

看到什么都会画

身边的素描

静物、风景和人物的绘制技法

[日] 大町骏介 宫脇千帆 著 宁凡 译



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

看到什么都会画

身边的素描

静物、风景和人物的绘制技法

[日] 大町骏介 宫脇千帆 著 宁凡 译

人民邮电出版社
北京

数据

身边的素描：静物、风景和人物的绘制技法 / (日)
大町骏介, (日) 宫脇千帆著; 宁凡译. — 北京: 人民
邮电出版社, 2016. 1
ISBN 978-7-115-39977-9

I. ①身… II. ①大… ②宫… ③宁… III. ①素描技
法 IV. ①J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第166508号

版权声明

タイトル: 身のまわりを描く日常デッサン

著者: 大町駿介 宮脇千帆

日语版制作团队

封面设计·内文版式设计:

模特协助:

摄影:

策划·编辑:

编辑·原稿做成:

Sketching in Everyday Life

© 2012 ShunsukeOmachi

© 2012 ChihoMiyawaki

© 2012 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

This book was first designed and published in Japan in 2012 by Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

This Simplified Chinese edition was published in 2015 by POSTS&TELECOM PRESS

Yasuhiro Shimauchi Design Room

Hirotaromiida, Minori Yamada

Yasuo Imai

Motofumi Nakanishi

Hideko Miyamoto

内容提要

日常生活中的风景、身边的人物都可以作为精彩的素描主题。本书就以身边常见的事物和人物为绘画对象,从基本的静物绘制开始讲解,循序渐进地进阶到建筑物和人物的绘制,让读者可以充分理解事物的特征和素描技法,即使是普通的日常素描也可以画得很有特点。

全书共3章。第1章是绘制静物,通过对水果和蔬菜的绘制,讲解了绘制素描的基本步骤,以及画出空间感的方法;第2章是绘制建筑物,将绘制重点放在屋顶和墙壁这些最具特征的部分,并分别讲解如何绘制日式、欧式等各种风格的建筑;第3章是绘制人物,抓住人体结构的特点,使人物更加生动。

本书循序渐进,举一反三,涵盖了日常素描中常见的静物、建筑和人物三大主题,把绘画所需的各种技巧通过最适合的例子进行讲解,特别适合素描初学者和绘画爱好者阅读,也可作为美术培训机构的参考资料。

-
- ◆ 著 [日] 大町骏介 宫脇千帆
译 宁 凡
责任编辑 董雪南
责任印制 程彦红
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
三河市海波印务有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 10.5 2016 年 1 月第 1 版
字数: 295 千字 2016 年 1 月河北第 1 次印刷
著作权合同登记号 图字: 01-2014-8414 号
-

定价: 38.00 元

读者服务热线: (010)81055296 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

目录

本书的讲解顺序：循序渐进才能快速提高技法	2
本书示例中所用到的各种画具	4
第 1 章 绘制静物	7
1.1 从静物素描开始入手	8
1.2 基础结构的绘制方法	10
1.3 为什么不能“把一组静物当成整体来画”	14
Lesson 1 绘制堆积在一起的多个马铃薯	16
Lesson 2 绘制摆放在一起的 3 个卫生纸卷	32
Lesson 3 绘制摆放在一起的 3 个纸巾盒	38
Lesson 4 绘制毛巾上的香蕉	42
Lesson 5 绘制椅子上的毛绒玩具	46
第 2 章 绘制建筑物	57
2.1 建筑素描：建筑结构的绘制顺序	58
2.2 建筑物的特征体现在屋顶	60
2.3 先了解屋顶的建造方法再进行绘制	68
2.4 实际画一下：注意屋顶	72
2.5 实际画一下：注意墙壁	80
2.6 挑战 5、15、30 分钟速写，让技法得到提升	84
2.7 日式建筑的 5、15、30 分钟速写	86
2.8 欧式建筑的 5、15、30 分钟速写	102
2.9 比较仓库的造型	126
2.10 绘制装饰性景物	129
2.11 用钢笔替代铅笔：享受建筑速写的乐趣	138
第 3 章 绘制人物	145
3.1 熟悉人体结构，在短时间内进行速写	146
3.2 从点到面	150
3.3 比较女性人物和男性人物	158
3.4 绘制轮廓线：用钢笔绘制人物来点缀画面	162
3.5 享受生活中的素描，让画技不断获得提高	167

看到什么都会画

身边的素描

静物、风景和人物的绘制技法

[日] 大町骏介 宫脇千帆 著 宁凡 译

人民邮电出版社

北京

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

本书的讲解顺序：循序渐进才能快速提高技法

素描的主题可以是静物、风景、人物等不同内容，但如果胡乱找个东西就画，那很难有效地提高绘画技法。本书从基本的静物绘制开始讲解，分3个阶段逐渐进阶到建筑物、人物的绘制方法上，使读者可以充分理解和应用物体的空间概念。

