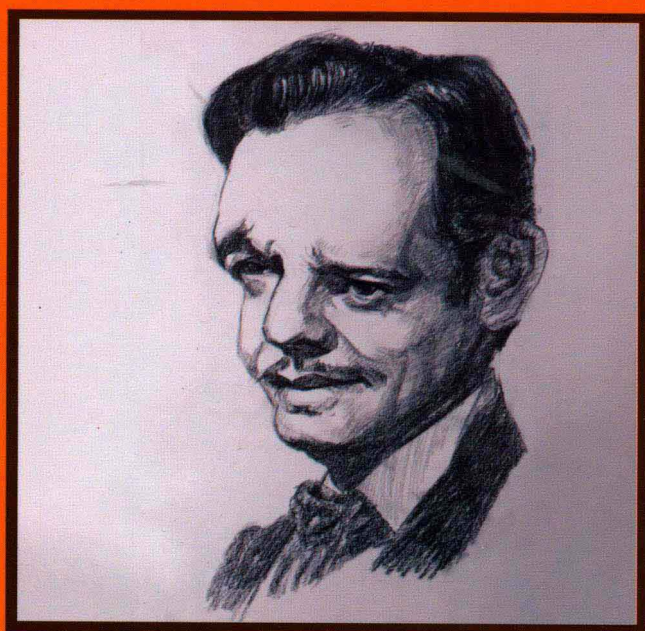


《高等院校大学生素质教育系列丛书——动漫卷》

肖像漫画技法与赏析

XIAOXIANG MANHUA JIFA YU SHANGXI

冯 波 主编



东南大学出版社

《高等院校大学生素质教育系列丛书——动漫卷》

肖像漫画技法与赏析

XIAOXIANG MANHUA JIFA YU SHANGXI

冯 波 主编

东南大学出版社

·南京·

内容提要

本书为《高等院校大学生素质教育系列丛书——动漫卷》之一,主要讲解肖像漫画制作技法与赏析方法。本书知识点突出、文字简洁、范例均为原创,对提高大学生的肖像漫画绘画能力有一定的帮助。该教材具有技能性、应用性、原创性、普及性、欣赏性的特点,可作为高等院校动漫设计、艺术设计、工业设计以及美术教育等专业的专业拓展类课程教材用书和教学辅导用书,还可作为高校公共选修课的教材和艺术素质教育用书,同时也可作为高职高专相关专业及广大美术爱好者的教材和参考读物。

图书在版编目(CIP)数据

肖像漫画技法与赏析 / 冯波主编. -- 南京: 东南大学出版社, 2011.7

(高等院校大学生素质教育系列丛书. 动漫卷)

ISBN 978-7-5641-2851-7

I. ①肖… II. ①冯… III. ①肖像画: 漫画-绘画技法-高等学校-教学参考资料 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 113403 号

《高等院校大学生素质教育系列丛书——动漫卷》

肖像漫画技法与赏析

主 编 冯 波

选题总策划	李 玉	特聘外审	高祥生
责任编辑		封面插图	冯 波
文字编辑	新 宁	封面设计	顾晓阳
责任印制	张文礼		

出版发行 东南大学出版社
出 版 人 江建中
社 址 南京市四牌楼 2 号(邮编 210096)
印 刷 南通印刷总厂有限公司
经 销 全国各地新华书店经销
开 本 889mm×1 194mm 1/16
总 印 张 46.25
总 字 数 1228 千字
版 次 2011 年 7 月第 1 版 2011 年 7 月第 1 次印刷
印 数 1-3 000 套
书 号 ISBN 978-7-5641-2851-7
总 定 价 378.00 元(本套丛书/动漫卷共 10 种)

* 东大版图书若有印装质量问题,请直接向读者服务部调换。电话(传真):025-83792328。

目 录



第一讲 肖像漫画简述 /1

- 第一节 漫画艺术概述 /1
- 第二节 肖像漫画在国外 /6
- 第三节 肖像漫画在中国 /8
- 第四节 中国近代知名漫画家 /8

第二讲 肖像漫画学习的基础训练 /10



- 第一节 造型基本因素 /10
- 第二节 漫画肖像的工具 /13
- 第三节 夸张与变形的训练方法 /14

第三讲 肖像漫画的技法表现 /16

- 第一节 男性人物肖像漫画 /16
- 第二节 女性人物肖像漫画 /18



第四讲 肖像漫画作品赏析 /19

- 第一节 课堂教学作品赏析 /19
- 第二节 国内外优秀作品欣赏 /31

第一讲 肖像漫画简述

所谓肖像漫画即以极度夸张和变形的手法来表现人物,使他们的特征更为突出,性格更加明朗,从而加强与读者之间的一种亲近感。

肖像漫画的特点在于“漫”,“漫”便是它的特殊语言。一幅成功的作品注会给观者留下强烈的印象。

第一节 漫画艺术概述

漫画作为独特的艺术门类,深受世界人民的喜爱。人们把漫画称之为没有国界的语言,并被西方艺术评论家们誉为“第九艺术”,从而使漫画艺术被提升到一个前所未有的高度。土耳其是现代漫画起步较早的国家之一,他们把漫画升格为与其他绘画艺术同等的美术范畴,和绘画、雕塑、版画、摄影、建筑并称为当代艺术六大门类。

漫画艺术是人类智慧的结晶,它凝聚着人类文明的精华,正是利用这些深厚的文化积淀作为养料,从而使漫画发挥出了强大的艺术生命力。

进入 21 世纪,中国漫画发展方兴未艾,一批执著地追求漫画艺术的漫画家们,正努力寻求在新的历史条件下的漫画创作之路。特别是 2004 年 10 月,在北京成功地举办了“第六届世界漫画大会”,这次大会标志着 21 世纪中国漫画走向艺术化的开端,同时也表明了中国漫画正逐步融入世界漫画之林,这次大会揭开了中国漫画艺术与世界漫画艺术接轨的新篇章。

