



素描写生技法常识

SUMI AOXIE SHENGJIFACHANGSHI



素描写生技法常识

五一〇〇二部队美术创作学习班

河北人民出版社

一九七七年·石家庄

素描写生技法常识

五一〇〇二部队美术创作学习班

*

河北人民出版社出版

河北人民印刷厂印刷

河北省新华书店发行

*

1977年7月第1版

1977年7月第1次印刷

印数 1—200,000

统一书号 8086·779 定价 0.17 元

毛 主 席 语 录

要使文艺很好地成为整个革命机器的一个组成部分，作为团结人民、教育人民、打击敌人、消灭敌人的有力的武器，帮助人民同心同德地和敌人作斗争。

我们的文学艺术都是为人民大众的，首先是为工农兵的，为工农兵而创作，为工农兵所利用的。

前 言

美术工作者要搞好美术创作,塑造好工农兵的英雄形象,首先,必须努力学习马列著作和毛主席著作,深入工农兵的火热斗争生活,认真改造世界观,这是最根本的因素。其次,还要努力掌握绘画技术。

绘画技术必须用创作来带动,才能目的明确,学得活,学得切实有用。所以,不能脱离创作,脱离生活来谈绘画技术。

素描写生是绘画技术的基础知识之一。素描写生是美术工作者认识生活,反映生活,熟悉工农兵,表现工农兵,提高美术造型能力的一种方法。因此,在作素描写生练习时,必须坚持唯物论的反映论,“到工农兵群众中去,到火热的斗争中去,到唯一的最广大最丰富的源泉中去”。学习工农兵先进人物的优秀品质和革命精神,描绘工农兵先进人物的英雄形象和先进事迹。通过反复实践,可以更好地掌握素描写生的方法和规律,为美术创作收集和积累丰富的素材,以便更好地进行创作实践。

《素描写生技法常识》是五一〇〇二部队美术创作学习班编写的美术学习材料,曾于一九七四年在《河北工农兵画

刊》连续发表。这个材料简要地介绍了写生方法，静物、室内景和室外景画法，人物头部画法以及全身人物画法等一般基础知识，供初学者在从事美术宣传和创作活动中参考。根据工农兵业余美术工作者的意见，我们借这次出版的机会，作了一些修改和整理。并得到中央五七艺术大学美术学院有关同志热情协助和支持。恳切希望同志们读后，提出批评和指正。

第一节 写生方法

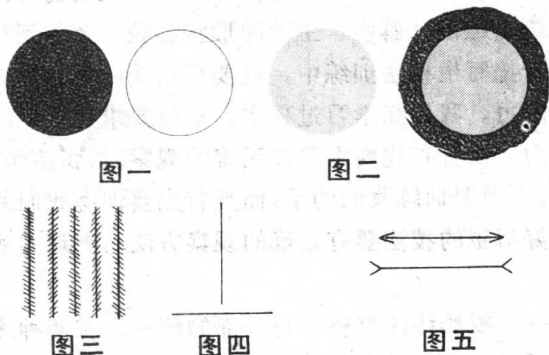
各种样式的绘画，无论连环画、宣传画、插图、幻灯片、木刻、剪纸、国画、油画……等等，都是在平面上表现生活中见到的形象。要塑造一个艺术形象，表现出作品的思想内容和人物的精神面貌，必须首先深入体察人物的思想感情，方能描绘出准确、鲜明、生动的形状容貌。要作到“形神兼备”，在素描写生技法训练中，就要在正确的思想指导下苦练造型的能力。我们在学习过程中，不但要求有正确的表现造型的能力，而且首先要求养成正确的观察、认识造型的习惯，就是说，不但要训练我们的手，而且首先要训练我们的眼睛。

