

尹传荣 著

素描

基础造型

SUMIAO JICHU ZAOXING

三段六步训练法

石膏形体

湖南美术出版社

SANDUANLIUBU SHIGAO KINETHU

概括形阶段 / 理解形阶段 / 实现形阶段

画、写、读、评

反复训练

加以对比

214
2-1



xuexi meishu jichu zaoxing xunlian congshu
sumiao jichu zaoxing sanduanliubu xunlianfa
SHIGAO XINGTI

学习美术基础造型训练丛书

素描基础造型三段六步训练法

石膏形体

尹传荣 编著

Lingnan meishu chubanshe

岭南美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

素描基础造型三段六步训练法 / 尹传荣著. —广州:
岭南美术出版社, 2003. 3

ISBN 7-5362-2497-4

I. 素... II. 尹... III. 素描—技法(美术)

IV. J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2001)第096782号

素描基础造型三段六步训练法——石膏形体

出版、总发行: 岭南美术出版社
(广州市水荫路11号9、10楼 邮编: 510075)

经 销: 全国新华书店

印 刷: 深圳现代彩印有限公司

版 次: 2003年3月第一版

2003年6月第二次印刷

开 本: 889mm×1194 mm 1/16 印张: 3

印 数: 3001-6000册

ISBN 7-5362-2497-4

定 价: 60.00元(全套共4册 单册定价: 15.00元)

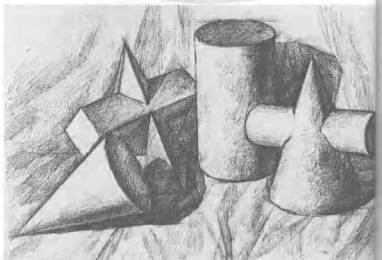
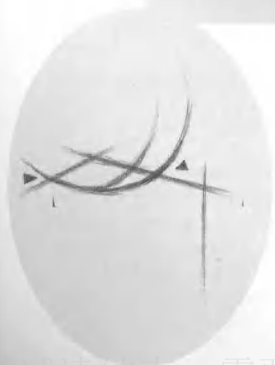
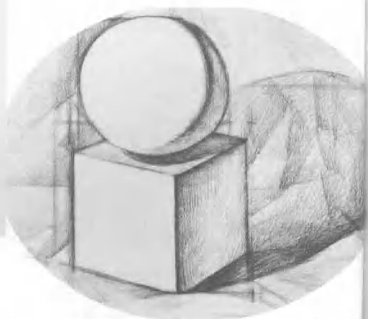
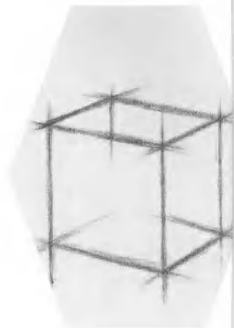
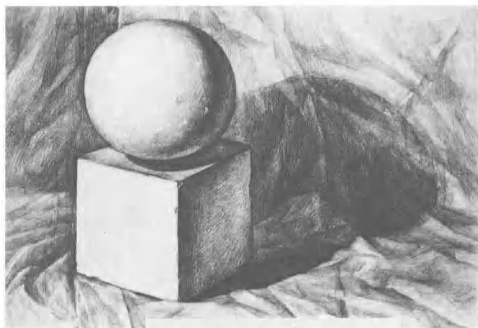
绪 言

