

概述

广义上的素描，泛指一切单色的绘画；狭义上的素描，专指用于学习美术技巧、探索造型规律、培养专业习惯的绘画训练形式。学好美术的关键是造型能力，艺术造型能力是一项需要长期训练才能形成的特殊技能。素描是解决造型问题的最佳途径，是初学者进入艺术领域的必经之路，因此，素描被称为造型艺术的基础。



许多艺术大师一生都在探索素描的艺术真谛，它是永无止境的。学习素描要循序渐进，掌握其规律性，同时学习的每个阶段应有每个阶段的收获，只有通过“量”的积累，才会有“质”的飞越。达·芬奇说过：“所谓素描追求的不是自然的东西，而是超越自然形成的东西。”初学者在素描训练中要培养科学的学习方法，在实践中不断积累和提高，不断增强艺术的审美水平和艺术欣赏能力。

艺术大师的作品历来被视为学习和追求的典范（见图 0-1 至图 0-24），初学者更应从大师的作品中汲取营养。大师的作品需要耐心地看，细细地品，体会素描的艺术规律，感受大师的绘画语言。



图 0-1 帕格尼尼像 安格尔 法国



图 0-2 画家母亲像 丢勒 德国

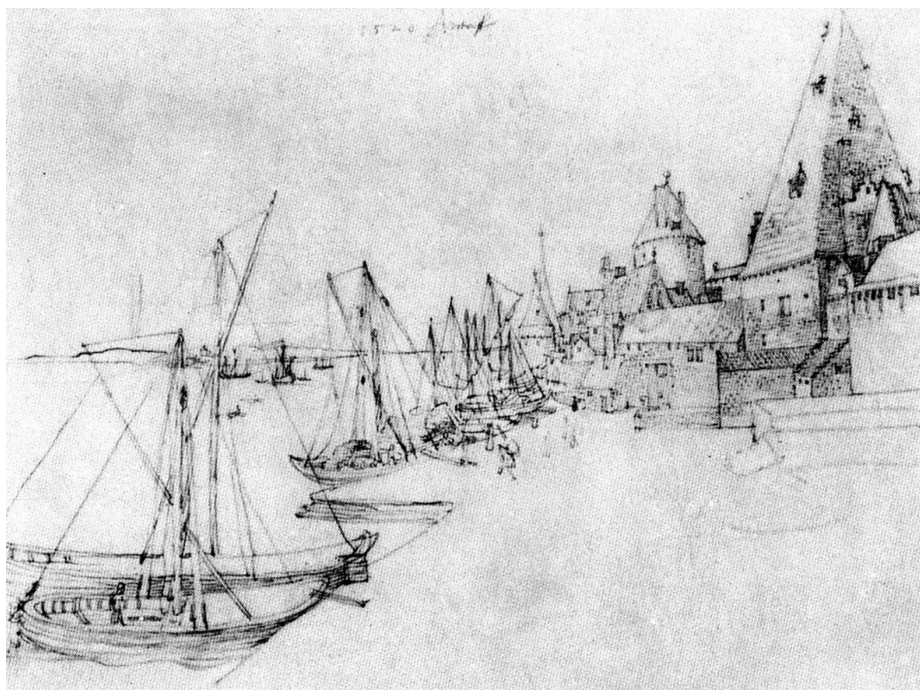


图 0-3 安特威尔班港休尔德门附近 丢勒 德国



图 0-4 基督把钥匙给彼得 拉斐尔 意大利



图 0-5 斗士 拉斐尔 意大利



图 0-6 戴盔武士像 达·芬奇 意大利



图 0-7 青年男人像 劳伦佐 意大利



图 0-8 青年人像 丢勒 德国



图 0-9 少女像 鲁本斯 德国



图 0-10 年青女子肖像 拉斐尔 意大利



图 0-11 男人像 劳伦佐 意大利