练好写生的技法要有正确的观察方法与表现方法。其要点如下：

（一）要始终注意整体与局部的统一。有两种片面的方法都是不对的：一种是没有全局观念，只管细部，看一点画一点，画那里盯住那里，画得琐碎，没有整体感；另一种是，只见大体，没有具体的、深入的刻划，结果只能画出笼统的模糊的轮廓。与这两种片面的方法相反，正确的方法是从整体——局部——整体。在观察对象时应该既看到局部，又看到整体；在表现步骤上则应该先从整体出发，再逐步深入进去，然后又回到整体效果上来（具体画法后边还要讲）。

（二）要善于比较。真实的对象是写生的依据，要始终

注意把画面同对象相比较，有比较才能画得象。同时，对自己画面上的各部分之间也要作比较，通过互相比 较来作校正。此外，通过比较也能避免视觉上的一些错误。如：图一的两个圆本来一般大，但感觉白的却比黑的大；图二的两个圆亮度一样，四周涂黑了的却感觉比没涂的亮；图三的五条直线本来平行，因为有斜线的干扰，感觉好象不平行；图四的竖线和横线一样长，放在一起却感觉竖线长；图五的两条横线一样长，因附加的箭头方向不同，就感觉下边的比上边的长。这都是错觉，需要认真比较才能辨别。（见图一——五）



（三）要看到空间和立体。一切看得见的客观对象，都是处在一定的空间的立体的东西，具有长度、宽度和深度。素描就是要求能够在只有长度和宽度的平面上也把深度表现出来，象俗话所说的那样，要画得“好象鼓起来的”。

（四）要有重点。自然形象往往比较繁杂，我们不能机械地全部照抄下来，应该区分主次，有所取舍，突出画面需要表现的重点。

第二节 静物、室内景和室外景画法

按照由浅入深的办法，写生技法的训练一般是从不动的、比较简单的对象开始，先画些静物、室内景和室外景。面对这些对象，就要初步接触到如下几个基本的造型因素：形体结构、比例、透视、明暗、布局等。

(一) 形 体 结 构

形体，就是指对象的外表形状。正方形、三角形、圆球体、多面体等简单的形体是容易认识的，但生活中对象的形体多半是比较复杂的，要很好地认识它们的特点。

结构，就是指对象的形体是怎样构造成的，即指决定外表形状的内部构造。每一种对象都有内部构造的特点，这种特点就形成不同的形体。从简单的东西（如火柴盒、书本）到复杂的东西（如机床、火车），都要分析结构。如果不了解对象的基本结构，就会产生错觉，就不可能准确地掌握对象的形体。只有理解了对象是怎样构造成的，对它的形体才能更深刻地感觉，也才有可能准确地表现出来。例如两支枪，自动步枪与冲锋枪的结构有不同的地方。自动步枪枪筒长，有刺刀，弹夹短，没有握把；冲锋枪枪筒短，弹夹长，有握把。结构不同，两种枪的外形也就不一样。自然界的東西

也有各自的结构。例如同是树，松树枝干分杈横斜、曲折多；而杨树只有一根粗直的主干，枝条又是聚集向上的。所以松树形体显得苍劲，杨树形体显得挺拔。

至于人的形体结构，那就更加复杂得多，只有深入研究形体结构，才能正确描绘形象。

（二）比 例

一个对象的形体画得对不对，比例对不对也是个重要条件。画画的人要注意反复调整画面上画的东西的长短与大小，使其比例准确。画得好的画，虽然同实物并不一样大小，但是要达到处处都合乎比例。不但要看所画物体的各部分之间的比例，而且要看在一起的几个物体之间的相互比例。怎样掌握比例呢？不能靠尺子量，主要靠目测，要训练自己的眼力。初学作画时可以将拿笔的手伸直，用笔测一下对象的大体比例，但是不能象工程制图那样全靠尺子精确地量出来。

