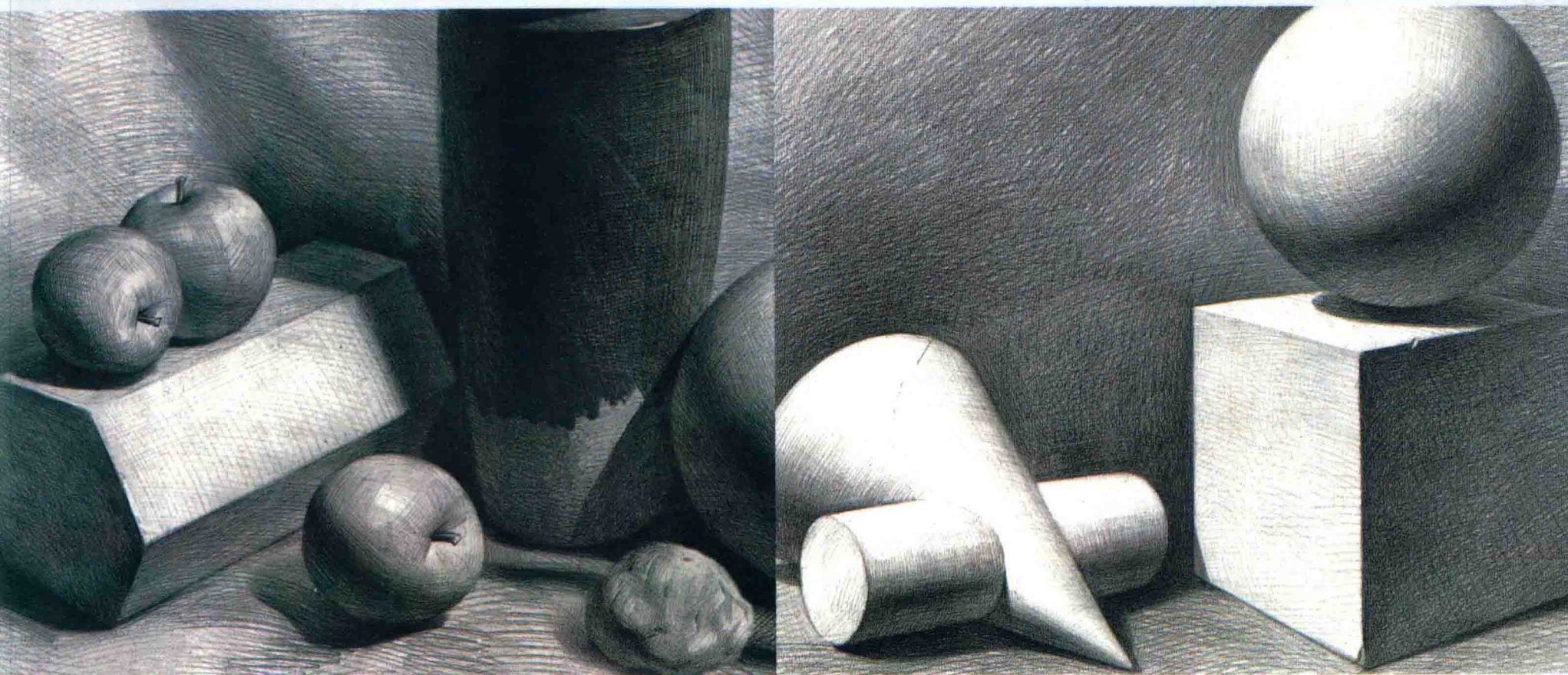


21世纪高职高专艺术设计专业系列规划教材



# 素描

SUMIAO

## 进阶教程

JIN JIE JIAO CHENG

几何体·静物

邓腾 廖漫云 编著

华南理工大学出版社



CONTRAST

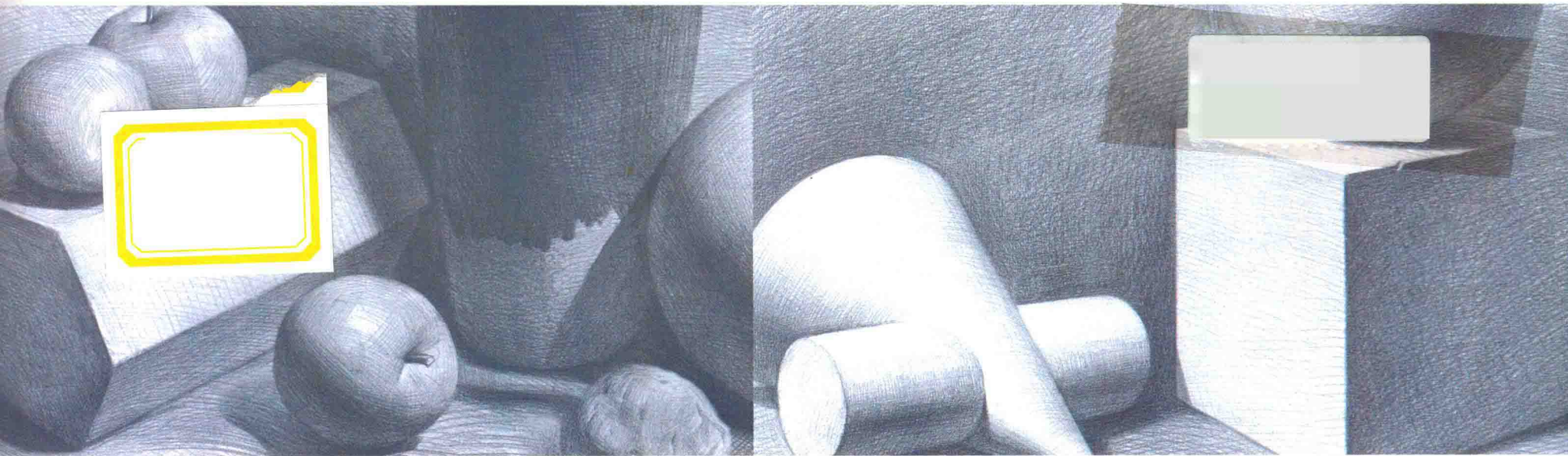
CONTRAST

CONTRAST

CONTRAST

CONTRAST





21世纪高职高专艺术设计专业系列规划教材

# 素描

SUMIAO

## 进阶教程

JIN JIE JIAO CHENG

几何体·静物

邓 腾 廖漫云 编著

华南理工大学出版社

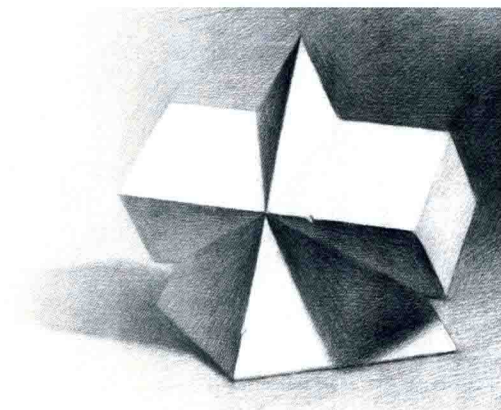
·广州·

# JIN JIE JIAO CHENG

## 作者简介

邓腾，广东龙川人，硕士。从事美术教育多年，教学经验丰富，曾参与编著《园林美术——钢笔画》等。

廖漫云，广东阳江人，硕士。从事美术教育十余年，具有丰富的教学经验。参与编著《园林美术——钢笔画》等。



## 图书在版编目(CIP)数据

素描进阶教程/邓腾，廖漫云编著—广州：华南理工大学出版社，2011.6  
(21世纪高职高专艺术设计专业系列规划教材)  
ISBN 978-7-5623-3444-6

I. ①素… II. ①邓… ②廖… III. ①素描技法-高等职业教育-教材  
IV. ①J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第088150号

总发行：华南理工大学出版社(广州五山华南理工大学17号楼，邮编 510640)  
营销部电话：020-87113487 87111048(传真)

E-mail: [scutc13@scut.edu.cn](mailto:scutc13@scut.edu.cn)

<http://www.scutpress.com.cn>

责任编辑：吴兆强

印刷者：广州市穗彩彩印厂

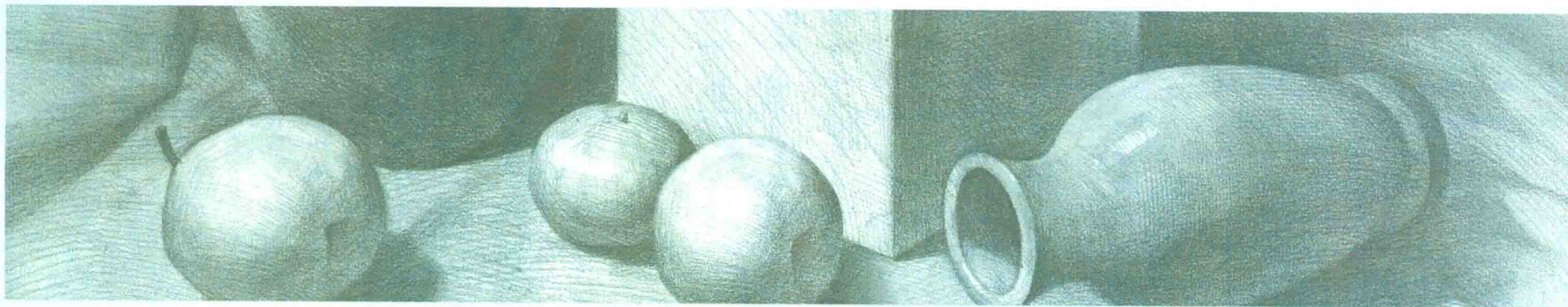
开本：889mm×1194mm 1/8 印张：5 字数：63千

版次：2011年6月第1版 2011年6月第1次印刷

印数：1~3000册

定价：30.00元

版权所有 盗版必究



## 素描理论概述

### 一、认识素描

素描是一种正式的艺术创作，以单色线条来表现直观世界中的事物，亦可以表达思想、概念、态度、感情、幻想、象征甚至抽象形式。它不像绘画那样重视总体和彩色，而是着重结构和形式。

### 二、常用的素描用语

- (1)明度：色相明亮或沉暗的程度。
- (2)比例：一部分跟另一部分或整体在量或尺寸方面的关系。
- (3)构图：各部分的一种配置法，依照经过设计的格式、一致的比例或重复的体系去安排。
- (4)轮廓线：描述前进或后退的形状之变化方面的一条断续线或连续线。
- (5)平衡：在设计或绘画里，各项元素达到均衡的状态。
- (6)线影：平行或靠近得足以形成一个面的断续线。
- (7)立体表现法：控制明暗的逐渐变化以创造实体形式的视觉效果，使物体有三度空间的特质。
- (8)明暗交界线：亮面与暗面的一条交界线（根据物体的结构不同，有时不一定是一条线，也可能是一个面），一般在明暗交界线的地方颜色最重。

