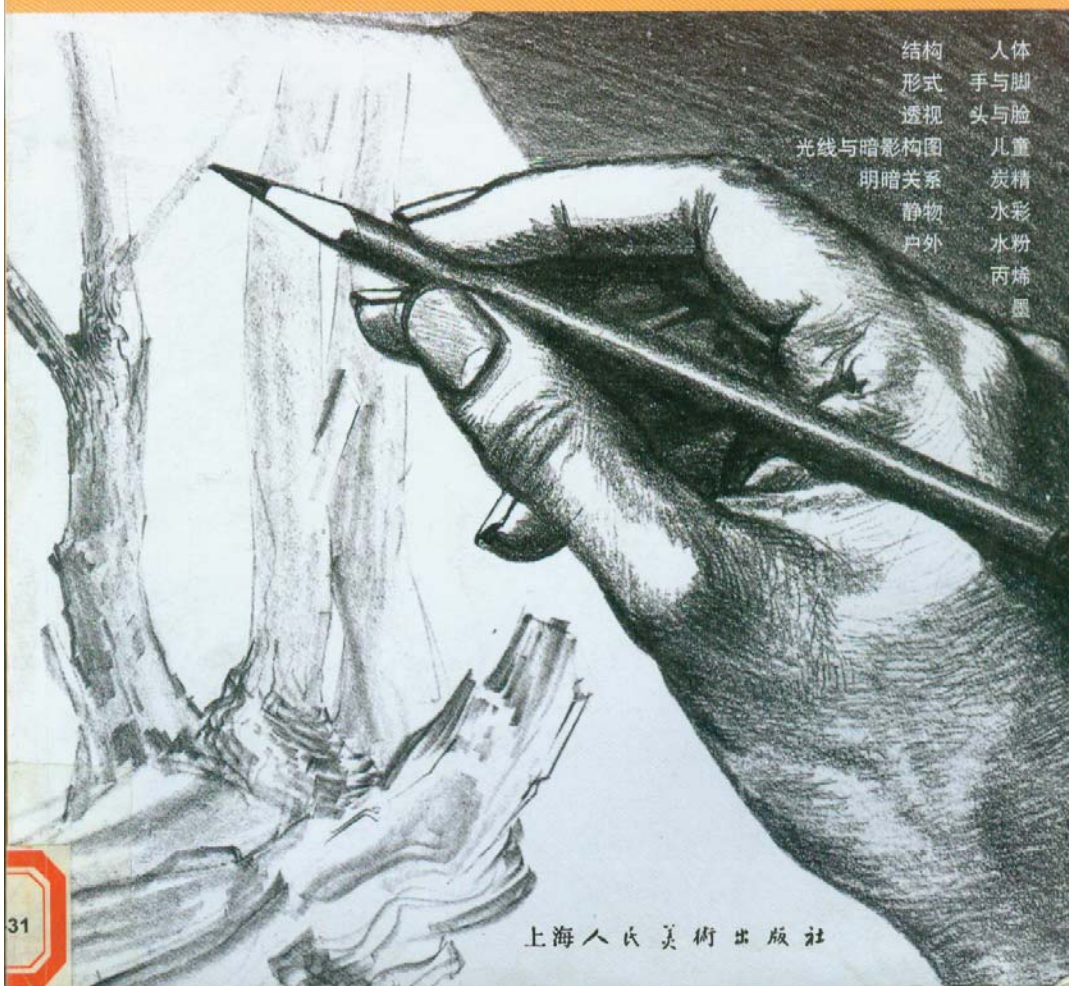




[美] 卢帝·德·瑞拉 著 王毅 译

美国素描基础教程

结构 人体
形式 手与脚
透视 头与脸
光线与暗影构图 儿童
明暗关系 炭精
静物 水彩
户外 水粉
丙烯
墨



上海人民美術出版社

美国素描基础教程



美国素描基础教程

[美]卢帝·德·瑞拉著 王毅译

图书馆
0171331



上海人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

美国素描基础教程 / (美)瑞拉 (Reyna, R.D.) 著; 王毅译, 上海: 上海人民美术出版社, 2006

书名原文: How to Draw What You See

ISBN 7-5322-4930-1

I. 素... II. ①瑞... ②王... III. 素描-技法(美术)-教材 IV.J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 083302 号

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or used in any form, or by any means—graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, or information—storage—and—retrieval systems—without written permission of the publisher.

本书简体中文版由上海人民美术出版社独家出版

版权所有, 侵权必究

合同登记号: 09-2006-350 号

美国素描基础教程

编 著: [美]卢帝·德·瑞拉

译 者: 王毅

封面设计: 邱敏翔

责任编辑: 姚宏翔

技术编辑: 季卫

出版发行: 上海人民美术出版社

(地址: 上海长乐路672弄33号 邮编: 200040)

印 刷: 上海市印刷十厂有限公司

开 本: 889 × 1194 1/16

印 张: 11

版 次: 2006 年 11 月第 1 版

印 次: 2006 年 11 月第 1 次

印 数: 0001-4250

书 号: ISBN 7-5322-4930-1/G · 295

定 价: 35.00 元

致 谢

我非常感谢我的编辑黛安·凯西拉·海恩斯，在这本书的写作过程中，她是我珍贵的“不出声的合作者”。如同一位大师级的工匠，她耐心地把文本与图例配合到一起，这里修剪修剪，那里打磨打磨，直到所有地方都妥帖为止。一位编辑的才华在于从读者的立场来考虑问题，她仔细斟酌本书中的每一个句子，尽可能地让它们表达清晰。黛安·凯西拉·海恩斯精益求精、效率很高地完成了这本书的编辑，我对她非常感激。

For Marilyn

献给玛丽琳

目 录

第一部分 绘画基础	9	
第1讲 物体的基本结构		画各种物体 35
画直线	11	
徒手画直线	11	
握铅笔	11	
线条的角度与方向	11	
第2讲 视平线：透视的基线		
形状的改变与视平线	15	
消失点	15	
透视中的立方体	15	
判断大小之间的联系	16	
低于视平线的物体	16	
练习	19	
第3讲 画立方体		
日常事物的立方体形状	21	
用线条来寻找	21	
处理细节	21	
用描图纸来细化	24	
第4讲 画圆柱体		
画曲线	27	
观察圆柱形状	27	
细化圆柱对象	27	
椭圆与透视	27	
第5讲 画球体		
几何球体与物体形状	31	
纵深感与球体	31	
第6讲 画圆锥体		
圆锥体的对称	35	
第7讲 把基本形状结合到一起		基本形状以及它们的联系 37
		画对称物体 37
		画画与观察 37
第8讲 地平面		
		与物体的联系 39
		轮廓 39
		创建一个构图 39
		选择一个视点 39
		静物的透视 45
		画实物 45
		总结 45
第9讲 光线与暗影		
		观察光线与暗影 47
		光线与三维 47
		明暗程度 47
		使用全色调 47
		投影 51
		暗影边缘 51
		光线角度 51
		光线高度 51
第10讲 把实际颜色变成黑白色		
		使用中间色调 53
		轻重浓淡 53
		色调安排 57
		表现纹理 57
		触觉感与纹理 57

第11讲 画静物		圆柱形人体形状	91
临摹与写生	58	对人体的一些测量	91
静物的安排与构图	58	透视缩短	91
设置正确的色调	58	画生活中的人	95
第12讲 炭精素描		画整个人体	95
木炭条与炭精条	61	人体上的光和影	95
炭粉	61		
橡皮与揉擦	61	第17讲 画手和脚	
纸张	61	画脚	99
色纸	61	画手	99
定色剂	65	找到你自己的喜好	99
炭精的多种用途	65		
炭精的易使用性	65	第18讲 画头与脸	
		一般步骤	103
第13讲 用炭精画静物		头的角度与各个面	103
四个要点	69	面部辅助线	103
清晰边缘与柔和边缘	69	男女面部特征	104
从草图开始	69	画实际的头和脸	104
静物的构图	72	画鼻子	104
实践与理论	72	画耳朵	104
		画眼睛和眉毛	110
第14讲 户外素描		画嘴	110
自然光	75	凭记忆来画	110
一天中不同时间的光线	75		
观察光线效果	75	第19讲 画儿童	
反光	75	画小孩的头	115
寻找基本形状	75	画青少年	115
利用取景器	81	儿童的男性特征与女性特征	118
现场素描	81	捕捉儿童的性格	118
第15讲 炭精户外素描		第二部分 用各种媒介来画	119
炭精的优劣之处	83	第20讲 水彩技巧	
捕捉大自然的各种状态	83	颜料与调和	121
捕捉主要物体的大形状	83	各种画纸	121
炭精草图速写	83	刷笔	121
用炭精来完成	83	其他用具	121
		水彩特性	122
第16讲 画人体		平涂	122
基本的人体比例	91		

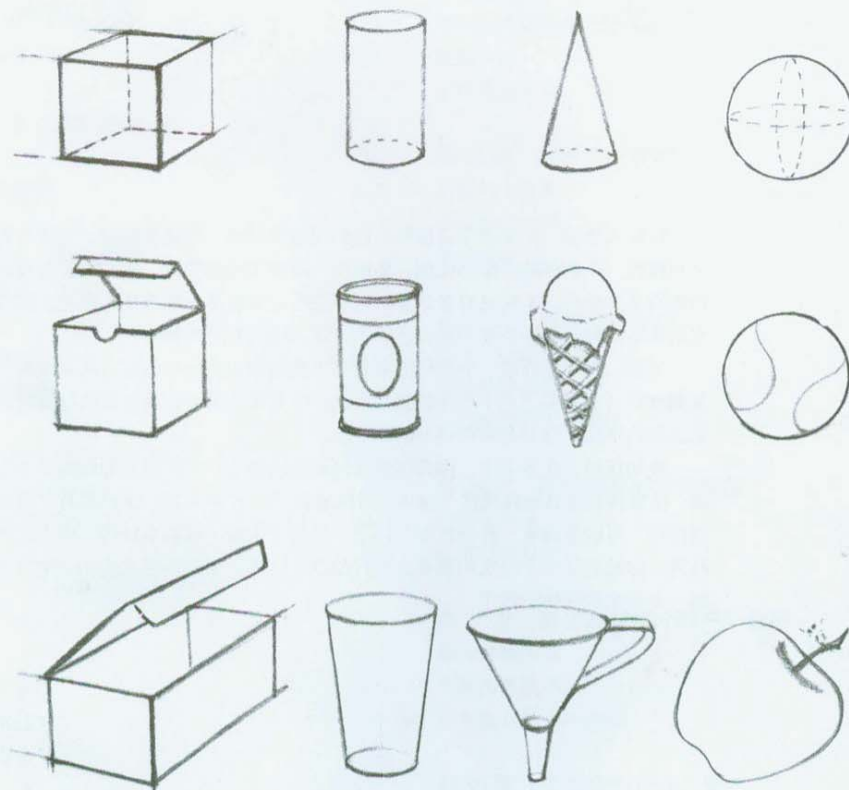
湿法	122	使用描图纸	143
分层	123	水粉颜料的浓度	143
干法	123	用手压着画时垫一张纸	144
线条效果	123	控制水粉	144
		水粉的适应性	144
第21讲 水彩素描			
初稿	127	第26讲 水粉户外素描	
首先是逼真	127	水粉与大自然	151
		要携带的材料	151
第22讲 水彩静物		选择对象	151
静物安排与光线	131		
分层技巧	131	第27讲 丙烯素描技巧	
去掉铅笔线条	131	刷笔、颜料和画纸	155
准备好色调	131	丙烯颜料的特性	155
		丙烯颜料的多种用途	155
第23讲 户外水彩素描			
携带绘画材料	135	第28讲 丙烯颜料的静物素描	
媒介与对象的吻合	135	构图与运动	159
		思考画面空间	159
第24讲 水粉的使用技巧			
水粉的特性	139	第29讲 墨与其他媒介的户外素描	
颜料	140	墨与其他用具	161
刷笔与画纸	140	两种用墨技巧	161
其他用品	140	多种媒介的户外素描	161
干法布色	141		
湿法布色	141	第30讲 用多种媒介画儿童	
熟练掌握技法	141	画裸体与画儿童	167
		用水粉画儿童	167
第25讲 水粉静物素描			
创建大的形状	143	结束语	172
不同纹理的平衡	143	索引	173

第一部分 绘画基础

我本人坚信，你必须学会按照自己的观察来画画，即真实地画。也就是说，你必须再现一个物体的三维和比例。要画出一幅真实可信的画，你必须学会观察一个物体的基本结构，不管它有多么复杂，不管看起来有多少细节让人眼花，你得发现它的基本结构。你不但要训练自己的手，还得训练自己的眼睛。

当然，客观地描绘一个物体的本领并不能使你成为一个画家，从来没有人说过复制自然（这事实上也不可能做到）可以产生艺术。但是，具有真实地画出自己所见之物的本能，这却是迈向画家的第一步。

换句话说，在本书中，你将学到如何真实地描绘。由你面前的物体来决定你的画，结果将是逼真地再现这个物体。当你学完了本书这30讲，你就具有了必备的一些技巧，可以像画家一样地表现自己了。学会了这样一些基本技巧，学会了画画的技术，你就有了一个坚实的基点去进行创造。这样，如果你愿意的话，你就可以超越一个学生的模仿阶段了。



图例A 生活中的物体可以严格地分为四种基本形状——立方体、圆柱体、圆锥体和球体，如同上面两排所显示的。不过，它们只是建立在这些基本形状上而已，并不就等于这些形状。如同下面那排所显示的，那个盒子虽然是立方体，但它打开了。那个玻璃杯的圆柱体形状朝下变细了。漏斗的圆锥形状被截掉了一部分。苹果是球体，但它有凸出和凹进的部分。

物体的基本结构

你所看到的任何一个物体都有一个结构或形状,或者是立方体,或者是圆柱体,或者是圆锥体,或者是球体。任何物体都可以视为这四种几何形状中的一种或几种的组合。就我们画画而言,一种几何形状就意味着一个有着高度、宽度和深度的三维对象。

所谓“基本形状”,并不是说事物就是严格的几何立方体、圆柱体、圆锥体和球体(它们当然也可以是,比如一个方盒、一个圆柱,或者是一个冰淇淋蛋筒)。这只是说,物体是建立在这四种几何形状上的。物体的形状因各种因素而不同,往往不会是严格的几何形状(图例A)。

这个原理对我是一种启示。我于是发现自己可以把握一个物体的整体形状了;然后,只要我愿意,我就可以增加我想要的细节。此外,由于这四种基本形状是实体,是三维的,你就能够使自己所画的任何东西具有一种体积和重量的感觉。

在下面三讲中,我们要讲解这四种基本形状中的第一种——立方体。我们或把它压扁,或把它拉高,或是拉长,依我们表现一个实际物体的需要而定(图例B、C、D和E)。世界上有那么多的事物,我们可以把它们的基本形状理解为立方体,所以我们就从立方体开始。不过,在画立方体之前,你先得练习画直线,因为是直线构成了立方体。

画直线

这一讲中你做所有的练习,所需要的只是一根标准的“办公”铅笔和一叠画纸。铅笔和画纸的种类非常之多,我没有必要去列举它们。事实上,对于你刚开始的练习来说,几乎任何铅笔和任何种类的纸张都可以使用。不过,随着你学习的深

入,就需要在它们上面有一点讲究了。

徒手画直线

由于你将要画的第一批物体基本上是要画直线,就让我们来寻找一些不依赖尺子之类来画直线的方法。我要求你们徒手画直线,因为带着尺子和三角形之类的东西过于笨重,很不实用,尤其是到户外去画时。而且,徒手画出来的直线,与尺子画出来的那种笔直的线相比,更有一种生命感与活力。

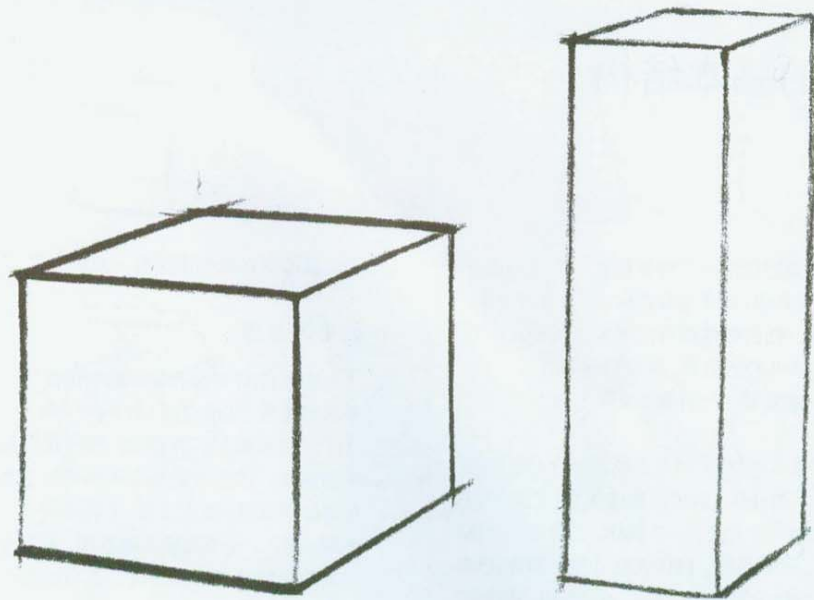
握铅笔

尽管上点年纪的人会认为徒手画直线很难,但如果你采用了正确的方式(图例F),其实很容易而且有趣。现在就开始来画吧,不要拖。即使你握铅笔的方式与我不一样,也毫无关系。

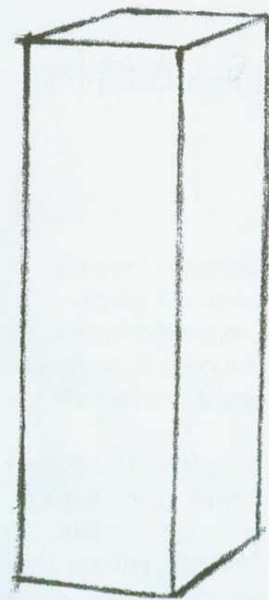
就用你平常写字的方式来握铅笔好了,怎样舒服怎样来(图例G和H)。画直线时要肘动而不是腕动。如果是腕动的话,你的笔画就会太短,画出来的直线会是断断续续拼接而成,并且费劲。

线条的角度与方向

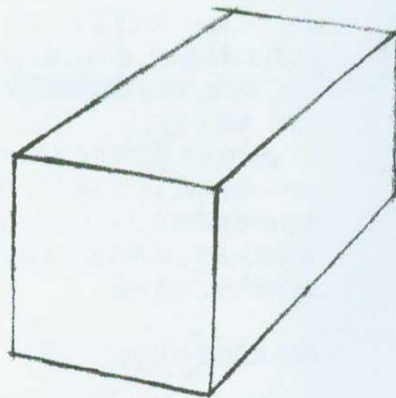
在练习中,你会找到自己画直线的最好角度,找到之后,你所需要做的就是通过转动纸来画水平线、垂直线和斜线,全都试一试。我自己的角度是从西南方向朝东北方向来画。你所喜欢的方向可以是我这样,



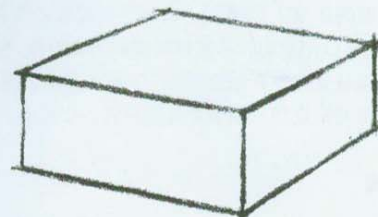
图例B 这是一个几何立方体,它六个边的长度完全一样。



图例C 这是一个立方形状。它不再是等边的,它的四个面是矩形,而两端是方形,但它仍然是立方体。它看起来就像是一块四分之一黄油。



图例E 将二三个立方体组合到一起,你得到的就是这样一个立方体形状——有点像饼干盒。记住:尽管图例C、D和E不是标准的正方体,但它们仍然是立方体。

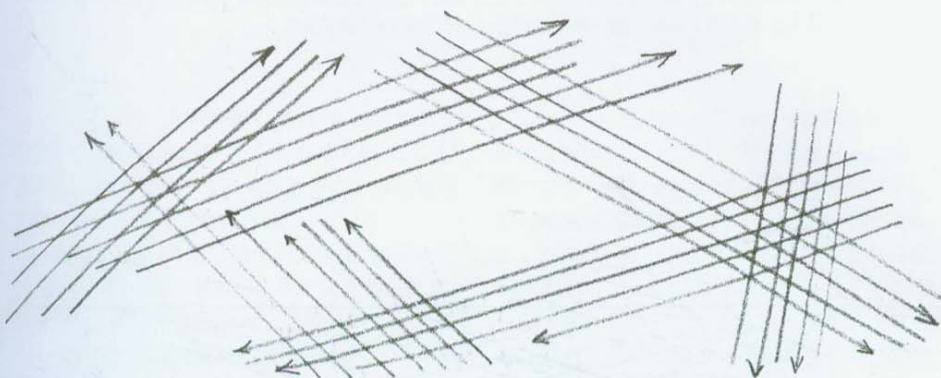


图例D 如果你把一个正方体切成三等分的话,这就是其中的一部分。

也可以是从西到东的水平线。线条的方向不重要。真正重要的是线条的流畅和直。

画直线时不要胆小，不要画一些短线。要一笔画下来。没有人会看或评价你画的这些练习线条，

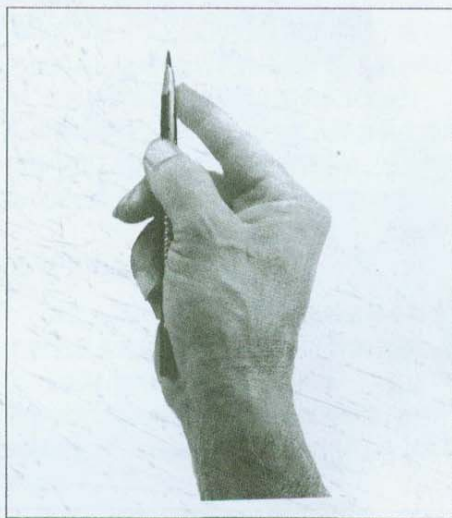
放松一点。放开了画，整条胳膊都动起来。如果你不用转动纸就可以画出任何方向的直线，那你就很厉害了。现在就来试试你能不能做到。



图例F 徒手一笔画直线。这里的箭头代表我画这些线是从左到右的，那些不同的角度靠的是转动纸。由于没有什么画不需要一点直线，所以直线很重要，要尽可能多地练习它们。



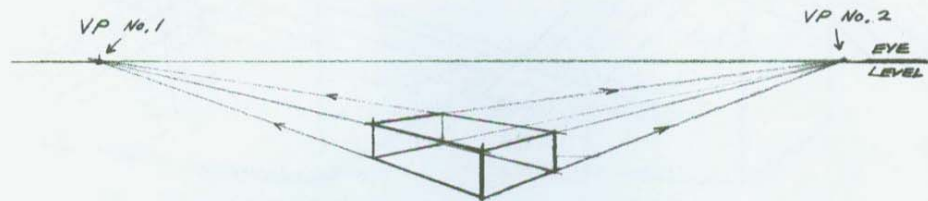
图例G 你可以用两种不同的方式来握铅笔，哪种舒服就用哪种。这里我使用的是通常的书写握笔方式。



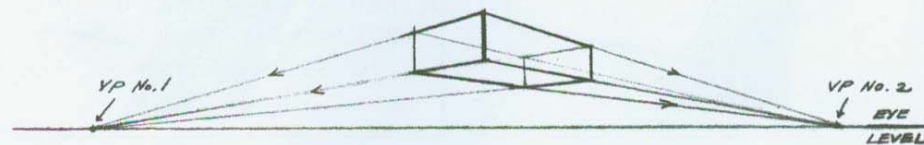
图例H 如果你愿意的话，也可以用这种方式来握笔，也就是“握在掌中”，这种方式和前面那种方式都好用。



图例A 从视平线来看，这个盒子那些边的交汇线条是从上面的边朝下来，从下面的边朝上来，然后交汇，消失在地平线（或视平线）的某些点上。这些点就叫“消失点”。



图例B 如果立方物体处于视平线之下，所有的交汇线就会朝上通向它们的消失点。箭头表示这些平行线伸展至视平线的方向。



图例C 如果立方物体高于视平线，所有的交汇线就会朝下通向它们的消失点。

视平线：透视的基线

在这一讲中，还使用你在第1讲中用过的那支铅笔，不过我再次强调，什么书写铅笔都可以。但最好是一直使用同一支铅笔，直到我要求你换成另外一种绘画工具时为止。

我认为，那些学画学得不好的学生，是因为没有意识到“视平线”。事实上，这个概念非常简单，非常明显，也许正是因为这个才被人们忽视。

视平线指的就是你眼睛观察物体时所处的高度。我建议你把这句话写下来，贴在一个常常能够看见的地方，这样它就变成了你的一个部分。如果你想成为一位画家，这个是很重要的。

形状的改变与视平线

为了真正说明我所讲的视平线，我希望你躺在地板上。要注意，你看到的是物体的底部而不是顶部。现在坐起来再看一看，体会一下与刚才的区别。站到一把椅子上，在你的视平线抬高的状态中再观察一下，物体上方的那些个面你就看到了。如果你爬梯子上到了天花板，你所看到的的就是所有物体的顶面。听起来很简单，是不是？它本身就这样简单！

消失点

图例A中的立方物体是正处在视平线上，所以只显示出它六个面中的两个。它的水平线分别朝上和朝下交汇于各自的消失点。所谓“消失点”就是视平线或地平上的一个点，一个立方物体边缘的平行线看起来在这一点会聚交汇。

交汇线、视平线和消失点，所有这些都与透视有关。“透视”一词来自拉丁文，意思是“看透”。换句话说，你看一个物体时就好像它是透明的，你可以看到它所有的边——无论是前面还是后面。

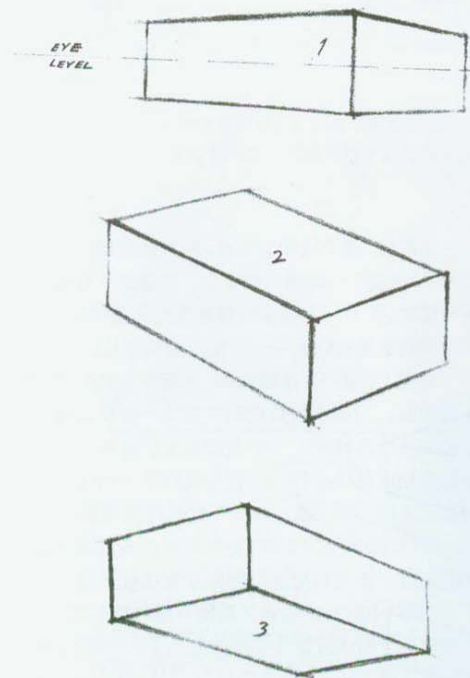
事实上，画一个透视物体，你所需要做的就是认真观察：一条边的角度和长度与另外那条边比较起来是什么模样？一个面的长度和宽度与它的相邻面相比是什么样子？在你观察一个物体时问自己这样一些问题，有助于提高你的观察力。

图例B中的立方形状，它的那些线条都朝上通向消失点，因为我把这个物体放置在视平线之下了。图例C中的那些线条则是朝下通向消失点，因为我把这个物体放置在视平线之上了。一句话，如果物体在视平线上，那些线条（它们构成了这个立方体的各个边）就会从顶部的边朝下、从底部的边朝上，延伸至它们在地平线上的消失点。如果一个物体在视平线之下，所有的交汇线就会朝上延伸至地平线上的消失点。如果它在视平线之上，所有的交汇线就会朝下延伸至地平线上的消失点。

透视中的立方体

我之所选择一个立方体作为你的第一个对象，是因为这是最容易画的，可以用上你的直线。而且，立方体清晰地显示出三维的图像——高度、宽度和深度，你在纸面上必须将此表现出来。如果你能够把这种三维画出来，不管你画什么，就可以画得逼真了。

所以，从现在开始，就要用三维来考虑每一个事物。无疑，每一个三维都会不同。这个立方物体的高度超过了它的深度，或者说它的宽度是三维



图例D 这三个盒子的放置是三种不同的视平线。1中的盒子是在视平线上，2中的盒子低于视平线，3中的盒子高于视平线。

中最大的。只要你能始终把握它们的关系，你就会发现自己的进步快得惊人。

现在，从你的柜子里拿一个盒子——什么盒子都行，不管是什么形状，把它放在视平线上。摆放它的位置要注意，要只能看到它的两个边（如图例A所示）。如果盒子上有什么图案妨碍注意力，就把上面那层纸撕掉，只画这个光光的盒子。

判断大小之间的联系

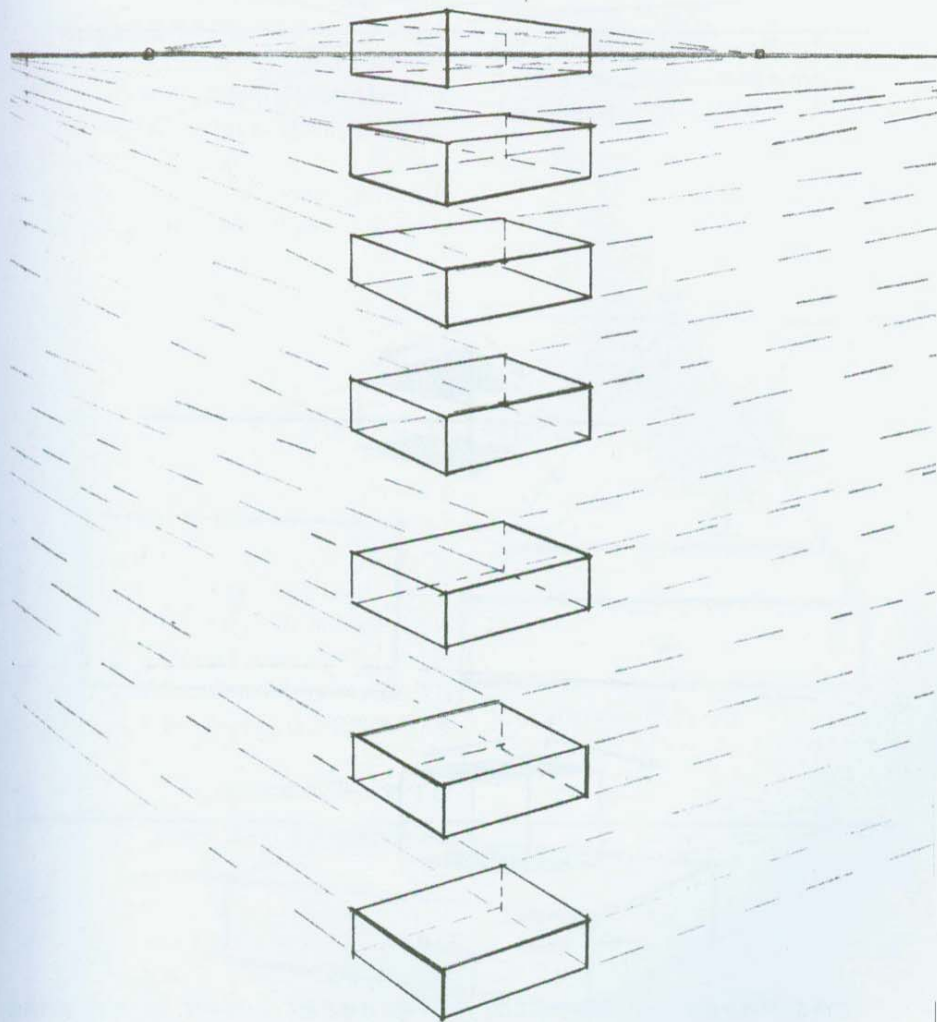
让我再一次重申：画得逼真意味着画得准确。不管你的盒子是什么样的比例，查看一条边与另一条边的联系。注意，在我画的这个盒子（图例D）中，它的长度大约是其宽度的两倍。图例D中的这三个盒子，是从三种不同的视平线来看。练习画图例D中这三个不同的盒子，你可以运用在第1讲中学到的画直线的方法。如果你画出来的盒子与我画的不一样，完全没有关系，对你来说最重要的就是意识到：当把一个物体放得高于或低于你的视平线时，你看到的面是不同的。

如果你觉得自己画位于视平线上的物体已经可以了，那就继续画图例D中的2和3，可以不断回过头去参考前面的图例A、B和C。你在画这些盒子时，要确保那些会聚于消失点1、2的线条倾斜要合适，即使因为你的纸面可能不够大，这些线条无法延伸到它们在视平线上的那些消失点。

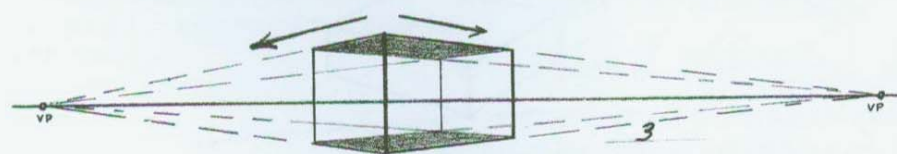
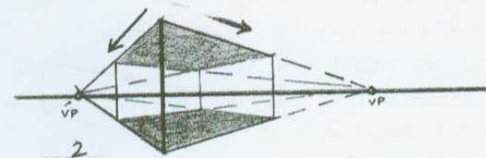
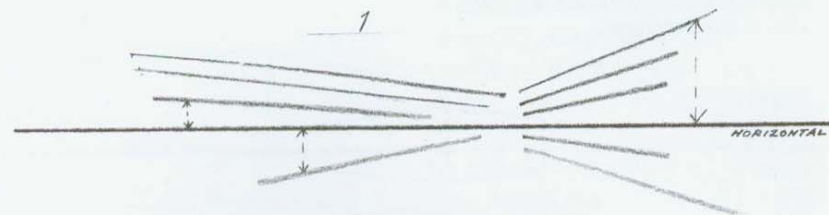
低于视平线的物体

你画的绝大多数物体（至少是开始阶段）都会在室内，会低于视平线，因为室内的那些东西——家具等等，在大小上都是设计为人能够搬动的。所以，就要多多练习画视平线之下的物体。看看你的周围，哪怕你是坐着，你可以看到桌子、椅子、沙发等等的顶面。如果你能够看到一个物体的顶面，那就意味着它是在视平线或地平线之下。由于你画画时多半是坐姿或站姿，所以我希望你从这样的姿式来观察物体的形状。

图例E 一个物体离视平线越远，它的垂直线就会越短，它的消失点也会距离这个物体越远。



图例F 是的，这条说明就应该倒过来，这样你就可以看到：当自己朝上看一个物体时，也是同样的原理。这个物体以及接下来的那些物体，它们的消失点十有八九都会超越你的纸面。



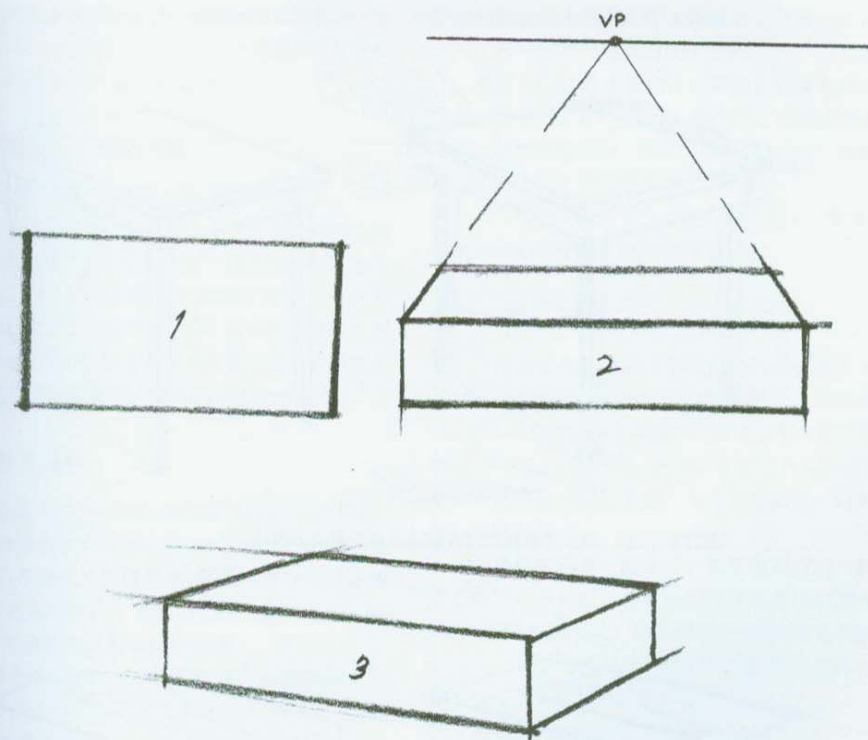
图例G 问问你自己：一个物体的线条怎样离开——朝上或者是朝下——地平线，如1所示。如果斜线画得不正确的话，你得到的就是2中的扭曲图像。注意，3中斜线的正确角度使你得到了正确的形状，那些斜线以更大的角度伸向它们的消失点。

练习

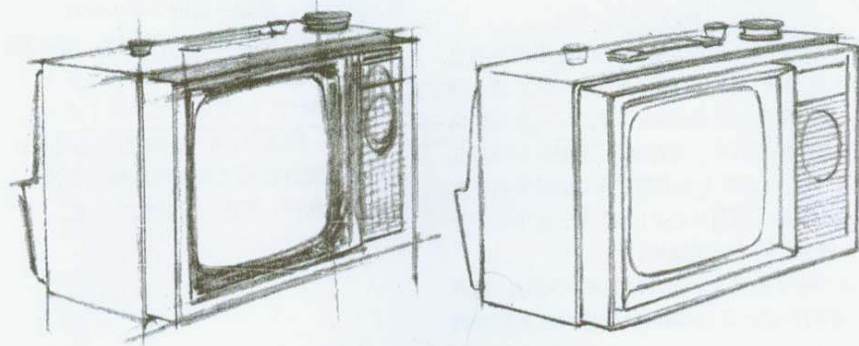
找四个盒子，从不同的距离画它们处于视平线之下的形状。你可以把它们重叠起来，先画最顶上的那个；然后把它去掉，画它下面的那个；就这样来画，一直画到第四个。要注意：随着你画到最底下的那个，比起最上面的那个来，你就看到了盒子更多的顶面（图例E和F）。这四个盒子画完之后，比较它们的不同顶端面。

这个内容和接下来的内容（图例G和H）都是练习，它们非常必要。你做的这些练习不是要挂在

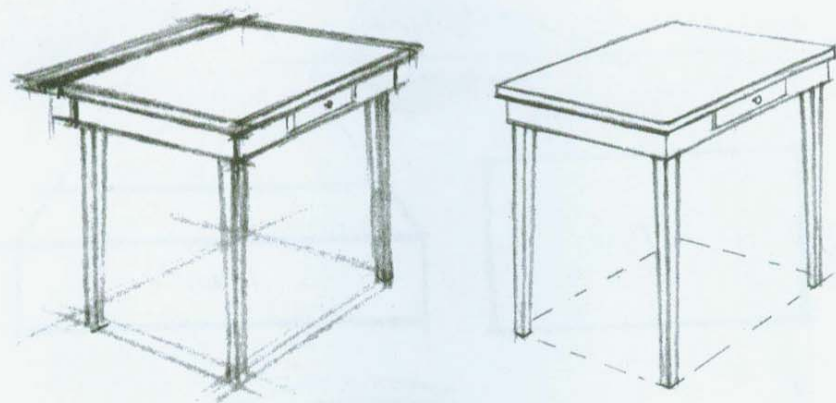
墙上来欣赏，正如一位钢琴学生的练习不是要去音乐厅演奏一样。如同你所知道的，钢琴学生每日的练习不仅是要获得技巧，而且要更为敏感地把握它和控制它，即使他已经学会了这个乐器仍得如此。翻一翻这本书吧——如果你还没有翻的话，你就会发现自己将要画各种各样的物体，不仅仅是盒子。然而，在跑之前得先学会走。



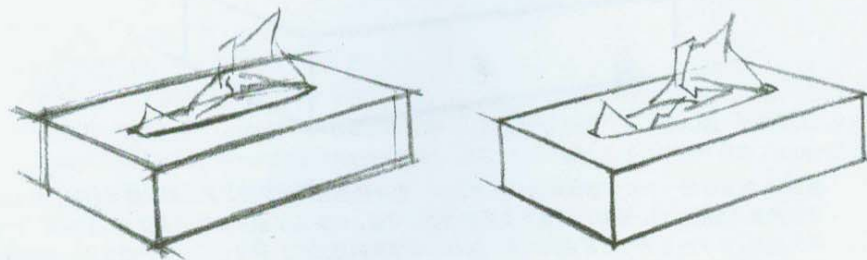
图例H 如果你把一个立方物体摆放成正对着你，你只看见它的一个面，这画起来极为容易，如1所示。这里的直线就是直线，没有什么角度要观察考虑。可是，你失去了立方物体的实体感，它变成了一个扁平的矩形。2中的盒子可以看到两个面，就有一点体积的感觉了。不过它只有一个消失点，这叫做——点透视。如果像3那样显示出来三个面，直线就得变成斜线，但这个立方物体的体积感和占据空间的感觉就跃然纸上了。



图例A 画这个电视机或其他任何物体，记住首先画出它的大体形状，然后再增加细节。



图例B 注意：那些虚线辅助线表明这张桌子是立方形状。



图例C 这个纸巾盒是最为简单的形状，很适合于开始时的练习。

画立方体

你还可以继续使用前面两讲中用过的那支铅笔,但现在我想让你多准备一些画纸,各种尺寸的都可以。不要去买那种讲究和昂贵的纸张,在这一阶段完全没有必要。而且,单是这一讲的练习,你就得使用大量的纸,所以不妨买最便宜的。对于开始时的练习来说,它们很适用。

日常事物的立方体形状

现在,你可能明白为什么我要在盒子上花那么多时间了。我想让你看到,当一个立方物体被你转动,被你朝下放、朝上放时,它的形状会发生什么变化。这一讲中的图例只表现了成千上万立方物体的若干。一般而言,它们都不是完美的正方体。然而,不论它们是长是短,是宽是窄,是厚是薄,它们都是有着顶、底和四个面的立方体。

用线条来寻找

把这一点记在心里,画你的电视机、纸巾盒、桌子、或者是你的厨房家具,等等(图例ABCDE)。坐下来,把画纸放在膝盖上,仔细观察这些物体顶面的长与宽的关系;观察四个面之间的关系;观察整个物体的宽度与高度的关系。

你在探究物体一个面的宽度、长度和深度的正确关系时,可能会在纸上画出许多不准确的线条。不要擦掉它们!画新的线条来继续探究,直到你自己满意时为止。用铅笔把你画正确的线条加重,盖住那些不正确的线条。再拿一张有透明度的

新纸,覆盖在原来这幅画上,单把那些正确的线条画下来,我在这一讲中就是这样做的。

如果开始阶段画电视机或厨房家具有点困难,那就画箱子或火柴盒好了。当你有了更多的自信之后,再回到较为复杂的物体上来。

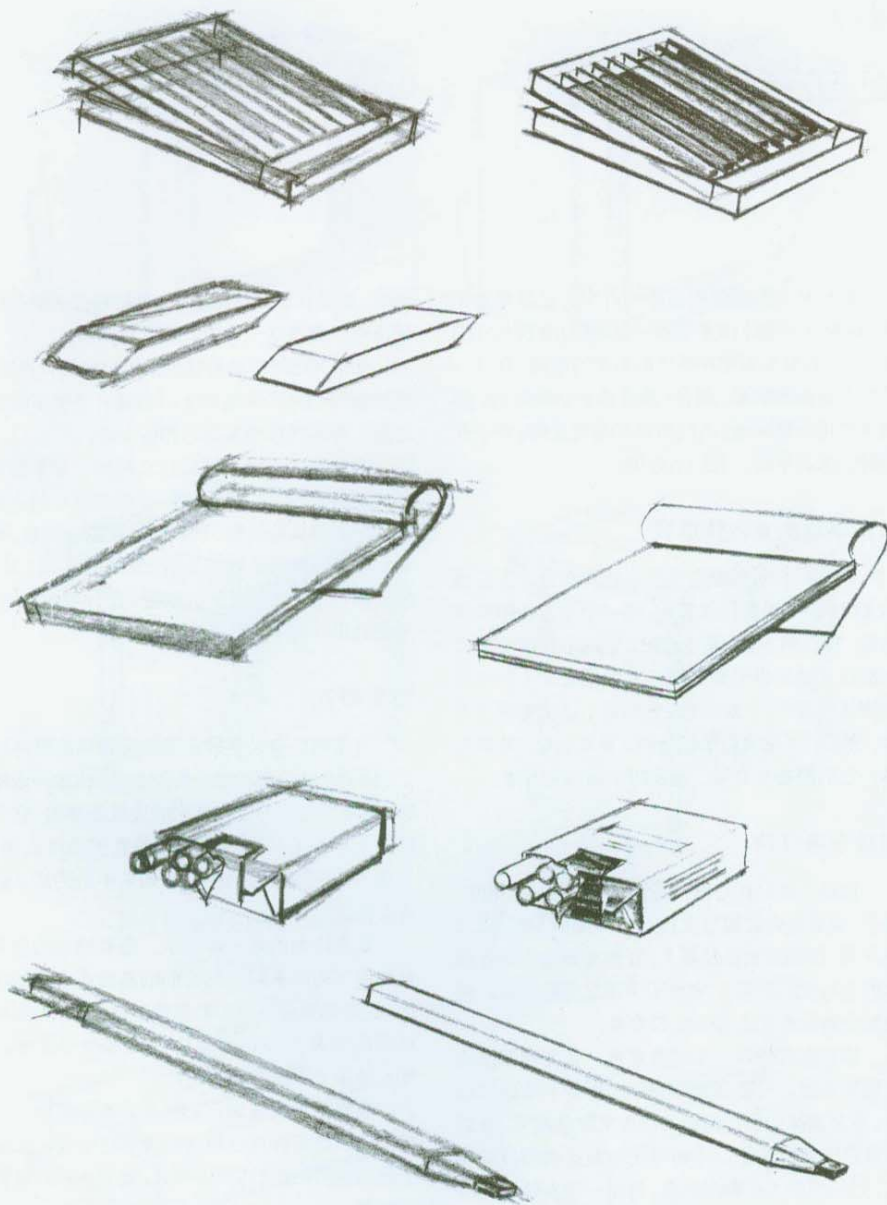
我发自内心地希望你什么都画。如果你觉得还力不从心,那也不妨等等,早晚你自己就会想画的——必然会是这样。训练你的眼睛来观察、来称量、来比较各种正确的关系,这才是本质。现在,你会画得很费劲,甚至很粗糙,但你要追求准确。早晚会的得心应手的,我向你保证。

处理细节

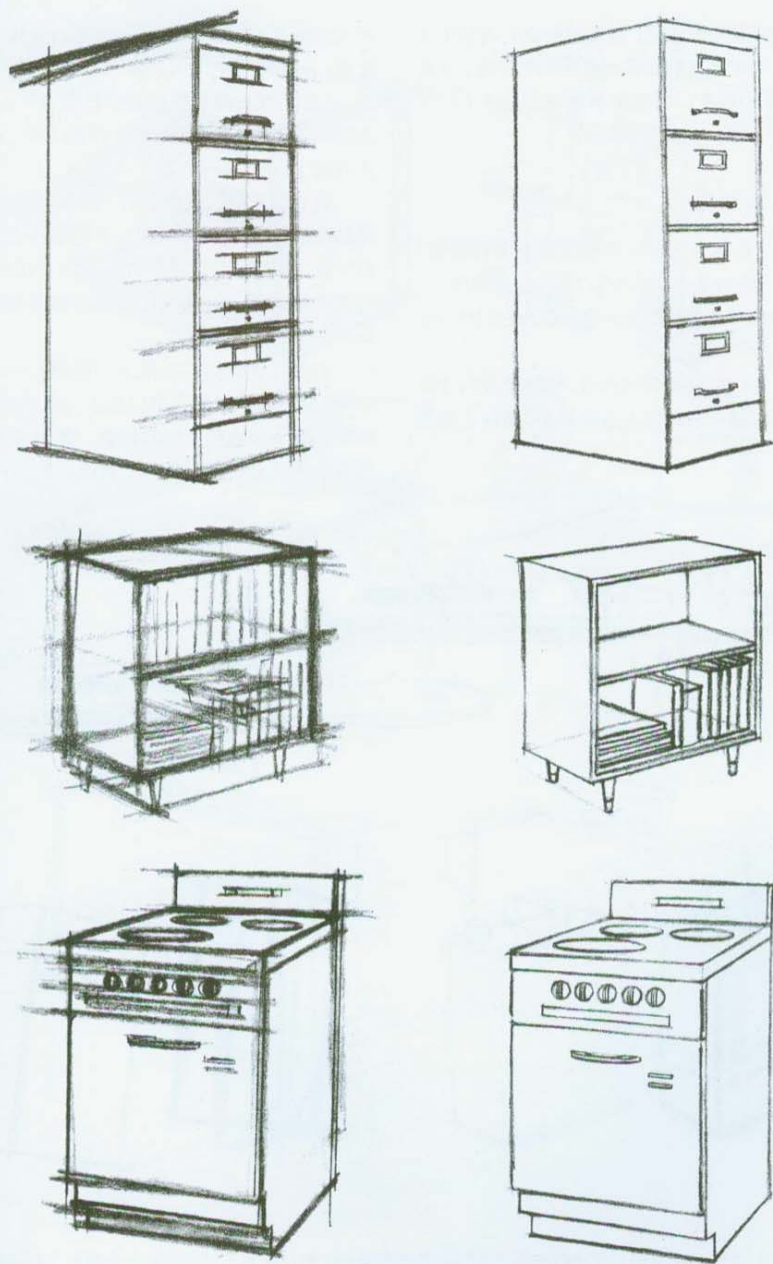
当你确信自己能够正确把握物体的整体比例了,接下来就为它增加应有的细节。比如一台电视机,就要考虑它的旋钮离它的边缘是有多远,这个旋钮的大小与它所在的那个面的宽度是什么关系。它是不是在这个面的中心?如果不是的话,偏离中心多远?

