

# 人物素描

鍾義明編譯



S8906/50 (中7-7/12)

人物素描 (素描技法丛书之三)

BG000190



藝術圖書公司

社址：台北市羅斯福路三段283巷18號4樓

電話：321-0578・392-9760

劃撥：0017620-0 號帳戶

# 人物素描

編譯者 鍾義明

發行人 何恭上

出版者 藝術圖書公司  
台北市羅斯福路三段283巷18號4樓  
電話 321-0578・392-9739  
郵政劃撥 0017620-0 號帳戶

製版者 立全彩色製版有限公司  
台北市重慶北路三段205巷32號之2

印刷者 立辰美術印刷有限公司  
台北市哈密街45巷1弄21號

行政院新聞局登記局版台業字第1035號

再版 中華民國七十四年四月

版權所有 / 不准翻印

定價 1 新台幣100元整





# 人物素描

鍾義明編譯  
藝術圖書公司印行

# 人物素描

## 目 錄

### ● 人物素描 5

- 基本的軀體比例 / 5
- 圓柱體的人體 / 5
- 一些人身量度 / 5
- 遠近縮短法 / 5
- 畫模特兒 / 9
- 畫完整個人體 / 9
- 人體上的明暗 / 9

### ● 手和腳的畫法 13

- 畫腳 / 13
- 畫手 / 13
- 發掘你自己的傾向 / 13

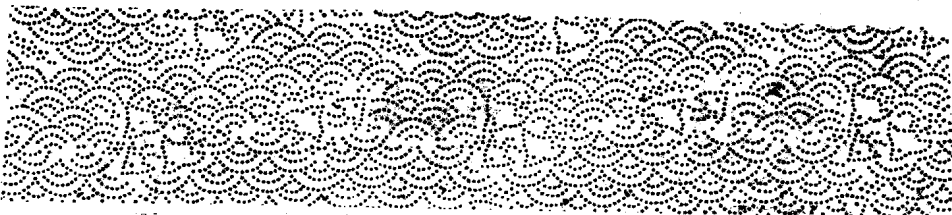
### ● 頭部和臉部畫法 17

- 通常的程序 / 17
- 頭部的角度和平面 / 17
- 臉部輔助線 / 17
- 男性和女性的臉孔 / 18
- 以活人畫頭和臉 / 18
- 畫鼻子 / 18
- 畫嘴唇 / 26
- 來自記憶的人物畫 / 26
- 畫耳朵 / 32
- 畫眼睛和眉毛 / 32

### ● 畫小孩 38

- 畫嬰兒的頭 / 38
- 畫十多歲的小孩(少年人)
- 小孩子的男性和女性特徵 / 41
- 捕捉小孩子的特徵 / 41

### ● 人像畫法 42

- 
- 小孩子頭像的畫法 / 42
  - 着色人像畫 / 44
  - 畫女人像 / 46
  - 筆觸 / 48
  - 畫側面肖像 / 50
  - 細緻的人像畫 / 52
  - 畫男人 / 54

## ● 人物技法 56

- 沾水筆畫人物 / 56
- 沾水筆畫出線條 / 57
- 毛筆畫人物 / 58
- 牙籤、火柴棒畫人物 / 59
- 水彩筆畫人物 / 60
- 毛筆與水彩筆混合畫人物 / 60
- 粉炭筆畫人物 / 62
- 臘筆與粉筆混合畫人物 / 63
- 鉛筆畫人物 / 64
- 木炭畫人物 / 65
- 粉臘筆畫人物 / 66
- 替兒童畫像 / 68
- 小女孩畫像 / 69
- 臉部畫法 / 73
- 臉部的光影 / 73
- 仰頭與低頭的變化 / 74
- 臉部的表情 / 75
- 人物素描的透視 / 76
- 人體模型應用 / 77
- 棒狀人體模型和速寫 / 78
- 人像特徵的把握 / 79
- 臉的比例 / 81
- 頭部的轉動變化 / 82
- 臉部的轉動變化 / 84
- 運動場邊作速寫 / 85
- 速寫的對象 / 86
- 體操動作的速寫 / 87
- 模特兒的速寫 / 88
- 因筆而趣味不同 / 89
- 仰起臉部的畫法 / 91
- 用報紙做素描 / 92
- 以小孩做速寫 / 93
- 看棒球賽做速寫 / 95
- 游泳池旁做速寫 / 97
- 高爾夫球賽的速寫 / 98
- 溜冰的速寫 / 99
- 跳傘的速寫 / 100
- 看電視做速寫 / 101
- 簽字筆畫人物 / 103
- 李曼峰的人物速寫 / 104

