

青少年自学丛书



青少年绘画

五十讲

● 张万夫 张安吾 赵春堂 编著

● 天津人民美术出版社

青少年 绘画

五十 讲



马夫 张安吾 赵春堂 编著
人民美术出版社

津新登字005号

天津 人民美術出版社 出版发行

新华书店 天津发行所经销

天津市津海第一胶印厂印刷

1992年6月第1版

1995年2月第4次印刷

开本: 787×1092毫米 1/16 印张: 11·25

印数: 16001—21000

ISBN 7—5305—0282—4/J·0282

定价: 10.50元

目 录

一、透视

- 第一讲：透视现象 (1)
- 第二讲：几种常见的透视 (2)
- 第三讲：透视在创作、写生中的运用 (7)

二、人体比例、解剖和运动

- 第四讲：人体全身比例 (9)
- 第五讲：人的体形和结构造型 (11)
- 第六讲：人体动态 (20)
- 第七讲：人体运动的规律 (22)

三、素描

- 第八讲：素描的重要性 (24)
- 第九讲：明暗色调 立体造型 (25)
- 第十讲：静物写生方法步骤 (27)
- 第十一讲：石膏像写生方法步骤 (30)
- 第十二讲：人物头像写生方法步骤 (33)
- 第十三讲：人物全身写生方法步骤 (36)

四、速写

- 第十四讲：画速写应该注意的几点 (38)
- 第十五讲：头像速写技法 (40)

第十六讲：全身速写技法	(44)
第十七讲：场景速写技法	(51)

五、色彩

第十八讲：怎样观察和认识色彩	(58)
第十九讲：色彩的一般知识	(59)
第二十讲：色彩的应用	(62)

六、水彩

第二十一讲：水彩画的工具材料及特点	(64)
第二十二讲：水彩画基本画法	(65)
第二十三讲：水彩静物写生	(67)
第二十四讲：水彩风景写生	(69)
第二十五讲：铅笔淡彩及特殊技法	(71)

七、水粉

第二十六讲：水粉画的材料和特征	(73)
第二十七讲：水粉画几种技法	(73)
第二十八讲：水粉静物写生	(75)
第二十九讲：水粉风景写生	(76)
第三十讲：水粉人物写生	(78)

八、国画

第三十一讲：国画的材料、工具和特性	(80)
第三十二讲：国画的执笔法	(83)
第三十三讲：国画的笔法	(87)
第三十四讲：国画的墨法	(94)

第三十五讲：国画的染法	(98)
第三十六讲：国画的用色法	(100)
第三十七讲：国画的线描	(101)
第三十八讲：工笔重彩人物画法步骤	(105)
第三十九讲：工笔花卉画法步骤	(106)
第四十讲：写意人物画法步骤	(107)
第四十一讲：写意花鸟画法	(107)
第四十二讲：浅绛山水画法步骤	(108)
第四十三讲：青绿山水画法步骤	(110)

九、版画

第四十四讲：木刻版画的工具材料	(111)
第四十五讲：黑白木刻的制作程序	(113)
第四十六讲：套色木刻的制作程序	(115)
第四十七讲：水印木刻的制作程序	(117)

十、图案

第四十八讲：图案的规律和特点	(119)
第四十九讲：常用的几种图案形式	(124)
第五十讲：图案的写生和变化	(137)

一、透视

第一讲：透视现象

在日常生活中随时都会看到一种现象：无论什么物体，它在空间里看上去给人的感觉都是近大远小、近宽远窄、近实远虚。例如：街道上的楼房、树木、行人、车辆、电线杆等等，离你越近的，就越高大越清楚；相反，离你越远的，就越矮小越模糊。路面也是近处宽，远处窄。这种近大远小、近宽远窄、近高远低、近实远虚的现象就是透视现象。（见图1）

