

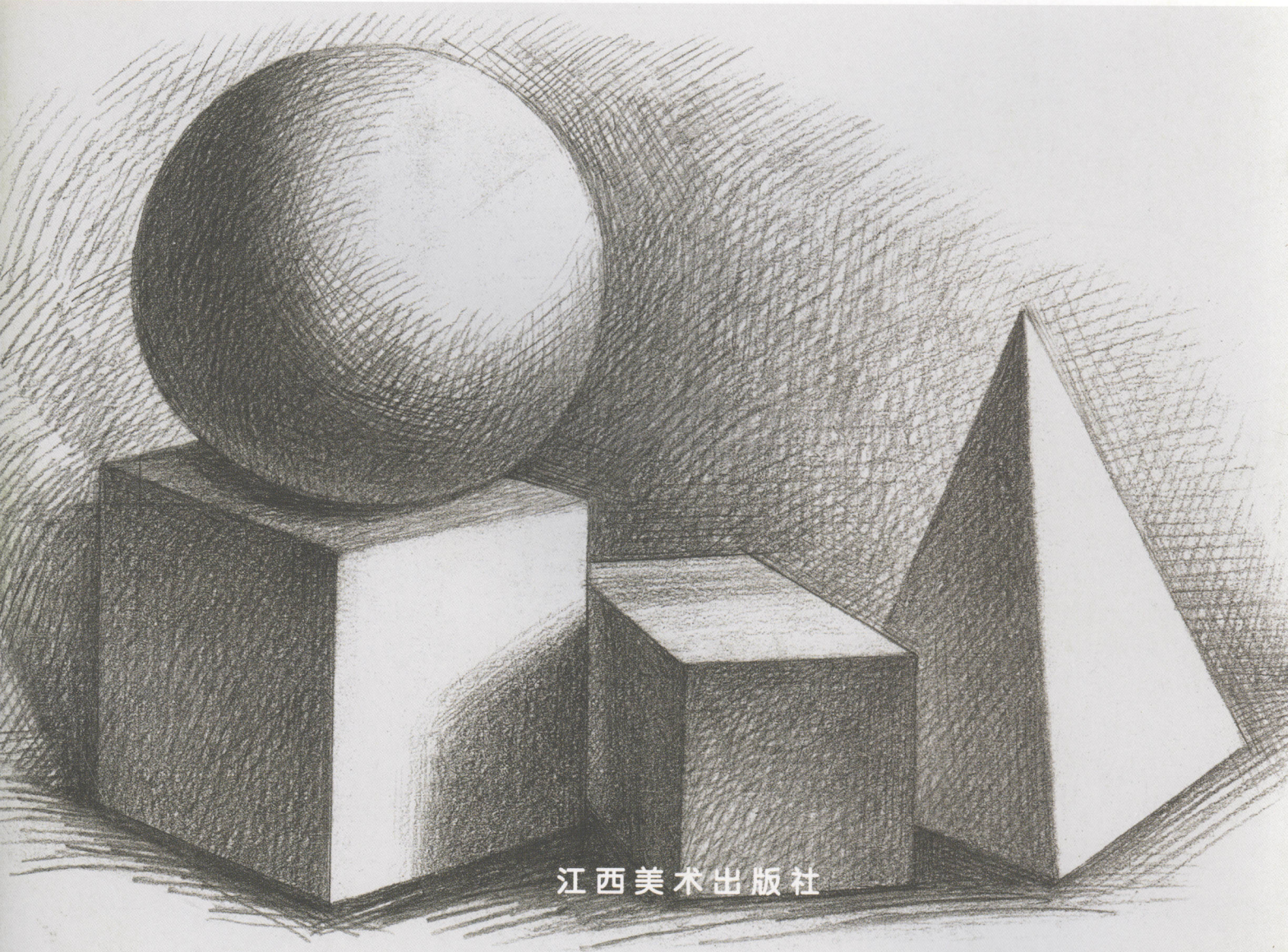
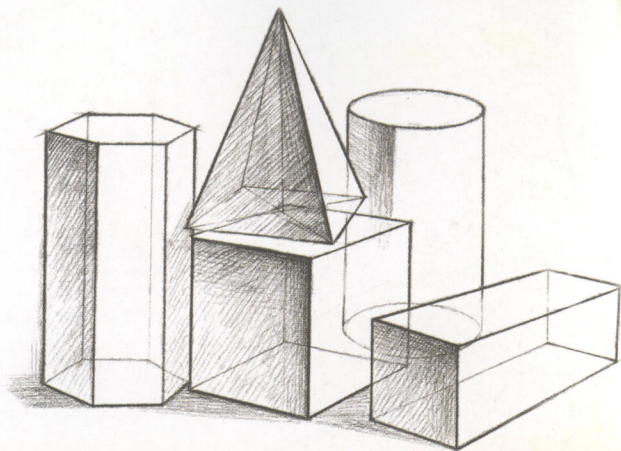
新编

初学美术正规训练范画

XINBIAN CHUXUE MEISHU ZHENGGUI XUNLIAN FANHUA

几何形体

刘景奇 刘 莎 编著 ■



江西美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

几何形体 / 刘景奇、刘莎编著. — 南昌: 江西美术出版社, 2006.12

(新编初学美术正规训练范画)

ISBN 7-80749-002-0

I.几... II.①刘... ②刘... III.素描—技法(美术) IV.J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 135183 号

策 划: 刘 杨

责任编辑: 刘熹奇 肖 炜

装帧设计: 康 宁

新编初学美术正规训练范画·几何形体

刘景奇 刘 莎 编著

江西美术出版社出版

(南昌市子安路 66 号)

<http://www.jxfinearts.com>

E-mail: jxms@jxpp.com

新华书店发行

恒美印务(番禺南沙)有限公司印刷

开本 889 × 1194 1/16 印张 3.5

2006 年 12 月第 1 版

2006 年 12 月第 1 次印刷

印数 1-7000

ISBN 7-80749-002-0 定价: 16.00 元

目录 MULU

基础素描概述 / 1

单个几何形体训练步骤 / 2

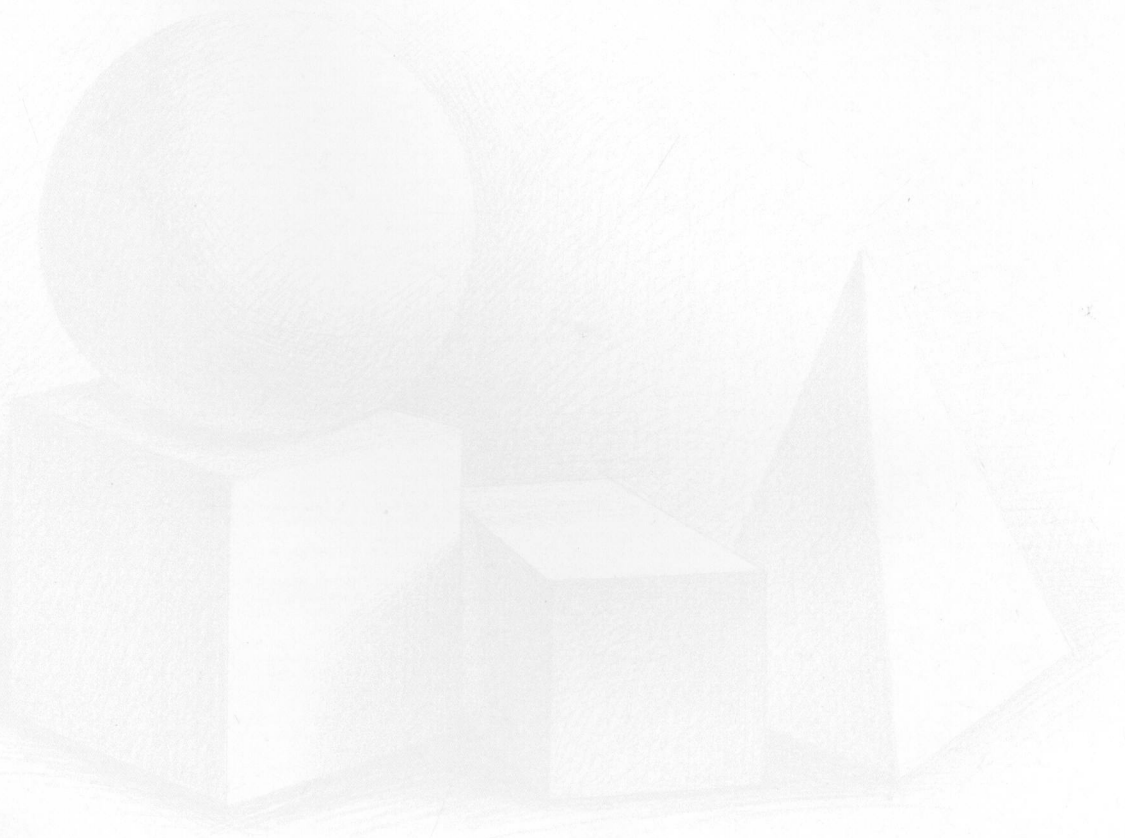
两个几何形体组合训练步骤 / 17

三个几何形体组合训练步骤 / 25

四个几何形体组合训练步骤 / 28

五个几何形体组合训练步骤 / 36

素描几何形体范画作品 / 40



基础素描概述

素描是造型艺术的源泉和本质，学习素描乃是训练造型能力以及技法的重要手段和途径。它以锻炼观察和表达物象的形体、结构及明暗关系为目的，是每个初学者首先要进行的一种基本训练。在素描教学和研究中，重视基础素描，学习正确的观察方法，加强整体观念、立体观念尤为重要。

学习素描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，再用抽象的几何体去认识具体对象，以此掌握形体变化的基本规律。

