

刘景奇 刘新奇 编著

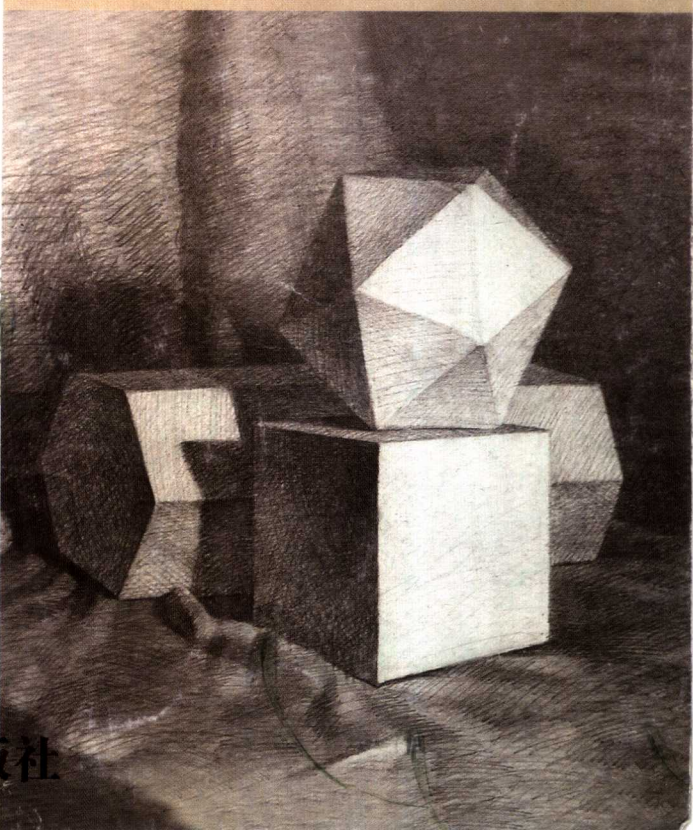
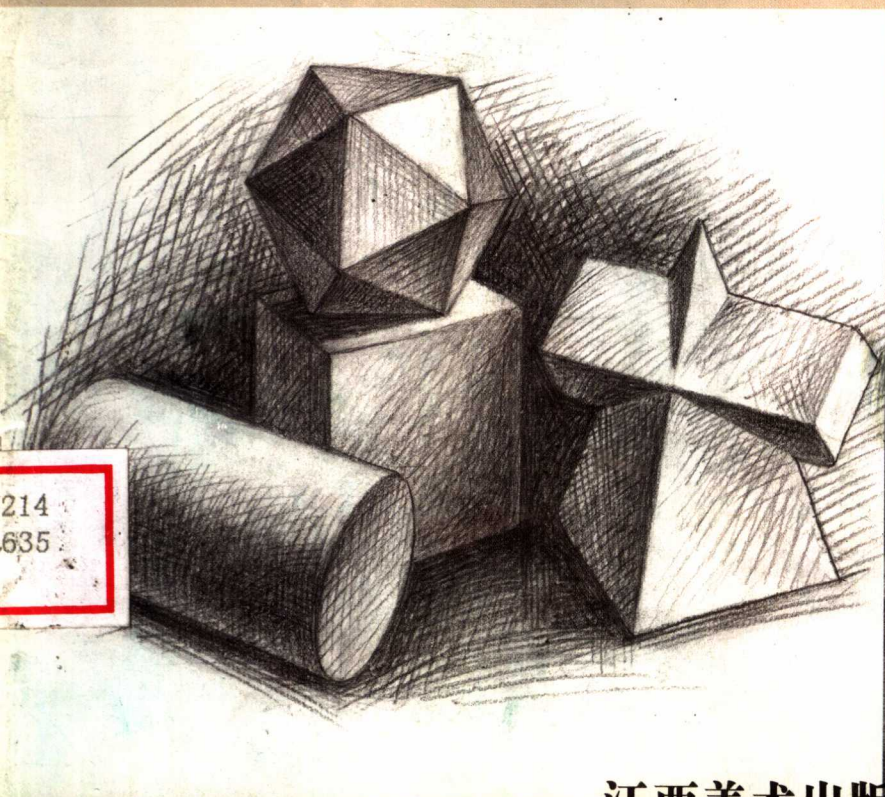
绘画

入门正规训练

几何形体

HUIHUA RUMEN ZHENGGUI XUNLIAN

JIEHE XING TI



江西美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

绘画入门正规训练.几何形体/刘景奇 刘新奇编著.

—南昌:江西美术出版社,2003.10 (2004.6重印)

ISBN 7-80690-135-3

I .绘... II . ①刘... ②刘... III .石膏像—素描—技法(美术) IV . J211

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 033747 号

绘画入门正规训练·几何形体

刘景奇 刘新奇 编著

江西美术出版社出版

(南昌市子安路 66 号)

新华书店发行

江西省江美数码科技有限公司制版

深圳宝峰印刷有限公司印刷

开本 889mm×1194mm 1/16 印张 3.5

2003 年 10 月第 1 版 2004 年 6 月第 5 次印刷

印数: 22001—25000

ISBN 7-80690-135-3/J·1033 定价: 16.00 元

邮编: 330025 电话: 6566093 6566127

目 录

—

素描基础训练概述 / 1

二

单个几何形体画法训练 / 2

三

两个几何形体组合画法训练 / 17

四

三个几何形体组合画法训练 / 26

五

四个几何形体组合画法训练 / 34

六

五个几何形体组合画法训练 / 42

七

素描几何形体范画作品 / 46

素描基础训练概述

素描，顾名思义，一般指单色画。凡以简单的色彩、简单的工具对客观物象作朴素描绘的画种形式都可以称为素描。它是造型艺术最基本的造型手段，它以锻炼观察和表达物象的形体、结构、动态及明暗关系为目的，是每个初学绘画者首先要进行的一种基本训练。

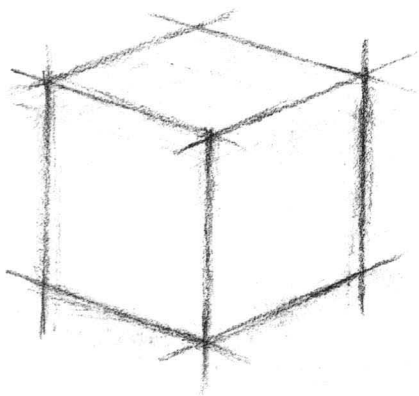
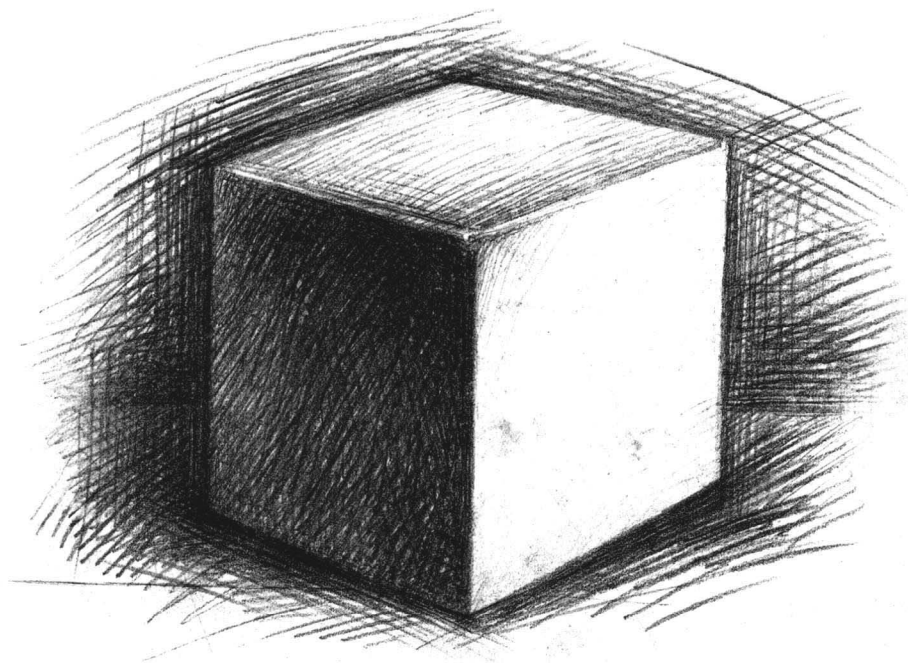
素描训练必须强调其科学性和系统性，世上可视物象千变万化，这就要求绘画者用归纳综合的方法去观察、去认识。法国画家保尔·塞尚指出：“一切物体的形态，无论构造多么复杂，都可以概括为几种几何形体，即球体、圆柱、圆锥和立方体的结构形式。”把具体的形象概括为单纯的几何形体，再用抽象的几何形体去认识具体对象，以此掌握形体变化的基本规律。