图 0-12 男孩头像 萨伏尔多 意大利



图 0-13 老人头像 达·芬奇 意大利



图 0-14 九十三岁老人像 丢勒 德国



图 0-15 黑人头像 丢勒 德国



图 0-16 岩间圣母 达·芬奇 意大利



图 0-17 老人像 萨伏尔多 意大利

★ 案例

丢勒《马克西米利安一世》肖像画赏析



图 0-18 马克西米利安一世 丢勒 德国

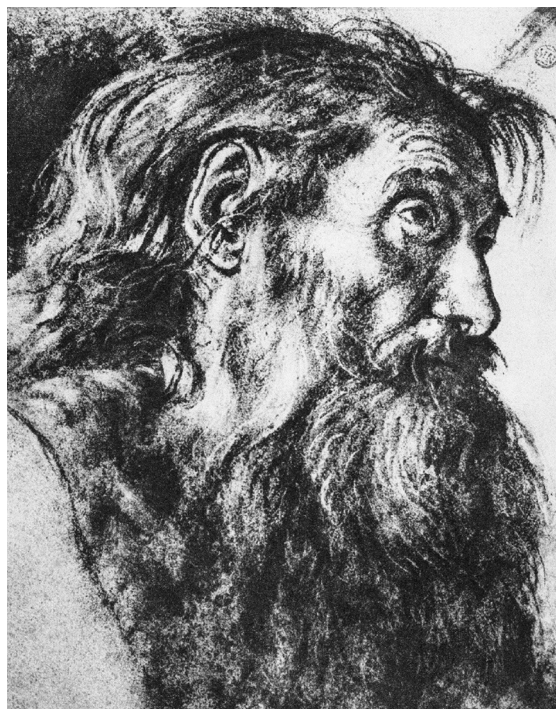


图 0-19 圣西罗尼摩斯头像习作
萨伏尔多 意大利



图 0-20 圣赛巴蒂安 提香 意大利



图 0-21 圣母子、圣安娜和小约翰
达·芬奇 意大利

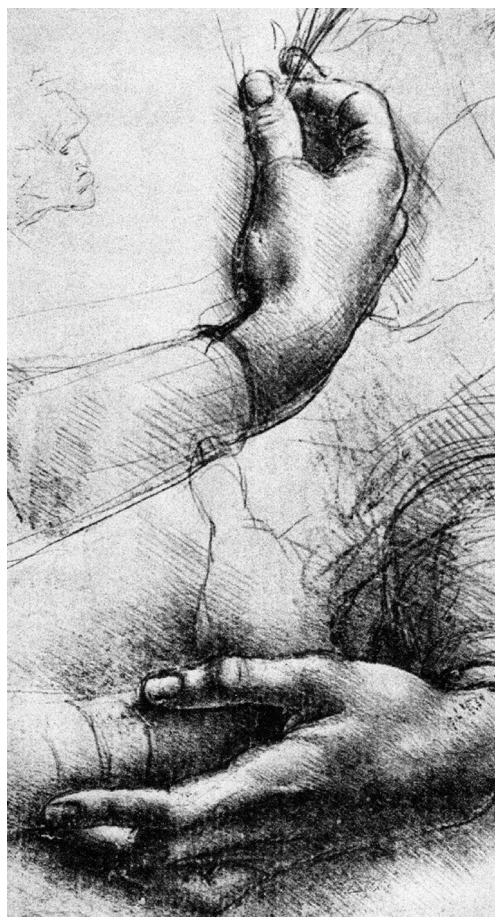


图 0-22 妇女手的习作 达·芬奇 意大利



图 0-23 祈祷之手 丢勒 德国

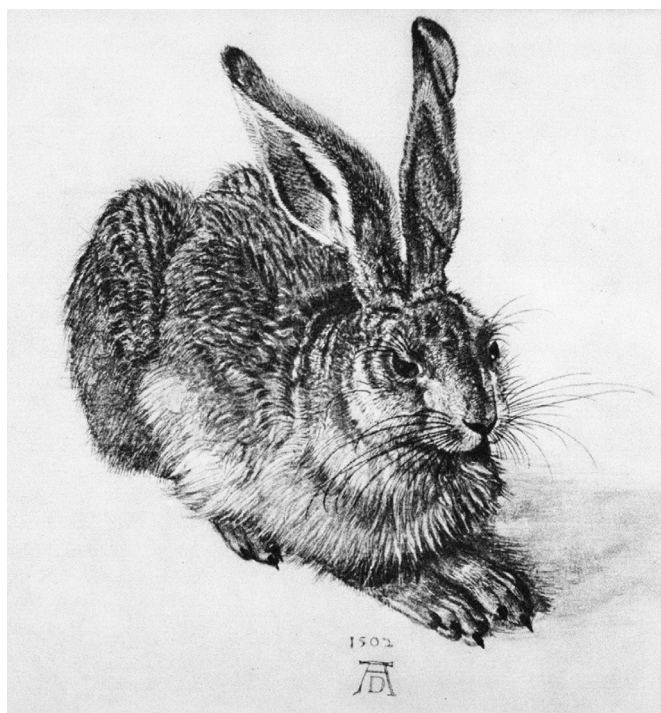


图 0-24 野兔 丢勒 德国

第一章 素描基础知识

素描是造型艺术的基础，是用单一色笔（铅笔、钢笔、毛笔等）来描绘对象（人物、动物、景物、静物等）的绘画方法，是研究造型规律、方法的重要手段。素描的表现手法灵活多样，主要分为两大类：一类是用明暗造型的调子素描，突出物像的光影和空间；另一类是以线为主的结构素描，主要表现对象的形体与结构。素描既有长时间精细刻画的习作，也有寥寥数笔勾勒的速写。中国画的白描也可以看作是一种素描。

一、素描的材料与工具

素描的材料与工具有以下几种（见图 1-1）。



图 1-1 素描的材料与工具

