



工农兵 人物画 资料

人民美術出版社



工农兵
人物画
资料

人民美术出版社

1966·北京

工农兵人物画资料

編輯者：人 民 美 術 出 版 社

出版者：人 民 美 術 出 版 社

北京东总布胡同10号

印刷者：北 京 新 华 印 刷 厂

发行者：新 华 书 店 北 京 发 行 所

经售者：全 国 新 华 书 店

北京市书刊出版业营业许可证出字第004号

1966年1月第一版第一次印刷 开本：787×1092毫米 1/32

印张：4 1/2 印数：1—349,000 统一书号：T8027·4693

定价：0.40元

出 版 說 明

在我国进行社会主义革命和社会主义建设的今天，全国工厂、农村、部队都运用美术这一武器进行宣传教育工作，因此各方面要求出版一些美术参考资料。这本书就是为了适应工农兵业余美术工作者的需要，提供了一些人物画的资料，希望它对于宣传画、连环画、黑板报、墙报、幻灯片等等的绘制，起一些参考作用。

书里画的主要是工、农、兵和少数民族的各种形象；又附入一些全幅作品，供初学者在创作时参考。为了便于入门，书的前面还有《学画初步》一篇，简要地介绍一些学习绘画的开头方法。

这本书是为工农兵编的，画中的人物也是以工农兵为主，所以叫做《工农兵人物画资料》。书里的画，有些是约画家们新画的，还有些是从各种出版物中选辑的。

本书是初次编印，能否切合实际需要，还希望读者随时给我们提出意见，以便再版时改进。

人民美术出版社编辑部

1965年10月

学 画 初 步

一、画 法 浅 說

开 头 說 几 句 話

画画要为工农兵服务，要为社会主义服务。画革命群众在党的领导下所进行的阶级斗争、生产斗争和科学实验，让大家看了画，心里更亮，觉悟更高，干劲更大！

学画画要注意锻炼自己的眼睛和手，多看多练，看到什么，心上记记，手上画画，日子久了，能够得心应手，慢慢就画得好起来了。

开头时，可以把书本上說的方法当拐棍，扶着走几步，但是不能老扶着拐棍不放。有了经验，就可以变通方法，灵活运用起来。

画人物画，要常常琢磨不同阶级、不同年龄、不同性别、

不同种族和不同职业的人，看他們的相貌神气、品性好坏、怎么活动和怎么表情。

要注意几个要点：

高矮尺寸认得清， 五官部位摆匀停；
手脚最要画灵活， 画出面目带表情。
衣纹变化合身体， 坐立跳跑有重心。
几个人物在一起， 动作神气要照应；
近大远小按规矩， 主宾不可一般平。
好人坏人分清楚， 阶级感情要分明。
先把要点心头记， 更对人物多写生。

