

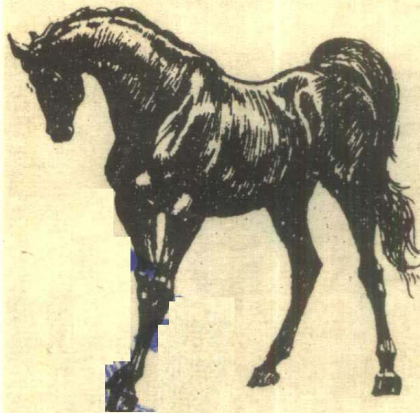
782998

821
7/6812

描繪生動的秘訣

動物畫素描法

K · 哈爾特克林著



1
6812

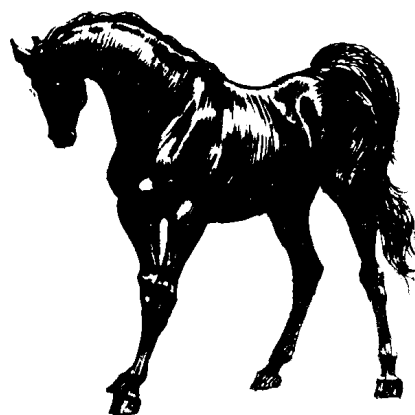
821
7/6812

782998

描繪生動的秘訣

動物畫素描法

K · 哈爾特克林著



動物畫素描法

平裝 160 元

精裝 195 元

原著者：K·哈爾特克林

編譯者：江 明 宏

出版者：信 宏 出 版 社

發行者：大 坤 書 局

台南市富強路35巷51號

郵政劃撥39806號 何天補帳戶

印刷者：全益美術印刷廠

新聞局局版台業字第1859號

版權所有・請勿翻印

中華民國七十年七月出版

序 言

原始時代的穴居人開始將各種動物繪畫於洞壁以來，人們就對動物畫產生了無限的興趣與愛好。同時，直至今天人們仍不斷地努力於自然中的自我表現與開發而不遺餘力。惟其中有件事令人不可思議者，乃是經過甚久的年代，雖然在動物解剖學上獲得不少珍貴的知識，但在動物的動態方面，却未有深刻的了解與認識，亦即在這一方面並無任何進展而幾近陷於停滯狀態中。

這點我們可以從約在 100 年前美國石版印刷公司新出版的印刷物中獲得有力、可靠的證明。當時的畫家們所給的跑馬狀是，前腳向前彎曲，後腿則勢將離地，這種將錯就錯的怪姿勢與奇異動作，已成爲見怪不怪而流行於畫家的手筆。試看，任何馬匹不論在奔跑，或慢跑，或者快步中也好，牠在跑步中是決不會採取這種怪姿勢的。

今天凡是想要完全了解動物者，必須先對骨骼或動作分析，以及簡畫法方面有所相當的研究與心得。本書的重點正是對此三者以簡淺易懂的通俗文字與圖片介紹給各位作爲習畫的參考而編寫者。本書雖因受了紙張的限制而無法網羅所有的動物，但諸位如能專心研習本書所介紹的各種動物描畫技法時，深信自可應用自如而獲得令人滿意的成果。

蓋骨骼是描繪動物的基礎骨架。至於鹿的椎骨正確數目究爲多少？此乃屬於解剖學上的醫學知識，而在此却並非重要者，不過，在動物畫的製作上，那些動物的一般構造，或脊椎的柔軟程度等的知識，則非知不可。另則，對肌肉的組織亦有着密切關連，所以，

仍須對任何動物所具有的共通的肌肉組織，及其普遍性的型態等方面，應該有所認識，然後始可進一步深解肌肉的彈力感。如此有了基本上的認識之後，始可容易地描繪出極具說服力的活畫而與衆見面。何故？因為任何動物，其在解剖學上所具有的共同點頗為甚多之故。

