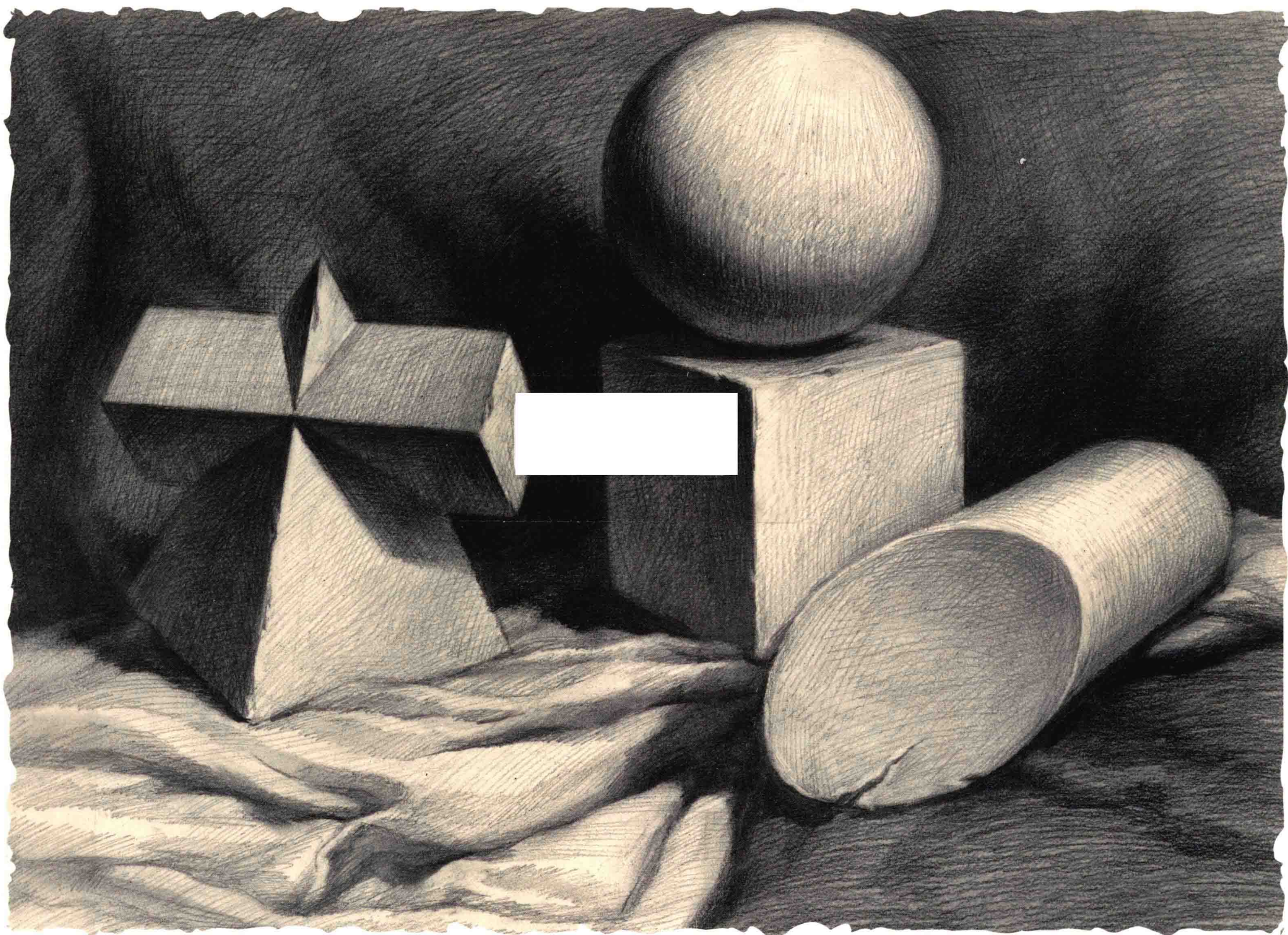


# 素描 SKETCH ETERNAL

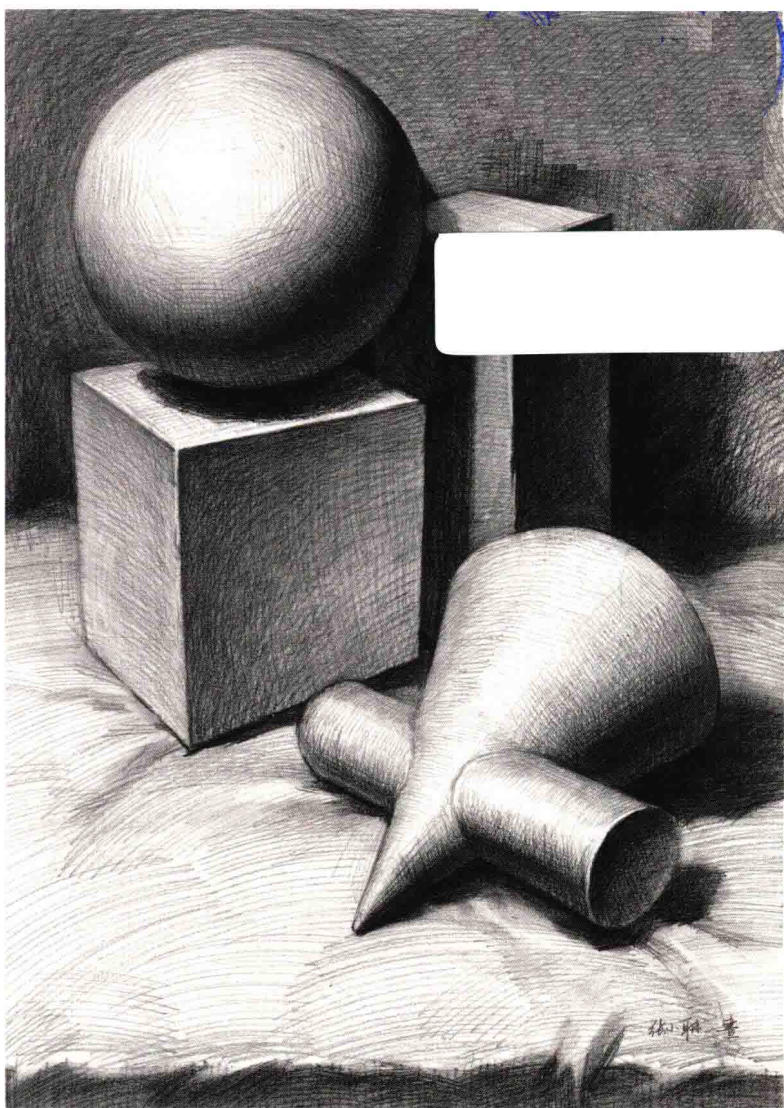
永恒  
石膏几何

张承国 策划  
张小聃 编著





# SMYH SCTH 素描永恒 · 石膏几何



张承国 策划  
张小聃 编著

重庆大学出版社

图文编辑：刘 琴  
装帧设计：刘 琴

敬告读者：

我们没有什么，有的只是一份真诚与执着。在未来的道路上我们愿与您携手合作！  
一部优秀作品出版，您满意，我们才满意。全国读者满意才能让我们大家都满意！  
如果您有意与我们合作，请及时与我们沟通！  
QQ: 154726649 2011281134  
微 信: YangMeiYouYue 2011281134  
微 博: @央美有约  
视 频: <http://i.youku.com/u/UMzA1NTQ4OTMyOA==>  
E-mail: zcguo@126.com

《央美有约》编辑部

《央美有约》编辑部成员张承国、洋洋、谭本芬、戴文奇、张晓东、张翎、蒲滢玮、刘琴向关注本书的全国读者表示感谢！

图书在版编目 (CIP) 数据

素描永恒. 石膏几何 / 张小聃编著. — 重庆: 重庆大学出版社, 2015. 6  
(央美有约)  
ISBN 978-7-5624-9161-3

I. ①素… II. ①张… III. ①石膏像—素描技法—高等学校—入学考试—自学参考资料 IV. ①J214

中国版本图书馆CIP数据核字 (2015) 第126432号

素描永恒·石膏几何  
SUMIAO YONGHENG SHIGAOJIHE  
策 划: 张承国 编 著: 张小聃  
责任编辑: 陈 力 版式设计: 刘 琴  
责任校对: 刘雯娜 责任印制: 赵 晟

重庆大学出版社出版发行  
出版人: 邓晓益  
社址: 重庆市沙坪坝区大学城西路21号  
邮编: 401331  
电话: (023) 88617190 88617185 (中小学)  
传真: (023) 88617186 88617166  
网址: <http://www.cqup.com.cn>  
邮箱: [fxk@cqup.com.cn](mailto:fxk@cqup.com.cn) (营销中心)  
全国新华书店经销  
重庆市金雅迪彩色印刷有限公司印刷

开本: 1/8 印张: 8 字数: 60千  
2015年 6月第1版 2015年6月第1次印刷  
印数: 1-8000  
ISBN 978-7-5624-9161-3 定价: 48.00元

本书如有印刷、装订等质量问题, 本社负责调换  
版权所有, 请勿擅自翻印和用本书  
制作各类出版物及配套用书, 违者必究



新书推荐:

素描永恒·石膏几何  
素描永恒·静物详解  
素描永恒·静物表现  
素描永恒·应试头像  
速写永恒·基础强化  
速写永恒·高分教案  
色彩永恒·色稿盛宴  
色彩永恒·色调追踪  
色彩永恒·跨越联考  
色彩永恒·金牌教案



上架建议 美术类、辅导资料

ISBN 978-7-5624-9161-3

9 787562 491613 >

定价: 48.00元





张小聃:

湖北荆州人, 2007年毕业于海南大学服装设计专业, 进修于中央美术学院教育研修班。2015年签约江西美术出版社、2015年创办天天画室。曾获得全国、国际省级服装设计大赛及鞋类设计大赛奖项20余次。毕业后从事高考美术教育工作9年, 为全国各大高校输送了大批美术爱好者。

曾获主要奖项有:

2006年02月“酷流族”获第三届红升杯时装画大赛一等奖。

2006年10月“衣”想天开获新世界国际杯女装设计大赛优秀奖(江苏省服装设计师协会)。

2006年11月“五环·印象”获乔丹杯中国运动装设计大赛优秀奖(中国服装设计师协会)。

2006年12月“最佳拍档”获李宁杯设计大赛服装类第三名, 获优异表现奖(中国服装协会中国服装设计师协会)。

2007年07月“魅影”获风尚女装设计大赛银奖(中国服装协会、中国服装设计师协会)。

2007年09月“梦的起航”获即发杯针织服装设计大赛休闲、运动类优秀奖(山东省纺织工业协会、山东轻工纺织工会、山东服装设计师协会)。

2008年09月“盛世之巢”获中国标志杯·巨一中国概念鞋设计大赛优秀奖(中国皮革协会)。

2010年09月“黑白无疆”获第十三届中国时尚皮革、裘皮服装设计大赛设计潜力奖(中国皮革协会、中国服装设计师协会)。

出版个人专辑: 2013年7月《素描正能量·静物表现》黑龙江美术出版社。

2015年3月《好素描·结构与明暗》重庆大学出版社。

个人博客及邮箱: <http://blog.sina.com.cn/u/5128629389>, 181801717@qq.com 欢迎学习与交流。



# 目录

## CONTENTS

### 一 基础常识

|                   |    |
|-------------------|----|
| 1 画石膏几何体的意义 ..... | 01 |
| 2 对石膏几何体的认识 ..... | 01 |
| 3 石膏几何体透视原理 ..... | 01 |
| 4 黑、白、灰的关系 .....  | 01 |

### 二 入门进阶练习

|                        |    |
|------------------------|----|
| 1 单个石膏几何体的塑造步骤表现 ..... | 02 |
| 2 单个对比临摹练习 .....       | 10 |
| 3 纠错练习 .....           | 18 |
| 4 课外练习 .....           | 22 |