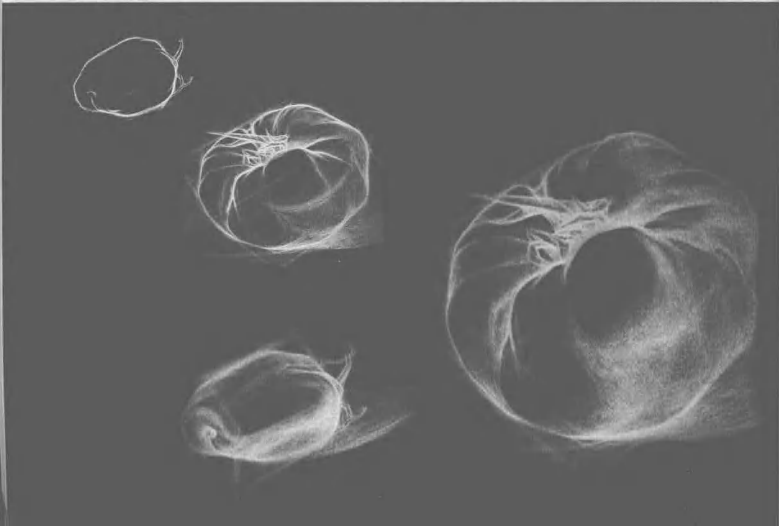
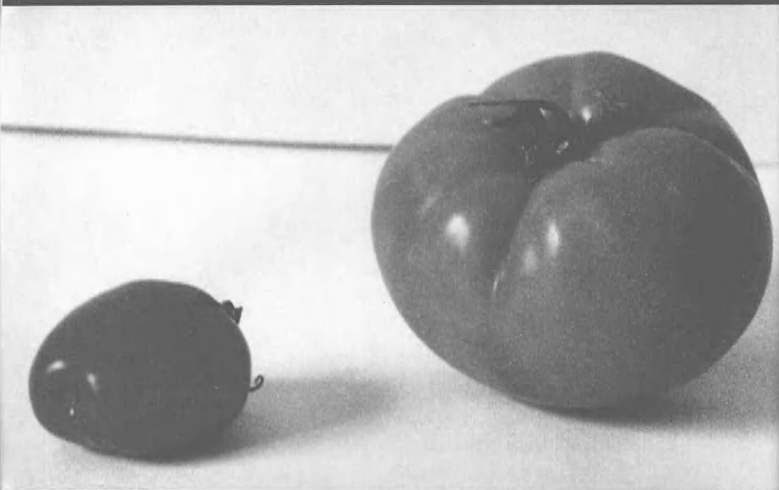
学画的朋友们，当您看到这本书的时候，我们就是朋友了。因为本书告诉您的是我教学中实实在在的感受。无论我们的看法在交流中是否一致，本书都会给您带来有益的思考，“三段六步训练法”既是对传统的与现代的素描教学经验和理论的提炼，又是按照作画过程与学习过程进行训练步骤的设计，它会让您“步步为营”。

“三段六步训练法”的每一步都是一个很有训练内容的课题，刻苦的钻研与熟练的掌握，都会使您得到意外的惊喜。枯燥的训练同样会使您呼吸到新鲜空气，使您的身心得到愉悦。

运用模式，进行素描造型训练，会不会削弱学生艺术个性的发展？回答是否定的。万事万物都有规律，按照模式训练，就是按照规律训练。科学有规律，艺术也有规律，任何事物的发展变化都是在一定的规律中进行。否定模式的作用，只是人的一种愿望，其结果是从一种模式进入到另一种模式中。根本问题是我们要运用模式去举一反三，造型就会千变万化。

希望读者朋友能把对本书的意见及训练体会写信告诉我，十分感谢。





绪言

上篇：方法理解篇——正方体与球体	1
▲第一阶段：概括形阶段——线感形	1
第一步：抓形蓄势——剪投影——直线立体形	1
第二步：取势画体——编柳条筐——曲线立体形	7
▲第二阶段：理解形阶段——色感形	9
第三步：整体画线——强奏琴弦——变线轮廓形	10
第四步：依线赋色——划句子成分——体面光影形	11
▲第三阶段：实现形阶段——质感形	14
第五步：润色造质——讨价还价——变调质感形	14
第六步：质至神出——画龙点睛——整合神韵形	16
中篇：训练方法强化篇	17
一、分步强化训练——基本几何形体	17
二、连续强化训练——组合几何形体	25
下篇：方法运用篇	29
实训一：关于基本几何形体变形方面的运用	29
实训二：关于基本几何形体分解方面的运用	32
实训三：关于基本几何形体组合方面的运用	38
作者简介	44



上篇：方法理解篇——正方体与球体

运用“三段六步训练法”素描造型，无疑是一种快捷的方法。而它的真正受益者应该是对这种方法能有深刻理解的人。有一些自学素描的人进步缓慢，原因之一是训练无序。从学习的内容到训练的方法都是杂乱无章，毫无意义的机械重复和毫无关联的生硬连续，大大地浪费了训练中的自我调解时间。当我们把那些有效的训练片断，按照一定的知识技能结构逻辑和认知学习的逻辑顺序有机地组合起来，形成一种训练的模式，它就会产生一种效应。然而任何一种方法的奏效，都需要学习的人在深刻理解的基础上，循序渐进地掌握它。请注意每一个循环节点的内涵以及它们外延在不同层次上的联系，这是运用“三段六步训练法”的一把钥匙。



