

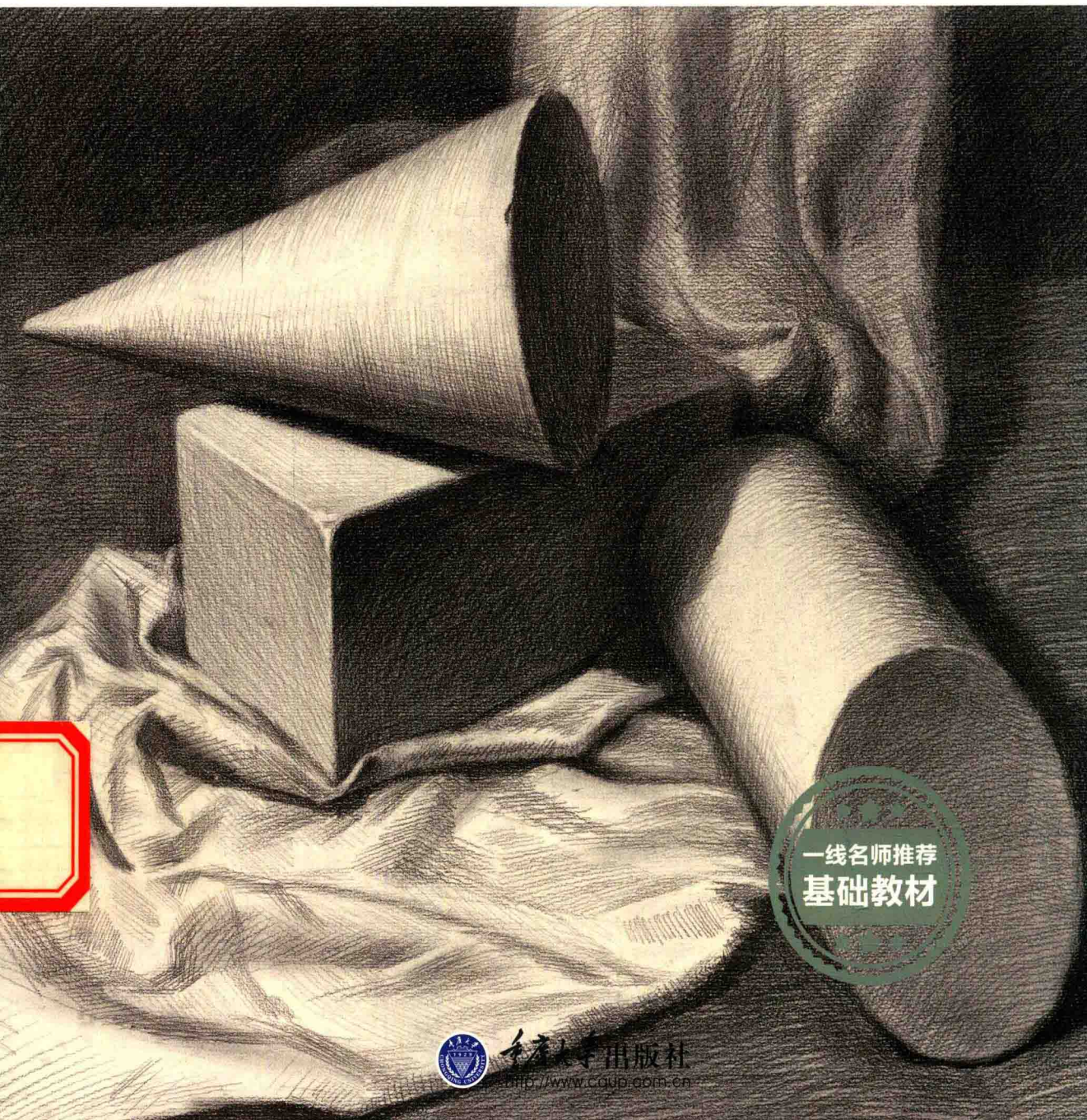
央美有约
YANGMEIYOUYUE

央美梦

SHIGAO JIHE

石膏几何

张承国 策划
彭洪涛 选编



一线名师推荐
基础教材



石油工业出版社
<http://www.cupb.com.cn>

央美梦

石膏几何

■ 张承国 策划

■ 彭洪涛 选编

重庆大学出版社

CONTENTS

目录

第一章 基础知识

- 一、执笔方法·····01
- 二、测量方法·····01
- 三、布线方法·····01
- 四、石膏几何体的推进·····01
- 五、基本透视·····01

第二章 基础训练

- 一、球体·····02
- 二、正方体·····04
- 三、四棱锥·····06
- 四、六棱锥·····08
- 五、实战演练·····10

第三章 强化训练

- 一、两个组合体·····14
- 二、三个组合体·····16
- 三、四个组合体·····18
- 四、五个组合体·····20
- 五、实战演练·····22

第四章 作品集欣赏

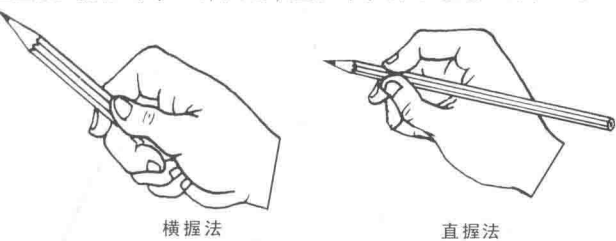
- 一、几何石膏的练习·····26
- 二、几何石膏与衬布的练习·····32

第一章 基础知识

一、执笔方法

横握法：大拇指放在笔的一边，其他四指放在另一边。作画时让笔在拇指与食指间灵活转动，以保证笔尖不被磨粗。横握时，食指与笔尖的距离较长。

直握法：类似写字一样执笔，直握时手指与笔尖距离较短。

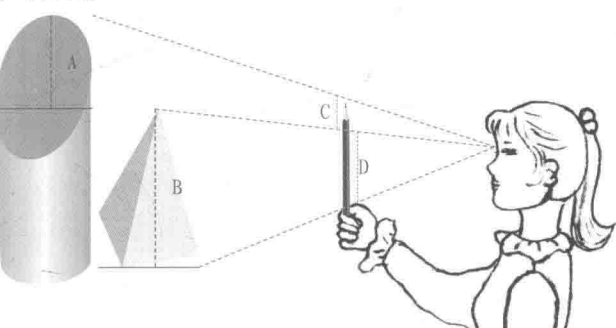


以自然、运笔灵活自如为原则。

二、测量方法

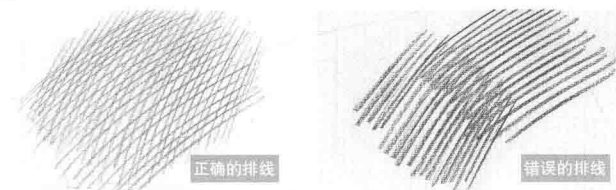
在初步学习画画时，常把握不好物体的比例，此时，大家可以用以下的方法测量，达到掌握物体比例的目的。

手垂直拿铅笔，使铅笔与物体成平行状态，观察物体最高点与最低点的距离，此时物体距离占铅笔的比例就为画面中的比例。

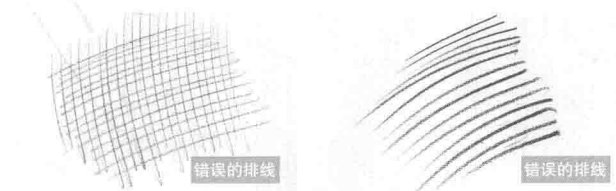


注意把握A段到C段、B段到D段的距离，测量从笔尖往下的距离。

三、布线方法



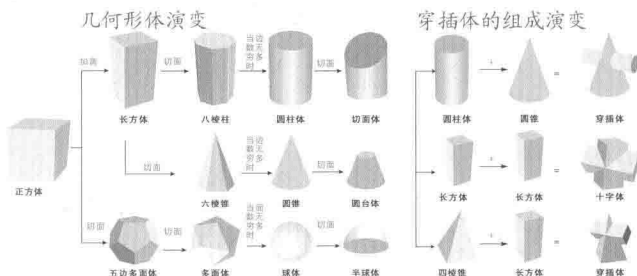
正确的线条两头头轻、中间重、方向一致、疏密匀称。 **错误的排线** 铺设明暗调子时，叠压处应处理得柔软些。



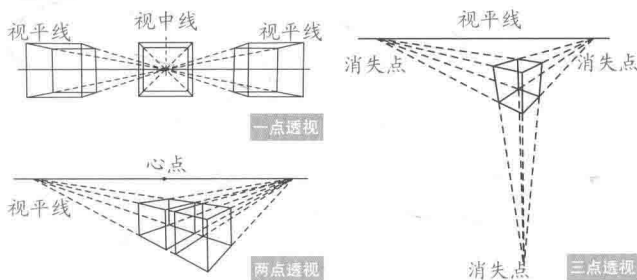
排线的距离均匀，疏密得当。 **触笔**轻触轻起，不能有钉头。

四、石膏几何体的推进

很多同学在开始学习素描时，都会觉得练习几何体是一件非常枯燥的事情。其实几何体是根据现实生活中的各种复杂物体的基本特征进行概括而成的。石膏几何体的块面都非常鲜明，结构上也是相当简单的，很利于初学者观察和理解，且方便我们学习如何在绘画中表现这些形体。