素描过程就是一种训练，通过这种训练能使初学绘画者学习、研究、掌握造型基本规律，培养观察、分析、综合对象和生动表现对象的能力，进而培养艺术的想像力、感受力、创造力。这种基本训练必须由浅入深，从易到难，循序渐进，不能急于求成，更不能拔苗助长。训练要有明确的要求和步骤，用比较、分析的方法，促进眼、脑、手的配合。训练要规范，走正路，要从根本上学会整体观察、整体塑造对象，千万不要孤立地看待任何一个部分，努力把它的高度、宽度、深度立体地表现出来。

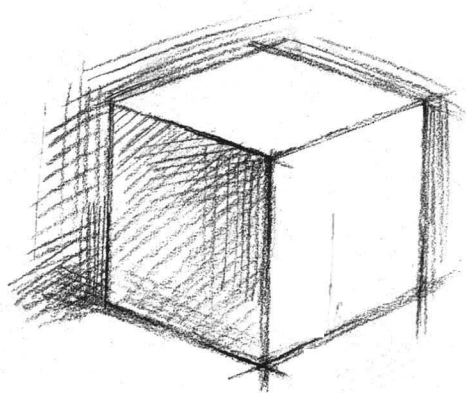
开始学习的阶段困难会不少，可能还会产生厌学的情绪，要进行专业学习，确实需要有“苦其心志，劳其筋骨”的精神。勤奋刻苦是一切有成就的人取得成功的必备条件，只有通过艰苦的劳动，刻苦的磨练，努力钻研，反复实践，才能把知识转化为技能、技巧，进而提高造型能力，掌握好绘画艺术的基本功。

