

34
〔美〕 杰克·罕 著

胡仲胤 刘 宁 译

漓江出版社

动物画法



1.28
240

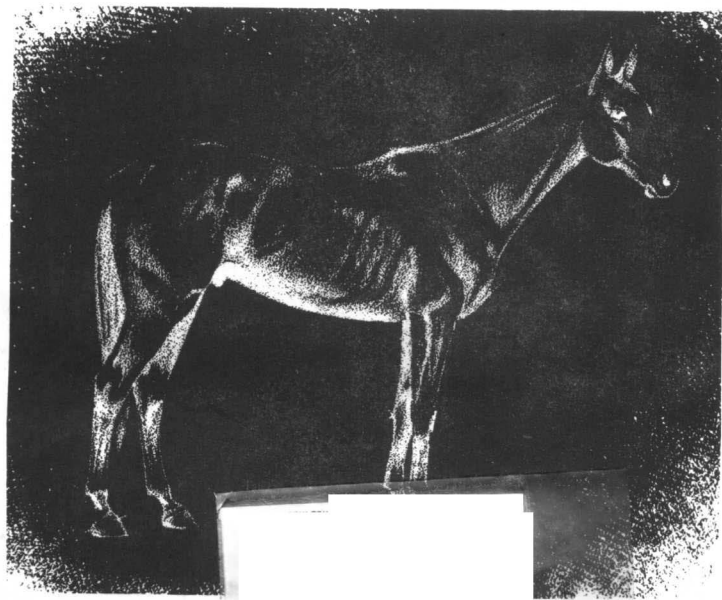
J211.28
3740

漓江出版社

动物直法

〔美〕杰克·罕 著

胡仲胤 刘 宁 译



动物画法

〔美〕杰克·罕 著
胡仲胤 刘 宁 译

漓江出版社出版

(广西桂林市铁西小区)

广西新华书店发行

广西民族印刷厂印刷

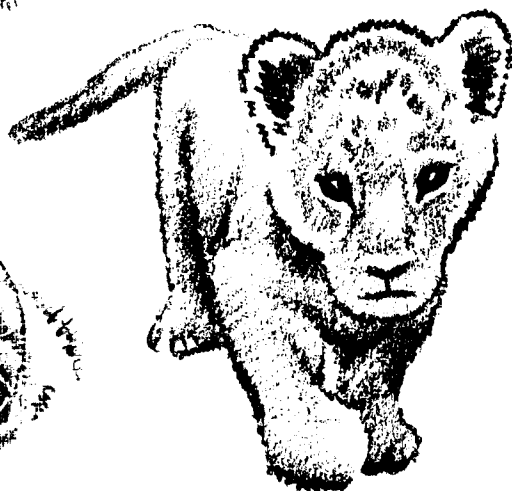
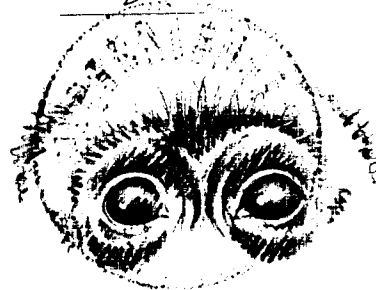
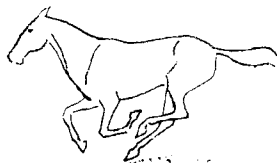
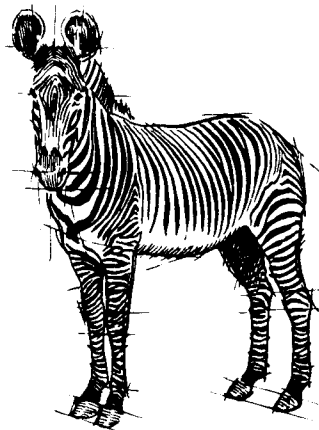
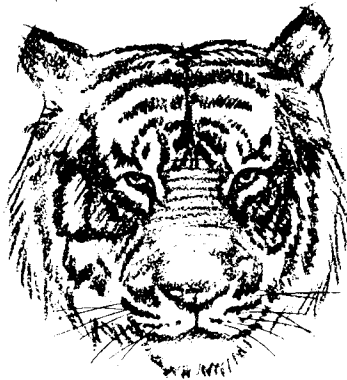
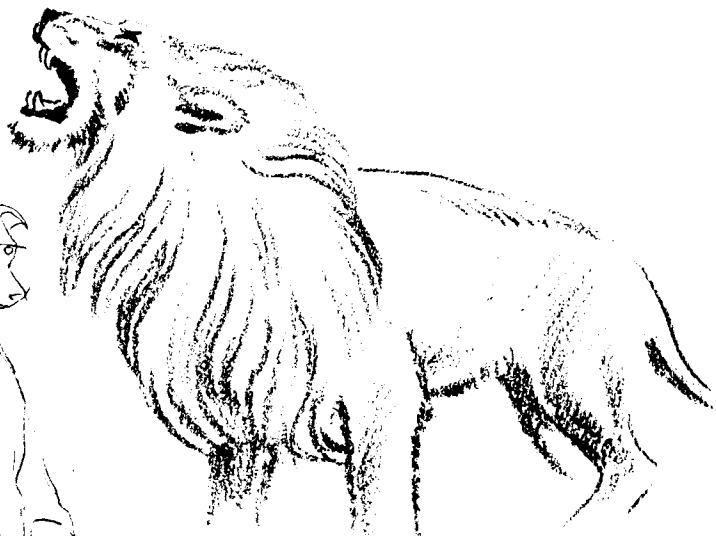
•

开本 787×1092 1/16 印张 8 字数 70,000

1986年4月第1版 1986年4月第1次印刷

印 数: 1—14,900 册

书号: 8256·217 定价: 3.50 元





前言

本书的目的已明确体现在书名之中。《画法》二字实际上指的就是一种学习过程。要是只把一张张宛然如生的动物画摆在想学动物画的学生面前，那是远远不够的。当然，观看动物画面也有一定价值，然而这种价值毕竟是有限的。学生们常去动物园或牧养场观赏各种动物，这都是很值得提倡的事。即或如此，学生们对动物的实际画法也会有茫然之感，除非他们全力以赴，经过反复琢磨和持久广泛的观察与研究。诚然，上述努力不应受到非议——实际上应受到赞扬——但忽视对那些有助于使整个学画过程变得易于为学画者接受的规则和原理的研究，在艺术上决不能算作可取的事。世上所有动物都有某些相似之处。对于立志学动物画的学生来讲，尽早了解这方面的知识，是非常明智的。这种学习方法会使学画人感到趣味无穷，并很可能使他对成功的信心更加充满信心。

当今世界，人们对动物的兴趣越来越浓，“看来，动物对电视观众所产生的诱力并不亚于在试管中发现的任何物质。”——一家遍及全国的报刊发行公司在解释为什么《动物观赏》节目竟如此深受人们的偏爱时，说了上述这番话。仅仅为了迎合观众的兴趣，许多电视片的作者常在自己的节目中为某一特定动物让出一些镜头。

