

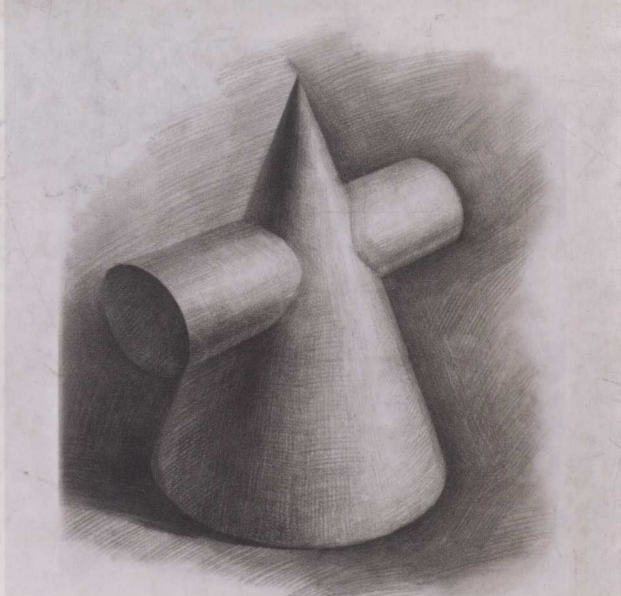
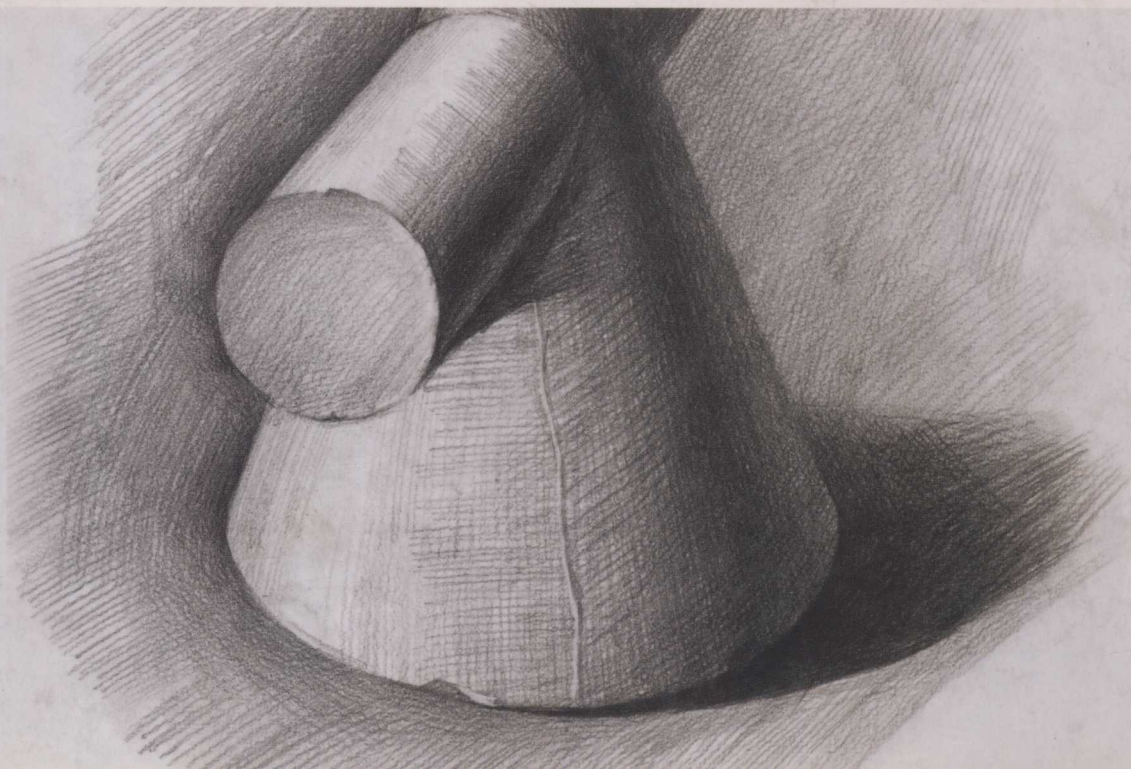
美
术
班
基
础
教
学
规
范
教
程

单个静物的 多角度表现

►►►►► ◎ 邹明华 张雨 编著

江西美术出版社

石膏
几何体



本书由江西美术出版社出版。未经出版者书面许可，不得以任何方式抄袭、复制或节录本书的任何部分。

本书法律顾问：江西中戈律师事务所 张戈律师

图书在版编目 (CIP) 数据

石膏几何体 / 邹明华, 张雨编著. —南昌: 江西美术出版社, 2010.8

(单个静物的多角度表现)

ISBN 978-7-5480-0320-5

I. ①石… II. ①邹…②张… III. ①石膏像—素描—技法 (美术) IV. ①J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 139244 号

单个静物的多角度表现·石膏几何体

编 著/ 邹明华 张 雨

出 版/ 江西美术出版社

地 址/ 南昌市子安路 66 号江美大厦

网 址/ www.jxfinearts.com

电 话/ 0791-6565779

邮 编/ 330025

发 行/ 江西美术出版社

经 销/ 新华书店

制 版/ 江西省江美数码印刷制版有限公司

印 刷/ 深圳市森广源实业发展有限公司

开 本/ 889 × 1194 1/16

印 张/ 3

版 次/ 2010 年 8 月第 1 版第 1 次印刷

ISBN 978-7-5480-0320-5

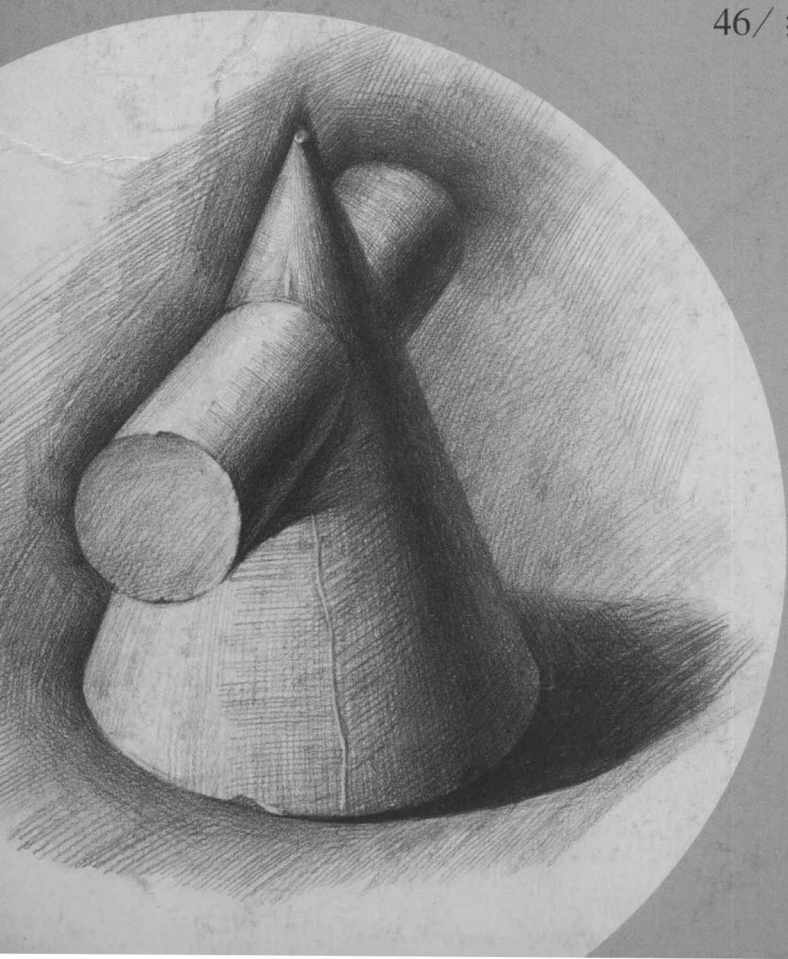
定 价/ 15.00 元

赣版权登字 -06-2010-139

版权所有, 侵权必究

目录

- 1/ 前言
- 4/ 正方体的画法与多角度表现
- 8/ 圆锥体的画法与多角度表现
- 12/ 方锥体的画法与多角度表现
- 16/ 多面锥体的画法与多角度表现
- 20/ 圆柱体的画法与多角度表现
- 24/ 多棱柱的画法与多角度表现
- 28/ 圆球体的画法
- 30/ 切面球体的画法与多角度表现
- 34/ 方锥贯穿体的画法与多角度表现
- 38/ 圆锥贯穿体的画法与多角度表现
- 42/ 方柱贯穿体的画法与多角度表现
- 46/ 组合石膏几何体作品欣赏