第一阶段：概括形阶段——线感形

原始绘画是概括的，儿童绘画是概括的，绘画开始阶段也是概括的。我们的素描造型训练开始阶段，选择了概括的方法。概括是一种能力，概括能力既是一种科学，又是一种艺术。因此，我们在概括中既能获取一种科学的理解力，又能得到一种艺术的感受力。我们的理解与感受方式是线条，我们称之为线感形，我们用线去感受复杂而具体的形。

第一步：抓形蓄势——剪投影——直线立体形

在形体与画面之间首要的矛盾是形体的三度空间与画面二度空间之间的矛盾。把具有三度空间的形体压缩成二度空间后置于画面之中，是第一阶段第一步的关键所在。平面形在这一步骤中以最简单的形式承担了这个概括的作用。用一句通俗的话来说，我们叫做画剪影。这个剪影形除了具有比例与特征的要素之外，最具训练价值的就是含而不露的动势。

教学提纲：

- | | | | |
|-------|------------------------|---|-------------------|
| 1. 构图 | 切画面最大形
找画面最简势 | { | 先切画面整体多边形 |
| | | | 再切分组几何形 |
| 2. 约形 | 约物象剪影的比例形
画物象剪影的特征形 | { | 先粗寻直势与曲势 |
| | | | 再细找起承转合 |
| | | | 用直线试定长宽范围 |
| | | | 用横、竖中线标明物象的纵横动势方向 |
| | | | 用斜线画出物象的基本形 |
| | | | 用直线画出物象的内轮廓 |

构图

先将进入画面的所有几何形体看做是一个整体，用直线从画面边框四个方向限定成一个多边形，再寻求一个贯穿这个基本形内的整体动势。



图1

1. 切画的最大形

【原理简析】

这是运用概括和简化的原理，分别对画面和物体进行一级概括，然后依次对概括的形体逐级进行分解还原。



图2

例图(图1):立方体与球体(实物摄影)

这是画几何形体素描的一个通俗摆法。学画应该从这里开始。无论我们接触什么样的素描教学方法，其实质的东西，还是万变不离其宗。立方体与球体是可视物形态的代表，一方一圆，一平一曲，也是对形体的经典概括。从“现代绘画之父”塞尚关于“自然界的物象，可还原为简化的球形，圆锥形、圆柱形的形体结构”原理诞生以来，几何形体逐渐被抽象出来，列入美术院校的素描基础训练课程里。它能像数学运算的公式一样，简明扼要地反映素描要素之间量的关系。这些基本原理指导我们解开将来所接触的各种复杂形体结构。

【例图解析】

例图：先切画面整体多边形，再找画面最简势

图2：球置于立方体之上，是一个较为呆板的长方形构图。因此，将灯光调出几何形体的长投影，使整个画面构图有了较为灵活的变化。例图上是利用直线将物象及其投影切成一个多边形。这个多边形是平面的。这样更易于初学者控制物象的基本比例。

解图：

图3：准确地判定画面物体的最高点，是一条横线。

根据最高点，对应确定画面物体最低点是一个点。在这两个位置中，第一个位置是标准点，第二个位置是对应点。两个位置点的确定，既要考虑到相对位置的确定性，又要照顾到感受的自然性。虽然只是简单的一点一线，但是它的训练意义，却有着标准的比例尺度。



图3

图4：相对地确定画面物体的最左点与最右点这两个点，可能是点，也可能是线。可能是直线，也可能是斜线。一般的情况下，这四根线之间不相互交叉，特殊的情况下，可以出现部分交叉或者是全部交叉。在这一步骤里，无论构图形是否正确，被训练者都要通过四个对应点去感受构图形的雏形。用四个点去感受一个基本形，最具训练的效果。

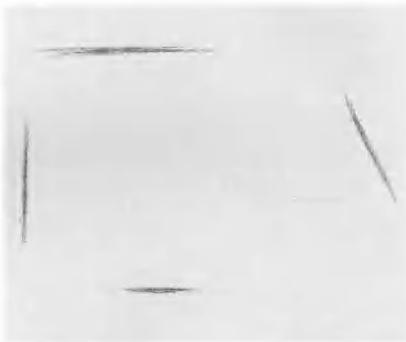


图4

图5：连接四个位置点

用直线连接四个位置的点或线，画面中最大的基本形就产生了。它就是这一步骤中最主要的训练内容。这个构图形的整体意义，会主动冲击观者的视觉，并给予积极的感受。比起具体的个体形状来说，它是很有文章可做的。最简单地来说，它可以确定为三角形。文艺复兴时期的绘画大师们看中了这个三角形。复杂地说，它可以是各种各样的多边形或者是复合形。这个构图形，在造型的意义上来说，很像如来佛的手心。

