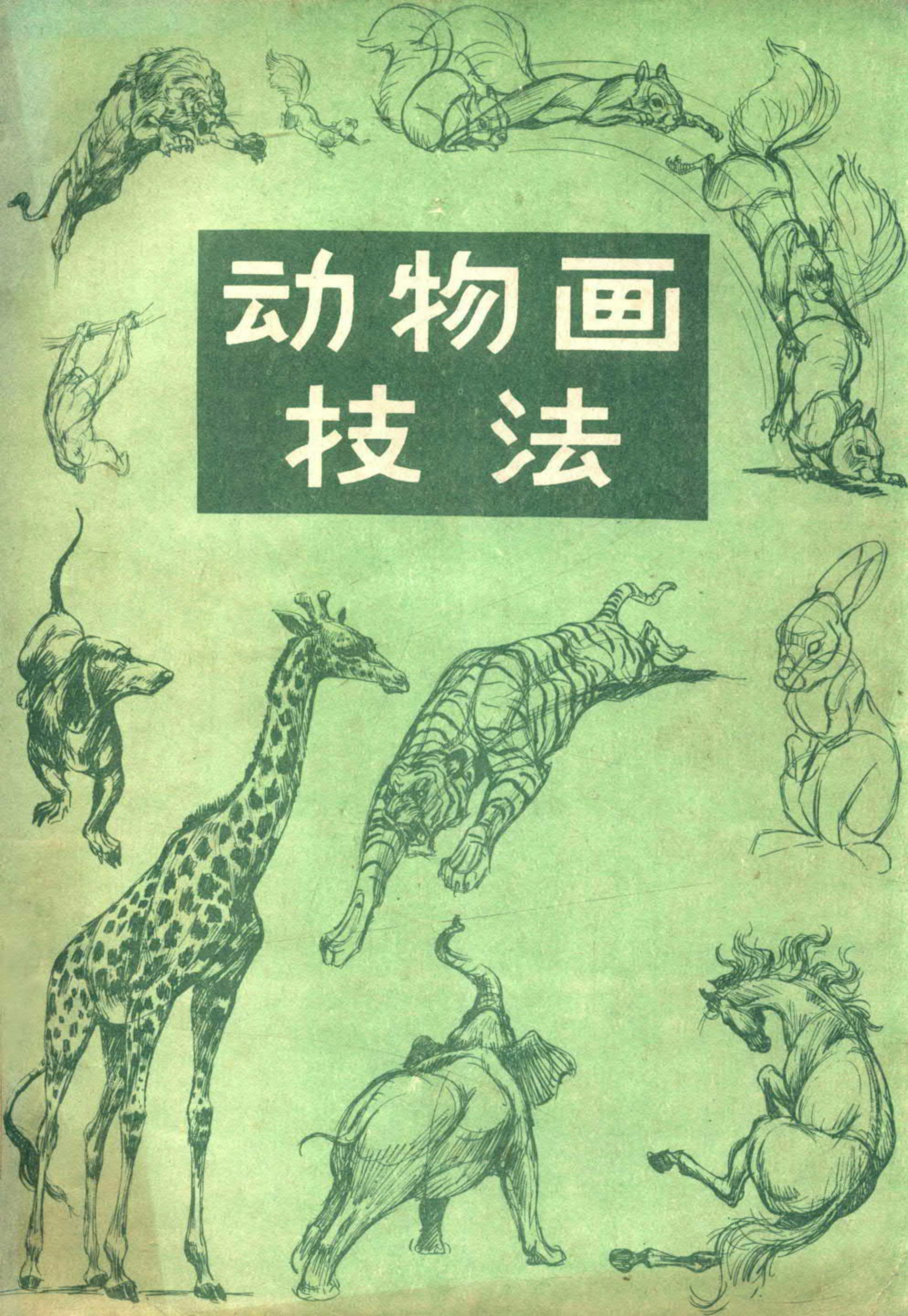
动物画技法



动物画技法

〔美国〕赓·赫尔脱格仑 编绘

傅启源 曾文朗 译

人民美術出版社

1985·北京

动物画技法

〔美国〕赛·赫尔脱格仑编绘
傅启源、曾文朗译
人民美术出版社出版
（北京北总布胡同32号）
人民美术出版社印刷厂印刷
新华书店北京发行所发行
·
1986年8月第二版第五次印刷
统一书号：8027·1390　定价：1.20元

出 版 说 明

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

人民美术出版社编辑室

一九七七年六月

序

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

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

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

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

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

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

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

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

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

赛·赫尔脱格仑

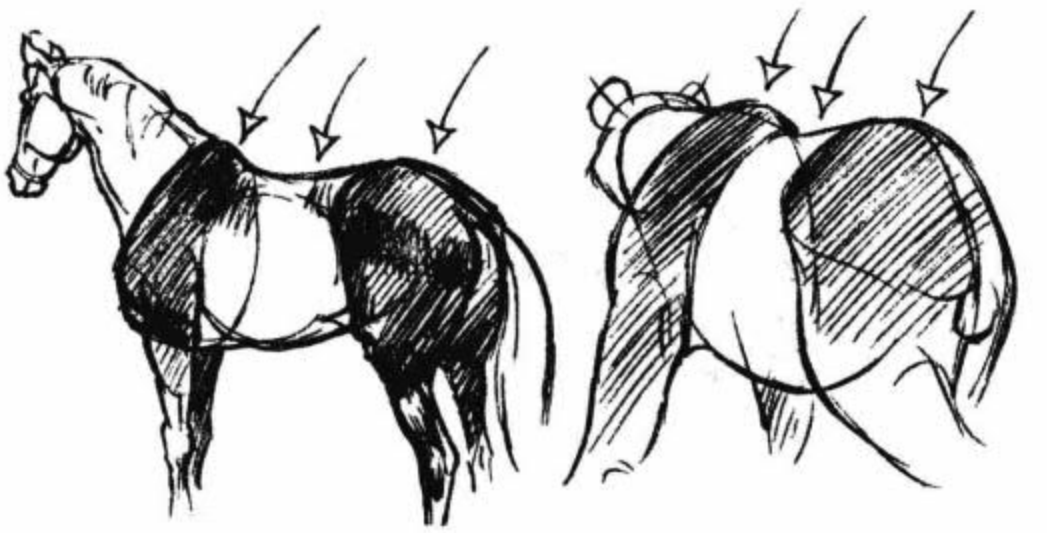
【注】可利亚和爱夫斯（Currier and Ives）是美国一世纪前两个石印技术创始人，当时他们曾以石印方法大量复制彩色画片。——译 者

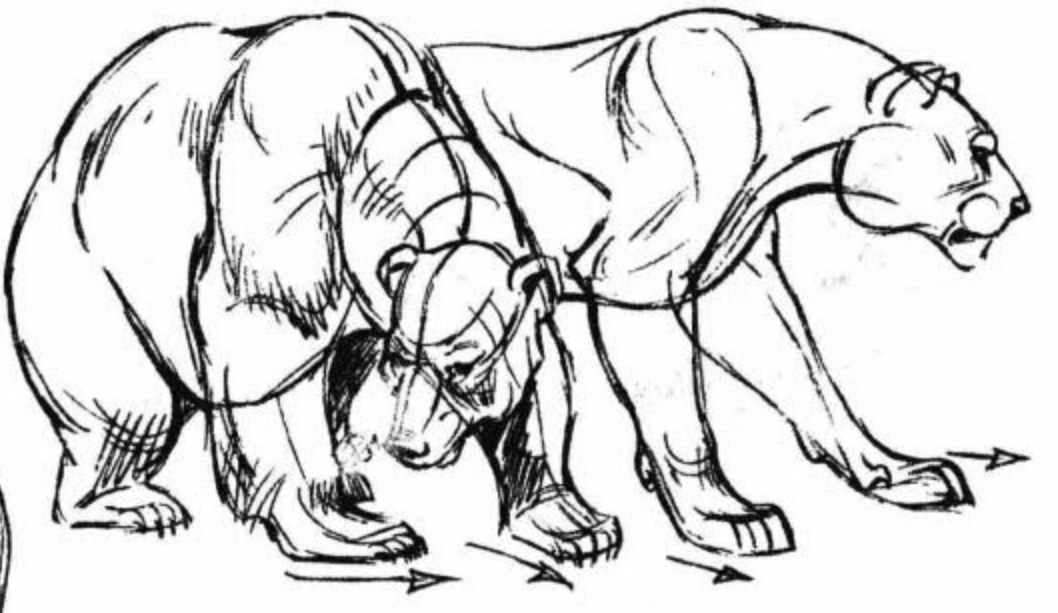
目　录

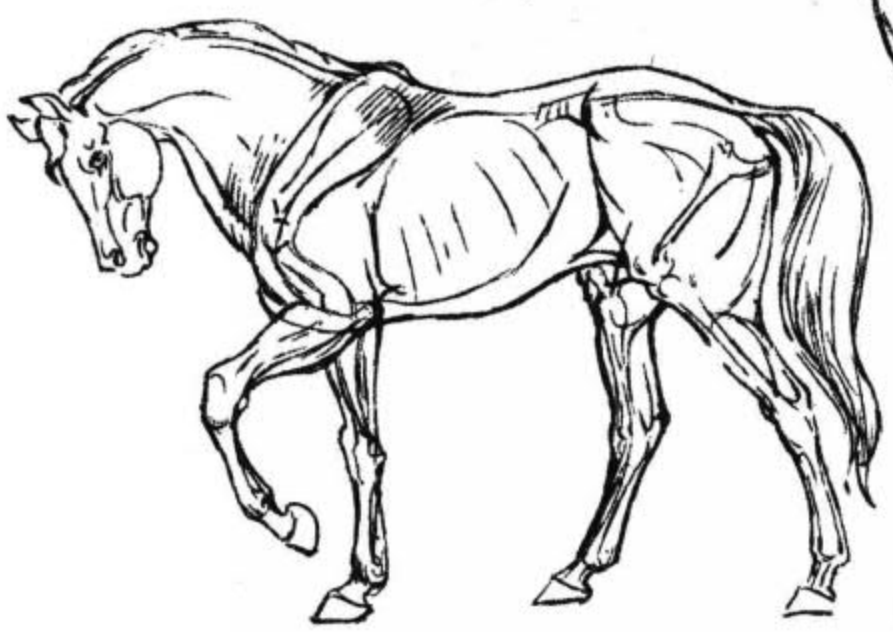
动物画初步技法……1
情景和感觉……8
线的运用……11
动作分析……15
笔墨技巧……17
马　科……19
鹿　科……46
猫　科……54
牛　类……72
长颈鹿……75
骆　驼……77
大猩猩……79
猪……81
狗……83
狐　狸……90
袋　鼠……92
兔　子……95
松　鼠……97
象……98
熊　科……103
动物群的构图……110

动物画初步技法

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



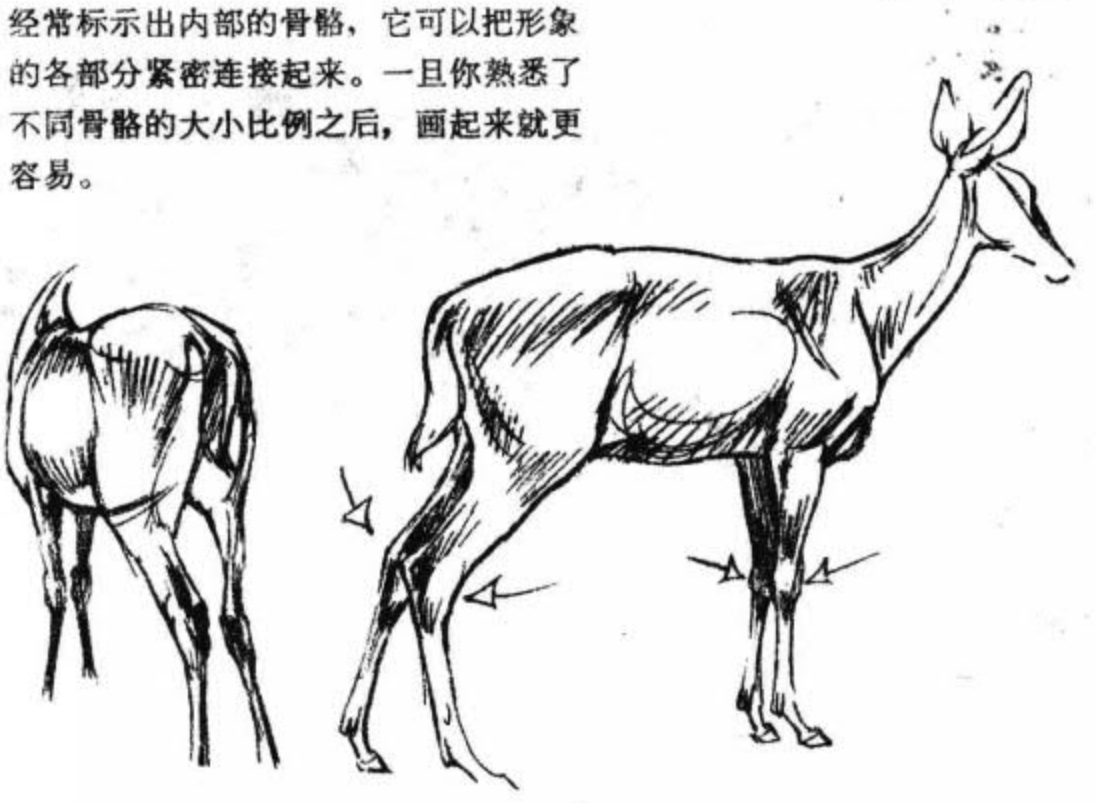




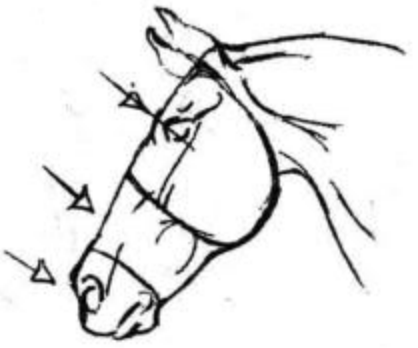
熊掌微微的向内侧相对；猫科动物的爪稍向外分开。

大部分有蹄动物的四足关节都有些向内翻——幼小的时候更明显（见下图）。

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

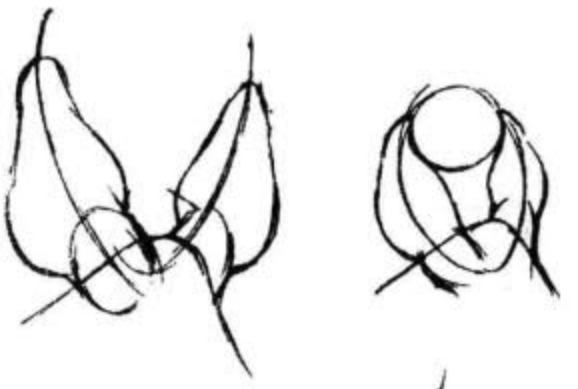


把头骨也分做三个部分：口部，较长的鼻部和头盖的基部。



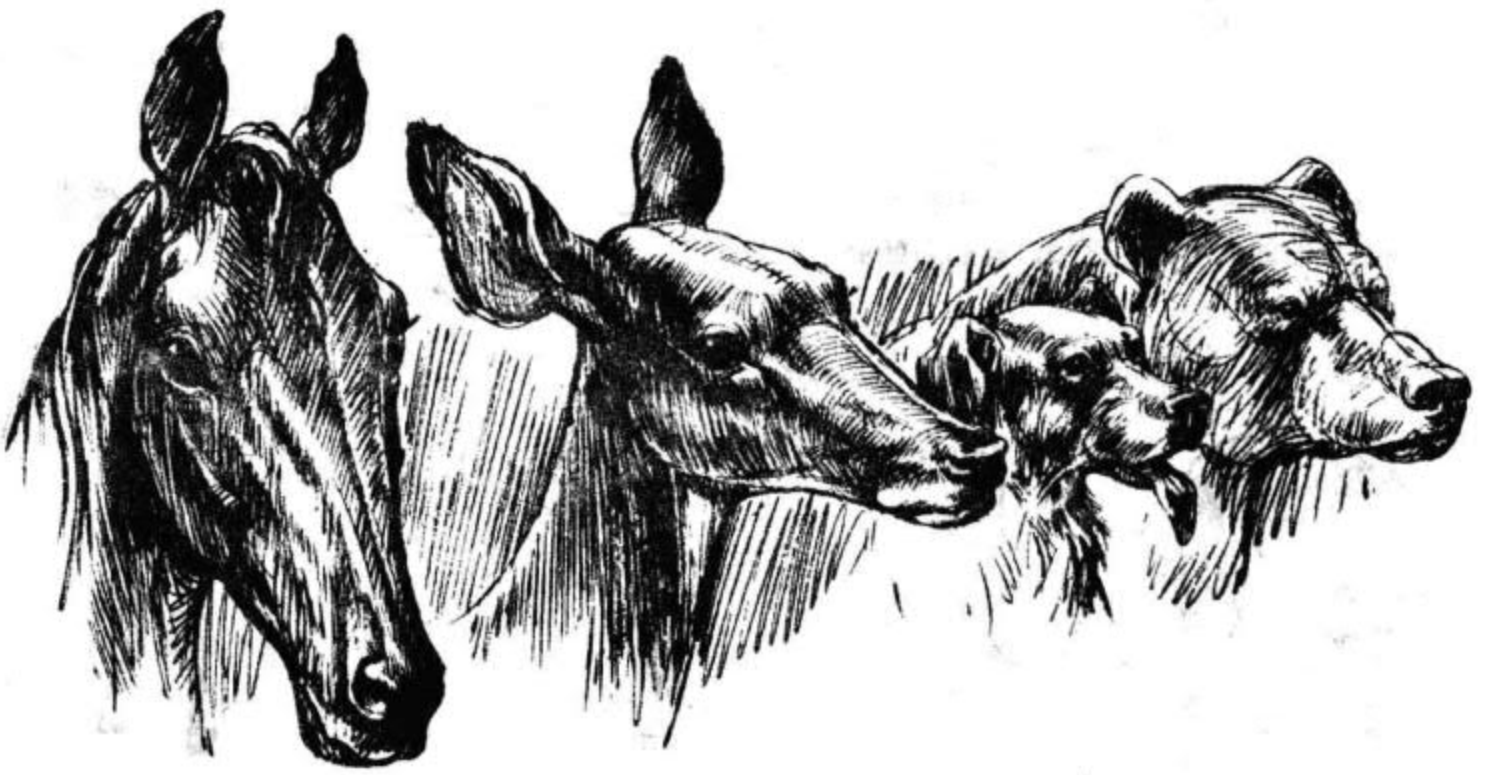
从结构上把头分做两半；这是一个自然的划分。

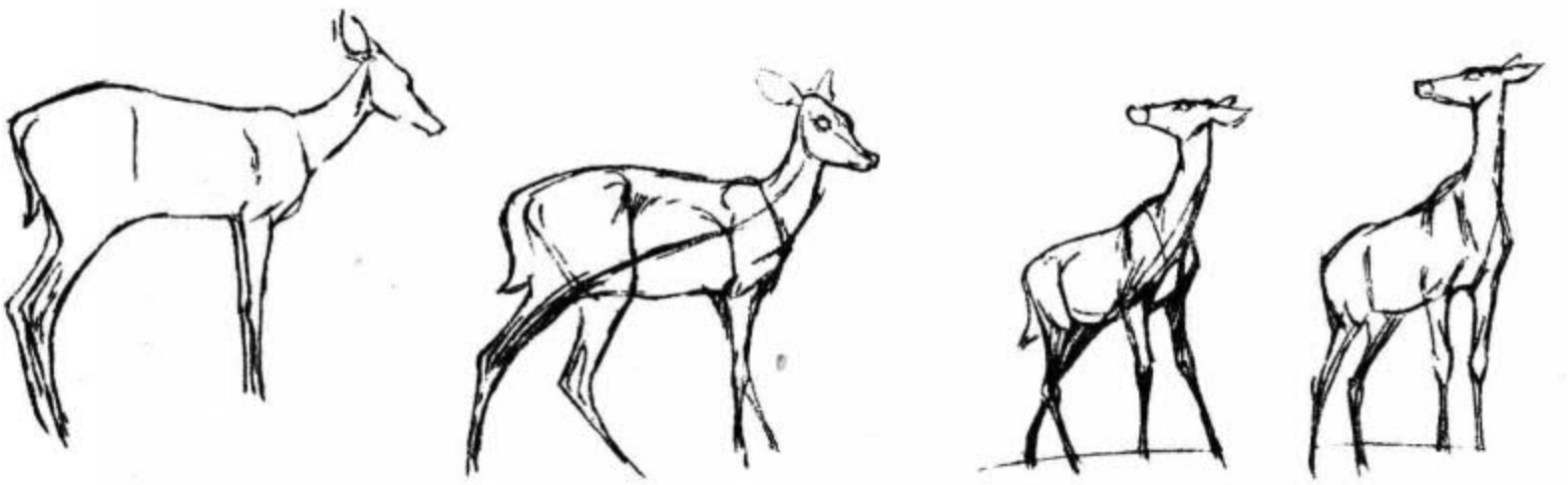
把耳朵连接在脑后，为了方便起见，画一个卵形来定基线。



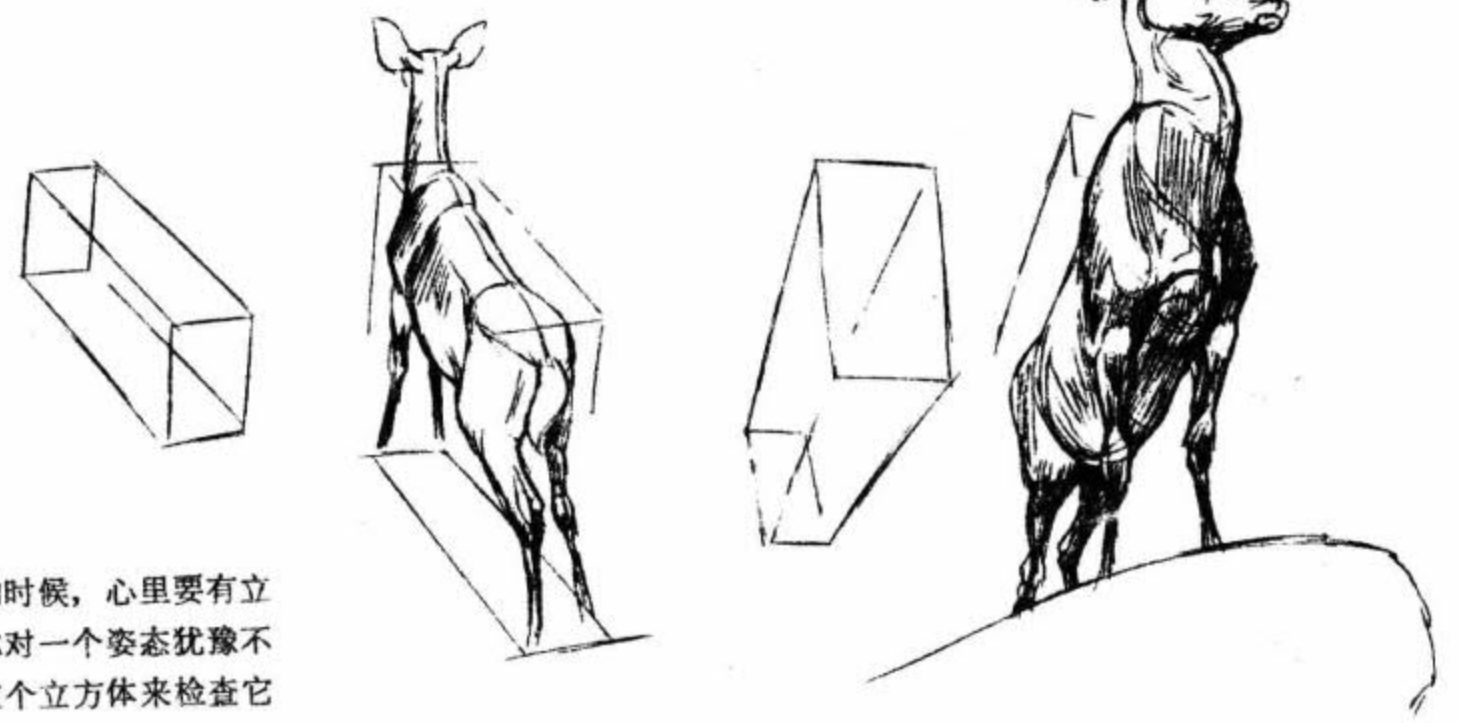
把眼睛、耳朵、鼻子连成一条线，这是一个很好的标志，适用于大部分的动物。

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

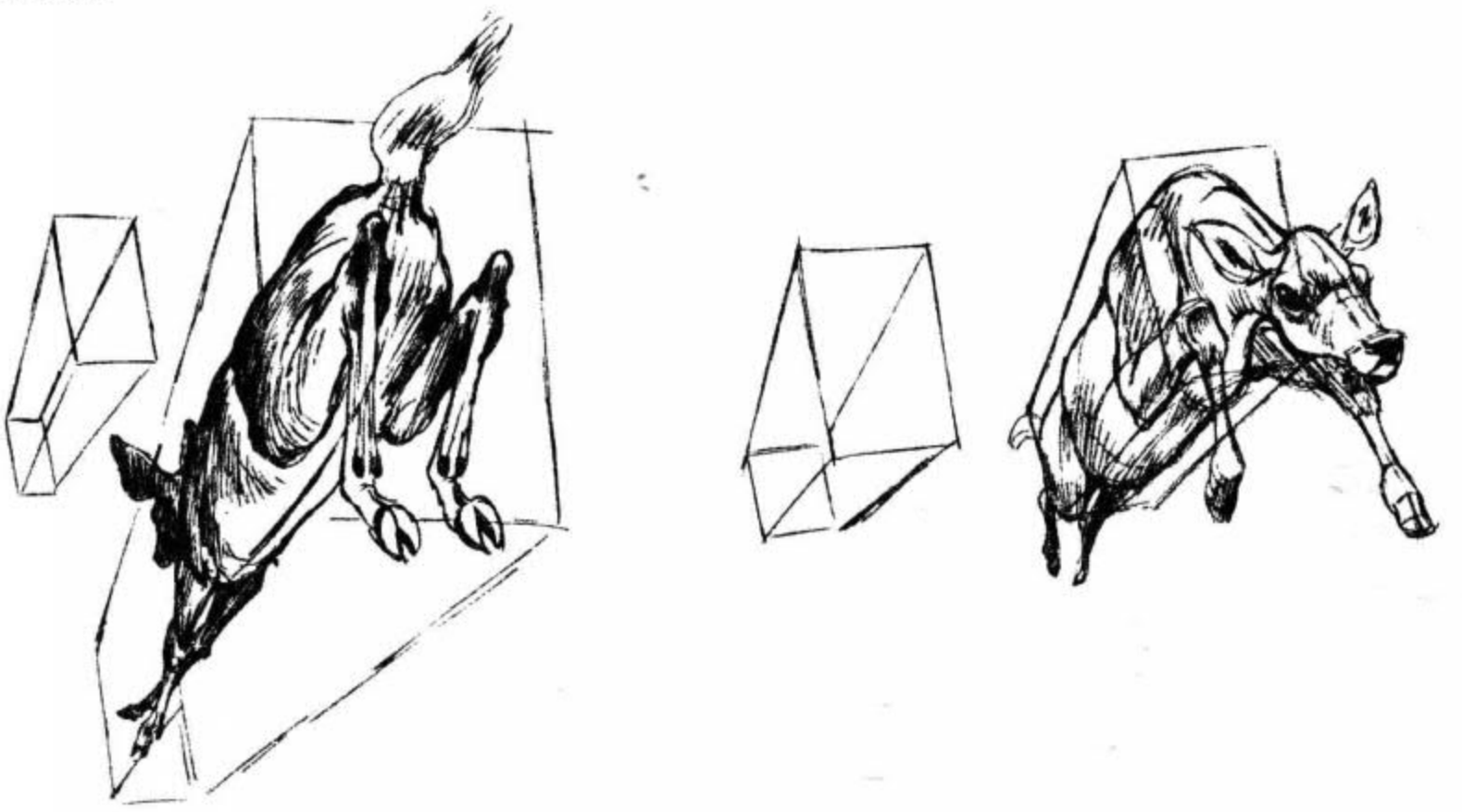




画动物要注意足部位置的变化。一幅足部有变化的动物速写，显然比足部画得平行僵直的另一幅更有生趣。



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

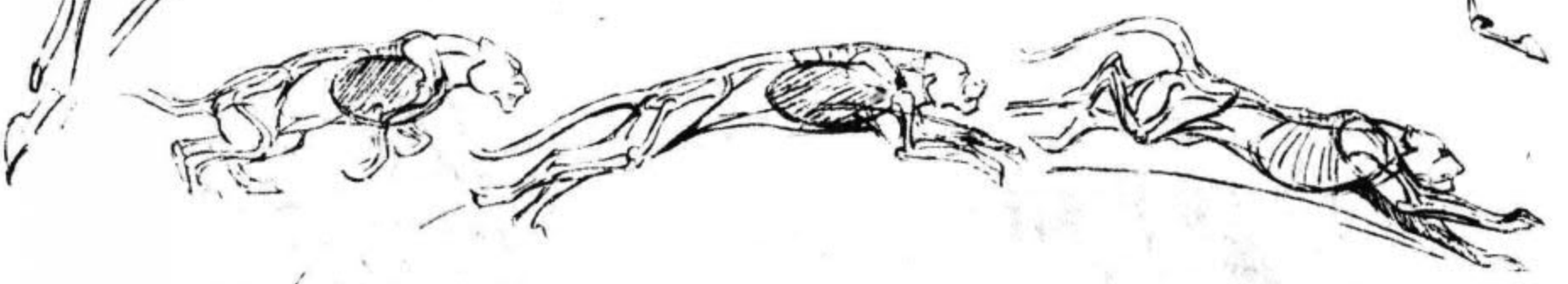


简单的骨骼

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

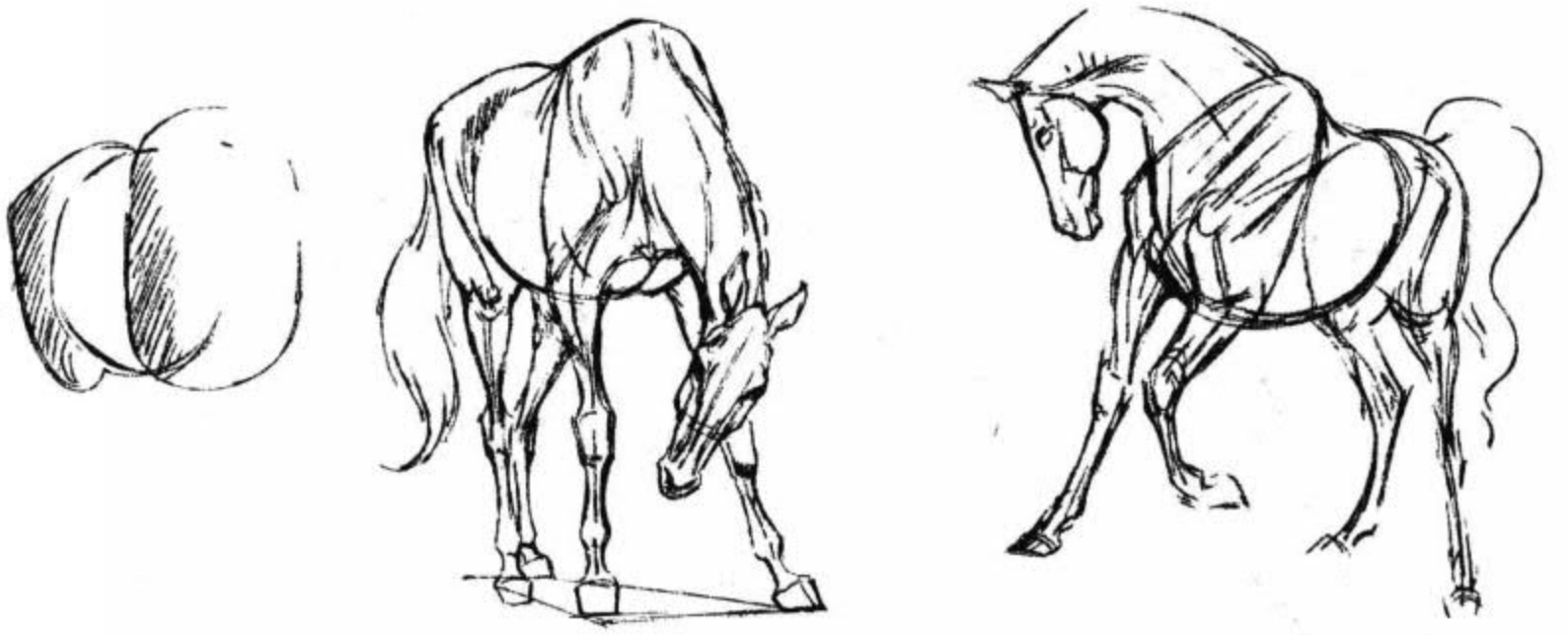
腿具有非常容易弯曲的性能，能够伸展和收缩。

在下图所示作跳跃的动作时，注意在伸展的姿势中，胸腔如何拉长。

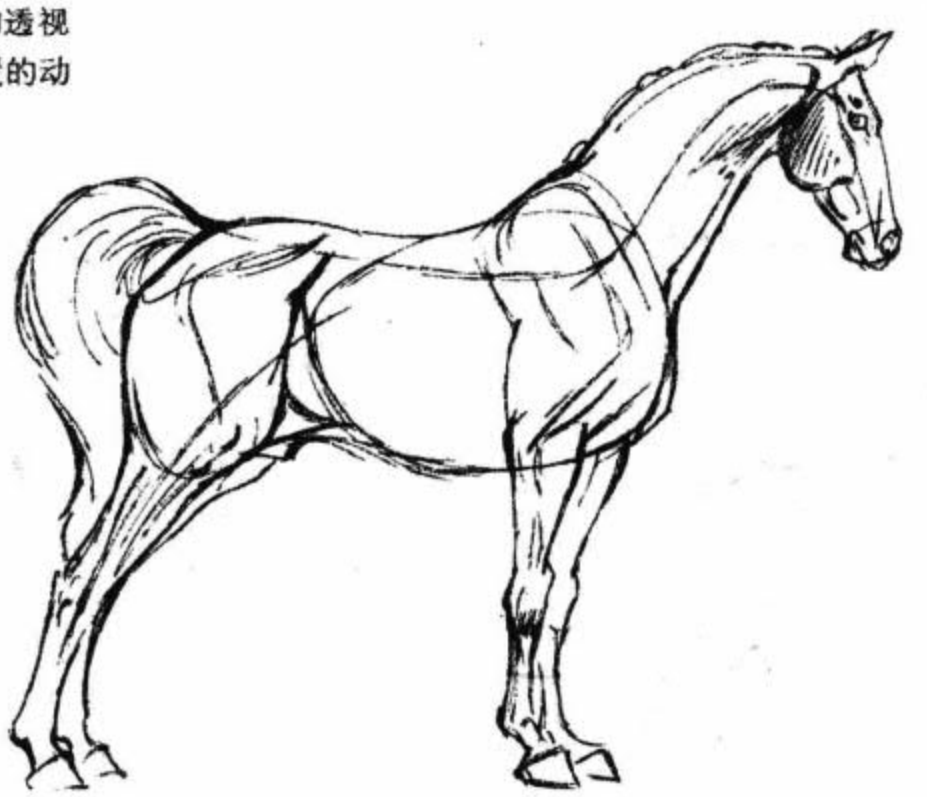


形 体 的 略 写

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

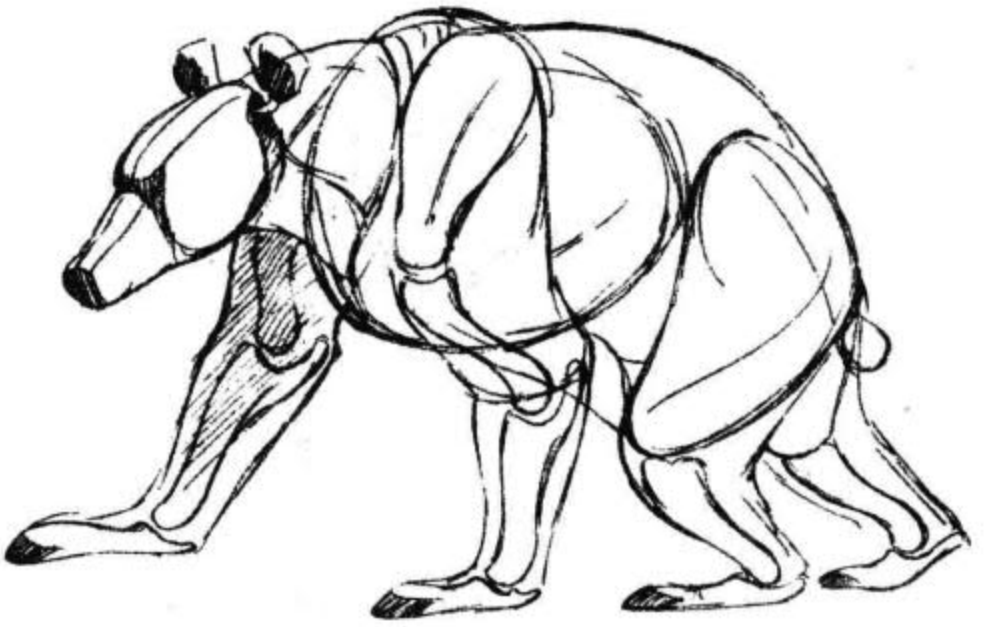


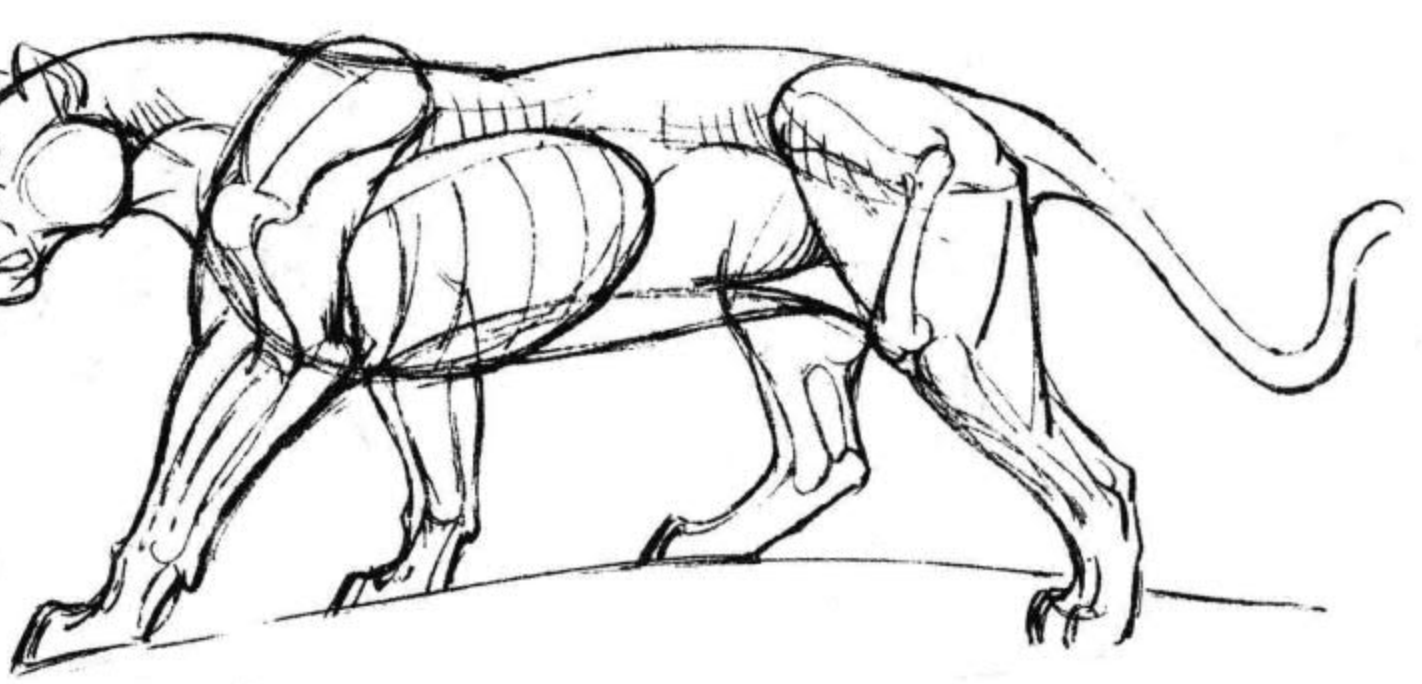
用以上图解的方法，对于画重叠的透视形体是很有帮助的。在画这种位置的动物时，记住这个方法。

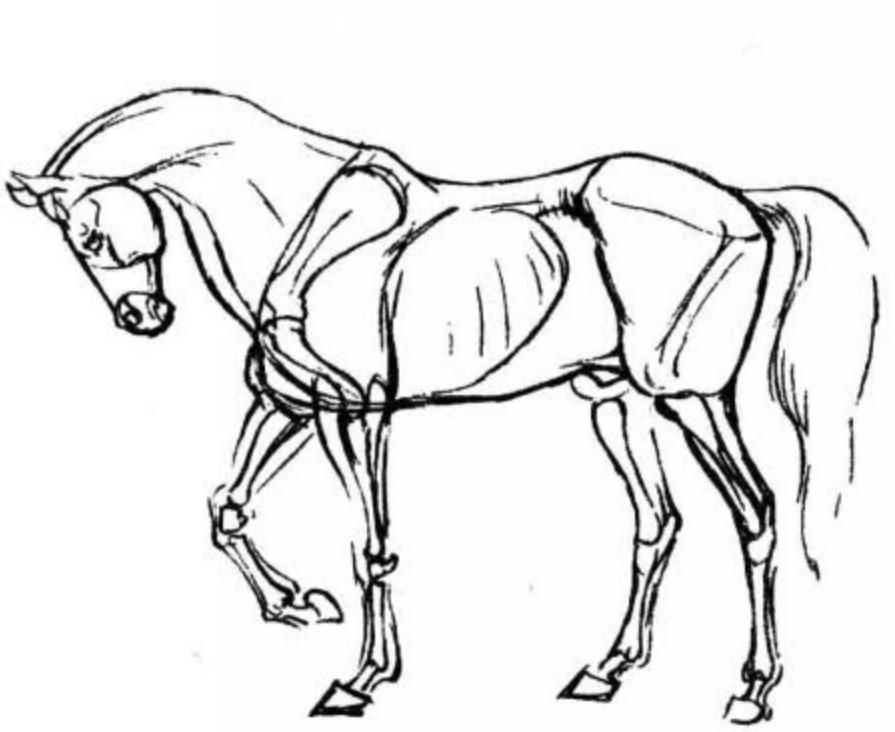


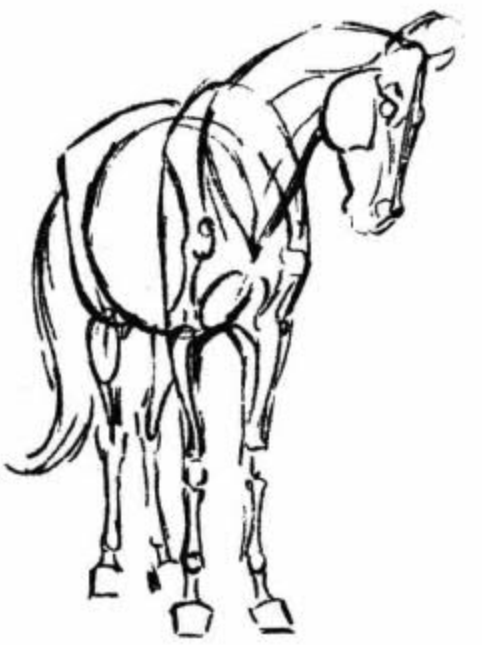
模　型

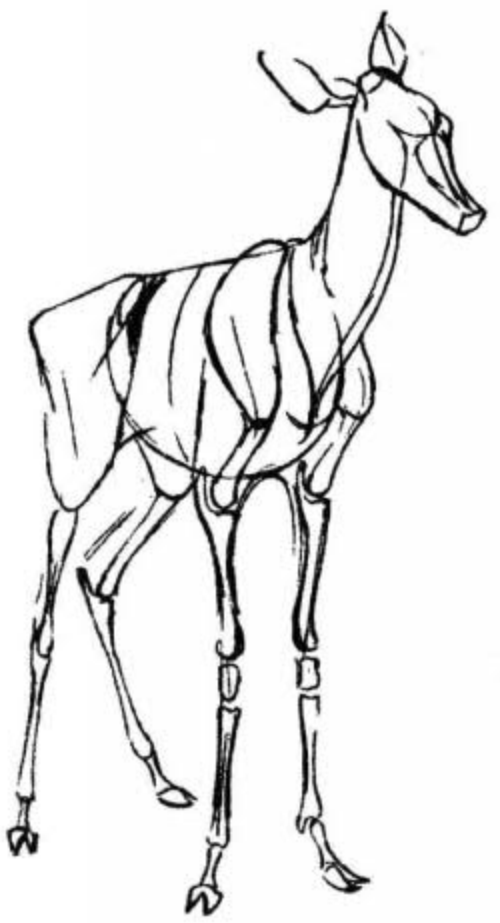
这些好象模型的骨架，可以帮助我们掌握动物的结构和动态。

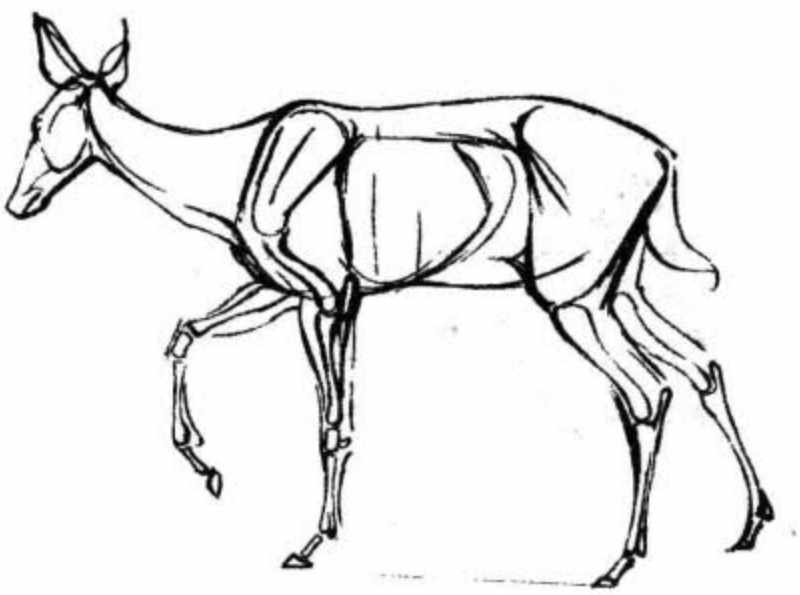


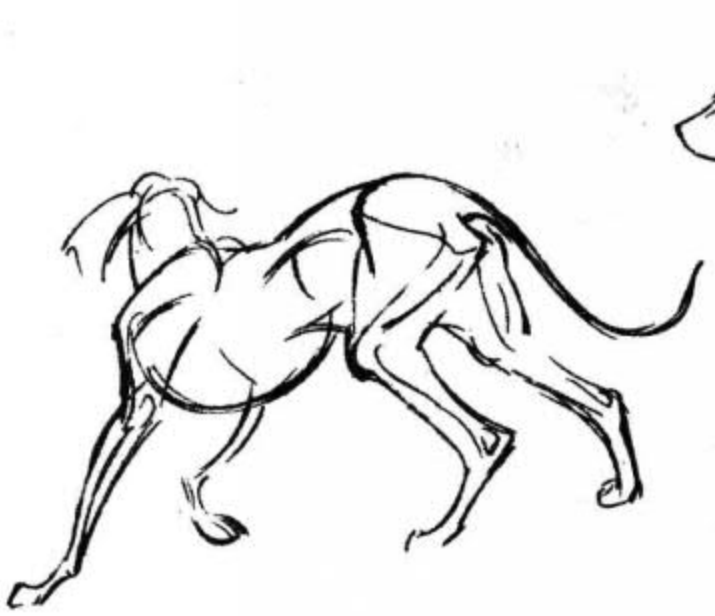


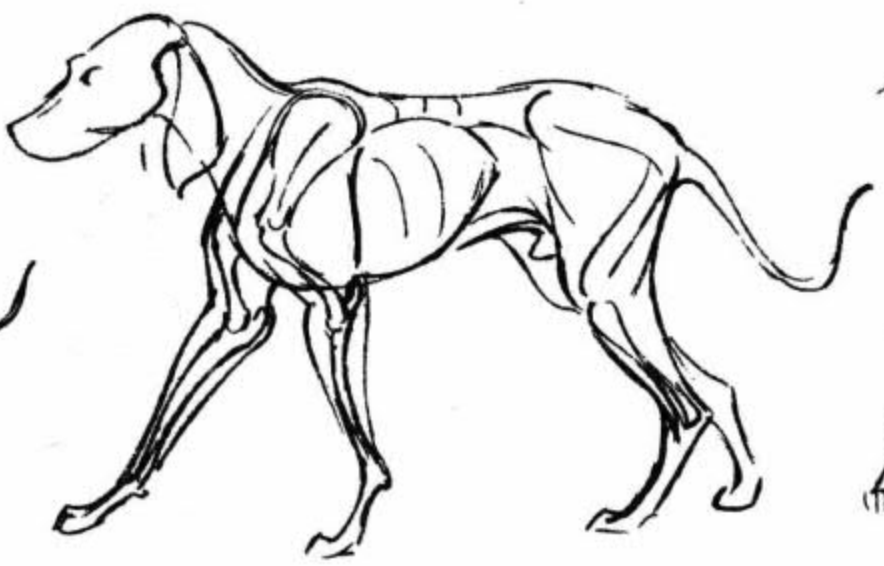








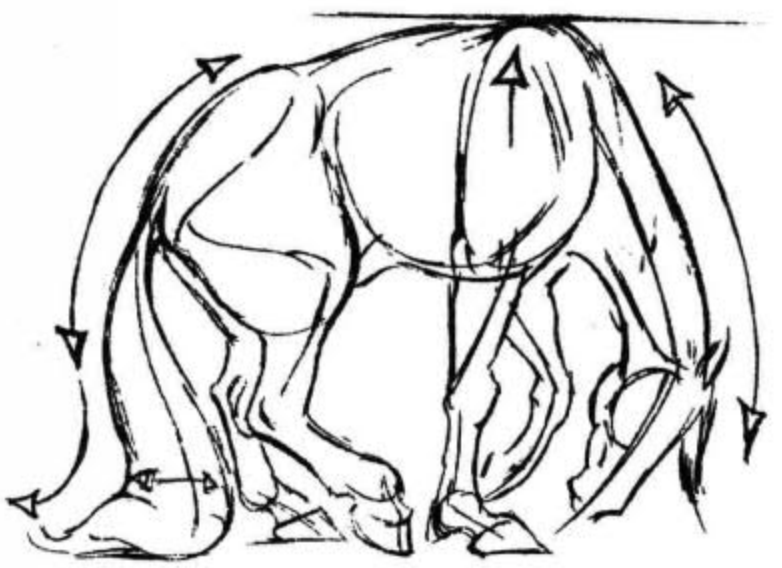




情景和感觉

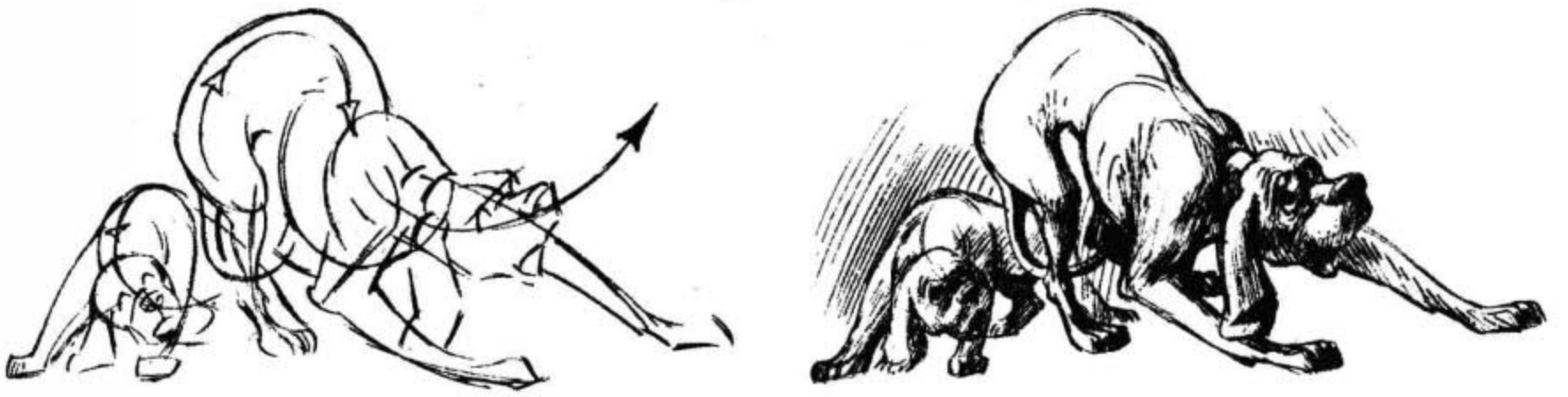
每一个画家就是一个演员，他把动物的个性、情调和姿态传达给观众，而且在他还没有把对象表现在画面上时，就得感受整个情景。假使遇到一个紧张的情节，如象受惊的鹿群，你就得在画面上传达出紧张的气氛。在这种情况下，动物把它们的后部放低，随时准备着情况有了变化，就迅速离开。耳朵和尾巴竖起来。除非它们是非常紧张和受惊的时候，动物的眼白是很少露出来的。在下图中，直伸的脖子也帮助了传达紧张的情绪。