### 三、素描工具

(1)素描工具的种类很多，如石笔、炭笔、铁笔、粉笔、毛笔、铅笔和钢笔等；也有用钻子和金刚石作画的。工具的不同关系着素描的性质和构图，工具也能影响画家的情绪和技巧。

(2)工具的选用取决于画家所想要达到的艺术效果。一般认为，干笔适宜作清晰的线条，水笔宜于表现平面；精美的笔触可用毛笔挥洒，而广阔的田野则可用铅笔或粉笔去勾勒。炭笔是两者都可兼用的。

(3)以作品尺寸而言，大幅素描作品适宜用木炭来画，对于轮廓、调子等可经长久的时间细细研究、分析。铅笔则适合较小尺寸，很少大张的铅笔画。而钢笔画则更小了，往往在插画上用得较多。

### 四、素描的技法和种类

(1)线和线条技法，素描的要素是线，但是线在实质上却是不存在的，它只代表物体、颜色和平面的边界，用来作为物体的幻觉表现。直到近代，线才被人们认为是形式的自发要素，并且独立于被描绘的物体之外。

(2)素描是用线条来组成物体的形象，并且描绘于平面之上，借由线条形式引起观者的联想。例如，两条线相交所构成的角形，可以被认为某平面的边界；另外，加上第三条线可以在画面上造成立体感。弧形的线条可以象征拱顶，交会聚集的线条可表现深度。人们可以从线条的变化当中，得到可以领会的形象。因此，透过线条的手段，单纯的轮廓勾勒可以发展成精致的素描。

(3)在素描中可以用线条区分立体与平面，至于色彩明暗是为了加强和理清整体与部分的关系。我们可以运用线条的开始、消失和中断来画出边界，并且形成平面，也可使色彩至边界而上。线条的粗细能表现物体的变化，甚至光和影也可用线条的笔触变化表现出来。

(4)素描的线条技法还需要平面技法的辅助。平面技法在使用炭粉笔时，在明暗对照上可用擦笔法。而更重要的是使用毛笔画法，因为毛笔能发挥笔触的宽度和笔调的强度，并且能增加空间感和立体感。素描也可用多色画笔作为基本材料，用来加强素描效果以及素描的艺术性。

### 五、认识素描中的明暗

(1)何谓明暗？光照射物体时因环境而产生的变化为明暗。

(2)明暗产生的原因：有光源（不论是自然光源、人工光源）照射，才会产生明暗；没有光，我们的眼睛将看不到任何东西。

(3)明暗的基本法则：①光源直射处（向光）是明亮部。②光源照射不到之处（背光）是黑暗部。③反射光所形成的是中间灰色部分。

(4)利用铅笔表现明暗的方法：①铅笔直立地以尖端来画时，画出来的线较明了而坚实；铅笔斜侧起来以尖端的腹部来画时，笔触及线条都比较模糊而柔弱。②笔触的方向要整齐才不致混乱。

(5)铅笔画使用橡皮擦时的注意事项：①初学时往往总觉得画一笔不满意时，就马上用橡皮擦去了，第二次画得不对时又再擦去，这是最不好的习惯。一则容易伤害画纸，使纸张留下疤痕，再则画时就越画越无把握了，所以应极力避免。②当第一笔画不准确时，即可再画上第二笔，如此画时就有个标准，容易改正，等浓淡明暗都画好之后，再把不用之处的铅笔线，用橡皮轻轻擦去，这样整幅画面就清楚可爱多了。③画面上许多无用的线痕，通常到最后都会被暗的部分遮没了，我们只需把露出的部分擦去，这样也较为省力。同时，不用的线痕往往无形中成为主体的衬托物，所以不但不擦去无害于画面，有时反而收到无形的效果，这是我们不可不注意的地方。

(6)画面宾主的表现：①前面的、较近的物体，都应表现得强烈而明确；后面的，较远的物体，都应表现得柔弱而模糊。②主体应表现得明确显著，从属的客物则应以衬托主物为目的。

## 目录

### 几何形体训练

正方体 / 01

四棱方锥 / 02

圆球体 / 03

六棱柱体 / 04

方柱十字架 / 05

圆锥混合体 / 06

### 静物写生训练

雪梨和苹果 / 19

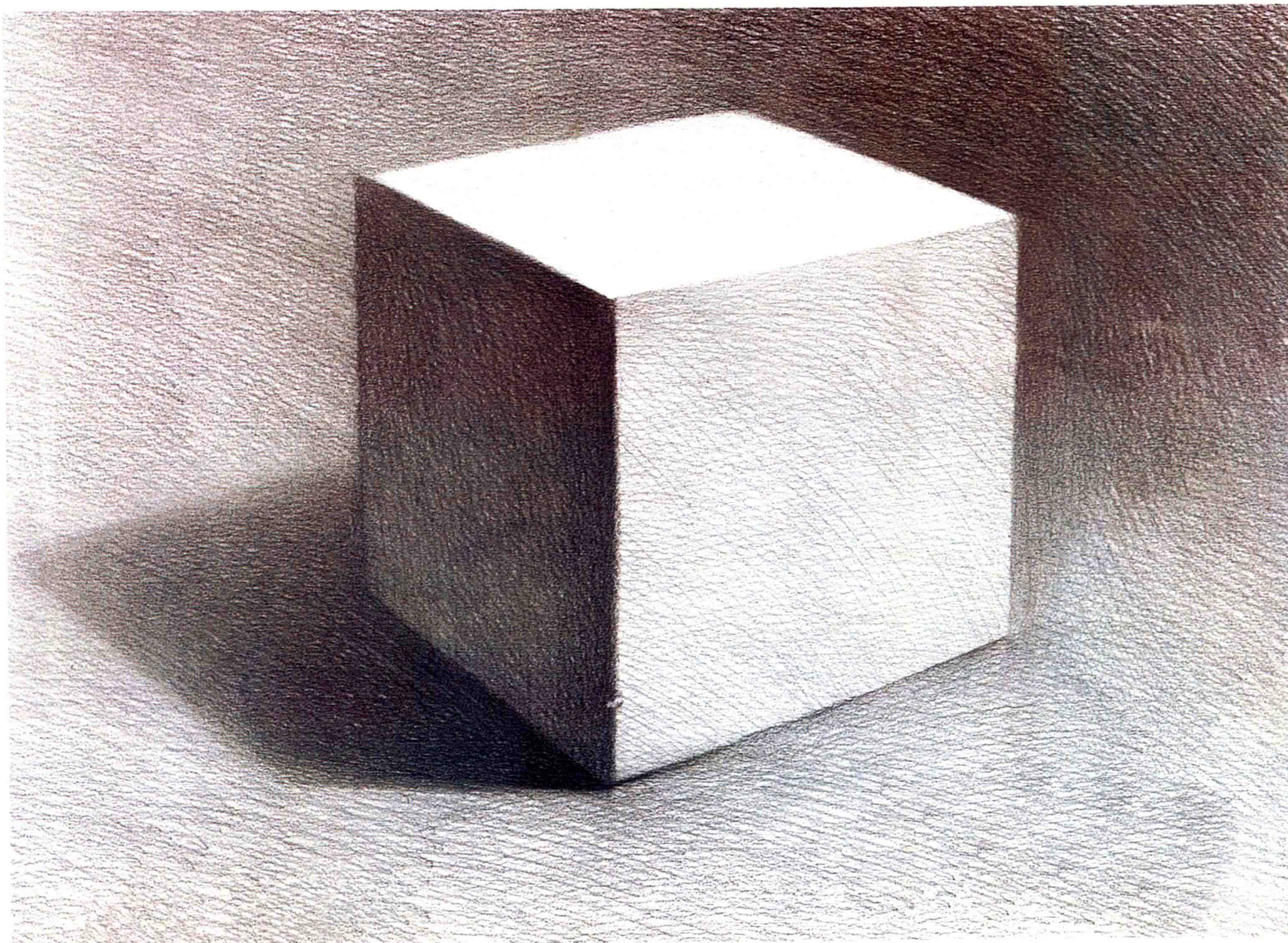
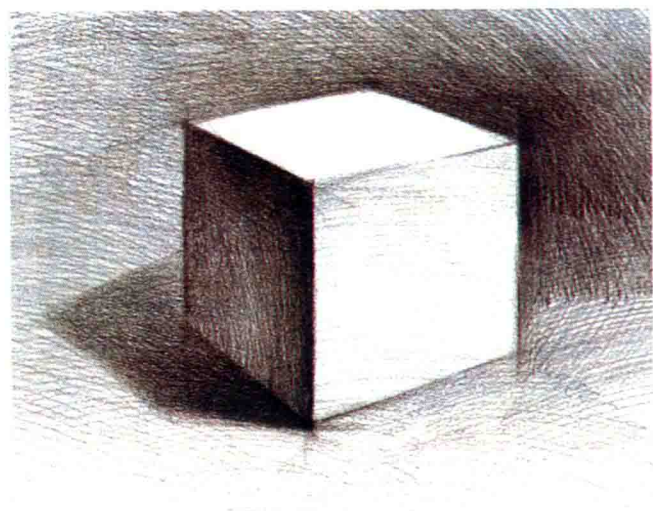
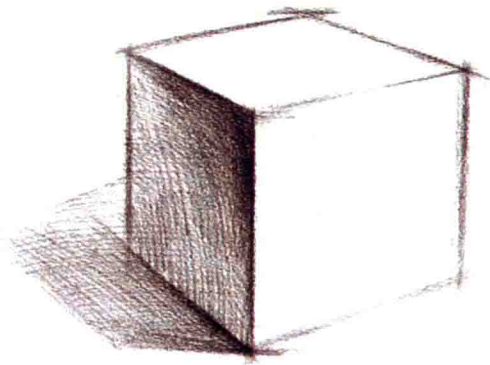
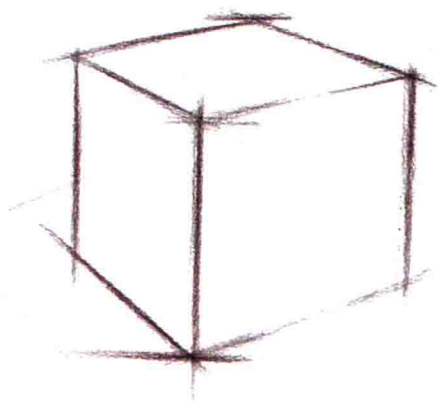
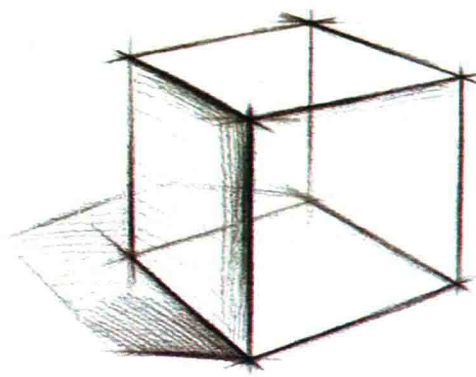
西红柿和鸡蛋 / 20

