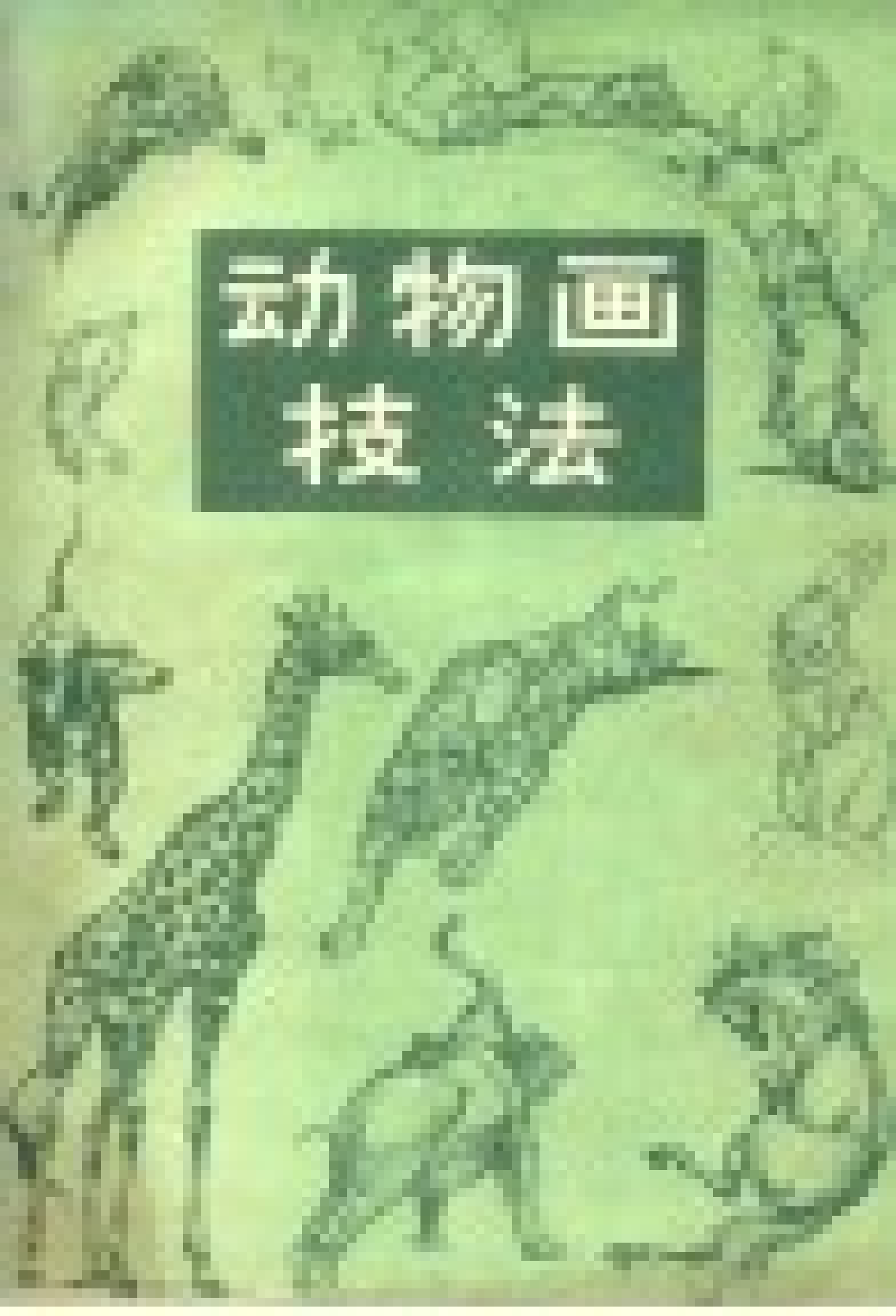


动物画 技法



动物画 技法





动物画技法

〔美国〕赓·赫尔脱格仑 编绘

傅启源 曾文朗 译

人 民 美 术 出 版 社

1985·北京

动物画技法

〔美国〕庚·赫尔脱格伦编绘

傅启源、曾文朗译

人民美术出版社出版

（北京北总布胡同32号）

人民美术出版社印刷厂印刷

新华书店北京发行所发行

*

1986年8月第二版第五次印刷

统一书号：8027·1390 定价：1.20元

出 版 说 明

《动物画技法》是美国康·赫尔脱格仑所编绘。这本书通过比较丰富的图例对一些动物的结构、运动作了扼要的叙述，具有简明、通俗易懂的特点，对初学者有一定的参考价值。我社曾于一九五八年翻译出版，现根据初学者的需要，作了一些修订和删节，再版发行。

人民美术出版社编辑室

一九七七年六月

序

自从原始人在他们的岩洞壁上画上动物以来，人们就已经对动物画感到了兴趣。就象今天这样，那时的人在自然中找到了他的灵感。奇怪的是，虽然人们经过多年的积累，已经获得了一些关于动物解剖的知识，但人们对于动物动态的认识却还是很迟缓的。只要我们查一下大约一个世纪前可里亚和爱夫斯的复制画（注），就可以知道这个事实。那个时候的画家，总是以一个僵直的姿势来描绘马的奔跑——前腿高举，膝盖弯曲，朝向前方，后腿好象刚刚离开地面。事实上，这种姿势在马的疾驰、缓驰、小跑和快步中都是不会出现的。