所有大城市（许多小城镇也是如此）都有某种类型的动物园。家长们深切地意识到，必须让孩子们观赏各种动物，以此作为对他们进行启蒙教育的一部分。由于一些新的先进的动物饲养方法的采用（这种尝试过去曾遭受过失败）《动物保育园》便应运而生。分布在七十几个不同国家的三百多家动物园里的饲养员们昼夜不辞辛苦地照料着他们的“新幼儿”。

毫无疑问，人们已开始竭尽全力去拯救那些濒临绝境的珍贵动物。在大城市的电话号码册的封面上，本地动物园的电话号码第一次被用全称彩色字体印出。

如今动物在世界各地受到人们越来越广泛的重视，结果便出现了一些新型的艺术项目，以应合人们的新兴趣。

糖纸、礼品、玩具、各类谷物制品的盒子以及各种各样的集装箱都印有动物画或动物图案，栩栩如生、分外诱人。汽车制造商们用跑得较快，较为雄健的动物为自己的最新商品命名。在激烈的广告竞争中，逗人喜爱的动物名称总与产品形影相随。公立中学和大学都把《动物研究》作为艺术学科的一个组成部分。总之，目前在社会上对学动物画感兴趣的人越来越多。

还有一点必须说明：我们在编写本画册的过程中始终考虑的是画家及从事这门艺术学科的学生们的需求，而不是动物学家或攻读自然发展史的学生们的需求。我们也不想对动物进行准确的分类，因为这方面有许多专著论述。对于立志献身于动物画的艺术画家来讲，参阅上述专著无疑是大有裨益的。笔者清楚地懂得，“动物”一词的确切含义应是“哺乳动物”，然而非专业画家们更喜欢用的是前一个名称，即“动物”。

在本书的编写过程中，作者一直情不自禁地想介绍一些有趣的动物习性。然而，这一做法必然要占用一些宝贵的篇幅，并给人以喧宾夺主之感。画家们感兴趣的是动物的外貌以及怎样把它们的外貌画得活龙活现。在着手画某一特定动物之前，我们都用了一定的篇幅专门介绍画该动物的标准、方法及有关部位的比较。对那些希望深化自己知识的动物画画家来讲，了解上述知识是十分必要的。

我们尽可能地遣用最简单的术语来表示动物的各种部位。但是，在许多情况下，为求行文的准确，作者又不得不遣用一些专业术语，以避免可能产生的误会。遣用专业术语决不会妨碍对按循序渐进原则编排的图表的理解。即使是从头开始学画的人也完全可以按这些图表学习绘画。学习者如果对动物的骨骼和肌肉结构一无所知，那么，他就不可能成为一名真正的动物画画家。

除了“剥制动物标本”外，学画者还得为动物“添枝加叶”，否则他的作品最多不过是一个“动物标本”而已。只有根据动物结构进行创作，人们才能使自己的作品取得巨大的成功。

本书的另一特色是以通俗易懂的语言再现动物形象。如只向学生讲述一些生硬的概念，那是不可取的。人们只有懂得什么是标准，才能成功地改变这一标准，因而我们竭尽一切努力去真实地绘制各种动物。

为尽量节省篇幅，在大多数情况下，我们省去了对各种动物生活特性介绍。一般来讲，画家并不需要了解这些情况。如果确实需要，他们也不难在字典或百科全书中找到有关资料。

世上共有12000多种动物（指哺乳动物）。任何一本书都难以包罗万象。本书只选收了最常见的野生动物和驯化动物。书前的目录能帮助您在本画册的有关页上找到您所需要的代表性动物。编写本书的主要目的是向学画者介绍动物的基本画法。



1. 灵提要津七步
2. 动物简化
3. 动物躯干三要素
4. 动物的基本结构
5. 动物基本结构的运用
6. 动物脚部要点
7. 动物骨骼简化
8. 前肢膝关节的位置
9. 前肢比较
10. 动物后肢比较
11. 动物肌肉比较
12. 灵提的骨骼结构与肌肉结构
13. 灵提表层解剖
14. 脚与爪
15. 脚骨比较; 头部相似之处
16. 动物的鼻子
17. 动物的眼与耳
18. 动物速动姿态
19. 跑动中的动物
20. 猫科动物结构要点
21. 小猫与“大猫”何其相似
22. 家猫——猫科代表
23. 画狮子的辅助方法
24. 画猫的捷径
25. 画猫的注意事项
26. 画狮子的注意事项
27. 狮子正面行走姿态
28. 狮子头画法简化七步
29. 狮子的鬃与毛
30. 狮子尾观姿态与其后部
31. 狮子的行走——侧面观
32. 大型猫科动物的脸部特征
33. 狮子的雄姿
34. 虎头画法八步谈; 虎脸部图案差异
35. 狮虎头部差异
36. 虎的外貌及坐姿
37. 虎斑的正确画法; 俯视与后观
38. 虎面及虎豹比较
39. 运动中的虎; “正襟危坐”的豹
40. 嗥、吼、啸
41. 大型猫科动物的口腔
43. 猫科动物头部比较
44. 猫科动物的形体及斑纹
46. 初级简图
47. 熊体简化
48. 主要熊科动物比较
49. 熊头部画法简化七步
50. 人熊比较
51. 熊之特征简谈
52. 熊科动物比较
53. 画家心目中的熊; 嗥的熊
54. 运动中的熊
55. 马——美的化身
56. 马头部要点简介
58. 鞍马画法指南
59. 马的表层结构
60. 马的骨骼结构及肌肉
61. 马的表层解剖
62. 画马的简易步骤; 脚部须知
64. 马的行走姿态种种
65. 运动中的马
66. 跑动中的马
68. 奔马趣谈
69. 马的腾跃
70. 马姿尾观
71. 马之独特姿态
72. 有关马类动物的辅助知识
73. 斑马形体及斑点
74. 画象入门
75. 象头画法七步谈
76. 象的轮廓简图; 印度象与非洲象的比较; 象牙
77. 象耳
78. 象腿与象脚
79. 象腿比较
80. 象鼻、鼻腔及嘴
81. 象的口腔、象眼、象鼻; 象头部的支撑
82. 象的尾观
83. 象的各种滑稽姿态
84. 卧象与立象
85. 象的行走姿态
86. 狼、郊狼与狐狸的头部比较
87. 狼的结构; 毛道
88. 各类狗头部及身躯比较
89. 狗的画法
90. 狗及其亲属

91. 狗类动物
92. 双峰驼
93. 单峰驼
94. 长颈鹿头部; 奔驰中的长颈鹿
95. 画长颈鹿的注意事项; 霍加披
96. 怎样画河马与犀牛
97. 河马与犀牛的形态简化
98. 鹿——徒手画法三步
99. 鹿头部结构; 叉角羚羊行走姿态
100. 羊、山羊、叉角羚及无峰驼等
101. 水牛的基本结构
102. 母牛画法
103. 菜牛的简易画法; 骨骼与肌肉
104. 各类“叉蹄”动物简介
105. 家猪的简易画法; 野猪
106. 猴子的简化
107. 灵长目头部顺序排列
108. 猴头部侧面图; 猿头部侧面图
109. 各类黑猩猩头部正面图; 各类猿头部正面图
110. 猴的外貌
111. 行走中的猴类——侧面观
112. 猿眼比较; 猩猩
113. 画大猩猩的注意事项
114. 袋鼠的画法; 兔子画法
115. 奇稀动物简介
116. 小动物的异同
117. 小动物(续)
118. 动物的形象化及抽象化

