

素描写生入门



素描写生入门

河北美术出版社

素描写生入门

群 力 编著

河北美术出版社

素描写生入门

群力 编著

河北美术出版社出版 (石家庄市北马路45号)

河北新华印刷一厂印刷 河北省新华书店发行

787×1092毫米 1/32 印张2 字数20000

印数 1—10000 1988年6月第1版

1988年6月第1次印刷 定价 0.95 元

ISBN 7-5310-0063-6/J·64

前 言

这本小册子原是 51002 部队美术创作学习班编写的美术学习材料，曾于 1974 年在《河北画刊》上连续发表，得到广大读者的欢迎。1977 年我们曾整理成册出版，为引导美术爱好者入门，起到了一定的积极作用。在修改、整理过程中，曾得到中央美术学院有关同志的热情协助和支持，在这里再次致谢！

近几年来，不少读者通过各种途径到我社找这本书，要求再版。为满足广大读者要求，我们决定出版修订本。我们对原本又反复进行了推敲，对不确切的地方又作了多处修正。力求文字和附图更加准确，更加通俗易懂。

但是，由于编辑水平所限，难免还有不到之处，甚至有画蛇添足的可能，恳切希望广大读者，尤其是原作者读后，提出批评指正。

第一节 写生方法

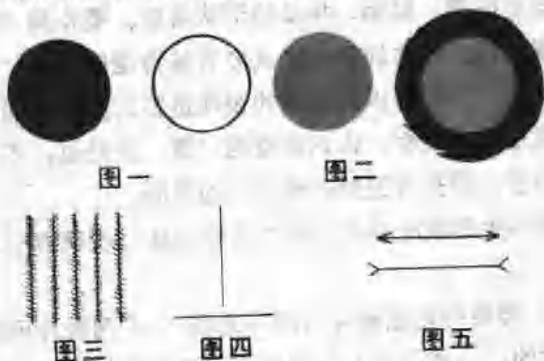
各种样式的绘画，无论连环画、宣传画、插图、幻灯片、木刻、剪纸、国画、油画……等等，都是在平面上表现生活中见到的形象。要塑造一个艺术形象，表现出作品的思想内容和人物的精神面貌，必须首先深入体察人物的思想感情，方能描绘出准确、鲜明、生动的形状容貌。要作到“形神兼备”，在素描写生技法训练中，就要苦练造型的能力。我们在学习过程中，不但要求有正确的表现造型的能力，而且首先要养成正确的观察、认识造型的习惯，就是说，不但要训练我们的手，而且首先要训练我们的眼睛。

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，画哪里盯住那里，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。例如两辆汽车，一辆客车与一辆货车（卡车）结构不同。客车是拉人的，货车是拉货的。用处不同，结构也不一样，两种车的外形也就不一样。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

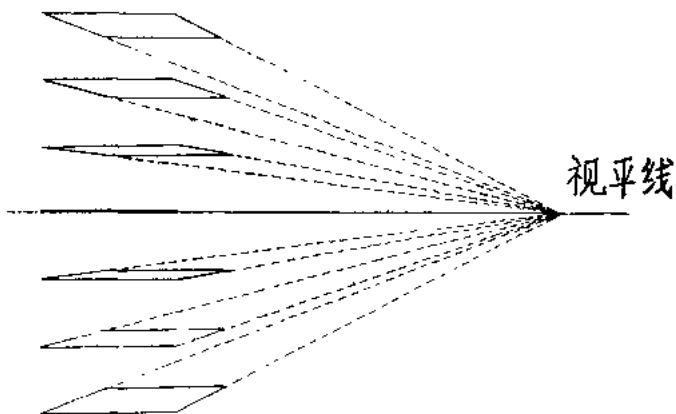
我们在生活中看见的任何东西，在空间中给人的感觉总是近大远小、近宽远窄；同时，眼睛看的角度不同，对象的形状看起来也不同。这种情况在绘画上叫做透视变化。透视变化是有规律的。只有认真观察对象的透视变化，掌握其规律，才能在平面上表现出对象的立体和空间关系来。

