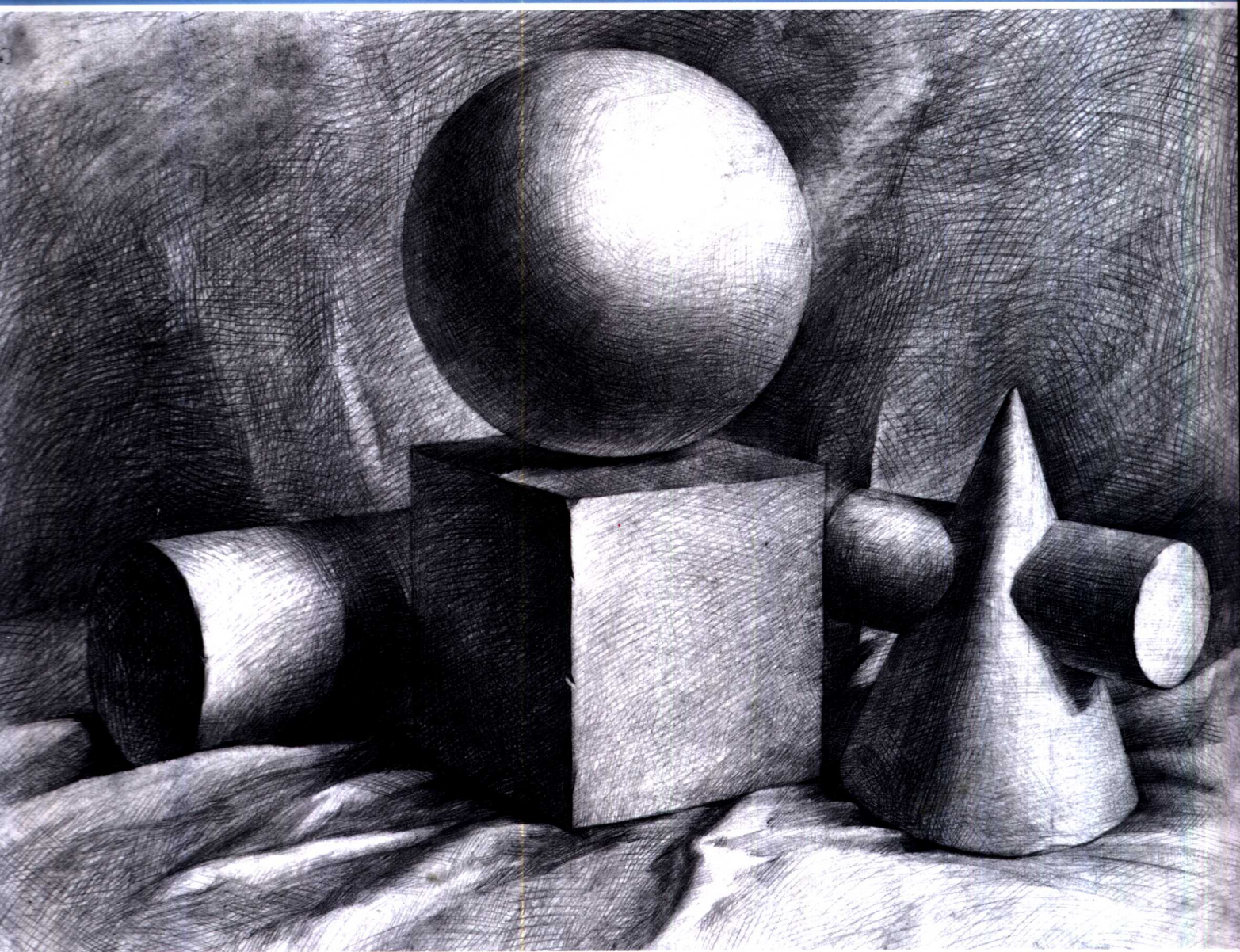


【**绘 画**】
【**基础教程**】

柯莆凯 编著

素描起步

HUIHUA
JICHU JIAOCHENG



海潮摄影艺术出版社

图书在版编目(CIP)数据

素描起步/柯莆凯编著. —福州: 海潮摄影艺术出版社, 2002.8

绘画基础教程

ISBN 7-80562-844-0

I.素... II.柯... III.素描—技法(美术)—教材 IV.J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2002)第055183号

绘画基础教程

*

海潮摄影艺术出版社出版

(福州市东水路76号12层)

