

兒童圖冊



湖南人民出版社

輪廓的方法.....	(1)	窗	(29)
透視常識.....	(3)	桌	(30)
明暗與陰影.....	(7)	椅	(31)
人物畫基礎.....	(11)	白茱、蘿卜	(32)
構圖的知識.....	(16)	草帽、鐮刀	(33)
		茄子、辣椒	(34)
		隊鼓、隊号	(35)
搪瓷缸.....	(19)	茶壺、茶杯	(36)
瓦 罐.....	(20)	馬 燈	(37)
酒壺、酒杯.....	(21)	枯 樹	(38)
傳 聲 筒.....	(22)	森 林	(39)
圓球體.....	(23)	早 春	(40)
地球儀.....	(24)	村 庄	(41)
乒乓球和拍.....	(25)	江 邊	(42)
碗和匙羹.....	(26)	冬	(43)
方紙盒.....	(27)	秋 收	(44)
小皮箱.....	(28)	硝	

投 門.....	(45)	眼.....	(58)
拖拉机.....	(46)	咀.....	(59)
花与蝶.....	(47)	耳.....	(60)
魚.....	(48)	手.....	(61)
鷓.....	(49)	脚.....	(62)
鷓.....	(50)	小 痕.....	(63)
母鷓和小鷓.....	(51)	看 書.....	(64)
猪.....	(52)	課堂里.....	(65)
牛.....	(53)	訪 問.....	(66)
尾.....	(54)	少先隊員.....	(67)
貓.....	(55)	中年妇女.....	(68)
狗.....	(56)	農 妇.....	(69)
鼻.....	(57)	老 農.....	(70)

輪廓的方法

輪廓是用綫條來確定的物體外形。要掌握形象的準確性，必須理解輪廓的描繪方法。

描繪物體輪廓的過程，不好作出生硬的規定，因為畫者的技術能力和創作習慣不同，也因題材（如靜物、風景、人物）有所區別。但就共同的地方來說，一般可以分為三個過程：

（1）定中心綫

根據物體的形態，可以分別地定為中心直綫、橫綫或斜綫，用它來概括形體的基本外形、動態。如果是一個別物體就同時定出它的高與寬的比例；如果是成組物，也同時定出它們最上、最下、極左、極右等四邊的關係，掌握整個的基本方向、位置、斜度及高度的比例。

在進行中，是用直綫來畫的，要求輕些、長些、少些、肯定些、準確些；不要用短綫相連（甚至是類似配點的方法來畫）；不要用綫太多，畫得太囁嚅、太笨重。要畫得少而好，要對形體觀察得仔細、分析得正確，逐步做到少用橡皮，一下為定，落筆不改。

（2）切大體外形

根據物體的外部結構，將它的長短、寬窄、曲度、斜度及共轉折面的形狀，用類似幾何綫切出，這時候還是用直綫進行為好，因為直綫容易把握，特別是在面對稱的形體時。對於形體內部的結構如深淺、凸凹等部分，也同樣是以直綫（象拱門一樣）切出來的，直到完成大體輪廓為止。

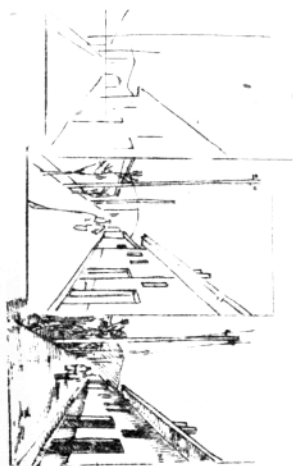
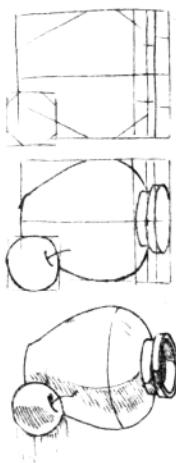
在這一過程中，還要結合第一過程中所定的中心綫，檢查物體四週邊緣和內部分割的準確性，檢查物與物的互比關係，還可以結合成組物之間的空隙進行檢查，要求能表達物體的形態特點。

(3) 画细致的轮廓

在前面两个过程的基础上，用曲线并较重的（以能突出第一、二次过程中的线条为好）画出物体外部较细致的轮廓，同时将高光部、背光部、反光部各部之间的较突出的界限，适当地划分，甚至可以用符号似的稍为标出这些部分的色调，还应该画出投影和倒影的方位，便利说明暗和着色，达成一张完整的轮廓画。