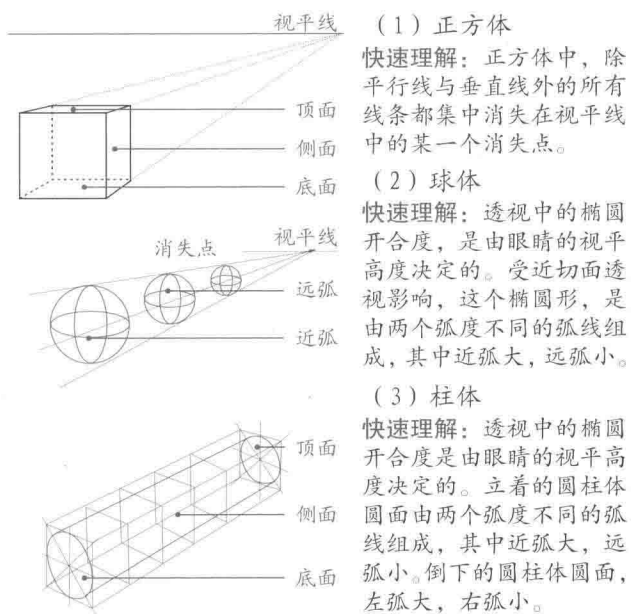
五、基本透视



一点透视：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。

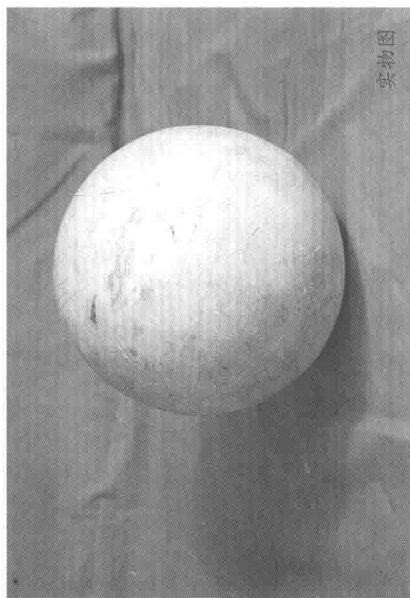
两点透视：正方体中，除垂直线外的所有线条都分别消失在视平线中的两个消失点。

三点透视：其中，上、下方向的各边界与视心线不垂直时，立方体各边延长线分别消失在三个消失点。

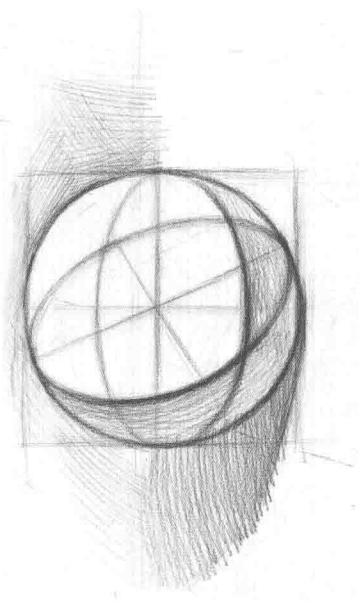


第二章 基础训练

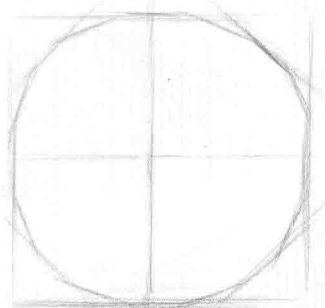
一、球体



实物图



结构图

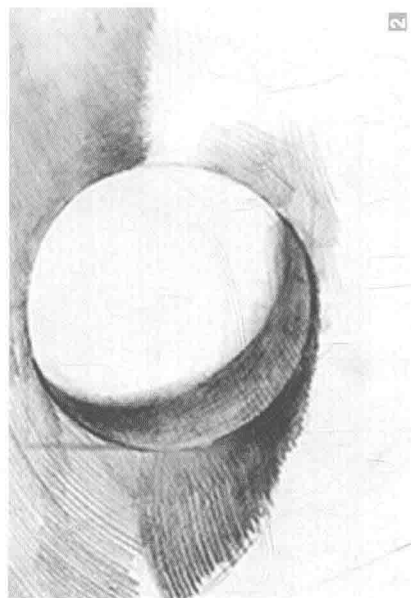


1

画面分析：
球体在光照射下，它的表面可分成受光面和背光面两部分。从画面上看，受光部可分成高光、灰部，而暗部则可分为明暗交界线、反光、投影三部分，这就是所谓的五调子。

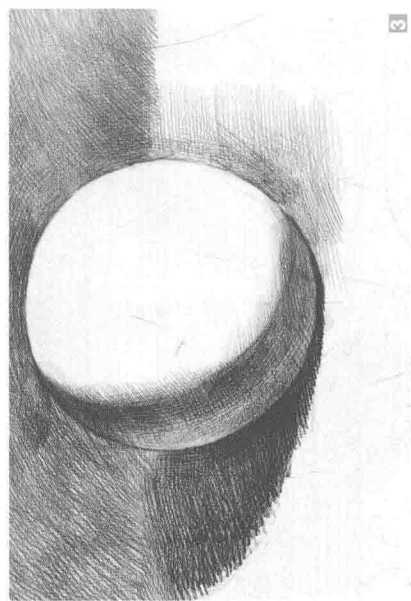
难点讲解：球体的特点是，无论从哪个角度看，都是圆的。然而正是因为这一特点，形成了球形的形体转折的多方位性。

步骤一：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，用长直线等分切出一个正圆。



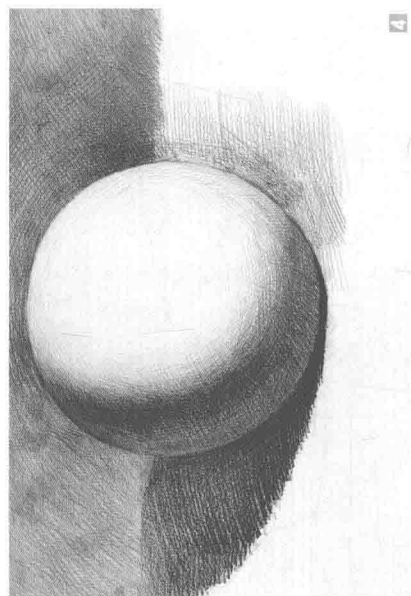
2

步骤二：确定出球体的明暗交界线、投影的位置。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。



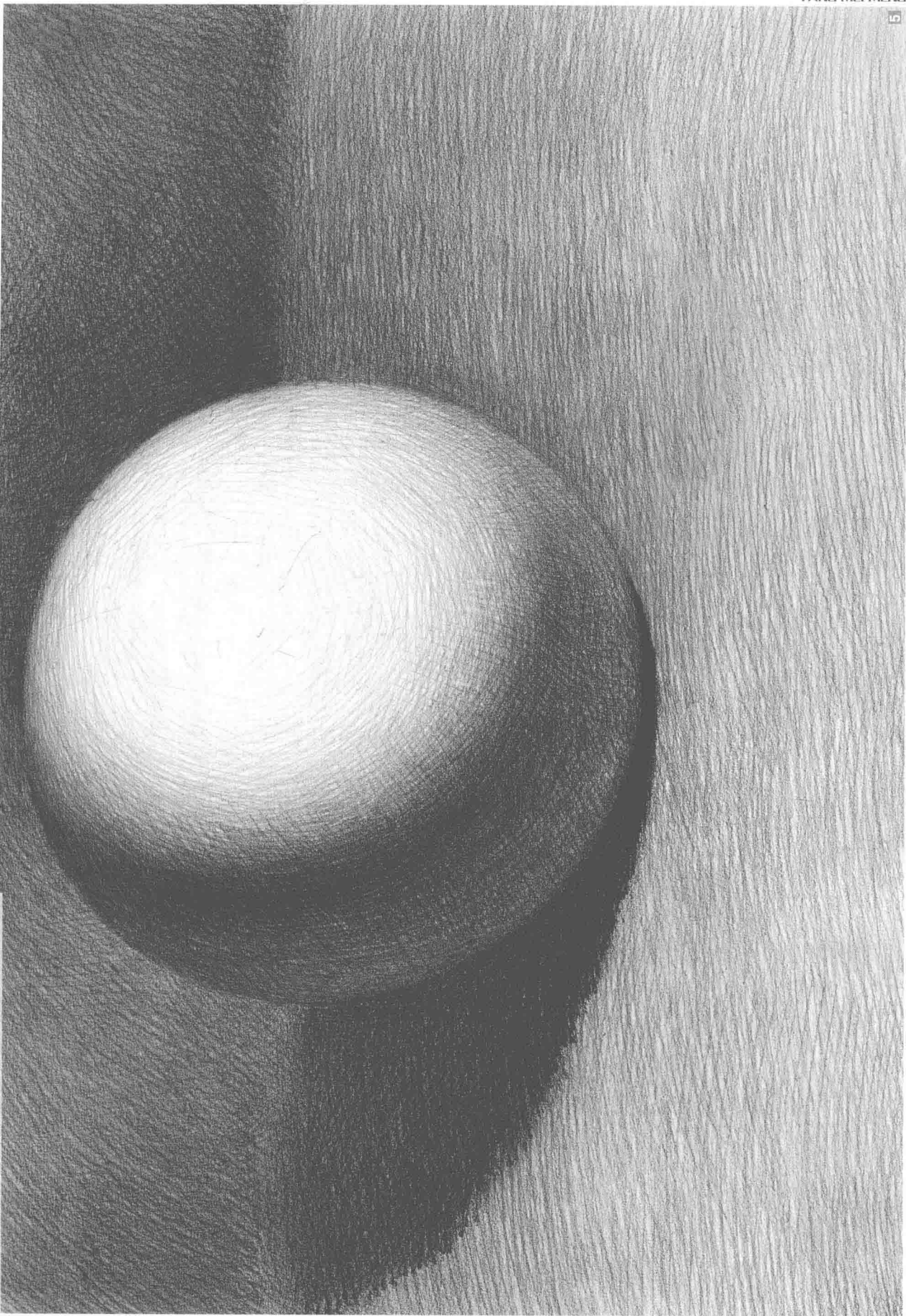
3

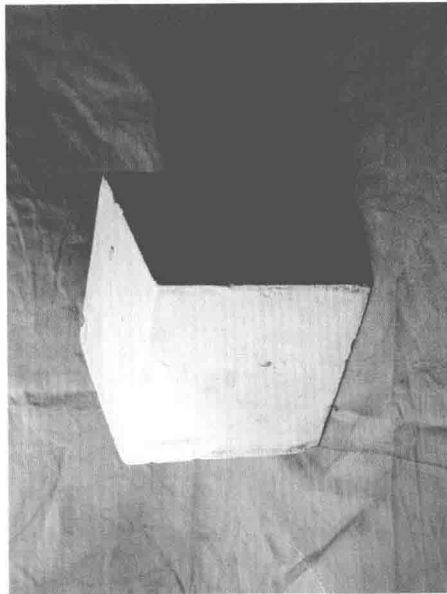
步骤三：加深暗部和投影，对画面逐步整体地深入色调，线条要随着球体的弧度走。



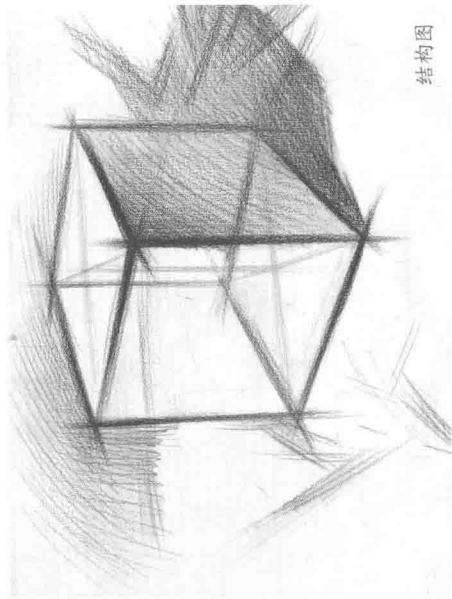
4

步骤四：深入刻画细节，注意明暗交界线的虚实变化。加重背景色调，弱化球体边缘线以及明暗交界线。注意增强主次、虚实的关系。



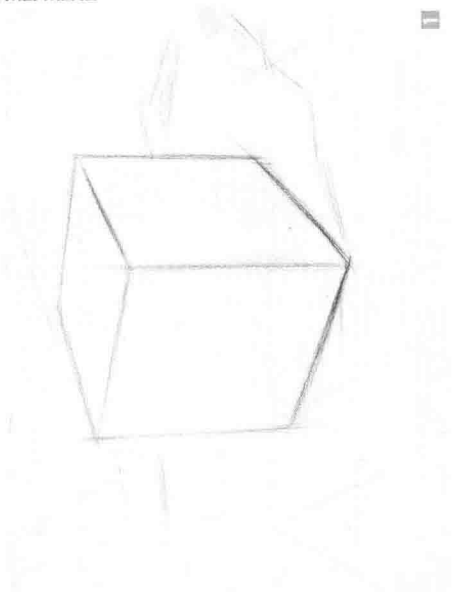


画面分析：
在画正方体的时候，首先要学会用手臂拉长直线。直线就像你手中的一把直尺，不能画得准确，就看直线了。只要经常练习，这一点是很容易做到的。还有就是要加强透视的理解。