酒杯和香蕉 / 21

## 几何形体训练

### 正方体

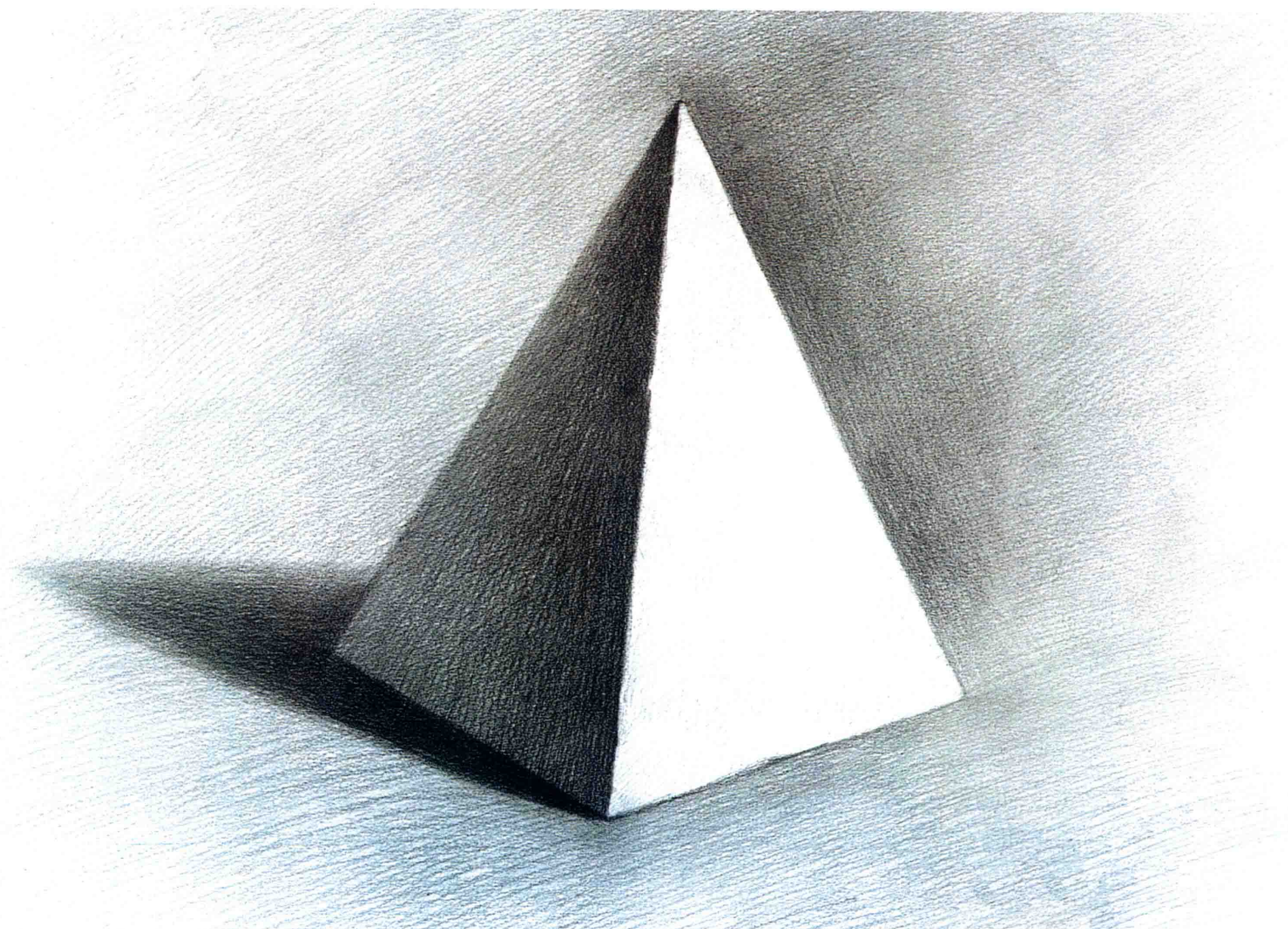
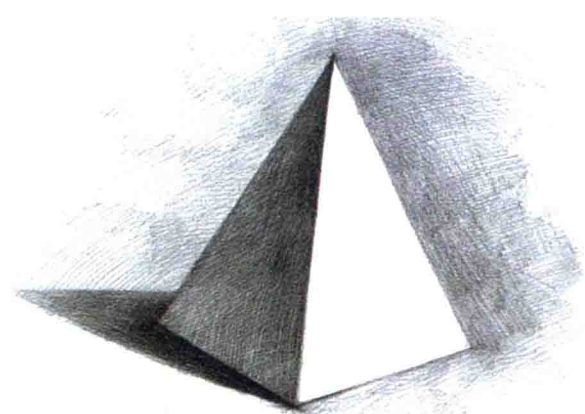
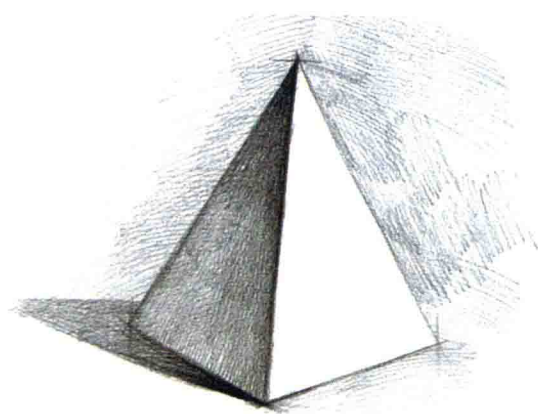
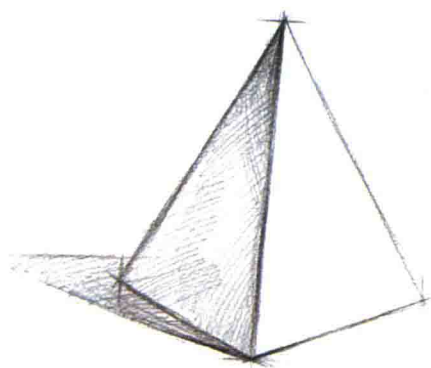
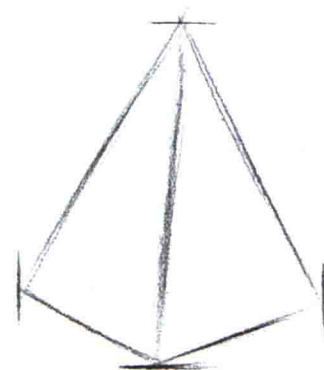
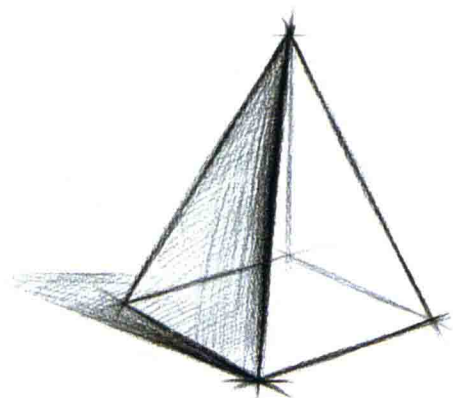
- (1) 观察正方体的大小比例，画出轮廓，注意透视关系。
- (2) 进一步观察物体的结构，画出大体明暗，注意明暗交界线的变化。
- (3) 加强明暗关系和物体的特征，处理好黑白灰的对比，注意暗部和投影的关系。
- (4) 深入刻画，调整画面效果。



