

美术绘画起步教程

MEISHUHUIHUAQIBUJIAOCHENG

素描起步

谢园园 编著

SU MIAO
QIBU



陕西人民美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

素描起步/谢园编著. —西安: 陕西人民美术出版社, 2006. 8
美术绘画起步教程
ISBN 7-5368-2053-4

I. 索... II. 谢... III. 素描—技法 (美术)—教材 IV. J214

中国版本图书馆CIP数据核字 (2006) 第090906号



作者简介

谢园园，1972年生于陕西西安，1995年毕业于陕西师范大学艺术系美术教育专业，2002年考入西安美术学院美术教育系，攻读水彩专业研究生，并于2005年毕业获得硕士学位。在此期间有多幅作品、文章公开发表，并参与有关的展览。现为陕西水彩画学会会员。

目 录

一、素描概述	1
二、素描工具材料及应用方法	2
三、作画常识	3
四、构图	7
五、比例透视	9
六、几何体的写生	12
七、单个静物写生	21
八、几何体与静物的组合写生	28
九、优秀作品赏析	36

一 素描概述

素描是美术创作的造型基础,是国画、版画、油画、雕塑、设计等专业的造型能力训练的基础课程。从绘画的表现形式来说,素描是一种单色画,在这种表现形式中,通过形体结构、比例、位置、运动、线条、明暗调子等造型因素的运用表现对象。在教学上,为了与速写相区别,素描一般指进行时间较长、表现较深入的作业。

素描按其目的和功能可分为习作素描、创作素描和实用素描。

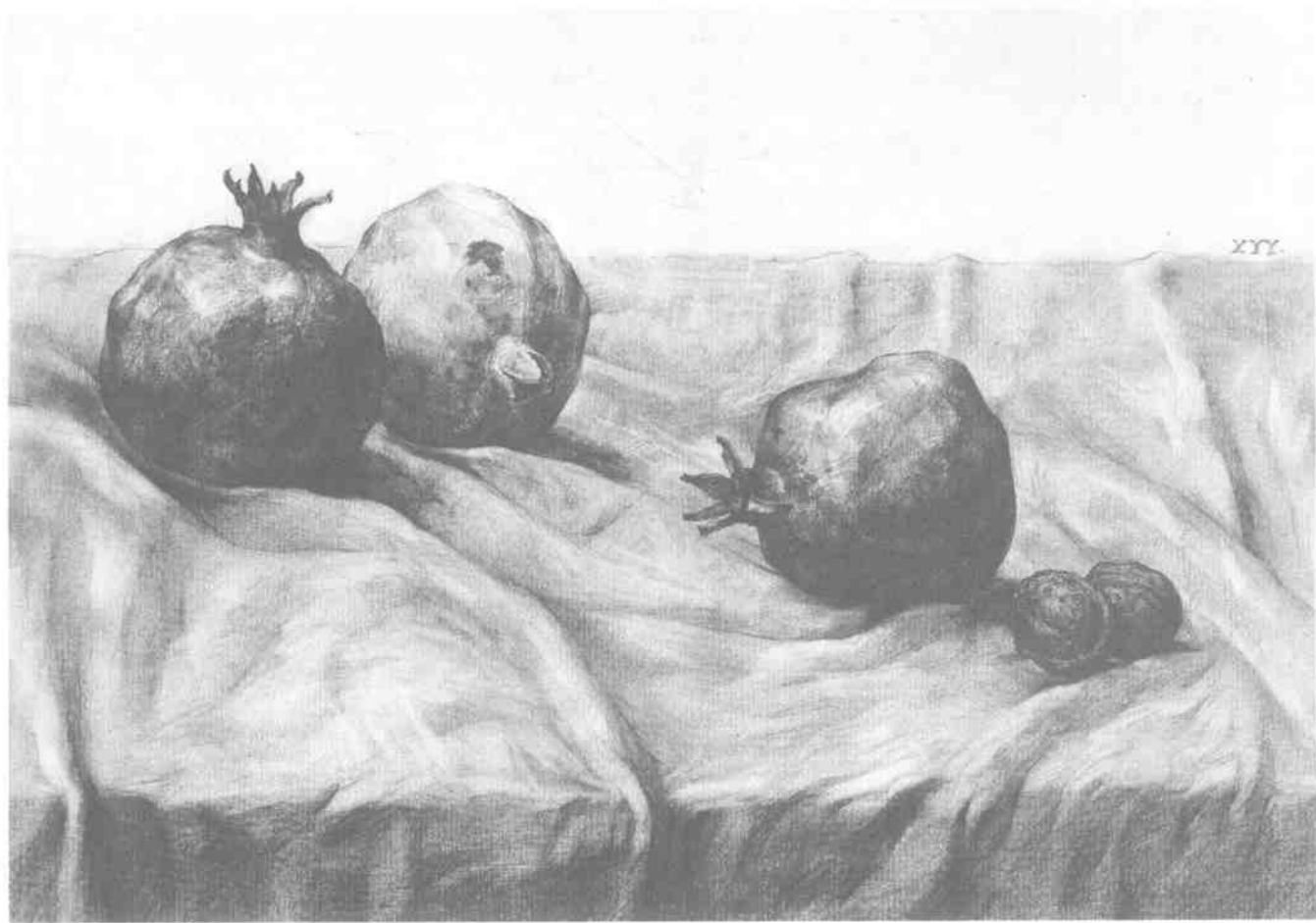
素描按其形式可分为写实素描和形式意象素描。

素描从工具上可分为铅笔、炭笔、钢笔、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、人物及人体素描等;从作画时间上可分为长期素描、速写、默写等。