1. 铅笔

铅笔易于涂改和深入刻画，是初学者容易掌握的工具之一。画素描常用的铅笔有符



号为H的硬铅，数字越高，铅越硬而色越浅；符号为B的软铅，数字越高，铅越软而色越深。HB表示中软，画素描时可选用B—6B、HB—3H的铅笔。具体用哪种铅笔，要根据创作的时间长短和创作进度来确定。在作画过程中，画暗面时可选用软铅，画亮面时可用硬铅。

2. 橡皮

橡皮在素描创作时有两个作用，一是它可用来修改画面，二是它可用来表现效果。在使用过程中，以用得巧、用得妙为宜。在创作过程中，可选用不同性能的橡皮，如4B橡皮与可塑橡皮等。

3. 素描纸

素描纸应选择质地坚实而且有纹理的纸张。这样的素描纸耐橡皮擦，同时便于深刻画练习。尽量避免使用过于光滑的纸张。

4. 画板

绘画时，以光滑无缝的画板为宜。

5. 画架

画架是作画时放置画板用的。有时也可不用画架而将画板放置在双腿上作画。

二、正确的坐姿与握笔方法



作画时，坐姿要端正，画板与身体的距离以手臂伸直的距离为宜（见图1-2）。作画时握笔的方法和写字握笔的方法有所不同。写字握笔的姿态，只能画较小的画面或刻画细部，而不利于把握大画面的全貌。相对正确的握笔姿态为横执笔（见图1-3），这样的握笔方法，可以轻松灵活地发挥手腕的作用，从而能在大画面上有把握地画出各种线条和形状。



图 1-2 正确的坐姿



图 1-3 横执笔的作画姿态



三、绘画中线条的运用

线条的轻重变化可以产生极为丰富的层次感。用力的大小、线条的疏密程度决定了线的轻重（见图 1-4）。初学者可根据作画需要，用铅笔画出各种流畅有变化的线条和丰富的层次，并从中体会铅笔的表现力。