本书作为初学绘画者的入门书籍，将给学生讲授一些石膏几何形体写生的基本原理和方法。图解通俗易懂，画面轻松活泼，但愿能对读者在学习过程中有所帮助。

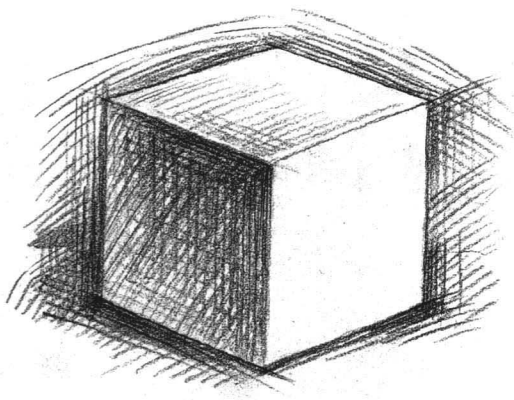
二 单个几何形体画法训练



1



2



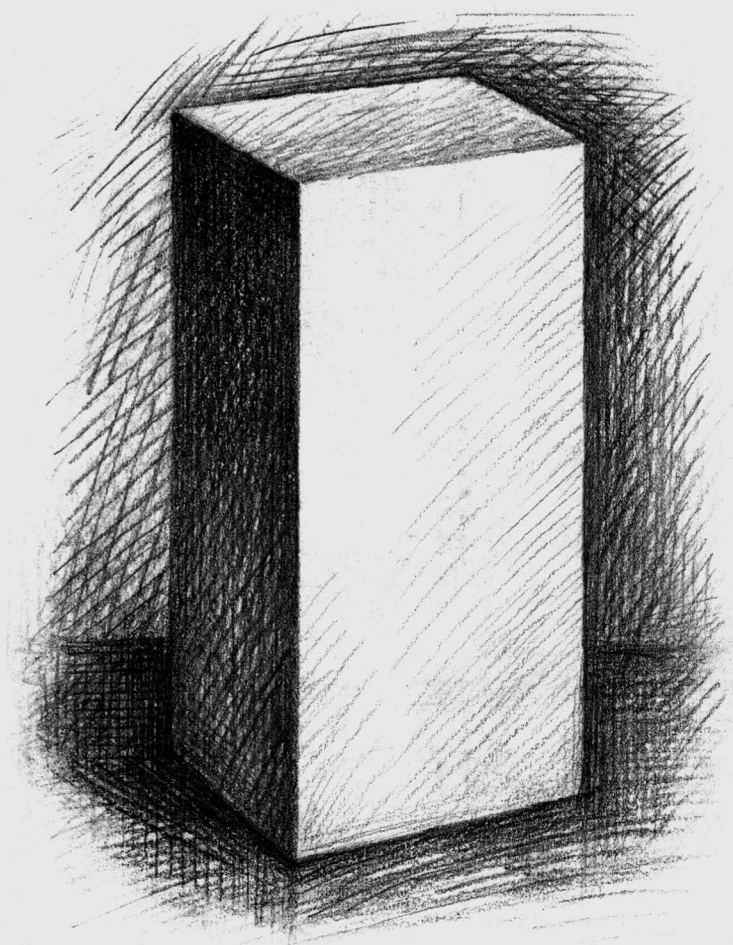
3

正方体画法

1. 先确定立方体在画面中的比例位置，用轻淡的线条重复勾勒出外形轮廓。

2. 画准物体的边缘线，用线铺出背景与物体的明暗、结构关系，注意线条的浓淡与轻重的变化。

3. 深入调整画面的明暗关系，画准投影位置。

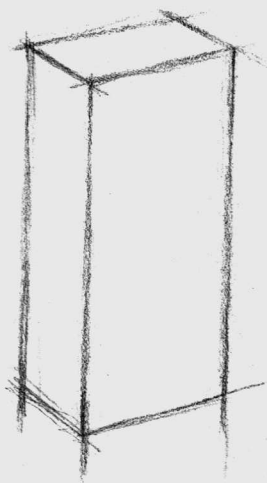


长方体画法

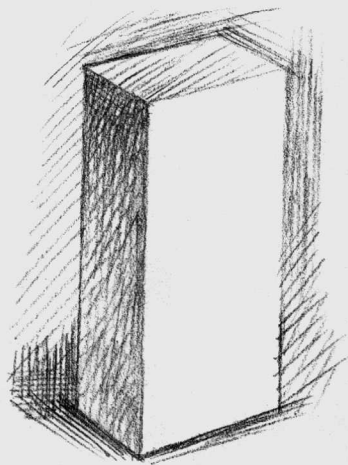
1. 用轻淡的线条勾勒出长方体的比例。

2. 画准结构，找到背景与物体之间的明暗，铺出背景与暗部调子。

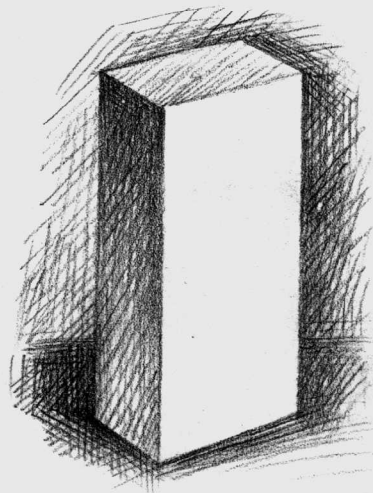
3. 深入调整画面明暗关系，画准投影位置，增强物体的立体感。



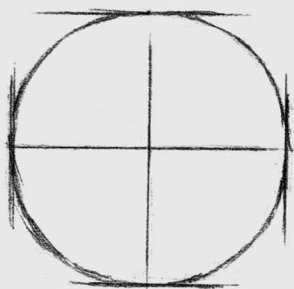
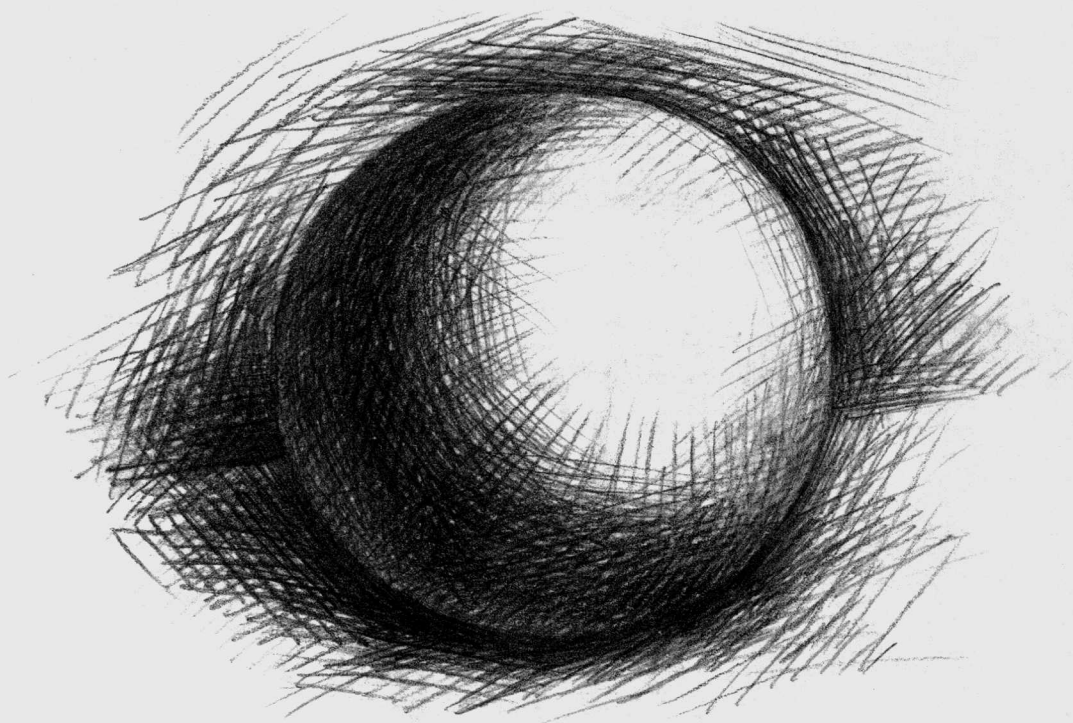
1



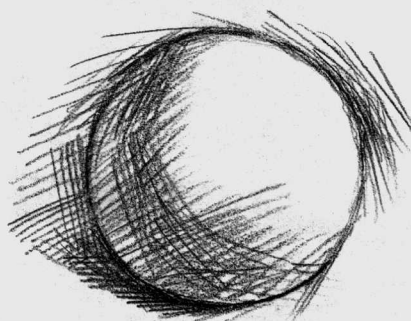
2



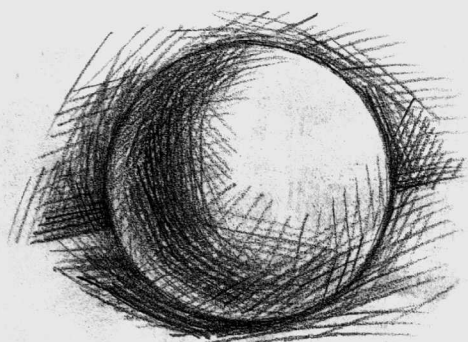
3



1



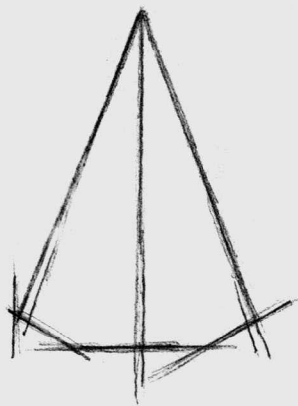
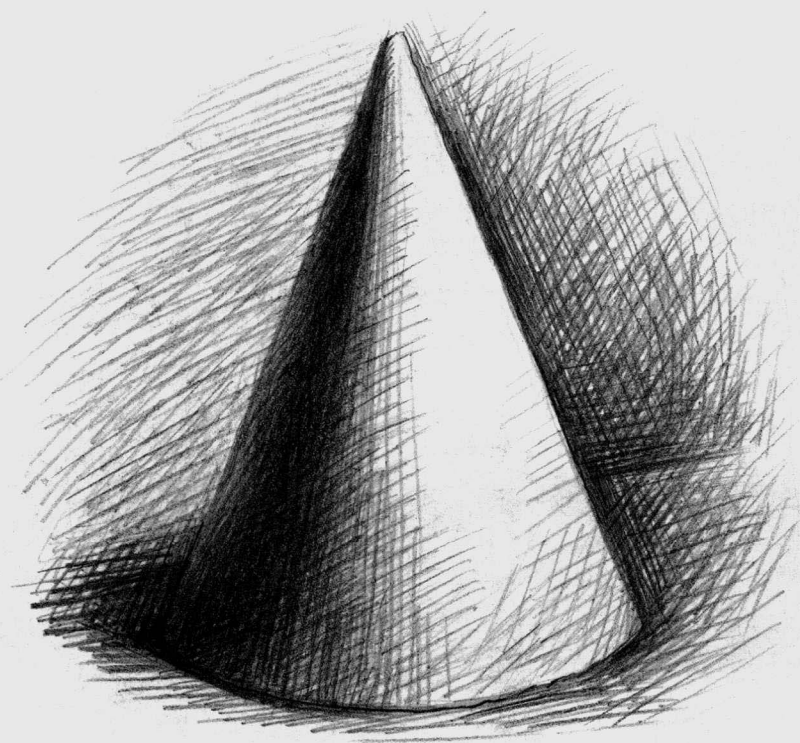
2



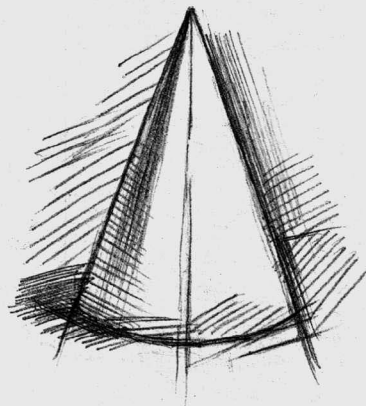
3

圆球体画法

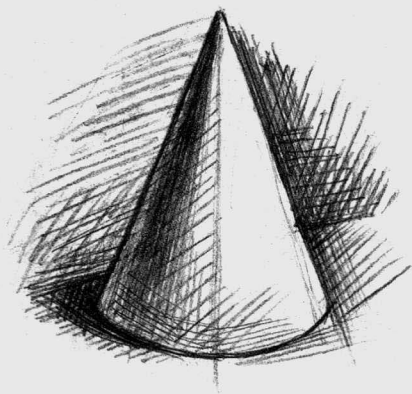
1. 大体画出圆形的轮廓。
2. 用淡淡的线画出明暗交界线的背景。
3. 画准投影位置, 深入刻画球体各部微妙的深浅、强弱、虚实等对比关系, 使画面球体显得更立体、生动。