第1章 绘制静物

从绘制桌面上的静物开始学习素描

从身边找一些静物，仔细观察后再进行绘制。

⇒不要单纯地勾勒静物的外形，而是要创造出画面中的空间感。

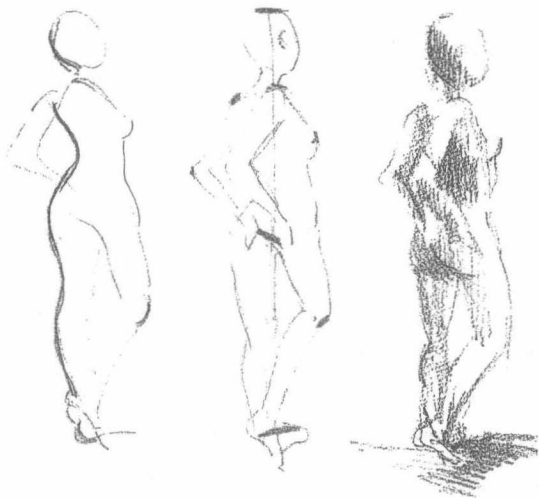
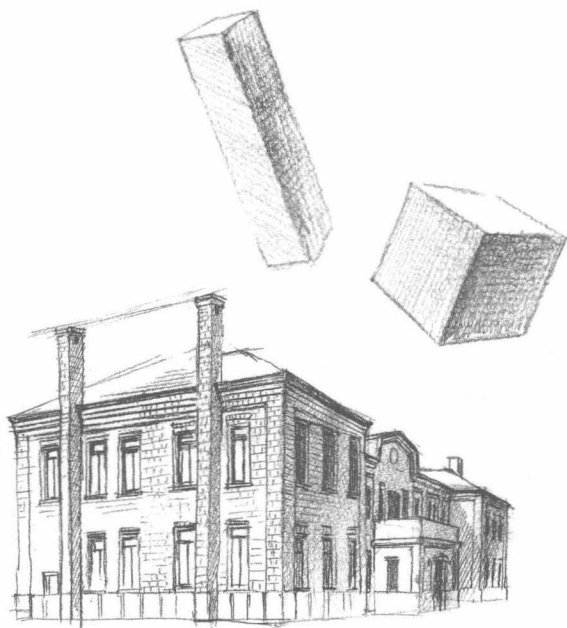


第2章 绘制建筑物

以建筑物为主体的风景速写

即使是大型的建筑物，也可运用立方体的概念来绘制。

⇒本章带领读者从最能体现建筑物特征的屋檐造型开始学起，逐渐挑战5分钟、15分钟、30分钟的建筑物速写绘画。



第3章 绘制人物

熟悉人物结构，快速完成速写

与绘制静物的要点相同，都是要找构成线条的点。

⇒重点在于把握人物结构的点、线、面。

目录

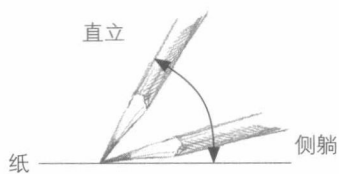
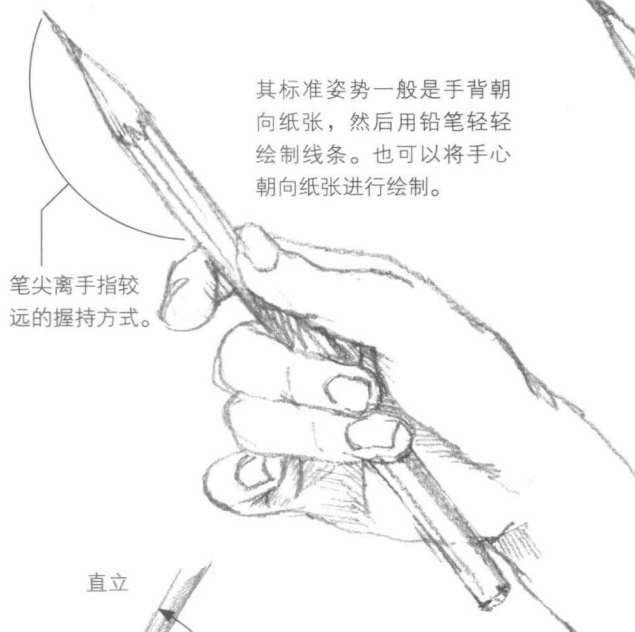
本书的讲解顺序：循序渐进才能快速提高技法	2
本书示例中所用到的各种画具	4
第 1 章 绘制静物	7
1.1 从静物素描开始入手	8
1.2 基础结构的绘制方法	10
1.3 为什么不能“把一组静物当成整体来画”	14
Lesson 1 绘制堆积在一起的多个马铃薯	16
Lesson 2 绘制摆放在一起的 3 个卫生纸卷	32
Lesson 3 绘制摆放在一起的 3 个纸巾盒	38
Lesson 4 绘制毛巾上的香蕉	42
Lesson 5 绘制椅子上的毛绒玩具	46
第 2 章 绘制建筑物	57
2.1 建筑素描：建筑结构的绘制顺序	58
2.2 建筑物的特征体现在屋顶	60
2.3 先了解屋顶的建造方法再进行绘制	68
2.4 实际画一下：注意屋顶	72
2.5 实际画一下：注意墙壁	80
2.6 挑战 5、15、30 分钟速写，让技法得到提升	84
2.7 日式建筑的 5、15、30 分钟速写	86
2.8 欧式建筑的 5、15、30 分钟速写	102
2.9 比较仓库的造型	126
2.10 绘制装饰性景物	129
2.11 用钢笔替代铅笔：享受建筑速写的乐趣	138
第 3 章 绘制人物	145
3.1 熟悉人体结构，在短时间内进行速写	146
3.2 从点到面	150
3.3 比较女性人物和男性人物	158
3.4 绘制轮廓线：用钢笔绘制人物来点缀画面	162
3.5 享受生活中的素描，让画技不断获得提高	167

