

素描

SUMIAORUME

入门

基础美术辅导教材

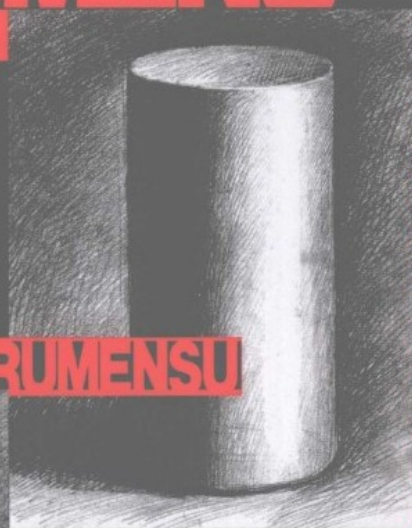
SUMIAORUMEN

SUMIAORUMENSU

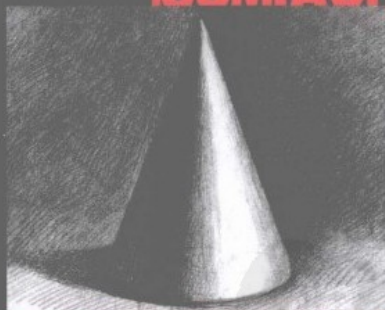
SUMIAORUMENS

步燕萍 编著

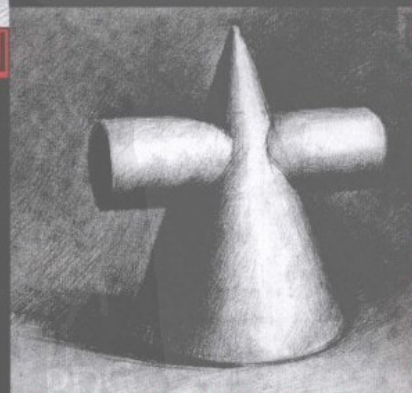
一本赢在起点的书



SUMIAORUMENSU



SUMIAORUMENSU



石膏几何体

浙江人民美术出版社

基础美术辅导教材

一本赢在起点的书 一本赢在起点的书

一本赢在起点的书

在起点的书

SUMIAORUMENSU SUMIAORUMENS

一本赢在起点的书

赢在起点的书

一本赢在起点的书

本赢在起点的书

本赢在起点的书

一本赢在起点的书

本赢在起点的书

一本赢在起点的书

一本赢在起点的书

一本赢在起点的书

一本赢在起点的书

本赢在起点的书

一本赢在起点的书 一本赢在起点的书

一本赢在起点的书

一本赢在起点的书



ISBN 978-7-5340-2743-7

9 787534 027437 >

定价：15.00元

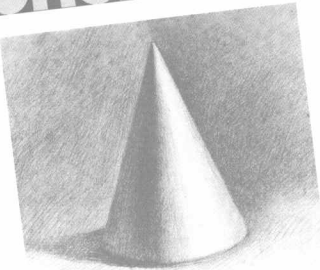
石膏几何体

素描入门

基础美术辅导教材

步燕萍 编著

浙江人民美术出版社



图书在版编目(CIP)数据

素描入门. 石膏几何体/步燕萍编著. —杭州: 浙江人民美术出版社, 2009.6

基础美术辅导教材

ISBN 978-7-5340-2743-7

I. 素… II. 步… III. 石膏像—素描—技法(美术)
IV. J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第084111号

出品人 奚天鹰
责任编辑 朱备军
封面设计 沈 驹 清 崎
责任印制 陈柏荣
编 著 步燕萍
编 委 陈 珏 陈凤远 林玲玲
陈仕会 陆国光 任 可
林双双 吕 莺 林立丰

素描入门·石膏几何体

——基础美术辅导教材

出版发行 浙江人民美术出版社
地 址 杭州市体育场路347路
电 话 0571-85176089
网 址 <http://mss.zjcb.com>
经 销 全国各地新华书店
制 版 杭州新海得宝图文制作有限公司
印 刷 杭州星晨印务有限公司
开 本 787×1092 1/16
印 张 4
印 数 0,001-4,000
版 次 2009年6月第1版·第1次印刷
书 号 ISBN 978-7-5340-2743-7
定 价 15.00元

如发现印装质量问题,影响阅读,请与本社市场营销部联系调换。



P2 素描基础知识

P2 素描的工具与材料

P3 作画姿势与执笔方法

P4 基本形体

P5 透视知识

P7 构图知识

两个几何体的组合画法 P46

三个几何体的组合画法 P50

P8 石膏几何体实战训练

几何体与静物的关系 P54

P8 单个几何体的画法

P8 正立方体

P10 圆球体

P12 方锥体

P16 六角锥体

P20 六棱柱体

P22 八棱柱体

P24 圆锥体

P25 圆柱体

P26 方锥结合体

P30 圆锥结合体

P34 十字结合体

P38 正十二面球体

P42 正二十面球体

立方体与静物的关系 P54

圆球体与静物的关系 P55

圆锥体与静物的关系 P56

圆柱体与静物的关系 P56

组合形体与静物的关系 P57

石膏几何体与静物组合的写生步骤 P58

目录



素描的工具与材料

纸张 可用铅画纸或素描纸,纸面不宜太光滑。初学者使用的纸张大小以8开或4开为宜。

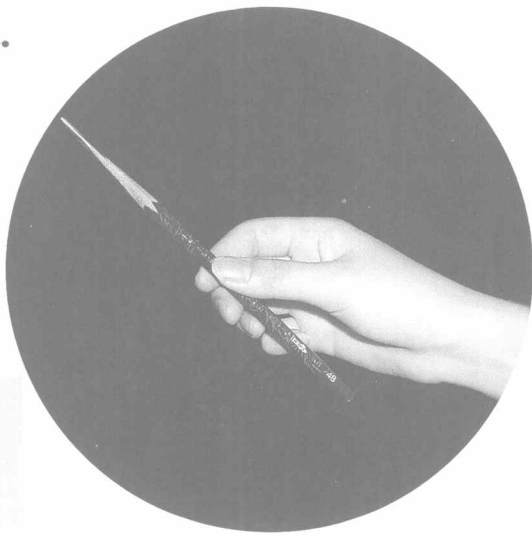
铅笔 一般选择标有“中华绘图铅笔”字样的铅笔。若此种铅笔的一端标有“H”字样的,则表示硬铅,H数字越大铅笔就越硬,其颜色也越淡。标有“B”字样的表示软铅,B数字越大铅笔越软,其颜色越黑、越深。

一般情况下,画素描时多用4B、5B铅笔起稿和上大体明暗,用3B、2B铅笔画灰面,用5B、6B铅笔刻画较重的明暗交界线。为了表现石膏的质感,我们通常可以用B或HB铅笔甚至2H铅笔来塑造亮面。

