使一幅作品清晰明了。你能用亮部和阴暗部建立作品的基调。你能用明暗程度增强人体的立体感。你能用明暗对比的图案加强甚至建立一幅作品的构图和设计。线条和色调通常是一起起作用的。仅用色调绘画使你注意体积、形状和亮部。仅用线条绘画鼓励你在动笔前观察、判断和思考。你用线条绘画而得来的知识帮助你决定每个色调区域的边缘线。用明暗来补充线条画能加强这些边缘线。当你翻阅这本书时，在图片中找找哪里我用色调对线条进行了补充，哪里我用明暗的对比讲述了故事。

用有形的或无形的明暗尺度来决定使用何种明暗程度。在运用色调绘画之前，先决定画是由色调进行补充的线条画还是仅用色调进行意思传达的图画。在明暗尺度的基础上，决定在人体的各个部位选用何种自然光下的明暗度。决定你是否想显示亮部与阴暗部、这对自然光下的明暗度有什么影响、你想在亮部与阴暗部之前形成何种程度的对比。



明暗尺度

在你动笔之前先决定你将在人体的各个部位使用怎样的明暗度。这样你就能得到你想要的亮部与阴暗部的对比，在完工之前你也不会用尽所有的明暗度。

分配明暗度

因为强烈的明暗对比，这个水手成了有趣的素描对象。我仅仅使用了明暗度，而不是线条来表现他的形体。他的制服和背景都是白色的，所以我在背景上用少量的色调确定了他制服亮部的形状。我在他制服的阴暗部用色调确定了另一边的界限。你也可以用对比来确定人物的体形。请留意我是如何通过他左腿上的阴影来确定他右腿的形状的。

如果你在没有强光源的情况下用色调区分图画的各个部分，那么将图画的每个部分看作一个小组。每个小组都有其在自然光下的明暗度，那么这一组的任何色调在明暗上是接近的。

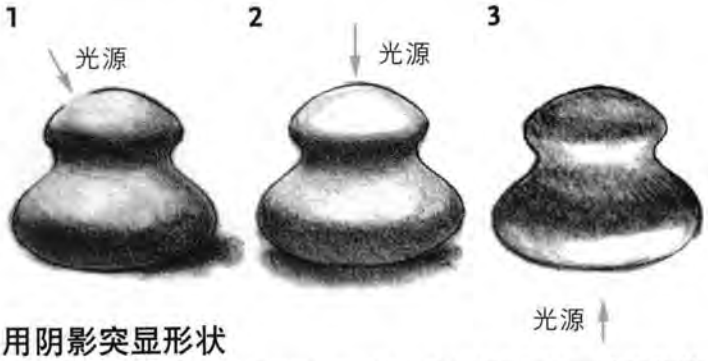
改变对比

贴近文字的画中人站在中等的光线下。你可以看到我确定各个区域所用的明暗组。在远离文字的图画中，我加深了每个阴暗部以增强每个小组内的对比。现在他制服上的明暗度是 1 – 7，肤色是 4 – 8。新的灯光使他看起来像站在热辣的阳光下。

暗示光源

在贴近文字的图画中我没有用光源，所以大部分对比来自自然光下的明暗度。通过增加些许阴影，每个明暗小组间的明暗度就有所增加，在远离文字的图画中我暗示了光源的存在。

一旦你了解了光源的方向是如何影响规则形状、如何产生阴暗部和亮部，你就能把这些知识运用到更复杂的人体上。如果你能画一个人物，比如水手或一系列抽象的人体，你就能使用光部和阴暗部来更好地表现他复杂的形体。



用阴影突显形状

上图中三个相同的、形状如同矮胖的保龄球瓶的三维物体处在三种不同的光源下。物体 1 和物体 2 的光源在上方，因此凹陷部分是阴暗部，凸出的部分是亮部。物体 3 的光源来自下方，因此凸出的部分是阴暗部，凹陷部分则是亮部。物体 1 的右边有阴影，因为光源来自左边。

把人体看作简单的图形

照在这个水手身上的光线与照在物体 1 上的光线相似，只不过光是从右边照过来的，而不是左边。他身体远离观众的部分如他的左腿和他的右前臂都处于阴影中，所以我使用了色调。他的制服照得到光的部分如他右边的躯干、右臂的上半部和他右腿的右边部分，我没有用色调。因为他身体前倾握着拖把时，他的躯干略微扭转，他的双肩在光源之中，因此我没有使用色调。

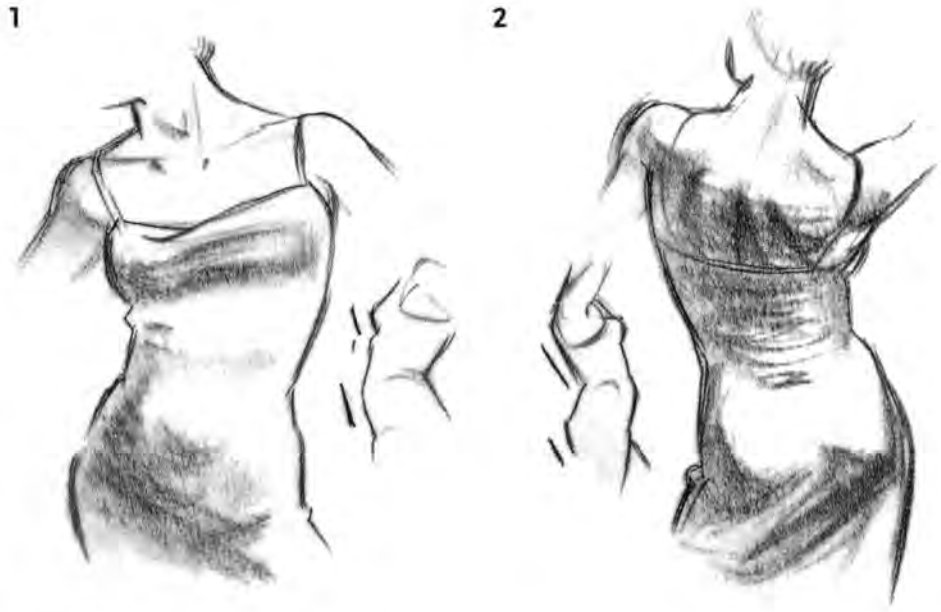
用阴影加强方向感

我在这个女模特前突、远离观众的部位：从她的肩胛骨到腰部的躯干——暗示了她的腹部前突——她臀部以下的区域、她左臂从肘到腰的部分以及她小腿以下的部分，使用了阴影来增强她整体的方向感、体态和个别部位。

人体的各个部分似乎处于无数个平面之上，而每一个平面以不同的方式接受来自光源的光线。使用光部和阴暗部可以表现和加强平面的变化，使其更可信。

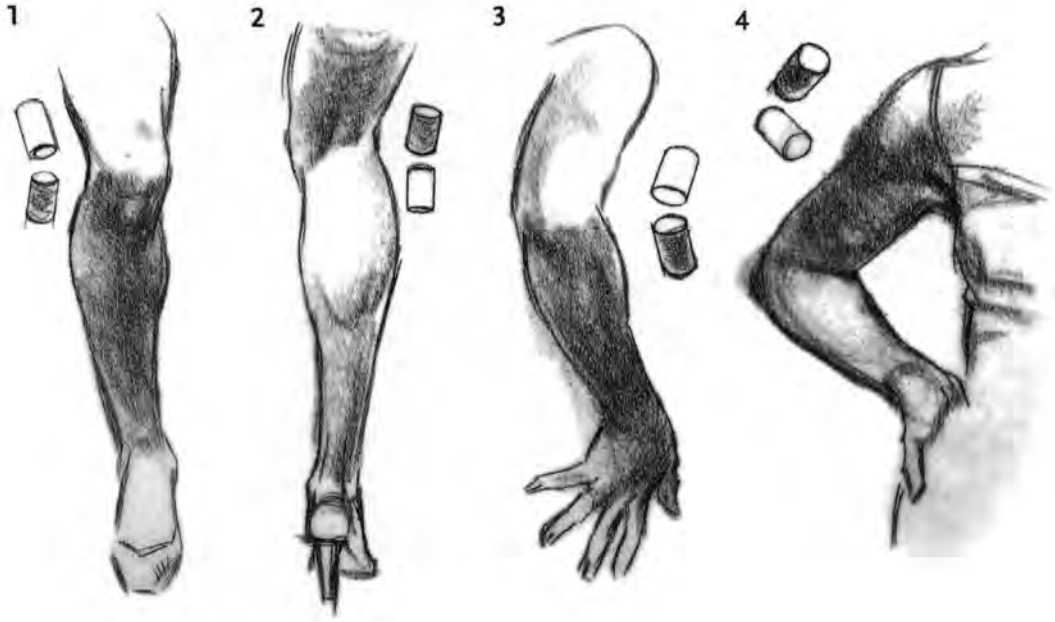
大师的话

上世纪最伟大的画家之一的霍华德·派尔（Howard Pyle）被誉为“美国插画之父”。他对学生强调，属于光部一侧的中间调必须画得比它们看起来的时候淡，而属于阴暗部的中间调必须画得比它们看起来的时候深。派尔的忠告在今天和在100年前一样有效，



用色调来暗示平面的变化

无论是画人体的正面或背部都把它看作是人体的侧面。上方大图旁的小图描绘的是相同姿势的侧面图。图1的模特腹部前突。侧面角度旁的线条显示了她胸部下方和腹部的平面的变化。把色调运用到这些平面的变化上加强了形体的清晰度。请注意图2中色调的相似运用。



用明暗度来暗示弯曲部分

当手臂和双腿的不同部分接近或远离你的时候，色调特别有帮助。如果光源来自上方：膝盖下方的色调（图1）表明膝盖是朝着观众弯曲的。膝盖上后部的色调（图2）表明膝盖是背着观众弯曲的。肘部下方的色调（图3）表明手臂是向着观众弯曲的。而肘部上方的色调（图4）表明手臂朝远离观众的方向弯曲。拇指与臀部的重叠增强了这样的印象：手臂是向外并向后弯曲的。

你可以通过阴影的形状来确定一个人物受到光照的部分。仔细研究你画中阴暗部和亮部的形状。

用阴影来表现受光部分

学生乔尔·Yau（Joel Yau）仅用了一种明暗度来加深阴暗部的色调以确定亮部的形状，他没有用任何线条。他忽略了衣褶，无论它们的边缘线是坚挺或是柔软，他完全将注意力集中在了形状上。

3 绘画辅助

任何帮助我们观察、体会并与所画人物产生共鸣的分析技巧就是绘画辅助。把每一项辅助看作是你的一根手指。如果你把双手的十指缠绕在一起，你会感受到紧扣的双手是一个整体，而不是每一根单独的手指。在一幅佳作中，情况亦是如此。观众只注意到了作品的效果，而不是组成画面的各个不同部分。你使用的方法——辅助、原则和技巧——缠绕在一起表达了内容——你对人物的看法。你会发现你用讲述故事的方法、描绘人物的能力进步了，而绘画的过程却变得更简单、更有效、更有乐趣。

伸展和收缩是一起工作的

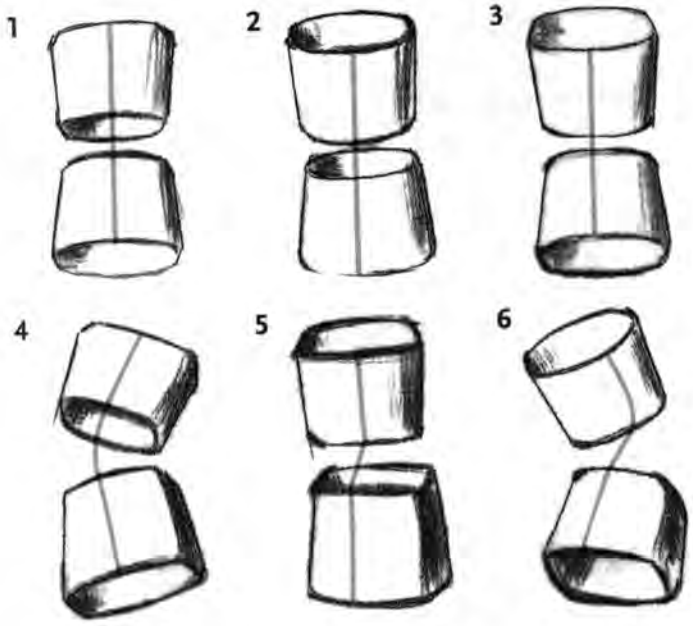
这位北非的舞蹈演员的躯干——大的肌肉群，向两个方向伸展：朝向观众，也朝向右边。因此，与之相对的另两侧——她的背部和左边是收缩的。她的手腕是小肌肉群，但它们的伸展和收缩对于描绘她富有意义的手的姿势非常重要。手腕在手臂的内侧向手掌的方向伸展，而手腕的上部收缩。

第六章
伸展和收缩

发现并使用伸展和收缩会使你所画的人物生动、富有动感。在自然的姿势中，身体的部分区域向外伸展，另一部分则向内收缩。在夸张的姿势中，伸展和收缩尤为明显。其他时候它们可能不易被察觉。无论明显或是细微，你都要利用它们。要使你所画的人物活灵活现，伸展和收缩就是最好的辅助。

大小肌肉群都会产生伸展和收缩，而且它们总是一块儿起作用。无论什么时候，当身体的某一部分向外伸展，与它相对的一侧就会向内收缩。与你所看到的姿势产生共鸣。你能通过自己的骨头和肌肉感受伸展和收缩的时候，你也就能观察并绘画其他人物了。

躯干由两部分肌肉群组成：胸部和骨盆区域，两者由脊柱相连。脊柱具有灵活性，使得躯干能向所有方向移动——前倾或后倾、从一侧偏向另一侧以及转动。大多自然的姿势都由上述三种运动组成。



想象脊柱的运动

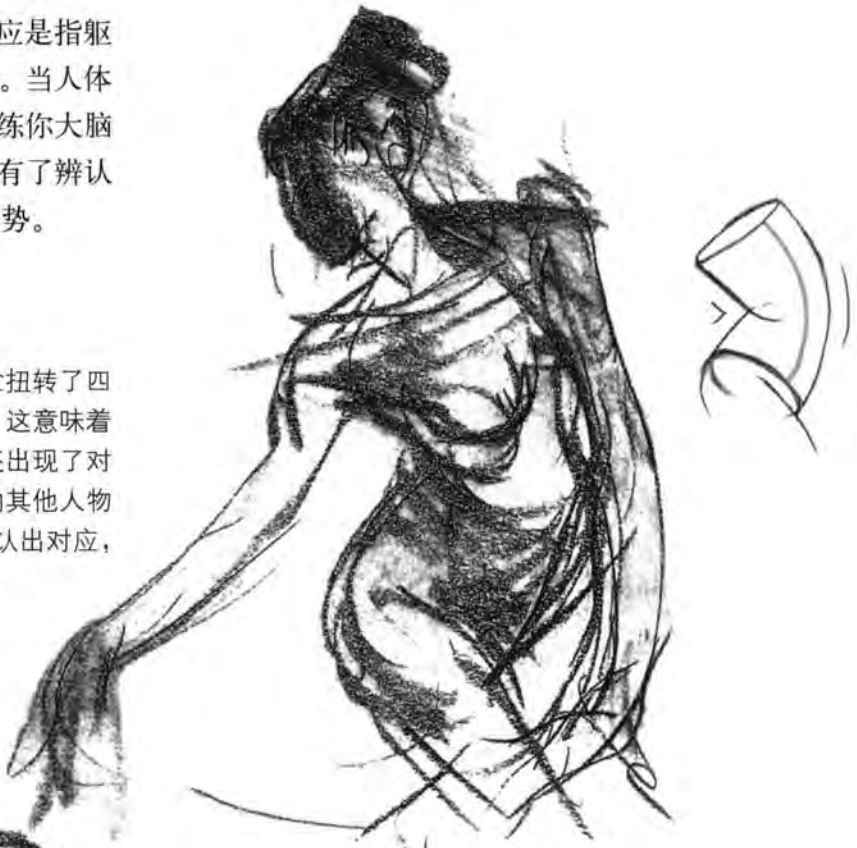
把人体背部的中间所画的线想象成脊柱。根据你所看到的上半部分或下半部分，你能判断形体是后倾或前倾。这条想象中的线也能显示人体是倾斜还是扭转弯曲的。

躯干可以整个后倾（图1）或前倾（图2），可以一部分向前，另一部分向后（图3）。两部分可以同时挤向一侧（图4）。可以扭转一个部分（图5），或者最复杂的组合是：一部分前倾，另一部分后倾，两部分挤在一起，但向相反的方向扭转（图6）。根据上述的动作扭动你的身体，体会相连的胸和骨盆区域是如何运动的。同时，别忘了观察每个姿势中脊柱的弯曲变化。

通心粉原则

通心粉原则是帮助你辨别各种躯干动作的心理诀窍。把人体的躯干看作一个大而柔韧的弯管通心粉。通心粉的凹陷部分是收缩的部位，凸出的部分是伸展的部位。虽然这种看动作的方法过分简单了，不过确实奏效。上图中的模特在不断的运动，从一个姿势换到另一个。请看看这些帮助我一眼就能辨别每个姿势的简单图形。

（以对立方式表现人体各个部分的）对应是指躯干的扭转动作，是米开朗基罗最喜爱的姿势。当人体扭转躯干时，伸展和收缩常常是并存的。训练你大脑辨认伸展与收缩并存的对应的能力。一旦你有了辨认的能力，你就能轻松地记忆看起来复杂的姿势。



伸展和扭转

这个模特的双肩朝前，而她的骨盆扭转了四十五度。她的躯干不但扭向观众，这意味着她的背是压紧的，她扭转的躯干还出现了对应。这个模特以及这一页上所画的其他人物都在不断运动。因为我能很快地辨认出对应，所以我能捕捉到他们姿势的精髓。

有难度的视角

要表现面向你或背对你的收缩，而不是侧面的收缩，寻找任何部分包裹人体的要素，比如，这位模特腿部的线条以及在收缩的这一侧重叠的躯干。

容易辨认的侧面

在人物的侧面，你能轻松地看到向前的伸展和向后的收缩。

头和脖子的位置能决定整个人体的姿态，并暗示人物的情绪。除了头部的角度，在脖子上寻找任何能加强姿势的伸展和收缩。

优雅的漠视

这个女子略微把头转向前上方，脖子的伸展表达了她轻蔑的态度。

傲慢

这个男子抬起下颌，将头后仰，收缩了他脖子的后部。与此同时，他的眼睛向下凝视。

专注

这个女子低头的时候，她脖子的前部收缩。她前倾的身体增加了收缩的程度。她的双眼向下，表示她在沉思。

骄傲和沉思

这个男子的头转向后方，表现了他的骄傲，但是他的下颌紧贴脖子，他的双眼向下，更增加了沉思的感觉。

要体会所画人物腿部的伸展和收缩，你可以亲身感受。向前迈一大步，把你身体的重量集中至弯曲的右腿，然后向后伸展你的左腿。

感受你伸展的左腿以及你的臀部和你的大腿之间的对应收缩。感受你伸展的臀部和你大腿的下方以及你躯干的下方和你大腿之间的对应收缩。你可以通过相似的练习感受你手臂的伸展和收缩。

跑步时的伸展

这个奔跑者的躯干向外、向前伸展，他的后背收缩。伸展的动作从他的躯干延伸到他的左腿，使得腿的背部和他的臀部相互紧压。他背心上的衣褶反映了背部的收缩。尽管你看不到，你可以想象从他的臀部到右腿背部的伸展以及他的躯干和右腿前部之间的收缩。

1

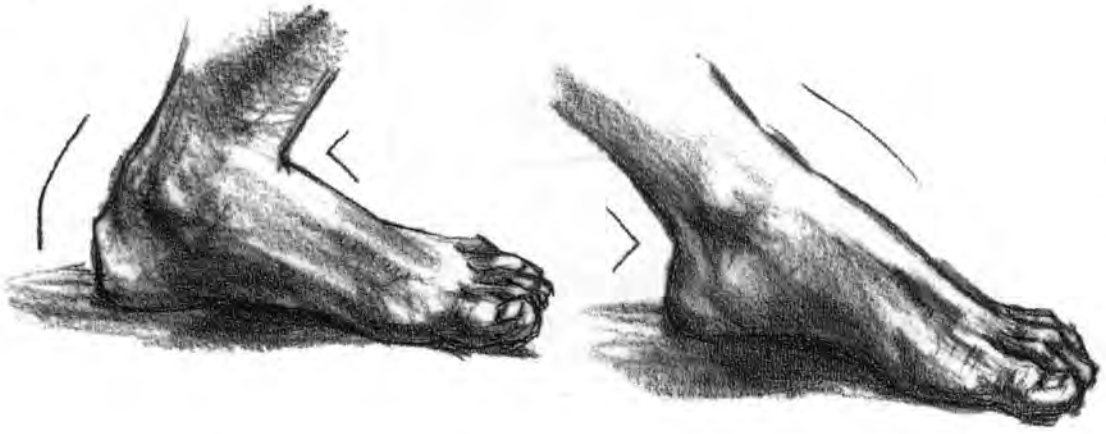
2

3

伸展你的手臂

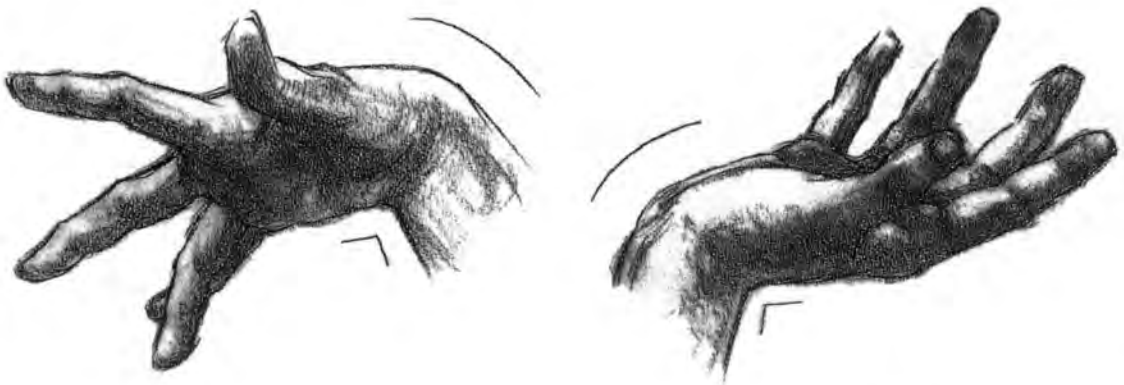
要感受手臂的伸展和收缩，试试上图中的姿势。将一只手臂搭在另一边的肩上（图1）。双手紧握，高举双臂（图2）。在背后握紧双手（图3）。做每个姿势时，双臂的内侧紧贴身体，感受手臂外侧的伸展。

每当脚踝和手腕改变方向时便引起了伸展和收缩。这些细小的要素对你想要表达的姿势和手势有很大的作用。



大幅度的弯曲

脚踝处常常会有伸展和收缩的现象，不过很难察觉。这些大幅度的弯曲使得伸展和收缩的效果很明显。



避免静态、笔直的手腕

这些手在手腕处改变方向的幅度很大，使得伸展和收缩的效果非常明显。方向改变的幅度取决于人物的手势，但是，为了让手势看起来自然，表现一些变化，即使是细微的变化。

绘画辅助的重要性
观察这个女模特被衣服包裹的部分，例如环绕她腹部的泳衣底边的曲线或者泳衣包裹她上半身所体现的跨过肩膀的轮廓线。留意她身体的重叠部分。靠近她左腋的那根线条表明她手臂前部的肉体与肩后部的肌肉相重叠。

第七章
各种裹身和重叠部分

任何包裹整个身体或身体某个部位的要素称之为裹身。裹身贴合所裹物体的轮廓，显示了所裹物体的体积与方向。任何与部分身体或衣物重叠的要素称之为重叠部分。通常，重叠和包裹的要素在同一个地方。

要向观众展现三维的立体感，无论是用线条还是色调，这两项绘画辅助是最简单也是最有效的方法。这也能为线条画增添实感。

你能用一根简单的线条显示多种形态，就如同显示这些人物衣服与鞋子的线条。她的比基尼泳衣裹着她身体的方式以及她身体各部分重叠、相互影响的方式确定了她的体形和她身体及姿势的方向。

包裹的线条

挂在衣架上的衣服笔直下垂。但是穿在身上的衣服体现了人的体态，帮助你向观众展现画中人的形体。她的比基尼泳衣贴合了她的轮廓，显示了她伸展的躯干和向左扭的胯部。这些线条也增强了人像的三维立体感。她搭在胯部的左手也贴合了臀部的轮廓。即使是她脚上的鞋也贴合了她脚的形状。

重叠的部位

人体中有很多细小的重叠部位，但这些重叠的地方对增加形体感、体现线条帮助很大。简单的线条也能体现这些重叠的部位。

辨认辅助

在模特摆出这个姿势的短短几秒内，我在寻找包裹的图形和重叠的部位。一旦我辨认出它们，我马上能确定她躯干变化的方向，这对于表现她的姿态是必不可少的。她腰部重叠的肉体和她的右上臂暗示了收缩，帮助我确定了方向和形态。

当衣物包裹身体时，透视法对衣物的样子会产生影响。把握一切能研究衣物在各个视角如何贴合身体的机会。然后用研究得来的知识帮助自己画出能清晰地表现人物姿态和位置的衣物。

用重叠部分表现方向

注意人物的衣服是如何包裹身体来表现她身体各部分的方向的。如果她是笔直站立的，那么她上衣上的条纹以及上衣和裙子之间的线条应该也是笔直的。然而，它们朝不同的方向弯曲，表现了她的前倾或后倾。她的衣服也相互重叠，表现了她倾斜的方式。注意她改变姿势时脖子的线条。

先确认形态

在画任何包裹人体部位的线条之前，先确定什么对姿势是必不可少的。这个人物摆出不同的姿势时，他躯干的动作和他肩膀的姿势也是不同的。在得到你需要的、有力表现作品的信息前，使用如裹身和重叠部分这样的辅助是有趣的。不要猜测，收集你在绘画前能得到的信息。找到形态；然后在画裹身的时候享受乐趣！

1

2

发现透视效果

当女模特向后倾时（图 1），她胯部的线条和她上衣的线条相重叠。前倾时（图 2），她上衣与她的裙子及胯部重叠。你在角落看到的重叠的形态，尽管细小，却传达了很多信息。

1 2

重要的小细节

手臂弯曲处的一根短线条的位置能传达完全不同的画面。图 1 中的前臂略微朝前，而图 2 中的前臂是朝后的。请注意在图 1 中，我是如何将前臂的线条重叠在上臂的线条之上的。当我在图 2 中延续上臂的线条，使之重叠于前臂的线条之上时，手臂似乎掉转了方向，衣袖环绕手臂的方式也强调了两者的不同视角。

完整地画完裹身

在你绘画包裹轮廓的线条时，确保你画到了线条的尽头，因此，如果线条在图形背后继续延伸，那么它会以圆形或椭圆形包裹身体的某个部位。如果你随意延伸包裹图形的线条，你的图画会丧失实感。要表现腿形，包裹腿部的袜子的线条在腿的前部必须呈现向上的曲线。

确定特定的形状

在速写中，不要为绘画相交的轮廓线而担忧。描画人物的整体和裹身的方向已经足够了。如果姿势摆的时间较长，你可以把曲线画得精细些。这件紧身短背心的吊带环绕着他的肩膀，体现了锁骨的曲线。

注意必要的要素

自问："她皮带两侧的关系是怎样的：是否一侧高，一侧低？皮带的线条在哪里发生变化来反映方向和平面的变化？她皮带两侧的重叠部分给了我关于姿势的什么信息？"在皮带两侧之间画的线条是水平的。系在她腰部的皮带像扁条拉模。注意裹身改变方向开始包裹她侧身的那个高点。裙子和上衣在皮带两侧的重叠更突出了人物扭向观众的胯部。

其他要素

即使有其他要素干预进来，你仍然可以使用包裹形体的线条。这个牧场工人的身体前倾，使得他后背的下半部分得到伸展，而他背后的牛仔裤和皮带下拉。我体现了下拉的现象，而且通过强调皮带向上的曲线来抵消下拉的效果。

除了使头部显出三维的立体感，裹身和重叠部分也能让观众了解人物头部倾斜的程度和方向。

脸部特征的作用

注意围绕脸部的特征：眉毛、眼睛和嘴唇。部分的眼睛、鼻子和嘴唇和其他部分相重叠，这取决于头的倾斜程度。

一开始就捕捉姿势

捕捉主要的重叠部分，对于姿势的表现，和细节一样重要。将上述的速写和更细致的素描进行比较。两者都抓住了头部的姿势，但是速写描绘出的感觉和细致的素描毫无差别。

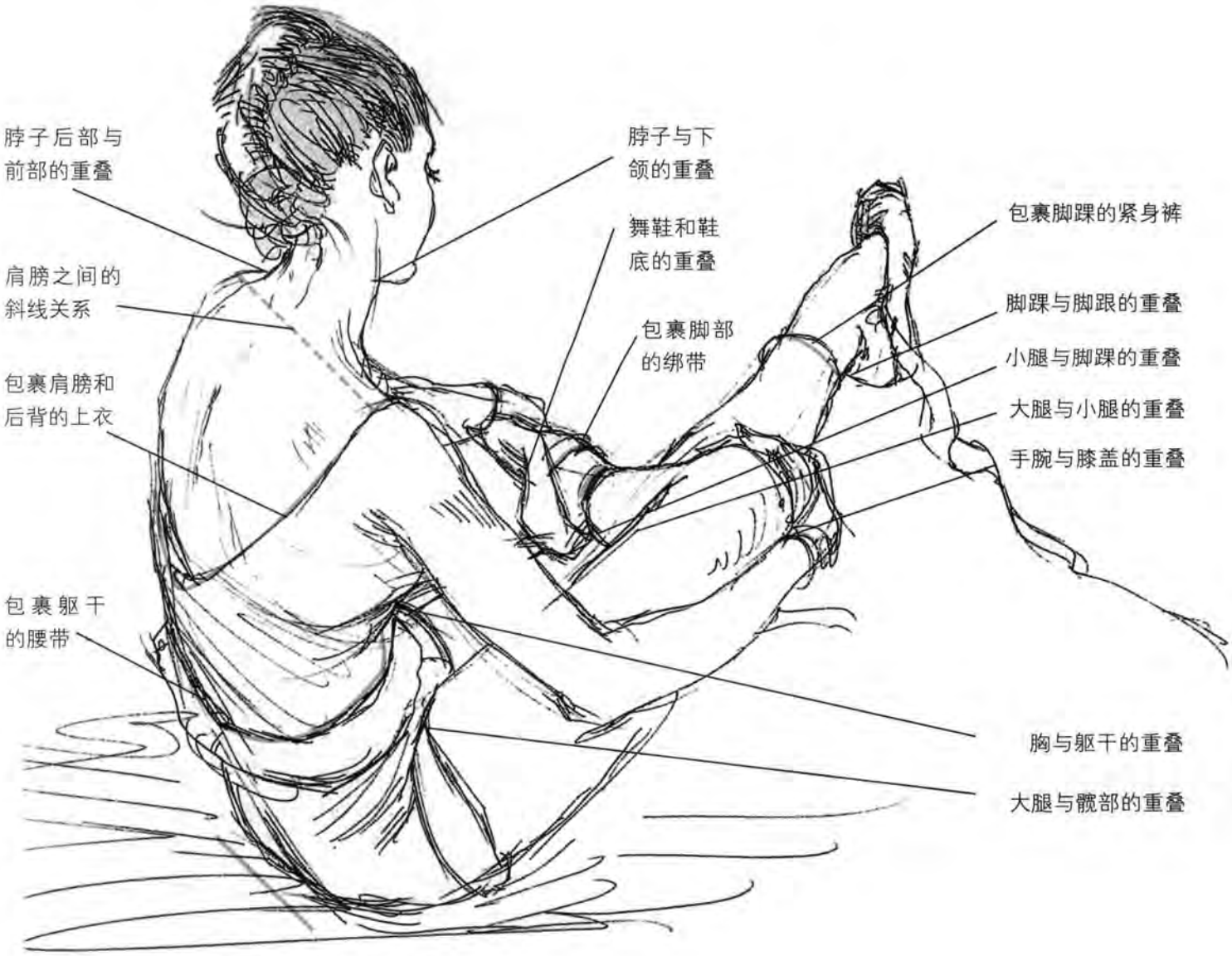
手指

把这只手的手指看成一系列的图形。每根手指的各段指节互相重叠并且部分包裹了每根手指的内侧，体现了手指的形状和每个关节的方向。另一种思考这个概念的方式是：位于重叠部分上方的图形是朝向观众的，而被重叠的图形是背离观众的。

