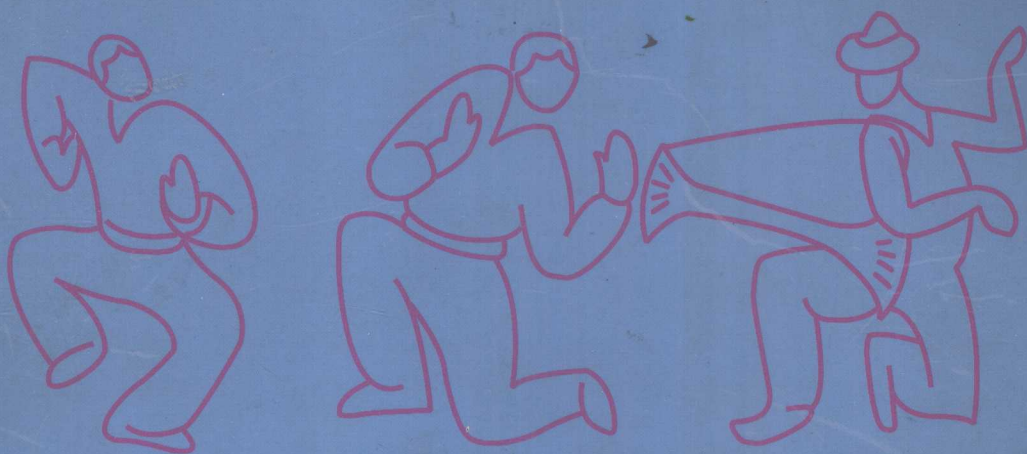


JIAN BI HUA



简笔画

张晓春 编绘



古吴轩出版社

J 218.9

1

简笔画

张晓春 编著

古吴轩出版社

图书在版编目(CIP)数据

简笔画/张晓春编绘. - 苏州: 古吴轩出版社, 1999. 6

ISBN 7-80574-419-X

I. 简… II. 张… III. ①简笔画-技法(美术) ②简笔画-作品集 IV. J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 19733 号

简笔画 张晓春编绘

出版: 古吴轩出版社

发行: 江苏省新华书店

印刷: 吴县市教育印刷厂

开本: 1092 × 787 1/16

印张: 10

印数: 0001—5000 册

1999 年 6 月第一版 第一次印刷

书号: ISBN7-80574-419-X/J·325

定价: 16.00 元

当代社会的现代化教育以提高人的素质为第一要素。提高素质的首要条件是提高智力,如何才能更好地开发智力、促进思维能力呢?研究发现,开发人的形象思维能力是最好的办法。于是,一种崭新的教育方法日益显示出其优越的教育功能而受到重视,这就是简笔画教学。

简笔画具有大众化绘画的特点,有方便、简捷、投入少、见效快、运用广泛等优点,深受大家的喜爱。它可以提高少年儿童的观察力、想象力、创造力和审美能力,陶冶情操,开发智力,促进思维。

学简笔画要注意循序渐进和多作练习两个要点。循序渐进的原则对于学习简笔画是非常重要的,特别是一些从未受过绘画训练的初学者,从易到难的学习过程尤为重要。首先可以从简笔画中的植物、静物、风景入手。这些内容比较容易掌握。在初步入门的同时,绘画线条、造型能力有了进一步的提高,空间想象力逐渐丰富,然后可以选择一些具有生动性和趣味性的动物、人物进行练习,逐渐掌握和运用。

本书既是内容较为全面的简笔画工具资料书,又可作为中、小学乃至师范学院、各类美术专业的参考书,也能为从事美术、美育工作的人们提供帮助。作者编绘此书除了多年的教学经验,还翻阅了国内外大量的文献资料,并得到朋友们的支持和帮助,在此表示感谢!

