

48.33

C 1

素描，色彩入门

责任编辑 诸庭桦

苗·色彩入门

浙江人民美术出版社出版

(杭州市武林路125号)

浙江新华印刷厂印刷 浙江省新华书店发行

开本: 850×1168 1.32 印张: 2 1/4

1985年4月第1版 1985年4月第1次印刷

印刷: 0,001—125,000

统一书号: 8156·444 定价: 0.75元

目 录

素描	(1)
色彩	
一、色彩在绘画上的作用	(27)
二、色彩的来源	(29)
三、色彩与光	(30)
四、色彩学中几个名词概念	(32)
五、色调	(40)
六、色彩的对比与调和	(43)
七、色彩的冷暖、强弱变化规律	(47)
八、色彩的观察方法	(49)
九、色彩的运用	(54)
十、色彩的时代精神	(59)

素 描

素描即单色绘画

我们常见的木炭画、炭笔画、铅笔画、水墨画等都可称为素描。素描是一个独立的画种，它有非常广阔的表现领域，但由于素描是单色的，能够集中精力研究和表现对象的形体，所以多数艺术院校和画家在美术教学中总把它作为锻炼和培养学生造型能力的基础。“素描”这个词有时便成了“造型”或“造型能力”的同义语。譬如人们在评论一张油画时往往会说这张画“色彩虽然差些，但素描不错”。这里所说的“素描”，就是指它的造型或作者的造型能力而言。

素描作为造型艺术的重要基本功，它和创作有着密切的关系。由于创作的风格和方法的多种多样，各画种、各个画派对素描的要求也有所不同而各有侧重。在这篇短文里，我们谈的是，作为绘画基本功的素描有些什么共同的要求，以及它的基本方法。

学习素描的主要方法是写生，即对着所要表现的对象进行描绘。此外还有两种方法也是锻炼造型能力的重要手段：一种是临摹，这是对别人写生经验的学习和借鉴，临摹要以提高自己的写生能力为目的，不可满足于复制别人的作品；另一种是默写即记忆画，我国著名美术教育家徐悲鸿先生曾经很强调默写，他要求学生不但学会写生，而且要学会通过记忆把看到的或画过的东西默写下来。我们常有这样的体会：留在自己记忆中的东西，往往就是对象最富于特征而给自己印象最深的东西。因此默写对于锻炼我们敏锐的观察力和把握对象特征的能力是极有好处的。

学习素描应该循序渐进

从比较简单的石膏像或人物头像开始，甚至要从石膏几何形体开始，逐渐加深作业。一定要扎扎实实地画好几张石膏像，不要一上来就画比较复杂的肖像或人体。因为这样往往会欲速而不达。在画石膏像时所学到的东西，在画人体时不一定能学到。石膏是静止的，色调也比较单纯，更便于我们研究结构和明暗规律。

此外要注意长期作业与短期作业相结合。长期作业一般是一星期（24节课）画一张，复杂的作业要两星期完成一张。这种练习是必要的，它要求我们对静止的对象作比较细致地研究和表现，从而获得比较全面、深入的表现能力。但在静止的对象面前长期作画又往往会使人失去对对象的新鲜感觉，而画得刻板 and 缺乏生气，因此这就要求我们一方面要在作画时注意保持观察对象的敏锐感觉和作画激情，另一方面还要画一些短期的作业来作为它的补充练习。短期作业是指一两个小时的人物肖像或更快一些的人物、人体速写，以及室外的生活速写。这些作业是为了锻炼迅速捕捉形象特征和动态的能力。长期作业和短期作业的训练相辅相成，达到全面培养造型能力的目的。

素描作为绘画的基本功应该是画到老、练到老。有些青年作者觉得自己已经画过一段时期素描，有了一定的素描基础，就不愿再练习素描或速写，这是不正确的，素描和速写的锻炼对于画家有如体育运动员每日练基本功，提琴演奏家经常要拉练习曲一样的不可缺少。十九世纪法国油画大师德拉克洛瓦在他成为著名的浪漫派绘画领袖之后，还常常画石膏像，他这样做正是为了不断的磨炼自己的眼和手，使自己经常保持对形体的敏锐观察力和娴熟的造型技巧。

