

**ỦY BAN NHÂN DÂN THÀNH PHỐ HÀ NỘI
TRƯỜNG CAO ĐẲNG NGHỀ CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI**

**Chủ biên: Nguyễn Hải Anh
Đồng chủ biên: Trương Công Tiến**



**GIÁO TRÌNH
HÌNH HỌC**
(Lưu hành nội bộ)

Hà Nội năm 2011

Tuyên bố bản quyền

Giáo trình này sử dụng làm tài liệu giảng dạy nội bộ trong trường cao đẳng nghề Công nghiệp Hà Nội

Trường Cao đẳng nghề Công nghiệp Hà Nội không sử dụng và không cho phép bất kỳ cá nhân hay tổ chức nào sử dụng giáo trình này với mục đích kinh doanh.

Mọi trích dẫn, sử dụng giáo trình này với mục đích khác hay ở nơi khác đều phải được sự đồng ý bằng văn bản của trường Cao đẳng nghề Công nghiệp Hà Nội

LỜI GIỚI THIỆU

Hình họa là môn học nhằm rèn luyện khả năng quan sát, vẽ lại đối tượng nhìn thấy. Qua đó, Hình họa cũng rèn luyện khả năng cảm thụ, cảm xúc và thị hiếu thẩm mỹ về hình. Giúp học sinh nhận thức vị trí quan trọng của khối cơ bản trong môn Hình họa đồng thời hiểu được vẻ đẹp của hình khối, đường nét, đậm nhạt trong tự nhiên và mối quan hệ giữa chúng với nhau.

CHƯƠNG I: KIẾN THỨC CHUNG VỀ HÌNH HOẠ

MỤC TIÊU 5

1. KHÁI NIỆM 5
2. NGUỒN GỐC CỦA HÌNH HOẠ 5
3. VAI TRÒ CỦA HÌNH HOẠ 5
4. CÁC YẾU TỐ NGHIÊN CỨU CỦA HÌNH HOẠ 6

CHƯƠNG II: PHƯƠNG PHÁP VẼ HÌNH HOẠ

1. PHẦN CHUẨN BỊ 7

2. PHƯƠNG PHÁP TIẾN HÀNH VẼ 8

3. YÊU CẦU CỦA MỘT BÀI VẼ TỐT 12

CHƯƠNG III: KHỐI CƠ BẢN VÀ VAI TRÒ CỦA KHỐI CƠ BẢN

MỤC TIÊU 13

1. KHÁI NIỆM 13
2. CÁC KHỐI HÌNH CƠ BẢN 13
3. VAI TRÒ CỦA BÓNG 14

CHƯƠNG IV: THỰC HÀNH VẼ CÁC KHỐI CƠ BẢN

MỤC TIÊU 15

1. VẼ KHỐI VUÔNG 15
2. VẼ KHỐI CẦU 16
3. VẼ KHỐI TAM GIÁC 17
4. VẼ KHỐI TRỤ 19
5. VẼ HAI KHỐI CƠ BẢN

VẼ HÌNH VUÔNG VÀ HÌNH TRÒN 20

VẼ HÌNH TAM GIÁC VÀ LỤC GIÁC 22

CHƯƠNG V: THỰC HÀNH VẼ ĐỒ VẬT, HOA QUẢ

MỤC TIÊU 23

1. VAI TRÒ CỦA VẼ ĐỒ VẬT VÀ HOA QUẢ 23

2. VẼ TỈNH VẬT, LỌ HOA, TRÁI CÂY	23
----------------------------------	----

CHƯƠNG VI: THỰC HÀNH VẼ MÔ HÌNH MẮT, MŨI, MIỆNG, TAI, ĐẦU SỌ

MỤC TIÊU	26
1. VẼ KHỐI MẮT	26
2. VẼ KHỐI MŨI	28
3. VẼ KHỐI MIỆNG	30
4. VẼ KHỐI TAI	31
5. VẼ ĐẦU SỌ	32

CHƯƠNG I:

KIẾN THỨC CHUNG VỀ HÌNH HOẠ

MỤC TIÊU:

- Vẽ tốt các bài vẽ khối cơ bản, các bài tĩnh vật... là một trong những điều kiện đầu tiên cho việc phát triển khả năng vẽ của người học.
- Giúp học sinh biết cách sử dụng bút chì, que đo, dây dọi và các nguyên tắc, các bước tiến hành vẽ hình họa khối cơ bản và đồ vật.

1. KHÁI NIỆM:

- Hình họa là phương pháp dựng hình để mô tả đối tượng khách quan có thực mà mắt ta quan sát được bằng *đường nét, mảng, hình khối, sáng tối*... để tạo không gian trên mặt phẳng. Không gian trong hình họa có thể là một màu hoặc nhiều màu.
- Có nhiều cách gọi khác nhau về hình họa: Hình họa, Vẽ theo mẫu, Vẽ tả thực, ...

2. NGUỒN GỐC CỦA HÌNH HOẠ:

- Những bức vẽ được phát hiện trong hang động An-ta-mi-ra (Tây Ban Nha) năm 1875 đã được khẳng định là Nghệ thuật Tiên sử. Bức vẽ được diễn tả rất thực, sống động với việc vờn bóng khối, diễn tả ánh sáng... rất công phu.
- Ngoài ra, nghệ thuật Tiên sử còn được tìm thấy ở các hang động ở Tây Ban Nha, Pháp, Đức, Nga và Châu Phi...
- Những hình vẽ tìm thấy ở nước ta được khắc trên vách đá ở động Người Xưa (Hòa Bình). Đặc biệt, trống đồng cổ với các hoa văn tinh tế được phát hiện ở Đông Sơn.
- Nghệ thuật ra đời là do nhu cầu của con người. Để bảo tồn và phát triển, người nguyên thủy đã sáng tạo ngôn ngữ nghệ thuật cho mình. ***Những tác phẩm đầu tiên trong buổi bình minh của loài người đều mang nặng dấu ấn của Hình họa.*** Đó là hình vẽ con người, con vật với các động tác đa dạng và sống động.
- Hình vẽ có trước chữ viết. ***Những hình vẽ trên hang động của người nguyên thủy không chỉ để trang trí mà còn là ký hiệu thông tin để ghi nhớ và báo cho cộng đồng những con thú cần săn bắn.*** Chữ tượng hình của người Ai Cập, Trung Quốc là minh chứng cho khả năng hình vẽ làm biểu tượng và là phương tiện truyền tải thông tin nhanh nhất, đơn giản nhất.

3. VAI TRÒ CỦA HÌNH HOẠ:

- Hình họa là môn học cơ bản của hội họa và có tác động bổ sung, hỗ trợ cho các môn học khác trong học Mỹ Thuật: ký họa, vẽ bố cục, Trang trí, Điêu khắc... và các Ngành Nghệ thuật khác (Kiến trúc, Điện ảnh, Sân khấu, Thiết kế Mỹ thuật công nghiệp).

4. CÁC YẾU TỐ NGHIÊN CỨU CỦA HÌNH HOẠ:

4.1 Nét, mảng và hình khối:

4.1.1 Nét:

- Nét còn gọi là đường viền hay đường chu vi, là ranh giới giữa vật này với vật khác hay giữa một vật với không gian xung quanh.

- Trong hội họa, khái niệm “đường” và “nét” thường cùng song hành, muốn tạo nét phải có đường và đường làm nên nét.

- Họa sĩ Anh Gơ-rơ cho rằng: “ Đường nét là hình họa hay đứng ra nó là tất cả.

Vì vậy, vẽ cũng có nghĩa là ghi lại các hình thể đó bằng nét.

4.1.2 Mảng:

- Một mặt phẳng có chu vi nhất định gọi là mảng.

- Trong mỹ thuật, nhất là trong bố cục tranh có phân biệt mảng chính, mảng phụ, mảng nổi, mảng chìm, mảng đậm, mảng nhạt... Đó là cách gọi một lượng đậm nhạt màu nào đó chiếm diện tích nhất định trên mặt tranh, tạo thành 1 mảng riêng, khác biệt rõ rệt với các mảng xung quanh. Một bức tranh đẹp đều có sự hài hòa chung của các hình mảng trong bố cục.

4.1.3 Hình:

- Mảng tạo nên hình nhất định, những hình khác nhau được sắp xếp tạo nên sự cân đối hay thăng bằng trong bố cục, hình vẽ.

- Hình luôn tồn tại ở hai dạng cụ thể và trừu tượng.

- Hình và mảng thường không tách rời nhau, mảng khái quát còn hình cụ thể hơn.

4.1.4 Khối:

- Một vật thể phải có hình dáng và chiếm chỗ nhất định trong không gian. Khối của một vật thể được nhận biết theo cách vật thể ấy đặt trong 1 không gian có giới hạn và xác định.

- Trong Hội họa nói chung và hình họa nói riêng, Khối và không gian là yếu tố ảo do đậm nhạt tạo ra trên mặt phẳng.

- Khối là một trong những yếu tố của cấu trúc tạo hình, cũng như đường nét, màu sắc... để tạo nên hình tượng vật thể của bức tranh.

4.2 Sáng tối và đậm nhạt:

- Con người nhận biết được thế giới khách quan thông qua con mắt và ánh sáng, ánh sáng chiếu rọi vào vật thể làm nổi hình khối, làm cho vật có màu sắc. Ánh sáng chiếu vào một hay hai chiều nào đó của vật thể tạo thành các độ đậm nhạt khác nhau làm cho vật thể đó nổi hình và khối lên, các chiều khác không nhận được ánh sáng sẽ chìm trong mảng tối. Tùy thuộc vào cấu tạo hình khối, màu sắc và chất của vật mẫu, tùy thuộc vào nguồn sáng mạnh hay yếu mà tương quan cụ thể của vật mẫu thay đổi khác nhau.

4.3 Tỷ lệ và cân đối:

- Nói đến vẽ theo tự nhiên không thể không nói đến sự hài hòa của tỷ lệ và cân đối, bởi đó là phẩm chất cơ bản tạo nên vẻ đẹp của cuộc sống. Tỷ lệ và sự cân đối không tách rời nhau mà cùng hiện diện, liên kết, hỗ trợ nhau phù hợp với đặc điểm và quan niệm thẩm mỹ của dân tộc, thời đại. Để nắm bắt các quy luật chung của cấu tạo tự nhiên thông qua hình dáng, cấu tạo, tương quan tỷ lệ và sự cân đối.

- Cấu tạo hình thể con người là kỳ công nhất của tạo hoá về cái đẹp.

4.4 Phối cảnh:

- *Vẽ là một nghệ thuật diễn tả trên mặt phẳng 2 chiều như mặt giấy, mặt vải, mặt tường... nhưng phải sử dụng các phương pháp khoa học về đo tỷ lệ, về diễn hình khối, về xa gần trong không gian để biểu hiện được chiều sâu của cảnh vật.*

- Theo mắt nhìn, không gian hiện ra theo 3 chiều: *dọc, ngang và chiều sâu*. Có diễn tả nét đúng hình, đúng tỷ lệ, đúng chiều của mọi vật mới làm nổi rõ khối của vật đó.

***** Trong môn hình họa, yêu cầu người vẽ nắm vững các môn học về ‘ Giải phẫu tạo hình’, Luật xa gần’**

CHƯƠNG II:

PHƯƠNG PHÁP VẼ HÌNH HỌA

1. PHẦN CHUẨN BỊ

1.1 Điều kiện:

- Phòng vẽ rộng và đủ ánh sáng

- Nơi đặt mẫu có nguồn sáng chiếu vào từ một phía (cao chênh 45 độ)

- Mẫu đặt ngang tầm mắt người vẽ.

- Khoảng cách giữa mẫu vẽ và người vẽ sao cho người vẽ có thể nhìn được toàn bộ mẫu vẽ

1.2 Dụng cụ và vật liệu vẽ:



- Bục để bày mẫu
- Mẫu vẽ
- Vải nền
- Giá vẽ (mỗi học sinh 01 giá vẽ)
- Bảng vẽ (bằng gỗ dán, mica...)
- Giấy vẽ
- Bút chì mềm(2B, 4B...), chì than, Gôm
- Que đo, dây dọi

2. PHƯƠNG PHÁP TIẾN HÀNH VẼ

2.1 Đặt mẫu:

- Đặt mẫu nơi có ánh sáng tốt

2.2 Chọn chỗ vẽ:

- Chỗ vẽ thoải mái, góc độ nhìn rõ ràng, bố cục mẫu đẹp
- Đủ ánh sáng, không bị người đứng trước hoặc bảng vẽ che khuất tầm nhìn
- Cách mẫu 3 lần so với chiều cao của mẫu để dễ quan sát và phân tích được toàn bộ mẫu (tránh ngồi quá gần mẫu vì chỉ thấy chi tiết mà không thấy được toàn bộ mẫu khiến hình dễ bị sai lệch về hình khối, tỷ lệ).
- Giữ khoảng cách so với bảng vẽ để dễ so sánh và bảng vẽ có độ nghiêng vừa phải so với mắt nhìn.

- Chuẩn bị đầy đủ dụng cụ vẽ như bút chì đã được gọt vát, gôm, kẹp giấy lên bảng, que đo, dây dọi...theo yêu cầu bài.

2.3 Quan sát, nhận xét mẫu:

- Là công việc đầu tiên không thể thiếu khi tiến hành bài vẽ hình họa.

- Vật mẫu cho dù là khối cơ bản hay tĩnh vật, con người ... cũng đều cần quan sát toàn bộ về cách sắp xếp, mối tương quan hình thể, đậm nhạt, màu sắc, đường nét... qua đó so sánh, cân nhắc và hình thành ý tưởng bố cục bài vẽ.

2.4 Xác định bố cục bài vẽ:

- Sau khi quan sát, so sánh mẫu vẽ, phải ước lượng và xác định bố cục hình vẽ trên tờ giấy sao cho hợp lý, cân đối và thuận mắt (tránh bố cục lệch, hình quá to hay quá nhỏ).

- Sử dụng que đo để đo các tỷ lệ chính của mẫu (giữa chiều cao và chiều ngang của mẫu). Xác định đường tầm mắt bằng cách để que đo ngang mắt xem độ cách trên, dưới hay ngang tầm mắt để xác định các biến đổi về cấu trúc của mẫu trong không gian theo quy luật của mắt nhìn.

2.5 Dụng hình:

- Sau khi có bố cục chung, bắt đầu vẽ dụng hình.

- Cần đo và dọi lại các hình mẫu để thẩm định độ to nhỏ, dài ngắn và sự cân đối của mẫu, giúp cho khả năng ước lượng của mắt chính xác hơn.

- Khi dựng hình cần chú ý đến hình dáng của mẫu và xác định các vị trí bộ phận, kết cấu cơ bản và đặc trưng hình thể chủ yếu của đối tượng.

