

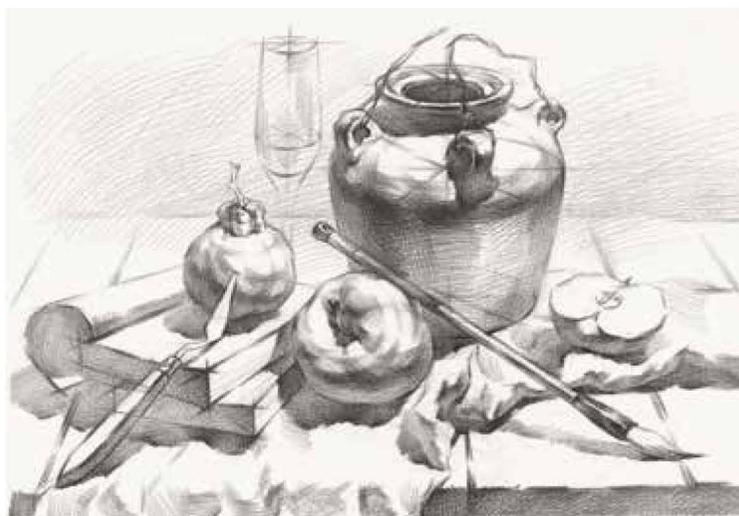
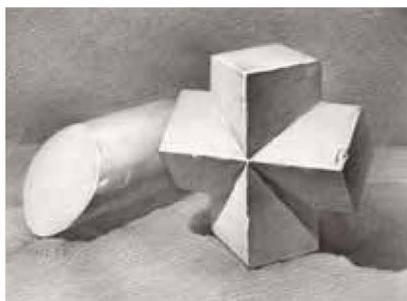
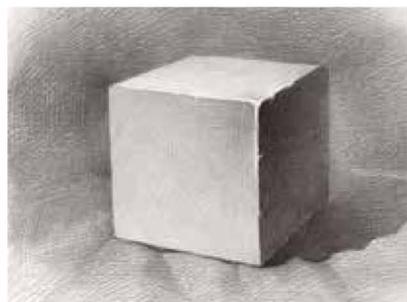
青美文化系列丛书

基础素描全教程

——从几何到静物

主编 刘建林 编著 贾维颢

几何形体 / 静物结构 / 静物明暗 / 步骤详解 / 作品赏析



河北美术出版社

青美文化系列丛书

基础素描

全教程

——从几何到静物

主编 刘建林 编著 贾维颢



几何形体

静物明暗

静物结构

作品赏析

步骤详解

河北美术出版社

责任编辑：李 林
装帧设计：睿雅艺书设计
责任校对：张青艳

 青美文化系列丛书

基础素描全教程

主编 刘建林 编著 贾维颢

出版：河北出版传媒集团 河北美术出版社

发行：河北美术出版社

地址：石家庄市和平西路新文里 8 号

邮编：050071

电话：0311-85915038

网址：www.hebms.com

制版：杭州海洋电脑制版印刷有限公司

印刷：浙江省邮电印刷股份有限公司

开本：787mmX1192mm 1/8

印张：13

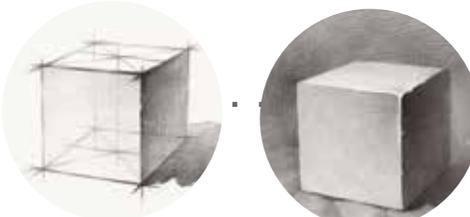
版次：2018 年 4 月第 1 版

印次：2018 年 4 月第 1 次印刷

定价：88.00 元



目 录

第一章 基础知识		· 2
第二章 几何单体		· 6
第三章 几何组合		· 26
第四章 静物基础		· 40
第五章 静物单体		· 42
第六章 静物组合		· 58

第一章 基础知识

工具的认识

“工欲善其事，必先利其器。”而欲利其器则先熟其性，素描的工具虽然不多却要了解清楚它们的用途。



素描的用笔材料分为两大类：铅笔和炭笔。

铅笔工具：在素描中铅笔的种类很多，通过不同硬度的铅笔可以让画面产生丰富的层次感，铅笔可分为H系列与B系列，H系列数字越大则越硬，B系列数字越大越黑，也越软，铅笔根据硬度不同可分为硬铅、中铅、软铅、特软。

炭笔工具

铅笔带有反光而炭笔没有，铅笔更为细腻，炭笔的颗粒感比铅笔大些，但善于塑造不同的肌理效果，线条的力度变化更为明显，厚薄的区分度高，一般炭笔工具完成的画面对比度更强。炭笔工具的成分基本由炭组成，按种类可分为炭笔、炭条、炭精条。

擦抹工具

擦抹工具分为“揉擦”与“消除”两种，前者通过擦笔或纸巾将画过的调子通过揉擦变得统一或过渡，后者通过橡皮或橡皮泥将画过的调子擦去或是减弱。



擦笔揉擦多用于小面积的变化以塑造细节。



纸巾揉擦则用于统一大调子，如暗部的揉擦。



手指揉擦多用于调子的过渡衔接。

揉擦工具

揉擦用的工具一般是由较软的纸或直接用纸巾制作而成，其原理是通过摩擦原有的笔触，把铅笔粉末平均化，使笔触消失或减弱，方便塑造不同的材质质感。



硬橡皮的擦除效果很强，但容易损害纸张，被擦除的边缘呈现清晰的形状，多用于去除错误与处理高光。



软橡皮的擦除效果略弱，但适合反复使用，一般擦除后会余留痕迹。



橡皮泥也称可塑橡皮，其擦除效果最弱，多用于减弱颜色，它可以变化各种形状，使用时比较灵活。

消除工具

常见的橡皮一般是软橡皮的一种，而在素描绘画中需要了解软硬度不同的橡皮，根据作画过程中的不同情况区分使用。

素描用纸

素描用纸要求纸面上有不小的起伏纹理，较薄且硬，纤维拉力要好，不起毛，如此可以将铅笔的粉末保留在纸面中，通过处理更易于出不同的效果。

画板与画架

在素描绘画中，纸笔等工具准备好后，需在画板上开始绘画以保持纸面的平整，画板需要与视角形成90°夹角。

固定工具

使用画板时，需要将纸固定在画板上，通过工字钉、夹子、胶带、水胶带等将纸固定。

美工刀

素描绘画中使用的美工刀是小号的，用于削铅笔和裁纸。

临本架

临摹时方便临本的安放，可以随心调节角度位置。

画凳

作画时使用的凳子，一般是可以折叠的软凳子。



作画姿势

正确的作画姿势可以帮助初学者更快地养成正确的观察习惯，错误的姿势在长期的作画中会造成驼背和脊椎疼痛等问题，养成正确的作画姿势非常重要。常用的作画姿势分为坐立式和站立式两种。

坐立式

作画时将画板放在画架上或者膝盖上，上身挺直，保持与画板之间有一臂的距离，如此便可以从宏观处着眼，把握好大的画面关系。

站立式

站立式的作画姿势通常适用于架上作画，画板的高度与斜度根据作画者的身高调节，作画时可以随时退远观察，把握整体。



站立式



坐立式



坐立式抱板

视觉角度

无论是哪种作画姿势，在作画时我们的视角必须与纸面中心成 90° 角，这个角度看到的是真实画面，当视角与画面产生不同角度时我们看到的画面将形成透视关系，画出的内容会随比例形变。

测量方式

在观察物体时，我们常常通过较长的铅笔平举竖直对应应在物体上做标记来判断比例。通过贴合边缘来与画面对应，检查物体的倾斜角度。

正确的测量姿势



手臂伸直，上下左右移动，铅笔竖直不可弯曲，以此可以稳定测量的数据。

错误的测量姿势



弯曲的手臂在运动时会让物体被测量时的比例不准。

握笔方式

作画时需要用铅笔去控制线条的粗细、长短、松紧等变化，要做到这一点就必须习惯正确的握笔方式，画画的过程中才能做到随心所欲。

控制倾斜度

中锋用笔，倾斜度大于 45° 角，通过小拇指支撑以稳定铅笔，常用于清晰的线条或细节刻画。



中锋用笔

侧锋用笔，倾斜度小于 30° 角，铅笔尽可能贴近纸面上线条变粗，常用于过渡调子的排线。



侧锋用笔

控制握笔前后

前端握笔，越是接近笔头，铅笔就越容易控制，越是前端握笔线条就会变的越紧，常用于刻画视觉中心物体的边缘。



前端握笔

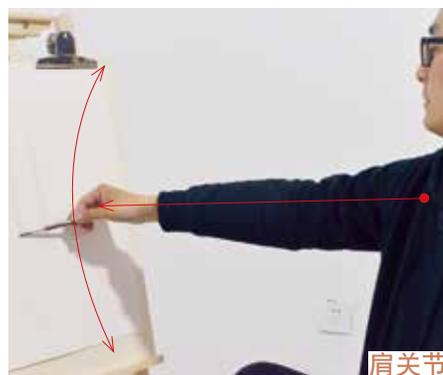
后方握笔，通过延长笔头并减轻握笔的力度，保持手指松软画出松动较粗的线条，常用于大面积上调子。