新华书店发行

杭州云鼎广告设计制作有限公司 制作

浙江省邮电印刷厂 印刷

开本: 889 × 1194 毫米 1/16 开 12 印张

字数 2.5 千字 图 256 幅

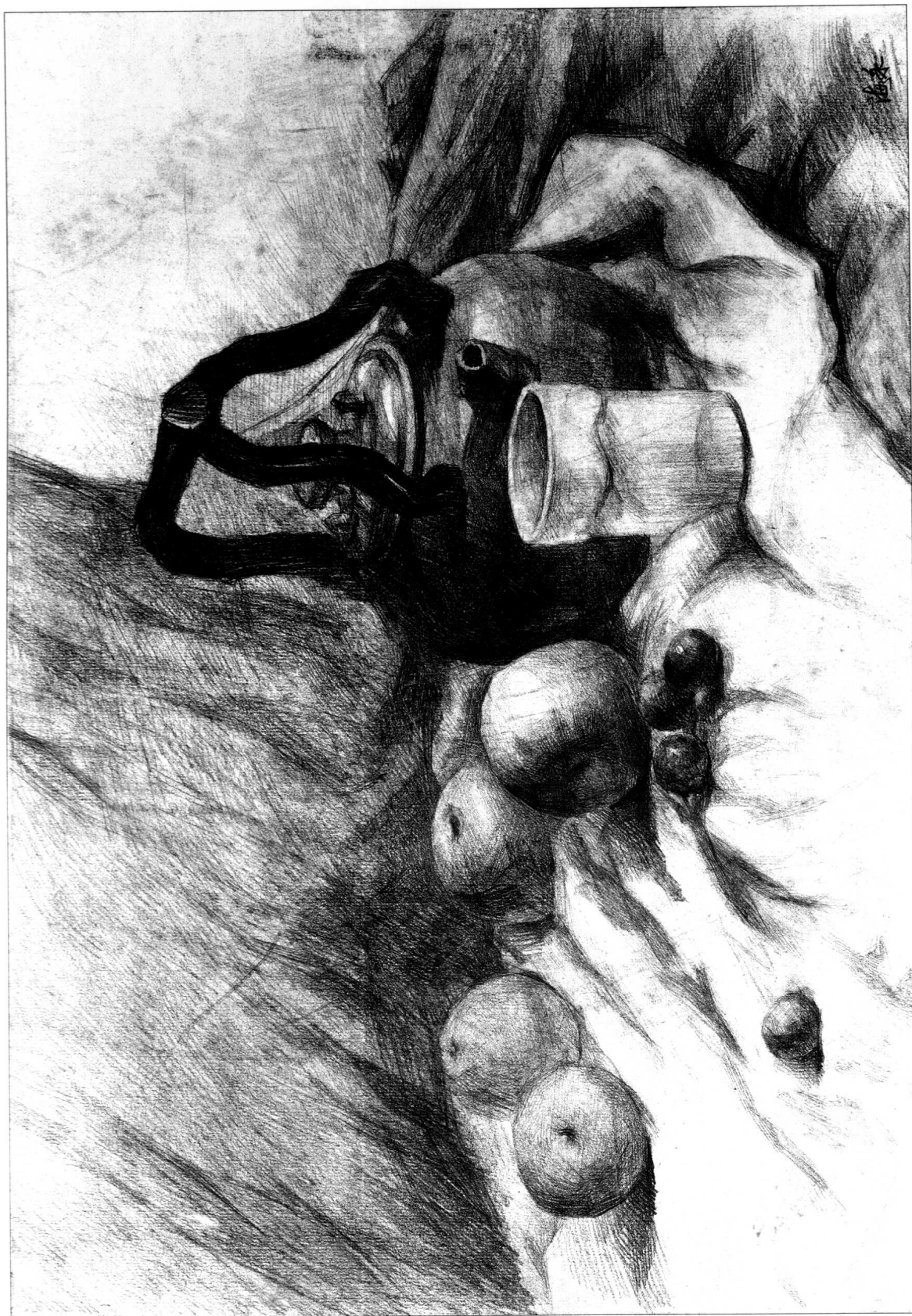
2002 年 9 月第 1 版

2002 年 9 月第 1 次印刷

印数: 01-2000

ISBN 7-80562-844-0/J · 646

定价: 6.00 元

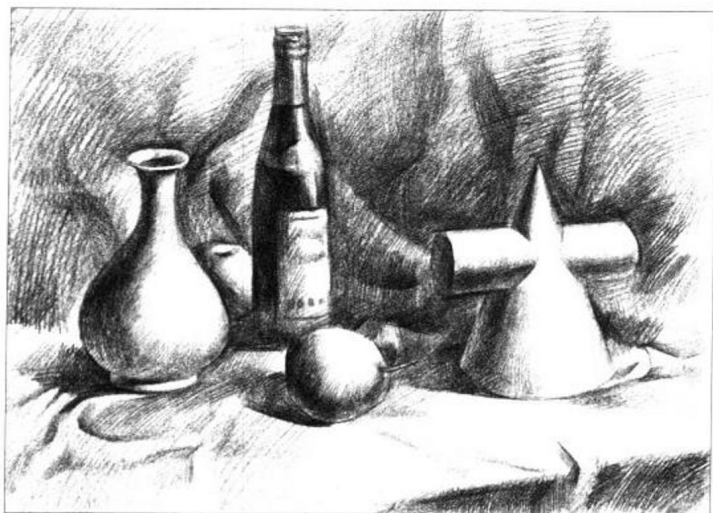


HUIHUA JICHU JIAOCHENG

①② 基础教程

素描起步

柯莆凯 编著



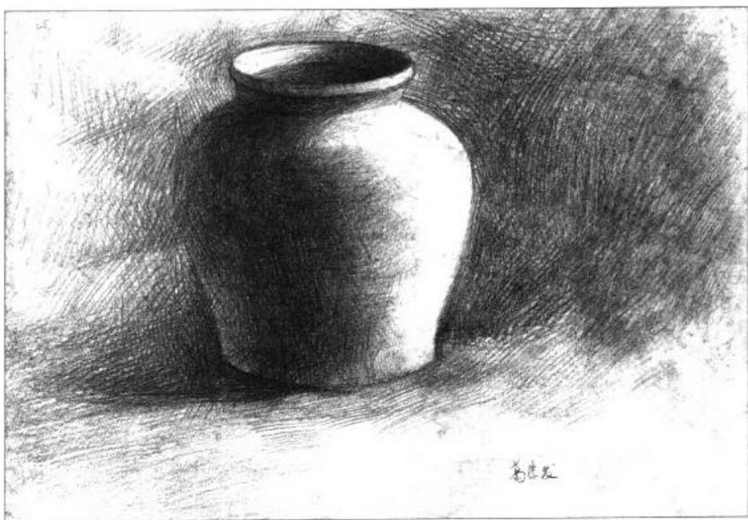
目录

一、素描的一般常识	2
二、素描工具及其使用	2
三、作画基本常识	3
四、透视	3
五、构图	9
六、明暗调子	10
七、单个几何体的画法	11
八、两个几何体的组合	17
九、静物写生	21

一、素描的一般常识

素描是造型艺术的一种,泛指单色画,它充分利用线条、明暗来表现物体的质感、体感和空间感。素描是学习其他的一切绘画的基础,它主要培养学生的造型能力。而造型能力指的是人们在平面的物质上表现和刻画形象的能力。任何绘画都能体现这一能力。虽然每个人都具有一定的素描能力,但只有通过后天的反复锻炼和实践,才能使这一能力得到完善与提高。

素描从工具上可分为铅笔、炭笔、毛笔、水墨、粉笔或几种工具穿插使用等几种;从表现内容上分为静物、动物、风景、人像及人体素描等;从作画时间上可分为长期素描、速写、默写;从绘画传统角度来说,它又可分为中国白描和西方写实传统素描。



二、素描工具及其使用

1. 纸:

素描通常画在纹理较粗的铅画纸上,太薄太光滑的白纸都不适合。以白而结实,表面较细腻而不起毛的为佳,这种纸易于表现出丰富的效果,且便于反复修改;

2. 铅笔:

中华牌高级绘图铅笔,它色调丰富,有较强的表现力,易修改。5H-2H色浓,很硬;H-B色浅较硬;2B-4B偏深,较软;5B~8B较深,很软极易折断;

3. 擦笔:

用较软的纸卷制而成,主要用于暗部擦拭,可以产生较柔和的效果;

4. 刀具: 通常选用美工刀,锋利且可以更换,是其它小刀无法比拟的;

5. 橡皮(橡皮泥):

它们既可以修改画面,又是表现物体的一种工具。橡皮以软为佳,目前市面上韩国产的橡皮颇受欢迎,它主要用于彻底擦净物体,而橡皮泥往往用作提高明度;

6. 画板:

一般平整的板皆可,最好是稍厚的板,这样的板不易变形。四开、二开的画板一般文具店有售。外出写生则带画夹较为方便;

7. 画架:

通常用简单轻巧又有调节倾斜角度的架子,可以自制,而市面上画家用的画架性能好,但价格较高。



三、作画基本常识

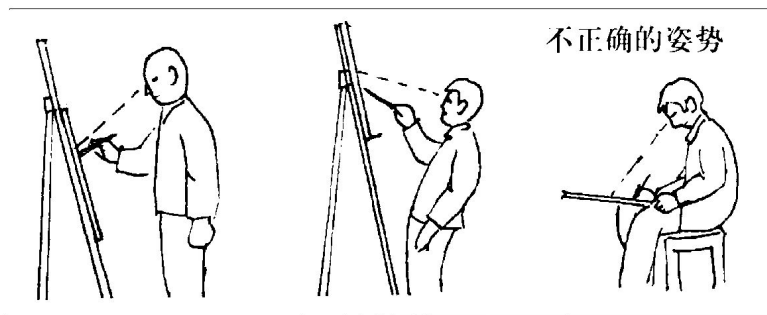
要画好一幅画，生动地表现对象，除选择好表现内容和作画工具外，还须了解绘画的一些基本常识：

1. 画者与作画对象的距离

为了整体、清晰地观察所画形象，画者与被画者应保持一定的距离，过近则无法准确看到整体形象，过远则看不清楚。一般画者与被画者的距离应保持在被画者高度的两倍到四倍之内，被画者的身体越大，距离应当越远。

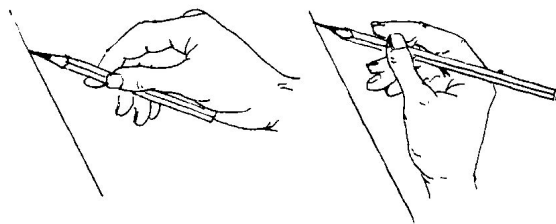
2. 作画姿势

首先，画幅不要遮挡被画物，在这一前提下，画幅和被画物应处于 60° 视域内。其次，画幅和画者要保持一臂距离，在这个距离之内，画幅和眼睛应保持垂直关系，即从眼睛到画面中心点的视线和画面成垂直角度，否则，画幅本身将处于透视变形的影响之中，无法画准形象。



3. 握笔姿势

手的握笔姿势以增加画笔的作画时灵活性和减少对视线的遮挡为原则。在用直线打轮廓或画大面积的色调时，笔杆应握于掌下，由拇指、食指和中指捏笔。笔尖和手指应有一寸左右的距离。作画时，笔杆和画面一般保持锐角（ 30° 左右），手掌和腕部不要接触画面。在用短线条着重该画某一细节局部形象时，握笔姿势可同于用铅笔写字。



4. 运笔的用力要领

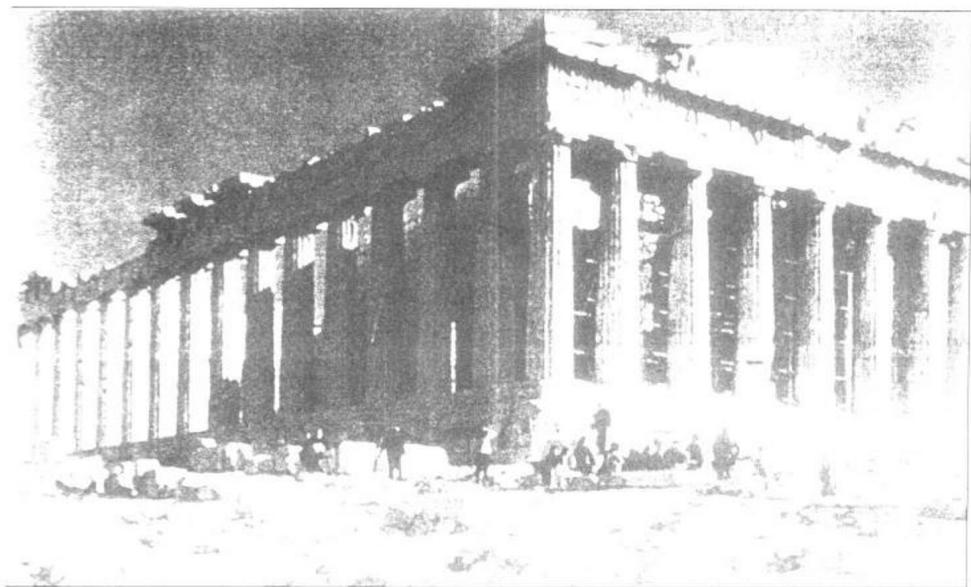
除了握笔要用正确的姿势外，用力恰当对于素描来说也很重要，正确的方法是依靠手腕的灵活运用和手腕的力量带动画笔作画，手指把握笔锋及线条的运动方面，这样的线条生动灵活。错误的方法是用手指捏紧笔，作画时只靠手指用力和运笔。