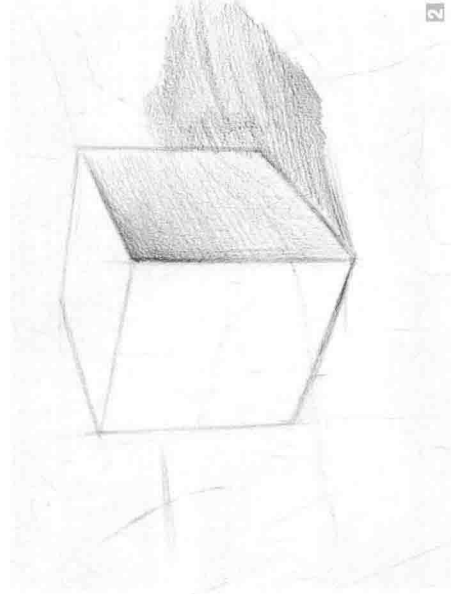


结构图

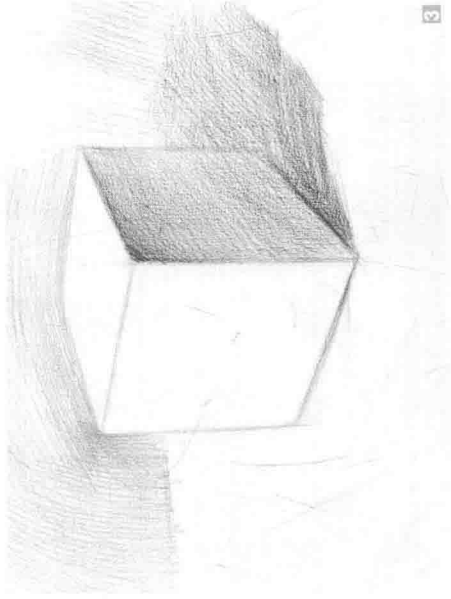
难点讲解：正方体，又称为“正六面体”，是几何形体中最基本的形体之一，是初学者首要练习和研究的对象。



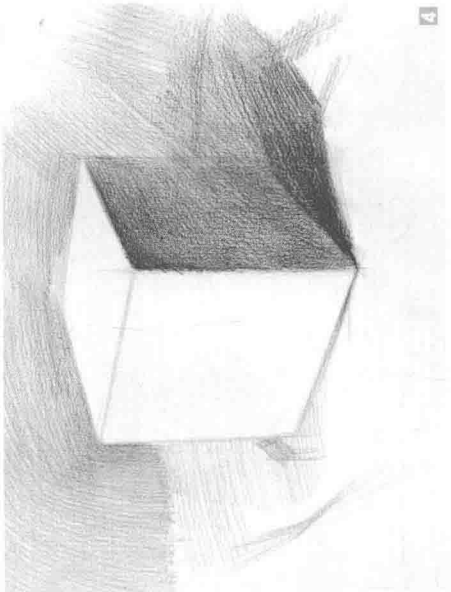
步骤一：起形，确定正方体在画面中的位置即构图，用简单的线条定出其基本形状。



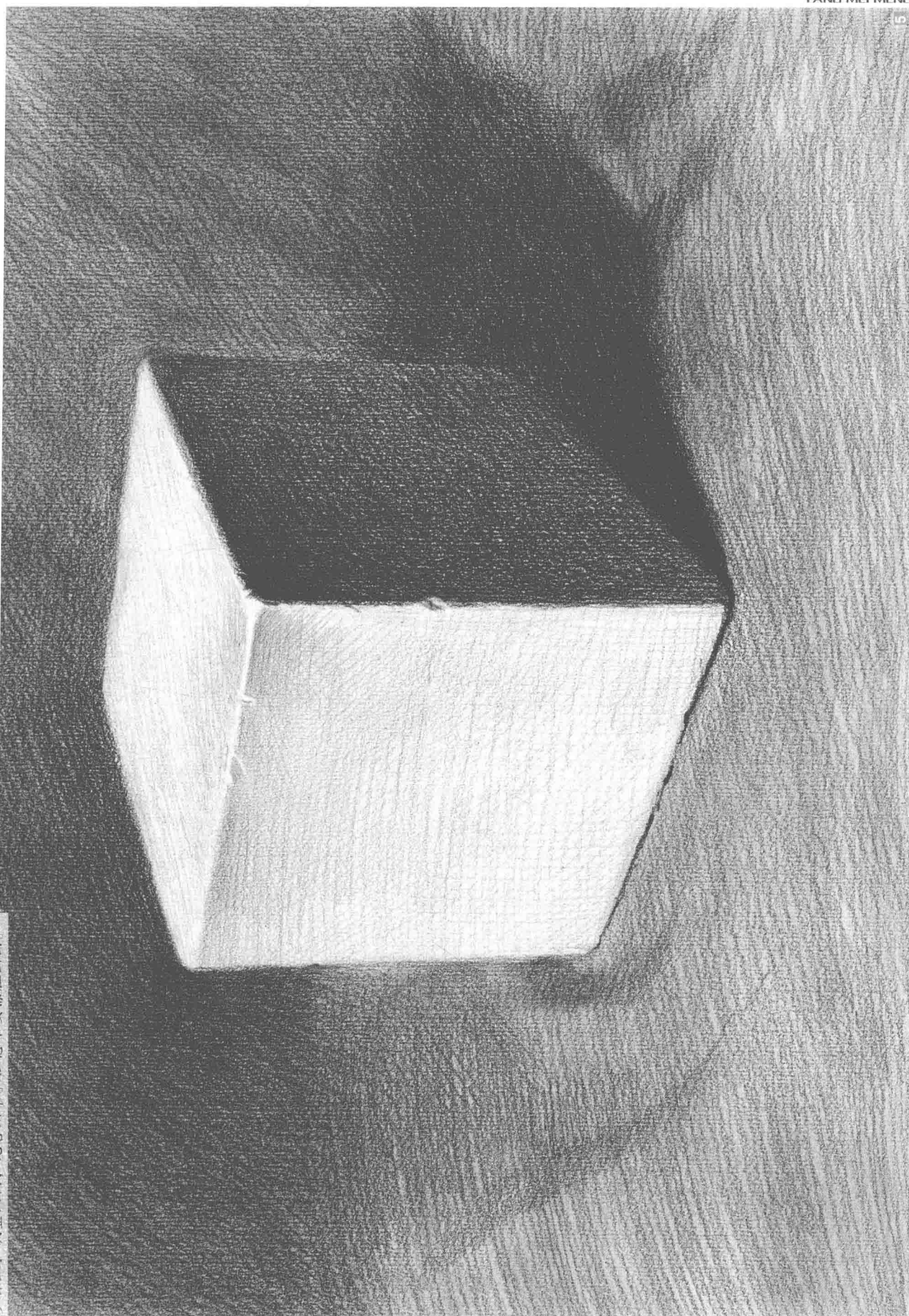
步骤二：完善轮廓，根据光影方向，找出正方体的明暗交界线和投影范围，并进行大体的铺设。