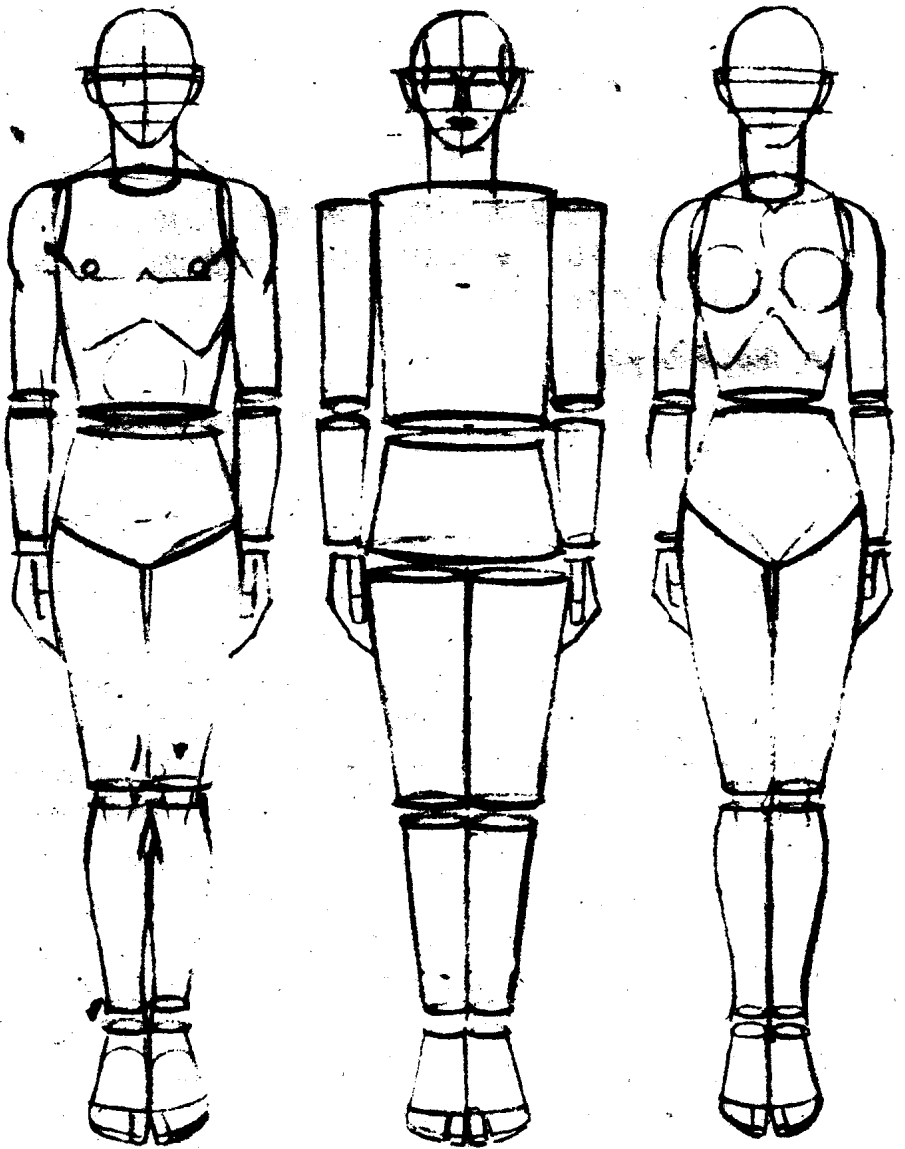


圖1 當你畫人體時，我希望你想到並應用圓柱體的繪畫原則。首先你可用幾何圓柱體來描出其開始的形狀，這是唯一主要的步驟，當你畫真實人物的輪廓時，你要關心在你前面的形體的三個空間（長、寬、深），然後你依靠幾何圓柱體，開始畫真實人物的輪廓。

## 人物素描

針對你曾經學習觀察，和描繪你看到的任何東西之比例這個觀點。

畫人物與確立比例，同樣是一個重要的考慮條件，為了忠實於一個人物形體的再現，你必須不斷地對照軀體的另一部分核對軀體的一部分（比較其全體之關係）。

### ●基本的軀體比例

「人身的高度等於八個頭的長度」，我不曉得第一提出這個見解的先進是誰；然而，我們將以這個量度作為我們即將畫的眞正人身的一個「基本要素」。但是，這個標準只是一個死的要點。

（圖1）中（左邊的是男人，圓柱形體在中央，右邊的是女人）僅是「理想的」身軀，這種比例僅可作為你所衡量將要畫的眞實人體的一個「對照」尺碼，當你要畫真人時必須明白，對照這個量度，在你前面的有何不同，差在什麼樣的度數？

### ●圓柱體的人體

我畫出（圖1）中央的形體來告訴你：在人身中仍具有隱藏在內裡面幾何形體——圓柱體。藉着用幾何圓柱體來畫人物的軀體，不僅能使你明白軀體的輪廓，還能使你明白軀體的尺寸。

像圓柱體一般，人體是具有三度空間的物體，因此，即使你是單獨用線條畫人體時，你還是要表達出人體的重量和體積。

為了感覺這種重量和體積，你可以緊握你的手臂，或環抱你的胸腔看看，有什麼感覺。當畫的時候，記住！去感受和傳達剛才你實際觸摸而經驗到的重量和體積。

想要畫出人體的重量和體積，最好的方法是找出和畫出圓柱形體。

### ●一些人身量度

學習架構基本的圓柱狀人體，必須先畫肋籠（rib cage，指由肚臍至頭部的軀幹）。但是要注意它必須包含頸部。

從正面位置看，這個部分約為兩個頭的長度。被修飾後，肋籠（rib cage）這個基本的圓柱體，近似人的形體。

骨盆部分大約為一個頭高度，手臂延伸在腋部（兩腿交叉處）下面約半個頭的地方，下面的腿處包括足部，其長度為兩個頭高，當然這些比例都是相關的，而且只限於直立時才這樣，當軀體的一部分從觀者撤退或朝前移動時，附帶的，有些比例也必須斟酌改變。