5. 铅笔的使用

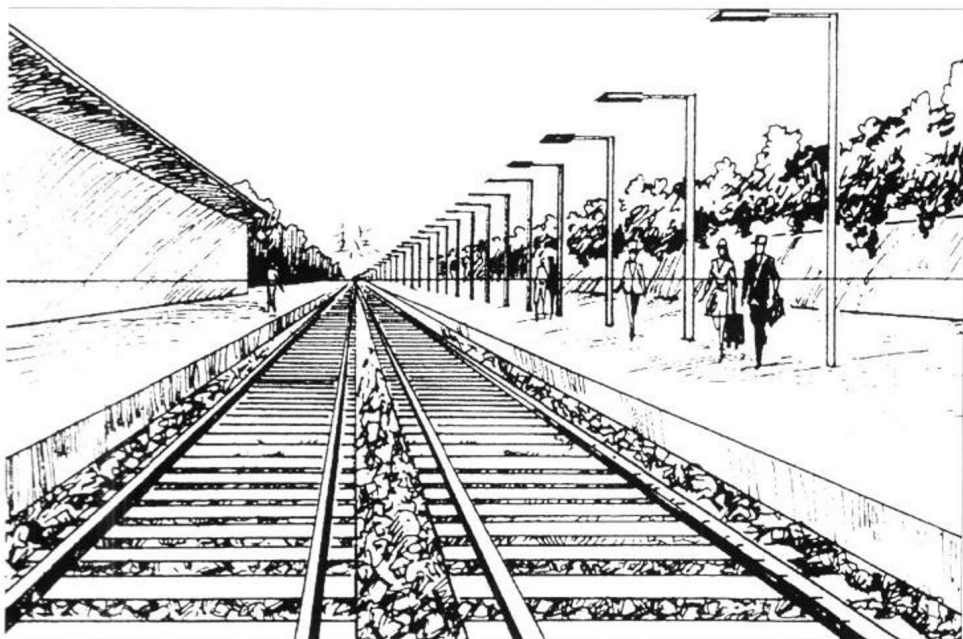
在同一幅素描习作中，所用铅笔其硬软的跨度不要过大，以免色调花乱而不统一，也不要只使用一种铅笔，以免色调单一而不丰富。同一种铅笔所画的线条在一定范围内是可粗可细、可轻可重的。

四、透视

我们看到物体，由于物体距人远近不同，由近及远呈现出从大到小、从长到短、由宽到窄的视觉变化，我们把这一现象称为透视。



我们都知道，物体在视觉中有近大远小的现象。例如：当我们站在有房子、树木和路灯的铁路上向前看时，离我们越近的物体（如建筑物、树木及车、人等）就越大；离我们越远的物体就越小。同样现象称为透视现象。当我们站在窗前，用一只眼睛透过玻璃看，依样地把物象描画在窗子的玻璃上，这就是透视过程。在研究透视规律时，在画者和被画景物之间竖立一块假想的透明平面。这块透明平面，在透视学中称为画面。



如上图，我们会看到铁轨和两旁的树木、路灯、建筑物渐渐集中至画面的一点上，这一点称为主点。通过主点的水平线，叫视平线，这些往往是我们作画时参考的要

素。

近大远小这样透视规律本页的两幅图中得到很好的体现，你能找出图中的主点和视平线吗？



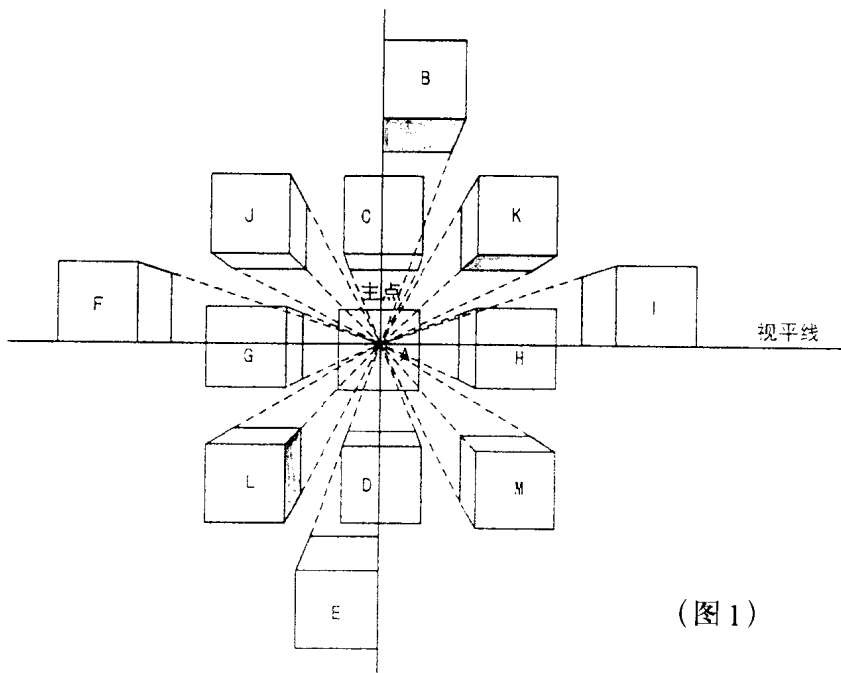


平行透视

客观物象(指立方体)的前面与画面平行,底面与地平面平行,视平线上有一个中心消失点的透视现象,叫平行透视。

从上图中立方体平行透视看出,它们的透视只有一个消失点,所以又称为一点透视。

我们日常生活接触到的物体,如建筑物、家具、生活用品……不管它们的开头结构多么复杂,都具有长、宽、高的轮廓线。以立方体为例,如果立方体有两组边缘线与画面平行,即属于平行透视。



(图1)

平行透视的形态及特点:

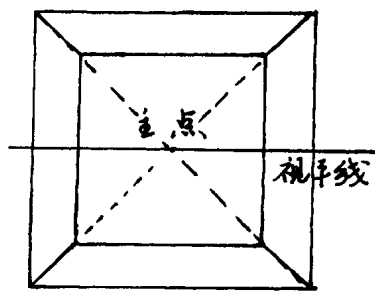
1. 平行透视只有一个消失点,即主点。

2. 正平行六面体包含主点时,只能看到一个面,即只能看到正面,这是一种特殊现象。如图1中的A。室内的平行透视也同样包含主点,但因为看到的是正平行六面体的内部,所以一般可以见到五个面。(如2图)

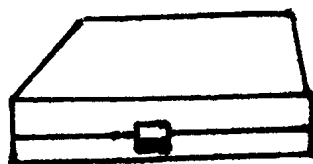
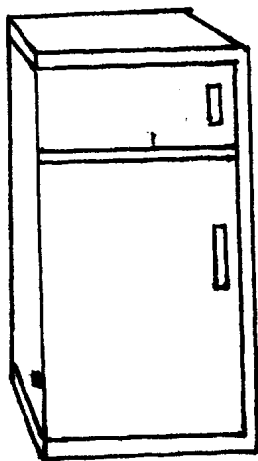
3. 正平行六面体,垂直面的正方形变成了梯形,且越靠近视平线或主垂线这个面变得越窄,靠到时就变成了一直线。如图1中F、L、E的;B、K、I。

4. 一个平行正六面体一共有12条边,离我们近的长,远的短。其中四条边与视平线平行,四条边垂直,四条边向主点消失。

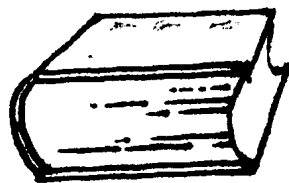
图3中三个物体与图1中的几个正方体透视变化类似。它们与作画者的关系怎样?