本书示例中所用到的各种画具

铅笔的握持方法

铅笔是素描绘画中的主角。我们可以通过改变铅笔与纸面的角度和下笔力度，来控制线条的粗细。

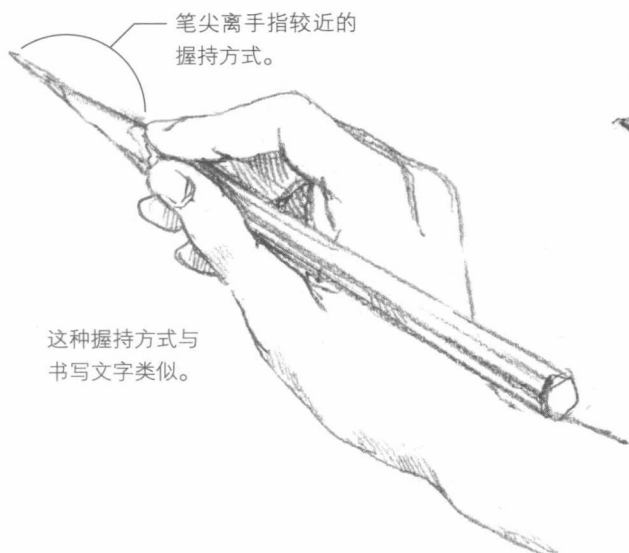
【横握式】



在这种情况下，铅芯与纸面的接触面积大，可以绘制出较粗的线条。

有时为了防止手臂蹭脏画面，可以将小拇指支在画纸上。

【立握式】



这种握持方式与书写文字类似。

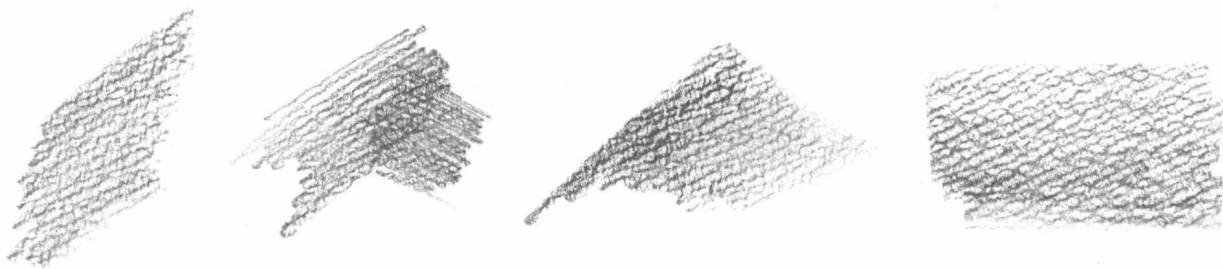


这种情况下能够绘制出纤细的线条。

铅笔的各种笔触

采用横握式时，可以用铅笔绘制出柔软、粗略的线条。而采用立握式时，铅笔能够勾勒出锐利、细密的线条，可以对画面的细节部分进行刻画。

横握式的笔触



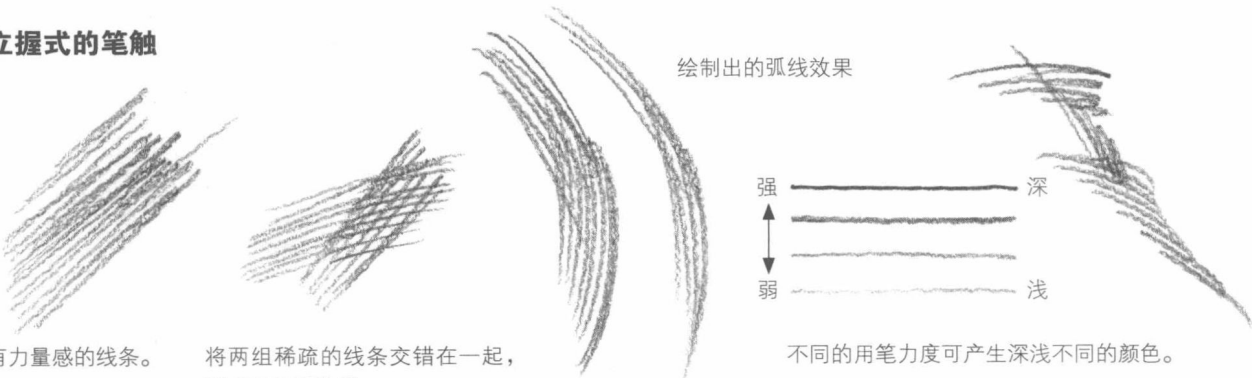
以较轻的力度绘制出的效果。

通过调整线条的疏密和线条交叉的方式，可以表现出不同的色调和质感。

利用纸张本身的纹理产生的粗糙效果。

用粗线涂满画面的效果。

立握式的笔触



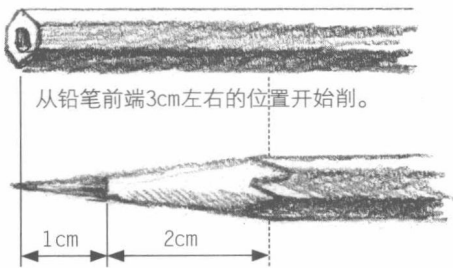
有力量感的线条。

将两组稀疏的线条交错在一起，形成网格状效果。

绘制出的弧线效果

不同的用笔力度可产生深浅不同的颜色。

削铅笔的方法



从铅笔前端3cm左右的位置开始削。

1cm 2cm

削出铅芯露出1cm、木质笔杆露出2cm的状态。这样，既可以保证铅芯的利用率，又能减少铅芯折断的可能。



将刀刃抵在笔杆上，用拇指向笔尖方向推刀背，将木质笔杆削开。

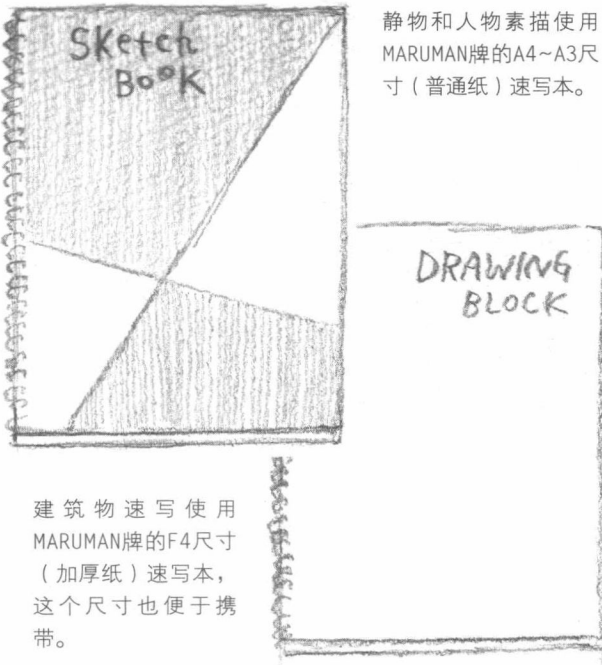
