

少年儿童美术丛书

少年素描

shao nian su miao

• 崔莉 绘著 •



初步

chu bu

中国轻工业出版社

少年儿童美术丛书

少年素描初步

崔 莉 绘著

 中国轻工业出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

少年素描初步/崔莉绘著. —北京: 中国轻工业出版社

1996.8 (2000.5 重印)

(少年儿童美术丛书)

ISBN 7-5019-1909-7

I. 少… II. 崔… III. 素描-技法 (美术)-儿童读物 IV. J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (96) 第 08857 号

责任编辑: 王 钊 责任终审: 滕炎福 封面设计: 刘 静 责任监印: 崔 科

*

出版发行: 中国轻工业出版社 (北京东长安街 6 号, 邮编: 100740)

网 址: <http://www.chlip.com.cn>

联系电话: 010-65241695

印 刷: 中国人民警官大学印刷厂

经 销: 各地新华书店

版 次: 1996 年 8 月第 1 版 2000 年 5 月第 4 次印刷

开 本: 787×1092 1/16 印张: 5.5

字 数: 127 千字 印数: 15001—21000

书 号: ISBN 7-5019-1909-7/J·084 定价: 13.00 元

· 如发现图书残缺请直接与我社发行部联系调换 ·



前 言

素描，一般地说是用单一颜色来描绘物体、景象、人物等的绘画方法。画素描可以用各种各样的工具，比如铅笔、炭笔、钢笔、毛笔、粉笔等。它的表现形式也是多样的，可以用线表现，也可以利用体面光影来表现。可以是较长期的作业，也可以是短期的。

素描既是一个单独的画种，又是绘画基础训练的重要课程。学习绘画要有良好的造型能力（即创造、构造图形），因而应打下坚实的素描基础。

本书主要是把素描作为一种基础训练课程来做介绍，尤其为少年朋友们初学素描提供一些帮助。其中几何形体的造型认识和素描入手方法是个重要的开始。另外，速写是与素描练

习相辅相成的重要一课，本书放在书后，但在素描的训练过程中，应贯穿始终，同时进行，养成随时画速写的好习惯。

学习素描培养良好的造型能力，不是一朝一夕的事，关键在于持之以恒，坚持不懈。同时要有正确的绘画方法。在通往艺术殿堂的道路上，这里是少年朋友的起点，当你走进来，会发现一片新的天地。

祝少年朋友成功。

编著者

1995年12月

于北京

11/11/164

目 录

第一节	形的认识	(1)
第二节	透视	(4)
第三节	物体的明暗	(6)
第四节	几何形体素描	(8)
第五节	静物素描	(18)
第六节	结构素描	(23)
第七节	人物头部解剖	(27)
一、	骨骼（动态）	(27)
二、	肌肉（表情）	(30)
第八节	五官	(32)
第九节	石膏头像素描	(47)
第十节	人物头像素描	(58)
第十一节	人体比例	(64)
第十二节	人体运动基本规律	(67)
第十三节	速写方法	(69)

第一节 形的认识

绘画的关键是观察。正确的观察方法是整体比较。在下笔之前应有充分深入细致的观察，仔细了解被描绘对象的形体特征、比例、色彩及空间位置等，自然界的物体往往是形态复杂的，不同的物体有不同的形态、不同的质量和色彩。但是，不论多么复杂的物体，就其形态而言，都可以将其归纳为简单的几何形体。

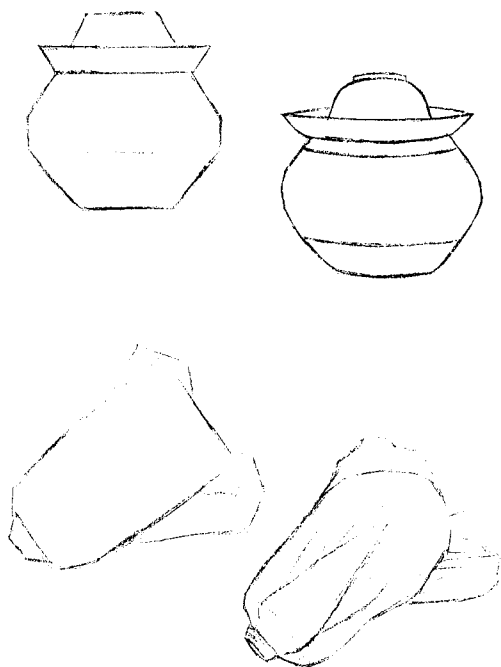
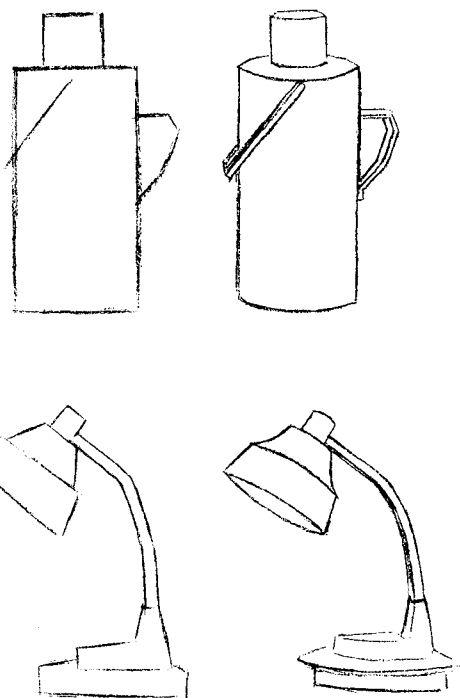