(图2)



(图3)

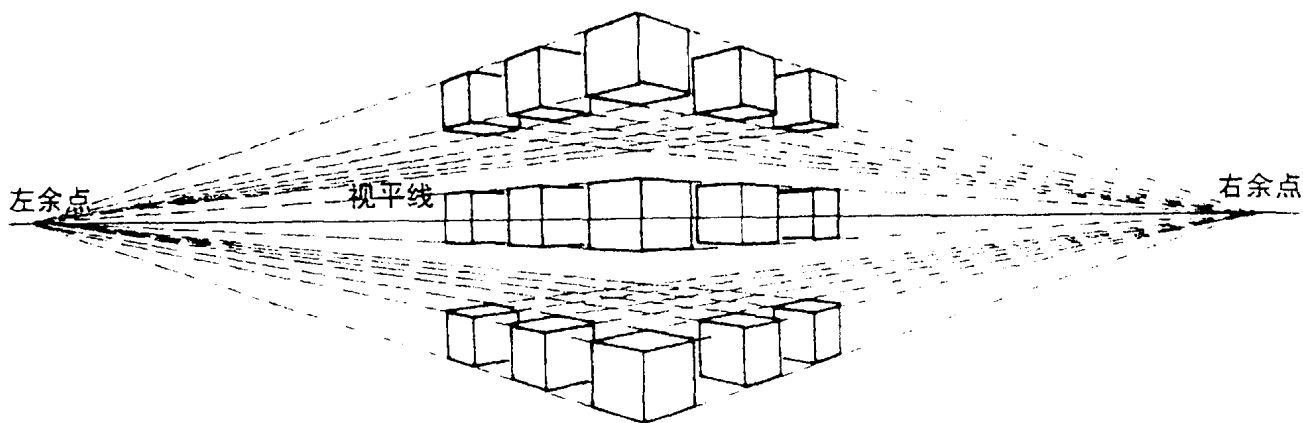


成角透视

成角透视: 客观物象(如立方体)的任何一个面都不与画面平行,但底面(顶面)与地面平行,在视平线上有两个消失点的透视现象,称为成角透视。(又称二点透视)。

由于成角透视的正立方体(如下图)在视域中的位置不同,它具有两种状态。

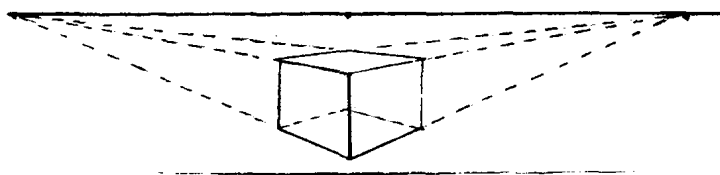
第一种. 正立方体在视平线上时,可以见到左右两个成角面。



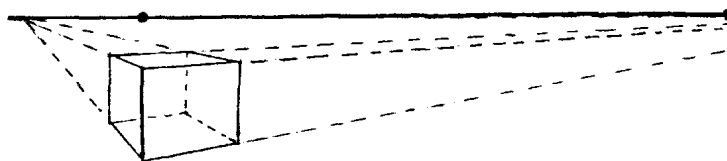
第二种，正立方体在视平线以外时，可以见到三个面，两个成角面和一个顶面或底面。

成角透视的正立方体，有四条竖线仍上下垂直，且近长远短。另外八条边线分别往左、右两个消失点消失。

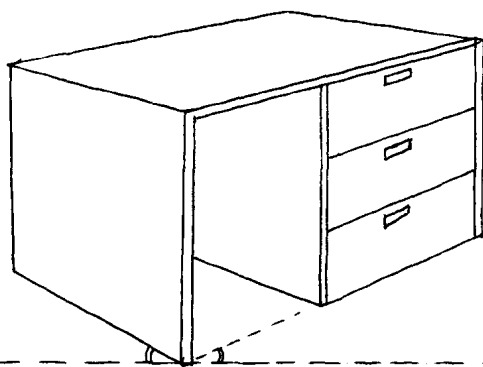
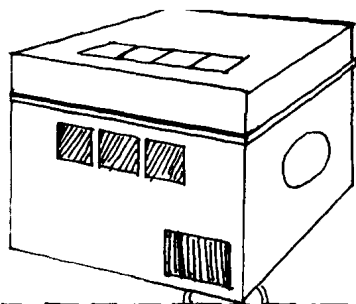
当正六面体的一个角正对着我们的时候，左右两个消失点到主点的距离相等。



如果一个消失点慢慢靠近主点，那么另一个消失点就远离主点。最后，当一个消失点与主点重合，另一个消失点不见了。这样，两点透视变成了一点透视。



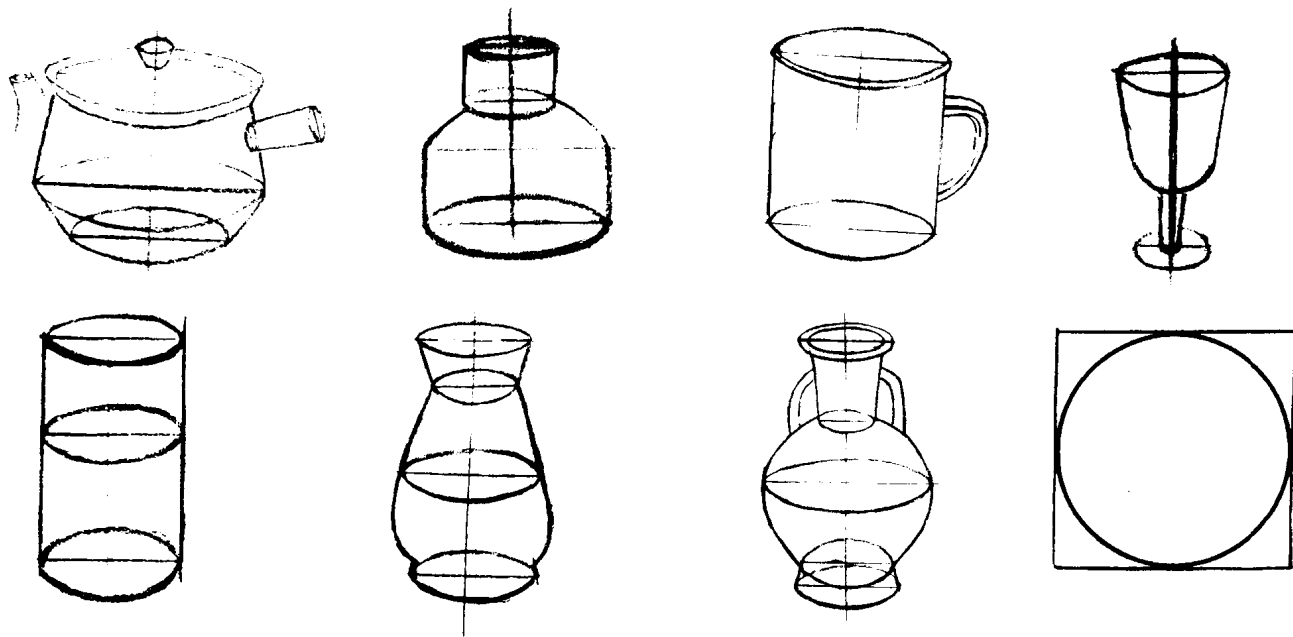
在具体作画中，我们发现，正六面体的成角面越大，那么这个面与我们所成的成角越小。我们往往通过反复比较，较准确地画出成角边的倾斜度，通常不标出消失点。



圆的透视

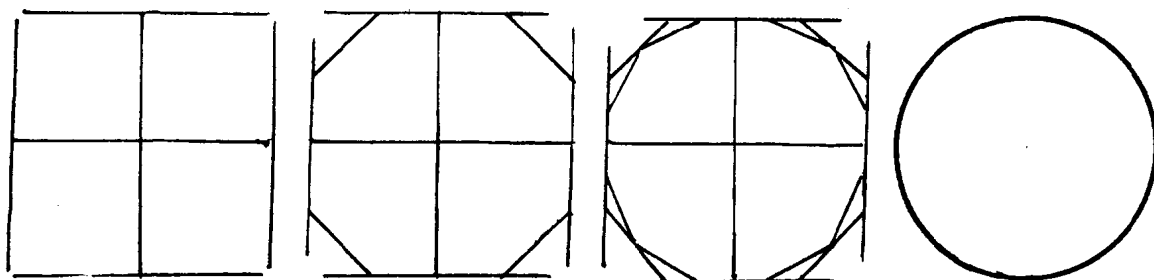
日常生活中，我们随处可以见到圆的物体如碗、酒瓶、酒杯、墨水瓶、花瓶、脸盆、牙杯等等，它们的口部和底部往往是圆形的。

我们知道圆的直径是相等，作画时，常通过把正方形不断的切割画成圆形。正方形平放或侧转，由于透视变化成为梯形；同样，圆形则成了椭圆形。



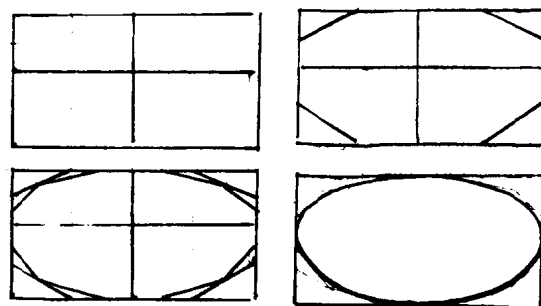
圆的画法:

1. 根据圆需要的大小, 先画正方形, 再分成四个相等的小正方形;
2. 在小正方形边线 $1/2$ 处切角, 再在新边线 $1/2$ 处再切角;
3. 用弧线把角修圆, 作出圆。



椭圆的画法:

- 1 根据要作椭圆的大小, 画出长方形及椭圆的长直径和短直径;
 - 2 在边线 $1/2$ 处切胸, 再在新边线 $1/2$ 切角;
 - 3 用弧线把角修圆, 作好椭圆。
- (垂直方向的椭圆作法相同, 关键: 有两竖直线, 见右图)