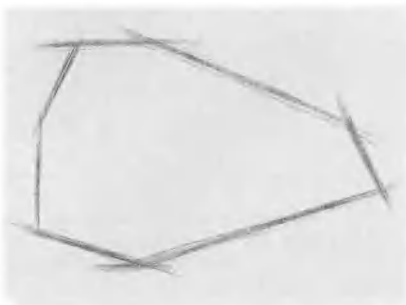


图5

2. 找画面的最简势

[原理简析]

势是物体的方向。画面中多个物体的组合也会形成画面整体的势。简单的构图其整体势可能形成一条直线。复杂的构图其整体势会是一条曲线或复合线。它们以起承转合的节奏形成一条首尾呼应的圈。

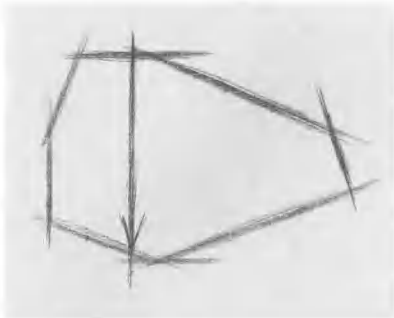


图6

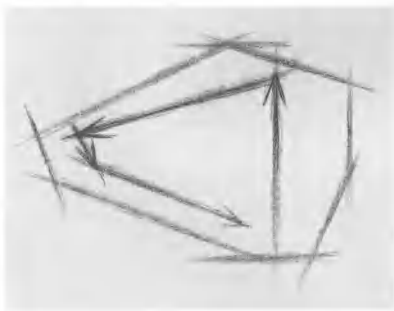


图7

[例图解析]

例图：找画面最简势

图6：这是一个极易被初学者忽略的训练课题，然而却又忽略不得。对相对构图形来说，构图的势是内在的，它们之间可以看成是“有与无”的关系，“有使无”得以存在，“无控制有”的存在意义。无论是大形还是小形，无论是单纯形还是复杂形，势与形都是并存的，它对训练学生的感受力很有积极意义。

解图：

图7：这幅画面的物体组合属于简单构图，其整体势可以理解为一根直线。但是，现在的画面构图效果却复杂化了。其原因是两个几何形体形成的投影所致。因此，使得画面构图整体势有着起承转合的变化：球体为起势，立方体以积极的姿态，承接起势，然后通过投影急转直下，形成转势，最后一条投影的曲线轮廓，由实到虚，合于起势位置的圆球体。

约形

运用物象剪影的原理，有序约简物象长宽和深度基本形，集中注意力准确地画出物象的位置关系、比例关系、动势关系和基本形关系。

1. 物象剪影的比例形

[原理简析]

以每一个物象的最高点与最低点为位置测点，用横竖直线画出物体长度与宽度组合而形成的比例形。

[例图解析]

例图：

图8：这一步骤以构图形为框架范围，先确定一个物象的标准长宽比例形，其他物体均依次画出其长宽比例形。

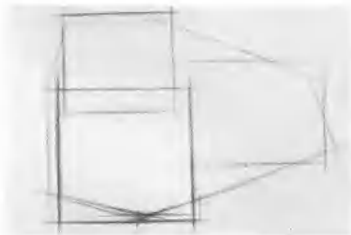


图8

解图：

图9：在多边形的框架范围内，我们暂且可以把它看成是一个平面的范围，而每一个物体也是从平面形开始。这个平面形的原始形状就是方形，它概括的物象的长宽比例形就是以上步骤的画面为构图形所提供的方形。我们把球体作为标准物体，首先确定它的长宽比例。一方面，它要以构图形为尺度确定自身的比例；另一方面，又成为其他物体的尺度。球体的长宽比例形是不难理解的。