其次，在動物的構造中位於第二重要者，便是動態的分析一項。同時此二者却有互不可分的密切關係。凡是欲了解動物動態的本質，則必須先具有解剖學的基本知識，所以那些能夠毫不費力地描繪出具有說服力的動物姿勢者，必定是位深解動物動態的畫家。

今天隨着電影的進步有位名叫伊杜威特·壽布里吉者，另外開發了一種妙法，結果終於把一連串的動物動態攝取成為影片。在這種影片中所看到的馬匹步法，確是人眼無法予以分析的動作分解詳圖。目前我們可藉高速度攝影的電影而了解動作的前後變移狀態，的確這種影片是可以將那些極端的姿勢再現於眼前而無一遺落，因此，不管多麼複雜的姿勢，畫家們必須藉手筆來把它予以攝取而留存於畫面，俾供衆人欣賞真實的動態。

本書圖解所示，如果一旦了解其結構，或深解要點者，自可很容易地將來多的動物型態表現無遺。蓋畫家者，並非僅照所見予以攝取的相機，若是如此，本人必以各種相片來排滿本書而不用筆墨，至為明顯。試看，自然的景像，是含有詩情畫意的一種活體，它給予人們無限的啓示與暗示。今天的畫家，不僅要深解解剖學的基礎，同時為要描繪出它的靈魂、形像，必須在畫面全體表現出畫家獨特的創造意識與型態。本書所收集的素描作品，幾乎不屬於模特兒或照片之類者。設若，作者想使用模特兒或照片，則可說是僅僅為了利用其作為臨時性的跳板而非為了真正表現某物而取其它者，這點希特別要了解清楚而勿誤會。

提起此問題，正是本書中所研討動物畫的第三重要課題之一。

易詞言之，在開發漫畫化表現中，這是絕不可或缺的必備條件。蓋漫畫化表現與動物結構，或動態分析予以比較，前者遠較後者頗具想像力多，且廣。因為可藉漫畫化表現來把動物的印象，予以更加強烈表現之故。也就是說，相反地可從其外觀來強調其特徵的一種具體表現方法。試看，那些多數的名插畫家，豈非為表現某種景像而特地將其景像予以誇張於畫面上？同理，把動物的獨有特性予以誇張於畫面者，自可容易地將動物的特徵掌握於手筆而無一不含。

尤其是動物群類，最為適宜漫畫化的表現。為何？因為牠們具有可以對照的無數種類動物之故。大凡在漫畫化表現中，最為普遍的形式，乃是動物給予人類原有弱點的方法。如人和動物的顏面表情或身體結構等，皆有極具類似的地方。同時，其在某一種裝飾中的漫畫化表現方面，則更具有另一番風格。比方說，藉線條表現的調和性材料而強調其特徵，或者誇張其構圖等皆是。一般而言，畫家們的創造力是可以藉此兩種方法來培育出來的，不過，在動物的漫畫化表現中，還有一項不可或缺的要件，那就是動物畫的練習。

初學者如果參與動物園或馬戲團表演，或者參加各種動物活動會的素描大會時，最好隨身攜帶數支柔軟鉛筆和素描專用鉛筆。因為柔軟鉛筆是將帶給大膽表現的可能性，至於素描鉛筆則對於色調的構成方面，頗有速效的功能。試想，動物不是經常不停地走動着？其姿勢當然也隨着動態而不斷地變化不停。我們面臨此境時，唯有在極短的時間內大膽地下筆予以畫成。有時則必須在瞬間將姿勢的骨架畫於紙面上，否則將成撲空而永失良機。希望諸位經常留意本身所描畫的形態，並努力適時抓住其姿勢的特徵，另則更要與動物群打成一片，以了解其與眾不同的特性所在。

本書中所介紹的動物速寫描法基本事項，是屬於最為基本的動態，或是動物的特徵，此用意當然是在預防畫面的僵硬，不自然而失去真實感。如果速描活生生的動物時，其留在畫面上者，竟變為