### ●遠近縮短法

當軀體的一部分離開觀者較遠時，就會發生尺寸縮小的情況；換言之也就是和物體與風景一樣，人體具有透視，當這種現象——透視，呈現在人體時，其透視稱為「遠近縮短法」（Foreshortening）。

我想「遠近縮短法」是個恰當的字眼，因為不管手臂或腿是「撤退」，還是「前進」，都顯得比實在的尺寸要短。

在（圖2）中你可明白身軀的塊面，以及當它在透視上被縮短時，這種圓柱狀的形變成什麼樣子。臨摹這些人體，並注意當它向後、向前、或兩邊彎曲時，這些軀幹的腰部如何「中斷」；同時還要注意手、腳和頭部長度的關係如何。

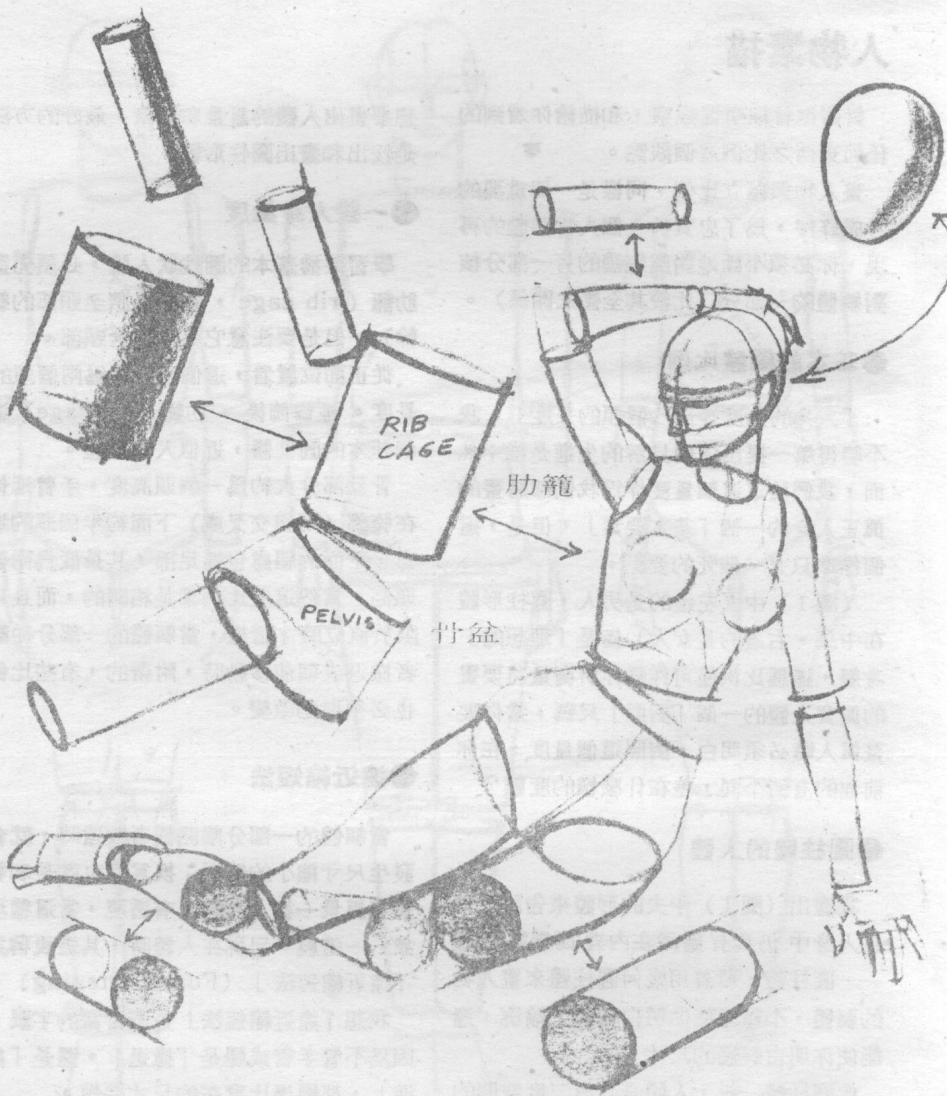


圖2 (上) 我用分開的幾何圓柱體組成女性的人體結構，其在整個形體中的關係位置用箭頭指出，注意除了圓柱體之外，橢圓體當作乳房的形狀；頭部的橢圓被變形為卵形。記住，圓柱體只意味着一個結末——畫一個正確比例的人體。