结构是各种画法的基础。详细的解剖知识，如关于鹿的脊椎骨确数的知识，并不象了解在运动中的脊柱的一般结构和弯曲性那么重要。我们可以用同样方法来观察动物的肌肉组织。当你知道了任何一种动物的肌肉所形成的一般形状，而且掌握了它们的伸缩规律，你就会比较有把握地精确描绘其它的动物，因为你可以就解剖上的各个方面作相互的比较。

紧接着结构便是动态的分析，这两方面是有联系的，因为要知道任何一种动物在运动中的机能，必须理解基本的解剖学。真实描绘动态的才能，依靠对于动作的了解。在电影出现以前，麦比里奇曾经创造了一个方法，用这个方法能够摄取在运动中的动物的连续照片。从它的照片中可以看到一些为肉眼所从来不可能观察到的动物的姿态。现在依靠“慢镜头”的技巧，我们终于理解了动物的动态。影片显示了一些非常剧烈的动作，因而告诉我们在画动物的时候，画家要用一种怎样灵活的方式来工作。

一旦你熟悉了骨骼的力学原理和要点，正象本书图例所示，你就会感到你能够更好地表现动物的姿态。画家并不只是一架活的照相机，把所看到的東西，精密地抄袭下来。如果是那样的话，我就会使这本书充满着照相了。自然是灵感的来源，而画家也必须具有结实的解剖学基础知识，但是画家必须在素描中表现出他所要表现的情景，才能显示出他自己的创造性。这本书中大部分的图例并不依靠照片和模特儿，当我需要用它们的时候，只是把它们当作一种参考而不是原样照抄。

假使你是初学画画的，而且在计划着到动物园或者马戏团，或是其它能够观察动物运动的任何场所，去作一次写生，我建议你带一些软铅笔，或者也带一支炭精笔。比较软的铅笔容许你大胆地画，用炭精笔涂大体调子则能获得良好的效果。动物是在不断地变换它们的姿态的，所以我们需要画得快，画得大胆。我们往往必须在一瞬间抓住动作的要点。在你画画的时候要不断地认识形体——追求动态——要获得动物的感觉！

本书图例中的许多基本速写步骤有助于我们抓住动物的特殊动态和特征，而且有助于避免僵硬和呆板的姿态——这是我们在动物写生中所常遭遇到的不幸的结果。

谈一下关于本书中一些有关结构的图例。我把结构放在图解中，而不着重于文字说明，这样，读者就可以通过实际的例子，而不是通过理论或者是叙述来研究画法的程序。

本书中大部分的画是用毛笔和墨水完成的。不论用来复制和写生，这可算是一种很好的工具。如果你过去没有试用过而现在要想试一下的话，你可以去买一支二号或三号的貂毛笔。要真正好的黑墨水，因为一般商场出售的墨水擦了之后要掉色。

我深切地盼望这本书对于任何一个喜欢画动物的画家——初学者、业余爱好者或者专业的画家，是有价值和有鼓舞力的；我也盼望读者在学习它的时候，能满足最大的愿望和乐趣，正象我所预期的一样。

赓·赫尔脱格伦

【注】可利亚和爱夫斯（Currier and Ives）是美国一世纪前两个石印技术创始人，当时他们曾以石印方法大量复制彩色画片。

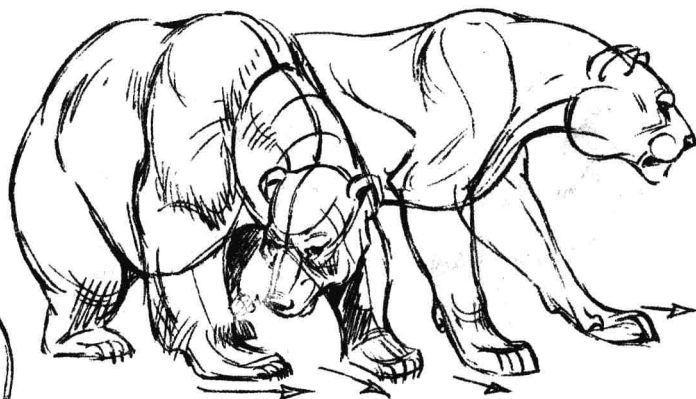
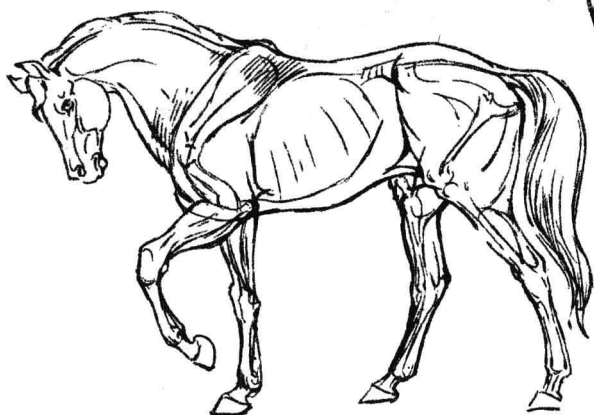
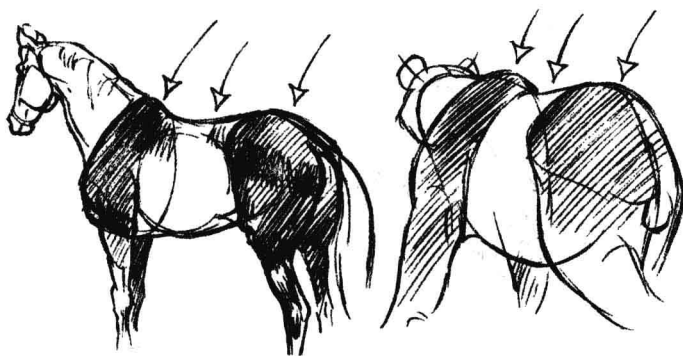
——译者