# 几何形体训练

## 四棱方锥

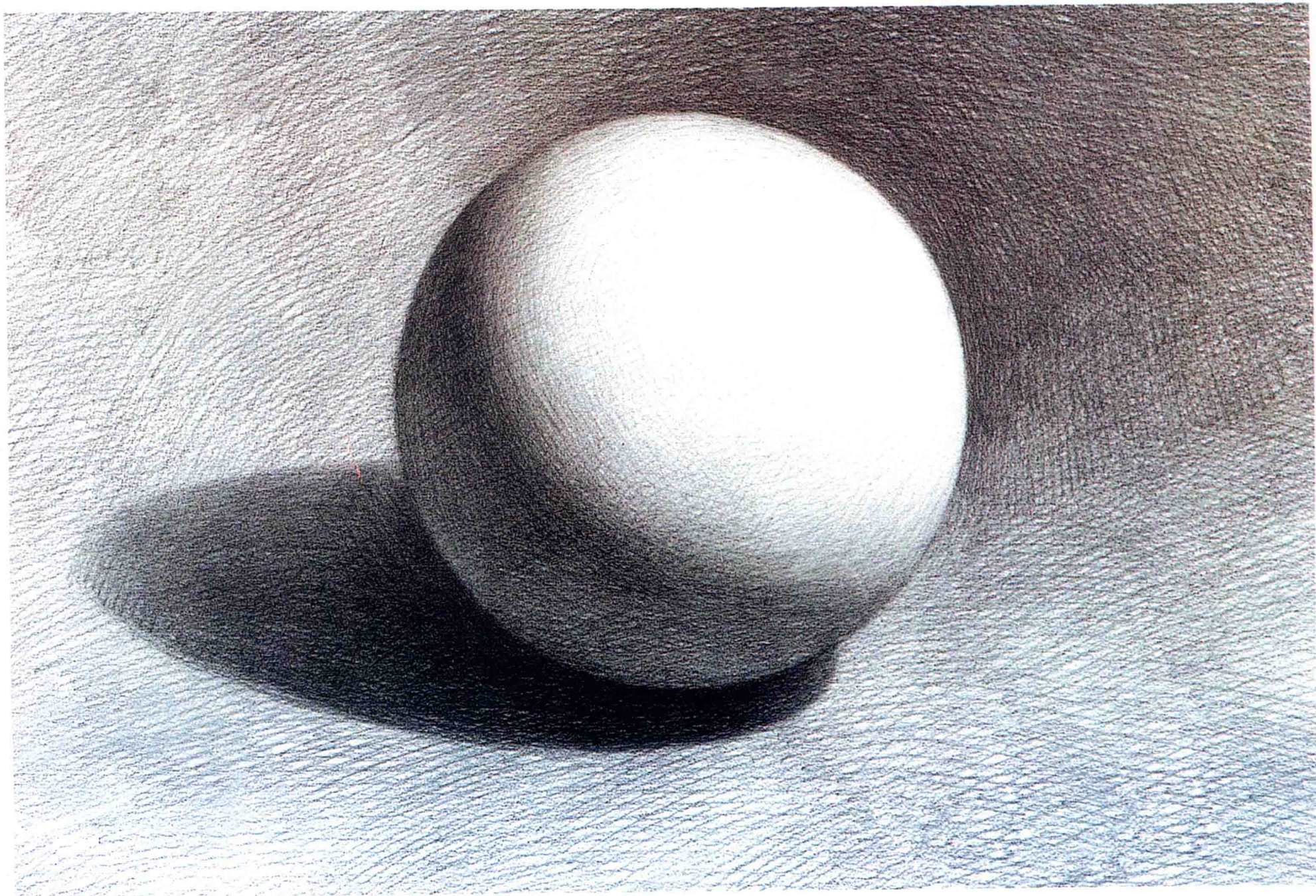
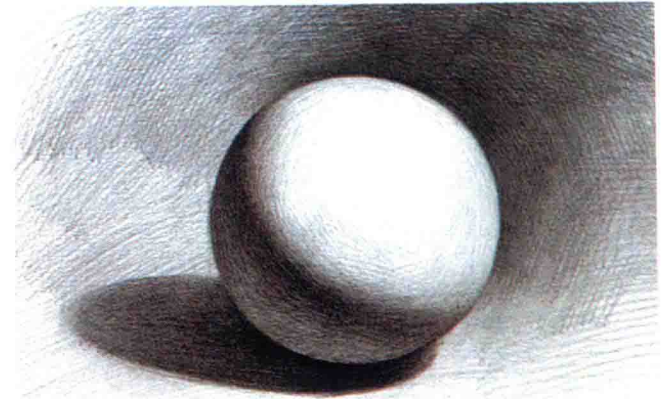
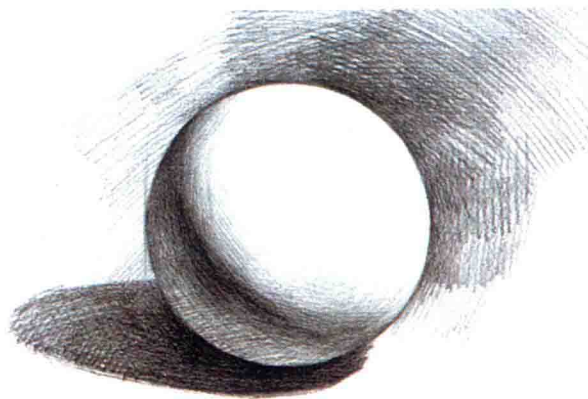
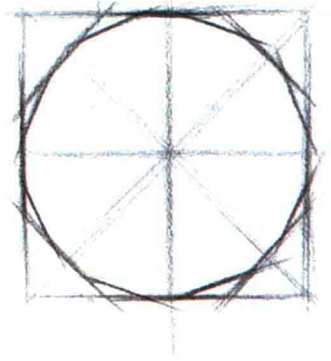
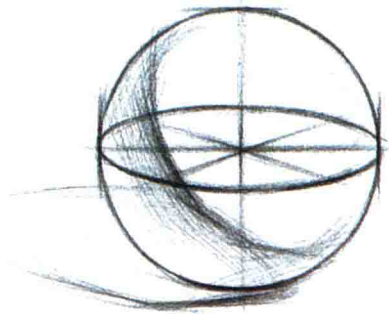
- (1) 观察物体的大小比例，画出大体轮廓。
- (2) 确定明暗交界线的变化，铺出暗部和投影的调子。
- (3) 加强明暗关系和物体的特征，以及与背景的关系。
- (4) 深入刻画，调整画面效果。



## 几何形体训练

### 圆球体

- (1) 把圆概括为正方形起稿，画出纵横中轴线，再用直线进行斜切。
- (2) 找出球体的明暗交界线，画出大体明暗及投影。
- (3) 加强明暗关系和物体的特征，处理好黑白灰的对比。
- (4) 深入刻画，调整画面效果。

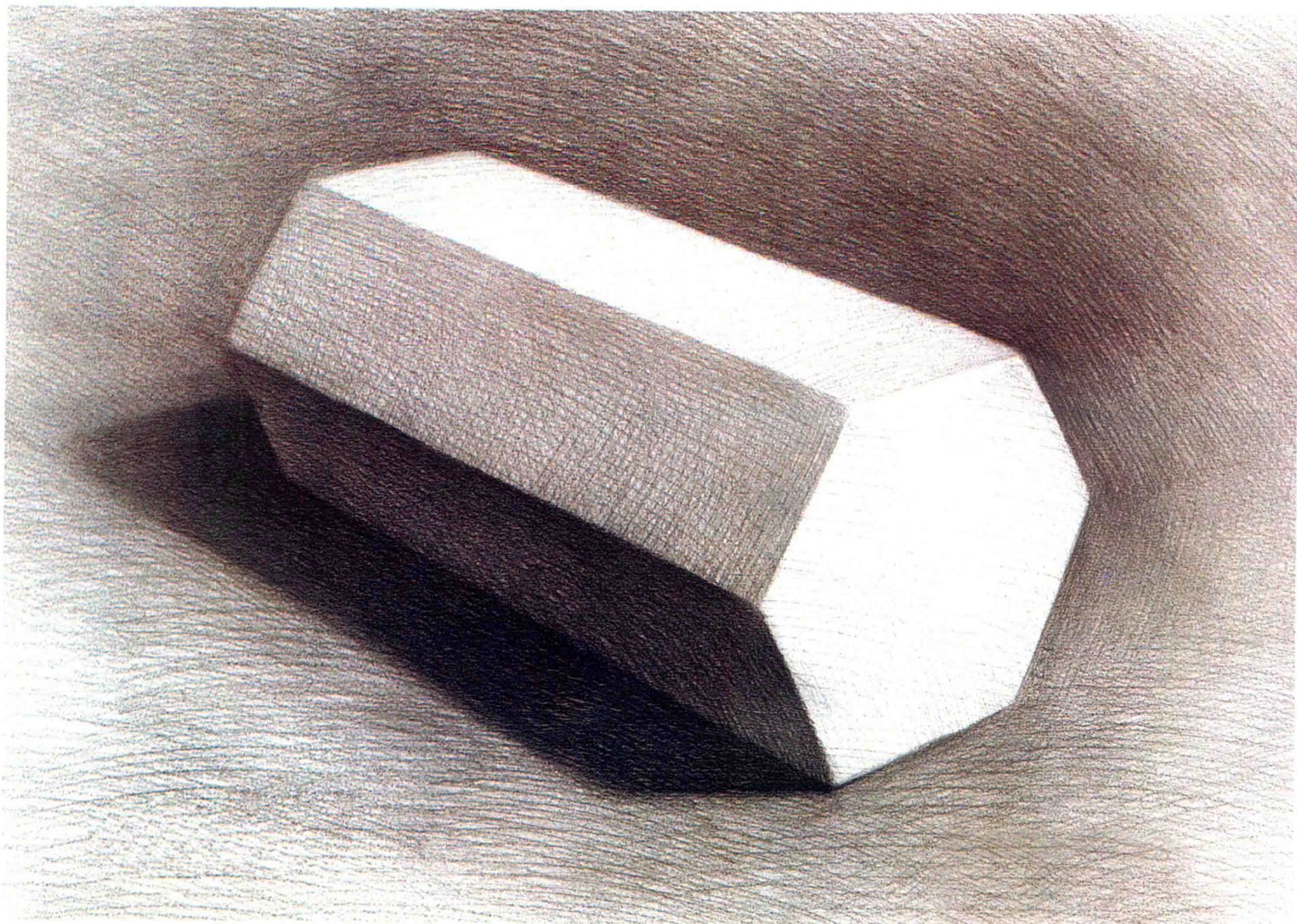
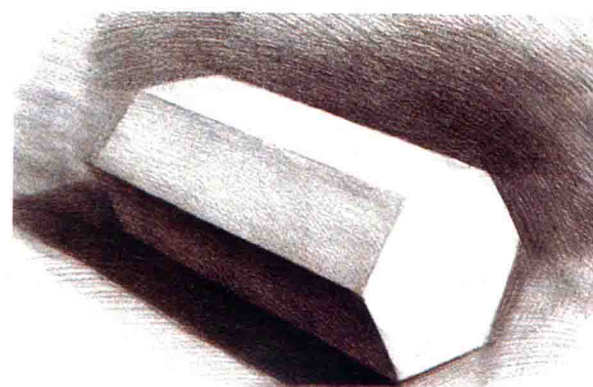
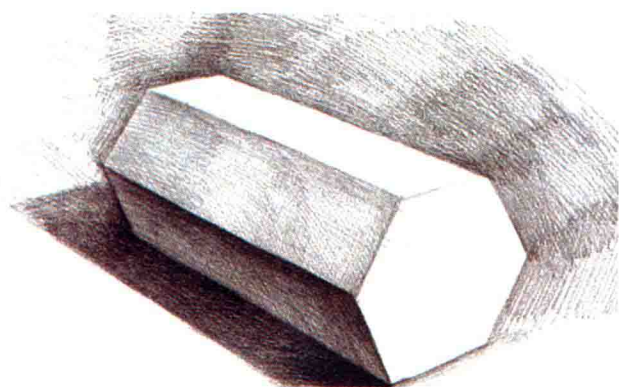
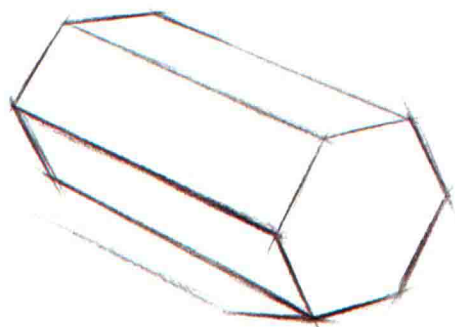
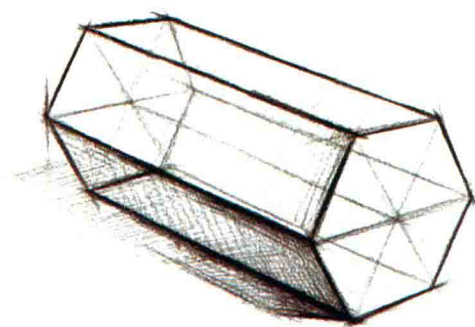