圖3 (右) 嘗試每天至少花十五分鐘從各種體位和角度去畫基本的圓柱體人形。如同其它的繪畫要素，「練習」是開啓繪畫技巧之門的一把鑰匙。





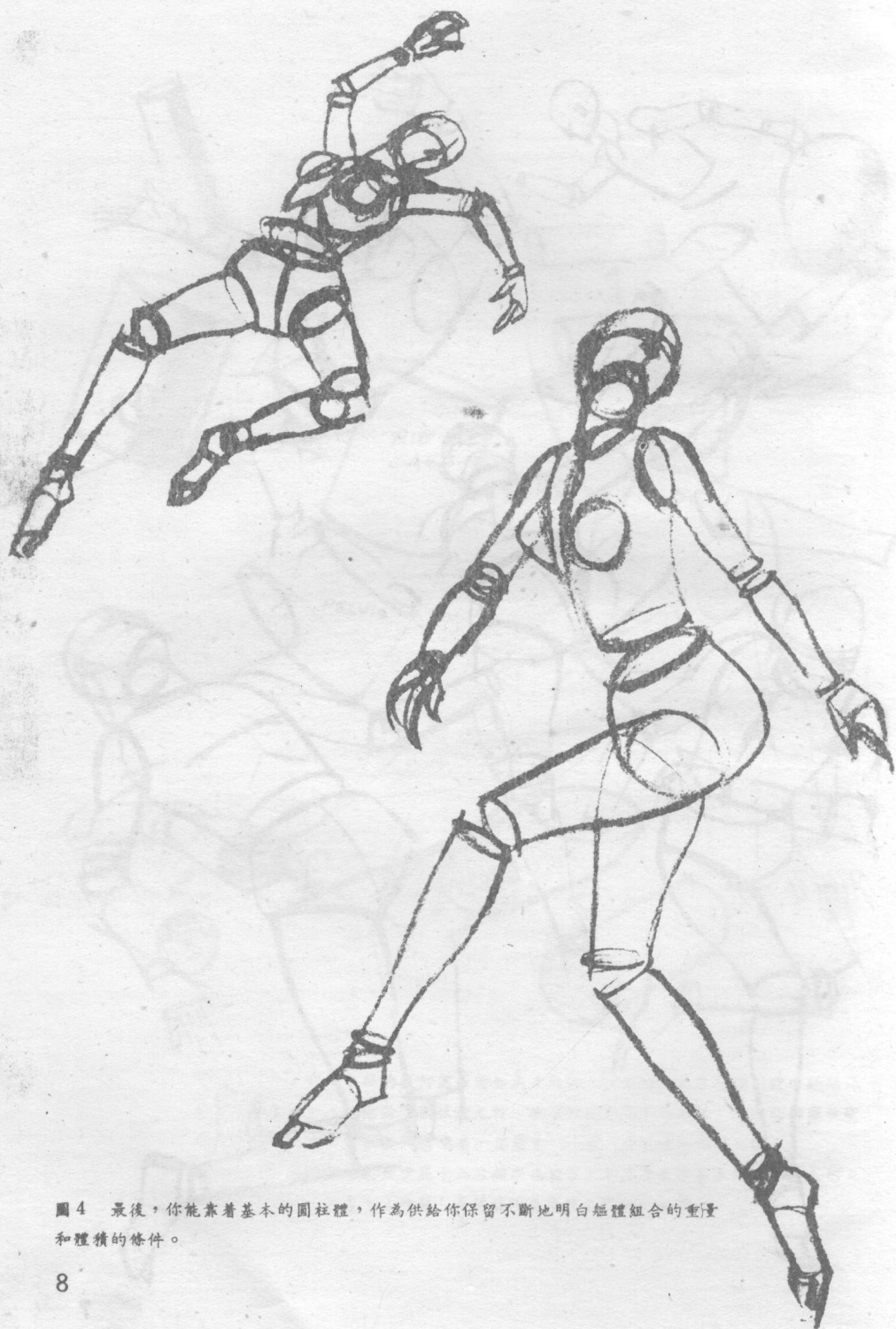


圖4 最後，你能靠着基本的圓柱體，作為供給你保留不斷地明白軀體組合的重量和體積的條件。

我練習畫人物時是趣味盎然的，不論在任何地點，我都能坐下來，在隨便我所希望的位置畫它；不管人體有多複雜，我畫了千百張的人體——舞蹈的、跳躍的、奔跑的、擲球的等。

## ●畫模特兒

倘若你無法私人僱用真的模特兒 (live model)，絕大多數的大城鎮裏有某些畫室 (或繪畫班)，那裏有現成的模特兒，你可以繳錢後按照鐘點去畫。如果你有私人模特兒，畫的時候讓他 (或她) 自由地擺姿勢，如此做出來的姿勢才不會勉強或緊張。大約每十五分鐘問問他 (她) 是否需要休息？他 (她) 將感激你對他 (她) 的關懷，而伸出最佳的步伐——不致裹足不前而打退堂鼓。(通常模特兒 model 泛指一切可描繪的對象，在人物畫方面，模特兒指假人和真人。假人模特兒通常稱為「偶」，或供作練習人物動作的「人型」；model 大抵都指真的「活的」人物。在臺灣大都只有美術科系的學校僱有模特兒供學生作畫，另外畫家開設的私人畫室，亦僱有模特兒供自己或學生作畫。)

按照你畫其他對象時的繪畫順序：找出一個部分和另一部分的關係，用大塊面來表現；在頂端的頭和足各做一個記號，然後你就很容易判斷出每一段軀幹之所屬，以及其長度、角度、腰圍；由此你可繼續安上四肢，腿的長度沒有問題，因你早已在足部做下記號了。照着大塊面的分割比例，你可以逐次畫出頸部、手的長度和角度，以及任何可能在透視上縮短的部位。