1.1 漫画的起源和发展

溯本求源,漫画自诞生那天起,就标志着它高贵的艺术血统。据史料记载,早在 15 世纪的欧洲,一些夸张变形人物形象就出现在绘画作品中。到了 19 世纪后半叶,欧洲一些大都市纷纷创刊漫画杂志,漫画家之间的交流日渐频繁,他们用讽刺幽默的画笔描绘都市生活以及为市民宣泄心中的情绪,从而赢得了人们的喜爱。1841 年英国伦敦《笨拙》(Punch)讽刺杂志创刊,在 19 世纪的欧洲掀起了批判风潮,而这股风潮迅速席卷了整个世界,中国、日本也感染了这股热潮。

有史可查的是意大利文艺复兴时期的著名画家达·芬奇(图 1-1)和英国产业革命时期的画家威廉·贺加斯在他们的素描稿和油画中频频出现一些夸张变形人物造型,尤其是贺加斯的代表作《打瞌睡的教友》、《时髦婚姻》(图 1-2)、《性格与漫画》等,标志着近代西洋漫画的形成。而有“现代漫画之父”之称的托马斯·罗兰森,他虽然受到贺加斯很大影响,但在人物造型上以及立意上以更具有现代意识的漫画特征,奠定了现代西方漫画的风格。

X X M H J F Y S X



图 1-1 达·芬奇



图 1-2 威廉·贺加斯《时髦婚姻》

也许是漫画的夸张变形,以及一种隐喻性,在它萌芽期就成为教派之间斗争中血不见刃的利器。随着社会的不断发展和西方人道主义思想、人文科学精神的影响,讽刺漫画已不能满足人们的精神需求,漫画逐渐向多元化拓展,出现了幽默漫画、多格漫画、长篇连环漫画等等。人们越来越关注于自身生活和感觉的体验,曾经是政治斗争工具的漫画,已发展成为具有人性化特征的幽默画,更加贴近普通人的日常生活。同时不断派生出不同风格和内涵的漫画艺术作品,使漫画赢得更大的发展空间。正是在这个意义上,当我们提及现代漫画的时候,我们在很大程度上所指的就不仅仅是政治讽刺的漫画了。从历史角度来分析,应该说讽刺漫画是当代漫画发展的鼻祖。

1.2 漫画艺术的基本特征和属性

基本特征: 早在新石器时代,人类用图画表达自己的情绪、愿望以及对生活的记录,所以绘画成为记载人类发展的最基本手段。这个时期绘制的人物具有了漫画的原始雏形,但并不具备漫画的功能,所谓的漫画只是现代人赋予它的特有精神元素而已。

什么是漫画?在字典上,我们无法为我们所认知的漫画找到一个确切的解释。不同的社会背景、政治背景以及不同民族均赋予它不同的定义,但是有一点是基本相同的:即漫画是笑的艺术。但是,如果仅仅把漫画理解成笑的艺术,显然是片面和肤浅的。其实,这种笑的艺术已涵盖了一切美的形态。有人曾把漫画比喻成绘画、哲学和文学的集合体、混血儿,它既有绘画特征又具有哲学和文学理念,是涉及绘画、哲学和文学的“边缘”艺术。这种解释虽有些调侃之意,但却道出了漫画艺术的基本特性,单从这一点来讲,漫画是有别于其他门类的绘画艺术。纵观漫画历史的发展轨迹,无论是大到政治题材的讽刺漫画抑或是小到生活题材的幽默漫画,它们都具有令人发笑、深思和启智的功能。从而我们总结出:但凡漫画都具有引人开怀、发人深思、启人心智的三大特质,这三大特质就是漫画的基本特征。

基本属性:什么是漫画的属性?漫画是视觉艺术,与其他绘画有着同样的共性,然而,它又不完全等同于其他绘画,它与其他绘画的根本区别在于对事物提出看法并加以评论,同时还具有幽默的特性。所以讽刺和幽默构成了漫画最基本的属性,漫画艺术就是讽刺和幽默的艺术,也是逆向思维艺术。

1.3 漫画的分类

进入 21 世纪,漫画品种多彩纷呈,尤其在国内,漫画品种被划分得细致入微,例如,感想式漫画、抒情性漫画、哲理性漫画、水墨漫画等等不一而足。漫画种类繁多,它们之间的界限模糊,以至人们无法辨别。然而,当我们将这些所谓漫画种类进行认真细致的分析后,不难发现这些种类繁复的漫画除了名称和形式上略有区别外,他们的创作规律和精神内核基本上是一致的,所以这种划分是不科学的。其实漫画艺术在继承讽刺画(图 1-3)和幽默画传统的同时,又衍生了冷幽默漫画和实用漫画。冷幽默漫画中包括黑色幽默、荒诞幽默及前卫漫画;实用漫画中包括插图漫画、广告漫画及趋利漫画等等。

