

Wǒ Xíng Wǒ Sù

我形 我塑

我 形 我 塑 从 书



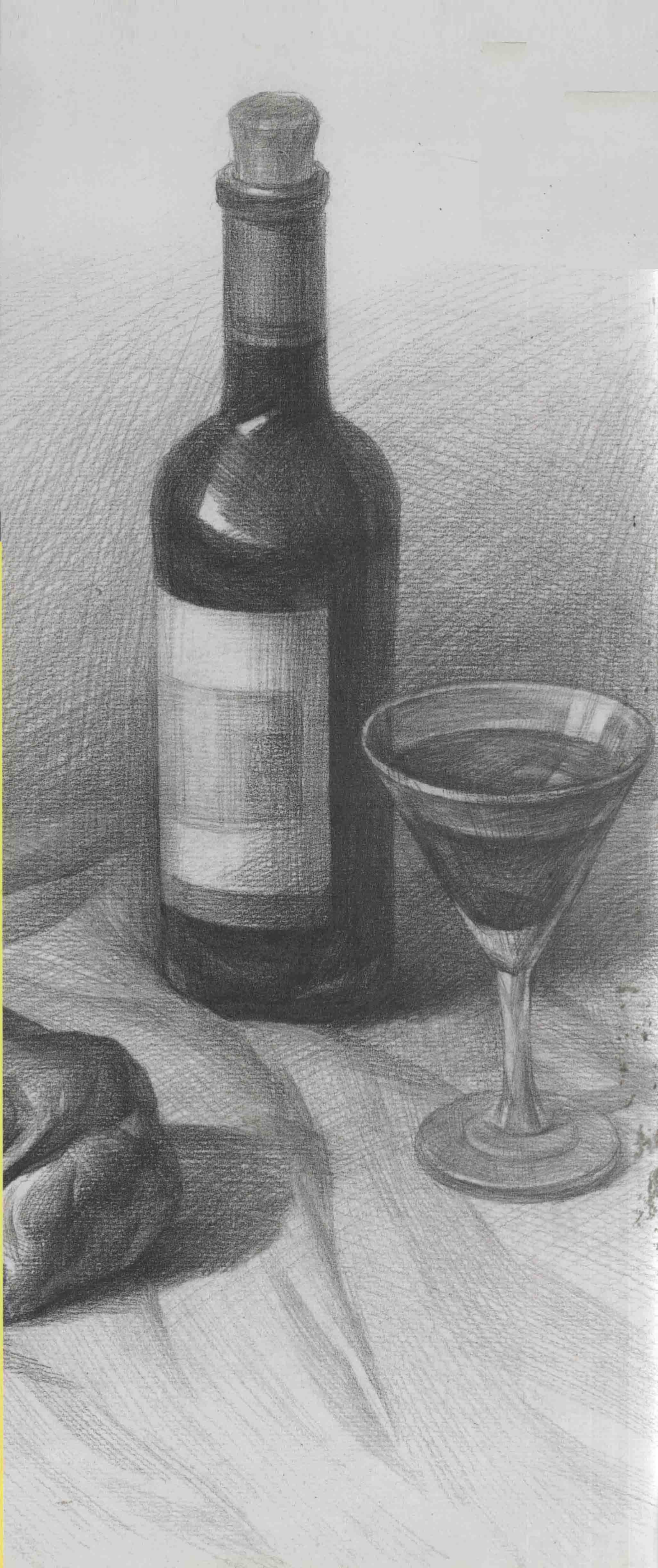
鄂美动力
E-MIND

素描静物

就那几件事

程晓光 编著

长江出版传媒 湖北美术出版社



我形我塑

我 形 我 塑 从 书



素描静物

就那几件事

程晓光 编著

长江出版传媒

湖北美术出版社

目录

I . 构图	2
II . 形体结构	3
III . 明暗调子	5
IV . 空间虚实	6
V . 质感	7
VI . 结构练习	8
VII . 明暗练习	19

构图、形体结构、明暗调子、空间虚实、质感的知识是画好素描静物必须掌握的五个方面。掌握好这几个方面的知识，就能够对素描静物这门学科有初步的了解，在作画时也就能知道画什么，指导自己如何画，从而避免见黑画黑、见白画白，依葫芦画瓢地照抄对象。

要想掌握好这几个方面的知识，必须不断地勤学苦练，把知识融汇到静物的写生实践中去，而不只是浅尝辄止地了解这些内容。这五个方面是素描静物从始至终要解决的问题，哪怕是作画已经到了有一定水平。不管水平高低，都是围绕解决这几个方面的问题来作画，解决得好，绘画水平也就相应高；解决不好，也就会画得较差。

Wo Xing Wo Su

我形我塑

我 形 我 塑 丛 书



素描静物

就那几件事

程晓光 编著

长江出版传媒

湖北美术出版社

目录

I . 构图	2
II . 形体结构	3
III . 明暗调子	5
IV . 空间虚实	6
V . 质感	7
VI . 结构练习	8
VII . 明暗练习	19

构图、形体结构、明暗调子、空间虚实、质感的知识是画好素描静物必须掌握的五个方面。掌握好这几个方面的知识，就能够对素描静物这门学科有初步的了解，在作画时也就能知道画什么，指导自己如何画，从而避免见黑画黑、见白画白，依葫芦画瓢地照抄对象。

要想掌握好这几个方面的知识，必须不断地勤学苦练，把知识融汇到静物的写生实践中去，而不只是浅尝辄止地了解这些内容。这五个方面是素描静物从始至终要解决的问题，哪怕是作画已经到了一定水平。不管水平高低，都是围绕解决这几个方面的问题来作画，解决得好，绘画水平也就相应高；解决不好，也就会画得较差。

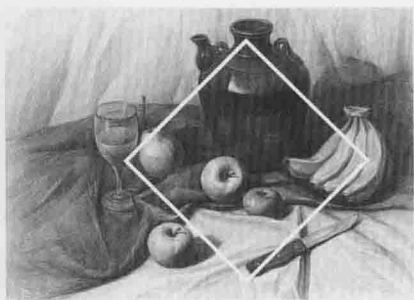
I. 构图

画一幅画，首先遇到的问题就是如何构图。构图指的是物体在画面上的安排形式，包括物体的位置、线条的排列、黑白色块的排列、空白的预留，等等。

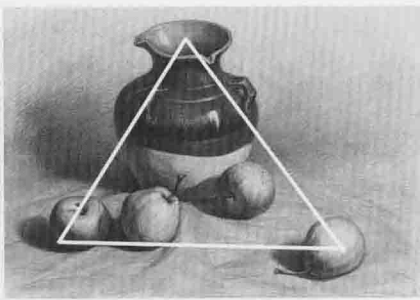
对于初学绘画的同学，构图是很重要的一步。高考评分中，构图的好坏往往最少要占15%的比分。俗话说：“良好的开端是成功的一半”，它是一幅画还有没有必要继续画下去的关键，所以一定要重视这个问题，千万不要只想着最后的结果而忽略了开始。

构图是运用构图法则将所要表现的内容合理、恰当、完整地安排在画面上。安排物体时要尽量将主体物安排在视觉中心上，以做到突出主体，主次分明，同时还要注意画面的均衡与呼应关系。物体在画面中的位置要大小适中，切忌太大、太小，不要偏向一边。总之，构图的要求以使人看起来感到舒服、美观为原则，只要能达到这个要求，构图就是成功的。在实践中，应当根据所画形象的特点和画面的规格尺寸采取适当的构图形式。

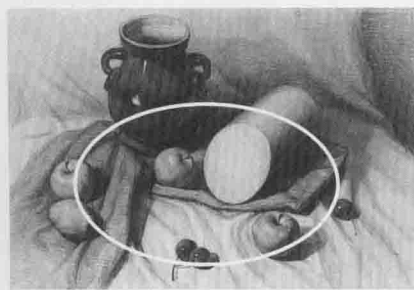
我们一般的构图形式往往有均衡式构图、“S”形构图、环形构图、菱形构图、十字交叉形构图、三角形构图、均衡式梯形构图等等，另外还有一些不常见的特殊形式构图，往往能表现出画面特殊的艺术气氛和效果。



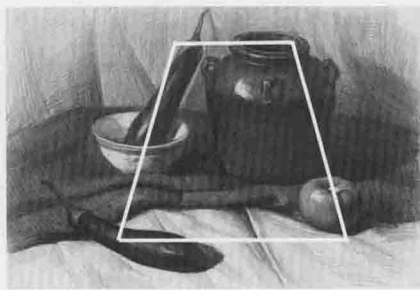
菱形构图



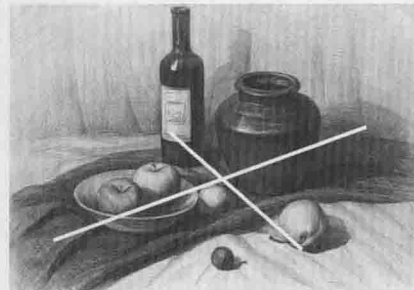
三角形构图



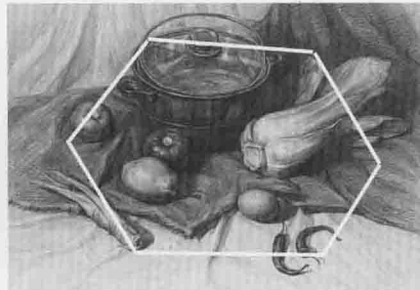
环形构图



均衡式梯形构图



十字形构图



多边形均衡式构图

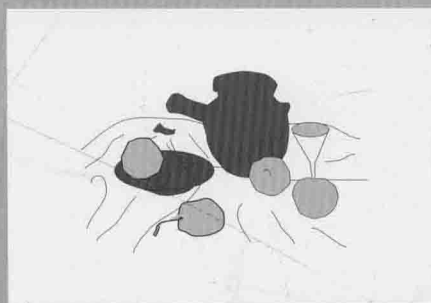


"S"形构图

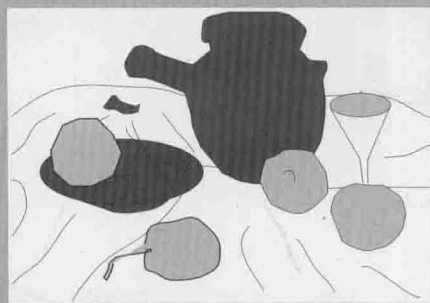


特殊形式构图

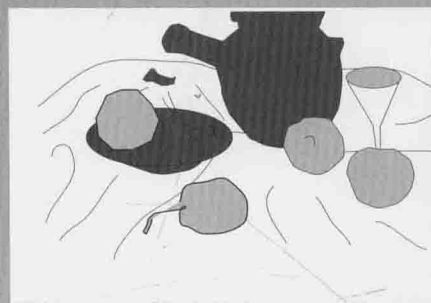
“良好的开端是成功的一半”，构图是作画时首先碰上的一个问题，它是一幅画还有没有必要继续画下去的关键。不管调子如何漂亮，形体结构如何准确，假如构图不好，观者也会失去兴趣。在高考中，构图的比分往往要占到15%以上的比重。假如试卷的构图不好，很有可能就会不及格。所以一定要重视这个问题，千万不要只想着最后的结果而忽略了开始。



