

SHAONIANZHENGGUIXUEMEISHUCONGSHU

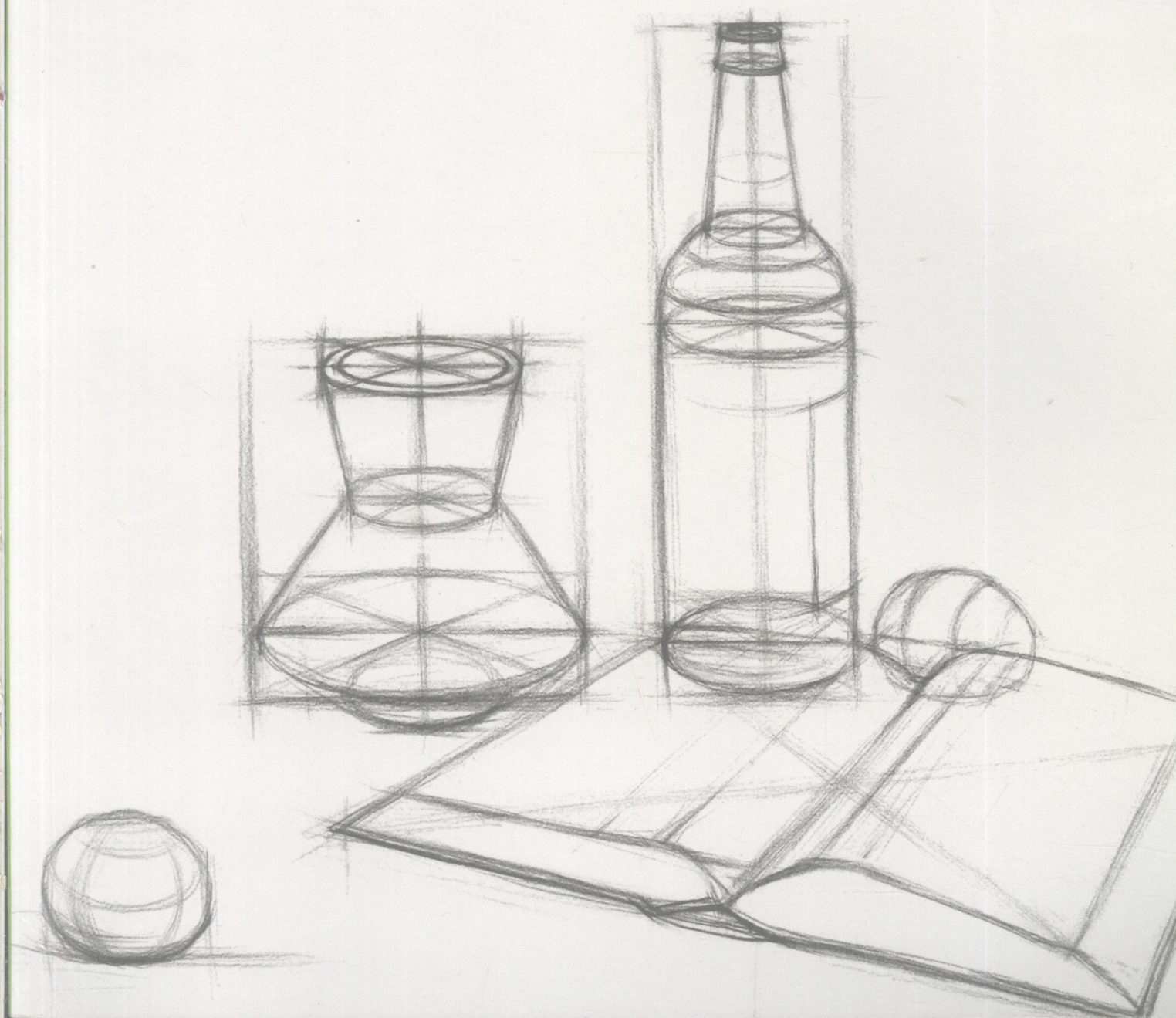
少年正规学美术丛书

素描 (一)

SHIAO
NIAN
XUE
MEI
SHU

祁英男 著

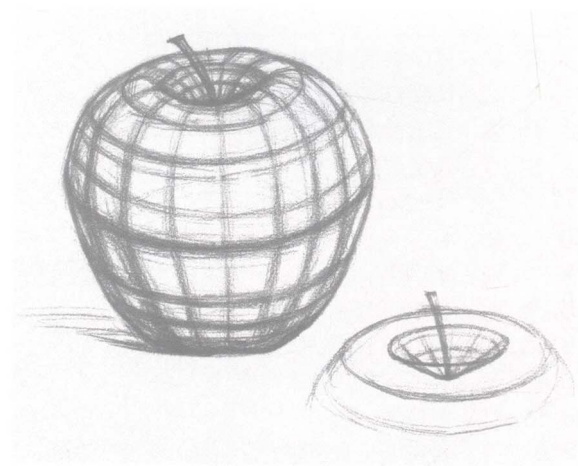
辽宁美术出版社



少年正规学美术丛书

素描(一)

祁英男 著



SHAONIANZHENGGUIXUEMEISHUCONGSHU

辽宁美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

素描. 1/祁英男著. —沈阳: 辽宁美术出版社,

2007. 7

(少年正规学美术丛书)

ISBN 978-7-5314-3741-3

I. 素… II. 祁… III. 素描—技法 (美术) —少年读物

IV. J214-49

中国版本图书馆CIP数据核字 (2007) 第069110号

出版者: 辽宁美术出版社

地址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发行者: 辽宁美术出版社

印刷者: 辽宁泰阳广告彩色印刷有限公司

开本: 889mm × 1194mm 1/16

印张: 4

字数: 20千字

印数: 1-3000册

出版时间: 2007年7月第1版

印刷时间: 2007年7月第1次印刷

责任编辑: 童迎强

封面设计: 张东明 童迎强

版式设计: 童迎强

技术编辑: 鲁浪 徐杰 霍磊

责任校对: 张亚迪

ISBN 978-7-5314-3741-3

定价: 15.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http://www.lnpgc.com.cn

目录

前言	3
第一单元 素描的基础知识	
第一节 工具	4
第二节 执笔方法	4
第三节 画素描的用笔方法	5
第四节 观察方法	7
第五节 三大面、五大调子	8
第六节 构图形式	10
第二单元 画几何形体的意义	
第一节 几何形体的观察方法	12
第二节 正六面体	13
第三节 球体	20
第四节 圆柱体	25
第五节 圆锥体	30
第三单元 几何形体组合	
第一节 圆柱体和正六面体的组合	35
第二节 正六面体、圆锥、圆柱体的组合	40
第三节 正六面体、球体、圆锥体、圆柱体的组合	45
第四单元 静物	
第一节 静物的观察方法	50
第二节 构图	51
第三节 素描表物写生的方法步骤	51
第四节 静物 (一)	52
第五节 静物 (二)	57
第六节 衬布	60

前言

本书是为初学素描的朋友而编写的，在整个编写过程中，着重突出四个方面的内容。

1. 是感受对象即引导大家要多观察、多感受、多收取形象信息。
 2. 是结构分析与表现，即在每一阶段感受对象的基础上要进一步的理性分析出对象的结构特征、体面组合、透视变化等本质要素。在此基础上，再进行表现。
 3. 是具体表现程序介绍，主要突出“步骤”二字，作者将每个、每组对象的起稿方法及程序逐一的讲解出来。在保证整体表现的前提下，尽量使每个对象的表现过程更科学、更合理，且易懂易学。
 4. 重点提示：提示的目的是大家要注意知识点及重点的掌握。另外在用笔方法、绘画基本常识、画线练习等方面，也做了些简介。
- 希望广大读者朋友能够认真阅读，并在此书的间接辅导下能够学到和掌握一点观察起稿方面的知识，这是我们的编者感到最快慰的事儿。