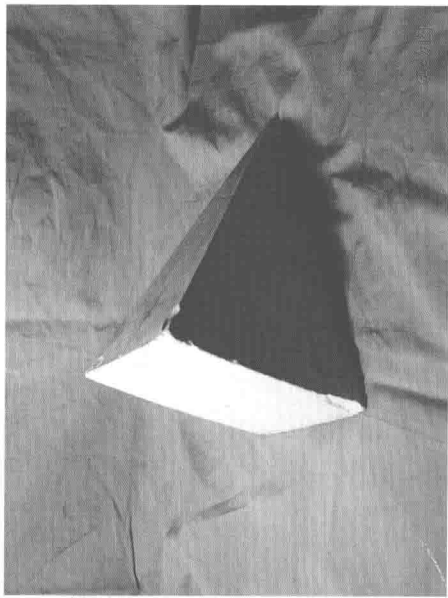


步骤三：加强对正方体的背景及暗部的刻画，强调黑白灰的对比关系，加强立体感。



步骤四：进一步深入刻画，尤其是对正方体的背景以及投影部分进行深入刻画，要注意明暗对比。

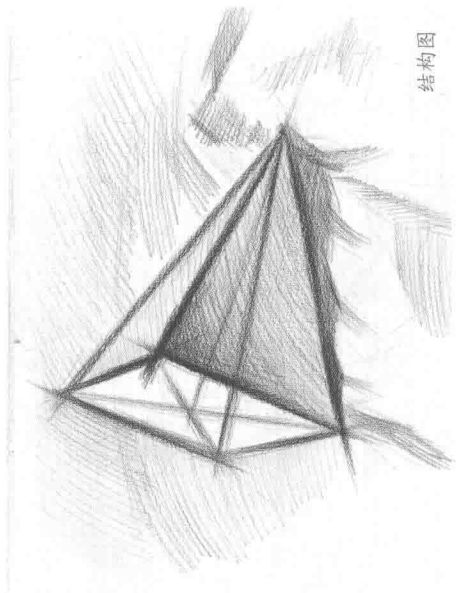




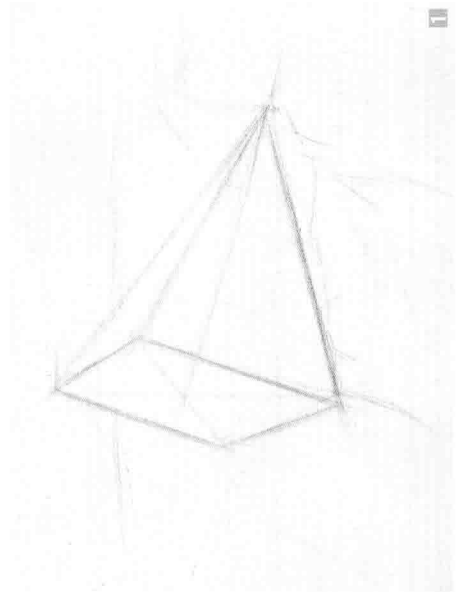
画面分析：

四棱锥由上而下的渐变很细致，与六棱锥有着着异曲同工之妙。实物图中，我们可以看到的也只有三面，这三面可以用黑、白、灰调子来区分。

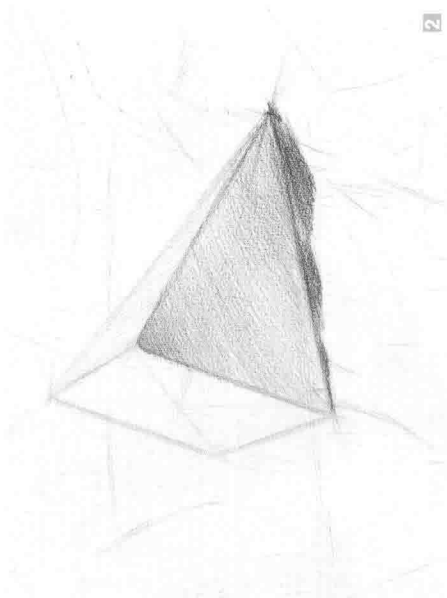
结构图



难点讲解：四棱锥是由几个相同的等腰三角形，与一个正方形围合而成的，掌握三角形各个角的角度与长短的关系，是画好四棱锥的关键。

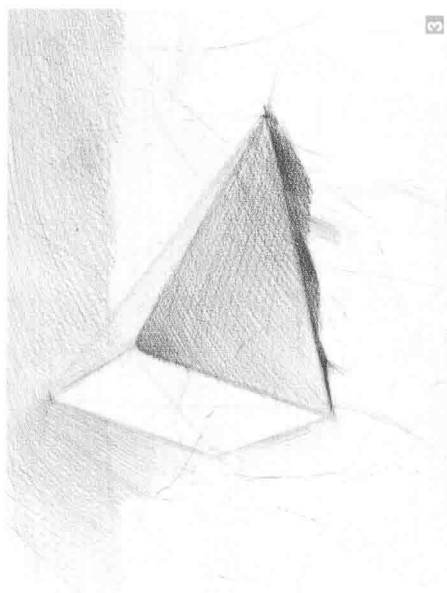


步骤一：用长直线在纸上定出它的大概轮廓，明确圆锥体的视平线和视点，在纸上画出它的轮廓，注意两边的关系。



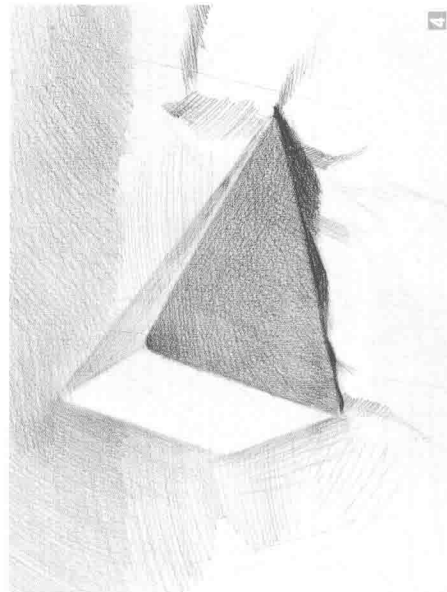
2

步骤二：大体轮廓确定后，再画出四棱锥的大体明暗层次，以及投影部分的形状、位置。



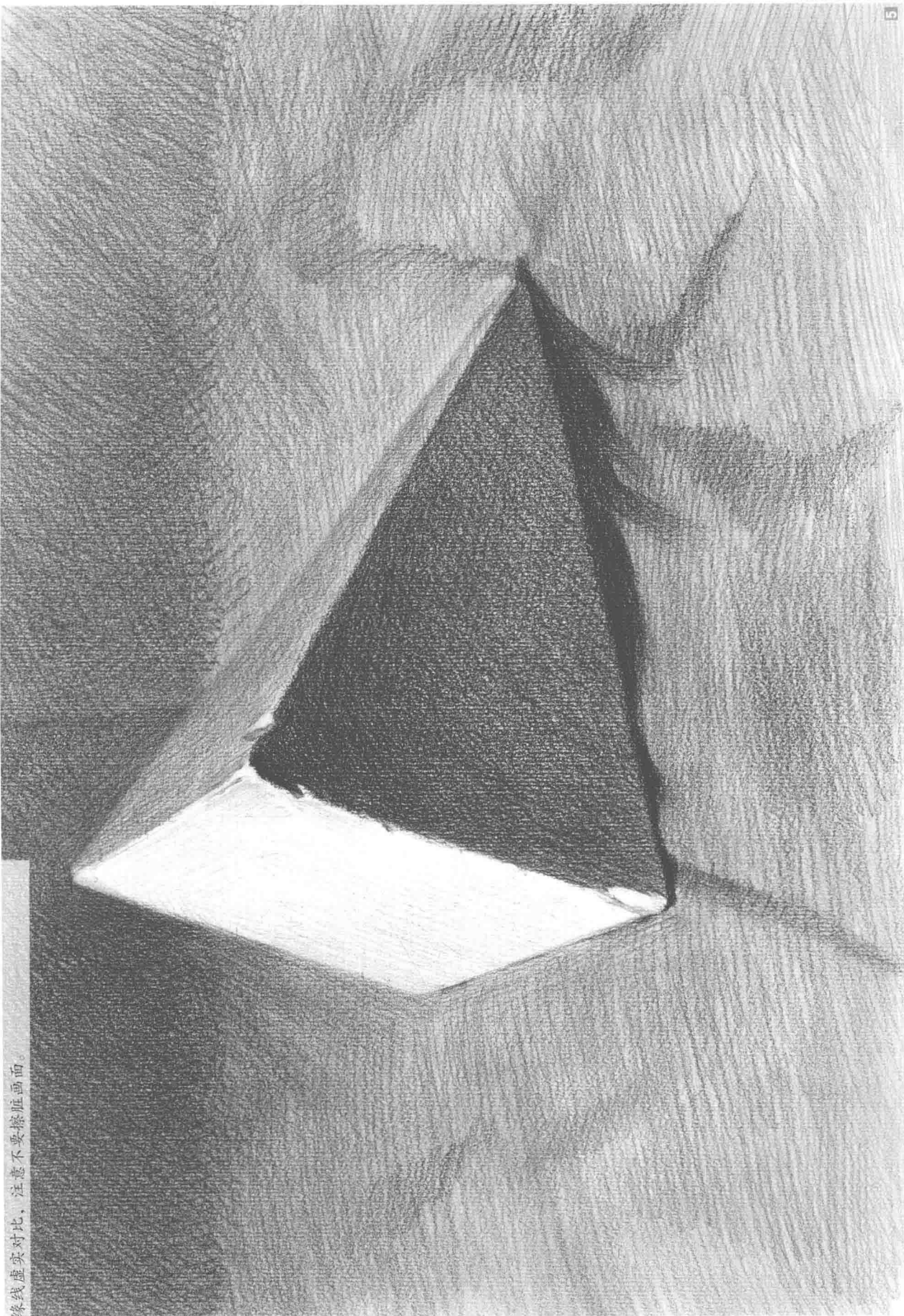
3

步骤三：进一步强调明暗关系，从整体到局部对四棱锥的明暗关系进行刻画，明暗交界线的边缘一定要虚下去。



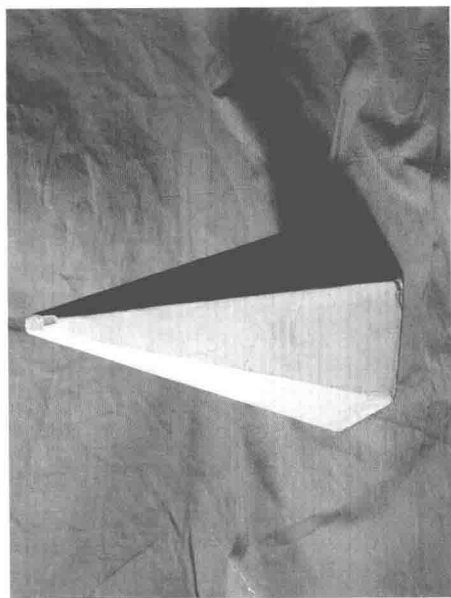
4

步骤四：深入刻画背景和明暗交界线，注意其明暗面之间的过渡。排线要顺着四棱锥的轮廓线进行，这样才能体现其质感和空间感。



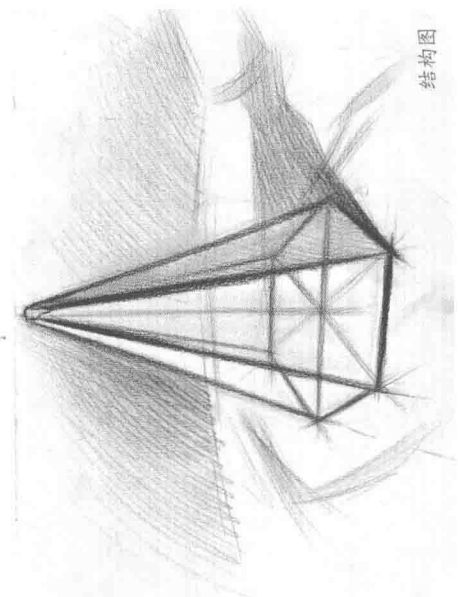
缘线虚实对比，注意不要擦脏画面。

四、六棱锥

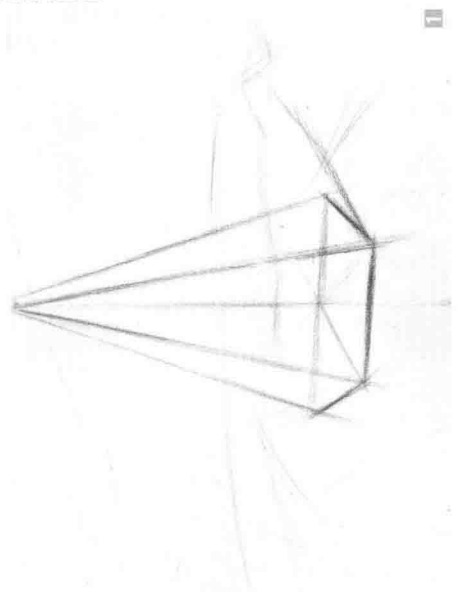


画面分析：
六棱锥是由六个等腰三角形的侧面和一个正六边形的底面组合而成的，顶点正垂于底面的中心。

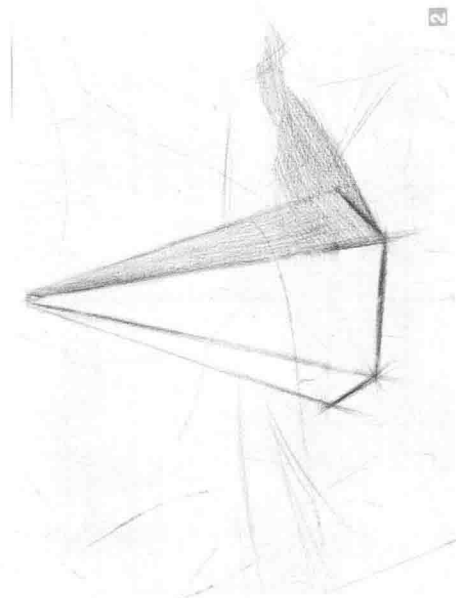
结构图



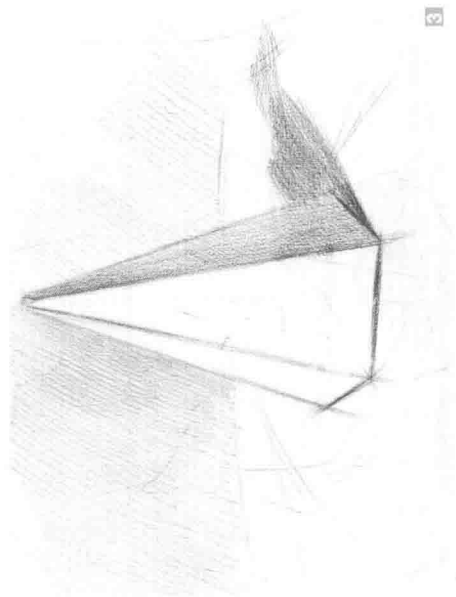
难点讲解：六棱锥是由几个相同的等腰三角形与一个六边形围合而成的，掌握好三角形各个角的角度与长短的关系，是画好六棱锥的关键。



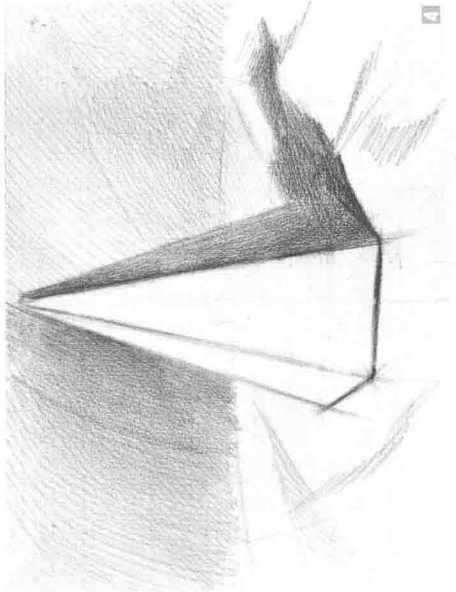
步骤一：找准六棱锥体的最高点、最低点、各边之间的夹角以及投影的位置，用长直线轻轻勾勒出它的大概形状。