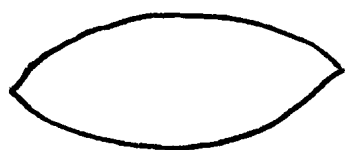


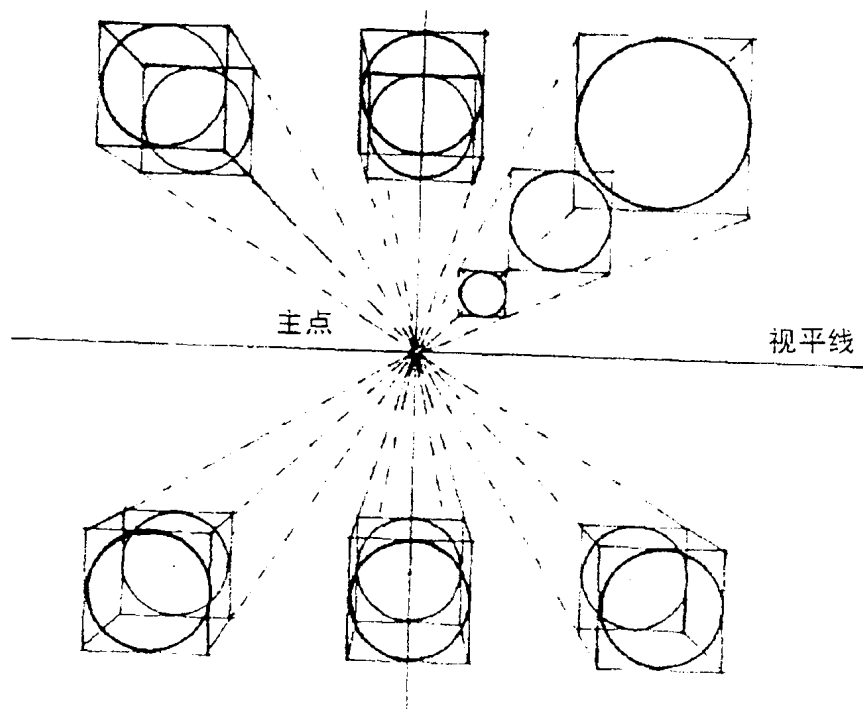
常见的错误:

两头太尖

上下两边太平

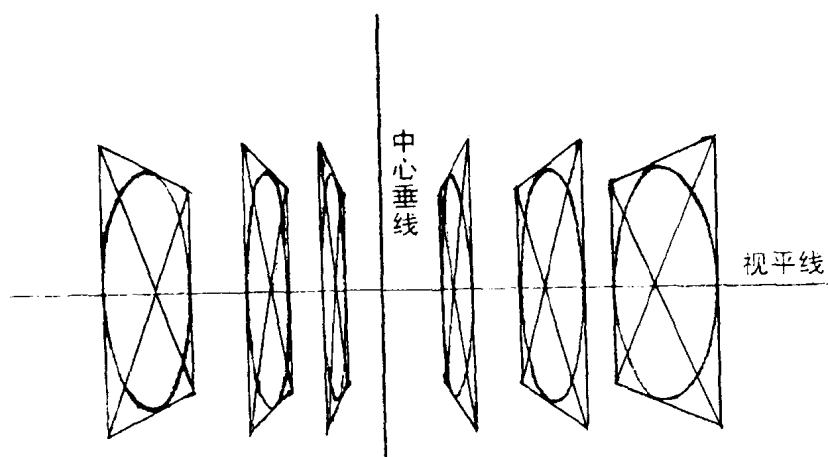
两头不对称



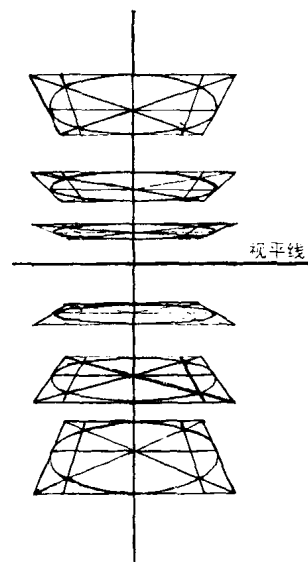


平行于画面的圆的透视仍为正圆形，只有近大远小的透视变化。（如左图）

垂直于画面的圆的透视，同样体现近大远小、近宽远窄的透视规律。圆心在最长直径的正中，最长直径同最短直径在圆心下垂直相交；最长直径将圆面分为远近两部分，近部略大，远部略小。圆面的透视实际上就是椭圆形。

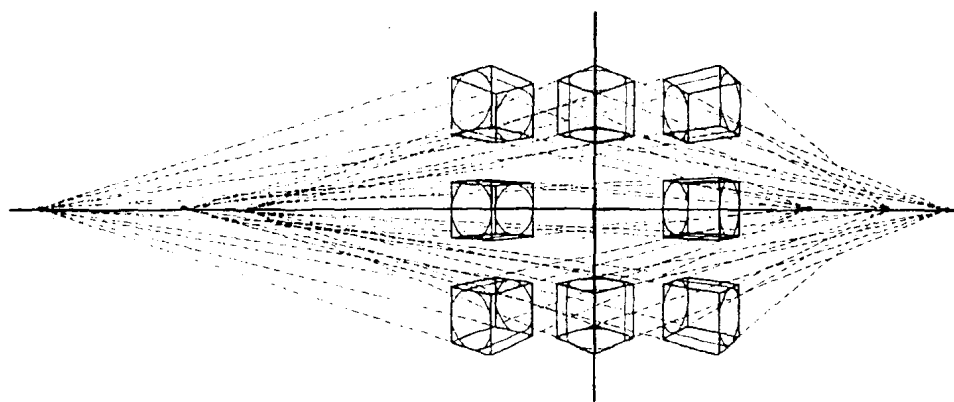


垂直于画面的圆（平放），离视平线远的看起来圆一些，越近越扁，与视平线重叠时就成一条水平线。（如上图）



垂直于画面的圆（侧转），离中心垂线越远看起来越圆。离中心垂线越近就越窄，与中心垂线重叠时就成一条垂直线（如左图）。

圆柱体的成角透视，同样体现着近大远小的关系。



五、构图

单个物体在画面的放置、多个物体在画面的排列组合叫构图，常见的有三角形、四边形、方形、圆形、椭圆形等。合理的构图能给画面提供美的感染力，一般构图以三角形为主，它使画面更加稳定。



塞满



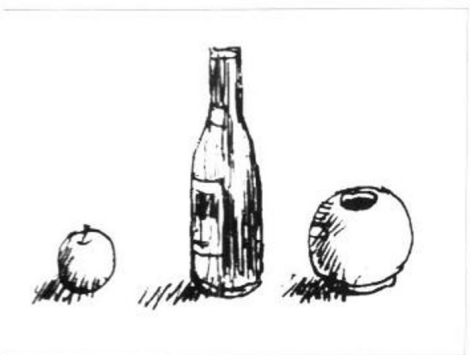
零散



不稳定



太小



呆板

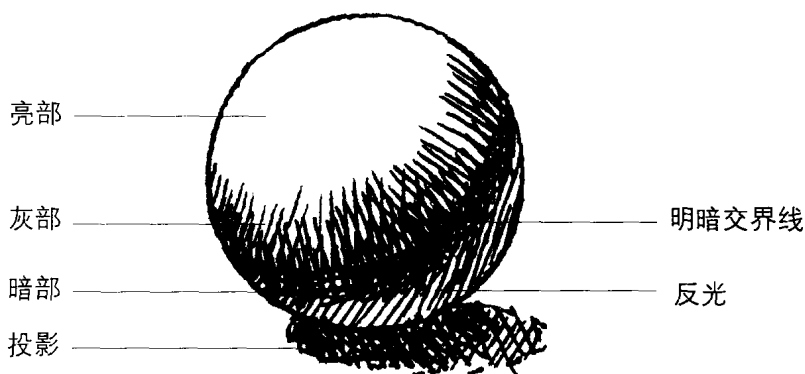


正确的构图

六、明暗调子

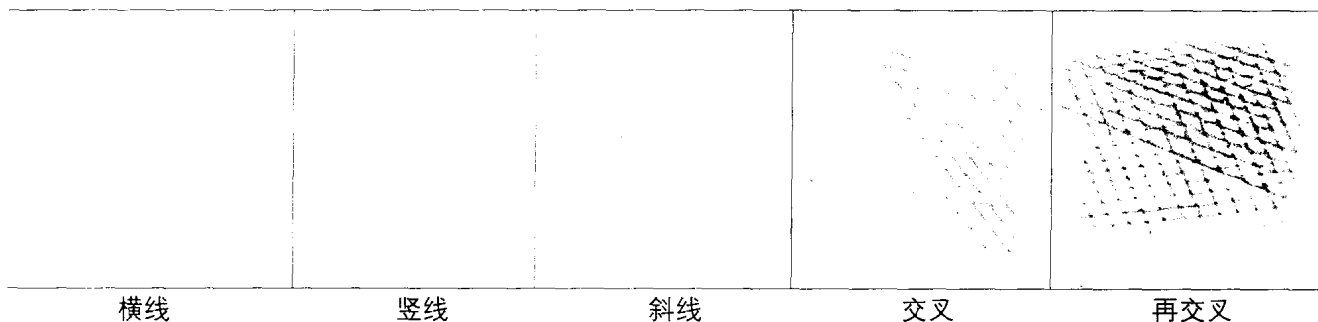
物体通常是由许多大小不同、方向各异的面组成。在一定光线的照射下，由于各面与光线所成的角度不同，所以对光线反射的强弱也不一样，这样就产生了十分丰富的明暗变化。我们把这种变化归纳为“明暗五调子”，即亮面、灰面、明暗交界线、暗面、反光面，其中亮面和灰面属于亮部（受光部分），其余三种属于暗部（背光部分）。形体的明暗关系受下列五方面影响：