在学习素描之前,有必要先来了解一下与素描表现有关的基本概念及知识,这是画好素描的前提。

第一单元 素描的基础知识

第一节 工具

1. 铅笔。

铅笔有软硬之分, H表示硬, B表示软, 6B最软最黑, 6H最硬最浅, HB不硬不软, 适于刻画细部。素描多用2B~4B铅笔起稿打轮廓, 尽可能少用6B, 以免控制不住画得太黑。

2. 橡皮。

橡皮不光是改错的工具, 也是一支笔。目前的橡皮有两种: 一种是硬橡皮, 它的优点能改能画, 改错时擦得干净, 还可以当笔用, 擦出面的亮部, 留有笔触。软橡皮擦暗部较好, 可以轻轻粘出暗部里的变化, 使暗部透明。这两种橡皮应配合使用。使用橡皮可用下列方法: 擦、扫、粘、提、画。

3. 画板。

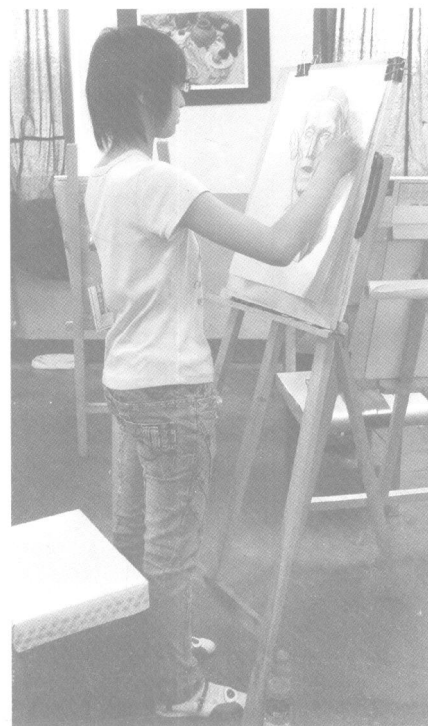
以4开画板或大号画夹为好, 画纸需用夹子固定在画板上, 立在画架或凳子上。

第二节 执笔方法

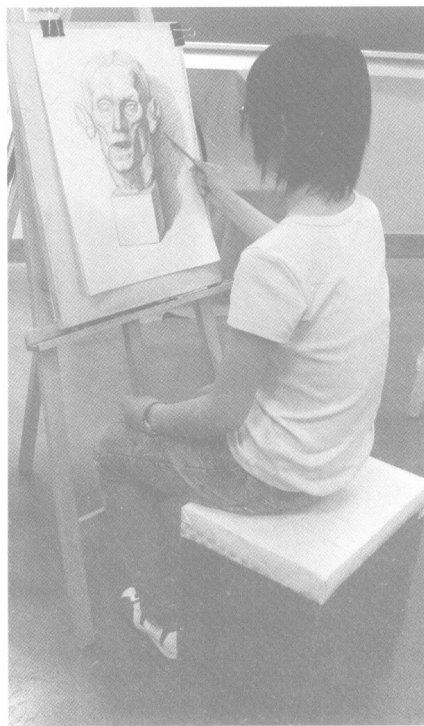
1. 像写字时握笔那样, 但握笔的地方离笔尖远一点, 便于刻画细部。

2. 用手捏住笔杆绘画, 这样可以使你的腕、肘、肩一起运笔, 画出轻松、粗犷、自由的线条来。

作画姿式: 正确的作画姿式是正确素描写生的基本状态, 身体要坐正或站挺。



站姿



坐姿

第三节 画素描的用笔方法

一、直线荡笔法

1. 荡笔即是在画线时将笔荡起来，其技巧是画长线时，手腕绷直，尽量不弯，用前臂来带动手的摆动，而画短线时手腕则可以动。形容像荡秋千一样，来回摇动以使得线条有种非常爽快的感觉，此种笔法的特征是线的两头是尖的，整个行笔过程轻落、重行、轻起。这种方法在表面轮廓、找形、画中线时最常见，在画较大较大的对象时，用此种方法也很合适。

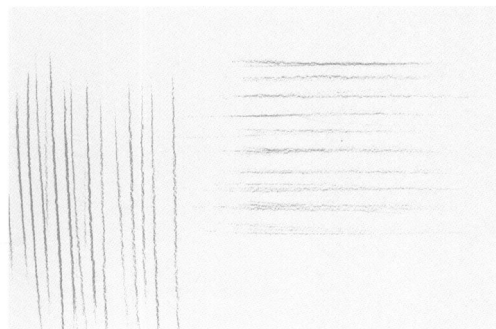
2. 弧线荡笔法与直线荡笔方法的摆臂是一样的，所不同的是在荡笔时它的运动轨迹是弧线运动而不是直线运动。此种方法较适合画圆体对象。

二、涂笔方法

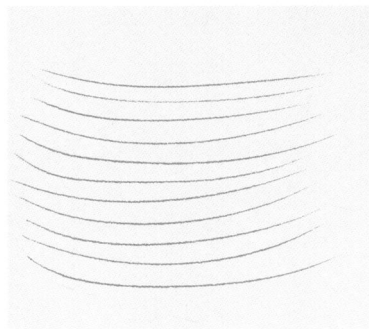
此种方法是手执笔后，笔尽量不离开纸，在纸上反复涂画。此种笔法的效果是线条成片，有一种面的感觉，画面的肌理感较好。涂笔法的执笔方法有两种，一是像写字一样的直握法；二是笔根在掌中，笔杆与大拇指成一条直线的握笔方法。此种方法较适合刻画物体的体面关系和上调子。

三、钩线笔法

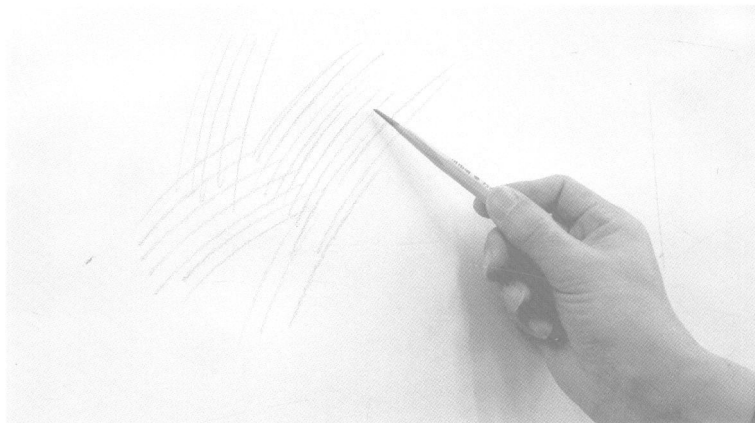
这种方法主要是用在确定形体方面，尤其是当一个形体基本建立之后需再强调一下时，用此种方法较适合，但此方法如果用不好很容易把形画死。