前言

概述	1
----------	---

静物 植物 风景篇

静物	12
植物	18
风景	23

动物篇

鸟	39
鸡	45
鸭	49
鹅	51
鸽	53
孔雀	55
鹤	57
鹭	59
鹰	60
猫	62
狗	66
羊	70
猪	74
马	78
驴	82

牛	84
骆驼	87
兔	89
鼠	91
松鼠	92
猴	93
鹿	95
熊猫	96
象	97
虎	99
狮子	101
熊	103
狐	104
鱼虫	105
其他动物	106
人物篇	
头像画法	108
单线画法	111
人物造型	114
块面画法	117
曲线画法	119
场景 情节	150

一、静物、植物、风景篇

静物画法：

一般的静物造型都比较简单,但也有一些物体相当复杂,画时可以大胆地把它们概括成简单的几何形或几何形组合,这样就简便多了。但要掌握合适的表现方法,选择宜于表现的角度。例画中的电视机、录音机正面像极易辨认,表现力强,而侧面则不太好辨认。椅子则是侧面好辨认,正面较难表现(见图1)。此外,绘画的简繁也会造成不同的效果,简则方便快捷,繁则生动丰富(见图2),各有长短,在练习和运用时可以根据实际情况作相应的选择。

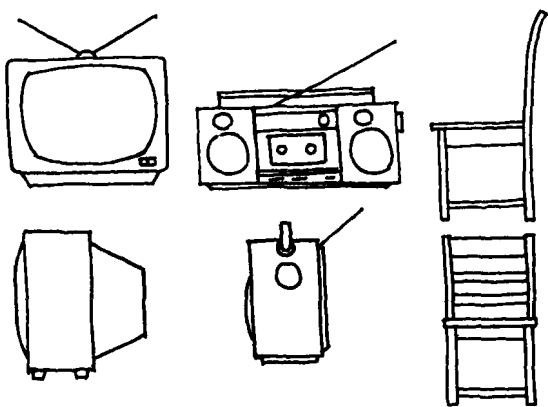


图 1

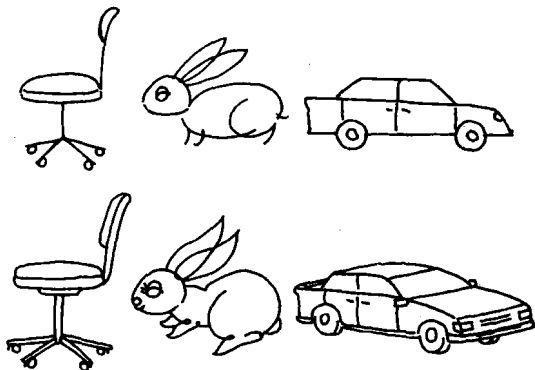


图 2

植物画法：

自然界中的植物一般有木本、草本、藤本三大类。从简笔画的实用角度来说,一般可分为花卉、蔬果、树木三类。

画花卉时必须掌握该种花的外形特征,用弧线连笔画出,画叶时则可以笼统一些,主要起衬托作用。有枝干的花卉还要注意枝干的穿插,线条的疏密与美感。蔬果相对来说比较简单,掌握其外形和典型的特征就行了。树木的绘画主要掌握枝干和树叶的特征。各种不同种类的树木,其特征是非常明显的,只要仔细观察,并不难掌握。

风景画法：

风景的内容非常广泛,主要难点在于一些建筑和山水。但简单地分析一下,就不难发现建筑大部分都是一般的平行四边形、长方形、正方形、三角形或圆形的组合。而山水树木都是一些曲线和折线的组合。在绘画中要注意线条的组合搭配,力求自然而不生硬,疏密有致,这样就能画出很好的作品。

二、动物篇

禽鸟画法：

在鸟类中，不论大小，其结构特征大体一致，身体与头均呈卵形，上肢为翅膀，下肢为腿脚。禽鸟的躯干包括背、腰、胸、腹，翅膀长在背肩部，腿脚生于下腹部，尾巴在身体后部。

禽鸟之间相互的差异主要在于其嘴、翅膀、腿脚之上。所以在练习过程中，可先画出椭圆形的身体，再加上富有该鸟相应特征的头、翅、尾、腿等，即可完成。

但是鸟的动态千变万化，如何快捷地掌握这些复杂的变化呢？实践证明，可采用“双卵法”解决这个难题。

“双卵法”，即在分析鸟的身体结构的基础上，调整两个蛋形椭圆（一大一小）的大小和位置，可以简便地画出鸟的各种基本形体和动态，再加上该鸟所具有的特征，就能轻而易举地画出鸟的各种形态。