了解了这种透视现象，我们在进行写生习作、创作、设计时，就可以熟练地运用透视规律，准确地描绘出物体或人物在空间各个位置的透视变化。

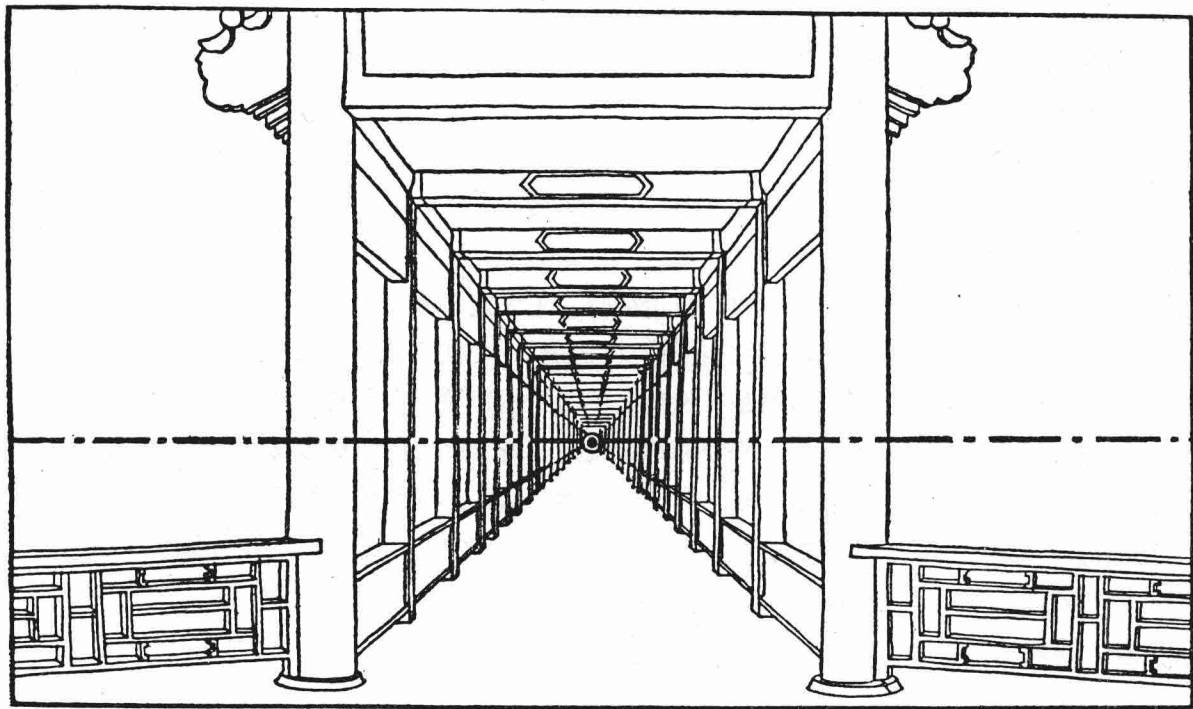


图 1

第二讲：几种常见的透视

我们知道了透视最基本的规律。但是在具体的作画中，由于所处位置的高、低、左、右角度不同，所看到的人或景物会产生不同的变化，出现不同的形态。因此，我们对于常见常用的平行透视、成角透视、倾斜透视，以及视平线、主点的规律和运用都应有所了解。在学习这些规律时，请先熟悉和记住以下各词的定义及含义。

视平线：与画者眼睛平行的水平线就是视平线。（见图2）

心点：画者的视中线与画面垂直相交于视平线正中的一点；也称主点。

视中线：从视点到主点相连，与视平线成直角的线就是视中线。它与视平线成直角。

消失点：与画面不平行的、成角度物体，在透视中延伸到视平线主点两侧的消失点，或称灭点。

天点：地平线以上的，近低远高倾斜物体的变线，消失在视平线以上的点，称天点。

地点：地平线以下的，近高远低倾斜物体的变线，消失在视平线以下的点，称地点。

视点：画者眼睛的位置就是视点。

下面讲一下三种常见的透视

一、平行透视 平行透视就是正方形或长方形物体，有一面与画面平行的透视。这种透视能产生平稳整齐 庄重的效果。（见图5）

平行透视的画法：

图5所示，在画方形物体的平行透视时，先确定作画的位置和角度。根据视点的高低，确定地平线（画面上的视平线）位置后，在视平线上定出心点。心点一般是在画面视平线正中，也有的是在偏离正中的左右位置上。心点不能在画面以外。

方形物体的三组线里，水平线和垂直线是平行于画面的，先要画出近处方形，保持它的水平、垂直关系以及长、宽比例。然后从四个角引线到视平线的心点，方形物体与画面垂直的线就在这四条引线上，它们之间是不平行的。方形物体平行透视的表现，关键在于与画面垂直的侧面所产生的透视变形要符合透视规律。这个侧面处理好了，整个方形物体的立体效果就表现出来了。

图6所示是圆形物体在平行透视中的变化和画法。把两端圆面放在正方形的透视图里，将正方形的四角连接交叉线，将四个边作等分十字线，然后用弧线把这些

点连结起来，画成圆形透视。

在透视的圆形中，前半圆大于后半圆。

通过以上图5和图8的透视画法，我们得出了这样的基本规律：

(1) 位于视中线和视平面上的正方体，能看到两个面；位于视平线上、下，或位于视中线左、右的正方体能看到三个面；而正方体位于心点时，只能看到它的一个面。

(2) 正方体的侧面，离视中线越远越宽，反之越近的就越窄。当它的侧面或顶、底两个面正好位于视平线和视中线时，则成为一条直线。圆柱形物体的圆面与视平线一样高时，就成为一条直线。