素描的表现手法多样,有明暗(全因素)素描、结构(分析)素描、线描式、线面结合式等。

素描的基本原则:理解地看,理解地画;看得整体,画得整体;看得立体,画得立体;提炼概括,艺术地表现。

素描教学是一个完整的体系,它要求眼、脑、手同时得到锻炼,要求学生在作画的整个过程中,自始至终在“整体的关系”中去认识和观察对象,通过结构的分析,最后达到简明有力的艺术效果。



谢园园 作

二 素描工具材料及应用方法

(一) 纸

素描通常画在纹理较粗的铅画纸上。薄而光滑的纸对初学者不适用，纸质较紧、不易起毛、色泽较白的纸为佳，这种纸能较好表现丰富的效果，且便于反复修改。市场上有各种品牌的素描纸可供选择。

(二) 铅笔

初学者画素描一般用铅笔，带B字的铅笔是软铅，B数越多，铅笔越软、越浓。带H字的是硬铅，H数越多，铅笔越硬、越淡。画线条或涂光影的浓淡，不能光靠各种不同浓淡的铅笔，而应注重手的训练，以轻重不同的腕力和用笔变化来表现客观对象。从这个要求说，打轮廓可以用软铅，画时轻轻着纸，不伤纸面，也便于修改。

(三) 木炭铅笔、炭精条、木炭条

木炭铅笔和炭精条是用炭粉加工制成的，质地比铅笔松脆，黑白对比较强，便于画出较多的浓淡层次。使用的纸不能太粗糙，因为纸质太粗，画面容易产生枯涩的效果，不利于深入刻画对象。木炭条画大幅习作比使用铅笔有更大的优越性。它黑白响亮，由浓到淡可以画出丰富的层次，便于较快地涂出大面积的调子，又可以勾勒各种不同的线条，进行深入的刻画。

(四) 橡皮 (橡皮泥)

橡皮既是修改的工具，用来擦除错误的痕迹，又是表现物体的工具，可以提高画面明度，丰富画面层次。橡皮以软为佳，不要与铅笔长期放在一起，以免粘连。初学者常常一发现错误，就急于用橡皮擦掉，这个习惯不好，如果发现哪个地方画得不对，可以把画错的地方作为检查修改的依据，等改好后再将错误的地方轻轻擦去。

(五) 擦笔

用纸卷制成，适当使用，能增加画面的空间和质感，使画面产生丰富的层次和柔和滋润的感觉，多用于表现物体阴影部分和柔嫩的质感。

(六) 定画液

喷定画液便于素描作品的长期保存，市场有售素描专用定画液。也可用白乳胶、水或酒精、松香自行调制。

(七) 其它工具材料

学习素描还应准备画板、画架、美工刀、胶带、图钉等工具材料，以便学习时方便使用。



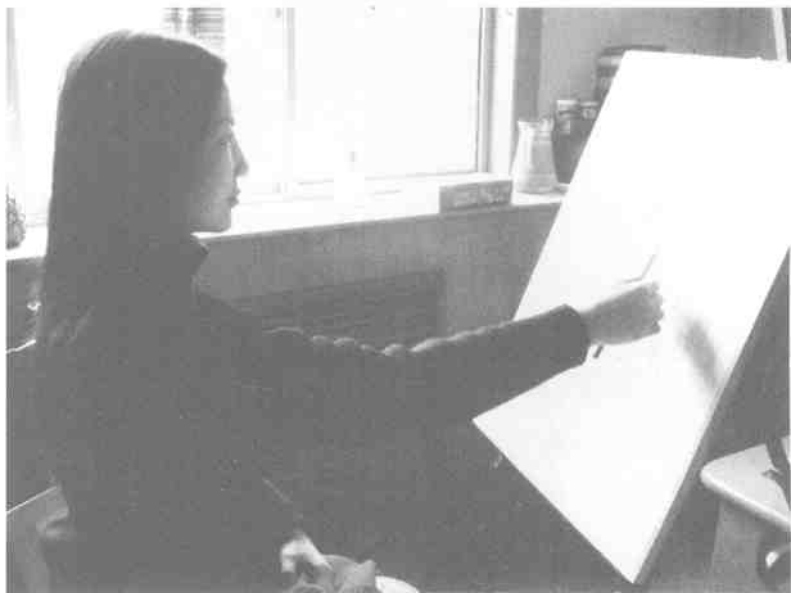
三 作画常识

(一) 作者与对象的距离

素描写生十分强调观察对象或检查画面时能一眼看到整体，只有整体准确了，才能求得局部的准确。一般来说，人的视域在60度的视角范围内，即指离开对象高度（如宽长于高则取宽度）二倍以上的距离去观察，所看到的整个对象是清晰正常的。这60度的视觉范围称为正常视域。总之，作画者所坐或所站的位置，应以不转动头部不斜视就能够一眼清楚地看到整个对象为宜。