如果你画的是一张桌子,需要增加的细节就是桌面下的四条腿。与它们的高度或旁边的面相比,这些腿要多粗?如果画的是书架,需要增加里面的书籍,放在书架中间的那些书是多高多宽?放在上下层的又是怎样?

我必须再次强调,那些大的面和三维必须画得准确。然后你可以将这个大形状分成一些小的形状,这些小形状还可以再分,直到你得到最后的小细节。



图例D 这里的五组物体都处在视平线之下。注意:每个物体都显示了它上方的顶面和其他的两个面。



图例E 这里的三组，左边都是草稿，我画它们来确立比例。右边是正确的、改定后的图样。

就拿书架为例证吧。首先要建立它的整体比例，然后是决定各层的位置，接下来就是画出书籍的合适宽度和高度，最后添加每本书书脊上的细节。

用描图纸来细化

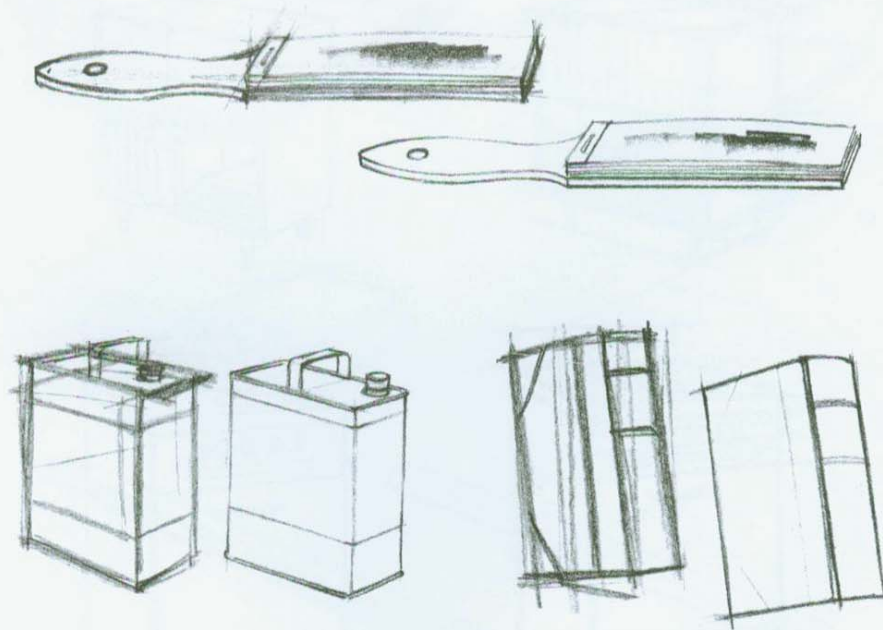
开始时先画自己房间里的那些立方体静物，当你感觉它们的基本立方体比例已经画准确了，这时——也必须等到这时——就可以为它们增加细节了。

在这一讲中，从图例A到G，物体是分两个阶段来描绘的。每一组物体左边的那个，请注意我如

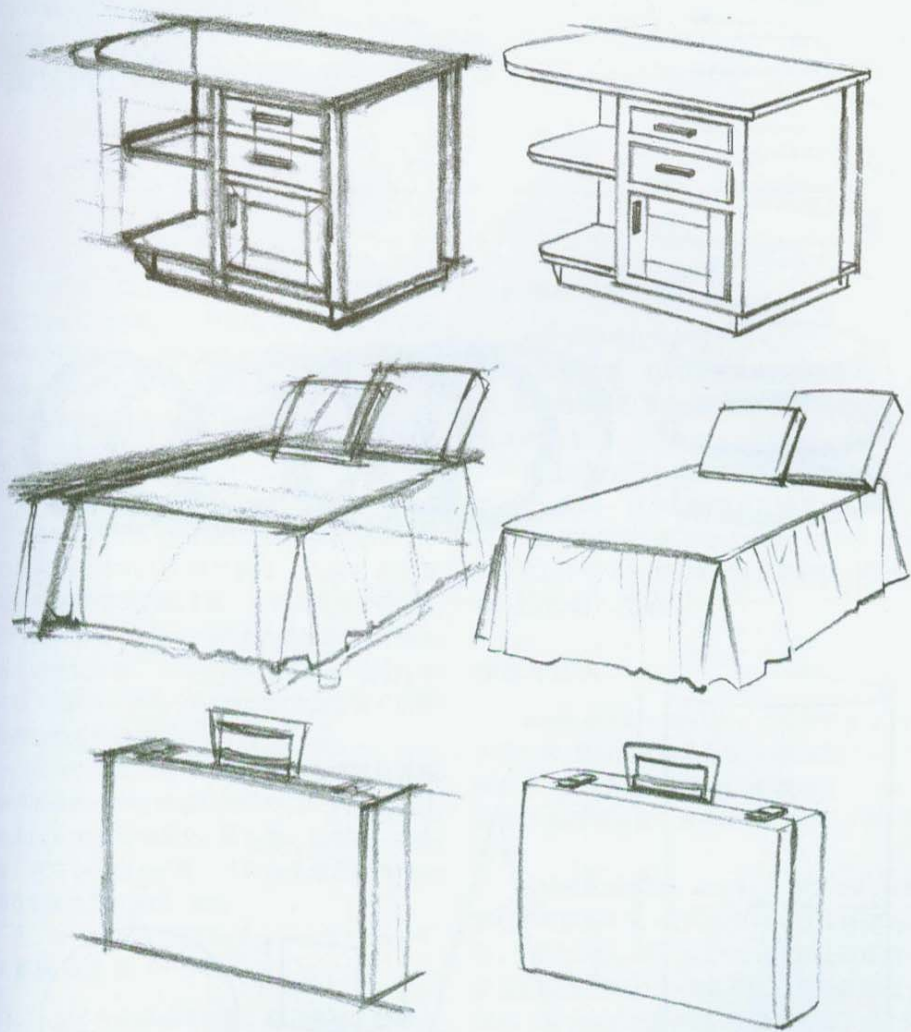
何大致地把它整体形状画出来，寻找它的正确比例。在找到这个比例之后，我就把正确的线条加深。永远不要去擦那些画得不正确的线条，如果你擦掉的话，那你就不能比较正确的形状、三维与不正确的了。

建立了正确的比例之后，我用一张新纸（最好是描图纸）盖在第一幅画上，只把那些正确的线条画下来。尽管你不一定要用描图纸，但你得用有足够透明度的纸来这样做，必须能够看到下面那幅原作上的线条。

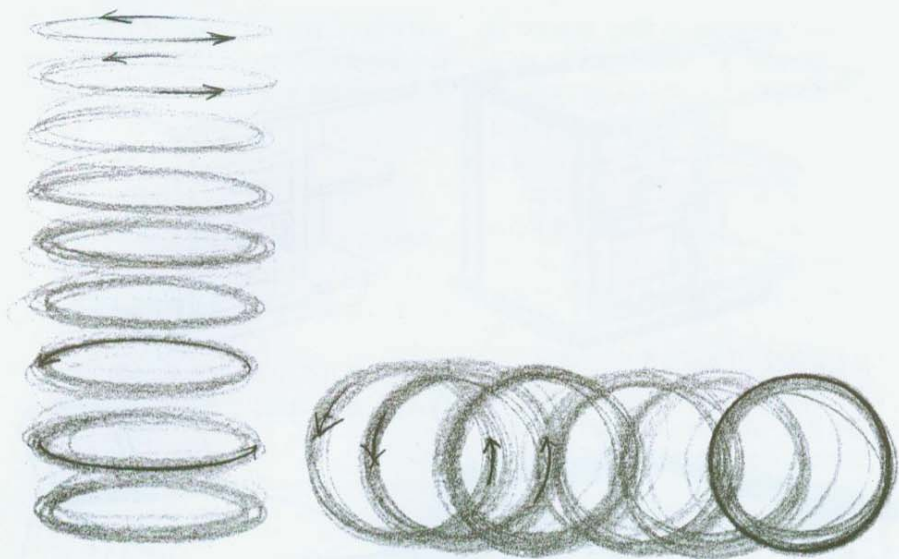
如果在你的第二张纸上，仍然有些地方不够准确，就用新的线条来加以改正。然后再用一张新纸蒙在它上面来描正确的线条。图例A到G中每组右边的画，就是正确的、修改后的图样。



图例F 在这三组画中，我先用左边的草图来寻找正确的比例，我决不擦除线条。如果一个角度或一根线条不正确，我就另外画一根。在把那些正确的线条加深之后，我把它转描到一张新纸上，并加以修饰。这就是你看到的每组的右边图案。



图例 G 如果一个物体的面有圆角的话，先用方角建立起这个面的正确比例。然后，当你对画稿修改时，就可以把这些角改成圆的。如果物体的一条边稍有弯曲，也可以用这种方式处理。先画直线，然后再来处理它的弯曲特点。



图例 B 不管你画的是圆柱体、立方体或球体形状，一定要记住它们占据着空间（也就是说，它们是三维的）。你当然是在纸面上来画，但一定要传达出这种三维的感觉。仔细琢磨这些物体中用箭头所表现的三维感。

画圆柱体

在用直线做了这么多的练习之后，我相信你现在已经可以轻松自信地来描绘了。随着你在后面内容中的练习，这将变得更为得心应手。然而，如果你要画圆柱体、圆锥体和球体形状的物体，你就必须学会画构成它们的曲线。

画曲线

不管是通常的书写方式，还是“握在掌中”，仍然是用你喜欢的方式握住铅笔（还是那支铅笔吧），从肘处移动你的手臂，如果画得大的话，甚至可以从肩处。开始时这可能感觉很笨拙，但坚持下来就感觉舒服了。如果你靠手腕来运动的话，这可能“感觉更自然”一些，但你就永远也画不出那种流畅的美妙线条。

在本书的第一部分，我唯一的考虑就是讲解画得准确的一些原理；到后面的内容，我们将探讨线条以及线条的表现力。在这里，让我再一次重复，现在你的线条的唯一目的就是建立你所画之物在视觉上的正确或“逼真”。

观察圆柱形状

不管是什么圆柱体对象，你首先要观察到这个圆柱本身——不管这个圆柱物体有什么样的细节，先找到它的基本圆柱体。在开始阶段，一个好办法就是先画几何圆柱体，然后再作必要的修改。我在本讲后面画的那些壶罐就是这样做的。在画出了几何圆柱体后，你可以对它进行分割，可以将它改造为你要画的那个物体（图例A和B）。

细化圆柱对象

我个人画圆柱体的方法是先逆时针方向轻轻画出完整的椭圆（它构成了圆柱体的顶和底）。然后，我再用较浓的笔触画出椭圆可以看到的边，画出这条曲线。

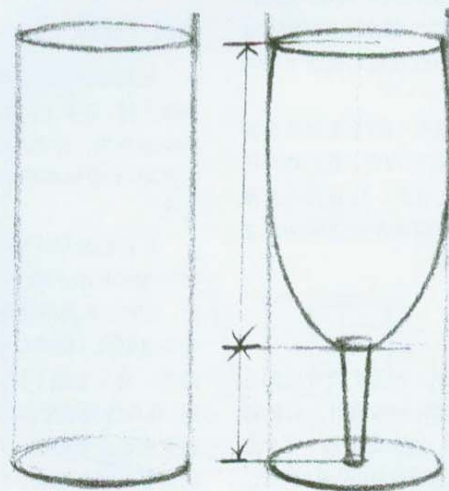
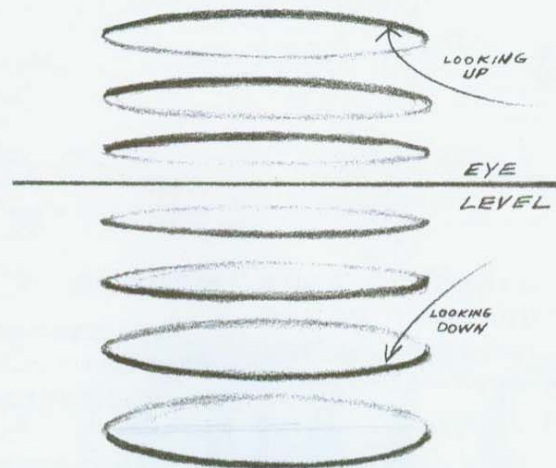
你可能会觉得顺时针方向来画自如一些。这两种方向都试一试，然后用自己感觉好的那个方向。重要的是结果，而不是达到结果的手段。要充分注意这个物体的边从垂直线到圆柱体的联结处（缩进和凸起）的角度。

椭圆与透视

在画圆柱体时，要记住：当它的椭圆位于视平线上时，显示出来的是直线。如果椭圆高于视平线或地平线，你曲线的最前伸处就形成一个朝上的弧形；如果椭圆低于视平线，则形成一个朝下的弧形。

从你的抽屉里找一面镜子，多画它几遍，直到能够把椭圆画正确（见图例CDE）。在你画镜子之前，先把它举到与视平线齐平，让它的上面成为一条笔直的线（图例C中的视平线）。注意此时镜子的底，由于它低于视平线，于是就构成了一个椭圆。现在慢慢地把你的胳膊朝下降，注意镜子的上面变成了一个椭圆，并随着你的胳膊的下降，这个椭圆变得越来越宽。最后，当镜子的上面与你的视线变成垂直时，这个椭圆就变成了它事实上的圆（图例D中的1）。

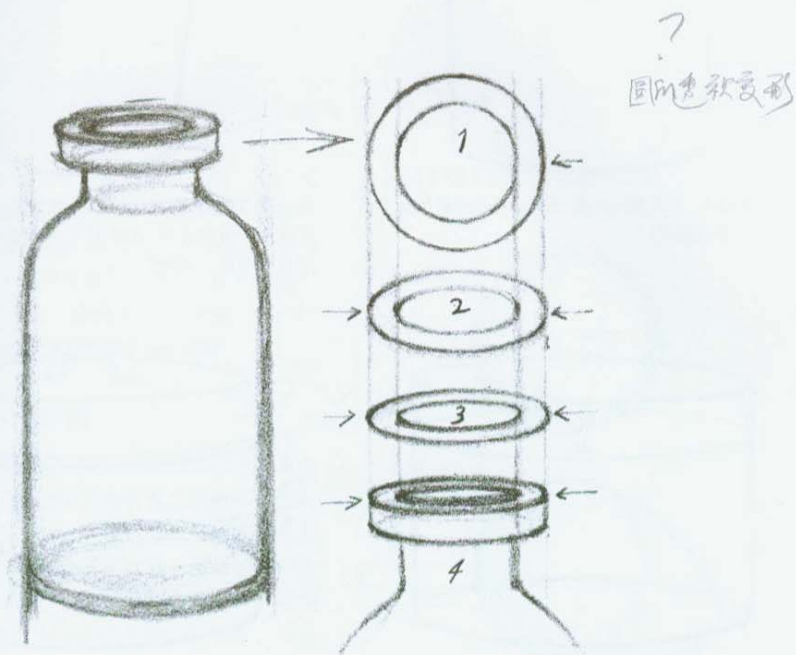
你画的镜子与我的不一样，这没有关系。这一讲的目的，只是要训练你的眼睛和手来观察和表



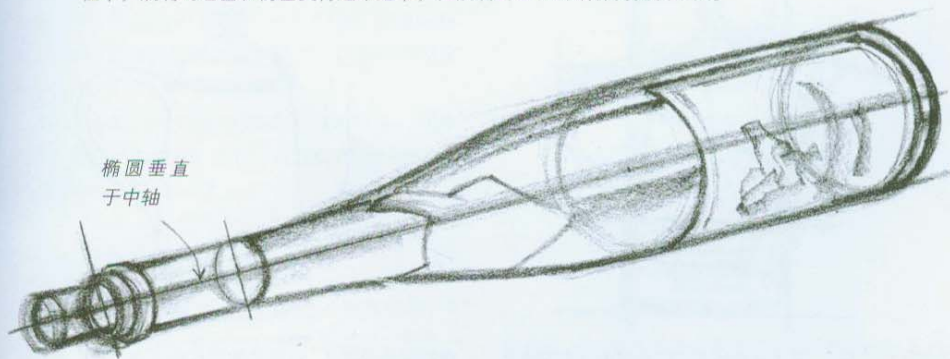
图例C 一定要意识到视平线，物体的实际模样就依赖它。注意这个玻璃杯上面的椭圆比底部的椭圆要浅一点，因为上面的椭圆更靠近视平线，而底部的要远一点。

现你所画物体的那个圆柱体形状可能会有微妙之处。杯子上把手的正确位置，一只玻璃杯的主体的高度，以及它上面椭圆与下面椭圆的不同深度，

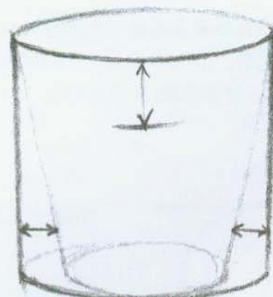
这都是一些在观察和描绘这类圆柱体对象时必须考虑的因素。记住：如果一个椭圆靠近视平线或地平线，它就显得浅；如果离得远，它就显得深。



图例 D 找一个已经打开的瓶子。垂下胳膊拿着它，此时瓶嘴的边缘是一个圆，如 1 所示。随着你胳膊把瓶子举起来朝向视平线，它就变成了越来越浅的椭圆，如 2、3、4 所示。还要注意：在这个举起的过程中，瓶嘴的后面和前面变得越来越窄，但瓶嘴的左右两端保持宽度不变。



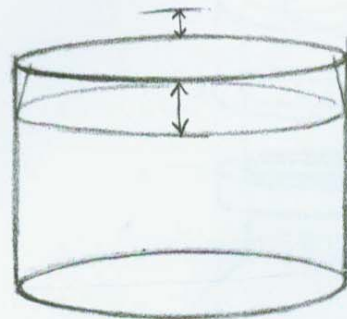
图例 E 当一个圆柱体倾斜时——比如现在这个酒瓶，那些椭圆就会垂直于这个圆柱体形状的中轴。



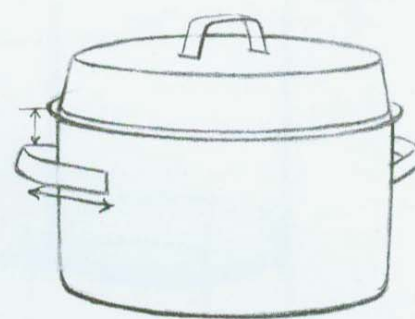
画花盆步骤 1: 我先画一个圆柱体，然后再画出花盆的边和它边缘的宽度。



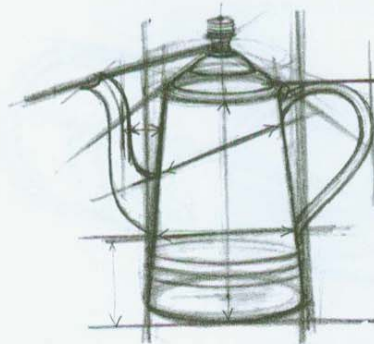
画花盆步骤 2: 我把正确的线条加重，然后用一张新纸蒙在第一张画上面，把加重了的线条转描出来。这样就把我的画面“清理”了。



画煮锅步骤 1: 我还是先画一个完整的圆柱体。然后观察锅的深度和宽度以及它与高度的关系，并显示出锅盖的三维感。



画煮锅步骤 2: 这是修改后的画稿。我还必须确定从锅盖底部到锅体两边把手顶部的距离，还要确定两边把手的倾斜程度。



画咖啡壶步骤 1: 真正画的时候，这些辅助线如果画出来的话，要画得很淡，只要能够看得见，有助于建立起各种关系和检查点就可以了。



画咖啡壶步骤 2: 还是前面同样的步骤，把一张新纸蒙在第一张上面，把壶本身画出来即可。

画球体

除了滚圆的球——无论是高尔夫球、网球或篮球——那样显然完美的球体外，世界上还有一些物体，它们以某种形式带有球体的特征。一个鸡蛋、一个坚果、一个苹果或一个橘子，都可以看作球体形状的一种变化（图例A）。一个碗、一个杯或者是一把茶壶也可以视为部分的球体。

几何球体与物体形状

与几何球体相比，实际物体的形状有时会变形变得很厉害，但图例B中的所有物体仍然以球体形状为基础。比如，橄榄球的球体形状就是在两端逐渐变尖；而一个石英玻璃煮咖啡器，则是一个完整的球体加另一个三分之二的球体；那顶头盔，我用虚线显示出它的完整球体形状；灯泡实际上是一个球体加上了一个圆柱体。

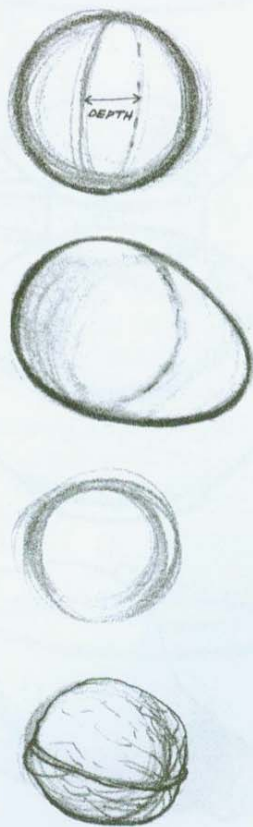
画任何结构上为球体的对象，先画一个完整的球体，然后再做必要的变化。如同画其他形状一样，你仍然得提醒你自己注意比例：你画的这个物体，与你先画出的那个作为其基础的完整球体相比，有多大的变化？变扁、膨胀、变弯曲的程度是多大？

把你能够找到的所有球状物体都找来，用你喜欢的大小来画它们。不过，我劝你画大一些，这样你用铅笔更舒展一些。

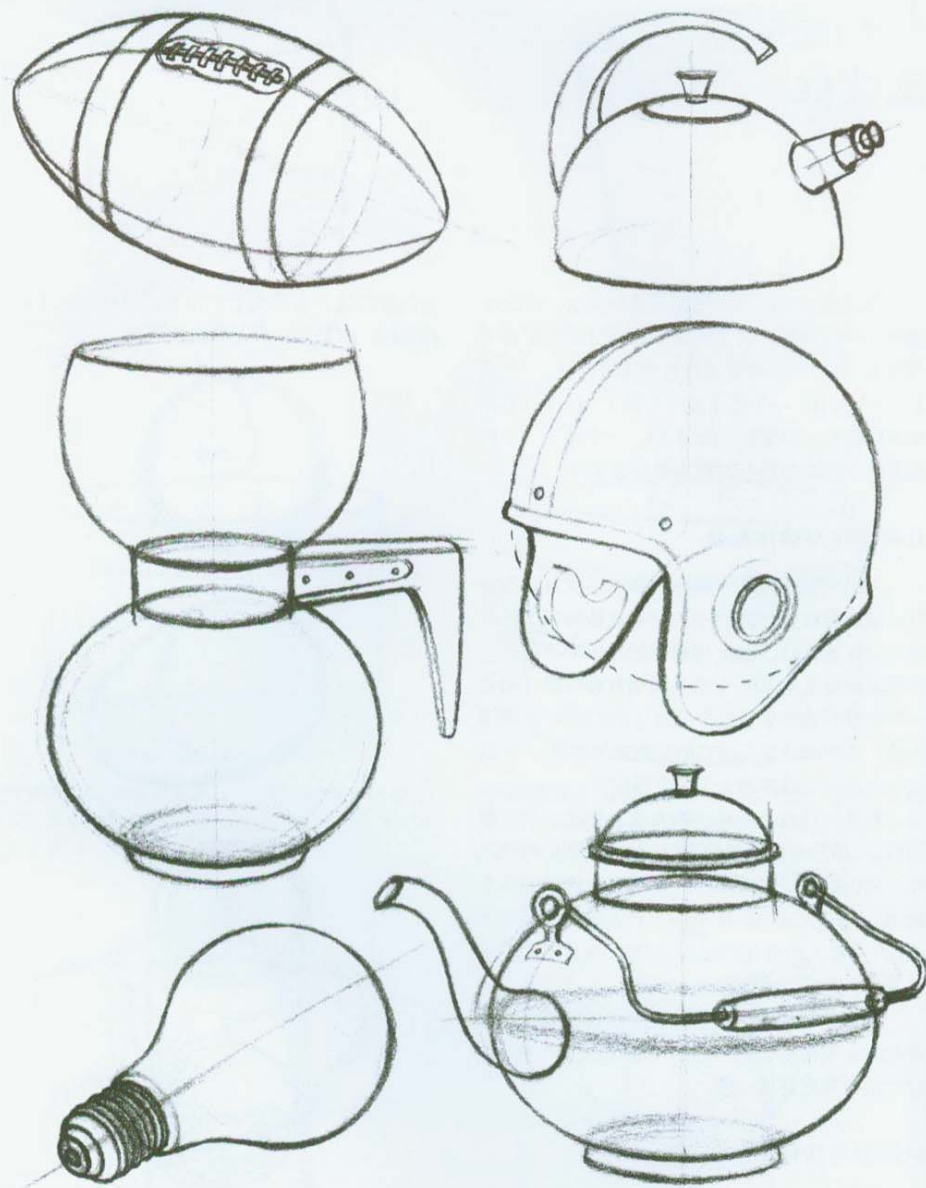
纵深感与球体

你在画球体形状时，要记住它占据着空间，不是一个扁平的圆片。拿起一个苹果或橘子，感受一下它们的体积。在你的画中要传达出这种体积感和重量感。在本讲后面的图例中，我在苹果和橘子

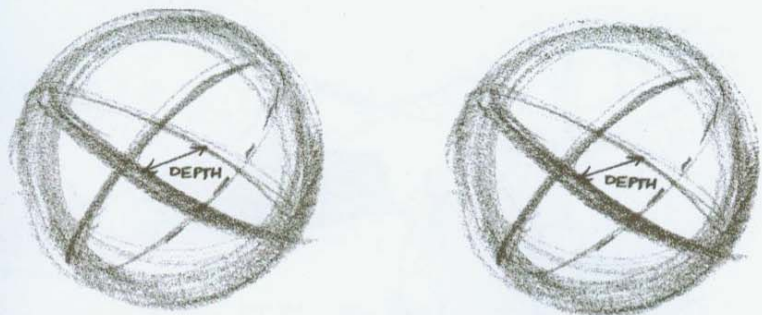
上加椭圆线，在作为它们依据的几何球体上也加椭圆线，以显示这种三维的实体感。



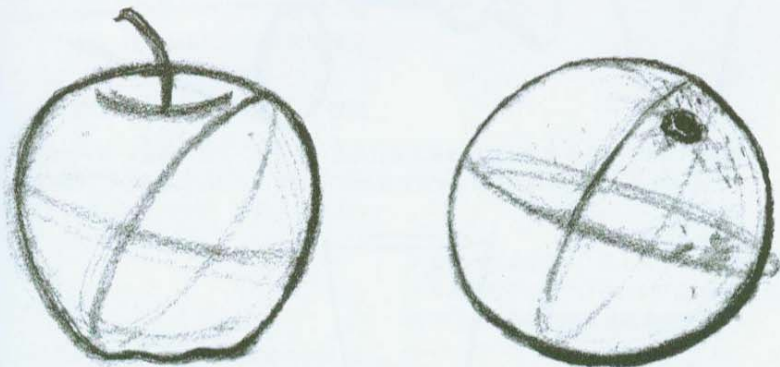
图例A 一个球体为这枚鸡蛋和这个坚果提供着基本形状。切记一个球体是三维的。鸡蛋形状上的那些椭圆线有助于显示它的深度。



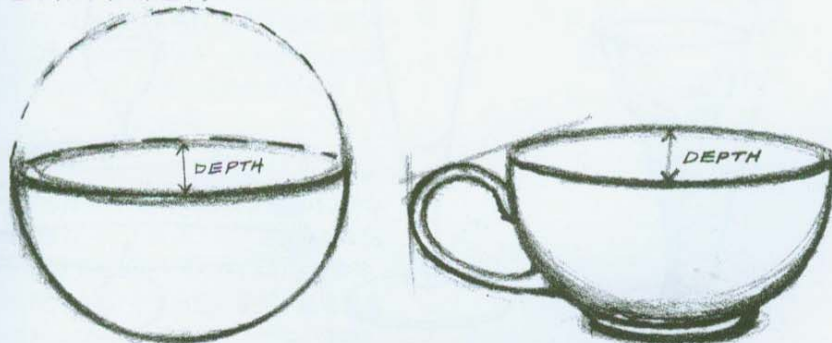
图例B 几何圆锥体可以有各种各样的变化，依特定的物体而定。它可以拉得很长、很细，如这个酒杯；也可以压扁，显得宽大，如左边的鸡尾酒杯和右边的灯罩。不管是哪一种情况，你都应该先找到它的基本圆锥体形状，然后再来画这个物体。



画苹果和橘子的步骤 1: 画这些水果，如同画任何其他球状水果一样，我先画一个完整的几何球体。我还要画一些椭圆，以帮助自己建立这个球体的第三维——深度。

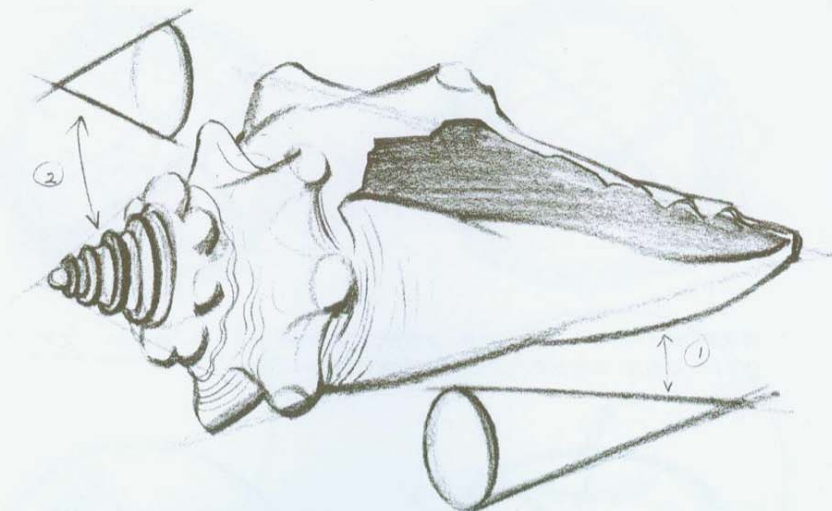


画苹果和橘子的步骤 2: 在建立了基本形状后，我就可以进行必要的修改来画出这个水果了：画出它的凸出部分、纹理和茎干。

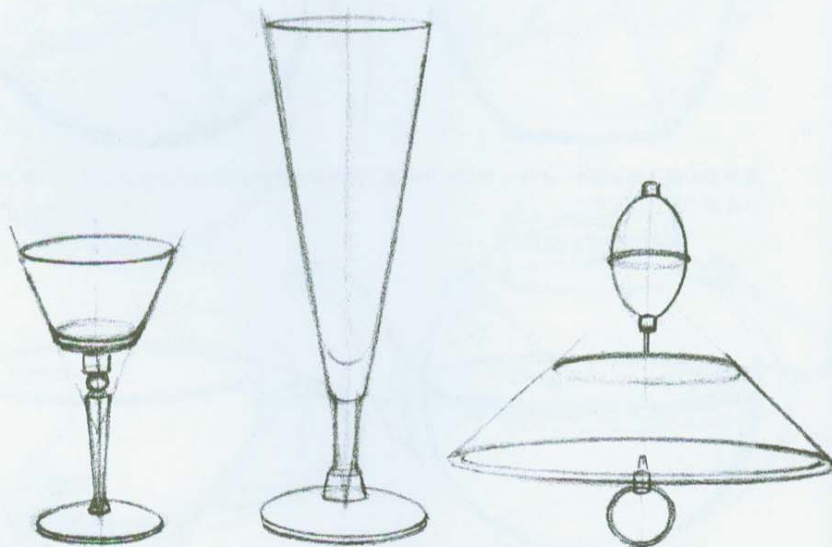


画茶杯的步骤 1: 有些物体的结构为球体的一部分。尽管如此，我还是先画一个完整的球体——即虚线标明的部分。注意我画的那些椭圆，它们显示了球体的深度，让它有体积感。

画茶杯的步骤 2: 现在我接着对这个球体做一些修改，让它变成一只茶杯。我去掉了那些虚线，只在这个球体的下半部分进行修改。



图例 A 大自然中有许多物体，它们的基本形状可视为圆锥体。这枚海螺就由两个圆锥体构成。为了把它的比例弄准确，你开始时必须忽略它那些繁复的细节。我显示了这枚大海螺的两个圆锥体形状及其位置。



图例 B 尽管有所变化，但这里每个物体的基本形状都是球体。注意穿过每个物体中间的淡铅笔线。这根线能帮助我建立起它们左边和右边的对称。它也帮助我去画橄榄球和灯泡上的那些椭圆线，这样它们就能够与物体的中轴垂直。

画圆锥体

现在我们来处理四种基本形状中的最后一种，即圆锥体。对此，你可能会很自然地首先想到蛋筒冰淇淋。然而，还有各种瓶子、玻璃杯、灯罩、碗和许多人造物品为圆锥体形状。大自然也有无数这样的创造——海螺、花朵和树，它们也属圆锥体形状（图例A）。

当你开始画圆锥体对象时，要记住一个圆锥体是一个实体，由一个圆形的基部逐渐缩小为一个尖。对于你要画的物体，首先寻找这个形状，不管它是又细又长，如同一个酒杯；还是又短又粗，如同一个灯罩（图例B）。

圆锥体的对称

画一个对称圆锥体的最好方法就是先画一条中线。然后用直角在中线上画椭圆。依据这个圆锥体的高度，在中线上标出它的顶端位置。建立了基部和顶之后，从椭圆的两端到顶画两条斜线很容易，这就构成了基本的圆锥形（看本页右边的图例）。现在，你就可以增加所需要的那些细节了。

画各种物体

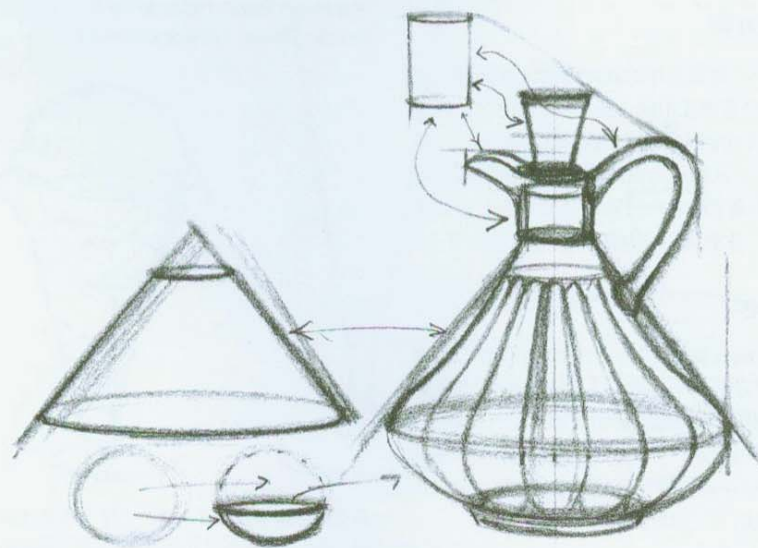
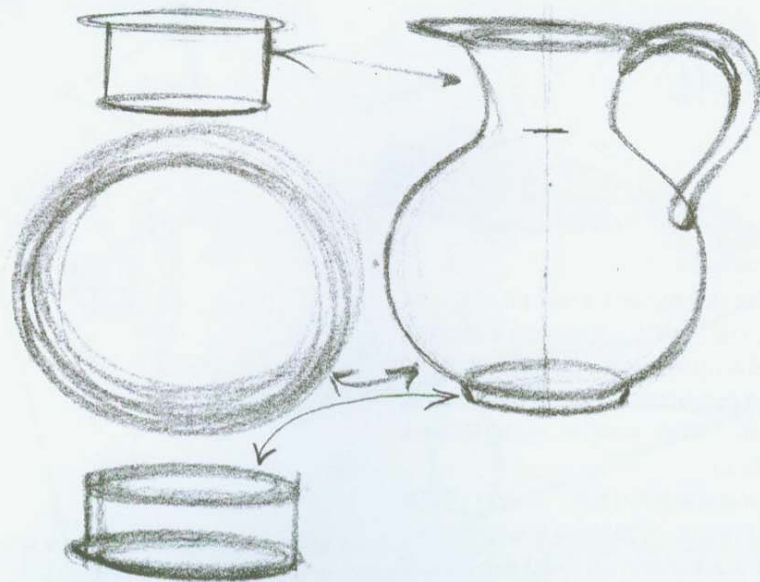
尽你所能找到的，多画一些圆锥形物体。当你画完了本讲最后一个图例后，你一定会有很大的进步。能够以正确的比例画出我画过的这些物体，那真是不错的收获。如果你已经掌握了这四种基本形状，你现在就能够什么都画了。想象一下吧！这也正是我们下一讲要做的事情。



画蛋筒冰淇淋步骤1：我先画一个完整的几何圆锥体。注意我画的穿过这个圆锥体的中线，它帮助我建立正确的比例，所以这个圆锥体就是对称的。



画蛋筒冰淇淋步骤2：建立了这个圆锥体的三维感之后，我开始用增加细节来改造它。细节把这个几何形状变成了大家都能认出来的蛋筒冰淇淋。



图例B 这个调味瓶上面有许多棱道，使得它看起来很复杂。然而，它实际上由三个基本形状构成：圆锥体、球体和圆柱体。

把基本形状结合到一起

现在,画画的真正成熟感和征服的喜悦就要开始了。由于你已经能够画所有的基本形状,你就可以把它们组合起来了——你可以画你想画的任何东西了。不管你画的物体看起来有多么复杂,画它们不过是把一些基本形状组合起来而已。

基本形状以及它们的联系

你必须对你的基本形状进行安排——不管是复杂——由许多部分构成;还是简单,只有两个部分(图例A),让它们既在大小上又在位置上相互联结。你观察和描绘由一个基本形状构成的物体时问过自己问题,现在画复杂物体,还得问:物体中的一个基本形状与另外那个相比,它是多高、多宽和多深?