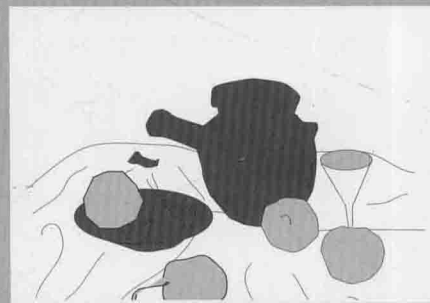
过小



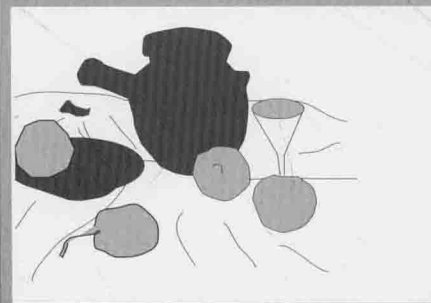
过大



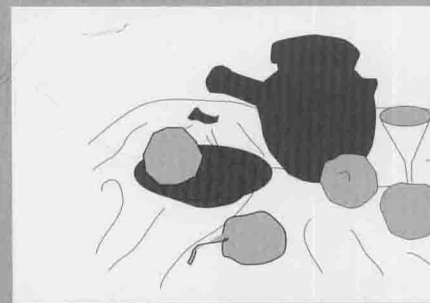
过上



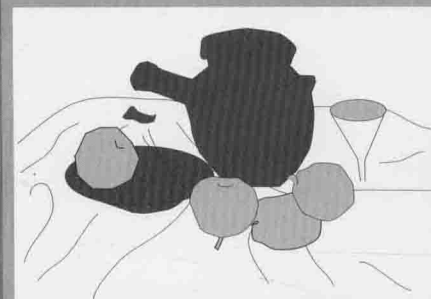
过下



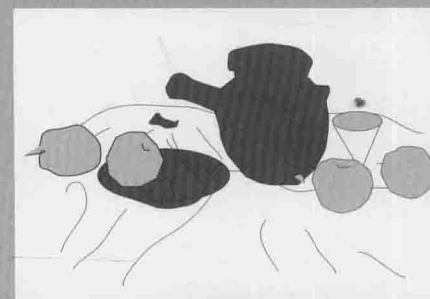
过左



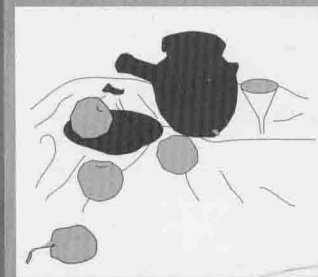
过右



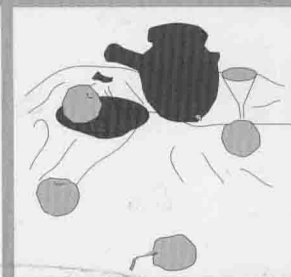
拥堵



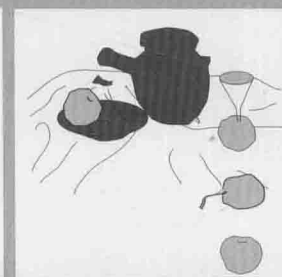
呆板



不均衡

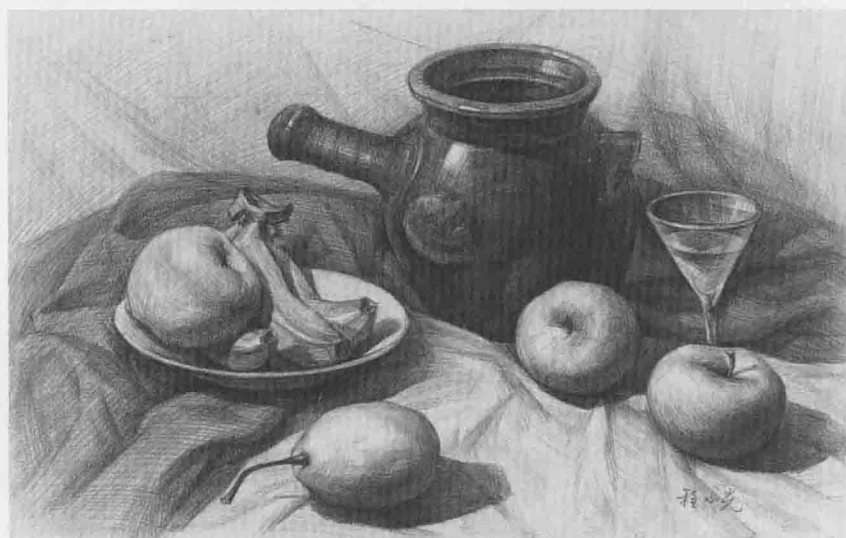


分散



无形式美感

不合理构图



II. 形体结构

一、轮廓形状

不论我们看了多少画册，画册里反映的画风是如何的千奇百怪，有些好画是如何的歪曲变形，但我们美术高考终究还是以写实为主，最终考官阅卷第一印象就是我们画的物体轮廓准确不准确。用绘画术语来说也就是“形”对不对。

我们平时看一张画时，不管我们是否学过画，第一印象也就是“像不像”，而这包含了物体轮廓的准确与否的问题，可见将轮廓画准确是多么重要。

那到底怎样才能将轮廓画准确呢？

我们可以从下面几个方面来解决：1. 观察；2. 用直线打轮廓；3. 物体的比例；4. 物体的对称性。

1. 观察

世间很多物体皆可以概括成立方体、球体、圆柱体、圆锥体等几种形态。这就是为什么我们刚开始学画时首先要学这几种形态的石膏几何体的原因。地球仪、苹果、圆罐、篮球、梨子、桃子等物体都可以概括为圆球来画。玻璃杯、可乐瓶子、罐子、铅笔、瓶子等物体都可以概括为圆柱来画。书本、面包、四棱方锥、房子、音箱、手机等物体都是长方体、锥体、立方体。我们观察的方法就是——归纳、概括。

2. 养成用直线打轮廓的习惯

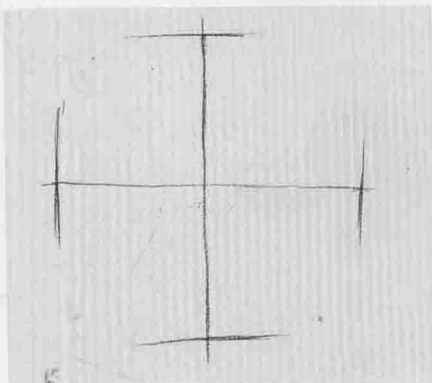
既然是轮廓，当然没有必要画太多的细节。因为我们不知道最后的画面是不是能够很准确地描绘出物体。

我们小时候涂鸦都有一个经历，就是很难将物体画成我们想画的那样，带拐角的很难画好，尤其是圆的不圆。为什么呢？因为我们没有经过训练。我不否认，只要我一直画下去，也能够画出心中所想，然而那事倍功半，我们有更好更快的方法来打轮廓。

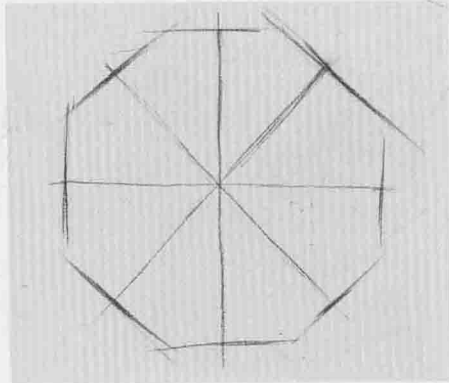
为了能准确地画好物体，我们可以采取直线切割的方法来一步一步地将物体“切”出来。那样做表面上会浪费我们的时间，实际上可以大大提高我们的效率。

假如物体是方的，我们还好理解，这里不再赘述。假如物体是圆的呢？在实际写生中，能将圆画好，画其他物体就更轻松了，因为画出的圆最容易被看出问题来，哪怕一点点问题都会在观者面前暴露无遗。我们知道，圆的直径有无数条，每一条都相等。在国外，有人直接就采用圆规画，有的在纸上定个圆心，用绳子画。然而，毕竟我们是画画的，手绘功夫才是真功夫，才是我们的追求。我们可以先画一个正方形，然后一点一点地分割。从下述绘画过程中可以看出，我们写生时记得要用直线来打轮廓。如下图示意：

圆的绘制过程

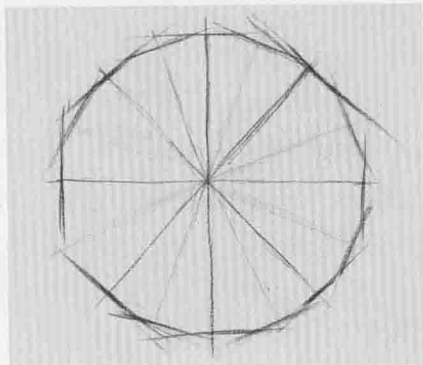


想要空手直接画一个圆，是基本上画不圆的，除非借助工具。直接手绘要先画好一个十字线，十字线的交叉点就是圆心。定好上下左右四点，使各线段相等，使圆形处在一个正方形中。

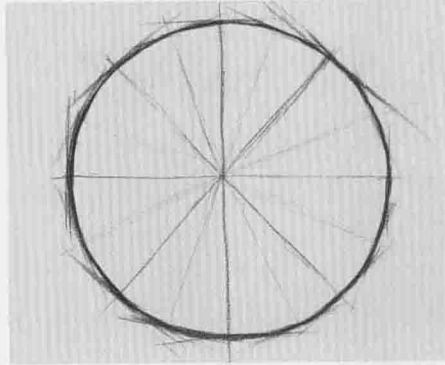


然后根据“圆的半径有无数条，任何一条都相等”这一定律，逐步切出圆的轮廓。画出米字形，同样使各半径线段相等。此时特别注意因为视觉心理原因，可能横、竖、斜三条线会产生错觉，可以用我们手中的铅笔量一下，确保各半径线段相等。

形体结构是我们高考应试整个绘画过程中最重要的一环。不管明暗调子如何漂亮，最终服务的对象仍然是物体的形体结构。空间虚实的控制和质感的表现也是为了表现物体形体结构的需要。所以我们学画时，对物体的形体结构一定要有严谨的态度，而不能舍本逐末地去追求其它表面的技法。



继续用直线切割，此时仍然注意半径相等这一定律。先方后圆，只要切出的线越多，划分得越细，就越靠近圆。

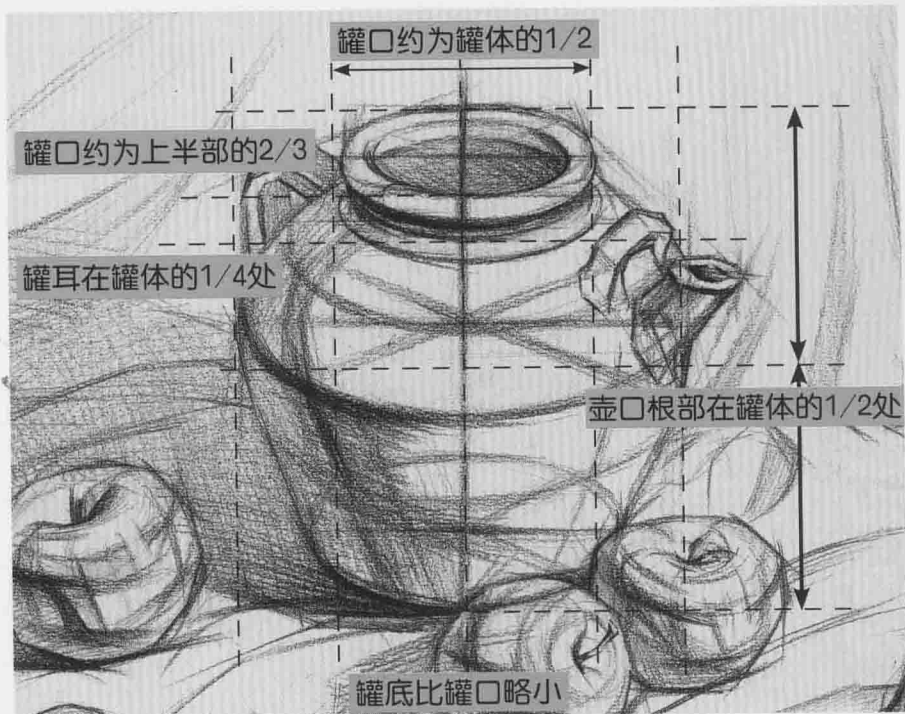


连接各个切出的点，使各圆的边线显得圆滑起来，从而最终将圆画成。擦去多余的线就可以了。

3. 注意物体的比例

俗话说，形似靠比例，形体上各个主要点的高低、远近都决定着形体结构最基本的特点。比例关系是形体结构最基本的因素。学习素描，首先要解决的就是比例关系，在这个基础之上才能够进一步表现形象的多方面的特征。

想正确地找出形体的比例关系，我们可以先用简洁的直线起稿，这样较容易观察到比例关系。比如我们画的是一个罐子，首先就要确定它的高与宽的比例，然后再确定它各部分之间的比例。观察的方法是，尽量找出两个近似的部分相对比，比如将罐口与罐底相比较，因为两者都是水平方向，又都在一条中轴线上，所以很容易看出它们的比例关系。



比例非常重要。要在物体之间不停地比较。比较是我们绘画最重要的一种方法。要确定物体的长与宽的比例，或者确定物体与物体之间的比例，初学者在最初阶段，最常见的有用铅笔目测。将手伸直，量取物体的长度在铅笔上的位置，然后一一对比，但记住铅笔与目光必须垂直，铅笔假如倾斜了，必定会不准确。即使是炮兵，有时都用这个方法来测量方位，假如方法对了，是比较准确的。随着作画经验的累积，对形体比例的判断会变得更加敏锐、准确。

4. 注意物体的对称性

很多物体都是对称的，我们很容易把它们画错了，而这些错误最容易被别人发现。不管我们的画面有多好的效果，我们都必须时刻注意物体的对称性。要将物体画对称，首先，我们要找到物体的对称轴，比如酒瓶的对称轴在正中间，只有左右两边完全画得一样了，酒瓶才能够看起来很自然，很稳定。有的物体的对称轴有一条，有的有无数条，比如圆。我们一般都会将中间的垂直线作为对称轴，这样画起来更容易些。

二、透视产生体积

形与体密不可分，有外形的变化必有体积的呼应。表达一个物体必须要表达出物体的高度、宽度、深度，将三者表达清楚，物体才是三维的，物体才是有体积的，不然就是二维的、平面的。但我们的画面是平面的，如何表达出物体的三维效果呢？