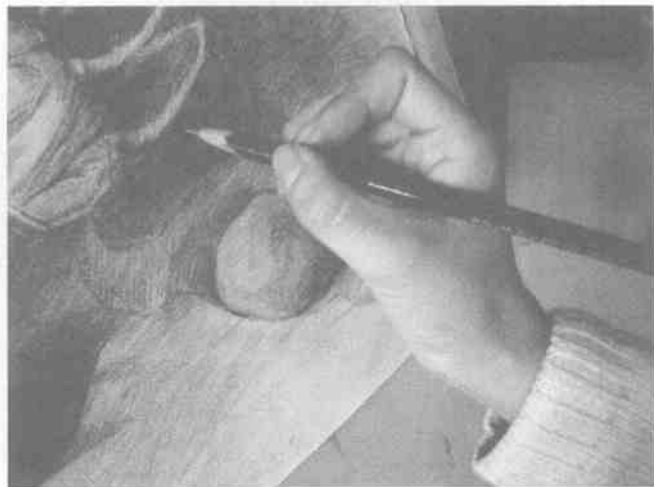
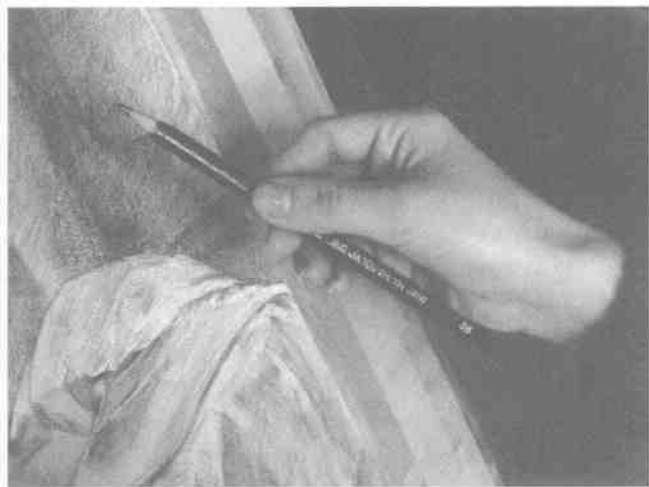
(二) 作画姿势

作画者的眼睛不能距离画面太近，画面和画者要保持一臂距离。画纸的中心点要与视点高低相同，画面必须与画者的视中线（观察方向的线）垂直，以免使画幅本身处于透视变形的影响中而无法画准形象。



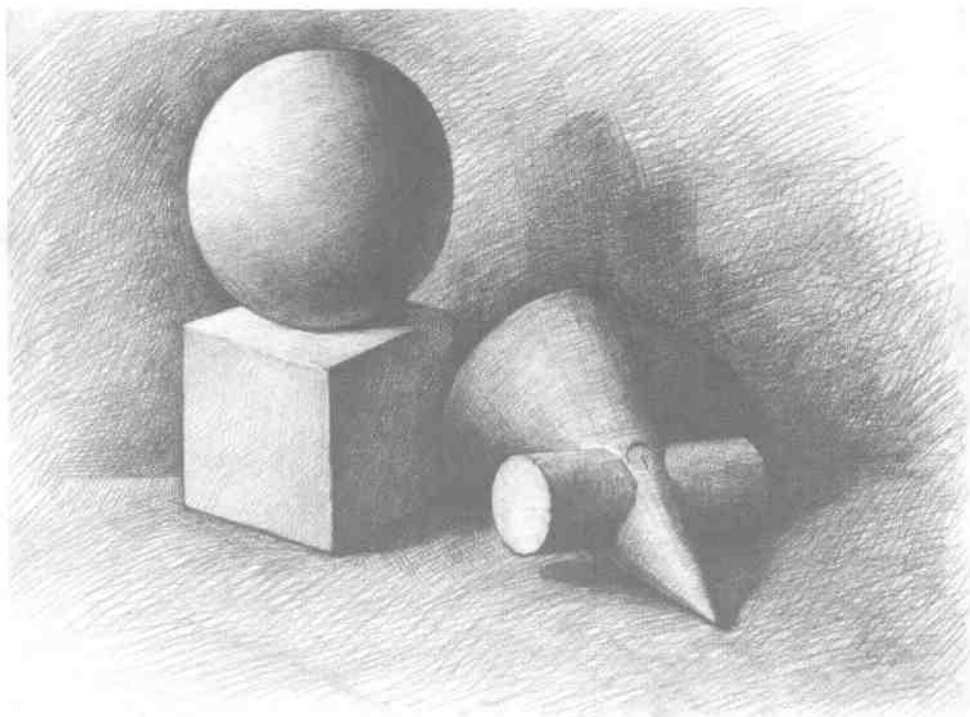
(三) 握笔姿势

开始学习素描，还必须注意执笔的方法，以增加作画的灵活性为原则。如果画较小或刻画细部，一般与写字的执笔方法相同。在用线打轮廓或画较大画幅，就应按图示的方法，笔杆握于掌下，由拇指、食指和中指捏笔。笔尖和手指应有一寸左右的距离，这样就能自由地伸开手臂作画，使眼睛与画幅保持一定的距离，便于检查画面整体的效果。



(四) 用笔要领

除了正确的握笔姿势外，用力恰当对于素描来说也很重要。正确的方法是运用手腕的灵活运动，以手腕的力量带动手指，牵动笔作画，这样画出的线条生动有力。切忌用手指紧捏笔，要靠手指用力和运笔。