灵猫要津七步

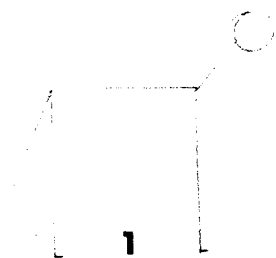


图1 这里区区几笔勾画出一动物。幼儿在能写自己的名字之前或许能这样涂上几笔：勾出动物的双腿、背部、颈部、头部及尾部。让我们以此作为起点，作些修改，把这些生硬的条线变成光滑的猎犬。同时，我们将学习一些有价值的有关动物骨骼的知识。

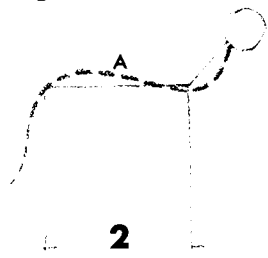


图2 世上没有一种动物的脊椎骨是笔直的。当其头处于正常位置时，脊椎骨（A）从头部向尾部弯曲，如图所示。

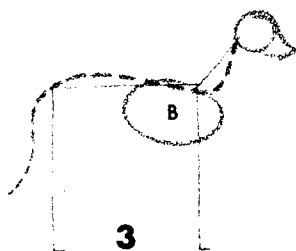


图3 其次应考虑到腹部（B），这是动物最大的部位。它的一部分延伸到比后腿负荷还大的前腿（其原因之一就是颈部和头部悬于前部）。几乎所有动物的腹部都占身体的一半或多一些。

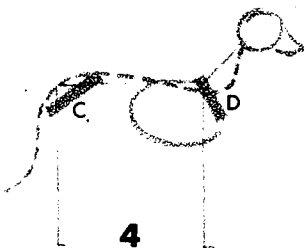


图4 这里再加上连着腿部的骨骼C和D。侧面的骨盆骨C与肩胛骨D从躯干中部斜下来。因此C穿过臀部，而两肩胛骨在腹部两侧。

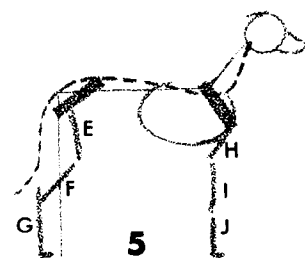


图5 几乎所有动物的前肢总长度比后肢都要短，它们更接近图1的直线。前肢主要起支撑作用，因为它们距躯干中心比后腿近。动物的中心部分越大（如骏马），前肢也就越短。I与J二骨笔直相接，而E（股骨）与H（肱骨）从C与D的外面往里斜（C、D见图4）。这是动物体内重要环节，必须牢记。另外，要注意后腿E、F、G部位的骨骼与图1的直线关系。这是动物的推进腿，犹如弹簧一般。

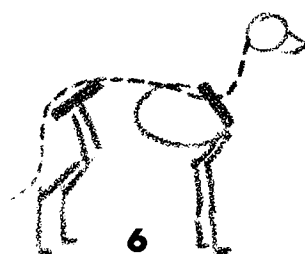


图6 这是猎犬的四肢。

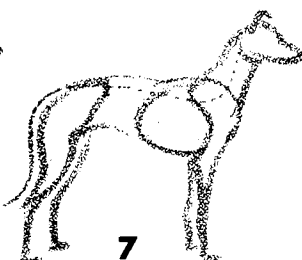
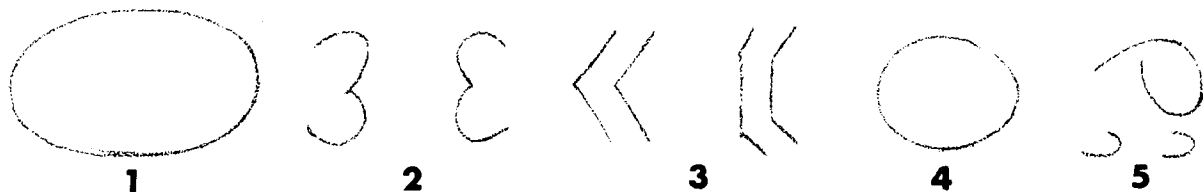
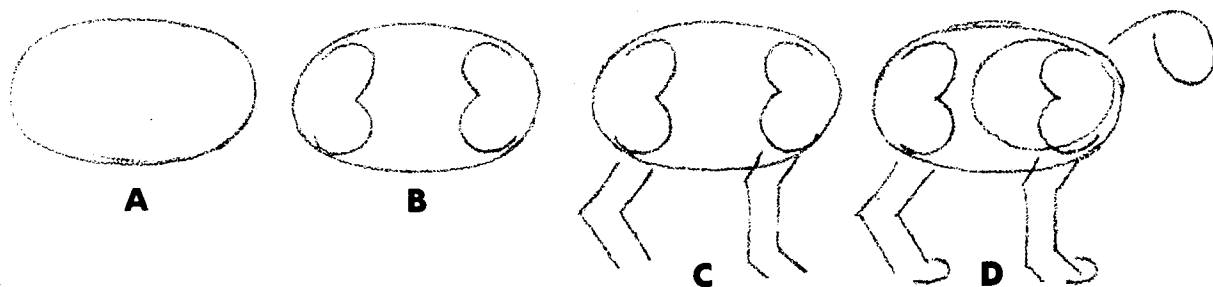


图7 猎犬的主要部位用铅笔粗粗地勾了出来，这基本上代表了动物主要部位的特征。这一特征应在画中表现出来。要表现这种特征，正如人们所想象的那样，并不难学。因而，你就会通过动物的主要部位看到动物，这将使你对动物结构的理解更透彻。