描繪物体轮廓的过程，是不可断然分割的，这里不过是为了叙述的方便；因此画者要自始至终贯穿观察、描繪、思考、分析，再检查、再观察、再描繪的劳动过程。

看得准、画得稳，从总体出发，不强调细部，不顧此失彼，并用記憶、想象的条件，是描繪轮廓的全面要求（圖1）。



(圖1)

透視常識

掌握輪廓的描繪方法，不僅是一個技術方法問題，還必須要有透視的理論指導，才能真實而正確地描繪輪廓，掌握物体的透視變化規律。

透視法是指導我們描繪輪廓的基本方法，是研究形象的長短、寬窄、高低、大小等遠近變化的科學方法，所以又叫做遠近法。

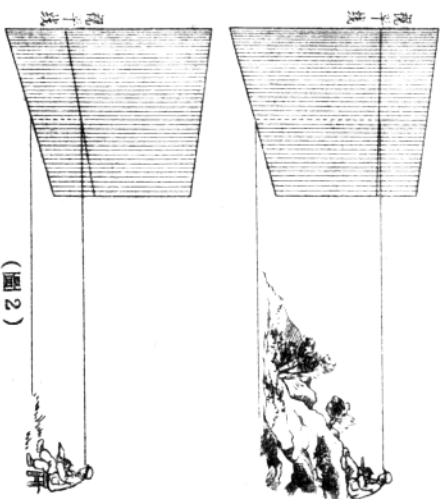
一般初習圖的人所接觸到的題材，還只是平面物，或厚度不太大的物体，圓球体和圓柱体等个别立体形象。往后進入較複雜的題材，就更需要理解畫者、畫面与物体之間的空間關係，物体遠近变化的一般原則，物体在畫者視平綫以上位置和在畫者視平綫以下位置的变化規律。

現在根據這些要求，提出几點基本原則与方法来說明：

(1) 遠小近大的基本理由——凡是同样大小的物体，如果有了遠近距离的時候，在我們的視覺印象中，是遠的小些，近的大些。这是因为我們的眼睛看近的东西時，視角（視線集中到瞳孔的角度叫視角，約為60度）放大了，所以眼底的印象也大了；在看遠的东西時，視角就縮小了，所以眼底的印象也小了，不是实物的本身真正有了大小的变化。

根据这个同等物体遠小近大的变化規律，我們所以推測到其他同形状的物体，現在用来说明它的透視变化：





(圖 2)

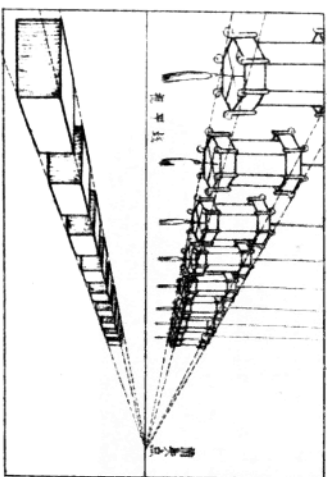
其他一切形体的变化，都可以类推。

(2) 視平綫——畫者的正前方，在形象和我們的眼睛同高的部分所假設的一根橫綫，叫做視平綫。在野外画風景画時，這一根橫綫往往和地平綫重疊在一起，所以又叫地平綫(圖 2)。

視平綫是檢查物體遠近位置變化的一種根據。凡是同樣高低的東西，如果在視平綫以上的話，就越遠越低，低到視平綫上為止；凡是同樣高低的東西，如果在視平綫以下的話，就越遠越高，高到視平綫上為止(圖 3)。

• 4 •

一幅画只能运用一根視平綫；就是說，作一幅画，画者只能在一个固定的位置和方向。



(圖 3)

(3) 画面与画幅——我們在室內時，常常發現映照在窗格里的美麗景色，如果我們就用和窗格子同樣大小的紙張進行描繪，所描繪的形象和窗格子里的形象，就會是一致的。这个豎立着的、可以透

过去的玻璃垂直面就叫“画面”。我們所進行描繪的紙張就叫“画幅”。

“画幅”中的形象，既然与“画面”所透过来的形象是一致的，那末，我們以“画面”来检查“画幅”，便“画幅”符合“画面”；这样来考查就准确、方便了。

(4) 视中綫——是画者平视前方，在眼与形象之間所假設的一根直綫。它和视平綫的关系是成直不(90°)度的。

(5) 视域——在画者裸眼形象(不要轉動眼球)以视中綫的視點(即视平綫的正中的一点)为軸，將它的上下左右四週边點相連結起来，所能到達的范围就叫視域。因为視域是圓的，又叫做視圓。