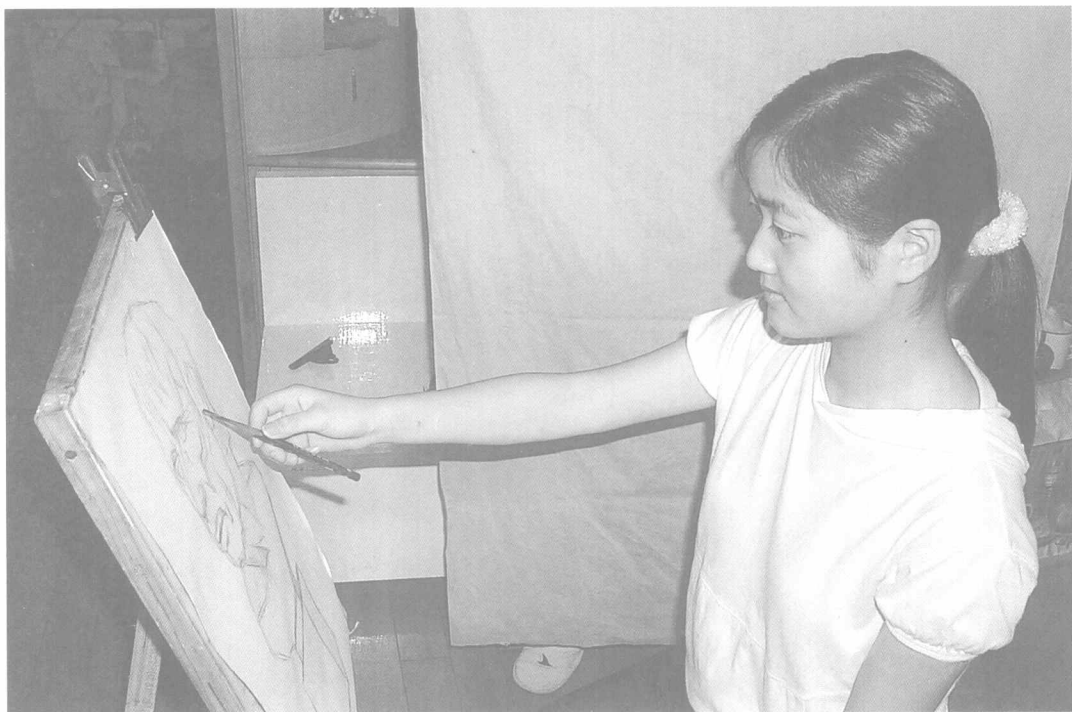
橡皮 橡皮除了可以用来修改画面之外,也可起到画笔的作用,用来调整画面色调,塑造形体,并营造一些特殊的画面效果。现在市面上常用的有普通硬橡皮和可塑橡皮两种。

· 作 画 姿 势 与 执 笔 方 法 ·

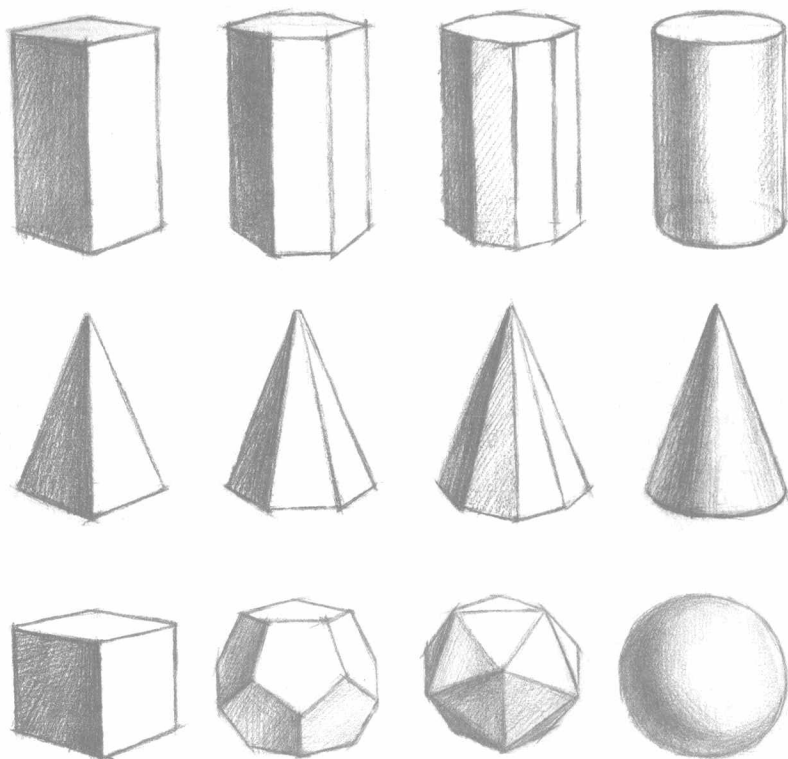
作画时身体要坐直，画板与身体要保持一定的距离，使手臂能自如地伸缩移动。眼睛离画纸的距离不能太近，要使两眼能清楚地看到整个画面。在没有画架的情况下，可将画板放在两腿上，并用左手扶住画板的上端，但手臂不宜过于弯曲，身体仍要保持自然。



画素描与平时写字的执笔方法不同，主要用大拇指和食指握住笔杆，其余三指则轻轻虚握。如要刻画细小的局部时，可像平时写字那样执笔，但要用小指尖抵住纸面，以免弄脏画面。

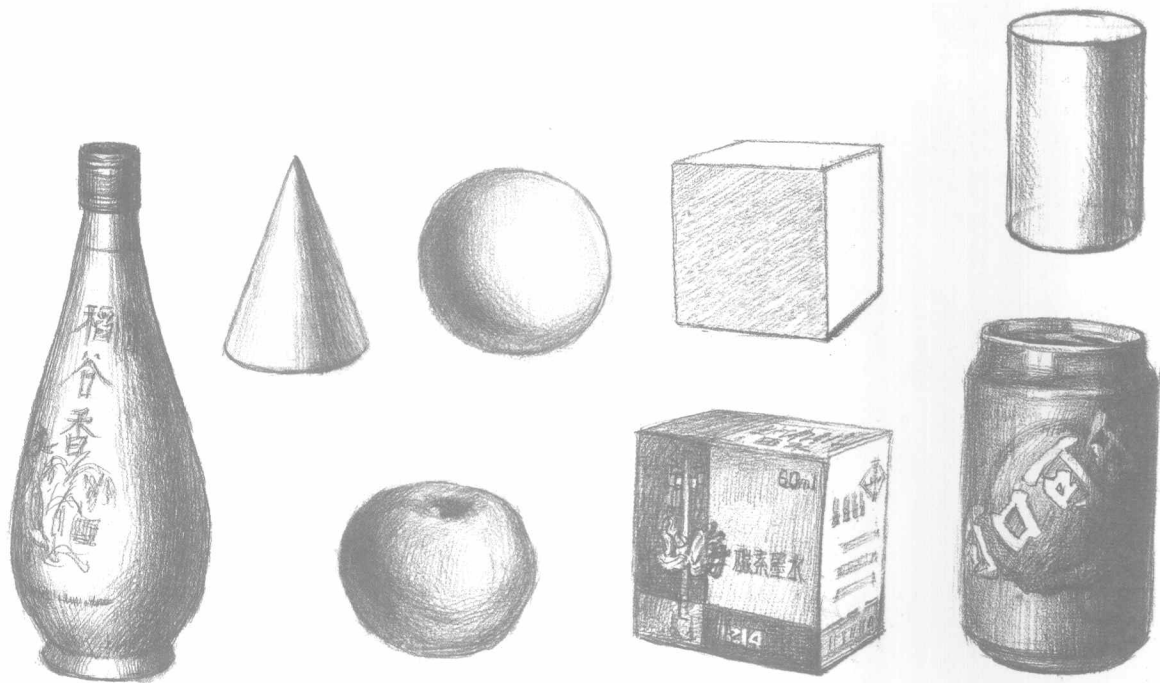


·基本形体·



几何体最基本的形体是立方体与圆球体，让我们通过对几何体的切削来理解其中的造型规律。如立方体可以增加切削面变成多面柱体，再切削变成圆柱体；正立方体也可以增加切削面变成多面球体，再进行更深入的切割可以渐变成球体。相反，圆球体经过切削可以变成立方体，由此也可以得出方变圆和圆再变方是几何体中最基本的造型规律，它为初学者进入静物素描练习奠定了造型基础。

