

馬飛廉編著

素描技法



香港萬里書店出版

素描技法

馬飛廉編著

香港萬里書店出版,

素描技法

馬飛原編著

出版者：萬里書店有限公司
香港北角英皇道486號三樓
電話：5-632411 & 5-632412

承印者：金冠印刷有限公司
香港北角英皇道499號六樓B座

定價：港幣四元八角

版權所有*不准翻印

(一九八一年六月印刷)

目次

第一章 素描基本知識	1
1. 素描	1
2. 調子	1
(一) 高光 (二) 淡調 (三) 灰調 (四) 深調 (五) 反光	
3. 素描與立體	3
(一) 平面和圓面的區別 (二) 立方體、圓柱體、圓球 體的特徵 (三) 調子和層次的分別	
4. 素描與光	6
5. 素描與影	10
(一) 陰和光線強弱的關係 (二) 投影與光的角度關係 (三) 投影的明暗層次 (四) 影與物體的關係	
6. 素描和距離	13
7. 素描與透視	13
8. 素描的一般弊病	13
第二章 繪畫手法和工具	16
1. 畫板的傾斜度、坐的姿勢和位置	16
2. 用筆方法	18
3. 幾種基本線條的畫法	21

4. 畫具的選擇.....	23
(一) 筆的選用 (二) 畫紙 (三) 橡皮 (四) 懸鍾	
(五) 畫板和畫架	
第三章 素描的步驟和原則	26
1. 素描進行過程中的步驟.....	27
(一) 落筆之前 (二) 開始 (三) 進展 (四) 結束	
(五) 加工 (六) 總檢查 (七) 怎樣利用相似三角形	
來準確定出物體各部的比例和位置	
2. 素描進行時勾畫輪廓和觀明暗的幾個原則.....	33
(一) 從淡到深 (二) 從直線到曲線 (三) 從整體到	
局部, 從主要到次要 (四) 從方到圓 (五) 從上到	
下, 從左到右 (六) 近大遠小, 近長遠短, 邊線平行	
3. 各種對象的素描方法.....	35
(一) 簡單物像和靜物素描 (二) 石膏像素描	
(三) 人體素描 (四) 風景素描	
第四章 構 圖	54
1. 構圖是什麼.....	54
2. 構圖的原則和方法.....	55
(一) 多樣而統一 (二) 均衡 (三) 對比 (四) 關	
於主題與主體 (五) 避免等分 (六) 分遠近, 有虛實	
(七) 空間的利用 (八) 使視線向主體集中	
附 錄: 示範畫介紹	71

第一章 素描基本知識

1. 素 描

素描，在廣義上是以單色或少數色藉線條、明暗和色調來描繪物體的形態、結構等的繪畫方法；在狹義上是指物體的造形、明暗和層次。因此要表現物體的立體感，就一定要應用素描。

寫生素描對於初學繪畫者主要是獲得經驗和熟練技巧，發展眼睛視力的準確性和手的果斷性，正確地抓住比例的技能以及正確地確定模特兒的姿勢和形體的技巧。素描是一切造形藝術的基礎，因此必須對素描十分重視。一個美術家他的一生都要不斷的練習素描，如果長時間不畫素描，哪怕是一個專業美術家，他的技巧也會逐漸退化。但是，當我們學習寫生素描時，要明確知道素描本身不是目的，而是獨立創作活動的一種準備工作。

2. 調 子

在素描上「調子」這個名詞的意義就是指光度。「調子」、「光度」這些概念，不僅指在素描上表達明暗，而且也包括在素描上對各種物象的色彩的區分。在單色素描中，我們不可能表現出自然的豐富色彩，但必須要徹底保持色彩的明暗在色調上的差

別。素描雖然不能表達出原來的豐富色彩，但却能够準確地固定從明到暗的調子的轉變。因此調子上任何錯誤都會造成脫離開來的明色塊和暗色塊，這些色塊一定會破壞畫面的空間感。因此在學素描的過程中，特別注意研究調子問題，對於將來畫風景畫和創作工作是很有意義的。