开始画作业之前，先需研究如何摆石膏像和模特儿

一个对象不是在任何角度任何光线下都可以入画的，因此，要学习摆石膏像和模特儿。石膏像要放到各种不同的位置、角度和光线下来进行观察和比较，从中选择出你认为最美、最能体现

它的特征的位置上来描绘。这种选择就是对对象的认识和研究的开始，也是对它的美的领会的开始。摆肖像或人体则更是如此，一个模特儿要根据他不同的形体、年龄和性格，摆在尽可能可以体现他的特点和感人之处动态与角度上、及恰当的环境中来描绘。摆人体还应注意体形和动态节奏的协调和美感。

怎样进行写生

写生的过程基本上就是对对象先进行观察，然后表现，再观察，再表现，这样不断地反复，直到将对象画得完美生动的过程。观察是写生的开始，也是表现的基础，每次的再观察都是对对象认识的深入和为继续深入表现提供依据。中国画有些方法虽然不是写生，但它的过程却同上述情况基本一致。譬如花鸟画家画花卉，画家先是较长时间地观察对象，研究它的结构、姿态和色彩等等。待有了比较完整的印象以后，再离开对象去进行表现。画到一定阶段又去观察，检验自己是否画得正确生动，如果不满意便再次进行描绘，其过程也是观察和表现的交替，可以说是一种拉长了的写生过程。所以我们说掌握正确的观察方法是学习一切造型艺术的第一步，要学会画，首先要学会“看”。那么什么是正确的观察方法呢？整体地观察对象的各方面联系是最基本的方法和要求。关于这个问题不少画家都着重地谈到过了，我们现在仍要强调地谈到它，因为这对于学习造型艺术的确是一个带有关键性的问题。整体观察不是一个空泛的概念，不是在思想上同意了就能立刻掌握的，它是一种需要较长时间的实践，通过看和画才能逐步学会、学好的艺术技巧和方法。

人们一般观察对象的方法是局部进行的。一个没有学过绘画的人如果去画一张肖像写生，他往往是画右眼时只看对象的右眼，画左眼时只看对象的左眼，这就是局部观察，局部的画。而他检查自己是否画得正确，也是以对象的某一局部与画面上的这一局部作比较来检验的，结果必然是整个肖像的各个部分互不联系或缺乏联系，当然也不可能画好对象。我们学习绘画一开始就要求从整体观察对象，看它的各个局部之间的相互关系，如比例

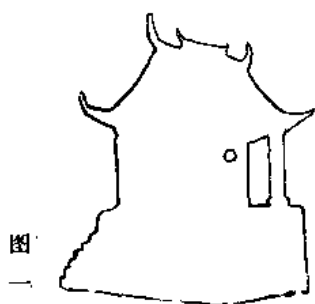
关系、体积关系、结构关系、明暗关系、主次关系等，这就是“大处着眼”的方法，对初学者来说不仅观察对象要大处着眼，表现方法也应该从“大处入手”，即先画大轮廓然后逐步深入到各个局部。有些比较成熟的画家作画是从局部开始的，譬如画肖像，他可以不用画轮廓而先画一只眼睛，这可以说是从小处入手，但他们的观察方法仍是从大处着眼的，他在画眼睛时对象的轮廓已经观察到了，而且作到心中有数，可以把这种方法叫做“大处着眼，小处入手”。这些画家能有这样的能力往往是经过大处入手的训练的。我们强调大处着眼，大处入手，并不是说不要描写对象的局部和细部，特别是富于特征的一些细节，而是说描写对象的任何一部分都必须同时观察到这一部分与整体的联系、与其它各部分的关系，通过整体地观察比较来检查这一部分描写是否正确，是否恰当。对于绘画来说任何局部只有放在整体之中才能作出正确的评价。