在日常生活中圆形、方形的物体很多，墨水瓶的盒子、电视机、方凳等都是方形物体，可乐罐、茶杯、瓶子等都是按照圆柱体的造型设计制造的，酒瓶、陶罐等器具的造型类似圆锥体形，另外还有球形的物体，如苹果、梨、桂圆、荔枝……更是举不胜举。



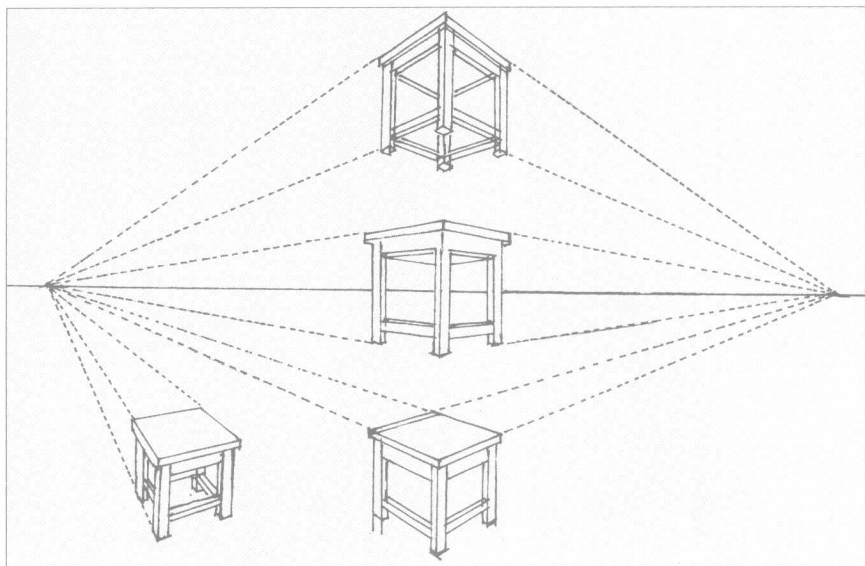
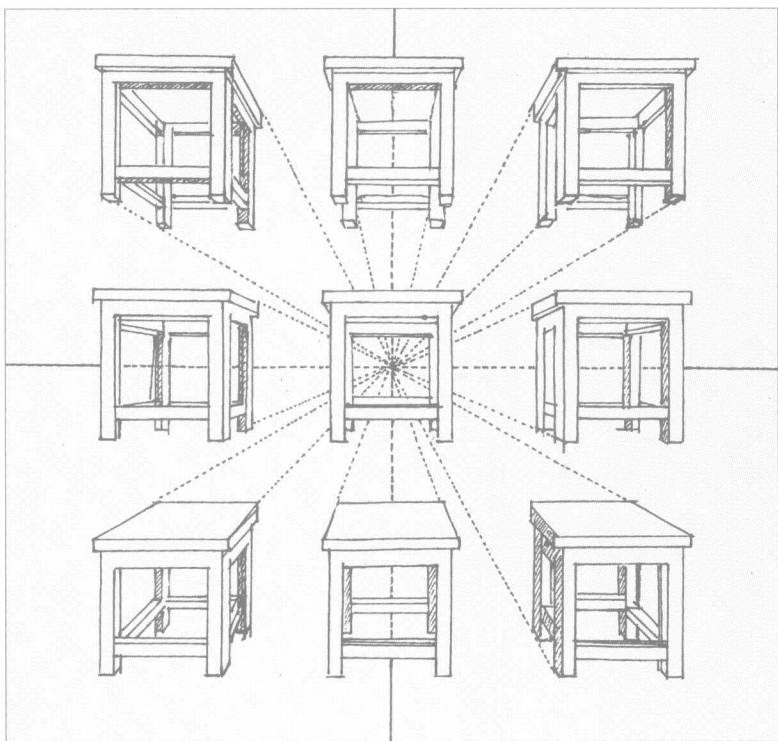
· 透 视 知 识 ·

“透视”一词源于拉丁文“perspicere”(看透)。我们将在平面画幅上根据一定原理,用线条来显示物体的空间位置、轮廓和投影的科学称为透视学。

透视现象在我们现实生活中随处可见。站在马路中心,会看到路两边的房子、树以及路面上的车道线都会渐渐地集中到正前方的一个消失点,在透视学中称这一点为灭点。穿越这一点的水平线叫视平线。一般说来,物体在视平线以上时(即仰视),物体呈现出“近高远低”“近大远小”“近疏远密”的透视现象;物体在视平线以下时(即俯视),物体呈现“近低远高”“近大远小”“近宽远窄”的透视现象。在绘画过程中,我们可以用透视原理来分析描绘对象,以增加画面的空间感。