任何物體都一定佔有長、闊、高三度空間。因此在適當的角度看一般物體就常能看到三個面。物體的這三個面如果接受光源的角度不同，受光就一定有強弱，因此在明暗上就產生淡、灰、深的三個基本調子。當物體本身質地具有光澤時，在淡面就產生了高光；當物體受到周圍環境的影響，在深面中就產生了反光，因此在長、闊、高的三大面中就產生了高光、淡、灰、深和反光的五個調子。

如果是速寫性的素描，只要有最基本的三大調子就够了。但是在進行精細的素描時，必須要具備五個基本調子。

（一）**高光**：物體受光部分，由於物體本身的光澤（如金屬、玻璃、瓷器、新的皮革等），而產生的最亮部分為「高光」部。這對表現具有光澤的物體極為重要，光澤少的物體上這部分就顯得較弱。

（二）**淡調**：物體正對光源的受光部分，明度次於高光部。

（三）**灰調**：物體的側面光源的部分，即中間色部分。在圓面上是淡面與深面的銜接部分。

（四）**深調**：物體的遮光部分，是物體的最深部分。

（五）**反光**：在物體的遮光部分，因為受到其他受光面的反射，由間接光源所產生的明度。但是應該注意到反光部分的明度不能超過高光部的明度。若適當的加強反光部分，往往能具有更

多的立體感。

同時應該注意到在每個調子中，還有較深與較淡的層次變化。

3. 素描與立體

幾何形立體是一切物體造形的基礎，其中以立方體、圓柱體和圓球體最為典型。因此我們在研究一切物體造形之前，對於最基本的幾何立體必須要作精確的分析和研究。經過觀察、分析和比較，可以使繪畫者掌握畫其他一切對象所必需的知識，因為在有機體中如植物、動物和人體也包含有圓形的和稜形的面。