(3) 视平线以上的正方体和圆柱体，只能看到底面和底圆，它们都近高远低；视平线以下的正方体和圆柱体，只能看到顶面和顶圆，它们都近低远高。

二、成角透视 成角透视就是正方形或长方形物体中的任何一面都不与画面平行的透视。

成角透视的画法：

如图9方形物体三组线的分析

①画一条垂线——方形物体最近一角的高度。

②从这条垂线上下两端各引出两条直线到视平线左右两个消失点，在这两条直线之间找出方形体长、宽的透视面。

③在长、宽透视面的基础上找出方形体顶面。注意在这个方形体内，除了垂线是平行的，其它所有线相互间都是不平行的。

圆形物体的成角透视，可将它放入正方形透视图内，再作正方形对角交叉线和十字等分线，以此完成圆柱体的透视。（见图8）

仰视和俯视

①仰视：从低处向高处看到景物的透视变化就是仰视。仰视的透视主要表现在所画物体是在视平线以上，物体上小下大，原先物体中垂直的线都成斜线向天点聚拢消失。物体中向视平线消失的线或面，都向地点聚拢消失。（见图10）

②俯视：从高处向低处看到景物的透视变化就是俯视。所画物体都在视平线以下，物体上大下小，原先垂直的线都向地点聚拢消失，原先向视平线消失的线和面都向天点聚拢消失。（见图11）

三、倾斜透视 倾斜透视就是物体与画面和地面都不平行的平面或直线的透视。

（见图12）

在倾斜透视中，又分高仰倾斜和低俯倾斜两种。这种倾斜透视使画面更富于变化和动势感。例如图12中房顶的透视画法，由于房屋成倾斜角度，所以房顶倾斜面的消失点就在天点至视平线消失点的连线上。