图1 把物体归纳为简单形体



如果我们能把复杂的形体归纳为简单的几何形体，那么在造型上就方便许多了。

长方体、正方体、球体、圆锥体、棱锥体、圆柱体等，是生活中最常见的基本几何形体。所谓立体，就是面的组合，面与面相接的棱就是线。体和面是现代绘画中的基本概念。我们通过体面结构来塑造形象。让我们来仔细分析一

下下面这些几何形体的形状特点和组成结构。

长方体：由六个面十二条棱组成，其中每一组相对的面都是形状相同的长方形。有时其中一对相对的面也可以是正方形。通常我们在一个角度最多只能看到其三个面，组成结构是长方形、正方形。

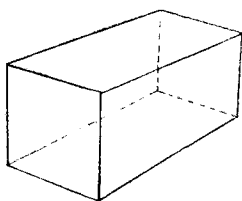


图 2 长方体

正方体：正方体是一种特殊的长方体，它也是由六个面十二条棱组成。但是正方体的各个面和棱都是相等的。也就是说正方体是由六个正方形组成。同长方体一样，从一个角度上只能看到其中三个面，组成结构是正方形。

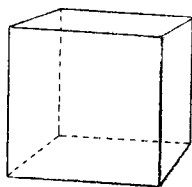


图 3 正方体

球体：无论从哪个角度看，球体的直径都是一样的。组成结构是圆形。

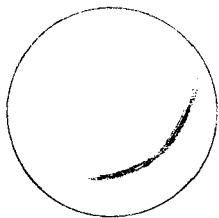


图 4 球体

圆锥体：圆锥体如同一个正三角形。假设一条中线，不难发现它的两边形体相互对称，它的组成结构是圆形和扇形。

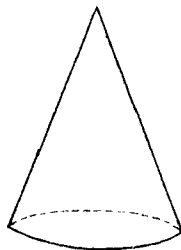


图 5 圆锥体

四棱锥体：同圆锥体近似，但是它是由各个三角形组成，表面有棱，它的底不再是圆形。其基本组成结构是三角形和构成底的正方形。

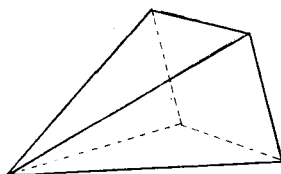


图 6 四棱锥体

圆柱体：基本组成结构是长方形和两个圆形。圆柱体的两端是圆形，由于视点角度的关系，常常看到端面的圆形产生透视的变化，变成椭圆形。

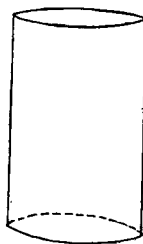


图 7 圆柱体

任何形体都有自己的外形特点和组成结构。这些形体的认识是造型上第一步。

怎样才能准确地找到各个形体的造型特点和它们的长、宽、高之间的比例关系呢？首先是要比较着观察，即不可只看其一、不看其二，要将物体的各个部分整体比较。初学者单凭眼睛看是有一定困难的。这样，可以借助笔测的方法来校正视觉上的误差。笔测只是一种辅助方法，最好在目测的基础上进行，通过笔测来提高目测的水平。