作画的第一个课题就是如何将对象恰当地安排到画面上，中国画理论上称为“落幅”，也就是构图。打轮廓之前要将对象在画而上的上、下、左、右位置初步定下来，继续作画时对象在画面上的位置基本上不超出已确定的范围，不能画到那里算那里，更不能把轮廓画得超出纸面再接纸，或者轮廓画小了就裁纸。要逐步锻炼出一种过硬的本领，能得心应手地安排构图。

素描的具体方法步骤

我们知道画画是从打轮廓开始的，一般都是用“线”来打轮廓，这是被普遍采用的好方法，也有少数画家认为画素描不要用线，而主张从明暗着手，先把对象画成模糊的几何形体，没有线的界限，只有光影明暗的渲染，而后逐步地像照片显影一样将对象深入地画出来。这种方法弊病很多。它使作者不能从一开始就获得对形体的比较精确、肯定的认识，也不能得到运用线来概括地表现对象的锻炼。而线对于绘画却是非常重要的表现手段。从古代绘画直到当今绘画大师的作品中，我们都能看到线的非常广泛多样地运用。线的运用能够体现作者认识对象的深浅和概括能力的

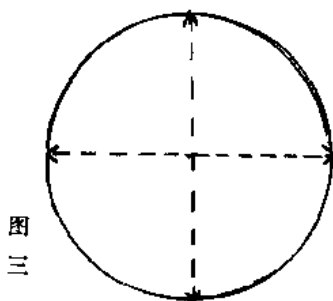
高低，所以从打轮廓开始就要学习如何运用线来表现对象。怎样运用线来打轮廓呢？让我们来看图一，这是一个戏楼的外轮廓线，作为这个戏楼的轮廓它是不完善的，我们加上几根线如图二，这就比较接近它的轮廓的要求了。我们知道画一个形体是从点开始的，点与点连成线，线组成面，面组成体。我们来比较一下图一和图二的不同点：图一的轮廓只反映了戏楼的二度空间即高与宽的位置，只反映了戏楼的平面，而没有反映出它的体积，图二则反映了戏楼的三度空间即高、宽与纵深的位置，反映了它的体积，也就是反映了戏楼的基本结构。又如图三是一个园球的外轮廓，它反映了园球的高与宽，再加几条线如图四就反映了园球的深度，我们就理解了园球的体积。因此可以这样说：轮廓即是能反映物体基本结构的线。以上是两个简单的例子，而我们要表现的对象比它要复杂得多，反映对象基本结构的轮廓也不只是把对象概括成若干几何形体，而且还要包括对象的一些主要特征的细节。



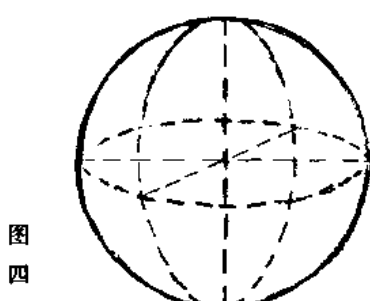
图一



图二



图三



图四

如上所述，任何物体都存在着长、宽、深三度空间，它们都呈现着各自不同的透视现象，我们在学习绘画的同时必须学习绘画透视的规律，并且逐步地运用它、掌握它。作画要有明确的透视观念，因为它直接影响到我们是否正确地、熟练地掌握造型技巧。许多绘画大师的作品中都体现了对透视的深刻了解和完美的空间感，而且也不是说只有体积感很强的画才要透视观念，在一些比较平面的作品如一些优秀的线描作品，也仍然体现出准确、完美的透视感。

开始打轮廓时，尽管对象的形体大多是由一些曲线组成的，但我们却要学会用直线来概括地表现它，因为初学者如果一开始就以曲线去表现对象，往往会被局部的曲线变化所难住，而忽略了掌握大的形体和各种大转折的比例和角度。在用直线画出大的位置时，不要用一截一截的短线去拼接，而要在长线的基础上补充若干短线来表现对象，如图五A、B是一张素描肖像及开始打轮廓时用长线的方法。可以说是这样一种方法，即先长后短，先方后圆或先直后曲。当比较熟练地掌握了用直线来概括对象的能力以后，再用曲线直接描绘对象就比较有把握了。