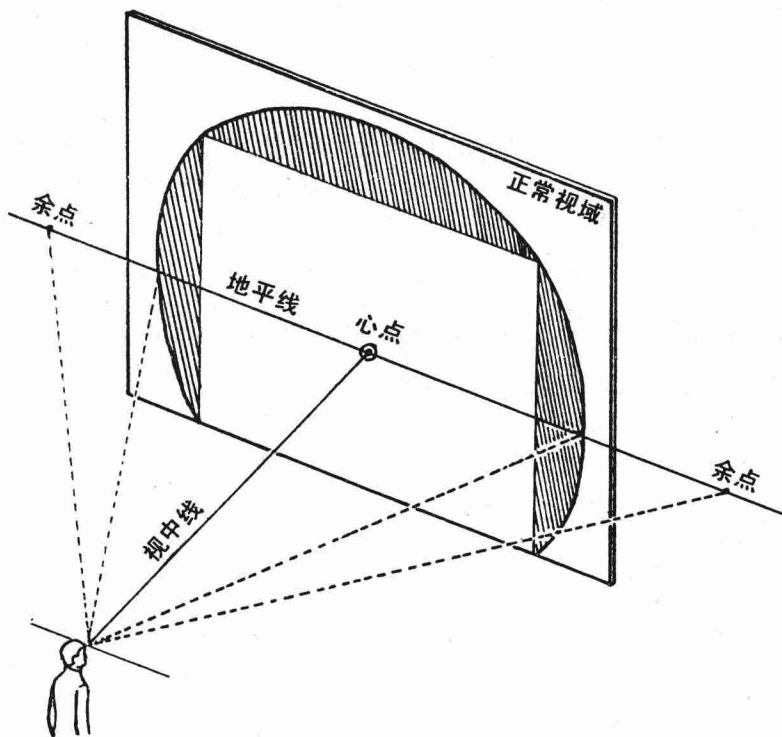


图 2

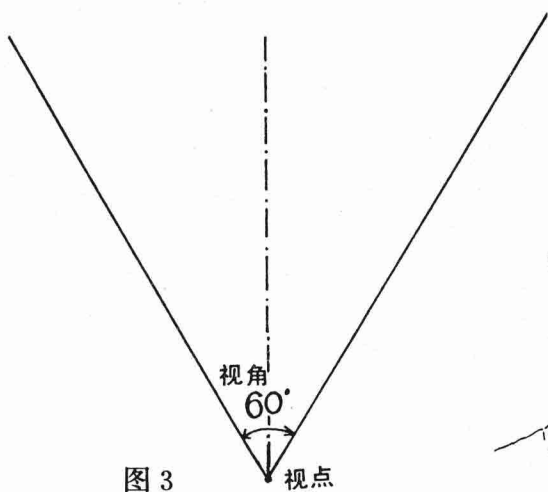


图 3

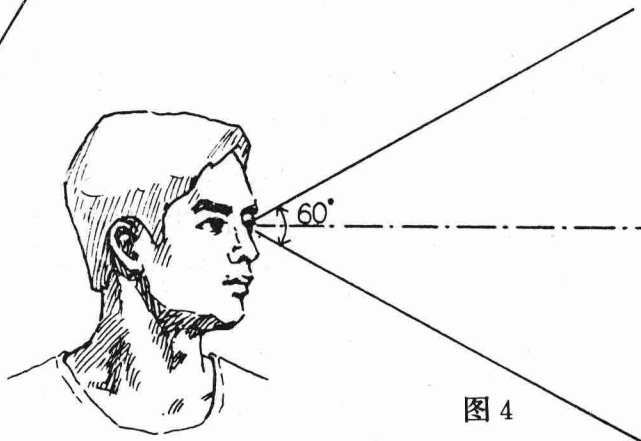


图 4

图 5

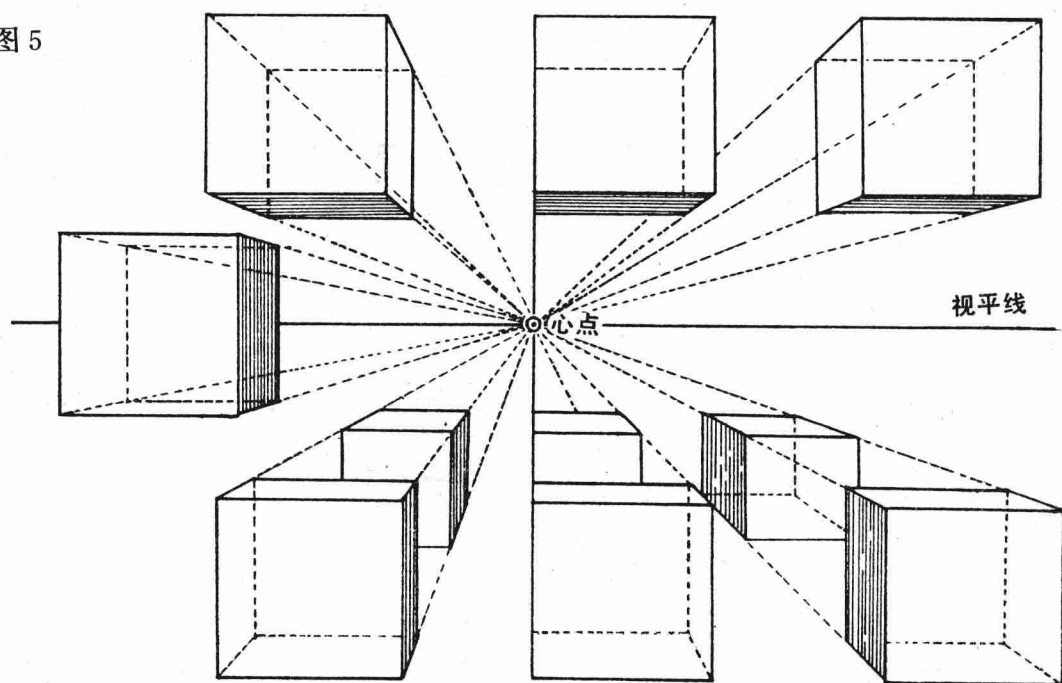


