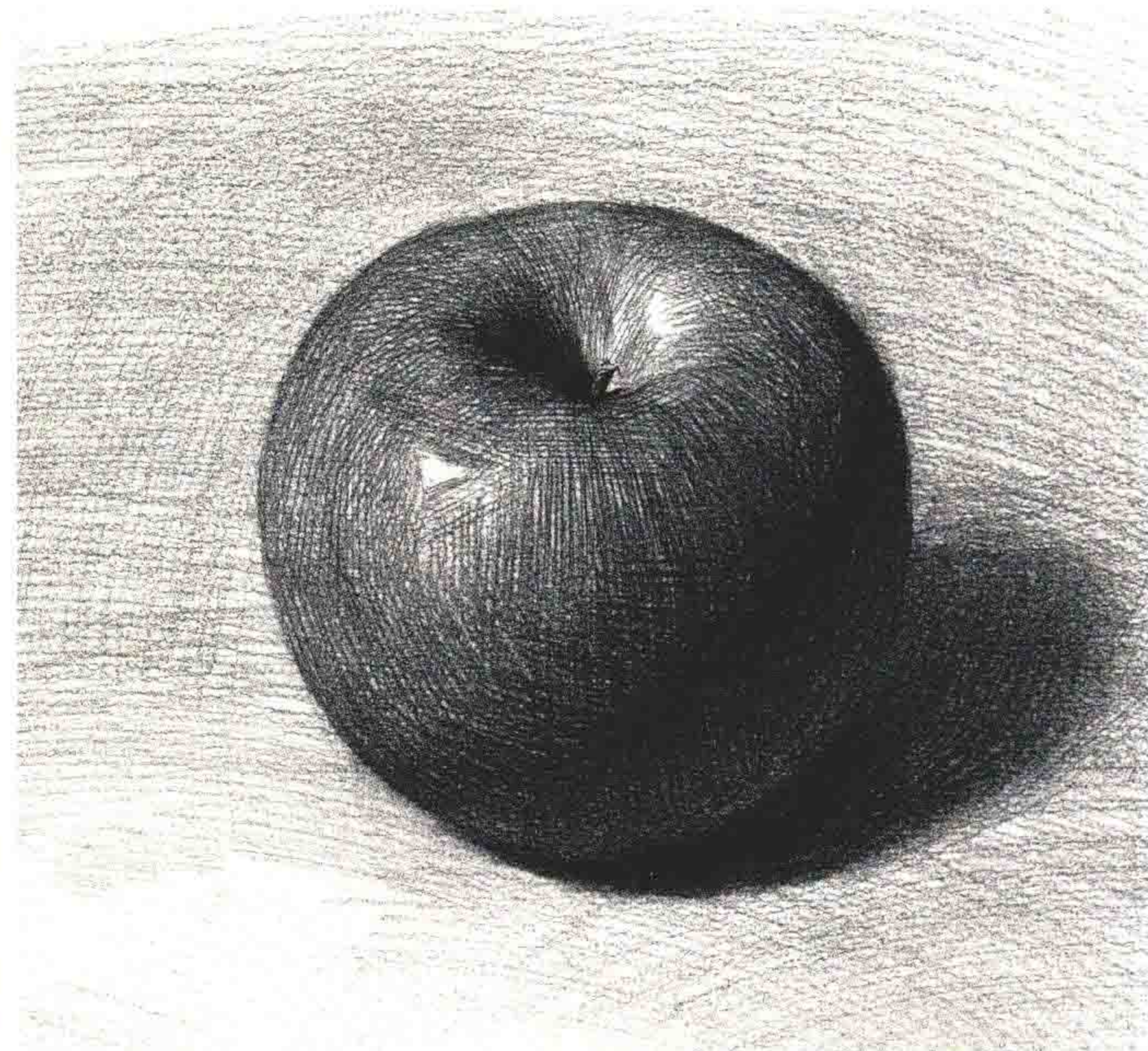
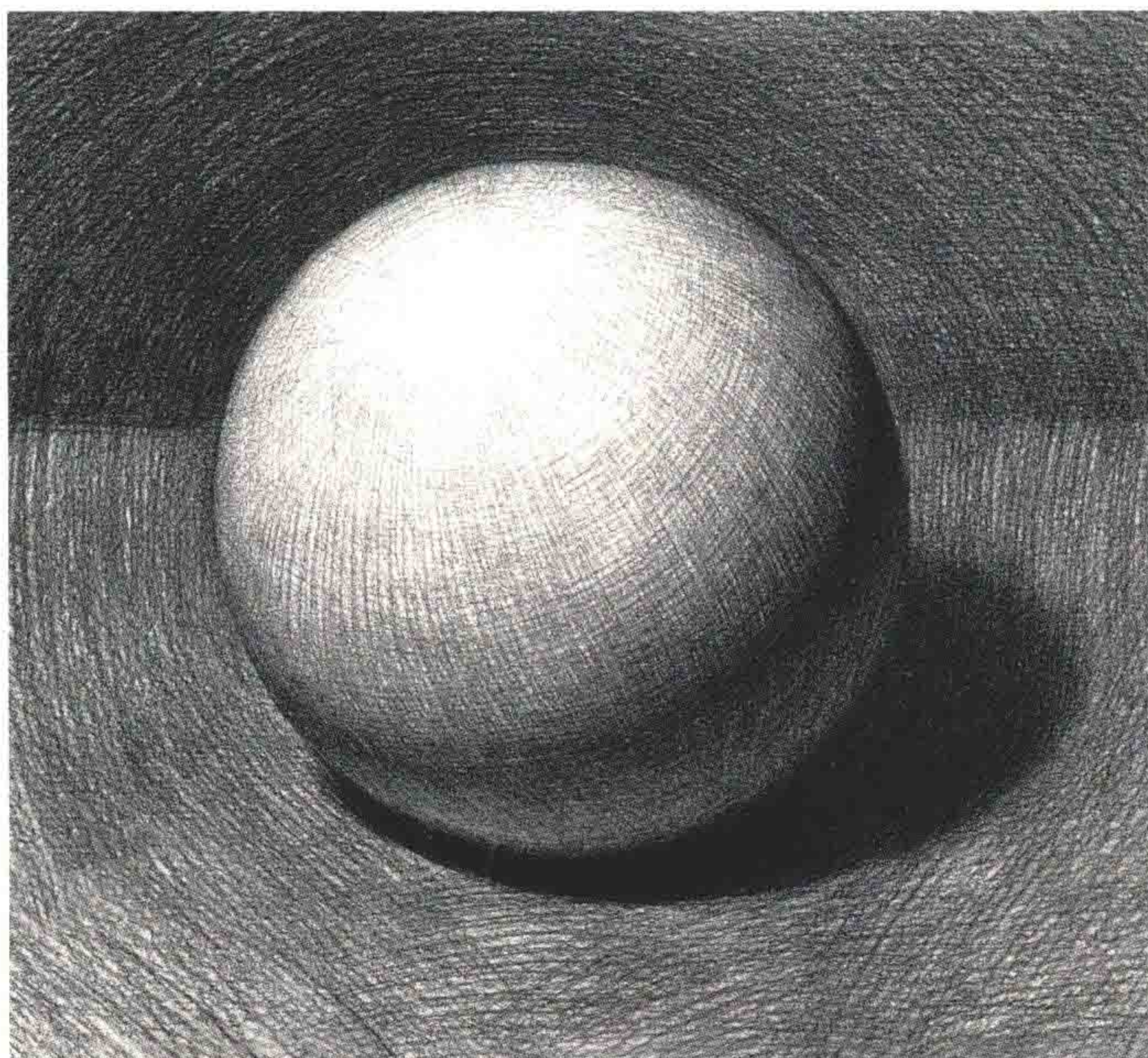
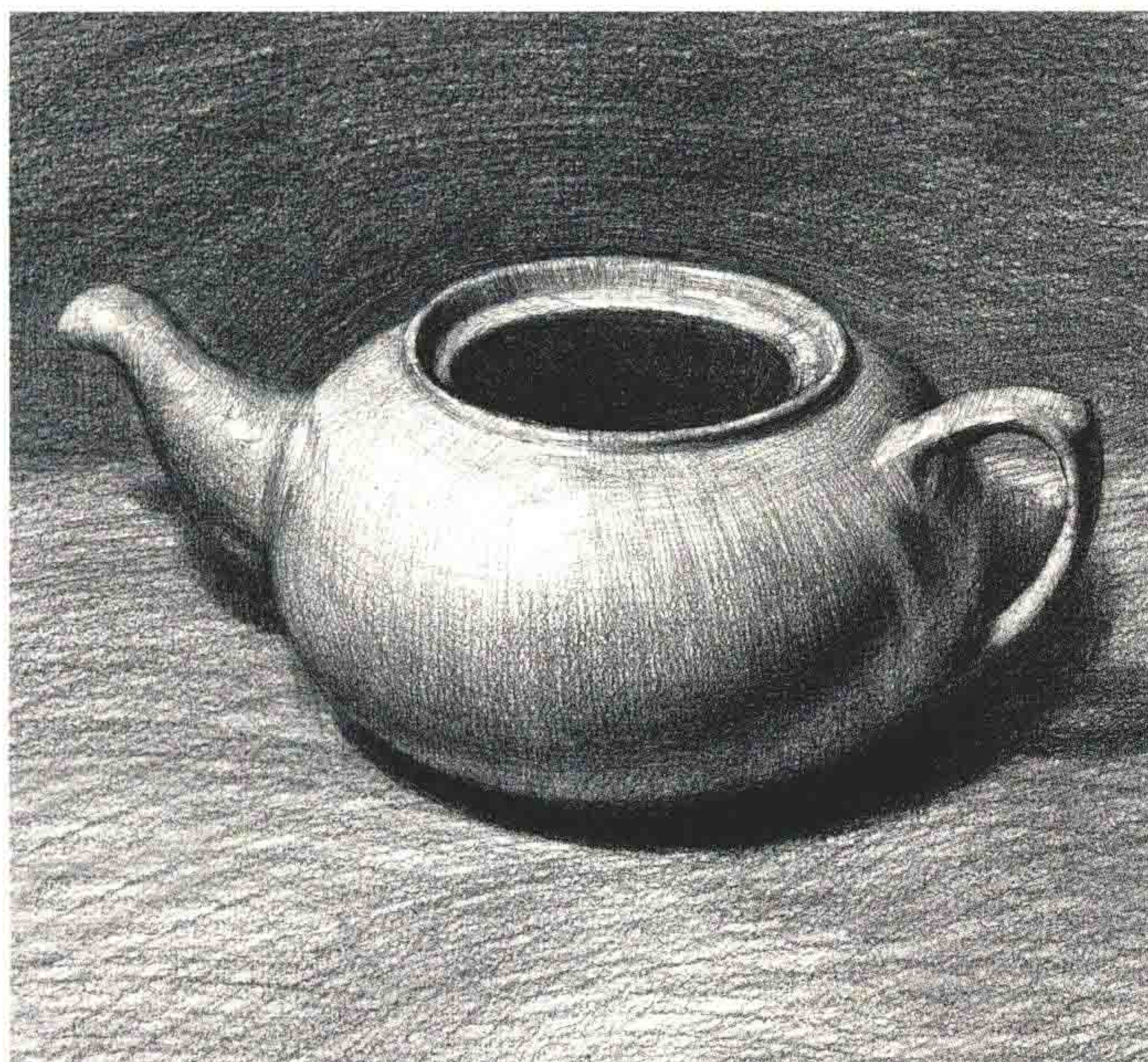
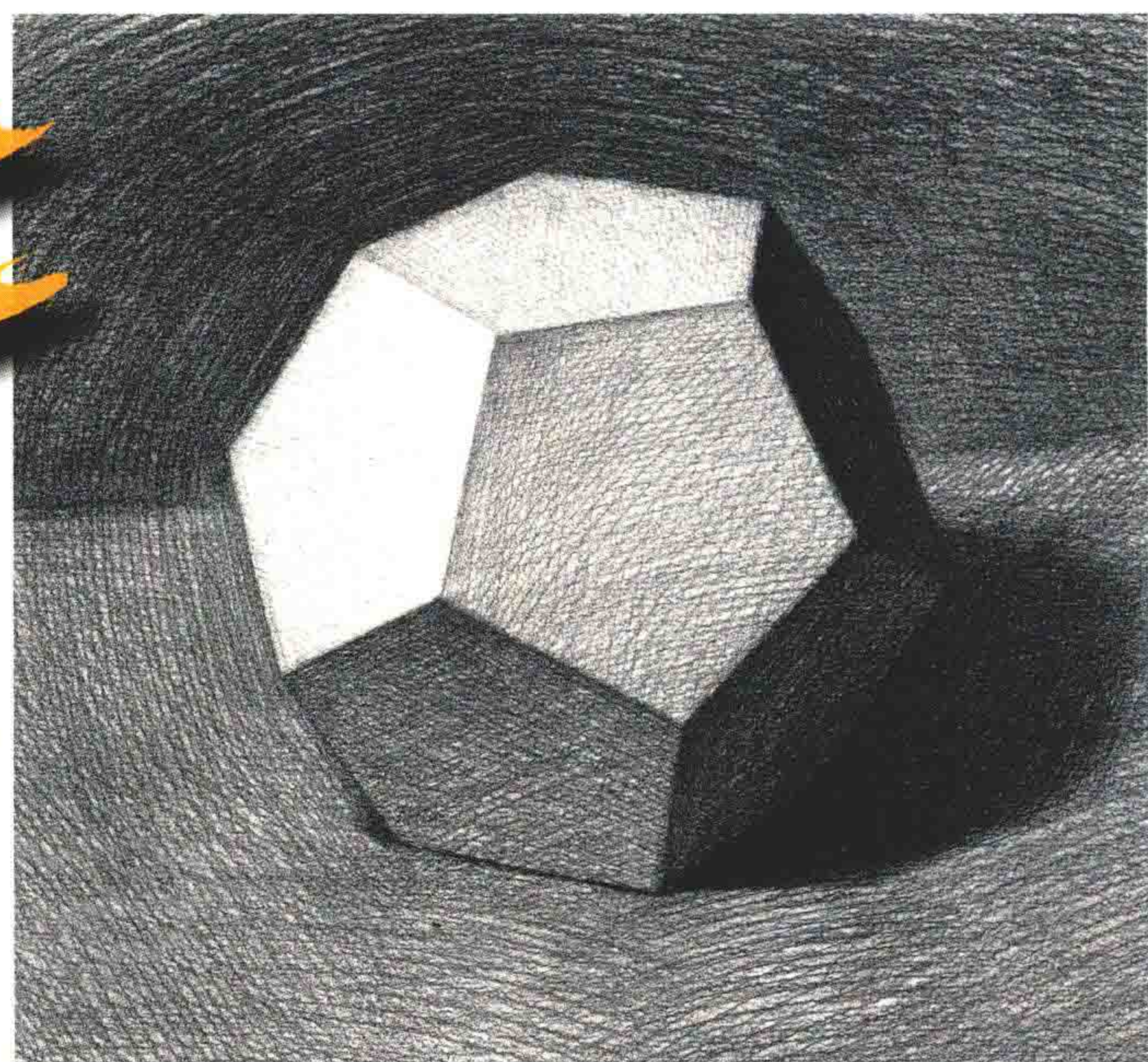


艺考飓风

一

个



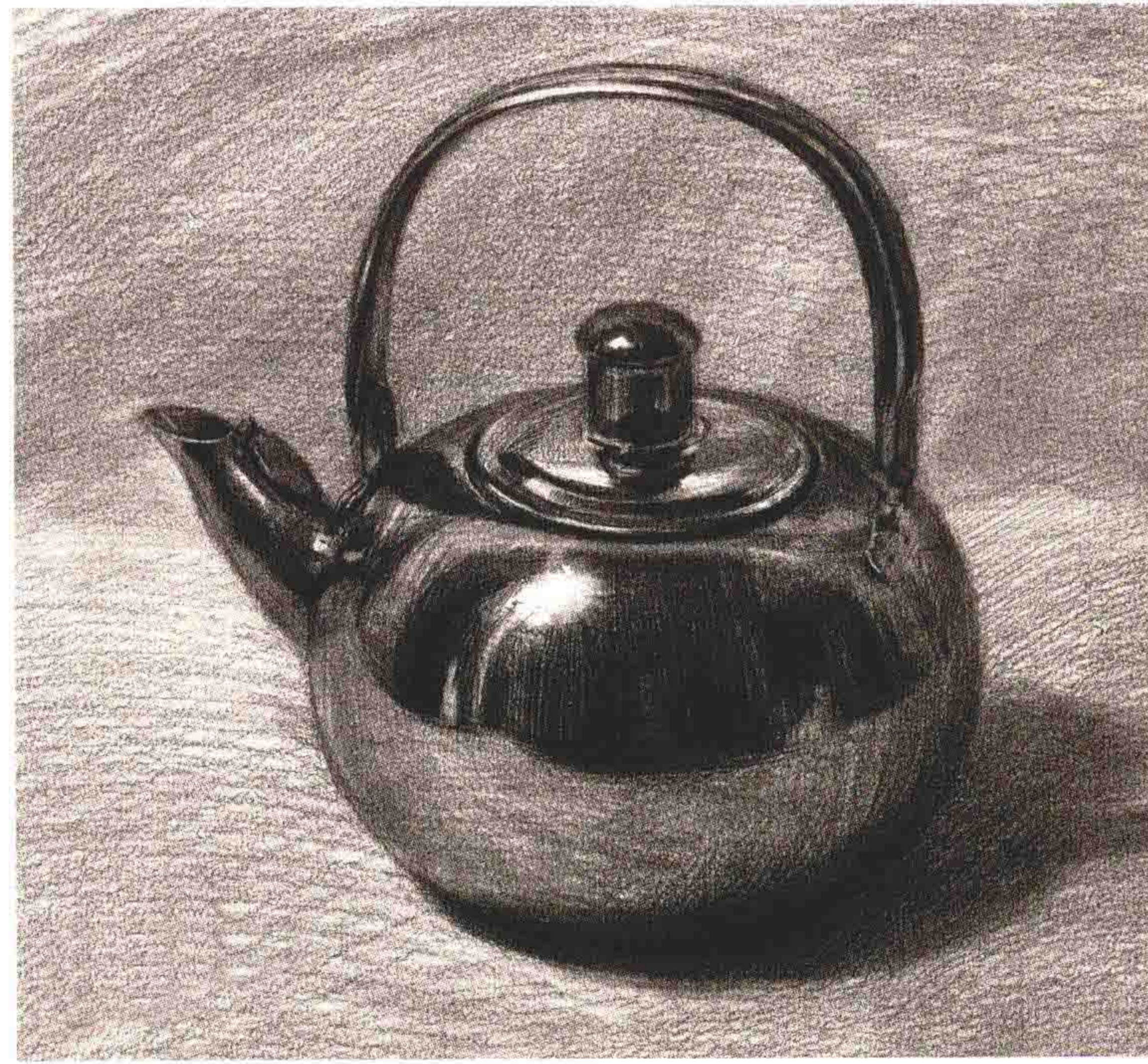
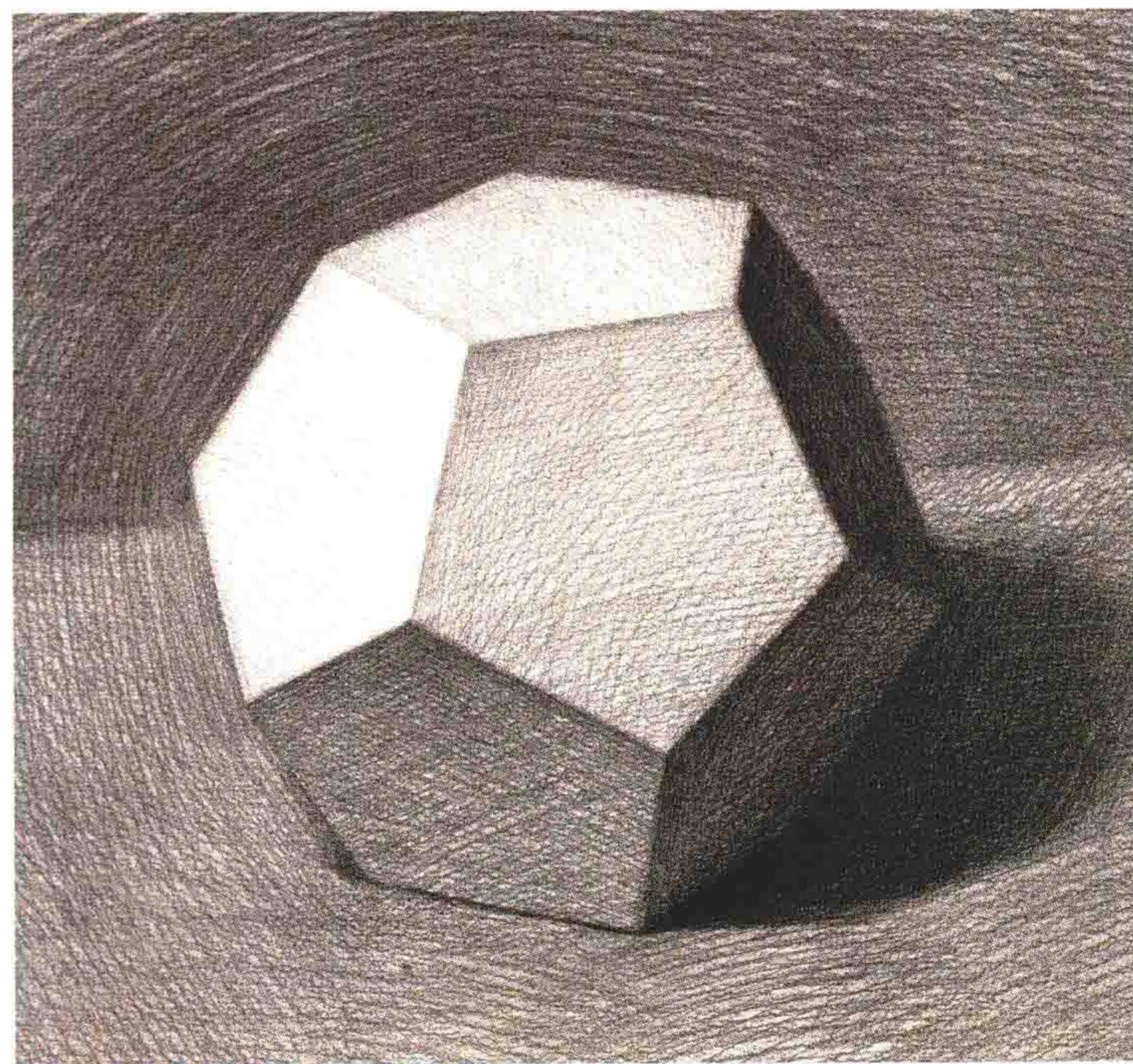
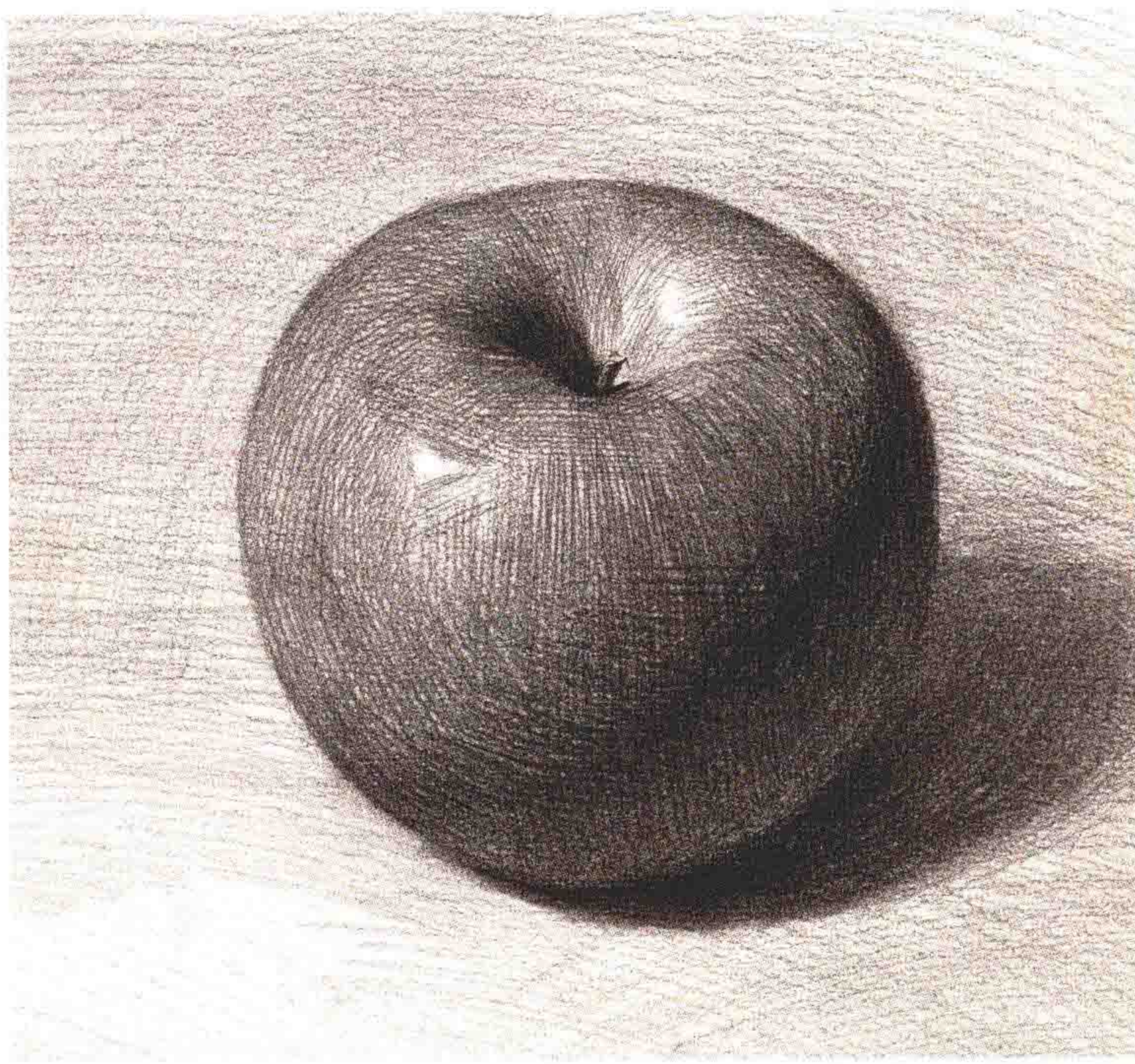
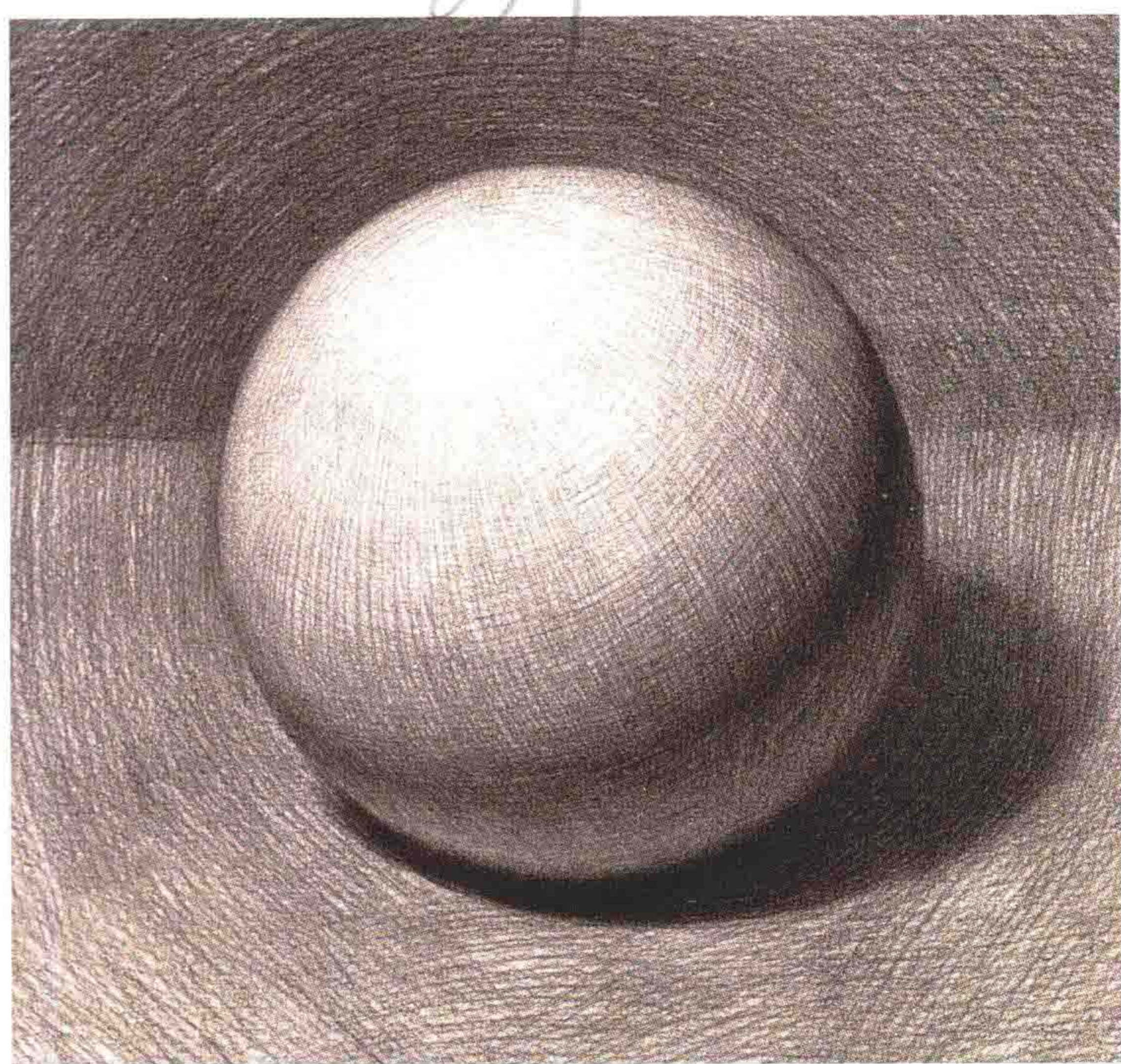
从几何体到静物的素描单体训练

