

繪畫教室系列——6

肖像畫的畫法

國家藝術叢書編譯組 編譯



版權所有・翻印必究

定價：120元

肖像畫的畫法

1984年8月初版

原著者 J. M. Parramon
審訂者 周 于 棟
編譯者 國家藝術
叢書編譯組
發行人 林 大 坤
發行所 國家出版社
印刷所 毅欣印刷廠

總經銷

公司：台北市新生南路1段126之8號三樓
門市：台北市信義路2段128號
電話：391-2425・391-2403・391-2434
郵撥：104801號國家書店帳戶
分公司：台南市中正路64號
電話：(06)2223084

國家書店

行政院新聞局局版台業字第0632號

肖像畫的畫法

帕拉蒙
J.M. Parramon 著

國家出版社 印行

虔誠地跪坐於美姿前吧！

君見乎？神之形象是如何造成的！

掌握臉部之構造是何等艱鉅之工作！

此乃神親自規定

夏娃應異於亞當

亞當應異於其他男子

可是，心情之喜樂又難以形容

一旦想到森羅萬象之中，

再也沒有如此被愛、受尊和了解之物……。

——安格爾告知弟子們



原
书
缺
页

原

书

缺

页

頭部之比例



人體測定學

刑案之偵察與人體測定學

花都巴黎，1983年2月某個午後時分。

於首都警局總署辦公室內，有名警員將一把手槍置於巡官桌上，指著剛逮到的男子報告說：

「報告巡官，這是攜帶兇器的強盜馬塞耳·杜邦」。

巡官一看，此人面頰寬闊，紅髮扁鼻，身材魁梧；若無前科，法院的判決不致於太重，否則此種携械搶劫，便可處以嚴刑，巡官下令說：

「將他押至貝爾第央先生的辦公室」。

貝爾第央在警局總署中，可說是位青年才俊，他在三個月前提出的方案——犯罪鑑定術。他建議警局根據照片和身體各部位的測量作為確定嫌犯之真實身份。

貝爾第央一面翻閱資料，一面找尋有關杜邦的資料，同時想起前幾天主任對他說的話：

「如果你不能在三個月內，根據你所提出的方案有所收穫的話，就應該放棄你那無稽的構想。」

不久，貝爾第央果然找出一份有關搶案的資料，飛也似的跑去見主任——

「這個人絕對不是杜邦！他是馬可丹，就是那位越獄逃脫的殺人犯，他整了容，也染了髮，只可惜他無法改變自己的骨骼……」。

.....

以人體外形及內在特質為研究對象的人類學新領域，於茲誕生；阿耳凡斯·貝爾第央替這門學問取名為「人體測定學(Anthropometry)」。

在美術方面的應用

人體的素描在繪畫上乃一重要基礎，首先需瞭解人體之基本構造，再根據此構造繪出人形，因此人體測定學與繪畫技術間形成了密不可分之深切關係。

這門學問證實每個人各有不同之尺寸和形態。舉例而言，耳朵有20種以上不同的類型，鼻子有5種、眼球有7種顏色……配合起來即可產生無數之組合，而兩人中之組合酷似的情形可說極為少見。

我們以人體測定學作為形態學及解剖學之實驗外，同時利用人體測定學將各民族年齡及性別相互比較，歸納出幾千種人體各部位之比例。另外，也研究畫家及雕刻家在極早以前就使用過的各種尺寸，並且更精確的將人體結構之比例提供給今日的美術家。

例如，有位凡·蘭格的科學家就作了100萬人身高之測量，發現其中30萬人的平均身高為5英尺（約165公分），40萬人的平均身高為5英尺9英吋（約175公分），其餘30萬人平均身高為5英尺9英吋以上。蘭格又發現人類頭部長度之標準尺寸約為8 $\frac{7}{8}$ 英吋（約22.5公分），而頭部之大小總介於8 $\frac{1}{4}$ 英吋（約21公分）和9 $\frac{1}{2}$ 英吋（約24公分）之間，就尺寸而言頭部是人類身體各部位中，可稱得上是最少變化的了。另外尚有理查、史特拉茲、弗里芝等人，將古希臘和現代藝術中之第一流雕刻作品作比較，並一再以人體測定學測量，俾以科學方法作為人體繪畫藝術上的準則。