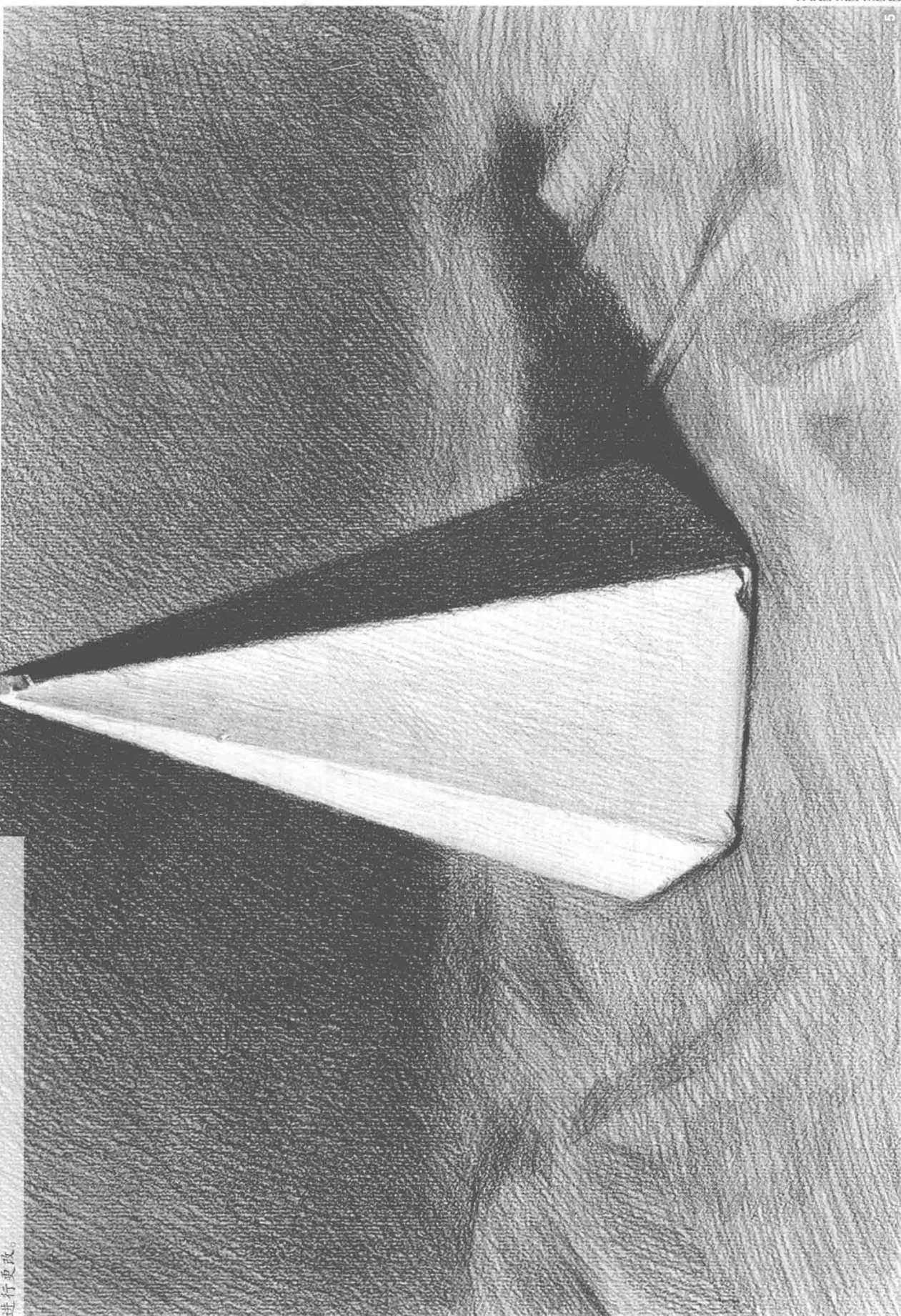
步骤二：确定形体准确后，就可以用调子大致分出六棱锥体的明暗关系了。



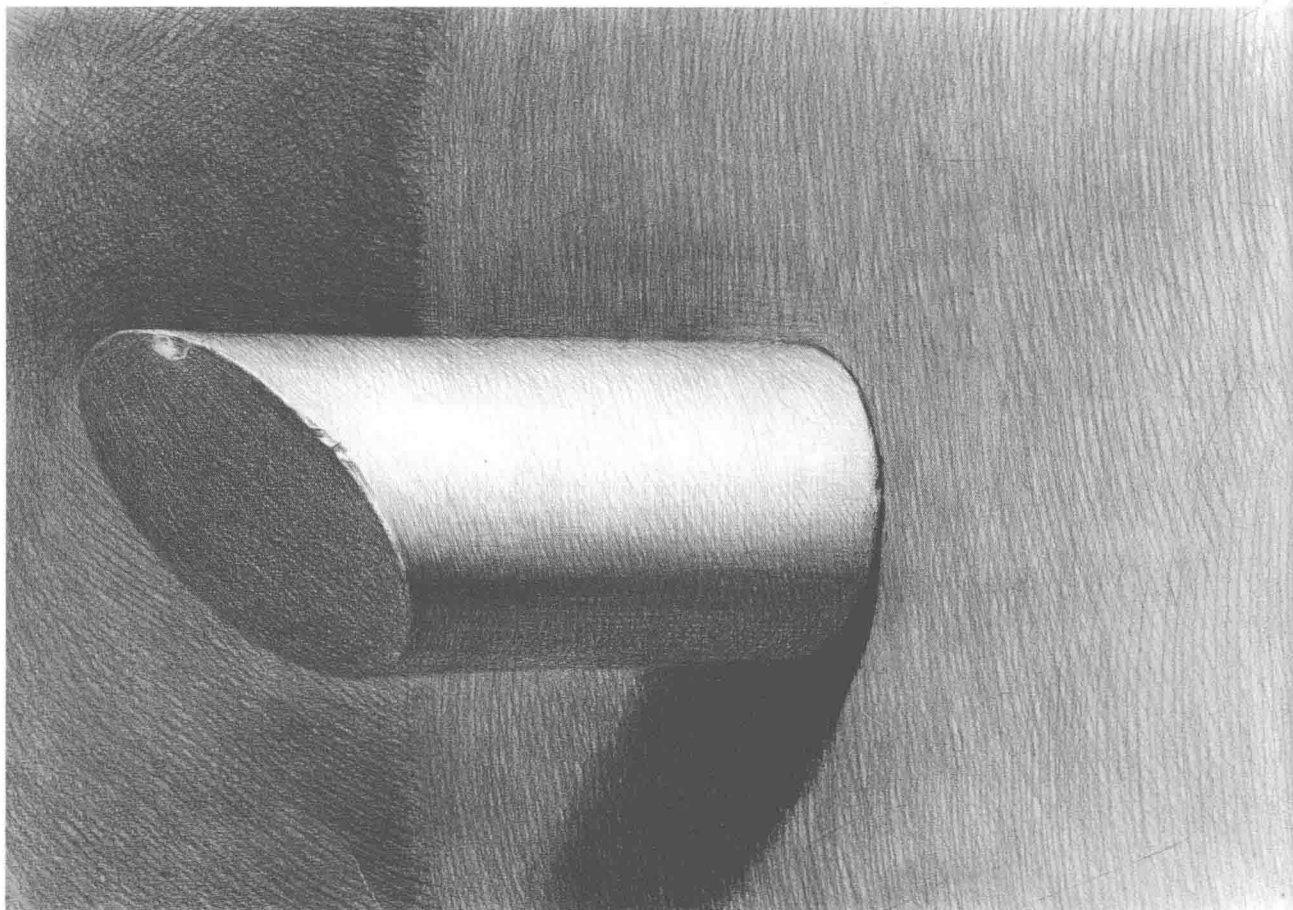
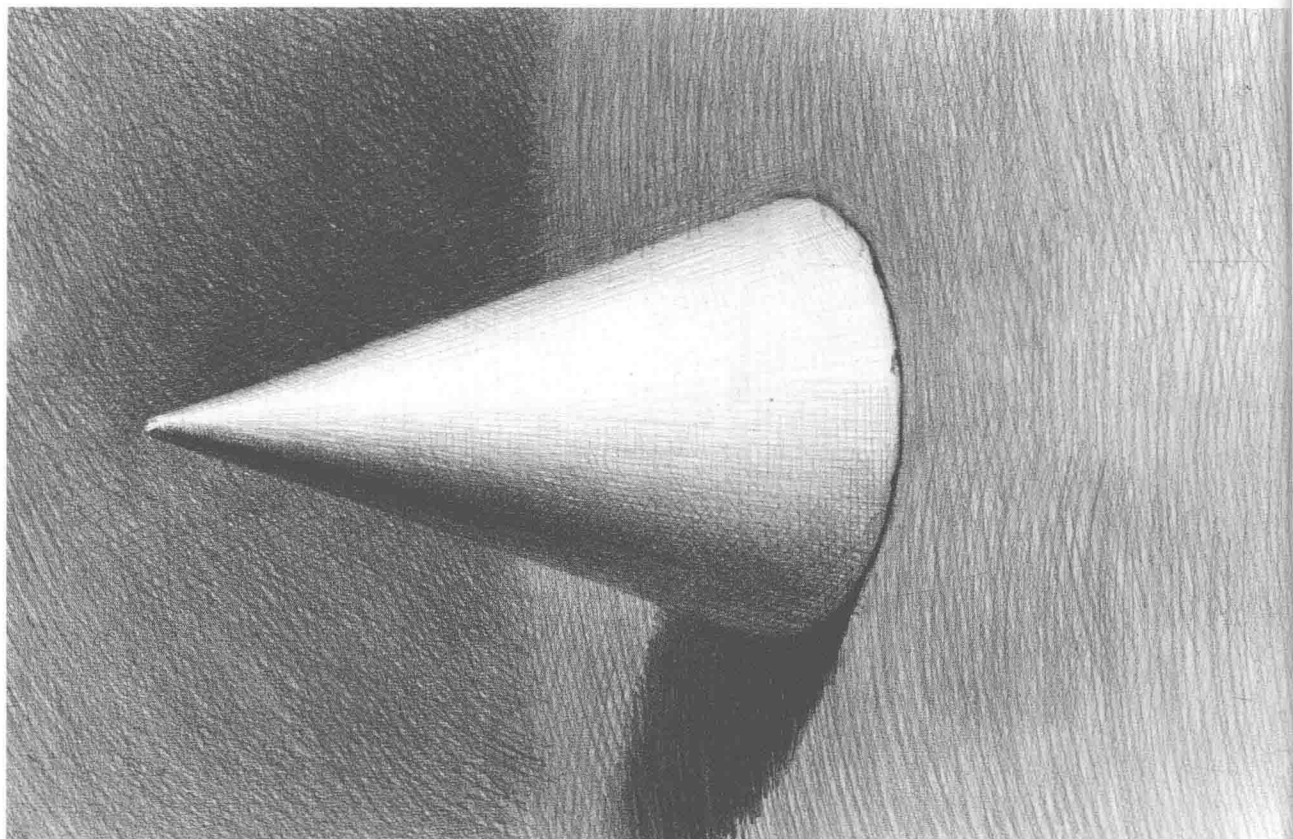