## ●畫完整個人體

當你開始畫人體，也就是集中心力在軀體單獨部分正確的關係和比例時，你要知道，並沒有足夠的機會來讓你概括無遺，因為模特兒是「會動的」。

再也沒有比這更難過的事了——學生被模特兒軀體的一段吸引，很細緻地畫完那一部分，等到一段一段畫完後才發現，原來紙上已沒有空間來容納人物的腿腳了。

不管主題是什麼樣的姿態，你必須從事「全然的」繪畫，如果在開始五分之後就停下來，那你的畫將是「未完成」且「不完整」的。

## ●人體上的明暗

安排你的模特兒在照出身體型態實質的燈光下，即使你只決定用線條來畫人體，你也要畫出人體的體積和三維空間 (長、寬、深) 錯覺 (指視覺上的錯覺)。

光線照在人體上產生明暗形態而傳達人體的實質和空間。當你已深信畫出的基本比例是正確的，即可加上色調，用鉛筆或木炭 (在此階段最適宜的素材) 表現陰影部分。你可以使用紙擦筆來擦陰影部分使它變得更平滑；橡皮最宜於擦 (按) 出高明部 (highlights，畫中最亮的部分) 和強調輪廓。



圖5—1 躺着的裸體 步驟1 開始時我試着用塊面形狀來捕捉模特兒身體的優美律動，為了要完成空間的感覺及比例，我小心地畫着。注意在透視上被縮短的腿部，彎曲地壓在身體下面，畫的時候我顧及構圖，便在她後面介入一些折疊的、彎曲的布紋來打破她背部的大部分直線。



圖5—2 躺着的裸體 步驟2 在這裏我考慮色調的設計，明和暗的佈置，幫助她的身體賦予體積（立體感），同時她腿彎曲部分的陰影色調加強了縮短的感覺，最初我用普通鉛筆，並用它加上這幅畫中的陰影。



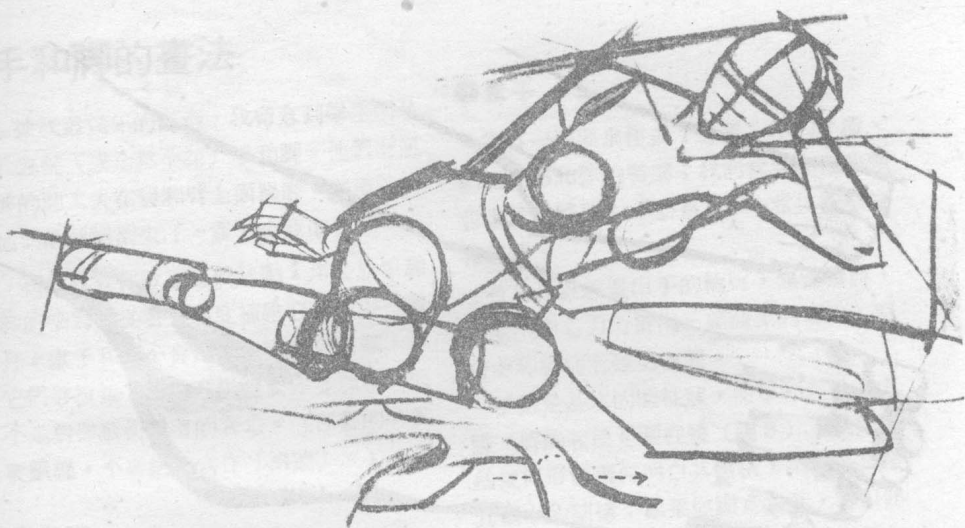


圖6—1 坐着的裸體 步驟1 在此我使用 Ad Art 紙和炭精鉛筆，首先用塊面畫出模特兒的大形體和比例，用圓柱體結構來弄清她身體上各部分形體的方向和比例，注意朝着你的左腿差不多是方形的。



圖6—2 坐着的裸體 步驟2 當你表現光線和陰影時，就像我畫在這兒的一樣，想像你能觸覺人體表面的「彈性」或「堅硬性」，注意撇掉兒頸骨和膝蓋的鮮明軸廓，在這些部位骨骼出現於皮膚表面，她的胸部和大腿部有較柔和的轉變。