1. 光源的多少及光线的强弱；
2. 物体距光源的距离；
3. 形体体面和光线构成角度；
4. 本身的透明度、反光性能；
5. 周围环境的反光性能。

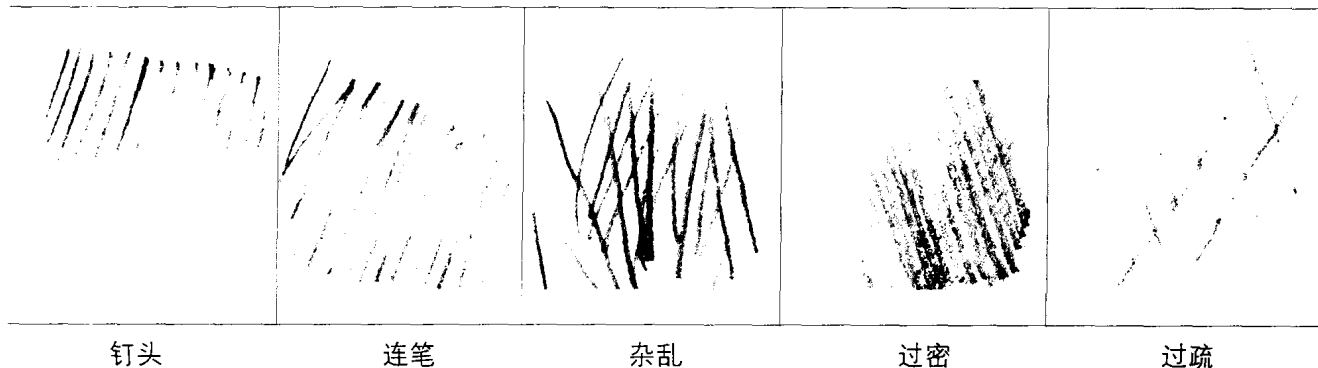


表现物体的体积我们可以用线条画出物体的结构，也可用明暗来塑造，而用明暗塑造，物体则更具实感。画明暗可用斜线、竖线、横线等线条组，并注意：

1. 排线时，要轻起轻收或用力均匀都可以；
2. 排线时，方向一致，一笔笔地画，疏密适当；
3. 画暗部时，一层一层加深，要变换线条方向不要乱涂。



线条的错误画法：

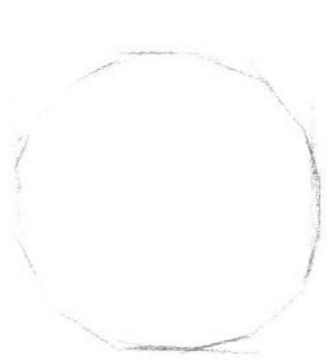


七、单个几何体的画法

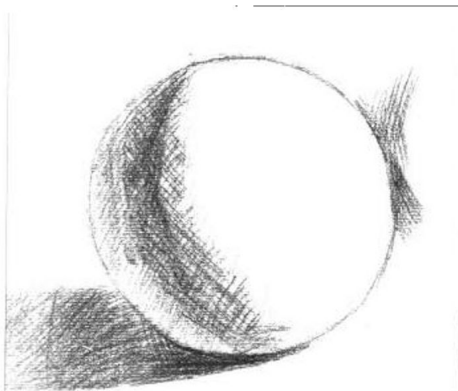
给物体上明暗前先画好形，特别注意处理透视关系。打轮廓要用长直线轻轻地画出。

球体画法

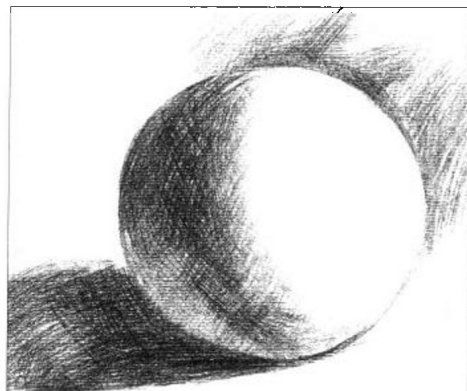
画球体往往把正方形切割成平面圆，再上明暗。圆球明暗层次较丰富，通常呈现环状，画时要注意线条的衔接，明暗交界线和边缘线往往也有较多的变化。



