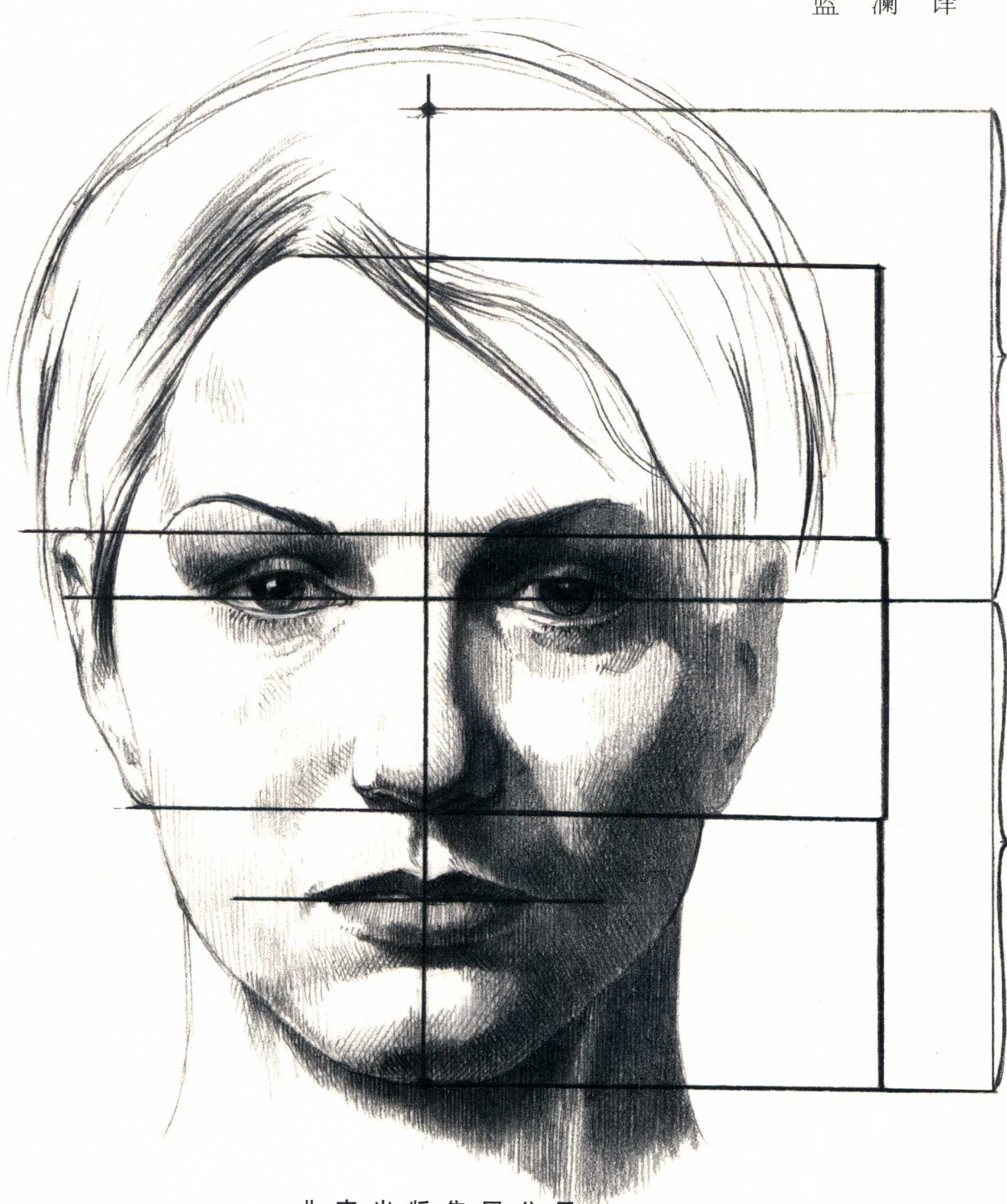


素描技法大全

[匈] 安德拉斯·祖约西 著
蓝 澜 译



北京出版集团公司
北京美术摄影出版社

素描技法大全

[匈] 安德拉斯·祖约西 著
蓝 澜 译



北京出版集团公司
北京美术摄影出版社

© for this edition: BPG Artmedia, 2017

© h.f.ullmann publishing GmbH

Original title: Zeichnen. Die große Schule

Original ISBN: 978-3-8480-0248-1

Director: Jolanta Szuba

Editor: Nikolett Hollósi

Layout, typography, reproduction: György Filakowszky

Project coordination: Daniel Fischer, Anke Moritz

Cover design: Simone Sticker

© András Szunyoghy

© Kossuth Publishing

图书在版编目(CIP)数据

素描技法大全 / (匈) 祖约西著 ; 蓝澜译. — 北京:
北京美术摄影出版社, 2017. 1

ISBN 978-7-80501-789-1

I. ①素… II. ①祖… ②蓝… III. ①素描技法
IV. ①J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第078803号

北京市版权局著作权合同登记号: 01-2012-6875

责任编辑: 董维东

助理编辑: 耿苏萌

责任印制: 彭军芳

素描技法大全 SUMIAO JIFA DAQUAN

[匈]安德拉斯·祖约西 著
蓝 澜 译

出 版 北京出版集团公司