例如：画小鸟时，根据要画的不同动态摆好双卵的位置，然后把它们的外形勾出来，就完成了小鸟的身体。再加上嘴、眼、翅、尾、爪（不同的小鸟，其特征形状各不相同，画时注意），就可完成。同样，飞翔、站立、侧面、正面等动态，都可解决。（见图1）

画大鸟时，双卵分离摆置，分开的距离主要取决于颈的长短。绘画的步骤和画小鸟一样。（见图2）

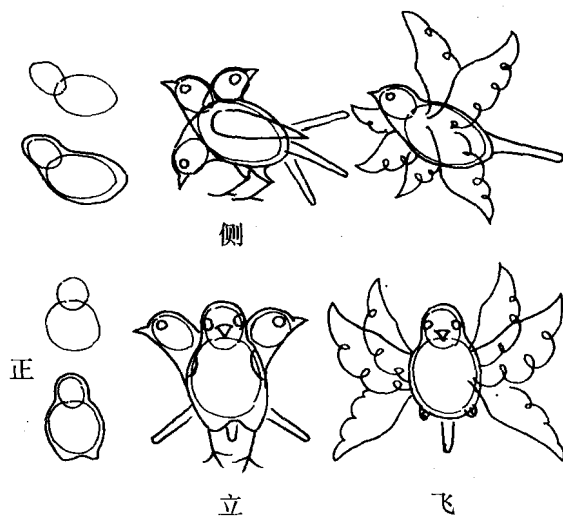


图 1

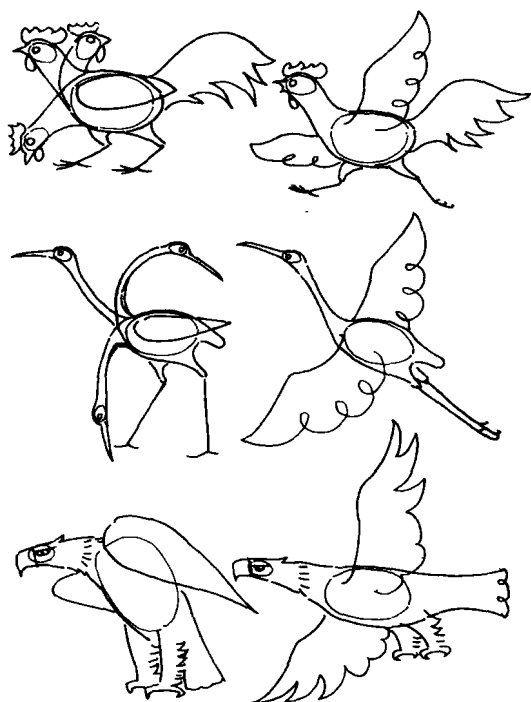


图 2

畜、兽画法：

畜兽的种类繁多，形态各异，要掌握畜兽画法首先要了解一点畜兽的形体结构，然后将繁杂的形体概括成较简单的直线形体和简单的曲线结构。

比如：画猫科类动物，以虎为例。其形体结构涉及头部、颈部、躯干、四肢和尾巴，而躯干还分肩、腹、臀三大部分，结构十分复杂，对初学者来说难度较高。因此一开始我们只需将它的大概结构摸熟，练习时将它概括成简单的直线形体，如头部基本上是一个方形，再加上简单的五官特征符号，颈部为一梯形，躯干为一长方形，四肢以梯形表现，最后加上尾巴。（见图3）

动物的特征大部分集中于头部，只要掌握了动物的头部画法，就基本上掌握了该动物的简笔画法。下面介绍一下动物头像画法。先将动物头像概括成相应的简单几何形，再加上该动物的特征，就基本完成了。比如画狗熊，在正方形的基础上将边线拉圆一些，然后在中间加进一个小方形，形成一个“回”字。现在可以在小方形中加进一只高脚酒杯，再加上圆耳朵和小眼睛，狗熊的特征已经维妙维肖地出现了。如果要体现狗熊愣头愣脑的样子，加上短短的毛就可以了。图例为动物的简笔画头像速成法。（见图4）

