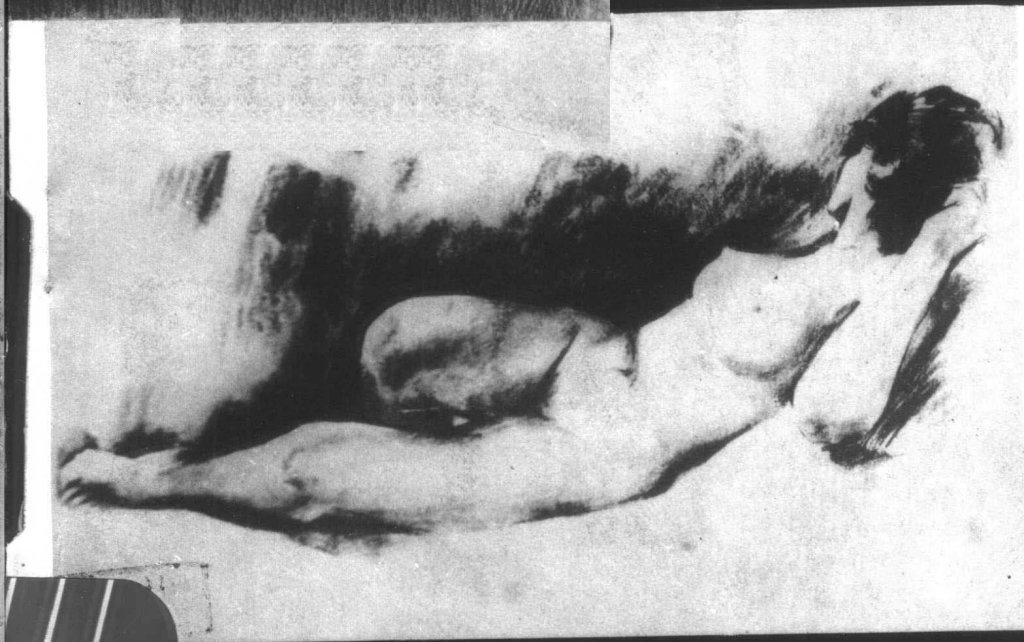
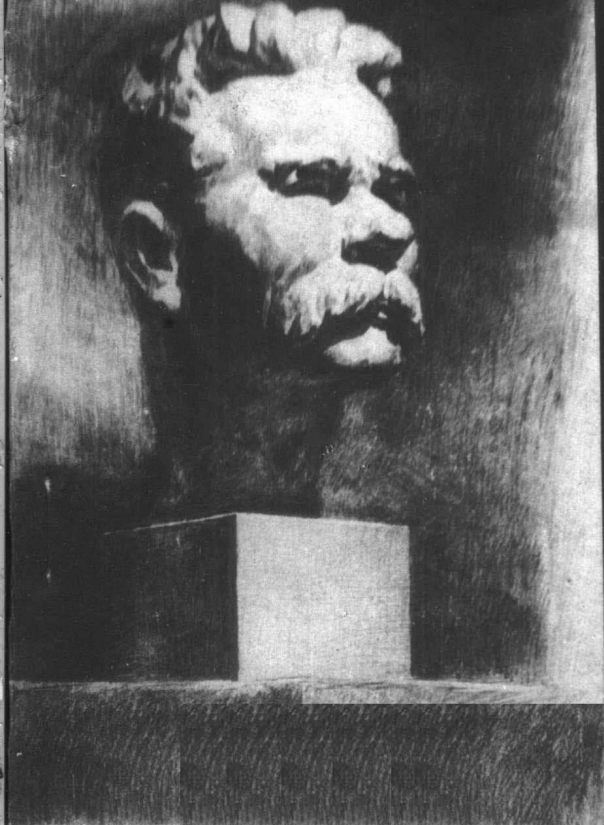


素描要素

何波 著

广西人民出版社



素 描 要 素

何 波 著

广西人民出版社

素描要素

何波 著



广西人民出版社出版

(南宁市阿堤路14号)