前言

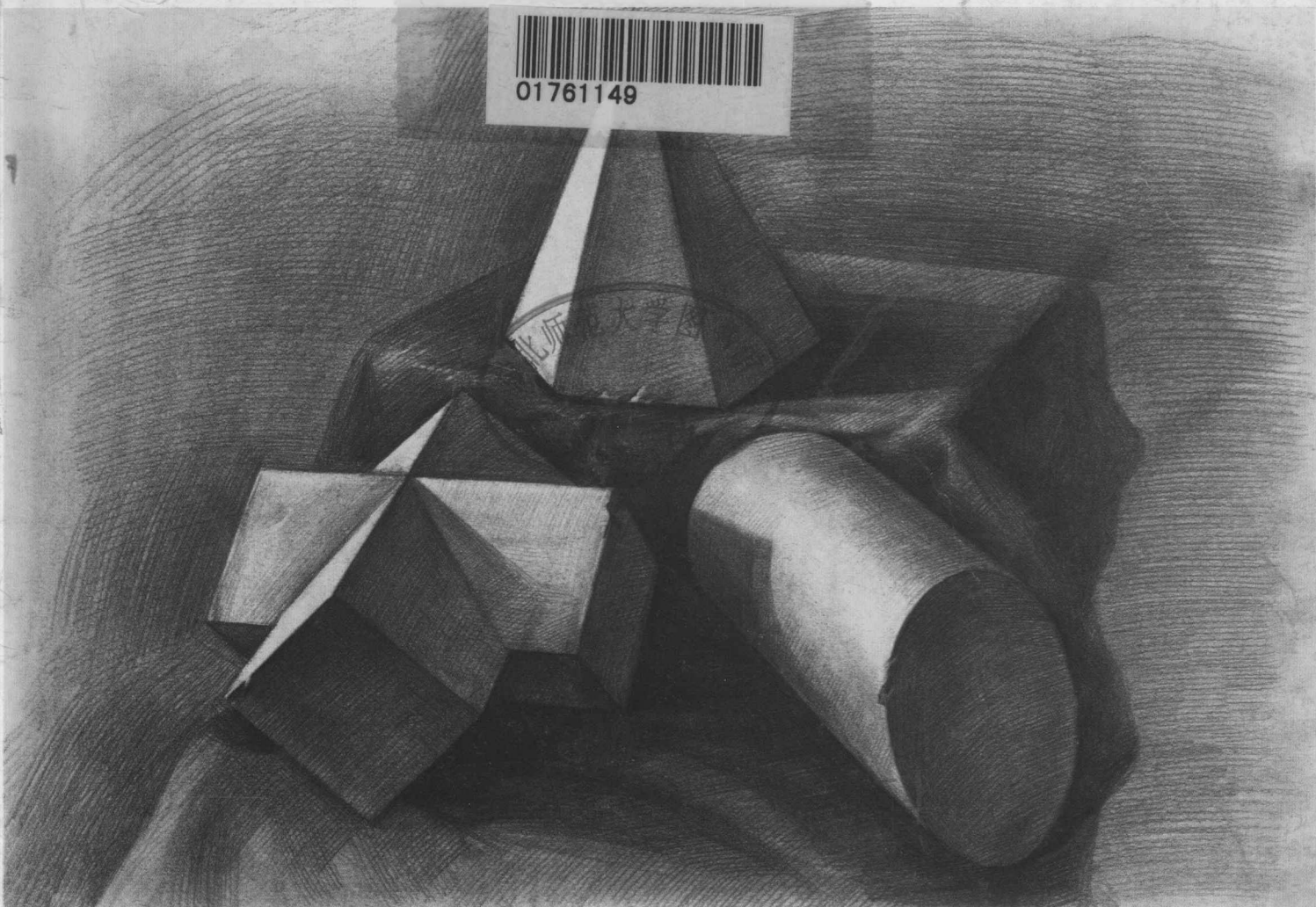
石膏几何体的素描练习,学生们往往不重视,认为石膏几何体远离生活,太简单,画起来枯燥无味,高考也不考。殊不知,石膏几何体素描训练是美术学习系统中一个不可或缺的重要组成部分,中外所有美术院校无不将石膏素描作为必修课程之一。不但绘画专业的学生要练习石膏几何体素描,设计专业的学生也必须先练习石膏几何体素描,来达到提高设计素描的造型能力的目的。

一、为什么要练习石膏几何体素描

1. 学习造型艺术,首先必须学习绘画中的空间表现与透视关系,掌握绘画透视的变化规律,从而运用透视原理和造型手段,来表现物体的空间感与体重感。但是生活中的人和物千姿百态、形态各异、错综复杂,对初学者来说,不易发现其中的透视变化规律。而简单规整的石膏几何体,能够最直观地反映物体的透视变化。开展石膏几何体教学更容易探究物体透视的变化规律,老师好教,学生易懂。

2. 由于石膏体都是统一白色,明暗层次特别清楚,学习石膏几何体素描,更有利于研究物体受光后的明暗变化规律。

3. 任何复杂的形体,都可简化为几何形体。我们要学会用几何形体来概括表现复杂的形体特征。即使是复杂的人物头像,也可以通过若干几何形体来概括、剖析以达到正确表现头像的结构、体块、比例、透视的目的。因此,练习几何体素描,是学习素描表现的必要基础。



二、石膏几何体素描写生应特别关注什么问题

1. 关注黑、白、灰三大关系

生活中的任何物体至少有三个以上不同的面，在光照下，三个面各自受光量不同，即产生黑白灰三大明暗关系（如图1），正对光源的面受光强，产生亮调子（概括为“白”）；侧面受光的面，受光弱，产生灰调子（概括为“灰”）；另有一个面背光产生暗调子（概括为“黑”）。即使是复杂的多面体受光后，由于各个面受光角度、远近各不相同，也会产生无数明暗层次，但从大的明暗关系看，可以概括为“黑、白、灰”三大关系。往往一张画的整体关系好不好，重要的就是看画面有没有体现大的“黑、白、灰”层次，否则，画面就会显得“灰、乱、脏”。

2. 关注明暗调子变化规律

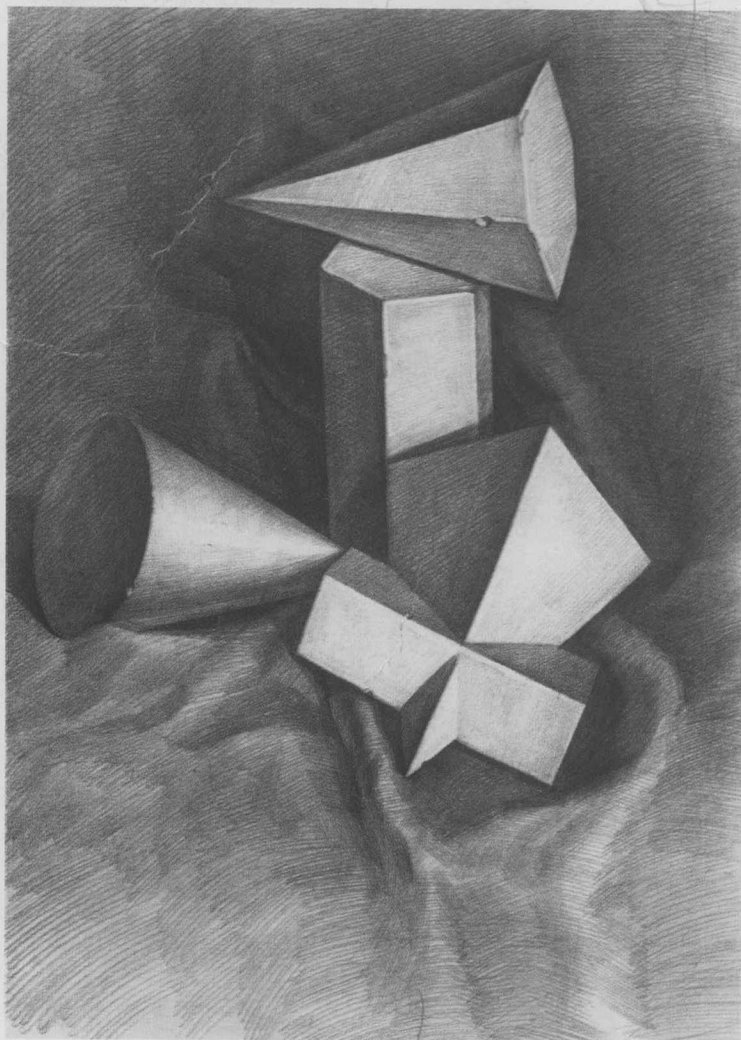
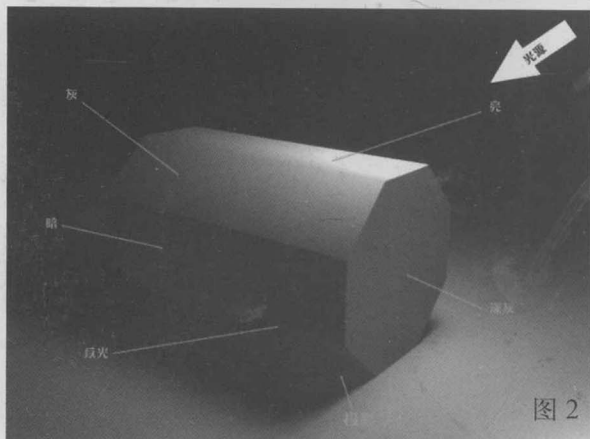
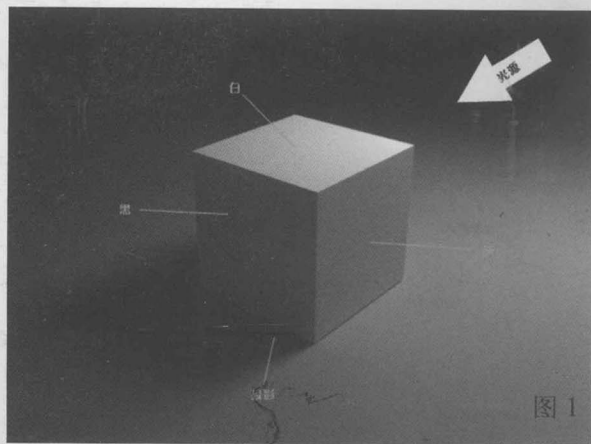
正确观察物体的明暗调子，一是靠感觉，二是要有理性分析和理解，掌握明暗调子的变化规律。