## 几何形体训练

### 六棱柱体

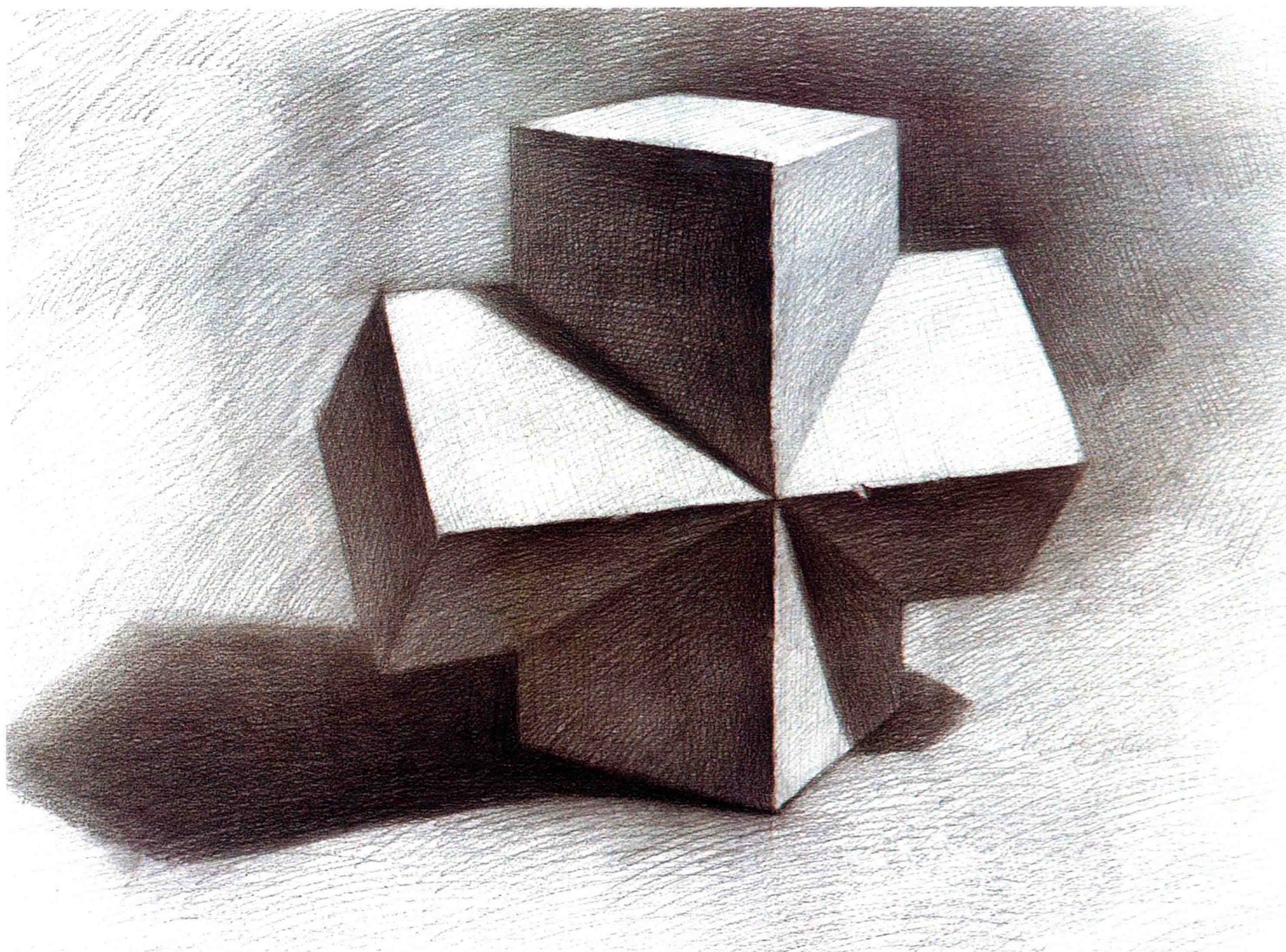
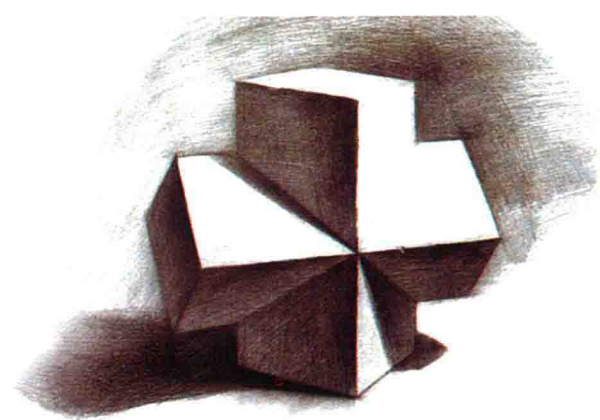
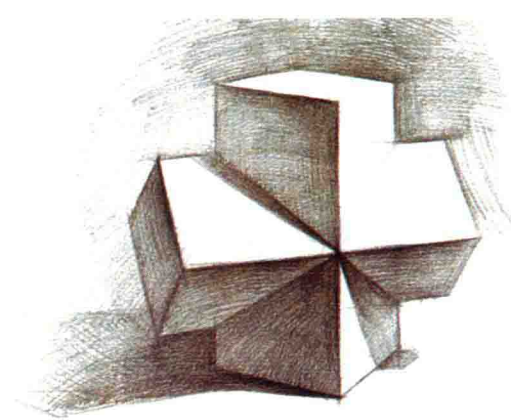
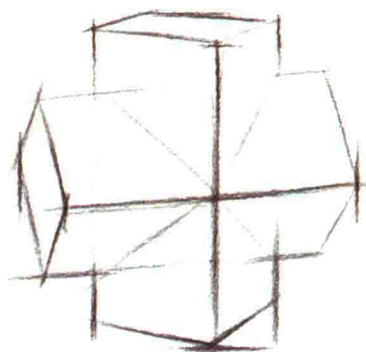
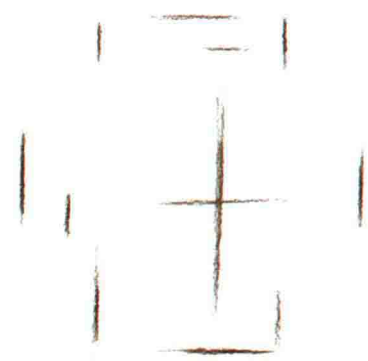
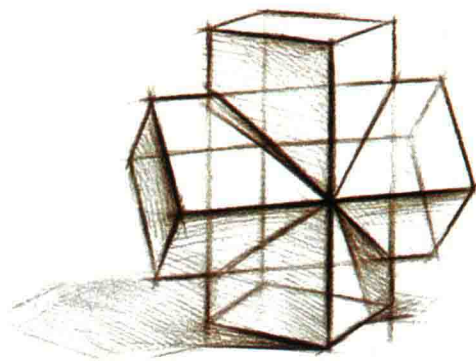
- (1) 观察物体，确定六棱柱的长、宽、高比例。
- (2) 进一步画出物体的轮廓，确定造型。
- (3) 画出大体的明暗关系，注意每个面的调子对比。
- (4) 深入刻画，调整画面效果。