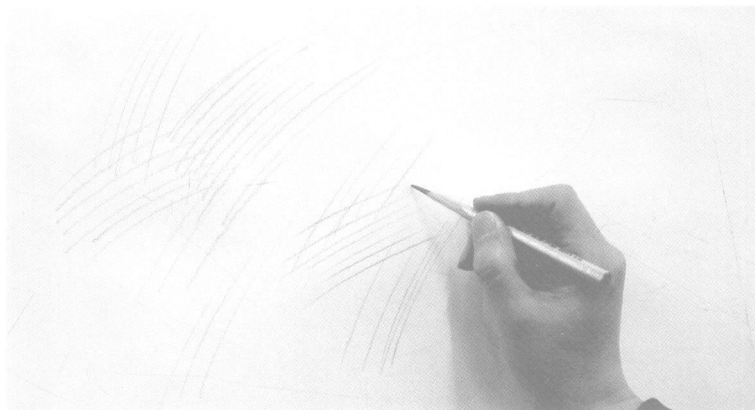
直线荡笔法



弧线荡笔法



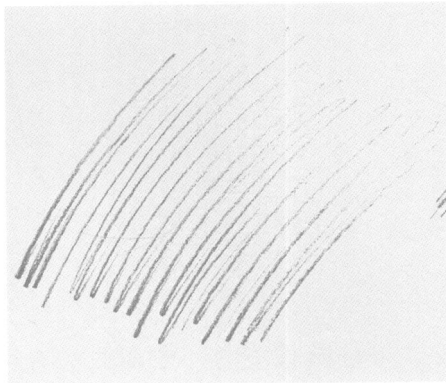
涂笔法



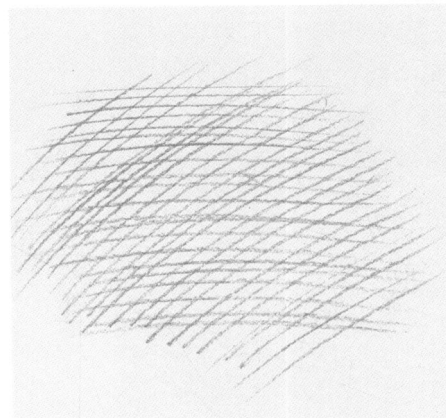
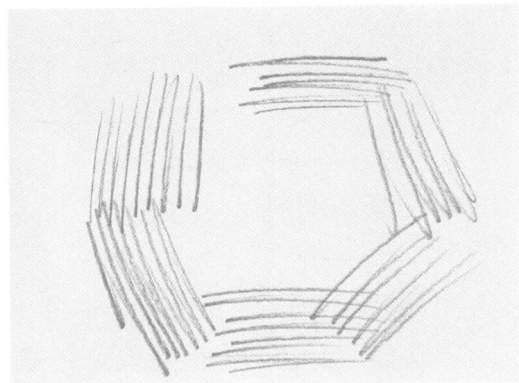
钩线法

四、下面介绍几种练习画线条的方法

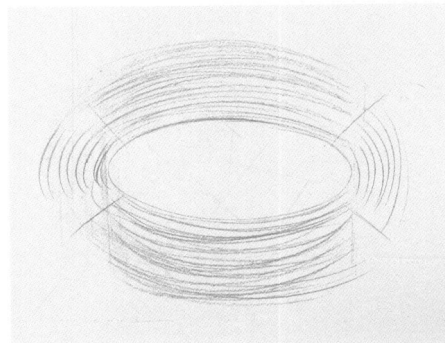
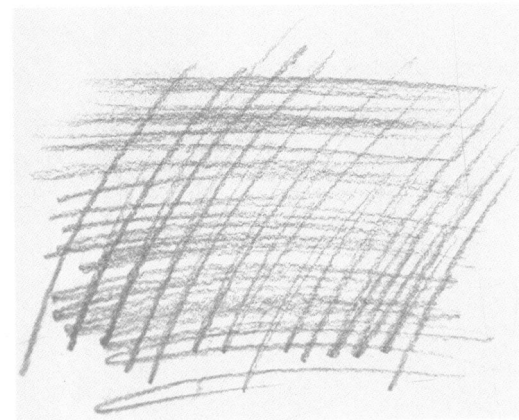
1. 斜线用笔。
2. 交叉用笔。
3. 椭圆练习：A. 四笔法；B. 一笔法。



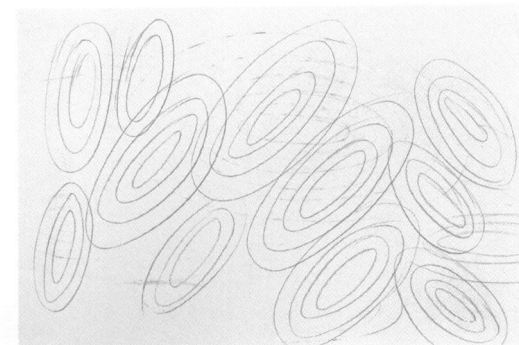
斜线用笔



交叉用笔



椭圆练习——四笔法



椭圆练习——一笔法

第四节 观察方法

一、目测法

即作画人在自己作画的位置观察对象时，用执笔手握笔后，将整个手臂伸直，用执笔手一侧的眼睛观察（另一只眼睛闭合）。然后将笔尖对准所画对象左端不动，同时用大拇指做卡尺，再对准对象的右端对象的最宽点并掐住不动，然后再垂直旋转手臂，将已经卡住的（笔杆上的长度）这段笔杆上长度的顶端对准所画对象的顶端，然后再看手卡笔杆的位置，对准的对象总高度（或总长度）的那个位置，这样就可以比较出对象的宽度与高度是何比例。



目测法

提示：1.在作画时最长的单位是不用量的，因为它根据构图的大小确定的，只是与之成比例关系的宽度，或者高度才需要比较测量（如果是高度最长，那么就量宽度；如果宽度最长，就量高度。总之是量短不量长）。2.如果我们的观察力较强，能看准比例最好不量。

二、画面比较法

即是将画面中的形进行相互比较的方法，这种方法一般是在确定基本形之后进行的，它的作用主要是用来检验一下已经画完的基本形是否准确。此种方法有时可以跟目测法结合着使用，这样可以把形找得更准确。

第五节 三大面、五大调子

一、三大面

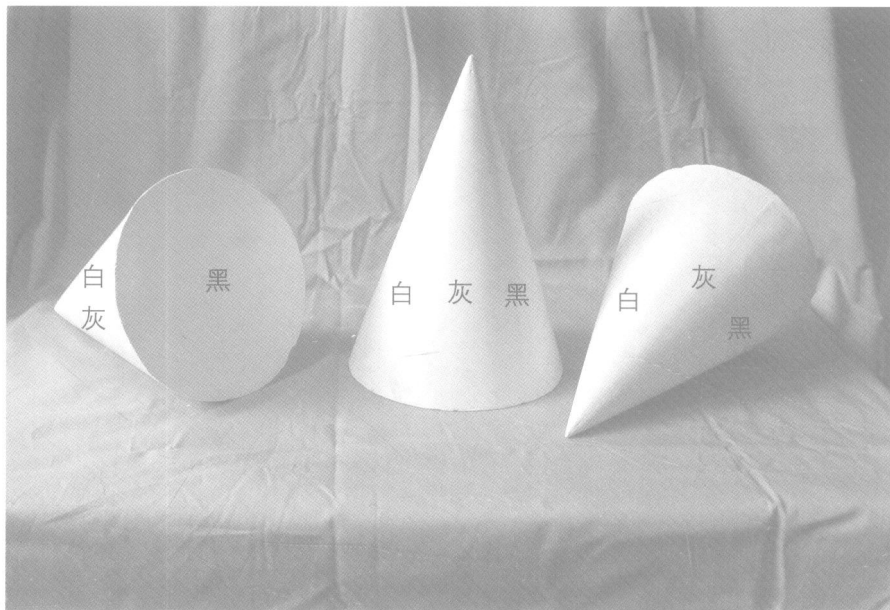
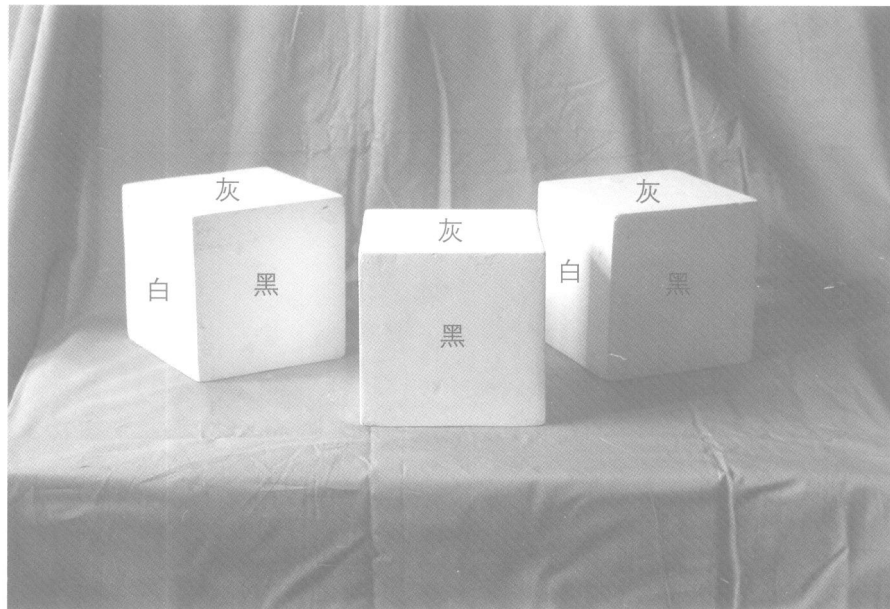
亮 面	灰 面	暗
受光面	顺光面	背光面
白	灰	黑