(五) 排线方法

使很多线条相对平行地排列叫做排线。素描中的调子主要是依靠排线而得来的，运用不同的工具和不同的排线方法与形式，能画出丰富的调子层次，表现出各种不同的质感效果。

排线时，应根据面的不同形状、调子的深浅和物体的质感等，采用不同的排线方法（如粗线、细线、长线、短线、疏线、密线、中锋线、侧锋线等）。有时为了表现弧面和渐变的调子，可用逐渐由深到浅或由浅到深的线进行排线，也可以采用逐渐由密到疏或由疏到密的线进行排列，排线应像菱形交叉进行排线。表现背景或较柔和的色调，可以将先画的色调擦柔后再画（排）上细密的线。并注意：

1. 排线时，要方向一致，疏密适当；
2. 要轻起轻收，用力均匀，不要连笔；
3. 排线方向要适当考虑物体的块面结构；
4. 画暗部时要层层加深，排线变换方向要有序。

错误的排线方法



方格重叠



连笔



前重后轻



杂乱

（六）明暗知识

明暗现象的产生是光线作用于物体的结果。物体受光后出现受光部和背光部，即明、暗两大系统。由于物体结构的各种起伏变化，明暗层次的变化也是很多的。但这种变化有一定的规律性，我们将它概括为正受光面、侧受光面和背光面“三大面”，它们在色调上呈现为白、灰、黑三个基本色阶。在两大系统和三大面的基础上又可以把色调由浅到深概括为明暗五调子：

亮调子——物体受到光线直射的部分。其中受光焦点称为“高光”。

中间调子——也叫灰调子，是物体受到光线侧射的部分。中间调子的层次变化微妙、复杂而丰富。

明暗交界线——物体受光部和背光部相交接的地方。这部分受光最少，既受不到光源的照射，又受不到反射光的影响，所以比较起来感觉最暗。明暗交界线实际是一个或若干个“面”，往往因为这个明暗衔接面很窄，所以被称为“线”。在作画时，先抓住明暗交界线的位置和形状，可以把物体明暗两大部分区别开来，有助于对复杂的明暗变化进行整体处理，使调子统一。

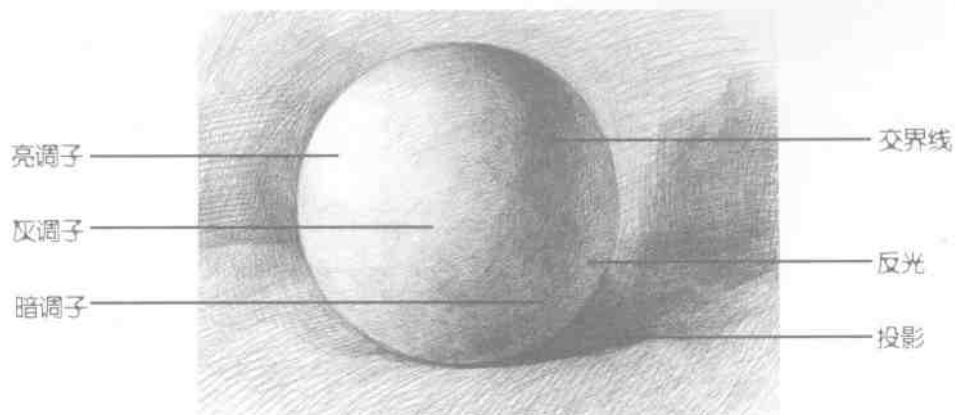
反光——物体背光部接受临近物体反射光的部分，是暗部中相对亮一些的调子。反光的亮度一般不会超过受光部。

暗调子——是物体背光部中反光和明暗交界线之外的部分，没有明暗交界线暗，但比反光暗。注意投影也在暗调子中。投影与物体相交接的地方一般较深，界沿也较清楚，渐远渐淡，界沿也渐模糊。

同一个物体虽然由于不同角度的光线照射而出现不同的明暗变化，但光线不会改变对象的结构，因为对象的结构是固定的，而光线是可变的。所以，物体明暗调子的变化，结构是内因，是依据，光线是外因，是条件。

决定物体的明暗关系的因素很多，概括起来主要有以下几个方面：

1. 光源的强弱、集中或分散
2. 物体距离光源的距离
3. 物体体面与光源形成的角度
4. 物体自身的颜色深浅和反光性能
5. 观察者与物体的距离
6. 周围环境的颜色深浅及其反射光的性能



初学者易犯的毛病即明暗五忌

灰——原因是只注意局部，忽略大体，缺乏整体比较，各局部之间也缺乏比较，到处都画得差不多，基本的明暗关系拉不开，该亮的不白，该暗的不黑。克服的办法是把亮部、暗部和中间调子明确地区分开来，加强黑白对比。



花——不该亮的地方出现亮点，例如反光部分画得和受光部分一样亮，明暗关系混乱。克服的办法是认真观察、反复比较，细心辨别明暗度，统一画面的整体关系。



板——机械地理解对象，在表现方法上死抠局部，缺乏灵活的变化，常常在表现中间色的时候失去了大体。用笔千篇一律，不按对象的变化而变化，该虚的不够虚，该实的不够实。要画出远近，画出立体感。