不自然、僵硬者，不僅失去繪畫的原意，另則將帶給人們沉重而暗淡的印象而已。

本書在動物的結構方面，不以文章多加解說而以圖解為重點表現其構造與組織，因此諸位初學者自可棄置理論或記述而依據實例、圖畫等則很容易了解視覺表現的過程如何。

本書內所收集的作品，幾乎是屬於筆和墨汁而畫成者，因為筆和墨汁在印刷再現，或素描中可說最為優異的材料。若是未曾使用過而想使用者，不妨採用良質的黑筆 2 號或 3 號，至於墨汁則良質的純黑者為宜。如果使用那些廉價、劣質的墨汁則易被橡皮擦拭而失去原有的濃度，希特加留意。

我想，上自畫家下自關心於動物的所有學生和一般愛畫者，看了本書之後，必將獲得一股頗具潛力的刺激與最高價值，同時，衆多的讀者們也因而博得無限的樂趣與生活的情趣，這是作者唯一的願望。預祝大家努力，進步！

K. 哈爾特克林
一九八〇年八月

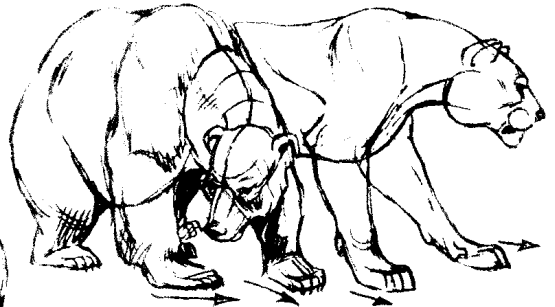
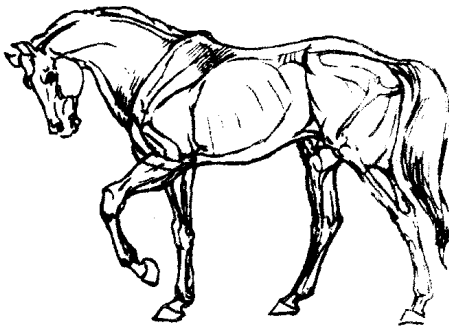
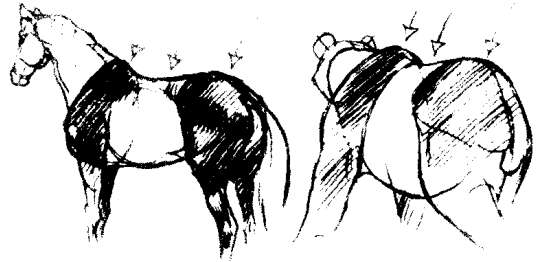
目 次

序言.....	3	慢跑.....	43
動物畫的秘訣.....	9	速衝.....	44
簡單骨架的繪法.....	12	牽車馬.....	47
形體素描.....	13	小馬.....	48
輪廓.....	14	簡畫法.....	50
情調和感情表現.....	16	斑馬.....	53
線 條.....	19	馬和斑馬的漫畫化表現.....	54
動態分析.....	23	鹿 科.....	56
動態分析—衝擊.....	24	鹿的動作分析.....	59
筆的用法.....	25	雄鹿.....	61
馬 科.....	27	小鹿.....	63
肌肉的構造.....	31	鹿的漫畫化表現.....	64
各種部位.....	34	貓 科.....	65
頭部.....	35	母獅.....	70
肌肉的動態.....	37	雄獅.....	75
動物的跳躍.....	40	獅子跳躍.....	77
快步.....	42	頭部描畫法.....	78
		老虎.....	79
		貓.....	81
		小貓.....	82