漫画在现阶段的生存状态,是讽刺漫画(图 1-4)、幽默漫画及实用漫画三大类型漫画并存的时代。但是,由于文化工业在商业利润法则的驱动和控制下,讽刺漫画和幽默漫画这些主流漫画遭受经济利益大潮的冲击,有所退却和萎缩,而实用漫画却得到无限的膨胀和发展。这种不对称的发展不能完全归罪于趋利市场。主流漫画的低俗化是问题的根本所在,讽刺漫画的说教性已失去昔日的战斗性,幽默漫画的表现手法几十年不变,造成了人们在欣赏主流漫画时产生审美疲劳,于是主流漫画艺术出现真空状态,无形中为实用漫画提供了一个巨大的市场。而实用漫画恰恰迎合大众消费与叛逆心理,以富有感官刺激的和商业气息(即无意义和搞笑),消解了漫画艺术的深度意义和艺术灵韵,使漫画成为大众消费文化的附属品和笑料。



图 1-3 讽刺漫画——丁聪



图 1-4 国外讽刺漫画

当人们带着历史的观点和思想来研究分析这种快餐式的漫画时,首先关注的是它与20世纪90年代以来消费主义的关系,快餐式漫画表证了主流漫画艺术在我们这个消费主义时代的命运。

任何一种艺术都没有绝对的稳定性,它们在历史发展进程中在不断地发生建构、解构和重构的变化。漫画艺术也不例外,不能固守在亘古不变的表现形式和表现手法,要不断产生新的漫画艺术的表现形式,来满足于人们的精神需求。

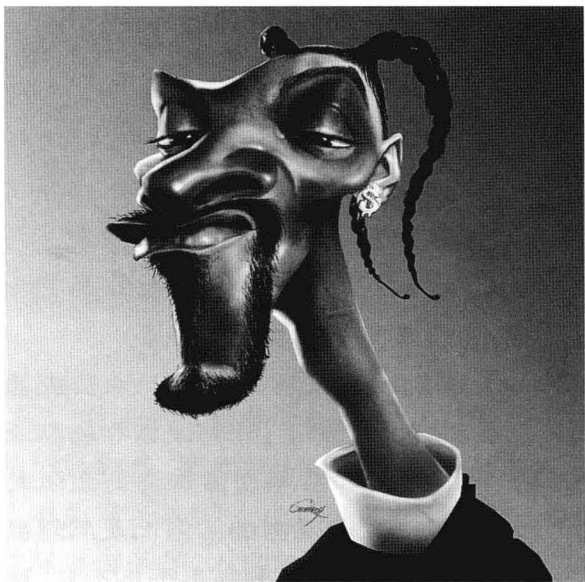


图 1-5 国外幽默漫画

1.4 漫画艺术的美学特征

漫画从单一的政治讽刺画发展成幽默漫画及多元漫画,丰富了漫画艺术的表现形式和审美情趣。漫画不仅仅有其自己独特的艺术特征,同时还包含喜剧特征,从而标志着漫画艺术具有美的形态和审美价值(图1-5)。谈到漫画艺术的审美价值,首先要了解它的美学特征。

那么,什么是漫画艺术的美学特征呢?漫画艺术不同于其他绘画艺术,与其他绘画艺术相比,有其独特艺术特质和美学特征。在内容和形式上漫画的内涵和外延远远大于其他绘画艺术,它取材极为广泛,从宏观世界到微观世界、从具体到抽象、从形态到意识都可以通过漫画来表现。在材料使用上,它不受绘画品种的限制,例如油画、雕塑、版画、国画等等,一切绘画手段均可为它所用,从而丰富了漫画艺术的表现形式。因此漫画艺术无论从内容到形式都具有审美情趣和审美价值。

另外,由于多元漫画的产生,更加丰富了漫画艺术的表现形式,他们在精神内核上有别于讽刺漫画和幽默漫画的创作规律,是一种新型的艺术表达形式,如冷幽默漫画中的黑色幽默、荒诞漫画、前卫漫画。尤其是近年来在国内刚刚萌芽的先锋漫画艺术(图1-6),它们在形态上不是人们理解的传统漫画风格,在内容上更注

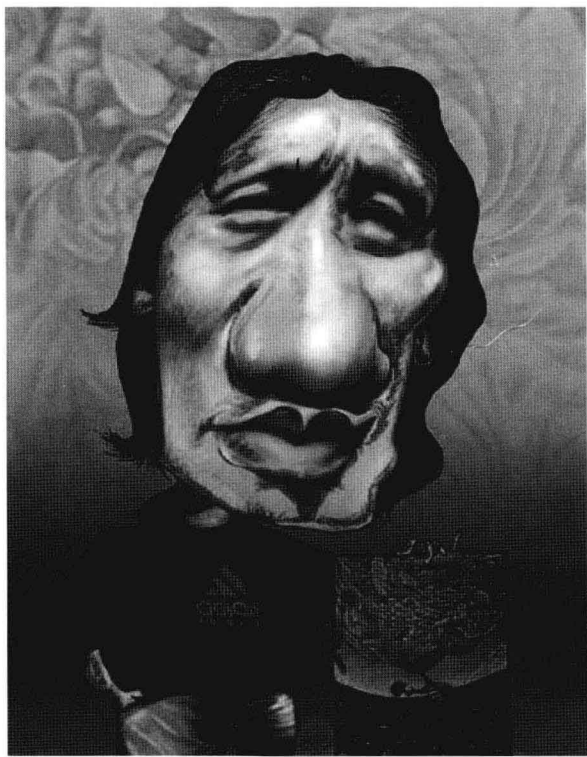


图 1-6 国内先锋漫画

重从精神世界里发掘出更为个性化和深度的精神内核。先锋漫画艺术从根本上剥离了传统漫画的特征,它传递给人们的是怪异的梦境或者是虚拟惊悚场面,人们根本不能从中感受到欣赏的愉悦,这种形态上的艺术理念传达给人们更多的是令人匪夷所思的茫然。但是先锋漫画艺术仍然保留着讽刺和幽默元素,它打破了漫画传统意义上的创作规律,是在讽刺与幽默的基础上重新建构的新类型的艺术形式,欣赏者只有跨越这段意识鸿沟方可与作者产生精神的共鸣。这种漫画艺术新领域,值得我们去深入探索和研究,探索其美学特征和审美价值,深层拓展漫画艺术的表现形式。

