

素描畫法與欣賞

MASTERY OF DRAWING

文化圖書公司印行

The World's Best Songs

素描

畫法

与欣賞

素描畫法與欣賞

目 次

序 言

本書是你無聲的導師

第 一 部	頭部和人像畫.....	7
第 二 部	手與足	63
第 三 部	人體畫.....	105
第 四 部	著衣人體畫.....	179
第 五 部	透視畫.....	199
第 六 部	構圖法.....	231
第 七 部	動物畫.....	245
第 八 部	致富之道.....	307

原
书
缺
页

原 书 缺 页

序 言

我們每一個人皆具一種不可遏抑的衝動，想將我們所見，所聞，所想的東西，藉繪畫或其他藝術表現出來。穴居的原始人有這種衝動，他們留下他們的藝術刻畫在他們稱為家的山洞的巖壁上。多少年代以來，他人亦具有此種不可遏抑的衝動，因而各代亦留下其記錄於圖畫，雕刻及建築上。

對現代我們的某些人而言，這種衝動只能亂塗在學校的練習本上，或無意間在記事本上畫幾筆，或在雜誌封面女郎臉上加兩撇鬍子裡找到表現。他人或許也從這階段進入開始嚴肅研究藝術的階段，並期望在不遠的將來，能將他們的才能轉變成謀求利益的資源。又有一些人已經過塗鴉及學徒的階段，而躋身職業畫家之林。

我的經驗告訴我，塗鴉者，學生及職業畫家都需要一本論畫的書，塗鴉者藉此訓練，學生以此發展改進其技巧，而專家依此為參考之資料。

這本書便是為迎合讀者需要而設計的。它獻出對繪畫基礎在各部門的一綜合性而簡單的研究，又提出常用的方法，技巧及步驟的說明。這一點是盡量用了

許多不同的圖，而用最少最簡單的字做到的。

本書的主要部份是提供材料，材料的了解與精練對所有畫家都是重要的，但對這些基本原則，技巧在商業藝術界的實際運用也有適當的處理。因此不僅是商界的新人，連老手也會發現這本書在許多場合極為有用。通常對人像畫，人體畫及動物畫都成卷地予以完整的處理，廣告設計和插圖創作亦然。手，透視畫法，構圖和著衣人體畫等都有適當詳盡的討論與說明。

甚至是只欣賞藝術而不創作的 외국인，由於從本書得到關於藝術家技巧的知識，將大增其欣賞的樂趣。

素描的熟練是有效使用色彩的先決條件。本書中有八幅複製的人體油畫，目的在說明人體畫基礎的應用，並鼓勵學生精練這些基礎。

藝術上的成功得之不易，但精通素描畫並不較精通其他門學問為難。各位都知道天下沒有保證你成功的公式。又知道藝術是個性的表現，缺乏個性的藝術沒有存在的理由。在你聽從衝動把個性表現於紙上或畫布上時，你得訓練你的技巧。當你往這條路上走時，本書能解決你所遇到的疑難便是我最大的希望。

本書是你無聲的導師

假如你極渴望繪圖，但是沒有機會上藝術學校，那麼你怎樣開始學畫呢？很明顯的，你只要開始畫就行了，不管畫什麼，怎樣畫；而本書可以作你無聲的導師。只要你有恆心，它會幫助你成功的。

一位畫家之所以能畫在他能看見——因為他看得見人物置於光線中反射後之表面或平面。外行人是看而不見。學生應以圖畫的眼光來看人物，而且想怎樣纔能把他們置於紙上。要學到做這一點，只有不斷練習，因為你的手只畫下你的心和眼所見之物。

本書的目的，在打開你的睛眼與你周圍之物相見。它盡量避免使用非學生所需或所能了解的藝術上專門

的術語，給你切實有用的幫助，因藝術原非一門精確的科學。

藝術學校的學生向他的導師請教他的畫有什麼毛病時，導師總堅持要學生發現他自己的錯誤。學生開始向他唯一藝術造詣之途前進時，他就得成為自己的分析兼批評者。有了本書作他的無聲的導師，他便可以有迅速的進步，因為他在一開始時就被迫養成他批評與分析的能力。

在本書裡我們複製了許多極清晰的圖畫以便學生分析它們，觀摩效果是如何獲得的，判斷那些是基本的，那些是個性的筆觸。

我們談到基本筆觸是因人類身體各部份相同之點多於差異。畫家必受這基本的相同點所引導而同時却知道怎樣把個人特點的差異表現於紙上。

作素描畫的工具物甚多。基本的四種工具物是鉛筆，木炭，鋼筆和淡彩。每一位商業性的畫家，都非嫻於運用此四種工具不可。

鉛筆因常用所以最自然，但木炭因可以立刻用指揩去所以較易使用，鉛筆得用橡皮才擦得去。鉛筆要用長的。筆尖要長而粗，切忌尖細。大部份畫家都喜用平整的筆尖。鉛心要軟——2 B或3 B皆可。其他的畫圖筆有石墨和蠟筆。