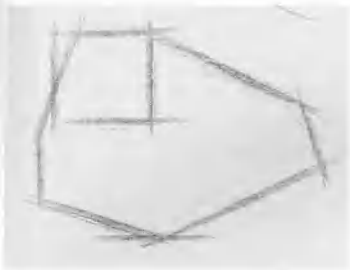
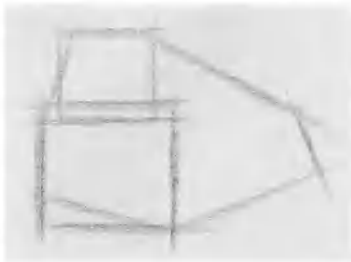


图9

图10：画出立方体的长宽比例形

比起球体来，有一定的难度。但是，如果我们能够抓住物体四个位置点的关键所在，这个长宽比例形也是很容易画出来的。就画面这个具体的正方体来说，它是一个成角透视的正方体。最左点与最右点是两根直线，很容易被确定，而最高点与最低点是两个纯粹的点，需要仔细观察后才能确定。这个立方体的长宽比例形的确定，有赖于球体最低点的确定。原因是立方体的最低点已经确定，而它的最高点是通过与球体最低点相比较之后才能确定的。正方体最高点的确定，使得正方体的长度与宽度也相应确定。球体与长方体的长宽比例被形确定之后，除了经过以上的严密推理之后，还要通过视觉综合，用整体的观念去感受这两个与形的大小和特征是否与物象一致，这也是一个不容忽视的训练环节。请记住，千万不要怕麻烦。在极其简单的形体面前，会使我们获得最一般的规律性东西。

图10



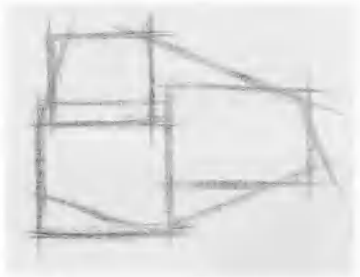


图 11

图 11：画出投影形的长度比例形

从图 10 确定正方体长宽比例形中，我们可以找到画投影的长宽比例形方法。首先，把投影形的最右点作为已知点，然后根据球体与正方体的最右点确定它的最左点。以其宽度为尺度，将投影形的最高点确定，通过比较画出投影形的最低点。每个物体的长宽比例形画出之后，还要整体地感受一下各自的比例范围是否与原物相符。在写实素描造型训练范围之内，这种训练也可以反复进行，以达到直觉把握为最佳，也许你会得到属于自己的诀窍。对于初学者画简单的几何形体及静物来说，把画长宽比例形作为一个训练步骤是可以的。如果经过一段训练之后，画一些复杂的形体，这一步就可以省略。

2. 画物象剪影的特征形

〔原理简析〕

将物象的长宽比例形切去四个角，使之成为具有物象特征的多边形。这是对物体基本形进行的最概括的一次约简。这个物象剪影特征形与构图形产生的原理是一致的，它们都借助一个形的框来构建这个多边形。

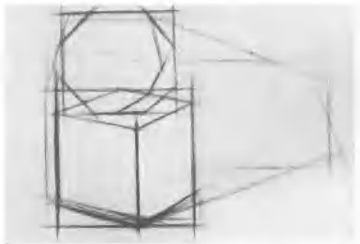
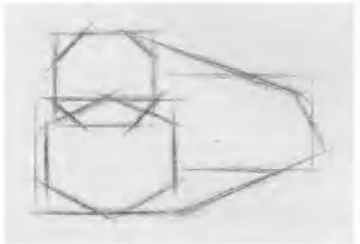


图 12

〔例图解析〕

例图：

图 12：这是运用直线约形的第二步。也像画构图形一样，约简具有物象特征的基本形。这个形状是最简基本形了。它的形成包括两个过程：一是关于物象平面的基本形，二是关于物象立体的基本形。应该指出的是，这个基本形都是运用直线进行约简。这种方法适用于对物象任何一个局部细节的约简。



解图：

图 13：图 8 中对每一个几何体用方形进行概括，为这一步画出物象形体特征和基本形打下了基础。它以最高点与最低点、最左点与最右点四点为基点，用四根斜线连接成多边形。球体是典型的八边形，呈成角透视的正方体为六边形。至此，物体的外形特征已约简完成。

图 13

图14：继续用直线完成物象基本形体的内轮廓。球体的内轮廓是一根折线，立方体的内轮廓是一根折线与一根直线。在完成这根内轮廓线的时候，在放眼物象体积的同时，视觉还要照顾被内轮廓分割后的每个体面的平面视觉。