动物简化

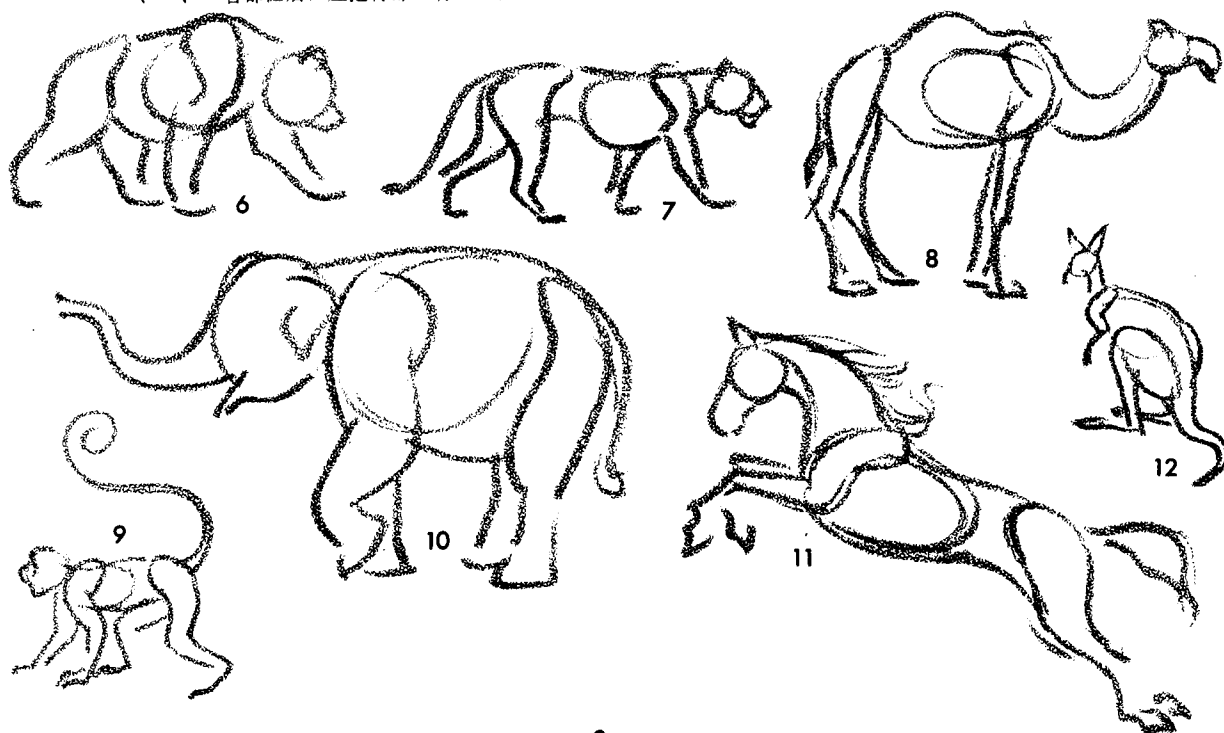


现将给你介绍另一种画动物的重要途径。我们现在谈的并不是某种特定的动物。以上是我们要用的动物的几个部分：椭圆代表无头无肢的躯干。诚然，椭圆以后需要加工。但是有些有许多皮毛的动物的躯干看起来象椭圆形。图2有两个反“3”，这是臀部与肩部肌肉的简图。图3中的对称线条与人的四肢极为相似。鹿的四肢较细，而北极熊的四肢则较粗。另一椭圆（图4）代表腹部，放在躯干的前部。图5中的变形“9”作为颈部与头部，而一对倒地的“u”是脚。

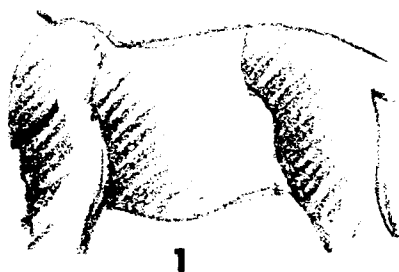


现在让我们把这些简单的图形合为一体，首先是椭圆（A），然后放入“3”（如图所示），（有的动物的这对“3”（突出脊椎骨），再加后肢（如图C所示），最后画上腹部、颈部、头部和腿部（图D）。

请看简化动物身体主要部位（图1、2、3、4、5），在勾出A、B、C、D各部位后，应把臀部、肩部和各个在下部的四肢合为一体。



动物躯干三要素

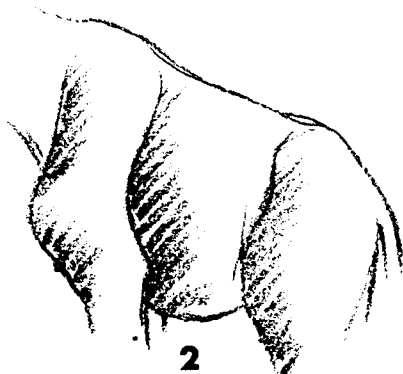


1

这页所示图例及解释特别重要。乍看，多数图形相差无几，有些躯干令人难以辨认，因为可以辨认的一些部位，如头、颈、腿、脚、尾及皮毛上的色斑都已经丢掉。

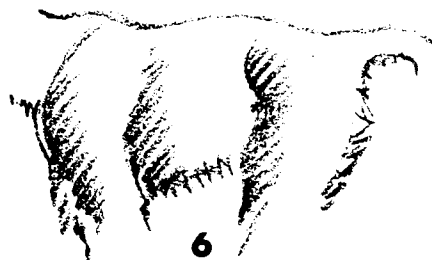


5

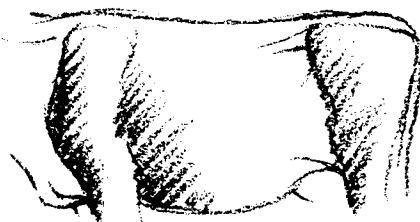


2

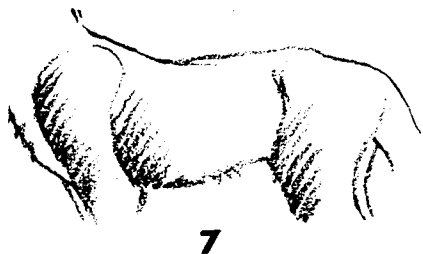
在动物世界里，有些动物躯干是极为相似的。认识到这一点，既有利，也有弊。它的益处在于人们学习画画，有规可循，这正是我们极力追求的。害处在于有些动物极为相似，着实令人厌烦。不过，随着我们进一步探讨，将使我们能对关系密切的动物的微妙之处加以区别。学习这些东西是有趣的，也是奥妙无穷的。



6



3

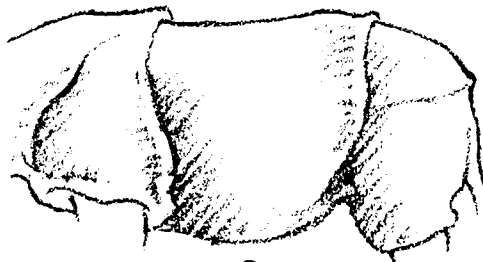


7



4

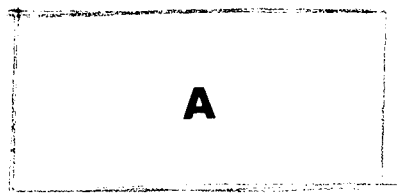
首先让我们看看以上所提到的若干部位：前部、中部与后部。不管学习者看见任何一种动物，无论是在照片里、银幕上，或是在现实生活中，他都会把注意力有意放在前后纵列的部位上，仔细加以观察。



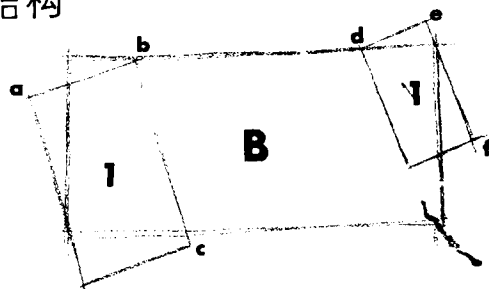
8

图1是一头无可辨认斑痕的美洲虎。图2是长颈鹿。它无长颈与长腿及可辨认的皮斑。请注意躯干的轮廓，特别是前部。图3是头公牛，较易辨认。但要注意三个不可弄错的部分。图4是松鼠（放大的）。图5是头野猪。图6是只巴巴斯猴。图7是只胡狼，大家都能认出。图8是只印第安那的犀牛，注意它沉重的皮是怎样巧妙地迭起，以匹配躯干的三个主要部位。