后端握笔

控制关节

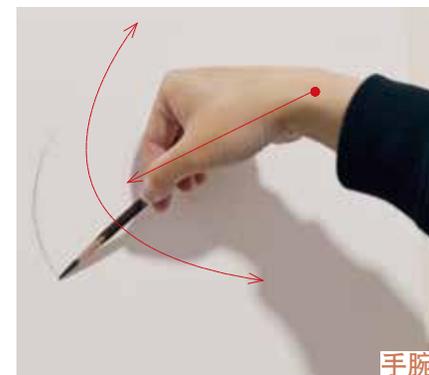
当用铅笔拉长线时，我们的手以关节为圆心做弧线运动，故此越是后方的关节运动，画出的线就越直，在初学者练习的过程中要学会控制其他关节不动。



肩关节



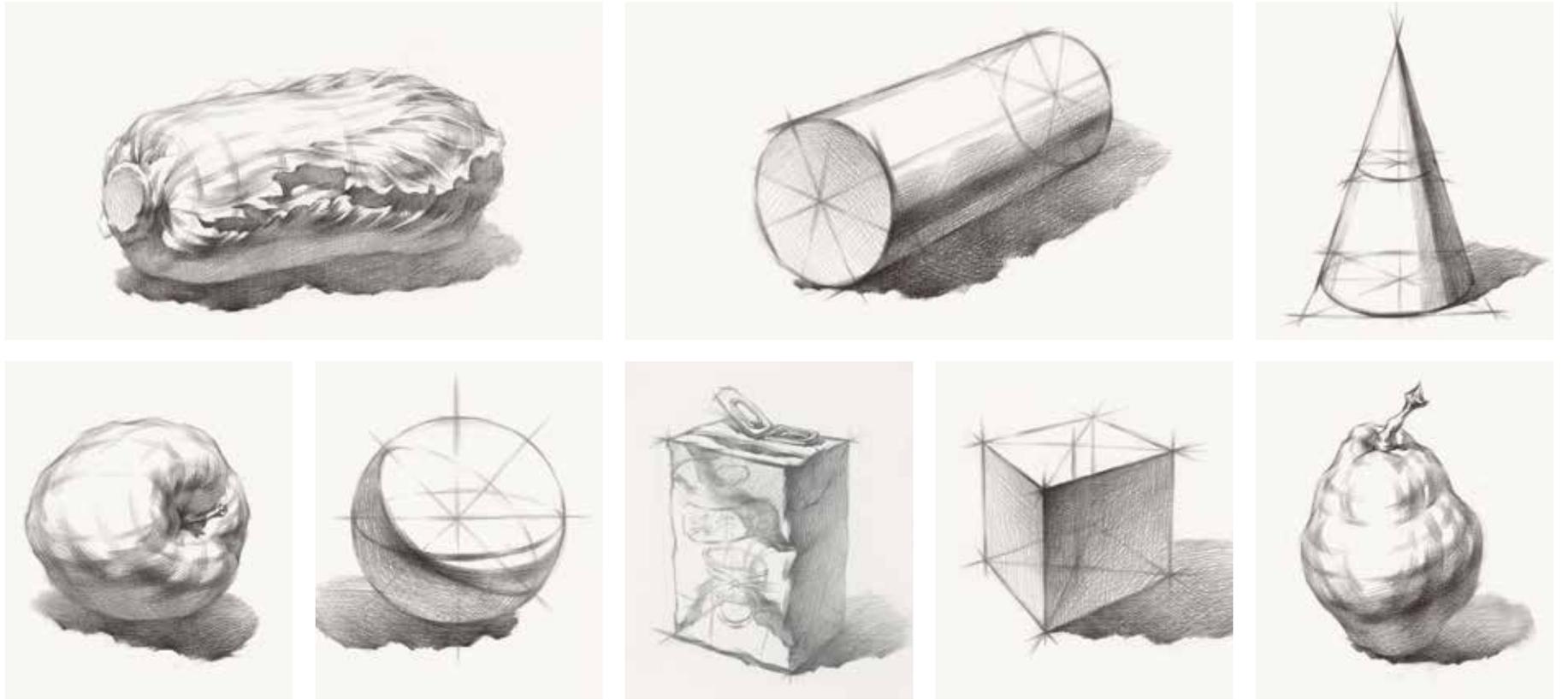
肘关节



手腕

通过几何体理解对象

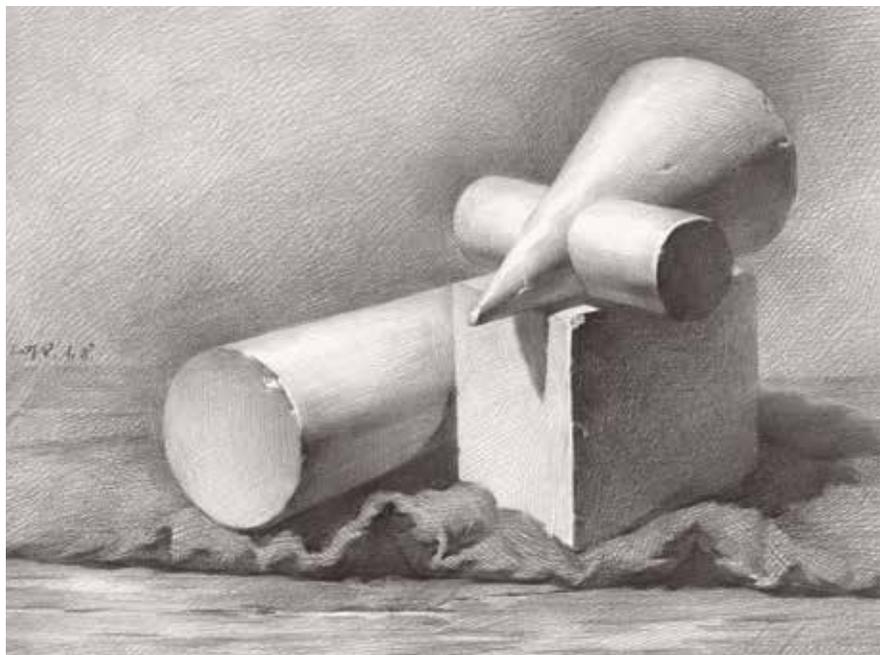
初学者往往会局部观察，“线性”地观察，缺乏整体意识，归纳将复杂的事物简化，更概括更整体的表达对象是造型基础的必要意识。几何是初学者首先接触到的内容，世界上纷繁复杂的各种形态的物体形态都是由一个或多个最基本的几何形体组合而成。通过概括将物体几何化，有助于理解物体的形体构成和结构转折。通过对几何形体的理解，我们就可以掌握复杂的物体形态，更概括地对其进行表现。



观察方法

绘画造型的基础是正确地认识表现对象，提高观察能力是绘画入门的基础要求。作画前对表现对象进行整体观察、比较，这是克服作画盲目性，实现理性分析的前提。初学者往往不太重视这个过程，只盯住一个局部，孤立地画完某一处，再画另一处，这样的画法造成的后果往往是顾此失彼，不能把握物体之间的比例大小、形体特征、明暗色阶、空间虚实等方面的关系与对比。

整体观察即总体、全面、完整地观察，对物象做上下、左右、前后的全面审视，理性分析并作出判断结果。比较观察的方法有很多，有形状的比较、距离的比较、透视的比较等等，只有通过反复的比较，才能找准物体大的形体，避免只将目光停留在一个物体上或一个物体的局部上。在整体观察、比较时，眯着眼睛看物体，可以排除物体局部细节的干扰，有助于统揽整体，看到画面的大关系。整体观察比较，不但是作画前必须要做的准备，而且要贯穿作画的全过程，只有这样，才能自始至终保持画面整体关系的协调统一。



任何人都不能一遍画准确，画画的过程就是不断修正的过程。发现自己画面错误的方法有很多种，经常用到的有：将画板倒立过来和推远一点。倒立画板可以检查出物体是否对称、是否水平、是否垂直等问题。推远观察可以摒弃细节，从而更概括、简洁地观察物体之间大的比例关系。