首先，物体受光产生的明暗变化与光源有关，光照越强，其明暗对比越强。最重要的是与受光角度有关，当受光面受垂直光源照射时，受光量最大，受光最强，显得最亮。当这个面与光源射线小于或大于 90° 时，受光偏弱，明暗调子偏灰。这个面与光源射线越是接近平行，受光越弱，调子越偏深灰。当这个角度超过 180° 时，这个面就受不到光的照射而成为暗部。而在暗部，距离反光越近或越是面向反光的面，受反光越强。明暗交界处受反光最弱，所以最深，暗部中的投影比反光更深（如图2）。另外高光点往往出现在物体亮部的面与面之间的转折线上。

其次，物体受光产生的明暗变化与物体本身的固有色有关，固有色越亮，其明暗层次越丰富。还与物体质感有关，不同的质感对光的反射程度不一样，质地越粗糙，感光越弱。另外与环境色的反光强弱有关，反光直接影响暗部的明暗。

3. 写生中如何把握物体的明暗调子

首先要整体观察，抓大关系，即在复杂的明暗调子中归纳概括出画面中的黑色区域、白色区域和灰色区域，也就是黑白灰大关系。其次再分别在黑色区域、灰色区域和白色区域中区分色调层次，灰色



2.5 55 11 2/3 9/52 58

调子层次最为丰富,但不论色调画得多么丰富,最终画面还必须保持黑白灰大关系。画色调步骤应从最深的暗部开始画到灰部,最后画最亮部。

4. 关注几何体的透视变化规律

任何物体通过眼睛观察,都会产生“变形”,即“近大远小”、“近长远短”的透视变化。透视复杂多变,只要观察者稍稍移动一下位置,改变一点观察角度,物体的透视就随之改变了。但透视的变化规律是可循的,概括起来,透视可分为平行透视和成角透视。另外,因视点高低不一样,又会产生仰视、平视、俯视的透视变化。

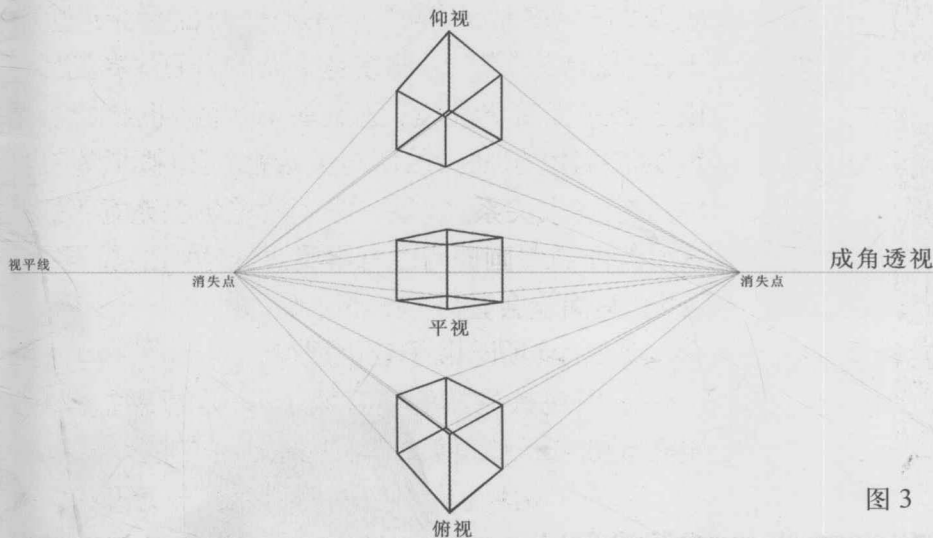


图 3

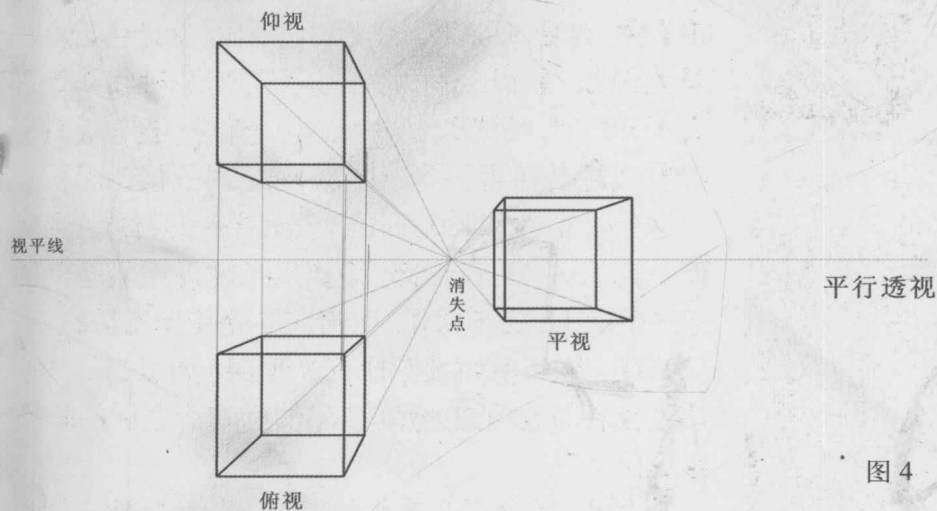


图 4

三、初学者有必要了解以下有关透视学的最基本概念

1. 俯视: 物体在视平线下方。最多能看见六面体的顶面、正面和一个侧面。

2. 仰视: 物体在视平线上方, 最多能看见六面体的底面、正面和一个侧面。

3. 平视: 物体与视平线齐高的时候为平视, 最多只能看见六面体的正面和一个侧面。

4. 消失点: 所有由近及远的平行线在画面中会产生近宽远窄的透视变化, 最终相交于一点为消失点。

5. 平行透视: 正六面体平放在水平面上, 其高垂直地面, 只要有一个面与画面平行, 立方体和画面所构成的透视关系就叫“平行透视”。有一组平行线由于透视变化由近及远相交于一点(即消失点)在视平线上(如图 3)。