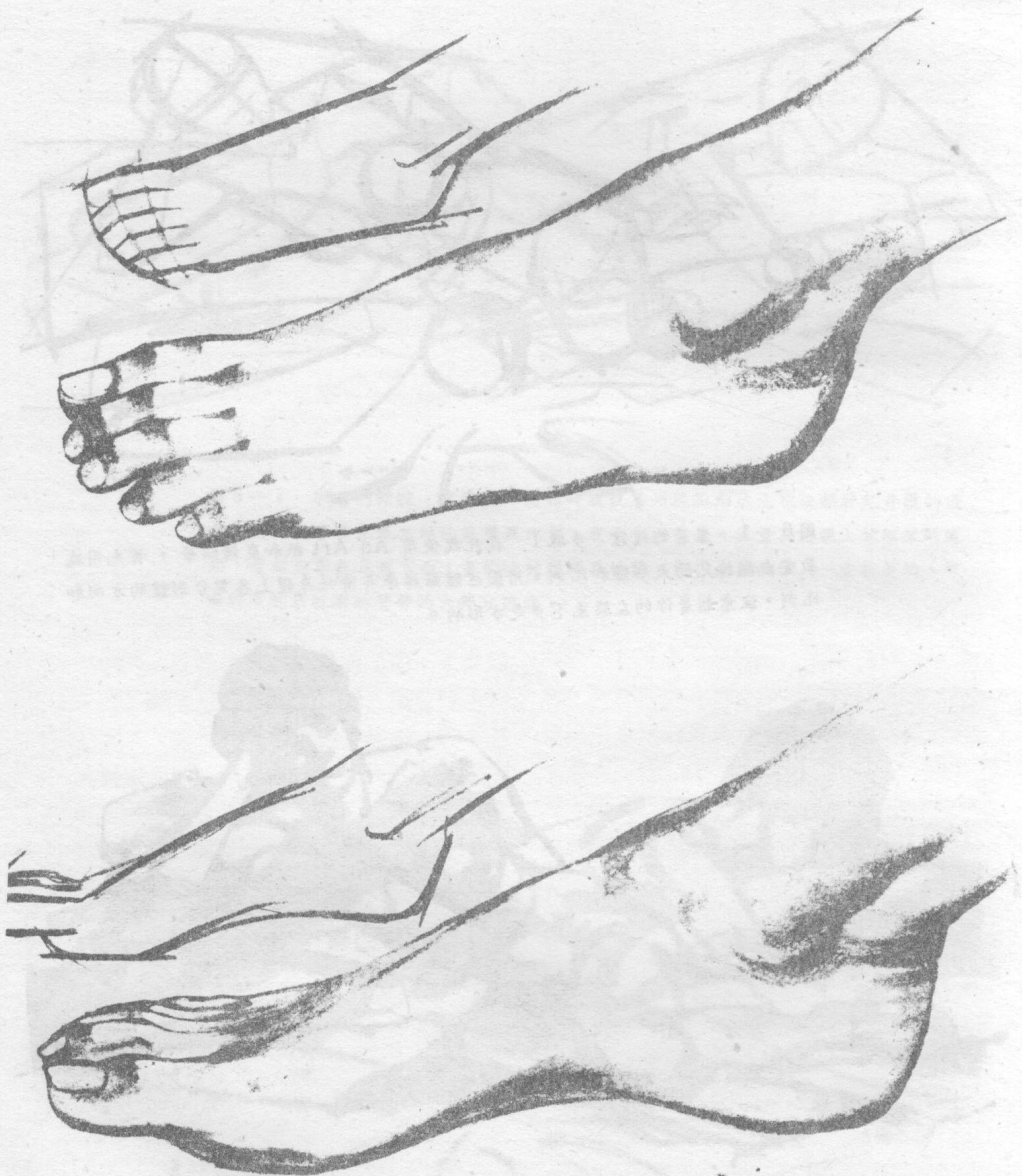


圖7 畫手和腳的要訣是：把它們當作分離的實體。在開始時忘掉身體的其它部分而專注於手和腳，畫出它全部形狀的簡略圖，然後在腳趾和腳跟之間畫出必需的分割，反問你自己如下的問題：在整隻腳的關係中腳趾有多長？在腳跟的關係中踝骨位於那個地方？

## 手和腳的畫法

據我這幾年的觀察，我留意到學生們易於忽視（或全然不睬）手和腳。他們有足够的閒工夫在腿和臂上面窮磨，到極致時他們的熱情消失了，視力也疲倦了。

在此我要你改正這個缺點，用心於手和腳的描寫，從各種角度描繪它，至少一個月。畫手和腳不會比畫咖啡壺更困難，但它們够複雜，我的意思是要你多練習，而不是對你藝術消遣的奢求。（即畫的時候要嚴謹，不要把牠當作「消遣」。）。

### ●畫腳

在處理手和腳方面，本來我想給你如醫師的特效藥一般的特殊圖解，然而由於它的基本形體包含的是如此複雜（因人而異），以致未能實踐。

如同畫任何其它物體一樣，首先，簡單地畫出整隻腳的形狀，然後再分割成其它小部分。時時注意脛骨和脛筋腱的大塊面，用線條先後發展其輪廓並修飾其形狀（如圖7）。如果沒有模特兒讓你畫，那麼，你可以儘可能地在任何部位畫你自己的腳和左（或右）手。

完成正確的比例後，把這張草圖放在另一張紙下面，沿着其痕跡，在新的紙上精細地描寫它；腳的輪廓必須視皮膚裏面的脛骨接近皮膚的厚、薄程度而施予尖銳或柔和的線條，而這種硬、柔的感覺可用色調的濃淡來暗示。