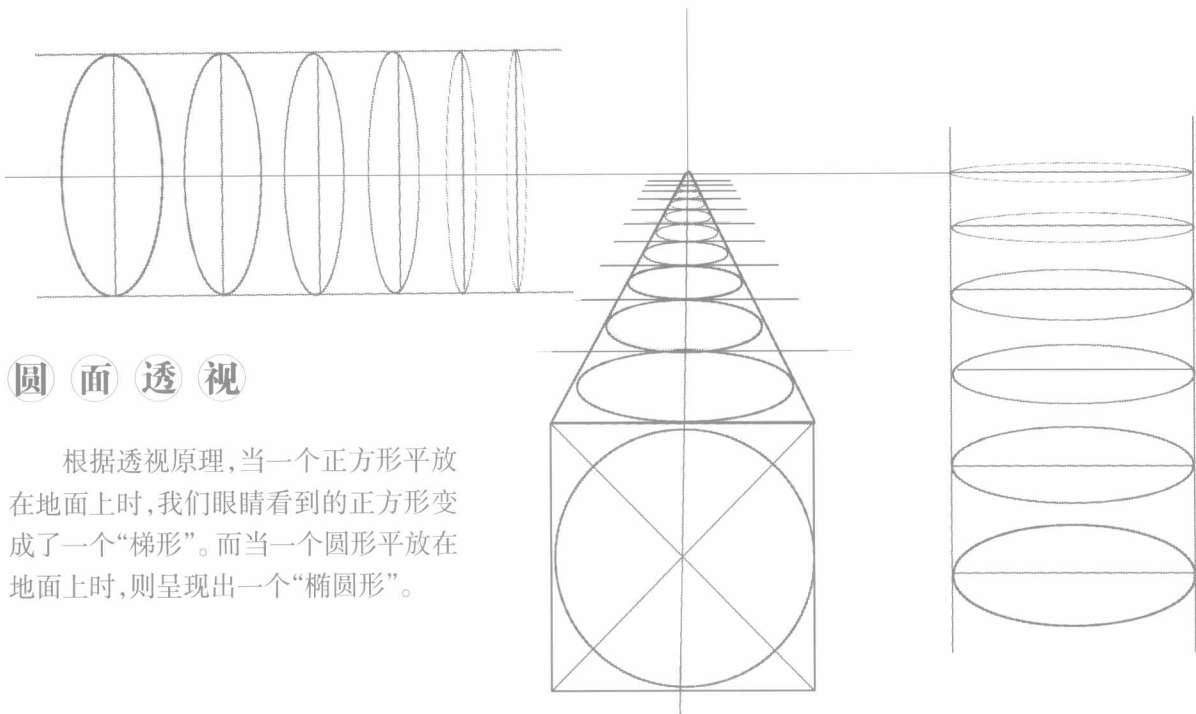
· 平 行 透 视 ·

当一只方凳平放在你的眼前,凳面又正好与视平线平行时,凳腿与视平线垂直,前面的凳腿比后面的要长一点,右图中这些凳子的透视关系就是平行透视,也叫一点透视。



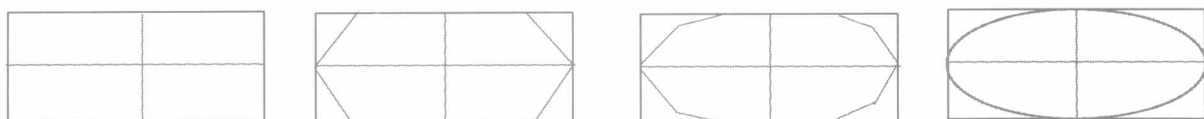
· 成 角 透 视 ·

当方凳与视平线形成角度时,方凳的四条腿还是垂直于视平线,但凳面的边线分别向视平线的两端集中,消失在视平线的两个点上,这时凳子的透视关系叫成角透视,也叫二点透视。



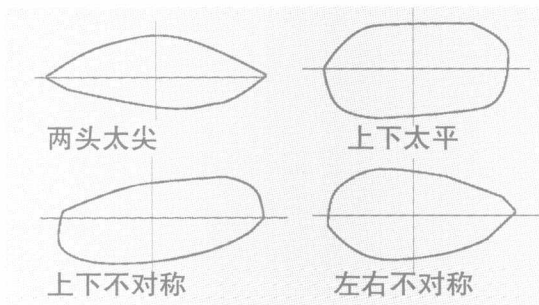
圆面透视

根据透视原理,当一个正方形平放在地面上时,我们眼睛看到的正方形变成了一个“梯形”。而当一个圆形平放在地面上时,则呈现出一个“椭圆形”。

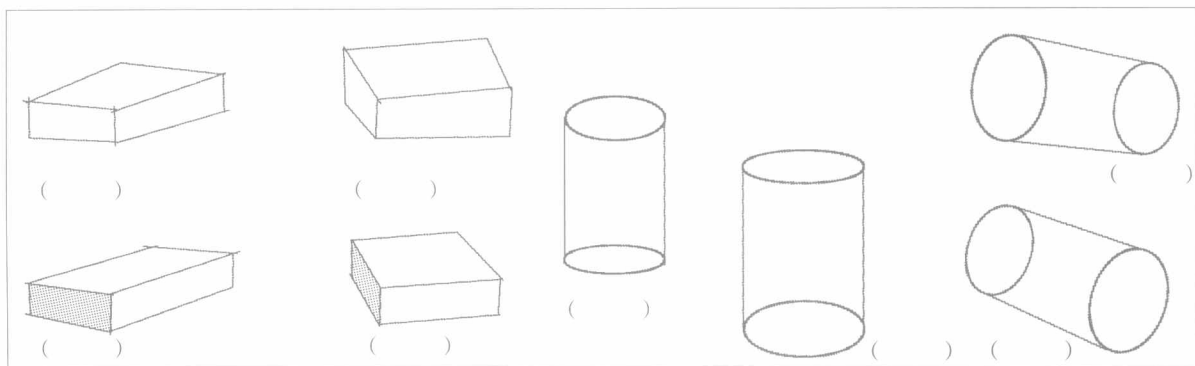


椭圆形的画法:先把椭圆形看成是一个长方形。然后找出长直径和短直径,接着在边线 1/2 处用短直线切角,不断切削,最后完成椭圆形。

画椭圆形时容易出现的错误

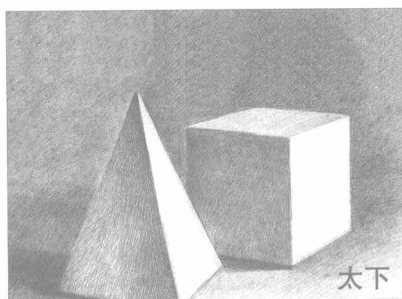


将下面这组几何体进行分类,请小朋友在透视关系正确的几何体的括号里打(√),在透视关系错误的几何体的括号里打(×)。

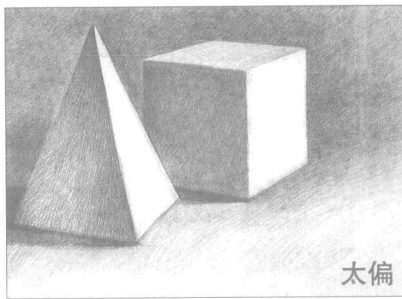


构图就是在一张纸上合理地摆放物体,也就是合理处理所画物体的位置、大小等整体关系。一般来讲,画中的主要物体必须突出,与次要物体之间的大小关系要适当。画面的上下左右要留有余地,下面的空白要略多于上面即上紧下松。如果把物体画得太大,画面显得拥挤;画得太小,画面又显得太空。画得太高、太低或太左、太右,画面则又显得太偏而失去平衡。

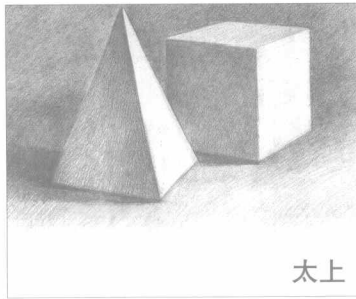
在画两个以上的物体时必须注意画面构图的大小、疏密、高低的变化,同时要注意画面整体的平衡关系,使画面和谐统一而不失变化。