用许多线条来寻找你那些基本形状的比例,这些线条一根都不要擦掉。通过这种方法,你就可以比较和比照它们的比例,建立正确的形状。一旦你把大的比例都处理正确了,你可以用一张新纸蒙在它上面,描一张干净的图稿。

画对称物体

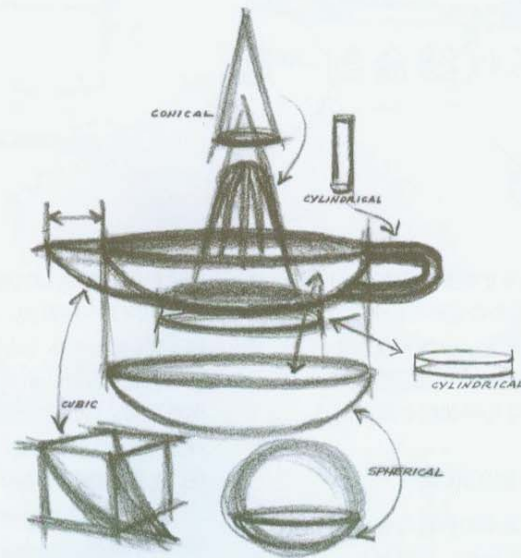
对于玻璃杯、灯泡或者是烛台这样的物体,建

立它们的对称是画出它们正确形状的关键。如同我在图例B中所做的,先画一条穿过物体的中线。接下来,画出物体左边的轮廓。然后把你的画稿转过来,用一张新纸蒙在它上面,对准中线,将现在出现在右边的那个轮廓描下来。于是,你有了一个两边完全对称的画稿。再用一张新纸蒙在它的上面,把整个物体描下来,不要那些不正确的线条。

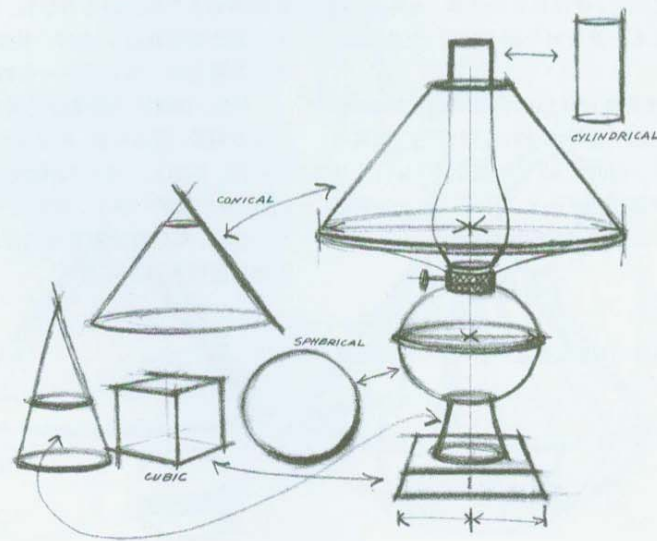
画画与观察

你可以画任何物体了。有了这四种基本的几何形状,为你打开了无限的可能性。然而,你必须仔细辨别各个物体的基本形状。有时,它们会被极为丰富的细节遮蔽;有时,构成这个物体的基本形状非常之多,将它们一一分辨出来很是困难。

所以,你就必须磨炼你的观察力。你要做的不仅仅是观看,而是观察。你必须学会思考自己看到的东西,问自己一些与物体的比例和三维有关的问题。在下面的一讲中,你要画一些与地平线相联系的物体,观察将起到重要的作用。也就是说,你要使用透视来画。



图例C 这个橘子榨汁器,还有下方的风灯,它们的结构中都包括了四种基本形状。先画最大的那个形状。对于这个榨汁器来说,最大的形状就是一个球体。



图例D 用同样的方法来画这个风灯——先画最大的形状。这里的主要形状就是它的圆锥体。

地平面

现在你可以画任何物体了——不管它由多少基本形状构成。我们再来看一看所说的“透视”。不管你要画的物体是什么，你都必须考虑它的位置与地平面的联系。所说的“地平面”就是从地平线伸展出来的这个面，也就是你笔直朝前方看去，直到眼睛低下来，看到了自己的脚。

与物体的联系

一个物体的垂直线会保持垂直，但它的顶和底却会因它与视平线或地平线的相对位置而改变。当物体的顶和底靠近地平线时，它们就会变窄。

在图例A中，我在地平面上画了栅格，以便向你们显示一个物体的那些水平线如何逐渐汇聚到各自的消失点。我有意先建立起这样的栅格，然后我画出与视平线距离不等的一些形状，这样你就可以看到这些形状怎样受到了它们不同位置的影响。

轮廓

注意图例A中1和2的椭圆。一个圆形的面必须吻合承载它的地平面，再看一看图例A中的3、4和5。唯一永远不改变自己轮廓——不管你把它放在什么地方，就是球体。比如，拿一个球，把它放在任何地方，你可以发现它的轮廓还是那样。

为了进一步说明这个原理，并排画一个圆和一个方形，它们没有必要超过四英寸大。把你画上了它们的纸放到自己脚旁。现在，平端着拿起它慢慢地朝向你的眼睛。随着你升高这张纸，你要注意这个圆如何变成了一个椭圆，这个方形如何变成

了一个长方；它们离你的眼睛越近，这些物体就变得越浅。你的眼睛高度就是视平线或地平线。

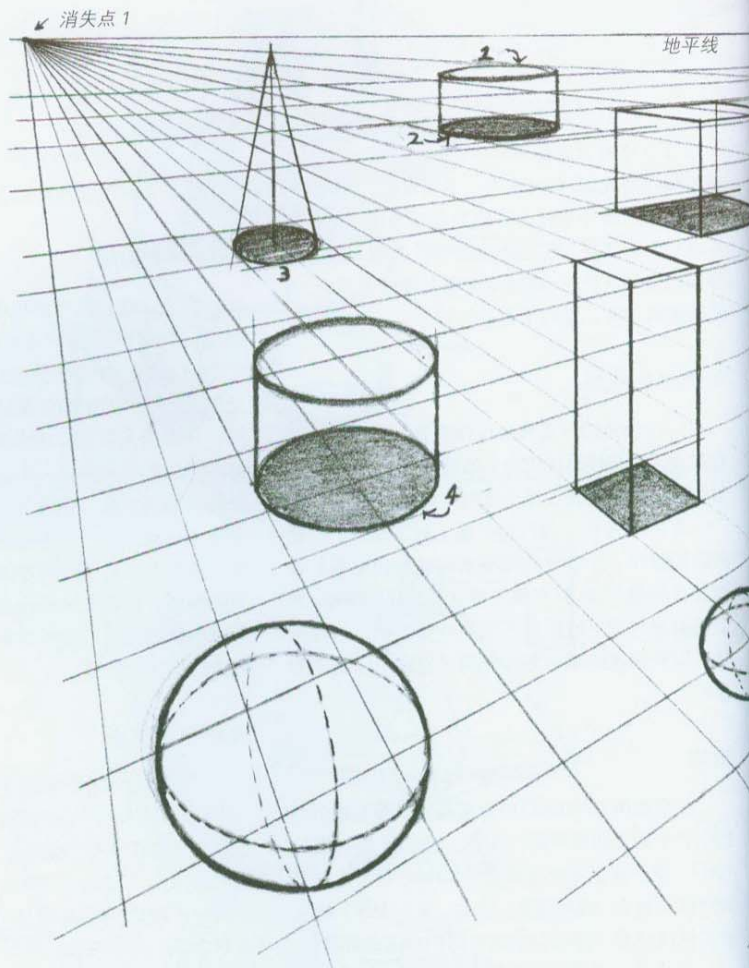
创建一个构图

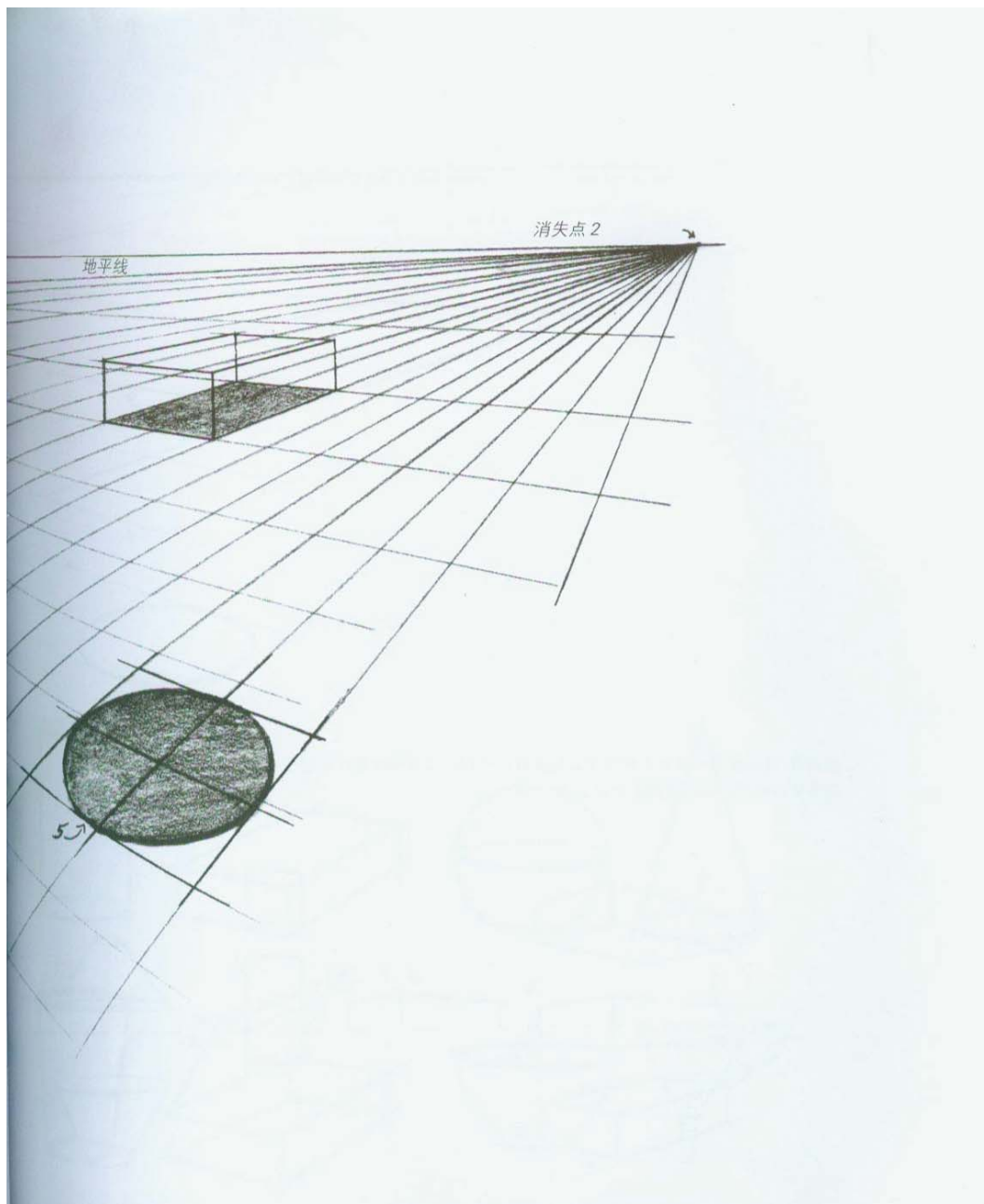
首先，你必须考虑把你的物体放在什么样的高度。这可能听起来有点太小儿科了，哪怕是对一个学生。但是，你会吃惊地发现有那么多的构图正是因为在地平面上的位置过高或过低而被削弱。

还是要问前面几讲中你问过的那类问题：我画的对象如果从高处来看会不会更好一点？如果降低我的视平线，构图会不会得到加强？如果对象被地平线分开，会不会感觉好一点？——也就是图例B中的1，既看不到物体的顶部，也看不到它的底部。你在与地平线关系的考虑中来选择你所画物体的放置，这最终要依赖于你画面构成中物体的形状和数量。

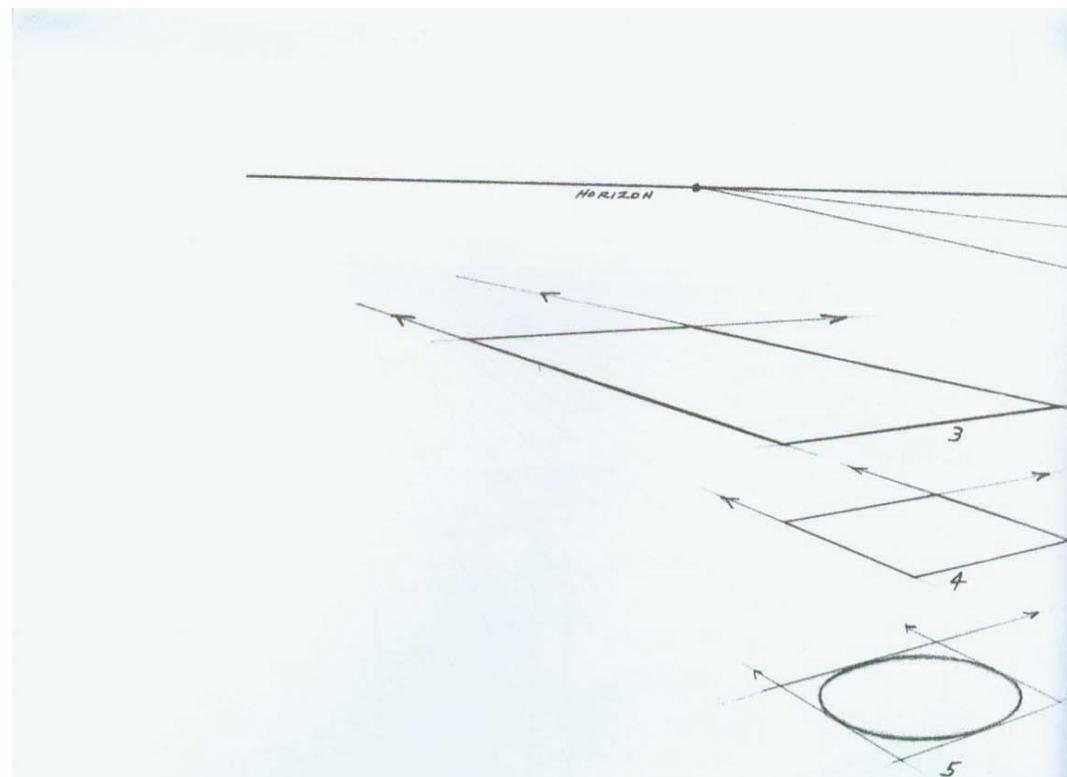
选择一个视点

不管你这幅静物画的主题是什么，要想创建一个好的构图，与一组对象的放置联系起来，选择一个合适的视点至关重要。用一个实验来帮助你了解视点对构图的作用吧。在桌子上放四五个东西——可以是手头的任何东西，你现在不要去画它们，而是观察。站在桌子边上，观察它们的形状；然后弯腰下蹲，让手放到膝盖上，再来观察此时的它们，你会看到它们形状不同了，它们之间会出现交迭。那个较高的物体是不是应该移到较低物体的后面去？现在，你再坐在椅子上来观察它们呈现的新变化。是不是应该做一些

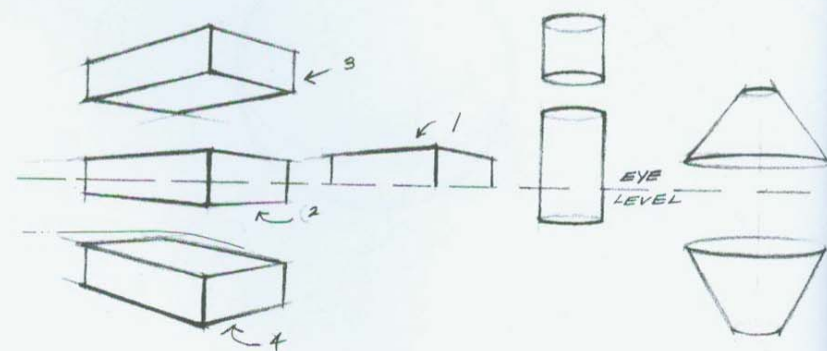




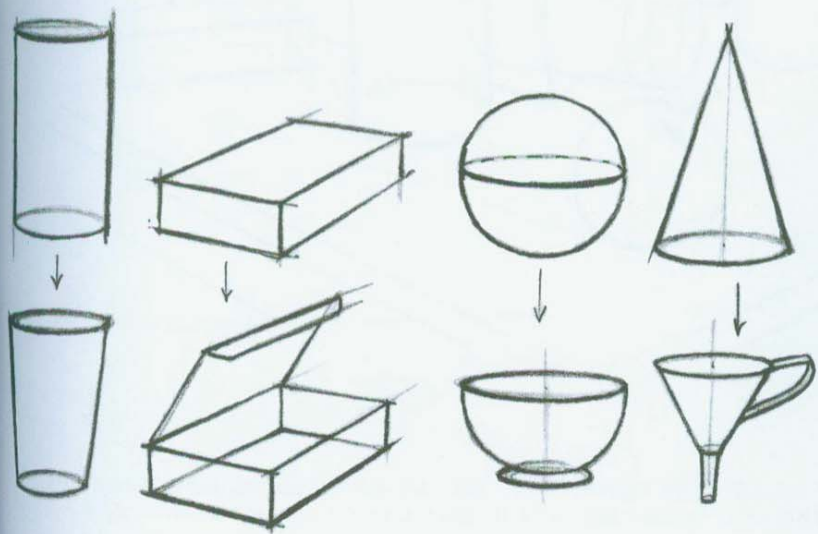
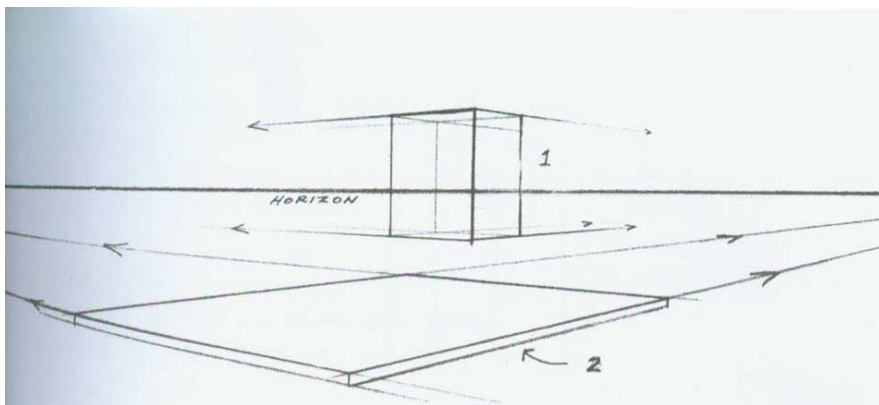
图例A 注意：当一个物体靠近地平线时，它的顶和底就会变浅；反过来也一样，当一个物体远离地平线时，它的顶和底就会变深。将椭圆1、2与圆锥体3的椭圆以及圆柱体4的椭圆进行比较。在你自己的周围世界中验证一下这条原理，哪怕你不画画。



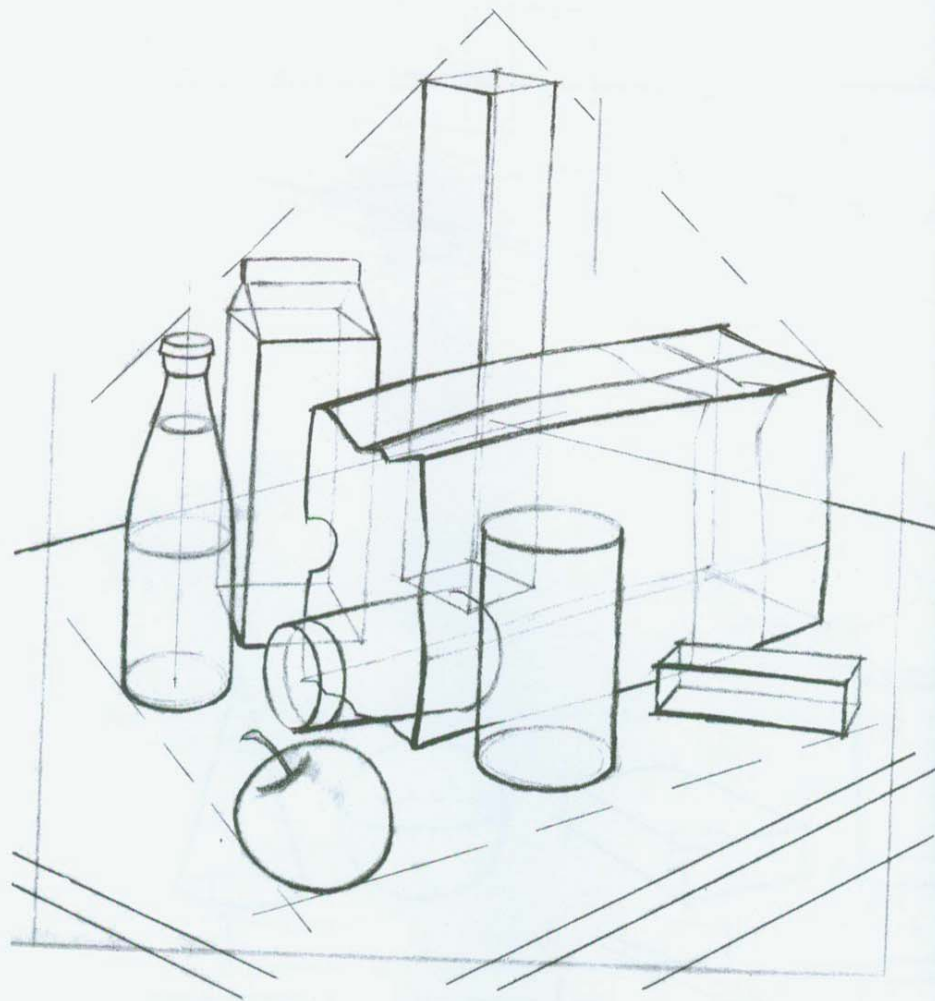
图例B 我的桌面可以有无数形状和视点，不过，它的形状最终依赖于它的位置与地平面的关系。图例E中的构图，我选择的就视点2。



图例C 一定要总是考虑到视平线（地平线）。它控制着物体的形状，不管这个物体是在它上面（视点1），是被它分开（视点2），是高于它（视点3），还是在它之下（视点4）。



图例D 一定要寻找到物体是一个什么样的几何体。你一定要传达出这个结构，这样才能保证你的画有深度。



图例E 这张画是一个静物构图的练习。首先，我建立起主要物体的正确比例，这就是那个打开的纸袋，我这样做时考虑到了它与地平面的关系。然后，我增加另外三个立方体。如果你的构图中有好几个立方体，你就要再加一个其他的基本形状，以避免单调。我就增加了三个圆柱体，以形成对比。当我感觉自己的物体在形状和位置上都已经变化多样了，我就来观察这整组物体的大轮廓（用虚线表示出来的三角形）。我觉得这个轮廓的顶还是很有意思的，但它的底太平坦、太静态，于是我又增加了一种新的基本形状——球体。这样，这个大轮廓的底就与它顶上的三角形呼应起来。

调整,让整体轮廓更好一些呢?单腿跪下,再来研究这一群物体。你站起来它们是不是显得更好一些?最后,坐在地板上观察,是不是好一点?或者说整个构图在视觉上散开了?

静物的透视

你用来观察物体和表现物体的视点,对于静物画的构图和绘制至关重要。在上一页(图例E)中,我说明了怎样对静物进行构图,当然,我不是要画一张完整的画作。我们后面会讲到这一步的。

在图例B的几个位置中,我选择了视点2用于我的桌子的顶面。我首先画的是一个打开的褐色纸袋的立方形。尽管桌顶面有一个角度,而纸袋又是另外一个角度,但它们的消失点都在同一条地平线上。

你可以把物体摆成你想要的任何角度,只要你的视点不变,它的消失点就仍在同一条视平线上。所以,如果你是坐着开始画,就不要站起来把它画完,反之也一样。

画实物

仅仅临摹本讲中的图例,你也能够学到一些

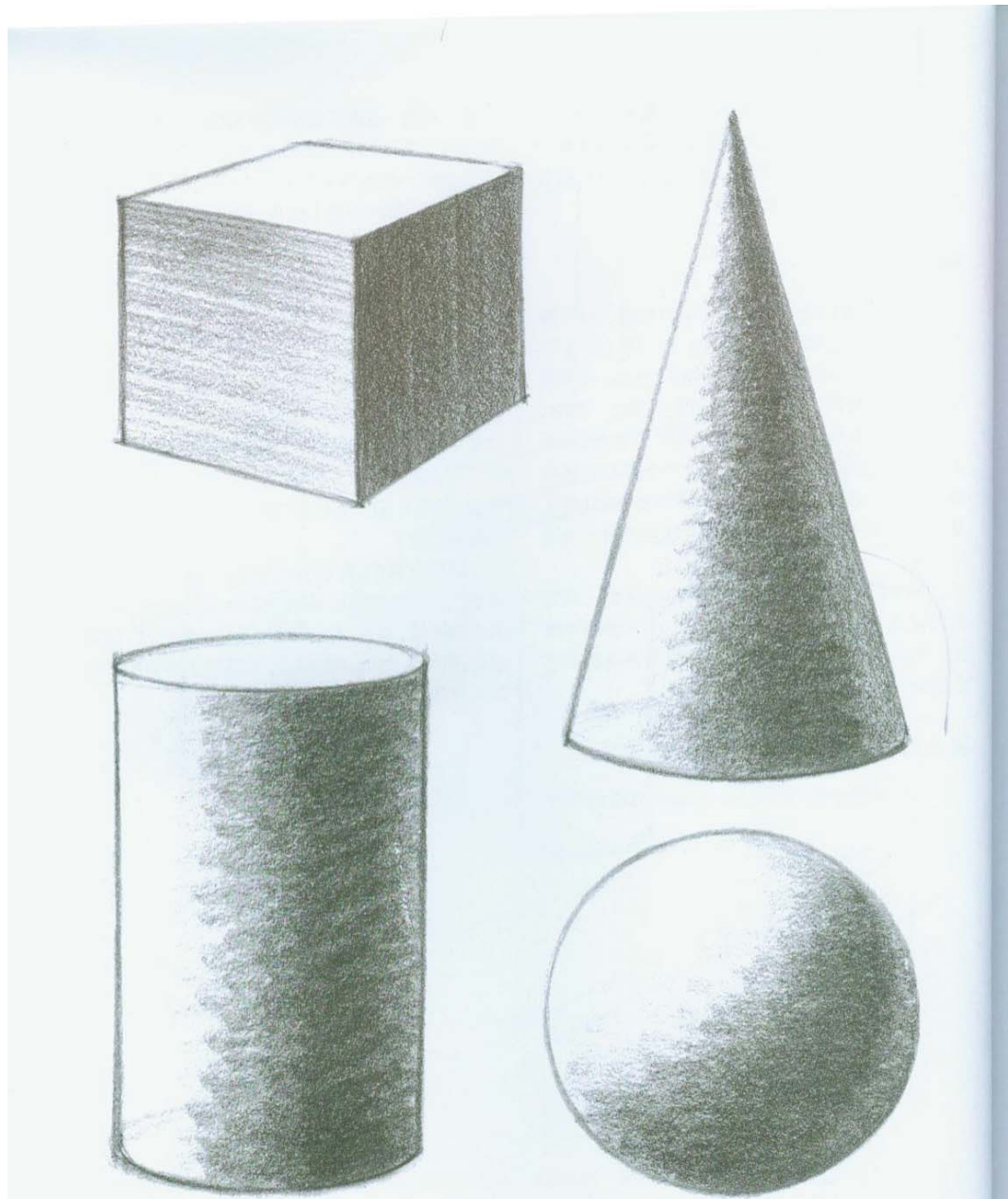
东西;不过,还是不要放弃画实物的宝贵经验。即使你做不到画出我在图例E中画过的所有这些东

西,就画一些你手头有的东西好了。不过,我画的那个纸袋,你也应该画一个类似的东西。对于其他几个由直线构成的形状,它那种不太规则的线条起到了一种衬托的作用。

总结

本书的每一讲,都建立在把握了前面一讲的基础之上。没有任何一讲是孤立的或自成一体的,这是因为画画本身就是一种累积的艺术。也就是说,只有先掌握了一种技巧,你才能学好后面的。比如,如果你画不出好的直线,就没有办法教你画立方体。

到现在为止,你所有的画使用的都是线条(也就是说,没有色调),因为我们的目的是建立物体的正确比例。如果引入光影和明暗色调的话,就是前后颠倒了。然而,现在你已经掌握了画画的一些基本技巧,可以学习光影的表现了。



图例A 作为你的第一个练习,先用线条画出我在这里画的这四个基本形状,然后加上暗影。唯一光和影鲜明分开的物体是那个立方体。其他三个从亮部到暗部都是柔和的逐渐过渡,以显示它们的弯曲表面。

光线与暗影

在这一讲中，你就得把自己的“办公”铅笔放在一旁了，去买那种软铅的，买上一打。这种铅笔可以让你画出这一讲中所需要的丰富的黑色和深灰色。如果你那里买不到我所使用的铅笔型号，那么任何能够画出深色调的软铅黑色铅笔都可以。

关于本书中的绘画用具，你是不是把后面那些内容也看一看，预先准备一下？从现在开始，你就得经常变化自己的用具了。如果你家乡没有美术用品商店，我建议你去附近的城市去邮购。这样，当你需要用的时候，它们就在手边。

观察光线与暗影

不言而喻，没有光线的话，你什么也看不到。不过，只有艺术家们才认真观察和仔细琢磨光线的性质和特征（当然也就包括暗影），以及光线对他周围一切事物的影响。

在此之前你只训练用自己的眼睛去观察和画出一个物体的正确比例，使用的是线条。现在，你得学会用色调——也就是光线与暗影——来观察和描绘物体。你得琢磨和表现由一个物体投射并显示出来的暗影的角度、密度和形状。首先，让我们了解室内光影——也就是灯光的性质，然后再到户外去把握自然光的情况。灯光与自然光之间的主要不同，就在于你可以控制室内的灯光，但你没有办法控制户外或自然光。如此明显的事情不用说吧？未必，我们走着瞧。

光线与三维

在这一阶段，我们只处理一种光源，以避免混乱。这就是光只从物体的一侧照来，暗影在物体的

另外一侧，由此而显示出物体的立体存在，有体积，有高度和宽度。

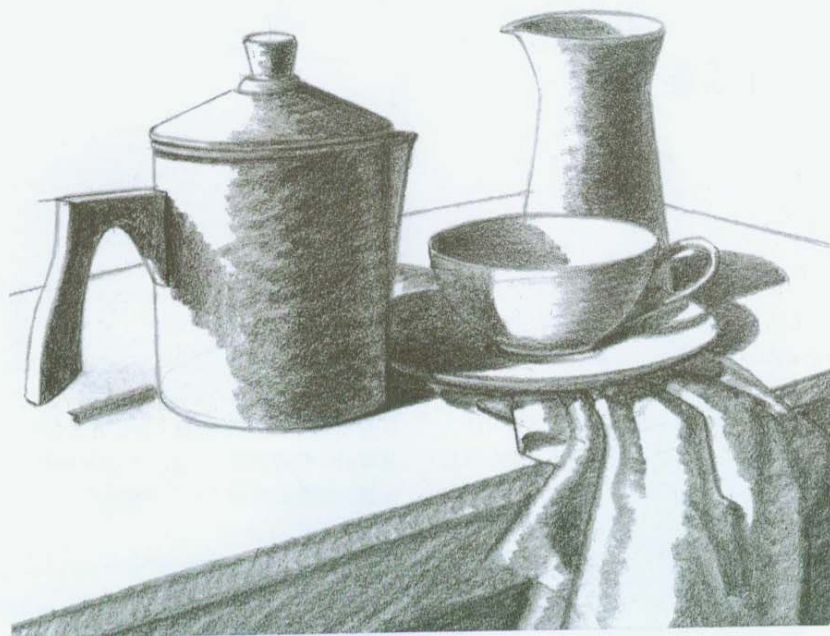
光线落在一个物体上，区分出明显的光亮区和暗影区，这受物体表面的影响。如果明暗之间的区分很鲜明，那就表明这个物体有一些平面，所以也就有一些边缘挡住了光。如果从明到暗是逐渐过渡，那就表明物体表面是弯曲的（图例A）。

明暗程度

我画了图例B，为的是向你展示暗影如何影响主题和构图的。要注意，所有光区都是白的，所有的暗影区的色调也是一致的。色调就是光亮的程度或暗黑的程度——从白到各种程度的灰，再到黑，可以用铅笔、炭精之类的绘画媒介画出来。图例B中所有物体的暗影色调一致——黑的程度一致，是因为这些物体被设想为都是白色，都是同样的材料。我现在没有使用色彩不同、质地不同的物体。我们到后面一讲再来探讨那个问题。在图例B中，我就使用纸本身的白色来代表光，把所有的暗区都涂成同样的黑色。

使用全色调

不过，当你开始在画中应用色调时，我建议你使用全色调——从黑色到所有不同程度的灰色再到白色（图例C）。我见过许多学生把画画得弱而苍白，原因就是他们在挥动铅笔时过于胆怯，如果多用一些深黑色和深灰色的话，他们的画会更有生命活力。画的时候要大胆显示出线条的方向，显示出色调的浓重，这反映着你的自信。



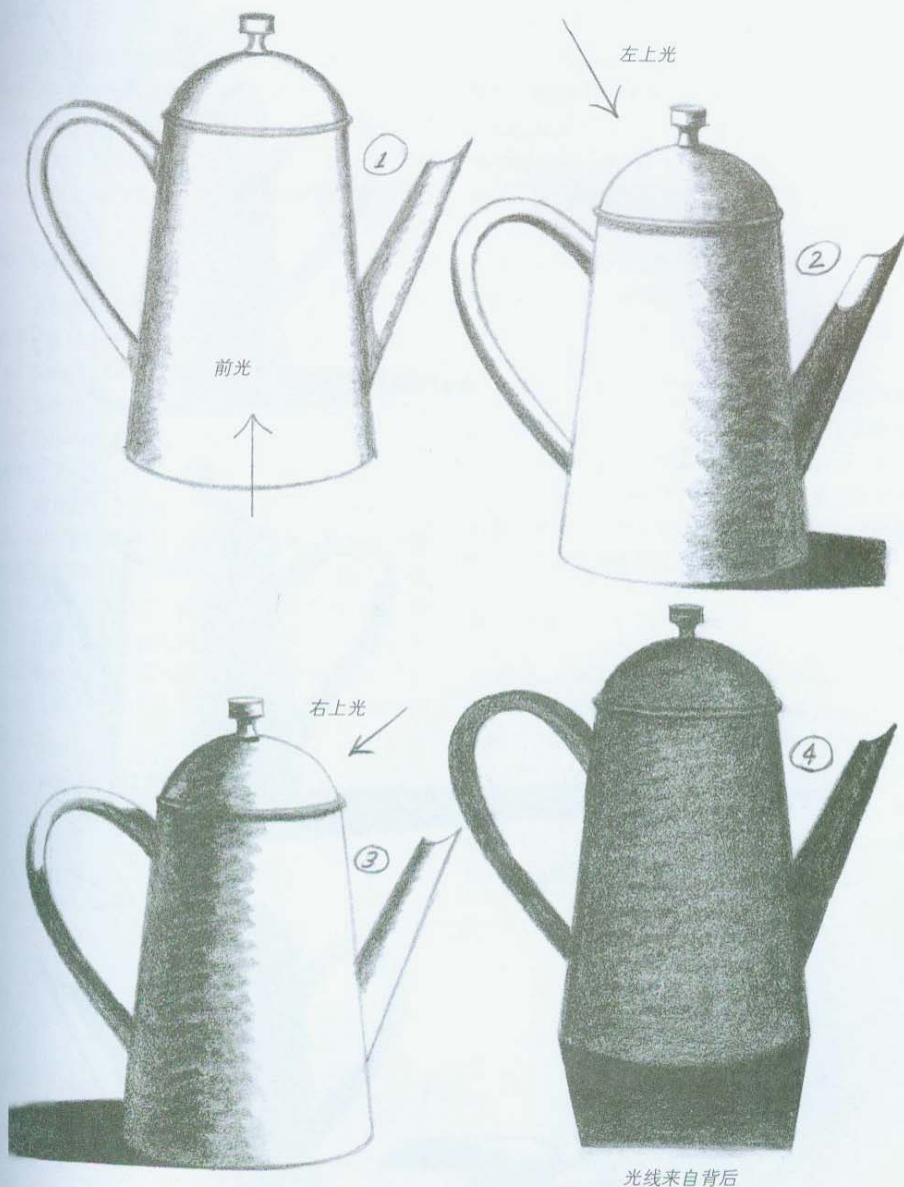
图例B 在放置静物时，多试几种光线角度，可以用自然光，也可以用灯光。我这一幅的光线是从左上方照来，对它而言，这样的光影模式效果最好。



图例C 全靠使用铅笔时用力轻重的不同，同一支铅笔就可以画出这四种色调来。用力越重，颜色越黑。

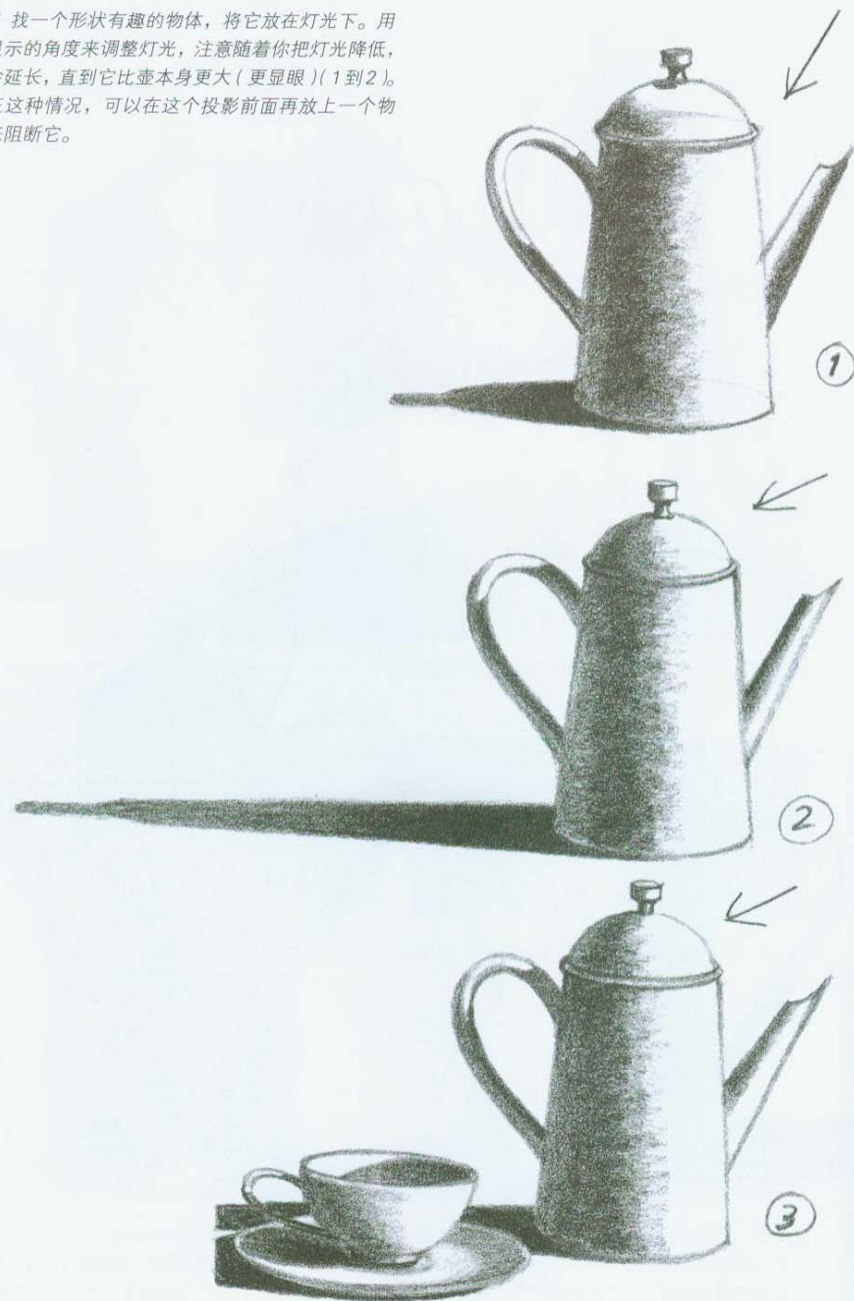


图例D 记住：比起物体上面的暗影来，投影通常要更深一些。投影最深的部分最靠近物体。



图例 E 调整你的光源，以得到自己想要的效果。在 1 中，暗影区被分散到了物体边上，形成了一个扁平的二维效果。在 2 和 3 中，光线来自左上方或右上方，形成了鲜明的明暗模式，强调出来了物体的体积感或三维立体感。4 使用的是背光，是一个扁平的色调轮廓。

图例 F 找一个形状有趣的物体，将它放在灯光下。用箭头显示的角度来调整灯光，注意随着你把灯光降低，暗影会延长，直到它比壶本身更大（更显眼）（1 到 2）。要纠正这种情况，可以在这个投影前面再放上一个物体，来阻断它。



投影

除了物体上面的暗影外，还有一种暗影——投影。它是因物体自身而投射出来的。投影不是一种扁平一致的色调，它越靠近物体就越暗，最暗的部分与物体本身直接相连（图例D）。投影的边缘可能分明也可能柔和，你必须仔细观察它的特性。

暗影边缘

在图例B和D中，有一个名词必须提到，这就是“暗影边缘”。仔细观察一个有角的或者是有平面的物体，当一个平面与另一个平面相交时，光线会被挡住，这时的暗影边缘就是分明的。然而，如果物体为曲面，暗影边缘就柔和，色调是逐渐过渡的。

随便把一个物体放在桌子上，用一盏灯（灯泡、手电筒等都可以）照亮它。观察当灯与这个物体距离不同时，投影的边缘会发生什么变化。你会看到，当光源离远时，投影的边缘会变得分明；当把灯靠近时，暗影的边缘就变得柔和了。无论是柔和还是分明，暗影边缘如此出现都是必然的。你选择自己喜欢什么，而且要考虑什么更吻合你画作的主题。

光线角度

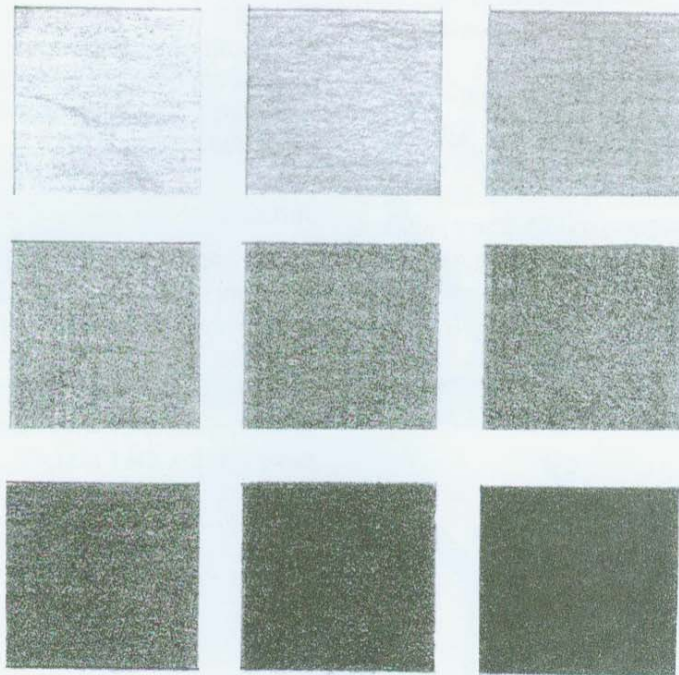
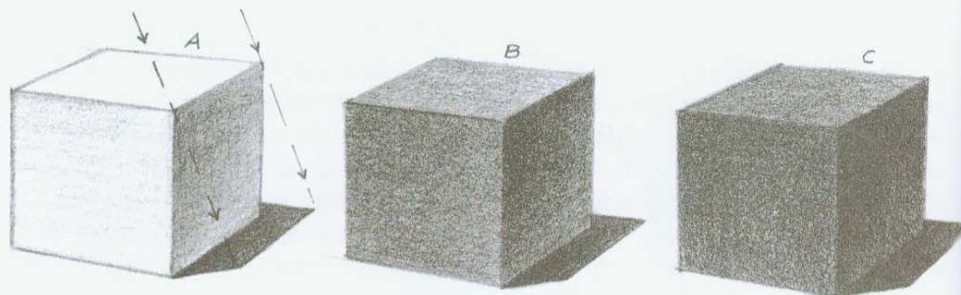
你选择的光线角度也会影响到你的主题（图例E）。随便拿一个物品放在桌子上或凳子上，从不同的角度用灯照它。保持灯的高度和距离，围绕这个物体走一走，看一看它的暗影和投影的形状。无疑，你会挑选出最有意思的暗影模式来画。

在图例E中，被照亮的对象是一把咖啡壶。当光线直接从前方投射时（1），你会看到物体上的暗影分散到了它的边缘，于是出现了一个扁平的形状。如果你用线条画，这个角度可用，因为不会出现造成干扰的暗影。

不过，如果你想表现出物体的实体感或体积感，来自左上方或右上方的光线（2和3）就会提供这种三维的效果。从物体的背后给光（4），会出现一个扁平的色调轮廓。光从前面照，是画线条画的最好角度；光从后面照，最有利于画一个简单的、扁平的色调形状。

光线高度

现在，我想让你在改变光源的高度或层面的情况下，再围着物体看一看。光线的角度越低，投影就越长（图例F的1）。光线的过低角度应该避免，因为投影会过长，过于显眼，超过了物体本身（图例F的2）。不过，如果你真喜欢这样的角度，你也可以用一条边将投影截断，或者是用另外一个物体来阻断它（图例F的3）。



图例A（最上面一排）左边的这个立方体其实是黄色的，当做黑白描绘时，它的黄色就变成了一种浅灰。中间的立方体在色调上更深一些，表明它的真实颜色可能是红色或其他深色。右边的立方体色调最深，它的真实颜色应该是褐色或紫色。在下面的这些方块中，我从浅到深地显示了全色调。

把实际颜色变成黑白色

实际颜色即大自然或人给一个物体的颜色——一个红色的苹果，一条米色的窗帘，一棵绿色的树，一条白色的船，或者是一只黑色的猫。当你用铅笔或炭精来画有色调的画作时，你就必须能够把一种实际颜色变换为黑、灰或白的某种色调或暗影。

比如，如果你要用炭精画一只红苹果（见本讲最后），就应该是一种黑灰色，这不同于一只青苹果，它的灰色要浅得多。各种中间色调上的亮处和暗处，也应该相应地亮一些和暗一些。一个红色立方体上的暗影，就应该比黄色立方体上的暗影要深一些，诸如此类（图例A）。

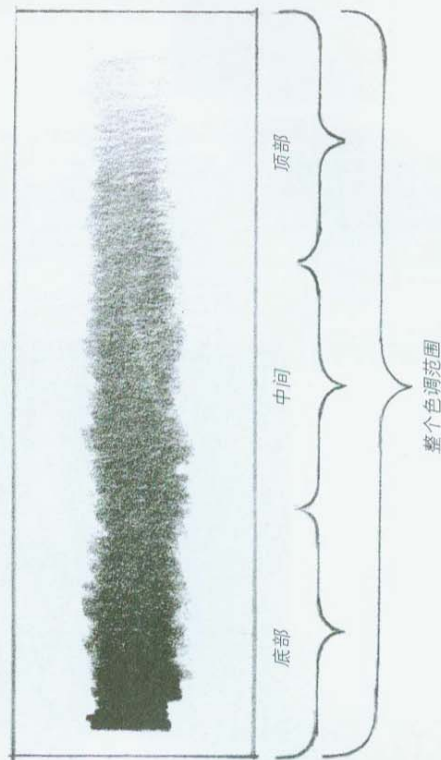
使用中间色调

将实际颜色转换为一种色调，最好的程序就是先画一层整体的中间色调——一种淡淡的中灰色或深灰色。在绘画区域建立了这样一种中间色调后，你就可以添加更深的暗影。最后，你还可以用橡皮在它里面擦出亮区来。

轻重浓淡

用黑白两色来表现一种实际颜色，你有着轻重浓淡不同的全色调可供使用。也就是说，从一端的白色经不同程度的灰色再到另一端的黑色（图例B）。如果你使用了这样的全色调，你的画会有丰富的对比。

如果你的画只有某一端的几种色调，比如从白色到中间灰色的那些，那么你的画就属于“亮色调”——你使用的色调靠近白色那端；如果色调是靠近黑色那端，那么就属于“暗色调”。一幅画



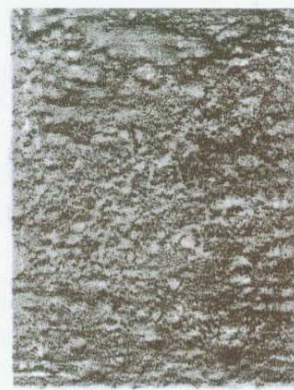
图例B 这里我用一条线排出了全色调范围。用这个色调的上半部分，你可以画出“亮色调”的画；如果是下半部分，你的画就会是“暗色调”。



纸：首先，我用软铅笔画出一种中间灰色来代表这个纸袋的实际颜色。然后，我画出一些色调更深的色块，并用橡皮擦出那些亮点。



布：我很简单地用铅笔尖的斜边在“帆布板”——一种画油画的材料上——刮擦即可，用力程度要掌握好。



砖：仍然是表现布的那种方法，只是更用力一些，以得到代表砖红色的那种深色调。

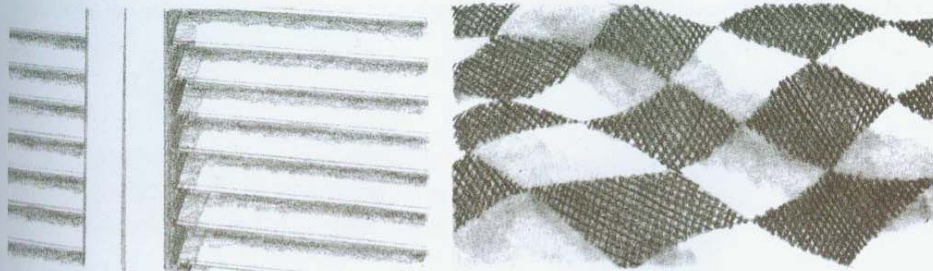


木：木头和金属都不用刮擦的方法。先涂出整体的浅灰色中间色调，然后用纸擦把色调揉擦均匀。接下来画出一些深色色块，仍然用纸擦将它们揉均。



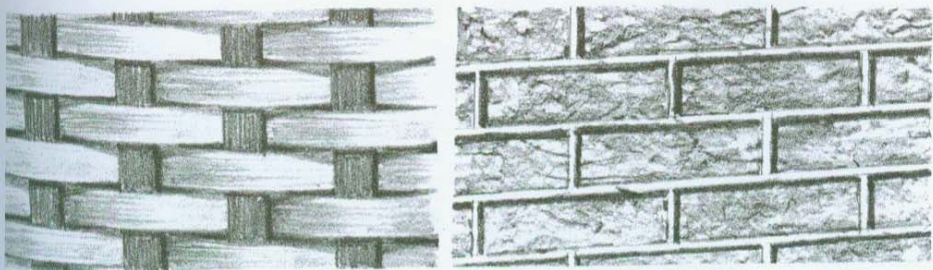
金属：还是先做出整体的浅灰色中间色调，然后用纸擦把色调揉擦均匀。接下来画出一些深色色块，仍然用纸擦将它们揉均。