亮面：受光面(亮调子，又称白)即是与光成直角关系的部分，它反射光线程度最强，因此所呈现给我们的形象信息也最亮(亮部中包括高光)。如果亮调子控制好，会使画面熠熠生辉。能产生明快感，反之则会出现灰暗的感觉。

灰面(顺光面中间调，又称灰)：即对象中那些与光源方向呈 180° 角的部分，它只反射百分之五十左右的光线。因此它所呈现出来的是灰的感受。灰面的调子最丰富，控制好了画面会很协调，反之，则使画面显得较弱。

暗面(背光面、暗调子，又称黑)：即对象中那些与光相背的部分，是光源照射不到的地方(其中包括投影)，因此它所呈现出的是黑暗现象。在表现暗部时，一定要注意与中间调子对比着画，这样才能拉开黑白灰关系。

三大面：是指在表现对象体面转折关系时应该呈现出来的三个最基本的明暗层次关系，即亮面(受光面，又称白)、灰面(顺光面，又称灰)、暗面(背光面，又称黑)。如果我们能准确地运用好三大面表现技巧，实际上就等于掌握了表现对象形体关系的基本技能。



二、五大调子

是指对象前方 45° 角左右(左、右斜上方)来光时,对象所呈现出来的五个不同层次的明暗关系,即:亮调子、灰调子、明暗交界线、反光及投影。这五个不同层次的明暗关系是包含在三大面之中的,是在三大面的基础上进一步划分出来的,因此也是我们表现对象形体转折关系的基本要素。

亮调子:受光面(亮面,又称白)即是与光成直角关系的部分,它反射光线程度最强,因此呈现给我们的形象信息也最亮(亮部中包括高光)。如果亮调子控制好,会使画面熠熠生辉,能产生明快感,反之,则会出现灰暗的感觉。

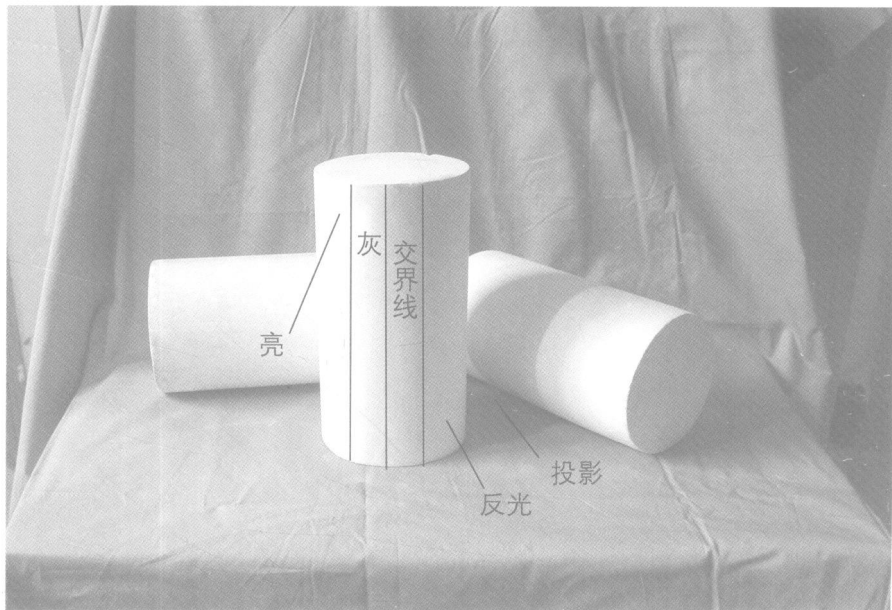
灰调子(顺光面、中间调,又称灰):即对象中那些与光源方向呈 180° 角的部分,它只反射百分之五十左右的光线。因此它所呈现出来的是灰的感受。灰面的调子最丰富,控制好了画面会很协调,反之则使画面显得较弱。

明暗交界线:是指对象的体面关系在转折的过程中逐渐与光源的角度产生了变化,进而形成了由明到暗的过渡现象。明暗交界线是这个过渡中明与暗的交界线。巧妙地运用好明暗交界线,能帮助我们轻而易举地表现出对象的体感关系。

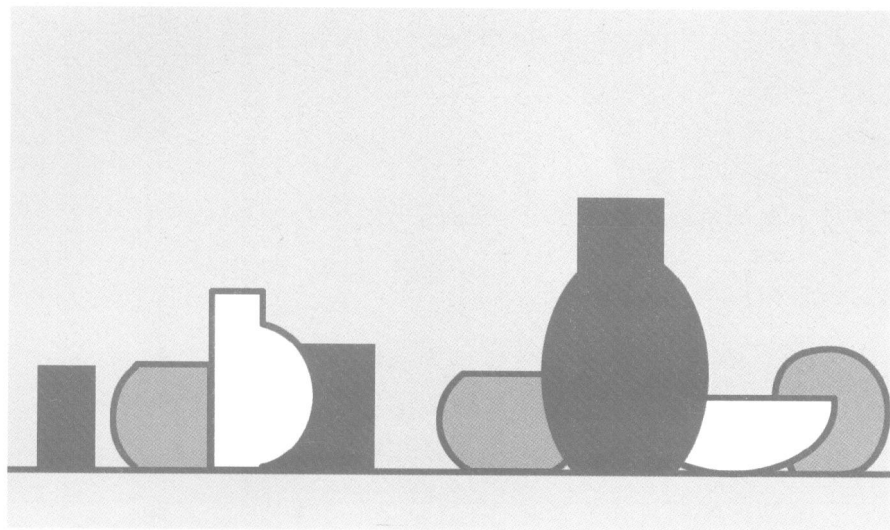
感受各异的明暗交界线:我们要懂得,不同形状的对象则有着不同的明暗交界线,如:圆体对象与方体对象的明暗交界线的差别就很大,前者是由明逐渐过渡到暗形成的。而后者则是突然形成的。速度急促。而我们在表现对象时,一定要认真观察。准确生动地表现出明暗交界线所在的位置。

反光:即对象暗部中那些呈现出由环境(背景)反射,有微亮现象的部分。除金属、玻璃、挂釉陶、瓷器或表面极为光滑的对象,一般情况下,反光均弱于亮部。因此我们在表现对象的反光时,一定要认真仔细观察准确表现才是。

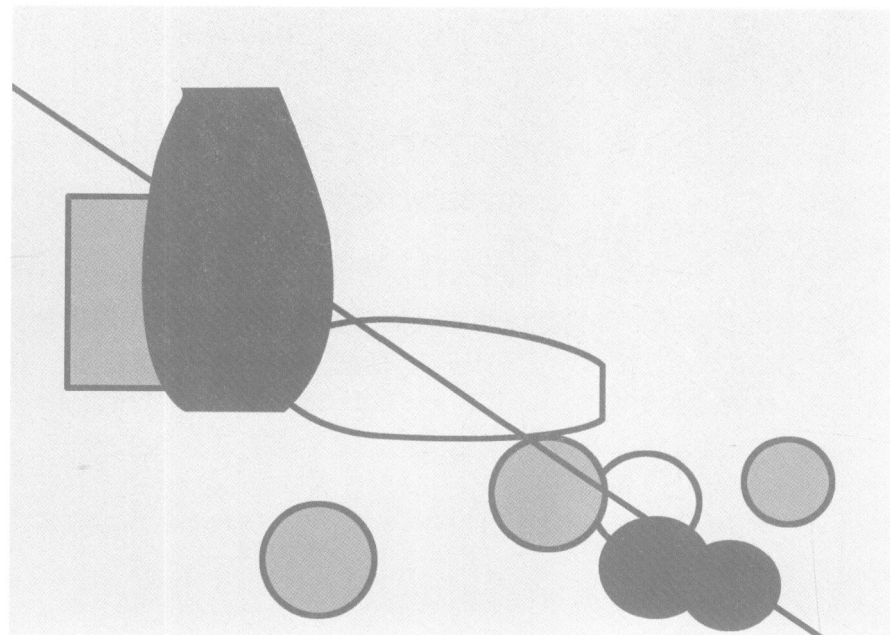
投影:即在对象的后面或侧面(与光源方向一致),那些被对象阻断光线,而投射出的影子。投影是暗部的组成部分,是烘托亮部关系的基础。因此我们在表现时一定要把投影和暗部关系同时表现,以体现暗部的整体关系。画投影时一定要注意强弱虚实的变化。