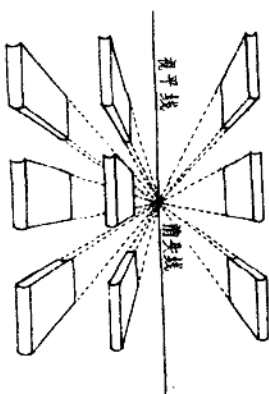
不論將视平綫安排在画幅的哪一个位置，但所取的景物，只能限于視域范围以內的。在一幅画內，不能移動視域，但画者可以在視域范围以內，任意地选择景物。

同时，画者和对象物(以最近的实物)的距离，最好是以实高的兩倍以上为好，如果是它的寬長于高，以在实寬的兩倍以上距离为好。如画樹，樹的实高是一丈，画者就要在兩丈远之外来画它。这样就能避免观察的困难，不使物体变形。

(6) 消失點——前面说过，同样大的物体，因为有了远近的关系，就有了大小、长短、寬窄的变化。如果远到不能再远的時候，就会集中到一點上去，这集中的一點，就叫消失點(或称滅點)。

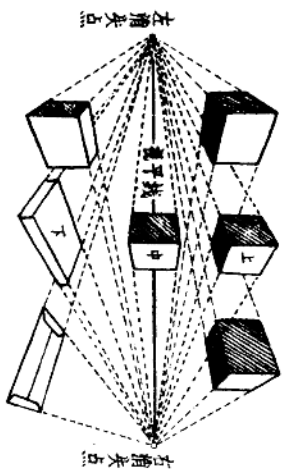
(7) 平行透視——只有一个消失點的叫平行透視。平行透視的消失點位置，是在正对着视中綫的一點。凡物体的前后边綫和视平綫構成了平行(这些平行綫是没有变化的綫)，但左右的边綫(和视平綫成90°度位置的綫)就要集中在視域正中間的一點上面去。不論在视平綫以上，或者是以下，只要是和视平綫成直角(90°)的綫，都是这样(圖4)。

但在画幅中并不一定要將消失點擺在正中間的位置。

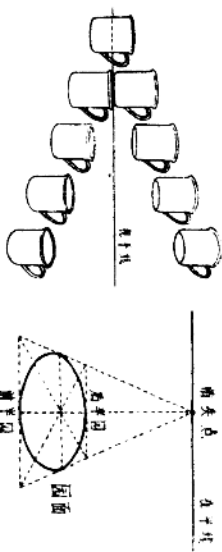


(圖4)

(8) 成角透视——有左右两个消失点的叫成角透视。成角透视的两个消失点，是在视域内视平线上下左右两端的位置。凡物体所有的边线和视平线都倾斜得成了钝角（大于90度）或锐角（小于90度）的位置，这些边线，向左倾的就集中到左边的消失点上去，向右倾的就集中到右边的消失点上去（图5）。



(图5)



(图6)

(图7)

(9) 圆面的变化——圆形的物体（如茶杯的口径）类似椭圆形，但前半圆的弧度较大，后半圆的弧度较小，圆心在偏上的位置。圆形的透视变化不便掌握，一般是用方形的透视方法来推测圆形体的（图6）。

(10) 圆柱体的变化——圆柱体在视平线以上的位置，圆口越放得高，就越向上凸出；在视平线以下的位置，圆口越放得低，就越向下凸出，圆口与圆面越接近视平线，就越平直了（图7）。

学习透视知识，必须注意实际观察，同时要多看些示范性的作品。

明 暗 与 陰 影

我們掌握了輪廓和透視的一般方法，還只能較好地表現物體形象的組織結構——好比修造房屋一樣，還只是搭好了梁柱架子。要能進一步地理解明暗與陰影的規律，才能更好地表現物體形象的立體感，好比修造房屋已經筑好了磚塊板壁一樣。

明暗可以分為物體本身的明暗（如物體的色采濃淡）和物體因光綫所產生的明暗（如黑色的物體，當光的部分可以成為淡色，白色的物體，背光的部分也可以成為淡色）。所以我們在描繪物體時，在了解物體形象的結構和特點的基礎上，還要看准物體的本色，掌握光綫的變化規律，才能更好地表現物體的立體感、質量感和空間距離感。