学习素描的过程就是一种训练，通过这种训练能使初学绘画者掌握造型基本规律，培养观察、分析、综合对象和生动表现对象的能力，进而培养艺术的想象力、感受力、创造力。

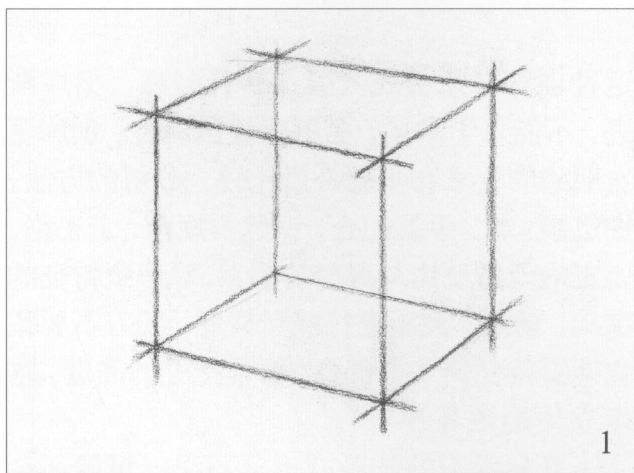
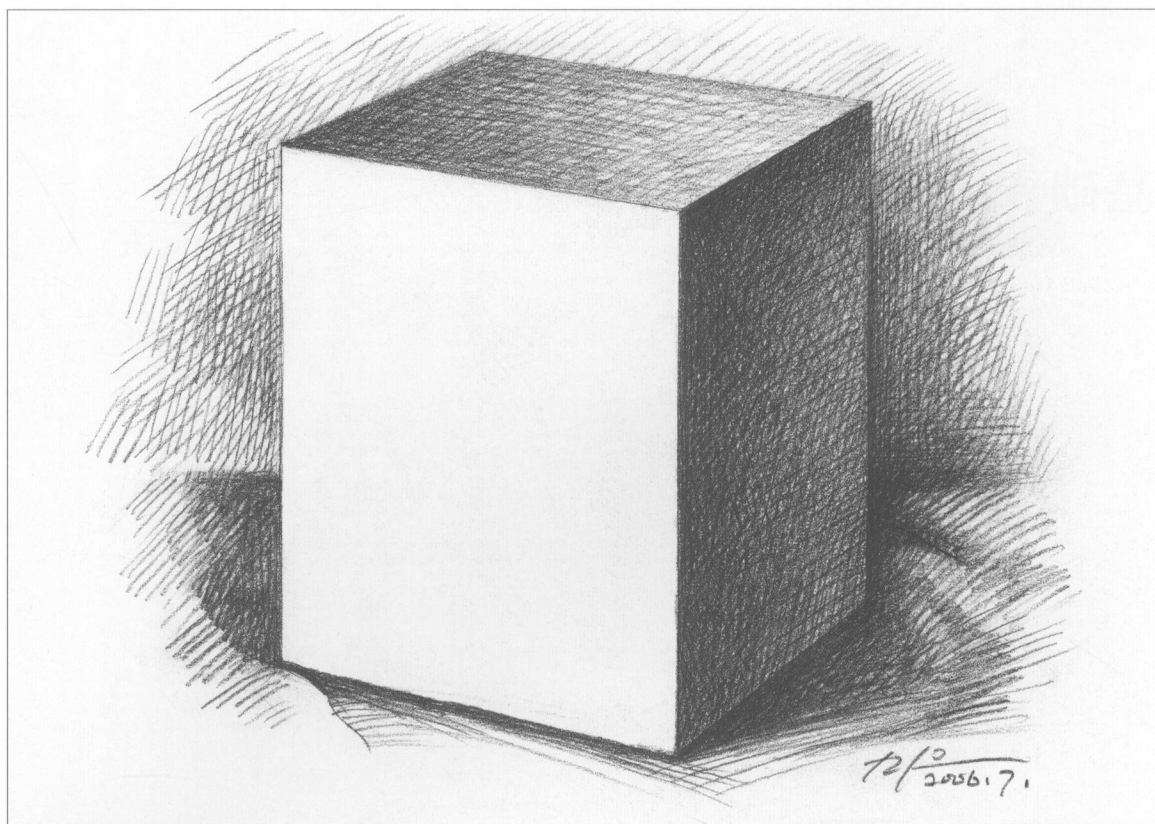
这种训练必须由浅入深，从易到难，循序渐进，不能急于求成，更不能拔苗助长。训练要有明确的要求和步骤，用比较、分析的方法，促进眼、脑、手的配合。训练要规范，走正路，要正确理解整体与局部的关系，对形象特征的主次、前后、大小进行概括整理，千万不要孤立地看待任何一个部分，努力把它的高度、宽度立体地表现出来。

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，刻苦的磨炼，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。

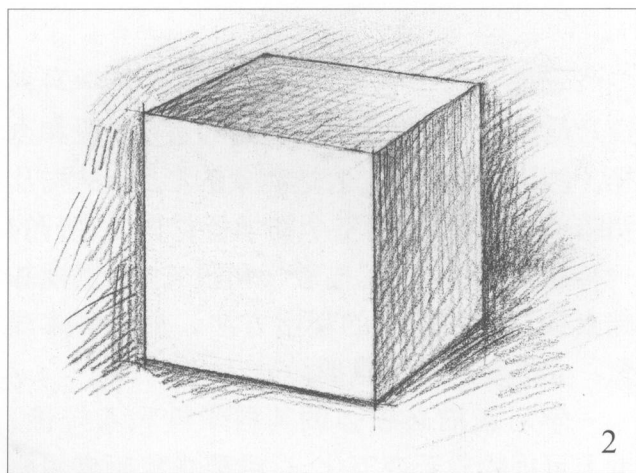
本书作为初学者绘画入门书籍，将给学生讲授一些素描石膏几何形体的基本原理和方法。图解通俗易懂，画面轻松活泼，但愿能对读者在学习过程中有所帮助。

单个几何形体训练步骤

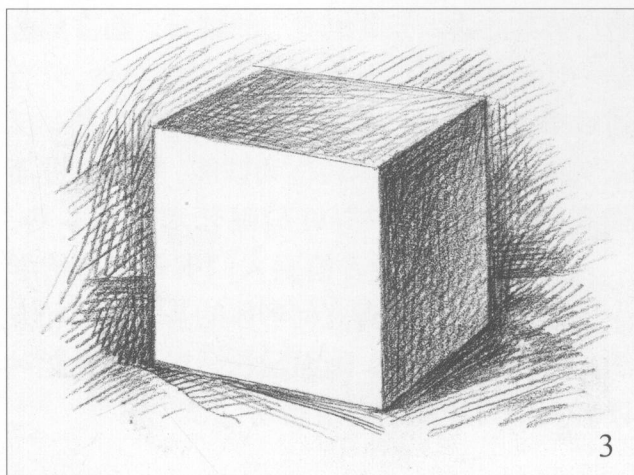
正方体



1



2

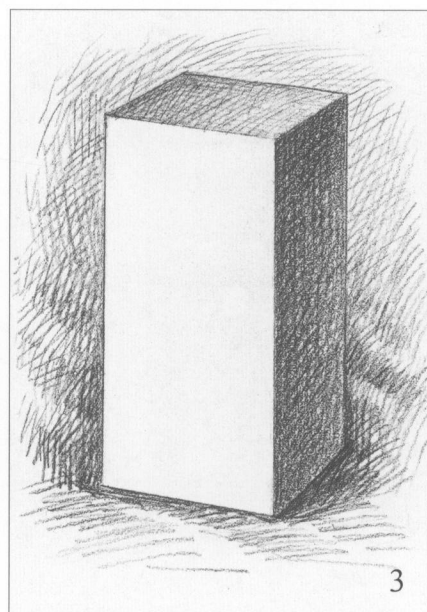
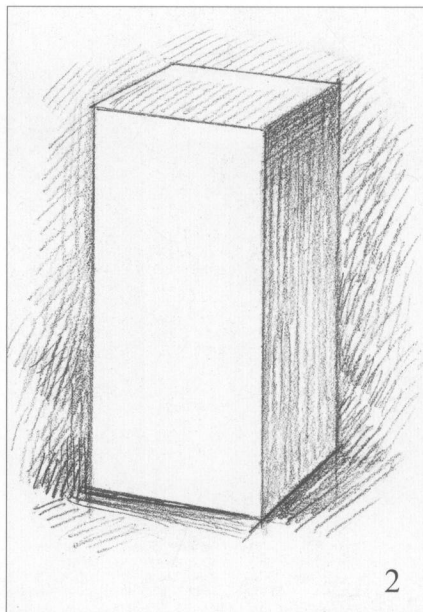
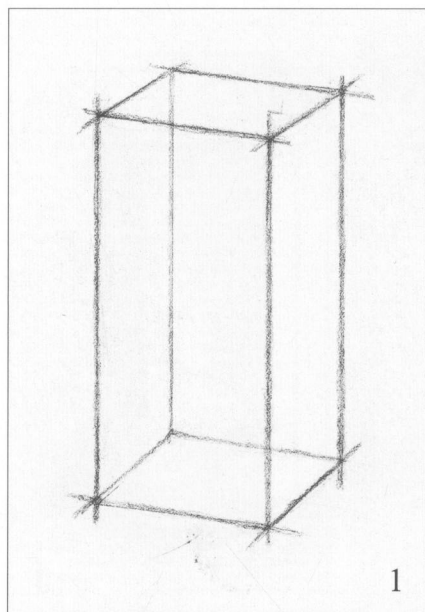
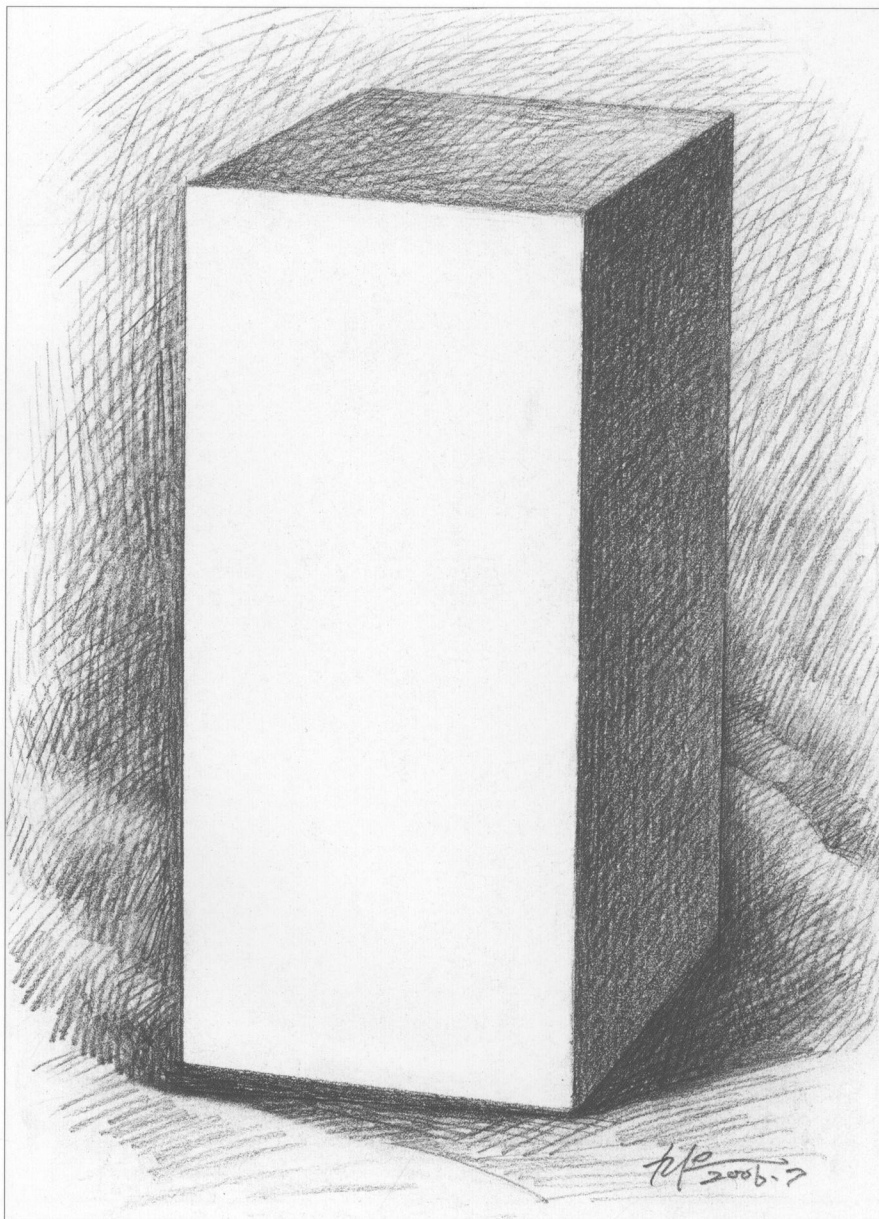