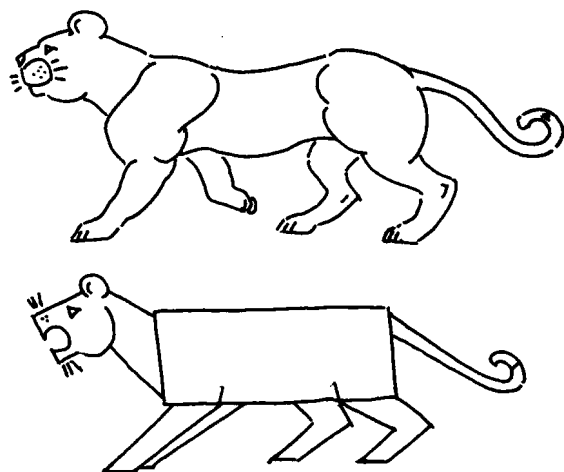


图 3



图 4-1



图 4-2

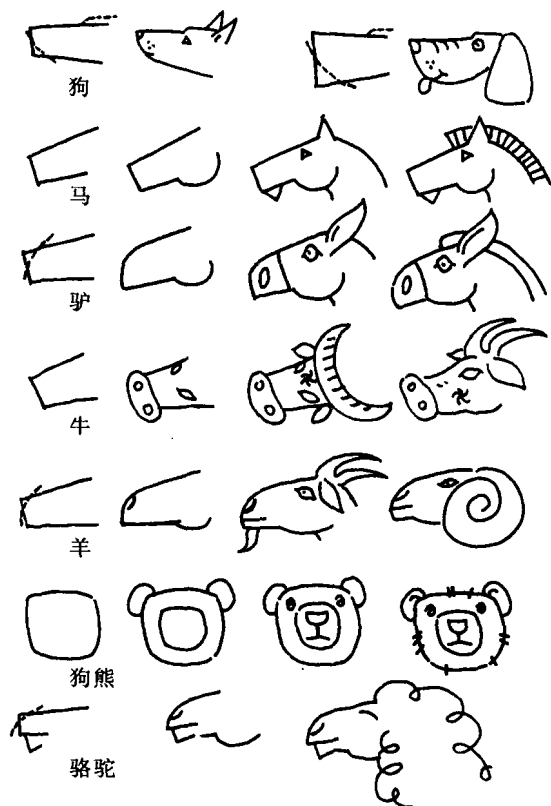


图 4-3

三、人物篇

人物头部：

在画简笔画之前，必须对人物头部的比例结构作一个基本的了解，并对人物面部器官的表情变化进行归纳、取舍、简化、夸张，使形象简练而生动，具有趣味性和艺术性，达到简捷传神的艺术效果。

1. 人物头部的比例结构

A：正面

成人：成人的头部长宽之比约为 4:3，眼线约在头顶至下颏二分之一处。将竖着的中线一分为三，分别是眉线、鼻底线、下颏线。将横着的眼线分为五段，正好是五只眼睛的宽度，即“三停五眼”。耳朵的长度，上与眉线平，下与鼻底线平。口缝线在鼻底线与下颏线三分之一处。男子脸部线条刚挺，女子则柔软。男子嘴稍宽，眉稍粗，女子相反。

少儿:少儿头部长宽之比约 5:4。竖线二分之一处为眉线。鼻底线约在竖线四分之一处(年龄越小则鼻底线越下)。口缝线约在鼻底线与下颏线三分之一处。耳朵约在眉线与鼻底线之间。鼻的宽度小于双眼之间的宽度。嘴比鼻略宽。(见图 1)

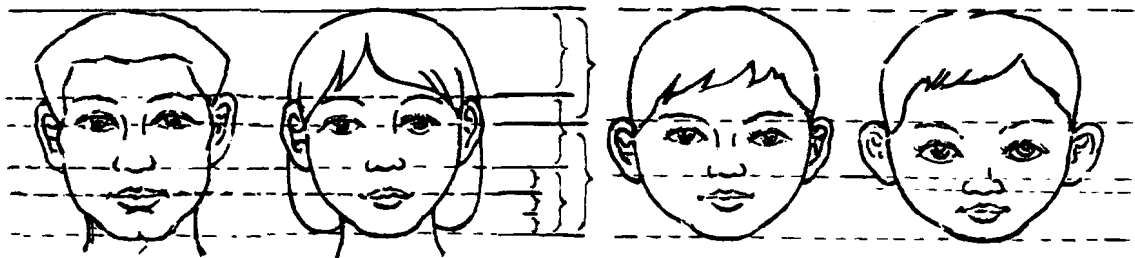


图 1

B:侧面

成人:头部竖线三等分,分别是眉线、鼻底线、下颏线。眼角至嘴角约等于眼角至耳底的距离。鼻线的倾斜度相当于耳轮廓的斜度。耳朵的长度为眉线至鼻底线的长度。

少儿:竖线二等分为眉线,四等分为鼻底线。耳朵的长度与眉线至鼻底线的长度相等。眼角至嘴角的距离小于眼角至耳底的距离。鼻线的斜度随年龄的增长而增加。(见图 2)