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



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

表现狗胆怯的姿态，最好使它的头放低，面上仰，臀部下垂，尾巴夹在两腿之间。



下面的狮子表现懒散满足的一种情景。正象狗，狮子在一种松懈的情调下懒洋洋地挥舞着它们的尾巴。在下图中，后面的那一只把它的头搁在另一只的背上，给我们一种非常安静的意境。

对于任何情景，在你还没有开始画以前总要用心的观察。在你还没有找到一个你认为满意的姿态以前，需要先画几个简略的动态。以下有几个很好的试题来考问您自己：这个动作能不能真表达出它的意味？我的表现是否清楚？我怎样才能加强这个姿态的神气？

线 的 运 用

线基本上有两种：直线和不同弯度的曲线。
主要是用线来构成形体，并创造动态。

图 1　图 2　图 3　图 4　图 5

这儿是一些用来构成形体的基本线。

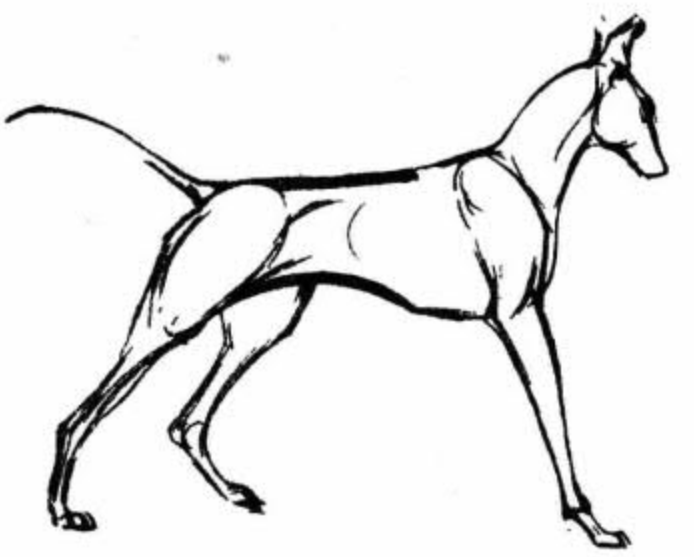
图 1 的例子是猫科，注意在这些例图中的粗线。

图 2

图 3

把图 3 横过来看也很适合于创造重量的感觉。

图 4



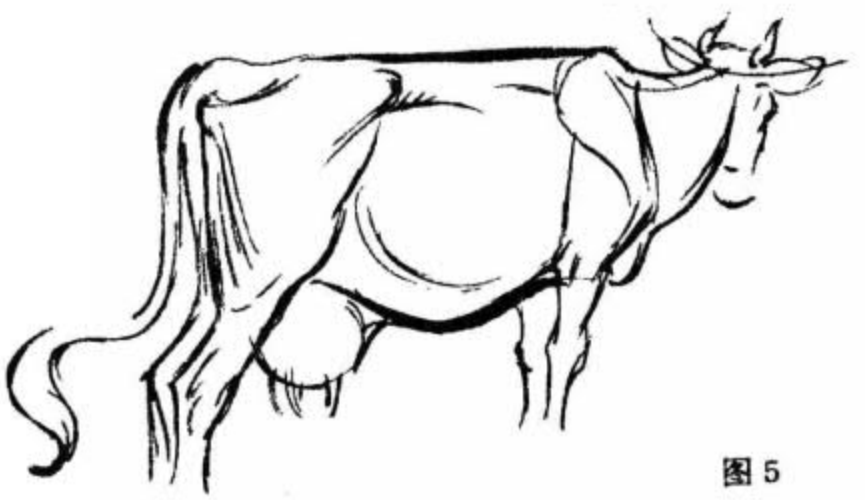
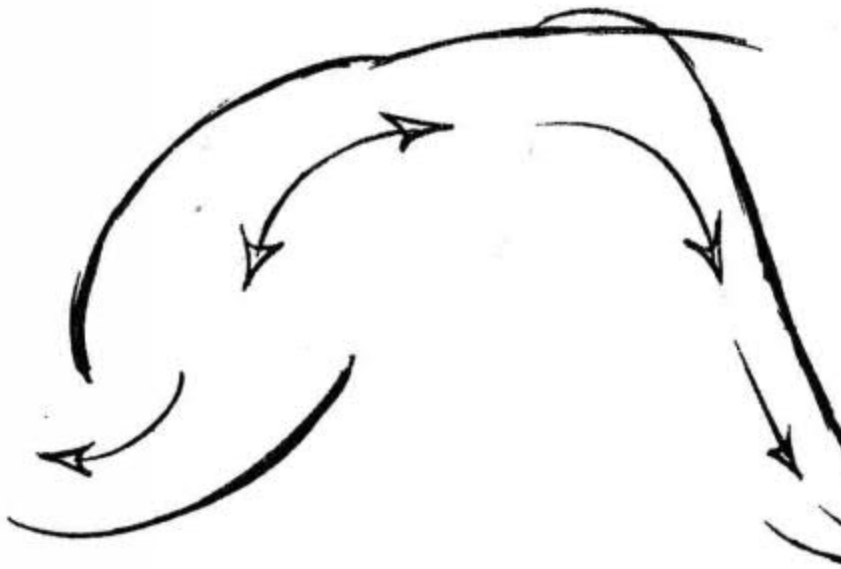


图 5

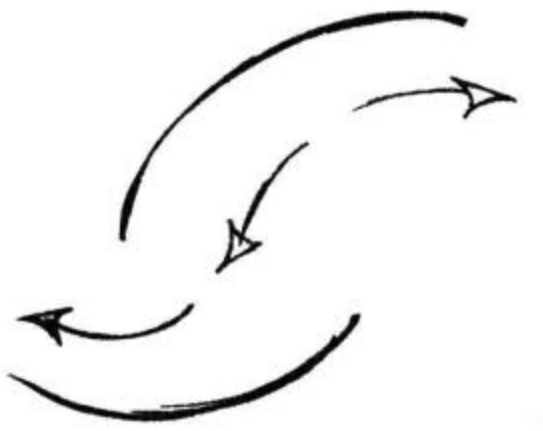
线的另一用途就是创造动态。这条弧线具有一种向两个方向运动的感觉。

进一步造成动态，可运用直线，以打破曲线的单调。



线的重叠也是很有用的，因为它提供了不同方向的必要的对比。注意熊右后足腹部的线。

要创造更多的动态，可把弧线翻转过来。



在这一个动作中，注意腹线和脚线的不同方向如何形成对比。对比常常是很有意义的，因为它是良好构图的一个组成部分。作画时要以力量对比力量。

记住水平线、垂直线和斜线，每一张画都需要他们。

为了使你的画面流利并富有节奏，经常画一些具有动态的线。以下是一些常用的线。

动态线基本上是一条优美流畅的线。

脖子和尾巴都很适宜于创造这种流动的线条；两者都可运用于不同的方向。在这两个动作中，两者都构成动态线的一部分。

在这个例子中，尾巴成为被强调的一点。注意脚被引入动态线中去了。

强调是很需要的，因为它减轻了动态线条的雷同——就象在万绿丛中点上了红点。

夸　张

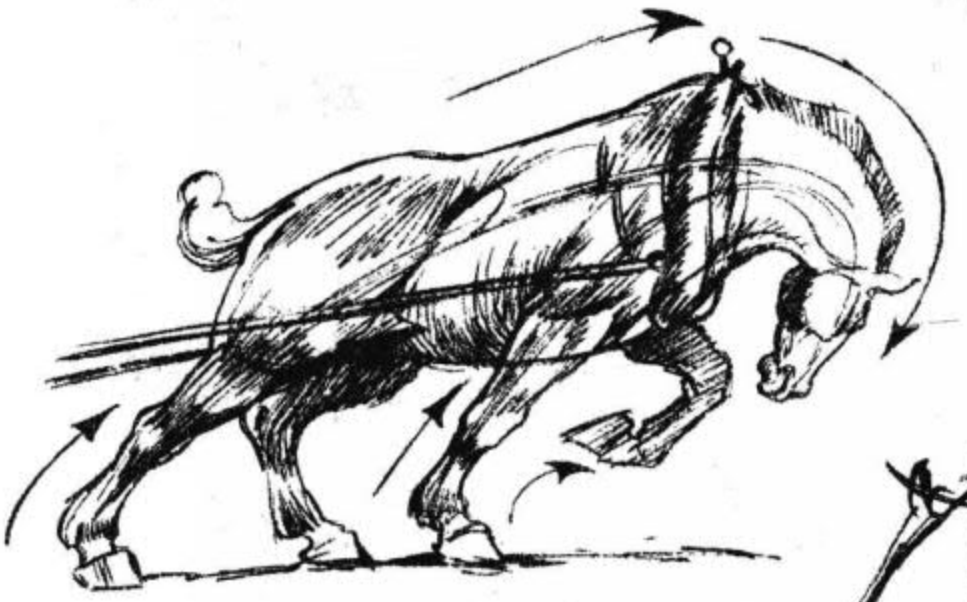
充分掌握你的动态，不管它是象什么样子。假使画一只马在跳跃中离开地面，干脆就把它的四条腿画得伸张着；把它的头和躯干抛离地面。这里是另外一种伸张的例子。

重　量

在下图中，注意正在变化的脚的动作和将要触地时脚的伸直情况。注意观察中央部分的画面，看右脚如何支撑身体的重量。注意左脚还照样伸直，而且还没有接受身体的重量，直到下一步。注意右脚和脖子如何为了另一次的跳跃而向前伸出去。

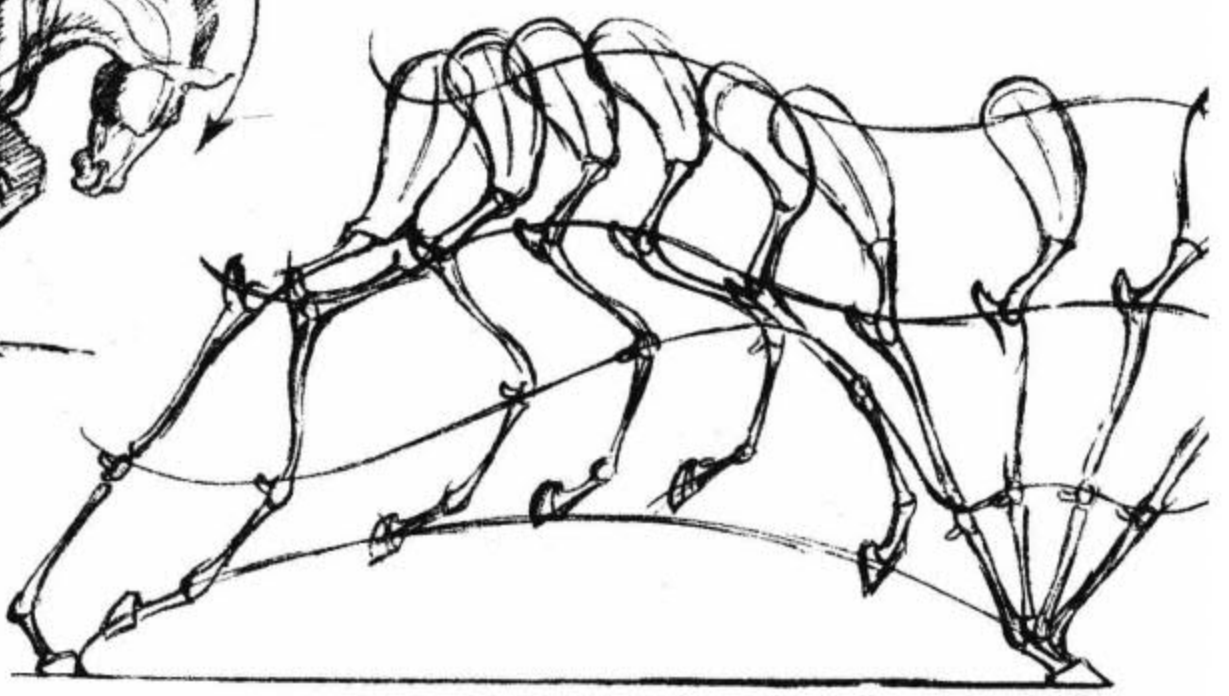
动 作 分 析——活 动

须要感觉到重量，压力和拉紧，动作和抗力。



箭头指示动态的流动。

弧形在活动中很重要。那里常常有一个中心点，但就是那个中心点也是常常变动的。



重复的动作是运动中另外一个重要的因素，在此种动作中，身体的各部分采取了不同的动向。注意腿。

变换动作的运用是一个很好的练习。

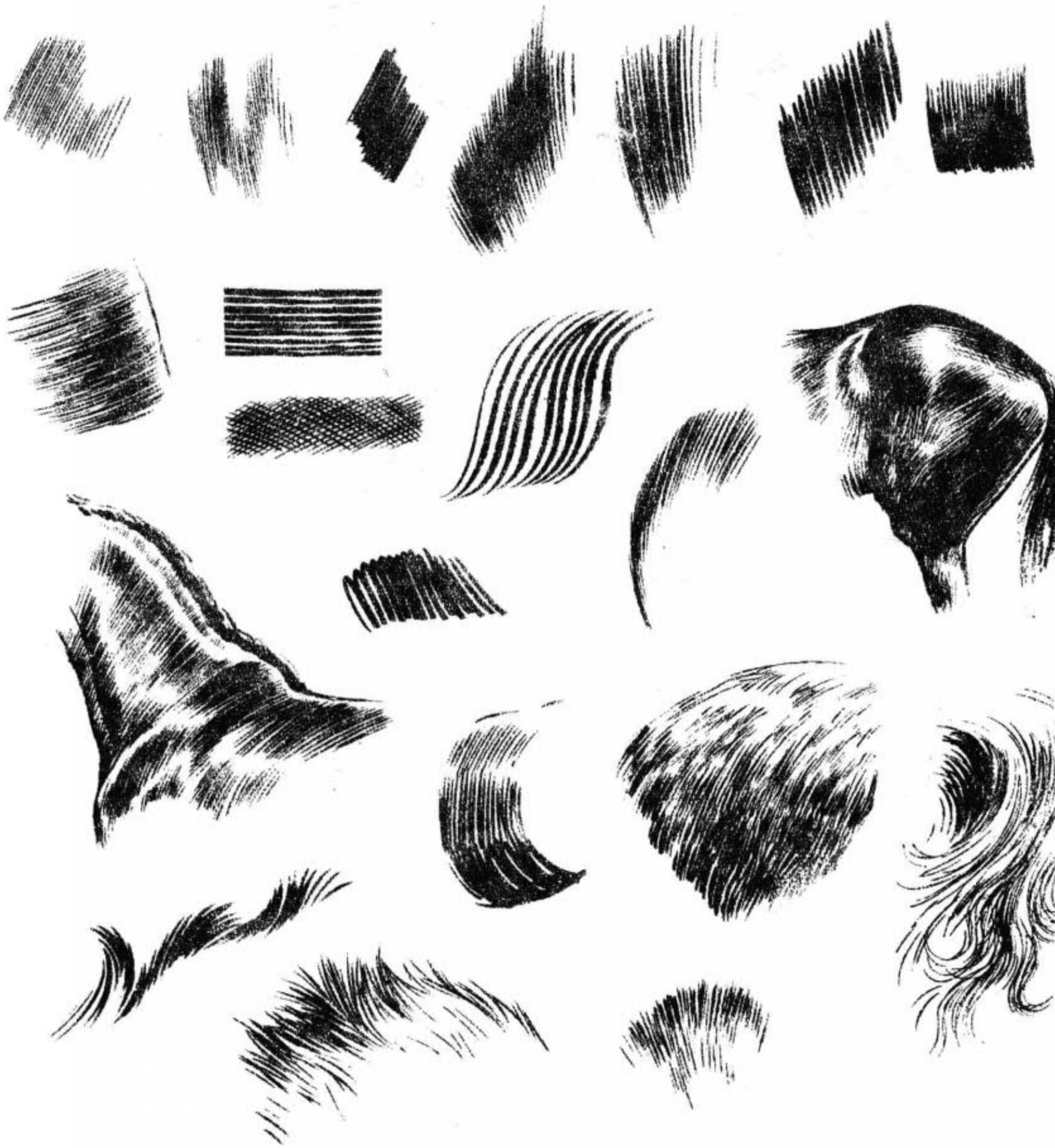
注意兔子在跳跃时那种缩成一团和伸张开来的形状。

动作分析——冲击

如象一个橡皮球坠落时拉长，着地时挤扁一样，在同样的情况下，一个活的躯体也有这种抗拒作用。在它下降的时候马把它的头向后甩，它伸直的前脚准备接触地面。它的身体在掉下来的时候被拉长了。它的腿首先产生抗力，在它着地受到震荡时腿承担了整个身体的重量。它的头向下卷，整个身体翻转过去开始滚动。球体在弹回去的时候又变长了，虽然不象原先掉下来时那样，因为它已经丧失了一些运动量。同样的，在这个情况下的马，当它的滚动缓和下来时，更加恢复了正常的形态。

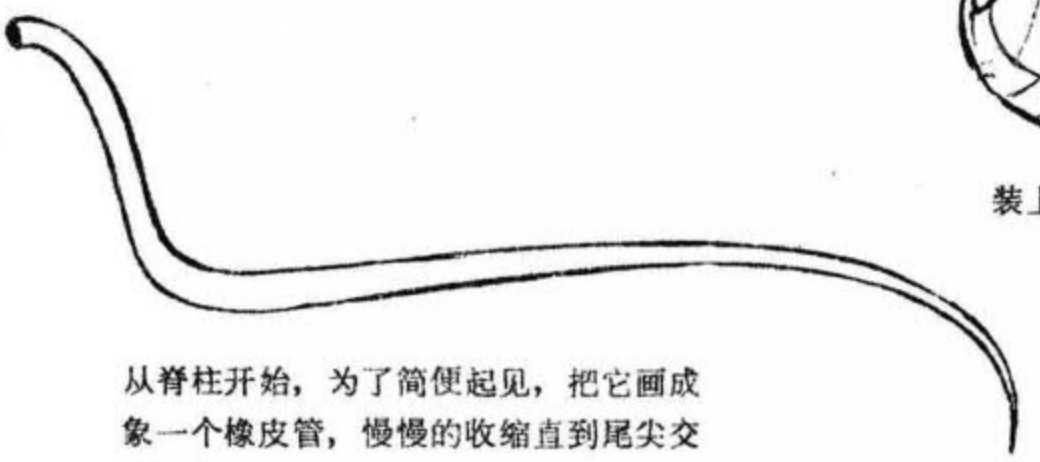
笔墨技巧

毛笔和墨是画动物的一种优越的工具。因为动物毛皮组织是多样的，而我们毛笔的技巧也是多样的。以表现光亮的毛片为例，我使笔触稀薄、细密、平稳，并留下一些空白来表现高光。毛发蓬松是骆驼和狗等的特点，可以用干笔的方法传达出来。要得到这个效果，你可以把蘸过墨的笔，用吸墨纸把笔锋稍稍挤干，使笔端扁平，在笔毛上仅仅保持一种能产生柔和调子的水分。毛笔湿度和笔在纸上压力的轻重，决定了你所要获得的调子。我使用毛笔正象使用铅笔一样，用手腕的动作来产生笔触。这儿有一些实用的练习，作为以上两种画法的参考。

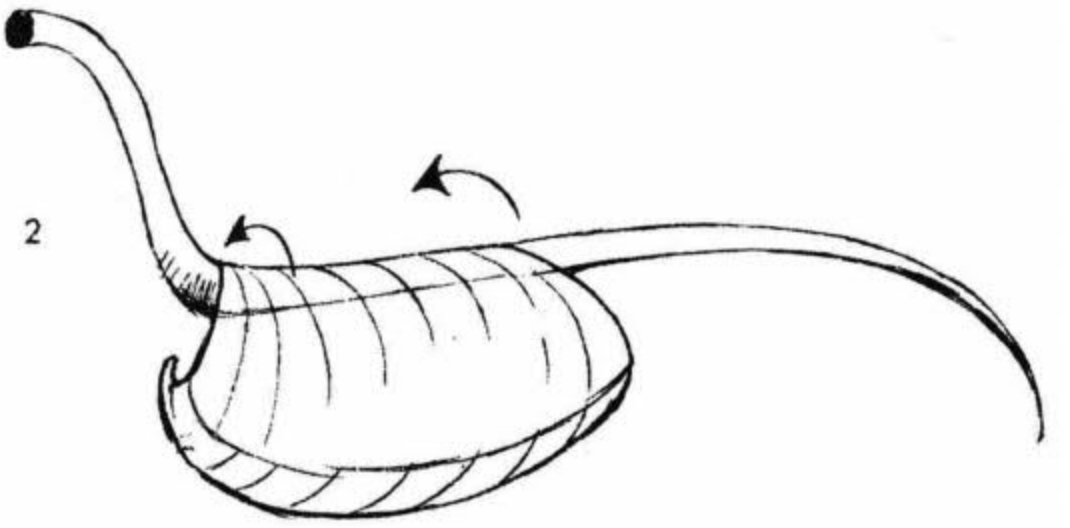


马科—骨骼结构

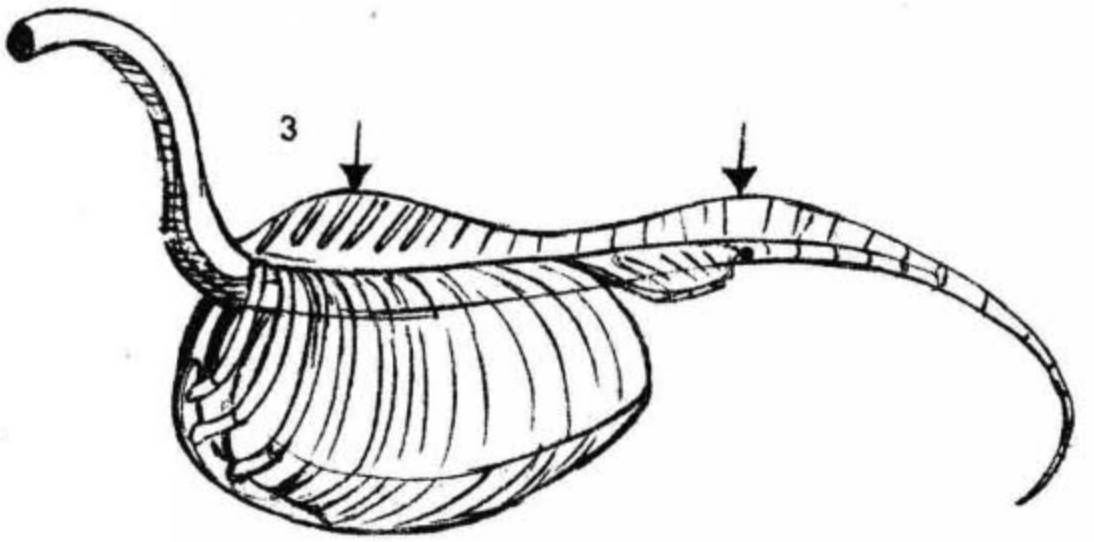
没有关于骨骼结构原理的常识，就很难表现构成、运动、或者漫画手法。自然每一种动物的骨骼形状是不同的，但是在所有动物之间有着基本相似点。这儿是一个马的骨骼的简单画法。