在你原畫的直線上，留心查看腳的輪廓線在什麼地方「沉」下去；在什麼地方「升」起來。你可利用這種畫腳的方法作為你畫手的借鏡。

### ●畫手

我再一遍要求你去「感覺」你的手指、你的腕部和你的臂部；我同樣要你經驗體會重量和體積的「感覺」——當你觀察模特兒時。

首先用直線畫出手的輪廓，無需修飾，只要集中心力於畫出正確關係的觀點，明白手和腳佔有確切空間。

手指是基本的圓柱狀，而掌和腕是立方體，臂的起段是圓柱體（圖8），我用這些幾何形體讓你明白其體積，不只是象徵其基本的結構；如果你願意的話，可以將它當作更簡單的視覺化形體：將手指當作方形、腕部當作圓柱體，只要你能傳達出其三度空間的特質。我不能鼓吹這個觀點，因為許多學生常因此而把任何東西畫成平平的（沒有立體感）。

當你開始細部描繪時，必定要畫出大肉塊、關節、以及其它任何部位——來自隱藏於皮膚之下，而接近皮膚的骨頭所造成的皮膚表面的凸起。

手的關節大約位於指端和手背末端之間的中途。

### ●發掘你自己的傾向

這個計畫中的說明和圖解，是真正適合你的，我所點出的原則，不過是將來你自己要發掘的一部分，不知道「人物畫」是否投你所好；或許風景畫對你而言，猶如一杯茶；或許你打算專攻靜物畫；或是你以能在陽光下畫任何東西，而引以為樂？不管你的愛好傾於那一項，我驅策你完成本書中的每一個計畫，那總是有好處的訓練，不管那一部分，最後你將「專精」。

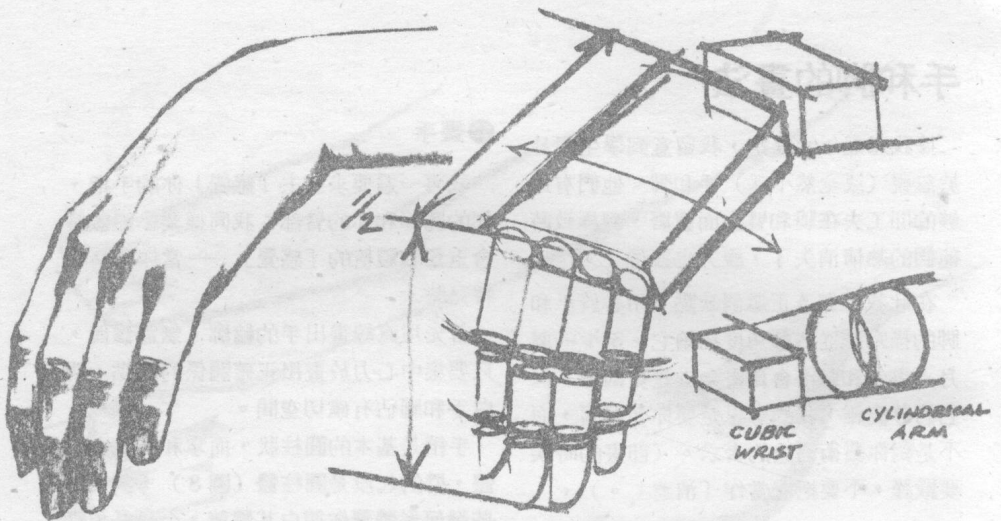


圖8 用塊面來畫手的主要形體和任何物體，是真實繪畫的開頭和根本。這個「略圖」或線條的畫可以幫你決定手和其它東西的一部分長度、寬度、薄度和其正確的關係。把這些初步的指示放在一張新紙底下，開始你寫實的繪畫。在這個階段你可尋找難以捉摸的輪廓（線）及細部的優雅和精密，因為正確比例的問題已被解決，你無須再顧慮。在這整個計畫中，我所使用的是普通的「辦公室」鉛筆。

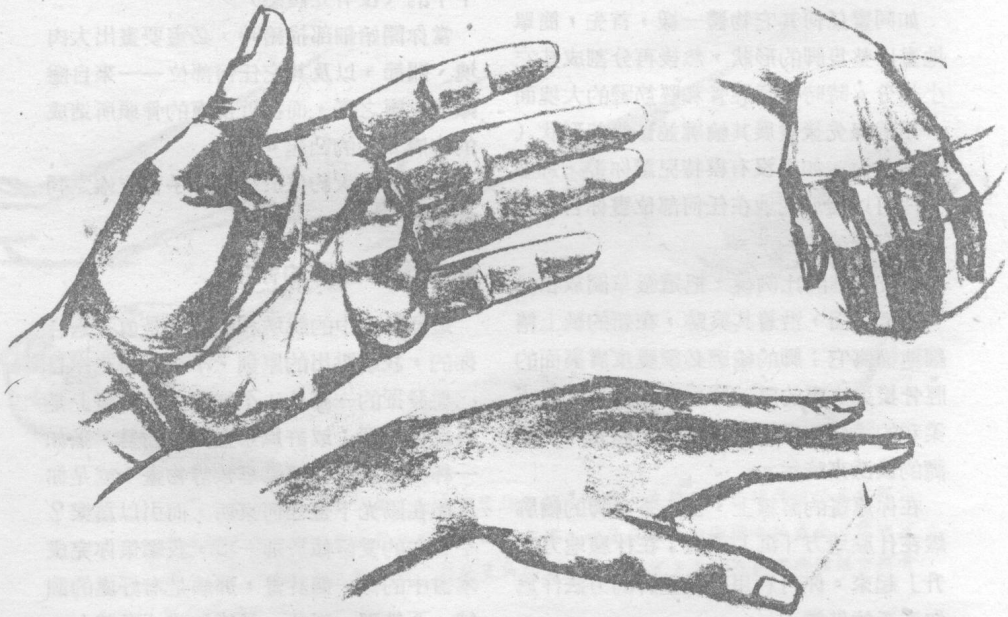


圖9 「練習畫手和腳三十天」，這話看來似乎是騙人的，但是你要相信我，那不是假的。如果沒有模特兒，而你需要畫它的時候，畫你自己的左手（右手）吧！儘可能擺出各種態位。