只要了解此種準則，在繪畫上便有莫大助益。

頭部之準則

準則與模數

欲描繪人類頭部時，非研究其構造和各部位之比例不可；為決定其比例，科學家和美術家無不引用此一「準則」。

所謂準則，係指人體各部位比例之標準，並表示其相互關係之法則，我們稱此基本測量單位為模數 (module)。

今舉一例，請看圖1，此乃咸認為16世紀德國版畫家阿爾布雷希特·杜勒所畫的8個頭身之準則，表示人體外表各部位之比例 (proportion) (此即為基本之模數，換言之，基本之尺度乃一個頭的長度)。

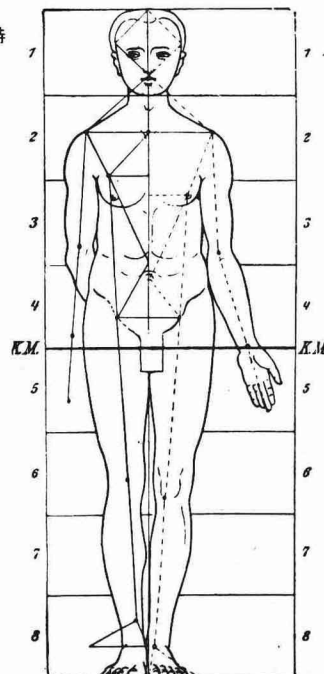
準則及比例之法則是從前述之比較研究中導出，透過比較、研究後，決定出理想比例，但亦可隨實際需要改變其比例，將模特兒改為更典型化。

準則在構造及比例方面，對我們有很大幫助，下項中，將說明如何應用準則。

假設有個最理想之頭部比例，這是從正面和側面觀察的（圖2、3），也許我們所尊敬的貝爾第央的資料中，也曾有過這種圖片。

現在一起研討為描繪理想頭部比例時所須的準則，只要你能瞭解我的意思，再加上我的建議和圖例，你即能像畫一個花瓶或一張椅子般，輕而易舉地畫出頭部。

人體之準則，阿爾布雷希特·杜勒繪。



圖解：頭部之準則

此處所介紹的頭部準則是泛用性的，只要是成人，無分年齡及性別，都可引用此一準則；小孩頭部的準則與此不同，所以留待後述。

4

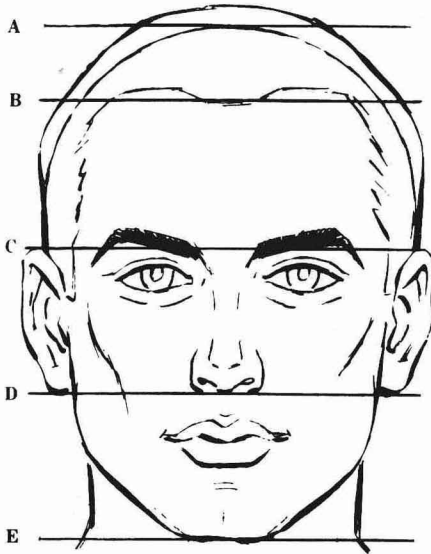


圖4——此一準則乃先將頭部垂直之長度3.5等分，再畫水平線，通過各分割點，即可獲得下述之位置與比例。

(A) 頭髮除外的頭蓋骨部分。

(B) 髮際。

(C) 耳朵上端。

(D) 鼻尖。

(E) 顎尖。

5

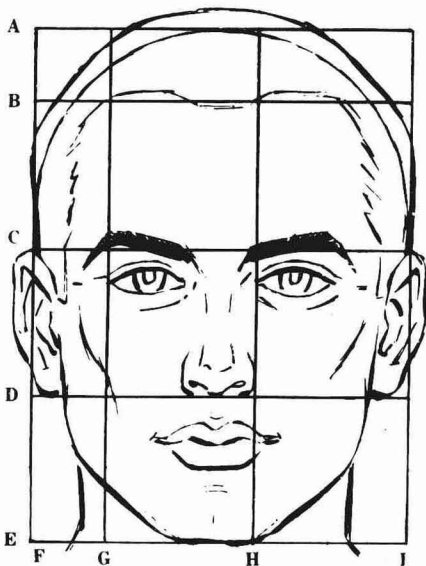


圖5——再將頭部之寬2.5等分，並照此分割點畫垂線，依據上述之分析，正面的頭部，其長與寬之關係為「3.5：2.5」，亦即形成「長：寬＝14：1」之長方形。

6

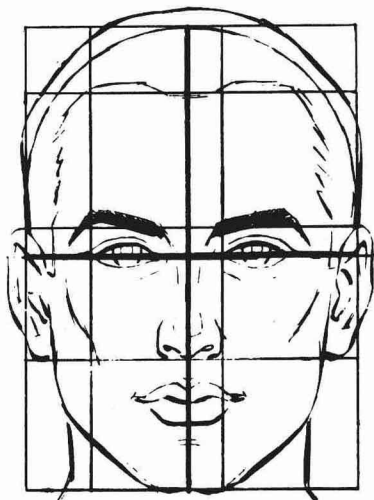


圖6——在此一長方形中，各畫垂直和水平之中心線，鼻子和嘴巴就會位於垂直中心線上，兩眼則位於水平中心線上，尤其重要的是後者，這是常有人疏忽的，而此雙眼之位置確實是位於平分頭部之長的水平線上。