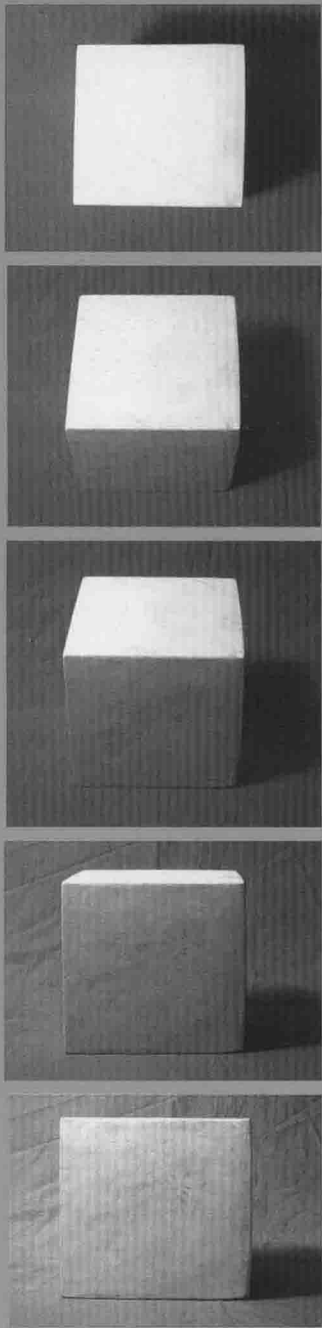
在绘画中有很多手段。描绘出它体面变化的明暗色调关系，能表现出它的立体空间。通过虚实对比能暗示出物体的空间体积。透视也能表现出它的立体空间，而且是极其重要的手段之一。在表现物体时，只用线描的形式把物体的高、宽、深三度空间的结构、体面、透视关系画出来，不涂明暗也能呈现出物体的体积感，使人们能够在视觉上认识它的形象。

在学习透视规律中，我们主要掌握方形、方体的透视变化和圆形、圆柱的透视变化，掌握了这几种变化，就可以将生活中的其它各种形状的物体纳入其中进行分析。

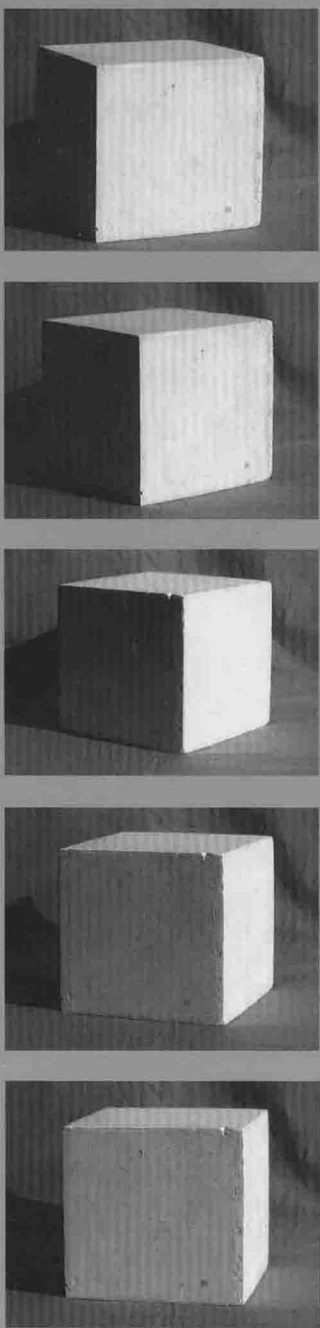
1. 方形、方体透视变化

在素描中最基本的形体是立方体。当我们以不同的距离和角度来观察立方体时，会发现我们看到的方形在形状上发生极大的变化，最基本的规律是近大远小。如下图，左边的图揭示了立方体上面那个面在我们的视点逐渐变低时候的变化，右边的图揭示立方体的立面在逐渐变小时的透视变化。在这两组图中，均显示了这样的规律——面越窄，后面的棱线就显得越短。

立方体顶面随着视角由高到低变化发生逐渐变窄的变化



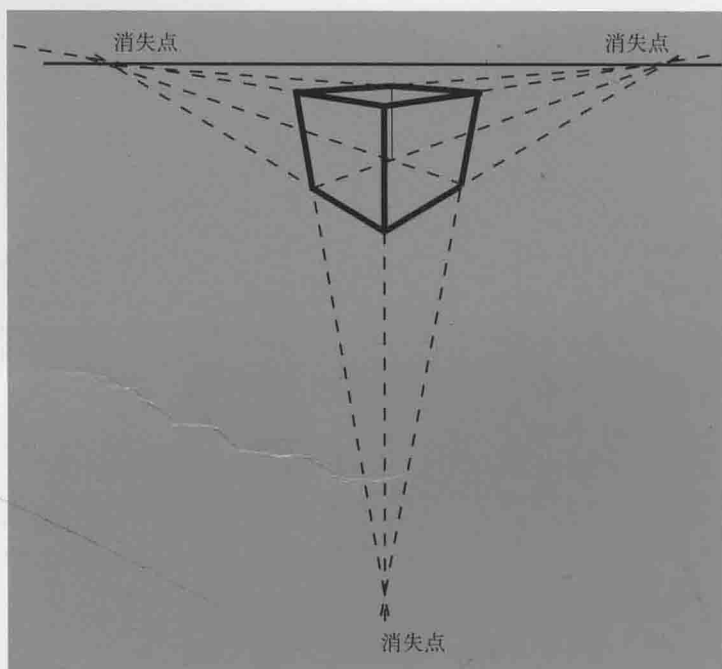
立方体右侧面随着视角变化发生由宽到窄的变化



当我们能够看到立方体的三个面时，那必定要符合三点透视的规律。我们很少会有机会碰上只能看到一个或两个面的时候，即使碰上了，我们也要改变角度，有意避开。画出物体的三个面有利于表现出物体的体积，而只看到物体的两个面时，物体的体积感不强，在只看到一个面时根本就是平面的。所以，我们高考写生时真正要熟练掌握的是三点透视图。三点透视就是立方体相对于画面，面的边线可以延伸为三个消失点，用俯视或仰视等角度去看立方体就会形成三点透视。

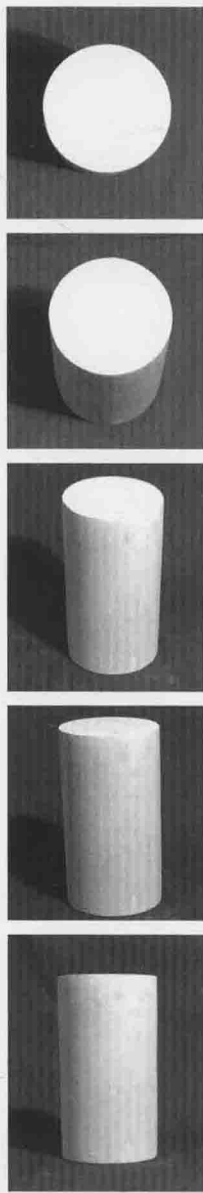
当物体特别大时（如建筑物），可能会出现多点透视，那暂时不在我们的掌握

范围之内，留到大学时再去解决。我们高考时的静物写生都还是摆放较小的静物，这里不涉及这方面的知识。



立方体三点透视图

2. 圆形透视变化



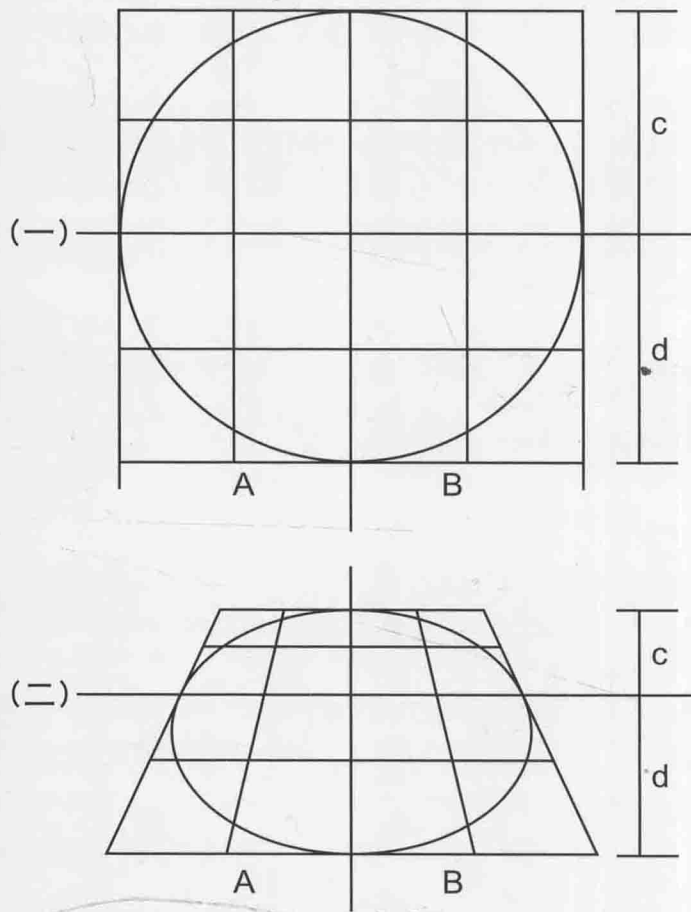
圆的透视更为复杂。但记住“圆寓于方”就变得简单了。具体来说就是用分析方的方法来分析圆，圆的变化和方的变化是一样的。

下面分析一下圆形和圆柱体的透视。

圆的透视：

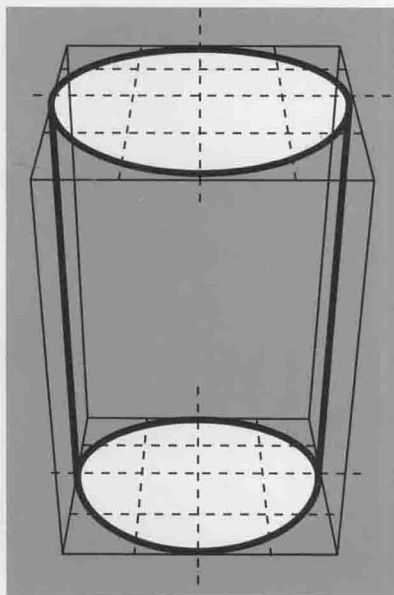
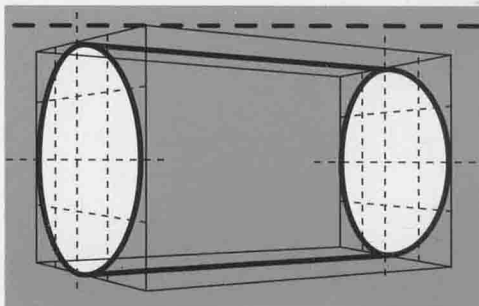
图（一） $A=B$ ， $c=d$ 。

图（二） $A=B$ ， $c < d$ ，体现了近大远小的透视变化。



3. 圆柱的透视

正圆的透视变化与正方形的透视变化完全相符合，圆柱体的透视变化和立方体的透视变化也完全相同，所以有疑惑的时候，可以画立方体草图，以帮助理解。特别要注意上下两个圆的弧面不一样，下面的圆弧度要大一些。当圆柱体横放时，后面圆的弧度大些，还要注意圆切面和柱体的垂直性，一不小心就会画成斜切的。



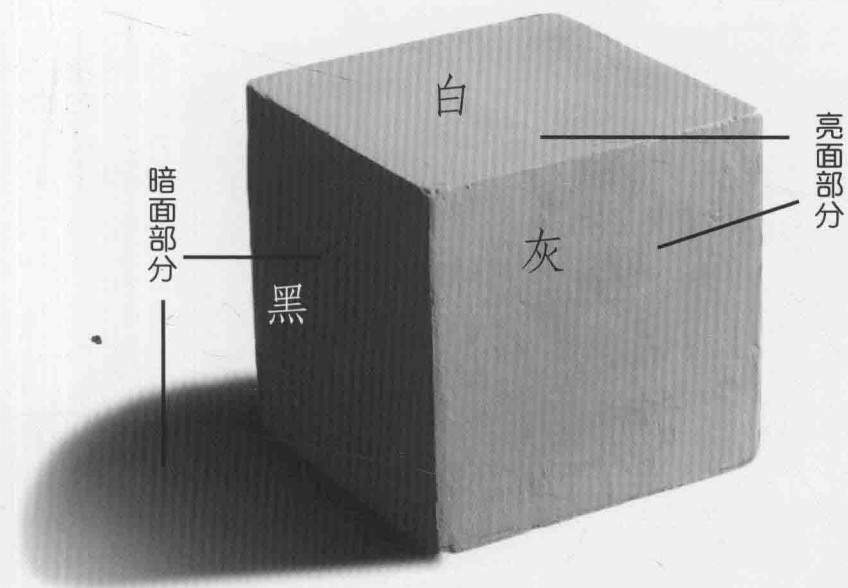
III. 明暗调子

一、三大面

物体受光后一般可分为三个大的明暗区域：亮面、灰面、暗面。简单来说就是“黑、白、灰”三大面。

一个立方体有六个面，人们可以看见的三个面。立方体在一个光源照射下出现了明暗三种状态：受光面——亮面；侧面受一部分光——中间面（灰面），显出半明半暗的灰色；背光面——暗面。