目 录

动物画初步技法	1
情景和感觉	8
线的运用	11
动作分析	15
笔墨技巧	17
马 科	19
鹿 科	46
猫 科	54
牛 类	72
长颈鹿	75
骆 驼	77
大猩猩	79
猪	81
狗	83
狐 狸	90
袋 鼠	92
兔 子	95
松 鼠	97
象	98
熊 科	103
动物群的构图	110

动物画初步技法

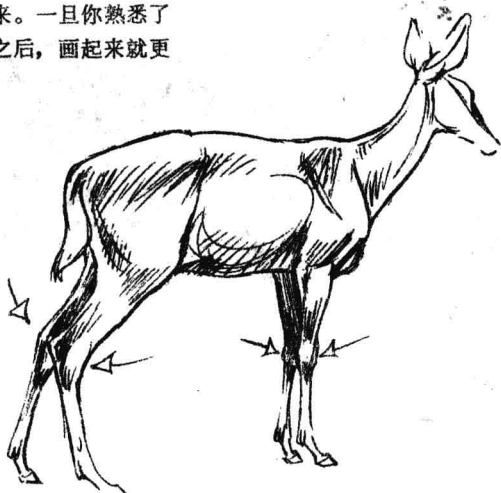
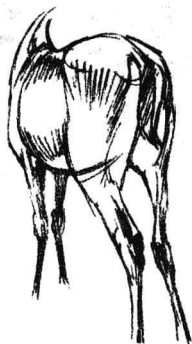
把躯干分做三个部分——前部、腹部、后部。这是一个自然的划分，有助于我们掌握正确的比例。勾出背部轮廓线（即脊柱线），它帮助我们确定动物的中心。



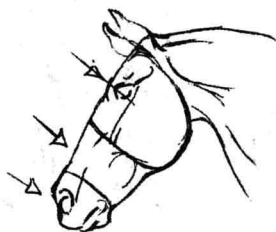
熊掌微微的向内侧相对；猫科动物的爪稍向外分开。

大部分有蹄动物的四足关节都有些向内翻——幼小的时候更明显（见下图）。

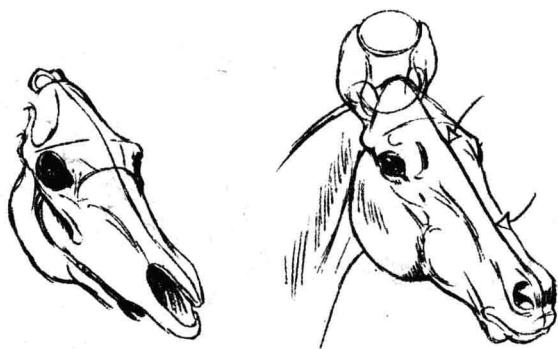
经常标示出内部的骨骼，它可以把形象的各部分紧密连接起来。一旦你熟悉了不同骨骼的大小比例之后，画起来就更容易。