指甲

如果衣服包裹身体的各个部分，手指甲和脚趾甲的线条也包裹了手和脚。从各个不同的视角留意透视效果是怎样影响指甲的形状的。

大到躯干，小到手指都会有重叠部分和裹身。两者对于表现一个有三维立体感的人体同等重要。



臀部的斜线关系

裹身和重叠部分的综合运用

环绕她腰部的卷起的腰带很快就确定了我们俯视的视角。众多包裹人物身体及其各个部分的短线条支持了俯视的暗示。

让人物看起来自然

想象各条穿过这个人物各个部分的直线：从他的头部到地面、他的肩膀之间、他的臀部之间以及他的脚跟之间。这些线条代表了各种关系。即使每只脚的脚跟和各个脚趾之间虚构的直线也是一种关系。我必须准确地看清所有的关系才能使他的站姿看起来自然、有说服力。

第八章
各种关系

关系在人物画中指的是虚构的从身体的一个部位直接画到另一部位的直线。正确地看清各种关系，如身体与地面的关系、身体主要部分之间的关系，能增加所画人物站姿的可信性，无论是放松的、沮丧的、坚决的或是骄傲的。一旦你能准确地观察各种关系，你就学会了何时、如何夸大这些关系来增加画面的生动感，更好地表达你对人物姿态的看法。

在观察人物时，请寻找两种关系。事实关系是那些在现实中存在的关系。表面关系是从透视的角度看到的关系。举例来说，如果一个人挺直站立，那么他的双肩是水平的。这条水平的直线就是事实关系。但我们俯视或仰视人物的时候，双肩其实仍然是水平的，不过在双肩之间所画的线是倾斜的。这种倾斜就是表面关系。

事实关系是你想要表达的，是你希望你的观众从你的绘画当中领会的。表面关系是你实际看到的关系。从不同的角度看人物并不会改变事实关系，但确实改变了表面关系。

事实关系

这个人物的主要事实关系是：他的双肩和臀部是水平的，他的双脚分开，体重平均地分给两腿。每条水平的直线代表了一个事实关系。

表面关系

将这幅45度视角的素描与左边正面视角的素描相比较。他的肩膀之间呈现的不再是水平线。事实关系——水平的肩膀——没有改变，只是表面关系由直线变成了斜线。

决定方向和倾斜度

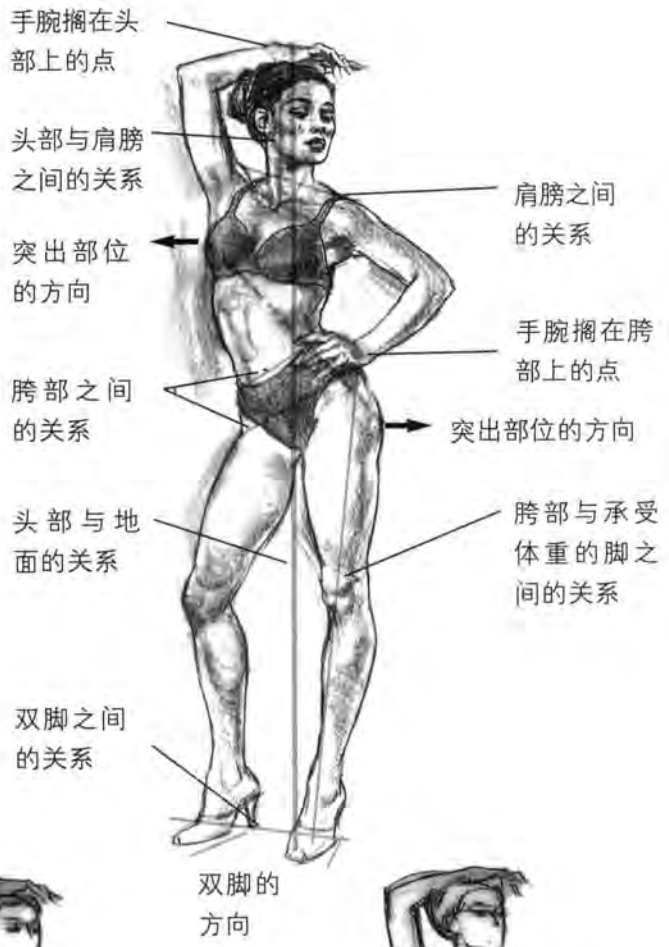
斜线关系的方向取决于观察者的视平线。这幅图表明视线来自人体的上方。如果是仰视，表示表面关系的线条会向相反的方向倾斜。有两个因素影响关系的倾斜程度。视点距离视平线越高或越低，观察者距离人物越近，倾斜的程度越极端。

调整各种关系

你可以通过改变事实关系来支持你想表现的形象。这个模特放松的头部和躯干无法体现我想在画中表现的威严感。我改变了他的后脑勺和他后背之间的关系，所以它们成了一直线。这次调整改变了人物的整个姿势。

身体各个主要部分之间的主要关系是确定一个姿势的关键。次要的关系，如头部的角度、双脚的方向以及手腕与髋部之间的关系，可以在不改变整体姿势的情况下得到改变。次要关系对于传达情绪和性格非常重要。

在绘画直立的姿势之前，先观察人物的体重是如何分配的——双腿承受相等的重量、所有重量移到了一条腿上还是一条腿承受相对多的重量？虚构一条从头部直到地面的直线。如果重量在一条腿上，头部会与承受重量的腿成一直线。头部与地面的直线关系确定了体重的分配。



各种典型的关系

这些关系中的大多数都是主要的。她的右手腕和她头部顶端的关系、她的左手腕和髋部的关系以及她双脚的方向是次要的。请注意，她的胸部趋向一个方向，而她的左胯扭向与之相反的方向。这些突出部位之间的线条代表了另一种关系。

不平均的体重分配

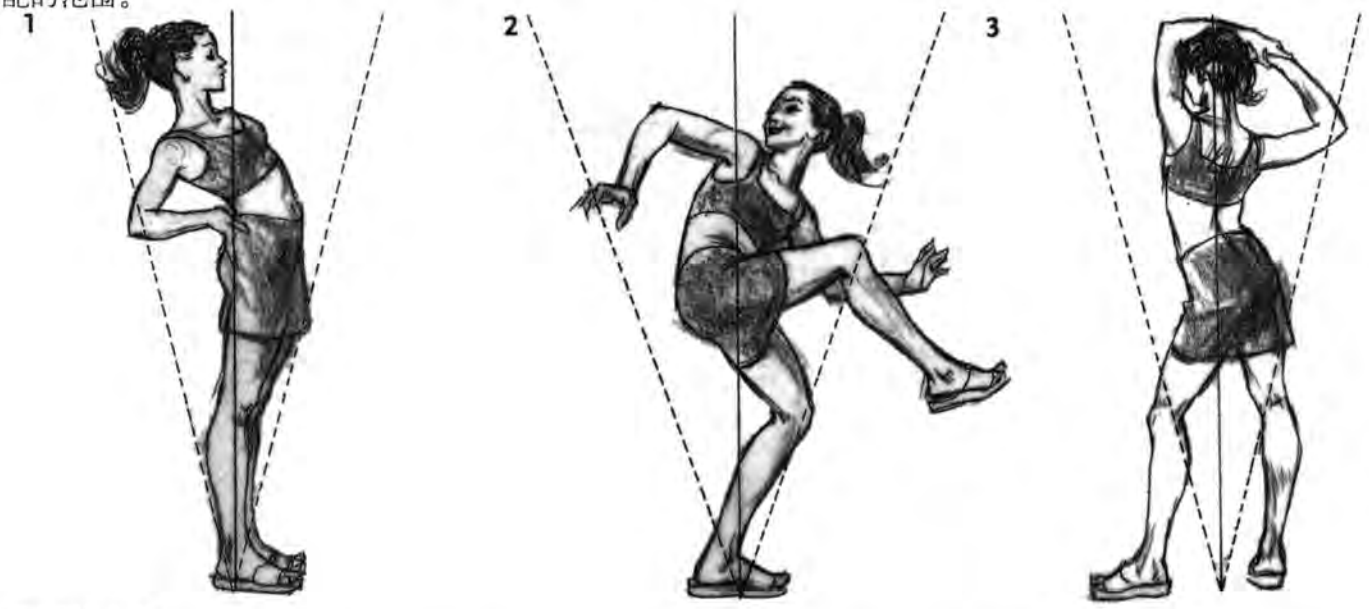
这个人物用一条腿承受她的体重。请注意她的头部和承受重量的脚是成一直线的。她的胯部和她承受重量的脚之间的线条向内倾斜。

平均分配的体重

现在她的两只脚承受了相等的体重，所以她的头部与两脚之间的中点成一直线（透视效果）。每边的胯部与每只脚之间的线条向外倾斜。

体重的分配

为了能画出平衡的人物，你可以在一个中心点的上方分配身体，然后用各种关系描绘重心的中心和分配的范围。



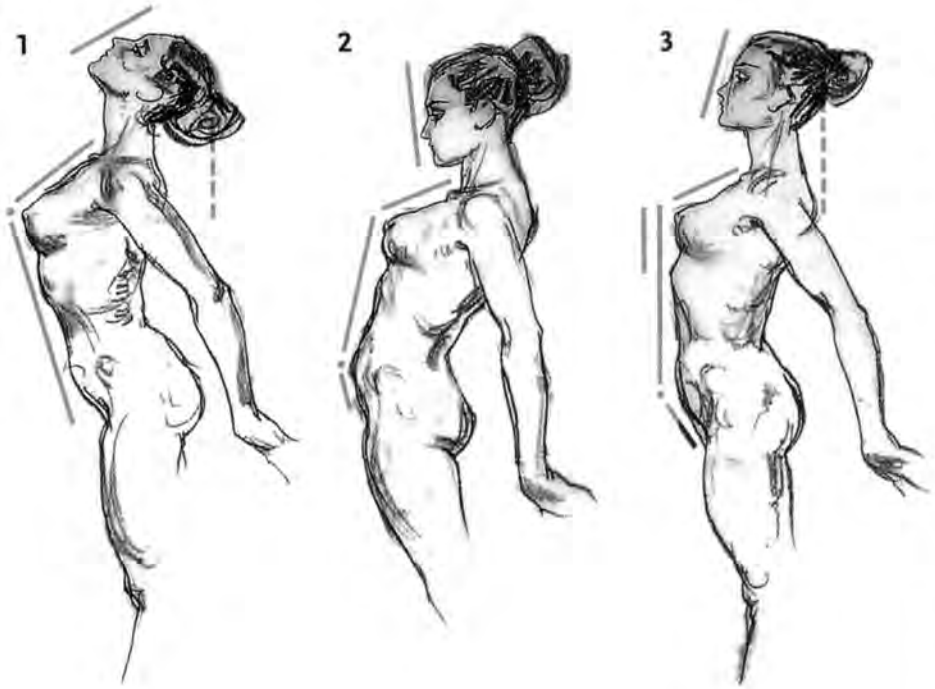
平衡的人体

在这个女孩的每个姿势中，她的体重平均地分配到了由她的重心之中心延伸到她双脚的垂直线的两侧。图 1 中，在她重心之中心的右侧的躯干平衡了她的双臂、双肩和左边的头部。图 2 中，中心线的右侧是两腿和一只手臂，左侧只有一只手臂。但是她的躯干——较大的一部分体积也在中心线的左侧，平衡了她的体重。图 3 中，她重心之中心的两侧各有一条胳膊和一条腿。为了平衡体重，她的躯干扭向了重心之中心的左侧。

不平衡的人体

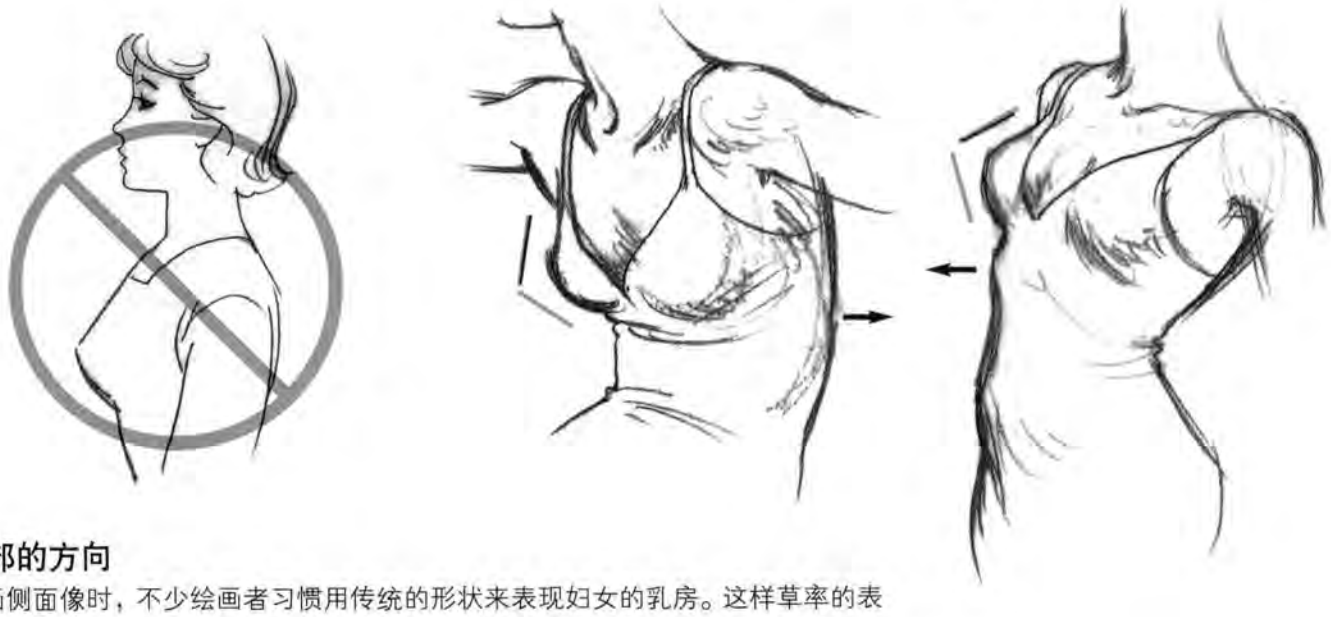
每组表示每个人物体重分配的线条都朝着人物运动的方向倾斜。不平衡的姿势让你的人物赋有动感，你可以通过细小的改变增强动感的效果，如这个奔跑者抬高的左脚跟。尽管模特不得不摆出平衡的姿势，你可以通过改变体重的分配使模特呈现不平衡的姿势。

表示关系的线条可以是静止的(接近水平或垂直)或是动态的（斜线)。静止的关系使人物威严、宁静。动态的关系把动感和活力带给了人物。线条倾斜的程度越是极端，姿势就越有活力。在有些姿势中，人体的各个部分趋向不同的方向。辨认人体的各突出部位之间的斜线关系是非常重要的，因为如同所有的动态关系，斜线关系为画面增加了动感。



突出部位和方向

分别观察这三个人体上最突出的部位。同时也观察一下突出终止的地方和身体改变方向的地方。图 1 中，她的胸向前突出，胸部以下的躯干改变了方向。一条在她的胸和臀部之间的虚构的线形成了有力的动态关系。她的胸与脖子之间的线条以及她的下颌与头顶之间的线条也是倾斜的，体现了活力。图 2 中，她的腹部向前突出，因此形成的长斜线在她的腹部改变了方向。她的肩胛骨和头部向后突出。她的腹部和肩胛骨之间的关系是动态的，尽管与图 1 的方向相反。图 3 中，她的躯干从胸部到腹部整个向外突出。这个动作比图 1 和图 2 中的动作产生了更多静止的关系。



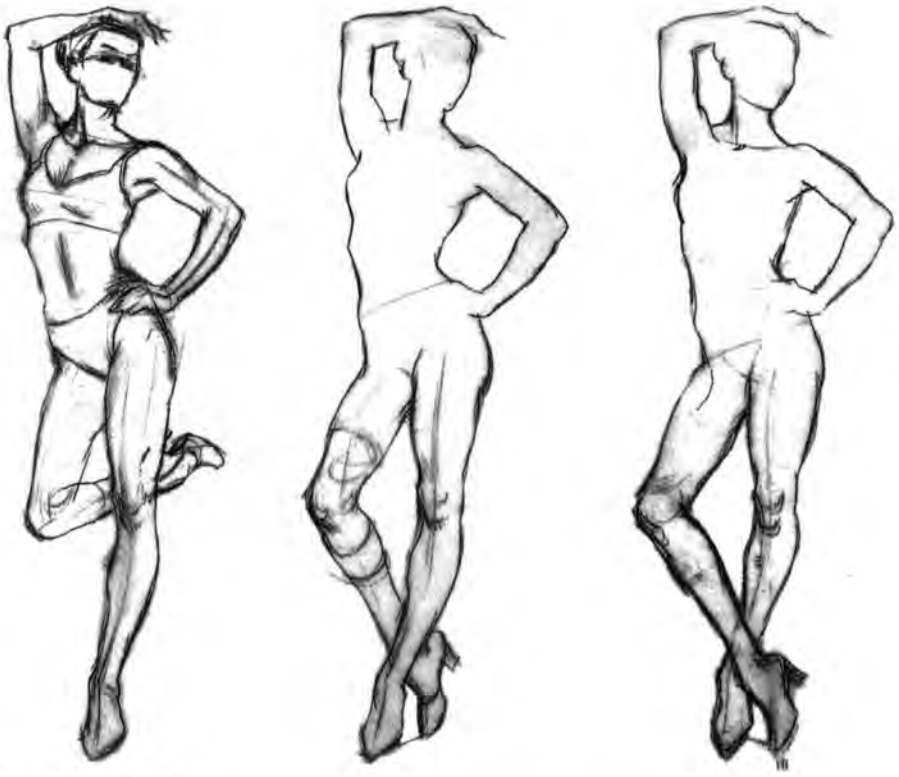
胸部的方向

在画侧面像时，不少绘画者习惯用传统的形状来表现妇女的乳房。这样草率的表现方法会毁了整张画。躯干不同的突出方式会产生完全不同的方向和胸部的斜线。在动笔之间，认真观察形态和体态，不要做任何假设。

确定身体的各个必要部位，然后再画与之相关的部位。

躯干上的手臂

当双臂搁在躯干上时，在画双臂之前，先确定躯干的支撑部分。这个女人藐视地挺起胸膛，双手在胸前交叉，而不是交叉的双手压于胸部之上。在画搁在胸前的手臂时，我先确定了她胸部的位置。



起支撑作用的腿

当你所画的人物把体重都集中到一条腿上时，一定要将另一条腿与这条起支撑作用的腿相联系，先确定支撑的腿的位置。你可以略微改变自由的那条腿的位置，而不是支撑的这条腿来调整或改进构图或姿势。请注意：即使在上图中自由的腿有所改变，支撑的腿是保持不变的。在你站立时，试着将体重集中在一条腿上，然后尝试能移动你另一条腿的各种不同的方式。

搁在胯部的手

画搁在胯部的手之前，先确定胯部的位置。在这个姿势中，这个女人改变了手搁在胯部的方式，这是个次要关系，没有改变她的躯干各部分的关系。在我画手臂的各条斜线之前，我需要知道她臀部的位置，然后是她的手腕与臀部的关系。请注意肘部和手腕的不同位置。每幅图中，她的臀部和她手腕之间的关系是不同的。这就改变了她的肩膀和肘部之间的斜线。如果我先画她的手臂，那么我就无法描绘出她的手自然地搁在臀部的效果。

躯干各部分之间的关系是重要的、主要的关系。有一种躯干的姿势太常见了，我给它取名为：挤压姿势。当位于同一侧的肩膀和胯部“挤”到一起时，就产生了像手风琴般的挤压姿势。身体的另一侧则呈现高的肩膀和低的胯部。挤压姿势从正面看是最明显的，不过你一旦学会如何辨认挤压姿势，你就知道从各个角度寻找哪些暗示挤压姿势的信息。

1

2

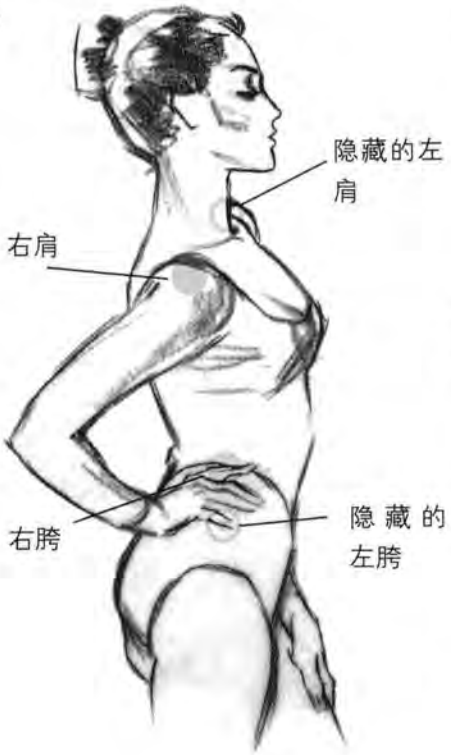
为改变姿势而增减程度

细微的挤压体现的是放松的姿势图 1。当挤压极端化时，姿势也就随之改变。图 2 中的姿势是非常时尚的。

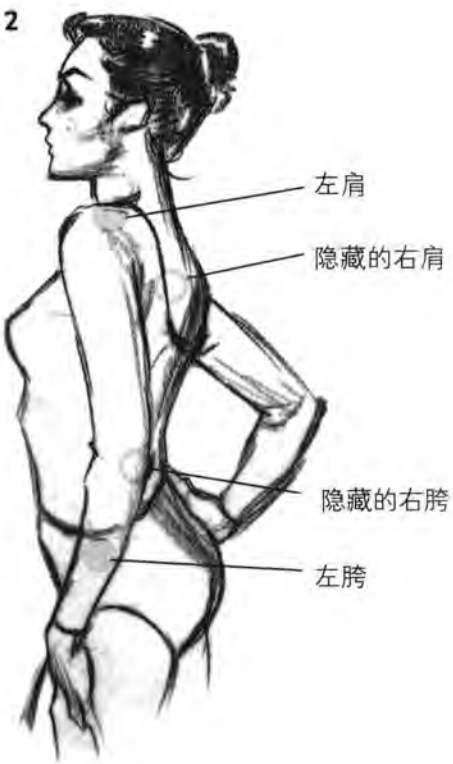
从侧面辨认挤压姿势

从侧面辨认肩膀之间与胯部之间的斜线关系是困难的。你可以寻找其他的线索来确定这些关键关系的位置。这位舞蹈演员的衣服包裹她腰部的方式暗示了她的右胯比左胯高。图 1 中她的左肩给出的最细微的暗示足够你确定位置，同时也暗示了它和另一侧肩膀的斜线关系。图 2 中她右臂的弯曲点较低，同样暗示了她的右肩处在较低的位置。观察所有关键关系的最好方法是绕着模特走，直到你获得足够的经验来辨认它们。

1



2



姿势越复杂，需要寻找的关键关系也就越多。

接地

为了使站立的人物从透视的角度看起来可信，你已经学会了观察人物、人物的双脚以及地面之间的主要关系。即使当人物与地面的接触点增加时，你仍然需要注意这些要素之间的关系。

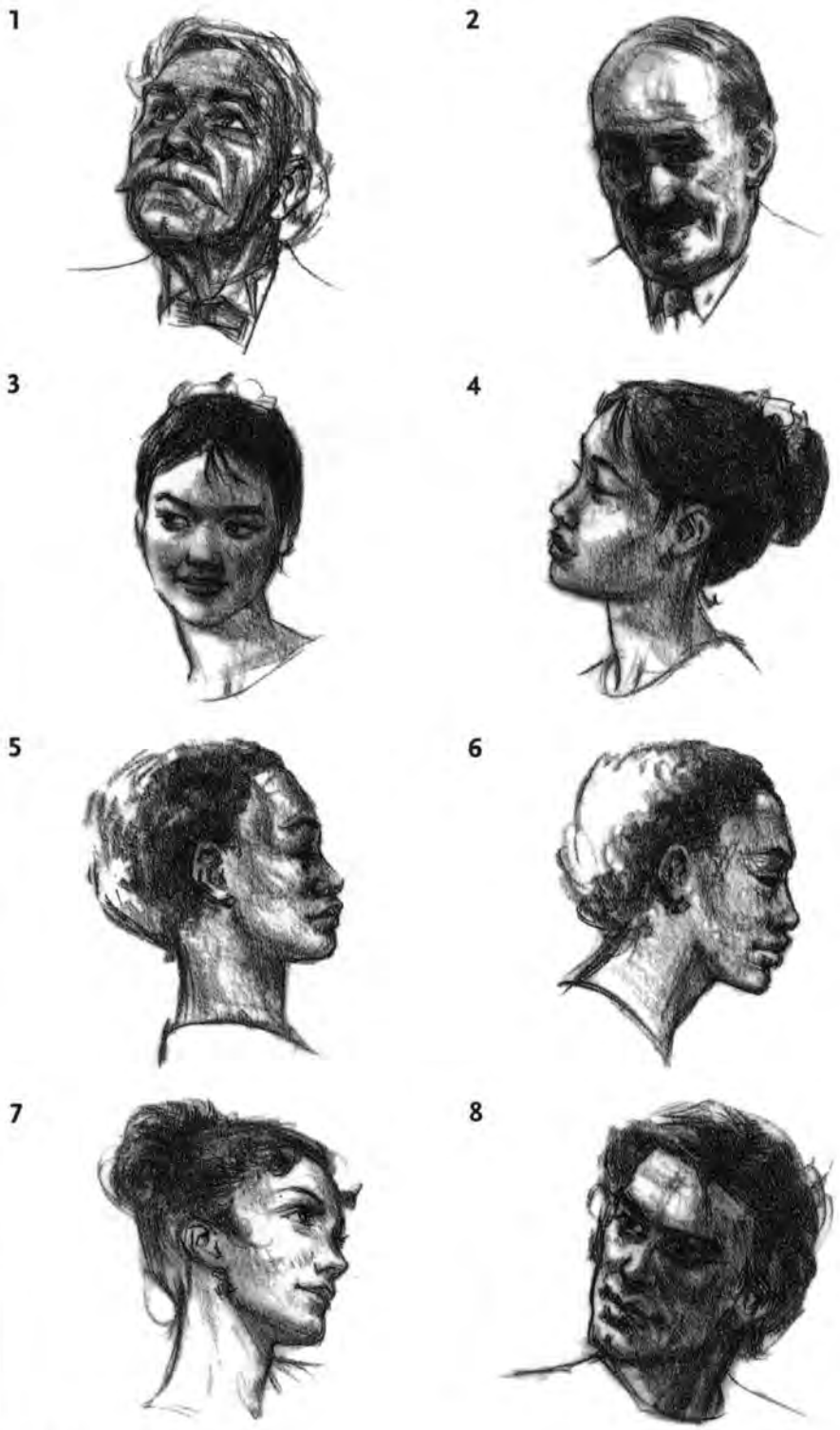
使用虚拟的格子

通过虚拟的格子，你就能相互参照人体各个相互关联的部分。你也可以用横握或竖握的铅笔来帮助自己查看身体不同部分之间的关系。

头部的姿势可能成为整幅肖像的关键。一旦你完成了头部的姿势，你就开始表达你对人物的看法。因为脸部是最难画的部分，将人物的其他部分连接到已固定位置和比例的头部要比在躯干和脖子上按上一颗脑袋来得容易。在直接绘画时，我从没遇到过一个能在画完身体后，成功画上脸和头的学生。

将头部与肩膀相联系

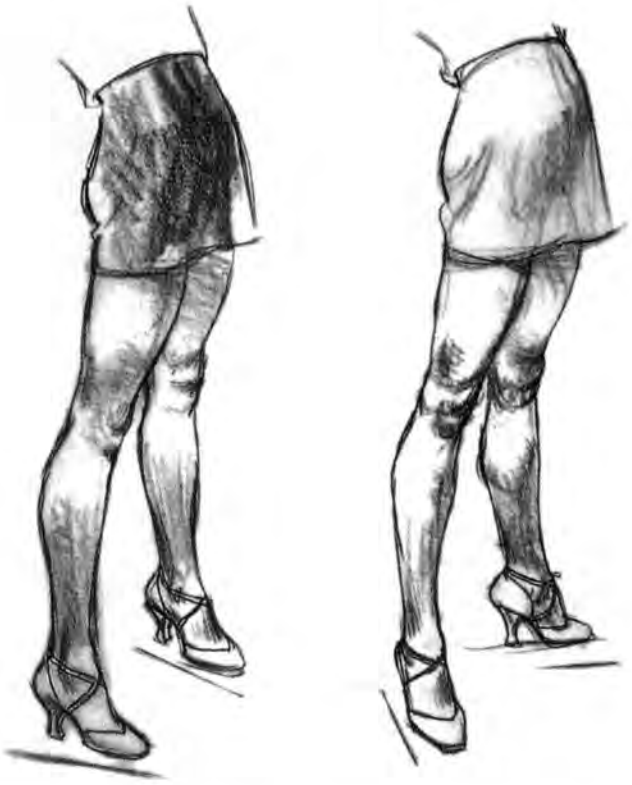
在画前倾的人物时，头部与肩膀的关系是至关重要的。通过虚拟的格子来观察表面关系，将头部与肩膀的重要关系相联系，比如肩膀和下颌。