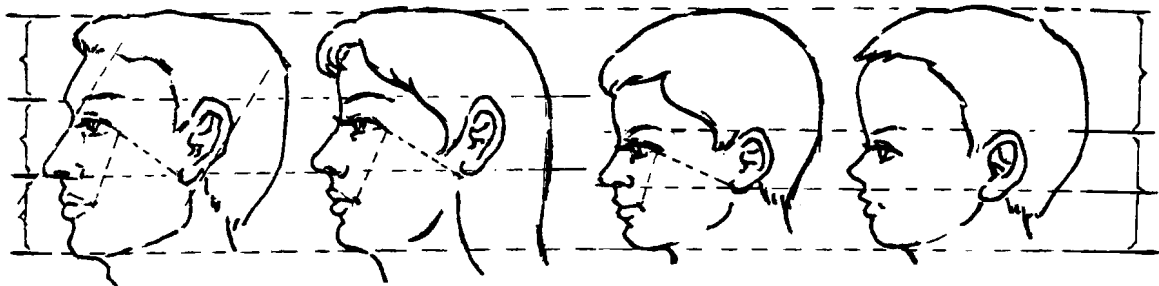


图 2

2. 人物面部的表情

人物面部的表情,一般有“喜、怒、哀、惧”等。随着脸部肌肉的变化,完成脸部各器官的表情动作。(见图 3)

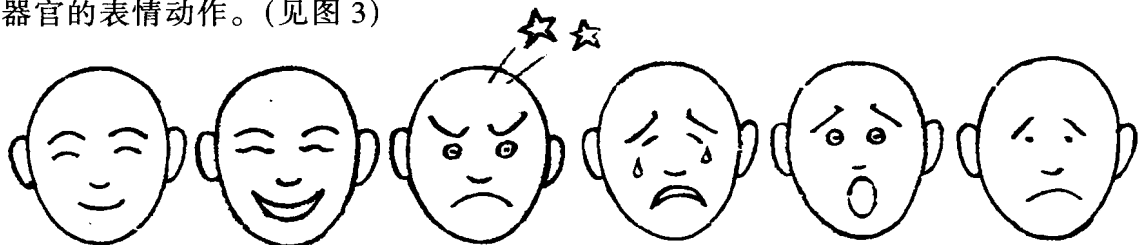


图 3

3. 人物头部的透视变化

人物头部的透视变化,一般有正、侧、仰、俯、侧仰、侧俯等。(见图4)

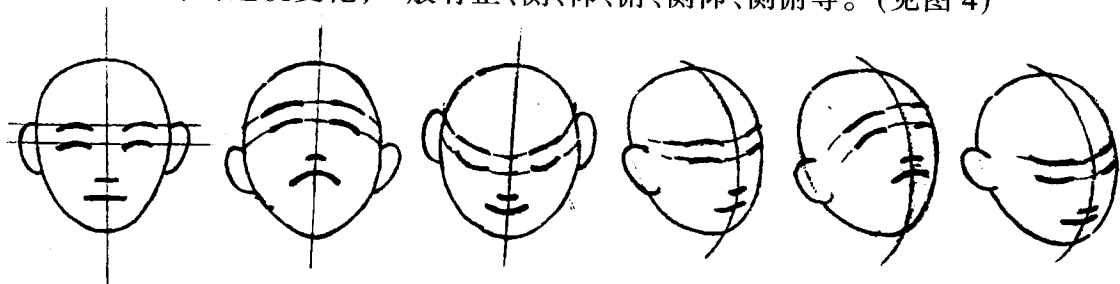


图4

4. 人物头部的画法

A. 正面画法:

第一步:画椭圆(可加中线,注意中线两边对称)。

第二步:加上五官(各种表情)。

第三步:加上发型(男女各式)。(见图5)