7

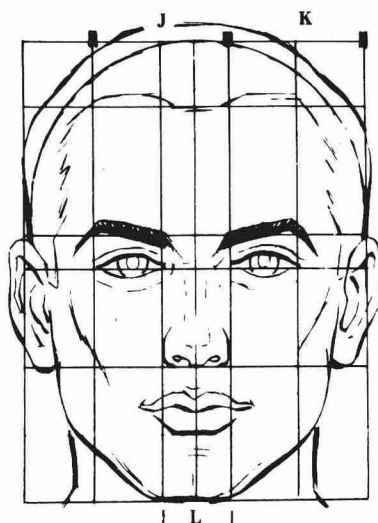


圖7——再以J線和K線，將其模數平分（亦即全寬之5等分），即可決定雙眼之長度，亦可藉此看出雙眼之間隔等於一眼之長度，有如兩眼間尚有一隻眼睛般。顎寬（圖中之L），也大致等於頭部寬的 $\frac{1}{5}$ 。

8

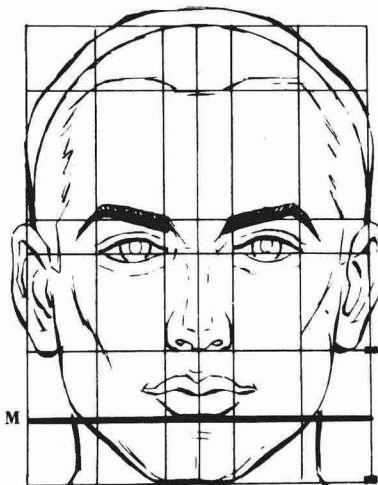


圖8——下唇的下端恰於最下方模數之平分線M上。

上述乃正面時之頭部準則，此一準則乃繪畫中最簡單的原則；可藉此掌握物象之基本構造，並決定各部位之比例。

9

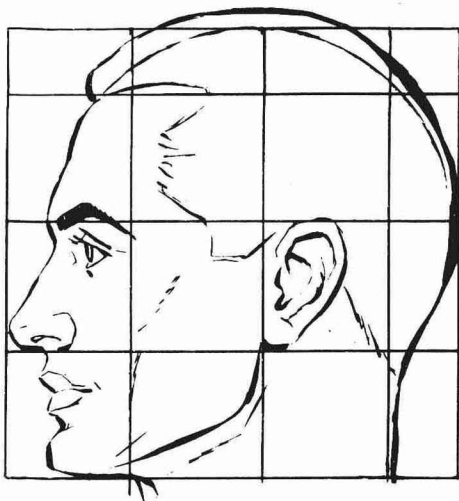
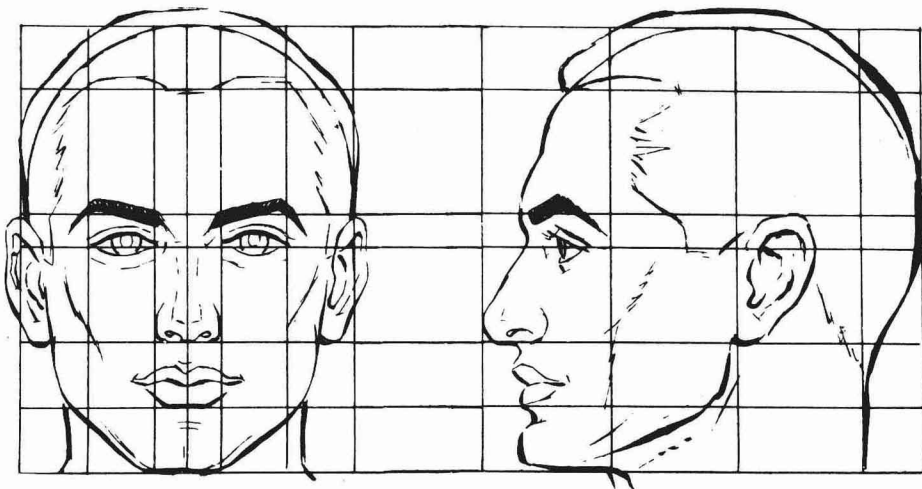