人体主要的骨骼和肌肉

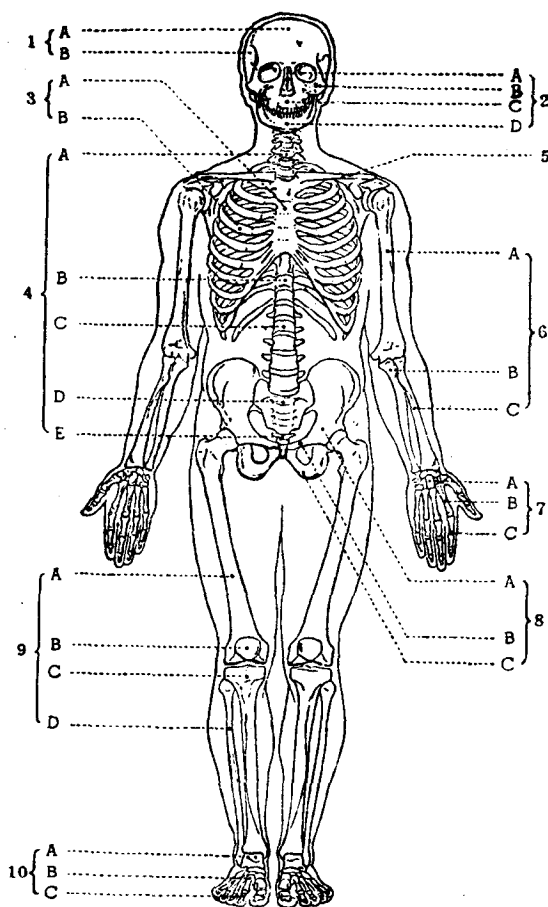
人体结构有四大部分：头部、躯干部、上肢部、下肢部。

人的身架是由骨骼支撑联络起来的。骨骼的外边包附着肌肉和皮肤。要画人的形态动作，就要知道各部分重要骨骼、肌肉的形状和运动的特点，画起来心里才有底，才能真实耐看。（图一、二）

身 体 比 例

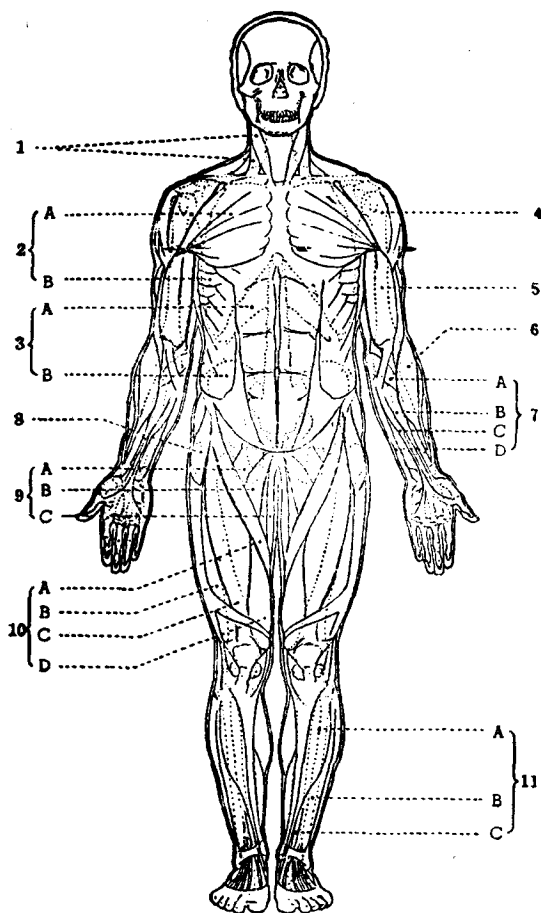
一、“立七、坐五、盘三半。”

这是从前画家们常说的一句话，它是把全身的高矮和头做比较：立着的人全身高矮等于七个头；坐下来全身高矮等于五个头；盘膝坐着，高矮大约三个半头。（图三）



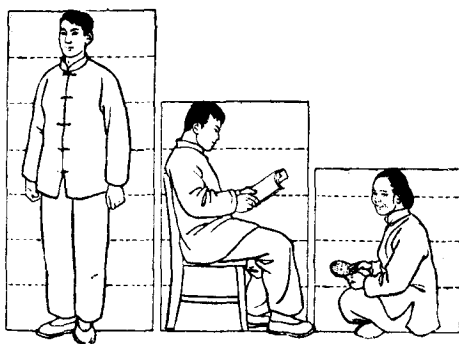
1. 脑髓 A. 额骨 B. 颞骨 2. 面颌 A. 鼻骨 B. 颧骨 C. 上颌骨 D. 下颌骨 3. 胸廓
A. 胸骨 B. 肋骨 4. 脊柱 A. 颈椎 B. 胸椎 C. 腰椎 D. 骶椎 E. 尾椎 5. 锁骨 6. 臂部
A. 肱骨 B. 尺骨 C. 桡骨 7. 手部 A. 腕骨 B. 掌骨 C. 指骨 8. 髌部 A. 髌骨 B. 耻骨
C. 坐骨 9. 腿部 A. 股骨 B. 腓骨 C. 胫骨 D. 腓骨 10. 足部 A. 跗骨 B. 跖骨 C. 趾骨