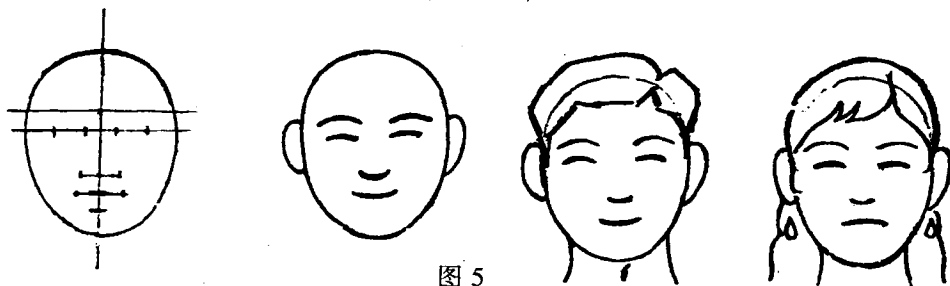


图5

B. 半侧面画法:

第一步:画出椭圆(稍斜)。

第二步:画出弯曲的中线,再画出眉线、眼线,在此基础上画出五官。

第三步:加上发饰。(见图6)

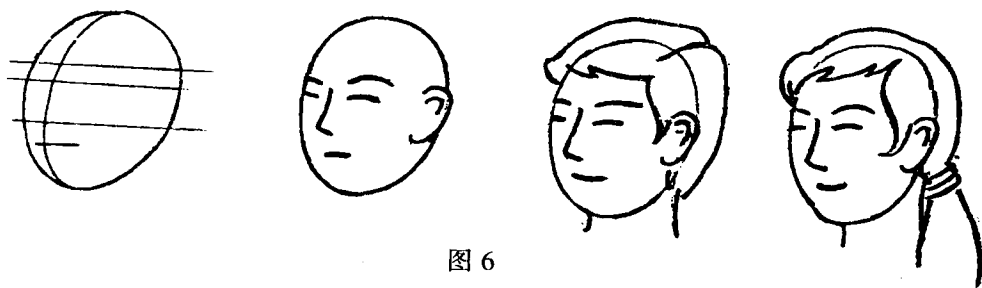


图6

C. 侧面画法:

第一步:画出椭圆(下颏稍尖)。

第二步:标出眉线、鼻线、嘴线,画出五官。

第三步:加上发饰。(见图 7)

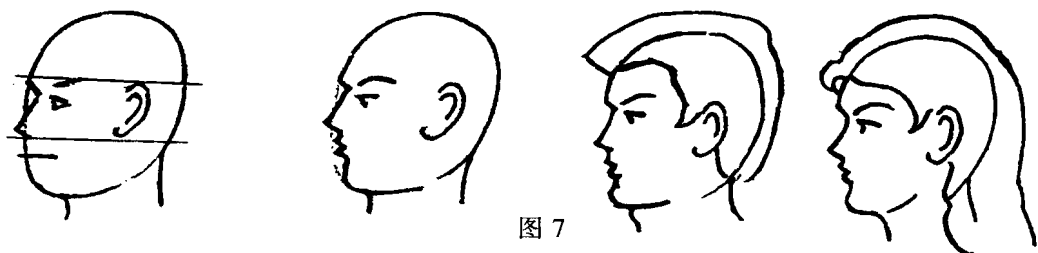


图 7

D. 常用五官程式符号:

简笔画中,人的五官常用一些符号来简化,常用的五官符号一般有以下几种。

(见图 8)