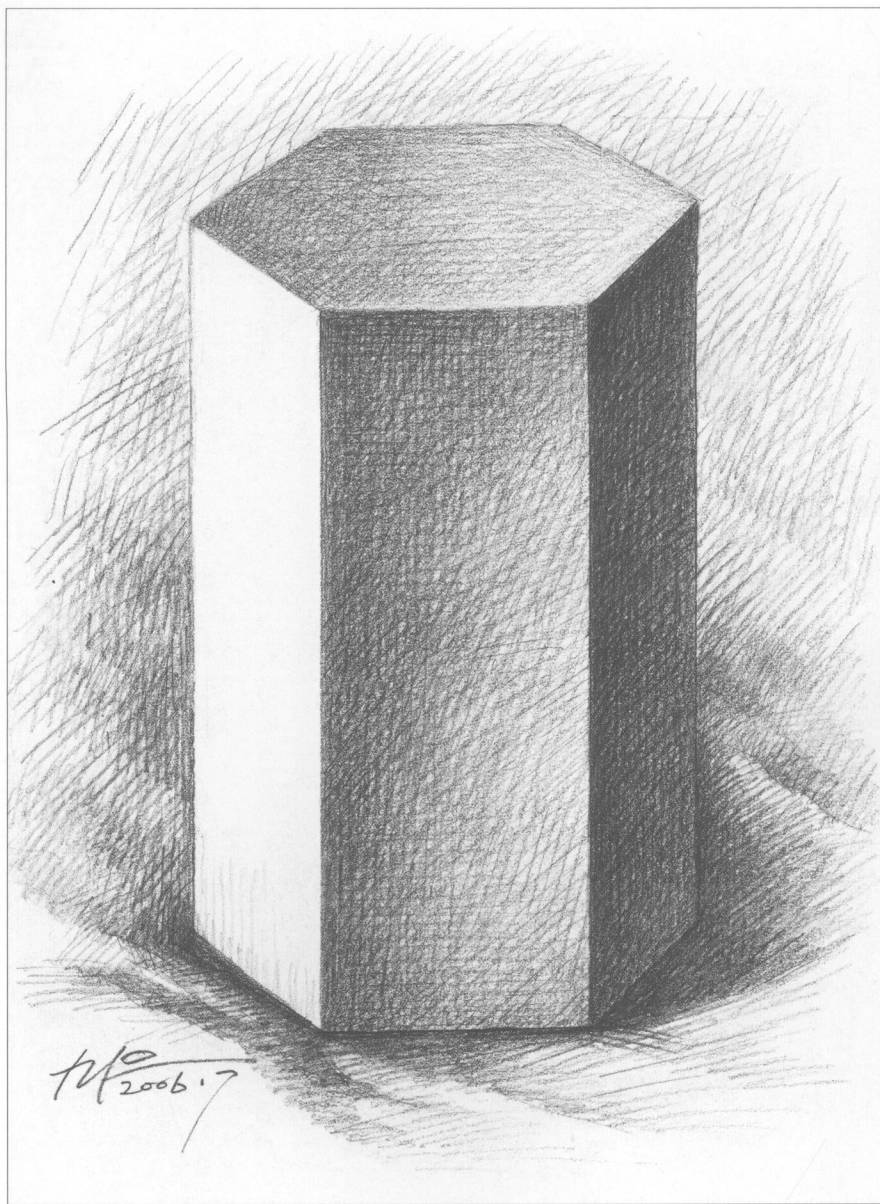
3

1. 上下、左右测定好位置，用直线勾画出正方体的外形及结构。
2. 用线铺出背景与物体的明暗关系。
3. 加强明暗关系的对比，进一步体现物体的立体感和画面的空间感。

1. 用直线画出长方体的比例，分别勾出中间的转折边线，再用穿透法画出看不见的转折边线。
2. 找到背景与物体之间的明暗关系，铺出背景与物体暗部色调。
3. 深入调整画面明暗关系，注意明、灰、暗面的深浅变化，画准投影，使物体更具立体感。

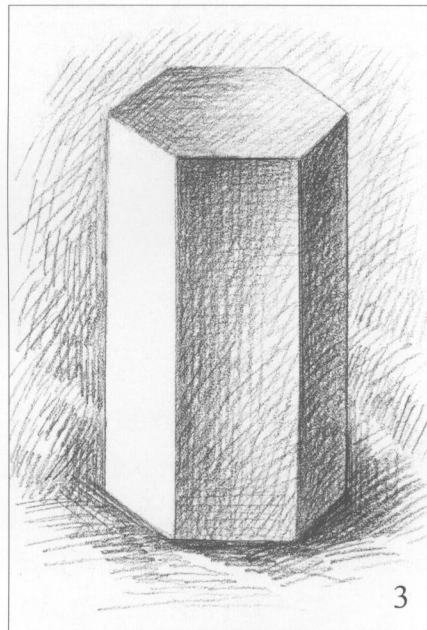
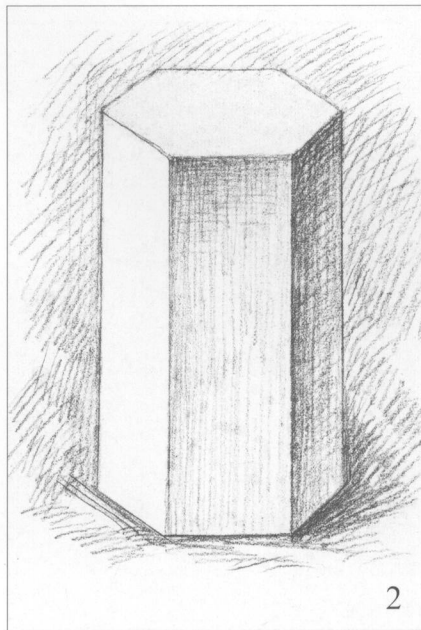
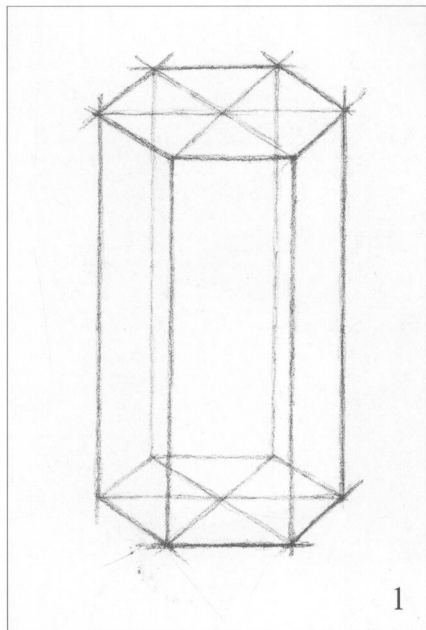
长方体



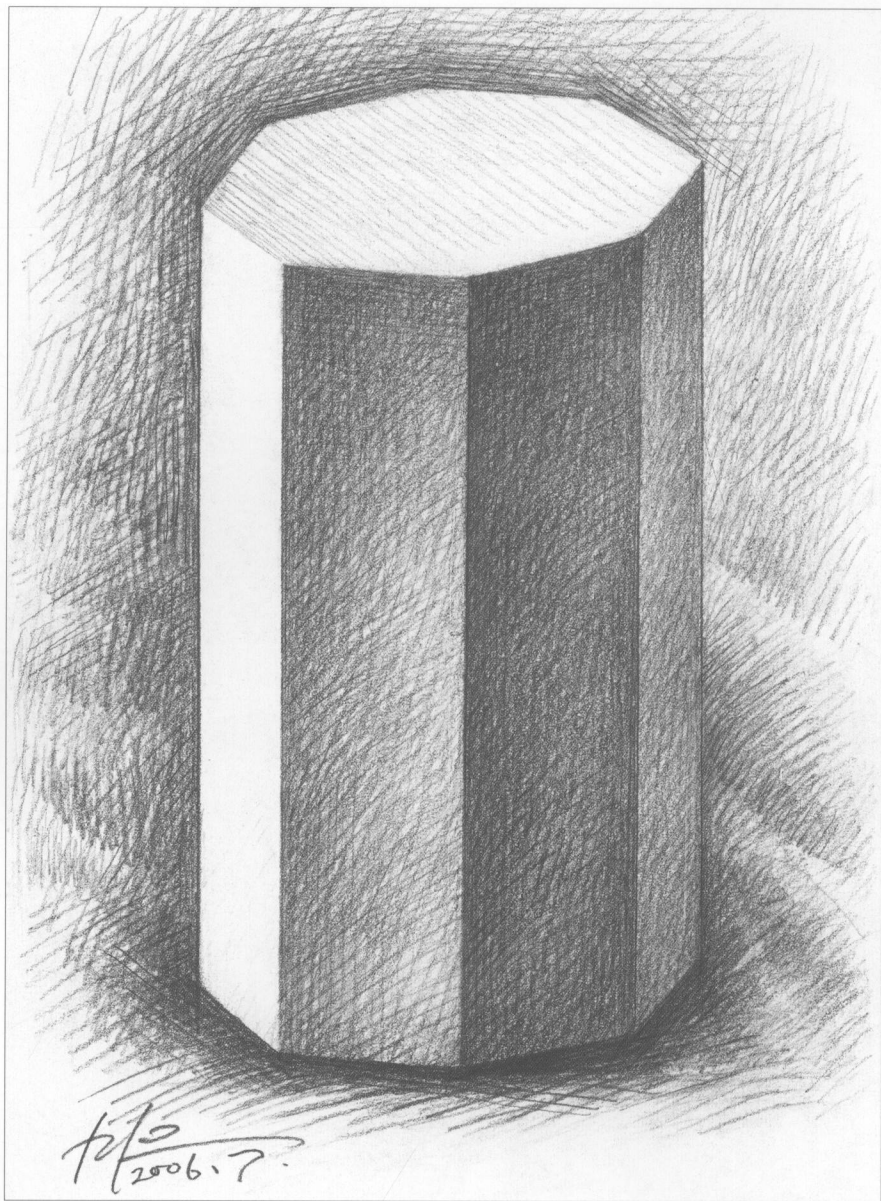


1. 画好柱体的高、宽比例，用辅助线来画准六边形结构。
2. 简单铺出柱体的灰暗处、投影和背景部分的色调。
3. 加强明暗交界线、亮部与暗部关系的处理，使画面统一协调。

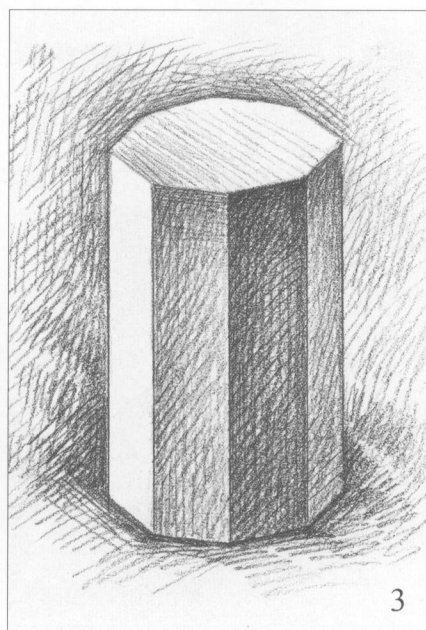
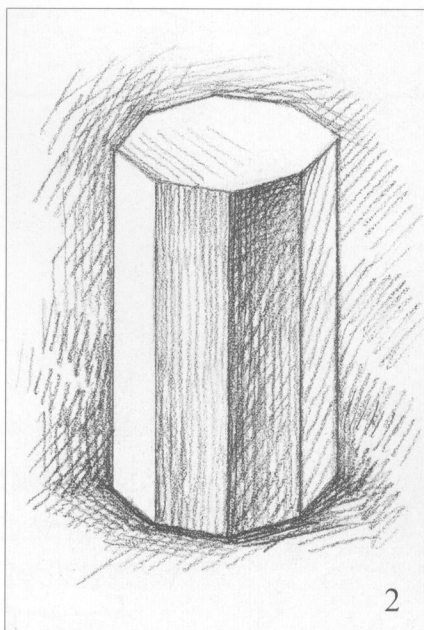
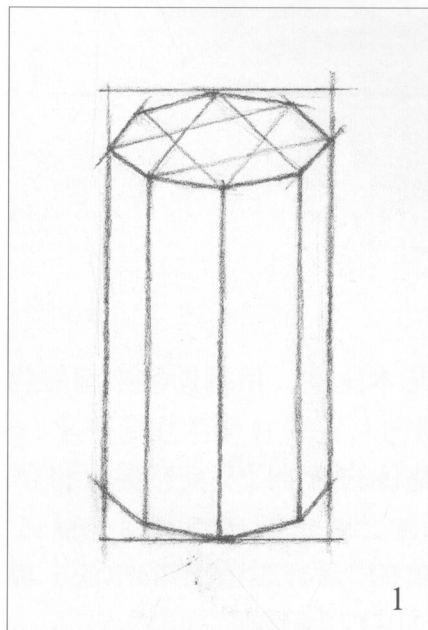
六角柱体