现在再以一个人物头部为例，谈谈寻找部位的方法。在画外轮廓时要寻找与基本结构有关的其他位置，譬如五官的位置、颧骨高点、额骨高点等位置。一个人的头部从正面看基本上是对称的，这是它的共性，每一个人在基本对称的情况下又略有变化，不完全对称，这是它的个性，我们首先看到的是它的个性即特殊性，因为每个人的五官、体态都有各自的特征，我们要努力透过表面的现象看到它内在的结构规律，在这个规律的基础上表现每个人的个性。如有的人眉毛一高一低，但他的眉骨则是基本对称的；有的人眼睛一只大一只小，但他的包在眼皮内的两个眼球则基本上是对称的。正面看人的面部，最上面的两个对称点是额骨的两个最高点，然后是眉骨的两个最高点，四个眼角的对称点，两个鼻翼的对称点，两个嘴角的对称点，下颌两侧的对称点，两只耳朵的对称点等，将这些对称点连成线，就是脸部结构的透视



图五A



图五B



线。由于我们观察的角度不同，这些线就形成了不同的透视变化，有的升高，有的降低，有的缩短，有的延长。我们要画出在特定角度上头部各透视线变化，使头部各对称点均符合总的透视关系，否则尽管一些局部画得很好，整个头部还是不舒服的。我们以大卫石膏头像为例。首先从基本正面平视的角度来画它。在用直线画外轮廓线的同时就要找准五官的位置和比例，以及它们和外轮廓线的结构关系，不要急于把一只眼睛或鼻子等局部画得很具体，而要先找准眼睛和鼻子的位置以及和其他部位的关系。眼睛的位置接近头顶到下颌底的中部，鼻子的垂直位置接近脸部横线中部，确定了这个十字线后，就可以确定眉骨、嘴、耳朵等位置，与此同时把明暗交界线作出记号，淡淡的画出来，因为