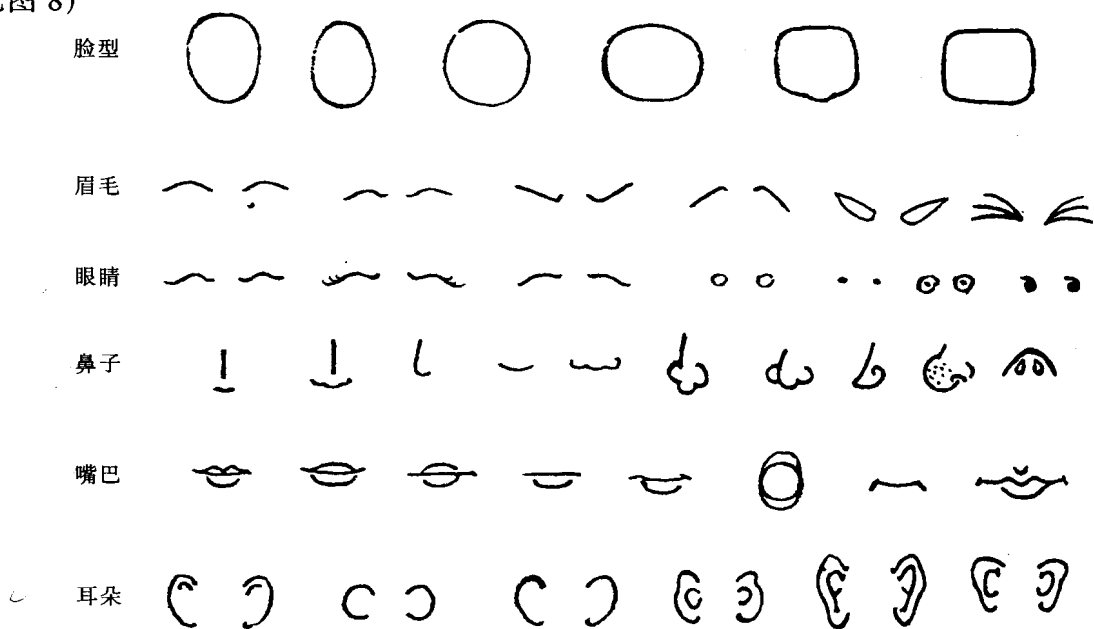


图 8

人物躯体:

人体的基本结构有头部、躯干、上肢、下肢四个部分。躯干还分胸部、骨盆。上肢包括上臂、小臂、手。下肢包括大腿、小腿、脚。

1. 人体的基本比例

人体的基本比例一般以头为基本测定单位。成年男子身高一般为七至七个半头高,女子一般为六个半至七个头高。男子上半身从下颏至乳头、至脐孔正好三个

头高。下半身从脚底到膝盖是两个头长,膝盖至脐孔两个半头高(女子为两个头高)。上肢一般为三个头长,下肢一般为四个头长,脚的长度约为一个头长。双臂上举时肘部与头顶相平,下垂时肘部与腰线相近,手指尖约在大腿中间。男性肩宽大约两个头长,女性肩宽约为一又四分之三个头长。男子臀宽小于肩宽,女子臀宽与肩宽基本一致。

少年儿童的比例特点是头大,上身長,下肢短,年龄越小越明显。一般全身为四至五个半头高。儿童的基本比例是下颏线至腰线,再至膝,至脚底四个头高。年龄稍大的少年一般上半身为三个头高,下肢为两个半头高,总共为五个半头高。(见图9)

