

怎样美化墙报黑板报

连队文体活动资料

1

成都军区政治部宣传部印

毛主席语录

路线是个纲，纲举目张。

如果连最广义最普通的文学艺术也没有，那革命运动就不能进行，就不能胜利。

文艺是从属于政治的，但又反转来给予伟大的影响于政治。

前 言

为配合部队进行思想和政治路线方面的教育，推动连队群众性文体活动的开展，我们将陆续印发《连队文体活动资料》，供各单位在开展各项活动中参考、选用。

开展群众性文体活动，是我军政治工作的光荣传统，各单位应充分发挥革命文化“团结人民、教育人民、打击敌人、消灭敌人”的战斗作用，紧密结合部队的中心任务，加强领导，发动群众，培养骨干，大力开展群众性文体活动，并望不断总结提高，创造新经验，使连队文体活动更加丰富多彩，生动活泼。

成都军区政治部宣传部

一九七三年十二月

目 录

画人物的一般知识..... 1—12页

附图..... 13—16页

办黑板报、墙报、宣传栏的一般知识..... 17—24页

附图..... 25—84页

写美术字的一般知识..... 85—96页

附图..... 97—123页

画人物的一般知识

人物，是绘画所要表现的最主要对象。我们学画人物画，就是为了运用这一文艺武器，形象通俗地宣传马克思列宁主义、毛泽东思想，塑造无产阶级的革命英雄形象，反映部队的先进人物和先进思想，更好地为部队建设服务。

学画人物画，一方面要了解一些有关画人物的基本常识，帮助自己更好地理解人物的生理结构、面部表情、动态姿势；另一方面还要靠自己平时对人物多观察、分析、研究，要经常不断地画素描、速写。初学画的同志还要经常学习临摹一些别人的人物画作品。这样，时间长了，坚持下来，就能熟能生巧。