素描基础教学中常用石膏立方体举例说明如何划分“三大面”。

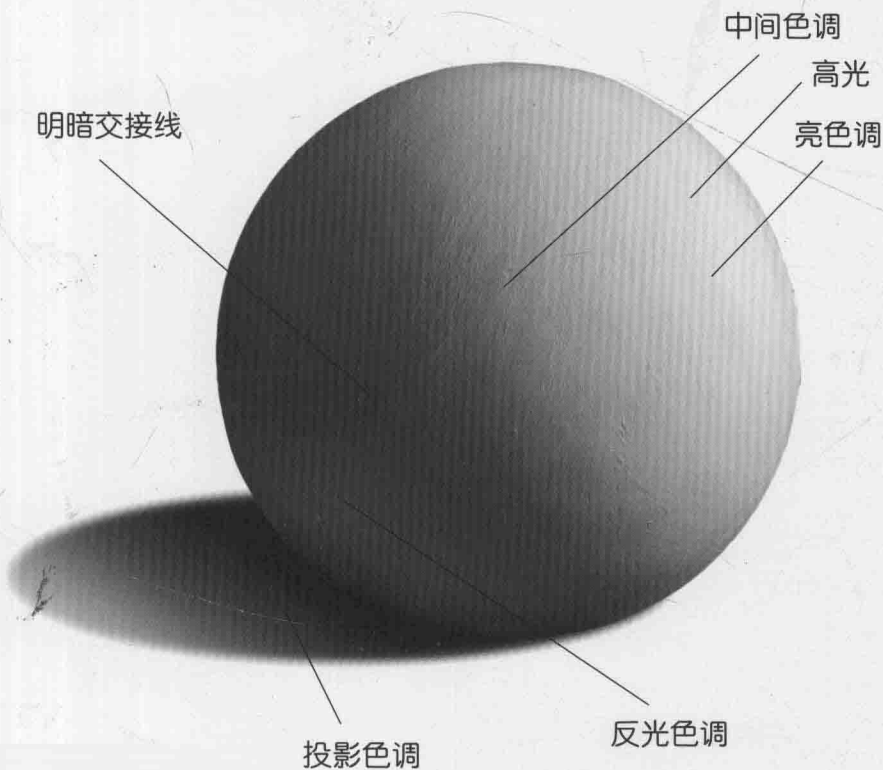


二、五大调

五大调，指的是高光、亮色调、中间色调、明暗交界处的色调、反光色调。五大调是在三大面的基础上，细分出的五个调子。投影不算在五大调之内，它存在于其它物体之上，但仍然是画面里不可缺少的部分。

调子变化的主要规律，要看素描物体的材质，不同材质的物体，五大调子的变化大不相同，尤其是玻璃材质。旁边物体、背景、不同的光源都形成不同的效果。

总的来说：明暗分界线画出来后，在暗部、亮部、影子、背景都可以一起上调子，这样做更整体。之后再逐步区分开来，由明暗分界线向两边过渡。



只有当物象受到光的照射而产生明暗的变化时，物象的结构、形体、比例等特征才得以显现，才能令人识别和表现。我们在观察或者刻画对象的时候，也都是在光线下进行的，所以任何形体处于光线的照射之下，都会产生受光与背光，呈现的色调也会有深浅的变化。我们把形体的明暗色调之间的对比关系叫做明暗关系。

同一物体在受到不同光照的条件下，都会产生不同的明暗变化，从不同的角度去观看对象，又会感受到不同的明暗对比效果。这说明了明暗又具有可变因素。当形体受一个光源照射，则会形成两大部分（亮面部分与暗面部分）、三大面和五大调子。

反光隐藏在暗部里，不是它亮而是因为它边上的暗衬托出它的亮，无论如何，我们都不能把反光画得比亮部亮。

投影的明暗色阶走势就是由暗到亮，靠近物体的地方一般较暗，到投影的边缘一般较亮。

高光一般存在于转折处，凸起或凹下去的转折都有可能形成高光。

正确描绘出物体的五大调，才能使物体变得立体，变得可信，物体的空间位置才能转得过去，物体的前后关系才能正确地处于它本来的位置。

掌握好明暗的基本规律，可以方便我们表现不同的明暗效果。在铺明暗阶段，与寻找比例关系的方法一样，也是将近似的两个部分相对比。先分清受光与背光的部位，然后再确定物体的哪个部位最暗，再将所有较暗的部位进行相互比较。要确定某一部位的灰度，也要将它与另一个近似的部位进行对比，从而确定该部位正确的灰度。确定其它明暗关系的方法也是如此。铺明暗的阶段是一个反复的过程，最好层层深入，每铺一遍色调，都应该从最暗的地方开始，一直到最浅的亮部结束。而不要一遍画黑，这样就会比较准确地表现好明暗关系。

素描中所描绘的人物及其他对象，其明暗变化往往要比一个立方体和圆球复杂得多，为了把握住对象的基本形体，一般都把它归纳概括为“三大面、五大调”。把握住“三大面、五大调”的明暗基本规律，就能比较准确地分析和表现对象细部的复杂形体变化，使画面显出立体感和空间感。

特殊形体、特殊材质的物体受光影响后不会产生明确的“三大面、五大调”变化，如：液体，玻璃，金属等。

三、光源

素描静物的写生训练多半是在室内进行的。素描的光源有两种：一种是从窗户射进来的散射的自然光，另一种是灯光。相比较而言，灯光要比自然光容易画一些，因为灯光的光线比较稳定，物体在灯光下呈现的明暗关系也很具体，前后关系的对比也比较突出，非常利于长期作画。自然光与灯光的照明相比，要显得柔和自然。物体在自然光线下明暗变化丰富、层次多样、对比协调，是训练整体把握、概括处理的必要手段。素描表现自然光，要比表现灯光难一些，因此，要先进行灯光作业的训练，然后再进行自然光的学习。

除了不同的光源会对物体造成不同影响之外，物体受光的不同角度，也是造成物体不同明暗变化的一个因素。当物体正面受光时，我们称之为“顺光”；当物体背面受光时，我们称之为“逆光”；当物体侧面受光时，我们称之为“侧光”。在素描训练中，顺光比较容易表现，逆光难度较大。最常用的光线是难易适中的、不同方向的侧光。初学素描的同学，要注意进行各种光线的学习，切忌只进行单一光线的训练。

不同受光方向有不同的造型特点：1. 顺光。顺光又叫做正面光，其特点是静物朝向画者的一面都受到同样的照明，看不出明显的阴影和反差，画面往往缺少层次，影调平淡单调，但色彩比较饱和、鲜艳。2. 逆光。逆光角度非常难画，静物暗部变得含蓄、微妙。此时可以将亮部简化，精细刻画好明暗交界线的深浅、厚薄，暗部要轻松含蓄，整个调子以趋于通透为宜。运用逆光造型的画可产生出乎意料的艺术效果，使画面更具有魅力。我们平时可以尝试一下逆光角度的画面，以免考试时碰上这样的角度而猝不及防。3. 侧光。运用侧光造型的画面影调反差大，层次丰富，空间感和立体感明显，静物轮廓鲜明、纹理清晰，能产生强烈的视觉感染力和较好的画面效果。侧光能使静物表面的起伏表现得更为明显，质感更为强烈。用侧光造型时，要注意受光面与阴影面在画面上所占的比例，一般受光面要稍大些，不宜一半受光而另一半背光。4. 顶光。顶光造型不太利于表现形象，因为会在静物底部留下很深的阴影，反差较大，物体显得不滋润，无生气，不利于表现空间感和体积感。另外，光的强弱对画面的影响也特别大。有经验的摄影师都知道这么个规律：强光源使物体显得通透，弱光源使物体显得结实。我们在绘画时也可以借鉴这些光在造型方面的经验，从而画出符合主题的调子来。

IV. 空间虚实

一、画面要讲究虚实

清代方薰的《山静居画论》中曾这样描述：“古人用笔妙有虚实，所谓画法，即在虚实之间，虚实使笔生动有机，机趣所之，生发不穷。” 中国画的绘画理论中也在很多方面涉及了虚实的论题，有直接将视觉感受的疏密关系等同于虚实关系，有将用笔的轻重问题视为虚实的重要因素。虚实是矛盾的统一体，相互对立又相互依存，在一定的条件下又相互转换。纵观中国绘画艺术史，从绘画的技术层面上分析每一件作品，都能从画面的布局安排、线条的疏密处理、笔墨的轻重描绘等等方面得出“虚实”的视觉感受。

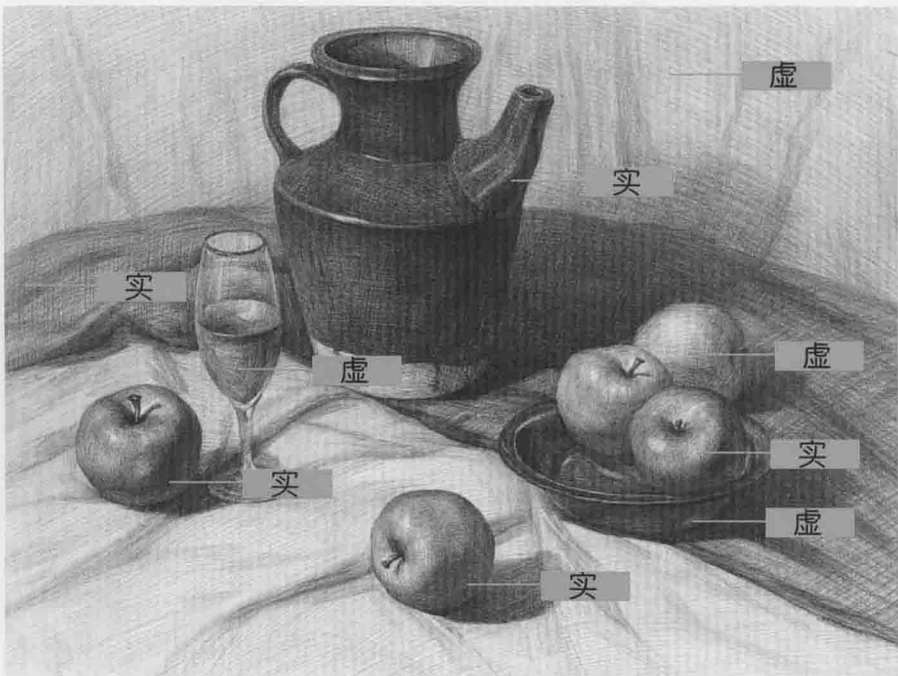
虚实在绘画术语里简单地理解就是模糊和清晰。

素描的“虚实”关系是不可少的，否则画面就失去了“秩序”，对于物体来说少了立体感，对于画面来说少了空间感。

画面的虚实表现体现了学生的艺术品位，拉开了优秀作品与一般作品的区别，它对成绩的影响起着举足轻重的作用。但是素描训练中的虚实关系问题，一直是困扰素描训练的主要问题，也是在实践中较难解决的问题。

虚实主要体现在构图的虚实、线的虚实、明暗的虚实、空间的虚实四方面。

首先，构图布局有虚实之分。摆放静物时就要注意“虚实”关系，一组讲究“虚实”关系的静物是耐人寻味的。



上图中，物体的构成形式、轻重、质地都有“虚实”对比关系。首先，主体物陶罐是实的，而其他衬托品相对虚。盘子中的水果相对实些，盘子后面的水果相对虚。玻璃杯相对于水果又处于虚的位置。衬布也有虚实，前面的衬布要实些，后面虚些。黑衬布实些，白衬布虚些。整个画面安排中，质地轻柔的虚些，厚重的实些；颜色重的实些，颜色浅的虚些；物体密集处显得实，稀疏处显得虚。

在打轮廓阶段就要解决线的虚实问题。轮廓线实际上是物体各个面端点的透视，它体现物体的形状、大小、朝向、转折。处理好物体的轮廓线很重要，其好坏直接影响到我们要交代、表达的画面物体形状、空间深度。所以我们必须慎重而认真地去对待。在画物体结构的时候，物体的主要轮廓要重、肯定、清晰、硬朗，辅助轮廓和小细节可以轻柔、模糊。画暗面的线不要抠得太清楚，要用粗松的线条，可以选用比较粗的铅笔，比如6B、8B等，将线条轻轻地画上去。画亮面的线不要抠得太粗，可以用肯定、硬朗的线条，可以选用较硬的铅笔，比如2B、HB。要使这些线处在相应的黑白层次里面。在表达物体的主要转折处要画得丰富、肯定，要交代形体的透视转折关系。

对于一个物体，亮实暗虚。物体由于受到光的照射会产生不同的明暗层次。在对物体本身体积感的塑造中，这种明暗调子的基本层次关系表达越明确，则物体的体面转折关系交代越清楚，物体的体积感就越强。刻画物体亮部时，色阶宜清晰肯定而且差别较大，出现“实”的感觉。暗部刻画时，色阶宜过渡自然而且差别较

虚实是一种对比手法。写文章有虚实手法，太极拳有虚实之分，中医讲究虚实、阴阳，连打球的战术队形都有虚实之妙。

小、比较含蓄，出现“虚”的感觉。

同一种调子中，也有虚实之分。比如下图的罐子投影，在靠近罐子的地方颜色重，表现得实些、清楚些，在投影的边缘模糊些、虚些，颜色也浅些。罐底离我们近的地方实些，转到后面的地方虚些。罐子的肩部虚些，而前面壶嘴实些。就是明暗交界线也有虚实的地方，表现明显转折的地方要比转折缓和的地方实。



对于一个空间来说，近实远虚。近处的物体实，黑白对比强烈，体面转折明确，形状及轮廓具体，清晰度高。远处的物体虚，黑白对比减弱，体面转折相对模糊，形状及轮廓特征不明显，清晰度弱。并且后面物体的颜色向背景色靠近。其实具体的做法就是：加强对比朝前来，减弱对比朝后去。