### 三 快速提高方略

|                  |    |
|------------------|----|
| 1 两个几何体的组合 ..... | 26 |
| 2 三个几何体的组合 ..... | 28 |
| 3 四个几何体的组合 ..... | 30 |
| 4 组合对比临摹练习 ..... | 32 |
| 5 纠错练习 .....     | 36 |
| 6 老师深度解析 .....   | 38 |
| 7 课外练习 .....     | 42 |

### 四 临摹与欣赏

|                   |    |
|-------------------|----|
| 1 经典不带衬布的组合 ..... | 50 |
| 2 经典带衬布的组合 .....  | 58 |





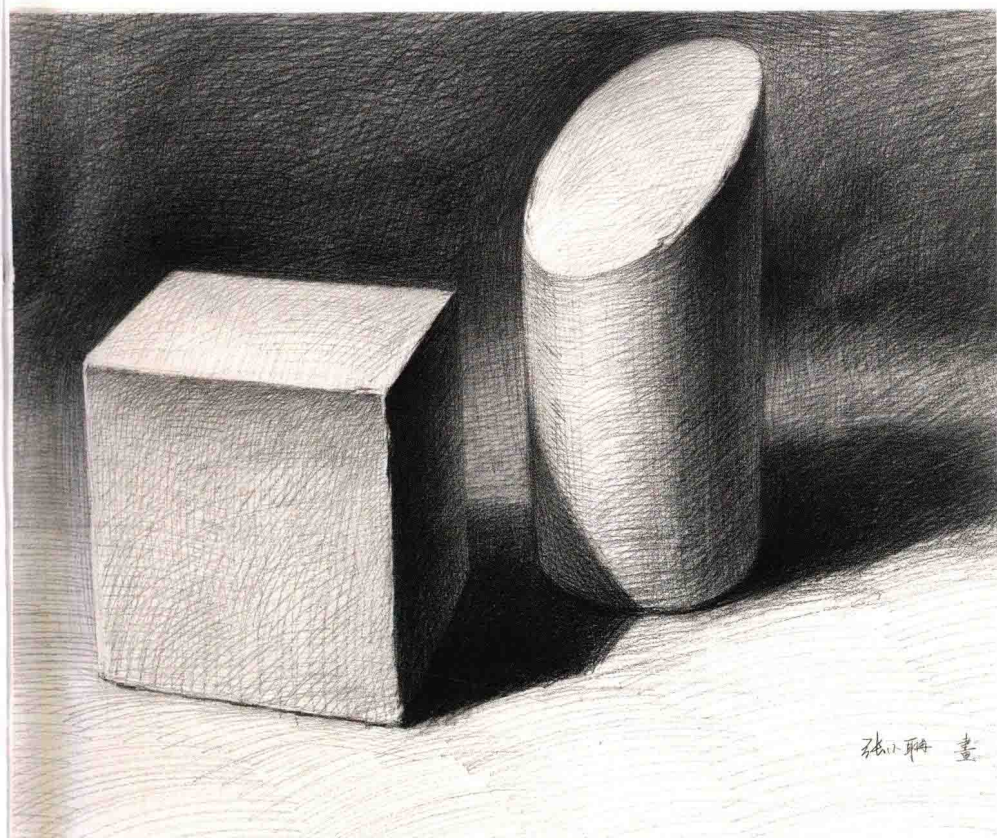
## 基础常识

JICHUCHANGSHI

### 1 画石膏几何体的意义

现在许多学生在素描练习中往往忽略了几何形体的训练，多数学生画几何形体只是为了练一练形，草草了事，既而转向进行石膏像、头像的练习。在画石膏像、头像中暴露出的问题，往往都是在几何形体训练中没有得到解决的问题，如线条、形准、透视、色调等。再高难度的素描也离不开基础素描，只有在几何形体训练过程中掌握了素描的基本规律，才能在以后的静物、石膏像、人像乃至人体素描中轻松面对，挥洒自如。

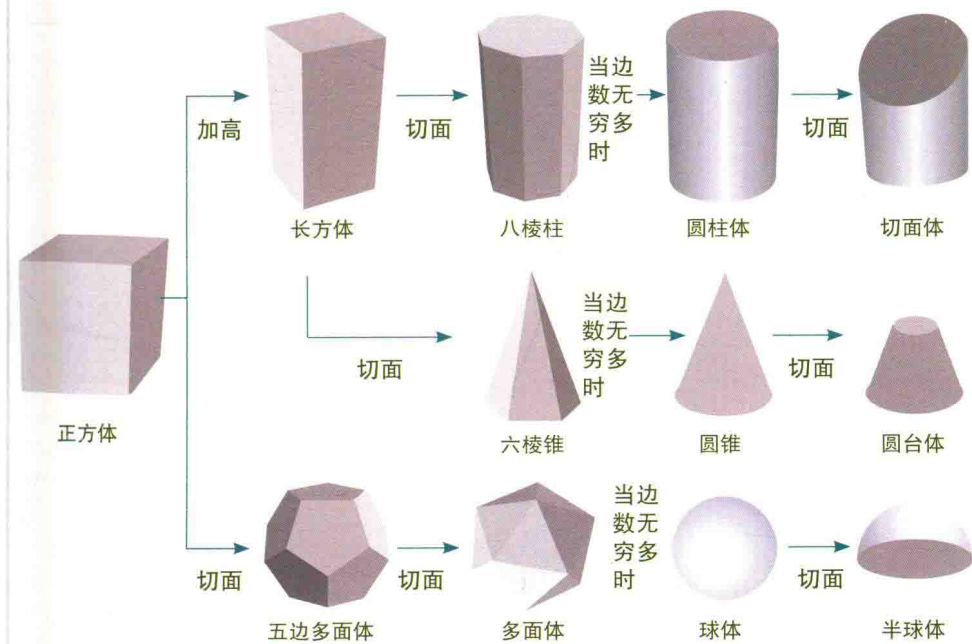
学习素描是绘画基本功训练的过程，必须由浅入深、由简到繁，循序渐进，不能急于求成。学习的每一步都要认真理解素描的规律，并在素描练习中体现规律性，画出完整的素描作品。



### 2 对石膏几何体的认识

几何形体为简洁概括的抽象形体，对初学者来说是研习素描最容易掌握的基本方法。几何形体的基础是方形体和圆形体，其他的几何形体都是派生形体，如多面体和穿插体等。学画几何形体素描应先画方形体和圆形体，再画其他的几何形体就容易多了。如画准形的方法及透视原理、明暗色调排列规律、明暗的强弱对比排列规律等，在方形体、圆形体上都可以学到素描的基本原理和表现方法。几何形体素描包括以下两个部分：①几何形体结构素描，主要是研究画准形及透视规律，用线或线面画出形体结构。②几何形体调子素描，主要研究在几何形体上由于光线照射而产生的光影变化规律，以及色调深浅排列的规律。几何形体素描是以临摹、写生、默写三结合的学习方法进行基本训练的。

几何形体演变



穿插体的组成演变



快速理解：大家所练习的大部分几何体都是由正方体所派生出来的，只要认识了它们之间的相互联系，就能很好地掌握其规律，因此正方体的学习是素描学习基础中的关键。

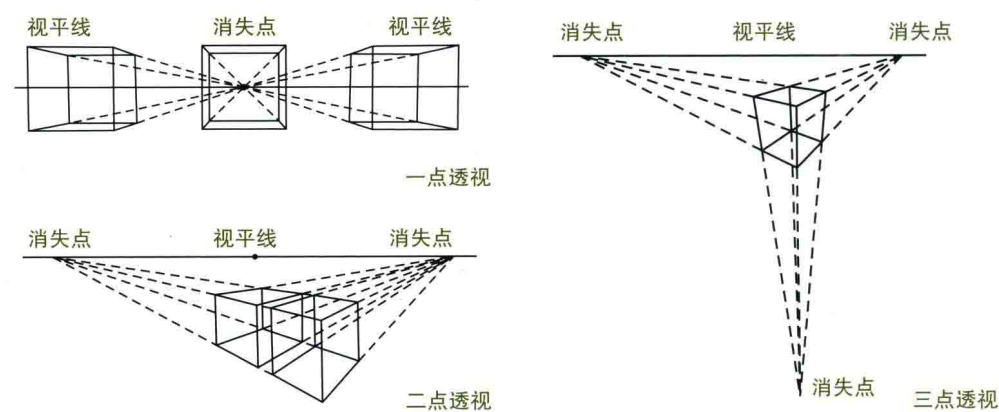
所有复杂的石膏几何体都是由简单的几何体组成，注意观察不同几何体间的穿插关系，左图中将简单的几何体组成复杂穿插体。同理，在面对复杂形体物体而不知如何下笔时，可以先从整体将其拆分为简单几何体来理解其结构、明暗，再丰富细节。

### 3 石膏几何体透视原理

透视的基本概念：

- ①视点：观察者眼睛所在的位置。
  - ②视平线：从视点向正前方水平方向画出一条直线。
  - ③心点：观察者眼睛正对视平线上的点，而视点与心点的连线与视平线垂直。
  - ④消失点：无论是多么大的物体，到了人的视线尽头都会变为一个点，超出了视线尽头的这一物体也就消失在人的视线范围外了，这一点被称为消失点。
  - ⑤平行透视：一个正方体，如与画纸平行，则正面、背面为正方形，其它四个面都会发生变形，近长远短，从而在视平线上存在一个消失点。
  - ⑥成角透视：一个六面体的任何一个面都不与画纸平行，则所有面都会发生变形。视平线上也产生两个消失点。
  - ⑦圆面透视：在画一个圆时，随着视角的变化，圆面由圆变为近似于椭圆的现象。
- 透视基本规律：
- ①近大远小，近长远短，近高远低。
  - ②视平线以下的东西越到远处越往上，视平线以上的东西则相反。
  - ③近清楚，远模糊。
  - ④变形：圆形在正对它的角度时为正圆，其余角度都近似于椭圆，正方形在正对它的角度时为正方形，其余角度都变成了近似于平行四边形或梯形。

透视原理分析

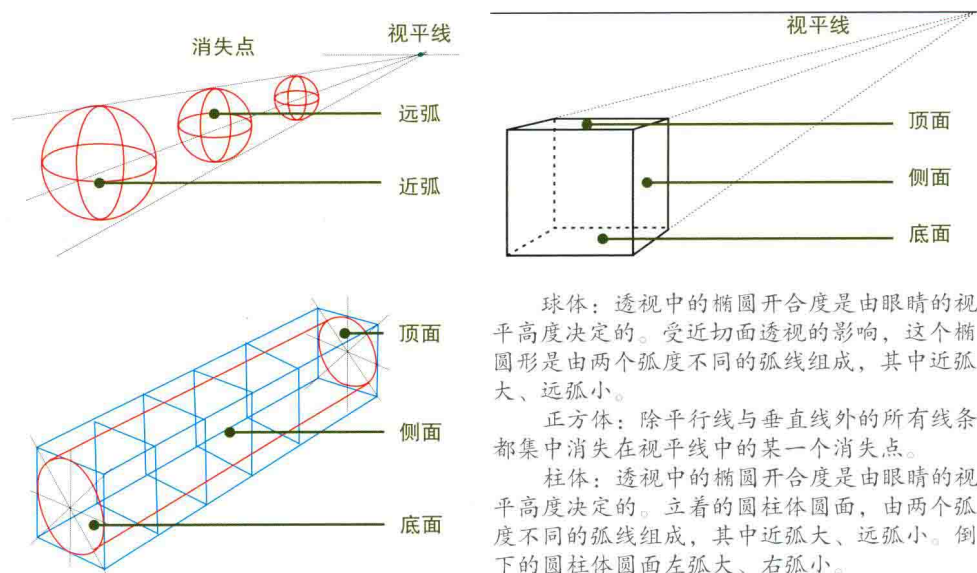


一点透视：在正方体中，除平行线与垂直线外的所有线条都集中消失在视平线中的某一个消失点。

两点透视：在正方体中，除垂直线外的所有线条都分别消失在视平线中的两个消失点。

三点透视：在正方体中，上、下方向的各边界与观察者的视心线不垂直时，其各边延长线分别消失在三个点。

石膏几何体透视原理



球体：透视中的椭圆开合度是由眼睛的视平高度决定的。受近切面透视的影响，这个椭圆是由两个弧度不同的弧线组成，其中近弧大、远弧小。

正方体：除平行线外，除垂直线外的所有线条都集中消失在视平线中的某一个消失点。

柱体：透视中的椭圆开合度是由眼睛的视平高度决定的。立着的圆柱体圆面，由两个弧度不同的弧线组成，其中近弧大、远弧小。倒下的圆柱体圆面左弧大、右弧小。

### 4 黑、白、灰的关系

黑、白、灰三大面：

物体的形体有复杂的，也有简单的。复杂的物体可视为由无数个面组成，如球体、人的头像等。简单的物体由几个面组成，如三角体、立方体等。我们观察到的物体大体上可归纳为三个面，即黑、白、灰三大面。