把头骨也分做三个部分：口部，较长的鼻部和头盖的基部。



把耳朵连接在脑后，为了方便起见，画一个卵形来定基线。

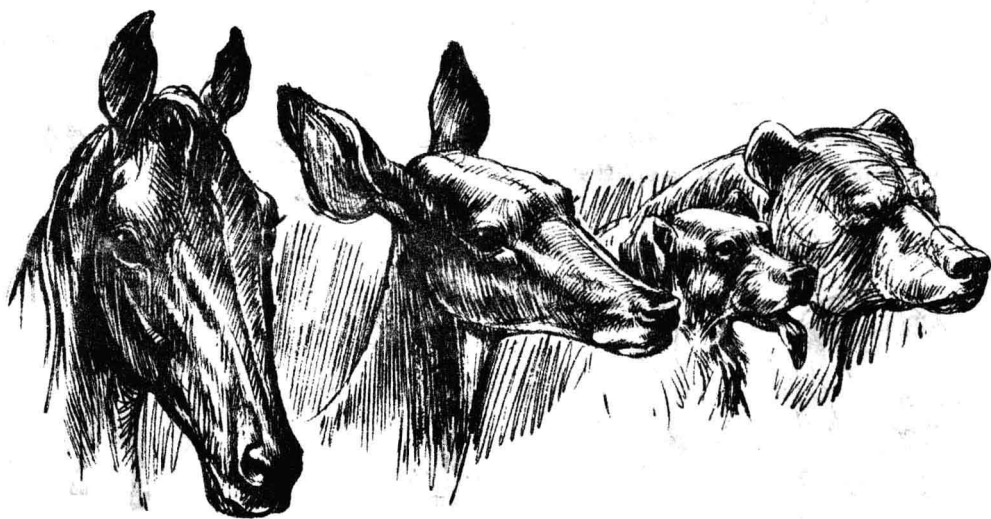


从结构上把头分做两半，这是一个自然的划分。



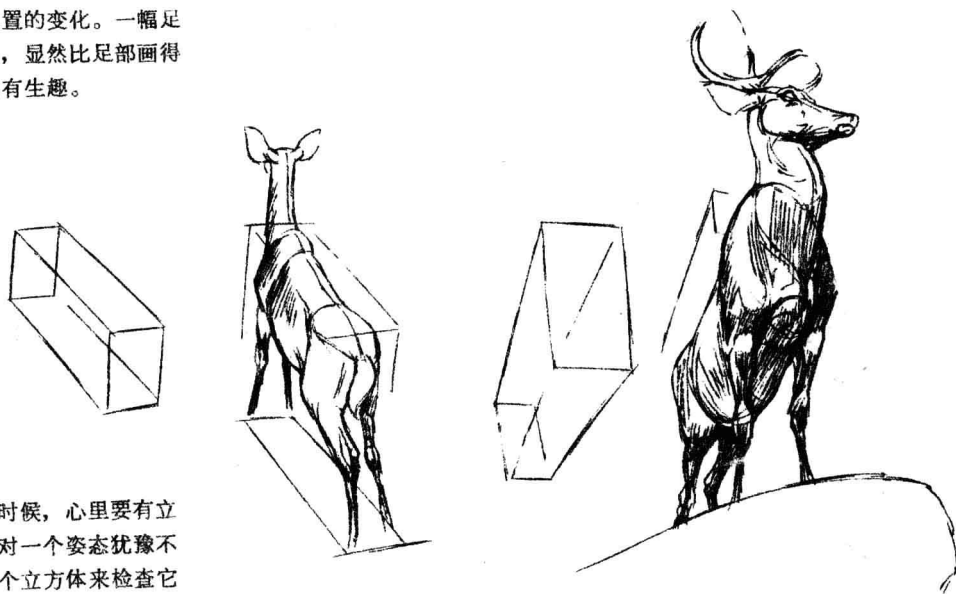
把眼睛、耳朵、鼻子连成一条线，这是一个很好的标志，适用于大部分的动物。

留心眼睛通常长在头的两侧，当你在画动物的结构时，画出眼睛的标志线。熊、猫和狗的眼睛是比较靠前一些。

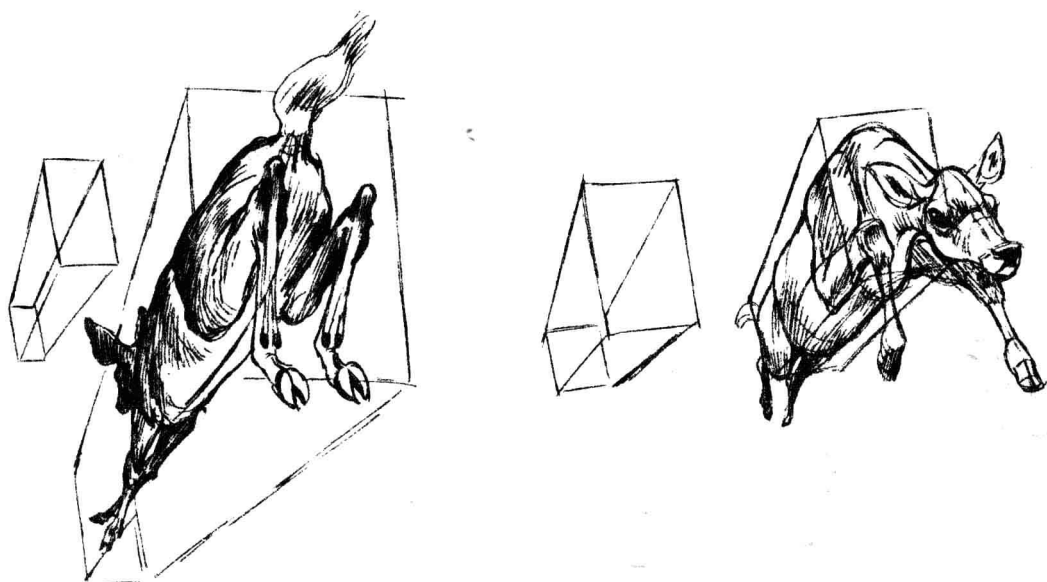