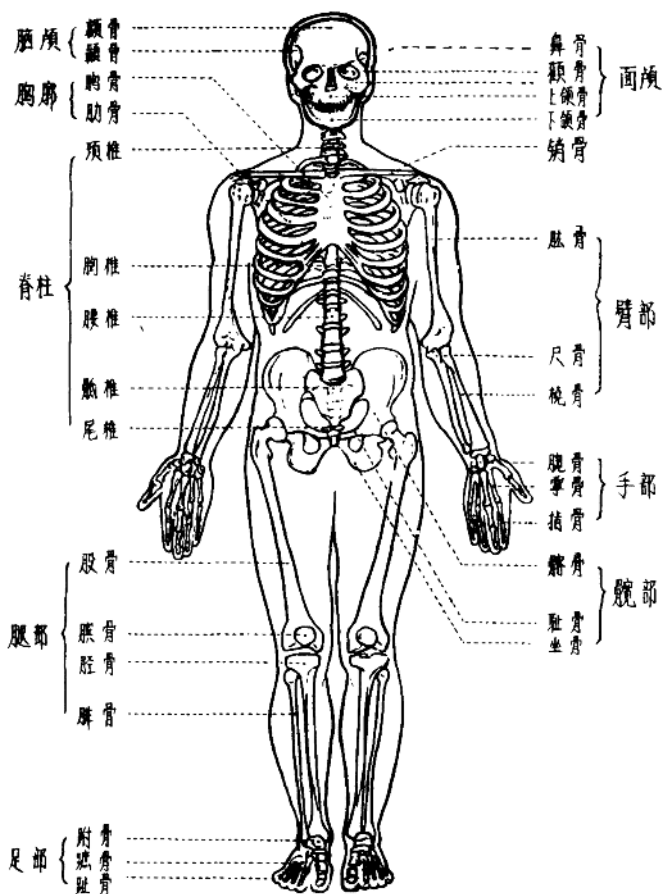
以下简单介绍一下画人的基本知识。

一、人 体

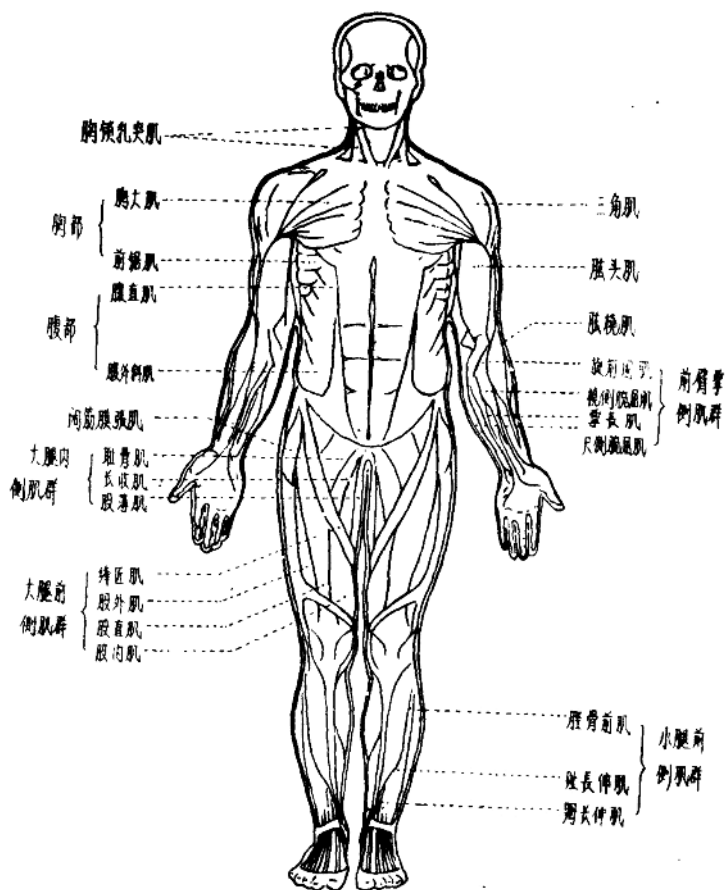
（一）人体的主要骨骼和肌肉。

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起来的。骨骼的外边包着肉和皮肤。要画人的形态动作，就要知道各部分重要骨骼、肌肉的形状和运动特点。画出来才结实耐看。（见图一、二）



图一 人体主要骨骼



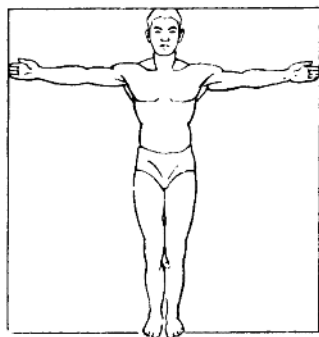
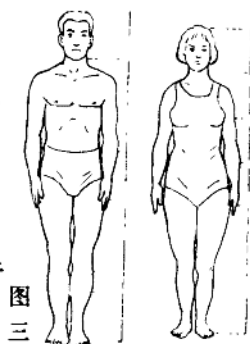
图二 人体主要肌肉

(二) 人体比例。

1. 人体比例一般用头高来计算。

我国男女一般成人是七个头高，女的头略小，因此身高较男的矮些。(见图三)

两臂左右平伸时，两手的距离等于全身高度。臂下垂体旁时，手指到大腿中段。手长略小于头高。脚长略大于头高。(见图四)



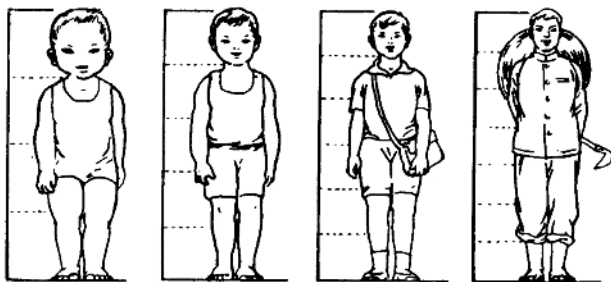
图四

2. 男体与女体在部分地方的宽窄有重要差别。(参见图三)
男体肩宽约为二个头高，并较方。腰宽大于一个头高，臀部宽约一个半头高。女体肩稍斜窄，宽约一个半头左右，臀部最宽处约一个半头高，腰宽约一个头高，颈部比男子稍长些、细些。

3. 儿童和少年的身体比例。

(见图五)