当然，虚实不是绝对的，我们应该将虚实看成一种对比关系，使之成为某种秩序，使“虚实”手法成为艺术手段，最终达到表现好物体的效果。

二、虚实的一般规律

虚实的一般规律如下：

1. 物体的亮处实，暗部虚。
2. 物体的转折处实，非转折处虚。
3. 表现物体的结构处实，非结构处虚。
4. 对于画面中的空间来说，近处实，远处虚。
5. 对于整幅画面来说，视觉中心实，其他虚；主体物实，衬托品虚。
6. 对于物体的形状来说，方形物体实，圆形物体虚；尖的物体实，钝的物体虚。

7. 硬的物体显得实，软的物体显得虚；光洁的东西实，粗糙的东西虚。

应用到具体的写生中，我们要注意以下几点：

1. 实的地方清晰，色阶层次多，对比强；虚的地方模糊，层次少，对比弱。
2. 虚不是不画，而是处理得明暗对比弱，层次少，概括地画；实也不是死抠、画死，而是画得具体、清晰、丰富。
3. 用笔时，侧锋虚，中锋实；擦的效果虚，线条的效果实。

V. 质感

质感是素描表现的重点之一，不同物体都有不同的颜色与质感。研究各种物体的特征，表现出各种物体的质感，可以为画面增色不少。

一、产生质感的原因

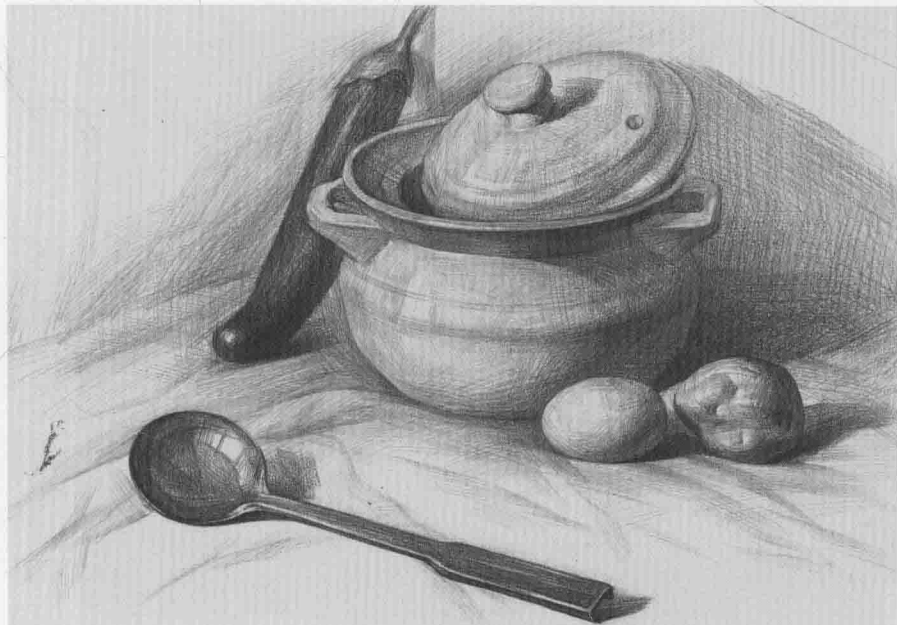
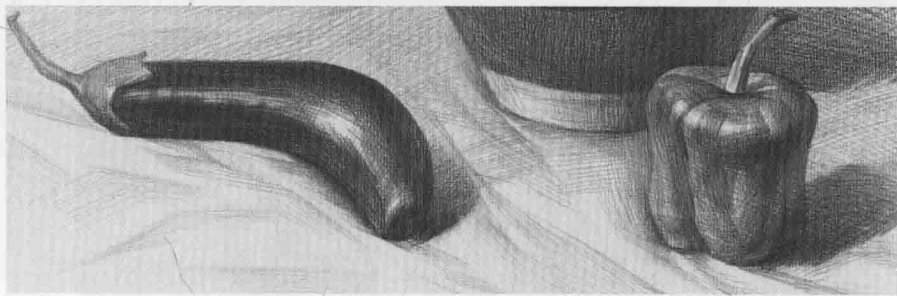
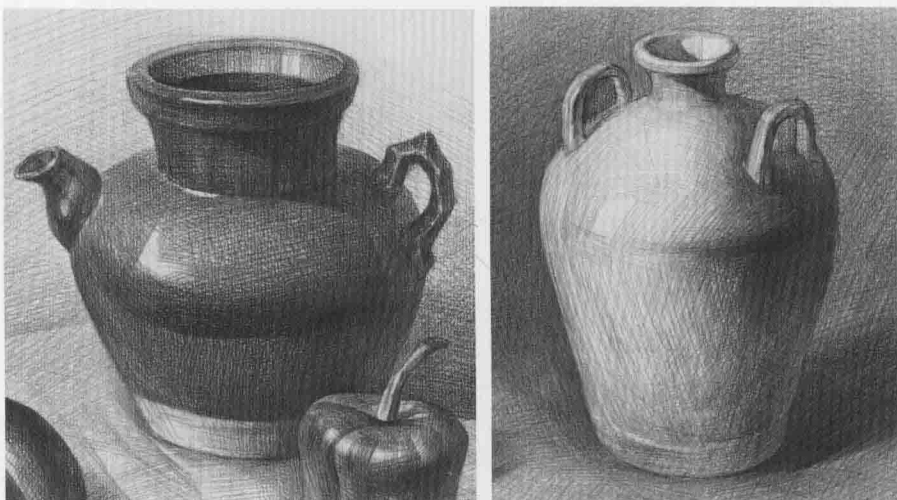
造成质感不同的原因，是不同的材质、不同的肌理对光有不同的反射作用。

由于反射不同，带给我们的感觉首先就是固有色不同。光的波长不一样，物体反射后呈现出蓝、红、绿等等不同的颜色，反映在素描中就有色泽的轻重之分。

其次是物体本身对光反射作用的强弱，反射强的对比大，反射弱的对比就小。这集中反映在物体的高光和反光上面。瓷器的光洁度比较高，高光和反光都比较强烈，而在粗糙的深色衬布上我们几乎看不到高光与反光，那是因为它本身吸光。在看物体的高光和反光部位的时候，是很容易辨别出物体质感的。

二、表现质感的手段

要想在画面中体现出不同质感的效果，便要适当地改变表现手法。平滑的物体要用细腻的细线来刻画；粗糙的物体要用交叉的粗线来表现；表现金属的线条要画得坚硬；表现轻柔的对象时，线条要画得柔软、飘逸。这样画面才会有对比、有深度，而不是轻浮的、表层的。总的来说，就是利用铅笔的软硬和色泽的轻重来表达。所以在平时，一定要将不同质感的形体进行观察对比，这样可以提高对于质感的感受力，同时也需要多吃一些线条的表现性训练。

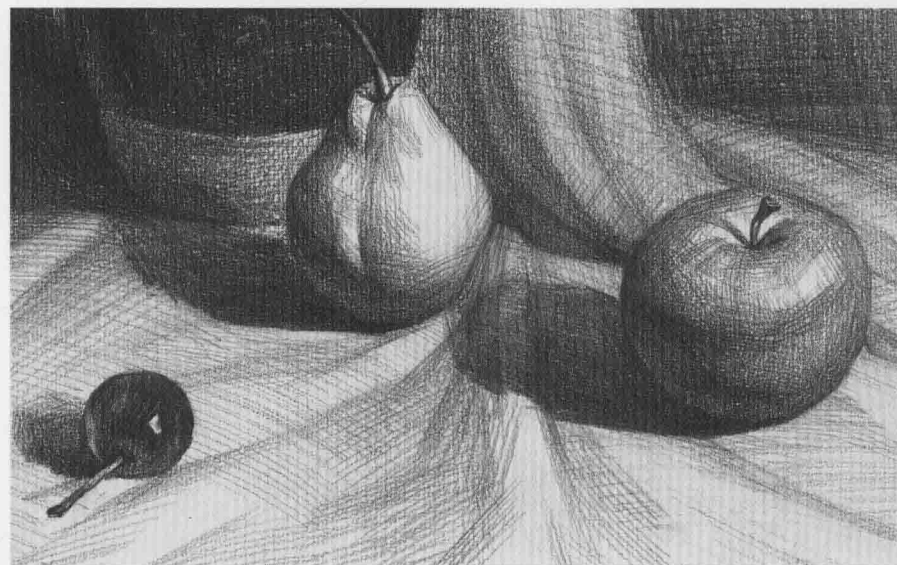


三、表现质感的关键部位

1. 亮部

表现物体的质感，首先我们就要将物体的固有色画出来。石膏几何体的练习中，所有石膏物体都是一种颜色，是摒弃了物体的固有色来做研究训练的，主要目的是为了研究物体的结构、明暗调子的一般规律。现在有很多学生将物体画得都是一样的调子，亮部都是一样的亮，暗部都是一样的暗，这其实画的就是石膏了，这种作画方式极其有害。

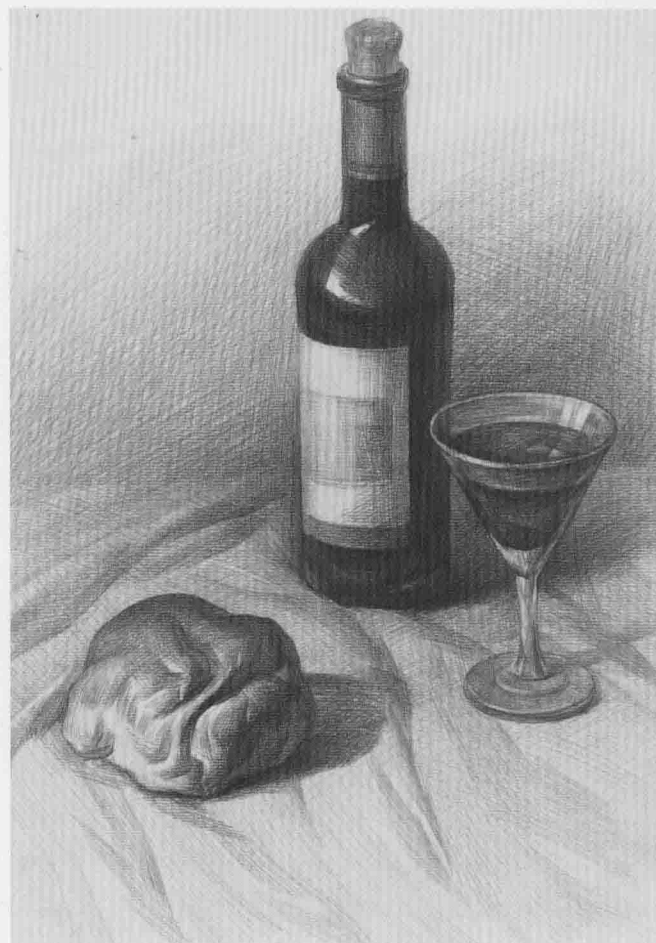
然而，铅笔的色阶毕竟有限，并不能画得和物体完全一样。从大量好的习作我们可以看到，表现固有色关键在亮部，而很多画的暗部色阶都相差不多，画面中亮部的色泽深，说明物体本身的色泽就深。



2. 高光、反光。

在表现的过程中，高光和反光这两个部位是表现的重点。

观察身边的一些事物，可以发现很多的质感对比，如木头不同于瓷器，苹果不同于石膏，面包不同于石块等，经过观察与比较，就会发现物体质感的不同所在。光洁物体的高光和反光都很强烈，有点甚至已经强烈到失去了五大调。比如不锈钢，用“五大调”的一般规律来描绘它，显然已经不行了。而粗糙松软的物体几乎看不到反光，比如面包。画准确物体的高光和反光是表现质感的关键。