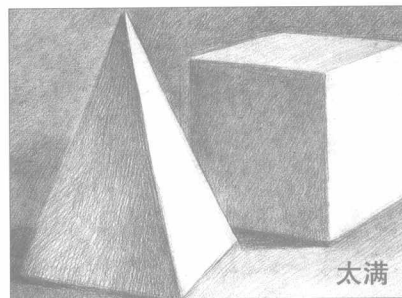
太下



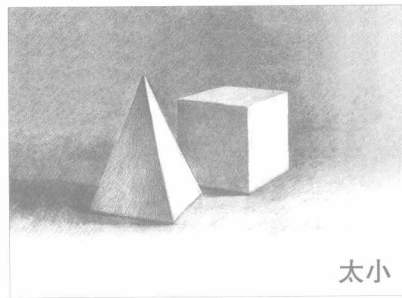
太偏



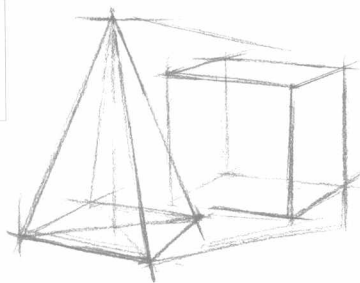
太上



太满

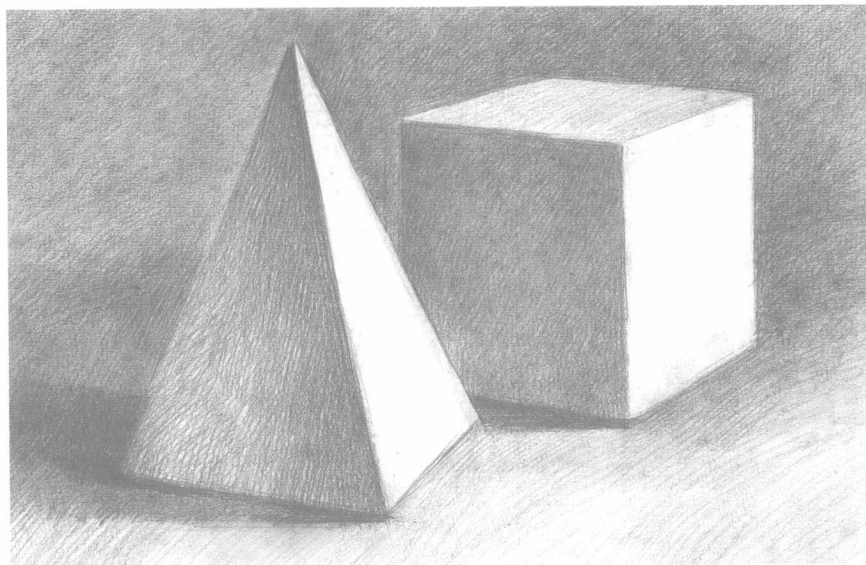


太小



正确的构图

画面四周要留一定的空隙,主体物的大小要适当,切忌画得太满。两边的空间应大体均衡,下面的空间要留得比上面的略大一点。

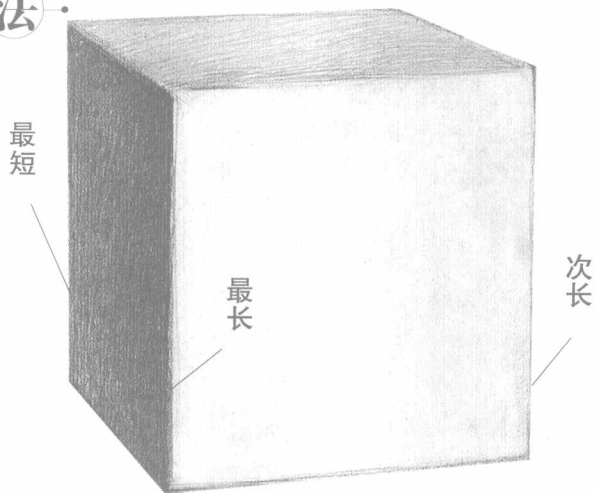


石膏几何体实战训练

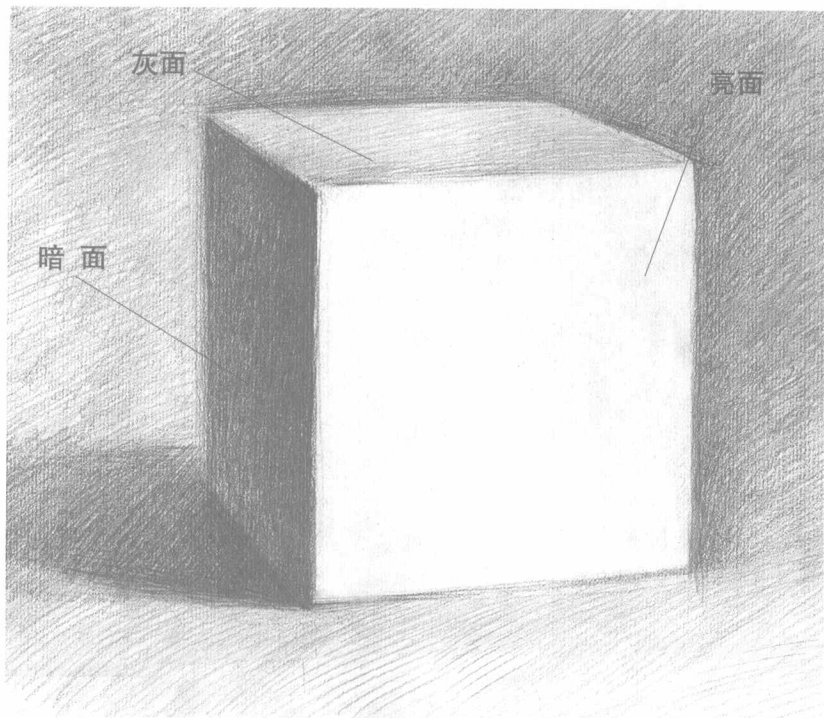
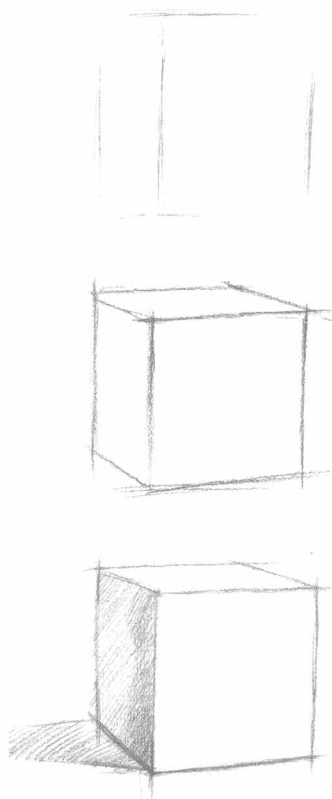
· 单个几何体的画法 ·

正立方体

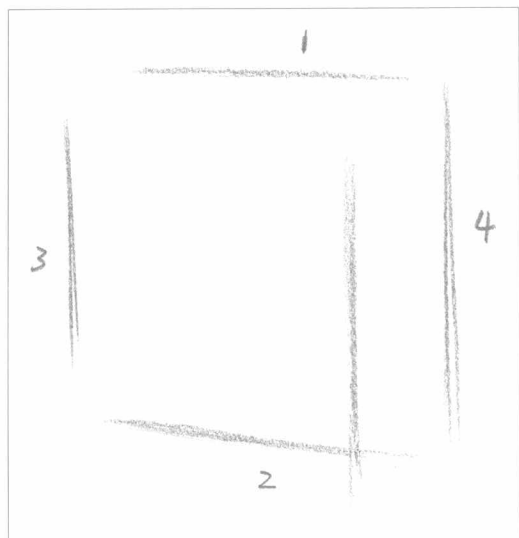
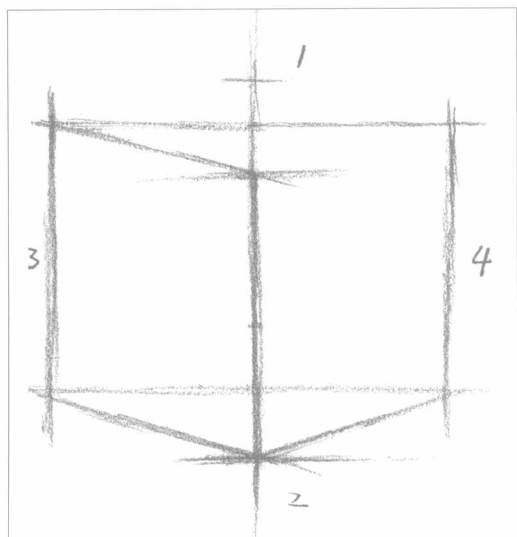
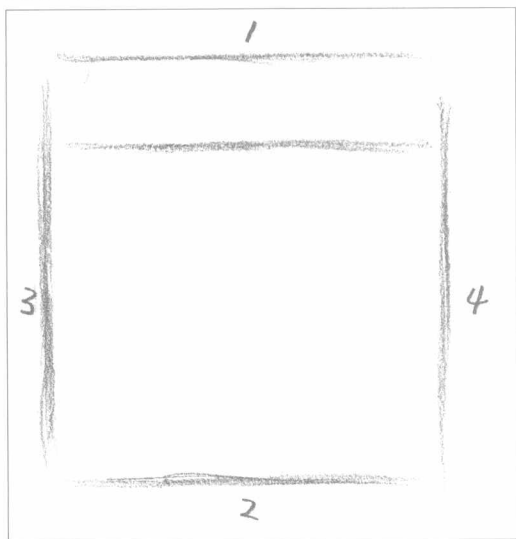
立方体是几何体中最基本的形体之一,我们在画立方体之前,先要学会观察立方体的十二条结构线与六大面之间的结构关系与透视关系。由于透视现象的影响,我们通常最多只能看到立方体的三个面,其中直接受光照射的面,称作亮面;背光的面,称作暗面;还有一个面既不直接受光,也不直接背光,它不亮也不暗,称为灰面或中间面。亮面、暗面与灰面在素描中称为“三大面”。在画立方体时,首先要清楚地画出它的结构、透视,不要急着上明暗,只有真正理解立方体的形体结构后才可以稍加一点明暗调子,因为初学者学画的主要目的是画好几何体的形体与结构,明暗调子的画法可以放到后阶段去解决。