北京美术摄影出版社

地 址 北京北三环中路6号

邮 编 100120

网 址 www.bph.com.cn

总发行 北京出版集团公司

发 行 京版北美(北京)文化艺术传媒有限公司

经 销 新华书店

印 刷 北京华联印刷有限公司

版 次 2017年1月第1版第1次印刷

开 本 635毫米×965毫米 1/16

印 张 26

字 数 410.3千字

书 号 978-7-80501-789-1

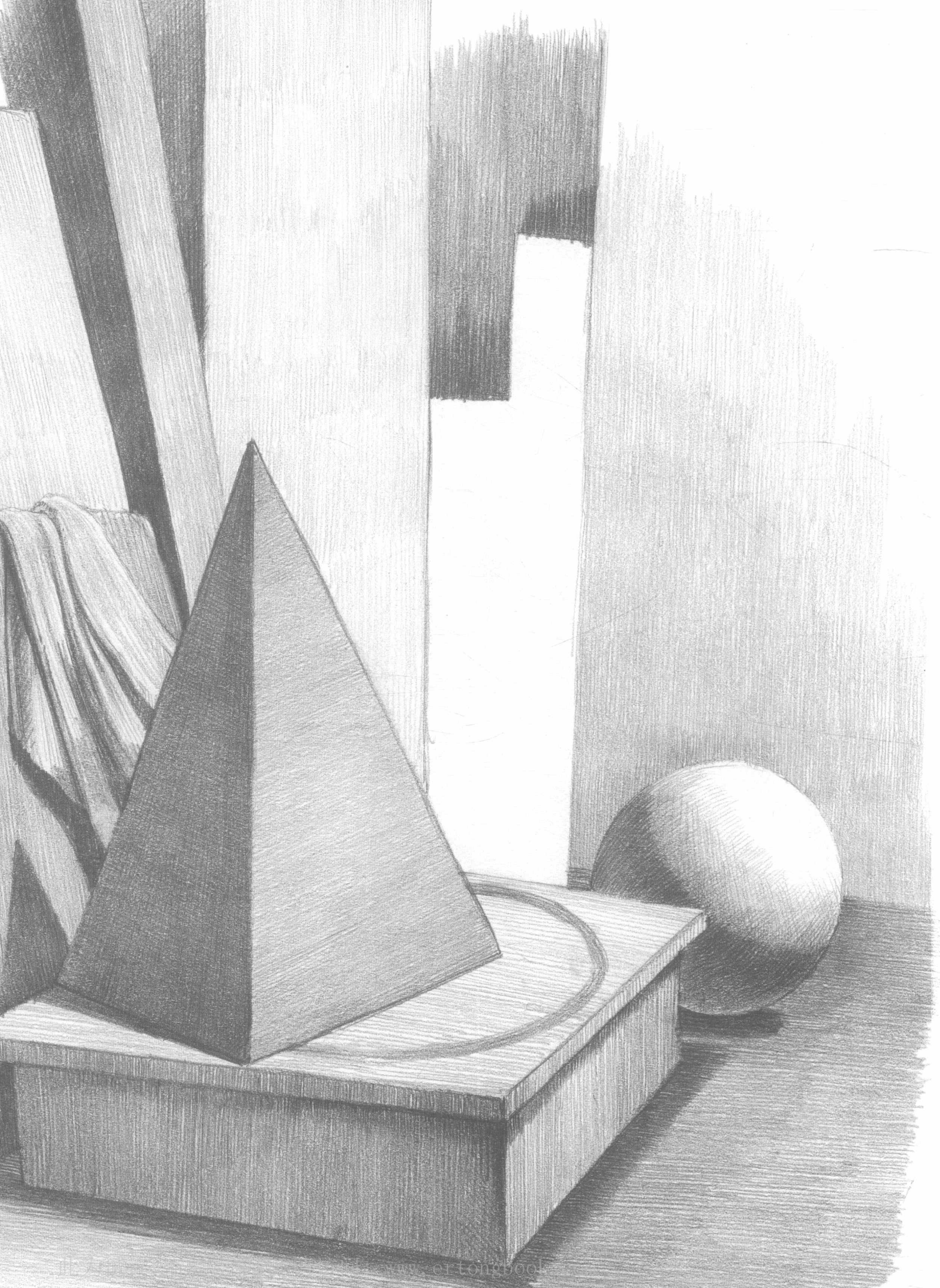
定 价 99.90元

如有印装质量问题, 由本社负责调换

质量监督电话 010-58572393



素描技法大全



引言

绘画是人类所取得的伟大成就之一。音乐在演奏的时候，通过几个要素的相互影响，音乐独特的魅力就会应运而生。这些要素包括：听觉、手的动作、思想灵魂或心灵、天分等。要展现视觉艺术不可思议的魅力，同样离不开上述这几个要素，所不同的是听觉被视觉取代。素描和水彩画是真正的奇迹：你可以只用一根铅笔或者画笔，就能在空白的画纸上画出整个世界和三维图像。

诸多著名的洞穴壁画证明了一件事，那就是人类早在史前时期就开始绘画了。早期的视觉艺术作品更是证明：在历史发展的长河中，绘画始终与人类息息相关。埃及的墓室壁画和罗马的宫殿壁画都只是纯粹的装饰品，但莱奥纳多·达·芬奇、阿尔布雷特·丢勒、伦勃朗和戈雅却开创了绘画平面艺术的新纪元。

当然，除了那些伟大的画家，世界上还有许多人，虽然他们不是名声显赫的艺术家，但同样有着极具创造性的思维，只是人们往往并不关注他们绘画的水平有多专业。这些人不仅包括为我们设计衣服、家具、房子的设计师，还包括许多从事其他职业的人。

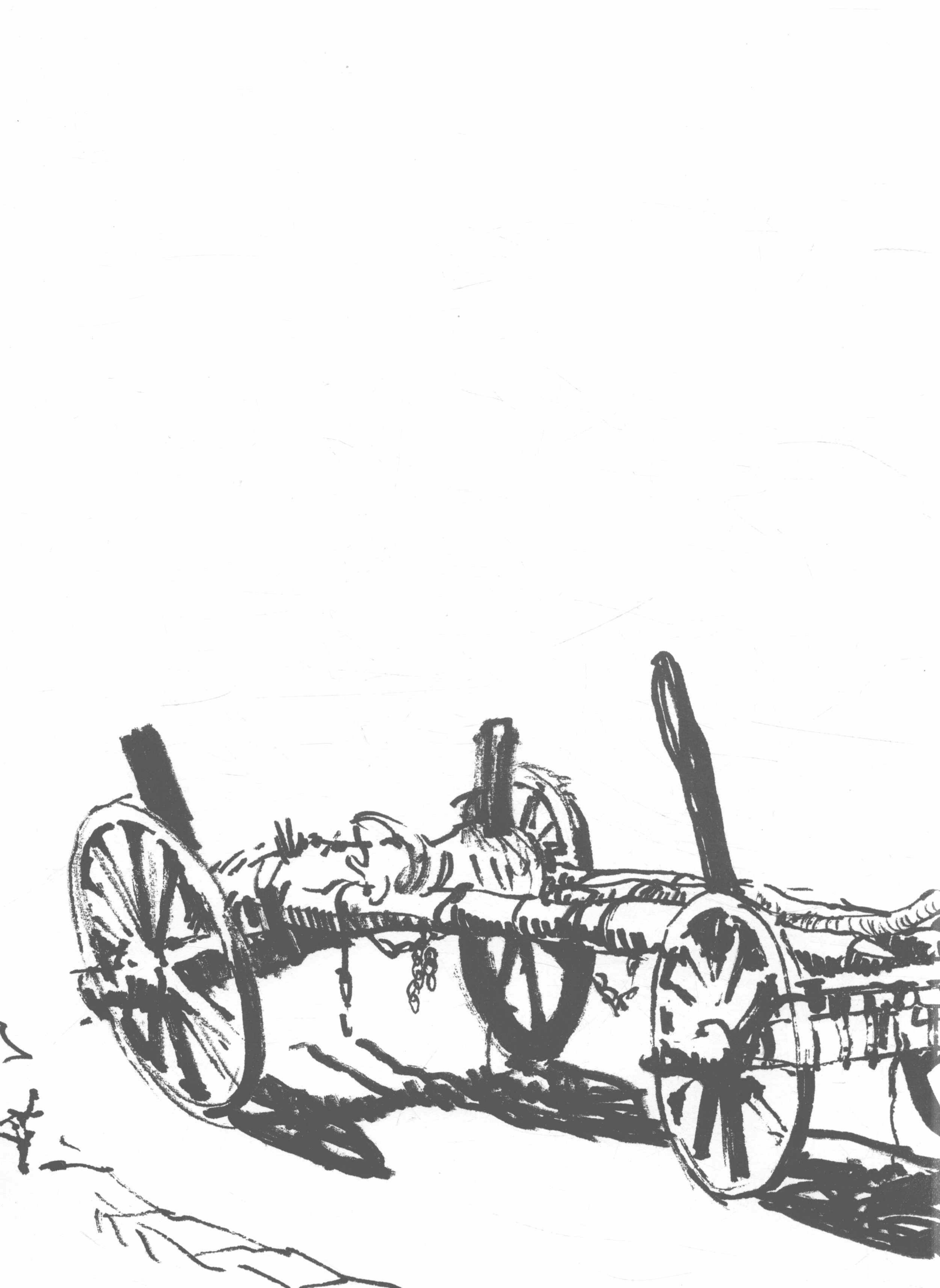
此书专为那些对学习绘画感兴趣的人量身定制：手把手地教他们如何绘画，并鼓励他们在思考问题和看待事物时能从整体角度出发。