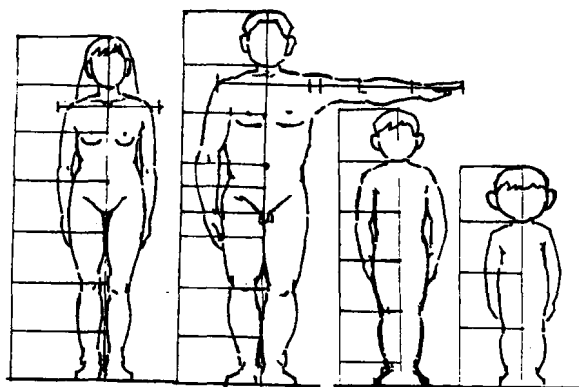


图9

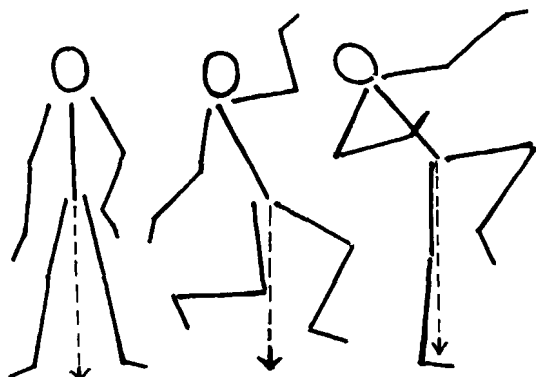


图10

2. 人体的重心

人体的重心即人体重量的中心点。当人直立静止时,其中心点大约在“丹田”的位置。从中心点向地面引垂直线即为“重心线”。掌握重心的关键在于重心线要落在支点上。比如双脚站立时,支点在双脚之间,而当单脚支撑时,则支撑脚脚底为支点。重心落在支点上人就可以站稳,重心偏离支点,人就会倒下。当然,运动中的人体会有极短暂的重心偏离支点,但又很快恢复,如此周而复始。画人物时必须非常注意重心的掌握,可以先画出支撑身体的肢体,后画不用力的肢体。平时多观察,画时多分析,很快就会掌握。(见图10)

3. 人体的活动规律

人体的活动由头部、躯干、上肢、下肢四个部分协调进行,这些部分的活动有一定的范围和规律。整个身体由脊椎骨连接起来,随着脊椎骨的弯曲转动做出各种动作。

上肢的活动主要在肩、肘、腕三个轴心点的基础上进行。肩关节能在上下、左右、前后较大范围内活动。肘关节只能前屈,不能后翻。腕关节很灵活,手也可以上

下左右活动。

下肢由髋、膝、踝三个轴心点完成动作。髋关节也有上下、左右、前后的活动范围。膝关节只能后屈，不能前弯。踝关节可以上下、左右活动，使脚完成行进、转向的动作。

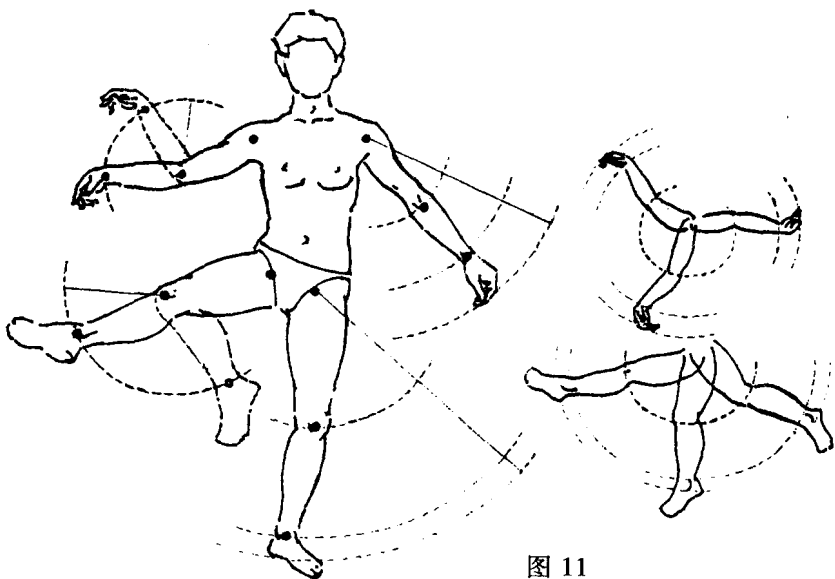


图 11

人行走时，双腿交替活动，双臂与双腿协调动作，活动方向正好相反。奔跑时，动作频率、幅度加大，肌肉紧张。上下肢相配合，形成循环不断的运动。（见图 11）

4. 人体的画法

人体的简笔画法是在了解人体的比例结构、动作规律的基础上，对形象进行概括、取舍、提炼，适当地简化夸张，以简练的手法来表现人体。

A. 直线画法：

直线画法是以直线来概括、塑造人体，可以只用一条直线来代表躯体以及四肢，稍复杂的则以一些几何形表示躯体及四肢。直线画法很容易掌握，只需抓住身体比例及大概的动态就可以完成。（见图 12）



图 12

B. 曲线画法

曲线能生动地表现人体的神情姿态。在直线画法的基础上,通过对人体的比例结构、外形特征的了解,就可以尝试练习,以高度概括的曲线表现人体,力求线条连贯,大胆省略次要的部分,加强线条的表现力,生动地、形象地、趣味地表现人物。曲线画法是人物简笔画的难点,只有多练习、多观察、多分析、多联想,才能真正做到笔底传神。(见图 13)



图 13

篇

物
静
植
风
景