1



2



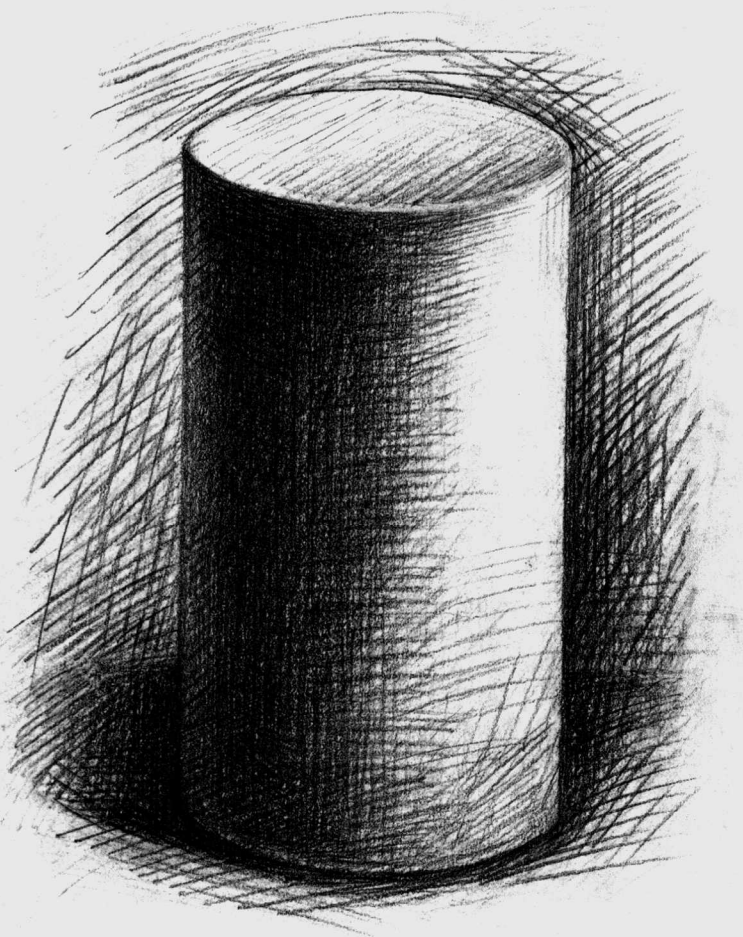
3

圆锥体画法

1. 确定物体在画面中的比例位置, 大致画出物体的外形。

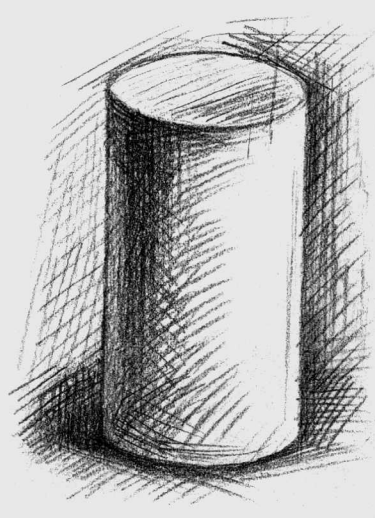
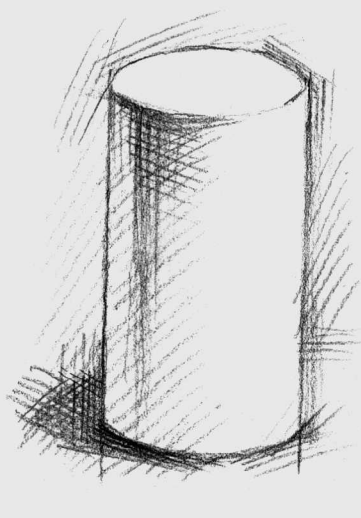
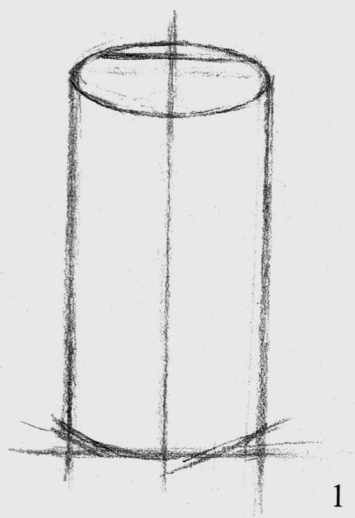
2. 轻轻地画上暗面和投影, 并铺上一些背景色调。