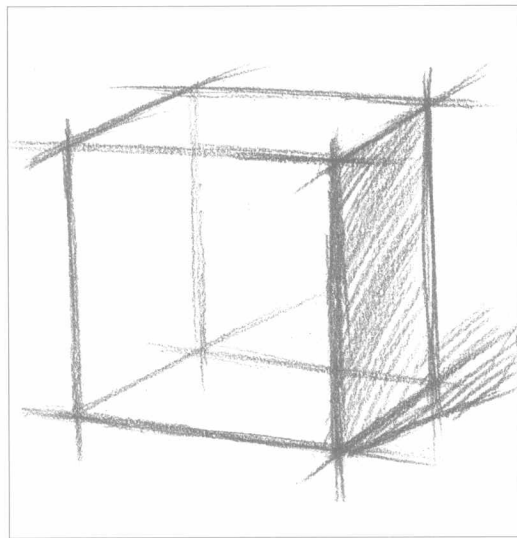
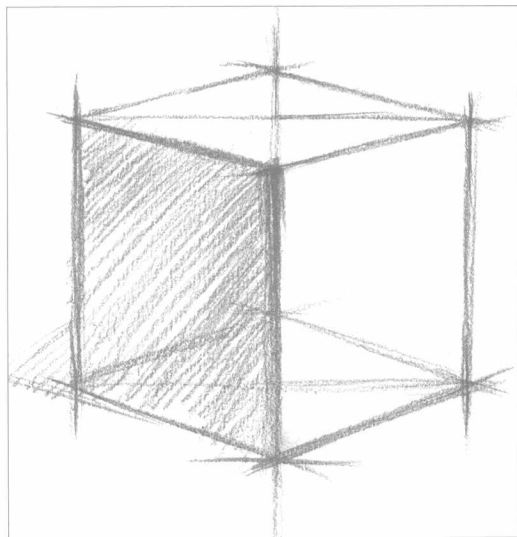
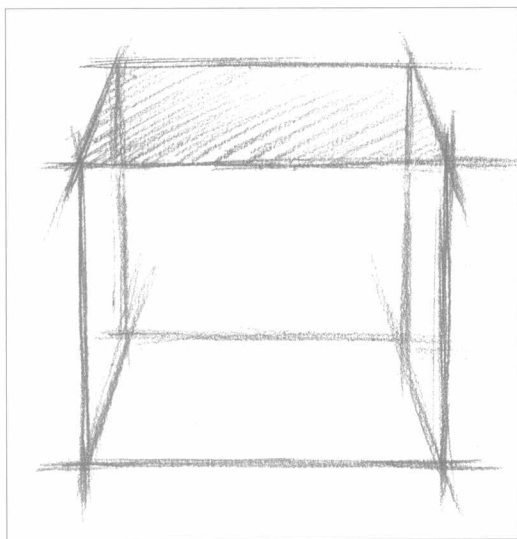
图中立方体的三条垂直线中离我们最近的最长,最远的最短。



①用直线打形，确定立方体高度与宽度的比例，在画的过程中注意画面的左右平衡。



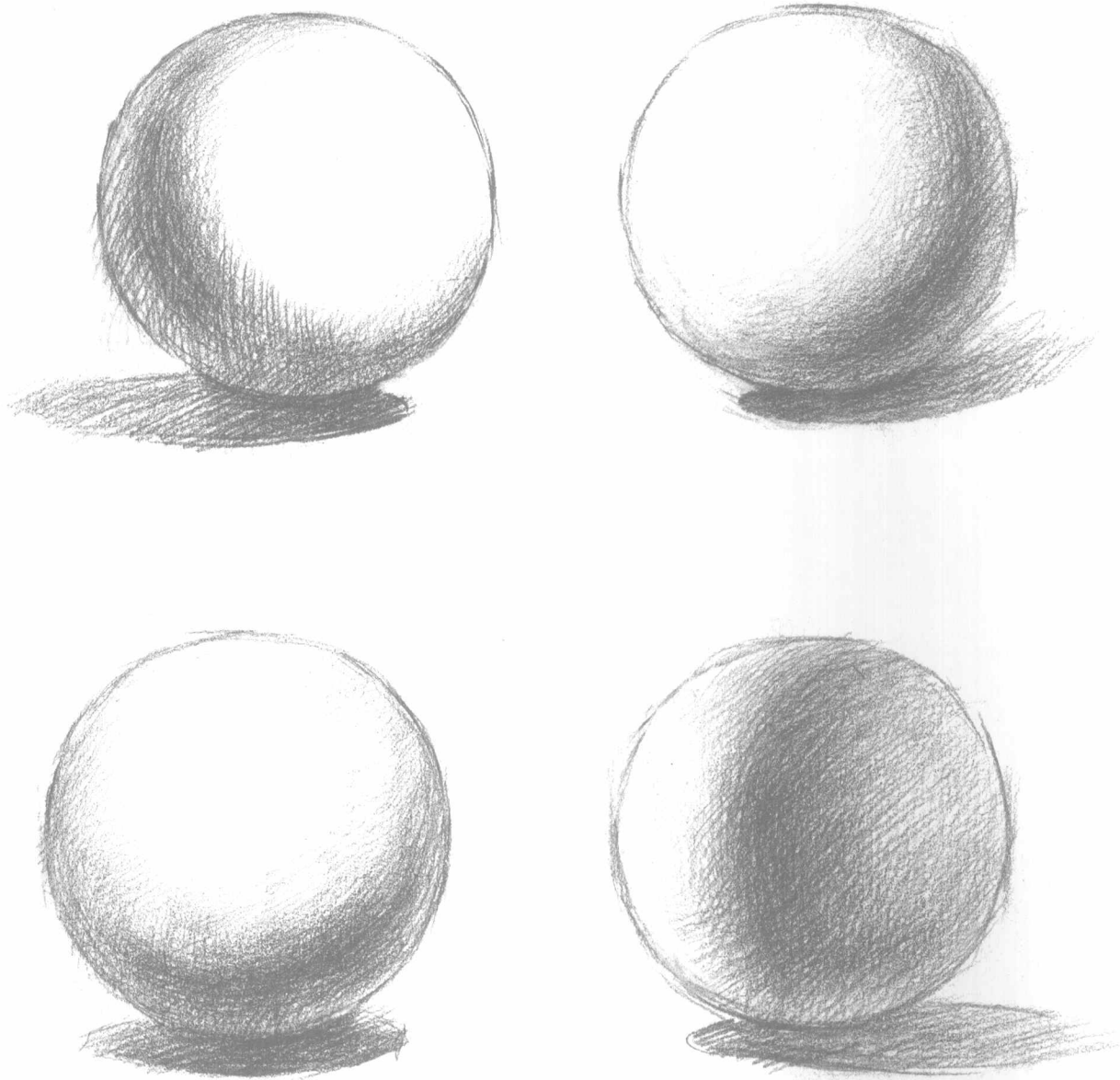
②用直线画出内部结构，分出三大面。然后将暗面、灰面上少许明暗调子，注意物体的透视关系(近大远小)。