留心这三种头部姿势

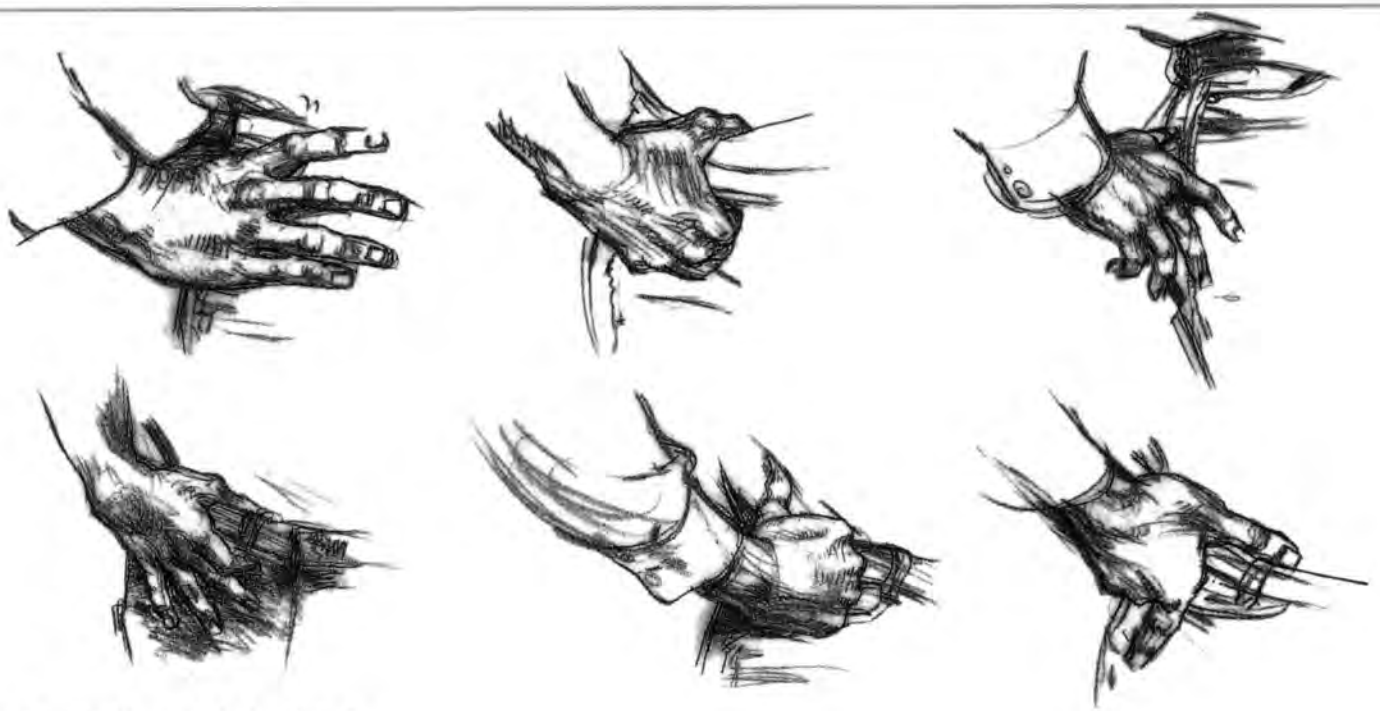
寻找任何向上或想下的倾向（图 1 和图 2 ），任何倾侧（图 3 和图 4 ），任何向后或向前的突出（图 5 和图 6 ）或任何倾斜和突出的组合（图 7 和图 8 ）。这些头部显示的是完全不同的姿势。

各种主要的关系显示了人物的基本动作。各种次要的关系虽然细小，但是加强了姿势，使之赋有性格和情绪。



传达情绪

除了这个女子的双脚的次要关系，尽管这些关系影响到了膝盖，在两幅图中这个人物的姿势是相同的。她的体重平均地分配到双腿。她的骨盆相似地向前突起。但是，她的双脚确实相当重要；当她的脚趾向内，她的姿势似乎是不确定，也可能是害羞。当她的脚趾向外，姿势则是自信和自我肯定的。



搁在臀部的双手富有表现力

一旦你决定了一个人物臀部的位置，享受一下手搁于其上的众多有趣方式。以上这些素描中，手腕的角度以及手腕和所搁点的关系都是在变化的。

相互关联的韵律和连贯性
寻找穿过人体或她各个独立部位的无形的韵律线条。然后寻找她人体的外部线条的连贯性，即使是在衣物之下。

第九章
韵律与连贯性

韵律与连贯性的结合使你的图画具有整体性和美感。要理解和领会韵律，请想象一条贯穿物体中心的连贯线条。把韵律看作是穿过人体中心或部分人体的气流。要理解和领会连贯性，寻找沿着物体外部的连贯线条。在画任何人物之前，想象人体流畅的韵律。然后，在你画外围的连贯线条时，将其记在心头。

我可能对我的学生强调最多的绘画辅助就是韵律和连贯性了。无形的韵律的曲线使图画显得自然。当你一部分接着一部分绘画人体的时候，请注意人体的整体。当你画衣物时，寻找内在人体各个部分的连贯性。

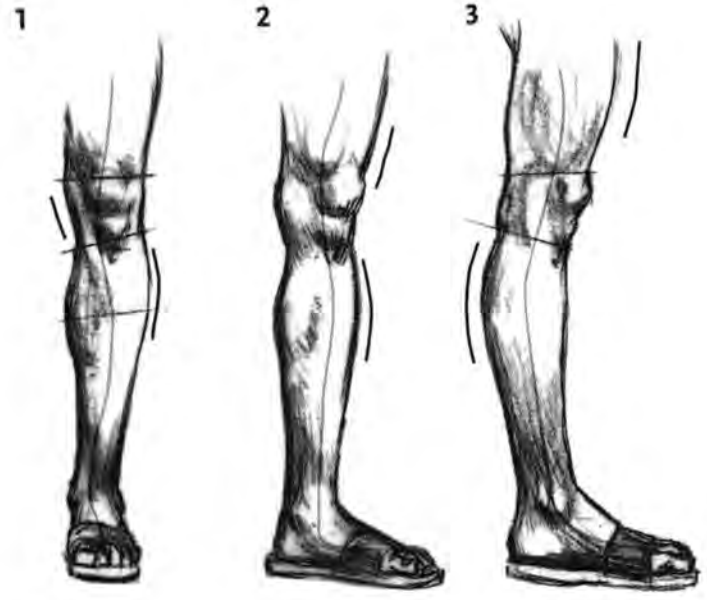
有些绘画者用“韵律”来描述从身体的一侧蜿蜒到另一侧的S形线条，形成了一种流畅的曲线。然而，不少学生错用了韵律的形式，他们把一条连贯的线条——身体外部的轮廓线——与相对一侧的连贯线条相连。让外部的线条穿过身体，并连续至身体的另一侧，这破坏了身体外部轮廓的连贯性，也丧失了三维立体感。我同样留意表示突出部位的曲线，但是我仅仅用韵律一词来描绘穿过身体的流畅线条，而不是身体外围的线条。

观察韵律的不同方法

图 1 中的线条形成了蜿蜒曲折的韵律，表示了人物人体各个不同部位的突起。图 2 中的各种线条表示了身体各个部位的韵律或方向。用这个方法思考韵律会帮助你画得更准确，不会把韵律的线条与人体外围的轮廓相混淆。

什么产生了韵律?

韵律由三种不同的东西组合而成：人物的姿势、人体结构和视角。如果这三个要素的一个产生了变化，那么整个韵律也起了变化。这些腿：正面的视角（图 1），45度的视角（图 2）和侧面的视角（图 3），有着相同的结构和姿势：膝盖紧绷。尽管只有你的视角产生了变化，但是每幅素描的韵律却是不同的。记住紧绷的膝盖的侧面图的韵律和各种关系（图 3）。你会经常用到的。



把韵律看作为一根易弯曲的电线，穿过人体的中心。虽然你看不到它，但是你可以想象。

要理解连贯性，你可以在人体的外围寻找任何连贯的线条。当衣物掩盖了身体的外围轮廓线，你必须透过衣物看到这些线条，就如同你的视力是X射线。连贯的线条一直延续到重叠部分或身体另一部分的相对动作。在伸展中寻找连贯性。在你绘画伸展和其他连贯线条时，用弯曲度较小的曲线来体现人体结构，但是你必须把整个伸展部位的主要曲线牢记在心。

中心韵律线

请注意从舞蹈演员的脖子直到她右脚脚趾，贯穿她整个身体的主要韵律线。另一条则从她的肩膀延伸到她的手指。

外围的连贯线条

这个舞蹈演员身体外部的连贯线条无形地在她鼓起的衣物下延伸，穿过她的躯干和右腿，在她前跨的左腿之后。

在衣物之下找到它们

在绘画被衣服掩盖的形体时，在身体上建立韵律和连贯性是至关重要的。分析人物正在干什么，寻找能确定身体相关部分的位置的线条。图1中的韵律线条告诉我们，这个男孩的肚子向前突起，双膝紧绷。即使他的衣服从他身上鼓起，连贯性仍然在外部显现出来（图2），请注意这些体现连贯性的地方。连贯的线条贴合的是男孩的形体，而不是他衣服的形状。找到这些连贯性线条能帮助你找到他的韵律，尤其是隐藏在衣服之下的韵律。

1

2

你可以将韵律的概念运用到整个人体及其各个独立的部分。在动笔之前，先想一想整个人体的韵律，确保你将韵律运用到了各个独立的部位，使你的人物看起来自然。大多姿势显示了多重韵律。无论它们是从头部至脚趾的线条还是从肘部至手腕的短线条，在体现自然的姿势时都是非常重要的。

1

2

简单和复杂的韵律

这个女子的两个姿势的要素都是一条长曲线。另一些韵律的线条显示的是她的身体的各个独立部分的特定韵律。在图 1 的简单姿势中，各条次要的韵律线与主要的那条相似。在图 2 的较复杂的姿势中，她右腿和左臂的韵律与长曲线的韵律相交。亲自尝试这两个姿势，体会曲线和对比。

看到韵律的尽头

这条手臂展示了一条直到手腕的长曲线，在手腕处，长曲线变成了复合曲线，分叉成了各根手指的曲线。观察每个韵律，直到它的尽头。

我不能过分地强调用韵律来画双腿的重要性。可惜的是，我看到的来自“香肠绘画学校”的作品太多了——用椭圆来画大腿和小腿，用圆形来表示膝盖。韵律的重要性是从双腿延伸到双脚的。

避免香肠绘画

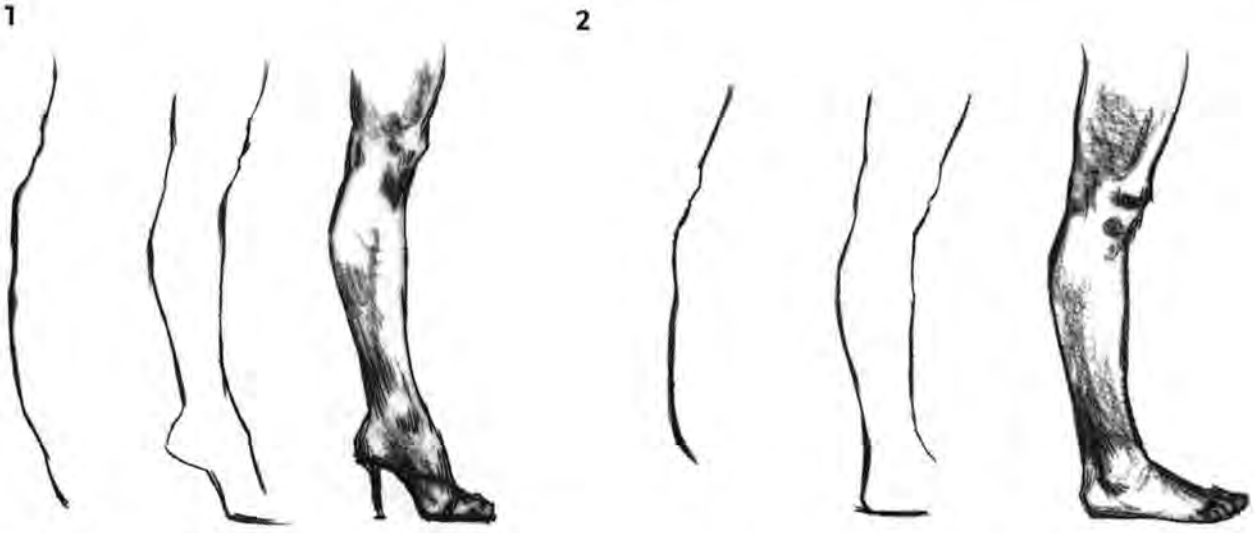
用香肠的形状来表示双腿的绘画既缺乏韵律感，看起来又不自然。

观察，直到你找到韵律

图 1 体现了紧绷的膝盖和因此而产生的典型的阴影——腿部的反S韵律。图 2 体现的是膝盖微曲的腿的韵律。如果你在看一个物体时，你找不到韵律，移动你的头，直到你找到韵律的线条。你的画会看起来更自然，也能更好地传达你的姿势。

画紧绷的膝盖

从侧面画紧绷的膝盖时图 3，先画腿的前部，确保膝盖的较低部分向后突出。然后将腿的后部与前部相联系。如果你从腿的后部开始画，你就可能把腿画成如图 4 那样，无法体现紧绷的膝盖。膝盖的后部向里，体现的是放松的腿。脚的位置与膝盖的韵律毫无关系，仅仅和脚踝的韵律有关联。



一步一步画紧绷的膝盖

我先画每条腿前部的连贯线条。然后我再画后部的连贯线条。最后一步是在每幅素描中增加细节。图 1 中脚的前部伸展开来，因为脚上穿着高跟鞋，所以我把前部的连贯线条一直延伸到接近脚趾的曲线。在图 2 中，我表现了脚踝后部的伸展，而不是将腿后部的线条延伸到地面上。

在决定一条手臂的韵律时，一定要将手腕和手的韵律包括在内。如果手腕伸展开来或改变方向，继续画同一侧手臂的线条以将其包括其中。

前臂的曲线

人体的结构暗示前臂的韵律是一条凹的曲线。错过这个韵律，会产生一条香肠手臂。

特定的视角强调了曲线

当弯曲的手臂的肘部面向你的时候，韵律的曲线就不言而喻了。

放松的手臂

当手臂、手腕和手处于放松状态时，它们组合在一起的韵律总是形成一条简单的曲线。做工精良的夹克衫的袖子实际上呈现的是这样一条曲线，以更好地贴合手臂。从侧面看，手腕自然地微微改变方向。不要将方向的改变画得太夸张，否则姿势会看起来不自然。

紧绷的手臂

紧绷的手臂是不同的，有时甚至是笨拙的韵律。

用韵律来体现动作

方向的变化对于讲述故事是有帮助的。试着上下摆动你的胳膊。注意用你的手腕来主导动作：手臂上抬时，手腕高于手；手臂下摆时，手腕低于手。每条手臂显示了一条温和的韵律曲线直到手腕改变方向来体现运动的方向。

强调辅助

我在第三部分讨论过的每个绘画辅助在这幅素描中都出现了。你认出它们了吗？我喜欢躯干的伸展和穿过他身体的韵律。我用了重叠部分来强调他肌肉的结构和裹身衣物，以此增加他的实感。观察各种关系帮助我使他坚实地站在地面上。

第十章
综合运用绘画辅助

有太多宝贵的绘画原则和辅助可以使用，也有太多的东西需要观察，以至于你可能感觉到自己不知道从哪里开始或怎样综合运用它们。最重要的是在绘画时，你要形成自己对人物和姿势的看法。然后使用那些能最好地强调你想要传达的关于人物的信息的绘画辅助。逻辑、创造力、绘画原则（比例、透视法和明暗程度）和绘画辅助（伸展和收缩、裹身和重叠部位、各部位的关系以及韵律和连贯性）在绘画过程中一起发挥作用。使用合理的步骤来决定哪些辅助和原则对你的看法是必不可少的，哪些相对而言不是很必要。一旦你做了决定，你能画得更自由、更坚定，也更快，同时你也将享受绘画的过程。

通过分析这个人物来看看绘画辅助是如何共同起作用的。合身的衣服使运用在人物身上的绘画辅助相当明显。在第四部分中，你将学习如何在更少的定型衣服的情况下绘画人体。

分析这个在舞蹈的人物

注意图 1 中她的头部与地面的主要关系。韵律的线条贯穿她的身体和各个部位，连贯的线条在她人体的外部延伸。韵律的线条穿过了各种关系的相交线。

重叠部位和裹身通常在同一地点发生。图 2 中，她上衣的领子环绕着她的脖子，她脖子的线条在同一处与她的肩膀重叠。她上衣的衣褶与包裹她腰部的线条重叠。请注意，她的韵律线条向伸展部位弯曲而远离收缩部位。

要决定什么时候画什么内容，就得体会和观察人物正在做什么。在一个如右图这样的姿势中，在身体的各个部位之间寻找各种强烈的斜线方向。你可以在你的图画中强调这些关系。绘画一个人体的步骤会随着每个不同的姿势而有所改变，但是你必须斟酌运用到任何姿势上的原则。

寻找有关一个人物姿势的最重要的要素，先把它们画下来，然后把次要的要素与之相连。举例来说，在画身体的另一侧之前，先画运动幅度最大的一侧来定位。用绘画辅助来扩大重要的要素，并为你的画面提供实感和精神。

先画伸展和突出部位

在画收缩部位之前，先画伸展的部位。先画突出部位，然后将与之相对的一侧与之相连。当伸展和突出的部位在身体的同一侧时，绘画的步骤是简单的，就如同这个人体。我先确定了她完美的后仰的头部和脖子。然后我才能将她的肩膀和身体的其他部分与之相连。接着，我画的是躯干的伸展的前部。我确定了最向前突起的部分的位置，即连贯的线条改变方向的地方。然后我才能将她收缩的后背与突起的前部相连。在确定了躯干之后，我就有了足够的信息来连接双腿和双臂，并画出比基尼泳衣。收缩的后背在身体的韵律上产生了方向的斜线变化。顺着穿过双腿的线条，我在画腿的后部之前，先画了她的伸展的腿的前部。我将她手臂的方向和她身体的韵律曲线形成对比。接着，我就能享受绘画包裹她的躯干的比基尼泳衣的乐趣，泳衣使躯干赋有实感，也增强了她的姿势。

当突起和伸展发生在对立面

在画与突起和伸展部位相关的各个面之前，你必须先确定这些突起和伸展的部位，但是，当突起和伸展的部位发生在对立面时，你不得不在两者之间来回轮换。要捕捉这个人物的可爱的挤压姿势，我再次从她的头部、脖子和肩膀开始，确保自己描绘出她紧靠着头的左臂。接着她的左臂，我画了她部分的伸展的左侧，不过很快我就转移到了她身体的右侧，开始画她紧收的腰部和她向外突起的臀部。然后，我又回到她伸展的左侧，将她腰部的位置与宽度和她的右侧相连。接着，我有了足够的信息来画包裹她身体并突显她形体的裙子和上衣。之后，我画的是双臂和双腿。我选择先画她的手臂，因为与头部相连的左臂对这个姿势是如此重要。请注意她裙子上的衣褶是如何强调她躯干的伸展和收缩的。

福尔摩斯原则

福尔摩斯会研究犯罪现场，然后搜寻线索。同样，你必须研究人物，思考哪些绘画辅助能帮助你传达姿势。当身体的某一部分被其他部分或衣物遮盖时，你得像福尔摩斯那样寻找线索。身体和动作的各个最重要的部分会指引你找到被隐藏的部分。这就是先画与姿势最有关联的部分的另一个原因。

先画支撑身体的腿

确定在裙子下的右腿的外侧的位置、人物的连贯性线条来帮助你找到腿的内侧轮廓。为了达到连贯性，我把她腿的前部的线条——背对观众的线条，一直延伸到了脚趾。然后我才画腿的后部。

接着我画左腿，仍然先画腿的前部。鞋子上的脚跟和细节能告诉你很多有关双脚的姿势的信息，但是它们实际上不影响姿势的结构，所以可以将它们留到最后。

被隐藏的支撑身体的腿

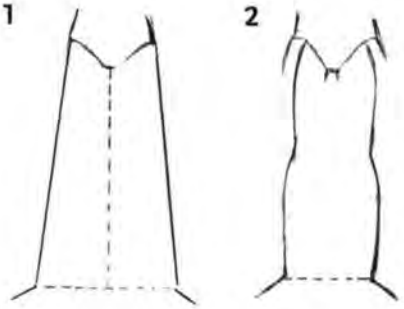
如果支撑身体的腿的一部分被另一条腿遮盖了，不要因此受到迷惑而先画另一条腿。先画支撑身体的腿的能看见的部分，将其与人体的其他部分相连。然后画另一条腿，根据你自己的需要和想法来调整它的位置，使它看起来能与支撑身体的腿相协调。如果先画另一条腿，然后将支撑身体的腿与之相连，绘画者容易忽视支撑身体的腿与地面的关系，导致人体看起来不平衡。

搜寻线索

这个女人右侧所有的突起部分几乎全被她的手肘和衣袖遮盖了。我通过“透视”她的衣袖和手臂确定了被隐藏的、包裹她外扭的右臀的腰带角落。一旦我发现了她的腰带，我就能把她的左侧与右侧相连，既体现她较低的左胯，又使她的腰部保持纤细。

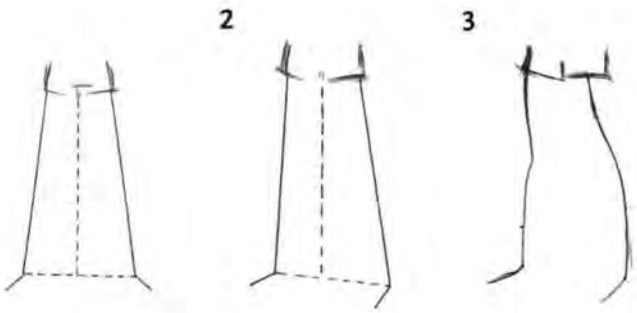
要画出你想表现的、又令人信服的双腿，在动笔之前考虑三个因素：（1）在头脑中想象两腿之间的关系以及双腿与身体的关系，（2）记住双腿的韵律，（3）思考人体的结构以及每条腿的结构和比例。当你观察的人体越来越多时，你就学会了把典型的关系和韵律与熟悉的姿势和姿态结合起来，于是你就能画出令人信服的双腿。

双腿是完美的绘画对象。学习典型姿态下双腿的结构和特征。然后你就能理解在各种不同情况下，腿部发生的状况。



在头脑中做决定

这个人物的体重平均地分配到双腿上。双膝紧绷，双腿的肌肉发达。首先用你的头脑“拍摄”一些照片。观察腿部的关系（图1）。因为我们是正面观察人物，事实和表面关系是相同的。观察双腿的韵律（图2）。紧绷的膝盖和双腿是向外的。然后，在花时间研究和领会他肌肉的结构之后，你可以动笔了。

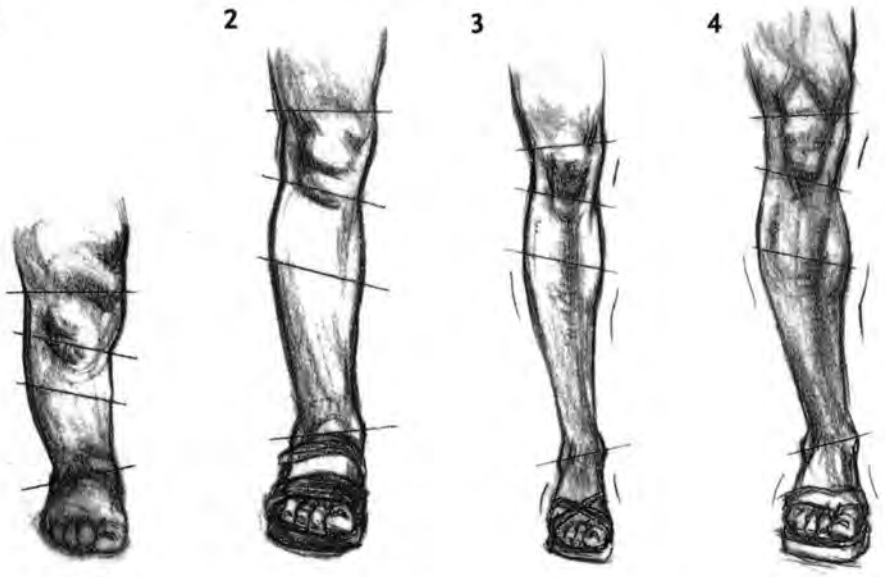


在动笔之前先观察

这个人物同样将身体的重量平均地分配到了双腿上。但是视角是45度，表面关系（图2）和事实关系（图1）却是不同的。从这个视角看，双腿的韵律（图3）不再像上图中的那样容易辨认。你看他的右腿的视角是45度，而看他的左腿的视角几乎是正面的。

将典型情况牢记在心

把这些膝盖紧绷、正面视角的腿的各个斜线关系牢记在心：膝盖的上下、小腿中部的肌肉之间以及脚踝的骨头之间。图 1 是婴儿的腿，图 2 是一个五岁女孩的腿，图 3 是一个成年女子的腿，图 4 是一个成年男人的腿。比例和肌肉的发达程度是可以变化的，但是这些关系是固定不变的。记住，膝盖内侧的连贯性线条总是朝着腿的外部改变方向。71 页上紧绷的膝盖的侧面图是另一个重要的典型关系。



想象裹身、重叠部分和韵律

即使你没有衣物，如袜子，来显示包裹腿的各个部分的线条，想象这些线条的样子。当你用透视法看双腿，想象这些线条会帮助你看到（由线条体现的）表面关系和韵律。近距离的观察（由圆圈体现的）能体现腿的形状、方向和肌肉结构的细小的重叠部分。

直接绘画——没有可视的指导或初步轮廓——使任何图画新颖而迅速，这也是绘画在运动中的快速的动作和姿势的最佳方法。在直接绘画时，你仍然使用绘画辅助，但是指导却在你的头脑中。

画模特的各种五至十分钟的姿势，先习惯辨认和运用我们已经在第三部分讨论过的绘画辅助。有了经验之后，你几乎能下意识地使用这些辅助。

当动作的幅度与实际看到的一样大，关系也与实际看到的一样强时，大多初学者在画这些动作和关系时会遇到困难。试着夸大动作，使关系比它们看起来的更夸张。有经验的绘画者常常会夸大各种动作，而只是为了更好地表现一个姿势。

韵律的改变能表达动作

尽管这个鼓手的躯干和腿部几乎没有运动，但他的双手则以激烈的节奏击打着鼓面。我观察了他不断轮换的双手的动作，然后依靠他双臂的韵律和他手腕的韵律变化来表现鼓手的表演。完成这两幅画都不超过三分钟。

速写

这些女牛仔的姿势素描都只画了大约两分钟，在每一幅素描里我使用了所有的绘画辅助。包裹着她的躯干的衣服加大了她形体实感的可能，也表现了她灵活的姿态。我夸大了各种关系来增强她的姿态，我使她的头发向外飞扬，增加了她的动感。在曲膝的那幅素描中，你可以看到通心粉原则的效果。通过绘画辅助，你能将一个短暂的动作的大多信息表达出来。如果绘画的时间较多，我可能会调整她的左腿，使之看得更清楚，但是这些东西在快速的姿势中是不重要的。

4 衣褶的画法

衣褶和有皱褶的织物、服装使不少学生很困惑，甚至还吓坏了某些学生。仔细观察和模仿隆起部分和明暗的变化或迅速地素描与衣褶大致相同的曲折线条都不能使你表达出你所看到的画面。要自如地画出你所画人物的衣褶，你必须花时间学习和了解它们。

一旦你理解了一些基本原则、如何构造衣褶、如何将它们与身体相联系、它们在传达信息时的用处以及绘画它们的方法，你就能更自如、自信地画出人物的衣服和衣褶。最后你的潜意识会对你的看法和想要表达的内容做出反应，用你学到关于衣褶的知识来表达你的所想。你就能通过衣褶来增强动作、强调三维立体感、改进构图和设计或讲述一个故事。这也就是乐趣的开始！

衣褶体现形体
请注意当这个20世纪50年代的棒球运动员在伸展和扭动身体时，包裹身体的这些衣褶。

第十一章
衣褶对画面的作用

如果遇到一个身着满是衣褶的服装的模特，你可能会纳闷“我是否必须将这些衣褶原原本本地临摹下来？我是否必须全部画下来还是删除一部分？我是否应该做些改变？如果应该，那么怎样修改？”这些问题的答案就在知道衣褶能为你做些什么之中。假设你不必把你看到所有衣褶一一画下，这样你就有了将注意力集中在对你的绘画有用的特定衣褶上的自由。在这一章中，你会看到如何使用衣褶来体现形体、强化动作和姿势、体现服装的特征和增强设计效果。

任何包裹身体某个部位的衣褶或一组衣褶体现了内在的形体。同时，它们也表明了方向和身体的任何伸展和收缩。在你画衣褶的时候，请留意你正在描绘的衣褶之下的形体。

包裹大的部位

衣褶可以包裹如躯干这样的大部位。请留意观察在衣服之下，裹身是如何体现人物的形体的。

包裹小的部位

你同样也可以描绘如包裹脚踝的靴子或包裹手指的手套这样的小部位。

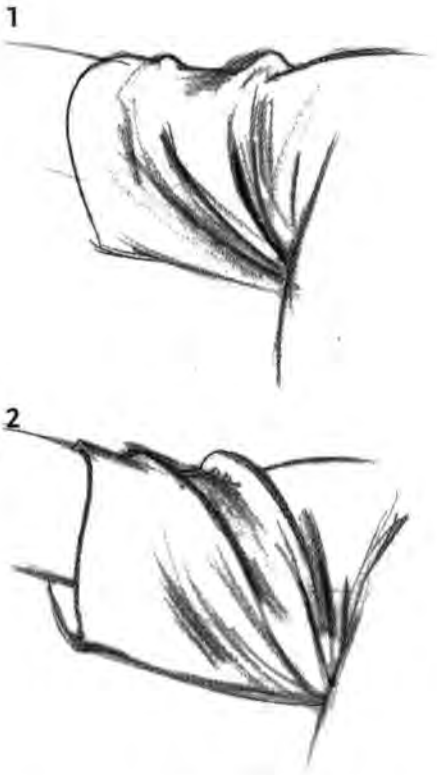
伸展和收缩的衣褶体现了动作、增强了姿势。除了完全静止的姿势，你几乎能在所有的姿势中找到这类衣褶。姿势越是灵活、幅度越大，你能看到的伸展和收缩的衣褶也就越多。这类衣褶往往是曲线形的，体现了内在的身体部位的方向。