学习绘画不是一朝一夕就能完成的。训练绘画技巧，了解诸多相关规矩和规则，这是你必须要做的事情。有的音乐家一天花八个小时来练习曲子，只为了能更好、更熟练地演奏自己的乐器，视觉艺术家们也是如此。唯有全身心地研究和练习你的绘画技法，你才能训练自己的眼力，从而注意到所有的细微之处，才能让你的手画出更柔和的形状。即便是大学绘画导师，也会每天把自己关在工作室里至少一个小时，除了练习绘画，什么都不做。

每个人提高绘画技巧所需的时间各不相同。会画画并不意味着你就是一名艺术家，要在艺术上取得成就需要一种额外的因素，并且每个人只能通过自己的努力去领悟。毕竟，艺术其实就是思想、情感和激情的表现形式，就是一幅画或者一具雕像里所蕴含的感情，是一种独立的视觉语言。绘画只是这种语言的一个组成部分。

绘画可以让人心情愉快。此书给出的所有意见和建议，本意在于让你把掌握绘画技巧这一过程变得简单易懂。我将这些建议总结并写出来，是为了鼓励并帮助人们去学习绘画。

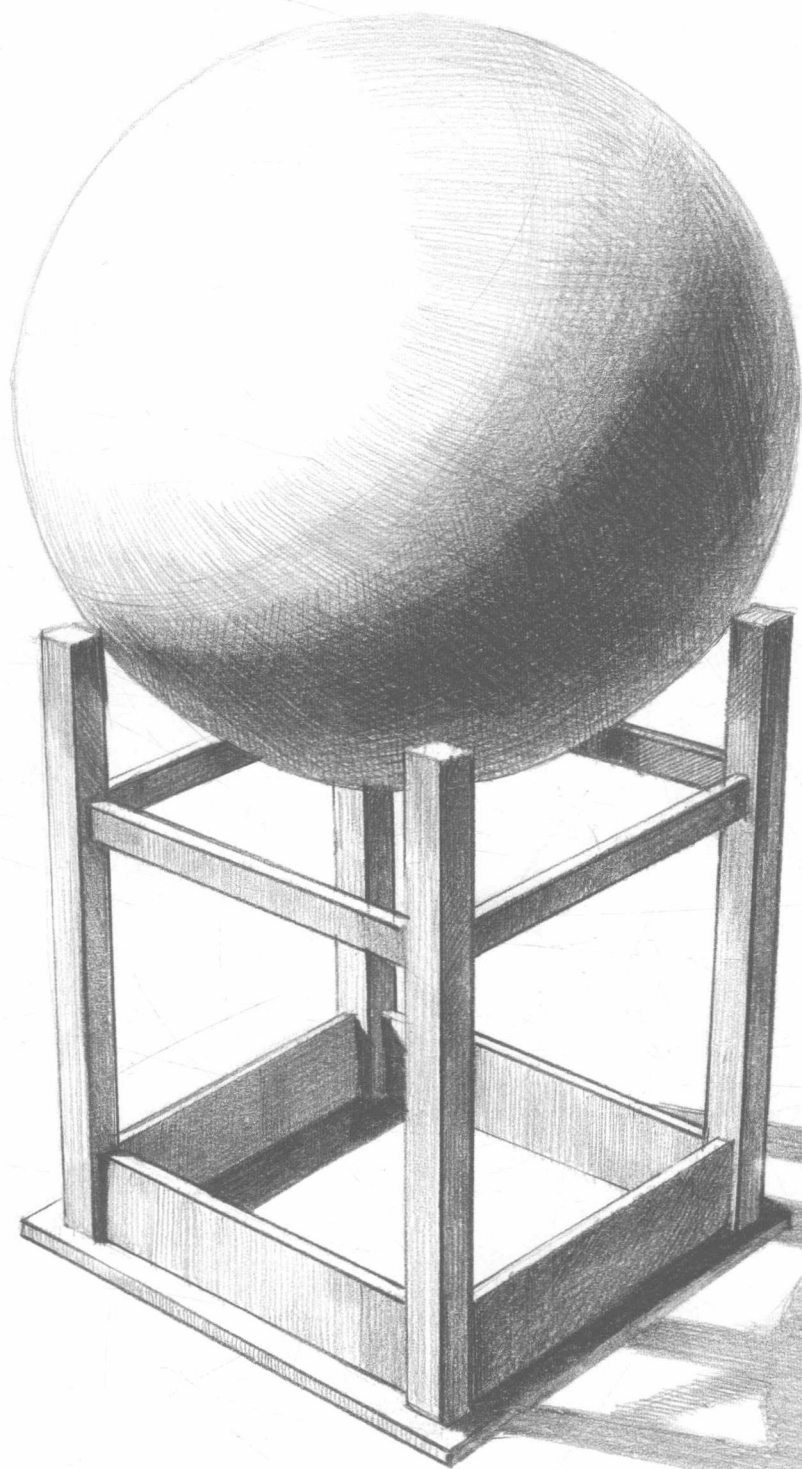
安德拉斯·祖约西





目 录

引言	
第1章 空间、平面、正方形和圆	1
第2章 测量	11
第3章 绘图网格	19
第4章 绘画技巧	25
第5章 简单的图形	43
第6章 对称	67
第7章 灰度图	73
第8章 物体绘画	79
第9章 布料	85
第10章 静物	93
第11章 云	103
第12章 花和树	113
第13章 光与影	129
第14章 风景	135
第15章 城镇风景	161
第16章 内部	191
第17章 完工图	199
第18章 头	205
第19章 手	243
第20章 脚和腿	253
第21章 人体	259
第22章 穿衣服的人物画	293
第23章 哺乳动物	307
第24章 鸟	371
第25章 昆虫	395
第26章 蜗牛	399
第27章 两栖动物和爬行动物	401