貓科的漫畫化表現·····83	牧羊犬····· 107
母牛和公牛 ·····85	狗的漫畫化表現···· 108
母牛的漫畫化表現·····87	狐 狸 ····· 109
公牛·····88	狐狸的漫畫化表現·· 111
公牛的漫畫化表現·····89	袋 鼠 ····· 112
長頸鹿 ·····90	袋鼠的漫畫化表現·· 115
長頸鹿的漫畫化表現·····91	兔 子 ····· 116
駱 駝 ·····92	兔子的漫畫化表現·· 118
駱駝的漫畫化表現····93	松 鼠 ····· 119
猩 猩 ·····94	象 ····· 120
猩猩的漫畫化表現····96	象的漫畫化表現···· 125
豬 ·····97	熊 科 ····· 127
野豬·····99	小熊····· 132
豬的漫畫化表現···· 100	北極熊····· 133
犬 科 ····· 100	熊的漫畫化表現···· 134
矮腳獵狗····· 101	動物群的構成 136
虎頭狗····· 102	
獵狗····· 103	
西班牙狗····· 104	
瑞典大狗····· 106	

動物畫的秘訣

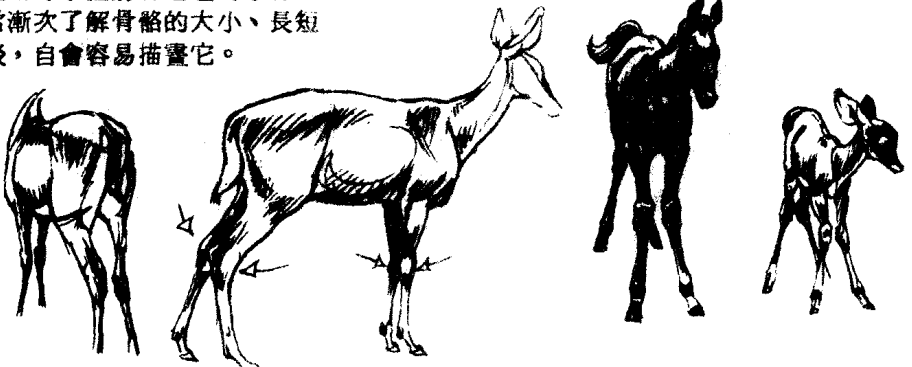
首先，以動物的腹部、兩邊肌肉為中心，把它分成爲前半部、腹部、尾部中的後半部等三部分。其次，描畫背部的中線（即脊椎線）。



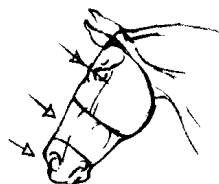
熊足是略偏內向。貓類的脚則稍偏於外側。

凡是有足蹄的動物，其脚幾乎都屬於X脚。尤其年齡越小則更爲明顯。

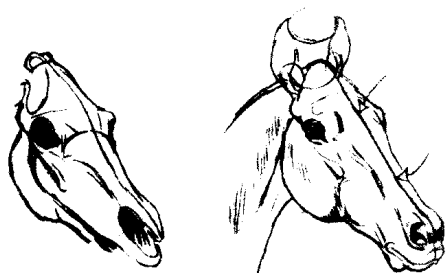
其次，必須描畫骨骼，如此則可掌握動物全體的形像。當漸次了解骨骼的大小、長短後，自會容易描畫它。



頭部也可分為三部分，亦即鼻口部、長鼻稜部、頭蓋底部等三部分。



頭部由中央分成爲二，這是結構上的自然分割法。



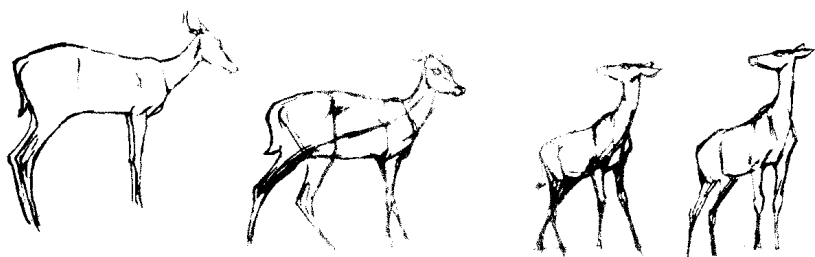
頭後部的耳朵必須描畫成爲直立而有力。爲求描畫方便起見，可由兩耳底部起描繪長圓則更佳。