画动物要注意足部位置的变化。一幅足部有变化的动物速写，显然比足部画得平行僵直的另一幅更有生趣。

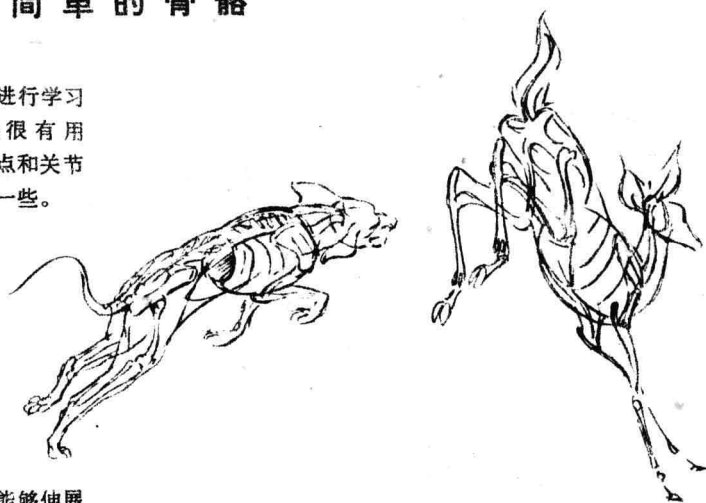


在从不同角度来画的时候，心里要有立方体的概念。假使你对一个姿态犹豫不决，可轻轻的画上这个立方体来检查它的透视变化。

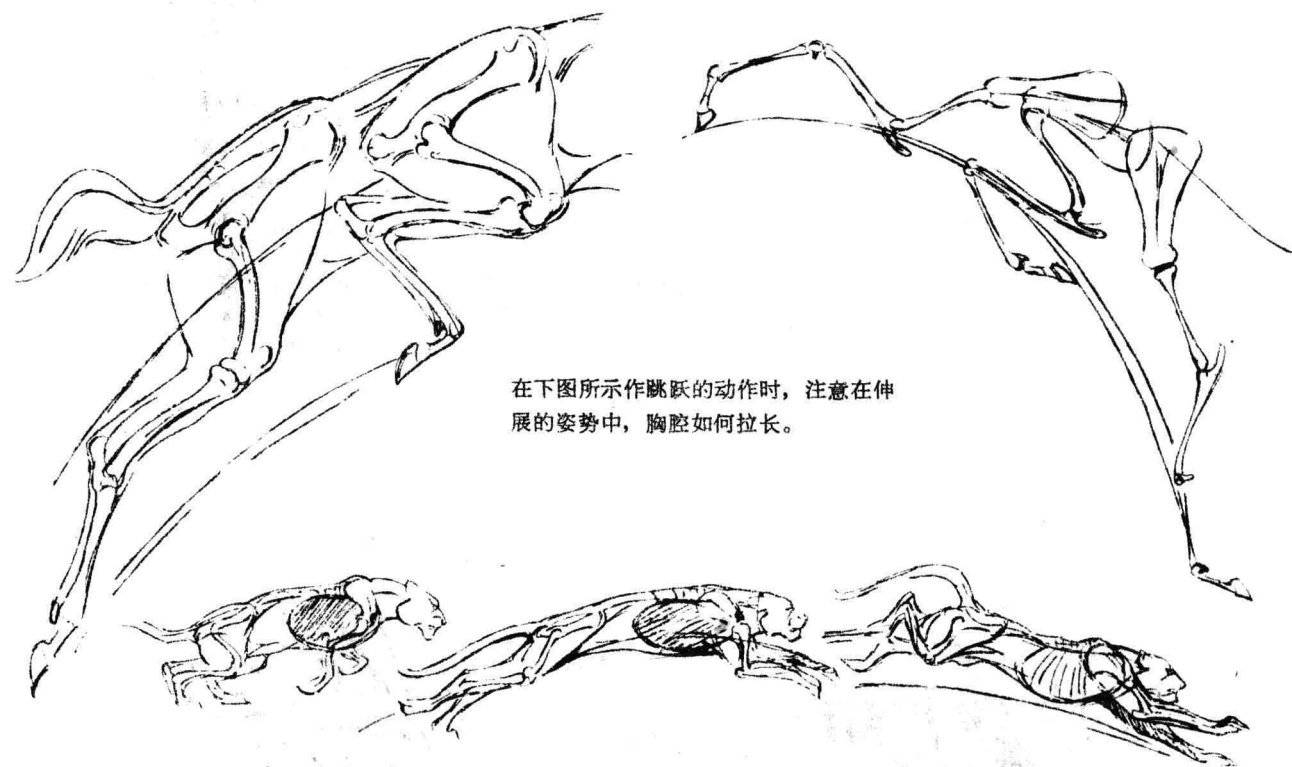


简单的骨骼

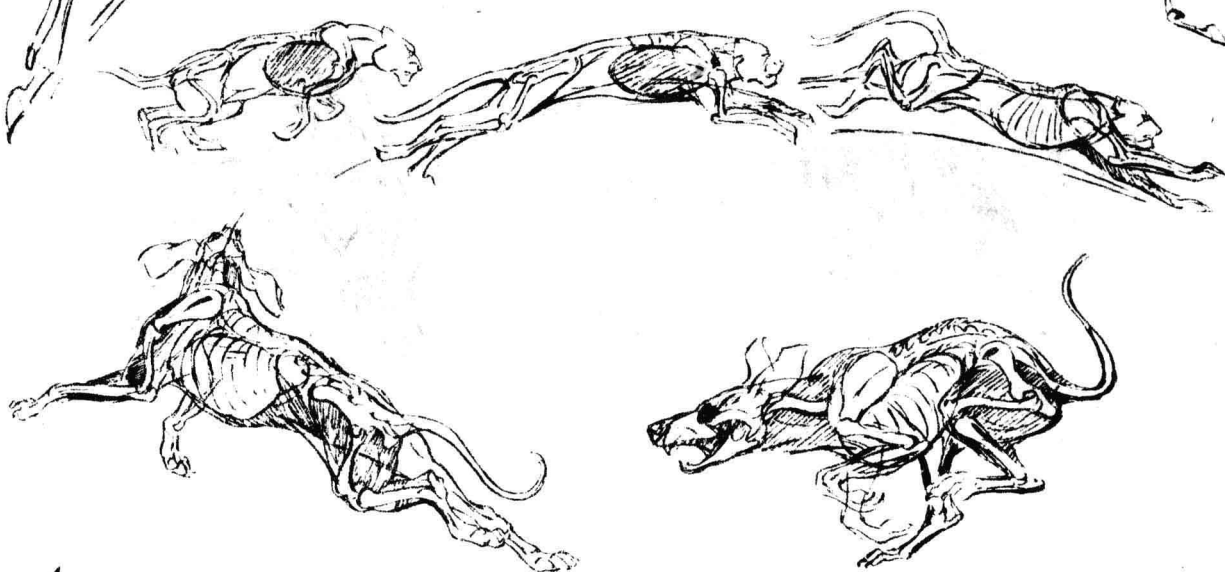
还没有把每一种动物分门别类进行学习之前，了解一般骨骼的常识是很有用的。在有了一些关于骨骼的要点和关节的知识以后，画起来就更容易一些。