图 6

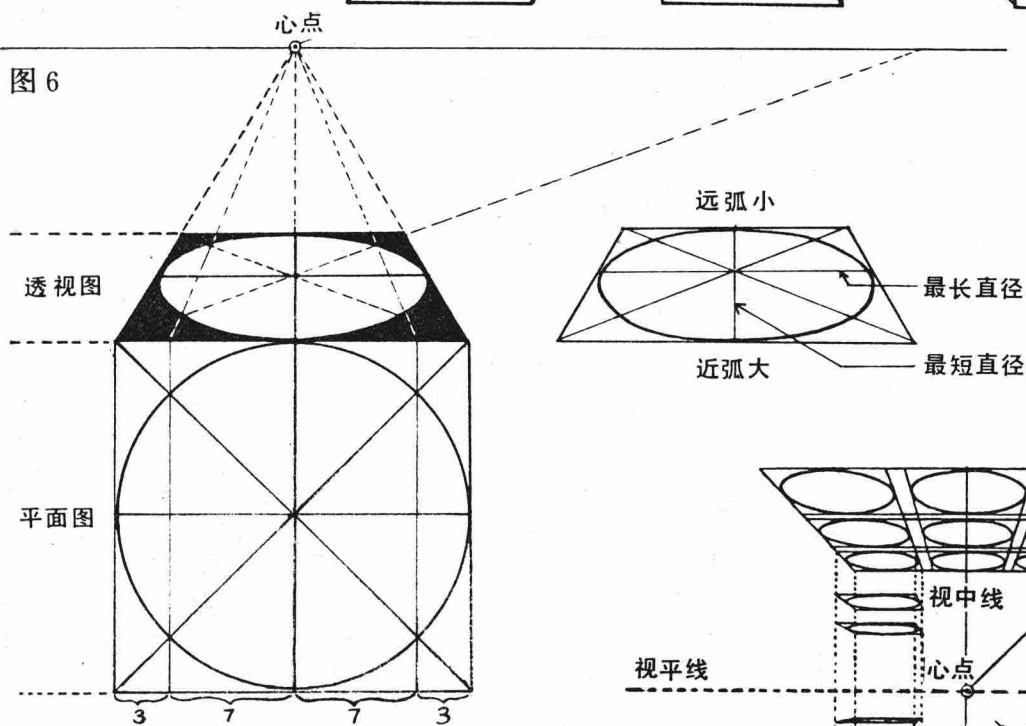


图 7

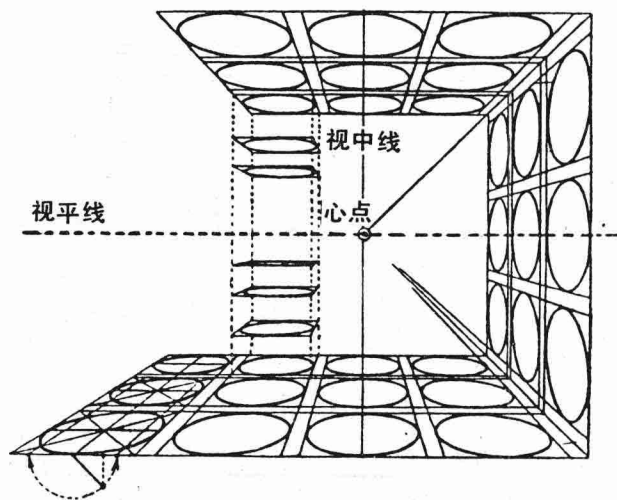


图 8

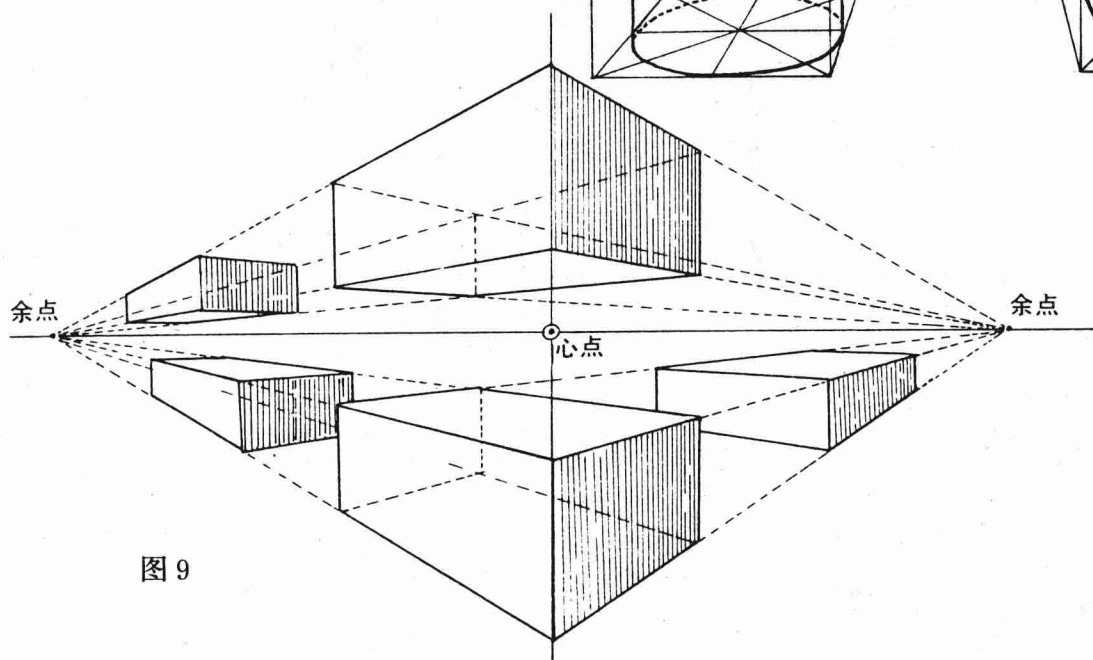
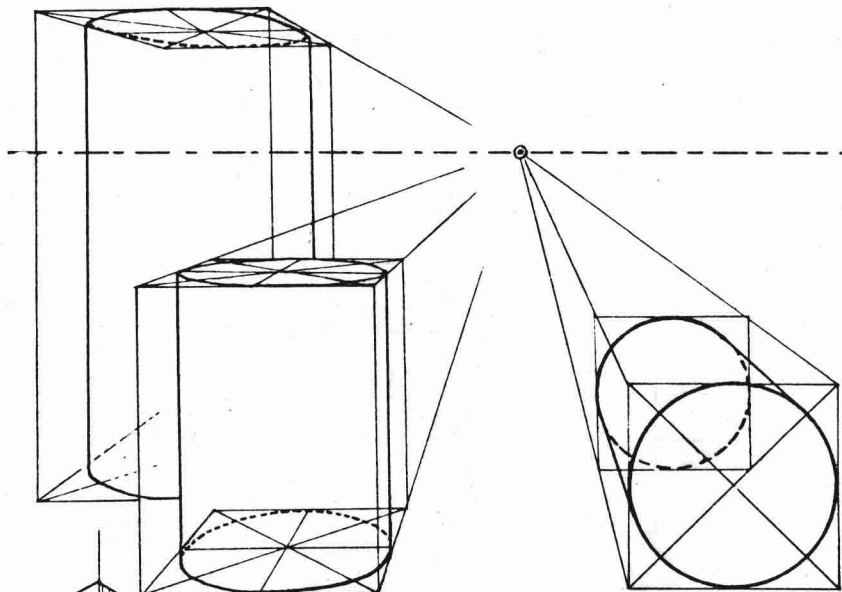