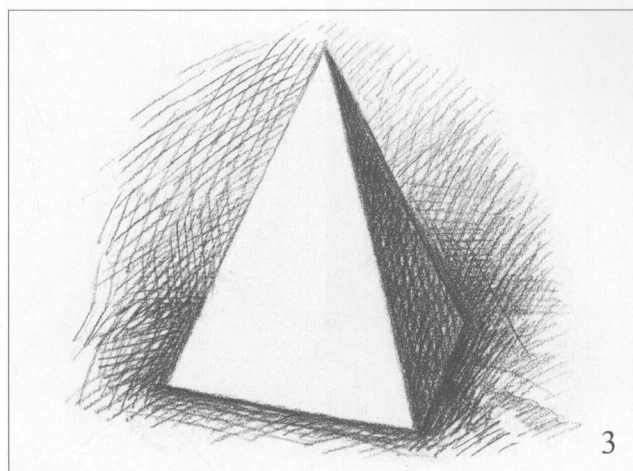
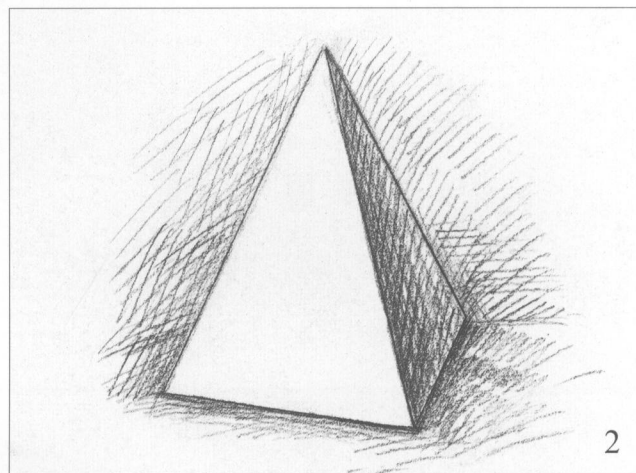
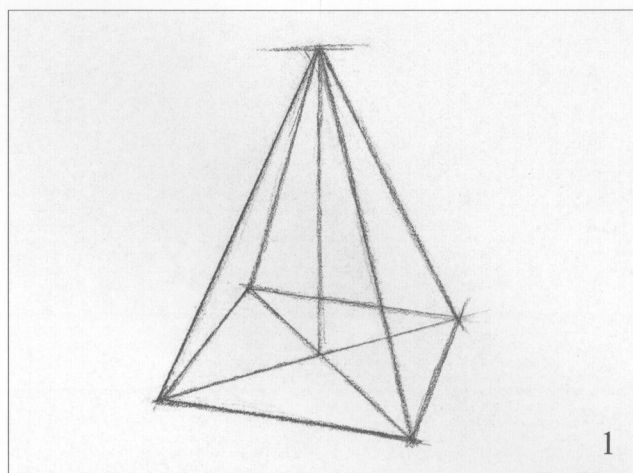
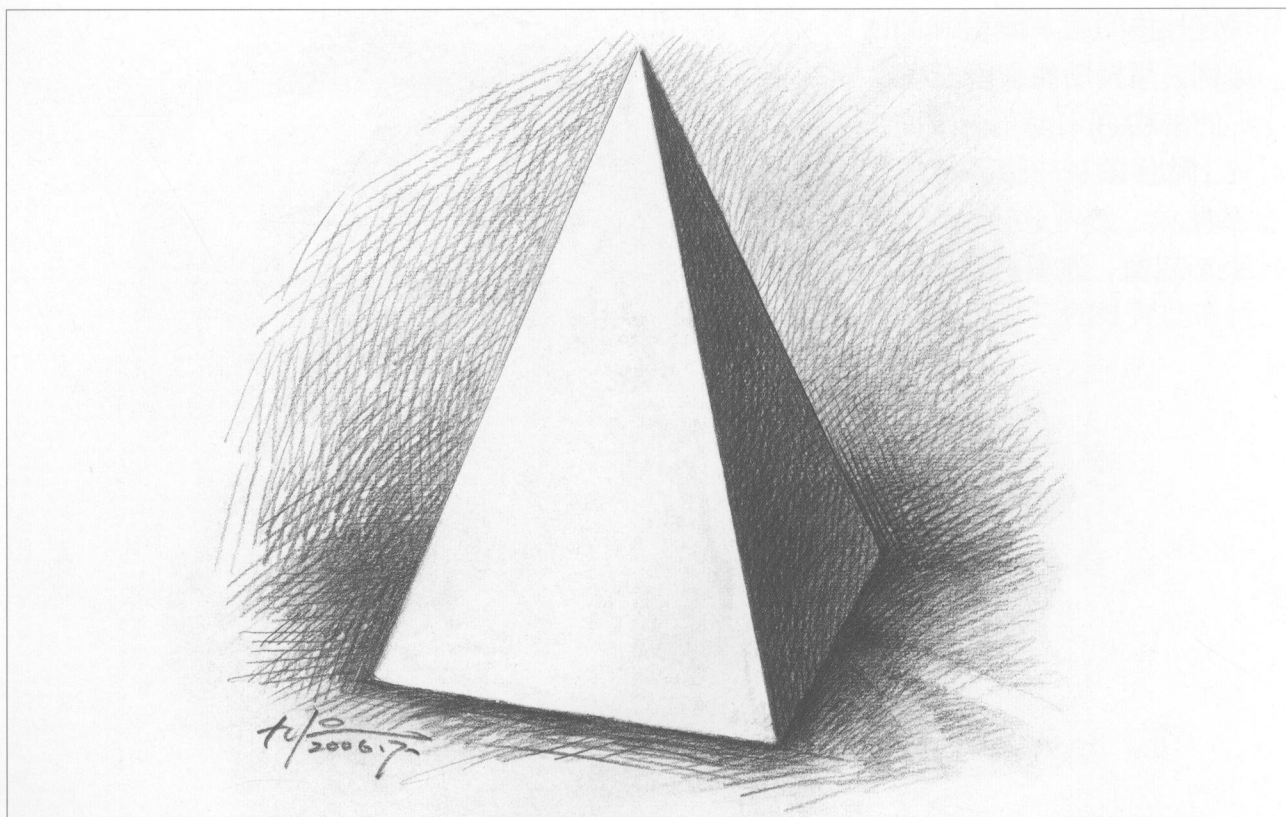
1. 确定柱体的基本形和画面的比例，用辅助线来画准八边形的结构。
2. 铺上物体的灰、暗部与背景色调。
3. 深入刻画，逐步调整形体、衬布与背景三者关系。



八角柱体

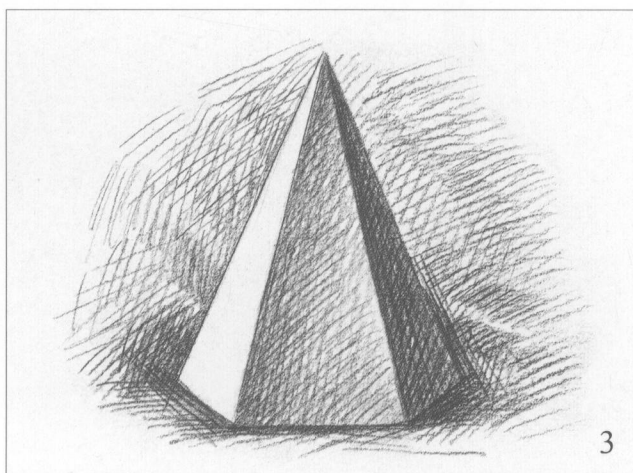
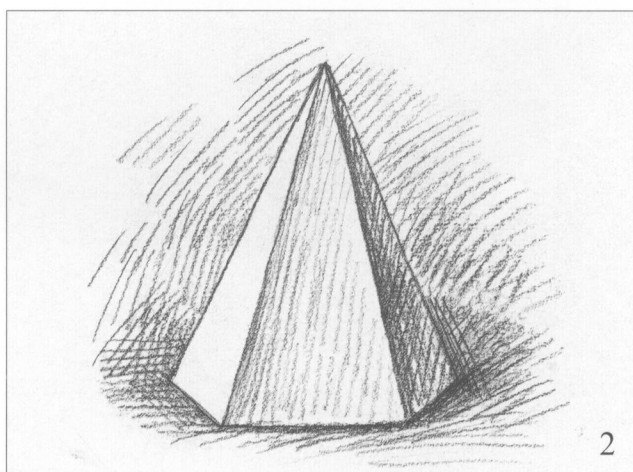
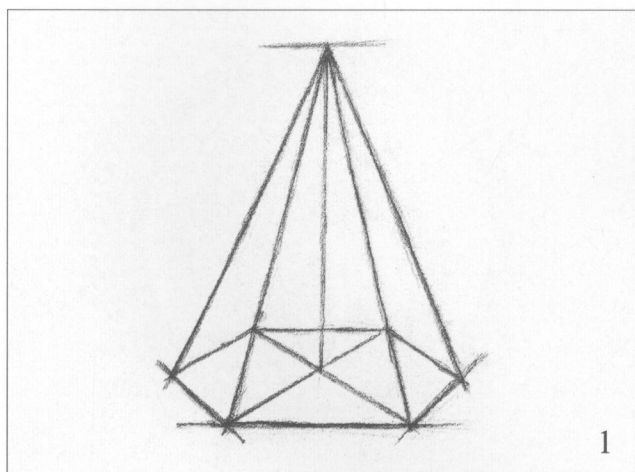
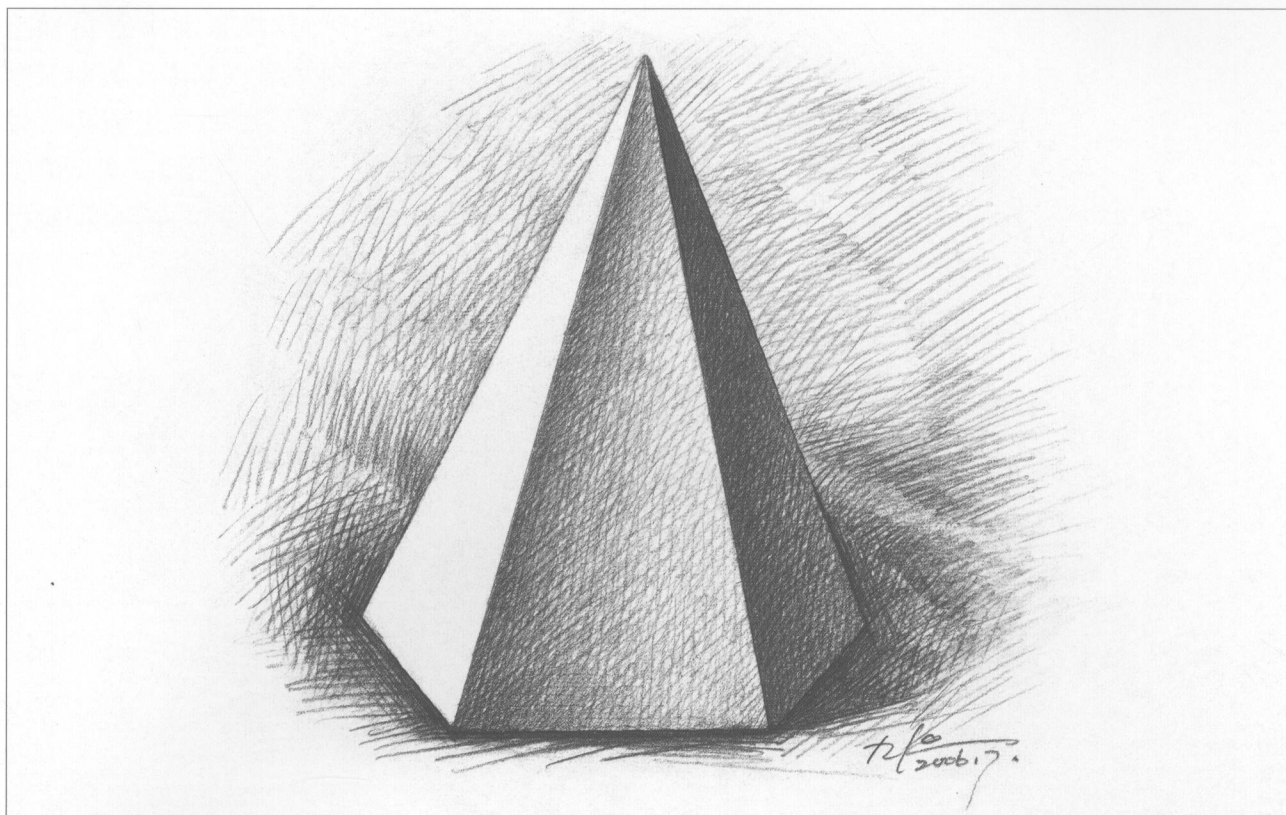