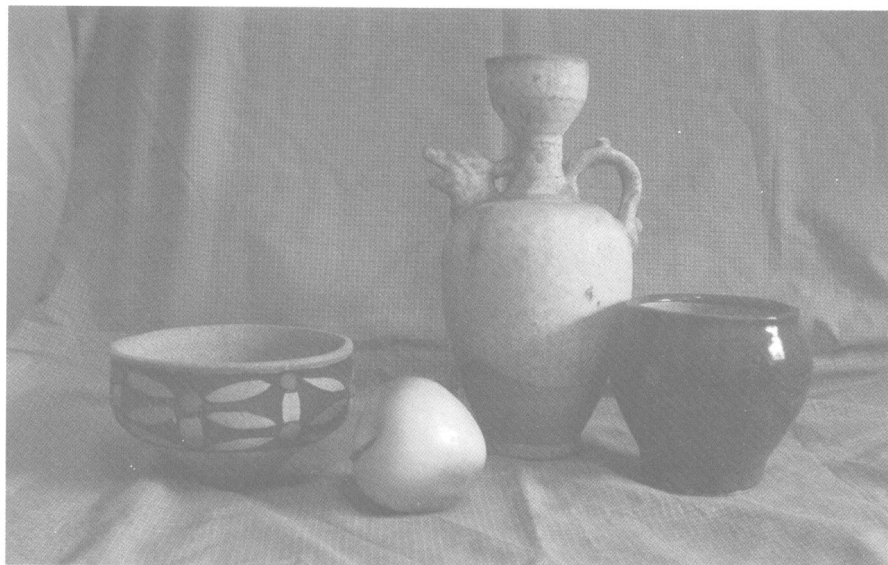
第六节 构图形式



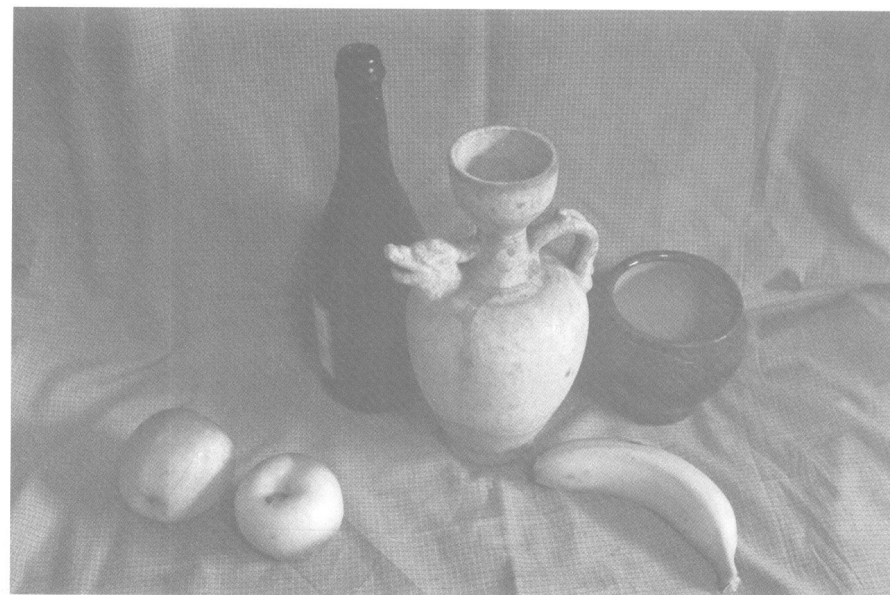
水平构图



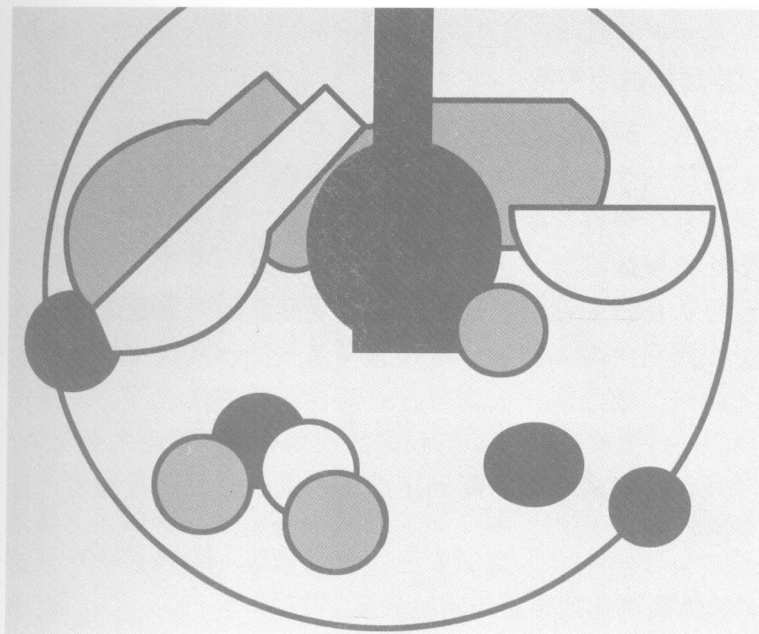
斜面构图



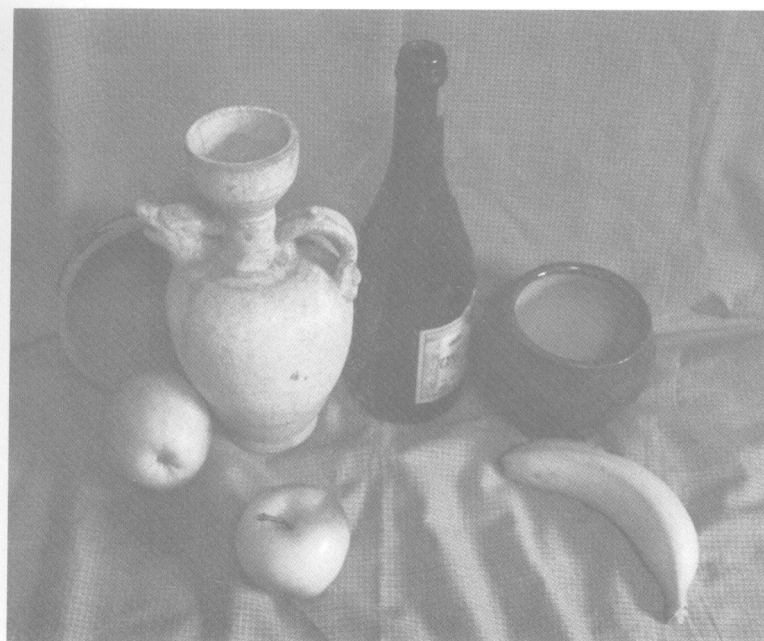
水平构图实例



斜面构图实例

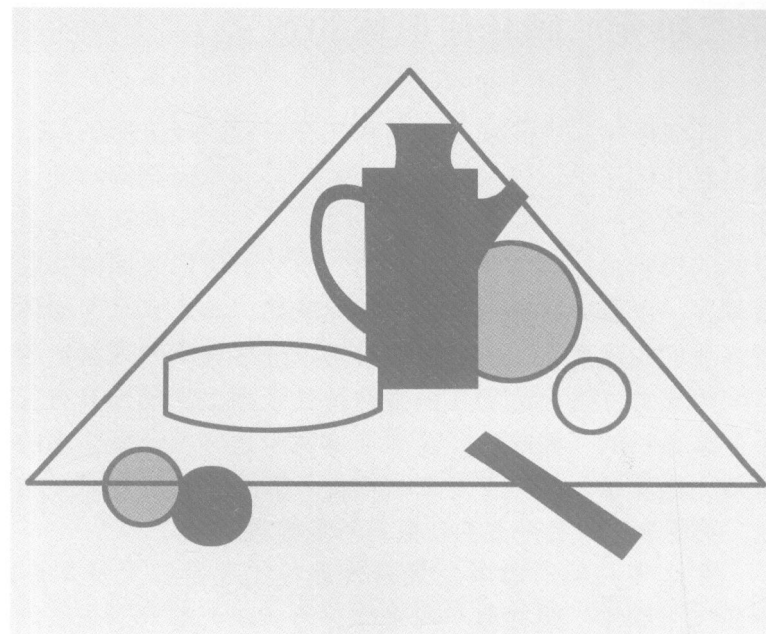


圆形构图



圆形构图实例

三角形构图



三角形构图实例



第二单元 画几何形体的意义

几何形体写生的意义不在画几种单纯的规范形态,而重要的是通过画几何形体可以了解物体基本形态的体面结构特征,研究形体在不同角度的透视关系,了解掌握光线照在不同形体上是如何随着形体的转折由明到暗系统变化的,研究形与形之间的共性特点与个性差异,以及亦真亦幻的强弱虚实变化。总之,几何形体写生可以锻炼我们的观察力,提高我们对对象形态结构的理解,启迪我们的空间想象力,进而达到在两维空间的纸面上表现出具有三维空间体感形象之目的。因此说,几何形体写生是学习造型艺术的基础,是根基,是表现一切复杂对象的前提。如果几何形体写生画不好,那么,再想表现好其他复杂形象是举步维艰的。

在众多几何形体中,最有代表性的还是四大基本形态,即正六面体、球体、圆柱体、圆锥体,因为四大基本形态所涵盖的物象最本质而且使各形态之间个性分明,相互不可替代。因此,四大基本形态是我们学习的重点。那么怎样才能画好四大基本形态呢?首先,要解决的问题就是观察。

第一节 几何形体的观察方法

几何形体的观察方法与静物的观察方法基本是一样的,均是以整体到局部再从局部回到整体的方法。所不同的是由于石膏几何形体是单一白色的,所以相对静物写生的观察方法容易些。那么几何形体写生的观察方法应注意哪些问题呢?

一、形体比例

由于几何形体的形状都很规范,就单体对象而言,它的高矮、宽窄的比例通过观察比较或测量的方法就可以认定准确。如果是两个以上对象的组合,那么就可以通过相互比较的方法来确认。

二、观察理解透视关系