步骤三：以上步骤完成后，就可以由前到后，由深到浅地对画面整体的暗部和投影部分进行刻画了。

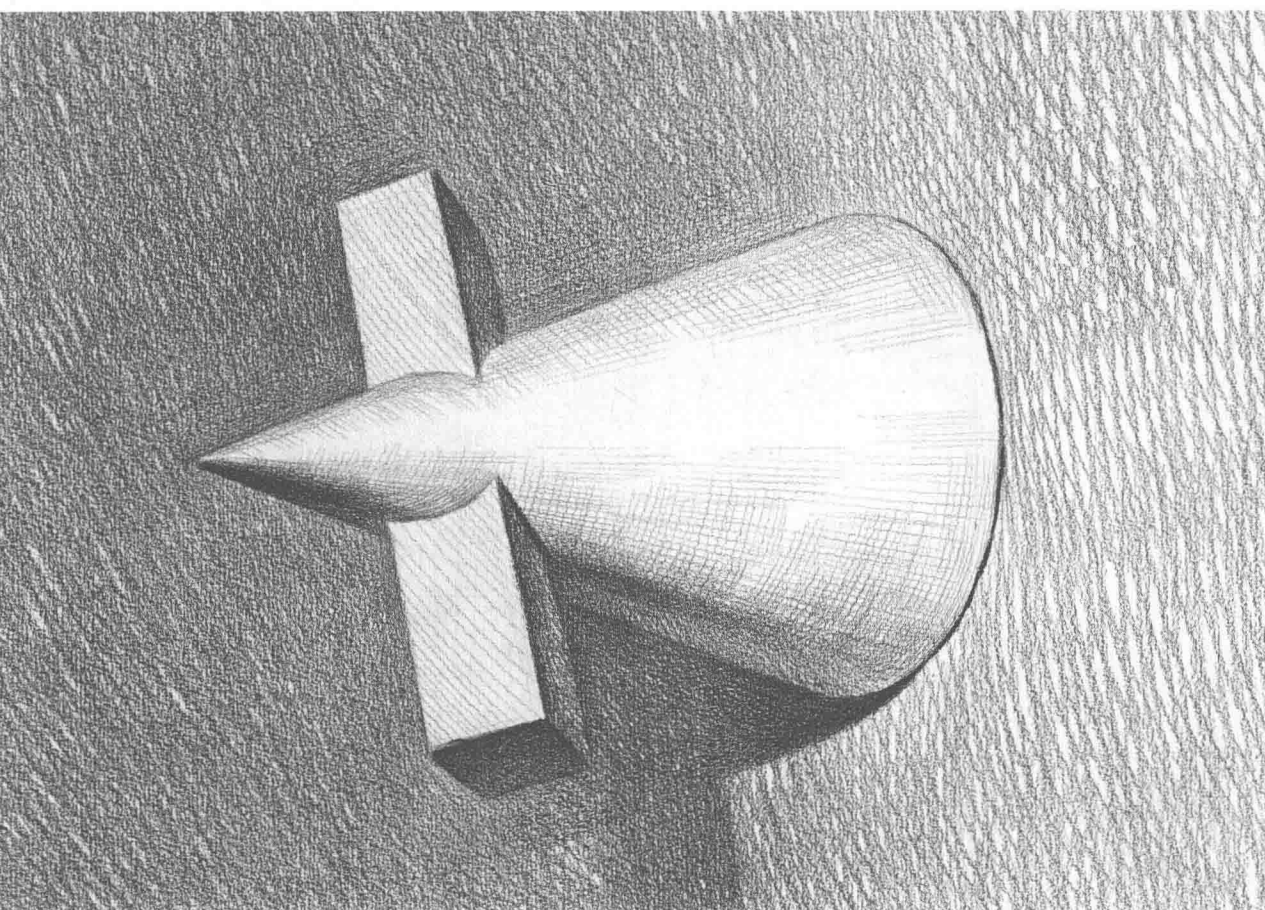
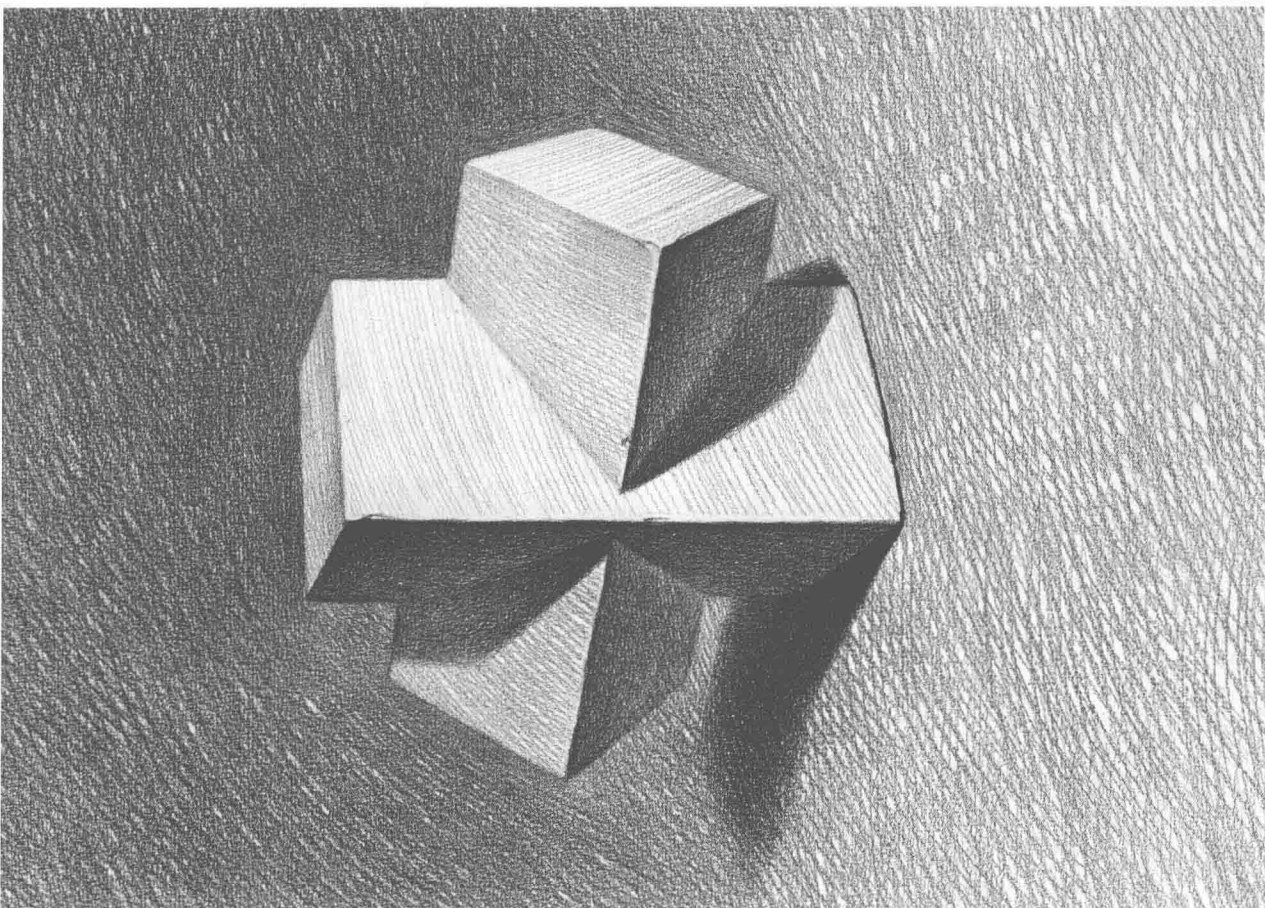