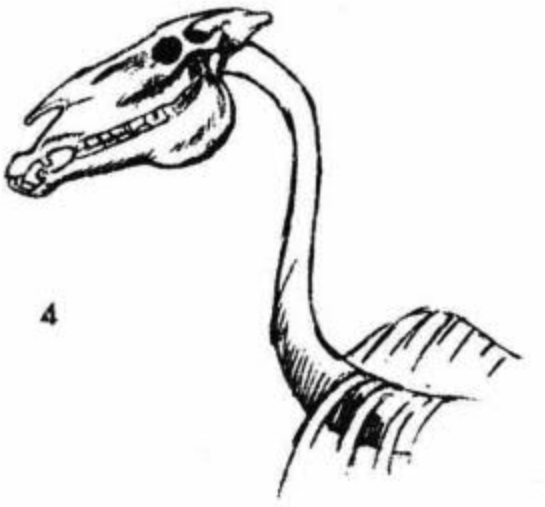
从脊柱开始，为了简便起见，把它画成象一个橡皮管，慢慢的收缩直到尾尖交于一点。



装上胸腔（这里具体的肋骨被省略）。

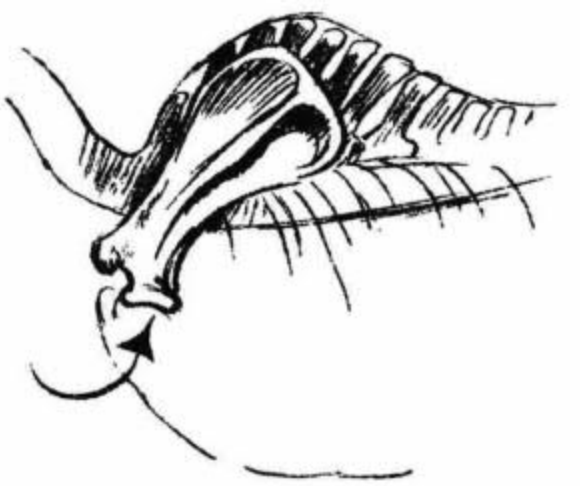


接着加上脊椎，同样还是简单化。注意形状的变化。两个高点是为了支撑脚骨。



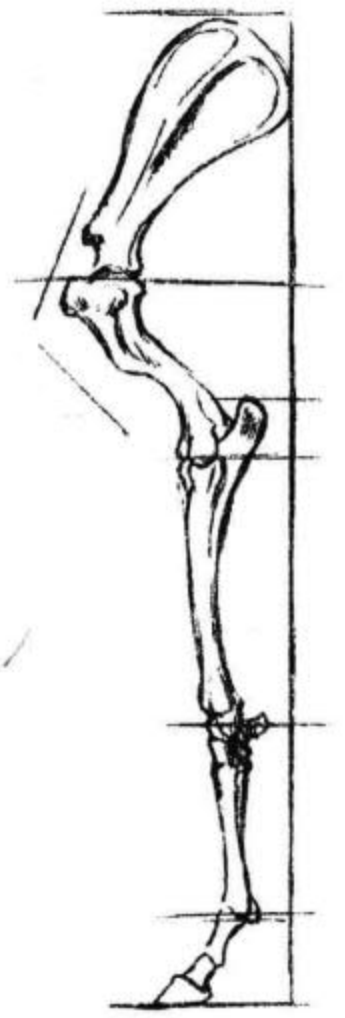
现在接上颅骨。

观察颅的形状。



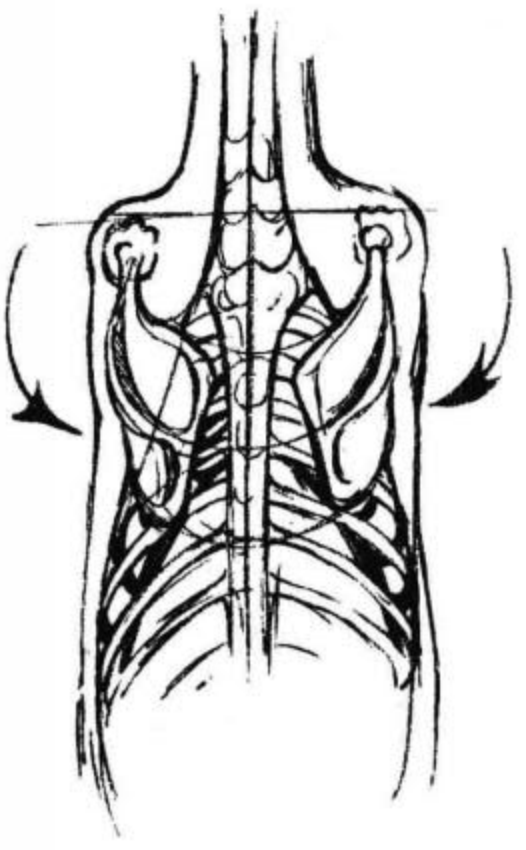
再接上肩胛骨。箭头指的是下接肱骨的关节盂。

加上肱骨、肘和前腿。

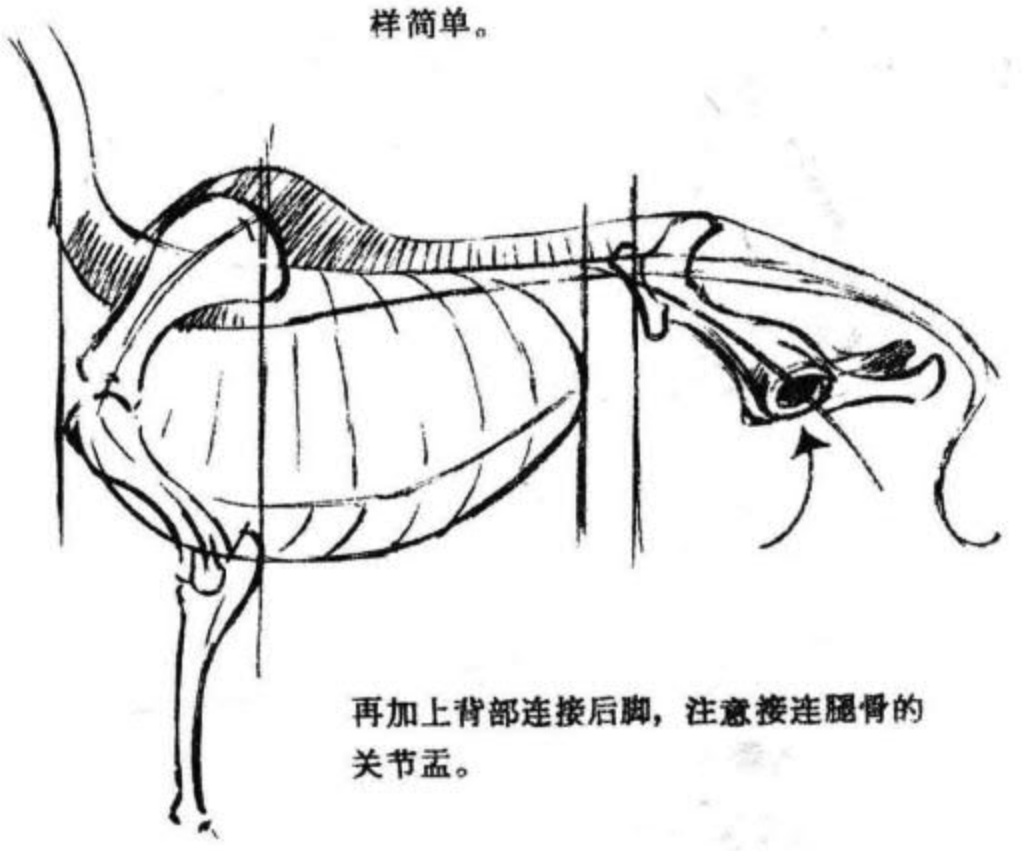


完成的腿。

为了写生的目的，你可以把它想象得这样简单。



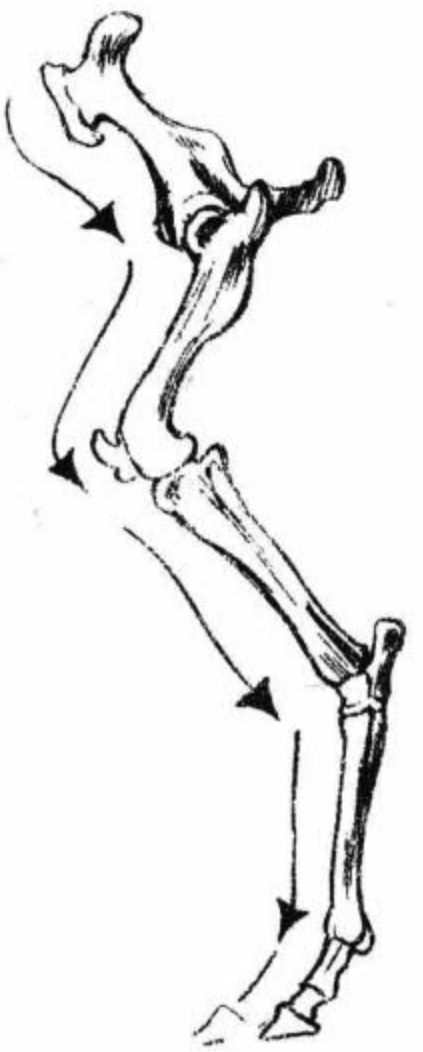
肩胛骨围绕胸腔外廓。



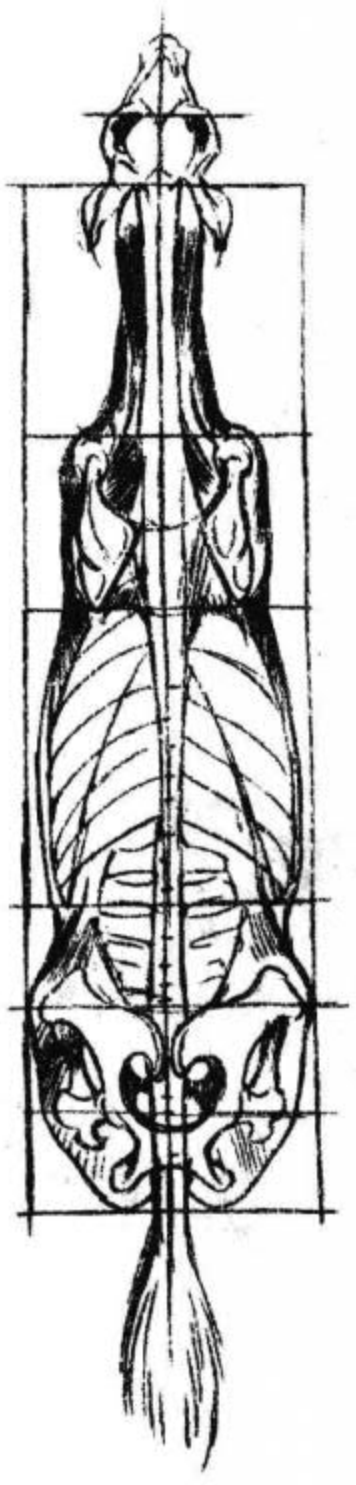
再加上背部连接后脚，注意接连腿骨的关节盂。

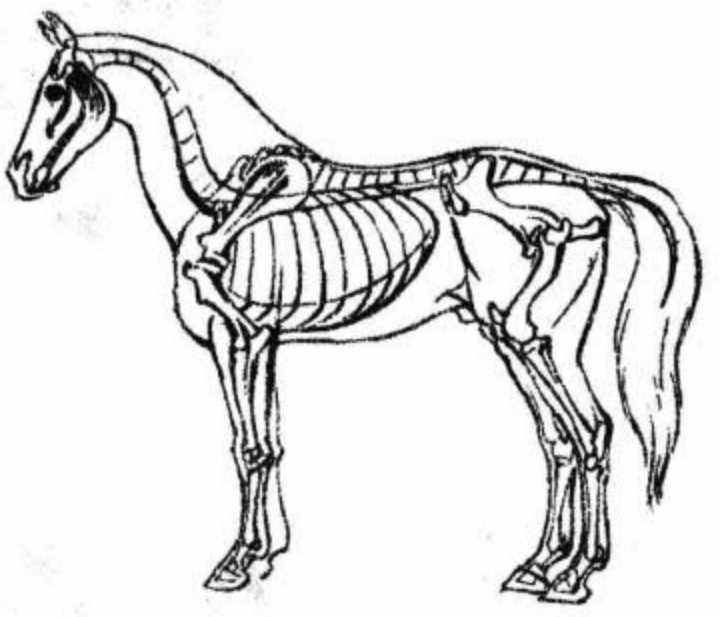
骨盆以及关节盂的透视。

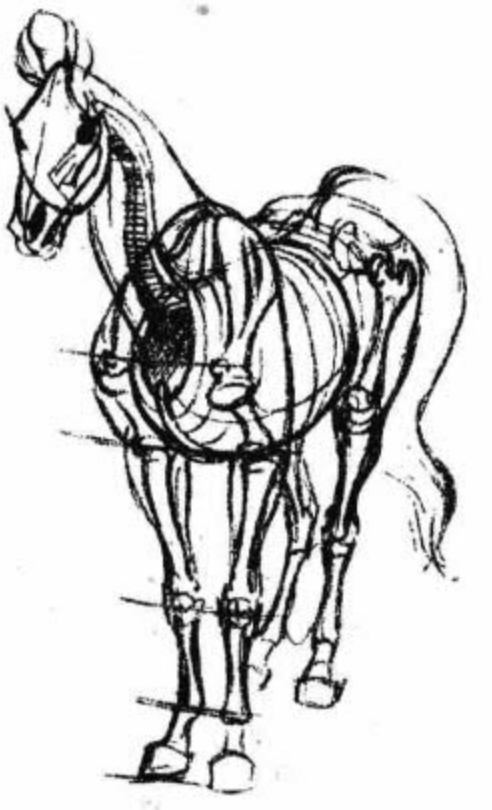
骨头装入关节盂。



接上后腿下部的结构，骨骼就完整了。

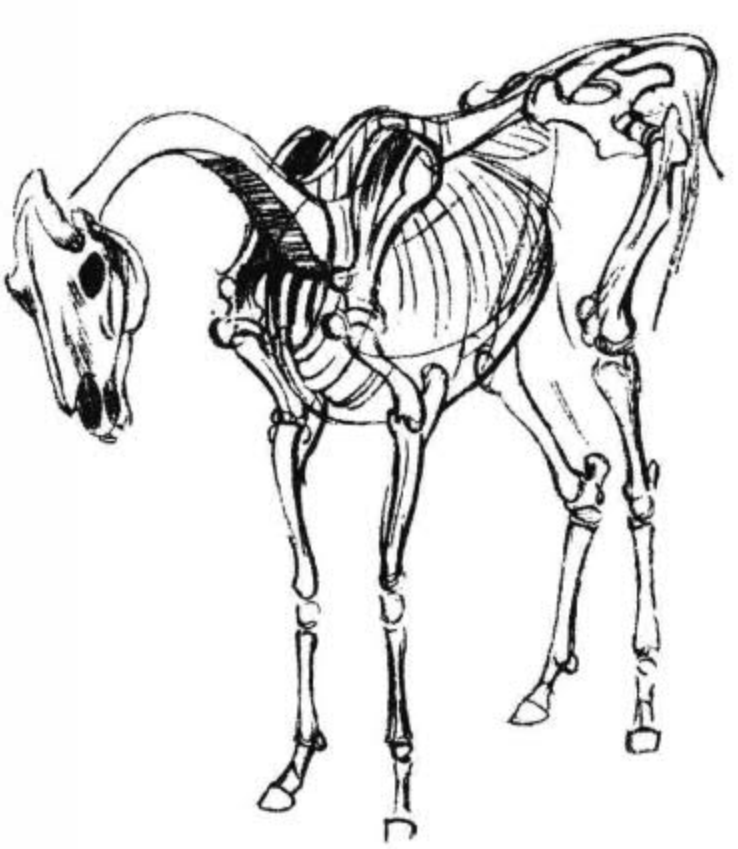


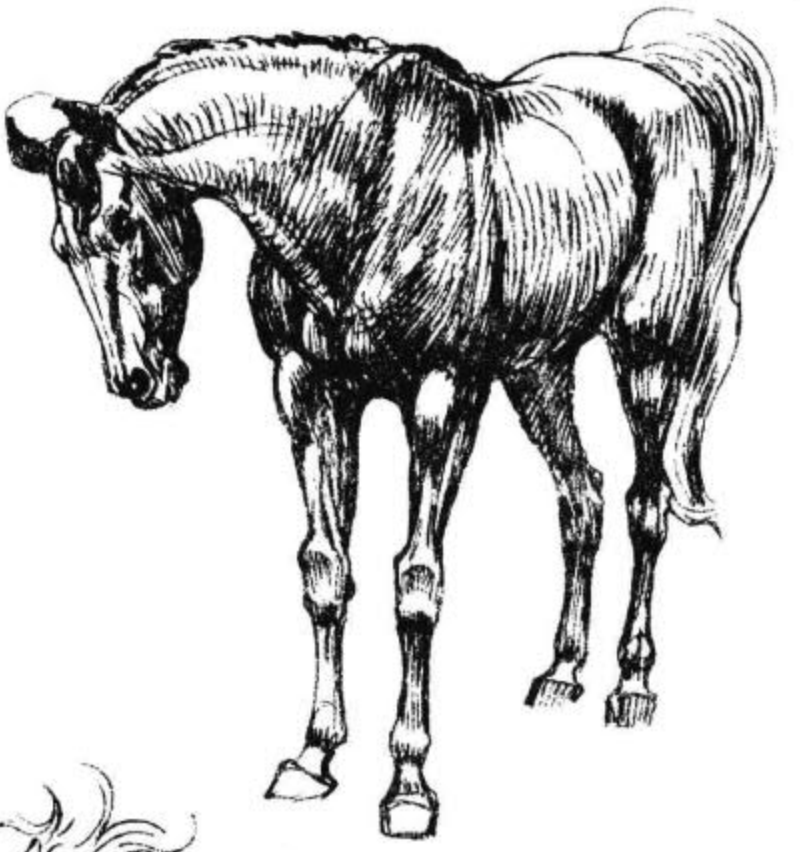


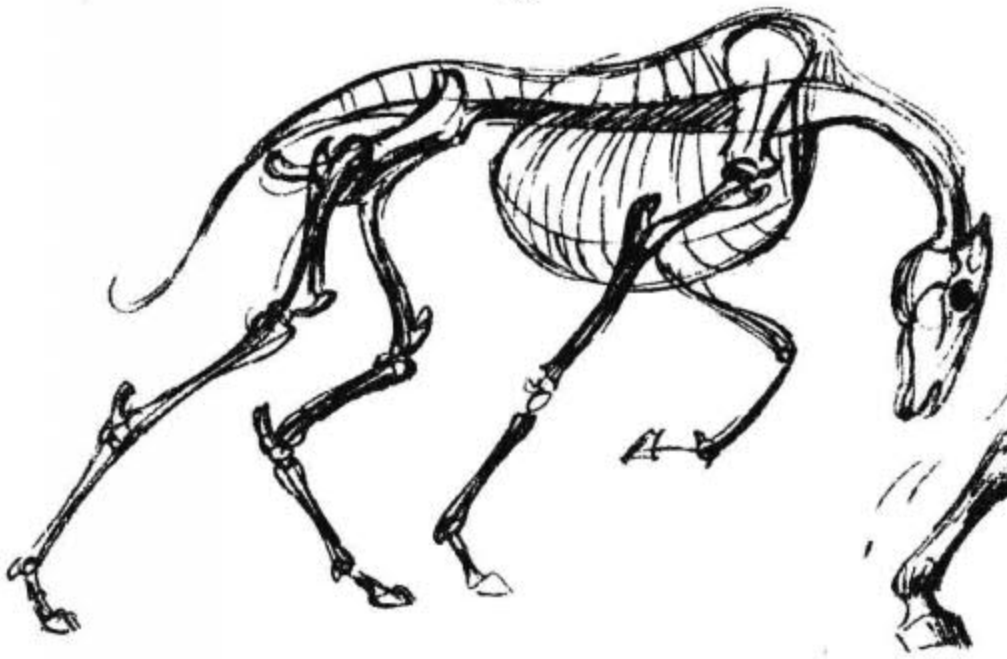


完成了的骨骼组织图。

参考下列诸图中的每一种骨骼。注意和骨盆连接的腿关节如何突出，后腿下部关节怎样内翻——在站立时四足下部关节都有点内翻。

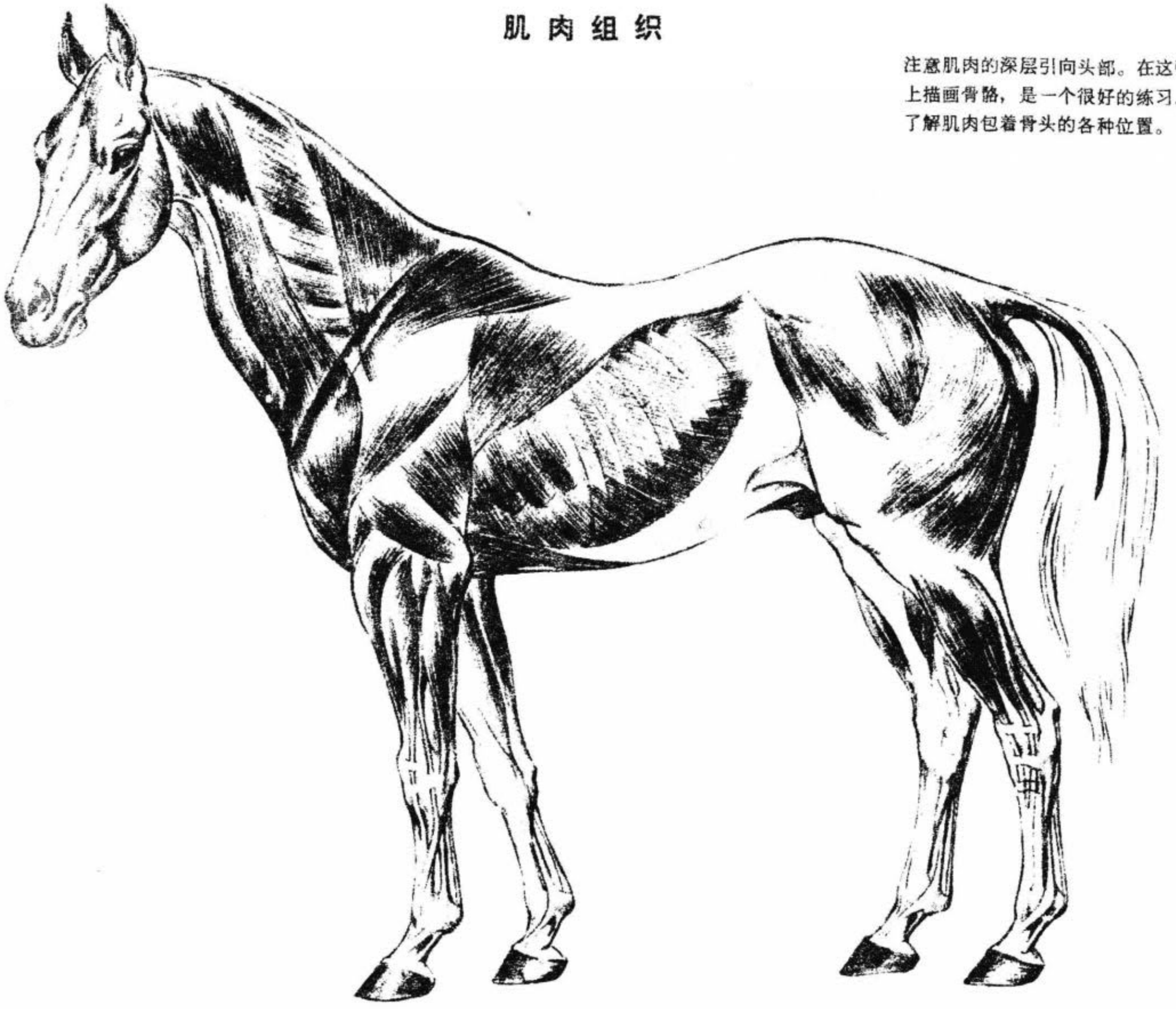


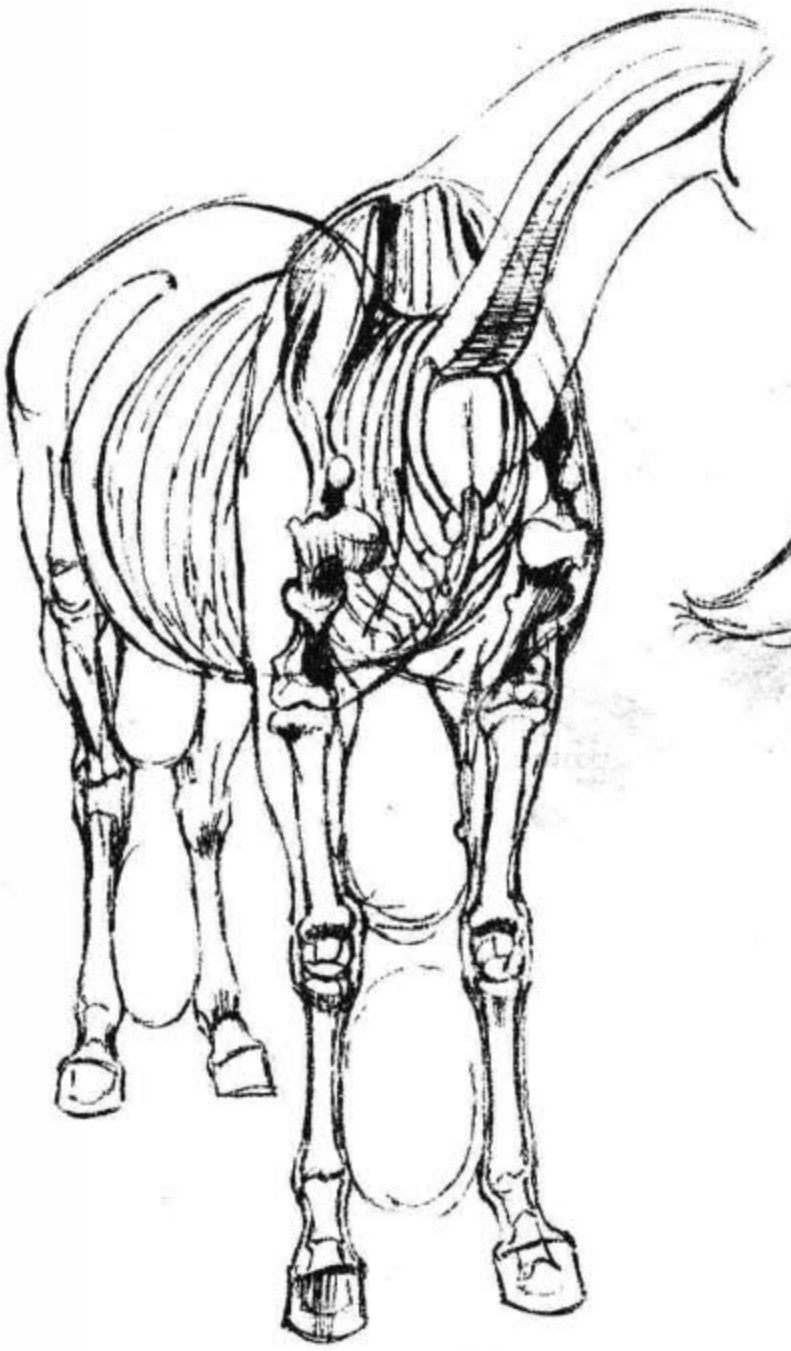


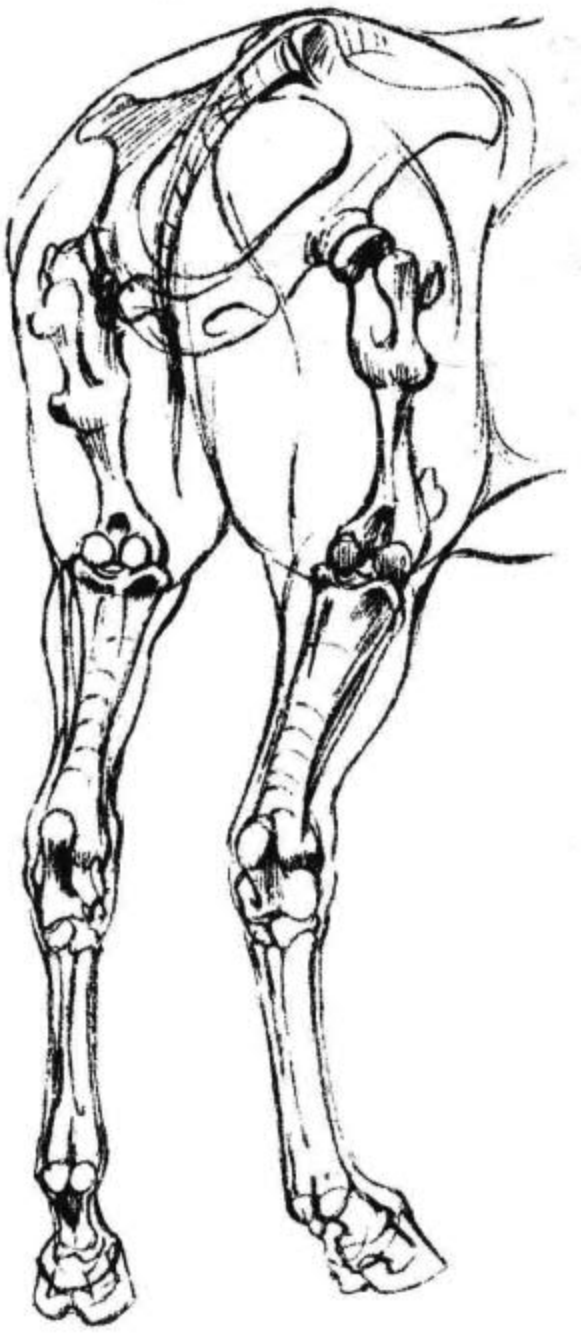


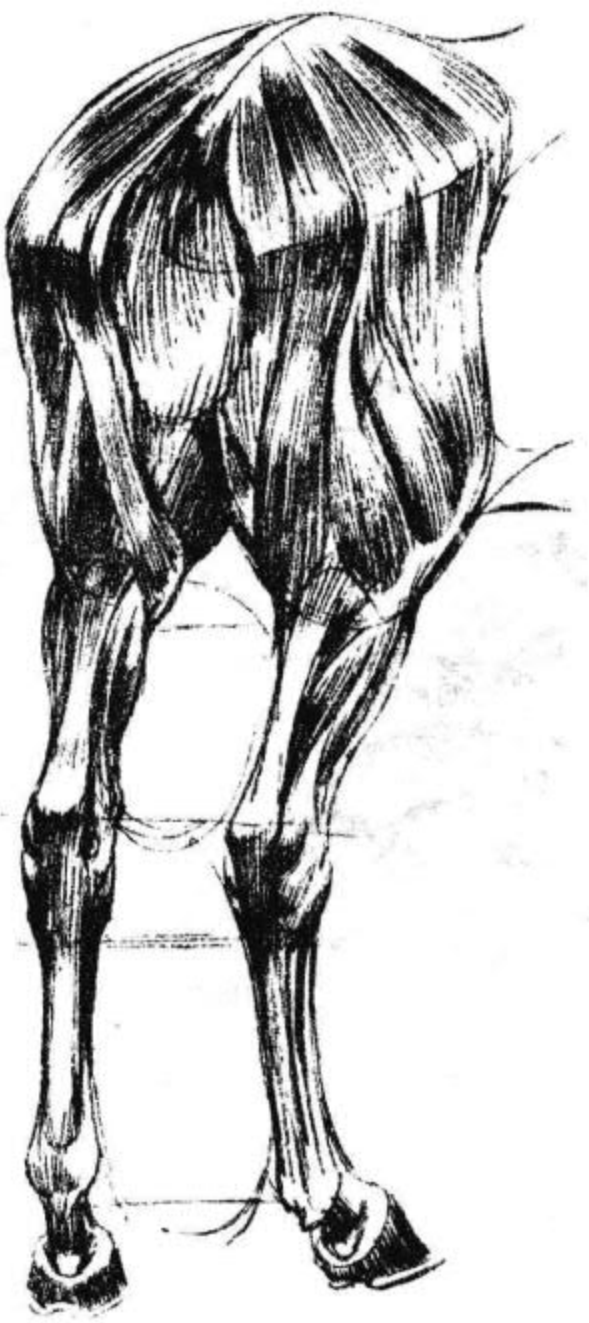
肌肉组织

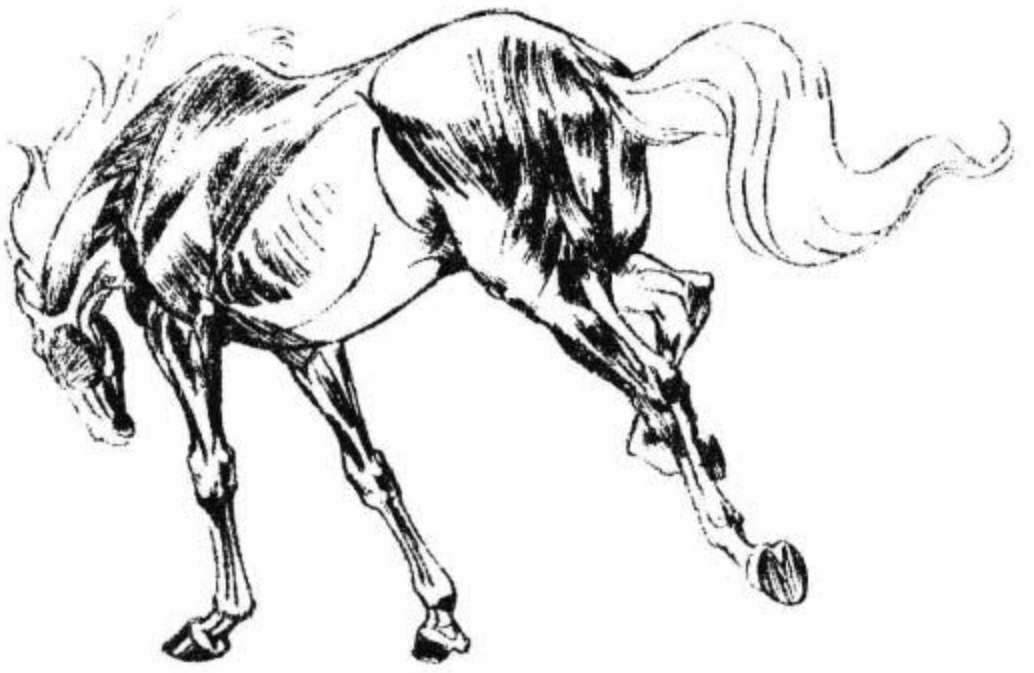
注意肌肉的深层引向头部。在这张图画上描画骨骼，是一个很好的练习。可以了解肌肉包着骨头的各种位置。







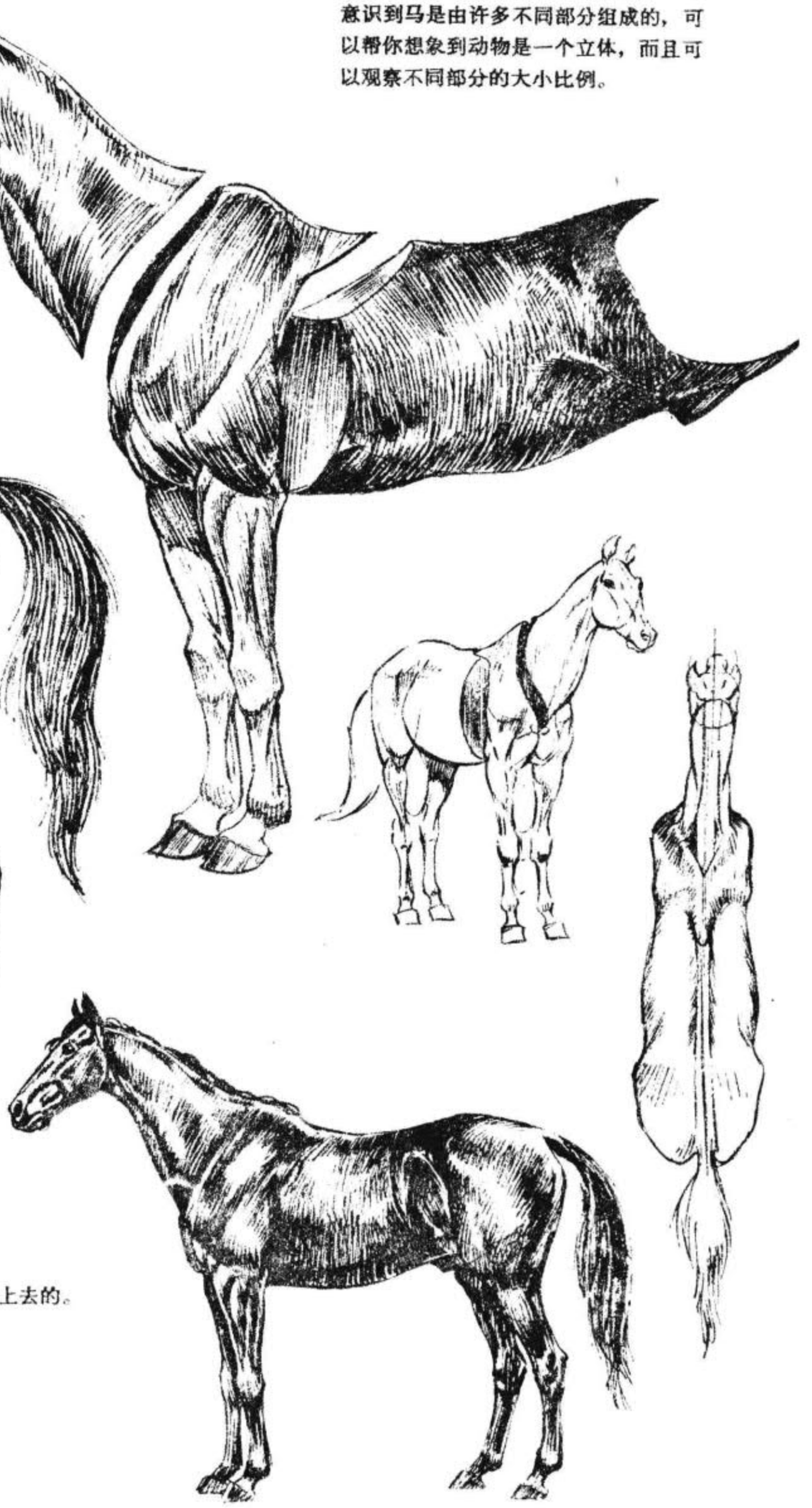




不同的部分

意识到马是由许多不同部分组成的，可以帮你想象到动物是一个立体，而且可以观察不同部分的大小比例。

颈部和头的关系。

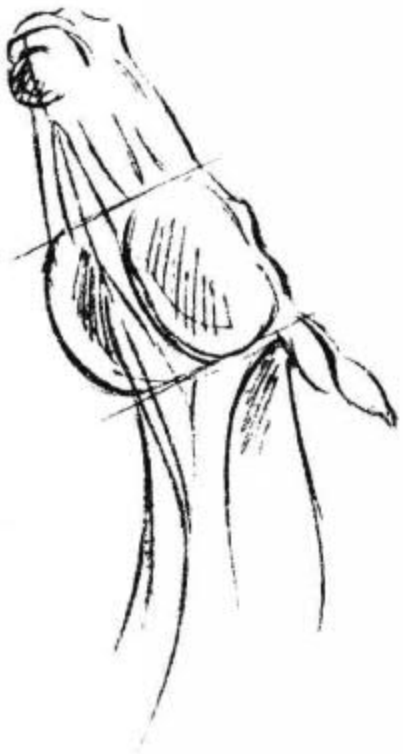


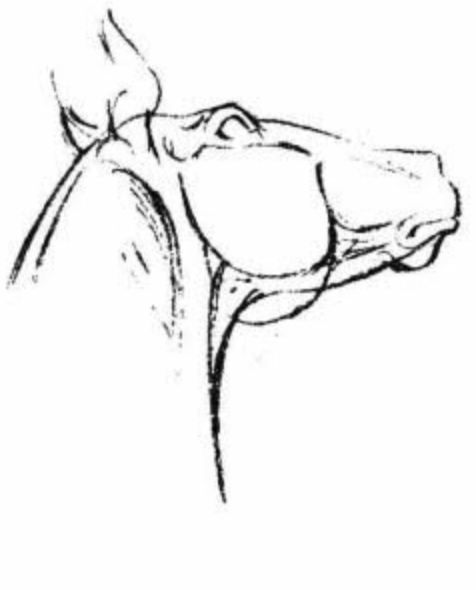
将腹部装置在下面。

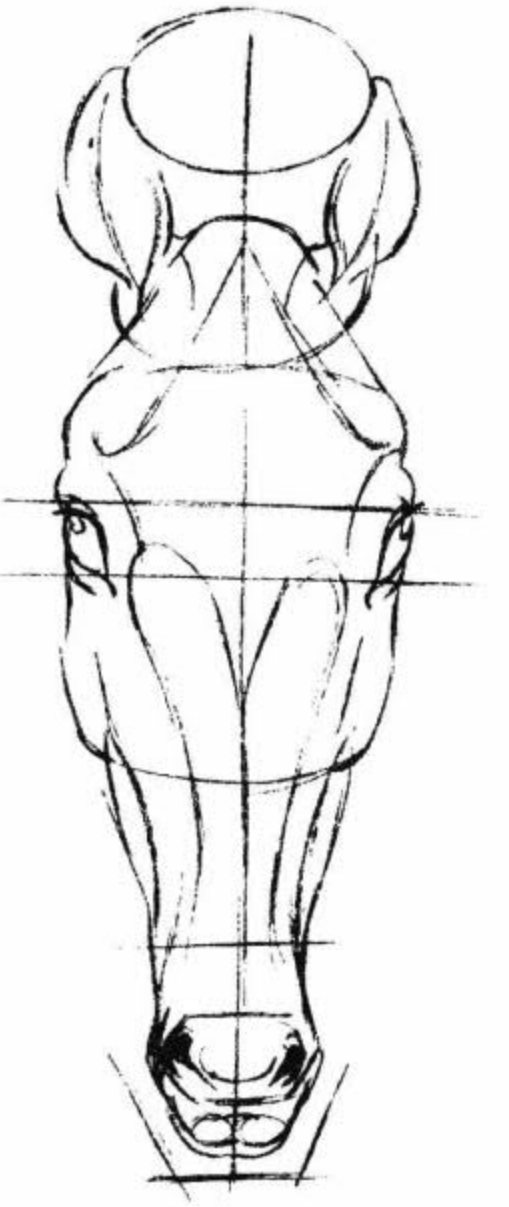
有一部分是从侧面接上去的。

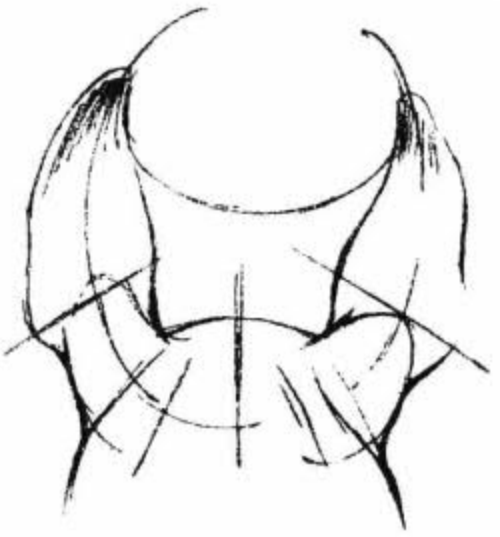
头

马的头并没有简单的方法来塑造，因为那儿有许多面必须加以考虑。一旦你熟悉了头盖骨之后，这个工作将会相应的简单，因为头部骨骼的结构是很明确的。









把马的头部想象成两个组成部分对你是有帮助的。在右下角的图里，注意颈部的肌肉和眼后的骨头怎样环绕着耳朵。

一个很普通的错误是把马的眼睛搁得太前。在画头部草图时先核对各个部分，肯定在透视上是否正确。

肌 肉 的 动 作

在伸张的动作中肌肉是被拉长的，象一个拉紧的橡皮带子。蹲伏时则肌肉缩成一团，如上图。

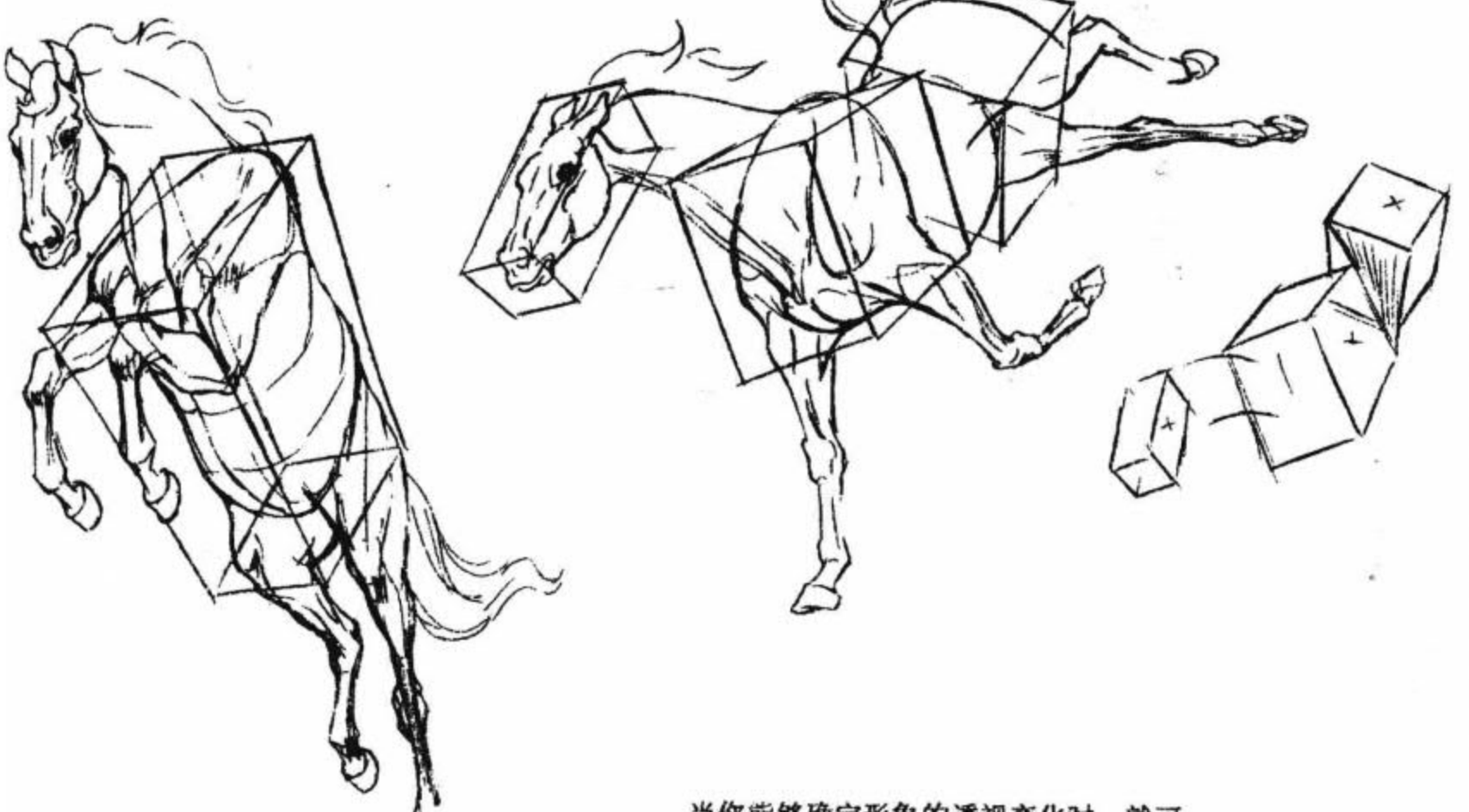
当马用它的前脚直蹬地面的时候，不但它的腿伸直，而且整个前部分同样的伸直。脖子变长了，连接到头部的深层肌肉也很紧张。

经常想到形体的伸缩性，甚至连胸腔也能够压缩和伸张。

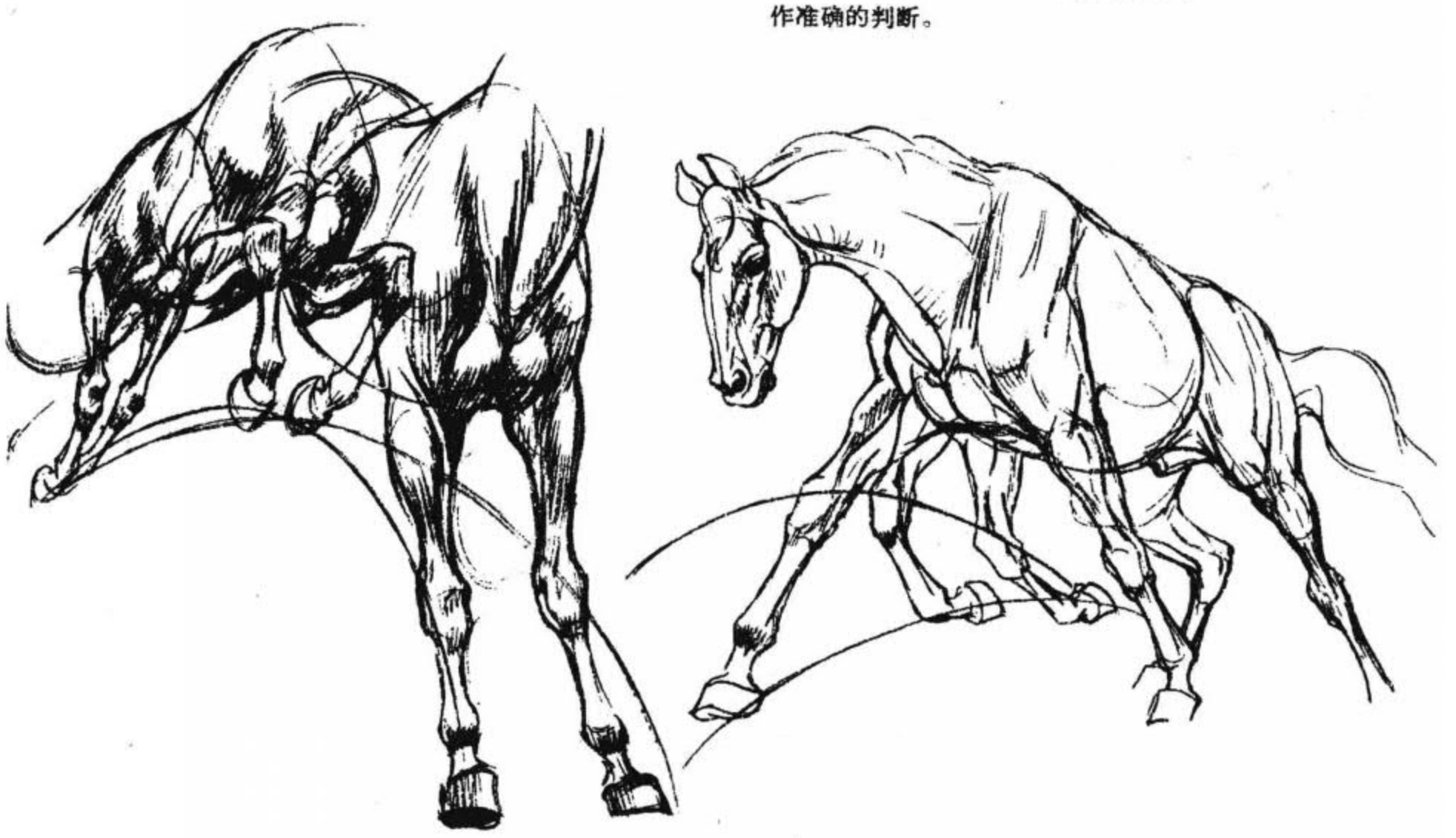
腱也起着重要作用。

在画动态时，有一些要点是必须记得的，已经有几点谈到过，但是还值得重提。
它们是：
压缩和伸张；
形体的拉长和隆凸；
重量；
动作和抗力；
重量的抗力，例如从高处掉下来产生的冲击

利用立方画形象(如图所示)，可以使形象有正确的透视，否则，很容易发生错误。



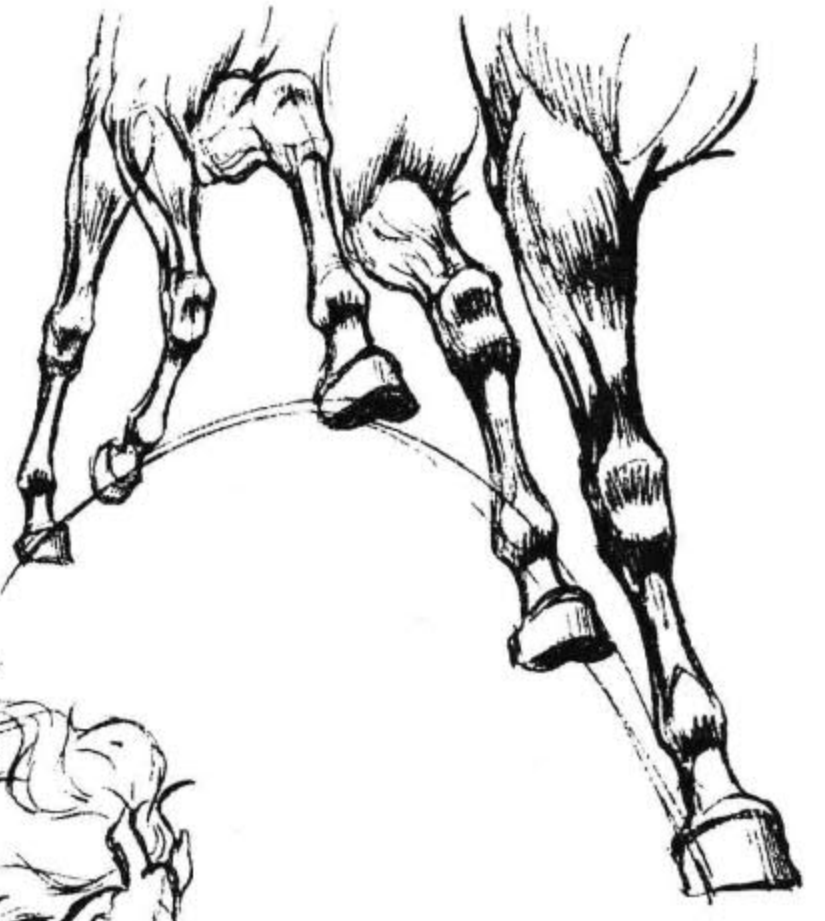
当你能够确定形象的透视变化时，就可运用弧形的透视(如下图)。你的眼睛可作准确的判断。



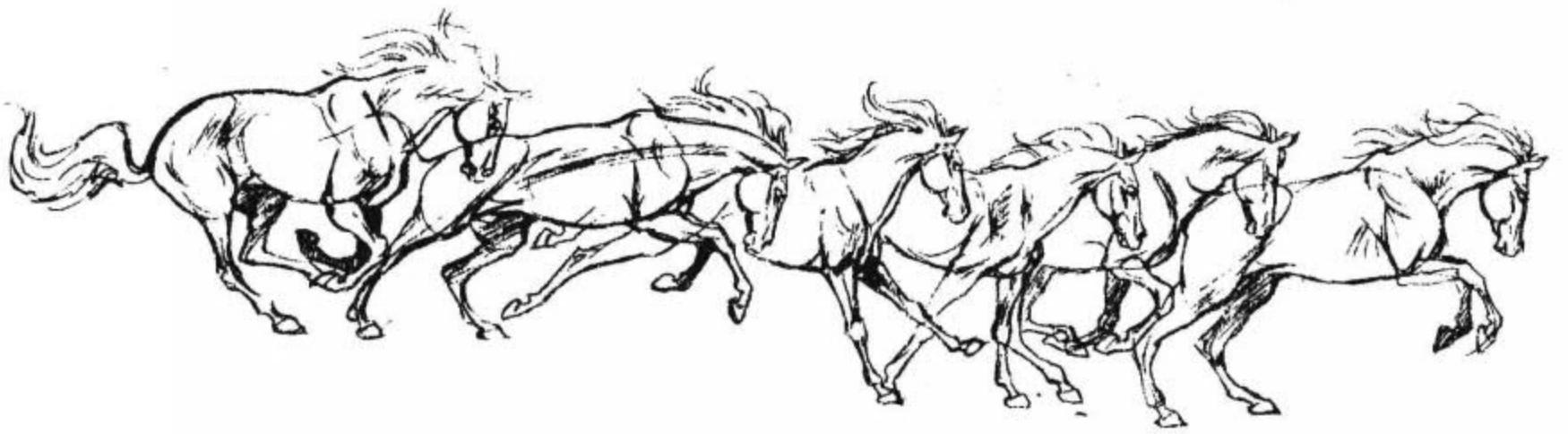
运 动 — 跳 跃

注意，在跳跃起来的时候，头部和躯干如何倾斜。

跳

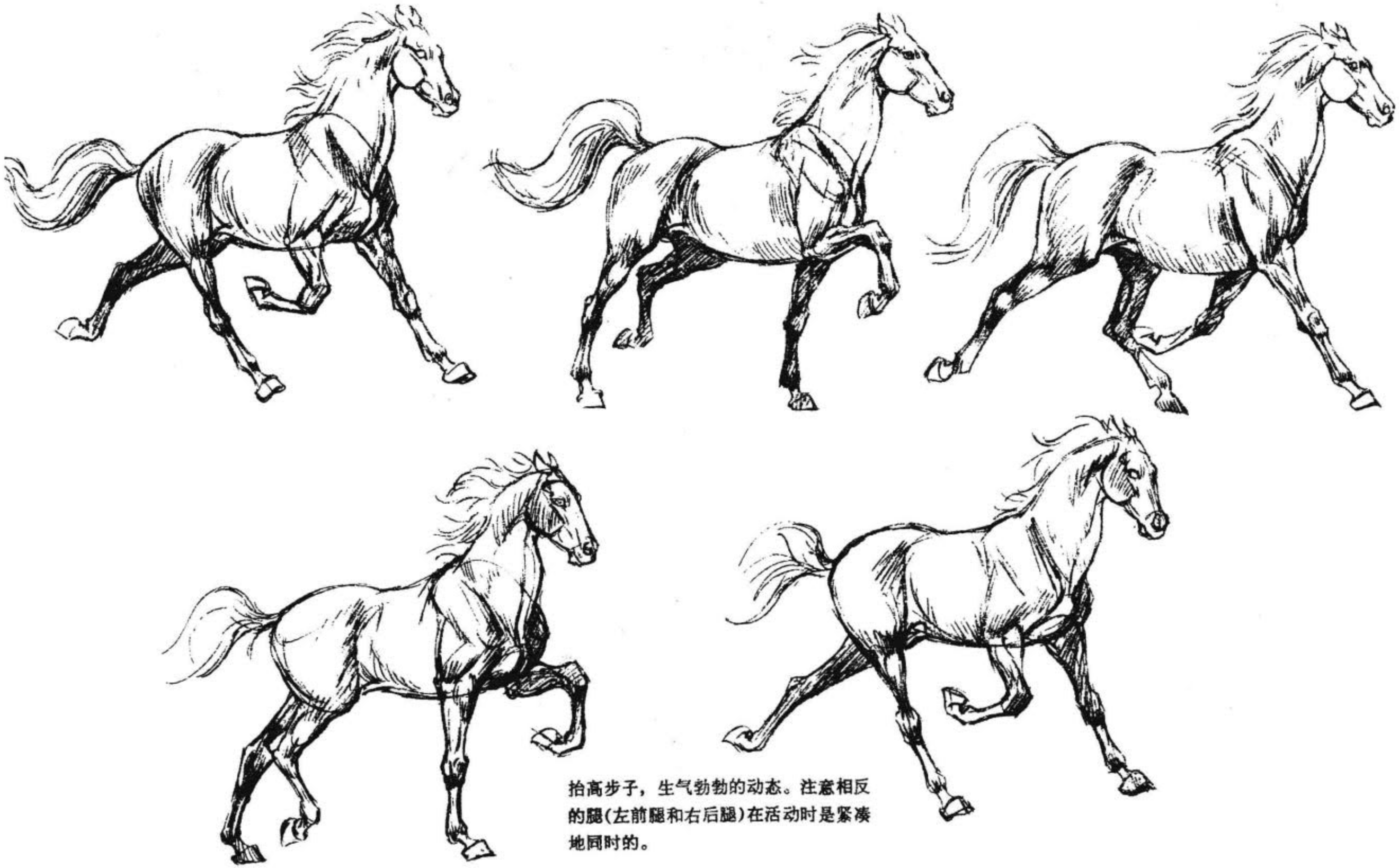


运动步法中的透视。



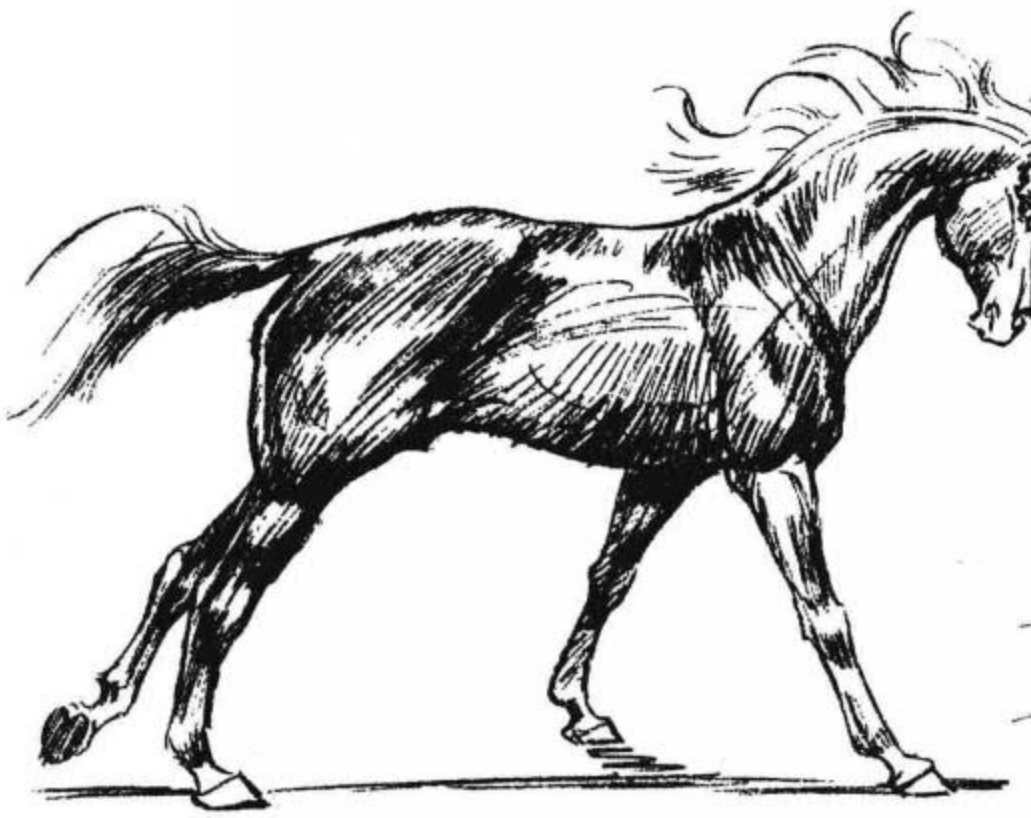
作一种实际的练习，给你自己提出一些问题。例如一只马拉着一个重载往前走。尽可能的探求动态。接着把动态反过来画，让这个马“倒拉”重载。