伸展的衣褶

当身体的各个部位之间的张力在服装上引起了相应的张力时，伸展的衣褶就会产生。只要身体伸展或扭转，覆盖其上的衣服也会马上伸展。伸展衣褶的可视程度取决于身体伸展的幅度和类型、服装的织物和合身程度。伸展的衣褶从张力的一端向另一端呈扇形展开并弯曲。

张力引起织物的伸展

当你穿着长裤坐下时，请体会从你的臀部到你膝盖的张力。这个张力拉伸了你裤子的织物，产生了从你的臀部到你的膝盖和大腿的、成扇形展开的衣褶。



是什么影响了衣褶的曲线？

衣褶从某个“起源”呈扇形展开，在这些素描中，“起源”在手臂的下、后部。这些衣褶呈扇形展开的方式以及手臂的方向影响了曲线的形状。当手臂后摆（图 1），展开的衣褶朝一个方向弯曲。当手臂前摆时，衣褶朝另一个方向弯曲。

收缩的衣褶

只要身体的某一部分向另一部分收缩或挤压时，直接在那个部分的衣服上寻找收缩的衣褶。收缩的衣褶也可称作挤压的衣褶，几乎总是弯曲的，就像伸展的衣褶一样，体现了轮廓以及衣服之下的形体的方向。

体会这些动作

要预见哪里可以找到收缩的衣褶，按照右边的姿势亲自体会，研究在这些素描中衣服上的衣褶是什么样的。将你的后臂向后伸展（图 1），感受后臂对你上身的挤压。大幅度地弯曲你的手臂（图 2），感受你手肘内侧的挤压。大幅度地弯曲你的腿（图 3），感受你膝盖后部的挤压。以一脚后踏的姿势站立（图 4），感受你的臀部对你腿后部的挤压。

1

2

3

4

细小的衣褶相当重要

强调细小但重要的收缩区域有助于观众与你所描绘的动作产生共鸣。在你画向外伸展的脚时（图 1），显示脚踝后部与之相应的挤压。当脚移向身体的后方时（图 2），显示脚踝前部与之相应的挤压。

1

2

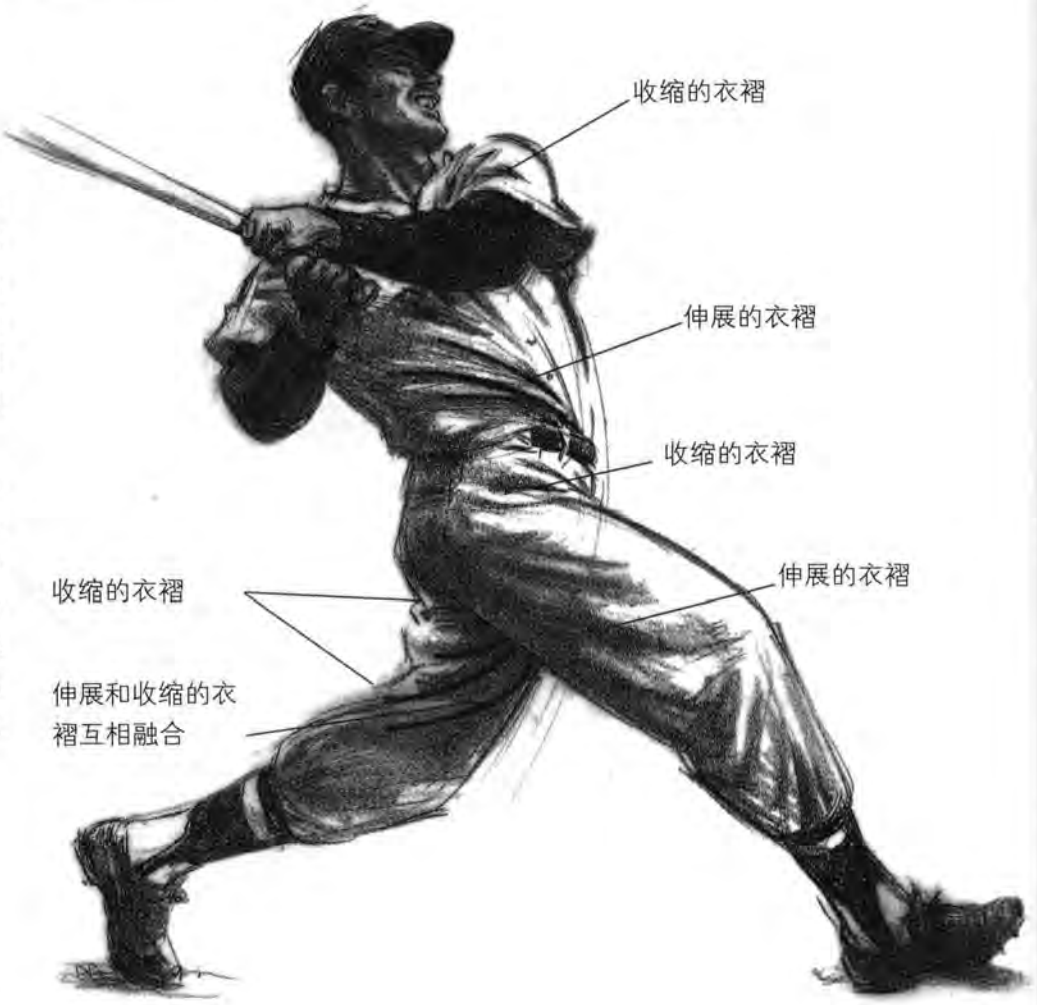
伸展和收缩共同起作用

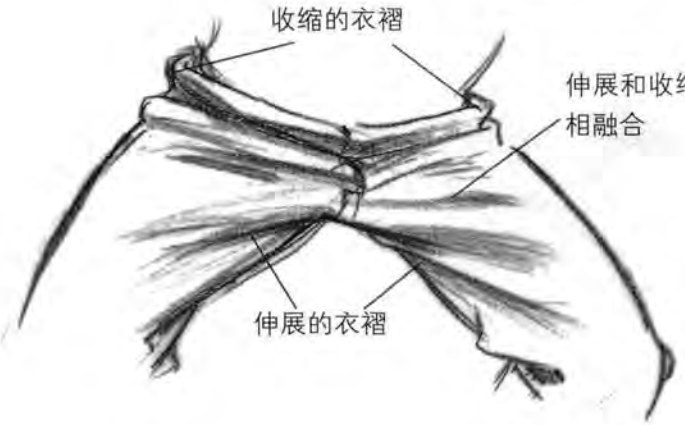
在衣服上，与身体的伸展和收缩部位相应的伸展和收缩的衣褶常常互相融合和流动。利用这个自然的现象，能增添你画面的流动感。只要你有机会，请留意模特、朋友、生人、运动员和照片中人物身上的衣服。在相似的动作中寻找相似的衣褶图案，留意包裹在伸展和收缩的身体之上的衣服上的伸展和收缩的区域。同时，请留意伸展和收缩的衣褶互相流动的频率。

伸展和收缩衣褶的融合

棒球的击球手在结束挥击后的姿势是体现伸展和收缩的衣褶自然地相互影响和融合的经典例子。当他的右腿向前伸展，你可以看到沿着右腿分布的伸展的衣褶。在他的左臂、左半边臀部的下方以及躯干和右大腿之间，出现了收缩的衣褶。

在他身体扭转的部位融合了包裹身体的伸展和收缩的衣褶。在他完成从左至右的挥击后，他扭转了身体，在他后倾的时候，他躯干前部的伸展的衣褶与他背部的收缩衣褶相互融合。当他以左脚为中心转动身体时，他伸展的大腿上的伸展衣褶和他弯曲的膝盖上的收缩衣褶相互融合。



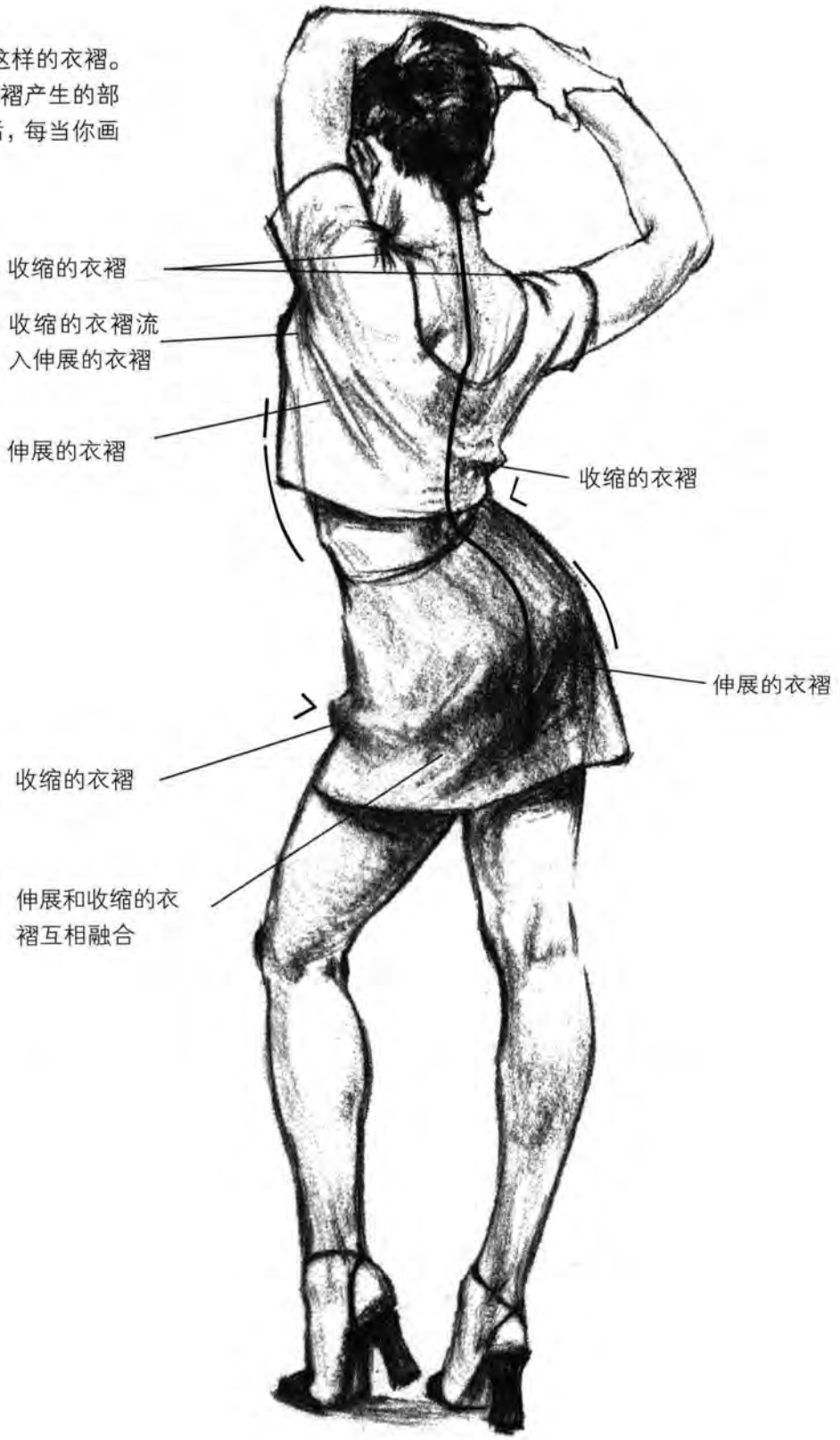


在中部融合

从臀部延伸到膝盖的伸展衣褶与在大腿根部形成的收缩衣褶相互融合，将两种衣褶的特征结合起来。

挤压姿势的衣褶形状

你能在几乎所有的挤压姿势中看到这样的衣褶。研究这个人体，注意伸展和收缩的衣褶产生的部位以及它们共同起作用的部位。然后，每当你画挤压姿势时，参考所学的知识。



体现织物的特征

你所画人物所穿的衣服的特征是人物视觉描绘的一个重要部分。你可以仔细地用三维立体的艺术处理，通过细节来描绘一件衣服的特征，或者用速写将其表现出来。织物的质地、状况、风格和大小都能体现服装的特征。

1

2

种类

先观察你想要画的织物的种类。是塔夫绸（图1）、缎子（图2）、雪纺绸，还是厚羊毛？塔夫绸上的衣褶比缎子上的衣褶有更多尖角。

3

4

状况

织物的状况影响了织物上产生的衣褶。织物是旧的、皱的（图3）还是新的、熨挺的（图4）？

5

6

风格

衣服的剪裁和风格会影响衣褶呈现的样子。衣服本身就是有褶皱？褶皱是收拢的，还是斜裁的？

7

8

大小

与衣服大小相关的织物的质地影响了织物上衣褶的数量。成人的牛仔裤（图7）比孩子的牛仔裤（图8）褶皱更多。

衣服上的衣褶能增强整幅图画的设计。在你的整幅画作中，试着使衣褶或衣纹的区域呈现和谐的比例。与此同时，也试着使各个衣褶或衣纹的区域之间达到和谐的比例。要有所选择。你可以强调一些衣褶，其余的可以删除。你可以改变它们的大小以及它们之间的距离。你可以通过改变衣褶来改变画中织物的质地，将复杂区域与简单区域进行对比。控制住各个衣褶群之内和之间的明暗对比也使你能够将观众的目光吸引到你希望他们注意的地方。

伸展衣褶

这个人物右边衣袖、裤子和背心上的伸展衣褶加强了他的动作。这些衣褶的曲线与他人体上的直线形成对比。请注意：每只衣袖都有复杂的一侧和简单的一侧。这些决定加强了人体的整体设计。

收缩的衣褶

在这个街舞表演者的姿势中，他的部分身体得到了伸展，在他宽大的衣服上形成了伸展的衣褶。我使用了收缩的衣褶来体现他躯干前部的收缩，这不仅显示出了他的体形，也强化了他的动作。通过复杂与简单的衣褶之间的对比，人物的整体设计得以提高。

用线条和色调来画衣褶
在这幅阿曼派教徒的小男孩为他的小猪建造猪圈的图画中，我使用了线条和色调来画衣褶。他的衬衫上因裤子的吊带而产生的衣褶体现了他在努力工作。

第十二章
衣褶的构造

学生们常说："我就是不会画衣褶。"好像不会画衣褶是一种先天的缺陷似的。这可能仅仅表示这些学生还没有学会如何画衣褶。一旦学生们花了时间来了解衣褶，他们就会发现画衣褶是一种乐趣。学习衣褶的构造的共同元素——产生衣褶的方式——为你铺就了用任何技巧、在任意长度的图画中绘画任何类型的衣褶的道路。在这一章节中，我将教给你们一些画衣褶的方法。

把衣褶的排列比作一幅有道路、山丘、山谷、洼地和悬崖的迷你地形图。地形的构造没有改变，但是每次你改变看风景的视角，你看地形构造的角度也就改变了。与此相似，每次你以不同的角度看衣褶，它的样子也就不同。一旦你能理解和辨认衣褶的构造，你就能运用这个知识从各个角度来画。

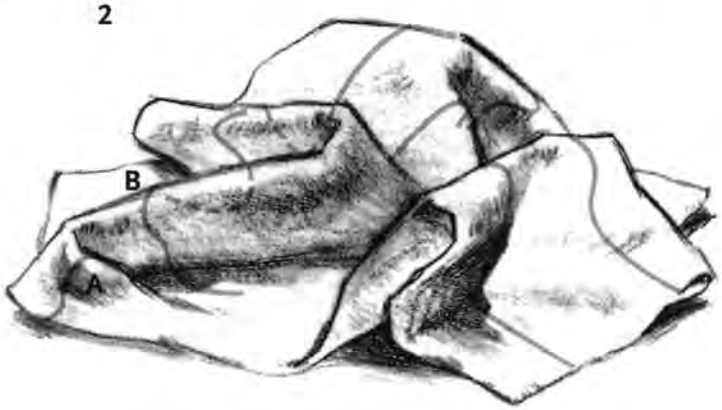
1

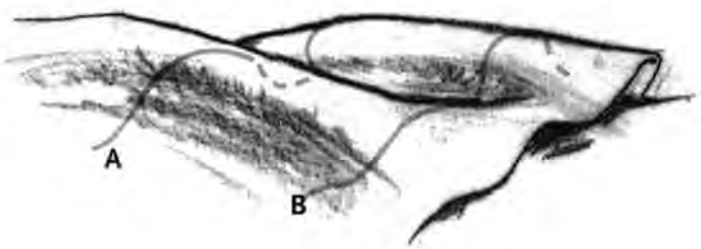
不同的视角

俯视这些衣褶的全景（图 1），你能看到从织物的左下边缘开始的、攀上山丘A的小径。你的眼光可以顺着这条小径，直到它消失在山丘B的衣褶之下。想象一下顺着这些衣褶上的小径爬行的蚂蚁。这能帮助你观察各条轮廓线或小径在什么地方消失在衣褶之下，然后又在什么地方重现。

当你将视线放低到接近视平线时（图 2），山丘和山谷的构造保持不变，但是你看到的景象有所改变。从相同的起点出发，你只能看到沿着山丘A攀升的轮廓线。在山丘的背面，下降的小径是看不到的。现在，在山丘B上，你也只能看到向上攀升的轮廓线，而不是向下的线条。

2





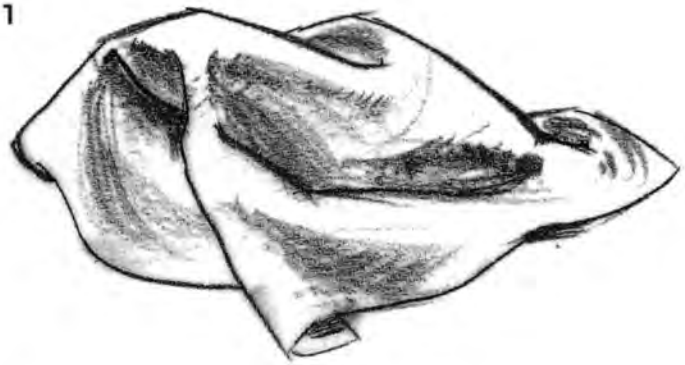
重叠和平面的改变

要理解衣褶，你必须学习重叠的边缘与平面的改变之间的差别。目光顺着这两条穿过相同衣褶的不同部分的小径看。当小径A到达山峰或山脊时，它在山的背面消失了（用虚线表示）。你在画这部分衣褶时，要将其画成重叠的边缘。小径B在攀爬了一个较缓和的衣褶的一面之后，在与之相对的那一面开始下降，但并没有消失。重叠的衣褶逐渐变成了一个平面，在这个变化点上经过的轮廓线是始终在视野中的。

重叠的边缘和平面的改变的画法

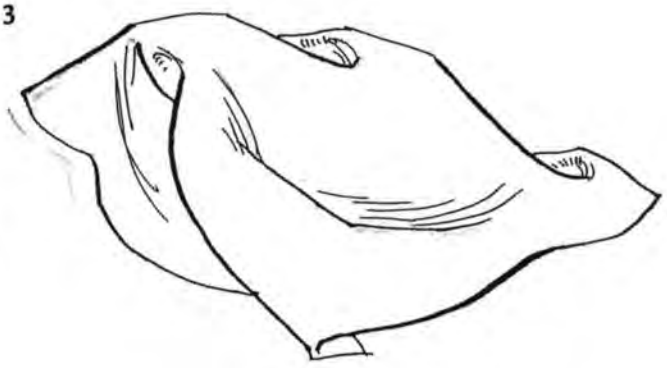
了解重叠的边缘或平面改变的位置和如何表现它们能使你更轻松地分析和绘画衣褶。用深色笔触来画重叠的边缘，而用淡色笔触来画平面的改变。请牢记在心！这些原则是自如地绘画衣褶的关键。颜色深表示确定，用削尖的铅笔利落地画出深色笔触。淡色笔触表示模糊、破烂或不确定。

1



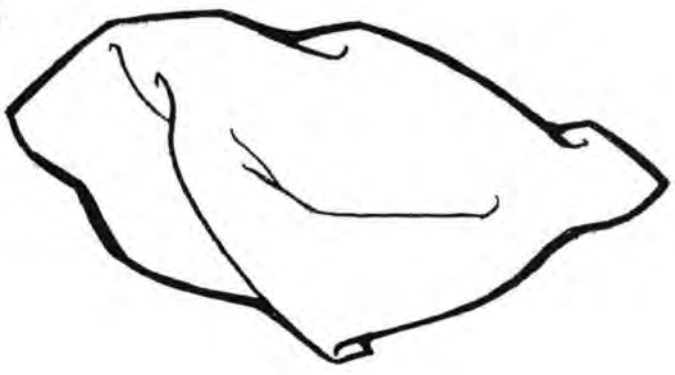
2

3



4

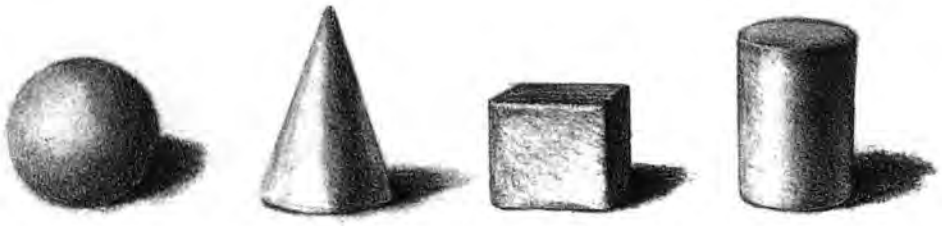
5



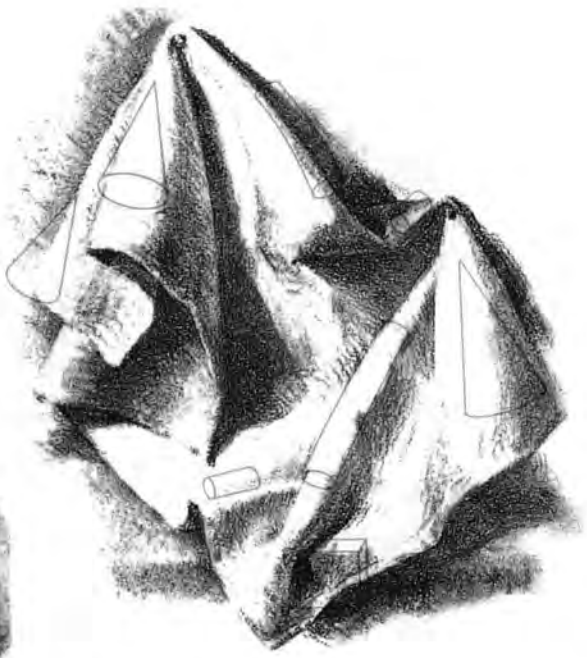
运用淡色笔触

你能轻易地看到这些衣褶的深色的重叠的边缘。同时，请注意一些你能表现淡色的平面改变的方法：削尖的铅笔的侧面（图 1 ）、炭棒的侧面（图 2 ）、多功能笔的笔触（图3 ）、淡色水彩画（图 4 ）和用钩形来结束每根线条（图 5 ）。

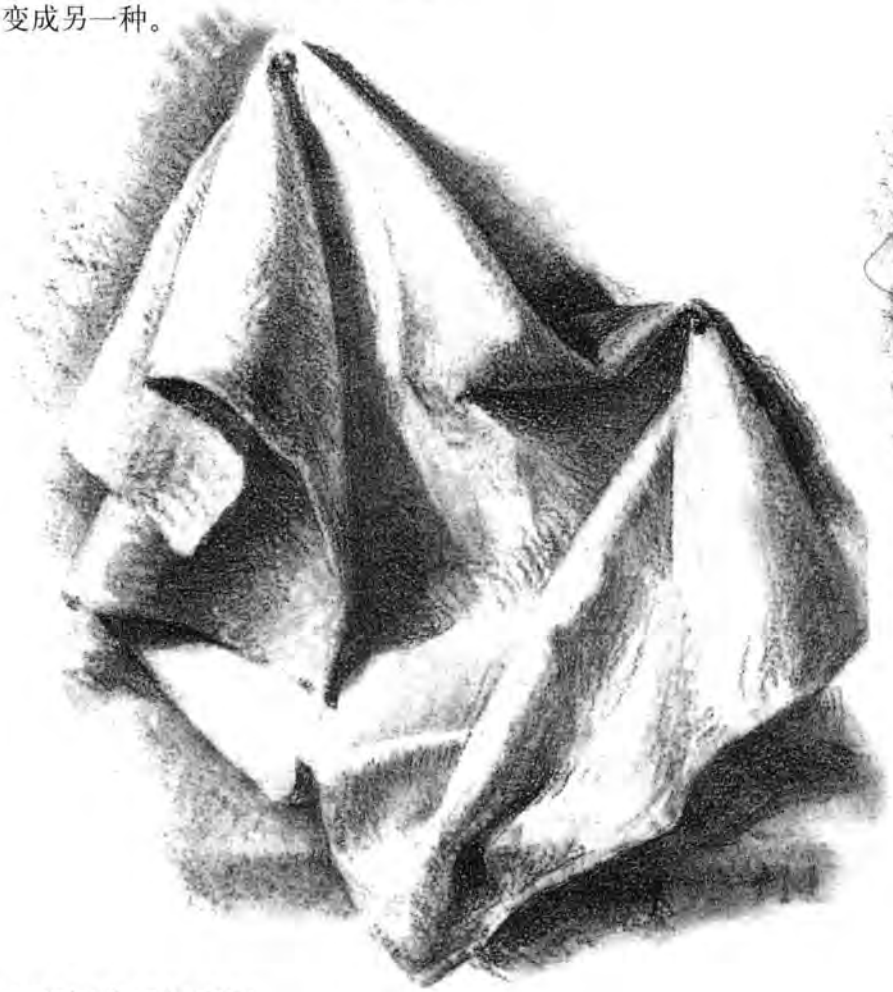
将每个衣褶等同与这四个基本几何图形中的一种。有些衣褶像圆柱体的一部分或可能是部分的圆锥体。另一些显示平面的改变的衣褶像立方体的一部分。简单的衣褶可能更接近于这些简单的几何图形，而其余的衣褶更复杂，它们基本的形状被隆起部分、凹陷部分和不规则形状而改变了。有些衣褶的起始部分像某个几何图形，然后逐渐转变成另一种。



基本的几何图形
衣褶常常遵循球体、圆锥体、立方体和圆柱体的形状。



衣褶是三维立体的
思考这些衣褶的立体形状。试着理解织物表面下的形状以及织物表面的轮廓线是如何反映这些形状的。



在衣褶中寻找图形
这块织物的衣褶上出现了四种基本图形中的三种。你能看到它们吗?