## 几何形体训练

### 方柱十字架

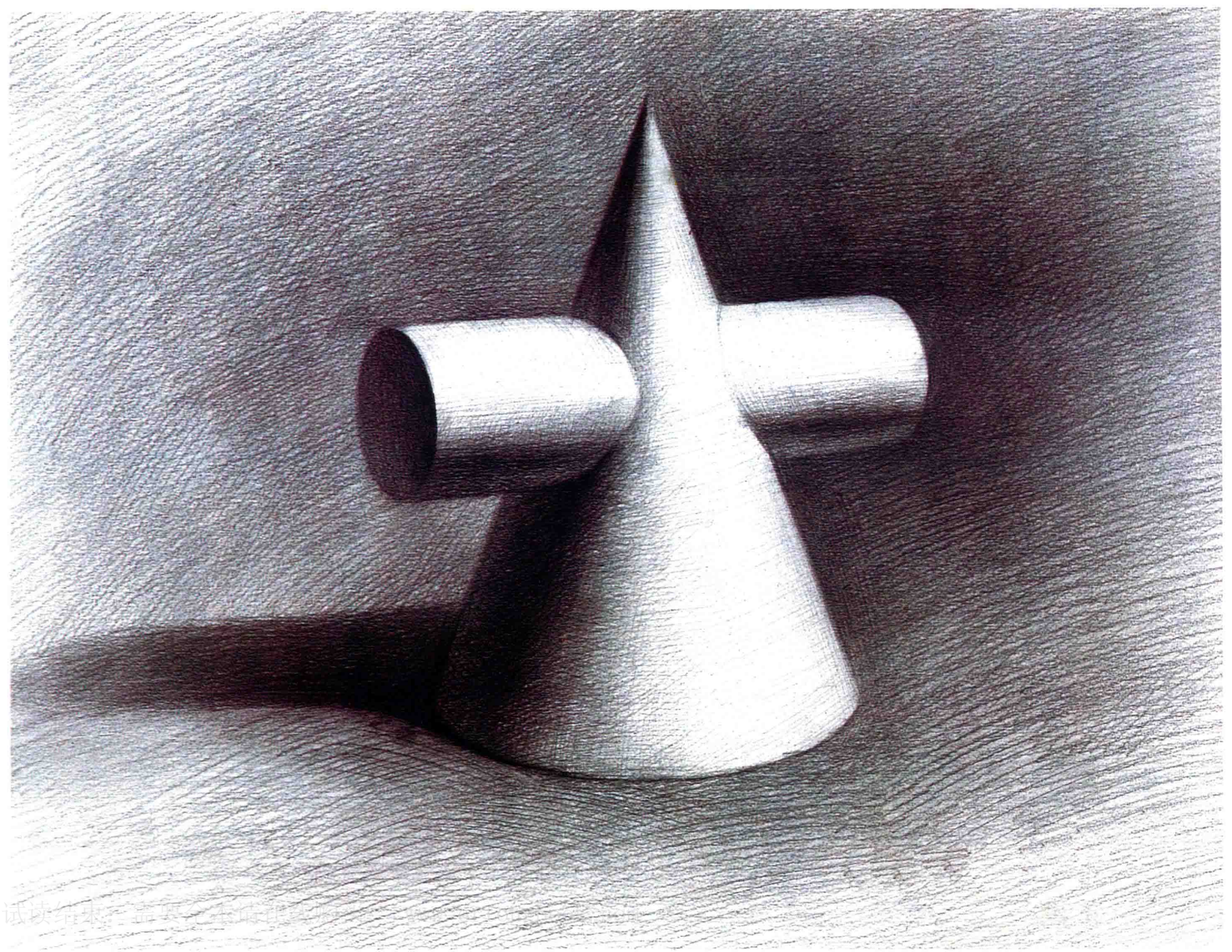
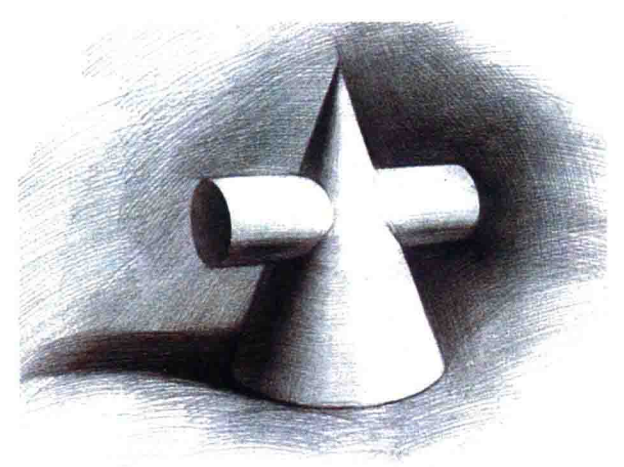
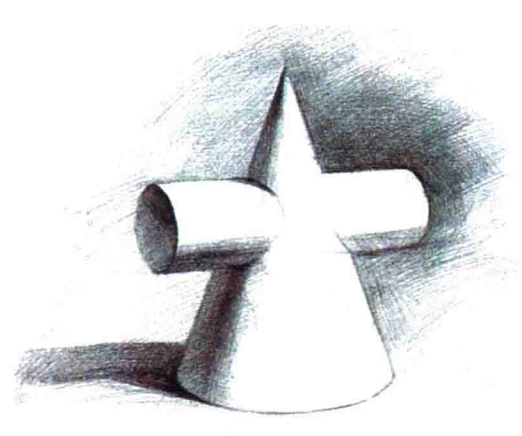
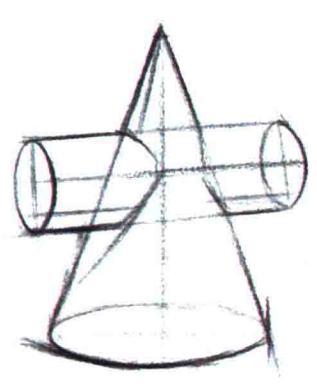
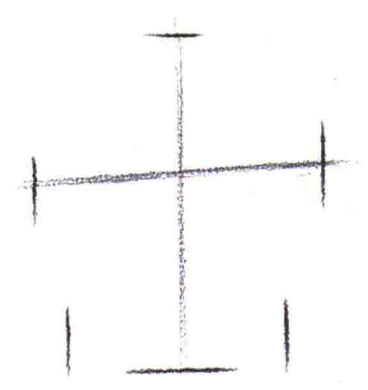
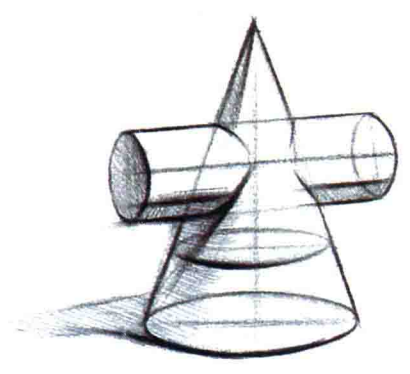
- (1) 初步定出物体的上下左右位置，确定基本的比例。
- (2) 进一步画出物体的轮廓，确定造型。
- (3) 画出大体的明暗关系，注意空间感的处理。
- (4) 深入刻画，调整画面效果。

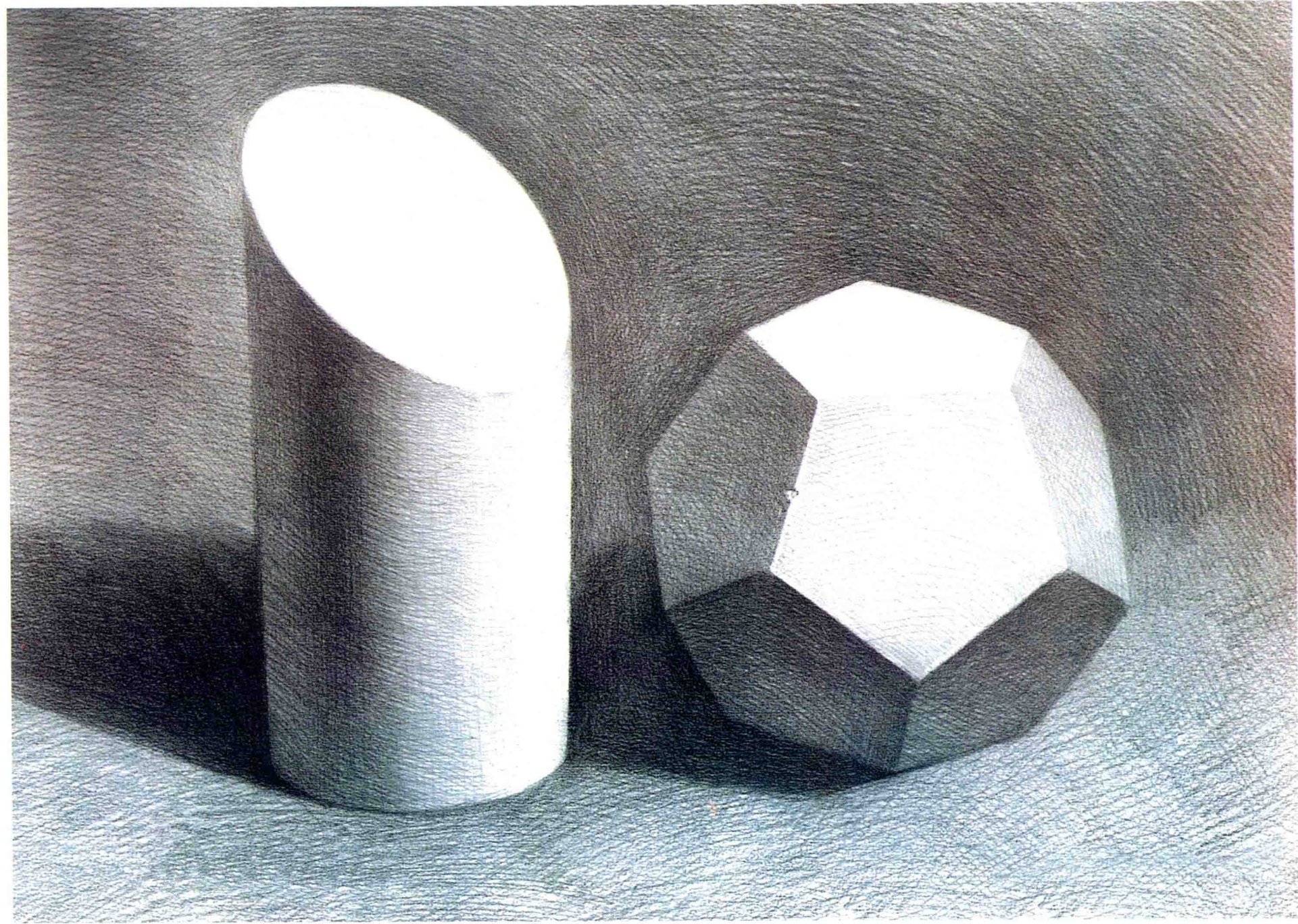
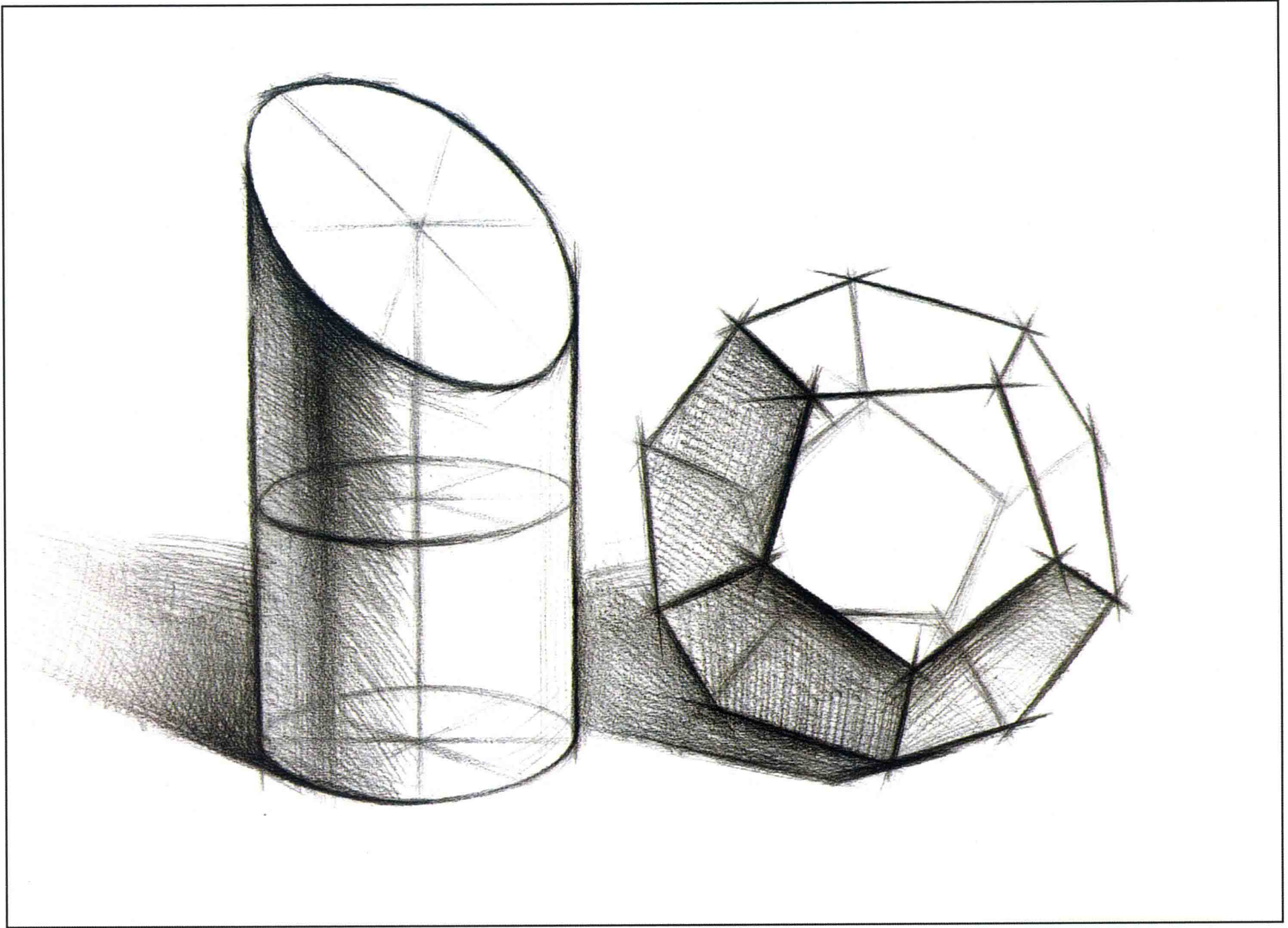