脏——原因也是缺乏比较。在不应有的地方画上了颜色，例如在亮部突然出现一块孤立的黑斑，有时明暗衔接不好或线条排列草率混乱也会弄脏画面。



腻——涂得太黑，而且看不清排线，用手、纸、橡皮抹得太过，画面像是涂了一层油。克服办法是看准了再画，用笔要轻快，不要盲目地涂了又涂。



（七）结构素描

结构就是构造与结合，是物体的内部构造及其组合方式。物体各部分之间的互相连接、穿插和覆盖关系，决定着物体的形体。结构素描是以比例尺度、透视规律、三维空间观念以及形体的内部结构剖析等方面为重点，以线条的穿插、衔接、组合为主，通过用笔的轻重、线条的粗细来表现物体的体积与空间。

结构素描除了要坚持整体观察的原则之外，更加注重立体的观察方法，要求全面、彻底地分析理解物体结构。结构素描从抓第一条基准线开始，就得积极开展理性思维，一刻也不能离开透视原理的运用。每个点位的高低、左右，每条线条的长短、斜度，每个形状的大小、宽窄都得有一定的透视依据，要经得起透视原理检验。



四 构图

构图就是处理画面的结构关系，也可叫做“经营位置”，即如何把人、景、物安排在画面当中以获得最佳布局的方法，是把形象结合起来的方法，是揭示形象全部手段的总和。它包括画幅尺寸的安排及画面形象的组合排列形式。

构图的法则，最根本的一条就是变化统一。在此基础上，运用对比、均衡、节奏诸原则，使复杂的形象、图形达到符合审美要求的组合，成为协调的整体，形成千变万化各不相同的格局。

（一）物体的摆放

物体摆放的好坏与画作最终的成功与否有着很大的关系，所摆的静物造型优美，色彩、光线配置恰当，富有绘画情趣，写生起来便能收到事半功倍的效果。物体的摆放应注意：

1. 合理性。对写生物的选择一定要按日常生活常规来考虑，并做到合理配置。一组图书之类的静物，若中间安放个酱油瓶子，当然格格不入，令人感到别扭。

2. 构成因素。静物的构成因素是以形象、总体结构、色彩、质感、空间感和采光等因素为主的。物体摆放在总体上要有一种形式感，即从外形看构成三角形、方形或圆形等，但又应有所突破。在一组静物的整体结构上应考虑到物品大小、高低的搭配，空间位置的安排，以及光线、色彩的协调等因素。主次关系上应突出主体物，并与其他物品呼应和谐，构成均衡、变化而又统一的艺术整体。

3. 难易度。静物写生作为初学者入门的课程，应先易后难。开始时可选择形体结构简单、反光特性不强的物体来画，随后逐渐增加难度。例如可先画陶器、水果，然后再画瓷器、蔬菜之类，之后画玻璃器皿或金属等。花卉、丝绸之类难度较大，可安排稍后进行。

（二）画面的安排

所画对象在画面上所占的面积不要过大或过小，画面上下（天地）、左右留空要得当，既要饱满能突出主体，又不感到拥挤闷塞。画面安排要稳定、平衡。画面的中心突出又与其他配品协调。

常用的构图形式有水平线构图、垂直线构图、斜线构图、曲线构图、折线构图、放射线构图、十字形构图、三角形构图、环形构图等。这些构图形式可概括为对称式构图和均衡式构图两大类。要注意的是“画面中心”并不是画面的等分中心，而是以人的视觉方式确定的“构图中心”，是以黄金分割定律原理确定的位置，也就是以1:0.618的比例对画面的长和宽进行分割，得出画面中的四个焦点位置，这四个位置就是接近画面中心的“构图中心点”。我们可以将写生对象的主要部分，置于其中任何一点，就能得出合理优美的构图。



偏大



偏小



偏左



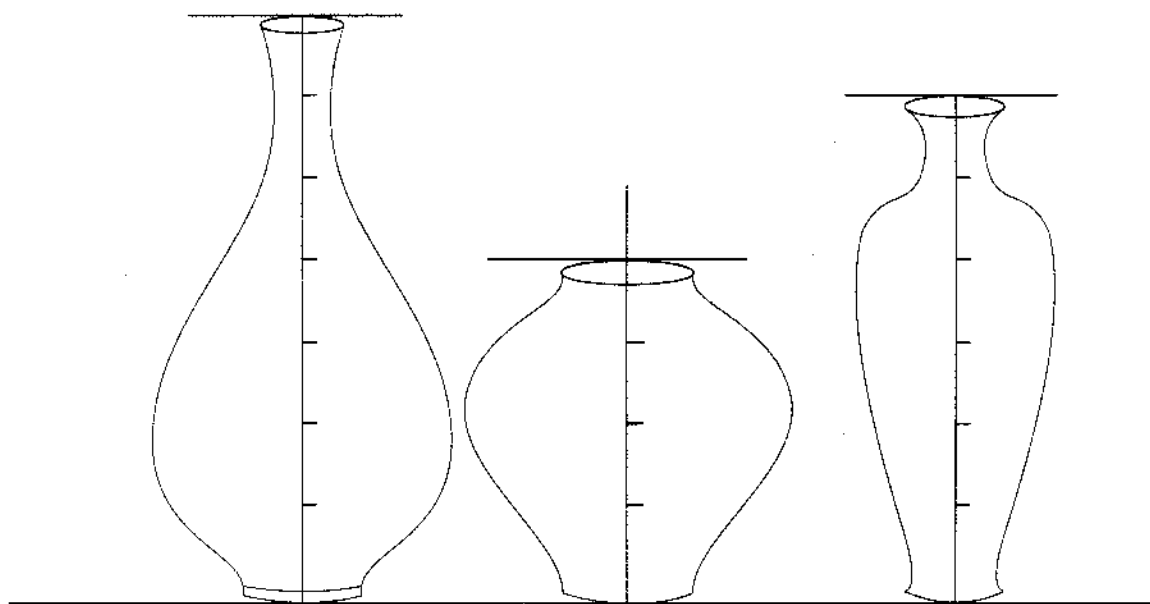
偏低

五 比例透视

(一) 比例

物体比例是物体长度、宽度、高度（深度）的比较和分割关系。长短比例是一个最基本、最概括的特征。在静物写生中，除了比较个体自身的比例，还有个体之间的比例关系，要互相比较才能准确地把握形体特征。