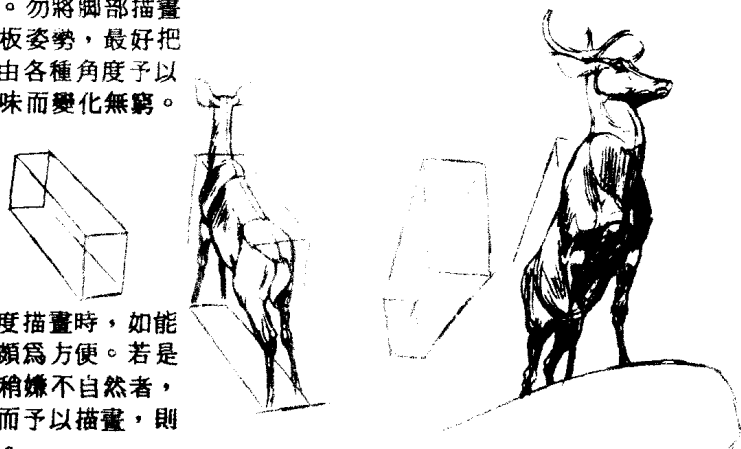
眼、耳、鼻口等必須繪成爲一直線。這便是描畫時的標準點，同時此法幾乎可應用於大部分的動物畫。

請記住，其兩眼大都緊靠於頭部位置。因此開始描畫時，可先行描畫外廓則更佳。熊、貓、狗等的眼睛是比馬、鹿等稍位於前方。

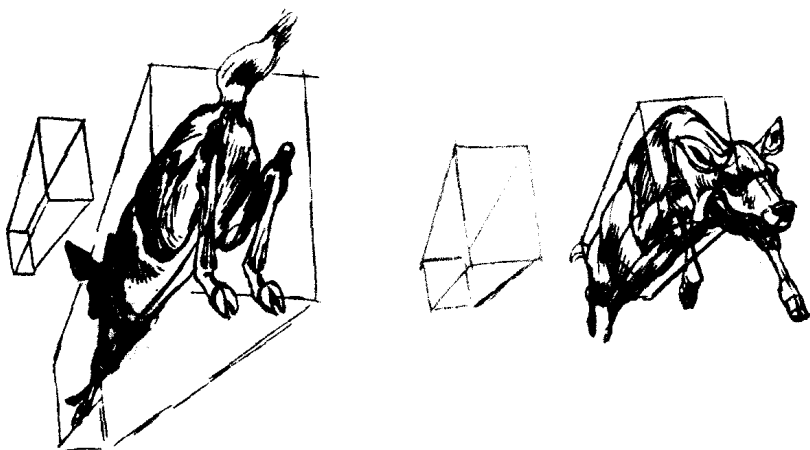




描畫動物時，必須注意腳部位置的變化。勿將腳部描畫平行而成為呆板姿勢，最好把其腳部位置，由各種角度予以描畫則更有趣味而變化無窮。



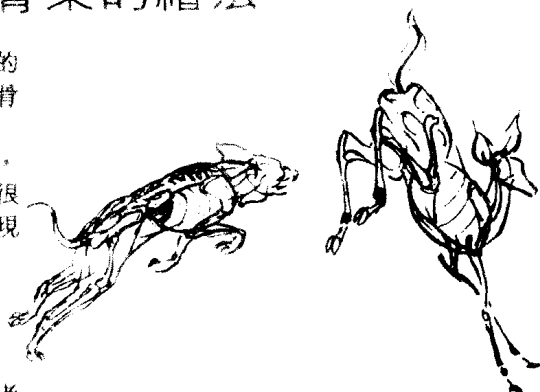
從各種角度描畫時，如能利用此箱型則頗為方便。若是動物的姿勢，稍嫌不自然者，可利用此箱型而予以描畫，則可獲得遠近感。