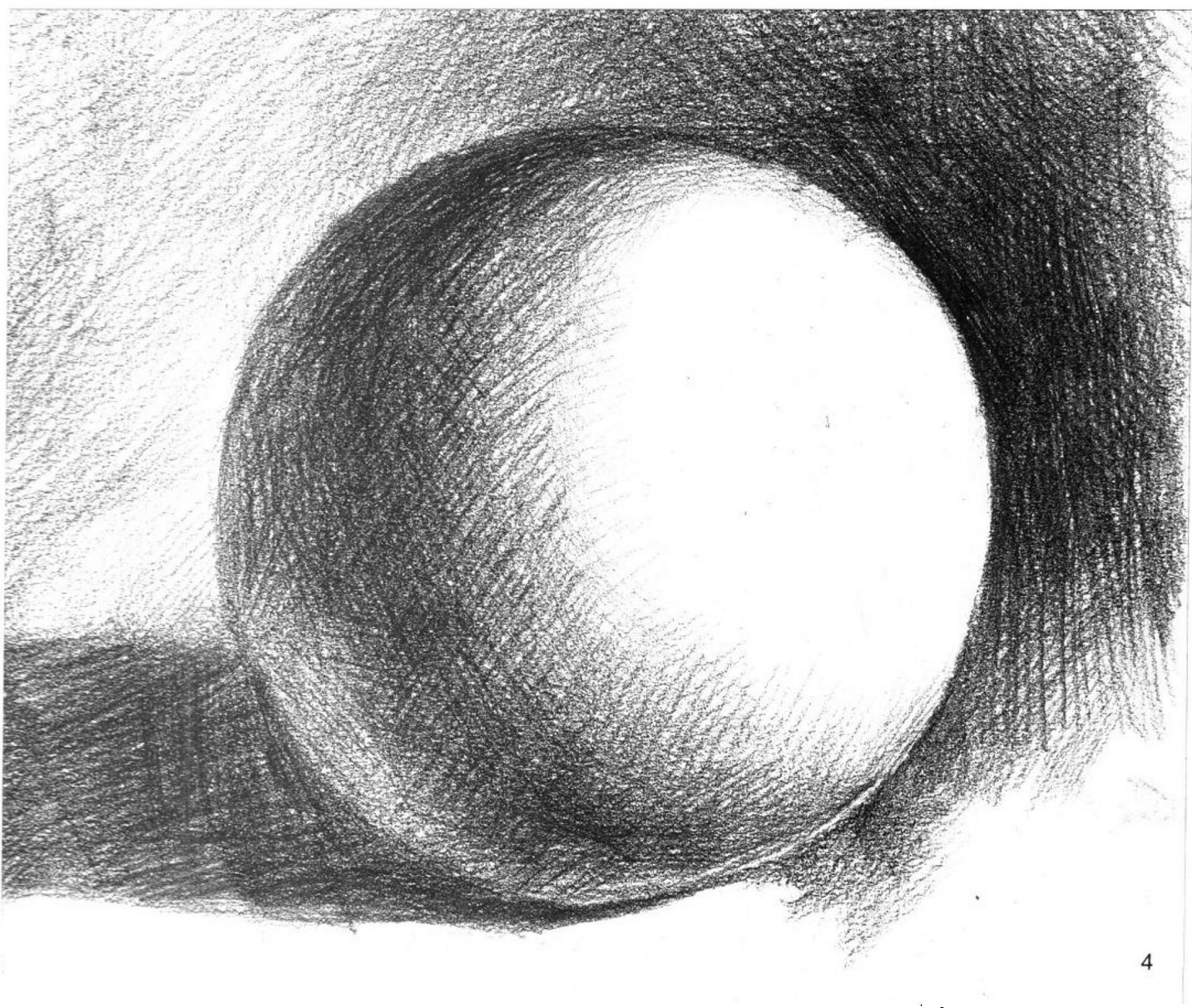
1



2

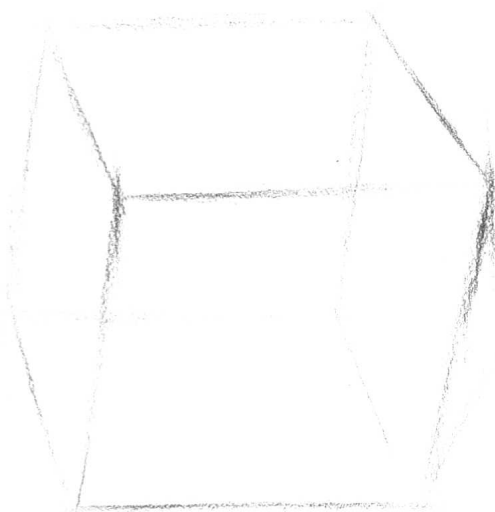


3

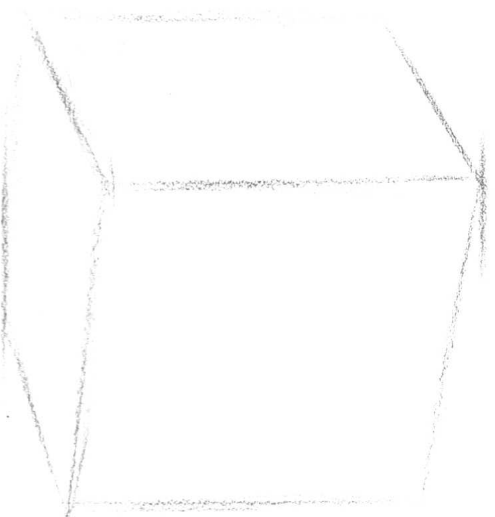


4

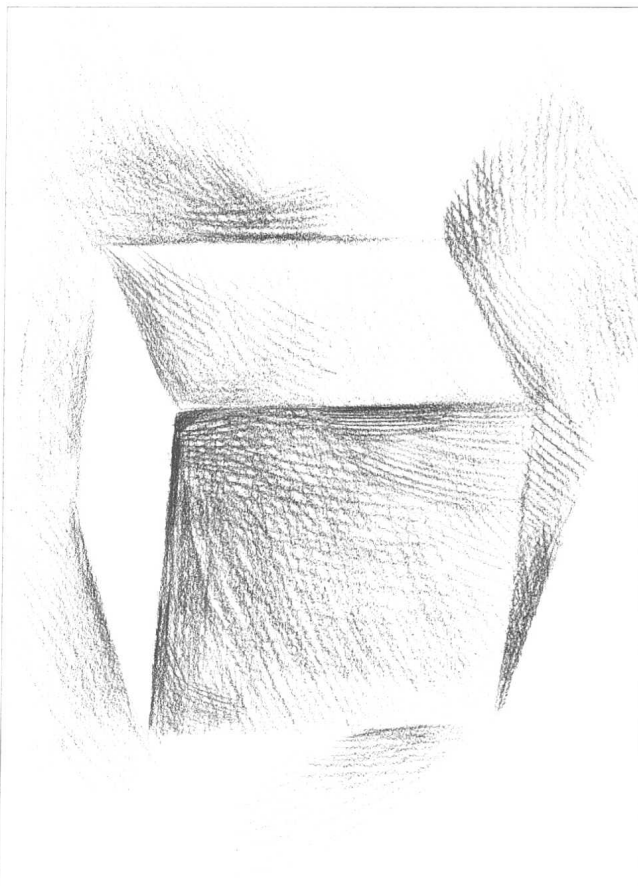
正方体画法



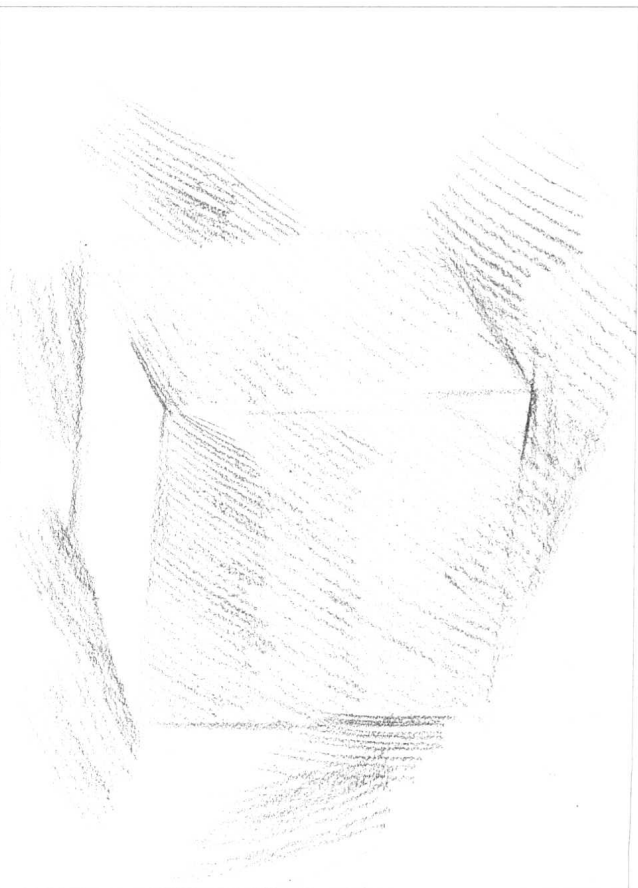
(2) 根据透视关系，并借助于垂直线和水平线，画出正方体的基本形；



(1) 用直线画出正方体的高度与宽度，同时注意构图；

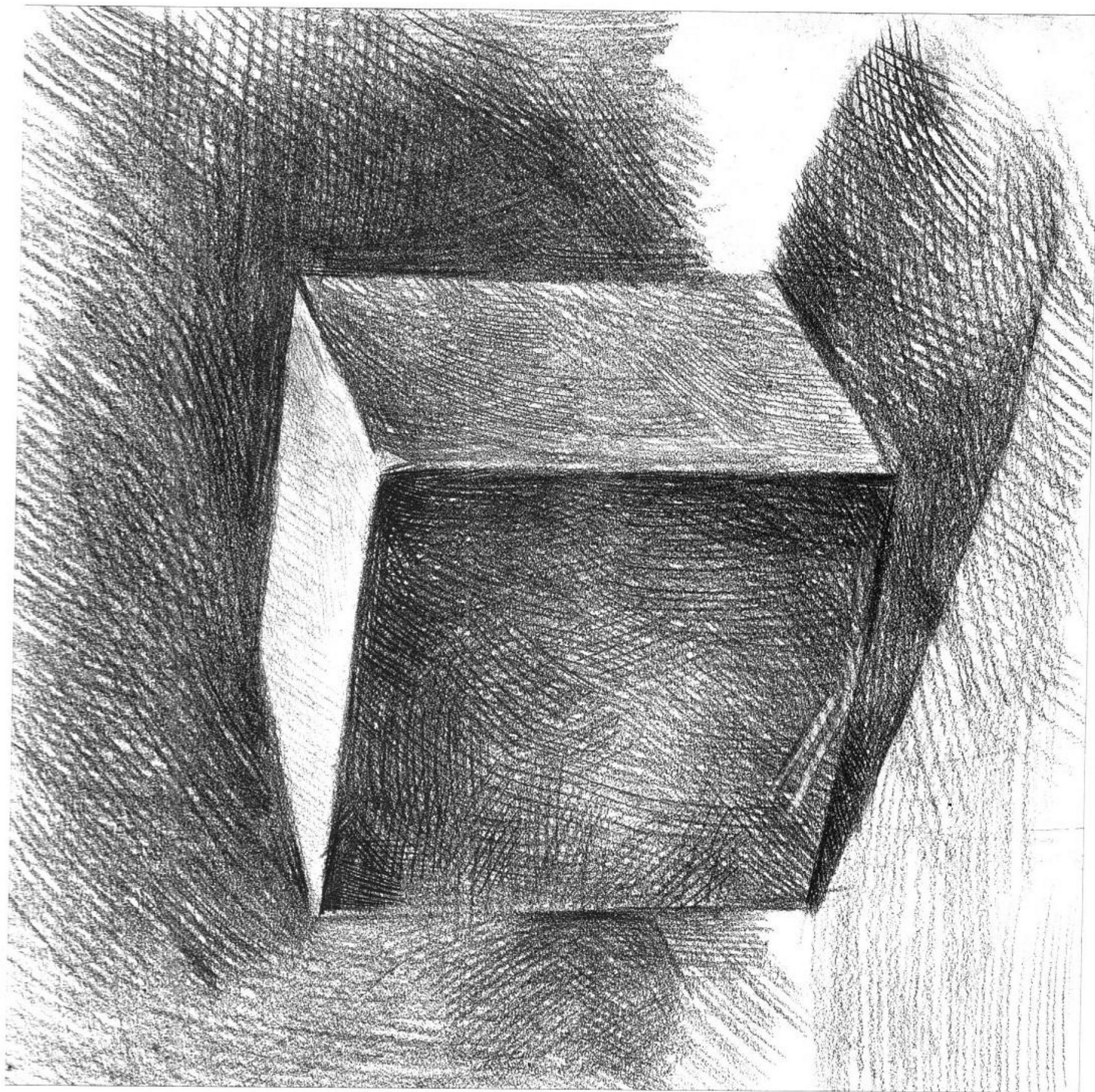


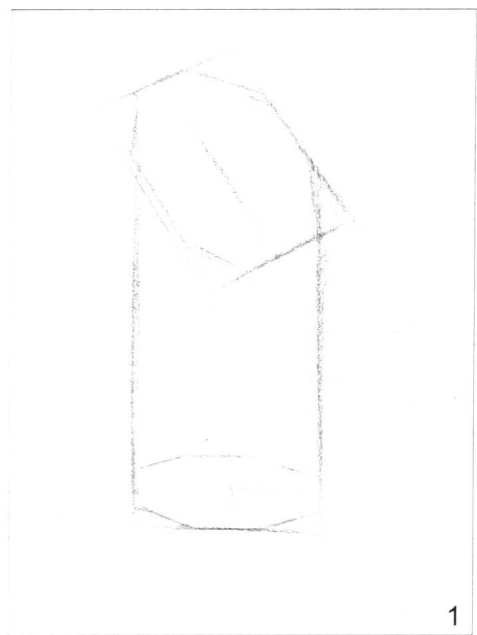