为了准确地测量出物体的高宽比例，我们可以利用铅笔作参照物来测量出大致比例。方法是：人坐直，持笔的手臂伸直，眯起一只眼睛，像瞄准一样观察物体。用笔分别测出物体的高度和宽度，并进行比较，这样它们的比例关系就清楚了。



(二) 轮廓

外轮廓线是用来表示物体与物体外形差别的线，是形体消失的界限。内轮廓线是形体中面与面的衔接线。轮廓线是形体结构和透视的总和，它决定着物体的方向、位置、比例和形状。因此，正确地表达具有各种透视的轮廓线是画准物体形体的关键。

打轮廓的基本步骤是：

1. 量出物体高和宽的大体比例，先在画纸上确定位置；
2. 把整个物体简化成为一个几何图形，轻轻画在纸上；
3. 根据物体结构，把整体分为若干部分，再逐步画细、画准。

初学时，要学会用直线的方法来打轮廓，不能用直尺。如果物体的轮廓是圆弧形的，可以用切角的方法，逐步画出它的曲线。有许多物体是左右对称或上下对称的。画这些物体时，需要把物体的中轴线画出来，有助于把物体画对称。

(三) 基本透视知识

透视是一种推理性观察方法，就是透过透明的平面来观看景物。它依靠视线传递，在人与物体中间设想一个平而透明的截面，切割各条视线，并在平面上留下视线透视点，透视点的连接，就是三维空间中物体在平面上的成像，成像具有立体感、空间感，即透视图形。从透视图形中推导出的视觉形象近大远小缩形的变化规律，就构成了绘画中的透视学。透视学就是研究如何将看到的物像在平面上投影成形的原理和法则的学科，即从“形”这一方面研究在平面上立体造型的规律。

透视的变化特征和基本规律可概括为近大远小与消失（不平行于视平面或画面的相互平行的直线愈远愈相互靠拢，到无穷远时消失于一点）。

立方体的透视现象，可以反映一切物体的变化规律，因为无论形状结构多么复杂的物像，都可以将其归纳为一个或数个立方体。

(四) 平行透视（一点透视）

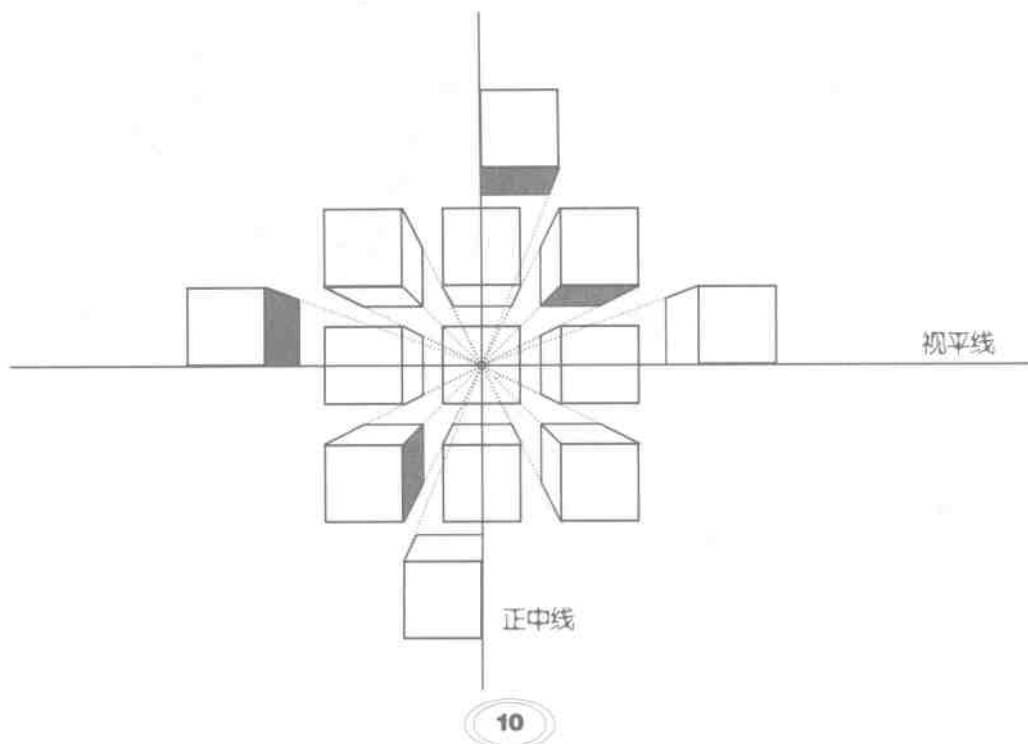
当立方体只要有一个面与画面平行，所产生的透视现象都叫做平行透视。这种透视现象中只有一个消失点（与画面不平行的成角边，在透视中伸远到视平线心点消失），因此又称“一点透视”。平行透视的透视规律是：