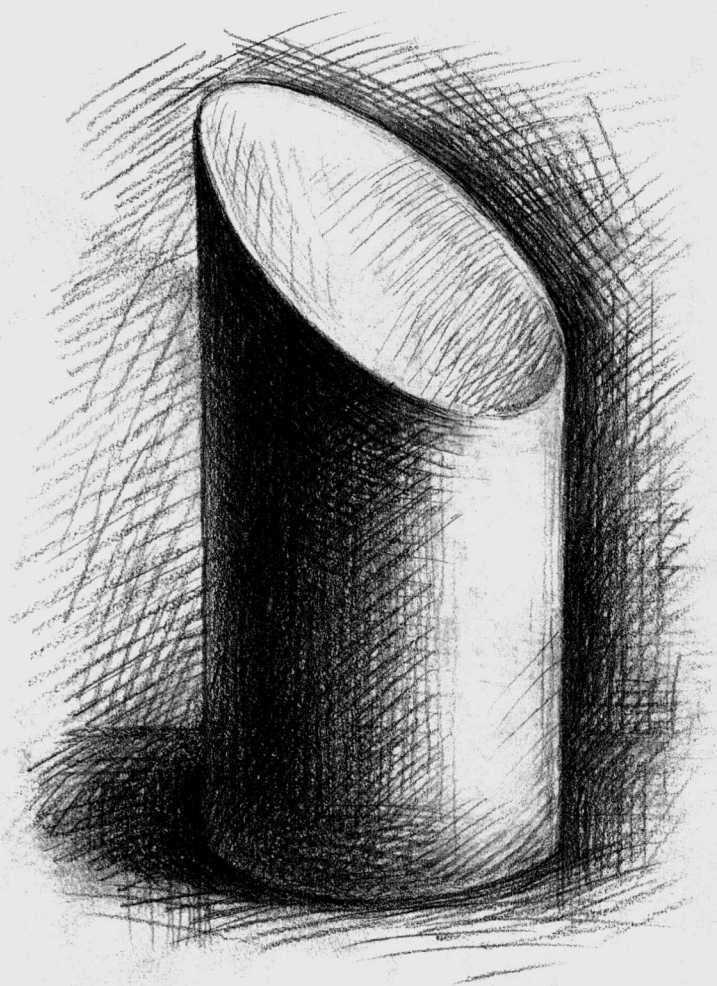
3. 加强明暗关系和投影的描绘, 进一步表现物体的形体。



圆柱体画法

1. 确定大体轮廓, 画准高宽比例。
2. 粗略地画出明暗、投影和背景。
3. 画好明与暗的形体转折、反光和投影。



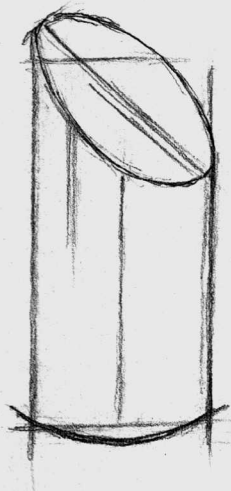


斜切面圆柱体画法

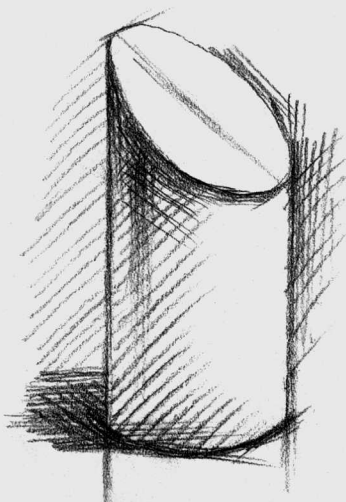
1. 勾勒出物体的基本外形，确定斜切面的角度。

2. 用淡淡的线铺设明暗关系，注意明暗交界线与投影方向。

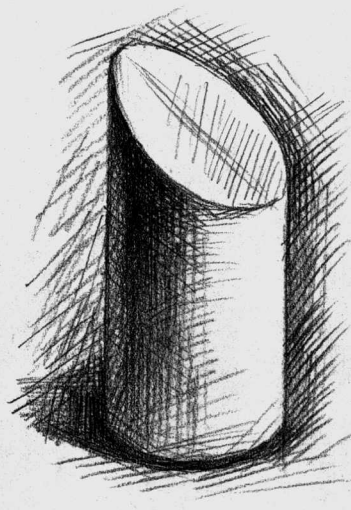
3. 着手描绘受光部与暗部的形体转折等明暗虚实变化，画好反光和投影。



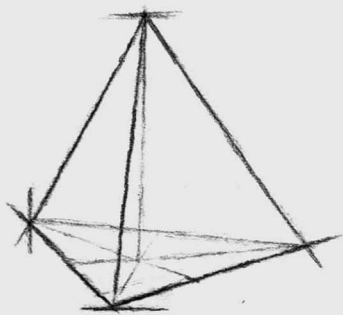
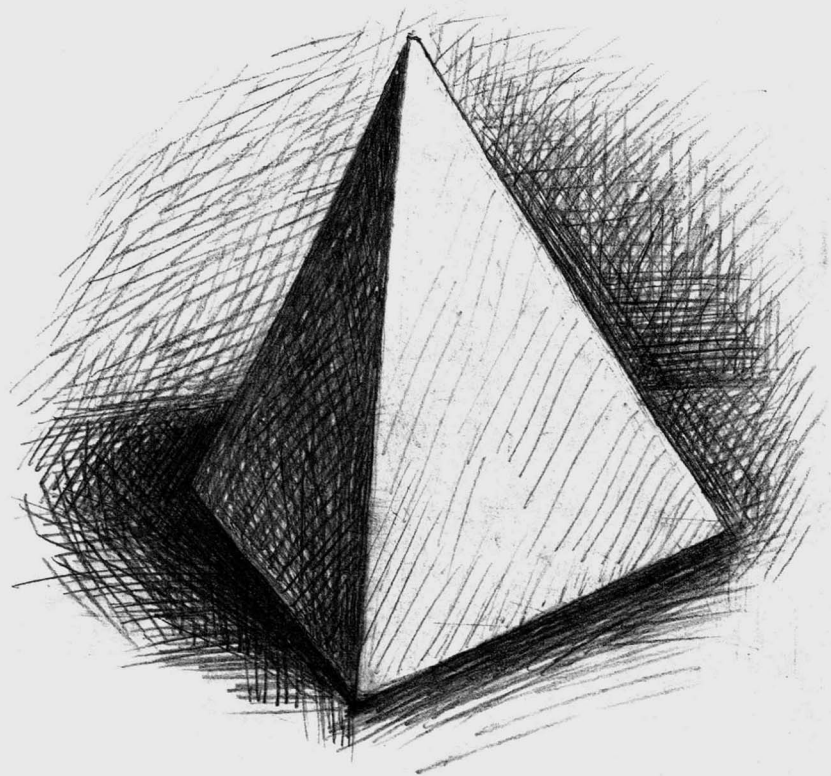
1



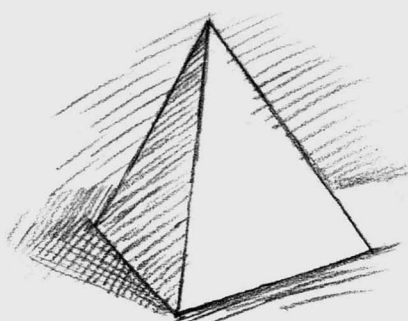
2



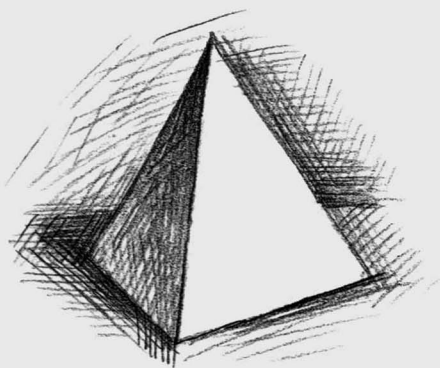
3



1



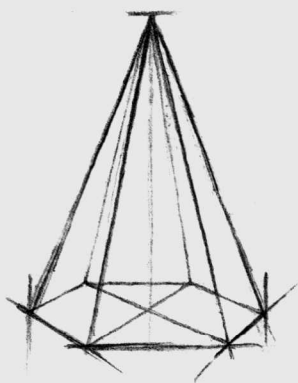
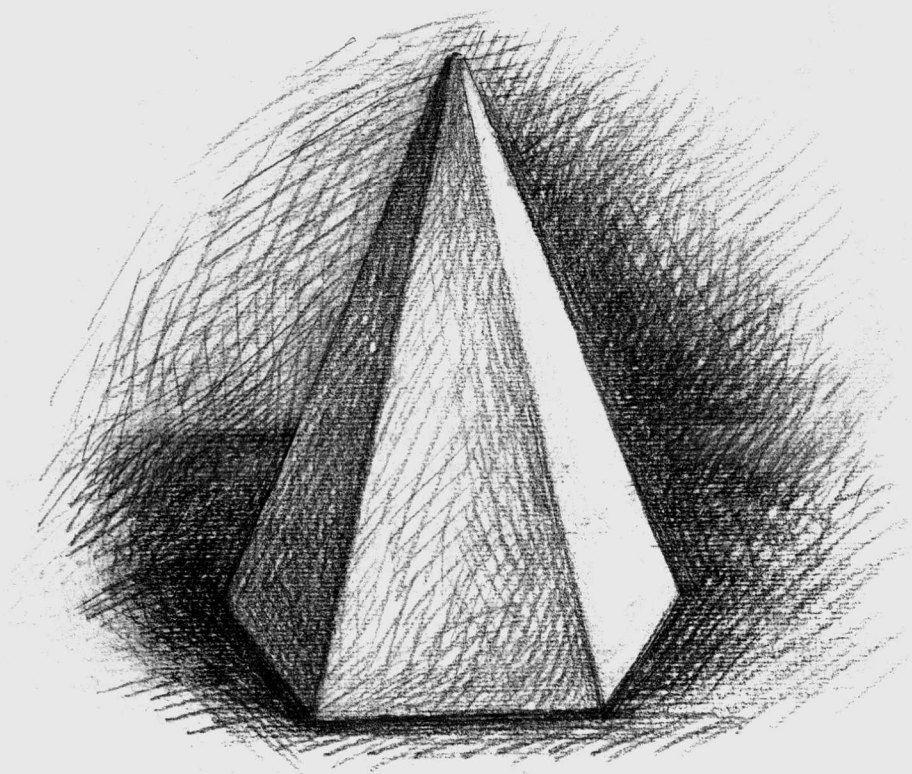
2