五大调：

物体的明暗层次是由无数不同色阶组成的，我们大体可将其归纳为五大色阶（色调），即高光、亮面、明暗交界线、反光、投影，以此来表示各种物体的丰富层次。

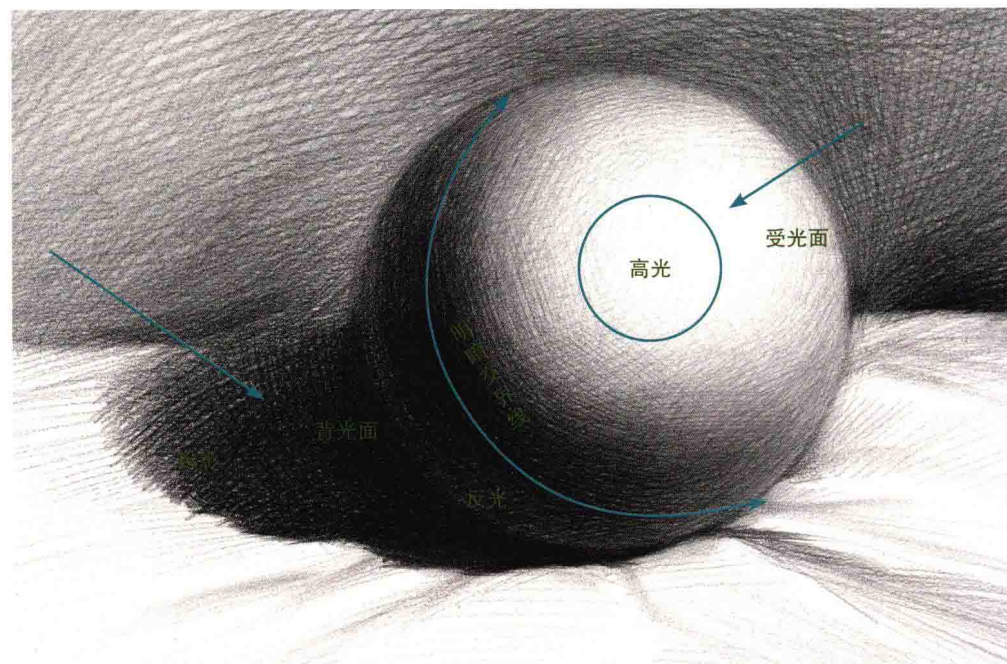
①高光：物体无论有多少个面，它的高光部分（受光最亮的部分）只有一点，并非所有的亮面都是高光。一张绘画作品，高光多了，就容易散。因此，初学者一定要注意。

②亮面：物体的受光部分，通常用白来表示，称为亮面。

③反光：物体暗部受到周围环境或其他光线的反射所反映的部位。

④明暗交界线：物体结构的转折处产生的分界线。

⑤投影、暗部：光线照射物体时产生的影子，称为投影。物体背光的一面为暗部，通常来讲，暗部包括投影。





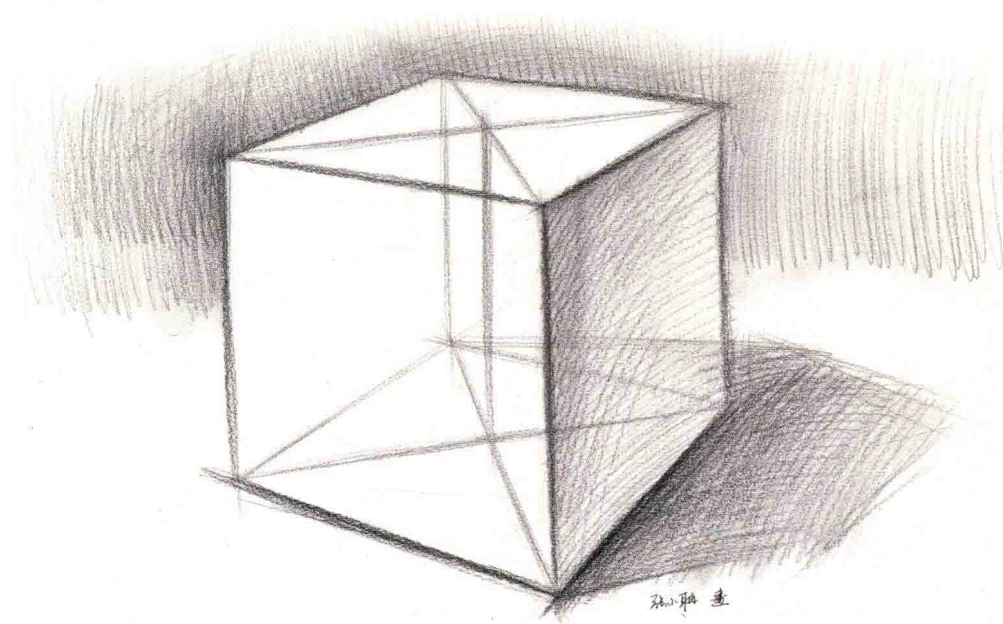


### ① 单个石膏几何体的塑造步骤表现

#### ➤ 正方体

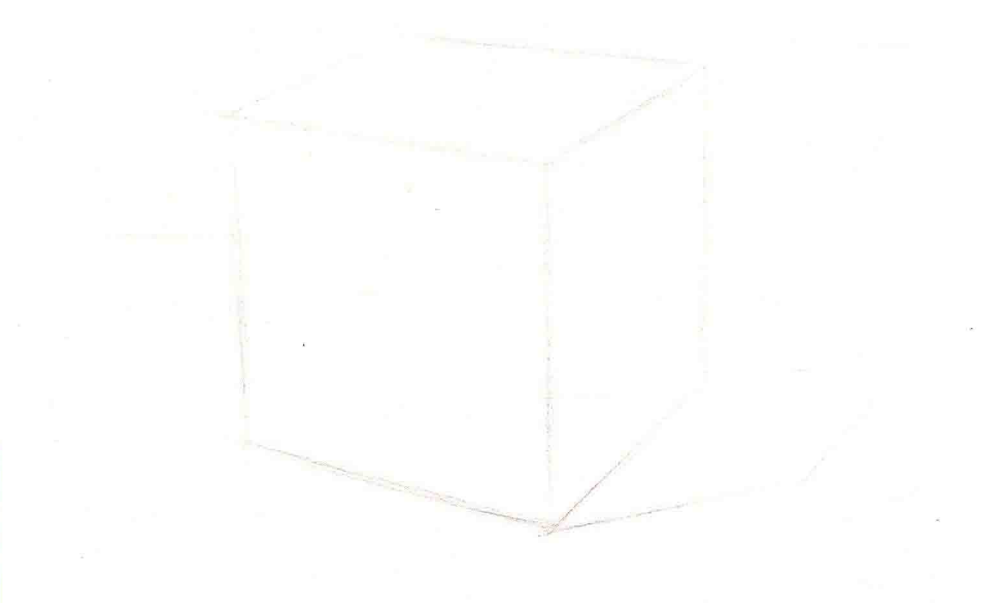


结构素描

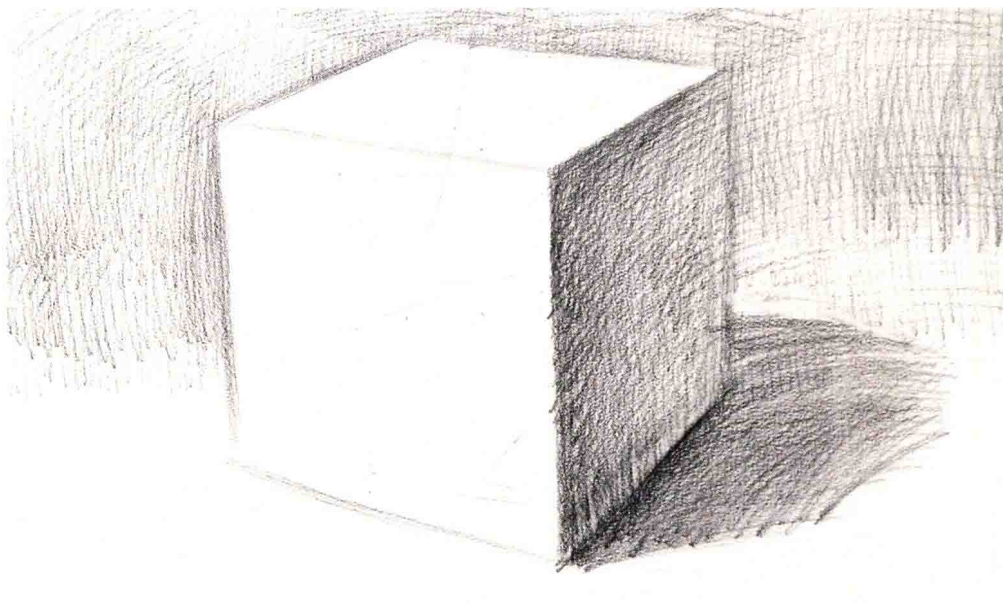


#### 步骤表现

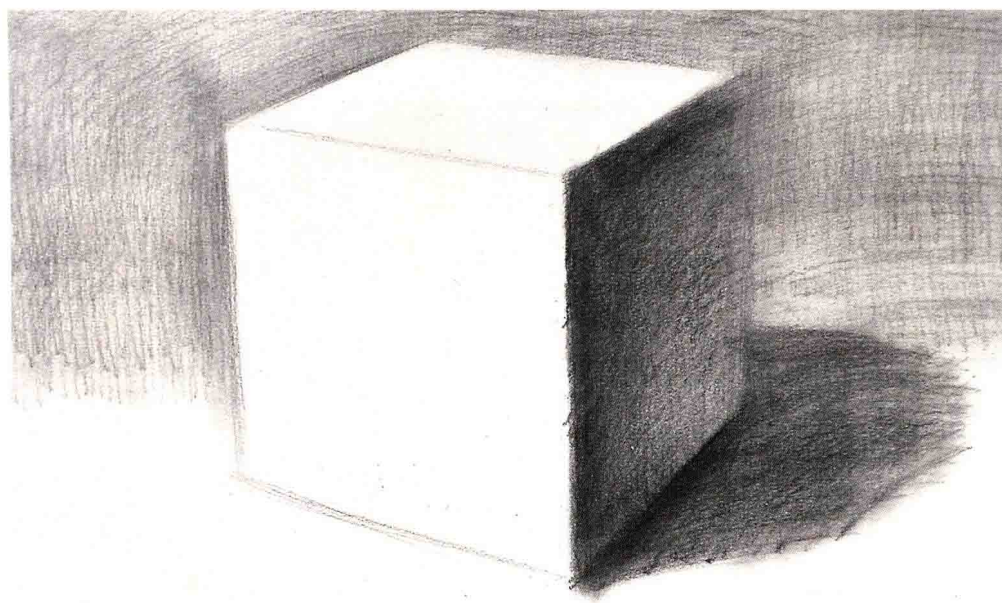
- ① 先用长直线定出正方体的最高点、最低点以及长和宽，并注意透视关系。
- ② 铺设暗部与投影的调子。
- ③ 铺设大的明暗关系。正方体的明暗交界线非常明显，塑造时要将其理解为一个面来处理。由于投影与反光都属于暗部，需统一表现。
- ④ 结合背景深入刻画。塑造时加强亮部与暗部的对比，同时需结合背景来表现。由于正方体造型方正的特点，故在对正方体进行塑造时要多使用长直线。