腿具有非常容易弯曲的性能，能够伸展和收缩。

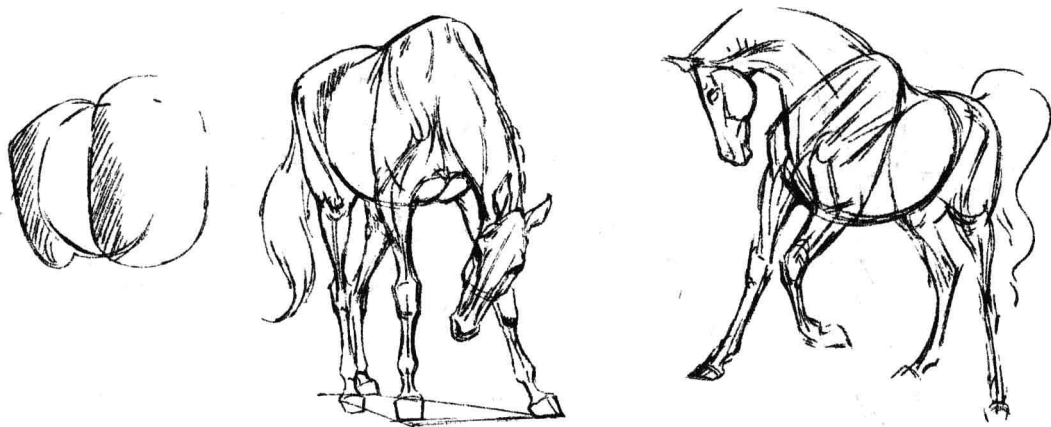


在下图所示作跳跃的动作时，注意在伸展的姿势中，胸腔如何拉长。

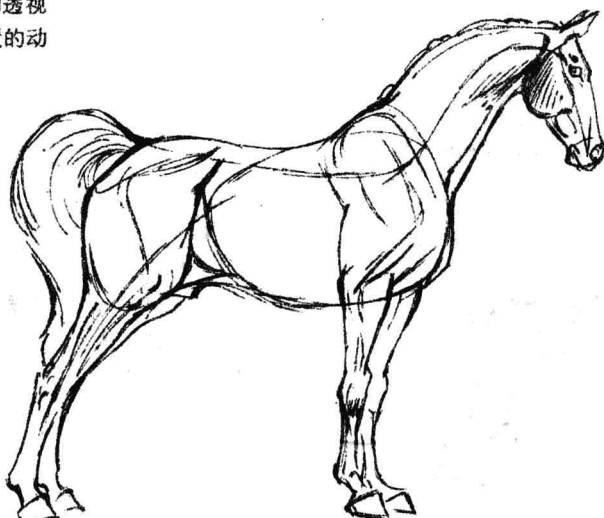


形体的略写

你有了关于骨骼的基本要领的常识，在写生时就会有更大的信心。写生时在画面上标出重要的部位或要点是很有用的。标完后才画出动物大体的形状。