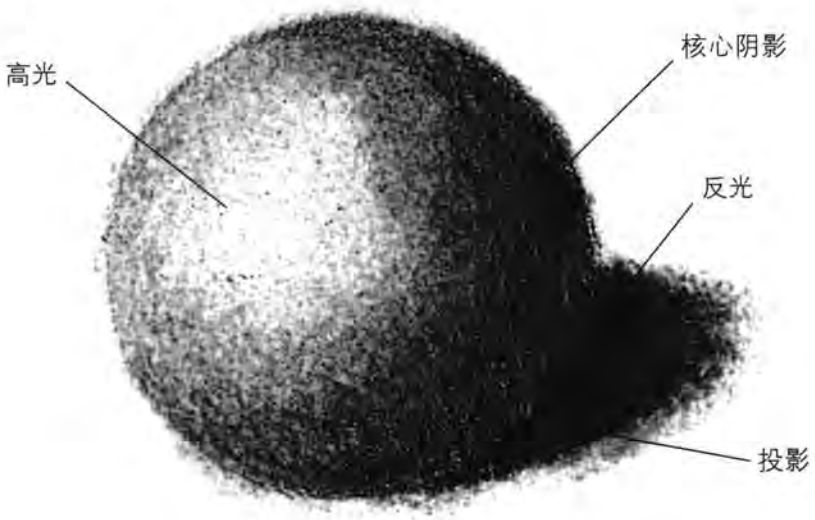
一旦你辨认出了衣褶的基本形状，将你运用到基本图形上的光和阴影的原则运用到衣褶上。复习一下光和阴影的专用术语，将它运用在衣褶和图形上：

- 高光是指物体最亮的部分，这一部分距离光源最近。
- 投影是指物体投射在所处表面上的阴影。
- 核心阴影(cast shadow)指的是物体最暗的部分，这一部分受到的光线最少。
- 反射光是指从物体所处表面反射到物体上的光。

让自己熟悉各种光和阴影的图案。用光线亮的灯和与四个基本几何图形相似的物体来做试验。将每个物体放在明亮的表面上。围绕物体移动灯，观察光线和各个阴影面、投影、核心阴影、高光和反射光线位置的变化。观察哪些地方明暗的变化看起来像清晰的线条，哪些地方看起来像是柔和的转变。

接着，保持光源的方向，但改变光源的距离，继续观察物体。请留意取决于光源距离的明暗强度的变化。

一旦你熟悉了这些常见的光和阴影的图案，你就能将这些知识运用到衣褶上更复杂的图形中去。



当光照射在球体上

当光照射在一个三维的物体上时，你通常能看到光亮面、阴暗面和投影，但是，你不可能总是看到高光、核心阴影和反射光线。如果光源的光线不是很强或者表面不容易反光或是光线处在明亮处，那么高光可能不会出现。被阴影所投射到的表面越轻，反射到物体上的光线也就越亮，核心阴影也就越清晰。

将色调运用到衣褶中去的方法是：要么强化形态，要么不要抵消了形态。确保你的色调强调了形态的方向或者不要暗示任何方向。要点是，你不能用破坏画面的色调。这些立体感和明暗法的原则适用于衣褶，但是，你的手指是一个唾手可得的研究例子。

在改变方向的物体上表现色调时，请改变你笔触的方向。在笔触之间提起你的画笔，这样你就能轻松地改变方向了。在曲折的笔触中间，你不能改变方向。

研究你手指的形态

想象一条从你的指尖到指根的线条。它显示了你的手指形态的方向。然后在每个指关节之间画一条环绕你手指的线条。这些线条显示了交叉的轮廓线是如何缠绕手指的。我在这根手指上使用了中性的色调，所用的明暗对比体现了手指的形态而没有暗示方向。

1

2

3

暗示方向和增强形态

你可以用铅笔笔触来暗示顺着物体长度的方向(图1)、环绕物体的相交轮廓线(图2) 或者两者同时暗示 (图3)。暗示每根手指方向的线条也使方向的改变显而易见。相交的轮廓线增强了手指的形状。

核心阴影的画法

表现核心阴影的一种方法是：用铅笔的侧面画出中性的色调，然后添加上环绕物体的相交轮廓的笔触。

4

5

不要让色调与物体发生冲突

图4中“之”字形的笔触没有贴合手指的轮廓，反而起了破坏作用。然而图5中，斜向的笔触淡而细致，我是朝着同一个方向画的，没有反复的“之”字形涂抹。这些斜向的笔触不与手指的形状相抵触。

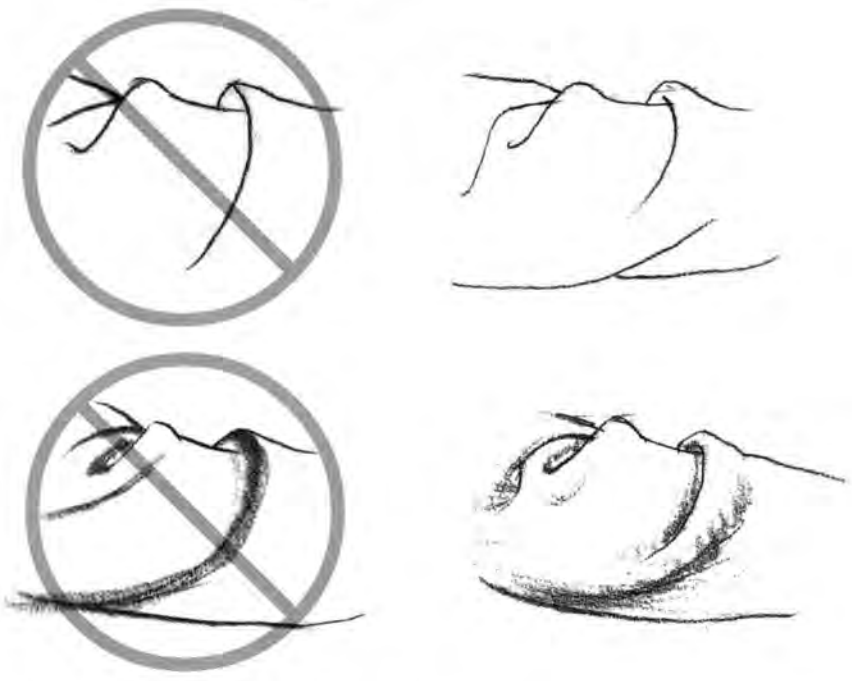
你可以用相交的轮廓线、重叠的边缘和平面的变化来画衣褶。这些画法也能帮助你确定衣褶内部的形状。你可以把线条和色调结合起来，用色调来增加三维立体感，用线条来增加清晰度。

1

2

用线条补充色调

你可以用线条绘画衣褶轮廓分明的重叠部分（图 1）。然后你可以使用色调对线条进行补充，以此体现衣褶周围平面的变化。



覆盖边缘的衣褶的画法

当你朝覆盖外部边缘的衣褶的里面看时，你能看到衣褶的内部开始覆盖侧面。当你用线条描绘衣褶重叠的边缘时，一定要在线条与外部边缘相交之前停笔。如果你用的是色调，将重叠部分的清晰线条逐渐变成色调时，也一定要在色调与外部边缘相交时停笔。重叠线条的线端和衣袖的外部边缘之间的缝隙的距离体现了衣褶的厚度。

如果你合上了缝隙，你就失去了衣褶

在用线条表示衣褶的重叠边缘时，不要将线条延伸至形体的外部边缘。没有缝隙来体现衣褶的厚度，衣褶也就不存在了。

你可以通过暗示光源来为图画增加色调。这个光源所产生的核心阴影和投影还能强化人体的形态并使之更清晰。你不必用完全的实体感表现法来暗示光源，而是仅仅增加一些阴影。

绘画重叠的衣褶的提示

在画有多个重叠衣褶的区域时，你很容易被搞糊涂。为了避免这种情况，先画主要衣褶的重叠线，在线端画个小钩，以便稍后你能添上色调来体现平面的变化。一旦你在一个衣褶群中标明了主要的衣褶，你就能通过增加补充的色调来确定衣褶的结构。稍后，你可以在这些衣褶上添加细节、使这些衣褶具有立体感。

核心阴影

核心阴影通过强调形体的外部边缘来增加形体感。核心阴影也通过贴合被投有核心阴影的形体的轮廓来增强它们的形体感。请注意核心阴影是如何贴合他左腿的裤子上的伸展衣褶的形体的。

在线条画中增加光源

在画完重要的重叠边缘之后，在一些地方打上阴影。我建议平面的改变用顺着每个衣褶形体方向的笔触来表现。然后用与覆盖每个衣褶的线条同一方向的短线条来添加核心阴影。

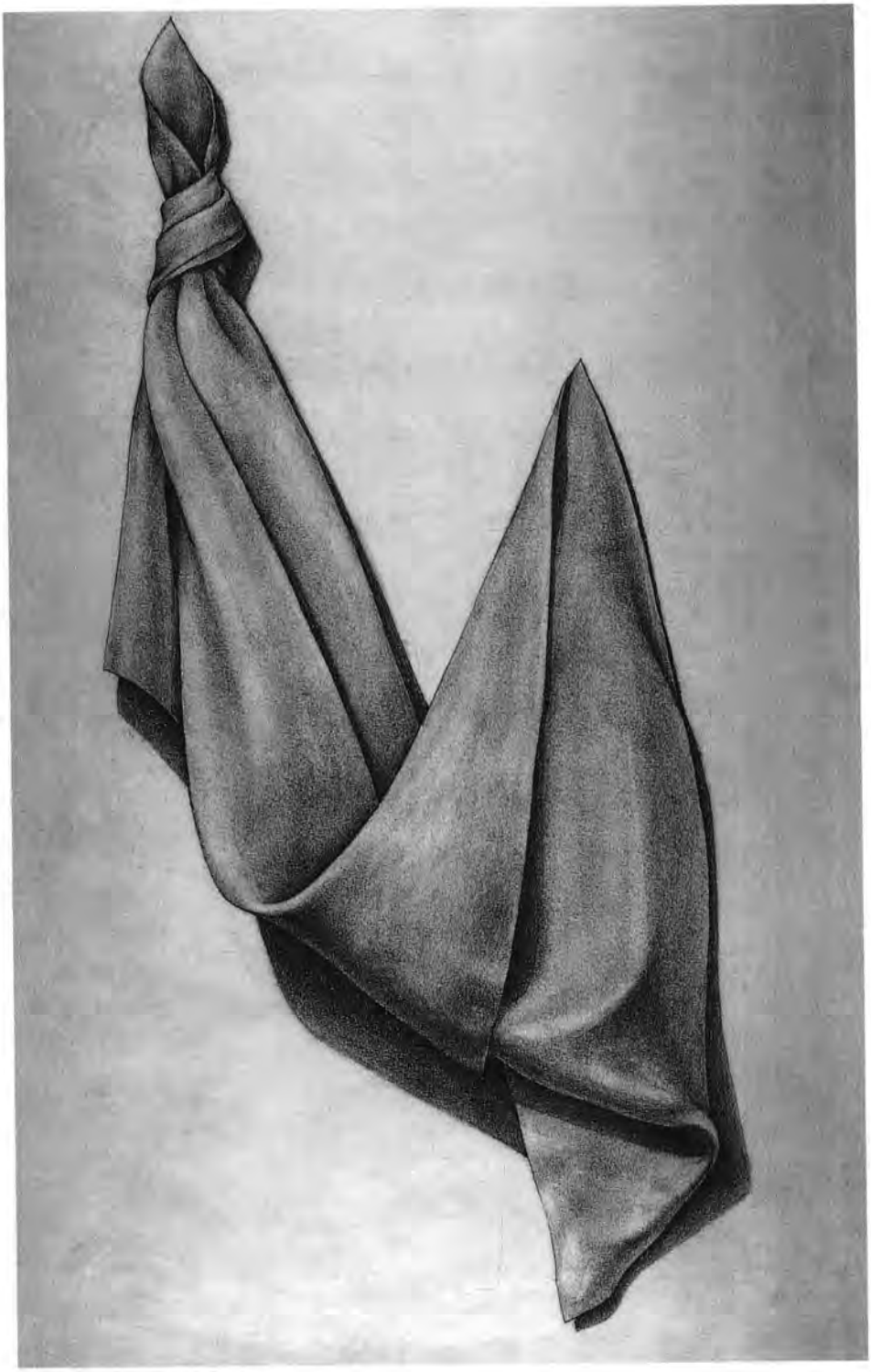
在绘画油画之前，练习绘画衣褶是必不可少的一步。许多画家如莱奥那多·达·芬奇、阿尔布雷希特·丢勒、约翰·辛格·萨金特的衣褶习作，本身就是非凡的艺术品。

通过绘画你自己的衣褶的习作，你会有不少收获。把你需要的时间都花在分析衣褶内部的形状上，以便理解它们接受光线的方式，把它们设计到满意为止。

为你自己的习作做准备

选一块平滑、柔顺易摆弄的白色织物，织物要足够大，才能形成各种简单衣褶。将织物摆弄成有各种不同衣褶的造型。将摆好的织物放在一个持续的光源下。光源的位置要使各种衣褶看起来清晰。这样你才能看到投影、反射光的区域和核心阴影，你才会喜欢呈现的效果。以下的提示也能帮助你画好你的习作：

- 理解你画的内容，这样你才能向另一个绘画者详细地介绍你的整幅习作。在摆弄织物的造型时，用光和阴影的术语对着自己讲解。
- 保持光与影的和谐一致，避免位置错误的对比所造成的不平衡效果。
- 记住你是一个绘画者，不是一个摄影师。你不必如实记录你所看到的真实画面。你可以自由地改变比例来改进图画的设计。
- 确保你的画笔是削尖的，只要你需要，就能画出干净利落、线条分明的边缘。

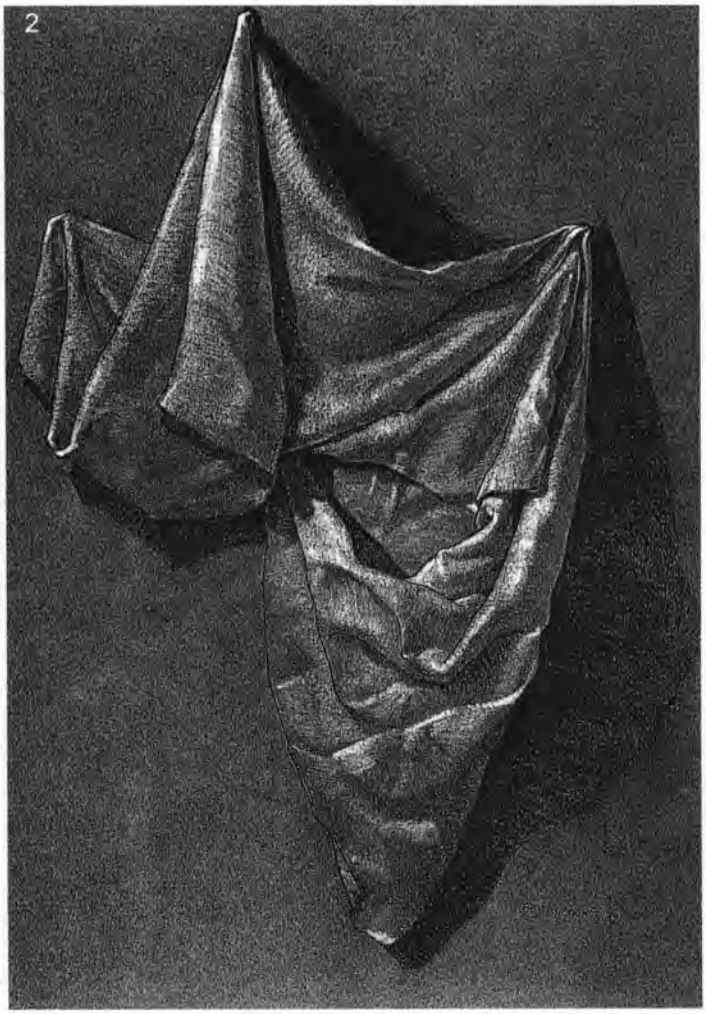


由明暗程度表现形态

学生雪莉·辛克莱(Sherrie Sinclair)在这幅习作中没有使用任何看得见的铅笔笔触。她仅仅用明暗对比表现出了各种衣褶的形态。

必须牢记在心的绘画提示

- 把你所画的织物的外边看作是线条分明的边缘。
- 当核心阴影的边缘均匀地投在表面上时，画上线条分明的边缘。但是，当核心阴影的边缘所投的表面向下倾斜或转变方向时，边缘的线条要画得柔和。
- 用线条分明的边缘来表现确定的、剧烈的平面变化。平面的圆形变化，就像圆柱体上的那些平面的变化，要画得柔和。
- 核心阴影的边缘线条要柔和。
- 所有的绘画对象都受到艺术气氛的透视法的影响。对象离得越远，它们的边缘也就越显得柔和。
- 通常在画近距离的人体和习作时，这并不是一个要素。但是，你可以通过分散边缘来弱化某一个形体，从而达到强调另一个的目的。



试着使用打过色调的画纸

在白纸上的衣褶习作成功之后，试着用打过色调的纸和白色铅笔或粉笔——除了炭笔和铅笔，来画衣褶习作。通过这样的练习，你就学会了把注意力同时放在亮部和阴暗部。然而，用白色来强调亮部可能太过刺激，所以很容易将白色用过头，使得画面上到处都是高光。慎用白色，把它保留到形体上光线最亮的高光和纸的光线不足的地方。同时请注意，不要把同一支画笔同时用作白色画笔和色调画笔。

受到阿尔布雷希特·丢勒的版画的启发，学生彼得·陈(Peter Chan)仔细地用白色和黑色的铅笔如实地描绘了衣褶的形态（图1）。克丽斯·贝滕考特（Chris Bettencourt）用炭笔和白色铅笔表现了色调和亮部，而画中看不出丝毫笔触（图2）。这就避免了一个普遍的麻烦：体现色调的线条的方向和形体的方向发生冲突。

在这一章节中，我已多次用到“边缘”这个词。让我们花些时间来看看这个术语运用在人体画上的多种意思。

表面的边缘

可以是绘画表面的边缘：一本拍纸簿、一张画布或一张纸。

一幅画的边缘

边缘可以是在绘画表面内的一幅图画的外边。

1

人体的边缘

它可以是一个人体的外部边缘，是人体的整个外部轮廓。

2

成形物体的边缘

边缘可以是一个较大的轮廓内的各种成形物体的外部边缘，比如她的袖口；一个轮廓内重叠的形体，比如搁在她的大腿上的她的手臂。

物体的边缘

边缘可以是一块织物的外沿。

衣褶的边缘

边缘可以是一个物体内重叠部分的边缘，比如衣褶的重叠边缘。

在画没有刻意摆姿势的人物或只能摆一分钟到两分钟的姿势时，你只有时间来描绘最能表现效果的衣褶。尽管如此，这些衣褶必须突显整个人体、设计和姿势。

当你看到一些影响外部线条的有用的收缩衣褶时，在外部线条上用一系列的隆起来表现。然后用迅速的笔触或色调来表示衣褶的方向或包裹形体的衣褶。

在这些速写里，不要担心衣褶的结构。即使在速写里，也要保证每画一道笔触就要提起你的画笔。这会帮助你控制笔触的方向，使它们弯曲、成扇形展开或逐渐改变方向。

捕捉重要细信息

我喜欢这个青年低头垂肩的坐姿、喜欢他的发型和服装。他腰的前部和手臂的内侧出现了一系列收缩衣褶。他宽大的衣服在他的衣袖上产生了完美的收缩衣褶，他的裤子上则出现了完美的伸展衣褶。在表现他低头垂肩的坐姿和宽大的服装时，这些衣褶对我的帮助很大。

跳舞者的画法

这个街舞表演者的姿势持续了大约一分钟。我的首要任务是捕捉人体的构图，但是我也喜欢能体现他姿势的他腿上的伸展衣褶和他腹部的收缩衣褶。

寻找几种类型的衣褶

七种衣褶类型中的五种——管状、半锁形、菱形自然下垂和惰性衣褶——出现在这个古罗马人宽松肥大的托加袍上。织物的面积越大，你看到的衣褶的类型也就越多。

第十三章
衣褶的类型

把衣褶的类型分门别类可能偏离了画人物身上的衣褶的目的。但是为了控制你所画的衣褶，你必须知道每个类型的特征，你才能辨认、利用它们，将它们融入到一个和谐的整体。在这个章节中，你将观察到七个类型的衣褶：

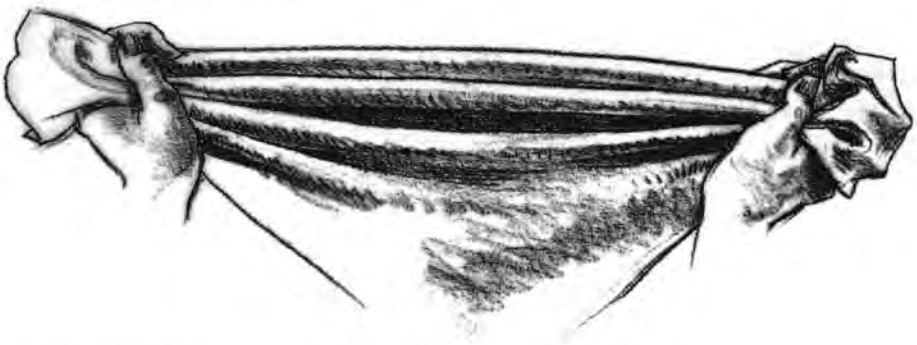
- 管状
- 之字形
- 螺旋形
- 半锁形
- 菱形
- 自然下垂
- 惰性

试着亲手制造这些衣褶并进行观察。你可以在一块织物上摆弄出几种不同的衣褶。其余的你可以通过镜子观察你的衣服。在相似的姿势中寻找不同的类型。同时，观察同一类型的衣褶在不同织物上产生的不同效果。

在管状衣褶最常见的形式中，它们就像一排管风琴管子，它们的名字由此而来。它们的形状可能是半圆柱或半圆锥。从衣服到织物，你在任何地方都能看到它们。管状衣褶有两种：放松的和伸展的。

放松的管状衣褶

当织物从一个密集区域自由下垂时，你就能看到这种类型的管状衣褶。在一块矩形的织物的宽边打褶，捏住它的顶端，让其余的织物下垂（图1）。这些半圆柱形的管状衣褶大小相同，一般你能在窗帘上看到。要研究不规则的管状衣褶（图2），在接近顶端处捏住织物，然后让其余部分下垂。这些半圆锥形的管状衣褶大小不一。腰带上的织物呈现的是这一类的衣褶。



伸展的管状衣褶

将一块正方形的织物叠成三角形。抓住上面的两个角向外拉。这样就产生了出现在伸展的织物上的形似绳索的管状衣褶。你可以在刚才被拉伸的三角形织物中看到这些衣褶。但是，斜向的织物伸展的程度更深。

之字形衣褶指的是在弯曲的管状织物内侧的交替出现的衣褶。穿上一件夹克，把你的手塞到夹克的口袋中，这样你的手就微微弯曲，然后照照镜子，你就能看到之字形衣褶了。当被做成你袖子的管状织物弯曲时，在你手臂背部的织物伸展的一侧被拉紧，于是，内侧过多的织物就产生了衣褶。

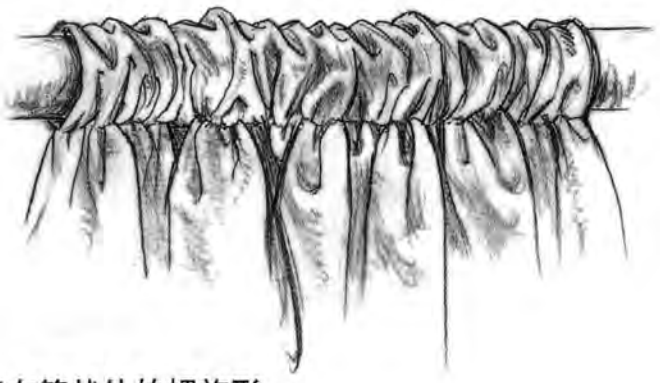
之字形衣褶产生的原因是什么？
之字形衣褶的方向不断地变换。布料的质地影响了衣褶；布料越是硬挺，衣褶的曲折也就越多。

之字形衣褶的平面
请注意水平的钻石形状。“每颗钻石”的顶部和底部重叠在一起，形成的两个三角平面在中间相遇。因为各个平面的方向不同，每个平面受到的光线也不同。

牢记之字形衣褶
这个女子的双膝紧绷，没有弯曲，但她的牛仔裤有不少衣褶，甚至还留下了褶痕。研究排在队伍中或在公共交通工具上站着的人。在穿旧的裤子的膝盖后部，你常常能看到因经常弯曲膝盖而产生的收缩造成的之字形衣褶。

螺旋形衣褶

环绕在管状形体之外的管状布料挤在一起就产生了螺旋形衣褶，比如环绕手臂的衣袖。不同的姿势会产生不同方向的螺旋形衣褶，布料的多少和质地等因素影响了衣褶的数量。一个区域中的布料越密集，衣褶就越多。织物的质地越软，通常螺旋也就越圆。



裹在筒状外的螺旋形

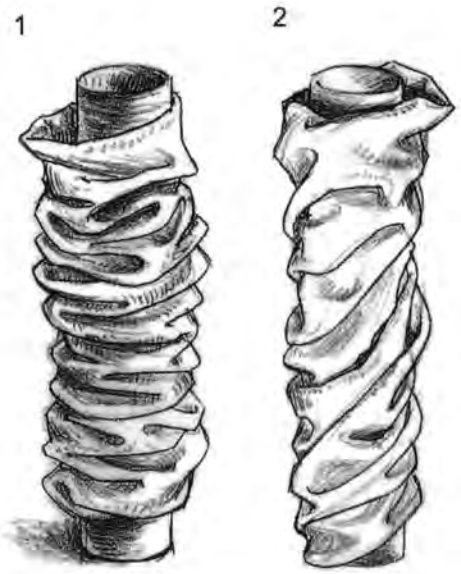
包裹在窗帘横梁上的布料展现出螺旋形的褶皱。注意这些下垂的管状褶皱。布料中的韧性，如腰带，表现出相似但小一些的管状褶皱。

缩在一堆的织物

将运动衫或毛衫的袖子捋起来，就产生了缩在一起的褶皱。绝大多数这种褶皱实际上只是部分呈管状，而不是完全环绕着胳膊。

与张力有关的方向

螺旋形衣褶的方向与布料下形体的姿势有关。腋和肘之间的张力造成了两者之间的斜纹螺旋衣褶。



亲自制造这些效果

把一个卡纸板做的圆柱体塞进一块较长的布料中，把布料隆起的边缘钉在一起，使布料变成一个圆柱体，你就制造了螺旋形衣褶。软的棉布（图1）形成的是典型的圆形螺旋衣褶。如果你在拢布料的同时，有扭转的动作（图2），就会产生斜纹的螺旋。

当管状的布料突然改变方向时就产生了半锁形的衣褶。当人体的某一部分突然改变方向，在衣服上寻找相应的改变方向的部分。然后在这些部分中寻找半锁形衣褶。利用半锁形衣褶来强调方向的剧烈改变。

包裹外部边缘的衣褶

在这幅图画中，弯曲的手臂内侧出现了两个半锁形衣褶。有时候你会看到多个半锁形衣褶，有时候你会看到一个较大的半锁形衣褶里还有一个较小的。要使半锁形衣褶或其他任何衣褶看起来自然，注意衣褶包裹其下形体的方式。在画包裹形体的衣褶时，记住要将包裹部分延伸到外部的边缘。

侧面的半锁形衣褶

从侧面看，半锁形的衣褶是最明显的。在大幅度弯曲的腿、手臂和躯干上你很容易就能看到它们。

正面的半锁形衣褶

从正面看膝盖和手肘的两侧，你能看到隆起的半锁形衣褶。

当织物在两个支点之间下垂时就形成了菱形衣褶。衣褶从每个支点向各个方向分散，然后在支点之间相交。衣褶的相交点可能大幅度地弯曲。弯曲的程度取决于下垂部分的大小和织物的质地。织物越挺括，下垂的角度越大。

古典主义、拜占庭时期和中世纪早期的画家使用的菱形衣褶极具美感。在圣母、圣徒、天使和皇室成员的披风、领口和膝盖之间的下垂区域能看到这些杰作。

下垂的织物

捏住一块织物的两个角，让织物在中间下垂。当你的双手齐平时，下垂的部分会集中在两角的中间。

平面的体现

每个衣褶都有一个较高和一个较低的平面，两个平面之间是圆形的过渡。请注意，聚集在支点的布料越多，出现的衣褶也就越多。

下垂部分的位置

当一个支点高于另一个时，下垂部分会偏离中心，偏向较低的支点。

斜纹上的衣褶

斜纹上的菱形衣褶很容易下垂而且特别优美。要观察斜纹上的菱形衣褶，先将你的织物叠成三角形。

希腊式领口

从希腊式领口下垂的菱形衣褶是使用了成千上万年的式样，今天仍然能够看到。

所有自然下垂的衣褶的共同特征是织物从一个支点或一个支撑面自由下垂。一个简单的衣褶或一个复杂的衣褶群可以从一个支撑面下垂。巧妙地处理自然下垂的衣褶能给你不少机会使你的图画生动活泼并增加画面的设计感。因此，我认为自然下垂的衣褶是赐给绘画者的礼物。

简单的下垂衣褶成圆锥形

这些从图钉处落下的简单的下垂衣褶是圆锥形的。在衣褶的底部边缘画上部分的椭圆，你就能体现下垂衣褶的圆锥形特征。

在膝盖落下的下垂衣褶

你总是能看到从一条弯曲的腿的膝盖处落下的下垂衣褶。膝盖两侧的半锁形衣褶伴随着下垂衣褶。

大体积的织物能提供多种有用的衣褶

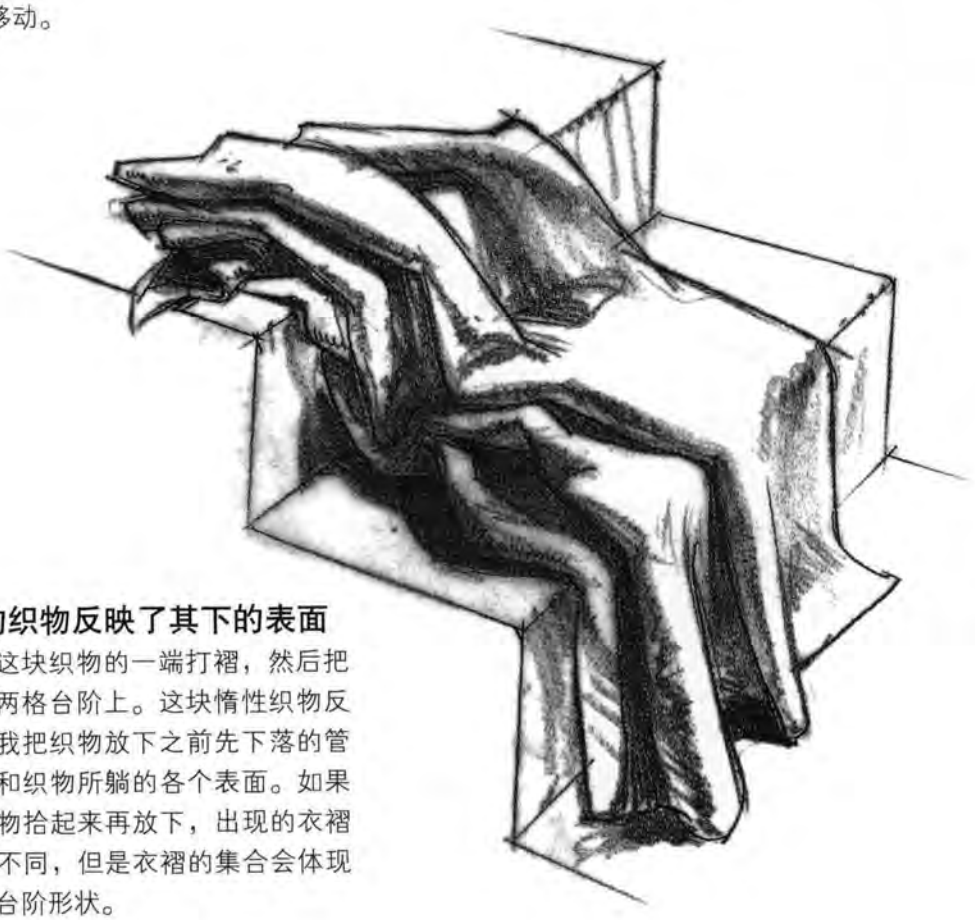
从围在这个人物腰际的腰带上自由下垂的裙摆包含了多种类型的衣褶，但是它们都促成了简单的下垂衣褶。这种衣服的自由部分是完美的使用材料。你可以让它们向外飞扬来强调或创造你人物的动作。你可以用它们来表现风和空气。你也可以把它们用作你图画中的设计元素。

惰性衣褶有时候被称作“死衣褶”，但是它们能为图画增添美感，所以“不活跃的”可能是个更好听的术语。带有下垂衣褶的一团惰性衣褶可能包含多种其他类型的衣褶，但是这一整团织物被看作是惰性衣褶。

尽管有衣褶的织物是惰性的，但是你可以暗示任何刚结束的挪动。在你的绘画中，你可以在惰性衣褶中安排长衣服的额外织物，以此暗示人物刚才所做的动作或人物所来的方向。

一团惰性织物内的衣褶是可以改变的

把一些衣服随意地放在地上，先把衣服弄皱，确保衣服显示出某个形态。然后拾起衣服，再放下。衣服上的衣褶每一次都有变化，但是衣服本身是惰性的，不显示任何移动。



惰性的织物反映了其下的表面

我先将这块织物的一端打褶，然后把它放在两格台阶上。这块惰性织物反映了在我把织物放下之前先下落的管状衣褶和织物所躺的各个表面。如果我把织物拾起来再放下，出现的衣褶会有所不同，但是衣褶的集合会体现相同的台阶形状。

用衣褶来增强画面感

要始终注意衣服下人体的连贯性。然后你才能在画细节的时候享受乐趣，这些细节增加了你所讲述的故事的内容，同时增添了设计感。你可以用任何你喜欢的方式来处理衣褶稀疏的区域。我让这个骑士的衣袖和裤腿显得宽松，与收紧的袖口和裤脚形成对比。我加宽了他的靴子，增加了马刺和衣领以及属于17世纪的细节。我在这些元素上使用了衣褶来强化他的姿势。