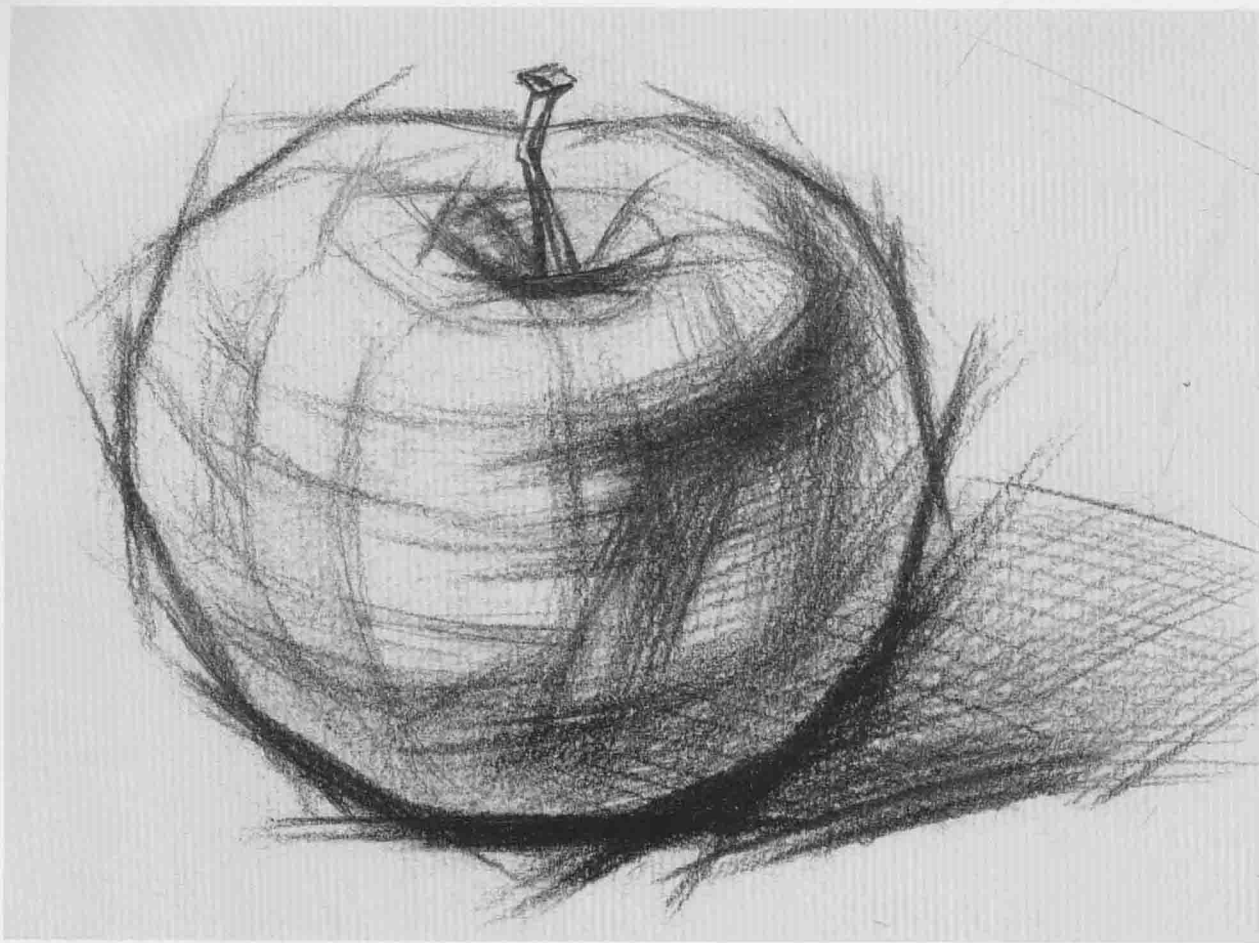


VI. 结构练习

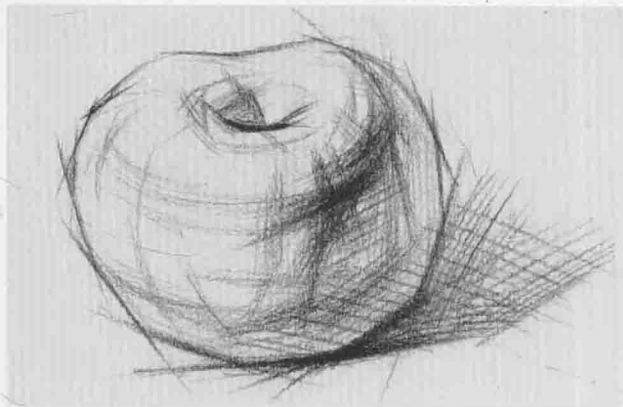
结构和形体密不可分，没有形体不存在结构，没有结构也不存在形体。

物体的构成框架及其构成关系称为形体结构，是物象形体的内在依据。绘画中对物体结构关系的把握，主要用面来体现其基本形体特征，这样便于理解和把握复杂的结构关系，有利于形象体积的塑造。对结构的这一形体化的概念，称为形体结构或几何结构。面的概括构成了物象的立体框架。

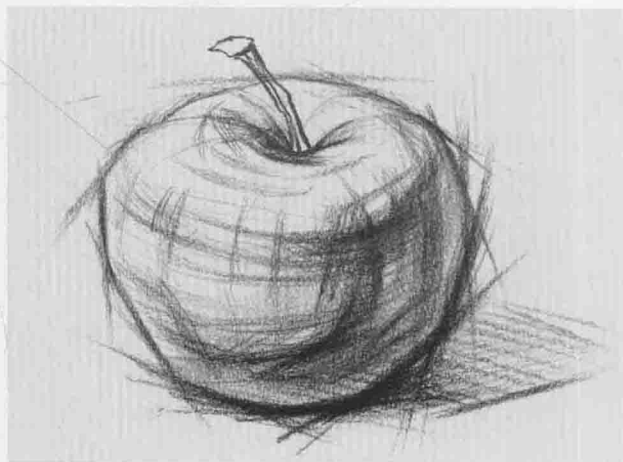
物体各组成部分相互之间的关系，总体来说有相交和不相交两种状态，不相交又有平行不相交和不平行不相交两种状态。表现这种三维空间中的关系状态，我们可以依靠一些经验来解决，具体表现为物体的“结构画法”。我们“结构画法”中，表现物体的前后关系有三种手段：1. 线条的虚实；2. 面的透视；3. 面的遮挡。