最基本而且常用的透视规律讲两点：

1. 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（以一张很薄很平的纸板为例），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，所能见的底面就越窄，底面正落到视平线上时，就只能看见一条线。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

2. 消失点

如果你透过一块画有横竖线组成小方格的玻璃观察你要

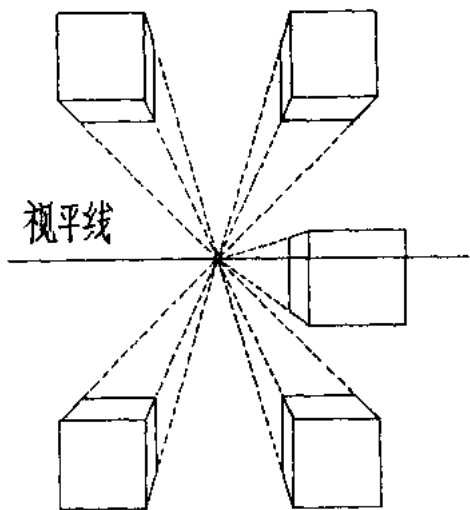
画的对象，并将对象的轮廓线照描在玻璃上，你就会发现：对象中与玻璃不平行，而本身互相平行的线，在玻璃上变成了不平行的线，这些线延长后就相交于一点。这些点就叫做消失点。

对象中与玻璃平行，而且本身又互相平行的线，在玻璃上也是平行的，不相交。

所有与地面平行，与玻璃不平行的线，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) 立方体本身相互平行的边线，如果与地面平行与玻璃（画面）垂直，消失在视平线上的一点，这个点就在画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）

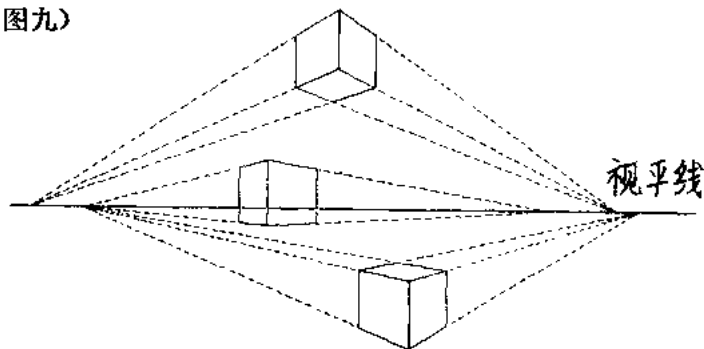


图七

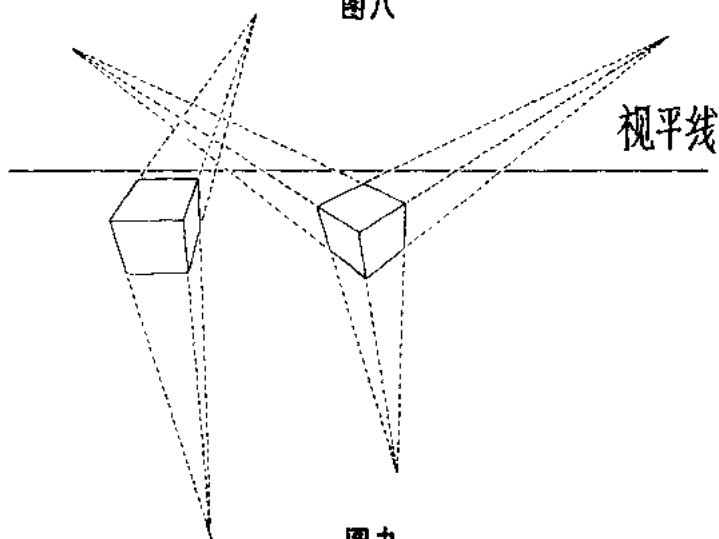
(2) 立方体本身相互平行的边线，如果与地面平行与玻璃（画面）不垂直也不平行，消失点也在视平线上，这些点分别在心点的