在正六面体、球体、圆柱体、圆锥体等四大基本形态中,除了球体之外,其他三个对象如果在不同角度观察,均会产生不同程度的透视变形,其变形程度的大小与我们所观察对象的角度,即我们画对象时所处位置的高低、远近有着直接的关系。因此,我们在画画时,一定要认真研究在自己所在的位置观察到的对象是怎样的一种透视状态,如正六面体的横、棱是怎样消失的,其透视角度是大是小、方向如何。圆柱体在放倒与直立两种不同的情况下,其横截面(两个底面)是怎样变化的,与我们的视角有多大角度的变化等,都是要通过我们的认真观察才能确定的。否则,走马观花地看,肯定会出现问题的。

三、对象体面结构的转折与明暗关系

我们在观察的过程中,一定要注意对象的体面是怎样转折的,同时还应注意明暗关系是怎样随着对象形体的转折而变化的。如果在观察对象时,能够注意两者之间的连带关系,那么,我们在表现时就会更加主动,更加理性。

在观察球体时,我们要准确认定球体的明暗层次与体面转折的关系。使我们在表现时获得准确的形象信息,否则,就会出现调子上了不少,而形体却未表现出来的现象。

四、对象形态与强弱虚实关系的对比

要认真观察比较对象形体特征及体面转折关系的强与弱,我们在观察对象时,也应注意对象的体面转折关系的对比度是怎样的。在四种形态对象中,哪些对象有共同点,还有哪些差异。这些均是要通过观察来解决。

总之,观察是我们在几何形体写生中获得准确形象信息的重要来源。没有观察,写生就成了无源之水。就会没有任何意义可谈。

第二节 正六面体

一、感受正六面体

正六面体是由六个面积相同的正方形组合而成。

它的体感特征是没有任何弧线出现，与球体正好形成对抗性体感特征。

图1、图2是在俯视角度观察到的六面体。当看到对象时有怎样的感受，请比较我们下两图的差别在哪里（提示：1. 透视；2. 体面关系；3. 明暗关系。在你观察之后，请在没有教师辅导的情况下，自己预先画两幅，看看你能否发现问题，你一定要自信地完成每幅作品）。

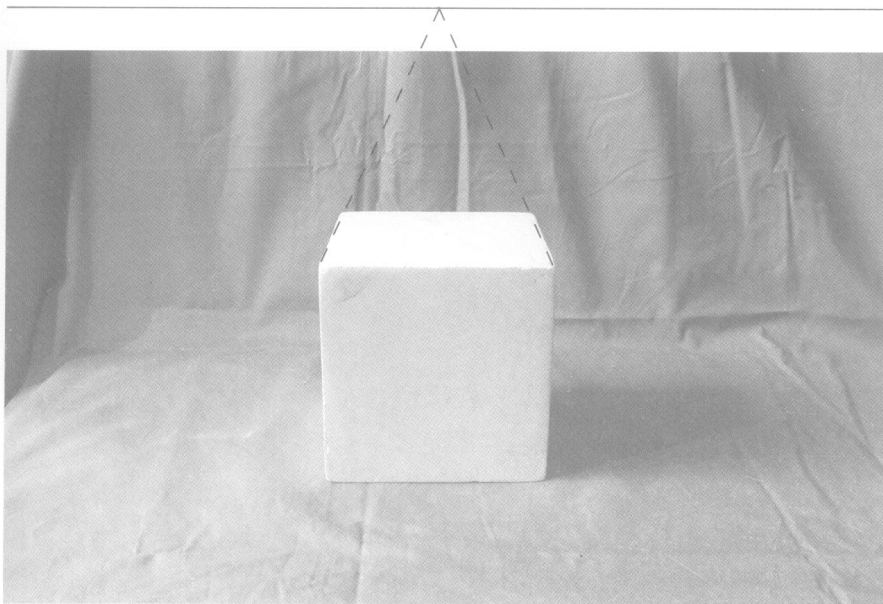


图1 平行透视

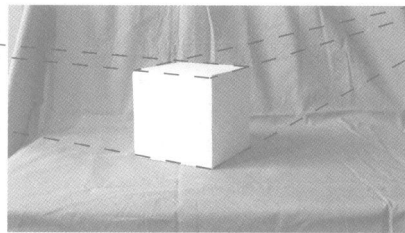


图2 余角透视

我们在观察的过程中，首先看到的是对象的形，即占有空间位置的形，而且还是个有变化规律的形，那么这个变化规律就是透视规律，要想把形画准，重要的是要掌握透视原理，下面就来研究一下正六面体在不同角度情况下是怎样变化的。

先看图1，它是在俯视角度正对着我的位置，所以看不到它的两侧，根据透视原理当方体一类的对象，其中一个面正对着我们时，并与我们的画面平行，该对象的透视关系为平行透视。它的消失方向是画面的中心点。