形体与结构

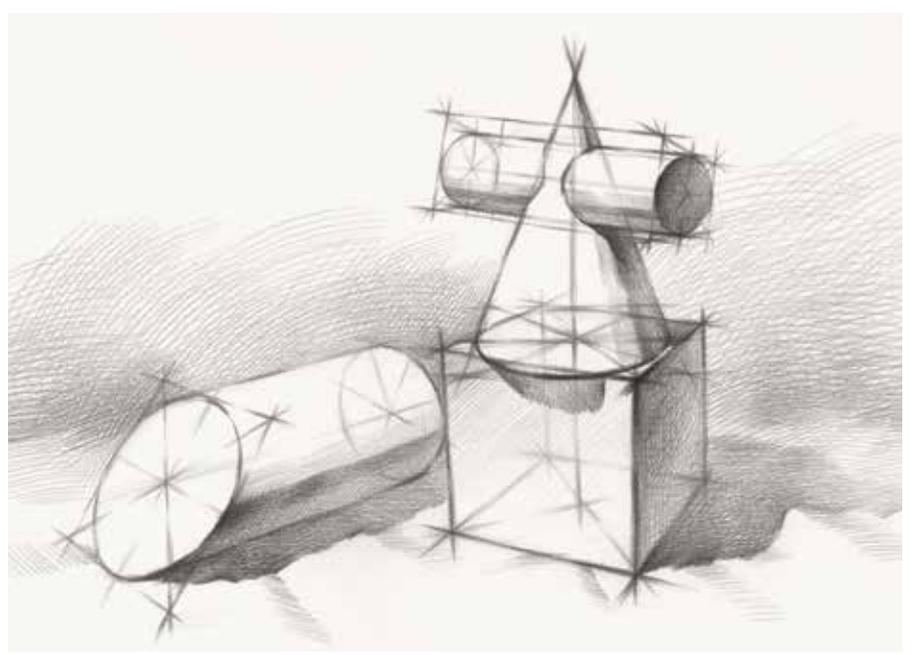
形体

其中包含着“形”与“体”两层含义，两者是相互依存不可分割的。形体是物体存在的外在形式，是体现物体存在于空间中的立体造型，是素描造型的基本依据。

结构

结构是形体的内在本质，形体是结构的外在表现。即形体以什么样的方式占有空间，就具有什么样的结构。形体与结构关系是素描的骨架，是最重要和最关键的素描关系。

对象的光影、质感、体量和明暗等外在因素的存在是有条件可变的，唯有结构及其所决定的形体才是本质的、不变的。想要透彻了解对象结构关系，那么就要忽视这些外在的因素，并对结构的观察和测量与推理结合起来，同时将结构透视原理的运用贯穿在观察过程中。



一切立体的物体，其真实的形状是它所占有的三维空间，即它的体积空间，而一切物体的体积是由它的体面限定的，或者说是由其体面构成的。体面的转折处、体面与体面的连接处所呈现的“线”被称为“轮廓线”或“结构线”。三个以上的体面汇聚交接而构成形体的尖角，即被称为“点”。

三大面

在光线照射下，物体出现了受光和背光的明暗变化，不同位置受光程度不同，于是形成了受光部分、中间部分和背光部分，即亮面、灰面和暗面，也就是黑、白、灰三大面。在基本几何形体中，正方体在光线照射下所呈现的黑、白、灰三大面关系最为清晰规范，圆球体的三大面关系则最为特殊。三大面中，亮面的色调变化简单，暗面的色调变化含糊，灰面的色调变化丰富。

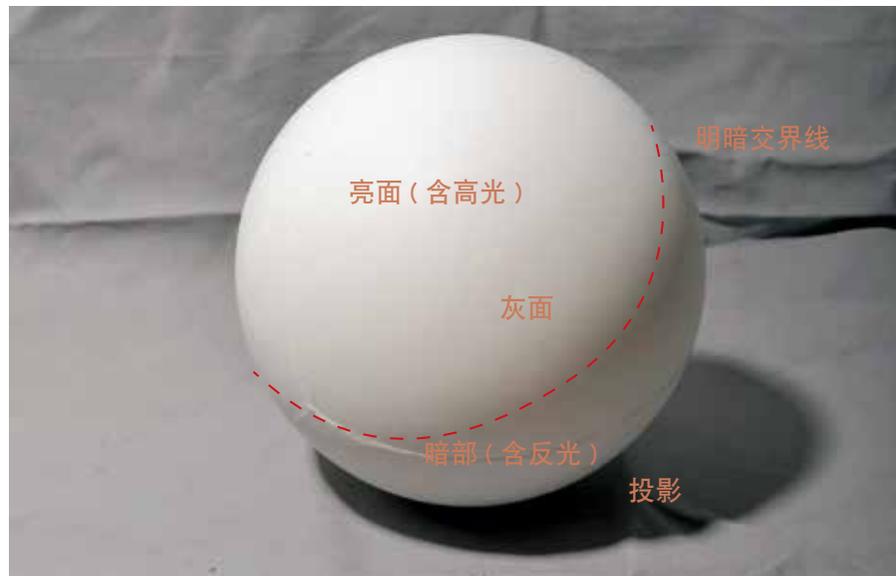


五大调

调子是指画面不同明度的黑白层次，是主观处理的画面层次变化，因此会呈现出不同的风格特征，对比或浓重强烈，或淡雅柔和，或丰富，或单纯。

在三大面的基础上，综合环境因素与物体的结构，又细化出五大调子：亮面（含高光）、灰面、明暗交界线、暗部（含反光）、投影。

五大调子在球体上表现得非常明显。无论光源的强弱、角度、距离怎么变化，也无论物体体面起伏多么复杂，都不会改变五大调子的排列秩序。



观察角度

物体会因为观察者角度的不同而形成俯视、平视、仰视等画面，俯视的画面纵深开阔，空间感强烈，是初学者常画到的角度；平视的画宽幅不变，而高度缩短，但画面紧凑而稳定；在仰视角度，平台缩短或直接消失，此角度的空间最难塑造，通常在绘画中期用于练习表现空间。



俯视



平视



仰视



正光



侧光



逆光

光的位置对物体的影响



光源偏低

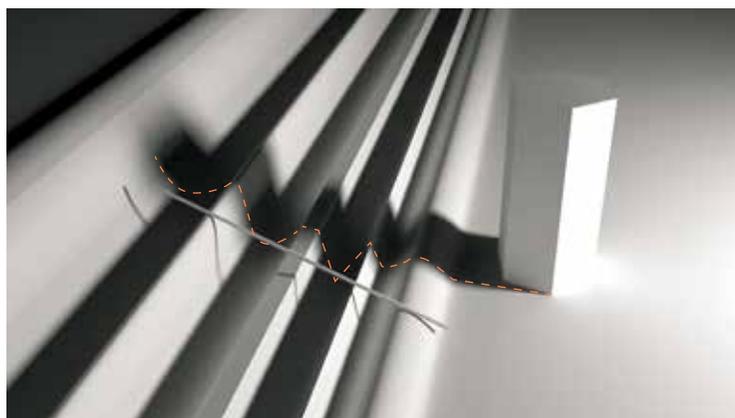


光源偏高

光的高低对物体的影响

光影的影响

光源对画面的影响不容小视，它与画面之间是服务与被服务、辅助与被辅助、结构与被结构的关系。光源是画面造型的重要元素之一，在暗示对象形体的同时更赋予其画面感。



投影遇到障碍起伏后的变化

第二章 几何单体

正方体

在日常生活中很多东西都是正方体的延伸，当我们掌握了正方体的透视及明暗变化规律后，复杂的东西自然就迎刃而解了。画正方体主要掌握两点：一是透视，二是依赖于明暗变化规律的形体塑造。

步骤一：定出正方体上、下、左、右高点，确定正方体在画面中的位置，用长直线概括其形体并找到暗部与投影。

步骤二：用侧锋上调子，整理正方体暗部与桌面背景的固有色关系，同时整理交界线与投影的强弱变化。

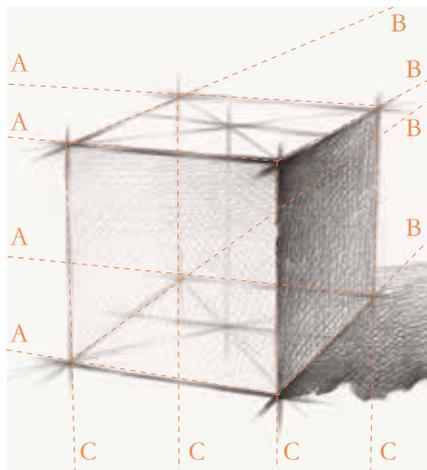
步骤三：进一步调整形体的同时用纸巾顺着形体揉擦，塑造出正方体的体积感，并适当表现三个面之间的转折变化。