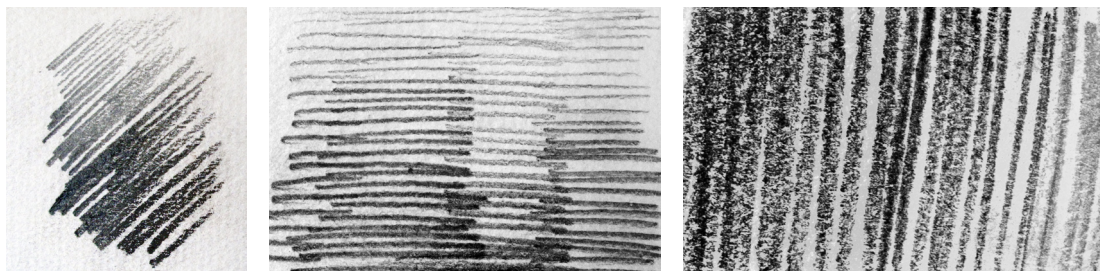


图 1-4 不同的线条

线条是形体塑造的关键，无论是素描基础训练，还是绘画创作表现，都离不开线条。辅助线是形体塑造过程中所借助的假设线，它有利于初学者把握事物的形体特征及动态特征（见图 1-5）。轮廓线是物象的立体框架，它反映的是形体转折关系（见图 1-6）。

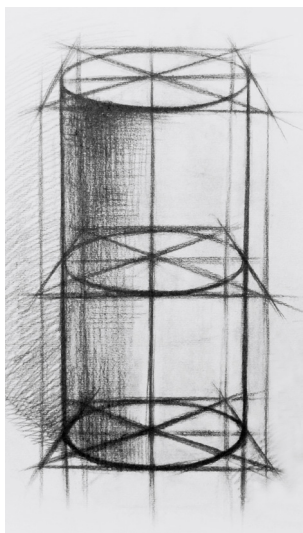


图 1-5 辅助线

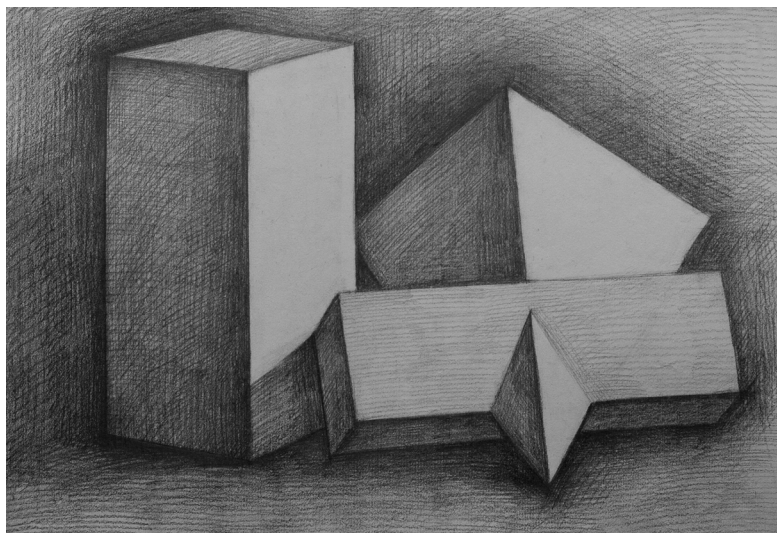


图 1-6 轮廓线



四、透视知识

1. 平行透视



当物体的一个面与画面平行时，所产生的透视叫作平行透视（见图 1-7）。在画面上设一条视平线，与视点相对的点为心点。此时物体与画面不平行的面产生透视变化，当物体在视平面上的空间位置不同时，所产生的透视变化也不同。如果连接它们的透视线，会发现它们都消失于一点上。这个消失点可能在画面之内，也可能在画面之外。高于视平线的透视线往下斜，低于视平线的透视线向上斜，与画面平行的面除了近大远小外，没有因透视而产生其他的变化。