- Khi phác hình nên cầm bút cho thoải mái. Cách cầm bút tùy theo thói quen và tính cách từng người. Nét phác nên mảnh nhẹ và thoải mái.

- Cần dựng hình theo những đường hướng lớn, nét tương đối dài, khái quát hình thể của đối tượng, tránh đi ngay vào những chi tiết vụn vặt để dễ nhận xét và quan sát toàn bộ bài vẽ.

- Dần dần, mỗi lần phác lại, nét bút thu ngắn thêm để sát hình mẫu hơn, tránh cho hình vẽ bị méo mó, không đúng với tương quan và tỷ lệ thực.

- Nên sử dụng nét thẳng để phác hình (cho dù là vẽ các đồ vật có dạng khối hình cầu).

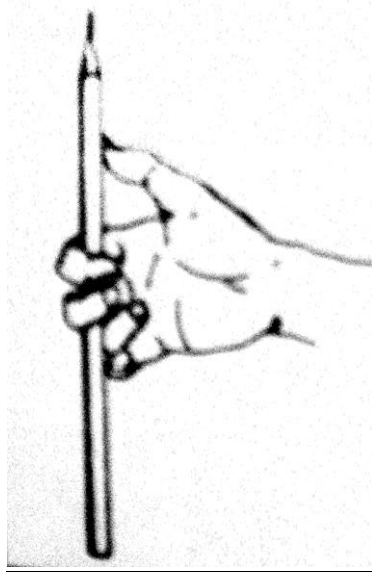
2.6 Kiểm tra hình vẽ:

- Sau khi dựng hình, cần kiểm tra lại hình vẽ bằng que đo, dây dọi xem đã đúng chưa.

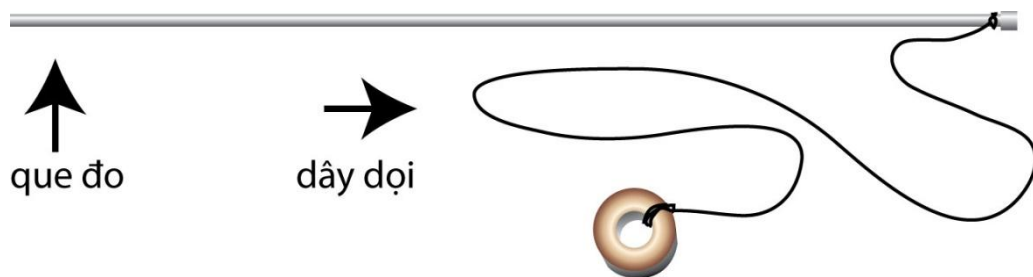
2.6.1 Que đo: là đoạn que tre nhỏ, thẳng hoặc có thể sử dụng căm xe đạp... để làm que đo.

- Đo là nguyên tắc rút ngắn vật thể theo nguyên lý đồng dạng.

- Cách dùng que đo: người vẽ ngồi hoặc đứng tại chỗ, tay cầm que đo đưa thẳng ra trước mắt. Que đo vuông góc với mặt đất, ngón tay cái để lên que làm dấu, mắt nheo lại để đo các chiều ngang, chiều dọc của mẫu, đồng thời so sánh tỷ lệ của chúng với nhau rồi ghi lại trên que đo.



Cách đo tỷ lệ mẫu (sử dụng thân viết chì hoặc que đo)



- Phương pháp đo là dùng một chiều nào đó của vật thể được rút ngắn lại làm đơn vị so sánh để tìm ra độ dài, ngắn chung cho từng bộ phận và toàn bộ vật mẫu nhằm kiểm tra lại sự ước lượng bằng mắt của người vẽ có chính xác không. Qua đó, người vẽ có thể chỉnh sửa lại các sai sót về tỷ lệ để từng bước đẩy sâu bài vẽ.

2.6.2 Dây dọi: là sợi chỉ nhỏ có một đầu buộc vào một vật nhỏ gọi là quả dọi.

- Cách sử dụng dây dọi: người vẽ ngồi hoặc đứng tại chỗ, buông dây dọi qua các điểm cạnh, điểm góc của mẫu, nheo mắt lại xem các điểm đó nằm ở đâu, gần xa thế nào. Qua đó, ta biết được vị trí của các điểm đó trên hình vẽ thông qua đường dọc của dây dọi.

- Đây là phương pháp kiểm tra các độ nghiêng, các cạnh, góc, điểm song song của hình và sự cân bằng của mẫu. Dây dọi giúp kiểm tra thế thẳng bằng của hình vẽ với mẫu thực.

***** Sử dụng que đo, dây dọi là yêu cầu cơ bản, quan trọng đối với người học vẽ nhưng không hoàn toàn thay thế được mắt nhìn.**

2.7 Đẩy sâu bài vẽ:

2.7.1 Sửa hình:

- Sau khi hình vẽ đã được kiểm tra kỹ về hình dáng, tỷ lệ so với mẫu thật, tiếp tục vẽ dựng lại bằng những nét nhẹ, thẳng. Lần này, sử dụng dây dọi để kiểm tra.

- Bắt đầu nhấn đậm ở các nét hình bên tối và các điểm góc giao nhau của vật mẫu. đẩy sâu nét phác cho sát mẫu nhưng vẫn phải mềm mại (tránh khô cứng). Độ đậm nhạt khác nhau của nét vẽ tạo cho hình sự chắc chắn, sinh động hơn và phần nào gợi tả được không gian của mẫu.

2.7.2 Phân mảng sáng tối lớn:

- Phương pháp nheo mắt là cách hạn chế không gian để nhìn được rõ khối nổi của mẫu.

- Diễn tả sáng tối đúng tạo cho hình vẽ nổi trong không gian hai chiều.

- Khi phân tích hệ thống sáng tối lớn, phải nheo một bên mắt lại cho nguồn sáng tập trung và làm nổi rõ phần chính, các chi tiết phụ sẽ chìm đi.

2.7.3 Hoàn tất bài:

- Đây là giao đoạn cuối cùng và quyết định đến kết quả của toàn bộ bài vẽ hình họa. Vì vậy, người vẽ khi bài gần hoàn chỉnh, cần đứng lùi xa bài vẽ để quan sát, so sánh và phát hiện các điểm còn chưa chính xác của bài vẽ.

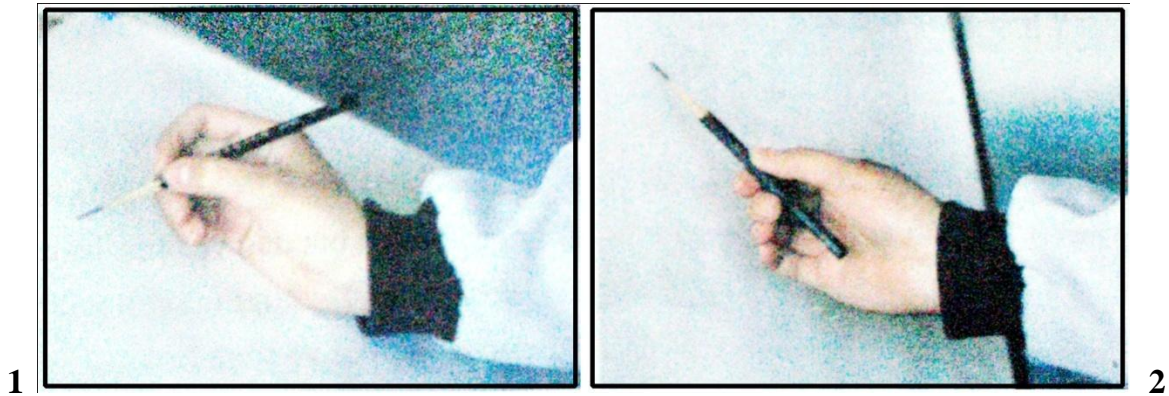
- Sau đó, kiểm tra lại bằng que đo, dây dọi một lần nữa làm cơ sở cho việc sửa chữa hình, độ đậm nhạt lớn chính xác hơn. Đẩy dần các chi tiết để bài vẽ đạt tinh thần về bố cục, hình, tương quan tỷ lệ, đậm nhạt và nhất là không gian chung của mẫu.

2.8 Một số điểm bổ sung:

2.8.1 Xác định đường tầm mắt khi vẽ mẫu:

Trong không gian thực tại có ba chiều, mỗi vị trí khác nhau, sẽ tạo ra những biến đổi hình thể khác nhau với đầy đủ chiều cao, chiều rộng và chiều sâu. Trong khi đó, không gian hình họa chỉ có chiều rộng và chiều cao, chiều sâu phải dựa vào phép phối cảnh và bóng để tạo ra cảm giác về hình nổi. Phép phối cảnh tạo nên chiều sâu của hình lại không đồng nhất, phụ thuộc vào vị trí của đường tầm mắt, cao hay thấp, trên hay dưới...

2.8.2 Cách sử dụng bút chì và tẩy:



Cách cầm viết chì tùy theo thói quen sử dụng

- Có nhiều kiểu và cách sử dụng bút chì khác nhau như: ***gạch chéo, gạch thẳng, gạch đan chông nét lên nhau, nét nghiêng sang trái hay sang phải...*** tùy thuộc khối hình mà cách đan nét thích hợp để tạo hiệu quả cho bài vẽ. Nét chì khi đánh cũng cần linh hoạt ***khi nét to, khi nét nhỏ; lúc nét đậm, lúc nét mờ; khi nét thưa, khi nét mau...*** hợp lý trong diễn tả bóng sẽ tạo không gian cho bài vẽ thật sinh động và thể hiện được xúc cảm của người vẽ.

- Sử dụng gôm khi tẩy chì cũng cần sự linh hoạt, nét tẩy khi mạnh, khi nhẹ cùng với việc di tay ở một số điểm cần thiết sẽ tạo nhiều hiệu quả cao cho các độ chuyển và độ nhòe của bóng thêm mịn màng, phong phú.

Ví dụ: khối hình hộp có các diện phẳng, có thể sử dụng các nét đan nghiêng chông các nét nghiêng; còn khối cầu thì nét đan chạy vòng theo lồi cầu mới hiệu quả.

3. YÊU CẦU CỦA MỘT BÀI VẼ TỐT:

Một bài vẽ tốt cần đạt được những yêu cầu sau:

3.1 Bố cục hợp lý: sắp xếp hình vẽ trên tờ giấy hợp lý, thuận mắt, góc nhìn có bố cục đẹp.

3.2 Đúng tỷ lệ: Tương quan tỷ lệ chung của mẫu đúng. Đồng thời, tỷ lệ của từng vật mẫu, từng bộ phận phù hợp với tổng thể của mẫu. Hình vẽ không bị méo mó, xiêu vẹo.

3.3 Diễn tả tốt: Đậm nhạt đúng tương quan và không gian thực của mẫu. Diễn tả đậm nhạt tạo được chiều sâu (không gian ảo) của bài vẽ. Thông qua sự diễn tả bài vẽ có thể cảm nhận được chất và màu sắc của vật mẫu.

3.4 Tính bao quát chung: Nét vẽ mạch lạc, thoải mái, mạch sáng tối, đậm nhạt tốt, diễn tả được đặc tính mẫu.

3.5 Có chất cảm: là bài vẽ có cảm xúc, tạo tính thẩm mỹ cho bài hình họa.

***** Các yêu cầu trong bài vẽ, hoà quyện nhau, hỗ trợ cho nhau mà không tách bạch.**

CHƯƠNG III:

KHỐI CƠ BẢN VÀ VAI TRÒ CỦA KHỐI CƠ BẢN

MỤC TIÊU:

Nhấn trang bị kỹ năng vẽ cơ bản cho người học trước khi bước tới vẽ các đối tượng phức tạp hơn.

1. KHÁI NIỆM: Khối hình là gì?

Theo khái niệm Vật lý, khối hình nói lên sự chiếm chỗ trong không gian thể hiện ở 2 mặt: thể tích và khối lượng. Tương quan giữa thể tích và khối lượng tạo ra khái niệm chung là khối.

Khối hình do không gian ba chiều giới hạn và vật thể tạo nên (chiều cao, chiều rộng, chiều sâu), được ánh sáng phân rõ các chiều hướng và bề mặt.

Khối hình trong vẽ hình họa được tạo nên bởi không gian hai chiều trên mặt phẳng. Đó là không gian ảo do các thủ pháp của nghệ thuật hội họa tạo thành.

2. CÁC KHỐI HÌNH CƠ BẢN:

Mọi vật trong giới tự nhiên, dù đơn giản hay phức tạp, nếu phân tích kỹ đều nằm trong cấu trúc của những khối cơ bản hoặc các biến dạng của các khối hình đó.

2.1 Khối hình hộp: Còn gọi là khối hình lập phương, khối hình vuông.

- Là một khối đơn giản. Đây là khối hình học tạo không gian ba chiều được cụ thể hóa một cách rõ nét nhất, gây cảm giác vững chãi.

- Khi có một nguồn sáng chiếu vào bề mặt nào đó của khối hình vuông thì sự phân chia thành các mảng sáng, trung gian và tối bao giờ cũng rõ ràng, có ranh giới dứt khoát.

2.2 Khối hình cầu: Còn gọi là khối hình tròn.

- Là một khối đơn giản. Đây là khối được tạo nên bởi vô vàn điểm trong không gian ba chiều, gây cảm giác hoàn hảo nhất vì không thể thêm bớt.

- Khi ánh sáng chiếu vào khối hình cầu thì bên sáng, bên tối không phân chia ranh giới thành một đường thẳng ngăn cách rõ ràng như ở khối hình hộp mà chuyển dần từ sáng sang tối, ở mép ngoài bên tối có một vệt sáng mờ gọi là bóng phản quang.

2.3 Khối hình tam giác: Còn gọi là khối hình chóp, khối hình nón.

Là một khối đơn giản. Đây là khối hình được tạo thành từ bốn điểm không đồng phẳng trong không gian, tạo cảm giác về sự định hướng và ổn định tương đối.

Khi có nguồn sáng chiếu vào, có sự phân chia thành hai mảng sáng tối có ranh giới dứt khoát, rõ rệt.

2.4 Các khối hình biến thể:

Các khối hình biến thể của các khối hình cơ bản là khối hình trụ, khối hình lục lăng, khối hình chữ nhật, khối hình nón, khối hình quả trứng...

Các khối hình này cũng chịu tác động của nguồn sáng tương tự như các khối hình cơ bản.

3. VAI TRÒ CỦA BÓNG:

3.1 Các loại bóng:

Khi ánh sáng chiếu vào bề mặt của một hay hai chiều nào đó của vật mẫu làm nổi rõ hình khối và màu sắc và tạo ra ba loại bóng:

- **Bóng chính (bóng bản thân):** chịu tác động trực tiếp của ánh sáng chiếu vào.
- **Bóng ngả (bóng đổ):** là bóng của mẫu đổ trải ra và in hình trên mặt phẳng cùng chiều với chiều của nguồn sáng.
- **Bóng phản quang:** là ánh sáng phản chiếu lại vào các cạnh bên tối của vật mẫu tạo nên.