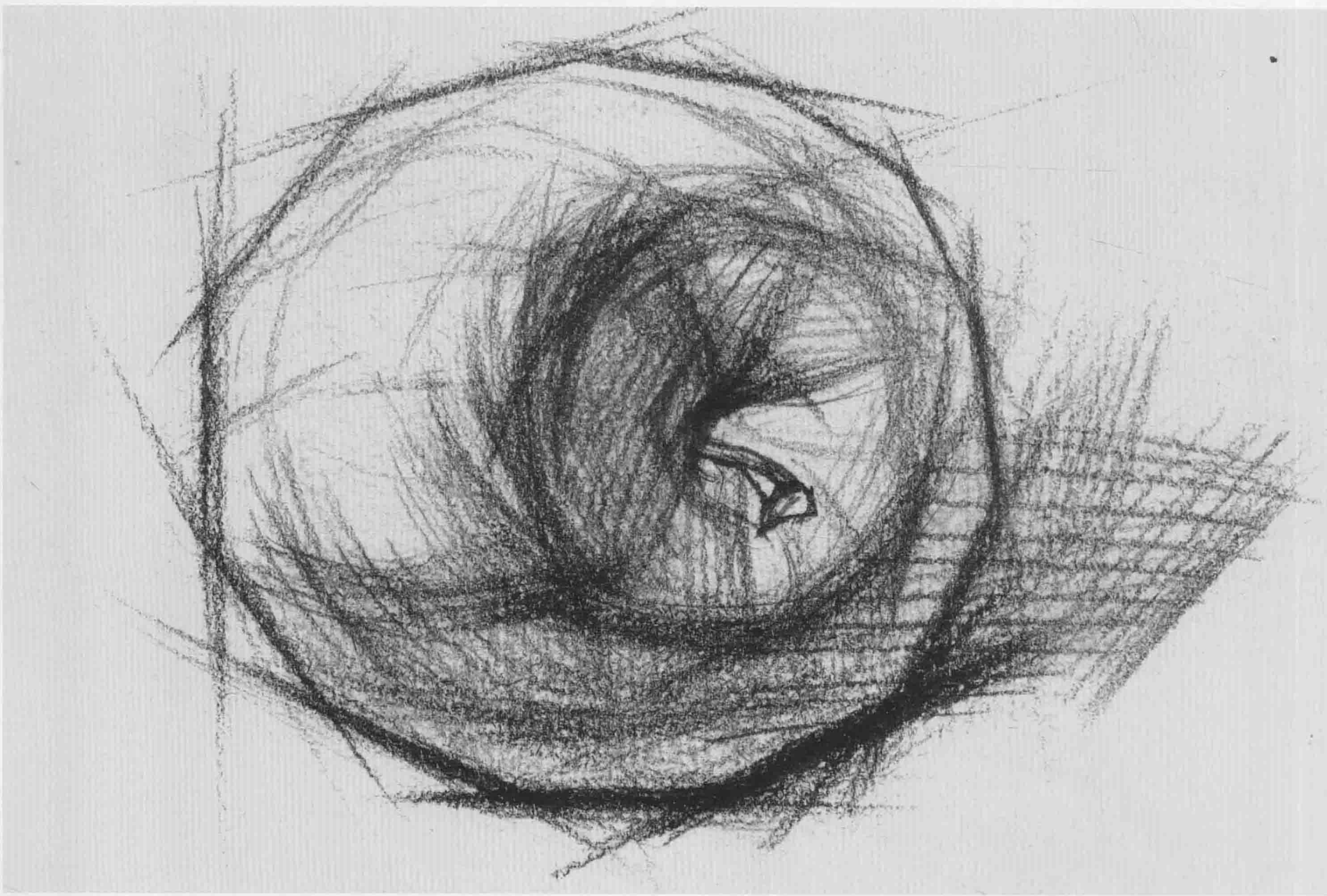
苹果一



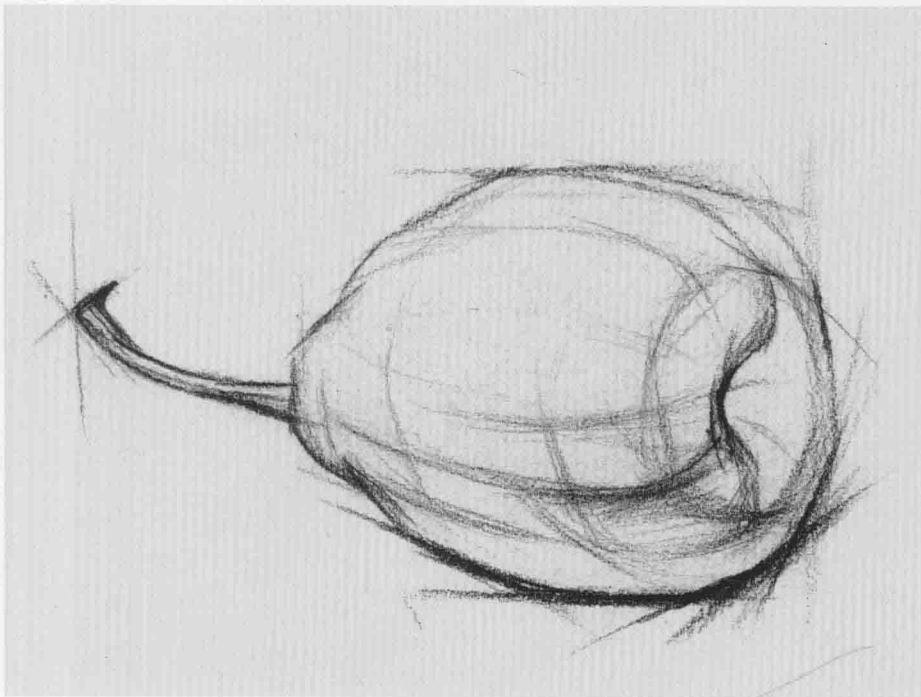
苹果二



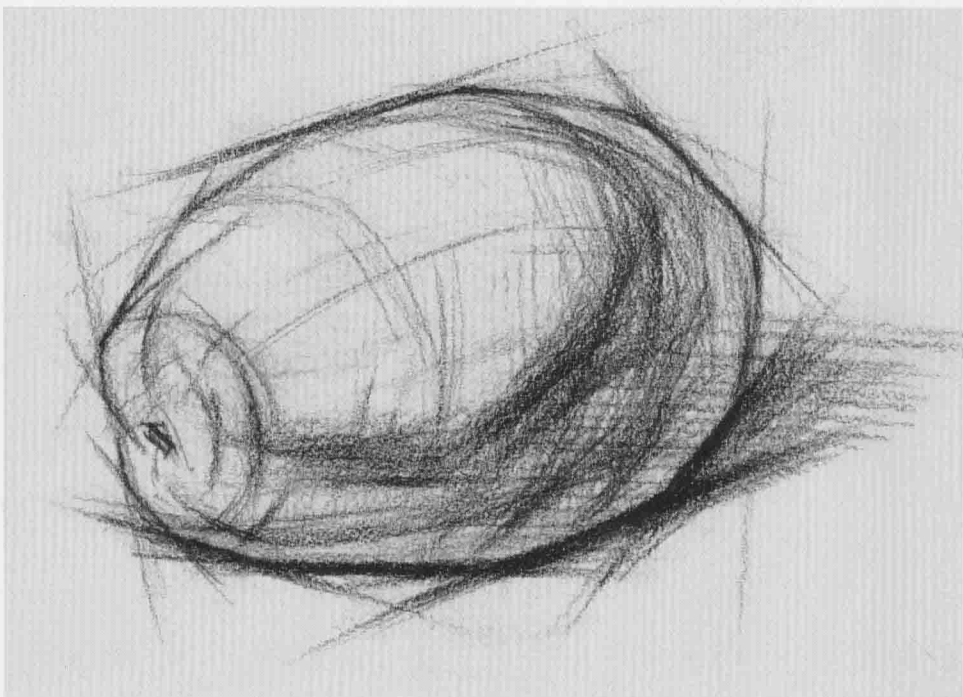
苹果三



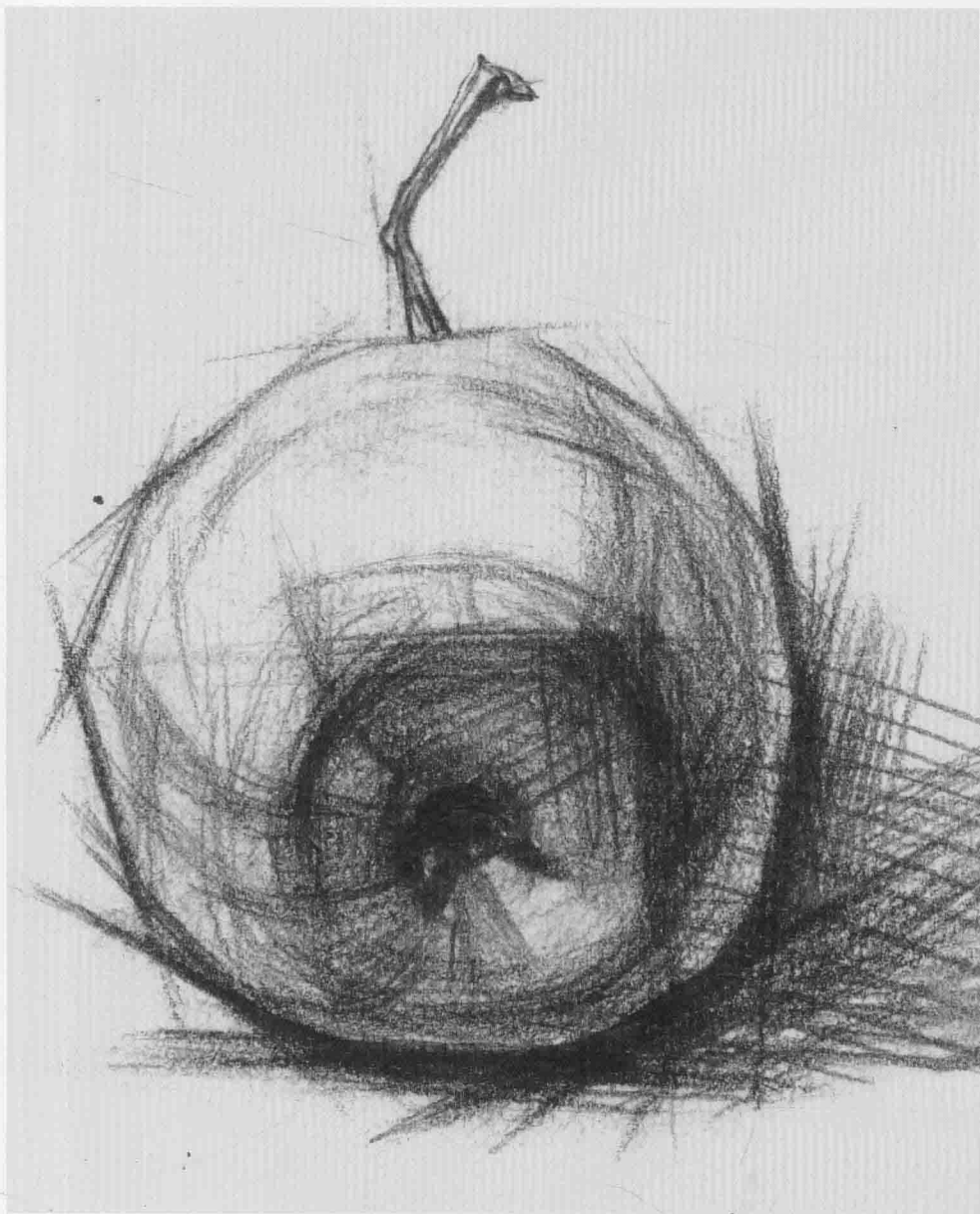
苹果四



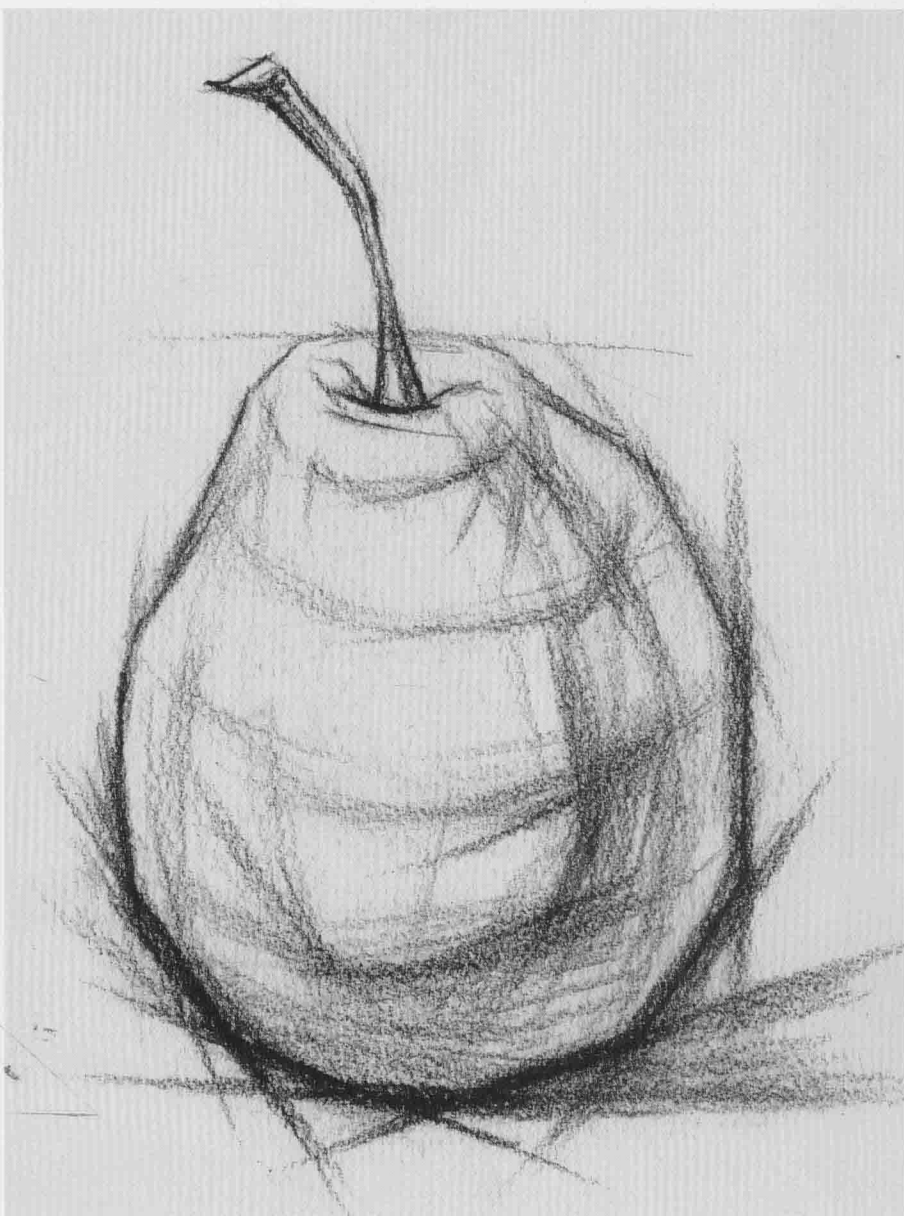
梨子一



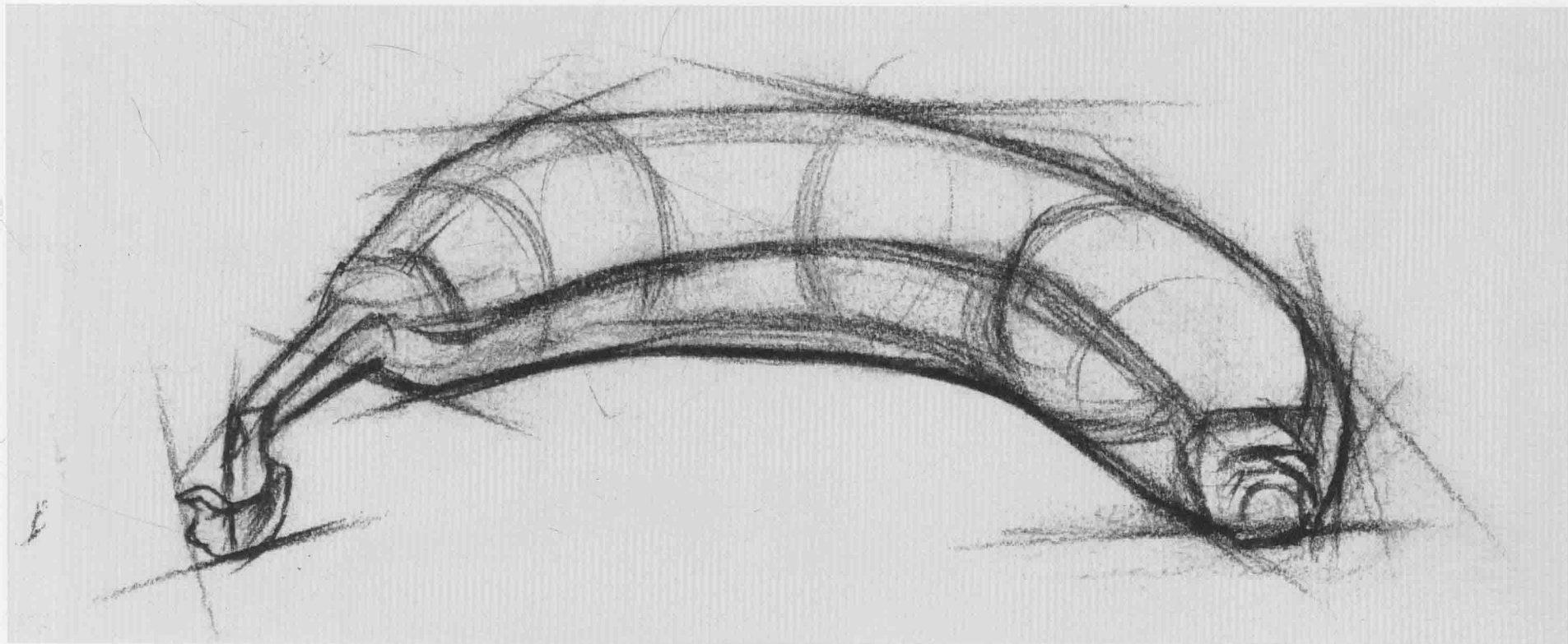
梨子二



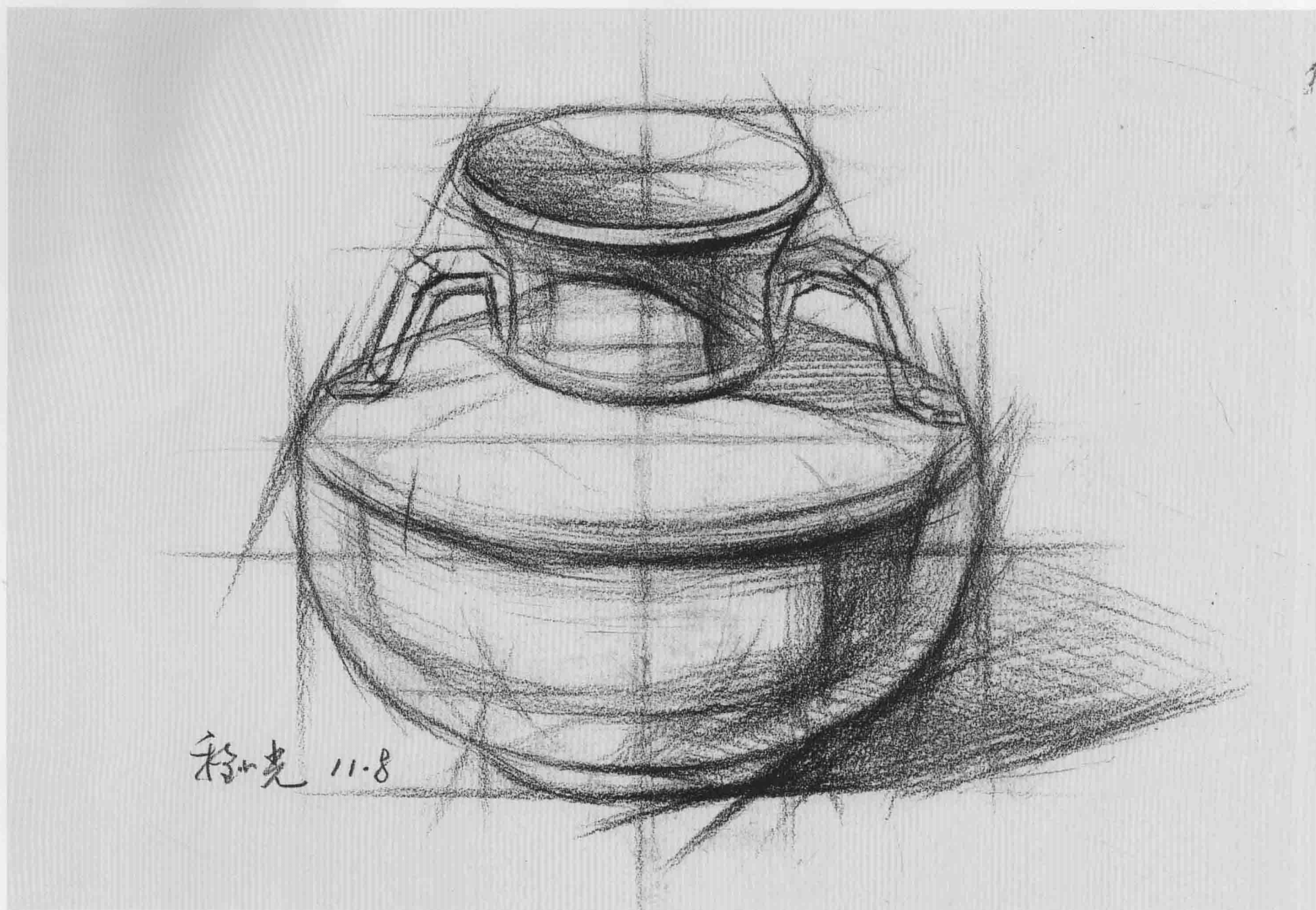
梨子三

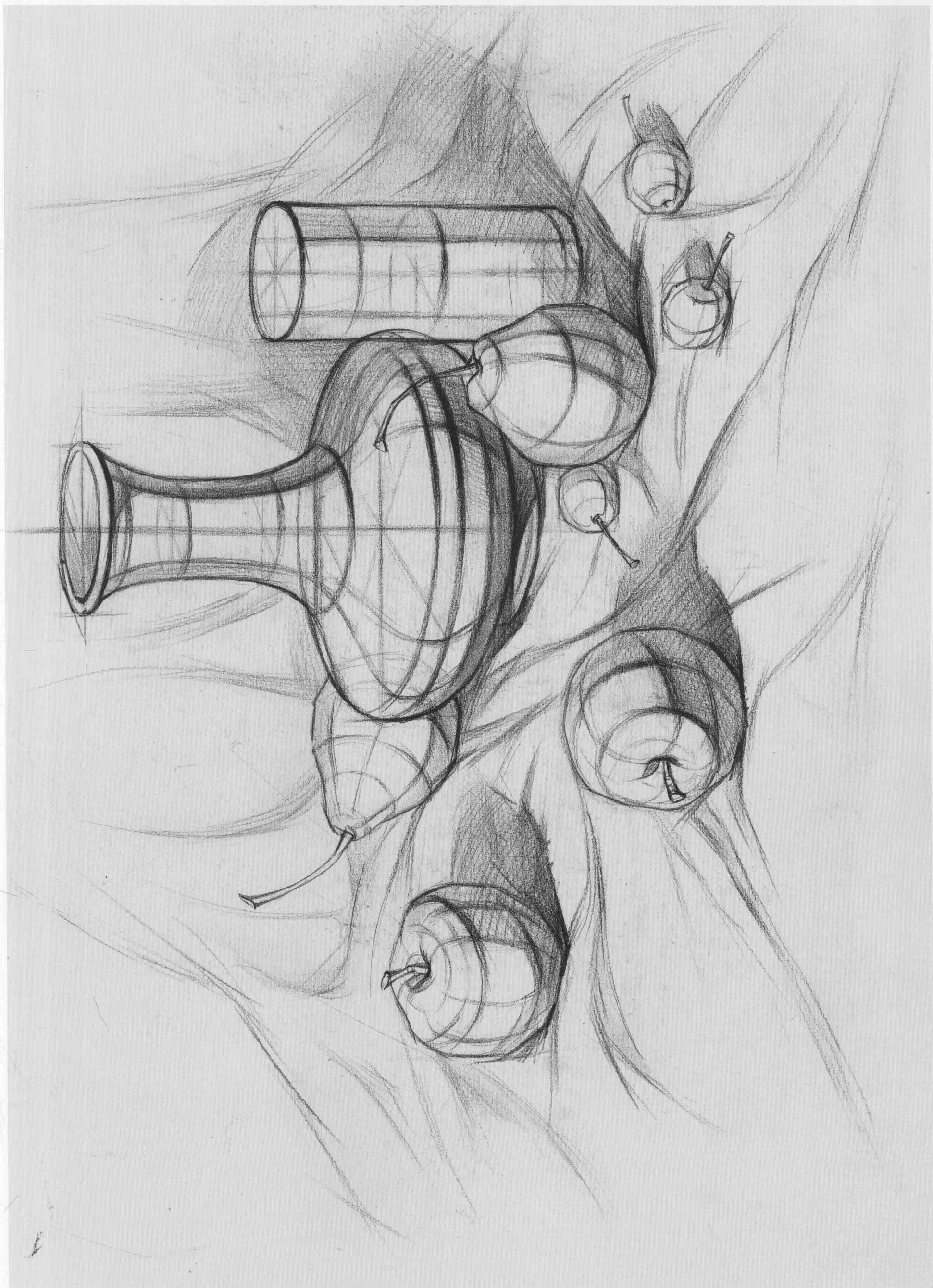


梨子四



香蕉





一、画面形体的检查方法

很少有人能够就将轮廓一次画准，老师也不例外。最重要的是要在错误中不停地修改。检查错误的方法有很多种，下面就是我们经常用到的几种：

1. 退远

退远后，画面变得整体，此时我们更关心物体大的比例关系，而不会盯着局部，被局部所迷惑。这样更容易发现问题。这个方法在画组合时很重要，也是我们画画时的一个重要而有效的方法，我们要养成经常退到远处看画的习惯。

2. 拍照

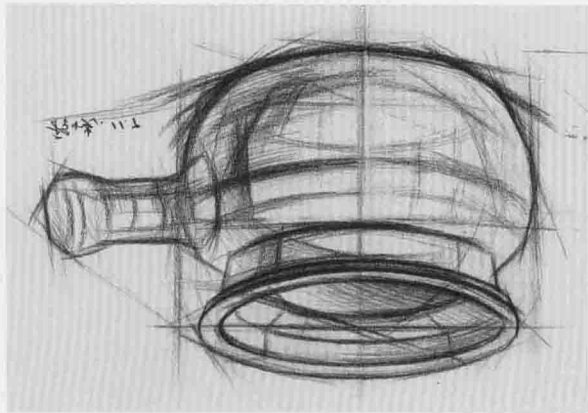