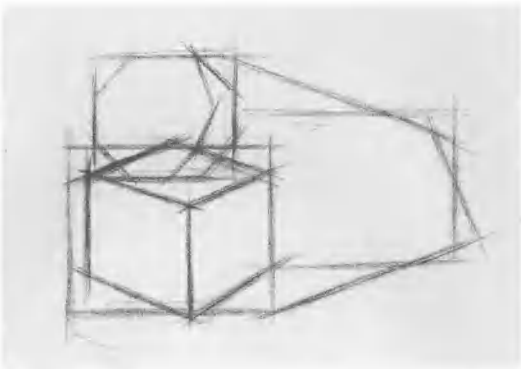


图14

第二步：取势画体——编柳条筐——曲线立体形

法国古典主义绘画大师安格尔，把画素描形象比喻成“编柳条筐”，在这一步骤里，是再恰当不过了。从理论上讲，曲线立体形是在画面确定了的基本形体范围基础上，以物象形体的纵势与横势的导引编织物象形体结构的内外轮廓网络。

教学提纲：

- | | | |
|----------|--------------------------------|---|
| 1. 编织纵横线 | { 依纵势立线定立体形框架
{ 按横势转线画立体形透视 | { 立外轮廓定画面宽度范围
{ 立内轮廓定立体形宽度比例
{ 顶面前后左右看点透视宽度与深度
{ 底面前后左右看点透视宽度与深度 |
| | | |

编织纵横线，强化高低点

像编柳条筐那样，纵横轮廓交织，高低点互为建立形体结构的网状空间结构。

【原理简析】

造型的初步，是要努力建立一个形体结构的框架网。这个框架网，以纵势为纲，横势为网，内外轮廓交织而成，线和点应给予特殊的关照。

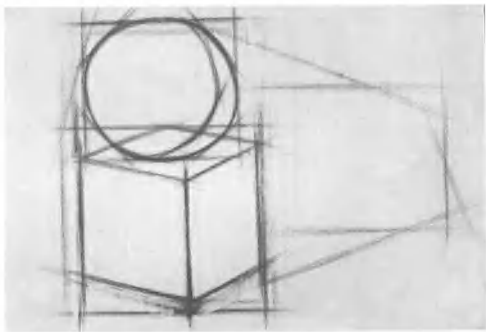


图 15

[例图解析]

例图：

图 15：画面立方体与球体各自代表不同类型的形体，它各自的形体框架网都有不同的编法。在这些浅显的道理中，我们可以悟出形体结构建立的内在机制。

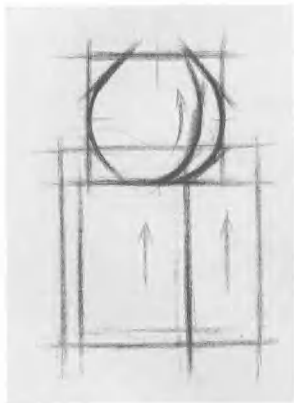


图 16

解图：

图 16：编织纵横线——依纵势立线定立体形框架

这是一个由直线到线转化的过程。由直线构成轮廓的物体，应该根据势的需要强化轮廓的直线感觉；由曲线构成的物体，应该画好点的切割和线的运动感。图中的立方体的三根线要再调整下一位置关系，然后画出三根线条之间的轻重关系，以示三个转折的空间位置。要画好球体三根弧线的方向与轻重关系。

图 17：编织纵横线——按横势转线画立体形透视

球体中横势的弧线只有两根，除了画好自身的弧度之外，还要画好与纵弧线的衔接关系，同时，不可忽略的是，下面的弧线产生了一个向纵势发展的明暗交界线。这根线的始末与上下弧线形成一个交点，这是一个含蓄且不可忽略的点。立方体的横势轮廓线转动六个方向：上、下、前、后、左、右。

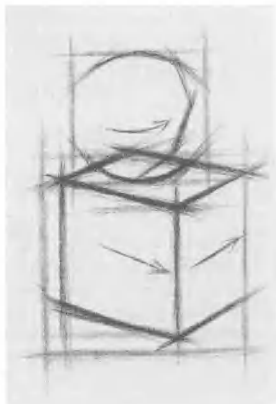


图 17

图 18：加强高低点——加强高点，突出体积

从造型角度看，点更具特殊意义。相对形体中心的位置，内外凸起的点，我们称之为高点，它能突出物象的体积感。无论是直线形还是曲线形，高点都须交待得确切。此外，高点还可校正线的角度是否正确。立方体的高点与球体的高点有强弱、虚实之分。