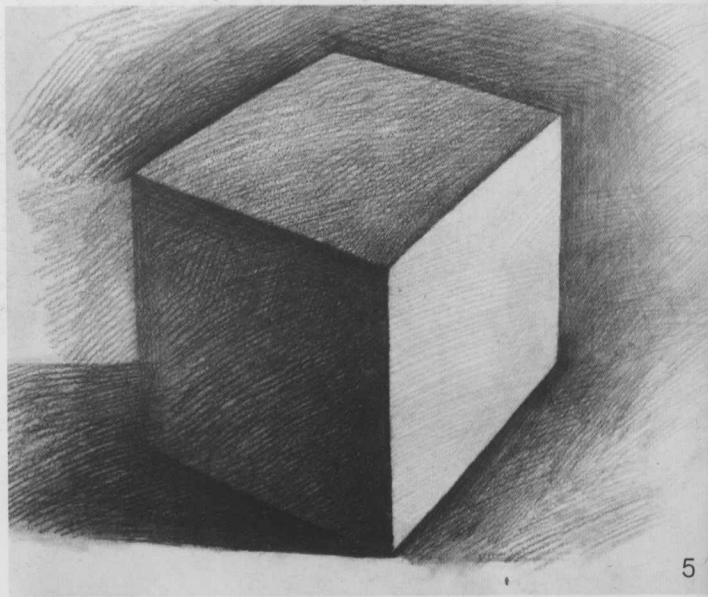
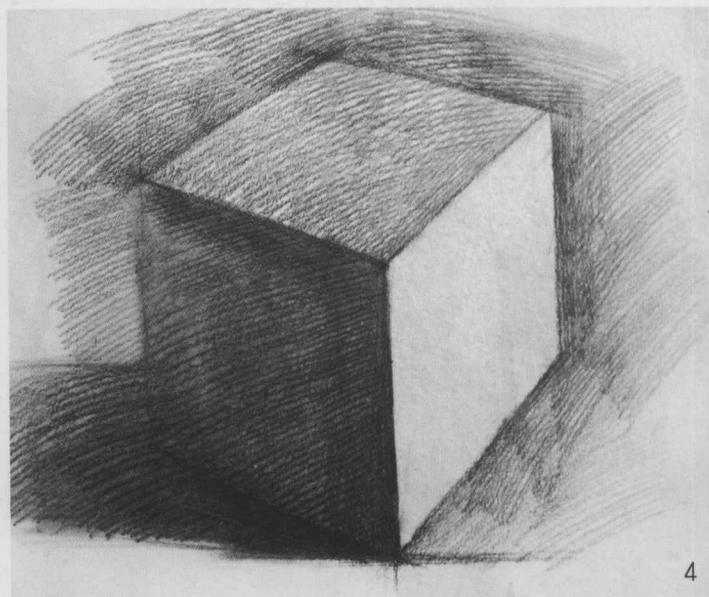
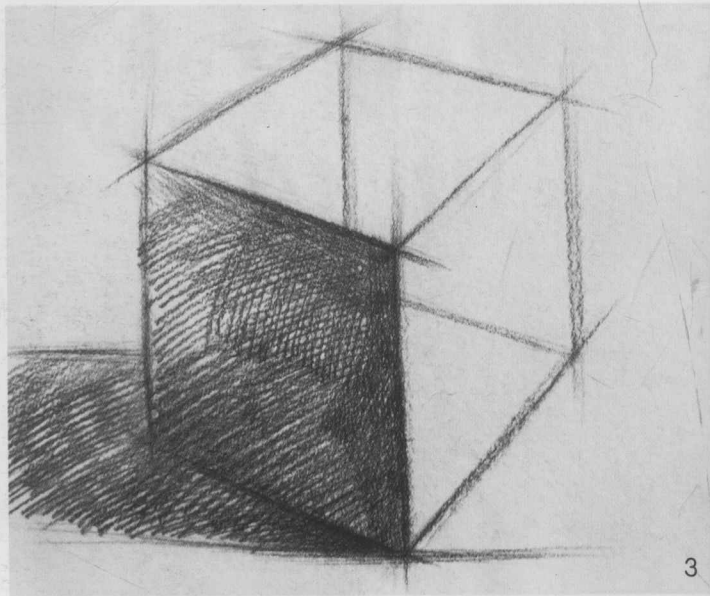
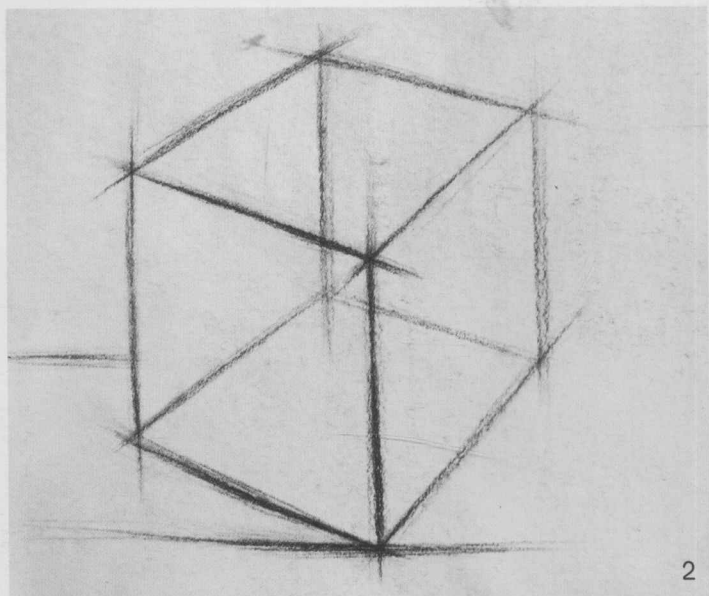
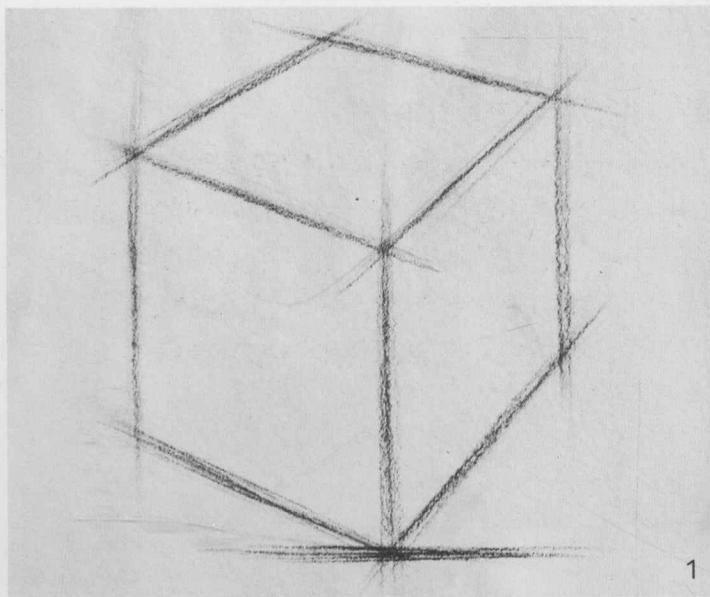
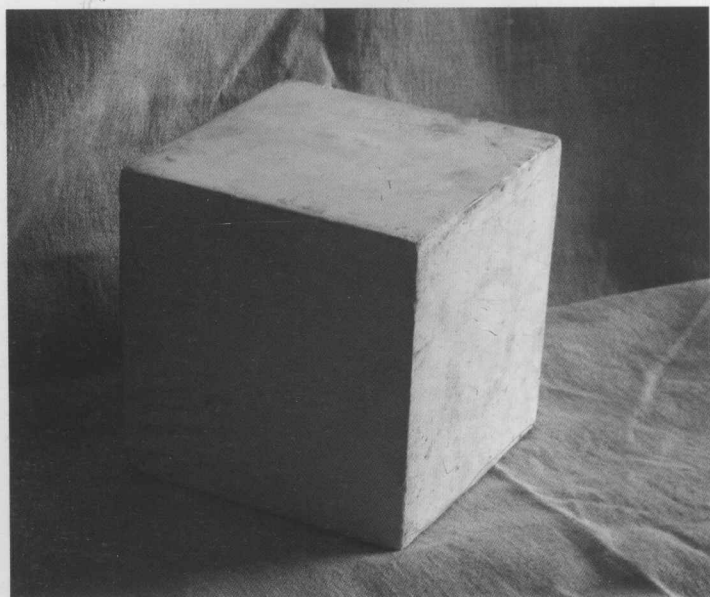
6. 成角透视: 正六面体平放在水平面上, 其高垂直于地面, 但没有一个面与画面平行, 两组原本平行的线由于透视变化分别向左右无限延伸产生两个消失点在视平线上(如图 4)。