自然界中的很多物體是由無數複雜的面構成的，但是一切立體的面，不外乎平面和圓面兩種。

(一) **平面和圓面的區別**：平面：明暗變化最簡單，因為在同一平面上，它的受光強弱，大體上是相等的，因此它的明度分佈很平均，如圖 1、2、3、4。

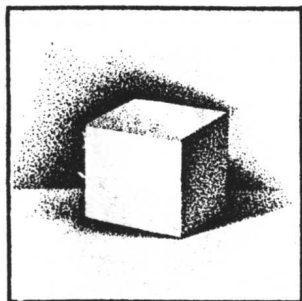


圖1

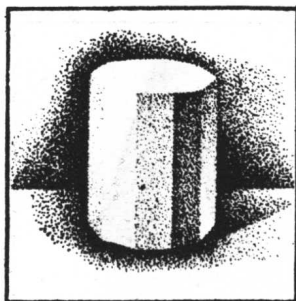


圖2

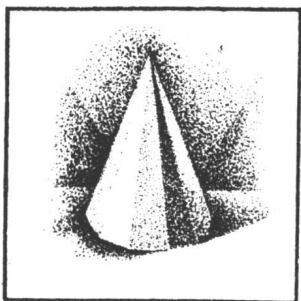


圖 3

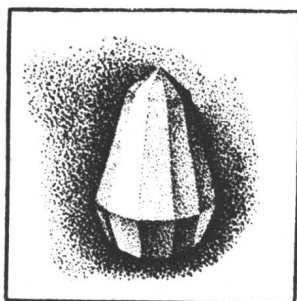


圖 4

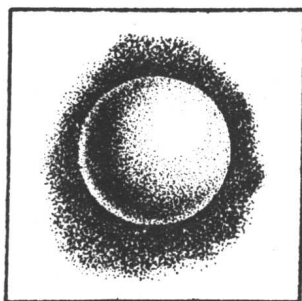


圖 5

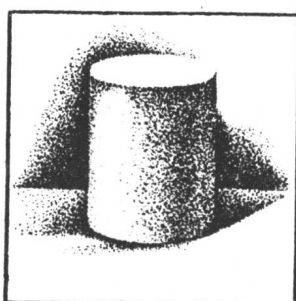


圖 6

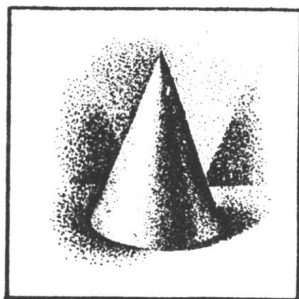


圖 7

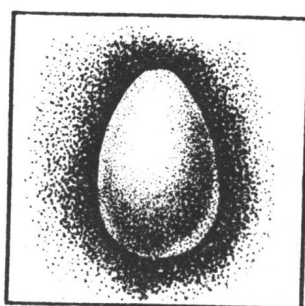


圖 8

圓面：圓面是由無數個平面所組成。而每一平面都有它一定的明度，因此圓面就具有無數個明暗層次，從最淡到最深逐漸地變化，如圖 5、6、7、8。

（二）立方體、圓柱體、圓球體的特徵：立方體：是用平面組成的最典型的幾何形體，它的特徵是：

1. 面與面的分界線很清楚，它的淡、灰、深三大面的調子是突變的。
2. 深淡兩面交接處，由於對比的關係，深的顯得特別深，淡的顯得特別淡。
3. 具有清楚的邊線，因此近大遠小以及邊線傾斜的透視變化，最為顯著，如圖 9。

圓柱體：是用圓面組成的幾何形體，它的特徵是：

1. 明暗調子的分佈呈長條形。
2. 從長條形的亮光部分向左右由亮逐漸深暗（箭頭所示）。
3. 上部的明暗層次和下部大體一致，如圖 10。

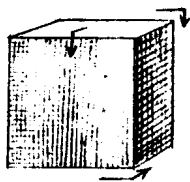


圖 9



圖 10

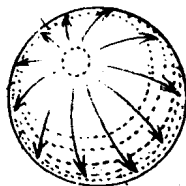


圖 11

圓球體：是圓面組成的最典型的幾何形體，明暗層次的變化最複雜。特徵是：

1. 明暗調子的分佈呈圓周形。

2. 明暗的變化從圓球上一點亮光開始，向四周擴散，明暗層逐漸由淡而深，這種面的轉折與明暗層次的變換，具有多樣的漸變性的。如圖11。

（三）調子和層次的分別：我們已經知道有光澤的立方體和圓球體都具有五個基本調子，而且還具有不同的層次。立方體的層次比較少，而圓球體的層次就非常多。但是調子是包含層次的。在每一個調子中間，常具有許多層次的變化，因此不能誤解為一個調子就是一個層次。我們初學者更要注意：調子是較容易用眼睛來分辨的，而精密的層次變化，却需要靠理解，靠對形的認識和感受才能掌握。

4. 素描與光

十七世紀德國大畫家約阿赫姆·桑德拉特曾經說過：「成功地利用光線和陰影，藝術家就能獲得物體造形的深度和凸起。」

因為一切物體的立體感是藉光線的投射而顯現的，因此繪畫造形，如能認識和正確的描繪出光在物體上的變化，就能正確地表現出物體的造型和立體感。因此在繪畫上如何認識光線和利用光線很重要。

我們先談光源，光源一般有兩種，一種是來自太陽光的自然光線；一種是各種燈光的照明，即人造光線。而自然光的變化很大，初學素描時不易掌握，因此可以把物象擺在人造光線下，使物象有顯著的明暗。

光源一定得從物體前方左上角或右上角來，這樣就可以看到

物體上具有三面五調的變化，立體感就最顯著。如圖12。

光線如果是從物體的正上方來，除了頂部全亮以外，其餘部分全暗，明暗層次減少，立體感不很明顯，如圖13。

如果光線是從物體的正前方來，我們只能看到物體大部分的淡面，如圖14。光線從物體的正後方來，我們只能看到物體大部分的暗面，如圖15。由於所能看到的物體明暗的調子不全面，立體感就減少。因此一定要選擇適當的光源。