Tùy theo các dạng của khối hình, vị trí của nguồn sáng chiếu vào sẽ tạo nên sự rõ nét, đậm nhạt, dài ngắn khác nhau của các hình bóng.

3.2 Các độ bóng:

Bóng được chia thành các độ *Sáng – Trung gian – Tối*, thể hiện thông qua đậm nhạt của nét vẽ.

Từ các độ sáng tối lớn lại chia ra thành các sắc độ nhỏ hơn. Sự phân chia này góp phần quan trọng trong việc tạo không gian thực của bài. Các độ sáng tối được chia nhỏ là:

+ **Bên sáng** : rất sáng – sáng – Trung gian

+ **Bên tối**: rất đậm – đậm – trung gian

3.3 Yêu cầu vẽ bóng:

Thông qua các bài vẽ, học sinh nhận thức khối hình nổi được trong không gian ba chiều phải có ba độ đậm nhạt (*sáng – trung gian – đậm*).

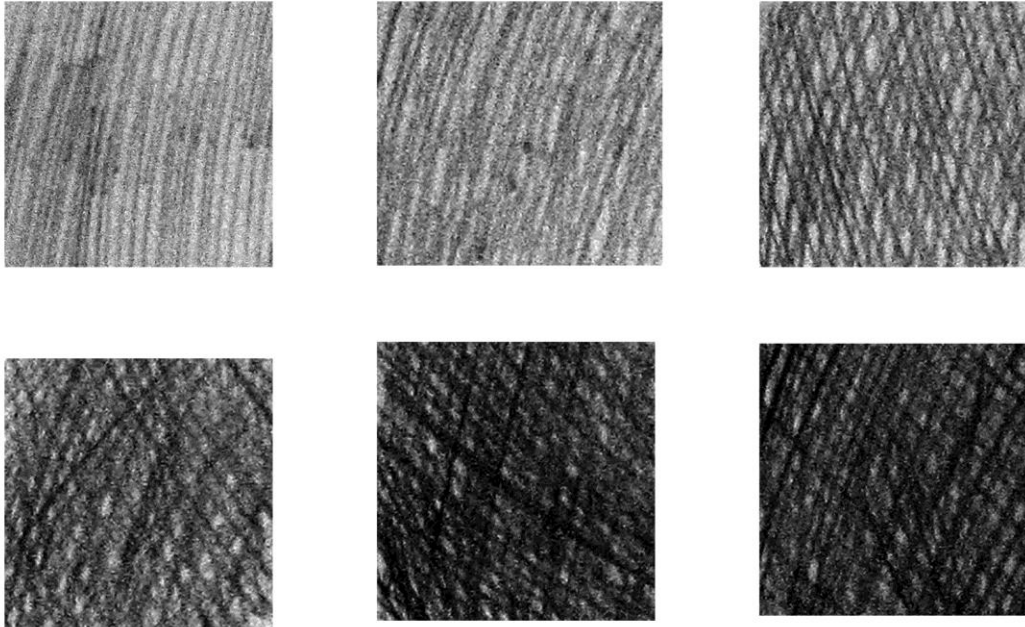
Biết cách sử dụng bút chì trong diễn tả những bóng cơ bản.

Hiểu một cách khái quát về vị trí của *bóng chính, bóng đổ và bóng phản quang*.

4. Cách đánh bóng:

Thường xuyên luyện tập trên giấy trắng, gạch những mảng bóng đều nhau từ nhạt đến đậm bằng bút chì.

Đồng thời, tập gạch theo những cách khác nhau như : gạch ngang, gạch chéo, gạch thẳng, gạch xiên, gạch chồng nét... để không lúng túng khi đẩy sâu và hoàn chỉnh bài vẽ.



CHƯƠNG IV:

THỰC HÀNH VẼ CÁC KHỐI CƠ BẢN

MỤC TIÊU:

Học sinh nhận thức được cấu tạo của vạn vật trong giới tự nhiên đều nằm trong các khối hình học cơ bản.

Học sinh vẽ tốt các bài hình họa trong môi trường quan về hình, khối, tỷ lệ, đậm nhạt và tạo được không gian của mẫu.

1. VẼ KHỐI VUÔNG

1.1 Phân tích mẫu:

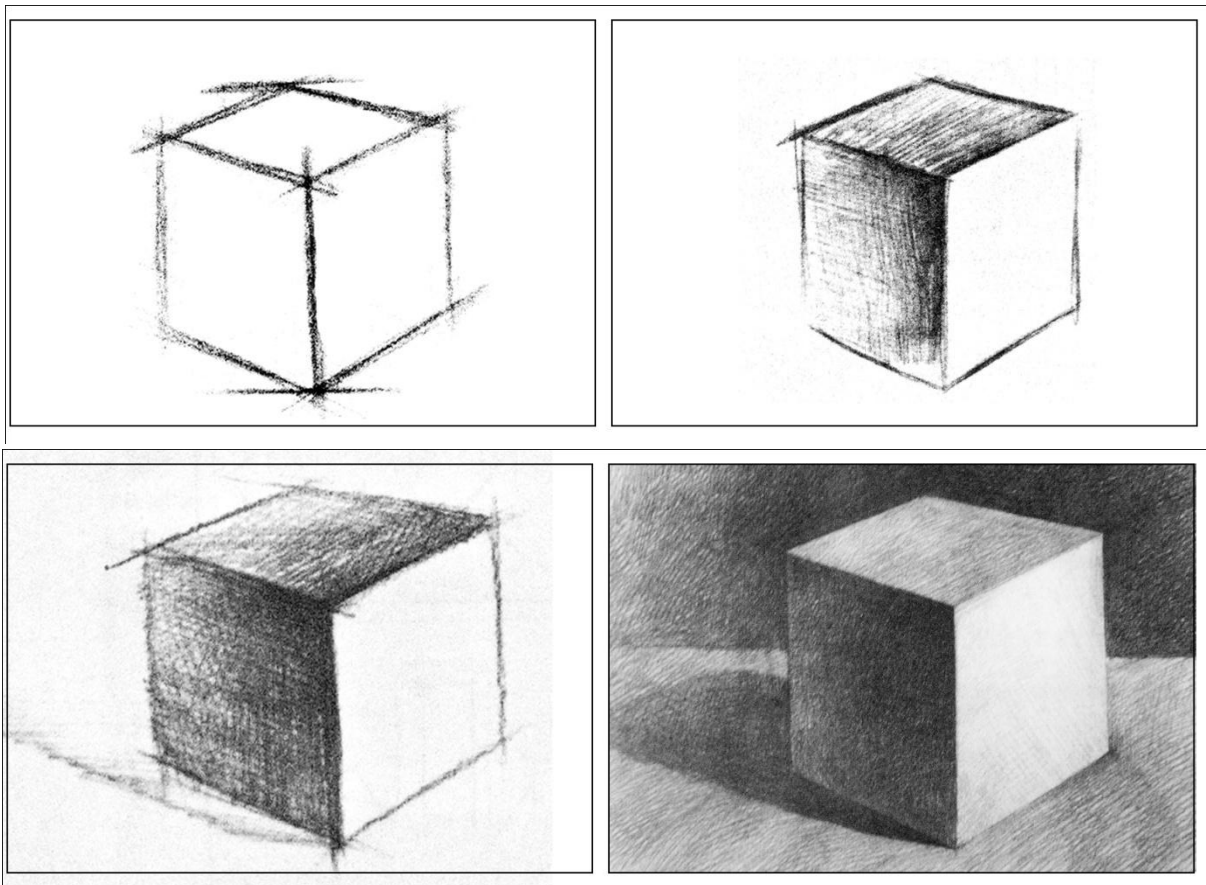
Là một dạng hình học cơ bản nhất bởi có 6 mặt vuông góc với nhau và các cạnh bên đều bằng nhau.

Cần hiểu và nắm vững Luật xa gần sẽ giúp học sinh dễ dàng hơn trong thể hiện bài vẽ.

1.2 Các lưu ý khi tiến hành vẽ:

- Khi dựng hình, cần xác định vị trí, độ cao của khối hình hộp. Quy vào những khung hình theo tỷ lệ đã đo được, cần chú ý quy luật không gian để diễn tả chiều sâu của khối hình hộp.
- Dùng các nét mảnh và nhẹ để thể hiện các mặt của khối hình (tránh vẽ hình chính diện, vì khi ấy khối hình chỉ còn là hình vuông, không diễn tả được chiều sâu của khối hình). Muốn diễn tả chiều sâu của khối, phải nhìn hình lệch sang bên cạnh.
- Kết hợp quan sát và vẽ đúng quy luật của thấu thị sẽ tránh bị sai hình, hình vẽ méo mó, chắp vá.
- Khi ánh sáng chiếu vào bề mặt nào đó của khối hình hộp, bao giờ cũng phân chia thành hai mảng sáng tối có ranh giới dứt khoát (mặt phẳng của khối hình hộp càng rộng thì việc phân tích sự chuyển độ đậm nhạt của bóng càng khó khăn hơn).

1.2 Hình vẽ minh họa: Các bước dựng hình



2. VẼ KHỐI CẦU

2.1 Phân tích mẫu:

Được cấu tạo từ việc lấy giao điểm các đường chéo của khối hình hộp làm tâm rồi xoay tròn. Trong không gian, khối hình cầu không có biến đổi cấu trúc hình thể dù người vẽ đứng ở góc độ,

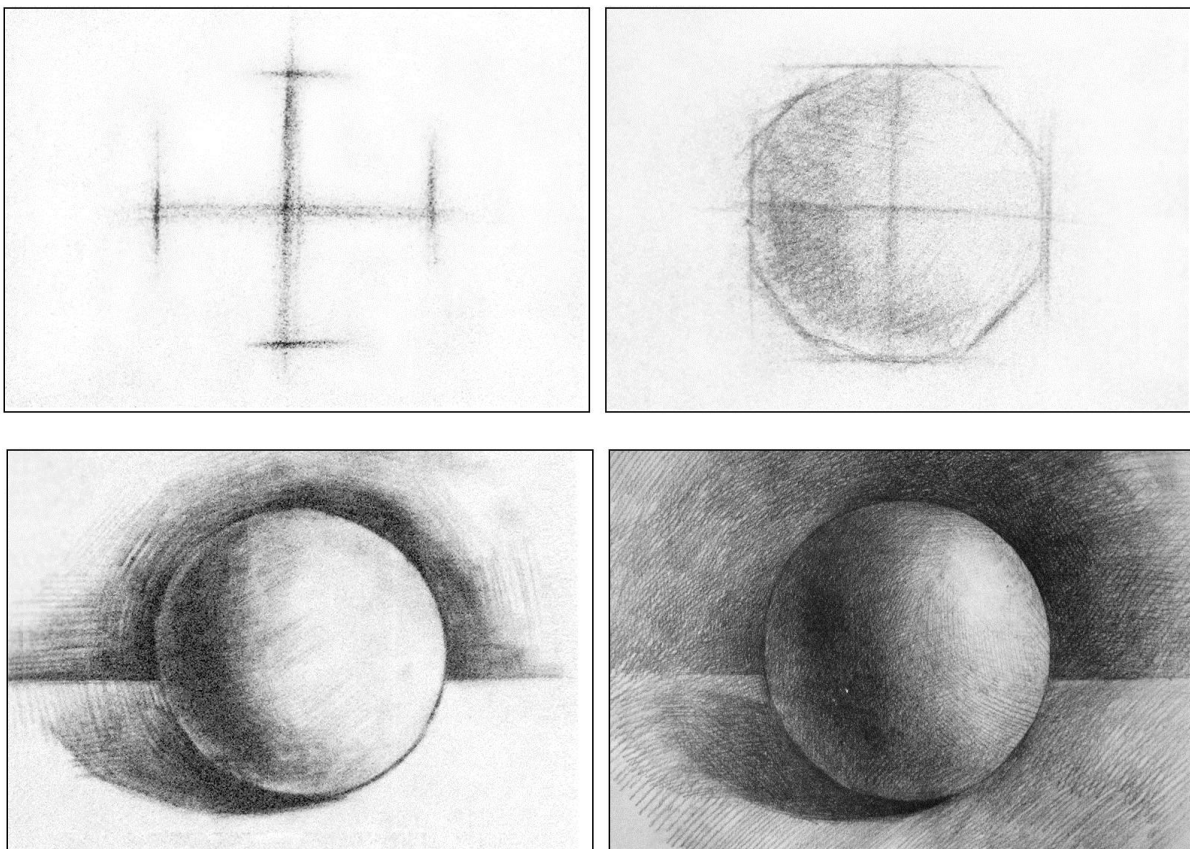
tâm nhìn nào cũng thế. Nó chỉ thay đổi độ to nhỏ do vị trí gần hay xa so với tâm nhìn của người vẽ.

2.2 Các lưu ý khi tiến hành vẽ:

- Để vẽ khối cầu, quy hình tròn vào trong một hình vuông theo tỷ lệ tương ứng của mẫu vào tờ giấy vẽ. Xác định tâm hình vuông, tìm 4 điểm trên các đường chéo góc với tâm điểm của hình vuông có độ dài bằng độ dài từ tâm điểm đến cạnh hình vuông.
- Xác định được các vị trí đó thì bắt đầu vẽ phác bằng cách nối các điểm đó bằng các nét thẳng, nhẹ tay và linh hoạt (không dùng thước kẻ và compa mới đúng phương pháp và thể hiện được tình cảm của người vẽ).
- Khi có ánh sáng chiếu vào, dễ dàng nhận thấy khối cầu bị phân chia thành hai mảng sáng và tối. Tuy nhiên, khối cầu không có các đường ranh giới rõ ràng, vì thế sự chuyển động của bóng cũng đan xen nhau. Trong phần sáng có phần cực sáng và sáng trung gian, trong phần tối có tối đậm và tối nhạt, phần phản quang là phần giao tiếp giữa mép ngoài cùng của bên tối với nền.

***** *Sắc độ của bóng phản quang luôn đậm hơn phần sáng trung gian.***

2.3 Hình vẽ minh họa: Các bước dựng hình



3. VẼ KHỐI TAM GIÁC

3.1 Phân tích mẫu:

Là khối đơn giản được tạo thành từ bốn điểm (ba điểm nằm trên mặt phẳng tạo thành đáy, điểm còn lại nằm ngoài mặt phẳng đó). Đây là số lượng tối thiểu để tạo nên không gian ba chiều.

3.2 Các lưu ý khi tiến hành vẽ:

- Khi dựng hình tam giác, cần xác định độ dài, ngắn và các góc chệch của hai cạnh đáy. Tìm mối quan hệ của hình tam giác đáy để dựng đường trục đứng. Đo tìm tỷ lệ của hình tam giác từ đỉnh chóp đến điểm thấp nhất của đáy để xác định chiều cao của hình.