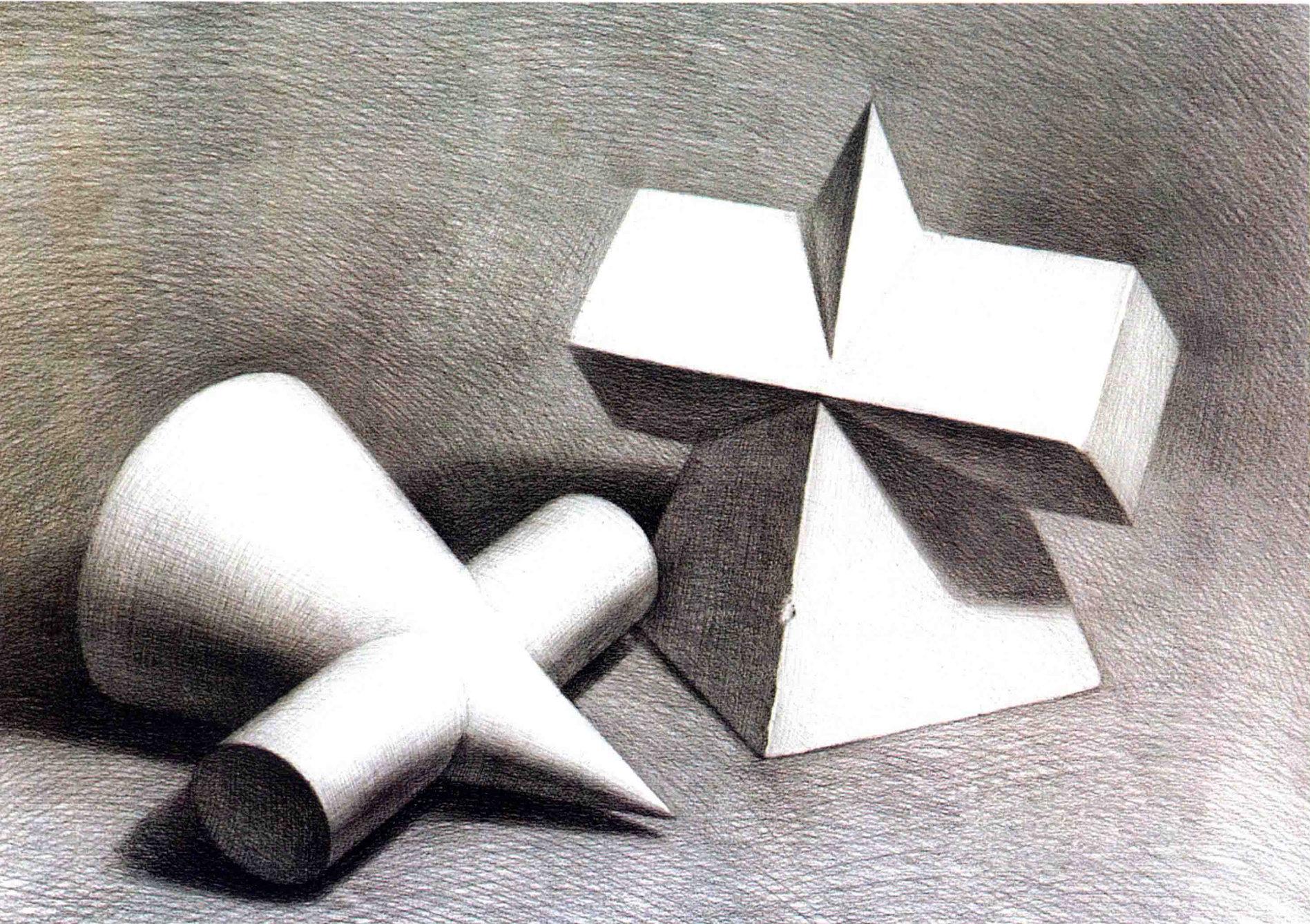
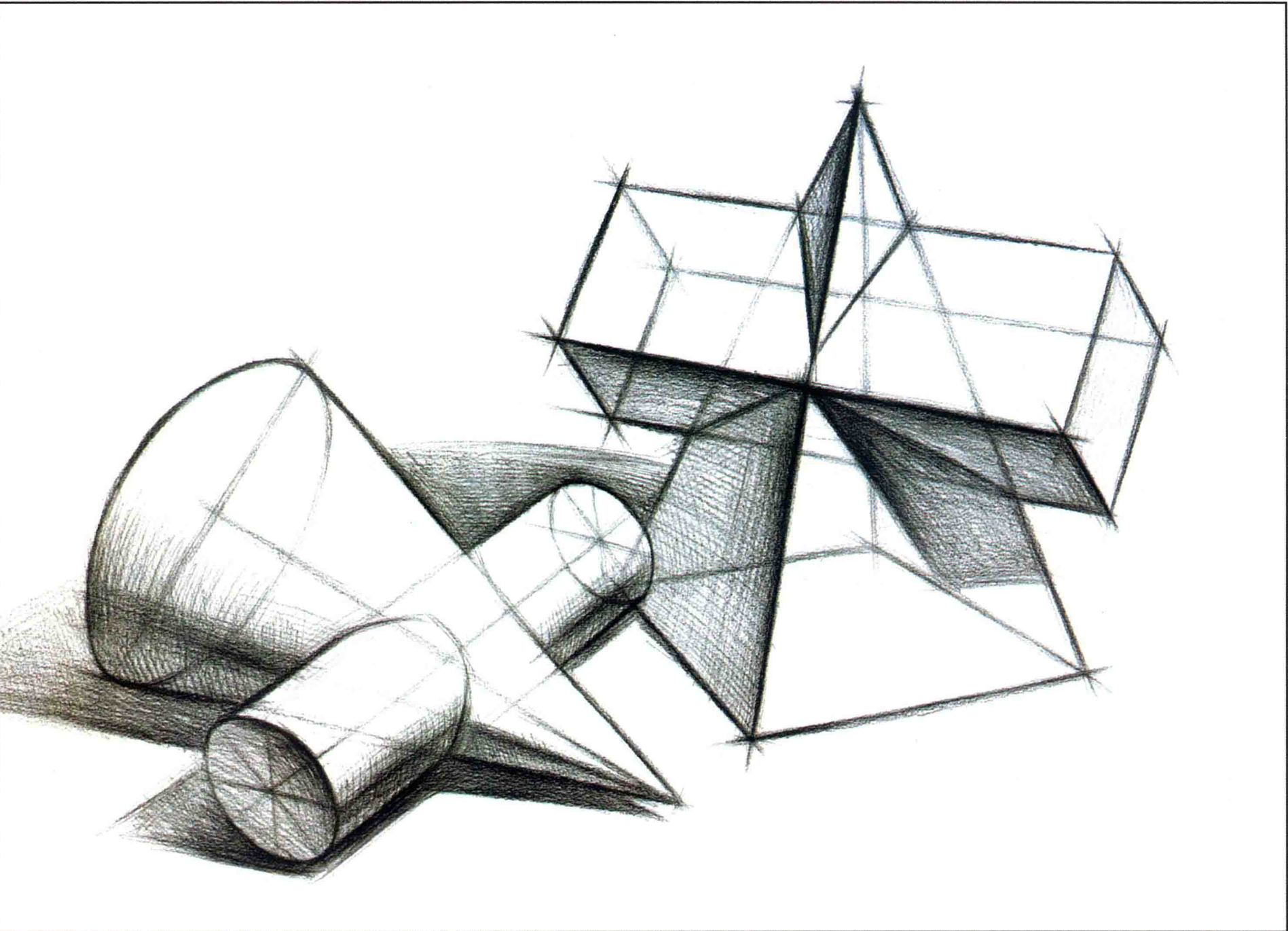
# 几何形体训练