广西新华书店发行 广西民族印刷厂印刷

•

开本 787×1092 1/26 3¹⁸/₂₆印张 23千字

1988年1月第1版 1988年1月第1次印刷

印 数 1—43,000册

ISBN 7—219—00479—6 / J • 65

定 价: 2.20 元

前 言

素描一般指单色或有限几种单色的图画。它是绘画的基本功，是美术专业必修的基础课，同时又是一门独立的画种。

素描是视觉造型艺术之一，它和其他绘画艺术一样，在有限的平面范围去表现物体形象所处特定时间内的真实感。在素描中要表现出这种真实感，不是对物体自然的、锁碎的索取，而是画家使用素描的各种因素，对物体进行必要的提炼、夸张，取其本质的真实高于自然的真实。要想取得真实感，还必须要有正确的观察方法和坚实的造型能力，才能准确、生动、深刻地表现对象。同时又要具备一定的基础知识，基础理论和较高的技能技巧。

素描因素是素描教学中的一些必要的基础理论知识，如能掌握它们，就能帮助你画好素描。素描的因素很多，有物体内部的因素和物体外部的各种因素。在这里讲述的是诸因素中的十个最主要的因素，简称为素描要素。虽然分章节讲述，但应用在每一幅素描里的时候，往往是配合使用，若配合得好，能起到加强画面效果的作用。

目 录

前 言	
一、线 条	1
1. 线条的语汇	1
2. 记号线	1
3. 象征线和辅助线	1
4. 轮廓线	2
5. 排线	3
二、面	4
1. 面的概念	4
2. 面的形式	4
3. 面与体	5
4. 面上的光量	5
三、基本形体	5
1. 竖立观念	5
2. 基本形体的类别	6
3. 寓于基本形体之中	6
4. 认识基本形, 运用基本形	6
四、结构	7
1. 涵意	7
2. 体积结构	7
3. 解剖结构	8
五、体块	10
1. 体块的分类	10
2. 体块之间的联系	11
六、调子	13

1. 光和调子·····	14
2. 调子的规律·····	14
3. 调子的整体感·····	16
4. 灰调、高调、低调·····	16
七、比例·····	17
1. 比例与形态·····	17
2. 标准比例·····	18
3. 感觉比例·····	18
4. 明暗调子比例·····	19
5. 比例的方法·····	20
八、立体感·····	20
1. 立体的原理·····	21
2. 创造表现立体的条件·····	21
3. 表现立体感的方法·····	22
九、空间感·····	23
1. 几何透视法·····	23
2. 视觉透视法·····	24
3. 晕光衬托法·····	24
4. 焦点透视法·····	25
5. 遮露法·····	25
十、质量感·····	26
1. 利用调子去表现质量感·····	27
2. 利用物体的纹理和形状去表现质感·····	27
3. 利用线条去表现质感·····	27
4. 利用工具去表现质感·····	28
5. 其他因素对质感的作用·····	28
附：插图索引	
参考习作	

一、线 条

1. 线条的语汇

线条是点运动的延续。在纸上的一个起点与一个终点的标志是线。任何一幅素描都是由无数线的组合而成的。而画家在画素描时所采用的第一种和次数最多的就是线。线是素描造型中的关键要素

线条的语汇很多，有直线、曲线、螺旋线，有粗线、细线、光滑线、毛糙线、深线、浅线、硬线、软线、长线、短线、断续续线、连点线或珠子线、零乱线、横线、竖线……等等。在素描的时候，可根据不同的情况使用不同的线条。

2. 记号线

素描和其他画种一样，当你经过对物象的观察和思考之后，立即着手布局。于是在画面的上方、下方、左边和右边用短线定出图形的位置，并且跟着用长线来画出图形的大体形状。譬如，画人像的时候，往往用竖线或斜线来表现头部的方向，用横线定出五官的位置。也有的时候，为了把物体的比例和位置画准确，往往在画面上先用线画一个三角形，或长方形、或正方形、或椭圆形、或别的形状。画素描的时候，采用这种记号线的方法是常见的。