鉛筆握在手裡要感到舒服，仿如手指的延長部份，始能允許心靈從指尖自然地流露到紙上去。筆尖太短或鉛筆欠長都有碍運筆。筆尖硬會在紙上留痕且使線條難擦。最適宜鉛筆的畫面是粗面圖畫紙。

木炭最常用於人體畫。因為它是最易使用的工具物。用木炭可以很快地填滿一個空白的地方，要修改的話只消用指一擦。不要怕把紙弄髒，有些優良的導師教學生在開始畫之前把整張畫面塗黑。白紙是學生的毒藥——它嚇壞他。

適宜使用木炭的常法是很快幾筆把空白處填滿，拿木炭的角度要使筆觸越寬越好，然後用指塗擦以便得到灰色的情調。木炭的量在最初幾筆決定情調的明暗度。在畫模特兒時，初學者必先畫許多筆才能找到一筆對的。最好的畫面是有粗面的特殊木炭畫紙。

鋼筆墨水畫在繪畫上意為用鋼筆或毛筆（畫筆）沾不透水的黑色圖畫墨水來畫。一枝好的畫筆使用起來靈活。不要花錢買劣等的貨色，尤其是弄濕時筆尖拖水的。把筆頭多餘的水弄掉，在圖稿紙上預備線條。最適宜用的鋼筆是極樂牌（Gillott）一百七十號，二百九十號或四百四十號。鋼筆畫的畫面宜光滑。

淡彩用純黑，象牙黑（ivory black）或溶性而不透水的墨汁或稀溶液來畫。溶性而不透水的墨汁是一種很好的工具，但頗難使用。不易溶的墨水只要加上幾滴氨水就行了。這些淡彩的技巧稱為透明淡彩。另一種常用的工具是不透明淡彩，那是用黑水彩與白水彩混起來的畫。在純黑或象牙黑中加上一點焦赭色

（濃茶色）能使色感更加溫暖，這很適合複製畫時應用。初學者或許會發現這些淡彩技巧困難，但練習之後便知其為極有用且令人滿意之媒介。

我們勸告學生且堅持使用黑白畫一段相當長的時間，因為水彩比較複雜而且昂貴。淡彩的最佳畫面是製圖板，以 Whatman 廠製的為上選。但初學者可買便宜一些的貨色。他應把他的錢花在買一支好畫筆上，它可能在他的淡彩和墨水畫中佔成功因素的一半。

鉛筆和木炭供練習用最佳，又用於製圖時的初步工作，但鮮用於複製。鋼筆適宜用於版畫（製於鋅版上），淡彩用於綫版畫（或照相銅版）。

當學畫者畫線條時，他就畫了表面的範圍。明暗進一步發展在這些界線內發生的事物，而明暗可用觀察在這些內部各部份的現象來研究。雖然明暗較線條為柔和，它使線條區域內的形狀清晰，使輪廓具體，且連結拉緊整幅畫。

然而畫家最好用明暗來代替線條。「大自然中並沒有所謂線條此一物，」是一句有用的公理。狀似線條者其實為狹長之黑暗區域。如果我們訓練將物體——不管多麼小——想作平面的結合而非一連串的線條，那麼我們畫的線條（我們非畫線條不可）就具那稱為特徵的不可捉摸的性質。

當你開始研讀本書的八大部門時，你的無聲的導師將設法引導你。在前面幾部門中概論的基本方法及原則，當你讀到後面各部時仍然有用，因為這些指導是累積性的。全書中簡短的注解，提示及說明將告訴你如何練習，如何應用這些技巧及方法，而且最重要的是，怎樣發展你的分析及批評的技能。因此，你從「頭部和人像畫」，「手與足」，「人體畫」經「透視法」和「構圖法」，至「動物畫」的進步，將被你能用圖畫的眼光看事物，及將這些圖畫移於紙上的能力記錄下來。你的創作幻想力長成的結果將使你能發揮你個人的風格，把你擴張的個性表現出來。

你的無聲的導師現在隨時聽候你的吩咐。當你在它指導下踏上繪畫欣賞與造詣的坦途，我們願向你保證，你將獲一終身為伴的極良嗜好，而且如果你要的話，將來可成一個不用擔心發愁的職業。