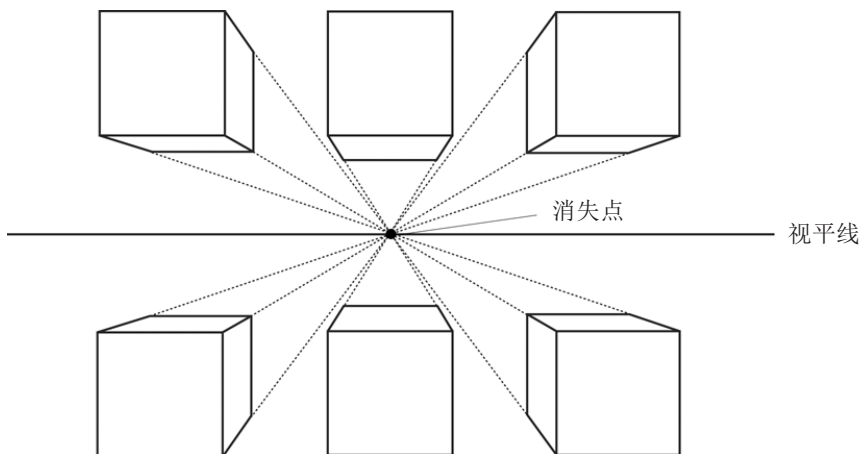


图 1-7 平行透视

2. 成角透视

当物体没有一个面与画面平行时，它的每一条线都产生了变化，这种透视现象叫作成角透视（见图 1-8）。成角透视时，物体的透视线分别向左右消失于一点。消失点可能在画面内，也可能在画面外。

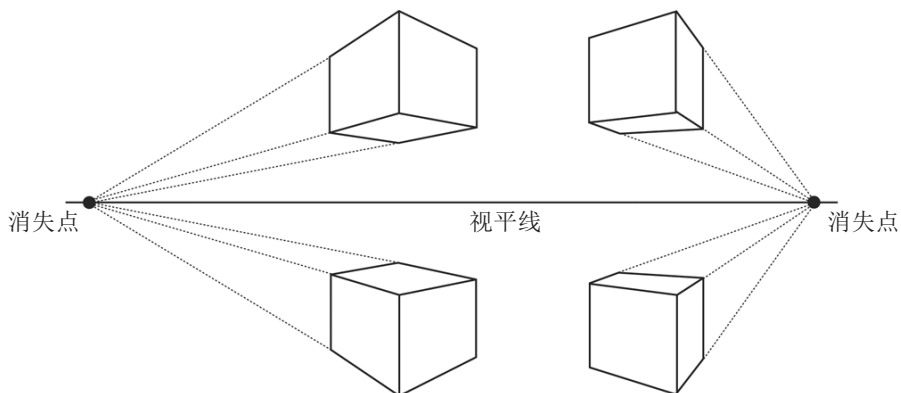


图 1-8 成角透视



五、测量方法

测量方法，是人们在用目测难以确定对象比例的时候所采取的一种观察与比较的辅助方法。测量时要将右臂伸直，闭上左眼，睁开右眼，用笔杆的一端和移动拇指相对于另一端，来测量物体各部分的长与短、宽与窄的比例（见图 1-9）。这样，画面上物体的各部分比例有了相对的依据，即为绘画提供了关于比例的相对概念。为了训练眼睛测量的准确性，绘画前要多观察、多实践，逐步提高手、眼、脑协调活动的能力来增加造型的准确性。当具备了一定的造型能力后，我们就可以得心应手地凭自己的感觉直接来挥笔作画了。