匡鹏智 著



中国纺织出版社

G634
251

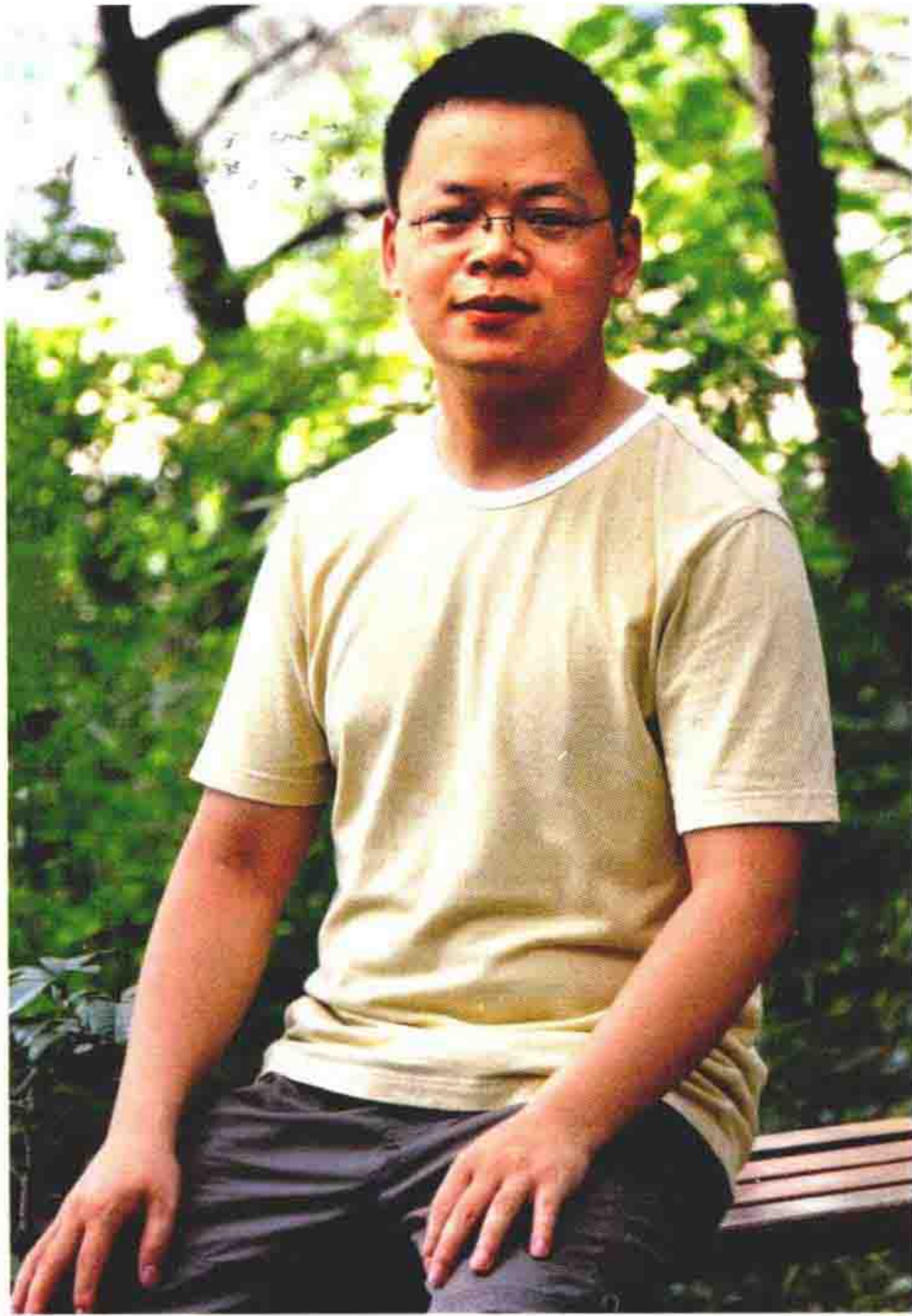


从几何体到静物的素描单体训练

个

匡鹏智 著

中国纺织出版社

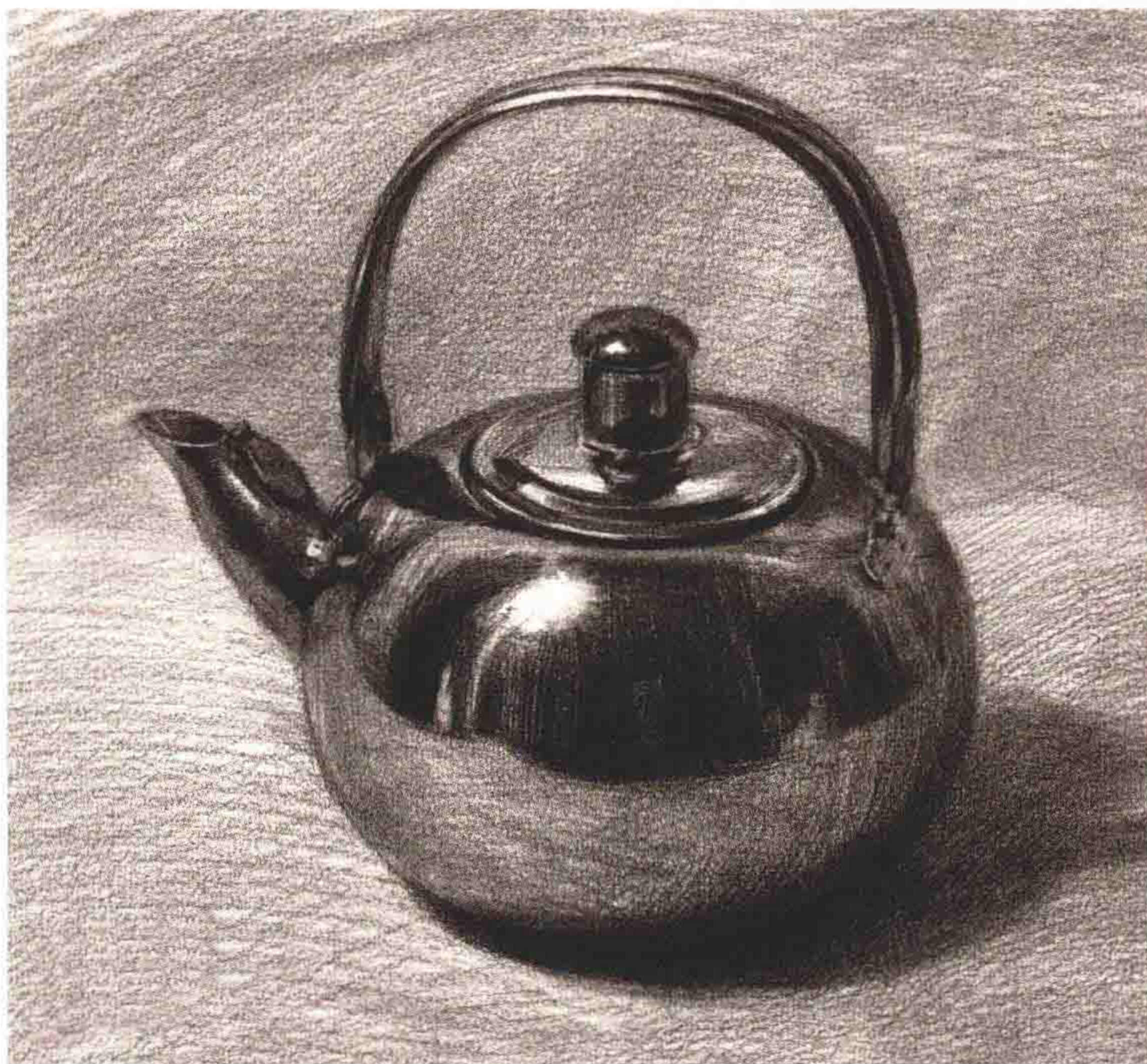
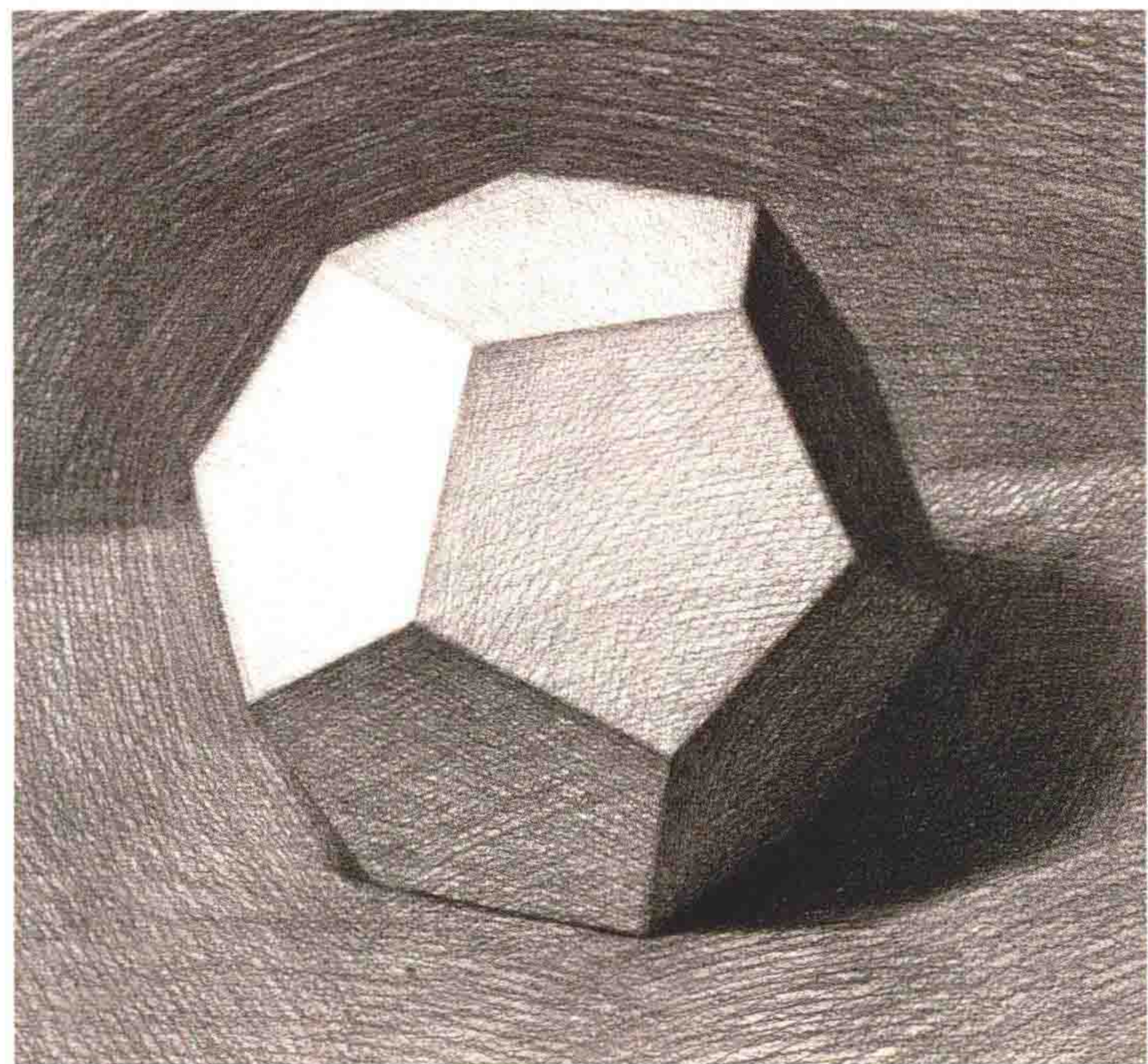
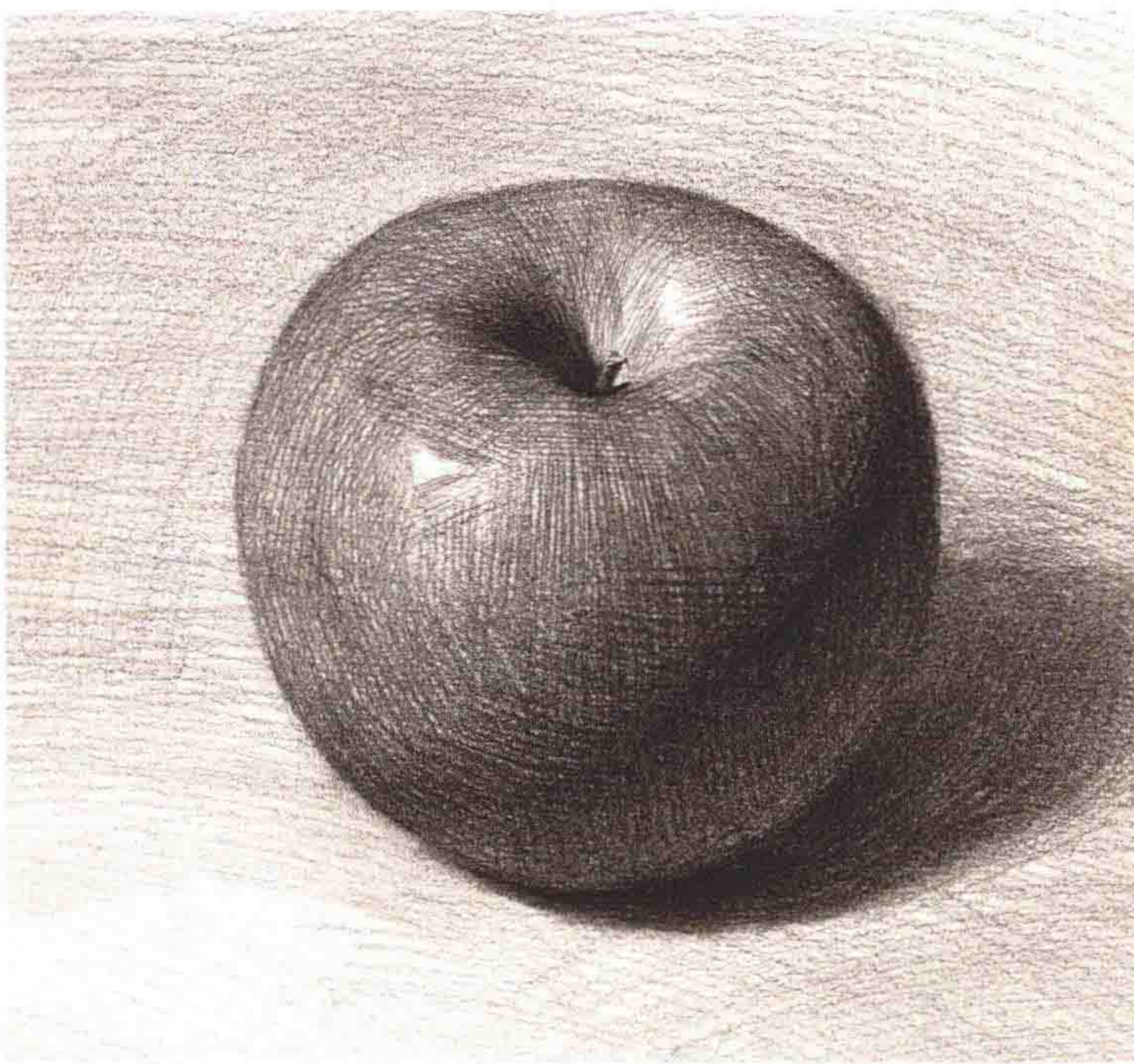
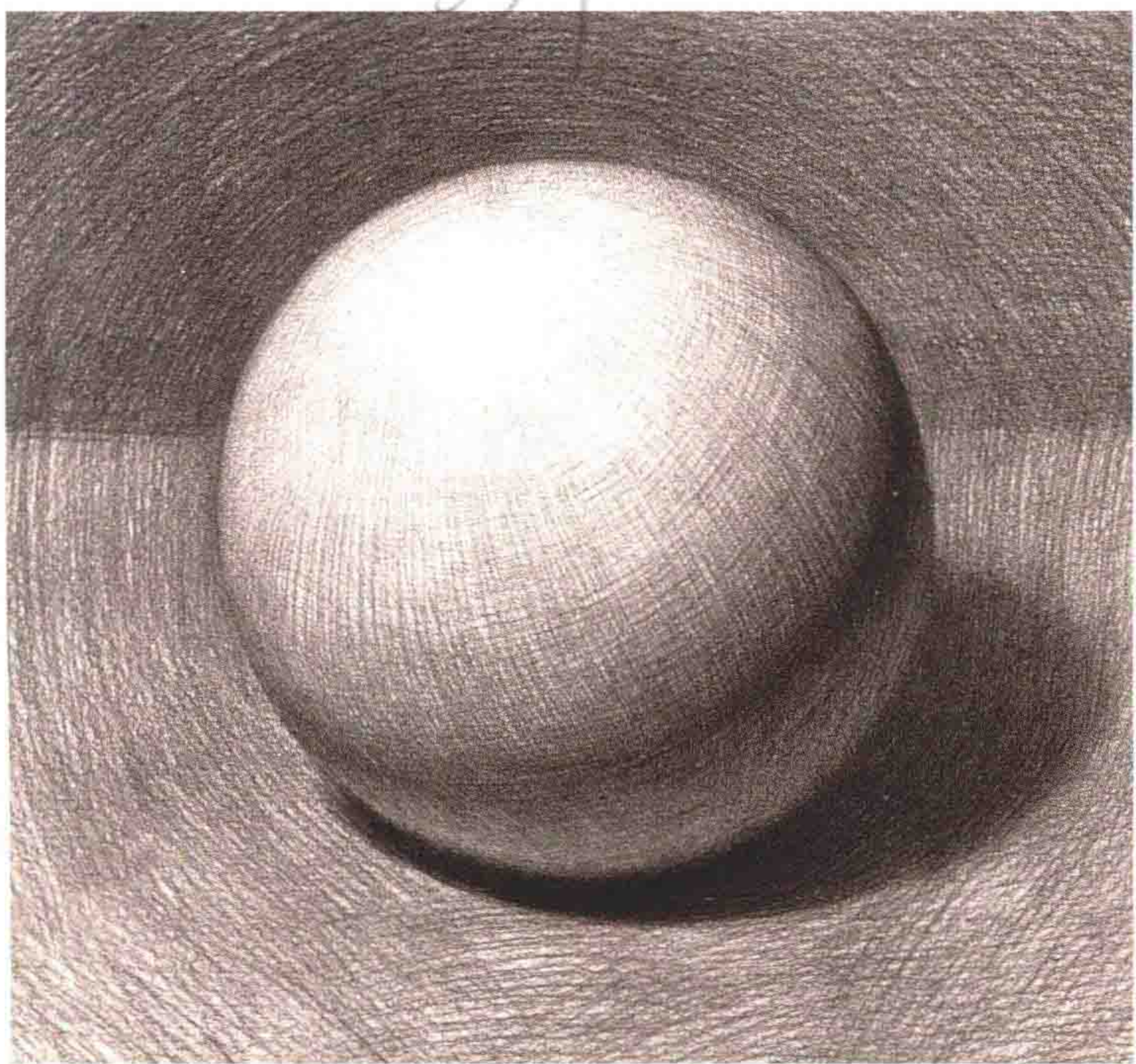


匡鹏智，1985年出生于湖南郴州。2007年毕业于西安美术学院，同年于西安美术学院历代绘画陈列厅举办个人画展。毕业后一直从事油画创作与美术高考教学工作。现为长沙标竿画室艺术总监。

油画作品《一支红蜡烛》入选第六届“学院之光”国际交流展，《你得了多少分》入选陕西省庆祝建国六十周年美展，《父亲的学生》入选湖南省首届“五四”青年油画艺术展。先后出版了《实力派经典范本·匡鹏智素描静物》《教学对话·几何体专题》《素描风暴·一个黄苹果的启发》《教学对话·素描基础》等专著。

个人空间：<http://305729668.qzone.qq.com>

G634
251



从几何体到静物的素描单体训练

个

匡鹏智 著

中国纺织出版社

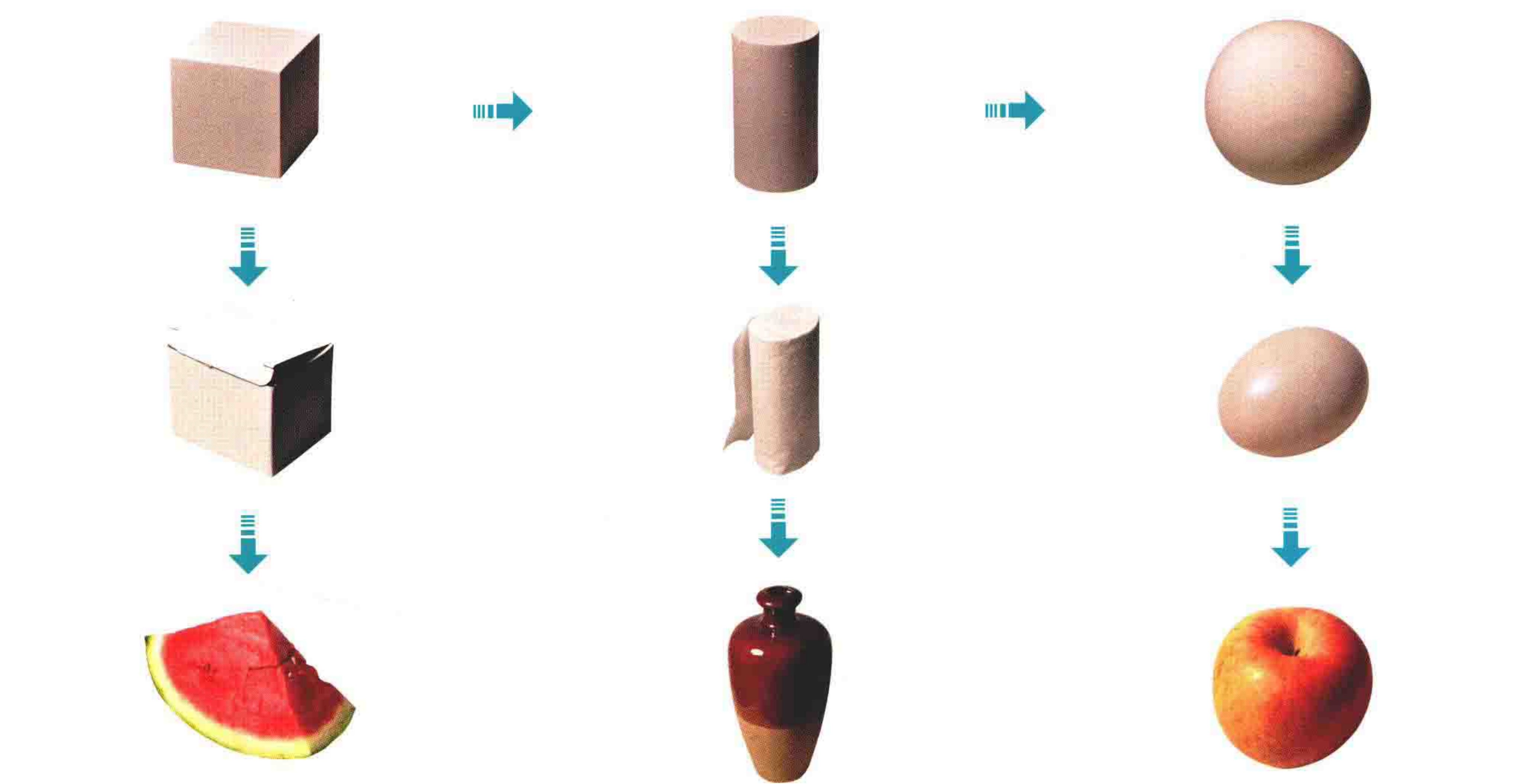
part 1 石膏立方体的透视变化及画法

画好石膏几何体的意义

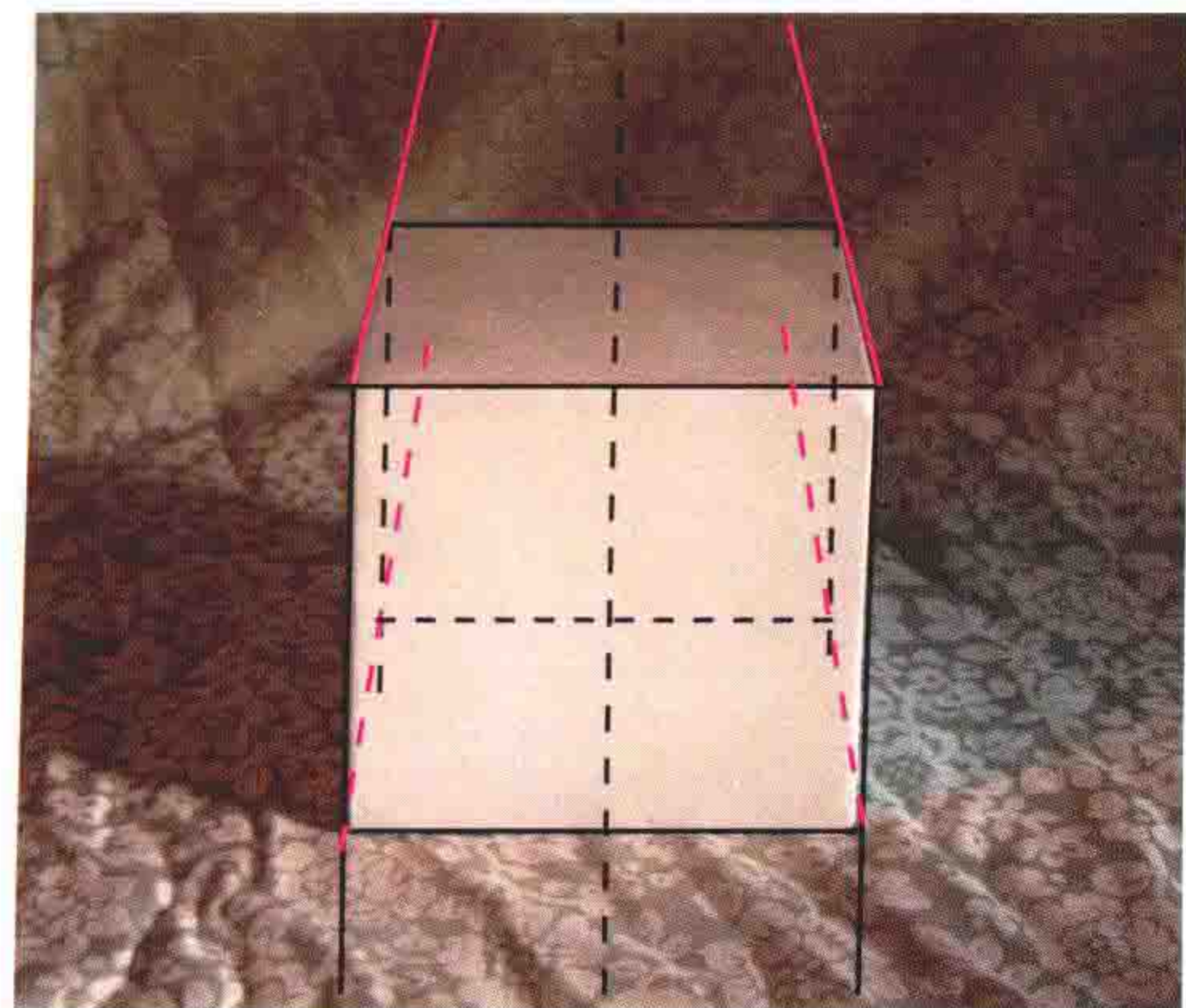
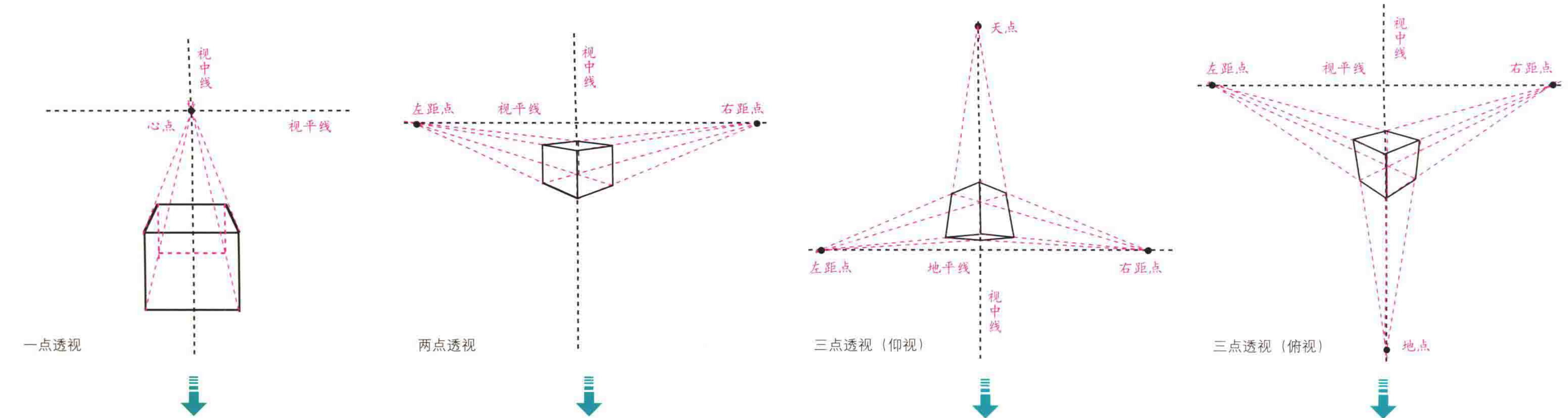
立方体、圆柱体、圆球体是组成世界万物形体的基本元素，任何一个复杂的物体都可以概括成这三种基本形，可见，素描石膏几何体的训练意义深远。

立方体、圆柱体、圆球体三者之间有着必然的联系，圆柱体和圆球体都蕴涵在立方体里面，圆柱的透视规律与立方体的透视规律一致，画圆的时候要画正方形。

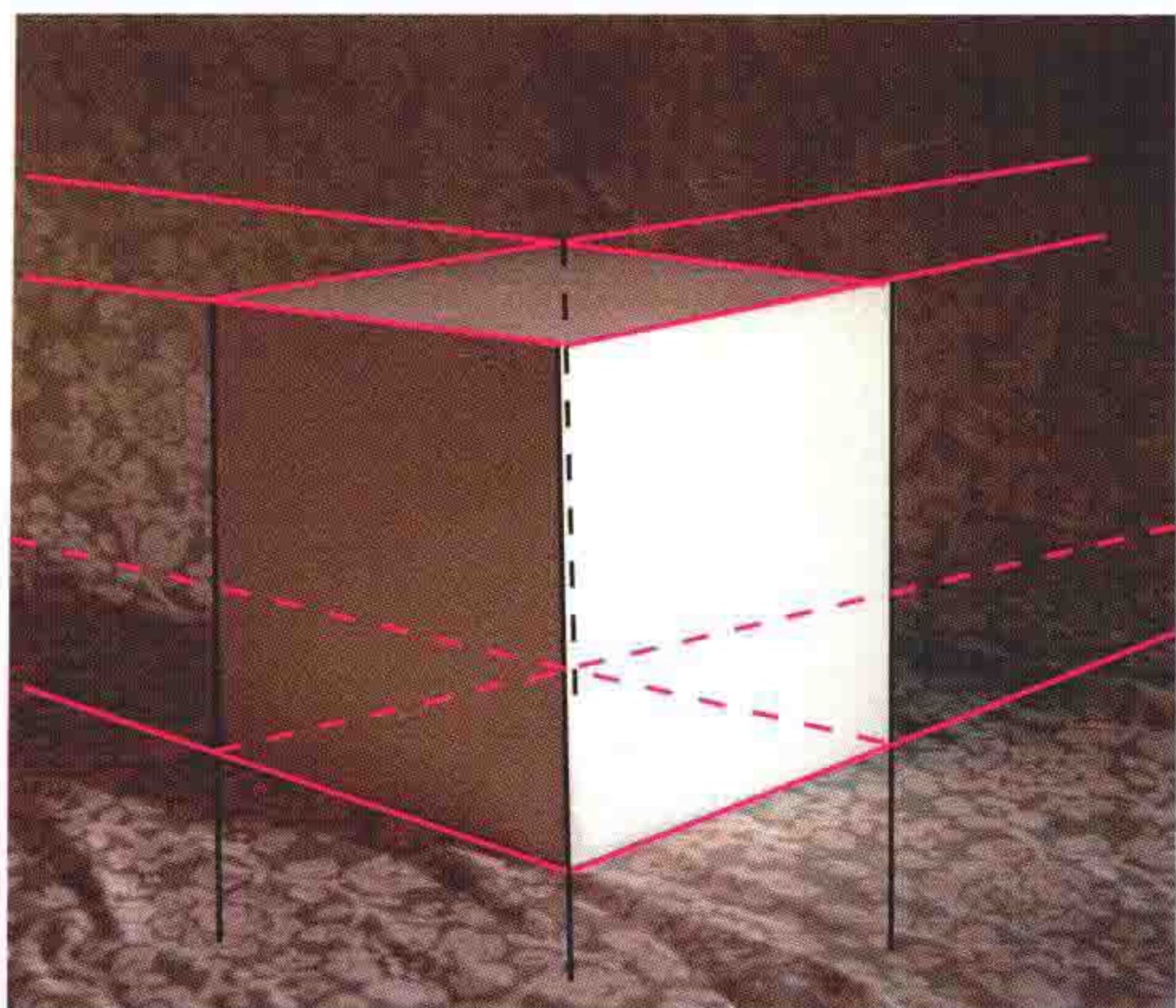
立方体让我们明白素描关系中的三大面，即暗面、灰面、亮面，只要我们画好了立方体的素描关系，就可以总结规律运用到纸盒子、切开的西瓜等方体静物上；圆球体让我们明白素描关系中的五个调子，即暗面、灰面、亮面、反光、明暗交界线，只要我们画好了圆球体的素描关系，就可以总结规律运用到苹果等球体静物上。



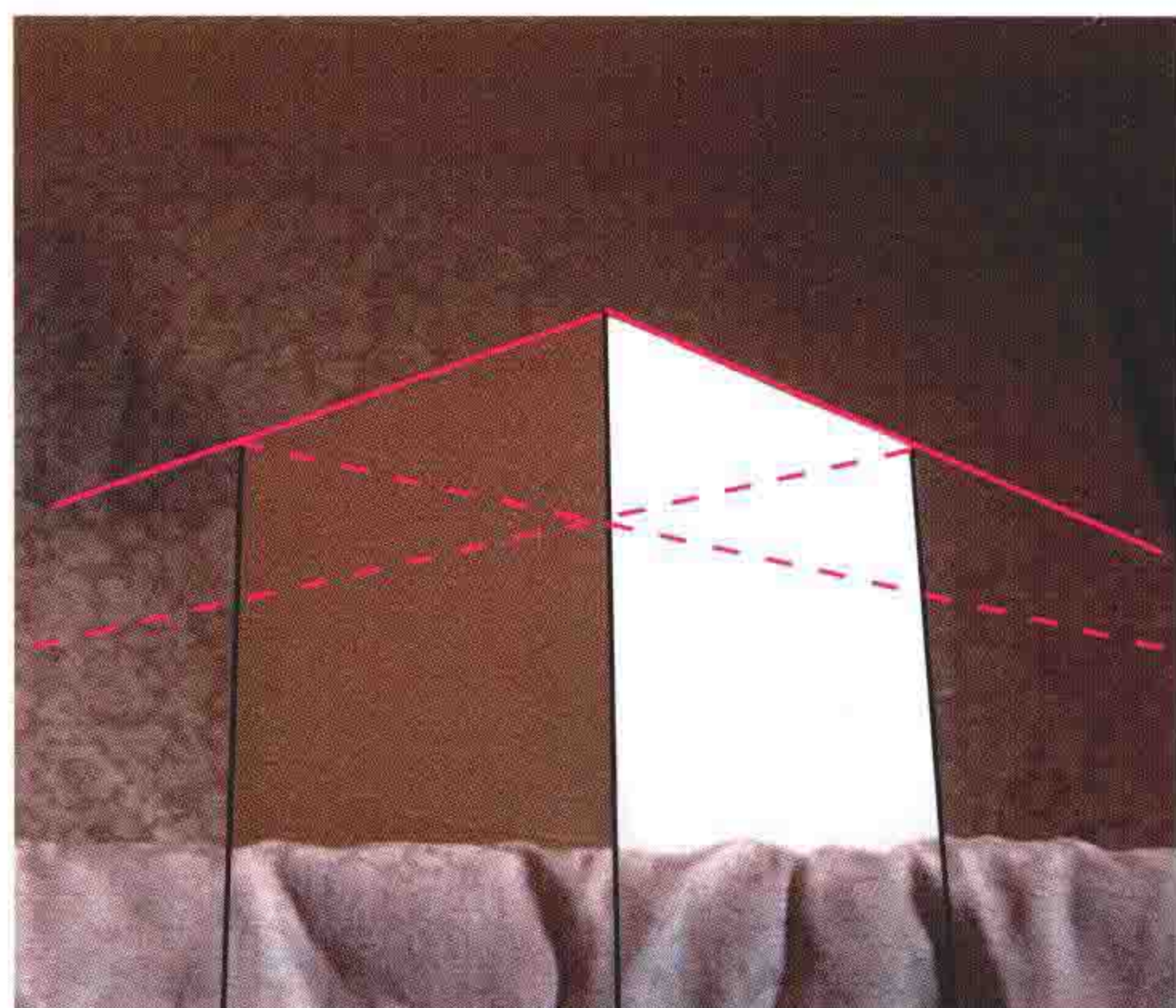
立方体的透视



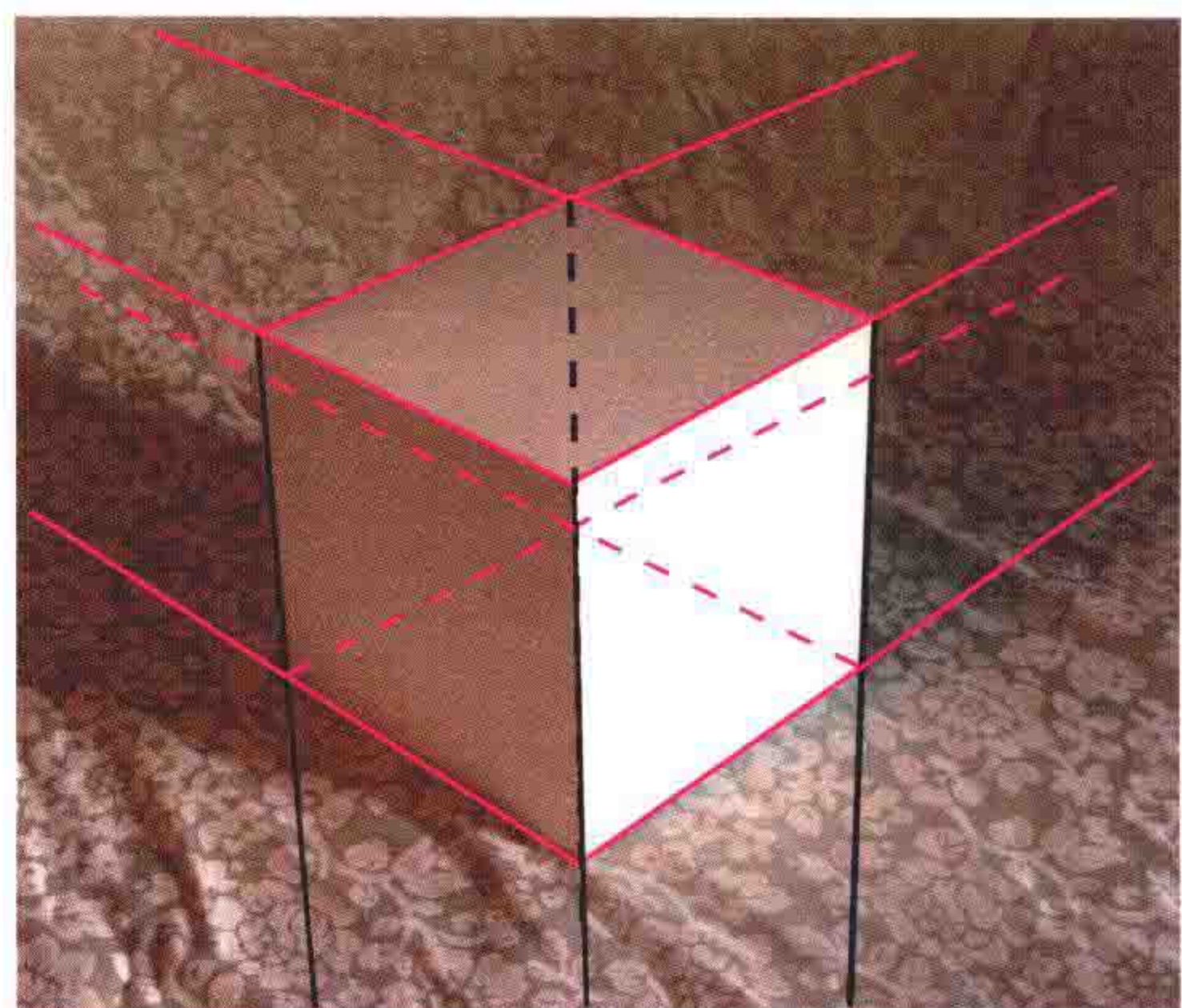
一点透视：也称平行透视，其画面中只有一个消失点。如当我们所表现的立方体正面与画面平行时，这个面上的线条不产生透视变化，而其他线条均集中消失于一点，这种透视现象就是“一点透视”。在作画时需注意一点，一点透视的消失点不要定在画面的正中部位，否则会使画面显得呆板、不灵活。



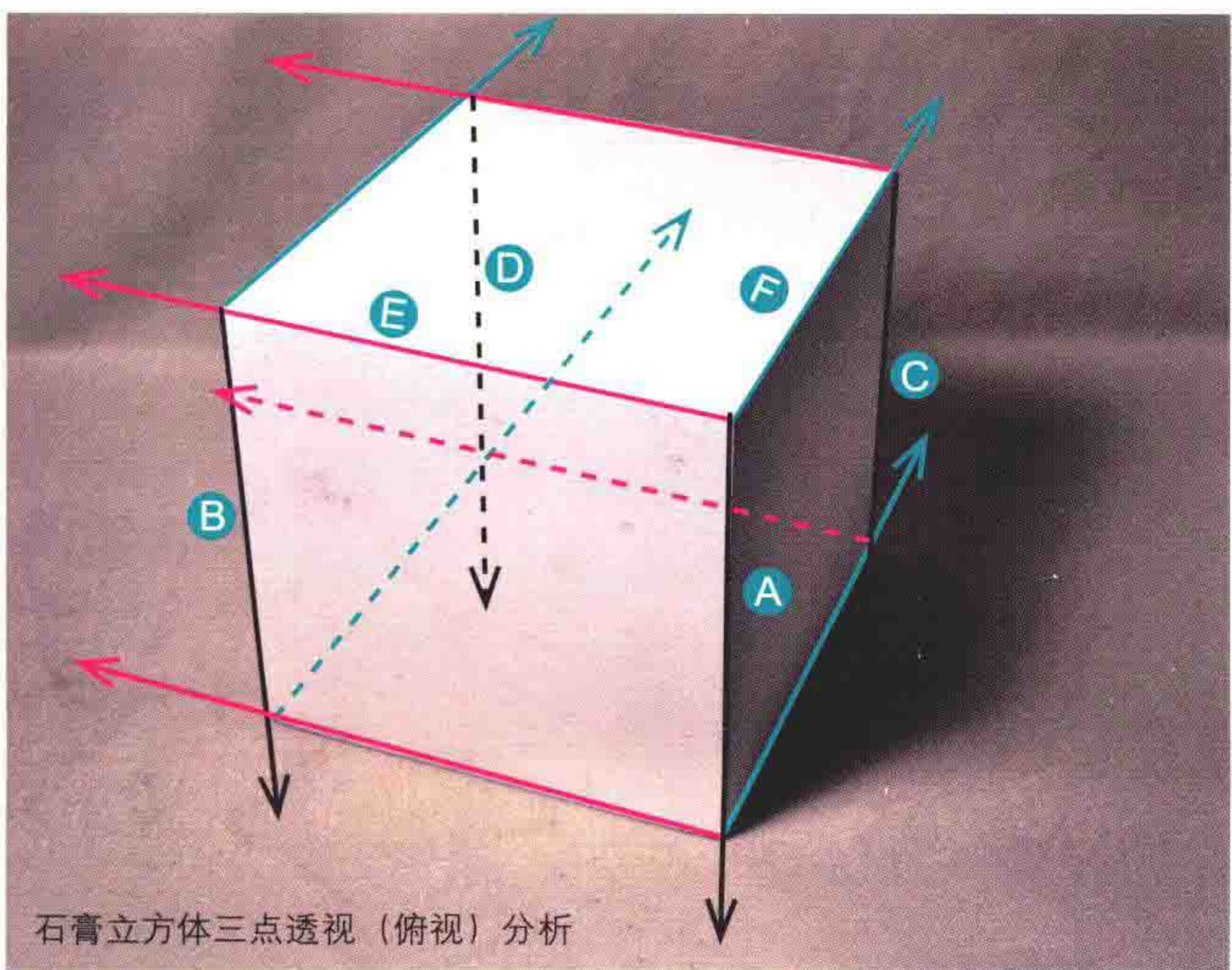
两点透视：也称成角透视，是指画面中所表现的物体有两个消失点，任何一个面都不与画面平行。由于较之一点透视多了一个透视面，所以，两点透视显得更加自然、活跃，是绘画表现中运用得最广的一种透视类型。



三点透视（仰视）：也称倾斜透视，可分为仰视倾斜透视和俯视倾斜透视两种。倾斜透视除了具有左右两个消失点外，还有仰视时向上的消失点“天点”或俯视时向下的消失点“地点”，天点与地点均处在视中线上。仰视倾斜透视表现的物像在视平线以上，呈现出上小下大的特征，垂直于地平线的线变得倾斜，并向天点消失。



三点透视（俯视）：俯视倾斜透视表现的物像在视平线以下，呈现出上大下小的特征，垂直于地平面的线变得倾斜，并向地点消失。当立方体处于三点透视的状态下时，我们能看到立方体的三个面。