左右两边，叫余点（这种情况叫“成角透视”）。(见图八)

(3) 立方体本身相互平行的边线，如果与玻璃（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)

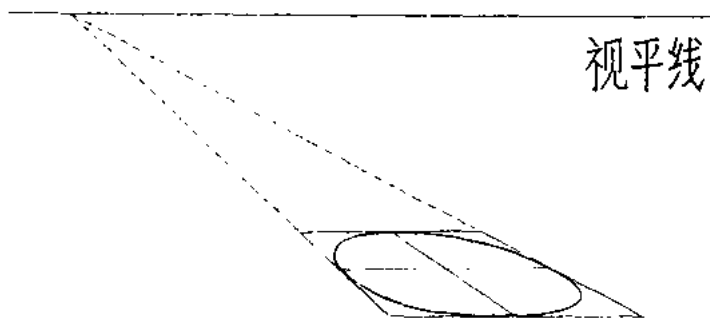


图八



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）



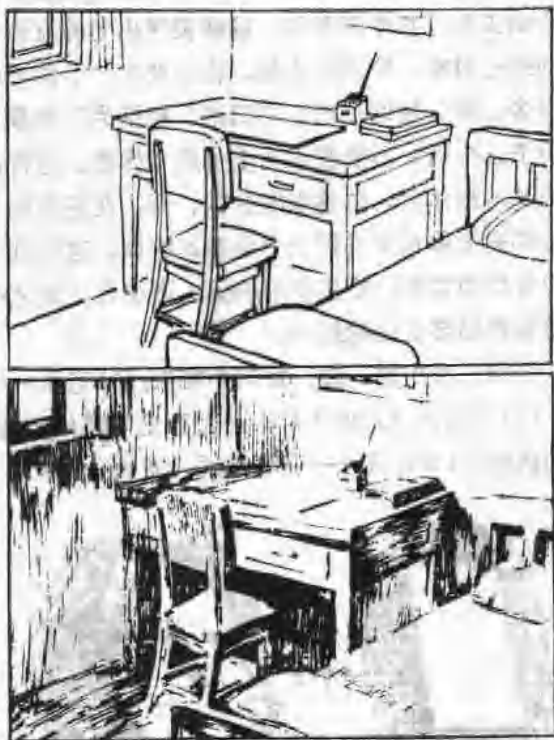
图十

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。一个圆球也是无数方向不同的小平面组成的。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）



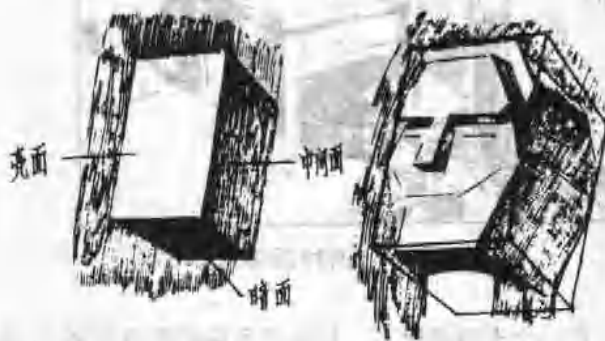
图十一 两种画法

在一个光源照射下，物体所呈现的明暗色调的基本规律：

1. 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。

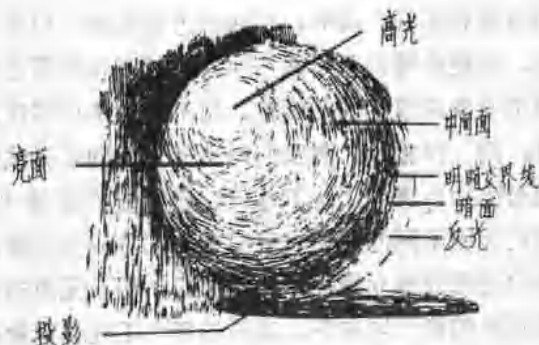
以图十二为例，看出黑、白、灰三个层次：(1)亮面——直接受光面。(2)中间面（灰调子）——侧面受一部分光，显出半明半暗的灰色。(3)暗面——背光的面。（见图十二）