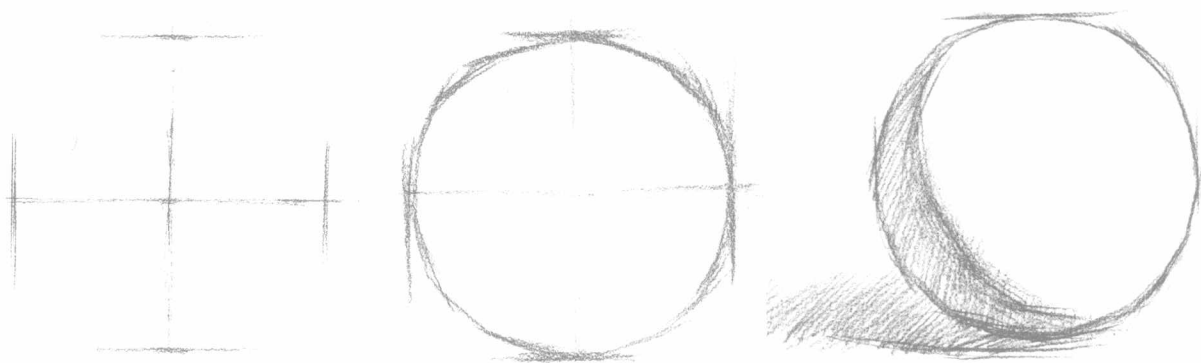


圆 球 体

圆球体是几何体中最基本的形体之一,我们将正方体进行不断地切削可以变出圆球体。按照这个原理,我们在画圆球体之前可以先画个正方形,再用切线慢慢切出圆形,但是光画出圆球体的外形还不能体现它的立体感,所以必须画出圆球体的明暗交界线。由于光线照射的角度不同,明暗交界线的位置与形状也有所不同,所以在作画时一定要根据对象具体光照情况进行写生。

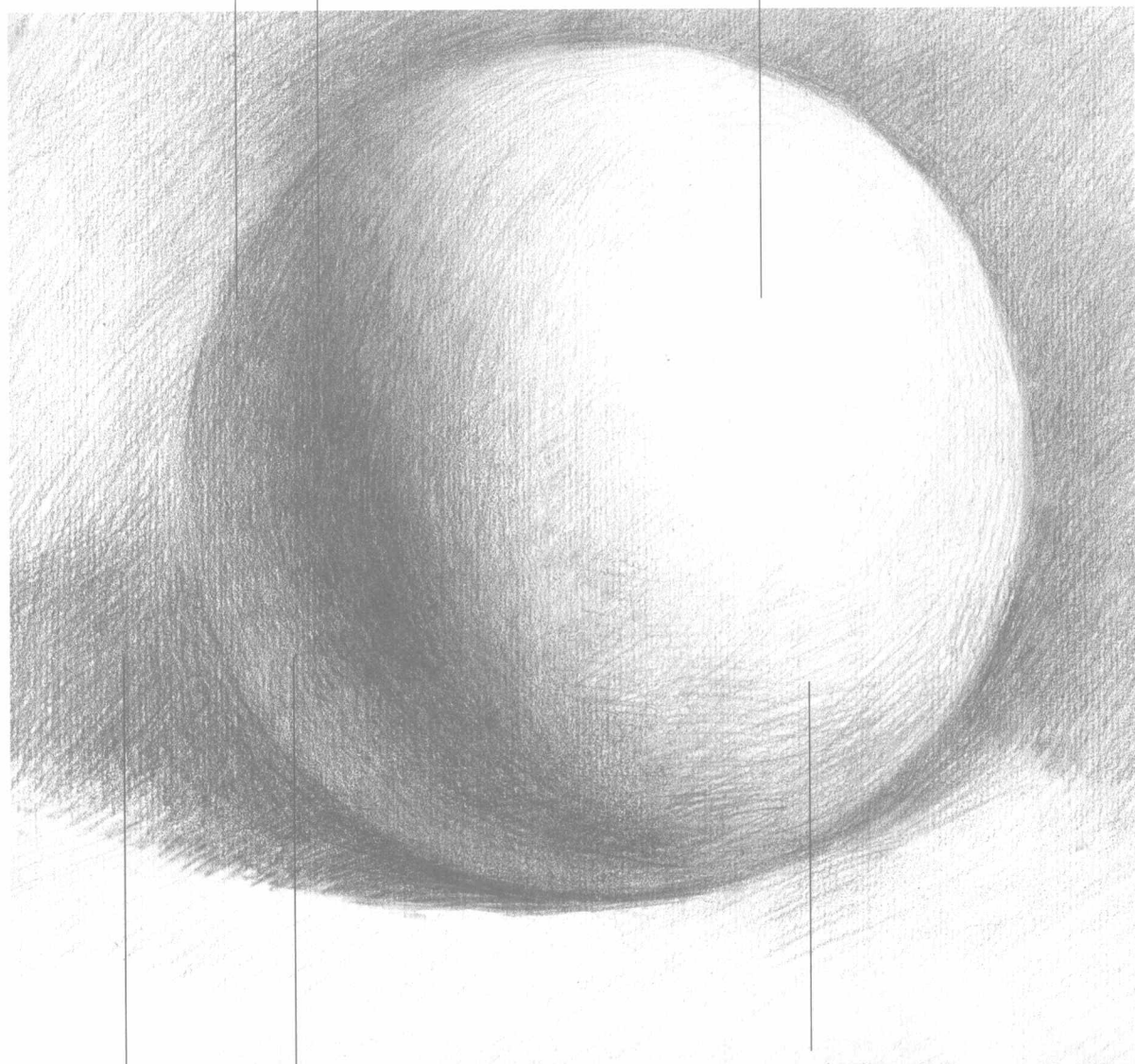
在上明暗之前必须学会观察“明暗五调子”。在圆球体亮部有一块特别亮的部分称作高光,圆球体的暗部,由于受环境的反射而较亮的部分称作反光。这样在球体的表面出现了五个明暗层次,即亮部、高光、暗部、反光和明暗交界线,我们一般简称为“明暗五调子”。