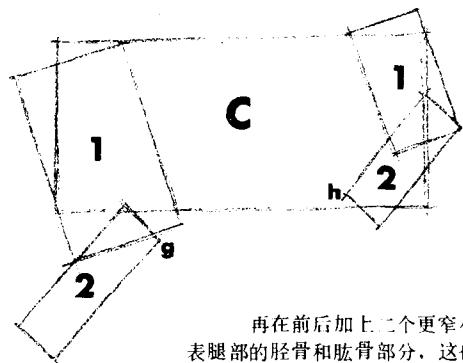
动物的基本结构



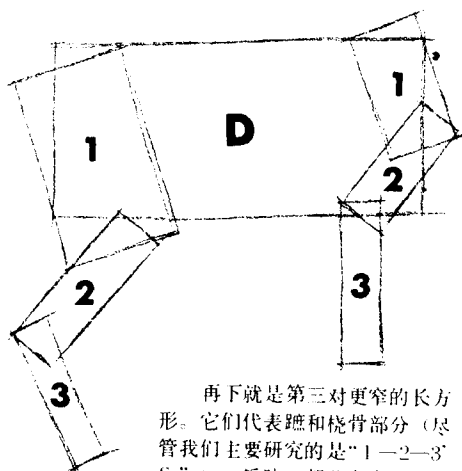
不算腿、颈及头，几乎所有的动物的躯干的长都是高的二倍。明确了这一点，应该再学习若干有关它们的形状，并按2：1的比例画出一个长方形。



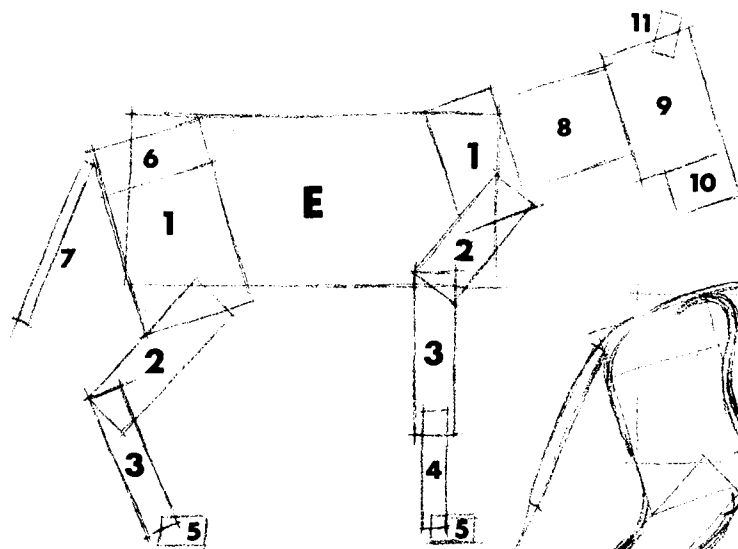
加上二个较小的长方形（正如前面提到的三个重要部分），较大的一个重迭于后部与下部，较小的一个在前部和上部展开。这两个长方形应有一个角度并互相平行。“a—b”是背部倾斜到臀部的距离，“c”是膝部（位于大矩形下）。“d—e”是肩上的顶部，而“f”则是肩部。



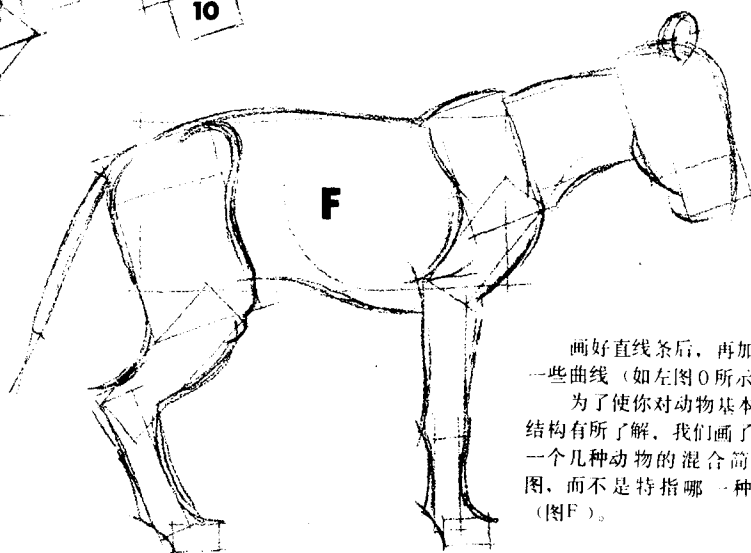
再在前后加上二个更窄小的长方形，以代表腿部的胫骨和肱骨部分，这也须互相平行（这就是它们同时入画的原因）。注意矩形1的左下角交于矩形2的顶边中部，“g”是膝部突起的底部，“h”是动物的肘。



再下就是第三对更窄的长方形。它们代表趾和挠骨部分（尽管我们主要研究的是“1—2—3”S”。后肢3部分向内，而前肢3部分是直的。



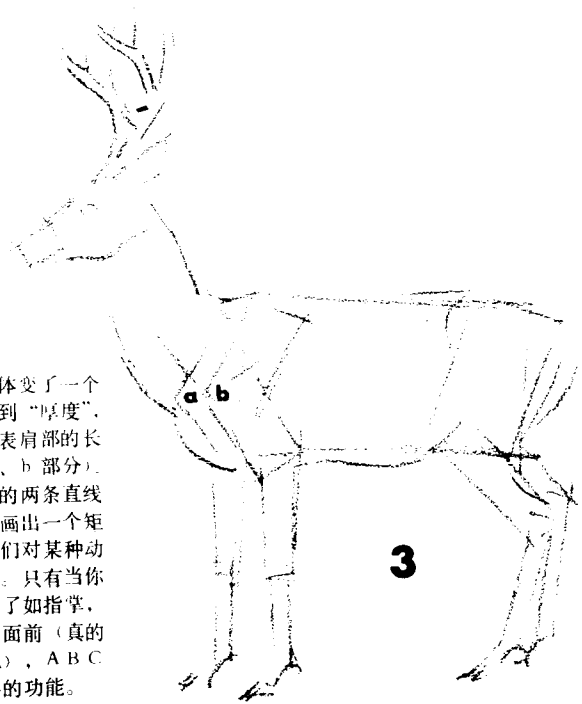
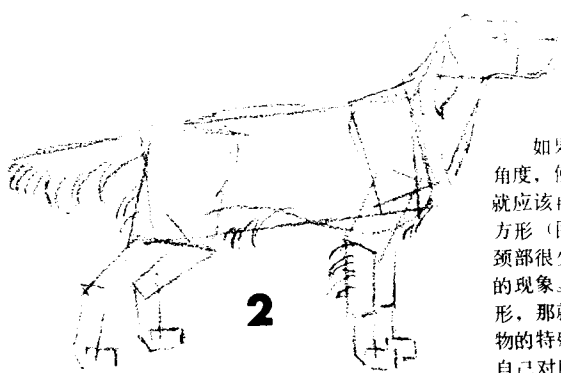
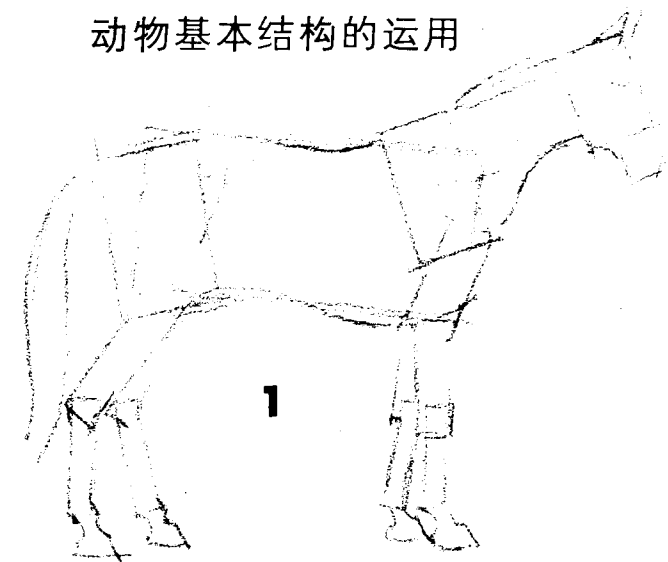
最后在前腿加上一个垂直长方形（4），在脚部加上5，骨盆骨是6，画上7表示尾，8表示颈，9表示头，10表示口、鼻，11表示耳朵。8、9长方形与前面的1一致。画完图F后，应多练习图A、B、C。