快　步

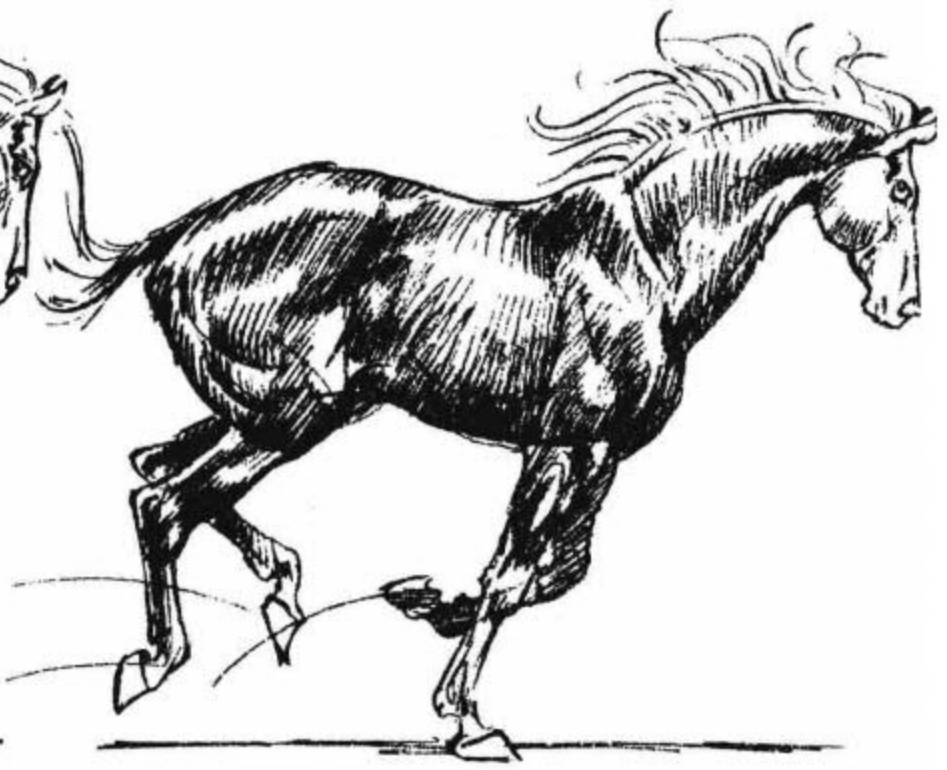


抬高步子，生气勃勃的动态。注意相反的腿(左前腿和右后腿)在活动时是紧凑地同时的。

慢　跑

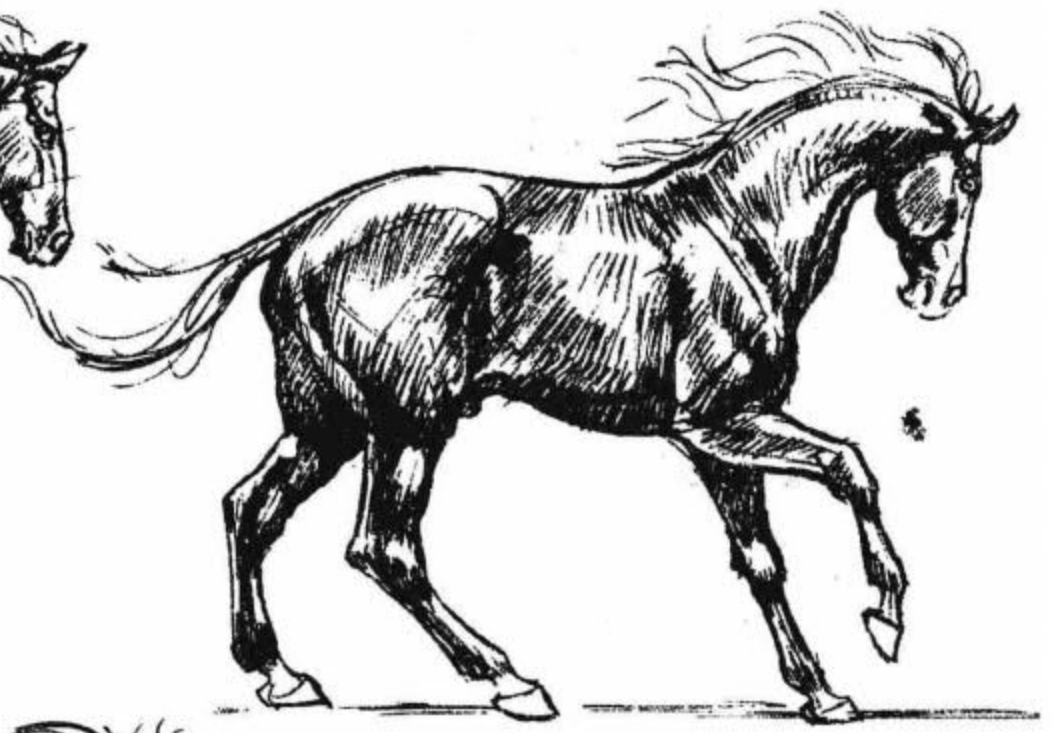


右后脚和左前脚蹬离地面，右前脚就承担起重量。



注意当后脚提起的时候后部的倾斜度，左前脚拉着身体。

后脚收缩到腹部下面再接触地面。



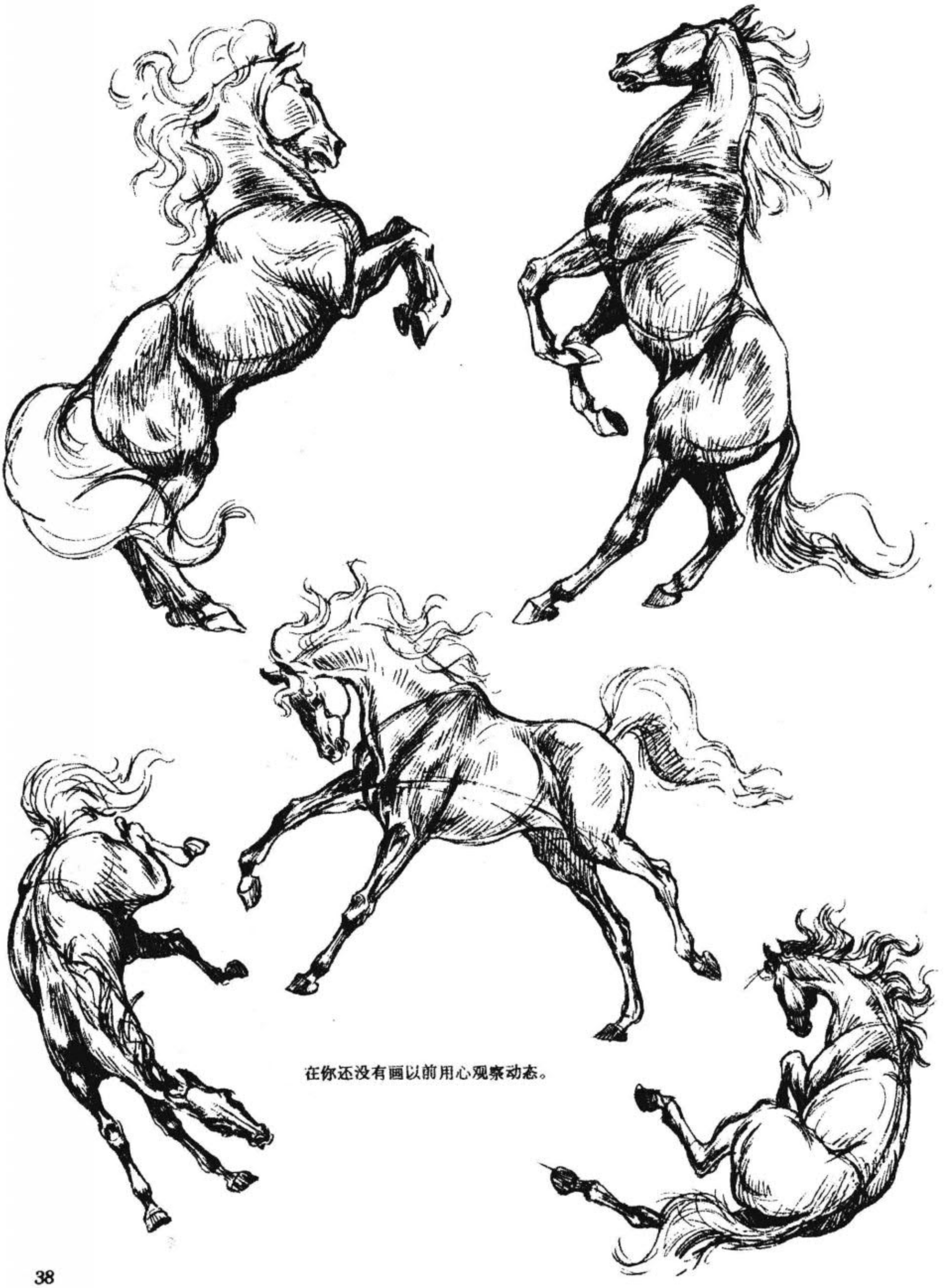
后面两腿再一次的承受重量。

又回到开始的动态。

画 草 图

画动态时尽可能的追求身体的变化。探求腿部动作的多样，和形体的转变。让你的毛笔或者铅笔在滑过纸面时有运动节奏的感觉；省略细部，保持结构。右图是画草图的两个步骤。

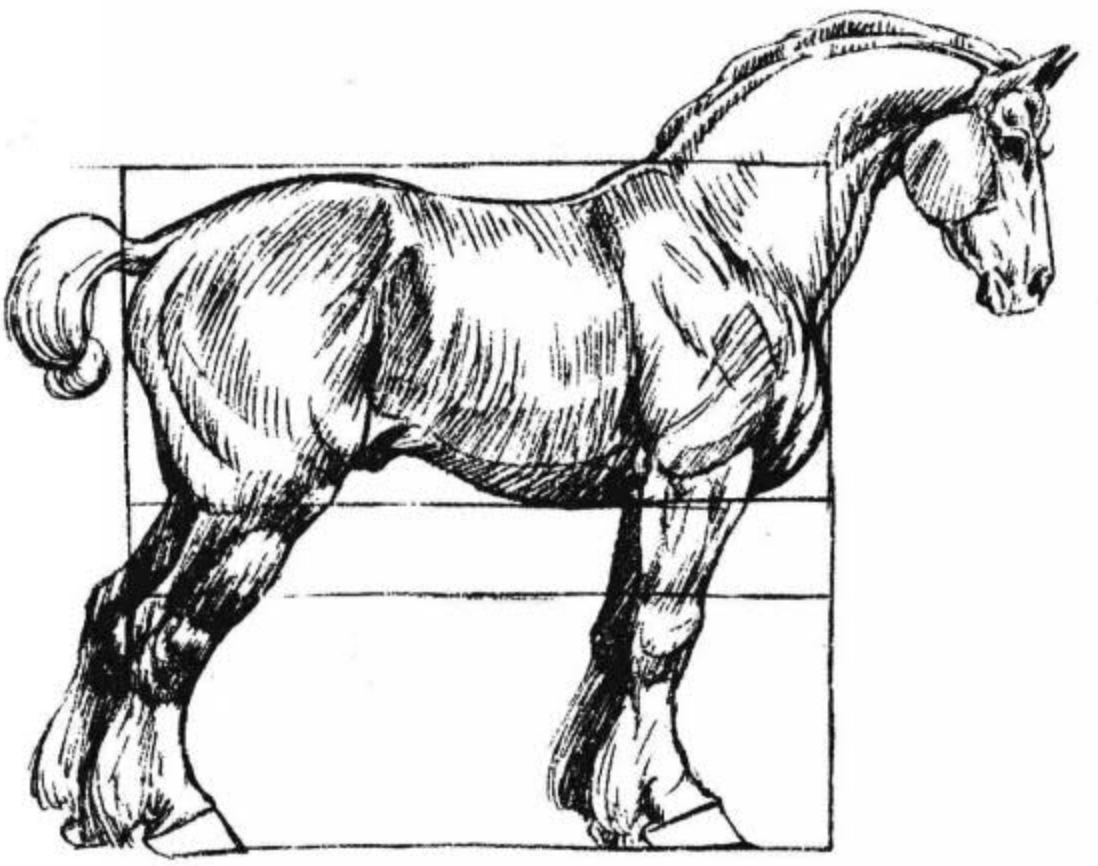
要以敏锐的感觉来画你的素描：把伸直的脚处理得强健有力，拉紧的肌肉要处理得紧张。



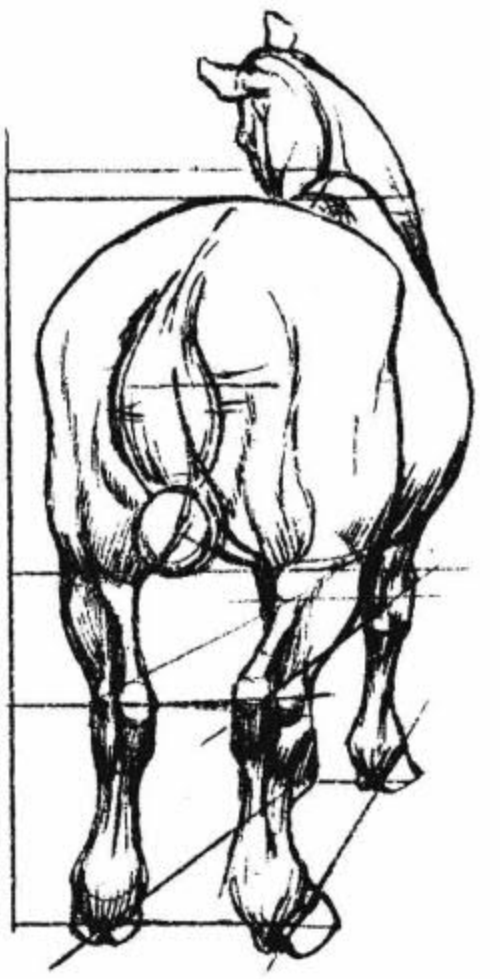
在你还没有画以前用心观察动态。

驮　马

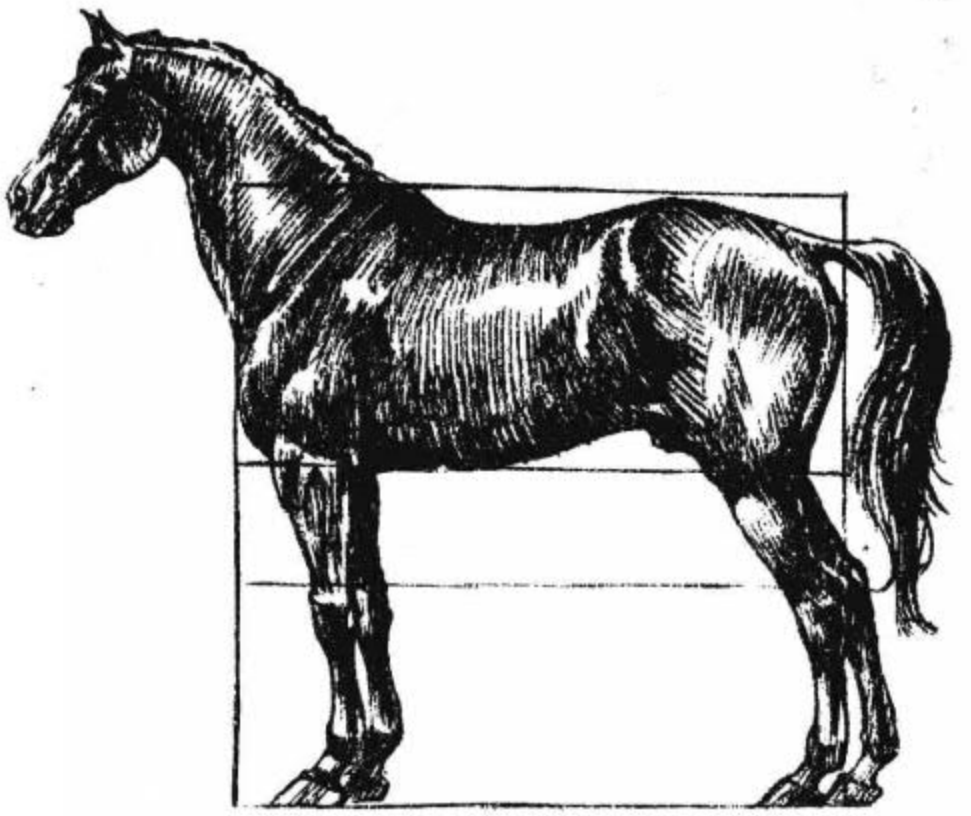
这些格子里的画是驮马和鞍马在形状和大小上的差别。

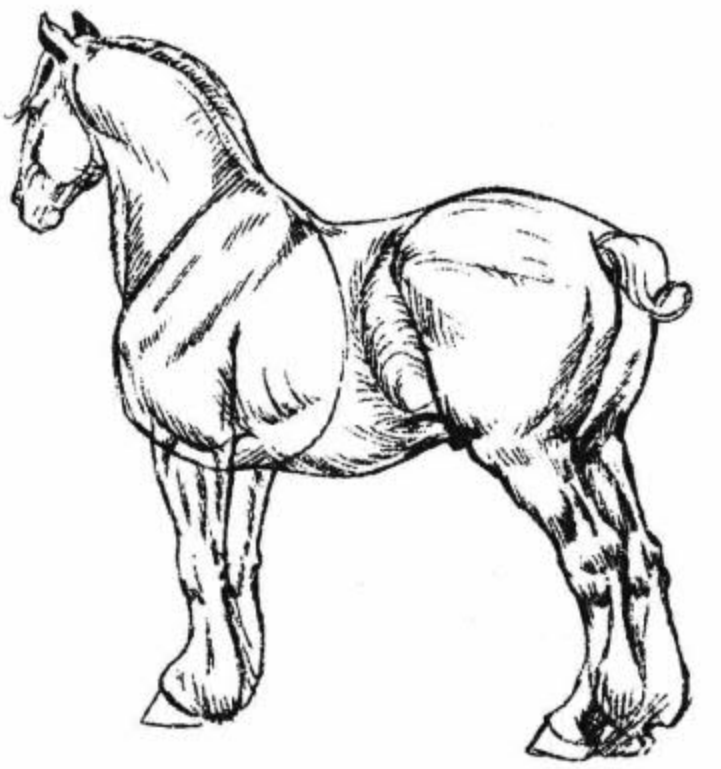


驮马的颈和肩是粗壮的。为了表示其特征，腿部画着毛。



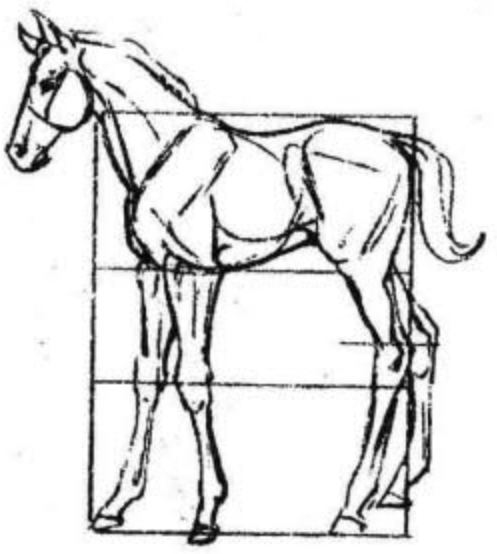
注意后部的宽度。

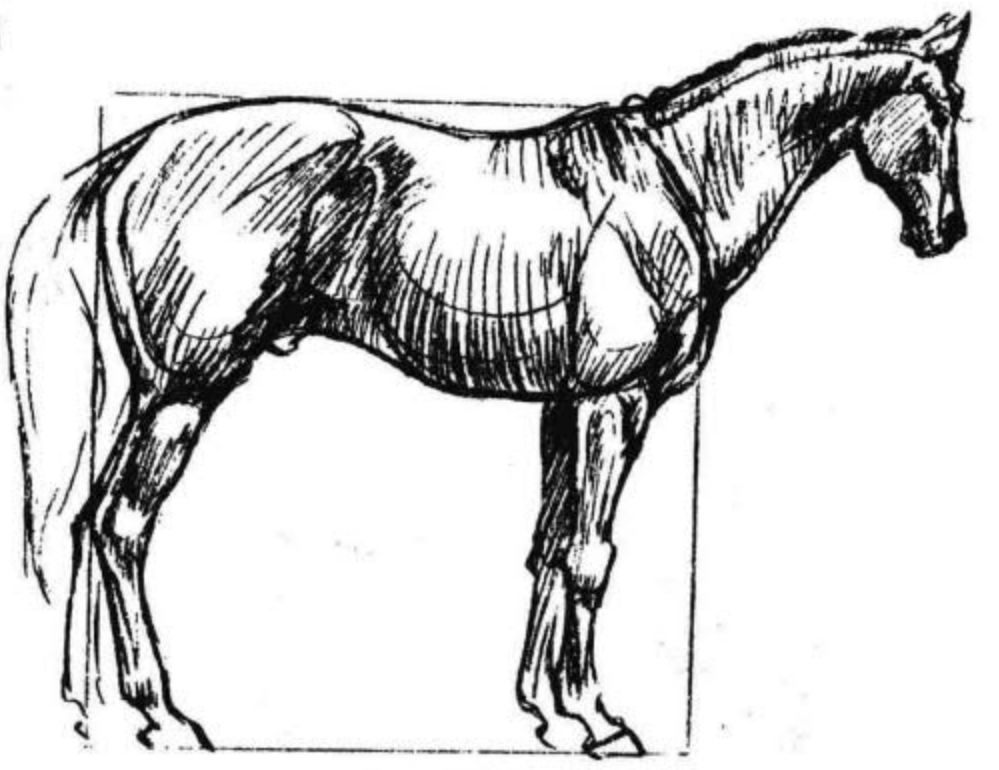


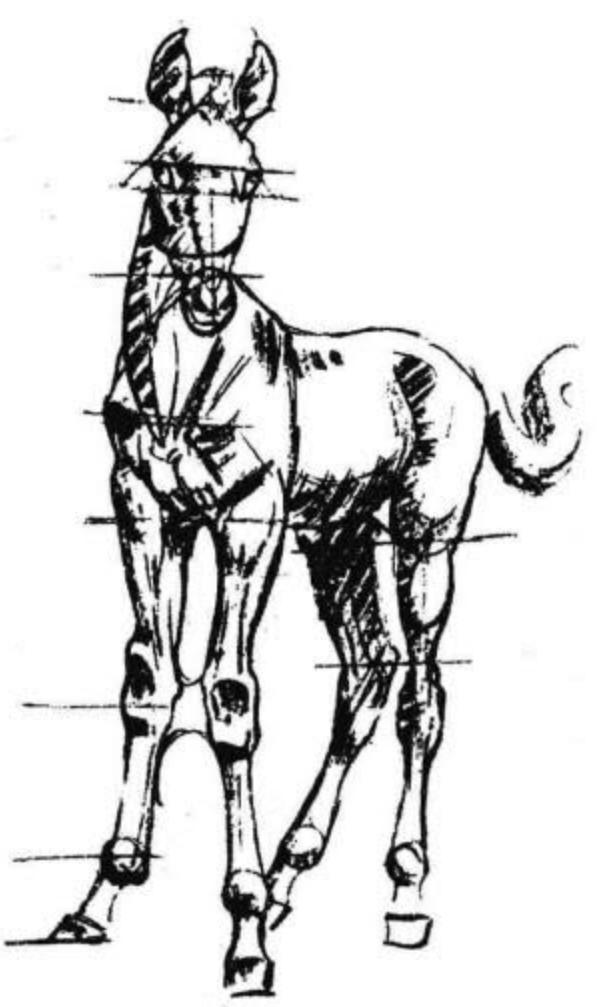


小　马

就小马的整个身体比例来说，腿显得很长。注意以方格里的图作为比较。在画小马时要记住腿部的大关节，睛小，耳朵稍大，尾和鬃毛短，口鼻小，头顶稍圆。







小马比较年轻，所以动作有一些笨拙，好象它不能正确的掌握平衡。在你的图画里要抓住那种感觉。

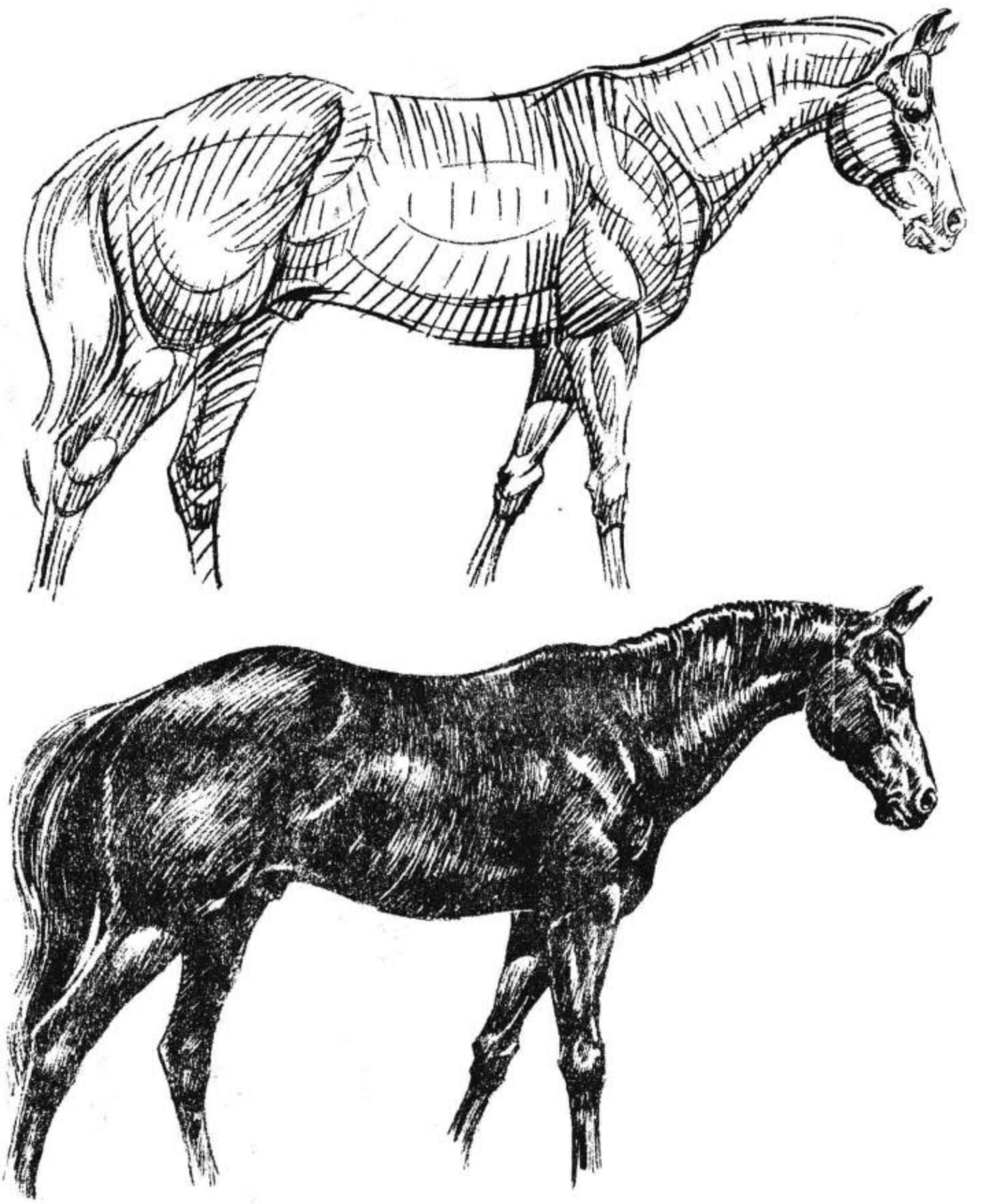
步骤：抓住姿势及安置要点。

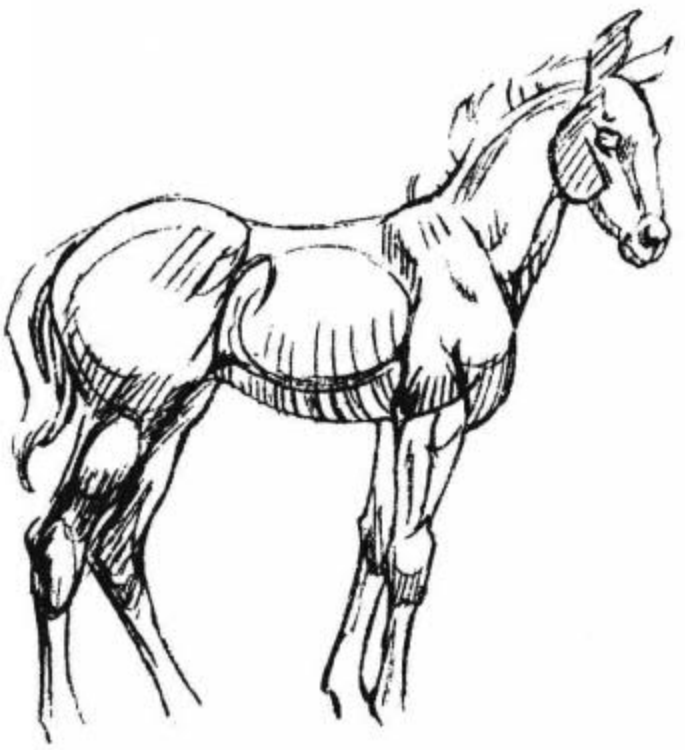
表现形体——确定轮廓。

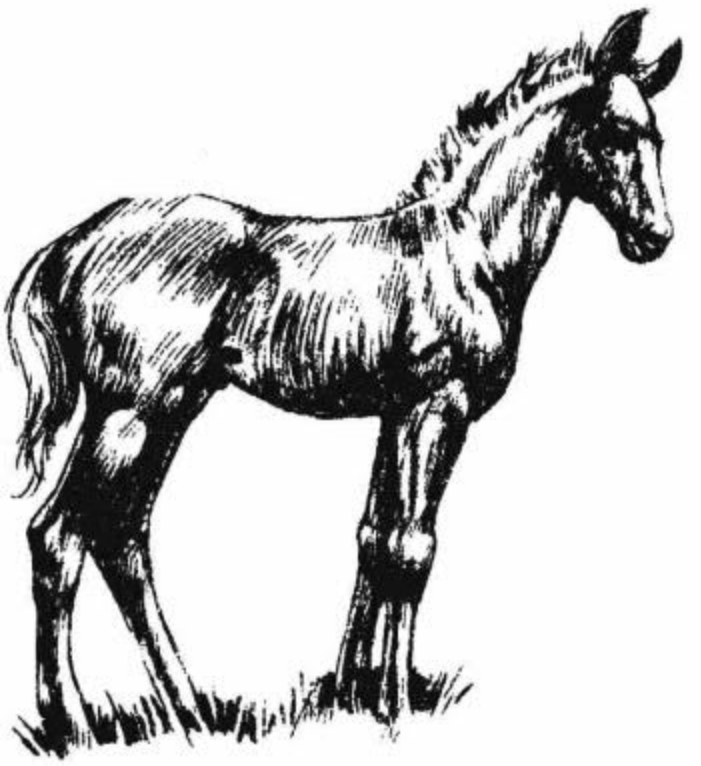
完成细部。

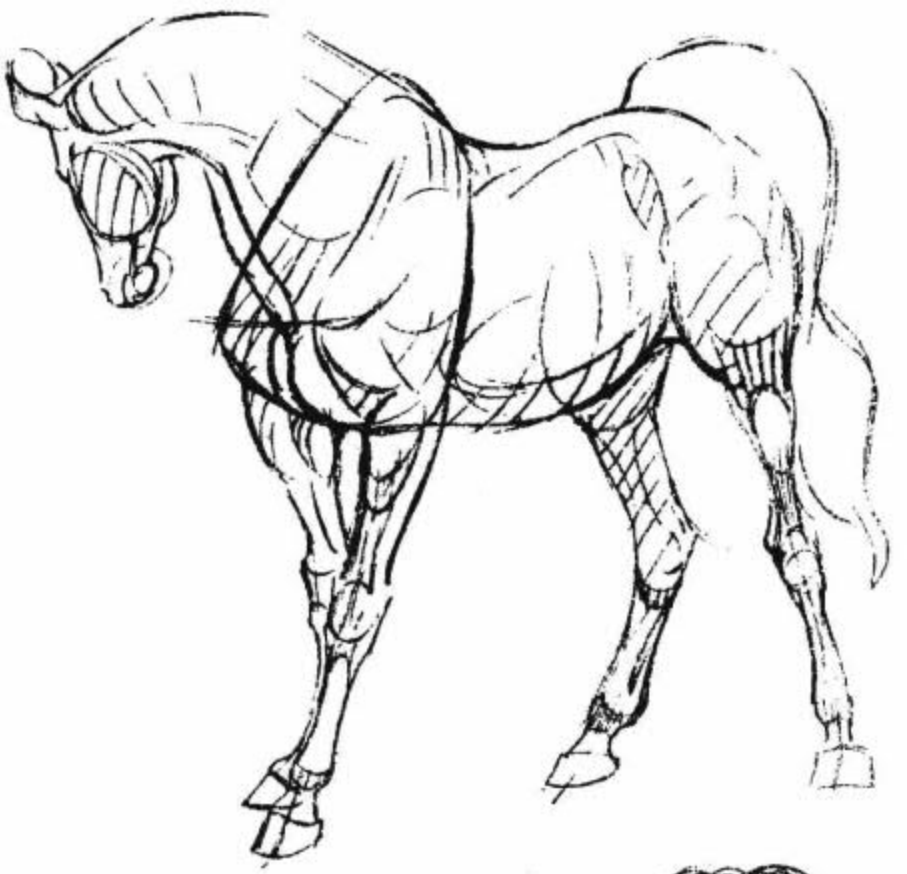
涂 阴 影

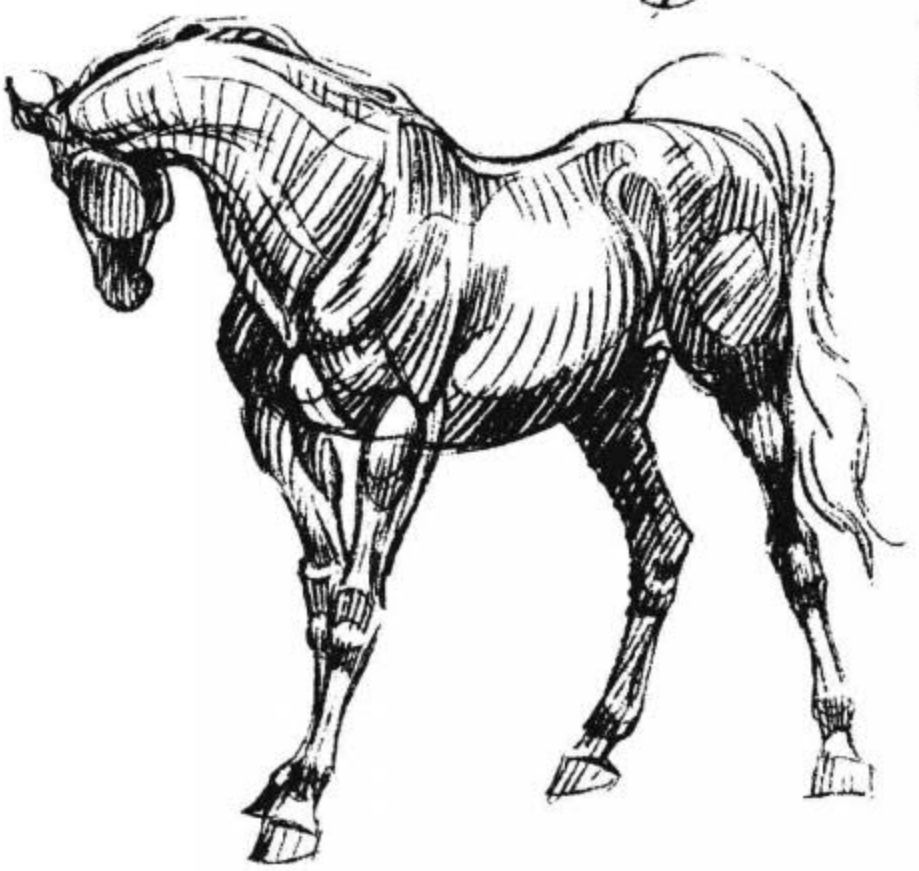
当你已经画出马的轮廓而想上调子时，应该用分面的办法。首先应集中于大面，接着画小面。顺着身体的轮廓画上几道线来分面。假使大面是正确的，再画小面就不困难了。