正方体位处心点（视点对画面的垂直落点叫心点）时，只能看到一个面。处于心点以外的视中线（连接心点与视点的直线叫视中线，与视平线成直角）、正中线（通过心点与视平线相垂直的线）在视平线上时，能看到两个面。当视点离开视平线、正中线和视中线，最多能看到三个面。

正方体中与画面垂直的边延长消失于心点。

正方体中与画面平行的面形状不变，面积与距观察者的距离的不同有近大远小的变化。正方体的其他侧面，离视平线或正中线愈近愈窄，愈远愈宽。

正方体中，垂直于地面的线永远垂直，与画面平行的线永远平行。



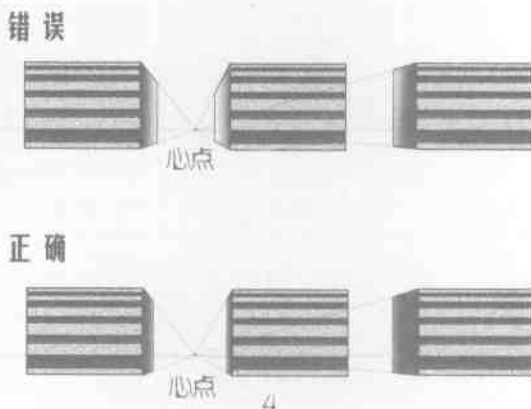
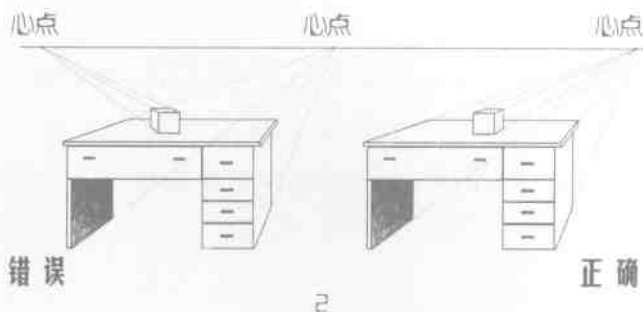
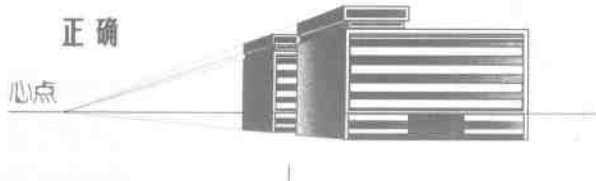
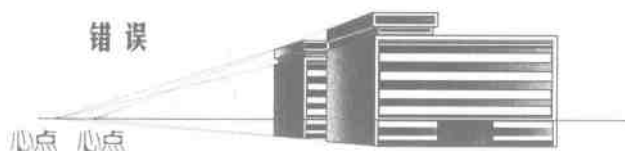
平行透视易出现的问题

1. 彼此平行、前后成排的建筑物的侧面，处在同一直角面上，上下两条直角边消失到一个心点，而不能因为建筑物近大远小，心点就有远近变化。

2. 同一视域的平行透视的立方体、桌子直角边应消失到一个心点，不能一左一右。

3. 同一视域的平行透视的书、桌子直角边，不能因为位置高低，而心点也分上下。

4. 同深度的立方体，不能因深度一样，不论在何角度、宽度都处理一样。同深度的直角面，离心点远则宽，近则窄，恰在心点时会压缩为一条直线。



(五) 成角透视 (两点透视)

正方体中任何一面都不与画面平行，且仅有一条垂直边距画面最近的叫成角透视，这种透视有两个消失点，又称“两点透视”。成角透视的透视规律是：

立方体在画面前形成两组向左右两边消失的线，形成两个灭点，灭点相连为视平线。

立方体的各个面都含有成角边，所以都产生形变。

视平线以上的立方体成角边线向下消失，视平线以下的立方体成角边线向上消失。

在同一视域中，由于立方体与画面所成的角度不同，决定了成角透视的灭点在视平线上的位置是可移的。

立方体上下移动时，越接近视平线，成角边之间的前后夹角越大，体积越平缓。当立方体顶面或底面与视平线等高时，该面的前后夹角成为平角，贴于视平线。而越远离视平线，夹角越小，体积感越强。