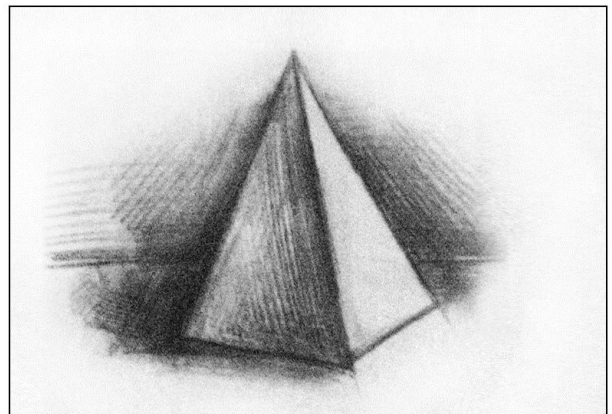
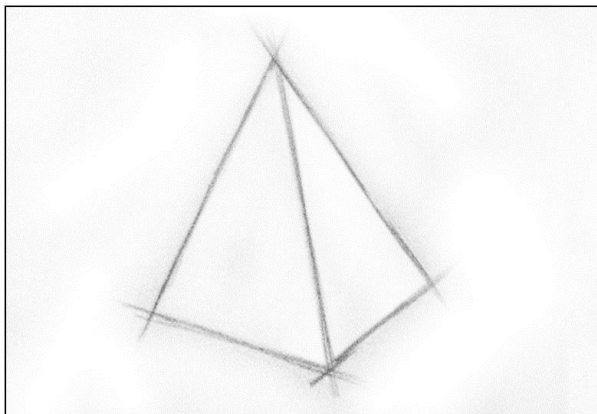
- Nói các điểm vừa xác định bằng nét thẳng, nhẹ tay sẽ tạo được khối tam giác hoàn chỉnh.

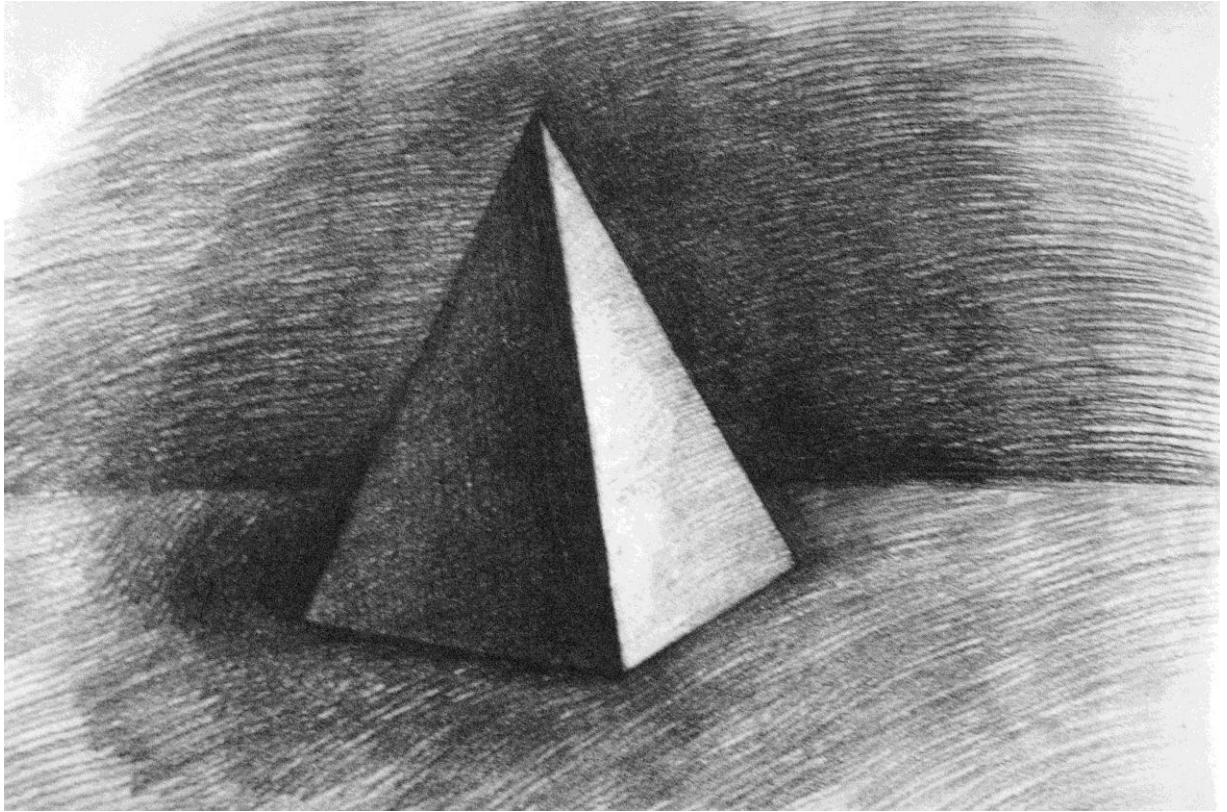
***** Trên thực tế, có khi mẫu vẽ có dạng khối hình chóp nón bốn hoặc sáu cạnh. Khi dựng hình cũng tương tự như đối với khối hình tam giác.**

- Khi ánh sáng chiếu vào bề mặt nào đó của khối tam giác, bao giờ cũng phân chia thành hai mảng sáng tối có ranh giới rõ ràng, dứt khoát (do độ vát nhọn của mảng từ trên xuống nên rang giới này thường không rõ nét như khối hình hộp).

- Các bóng ngả, bóng phản quang phụ thuộc vào vị trí, độ tiếp nhận ánh sáng và không gian thật của mẫu. Nheo mắt lại để đánh bóng và phân tích độ đậm nhạt để bóng với hình tạo thành một thể thống nhất.

3.3 Hình vẽ minh họa: Các bước dựng hình





4. VẼ KHỐI TRỤ

4.1 Phân tích mẫu:

Là khối được cấu tạo bởi sự kết hợp với thân là biến dạng của khối hình hộp, hai đáy trên và dưới là khối hình cầu. Tâm điểm đường tròn của khối trụ nằm trên trục chính, chia thành 2 phần bằng nhau. Cấu trúc của khối trong không gian cũng tương tự như cấu trúc khối hình hộp.

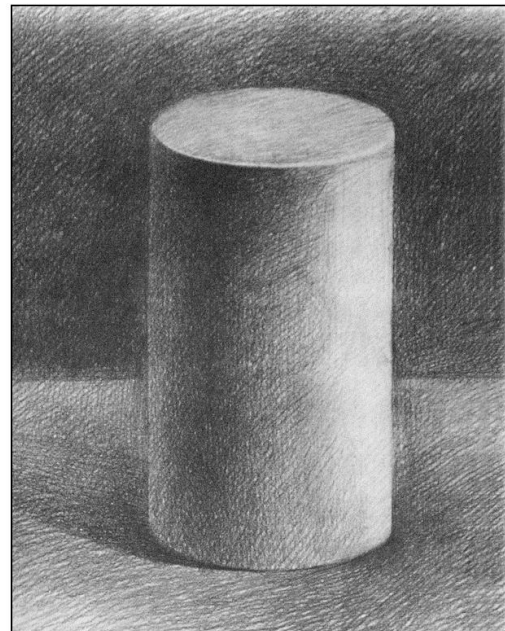
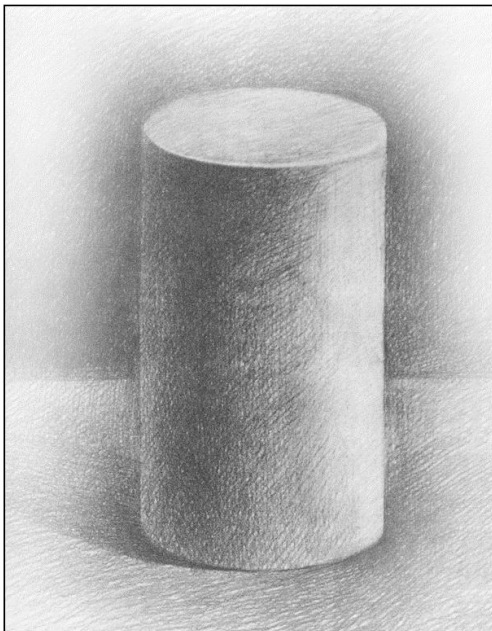
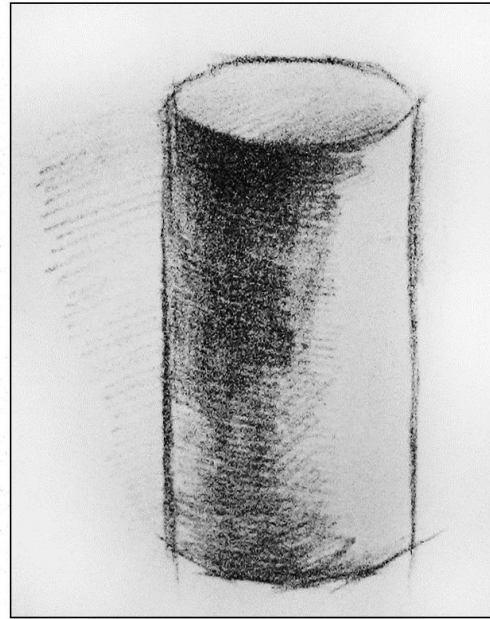
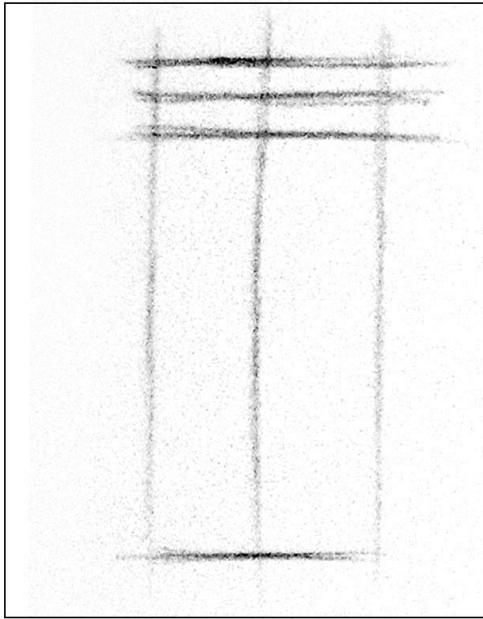
4.2 Các lưu ý khi tiến hành vẽ:

- Đầu tiên, vẽ một hình chữ nhật có hai đáy là hình vuông. Kẻ các đường chéo của hình vuông để tìm tâm điểm, nối các tâm điểm tìm trục chính của khối hình. Từ hình vuông, vẽ các hình tròn theo quy tắc biểu hiện không gian ở 2 mặt đáy, nối các điểm đỉnh của hai hình tròn sẽ có được khối hình trụ.

***** cách phác khối hình trụ thành hình lục lăng là cách làm cho đơn giản và cụ thể hơn về hình và bóng.**

- Nheo mắt để phân biệt các độ đậm nhạt, sáng tối lớn. Sau khi dựng xong tương đối ổn định các mảng sáng tối lớn mới bắt đầu đẩy sâu vào các chi tiết dựa trên tương quan không gian thật của thời điểm vẽ. Khi đánh bóng khối hình trụ, phải xóa dần ranh giới của khối hình lục lăng, tìm đúng độ sáng của bóng phản quang với tương quan của nền.

4.3 Hình vẽ minh họa: Các bước dựng hình



5. VẼ HAI KHỐI CƠ BẢN

5.1 VẼ KHỐI CẦU VÀ KHỐI HỘP:

5.1.1 Phân tích mẫu:

Các khối hình đối lập nhau về cấu tạo hình thể, sự tiếp nhận ánh sáng khi nguồn sáng chiếu vào: khối vuông thì có ranh giới rành mạch, mặt phẳng ổn định; khối cầu thì có sự chuyển hóa từ từ với nhiều độ đậm, trung gian và nhạt khác nhau, mặt khối lồi không rõ ràng.

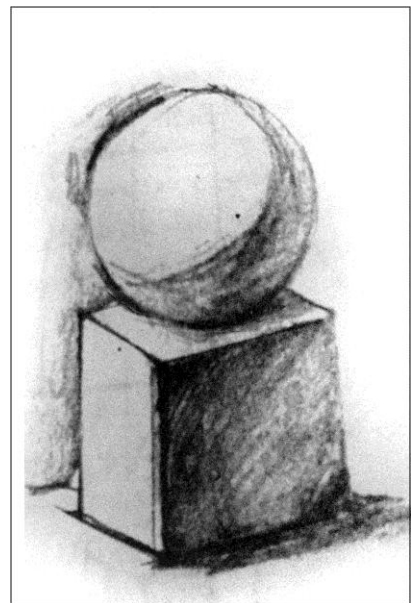
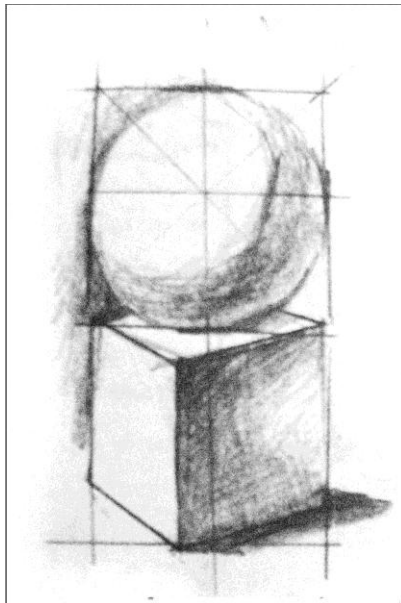
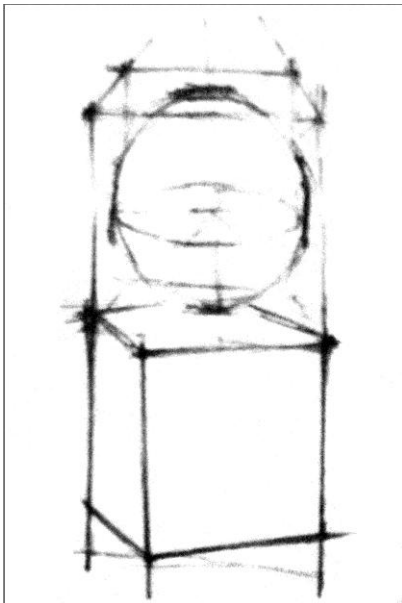
5.1.2 Các lưu ý khi tiến hành vẽ:

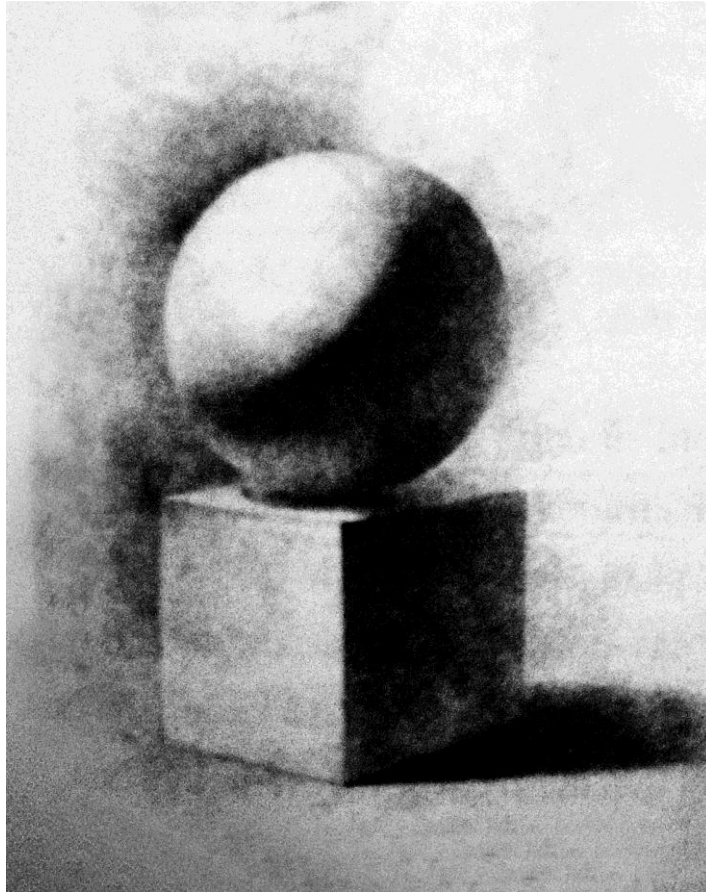
- Khi bắt đầu chuyển qua việc vẽ khối cầu và khối hộp một lúc, người vẽ có thể bối rối nhưng thật sự phương pháp vẽ cũng giống như khi vẽ một khối hình mà thôi.