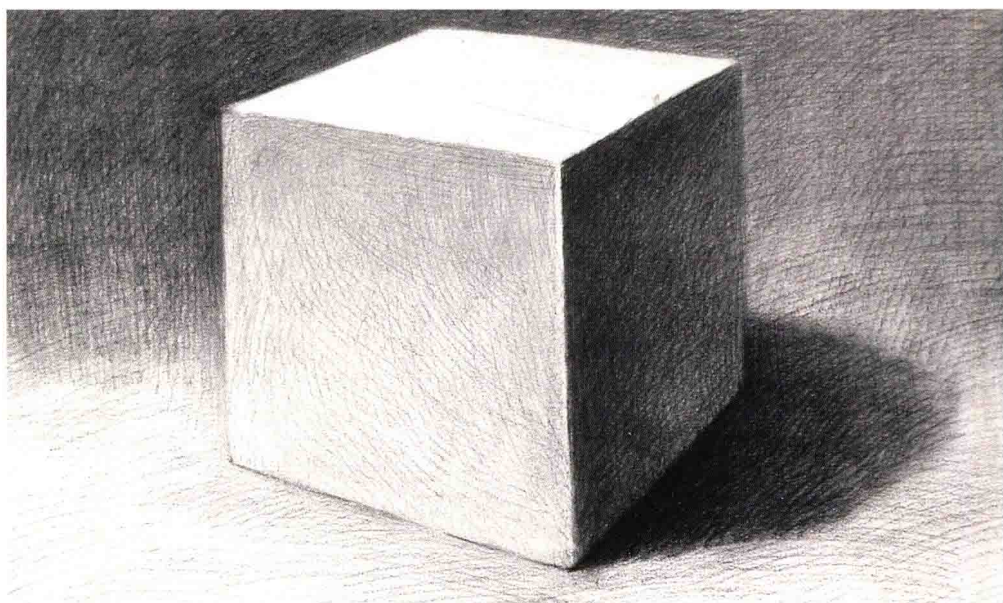
步骤一



步骤二

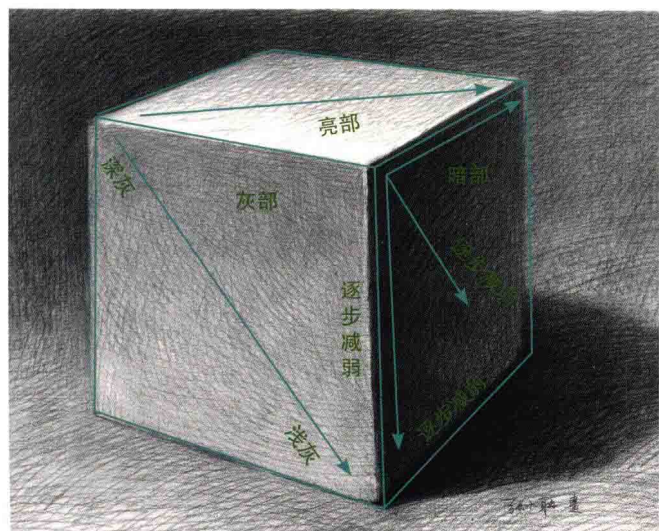


步骤三

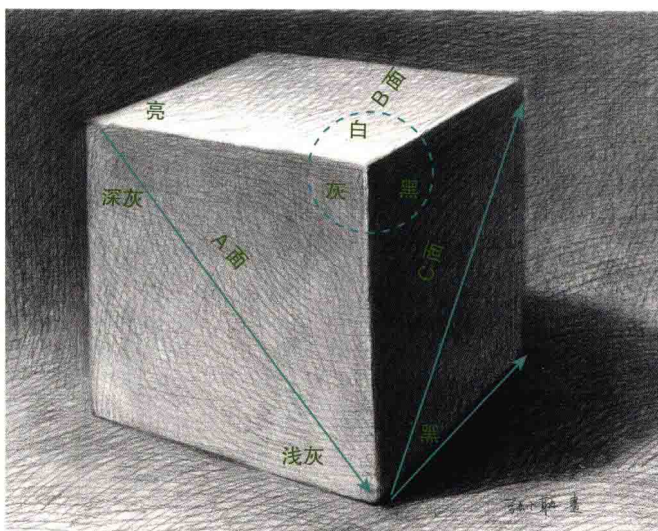


步骤四

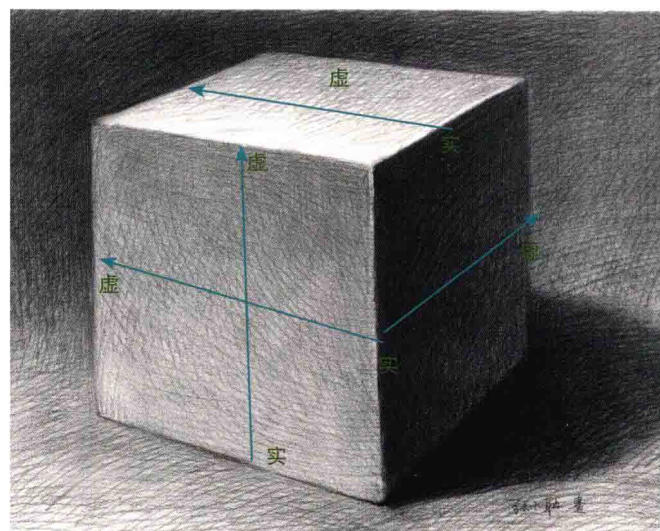
明暗变化趋势



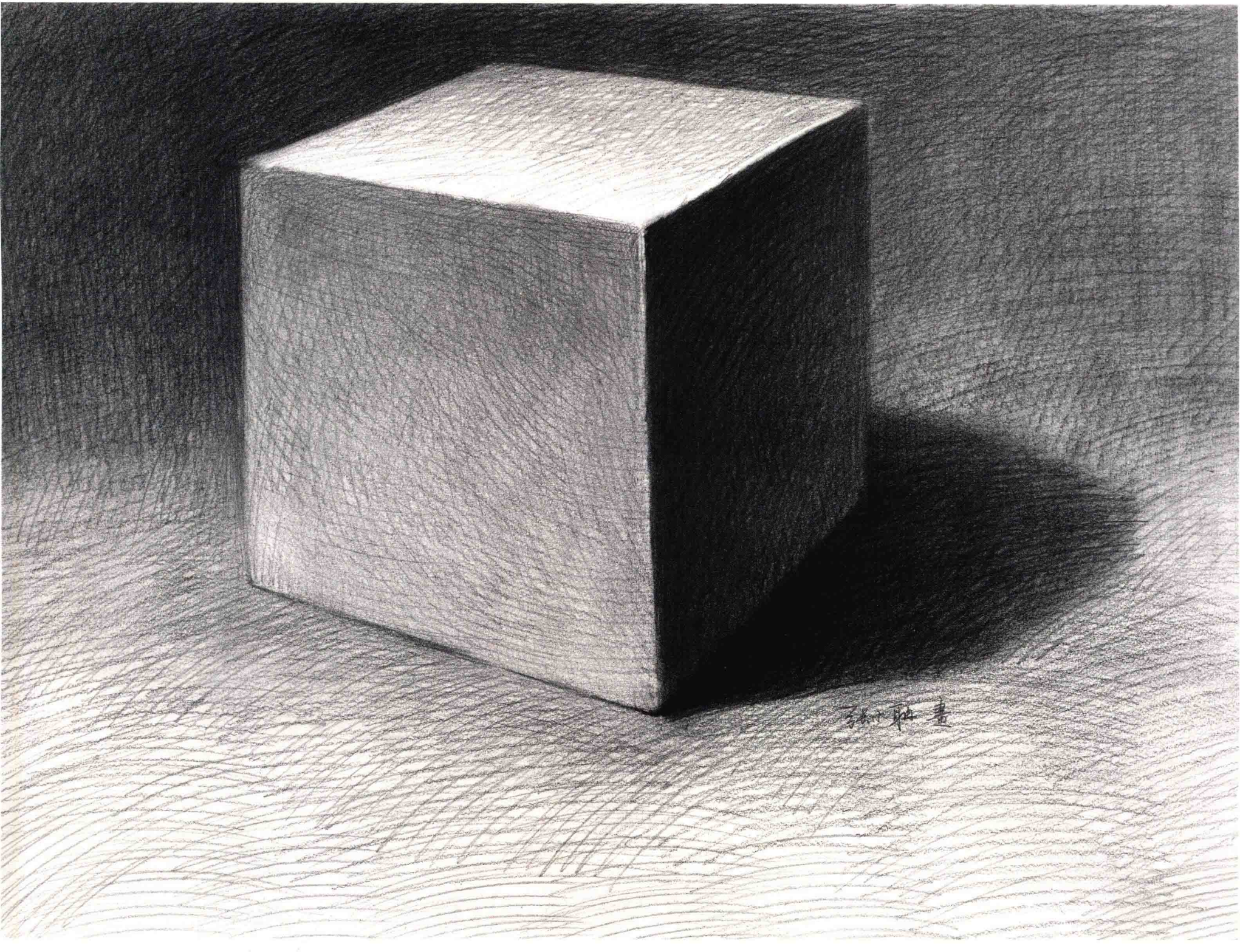
黑、白、灰关系



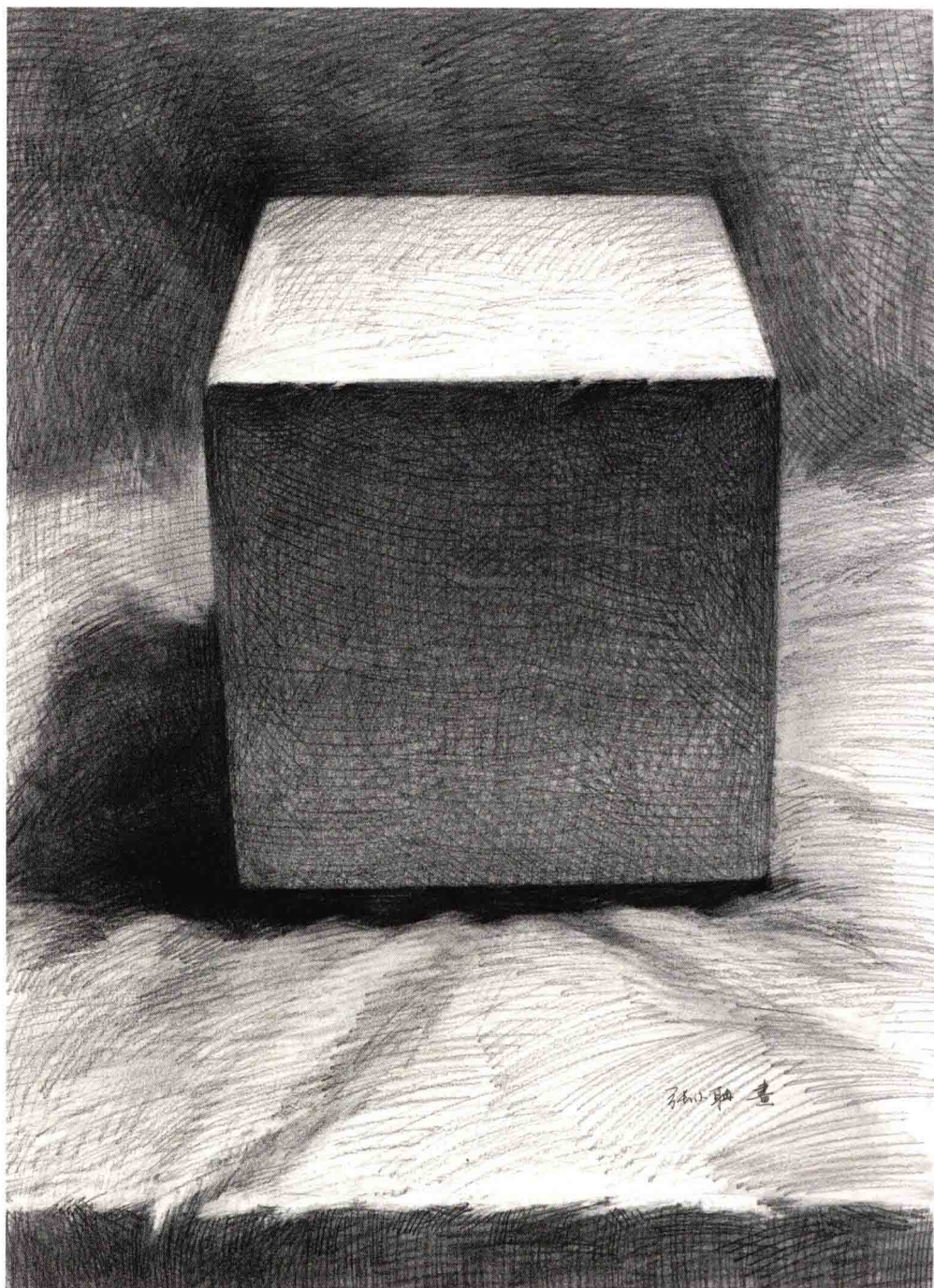
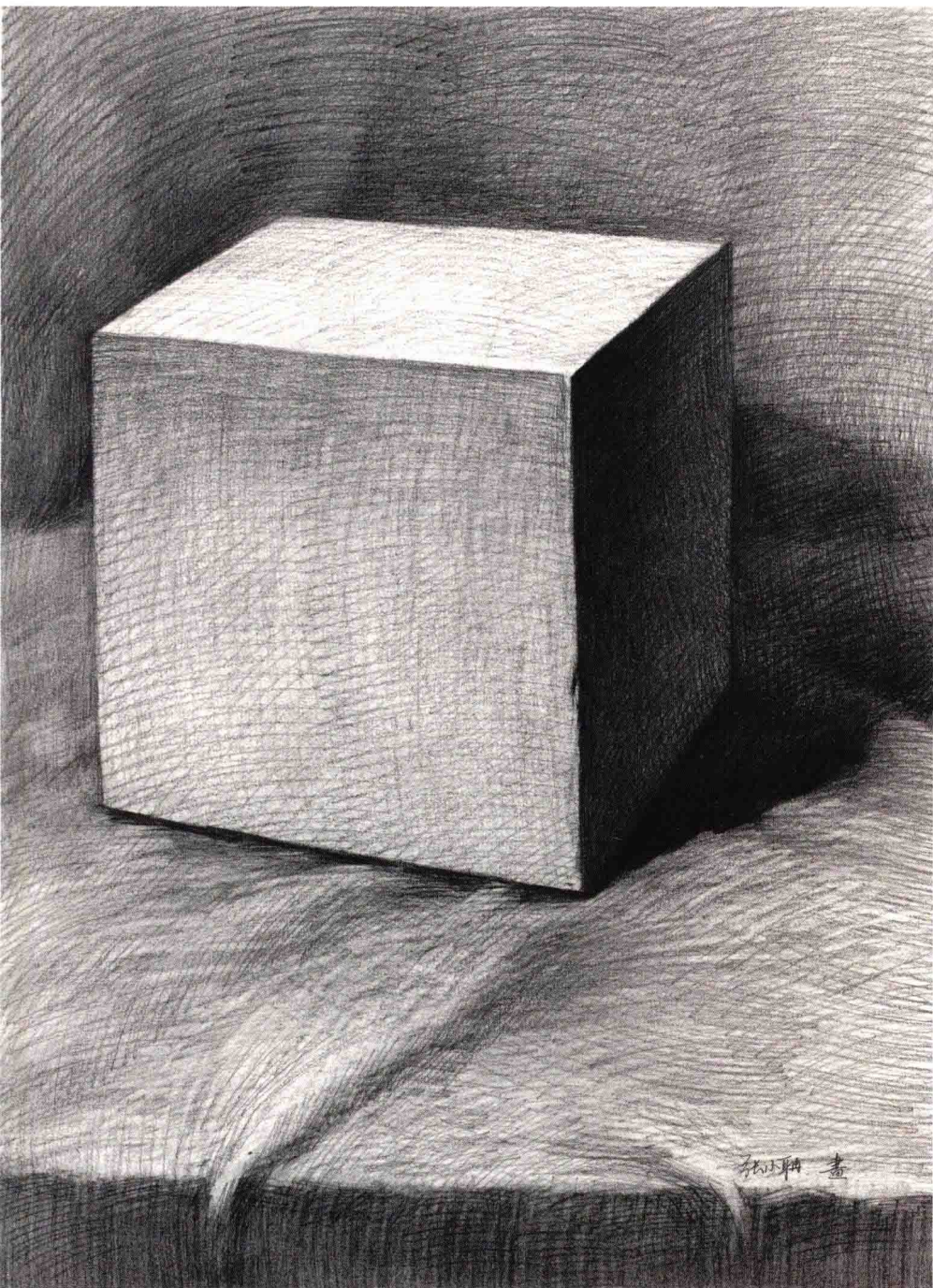
虚实关系