第十四章
人物身上衣褶的画法

你所画的衣服上的衣褶确实能给你所画的人物注入生命。学习了衣褶的类型和结构之后，你能使用它们来表达你对你所画的人物和动作的看法。你能控制衣褶来讲述你想说的故事。

要画着装的人物，你必须要留意衣服下的人体。如果衣服贴合身体，那么找到人体是件容易的事。在覆盖全身的衣服之下，寻找显示对姿势至关重要的身体各个部位的线索。这一页上的骑士温文尔雅、自信，还有一些傲慢。我用绘画辅助找到了隐藏在他衣服下的形体，然后用他17世纪的服装的有趣特征来帮助我讲述故事。

找到各种关系和韵律

这些关系和韵律体现了一个放松、自信的姿势。他躯干的韵律还确定了他背部的中心线，帮助我确定了衣领中心的位置。

寻找线索

寻找衣服紧贴身体的区域。这能帮助你确定人体各部分的位置。你也可以在心里把外部的边缘连接起来，以建立连贯性。

找到裹身

部分包裹身体的衣服能增加实感，并帮助你体现身体各部分的方向。

寻找能强化姿势的衣褶

这些衣褶帮助我表现了骑士的傲慢姿势。你可以通过巧妙地处理衣服流畅、宽松的区域来增加设计感、表达你对人物的看法。在这幅画中，这些自由的区域是他宽松的衣袖、裤管和他靴子上的翻边。

这些人物上的衬衣覆盖了整个上身，为找到人物的形体增加了一些难度。寻找那些衣服直接贴于身体的区域，如肩膀、手腕、肘部和腰带，来帮助确定连贯性的线条。

绘画辅助帮助他前倾

这个骑士在前倾和扭转的时候，他右半边的臀部比左半边的高，他的背部和较远的一侧伸展开来。除了覆盖在他腰带上的衬衫的多余部分突出了他收缩的右侧，他的重叠在衬衫上的腰带体现了他的形体。即使他腰带的顶部的边缘被衬衫遮盖了，但是边缘的底部仍然表明他右半边的臀部比左半边高。

绘画辅助帮助他前倾

这个骑士的衬衫与他腰带的顶部重叠，他腰带的底部与他的裤子重叠。这两处重叠共同表明了人物总的前倾的方向。他的快速的扭转伴随着飞扬的头发和腰带，在描绘这个动作时，乐趣无穷。请留意他衬衫上的伸展和收缩的衣褶，它们都体现了扭转和前倾的动作。

透视法

你看这个海盗的视线远远低于视平线，所以他的衬衫的外部边缘在他的腰带和裤子后面消失了。这些角落对于表现极端的透视至关重要。衣服紧贴他身体各个部分的区域再次帮助确定了他躯干的位置。他的辫子和他衬衫上的管状衣褶与他背部的方向一致。他腰后部的管状衣褶在向膝盖伸展之前，覆盖了他的左半边臀部。以他裤子前部为起点的管状衣褶穿过他的双腿，在他右腿的后部伸展。这两组管状衣褶共同强调了从他右腿的后部到他的左膝的前倾。

学生们常常忘记裸露在衣服之外的腿和脚踝与在裤子、裙子和长外衣覆盖下的腿是有联系的。所以他们画的裸露在外的那部分腿像是粘在衣服底部边缘的。

要画覆盖在腿上的衣服，需要寻找腿的位置、动作和韵律这些线索。然后在画衣服之前，先画你看到的裸露在外的腿和脚踝。这样你才能画出贴在腿上的衣服的褶边、使双腿保持比例、调节衣服的长度、避免糟糕的切线。

大腿上衣褶的绘画

这个人物腿部的细微的韵律使姿势看起来很自然。在画大腿部分的裤子之前，先决定每条腿的动作和因动作而产生的节奏，确定与臀部关联的每条腿的位置。接着，先后画上双腿。然后，你可以回过来画裤子外部的边缘、任何包裹双脚的褶边以及你需要用来强调姿势或衣服特征的衣褶。

2

坐着的人物的衣褶的绘画

在坐着的人物身上，确定腰、臀部的位置，把双腿经过骨盆、膝盖和双脚的地方搭接起来。在画任何衣褶之前，先画衣服直接贴在身体上的部分。图 1 中，这个女子的膝盖和左边的大腿在裙子底下清晰可见。你可以在这些点和裸露的部分之间画上虚构的线条，以此确定连贯性，比如这个女子的双脚和脚踝。在我确定了她双腿的形状、完成了她的脚踝和双脚之后，画衣褶就变得有趣、简单了。图 2 中的菱形衣褶和下垂衣褶表明了他膝盖的位置，集中在他大腿上的布料表明了他大腿的位置。

当衣服由大块的衣料做成的时候，你可以把衣褶分成几个小组。每个组有一个源头（衣褶开始的地方）和一个或多个目的地。一个衣褶小组的目的地可能是某个特定的地方、多个特定的地方、小组的衣褶四散的区域或是一个小组转变成另一个小组的区域。

分析衣褶小组

在画这个女子的裙子之前，我必须确定她的双腿和双脚的位置，了解它们的韵律。然后我画的是裸露在裙子之外的双脚，最后才画她的裙子。这样的绘画步骤能让我以任何自己喜欢的方式来表现她的裙子，无论是较长的、裙摆较宽的、较短的或是裙摆较窄的。

在肥大的衣服之下寻找人体的体形是件困难的事，因为很少有可见的线索来帮助你确定形体的位置。首先决定你想表达的人物的姿势和情绪。然后寻找线索，比如双脚的位置和衣服直接贴在人体上的区域。

分析姿势和情绪

这个人物的节奏是一条长曲线。请留意衣服直接贴在他身上的区域。这些线索能帮助你确定他威严的姿势。研究贴合和穿过他身体各个部分的衣褶。有些衣褶经过他的左肩，斜穿过他的后背，绕到他的右腿上。很多这样的衣褶从他的肩膀以管状衣褶开始，在绕到他的左腿时变成了菱形衣褶。如果当初我要表现他的动作，我会把他手臂上的衣褶画成向外飞扬的样子。

5 衣服的画法

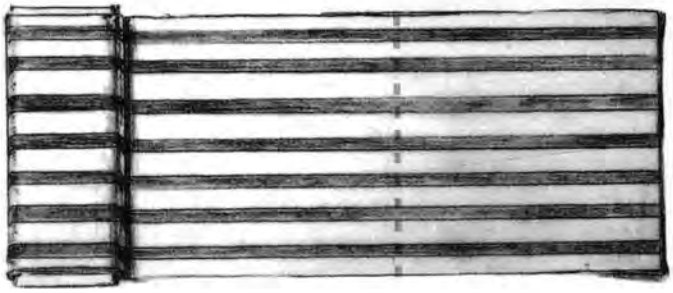
在人体写真时，你将活的现实在纸上转变成你的理解和看法，改变是在所难免的。我们绘画者遇到的挑战是积极的改变——为图画服务的改变，不是破坏画面的改变。如果你的目标是真实无误地表现你的对象，那么你做的只是小改动，仅仅是为了改进图案或使衣服更合身。但是，如果你想要用你的图画讲述一个故事，你可能希望多做些改变，改变衣服的式样、合身度和各种细节。在接下来的两章中，我会向你介绍做衣服的方法，并给你一些画服装的提示。这些章节的目的是让你能更自如地控制你笔下的穿着你想让他们穿的服装的人物。

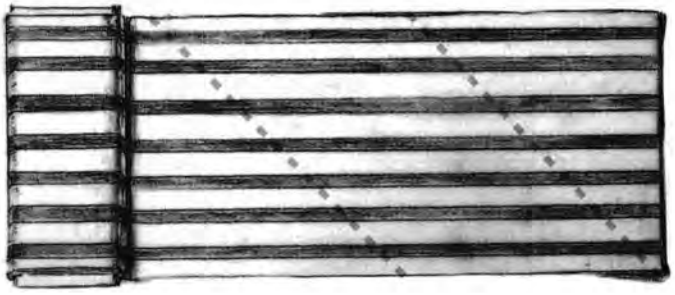
选择适合你故事的衣服
斜裁的织物相当柔顺，所以斜裁的衣服通常紧贴身体。像这件20世纪30年代的晚装一样，各种修长、漂亮的晚装都是斜裁的，以体现人体的曲线。

第十五章
衣服的各种要素

要画出令人信服的衣服，你不必成为一个裁缝，不过，略微知道一些缝制衣服的方法能帮助你表达你所看到的，使你能控制衣服在你所画的人物身上呈现的样子。这一章将讨论影响衣服穿着效果的因素。

对衣服穿着效果极端重要的是织物穿在身上时，织纹的方向：花纹是直裁还是斜裁？沿着织物编织时的长或宽剪裁的即直裁，斜向剪裁的即斜裁。





直裁的织物

织物剪裁的方向与它的长或宽平行时就是直裁，这样的剪裁不会出现边角料。这条裙子由直裁的布料做成，在它的长边上打了褶。要做一条竖条纹的裙子，裁缝会在它的宽边打褶。

斜裁的织物

剪裁的方向与长度或宽度成一定角度的方法就是斜裁。这条斜条纹的裙子是由四块相同大小的斜裁布料拼接而成的。

一些最早描绘衣服的图画呈现了收腰的服装。通过打自由褶来缩小面积至今仍然是衣服结构的一种普遍形式。你能看到长裙打自由褶的腰际和长袖打自由褶的袖口。你也可以亲手收缩你的腰带、肩带，甚至是你浴袍上的腰带。

收缩部分是衣褶的“源头”。在你画这些不规则的管状衣褶时，确保从“源头”开始画。在一条裙子上，有些衣褶比较短，有些会延伸到裙子的底边，有些则在这两者之间分散开来。

斜裁的衣领

这个衣领上的外突、下垂的衣褶是由斜裁的布料做成的。

直褶

当布料打直褶的时候，就像上页中的横条纹裙子，形成的衣褶向外突起弯曲。布料越长、越硬挺，衣褶越弯曲。

斜褶

在斜裁的布料上打自由褶，就像123页上的斜条纹裙子，下垂的衣褶是凹陷的。“凹陷”的衣褶是斜裁布料的特征。只有在接近“起源”——布料打褶的地方，衣褶才会凹陷。

斜裁但不打褶

这条斜裁的裙子完全没有打褶。裙带的宽度与做裙子的布料的宽度相等，臀部的布料比臀部以下的布料饱满，所以衣褶从臀部开始出现。

裙边的绘画

一直延伸到裙子褶边的衣褶影响了褶边边缘呈现出的样子。要画出衣褶半圆锥形的形状，把这些边缘画成半椭圆形。

衣褶的边缘与衣褶的形状一致

这个纳瓦霍女孩的衣服表明了三处因自由褶而出现的收缩衣褶：（1）她上衣上的收腰，所以我用些微的椭圆来表现上衣的边缘，（2）裙子在被上衣遮盖了的裙带处打褶；为了表现从裙带一直延伸到裙子饰带的管状衣褶，我用部分的椭圆来画饰带，（3）在裙子三分之二处的饰带有更多的衣褶下垂。我用部分的椭圆来画花边上的衣褶的边缘，以此体现衣褶的圆锥形状。

椭圆边缘的绘画

为了让人体和身体的各个部分看起来更有立体感，不要用直线来画织物的边缘。从边缘看起来像椭圆的视角来画织物。椭圆弧度的大小取决于视角的极端程度。如果对象是朝着你的，你画边缘的方式就好像你在看织物边缘的里面或在仰视它们。当对象背对你时，你画边缘的方式就好像你在俯视它们。

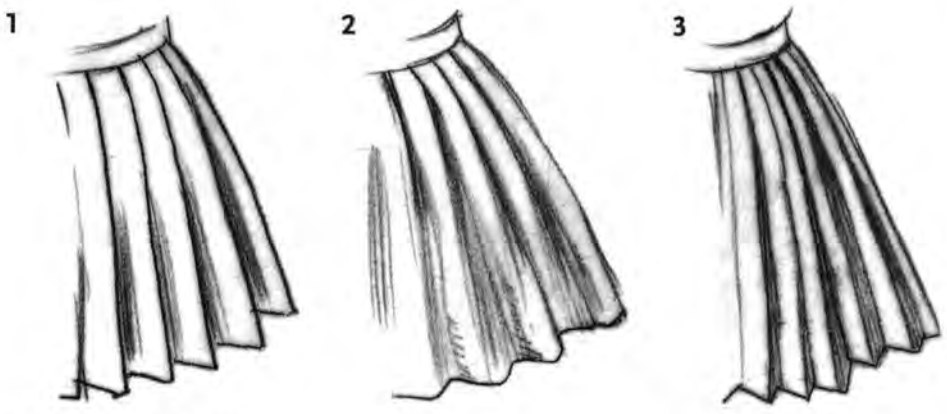
通过打规律褶裥，布料可以呈现更整齐的收缩式样。就像你画打自由褶的布料一样，留意规律的衣褶是如何从源头落下、衣褶是如何影响边缘的。

熨平的衣褶

熨平的百褶裙的褶裥从腰部开始，而且固定褶裥的针脚一直延伸到臀部。用有棱角的线条来画褶裥的边缘，多画些打开的褶裥来体现动感。

未熨平的规律褶

这位舞蹈演员在她的莎丽上打了不规则的衣褶并把它们塞在腰际。衣褶从腰际优雅地垂下。她跨出的脚打开了一些衣褶，但是其余的从腰际一直延伸到褶边。带有圆弧的之字形边缘与熨平的有尖角的百褶裙的边缘形成对比。



研究规律褶的下垂

熨平的规律褶（图1）与未熨平的规律褶（图2）下垂的方式不同。无论它们是否重叠（图1和图2），是否像手风琴那样打开（图3）都影响它们下垂的方式。

用衣服的边缘、衣服重叠部分的边缘和衣褶的重叠边缘来体现织物的厚度。这些地方虽然细小，但是它们对于确定衣服的质地尤为重要。

1

2

比较织物的厚度

图 1 中的短上衣和套衫是用薄羊毛做成的。图 2 中的短上衣和套衫是由较厚的羊毛做成的。请在这些地方留意厚度的不同：套衫包裹脖子、翻领包裹脖子、翻领包裹肩膀的地方、翻领的角落、两部分翻领相交的地方以及右翻领靠近纽扣的地方。

1

2

使用双线条和角落

在这两幅画中，皮带从腰的侧面隆起的地方体现了皮带的厚度。在图 1 中，只要观众看得到皮带或皮带扣厚度的地方，我用双线条来表现。在图 2 中，我在系带和圆孔上使用了双线条。

使用边缘。无论你是用完全的立体感、线条和色调的结合还是仅仅使用线条来表现质地，一定要描绘衣服外部边缘的质地。

用线条来表现形状和质地

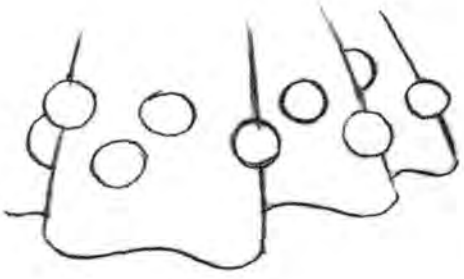
我用线条表现了翻领的上下边缘的罗纹的质地，也表现了他套衫的肩膀的外部边缘的麻花样式。同样，我也表现了罗纹和编织样式的表面质地。在画这样的质地时，确保线条与身体轮廓保持一致。用透视法看到的衣领的罗纹体现了衣领包裹脖子时的形状。在衣领的上角落，你能看见罗纹绕到了衣领的内侧。

用色调来强调形状和质地

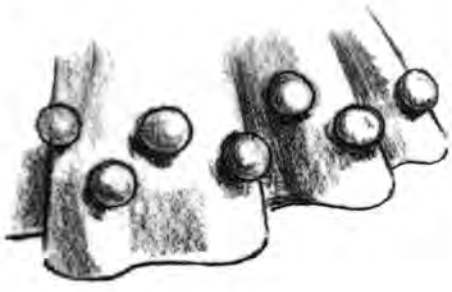
我在这幅画的线条上增加了色调，用阴影体现了弯曲的衣领。我在麻花状的编织样式上增加了些许阴影来增强它的立体感。

1

2

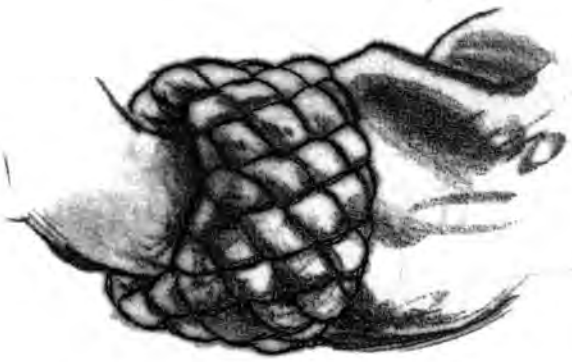


3



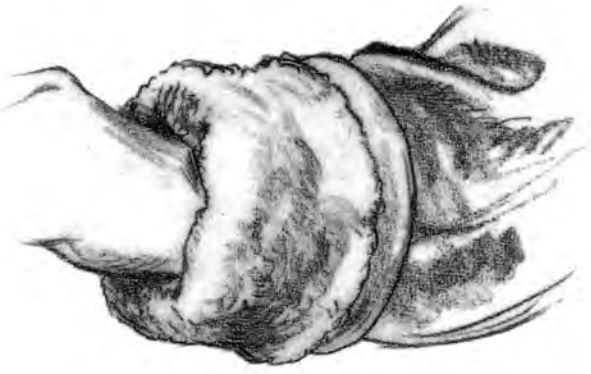
印染的图案还是立体的质地？

图1中，衣褶上的圆圈看起来是印染的圆点花纹。仅仅通过调整这些圆圈中的四个，使它们与衣褶重叠，我就使这条裙子看起来是镶着绒球的（图2）。我在衣褶上增加了阴影，在绒球上增加了投影和核心阴影，以此增加立体感（图3）。



被褥料

厚实的、加了衬垫的被褥料影响了袖子的外部边缘和表面的质地。我用透视法画了袖子上的钻石图案，在它们的阴影部增加了色调来突出它们的形状。



羊毛衬里

在羊毛衬里的整个表面上你不用表明影纹的质地。我在外部边缘体现了质地，然后在唯一的阴影面增加了色调。

皮毛

我画皮毛的方向与它们生长或包裹边缘的方向一致，以此来体现袖子边缘的质地。在阴影面仅仅画上些许皮毛就足够体现整个衣袖的皮毛质地。

你可以改变你所画的人物
这个模特穿着的是1900年的紧身褡和内衣，但她的鞋却是当代的低跟皮鞋。我把她的鞋改成了靴子，同时也改变了她的发型来帮助她符合当时的时代特征。

第十六章
衣服绘画的提示

帽子、头饰、鞋子和衣服能强化人物的个性，增强三维立体感。但是绘画者有时候会有失败的画作。他们可能把应该看起来簇新的衣服画成满是衣褶的旧衣服；对称的衣服可能看起来不对称；衣服之下的形体可能看起来是扭曲或毫无立体感的。

一旦你知道如何绘画合身的衣服，你就能随心所欲地改变——把不合身的衣服改成合身的，或者相反。你甚至可以将当代的服装改成特定历史时期的服装。这一章节中的提示会帮助你更好地观察、使用你所看到的事物、改变你所看到的或创造一个你想象中的人物。

要绘画出真实可信的领口或领子，你必须了解它的设计式样、新旧程度、是否合身、透视效果、穿着者的姿势以及最重要的衣领或领口之下的身体。

裹身和透视效果能相互配合来改善你的画面。千万不要让它们相互抵消了作用。你可以使用任何裹身，同时也要注意透视效果是如何影响裹身的。一旦你用一条曲线来表示衣领的式样，同时你也要确保你表现出了衣领下的身体部位的形态。

想象衣服下的形体

要寻找绘画领口的线索，想象一下环绕脖子、每块斜方肌和双肩的各种线条。想象身体前后的中心线，用它们来确定纽扣、拉链和其他细节的位置。始终留意人体自然的腰围和双肩的位置。然后你能用来做比较，画一件可信的、腰围较高或较低的衣服，或一件无袖的衣服。

一旦你了解了画贴合的衣领的方法，你就能通过些微的调整或彻底改变衣领的式样来修改衣领的式样或特征。这里有个小提示：要使翻领挺括时髦，略微降低一些曲线的弯曲度；相反，过多的曲线使衣服看起来不整洁。

衣领反映了形状

衣领反映了脖子的形状，翻领则反映出斜方肌的形状。使翻领和衣领上相应的点保持对称（从透视的角度）。把单排纽西装的纽扣画在人体的中心线上。

把连贯性记在心中

头部前倾时，脖子的后部与衣领之间往往会出现缝隙。把衣领之下的肩膀与脖子之间的连贯性牢记在心。

使用中心线

我确定了这个人物的中心线，然后改动了他的衣领和翻领，使他的外套看起来像1810年的服装。他翻领上的每个点和每排纽扣与中心线的距离是相等的（从透视的角度）。确定中心线的位置也能帮助你画不同姿势时的领口和衣领，比如低头垂肩的人体。

贴身和宽松的衣领

在宽松的衣领和衣服下，形体不易察觉，尽管它确实存在。我用他上衣口袋的线缝来体现胸部的形状。

你可以调整立领

只要你留意到了立领下的头、脖子和双肩，你可以随心所欲地画各种立领。

“形状”一词用于服装有两层含义：一件衣服本来的形状，从透视角度看的形状。把衣服本来的形状记在心里，但是，如果本来的形状与透视效果相冲突，那么通过修改来更好地传达你的视角。你可以对本来的形状略做改动，使它看起来与原先一样，同时也不与透视效果相冲突。

1

2

3

通过修改形状来传达你的视角

图 1 表现的是从正面、与视平线齐平的角度看到的紧身褡的本来形状。当穿着紧身褡的人物面朝我前倾时（图 2），我减小了紧身褡上部边缘中心的上翘曲线的弯曲度，强调了环绕下部边缘的曲线。当这个人物背对我前倾时，我的画法与图 2 正好相反，我强调了紧身褡上部的曲线，削弱了下部的曲线。

避免切线！

不要接受误导的切线——重叠部分成切线的地方，即两个部分看起来更像是切触，而不是重叠。通过弥补切线部分来创造纵深度。即使你的模特的衣服之间真的存在切线关系，你也必须做出调整，以此体现各个元素的不同纵深度。

绘画各种体形的着装人物富有挑战性。利用紧身的衣服来表现肥胖人物的体形。在宽松的衣服下努力寻找瘦削的人物的身体。想象各种在人体上或环绕人体的、体现圆形躯干的形状的线条。

无论是画典型或是非典型的体形，始终提醒自己衣服之下身体的存在。如果你所画的人物比较肥胖，那么想想丰满的人体、强调直接贴在人体上的曲线。如果你所画的人物比较瘦削，想想瘦骨嶙峋的人体、强调平直、有角的区域。

利用衣服来体现人体的形状

除了在她形体的外部边缘体现她的圆胖外，你也可以强调任何衣服包裹她身体的地方。这个女人躯干上的披肩、围裙的系带、围裙的条纹以及收缩衣褶都突出了她丰满的体形。

紧身衣服能强调体形

这个牧场工人的背带是个样板——背带所体现的厚实的胸部与滚圆的肚子协调一致。他的腹部撑大了他的上衣，沿着他腹部顶端紧绷的弧线上产生了相应的收缩衣褶。下方裤子上的曲线则强调了肚子滚圆的形状。

瘦削人体身上的宽松衣服

要体现衣服对一个人来说太大了，你要特别注意身体的连贯性和韵律。寻找关于身体必要部分的看得见的线索。一旦你找到了身体的形态，你就能强调衣服的肥大了。这个青年狭窄的臀部和衬衫上垂直的下垂衣褶，都强调这样一个事实：肥大的衣服下是一个瘦削的身体。

用膝盖和手肘来表现体形

在裤子的膝盖弯曲处想象一块补丁。这块补丁代表了裤子直接贴在膝盖上的部分，衣褶从这个绷紧的区域四散开来。这块补丁的大小要与人体的体形相一致。膝盖越宽大，补丁也就越大。这个原则同样适用于手肘。

在画任何类型的帽子时，始终注意帽子下的头部的形状，即使帽子是用硬挺的材料做的。一旦你学会了如何画一顶大小合适的帽子，你很容易明白各种各样帽子的画法，包括大小不太合适的帽子。

大小合适帽子的绘画

帽子一般都有顶部——覆盖在你头上的部分——和从头部向外延伸的帽檐。两者都体现了个性，但是帽子的顶部是决定帽子是否合适的部分。把顶部的底座比作包裹头部的狭窄布片。先确定布片的位置，暂时忽略帽檐，然后画上面的顶部。画帽檐是最后的步骤，用帽檐来为你的画作增加风格和设计。

透视效果和设计

透视效果影响了你看到的顶部和帽檐。在画顶部和帽檐的形状之前，先寻找曲线中相对较直的部分。它们会帮助你准确地看曲线并避免呆板的画面。它们同样能改进构图。

帽子能传达姿态

一旦你学会了画大小合适、看起来自然的帽子，试试人物戴上帽子的效果。这些人以不同的方式戴一顶相同的帽子。我画了他们的脸部表情，反映了由每顶帽子的不同角度暗示的姿态。

大帽檐的绘画

女帽上的大帽檐有它们有趣的形状。然而，在绘画女帽时，注意头部的存在与画任何其他帽子的时候同等重要。你仍然需要明白顶部和帽檐开始的确切位置。在图 1 中，想象额头的弧线和盖在头上的顶部的位置。如果你倾侧头部，倾侧的姿势要与帽子的对称部分保持一致，如图 2 。

1

2

与头部有一定距离的帽子

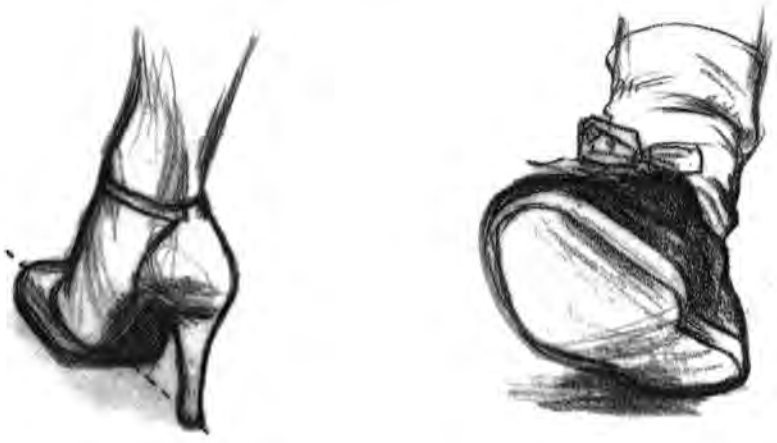
有些帽子的顶部与头部存在一定的距离，而顶部下方的支撑物与头部的形状相一致。

风帽

在画戴风帽的人物时，尤其要注意风帽下的各个部分。确定肩膀和头的位置。决定风帽的哪些部分覆盖头部，哪些部分披于肩膀。然后你可以随意调整风帽的其余部分来配合姿势和设计。

鞋的绘画方法有两种。一是观察形状。另一种是分析正在发生的情况。观察形状帮助你了解在透视情况下鞋子呈现的奇怪形状，也能帮助你接受不同类型的鞋子的独特的特征。分析帮助你理解你看到的内容，这样你才能如实地绘画、改动或将想象中的鞋子描绘出来。

理想的方法是结合两种方法，接受看到的形状并分析它们，以此传达你的想法。

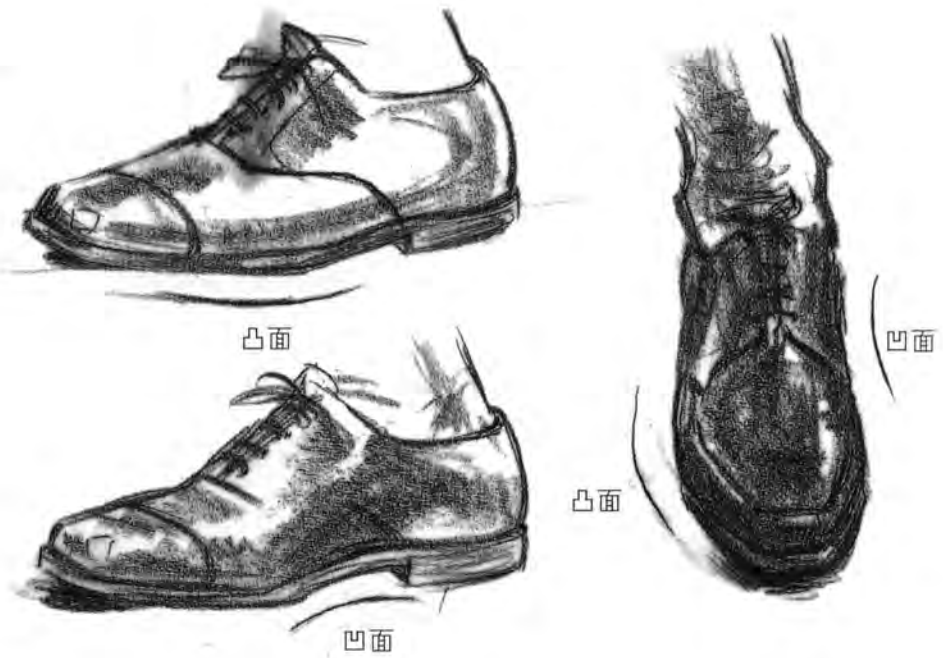


如实地画出形状

把看到的鞋子外部的形状如实画下，无论是真实生活中的还是照片上的，能让你看到各种鞋子本来的形状和在透视情况下这些形状的变化。

分析

首先思考鞋子内的脚。是左脚还是右脚？你看到的是脚的内侧还是外侧？脚朝着什么方向？当时脚和脚踝的姿势是什么？然后再考虑鞋子。鞋跟是否比鞋底高？鞋子的哪些部分包裹了脚部、增强了脚部的形状和整体方向？请注意这些鞋子的鞋底就像大多平跟鞋一样，在脚趾的部分微微上翘。



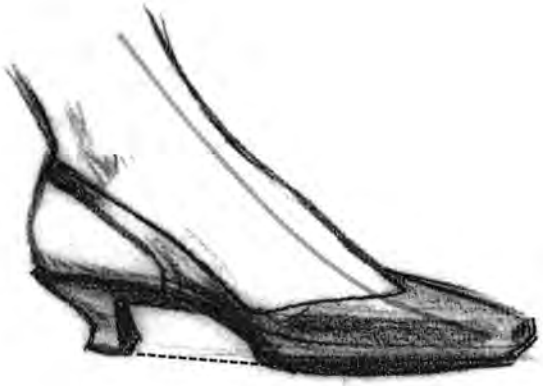
寻找简单的图形

要快速地分析一只平跟鞋或略带鞋跟的鞋的方向和透视图，把它想象成一块被截去顶端的楔子。然后你可以在特定的式样上增加额外的形状和那个形状的变体。当鞋子离开地面，比如穿鞋者在行走时，想象一块浮于地面之上的楔子。当鞋子弯曲时，想象一块弯曲的楔子。