3. 象征线和辅助线

线条还有不同的感觉和不同的使用手段。如垂直线表示着平稳，水平线表示平滑，斜线代表运动。画家在画素描的时候，总是采用这三种线条作为造型的辅助线。当要确定物体的重心时，常常从力点开始向上画一根垂直线，用它来检查画中的物体是否稳定。在画一个对称的物体时，在画面上先画一根中轴

线，然后再画出两边的对称形状。有时还用这根垂直线来测量物体偏左还是偏右。用水平线去测量这个物体与那个物体之间的联系，看这两个物体那一个高些或者是低些，或测量同一个物体本身各个部分的高与低的差异。而用斜线去测量物体与物体之间或一个物体本身的倾斜程度。

4. 轮廓线

①外轮廓线

当小朋友画一个气球之类的物体时，他总是用铅笔或蜡笔画成一个圈。如让他来画一面红旗，他会画成一个三角形或是矩形。虽然画得都不那么逼真，但是他能用这些线表达出他对这些形的基本观念。这些线叫做外轮廓线。用这种轮廓线表示着物体与物体外形的差别。

由此可见，外轮廓线的数量不等，就会产生出物象形的区别；同时，外轮廓线的数量相等时，而它们的位置和比例不一样，又会影响着物象的形状（图一）。

另外，当明亮的光线照射在物体上，其中受光的那一部分的外轮廓线给人十分清晰的感觉，而没有受到光照明的的是处在背光的那部分轮廓，如果它的背景是受到光的照明时，那么，物体的这个部分轮廓也是很明确的。但和投影相连接的那个背光部分的轮廓界限被削弱了，并且变得模糊不清。所以外轮廓线也是形体消失的界限。由此，可以看出外轮廓线由于处在不同的环境里，有些会显得十分清楚，而有些却变得模糊不清，产生着虚实变化（图二）。这样，不但使物体呈现着立体感，也呈现出物体与物体、物体与背景的空间距离。

②内轮廓线

一个物体除了具备着外轮廓线，还有一些内轮廓线，如（图二）中的棱柱体和多面体除了那些清晰和模糊的外轮廓线

外，它还有内轮廓线，这些交错的内轮廓线是形体中面与面的衔接线。

物体的面在特定情况下，显示着它的某种特征。如果转动一下物体或者移动一下画者的视点，因透视的变化，这些轮廓线也会引起方向和位置的变动，物体的各个面会在我们的视觉上增大了或缩小了，它的形状也改变了，若继续变动物体或视点，其中有些面会更扁，甚至扁成一条线，这条线就成了物体的边缘，也就是成了物体的外轮廓线（图三）。

这些轮廓线是透视的总和，它决定着物体的方向、位置、比例和形状。由这些线组成物体的各个面，又由面组成了物体的体积。所以，如果正确地表达具有各种透视的轮廓线，也就画准了物体的形体。

5. 排线

无数线条相对平行的并列叫做排线。素描中调子的获得是借助于排线，利用不同的工具，熟练掌握各种不同的排线形式与方法，可以表现出丰富的调子层次和各种物体的质感。

面的形状，调子的深浅、物体的质感等不同，应采用不同的排线方法。

排线的方向，通常由右上方向左下方往返进行排列。这种方法与人的生理相适应，这种排线的方法在素描中用得最多。也有自上而下，自左至右进行的。为了表现或者衬托某一个物体，往往是先按照它的边线形状进行排线，然后，再由右上方至左下方进行排线。

一根根线条的轻重，直接影响着画面深浅调子的变化。在排线时，要避免线的两端深，中间浅，要力求线条均匀。因为调子的获得，不是一次排线所能达到的，常常需要多次排线才能成功。在第二次排的线不要与第一次排的线相平行。如果第

一次与第二次的排线相平行，势必造成有些线条重复显得太深，而有些又造成空白，使调子不均匀。要让前一次排线与后一次排线交错进行，要使线与线交错成扁棱状。这样，线条的多层排列就可以达到预想调子的目的。