步骤四：用硬铅塑造正方体三个面与背景关系，使正方体每个面的前后关系到位。背景的塑造可以适当主观突出主体物。



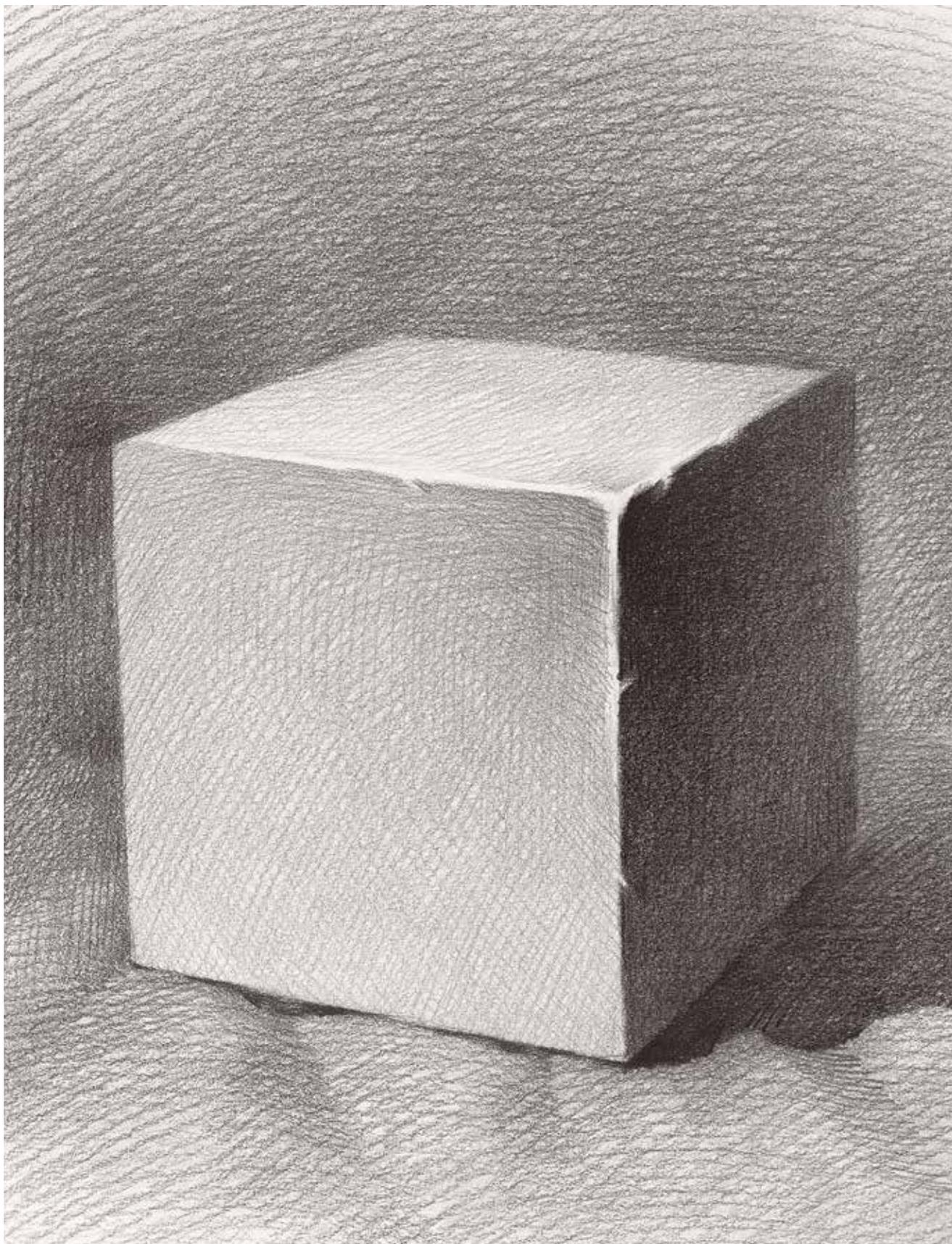
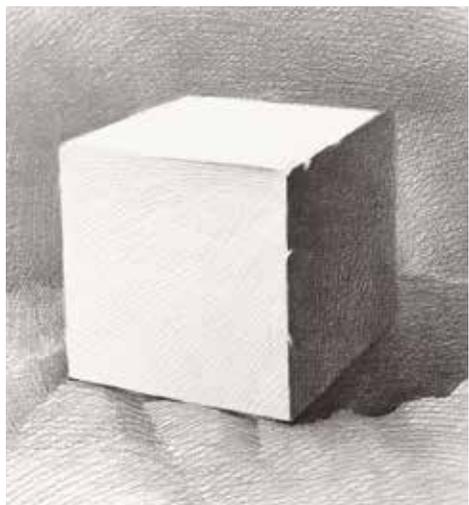
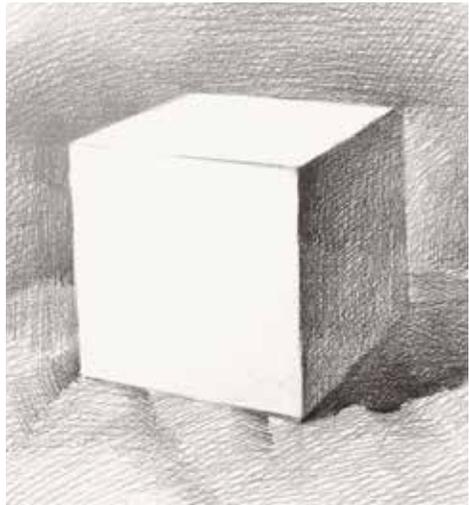
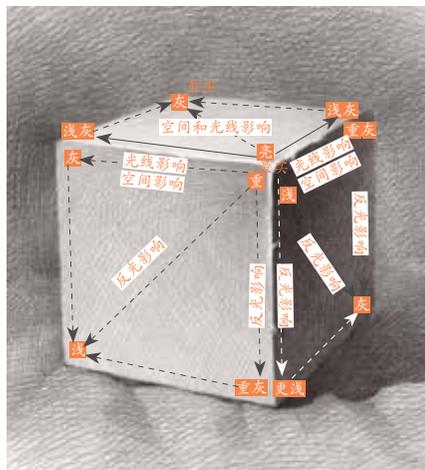
结构解剖

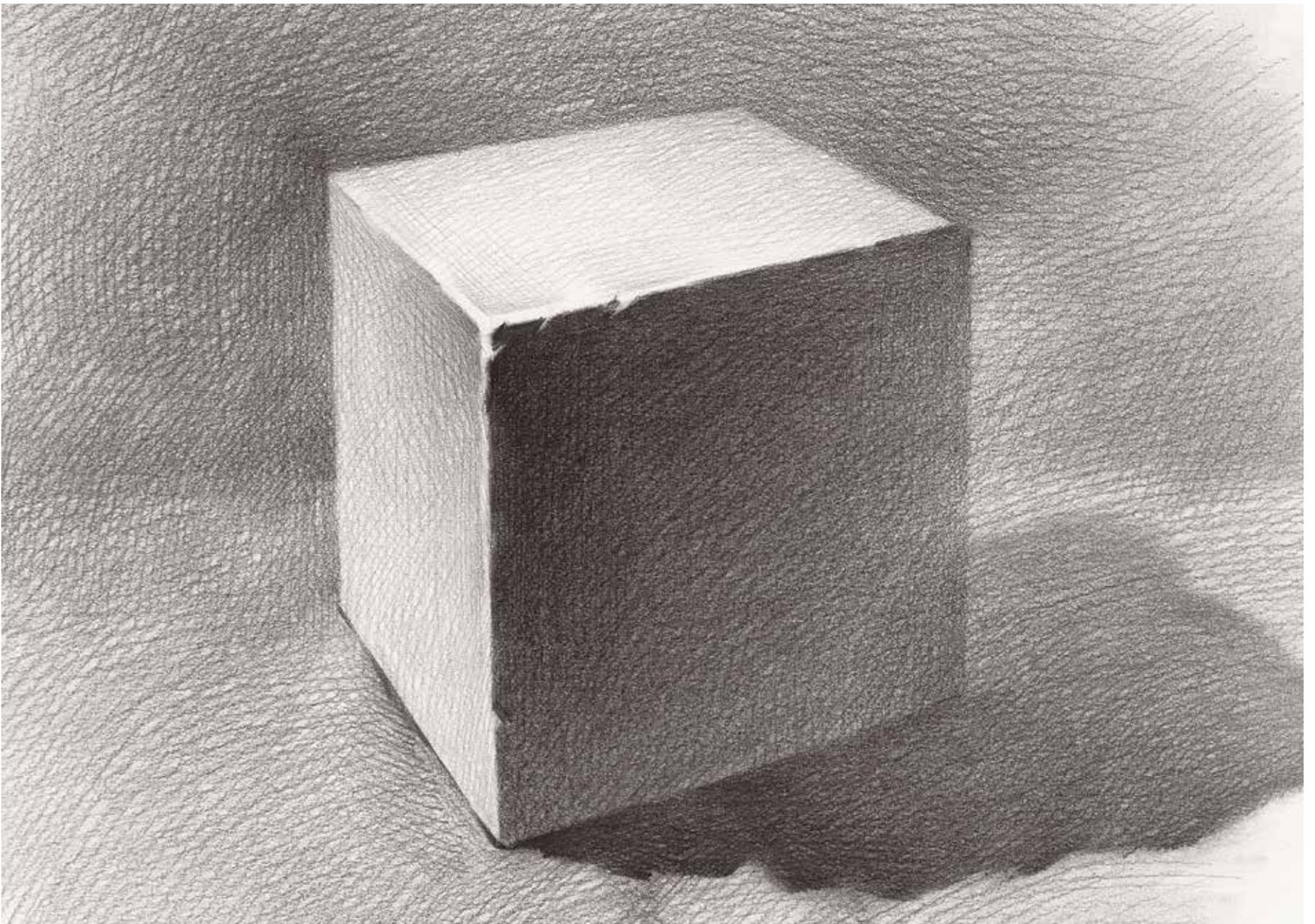
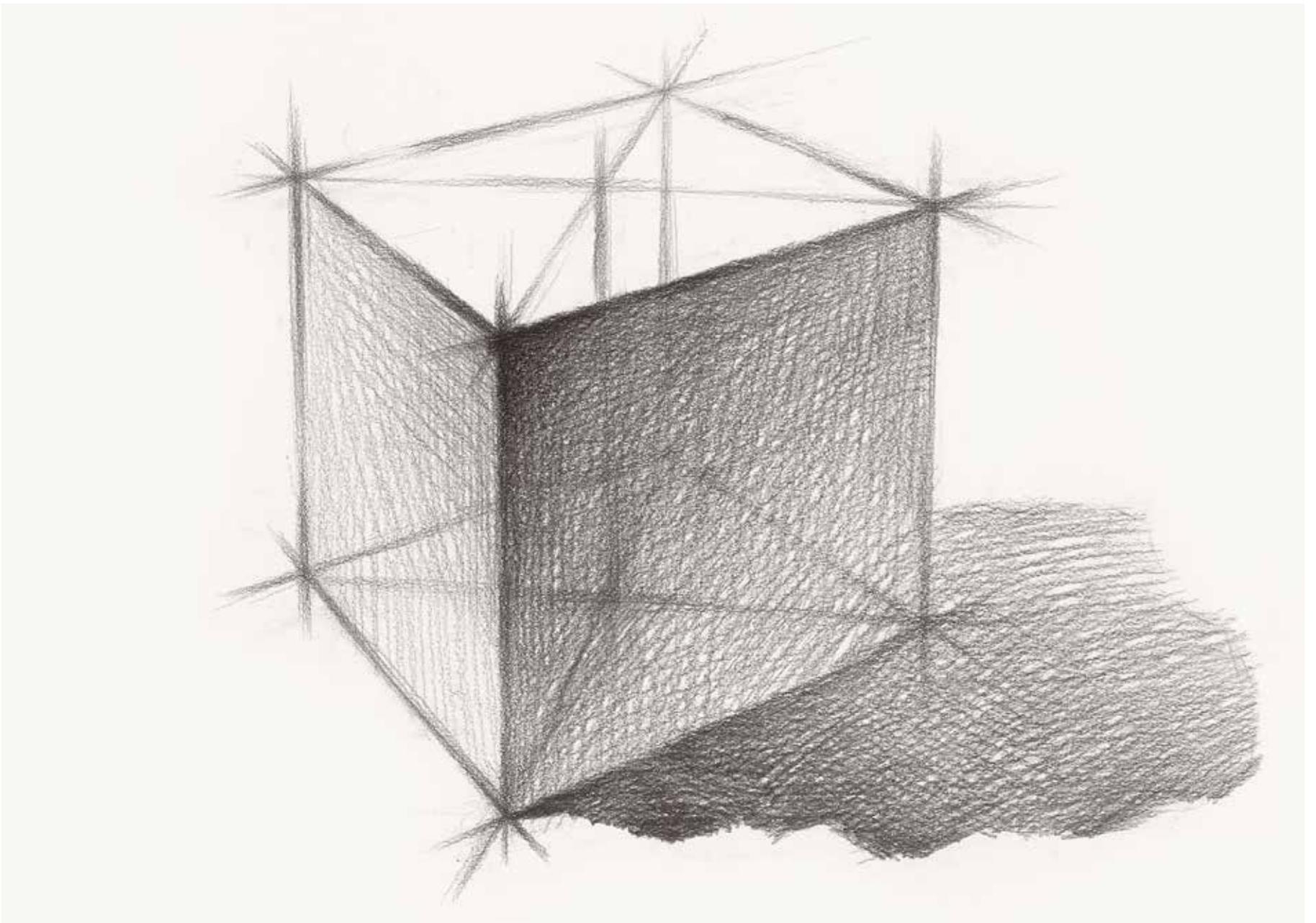
当我们能够看见正方体三个面时，那它必定是三点透视。A组、B组、C组线朝各自的方向延伸，分别消失于一点。