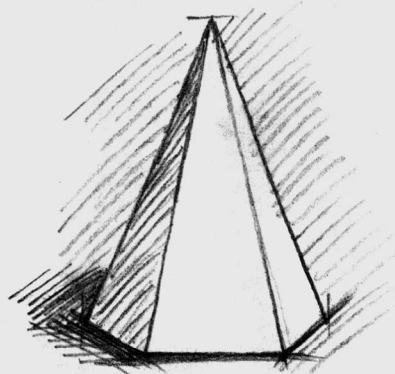
3

三角锥体画法

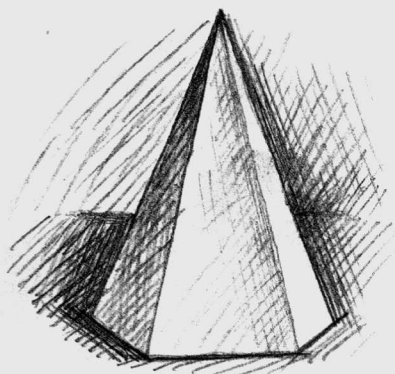
1. 确定基本比例、位置等关系。
2. 画上暗面、投影和背景。
3. 用准确的线条强化物体几何形体。以线条的浓淡、虚实来表现物体的结构。



1



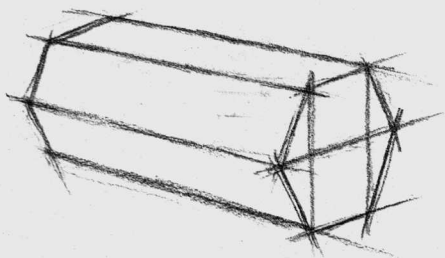
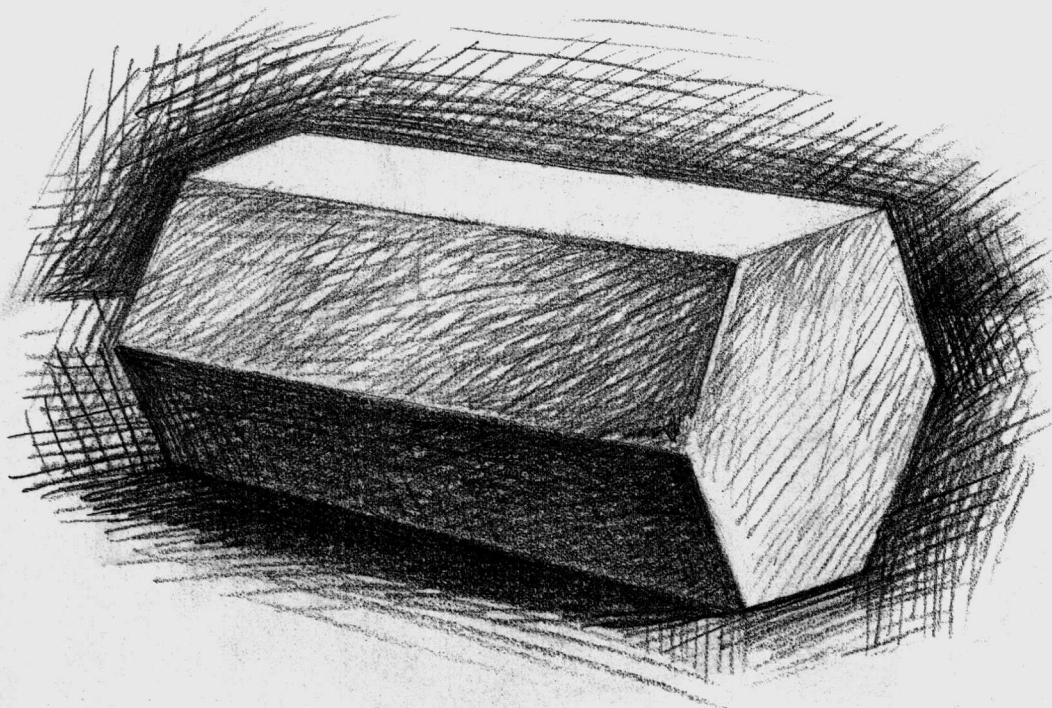
2



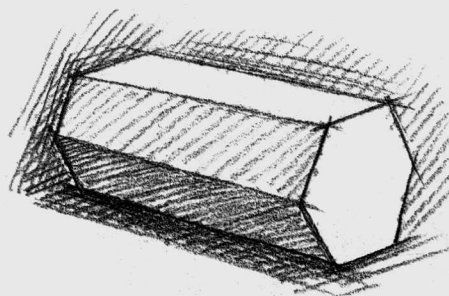
3

六角锥体画法

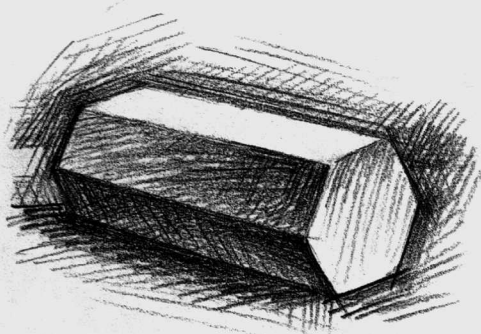
1. 确定物体在画面的比例位置，运用平行线透视规律，画出它看不见的底面。
2. 用简单的线条铺出投影、暗面及背景。
3. 画好明、灰、暗的关系，使物体更具立体感。



1



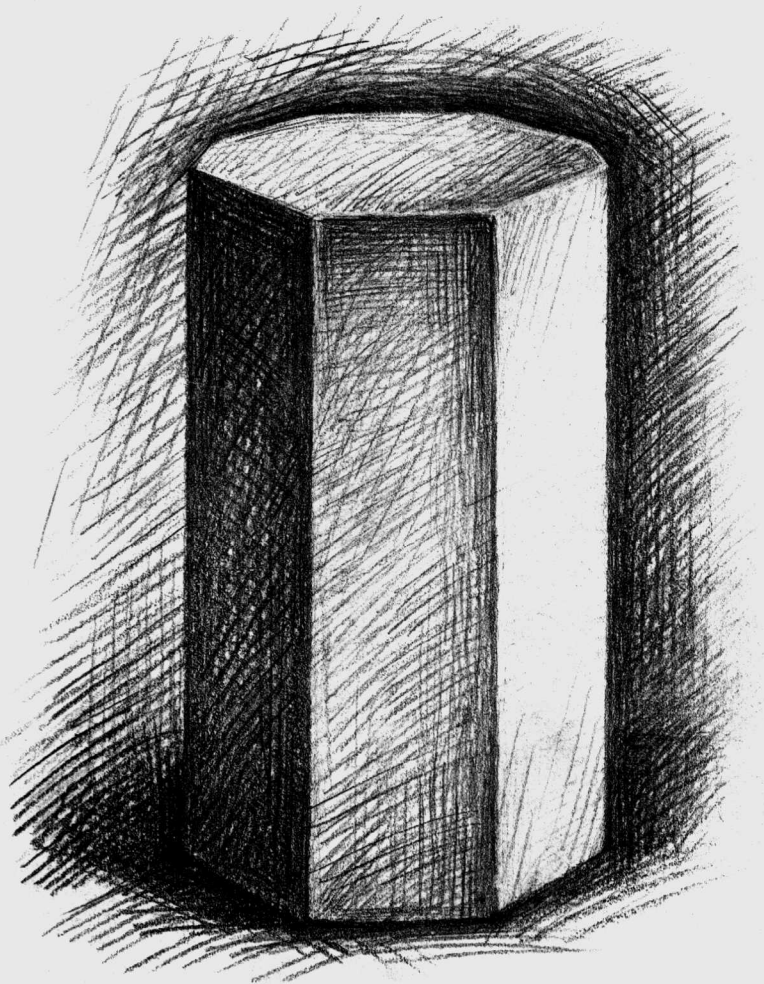
2



3

六棱柱体画法

1. 画准柱体近大远小的透视关系。用几条辅助线来画准六边形结构。
2. 在柱体的边缘、灰暗处及投影部分铺上调子。
3. 加强明暗交界线、亮部与暗部关系的处理，使画面轻松自然。