为了表现一个弧形面，可由深至浅或由浅至深进行排线。也可以采用由密至疏或由疏至密的方法进行排列，钢笔画就是使用这一种方法。

排线形式有如下几种：

中锋、侧锋、平锋、粗线、细线、疏线、密线、长线、短线、排线后加擦再排线。

参考习作（1～8）

二、面

1. 面的概念

构成面的因素是点和线，有了点和线就可以构成面。任何数量的点和任何数量的线能连结成千变万化的面（图四）。

无数的点的组合或无数线的排列的效果，在视觉上也成了面（图五）。

2. 面的形式

在形体中，面的构成形式一般有以下四种（图六）：

- ①直线形平面
- ②曲线形面
- ③直曲形富于变化的面
- ④组合成千姿百态的面

这些面的空间位置不同，面的形状、大小、角度等不同，决定着物体的形体。

3. 面与体

三个以上面的组合，则成为体。立体的物体都是由很多面的组合而成的。有什么样的面就能组合成什么样的体，所以面限制了体的形状。

面的形状决定体的形状（图七）。

面的比例、位置和朝向影响着体的形状（图八）。

面的朝向与画者的视中线有着各种不同的倾斜角度。同样的面，它与视中线越垂直，它的面积越大，反之则越小，倾斜度也就越大（图九）。

4. 面上的光量

面上的光量决定着物体调子的变化。同一个形体，由于面的性质不同，因而，它们受到光的照射不一样，就会呈现出各种不同的调子。

同样的一个面，它的各个部分与光的距离和角度不同，会产生出由浅到深或由深到浅的渐变调子。所以在画任何一个物体的任何一个面，包括背景或写生桌面都有渐变的倾向。

若想画好形体，必须认真地找出物体的各个面。

参考习作（9—16）

三、基本形体

1. 竖立观念

素描的核心问题是物象的形体。在现实生活中视觉感受的物象形体是多样的，为有效地表现它们的真实感，首要的问题是必须采取正确的观察方法。我们在观察某一个物象的时候，应该撇开它的一般特征，有意识地用夸张的概括的手法，把它归纳成一个简单的基本形体。在素描过程中，头一个环节就是

在脑子里竖立一个基本形的观念，利用这个基本形体帮助我们理解和掌握物象的全局之后，然后才去考虑其它问题，这样塑造物象就方便得多。

2. 基本形体的类别

任何物体的基本形体，不外乎立方体、圆球体、圆柱体、圆锥体，或棱柱体、棱锥体，或是介乎它们之间或是它们中的变形，或者是它们的组合。

3. 寓于基本形体之中

最简单的基本形体能帮助你了解素描中一切物体形体的造型。很复杂的物体往往寓于最简单的基本形体的表达之中。在你遇到类似这些基本形的物体的时候，你便利用这些基本形体的原理去认识它们。你必须利用这些基本形体的观念，来培养你的观察能力和表现能力。

4. 认识基本形，运用基本形

要想认识基本形，首先是要善于观察物体的基本形，观察的时候要整体，要简练还要综合，比如我们看到电风扇（座扇）时，去掉了不必要的细节，便感到它是个圆形，因为它的细节小而且特征不强烈，所以容易看到基本形。要是看到的是复杂的物体，就要认真观察，认真分析才能综合。如人物头像是非常复杂的，人们经多次艺术实践，艺术家们把人物头像比作蛋形。同时又根据每个人物头部特征不同，而把人头像分成方形，三角形，椭圆形，“田”字形，“国”字形，“用”字形，“由”字形，“申”字形等等。你所描绘的物体象还是不象，基本形就是一个重要的基础。因此，在素描中必须很好地抓住基本形，这是掌握形体感的一种可靠的方法。如果你抓不住基本形，那怕局部画得再好也是徒劳的。这些细节将是孤立的，互相之间是不会协调的，总的形体是不会准确的。