笔测时应将身体坐直，尽量保持比较固定的位置，然后手持笔杆并将手臂伸直，用一只眼睛通过笔杆来测定物体的比例关系。比较的时候，一是将物体本身各部位的线段加以比较；

二是用笔杆做平行线或垂直线来观察比较物体各部分的位置。找到长、宽、高的基本比例数据，再落笔起稿。

笔测目的是帮助锻炼目测的能力，笔测时只是基本准确就行了，切不可利用尺子刻度、分毫不差的测量。

测量方法：（图 10 为例）

1. 假设高为单位 1，再用底的宽与高度互相比，发现底宽大约占高的 $\frac{2}{3}$ 。
2. 用一条垂直线来比较圆棒的端点与圆锥底宽的关系。
3. 比较圆棒两端所设垂直线的长短来确定圆棒的斜度。



图 8 笔测的姿势

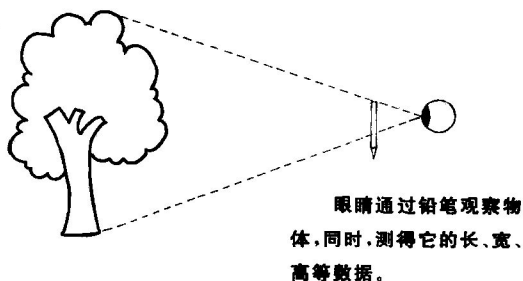


图 9 眼睛通过铅笔来观察测定物体的比例关系

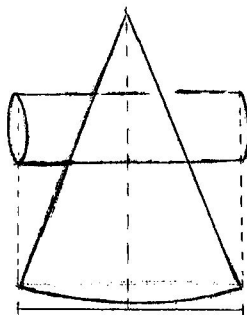


图 10 测量方法

测量方法

- ①假设高为 1，再用测得的底宽与高比较。
- ②用一条垂直或水平的线比较，如圆锥上部的圆棒端点可以设一垂线，与圆锥的底宽比较。

第二节 透 视

透视是一种视觉现象。当我们在同一视点，看到物体与视点不平行的面会产生形的变化，或是同一体积和形状的物体处在不同的空间时，会感到近大远小，这些就是透视现象。

一、平行透视

当物体的一个面与我们的画面平行，所产生的透视叫做平行透视。

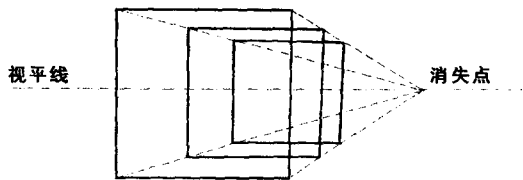


图 11 平行透视 (1)

视平线在写生时，可根据实际情况确定；创作时，根据画面需要确定，相同物体在不同远近空间时，近大远小。

在画面上设一条视平线，与视点相对的点为心点。这时我们发现，物体与画面不平行的面产生透视变化，当物体在视平线上的空间位置不同，所产生的透视变化也不同。如果连接

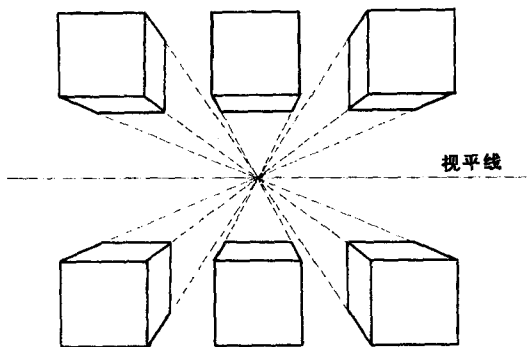


图 12 平行透视 (2)

它们的透视线，发现它们都消失在同一点上。这个消失点或许在画面之内，也可以在画面之外。高于视平线的透视线往下斜，低于视平线的透视线向上斜，与画面平行的面除了近大远小外，没有因透视而产生的形的变化。