圖9——側像時，整個頭部之長和寬皆為額高之三倍半，所以在一個側像之基準中，長與寬之比例成正方形。

10-A



10-B

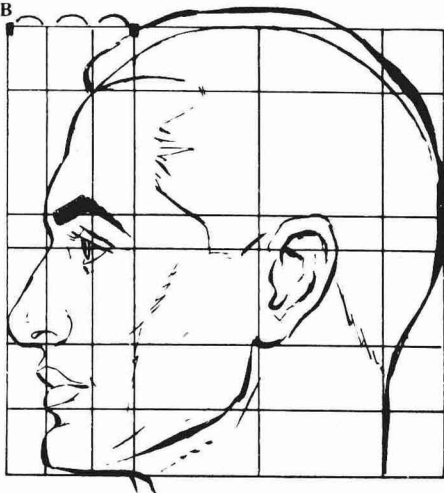


圖10——我們需記住下列臉上各部位之位置及比例。

(a) 頭部為側像時，可以正面準則之水平模數線作為眉毛、眼睛、鼻子、耳朵及嘴巴之決定位置。

(b) 將各基準，亦即每一單位三等分時，更能了解各種位置之關係，如能掌握額面角及臉部前方凸出之程度，其他如眉毛、眼睛、鼻子之位置則更明確。

你是否用過上述的方法畫過頭部呢？應不致於太困難吧？！

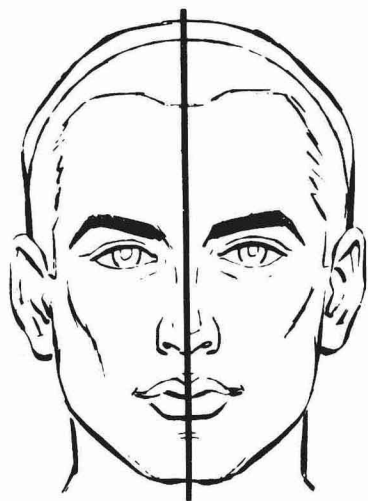
勿以一次為滿足，必需反覆地練習，直到不參考圖例亦能作畫。若欲學得肖像畫的技法，此乃不可或缺的第一階段。

以下再提示些一般原則：

從正面看時，雖然可看到形狀、尺寸都相同的一對眼睛、耳朵及面頰骨；但感覺上耳朵、眼睛、面頰骨，似乎皆由鼻子、嘴巴或下顎之單獨部位所分割。

因此，只需於臉部正中央畫一垂直線，左右兩邊即可形成完全對稱之面像。

也許你會懷疑我為何要如此地贅言！但可由此導出極重要的結論，亦即只需畫一條通過臉部中央之垂直線，此線即成為絕不可動搖之基本線，此線被稱為臉部之對稱軸，臉部之各部位比例和構造，皆以此線為準。



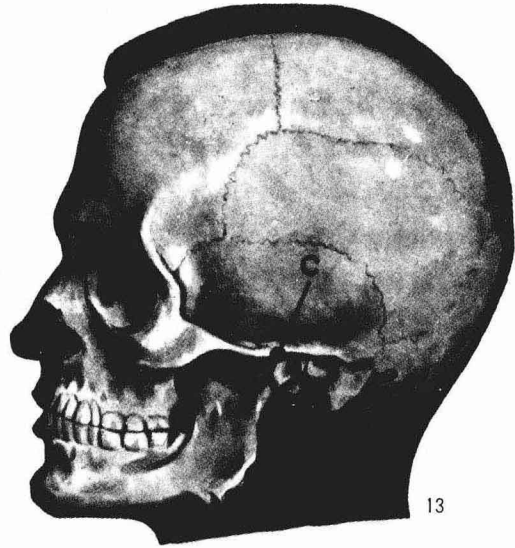
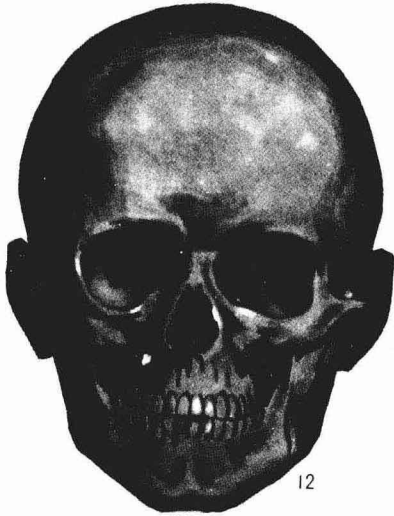
11 人類之臉部乃左右對稱，所以可畫一條通過臉部中心之垂直線，稱此為臉部之對稱軸。