- Khi dựng hình, cũng sử dụng que đo để đo các tỷ lệ chính của cả hai mẫu (giữa tổng chiều cao và tổng chiều ngang của cả hai mẫu). Sau đó mới đo và so sánh tỷ lệ từng khối với nhau.

***** Độ sáng nhất là diện nhận nguồn sáng trực tiếp của khối hình hộp và phần trên của khối cầu. Tuy nhiên, khối hình cầu có nhiều độ bóng trung gian hơn, độ bóng phản quang mạnh hơn nên cảm giác nhạt hơn. Vì thế, khi đẩy sâu vào chi tiết của bóng, cần nheo một bên mắt để tập trung đậm nhạt, để so sánh các độ sáng tối chính xác hơn.**

5.1.3 Hình vẽ minh họa: Các bước dựng hình





5.2 VẼ KHỐI TAM GIÁC VÀ KHỐI TRỤ:

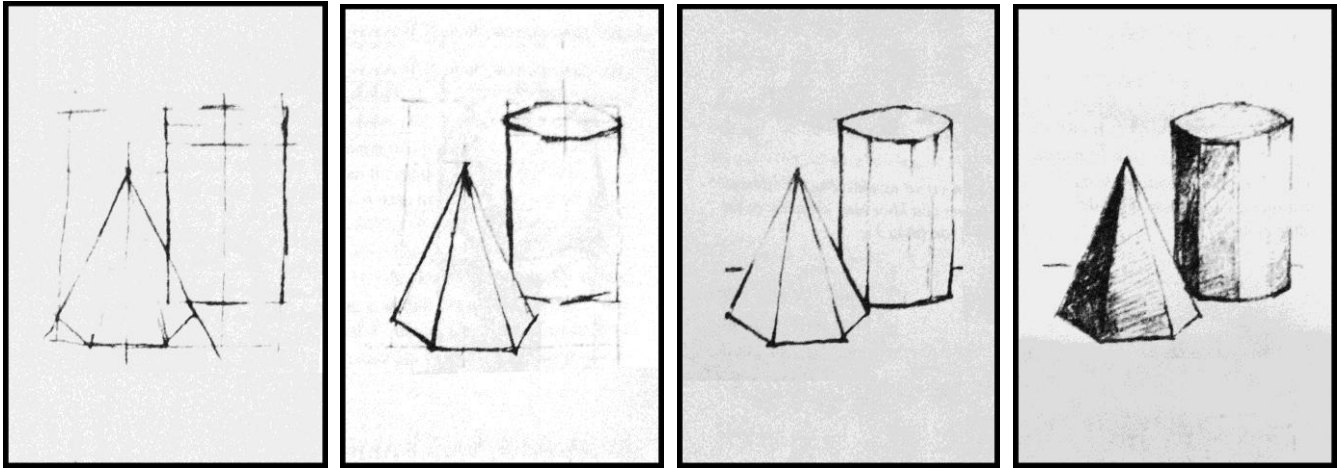
5.2.1 Phân tích mẫu:

Các khối hình đối lập nhau về cấu tạo hình thể, sự tiếp nhận ánh sáng khi nguồn sáng chiếu vào: khối hình nón thì các mảng bóng dứt khoát và rành mạch về hình, khối hình trụ thì ngược lại. Có thể so sánh tương tự như khối hình hộp và hình cầu.. Song ở các khối này diễn biến bóng phức tạp hơn.

5.2.2 Các lưu ý khi tiến hành vẽ:

- Độ sáng nhất là mảng phẳng nhận ánh sáng trực tiếp, độ đậm nhất là phần mảng không nhận ánh sáng. Tuy nhiên, khối hình trụ có nhiều độ bóng trung gian hơn, độ bóng phản quang mạnh hơn nên cảm giác nhạt hơn. Vì thế, khi đẩy sâu vào chi tiết của bóng, cần nheo một bên mắt để tập trung đậm nhạt, để so sánh các độ sáng tối chính xác hơn.

5.2.3 Hình vẽ minh họa: Các bước dựng hình



CHƯƠNG V:

THỰC HÀNH VẼ ĐỒ VẬT, HOA QUẢ

MỤC TIÊU:

Củng cố cách nhìn thực tiễn trên cơ sở cấu trúc khoa học của các khối hình cơ bản. Nâng cao một bước về khả năng diễn tả hình khối, đường nét và đậm nhạt của bài vẽ mẫu phức tạp. Thông qua cách thể hiện không gian của mẫu, gọi được cảm giác về chất về màu sắc của đối tượng dù chỉ là vẽ đen trắng.

Phát hiện được vẻ đẹp phong phú, đa dạng của giới tự nhiên.

1. VAI TRÒ CỦA VẼ ĐỒ VẬT VÀ HOA QUẢ

Vẽ đồ dùng và hoa quả (còn gọi là vẽ tĩnh vật) là một phần quan trọng trong quá trình nghiên cứu hình họa. Một mặt, nó củng cố lại kiến thức đã học, mặt khác tạo điều kiện mở rộng, khắc sâu tri thức và kỹ năng thực hành.

2. VẼ TĨNH VẬT, LỌ HOA, TRÁI CÂY

2.1 Phân tích mẫu:

Cấu trúc, hình dáng mẫu không vuông vức, sắc cạnh hay rõ ràng như khi vẽ khối hình cơ bản.

2.2 Các lưu ý khi tiến hành vẽ:

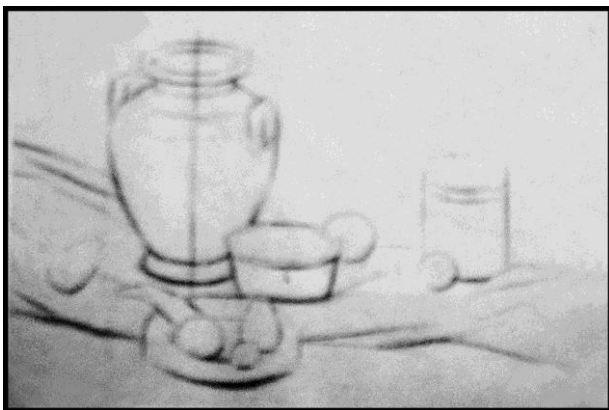
- Phương pháp và các bước tiến hành cũng như khi vẽ các khối đơn giản. Cần quy các đồ vật, hoa quả vào một dạng hình học cụ thể nào đó để dễ so sánh, phân tích.

Ví dụ: bình nước có cấu trúc giống ở khối hình trụ, quả táo, quả bưởi về cơ bản nằm trong dạng khối hình cầu biến dạng...

- Khi bắt đầu dựng hình, cần chú ý tới sự cân đối giữa bố cục và không gian thực của mẫu sao cho hợp lý, tránh công thức và tùy tiện. Bởi vì, ngoài yếu tố về hình thể, hình khối và màu sắc thì không gian đóng vai trò quan trọng trong sự tác động lẫn nhau giữa các vật mẫu.
- Phác khung hình chung, tiến hành đo tỷ lệ chiều rộng và chiều ngang của toàn bộ mẫu. Đo và xác định tỷ lệ của từng vật mẫu, sau đó nối các điểm với nhau sẽ có một lược đồ đơn giản về hình thể của từng vật mẫu.
- Kiểm tra bằng que đo và mắt nhìn xem các tỷ lệ đã chính xác chưa và tiến hành phân mảng sáng tối lớn.
- Sau khi dựng hình và phân mảng sáng tối lớn, bắt đầu đẩy sâu bài vẽ. Đây là giai đoạn quan trọng có tính quyết định đến chất lượng của bài. Ở các mẫu hoa quả và đồ vật không có đường ranh giới sáng tối rõ ràng, mỗi vật đều nhận ánh sáng trực tiếp và chịu tác động sáng tối của các vật bên cạnh và vị trí mẫu. Ánh sáng tạo nên các độ bóng, nhờ có bóng mà hình khối của vật thể nổi lên được.

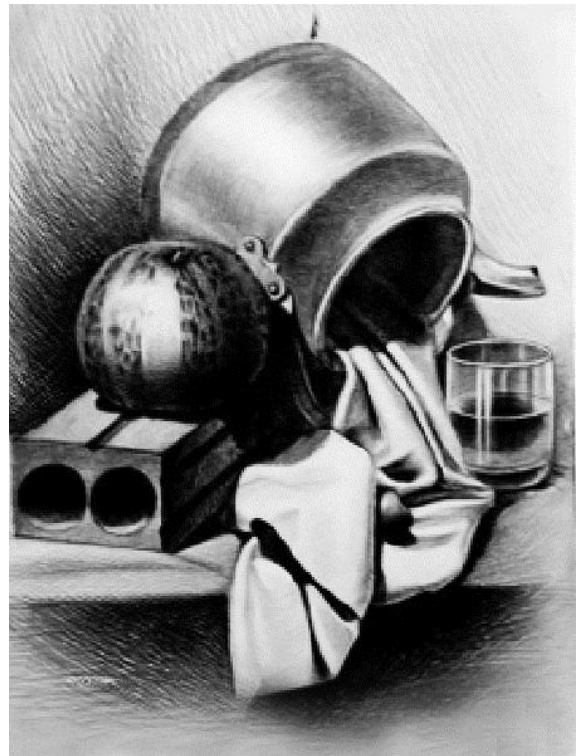
***** Cảm tính cá nhân có vai trò khá quan trọng trong cách vẽ , xử lý kỹ thuật và thể hiện (táo bạo, mạnh mẽ hay nhẹ nhàng, trau chuốt) nhưng cần phải đúng về cấu trúc hình dạng, tương quan tỷ lệ và tạo được không gian thực của bài vẽ.**

2.3 Hình vẽ minh họa: Các bước dựng hình





Một số mẫu khác:





CHƯƠNG VI:

THỰC HÀNH VẼ MÔ HÌNH MẮT, MŨI, MIỆNG, TAI

MỤC TIÊU:

Nghiên cứu cấu tạo chung của các giác quan để nắm chắc hơn về hình dáng, vị trí, tỷ lệ của mắt, mũi, miệng, tai không chỉ tạo điều kiện thuận lợi cho vẽ tượng chân dung mà còn cho cả quá trình học vẽ hình hoạ và sáng tác sau này.

***** Mô hình mắt, mũi, miệng, tai dùng làm mẫu vẽ thường là các bộ phận trên khuôn mặt tượng Đa-vít của nhà điêu khắc người Ý thời Phục Hưng là Mi-ken-lang-giơ đạt chuẩn mực rất cao về hình khối, tỷ lệ và phong cách diễn tả.**

3. VẼ KHỐI MẮT

3.1 Phân tích mẫu:

Mô hình khối mắt là một tác phẩm nghệ thuật nên các chi tiết đã được lược giản và nhấn mạnh tính cách nhân vật.

3.2 Các lưu ý khi tiến hành vẽ:

3.2.1 Quan sát, nhận xét:

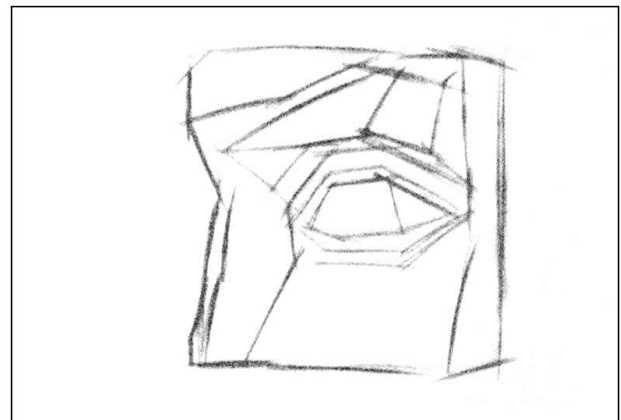
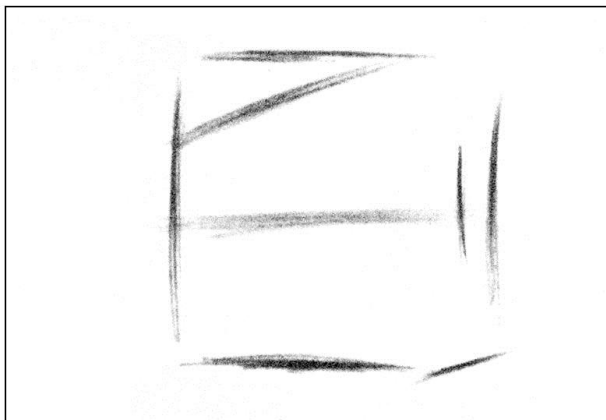
- Xem tổng thể khối hình nằm trong khuôn hình nào, tỷ lệ giữa chiều rộng và chiều dài cùng hướng của nguồn sáng chiếu vào mẫu.
- Cần so sánh kỹ khoảng cách giữa mắt và sống mũi, lông mày; độ cao của ụ mày, hình dáng lông mày và độ sâu của hố mắt.
- Quan sát khối mắt từ vị trí nào vì ở mỗi vị trí nhìn sẽ có những thay đổi cho phù hợp với quy luật thị giác.