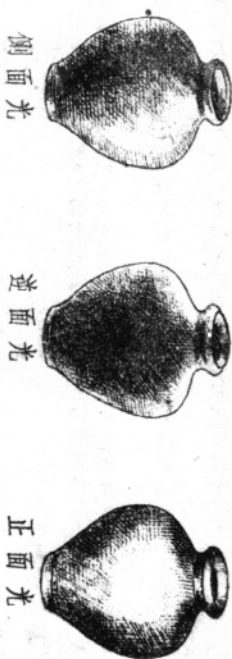
（一）光的種類

物體因為光綫的方向（光源）和物體的位置變化，所以產生了明暗。以圓柱體為例，一般地可以分為三種：

（1）側面光綫——光源是從物體的左、右兩側面射來的。又叫做“片面光”。它的特點是一邊明、一邊暗。光線從左邊來，右邊暗；光線從右邊來，左邊暗。

（2）正面光綫——光源是從物體的前面射來的。它的特點是中間明、兩邊暗。

（3）背面光綫——光源是從物體的後面射來的。它的特點是兩邊明、中間暗（圖8）。



（圖8）

(二) 明度

物体在光线的照射下，因为有直射、斜射、反射和对比、反映等现象，就产生了复杂的明暗变化，明暗相差的程度，就叫做明度。也可以称为明暗调子。按照明暗变化较完整的圆柱体为例，就可以很明显地分成五个光部：

- (1) 对光部——明。成白或淡灰色。
- (2) 斜光部——次明。成淡灰或灰色。
- (3) 背光部——暗。成黑色。
- (4) 反光部——次暗。成灰或深灰色。
- (5) 高光部——又称亮点或焊部。白色。

我们能够理解这些光部、明暗和黑白浓淡的变化规律，就能更好的掌握色调，一般地说，对光部和斜光部是明部、背光部和反光部是暗部，而高光部必定在明部之内；同时在明部中的暗，决不会重于暗部的暗，在暗部中的明，也决不会淡于明部的明。此外，在把握明度的同时，又要認識形体（如多面体、曲面体和综合体），也得观察物体的性质（如粗糙物、滑泽物和透明物），这些都是影响明暗变化的。

(三) 几种物体的明暗变化

圆柱体、圆球体和多面体的明暗变化是有显著地不同的，我们就拿这三种形体的明暗规律，来概括其他形体的明暗表现：

(1) 圆柱体——圆柱体除了顶面和底面，它的周围并没有明显的界限，所以它的明暗也没有激烈的变化。

(2) 圆球体——球体物的周身都没有截然的分界，它的明暗更没有明显而突然的分界线。

(3) 多面体——以六面正方体来说，它的面与面之间，都有截然的界限（图9）。

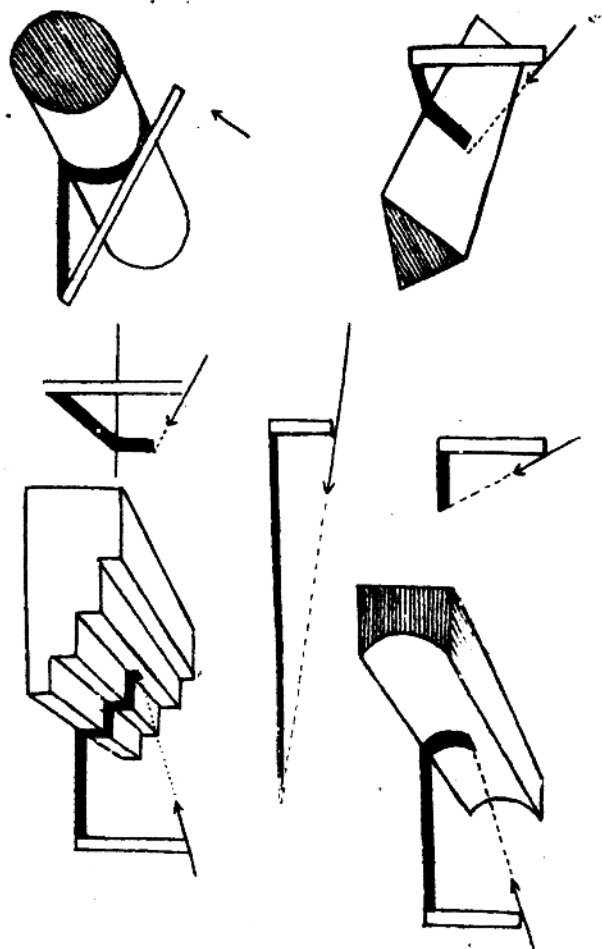
(四) 影和倒影



(圖 9)