图 19

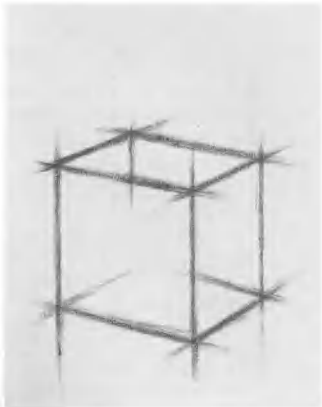


图 18

图 19：加强高低点——强化低点，表现结构

低点有两个方面的含义。一是形体为部分与整体之间的结合点，在轮廓的交合处，它反映出形体的体积结构关系。二是一个形体与另一个形体之间的空间位置，反映在轮廓的交合处，体现物体之间的空间结合关系。图中球体与立方体的轮廓切割处就是体现空间关系的低点。

纵横线与高低点，在上一步骤可能已经被我们画出，但是在意识上还不够强化，尤其是在画复杂形体的时候，这一步意义更大，它将赋予表现基本形的线以更深刻的体积与结构的意义。

第二阶段：理解形阶段——色感形

如果说，第一阶段是建立整体造型的话，那么第二阶段则是打破造型的整体。第二阶段在整体意识的制约下，分析整体，理解整体。而这种分析与理解是借助于色调来完成的。色调使得线条的运动产生了振动感与移动感。而色调自身在实现的过程中也经过整合与离析的过程，画面形体的色调由两大调进入到五大调。

第三步：整体画线——强奏琴弦——变线轮廓形

在这一步骤里，我们要求训练者与被训练者应该有这样的意识：色调从属于线条，色调是线条的延伸。这种意识可以避免以光影造型而忽略结构的弊端。每根线条应体现体积、空间、结构的变化要求，要产生纵向有轻重、横向有虚实的变化，如琴弦被弹拨之后的震颤感。

教学提纲：

- | | | | |
|------------|--|---|------------|
| 1. 画形体线的变化 | 线的纵向轻重变化与轮廓空间方向的变化
线的横向虚实变化与轮廓空间明暗的对比 | } | 直线的纵向轻重变化 |
| | | | 曲线的纵向轻重变化 |
| 2. 画投影线的变化 | 基于投影体面，画出投影轮廓的形状化
基于投影轮廓，画出投影线的纵横变化 | } | 外轮廓的横向虚实变化 |
| | | | 内轮廓的横向虚实变化 |
| | | | 定直线形 |
| | | | 画曲线形 |
| | | | 纵向变化 |
| | | | 横向变化 |

画形体线的变化，画投影线的变化

画形体线与投影线的变化，就是画形体与投影体积结构的空问明暗关系。线条——增加了它的表现内涵。

[原理简析]

转折是线条的本质所在。转折的质量使线具有丰富的外在变化。轻重与虚实是线条纵横两个方向的空间变化。这些变化既是对线条表现内涵的完善，又是色调表现语言的基础，投影洒落在物体的表面，使得投影的轮廓，具有一样的变化和一样的表现意义。

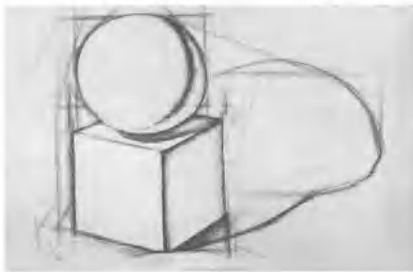


图 20

解图：

图 21：以线的纵向轻重变化，表现轮廓空间方向的变化

在同类线条构成变化秩序的前提下，每一个线条两端都有轻与重的变化。影响它的变化因素是光线与空问位置。曲线形与直线形比较起来，它的轻重变化有着首尾呼应的特点。

[例图解析]

例图：

图 20：画形体线与投影线的变化

球体与立方体形体线及投影线的变化，均有典型意义。形体线的内外轮廓的差异，分别表现物体的体积与空间。

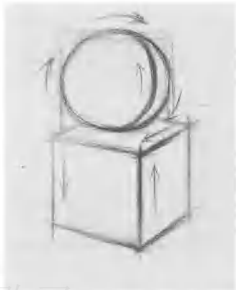


图 21