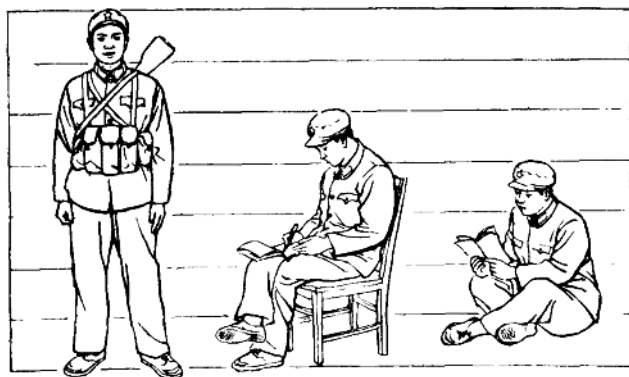
图五



两、三岁时，全身高度等于四个头高；五、六岁时五个头高；十来岁六个头高；十六岁左右就和成年人的身体比例差不多了。

4. 老年人因各部关节软骨萎缩，脊柱弯曲度增加，身高较青壮年略矮些。

5. 人站立、坐在凳子上和盘腿坐着的比例：（见图六）



图六 立七

坐五

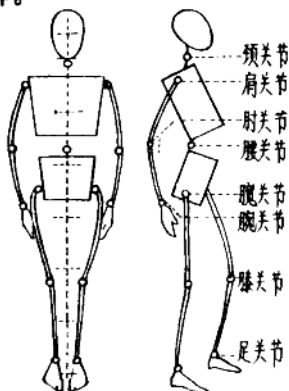
盘三半

二、人物动态

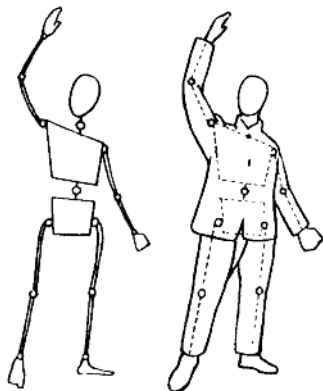
（一）动态与人体结构的关系。

人体形状基本不变的部位是头部、胸部、臀部、上臂、下臂、大腿、小腿等。而人体活动的部位是十四个大关节：颈椎关节、腰椎关节、肩关节、肘关节、腕关节、髋关节、膝关节、足关节。（见图七）为便于记忆和应用，现把人体几个大的部位概括为几个简单形体：头——椭圆形，胸——

大梯形，臀——小梯形，臂和腿——分别为两条直线。侧面看胸为大长方形、臀为小长方形。（见图七）把这几个简单形体记住，结合人体各部位的比例关系，按照自己所需要的动态，画出个简单的图形来，再给它穿上衣服，一个人物动态就出来了。（见图八）但这只能作为我们初学时掌握人体动态的辅助办法。最根本的办法是经常进行人物写生，多画速写，记录各种生动活泼的人物动态，在实践中去加深理解。



图七



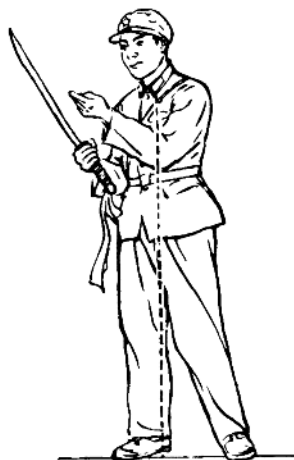
图八

（二）动态与重心的关系。

初学者画出的人，往往坐不住、站不稳，想画动的不像动，原因之一是重心不对，没有掌握住平衡（重心线就是身体重量中心向地面垂直的线）。人的两只脚站在地上不动时，重心通过身体中间垂直地落在两只脚的中间。（见图九甲）一只脚用力，重心线就会靠向用力的脚。（见图九乙）