1.5 漫画艺术的审美价值

漫画作为一种艺术形式的存在,首先必须具有审美价值。

漫画艺术的审美价值主要表现在思维美学形态和视觉美学形态两个方面,二者之间是不可分割的,他们相互依存,相互联系,构成了漫画艺术美的基本形态。

思维美学形态:任何一类艺术是通过人的思维活动来完成的,漫画艺术也不例外。漫画通过夸张变形、诙谐幽默和荒诞不经等手段,表达事物的精神实质,并向人们传达文学和哲学理念。欣赏者通过思维活动对这种不协调和出乎意料的状态,产生审美的愉悦和快感,并形成了审美情趣。

漫画既是讽刺与幽默的艺术,也是悖谬和逆向思维的艺术,漫画最大的艺术特点是它以丑的形态开始,以获得美的愉悦结束,因此也有人称漫画为审丑艺术。众所周知,美与丑是相对的,但是他们又可以互为转化。生活中的丑和艺术中的丑具有不同的概念和本质上的区别。在现实生活中,邪恶的思想和丑陋的行为总是隐藏在美的形态中,俗话称之为:金玉其外,败絮其中。当丑暴露无遗时,人们就会对其美丽的外表产生厌恶之感,因此美转化为丑。反之,艺术的丑是艺术家通过对事物主体进行艺术加工和刻画,以丑的形态出现,人们对这种丑的形态加以分析和判断,通过对丑的否定而达到对美的肯定,因此产生漫画艺术的审美情趣。

无论现实生活中的丑还是艺术中的丑,虽然他们的外部形态并没有发生变化,但他们在人们的观念中却发生了质的变化,美的转化为丑的,丑的却变成了美的,这种美与丑的相互转变便是人们的思维过程的变化。这使思维美学形态产生了审美价值。

视觉美学形态:众所周知,漫画又是视觉艺术,它囊括了一切绘画表现手段,通过对漫画作品的描绘,对漫画主题起到了渲染和烘托作用,使漫画主题思想得以深化。

由于漫画表现手段丰富,形式多样化,不免使人产生误解或模糊的认识,分不清有多少绘画表现形式。因此,我们有必要对丰富多彩的绘画表现形式进行理性和科学的划分,以便于对漫画的表现手段有个清楚的认识,并了解和掌握视觉美学形态。

从这些丰富的表现手法上来分析,不难发现有两种类型尤为突出:一类注重构思,把绘画手段当作表达思想的载体,我们姑且称其为“点子派”;一类注重漫画的视觉艺术效果,通过细腻的刻画来烘托漫画的主题思想,这种类型的漫画称之为“技法派”。无论点子派还是技法派,他们只是侧重于不同形式的表达方法,最终还是服务于漫画主体。

如果从审美价值的角度进行分析,无论是简笔漫画还是繁笔漫画,二者对漫画艺术都是具有价值和意义的。人们通过一简一繁的艺术表现形式,分别得到不同的视觉享受,赋予作品深刻内涵和审美价值并产生审美的快感。形式和内容其实是一种互动和辩证的关系。高度概括的漫画通过轻快灵动的线条表达深入、严谨的漫画语言,而细腻的笔法描绘漫画虚幻表达轻快、美感的漫画语言,并且,还可以领略到漫画艺术作品与人格对应、与自然对应的形态上的意味。

综上所述,现代漫画艺术形成了多元共存的格局,客观地说,表现形式不局限于上面谈到的两种类型,它可以运用现代美术的一切手段,也可以运用装置艺术、行为艺术等等。但是,如果从审美价值的角度来说,任何形式的表现手法,都离不开高度概括和细致描绘两大类型,对于漫画艺术都是具有价值和意义的。在当代艺术领域中,真正懂得漫画艺术内涵的人并不多,相反的,很多人由于偏见或一知半解,将漫画艺术简单化并错误地理解成为逗笑艺术。

如果进一步联系当前的现实,漫画艺术精神的现实针对性就更清楚了。其实漫画艺术的真正内涵是文学的、哲学的理念,科学的世界观和人文主义思想的艺术,它的核心法则是合乎自然、合乎人性。因此,从这个意义上来理解,漫画艺术具有革命性的意义,因此更具有现实的审美价值。漫画是永恒的艺术。

第二节 肖像漫画在国外

在国外,尤其是西方国家的人们崇尚幽默感,漫画肖像艺术由来已久,据说,各界名流视自己的尊容被知名漫画家画成漫画并公之于众为一种荣誉。最早的肖像漫画之一是达·芬奇的作品,他曾积极搜寻畸形的人用作模特。

而法国的漫画风气潮流领先于世界任何一个国家,阿道夫·梯也尔(Adolphe Thiers)在1871年巴黎公社时的统治,出版于《Le Père Duchêne illustré》,在18世纪中叶流传到了英国,在英国造成了漫画的第一次流行潮。英国出版的第一部漫画绘制书籍是Mary Darly的《A Book of Caricatures》。1841年英国的老牌漫画杂志《笨拙》(Punch)问世,大卫·罗(David Row,1891—1963)、德国漫画家威廉·布什(Wilhelm Busch,1832—1908)与法国的杜米埃一起,被公认为是漫画界的鼻祖。他们都对欧美近、现代漫画的发展产生了影响。《名利场》、《纽约客》、《泰晤士报》、《巴黎竞赛画报》、《费加罗报》等欧美媒体开始为漫画大行其道,不过这些漫画为配合时事大都以政治漫画为主,而政治漫画要出现活灵活现的政治家,如果不善于刻画人物漫画肖像,那么这些时事政治的感染力便黯然失色了。