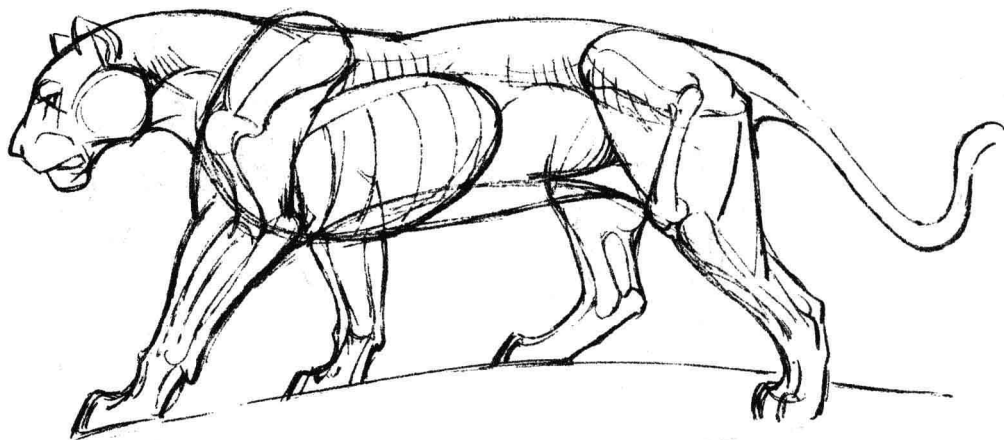
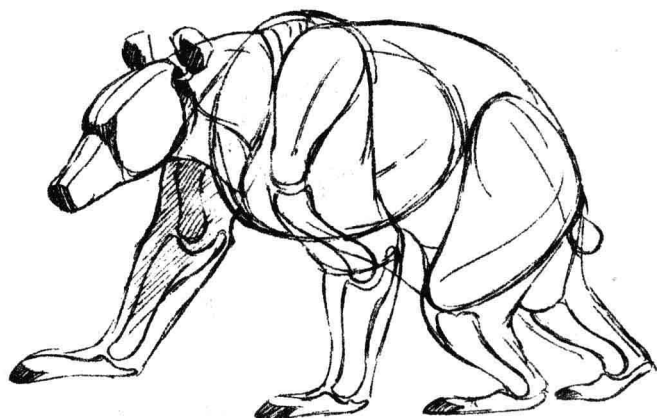


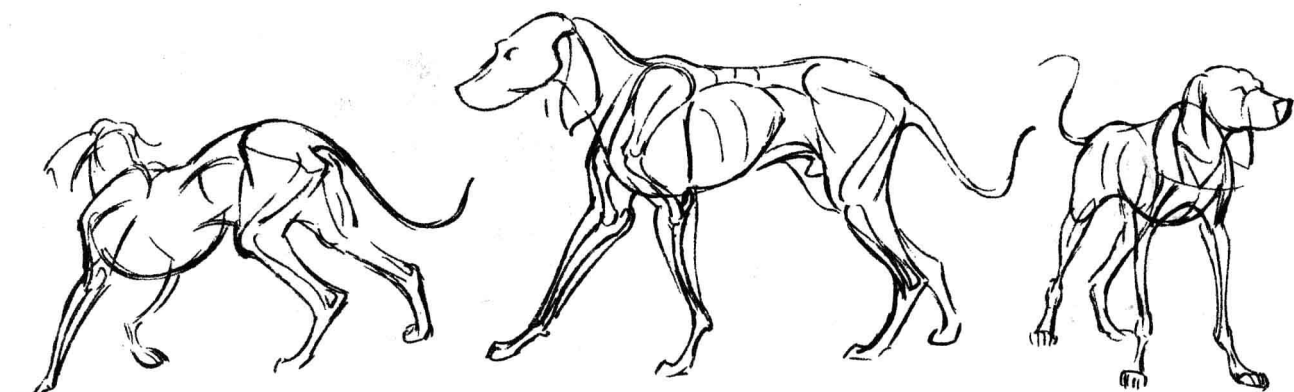
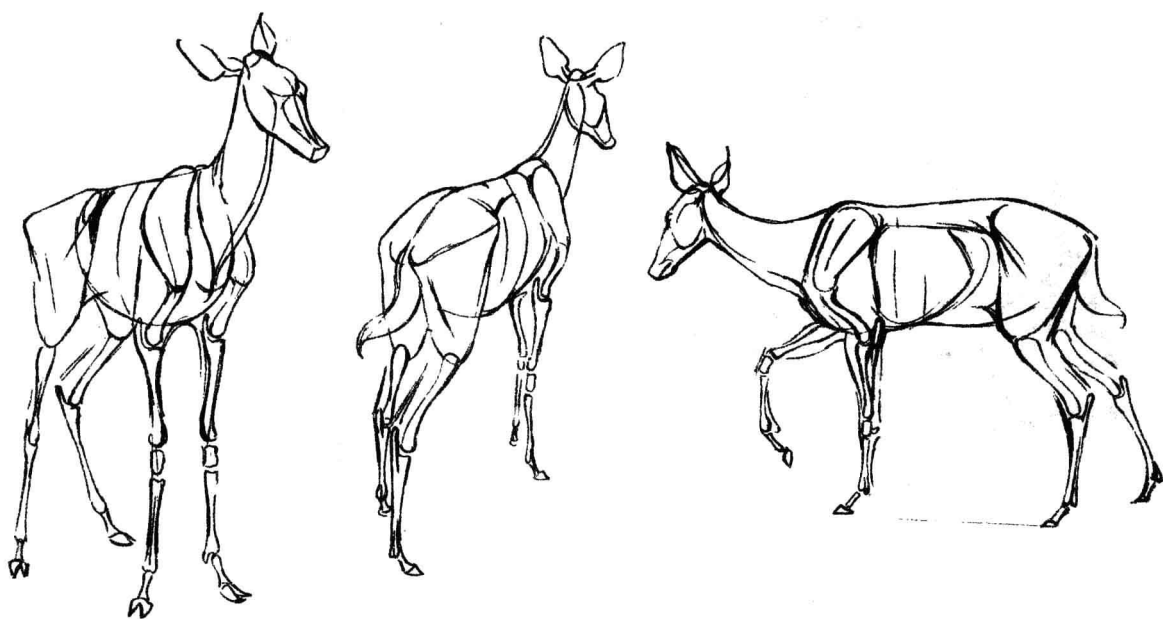
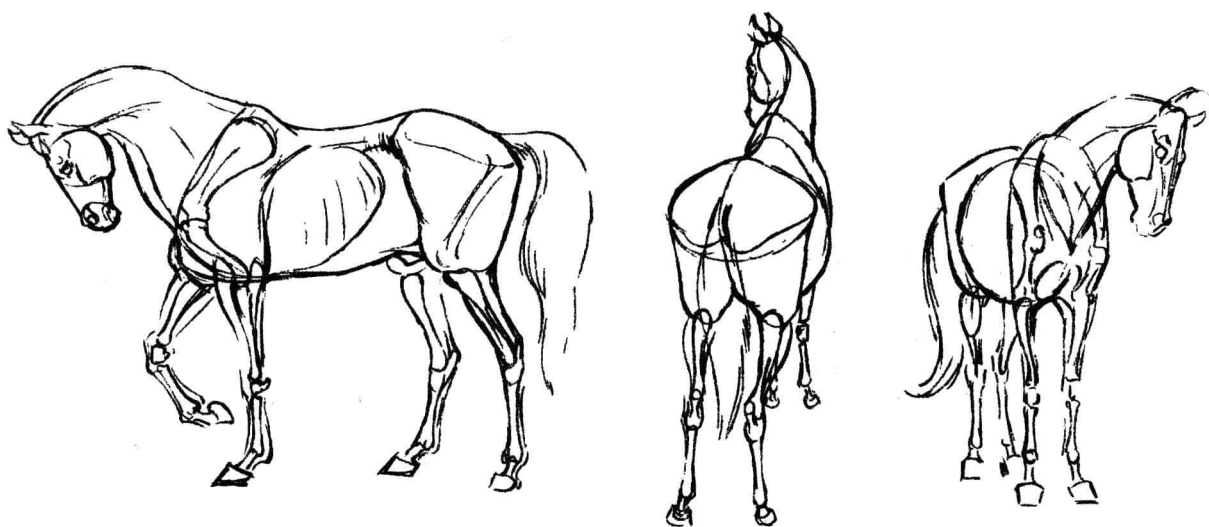
用以上图解的方法，对于画重叠的透视形体是很有帮助的。在画这种位置的动物时，记住这个方法。