空间、平面、 正方形和圆

我们身处无尽的空间里。我们画的一切都在空间里存在，呈现某个空间里某物的特殊和独特之处并不是一件容易的事，不过我们可以通过在纸上画出它的三维图像来实现。当我们开始画的时候，就会用到水平面和垂直面来帮助我们作画。不管我们的目光投向何处，眼睛都会创造出虚平面。但当我们绘画的时候，派上用场的只有与地表面平行的水平面。

在旷野里，我们的视线可以不受遮蔽地看向远方，我们把天空和大地相交的线称为“水平线”。同样地，我们将眼睛所感觉到的与地表面平行，并在水平线处停止延伸的虚平面称为“水平面”。我们画的任何事物，都围绕这个水平面，或者在水平面上方，或者在水平面下方，或者与水平面持平。从下往上看时，物体就位于水平面上方，从上往下看则相反。刚好与水平面持平的物体，可以通过特殊的描述来体现，比如我们可以用一张纸来举例说明，当它与水平面持平的时候，它看起来就会像一条单直线。在下面的几页里，水平面会以水平线上的一双眼睛的形式出现。

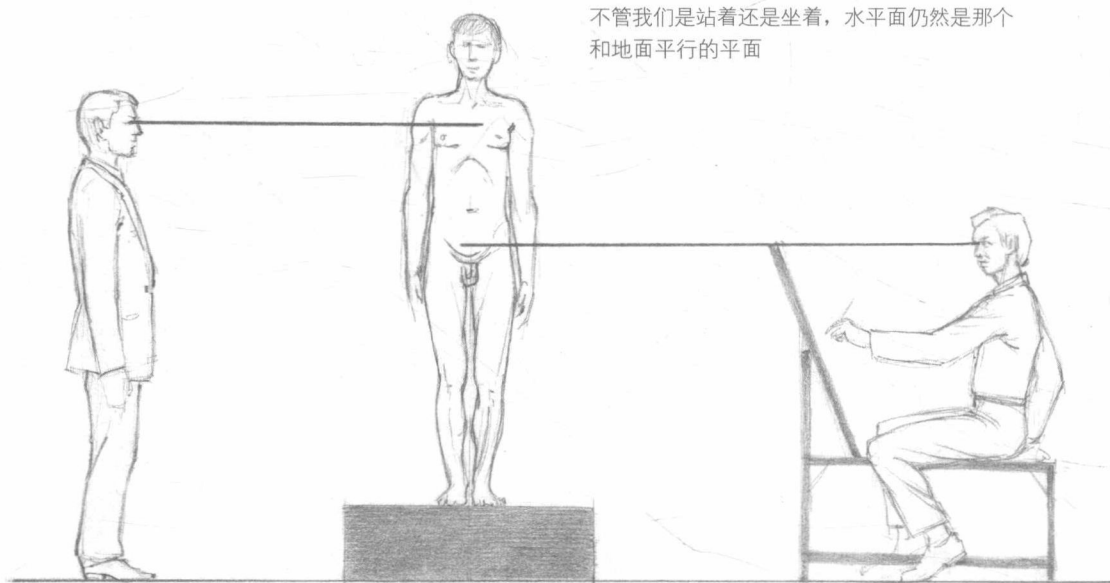
不管我们看向何处，我们的眼睛都会创造出虚平面。虽然有很多个虚平面，但当我们绘画的时候，只有跟地表平行的水平面能派上用场