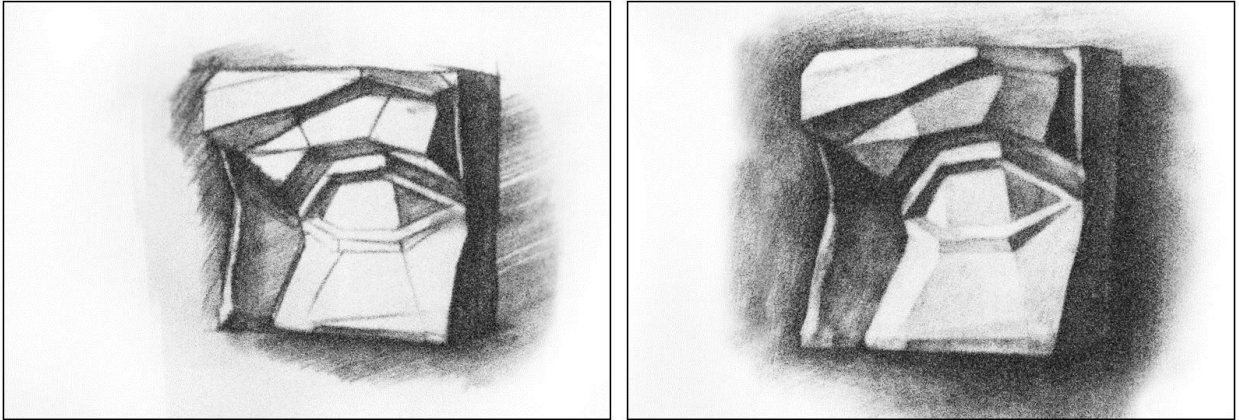
1.2.2 Tiến hành vẽ:

- Vẽ phác chung tỷ lệ của mô hình mắt. Quan sát sẽ thấy đường chạy mi mắt dưới chia ngang khung hình thành hai phần bằng nhau; đường dọc chạy qua chân gốc mũi chiếm 1/3 khung hình (tính từ đỉnh mũi). Dựa vào các số đo trên để xác định vị trí và cấu tạo hình của các chi tiết.
- Đo và đánh dấu các vị trí cần thiết, để so sánh như các điểm tiếp giáp ụ mày, góc mũi, đỉnh mũi và nhất là vị trí của con mắt. Nối các điểm đó lại bằng các nét thẳng, dài và nhẹ tay.
- Nheo mắt để phân tích đậm nhạt của mẫu. Nguồn sáng từ trên cao bên trái nên các độ lõm, vát sẽ đậm. Cần phân tích kỹ diễn biến bóng thật tinh tế.
- Phân tích, đẩy sâu và hoàn chỉnh bài vẽ. Chú ý góc mũi, ụ mày có độ lõm nhiều vừa bị che sáng, và bóng ngả vào khá phức tạp. Độ sáng là phần dọc sống mũi; độ đậm và trung gian là phần dọc ở thành và sống mũi.

***** Con mắt là một hình thoi gần đối xứng. Phần đầu mắt bao giờ cũng thấp hơn đuôi mắt và đuôi mắt bao giờ cũng nhọn hơn đầu mắt một chút.**

4. Hình vẽ minh họa: Các bước dựng hình





5. VẼ KHỐI MŨI

5.1 Phân tích mẫu:

Hình khối mũi tương đối tĩnh vì nó ít thay đổi hình dáng khi cử động, hoặc biểu lộ tình cảm trên nét mặt. Mũi là bộ phận tương đối dễ vẽ vì có hình khối nổi cụ thể, rõ ràng. Nhìn ở góc độ nào cũng dễ dàng nhìn thấy mũi có cấu tạo hình thang (biến dạng của khối hình hộp và khối hình tam giác).

5.2 Các lưu ý khi tiến hành vẽ:

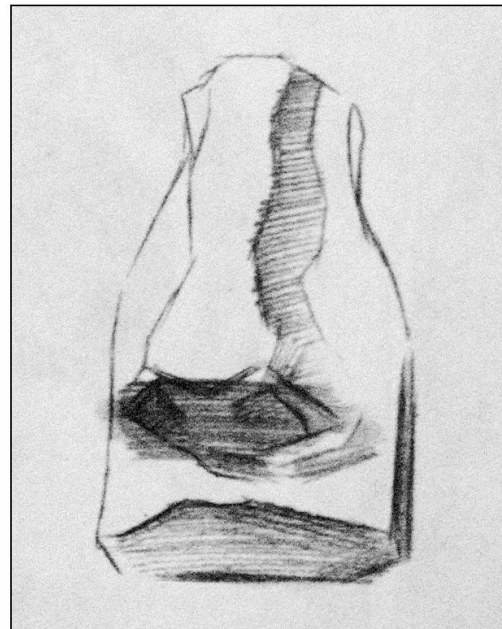
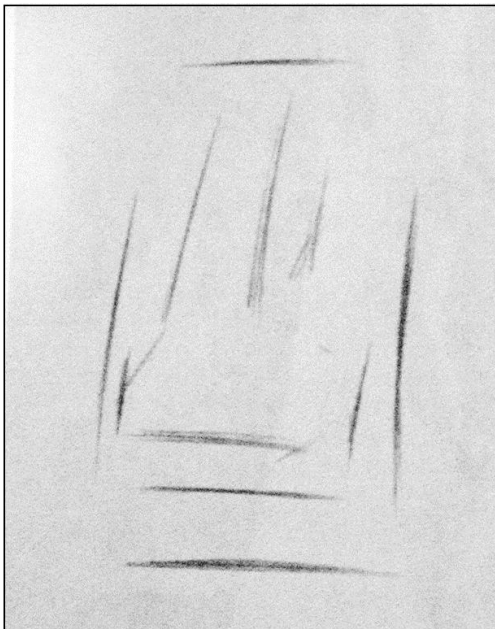
- Cấu tạo của mũi có những độ lồi, lõm khác nhau vì thế việc tiếp nhận nguồn sáng cũng không đồng đều.
- Do hướng nguồn sáng chiếu từ trên xuống dưới bên góc trái nên mảng sáng chính là toàn bộ phần trên sống mũi, mảng trung gian là góc mũi bên trái còn phần không nhận ánh sáng là mép dưới và cạnh của mô hình. Chiều và hình của bóng ngả tương đối cụ thể, rõ ràng.
- Mô hình mũi được dựa vào tường, tùy theo độ nghiêng nhiều hay ít, cấu tạo mũi có thay đổi về tỷ lệ theo quy luật thấu thị nên phần đáy và cánh mũi sẽ lớn và tỷ lệ chung của mũi sẽ ngắn hơn mẫu thực.

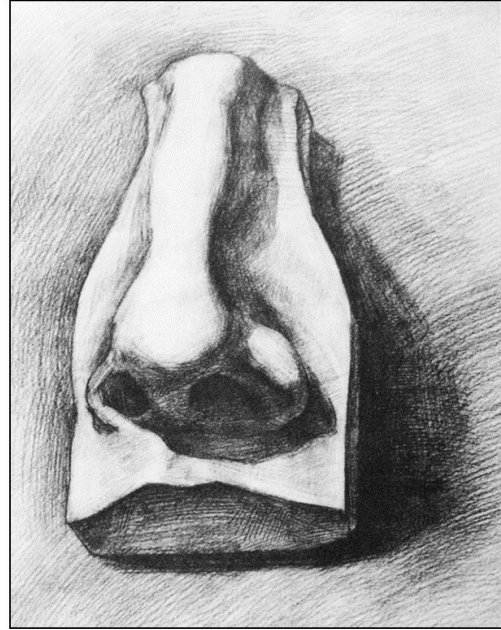
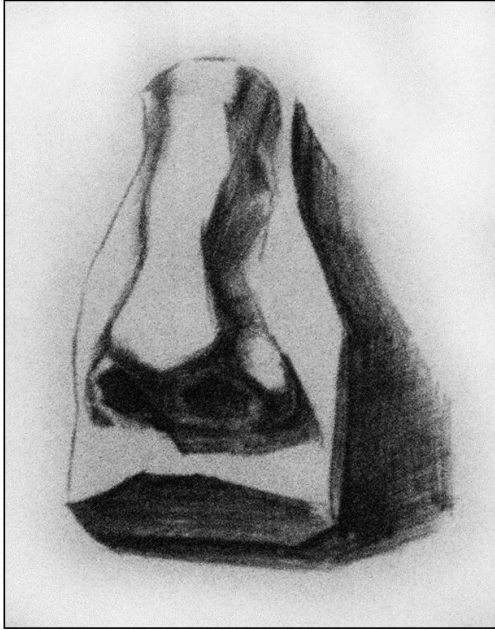
5.3 Tiến hành vẽ:

- Quan sát mẫu thấy toàn bộ khối hình được tựa nghiêng vào tường, phía trên hơi lồi vào trong và phía dưới nhô ra ngoài. Đo tỷ lệ khung hình chữ nhật đứng, từ đó xác định đường trục chính (chạy dọc sống mũi), xác định độ nghiêng của toàn bộ khối mũi và các vị trí chính (góc mũi, chân mũi...).

- Dựa trên khung hình và các vị trí đã được xác định, đo và đánh dấu các điểm giao tiếp chính (tương tự như khối mắt). Nối các điểm đó lại với nhau.
- Sử dụng dây dọi để dọi từ trên xuống, đường dọi đi qua các điểm lồi, điểm giao tiếp để kiểm tra. Chú ý vị trí để nghiêng của mẫu nên cần kiểm tra sự chính xác qua các đường dọi. Nheo mắt để phân tích đậm nhạt và dựng hình.
- Phân tích, đẩy sâu từng bước đậm nhạt của bóng, gọi không gian thực của mẫu. Hoàn chỉnh bài vẽ.

5.4 Hình vẽ minh họa: Các bước dựng hình





6. VẼ KHỐI MIỆNG

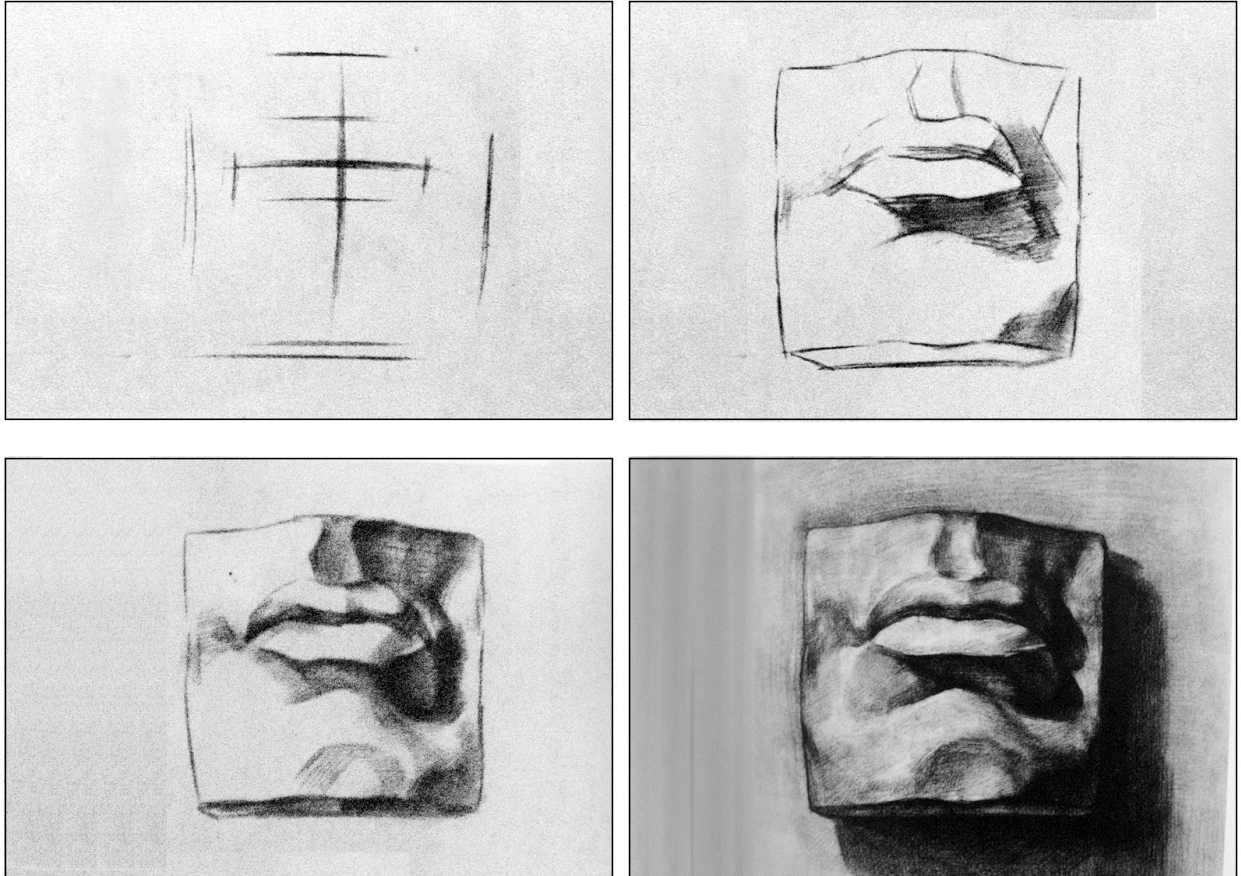
6.1 Phân tích mẫu:

- Miệng cũng là bộ phận quan trọng trong cấu trúc khuôn mặt, là bộ phận thường chuyển động và góp phần biểu hiện các trạng thái tâm lý con người. Ở tượng Đa-vít, miệng đã được đơn giản, lược bỏ các chi tiết không cần thiết để nhấn mạnh đặc tính nhân vật, cương nghị và dũng mãnh. Khối môi nổi lên thật khoẻ và dứt khoát. Các đường cong của môi trên, môi dưới và đường phân giữa hai môi tạo nên một đường lượn nhịp nhàng và cân đối.

6.2 Các lưu ý khi tiến hành vẽ:

- Quy toàn bộ mẫu vào hình chữ nhật, chiều ngang rộng hơn chiều cao một tí. Đường chia ngang mô hình thành hai phần bằng nhau nằm ngang vành môi dưới. Xác định vị trí của miệng (lấy đường trục dọc giữa nhân trung để so sánh).
- Vẽ phác hình môi bằng các nét thẳng, nhẹ, nhấn một số độ đậm trọng tâm để tạo cảm giác không gian và chắc hình.
- Xác định và phân tích kỹ độ đậm nhạt, sáng tối lớn cho bài để tránh bị khô cứng bài.
- Đẩy sâu chi tiết nhưng vẫn giữ độ đậm nhạt chung của toàn bộ mô hình. Chú ý hình dáng và độ đậm nhạt của bóng đổ, độ sáng của bóng phản quang. Nheo mắt để nhấn thêm hay tẩy nhẹ ở những chỗ lõm, điểm tiếp giáp hoặc gò má... Hoàn chỉnh bài vẽ.