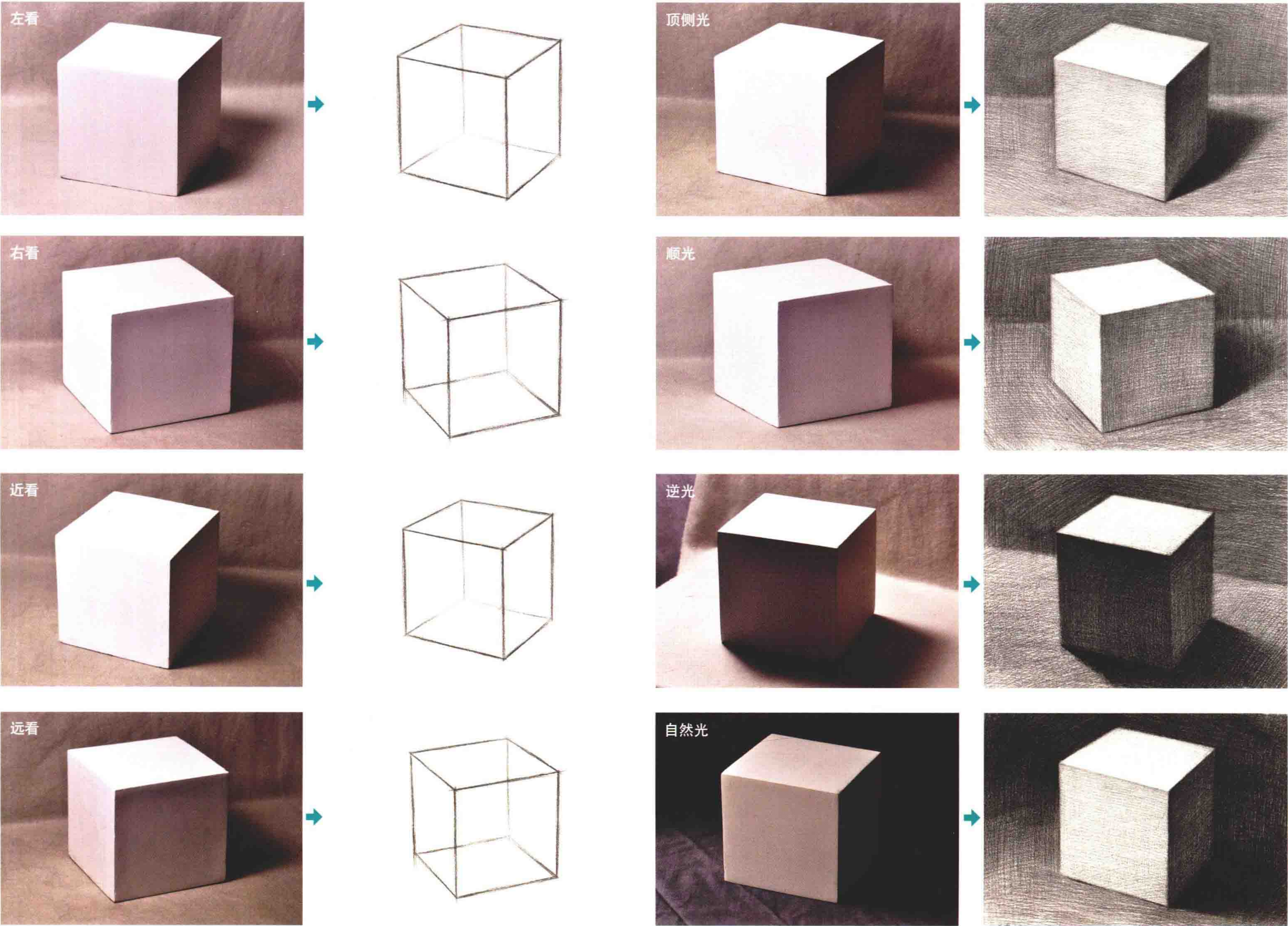
石膏立方体三点透视（俯视）分析

左图是石膏立方体的三点透视分析，从图中我们可以看到：
棱线**F**左边近右边远，透视线最终消失在视平线的右距点上。
棱线**E**右边近左边远，透视线最终消失在视平线的左距点上。
棱线**A**上面近下面远，透视线最终消失在地点上，不过棱线A最容易被忽视，这样俯视角度下立方体上天下小的空间感就表现不出来。
依据近大远小的透视原理，图中**A、B、C、D**四条线的长度依次为：**A > B > C > D**。

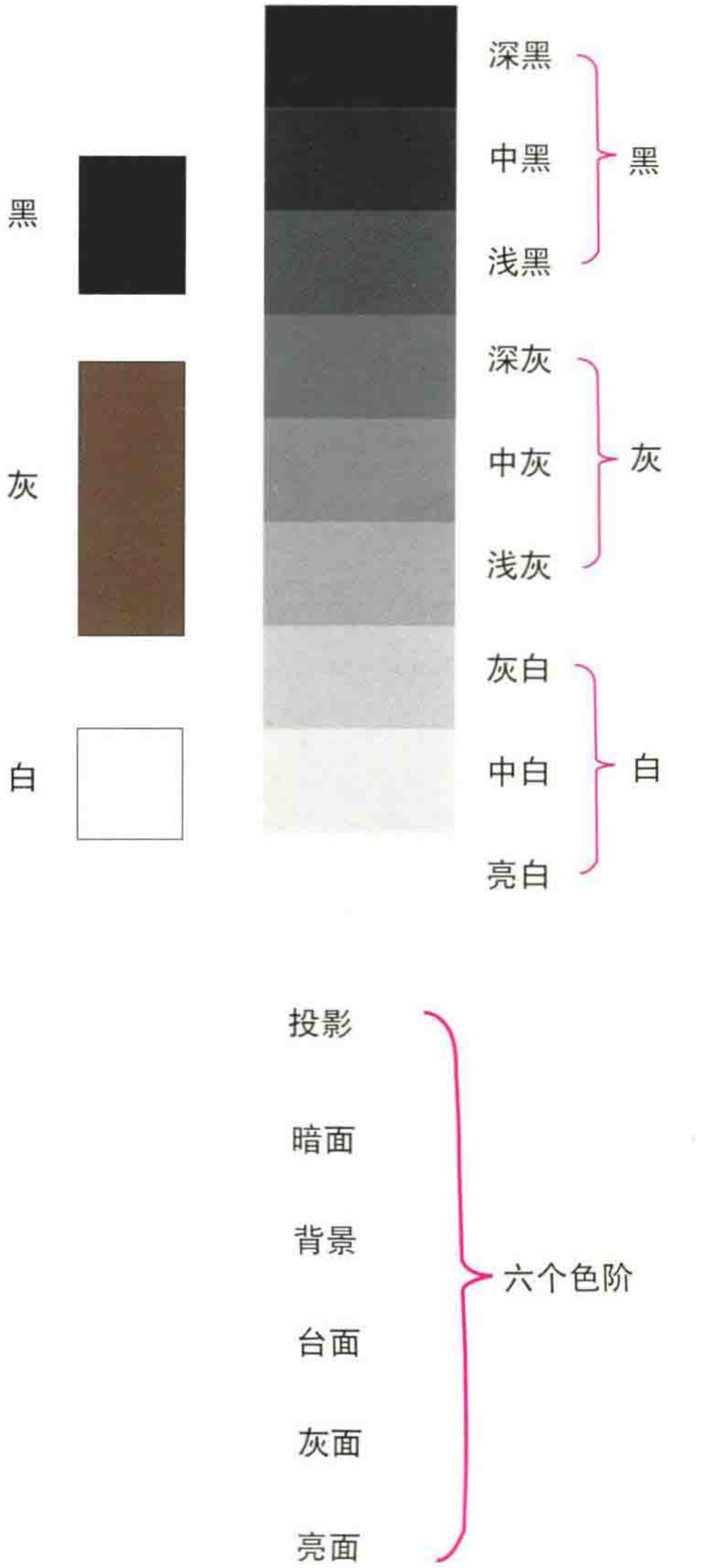
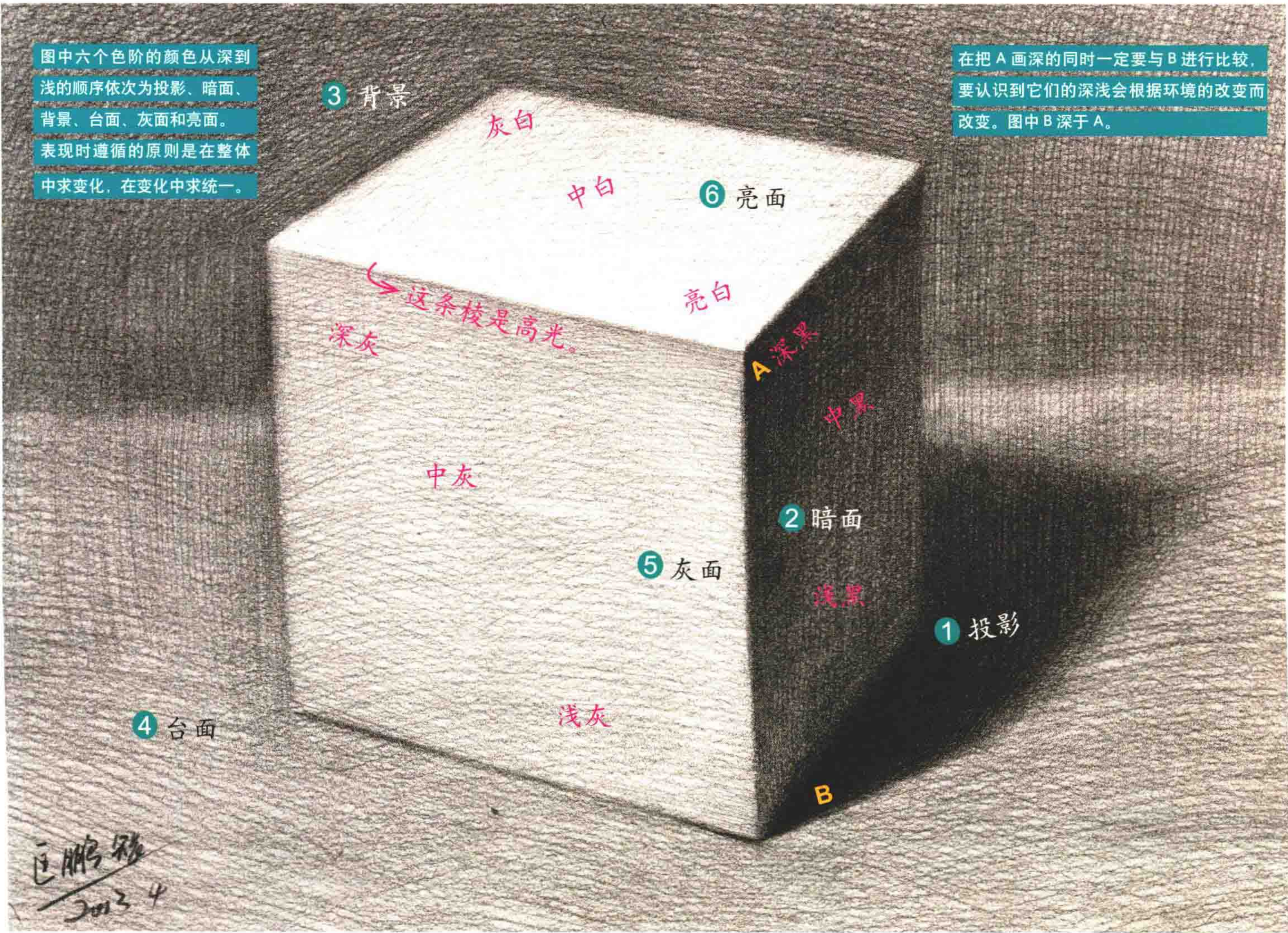
如何理解透视：
物体在空间中会产生近大远小、近实远虚等变化，这就是透视现象。在素描写生中，只有将透视关系画准确，才能表现出物体的空间感。很多初学者由于不了解透视原理，尽管画了很多调子、强调了各种对比关系，画面上的物体还是“平面的”。还有一部分初学者对透视的理解过于片面，不经过认真观察就过度强调近大远小等透视规律，使透视变化过于强烈而导致画面上的物体出现“畸形”，所以处理画面上的透视关系时还要把握好“度”。

●作画角度与光源方向

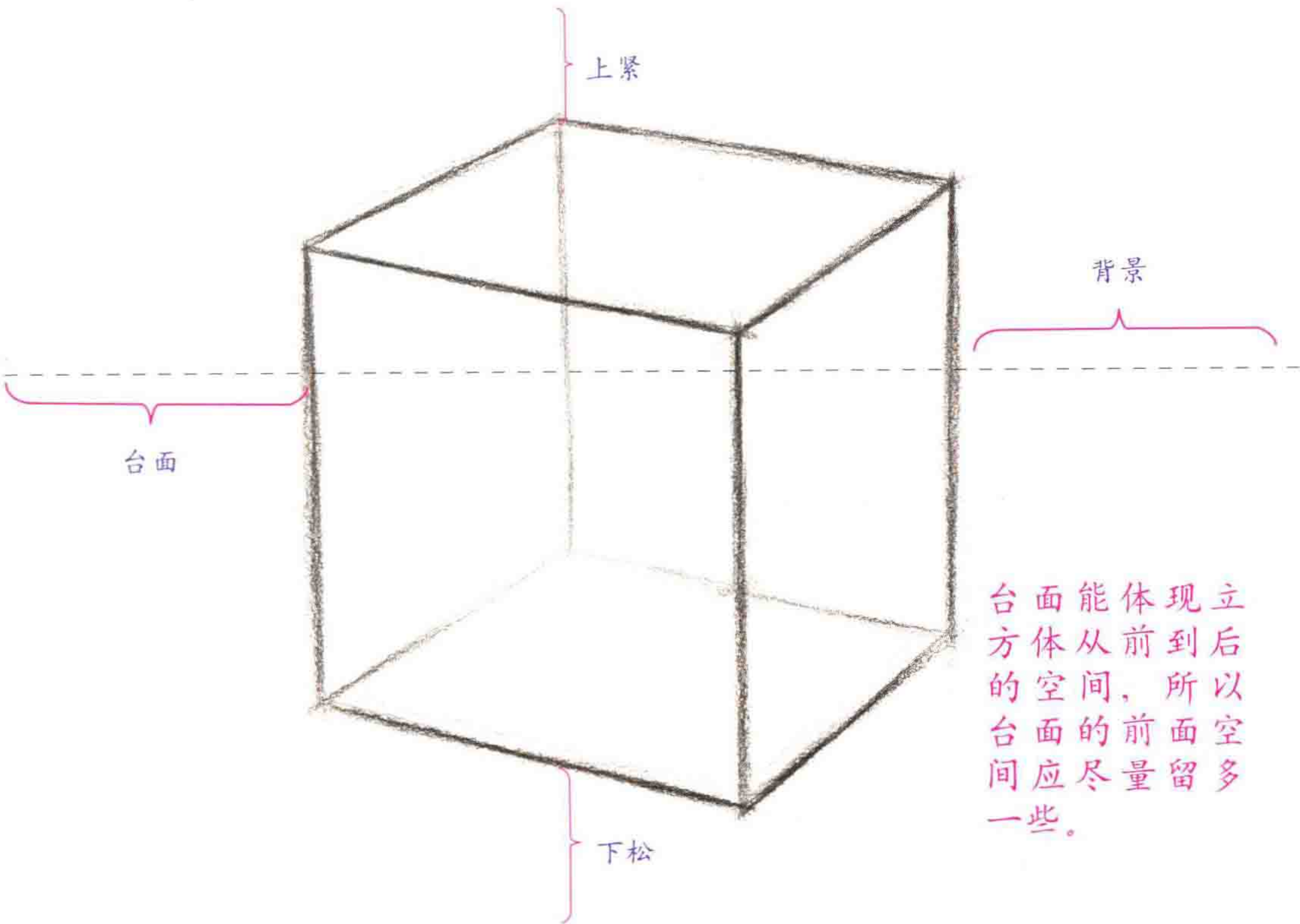
要画好立方体首先要正确理解正方体的透视和明暗关系。很多学生不尊重立方体的造型，常常随便画出一个立方体的形状就开始上调子。从任何一个角度观察立方体都是独一无二的造型，所以多角度地画立方体的结构素描，能够培养学生敏锐的观察能力和造型的准确性。如果在造型上出现问题就是非常糟糕的结构素描。给立方体上调子不要一味地追求黑、白、灰的对比，尽管对比强烈了，但是也只是概念化地处理。不要为了对比而对比，不要认为暗面就是黑的，立方体在不同的光源下就拥有不同的黑、白、灰关系，我们要学会认真观察对象，这样我们的作品才会自然。



●立方体的三大面与六个色阶



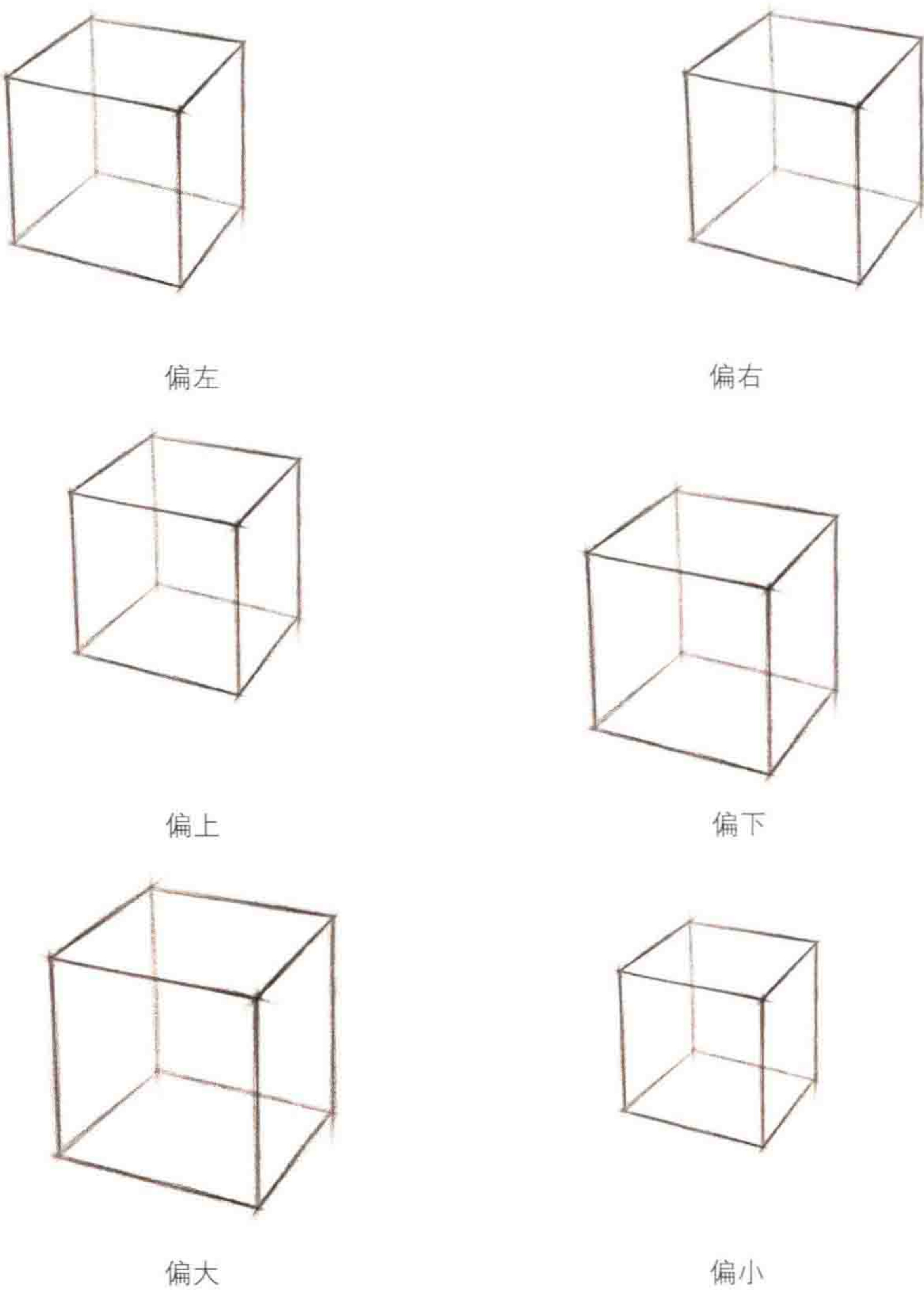
●立方体的构图



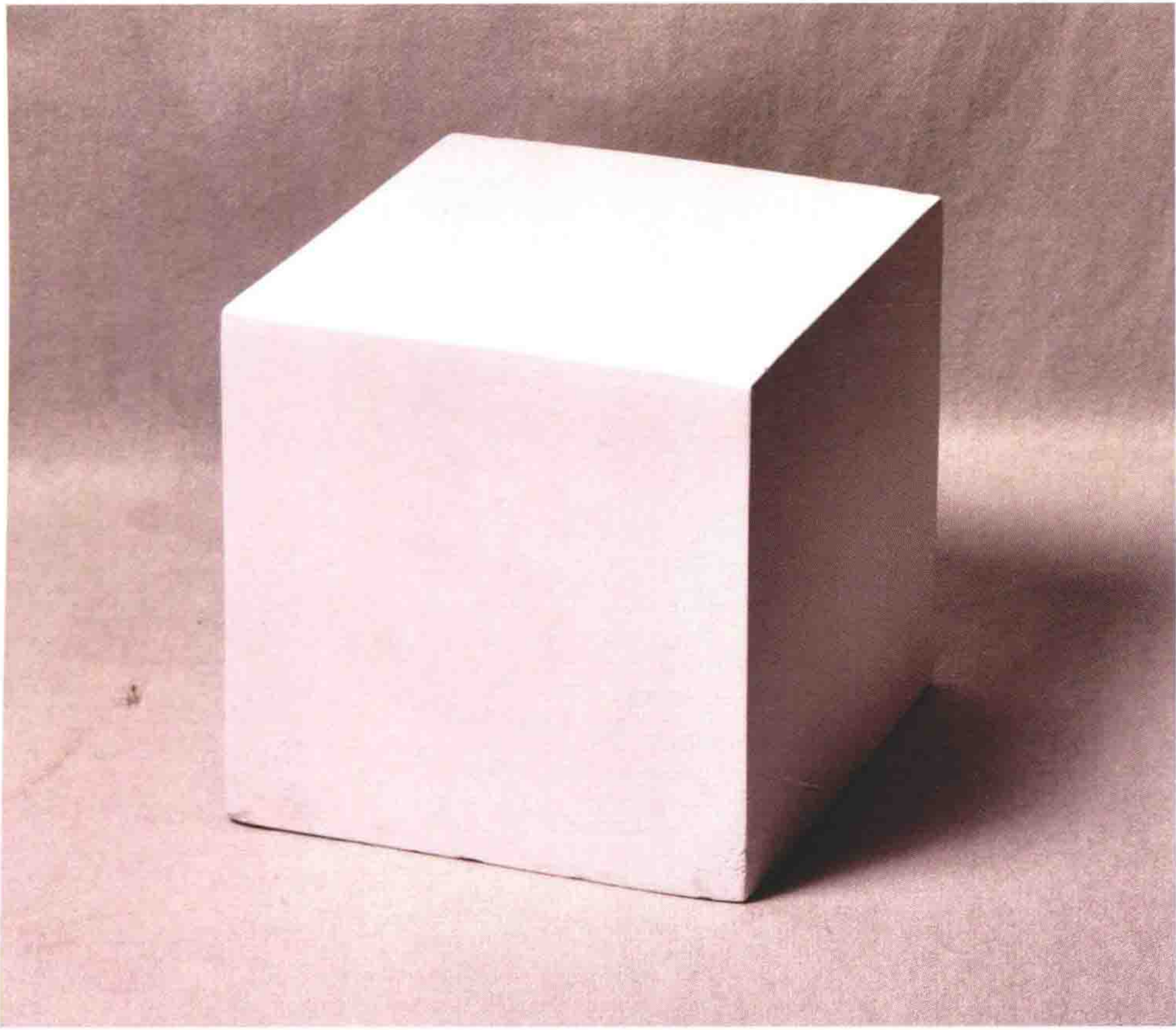
视觉中心：一般而言，当我们观察一张照片时，往往会习惯于注意中间偏上一些的位置，这个位置被称为“视觉中心”。

构图的原则：上紧下松，左右均衡。

画立方体时的画面构图虽然简单，但却是我们学习素描构图的基础，掌握好基本的构图知识能让我们在今后的学习中触类旁通。



●立方体的摆放



要想画好一个立方体，首先在摆放的时候就要下一番工夫，要从角度、光线、环境、衬布这四个方面进行考虑。

角度：必须要能看到立方体的三个面，三个面的大小要有区别，这是比较理想的角度，能很好地表现立方体的形体特征。

光线：最好是单侧光源照射，使得三个面的黑（背光面）、白（受光面）、灰（侧光面）得到清晰的体现，这样有利于对体积感的深入刻画。

环境：要有背景和台面两个面，这样能体现出空间感。

衬布：首先衬布的色调应该区别于立方体三个面的色调，免得冲突；其次衬布摆放时要有平面和立面的关系，这样使得画面有空间感；再次，衬布的布纹尽量简洁一些，否则画面会显得琐碎。

摆放立方体时以上几个方面要尽可能做到完美，这样才能有利于体积感和空间感的塑造，画出来的立方体才能更具表现力。

●衬布的选择



画石膏几何体时，最好选择灰色衬布，这样能很好地起到衬托的作用。如果衬布太亮，则难以体现立方体的体积感和空间感；如果衬布颜色纯度太高，则不利于对形体的研究。

●角度的选择



选择立方体角度时，如果只能看到两个面，便难以体现其立体感；如果三个面的面积相等，则画面会显得有些死板；如果其中一个面只能看到一点点，那么这样的角度就不易表现立方体的整体感。

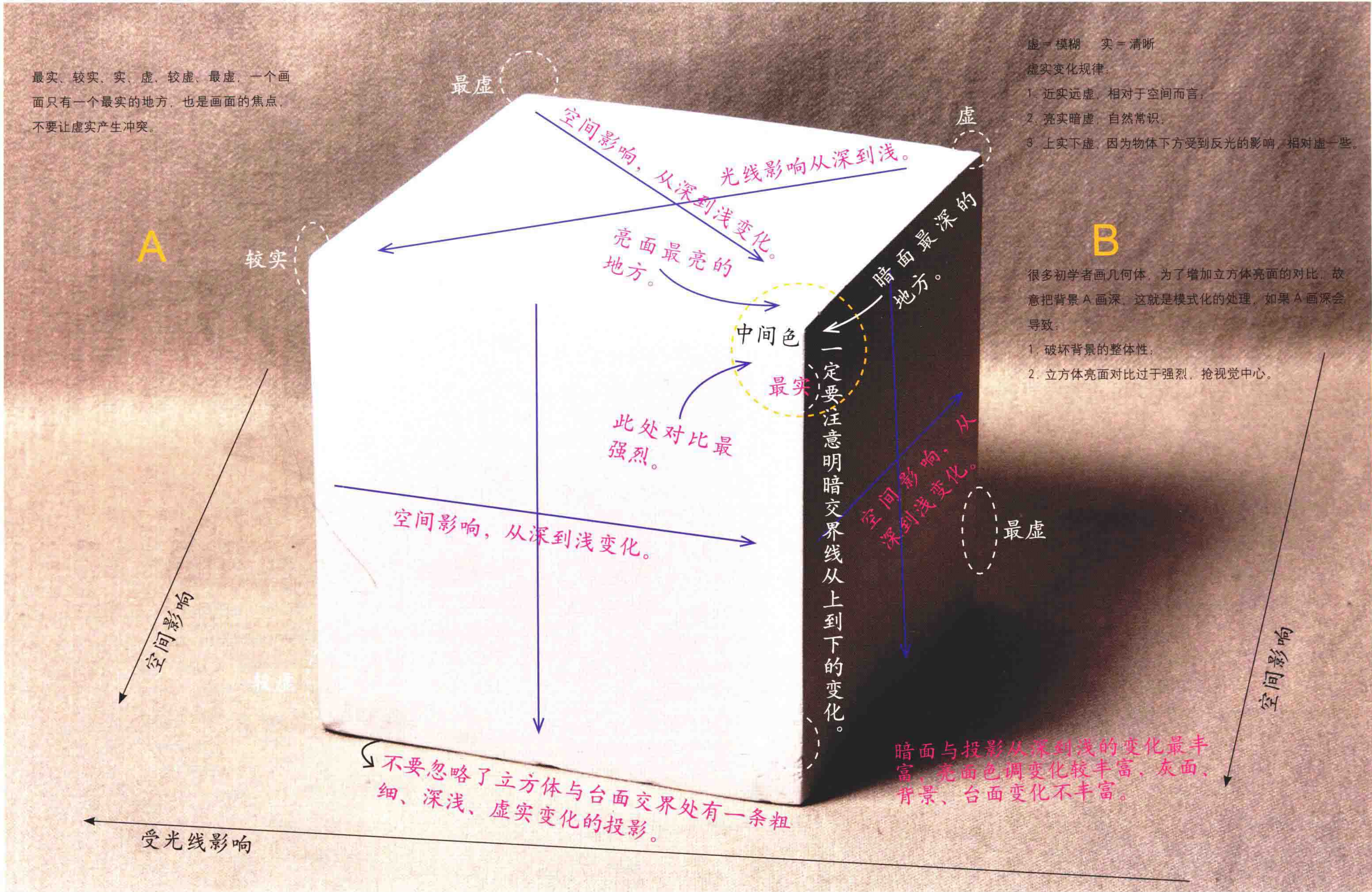
●光线的选择



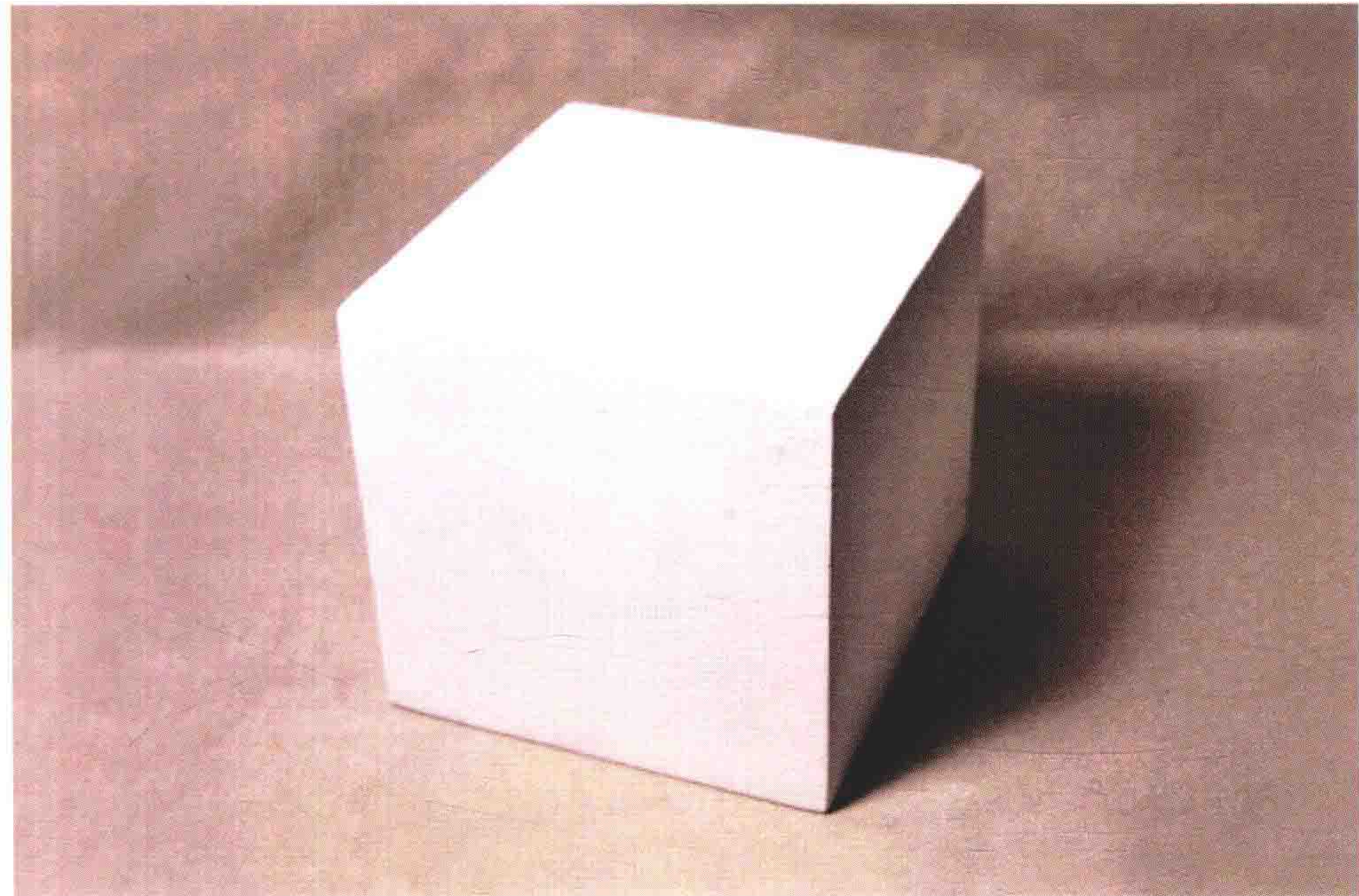
光线要照射在立方体前面中心的位置，如果偏了调子层次会平，就不利于表现立方体的体积感。光线照射角度要能清晰地区分立方体的黑、白、灰层次，投影的虚化要自然。

●立方体的空间与虚实

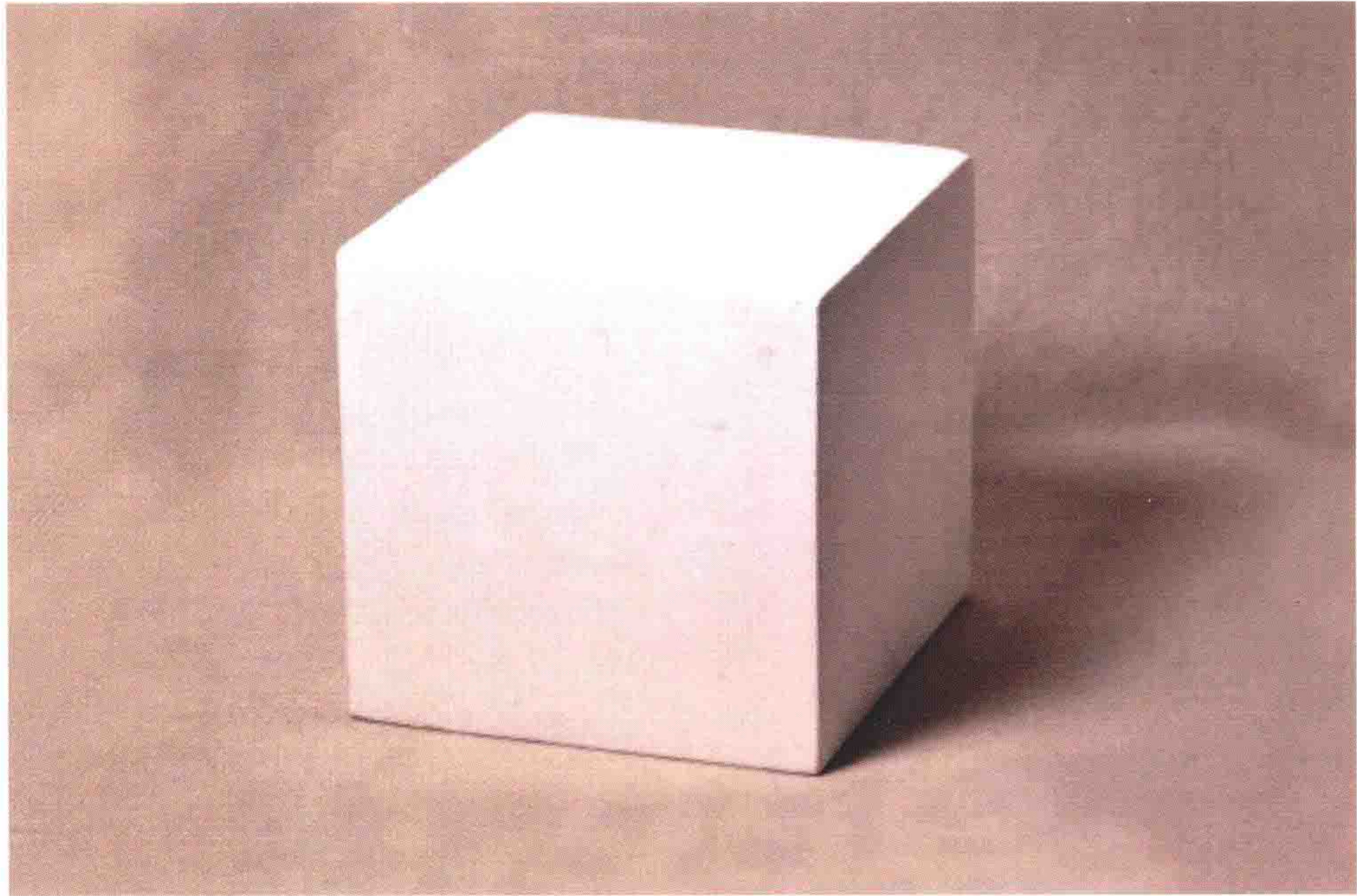
立方体空间感的表现不仅和虚实有关，更和透视有关，所以应首先画准立方体的透视关系。