在下面的几页里，水平面将以水平线上的一双眼睛的形式出现



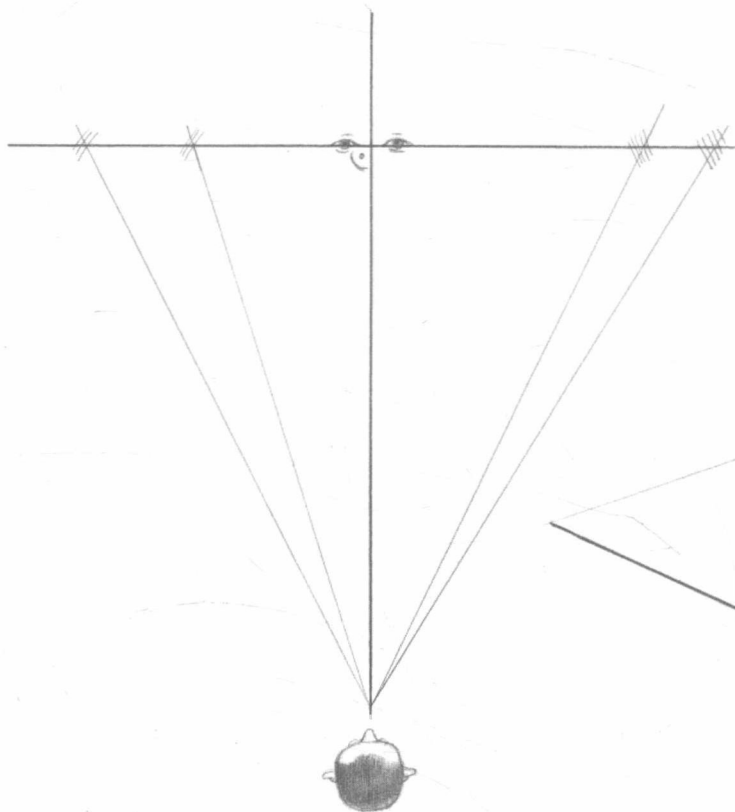
不管我们是站着还是坐着，水平面仍然是那个和地面平行的平面



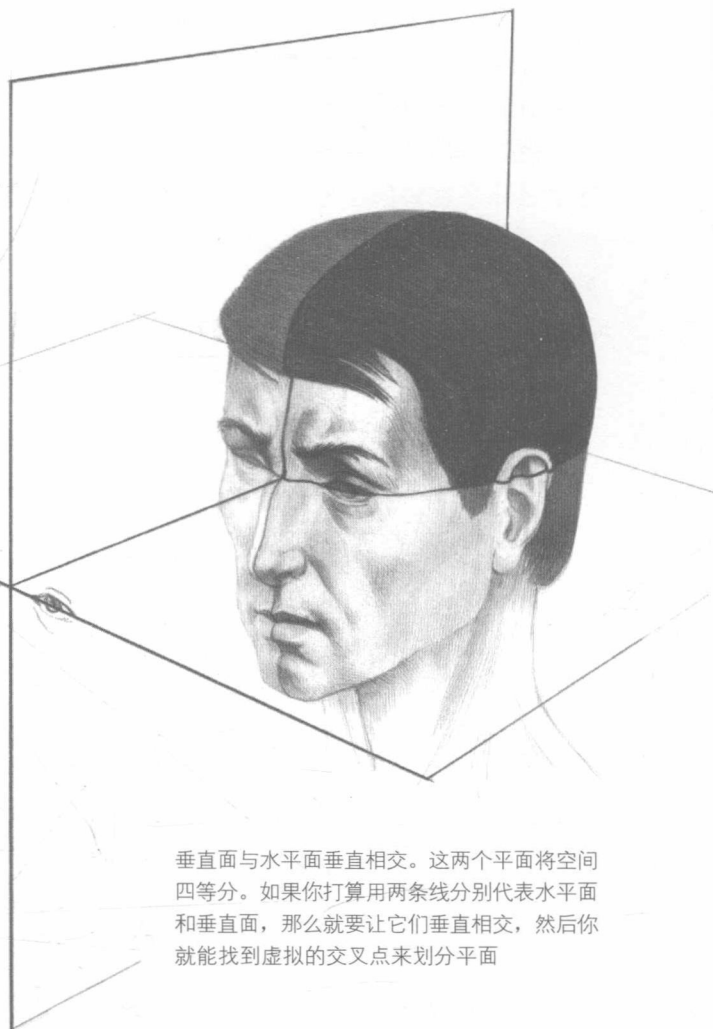
我们的眼睛所能觉察到的水平面与地表面在无穷远的地方相交



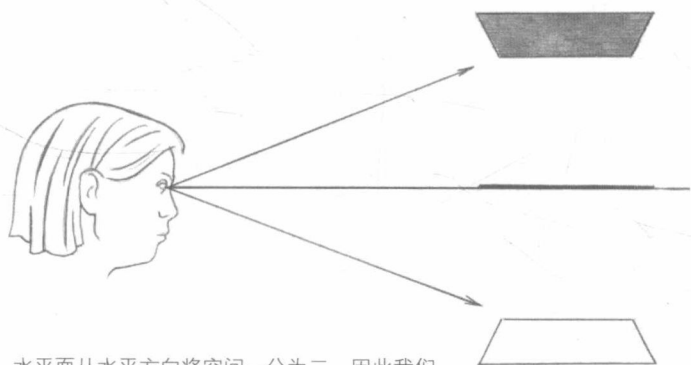
垂直面与水平面垂直相交。这两个平面在空间里各占一半，并将空间四等分。如果你打算用两条线分别代表水平面和垂直面，那么就要让它们垂直相交，然后你就能找到虚拟的交叉点来划分平面。



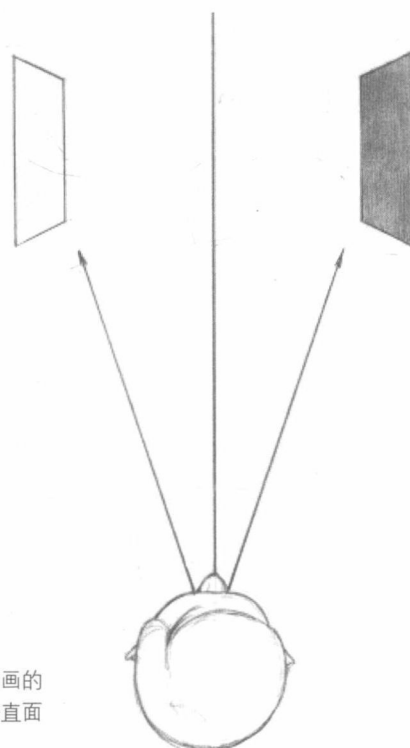
垂直面与水平面垂直相交。当我们看某物的时候，我们的眼睛同样也会创造出多个虚的垂直面。尽管如此，在绘画的时候，只有与水平面垂直相交的垂直面才是唯一有用的



垂直面与水平面垂直相交。这两个平面将空间四等分。如果你打算用两条线分别代表水平面和垂直面，那么就要让它们垂直相交，然后你就能找到虚拟的交叉点来划分平面



水平面从水平方向将空间一分为二，因此我们画的所有事物不是在水平面上方，就是在水平面下方，要不就是正好与水平面持平



垂直面垂直地将空间一分为二，因此我们画的所有事物不是在垂直面的左边，就是在垂直面的右边，要不就是正好在垂直面里

理解并学会运用透视法的规则，会在我们画静物 and 生命体的时候派上很大的用场。

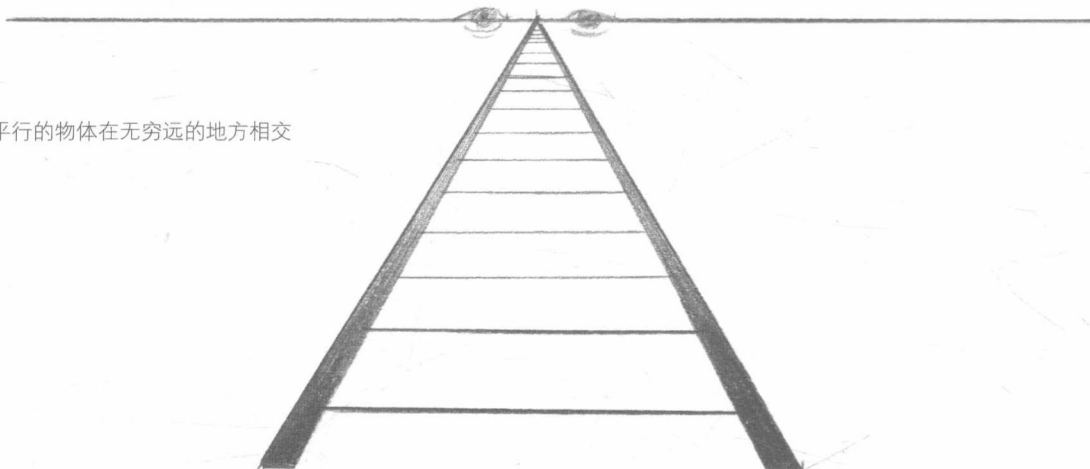
透视法其实就是视角的运用。在视觉艺术里，这个词决定了物体的位置、形状、三维空间里的体量、一幅画中和艺术家眼中的其他构图因素，由于角度不同，所呈现出的影像也不同。透视法有两条非常重要的规则：