再看图2，对象处在俯视角度，与画面不平行的状态中（不是正对着我们），这样对象的两侧与我们的画面形成了两个夹角（又称余角），因此，对象是处在余角透视关系中。

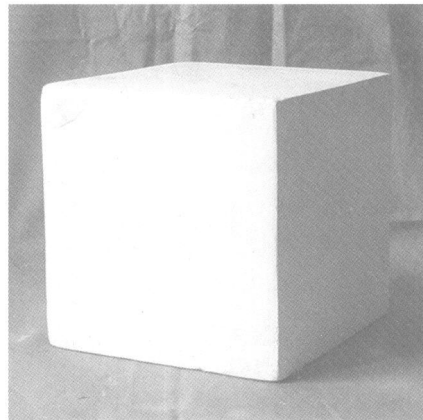
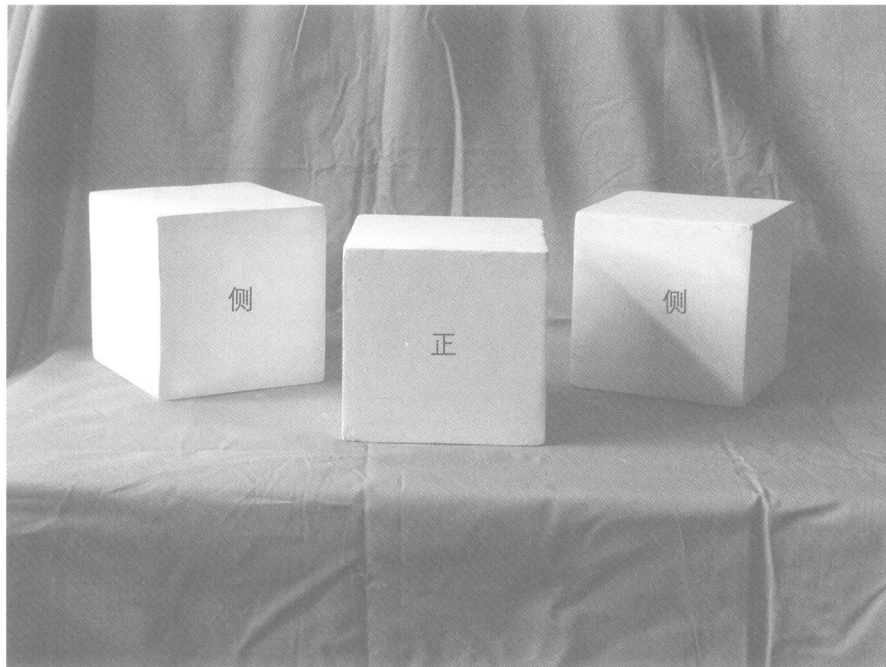
以上通过图1、图2比较可以看出，对象处在不同的角度，其透视关系也不一样，下面请同学们自己动手画，分别画出平行透视、成角透视图。

在认真研究透视关系的基础上，才有可能准确地表现出对象的形体结构关系。

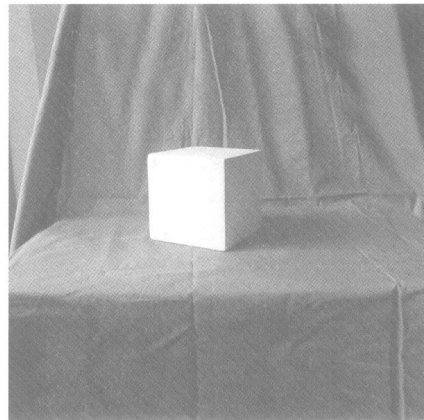
1. 结构分析与表现

六面体结构在前面已经阐述过，下面请看不同角度的正六面体体面形态。如图：

①正面，②侧面，③侧面。

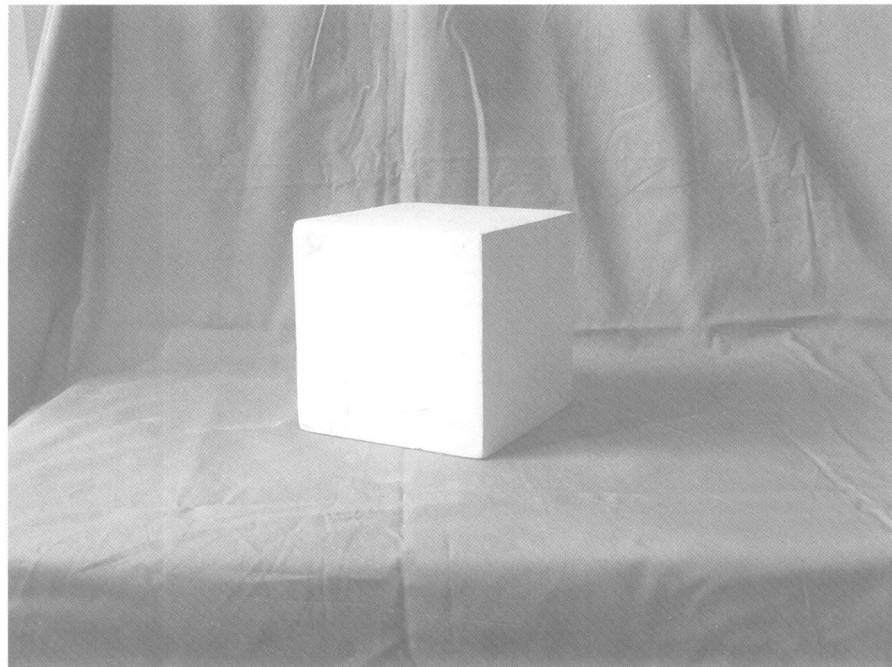


构图太满



构图太小

构图适合



2. 构图与起稿

构图。

即是我们作画时，将所要表现的对象如何安排在画面之中的问题。如果构图好看，那么画面就有美感，反之画面就不美。那么怎样构图好看？一般情况下（对象）根据构图需要将对象布置在画面中心范围大约占画面 $2/3$ 面积，这样的构图就比较好看了，当我们了解构图的基本方法后，在作画时就应正确使用其法则。

起稿。

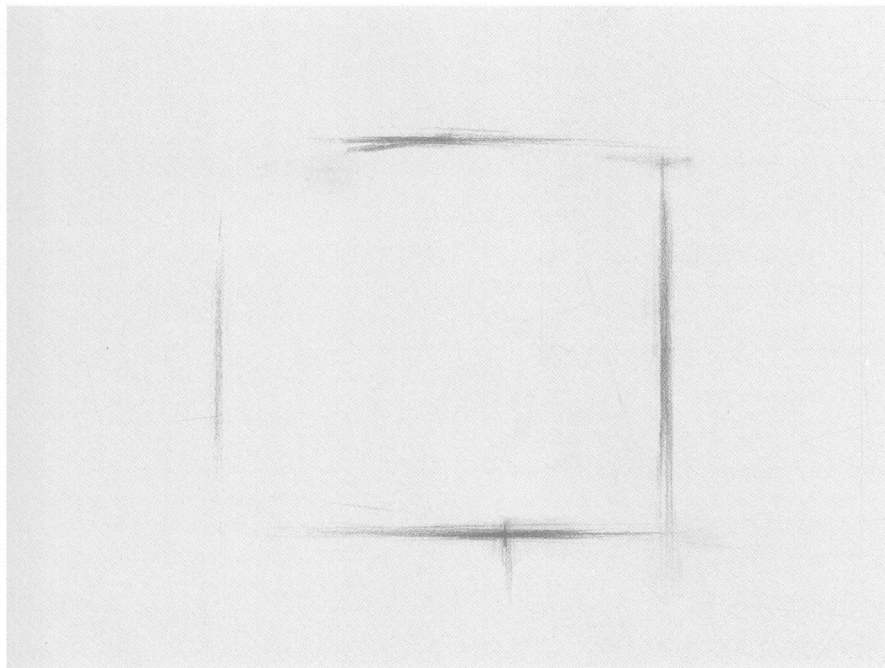
步骤一：根据构图需要，先定位，确定高、宽最大范围，提示要注意比例，用笔方法要清晰，侧锋用笔所画笔触清晰可见即可。