只有通过对几何体的素描练习, 才能更好地理解透视变化规律, 也只有掌握了物体透视的基本规律, 才能更快更好地提高你的造型能力。

邹明华

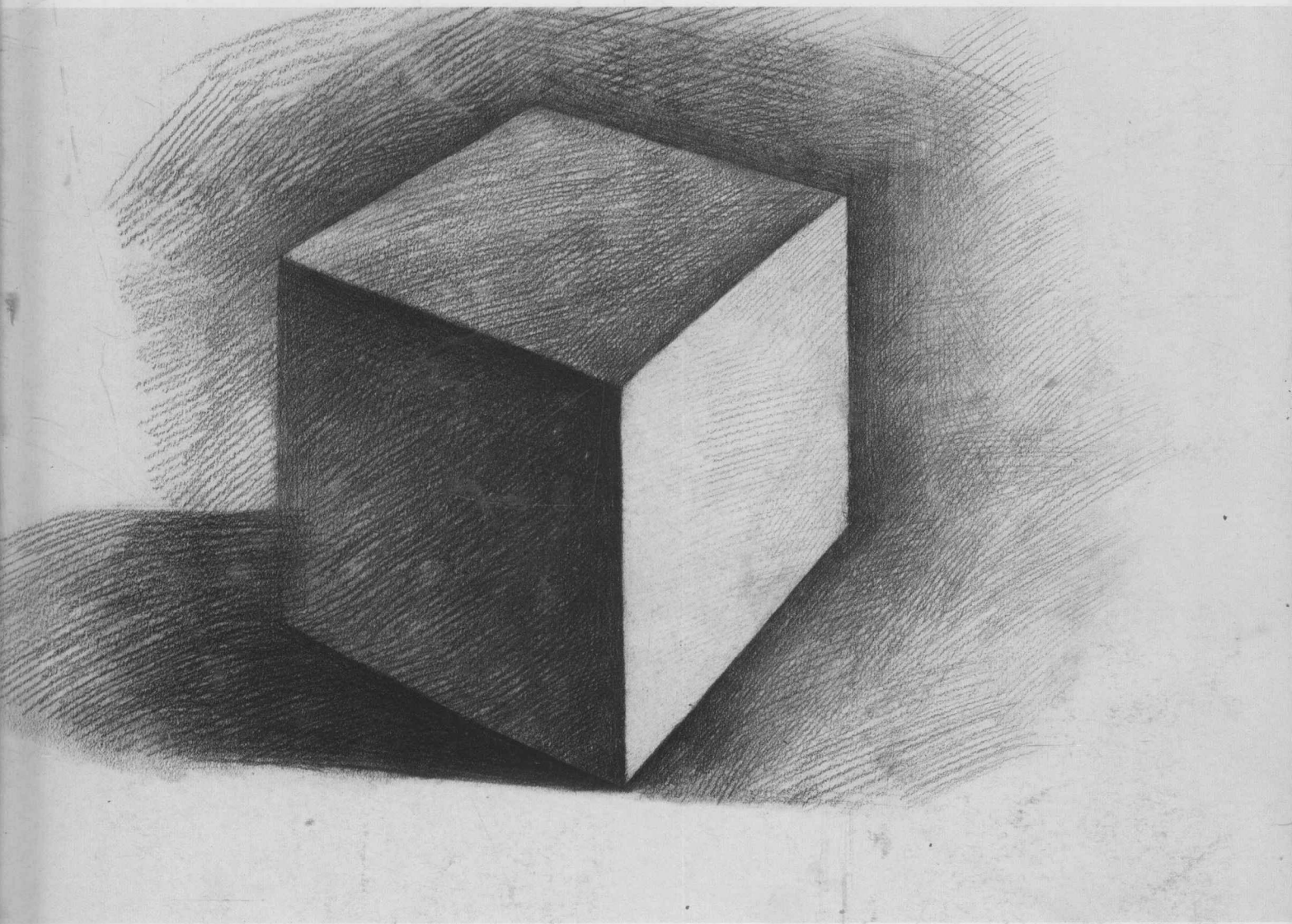
于南昌明辉美术学校

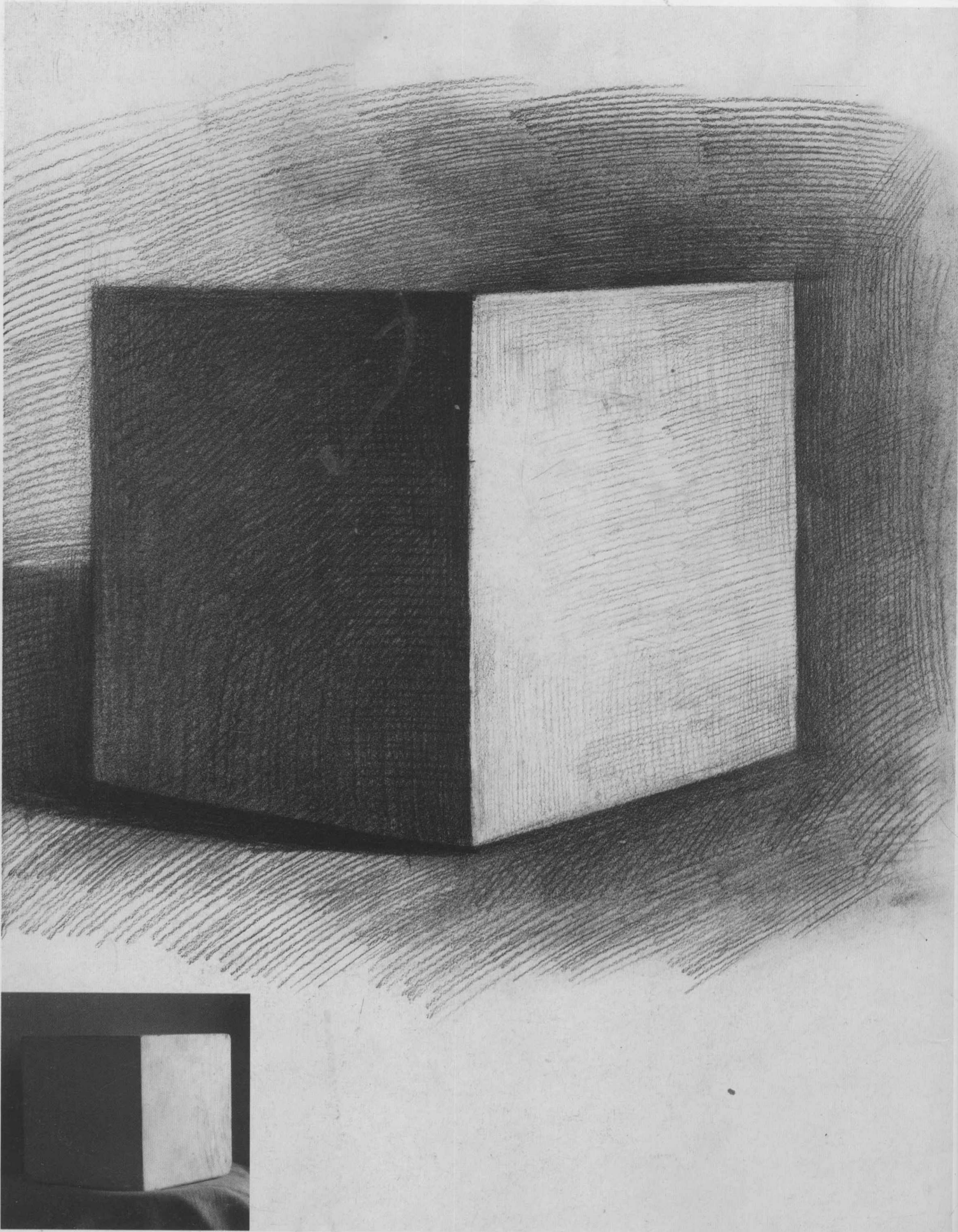
正方体的画法与多角度表现

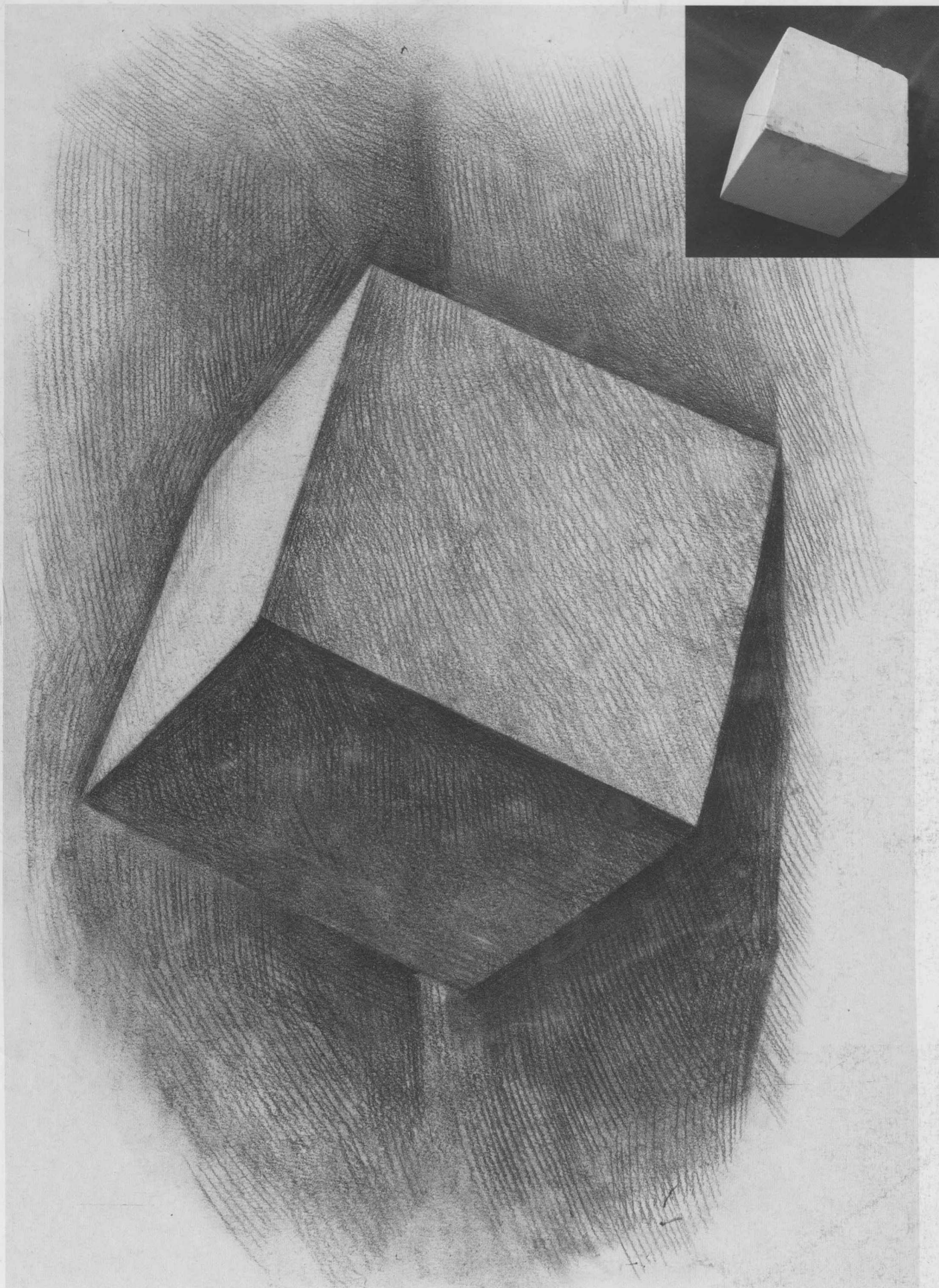


正方体的画法步骤：

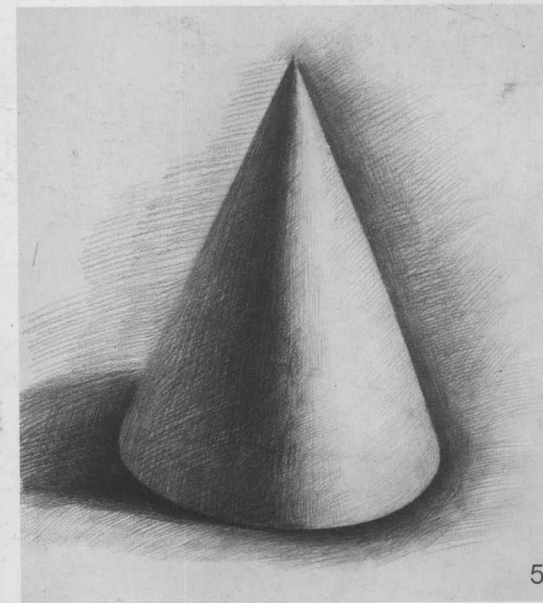
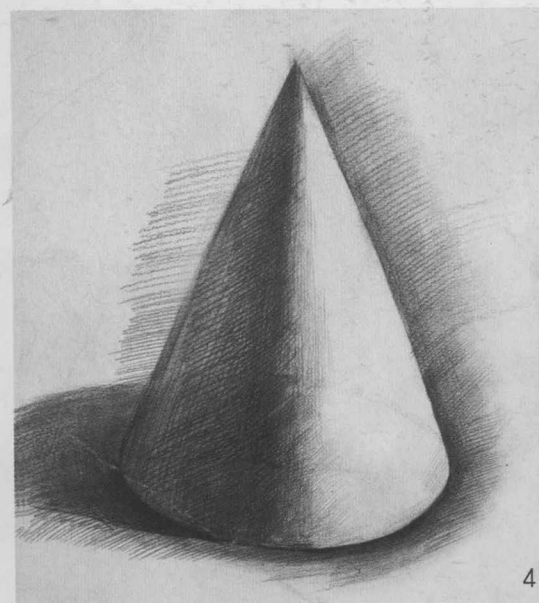