二、成角透视

当物体没有一个面与画面平行，它的每一条线都是变线，这种透视现象叫做成角透视。

成角透视时，物体的透视线分别向左右消失于一个消失点上。同样，消失点不一定在画面上。

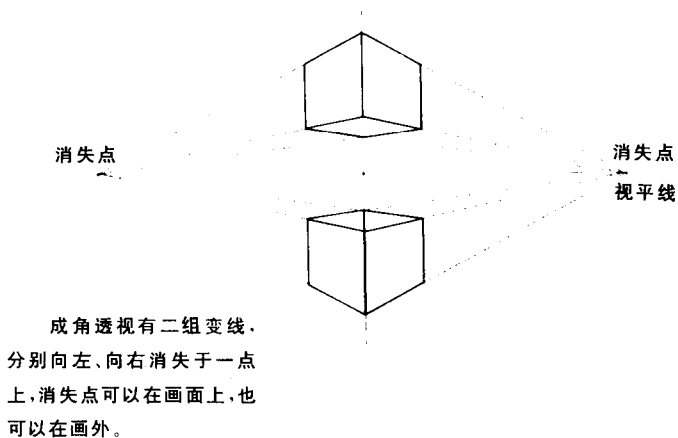


图 13 成角透视

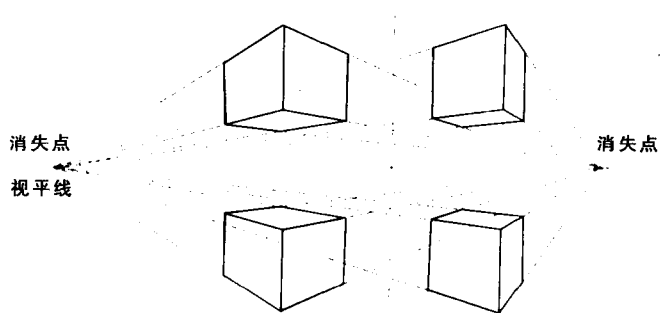


图 14 成角透视

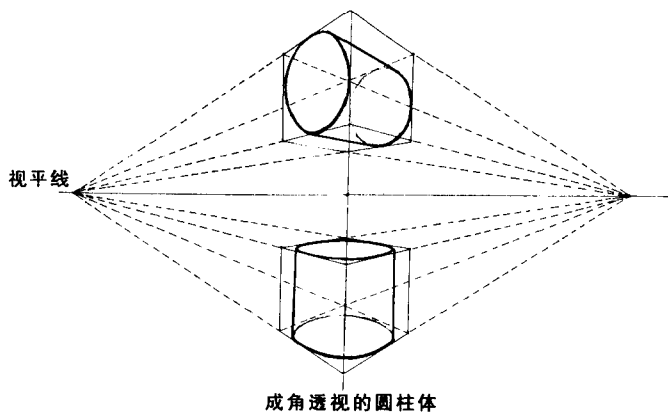


图 15 圆的透视

三、圆的透视

圆的透视，依然设一条视平线，当圆形在视平线上或下移动时，它的形状产生透视变化，会成为各种椭圆形。当圆与视平线平齐时，圆形变成一条直线。

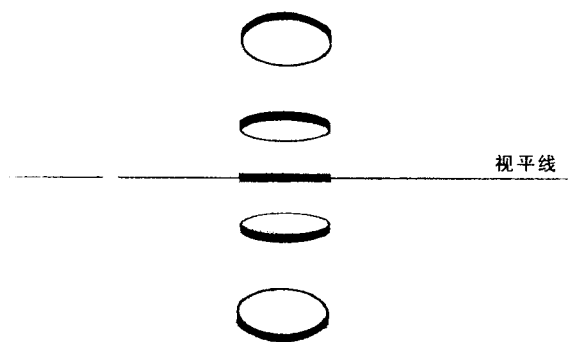
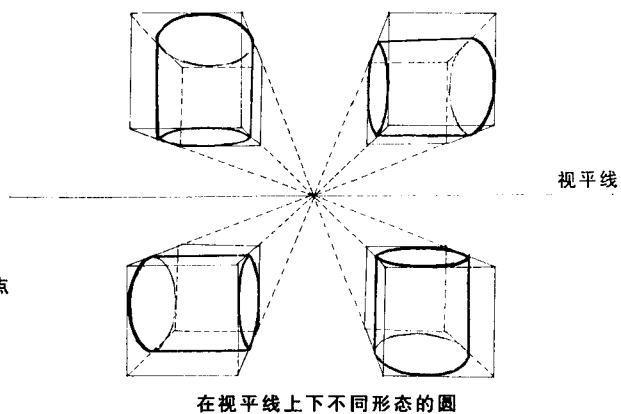


图 16 圆的透视

练习：

观察生活中的透视现象，如远去的路，房子、茶杯等等。

绘制简单的透视图。

第三节 物体的明暗

生活中，我们离不开光线。有了光线，就可以清楚地看到物体的形状和颜色。同时，也使物体产生了受光和背光的不同。

将一个球体放在灯光下，它立刻产生了受光面和背光面两个最基本的明暗面（称明暗调子）。

再进一步仔细观察，发现这球体的明暗变化实际上很复杂。一般地，物体的受光面称“明面”；背光面称“暗面”。在明面和暗面相交的部位，有一条狭长的最暗部分，这部分称它为“明暗交界线”。明暗交界线不仅仅是一条交界线，而重要的它是细细的一块面，是一个单独的调子。它处于物体形体转折的部位，常常很少接受正面光线，又少反光影响，因此，明暗交界线通常是物体表面最暗的部分。