图 9

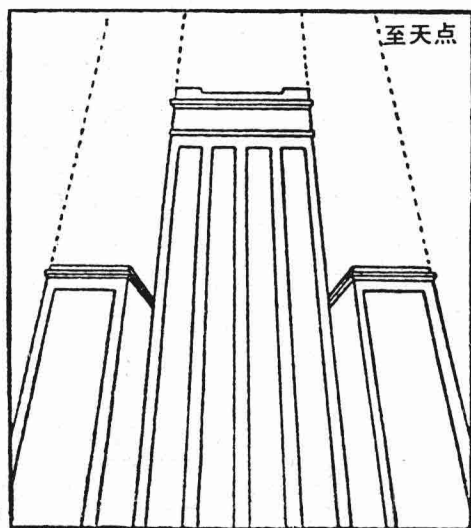


图10

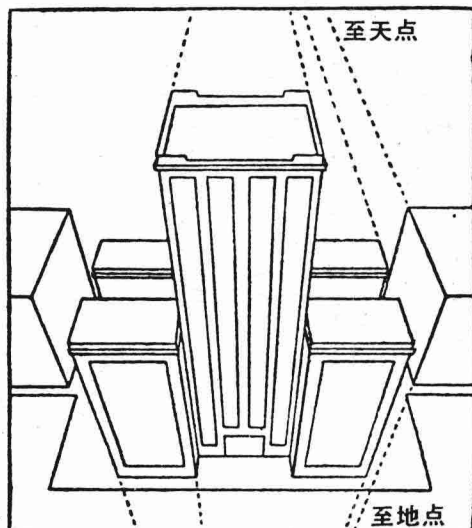


图11

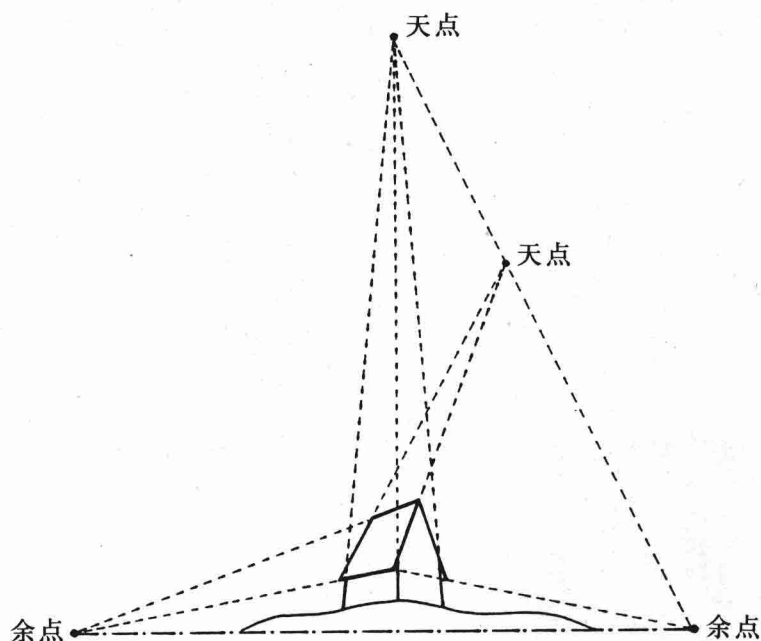


图12

第三讲：透视在创作、写生中的运用

了解了以上所讲透视的基本知识，就可以把这些知识运用到写生和创作中去。透视运用得当，可以使画面产生或深远、宽广；或高峻挺拔、突出主体的效果，增强画面意境、气势和表现力。

在写生练习中，学会用眼睛辅以手、铅笔等测量物体的透视变化，逐渐培养准确的观察力和判断力，并正确地表现在作品中。

运用视平线对作品主题的表现是比较普遍的。根据需要来确定视平线位置的高低。视平线定得高，能使画面产生辽阔空间和丰富的场面；视平线定得低，画面空间和场面就会相对缩减，然而画面中的主体反倒显得突出，能直接传达给观者。