四角锥体



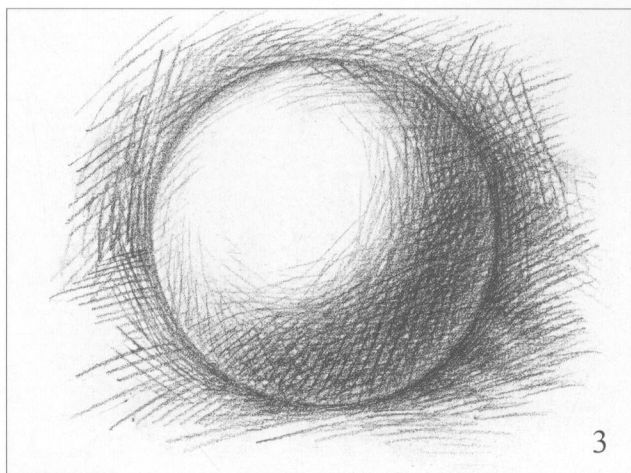
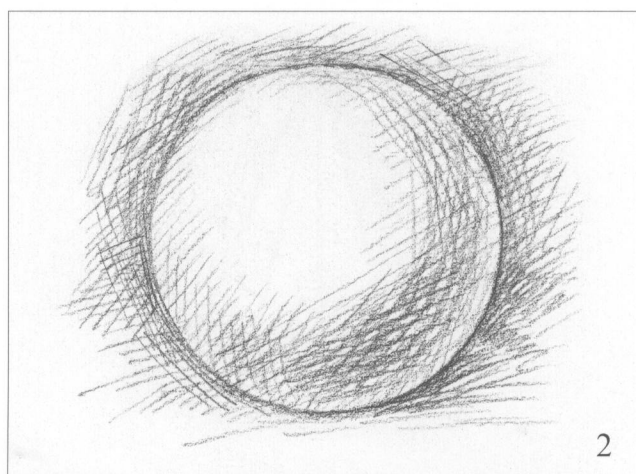
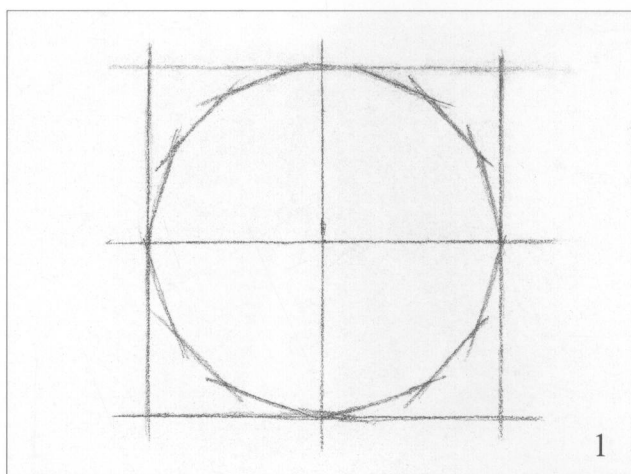
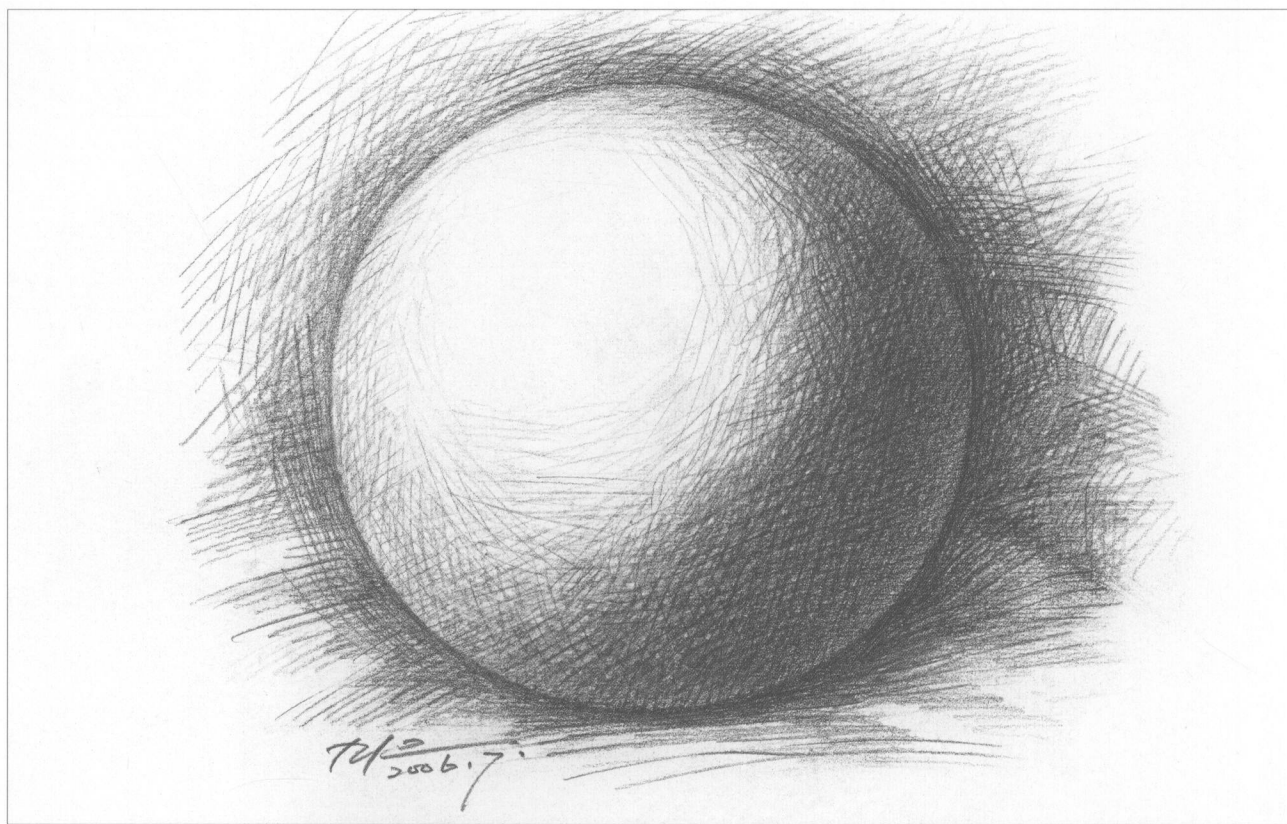
1. 确定外形和基本比例，用辅助线来画准物体的结构。
2. 简略地画出物体的暗部以及桌布层次和背景。
3. 强化几何形体的结构，以线条的浓淡、虚实来表现画面的立体感和空间感。

六角锥体



1. 上下、左右定好位置，运用平行线透视规律，画出它看不见的底面。
2. 铺上物体的灰暗色调，画准投影位置。
3. 进一步调整暗部和投影的色调关系，同时画出桌布的层次和背景。

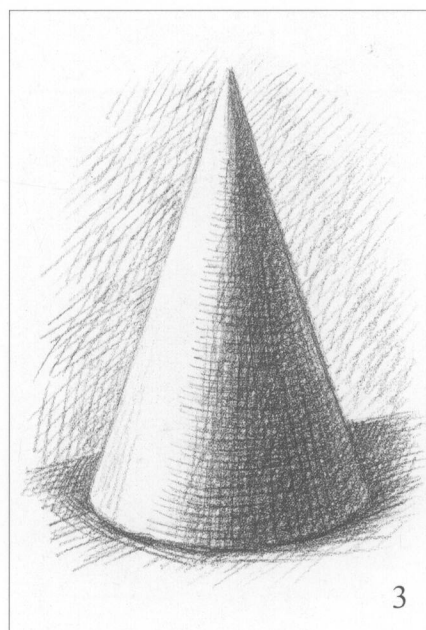
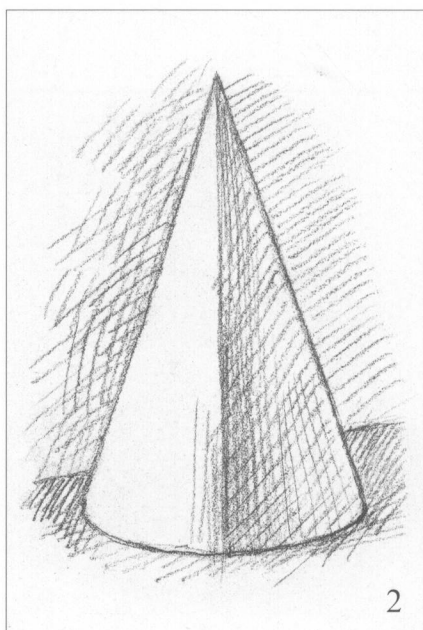
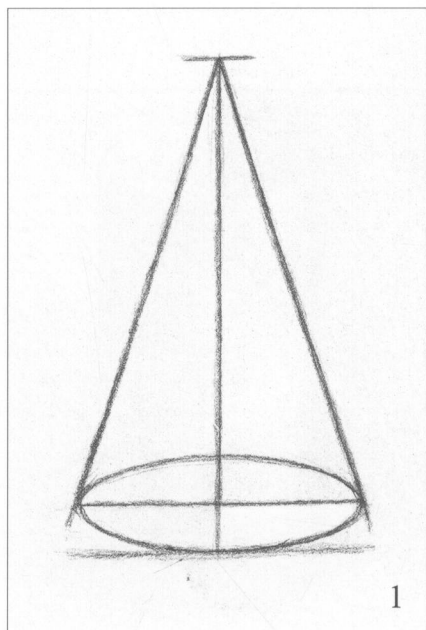
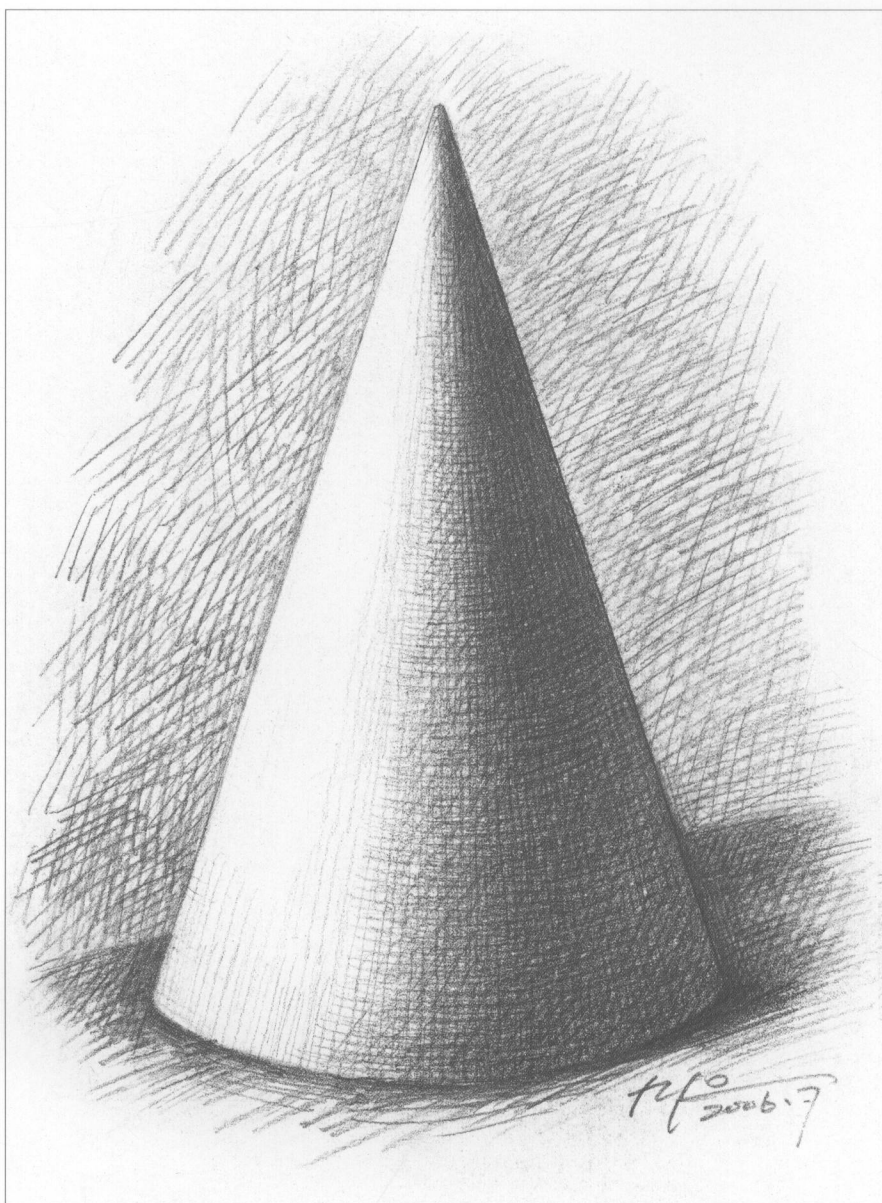
圆球体