在物体暗面的终端，有一块发亮的部分，这是由于周围的环境反射光线所致，这部分称为“反光”。由于物体的表面肌理、颜色及所处环境的不同，反光会有强弱的变化。它的形状常常很微妙，有时是很微不足道的（很小的暗面也会有反光产生），反光会使画面看起来透明，有光线感、空间感，不致于使暗部死黑一片。

从明暗交界线到物体的暗面、亮面，可以发现有许多不同层次的灰色调，可以称为“亮灰”和“暗灰”。这些灰色是素描中最为丰富的色调子。请比较一下灰调子的作用。

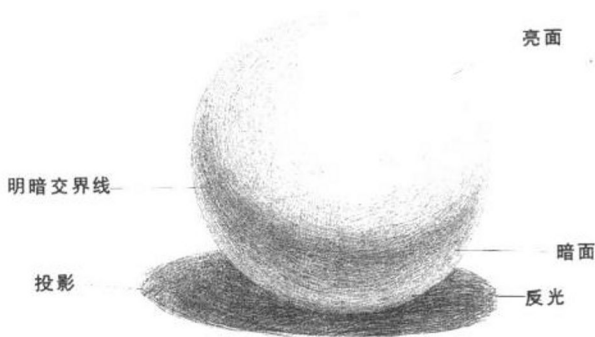
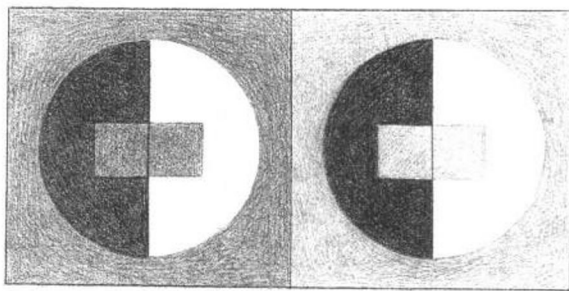


图 17 色调的区分



黑、白、灰比较

图 18 灰色使黑、白产生不同视觉效果

一些表面质地平滑细腻的物体,如玻璃、陶瓷等,会出现“高光”。高光随眼睛位置的移动而移动,它是物体上的极亮点,反映光线最强,会使物体失去原来的固有色。但在表面质地粗糙的物体上,高光就少见。

由于物体遮住了光线,所以就产生了投影。当光线越强时,投影就越明显,当物体越靠近光源,投影的边线就越清晰。投影从物体暗部向光源的反方向投射,越接近物体投影的边线越清晰,越远边线越模糊。素描的重要方法之一,就是利用明暗表现物体的形、光、色。

练习:

观察认识明暗色调,并能在几何体上熟练指出各个调子。

观察比较各个调子之间的关系,找出一般的规律。

第四节 几何形体素描

在画素描之前，应准备以下工具：

绘图铅笔：HB、2B、3B、4B 等，B 数越高铅笔越软而色深，铅笔是初学者最宜掌握的工具，易于涂改和深入。

碳铅笔、木炭条、碳精棒。

橡皮：最好选用质地柔软的。有一种可塑

橡皮很好用，可两种橡皮结合使用。

素描纸。

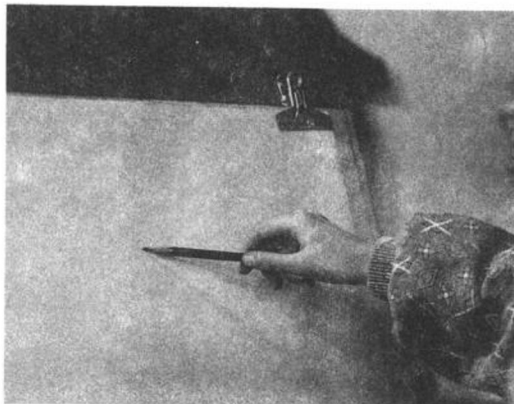
画板、画架。

画素描要横执笔，身体与画板之间保持一臂左右的距离。



图 19 素描姿势

图 20 素描姿势



绘画步骤：

1. 构图

一张画首先要有一个比较完美的构图。即使是一张很简单的练习作业，也不可以忽视了这一点。构图，一般地就是根据所表现对象的特点，事先对画面有一个大概的计划。即从哪个角度怎样地表现对象，怎样安排画面上主要内容的位置。同时，还应考虑它的周围环境，也就是说应有一个取景的过程，做到下笔之前胸有成竹。