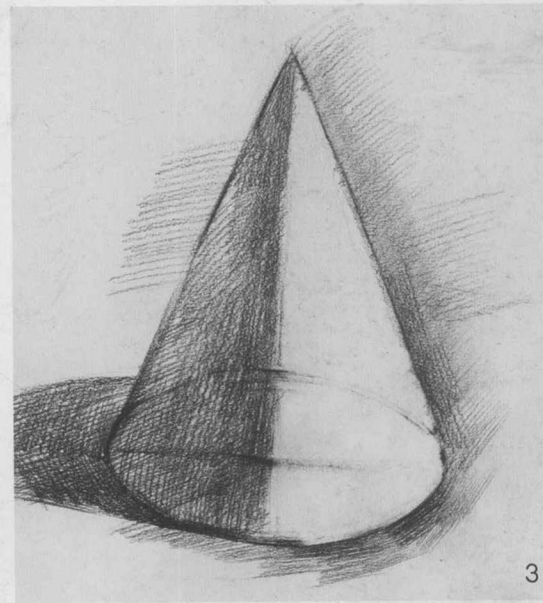
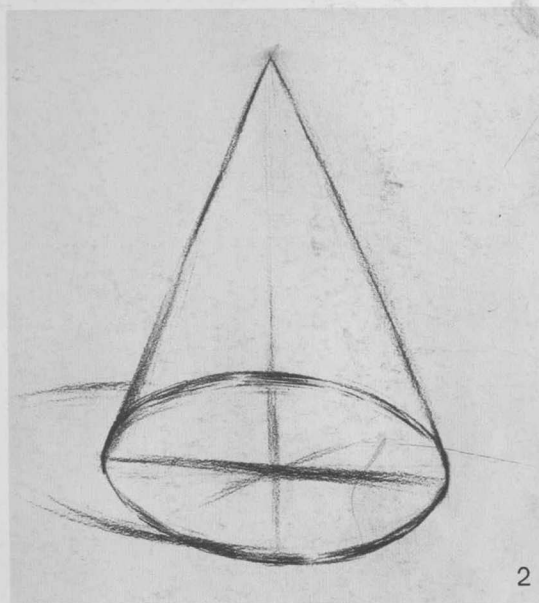
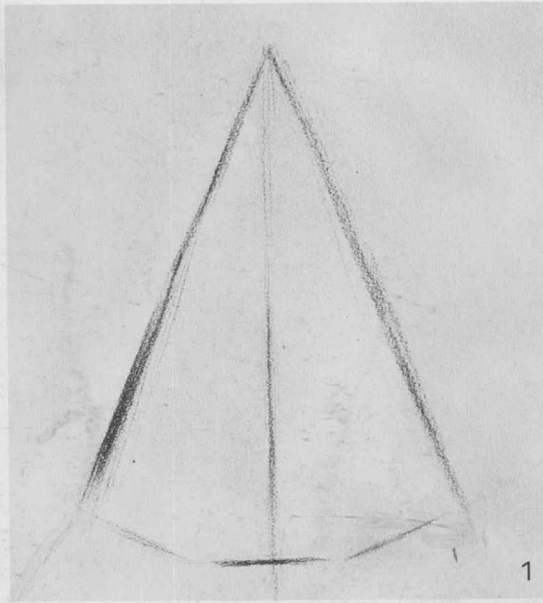
1. 定出正方体上下左右的边缘线，确定其大体的位置，用线要松动。
2. 从定好的直线开始，按照俯视的关系画出其他的透视线。
3. 从大关系入手，分出两个大的明暗关系，即亮部和暗部，投影要同时铺出。
4. 加强明暗交界线，同时铺上一点灰色，分出大的黑、白、灰关系，要注意整体。
5. 深入刻画，从边缘线等细节进行深入刻画，注意虚实关系的处理。