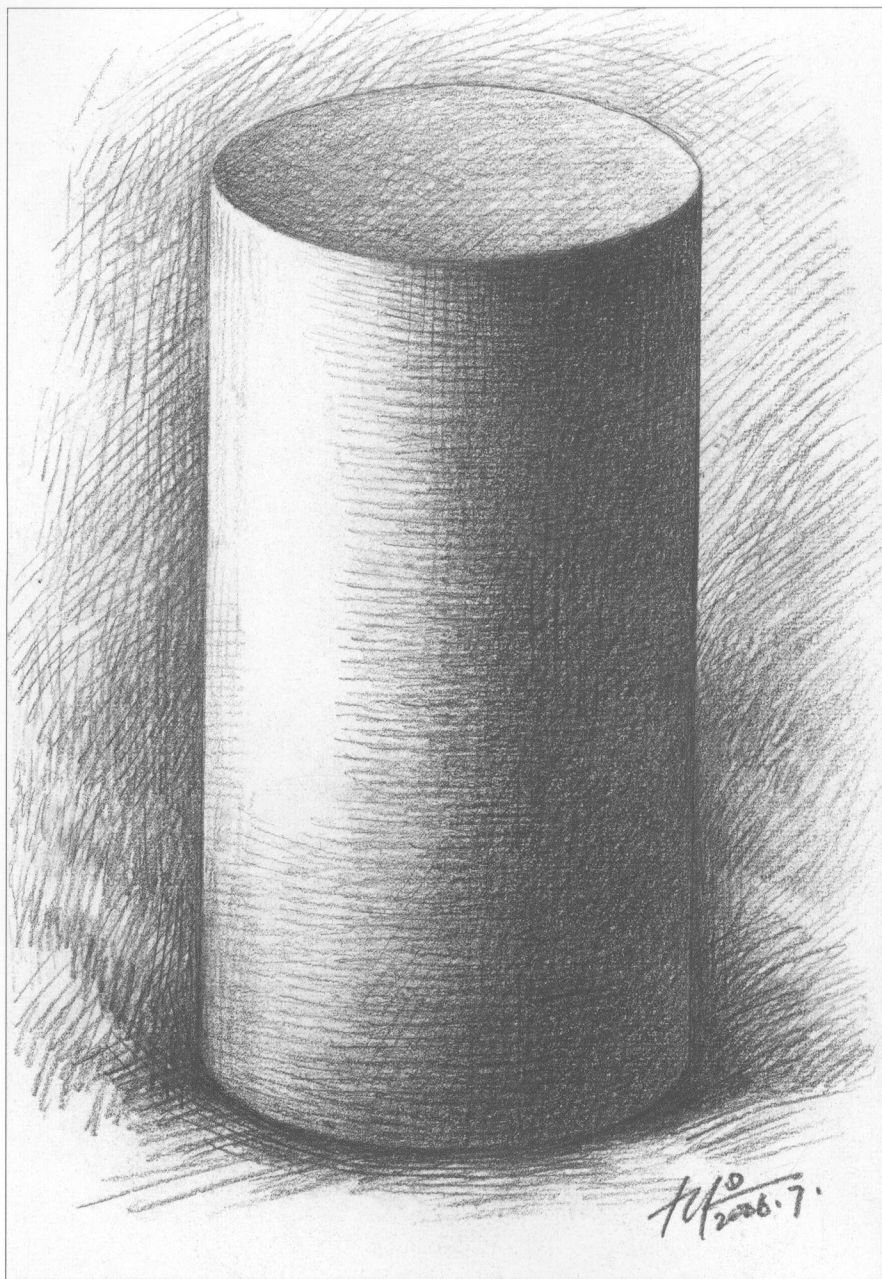


1. 先画好正方形，用短直线切出圆的轮廓，注意上下、左右对称。
2. 画出圆球体的明、灰、暗和背景。
3. 调整暗部，画出反光和投影，深入刻画球体各部的深浅、强弱、虚实等对比关系。

1. 定好位置，画准结构。
2. 轻轻地画上物体的暗面和背景，再铺上一些投影色调。
3. 加强明暗关系和投影的描绘，将画面的空间表现得自然生动。

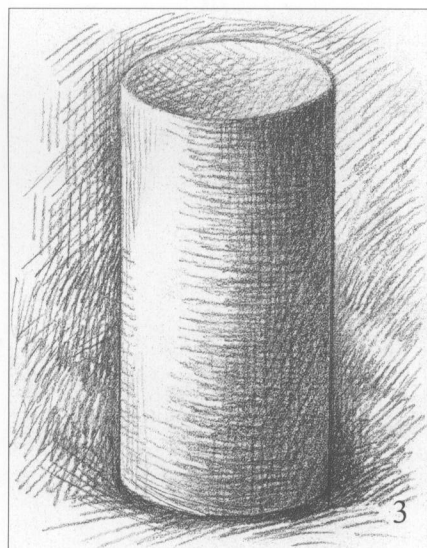
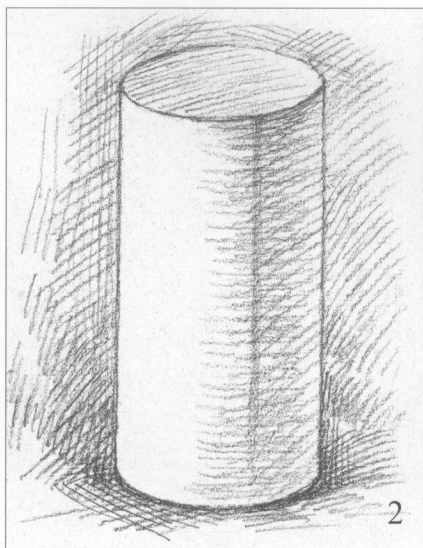
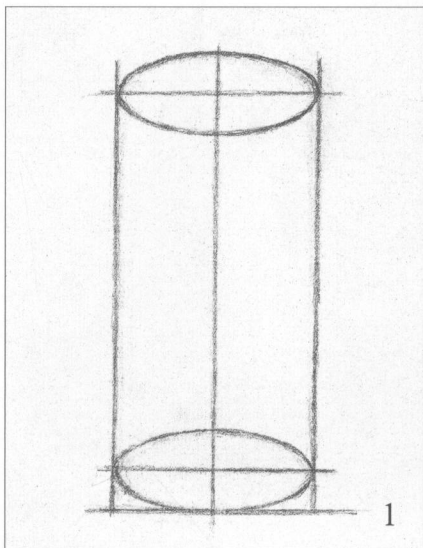
圆锥体