步骤二：画出对象离我们最近的竖棱的位置并确定高度，这条棱在所画六面体中是最长的。因为它是根据构图自定的，所以它没有变化。

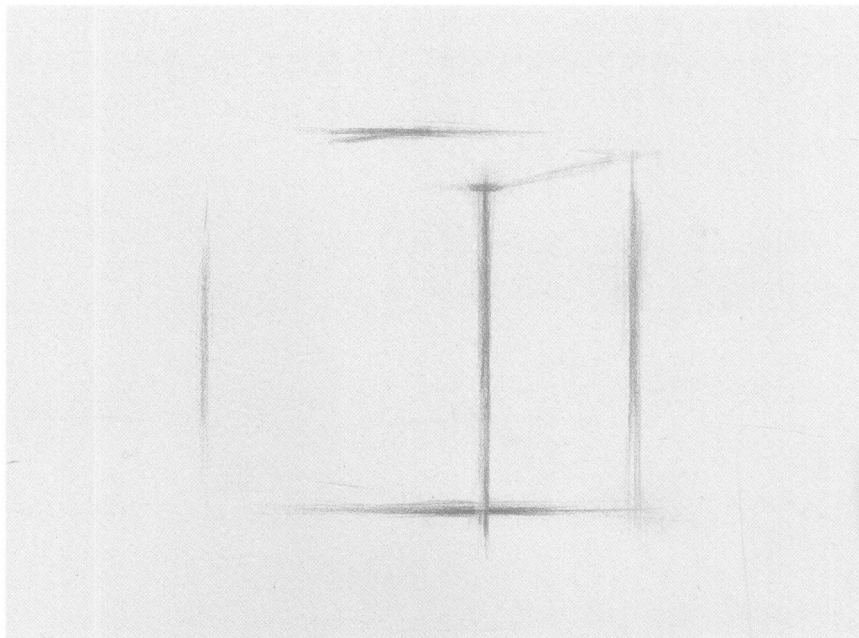
步骤三：在确定的竖棱高度的位置向右后侧连线，画出第一条横棱并相交于竖棱。

提示：处在面积较窄的侧面上的横棱既短且倾斜角度较大。

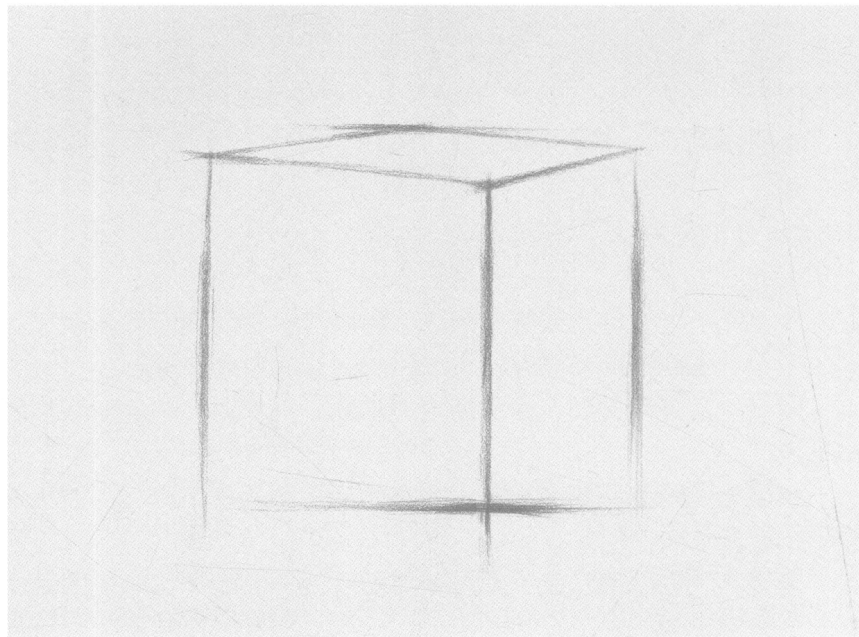
步骤一



步骤二

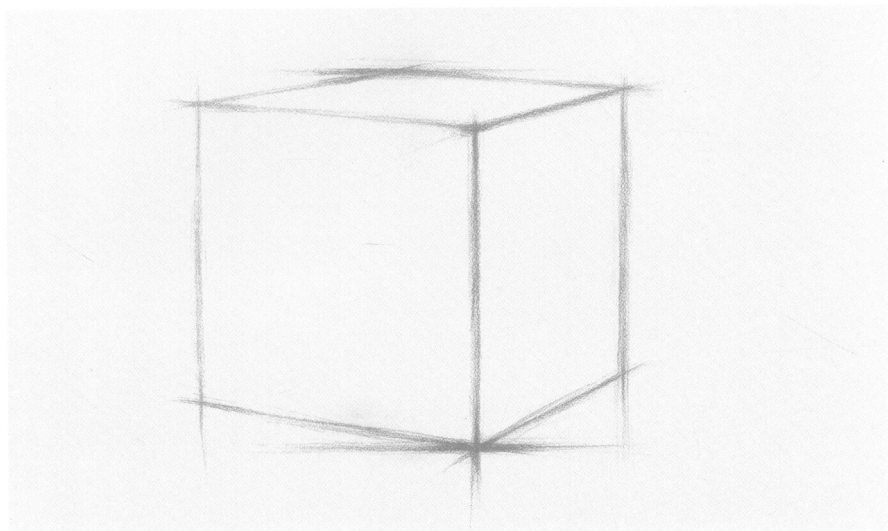


步骤三



步骤四：通过比较后再以最长棱的高度为起点，向左侧连成并相交于竖棱（画左侧横棱的时候，一定要与右侧横棱的透视角度进行比较，以此来确定其倾斜角度）。分别画出向右侧方向消失的另外两条横棱。

提示：要认真比较左侧横棱与右侧横棱的角度。要注意向右侧方向消失横棱的整体消失关系。



步骤四

步骤五：分别画出向左侧消失方向另外两条的横棱。

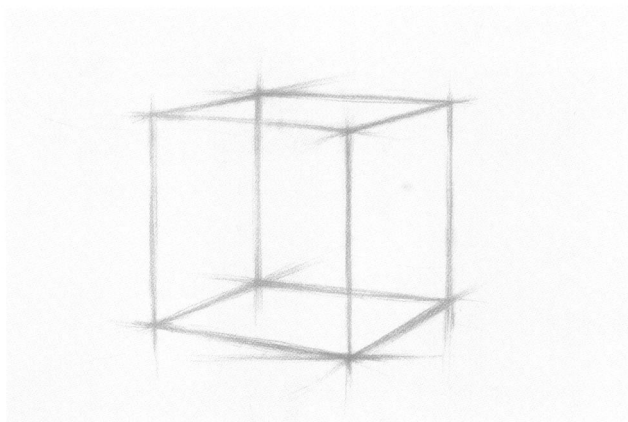
提示：要注意向左侧方向消失横棱的整体消失关系。

步骤六：整理画面，清理所有辅助线，并使其六面体的实形显现出来。

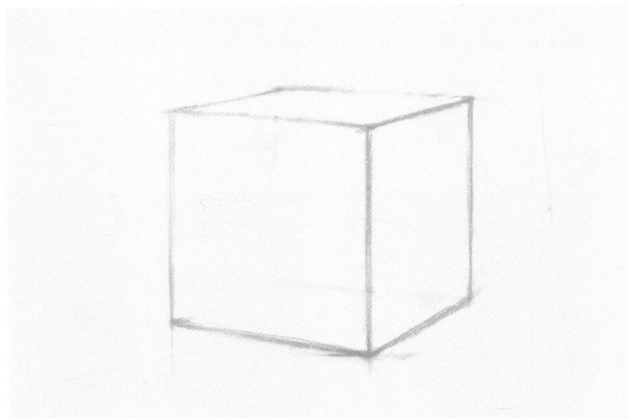
步骤七：确认明暗交界线，并清晰肯定地表现出来。同时，确定投影的位置。

步骤八：在明确了大的黑白关系后，进一步地丰富暗部关系，并将灰面表现出来。

步骤五



步骤六



步骤七