明暗解析

正方体三个面的黑、白、灰变化很明显，受空间和光线的影响，前面三个面交汇的点最实，最远的点是画面最虚的地方。





球体

对球体的掌握有利于对之后复杂物体的刻画，由方体过渡到球体在光照下呈现出五大明暗色调，画好五大色调是球体学习的重点。作画时注意调子的方向感，正圆并不存在透视，从任何一个角度观察，球体的外形特征都是一样的。

步骤一：以正方形为基准将圆以切角的方式将形起出，找出交界线与投影，交界线是圆切面的椭圆。

步骤二：用侧锋以松动的线条将暗部调子与台面背景上调，适当区分交界线与投影的强弱变化。

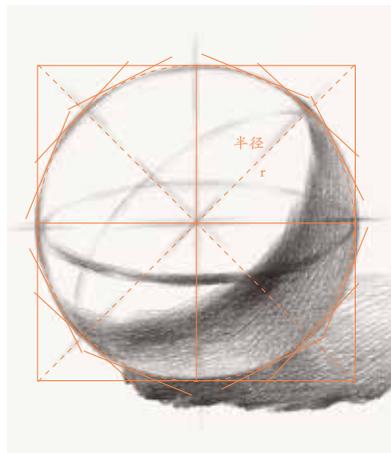
步骤三：用纸巾顺着圆球形体揉擦，塑造出球状体积，并让暗部与背景的调子和谐统一，方便塑造。

步骤四：用硬铅深入塑造，通过重带灰、灰带亮的方式让圆的过渡自然，体积饱满。注意背景的笔触只能突出球体，不能太跳。



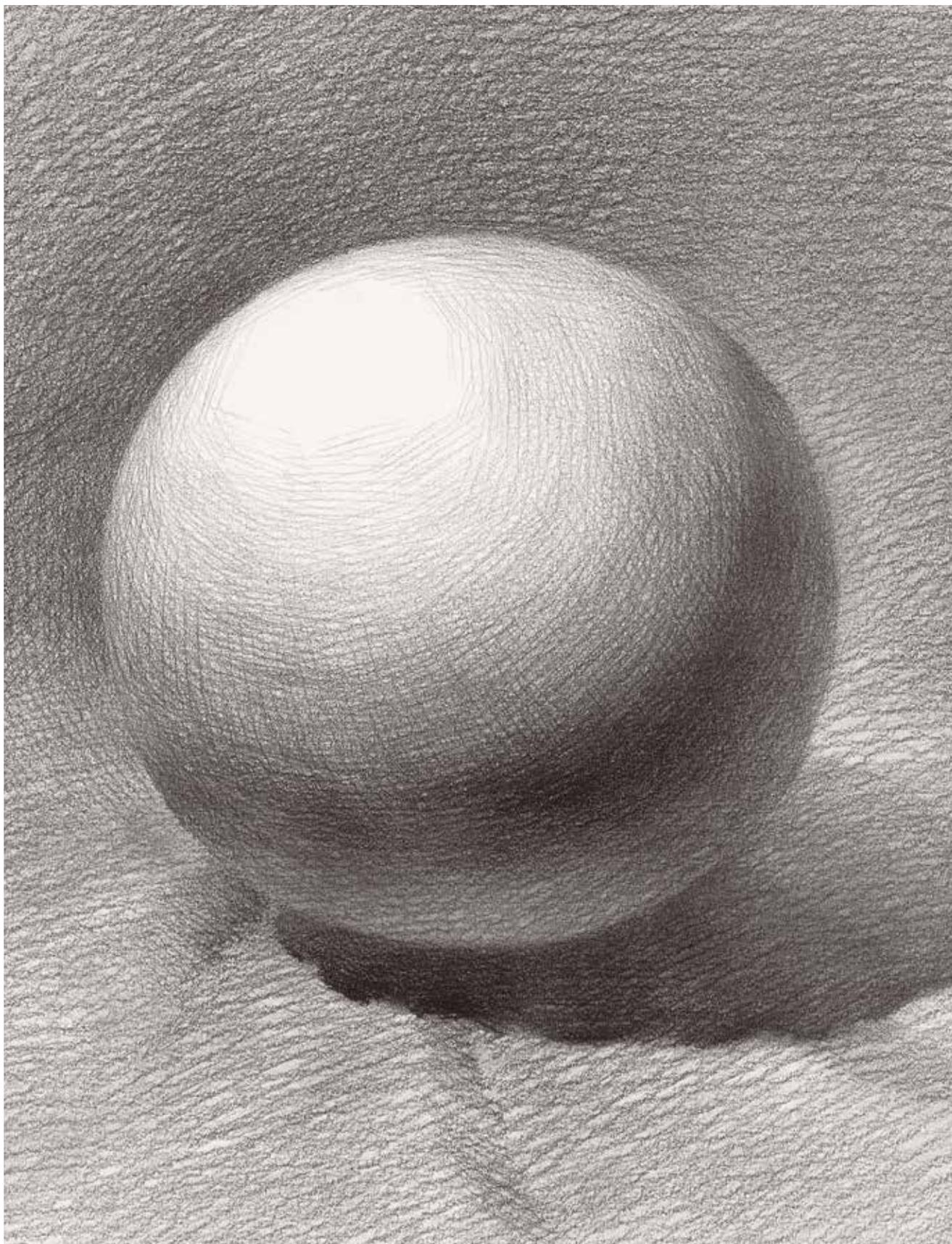
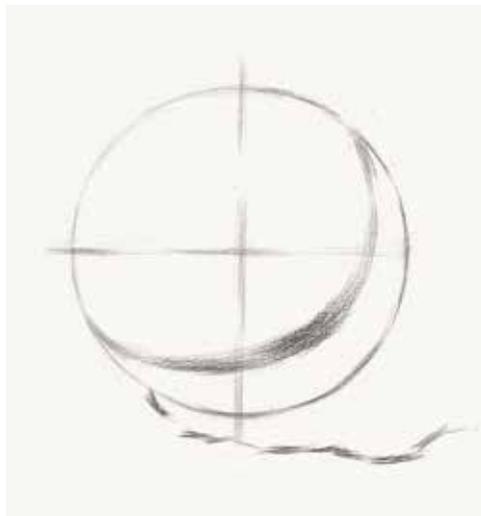
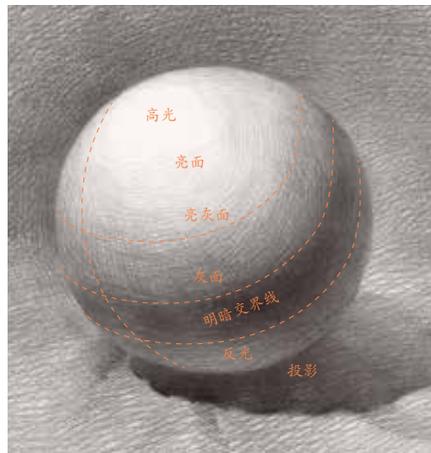
圆的画法