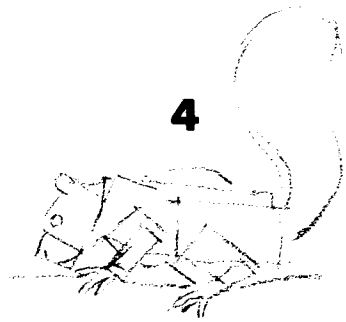
画好直线条后，再加一些曲线（如左图O所示）。为了使你对动物基本结构有所了解，我们画了一个几种动物的混合简图，而不是特指哪一种（图F）。

动物基本结构的运用

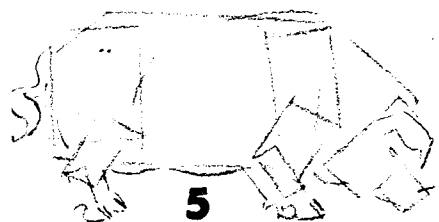
当你动物各部位正常位置熟悉后（如对面图所示），我们就该作些试验了。当然，我们不可能一画就一成不变，也不可能画另一种动物时，在某个地方把某个长方形分解。有一点很重要，就是主干长方形A常常是倾斜的（如图1的马与图2的狗）。图B（第4页）中的二个较小的长方形也常常不平行。但在多数画中，这样的排列是显而易见的。请看第4页图D中的1、2、3长方形连环简图。这有一个幅度问题。从动物的姿势来看，如图2的狗，后部有较大的变动。



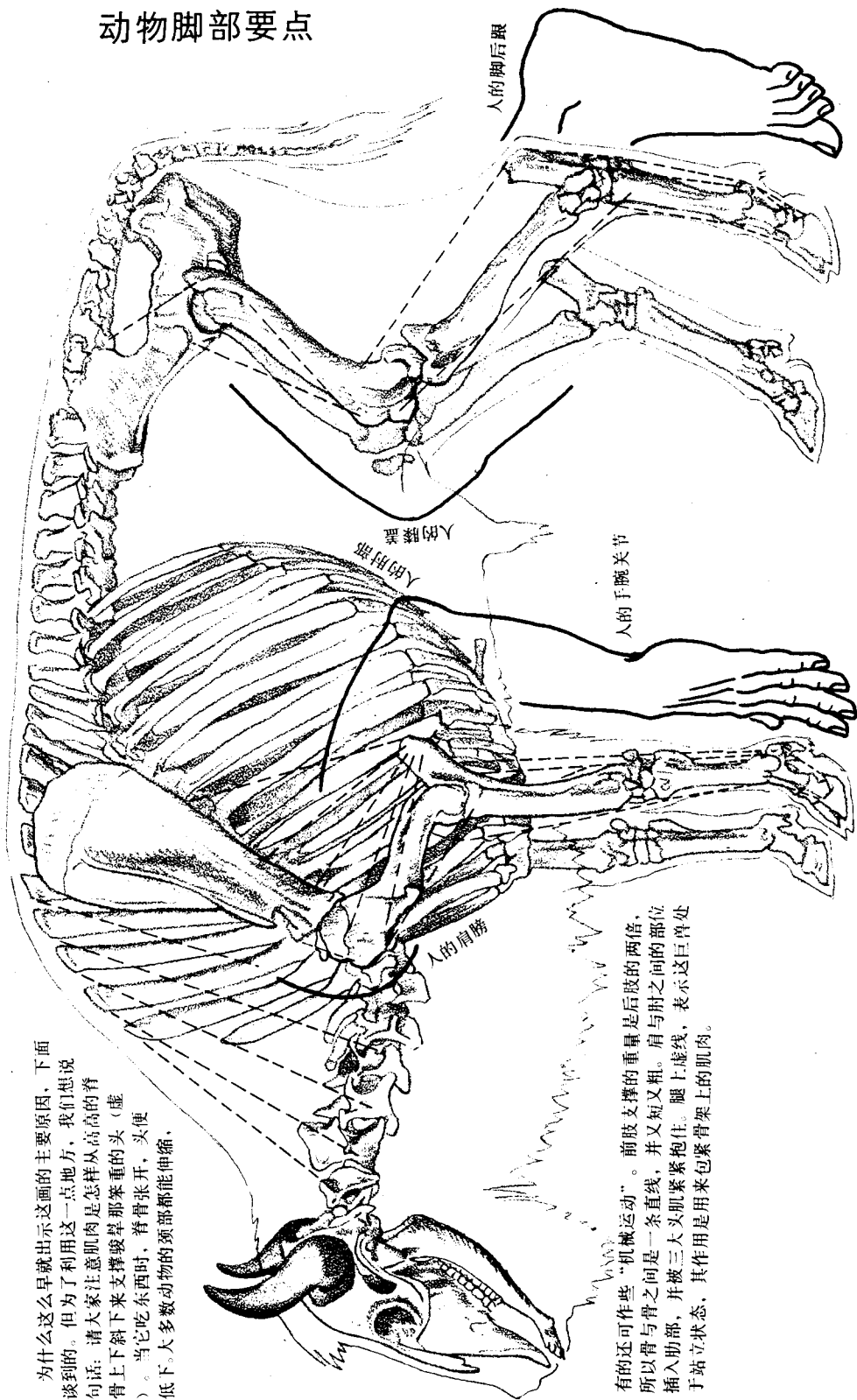
如果动物的身体变了一个角度，使人能够看到“厚度”，就应该再画一个代表肩部的长方形（图3中的a、b部分）。颈部很少出现平行的两条直线的现象。但如果先画出一个矩形，那就会引起人们对某种动物的特殊性的注意。只有当你自己对所画的动物了如指掌，并使它展现在你的面前（真的或是逼真的模特儿），ABC图例才会产生奇异的功能。