第一部



頭部 和 人像畫

頭部和人像畫法說明

頭部及面部特徵，對畫家而言皆具基本之重要性。五種器官中，有四種集中於頭部。你的思想，你的每個動作及感情都影響你面部的表情。然而諳練畫頭和臉並非異常困難的事。幾乎每個人都會畫個橢圓，放進眼睛，鼻子和嘴巴，加上耳朵和頭髮的線條，然後躊躇志滿地看還缺甚麼！

爲了畫頭部你必須會捕捉表情，你必須能精確地畫面部各種器官，但更基本的是你要知道各種器官在面部的配置。後面我們將分述眼、耳、鼻各部門，但我們不可忽略。

我們知道通過面部的表情才能表達內心的感情。臉是表情變化持續不斷的過程，但差不多每個人都有其特殊的面部表情足以區別他是誰。指導畫家將表情放進他所畫的面孔中去的公式是太少了，但我們可將頭部劃爲三個表情區：第一，嘴和下巴地區；第二，鼻和臉頰；第三，眼和眉。

畫家研究表情以觀察自己及友人的面部爲最佳。你可站在鏡前作各種表情。注意笑時嘴怎樣張開，唇怎樣在嘴角翹起，當雙頰往上移時臉部擴大而在眼下形成一個比較深的凹陷，眼睛通常細窄些。生氣時正好相反，眉毛蹙緊，而眉上有皺紋，嘴較收縮而唇顯得較薄，鼻孔的輪廓較分明。

面部一旦表示某種情感，每一個表情區都隨之而起變化。細膩地處理表情會使你的畫精緻。過份強調面部的任何部份都會破壞效果。在一個表情區的任何變化都會直接影響別一區。

自老至少面部都有不同性格的線條。眼睛附近的皺紋，眉上的溝紋及鼻孔以下的線條都堪注意。畫臉時要精研這些性格的線條而且加上其個性。

畫髮常是一塊絆腳石。化太多的時間和過份仔細是畫髮時常患的錯誤。應該把它畫成最簡單的整體。只稍跟着髮長的方向加上幾筆，你便建立了整個效果。

沒有兩張臉孔是完全一樣的。要把你畫的每張臉孔當作一次新的探險，但要記住千萬張面孔皆有此共同點：沒有適當的結構的話將沒有一張臉孔是對的。臉的兩邊要平衡，眼耳口鼻及頭必須維持其適切的關係。還要特別注意兩眼間的空間，耳朵、嘴巴及鼻子的位置以及作面部框架的髮線。

在你訓練你的眼和手時，有許多種方法你需用到。這些方法不外像支柱一樣供你學畫時做依靠。但你有充分的權利和理由來利用這些支柱。其中有一種在你處理勻稱（比例）的基本問題時極有幫助。現在就讓我們簡速地針對這個問題來開始頭部的研究。矩形法（Block Method）爲求比例應用最廣的方法。

矩 形 法

從正面或後面看時，成人的頭部平均約六吋寬八吋長（從下巴至頭頂）一個六吋寬八吋高的長方形可作你的架框。在這架框裡畫上些指導線條便給你面部的正確比例。下頁的四個圖將告訴你如何進行。

在第一圖有四條指導線。在中央是一條直線。矩形上畫了三條橫線。第一條約介於矩形的上底與下底之間。第二條橫線分矩形的下部為兩半。第三條橫線畫於距中央橫線四分之三或距下底整個矩形八分之一的地方。