圆锥体的画法与多角度表现



圆锥体的画法步骤：

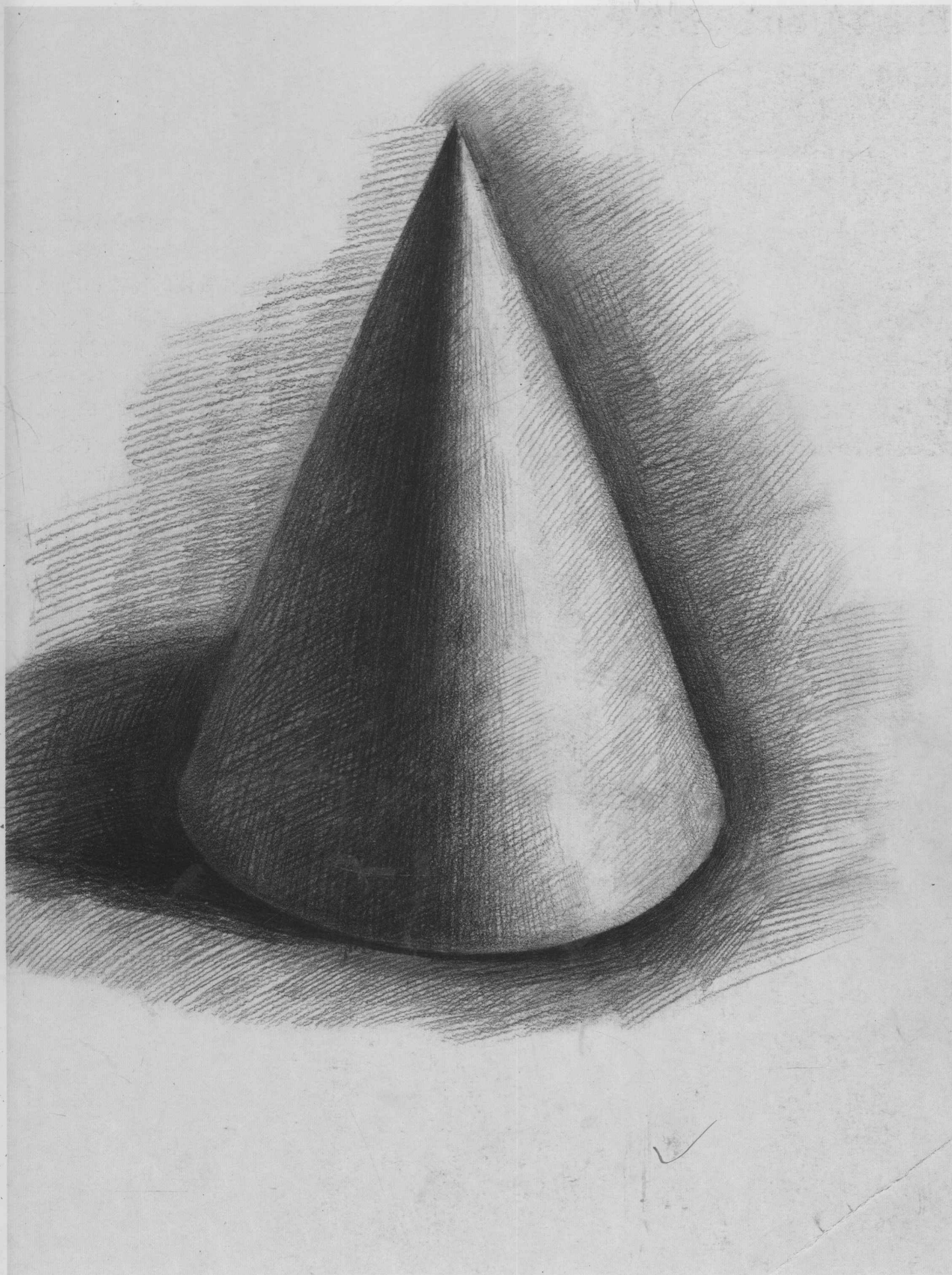
1. 用松动的线条确定圆锥体的高度和宽度，定出底部椭圆的位置。

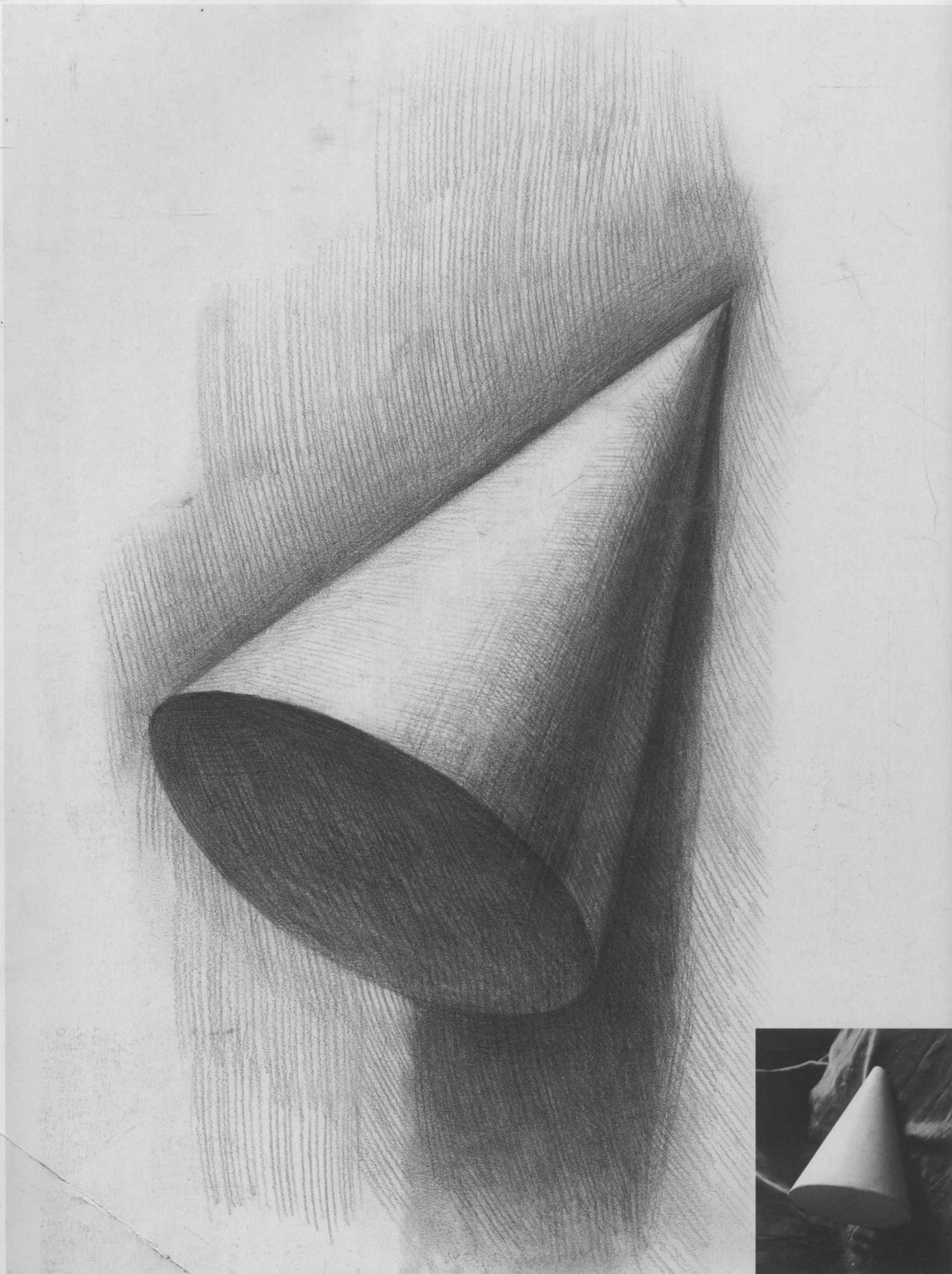
2. 切出底部椭圆的形状包括它的中线和中垂线。

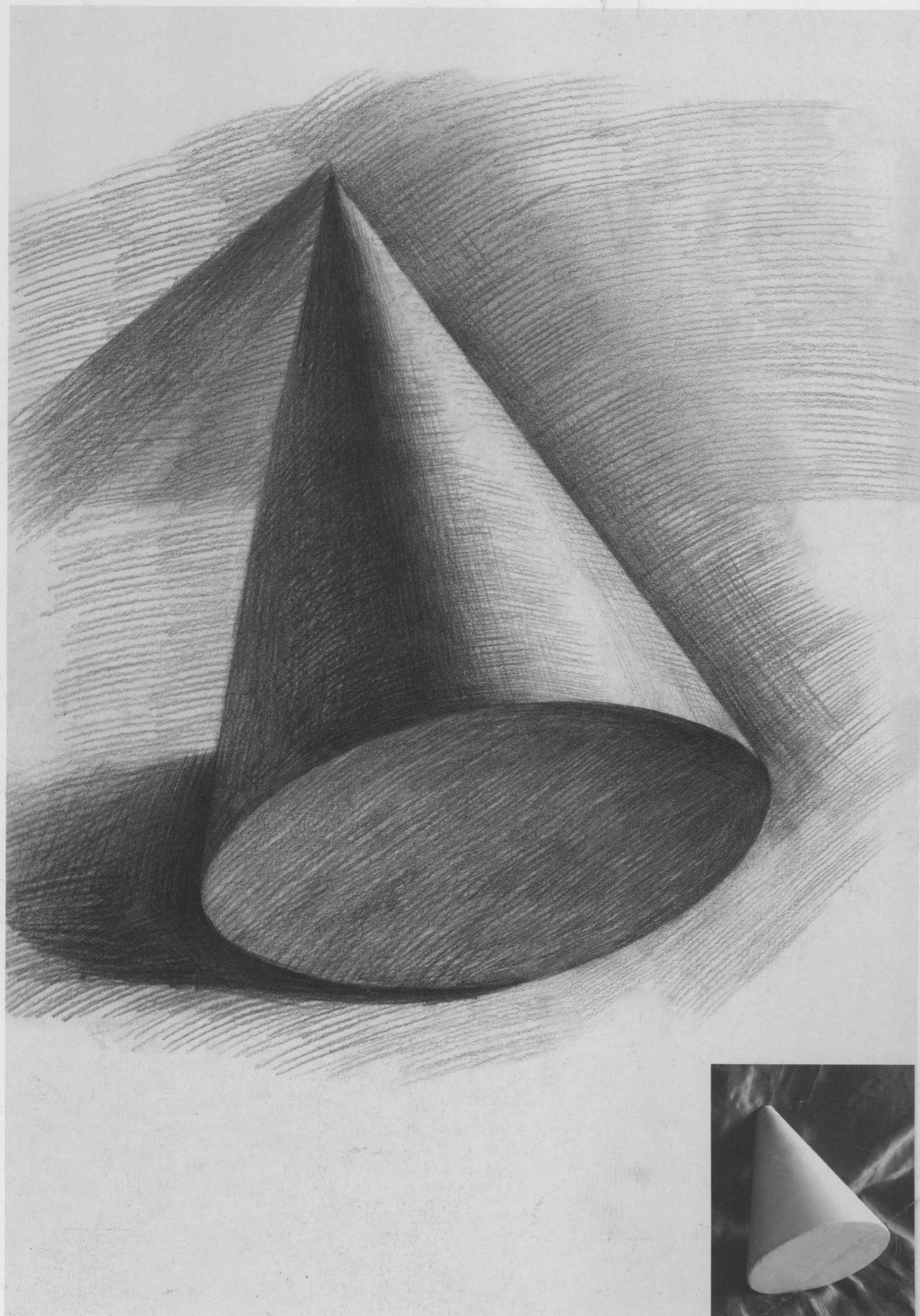
3. 找出其明暗交界线，同时铺出暗部，投影是暗部的一部分，要同时铺出。

4. 在铺灰色调的时候要注意加强明暗交界线，否则暗部会灰掉。

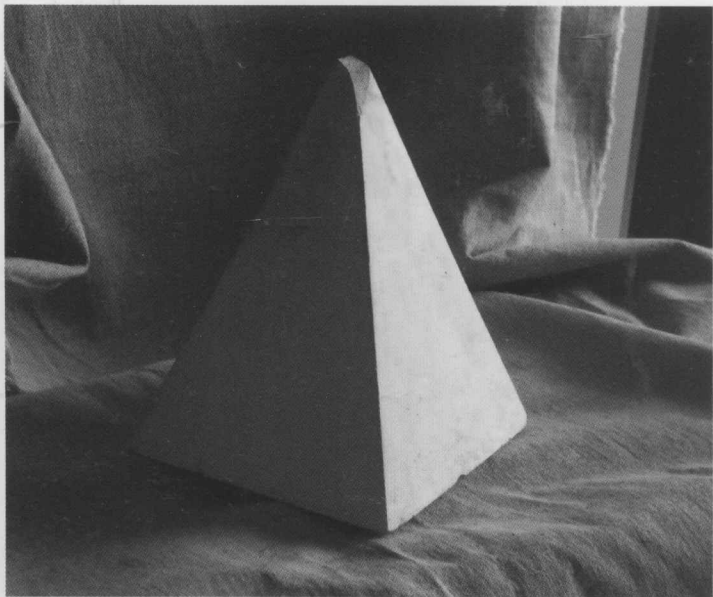
5. 找出高光附近的亮灰色调，边缘线的处理要注意近实远虚。