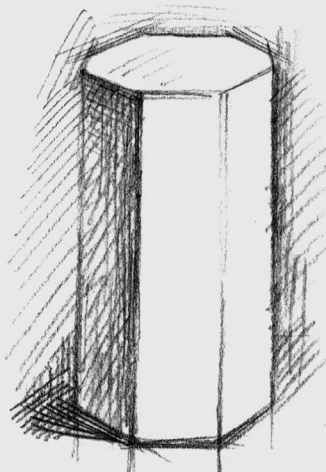


八棱柱体画法

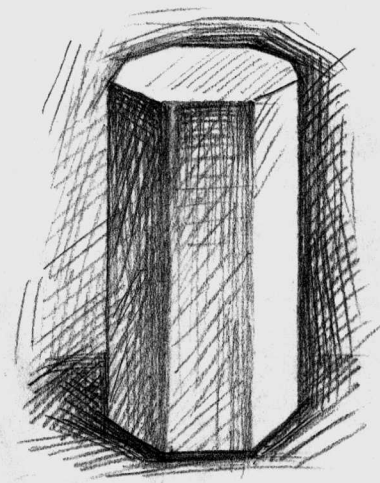
1. 确定形体和面与面的比例。
2. 用淡线条铺出暗部与背景。
3. 深入刻画，逐步调整形体结构。



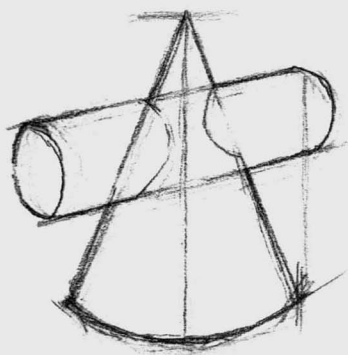
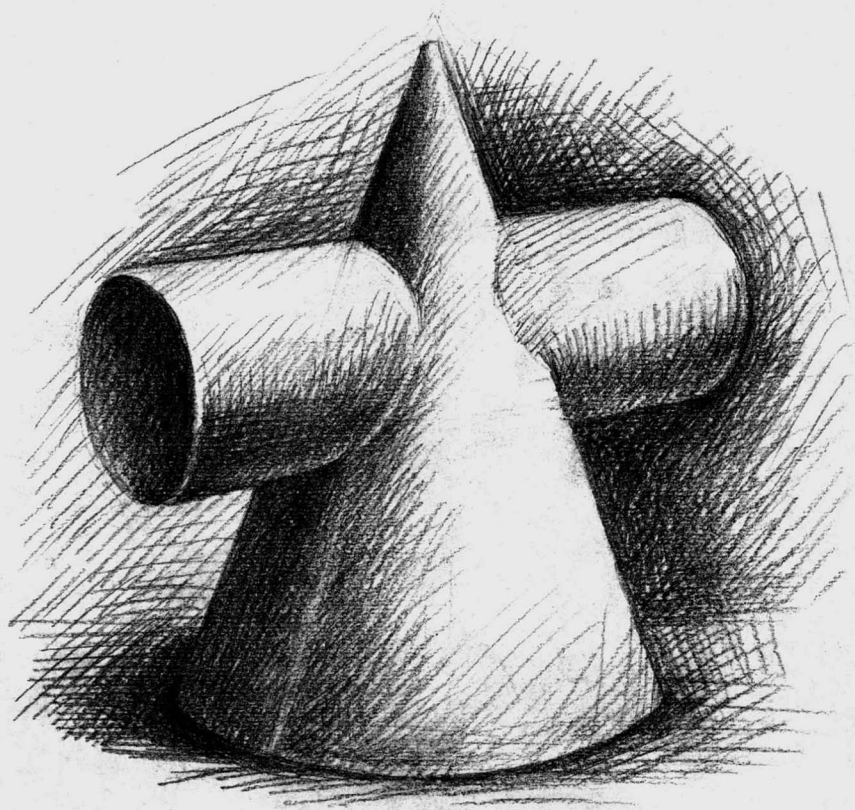
1



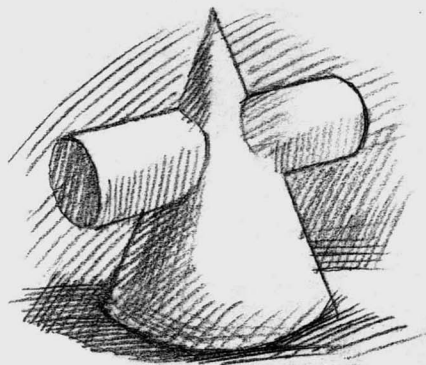
2



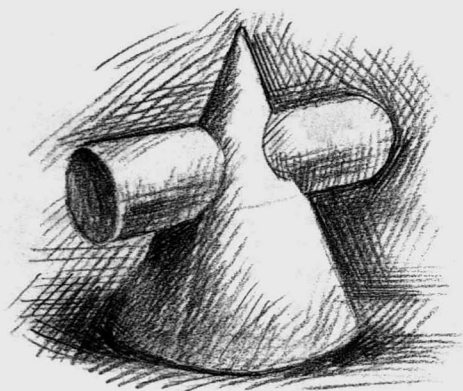
3



1



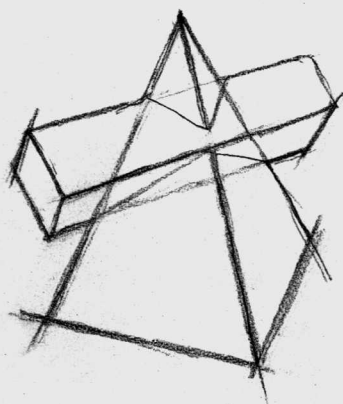
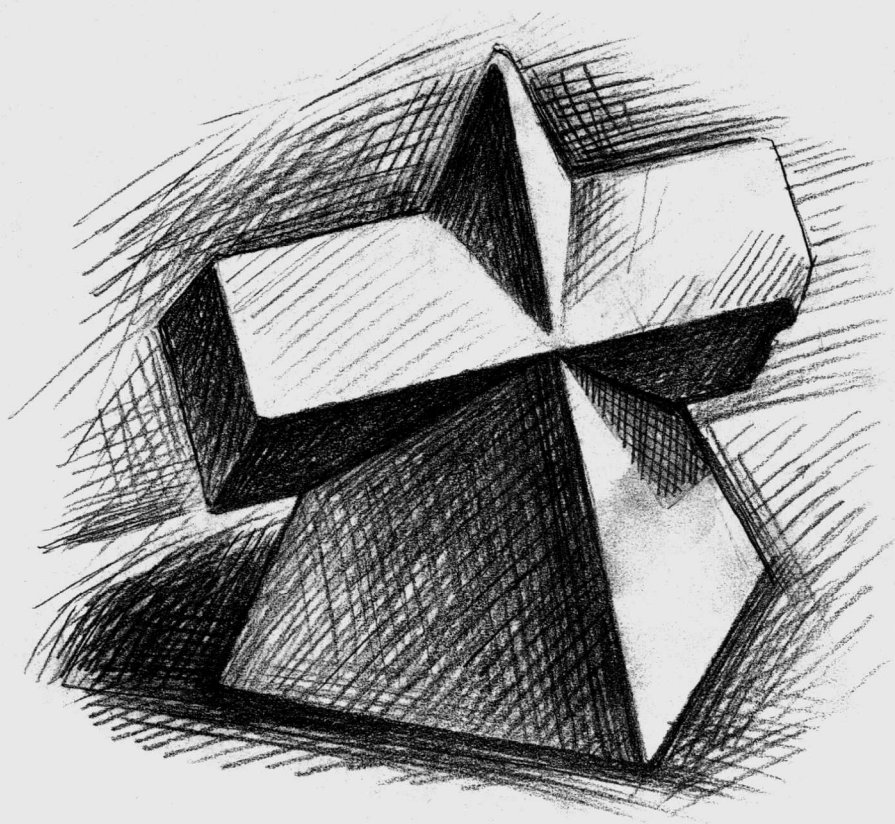
2