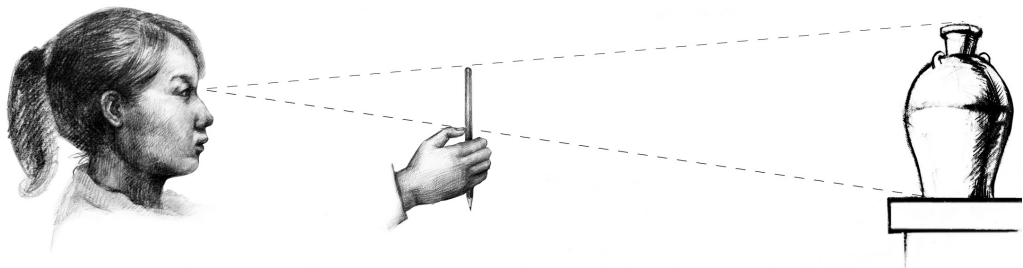


图 1-9 测量方法

六、构图原则

构图是对画面内容和形式整体的考虑和安排。在一定的空间范围内，运用审美原则，将要表现的形象加以组织和适当的安排，以构成一个完整的表现主题，达到审美的要求。构图的基本原则是变化与统一。

1. 变化

变化，是不同的元素并置在一起所形成的对比效果。在素描造型中，各种造型元素如结构、比例、质感、明暗等形成的矛盾差异，称为“变化”。变化的实质是一种对比关系，无论是物体自身还是相互之间的差异，都会在对比中互相衬托，互相作用。

2. 统一

统一，是指构图中各个元素之间的相互联系。在素描造型中，通过各种相同或类似的因素，将变化的局部组成有机联系的整体叫作“统一”，统一的实质是一种和谐、协调的关系。

在构图中，变化与统一是一种相互对立、相互依存的辩证关系。任何一种趋于完美的构图，都是具有变化与统一两个方面的因素，或在统一中求变化，或在变化中求统一，以构成有机联系的整体。



七、构图方法

构图的方法分为两大类：对称式构图和均衡式构图。



★ 视频

素描构图演示

1. 对称式构图

对称式构图，主要形体置于画面中心的位置，其他形体置于主形两边，起到平衡画面的作用（见图 1-10）。对称又可以分为相对的和绝对的两种对称形式，在素描造型构图中极少使用绝对的对称形式。对称式的画面，呈现出庄重、整齐的美感，但是处理不当会导致构图单调、呆板。

2. 均衡式构图

均衡式构图，主要形体置于画面一端，其他形体置于另一端，起到平衡画面的作用（见图 1-11）。均衡式画面结构富于动感，具有生动变化的表现特征。这种构图形式，在素描造型中应用得较多。

“三角形”的构图方式是常用的构图形式。“三角形”的对称程度越大，画面的“稳定性”越强。选取恰当的画面重心是取得构图“稳定性”的重要条件。画面中的重心过分偏上、偏下或左右偏移，都会产生不稳定感。为避免人的心理因素和视错觉的影响，一般应将构图重心置于画面中心稍高一些的位置。