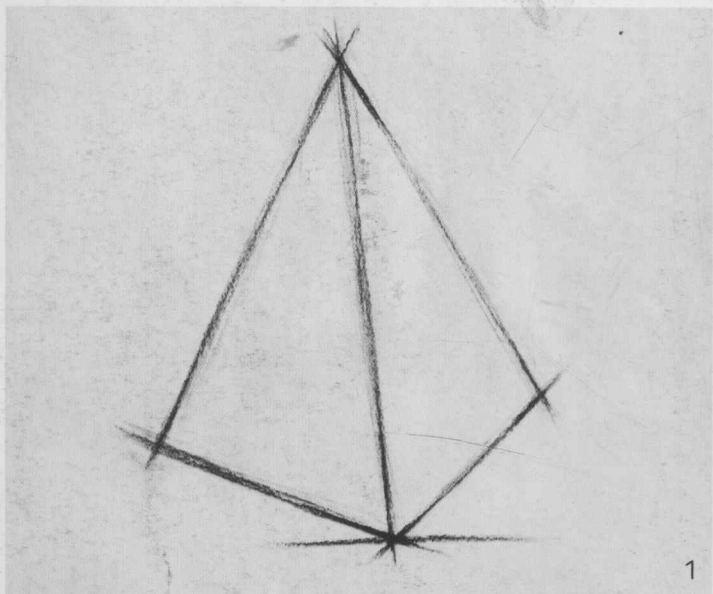


方锥体的画法与多角度表现

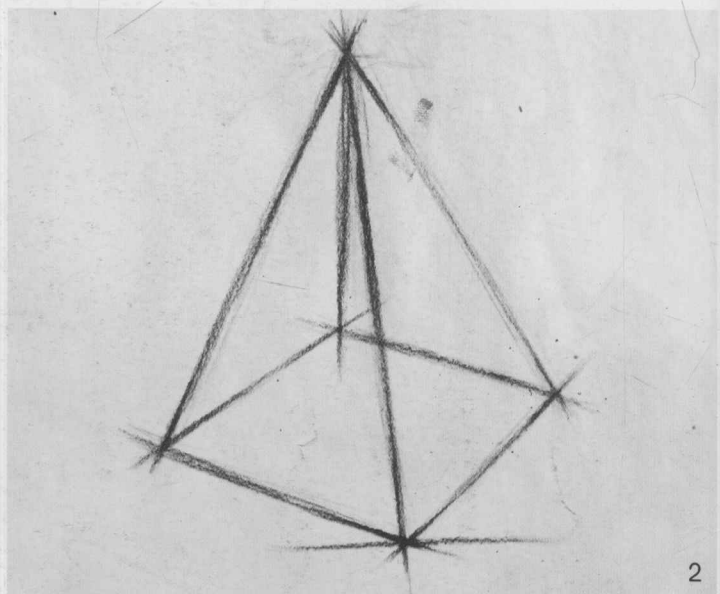


方锥体的画法步骤：

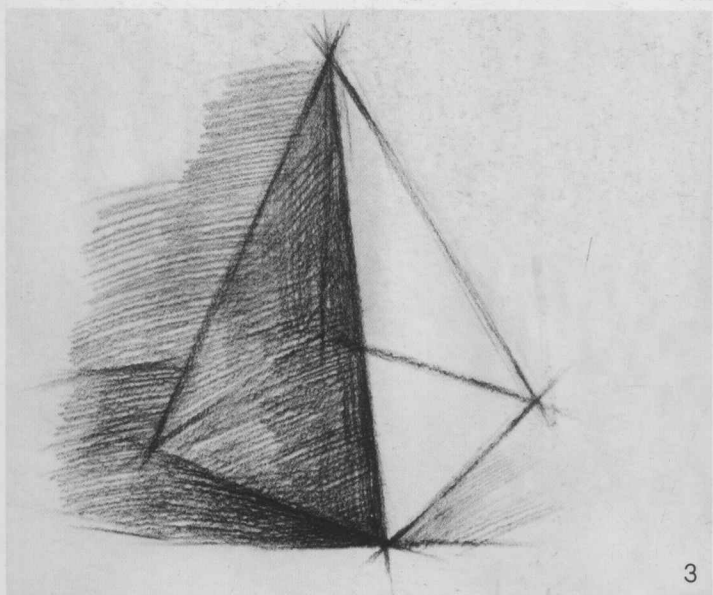
1. 用较浅的线画出大体的轮廓线。
2. 注意底部正方形的透视关系,勾出另外两条边。
3. 从明暗交界线入手, 铺出暗部大体的色块, 分出黑、白两个色块。
4. 强调明暗交界线, 画出背景颜色, 暗部可适当拿纸巾擦一下。
5. 加重暗部色块可明确结构面的对比, 加强它的体积感。



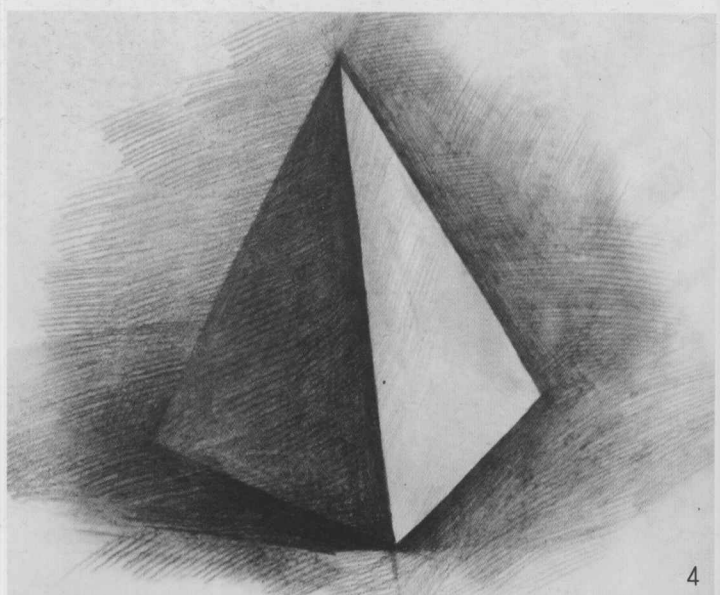
1



2



3



4