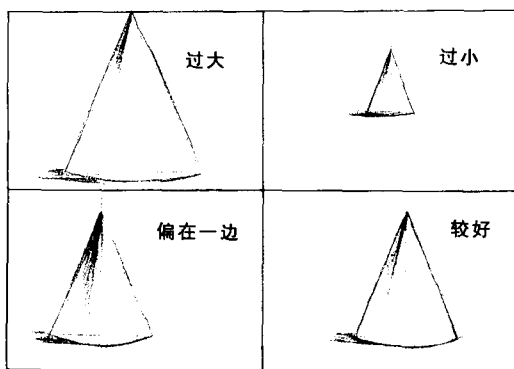


图 21 构图

2. 大体轮廓

尽可能地将复杂物体归纳为简单的几何体，用直线起稿。注意物体大的形体关系和特征，不要过于注意某些细节或是从某局部入手，可以把眼睛眯成一条细缝，整体地观察物体总体比例和基本形。在物体的暗部和明暗交界线部位，线条应画得略重，明面的线条可略轻些，这样，会使画面从一开始看起来就有体积感。

为了使轮廓画得更准确，可以画些辅助线，来帮助比较物体的比例和形状特点，辅助线不宜画得太重。

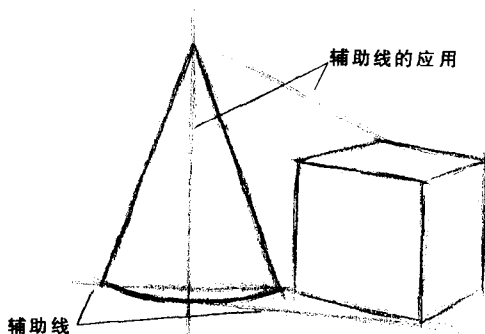


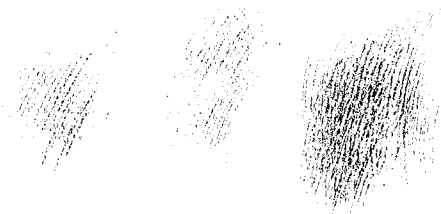
图 22 辅助线的应用

3. 大体调子

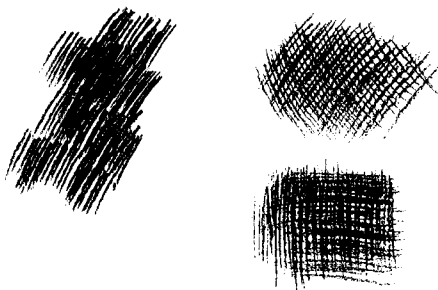
在比较准确的大体轮廓的基础上，开始画大体调子，就是从明暗交界线开始将物体的背光面全部画上暗调子，使物体形成明、暗二部分基本色调。要注意明暗交界线与暗面的明度关系（即深浅关系），它们之间既有区别又很微妙，明暗交界线处在形体转折部位，对表现体积十分重要。

这一步骤是大体调子，因此，许多诸如反光等小的明暗变化先不必过于刻化，主要是整体上的明暗关系，这一点尤为重要，画素描要整体观察，整体入手。

画调子要用有秩序的线条排列。笔触应轻起轻收，富有节奏感。线由上至下落笔，顺手顺结构秩序排列，线与线的交叉角度要小，衔接没有痕迹，保持一定的空隙，画面看起来不死板。根据物体体面的大小和明度来决定线条的长短和轻重。总体说来，线条宜略长，不宜过短、过琐碎。在初学阶段，排列线条是最次要问题，不必单纯追求线的“帅”，只要按照正确的方法去做，不断练习，就可以达到熟练的目的。



在初学时,排列线条是最次要的。不必单追求线条的帅,只要按照排线方法去做,不断练习,就可以达到目的。



下笔太重 交叉角度大,如同麻袋或篱笆

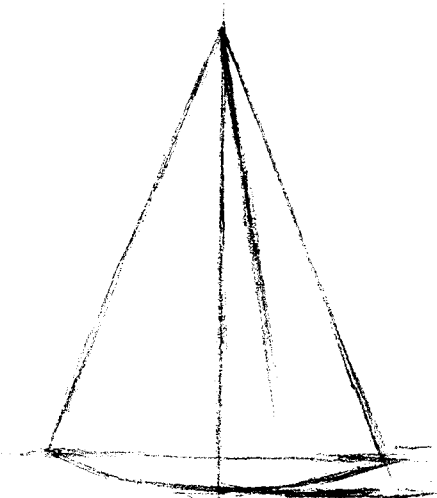
图 23 画调子

4. 深入刻划

进一步仔细刻划物体各个部位的明暗调子,准确刻划其造型结构和特征。丰富灰色调的层次,使画面逐渐完善,直至完成。这一步骤时间上比较长,在深入刻划时应注意整体地仔细深入观察,比较物体各个部位之间的明暗关系,随时注意画面的整体效果。最忌一下子从某个局部开始一部分一部分地完成。应从画面的最暗部(明暗交界线处)开始从暗面到亮面,顺序进行。“宁方勿圆”,体面要画得结实。