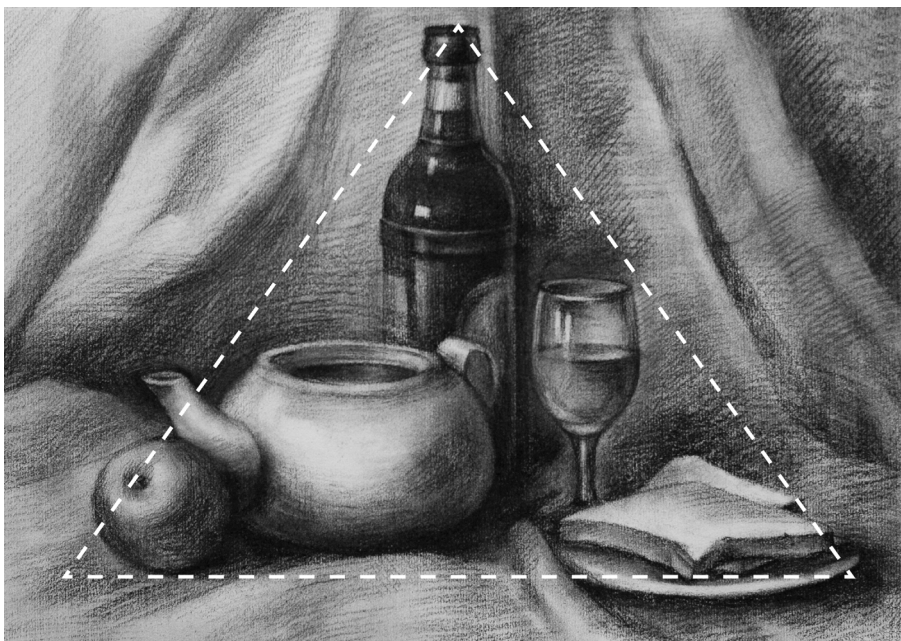


图 1-10 对称式构图

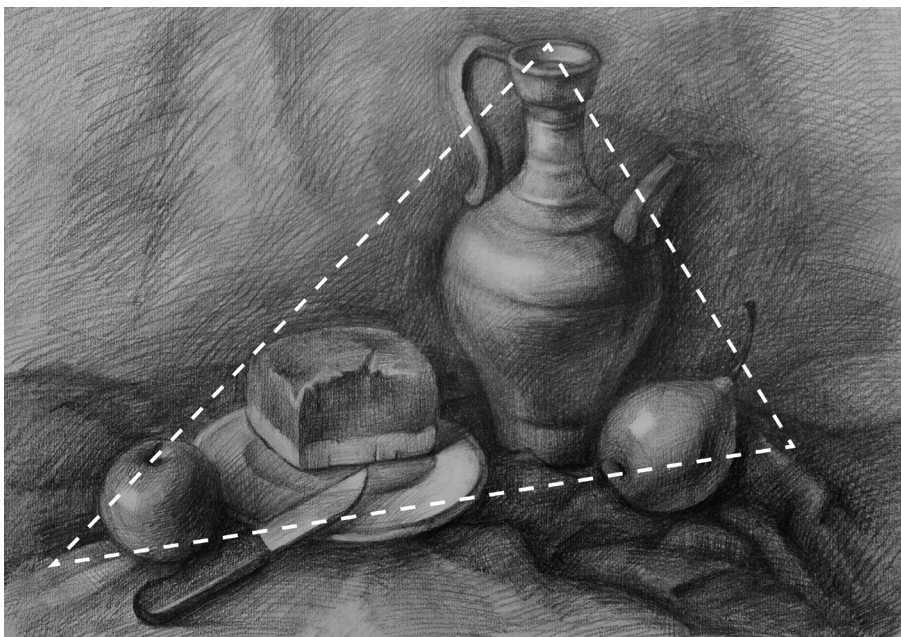


图 1-11 均衡式构图

八、物体的明暗规律

1. 三大面

如图 1-12 所示，拿一个六面体也就是正方体来说，在固定光源的照射下，会呈现明暗的不同状态，分为三个大的明暗区域，即亮面——受光面、灰面——侧光面、暗面——背光面。简单来说，就是黑、白、灰三大面。



素描中所描绘的人物及其他对象，其明暗变化往往要比一个六面体复杂得多，为了把握住对象的基本形体，一般都把它归纳概括为这三个基本的大面。只有把握住这三大面的明暗规律，就能准确地表现较为复杂的形体结构，也会使画面显现出立体感和空间感。

2. 五调子

如图 1-13 所示，球体在固定光源的照射下，形成了丰富的明暗色调，产生了很强的立体感，并具有一定的规律。一般来说，物体的受光面称为“亮面”，背光面称为“暗面”。在亮面与暗面相交的部位，有一条狭长的最暗部分，这部分称为“明暗交界面（线）”。在这里它不仅仅是一条界线，而是细细的一个块面，是一个单独的调子。它处于形体转折的部分，常常很少接受正面光源，因此，明暗交界面（线）通常是物体表面最暗的部分。

在物体暗面的终端，有一块发亮的部分，这是由于周围的环境反射光线所致，被称为“反光”。由于物体的表面肌理、颜色及所处环境的不同，反光会有强弱的变化，它的形状不规则常常有很微妙的变化。反光会使画面看起来透明，有光线感、空间感，不至于使暗部大块黑色。“投影”是物体本身遮挡光线后在空间中产生的暗影。