目前科技发达了，很多人都有了手机或数码照相机。将你的作品拍下来，你会发现你拍下的画面看起来和你实际的画面不太一样。有时显得更好看，很让人满足；有时又能让你发现问题。其实这样做既起到了退远的效果，又可以保存你的作画过程，何乐而不为呢？在拍照时请尽量到光线充足的地方去，最好到室外去，我看到好多人拍的照片实在是太糟糕了。

3. 镜子

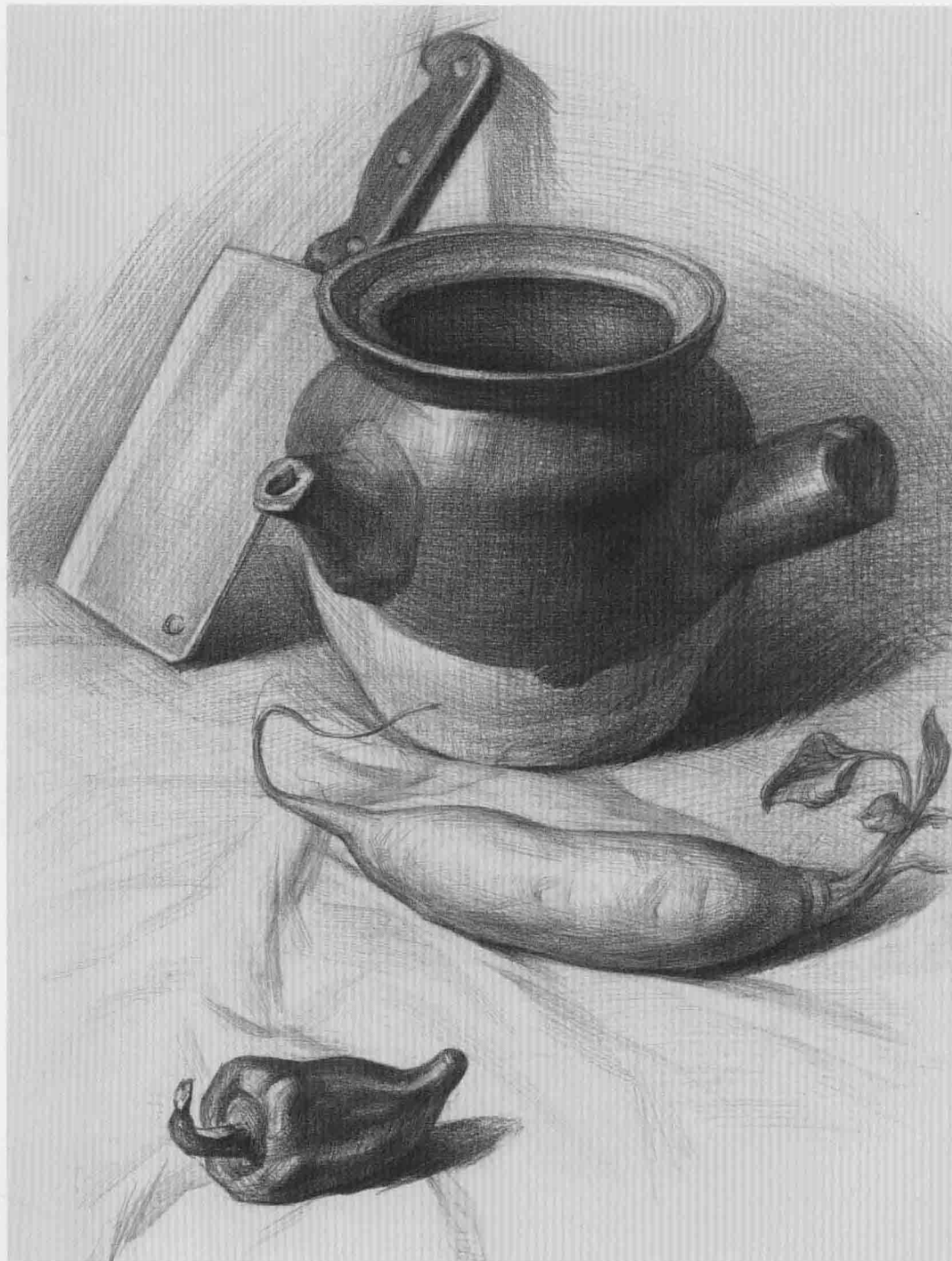
假如我们没有手机和数码相机，室内空间又比较小，借助小镜子是一个非常好的主意。从镜子里看我们的画面，既增加了距离，又使物体产生镜像，很容易就能发现问题。事实上这个方法已经使用了上百年。

4. 倒放画板

还有一个行之有效而简单的方法是将画板翻转。很多时候，我们由于心理因素，不容易发现画面的错误，假如我们将画板倒放，错误将一览无遗。



倒放画板

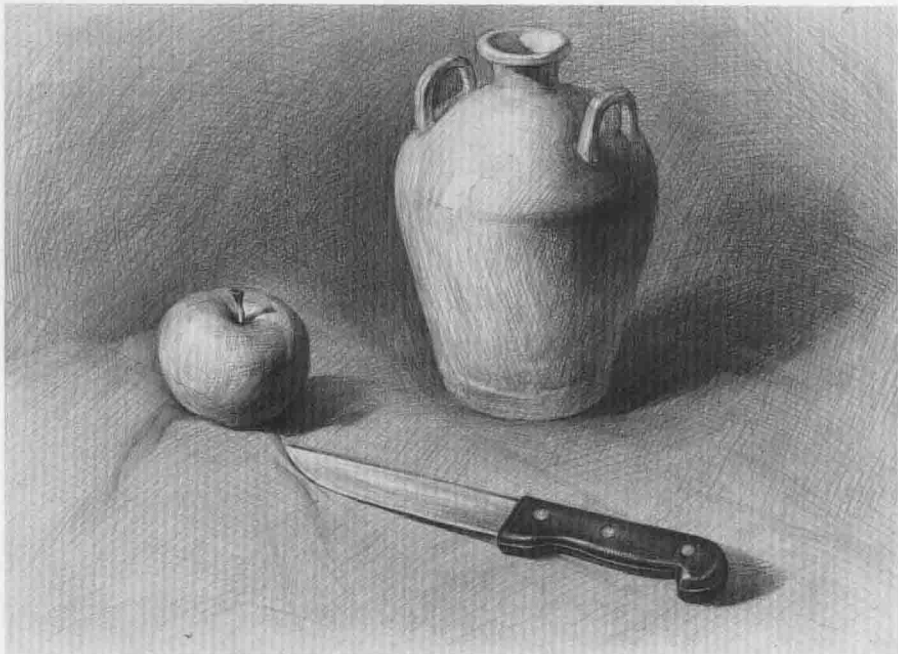


5. 与实物放在一起

将画放在实物旁边，然后不停地在画和实物之间扫视，当发现画面和实物之间有差异时，肯定就是形状没画对了。

6. 正负形

轮廓外的称之为负形，轮廓里的称之为正形。



大家在打轮廓时，往往只注意了物体本身的形状，用物体本身形状的各种比例来不断进行检查，然而很少去注意负形。其实很多时候我们可以通过负形来检查物体形状的准确性。这样我们会排除很多细节的干扰，从而使对比检查变得简单、直接，尤其构成是比较复杂的物体，比如头像。



左边这幅画虽然静物较少，但构图比较巧妙地运用了“S”形。布局上有菜刀的方和罐子的圆形成呼应，有规则的形态——菜刀和罐子，也有不规则的形态——辣椒和萝卜。在勾画轮廓时我们不仅要牢记用直线打轮廓这一方法，而且可以用正负形来检查各部分的比例和物体的整体趋势。