准备速写本、铅笔、橡皮

本书中的静物素描、建筑物素描和人物素描使用了以下3种画具。

① 速写本

选用弹簧状线环速写本，使用画纸较粗糙的一面（正面）进行绘画。为了避免画作被弄脏，只在画纸的一面作画。

●作者推荐的速写本



静物和人物素描使用 MARUMAN牌的A4~A3尺寸（普通纸）速写本。

建筑物速写使用 MARUMAN牌的F4尺寸（加厚纸）速写本，这个尺寸也便于携带。

② 铅笔

推荐随处可以买到且使用方便的三菱UNI铅笔。

●作者推荐的铅笔

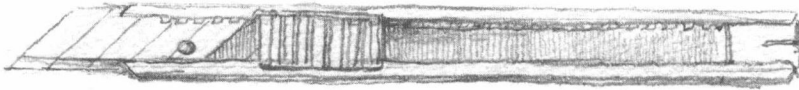
静物素描使用H、F、HB、B、2B、6B铅笔。



建筑速写使用B铅笔。

人物速写使用6B铅笔。

准备一支金属支撑轴，对绘画很有帮助。



削铅笔使用美工刀即可。

③ 橡皮

静物或人物画使用柔软的可塑橡皮，建筑物速写则使用普通的塑胶橡皮即可。

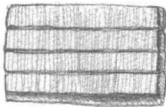
●作者推荐的橡皮



施德楼牌的绘图橡皮（PVC-free）很耐用，即使用力摩擦也不会破碎，用起来很称手。



伊研牌的可塑橡皮是一种绿色、柔软的橡皮，可将其分割成适当的大小来使用。





第 1 章

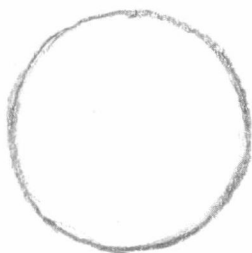
绘制静物

1.1 从静物素描开始入手

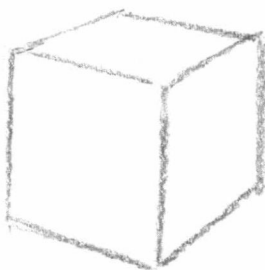
素描，一般是指对眼前的事物或是想像中的事物进行写实表现。光线不同，所看到的物体的形状和阴影就会不同，这些都要通过铅笔的明暗调子表现出来。