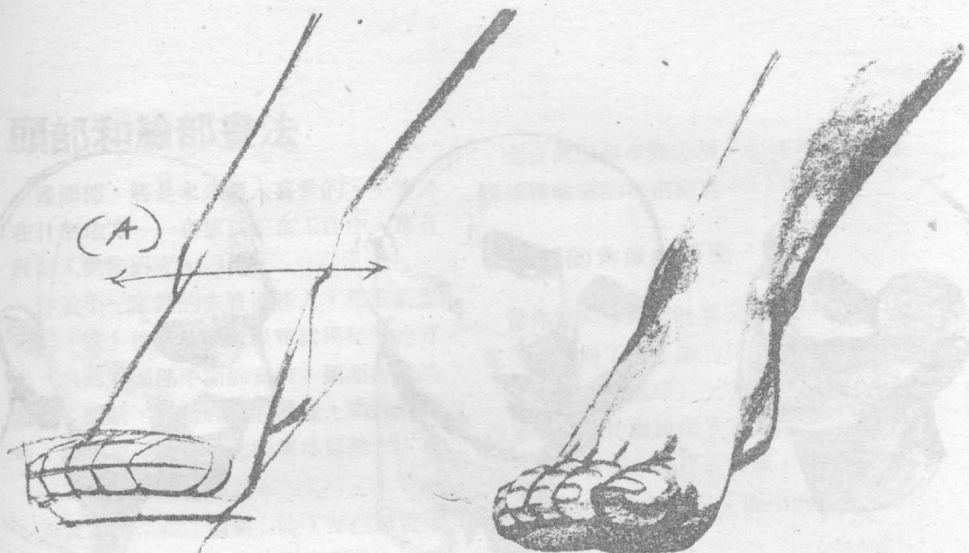


圖10—1 脚 步驟1 首先以大形狀畫出脚的塊面，「感覺」你的足踝，你將發現在內的踝部 (A) 比在外的踝部高。(左圖)

圖10—2 脚 步驟2 創造更完美的表現 (描寫)，可以將你的畫放在這張新的紙底下，專心於細部的表現，如我畫在這裏的一樣。(右圖)

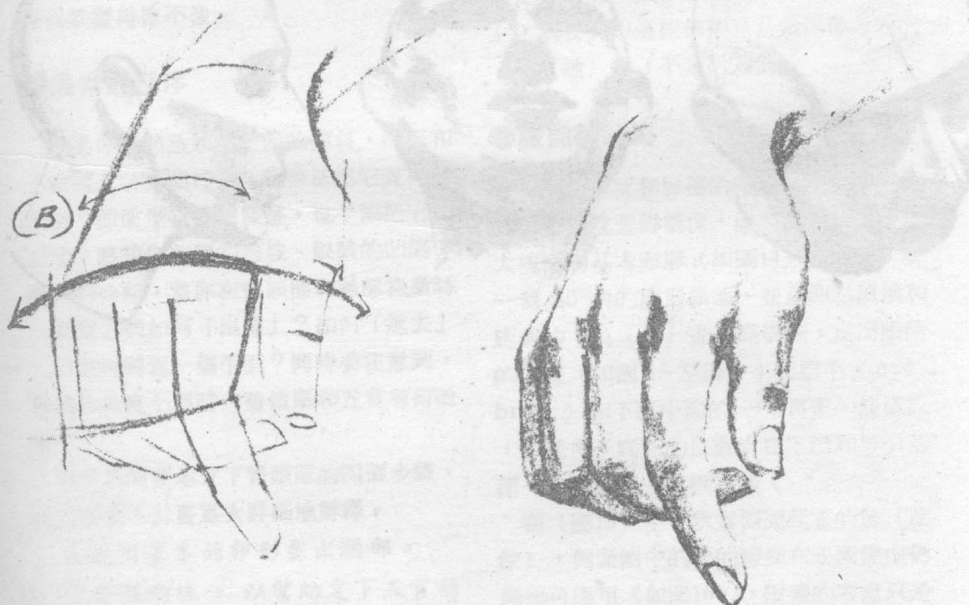


圖11—1 手 步驟1 我從確立其組合部分的大面和正確比例開始手的繪畫，注意手背通常是呈彎曲狀的 (B)，除非把它壓擠到一個平面上，它才會呈現平的狀態。(左圖)

圖11—2 手 步驟2 在這張較完成的畫裏，我專心於陰影的模式，注意骨頭出現皮膚表面的地方：腕和關節 (指部)。(右圖)