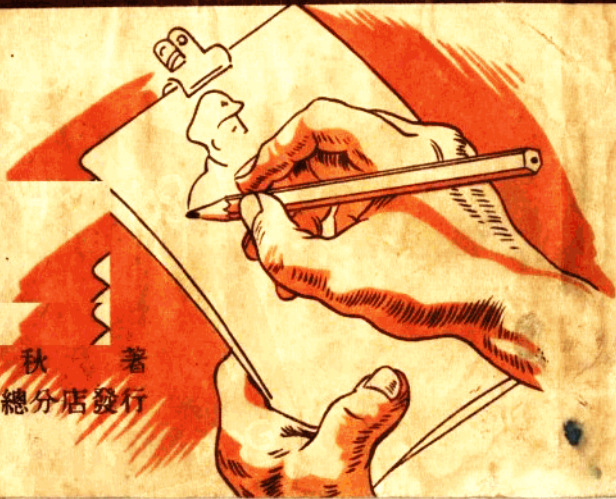


人物画初步



王 流 秋 著
路 琴 畫 山 東 總 分 店 發 行

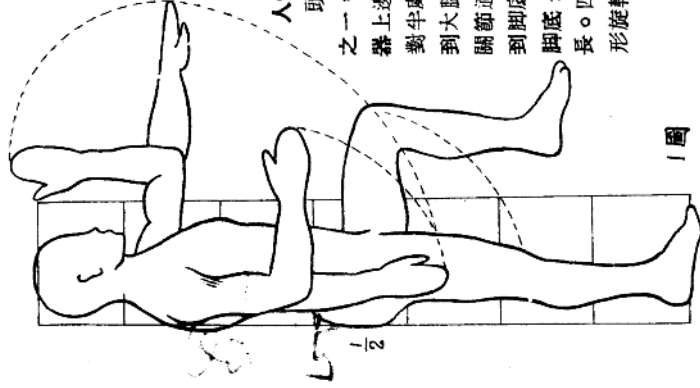
前 言

一、繪畫在部隊宣傳教育工作中收到很大效果；特別是幻燈開始走向普遍和深入的當前，許多做文化教育工作同志很想學畫，但苦於無人開導入門，或找不到可供自修的學習材料而終止了。這小冊子即企圖提供文化教員，團報工作者，文工團隊美術工作和其他有學畫興趣的同志以初步的常識。

二、人物畫是繪畫的主要內容，也是其他技術（如漫畫裝飾圖案圖案字等）的基礎，在逐步掌握了人物畫技術中也就是有效的幫助其它技術的掌握，故專解釋人物畫。

三、材料是圖解配合，前一部分說明人體解剖常識和畫法作為學習參考；但初學者不能等到自稱為「會了」才拿出來用，相反的，要在用中去學。『參考畫樣』部分即盡量把可能用到的各種人物動作畫成畫樣，以便工作中參考。

四、這材料在匆忙中編就，參考材料極少，只憑我們自學經驗稍加整理而成，缺點當在不少，希望大家指正。 著 者

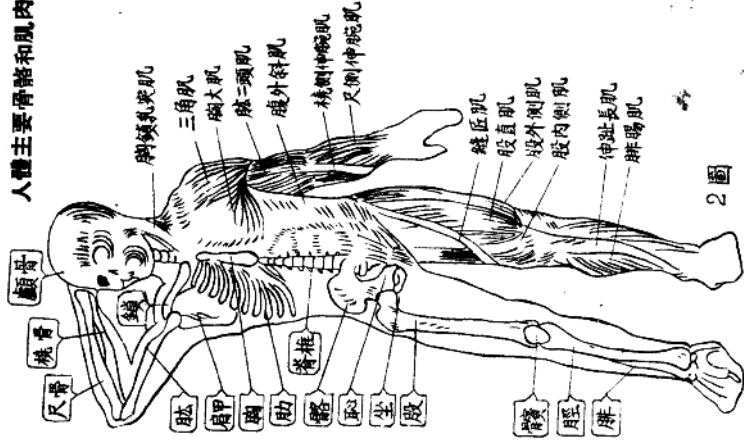


人體各部比例

頭佔全身長七分
之一，恥骨（在生殖
器上邊）爲全身長之
對半處。手直垂指尖
到大腿之一半處，肘
關節適在腰部。恥骨
到腳底膝蓋爲對半。
腳底長相對於頭之
長。四肢以關節作弧
形旋轉運動。