虽然球体、立方体(长方体)、圆柱体的形状结构大家都熟悉，但还是再确认一下这三个简化的基本形体吧。

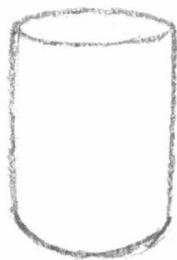
外形



球体

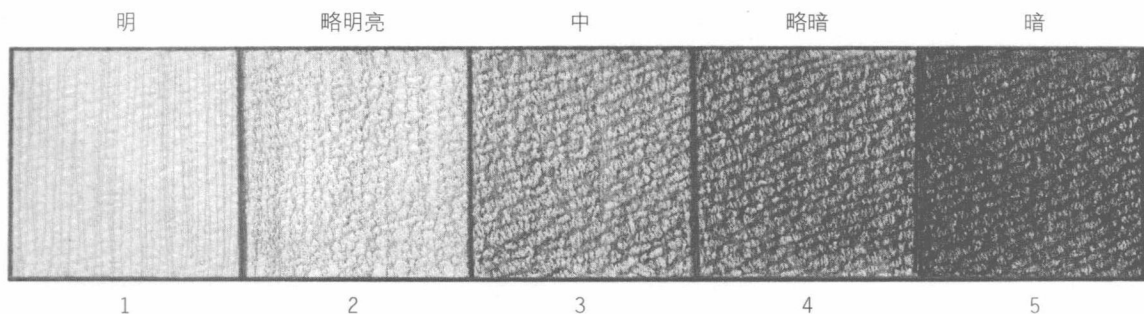


立方体 / 长方体



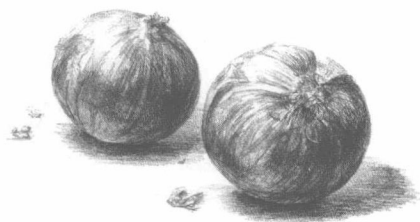
圆柱体

光影

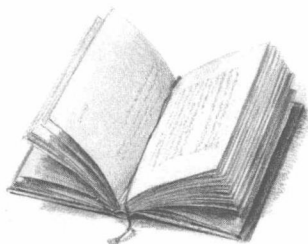


画出外部轮廓线，光影的表现参照铅笔由明到暗的调子，绘制出具有立体感的素描。

素描



把洋葱简化成球体。

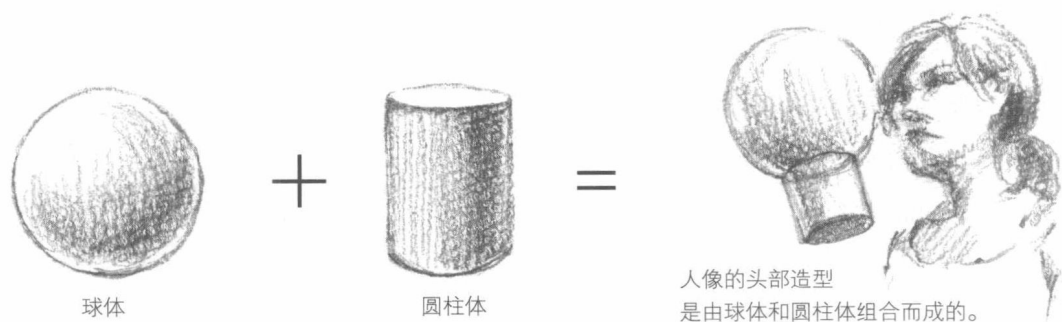
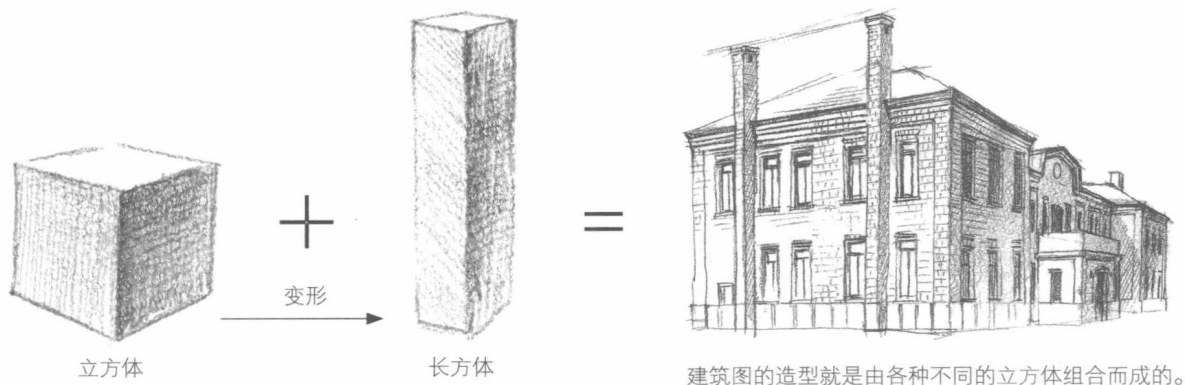