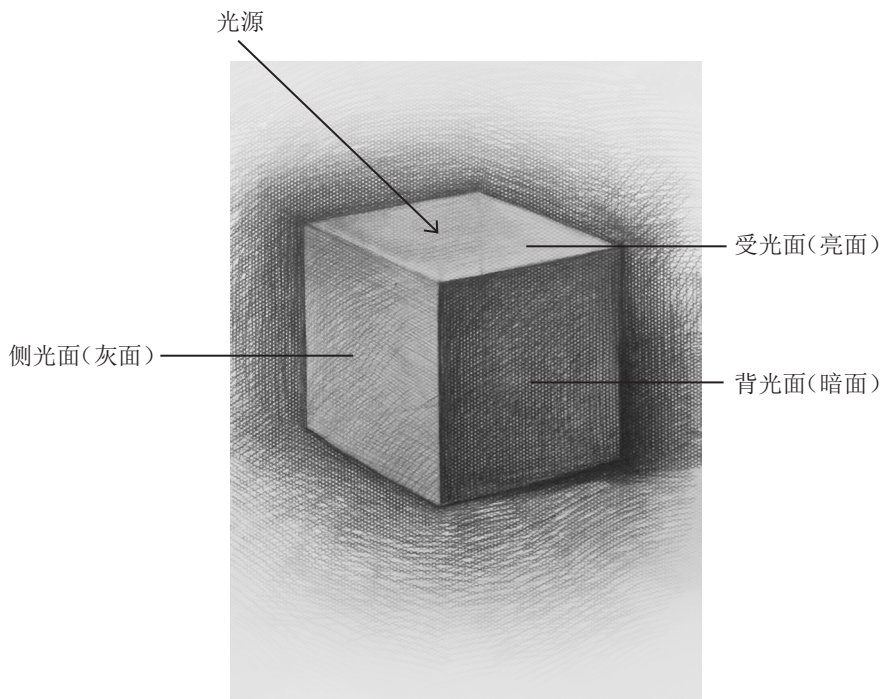


图 1-12 三大面

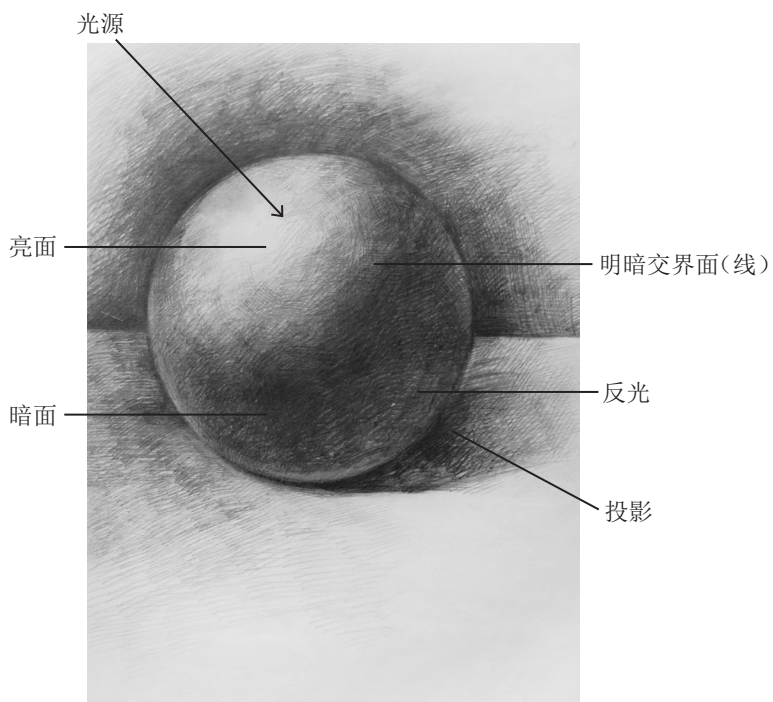


图 1-13 五调子