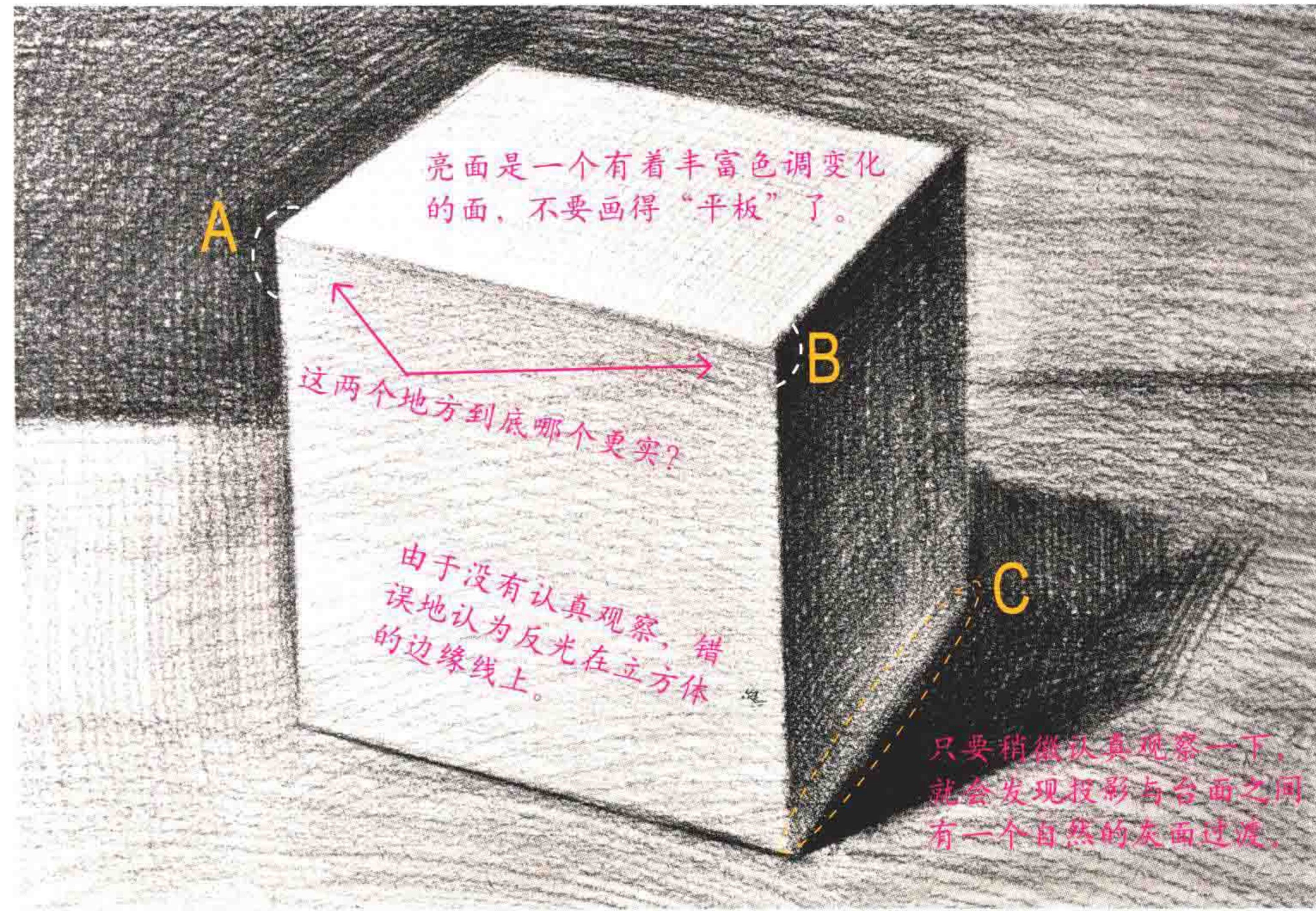
●透视与作画距离的关系



近距离观察立方体时，会产生较大的透视变化，只要把立方体的透视关系画准了，空间感就能得到很好地表现。



远距离观察立方体时，其透视变化较小，表现立方体的空间关系就相对难一些。



●概念化的立方体

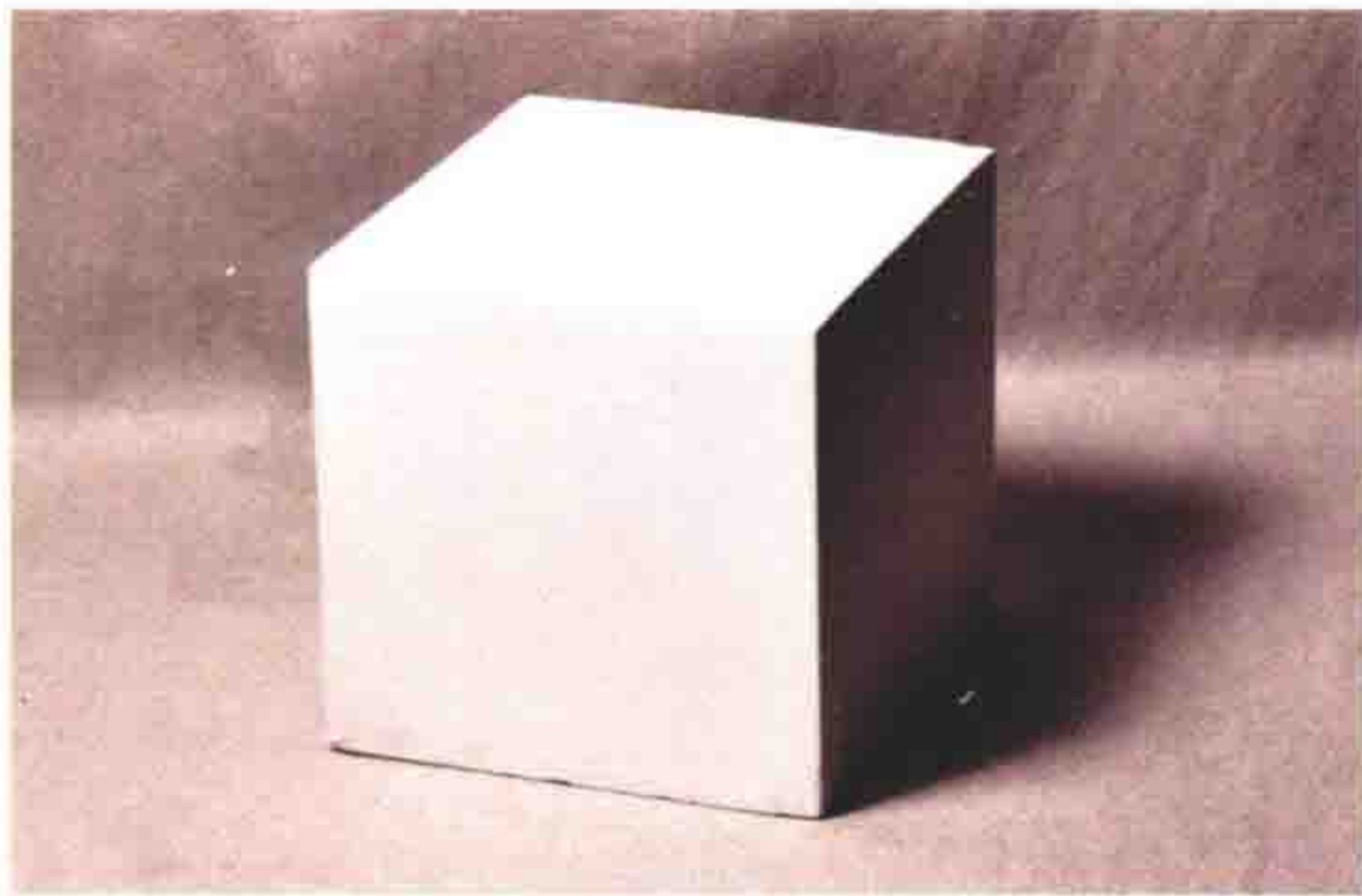
所谓概念化的立方体，即指作画时不进行认真地观察，而是主观地处理画面，久而久之会形成错误的作画套路，从而进入了“概念化”的牢笼，而自己却浑然不知。概念化就是不尊重客观对象，用一种固有的作画思路千篇一律地处理画面。

左图有明显概念化之处，为了追求对比，将背景 A、暗面投影 C 都主观地画黑了，忽略了它们之间的色调差异，导致画面层次不丰富，还破坏了背景与前景的和谐关系，影响了画面的空间感。

在作画的过程中，要学会用对比的眼光来观察对象。画暗部时要多与投影进行比较，画亮部时要比较灰面和亮面的明度关系。只有进行仔细观察，反复体验，才能跳出“概念化”的牢笼。

part 2 方形石膏几何体的表现

立方体的结构素描作画过程详解



实物照片

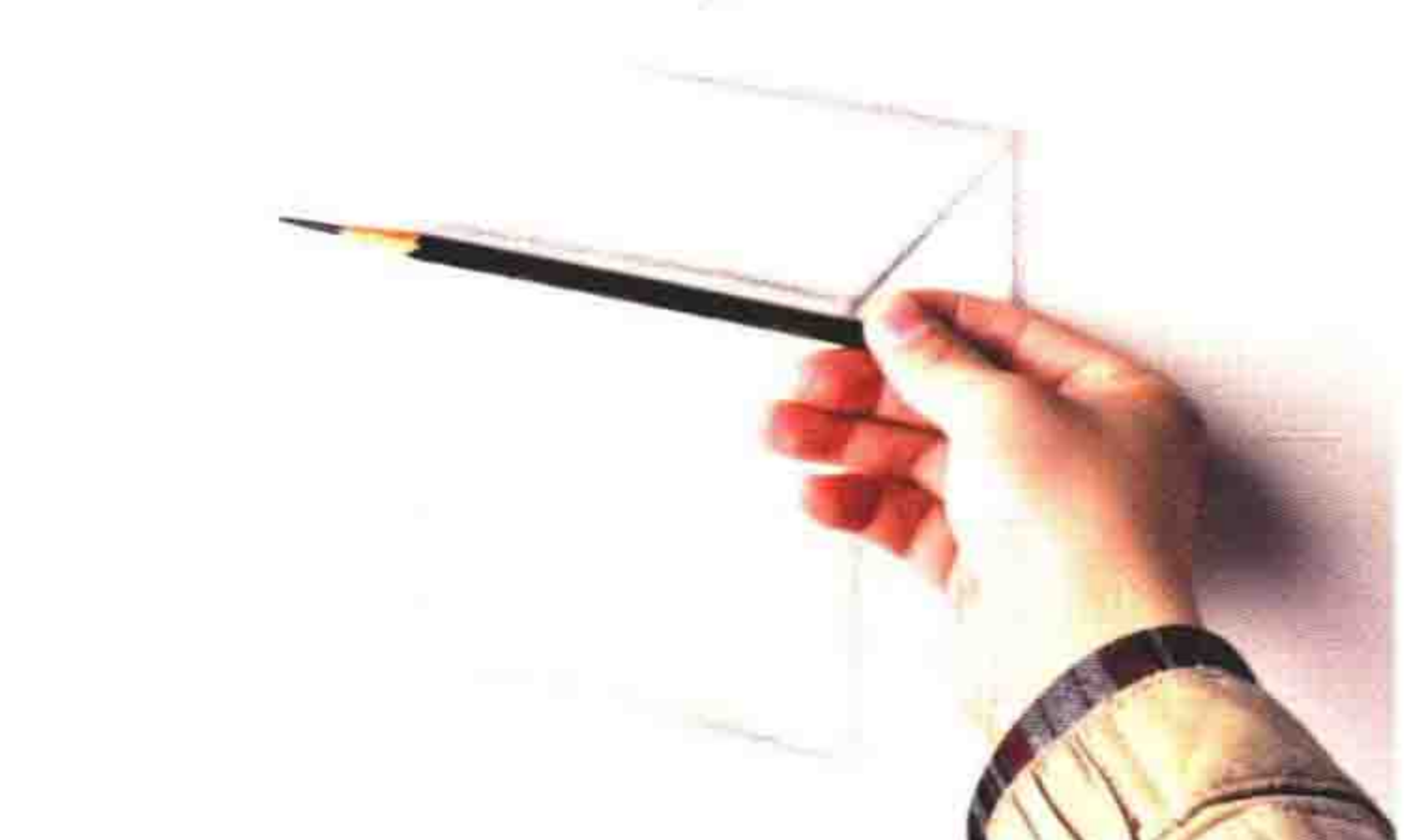
① 构图。用4B铅笔的侧锋在八开素描纸上大致确定所画立方体的高度和宽度，注意构图“上紧下松，左右均衡”的原则，线条要画得虚一些、粗一些。

② 确定基本型。用感性的、整体的观察方法观察立方体的基本形，并用虚线快速表现出对它的直观印象，要画准立方体的整体形状和三个面的大小关系。

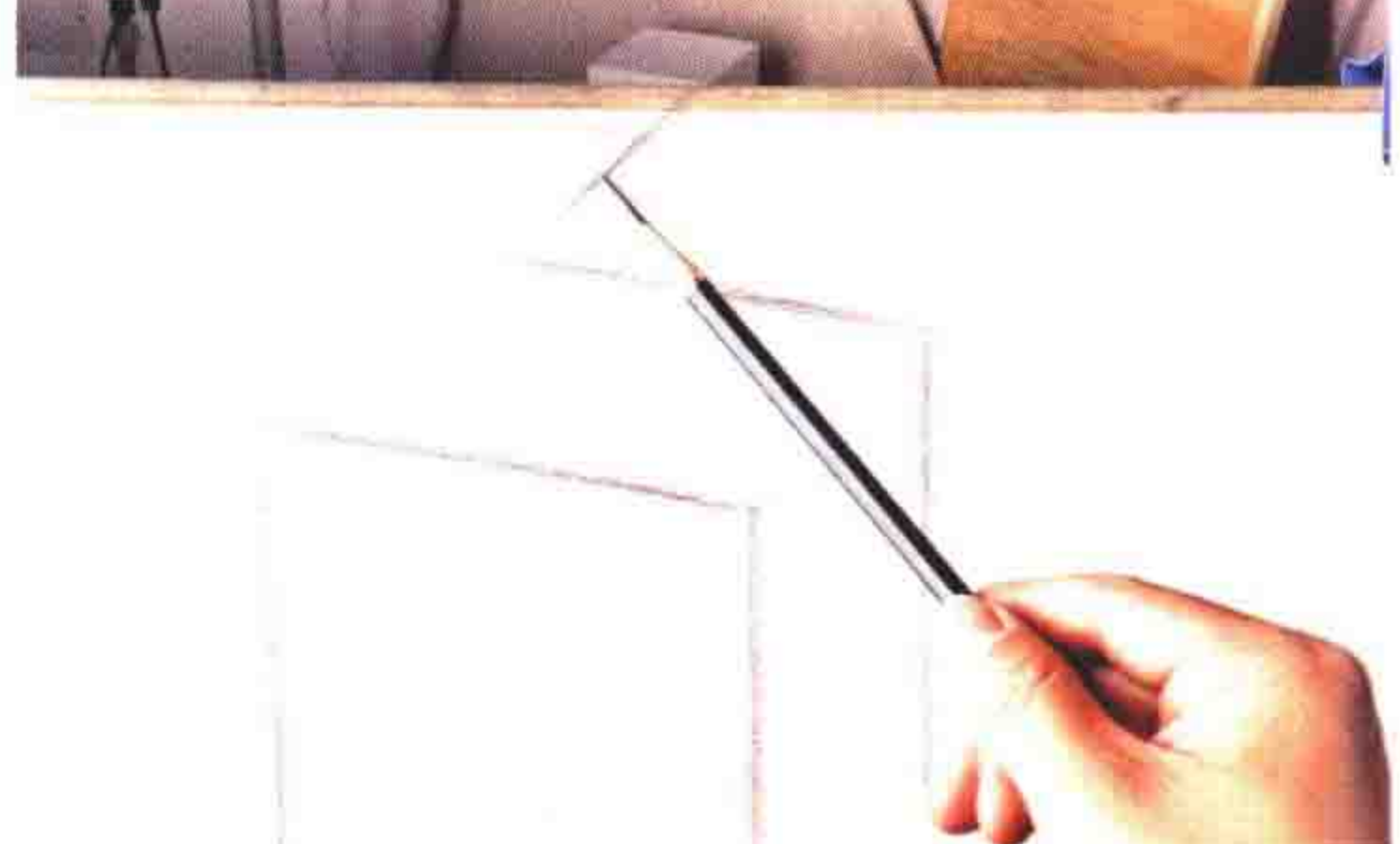
③ 用理性的观察进一步确定立方体竖线的位置，线条要画得稍微清晰一些。竖线是最容易画准的线条，所以最好先画竖线。



④ 用同样的方法画出立方体接近水平的线条，画的时候要反复比较，以确保所画的线条与立方体的倾斜度一致。也可先在上方画一条平行线进行比较。



⑤ 画好之后用铅笔比较一下，看画好的这条线与上方的线条是否平行。确保所画线条倾斜度的准确性。



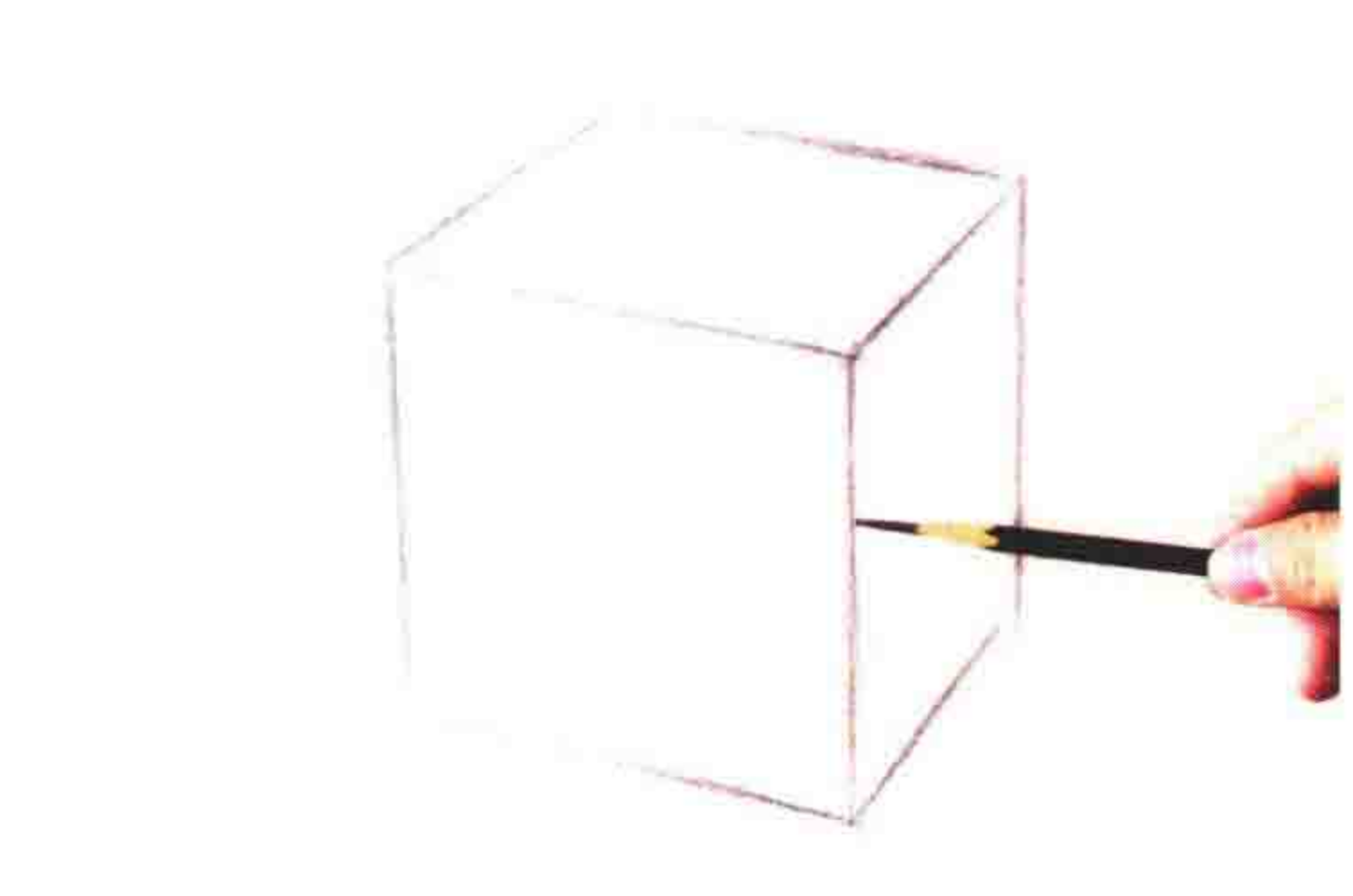
⑥ 画出立方体另外一组空间感最强的线条，空间纵深感越大，倾斜角度越明显。可以把画板放平，用铅笔延长立方体的线条，作为画准倾斜角度的参照。



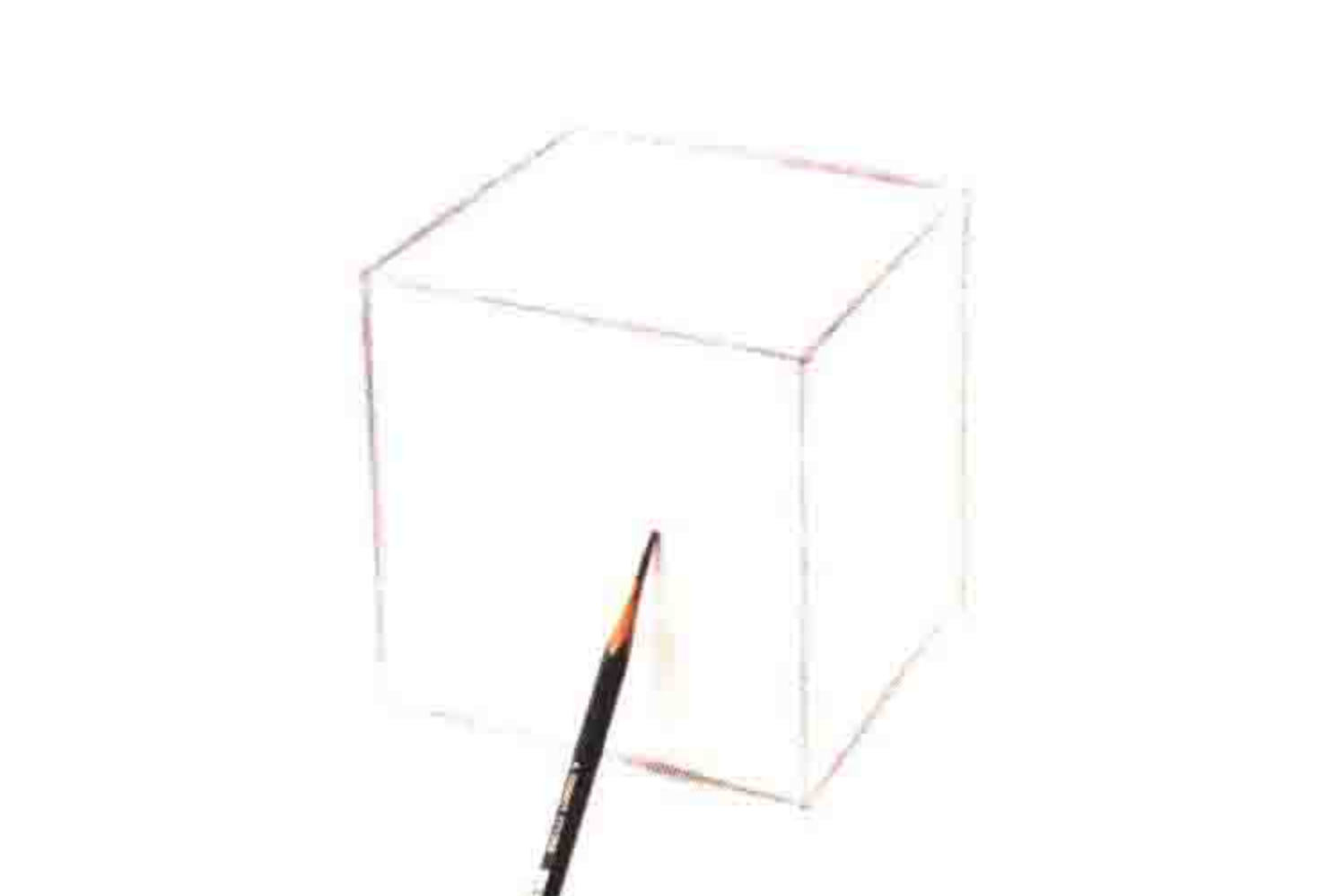
⑦ 保持画板的水平位置，确保画在画面上的线条能与所观察到的实际物体的线条连成一条直线，这样就可以检查所画的线条倾斜角度是否准确了。



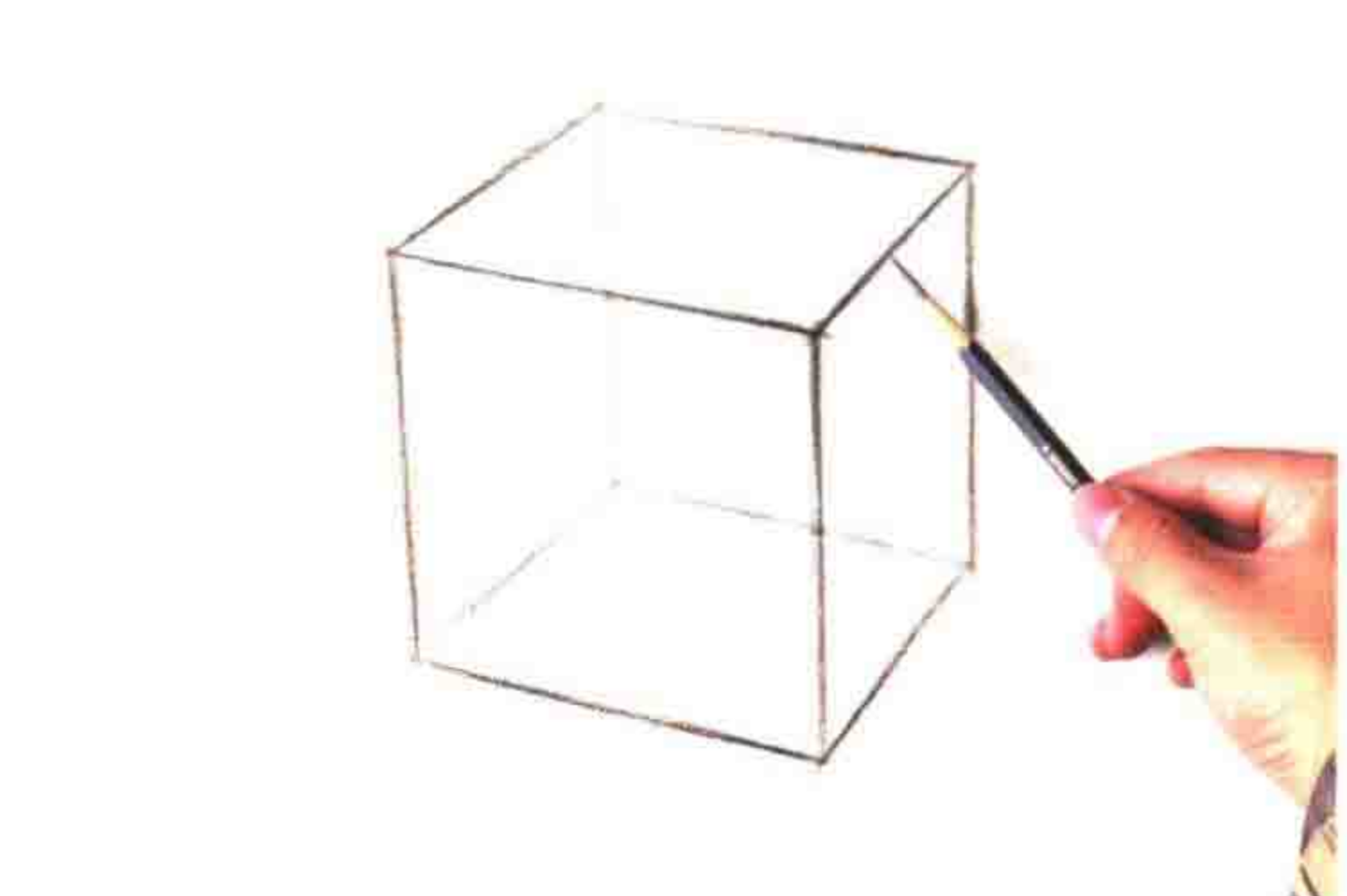
⑧ 画出另一条倾斜角度较大的线条，画好之后可用铅笔比较一下，看看与上一步画的线条是否平行。



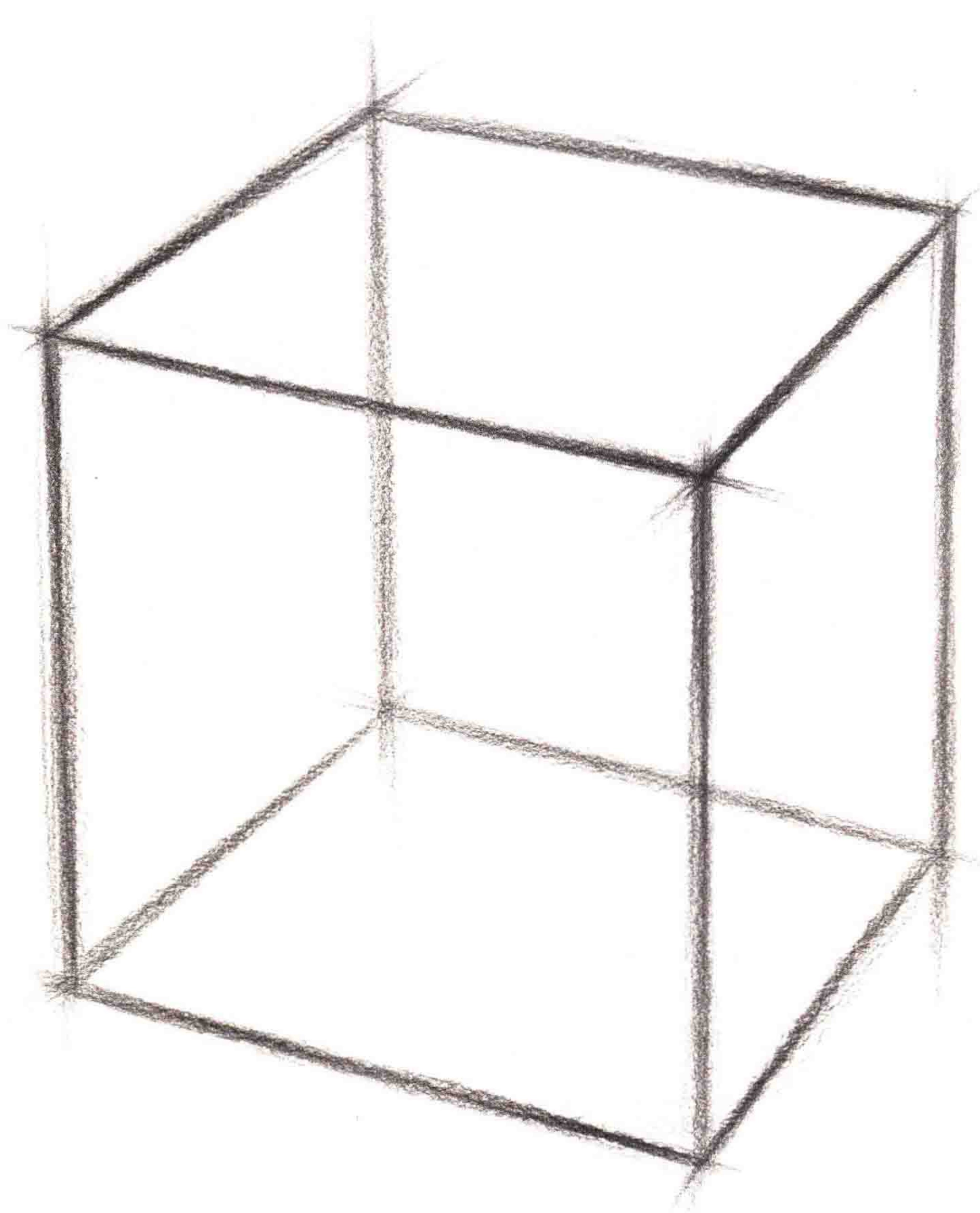
⑨ 通过理性的观察，确定每一根线条的位置、倾斜度以及比例关系。然后再回到整体，反复观察整体关系，确定准确之后把所画的线条加深一些。



⑩ 为了确保所画的立方体造型的严谨，可以把三条看不到的线条轻轻地画出来，看看三组线条的位置和倾斜角度是否准确。

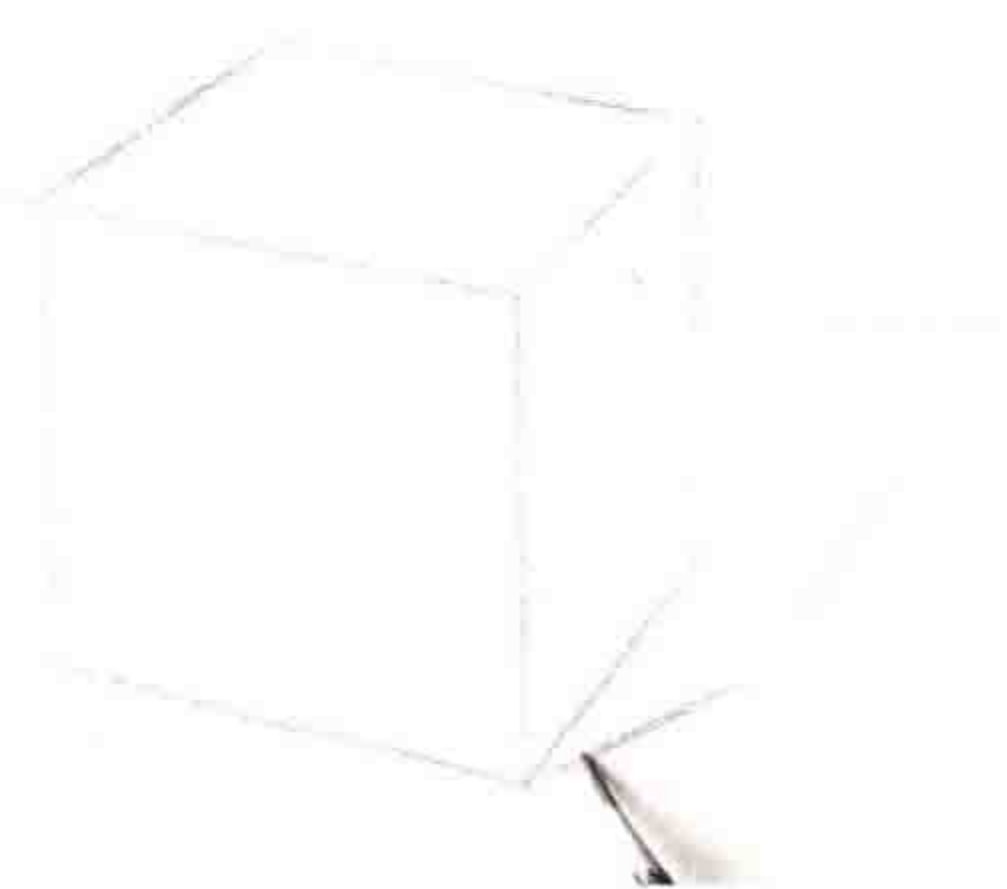


⑪ 在立方体结构准确的前提下，可以适当加重线条的轻重变化来区别线条之间的前后关系，加深线条的前提是形体结构和透视关系必须准确。



匡鹏轶
2013.4

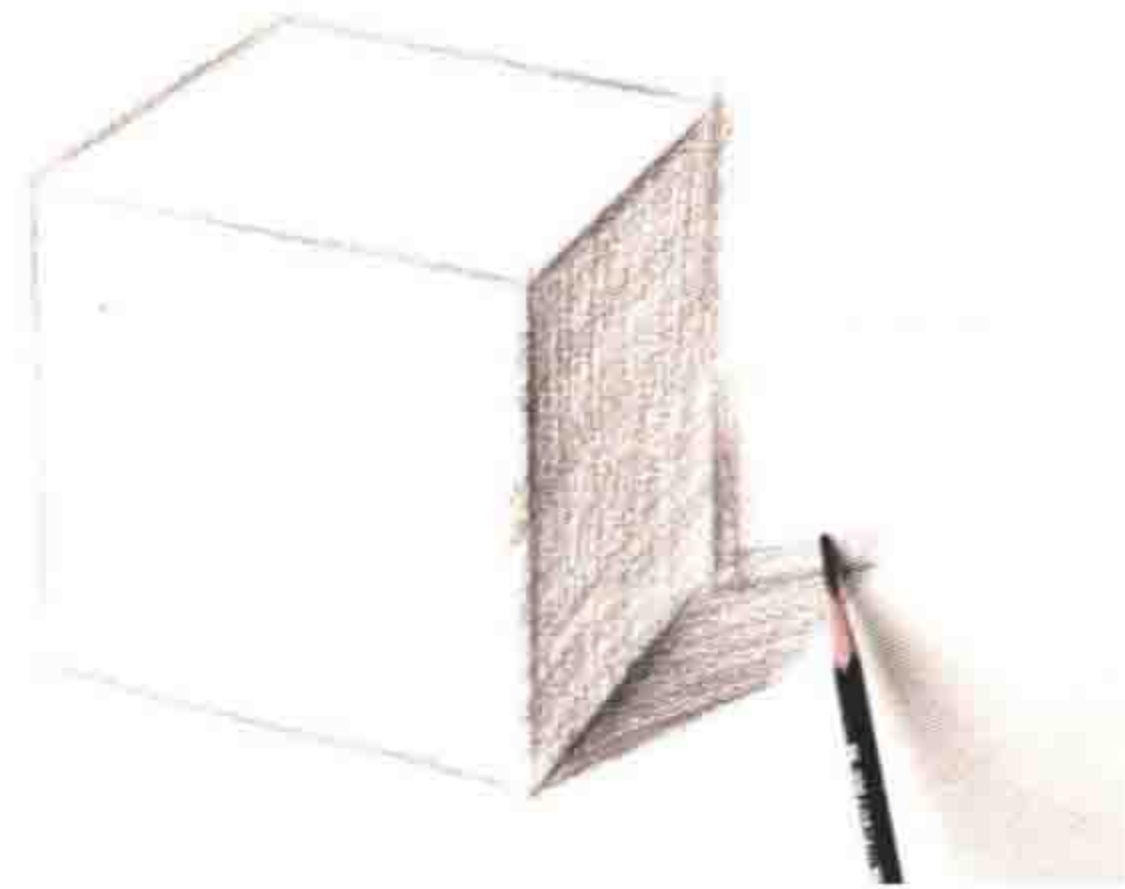
立方体的明暗素描作画过程详解



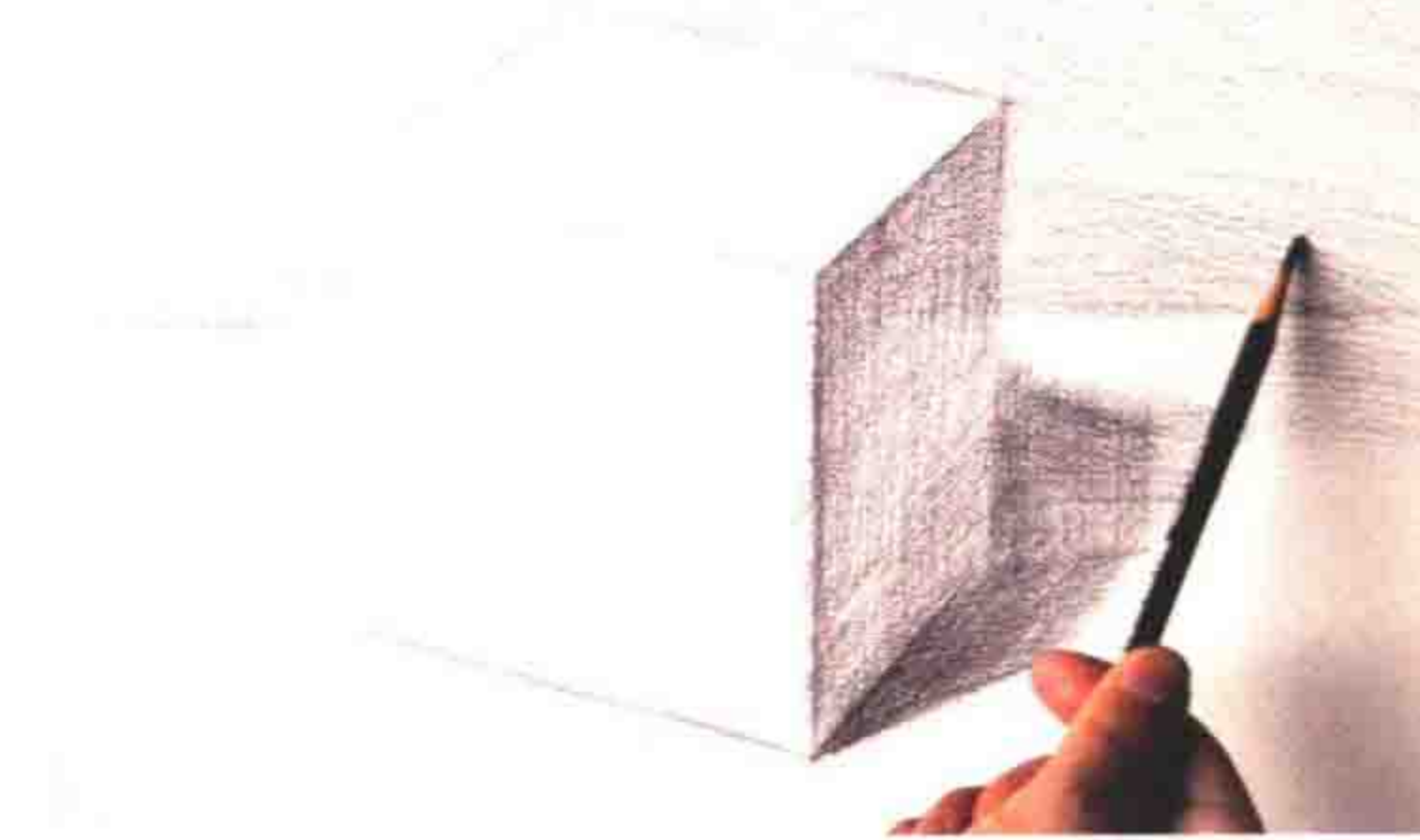
① 用画结构素描的方式画好立方体的外形和结构线。线条尽量画得轻一些，看不到的线条可以不画。确定背景和台面交界线的位置，画出投影的形状。