20世纪初,漫画单行本的出版开始在欧美盛行起来。1902年出版商将《黄孩子》(图1-7)汇集成书,这部最早的连环漫画是美国第一本也是欧洲第一本漫画单行本。同一年,奥伯创作的《快乐的阿飞》也出版了单行本。两部书都取得了非常丰厚的商业回报。至此,出版商们看到了漫画图书出版业的无限商机。连环漫画出版开始繁荣起来并一直延

续到 20 世纪的中期。1934 年,长篇连环漫画《父与子》被柏林乌尔斯泰恩出版社出版。同年,比利时的卡斯特曼出版社成为《丁丁历险记》(图 1-8)的出版商,并于 1942 年决定将《丁丁历险记》以全色(64 页)印刷出版发行,要求埃尔热将以前的版本改成彩色以使全套统一。另一方面,由于这一时期的读者对于小说类书籍失望至极,而连环漫画书的出版弥补了这一遗憾。至此欧美大量的漫画开始成集出版,导致漫画的出版进入繁荣时期。画肖像漫画是一个漫画家从事漫画创作的最基本要素,无论是画《丁丁历险记》的作者埃尔热抑或是《父与子》(图 1-9)的作者埃·奥·卜劳恩,他们都能创作出脍炙人口的连环漫画。首先他们是画肖像漫画的高手,有了这种基本功,则画连环长篇也就游刃有余了。



图 1-7 《黄孩子》



图 1-8 《丁丁历险记》

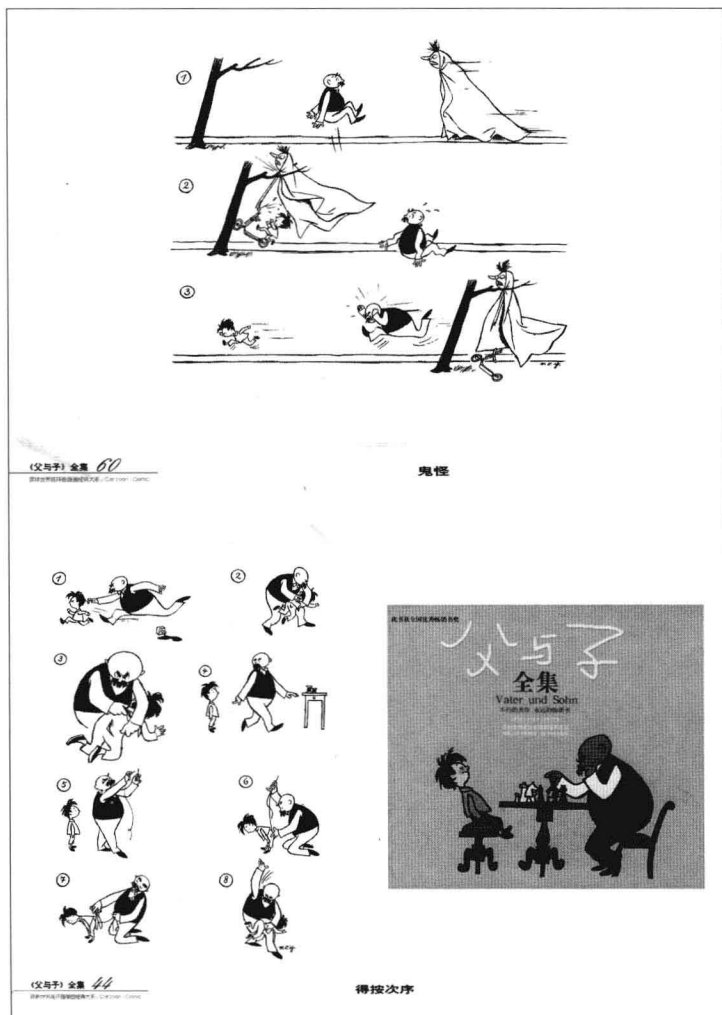


图 1-9 《父与子》

第三节 肖像漫画在中国

在 20 世纪 30 年代的中国上海,肖像漫画的创作达到了一个空前繁荣的阶段,可以说成了漫画家们大展拳脚的一个好舞台。鲁少飞的《文坛茶话图》是再现 30 年代画坛不可多得的一幅佳作,胡考的《大出风头》辛辣地揶揄了民国时期的政客要人,还有张光宇讽刺汪精卫的《政圣图》(图 1-10),以及汪子美的《漫画界重阳登高图》诙谐幽默。

发展到 20 世纪 80 年代,王乐天在报刊上撰文提倡肖像漫画,他举出胡考的《大出风头》深受大家赞赏。还有一个人那便是丁聪,他面对的人物多是正面人物,所以他的漫画中人物画得都很老实,没有像西方人那样跟五官开玩笑,他出版过《文化人肖像漫画》(图 1-11),为中国文化艺术界的名人做了人间精彩的留影。而中国能胜任此绝活的非丁聪莫属。肖像漫画是一门独特的语言,画肖像漫画必须有相当过硬的美术功底,甚至比素描还更难掌握,要靠领悟,尤其在造型。在 20 世纪 90 年代末期,武建军、张汉忠等一批新生代漫画家的出现可以说胜过了 80 年代的前辈们。