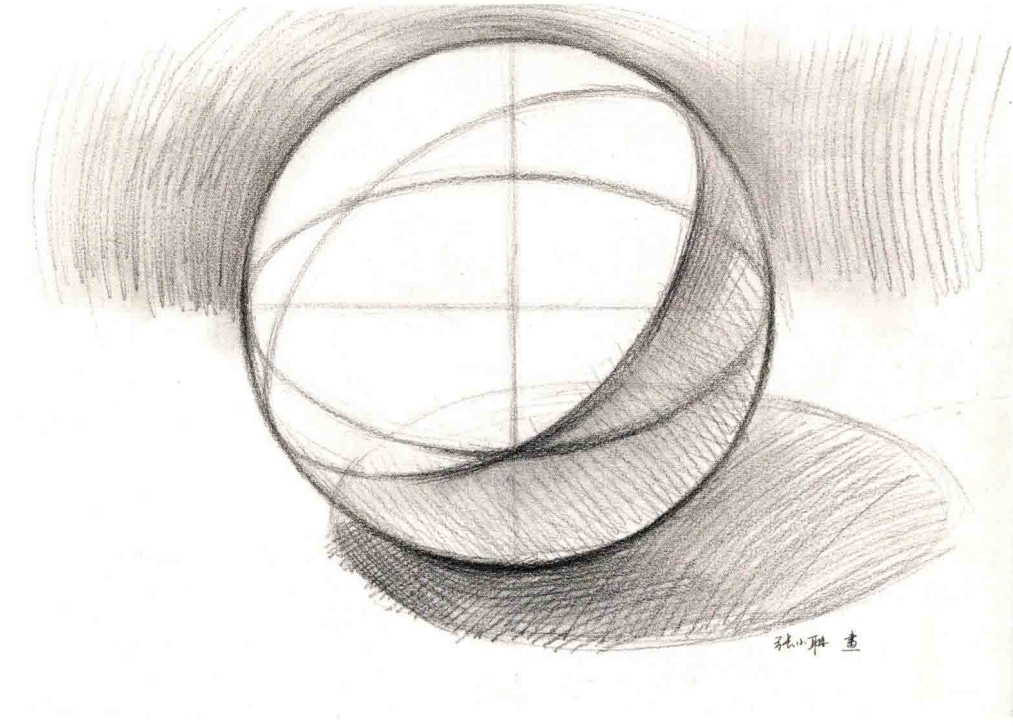
多角度练习







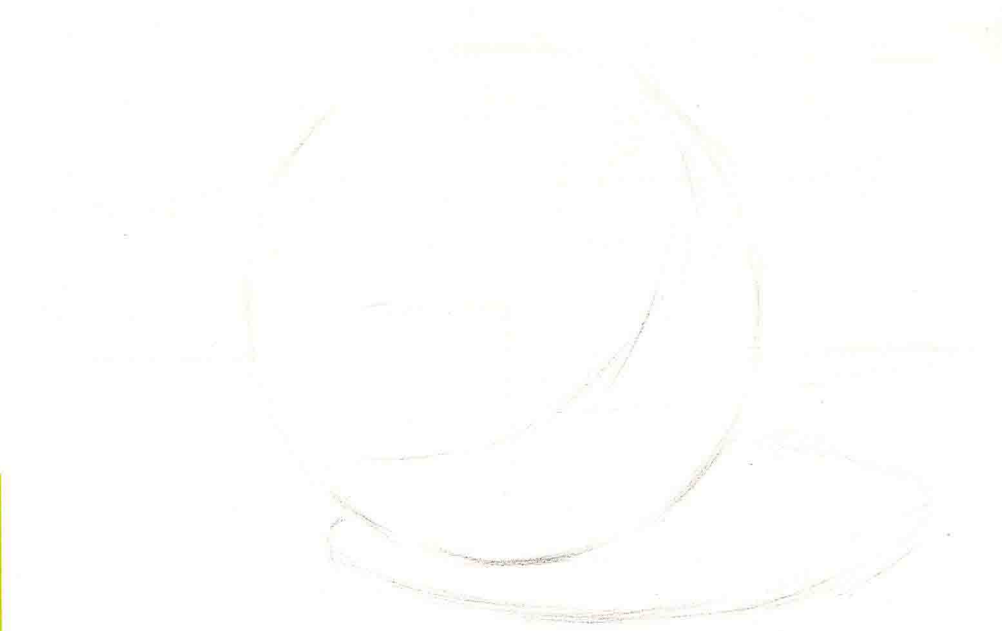
实物图



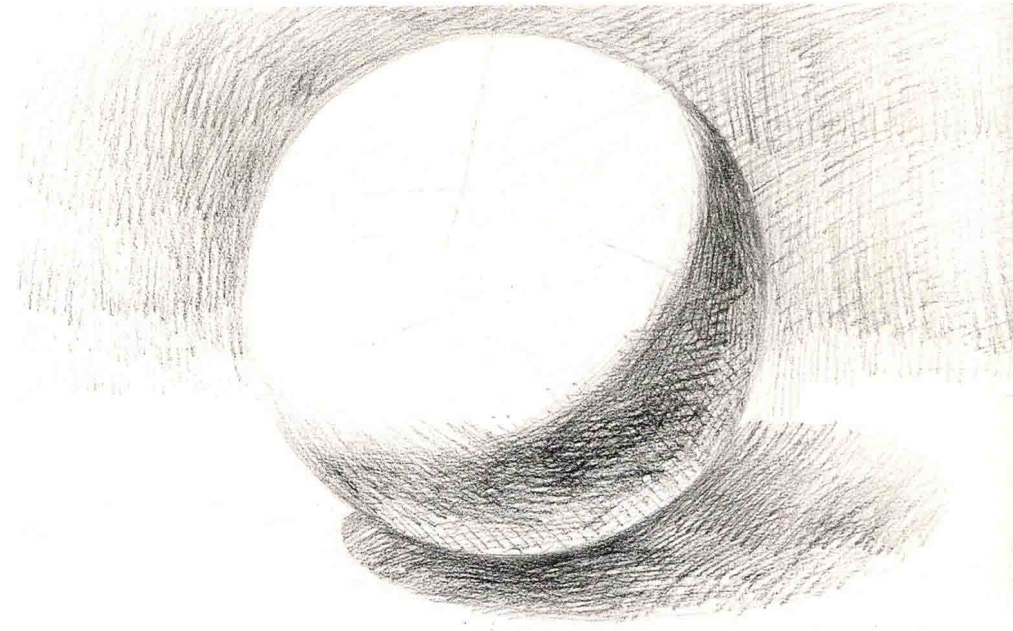
张小明 画

步骤表现

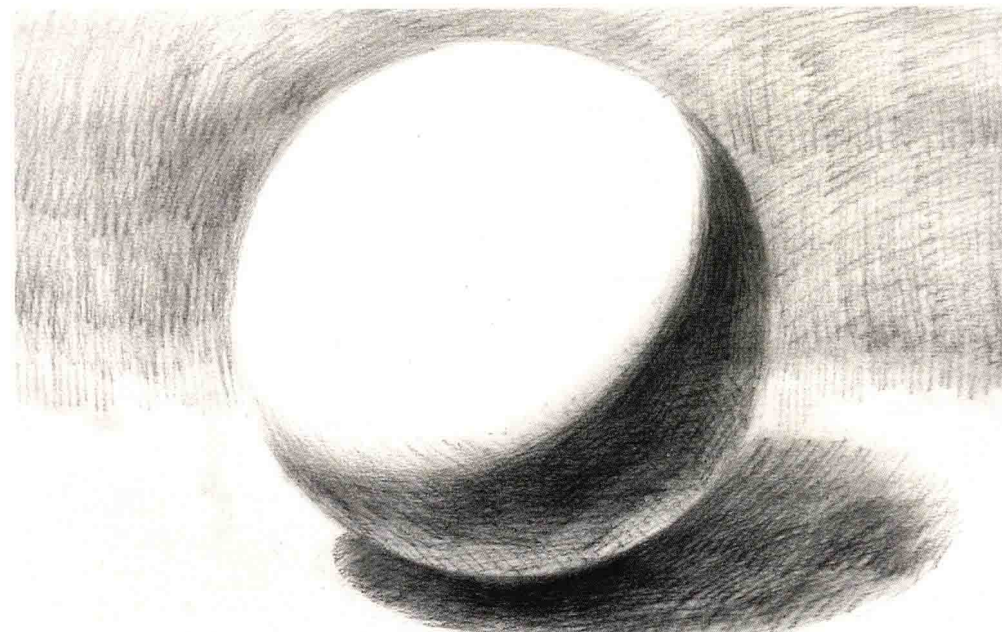
- ① 确定画面的透视、构图和球体的直径，以其直径画出一个正方形，用长直线切出一个正圆。
- ② 用软铅笔在纸上铺出暗面与投影，注意其形状与位置一定要准确。加重背景色调，弱化球体边缘线以及明暗交界线。注意增强虚实、主次关系。
- ③ 加强体积感，黑、白、灰关系要层次分明，反光部位一定要亮起来。
- ④ 深入刻画，画出细节，完善画面。