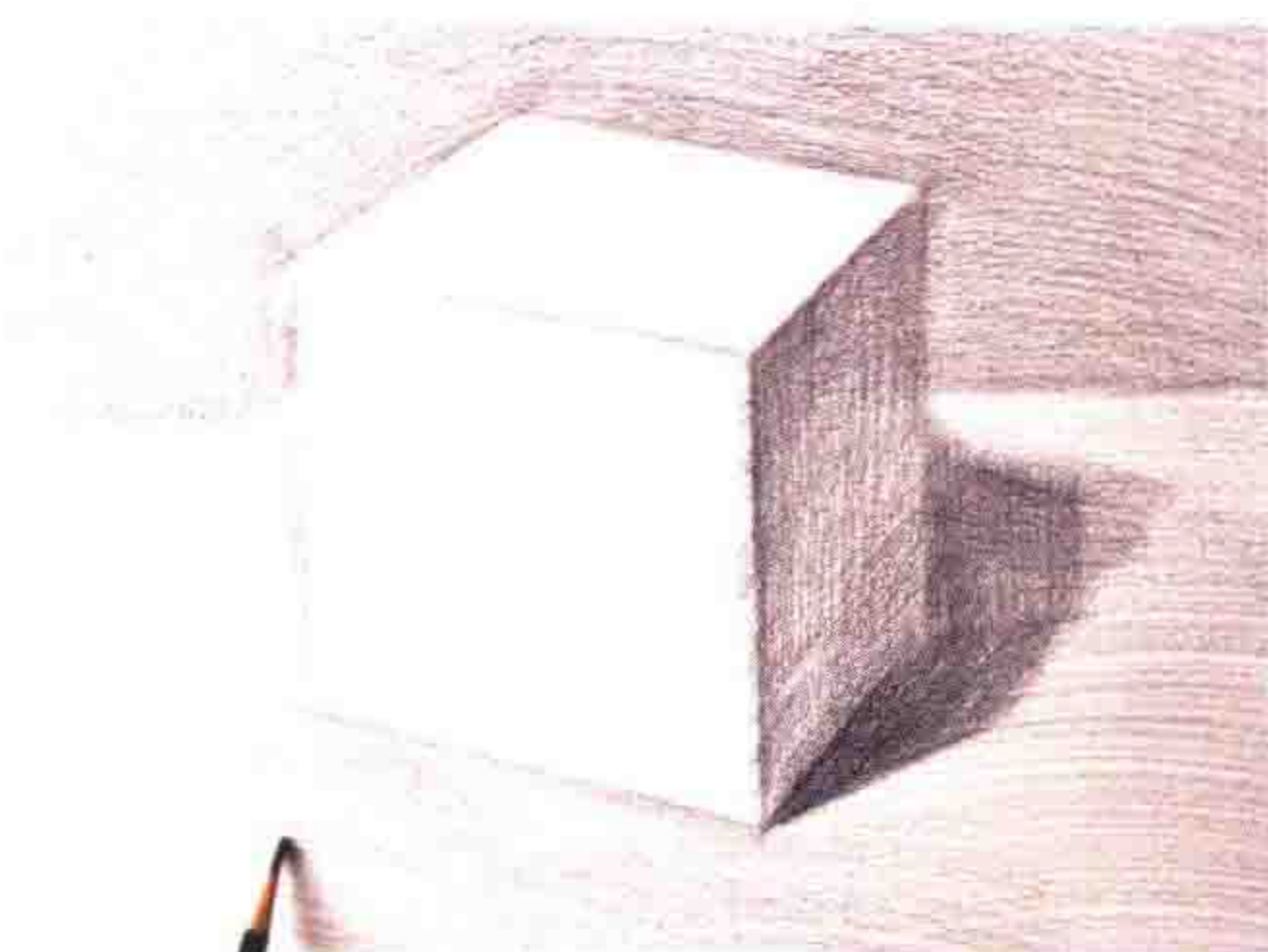
② 手持 4B 铅笔的末端排线，从立方体的暗面开始铺大色调。要注意暗面调子从上到下、从前到后的深浅变化，线条要尽量排得密一些。



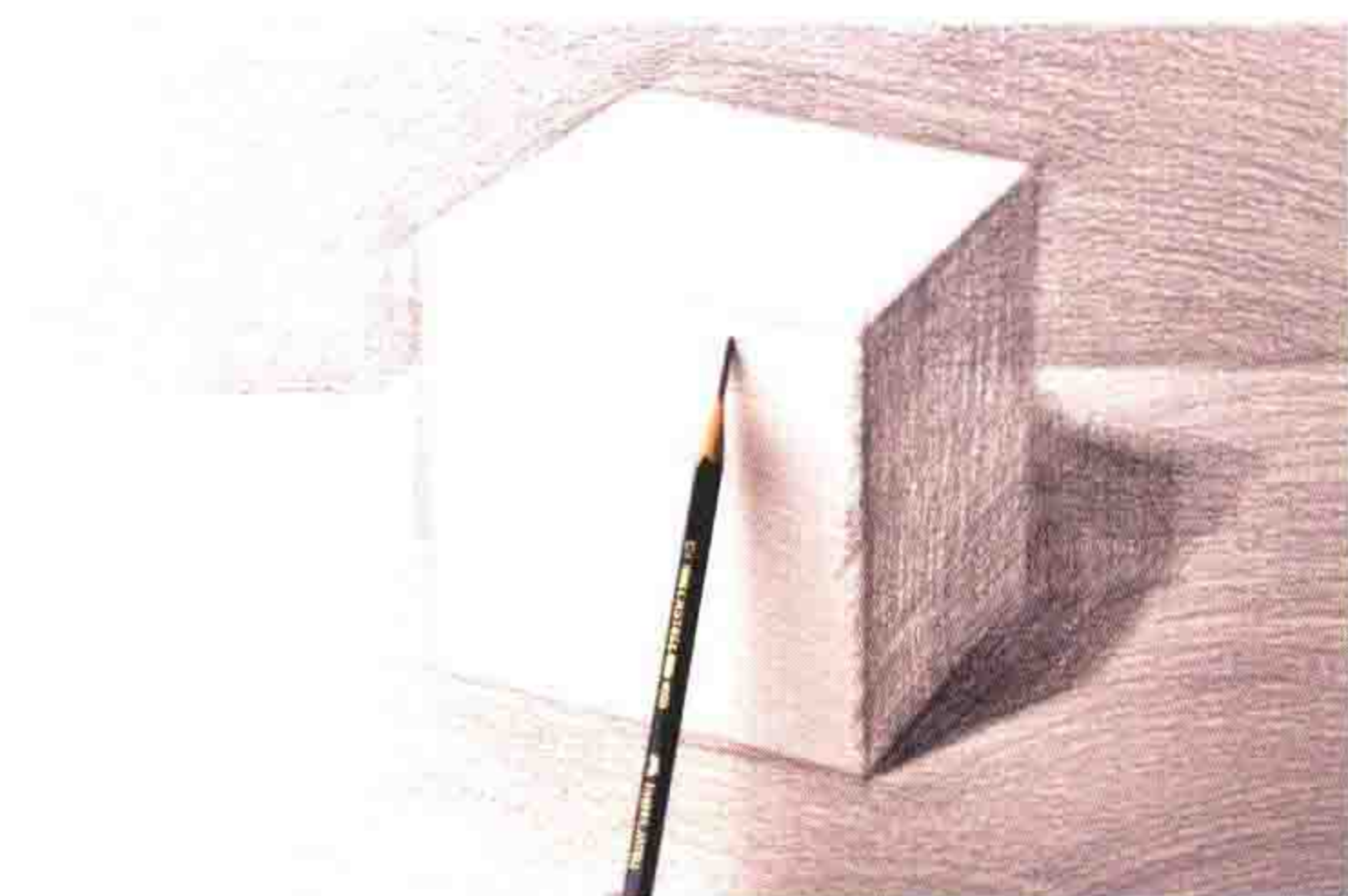
③ 用同样的方式铺投影的大色调，一定要注意投影的调子比暗面的调子深一个色阶，同时要注意投影从前到后、从近到远的深浅变化。



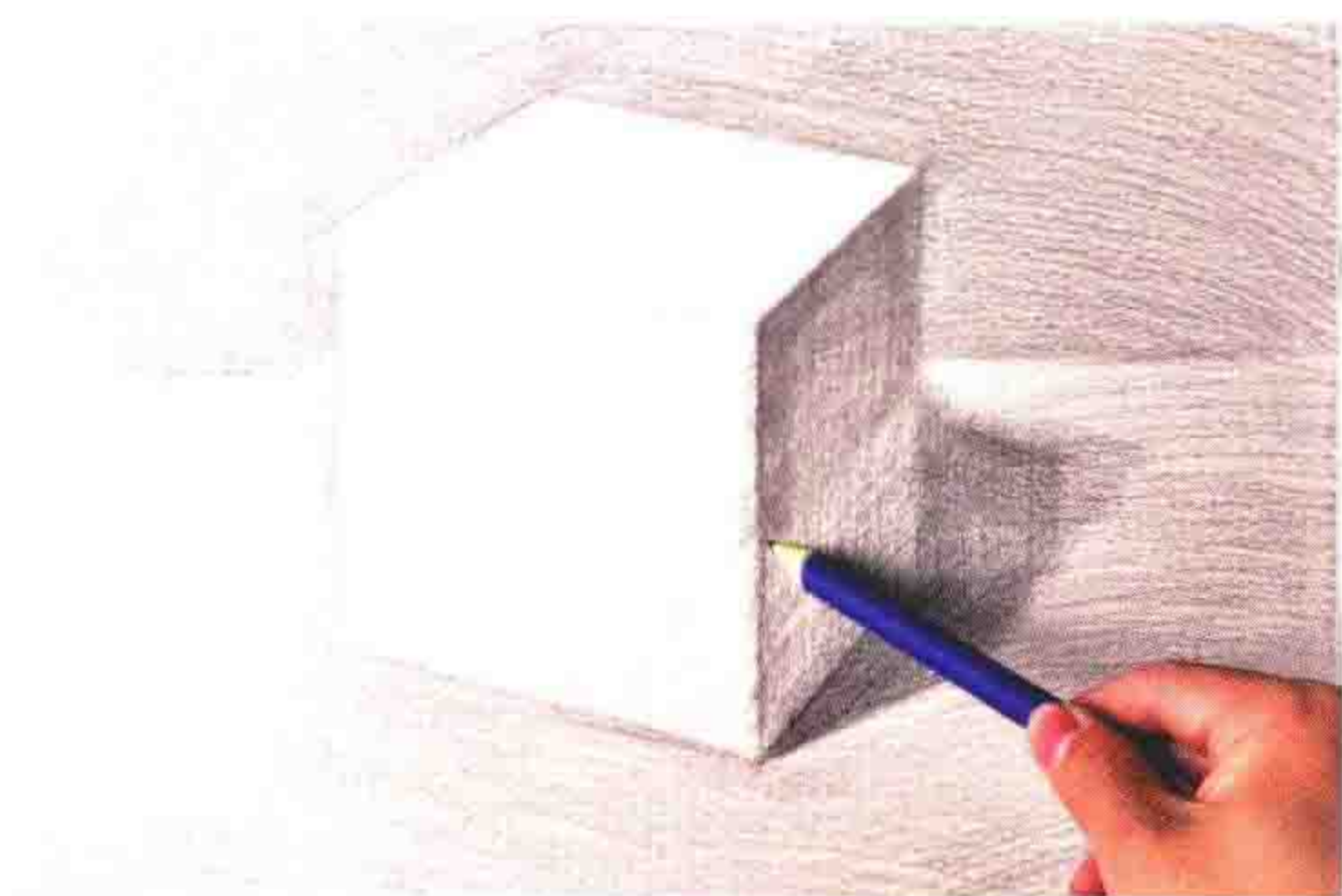
④ 用 4B 铅笔的侧锋铺出背景，背景的调子比暗面和投影的调子都要浅一个色阶，不要为了衬托立方体的亮面和灰面而把左边的背景加深。



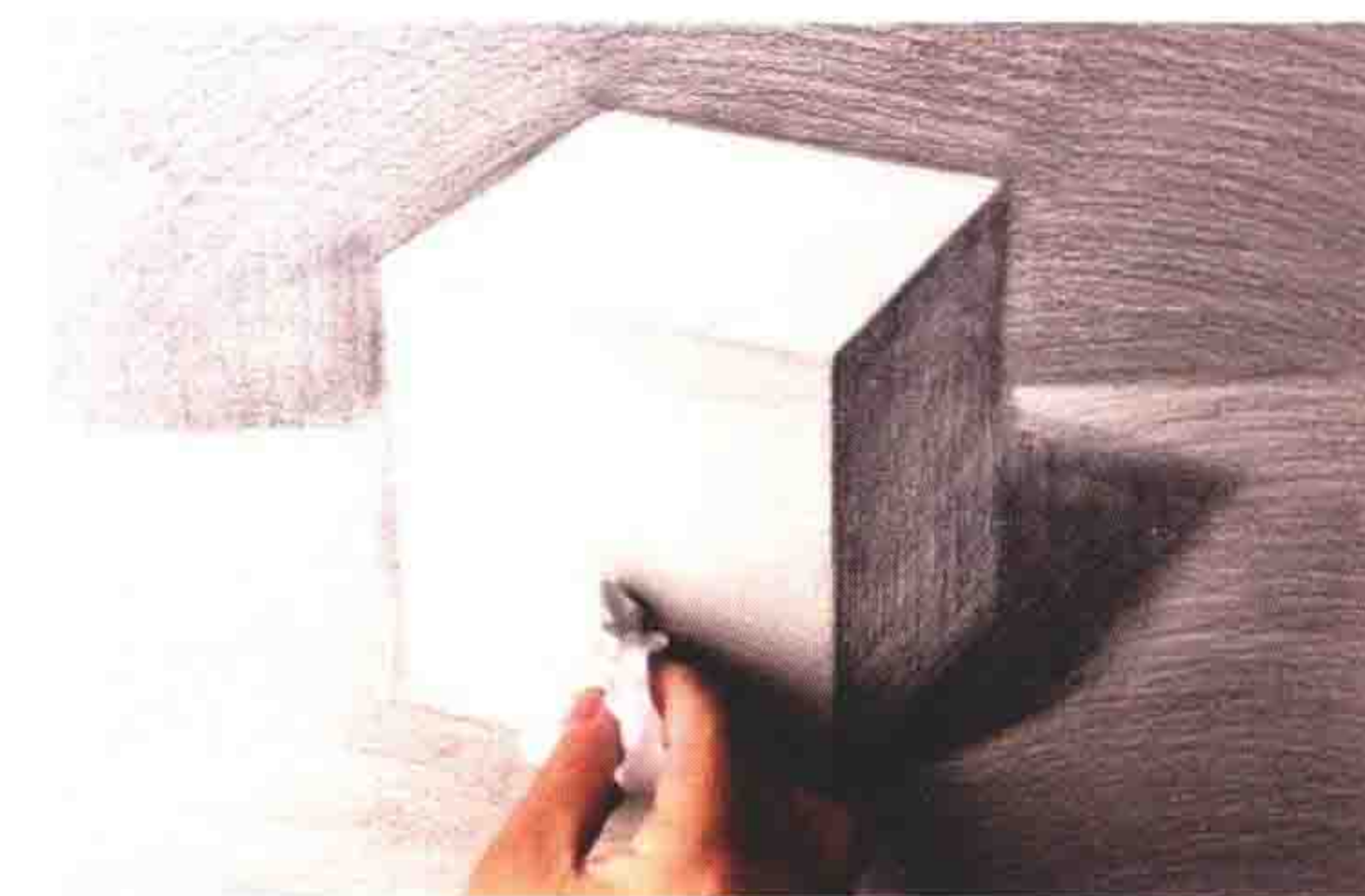
⑤ 铺完背景的调子后接着铺台面的调子。由于光线从上面照下来，所以台面的调子比背景的调子浅一些，受光源距离的影响，台面调子从右到左越来越浅。



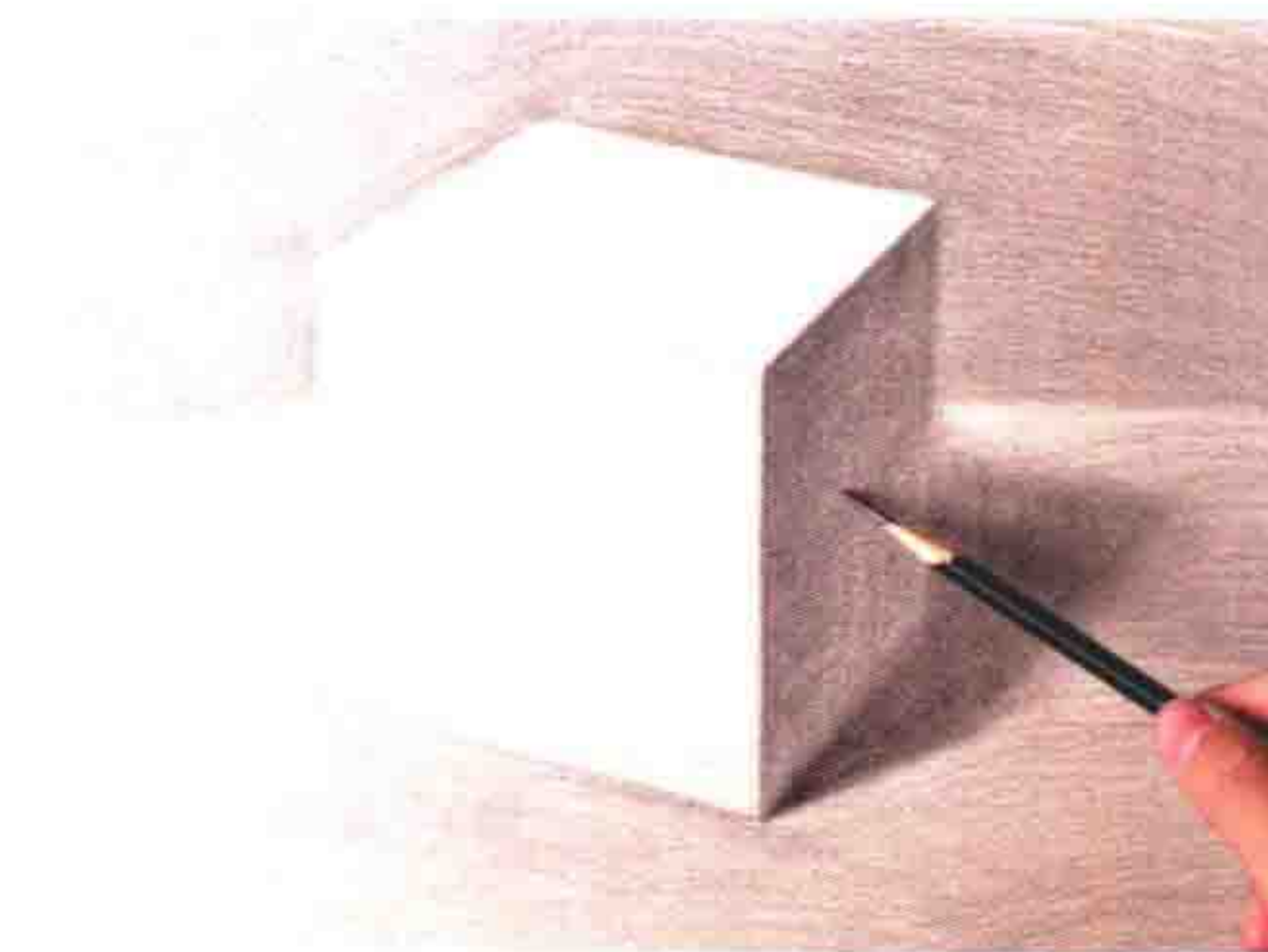
⑥ 用 2B 铅笔铺出灰面的调子。受台面反光的影响，灰面调子从上至下逐渐由深变浅。



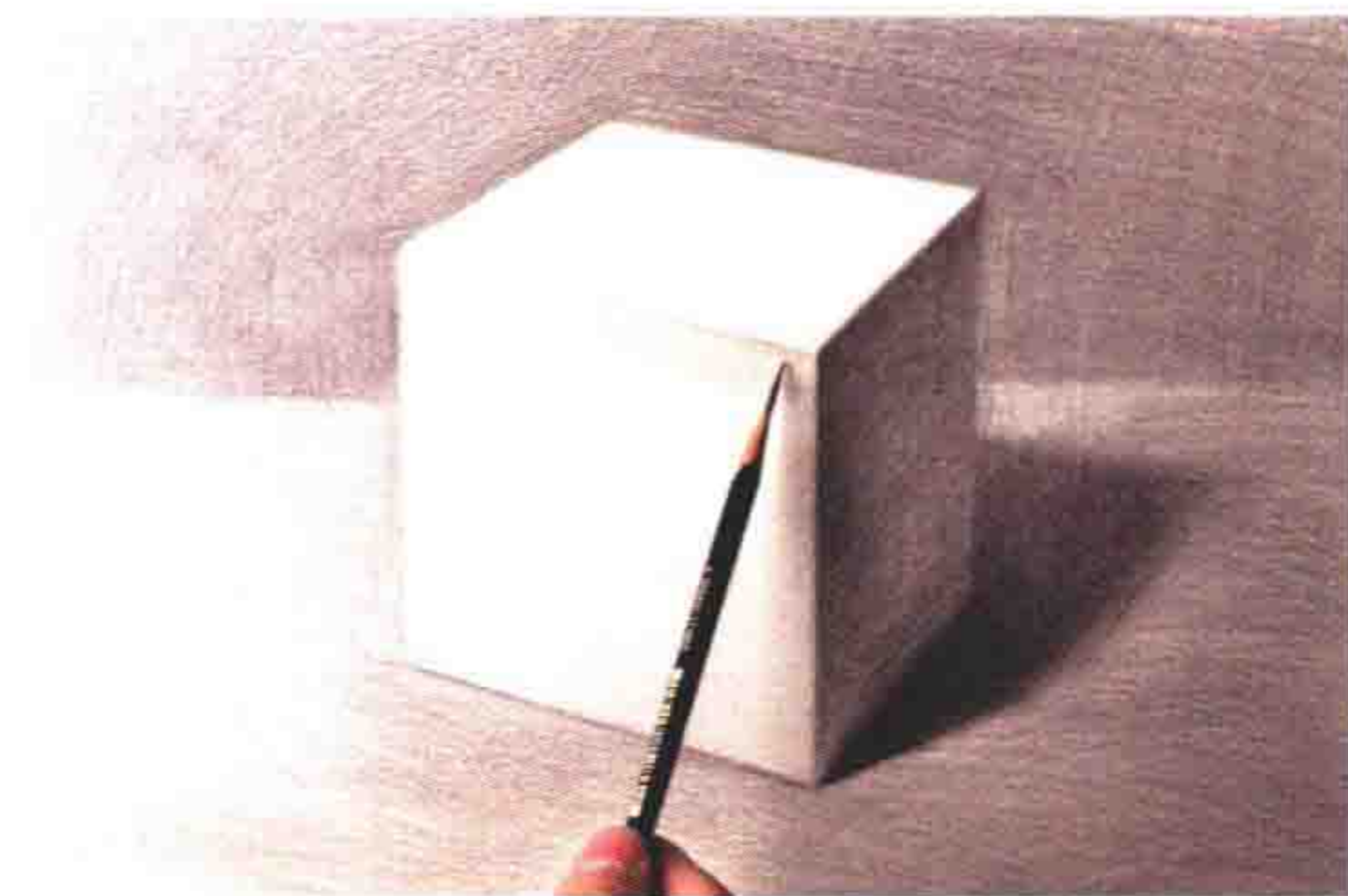
⑦ 用擦笔对暗面、投影的调子进行虚化，因为暗面与投影都是模糊的，用擦笔揉擦后能增加暗面与投影的空间感。揉擦时要按排线的方向进行。



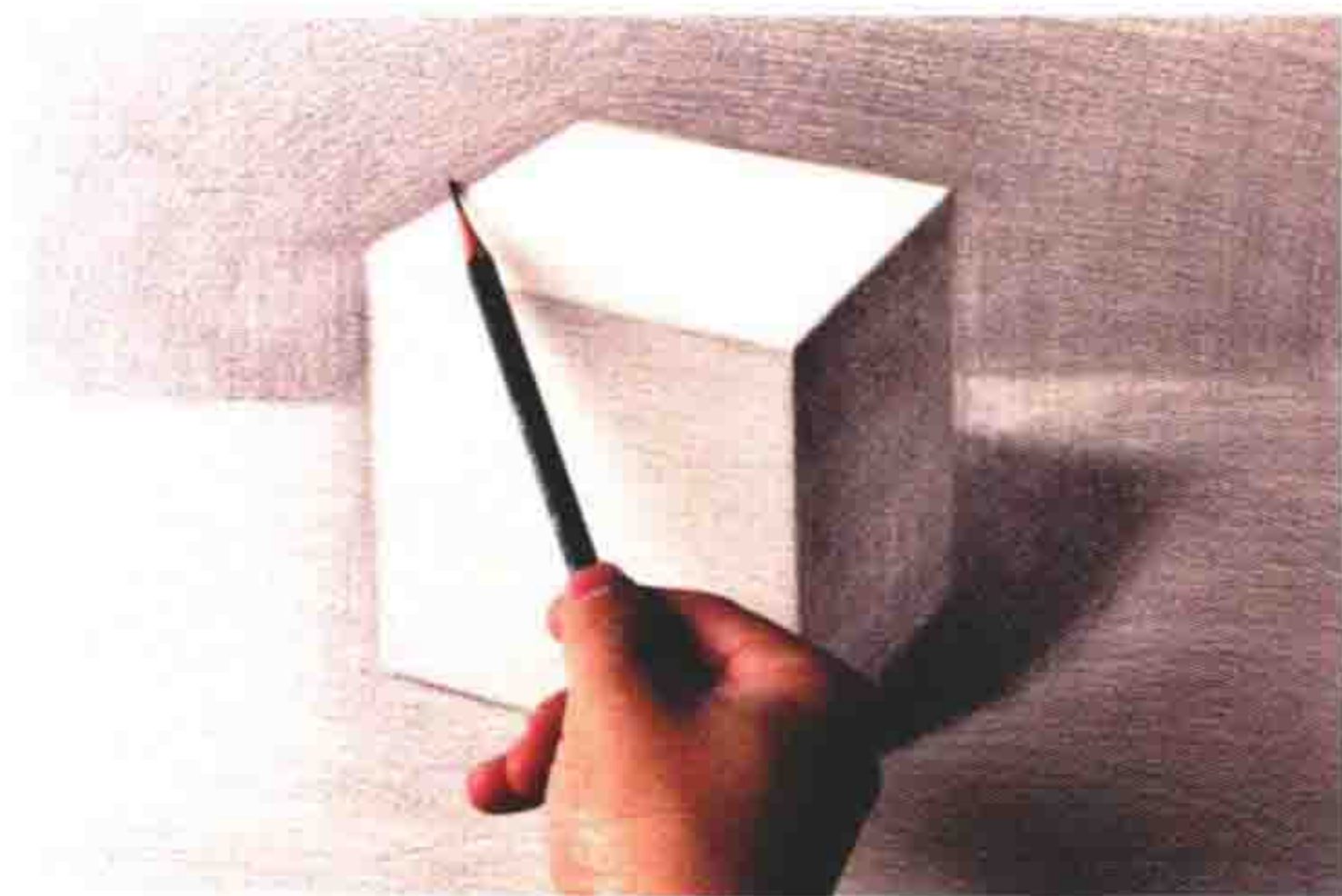
⑧ 接着再用纸巾将背景、台面和灰面的调子擦得柔和一些，擦的时候用力要均匀，擦完之后要保持既虚化了调子，同时还能隐约看到线条的效果。



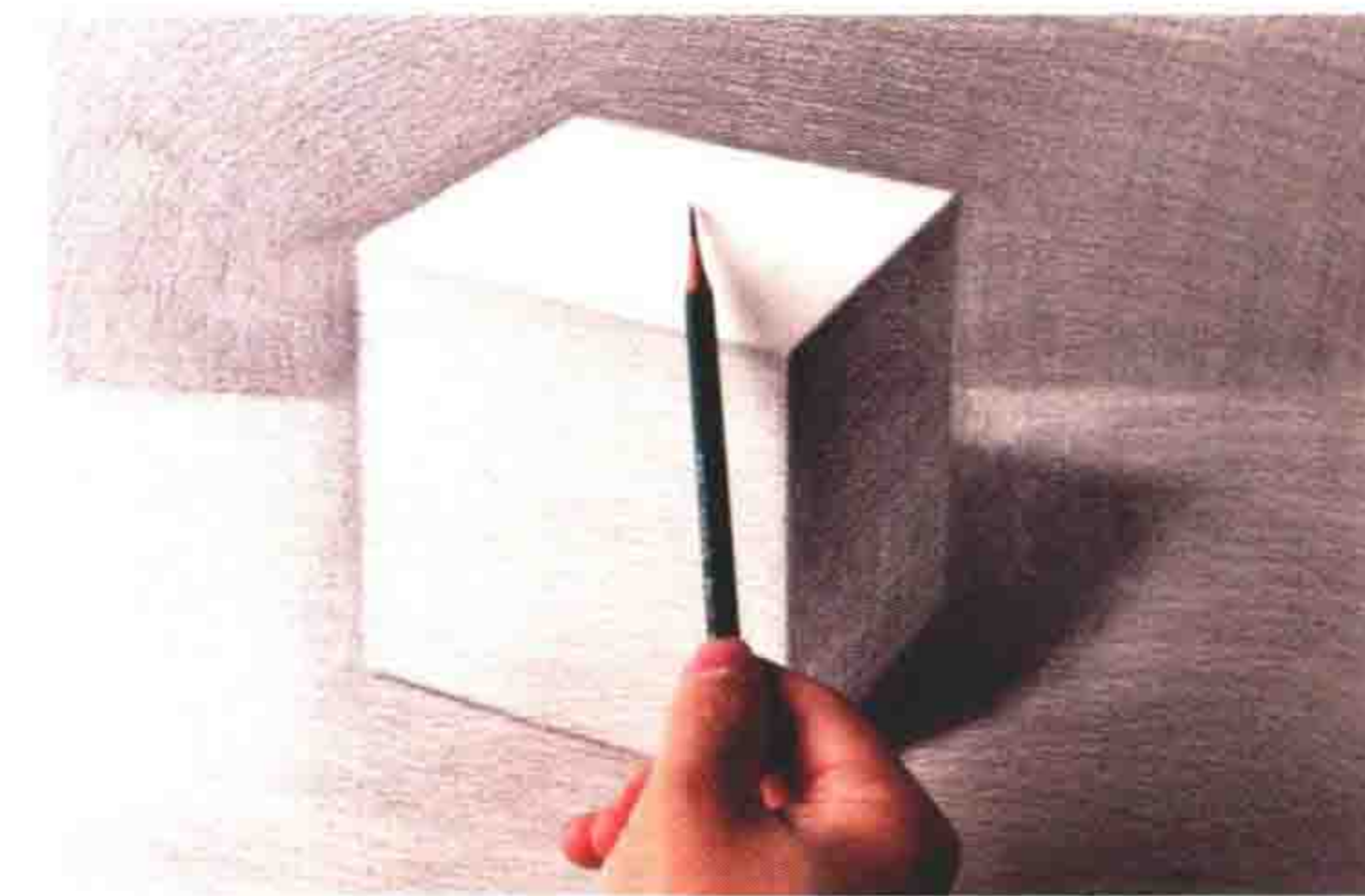
⑨ 整体塑造。用 3B 或 4B 铅笔把暗面的调子画得更加丰富一些。既要拉开由深黑到中黑再到浅黑的层次变化，同时还要让它们统一在暗面调子里。



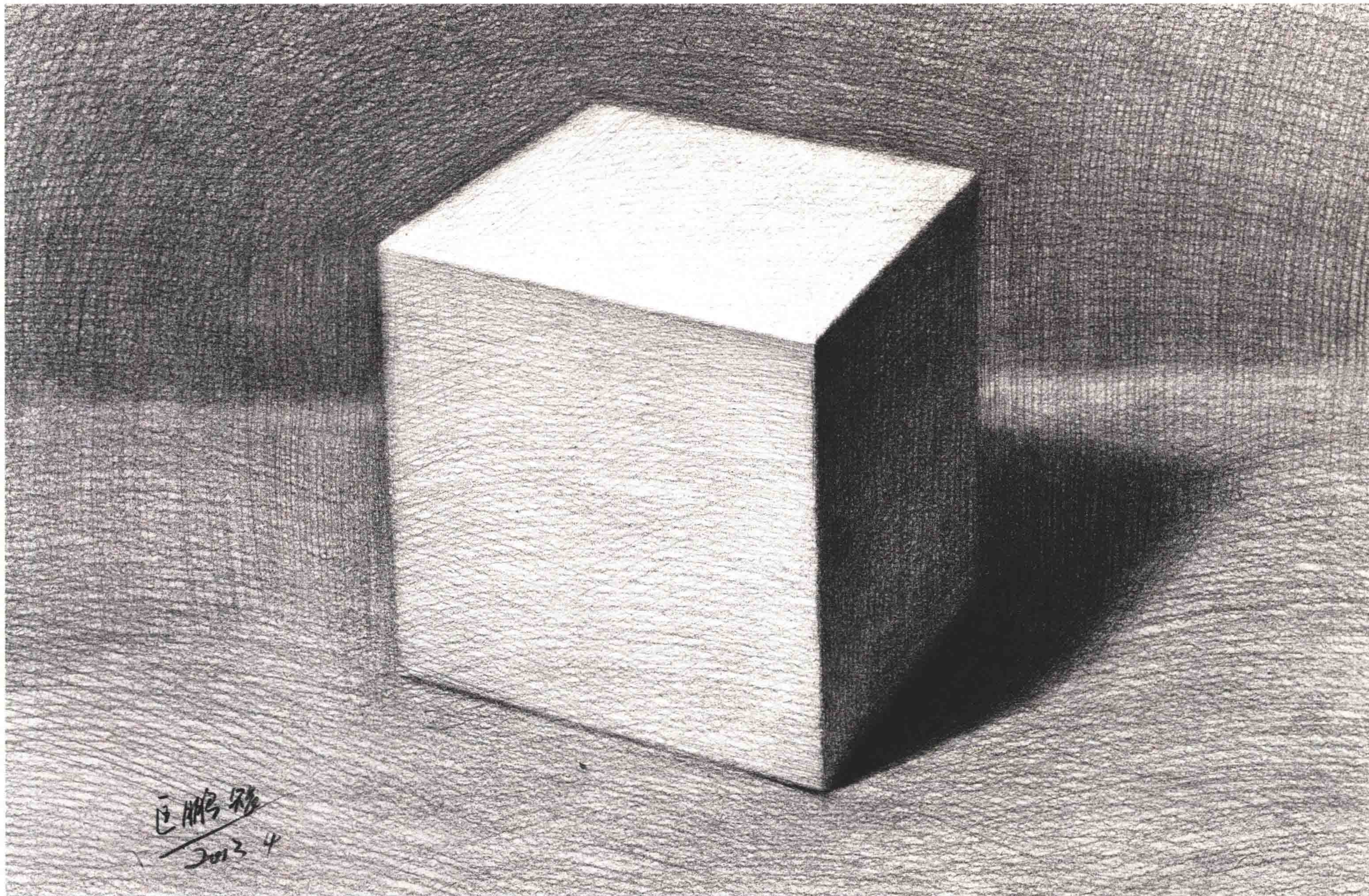
⑩ 用 HB 的铅笔加强灰面调子的层次变化。灰面调子变化比较微妙，受反光的影响上实下虚，上深下浅；受空间关系的影响右实左虚，调子的深浅程度几乎一致。