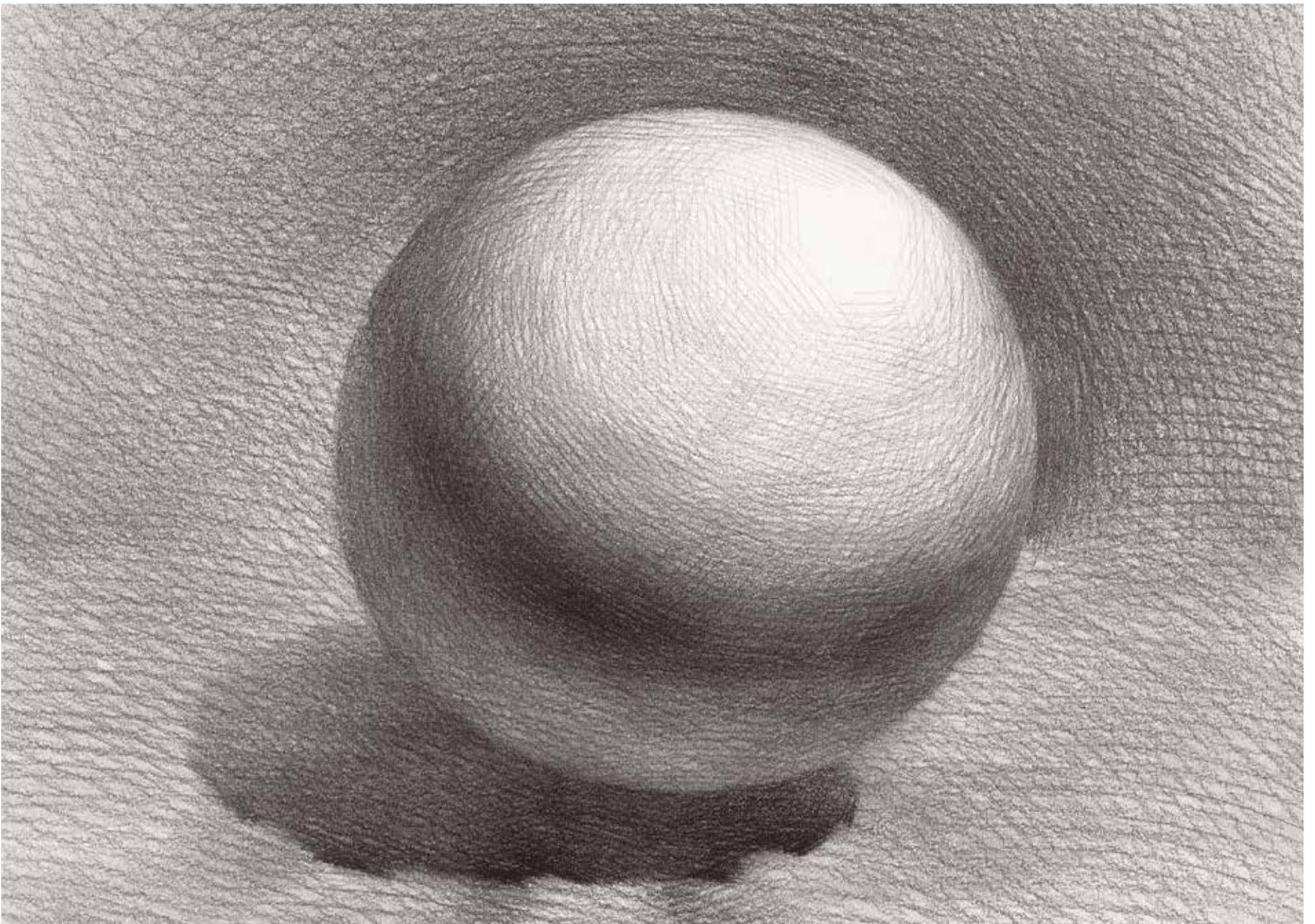
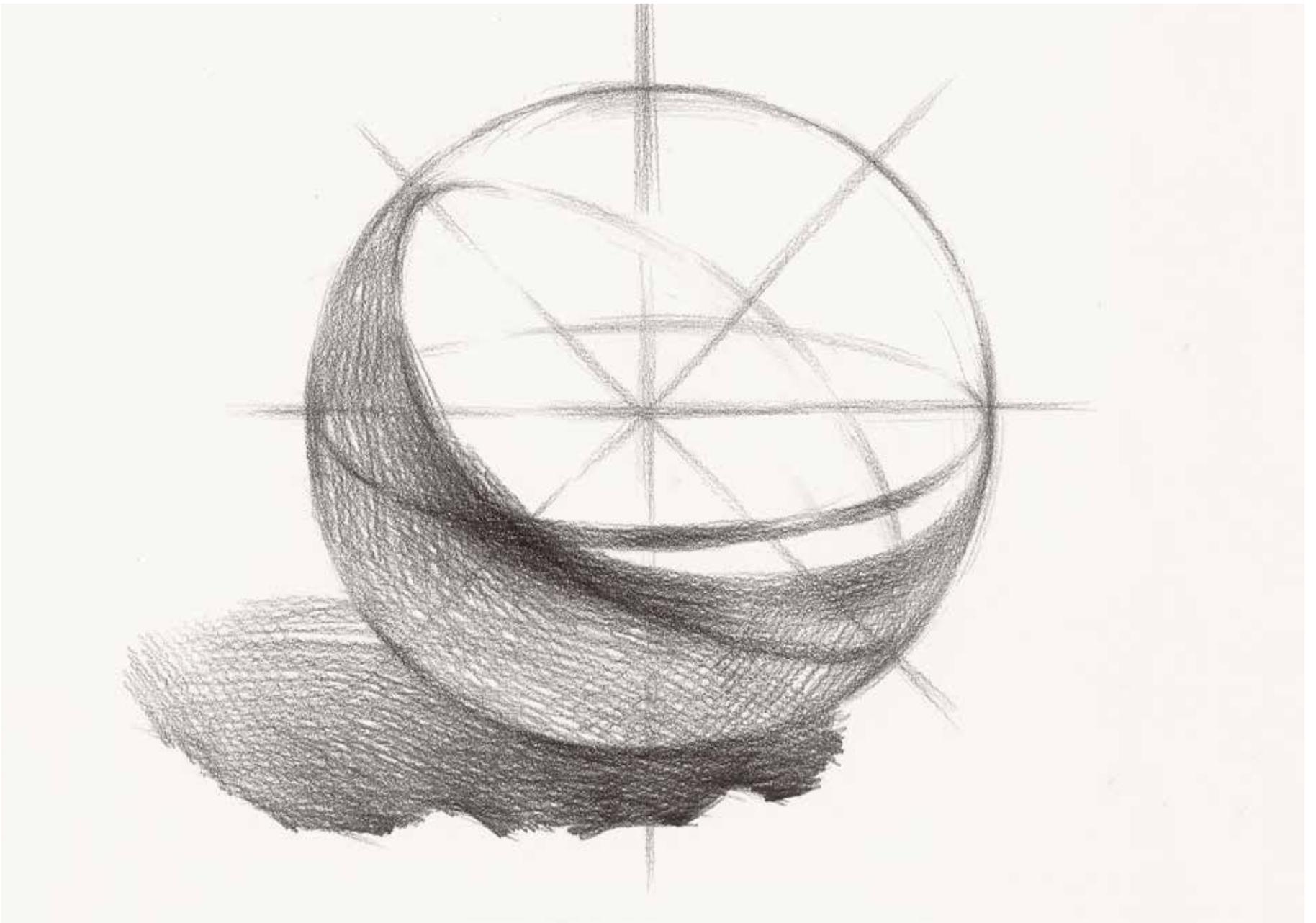
如果先画出“田”字格，连接各中点，然后再逐渐切出圆形，这种方式并不能画出标准的圆形来。圆的正确画法是先画出正方形的“田”字格，连接对角线，用铅笔量出半径长度，在对角线上做标记，进一步用直线切割，擦掉多余辅助线，完善圆形。