此练习都是侧视图，而不是半前视图。人们主要画的是侧视图，也应是学习者所学的第一步。鹿和牛的躯干犹如一个盒子。如果把习惯性“下卧”的动物，如松鼠等画得太小，那就会变得复杂了。但只要对这些比例尺寸心中有数，通过这种练习，人们就可以了解动物各部分的位置。建议在进行这一步时，最好是先粗略地轻轻勾出轮廓，而不要划上清晰并擦不掉的线条。



动物脚部要点



为什么这么早就出示这画的主要原因，下面会谈到的。但为了利用这一点地方，我们想说几句话：请大家注意肌肉是怎样从高高的脊椎骨上下斜下来支撑那笨重的头（虚线）。当它吃东西时，脊骨张开，头便可低下。大多数动物的颈部都能伸缩。

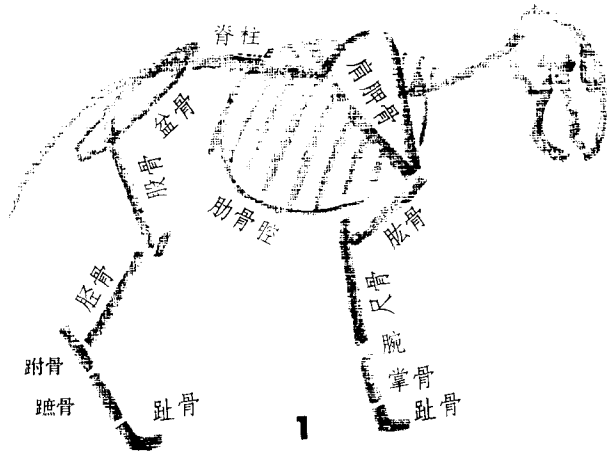
有的还可作些“机械运动”。前肢支撑的重量是后肢的两倍，所以骨与骨之间是一条直线，并义短又粗。肩与肘之间的部位插入肋部，并被三大头肌紧紧抱住。腿上虚线，表示这巨骨处于站立状态，其作用是用来包紧骨架上的肌肉。

本图的主要目的：几乎所有动物都是用“手指”与“脚趾”走路，它们是不用“手”和“腿”走的（如上面标准图所示）。这一点很重要，学习者必须意识到这一点。这头欧洲分趾蹄骡草的确是“两中指”与“两中趾”行走的。被认作前膝的部位确是它的手腕，而它后肢的底部则与我们的脚相对。正如我们的手要比脚短一样，所有动物的腕关节都比脚跟和踝关节更接近地面。认识到这一点，对画所有用足趾行走的哺乳动物大有好处。艺术家们所关心的多数动物都属于此类，这一点值得牢记。

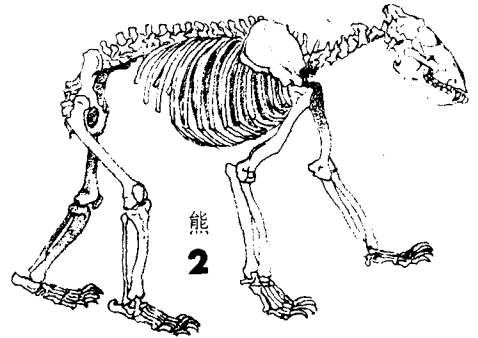
动物骨骼简化

学习者不必学习整个骨骼结构的细节，但想画动物也不能一点都不学，这里要说的是：学到够用的程度就行了。因为学习者越是对骨骼及周围的肌肉进行观察对比，就越会感到心中有数。

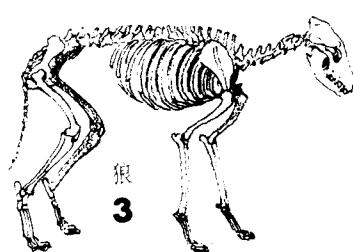
左边的骨骼简图是骨架的最基本结构，这并不是某一种动物的骨骼，而是总的动物的骨骼。骨骼名称细表见12页的灵猩。学习者至少应记住以上所列名称。圆括号中的有关事项如下：在人的肘与膝之上有一根骨，而下则有两根。同样，动物也是如此。不过多数动物是有两根骨的，只不过有部分动物的那两根骨进化或几乎进化成一根骨了。图2与图3中两根骨头还没有进化成一根。图4与图5的两根骨头已进化了一部分。这一页有四具供参考的骨骼。它们包括一种用全脚掌行走的动物，如图2的熊就是用四趾走动的动物。图3的狼及陆地上最大的动物——大象（图4）；最高的动物——长颈鹿（图5），它们的躯干有四组明显的骨骼。这些骨骼是肩胛骨、骨盆骨、肋骨及椎骨。在对比这几具骨架（及对页中的骨架）过程中须注意：肩胛骨形状有点三角形，前肢（或臂骨）紧连着肩胛骨下部。骨盆骨是圆形的，穿过另一边去，并有两个明显突起的小峰，就象人的臀骨一样。股骨（后肢骨）紧连在骨盆骨后面三分之一的地方。



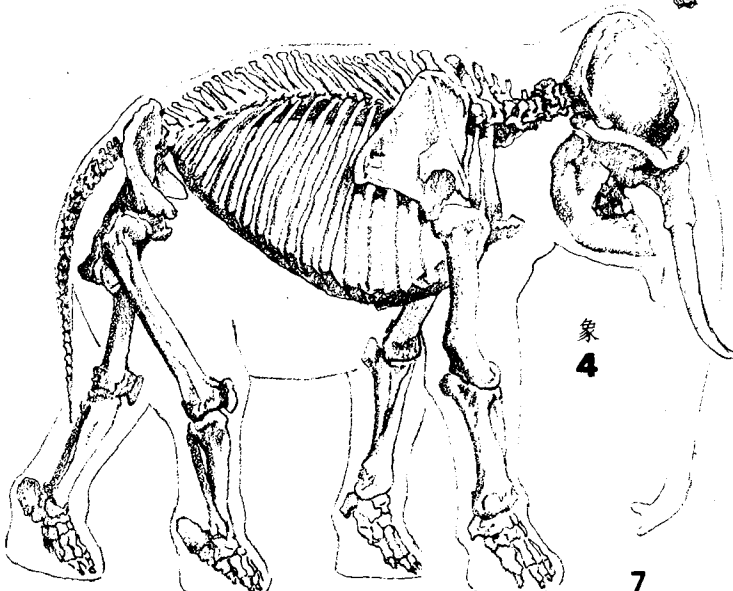
1



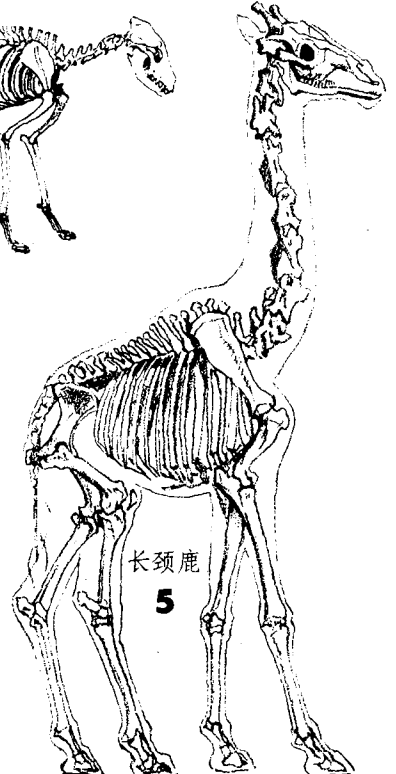
2



3



4



5

7

前肢膝关节的位置

右边大箭头指的是动物的肘（与人的肘一样，请摸摸你自己的肘，把手臂向前伸直，你手臂下的关节就是手腕，动物也是如此，而不是人们有时所说的膝部。）有没有一些能帮助学习者安排这凸出的关节或手腕的方法呢？有！请看这一幅画，顶部与底部两条黑线之间的距离代表某种动物的肘与着地的前肢底部之间的距离。