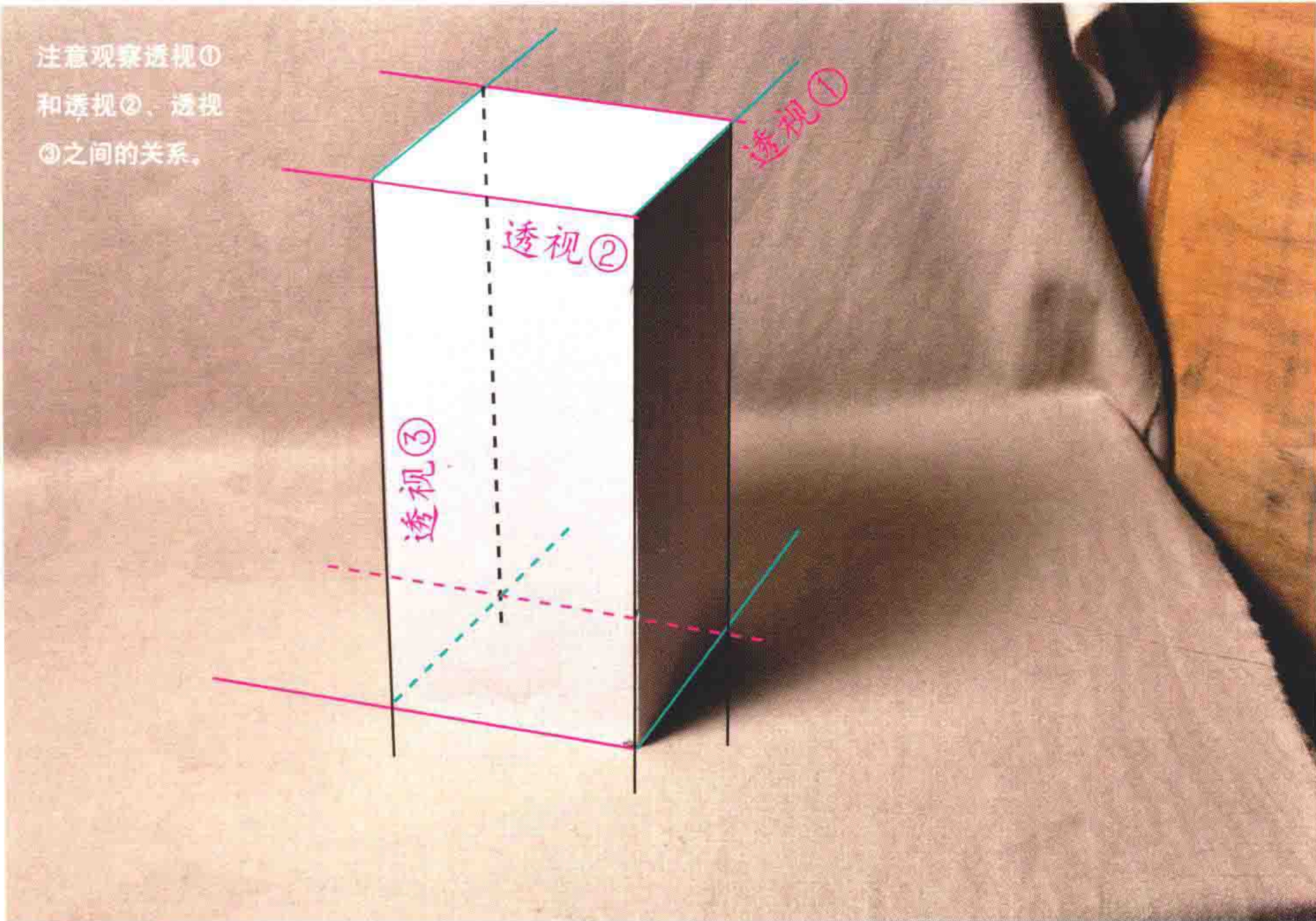
⑪ 将亮面和灰面相近的背景再画得深一些，这样能更好地衬托出立方体。但是一定要画得太深，以免破坏了背景的统一性，边缘线一定要模糊。



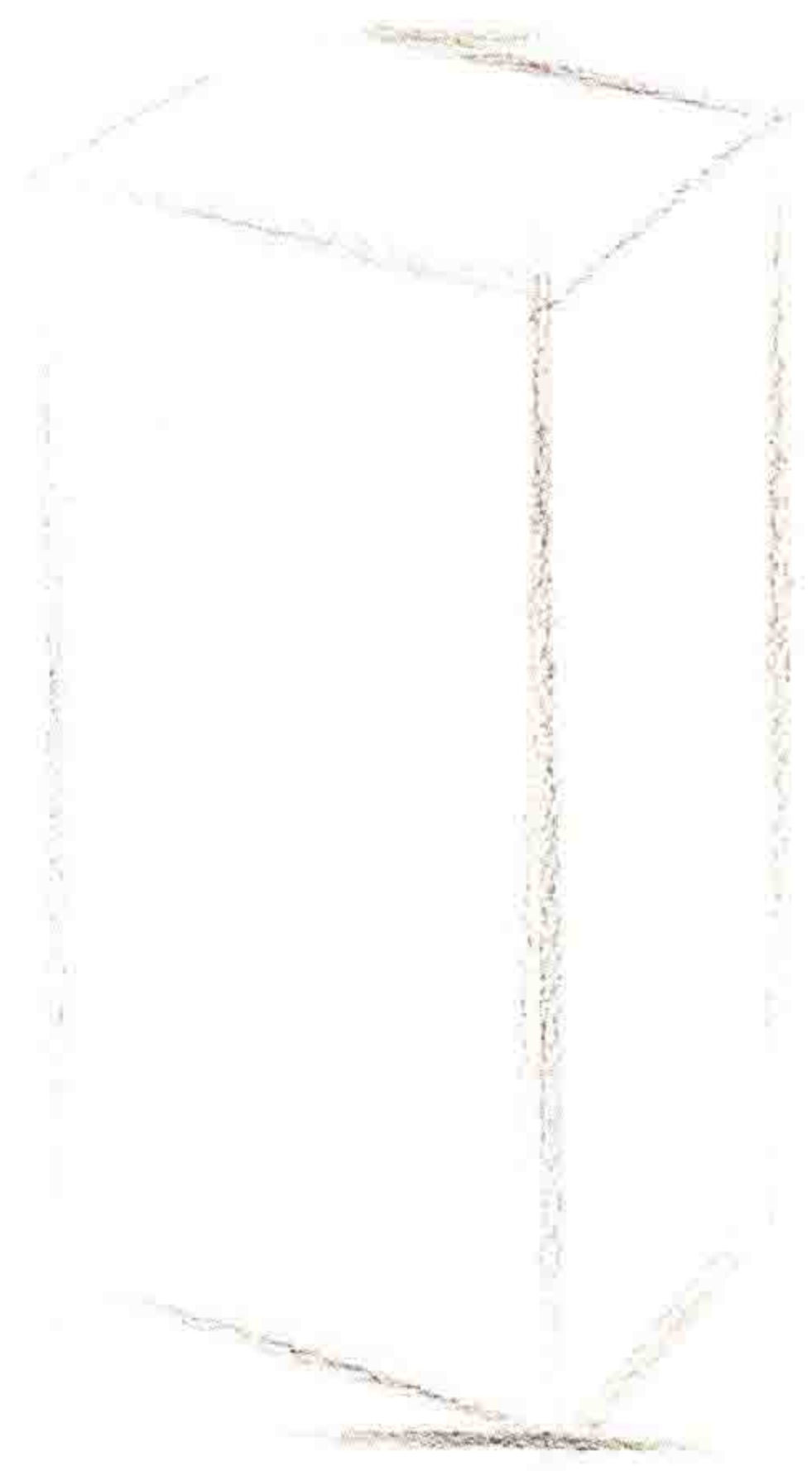
⑫ 丰富亮面调子的层次。亮面是受光面，从空间的角度而言也有一定的虚实、深浅变化，即前实后虚，前浅后深。受光线影响，左边稍浅，右边稍深一些。