簡單骨架的繪法

凡是想要表現各種動物的特徵時，必須先了解一般性骨骼的基本知識才好。

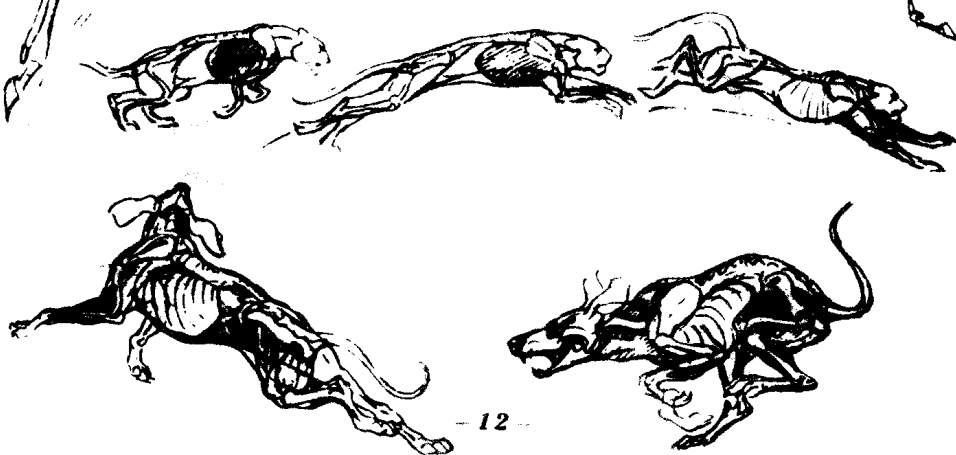
如具備了骨骼的重要點，或關節的一般知識者，自可很容易地描畫出動物的各種表現動態。