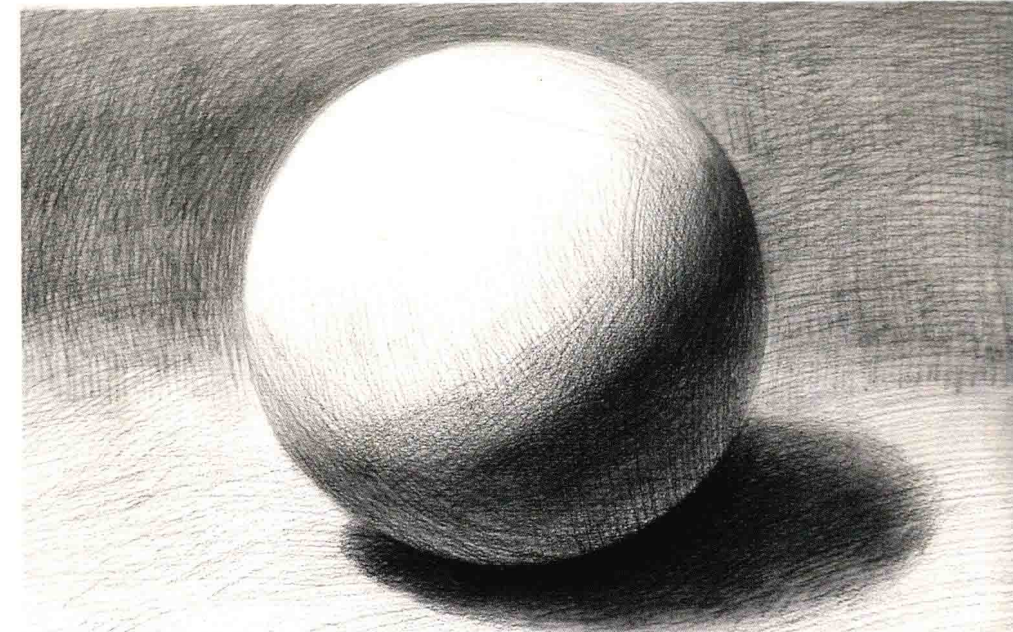
步骤一



步骤二

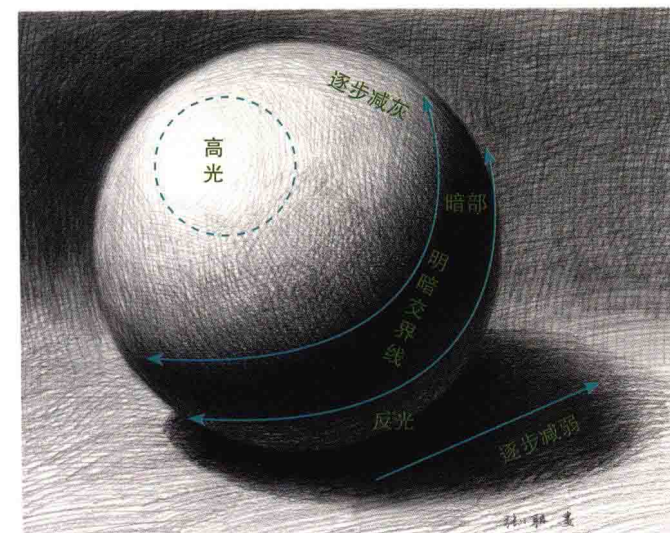


步骤三

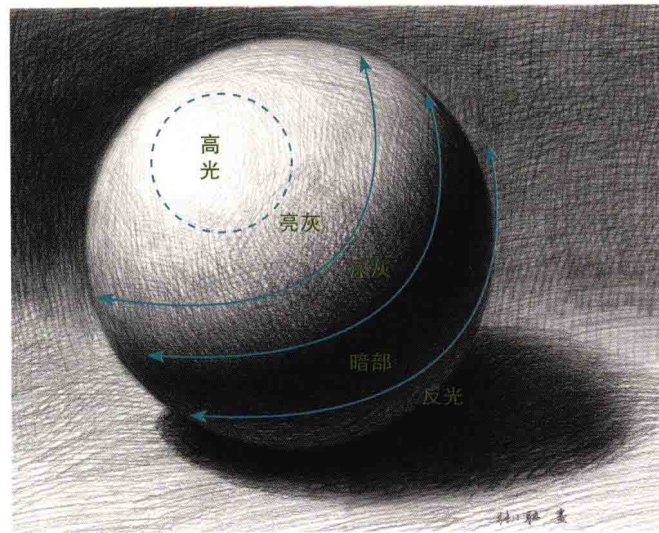


步骤四

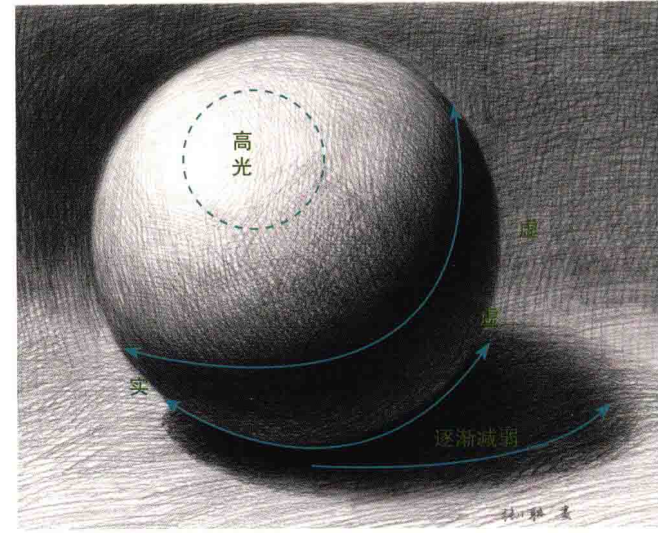
明暗变化趋势



黑、白、灰关系

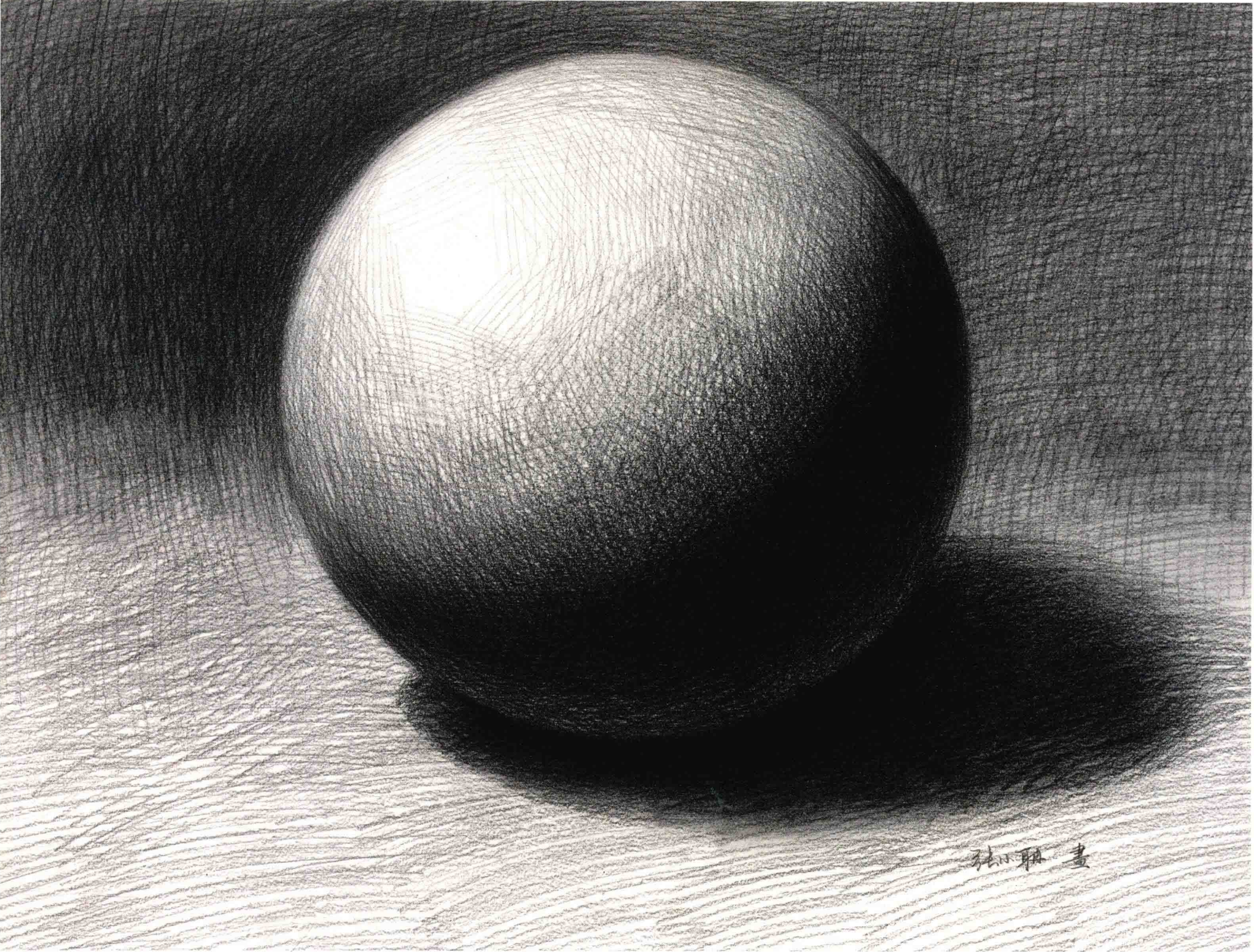


虚实关系

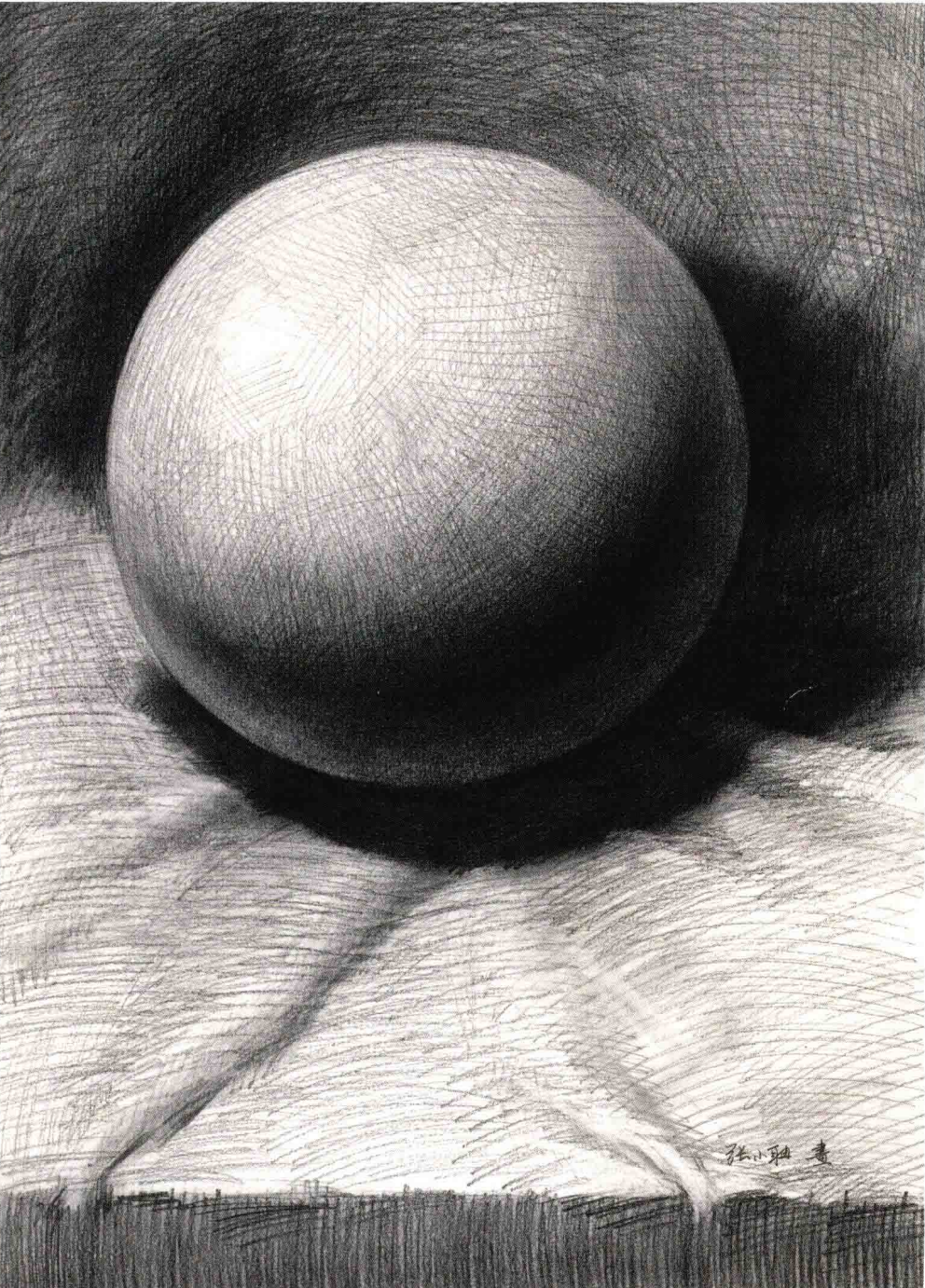




完成图



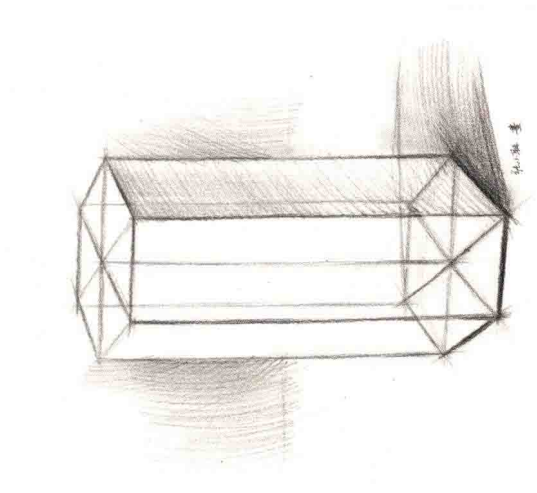
多角度练习







实物图