书本可以简化成长方体。



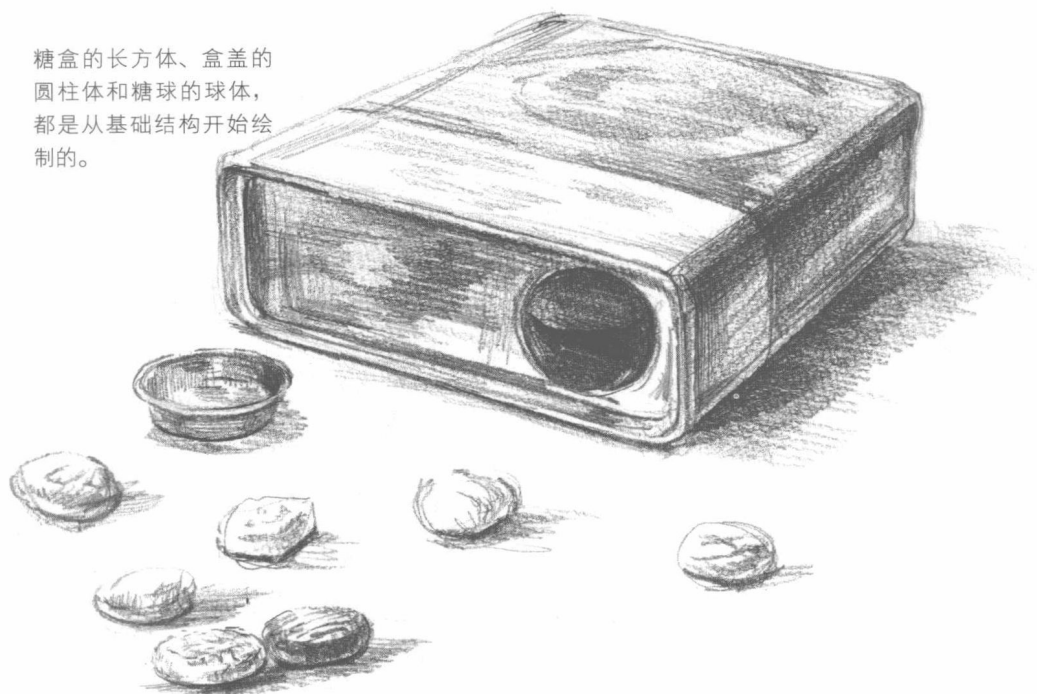
杯子简化成圆柱体。

* 基础结构是指球体、立方体、圆柱体等规则造型的几何形体。



在绘画开始时，如果感觉无从下笔，可以先从3种基础结构开始绘制。
当需要表现出透视效果时，可以先把阴影部分大致绘制出来，效果立竿见影。

糖盒的长方体、盒盖的圆柱体和糖球的球体，都是从基础结构开始绘制的。

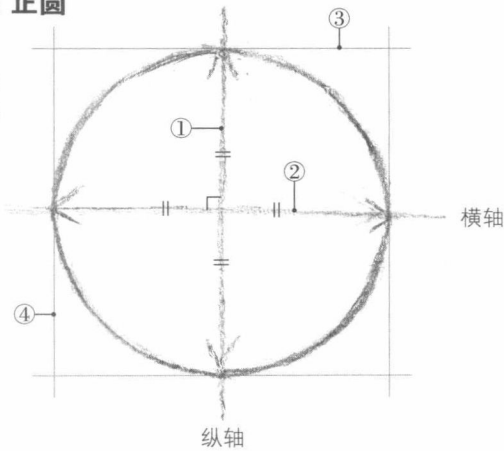


1.2 基础结构的绘制方法

可能有些人一听到“构型”二字就会觉得头大，不过为了准确地把握结构，这3种基础结构的绘制还是要练习的。通过对各种不同结构造型的绘制，逐渐达到熟练的程度。

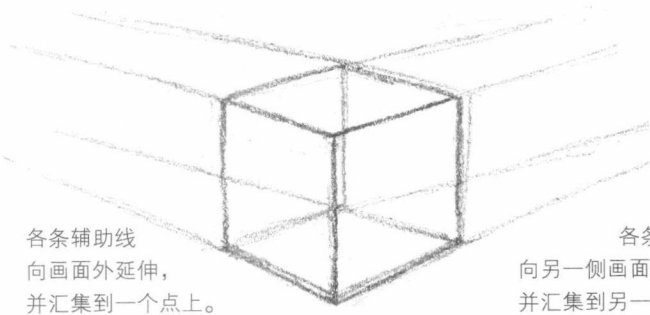
球体的轮廓是：正圆

圆形或椭圆形在画面中的纵横状态要事先确认好。



首先让纵轴①与横轴②成直角相交状态，由于这仅仅是辅助线，所以轻轻画上即可。接着在横轴两侧画出2条与横轴平行的辅助线③，在纵轴两侧画出2条与纵轴平行的辅助线④。这时画面上就会出现一个正方形，然后用弧线以切角方式将正方形的四角切掉，当弧线连接起来后就会形成一个正圆。只要辅助线的关系正确，圆形的结构就不会出现偏差。

立方体的轮廓是：六边形

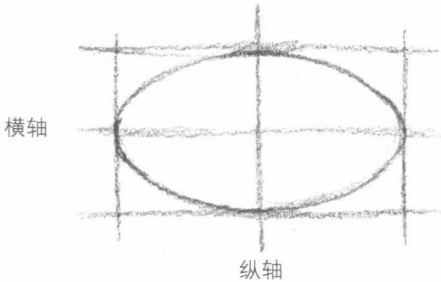
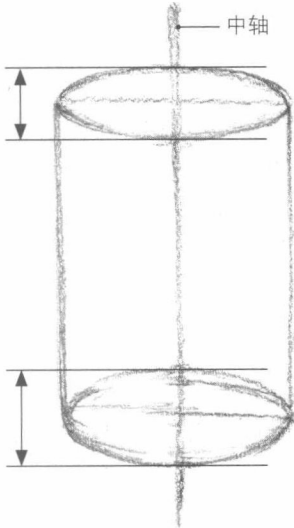


如果不考虑背面的棱，只看正面轮廓的话，可以把立方体看作是一个六边形。当采用倾斜的构图方式时，可以将立方体看作是由6个矩形平面所构成的，其每一面都会有近大远小的透视效果。关于透视，在第11页会有详细讲解，这里先将这种构图称为成角透视。

圆柱体的轮廓是：椭圆形和直线

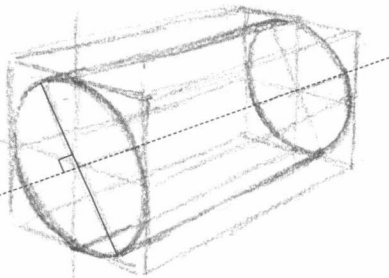
圆柱体的上面与下面分别由2个椭圆形构成，用2条直线将两个椭圆形连接起来，形成圆柱体。