图十二 三大面

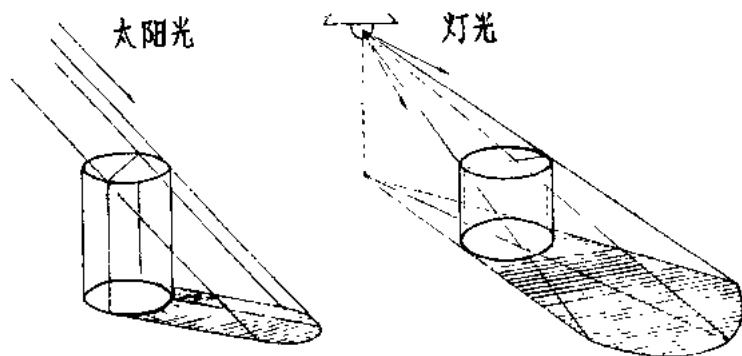
2. 五调子

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

除对象本身的明暗变化外，它在所依附的物体上还有阴影——通常叫投影。在绘画技法上，投影也是重要的表现手段，通过它的衬托可以增加对象的立体感。(见图十四)

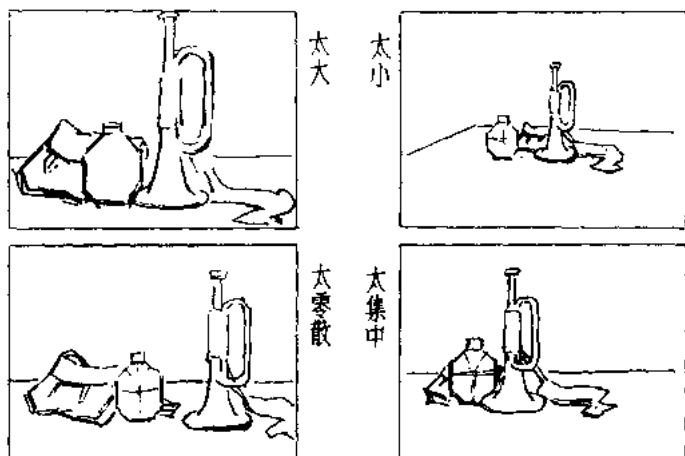


图十四 平行光线(太阳光)下投影两边平行，
一点光源(灯光)下投影成扇形

画明暗要注意，明暗色调是随着对象的形体结构不同、质地不同和固有颜色的不同而变化的。例如，在同样的光源下，方硬的东西与圆滑的东西明暗效果不同，玻璃品与毛织品的明暗效果也不同。同时，用线描方法画画可以不考虑对象的颜色，而在使用画明暗的方法时，就必须把颜色也考虑进去，要把对象深浅不同的颜色，用不同的黑白层次表现出来。此外，同一样物体，离我们眼睛远近不同或光线强弱不同，明暗对比和色调变化也不相同，这些都要注意观察比较，把它们之间不同的变化表现出来。尤其应该注意，不能脱离形体的变化而孤立地去画明暗黑白，即看见黑的涂一块黑色，看见灰的涂一块灰色，这样的黑白不能表现物体的体积和质感。

(五) 构 图

构图就是确定表现对象在画面上的摆法，对一幅写生来说，一般称为章法或布局。一幅画的构图，应该突出主题思想，使画面完整、丰富。安排构图要注意对象的动态变化，要把黑白布置和空间处理考虑进去。一般地说，画的对象在画面上占太大、太小、太靠边、太当中都不怎么好（见图十五），上下左右的空白要适当。几件东西的安排，既要统一又有变化，有主有次，有聚有散，重点突出，鲜明生动。这些，在具体作画时，要根据表现内容的需要灵活处理。



图十五