图例C 练习画上面这些纹理。记住：如同食物中的调料一样，画一点纹理就很起作用了。



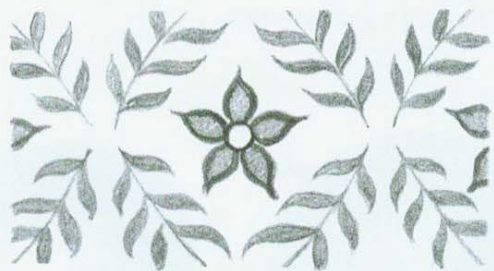
百叶窗

桌布花纹



格编

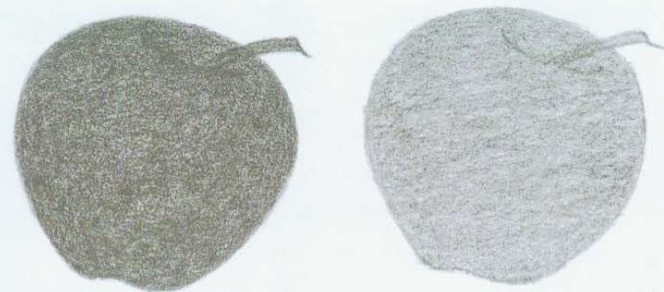
砖墙



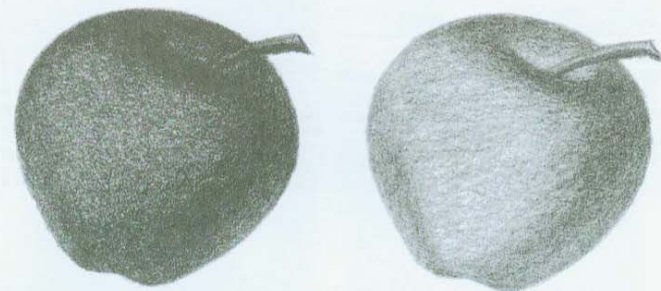
墙纸图案

图例D 看得出来的纹理可以使一幅画作更有意思,它用某种图案打破了大片的色调区域。

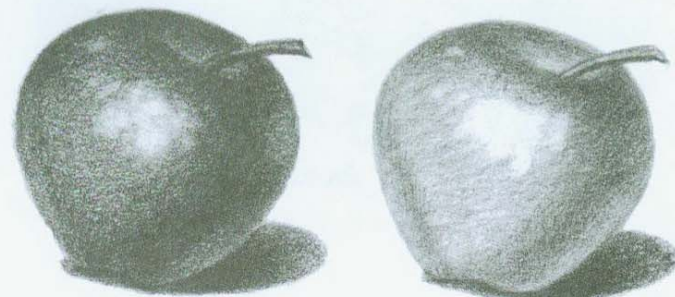
把实际颜色变成黑白色 55



画两只苹果的步骤1: 在这第一幅图案中,红苹果是在左边,青苹果是在右边。我用一种平涂的处理,用相应的灰色“中间”色调来表现它们的实际颜色。请注意右边的苹果——青苹果,它的灰色调要浅得多。



画两只苹果的步骤2: 我在苹果茎以及平涂的中间色调上增加了暗影区。注意左边红苹果的暗影色调,相应地就比右边青苹果的暗影色调要深。



画两只苹果的步骤3: 在中间色调和暗影区正确地建立起来之后,我用橡皮擦出亮光区。用可塑橡皮可以得到你需要的任何形状。最好是用压在上面然后取掉的方法,而不是硬橡皮那种擦的方法,这样效果更好一些。

56 美国素描基础教程

作用两种或三种相邻色调来表现，就叫“邻近色调”。

色调安排

考虑你画作中的色调安排，创造出关系平衡、感觉舒服的构图，这很重要。好的构图，除了依据物体的大小和形状对它们进行组合外，你还必须很好地安排光线和暗影。光线和暗影的安排会直接影响到观看者的反应，或者是搅得他兴奋狂躁，或者是将他带入祥和宁静。你在安排你的色调时，要考虑观看者的反应。

表现纹理

画画时，你必须既考虑到物体的纹理，也考虑到它的实际颜色。纹理可以让你的画作具有生命力和逼真感（图例C）。有一点要提醒你：不要使用过多的纹理，以免变成一种噱头。这么说吧，纹理就如同食物中的调料，适量才能使食物美味，过

多就适得其反了。

要避免你画作中的所有物体都是同类肌质——都粗糙或都光滑。为了避免单调，你必须安排一些光滑的表面与粗糙的表面形成对比。这种并置所形成的对比，会使光滑的物体更显光滑，粗糙的物体更显粗糙。

触觉感与纹理

那些触觉纹理（你可以触摸出来的纹理）也必须转变为视觉形式。在画作中使用触觉纹理可以增加物体的逼真感：一件瓷器的光滑表面，一块金属的闪闪发光，灰泥的粗糙表面，布匹的柔软（图例D），都是如此。通过把这种触觉转变为视觉，你这幅画作的观赏者会因你对各种纹理的巧妙放置而产生很大的愉悦感。在后面的内容中，我们将探讨各种绘画媒介对纹理的表现。

第11讲

画静物

我有一种感觉：你现在很急于去画一幅“真正”的画了。那好吧，已经到了释放你蓄积已久的全部创造性能量，应用你所有的新知识来画一幅静物的时候了。从这一讲开始，你需要一支“办公”铅笔、一支软铅笔和一块可塑橡皮。你可以使用各种薄纸，我使用的纸有细小的“纹齿”——表面纹理较为粗糙。

本讲中一步一步的讲解，清晰地说明了画一个静物其实很简单。实际上就是以合适的顺序逐一来画，使用的是你的常识。我建议你要比我这些逐一解说的画幅画得大一些。这样，你就更容易建构和细细表现那些纹理部分。

临摹与写生

你先没有必要自己来另起炉灶，不妨就按照我说的四个步骤来临摹我的这幅静物。如果做得好的话，临摹有它的好处。许多的古代大师和当代画家都临摹一些著名画家的静物，以便把握他们是怎样解决各种问题的。

另一方面，写生的挑战又是不能用别的东西来代替的：实际事物中奇妙的光影变化、一块布匹上形成的那些褶皱，都必须去实实在在地征服。所有这些变化都在你的控制之中，你是你所画对象唯一的仲裁者和鉴赏者。你的知识和判断——这些会随你的经验而发展，将引导你去选择要画的题目。

静物的安排与构图

你的静物可以和我的一样，由一把咖啡壶、一个奶油罐、一个杯子加一个碟子，一条餐巾和摆放所有这些的一块台面组成。你选择的背景应该对你安排的这些东西起增强作用。你的光线也可以像我这样，从左上方照下来。不过，要考虑如何更适合于你要画的物体，光也可以是从右上方照下来。

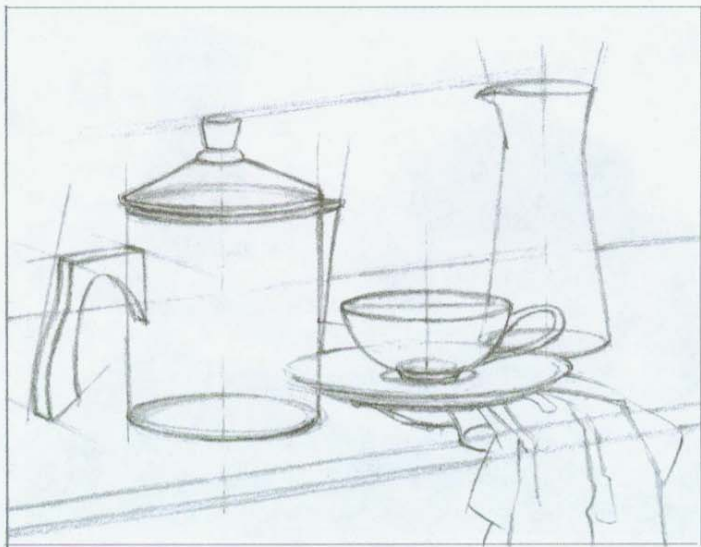
不管你选择了什么静物，先画出它们的基本几何形状。要记住：它们的形状受它们与地平线关系的影响，也就是说，要考虑透视，这样它们才会有深度和体积，从而逼真。

设置正确的色调

在建立你所画物体的正确形状和比例之后，你就可以用色调来表现它们了。先画合适的中间色调作为物体的实际颜色。然后，再来增加暗影。

你可以先在一小片纸上画出自己确定的某个物体的色调，然后把这个样本放在你要画的物体旁边比照一下：太深了？那就再试一个样本，这次用力轻点；如果与实际颜色相比显得太浅了，就用力重点再试一个样本。

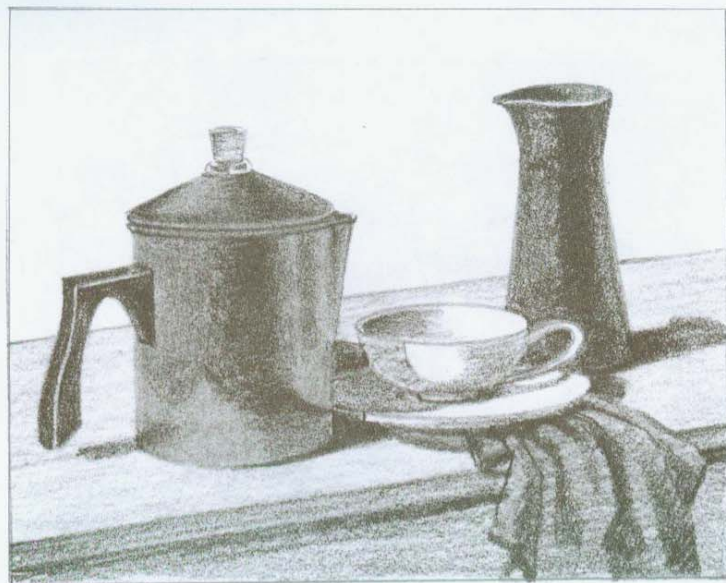
就我这幅静物画中色调的变化和平衡而言，我把餐巾和咖啡壶处理为中等程度的灰色，台面是浅灰色，奶油罐是深灰色，杯碟则是白色。



画“咖啡小憩”的步骤1：我先画出这些物体的基本几何形状。我肯定你也知道咖啡壶是圆柱形，有着圆锥形的盖子；奶油罐也可算作圆柱形；台面是立方体；圆柱体的一个部分构成了碟子；杯子则是球体。



画“咖啡小憩”的步骤2：现在，你可以把刚学到的新知识——实际颜色——用上了。这些物体的实际颜色在画中变成了不同程度的灰色调，从最深或“最暗”的色调——咖啡壶的深色把手，一直到最浅或“最亮”的色调——白色的杯碟（在步骤3中可以看到那些亮光区）。



画“咖啡小憩”的步骤3：我进一步描绘这些物体本身的亮处和暗影处，我又增加了投影。注意那些投影是如何与它们落上去的物体的轮廓融合的。咖啡壶上和奶油罐上还有明亮的白色杯子投来的反光。



画“咖啡小憩”的步骤4：这最后的步骤是画家的“小甜点”——除了物体的肌质外，所有的问题都已经解决了。关于纹理的表现（你首先要定下来表现多少），我能够给你的最好忠告就是：在表现它们的时候，用自己的眼睛去“触摸”物体的表面。

炭精素描

在这一讲和下面的内容中，我要让你去使用所有各种令人兴奋的绘画媒介。我们要探讨各种媒介采用的不同形式，各自产生的不同效果。作为你使用这些媒介的实验，你会了解它们一些特性；然后你就可以利用这些特性来画那些需要某种独特效果的画作。我们以用途最广、最有表现力的炭精作为开始。

木炭条与炭精条

炭精有各种不同的种类，以满足不同的绘画需要（图例A）。木炭条或2B炭笔，使用时只需稍稍用力，可用来画你的第一遍草图。

当你对自己的草图感到满意后，你就可以用各种能够产生更为粗黑色调的炭精来做定稿描绘，如2号、3号和4号炭精，或者是粗大的7号炭笔。要覆盖大片的色调区域，你可以用2号、3号或者是4号炭精的边在纸上飞快地、大幅度地挥舞，一眨眼的工夫就可以完成。色调的产生依赖于不同标号的炭精——软、中、硬的不同程度，以及你涂擦时的用力轻重。

炭粉

对于极大区域——比如说4英寸×6英寸——的灰色调覆盖，炭粉很管用。它常常是装在纸盒里。用它的时候，先把纸平铺好，然后尽可能均匀地把炭粉撒在整个纸面上，再用麂皮将炭粉混和揉匀。自然是粉用得越多，色调越深。

橡皮与揉擦

炭精可以画出各种各样、无计其数的笔画，通过使用揉擦器，这些笔画又能够变成各种不同的色调。所谓揉擦器，就是能够把炭精笔画融合揉化的一些工具，一个简单的纸团或者是一团棉花，都可以用来揉擦炭精笔画。一块麂皮是很好的揉擦器，尤其是用于炭粉的揉擦。可塑橡皮也能够起到揉擦的作用，可用于从炭精色调区域沾出一些光亮区。

小纸捆也可用于揉擦。把纸紧紧地卷成小捆，削出一个尖来，相当好用，被称作“擦笔”。

最好用的揉擦器之一——无疑也是最便宜的，就是你自己的手指尖了。当然，如果你手指尖上习惯于弄湿或者是沾油，那就别碰你的画。可以使用我上面提到的那些揉擦器。

纸张

可供选择的纸张种类也是无计其数。除了通常的、专门供炭精使用的绘画纸外，你还可以使用一些其他的绘画材料，如利用褐色的纸袋（见我的图范）、纸板和餐巾纸。

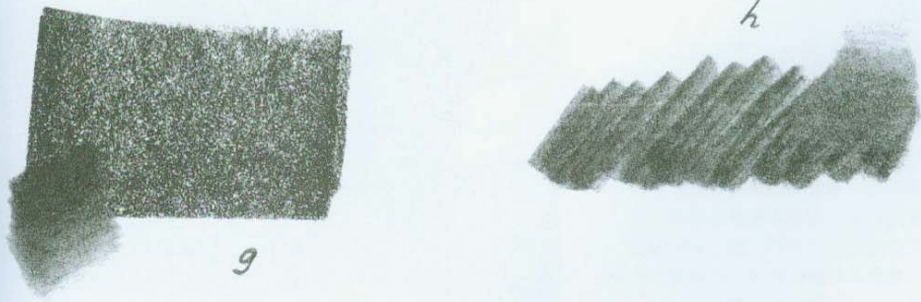
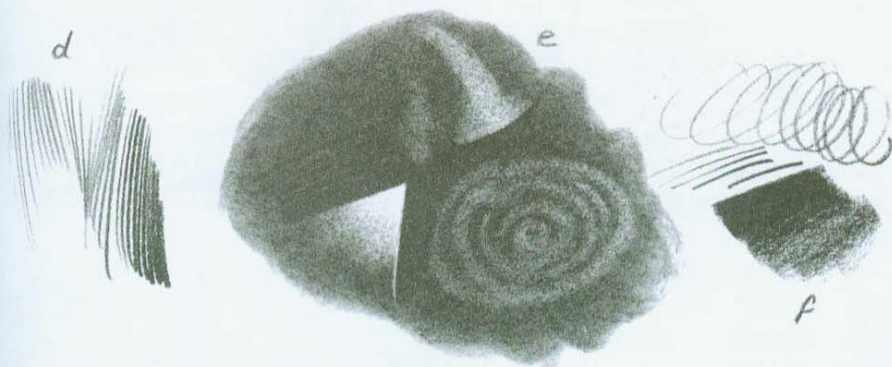
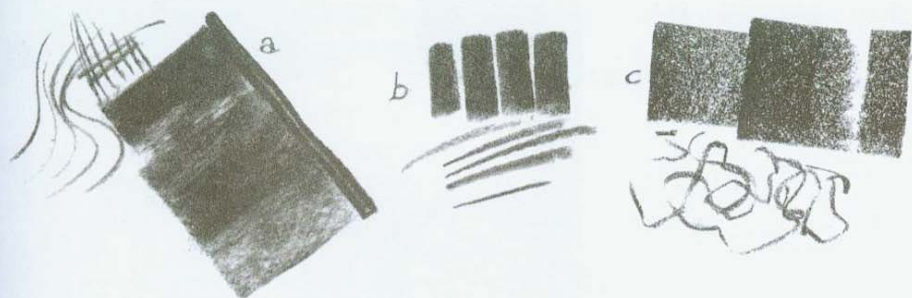
色纸

尽管我们一般都设想为在白纸上画画，但那些着色的或有色调的纸张却为各种不同的效果提供了更多的可能性。色纸增加了你画作在颜色和色调上的错觉。选了颜色吻合的纸张，有助于加强你画作的主题。

灰白色和奶油色纸张的使用基本上与白纸差不多，但如果你纸张的颜色更深的话，你就需要创



图例A 细细的软木炭条（1）是很好的工具，可用来起稿，因为它画的线条很淡。还可以用它的边来创造大片的色调（a）。炭精条（2、3、4）既可画细线，又可画粗线条（b、c）。2B和4B的炭笔（5和6），依据用力的轻重，可以画淡或浓的线条（d）。用麂皮（7）来揉擦一团炭粉，可以产生一大片柔和的色调（e）。在揉擦出来的色调区内，用可塑橡皮（8）可以沾出光亮区。左边的光亮区中的一处，用一根白色孔泰笔（9）处理得更加鲜明了。一支粗大的7号炭笔（10）可用来画出细线和大片色调（f）。擦笔（11）和粗纸捆（12）也可作为揉擦器用（g、h）。



图例B 我用了一支软硬适中的炭笔和一支软炭笔画了这幅画。用纸捆来揉擦色调，用可塑橡皮来沾出光亮区，还用白色的孔泰笔来画最亮的地方。当然，如果你愿意的话，也可以使用更硬或更软的铅笔。如果你想画得比较大，那么可以用较粗大的铅笔和炭精条来挥洒。



图例C 我是偶然发现这把有趣的扫帚的，马上就被它的美妙特征吸引住了。我之所以画它，是想让你看到有时平常之物也具有可提升为艺术的特性。我使用的是木炭条，用它的尖画出了麦秆；用它的边画出了地板和墙壁的色调；我还用一个纸捆对色调做了一点揉擦。

造出一些光亮区来恢复你的色调安排。这样的光亮区可以通过使用炭精之外的另外一种材料来实现,如孔泰笔或白色蜡笔(见本讲后面的示范)。

如果你使用的是色纸,那么这种色彩就自动成为整体的中间色调。通过增加一些更深的色调和更浅的色调,你就可以创造出画面色调的层次感。与在白纸上先涂擦一层整体中间色调,然后在它上面增加或去除深浅色调的做法相比,在色纸上建立各种色调的做法要快得多。如果你画的画尺寸很大,用色纸就更有利。

定色剂

由于上面提到的绝大多数炭精和炭笔都很容易染污,所以你得在完成的画作上喷上一层定色剂。市场上有不同品牌的定色剂,它们都很好用。绝大多数定色剂都已经是喷筒包装。

手持定色剂喷筒,站在离你画作约一英尺的地方——不要近距离地直接对着,喷的时候手要均匀移动。一定要在户外或通风良好的室内进行,因为定色剂的气味很难闻,有毒而且易燃。

炭精的多种用途

炭精的使用技巧很多。炭精条的用途不要只限于它的尖,利用它的整条边在纸上擦,可以画出很有力量的大片色调区来。方形的炭精有八个角,可以削一削来画细线,而它的宽度则可以用来画

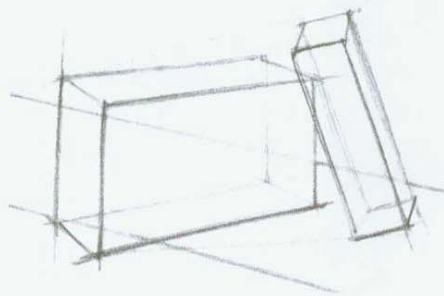
粗线。当然,它的整个长度也能画大片的色调区域。

在使用炭精时,用力不同,产生的效果也颇为不同。另外,从光滑的纸到粗糙的纸,纸张不同,炭精带来的效果也会千变万化。你可以用不同的纸张进行实验,看看能够产生出什么样的丰富多彩的效果。

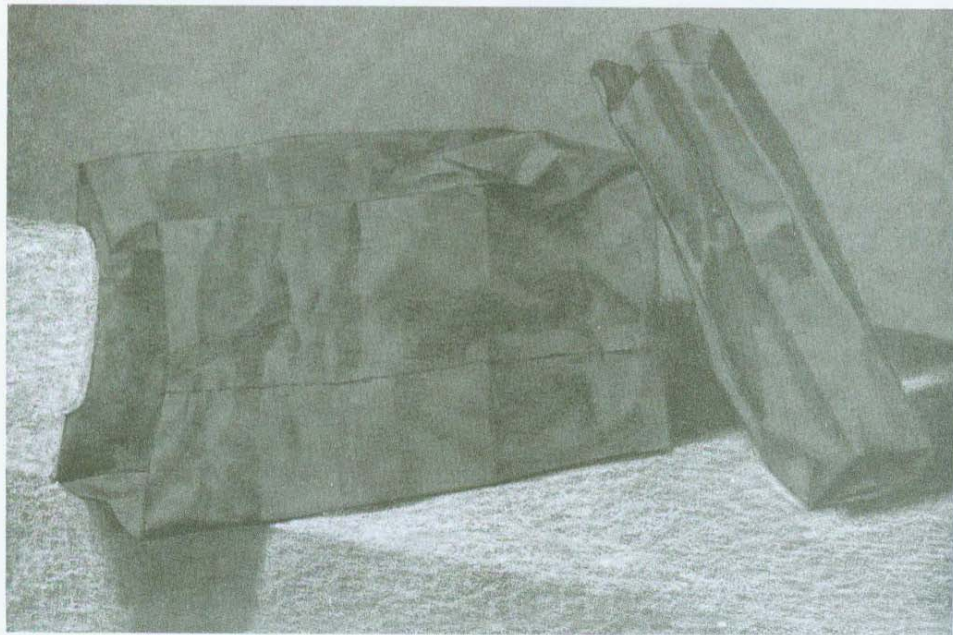
炭精的易使用性

戈雅(西班牙画家,1746—1828年)在两个世纪前曾这样宣称:“给我一条炭精,我就可以画出你的肖像!”我想,他是在强调炭精的多种用途和易使用性。你很容易用它画出一大片色调,然后按照画面的需要来加深加重,或者是擦出光亮区,或者是用线条来进行强调,就如同用油彩所做的那样——这是传统的画肖像媒介。事实上,炭精作画唯一缺少的就是色彩。然而,老天知道,有些肖像真让你希望画家完全忽略了色彩才好!

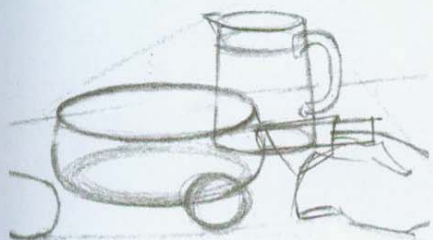
炭精在绝大多数艺术院校中都很受重视,也是我最喜欢的媒介之一,因为它具有快速的画面表现能力。用不着翻来覆去地折腾纸张,也不会让完成的画作显得疲软憔悴,你就可以进行随心所欲地增删修改。在我看来,它是绘画学生最好的用具,不管这位学生是喜欢使用纤细的线条,还是热爱大片的浓烈色调。



画纸袋步骤1: 不管一个物体的细节看起来多么复杂,一定要先确定它的几何结构的正确的面。我这里就是这样做的。对于这两个纸袋来说,它们就是两个简单的立方体形状。当我把大的形状建立起来后,我就可以再细分它们的局部,如纸袋的那些折叠和折皱。



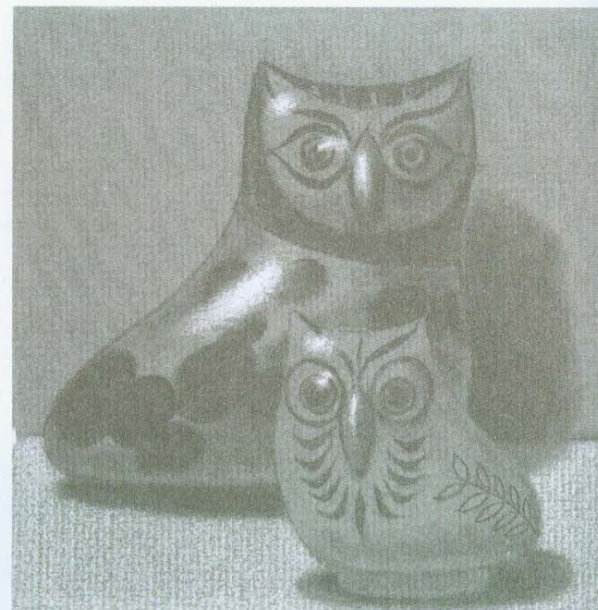
画纸袋步骤2: 我使用的是一支2B炭笔,在褐色包装纸上画,因为这既是纸袋的实际颜色,又是画面光亮区的自然色调。我用2B炭笔把色调较深的纸袋的折叠和折皱的形状与那些没有被碰过的部分区分开来。这些没有被碰过的部分就保持包装纸的褐色。绘出了暗影模式后,在勾勒它们的逐渐过渡边缘和明显边缘时,我从一开始就很小心。画完了纸袋和它们的投影后,我用白色孔泰笔来画台面,因为这是这幅画最亮的地方。我画这一部分时相当用力,以形成更强的对比,在靠近纸袋的地方笔画更密一些。如果你的画幅较大,就使用炭精条来代替炭笔,使用白色蜡笔来代替孔泰笔。



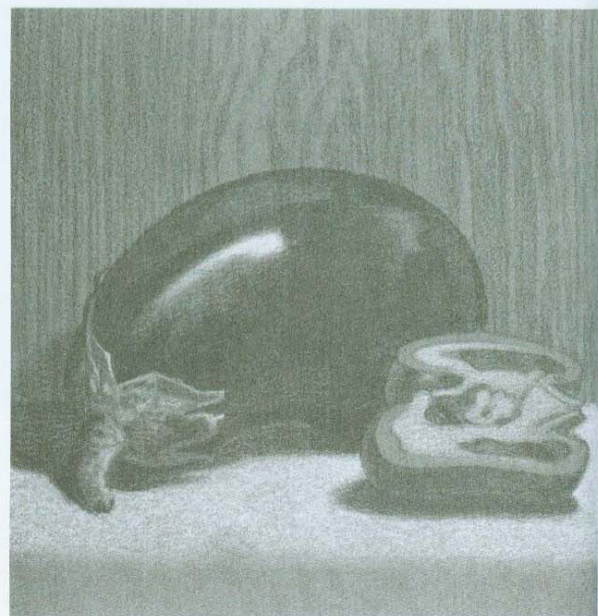
画空锅的步骤1: 我总是先用线条来画出对象。这一阶段出现错误很容易纠正。这里的一些关键比例是: 合适的椭圆——从视平线来看的顶和底, 水罐与锅相比的高度, 洋葱与土豆相比的大小。开始时, 我只画了这四个物体, 但画面看起来不对, 后来我妻子(她也是位画家)建议我在锅把手上缠一条擦盘毛巾, 这就补上了画作必要的节奏和动感, 在纹理上还形成了微妙的对比。你不妨用手遮住这条毛巾, 就会看到如果没有了它, 剩下的那些东西就变得非常沉闷。



画空锅的步骤2: 如同上面那个示范一样, 我使用的还是2B和4B炭笔。我先用2B炭笔画出构图、比例和较淡的灰色。然后用4B铅笔画出较深的灰色和黑色。这一次我使用的是淡黄色的炭精绘画纸。我用白色的孔泰笔画出最亮的区域, 你可以看到锅、罐和洋葱上的那些亮光区。



图例A 在画了前面那些复杂的物体后, 我肯定你会觉得画这个是小菜一碟。随手找两个简单物体, 在大小和形状上要相互补充, 只要它们不是一样大小就行, 尽量把它们放得有趣味性一点。像我这样, 在深灰色的炭精绘画纸上用线条把它们画出来。我用2B和4B的炭笔画出了暗影和投影, 并用纸捆来揉化这些地方, 亮光区是用白色孔泰笔画出来的, 用的是笔尖的边。这种技巧可以把纸张本身的线纹显示出来, 同时又增加了另一层肌质。



图例B 关于画纸, 有意思的事之一, 就是它们中有些两面不同, 一面较光滑, 另一面没那么光滑。画这幅茄子, 我使用的仍是画上面两只猫头鹰的那张深灰色纸, 但用的是它的反面——更为光滑的一面, 不过这一面也仍然有“纹齿”, 可以留住炭墨。

用炭精画静物

不管一幅静物由什么组成，你首先要正确地画出各个物体的构成。在这一讲中，你要用炭精来画静物；在下面的内容你还会尝试别的工具。在本讲开始之前，我还得再一次强调：任何画作的开始，都是先描绘出物体的基本结构。

我之所以强调这一点，是因为我知道许多学生都是以“修饰”画面（关注那些细节）来作为开始，而不是先奠定一个坚实的基础。正如一位盖房者没有搭建起框架来支撑屋顶之前，不会去考虑屋顶一样；一位画家也必须先建立大的形状、合适的比例和相互关系，然后才会去小心地增加细节（图例A和B）。一位真正的画家不会在建构失误的画稿上去增加光影、颜色和纹理。

四个要点

画静物——或者任何主题，要考虑四个至关重要的基本点：这一组对象的整体轮廓，色调安排（光亮区与深暗区的平衡），纹理和边缘（图例C）。在第10讲和11讲中，我讲解了建立关系平衡的色调安排、纹理表现和一个好的整体轮廓的重要性。在图例D中，我将再次强调这些要点的价值，我会用图形来逐一说明。

在讲解用炭精来实际画静物之前，我想先谈一下边缘以及它们在绘画中的作用。

清晰边缘与柔和边缘

物体的边缘显示出物体整个面的特征和纹理。一条边缘通常是清晰边缘或柔和边缘，依据它的构成质地而定。比如，图例D中的瓶子边缘就是清晰边缘，面包和折叠着的餐巾的边缘就是柔和

边缘。

当然，你可以为了自己的目的而对边缘做一点改变。通过把物体的边缘画得鲜明一些，你可以让它们显得近一点，与观看者靠拢了一些。如果把边缘画得柔和而模糊，就可以使物体更融入背景中。画边缘，既要吻合物体的特征，又要考虑你自己的构图需要。

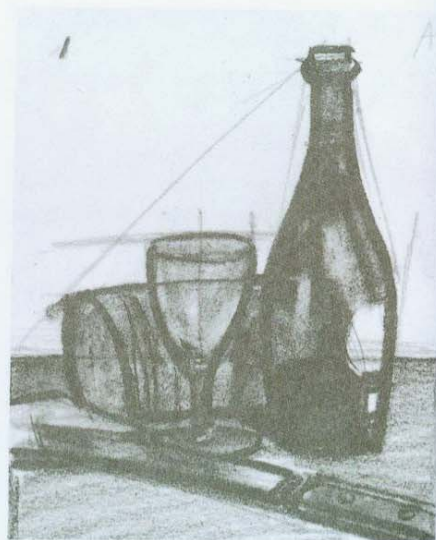
从草图开始

也有这样的時候：一位画家头脑中已有了清晰的画面，然后到画板上去画出来。然而，这样的幸运时刻是少有的——至少对我而言是这样。实际上存在着一条规则：画家要通过许多“草图”来发展和形成他的画稿，图例C表现的就是这种情况。由于开始时画家对画的构思很渺渺，他就必须通过这些草图来解决他画面的各个具体问题。他头脑中那些似乎很完美的东西，当落实到纸上时，常常需要修改。

一个形状好看的瓶子、一个高脚玻璃杯、一块面包、一把面包刀和一条餐巾，这些就是我一幅静物中的物体（图例C）。你要用尽可能多的不同方式来放置它们。画至少20张这样的草图，主要是画那些大的形状和整体轮廓，而不要过分注意细节。

对于这样的草图，炭精很适用，因为它用起来很轻松，你可以很快地进行涂黑，加重线条，或者用可塑橡皮来进行改正。用炭精来画，最好是用宽铅笔或厚炭精条展开挥洒，以避免那种小里小气的刻画。

图例C 一幅画的构图必须通过一些草图来完善。我在这一页中逐一显示了我的一系列草图，并解释了为什么其中的六幅会放弃。



1. 在这个构图中，这些物体在争夺注意力。从瓶子顶端下来延伸到面包的斜线过于显著了。



2. 这个构图看来似乎可以，但背景上的布料再加上餐巾，干扰了中心。



3. 这幅构图的形状摆置挺好，但这种鸟瞰角度不太自然。



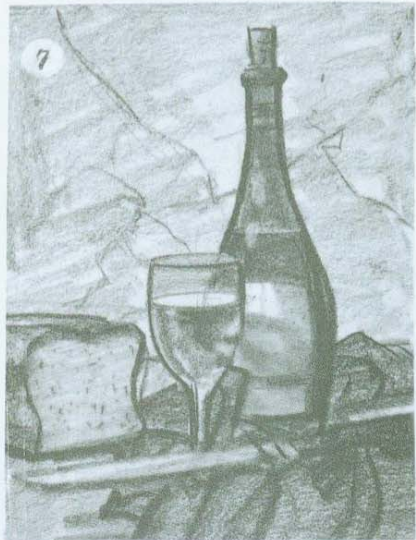
4. 我距离这些东西太近了，我也不喜欢这个倒置酒杯的消极意味。



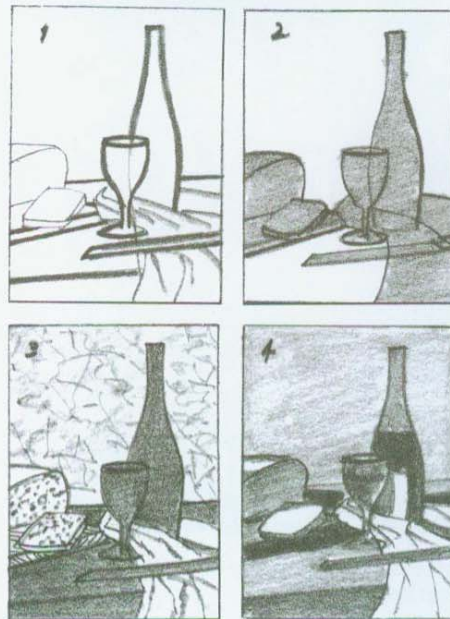
5. 酒杯放得太远，使它显得过分重要。面包和瓶子也使得画显得左边过重。



6. 这个安排很糟糕。三个主要物体排成了一线，而刀的放置更强调了这种单调。



7. 这才是我要的构图！我觉得只要做一点小小的改动，就是一幅好画的基础。见图例E。



图例D 我不用文字说明，而是使用这些图例，可以更好地解释一张好的静物画中各个物体所起的作用。(1)我强调的是瓶子、面包板和台板的清晰边缘(轮廓)。注意这些边缘的并列，以及面包的柔和边缘，还有更柔和的布的边缘。(2)我用一种平色调涂出了这些物体的轮廓。注意这些物体的轮廓是一个整体形状。那些没有涂色调的形状也构成了这幅画的一个有机部分，称作“隐藏形状”。(3)我在这幅静物中的各个物体上施加了一层平的灰色调。这种色调突出了柔和纹理与粗糙纹理之间的对比。(4)这里我显示了不同色调的分布。注意那些白色区域是以反向运动掠过那些暗影区的。那些灰色调对黑白两种色调都起到了支持作用，提供着视觉上的平衡。

静物的构图

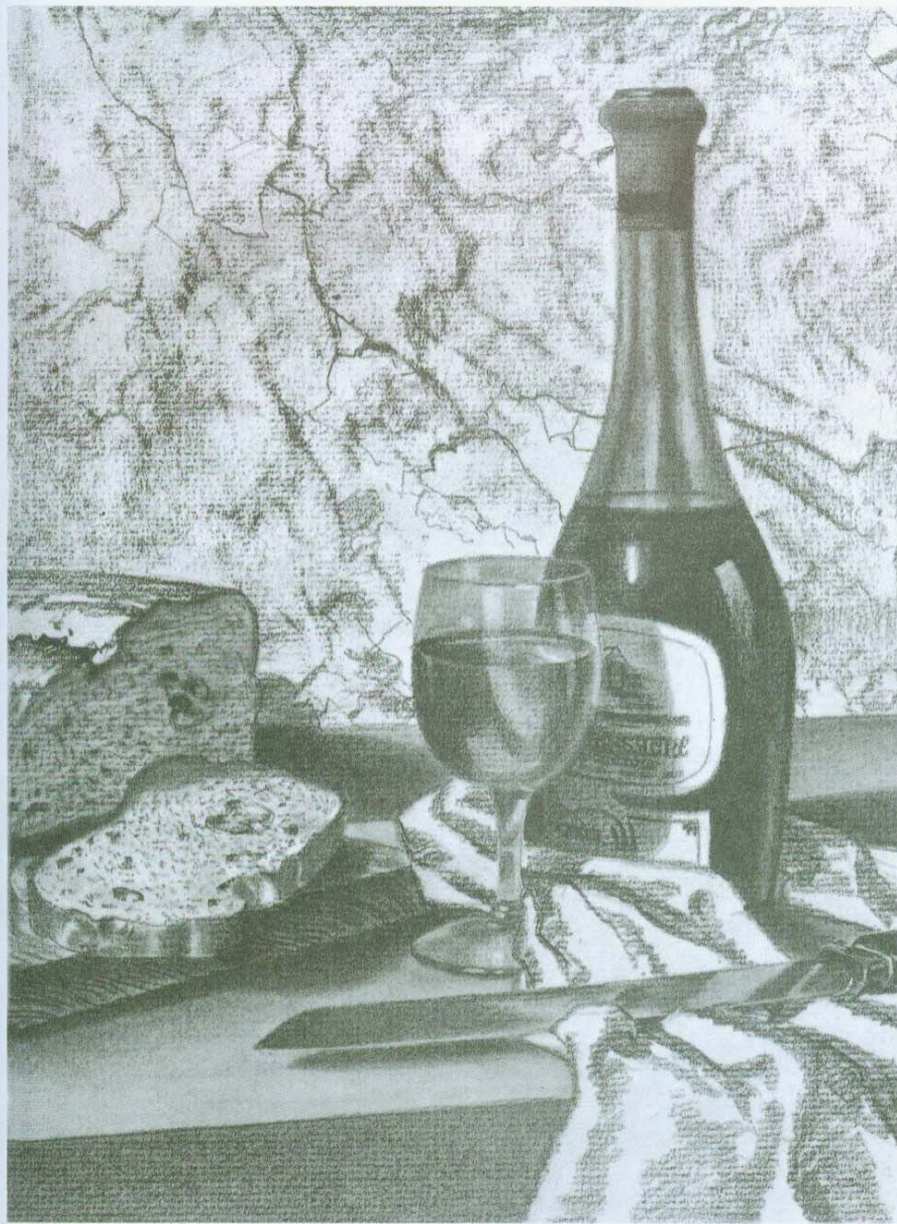
我敢肯定你已经注意到了，我以一系列草图中的最后一幅(图例C中的第七幅)作为我静物画的基础。并不一定最后一幅草图就是最好的。有时候，第一幅草图比后来那些要好得多，但你之所以能够得出这个判断，还是在你探索了各种可能性后才得出的。

在这幅静物中，尽管我喜欢选定的那个构图，但我也知道它仍然有一些必须纠正的毛病。这主要就是那些物体过于“线性排列”了，而餐巾上的斜线折痕又不够鲜明，不足以平衡这种线性。此外，右下角设置的暗影区过“重”了。你要注意，这些只有在你画出了黑白草图之后才能够发现。我觉得这一点很有说服力，表明那些开始时的视觉探索——草图——是非常有价值的。你自己尝试一下就会知道，你也会发现，如果没有这些草图的帮助就开始去画任何东西都很鲁莽。看一看我画完后的图例E，我上面提到的选定草图中那些毛病已经采取措施纠正了。

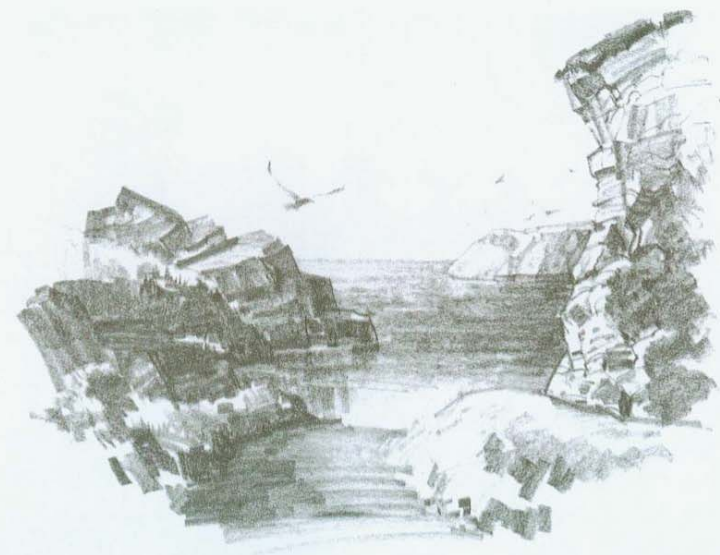
实践与理论

我已经强调了为什么要有这个画草图的步骤，因为你得知道遵循任何要求的原因是什么。首先弄懂画画的基础很重要，即使你画出来的很糟糕。一根炭精条——或者任何其他工具——握在手里，要熟练地掌握它，对于任何人来说，都需要持续的练习。

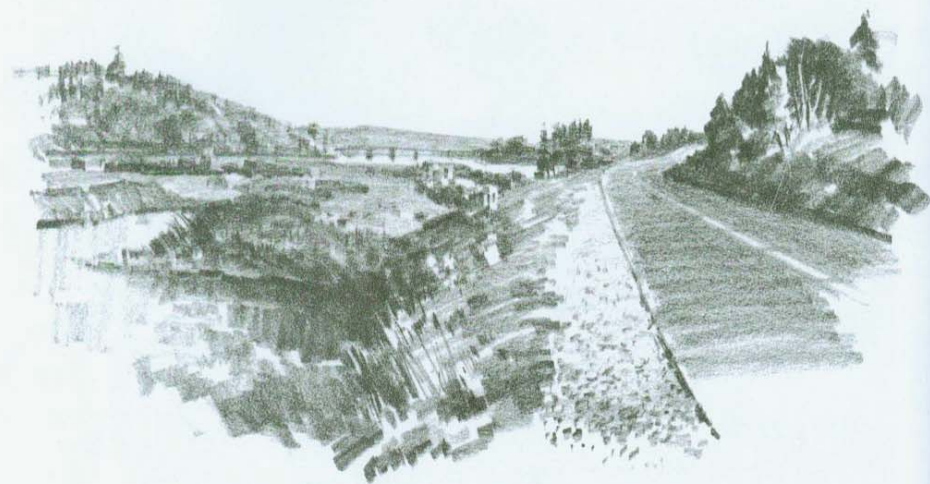
到了最后，当你熟练地掌握了某种绘画技巧，你就不会去想它了。如果你问一位画家他怎样画出了某种东西，他很可能都记不起来了。然而，如果你问他为什么要这样画，他会急不可待地、很起劲地告诉你，以至于你觉得自己问出麻烦来了！在下面的内容中，随着相关内容，我会继续解释这些“为什么要这样画”，但现在我希望你集中精力练习“怎样”画的技巧。



图例 E 这幅画是在晚上画的，光线是灯光，从左上方照下。我在瓶子上使用了最深的色调，最浅的色调利用了纸本身的白色。光亮区的形状很好看，是用可塑橡皮沾出来的。光亮区所需要的鲜明边缘，我用白色孔泰笔画出。



图例 A 这幅海边风景，我主要使用石墨铅笔尖的边来画，光线来自左上方。这样的斜光是上午九点钟左右或下午的典型光线，照出了很分明的投影。光影的模式创造了表现岩石所需要的立体形状。



图例 B 这幅画的光线来自右上方，是上午十一点左右或下午的光线角度。注意：尽管这条路一部分是在暗影中，但路边的坡仍然有阳光照到。还要注意其他一些绘画基础的应用，比如道路上的平行线在伸向地平线处融合起来，以及各种不同的纹理表现。

户外素描

室内静物画使用的所有绘画原理，都可以用于户外的风景描绘。当你再回到室内时，还可以用于人物描绘。事实上，我们从一开始就讲的那些绘画原理，可以应用于你画的一切事物。

自然光

室内画与户外画的一个基本不同，就是光线的不同。户外的光线在风景画中起着至关重要的作用。我们已经探讨过了室内静物画的灯光最佳角度，现在你得考虑光线的方向、光线的距离，甚至是光线的密度了。你已经在户外绘画，大自然是什么光线你就得画什么光线，你改变不了它的距离或密度。

一天中不同时间的光线

不过，你也不是完全被动无助。你仍然可以去选择自己喜欢的光线角度。早晨时分的光线，创造了长长的投影，比起其他处理来，它可以更好地对构图起到统一作用（图例A）。上午11点左右的斜光，照出了地貌中各种物体的立体感，它所形成的投影清晰地显示出地面。中午头顶上的直射光线，几乎没有了投影。到了下午，光线又成为斜角变化（图例B），一直到落日投射出平光。

观察光线效果

如果你找到了一处自己想画的风景，就在一天不同时段来观察它。画一些草图，看看什么样的光线角度给你最有趣或最有表现力的光影模式。

观察大自然中各种物体的投影，比如树木、岩石，等等（图例C）。记住：投影在它的开始处是最分明、最浓暗的。比如，研究一下投影与一棵树干脱离时的清晰边缘，以及随着暗影朝前伸展，它的边缘怎样越来越模糊，色调怎样越来越淡。注意树干上的暗影并不是平均均匀的色调，因为从地面反射的光线会折回到它上面。要注意在暗影中画出这种亮度，如果你画成了平均均匀的色调，就失去了这种亮度，你的画就显得没有生命力，很沉闷。

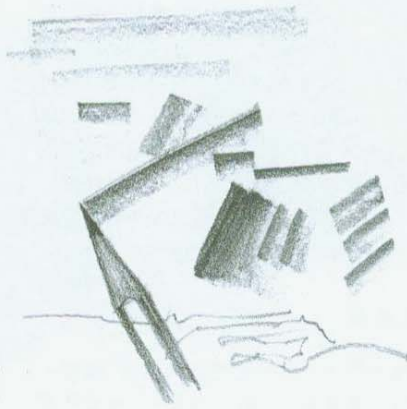
反光

如同静物画中的情况一样，户外绘画也要注意反光。不同在于：在室内你可以控制反光的密度，你只要改变反光物体的表面色调就可以了——可以是一张白纸的反光，也可以是不同灰色的纸张，也可以是黑纸。

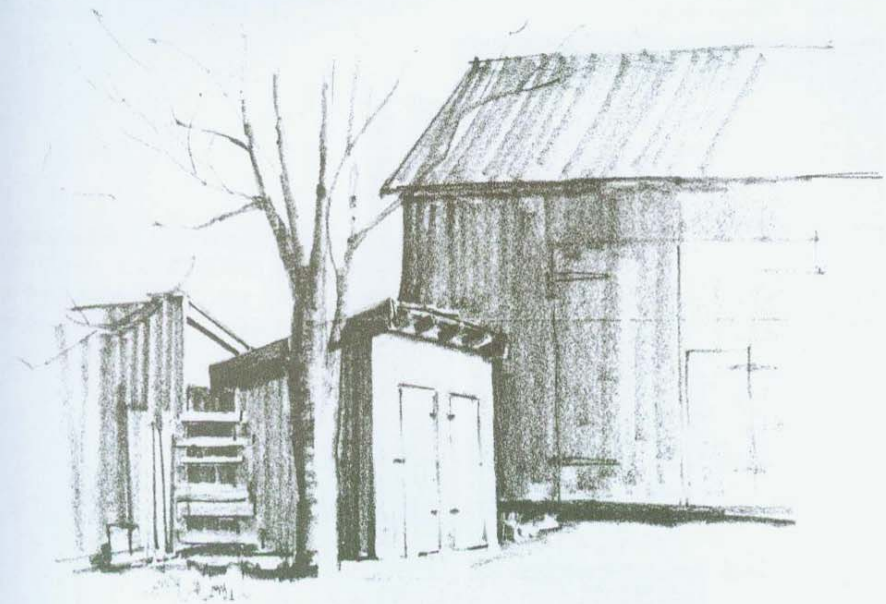
在户外，你就必须服从地面反光的色调，而地面的颜色在很大程度上与季节有关，可以是冬天积雪的白色——它反光最强，也可以是裸露的岩土色，或者是青草地面。