运用主点使画面中人物或景物位居正对观者眼睛的位置，这样的构图效果不仅庄重，而且使作品和观众之间产生感情上的交流，增强感染力。



图13

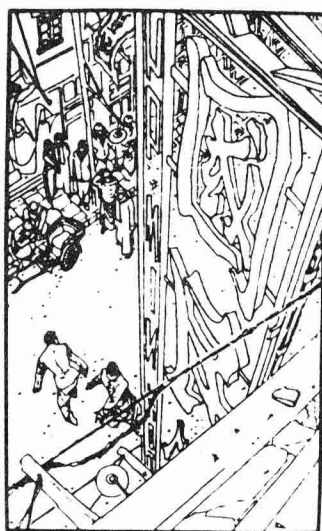


图15

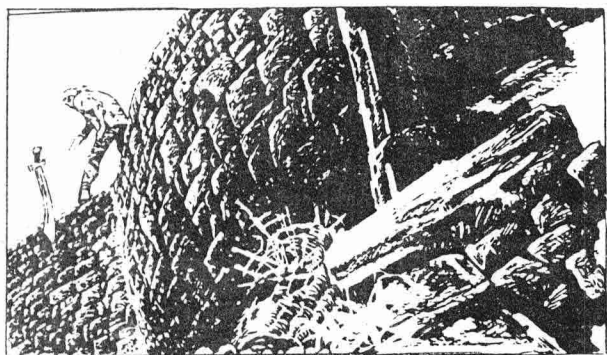


图14



图16

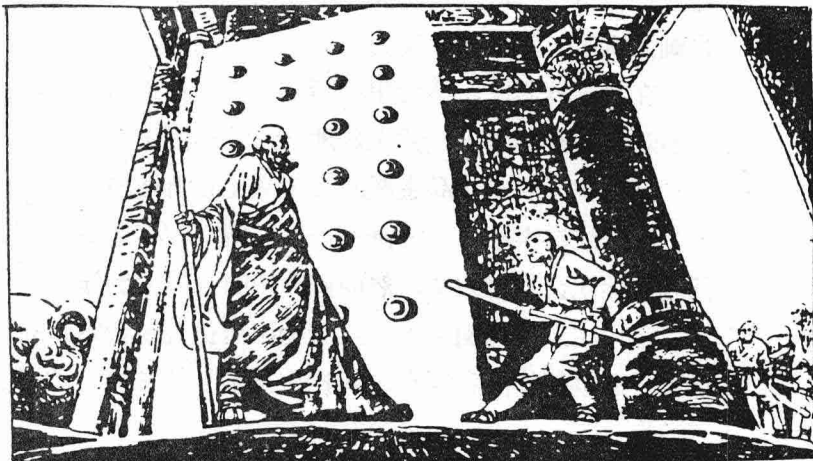


图17

二、人体比例、解剖和运动

第四讲：人体全身比例

要画好人物画，必须学习和掌握人体解剖知识，有了这个基础，就抓住了人物画造型的关键，画起人物来，就会得心应手。

在平时，我们看到的所有人，尽管身材有高有矮；有胖有瘦，但有一个共同之处，就是人体内部结构是一样的。人体内部的结构以及肌肉、脂肪的生长，决定了人的外部形态。

1. 人体的全身比例，以头的高度做为衡量标准。在我国一般成年人站立的身高，大约是7——7.5个头高；坐在椅子上的，5.5个头高；盘腿坐为3.5个头高；蹲为3个头高；（见图18）年龄的不同，头与全身的比例也不同。（见图19）

人体各部位之间是什么比例关系呢？

人体的中心点是在耻骨联合处。把人体分成上下两段，中心点以上是躯干、头、颈和上肢；中心点以下是下肢。（见图20）

从下颏至乳头连线，等于1个头高。

从乳头连线至肚脐，等于1个头高。

从膝盖到脚掌等于2个头高。

从肚脐到大腿中部，等于1.5头高。

从大腿中部到膝盖，等于1个头高。

两个肩峰之间等于2个头高。

上肢等于3个头高。

大臂等于 $1\frac{1}{3}$ 头高。

小臂等于1个头高。

手等于 $\frac{2}{3}$ 头高。

2. 成年男女全身体形有如下特征：男性肌肉明显，少脂肪，肩宽，臀窄，形成上宽下窄的特征。女性肌肉不明显，多脂肪，肩窄，臀宽，形成上窄下宽的特征。

（见图21）

3. 儿童的体形比例：儿童的头一般显得大，而腿显得短，上身略显长。幼儿全身长度约是他的4个头高，随着儿童年龄逐渐增大，腿会逐渐加长，全身长度也会逐渐增加与头高的比例。