（三）透 视

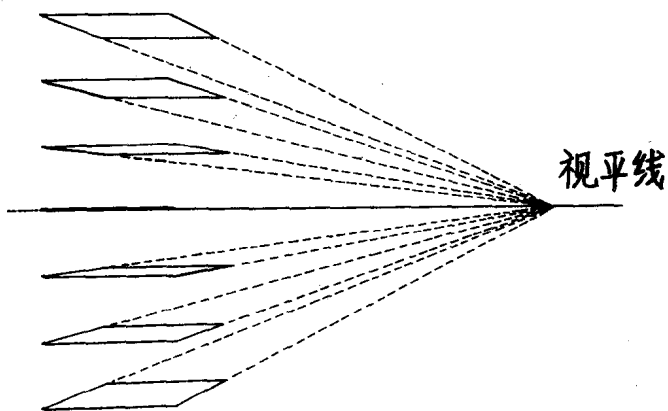
我们在生活中看见的任何东西，在空间中给人的感觉总是近大远小、近宽远窄；同时，眼睛看的角度不同，对象的形状看起来也不同。这种情况在绘画上叫做透视变化。透视变化是有规律的。只有认真观察对象的透视变化，掌握其规律，才能在平面上表现出对象的立体和空间关系来。

最简单而常用的透视规律讲两点，

一、视平线

从画画人的眼睛看出去，在遥远的天地交界处那条线就是地平线。这条地平线正在画画人自己眼睛的高度上，所以又叫视平线。

凡是视平线以上的东西，因为它比画画人的眼睛位置高，所以只能看见它的底面，它越往下接近视平线，所能见的底面越窄，它正落到视平线上时，就只看见一条线。相反，凡是视平线以下的东西，都比画画人的眼睛位置低，就只能见它的上面，它越离视平线远，看见的上面就越宽。（见图六）



图六

二、消失点

从画画人的眼睛看出去，对象中与画面不平行又互相平

行的线，在画面上变成了不平行的线，这些线延长后就相交于一点。这些点就叫做消失点。

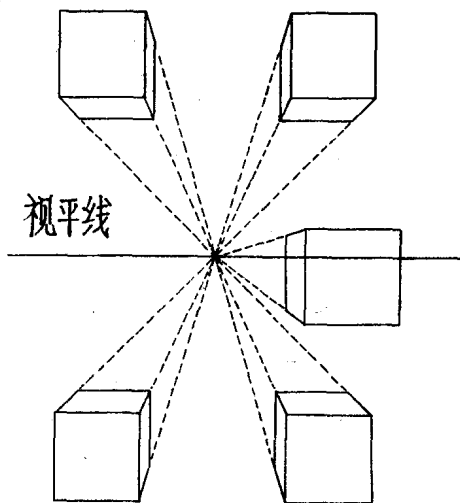
对象中与画面平行又互相平行的线，在画面上也是平行的，不相交。

所有与地面平行，与画面不平行的线，比眼睛位置低的向上斜，比眼睛位置高的向下斜。

以立方体的透视为例，有以下几种情况：

(1) 立方体

相互平行的边线，如果与地面平行与画面垂直，消失点在视平线上的一点，这个点就在画人的眼睛正对的地方，叫心点（这种情况叫“平行透视”）。(见图七)