同時在配模特兒時的光線，要竭力避免次要光源的影響，因為次要的光源會使物像的同一個面上有複雜的兩重和三重的陰

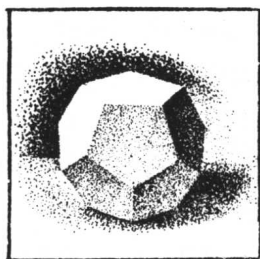


圖 12

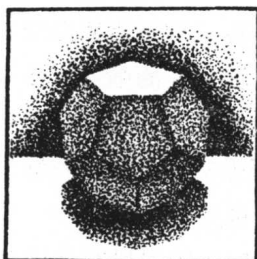


圖 13

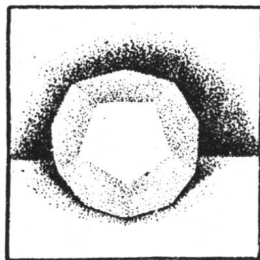


圖 14

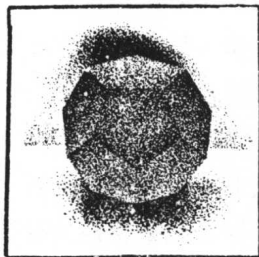


圖 15

影。

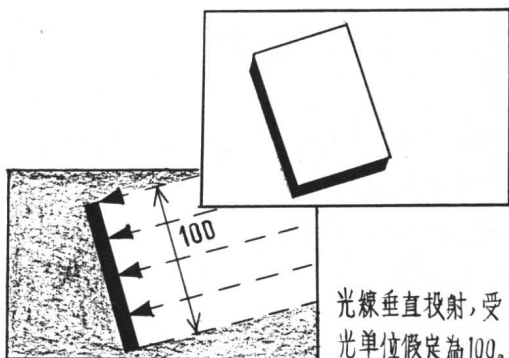
現在我們談談物體受光的強度，這主要決定於光源的強度、物體與光源之間的距離、物體的位置與光源的關係、受光物體的色彩幾方面。

一切發光體都能均勻地在空間發射出明亮四射的光線，而光線是擴散的，距光源愈遠，擴散面愈大。因此物體與光源愈遠，投射到物體表面的光線就愈少，受光就弱；相反，靠近光源的物體受光最強。但是在這種情況下，還要決定於物體與光源之間所處的位置，即光線照射在物體某一面的角度如何。因為顏色相同、與光源的距離相等的全部平面中，垂直於光線的平面最亮，其他不與光線垂直的面受光較差，如圖16、17、18。

表面受光的強度不僅決定於投射光線的數量，而且也決定於周圍的環境。因為除了直射到這個面上的光線以外，它上面還照射着鄰近的其他受光物體所反射過來的光線。這種反射光線的強度通常也是很大的。

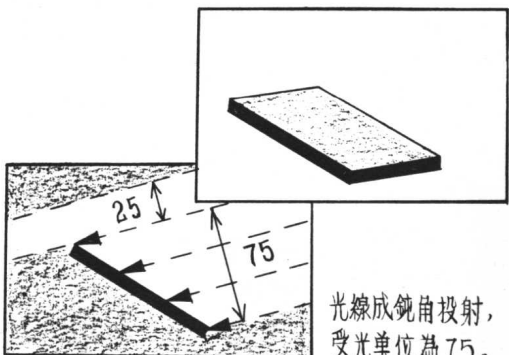
反射光線可以有各種各樣的色彩，因為反光的各種物體有各種各樣的顏色，受光照着的紅色物體將反射出淡紅色的光線，藍色的物體反射出淡藍色的光線等。所以在模型附近的任何顏色的每件物體，都或多或少地影響着模型。