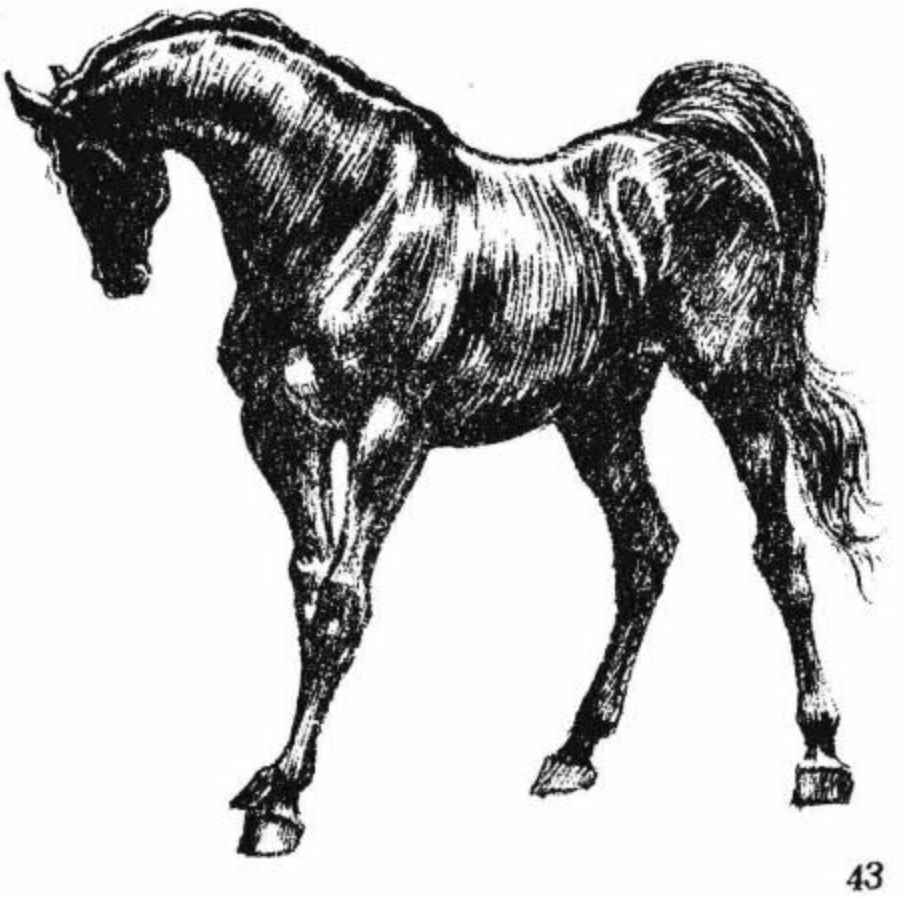


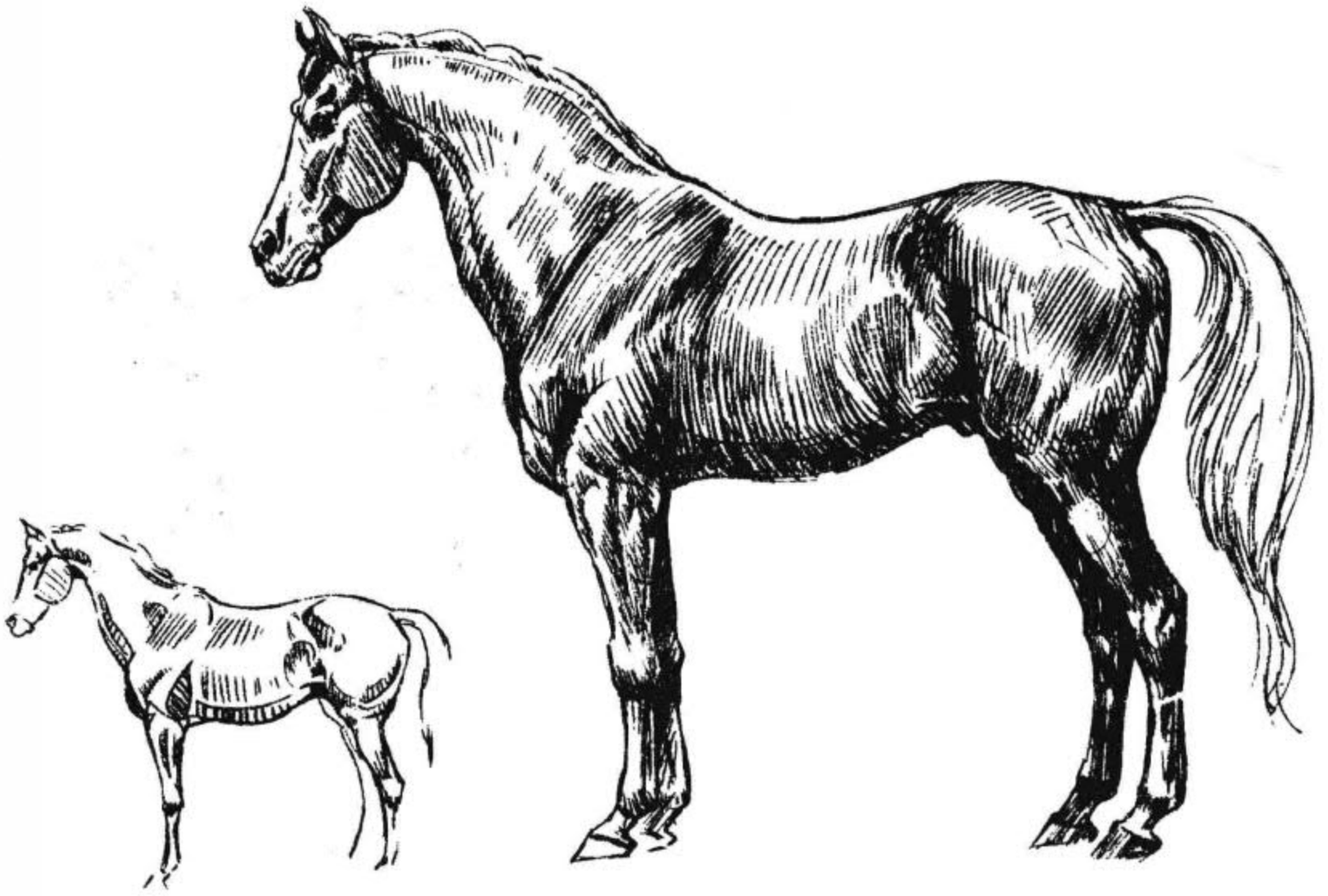


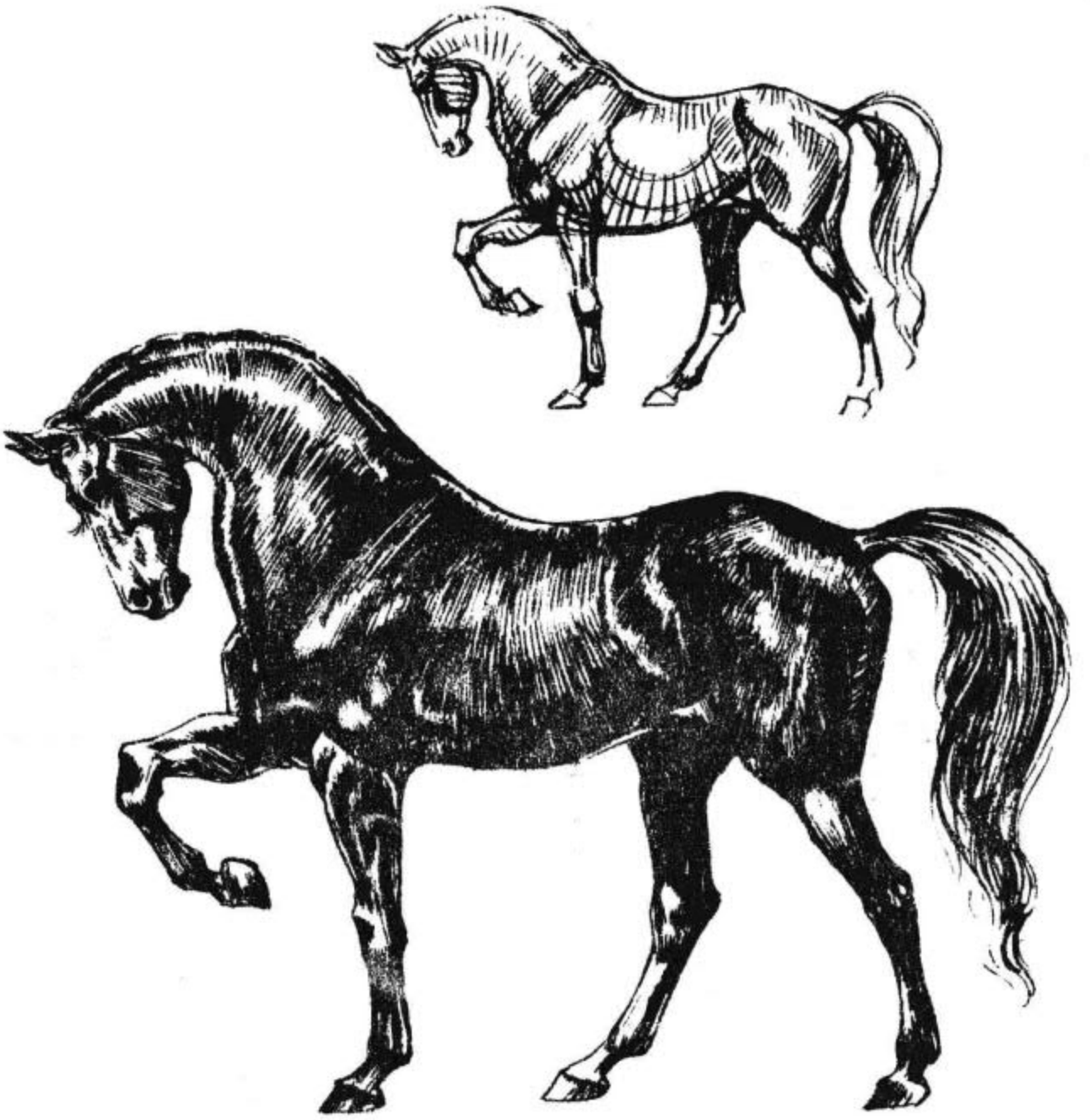








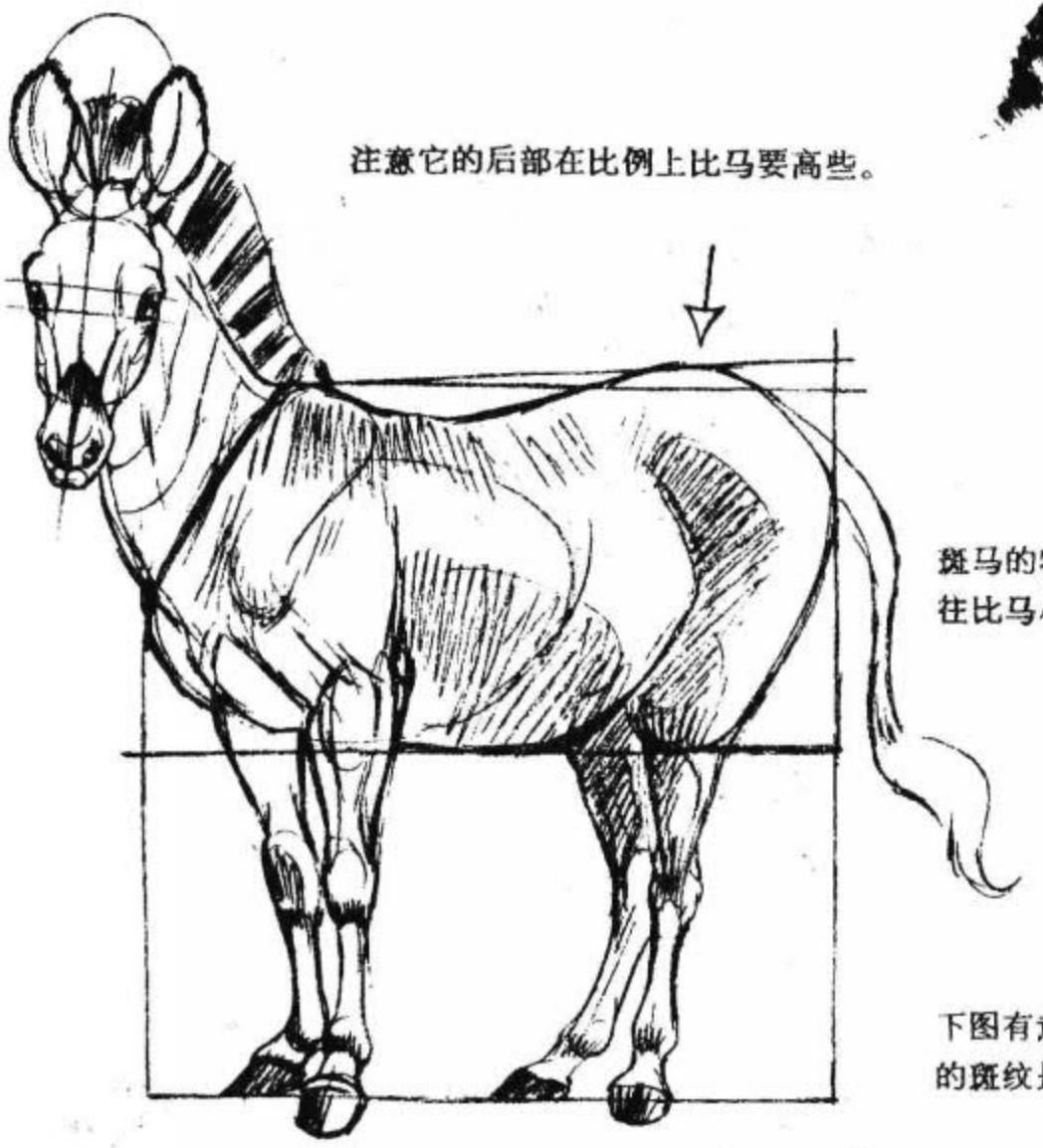




斑　马

斑马是一种美丽的动物，因为它有斑纹。

斑马的特点：耳朵大而圆，头短，蹄往往比马小。



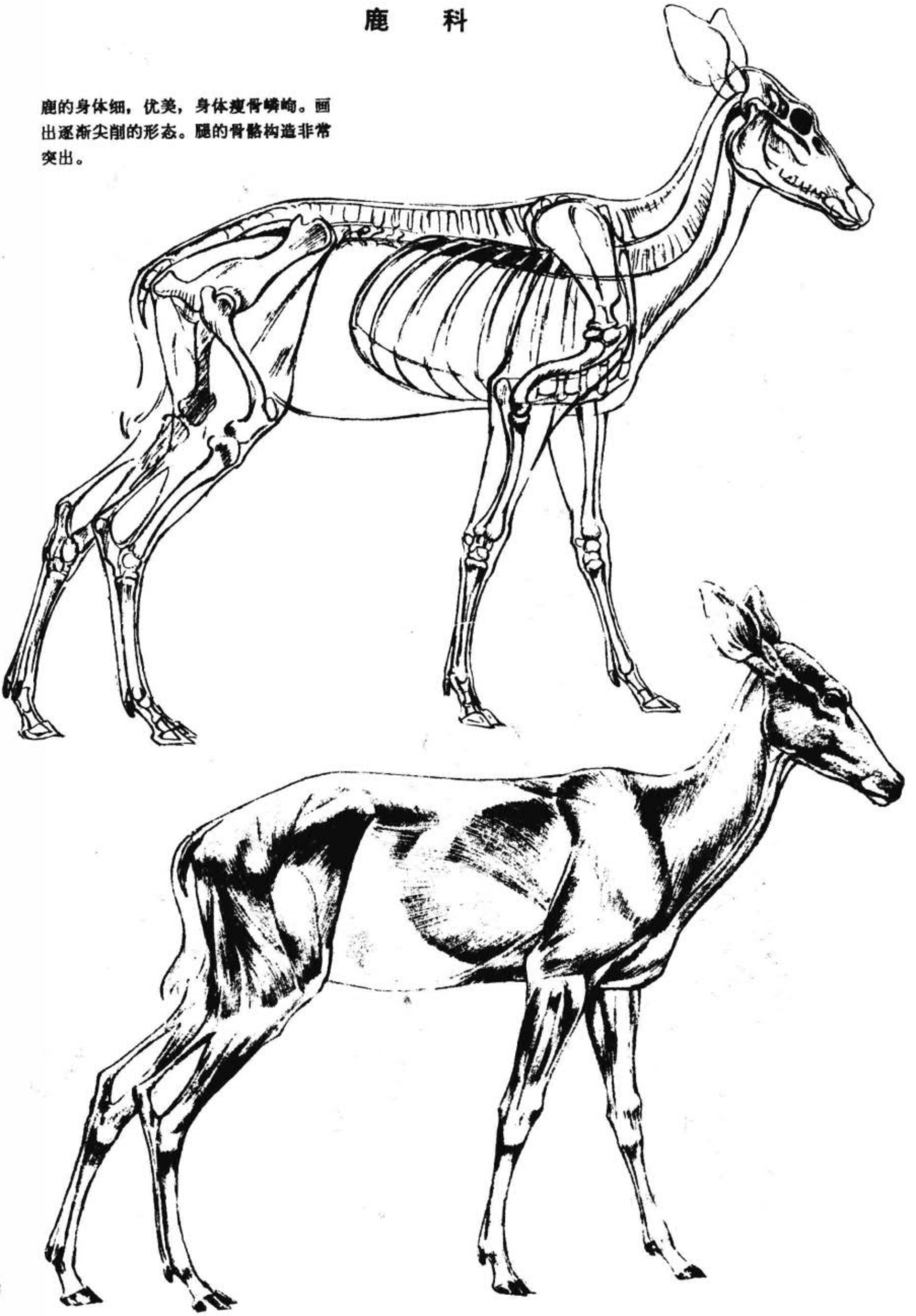
注意它的后部在比例上比马要高些。

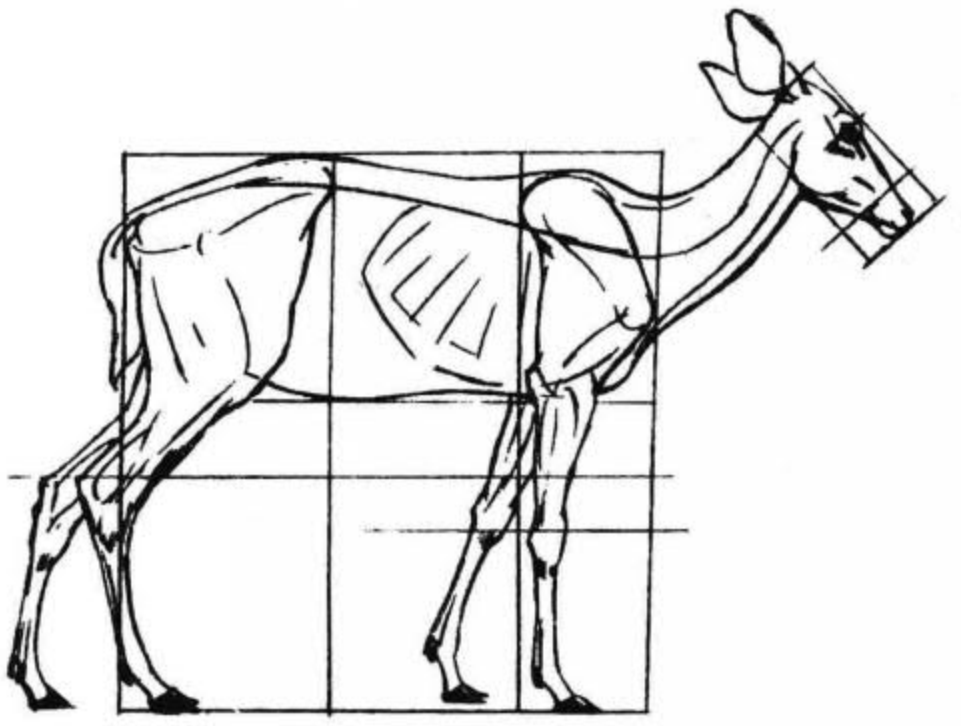
下图有意不画轮廓线，以便告诉我们它的斑纹是如何顺着形体的。

注意后部斑纹较大些。

鹿　科

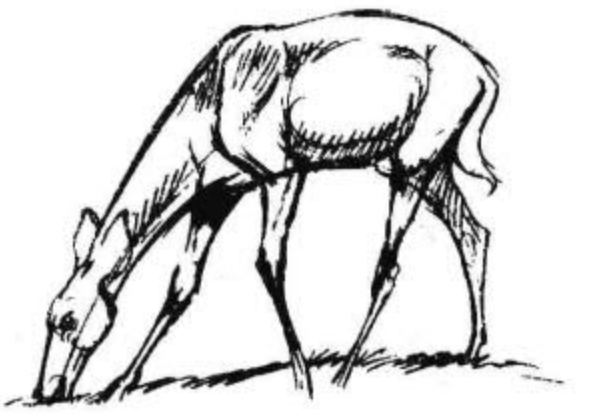
鹿的身体细，优美，身体瘦骨嶙峋。画出逐渐尖削的形态。腿的骨骼构造非常突出。

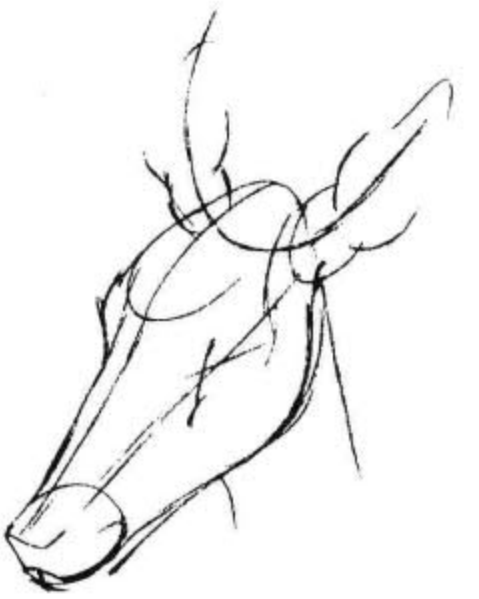


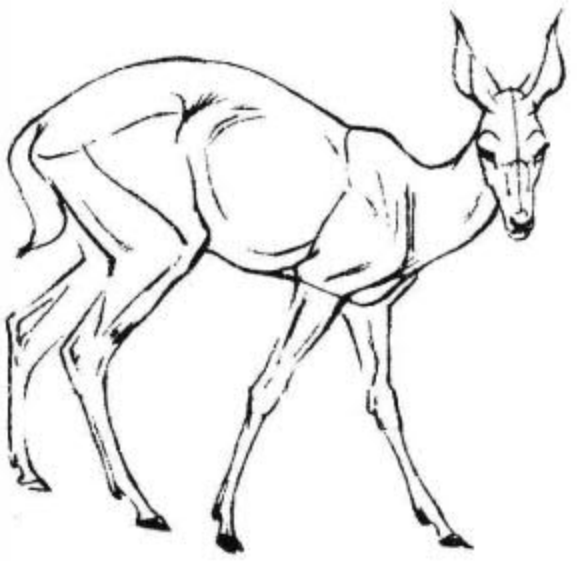


不要忘了身体的三个部分：

在腱和腿骨之间是非常薄的。



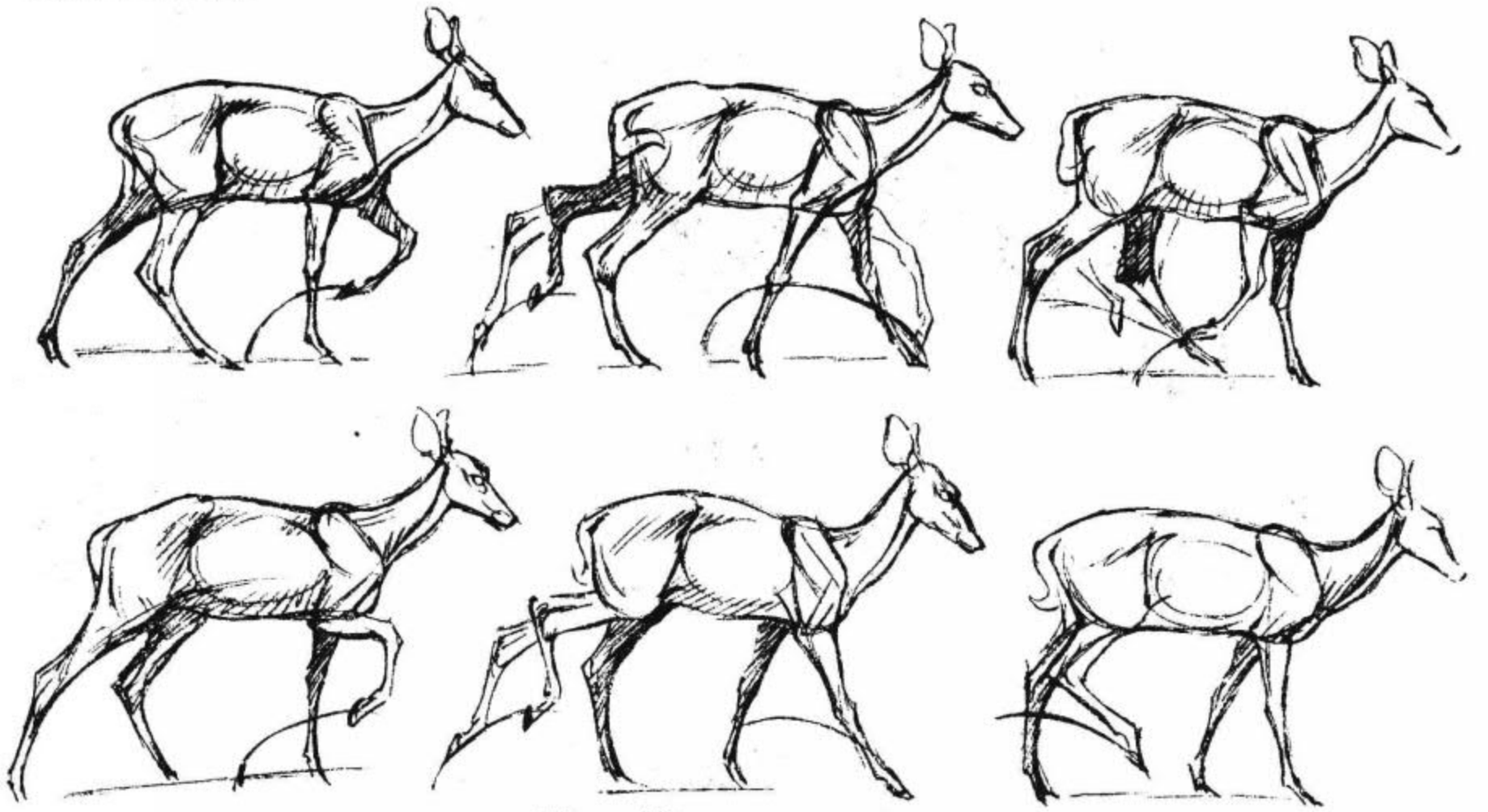




鹿的运动

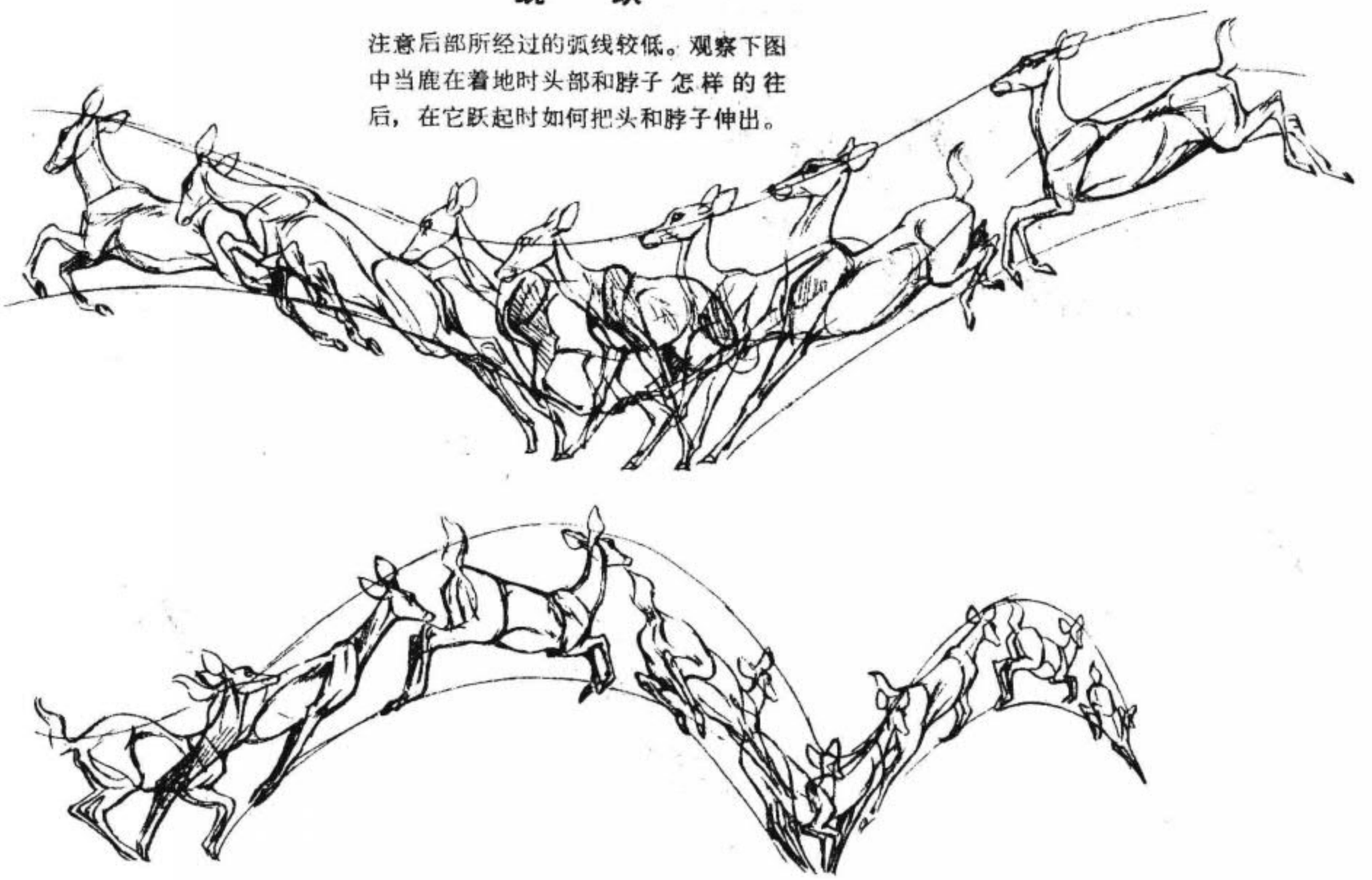
行　走

鹿在每一步的开头把脚举得较高——请注意运动线的弯弧。



跳　跃

注意后部所经过的弧线较低。观察下图中当鹿在着地时头部和脖子怎样的往后，在它跃起时如何把头和脖子伸出。



威金尼亚鹿是在美国北部和东部发现的，很适合于作画。它们高而瘦削，动作很优美。

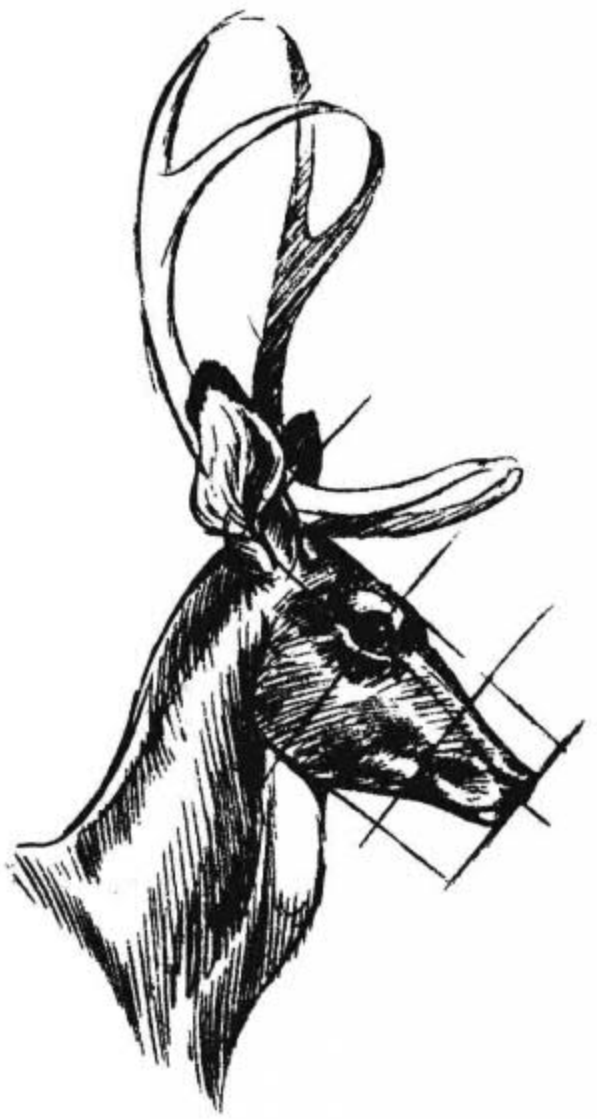
掌握节奏——因为它们的身体是富有节奏感的。

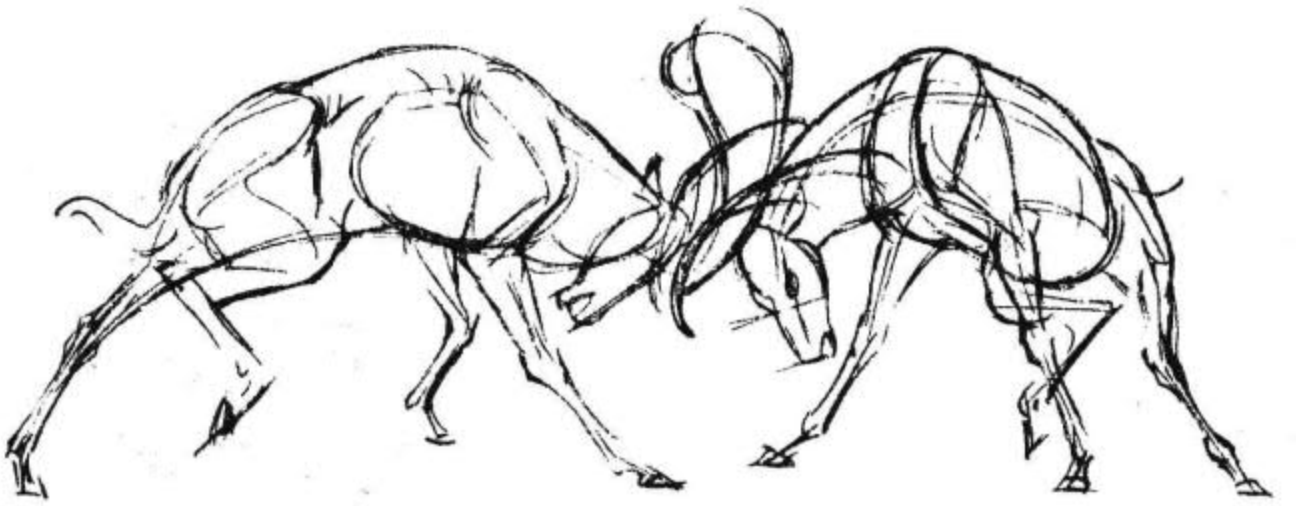
“慢镜头”的影片显示一些非常激烈的姿势，例如上图。

牡　鹿

牡鹿的头骨自然比牝鹿大一些，脖子粗。肌肉比较明确，通身也比较宽。

鹿角的大小和叉的数目是根据鹿的年龄和种类而区别的，它们画出来有很美的装饰意味。



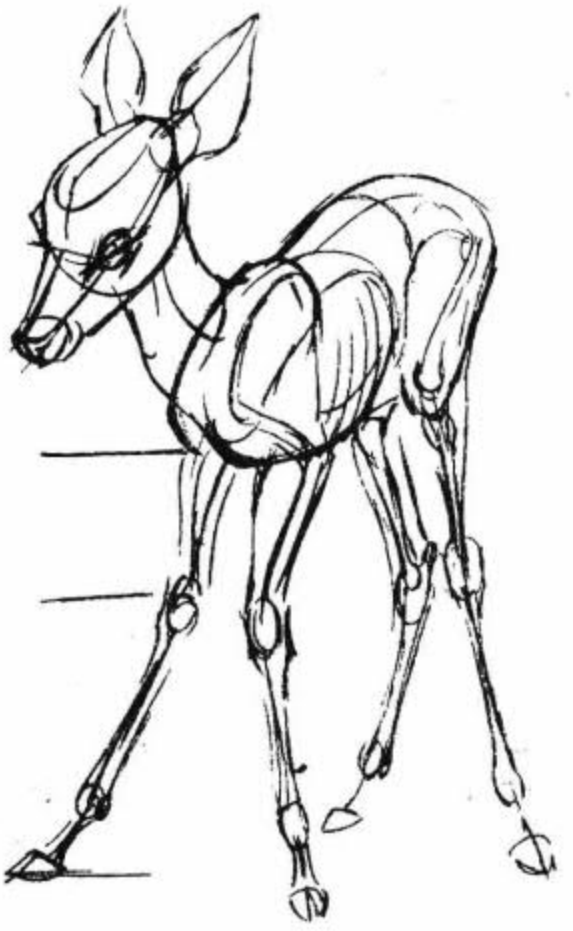


几根线条就可以表现出很多的形体。

从脚到头画一条大的动作线对于作画很有帮助。

小　鹿

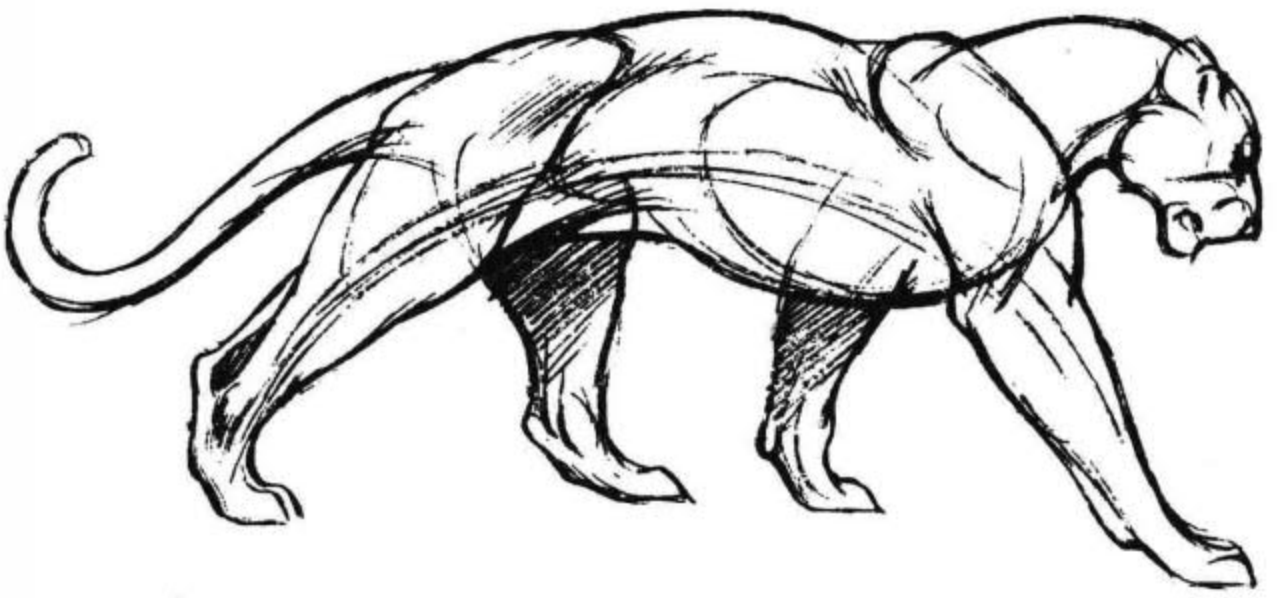
小鹿的骨骼组织是很柔弱的，它们在幼时四足关节内翻得很厉害。也象大部分其它动物一样，幼时有一个很大的前额。