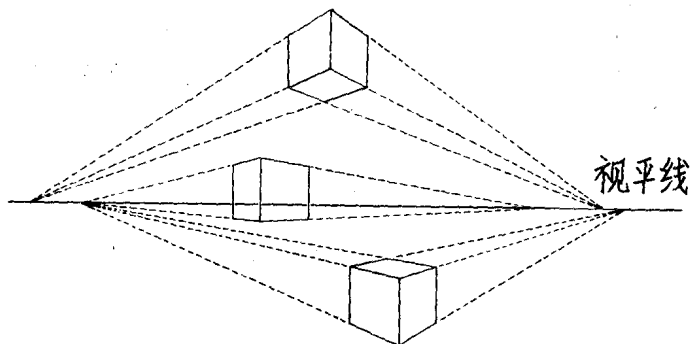


图七

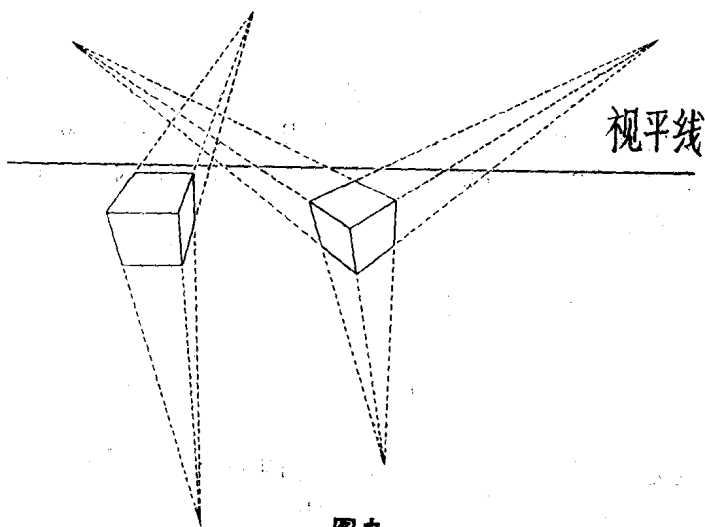
(2) 立方体相互平行的边线，如果与地面平行与画面不垂直也不平行，消失点也在视平线上，这些点分别在心点的左右两边，叫余点(这种情况叫“成角透视”)。(见图八)

(3) 立方体相互平行的边线，如果与画面不平行与地面

也不平行，消失点分别在视平线的上方叫天点，在视平线的下方叫地点（这种情况叫“倾斜透视”）。（见图九）

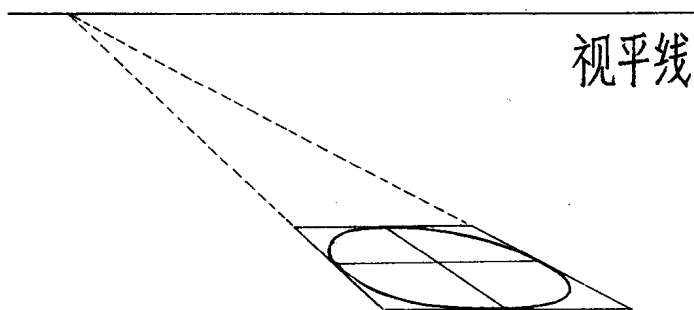


图八



图九

圆形的透视画法，要先画出与圆相切的方形的透视形，再从中画出圆的透视形。（见图十）



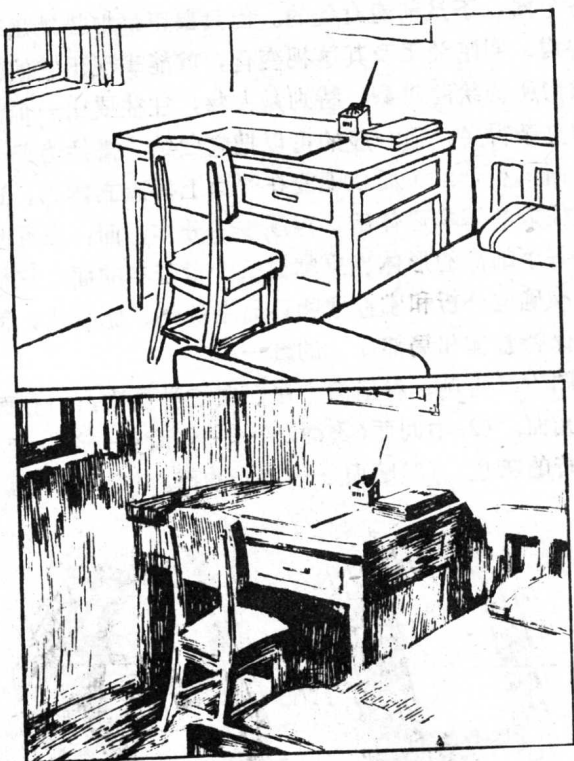
图十

画画的时候要注意：视平线的高度是随着画画人的位置而变化的。一张写生画上只有一条视平线。先要找到视平线和对象的消失点定在那里，作校正透视变化的依据，画面才不会错乱。