图九甲



图九乙

当一只脚用力时，重心就会落在用力的脚上，这样才能平衡，给人以稳定的感觉。（见图十）

总之，站着不动的人，重心如在两脚以外，人就要栽跟头。当人要开始移动位置时，重心要先变动，重心要在两脚的前面，才能产生向前冲的感觉。（见图十一）



图十

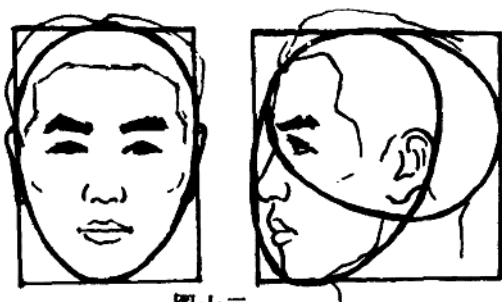
图十一



三、头部画法

（一）头部的基本形状。

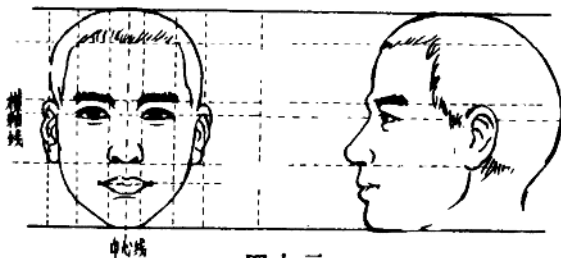
头部是人物画中的主要部分，它包括眼、耳、鼻、眉、口。人物的思想感情就是通过头部的这些部位来表现的。要准确地画出头部对初学者来说是比较困难的。因此我们可以把头部简化为一个长方形的椭圆形。头部侧面看就成为二个交错的椭圆形。（见图十二）



图十二

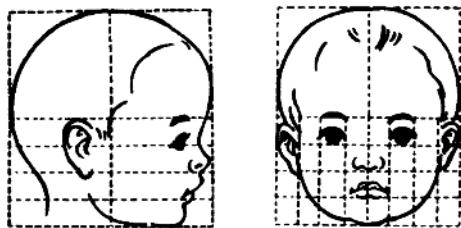
（二）眉、眼、鼻、口和耳的位置。

传统画论中的“三停五眼”，就是头部五官比例的一般法则。头部自下而上可划为3.5部分，由下颏至鼻梁为一停；鼻梁至眉心为一停；眉心至发根为一停；发高为半停。眼在头高的二分之一处；口缝位于鼻至下颏靠上的三分之一处。当头处于正面位置时，耳、鼻处于第二停的高度。头宽为四分之三头高；眼宽为五分之一头宽；颈宽约等于二分之一头高；鼻宽等于两眼的间距，也等于一个眼宽；嘴宽为眼宽的1.5倍。从侧面看，耳与外眼角的距离，等于外眼角到嘴角的距离。（以上见图十三）



图十三

小孩尚在发育成长，头部比例与成年人的头部比例差别很大。（见图十四）

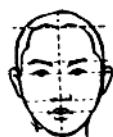


图十四

(三) 头部的透视变化。

头部在做平视、仰视、俯视诸动作时，五官位置在透视上的变化很大。（见图十五）

头部在成角透视情况下，如把五官这几条平行线延长，这几条平行线就会消失于视平线上的一点。（见图十六）



正面



半侧面



全侧面



正面后仰



半侧面后倾侧



全侧面后倾侧



正面前俯

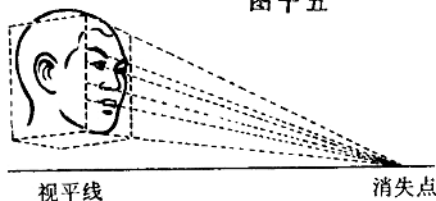


半侧面左倾斜



全侧面左倾侧

图十五



图十六

(四) 脸部表情

人的喜、怒、哀、乐等表情是靠面部肌肉、嘴唇、眉、眼的变化而表现出来的。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。

怒相眼瞪把眉拧，哀容皱眉眼角垂。(见图十七)

(图十七)



现介绍几种主要表情的特点：

(1) 喜乐：两眉舒展，眼睛稍闭拢，外眼角出现几条皱纹，口张开，口角向上弯曲，鼻唇沟弯曲，这些变化是通过颧肌的收缩，笑肌伴随而起作用。(见图十八)

(2) 严肃庄重：一般身体略侧，头部稍向上仰，眼平视前方，嘴缝闭合，嘴角稍向上抬，前胸略挺，颈部粗壮有力。这是通过口轮匝肌、眼轮匝肌的微微运动而起作用。(见图十九)



图十八



图十九

(三) 愤怒：双眉紧皱，二目圆睁，嘴唇紧闭，或张口，或切齿。这是通过皱眉肌、眼轮匝肌、口轮匝肌等运动而起作用。(见图二十)



图二十



图二十一

(四) 哭：皱眉、眉梢向下，眼微闭，两眼角向下，鼻唇沟加深下垂，口张开，两嘴角无力下垂（见图二十一）。