腳腿是柔軟且富有彈性者，所以，很容易彎曲，或予以伸展。

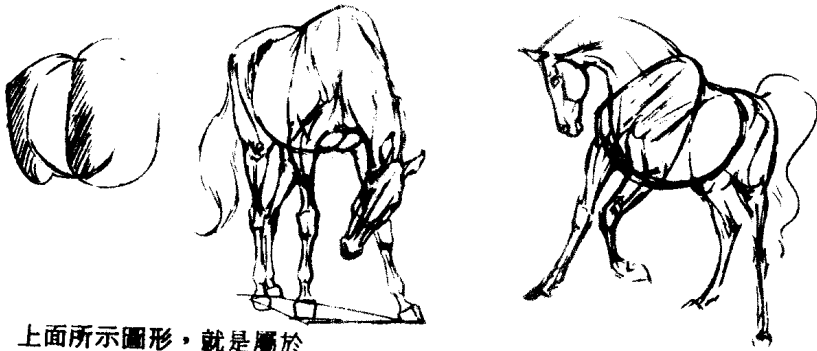


下面的跳躍姿勢中，全身極度伸展時，其胸廓部分如何發生伸展變化？希特加留意。

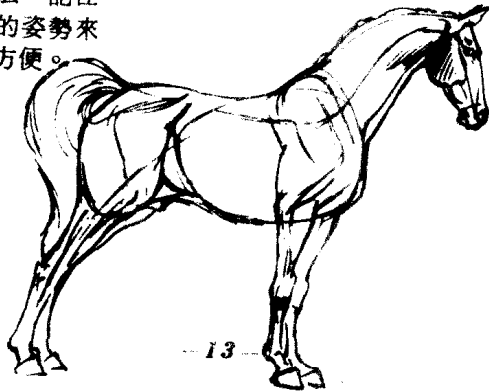


形體素描

凡對骨骼有了基本認識後，自可開始於動物畫方面的各種描畫。在素描之初，不妨先將各種重點、標準點表現於素描上。如此則可容易描畫動物的各種形態。

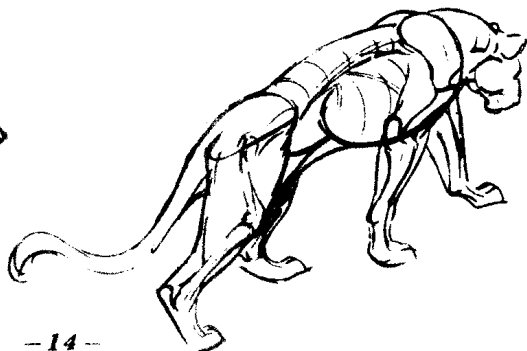
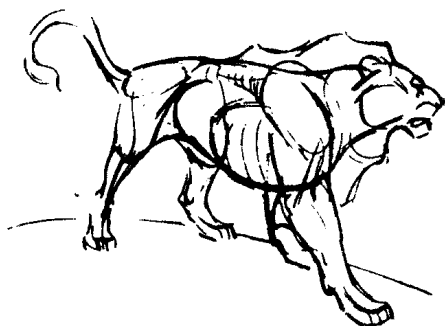
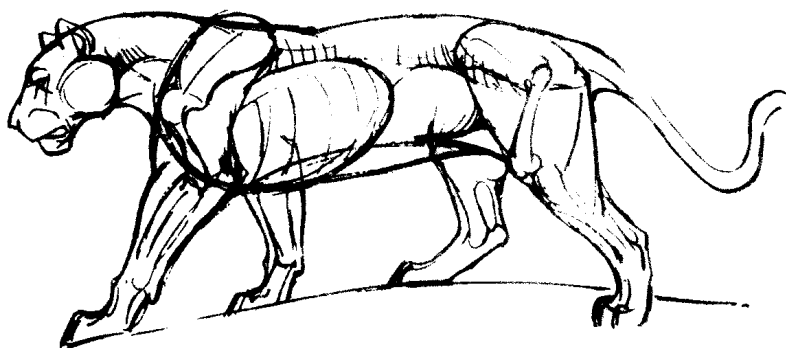
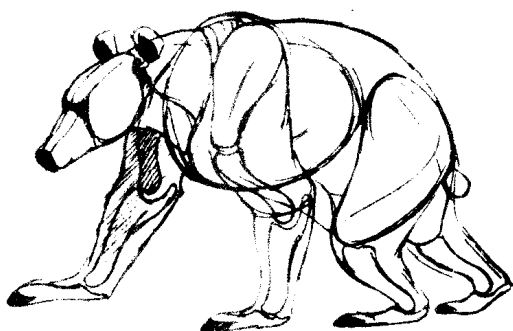