图 1-10 《政圣图》作者:张光宇



图 1-11 丁聪

第四节 中国近代知名漫画家

中国近代的漫画家至民国初年首推丰子恺(图 1-12),丰子恺(1898.11.09—1975.09.15),曾用名丰润、丰仁、婴行,号子恺,字仁,浙江崇德人。丰子恺是我国现代画家、散文家、美术教育家、音乐教育家、漫画家和翻译家,是一位卓有成就的文艺大师,又是中国现代漫画的开创者之一。丰先生的许多漫画,都是以儿童作为题材的,例如《阿宝赤膊》、《你给我削瓜,我给你打扇》和《会议》。幽默风趣地反映了社会现象。

叶浅予(1907.03.31—1995),浙江桐庐人,从事画教学和以舞蹈、戏剧人物为主的国

画创作,中国漫画和生活速写的奠基人。曾任中国美协副主席,中国文联委员,中国画研究院副院长,中央美院教授。创作长篇漫画《王先生》(图 1-13)、《小陈留京外史》、组画《天堂记》等,著有《画余记画》和《十年恶梦录》。



图 1-12 丰子恺漫画作品

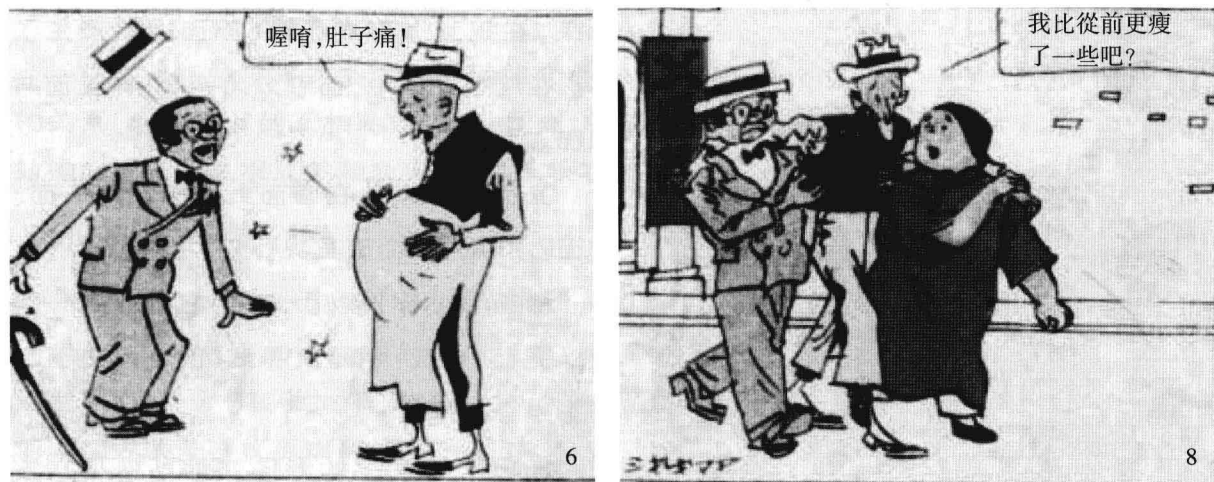


图 1-13 叶浅予漫画《王先生》

第二讲 肖像漫画学习的基础训练

第一节 造型基本因素(图 2-1)

1. 形体的点、线、面

我们所描绘的物体都是立体的,而最基本的形体是立方体、球形、柱体与椎体。素描写生可从这四类形体出发,去研究主体构成的基本因素与形体塑造的关系。

点 点表示位置,是形体塑造的标记,对于造型有着特定的数量意义。先看位置点,找出它的基点与顶点、右点、左点、近点和远点,这些点规定着物体的整体范围和个面之间的大小比例关系。再看转折点,这些点如同交通枢纽,联系着形体中的线与面。