一条规则是，平行的物体，包括平行线和平行

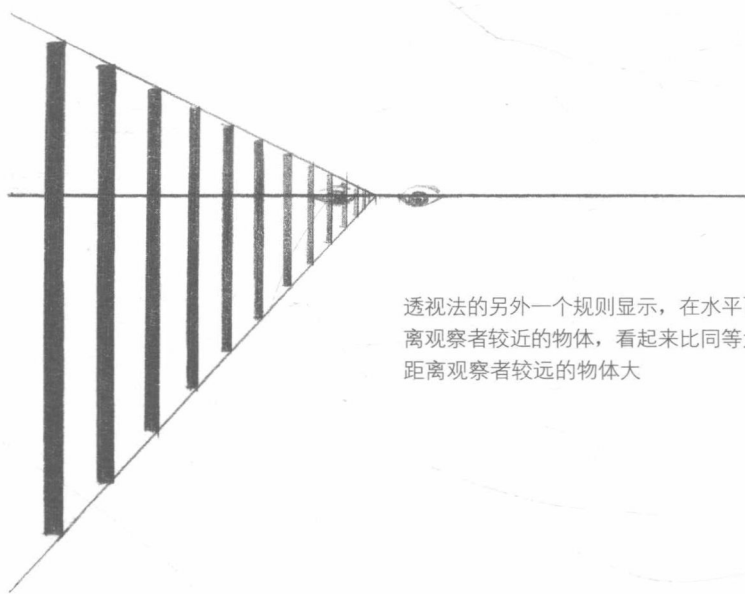
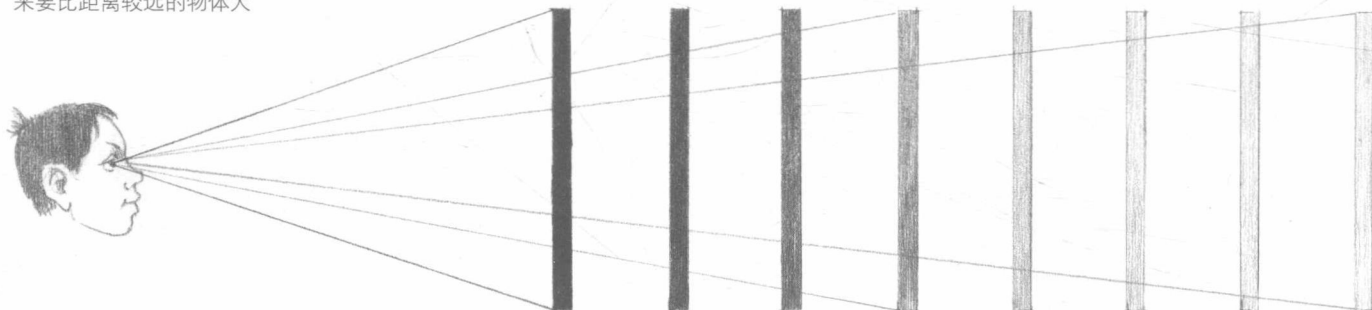
的平面，在无穷远的地方相交。试着想象一下两条铁轨，或者是一条道路的两侧，它们都是互相平行的，铁轨和道路的两侧向远方延伸的时候，看起来逐渐靠拢相交。