寻找基本形状

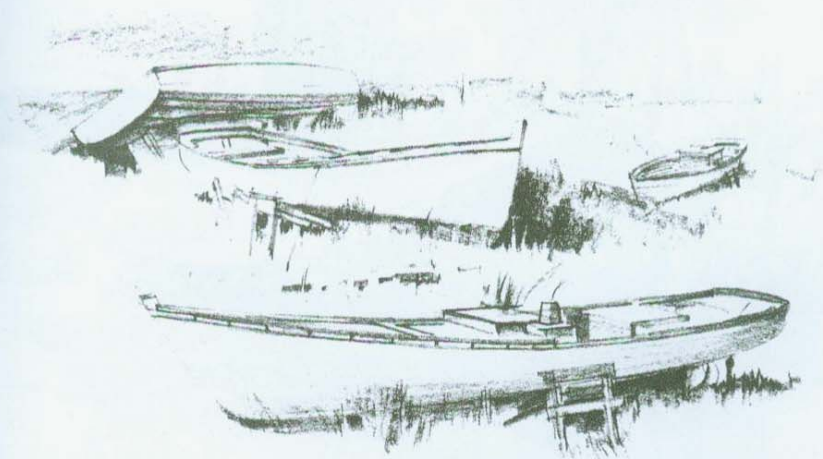
你刚开始时画的是一些盒子、罐头和瓶子，因为我知道这些东西你随手可得，在你的房间中随处可以观察，可以分析。现在，我们得到户外去研究那些树、房屋、船只等等的形式、形状和纹理了（图例D和E）。



图例C 画这张速写，我使用的是铅笔尖边（右图所示），以画出岩石那种分明的宽面。一般来说，不管是什么样的光线角度，岩石顶上的色调要浅一些，因为它们朝向天空——光线的来源。它们的侧面色调要深一些，除非光线的角度极为水平，比如清晨和傍晚。所以，岩石的一个侧面会被照亮，而相反的那个侧面则处在暗影中。



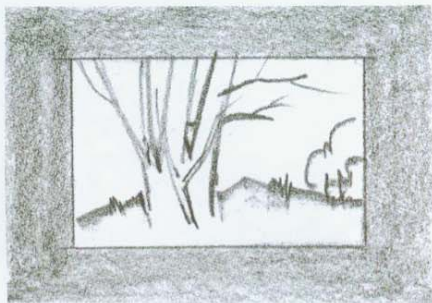
图例D 主要是这些形状吸引了我画这张速写。从这个视点来看，这些物体有着最有趣的光影变化。注意那棵圆柱体树，如果没有它带来变化的话，全由立方形构成的这张画，其构图就会显得相当单调。



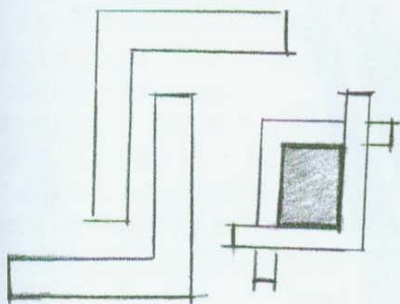
图例E 如同《柳林清风》里的河鼠所说：“在那些小船边转来转去，没有比这更美的事了。”当我看到这幅景象时也被吸引住了。大自然如此美妙地安排了这幅葱葱芳草中几艘小白船的画面，光斑闪闪，我是不得不画的。着重注意这些船的曲线彼此相对所形成的美妙差异。



图例F 我是因这些纹理的不同而画这幅速写的。木纹斑点、丛生青草，还有铁桶的光滑表面，这些并置起来很有意思。



图例G 如果你在画面的选择上有困难，可以做一个取景器。剪一个8英寸×10英寸的纸板，在它上面剪出一个3英寸×5英寸的“窗户”。对于简化在大自然中的取景来说，这是一个老办法了，但你不妨试试。



图例H 回到画室后，你可能仍然发现自己画的速写中包括的东西太多。如果是这样的话，剪两条L形的纸板（如图所示），用它们在你速写的不同部分框一框，看看哪部分的构图效果最好。



图例I 你在画时，要记住，既要注意“突出形状”，也要注意“隐藏形状”（我这里用灰色调显示出来）。



你不要忘了,这里仍然要应用那些绘画原理。一座房屋是立方形——不管它有多么复杂,一棵树是一些圆柱形的排列,一座山丘通常是一个球形的一半,尽管有的时候变形很厉害,但仍然是以球形为基础。

你在画大自然和户外物体时,要有视平线的意识,要有光影特性的意识。还要考虑纹理(图例F),要考虑“突出形状”与“隐藏形状”。把这些用在实践上,把我们讲过的所有绘画原理都用在你的绘画实践上。

利用取景器

面对大自然这幅变化不定、令人发晕的辽阔景象,一个学生可能觉得要找到一个合适的片断来描绘有点困难。这时,一个取景器就可以派上用场了,你可以用它来剪取景象。

取景器有两种。一种是你剪一个8英寸×10英寸的纸板,在它上面剪出一个3英寸×5英寸的“窗户”(图例G)。还有一种更为灵活的是剪两条L形的纸板,用回形针将它们组成一个方窗(图例H)。这种使用回形针的取景器,可以让你调整取

景面积的大小。

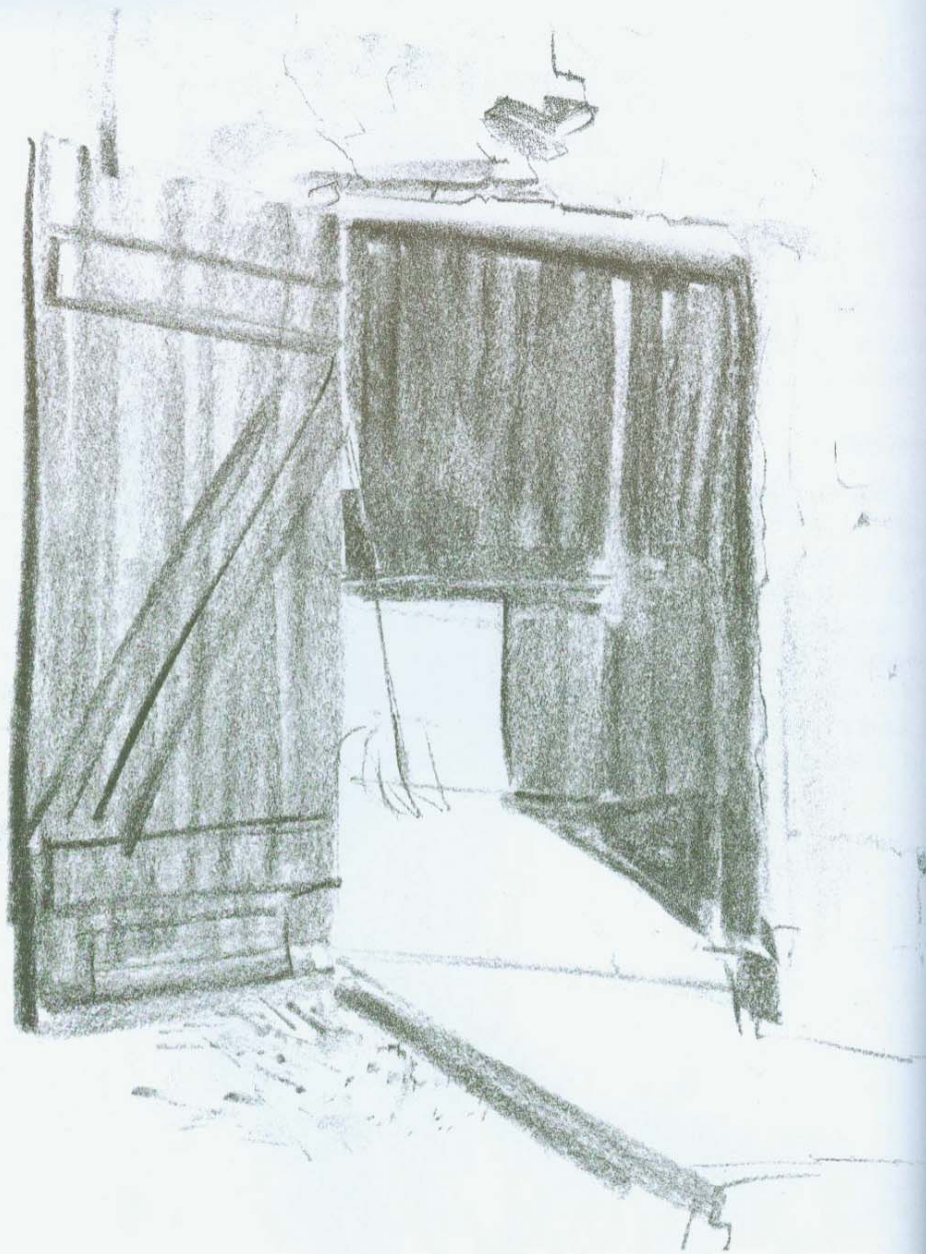
不管哪种取景器,将它放在眼前,就会锁定一些对象,让你把注意力集中于一个物体或一组物体上。它会“框住”你感兴趣的东西,在一片辽阔中“创造”一幅画面。

现场素描

我说得不少了。我们现在就到户外去吧,去呼吸一些新鲜空气。我带上了我的画纸本和六支“办公”铅笔,跳上了汽车。我一点都不知道自己去画什么,但我向你们保证我带回来的那些速写会自我展示的(图例A到F)。

如果你居住在乡村的话,更有着足够的材料,可以让你把自己已经学过的那些绘画原理实践一番。如果我的户外素描与你的不同,那完全是因为它反映着我所看到的景象的特征和氛围不同,反映着我对这些景象的回应不同。我发现的主题很可能与你的不同,但我会描绘出它们之所以吸引我的那些特点。在你第一次外出写生时,带上一叠画纸和六支普通铅笔就够了,记住:去野外带的材料越少,效果就越好。

图例J 这幅画的顶部没有进行纹理处理,这样你就能够看到树干的基本圆柱体形状。先画出这些圆柱体形状,然后再去表现树皮纹理。树的色调是用一根炭笔尖的边擦出来的,画树皮用的是笔尖。我舍弃了这棵树周围的其他树,因为孤立的一棵树会使这幅画更有气势。



图例A 这幅画的吸引力,主要是那些矩形与墙上灰泥的美妙裂纹之间的衬映。画这样的瞬间感觉,炭精是很理想的。用一条炭精条的边,你可以飞快地涂画出一些大形状;用炭精条的尖,你又可以画出那些纹理和有趣物体的细节。

炭精户外素描

如同我们第一次时带上了一些画纸和几支铅笔就去了户外一样，我们现在再带上一些画纸和一些硬度中等的炭笔、一块可塑橡皮、一块抹布和一罐定色剂就上路吧。炭精很适宜于户外画画，它使用灵活方便，可以画出很多不同的色调和效果——从轻淡到粗黑。

炭精的优劣之处

炭精容易掌握，使用方便（不需要刷笔、水或其他材料），这无疑它是它在户外写生时的优势。它的唯一缺点就是柔韧性差。

哪怕是轻轻碰触，都可能导致一幅炭精画改变，所以对于完成的画作，你必须格外小心。的确，由于炭精写生太容易被弄污了，所以一旦画完你得马上喷定色剂。

捕捉大自然的各种状貌

由于大自然的状貌永远在改变，在户外写生的画家就得善于捕捉它转瞬即逝的情态。对于这样的快速捕捉，炭精提供了速度上的条件。比如，你可以飞快地画下光线的瞬间，画下云彩变幻的一刹那。你可以快速在大片面积上着色。用手指或一块麂皮轻轻拭擦，可以把色调减淡，也可以轻而易举地完全去掉。

捕捉主要物体的大形状

在户外写生，如同画室内的人造物品一样，首

先得找到物体的基本几何形状。炭精的易使用性使得你可以很快地画出那些大形状来，接下来你可以考虑比例问题以及这些大形状与那些较小形状的相互关系。一旦你用大笔触捕捉住了要画的树或岩石，你就可以接下来画那些较小的形状和更为复杂的细节（图例A）。

在表现某个对象比如岩石的大形状（图例B）时，有一个危险。由于你全神贯注于建立起正确的比例，你可能会忘记位置或构图，结果就出现了图例B中1那样的单调安排。不过，构图问题还是容易解决的（图例B中的2）。

炭精草图速写

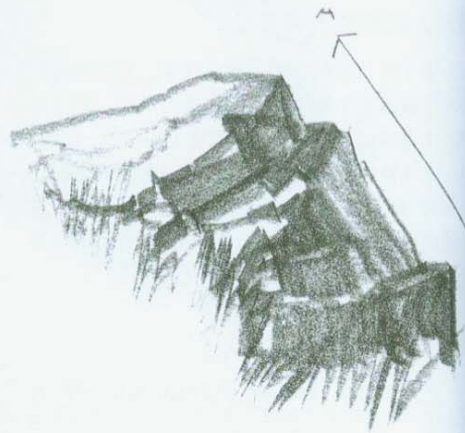
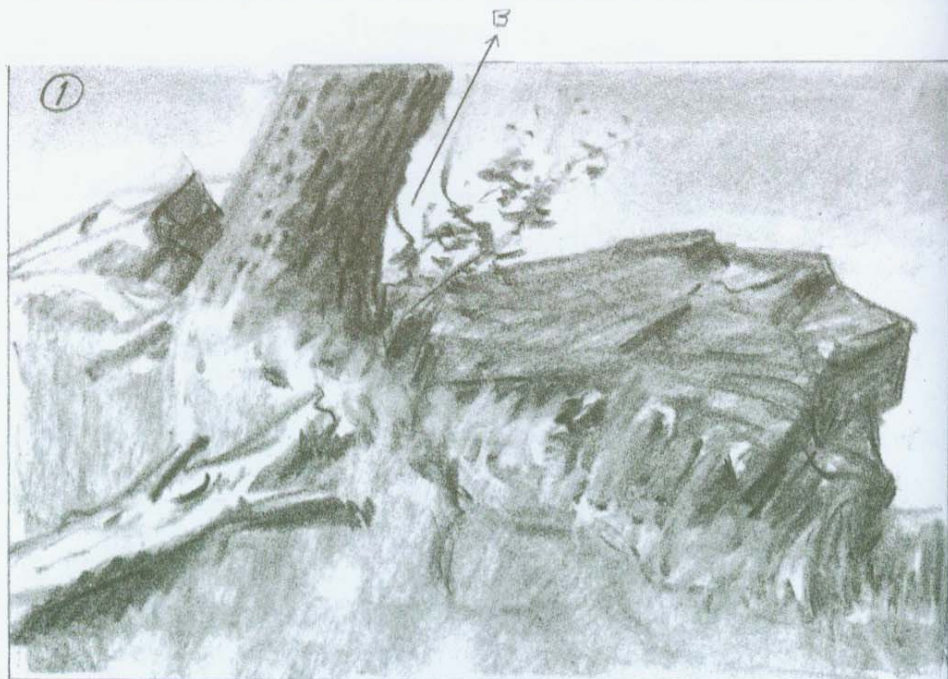
我画图例C和D的这些炭精草图，是为了强调炭精在捕捉大自然瞬间状态上的能力。我还想通过它们指出绝大多数现场绘画（户外），就是这样的“草图”或速写，而不是精雕细琢。在那种精雕细琢中，你要去研究一个对象的特征和细节；而在炭精草图或速写中，你只捕捉一瞬间的快速印象。

用炭精来完成

在你的草图速写中，你建立了基本的比例和风景中那些物体的相互关系。草图是基本形状的简单的平的轮廓，这里不必太注意去表现色调或纹理的不同，它们只要有所提示就行。

当你对自己画出的第一印象满意之后，你就可以把注意力转到暗影的边缘、不同色调的过渡和不同的纹理之上了。当你画自己的成稿或精雕

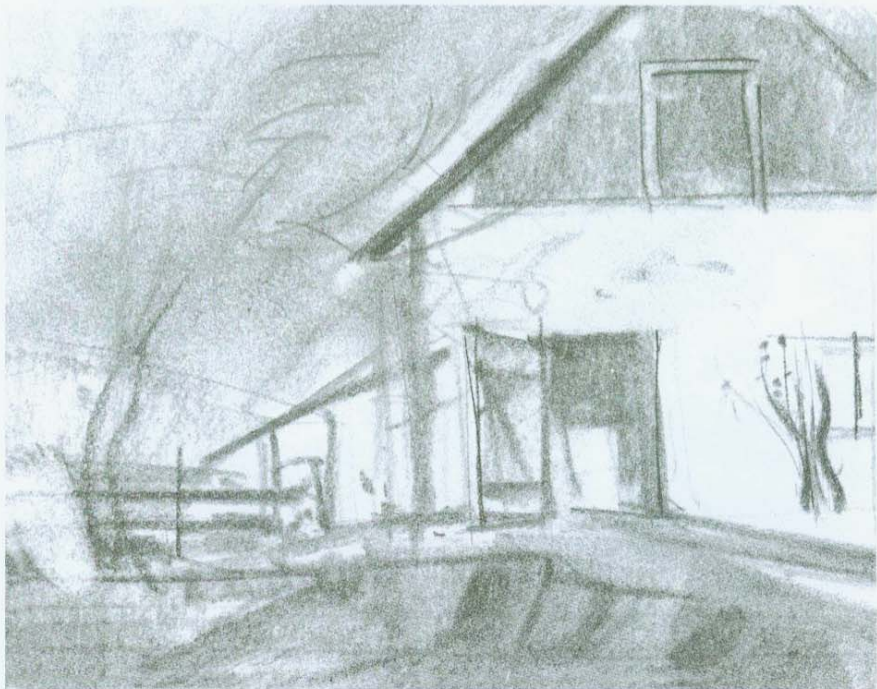
细琢时，你可以把草图中那些大的轮廓线条擦掉。我的做法是用一张新纸蒙在草图上，在它上面进行成稿的描绘（见本讲后面的示范）。



图例B 当我画这幅草图时，我完全沉浸在如实表现眼前的景色之中。当我回来后，我注意到了岩石轮廓的单调。由于这幅画已经“固定”了，所以我用一张新纸蒙在它上面，把它描下来，然后用你在2中看到的岩石来取代它上面的岩石。注意，新岩石的斜线A提供了必要的另一个角度，与树干的斜线B形成了衬映。



图例 C 我对实际风景所做的全部改变，不过是放大了右边物体的形状，以使画作的平衡更好一些。



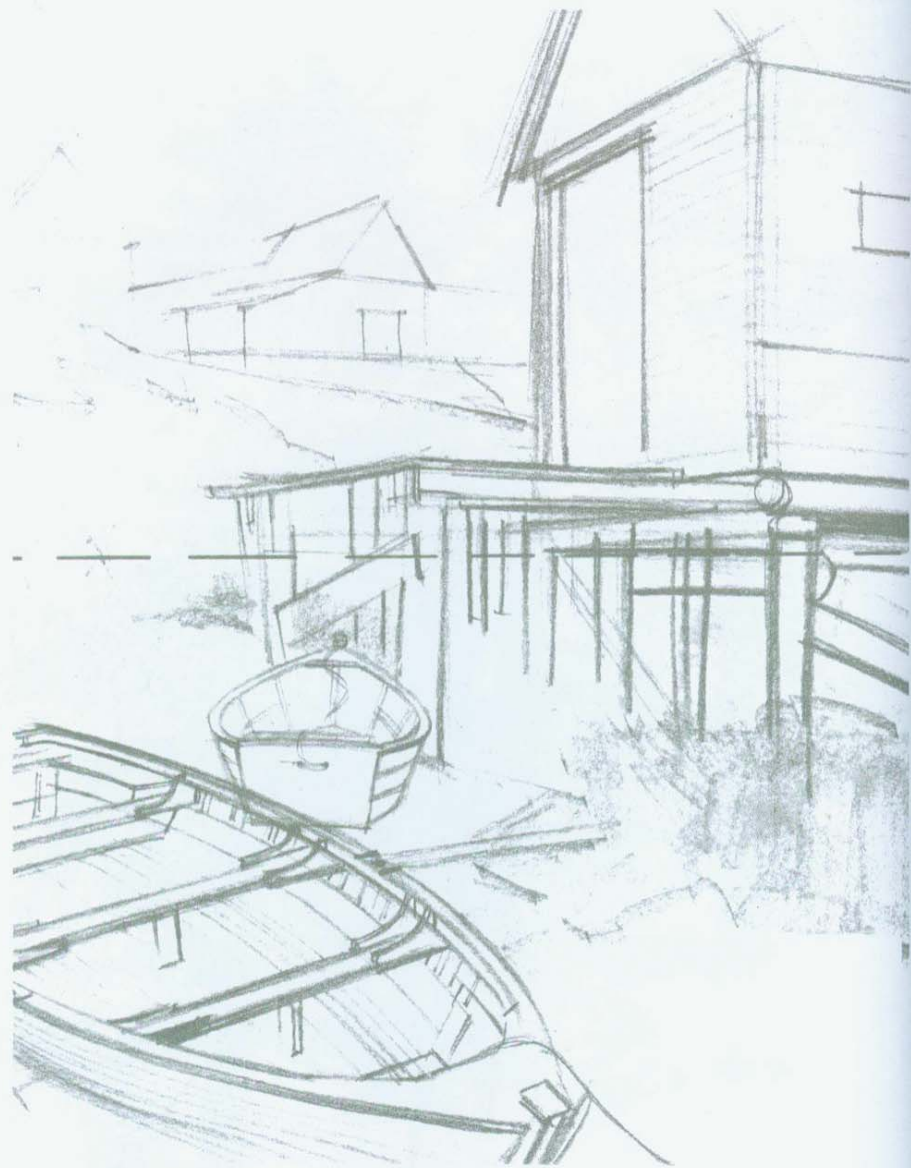
图例 D 在这幅炭精速写中，所有的东西都分布得很美妙：不同的色调，不同的纹理和那些伸展的线条。



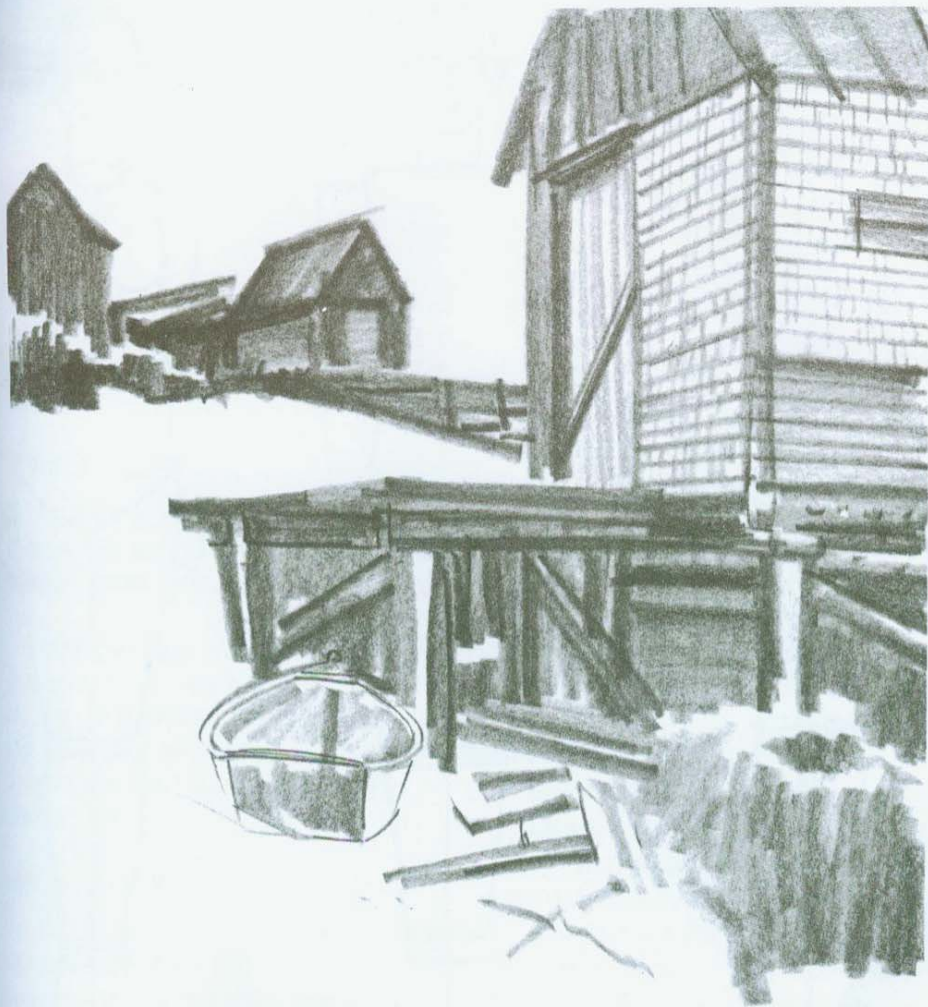
图例 E 这也是一幅用炭笔画的速写。如果我不是画速写，而是画成稿的话，我会把树画小一点，这样它们就不会与趣味的中心点——房屋——竞争。我还会把它们画得再斜一点。



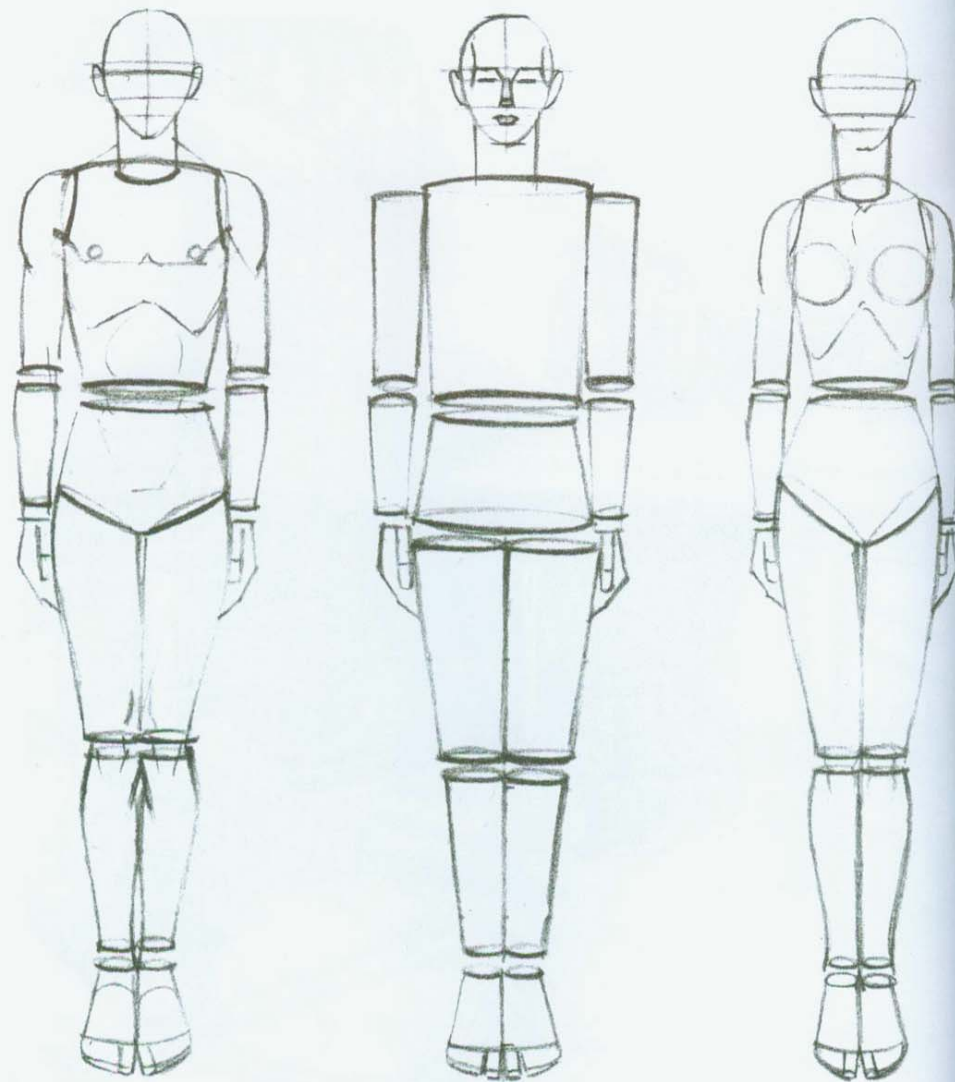
图例F 当这两棵松树的整体形状正确地建立起来之后,我用一张新纸蒙住它,开始画成稿。在新纸上,我可以用松炭条去表现那些较小的细节了。由于炭精画面很容易被弄污,我一画完马上就on 用定色剂把它固定。



画船屋的步骤1: 我答应过你们,无论画得是好是糟,我都会把自己写生之旅的所有成果展示给你们看。这就是一幅画得不好的作品。我开始画时很有激情,因为这些对象的形状和纹理令人兴奋。我很快地用线条锁定了它们,就是这一张。可是,问题出现了!我注意到里面的东西太多,背景与船只在争夺注意力。我觉得通过仅在船上下功夫还可以挽救它,或者是只显示远处带码头的地平线(虚线以下部分)。然而,有时候一幅画是很难处理的。



画船屋的步骤2: 我还是不愿意放弃这幅画，我用一张新纸蒙在前面那张线稿上，开始添加色调。我只画到你看到的这个样子就画不下去了，因为我的色调是平面的。然而，我眼前这片风景的色彩和纹理是那般美妙！每个事物都银光闪烁、彩虹般地闪烁，仿佛在大声嚷着，让你把它们画出来！对，这就是关键词：画出来！而不是描出来。你要问自己的头一个问题就是：这个地方首先吸引我的是什么？如果是它的色彩，但你只带了炭精，那就走人好了。带上你的颜料，什么时候再回到这个地方来吧。



图例A 在画人体的时候，我要求你思考并应用圆柱体建构的原理来做。你可以首先画出几何圆柱形，但这只是预备步骤。当你清晰表现人体的实际轮廓时，你会意识你面前这些形状的三维性质。然后，你可以把这个几何圆柱体去掉，开始画人体的实际轮廓。

画人体

到现在为止，你一直在学习观察和画出自己周围那些事物的各种比例。对于画人体而言，建立比例也是至关重要的。你必须不断地将身体某个部位与其他部位进行比照，以画出逼真的人体来。

基本的人体比例

我不知道是谁首先发现了人体的高度是八个头高之和，但我们可以使用它作为我们所画真实人体的一个基础。当然，这个比例只是一个出发点。

图例A中的图示（左边是一个男人体，中间是圆柱体形状，右边是女人体），只是“标准的”人体，只是一个比照的标准，可用于测量你将要去的真实人体。由于你画的是大活人，所以你必须意识到你面前的人体与这些“标准的”比例相比，有着多大的不同。

圆柱形人体形状

我画图例A中间的那个形状，是为了向你显示人体也有着基本的几何形状——圆柱体。用圆柱体来画人体，你不仅意识到了人体的轮廓，而且还有它的维度。如同圆柱体一样，人体也是三维物体，即使只是用线条来勾勒，你也必须传达出人体的重量和块头。

为了充分体会这个事实，我想让你双臂和双腿都笔直贴紧，手抱住胸腔，来感受一下。当你画人体时，要记住体会和传达出你所体验过这种体积和重量的感觉。在你的画作中，得到这种体积和重量感的一个好办法，就是寻找和画出一些圆柱

体形状。

对人体的一些测量

开始时先画胸腔，以建立基本的圆柱体形状，要记住脖颈是包括在里面的。胸腔基本上是一个圆柱体，可以据此改造为人体的形状。胸腔竖直时，大约是两个头的高度。

骨盆部分大约是一个头的高度。手臂伸展到胯以下半个头处。小腿包括脚在内，大约是两个头的长度。当然，所有这些比例都是相对而言，观看笔直的身体时大致是这样。当人体的某个部分靠近观看者或后远于观看者时，就会有一些变化。

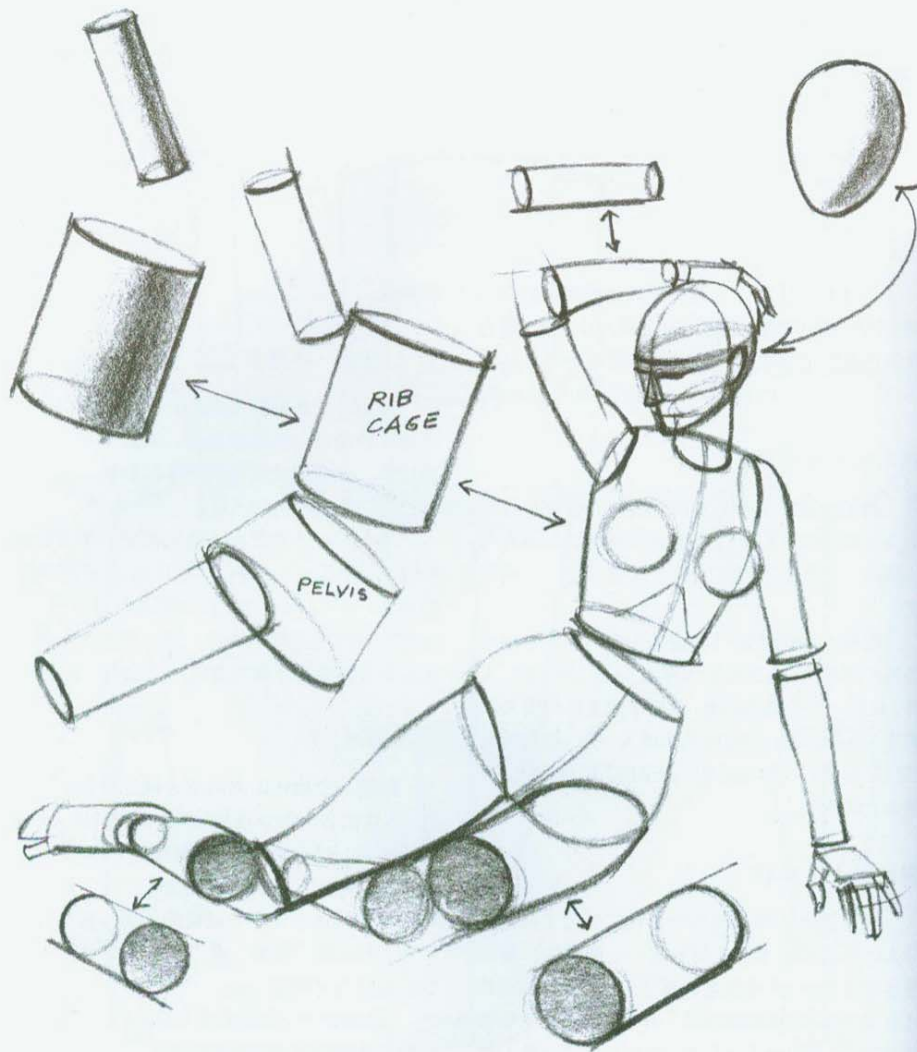
透视缩短

如同一个物体距离观看者越远就显得越小一样，人体的各个部分也是如此。换句话说，人体是有透视的，如同物体和风景有透视一样。透视现象出现在人体上，就叫做透视缩短。

我觉得这个词本身就说明问题，因为无论是一条胳膊或腿“后缩”或“前伸”，它看起来就比它的实际尺寸要短一点。

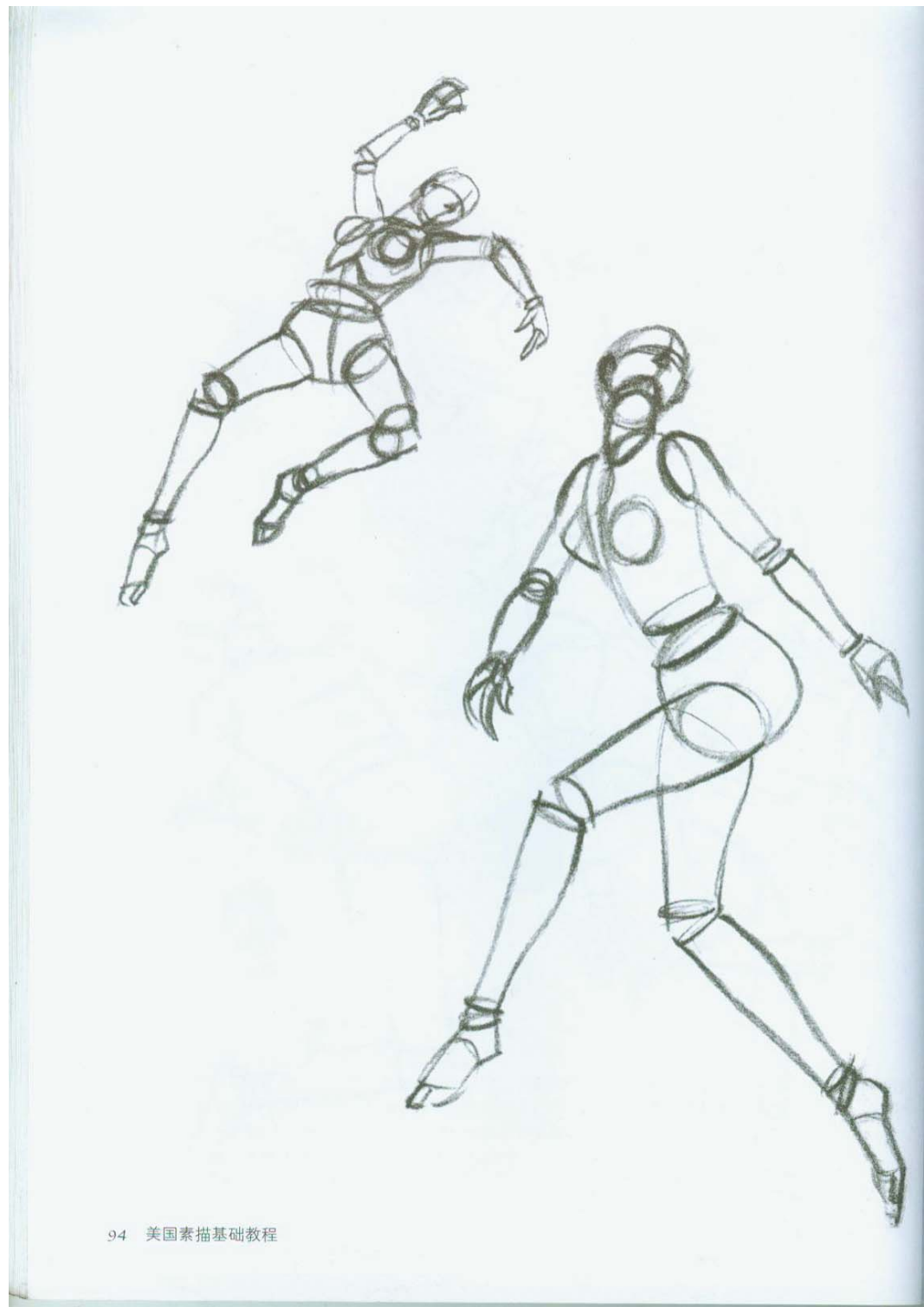
在图例B中，你将看到人体体积，会看到当人体那些圆柱形透视缩短时是什么样子。把这组图例描画下来，注意当人体两侧弯曲或前后弯曲时，躯干怎样在腰部“断开”；还要注意手和脚表现为什么样的头的长度。

当我学习建构基本的人体形状时，我的快乐真是无边的。我能够随便找一个地方坐下，画出我所希望的任何姿态的人体，不管这个姿态看起来



图例B（上方）我用一些基本的圆柱形建构了一个女人体，我将它们一个个分别画出来。我用箭头表示它们在人体中的相对位置。除了圆柱体外，还要注意球体在双乳形状上起到的作用。构成了头的球体改造成了一个蛋形。记住：圆柱形的人体只是达到目的所用的手段。

图例C（右页）每天至少用15分钟来画这个基本的圆柱形人体，画它的各种姿态，从不同的角度画。运用你学到的其他绘画基础，通过大量实践来熟练掌握。



有多么复杂。我画了成千上万张人体——跳舞的、奔跑的、投球的，等等（图例C）。

画生活中的人

即使你无法聘用自己人体模特，绝大多数较大的城镇都会有某种形式的画室，在那里能够画人体模特。如果你有自己的模特，要让他/她摆出放松的姿势，不能紧张。即使是这样，也要每过15分钟就问模特是否需要休息。模特会觉得你很体贴人，会把他/她的脚摆成最好看的姿势——我不是说笑话。

还是你画其他对象的同样步骤。寻找一个部分与另外一个部分的关系，锁定那些大形状。在头顶处做一个记号，在脚底处做一个记号；然后你就很容易判断躯干应该在什么地方，它的长度、角度和围长应该是怎样。确定了躯干，你就可以画四肢的位置。腿的长度已经被你画出来的脚处的记号所决定，应该不是什么问题了。然后来检查手臂的角度和长度，以及它们可能会出现透视缩短（见本讲后面的示范）。

画整个人体

先集中精力画出人体各个部分的正确关系和比例。当你开始勾勒人体时，要确保有足够的空间画出整个人体。一个学生沉浸在画躯干上，把最小

的细节都画完了，然后发现没有空间来画腿——没有比这更令人沮丧的了。

不管你画的是什，要经常画整体。这样你在画了5分钟后停止，你画的东西也不是“不完整”，而是“没完成”。

人体上的光和影

照在你模特身上的光，要能够显示出身体形状的实体感。即使你开始时要画的只是线条勾勒，也要传达出三维实体的感觉。

光线能够在人体上构成光影模式，传达出人体的体积感和立体感。当你觉得画基本比例已经较满意了，就可以增添色调了。用铅笔或炭精（这一阶段最适宜的用具）来画不同的色调区，你可以用纸捆在这些色调上揉擦，让它们显得更光滑。可塑橡皮可用于沾出光亮区和强调轮廓。

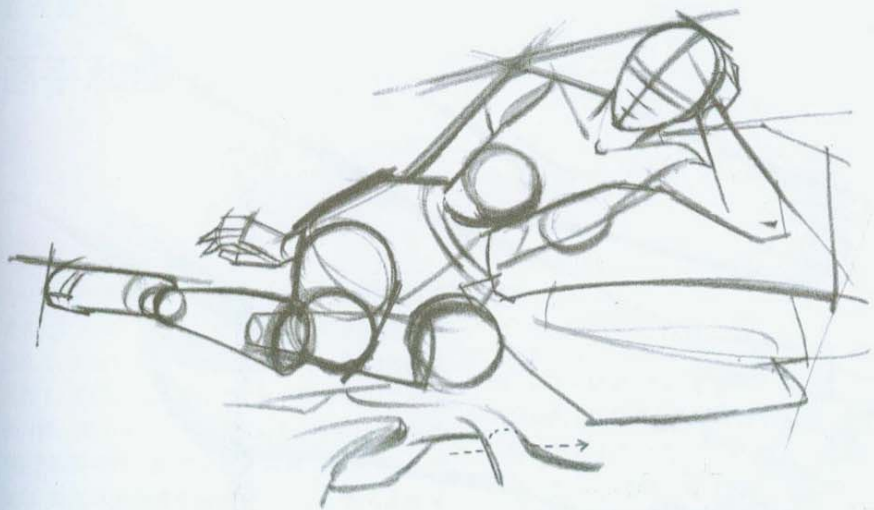
图例D 最后，你可以擦掉这个基本的圆柱体形状，但要始终有人体各部分的体积和重量的清醒意识。



画卧姿裸人体的步骤1：我开始时是捕捉我这位模特人体优美韵律的大致形状。我很小心地画那些比例，求得一种实体感。注意她下面那条弯曲的腿的透视缩短。我画的时候还考虑了构图，为了打破她背部那条几乎是笔直线，我在她身后增加了一块有着折叠曲线的布。



画卧姿裸人体的步骤2：我现在开始考虑各处的色调了。光亮区和暗影区的设置更有助于她身体的实体感。同样，她弯曲腿上的暗影也强调了透视缩短。我第一步使用的是一支通常的办公铅笔，这里的增加暗影也使用它。



画坐姿裸人体的步骤1: 我用炭笔在绘画纸上画,先画出这个模特的一些大的形状和比例。我用圆柱体建构来确定她身体各个部分的比例和方向。注意,她的左腿几乎是直角地对着你。



画坐姿裸人体的步骤2: 如同我在这里所做的那样,当你在表现光影时,要想象自己能够触摸到这个人体表面的弹性或坚实感。注意我对这位模特的锁骨和双膝的鲜明描绘,在这些地方,骨头就在皮下。她的乳房和大腿处则是一些较为圆润的过渡。



图例A 画手和脚的最好方法,就是将它们理解为单独的实体,集中精力画它们,从这一刻起忘掉人体的其他部分。画脚时,先画出它整体形状的一个简单轮廓;然后在脚后跟与脚趾顶部之间做一些必要的细分。问你自己这样一些问题:与整个脚相比,脚趾有多长?与脚后跟一起考虑,踝骨在什么位置?