這些指導線的目的何在呢？直線在保持你要畫的臉部的兩邊的平衡。中央的橫線是「眼線」，是你畫眼的所在。第二條橫線定為鼻子的下端。而在第三條橫線你得到嘴的位置。

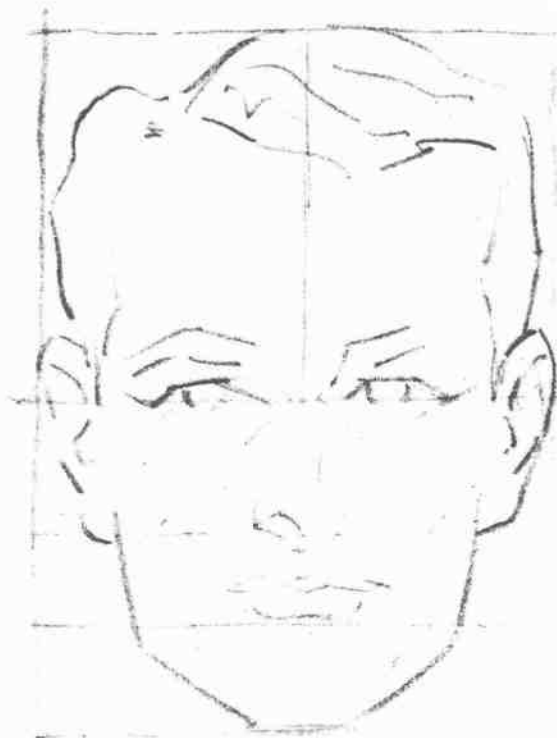
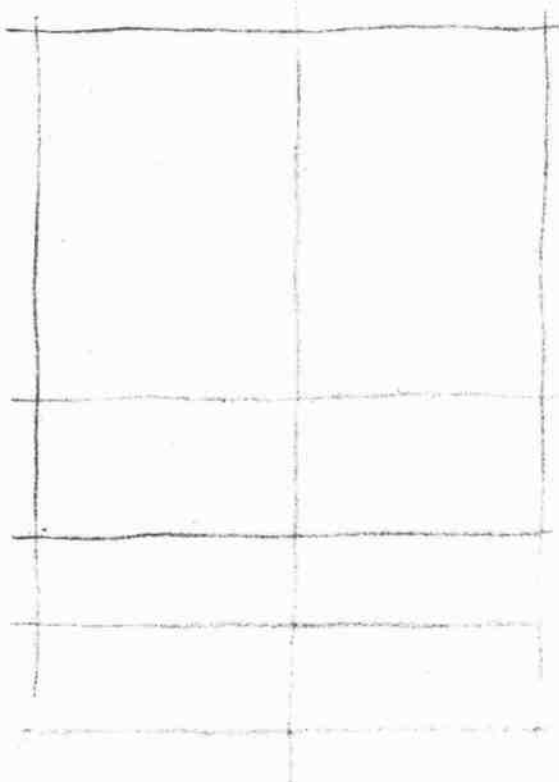
記住，這些只是指導線而已。總有一天，你需要而且要能够改變它們以對付特殊的面部特徵。但是為了說明方便起見，你必須緊緊的遵循這些線條。

現在你可以開始畫臉部了。在第二圖你將看到這

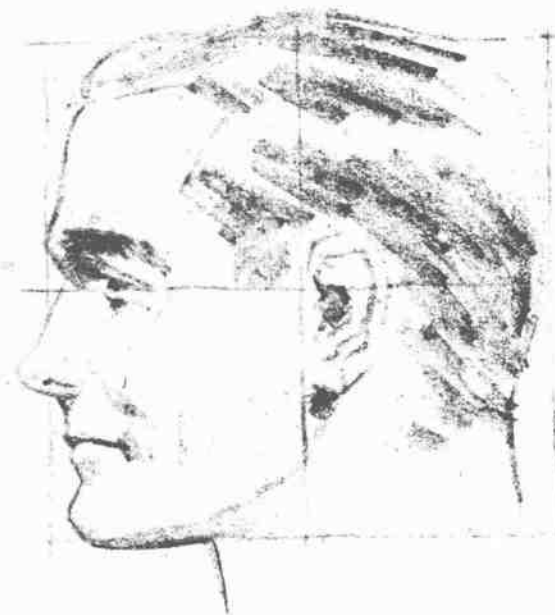
是怎樣做的。用直線畫前額頂上及兩邊的範圍。在中央橫線上略畫雙眼眼窩的上部，弄清楚它們在中央直線兩旁是否平衡。在第二條橫線與直線交叉的地方畫個小三角形表示為鼻子的下端。在第三條橫線與直線交叉的地方畫一條小線表示嘴的位置。略畫兩耳於頭部兩旁介於中央橫線及下一條橫線之間。

現在你可在作記號的位置填入眼耳等器官。第三圖告訴你這是怎樣做的。在圖畫完成時你須用重筆填入這些器官。把指導線擦掉後你可看見你在矩形法下的成績。甚至是初試，假如你一步一步循着指導的方法，你自會得到一幅結構和比例都正確的頭部和面部的素描畫。

畫家和建築家一樣有其不可避免的結構問題。讓矩形在你學畫時作你的鷹架（Scaffolding）。它會給你一個好的架框和一個正確的測量工具。練習可使你的手跟隨你的眼睛，以後你便能自動地應用這些基本步驟，而無需用到支柱。