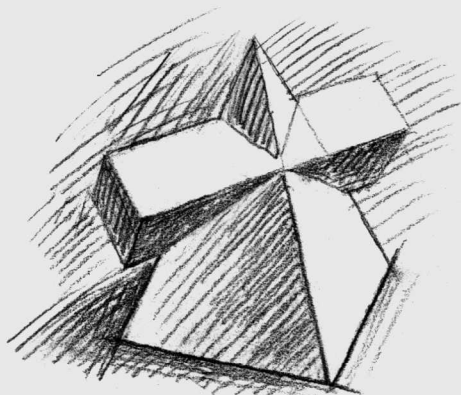
3

圆锥结合体画法

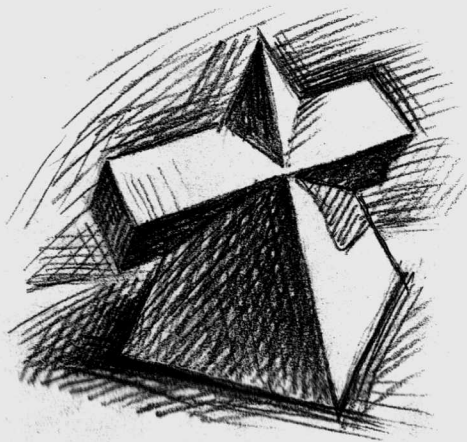
1. 画准基本外形，注意物体结合方法及透视关系。
2. 确定明暗和投影位置，淡淡地画出背景。
3. 深入刻画暗部、反光、投影等重要部位，使之更具质感和立体感。



1



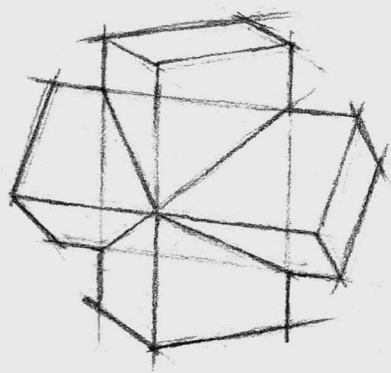
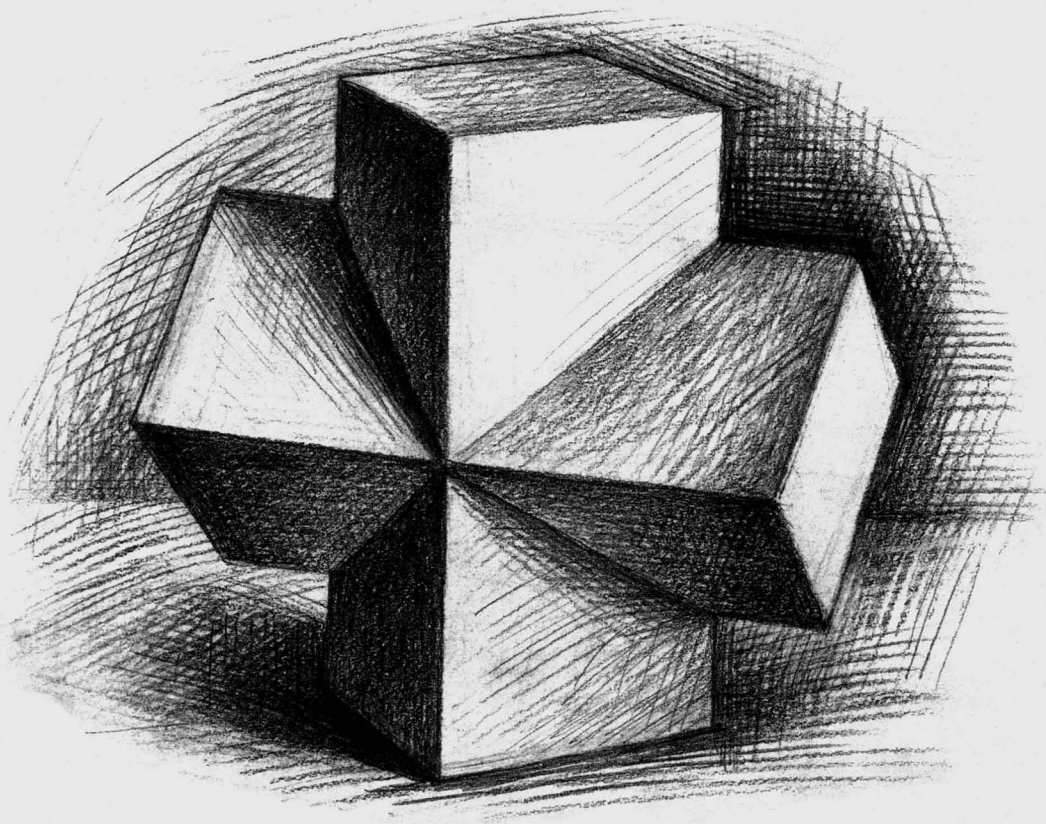
2



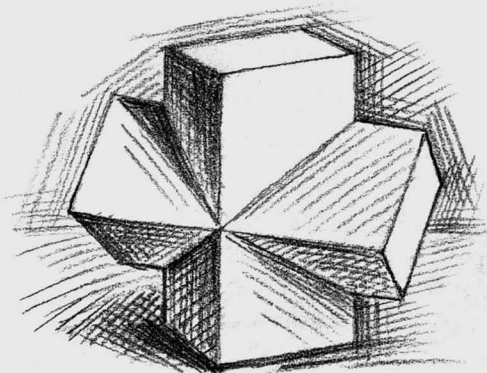
3

方锥结合体画法

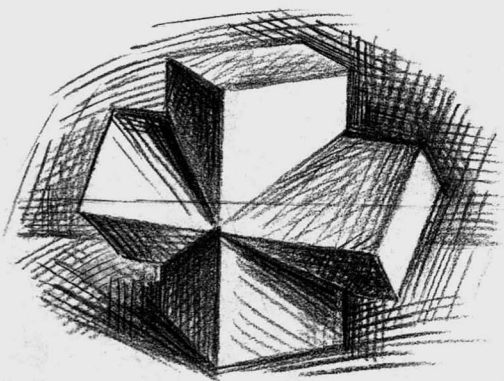
1. 画准形体结构，注意透视关系。
2. 大体区分明暗块面，淡淡画出背景。
3. 深入刻画，画准投影位置，将暗部与明部结构更完整地表现。



1



2



3

十字结合体画法

1. 画准物体的结合方法以及透视关系中的变化。
2. 大致铺上背景与物体明、灰、暗及投影的调子。
3. 加强暗部、投影和块面之间微妙关系的描绘，就能显现出物体的立体感。