画手和脚

在这些年中我注意到,学生们习惯于忽视(或者是完全无视)手和脚。他们对画手臂和腿有足够的投入,但当画到手和腿的顶端时,他们的热情就消退了,视觉感也没有了。我在这里希望你改变这种习惯,至少用一个月的时间不画别的,只画手脚。手脚并不比一把咖啡壶更难画,手脚的确更为复杂,但这只需要你更多的练习,并不要求你更具备艺术才华。

画脚

我希望也能够给你一些在画手脚上的基本图例,但这里涉及到的基本形状非常不同(因人而异),所以是不可行的。还是以建立脚的整体形状作为开始——如同画任何物体一样。然后,进行细分。始终要注意那些骨头和筋腱的突出。画时先用线条,然后发展出那些轮廓,形成那些形状(图例A)。如果没有人充当你的手脚模特,那就画你自己的脚和不执画笔的那只手,画它们各种不同的姿势。

当你把一些比例都较好地建立起来后,在草稿上蒙一张新纸,开始细画。要注意脚的一些鲜明轮廓和柔和轮廓,这因骨头与皮肤的距离而不同。使用不同的色调可以将这些不同表现出来。要找到脚的轮廓在你原来草稿的直线上什么地方降了下去,在什么地方升了起来。画手,你也可以使用同样的方法。

画手

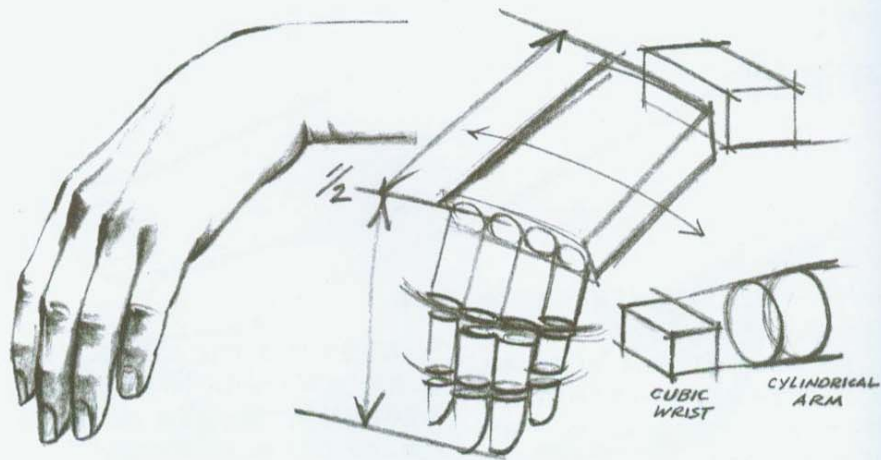
我还是要求你去感觉自己的手指、手腕和手臂。你所“感觉”到的重量和体积,当你在观察你的模特时,我希望你能够注意到。先用线条画手的轮廓,不必考虑色调,把那些关系正确的画出来,要意识到手(和脚)是占据着一定体积的。

手指基本上是圆柱体,手和腕则是立方体,而手臂的开始部分也是圆柱体(图例B)。我使用这些基本形状,除了作为基本建构外,还想让你意识到它们的体积。如果你愿意的话,你也不妨将手指视为立方体,手腕视为圆柱体,只要能够传达出它们的三维空间感就行。我是一而再、再而三地想强调这种体积感、空间感,因为许多学生倾向于把自己画的任何东西都平面化。

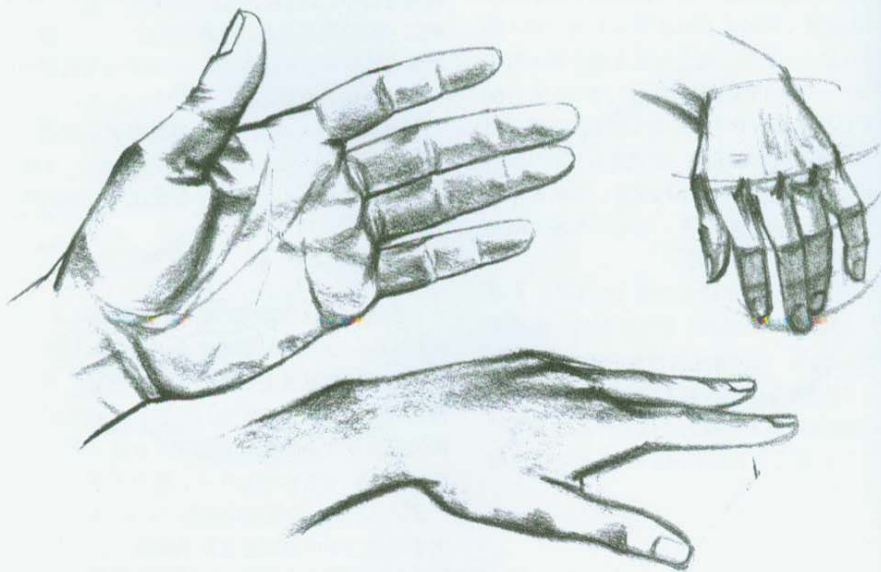
当你开始表现细节时,要确保显示出那些关节、指节,以及任何骨头就在皮下的地方。手的那些指节大约位于手指尖与手背底部的中间。

找到你自己的喜好

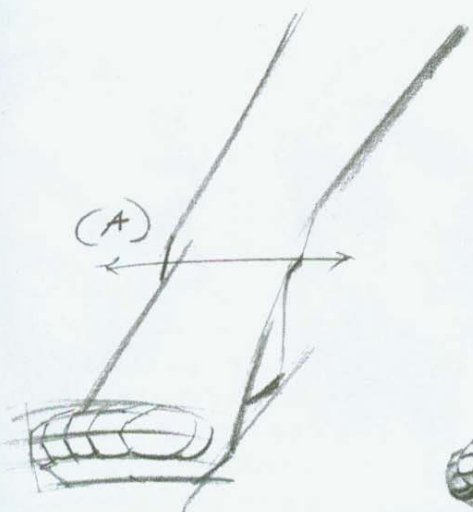
本讲中的这些示范和图例,只是帮助你开始。我指出的一些原则只能是部分内容,所有那些内容都需要你自己去发现。我不知道你是否热心于画实际生活中的东西?也许你很喜欢画风景?也许你打算专攻静物?或者说你喜欢画太阳底下的任何东西?不管你喜欢什么,我要求本书中的每一讲你都要做。不管你最终的“专业”是什么,本书中所有这些内容都是很好的训练。



图例B 大致画出手——或任何物体——的主要形状,这是逼真绘画的开始和基础。这些简单的“图示”或线条画,可以帮助你确定长度、宽度、厚度,以及手的一个部分与另一个部分之间的正确关系。在草稿图上蒙一张新纸,再进行逼真的细画。到了这一阶段,你就可以关注那些轮廓的微妙之处,可以表现细节了,因为比例正确的问题已经解决了。本讲中所有这些画,我使用的都是一支普通的办公铅笔。



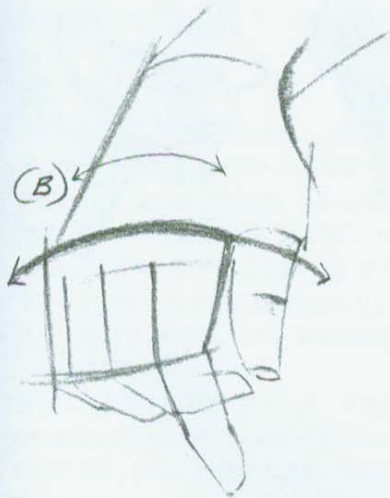
图例C 在画手脚上训练30天,这听起来有点过分。不过你相信我好了,这是必要的。如果你在需要的时候没有模特可用,那就画自己不握画笔的那只手,画它各种各样的姿势。



画脚的比例步骤1: 在第一步的画稿上蒙一张新纸, 在上面增添细节, 如同我做的这样。



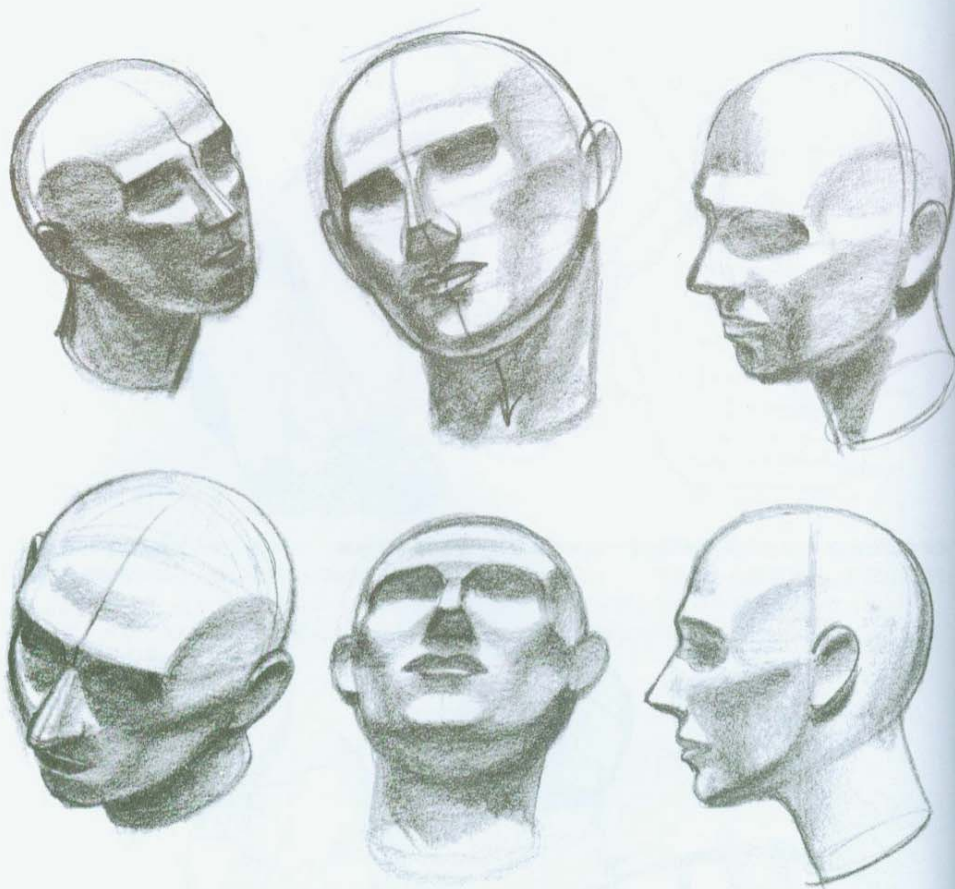
画脚的比例步骤2: 首先画出脚的大致形状。现在就摸一摸你自己的踝骨, 你会发现脚内侧的踝骨要比外侧的稍高一点 (A)。



画手的比例步骤1: 还是先建立手各个部分的大形状和正确比例。要注意手背通常是弯曲的 (B), 除非它按在了一个平面上才会伸直。



画手的比例步骤2: 在这幅将近完成的画中, 我着重画暗影。我尤其注意皮下骨头的那些部位: 手腕和那些指节。



图例A 一定要注意到头的框架由一些简单的面、隆起和下降构成。这提供了一个基础, 你可以据此来进行修改, 画出你所画的那颗头颅。

画头与脸

画头永远都令人着迷。不管你是在什么地方——是在家还是在 workplace，都会有头来供你琢磨研究。你并不一定真的去画这些人，只要观察他们就可以了。要记住他们头的那些面，面部特征之间的关系，眼睛、鼻子、嘴巴和脖子角度的建构。在你拿起笔来画之前，这些都是值得注意的有价值的观察点。当然，你在观察的时候，事实上已经在画了，尽管你没有在纸上留下痕迹。不过，如果随身携带一小叠速写纸，当你在观察这些人的时候，就把他们画下来，那就更好了。画的时候宁可画大致印象，不要追求百分之百的一样。

一般步骤

如果你不熟悉头的斜面、隆起和脸(图例A)，你是不可能把头画好的，哪怕是用线条。感觉一下你自己前额的斜面、眼、鼻子的隆起。当你画头和面部特征时，要感觉到它们是怎样“伸出来”、“凹进去”，或者是过渡为一个平面。还要注意，你观看角度不同，面部特征和整个头也会改变形状。

画头有一套简单的四步骤程序，我先简要地说一说，随后将详细解说。

先画头的一个基本的蛋形。然后，画一些辅助线，帮助你放置面部特征。第三，描绘对象本身的特点。最后画头发。这四个步骤完成之后，你就可以去表现那些细节了。

头的角度与各个面

当你在画蛋形的头时，要注意自己是从上朝下看还是从下朝上看，注意头的倾斜角度。注意图例B中左上角那个头形上的那些直线会发生什么变化。它们现在是曲线，因为你是从下朝上看。由于这颗头现在是扬起的，所以它的中线(A)也有了斜度。

研究图例B中那些辅助线与头的角度和观察点的关系。画这些男性和女性的头，是为了让你看到，就头的那些面而言，男女是一样的，但女性的边缘要柔和一些。我得指出，这些图例仅供参考，它们并非真人的描绘。

面部辅助线

当你开始画头和脸时，不要马上追求像，而是要尽快地大致画出基本的蛋形(图例C)。现在，以45度的角度画一个头的蛋形(图例D，左)。在这个蛋形的顶和底中间，画上一条线作为眼睛的位置。在眉毛和下巴之间再画一条线，作为鼻子下面的边。在鼻子下面这条边与下巴之间是下嘴唇的边缘。

在图例D中，我画了一个面部的侧面。这个侧视图上的这些测量尺寸，也适用于正面的面部(图例E)。唯一需要增加的就是在正面画一条中线，这条线可以帮助你垂直排列面部特征，形成面部的对称。



图例B 你始终要意识到头的倾斜。不管你画的是正面还是四分之三的倾斜，在头的蛋形上用来辅助的第一根线应该是中心辅助线(A)。然后，不管头怎样扬起，你可以与它直角相交地画一些水平辅助线。

男女面部特征

上面提到的那些比例，可以应用于男女两性的头。男性面部特征显得更有棱角一点，而女性则轮廓柔和一些。不过，面部特征的位置和相互之间的关系是一样的(图例F和G)。

如同你在侧面图和正面图中所看到的，面部特征的位置是用直线表示的。然而，如果头倾斜或扬起，这些直线就会弯曲，因为它们是头的蛋形上的轮廓线。

画实际的头和脸

在我们更多地深入之前，让我提醒诸位：我给你们的那些测量和比例都是相对的，它们只是一些辅助线。如果你画真实的人头(画生活中的真人)，他自身的头部结构和面部特征与这些“标准”尺寸是有偏离的。所以，你对这些“规则”就不能死板地套用。要训练你的眼睛和手，来观察和表现真实的人脸和面部特征与这些标准尺寸的不同(图例H)。

画鼻子

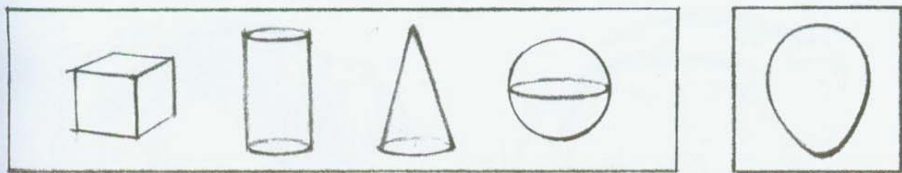
简化地将整个头视为一个蛋形，各个面部特征有它们的确定位置；现在，我想让你用类似的思路来把握各个特征自身的建构：眼睛、鼻子、嘴巴和耳朵。

鼻子是一个有着四个明显的面的立方体：上面的鼻梁，两侧的两个面，还有下面的面(图例I)。注意真实的鼻子(右)怎样与左边这个简单的基本形状吻合起来。

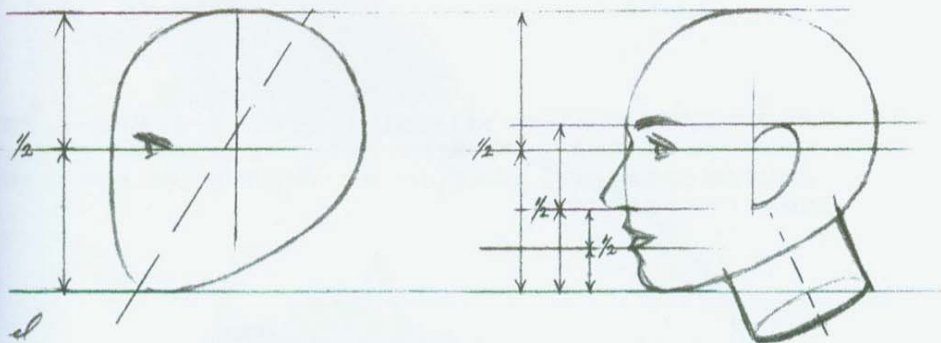
在表现鼻子的轮廓上，光线起着重要的作用。注意图例I中鼻梁的平坦顶部受光最多，而两个侧面则是在暗影中。

画耳朵

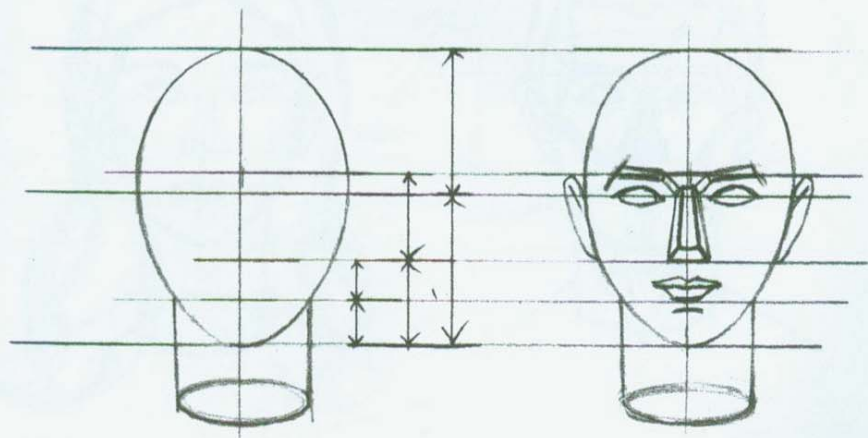
耳朵可以分成三个等分的部分。中间的三分之一是凹陷的“碗”。将图例J中的区分与你面前模特的耳朵进行比较。你可能会发现，自己画的真



图例 C 这里的这些基本形状你已经很熟悉了。为画头而增加的新的基本形状就是右边的蛋形。从冰箱里拿一个真正的鸡蛋，放在手中，感觉它的体积和重量！在你开始画头时，要记住这种感觉。



图例 D 用45度角来画这个蛋形。这里的辅助线可以帮助你对面部特征进行定位，而且它们很容易记住。就是一个“取一半”的问题：头顶与下巴之间的一半是眼睛的位置，眉毛与下巴之间的一半是鼻子底的位置，鼻子底与下巴之间的一半是下嘴唇的位置。



图例 E 无疑，这种“取一半”的测量对于画头的正面、侧面或四分之三侧面，都是管用的。要注意现在的这个蛋形是垂直的。尽管脖子事实上被认为是上躯干的一部分，但你可以把它以及双肩都包括进来。



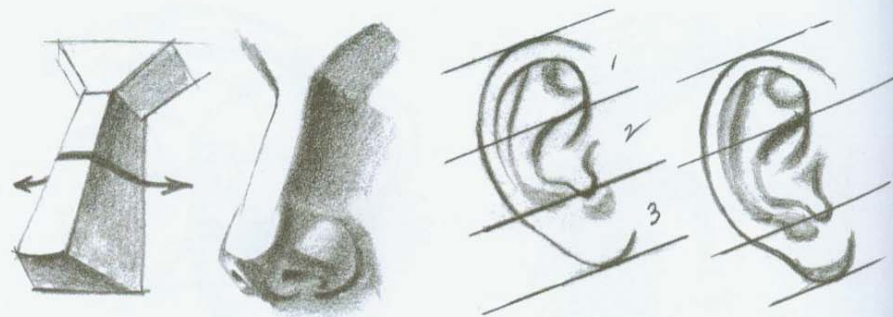
图例 F 面部特征的基本分布适用于男女两性。男性脸上的那些面更为分明一点，更突出一点。男性的下巴和颞更有棱角一点，他的鼻子、前额和嘴巴更显“砍凿”一些，女性的轮廓更柔和一些。不过，两性面部特征在脸上的位置是一样的。当你画真人头时，要记住这些面部特征的关系。检查一下你模特的面部特征与这些参考点有何不同。



图例 G 无论是正面看还是侧面看，男性与女性面部特征的关系是一样的。临摹这两个图示，直到所说的这些测量印入你脑中。

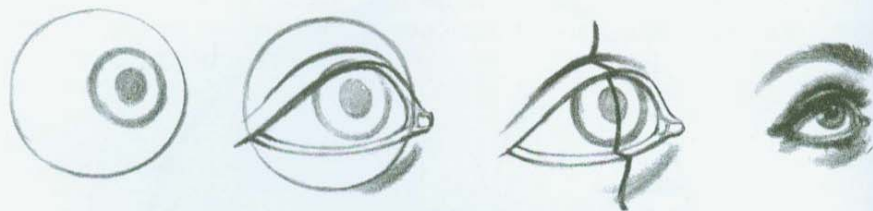


图例 H 用可以想象出的各种姿势来画同一个人。如果你的模特是位姑娘，还请她把头发处理成不同的发型，我就请这位海丽这样做。画的时候既使用线条，也使用色调。

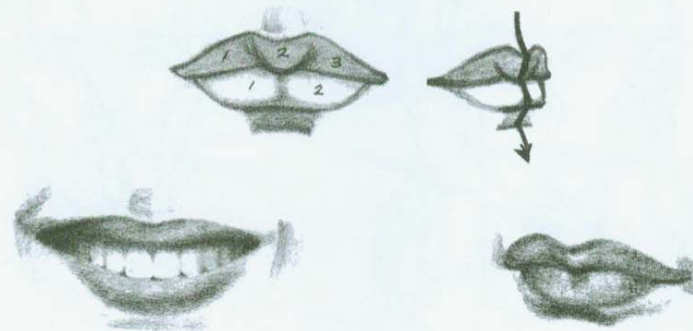


图例 I 鼻子的基本构造由四个分明的面构成：鼻梁上面、两侧的面、鼻子下面。

图例 J 耳朵可以分成三等份。



图例 K 尽管有着眼睑、化妆或其他“额外”的形状，但眼睛基本上是球体形状。



图例 L 嘴巴由上嘴唇和下嘴唇两部分构成。这两部分还可以再细分。上嘴唇可以分为三部分或三个区域；下嘴唇有两部分。注意，嘴唇如同眼睛一样，也有着头一样的腔和隆起（我用箭头表示）。



图例 M 这里所画的面部特征，表明不管是老人还是年轻人，这些面部特征的基本几何形状不变。任何时候，只要你有机会，就练习画鼻子、眼睛、嘴巴和耳朵。这样，当你画真人时，你就非常熟悉这些面部特征的基本形状了。

实耳朵如图例 J 中右图示那样，三部分是均等的。然而，耳朵的三等分本身是存在的，尽管因人而异它们的大小会不同。

画眼睛和眉毛

如果说鼻子是立方体，那么眼睛就是球体。在图例 K 的最左边，你可以看到一个完整的球形，因为我想让你在画覆盖在它们上面的眼睑时，能够意识到完整的眼球。当你在增加眼睫毛时——甚至是“化妆”时，不要忘记了眼睛的基本球形结构。研究一下图例 K，箭头沿着眼睑的形状，在眼睑下面的眼球曲面上朝里收。这个箭头也显示着脸本身的隆起和腔。所有面部特征都必须吻合脸的骨架。

尽管眼睛可以进行化妆，或者是因上年纪而形状发生显著变化，但它们仍然是图例 K 中所画眼睛的基本模样。眼眉可能因时尚而有无穷的变化，但你所要记住的无非是它们与眉骨的关系。



画我妻子的步骤 1: 我先画出头的蛋形。光线照在模特头上，要清晰地区分出那些暗影区域，以便传达出形象的实体感。

画嘴

你在图例 L 中可以看到，上嘴唇由三个部分构成。第一部分和第三部分是嘴“翼”，也就是嘴的两边。第二部分是嘴中间的凸起，形状如同盾，叫做圆丘隆起。这三个部分的名称无所谓，真正重要的是你要意识到这些区分：上嘴唇的三部分和下嘴唇的两部分。

凭记忆来画

你画的头是否变成了肖像？如果是的话，那更好。不过，本讲中画头的目的，主要是训练你的手、眼和记忆。你可能会问，这样讲是不是矛盾？画真人还需要什么记忆？模特不就在我面前吗？

仍然有一个记忆你面前这个形象的问题。当你眼睛离开模特，来看自己的画纸，把你刚才看到的记录下来时，你脑中就有这个模特的形象，你就记忆了这个模特。你画得越多，你记忆得就越多，最终没有模特你也可以画得很好了。不过，目前这一阶段，我还是希望你面对大活人来画。



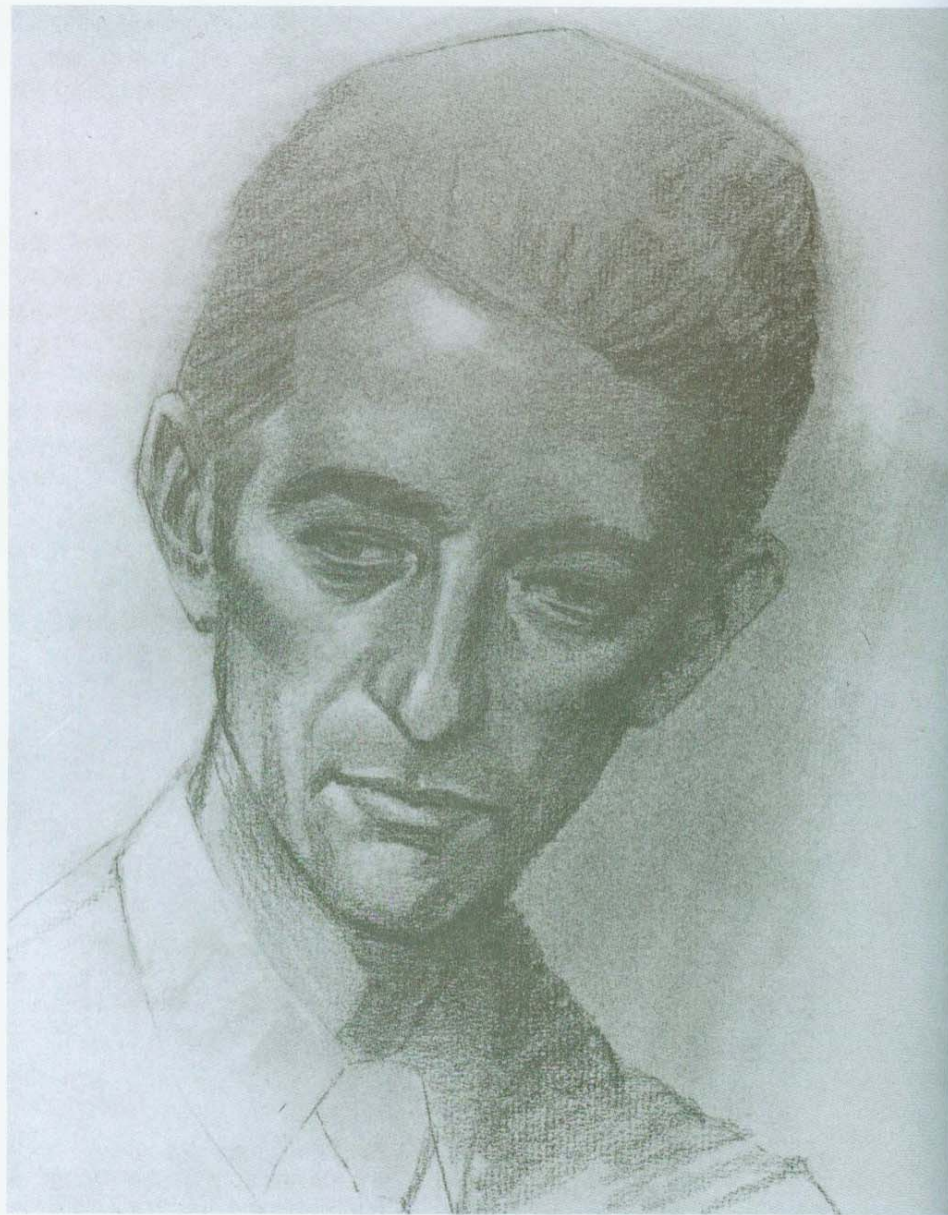
画我妻子的步骤 2: 脑子里一定要记住头的那些面、腔和隆起，在你逼真的描绘之下应该有这些。我用炭精条在新闻纸上画了我妻子的这张肖像。



画男性头部的步骤1: 我这张示范画在一张灰色纸上。你画头时，头的高度不要小于5英寸。在你画头的这一阶段，不妨先画一幅草图，然后把上面的线条结构描到一张色纸上。你也可以用4B或6B铅笔把你草图的背景涂黑，但最好还是使用一张单独的色纸来转描。



画男性头部的步骤2: 现在，我使用一根木炭条或一根2B炭笔，开始表现细节和暗影。然后我使用可塑橡皮，把它捏成我所需要的形状，用它沾出前额、鼻子、颧骨、嘴巴和下巴等处的光亮区。有些地方，得把可塑橡皮捏一个尖来用；但在一些大的区域，你就需要一个圆的、较宽的边。



画男性头部的步骤3: 纸上的灰色调应该有不同的程度，但一定要确保颜色足够深，这样你才可以用可塑橡皮沾出那些光亮区。之所以使用色纸而不是白纸，是因为纸本身已经有中间色调了。你所需要做的就是表现更深的暗影和沾出那些光亮区。



画儿童

我把画儿童和少年的内容放到了后面，因为在我看来他们是最难画的。你可以要求一个成年人不要动，他通常会听你的；但你要求一个孩子不要动，这通常对他/她就成了一个开始坐立不安的信号。而且，要让孩子理解画画是很严肃的事情，这得有特殊办法（我常常做不到）。在他们的脑袋中，画家的那些要求和发怒，等于什么也不是。他们在这上面显示出了远远超过他们年龄的智慧！

不过，画家的职责就是描绘一切美好的东西。当你注意到一个孩子脸上那种不可抵挡的可爱，那么不管付出什么代价，你都必须找到办法来捕捉住这种天真、希望，捕捉住孩子或少年脸上的独特吸引力。

画小孩的头

画孩子时，有很重要的两点要记住。首先，与成年人相比，孩子的头较大身子较小。第二，不同于画成年人眼睛的那条中线，孩子的眼睛要低一些（图例A）。我肯定你一定注意到了孩子那种“纽扣”般的鼻子、胖胖的脸颊、短脖子和高而淡的眉毛，这些都是婴孩与幼孩脸上的特征。

注意观察孩子与成年人之间的这些不同，有助于你很好地捕捉孩子的特点。随着孩子的成长，他们的特征就逐渐地成人化。

画青少年

随着孩子的成长，他们脸部的各个部分就慢慢发生变化。当孩子长成青少年时，他/她就发育成熟了，身体几乎充分展开了。青少年的眼睛已经



图例C 孩子身上也有若干性别特征。头发的形状、发型和长度（头发长度问题在成年人身上倒是容易弄混！）有助于显示孩子的性别。衣服则有助于区分孩子的身材。



图例D 带着一叠纸和一支铅笔，我跟着我14岁的女儿在屋子里转。她做她的阅读作业，她有各种很自然的读书姿态，我要她“保持不动”几分钟，我就抓紧画下来。比起画室里模特的摆姿态来，这些自然的姿态更令人满意，更有表现力。



图例 E 这些也是我女儿读书的自然姿态。本讲中所有的画都是用普通办公铅笔在绘画纸上画的。你可能会奇怪于我如此频繁地提到某家公司的绘画纸，是不是有什么交易？其实没有。我只是喜欢这种绘画纸的纸面，画起画来好用。

是成年人的中线位置，事实上，成年人脸上所有的“取一半”测量，都可以用于一个青少年的面部特征（图例 B）。

儿童的男性特征与女性特征

你经常会把摇篮里一个可爱婴儿——我尤其指女婴——的性别搞错。婴孩和儿童身上鲜明的性别特征不多。

到了入学年龄的儿童，在头发的长度和发型上开始有性别区分了（图例 C）。当然，对于孩子们来说，这并不是实质的区分，而且如今 13 岁左右的孩子，头发的长度也不再有什么明显的区别。然而，随着人的长大，性别特征就在脸和身体两个方面显示出来。

捕捉儿童的性格

儿童是一群极为活跃的精灵，你让他们停下来摆个姿势，这常常有困难。不过，你并不是要画画去卖钱或展览，所以就尽可能做呗。画出来的东西不一定非得百分之百的像，或者说是艺术杰作。

我发现，儿童的自然姿态比任何安排的姿态都有更强多的表现力。跟着孩子们转转，捕捉他们“做自己事情”时的姿态（图例 D）。

要尽可能画得快，首先是画出儿童的整个身姿和那些大的比例。尽量捕捉儿童某个姿态给你的印象——他/她的动作。不要过多考虑怎样画得百分之百的像。

如果你愿意的话，可以在这些粗略草图上再蒙一张新纸，开始对轮廓和形状进行细画。你还可以表现纹理，可以画他们的脚和手。然而，不要做任何“精雕细刻”，保持画的直接性和自然性。

第二部分 用各种媒介来画

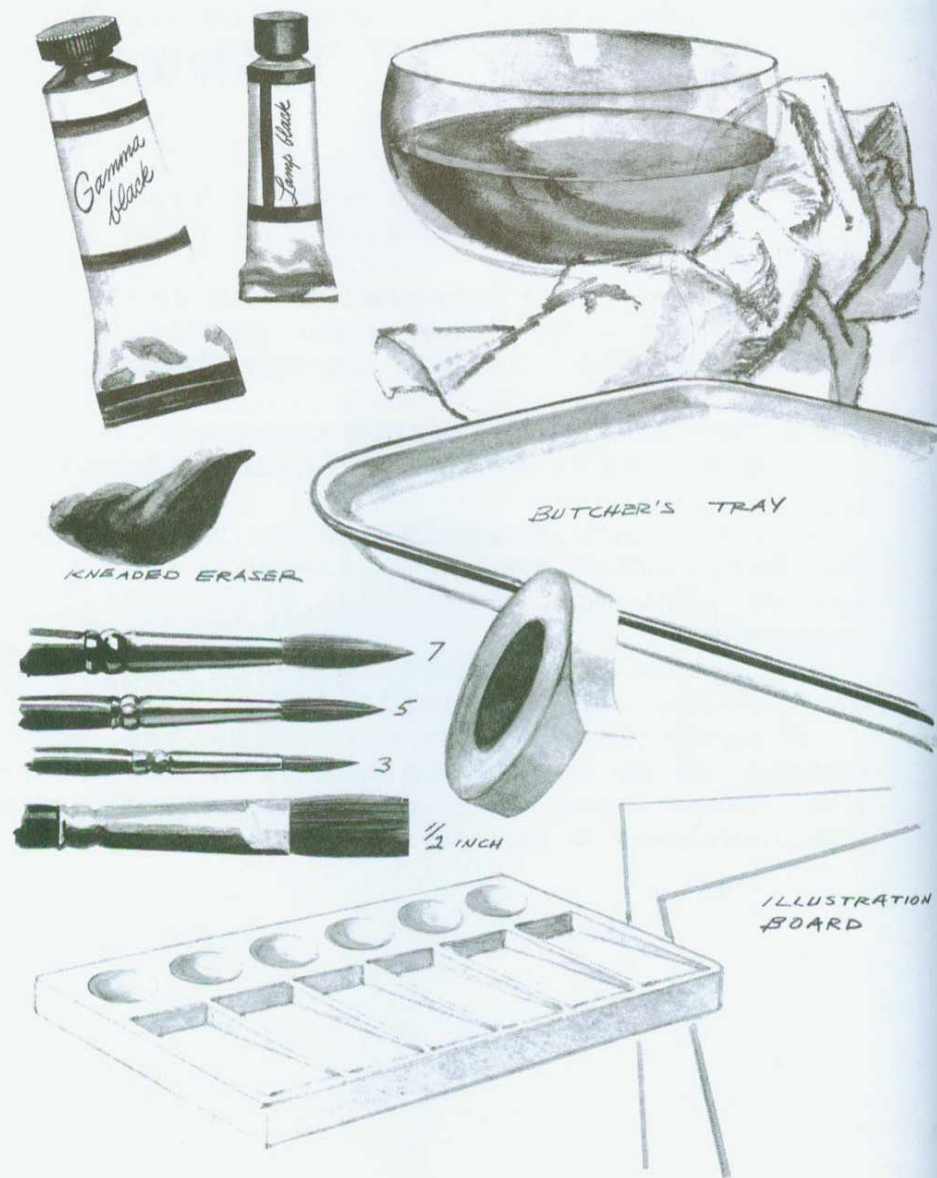
到现在为止，你已经学习了对自己周围的各种事物进行观察和描绘，包括静物、风景和人。你画这些东西，用的是通常的绘画媒介，如办公铅笔、炭精条、炭笔和孔泰笔。现在，我要向你介绍一些新的绘画媒介：水彩——我称之为“洗”、水粉（法语中叫“树胶水彩”）和丙烯颜料。

由于这些颜料要用到刷笔，所以它们通常不算绘画媒介，也不在绘画书籍中像我这样提到。水彩、水粉和丙烯颜料一般都是作为色彩来谈论的。不过，我还是在黑白素描的框架中来使用它们。

我之所以只强调它们的黑白之用，是因为我想让你把精力集中于训练眼睛和手上，去捕捉事物的实体感和它们的正确比例。我想让你学会巧妙分布各种纹理、在构图中很好安排各种物体的基本技能，如果引入色彩的话，只会干扰这个学习过程。你以后可以学习使用色彩，它自身就是一个学习阶段。

我以为，所有的画家，不管他们涉足多少种媒介，最终最拿手的是一种。我想让你尽可能地多尝试一些不同媒介，只有这样，你才能找到最适合自己的。

当然，最为理想的是依所画对象而选择媒介。有一些对象很难用水彩来表现，但如果用水粉来描绘则毫无问题。无疑，你可以混合使用各种不同的媒介，以求得一幅画中自己想要的效果。我们在后面将谈到这方面内容。从本质上讲，你除了知道自己周围那些事物是什么之外，更要观察它们形成的视觉效果，用一种或多种媒介来加以表现。



图例A 尽管你不一定能够找到我所推荐的所有用具，但对使用这种神奇的绘画媒介却不要迟疑。一个大白盘就可临时代替调色盘，白色小碟子可以代替调色板。你真正需要的是颜料、水、刷笔以及画纸或画板。

水彩技巧

人们认为水彩难以掌握，最好还是留给行家们使用，想尝试它的任何学生都会后悔和失望。这种说法是错误的。任何人，不管多有天分，不可能生下来就是一手执刷笔一手端颜料。事实上，只要熟悉了水彩的特性，它是一种容易掌握的绘画媒介。

颜料与调和

我们这一阶段所谈的水彩可称之为“洗”，它只要一管黑色颜料和水就可以了——只需要这么多。在黑色颜料中加水，形成不同的浓淡深浅，你就可以得到从最淡的灰色到最深的黑色的所有色调（图例A）。

你在颜料中加的水越多，色调就越淡浅；自然，颜料越多水越少，色调就越深浓。不过，即使是画黑色，也要用水把颜料化开，因为管子里挤出的颜料太稠，很不好用。

各种画纸

水彩纸的表面很适宜于画水彩，你目前这个阶段可使用单层厚度的水彩纸。纸尺寸可以是10英寸×14英寸。那种20英寸×30英寸的较厚的水彩纸，切成两半来使用。我建议你现在使用单层厚度的纸就可以了，今后可以过渡到双层厚度和更为昂贵的水彩纸。

事实上，对于本讲的练习来说，你可以使用阿

奎比664H粘结纸，这种纸薄而多皱。如果你能用得惯的话，即使是与最便宜的水彩纸相比，你仍可以节省很多钱。

刷笔

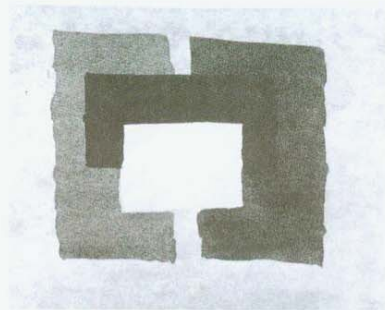
本讲中我使用了并且推荐一些刷笔，有平的，有尖的（图例A），它们是最好的。我建议，你在别的绘画材料上可以节省，但刷笔一定要质量最好的。它们物有所值，如果你爱护的话，可以用很长时间。

用完刷笔后，一定要用清水漱洗干净，用布将它们拭干，用手恢复它们原来的笔头形状，插入笔帽中。

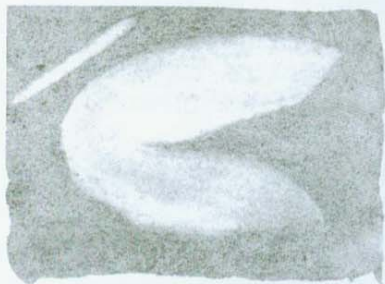
其他用具

你需要一个大调色盘来调色调，用笔在里面沾颜料（图例A）。还需要一个调色板，上面有一些分隔，可以分别放置不同的色调。你还得有一个盛水的容器，它得足够大，否则你得经常换水。

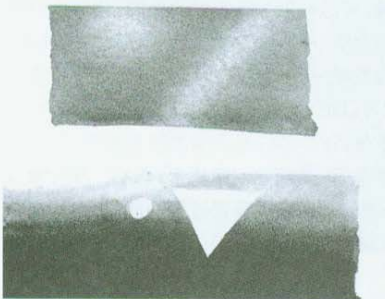
你会发现一卷二分之一英寸的遮蔽胶带也很有用。你可以把它沾在你画纸的四边，这样画作就有了干净整齐的边缘。几块布当然是需要的，你把刷笔洗干净后，要用它们来拭干。还有一块可塑橡皮，用于减弱那些色调画得过深的地方，对于这种用途我们随后再讲解。



图例B 让画纸的白色在纸中央显露出来。先画最淡的灰色，然后画两种较深的灰色，最后是黑色。所有这四种色调都环绕中间的白色矩形。水彩这种媒介的一个不足之处，就是你无法通过在暗影区进行擦亮的方法来获得那种鲜活的光亮。



图例C 你也可以在较深的底色上“擦”出一个色调较浅的形状。用一支干净的湿刷笔，趁着纸上的色调未干，可以把色调拭淡，如图所示。但你得到的只是较淡的灰色，不可能是纯白。



图例D 用可塑橡皮也可以把深色调处理得淡一些，图例顶上的那个方形就是这样做的。不过，你永远回不到图例上的圆和三角形那样的边缘清晰的白色，它们是保持纸的白色不被触及而留下的。

水彩特性

使用水彩或者说“洗”，你必须从浅淡的色调开始，然后发展到深浓。浅淡的色调总是可以加深的，但深色调却难以弄浅，至少是很费劲。

如同所有的透明水彩颜色一样，黑白水彩也使用纸本身的白色。你画作中任何白色的地方都要留下来不碰它，在这些白色区域周围添加色调（图例B）。如果你加上了色调，你可以用干净的湿笔来拭擦出需要的形状，但此处已经是一种浅灰色调，不可能纯白了（图例C）。

有的时候，由于估计错误，将一个地方的色调画得太深了，这时你可以用可塑橡皮反复拭擦，将它减淡一点（图例D）。尽管通过这种办法在某种程度上可以得到你想要的较淡色调，但我还是不推荐这样做，这与水彩的特性是背道而驰的。还有一种办法——但我也讨厌，那就是把这幅草图扔掉，从头再来。

平涂

在调色板中将一点黑色颜料用水化开，用一根刷笔来揉化它。你的第一幅水彩练习就是调出并比较图例E中那四种灰色调。除了纸的白色和黑色，你现在有了几种色调，对于将要练习的那些画作来说，已经足够了。

当你把这四种灰色调调出来之后，拿一支7号刷笔，饱蘸水彩，将你的水彩纸由水平状态抬高大约6英寸，以“之”字形从上朝下刷，刷笔不要离开纸面（图例F）。你所做的就叫做平涂。

湿法

用湿法可以获得不同色调的自然过渡。首先，把你的画纸放平，把它完全打湿，让水在纸面上漫过。用刷笔蘸上颜料，在湿透的纸面上来画。

可以对纸的湿度进行一些试验，从水淋淋的纸面到不同湿润程度都试一试，你还可以通过把纸拿起来，在不同的方向倾斜，从而获得自己想要的色调方向（图例G和H）。

分层

从浅到深，或者是从深到浅，你可以获得一种逐渐的过渡，这就是使用分层技法。把一团颜料挤到调色盘中，用你的5号刷笔或7号刷笔（只要它能够舒服使用，刷笔越大，效果就越好）蘸上清水，将这团颜料的一部分化开；洗净刷笔，再蘸上清水，用它在已经化开的那摊颜料边上再进行稀释。

在图例I中，我从角A开始。用刷笔走“之”字笔画在画纸上朝下涂半英寸；再用刷笔蘸稍浓一点的颜料也这样涂半英寸，要稍稍覆盖一点上面那部分；如此操作，每次都加深色调，直到你最后蘸到那团黑颜料本身。

如果是从深到浅的发展，还是这样的程序，从黑颜料开始，越来越稀地一次次朝下涂就行了。如果是垂直的笔道，那就把纸转过来。

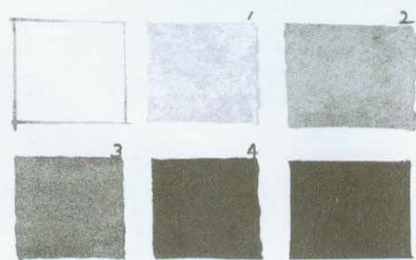
干法

有的时候，为了表现肌质，你可能想要一些干法效果。当刷笔上水分很少的时候（不要再蘸颜料），将它快速地在画纸上撇过，就会产生这种效果。刷笔上原有的颜料只会滞留在纸面的皱摺上，产生的效果就是墨迹中有许多缝隙，透过它们你可以看到纸面。

用刷笔蘸上你想要的色调，在纸上画一下（图例J）；然后用一块废纸挤掉它上面的绝大部分颜料，再用它将刚才的笔画处擦揉开。

线条效果

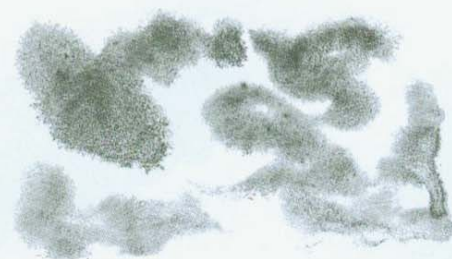
有时候，你可能想在平涂或分层色调上来一些线条的效果。单靠着用笔的不同力量，你就可以用同样的刷笔（5号笔）画出最细的线条或者是最



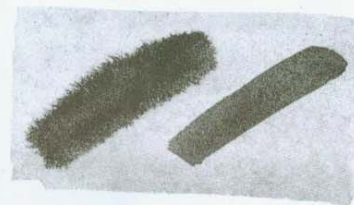
图例E 调出并比较我用1、2、3、4标出的这四种灰色调。由于浅色在调色板中也会显得深，所以你要在一张废纸上测试色调。如果一种色调干了后显得太浅，那就加颜料；如果太深，那就加水。



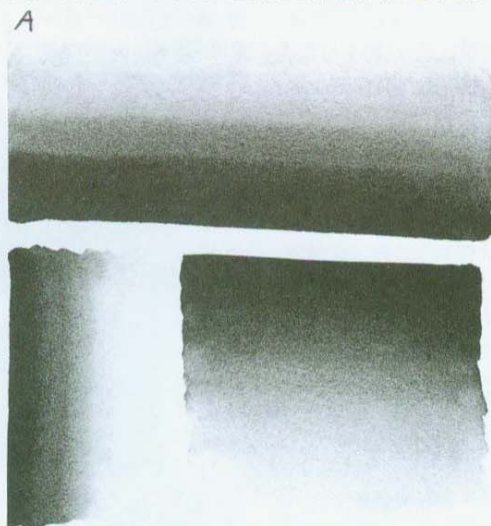
图例F 练习我做的这种平涂。如果你掌握住了，速度会很快。当画画需要速度的时候，水彩就是你选择的媒介。