下面椭圆形的纵轴比上面椭圆形的纵轴要长。



圆柱体倾斜放倒后的构型如右下图所示，其截面依然为椭圆形。

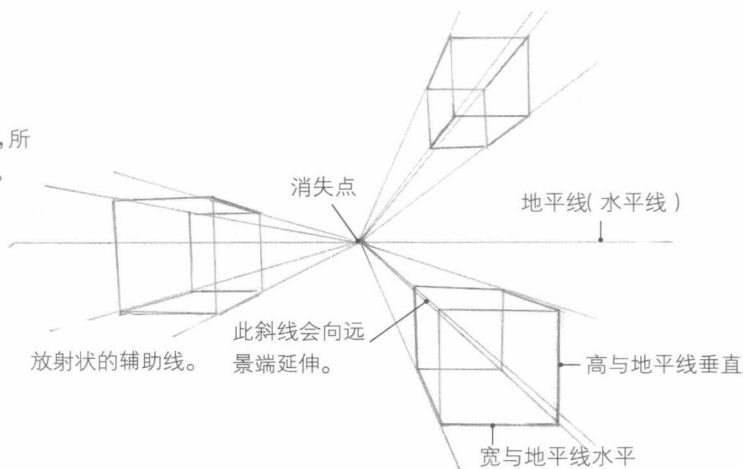
中轴与椭圆的横轴呈直角相交的状态。



1. 透视——在平面画纸上表现出立体效果的第一步

① 平行透视

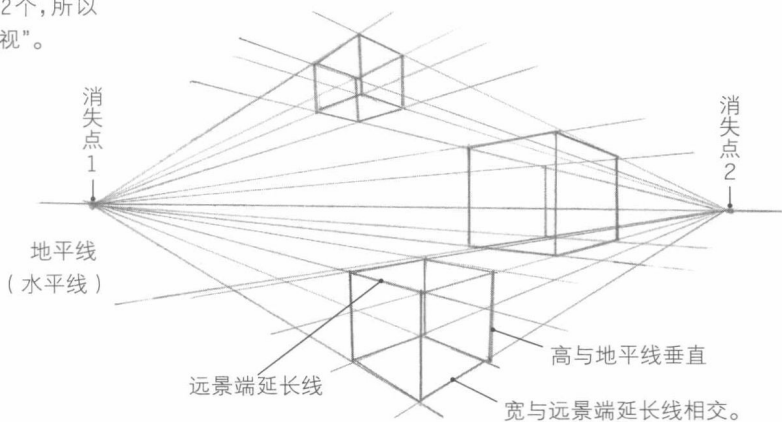
由于消失点只有1个,所以也叫作“一点透视”。



以平行透视法绘制立方体。立方体的宽、高按实际看到的样子绘制即可。而向远景端延伸的线条最终要汇集到1个点上,这个点被称为消失点。

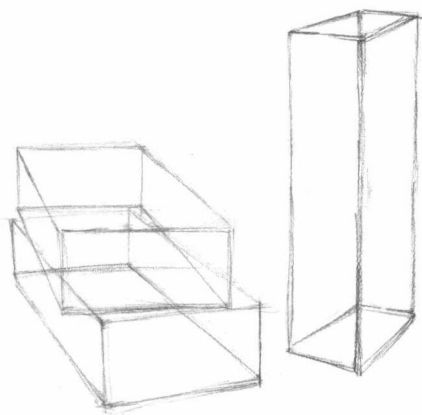
② 成角透视

由于消失点有2个,所以被叫作“两点透视”。



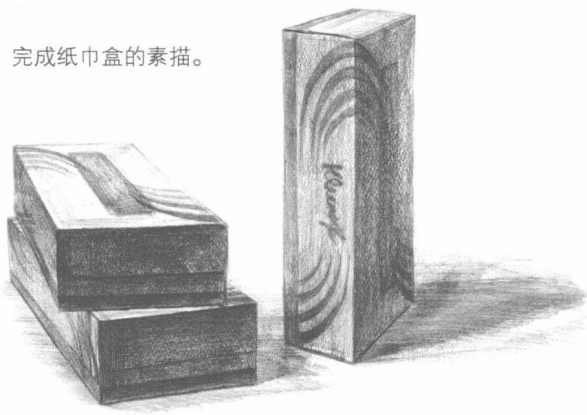
以倾斜的俯视或仰视角度观察立方体时,立方体两边的延长线会在画面的左右两端各形成1个消失点。