反射光線給整個景物以補充光線，使得陰影處變得柔和，使得明暗之間的差別不那麼強烈；反射光線穿透着我們的視域中的一切物體。使物體穿透着一種構成巧妙的光色旋律的光線。因此反光對於畫家來說是具有很大意義的。如果沒有反光，那末全部陰影將是呆板而暗黑的，而亮部則是令人眩目得發白。



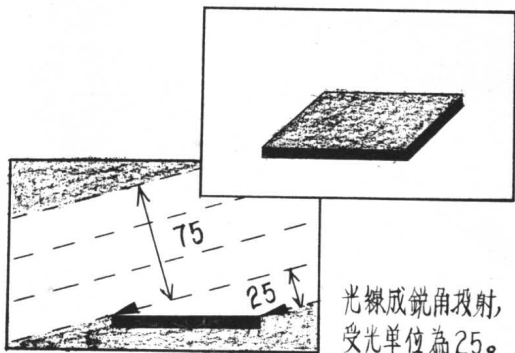
光線垂直投射，受
光單位假設為100。

圖 16



光線成鈍角投射，
受光單位為75。

圖 17



光線成銳角投射，
受光單位為25。

圖 18

5. 素描與影

陰影和線條一樣都是表現明暗的手段，藉助這種手段，在素描上就可以表現出物像的體積。

「陰」是物體本身的背光部分。「影」是光的遮斷，即光線射向某物體時，被另一物體遮去了部分光線，因此就在物體上留有另一物體的投影，如圖19。

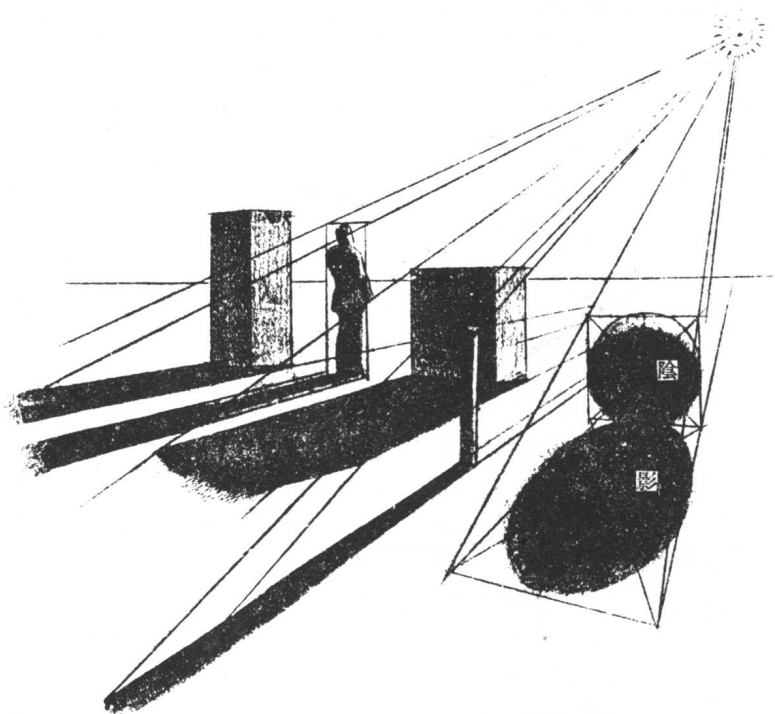


圖 19

(一) **陰和光線強弱的關係**：光線強時，物體的明暗分界線較爲清楚，如圖20；光線弱則物體的明暗分界線就較模糊，如圖21。