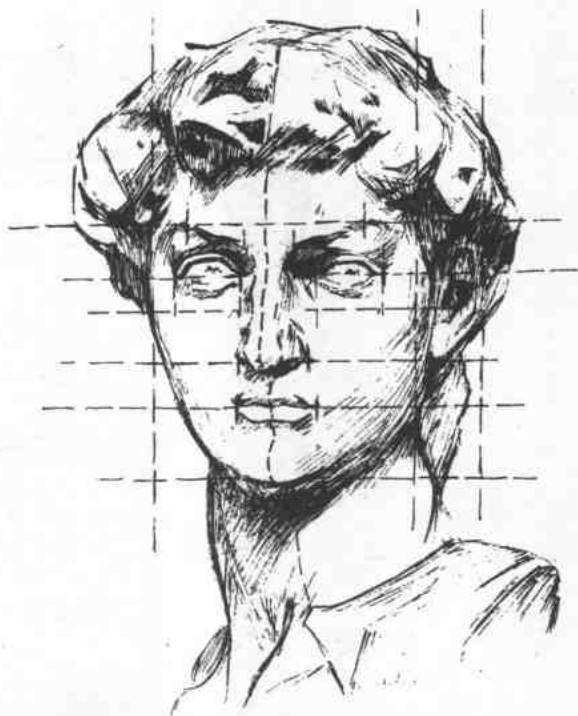


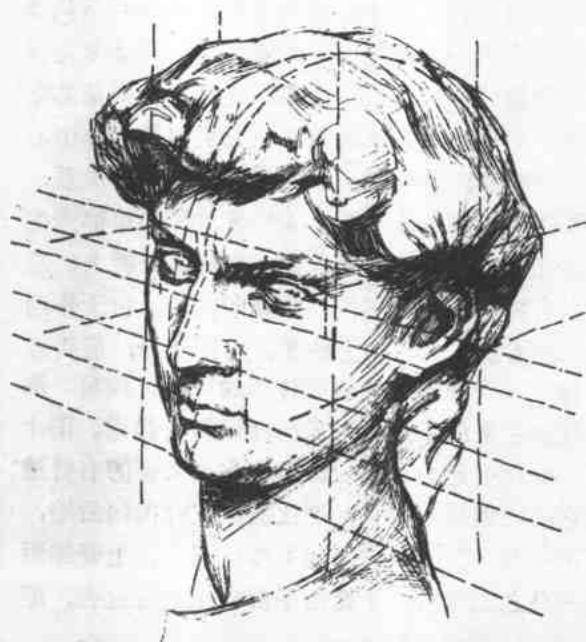
图
六

明暗交界线的位置是构成对象轮廓的重要部分之一。这样对象的基本形体就有了。（见图六）

我们再从不同角度画两张大卫石膏头像。由于作画的角度变了，整个头部也产生了透视变化，五官各对称点所连成的线均向两边透视过去，从头顶经过鼻子到下颌的中心线也形成了不同的透视弧形。找准透视方向、角度及头部中心线弧度变化，是正确画好头部透视的关键（见图七、图八）。图上的透视线是帮助我们认识对象形体结构的辅助线，初学时可以较轻的画在画面上，以帮助我们找准轮廓，掌握比较熟练后，就不必每张都画出辅助线。



图七



图八

画人体时打轮廓的要点

人体的结构复杂，动态变化多，与头部比较要研究的课题也更多一些。头部的骨骼除下颌骨可以张合以外，面部的表情仅来自肌肉活动变化，而人体的动作变化就大得多，所以更需要有一定的解剖知识，可以在画人体时对照着解剖书来研究对象，这会比较有效的帮助我们记忆。人体的基本结构有三大块，即头部、胸腔、骨盆，这三大块不会有太大的变化；还有十二节，即上臂、下臂、手和大腿、小腿和脚，这十二节除手、脚外也不会有太大的变化，人们就依据这三大块十二节作为原件而运动。它们各有不同的比例和结构，各部分互相连接处的运动变化也各有一定的限度、幅度和特点。掌握了这些基本知识，画人体时基本结构就不会画错。肌肉是附在骨骼上的，人的动作和各部分肌肉的运动有直接关系，因此我们对人体各部分肌肉的位置、形状和作用也应有个基本的知识，使我们在画人体时能通过表面皮肤了解内部骨骼、肌肉的变化，这样才可能画得生动、准确。

打轮廓时首先要注意观察人体中心线的变化，中心线是从颈窝、胸窝到耻骨中点的连线，背部主要观察脊柱骨的转动变化以及两个肩胛骨和骨盆两侧的变化。人体动态的变化（特别是站立的动态），很重要的一点是观察人体的重心，它决定着人体中心线及脊柱骨的变化，同时要注意外轮廓线与各部位的结构关系，由于人体动态变化及作者观察角度不同，人体各对称部位都产生不同的透视变化。图九是一幅坐着的男人体，右臂叉在腰上，左臂往后缩，左腿搁在右腿上，头部左侧，胸腔向左转，由于作画的角度是俯视的，均能看到三大块朝上的面，头顶部分，肩头部分的面看得较宽，脖子要安在透视的胸腔体积的正中，颈窝、胸窝到耻骨中点的连线由于坐的姿态而形成向内倾斜的曲线。图十是这一男人体因动态变化引起的透视、比例变化。叉腰的右臂透视变化不大，因此它的比例基本附合标准比例，左臂因向后缩，胸腔的体积又遮挡了一部分，因此它的透视变化就大，上臂缩短了，约为原比例的三分之二左右，下臂由手部向里透视过去，缩