(4) 在上一步基础上，进一步深入刻画，加强画面黑白灰的大关系。



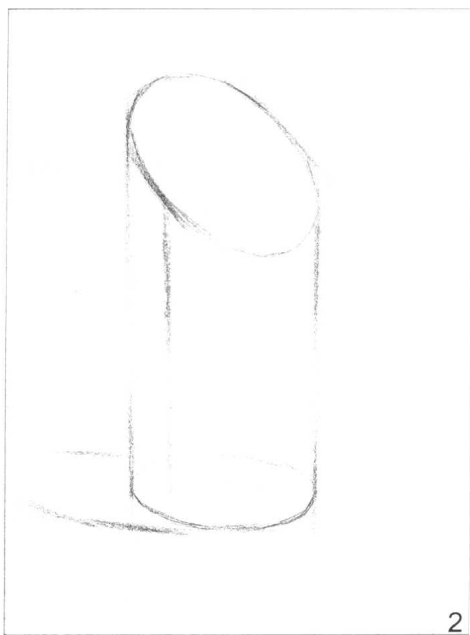
(3) 找出明暗交界线和投影的位置，简单地分出明暗关系；

继续深入，画出正
方体的细微变化。它三
个面的明度是不一样
的，在同一个面上，明
暗也会有一些变化，明
暗交界线是最深的地
方。

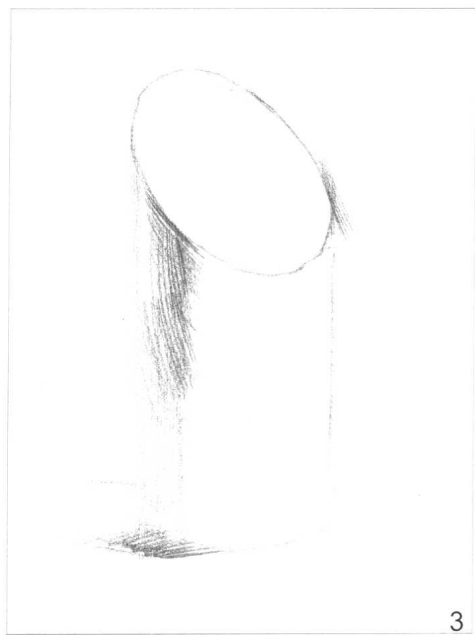




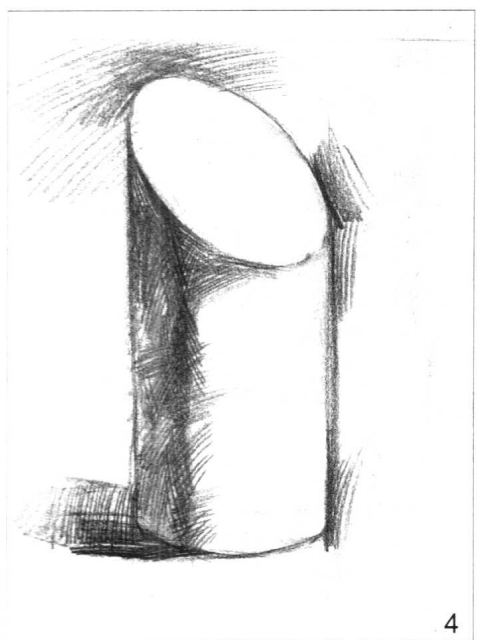
1



2

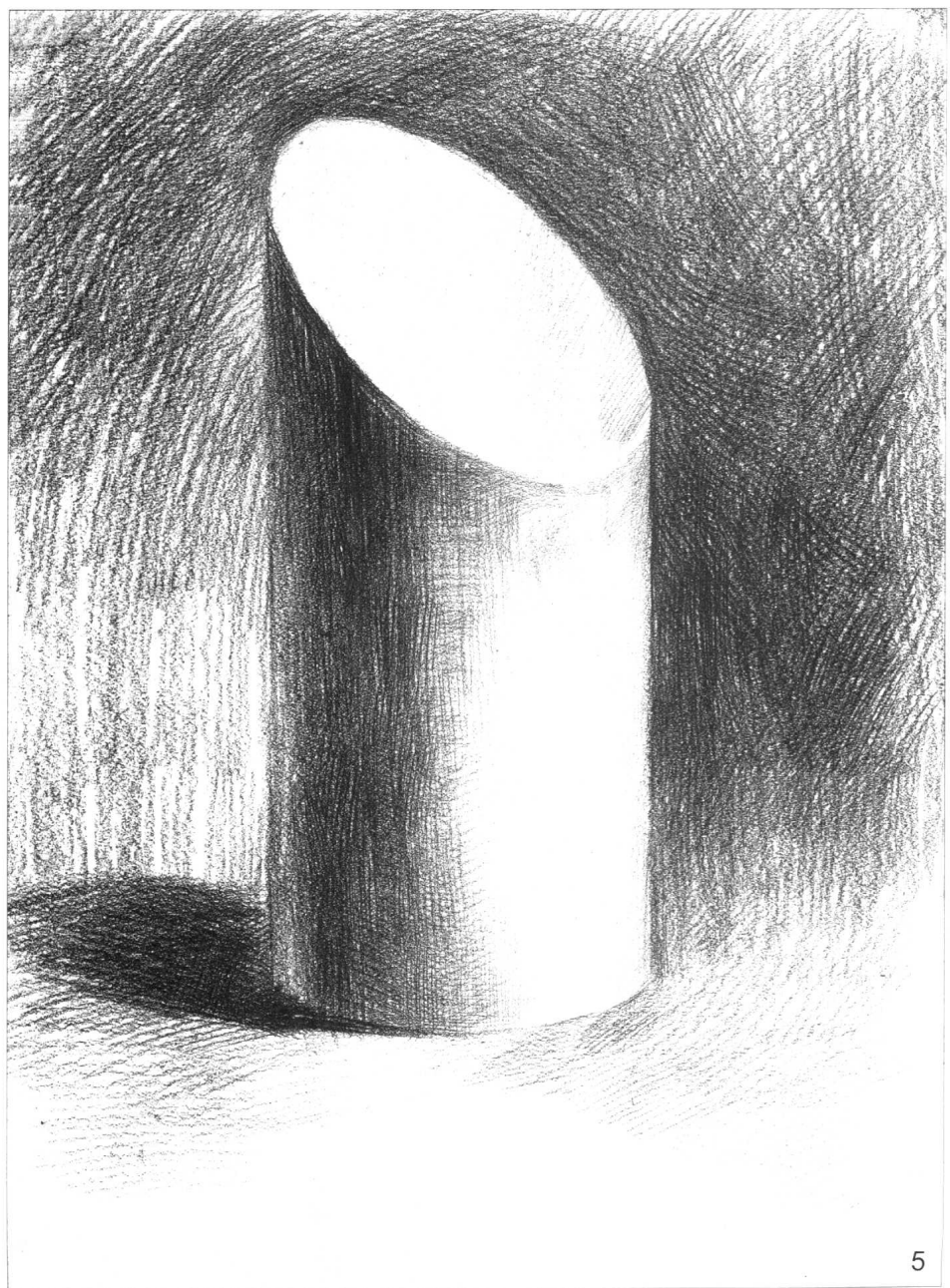


3



4

反复比较，画准上面倾斜椭圆的斜度，长度和宽度的比例。上明暗时先分出亮面和暗面，再画出丰富的层次，明暗过渡要柔和。投影离物体越近越深，边线越清楚；越远越淡，边线也越模糊。



5