## 圆锥混合体

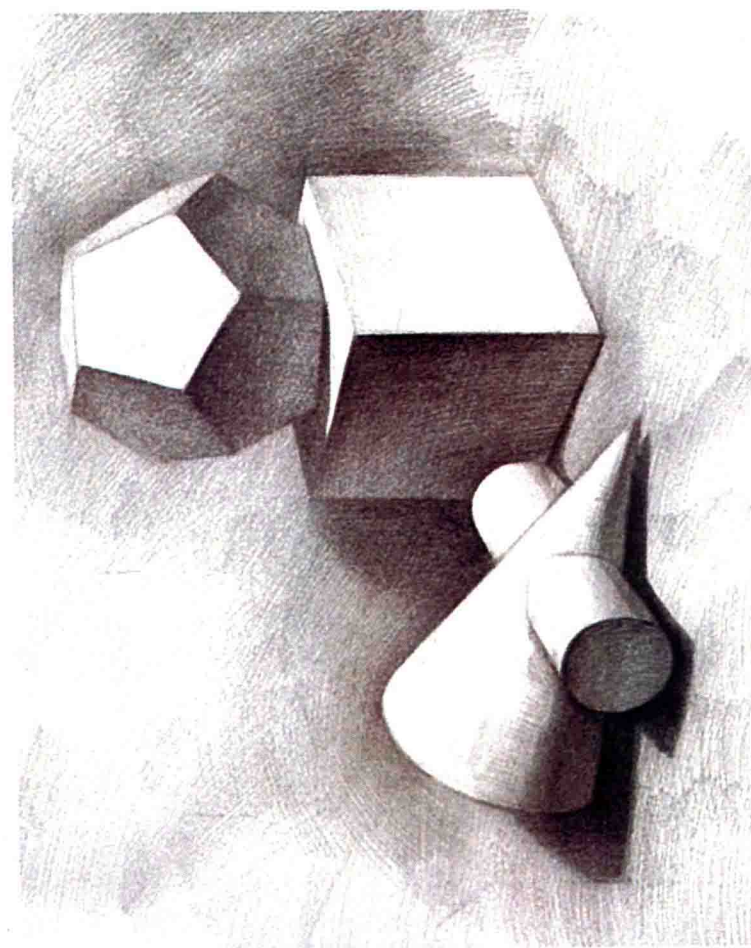
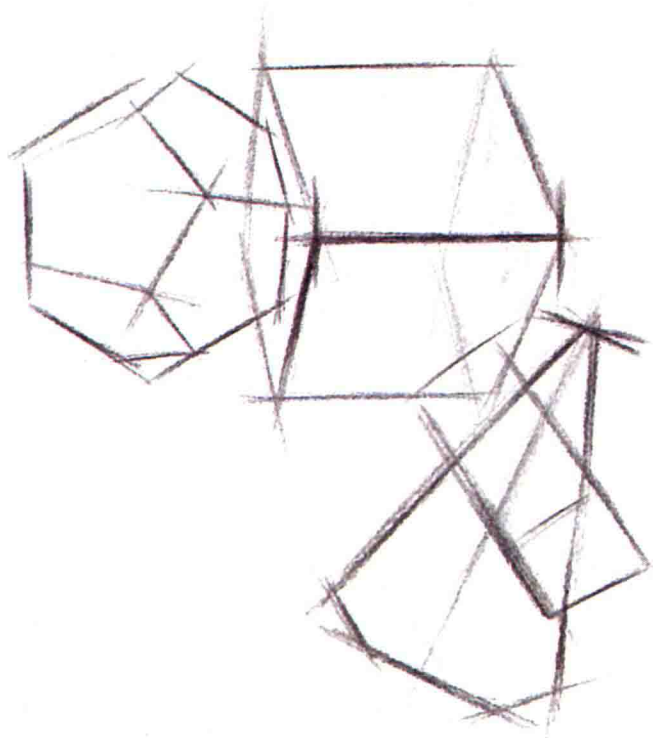
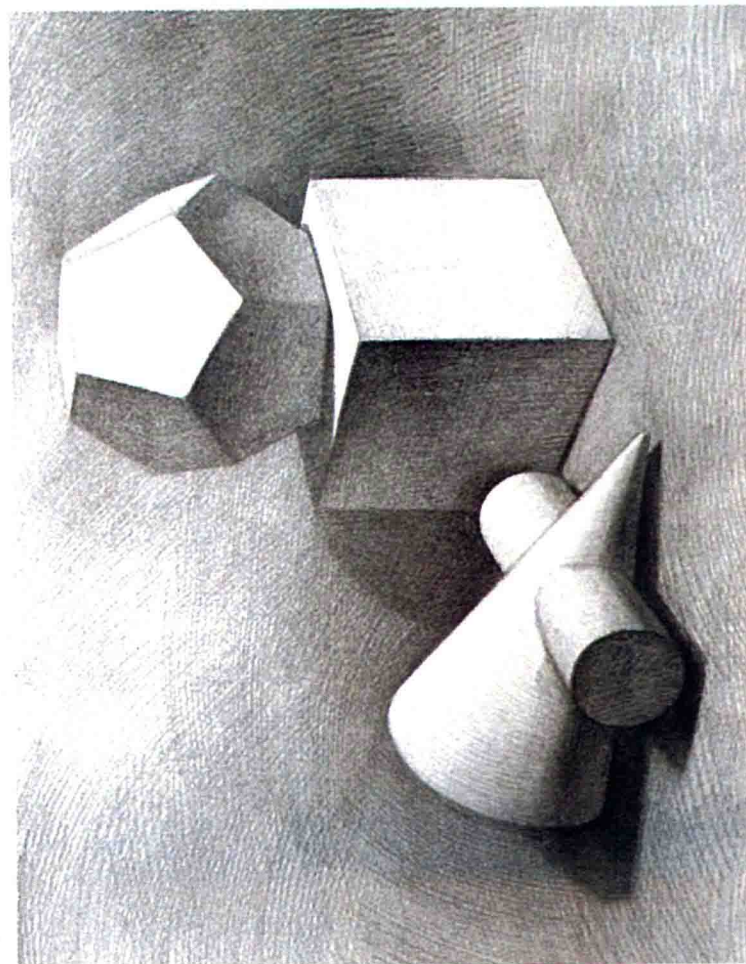
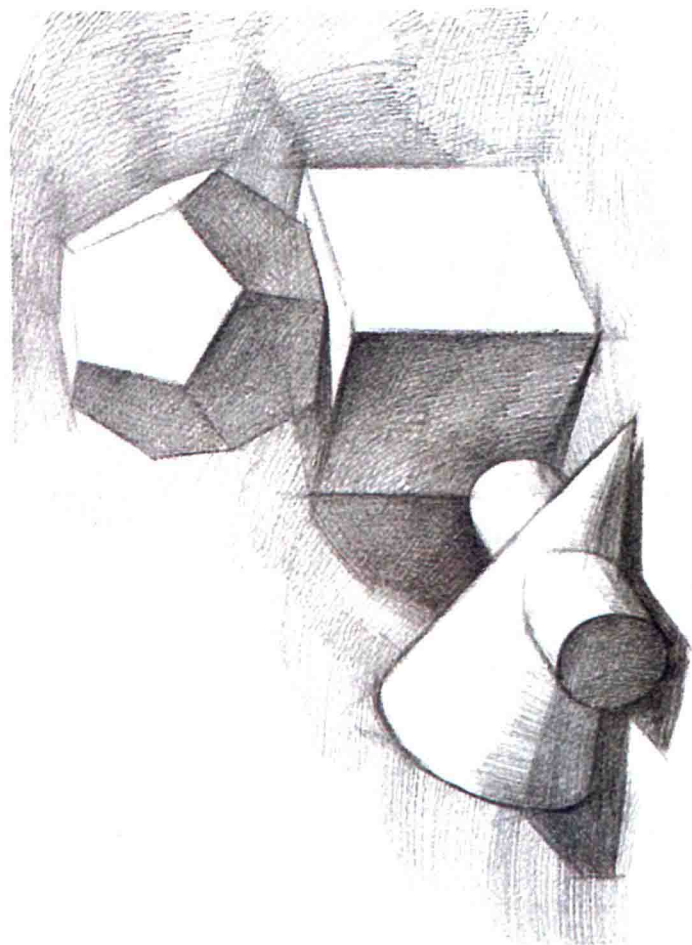
- (1) 初步定出物体的上下左右端点位置，确定比例。
- (2) 进一步画出物体的轮廓，注意底部椭圆的透视。
- (3) 画出大体的明暗关系，加强空间感的处理。
- (4) 深入刻画，调整画面效果。

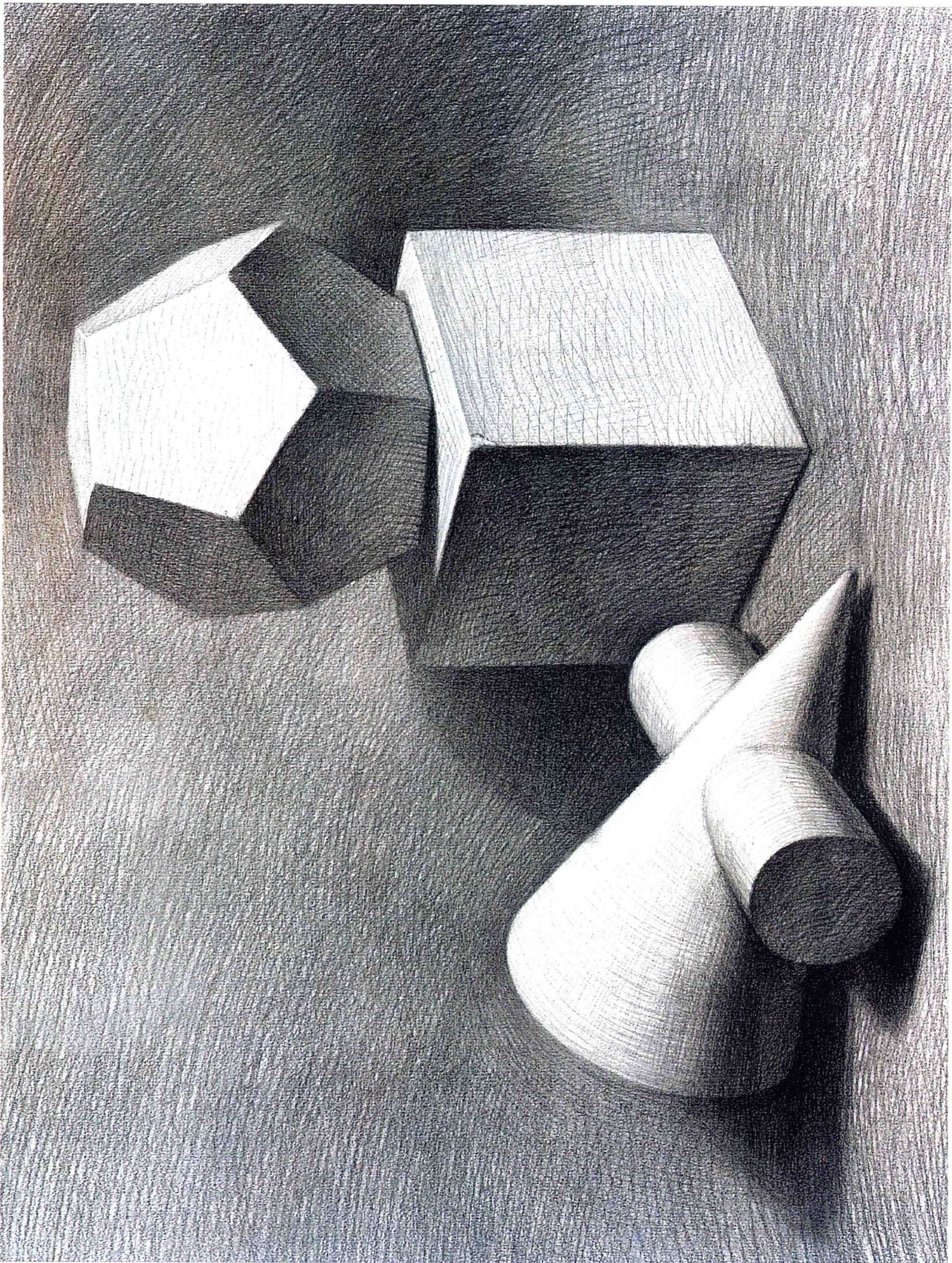






几何形体训练





几何形体训练