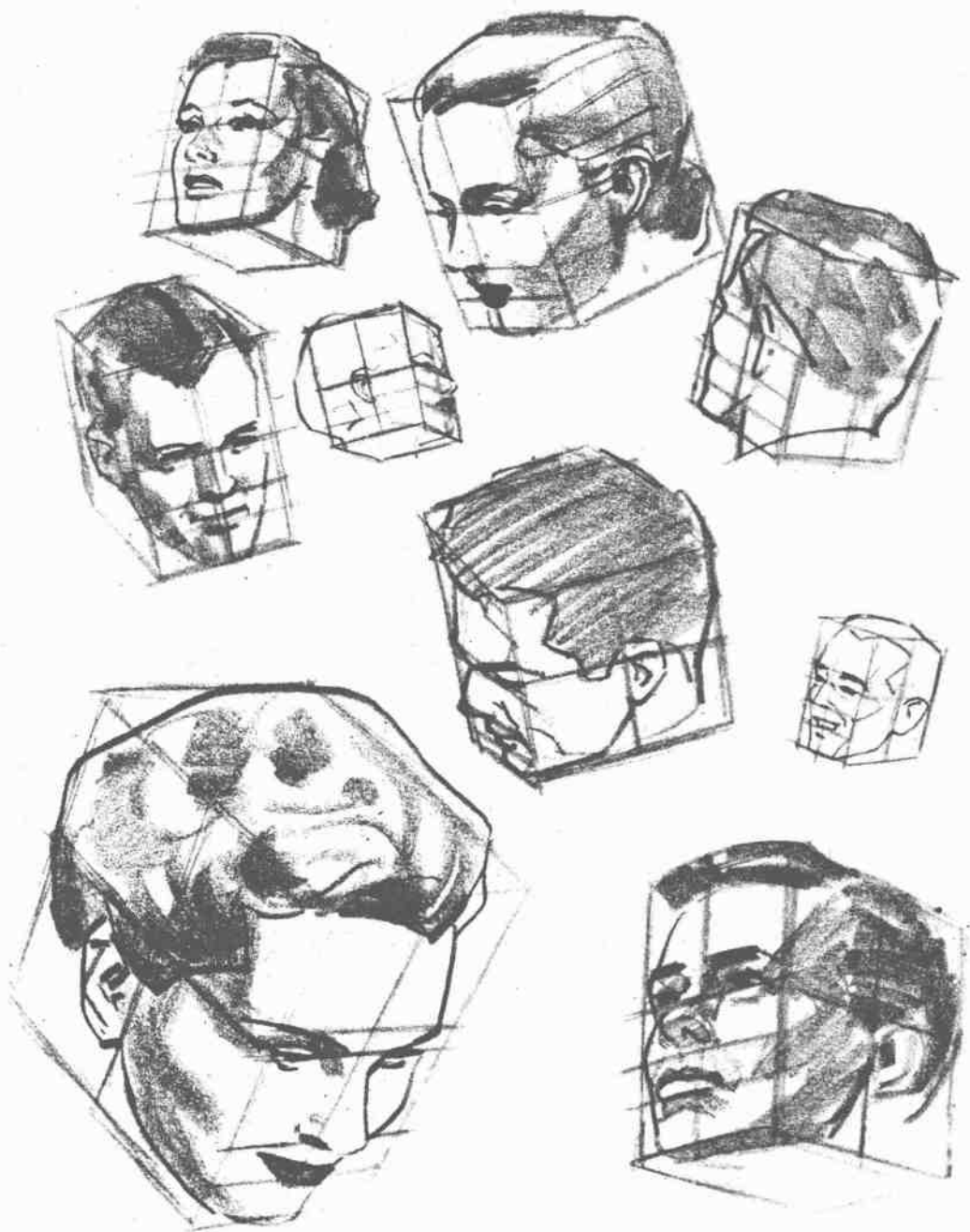


側 面 像

到目前為止，我們只討論到頭部和面部的正面。現在我們討論側面像。畫側面像如果也用矩形法，就很容易了。你當記得我們從正面看頭時是用六吋八吋的矩形作平均的成人頭部。但從旁邊看時，却是長寬各八吋。

當你開始作側面像的素描時，先畫一八乘八的矩形（即一八單位的正方形）。應用指導線一如畫正面一般。略畫耳目等器官在標明的指導線上，採用和畫正面相同的四個步驟。當你畫面部的側像時，耳朵置於中央直線之右側，在中央橫線與第二橫線之間。





從矩形到立體

應用矩形法和指導線，你能從正面或側面畫一張結構勻稱正確的臉或頭，但你只是把頭當作平面來畫而已。從正面看你看到頭的二度空間（平面），即長和寬。爲了從各種角度畫頭，你必須運用三度空間（立體），即長，寬和厚。矩形法的基本法則仍然有用，你只稍加上幾條線便可把矩形化爲立體。現在你可從任何角度來看頭——上下左右都行。本頁及下面四頁的例圖告訴你怎樣做。你要仔細地研習。