先想象脚部

要画女人的时装鞋，得先画脚部，按照鞋跟的高度抬高脚跟，同时确定从脚踝到脚部的韵律。鞋跟的高度会影响脚踝到脚部的韵律。鞋跟越高，你看到复合曲线的可能也越大。

要表现脚的方向，想象一条从鞋跟的底座到前脚掌的线条，如图的虚线所示。然后确定包裹脚部的鞋子——添上鞋底、鞋跟和任何包裹脚部的系带。



在脚踝处寻找方向的变化

在画正面的鞋子时，你可能会忽略脚踝骨之间的斜线关系或是脚在脚踝处的方向改变。如果你正确地画出脚部和鞋子，却忽略了这些细节，那么脚的姿势看起来会不自然。

有些类型的鞋子比较难画。大体积、结构复杂的运动鞋是个挑战，而靴子的宽松区域很容易使绘画者忽视靴子内的腿和脚的连贯性。

运动鞋

用与画其他鞋子一样的原则，先确定脚部的形状。然后添加鞋舌、鞋跟、形状不规则的鞋底和装饰细节来创造乐趣，形状和方向是始终要描绘的。

与脚的形态不一致的鞋的绘画

当鞋与脚不一致时，会发生有趣的事情，比如穿着拖鞋类鞋子走路时，脱离鞋子的脚跟或穿在母亲的鞋子中的孩子的脚，请利用这些有趣的事物。这些事物，提供了讲述故事的机会。

1

2

3

连贯性增加个性

在靴子中寻找腿的连贯性。留意与腿和脚贴合的区域和与腿和脚的形态不一致的区域。在靴子的式样中寻找图案。橡胶套鞋（图1）的靴筒比较宽松，所以穿起来很轻松。套鞋的鞋底有花纹，在鞋跟的后部还有一块突起物。西部牛仔靴（图2）贴合脚部，脚踝和小腿部分比较宽松，有椎形的鞋头和向内倾斜的鞋跟。马靴（图3）紧贴小腿。做马靴的皮革比做西部牛仔靴的皮革软，所以你常常能在马靴宽松的脚踝处看到褶皱。

1

2

用宽松区域来强化姿势

在这只皮软、宽松的17世纪骑士靴上形成的收缩褶皱与他脚踝的伸展和收缩相一致。这些伸展和收缩强化了他的双脚、双腿乃至整个人体的动作。图1中的腿向前倾而图2中的腿向后靠。

6 其他内容

基于你在这本书中的所学和观察，你现在能把笔下的人物画得更生动、更流畅，也更自然。接下来的章节将介绍最后一些能让你自如地绘画人物和孩子的技巧。你将学习人物的设计、如何利用设计来讲述你想表达的故事。你将学习表情、双手和老人的绘画方法。最后一章讨论的是最难画的主题：孩子。之后，你可以把所有的这些综合在一起来画任何你想画的人物，年轻的、年老的、做着你想让他们做的事。你能创作出真正属于你的作品。

衣服上的设计元素
你不必一直如实地绘画看到的人物。你可以强调或调整衣服的某些部分来帮助你设计。在这个人体上，曲线和直线、简单区域和复杂区域形成对比。

第十七章
人物造型的设计

不是每个看画的观众都会留意画面的设计，但是每个观众会对好的构图产生反应。无论是震撼的、激动人心的还是令人愉悦的，设计能为任何一幅作品带来无法估量的效果。

好的设计在增强故事感的同时，也加强了场景的布局。各个人物之间的关系是一种设计。单独的人物需要设计。即使是人物衣服上各种衣褶的安排也是一种设计。所有其他技巧的地位平等，但是一个绘画者的设计感是唯一能让作品超凡脱俗的元素。

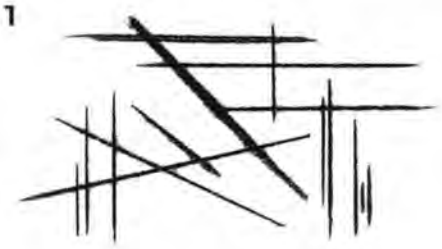
很多学生，尤其是那些喜欢在人物画中绘画细节的，在听到“设计”一词时，都在内心不耐烦地嘀咕。我承认我曾经是他们中的一员。但是不知怎么的，也许是通过观察我崇拜的画家的作品，也许是通过经验，设计元素使我越来越着迷，也对我越来越宝贵。现在我认为设计是一幅好作品必不可少的元素。

为设计的可能性而观察一个人物时，记得寻找设计的基本元素——笔直的、弯曲的、简单的和复杂的——当它们被运用到各种线条、形状、体积、身体（看得见的和被遮盖的）、衣服和人物的姿势。在你寻找这些元素时，试着将人物简化。去掉复杂部分，仅仅观察主要的形状和方向。

笔直还是弯曲？

图1中是笔直的设计元素。图2使用了弯曲的元素。注意两者之间的不同感觉。如果元素是笔直的，那么它们是静止的还是动态的？如果是弯曲的，那么它们是圆形的还是在某些区域趋向平坦？

1



2

简单还是复杂？

图3中的衣褶是简单的，而图4中的衣褶是复杂、凌乱的。

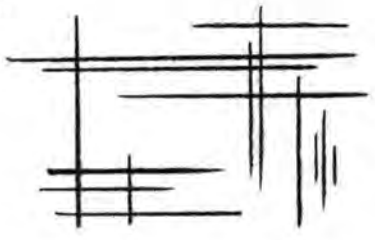
3

4

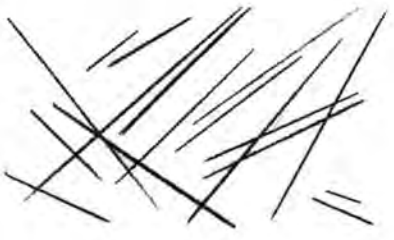
静止还是动态？

静止的线条是垂直或水平的图5。线条越接近静止状态，效果也就越平静和稳定。动态的线条是斜向的图6。倾斜的幅度越大，效果也就越活泼生动。

5



6



圆的还是平的？

有些曲线是圆弧图1，而有些则趋向直线图8。同时具有圆弧和直线部分的曲线通常更赋有美感，描绘形体时，往往比完全的圆形曲线更有效。

7

8

对比产生好设计

在休息时，一个模特以这样优美的姿势来放松自己。她人体上的笔直部分和她的曲线形成对比。请注意，她身体的每个部分都有一些较圆和一些较平的元素。她腿部的静止和水平的线条和众多动态的斜线形成对比。她复杂的脸庞和身体其他的简单部分形成对比。

在做关于设计的各种决定时，先寻找能强化人体姿势的元素。然后寻找不直接贴在人物身体上的衣服。你可以因为设计的缘故修改这些区域的形状、大小和方向。通过强调你概念素描中的某些设计元素来扩展你图画的内容。

绘画辅助和设计

能最好地传达人物姿势的绘画辅助帮助我决定了在这些速写中使用哪些设计元素。我同时使用了静止和动态的关系。裹身的曲线辅助了设计。收缩的衣服产生了复杂区域，与简单的伸展区域形成对比。

将设计与你的故事相联系

这幅阿曼族母亲和她的女儿们搭建路边摊的概念素描体现了设计是如何与内容相联系的。设计元素强化了每个人物的姿势，人物的倾斜方向和被子相反的倾斜方向形成对比。直线与曲线的对比贯穿整幅素描。虽然这幅素描很简单，但它体现了我对一幅更精致的图画的基本计划。在一幅已完成的图画上增加细节更赋乐趣，如果这些细节对整幅作品的设计有所帮助。

思考姿势和设计

在画任何素描和图画之前，先寻找既能强化对象的姿势或你的想法，又能呈现精彩设计的设计元素。在你的图画中，强调这些元素。

主要的直线

重要的水平线和斜线与人体的动作直接有关。

次要的直线

他左臂和两腿下的斜线强化了他的伸展动作。虽然次要，但是这些线条仍然很精彩。

曲线与直线的对比

包裹他身体的衣服的曲线强化了他的形体和他身体各个部分的方向，同时与他人体的笔直元素形成对比。

简单形体和复杂形体的对比

每条裤腿的简单一侧与有衣褶的复杂一侧形成对比。

避免平行线

不紧贴在身体上的衣服为艺术提供了自由的空间。我对这个模特原来姿势中的一些斜线做了改动，所以它们不再相互平行。

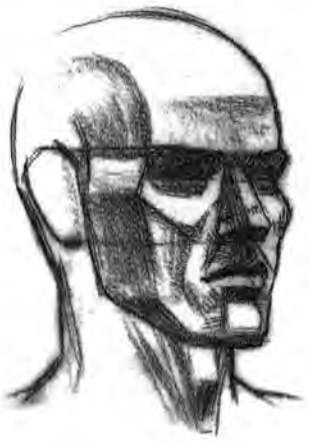
有趣的骨骼结构
这个女子的脸庞和气质深深打动了我，感到非把她画出来不可。她五官下的骨骼结构反映了她罕有的、百分之百的夏威夷血统。

第十八章
头和手的画法

观众的目光常常被脸庞吸引。脸庞是一个人最赋表现力的部分，其次是双手。虽然根据文化、地理位置和时代，不是每一张脸都被认为是美丽的，但是每一张脸都是独特的，具有它自身的美感。作为绘画者，我们应当懂得欣赏我们遇到的每一张脸的特性。作为故事的讲述者，我们必须有传达我们想要表现的人物的能力。

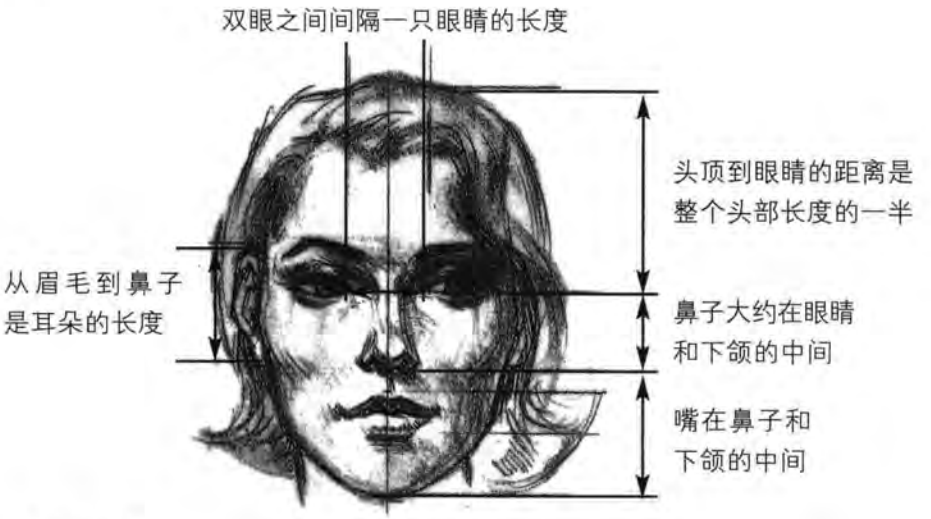
画出一张违背你原意的脸并不是件难事。学习如何在头部安排五官、了解透视效果如何影响你所看到的内容，能防止你画出一张因错误放置的五官而扭曲的脸。了解是什么引起了基本的脸部表情能防止你描绘出违背你原意的脸。当你了解了各种年龄的象征，因为不小心而使人物“变老”的可能性也就大大减小了。

要把头部画好，请记住一般头部的比例和基本头骨的各个面。所有的头骨都有相似的结构。不同的只是比例。



各个结构面

用45度的视角来观察这个一般头部的各个面，光源来自它的正上方。这些平面反映了头骨的各个面。



一般比例

了解这些比例，然后，在你绘画时，你就有了比较任何个人的脸部比例的标准。

把侧面轮廓当作样板

在用任意的角度画人物的头部之前，先从侧面观察人物的比例和特征。把经过脸部中心线的侧面轮廓看作样板。从其他角度观察时，你将用透视法来看这个样板。

体现结构

要体现头部的基本结构和五官的确切位置，对脸部的边缘和五官进行研究。研究他的眼睛、鼻子和嘴的边缘，寻找清晰的边缘逐渐转换为柔和的平面变化的位置。

要成功地画好眼睛——五官中最具表现力的器官，先研究眼睛的一般结构。眼球嵌在眼窝中，眼睑包裹在眼球上。眼窝和眼睑的形状和比例因人而异。

一般的眼睛结构

从侧面观察上、下眼睑的厚度以及眼睑之间的斜线关系。从正面同时观察眼球和眼睑的形状和厚度。

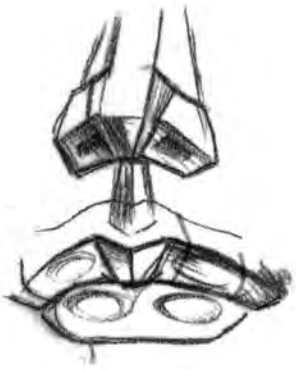
眼睑的曲线

从不同的角度观察眼睛时，请留意眼睑曲线的至高点和最低点，并寻找弯曲和平直的区域之间的对比。

微妙的两点

在画45度视角的眼睛时，注意每只眼睛较远的那个角落。在画眼睛1时，先画鼻子的边缘、眼球的边缘和重叠的上眼睑。接着，添加一条线来体现眼睑的厚度，然后描绘下眼睑包裹眼球的区域。在画眼睛2时，先画眼球的边缘。然后添加一条体现上眼睑厚度的线条。最后，先后画上泪腺和下眼睑。

以下是绘画鼻子和嘴的提示。



观察嘴上方的平面

无论一个人的鼻子和嘴是什么形状或你的视角如何，仔细研究这两个器官直到你能画出各种线条来完全体现穿过或在它们之下的不同平面。将平面的突然变化与曲线的过渡区别开来。靠近嘴的中间，从皮肤到嘴唇的转变是平面的突然改变。靠近嘴的边缘，这种突然的改变逐渐变成一条柔和的曲线。

1

2

3

留意透视效果，即使是在嘴唇上

以45度视角画嘴的时候，描绘包裹牙齿的较远的嘴角。仰视一张嘴的时候（图1），下嘴唇在嘴角与上嘴唇重叠。俯视时（图2），上嘴唇的边缘在较远的嘴角与下嘴唇重叠。不要将嘴角向外拉，如图3所示。这使嘴唇脱离了脸部，显得扭曲。

想象相交的轮廓线

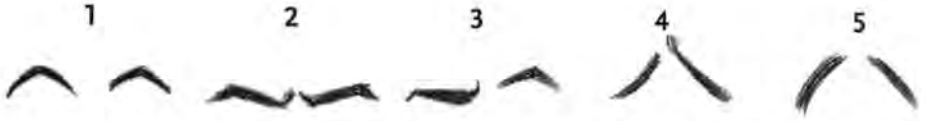
以上的每只鼻子都体现了清晰明显的平面和柔和的曲线。为了了解不同的结构，想象横跨和沿着鼻子的各条轮廓线。

你画面部表情时所需要的一切就是你乐意把表情表演出来。对着镜子，亲自尝试你要画的表情并进行研究。同时，用另一面镜子来研究你的侧面。当你在做某个表情时，你使用的肌肉会告诉你脸上的哪些部位起了变化，在哪儿可以观察到这些变化。

在面部表情上留意眼睛、眼睑和眉毛的作用。当一个普通观众看着一个人物时，他或她一般先关注人物的脸庞。当普通观众看着脸庞时，最先关注的是眼睛。

眼睛的象征

虹膜下方出现的眼白越多，脸部的表情就越呆板。虹膜上方出现的眼白越多，表情就越兴奋。图1显得呆滞、厌倦。当虹膜向下移动时，图2显得正常、机警。图3目光集中，紧盯着观众。图4显得惊讶，而图5是受到了惊吓。

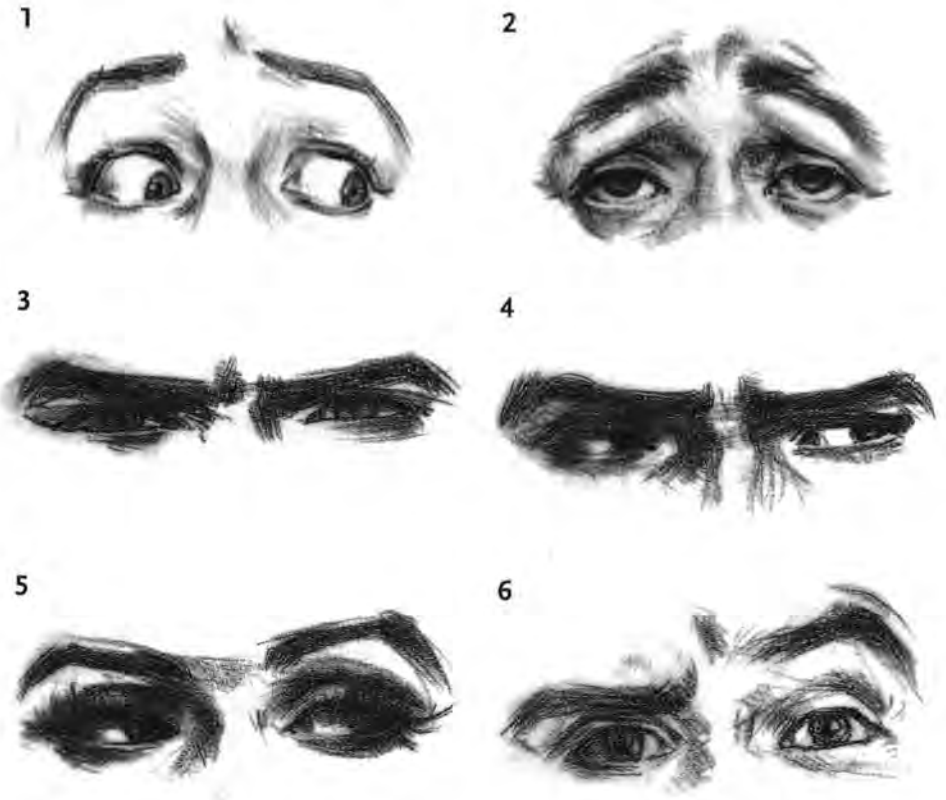


眉毛的象征

眉毛传达的表情几乎和眼睛一样多。图1是惊喜时的眉毛。然后变成了愤怒（图2）、疑惑（图3）、担忧（图4）和伤心（图5）。试着画出与每对眉毛的表情一致的眼睛的表情，然后亲自尝试这些表情。以下是绘画步骤的提示：如果你画的是愤怒、皱起的表情，先画眉毛，再画眼睛。如果你画的表情眉毛上抬，那么先画眼睛。

眼睛和眉毛一起起作用

除了要注意眼睛内虹膜的位置和具有表现力的眉毛的绘画，眼睑的动作也能强化表情。当你在眼睑上方添加色调时，参考眉毛的形状来决定添加时的方向。受到惊吓时的眼睛和眉毛（图1）体现了害怕。呆滞的眼睛和伤心的眉毛（图2）显得懊丧。皱起的眉毛和和狭窄的眼睛（图3）显得愤怒，甚至残忍。愤怒的眉毛和转向一侧的眼睛（图4）表现出怀疑。转向一侧的双眼和一根挑起的眉毛（图5）是挑逗的，而一根抬高的眉毛加一根愤怒的（图6）——他们只是不知道想些什么！



包裹牙齿的嘴唇

在咧嘴笑和抿嘴笑的时候，嘴唇贴着牙齿向两边伸展，直到嘴唇在嘴角处被微笑的脸颊拖离了牙齿并上拉。脸颊将下眼睑上推，因此眼睛看起来也在微笑。在嘴唇被拖离牙齿的嘴角内的三角形阴影要表现出来，如图中的较远的嘴角所示。正确地表现牙齿的边缘和牙龈的线条，但是不能强调牙齿上的细节和色调。

1

2

抿嘴笑的绘画

画上提的脸颊。透视影响了嘴唇的相交线。有时候这条相交线向上弯曲，如平视的时候（图1）。而仰视的时候，这条相交曲线是向下弯曲的（图2）。但是，无论你的视角如何，嘴角总是要画成上翘的。同时，在每个嘴角处，淡化上嘴唇。

1

2

3

表情的综合

惊讶的眼睛和眉毛加上张大的、带笑意的嘴体现的是惊喜（图1）。上抬的眉毛、拉伸的上眼睑、低垂的双眼、上提的鼻孔和紧闭的双唇表现了傲慢和鄙视（图2）。高挑的眉毛、快乐的双眼向一侧看齐、灿烂的抿嘴笑和后挺的脑袋表现出快乐和得意的骄傲（图3）。

从不寻常的角度画头部时，五官之间的关系必须保持和谐一致。然后用重叠和包裹来强化这些器官。用透视法画头部时，用线条将两根眉毛相连，决定这条通常为斜线的线条的方向。然后，确保任何连贯其他两个对称部分的线条与此线条平行。

1

2

注意变化的关系和形状

图 1 中的男子的头向一侧下倾。这个倾侧的姿势使各种关系成为斜线关系。图 2 中，他将头部侧向观众，还略微后倾。他的头侧倾时，俯视他的五官，各器官之间也成斜线关系。观察这页上的插图，留意五官的形状是如何随透视角度的不同而变化的。

3

4

5

观察鼻子、眼睛和脸颊之间的关系

无论是头部后倾或是你的视角较低，只要你从下往上看头部，请特别注意两组重要的关系：鼻梁与眼睛之间的关系和鼻尖与颧骨的关系。图3中的鼻子成凹形，所以眼睛之间的那段鼻梁下陷。图 4 中的鼻梁与眼睛的顶点齐平。图 5 中的鼻梁在眼睛的上方略微下陷。从不同的透视角度看，这些关系会有所变化。鼻尖和颧骨的位置以及每张脸的比例同样受到角度的影响。了解你的视角能帮助你确定脸颊和鼻子的位置，相反，观察这两者的关系能帮助你辨认脸的比例和形状。如图中这样的 45 度视角，鼻子和脸颊的关系最明显。

头发对你的人物个性和图画的设计有所帮助。头发能增加明暗程度的质感和高光。我认为头发是人物画最有趣的部分之一。

1

2

发际线的形状

将发际线的形状看作是线条清晰的边缘（图1）。注意耳朵前后的无发区域。用淡而模糊的边缘来表现发根（图2）。

用线条清晰的边缘来画重叠部分

把头发看作是团状的，而不是一缕缕的。用线条清晰的边缘来确定重叠的头发，以确定发团的形状。

头发是以整体形态的方式接受光线的

当头发从光源接受光线时，把整头的头发看作球体的一部分。接近光源的头发比较亮，距离光线较远或背对光线的头发在阴影里。卷发在整体形态之下还有各个小的形态，以它们自己的方式接受光线。卷发的明暗对比不如直发那么强烈。把直发看作一顶塑料帽子，而卷发是一顶羊毛帽子。每顶帽子的整体形态接受光线，而羊毛中的各条纤维分别接受光源。

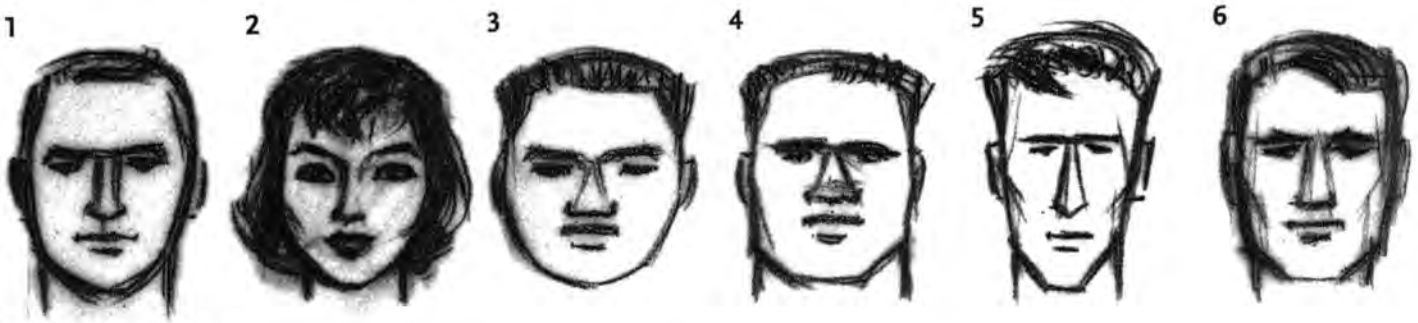
起伏的卷发

卷发的波浪不仅仅是前后起伏，而且也有“涌”向观众和“退”离观众的部分。在接受光线较少的卷发上增加阴暗度。记得这些明暗的笔触要符合头发的曲线。

用发团来创造深度

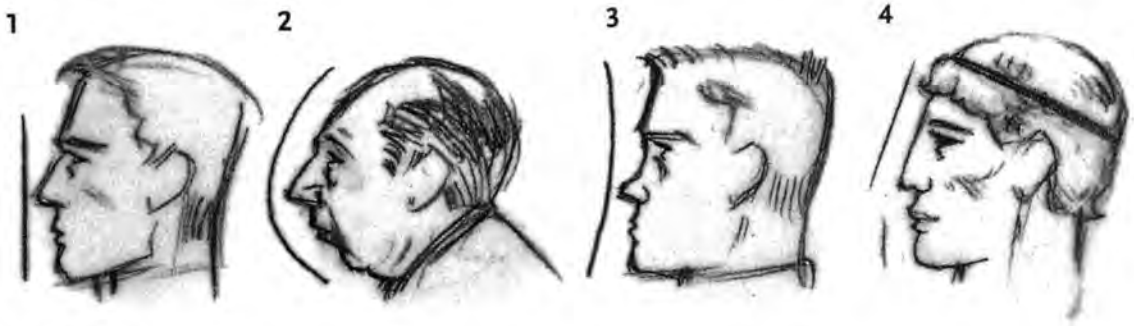
寻找成组的头发，然后把一组放在另一组的后面。要使头发看起来自然，使一组内的各缕头发接近平行，但不能完全平行。

通过研究头部和五官的设计来提高你绘画肖像的能力。



脸部的正面形状

标准的脸形图 1 是椭圆形或鹅蛋形。将其余的脸形与标准脸形进行对比，更好地理解其余脸形的独特设计。图 2 的脸像心形、图 3 是一个圆、图 4 是正方形、图 5 是个三角形，图 6 则是矩形。



脸部的侧面形状

研究每张脸的侧面。图 1 是异乎寻常的直。图 2 像鸟、图 3 里外翻转，图 4 则是希腊式。

眼睛的关系

在画侧面图时，特别注意眉毛的前端与内侧眼角的关系。如图所示，线条的倾斜度变化相当大。

鼻子的侧面形状

第一排的鼻子是笔直的。鹰钩鼻（第2排）是凸形的。翘鼻子（第3排）是凹形的。很多鼻子有隆起和凹陷。在画这样的鼻子之前，先决定鼻子的基本形状，然后添加细节。

鼻子的正面形状

眯起你的双眼，这样你就能全神贯注地观察鼻子的总体形状。像不像一个三角？如果像，这个三角的比例是什么？底边与其他两条边相比有多宽？两个鼻孔之间是水平关系还是成一定的角度？

嘴的形状

观察整张嘴的基本形状。比较嘴的宽度和高度。研究嘴唇的中心线以及它与嘴角的关系。寻找嘴的两个至高点和凹、凸的曲线。

将嘴和鼻子相联系

观察上下嘴唇的关系。同时也注意上嘴唇和鼻子之间的形状。是凹陷的、凸起的还是笔直的？

由于手能传达动作和情绪，所以在讲述故事方面，手与脸部同等重要。手和人一样，各不相同，而且有自己的特征。观察所有手的共同特征，然后体会不同人的手之间的差别。

1

2

研究每一侧的形状

围绕每根手指、手掌画轮廓线，在手掌上画直的轮廓线（图1）。注意：手接近手腕的部分比接近手指的部分厚。放松的手掌像一个浅口杯。注意图2中大拇指一侧的手比小指一侧的手厚。观察指根部的纹路是如何包裹部分的关节、体现关节的形状和方向的。

研究你自己的手

每根手指在指尖边细，整个手掌也以中指的指尖为顶点成锥形。手背骨节到第一个指关节的距离与第一指关节到指尖的距离相同。食指和无名指的长度大致相同。小指几乎与无名指的最后一个关节齐平。大拇指的指尖几乎与食指的第一关节齐平。你的整只手的长度与你脸部的长度大致相同。

1

2

手指的形状

注意与圆形的手指上侧比较而显得扁平的手指侧面和底面（图1）。在每个关节的前后都有略微的凹陷，在指根的各个关节之间有隆起。指尖从侧面看成斜线，但从正面看，指尖几乎是三角形的。注意拇指根部的扁平形状，而拇指的指尖成一定的坡度。

1

2

男人和女人的手

画男人的双手时（图1），突出手背骨节关节，把指尖和指甲画成三角形，强调骨骼结构和肌腱。画女人的双手时（图2），将指尖画成锥形，指甲要画得略长，塑造一双细长、柔软的手，淡化手背骨节和肌腱。

1

2

拳头的绘画

把你的手握成拳头，观察收拢的手指；手指之间的线条不互相平行。从手掌看（图1），手指向掌心靠拢。从手背看（图2），手指向第一关节靠拢。要强调手背骨节处的平面变化，改变明暗度，在手背骨节的一侧略微增加阴影。

1

2

双手表露情绪

即使在重叠双手这样简单的姿势中，双手仍然能表露情绪。图1中平静、从容的双手表达了宁静与安详。图2中重叠的双手以及两根紧扣的手指暗示了紧张的情绪。

随着年龄的增长，人的皮肤，尤其是脸部、脖子和双手的皮肤会因为皮下胶原蛋白和脂肪垫的萎缩而失去弹性并拉紧。这些因素结合自然的水分流失以及下拉的重力引起了皮肤的皱纹和下垂。熟悉这些年龄的象征能让你自如地绘画各种年龄的人物，而不是因为不小心违背了自己的意愿，使人物“变老”或“变年轻”了。

我们绘画者比起其他人，有个优势。我们不用为镜子里看到的不可避免的衰老迹象而痛苦，相反，我们可以从艺术的目的出发对其进行研究，然后说：“好吧。难道这不有趣吗？”

了解这些侧面的改变

侧面最能体现年龄的是脖子以及由姿势的变化引起的脖子后部到脸的变化关系。这些变化是逐渐产生的。从 25 岁到 45 岁，脖子的前部、姿势和头发起了变化。65 岁和 85 时的变化更多。