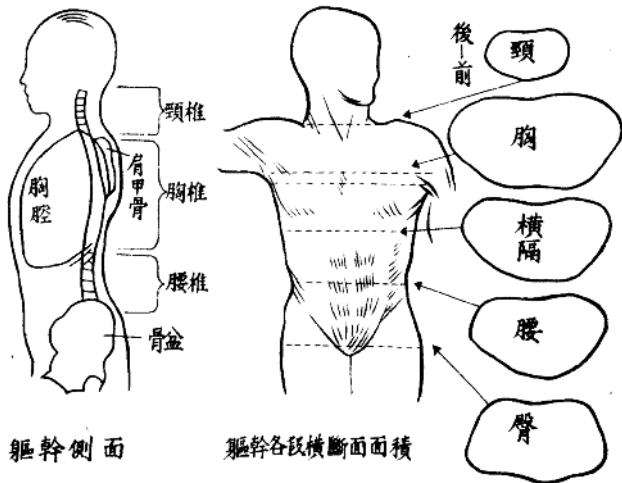
1 圖

人體主要骨骼和肌肉



2圖

3 圖 軀幹的 形態



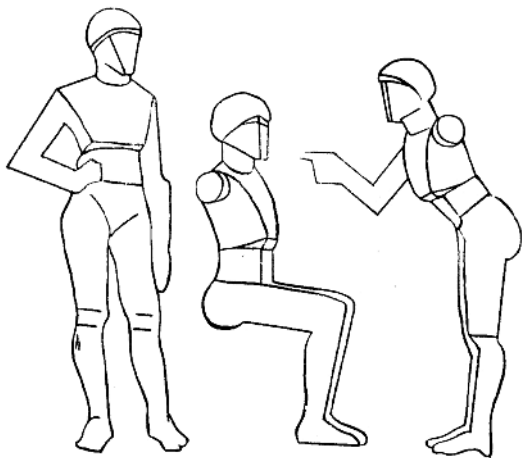
軀幹側面

軀幹各段橫斷面面積

4 圖

人體各部粗略
形狀及其關係

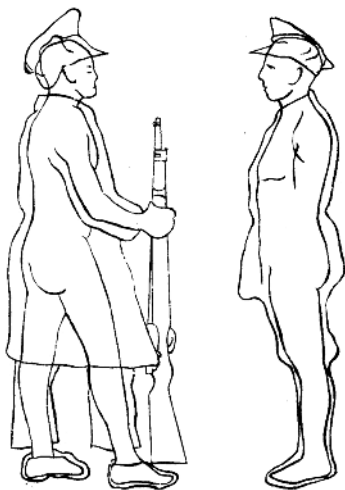
從大的活動能力
上區分人體組成是：
頭、脖子、胸、手、上
下節、腰、臀、腿、上
下節等，並把它簡單
化機械化起來，這樣
可以得出人體大概的
形態和它運動的概念。



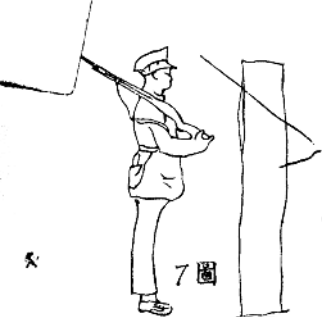
5圖 着衣外形與
人體的比較



6 圖
衣服和人體的關係



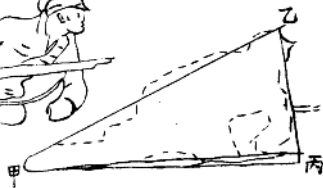
(7.)



7圖



8圖



9圖

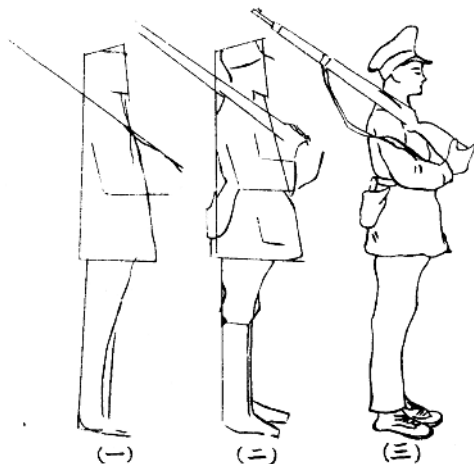


整體的傾向

畫前觀察對象，首先抓住它的整體的傾向，例如7圖是傾向長方垂直，8圖是傾向三角，由甲到乙由甲到丙的線，有共一定的斜度和9圖的三角顯然不同，抓住這整體的傾向就可以指導落筆後不會在大的方面錯誤。