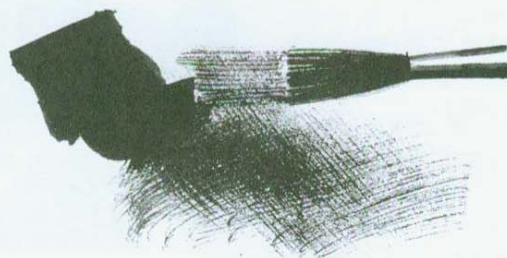
图例G 在湿法的染色过程中，有时会出现“蚌病成珠”的意外效果，增加了你画作的表现力。使用湿法技巧，你可以很快地画出云、雨、薄雾、雾和任何需要模糊边缘的东西。



图例H 如果你想要模糊的边缘，纸面就必须湿或潮。如果你想要清晰的边缘，纸面就必须干。在湿纸上用一种灰色调试几笔（左），当纸干了之后再再用这种色调试几笔（右）。



图例I 表现天空的过渡色调，或者是圆柱体上的色调过渡，没有比使用分层水彩更快更容易的了。



图例J 取一支半英寸宽的刷笔，要很干；在粗糙的水彩纸上快速画过。由于白纸上的皱摺，你就会得到这种散开效果，墨迹中有许多缝隙，透过它们你可以看到纸面。这种效果就叫干法，对于表现水或者是上午野外风景的清新很管用。

粗的笔画。细线条可以用刷笔的尖来画，如果你用力大的话，就会出现粗笔画。练习图例K中的这些笔画。

我得很认真地催促你练习这些图例中的示范，一直到你做到得心应手。不要胆小，要放得开，要放松，大笔挥洒好了。看到单靠黑色颜料和添加不同分量的水，就能够产生如此多样的效果，感觉是很奇妙的。记住，你可以把这些技法应用于静物和风景画上，这些内容我们后面要讲到。熟练地掌握它们吧，这样当你面对真实场景时，你就用不着再在方法上摸索了。



图例K 线条效果可以在平涂或分层色调上使用。想要细线条，就用笔尖，用力要极轻，我就是这样做的；如果要粗线条，用力就加大一些。



图例A 我这是对着一根真树枝画下来的，我记住了它的一些隐藏形状和圆柱体形状（见图例B）。以通常的书写握笔方式用一支办公铅笔画出了细线条，然后又用“握在掌中”的执笔方式画出了那些宽的暗影笔画。如果树枝上的明显裂纹和树节画对了，就可以在它们上面直接用水彩来表现那些小分枝。这幅画现在要描到水彩纸上去，请参看128-129页的示范。

水彩素描

由于你现在已经熟悉了一些基本技法，我们就让你使用新掌握的水彩知识来画画。你的第一幅水彩画，要先用铅笔画一幅初稿。这幅铅笔初稿要描到水彩纸上去，最终用水彩完成。这是“幕后工作”，公众永远也看不到。你的炭笔素描本身就是完成之作，可以装框悬挂起来；而这样的初稿则不是，它们的唯一目的就是作为你的水彩画或其他媒介的画作的引导。它们只记录下你将要描到水彩纸上的一些显著特征，那些小细节则用你的其他媒介来表现，在这一讲中当然就是水彩。

初稿

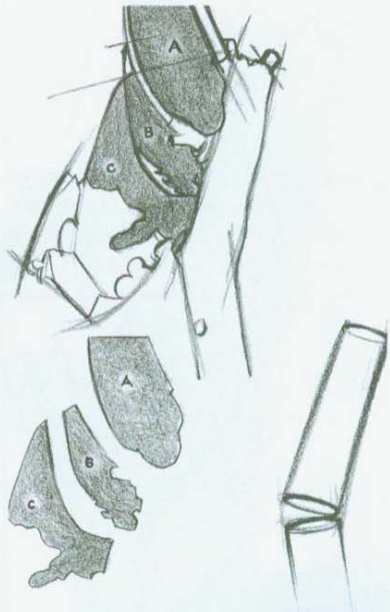
照我在本讲中的示范来做，到户外去摘一根上面有几片树叶的树枝，把它拿回画室。用你所喜欢的姿势把它摆起来，然后开始画初稿。你的初稿不必什么细节都画得很准确，只要建立起大的整体比例，能够显示出光亮区和暗影区即可。我的图例A和B就是这样的初稿。

首先是逼真

现在，你要考虑的就是描绘出一个物体的实际状貌。在后面的内容中，这个物体——无论是生命的还是无生命的，就只会作为你的一个起点，你将更多地使用你的敏感和自身对事物的反应，你将更为主体化。你越是具有一双冷静的、能够计算出事物正确比例的眼睛，你就越能改变、夸张和变形事物，用形象传达出你想传达的各种情感。

然而，要记住那个阶段是在后面，是在你掌握

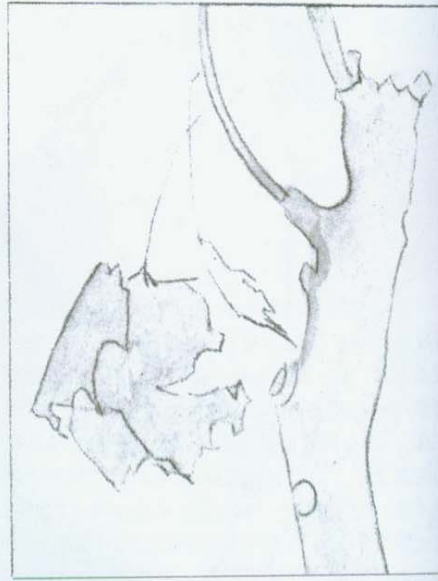
了这些基础之后。只有当你知道了为什么要抛弃一些绘画原理或者是改造它们来适应自己的需要时，你的艺术才可能上升为超越逼真，并具有打动你的观众的力量。



图例B 画得逼真的必备能力之一，就是能够在一个构图中准确地观察出物体的“突出形状”和“隐藏形状”。提醒你注意：“突出形状”就是物体本身，而“隐藏形状”则是物体留出来的空白处。由于这根树枝和它的树叶的“突出形状”极为明显，我就着重显示出来“隐藏形状”（A、B和C），把它们涂成灰色，这样你可以看清楚。



画枫树枝的步骤1：在你的初稿画正确后，用炭精把纸背面涂黑，然后把它放在一张11英寸×14英寸的水彩纸上，通过勾画它上面的线条，从而把大的形状和大的细节描到水彩纸上。



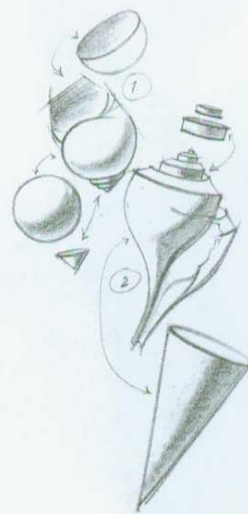
画枫树枝的步骤2：准备四种不同的灰色调（见第20讲），用你的5号或7号画笔蘸上最浅的色调，从上朝下画在树枝和树叶上。要确保不能碰到那些白色细节上。

画枫树枝的步骤3（左）：当第一层水彩干了后，开始画更深的色调区。用你的7号画笔蘸上清水，从上到下刷在树干的中间。如果第一层水彩的确干透了的话，这样做不会对它有影响。在水干之前，用分层技法来画出树枝的圆柱形感觉。如果边缘需要模糊，就让纸潮湿一点，如果边缘需要明晰，就让纸晾干。

画枫树枝的步骤4（下一页）：对整幅画进行处理。当你在等待某个部位干的时候，可以继续在其他部位画，一直把最细小的细节画出来。我就是这样做的。顺便说一句，我肯定你已经注意到了：不同于初稿，那片较小的树叶已经从它原来的位置朝下移了。我在描那些大形状的时候，注意到它太居于小枝和大树叶的中间了。与突出形状一样，隐藏形状也得富有变化和有意思，所以我决定动一动它。

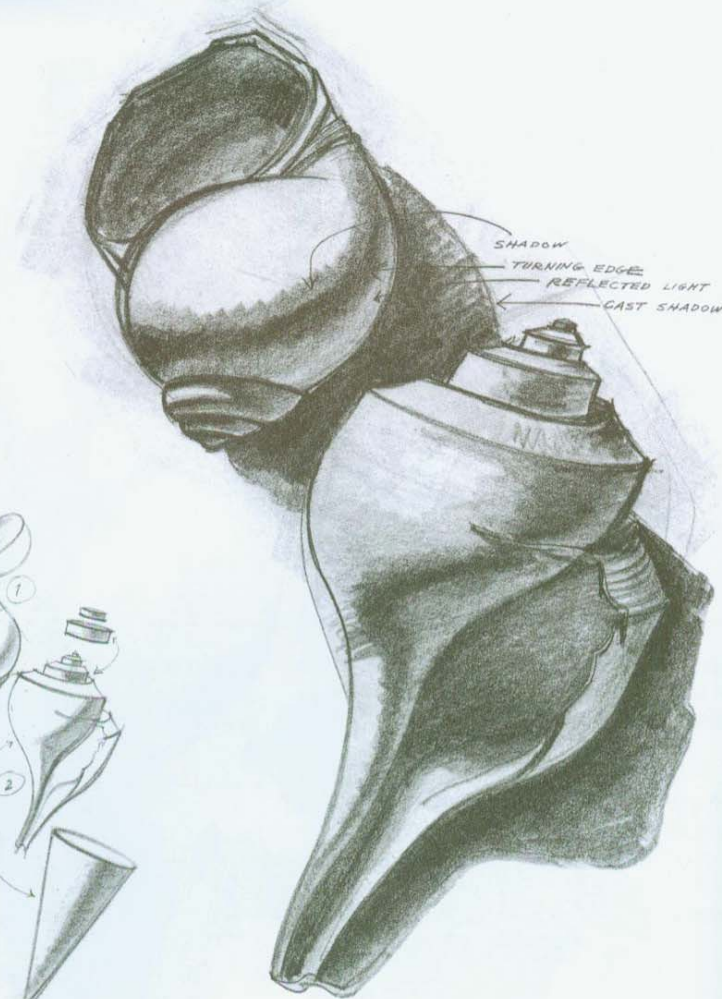


水彩素描 129



图例A 我在这两个海螺边上摆出了构成它们结构的一些基本几何形状,这样你就可以清晰地看到做了哪些修改。半个球形代表着海螺1的上半部分,一个完整的球形用来表示它的身躯,圆锥体构成了它的顶。一些圆柱体的部分很明显地出现在海螺2的顶部,尽管它的身躯有着波浪形状,但也明显的是一个圆锥体。

130 美国素描基础教程



图例B 这里,我使用的还是画枫树枝的同样程序。首先,我用办公铅笔画了线条初稿,以得到正确的比例以及一个海螺与另一个海螺的关系。然后我用“握在掌中”的执笔方法对海螺进行明暗处理,顺序是这样的:我首先表现暗影,注意到了它们在球形、圆锥形和圆柱形上的模糊边缘。然后,我画投影,以便更好地把握反光的明暗。接下来就画暗影上调更深一些的“转折边”。最后,我用铅笔尖的边把反光的一些地方涂暗,或者是用可塑橡皮将一些地方沾得亮一点。再看后面的内容,看我是如何用水彩来表现海螺的。

水彩静物

如果我们在全神贯注学习某种绘画媒介的同时,却忘了我们开始时学过的那些基础,那将是令人悲哀的。使用任何媒介的绘画佳作,正确的描绘都是其基础。要始终意识到基本的几何形状是你逼真绘画的基础。

静物安排与光线

我希望你从自己的海滨度假中带回来一些海螺,但如果你没有的话,那就画杯子、碟子和牛奶罐吧。描绘它们,也要使用同样的水彩分层的技巧。

我对这两个海螺的安排,就是你在画面上看到的那样。我用胶带把它们固定在11英寸×14英寸的水彩纸板上,这样,当我把这张水彩纸板以30度的角度斜放在一叠书上时,它们就不会移动了。然后,我用一个手电筒从不同方向照射它们,直到找到最好的光线角度。我选择的是光从左上方投射,因为这样照出来的形状和投影最好,海螺的质地也显示得最鲜明。

分层技巧

现在我们继续谈论水彩静物画练习的主要目的,这就是分层技巧的使用。我们使用的仍然是前面画枫树枝水彩画的那些材料。我之所以先让你们画枫树枝和树叶,是因为它们对你水彩技巧的要求不是那么高,如果某个形状有点过于明晰或过于模糊,或者是色调有点过于浅或过深,对你这幅画都没有太大的影响。

现在,就要求你更好地掌握水彩技巧了。你要去画我在图例中画过的这两个海螺,这个练习的重点,是从白色经灰色到黑色的曲线水彩分层。要注意这两个海螺壳体上的不同色调:光亮区域为白色(纸本身的白色),暗影区为分层色调,灰色则用于海螺上的反光。

去掉铅笔线条

做这个练习时,如果有些地方觉得迷惑,不妨回过头去看看第20讲中你做过的练习,你所需要的东西全在那里。只有一点还需要提出:如果画面上的色调是浅色,那么你在这一区域描笔画时也要轻浅。一条粗黑的铅笔道作为一片浅色区域的轮廓线,这很难看。如果水彩纸上出现的铅笔笔画与色调不吻合,就用可塑橡皮将它减弱,只要隐隐约约能够看见就行。图例A和B提供了初稿的样例。

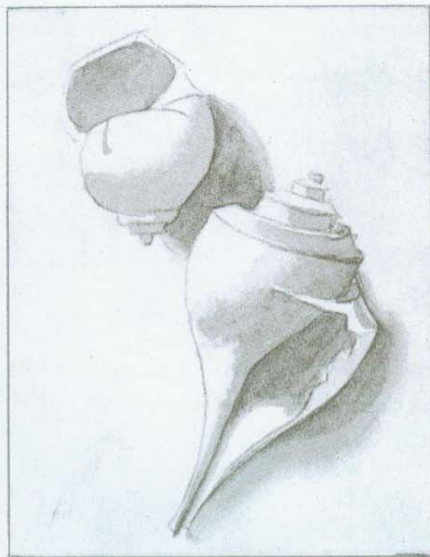
在图例A中,我显示了海螺的基本结构由圆锥体、球体和圆柱体构成。你也要首先建立基本形状,以此作为开始,然后把这些几何形状改造为你面前的这些物体本身。或者说,当你一开始画真实物体时,始终要意识、要“感觉”到它们形状的立体存在。

准备好色调

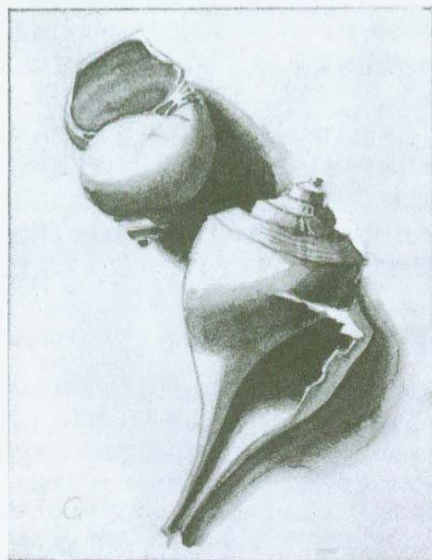
在你开始使用水彩之前,四种色调的量要准备足够,不能在画没有完成之前某种色调就不够用了。宁可多准备一点,用不完,也不要再在画画的同时又去调和色调。



画海螺步骤1 (上方):如同我这张一样,先画出你的初稿(见图例B)——无论是海螺、杯子或罐子。只要画出那些重要的大形状就可以,那些小细节留待水彩去表现。当大的比例正确建立起来后,那些小部分会自然地得到合适安排。

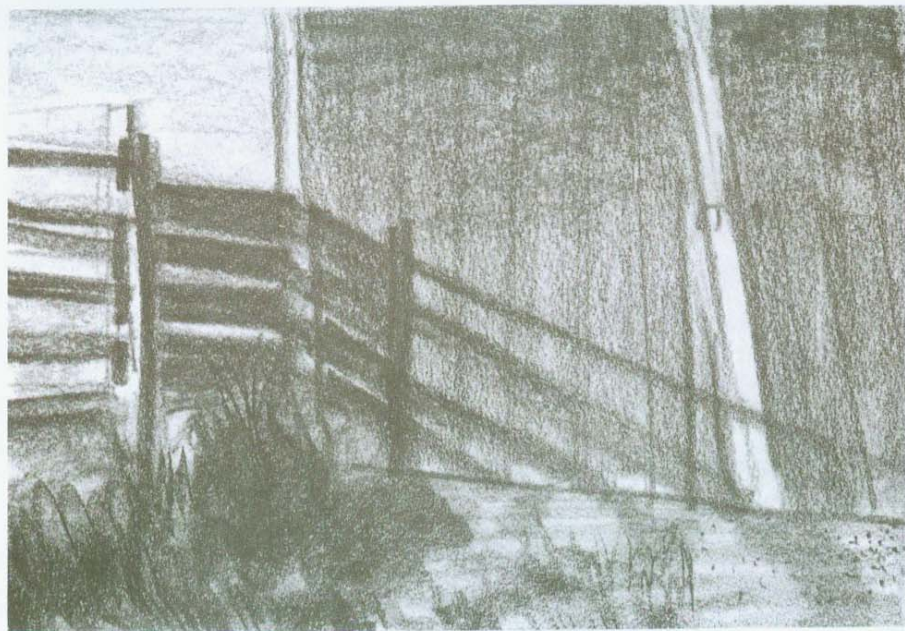
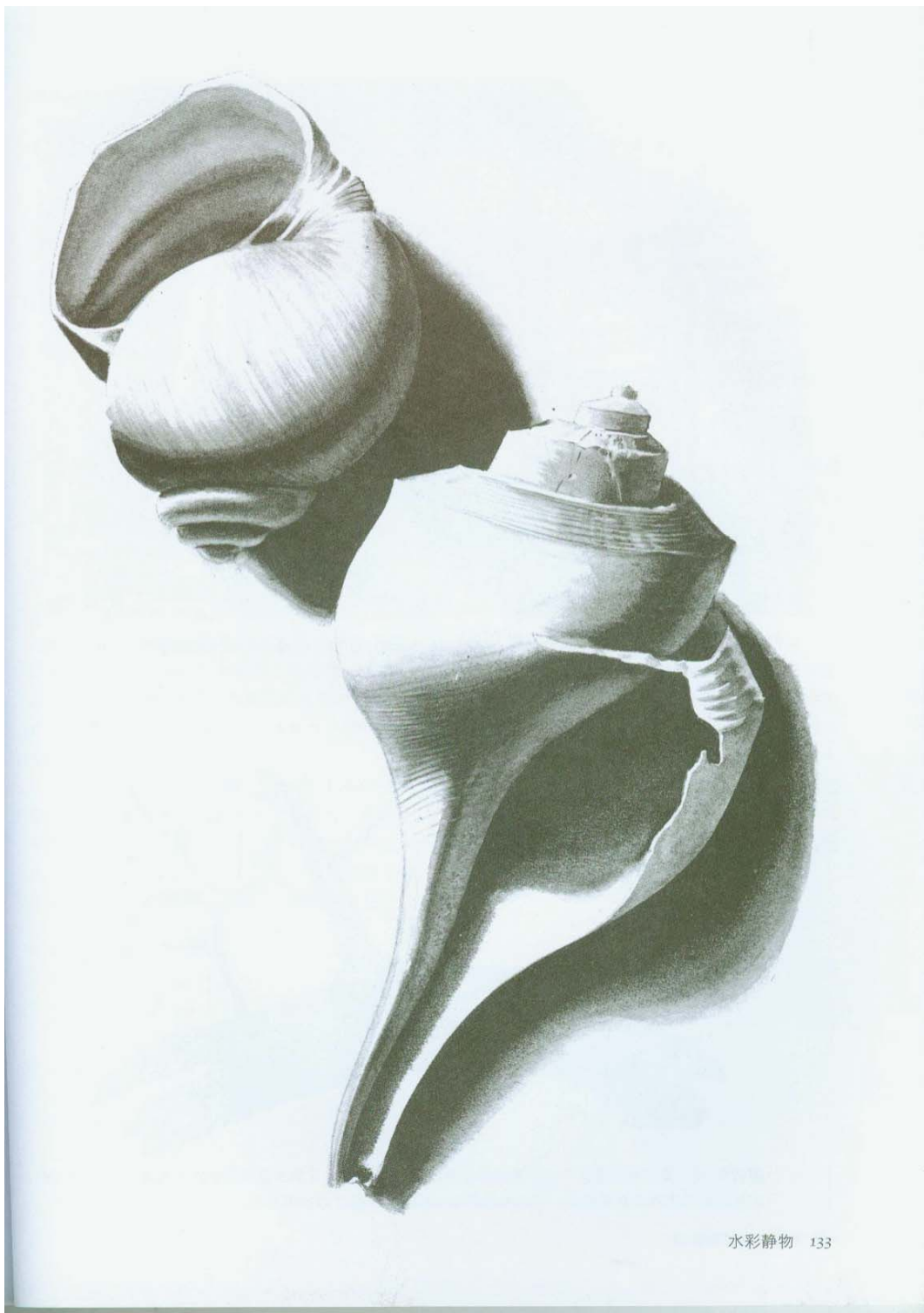


画海螺步骤2:这一阶段,我主要使用浅色调来处理整幅画(除了我想保留白色的地方之外)。用一支刷笔和清水,我把暗影模糊边缘的轮廓弄湿。如果你在这个打湿的轮廓边上使用浅色调,色调就会渗入潮湿中,形成模糊的边缘。我把这个暗影朝下延伸到所需要的宽度。把刷笔漂洗干净后,我再来同样处理另外一个区域。

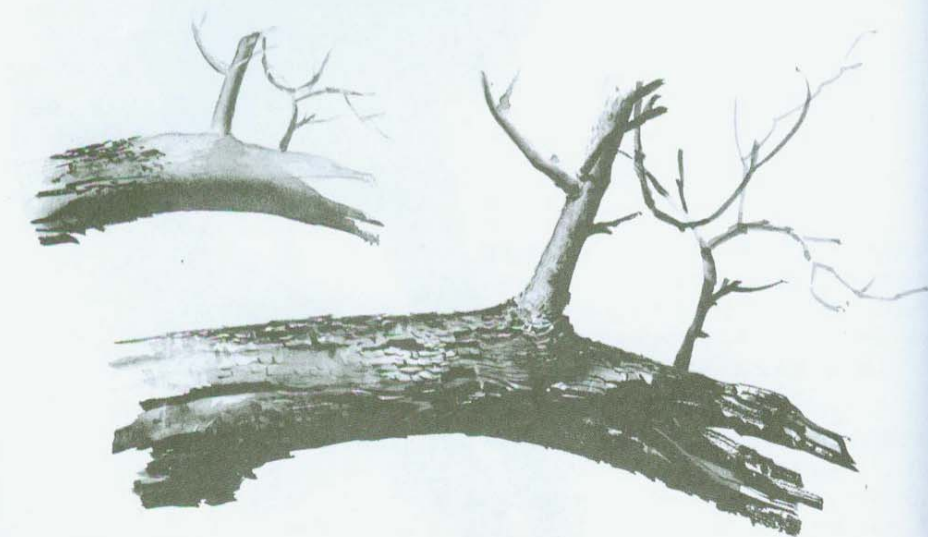


画海螺步骤3 (左):我使用的是画枫树枝最后阶段的那些步骤:一层层地施加越来越浓的色调,但要等前面那一层完全干了之后才能增加。如果想把一个暗影画成某个形状,你使用的色调就要比你想要的稍深一些,让它干了之后,再用可塑橡皮擦出需要的色调。

画海螺步骤4 (下一页):第二步所施水彩的边缘在靠近光亮区的地方变得模糊,当这些模糊边缘干了之后,我再用清水把它们打湿,用刷笔蘸上较深的色调在反光附近画出“转折边”。对于投影,我用刷笔蘸上清水,在那些需要模糊边缘的地方刷过。那枚较小海螺上的暗线和大海螺上的细小皱纹,自然是要留待最后来描绘。



图例A 我前面曾提到大自然很少给人现成的完美构图，但这一幅是例外，我要做的只是决定在这幅炭笔速写中把大自然画进来多少，割舍多少。



图例B 我一直没有注意这个树干竟是个奇形怪状的“猛兽”，只到准备来画它时才留意到。粗糙的树皮是在平涂水彩上直接描绘，左上角的那幅小稿就是开始时的平涂效果。

户外水彩素描

现在,让我们走到户外去试一试我们的新武器。本讲中的这些示范,我画画的程序是既在现场画炭笔初稿,又画出更为细致的铅笔素描。然后,回到画室中用水彩来表现。当然,你也可以就现场使用水彩,但你得带上所需的全部用具。

携带绘画材料

当你去户外写生时,最方便的携带用具的方法,就是把某种媒介所要求的全部用具分别装入盒子。比如,在一个盒子上注明“炭笔”,然后把画炭笔画所需要的全部东西都放到这个盒子里。这就省得你在一堆铅笔中去找一块海绵,或者是在一堆颜料中翻木炭条。当我外出写生时,我讨厌这样浪费时间,我觉得你也会喜欢我这种利索的方式。

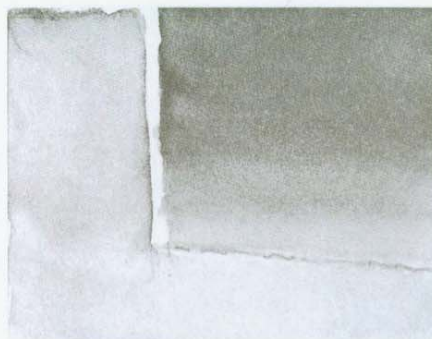
不过,也可能一次准备不全。你用炭条速写,但发现盒子里没有要用的揉擦纸捆,那么就把这个问题记下来,回去后就把手捆放入盒中。只有两件东西,我不放入盒子中,这就是一把折叠凳子和一块20英寸×26英寸的画板——我画画时把它放

在膝上。只有这两件是放在箱中,所有其他的東西都好放在盒子里。

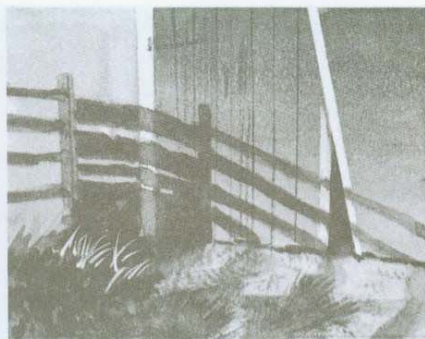
媒介与对象的吻合

当我看到本讲中所画的这些谷仓门时,我就意识到它们值得我去画一张不仅仅是速写的画作。首先,我画了一张炭精速写(图例A),这只是第一步;然后,我画了一张水彩初稿(在炭笔速写的基础之上),更为精确地记录了那些较小的细节。

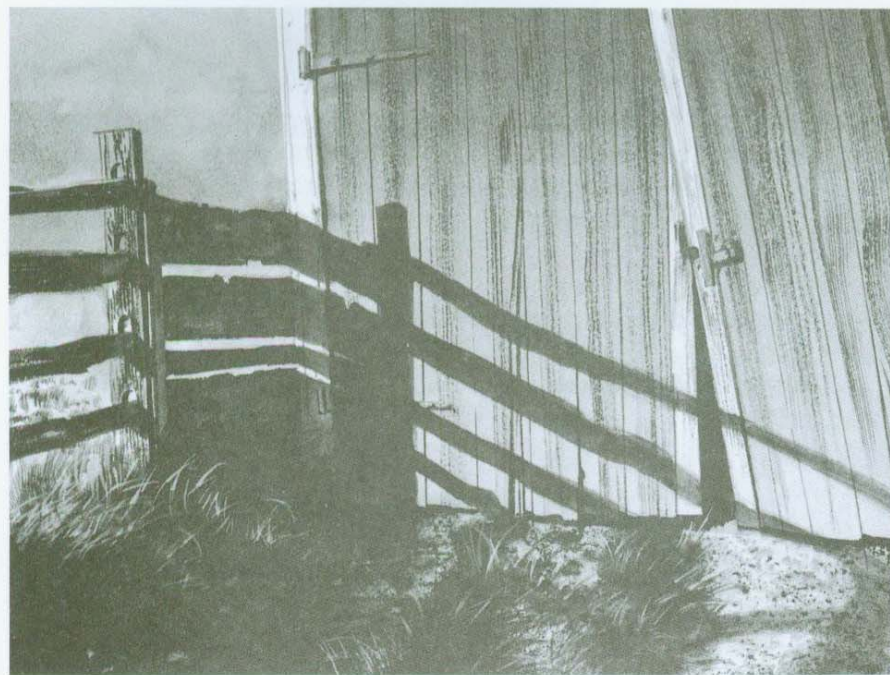
我把这两张画都拿回画室,在用炭精画出了不同色调和用铅笔做了准确的线条描绘的基础之上,我开始使用水彩。我之所以选择水彩,是因为在我脑海中还保留着这些谷仓门上那种干法纹理的色调印象,当时那整片风景仿佛对我在说“水彩”二字。这就是我所说的某种对象会自身显示它吻合哪一种绘画媒介。比如,这片风景也不是不可以用水粉来画,但我感觉只有水彩的特性才最吻合它。



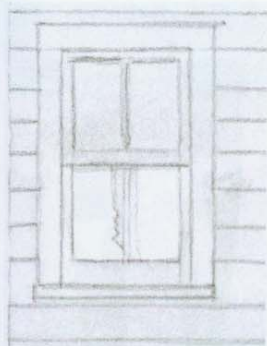
画谷仓门步骤1: 在图例A那幅炭精草图的基础之上,我用铅笔来画出一些更小的细节。然后我把这幅铅笔画转到水彩纸上。接下来,我先刷一层浅的平涂水彩,再增加较深的不同色调。你看到的就是这样。



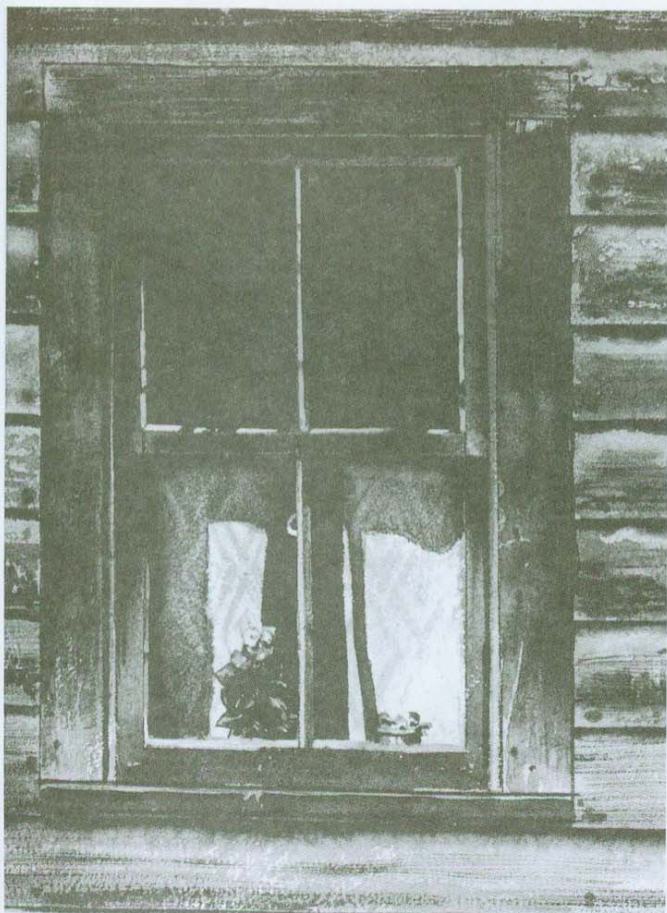
画谷仓门步骤2: 当两层水彩都干了之后,我把那幅铅笔素描盖在上面,把栅栏及其在谷仓门上和地上的投影描上去。前景的草的纹理是用细海绵擦出来的。草上的光点和门的修齐使用了水粉。



画谷仓门步骤3: 我在画室里完成了这幅成品。对于你的户外写生,要研究一下,看看它是不是值得用同一种媒介或其他的媒介进一步完善。注意谷仓门上的木纹纹理,我是用一支干刷笔在水彩色调上刷擦出来的。还有一点要注意:你使用水彩时可以自由地越过画面的边缘,画完之后再用水粉将边缘修齐。



画农舍窗户步骤1(左): 这也是一幅由户外的炭精写生发展而来的画作。这是一种近年来颇为流行的特殊风景, 被称作“终结”。还是画谷仓门的那套程序: 先把铅笔素描转到水彩纸上, 然后涂一层平涂的灰调水彩, 就是你现在看到的。注意我把纸上画窗帘的那一部分留住不碰它。



画农舍窗户步骤2(下): 这是成品。我连续使用了不同的色调, 以获得想要的暗影区域。那种风雨侵蚀的墙板效果, 使用了一些干法技法。灰泥条的断裂效果是最后用水粉画出来的。



图例A 除了这个方盘和这个水碗已经有了之外, 在你画水彩的那些用具上还可以再增加这里画出的用具。海绵可以撕成一些适用的小块, 用来处理一些纹理效果, 对湿法色调进行调和。处理。

水粉的使用技巧

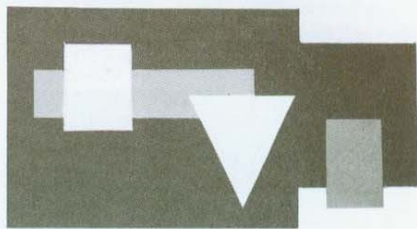
我已经提到,我希望你能尽可能多地尝试各种绘画媒介,只有这样才能找到最适合你气质的那一种。

水粉是我非常喜爱的一种绘画媒介,我甚至专门写了一本书来谈水粉的使用(《水粉绘画》,也由出版本书的同一家出版社出版,时间是1969年)。不过,我使用水粉,曾有很长一段时间只使用墨色。事实上,所有的绘画媒介都有自身的美妙效果,你对它们掌握得越多,你就越不容易形成定势,就越容易创新。一旦你对某一种媒介开始感觉特别舒服了,我就建议你换一种媒介,以免滑入老套和偏好之中。

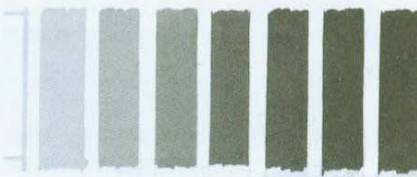
水粉的特性

如同你已经发现的那样,水彩是一种无约束的、发散开的媒介。它特别适合于平的效果,以及平滑的不同色调。如果你喜欢的话,可以用它来表现最细小的细节。水彩的湿法技巧,还很容易出现“蚌病成珠”的意料效果。如果时间紧迫的话,水彩用起来是最快捷的了。

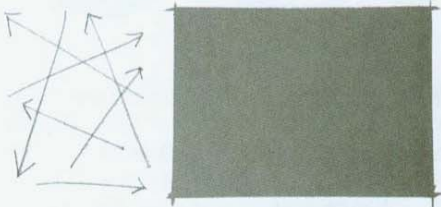
然而,当所画物体的白色细节非常复杂,要很费劲地画出细丝之类的形状来,这时就需要水粉了。水粉(有时叫树胶水彩)对表现黑色背景中的浅色复杂形状是最适用的,比如深绿色背景中的一群海鸥,等等。事实上,深色背景中的任何复杂细微形状,都适宜于用水粉来表现。



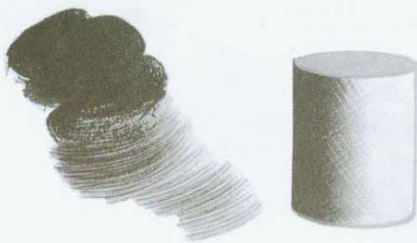
图例B 这里显示的是水粉的一大优势:可以深色背景上画出浅色。这里是先画出了深色调,然后在它上面画浅色,越来越浅,一直到白色。



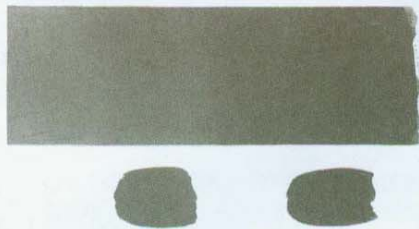
图例C 这里是六种色调——四种灰色加上黑白两色。它们可以买到现成的。当你在画画时需要其中的某种色调时,只要打开颜料管挤出来就可以用。



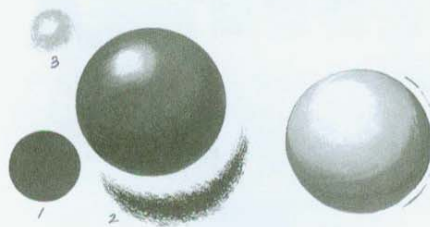
图例D 使用水彩时,是用画笔蘸上颜色走“之”字形地涂画出一片平涂色调:使用水粉,你可以先画出一个形状的边缘,然后把里面填满。要从各个不同的方向来涂色(如箭头所示),以求得均匀平滑。



图例E 这是水粉颜料的一种布色。此处示范的是干法边缘的使用,要确保你色调的展开是朝向浅色区域。



图例F 这是湿法布色,当一种颜色还湿着的时候,就把另一种湿颜料也加上去。由于两种色调的交叠,就产生了色调的逐渐过渡。



图例G 使用干法,画一个1这样的中间色调的平面圆,可以用圆规,也可以徒手画。在它干了之后,在上面增加如2所示的暗影。然后,在它顶部增加光亮,如3所示。当浅灰色干了之后,用干法在上面画出那个小白圆。右边是湿法画出的球体,先画出小白圆,然后在它边上涂上浅灰色。再朝下逐渐增加越来越深的灰色,直到涂完了暗影的轮廓。如果你愿意,也可以从深色调处朝浅色调处画。不同的色调要湿,各部分之间要稍稍交叠。

颜料

水粉的黑白两色,也是水彩那样的管装,挤出来使用(见图例A)。有了这两种最深和最浅的颜色,你就可以通过它们之间的不同配比来得到各种灰色。注意水粉与水彩的不同:水彩是通过加水来得到较浅的色调,水粉则是通过加白色颜料来得到浅色调,或者是减淡色调(图例B)。

你还可以买到现成的已经配好的六种灰色,它们装在管中或瓶中(图例C),也有五种一个系列的。这些现成的灰色,再加上黑白两色,对于绝大多数画作来说就足够了。

画笔与画纸

在画水彩时,你已经买了不少刷笔,再增加一点就可以了。你还需要一支20号红貂毛画笔、一支5号猪鬃画笔和一支5号猪鬃平画笔。水粉的画纸可以使用水彩纸,你可以按自己的爱好选择不同纸面(光滑的、中等程度的、粗糙的)的水彩纸。就本讲中的这些练习而言,最便宜的单层厚度水彩纸就可以了。事实上,各种较厚的衬纸和一般的纸板都可以用。

其他用品

还需要两块海绵——粗的和细的,天然海绵和人造海绵都可以。一把画刀也能派上用场。另外你还需要盛水的碗、抹布和大盘子,以及画初稿的铅笔和纸张。本讲的练习中,这些东西你不一定都用上;但后面的画静物和画风景,就要用上它们了。

本讲图例中那些练习,是为了示范怎样在深色上画浅色。这套程序可以让你学会用中间色调的平涂来画出物体形状,在这上面不仅可以增加暗影,而且可以增加光亮(图例D)。

干法布色

水粉可以用两种方法来布色：一是干法，一是湿法。先来看干法（图例E）。用尖水彩笔蘸一点中等程度的灰色调，就像把笔擦干净那样在一块废纸上将笔按捺开，然后快速地将笔尖在水彩纸上朝东北方向轻轻扫去。然后，把画纸颠倒过来，重复这样的笔画。笔画一定要由深色的区域朝向浅色区域。你的笔画越过了一个形状的轮廓也不要紧，随后还可以用白色或毗邻的颜色来恢复原有轮廓。

不过，千万要注意所涂颜色的浓度，只要能够遮盖住纸面或下面的颜色就可以了，如果太稀，会盖不住；如果太浓稠，它就刷不动了。

湿法布色

如同这个术语所显示的，湿法布色就意味着当一种颜色还是湿的时候，就把另外一种颜色加上去。图例F中的那片不同色调，就是四种色调的湿法布色，它们逐一地稍有交叠。这片色调有点越过了上下边，但我随后用白色水粉将边修齐了，图例E中那个圆柱体的底也是这样修齐的。

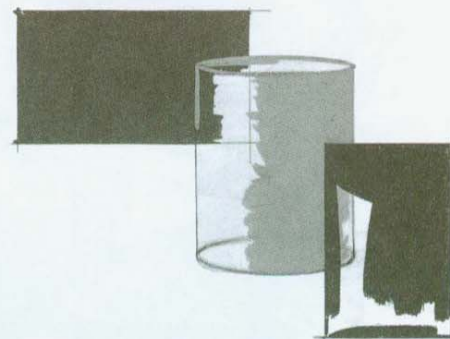
在一个球体形状上练习这两种方法，我在图例G中就是这样做的。这两种布色方法都可以画出逐渐过渡的不同色调。不过，在湿法布色的基础上，还可以做出线形图案来（图例H）。

熟练掌握技法

要记住，这些练习本身并不是目的，而只是帮助你用某种媒介画画的手段。学会熟练掌握各种绘画媒介的目的，只是为了让你去做作为一个画家要做的事情，用不着再去多考虑怎样来做。



图例H 这个练习，还用图例F那样的长色条，我想让你练习湿法布色。当这个色条干了之后，用一支3号水彩刷笔，在你的调色盘上或一块废纸上将笔撮出尖。当画这些线形图案时，要先从左边的白色开始，在深色一边的中等灰色调处结束。



图例I 很多学生在画一种色调的边缘时小心翼翼，结果就在一种色调与另一种色调之间留下一条纸的白色细缝。要避免这个，我想让你练习用铅笔画一个矩形，一个圆柱形与它交叠，接下来这个圆柱体又被另一个矩形交叠。也就是如画所示，一种色调要稍稍越过另一种色调的边缘。当纸干了之后，再通过用原色涂出原来的轮廓来恢复形状。



图例A 在画初稿时，要致力于画好正确的比例、关系和光影的分布。要记住，这只是一个引导，并不是画本身。那些精致的细节是后面用水粉来表现的。我这张初稿是在薄纸上用很鲜明的铅笔笔画出，所以很容易转描到水彩纸上去。参看 146 - 147 页，看我是怎样用水粉来完成它的。



水粉静物素描

现在,让我们把你刚才学习的水粉技法用于实践。这里的两幅静物示范给你提供了充分使用水粉技法的机会,让你在中间色调上既画出暗影,又画出光亮。

开始仍然与水彩画一样:先画一幅初稿。我为你的第一幅静物挑选了一些蔬菜。如同那幅枫树枝水彩画一样,即使画面上的形状或细节有一点点走样,也不要紧,不会影响整幅画。但第二幅静物就要严格要求了。

仔细观察面前物体的形状和光影。如果不是想传达一种孤独和隔绝的感觉,就让物体占据画面的主体,将背景放在次要的位置上。

创建大的形状

图例A表现的是莴苣和西红柿。尽管有很多变化,但基本形状还是球体。我之所以一再强调先画基本形状,是因为我想让你意识到物体是三维的,有体积,占据着空间。你在画莴苣时,要“感觉”到它表面的弯曲。观察莴苣叶子尽管扭曲盘卷,但还是垂贴下来,构成了一个大的轮廓。

我这里还是建议你抓大的形状,如同我在初稿中所做的那样(图例A),把小细节留给后面的水粉来表现。到了下一个阶段,你就要在水彩纸上画了。现在你初稿使用的还是一般的画纸,画完之后把它转描到水彩纸上去——这是水彩画的处理程序。

不同纹理的平衡

如果你现在找不到莴苣和西红柿,就找一些其他的蔬菜,甚至水果也可以。不过,要考虑物体的不同纹理,让两种蔬菜或水果的纹理形成对照。我这幅画中,莴苣的“堆集”纹理就与西红柿光滑表面的“宁静”感形成了对照。如果两种纹理都光滑或都粗糙,就显得有点单调了。

使用描图纸

把你的初稿用透明胶带贴在你的水彩纸上面,用软铅笔涂黑一张画纸来作为描图纸,用一团醃有橡胶水稀释剂或苯的棉花或棉纱把它擦一擦。然后,把这张描图纸插入初稿与水彩纸之间,用一支硬铅笔来转描初稿上的形象。

这样的描图纸可以反复使用。如果你的画幅很大,那就在描完了一部分之后,将描图纸挪到下一部分接着描。

水粉颜料的浓度

我已经提到,水粉颜料的浓度应该合适,只要能够遮住纸或下面的颜色就可以了。你在做练习时会发现,无论是水彩还是水粉,从商店买来的总是太浓稠,难以使用,必须稀释。当纸上已经有了颜色,在上面增加细节或做修改,颜料就还得更稀一点。



图例B:如果你注意到了那个为头部定形出来的球体,那么珀尔脸部的阴影画出来就会有说服力了,当你观察到了脖子下面那个圆柱体的形状时,你就能画出衣领了。同样的,如果你知道她的胸腔和手臂是圆柱形就有助于你画衣服上的图案、皱褶、阴影和投影的位置。

用手压着画时垫一张纸

我不知道你是喜欢画小幅还是喜欢画大幅。如果你画作的尺寸需要你用手来压着它,那就要在你这只手下面垫一张纸,以免弄污描上去的线条或画上的颜料。另外,你的手在一张光滑的纸上移动,也比在画面上移动要容易一些。当然,你也可以把手放在画画专用的支腕杖上或一把尺子上。有些画家在没有做这样的准备之前,甚至不会动笔。

控制水粉

第二幅静物是画一个洋娃娃——可怜的珀尔。尽管她挺迷人,但并不是一种很流行的洋娃娃。所以,如果你或你的朋友没有这种洋娃娃,使用任何有着这种假发和花格衣裳的洋娃娃都可以。

如同你用水彩画过的那幅海螺静物一样,这个练习也要求对水粉的精细控制。画莴苣和西红柿时,如果一些比例和色调稍有走样,问题不大;但画这个洋娃娃时的任何不准确,都会马上显露出来。

我知道,一旦开始与一种媒介打交道,是很容易忘掉一切的。所以,不要忘了在这整本书中你最主要的目的是描绘对象。即使一个对象的基本形状被一些外在的东西所遮蔽,也一定要意识到这种基本形状的存在,它会极大地影响到最后的画面和特点(图例B和C)。如果你能带着这种理解来画,你的画就会令人信服——无论你画的是衣服上的一条折痕,还是建构一个形状。

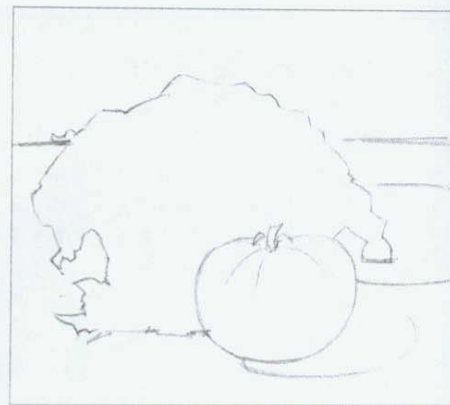
水粉的适应性

对可怜的珀尔最后进行的水粉描绘,你可以看出水粉是这幅画最适宜的媒介。你可以用水粉自如地描绘出珀尔脖子处暗影上面的浅色头发,尤其是衣服中灰色基调上的格子图案。你能想象用水彩来表现这一切吗?那是不可能的。