图
九
A

图
九
B

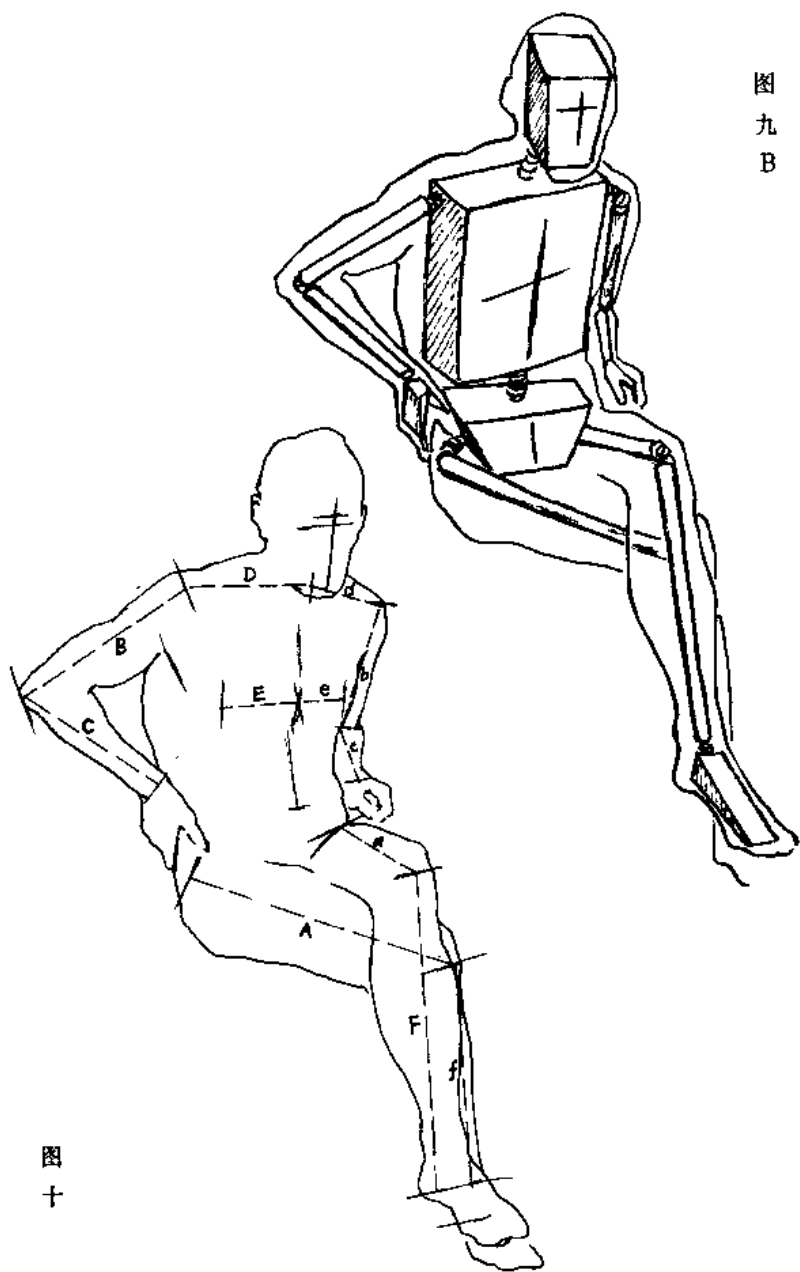


图
十

短到原比例的二分之一左右，右大腿透视变化不大，左腿因搁在右腿上，形成的透视变化使它缩短到原比例的三分之一左右。打轮廓时可以用辅助线的办法将三大块、十二节的部位、透视、结构关系找出来，这些比例变化主要是由于骨骼的透视变化所决定的。图十一是坐着的男人体素描及它的骨骼变化。

为了帮助我们能较快的画出对象大的比例位置，还可以用一些辅助的办法，如拿一根竹签或一支较长的铅笔，把手臂伸直，先量出对象的长度，再量它的宽度，算出长与宽的比例，如头的长度与身体长度的比例，上身与下身长宽的比例等等。也可在画面上画出十字线，量出对象在中心点的位置，以及用水平线和垂直线找出对象各个部位的相互关系等等。这正如小孩学步时用圈椅、初学游泳者借助于救生圈一样，只是辅助的办法，画轮廓主要的靠自己观察、理解对象的形体结构，不能完全依赖“量”的办法，还可以开始凭自己的感觉画轮廓，然后用“量”的办法帮助检验轮廓的正确与否。

在画轮廓阶段，我们还要特别注意从一开始就要抓对象的特征，对象的一些富于特点的动态、形体直到一些局部细节，都要在轮廓中明确的反映出来，使这个轮廓完成后，就是一个准确的、富于个性的生动的形象。



图十一-A



图十一-B