图一 人体主要骨骼



1. 胸鎖乳突肌 2. 胸部 A. 胸大肌 B. 前锯肌 3. 腹部 A. 腹直肌 B. 腹外斜肌 4. 三角肌 5. 肱二头肌 6. 肱肌 7. 前臂掌侧肌群 A. 旋前圆肌 B. 桡侧腕屈肌 C. 掌长肌 D. 尺侧腕屈肌 8. 阔筋膜张肌 9. 大腿内侧肌群 A. 耻骨肌 B. 长收肌 C. 股薄肌 10. 大腿前侧肌群 A. 缝匠肌 B. 股外肌 C. 股直肌 D. 股内肌 11. 小腿前侧肌群 A. 胫骨前肌 B. 趾长伸肌 C. 腓长伸肌

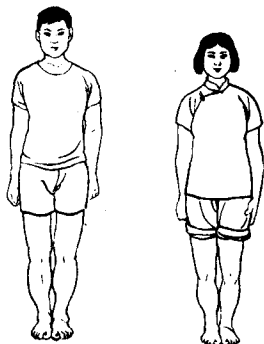
图二 人体主要肌肉



图三 立七坐五盘三半



图四 老少身长的区别

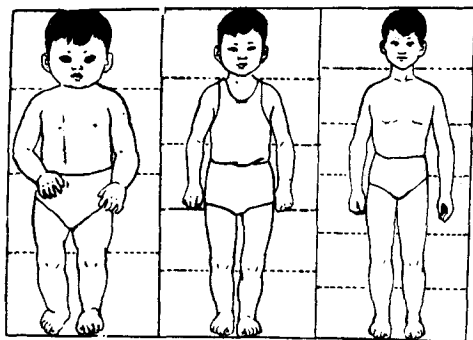


图五 男女体形的区别

二、老人比成年人稍矮。(图四)

三、成年男女，全身高矮大约等于七个头。男人肩部宽(约两个头)，垂手时中指达到大腿中部。女人肩稍垂窄(约一个半头)，臀部比男人宽，一般身体四肢比男人短些。(图五)

四、儿童到成年的比例：两三岁，全身高矮等于四个头；



图六 儿童身长的比例

五、六岁五个头；十岁六个头；十六岁就和成人的高矮差不多。（图六）

人有各式各样， 胖瘦高矮不同；
真人可做老师， 方法活学活用。

耳目鼻口的部位

耳、目、鼻、口分布在颜面上面，是画人最重要的部分。

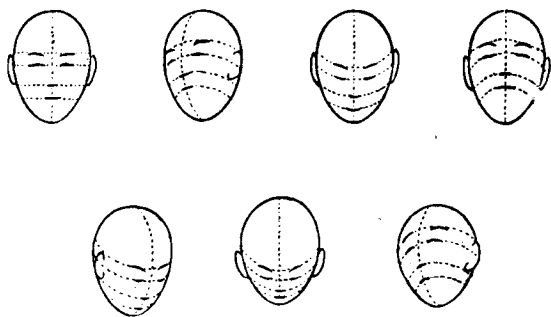
一、“画脸一个蛋，当中一条线。”

“先画鼻子后画眼，圈个圈儿就是脸。”