画家们在素描的时候，首先要把大体形（基本形）画出来以后，进一步就采用增加法，减少法，或是增减法同时并用。所谓增加法就是针对对象的特征需要画出的只是基本形，还没有把对象凸出的东西画进去，就采用增加的方法。所谓减少法，就是基本形画多了的那部分减去一些。增减法交错使用的机会最多（图十）。

参考习作（17—23）

四、结 构

1. 涵 意

结构是指物体本身各部分的组合和构造，物体实际上都有着自己内部和外部的构成因素和结构关系，它们各部分的互相连接，穿插和复盖，决定着物体的形体。结构是任何物体的本原，是物体的本质因素，无论在什么情况下，结构是不变的。而光线是可变的，并且是带有相对的偶然性。如果光线起了变化，只是影响着物体的明暗、虚实等因素的变化，对结构并无影响，结构总是存在的。它始终保持着高、宽、深三度空间，永远能显示出物体的体积形式。所以，结构在素描造型中有着重要的意义。如果在图画纸上根据光源关系，正确地合理地画出物体的结构，也就能画出好的素描。如果对所描绘的物体不作结构的分析，不去了解它们的结构，无论用多么高超的技巧，也不可能画出它们的形体来。

2. 体积结构

所谓体积结构，是根据物体的结构特征，概括、简化而来的各部分的几何体及其组合。它包括体面结构、切挖结构、轴心结构和复杂结构等。

有些内部结构复杂、而外表结构单纯的物体，可用基本的几何形体去概括它们的结构。这些形体都具有体积，而其体积是由面组成并且还受到面的限制。为了把形体看得见的那部分的面画得正确，必须对整个形体包括看不见的那些部分的面要有一个明确的观念，即把显示结构的部分画成透明的图形，使其在结构中不致产生错误（图十一）。

切挖结构（图十二）对物体挖切结构的练习，能培养我们对事物的观察能力和增强描绘形体的能力。

轴心结构（图十三）对称着的物体有一根轴心线，各部分的基本形体都依这一根共同的轴心线组合而成。

复合结构，是复杂的和不规则的组合物体，如建筑、动物、人物等等，用基本的几何形体去概括它们的结构。（图十四②）

经过对物象的观察，对其结构进行分析，然后才有这些几何体的基本观念，便可以默写出它的任何角度。有了这样的造型能力，在写生的时候就能主动地把握住各种形体结构复杂的物体。

3. 解剖结构

解剖结构是指人物和一切动物结构，包括其生长规律，运动规律以及骨骼、关节、肌肉等组合。在分析解剖结构时，必须借助于体积结构付于面的分析，才能较快地把握对象形体的组合。

禽、鸟是解剖结构比较简单的动物，骨骼是决定其形体的基础，其结构的核心是头和躯干，其主要不同之处是各个部分的特征和比例的差异。想要画好它的形体，就要抓住其骨骼的结构特征。

禽鸟的头部与其身体大小比例虽不同,但都近似于卵蛋形,我国有“画鸟两个蛋”的口诀,可见有了这两个主要部位的几何结构,同时,掌握住其透视规律和动态,就可以画出任何动态来。

人物画是素描的主要表现对象,而人体则是一个结构最复杂、最健全、最微妙的有机整体。因此,研究和掌握人体解剖结构,是培养素描造型能力过程中最重要的课题。

当你画人物素描时,无论是画头像或是画人体,画一个半身或是画全身的肖像,在下笔之前,你必须有一个明确的人物解剖结构的观念。这样,你不但面对模特儿能够得心应手地将她顺利地画好,而且离开了模特儿也能默画出他们的形象特点,还能凭想象画出不同动态的人物画来。