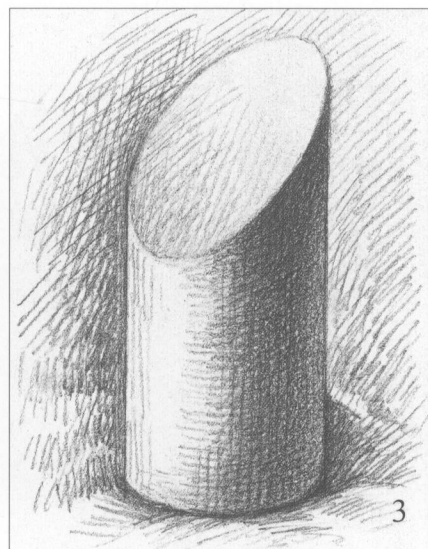
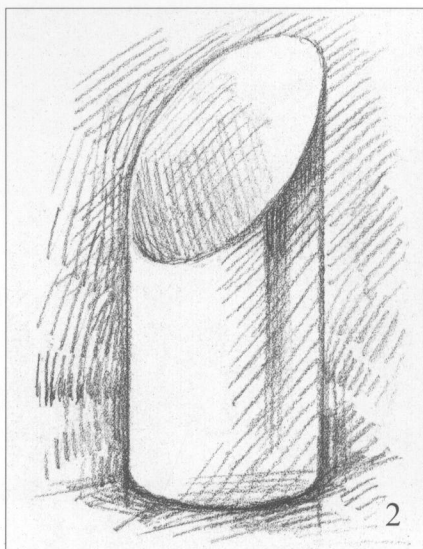
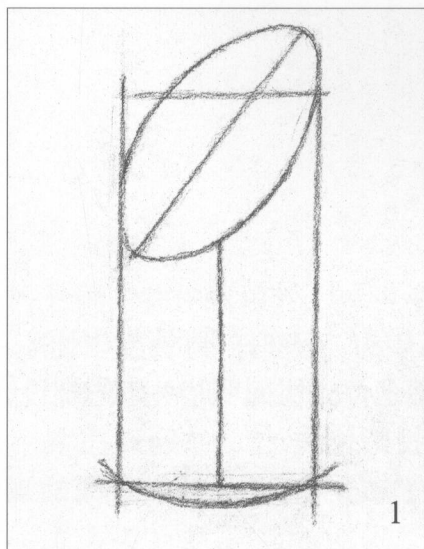
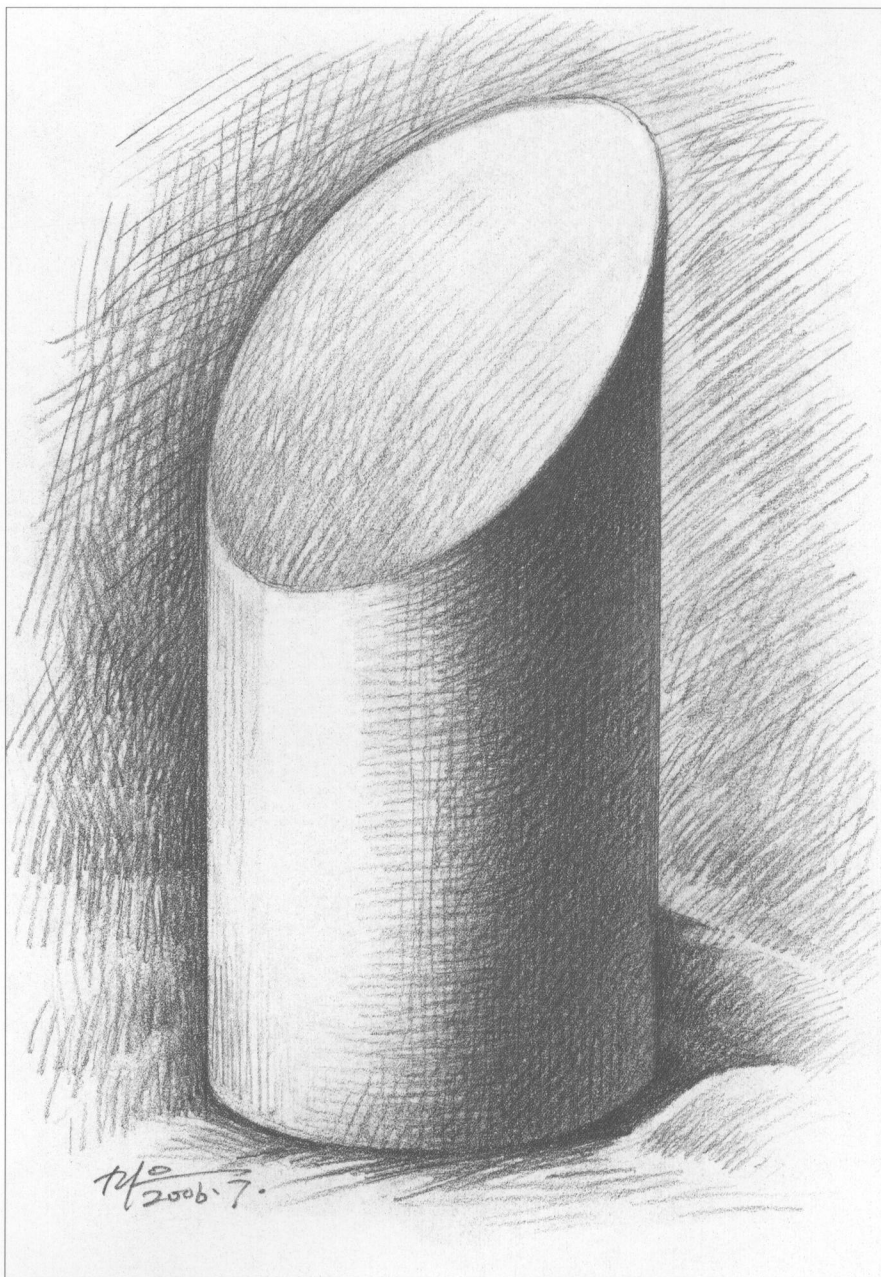
1. 确定外形轮廓，画准结构和高、宽比例。
2. 轻轻地铺出物体的明暗、投影和背景色调。
3. 画好明与暗的形体转折，准确地表现圆柱的立体感和画面的空间关系。

圆柱体

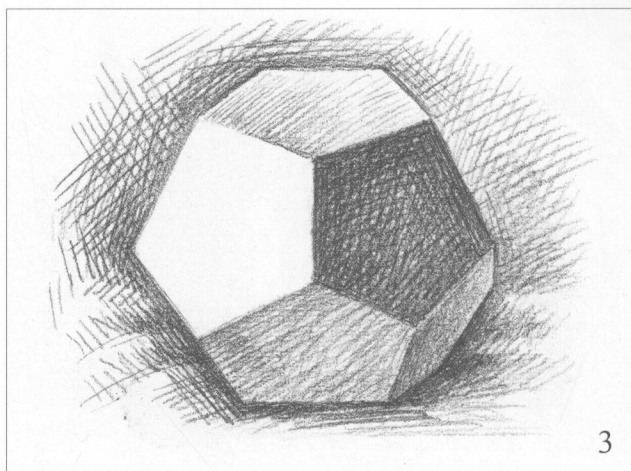
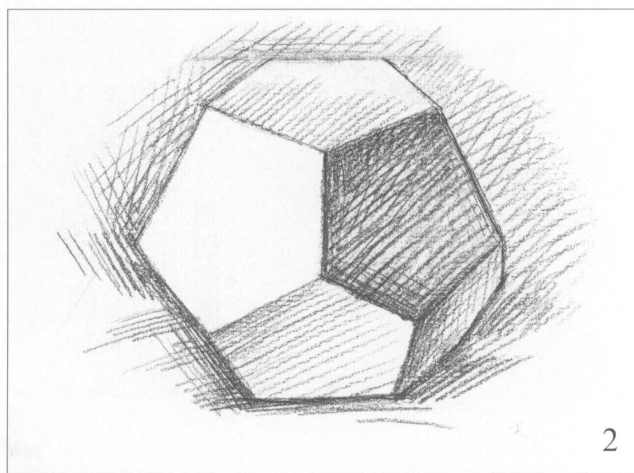
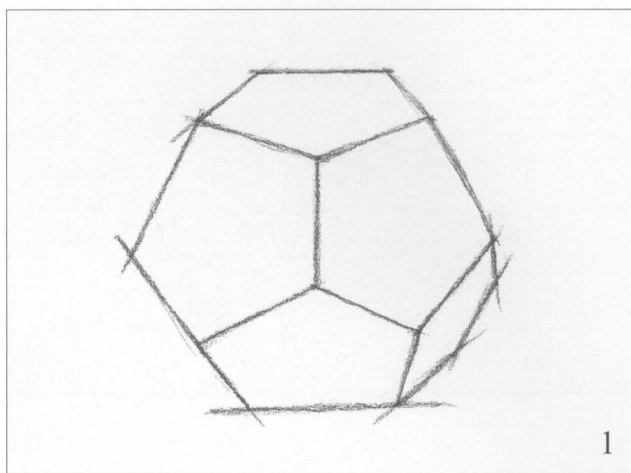
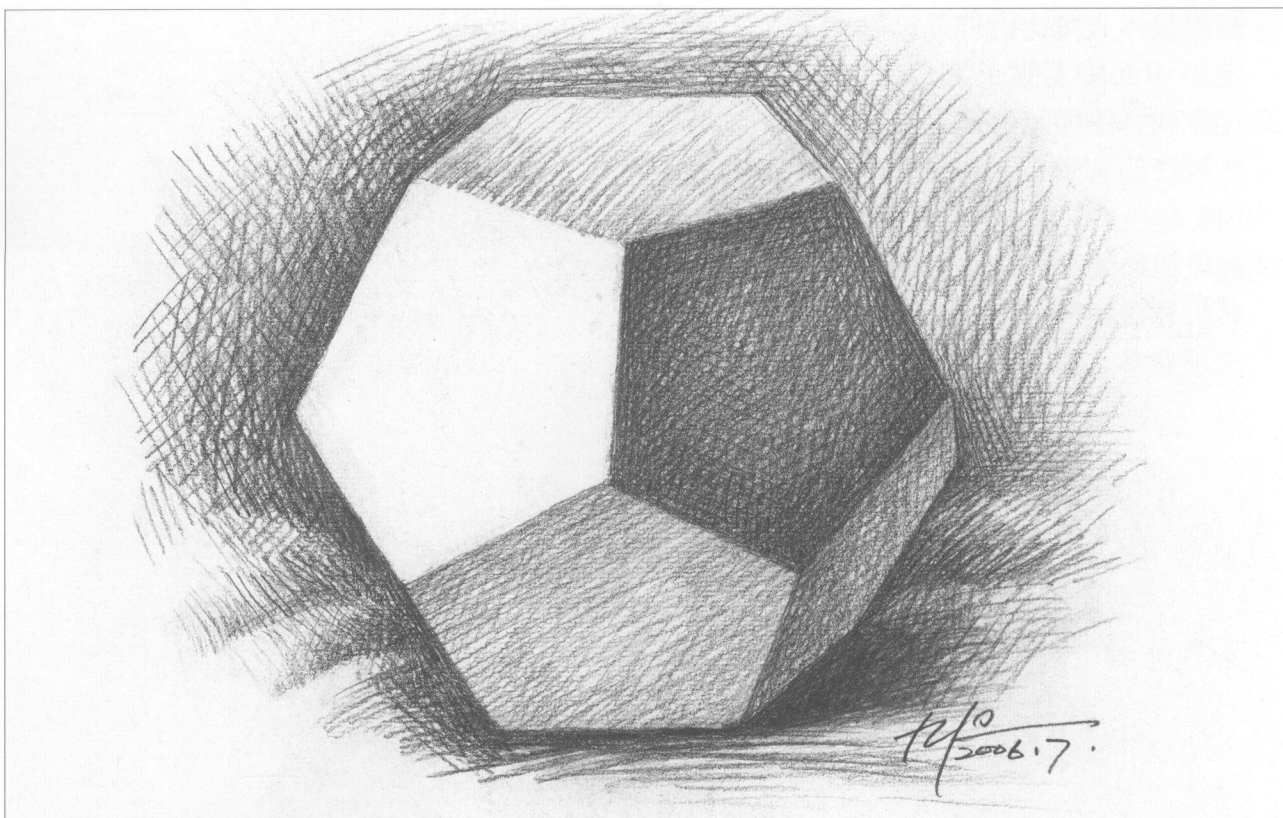


1. 画出物体大概比例位置，确定斜切面的角度。
2. 铺上物体的明暗色调，画一些淡淡的背景，注意投影方向。
3. 着重描绘受光面与暗部形体转折和微妙的变化，准确地表现物体和投影的关系。