10 圖 畫的步驟

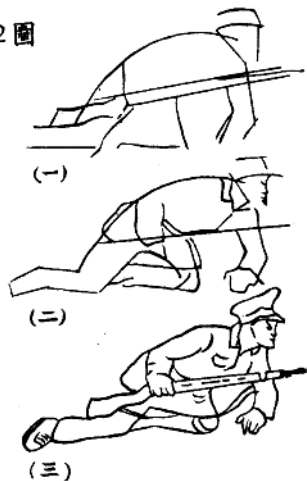
扛槍戰士整個形的傾向是垂直的長方形如 7 圖，落筆第一步是用直線輕輕標出整個簡略輪廓，規定其全長，依上下身，頭部比例分大段（因為是依據垂直長方形的傾向，你就掌握住頭到腳是在一垂直線上，和它寬與長的初步比例）。第二步，把每大段進一步作局部分配，如帽沿一線腰的凹進膝蓋上下的區別；第三步把每個局部之間的線按正確關係聯接起來，並作細部加工。



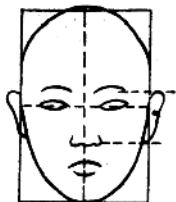
11圖



12圖

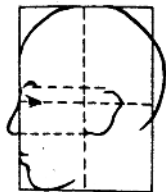


13圖



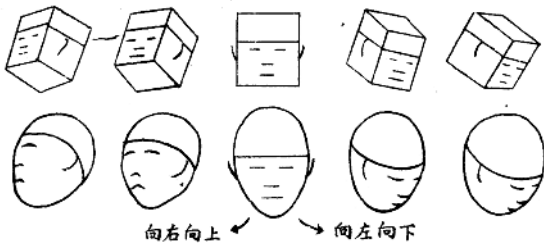
頭 部

頭長與頭寬是三與二之比，頭寬之一半是鼻樑，頭長之一半是眼睛一線，兩眼之間爲一眼之長，眉眼之間約一眼之寬，鼻下端之寬與兩眼間之距離相等，耳朵上緣與眉成水平線，下緣與鼻尖成水平線，嘴鼻之間約一嘴之寬。這是一般的比例，具體的人當稍有差異。

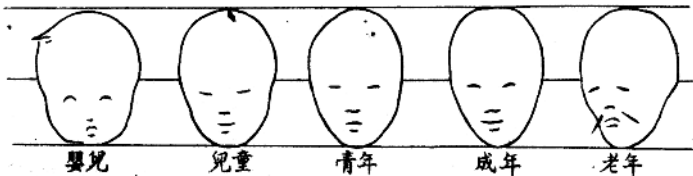


14 圖

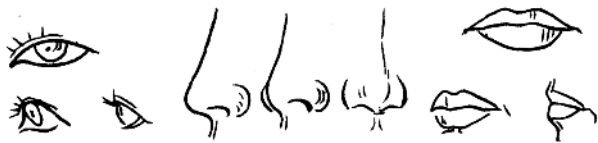
各種旋轉方向臉部諸線的變化

各種年齡
面部比例變化

對半



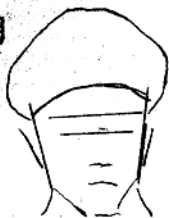
15 圖 眼、鼻、嘴的正、側、半側面畫法



畫成年人和兒童的頭，主要的差別是：以眼睛一線分界，頭部和面部的比例，兒童顱骨大，佔全頭一半以上，故眼睛在中線以下，眼鼻嘴距離很近，年愈長眼一線愈向上，到青年眼睛一線適在正中。正面的頭、眉眼鼻嘴各線各成水平線，左右上下旋轉時整個輪廓及各線都變化，故這輪廓和各線是肖像畫的主要依據，畫時不應把精力放在畫眼珠子填鼻孔上，肖像畫法和全身畫法相同，其步驟也從簡單到複雜，從大部到局部，仍然是掌握整體的基本方法。

16圖

頭部畫法



(一)



(二)



(三)



(一)



(二)



(三)

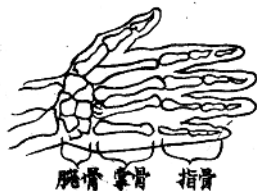
17 圖

面部表情



上圖為幾種普通感情單純的表情，面部各線變化各異，不過從這裏可以得出表現的原則如右圖即：一、線的平行示平靜嚴肅；二、線的向上示愈快跳躍；三、線的下垂示沉重悲哀。





18 圖手的組成

腕，上下伸屈能力很大；
掌的形狀基本上不變，四指變化最多，大姆指與四指運動方向不一致，畫時也要當作組成部分之一。

手的旋轉與
腕尺骨的關係