背光 明暗交界线

高光



投影

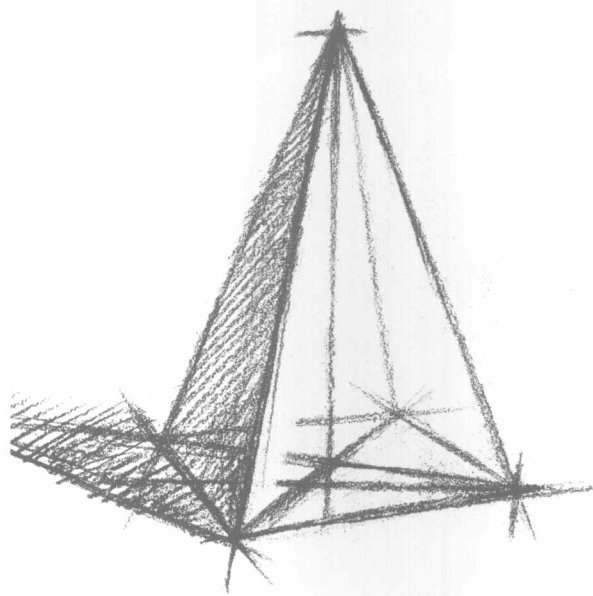
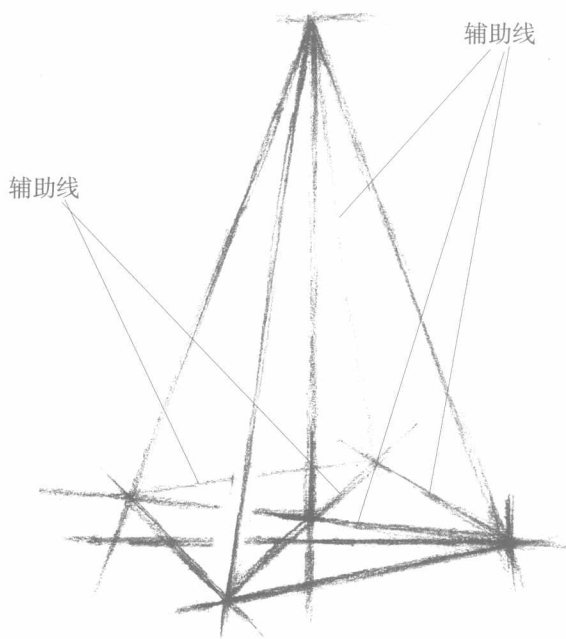
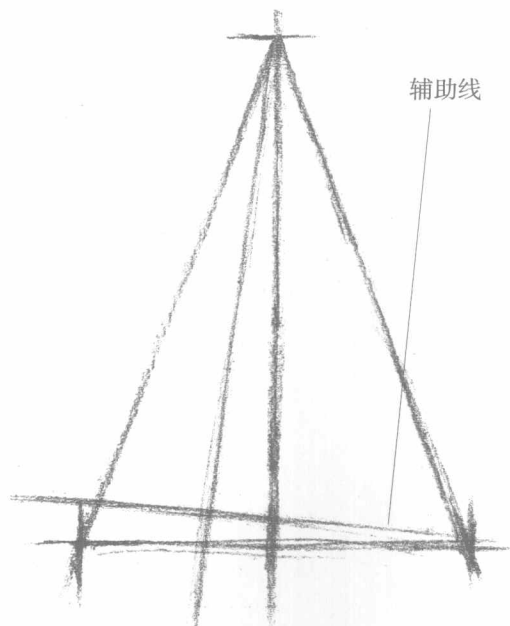
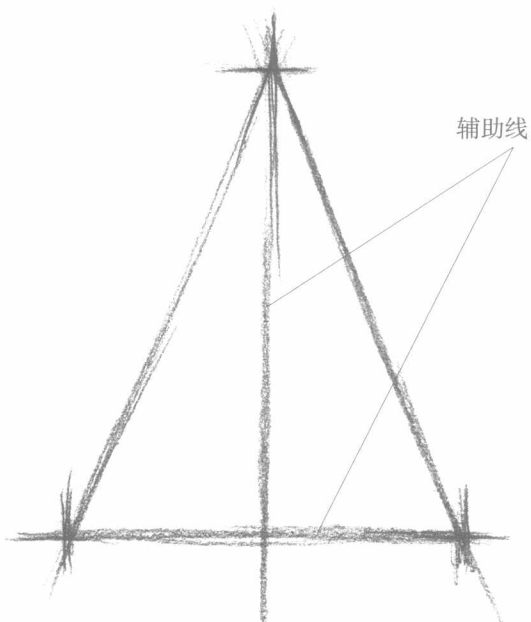
反光

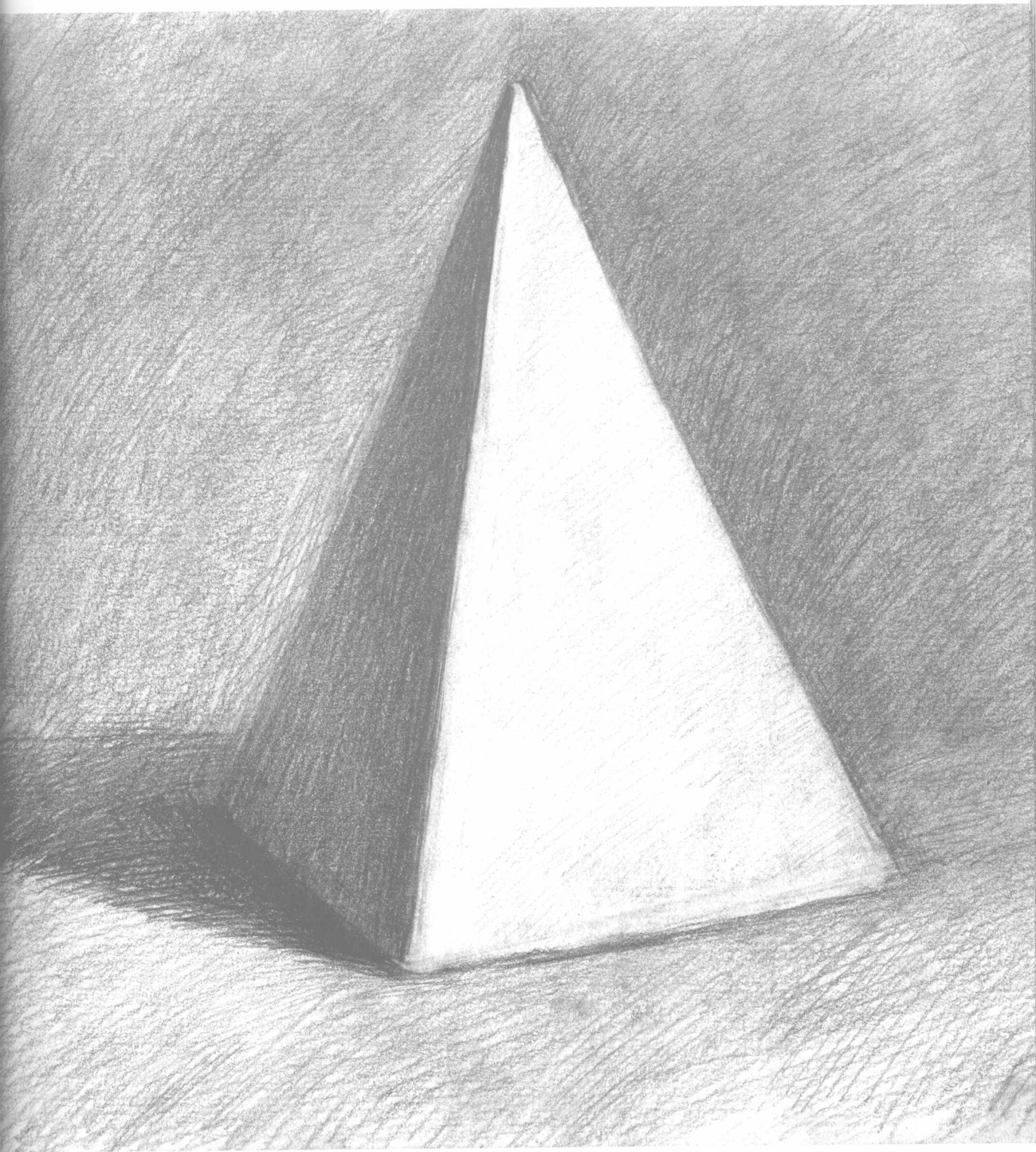
受光



方锥体

方锥体是从长方体中切削出来的,底面是一个正方形,因此底面的四条边必须对应平行。





辅助线：

在打形阶段,初学者可以适当地运用一些长直线来确定对象的长宽比例与透视关系。这些长直线又称辅助线。辅助线的用笔必须轻一点,当主要形体画准确后,就可以用橡皮擦掉。

试读结束 需要全本请在线购买：www.ertongbook.com