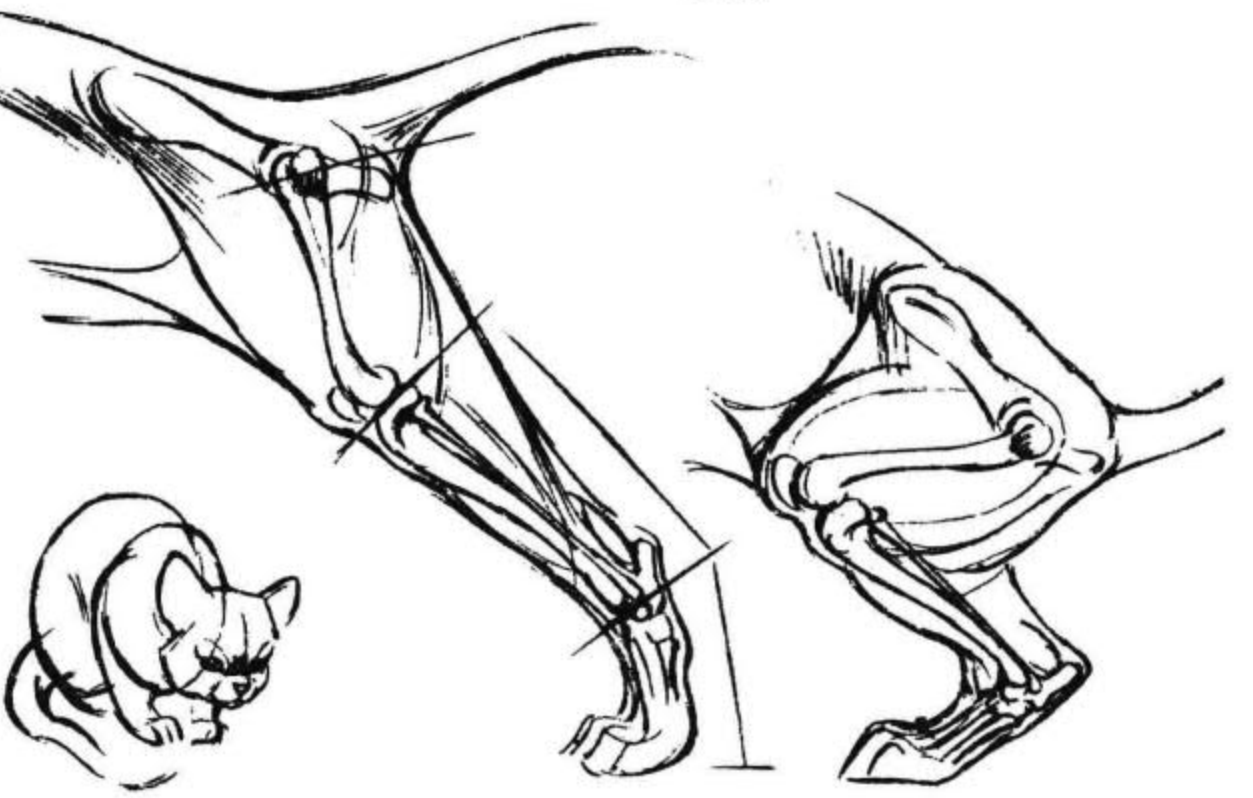


猫　科

一般的说来，所有猫科兽的身体是窄长的，腿长而逐渐细削。脖子与身体衔接的地方经常表现出一种优美的线条。

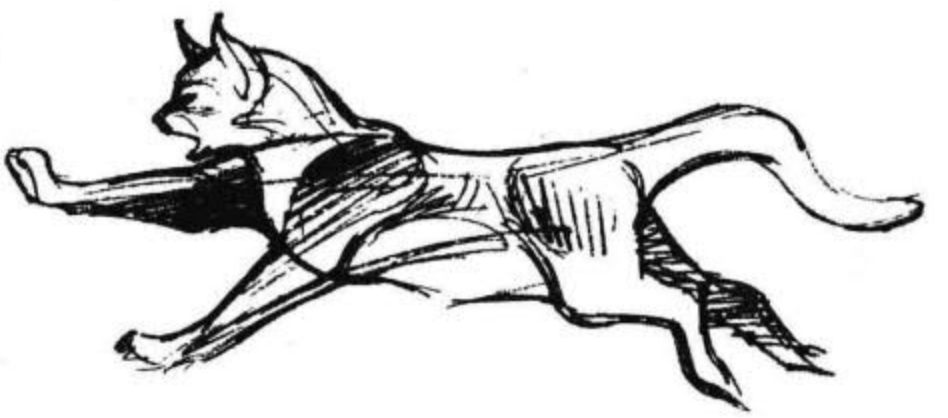
为了掌握猫科兽的节奏，抓住流动的线条和逐渐尖削的形状。



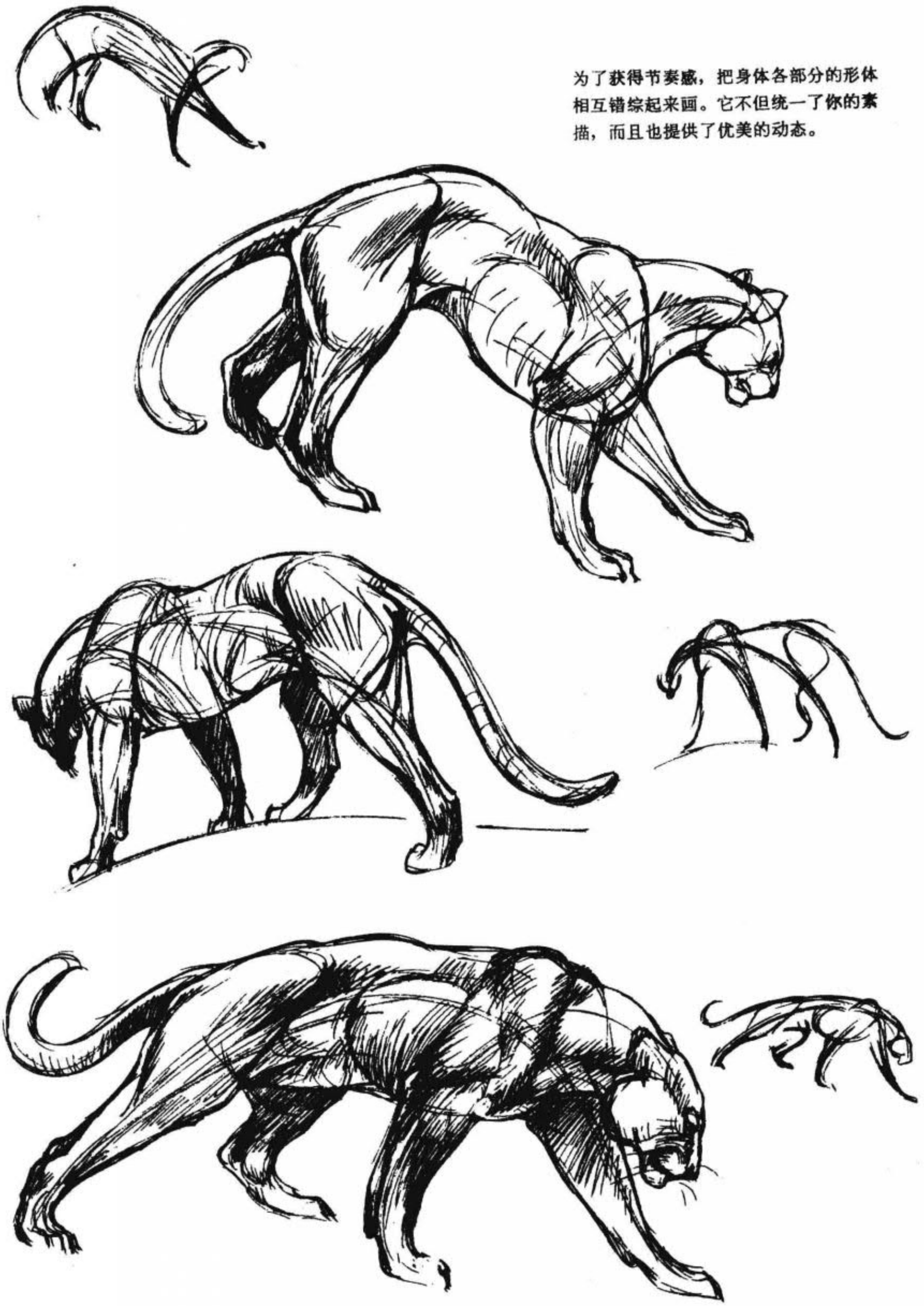


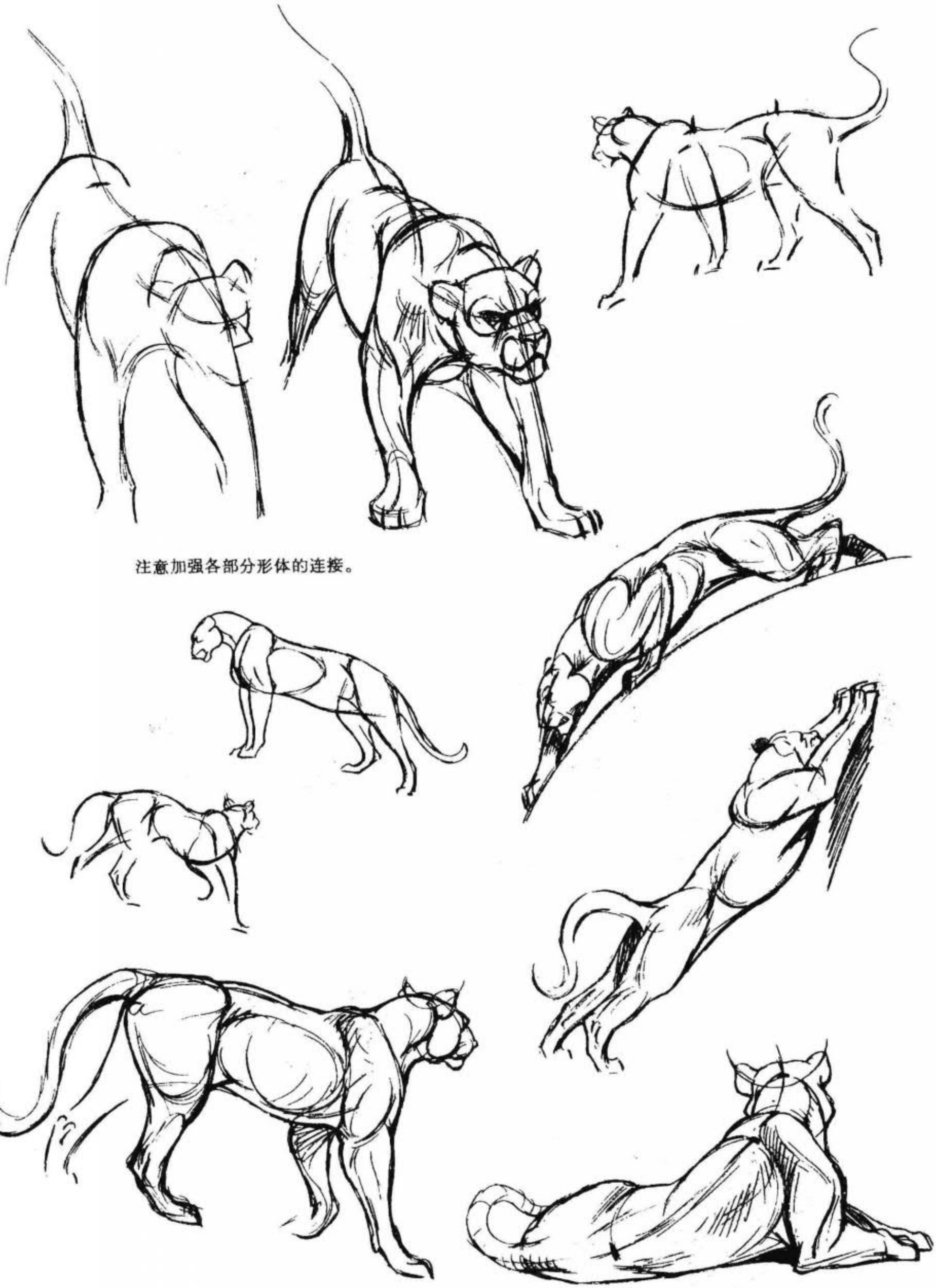
注意后腿的下部分比上部分要短些。就是这个特点给猫在跳跃时有了弹性。

爪是宽大的。观察家猫和野豹型之间的相同点。



为了获得节奏感，把身体各部分的形体相互错综起来画。它不但统一了你的素描，而且也提供了优美的动态。





注意加强各部分形体的连接。

美洲豹

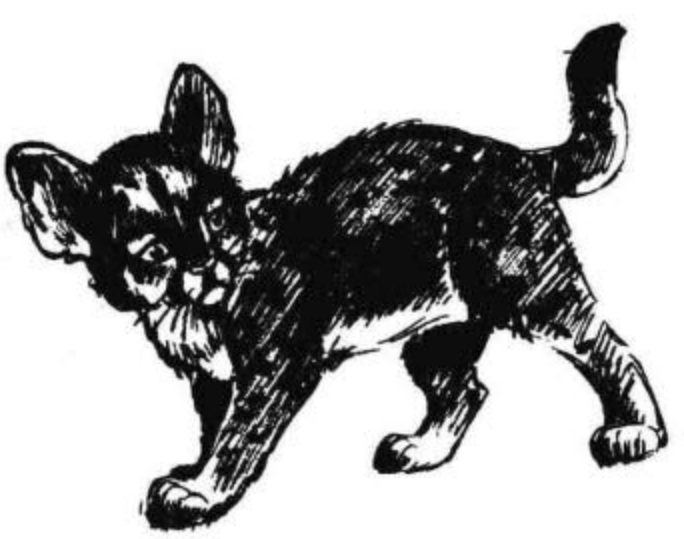
狮子的上眼睑大而向前突出，可以很好的遮盖眼睛。

狮子和虎鼻子的区别。

狮

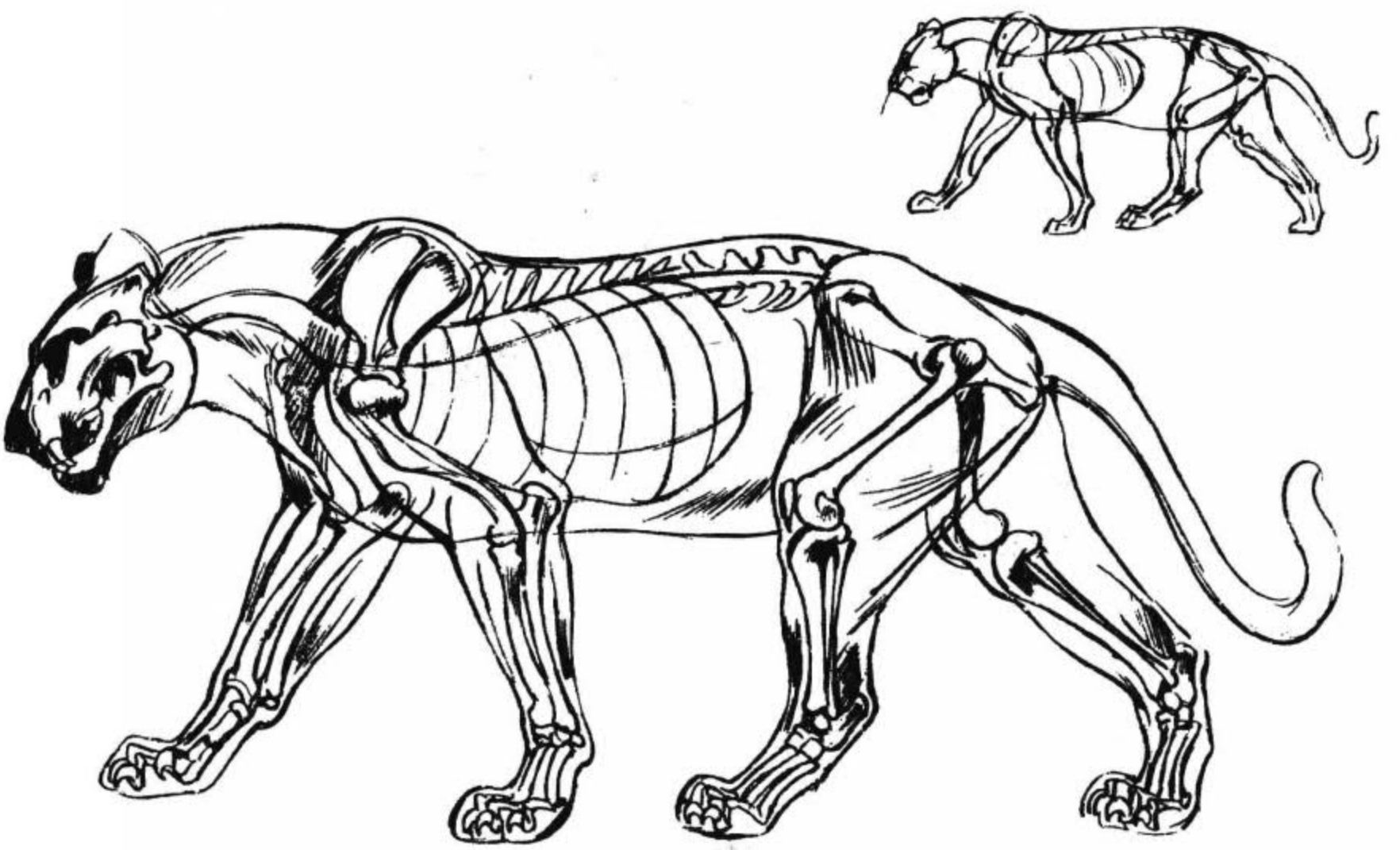
虎

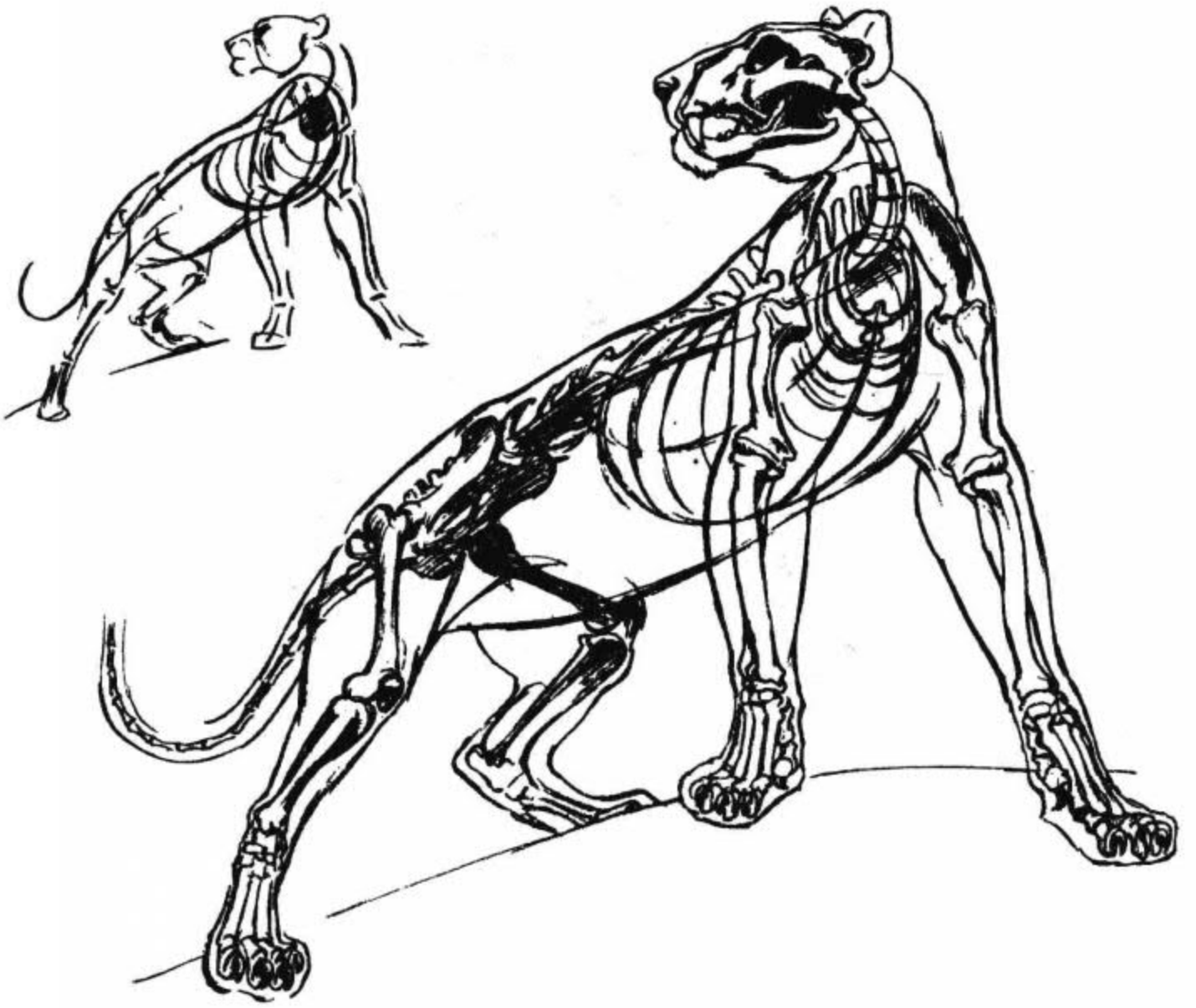
幼小的美洲豹，身上有斑点。

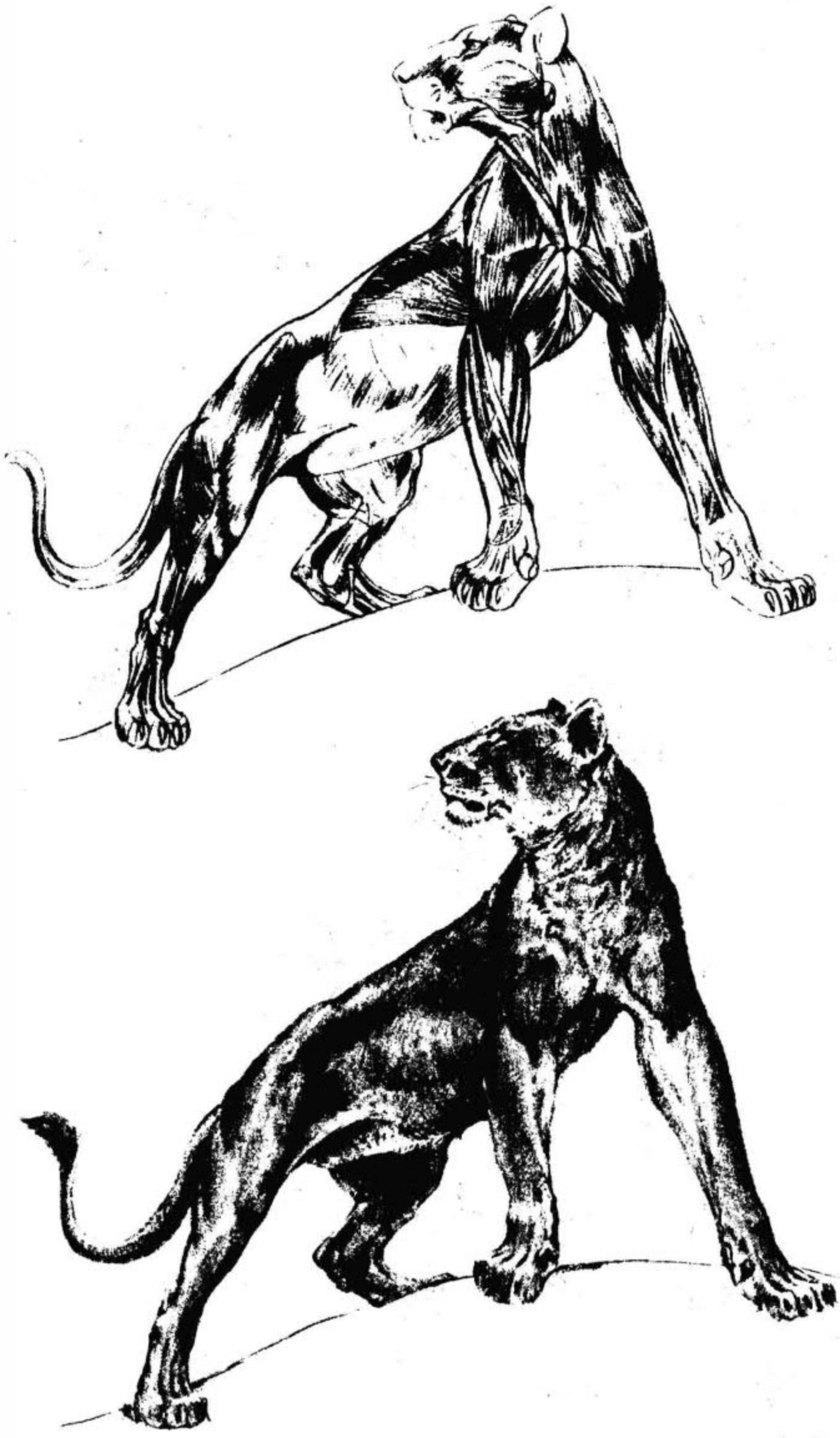


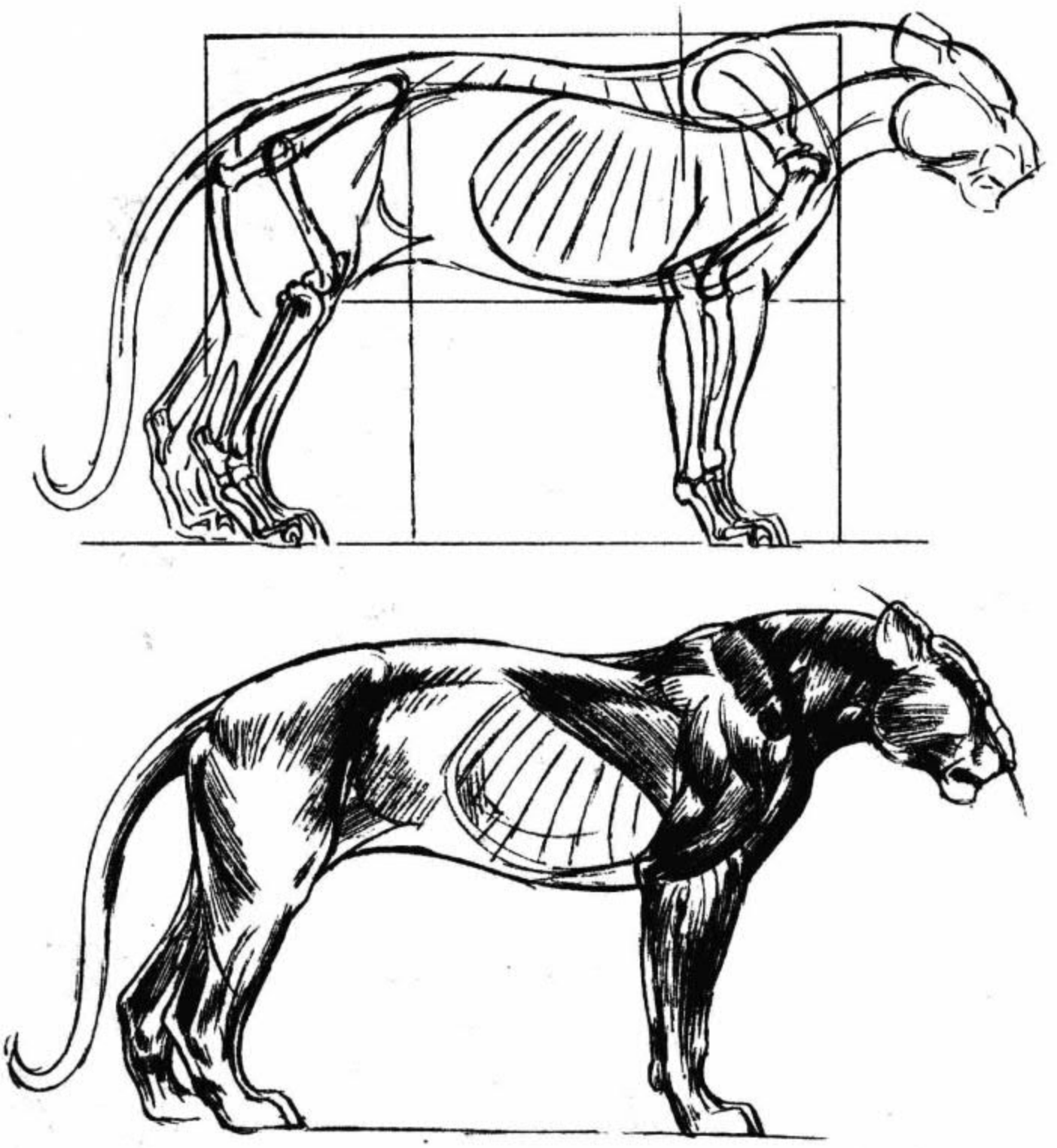
牝　　狮

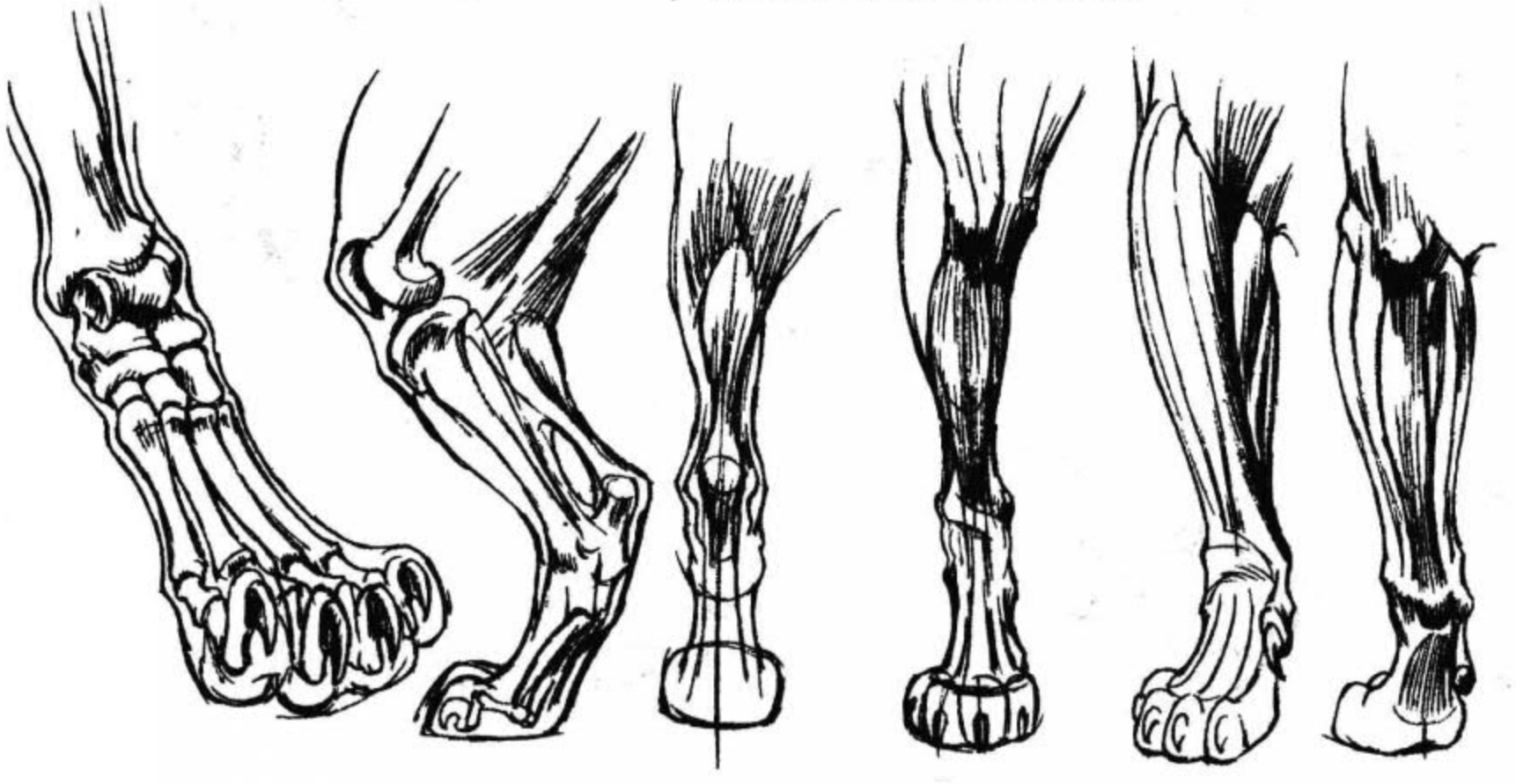
牝狮比牡狮苗条一些，看起来更优美。

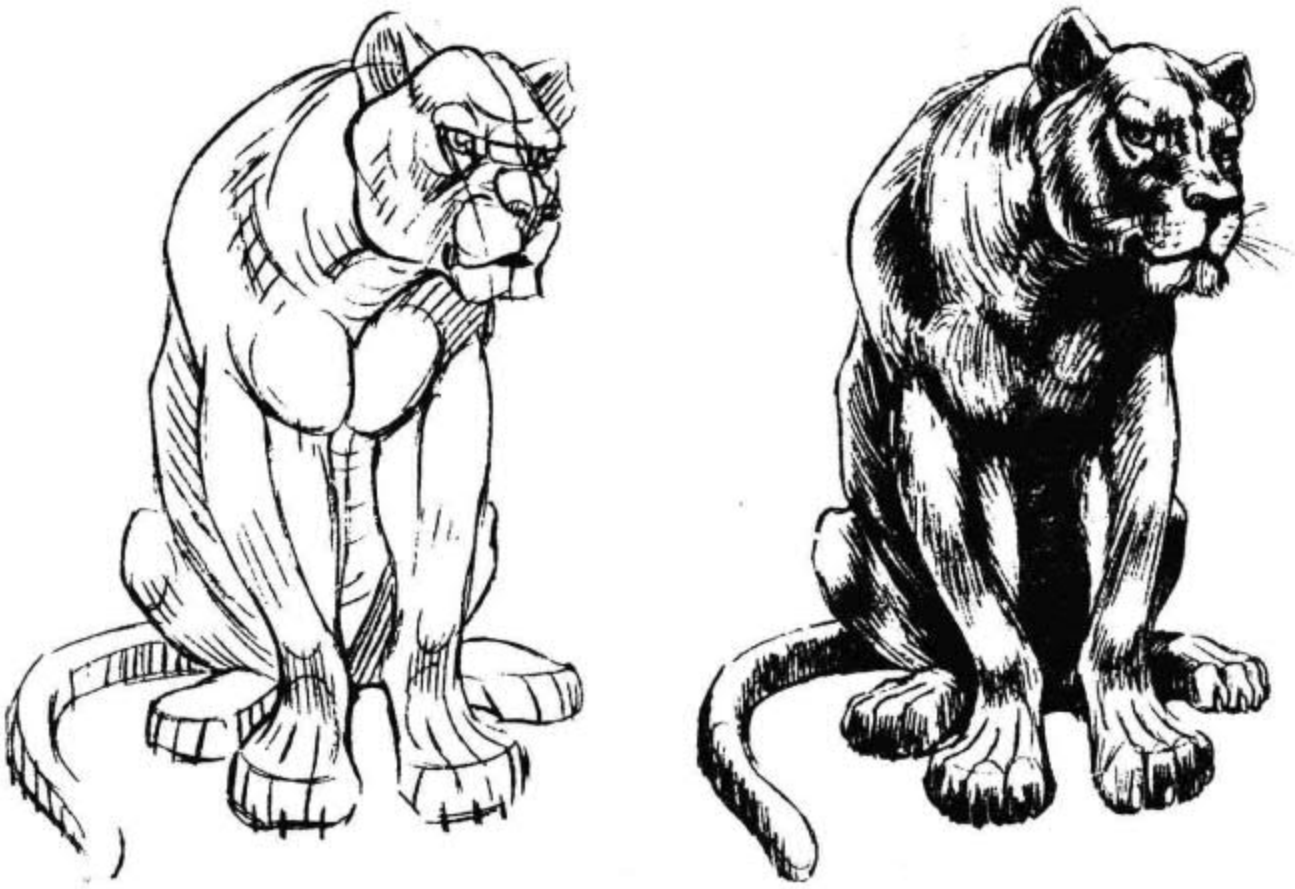






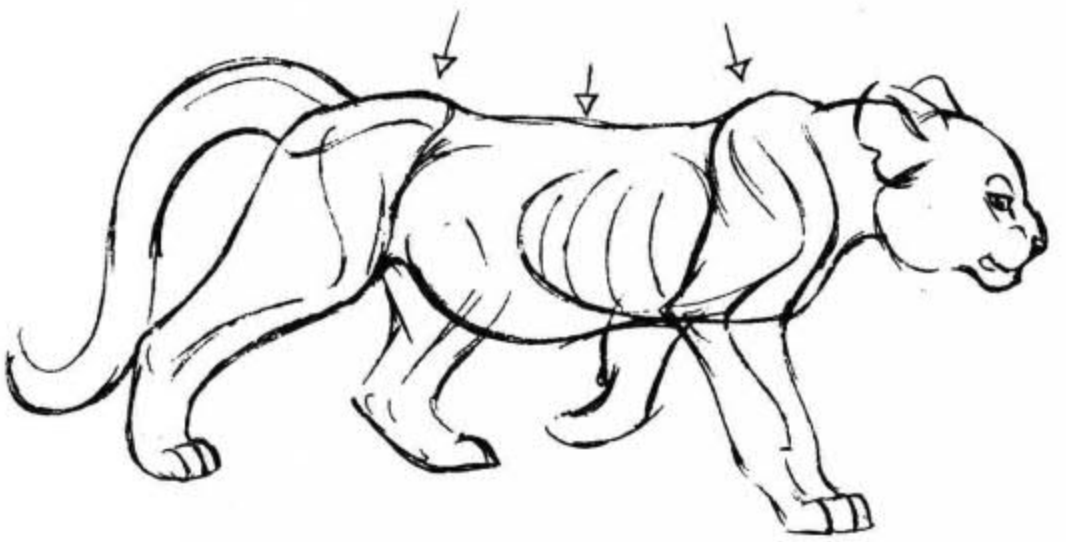






牝 狮 头 部

如果起稿时基线的形状画准确了，素描就会更结实些。

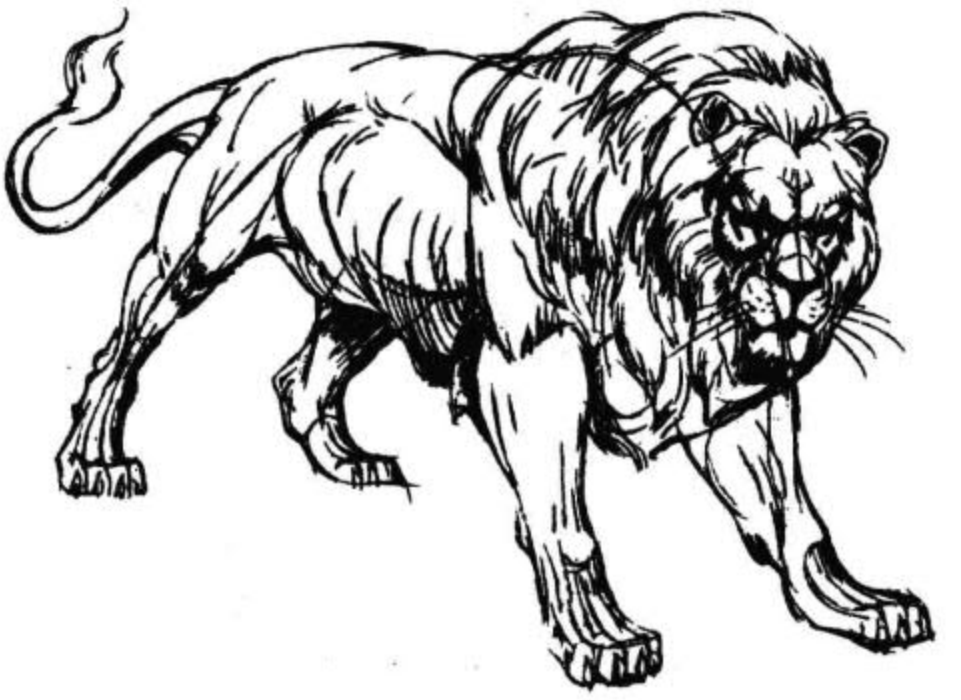


幼　狮

样子伶俐，活象小猫，幼狮真有趣。注意身体如何划分成三部分：肩膀和前腿、躯干、后部。

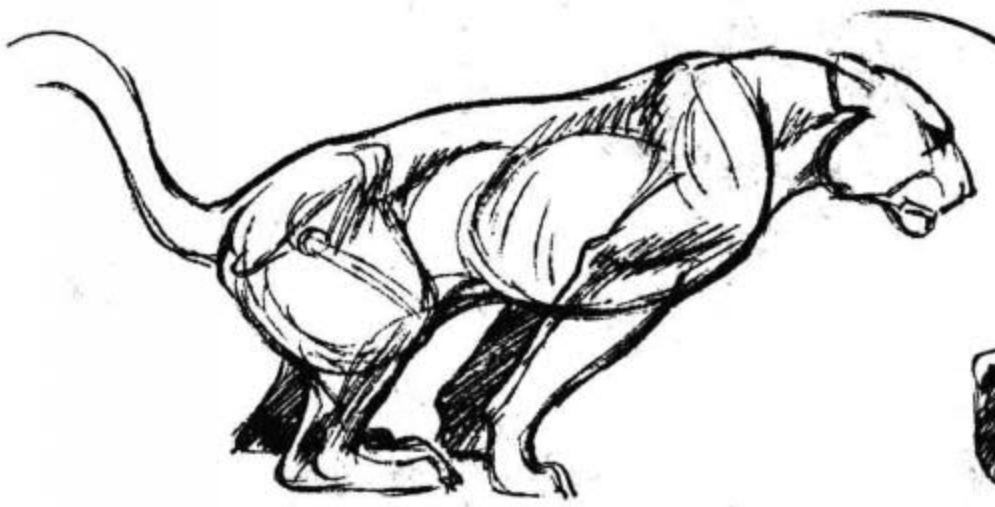
雄　狮

鬃毛向后长在两肩之间。成年的狮子，鬃毛也在下边向后生长。



因为厚重结实，狮子的身体显得比一切猫科兽短些。

狮子的跳跃

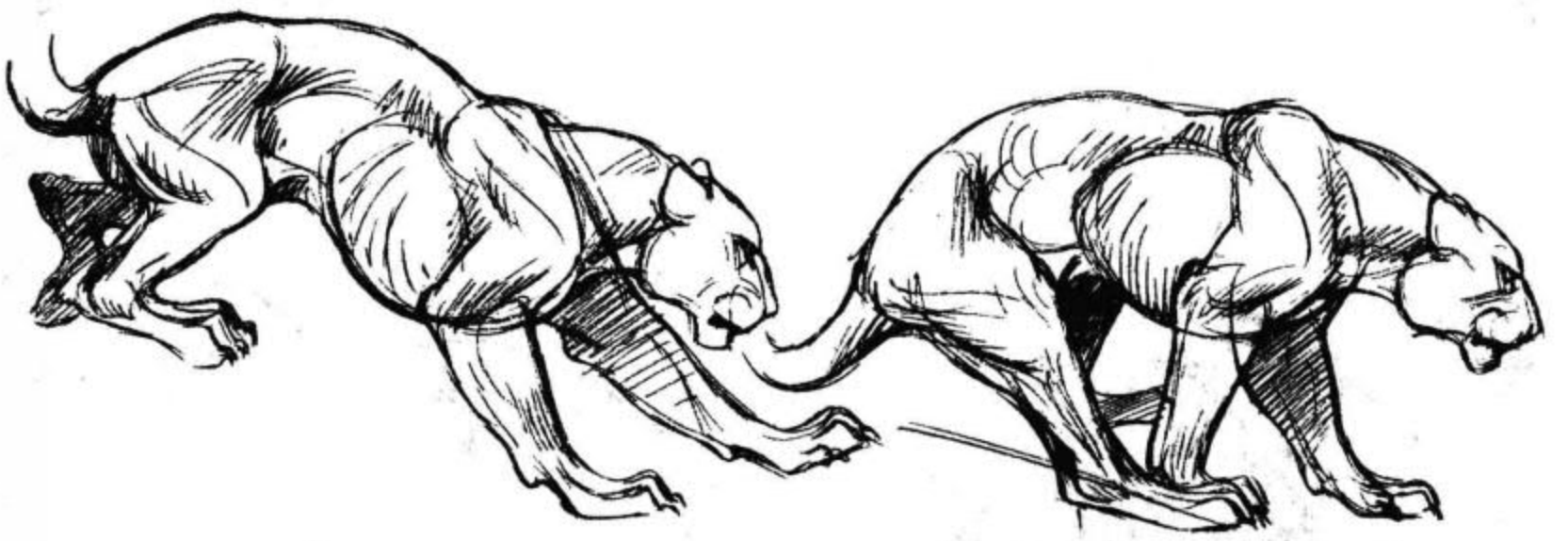


身体准备跃起。注意后部如何在身体底下紧缩，准备蹬出，前脚正将蹬离地面。

动物在跳跃冲出去时，注意观察身体后部移动的情形。

躯体蹬出去。注意有力的动态线贯穿着整个身体。在冲出去时前部是往躯干收缩的。

前腿弯起，准备着地。



右前腿在着地时承受了身体的重量。左前腿伸出着地。后部从张开的姿势缩回来。

右后腿在着地时又伸直，假使从这个姿态还要跳跃，就要恢复到开始时的动态。

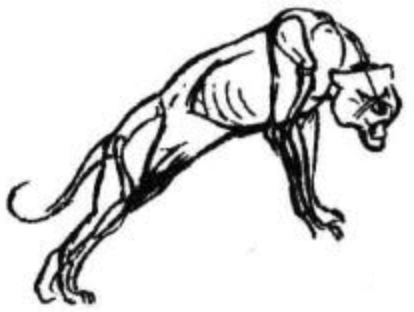
头部的塑造

开始时掌握大面。照顾各部之间相互的关系。把头从中间分做两半是有好处的，因为它可以作为标准线，利用它保持形体的正确透视。

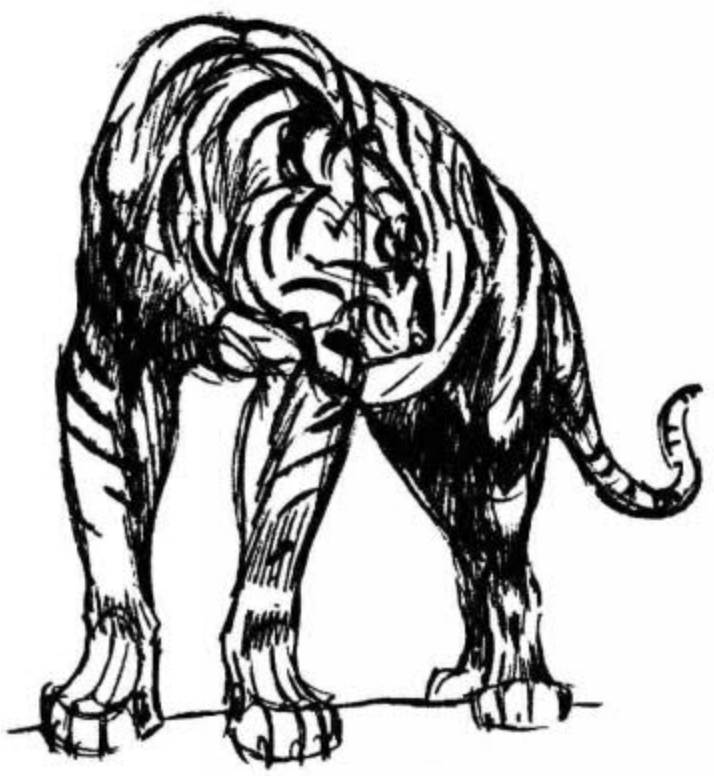
顺着形象轮廓组成明暗。

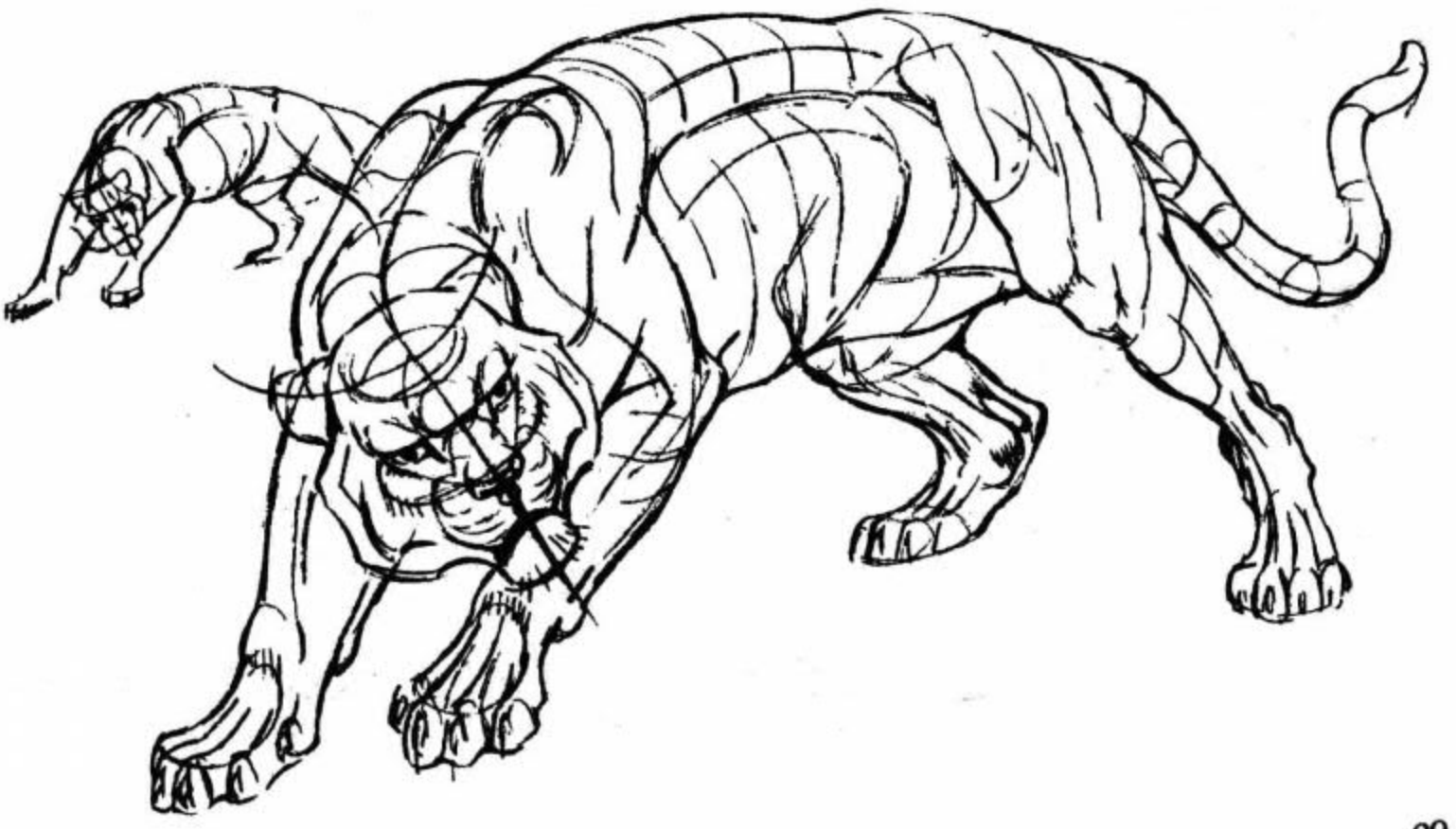
虎

虎的身体是长的，有一个强健的背部。
虎有美丽的花纹，样子很优美悦目。

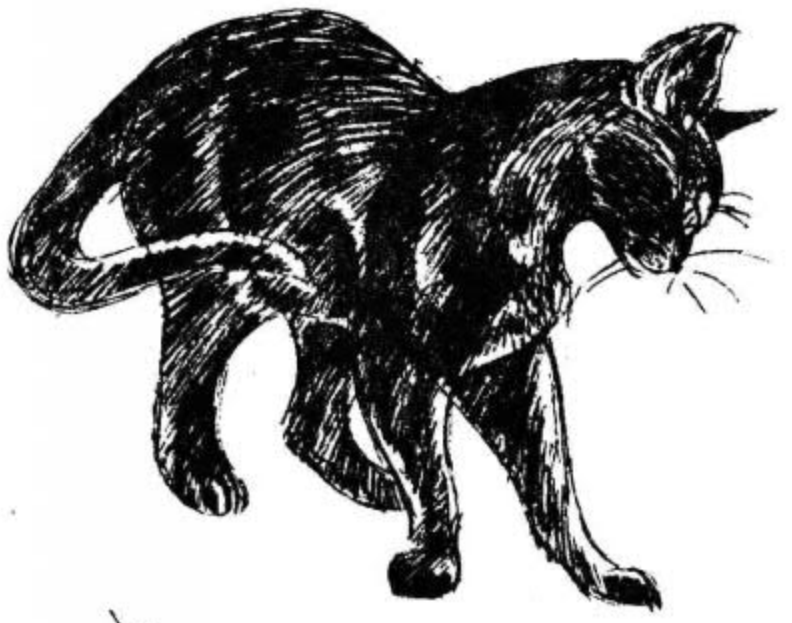


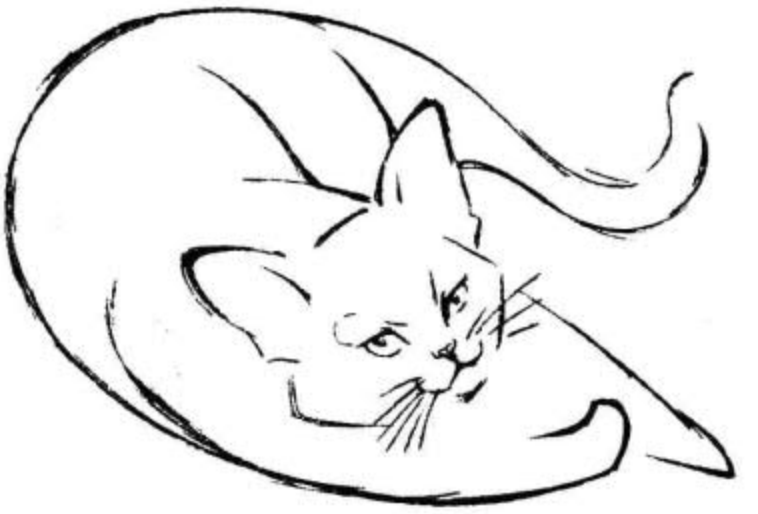
我用湿的笔画虎的花纹，变更其压力来产生线的粗细。





家　猫

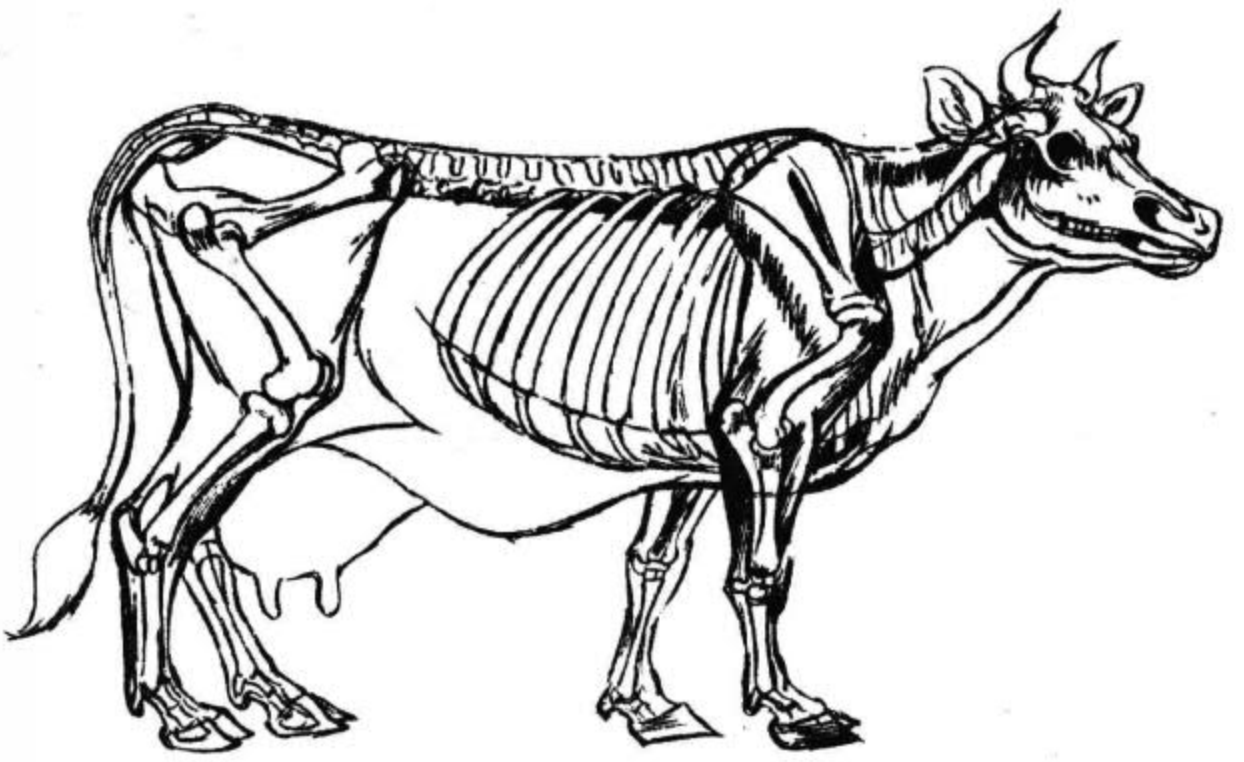




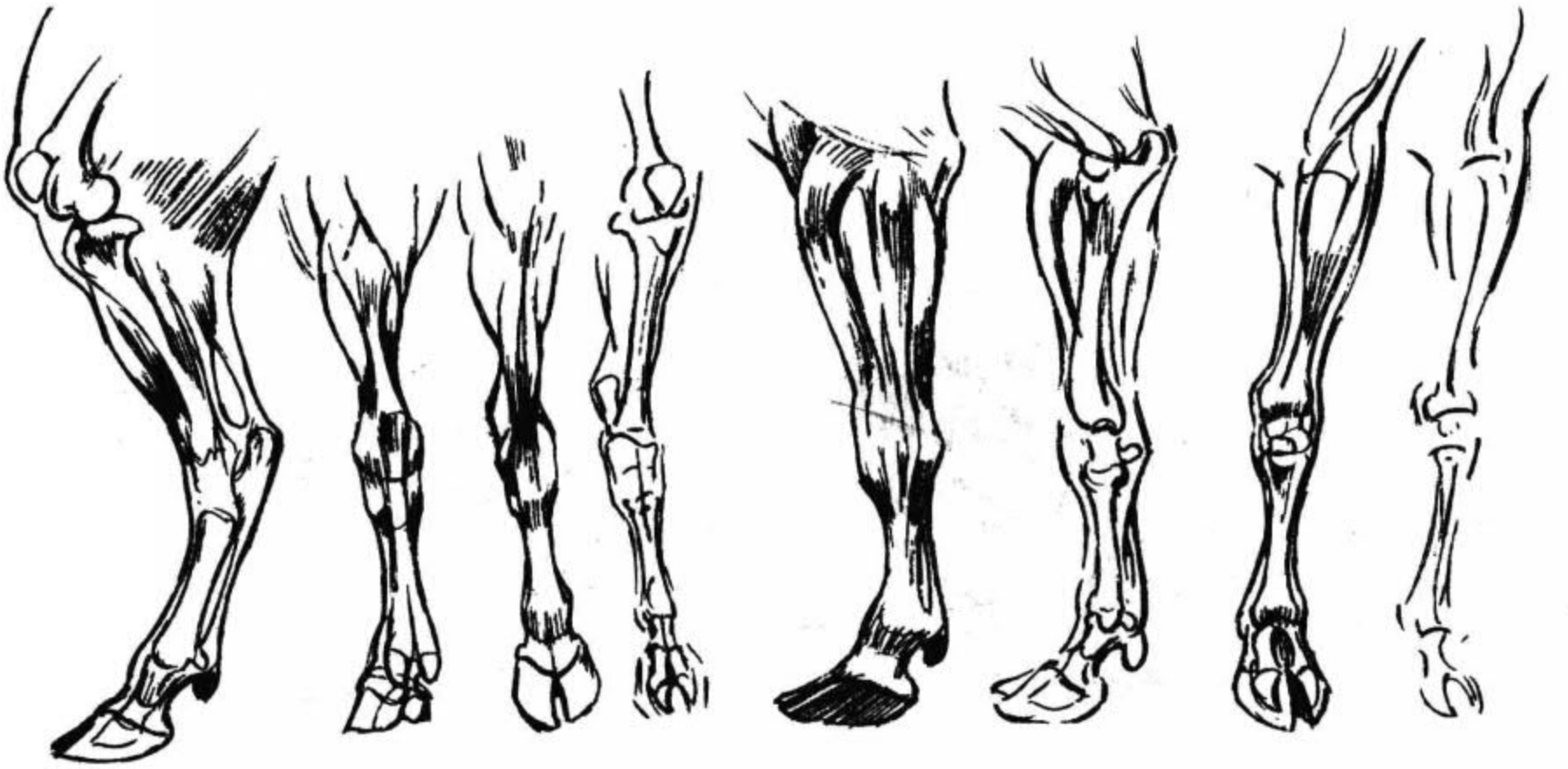
小　猫

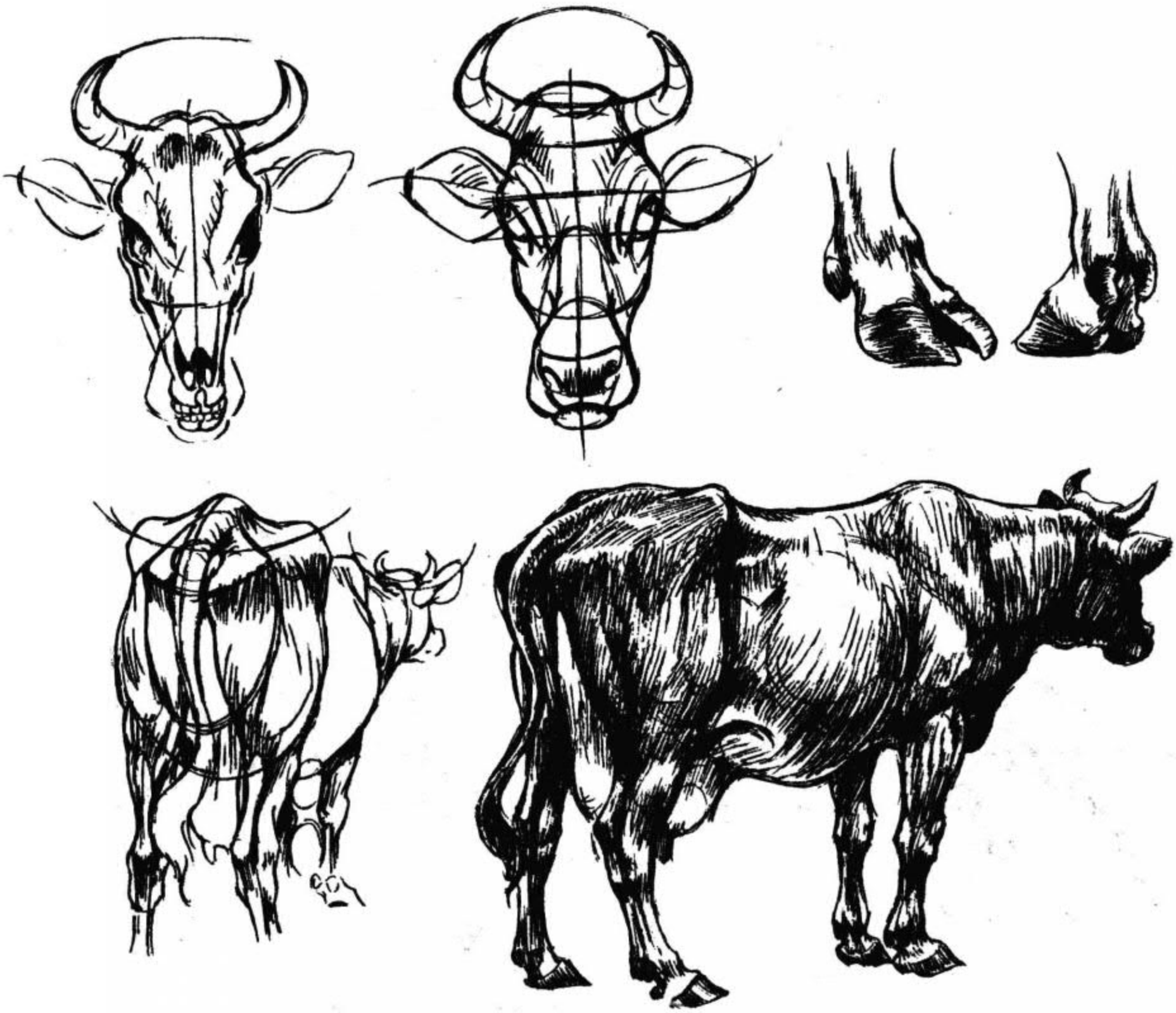
正象所有的小动物，躯干短，额大。

牛类—公牛和母牛



牛生来就适合载重。注意这个突出的脊椎。它的骨骼结构通身都很明显。



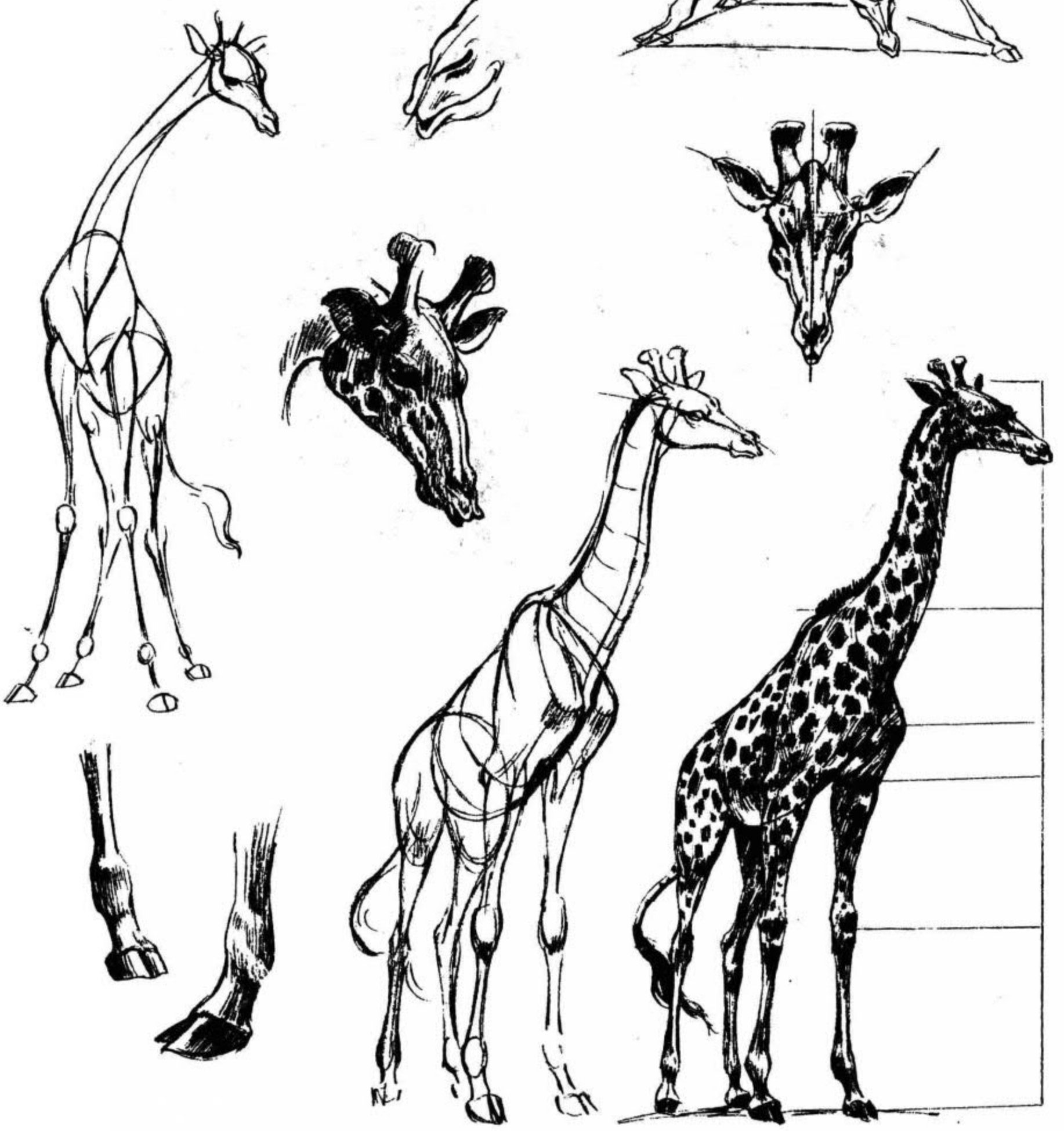


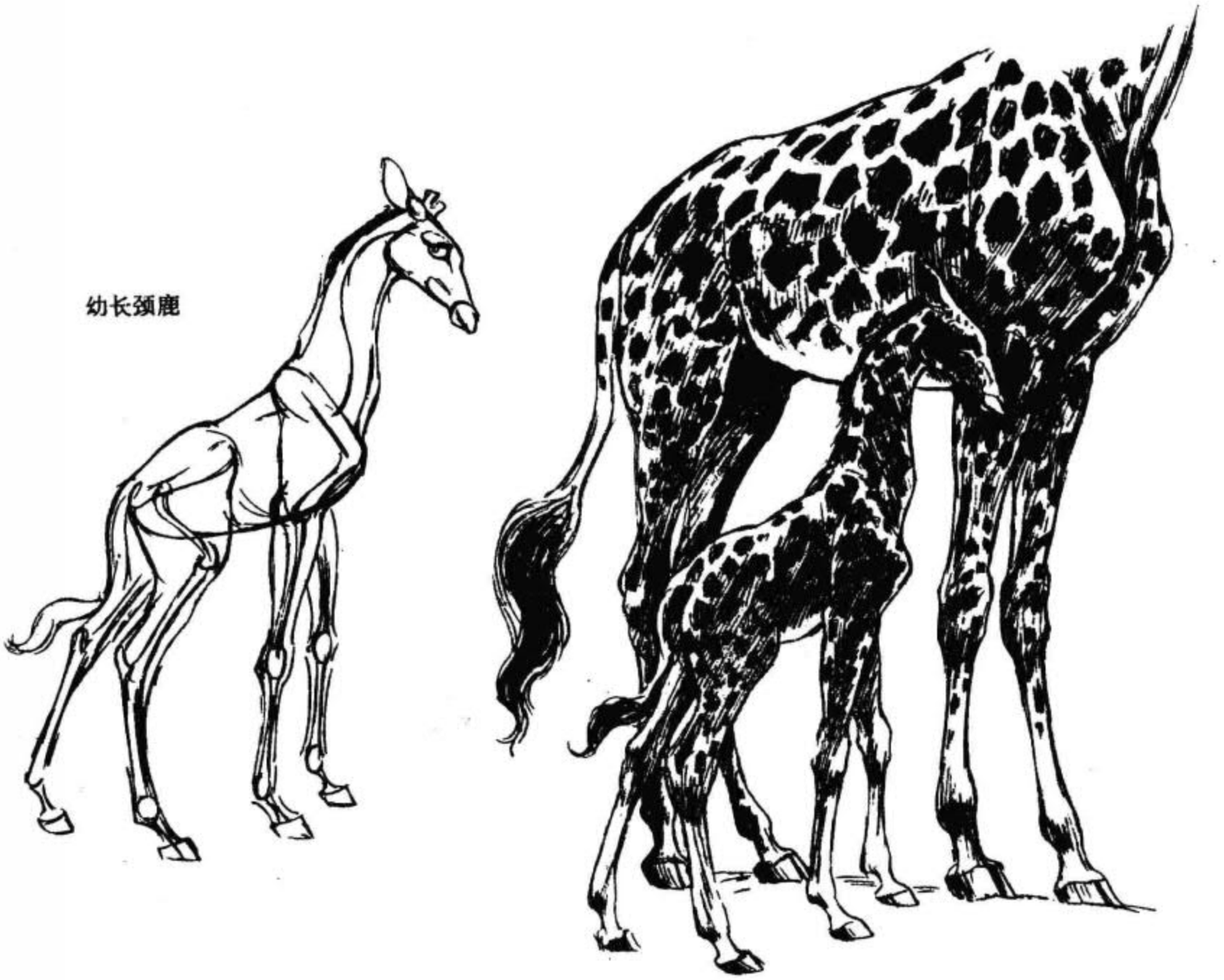
公　牛

脖子和肩膀很粗壮，项下垂着一大堆松弛的皮肤。

长 颈 鹿

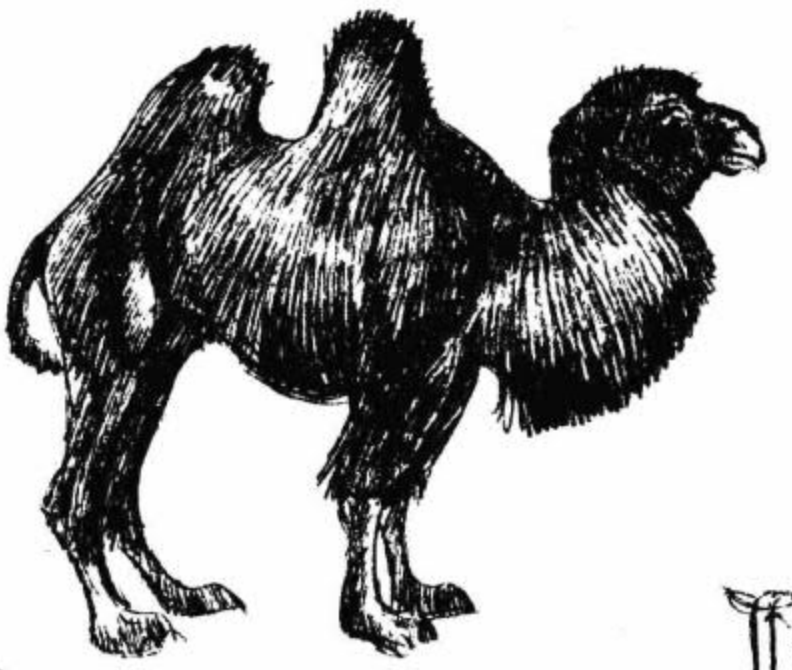
长颈鹿是很瘦的动物，额宽，鼻尖而象V字。上唇分裂，眼在头侧稍微突出，后部低而和高高的两肩成对比。

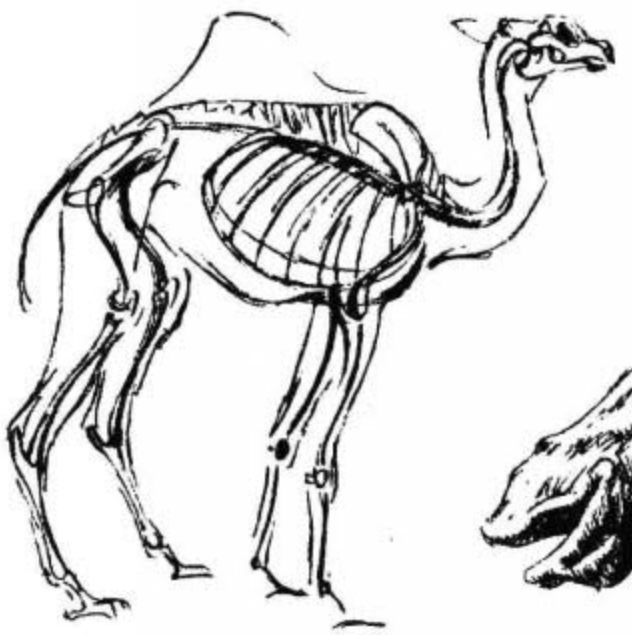


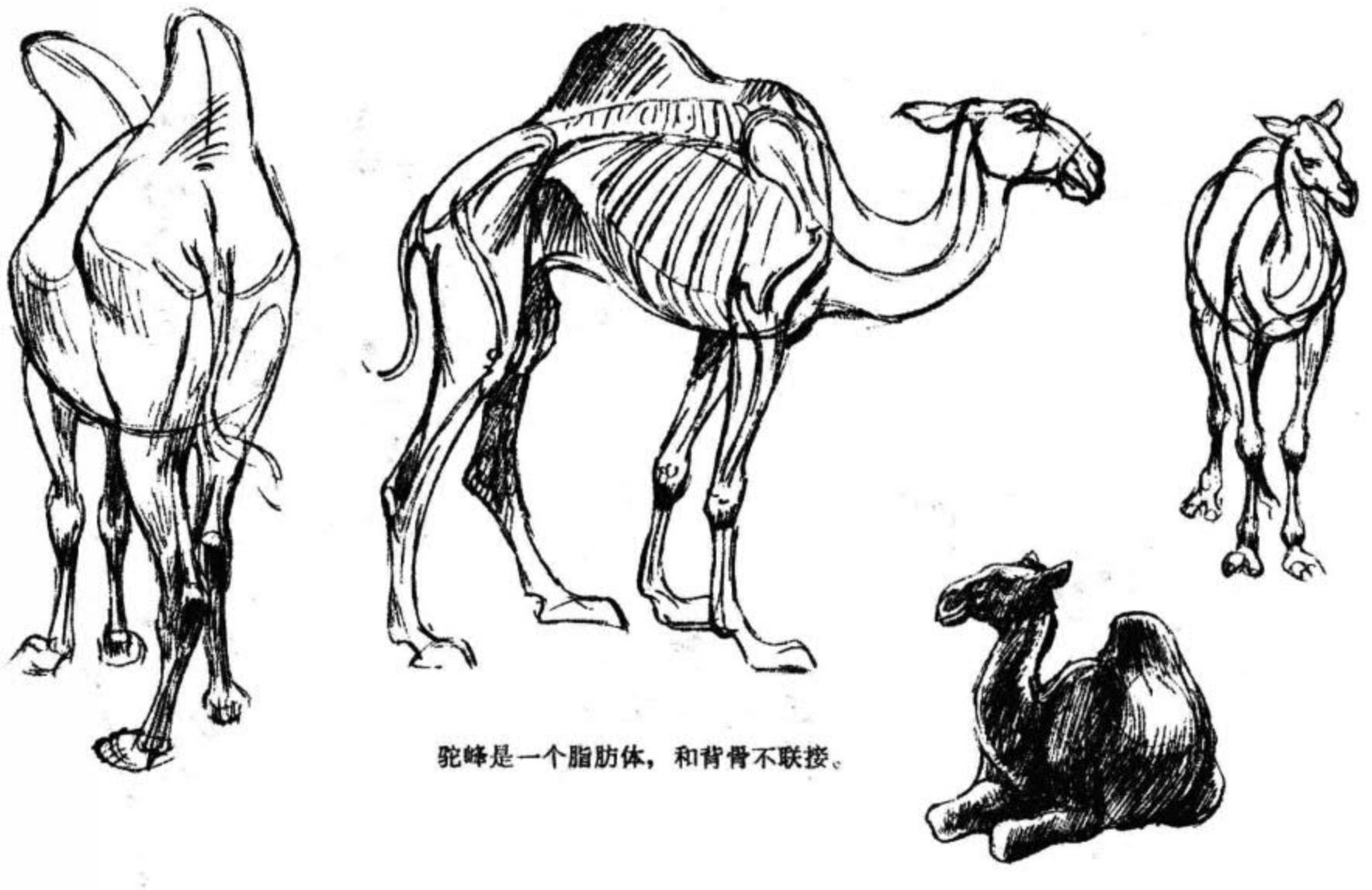

幼长颈鹿

骆　驼

骆驼有许多显著的特点，是一个长腿凹胸的动物，它的最大特征是后部非常的小。它和其他大部分的动物不一样的是眼睛和嘴的角度，眼睛生得很宽，从头上突出去，有一点象长颈鹿。