另外一条规则就是，两个同等大小的物体，距离较近的那个，看起来要比距离较远的物体大。电缆塔就是最好的例子。

平行的物体在无穷远的地方相交

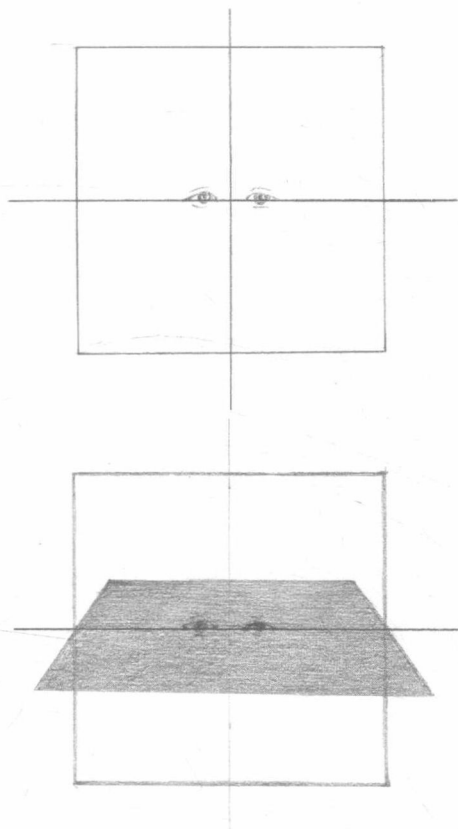


两个同等大小的物体，距离较近的那个，看起来要比距离较远的物体大

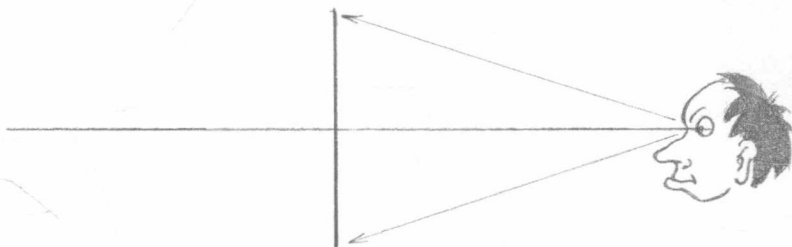


透视法的另外一个规则显示，在水平面上，距离观察者较近的物体，看起来比同等大小但是距离观察者较远的物体大

图中正方形的四条边被水平面和垂直面平分

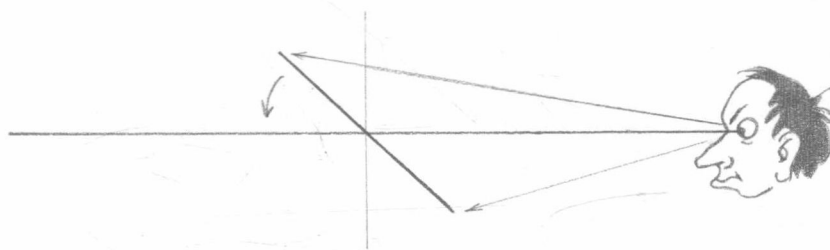


正方形的四条边是等长的。邻边组成一个直角，对边互相平行。下图中正方形的四条边被水平面和垂直面平分。



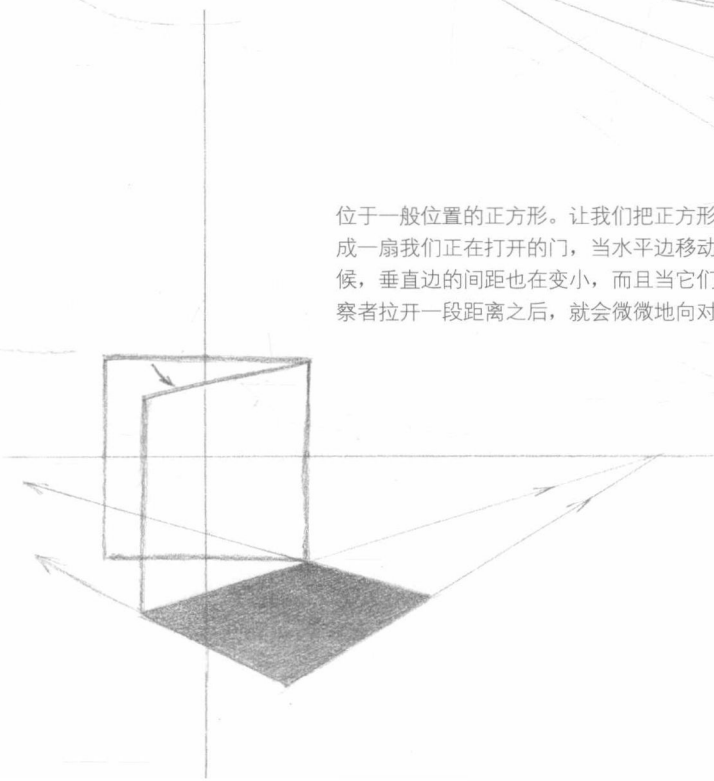
如果你把平分正方形的水平面想象成一条旋转轴，并使正方形在这条轴上向后倾斜，你会发现，向后倾斜的边仍然和这条旋转轴以及向前

倾斜的边保持平行，只不过看起来比较短而已。正方形的四条边都是等长的，但是在垂直面的线上某点，它们会互相靠拢并最终相交

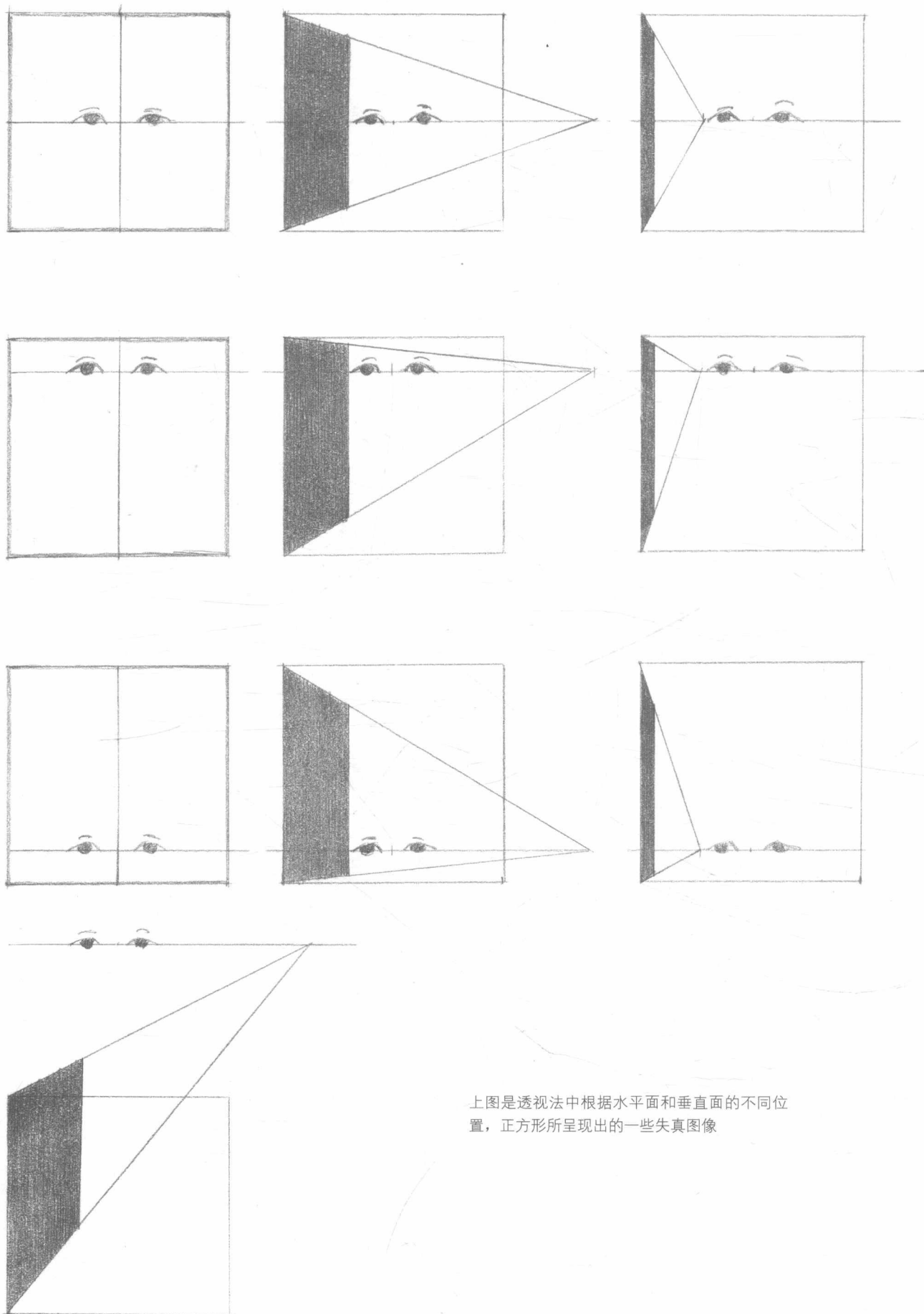


正方形离观察者越远，从上看或从下看时，观察者就可以看到更多的部分，它也显得更大

位于一般位置的正方形。让我们把正方形想象成一扇我们正在打开的门，当水平边移动的时候，垂直边的间距也在变小，而且当它们和观察者拉开一段距离之后，就会微微地向对方靠



拢。如果你将这个正方形倾斜，你就会得出另一个正方形位于一般位置的图像。对边在远离观察者视线的时候，会呈现靠拢交叉的情形



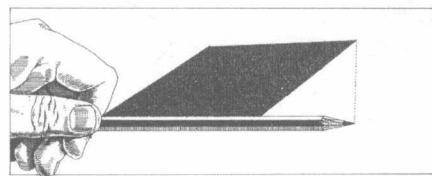
上图是透视法中根据水平面和垂直面的不同位置，正方形所呈现出的一些失真图像

画位于一般位置的正方形的步骤:

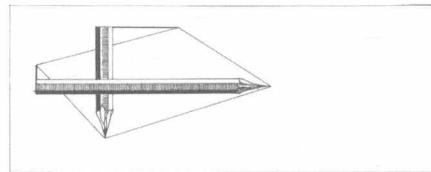


要估计逐渐远离观察者视线的平行边之间到底有多大的间距不是一件易事。因此，我建议可以分别在两条平行线上各放上一根铅笔，这样就可以轻易地检验你画得是否正确

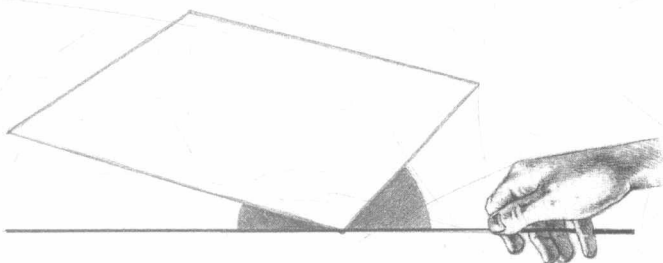
注意：当正方形的边在逐渐向你靠近的时候，把它们画成平行状态或者相交状态都是错误的



将量尺的一端水平地放置，与正方形距离观察者最远的角齐平，然后用拇指指甲在量尺的另一端标记，这样就可以确定一般位置下的正方形的长度

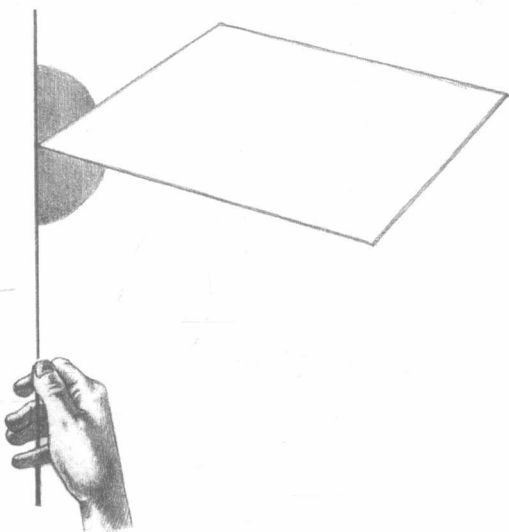
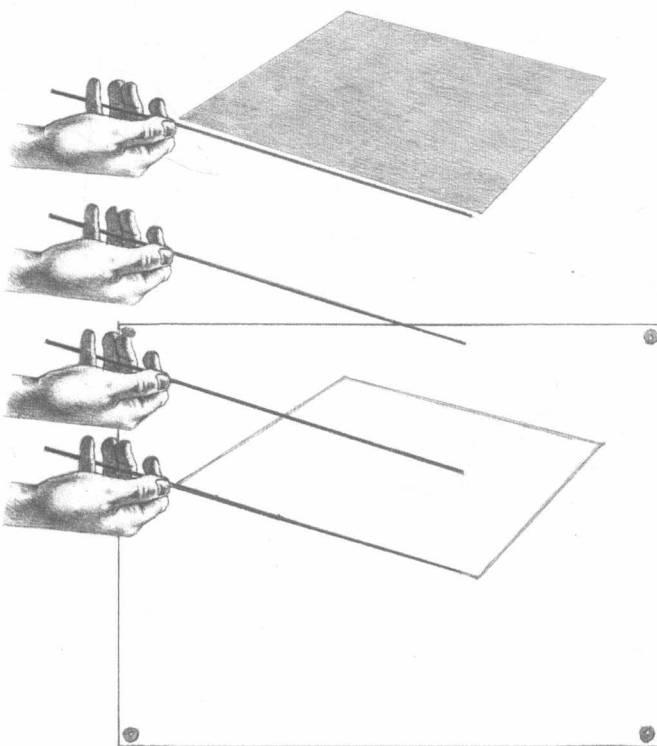


要确定一般位置下的正方形的宽度，方法同上，只不过要将量尺从水平放置改成垂直放置



要确定边与水平面和垂直面的角度，以及透视边的位置，可以将量尺水平地或者垂直地放在正方形的几个角上。拙劣的画作中最常见的错误就是正方形的边向错误的方向延伸

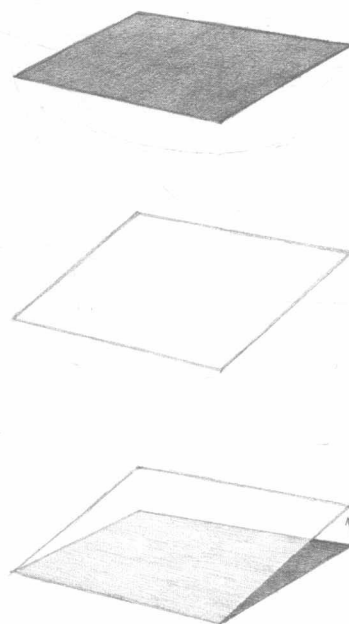
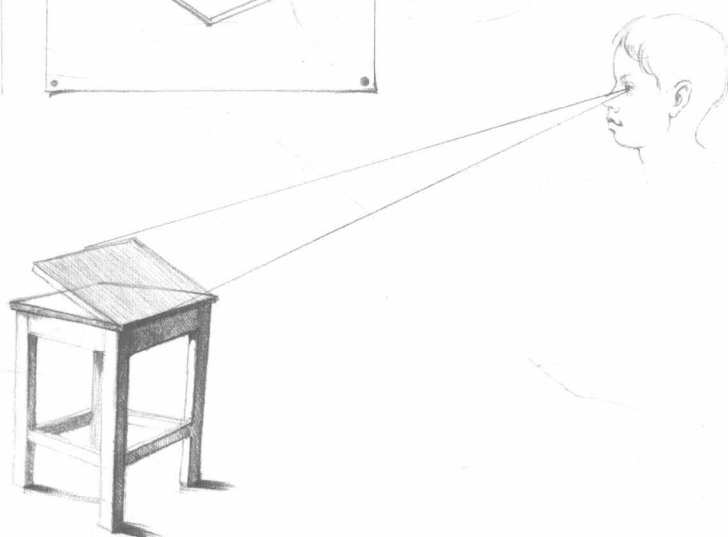
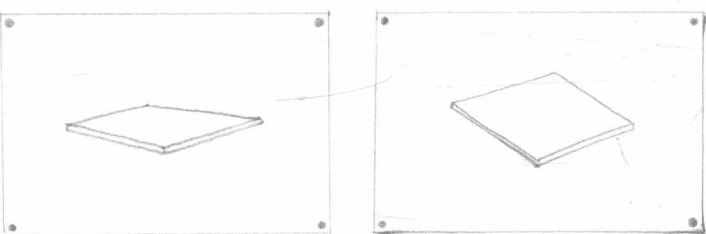
通过带点小技巧的握法，将量尺紧靠着正方形的边，此时量尺可以当成尺子来协助完成绘画



现在，运用你所掌握的在透视法中正方形是如何失真的相关知识，来画一张桌子



正方形的对边距离观察者越远，就变得越细。
试着想象，当你俯视道路的两侧时，它们就会
呈现逐渐向对方靠拢的样子



如果你画的桌面是不正确的，你就会觉得它
在向你倾斜