这两句俗话，介绍的是初学画脸的方法。

正面的脸是椭圆形，画的时候中间先分出一条线，然后把鼻子、嘴巴都画在线的当中，眼睛、眉毛分在线的左右，位置就好定下来。

鼻子在脸的当中，先把鼻子画出，定好位置，眼睛就容易安排。（图七）

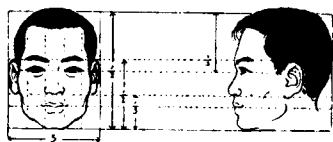


图七 画脸起手方法

二、“三停五眼”。这一条画诀是说：颜面可以分为“三停”。

从发际到眉心是上停；眉心到鼻尖是中停；鼻尖到下巴是下停。两只耳朵当中的宽度等于五个眼长。两眼的距离等于鼻宽。

成年人眼的位置在头长一半的地方，眉毛的位置是眼到头顶四分之一到五分之一的地方；鼻尖在眉毛到下巴的中间；鼻子大约有一只眼睛宽；嘴巴在鼻子尖到下巴三分之一的地方。嘴巴大约从左眼珠到右眼珠那么宽。耳朵大约从眉毛到鼻尖那么长。（图八）

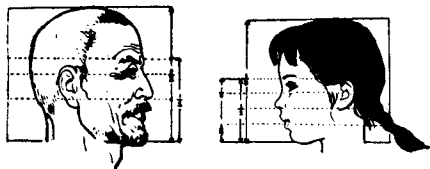


上面说的是五官的正面位置。俯面、仰面、侧面，位置变化各有不同。每个人脸部的特征也很多，世界上的人很少是面貌完全一样的。因此，要



图八 五官俯仰位置

画人像，除了知道了耳目鼻口的位置之外，还要细心观察每个人，把方法灵活运用，细心琢磨，才能画得好。



图九 老幼五官位置

儿童和老人的耳目鼻口部位，也各有不同（图九）。

面目表情

人的喜、怒、哀、乐靠面部肌肉、嘴唇、眉眼等的变化画出来，

向来有几句口诀：

若要人脸笑，

眉开眼弯嘴上翘。

若要人脸愁，

嘴向下弯眉头皱。

怒相眼瞪把眉撑，

哀容皱眉眼角垂。



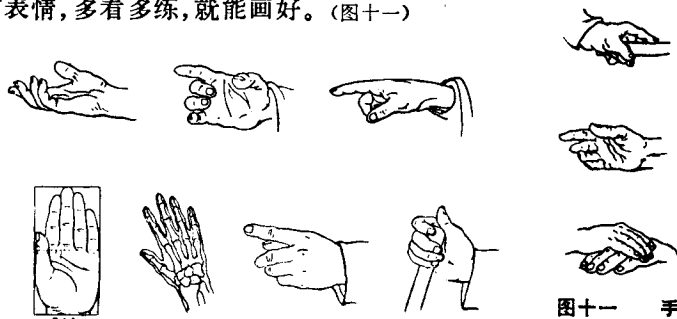
图十 面目表情

注意面目变化表达人的思想感情，是画人物画很要紧的一关。部位形状画准确，表情神气逼真，画出来的人物，才有看头。

細心琢磨口訣和图例，时常观察別人或者对着鏡子观察自己的各种神情，慢慢就能領会表情的方法。(图十)

手 脚 画 法

手的內部，由許多細小的腕骨、掌骨和指骨构成，所以手的活动十分灵便，姿势变化也多。知道了內部骨骼，手的动作变化就容易画好。俗語說：“画人难画手”，因为手不只有动作，还有表情，多看多练，就能画好。(图十一)



图十一 手

脚的活动变化不太复杂，但初学时也不容易画准确，只要知道它的骨骼和外形关系，也就有把握画得好。(图十二)



图十二 脚

衣服褶紋



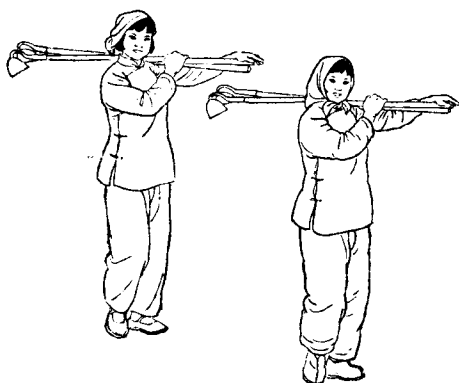
图十三 衣服褶紋

人穿的衣服，随着身体的关节和动作发生变化，出現褶紋。通过衣褶紋可以表現人体和人的活动姿态。通常应从腋肢窝、胳膊肘、大腿弯、膝盖……各部位去描繪主要的衣褶，衣紋画得好，人的形体动作就真实。(图十三)