談骨骼

本書不準備詳細介紹身體各部位之組織。許多有關骨骼之系統圖並非出自美術家而為醫師所繪，所以我主張畫家並不需要深入研究解剖的問題。

而為了繪畫所需對身體各部位之骨骼的結構應作概略性之瞭解。但並不需要全盤知曉，只要記住圖12和圖13之頭蓋骨形狀就足可派上用場了。

頭部之外觀受骨骼形狀之左右，仔細查看包圍頭部外圍之輪廓——顎骨、頰骨、額骨



及頭皮等部位雖有肌肉和各血管，組織並不厚，而是頭蓋骨本身之形狀決定頭部之輪廓，所以欲描繪頭部時，非先了解頭蓋骨之形狀不可。頭顱正是正確描繪頭部之基本形。

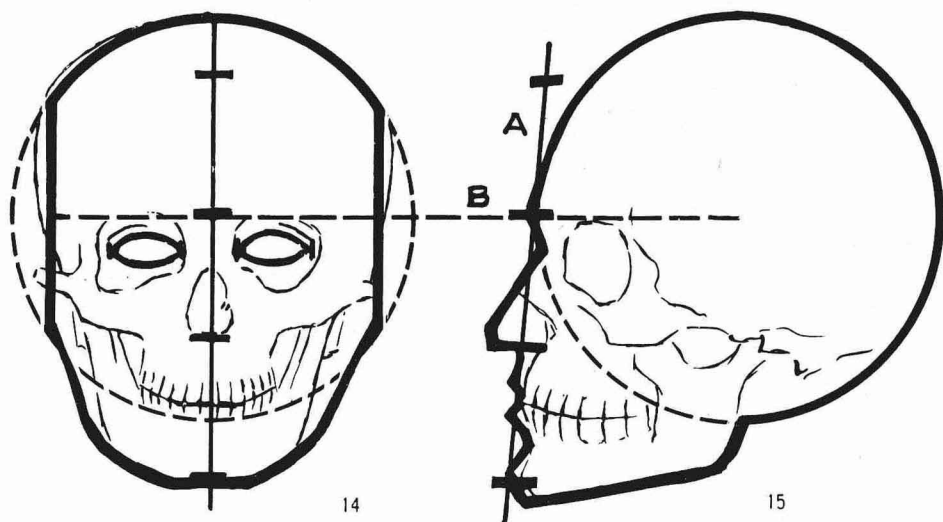
由頭蓋骨圖例，隨時可看出兩個基本部分：人的頭顱乃由頭蓋骨和下顎骨所組成（由此構成顎和頰）。下顎骨乃唯一可張合的部分，說話、飲食、笑或叫時皆下顎骨活動的關係。

它和表情有著密切的關係，此點留待以後再作研討，現在暫時回至骨骼之基本構造和分析的問題上——如何描繪頭部之基本外形。

頭蓋骨之基本構造

側像時，人的頭部不過是下部附有顎骨之極單純球體。圖15，A線之傾斜約80度左右，此線表示白種人臉部之角度，在此根據目測，將前述準則之模數，畫上A線時，立即可決定鼻子、嘴巴及眼睛之位置和比例。

正面時，此一基本形需稍作改變，兩邊較垂直而平，依據此外輪廓畫上顎骨之線和前



述所謂之臉部對稱軸之垂直線，所需要的框就完整了。爲了決定臉部各部位之比例和位置，先將準則之分割點標於對稱軸上；此時，雙眼之位置即可以下述方法求出；即位於眉毛之下，一個眼睛之長度等於臉寬的 $\frac{1}{5}$ ，雙眼間之距離等於一個眼睛的長度。（圖14）

在練習此種起框之作業中，應可發現圖例中的B線；B線決定眉毛的位置，無論正像或側像皆平分基本球體。

描繪頭部之過程

在此向你提出忠告，如果你對以上所述各部位置尚未瞭解，即使再深入研究也是白費心血；因此應牢記以上各部位線軸之位置，再進一步學習，久之，無論遇到那種角度的頭部，都能輕易掌握形狀和基本構造。

頭顱——球體

想像有條中心軸（圖16之A）所通過的頭顱球體，我想以這些球體和人頭部的比例作爲說明不同角度的各種頭部之例；球a相當於稍向下傾斜之斜像頭部；球b亦爲斜像，但