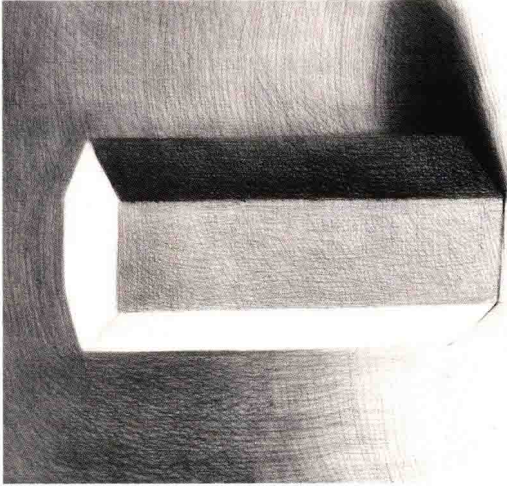
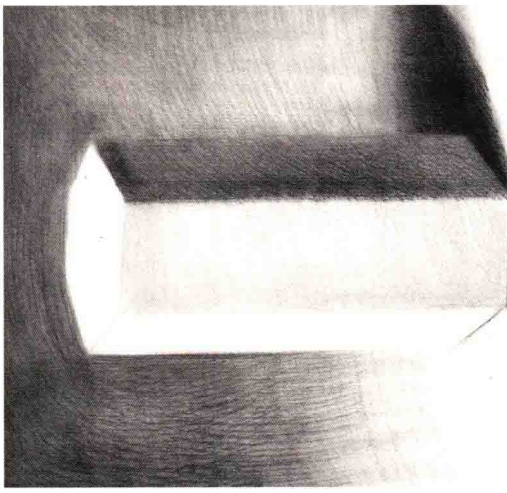
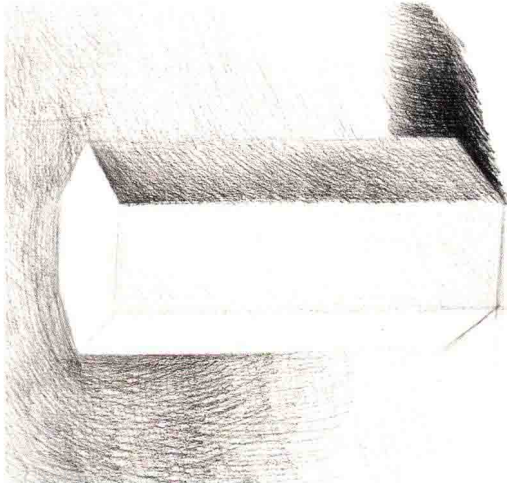
张心阳 画



步骤一

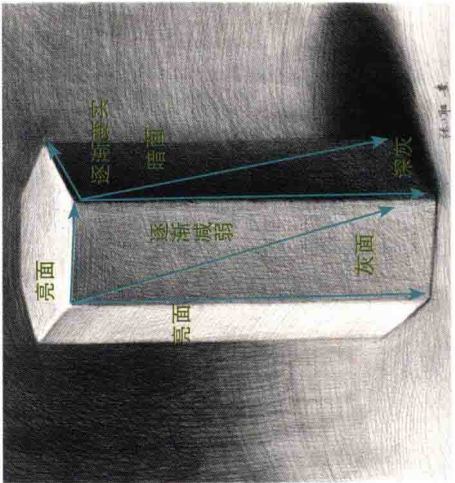
步骤表现

1 根据透视关系画出六棱柱的初步形状，注意其棱与边之间的夹角。  
2 铺出一些背景和处于暗部的块面，投影部分也要简单地铺设一些调子，一定要从整体出发，不要只从小的块面去描绘。  
3 当大体的明暗关系出来以后，一定要仔细刻画六棱柱的边缘，并对其进行弱化处理，不能画得太死或者太深，暗部和投影的色调也要进行加深。  
4 最后要特别注意六棱柱的几条长边的刻画，不能画得过硬，可以适当增加一些灰色的块面进行过渡。