明暗解析

在表现球体的亮部与背景时，亮部周围画得重些，使空间感加强，但不能画得太多，能衬托出主体物即可。注意背景与轮廓的衔接与隐藏，不要将暗部的边缘画得过深，要柔和过渡。这样才能强化形体的体积感与空间感。反光不能太强烈，要注意轻重变化。





六棱柱

六棱柱是由长方体演变而来的，其上下各六条边尺寸相等，刻画时要注意透视所产生的比例关系。当光照在六个面上，其明暗对比微妙，需尽量体现棱柱体强烈的层次对比特征，注意几个灰面的变化。

步骤一：定出六棱柱的外轮廓，仔细对比三个立面的面积比例，注意好六边形的透视关系。

步骤二：用侧锋以松动的方式铺上调子，区分出六棱柱的亮暗面与背景台面的固有色关系。

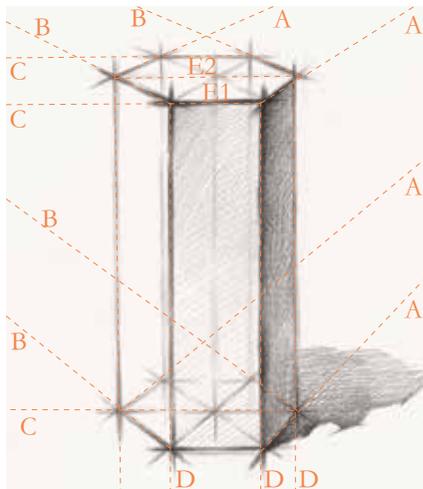
步骤三：通过纸巾顺着六棱柱的切面进行揉擦，将六棱柱四个面的调子区分出层次以完善体积，并在适当整理转折。

步骤四：深入刻画。重点深入六棱柱每个面之间的转折变化，控制空间关系下的强弱变化。



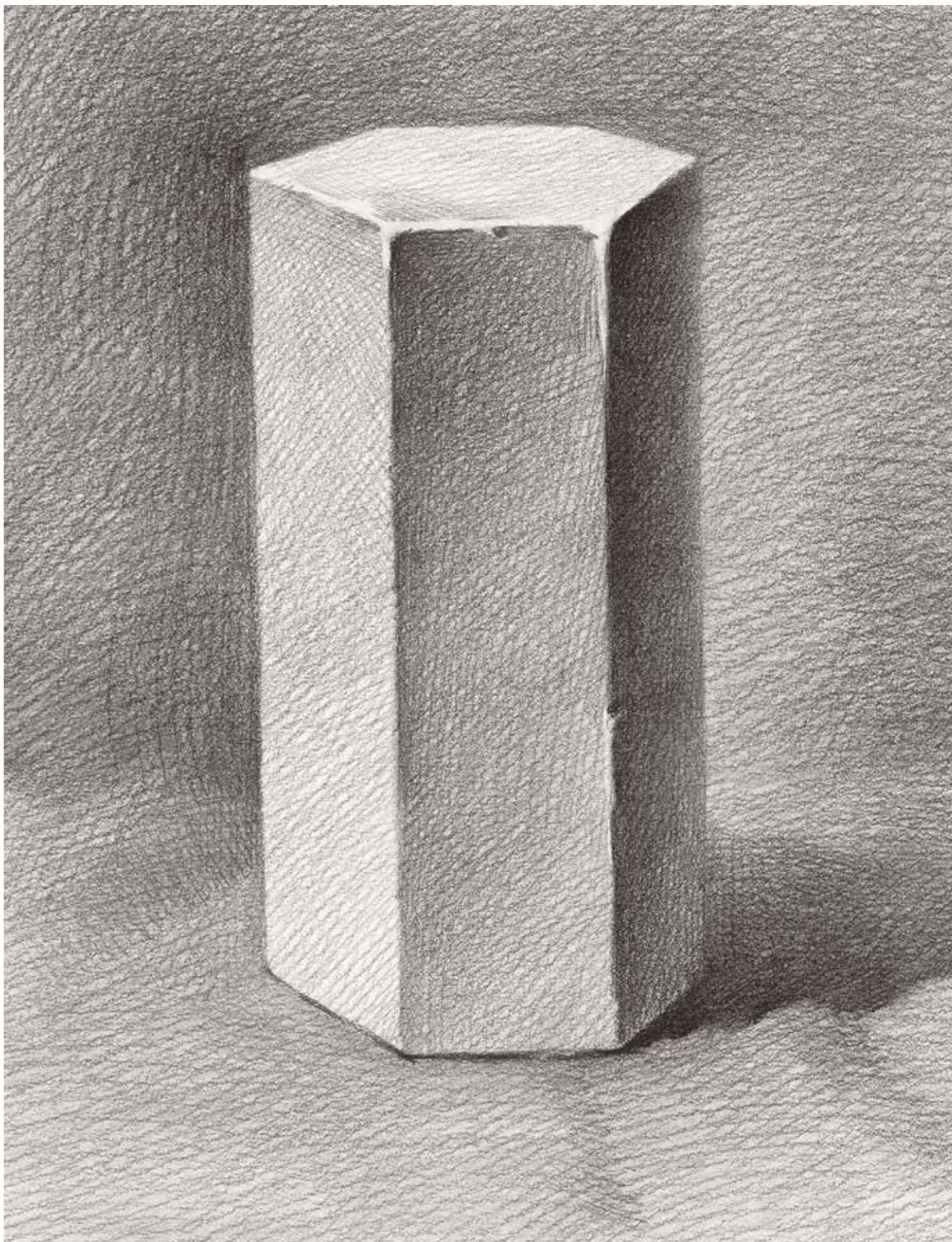
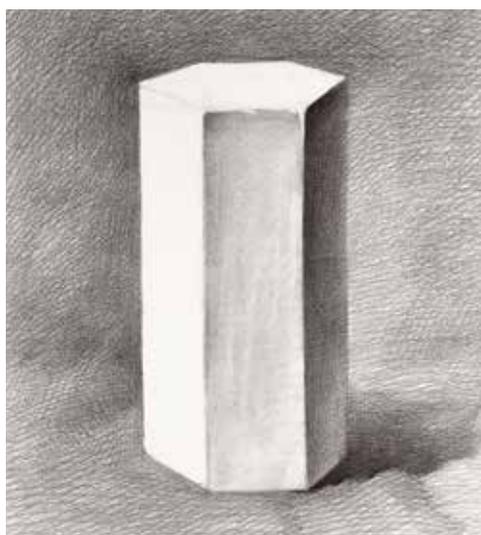
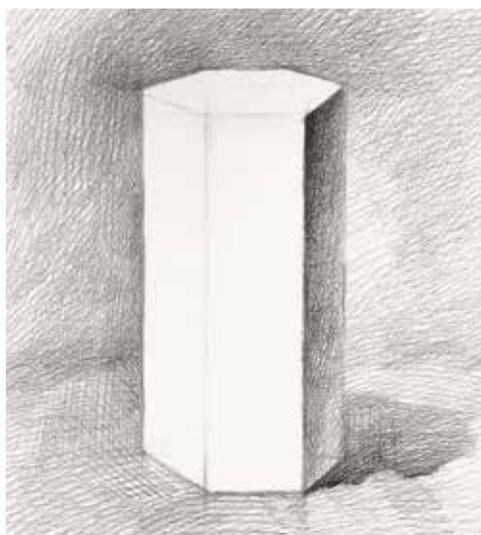
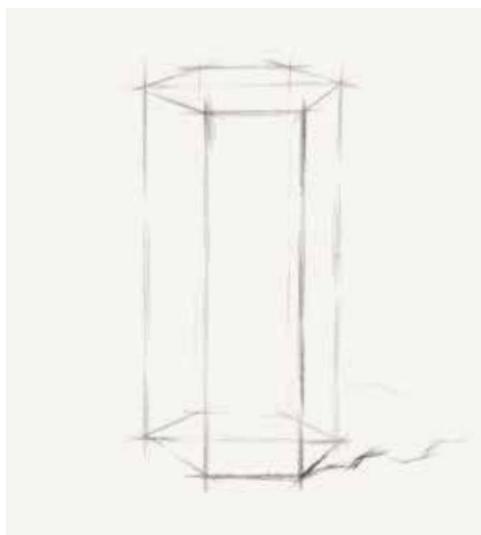
透视剖析