6.3 Hình vẽ minh họa: Các bước dựng hình



7. VẼ KHỐI TAI

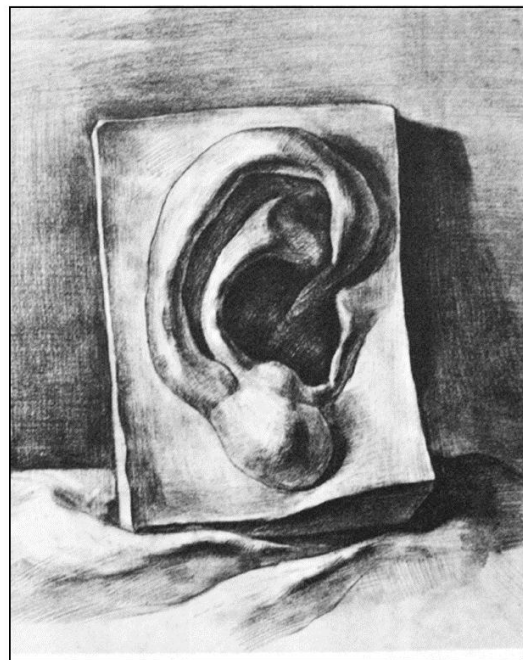
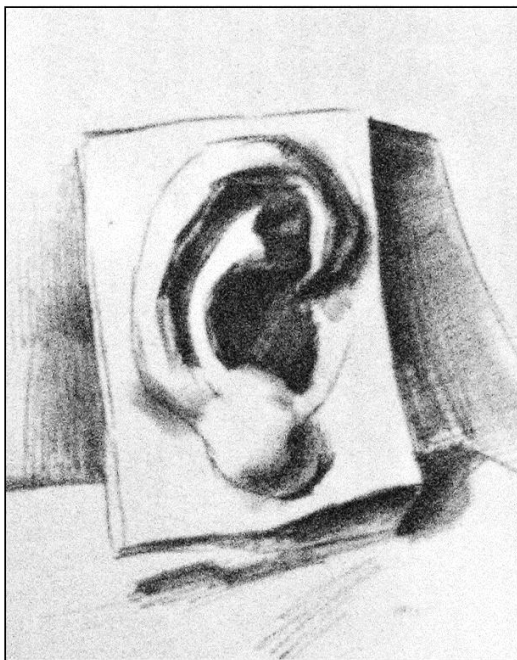
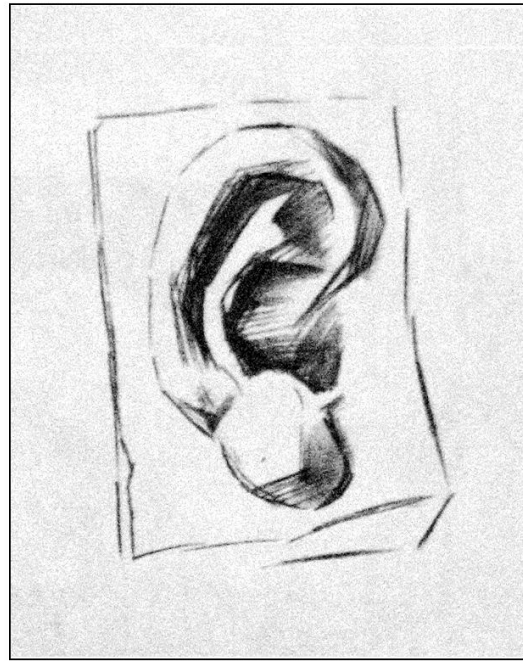
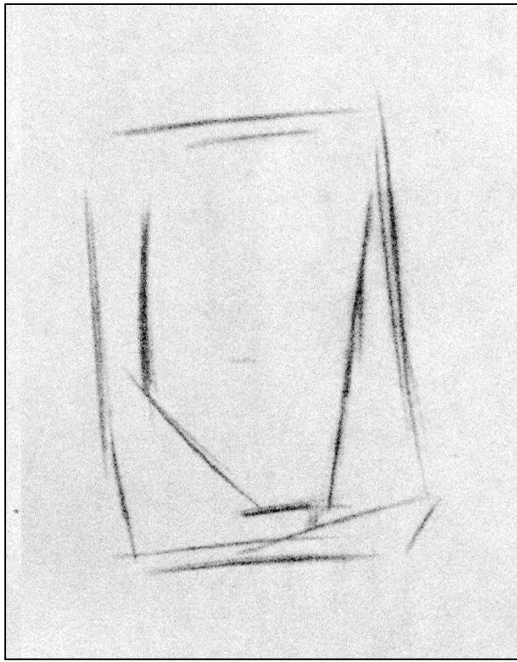
7.1 Phân tích mẫu:

Tai là cơ quan thính giác của con người, được cấu tạo cân đối với trục mặt, nằm ở vị trí ngang giữa lông mày và chân mũi. Tai ít thay đổi và thường bị che khuất một phần hoặc toàn bộ bởi tóc.

7.2 Các lưu ý khi tiến hành vẽ:

- Xác định toàn bộ mô hình khối tai nằm trong khung hình chữ nhật, tỷ lệ giữa chiều rộng và chiều dài không có sự chênh lệch nhiều. Vị trí tai hơi nghiêng về bên phải. Sau khi có tỷ lệ chung, vẽ đường trục dọc, ngang chia thành bốn phần bằng nhau. Dựa vào các đường trục đó để vẽ phác khung hình của tai.
- Quan sát, so sánh kỹ, bắt đầu vẽ phác, ghi lại cấu trúc các lớp. Chú ý đến vành lớn nhất, rõ nhất và cũng nhô cao nhất; lớp giữa nhỏ, thấp hơn và lớp trong là hố thuyên.
- Kiểm tra bằng các đường dọi từ trên xuống qua các tiếp điểm để kiểm tra sự chính xác của hình vẽ. Xác định chiều của nguồn sáng để đánh bóng các mảng sáng tối lớn.
- Đánh bóng các chi tiết. Lưu ý đánh bóng thật tinh tế, các phần đậm nhạt của mô hình chuyển từ từ mà không đột ngột đồng thời chú ý hình và độ đậm nhạt của bóng đổ.

7.3 Hình vẽ minh họa: Các bước dựng hình



8. VẼ ĐẦU SỌ

8.1 Phân tích mẫu:

- Về cơ bản, tỷ lệ xương đầu ứng với sự phân chia tỷ lệ trên khuôn mặt người. Tuy nhiên, cấu trúc cụ thể có sự thay đổi. Nhìn chính diện, xương đầu người nằm trong hình quả trứng; nhìn nghiêng thì thấy xương đầu người gồm hình quả trứng và hình tam giác. Còn nếu nhìn theo khối,

chính diện sẽ là hình khối cầu và khối hình hộp; nhìn nghiêng cũng thể tuy vị trí và sự biến dạng của hình có khác nhau.

- Các đường trục của xương đầu phụ thuộc vào vị trí chuyển động của đầu người. Nhìn chính diện, đường trục chính sẽ từ đỉnh đầu chia đôi mũi, hàm răng và cằm. Khi cúi xuống hoặc ngẩng lên, các đường trục cũng chạy vòng lên hoặc xuống theo khối của đầu sọ.

8.2 Các lưu ý khi tiến hành vẽ:

- Quan sát xem mẫu bày ở vị trí nào, trên hay dưới tầm mắt nhìn. Ở bài này, nguồn ánh sáng chiếu từ trên, phía phải. Hướng nhìn gần chính diện. Đường trục ngang chia đôi xương đầu chạy giữa hai hốc mắt. Xác định trục dọc và tìm các vị trí khác trên cấu tạo khuôn mặt và các tỷ lệ chính. Đánh dấu các vị trí đo được, dựa vào độ lõm của hốc mắt, hốc mũi và gờ nhô cao của xương gò má để phác hình chung.

- Sử dụng que đo kết hợp với mắt nhìn để kiểm tra. Chú ý cấu tạo của xương đầu để tạo khối hình cầu. Xác định cụ thể hình dáng, cấu trúc của xương mặt, ụ mày, diện phẳng ngang của xương trán, độ vòng cung của xương thái dương, hình dạng của hốc mắt, hốc mũi, xương hàm... và gờ đậm nhạt.

- Tiếp tục kiểm tra các tỷ lệ của mẫu. Sử dụng đường dọi qua các điểm: đường trục dọc chính, điểm nhô của các hốc mắt và tiếp điểm của hốc mũi, xương gò má, ranh giới đường chu vi của xương sọ... Dùng dây dọi để kiểm tra hình vẽ (có thể lợi dụng các thành dọc của khối hình hộp làm bộ tượng làm cơ sở).

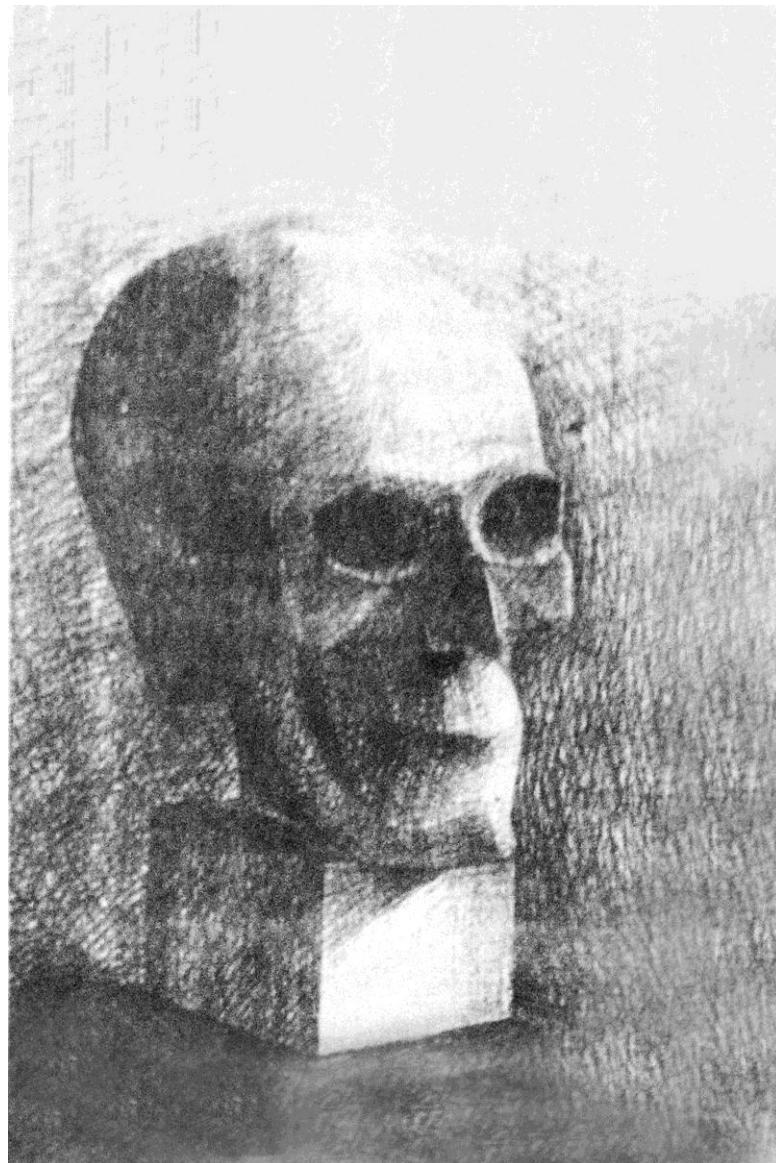
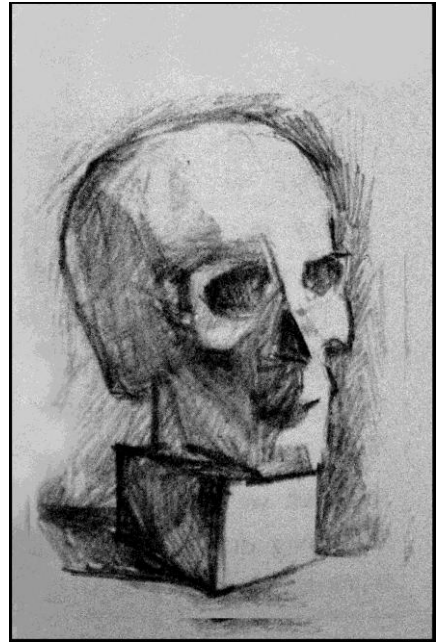
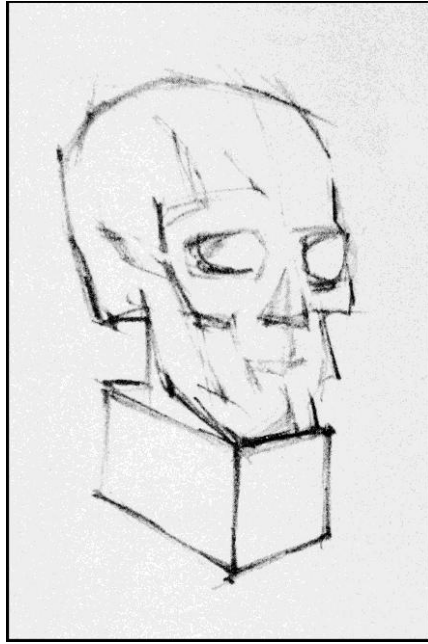
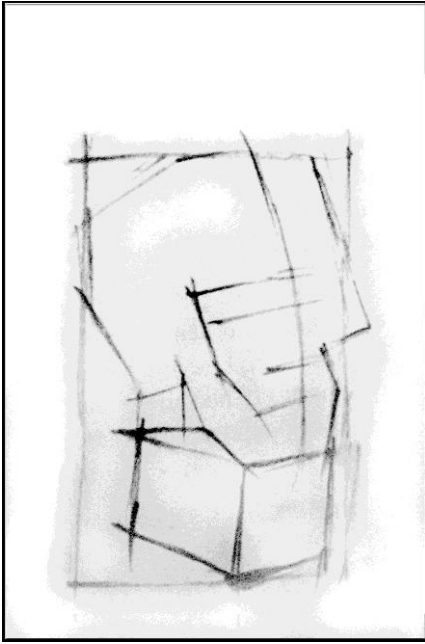
- Nheo mắt phân mảng các độ sáng tối lớn; gờ bóng ở bên mảng đậm lờn và các hốc mắt, mũi.