在光綫的照射下，一物体被另一物体所阻擋而留下的陰暗部分，称为影；物体在水面上、桌面上或其他光澤透明的物体上所反射出的形影，称为倒影。我們可以從以下几条原則來掌握：

- (1) 投影与光源必定成相反的方向——光源在左，投影在右，光源在右，投影在左；光源在上，投影在下（圖10）。
- (2) 光源高則投影短、光源低則投影長（圖10）。
- (3) 影必須隨所附着的物体变形（圖10）。
- (4) 倒影必定在实物的垂直下方——除了因動蕩的水波所曲折的倒影之外，一般地倒影都是与实物等寬等長的。



(圖10)

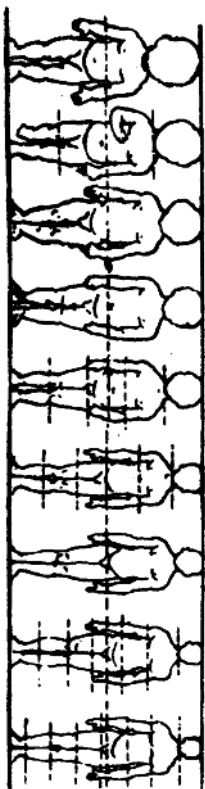
人物画基础

描繪人物，必須了解人體剖知識，才能通過各種繪畫形式，真實地正確地表現人物。解剖知識就是人物畫的知識基礎。

(一) 身長的比例

畫人物畫的時候，應該注意人體的長度比例。以頭為標準，一般說來成人身長約等於頭部長度的七倍左右。中國畫論中，對於身長的比例關係，說「兩手左右伸出與立同長」；對於全身的活動，也有「立七坐五蹲三」的說法，都是經驗之談。

頭部和身長的比例，因年齡而不同，一般說來：嬰孩的身長等於頭部的四倍，十六齡是七倍，二十五齡可到七倍半（11）。



(圖11)

以手足為標準，全身的長度等於手的九倍，足的七倍（圖12）。

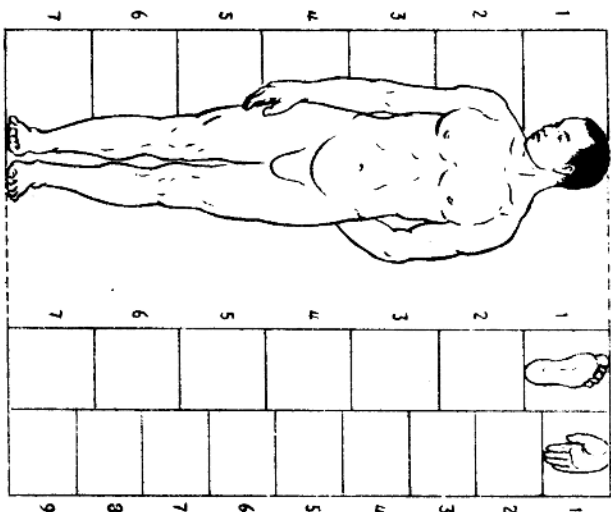
(二) 头部和五官

五官的位置，一般的比例是横三竖五，即“三停五步”的說法——以下額起到髮額交界处，平均分为三等分，在下額到鼻尖是第一停，从鼻尖到眉間是第二停，从眉間到髮际是第三停，兩耳在第二停的中間；从左耳根到左眼外角是第一步，左眼外角到內角是第二步，左眼內角到右眼內角是第三步，右眼內角到右眼外角是第四步，右眼外角再到右耳根是第五步（圖13）

(三) 头面与年齡

學習人物画，不能忽視不同年齡的头象在形狀、大小和比例上，所具有的那些特征和區別。

以眼高的橫綫为标准，將小孩、少年、青年、壯年、老年排在一起，可以知道上头部越大，年齡越小，下头部越大，年齡越大。但老人牙床平扁，口蓋平波，比例同小孩很接近（圖14）。



(圖12)



(圖13)



(圖14)

(四) 手和足

描画手和足的時候，應該先將手足的動作、姿態掌握，勾出一個活動的範圍，然後根據指的寬度、斜度和關節的關係，進行內部分割（圖15）。

(图15)