5. 收拾整理

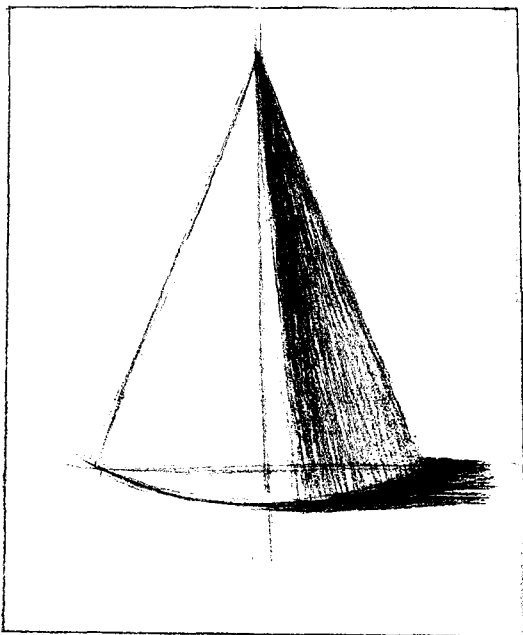
在一幅习作的尾声,应整体地将画面调整一下。最好是后退一定距离或眯起眼睛,看画面的整体效果如何。一幅好的习作,应有准确的造型,整体而有丰富变化的色调,有质感、有光感、有空间感和色彩感。