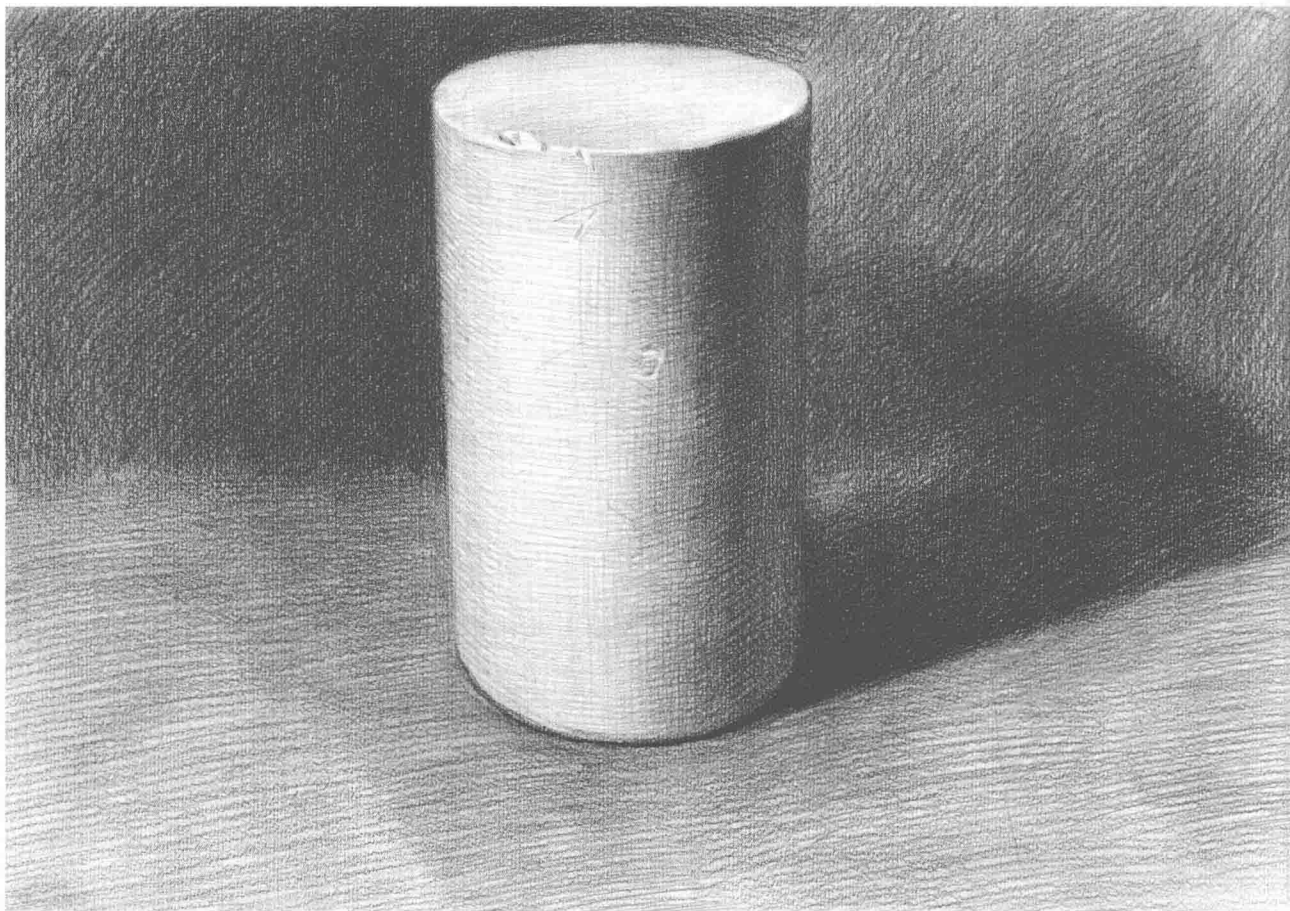
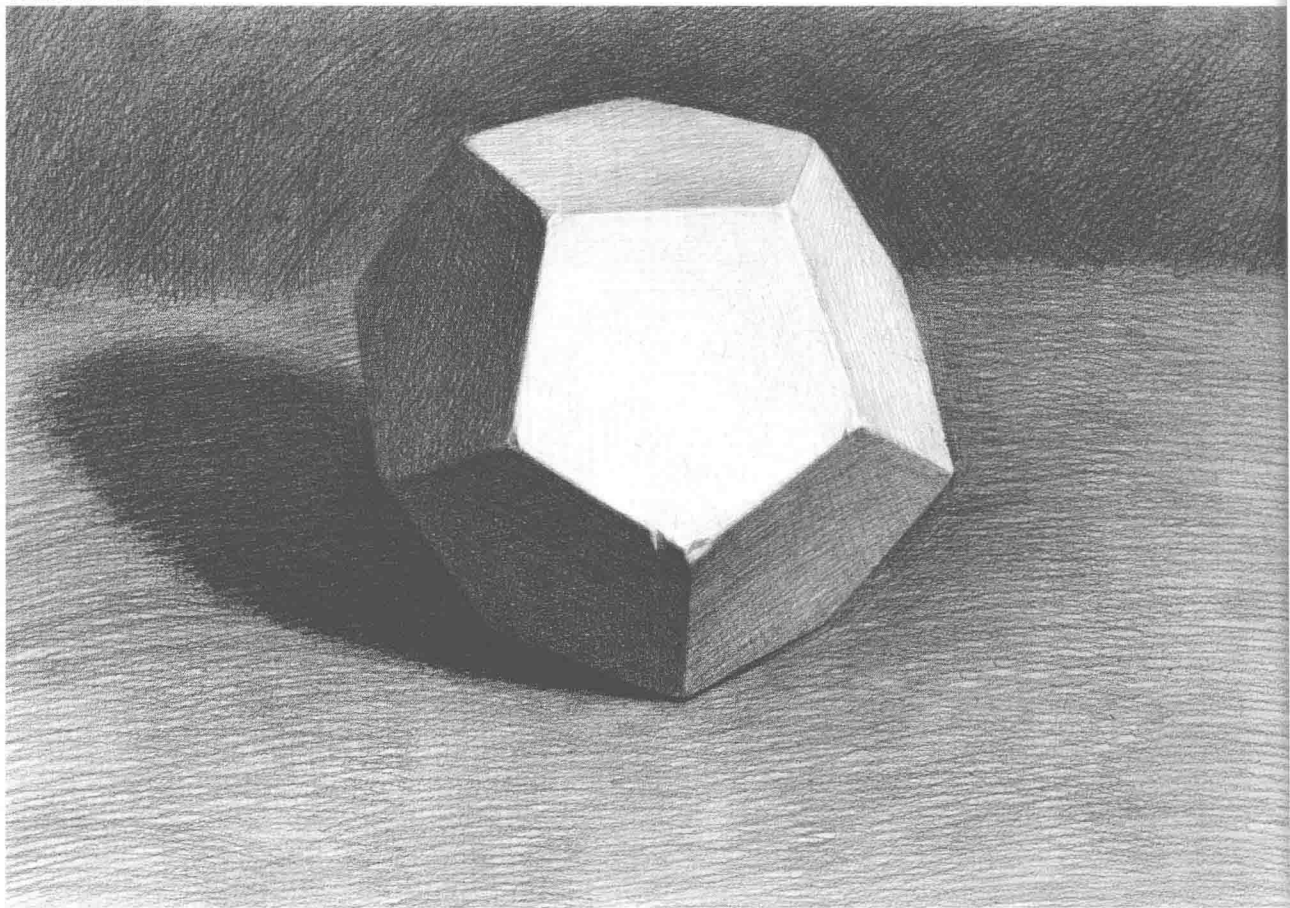
步骤四：对背景及投影进行深入刻画，注意强调明暗交界线。由暗到亮的过渡是非常柔和的，这样可使物体更具立体感与空间感。