长方体的结构素描作画步骤



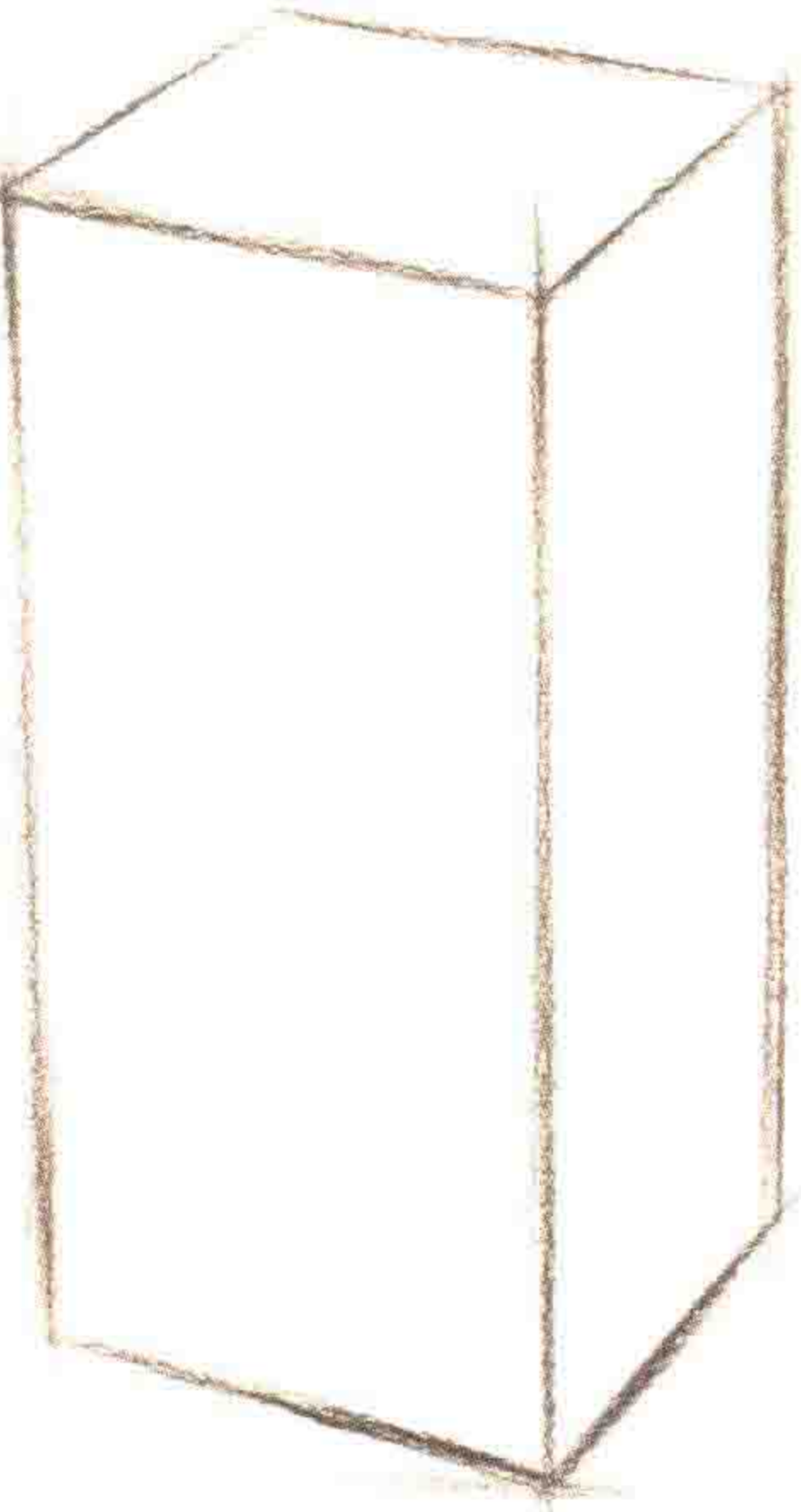
形体结构分析



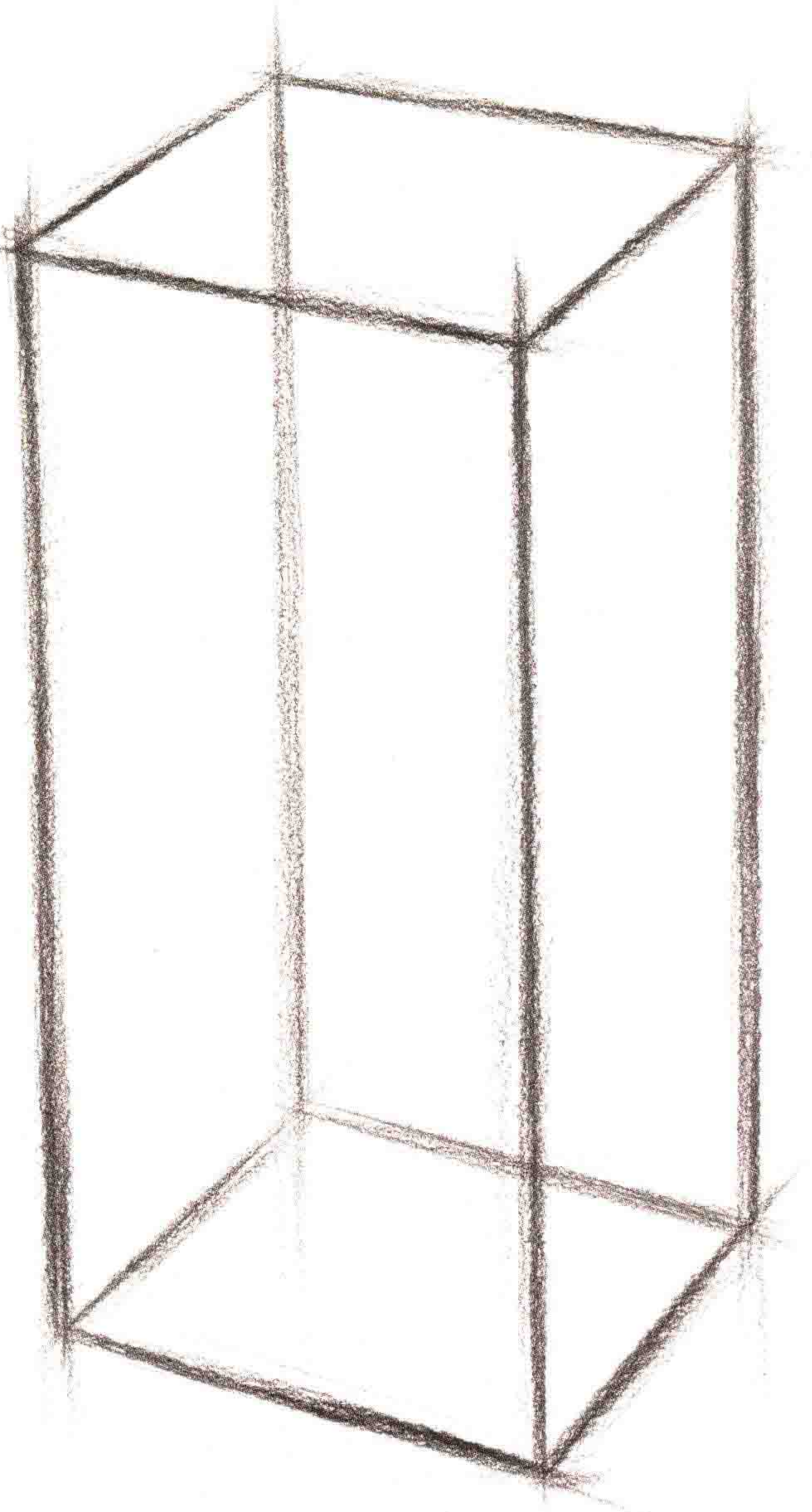
①用感性、整体的观察方法进行观察，画出长方体的基本形，要注意大的比例关系。



②用理性、局部的观察方法进行观察，确定线条的位置、倾斜度和长短比例。

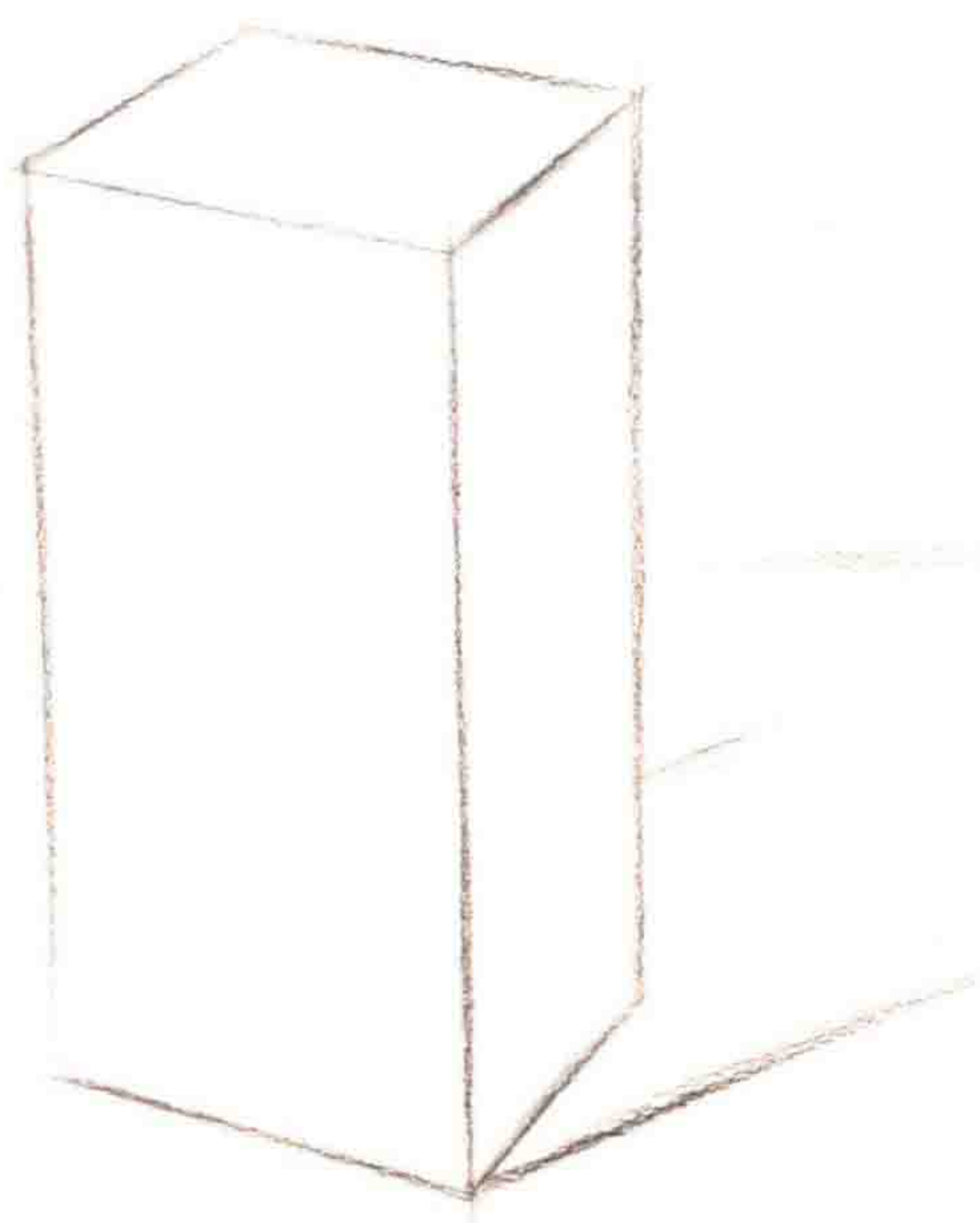


③再回到画面整体，比较三个面的比例和透视关系，并画出肯定的线条。

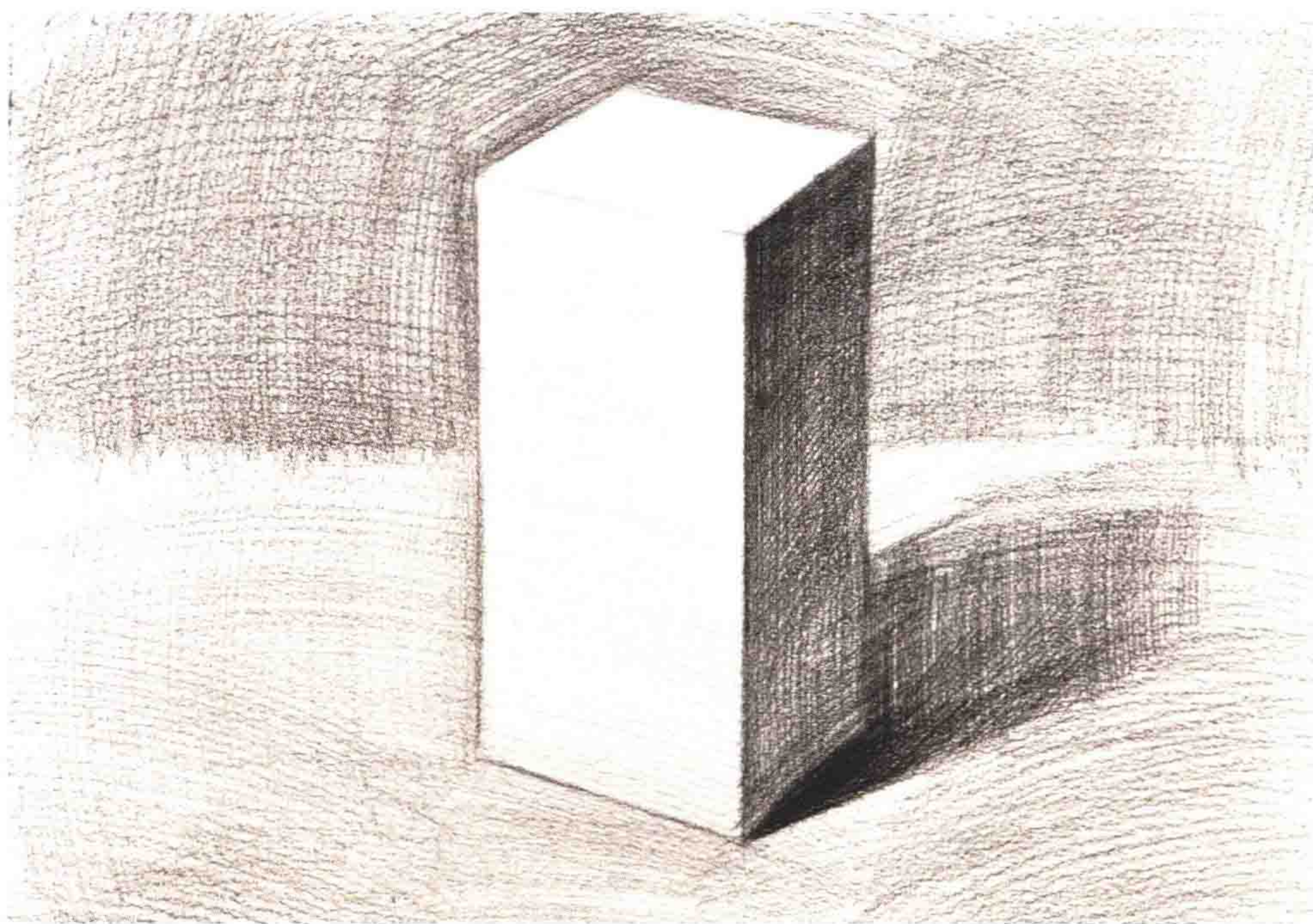


④最后画出三条内结构线，完成画面。

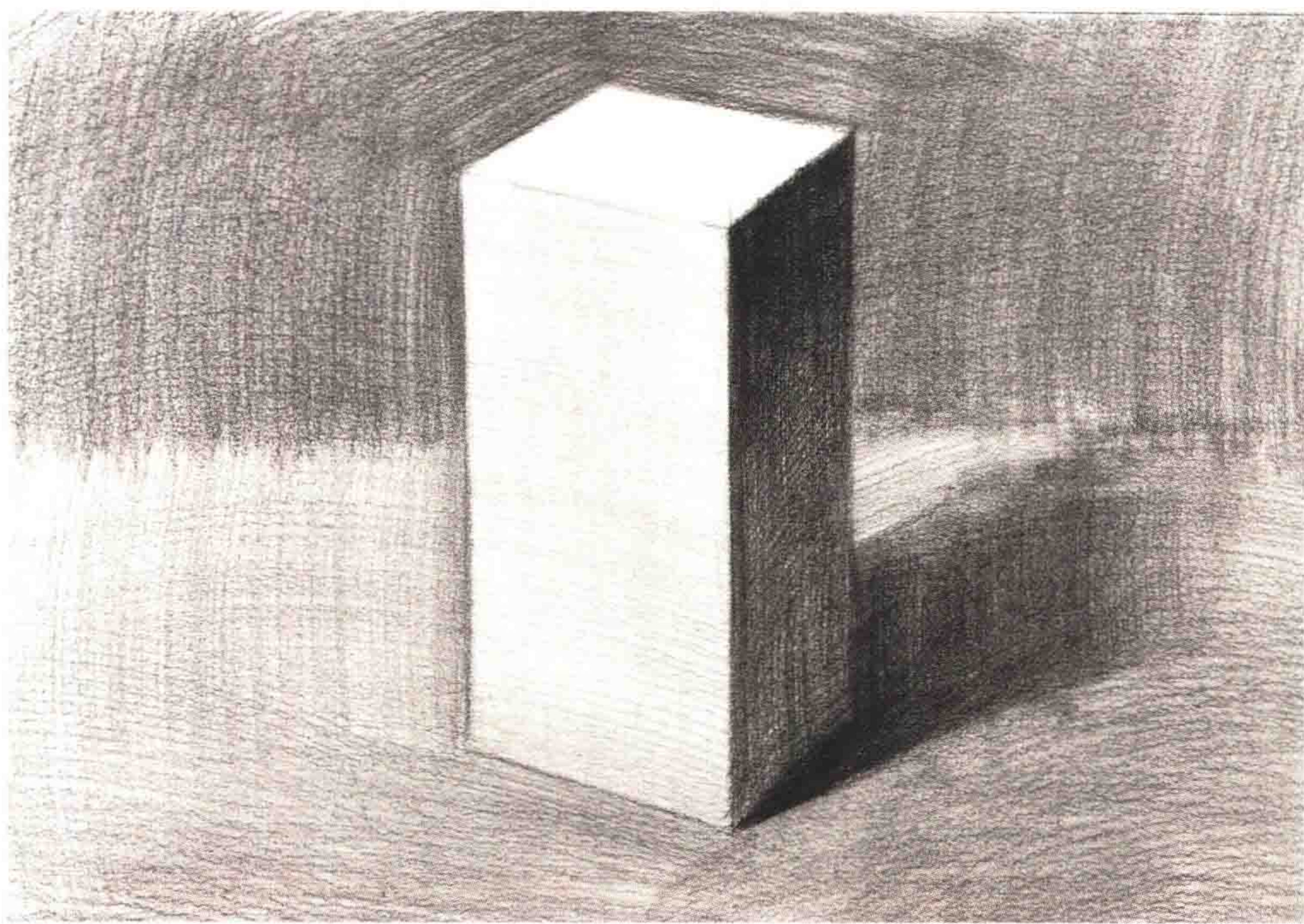
匡明名
2013.4



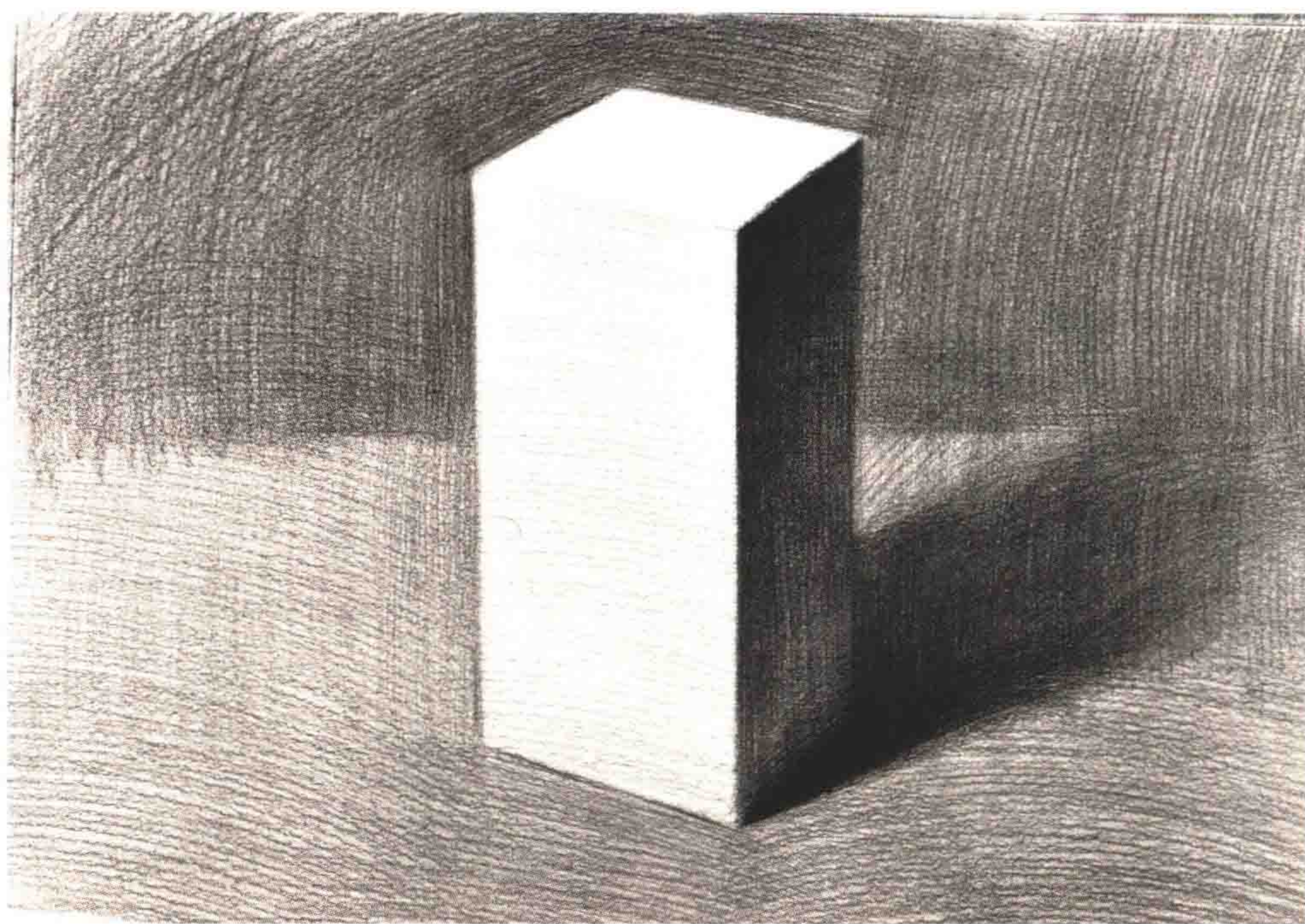
① 画出长方体的形状，确定背景与台面交界线及投影的位置。



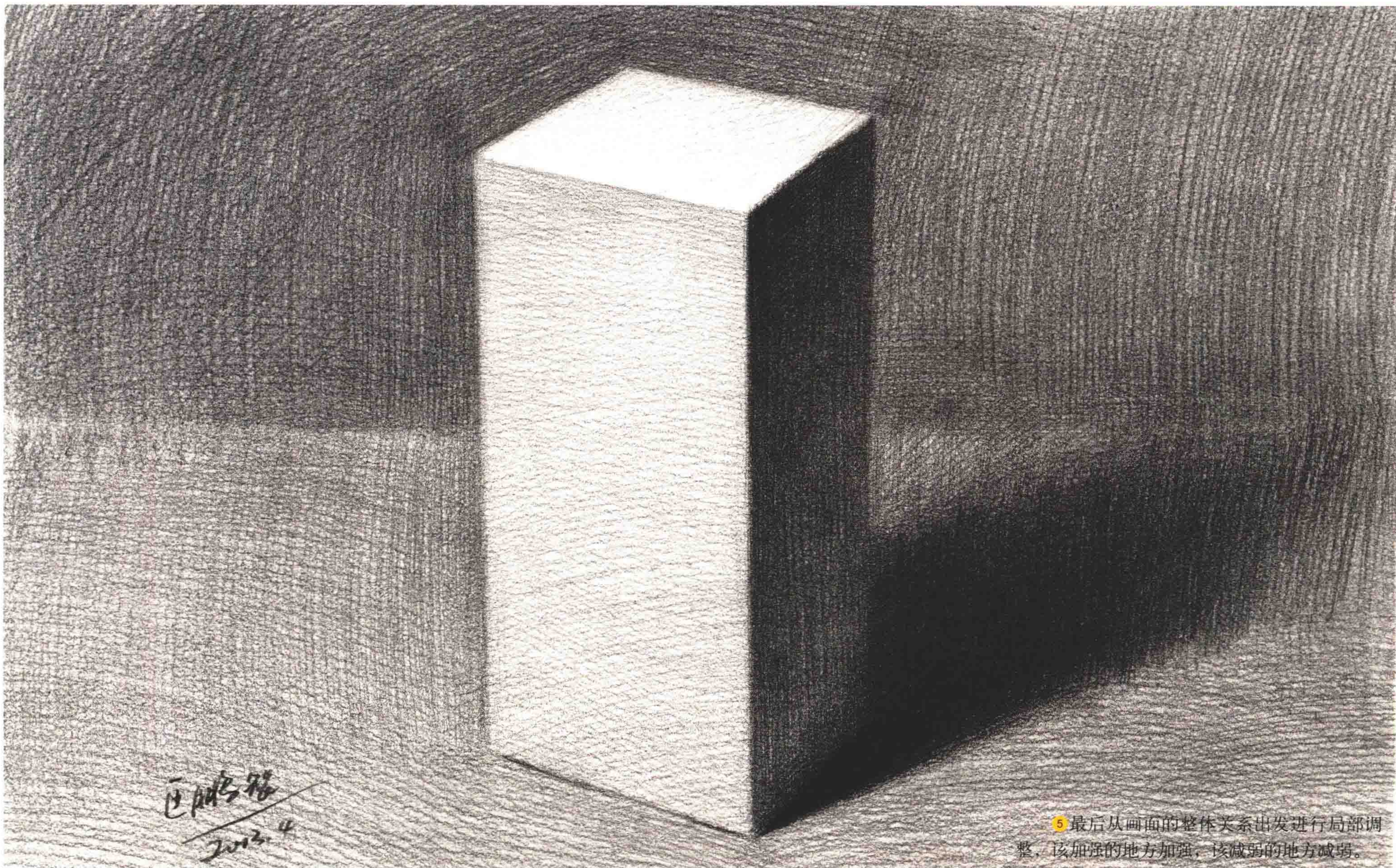
② 铺出大的调子层次，区分长方体明暗的六个色阶。



③ 用纸擦笔和纸巾对画面上的色调进行虚化处理。



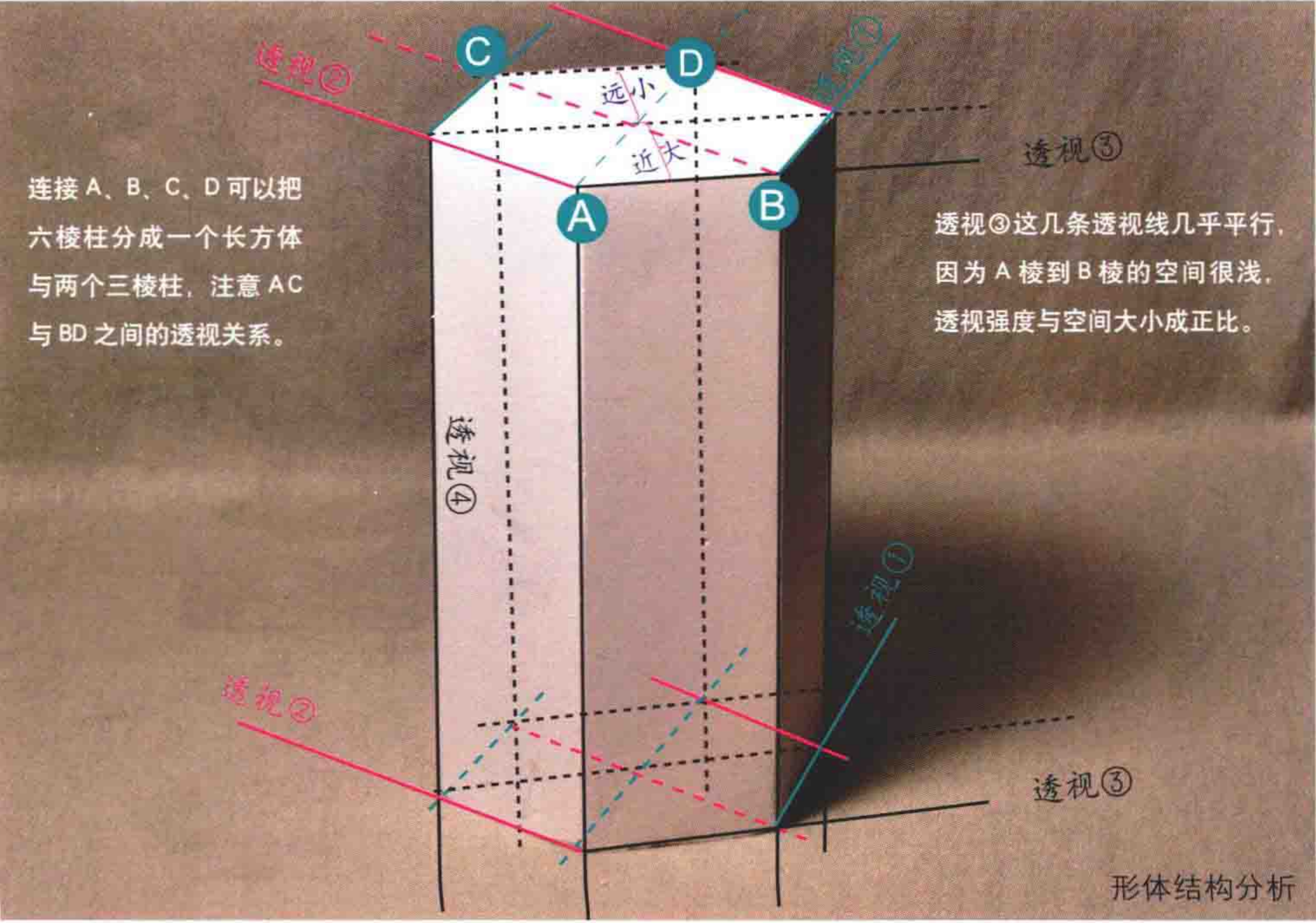
④ 深入塑造立方体，使各个面的调子层次丰富一些。



⑤ 最后从画面的整体关系出发进行局部调整，该加强的地方加强，该减弱的地方减弱。

六棱柱的结构素描作画步骤

画六棱柱时，上方的六边形切面两两相对的六条边线都因透视而产生变化。可将相对应的两个点连起来，这样更容易画准其透视关系。



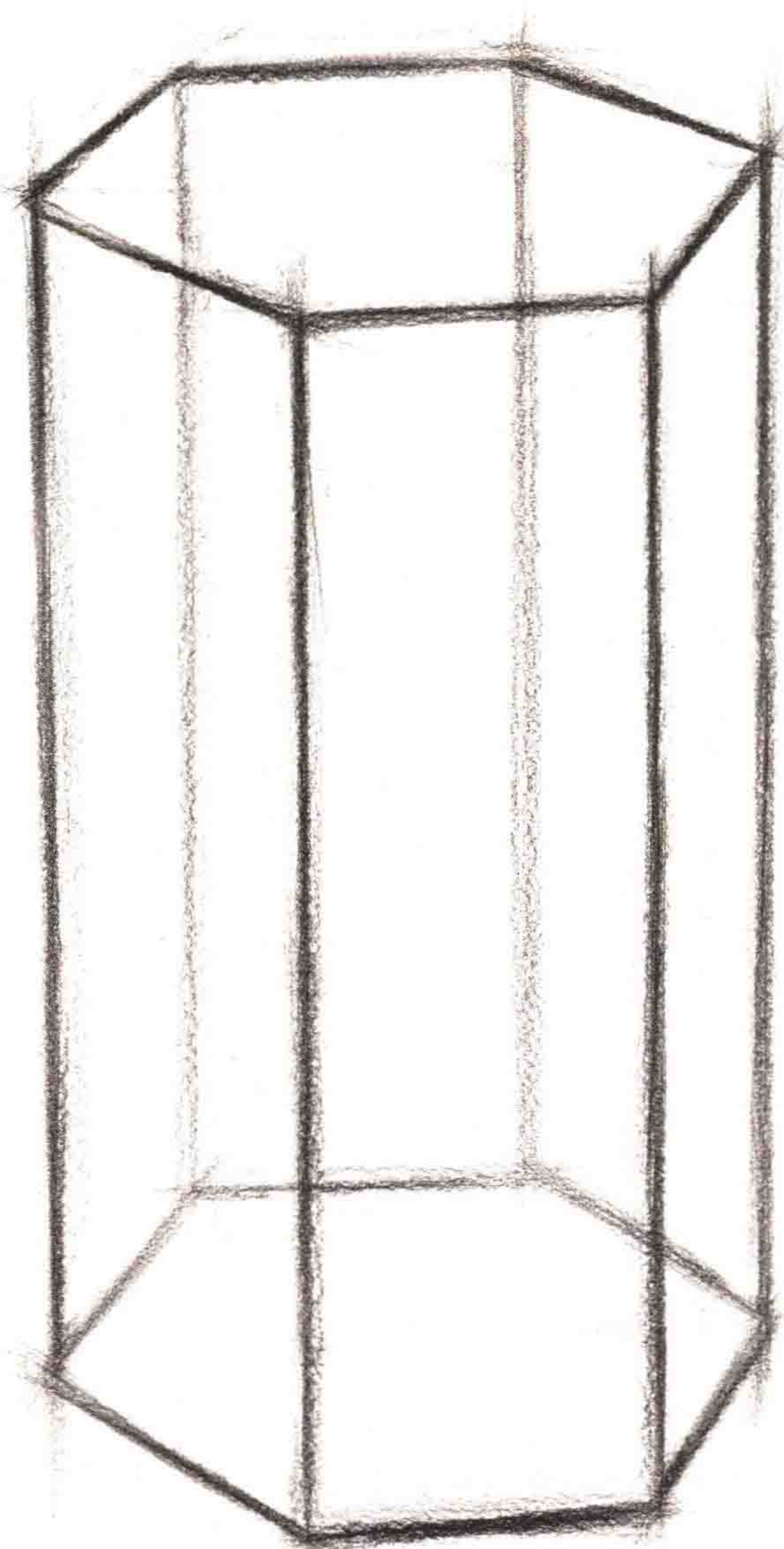
1



2



3

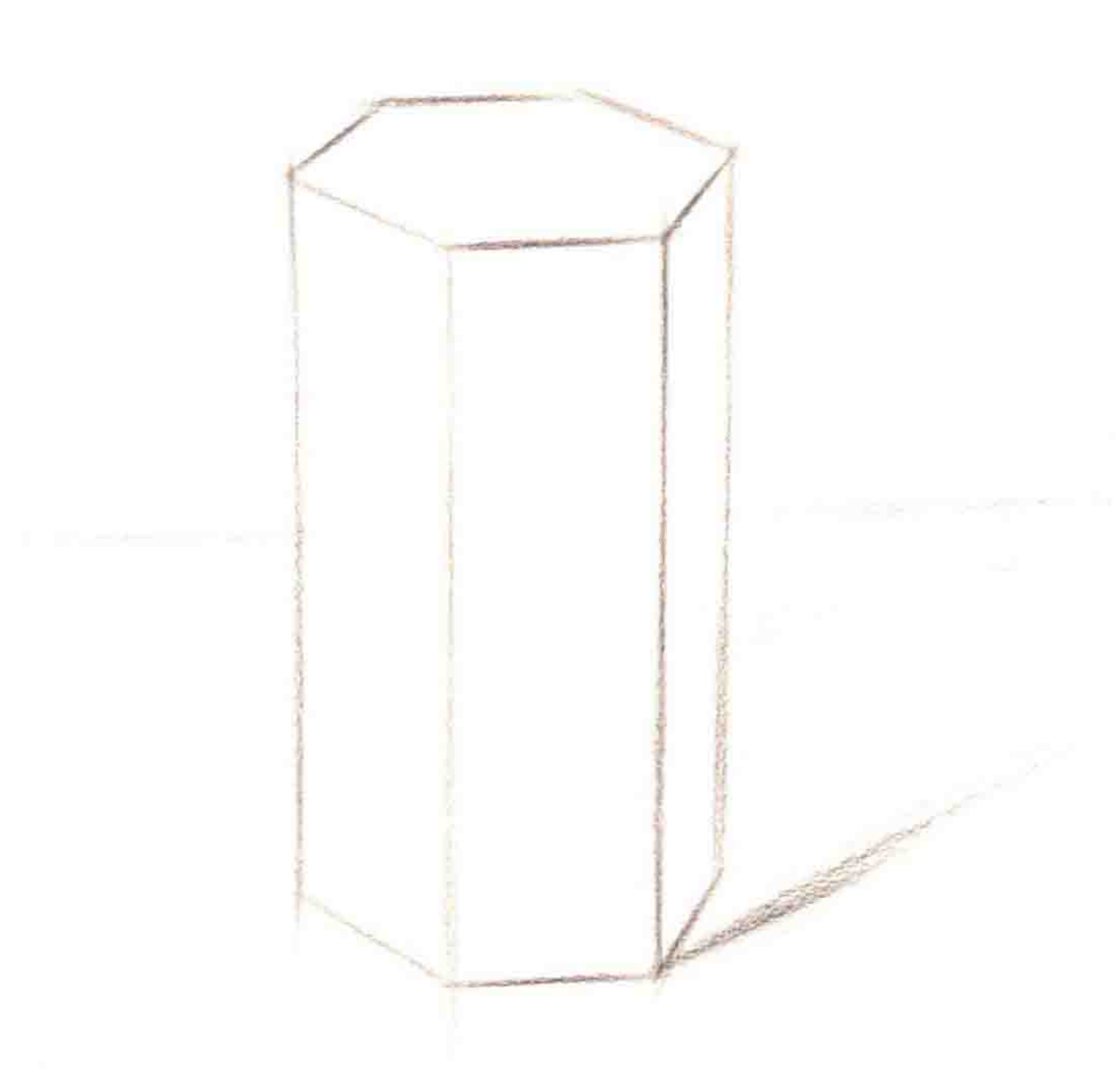


匡鹏翔
2013.4

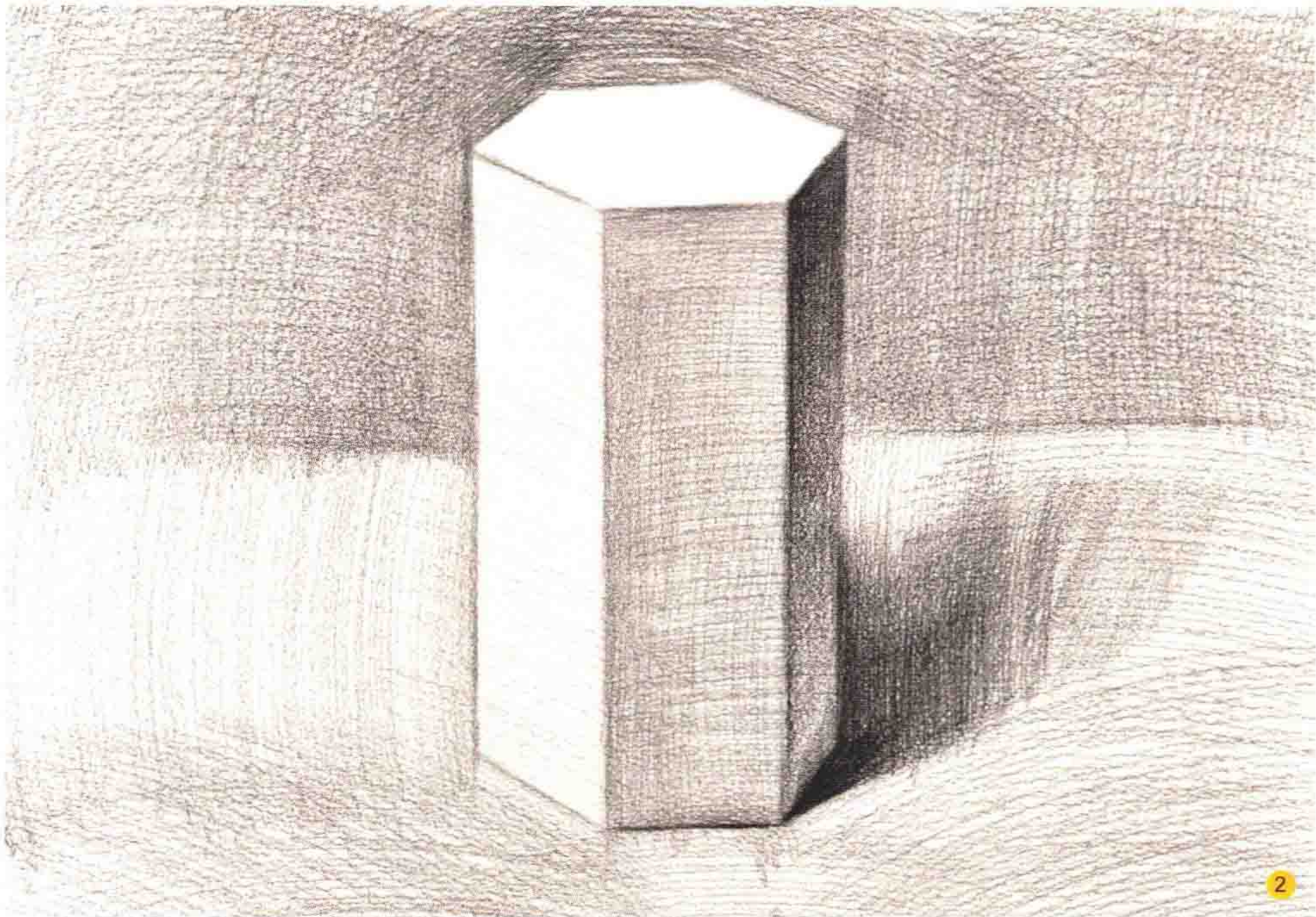
4

六棱柱的明暗素描作画步骤

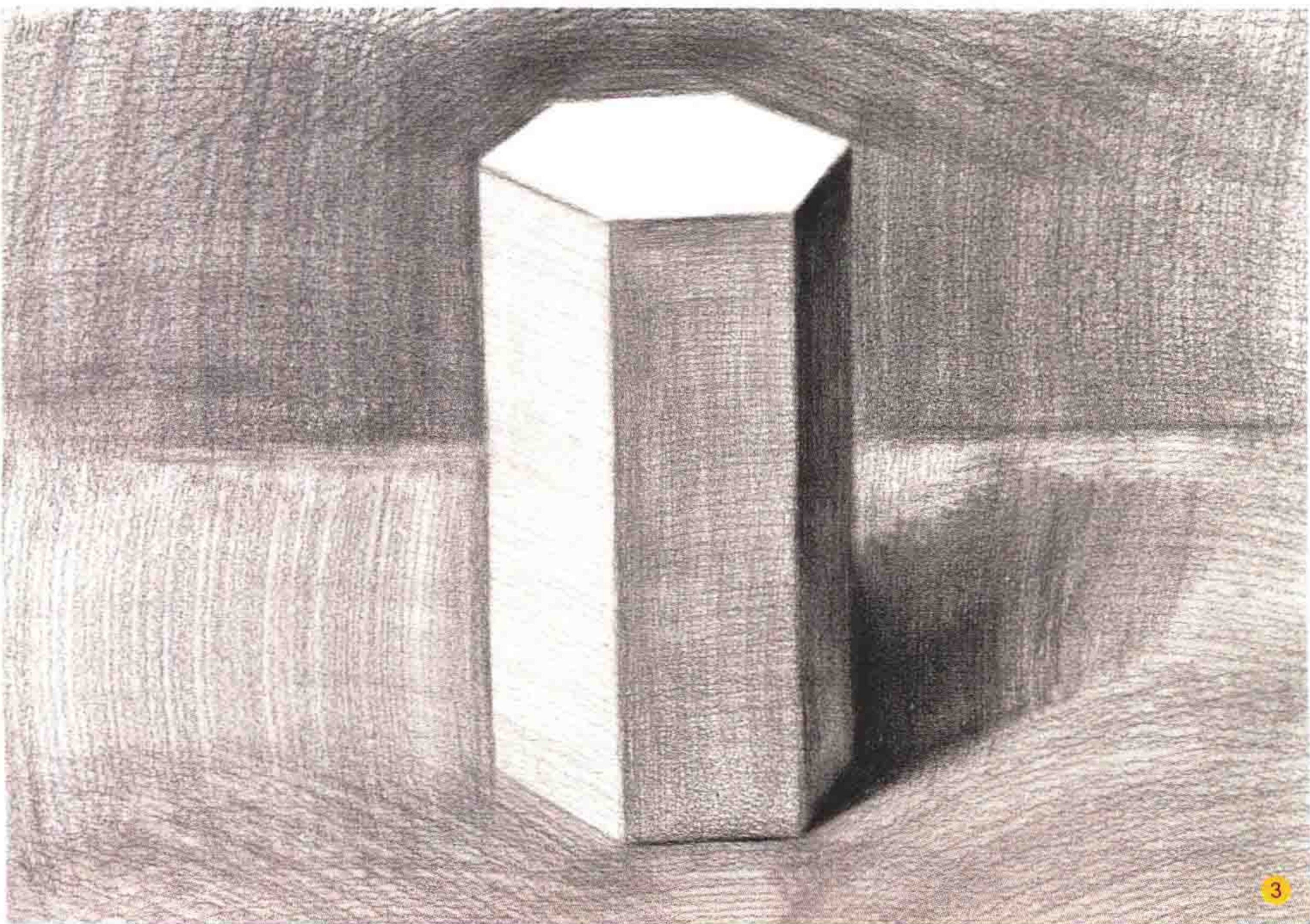
塑造石膏几何体应该遵循上实下虚的原则，显然六棱柱上方的对比非常强烈，暗面最深的地方甚至比投影最深的地方还要深。



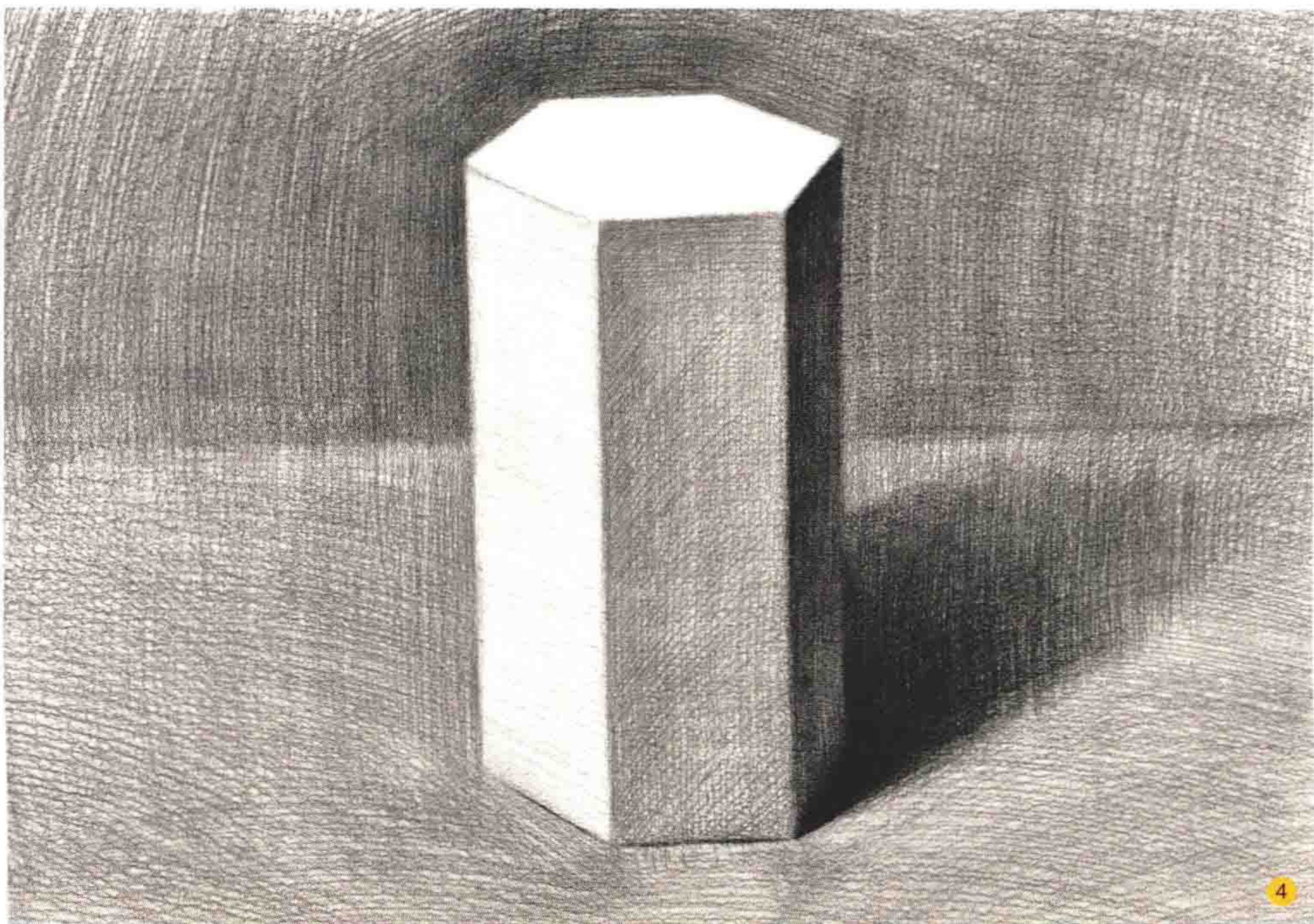
1



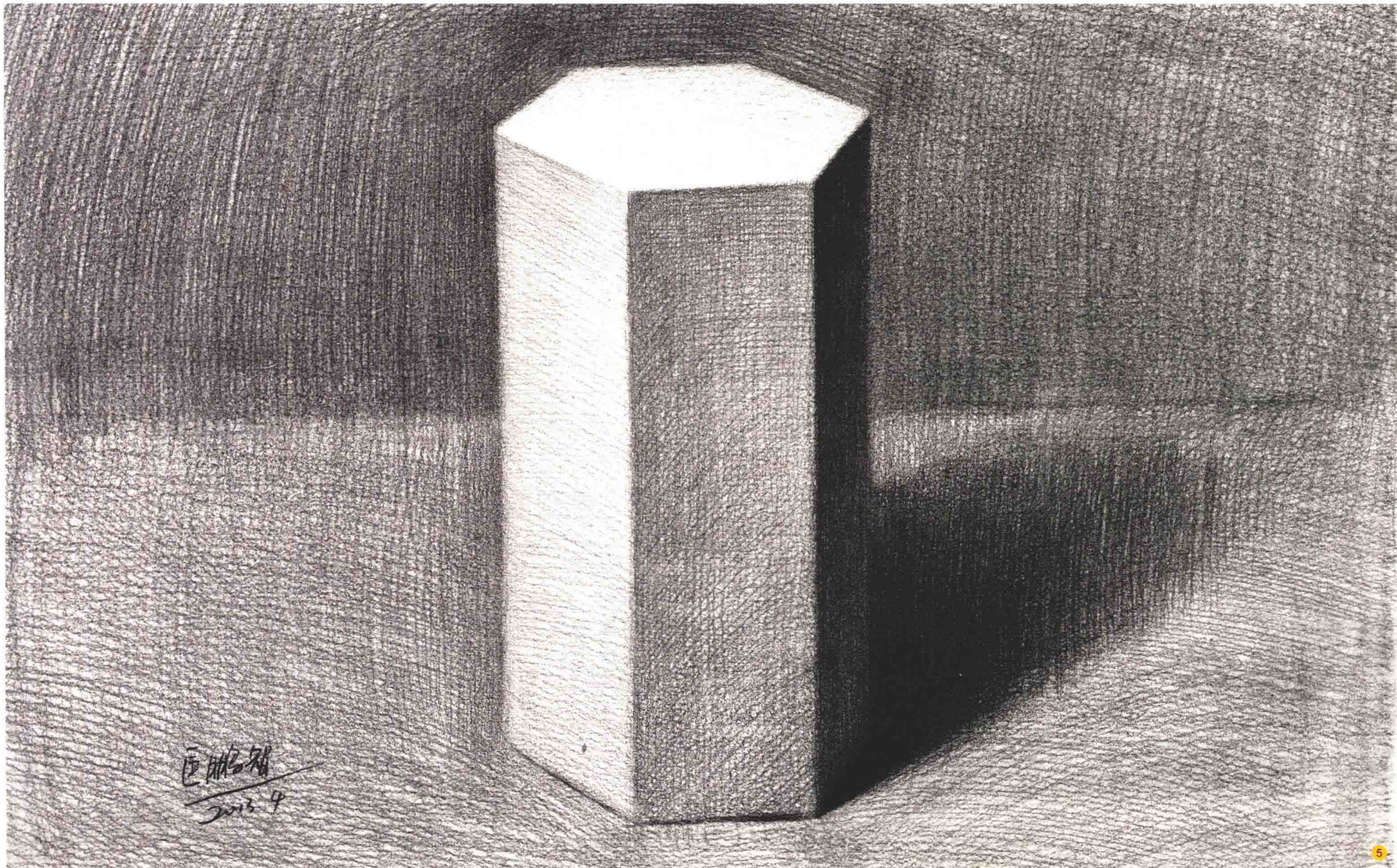
2



3



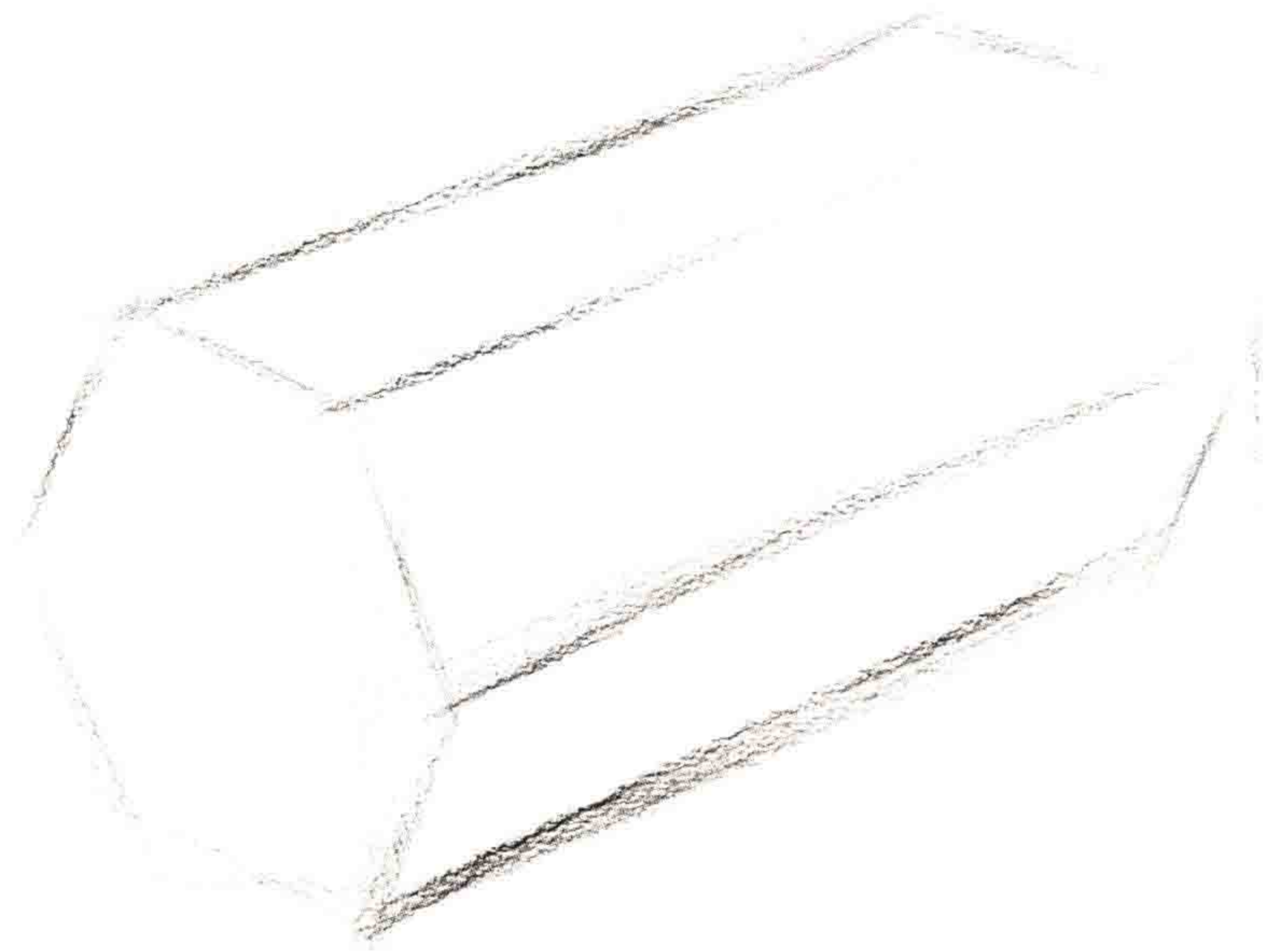
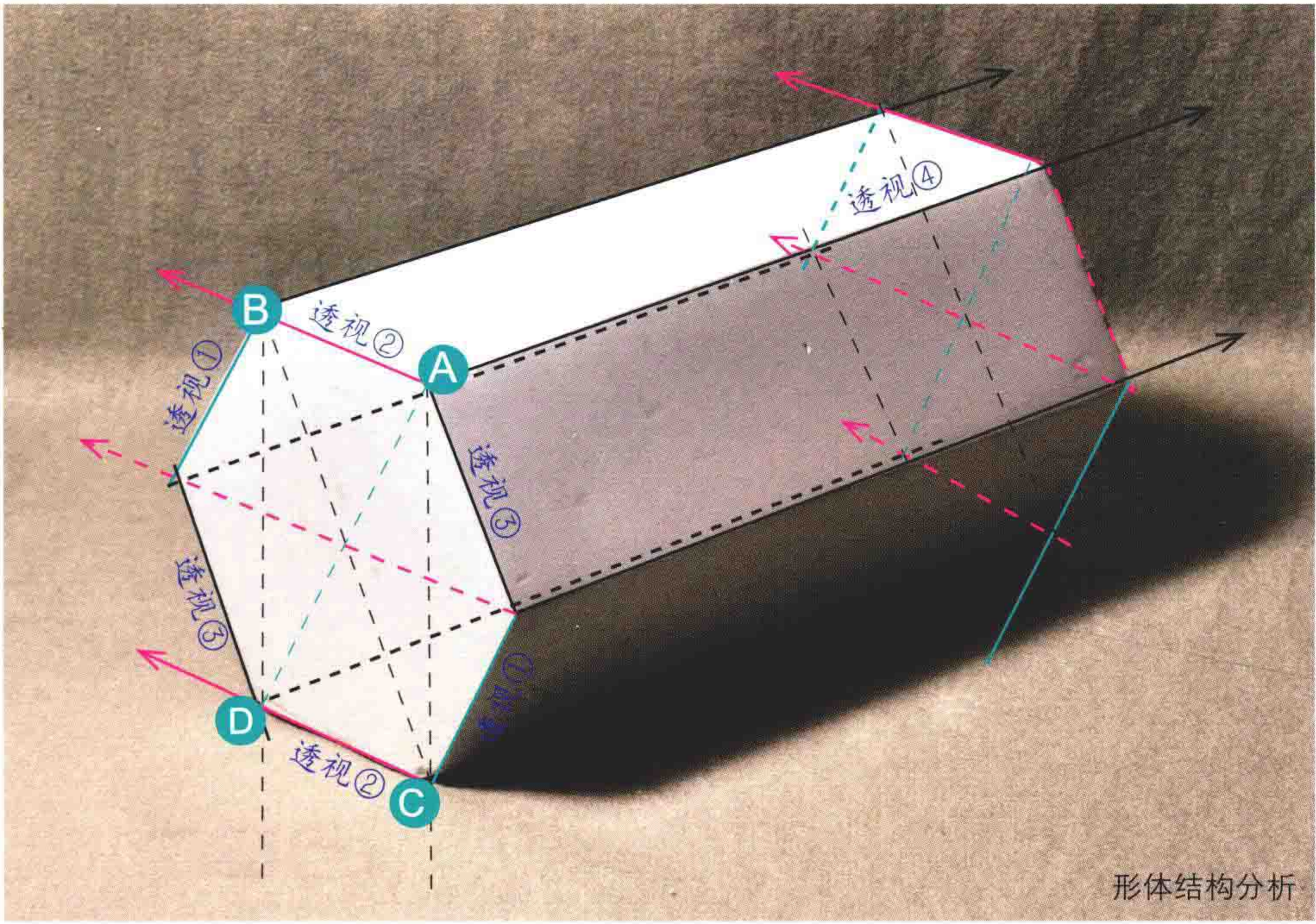
4