线 线由点的定向运动产生。线条是点运动的延续,连接起点和终点的是线,任何一幅素描都是由无数的线组合而成。线是形体塑造的中坚,线有着无穷的魅力。

辅助线 是指在形体塑造的过程中所借助的假设线。这些线,有助于我们把握形体的动势和形体的整体特征,有利于我们表现形体时能做到从整体到局部有序地进行。

轮廓线 轮廓线反映的是形体转折部分。在绘画过程中,轮廓线的表现要求由直线到曲线,由外轮廓到内轮廓,从而形成物体的立体框架。

面 无数点的组合或无数线排列后的效果,在视觉上形成了面,而面运动产生了体。在造型过程中,面可分为两类,即直面与曲面。

直面 立方体在画面上一般是以正面、侧面、顶(底)三个面呈现。

曲面 球体借助于光线,在画面上一般是以亮面、暗面、明暗交界线(面)、反光面和投影组合而成。

任何一种复杂的形体,都可以从立方体、球体体面关系之中去理解和分析。

2. 比例与分割

比例是指物体间或物体各部分的大小、

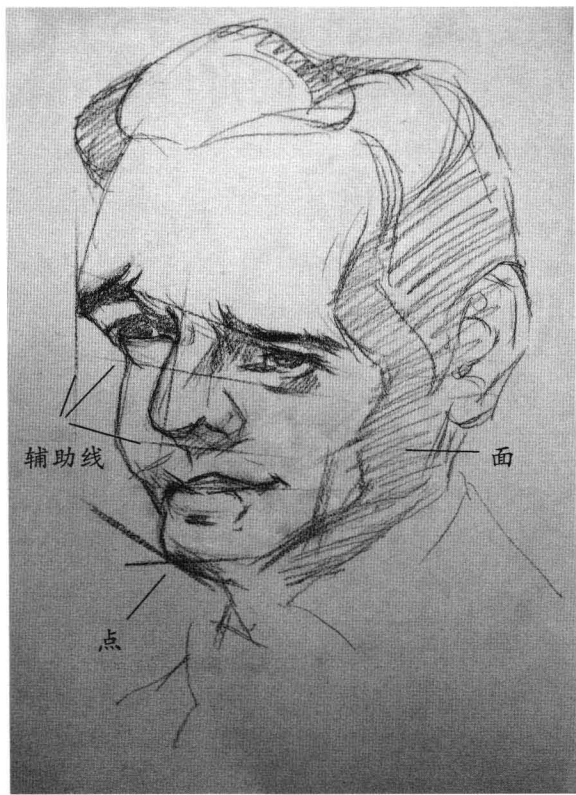


图 2-1 造型基本因素

长短、高低、多少、窄宽、厚薄、面积等诸方面的比较。不同的比例关系形成不同的美感,观察与表现比例关系有个较好的方法,如先抓住相比关系因素的两极,再确定中间部分,依次分割下去,就可以确定出任何复杂的比例关系。

3. 特征与基本形

物体的形体特征,是指物象都有自己的特征,使之相互之间得到区别。我们要对形状进行概括与归纳,形成一个基本形的概念,如圆形:人脸、苹果、罐子、太阳;方形:课桌、书籍、电视机、房子等,因此可以这样说,抓住了基本形就基本抓住了形体的主要特征。

从形体总体出发,对物体的原形进行简化,省去繁琐的细枝末节,以形成简单的几何形状。首先是抓住它的平面形,是方、是圆还是角;再看它的体积特征,属于立方体、球体还是柱体。在具体作画时,先目测高度,再目测宽度,最后作上、下的宽窄比较,就能把握住形体的基本特征。

4. 转折与轮廓

当构成物体的面发生方向上的变化,形体的面就出现了转折。方形物体转折明显,称为折,圆形物体转折缓慢,称为转。一般的物体的边缘可以看作是转折,立方体外缘内的棱为转折,叫内轮廓。球体内侧的明暗交界可视为转折,也属于内轮廓。在造型过程中,当我们以线去体现形体的转折处,即为轮廓线。根据形体转折内外的部位,轮廓线可分为外轮廓线和内轮廓线。在作画起稿过程中,应集中表现物体的轮廓,抓住轮廓的方法可采取由外到里的方法。

5. 结构与构成

结构是指物体本身各个部分的组合和构造。物体都有内部和外部的构成因素和结构关系,各个部分的互相连接穿插、重叠、相离等决定了物体的形体。在素描训练中,对结构加进一些主观成分和表现手法,反映在画面上的形体结构,可看作一种构成。

6. 透视与空间

一切物象占有一定的空间,物与物之间也存在着一定的空间距离。如画者与写生物的空间距离,被画物体之间的空间距离,被画物本身前后的空间距离,被画主体与背景的空间距离……在素描中,利用物体的透视变化产生距离感,表现空间的技法,其中最基本的方法是透视原理的运用。

几何透视法 几何透视法产生于数学原理,是把几何透视运用到绘画艺术表现之中,是科学与艺术相结合的技法。它主要借助于远大近小的透视现象表现物体的立体感。

平行透视 当立方体的六个面中,有一个面与画者的位置呈平行状态时,画者所看到的是其他面产生的透视变化(图 2-2)。

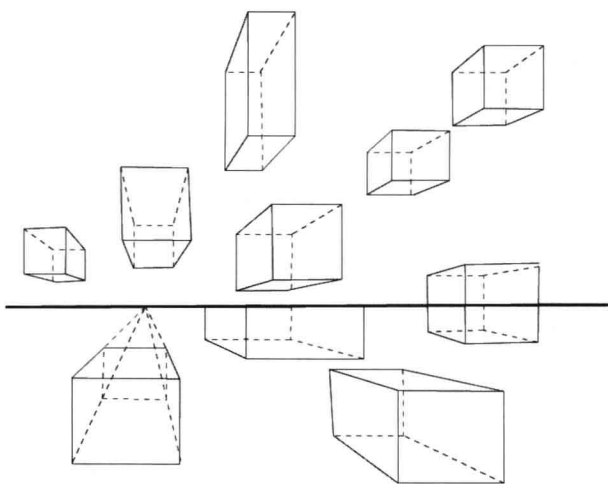


图 2-2 平面透视图

距移至视平线上心点的两侧,所得的点为距点。

空气透视法 空气透视法是借助空气对视觉产生的阻隔作用,表现绘画中空间感的方法。它主要借助于近实远虚的透视现象表现物体的空间感。其特点是产生形的虚实变化,色调的深浅变化,形的平面变化,形的繁简变化。

7. 明暗与调子

物体的形象在光的照射下,产生了明暗变化。光源一般有自然光、阳光、灯光(人造光)。由于光的照射角度不同,光源与物体的距离不同,物体的质地不同,物体面的倾斜方向不同,光源的性质不同,物体与画者的距离不同等,都将产生明暗色调的不同感觉。在学习素描中,掌握物体明暗调子的基本规律是非常重要的,物体明暗调子的规律可归纳为“三面五调”(图 2-3)。