骨骼决定着人物的外形

人体是一个完整的肌体,分为头部、躯干、上肢、下肢四个部分。骨骼是人体固定的支架,这些骨骼决定着人物的比例和形状。骨骼的上面是肌肉和皮肤,骨骼靠近皮肤表处隆起的地方称骨点,它直接影响着身体的外形。瘦人和老人在这些部位更为突出,身体发胖的人在有些骨点处是凹形。又如,男女的躯体,在外形上之所以不同,是因为男性的骨骼、肩膀较宽,骨盆较窄,而女性的骨骼则相反。因此,如果把两种骨骼并列在一起,就能立刻知道,哪是男性的,哪是女性的。为此,要画好人物画,就必须认真学好人体解剖知识。

利用几何结构

在学习理解人体解剖知识的过程中,要结合几何结构的学习。对于人物的解剖结构,除了注意人体的骨骼和肌肉的生长规律,他们的解剖特点以及透视的变化外,还要理解强调几何结构,用几何结构去表现。只有借用几何结构才能易于显示其

不变的体积深度，然后才进行形体的真实造型刻画。

头 部

头部的骨骼是固定的。用几何结构去看时，就便于看出它的体积。它象六面体石膏模型那样有六个面，有顶面、底面、正面、后面和两个侧面。再具体地看顶面是个半凸起的球形，脸部是个楔形（图十四之①）（图十四之②），正面看额面和颧骨呈扁平，额面向前突出，嘴巴象半个圆柱体，鼻子象个圆柱体，上部连在额面，下部连着嘴巴。最下面的下颌是个三角形，底面是个平面。侧面是颧骨凸起向后倾斜形成一定的角度。

由脊椎骨连结着胸廓和骨盆，两大块体组成具有人体中最大的体积，是人体的主体，上由似圆柱体的颈子与头部连接。臂和腿都由上下两部分组成，上粗下细恰似圆柱体。两臂与肩连接，两腿与骨盆连接。躯干的运动都牵引着头、臂和腿，使全身产生着各种动作。

参考习作（24—31）

五、体 块

有些物体的形状是很复杂的，有时会使你眼花缭乱，为了把物体画得准确，首先就要把各个组成部分归纳成为简单的几何体块，然后利用这些几何体来造型，就易于掌握它们的形体。如大卫石膏头像，在头发的那个部分，有许多曲折凸凹的形状，如果从一个局部画到另一个局部，结果肯定会画得很糟糕。若把它们归纳成不同形状的体块再进行刻画，就会自然地统一起来。

1. 体块的分类

一个物体由于形状和构造的不同，会出现各形态的差异。

这些差异的根本原因是因为它们体块形状的不同决定的。这些体块的形状和上面基本形一样，它们是立方六面体、圆柱体、棱柱体、圆锥体、棱锥体、圆球体等几个类型，或是它们中间的混合，或是它们中的变形，或是它们的组合（部分或全部）。梨子是圆球体和圆锥这两个体块的组合。而人体则是多种体块的组合。在画组合体块的时候，先要抓住主要的比较大的体块，删去其中的小体块。大的体块抓住以后，然后才抓大体块中的个别体块。

2. 体块之间的联系

①体块的位置

在观察的时候，已经明确每一体块之间属于什么样的类型之后，素描的第一步是要确定它们的位置。这是为形象画得象与不象的主要手段。如画一个坛子，它的上中下三个体块若不是画在它们特定的位置上（即一根中轴线上），当画完之后，这个坛子必然是个歪的。

画人的眼睛也一样，双眼是在鼻子的两侧，必须恰当地安排双眼的位置，如果模特儿正面对着你时，双眼以鼻子为中线处于对称的形状，如果是个大半侧面，并且模特儿是比你的视平线高时，离你近的一只眼要高些，离你远的那只眼要低些，但若是模特儿比你的视平线低时，前后眼睛的高低位置则相反。

②体块的比例

体块之间还有大小，长短不同比例，要想准确地画出物象的整体形体，就要找到它们之间的比例。比例是相对固定的，但它们与画家的眼睛处于一定的角度和一定的空间透视时，比例就能起变化，近的要增大，远的要缩小。要正确地处理好比例关系，必须通过长时间的素描训练，要善于把各种形体归纳成很简单的几种体块，通过体块的比例来保持整体外形。