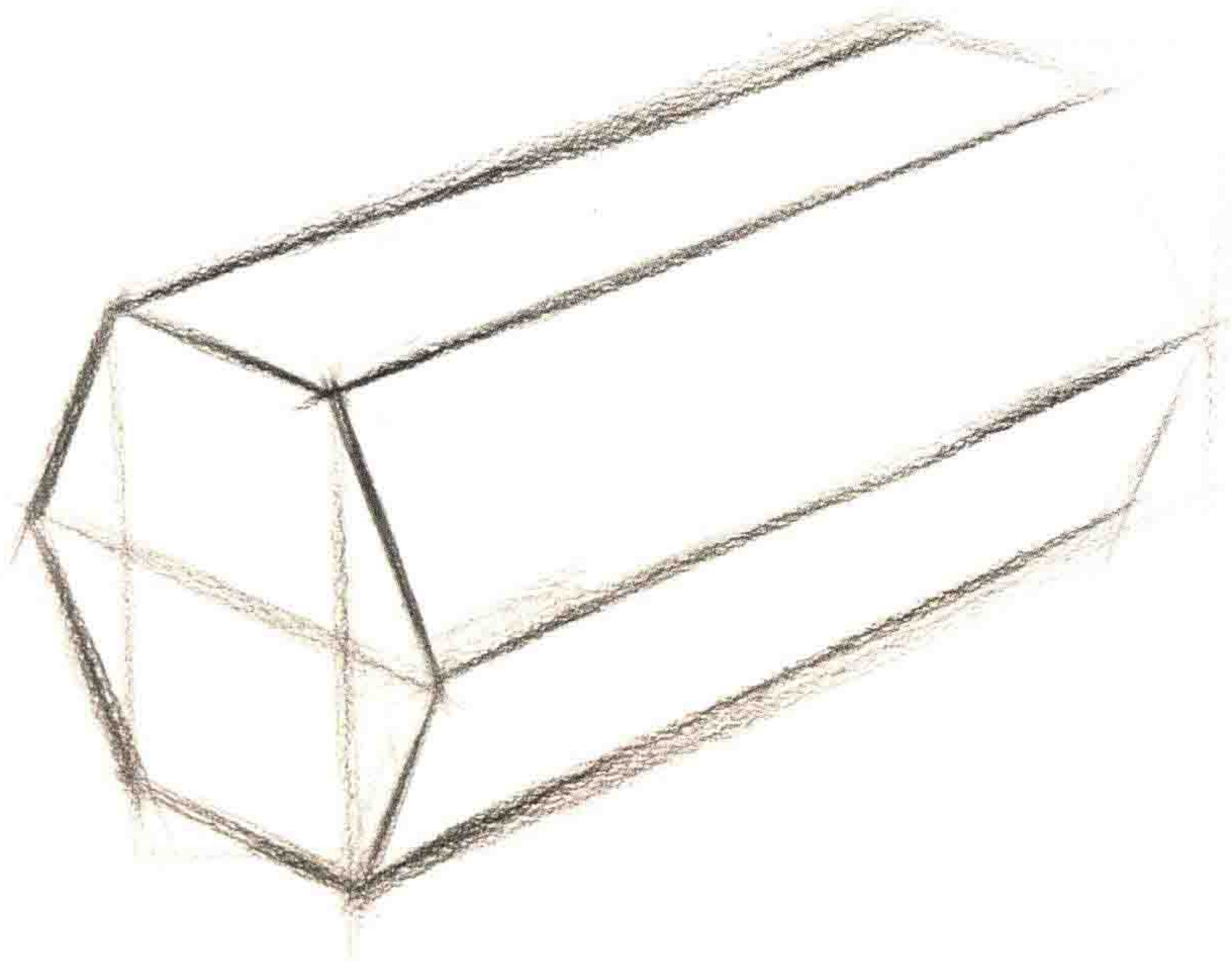
5

横卧六棱柱的结构素描作画步骤

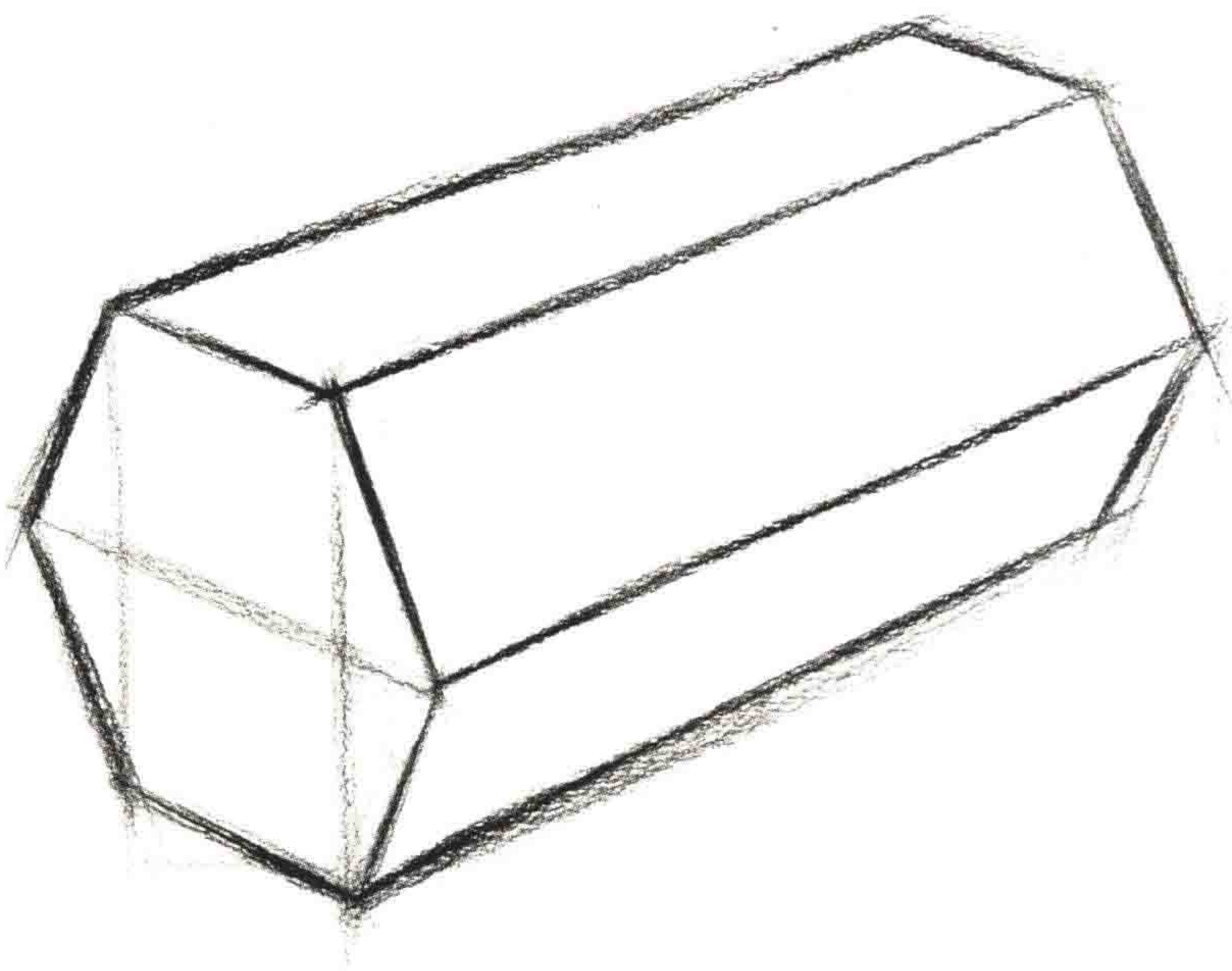
左边的侧立面透视变化较大，表现的时候可以借助辅助线。



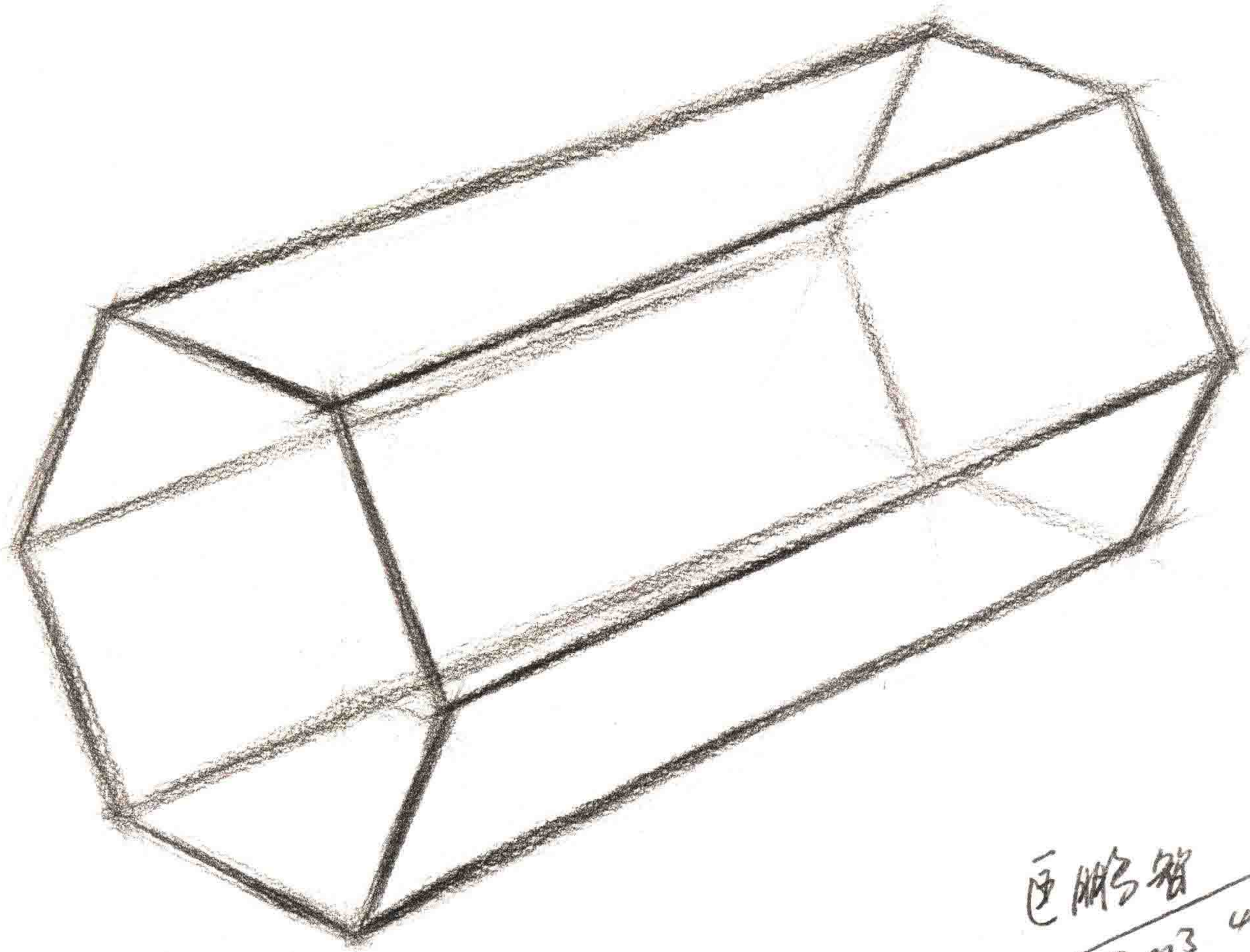
1



2



3

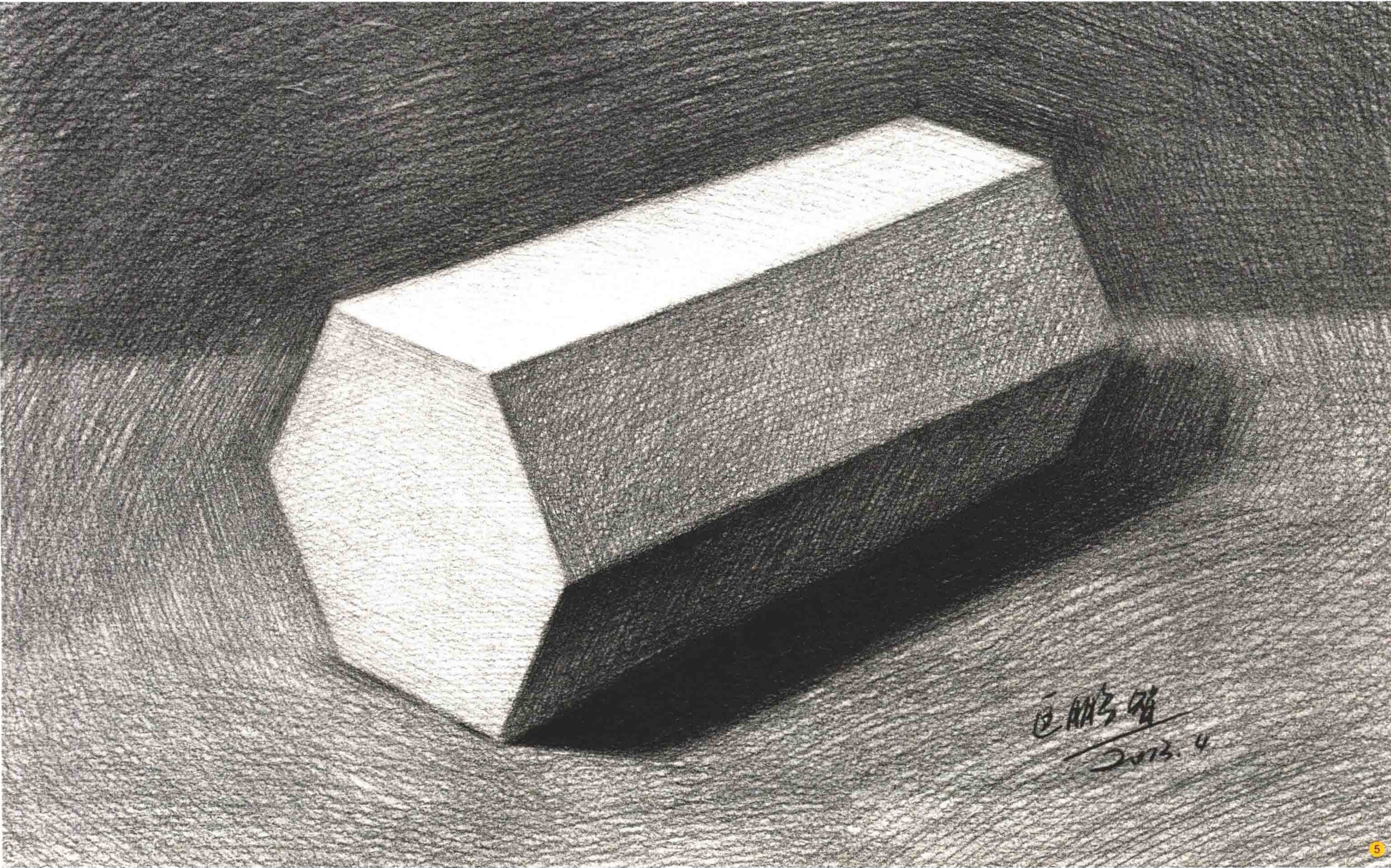
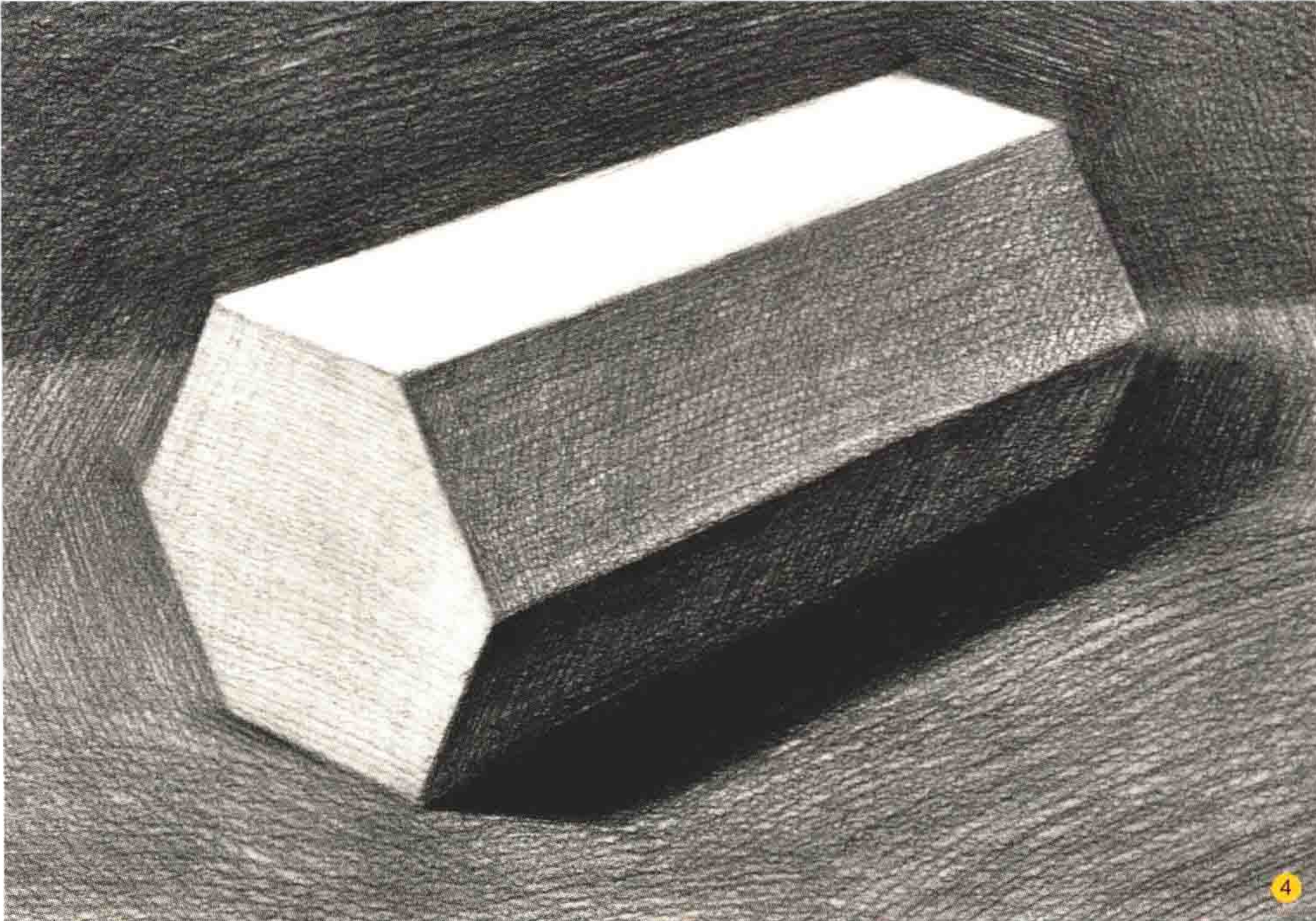
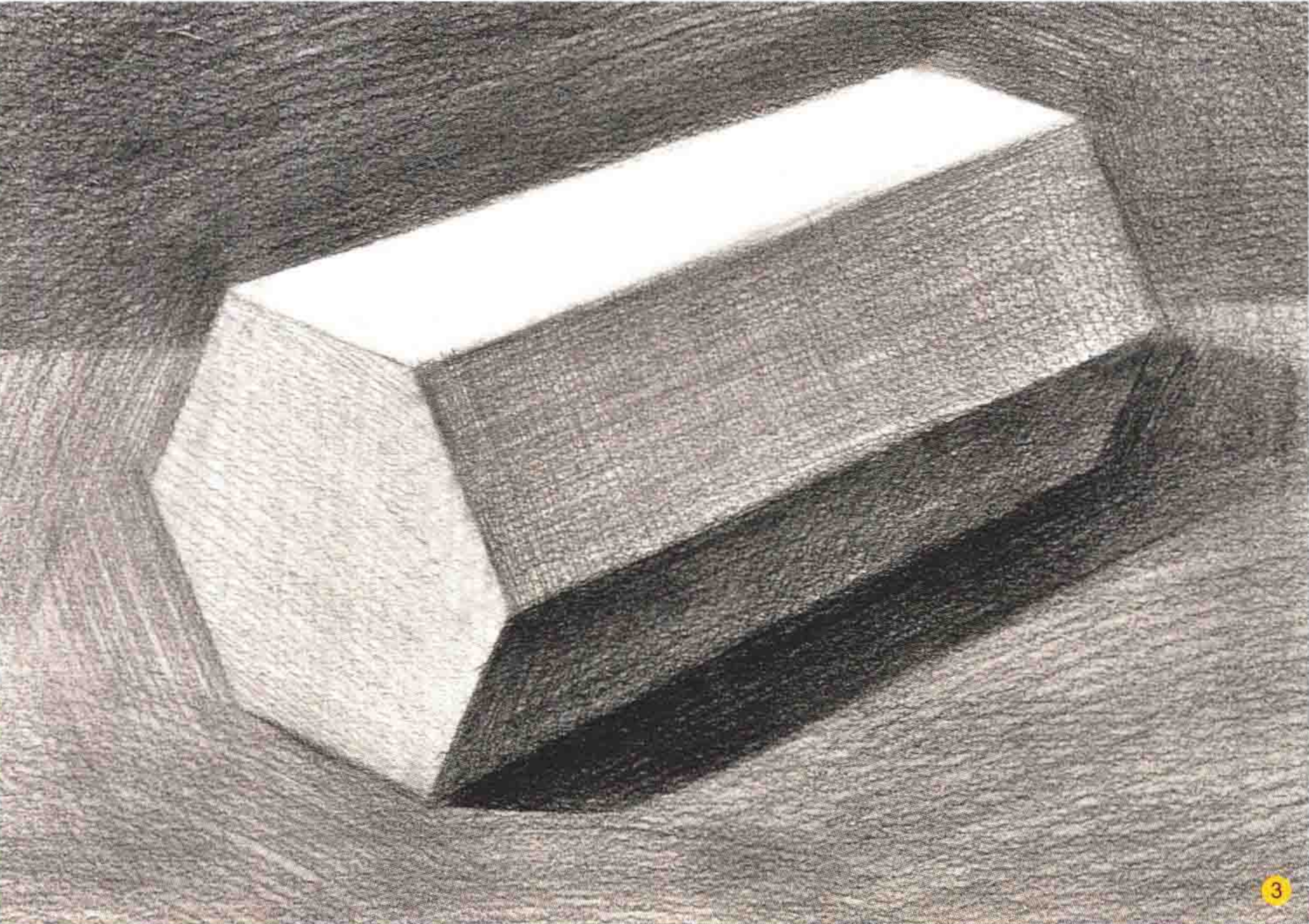
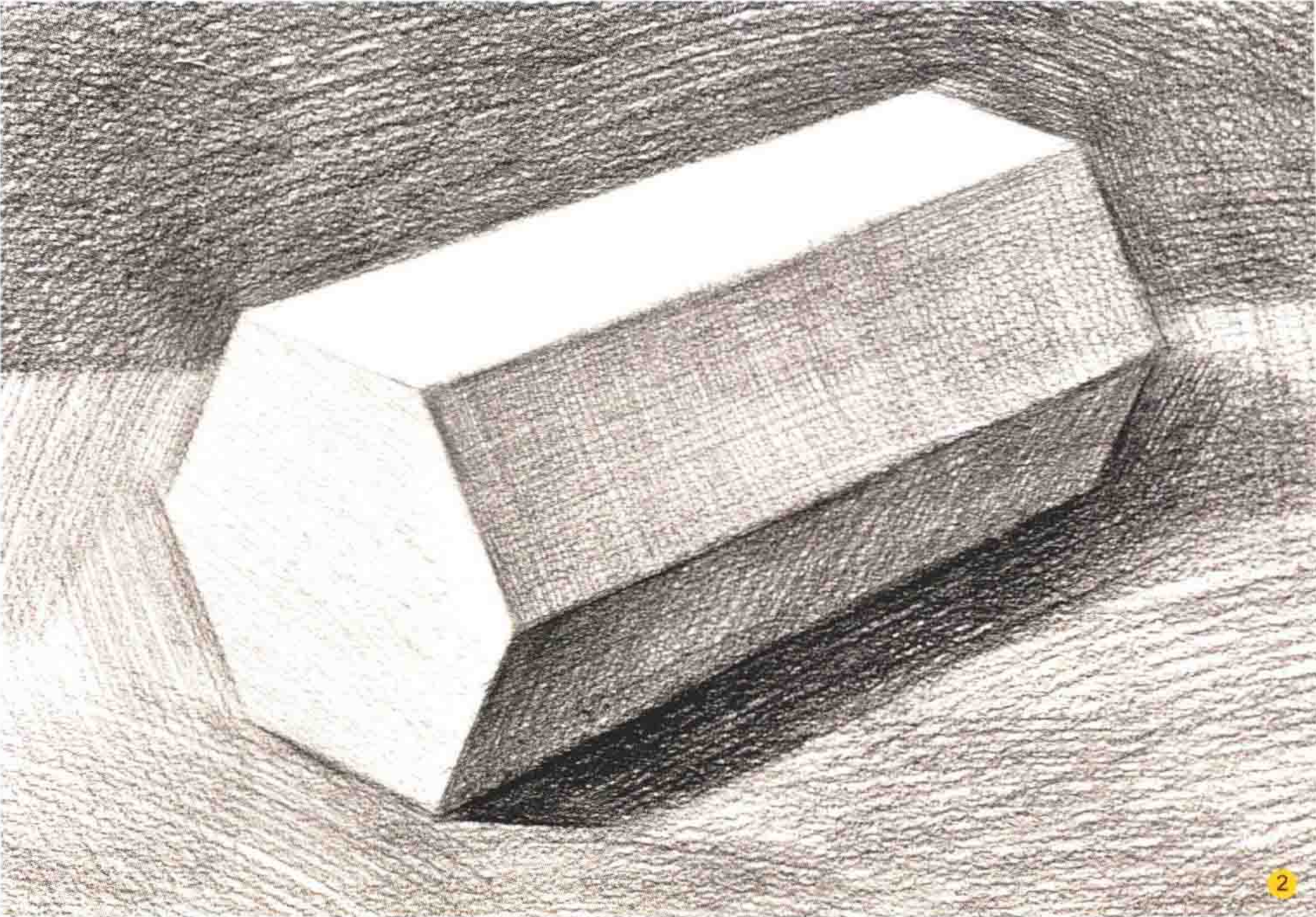
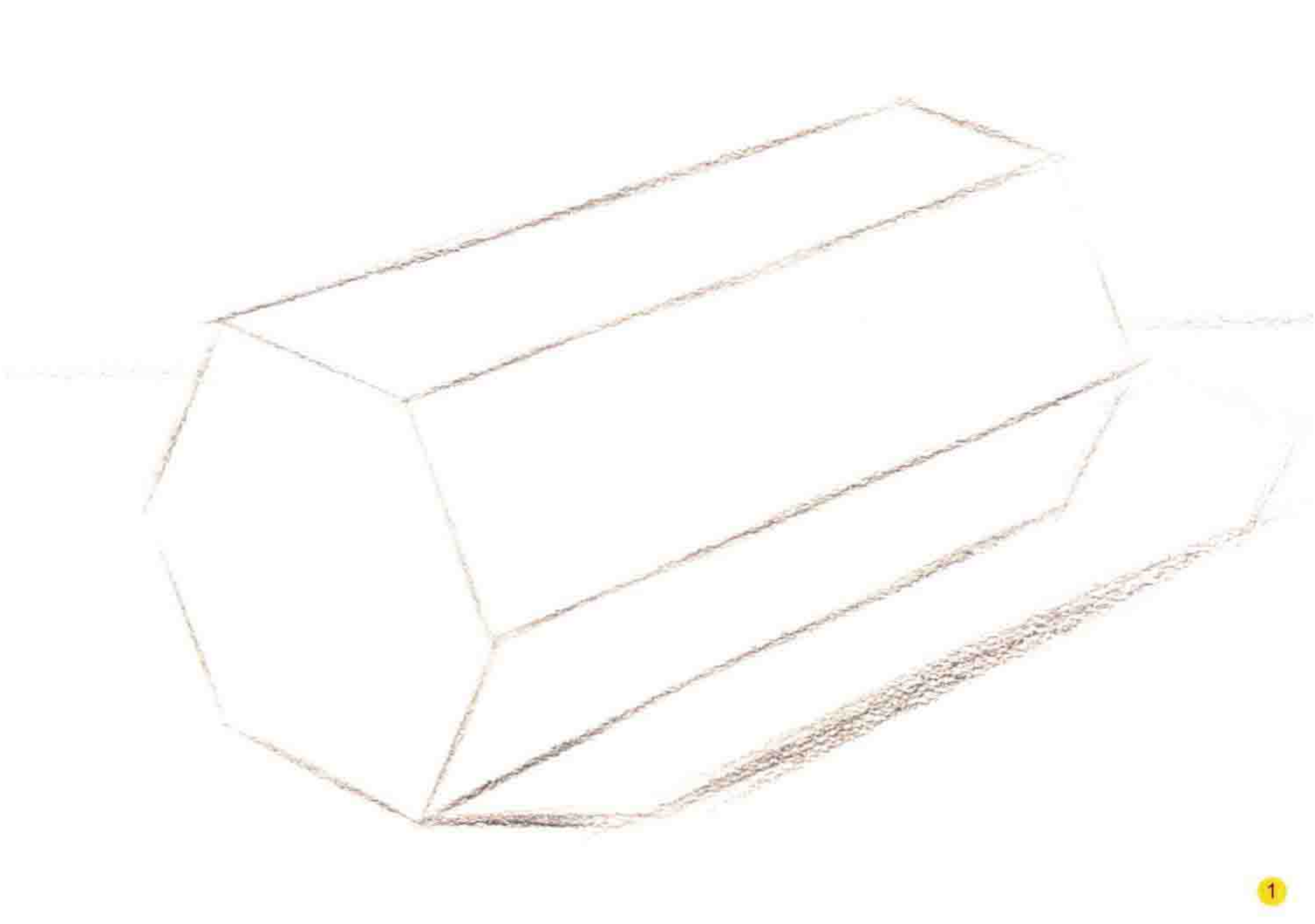


匡明智
2013.4

4

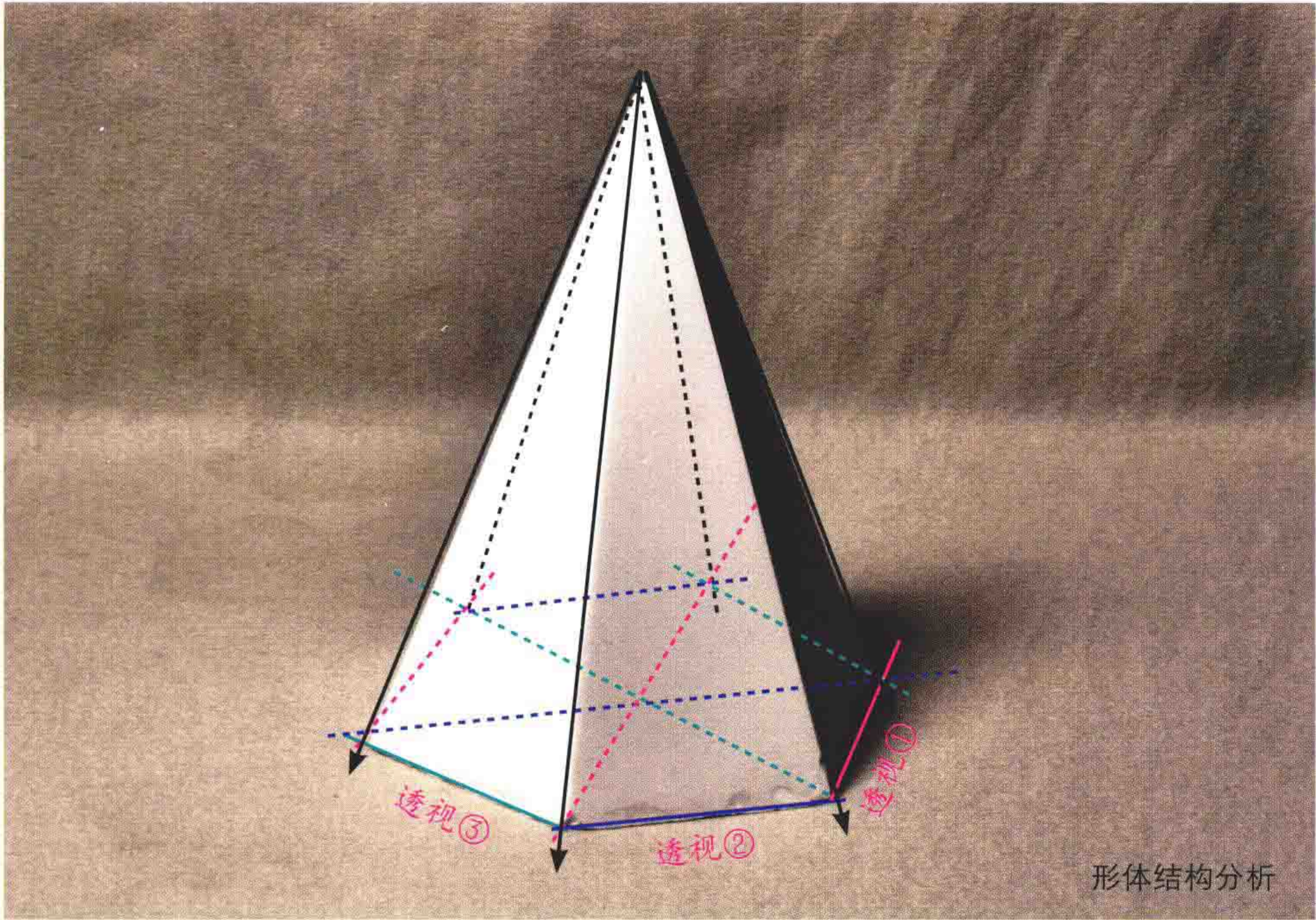
横卧六棱柱的明暗素描作画步骤

在能看到六棱柱四个面的情况下，应将明暗调子分成七个色阶以上，这样画面层次才会丰富。

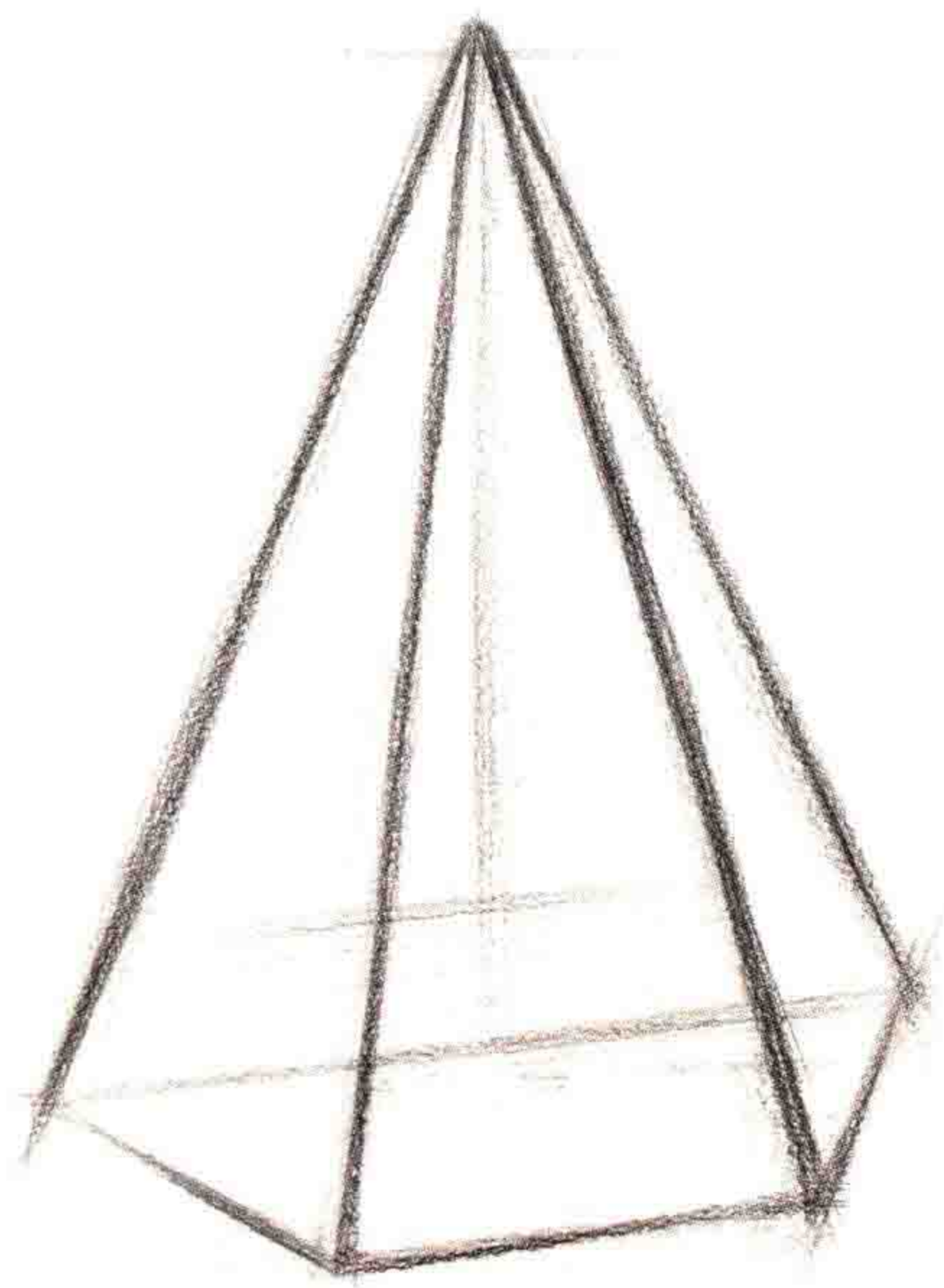


六棱锥的结构素描作画步骤

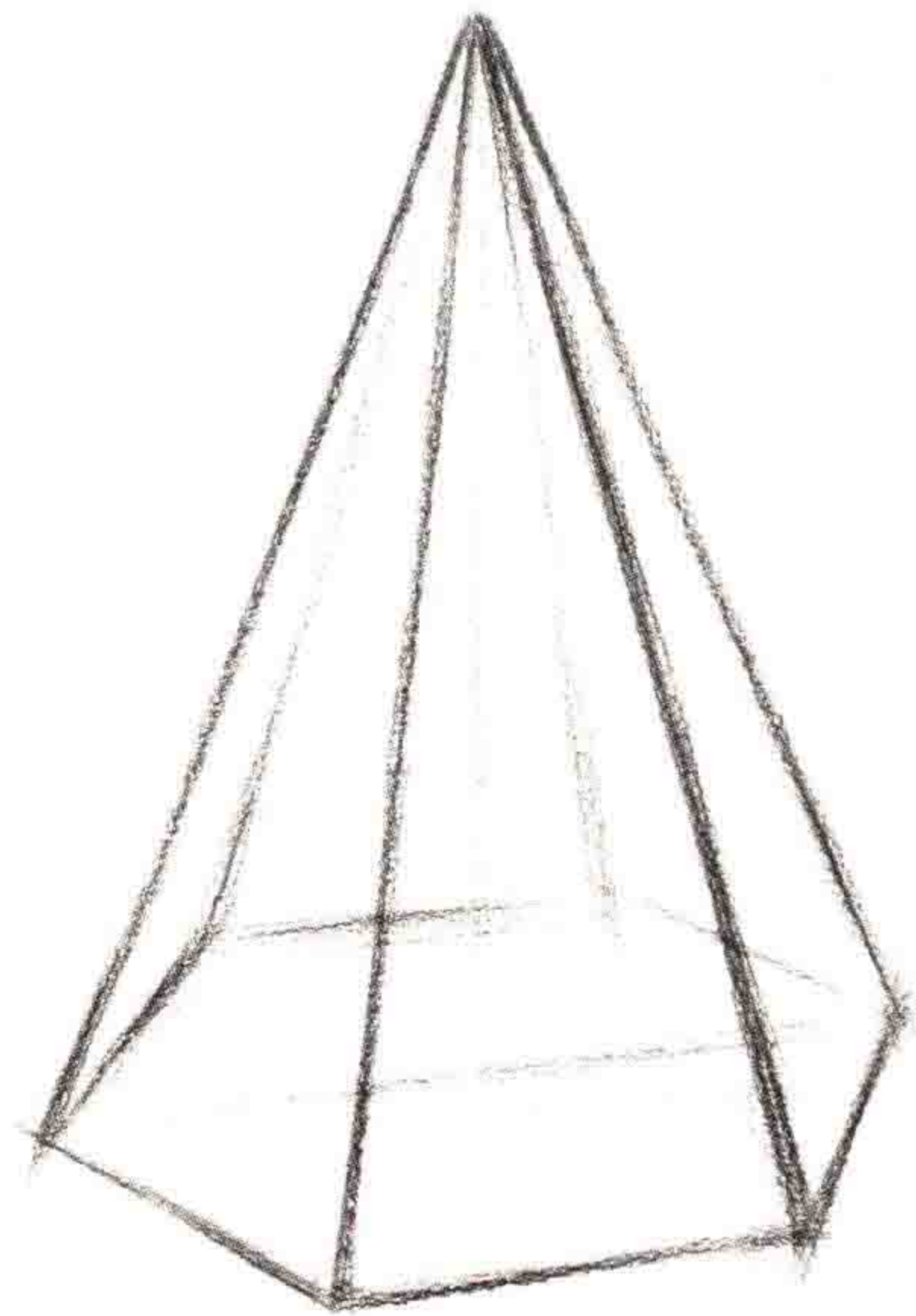
画六棱锥结构素描的时候，为了将造型画正，可以先画中线，然后保持两边的斜线与中线的夹角相等即可。



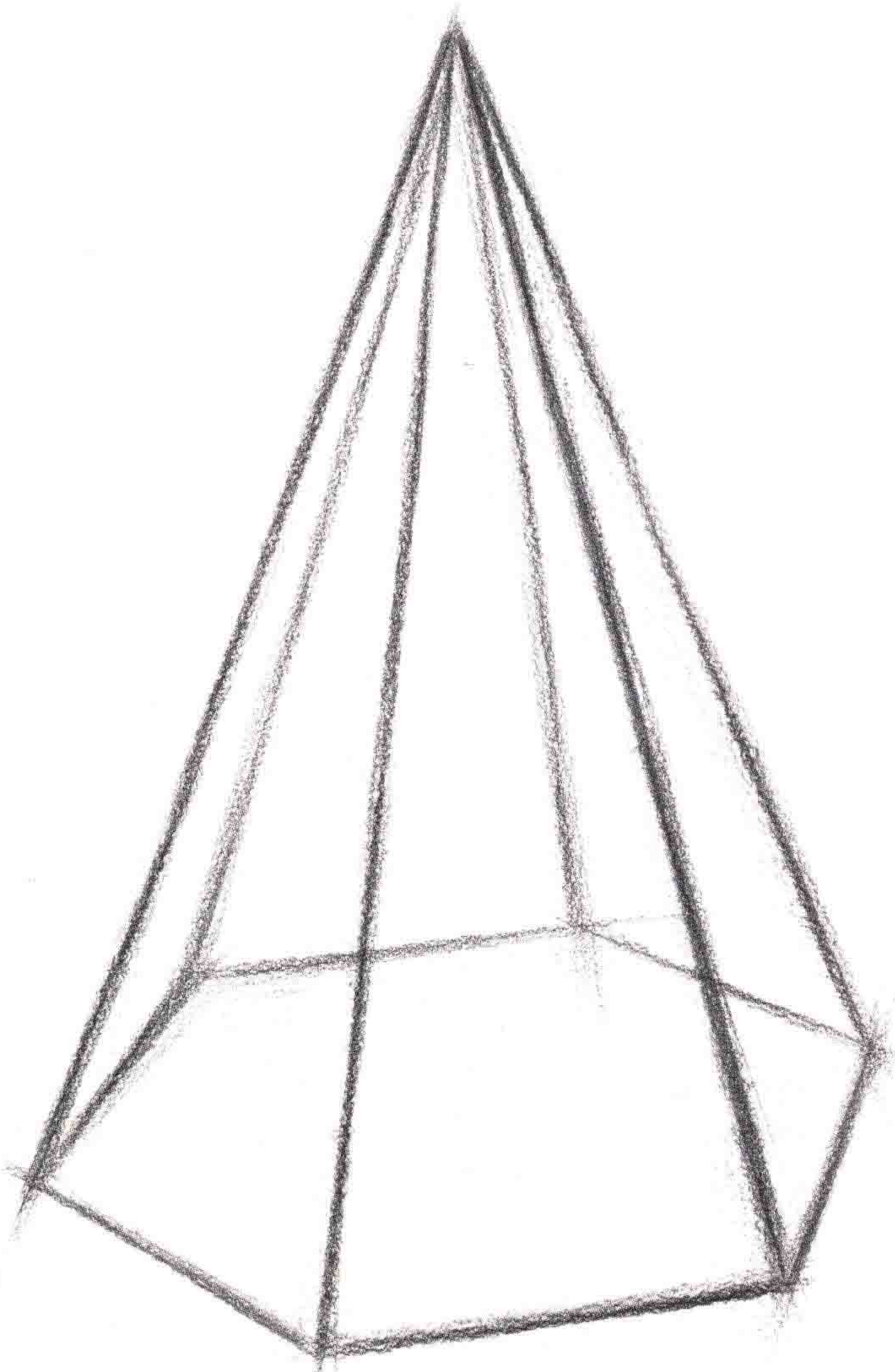
1



2



3



匡鹏智
2013.4

4