（四）明 暗

我们画画的对象，可以看作是由许多不同的面组成的。一个圆球也是无数平面组成的。在光的照射下，由于各个面接受光线的角度和距离的不同，各面所反映出的明暗程度也就不同，这就形成了物体明暗色调的变化。我们画画可以用

画明暗的方法，也可以用线描的方法。利用明暗色调作为描绘手段，可以更好地表现对象的立体感和空间感，画出逼真的效果来。（见图十一）



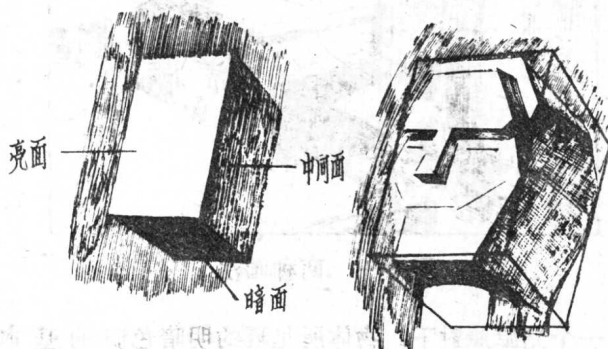
图十一 两种画法

在一个光源照射下，物体所呈现的明暗色调的基本规律：

一、三大面

画画时，只能从一个固定的角度去观察和表现对象，物体的各个面，不是都能看到的。但只要正确地描绘出对象的形体结构、明暗关系及其透视变化，就能表现出它的立体感觉。我们所描绘的对象，特别是人物，往往要比一个简单的六面体复杂得多，但一般的可以把它归纳、概括为三个最基本的大面。少于三个面，不能在平面上搞成立体感。这样，先把握住大的基本形体后，再逐步细分体、面，在逐步深入时，对每个细部的形体也要掌握三个最基本的面，这样就可以比较准确地分析和掌握住物体复杂的体、面变化，使之在描绘中保持整体和局部变化的统一。

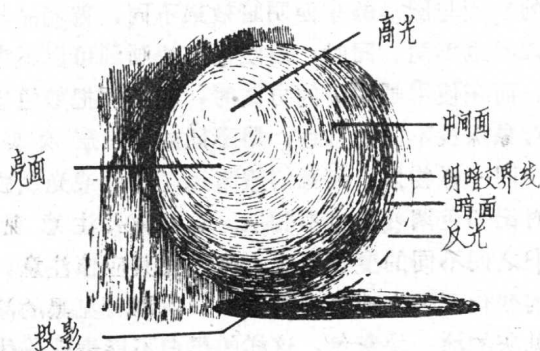
以图十二为例，看出黑、白、灰三种层次：(1)亮面——直接受光面。(2)中间面(灰调子)——侧面受一部分光，显出半明半暗的灰色。(3)暗面——背光的面。(见图十二)



图十二 三大面

二、五调子

对于一般受光物体，仅用黑、白、灰三个色调表现是不够的。明暗关系不是三个界线分明的层次，其变化是复杂的，并且是逐渐转变的。可以归纳为五个大色调：(1)亮面——直接受光面。(2)中间面——在受光面里，侧面受一部分光的部分。(3)明暗交界线——在暗面向中间面与亮面转折交界的地方，所呈现的一道最暗的色调。这是明、暗两大部分的“分水岭”，是表现对象体积和结构特点的重要部分。它不是一条线，而是复杂的面，随着体面的转折，有深、浅、宽、窄、虚、实的变化。(4)暗面——背光的面。(5)反光——在暗面里，由于受周围物体反光的影响而产生暗中透亮的部分。此外，还有高光(光滑或比较光滑的物体受光面里最亮的部分)也是一个重要的调子，因为它不是每种情况下都有的，所以不把它列在五个基本调子内。(见图十三)



图十三 明暗的五个基本调子