A:三面 物体在受光的照射后,呈现出不同的明暗,受光的一面叫亮面,侧受光的一面叫灰面,背光的一面叫暗面。这就是三面。

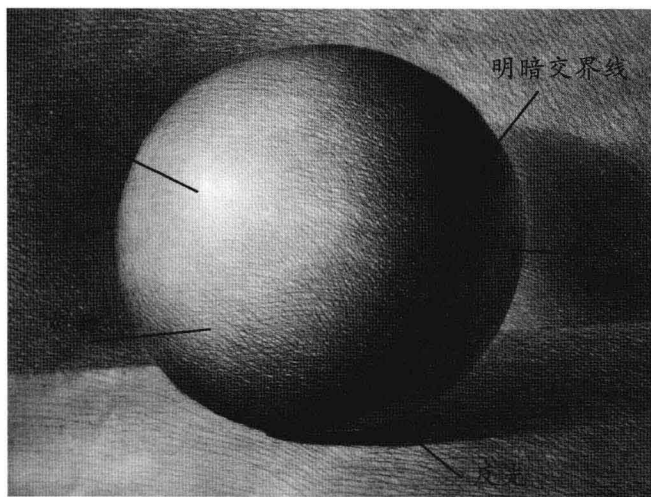


图 2-3 明暗与调子

成角透视 当立方体的一个角正对画者时,立方体所有的面都产生透视变化。

几何透视法包括三个要素:视平线,一般是指画者平视时与眼睛高度平行的假设线。视平线决定被画物的透视斜度,被画物高于视平线时,透视线向下斜,被画物低于视平线时,透视线向上斜。心点,是指视觉中心。它位于画者的核心部位。在平行透视中,一切透视线引向心点。距点,视点至心点的距离叫距点,如果把视

B:五调 调子是指画面不同明度的黑白层次,是体面所反映光的数量,也就是面的深浅程度。对调子的层次要善于归纳和概括,不同的素描调子体现不同的个性、风格、爱好和观念。在三大面中,根据受光的强弱不同,还有很多明显的区别,形成了五个调子。除了亮面的亮调子,灰面的灰调和暗面的暗调之外,暗面由于环境的影响又出现了“反光”。另外在灰面与暗面的交界的地方,它既不受光源的照射,又不受反光的影响,因此挤出了一条

最暗的面,叫“明暗交界”。这就是我们常说的“五大调子”。当然实际画起来,并不仅仅是这五种调子,还要更丰富。但在初学时,我们起码要把这五种调子把握好。在画面中树立调子的整体感,即画面黑、白、灰的关系,运用好这几大调子来统一画面,表现画面的整体效果。

第二节 漫画肖像的工具

素描的工具种类很多,如石笔、炭笔、铁笔、粉笔、毛笔、铅笔和钢笔等(图2-4);也有用钻子和金钢石作画的。工具的不同关系着素描的性质和构图,工具也能影响画家的情绪和技巧。工具的选用取决于画家所想要达到的艺术效果。一般认为,干笔适宜作清晰的线条,水笔宜于表现平面;精美的笔触可用毛笔挥洒,而广阔的田野则可用铅笔或粉笔去勾勒。炭笔是两者都可兼用的。以作品尺寸而言,大幅素描作品适宜用木炭来画,对于轮廓、照应等可经长久的时间细细研究、分析。至于铅笔,适合较小尺寸,很少有大幅的铅笔画,而钢笔画则更小了,往往在插画上用得较多。素描的单色表达使工具变得十分随意,而且常常可以综合使用几种工具来造成多种画面效果,所以是一个极广阔的天地。

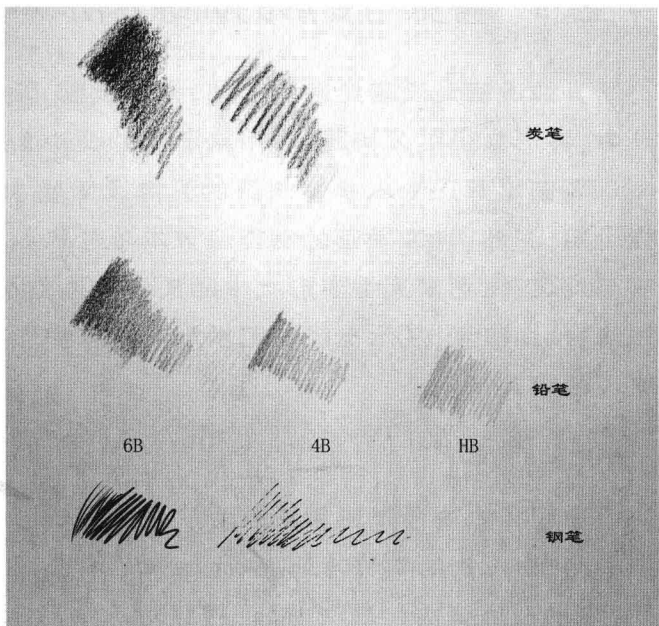


图2-4 素描工具效果图

(1) 铅笔

铅笔是最简单而方便的工具,初学者素描常从铅笔开始,主要原因是铅笔在用线造型中可以十分精确而肯定,能较随意地修改,又能较为深入细致地刻画细部,有助于严谨的形体要求和深入反复地研究。同时铅笔的种类较多,有硬有软,有深有浅,比较俱全,可以画出较多的调子,铅笔的色泽又便于表现调子中的许多银灰色层次,对于石膏等基础训练作业效果较好,初学者比较容易把握,因此,较适合于基础训练开始时应用。现有的国产铅笔分两种类型,以HB为中界线,向软性与深色变化是B至6B,为了更适应绘画需要又有了7B、8B,我们称为绘画铅笔。HB向硬性发展有1H至6H,大多数用于精密的设计等专业使用。由于种类较多,因此,铅笔能很好地表现出层次丰富的明暗调子。

(2) 炭笔

炭笔以不脆不硬为度,炭条以烧透、松软笔黑色为佳,炭精棒以软而无砂称上品。

(3) 钢笔

包括一切自来水型硬质笔尖的笔。使用日常书写的钢笔绘画也可以,一般都作一点