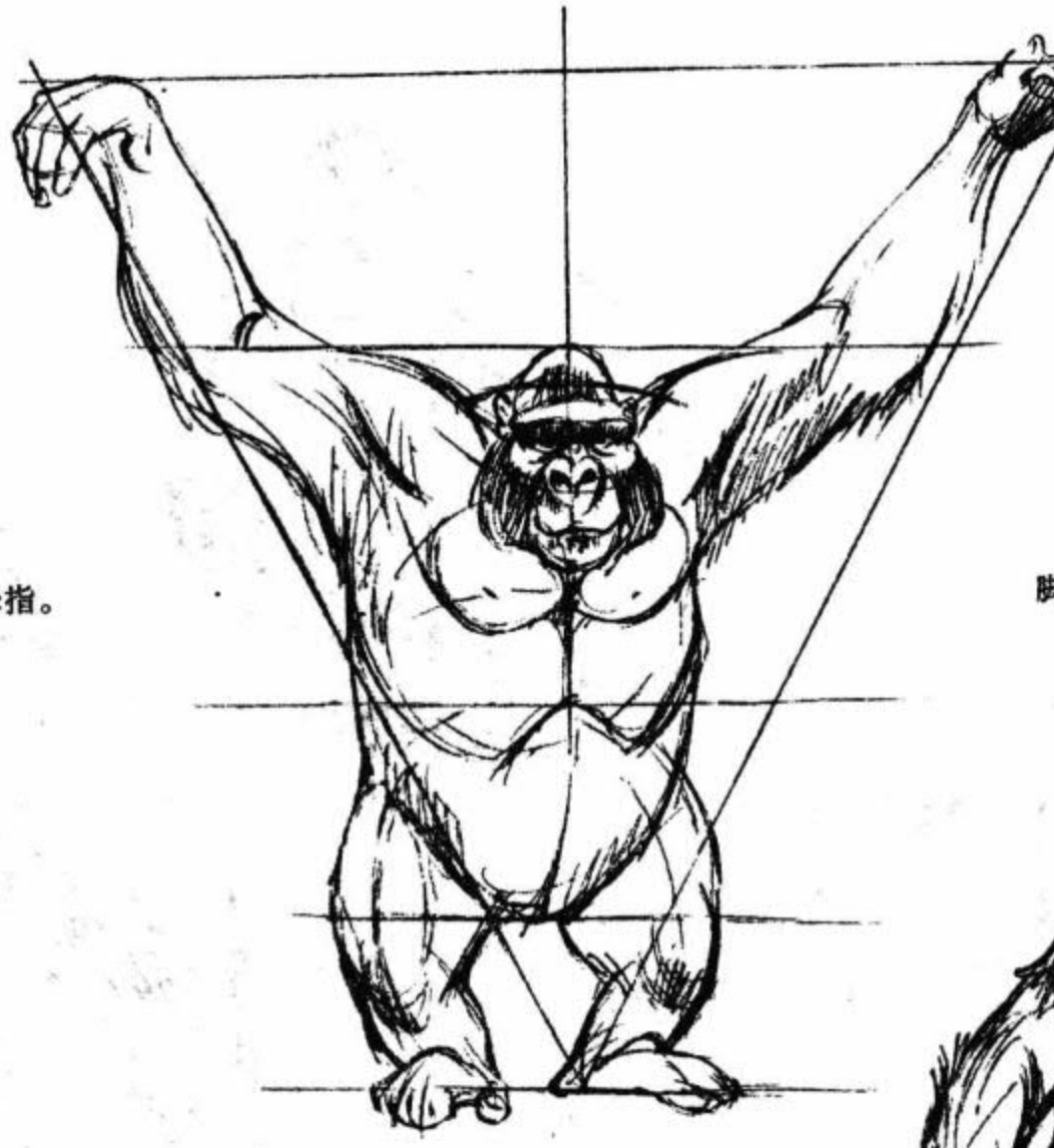


驼峰是一个脂肪体，和背骨不联接。

大 猩 猩

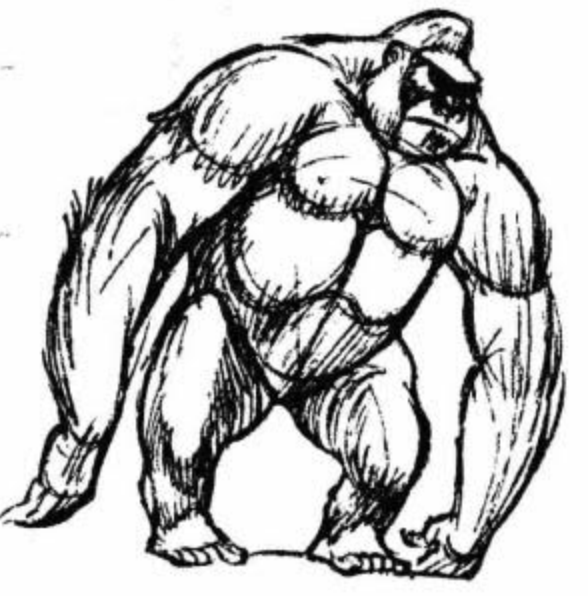
简单化的骨骼

短的拇指。

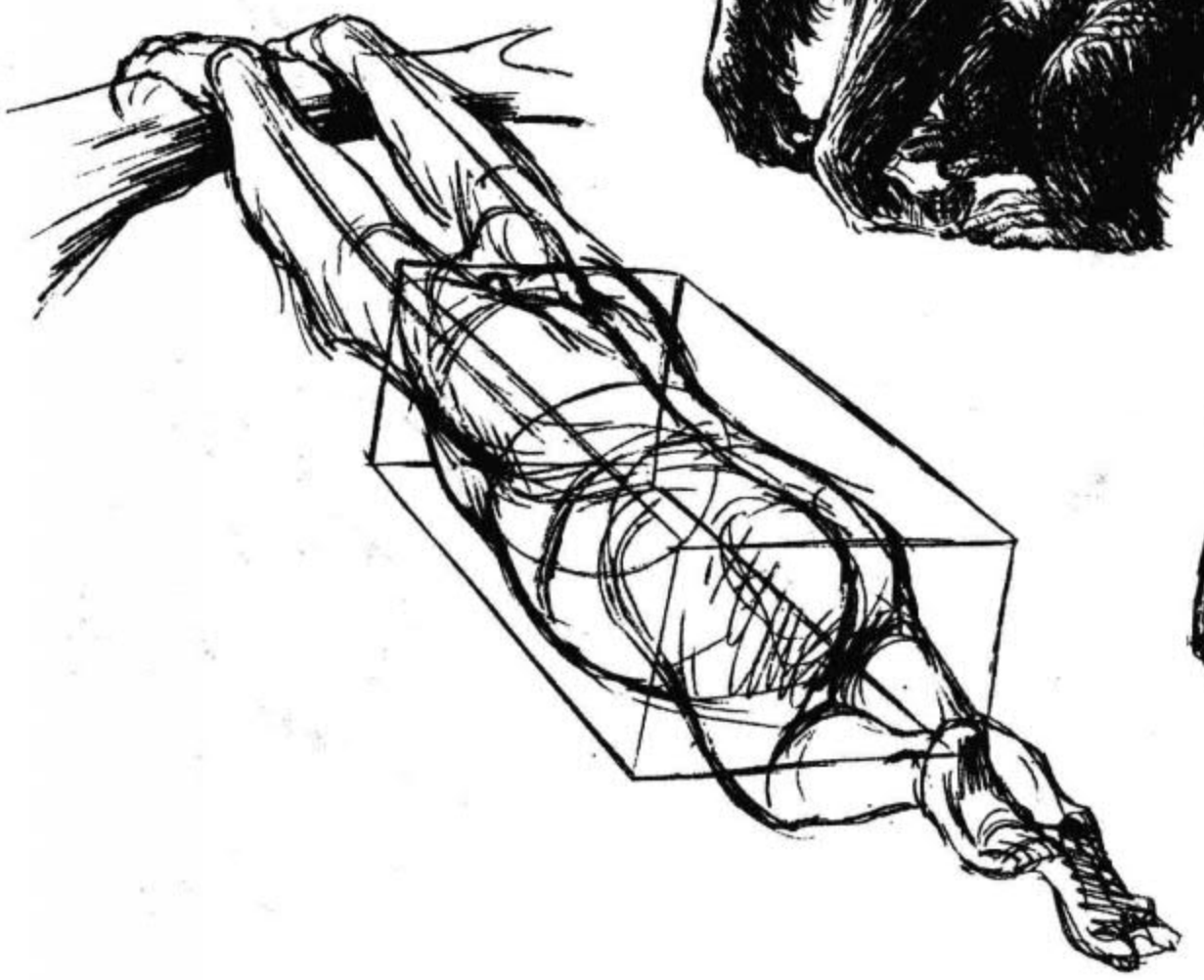


脚趾分得较宽。

粗大而象圆筒的身体

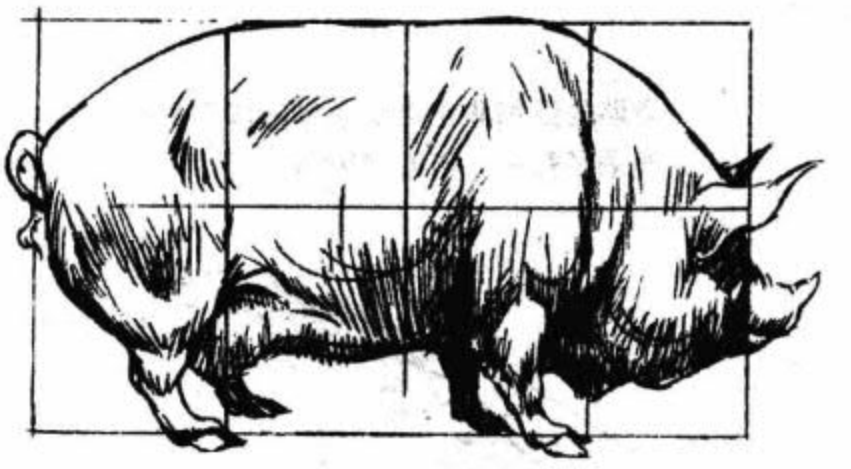


颧骨非常明确，眼睛深陷，鼻子宽，前额很低。



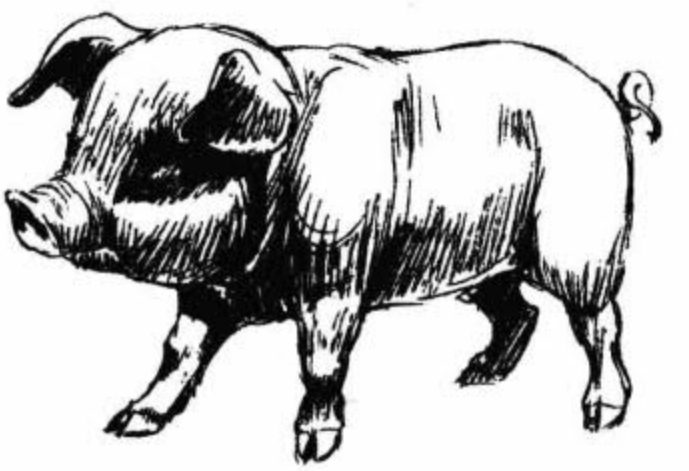
猪

不管它们多么肥胖，不要把它们的样子画得太圆了。下图告诉我们脂肪如何附着于身体的外面。



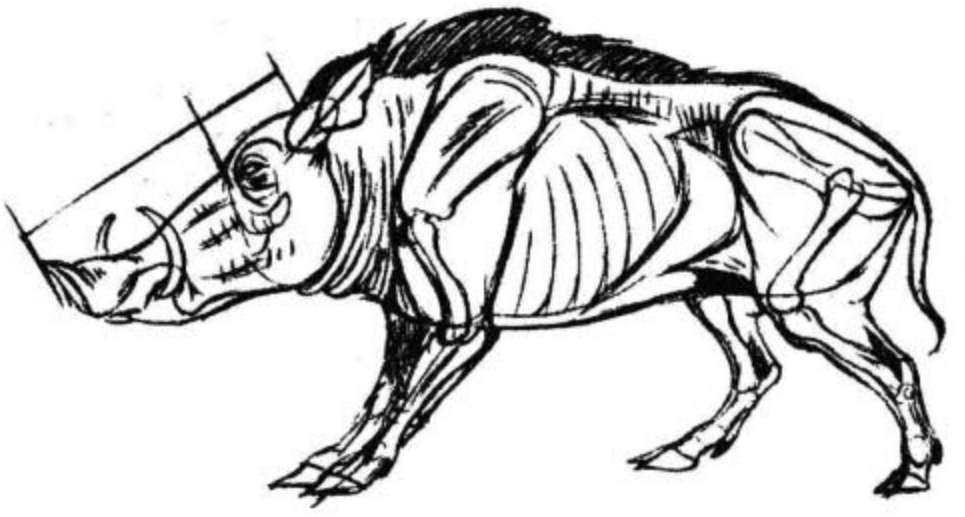
注意背面的分割线，对于所有的动物，我都用了这样的分割线。

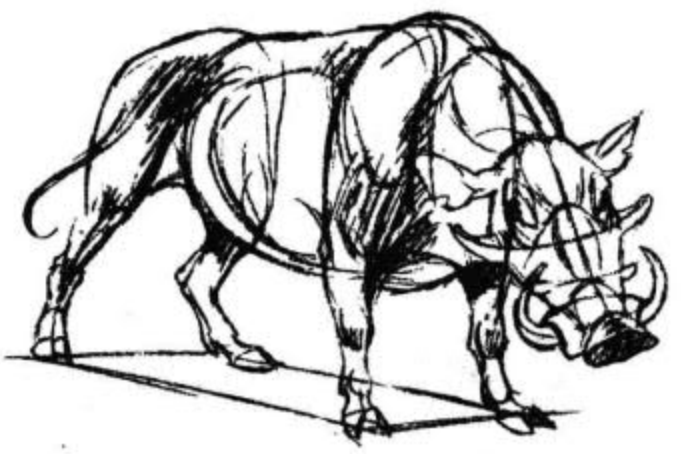
小猪高高的前额给它一种伶俐的感觉，身体应该比较短。



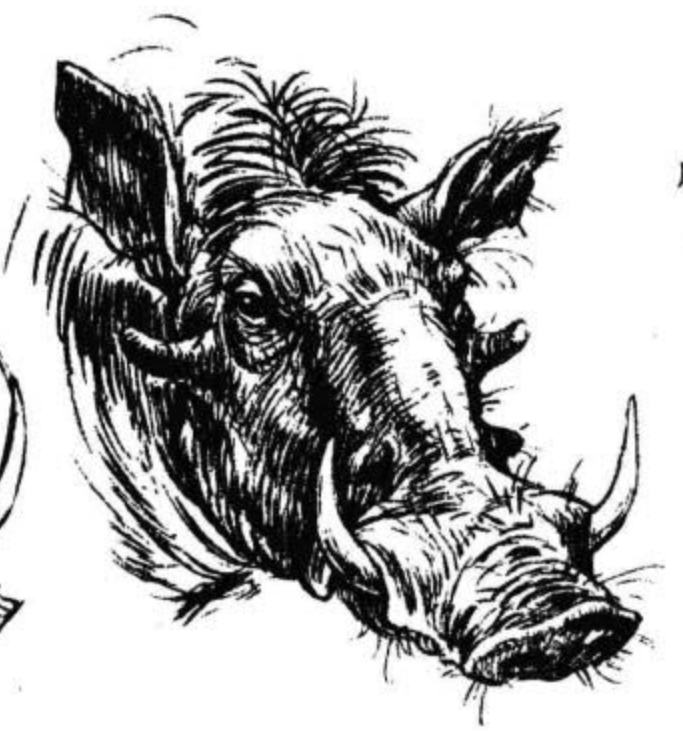
非洲野猪

骨骼的组织非常类似家猪，鼻子长些，
耳朵竖起——不象家猪那样下垂。





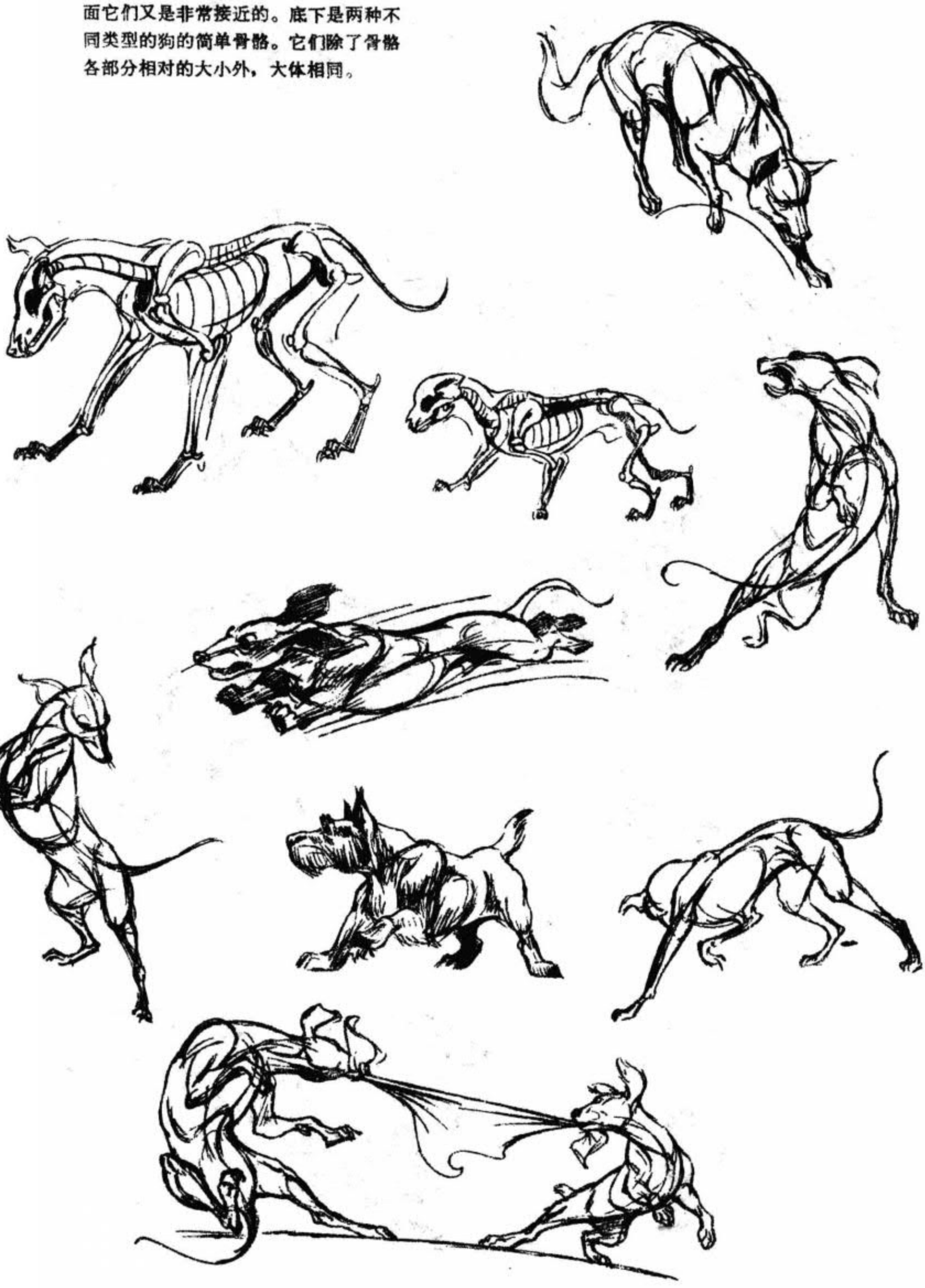
从前额到背部中间，几乎长满了鬃毛。



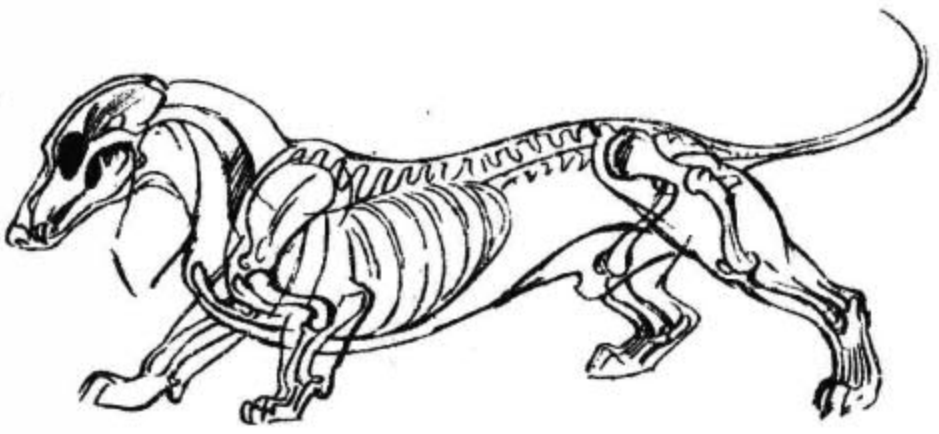
从背部看野猪更加类似普通的猪。

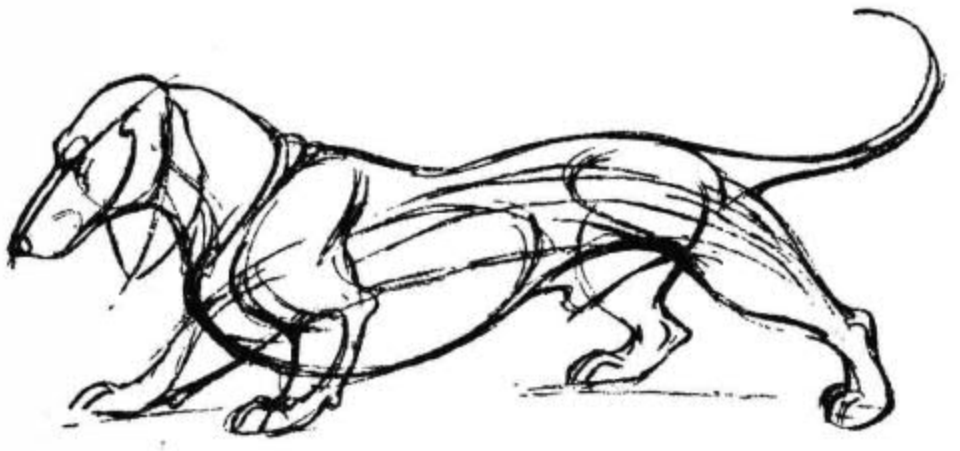
狗

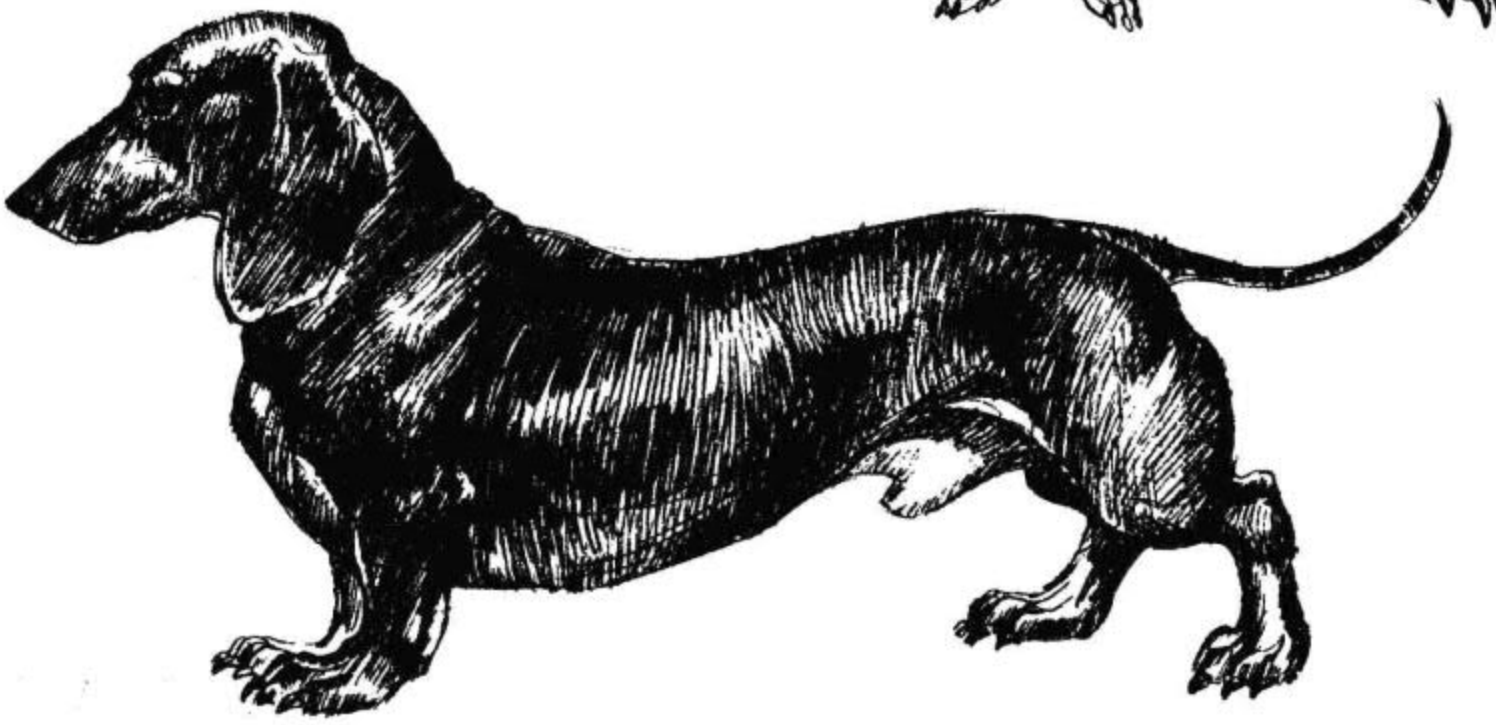
狗的形状和大小是多样的，但在许多方面它们又是非常接近的。底下是两种不同类型的狗的简单骨骼。它们除了骨骼各部分相对的大小外，大体相同。

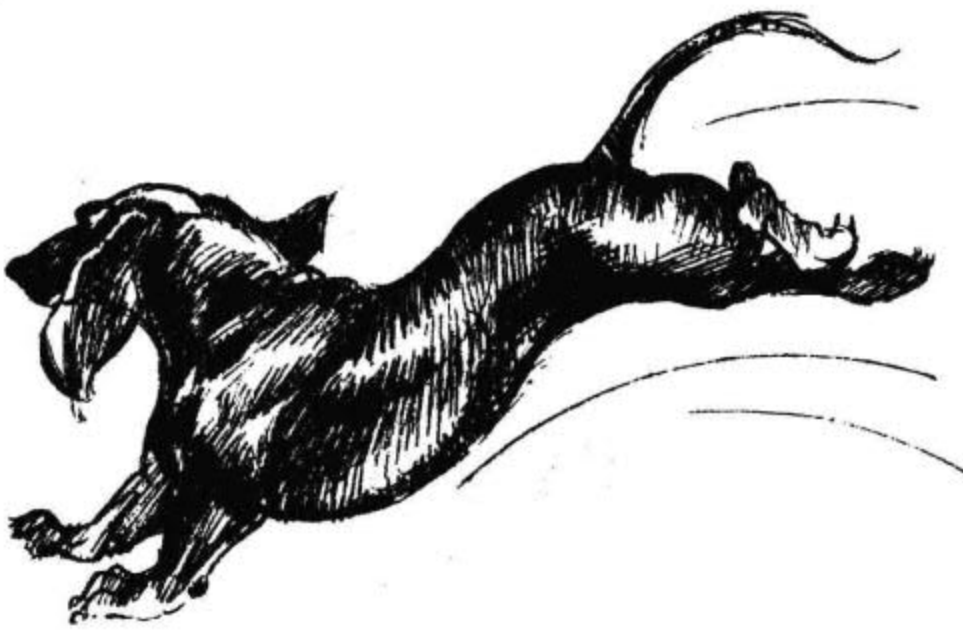


身长腿短的狗



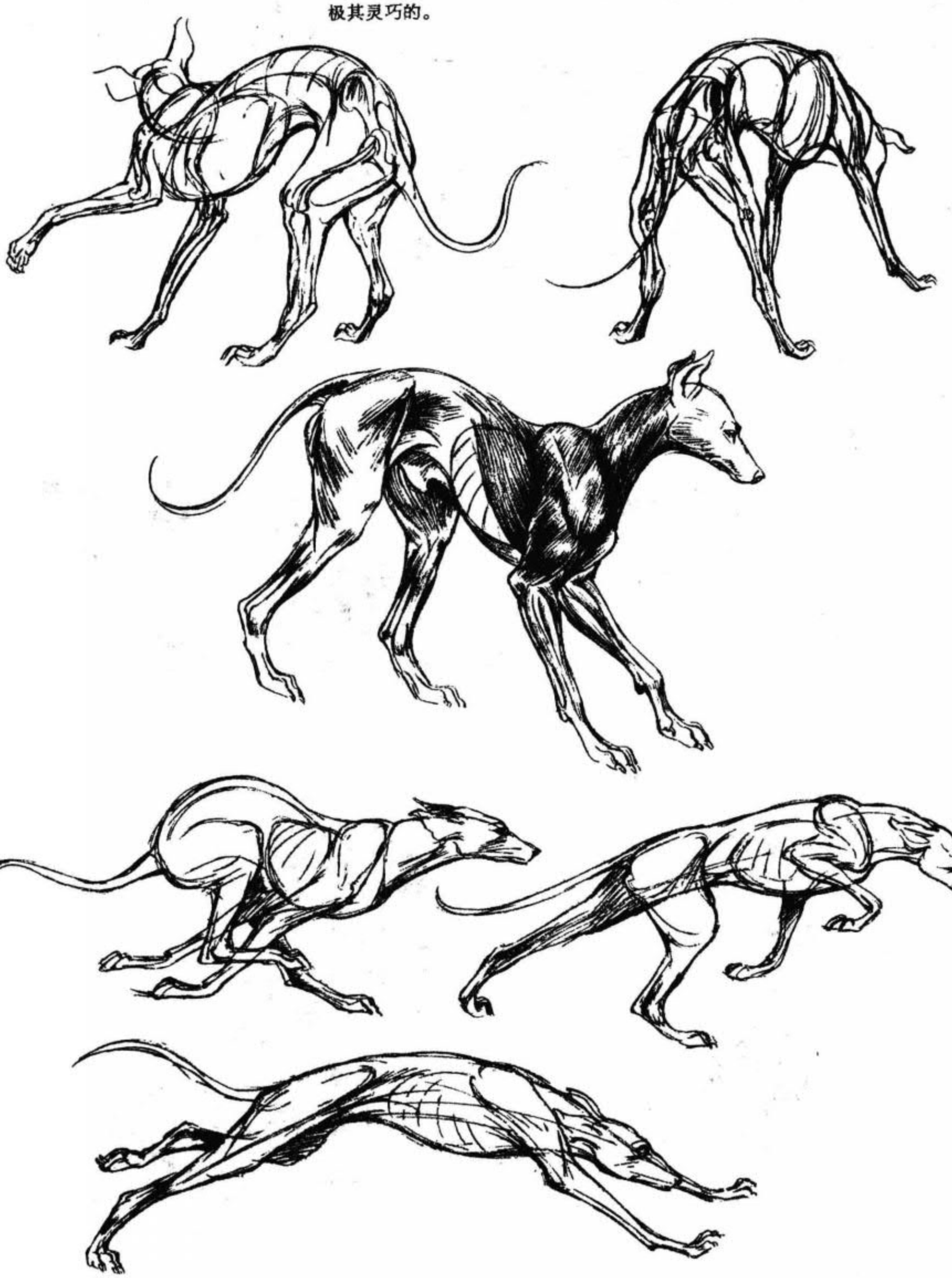




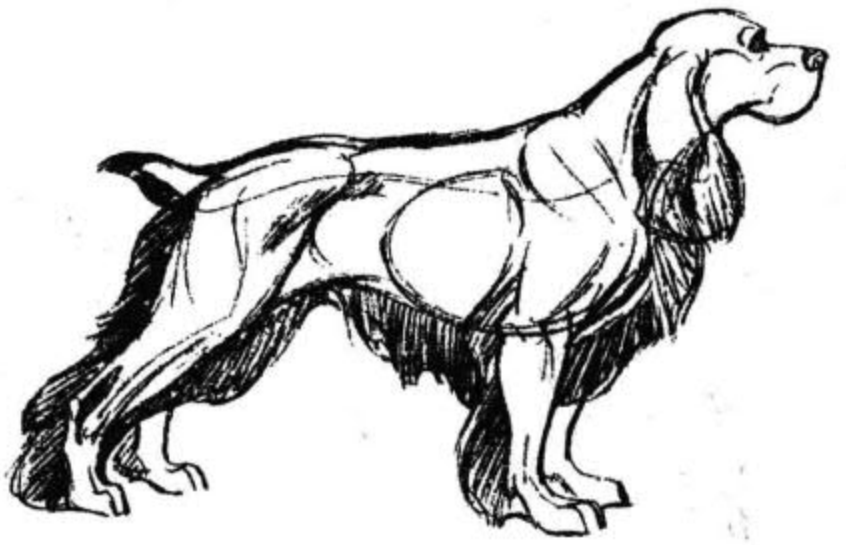


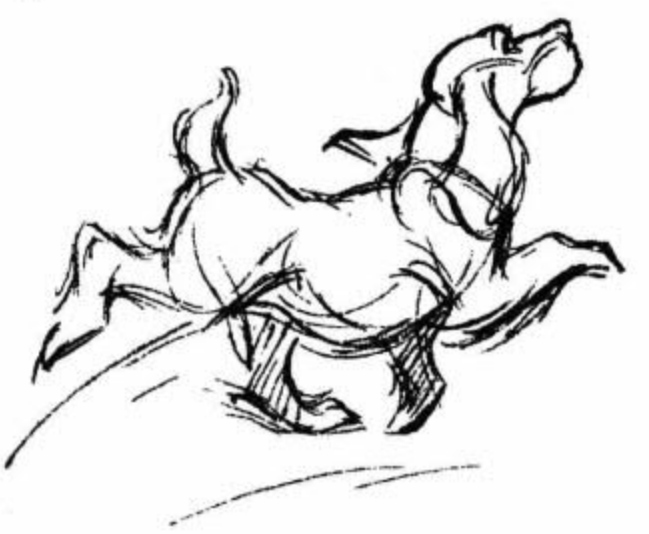
猎　狗

猎狗和英国北部所产的一种“惠谱特”种，骨骼的结构很显著，它们的身体是极其灵巧的。

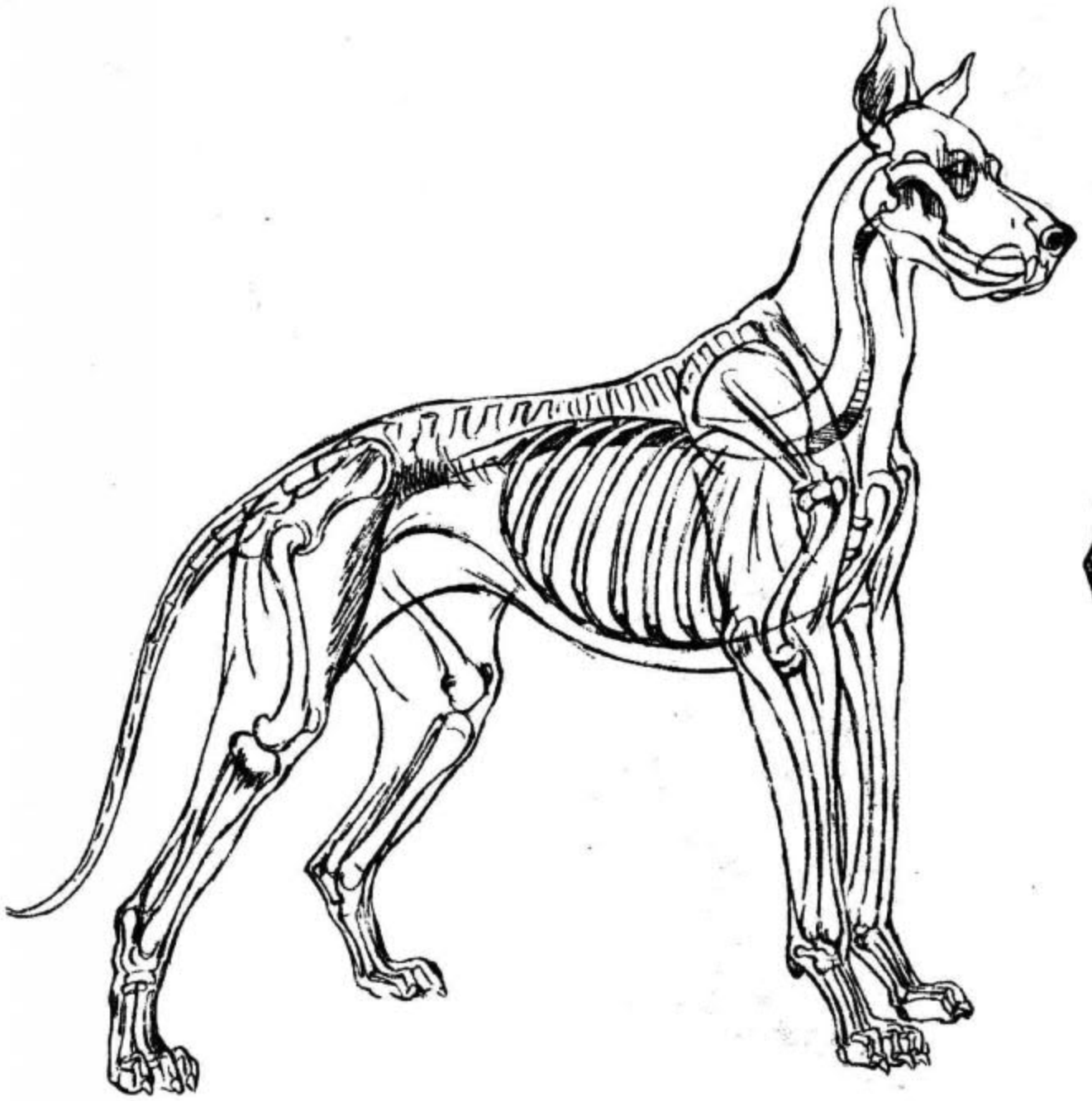


狮子狗



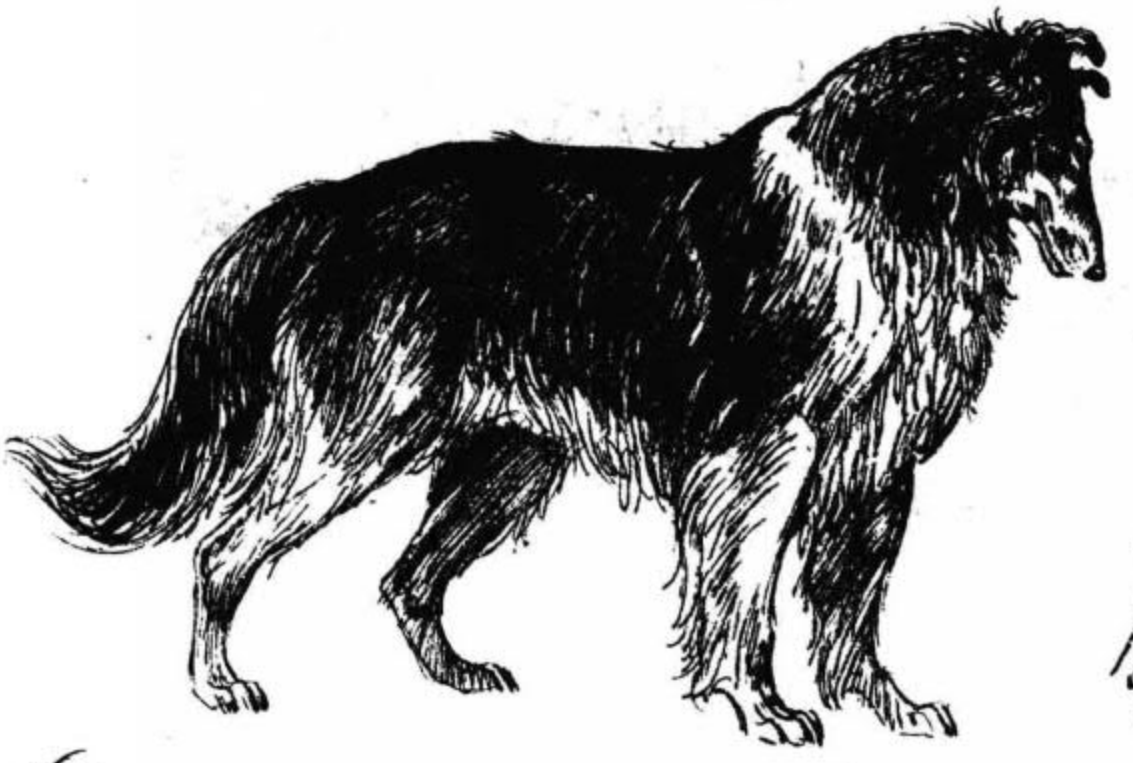


丹麦种大犬



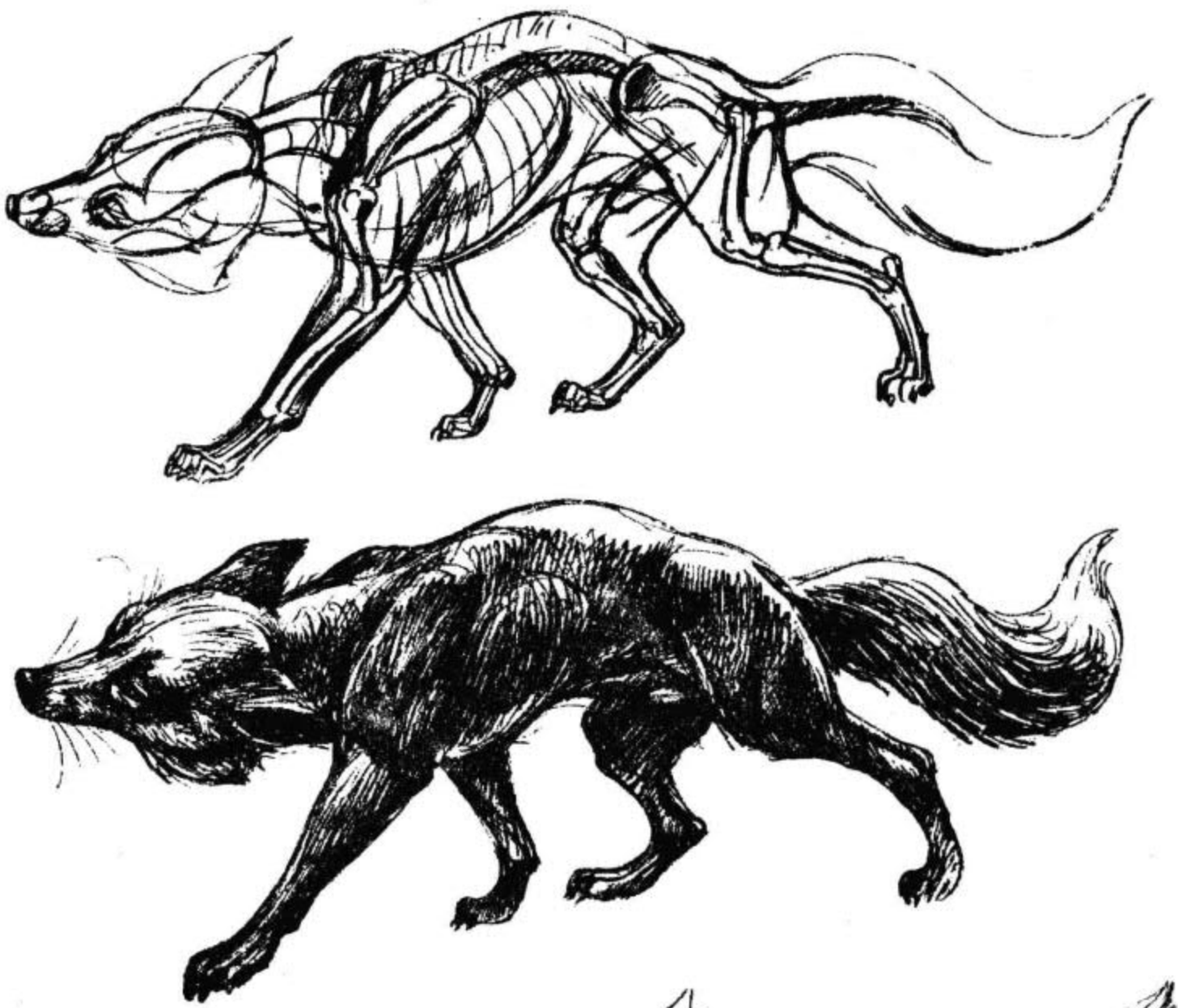
牧 羊 犬

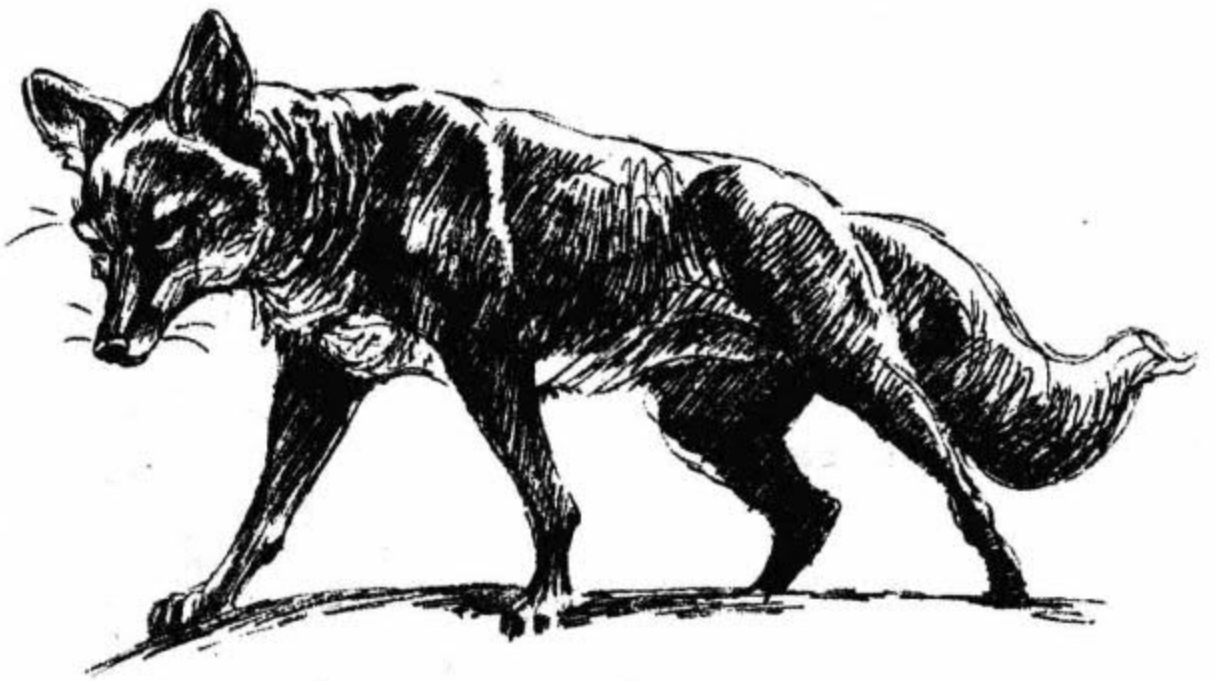
去掉它的长毛之后，这种狗是细瘦的。
在画的时候要掌握长而流利的线条。



狐　狸

一些显著的特征是：尖小的口鼻，斜眼，
大而尖的耳朵，细小的腿。





幼 狐

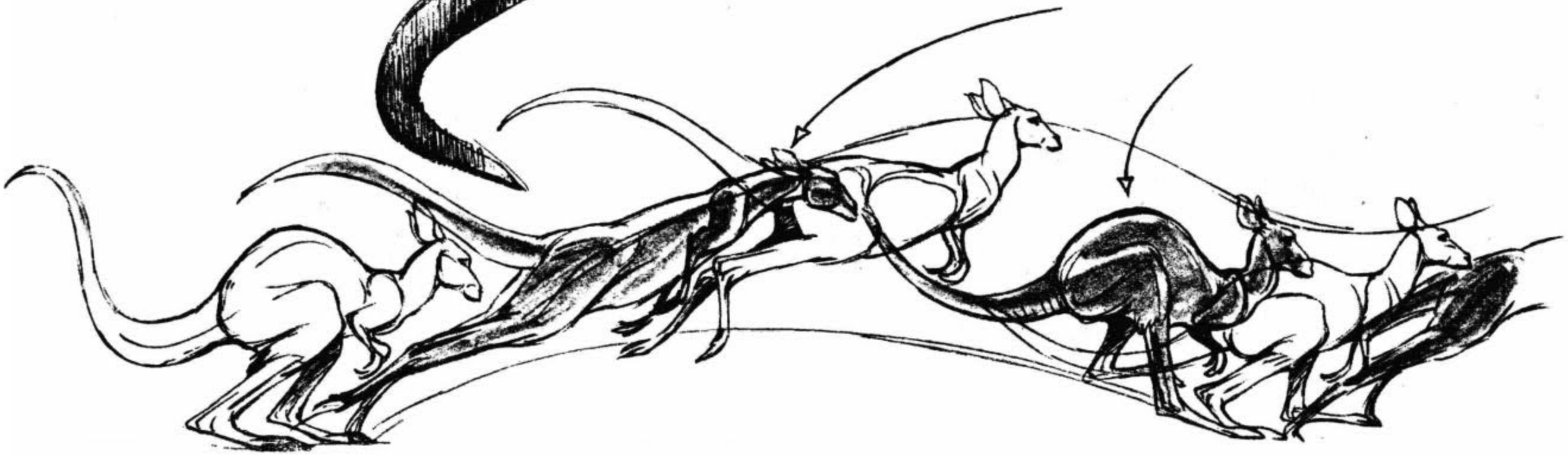
袋　鼠

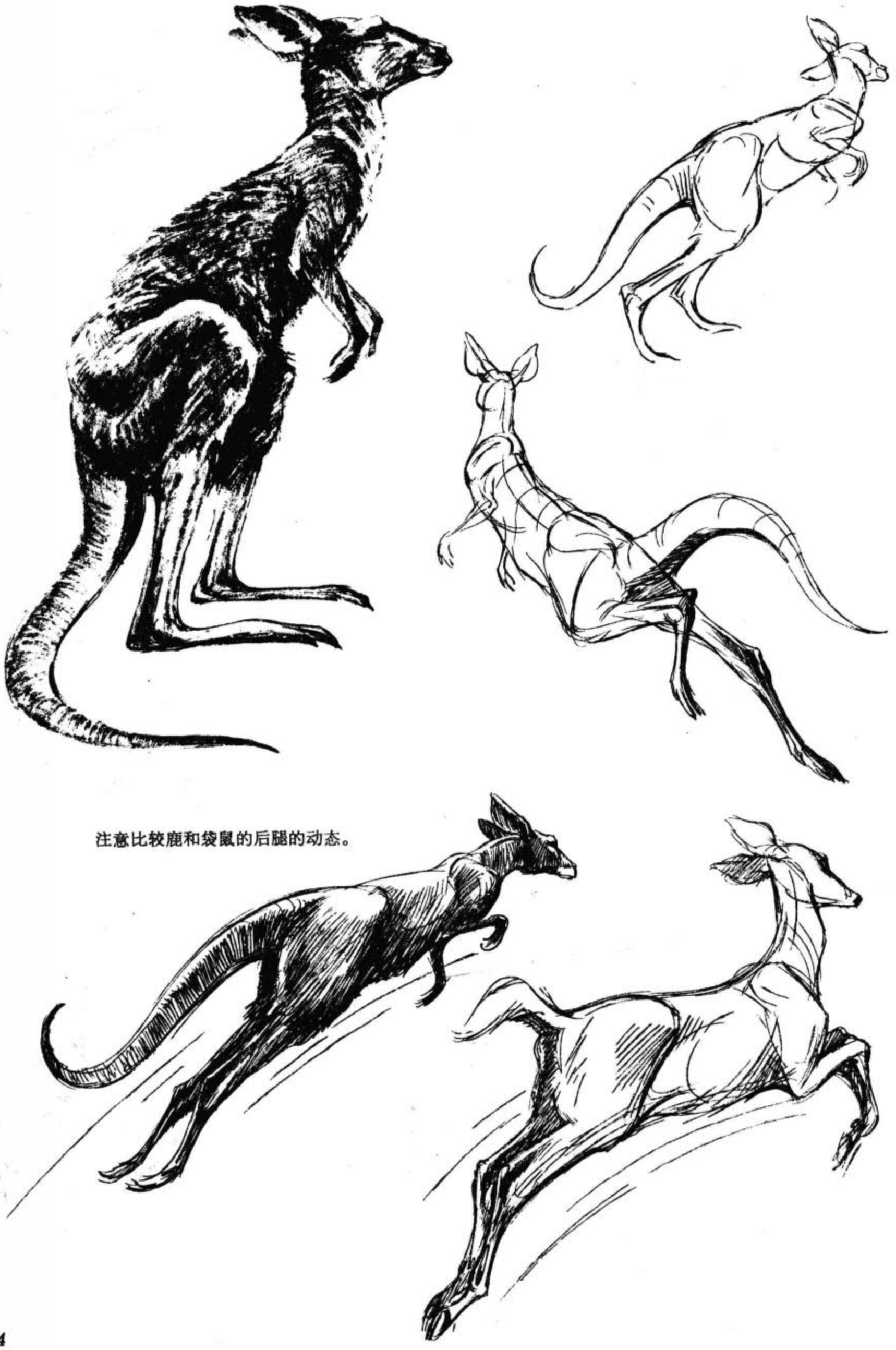
胸腔小，前腿下垂象啮齿类，头和耳朵类似鹿。尾巴长而尖，在联接身体的尾根部分非常肥大。尾巴对袋鼠是很重要的，因为它们把它当作一个舵来使用，并且帮助支撑身体的重量。因为它显著，所以能给你有力的动态线，使你的画面更加流利。