模 型

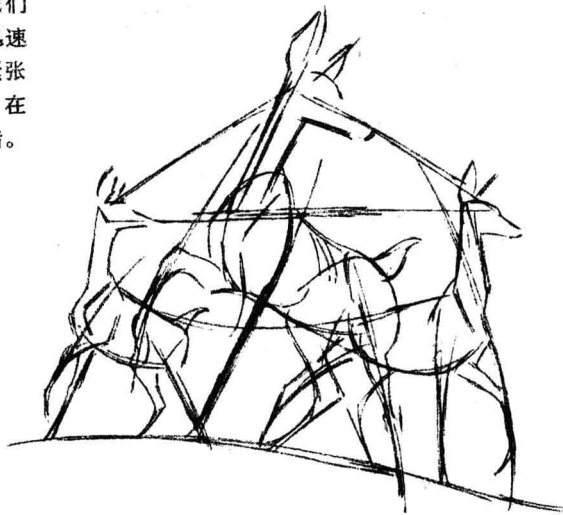
这些好象模型的骨架，可以帮助我们掌握动物的结构和动态。



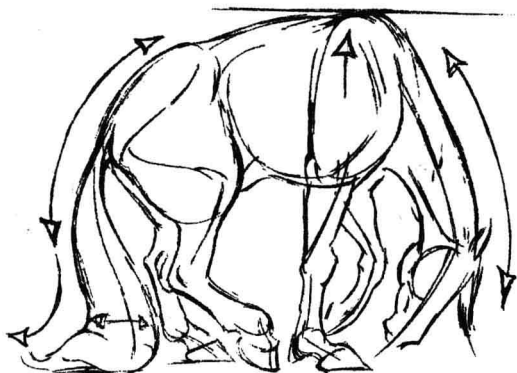


情景和感觉

每一个画家就是一个演员，他把动物的个性、情调和姿态传达给观众，而且在他还没有把对象表现在画面上时，就得感受整个情景。假使遇到一个紧张的情节，如象受惊的鹿群，你就得在画面上传达出紧张的气氛。在这种情况下，动物把它们的后部放低，随时准备着情况有了变化，就迅速离开。耳朵和尾巴竖起来。除非它们是非常紧张和受惊的时候，动物的眼白是很少露出来的。在下图中，直伸的脖子也帮助了传达紧张的情绪。



在一种非常疲劳的姿态中，如象马的疲劳姿态，其外观需尽可能的下垂。动物在疲劳时总是把重量从一条腿换到另一条腿，它们的头低垂着，两肩骨上端耸起来加强了这个形状。





要传达激动的情景，可把马的鬃毛分散开来，鼻孔张大，耳朵向后，眼白露出，脖子的肌肉是紧张的。