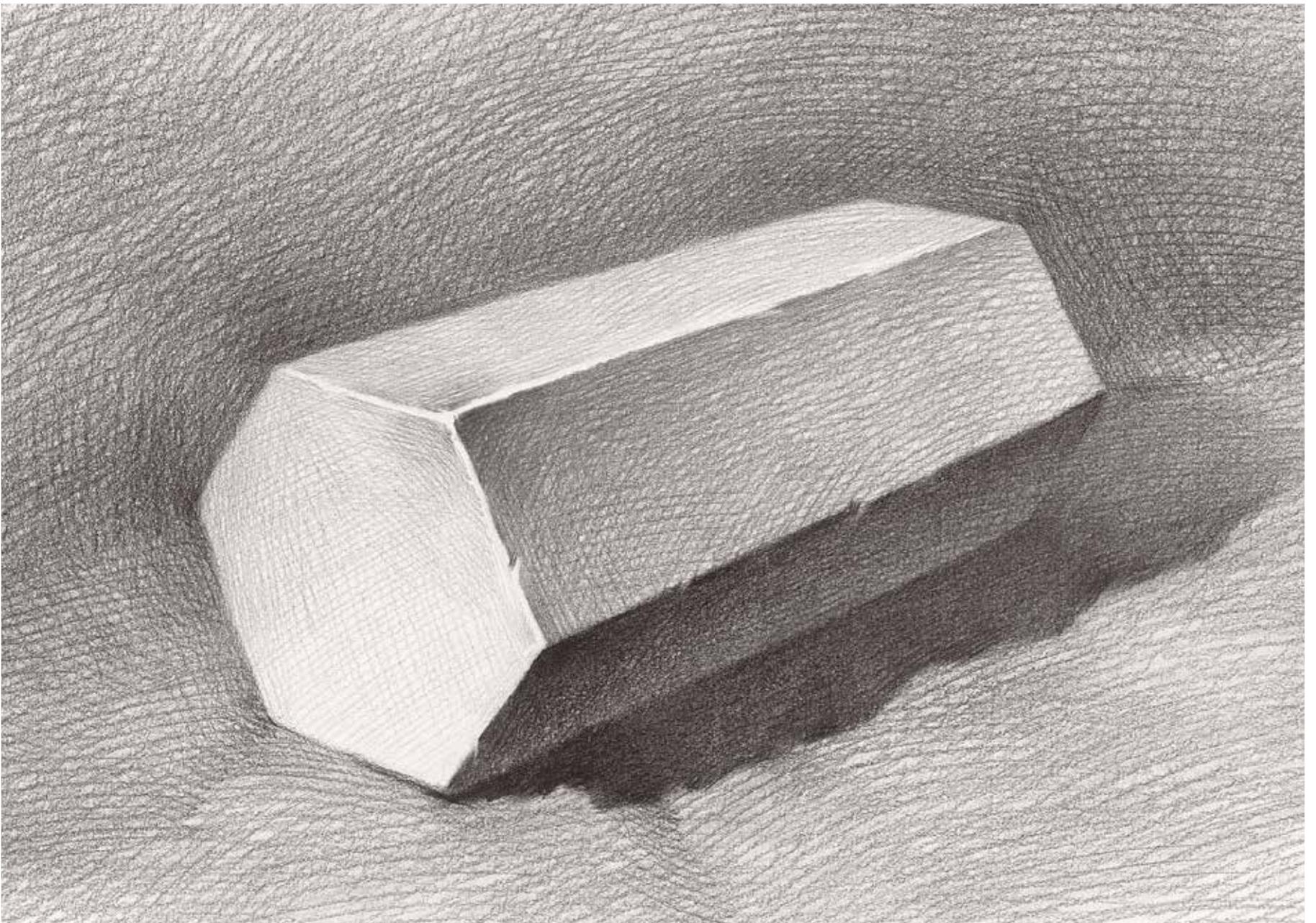
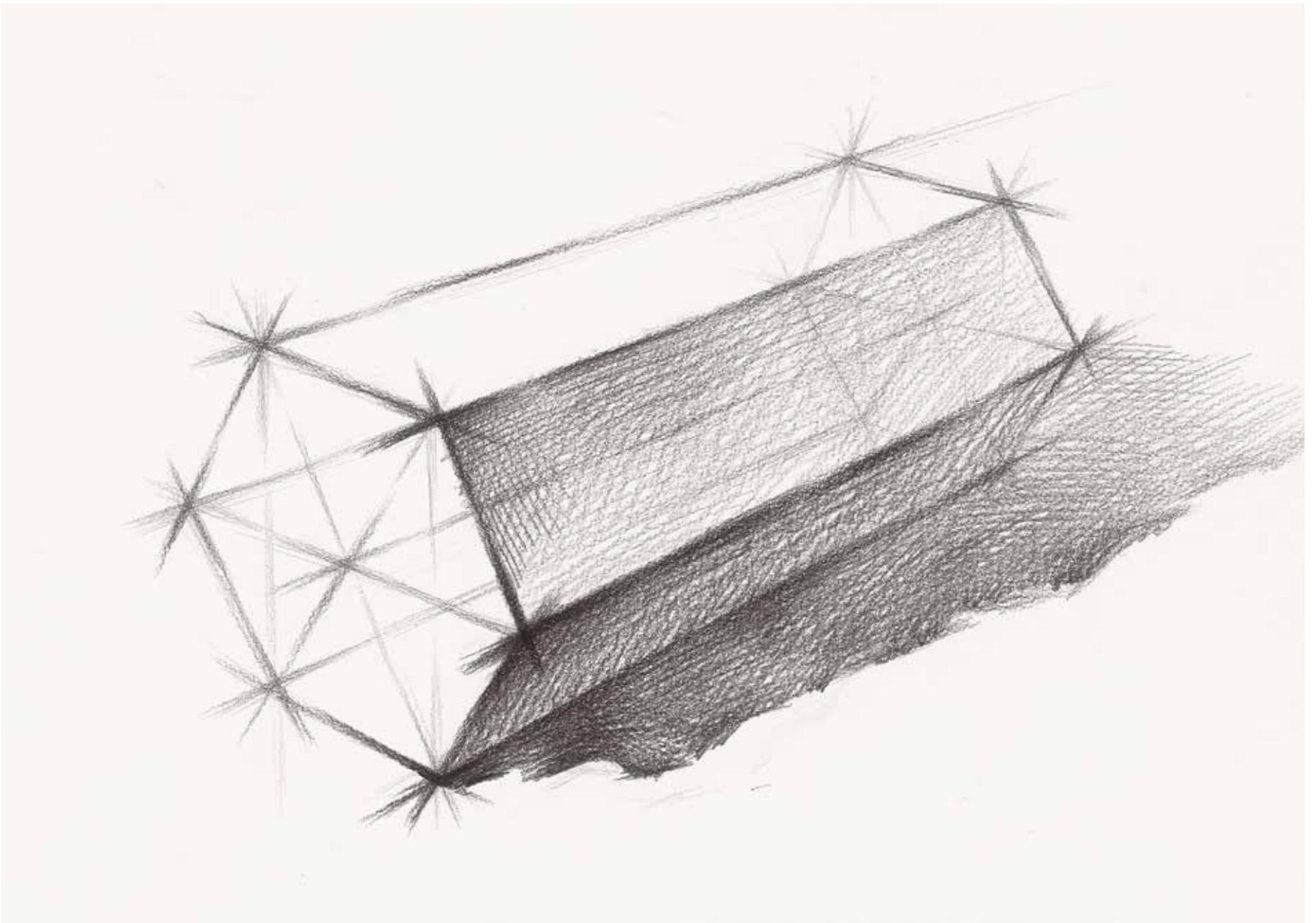
六棱柱的透视相对长方体来说要复杂一点，但都是遵循近大远小的原则。A组、B组、C组、D组线都朝各自的方向延伸分别消失于一点。顶面中前面的梯形E1面积大于后面的梯形E2。



明暗剖析

区分六棱柱四个面的明暗差别，背光的两个面中，中间的面为暗面，右边这个面由于衬布反光而成为灰面。六棱柱从上到下由重到轻，由实到虚；顶面为从前到后由亮到灰，由实到虚。





圆柱体

圆柱体是平面和弧面的结合体，它的弧度在视高不变的前提下，从任何角度观察其形体基本都是一样的。为更好地理解和表现圆柱体。通常把它放在长方体中来认识。相对方体来说，圆柱体的明暗过渡要含蓄得多，它的明暗交界线的灰色变化更为丰富。

步骤一：定出圆柱体的长宽比例，观察透视关系下的切圆变化，注意上大下小的关系。找出明暗交界线与投影

步骤二：将暗部和背景台面铺上调子，圆柱的交界线已经产生了厚度，需要将交界线的厚薄轻重作出区分。

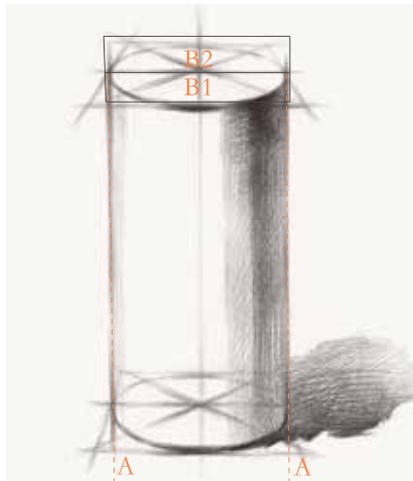
步骤三：用纸巾揉擦暗部与其他上过调子的部位，塑造出圆柱的体积与基本的空间关系。

步骤四：深入刻画圆柱的旋转里面和上方切面，里面的塑造要做到过渡自然，切面要整理前后空间。



透视剖析

由于我们能看到圆柱体平面和里面，所以它一定是两点透视，也就是说A组两条线需画出上方略宽，下方略窄的感觉。顶面的圆形与正方形一样，将产生近大远小的透视效果，B1稍大于B2。



明暗剖析

圆柱体从上到下，由重到灰，由实到虚；顶面从前到后由亮到灰，由实到虚；圆柱体的立面越接近桌面的部分，反光越强。注意区别出灰面与反光的调子，表现圆形物体时要保持明暗层次的确切性。