袋鼠大部分的体积是用它有力的后部来承担的。

跳跃的袋鼠

下图第二个袋鼠，注意它的头往前冲，构成一个贯穿整个跃动的身体的长线。注意第四个袋鼠，当它着地时身体如何恢复原状。

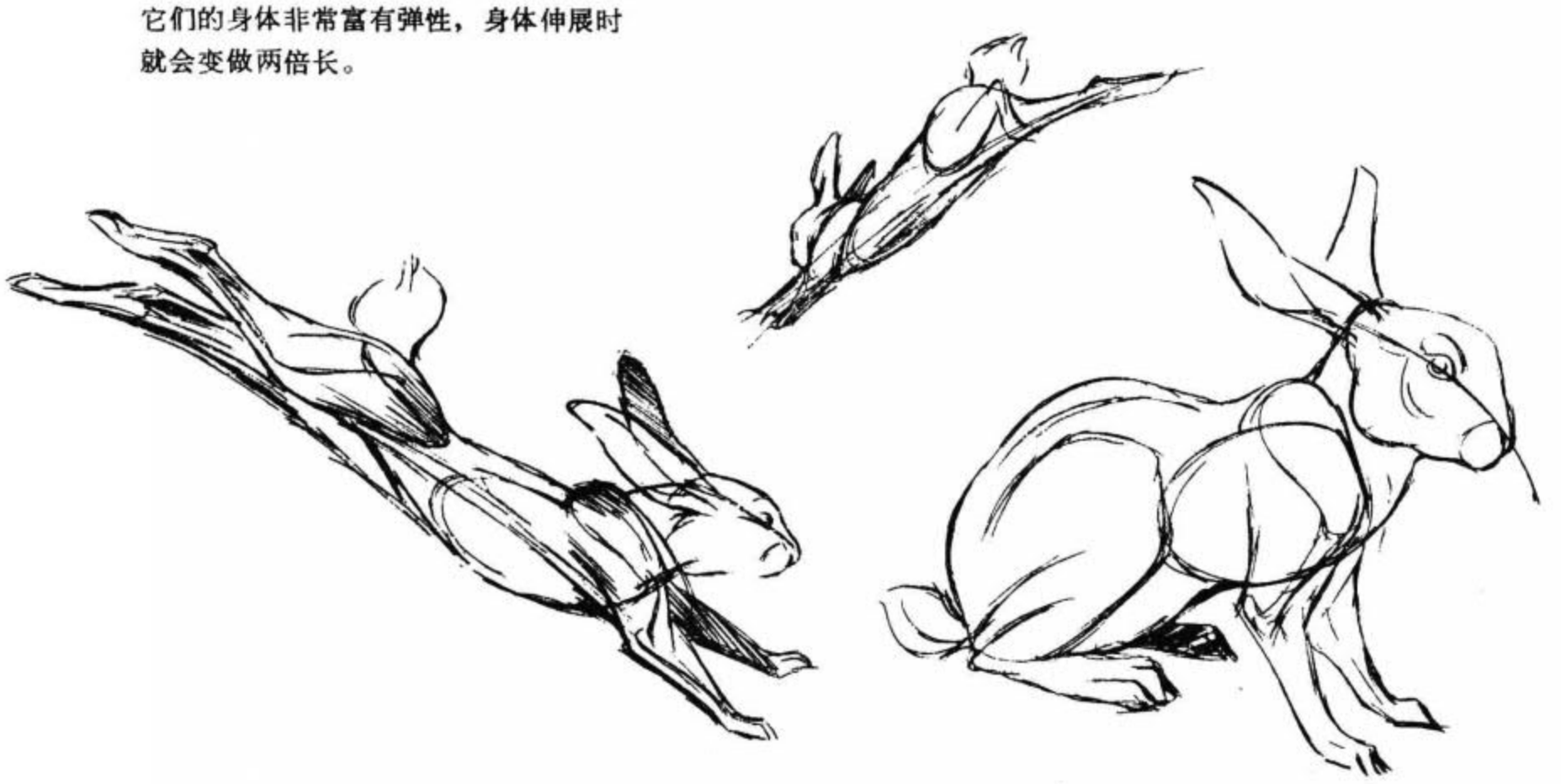




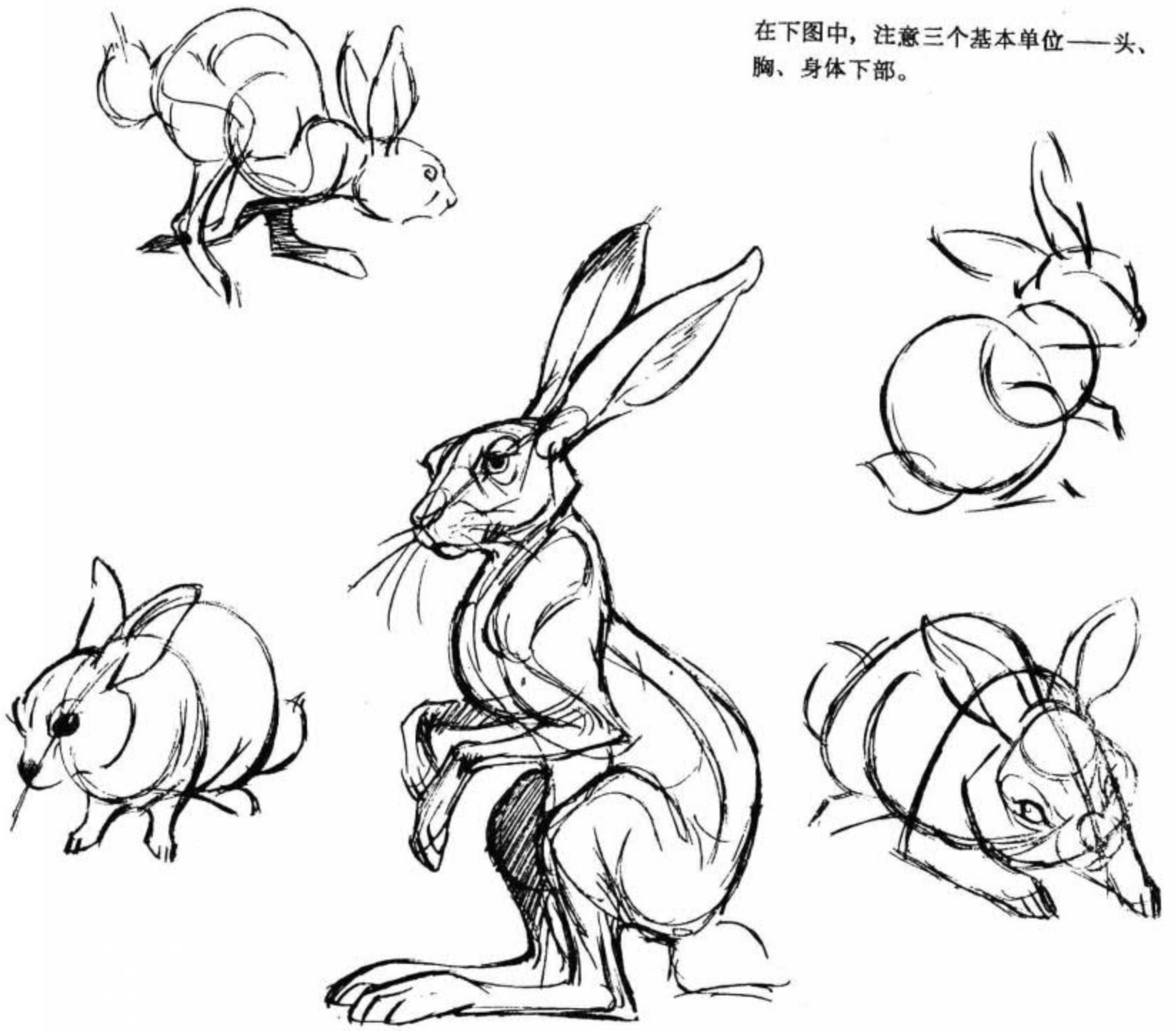
注意比较鹿和袋鼠的后腿的动态。

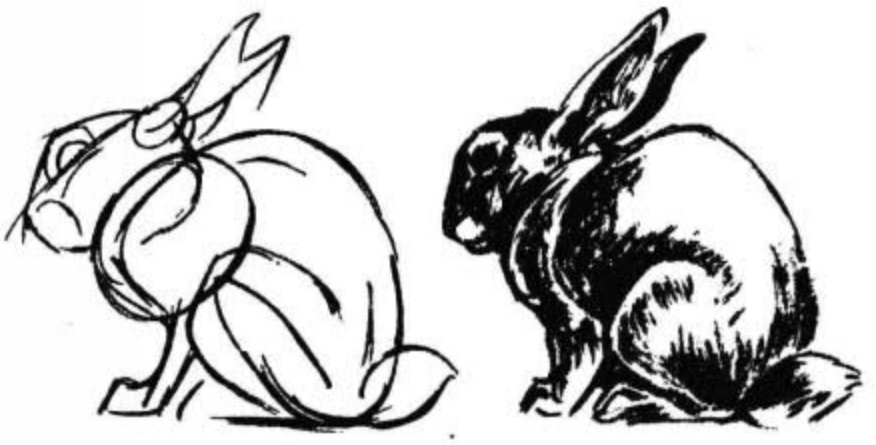
兔　子

它们的身体非常富有弹性，身体伸展时就会变做两倍长。



在下图中，注意三个基本单位——头、胸、身体下部。





在坐的姿态里，你可以经常的注意到缩成一团的形体。但是倘在电影中观察，可以看到它们实在富有伸张的能力。

在涂影的时候，以黑背景衬出亮面。

为了表现它的柔软最好是用干笔。

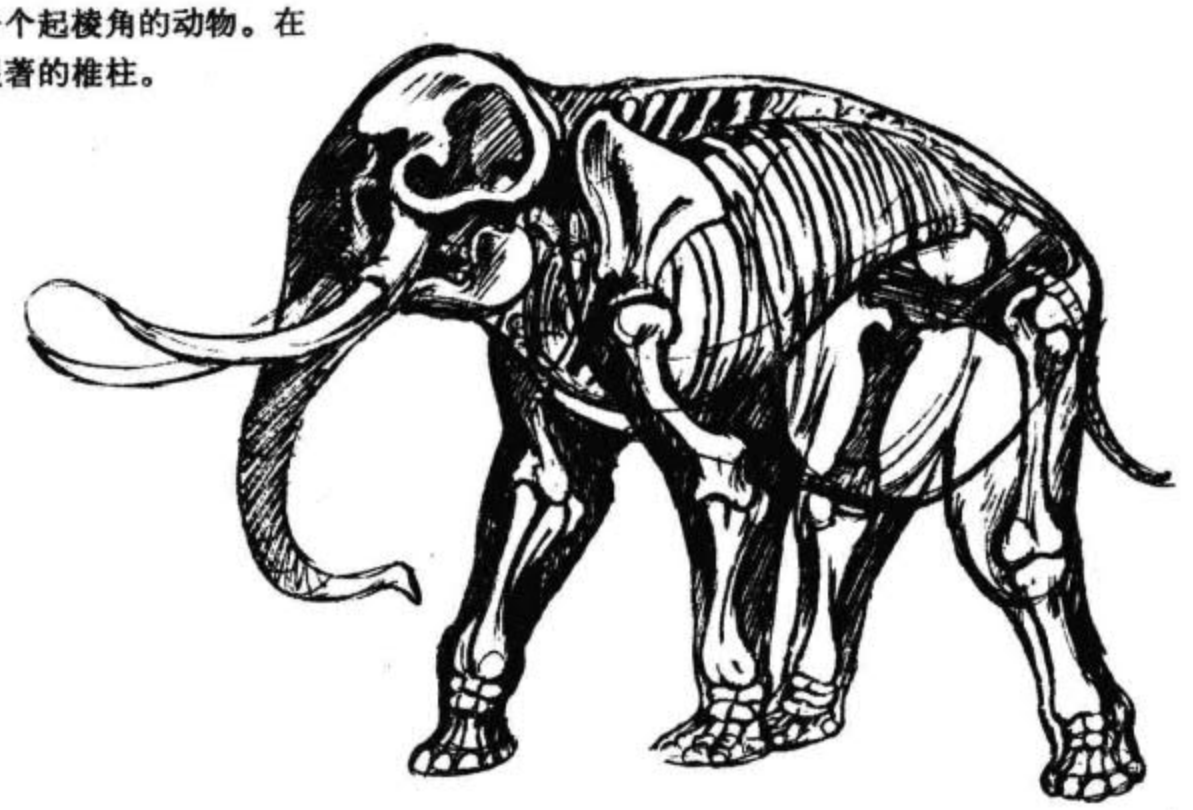
跳　跃

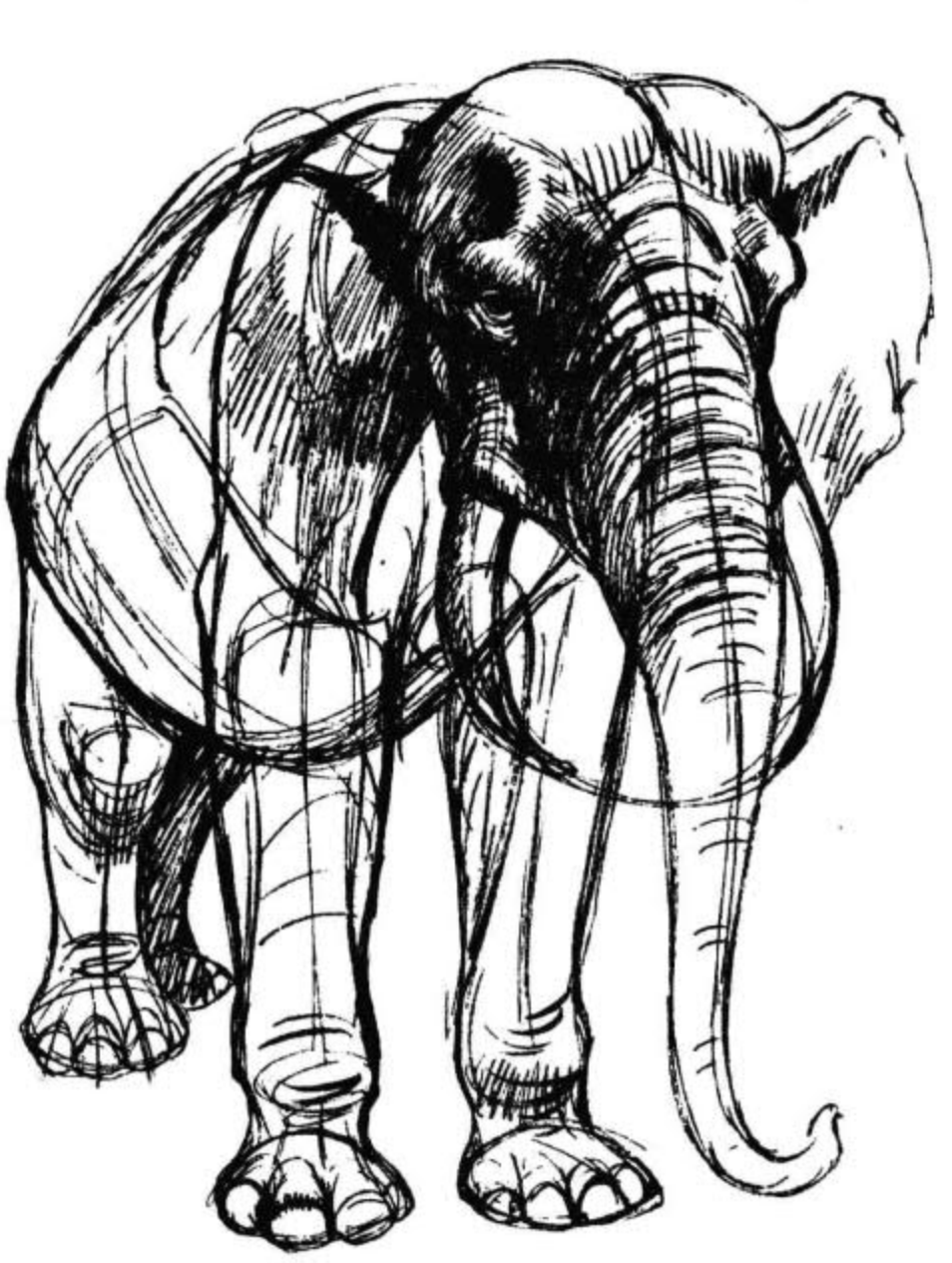
注意兔子在跳跃时，它的伸长和收缩。

松　鼠

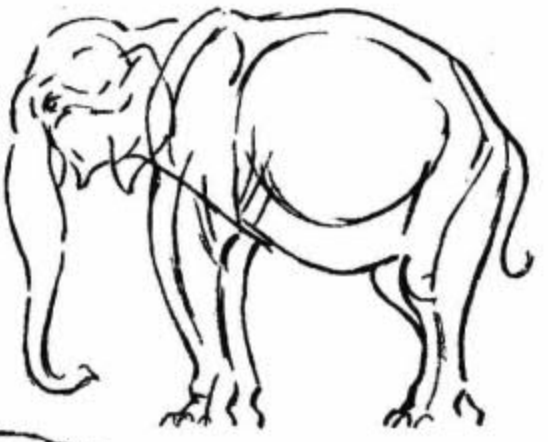
象

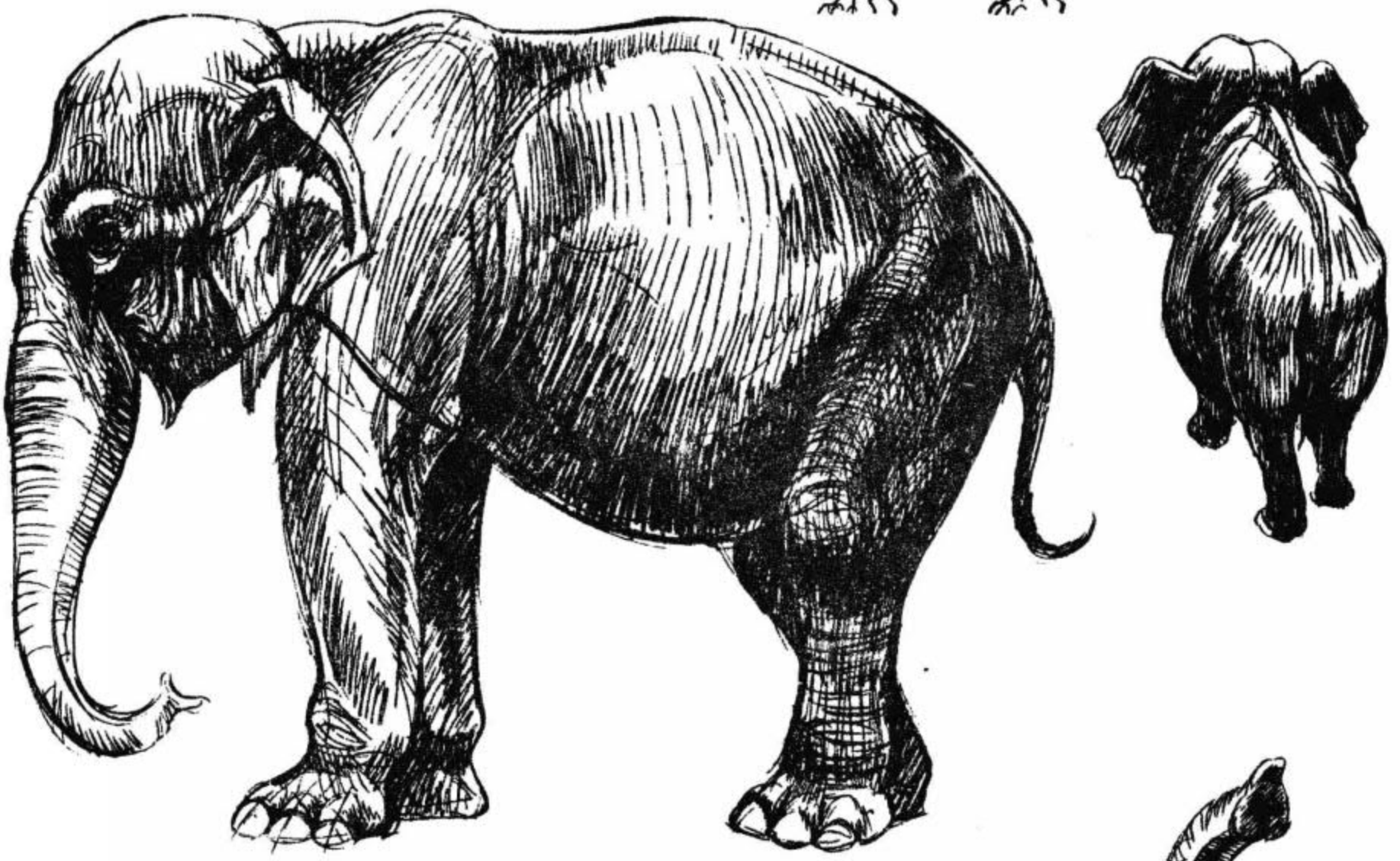
掌握大而概括的形体。尽管身躯是如何的庞大，它却是一个起棱角的动物。在背上有一个非常显著的椎柱。





为了掌握简单的基本形体，注意右面的图例。

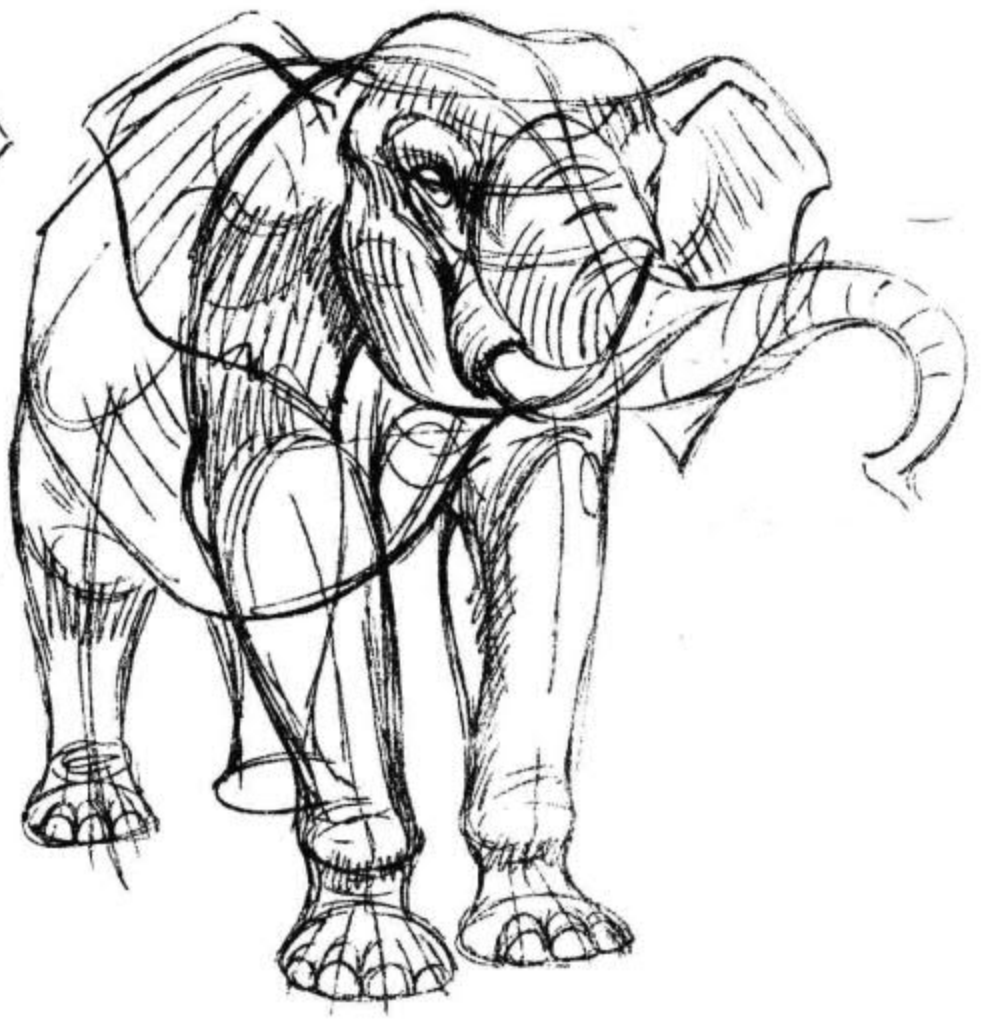




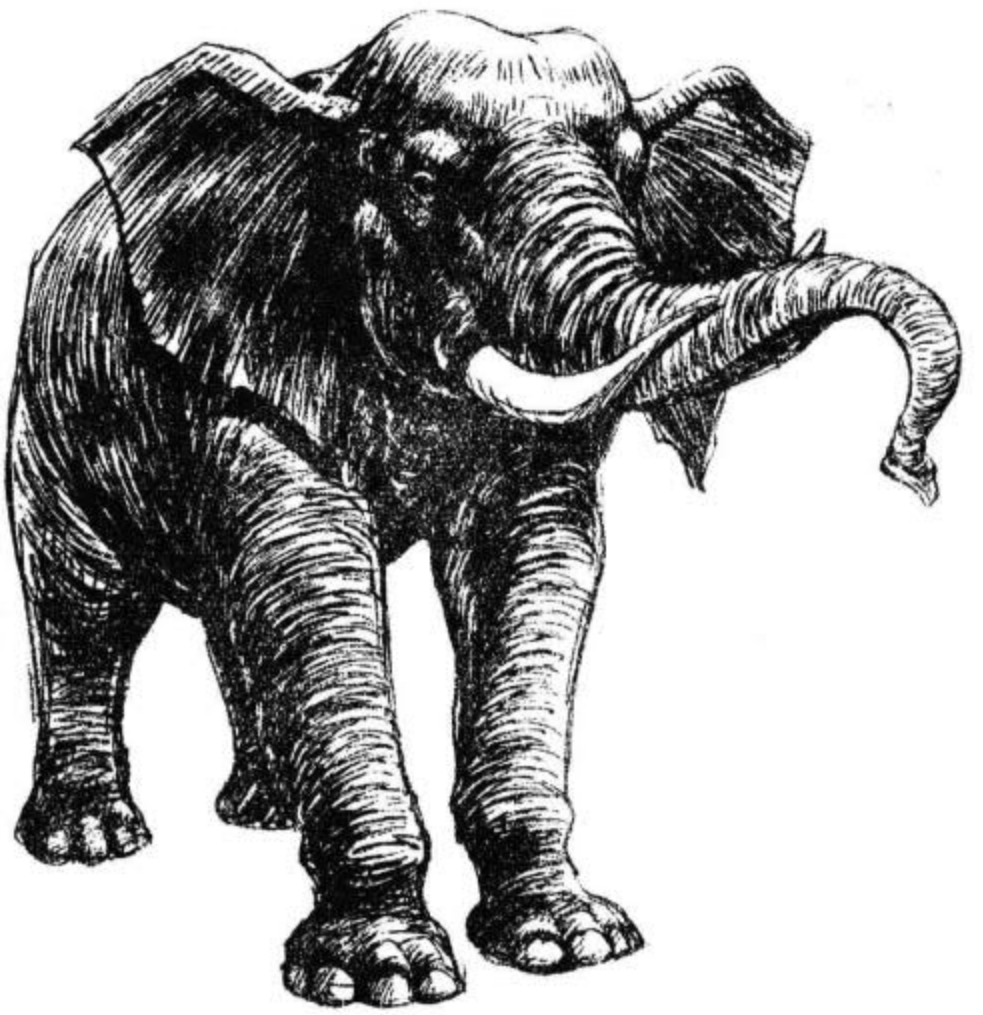
象鼻的反面，注意它的平坦和如何分割。联系到骨骼图——这就能说明颊部为什么显得凹进去。

步骤：描出基本形体。

添上较小的细部。



完成。

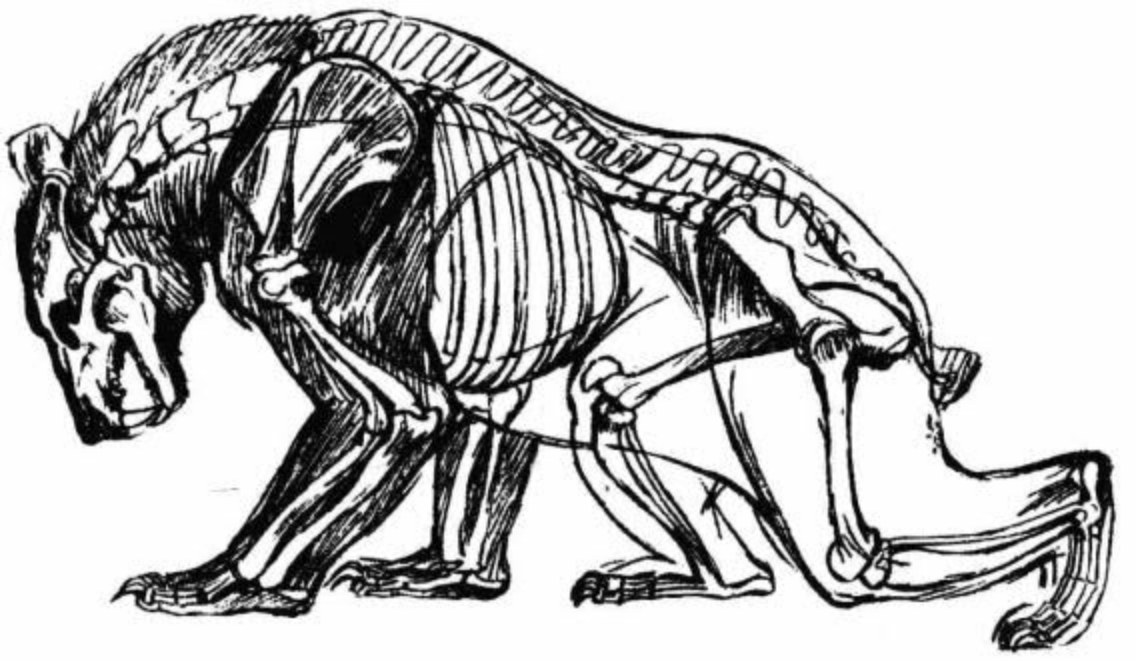


象是庞大的，但作画时不要怕把它们多方面的移动。在下面动态图中，注意后腿和象鼻怎样用来表现动态线。

为了使这个姿势有趣，我使头的方向线和身体运动的方向线相反。注意左下图，头和胸之间拉紧了松弛的皮肤。

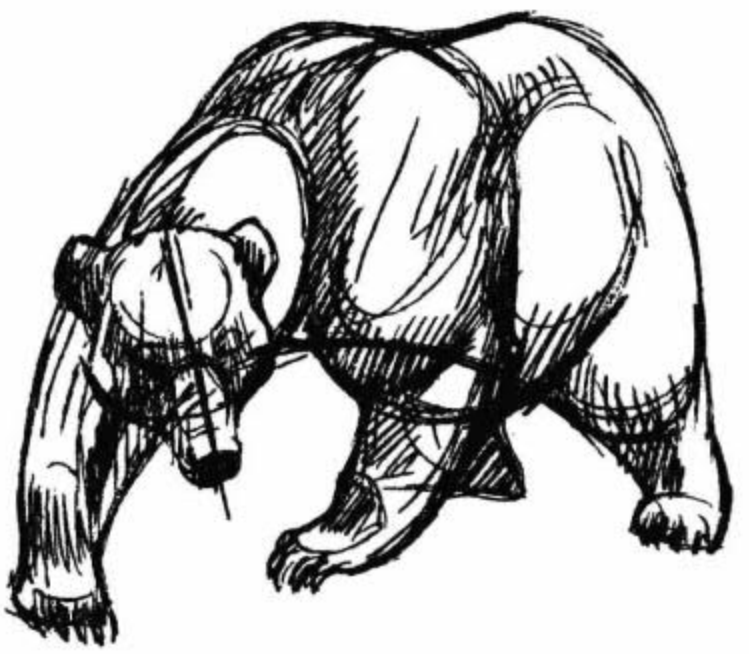
熊　科

画熊是很有趣的，因为它们的形状非常简单扼要。在画它们时，尽可能的多用直线——一般倾向是用太多的曲线。



记着身体的三个部分；注意下面的熊。

在开始时画出轮廓，并从后腿到前腿顺势画出动作线，如下图。

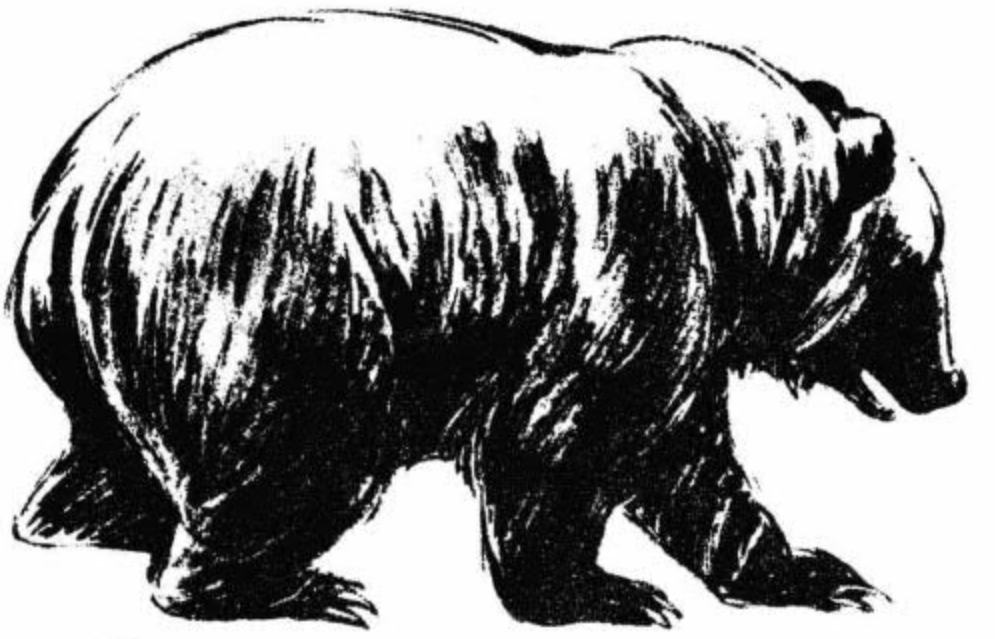


在这些速写中，注意形体如何结合动态。

观察这图中斜线和曲线的运用。

画站的姿势，要想到在下图中所指出来的三个部分。肩骨间突出的尖端把脖子和背部之间相连的形体分割开来。

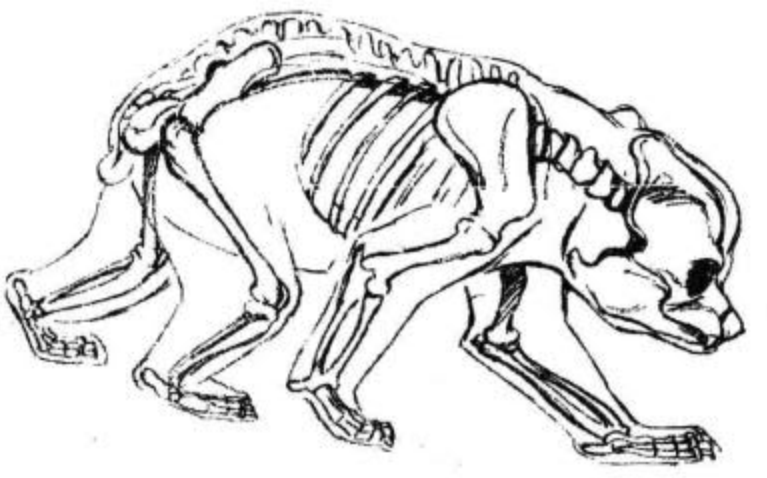
褐熊是宽而大的。

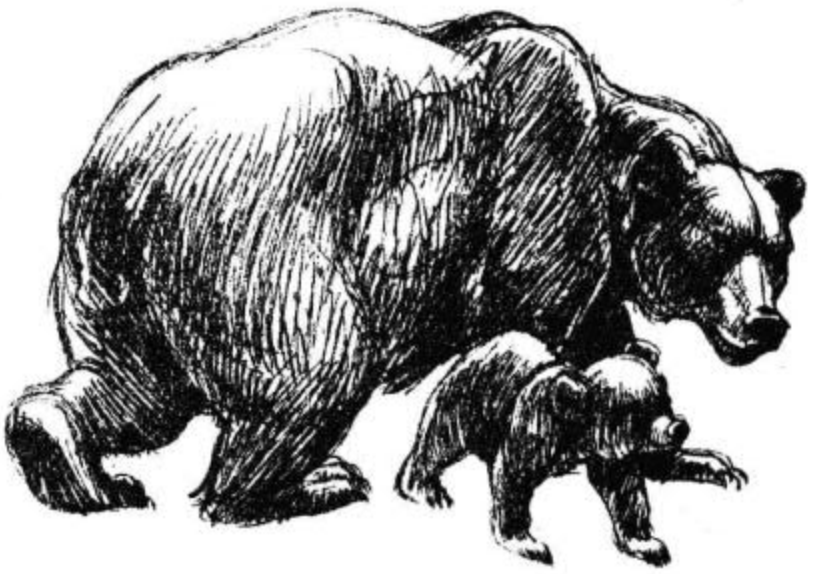


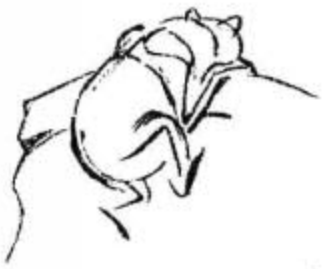
日 本 熊

幼　熊

幼熊口鼻小头顶高，因而前额也高。它们的身体较短。象它们的父母那样，微微有点“里八字脚”。把它们的眼睛放低些，就加强了伶俐天真的效果。

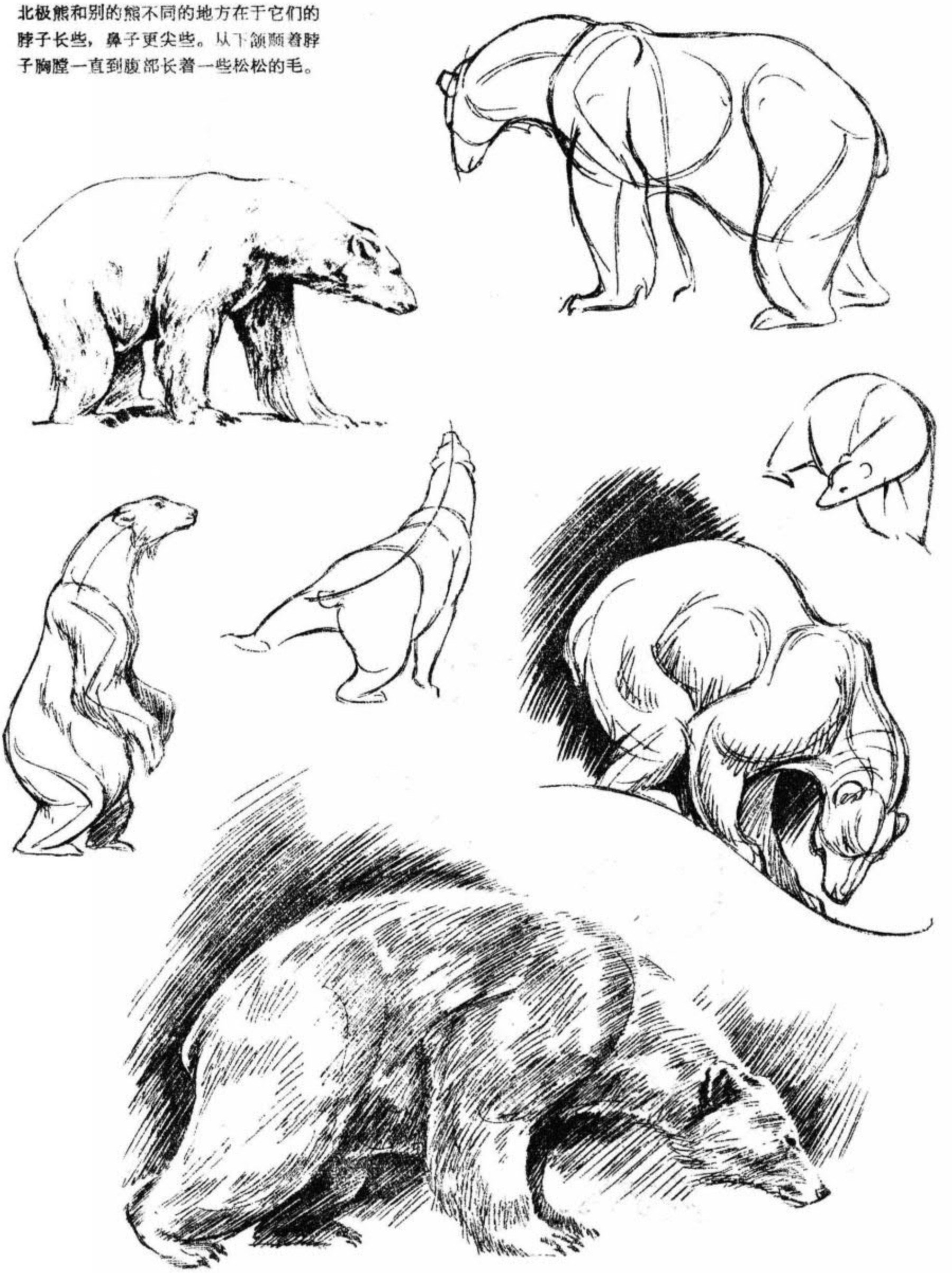






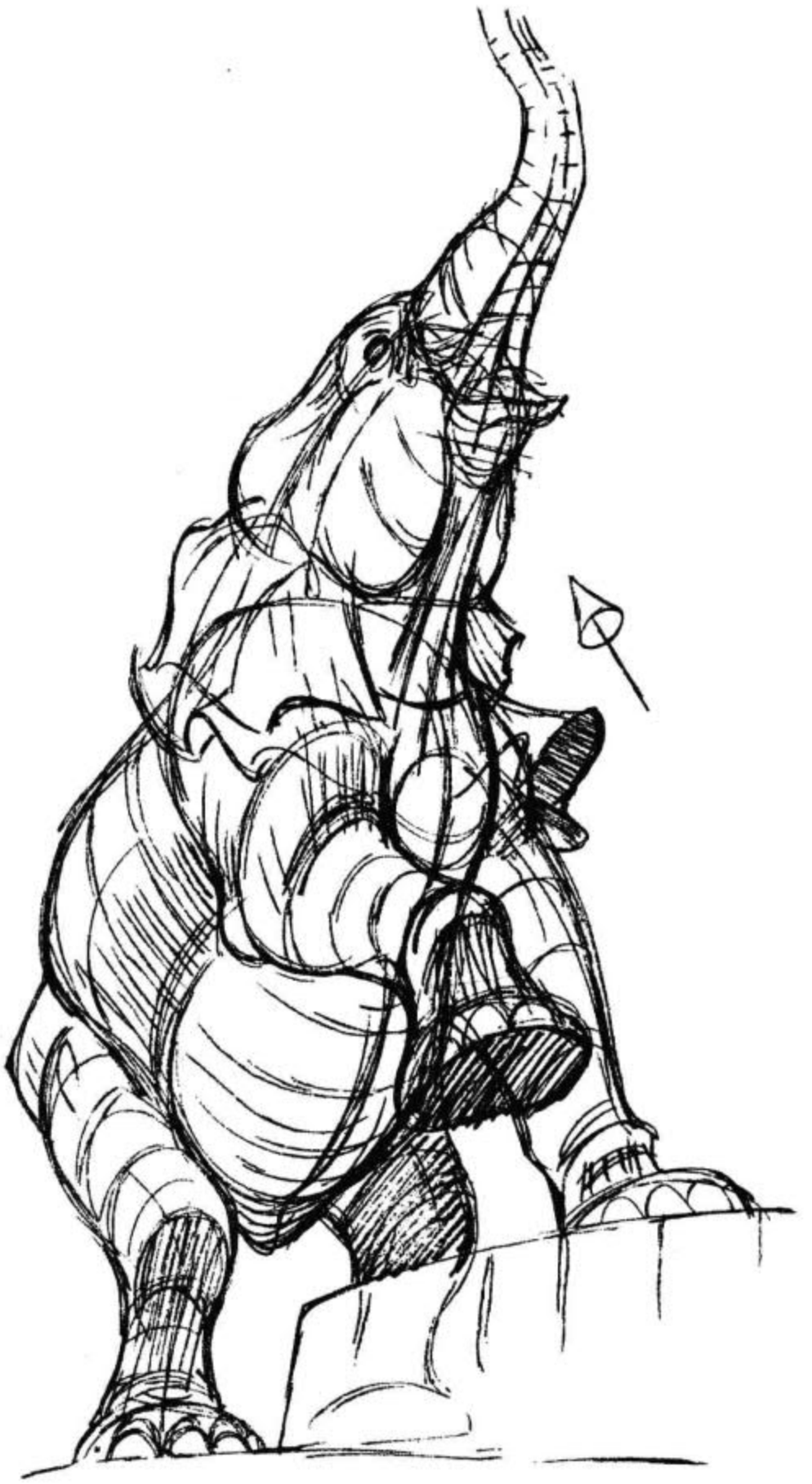
北 极 熊

北极熊和别的熊不同的地方在于它们的脖子长些，鼻子更尖些。从下颌顺着脖子胸膛一直到腹部长着一些松松的毛。



动 物 群 的 构 图

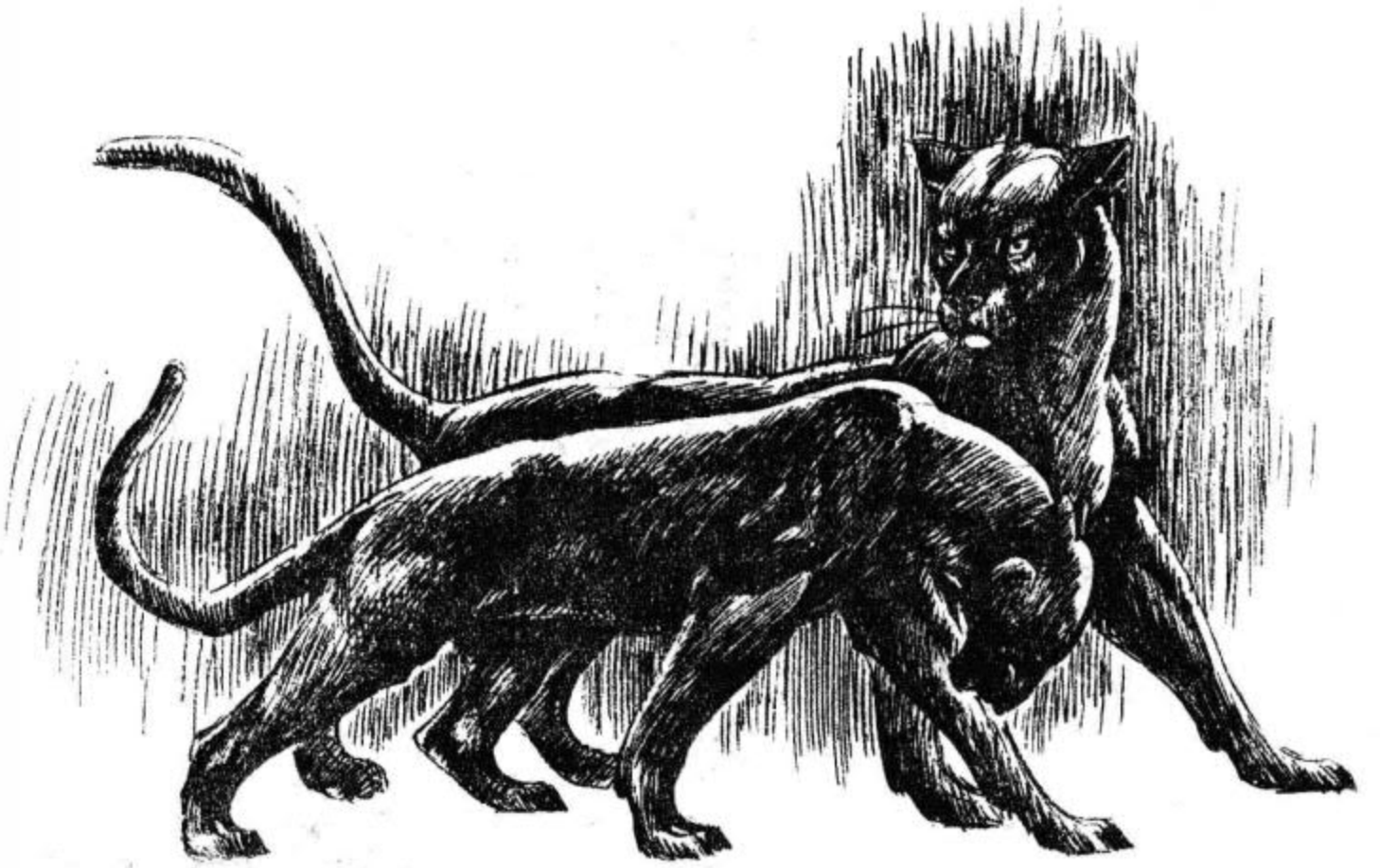
构图对许多读者也许是老生常谈，但这里还不妨论述一些基本要点。一张好的图画必须由垂直线、水平线和倾斜线组成。必须有对比，例如垂直线和水平线的对比。必须有呼应，当有一条线向某一个方向移动时，在图画的另一个部分还要重复它。除了在抽象的构图里，在整张画中运用曲线是很自然的。此外，值得注意的是：在你的图画里要有一个明确的动态线，以便使观者起运动感。有一个重点也是重要的，它能打破动态线的单调。



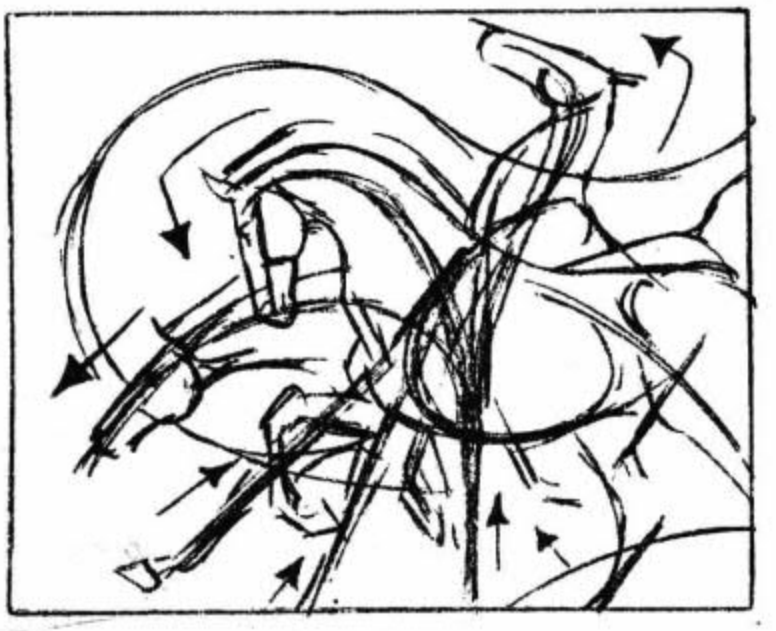
为了表现这些耕马的身躯，我用了一个四分之三的前透视。为了获得戏剧性的效果，视点放低，这样就加强了马的前面部分的巨大，和在前景中的肩胛骨的高度。

地面的沟槽给画面增加了运动感。沟槽在前景顺着坡向下，创造了和前景中马的向上角度之间的对比。

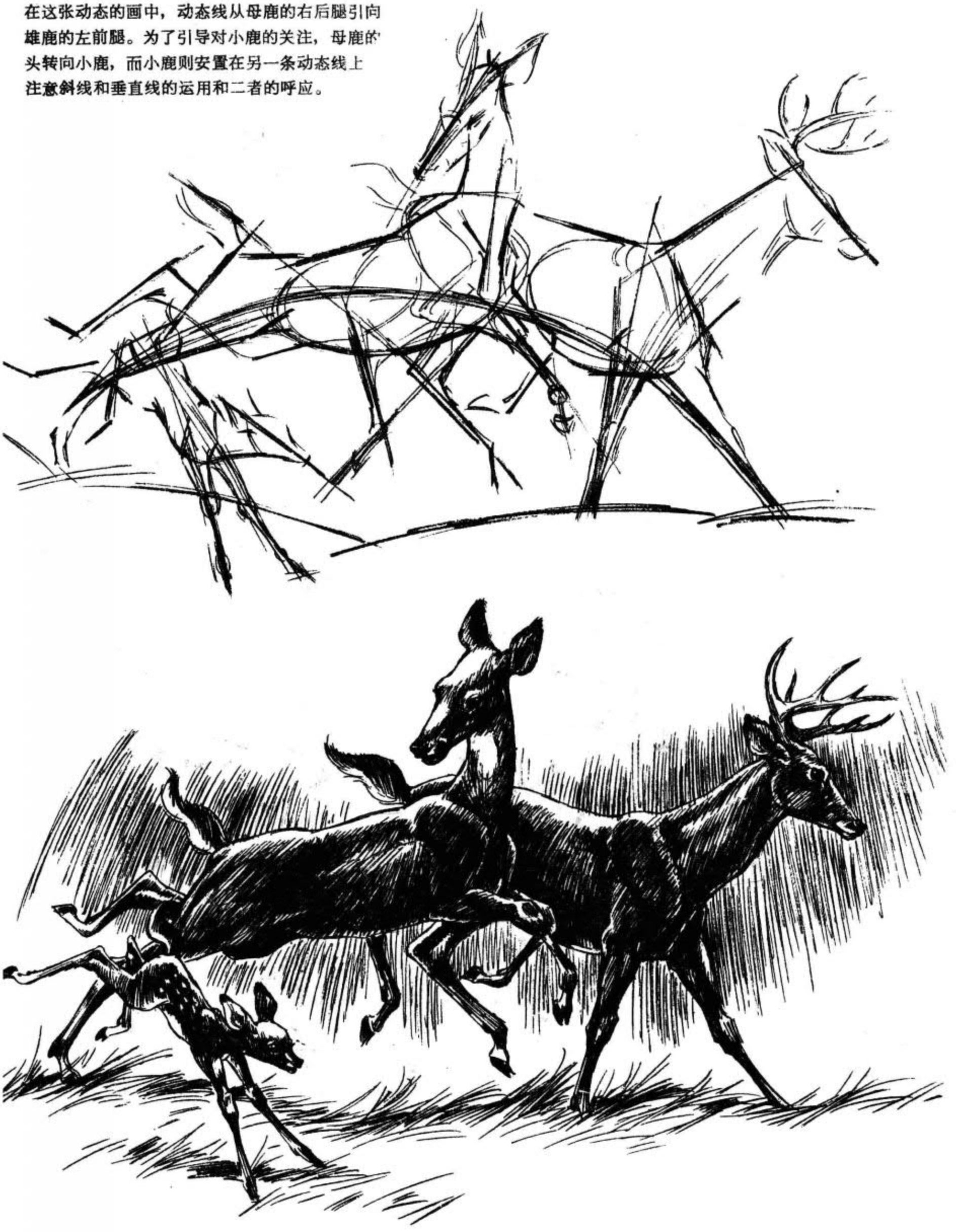
箭头指示着动态的方向。后景中的豹头是作为着重点的。



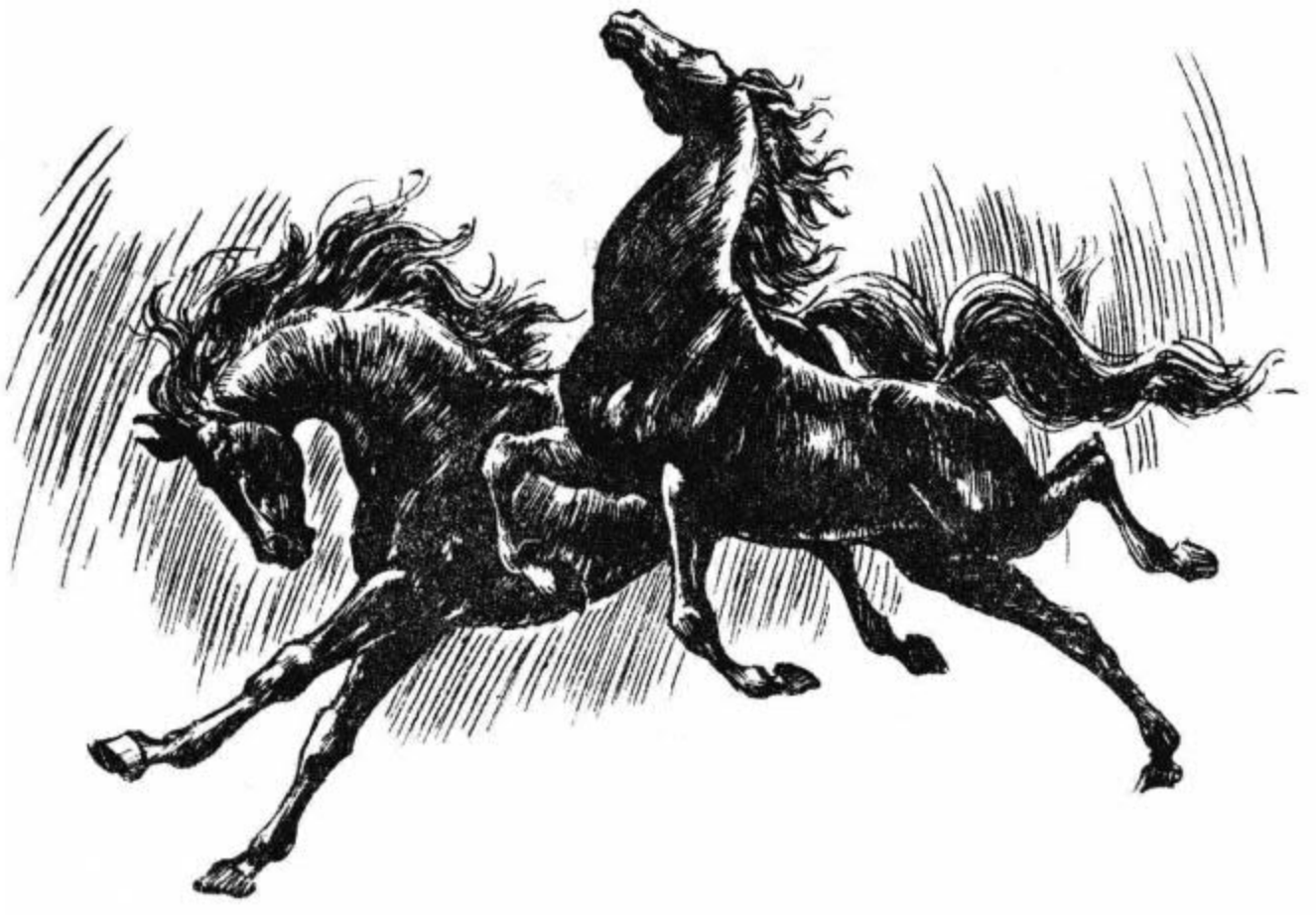
在这个布局中，斜线、垂直线和水平线的运用是被加强了。一个有力的垂直线，例如前景那只马的左前腿，有助于把整张画面贯串起来。注意这条垂直线如何引伸人三个头的线。后面的马头是着重点。注意那只带头的马的前腿。它给画面提供了一条很好的斜线，同时也引伸了后面那只马的头部的方向线（参看图画的箭头）。



在这张动态的画中，动态线从母鹿的右后腿引向雄鹿的左前腿。为了引导对小鹿的关注，母鹿的头转向小鹿，而小鹿则安置在另一条动态线上注意斜线和垂直线的运用和二者的呼应。



在这张图中，再度地把不同方向的动态用箭头指了出来，一条有力的动态线从后头那只马的右后腿贯串到前面那只马的左前腿。这儿后面那只马的头是作一个重点的。前面那只马的头的角度和它的左前腿的方向相反，后面那只马的左前腿给画面提供了一条垂直线。



书号：8027·1390
定　价：　1·20元