从下颌到喉咙的剧烈的角度变化是年轻的象征。长曲线和下垂的皮肤增加了年龄。画年轻的人物时，下颌下方的区域和喉咙必须区分清楚。上了年纪的男女，他们的姿势有了典型的变化：他们脖子的后部因为前倾的头部而抬高。男人到中年时，脖子变厚，从他们的脖子后部看，这一现象尤其明显。到老年时，他们的脖子萎缩，剩下下垂的皮肤。

1

2

眼睛的关键区域

图 1 中的眼睛较年轻。当额头的皮肤拉紧，眉毛下的皮肤会下垂到眼睑上。较年老的眼睛下（图 2）出现了因皮肤松弛和脂肪减少而产生的眼袋。不要过度地刻画这些区域以免在图画上增加不必要的年龄。

1

2

3

嘴和下颌的关键区域

图 1 中围绕鼻子、嘴和脖子的是紧致的肌肤。图 2 中的嘴角开始下垂，喉咙开始弯曲。图 3 中，从鼻子开始的皱纹更深，从嘴角几乎下垂到她的下颌。不要过多地刻画这些区域，除非你画的是老年人。

年龄 **25**

65

85

年龄的增长

25岁时，骨骼结构清晰，但是没有皱纹和松弛的皮肤。到了65岁，眉毛及其下方的皮肤下垂。鼻子和耳朵的体积随着软骨的生长而增大。中年发福使脸看起来更丰满，脸上的一道皱纹从鼻子和嘴角一直延伸到下颌。嘴唇变薄，嘴角下垂，脖子变厚，喉咙上出现皱纹。到了85岁，头部的骨骼结构更加明显。眼珠深陷在眼窝中，加深了眼睛和鼻梁周围的阴影。鼻子和耳朵的体积继续增大。由于脂肪的减少，颧骨更加明显。上嘴唇后缩，双唇变薄、出现皱纹。瘦削的脖子上出现更多松弛的皱纹。

脖子的后部

老人脖子的后部清晰地呈现了萎缩的脂肪和松弛的皮肤。老人有着典型的弯曲的脊柱，引起了前倾的头部和抬高的脖子的后部。

老年人的手的绘画

拉紧的皮肤上的皱纹在老人的手上和在老人的脸与脖子上一样明显。随着胶原蛋白和脂肪垫的萎缩，手背骨节、肌腱和血管愈加明显。关节炎使手背骨节变得更大并使手指扭曲。

在孩子摆姿势时，把他们画下来
当年龄稍长的孩子看到你在画其他人的时候，他们常常也想摆出个姿势。有时候，只消一会儿他们就回到了原来的自然姿态。你可能想等到一个孩子"安静下来"再开始画他或她的肩膀和身体。这个八岁女孩的眉毛和颧骨处的角度已经开始显露。它们暗示了美丽的骨骼结构的开始。

第十九章
孩子的画法

虽然我不是有意专攻孩子的插画，但是他们是我大部分作品的绘画对象，绘画孩子给了我无数的快乐时光。你所学的关于人物画的所有几乎都能运用到孩子的绘画中去。

这一章集中介绍绘画孩子与绘画其他人物的不同的几个方面。你会学到孩子和成人在身体和头部比例上的区别。你也将了解婴儿肥是如何影响孩子的身体、脸部和双手。

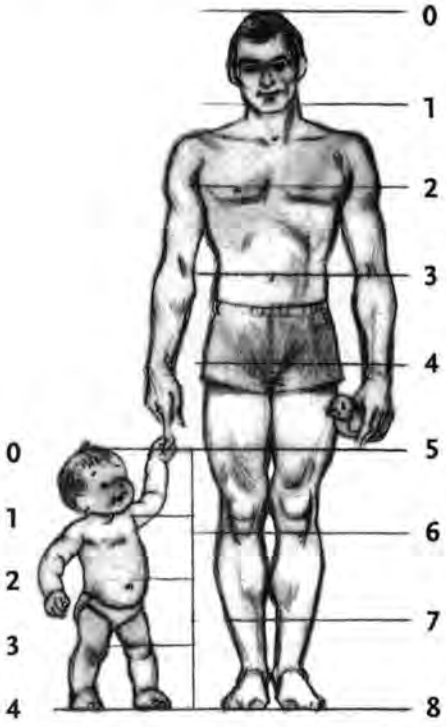
如果你觉得孩子的绘画是件难事，不要泄气。如果一堂素描或图画课能让你多学到一点关于孩子的绘画知识，这堂课就是成功的。如果你捕捉到了几个你非常喜欢的姿势，就应该开心快乐。坚持把这些姿势画完，你会发现每次都有新的收获。到那时候描绘孩子就真的变成一种乐趣了。

孩子从婴儿长到成人，他们的肌肉逐渐发育，他们的比例也发生了巨大变化。你不必记住每个年龄的孩子的比例，但是对每个年龄段的比例的敏感度是重要的。

你已经了解了成年人理想的身体和头部比例。现在，了解一下1岁孩子的身体和头部的比例——1岁的时候大多孩子都能站立了，以供参考。然后你可以观察并体会1岁到21岁之间神奇的身体发育。

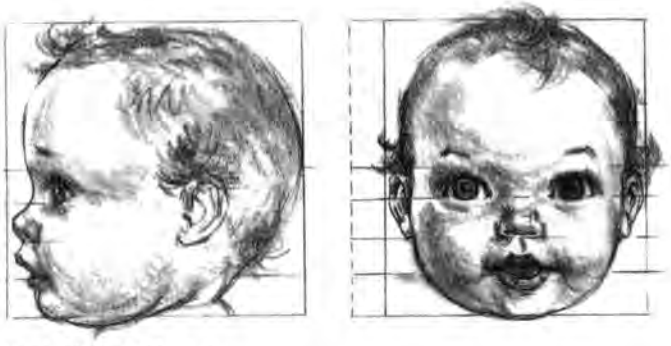
比较头部的比例

这个婴儿的头大约是成年人的头的三分之二大，尽管他的身体只有他父亲高度的八分之三。比较两人的头颅到下颌的关系。从后脑勺到下颌的线条，21岁的成年人的倾斜角度要大的多，体现了他的脸变长的程度。



比较身体比例

以头的长度将每个人物的身体等分。21岁的成年人的身高是他头长的8倍。而1岁的孩子的身高是他头长的4倍。



婴儿头部的比例

这个婴儿的侧面接近一个正方形。正面类似正方形，但略比侧面圆。如果把头水平地分成两部分，你会发现，额头到头顶是一半，眼睛及其以下部分则是另一半。如果把下半部分分成四个部分，你会发现划分线分别位于眼睛、鼻子、嘴唇和下颌的底部。

在画成年人时，你已经知道，两眼之间的距离等于一只眼睛的长度。对于婴儿，两眼之间的距离更大。孩子的鼻梁也比较低，所以不要在眼睛和鼻梁之间使用过多的色调。肉嘟嘟的脸颊一直延伸到下颌，有时更远。

绘画婴儿侧脸的步骤

回想曲线和圆形区域。注意撅起的嘴以及嘴与鼻子之间的斜线。娃娃脸是为婴儿设计的。

画两条曲线，顶部的曲线略比底部的长。记得将孩子的头部想象成一个正方形。画上余下的头颅，将正方形填满。然后画一只短而翘的鼻子、圆形的嘴部区域和一个小下颌。最后，在圆形的嘴部区域添上上下嘴唇，画出眼睛和耳朵，再加一些头发。

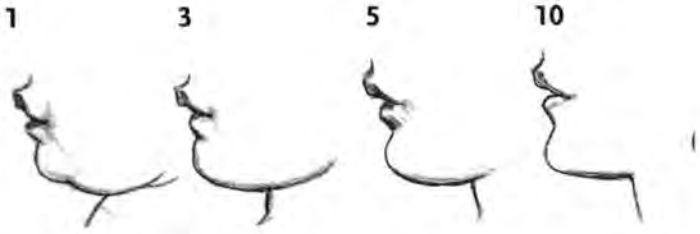
几乎在他们生命的头12个月里，婴儿逐渐长胖——他们的脸、腿、手臂、手、脚、全身都开始长肉——随着年龄的增长，他们逐渐长高、肌肉开始发育、生理技巧开始发展，婴儿肥也就逐渐消失。到大约7岁，你可能在脸颊、双手和肚子上看到仅留的婴儿肥。在画一般的婴孩时，寻找他们的婴儿肥，并表现出来。

脸上的婴儿肥

这个婴孩全身都是肉嘟嘟的。他的脸颊上的肉鼓出来，因此，咧嘴笑的时候，他的嘴的附近出现了笑纹。这是婴孩展开笑颜时的特征。

婴儿肥随着年龄而消失

在婴儿的脸上只能看到曲线。到了10岁，婴儿肥正在消失，眉毛和脸颊上可能会出现角度。注意脸颊的曲线的终点与下颌的曲线的起点的重合点。这个点越在嘴的下方，孩子的年龄也就越小。



画圆形的下颌

用下弯的弧线来表现婴儿的下颌，而不是上弯的曲线。婴儿和年龄较小的孩子甚至在下颌和脖子之间有重叠的褶皱。10岁的孩子可能不再有婴儿肥，但是下颌和喉咙之间的角度仍然明显。

手臂和腿上的婴儿肥

婴儿肉鼓鼓的手腕、脚踝、弯曲的手臂和腿上有褶皱（图1）。在肘部你看到的是浅凹，而不是骨头。在肩膀和手肘之间、手肘和手腕之间还有更多的褶皱。相似的褶皱也出现在婴儿的腿上（图2）。褶皱会随着孩子年龄的增长而逐渐消失，但是婴儿肥将持续影响手臂数年（图3）。

站立的腿上的婴儿肥

婴儿的腿在膝盖和腹股沟之间有褶皱。随着孩子的成长，这些褶皱会消失，但是，在数年之内，你仍能看到它们的痕迹。

孩子的身体非常灵活柔软，所以在素描一个孩子的姿势之前，先决定脊柱的形态。脊柱可能是弓形的，孩子的胸膛和腹部向前挺，或者是弯曲的，孩子的胸膛压着腹部。

1

2

3

圆形的肚子

健康的婴儿都有前突的小圆肚子，一直到青春期才可能完全消失。图1的孩子挺起了胸膛，这是很容易绘画的伸展姿势。图2的孩子脊背弯曲，胸膛压着他的小圆肚子。不要画一个脊背和胸膛同时突出的孩子（图3）。

灵活的脊柱

这些孩子体现了孩子们有灵活的脊柱这一特征。如果你能看到孩子的身体，脊柱是很容易画的，如图中的幼儿所示。画着装的孩子，尤其穿着宽松衣服的孩子，你必须得透过孩子的衣服找到他们灵活的躯干的形状。

孩子细而短的脖子突出了他们的娇嫩与脆弱。要画出纤细的脖子和圆形的头颅，将脖子的正面与下颌连接，然后先画正面。接着，将脖子的背部与前部相联系。

1

2

年龄越大，脖子越长

为了体现脖子的重要性，我画了两张相同的脸。图2中的女孩脖子较长，发型也有所变化，使她看起来比图1的女孩年长一岁。注意她的脸颊几乎延伸到了她的下颌。

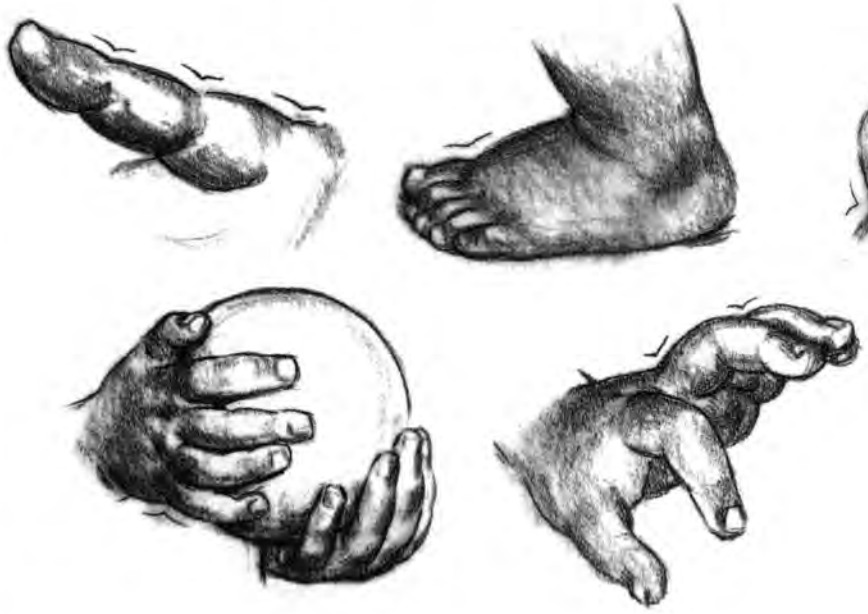
1

2

3

牙齿

在画孩子的露齿笑时，要特别留意的区域与画成年人的笑容时相同：牙齿、牙龈的形状以及嘴角内的三角形阴影。注意5岁的孩子（图1）和8岁的换牙后的孩子（图3）在牙齿的大小和形状上的差别。少一颗门牙对于7岁的孩子来说是很普遍的，所以你可以用它来暗示孩子的年龄。



手和脚

想想曲线！孩子手上和脚上的婴儿肥可能一直保持到学龄。观察这些画中肉鼓鼓的骨头区域。除了幅度较大的弯曲，手背骨节处仍然出现浅坑。注意肉体重叠处的曲线以及两条凸曲线相交时所成的角度。色调可以强调出肉嘟嘟的小手。

这是事实：除非幼儿在睡觉，否则他们变化姿势的速度之快，让你无法有时间把他们的姿势画下来。在短暂的一瞥中，尽你所能的搜集信息——躯干的动作、头部的动作、双腿到双脚以及双臂到双手的姿势和节奏。你对绘画成人的知识了解得越多，你绘画孩子的速度也越快。

按优先顺序安排

在这个孩子移动之前，我想捕捉到他的脸，所以我把精神集中在了他的脸部。我还有时间画了他部分的姿势。注意两幅素描中，从他的手臂直到他伸展的手腕的连贯性。在速写中，即使不画手指，弯曲的手腕或承受身体重量的手也能对讲述人物的故事有所帮助。这个孩子似乎挺喜欢衬衫半穿在身上的方式。

使用绘画辅助

韵律、伸展和收缩以及重叠部分——对于表现婴儿肥帮助很大——在捕捉这些蹒跚学步的幼儿的姿势时尤其宝贵。可能有很多姿势你不能完整地素描下来；没关系，只要你在观察和学习就足够了。

孩子常常很活跃，定不下心，但是捕捉他们姿势的机会还是非常多的。孩子常重复同一个姿势或几个姿势。你可以在他们思考或熟睡时进行绘画。如果一个孩子在动，试着记住姿势并寻找绘画辅助，特别是能帮助你记录下那个姿势的韵律和裹身。

捕捉沉思中的孩子

这个女孩十分专注，所以根本没有意识到我在画她。这让我有充足的时间画她甜美的脸庞和她抱着旧了的玩具熊的姿势。

寻找重复的姿势

虽然孩子坐不住，但是他们常常重复姿势，你就有了足够的机会来捕捉某个姿势。在孩子变换姿势之后，你可以添加细节，使图画完整。这个小男孩在吃午饭的时候不断地前后摇摆、晃动他的椅子。

寻找绘画辅助

这个瘦长的男孩走出泳池时，用双手环抱着身体，并且不停地颤抖。留意他人体的韵律帮助我捕捉到了他短暂的姿势。

利用姿势

有时候孩子会为你摆造型，就像我到墨西哥素描旅行时遇到的这两个孩子。如果孩子真的摆了姿势，好好利用机会，画下他们愉悦的脸庞。

在孩子们熟睡时进行绘画

如果你足够幸运，能找到一个熟睡的孩子，别错过机会。熟睡的孩子是完美的模特：他们不会烦躁，甚至一动不动。

表面关系 是从你的视角看到的人体各部分的或各部分之间的关系。
鹰嘴线 指的是一条凸曲线，用于鼻子时指鹰钩鼻。
姿态 是一个人物的与动作和情绪相关联的姿势。

斜裁 是指斜向剪裁织物的方法，与直裁相对。

投影 是由一个物体向其他各个面投下的阴影。
清晰 是指画中轮廓线条清晰分明的边缘。
收缩 用于姿势是指身体的某个部分受到压迫或挤压的状态，与伸展相对。
收缩 衣褶是出现在织物收缩区域的衣褶，通常在收缩的身体部位的上方。
凹形 是指曲线的内侧。
连贯性 是实体流畅、不间断的状态，无论是线条、人体或是人体的一部分。
对应 是指绘画中以对立方式表现的人体各部分，通常用在扭转的躯干上。
凸形 指的是曲线的外侧。
核心阴影 是物体最暗的阴影部；受光最少的部分。

设计 是图画中各种元素的和谐安排。
菱形衣褶 是指在两个支撑点之间下垂的织物上出现的衣褶。
直接绘画 是没有用线条或色调打底的图画。
绘画辅助 是帮助绘画者观察和描绘人体姿态、动作和体形的分析技巧。
下垂衣褶 是从一个支撑点自由下落的衣褶。
动态 体现了运动的效果，与斜线密不可分。

事实关系 是不受透视影响的、从正面平视看到的人体各个部分的或各个部分之间的真实关系。
透视缩短 是一种透视现象，从透视角度看到的物体比真实情况下的短。

自由褶 是织物由于熨烫或拢到一起时形成的衣褶。
坚实的 是指令人信服地站于一个表面上。

半锁形衣褶 是织物的管状区域在突然弯曲时出现的衣褶，比如弯曲的手肘附近的衣袖。
高光 是一个物体最亮的、受光最多的部分。

叙事性绘画 是指有叙事性特征的图画。
惰性衣褶 是指一团静止的有一个或多个衣褶的织物。

重叠部分 是指相重叠的人体部分或织物。

透视效果 是同一物体从不同的视角观察时出现不同形态的现象。
管状衣褶 是圆锥或半圆柱形状的衣褶，当织物从一个密集区域下落或在两点之间拉伸时会出现管状衣褶。
平面 是指一个物体上面朝各个方向的平滑区域。
比例 是一个整体中的两个部分之间的大小关系或一个部分与整体的大小关系。

反射光 是由其他各个面反射到物体阴影区域的光线。
关系 是指人体各个部分之间或人体某一部分与地面之间的虚构线条；关系分为表面关系和事实关系。
上翘线 是指一条凹形的曲线，用于鼻子时，指翘鼻子。
韵律 是穿过人体中心或人体某部分的连贯或弯曲的线条。

螺旋形衣褶 是管状织物在收缩时形成的衣褶，比如拢到一起的衬衫袖子。

挤压姿势 是躯干的一侧收缩、另一侧伸展的姿势。

静止 体现了一动不动的效果，与垂直和水平的线条密不可分。

直裁 是沿着织物的长或宽进行剪裁的方法，与斜裁相对。

伸展衣褶 是在人体的伸展部分上形成的衣褶。

切线 是两条线或边缘切触的现象，使这些线条或边缘丧失了原本的形状或立体感。

略图 是潦草的构图用素描，通常画得比较小，为确定图画的基本元素而作。

裹身 是包裹人体或贴合人体形状的衣服或人体的组成部分。

明暗度 是色调阴暗或光亮的程度。

之字形衣褶 有如“之”字那样曲折的纹路，通常出现在弯曲的管状织物的内侧。

到哪儿你都可以画素描

这是我在三万英尺的高空所画的众多飞行素描中的一幅，当时我正坐在C-141行星升降机号的飞行员座舱内。多亏了美国空军和众多国内的插画作家社团之间的长期合作项目。

离别赠言

专业绘画者、渴望成为专业绘画者的人和把绘画当作消遣的人在未来的绘画道路上必定会经历困难、反复的试验、一些疑惑和常有的挫折。然而，成就带来的满足感和迎接挑战后得到的收获远远胜过遇到的挫折，而且为生活增添了乐趣和偶尔的快乐。喜爱绘画的人在很多方面是幸运的。只要有人和物可以观察，我们就不会缺乏素材。我们甚至可以在头脑中进行绘画。关于绘画我们要学的太多，所以我们要活到老学到老。我希望你们能从这本书中受益，希望这本书能帮助你享受人物绘画带来的挑战，也希望你们继续学习一生。

关于作者

芭芭拉·布莱德丽(Barbara Bradley)（后更名为芭芭拉·布里格斯 Barbara Briggs）曾就读于加州大学伯克利分校和巴沙狄那艺术中心设计学院。她在纽约查尔斯·E·库珀画室度过了她职业生涯的最初几年。在回到旧金山湾区之后，她成了自由绘画者并获得了多个插画的国家级奖项。她也开始在艺术学院教书，在她半退休之前，她担任插画指导有25年之久。由于她在学院的辛勤工作，1992年她被学院职业委员会授予“杰出职业教育工作者”称号。她曾在伦敦、皮克斯动画工作室和在加州的伯班克的迪斯尼动画制作室以及佛罗里达的奥兰多的分部教授绘画的创作方法。现在，布莱德丽女士是艺术学院的顾问，同时她也在学院教授她最喜欢的几个科目：具有表现力的人、角色和孩子。她偶尔画一些插画、素描和油画作为消遣。在一些私人收藏、公司办公室、插图画家协会创办的美国插图博物馆和美国空军的永久收藏中能看到布莱德丽女士的作品。

Action, 25, 49, 75, 82-83, 86, 112, 119, 147, 170
  arm, 82
  of children, 168
  fold, 86, 88-89
  head, 68
  leg, 82-83, 141
  torso, 65, 82-83
Aging, effects of, 148, 160-161
Ankles, 53, 59, 77, 87, 89, 139
Arms, 52, 56, 63, 65, 78, 90, 105, 119
  action in, 82
  bent, 44, 66, 110
  overlapping, 77
  shadows on, 43

Cast shadows, 98, 101-103, 129, 170
Children, 25, 28-31, 34, 94, 162-169
  action of, 168
  baby fat, 164
  feet of, 166
  flexibility of, 165
  hands of, 166
  mouths of, 166
  posed, 28, 162, 169
  proportions of, 28, 163
Clothing (*see also* Fabric; Folds)
  on legs, 117
  researching, 28
  shapes of, modifying, 133
  sketching, 21
  on torsos, 116
  and wraparounds, 25, 38-39, 54-55, 66, 115, 131
Clothing, drawing, 120-141
  collars, 124, 131-133
  fabric, thickness of, 127
  fabric, weave of, 123
  gathered, 124-125
  hems, 117, 125
  necklines, 131
  pleated, 126
  textured 128-129
Composition, developing a, 24, 29-31, 40, 144, 146
Compression, 55, 125, 146, 170 (*see also* Folds, compression)
Contrapposto, 50, 170
Contrast, creating, 41-42, 93, 146-147
Core shadows, 98-99, 101-103, 129, 170

Design. *See* Composition, developing a
Details, using, 18-19, 24, 31, 39, 58, 146
Drawing aides, 8, 46-83, 115-116, 170
  combining, 76-83
  continuity, 70-74, 76-77, 79, 81, 115-117, 119, 131, 135, 140-141
  and figure design, 146-147
  overlapping elements, 54-57, 76-77, 81, 115-116 (*see also* Forms, overlapping)
  relationships, 39, 60-69, 76-78, 115, 146-147 (*see also* Figure, relationships of the)
  rhythm, 70-78, 82, 115, 117-119, 135, 139, 168
  squeeze pose, 66, 171
  stretch and compression, 48-53, 146
  wraparound elements, 54-57, 76-78, 81, 83, 115-117, 119, 131, 136, 138-139, 146, 168
Drawings (*see also* Sketches)
  developing, 26
  transferring, 31
  types of, 26

Edges, 40-41, 45, 95-96, 104, 115, 149, 155
Eyes, 58, 150, 152-153, 156, 160-161, 163

Fabric (*see also* Clothing; Folds)
  characteristics of, 92, 123
  folds in, 106-109, 111-113
  gathered, 124-125
  pleated, 126
  textured, 128-129
  thickness of, 127
  weave of, 123-124
Faces, 148-157, 160-161
  of children, 162-164, 166
  shapes of, 156
Facial expressions, 148, 152-153
Facial features, 58, 148-151, 156-157
Feet, 34, 59, 61-62, 69, 71-74, 77, 79, 89, 118, 140-141
Figure, relationships of the, 38-39, 59-69, 76-78, 80-83
  apparent, 61, 80, 170
  dynamic, 64, 146
  factual, 61, 80, 170
  primary, 62, 66-67, 69, 77, 147
  secondary, 62, 69, 147
  static, 64, 146
Figures
  cropping, 18-19, 30
  designing, 142, 144-147
  grounding, 67
  groups of, 20-21
  in motion, 25 (*see also* Action)
  planes of, 44, 57
  seated, 117
  weight distribution of, 63, 69, 80, 115
Fingers, 58-59, 72, 87, 99, 158-159, 161
Folds, constructing, 94-105
  contours, 95
  edges, 45, 95-96, 103-104, 125-127
  forms in, 97
  light, effects of, 98, 101, 108
  with line, 94, 100-101
  shadow on, 98
  planes of, 95-97, 100, 103, 108, 111
  proportions of, 93
  structure of, 45
  with tone, 94, 99-101
Folds, drawing, 8, 23, 84-119
  action of, 86, 88-89
  and fabrics, 92, 124-127
  forms of, 86-87
  groups of, 118-119
  overlapping, 101, 115, 126
  patterns of, in a squeeze pose, 91
  studies of, 102-103
  wraparound, 87, 100, 110, 116

Folds, types of, 106-113
compression, 88-91, 93, 104-105, 108, 115-117, 134, 141, 170
dead, 113
diaper, 106, 111, 117-119, 170
drop, 106, 112-113, 117-118, 170
half-lock, 106, 110, 112, 115, 117, 170
inert, 106, 113, 170
pipe, 106-107, 109, 112-113, 115-119, 124-125, 170
spiral, 106, 109, 171
stretch, 88-91, 93, 101, 105, 116, 171
zigzag, 106, 108-109, 171
Footwear, 130, 138-141
Foreshortening, 34, 38, 170
Forms
continuity of, 170
creating, 43
in folds, 95-96 (*see also* Folds)
planes of, 95-97, 170
overlapping, 38-39, 44, 50, 54-59, 72, 76-77, 170
wraparound, 38-39, 50, 54-59, 76-77, 171

Gestures, 8, 48, 51, 53, 55-56, 60, 62-64, 69, 78, 83
changing, 29, 65
complex, 50
enhancing, 114-115, 141, 146-147
feet, 79
fold, 88, 93, 105, 115
head, 68
leg, 117
rhythm of, 72
in sketches, 24
spontaneous, 21
Grid, using a, 67-68

Hair, 116, 155
Hands, 48, 58, 65, 69, 77, 119, 148, 158-161
Hats, 136-137
Heads, 21, 36, 51, 58, 61-64, 68, 77-78, 148-157, 160-161 (*see also* Hats)
Highlights, 98. 103, 170

Legs, 34, 36, 38, 57, 61-63, 65, 71-74, 77-79. 80-81, 88, 108
action in, 82-83, 141
bent, 44, 110, 112, 117, 135
compression in, 52, 90
drawing, 80-81
and folds, 116-119, 147
in perspective, 80
shadows on, 43
stretch in, 52, 90, 105
Light (*see also* Highlights)
capturing, 31
effects of, on hair, 155
holding, 45
indicating, 24, 40-43, 101
reflected, 98, 102, 170
Line sensitivity, 17
Lines, using, 13-15, 17, 40-41
cross-contour, 54, 57, 95, 99-100, 151
in folds, 94, 100
textural, 128-129

Macaroni principle, 49, 83
Models, 10, 12-19
Mood, creating, 18, 40, 101
Mouths, 58, 151, 153, 157, 160-161

Necklines, 56, 111, 127, 131
Necks, 51, 59, 64, 68, 72, 77-78
Noses, 58, 151, 157, 161

Perspective, 32, 76, 170
Perspective, effects of, 34, 38-39, 58, 116
on clothing, 56, 128-129, 131
on heads, 154
on lips, 151, 153
Profiles, 50, 149, 156, 163
Proportions, 28, 32, 34-37, 76, 81, 170
of children, 163
of folds, 93
standards of, 35-38

Shadows
cast, 98, 101-103, 129, 170
core, 98-99, 101-103, 129, 170
on folds, 98
indicating, 40-41, 43-45
shapes of, using, 45
Shoulders, 38-39, 43, 54, 56-57, 59-66, 68, 72, 77-78, 119
Sketches
thumbnail, 30, 171
value, 31
Sketching, 10, 19-25, 28-30, 83, 105
on location, 21-22, 168-169, 171
materials for, 22-23
from memory, 25
Squeeze pose, 66, 78, 171
Stretch and compression, 48-53, 55, 76-78, 87, 90, 105, 146
Strokes, applying, 13-15, 96, 99, 105
Studio drawing, 10, 26-31
Subjects, choosing, 21

Texture, 128-129, 155
Thrust, 43, 55, 62, 64, 71-72, 77-79, 89, 116, 119, 131, 161
Tone, using, 13-15, 17-18, 40-43, 44, 45, 94, 100
Torsos, 49-50, 56, 59, 61, 63-66, 72, 76-78, 134
action in, 65, 82-83
bent, 110
finding the, 116, 134
and folds, 87
shadows on, 43
Twisting. *See* Contrapposto

Value, using, 23, 32, 40-45, 76, 98, 102, 171

Wrists, 53, 62, 65, 69, 77, 82

世纪出版

人体的比例与透视，你真的完全了解吗？

人们在动作时各个身体部位是怎样伸展和收缩的？

不同质感的衣料和皱褶怎么表现？

怎么给虚拟人物设计动作造型？

小孩子的画法和成人有什么不同？

这本书会循序渐进地耐心讲解这些素描技巧，起步于人体结构，着眼于日常人物速写，详授多种衣装服饰的画法，重点启发你画出富有连贯性和韵律感的线条，塑造更自然、更具整体性的人物。

- “通心粉原则”是什么？“福尔摩斯原则”又是什么？
- 涵盖各种服装的绘画方法，以及用衣物细节表现人物形象的独特技巧。
- 特别传授不同人物形象的头与手的画法，以及各年龄阶段儿童的画法。
- 本书适合所有美术生、动漫游戏专业学生、速写爱好者使用。

上架建议：素描 速写 技法教程

ISBN 978-7-5586-0493-5

9 787558 604935 >

定价：58.00元

FIRST BOOKS 责任编辑：姚宏翔
封面设计：金竹林

更多精彩图书资讯，
敬请登录www.firstbooks.cn

跟大神学手绘
微信公众号

上海人民美术出版社
第一工作室官方微博

上海人民美术出版社
天猫旗舰店

上海人民美术出版社
微信公众号