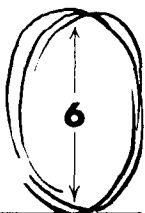
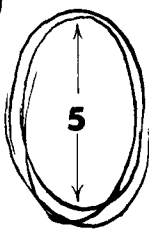
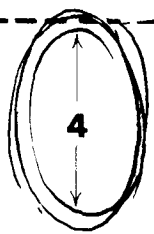
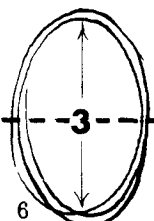
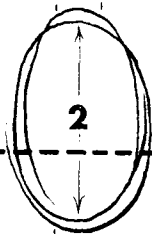
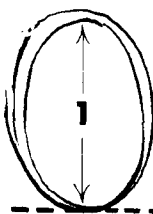


- | | | |
|---|-----------------------------------|------------------------|
| 1
羚羊
驯鹿
鹿 er
麋
瞪
瞪羊
山羊 | 3
水牛
骆驼
母牛
长颈鹿 | 5
猫
猎豹

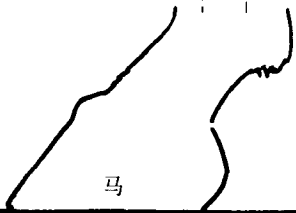
郊狼 |
| 2
马
骡
野驴
斑马 | 4
公猪
河马

猪
犀牛
獾 | |
- 1牛(俗名: 角马)
无峰驼
绵羊
牦牛

依照常规，艺术家对他眼前出现的现象总是感兴趣的。1、2、3和4有部分重迭，人们偶然会在这些关节位置稍高或稍低的动物中发现某种他熟悉的动物。例如，人们认为一匹好马的炮骨、独骨(掌)相对来说较短(椭圆2)，但其关节不会降到椭圆4的位置上去。

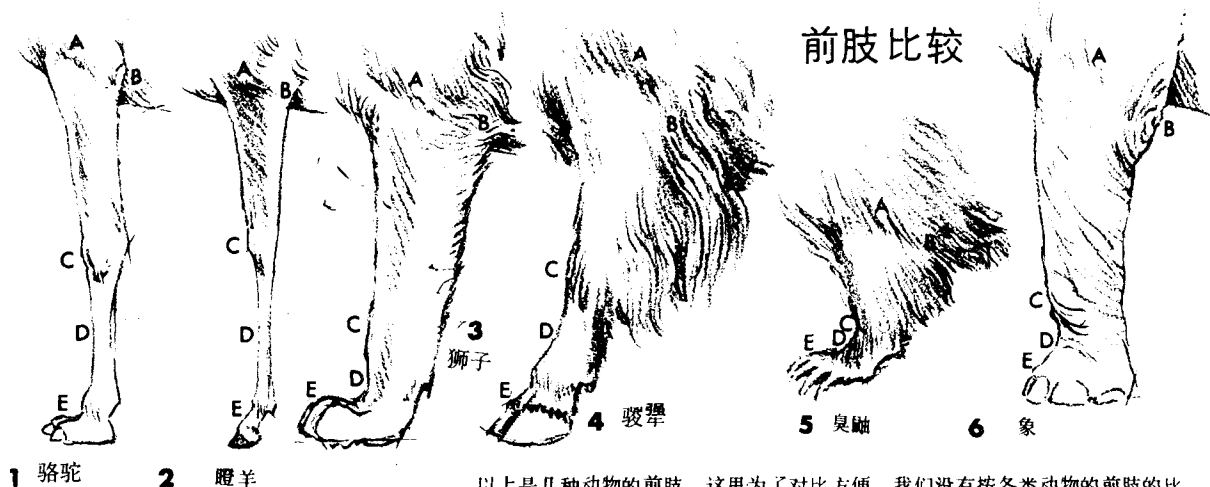


本表展示的是一些较常见的动物，因而不完整，有些动物属科省掉了。

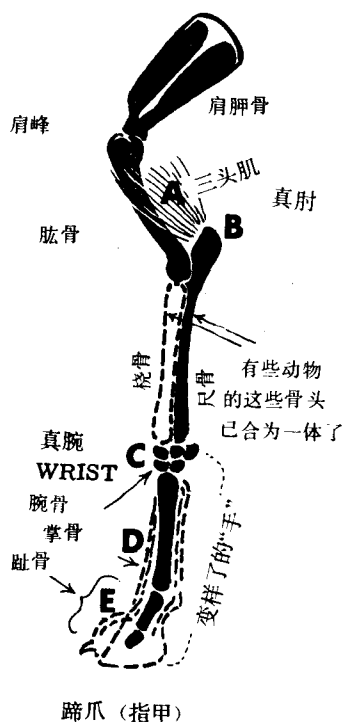


在这一页的图中所举的例子都是标出了肘与蹄的马腿。这二页的下方是各种不同动物的脚。要想有一种能代表所有动物的腿的长宽的标准腿是不可能的。但每种腿都有一个“中点”（第8页中部虚线）。这六个表示前肢（膝或腕）相近的位置（第8页中的椭圆）是位于与中点有关动物的腿上。熊、松鼠和猴子的脚的上部包括关节（纵行第8页）。

前肢比较



以上是几种动物的前肢。这里为了对比方便，我们没有按各类动物的前肢的比例来画，而是把它们放大或缩小。后肢真正的膝部“D E”在躯干下部（或是胃部的线上——第10页），而前肢真正的肘部B位于躯干之上（或者胸部的线上）。大象则例外，它的皮较松，悬于肘部。有些狗也是如此。这只有当动物站立时才出现。画家们是很喜欢画这种姿态的。当动物伸前腿运动时，肘就降到胸线下。所以要记住两膝的凸出部分（第10页D E），它位于躯干轮廓之下，而肘凸出部分（“B”）则常常在其之上。要想更好地理解此意，可看马部分。



左边是动物前肢总图，这里只标明一块肌肉——三头肌（A），其原因之一是几乎所有的动物在这一点上都很明显，因为它抱着腿上方的一部分。它常常产生些阴暗部分——虽不都是如此。如果某种动物如骏犟（4）或臭鼬（5）有许多下垂的毛，那三头肌可能就被挡住了。但有许多杰出的动物画家在动物毛繁多的情况下，仍能把这内在结构表现出来。