①构图,起大体轮廓。

在锥体的中心设一垂直中线,分别比较二个底边端点到中心的距离,以找到锥体的平衡,找到明暗交界线的位置。

图 24 构图、起大体轮廓



②大体明暗调子

图 25 大体调子

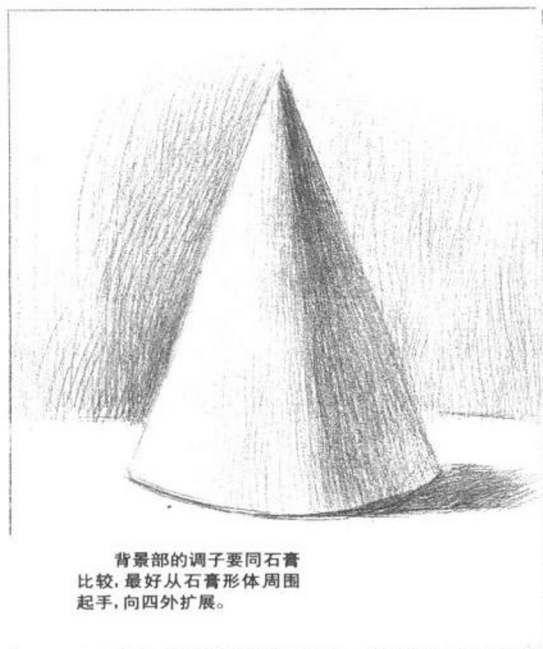


图 26 深入刻划

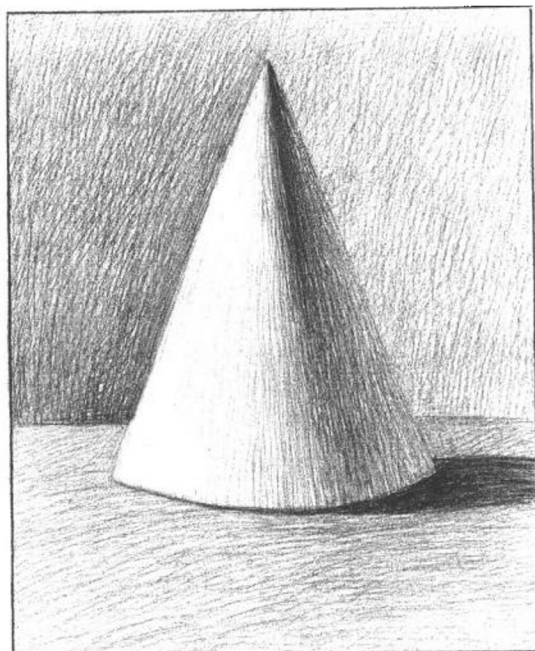


图 27 整理完成

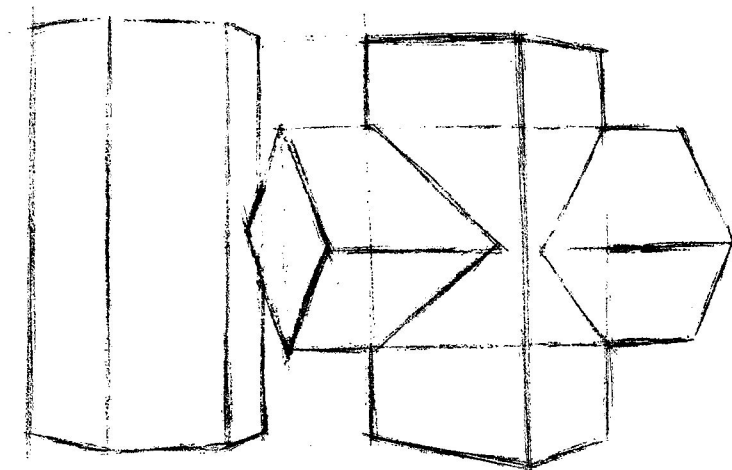


图 28

起轮廓时, 可以将实线(即物体的可视轮廓线)和明暗交界线画得略重些。

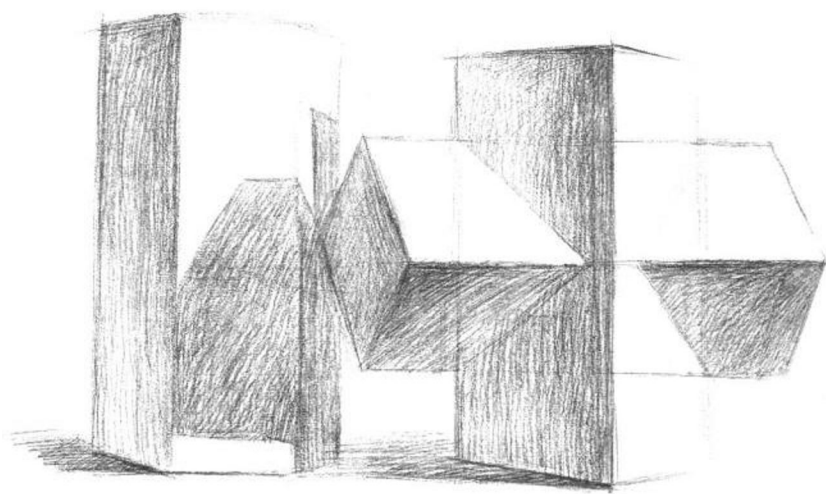


图 29

画基本大调子,主要是将暗面及投影的大体色调画好,注意比较立方体转折部分和圆球转折部分的明暗交界线的不同。整个暗面通画,不要一块块填色。

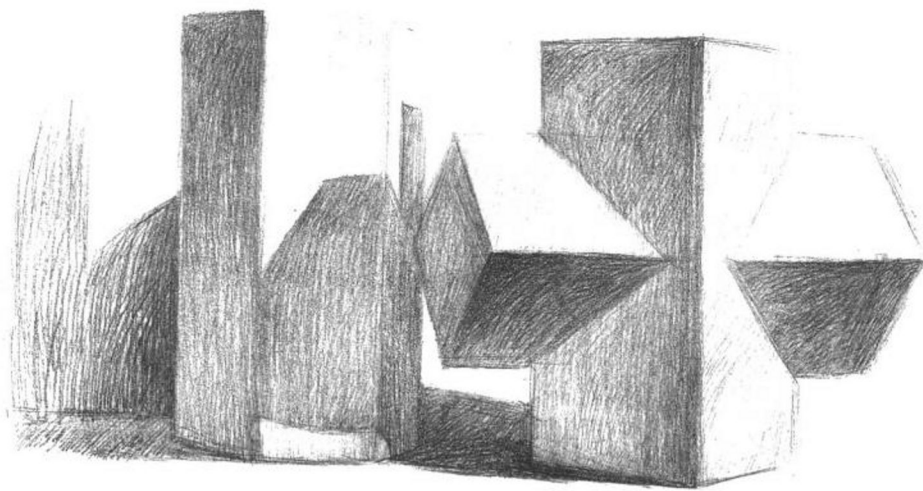


图 30

深入刻划各个部分的不同调子,注意明暗交界线与暗面之间的关系,投影是次要部分,但不可以因其非主要,就忽视了造型。要仔细观察棱柱上的投影起止位置和虚实程度(清晰程度)。