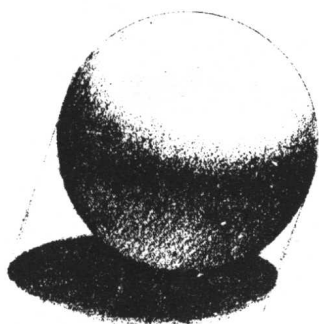


圖 20

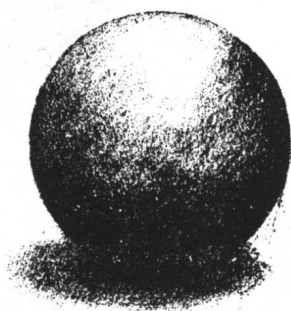


圖 21

(二) **投影與光的角度關係**：陽光來自低處，則物體的投影較長，如圖19。光線來自高處，則物體投影較短，如圖 22。

(三) **投影的明暗層次**：與物體相連的部分投影不論強弱一般較深，影的邊界線也比較清楚，離物體遠的部分投影較淡，影的邊界線也比較模糊。同時，投射下來的陰影通常要比自身的陰影暗一些，因自身的陰影受到反光的緣故，而投射下來的陰影則較少地受到反光的照射。

(四) **影與物體的關係**：物體的形狀不同，它的投影的形狀就不同，如圖19。同一光線在不同形狀的物體上能形成不同形狀的投影，如圖22。因此，在繪畫中投影部分不能粗枝大葉，不然就顯示不出物體的形狀並且破壞了投影所在物的形狀。

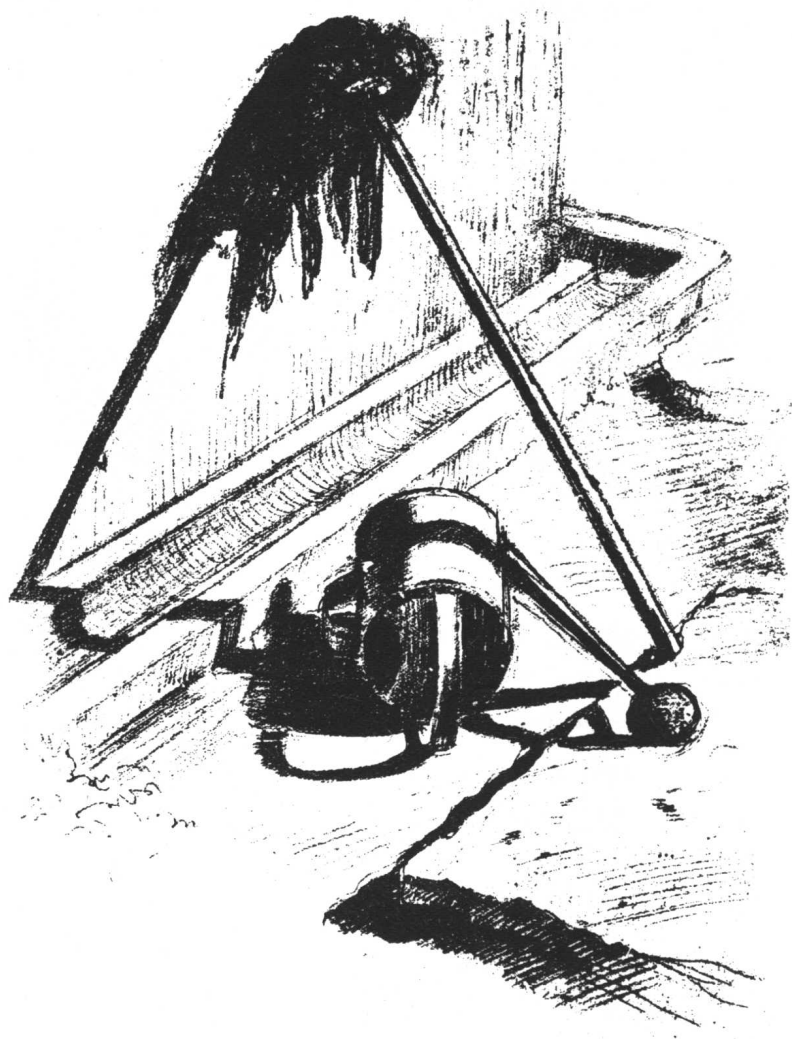


圖 22