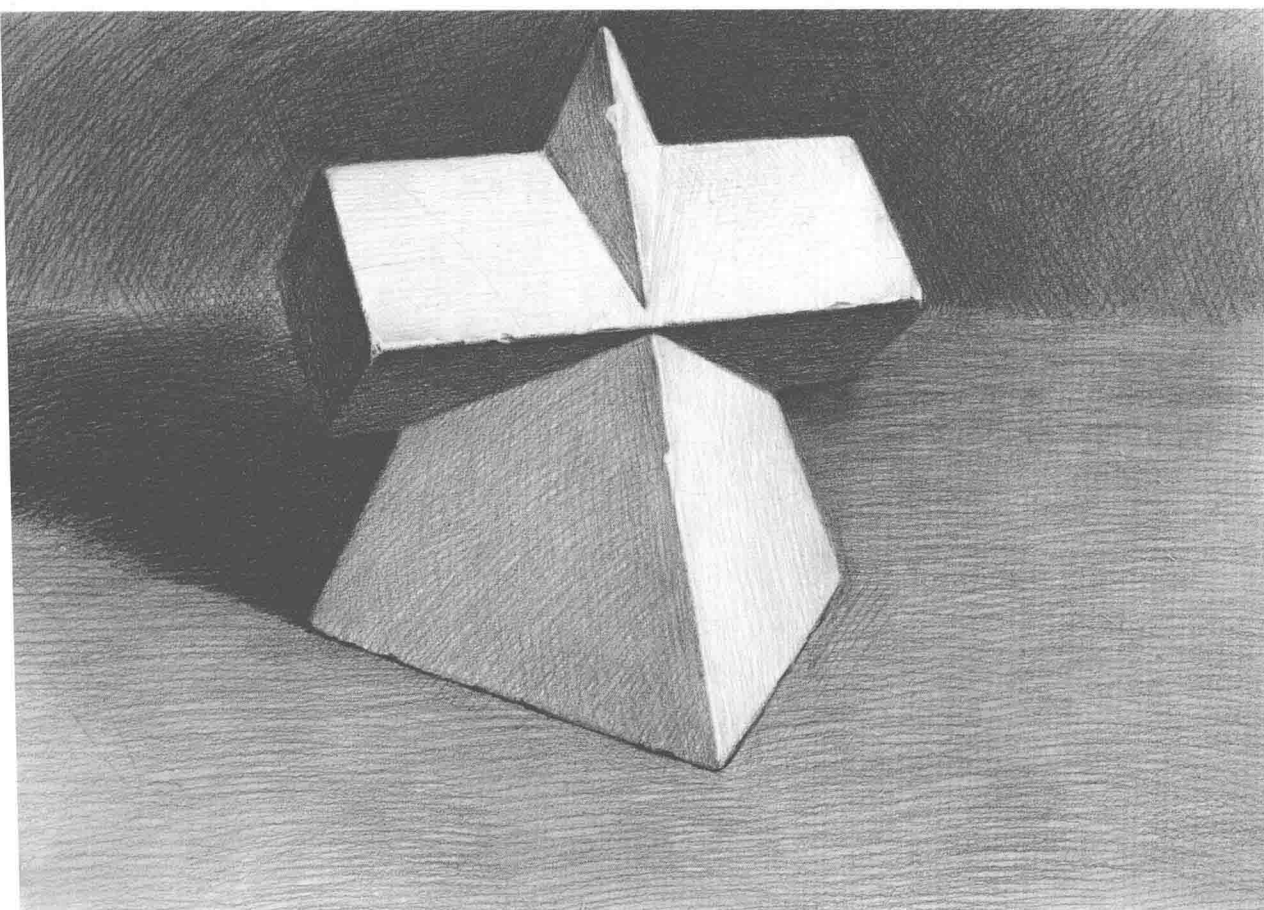
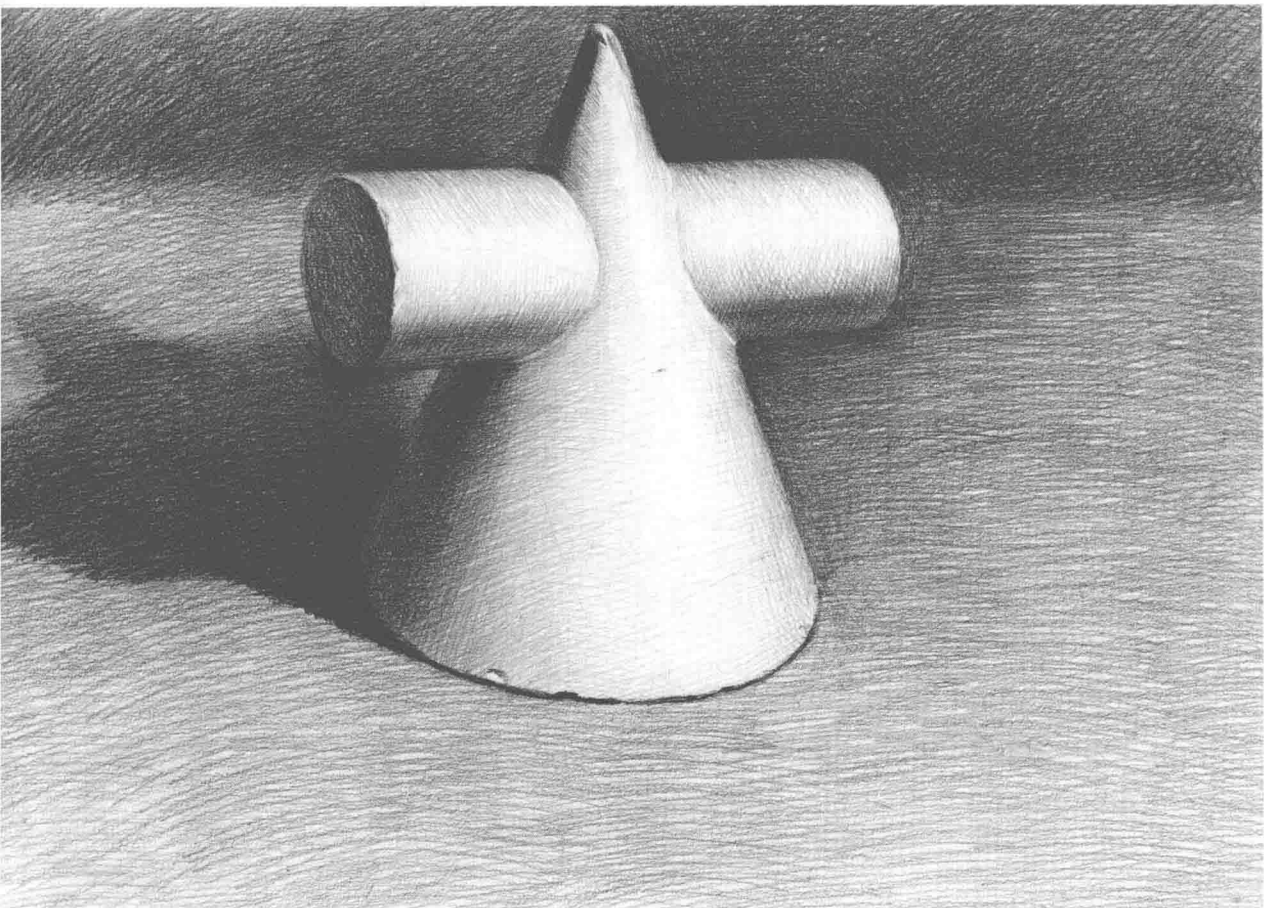


五、实战演练



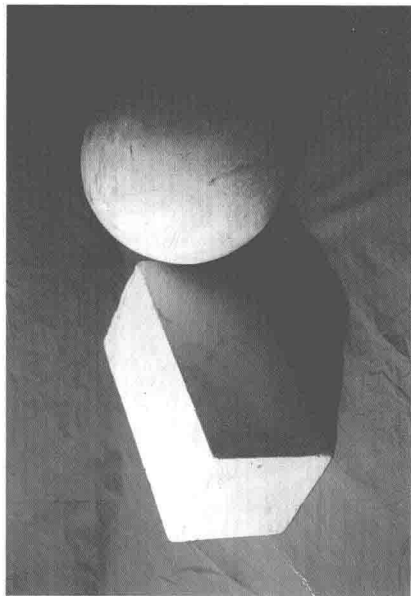






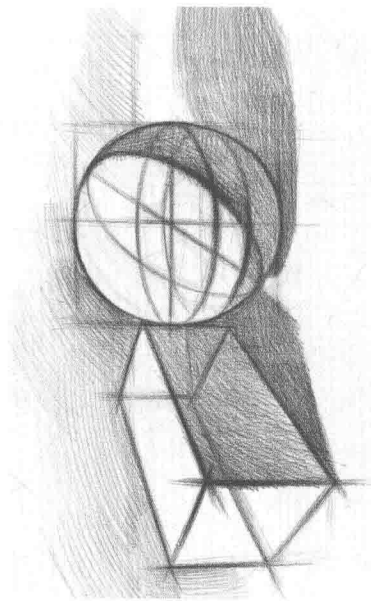
第三章 强化训练

一、两个组合体



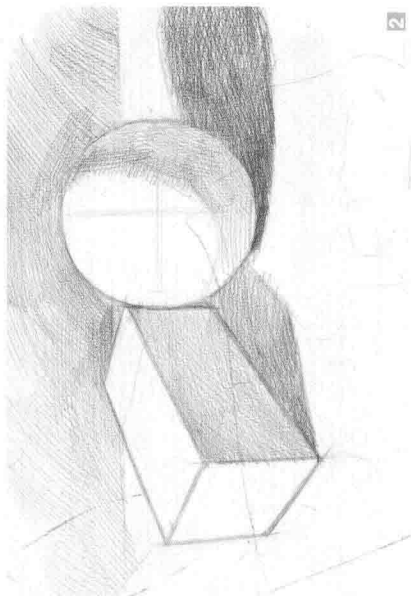
画面分析：
这组几何体是由一个长方体和一个球体组成，是一组比较简单的石膏组合，只要抓住基本的透视规律和虚实变化，还是比较好画的。

结构图

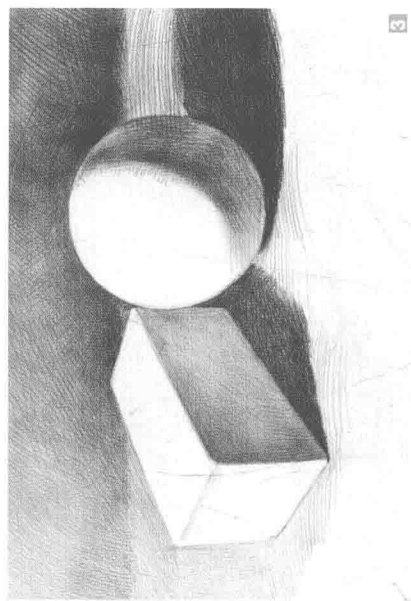


难点讲解：图中几何体所在位置，就是这张图的视觉中心，也是离我们视线最近的区域，所以要将它们的明暗对比刻画得更为强烈、具体。

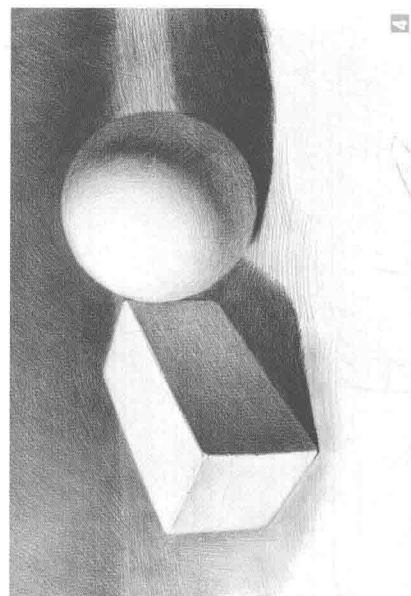
步骤一：先进行单个几何体的形体分析，确定各个几何体之间的位置关系，最后再在纸上起形。但需要对画面有整体控制意识。



步骤二：从整体出发，将几个几何体都统一铺出大概的调子。头部和顶部要把这两个大的空间关系区分开来。



步骤三：强调黑白灰关系，注意各个几何体暗部的黑白灰过渡，以及几何体上投影的具体位置和形状。



步骤四：继续深入刻画。适当丰富画面，尤其是几何体与几何体之间的连接部分，还要突出主体部分，准确地把握明暗关系。