图例C: 把你的洋娃娃安排成坐姿。最好是使用灯光，这样暗影不会发生变化。观察她头与身子的大小比例，还要考虑她手臂的长度、厚度和位置。在画她的面部特征时，要意识到她头是倾斜的。画出她眼睛位置的辅助线，还有鼻子和嘴巴位置的中线——你画人头时做过的那些。如果你的洋娃娃与我的珀尔一样，也是深色衣服上的浅色花格图案，就在浅色上面画深色——我这里就是这样做的。在水粉画时再把色彩调转过来。参看 148 - 149 页的水粉示范。

画蔬菜步骤1: 我只把初稿上的主要形状转描到水彩纸上。光影——细节——将在一层平涂色调上加以表现。你的初稿就让它粘贴在水彩纸上的顶上，把它翻到水彩纸背后就行了。先画那些中间色调。

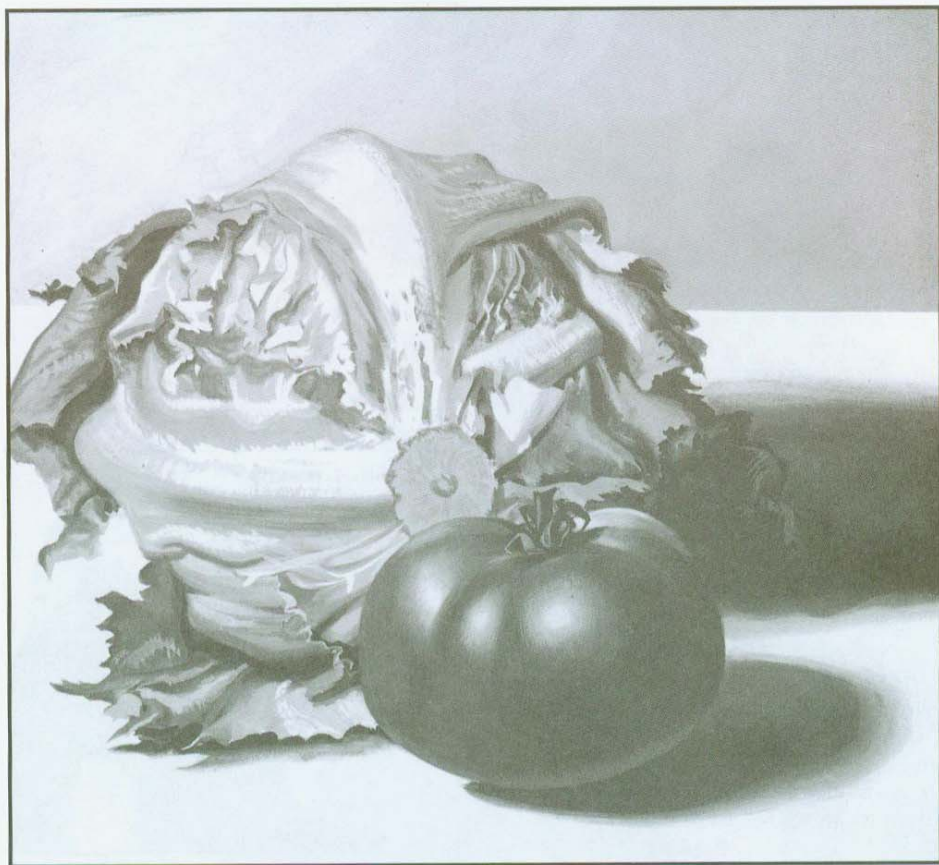


画蔬菜步骤2: 当中间色调干了之后，把初稿翻过来蒙在上面，把一些重要的细节描到这层色调上。要注意画这一层的颜料要稀一点，不能破坏了下面那层已经画上去的色调。学生们习惯于使用太稠的颜料，结果很不好用。要调出既好用，又能够得到所要效果的浓度。



画蔬菜步骤3: 当你开始表现细节时，要使用既比中间色调浅又比中间色调深的两种色调。你对深浅两个部分进行比较，就可以更好地判断出这两种色调的适当程度。从现在开始，就要注意一种色调与另一种色调的对比了。如果一个地方画得过深或过浅，你可以在它干了之后，再用合适的色调覆盖上去。





画蔬菜步骤4: 这就是我所能画出来的面前物体的逼真写照。这幅水粉画,使用了你在第24讲中练习过的那两种布色技法。它不是——我也不认为是一幅艺术杰作,但它是熟练技巧的产物,在你成为一位富有创造性的艺术家之前,你必须掌握这些技巧。注意画的背景:你肯定能够看出,它使用的是湿法布色。

画可怜的珀尔的步骤1: 不同于画莴苣和西红柿,我不但把形象的轮廓描上去,也把珀尔面部的和衣服的主要细节描上去。我画出了她头发的形状和上面的光亮的位置。我用的是11英寸×15英寸的水彩纸,纸面的纹理程度为中等。



画可怜的珀尔的步骤2: 之所以要把珀尔面部所有重要的特征都描上去,原因就在于我要把纸本身的白色用作她脸上和手臂上的白色。这是常识:如果画面上的白色区域很大,那么用颜色涂出来就不实际,只能是在那些涂成了深色的地方再用白色涂回来。这里的颜料浓度是正好盖住纸,但又不至于稠得把铅笔笔迹盖住了,因为铅笔笔迹还起着显示她衣服折痕的作用。如果颜料把它们完全盖住了,就把初稿再蒙在水彩纸上,把线条重新描出来。



画可怜的珀尔的步骤3: 注意她脸上较浅的色调,与她衣服和头发的中间色调形成了对比。最浅的色调和中间色调已经建立起来,接下来就要画由深至黑的色调。在对她的头发施加深色调之前,用清水把一支尖笔弄湿,在头发区域刷一刷,以增加毛发的质感,更为接近头发的本来色调。再把初稿蒙上来,描她衣服上的花格图案。

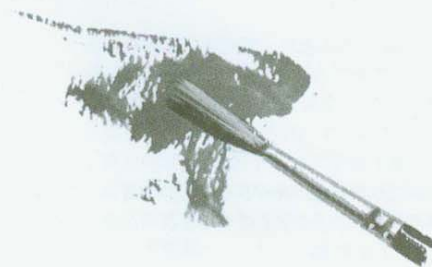




画可怜的珀尔的步骤4: 我在这幅画中使用了3号、5号和7号三种水彩笔。我用5号笔为脸部着色,7号笔用于衣服和头发,3号笔则用于她脖子暗影上和手臂后面的那些单根头发。衣服上的图案也使用的是它。在画这些细线条时,要在调色盘或一张废纸上把你的笔撮出尖,垂直于纸用笔。



图例A 我这一幅画还是这一讲示范中用过的程序。首先,我用铅笔画出简单的大形状的轮廓。然后,我在整个画面施加一层浅灰色。在这层浅灰色上,我又用5号笔画出了灰色黑色岩体、两座石峰和海边。接下来,我用较浅的灰色画海水,用少量的黑色画悬崖的基部,用少量的白色画海浪,它们就是这幅画整体色调的两极。在海滩上,我使用海绵擦出了卵石的纹理。最后,我为海浪旁边的海滩加了深色的边,给海水增加了一些倒影。



图例B 对于我来说,谷仓总有着诱惑力,我也不知道是为什么。我画它们就停不下来,哪怕是画最简单的草图也行。这幅画是在自己的车中画的。画面左角的细节显示出我怎样使用了刷笔的边来画出大地的纹理。这种纸的粗糙质地本身也起了作用。

水粉户外素描

现在我们到野外去吧,用水粉去写生。你们要记住的最重要的一件事就是:不同于水彩用在黑颜料中加水的方法来得到较浅的色调,水粉是使用白色颜料来达到这种效果。使用水粉,颜料的浓度是不变的,如果想要较深或较浅的色调,就要使用较深或较浅的颜料。

水粉与大自然

如同我前面提到过的,比起水彩来,水粉在绘画上给了你更大的灵活性。除了它画面的容易修改和便于操作外,在画画的时间上也随你的意,可快可慢。

由于这种媒介既可以画得很快,又可以多样使用,所以最适宜于户外写生。它干得很快,画面内容很容易修改,所以你可以快速动笔、自然挥洒。如果你要捕捉大自然的瞬间印象,就需要这些重要的特性。

要携带的材料

你的第一次户外水粉写生,要带上一些水彩纸和已经调好的各种灰色调。你还需要调色盘和水瓶(那种把手可以取下来的塑料水瓶很理想),还要一些抹布、3号和5号水彩笔以及一支办公铅笔。你把这些都放到一个盒子里,上面标明“水粉”。当然,也很重要是你得充满自信,这样你才能带回来令人惊叹的作品。

选择对象

让我再次重复,你没有必要去画我在本讲中画过的对象。选择你自己感兴趣的东西。第一次外出写生,如果你觉得用水粉来给对象定位很感困难,不妨使用铅笔或炭精。多找机会外出写生,把草稿带回画室来加工完成。如果由于天气不好不能外出的话,就透过窗户画自己看到的户外风景。

画乡村教堂的步骤1: 我先用黑色铅笔线条画出大的形状,一点细节也不要。我把这些线条画得很确定、很黑。这样,即使水彩纸上的整个画面涂了第一层薄水粉后,仍然能够看到它们。注意,我是从背景朝前来画,让背景的形状与前景的形状有所交叠。由于我使用的是水粉,所以我可以把较浅的颜色覆盖在较深的颜色上面,我下面的画教堂和草就是这样做的。



画乡村教堂的步骤2: 现在我开始画前景了。先画教堂,我把它的正面画成白色,一个侧面画成灰色,屋顶画成深灰色。我之所以选择用水粉来画这幅画,是因为我可以很容易地在背景色调上画出教堂的白色,而且我还可以表现它后面深色山丘上的那些高而色淡的草。教堂的白色和深青色是我的两种“关键”色调。





画乡村教堂的步骤3: 大形状已经建立起来(步骤2), 你就可以画那些小细节了。我用铅笔做了一些隐约的辅助线来画窗户, 以保证它们与教堂透视的吻合。然后, 使用3号貂毛笔笔的尖, 用快速的朝上笔画, 我画出了这些高高的草。它的色调与纯白色的教堂不同, 是1号灰色。最后, 使用同样的灰色和同一支刷笔, 我轻轻点出了远处墓地的墓碑。



图例A 要使用那些最新的绘画媒介, 你就得买这些用具。不管你画什么, 不管你选择哪种最合意的媒介, 没有它们是不行的。

丙烯素描技巧

我们现在讲解的是最新的绘画媒介，而且是一种最令人兴奋的媒介。关于丙烯绘画，有大量的书籍在谈论，温顿·布莱克撰写的《丙烯绘画完全手册》和古蒂里兹·卢克斯写的《丙烯绘画》是很好的两本。尽管我对这种媒介不是很熟悉，但我仍然觉得它很棒。在本书所允许的范围内——它只谈素描，我没有办法把它的潜力全讲出来。我所能做的就是让它引起你的注意。

刷笔、颜料和画纸

对于你现在的绘画而言，你所需要的就是一管黑色和一管白色的丙烯颜料。由于丙烯可溶于水，你就不再需要任何额外的用具了，除非你自己还想要那种特殊的尼龙刷笔——平的和圆头的。就画纸而言，除了水彩纸外，你还可以用帆布和石膏板。如同水粉一样，丙烯颜料也用管装和罐装，上面有说明，图例 A 画出来了。

丙烯颜料的特性

丙烯有很多优点值得推荐。它具有水彩的自然性和直接性，但它的颜色不会褪色（图例 B 和 C）。它干得很快，你可以先画底色，然后接着在

上面画，用不着像画油画那样等上几天（图例 D 和 E）。

你画丙烯画时可以厚厚地涂颜料，不用担心画面会开裂——尤其是如果你画在木板或石膏板上时。你可以用丙烯描绘最精细的“硬边”，可以描绘最微妙和最复杂的形状，也可以出现最狂野、最豪放和最猛烈的笔触（图例 G 和 H）。

如果你对拼贴感兴趣的话，丙烯还可以用作一种粘贴的媒介。在你学会画画后，你可以探索这种把纸或其他东西粘到你画面上去的技法。许多当代艺术家都喜欢这种技法。

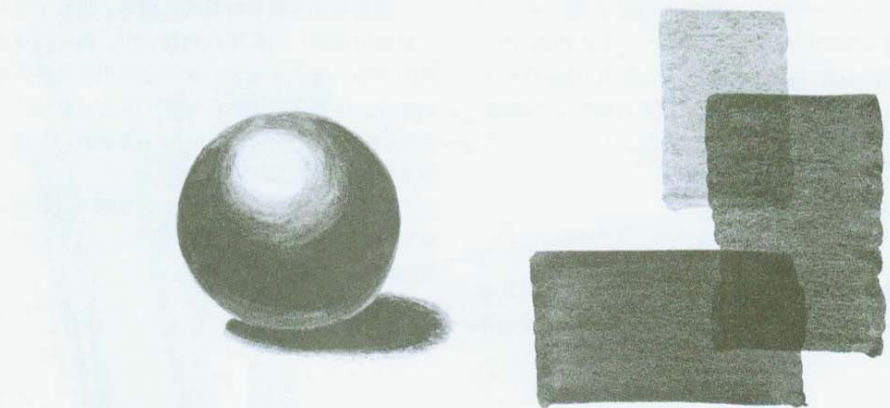
丙烯颜料的多种用途

尽管丙烯在使用时是溶于水颜料，但它干了之后却是防水的！当你用水调和它时，你可以像透明的水彩一样来使用它。如果你使用的是别的绘画媒介，还可以用丙烯在画面上涂出一层平滑的亮色。直接从颜料管里挤出来用，你得到的就是水粉那样的效果。

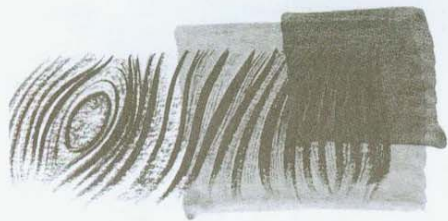
就不利方面而言，丙烯在貂毛刷笔上显得很粗砺，你画完后一定要把刷笔洗干净，不要让笔带着颜料干掉，否则笔就完了。



图例 B 用水来稀释，你可以像使用水彩一样来使用丙烯，可以飞快地在湿的纸面上挥舞——我这里就是这样做的。像水彩一样使用，你可以准备四种从浅到深不同色调的丙烯，另外加上黑色。有了这些，再加上纸本身的白色，你所具有的色调范围就足以表现任何对象了。



图例 C 先用铅笔画出这个球体的轮廓，可以是徒手画，也可以用圆规画。使用纸本身的白色作为亮光，用清水画出一个圆，随着朝这个圆周围的深色区域画而逐渐增加色调。画完这个球体之后，用清水画出投影的圆，当朝球体基部画时逐渐增加色调。当你把一个球体画正确后，继续画那些平涂色调，要像我画的这些矩形一样，相互之间有交迭。用画球体那样的方式来画这些平涂色调。



图例D 丙烯的一大优势,就是你可以在已经画出来的任何纹理或花纹上增加任何数量的各种色调,一点都不会破坏底下画的东西。练习表现这种木材纹理,或者是你喜欢的任何花纹。丙烯干得很快,你把花纹画出来之后,马上就能够它在上面接着再画。



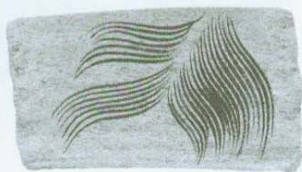
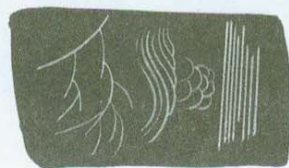
图例E 这处丙烯颜料的厚涂是用调色刀做出来的。你可以直接把颜料管中的颜料挤到水彩纸上,也可以从调色盘里把没有用水稀释的颜料用画刀抹在画纸上。颜料涂得越厚,所需的干燥时间就越长,所以,在你上光之前,要先用手指头试一试,看干了没有。



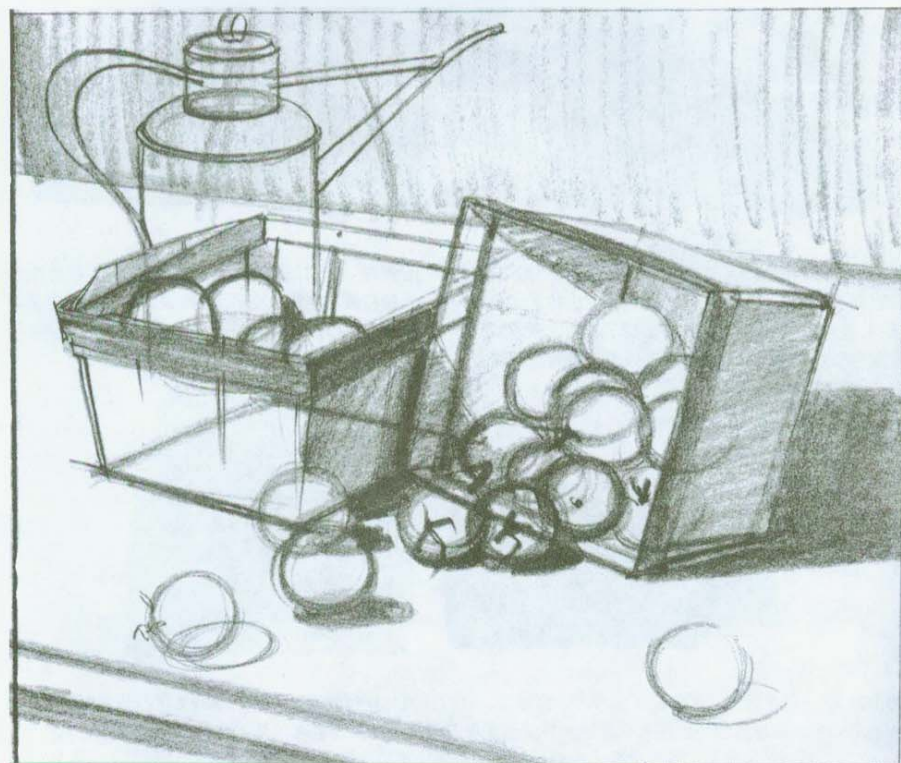
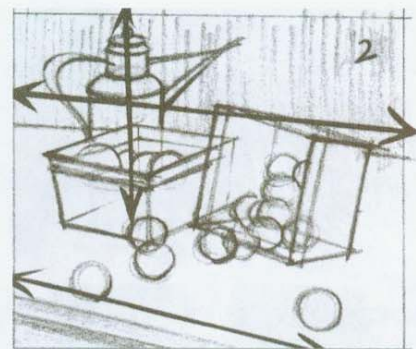
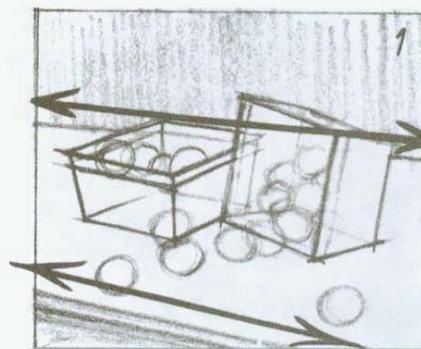
图例F 你可以通过在色调上面涂上一层白色的方法来使色调变浅,而不必全部重新画过。左边的色调是原来的,我用浅色来覆盖它,就出现了右边的效果。只要颜料有足够的浓稠度,我就能用白色完全覆盖原来的黑色笔画。



图例G 画出肌理效果的另外一个方法,就是先施一层平涂色调,趁着它没干,就用湿海绵在上面轻拍。干纸巾、一块布,凡是任何能够给你想要肌理效果的东西,都可以这样使用。



图例H 你已经看到了,丙烯可以像水彩一样使用,可以直接从颜料管里把它挤到画纸上进行厚涂;另外,你还可以用它来表现最精细的线条——既可以是深色背景上的浅色线条,也可以是浅色背景中的深色线条。



图例A 这幅初稿建立了这些物体的比例和位置,它的完成稿示范在后面。

丙烯颜料的静物素描

不要只沉浸在某种绘画媒介的特性中，却忘记了绘画的那些基础。我完全沉醉在表现圣女果的形状、纹理和色调上，却忽略了这幅静物在构图上的问题。事实上，直到我把初稿转到水彩纸上去时，才发现了我的失误。

我前面已经提到，你一定要把初稿画准确，然后再去转描它；不过，我想得对这条规定做点修正：即使你在完成了初稿之后，仍然可以考虑进行修改。一位画家会在已经完成的作品上进行无数次的修改，以改进它的构图或意味。要认真研究你的构图，确保它有合适的韵律和动感。

构图与运动

关于构图，得有整整一本书来谈论它，我在这里只是简单提一提。在安排你的静物时，要考虑画面区域。注意我本讲这幅示范所使用的矩形。它有两条水平边线（顶和底），还有两条垂直边线（左和右）。在这些边线中，即使不画任何东西，观看者的眼睛也已经受到它们带来的运动的影响，眼睛会两边和上下移动。一旦你把任何东西——哪怕是一根线条或一个点放到里面，你就定了一个

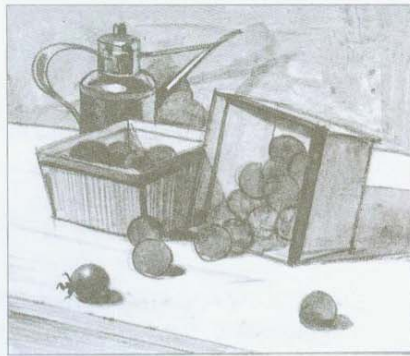
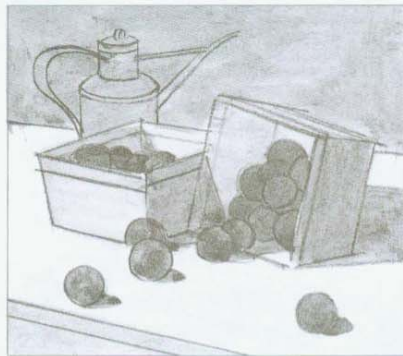
运动方向，观看者的眼睛会跟随它。

纵向线条带你的眼睛开始做上下运动，而画面的两条垂直边又进一步加强了这种运动。如果你在画面的什么地方放上一个点，你就把观看者的注意力固定到这个点上。只要你在任何空白区域插入一个印记，你就引入了运动。

思考画面空间

就我这幅静物而言，如果我只画一个筐子，将它放在画面中心，就不会有什么问题了。由于没有别的东西起转移作用，观看者的眼睛就会直接关注它。但由于我画了两个筐子，画面的整体形状就变成水平的了。台板的顶边和底边也是水平的（尽管有点倾斜），再加上画面本身顶边和底边，就导致眼睛的水平运动很强烈（图例 A 的 1）。

由于水平运动过强，这幅画中其他的运动——比如从筐子里滚出来的圣女果的斜线插入，或者是右边那个单独的圣女果，就都不足以构成一种平衡关系的弥补了。为了改变这种过强的水平运动，唯一的办法就是在左边再画一把壶，造成强调的垂直意味（图例 A 的 2）。



画圣女果步骤3：注意整个画面中光滑纹理与粗糙纹理的互映。我前面已经提到，在形式上也做了很好的平衡。由于焦点由两个立方体形状构成，所以我感觉应该用圣女果的球体和壶的圆柱体来对映。

墨与其他媒介的户外素描

我讲过,所有的绘画媒介都令人兴奋,都值得去探索。在它们中间还有墨。这种画画的墨是防水的,可以画出最黑的颜色。它也可以当作水彩来使用。你可以用墨画出清晰的线条。无论是在光滑的纸面还是粗糙的纸面,墨都有鲜活清晰的效果。

墨与其他用具

你可以买到不同分量的瓶装墨,有一盎司的、一品脱的,甚至还有一夸脱的。画本讲中的这些图例,你需要一盎司墨,其他的用具你可能已经有了:3号和5号的貂毛尖笔,一个调色板,几块海绵和一些布。可以使用画纸,也可以使用水彩纸。

当然需要水。带水到户外有时有点麻烦,不过我发现装饮料那样的塑料瓶子就很理想,什么超市都可以买到。这类瓶子的瓶盖很严密,即使瓶子侧放也不会漏水,而且它们容量很大,画整整一天的写生都够用了。

两种用墨技巧

有一种由两个阶段构成的用墨技巧。首先,你用笔或刷笔画出墨线稿。然后,你在这些线条上施加不同的墨色。由于墨拭擦不掉,所以原来的线条图案不会被破坏。

开始时,你唯一要关心的就是把线条画准;然后在这些画好了的墨线形象上布色。布色时,你

可以先试验性地从浅色调开始。这种浅色调,你把几滴墨倒在调盘板中,加入清水,即可得到,与使用水彩完全一样。水越多,墨色就越淡;水越少,墨色就越深浓,最后就是瓶子里的黑墨。

另外一种技巧就是直接在水彩纸上作画。你先用很多水加一点墨兑成极淡的墨色,浅浅地画出物体的比例和相互关系。然后,你可以用越来越深的色调画出物体的不同纹理和形状。除了刷笔外,你还可以使用海绵、纸巾和任何可以蘸墨使用的东西(图例A和B)。

多种媒介的户外素描

尽管我是分别讲解了不同的绘画媒介,用一幅幅画示范了它们的单独使用,但一幅画中完全可以混合使用几种不同的媒介。在一幅画中,你可以尝试用不同的媒介来画不同的对象,什么得心应手、效果好,就用什么。

当我看到图例C中的树时,我马上就意识到水彩对于捕捉它们的纹理是最理想的。我还得补充一句:我不仅知道什么媒介合用,而且知道什么样的纸能够给我想要的效果。同样的绘画媒介,画在不同的纸面上,效果是不同的。这幅画和后面那幅叫做《孪生双树》的画,我使用的水彩纸都有较为粗糙的表面,有助于我得到树皮的纹理。



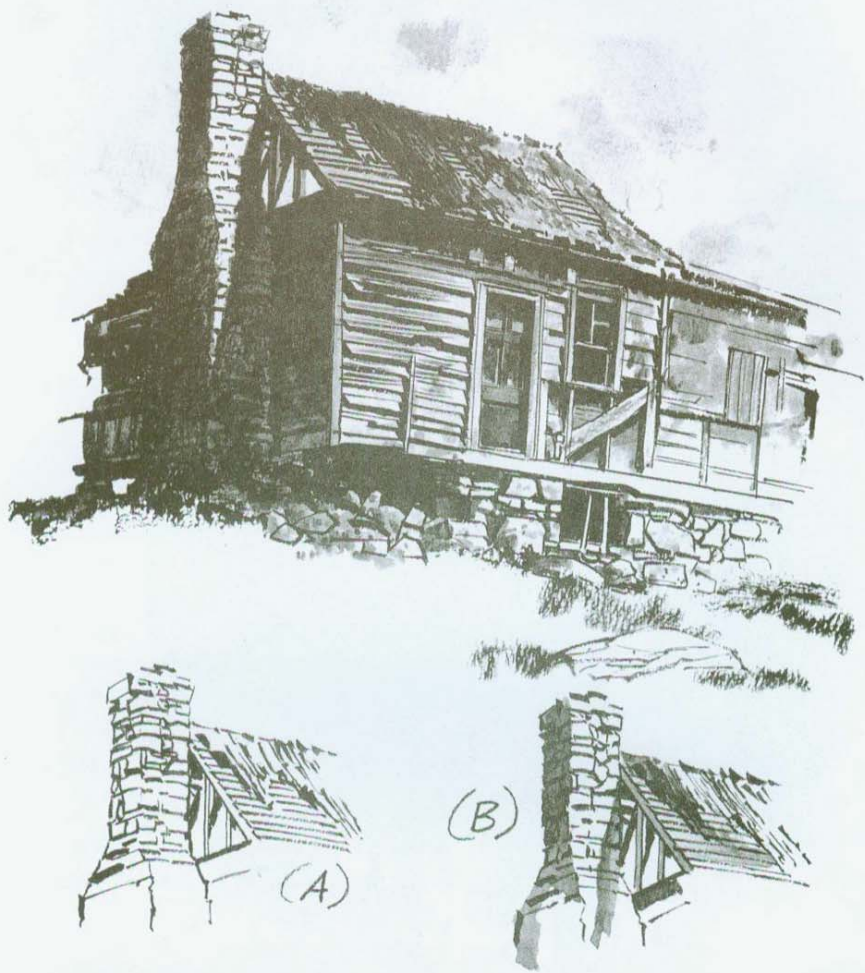
图例A 我希望你用墨去画画树、野草、草地和岩石——如果你能买得到的话。不要忘记使用海绵来画植物,用海绵轻轻拍击,可以得到一种绿草般的效果。你还可以按照草的生长方向用海绵皴。野草用3号貂毛尖笔来画更好一些。要经常想到可以用一些非常规的办法来得到纹理效果:用弄皱的棉纸来施加某种色调,用刀、棍甚至是你的画笔杆在湿色调上刮擦……



图例 B 我在用墨画这棵树时，使用了水彩技法——从最浅的色调朝最深的色调画。我先用极少的墨加很多水调出很淡的墨色，淡淡地画出对象的轮廓，只要能够看得见就行。记住：写生的魅力就在于它的鲜活自然，不要因过分注重细节而破坏了这种魅力。在这幅画和图例 A 中，除了画纸和墨外，我还使用了 3 号和 5 号画笔，以及一块海绵。



图例 C 这幅画主要是用水彩画的，但那些淡色的树枝使用了水粉。如果我限定自己只能百分之百地使用水彩，就会不必要地费很多劲。



图例D 这座风雨侵蚀的房屋，我得显示它们的一些局部，作为用墨作画的示范。用墨作画的常规方法就是先画墨线稿(A)，然后在上施加相应的不同墨色(B)。找一个对象，用我讲的这种程序进行写生。要用容器装上水来稀释墨，要有一块布，要用到3号和5号画笔，画纸要厚。



《孪生双树》步骤3: 在植物的旁边用3号画笔画了几下，以打破用海绵画出的轮廓的单调。水彩和水粉都得到了使用，以得到更好的纹理效果和更为真实的色调，单用一种是做不到的。

用多种媒介画儿童

我一直在谈观察和描绘你看到的各种事物的比例。希望我对绘画基础(观察基本形状、光影和纹理)的强调,能够让你画出逼真再现的画来。

画裸体与画儿童

你已经学习过了成年人和儿童头部的一般构成,如同你已经知道的那样,这些比例是因人而异的。然而,对于本书这最后一讲中的两幅示范练习来说,它们仍然是极有价值的帮助。

你很有理由发问:为什么不通过画整个人体来示范已经学过的那些东西?我承认以此来结束本书是很好的,而且坦白地说,我也想画裸体和迷人的人体来结束本书;然而,我意识到,那样做其实只是一种显摆,对于你学画并没有太大的帮助。

用水粉画儿童

在练习画真实对象时,你可能已经发现要找到一个模特并不容易,尤其是如果你没有一个适合的画室时更是如此。我猜想你可能是欣赏那些裸体画作,但合上书后,仍然是去画静物、风景、穿衣的模特或肖像。

我曾经向我的那些邻居提出过这个问题:他们是想要裸体画呢,还是想要一张他们孩子的画像?回答还用得着我告诉你吗?他们无一例外地选择后者。既然是这样,那就让我们再用水粉画两张儿童像吧(见这些示范),说不定你就因画儿童像而出名呢?



图例A 尽量画生活中的儿童。找一张画得最好的,把它转描到灰色的水彩纸上——我就是这样做的。我把那些深色的铅笔线条都用可塑橡皮沾掉,它们在我使用的色调下面就不会显示出来了。画这个女孩的头,我使用的是3号和5号水彩画笔;画背景则使用了一支20号的貂笔平刷笔。

画史蒂夫的步骤1:如同我前面常做的那样,我只把初稿上这个男孩头部和面部特征的大形状转描到水彩纸上。我用线条显示出他眼睛和鼻梁处的深色暗影。



画史蒂夫的步骤2:我用平涂在孩子的脸上施加了1号灰色,加这层色调很浅淡,仍可以看到铅笔画出来的面部特征。他的头发使用了2号灰色,也是平涂色调。



画史蒂夫的步骤3:我把初稿重新蒙在画面上,以描绘那些细节。他脸部的暗影部分,我使用了较深的色调。用一支貂毛尖笔,我画出了他的头发形状和眉毛及睫毛毛。我还使用了可塑橡皮,在他的头发上沾出一些光亮。





画史蒂夫的步骤4：注意我没有多画他的衬衣。在他的头发上我使用了一点干笔技巧。他脸上的暗影从前额朝下和鼻子朝下就变浅了，最终融入了脸颊的色调。



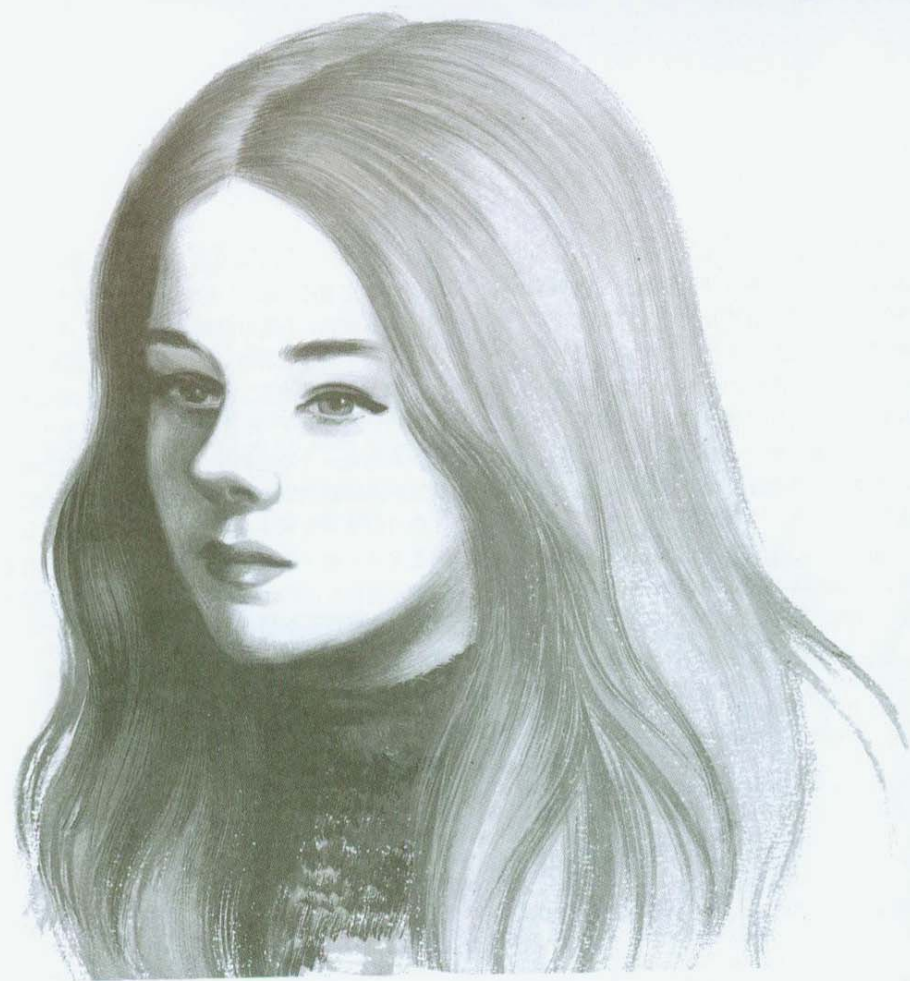
画南希的步骤1：我仍然是把初稿上的主要形状转描到水彩纸上。画这位少女，我使用的是水粉。



画南希的步骤2：我用平涂刷上了基本的灰色调。注意：头发的色调与面部的色调很接近。这是为了用黑白两色逼真再现她的实际颜色。



画南希的步骤3：在平涂灰色的基础之上，我加上了一些较深的色调。这幅四分之三的正面肖像，挨着她脸右边轮廓的头发处暗影最深。



画南希的步骤4: 注意她面部的布色,我使用的是干法。头发使用的也是干法。明暗处理总是从深处朝向浅淡处。这幅画,我在水彩纸上使用的是中等浓稠度的水粉。

用多种媒介画儿童 171

结束语

我希望,你在绘画上的热情和投入,以及我在本书中的这些讲解,将使你成为一位画家的道路顺畅一些。我一直尽量把个人隐藏在幕后,不讲那些个人的技巧。我个人怎样使用画笔,这不是本书的目的;那些个人技巧,无论是好是坏,都是我自己的,而且只属于我自己。如果有我自己的一些做法溜入到书中的内容,你可以完全忽略掉。用你自己觉得好、觉得有吸引力的风格来表现你要画的东西。

写作本书,我的唯一目的,就是让你熟悉一条学习画画的最明晰、最实用和最轻松的道路。为了这个目的,我只强调了这门技艺的基础。

哦,我当然知道那个传统的说法:对于怎样

画自己看到的東西不必多慮,更要關心你畫什麼。說得非常之智慧,真的!然而,這是對那些已經成熟的畫家而言,不是對學畫的學生而言。我堅信:你首先得學會逼真再現,然後才談得上超越它。

本書就要結束了,我有点依依不捨。我要說的東西也已經說完了,在我合上書稿之前,要記住一位畫家也是一個永遠的學生,還有其他的書籍和其他的老師你應該去學習。不過,我也相信自己給了你可以繼續發展下去的基礎。如果我讓你認識到藝術並不是一種痛苦的神聖,而是用毅力和勤奮來開發你自己的才華,那麼,我就可以沒有遺憾地畫上這最後一個句號了。

172 美国素描基础教程

索引

Acrylic, 154-158; illus. of materials for, 154; still life in, 159-160

Blake, Wendon, 155

Blenders, 61; illus. of 62. *See also* Stumps and Erasers.

Board, illustration, 120-121, 140, 154-155

Body, basic proportions, 91; cylindrical form of, 91; foreshortening of, 91; some measurements of, 91

Brushes, for acrylic, 155; for opaque, 140; for wash, 121; illus. of, 120, 138, 160

Canvas, 154-155

Chamois, 61

Charcoal, advantages of, 83; capturing moods of nature with, 83; compressed, 61; disadvantages of, 83; drawing outdoors with, 83; drawing with, 61-67; finished drawings in, 83-84; illus. of 62; manipulation of, 65; powdered, 61; rendering specific objects with, 83; rough sketches in, 83; still life in, 69-73; versatility of, 65; vine, 61

Children, capturing character of, 118; demos. of, 168-171; drawing, 115-118; female characteristics of, 118; in opaque, 167; in various media, 167-171; male characteristics of, 118

Complete Guide to Acrylic Painting, 155

Composition, and movement, 159; considering space and, 159; creating, 39; illus. of developing a, 70-71

Cone, the, drawing objects based on, 35-37; symmetry of, 35

Cube, the, drawing objects based on, 21-25

Cylinder, the, drawing objects based on, 27-29; observing forms of, 27; rendering, 27

Demonstrations, acrylic still life, 160; charcoal landscape, 88-89; charcoal still lifes, 66-67; children, 168-171; conical objects, 35; faces, 110-112; feet, 101; hands, 101; heads,

110-112; ink outdoors, 165; life drawing, 96-97; local color, 57; mixed media landscape, 166; opaque outdoors, 150, 152-153; opaque still life, 146-149; spherical objects, 30; still life, 59-60; wash outdoors, 128-129, 136-137; wash still life, 132-133, 136-137

Detail, handling of, 21, 24

Drawing, and observation, 37; children, 115-118; conical objects, 35; cubic objects, 21-25; curved lines, 27; cylindrical objects, 27-31; ears, 104; everything, 35; eyes and eyebrows, 110; faces, 103-113; feet, 99-101; four principles of, 69; from actual objects, 45, 58; from life, 95; fundamentals of, 9; hands, 99-101; heads, 103-113; heads from life, 104; human figures, 91-97; infant's head, 115; in various media, 119; mouths, 110; noses, 104; on the spot, 81; outdoors, 75-81; spherical objects, 31-33; symmetrical objects, 37; teenagers, 115-118; with charcoal, 61-67; with charcoal outdoors, 83; with wash, 127-129

Drawings, finished, 61; working, 127

Drybrush, with opaque, 141; with wash, 123

Ears, drawing, 104; illus. of, 108

Edges, hard and soft, 69; shadow, 51

Ellipses, 27-29; illus. of perspective with, 29

Equipment, additional wash, 121-122

Erasers, 61; illus. of, 62

Eye level, 15-19; changing shapes and, 15; diagram of, 14; judging size and, 16; illus. of objects below, 17; objects below, 16-17

Eyebrows, drawing, 110; illus. of, 108

Eyes, drawing, 110; illus. of, 108

Faces, drawing, 103-113; guidelines for, 103

Features, diagrams of, 105; female, 104; guidelines for, 103; male, 104

Feet, drawing, 99-101

Figure, the human, basic proportions of, 91; drawing, 91-97; foreshortening, 91; illus.

of cylindrical form of, 92; light and shadow on, 95; working over the whole, 95

Fixative, 65; illus. of, 62

Foreshortening, 91-95

Forms, putting together basic, 37; relationship of basic, 37; searching for basic, 75-81

Gesso panel, 154-155

Goya, Francisco José de Goya y Lucientes, 65

Gutierrez, José, 155

Hand, support for the, 144

Hands, drawing, 99-101

Heads, 103-113; angles and planes of, 103; drawing infant, 115; general procedure for, 103

Horizon. *See* Horizon plane and Eye level.

Horizon plane, the, 39-45; contours on, 39; illus. of, 40-41; relating objects on, 39; selecting viewpoints and, 39

Ink, 161; additional equipment for, 161; outdoors, 161-165; two techniques with, 161

Kneaded erasers, 61

Landscapes, illus. of, 74-77, 85, 86, 88-89, 134, 136-137, 150, 152-153, 166

Life drawing, from memory, 110

Light, and dimension, 47; angle of, 51; at different times, 75; effects of, 75; illus. of angles of, 49; illus. of levels of, 51; natural, 75; observing, 47; reflected, 75

Lines, angle and direction of, 11; curved, 27; drawing freehand, 11; drawing straight, 11; eliminating pencil, 131; searching with, 21

Local color, demos. of, 57; translating to black and white, 53-57

Mahlstick. *See* Hand, support for.

Media, children in various, 167-171; drawing in various, 119; mixed, 161; outdoors with mixed, 161; suiting subjects to different, 135

Mouth, drawing the, 110; illus. of, 108

Noses, drawing, 104; illus. of, 108

Objects, conical, 35; cubic, 21-25; cylindrical, 27-31; spherical, 31-33; symmetrical, 37

Opaque, accessories for, 140; brushes for, 140; characteristics of, 139; consistency of, 143; controlling, 144; drybrush blending of, 141; illus. of materials for, 138; pigment,

140; still life in, 143-149; suitability of, 144; surfaces for, 140; techniques, 139-141

Outdoors, choosing a subject, 151; drawing, 75-81; drawing in charcoal, 83-89; ink, 161-165; materials for opaque, 151; mixed media, 161-165; opaque, 153-153; wash, 134-137

Pads, 121

Paint. *See* Pigment.

Painting with Acrylics, 155

Painting knife, 140

Paper, charcoal, 61; drawing, 11, 21; toned, 61-65; tracing, 24; using transfer, 143

Pencils, 11, 21, 47; charcoal, 63; Conté, 63; holding, 11; illus. of, 63; illus. of holding, 13

Perspective, 15-19; cube in, 15; ellipses and, 27; illus. of one point, 19; illus. of two point, 19; in still life, 45. *See also* Eye level.

Pigment, for acrylic, 155; for opaque, 140; for wash, 121

Rocks, illus. of, 74, 76, 84

"Roughs," working from, 69-72

Roukes, Nicholas, 155

Seascapes, illus. of, 74, 76

Shade, 47-51; observing, 47

Shadows, cast, 51; edges of, 51

Sketches, rough charcoal, 83. *See also* Working drawings and Roughs.

Sphere, the, departures from geometric, 31; depth and, 31; drawing, 31-33

Sponges, 140

Still lifes, acrylic, 159-160; arranging, 131; charcoal, 69-73; demos. of, 59-60, 66-67, 132-133, 146-149, 160; diagram of perspective in, 44; lighting, 131; opaque, 146-149; wash, 131-133

Structure, basic, 11-13

Studies. *See* Drawings, finished.

Stumps, paper, 61

Surfaces, for acrylic, 155; for opaque, 140; for wash, 121

Techniques, acrylic, 155-157; drybrush, 123; drybrush blending, 141; illus. of acrylic, 156-157; illus. of opaque, 139-141; illus. of wash, 122-125; linear, 123; opaque, 139-141; wash, 121-125; wet blending, 141; wet-in-wet, 122

Teenagers, drawing, 115-118

Texture, rendering, 56

Textures, balancing, 143; illus. of various, 54-55; tactile, 57; visual, 57
 Tonal scale, illus. of, 53; using the full, 47-51
 Tones, arrangement of, 56; illus. of charcoal, 63; laying down correct, 58; preparing wash for, 131-132; using middle, 53
 Tortillons, 61
 Tracing paper, refining with, 24
 Transfer paper, using, 143
 Trees, illus. of, 80, 87, 162-165

Wash, additional equipment for, 121-122; brushes for, 121; drawing with, 127-129;

flat, 122; graded, 123; illus. of techniques, 122-125; mixer for, 121, pigment, 121; properties of, 122; still life in, 131-133; surfaces for, 121; transporting materials for, 135; using outdoors, 135-137
 Watercolor. *See* Wash and Opaque.
 Wet blending, opaque, 141; illus. of opaque, 140
 Working drawings, establishing large shapes with, 143

Values, and tones, 53-56; tonal, 47
 Vanishing points, 15; diagram of, 14
 Viewfinder, illus. of, 79; using a, 81

美国素描基础教程

How to draw what you see

每个人都希望自己能够逼真地再现周围的世界——希望能够逼真地画出自己看到的一切，这本书就教你这样来做。

卢帝·德·瑞拉相信世界上只有四种基本形状：立方形、球形、圆锥形、圆柱形。每个物体的基本形状都是这四者之一，尽管会有很大的不同。找到一个物体的基本形状，你就可以画出这个物体来——不管它包含有多少细节。

本书的第一部分讲解绘画基础，每讲都清晰、具体，并附有丰富的示范图例。各讲的安排也是循序渐进，逐步深入的。

在第二部分中，作者解说了一般绘画书籍没有涉及到的各种绘画媒介——水彩、水粉和丙烯。他还提供了很多图例练习，以便让学生掌握这些媒介的熟练使用。



Classic series 西方经典美术技法译丛



策划：姚宏翔
装帧设计：邱敏翔

ISBN 7-5322-4930-1



9 787532 249305 >
定价：35.00元