在素描绘画中,这2个消失点基本都位于画面之外。如果想以比较自然的视角来构图的话,最好使用这种成角透视的构图。这里的重点在于观察视点的高低。



以成角透视构图绘制出3个纸巾盒的草稿图。上图的构图采用了俯视的角度。

完成纸巾盒的素描。

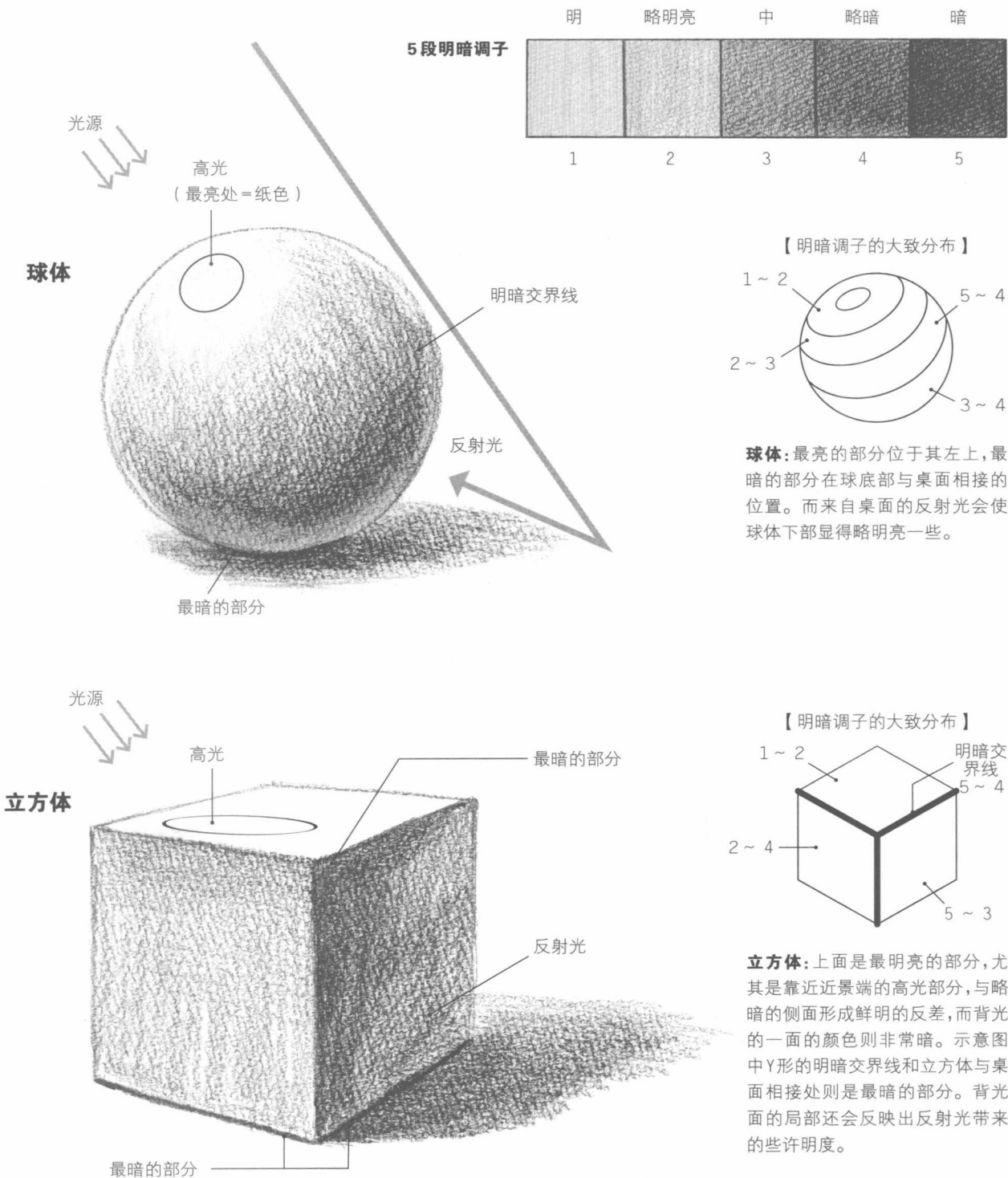


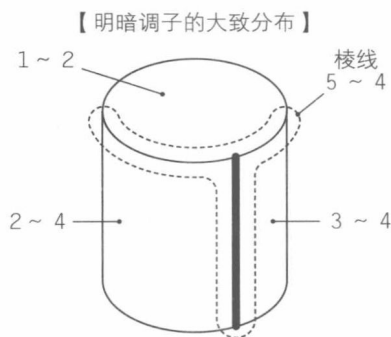
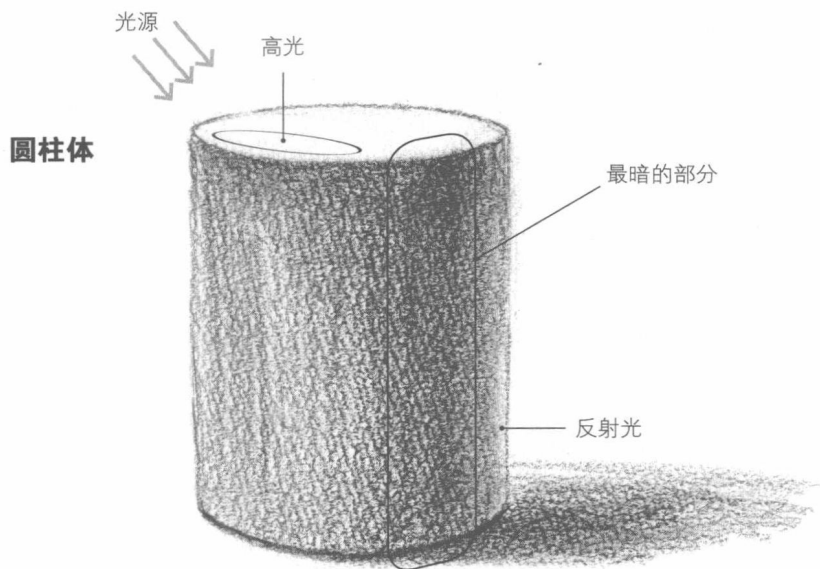
当然,素描不是制图,对物体结构的把握无需过于精确,只要能表现出自然的透视效果即可。

2. 以明暗变化为基础，建立空间感

光线照射在静物表面后，会产生由明到暗的5个阶段的调子。

下图的示例将光源设置在静物的左上位置。



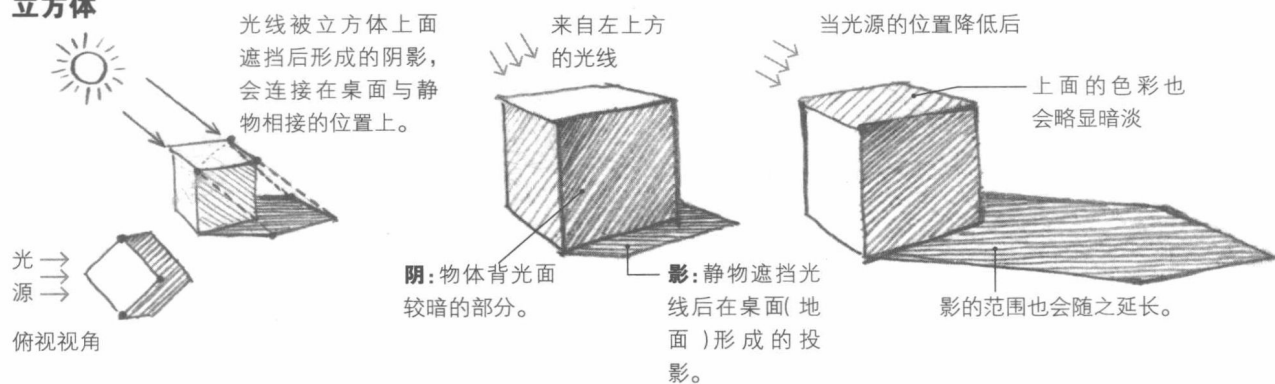


圆柱体:其上面比立方体的上面显得更为明亮,立面部分的明暗调子与球体表面类似。背光部分的远景端也在反射光作用下,明度略有增加。

3. 光源位置的确定

确定画面中的光线是从哪个方向照射过来的。
静物的阴影可以将立体感、距离感明确地表现出来。

立方体



圆柱体