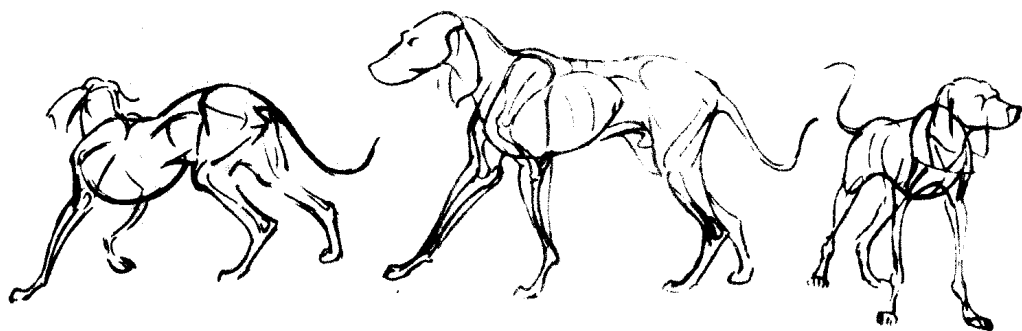
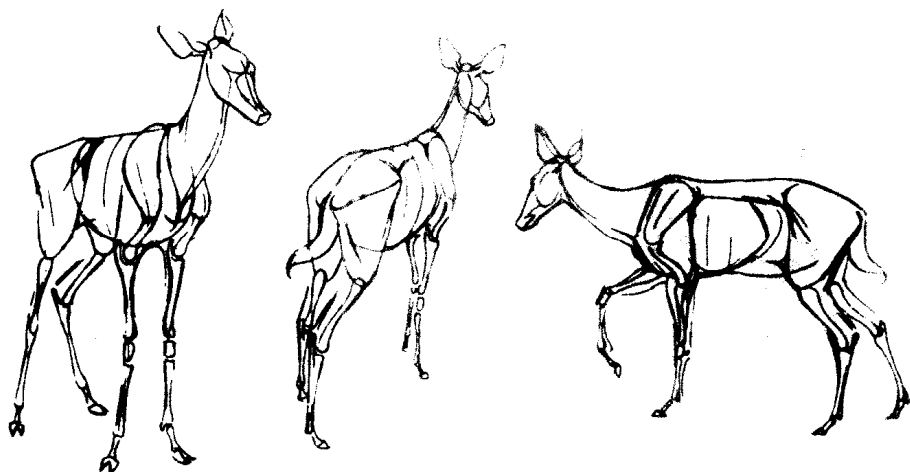
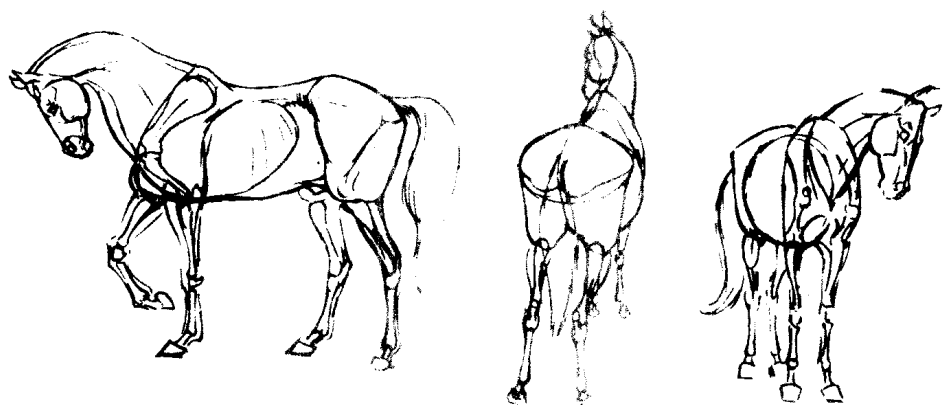
上面所示圖形，就是屬於人眼不見部分的表現法。記住此要領後，以此位置的姿勢來描畫其他動物則極為方便。



輪 廓

在此所示的模型式輪廓，
對於動物的形體、動態方面等
的描畫頗有幫助。



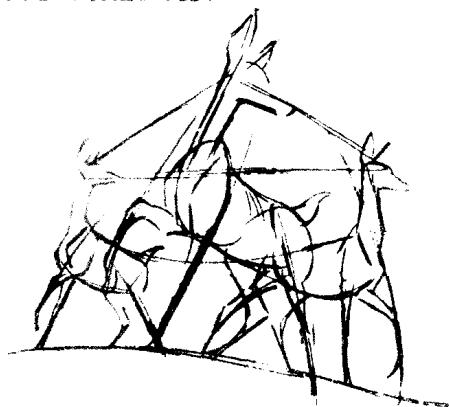


情調和感情表現

藝術家可說是演員之一種，其所負有的任務乃是對觀眾將動物的性格、個性、情緒或表情等予以表現於外者。因此，必須在描畫於紙上前，先行了解其所面臨的一切情景。例如，下圖中鹿群的緊張狀態，畫者必須將身心置於鹿群中始可表現實情真狀於紙上。試看，動物將採取低腰姿勢，則表示情況危及時，隨即奔跑的準



備態勢。其耳、尾部等都直豎不歪。如果處於極度緊張狀況而驚嚇時，必將呈現白眼部分。下圖的鹿群中，直豎其頸脖是緊張感的最佳表現法。



下圖的馬是極度疲憊的姿勢，也就是盡量表現出無力無氣的真實效果。大凡動物在疲累時，必須將重心由一脚移至另一腳，並將頭部低垂於下。如欲表現其更強烈效果者，可將肩部予以描畫高些則效果更佳。