斜切面圆柱体

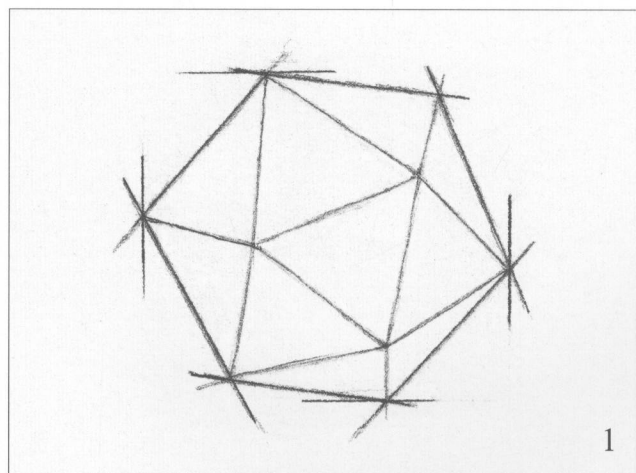
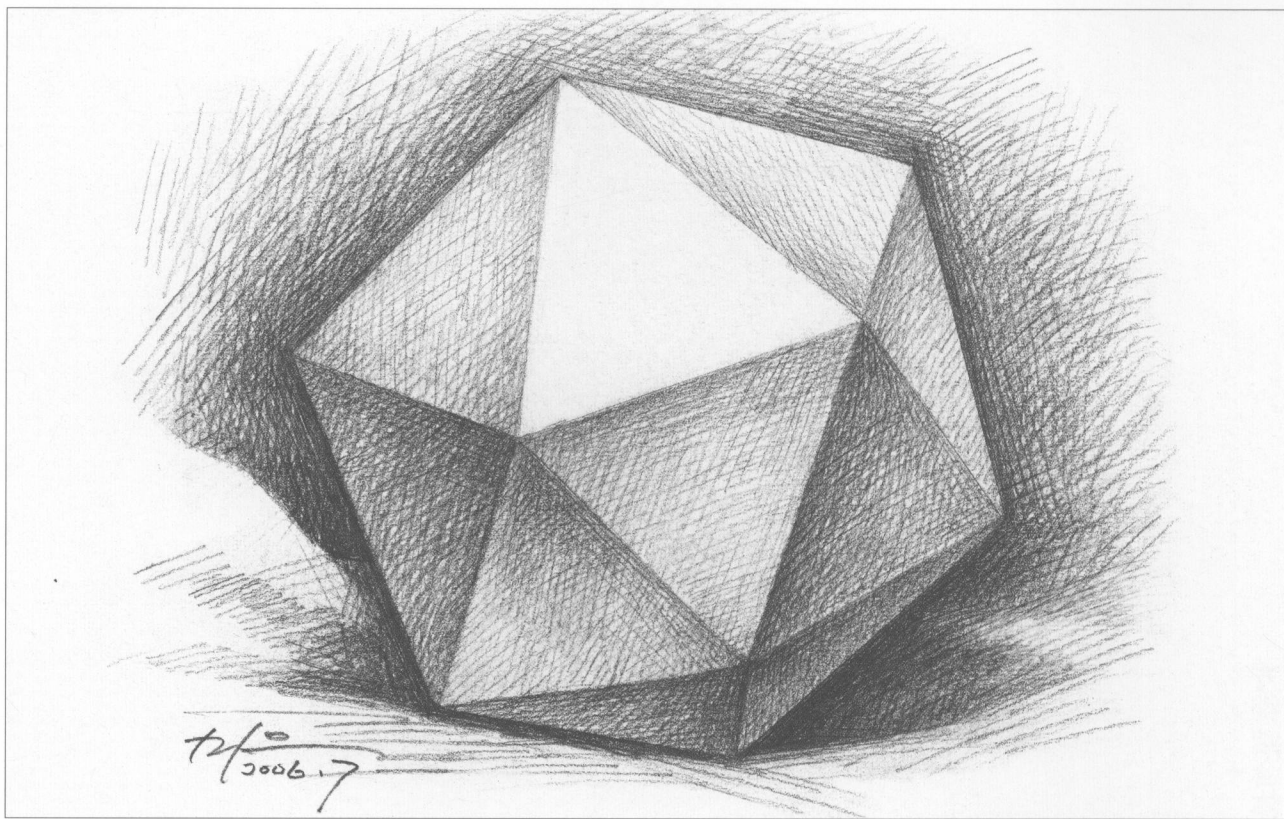


正五边形多面球体

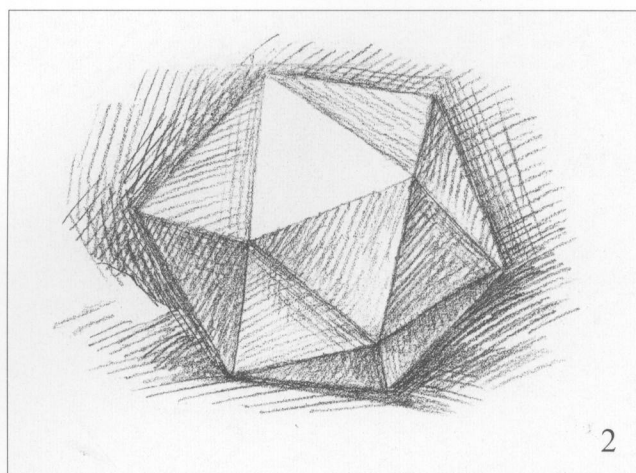


1. 画出具体的轮廓线，画准球体的结构比例。
2. 用线进行多面球体的块面明暗关系的铺设，画好背景和投影位置。
3. 深入刻画明、灰、暗三个部位全面的虚实关系。

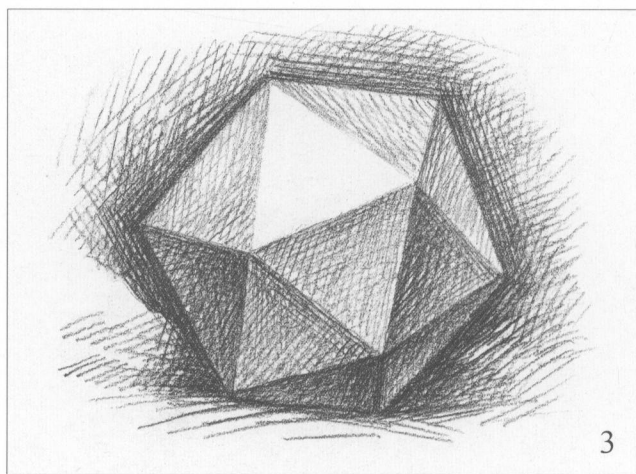
三边形切面体



1



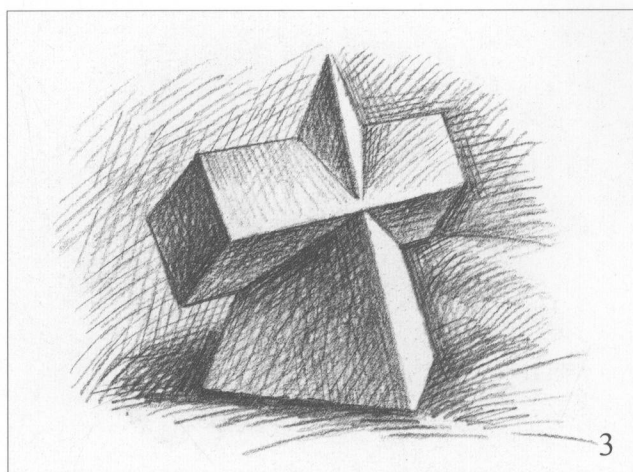
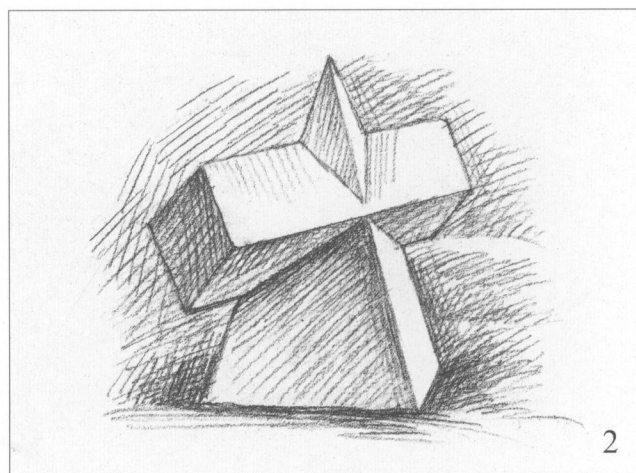
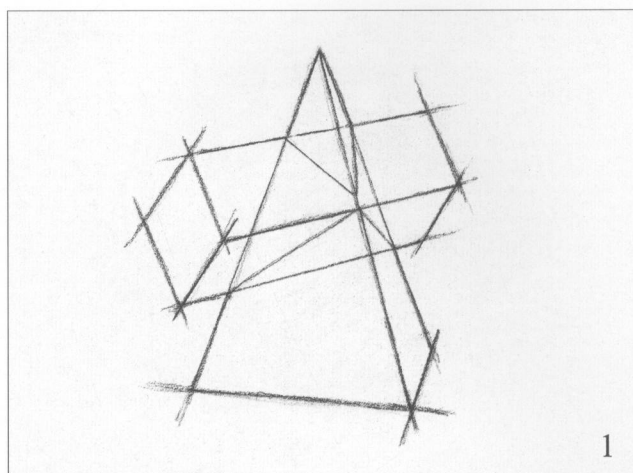
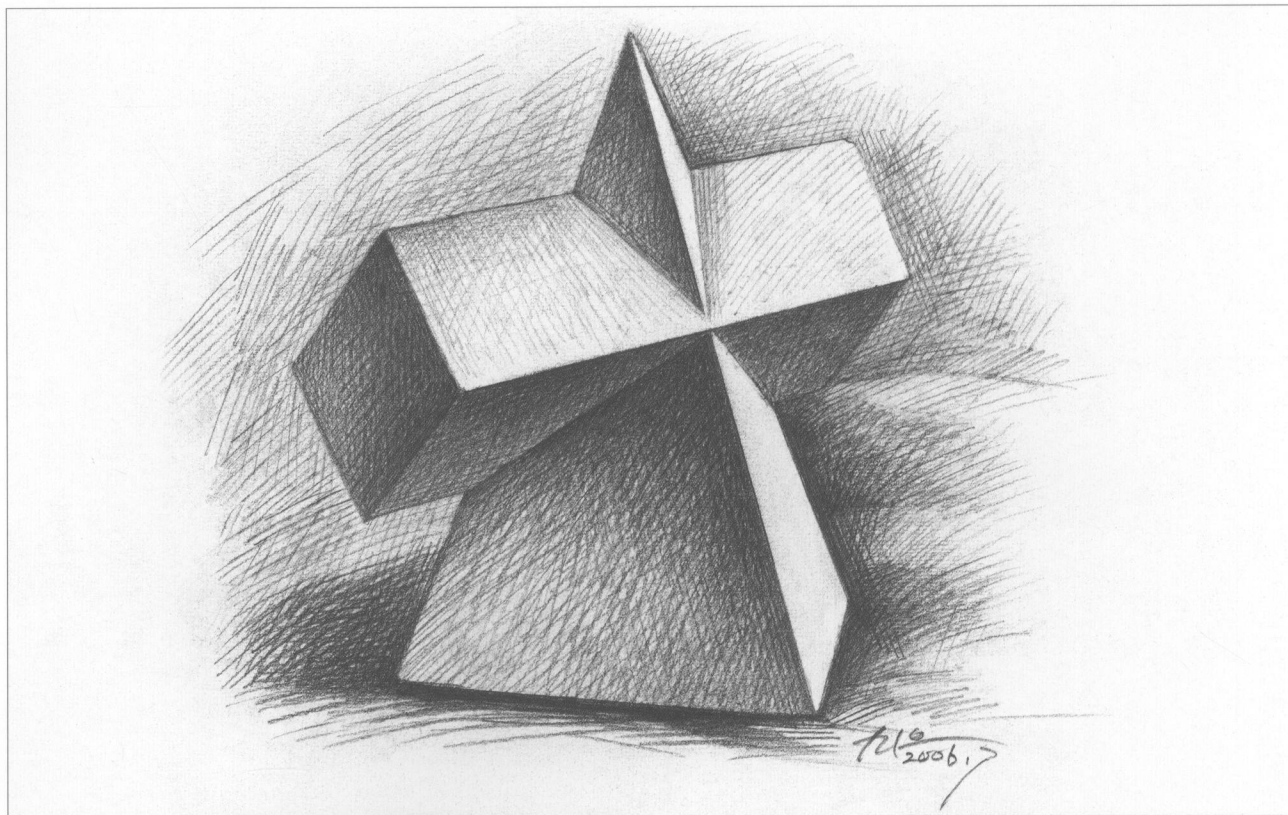
2



3

1. 先确定物体六边外形，再准确勾勒可视面的若干大小三角形。
2. 铺出物体和背景的明暗关系，画准明暗交界边缘线。
3. 强调亮部的关系，投影位置要准确，虚实关系要自然。

方锥结合体



1. 画准形体结构，注意透视关系。
2. 铺出大体明暗块面，轻轻地画出背景。
3. 深入刻画，加强投影色调，将画面的立体感和空间感更完整地表现出来。