衣服质料不同、式样不同、动作姿态不同、衣紋的紋路都不一样。棉衣衣紋多而短，单衣衣紋比較长，綢衣衣紋稍軟，葛衣、麻衣挺而硬。寬衣衣紋长而多，貼身衣紋少。画时多看身体关节地方的主要衣紋，注意衣服(外表)和人体(内部)的关系，找出来龙去脉。瑣碎的衣紋可以不画。(图十四、十五)



图十四 衣服褶紋与
人体的关系



图十五 衣服褶紋(单衣、棉衣)

动作形态

画人要画得活,就要注意人的活动姿态;但是人物的动作,千变万化,要注意它的重心。如果沒有了重心,看起来就不稳当。立着的人,重心在两只脚上,向左歪重心就落在左脚上。跑步、打球、舞蹈等快速度动作,假使重心画得太稳,又显得呆板了。

胳膊、腿在行动时是替换着来支持身体平衡的,因此走路时,如果右腿就向前,同时左臂也向前。像跳跃舞蹈等大动作,头、身、手、脚的姿势,都起着平衡重心的作用。(图十六)



图十六 人体活动时的重心

情 节 呼 应

画家史、村史、社史、厂史，画面上往往不只画一个人。画两个人以上，就要注意画面上人和人的关系。人在说话，画不出声音来，但可以画出他们的神态手势的互相关系，不要互不相干。两个人以上就要分出谁是主要的，谁是次要的，在画上按重要次要位置安排。人物越多就越要分别主次，这样，叫人一看，就会清楚这幅画要画的是什么事情。（图十七）



图十七 情节呼应（拾金归还失主）

远 近 布 局

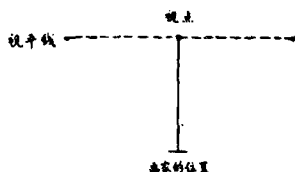
把一张画画得让人看起来有远有近，所用的方法，叫做“远近法”（透视法）。一般说来，只要把同样大小的人物，画得近大

远小、近浓远淡、近详远略，就会有远近的感觉；但是，到底多么大、多么小，才算合适？就要按下面所讲的“远近法”来确定。

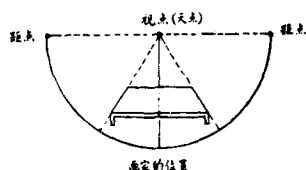
这里，简单地介绍一下远近法的基本常识：

决定一幅画的远近关系时，第一先要确定“视平线”在什么地方。“视平线”指的是和画家眼睛一样高的一条水平线。随着画家眼睛的高低，它在画纸上可以高也可以低。（图十八）

画家的视线直射到“视平线”上的一点，叫做“视点”。人物画里常用的“平行透视”，“灭点”和“视点”重合在一起（图十九）；“成角透视”的“灭点”在两旁。（图二十）物体在不同方向不同角度的情况下，出现不同的透视现象。（图二十一）



图十八 视平线



图十九 平行透视

从人物的上下左右引出透视綫，逐漸縮小，最后，就消失在“灭点”上。

所画的人物，如果在视平綫下方，他的灭綫向上集中消失；如果是在上方，他的灭綫就向下集中消失。（图二十二、二十三）

根据上面說的道理，画里近处的儿童可能比远处的成人还高，近处的羊可能比远处的牛还大；画远处的人，不見眉眼，不見衣紋，只見动态；画远处的水，不見波紋；画远处的村舍山林，只見一片淡淡的影子，都是这个道理。