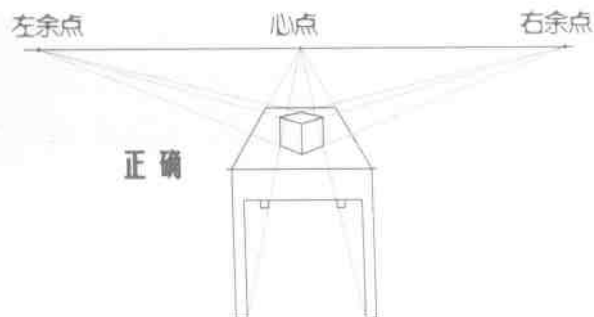
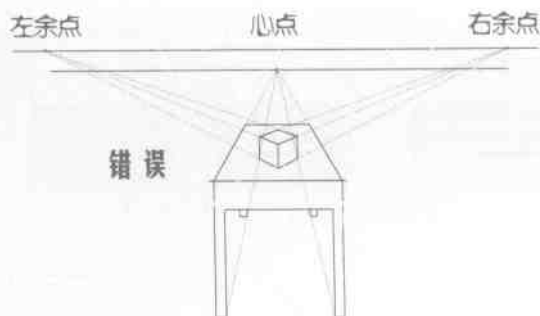
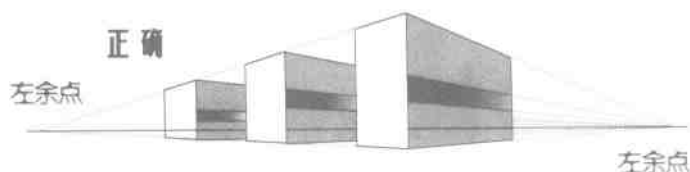
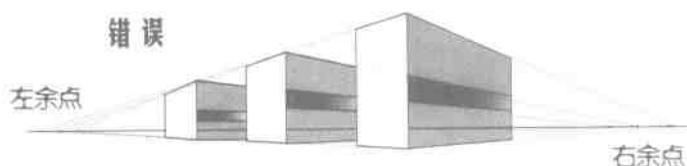
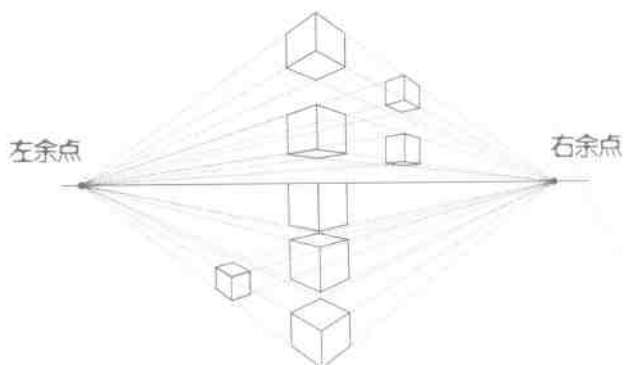
立方体做深度排列时，体积由大变小，成角边的前后夹角由小变大，越远越平缓，彼此出现形体差异。

成角透视易出现的问题

成角透视中最常见的是视平线分离问题，以及同向成角线的灭点分离问题。

如图，互为平行的楼房的两组成角边，应分别消失到左右两个余点上，不能各自独立消失。

平行透视桌子直角边所形成的心点和桌面上成角透视立方体成角边所形成的余点，应该统一到同一视平线上，不能错位。



六 几何体的写生

研究简单的几何形体，便于初学者理解物体的体积结构和它们在空间中的透视原理，便于理解物体的明度调子的原理。素描造型中这些最基本的规律，实际上贯穿在其他一切复杂的形体中间，所以它具有普遍的意义。

对于初学者，掌握一套素描写生的方法和步骤，是十分必要的。正确的作画步骤与科学的观察方法是一致的，而正确的作画步骤又会反过来促进科学的观察方法的养成。素描写生都要经过构图、打轮廓、深入刻画、整体调整等不同的作画环节。这个作画的过程，体现着从整体到局部，再回到整体的观察过程。

以明暗素描为例，素描几何体的一般步骤大体可分为观察准备——打轮廓——铺大体明暗——深入刻画——整理完成这五个阶段进行。

1. 观察准备阶段

主要任务是分析、研究要描绘的对象，了解、掌握其结构、形体、透视、空间和明暗色调的特征，并确定合理的写生位置和取景范围。

2. 打轮廓阶段

画出对象的大形、体积结构、主要比例、透视关系、明暗界线和一些局部的位置及形状。

3. 铺大体明暗阶段

描绘出对象大体的明暗色调，塑造形体的空间结构、体积关系和光线效果。画时先从物体最暗的明暗交界线入手，先画出暗部的大色调，分出明暗两大部分。随后画出灰调子部分，分出“三大面五调子”。

4. 深入刻画阶段

从整体出发，深入刻画细部。先从最暗处画起，也可从最前面的部分或主要部分画起，这样有利于对空间感和虚实关系的把握。在不脱离整体关系的前提下深入刻画，要留有余地、反复调整地去画。通过丰富的明暗色调充分地表现出对象的形体、结构、空间感、质量感、光感等。

5. 整理完成阶段

对照所描绘的对象，全面检查画面，并加以调整、统一和提高。如整体黑白灰关系是否明确，色调及虚实是否和谐、明快，有无“灰”、“脏”、“花”、“腻”、“板”的问题，要使画面主次分明、虚实得当、和谐统一。

以上几个步骤是相互联系、相互衔接的，在写生中没有必要生硬地划分阶段和任务。

（一）正方体的画法

一个正方体通常我们可以看到三个面，然后确定这个正方体是属于平行透视还是成角透视。如果有一个面与我们平行就是平行透视，所有与画面垂直的边线都朝一个点消失。如果没有一个面与画面平行，所产生的透视就是成角透视，正方体的顶面与底面的八条边线分别消失在两点，由于透视的关系，原本平行的边线此时有了微小的变化，它们的延长线会在一点重合，所形成的四边形也不是严谨的平行四边形；而且顶面与底面的大小是有变化的，离视平线近的顶面的四边形略微扁平，而离视平线远的底面的四边形则稍大且方些。

一般正方体的绘画表现以成角透视居多，况且对于正方体的透视理解了，会正确表现后，可以引申到生活中一切类似于正方体的物像的表现中。