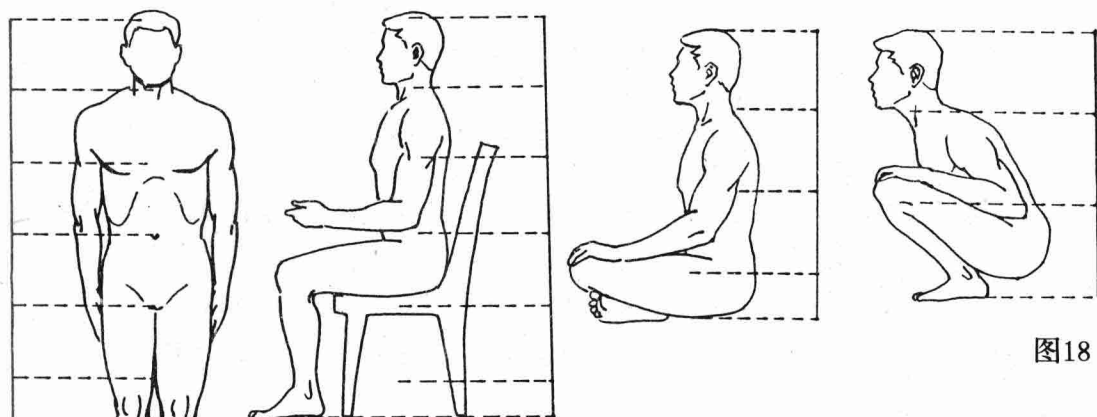


图18

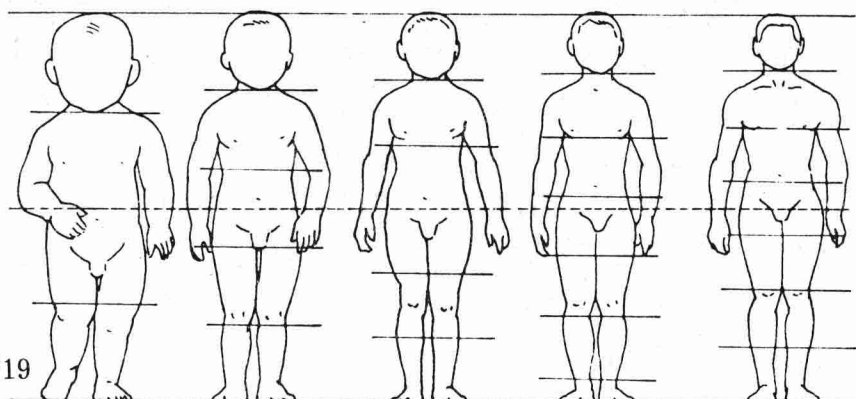


图19

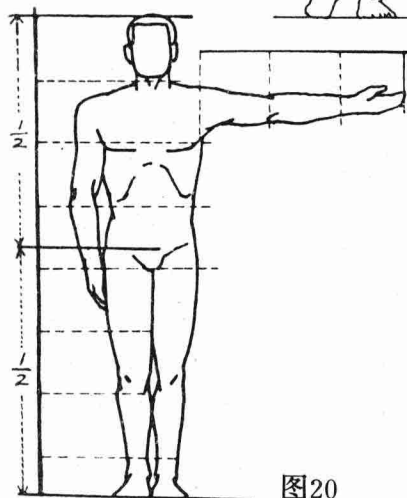
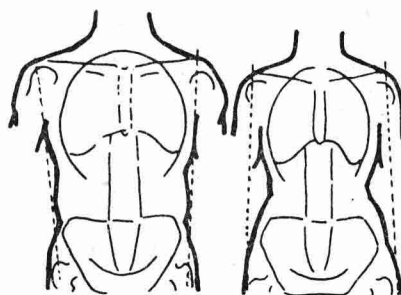


图20



男

女



图21

第五讲：人的体形和结构造型

人体是由头、躯干、上肢、下肢四部分组成的。骨骼是人体的支架，构成基本形体。头颅、胸廓、骨盆由脊柱相连接；上肢由肩胛骨与胸廓相连，下肢由骨盆与髋关节相连。（见图22）

人体的骨骼和肌肉结构比较复杂。作为绘画的需要，我们只须有一个外形上的了解就可以了。

骨骼绝大部分被肌肉复裹掩盖着，只是在肩峰、肘关节、膝关节、髋关节、胫骨等骨点和骨线部位，能稍显其形状。我们画人体时，就可以以这些地方测定比例和部位。

下面就分别对人体几个主要部位的结构造型概括地介绍。

1. 头部

了解头部的造型结构，略知一些头骨的构造特征和头部肌肉的生长规律，对于掌握人的脸部特点以及表情规律十分有益，对于画好石膏头像、人物头像都是很重要的。

（1）头部比例： 头部的基本形状正面看近似椭圆体，侧面看近似一横一竖两个重叠的椭圆体。（见图23）

中国古代画论里的“三庭五眼”，就是对头部五官比例位置大体规律的概括。“三庭”即从发际到下颏可以分成上庭、中庭、下庭三等分；“五眼”即正面脸的宽度约为五个眼睛的长度。鼻子两侧鼻翼之间的宽度，约为一个眼睛的长度。嘴的宽度约为一个半眼睛的长度。（见图24）

五官在脸部是左右对称的。当头部有上抬下低、左右转动动作时，五官会随之出现透视变化。（见图26）

为便于理解和掌握头部的体面关系，我们不妨把头部的形状体积最简单地概括成一个几何形立方体。立方体有六个面，五官的位置在正面，耳朵分别在左右两个侧面，剩下还有顶面、背面、底面。在头像写生时，你的视域范围里能看到的是一到两个面，最大限度也只能看到三个面，另外三个面虽然看不到，在写生过程中，也必须同时相对地理解。

（2）头部的解剖： 头骨由22块骨头组成，主要的有额骨、鼻骨、颧骨、上颌骨、下颌骨、颞骨、顶骨、枕骨。决定头骨外形的是几个突出的点，称为“骨点”，它们是顶盖隆起、鼻骨、颧骨、颞隆起、下颌骨等。（见图25）这些骨点在造型上起了决定性作用。所以在画头像时，应当特别予以强调。