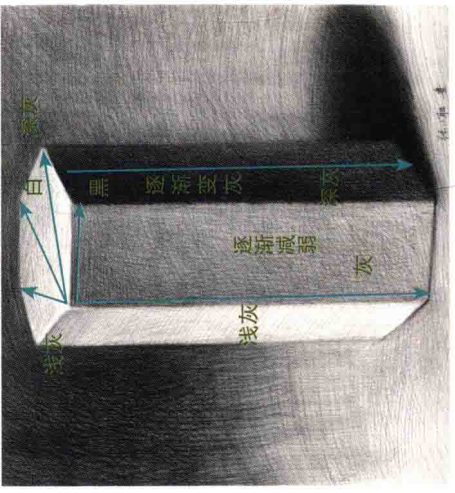


步骤二

明暗变化趋势

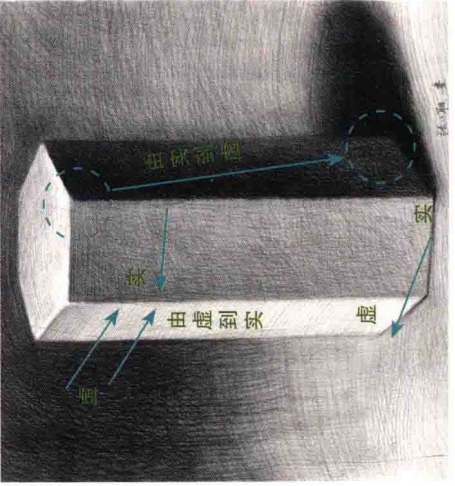


黑、白、灰关系



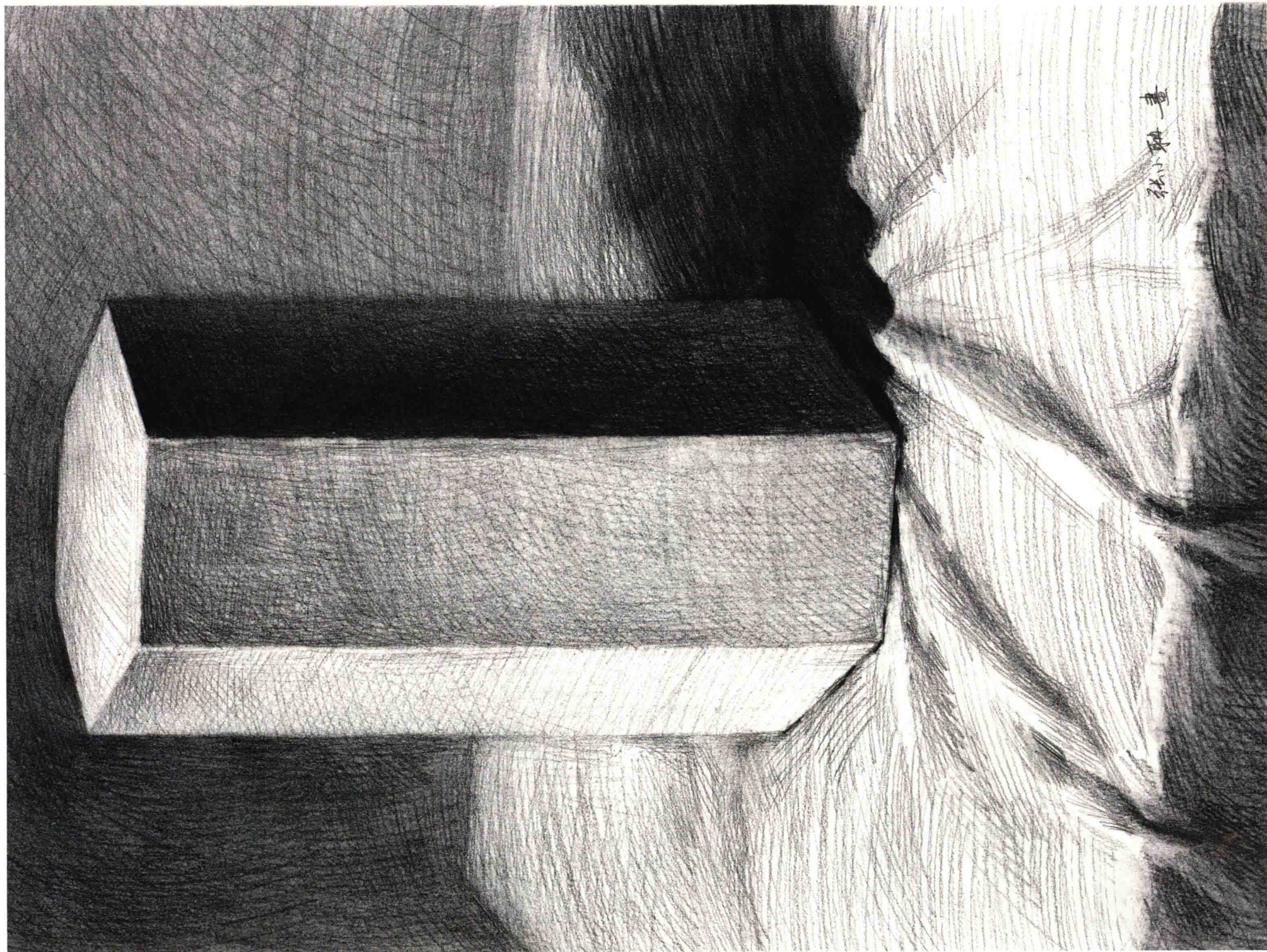
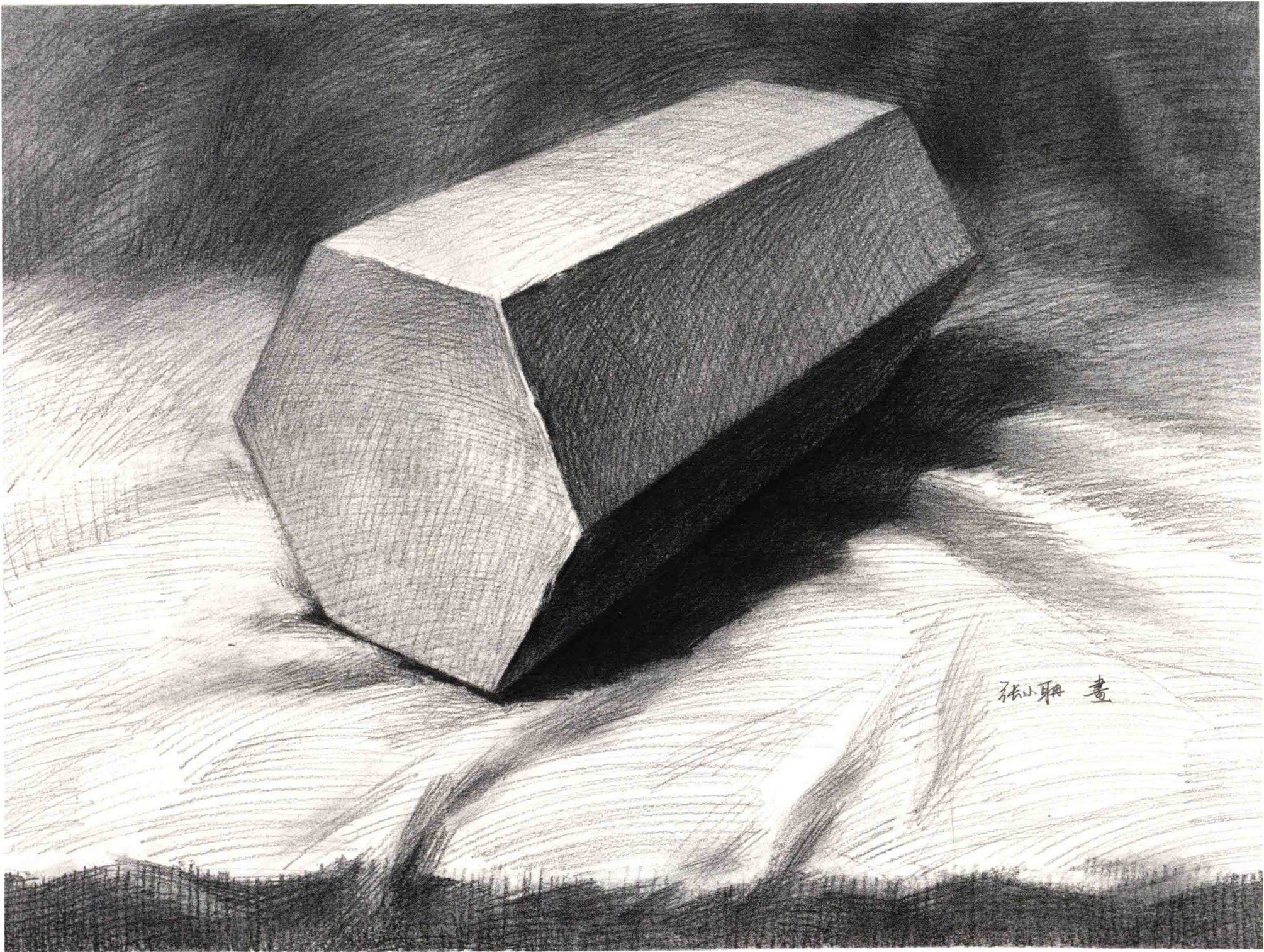
步骤三

虚实关系

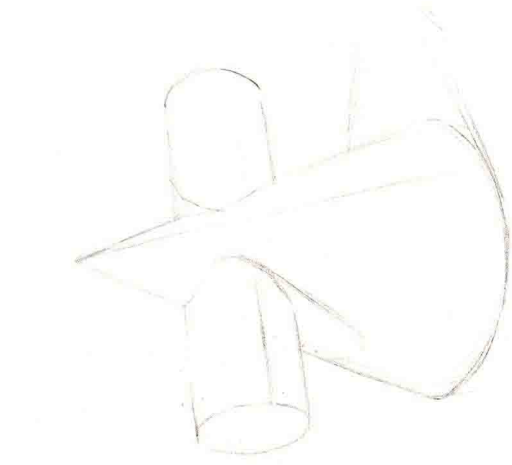
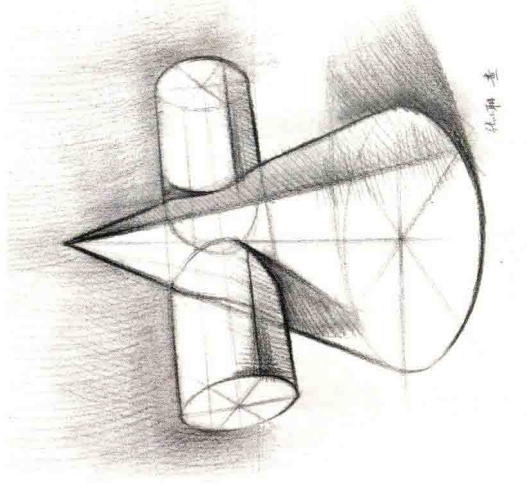


步骤四





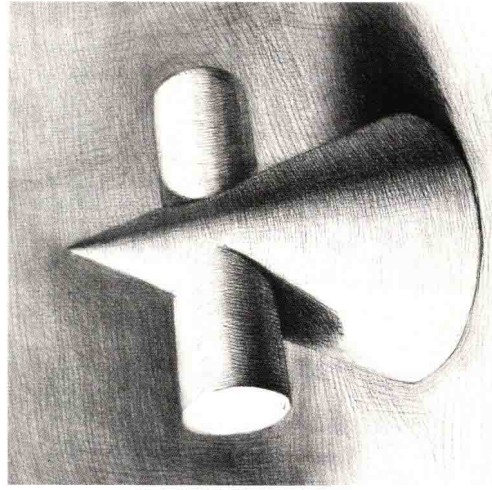
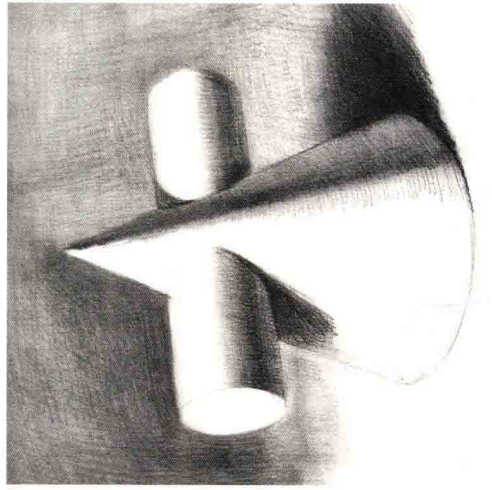
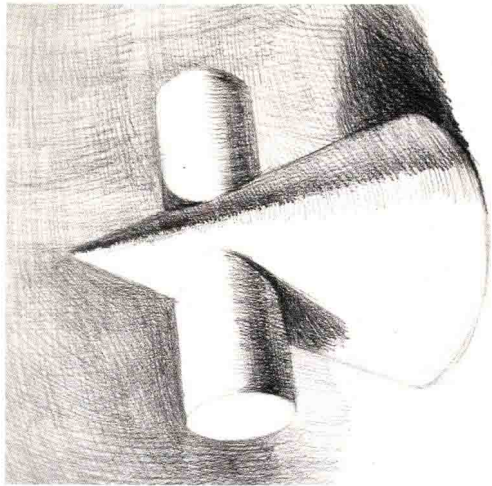




步骤表现

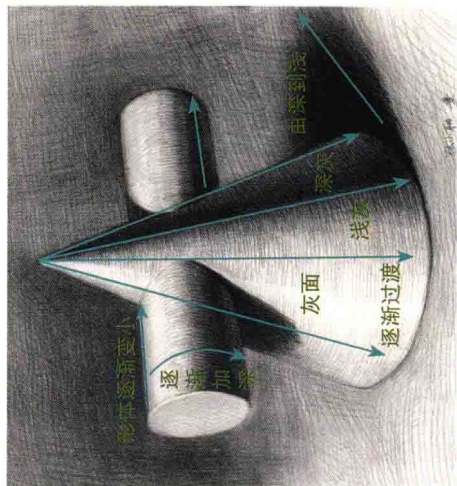
- ①先用长直线起稿，掌握好穿插体在画面中的整体位置，注意圆柱体、圆锥体之间的比例关系。
- ②完善形体轮廓，确定其形体无误后，再开始铺设几何体的大致明暗关系，注意明暗交界线和投影的位置。结合背景一起对画面进行刻画，注意深浅渐变。
- ③整体地对画面进行表现。边缘一定要虚下去，明暗交界线也是刻画的重点，既要让亮部与暗部的过渡自然，又要注意投影部分的深浅层次。
- ④用简洁硬朗的线条来统一画面，使画面整齐干净，明暗层次分明，以充分表现几何体的质感。

步骤一



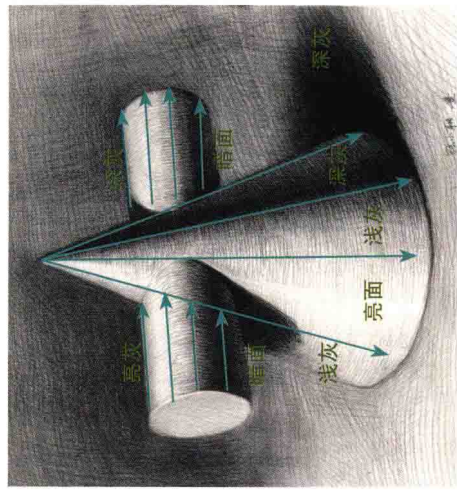
步骤二

明暗变化趋势



步骤三

黑、白、灰关系



步骤四

虚实关系