- Đẩy sâu bài vẽ. Phần xương sọ vận dụng phương pháp vẽ bóng của khối cầu nhưng sự chuyển biến bóng có phức tạp hơn. Phần xương mặt dựa trên phương pháp vẽ bóng của khối hình hộp với ba diện sáng- tối – trung gian. Nhấn đậm ở hai hốc mắt, phía trên hốc mũi, giữa gò cao xương má với xương thái dương và xương hàm.

- Kiểm tra và so sánh giữa hình vẽ và mẫu. Quan sát và làm bật các độ sáng nhất và nhấn đậm các điểm cần thiết; diễn tả kỹ không gian, bóng đổ, bóng phản quang. Chất thạch cao có đạt được hay không chủ yếu do bước diễn tả này. Hoàn tất bài.

***** Do ánh sáng chiếu vào từ góc trên phía trái nên ở các chỗ hõm mắt, mũi chiều sát bên sáng đậm hơn bên tối vì có bóng đổ của gờ mắt, gờ mũi. Các độ nhấn đậm đúng chỗ sẽ tạo cho bài vẽ chắc chắn hơn và khoẻ khoắn hơn.**

8.3 Hình vẽ minh họa: Các bước dựng hình



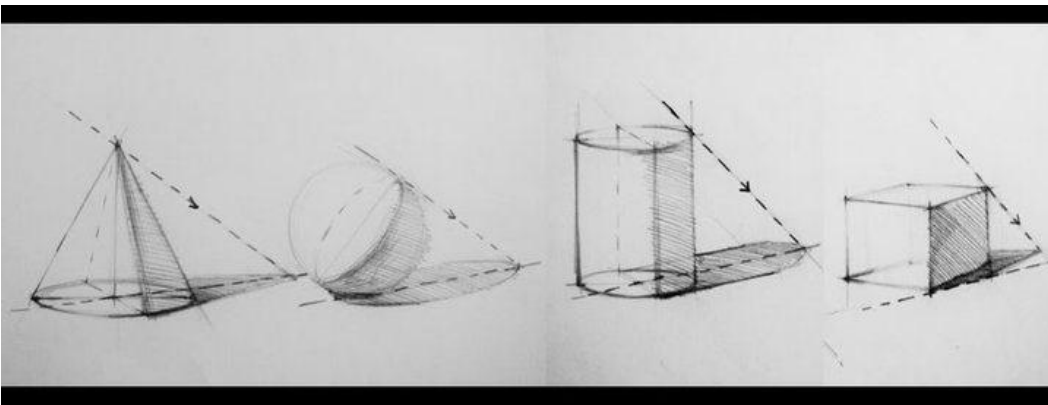
TÀI LIỆU THAM KHẢO

- **Sách Hình họa I – Bộ GDĐT, Nguyễn Thị Chính**
- **Sách Hình họa Trung Quốc**

ĐẶC ĐIỂM CÁC KHỐI CƠ BẢN

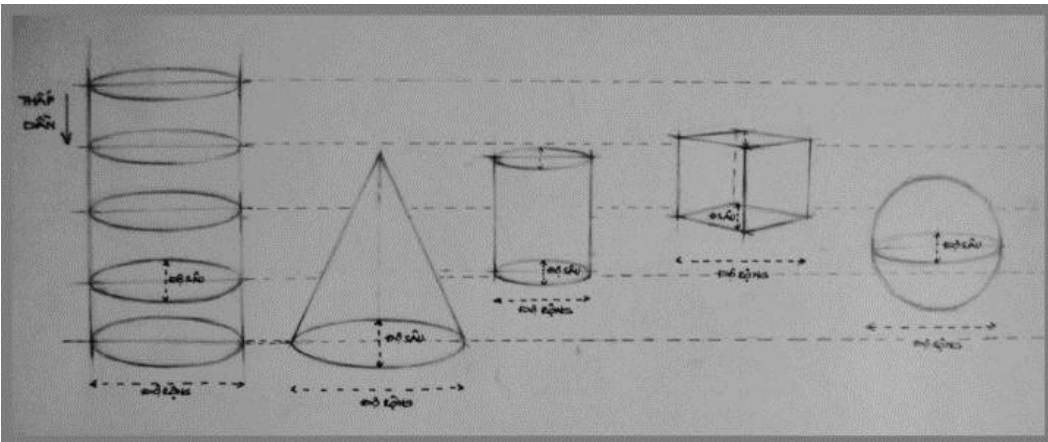
I. Đặc điểm - cấu trúc các khối cơ bản:

- Các khối cơ bản bao gồm: Khối nón, khối cầu, khối trụ, khối hộp. Trong đó khối nón, khối cầu, khối trụ thuộc dạng khối tròn xoay nên có tính chất đối xứng, đồng thời nếu chúng ta nắm được đường sinh của chúng thì sẽ rất thuận lợi trong việc miêu tả ánh sáng.
- Sau đây sẽ là các khối cơ bản trước tác dụng của ánh sáng:



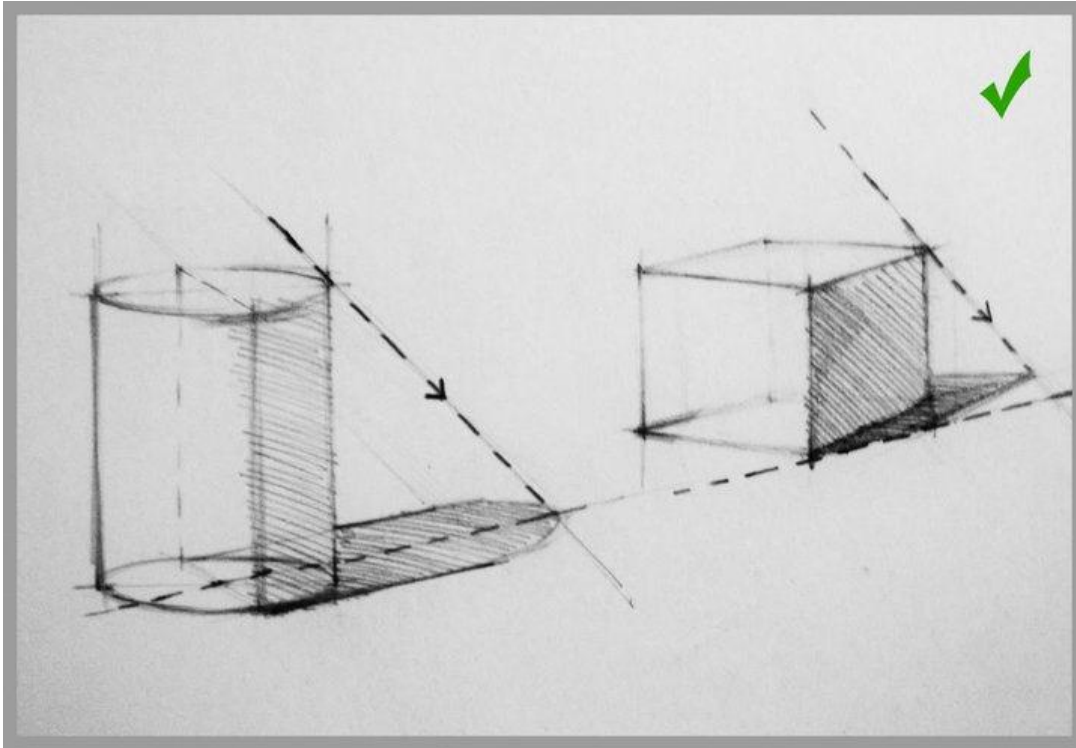
II. Một số nguyên tắc cần đúng trong một bài vẽ:

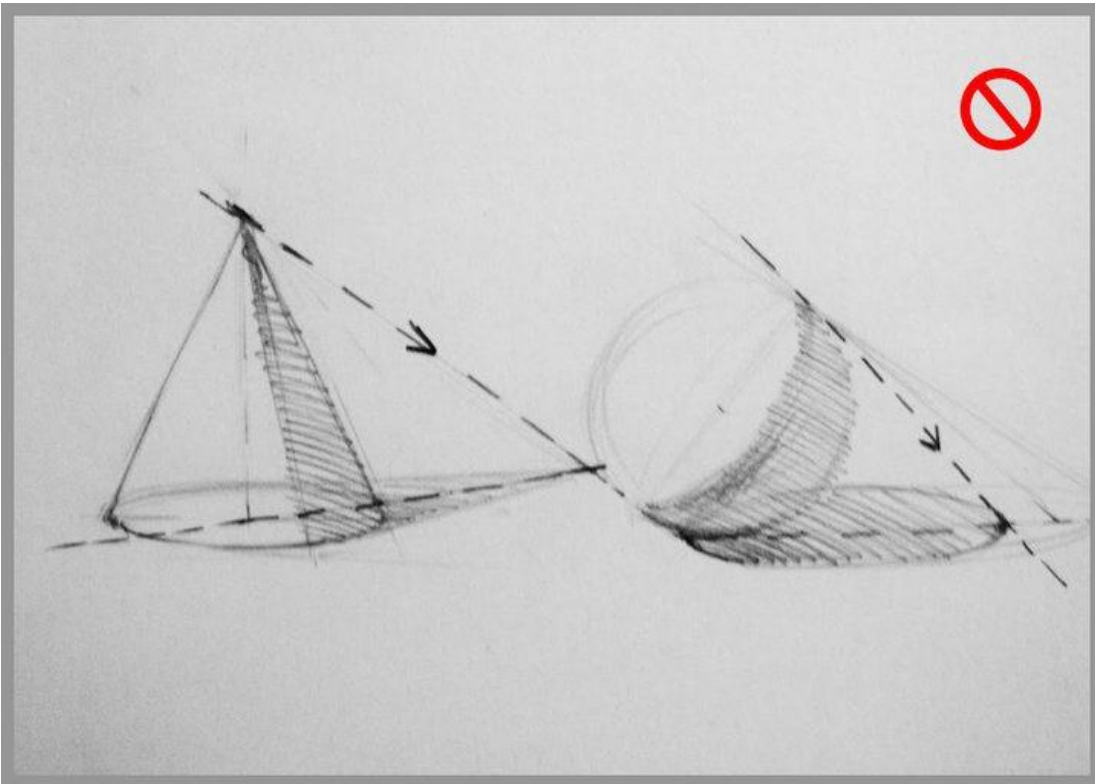
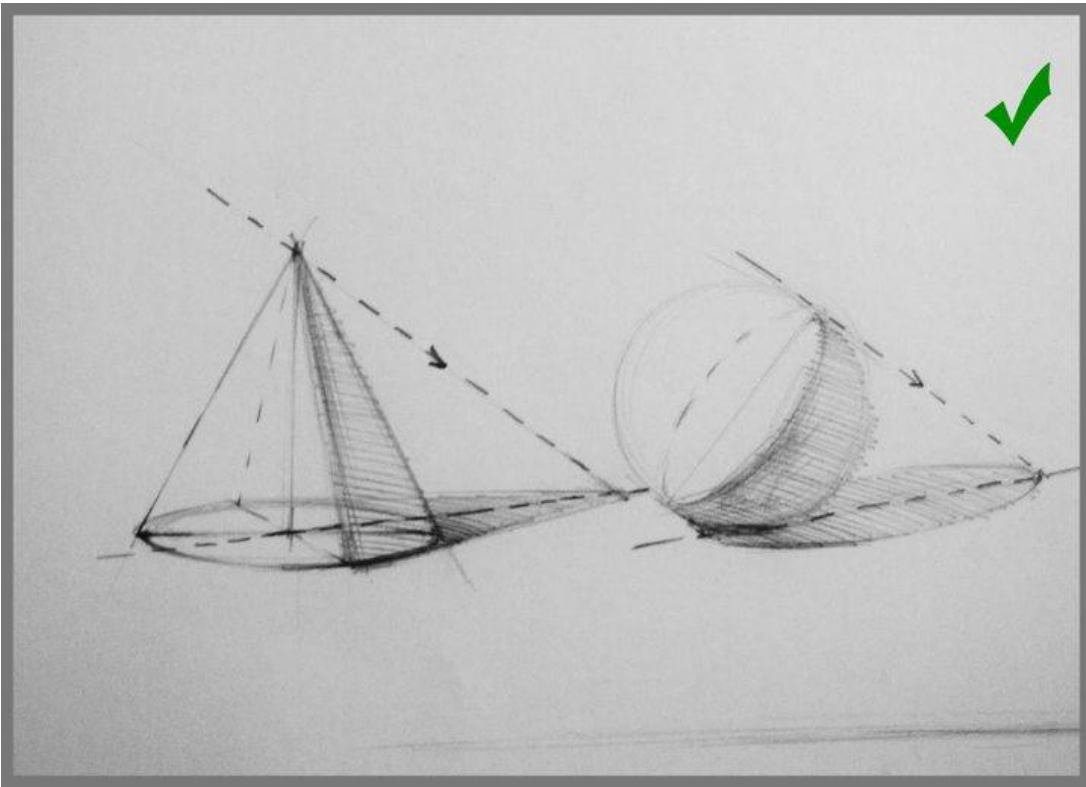
- Độ sâu, độ cao, độ rộng (thông thường khi vẽ, mắt người đặt cao hơn mẫu): Khi vật ở càng xa (ta thấy cao hơn vật phía trước) thì độ sâu/độ rộng càng giảm.



- Ánh sáng: Khi miêu tả ánh sáng của các khối trong cùng một bài vẽ, chúng ta phải chú ý phương của chúng trong không gian.

Sau đây là một số bức hình để rút kinh nghiệm:





III. Cách vẽ các khối:

Để vẽ các khối cho đúng và đẹp đa phần là phụ thuộc rất nhiều vào quá trình tự luyện của các bạn. Tuy nhiên, để các bạn khỏi đi sai hướng tôi cũng xin lưu ý một số điều như sau:

- Các bạn phải đọc kỹ bài trước (Bài 1, chương II) trước khi bắt tay vào vẽ. Lưu ý rằng một bài vẽ có 4 bước: Dựng hình, phân mảng bóng, lên khối chi tiết, chỉnh sửa – hoàn thiện.

- Trong giai đoạn dựng hình yêu cầu nét phải dứt khoát, không kéo giựt, tĩa nét, tẩy nhiều... Yêu cầu thiết yếu: “Nhanh trước, đúng sau, đẹp thì sau chót”, tức là bạn phải phác thật nhanh hình, sau đó kiểm tra hình thật chắc chắn.

- Trước khi đi bóng, các bạn hãy nắm bắt ánh sáng duy nhất 1 thời điểm rồi phân mảng bóng. (Quá trình phân mảng bạn phải áp dụng những lưu ý trong mục II).

- Nét không “bạo lực”, tránh làm “tổn thương” giấy.

Sau đây là cách vẽ các khối cho các bạn tham khảo:

