

# 我爱画 照片

PHOTOS

几何形体与素描静物

JIHEXINGTI YU SUMIAOJINGWU

徐敬尧·主编

2014 版



### 图书在版编目 (C I P) 数据

我爱画照片训练版·静物 / 徐敬尧主编. — 石家庄  
: 河北美术出版社, 2012.7  
ISBN 978-7-5310-4719-3

I. ①我□ II. ①徐□ III. ①静物画—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 (2012) 第 142460 号

---

## 我爱画照片 几何形体与素描静物·2014版

---

策 划: 尚读图书  
责任编辑: 甄玉丽 王 丰  
责任校对: 李 宏

---

出版发行: 河北美术出版社  
地 址: 河北省石家庄市和平西路新文里8号  
邮政编码: 050071  
制版印刷: 北京宝隆世纪印刷有限公司  
开 本: 889毫米×1194毫米 1/16  
印 张: 6  
版 次: 2013年7月第1版  
印 次: 2013年7月第1次印刷

---

定 价: 42.00元



# 目录 Contents

---

## Part One

### 第一部分：几何形体 04~28

#### 一、单体几何形体 04

1. 单个几何形体 04
2. 单个几何形体穿插体 17

#### 二、组合几何形体 20

1. 两个几何形体组合 20
2. 三个几何形体组合 25
3. 四个及四个以上几何形体组合 28

## Part Two

### 第二部分：素描静物 31~85

#### 一、单体素描静物 31

1. 方体类素描静物单体 31
2. 圆柱体类素描静物单体 32
3. 球体类素描静物单体 33
4. 复杂穿插形体类素描静物单体 34

#### 二、组合素描静物 35

1. 水果类 35
2. 蔬菜类 57
3. 花卉类 73
4. 综合类 85

# Part One

## 第一部分：几何形体

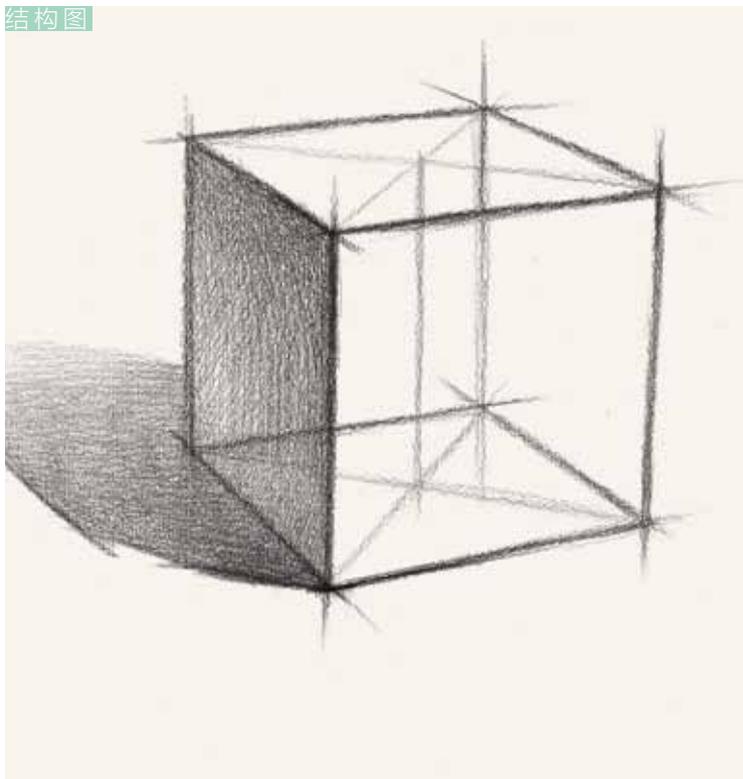
### 一、单体几何形体

#### 1. 单个几何形体

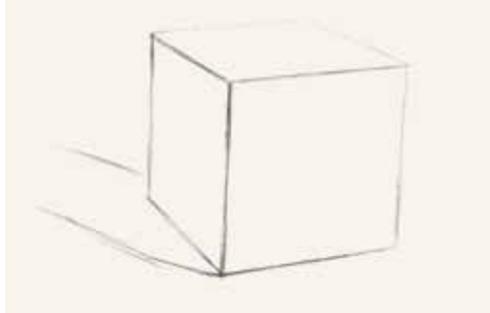
正方体



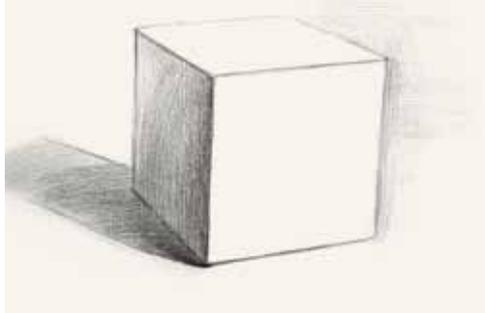
结构图



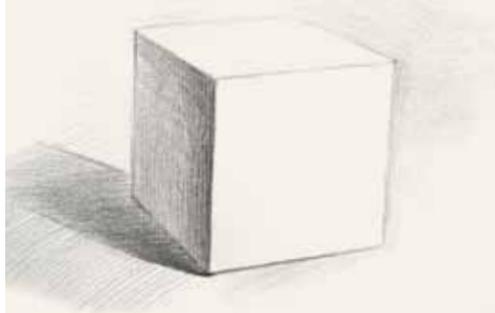
步骤一



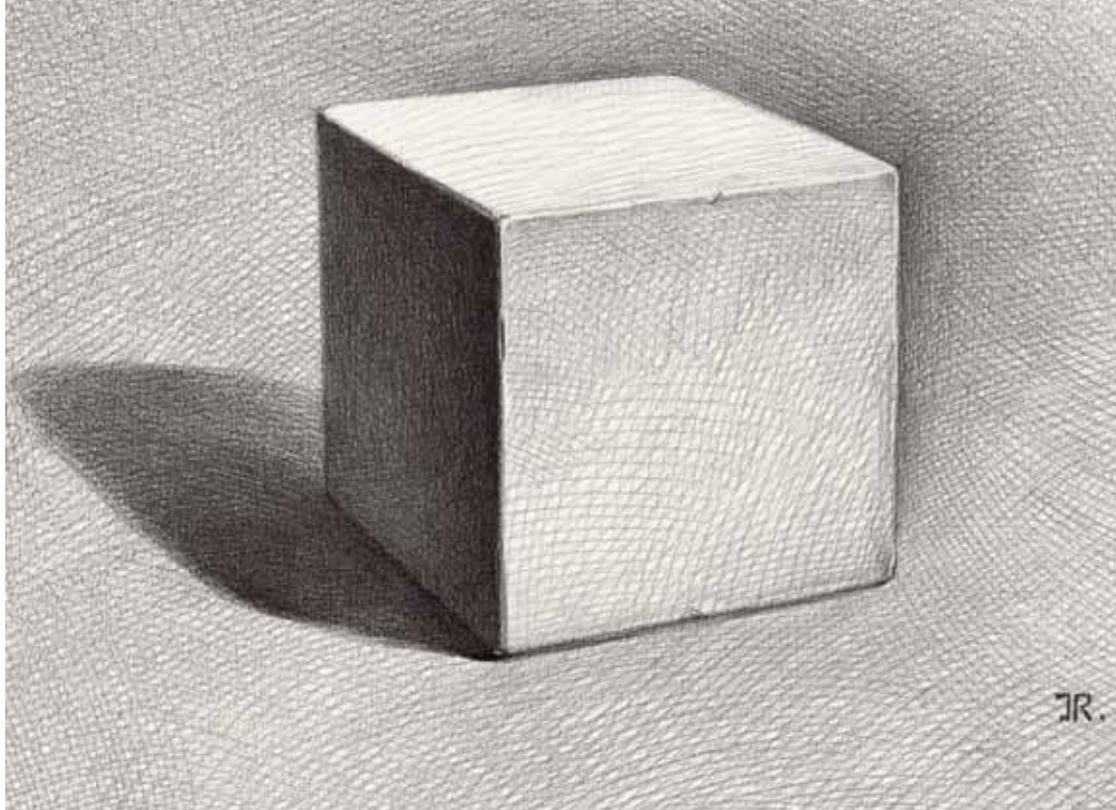
步骤二



步骤三



步骤四



步骤一：找准构图，用长直线切出大形，画出结构与投影的形。用线要明确肯定。

步骤二：铺整体明暗关系，从暗部和投影入手，铺调子时顺着体面的走向去铺，同时简单处理一下与亮面靠近的背景。

步骤三：暗部多层反复叠加上调子，排线要均匀、细腻，多层交叉，使调子显得柔和透气。简单地处理正方体的亮面、灰面以及背景关系。

步骤四：调整整个画面的效果，进一步处理亮面、灰面、暗面，体现画面丰富的明暗、虚实关系，同时注意区分亮、灰、暗三个大面的关系。

JR.

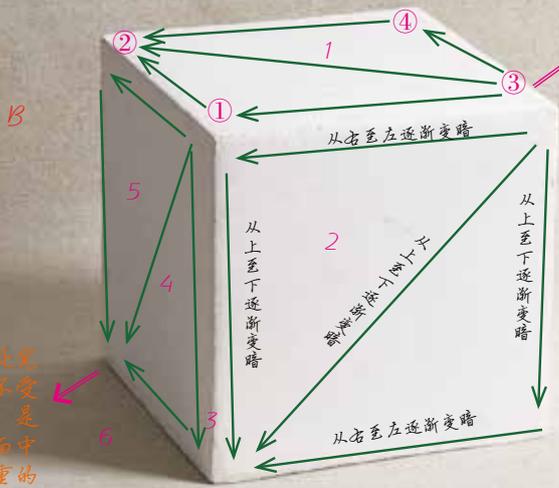


背景A重于B，因为光线从右前上方照下来之后，B处受光源的直接照射。另外B接近于暗部，视觉上感觉要亮一些，但与A的明度差别不大，毕竟它们还是空间位置比较接近的背景。

图中从①~④分别代表明暗对比关系从强到弱的过程，①位于亮部暗部的交界处，对比最强烈，④位于远处，与背景的灰度接近，所以最弱。

光源的方向

此处距离光源最近，是画面中最亮的地方



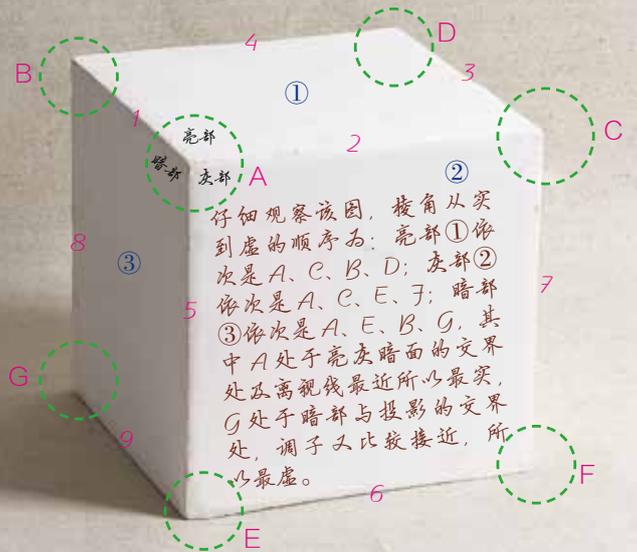
此处一定是画面中最重的地方。

图中箭头的方向代表了黑白灰关系从亮到暗的过程，由于每一部分的空间位置的不同，接受光源照射程度不同，才产生了如此丰富的变化。

图3-

仔细观察该图，按边从实到虚的顺序：亮部①依次是1、2、3、4；灰部②依次是5、2、6、7；暗部③依次是5、1、8、9，其中5处于近处明暗交界线最实，4处于远处又与背景灰度接近，最虚。

光源的方向

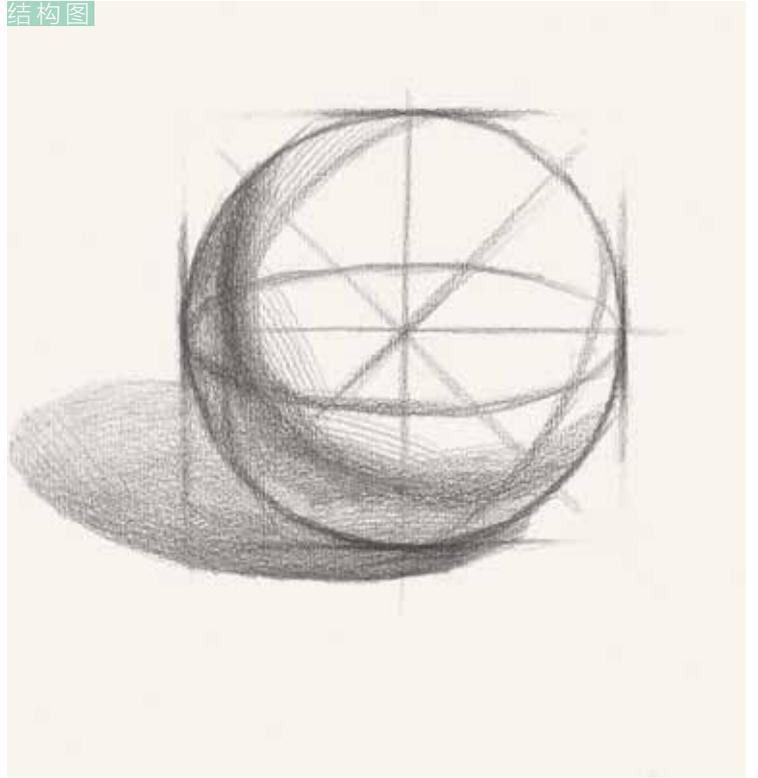


仔细观察该图，按角从实到虚的顺序为：亮部①依次是A、C、B、D；灰部②依次是A、C、E、F；暗部③依次是A、E、B、G，其中A处于亮部暗面的交界处及离视线最近所以最实，G处于暗部与投影的交界处，调子又比较接近，所以最虚。

球体



结构图



步骤一



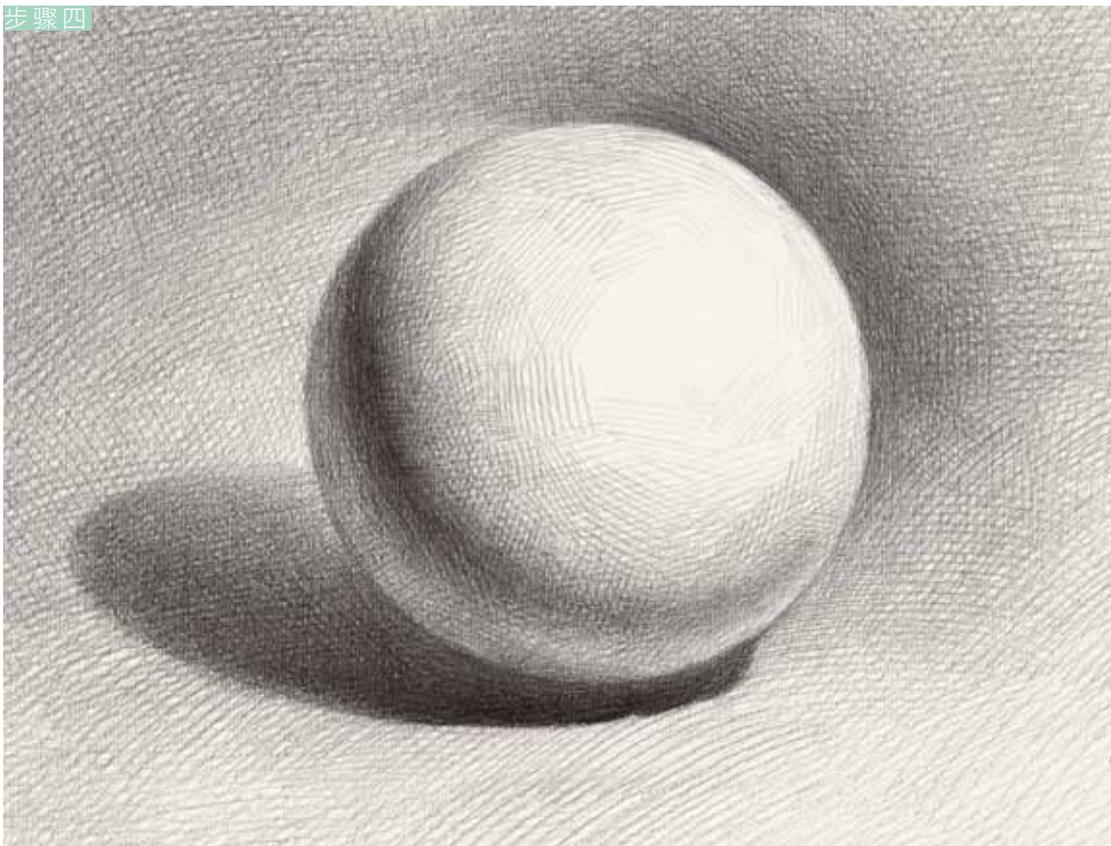
步骤二



步骤三



步骤四

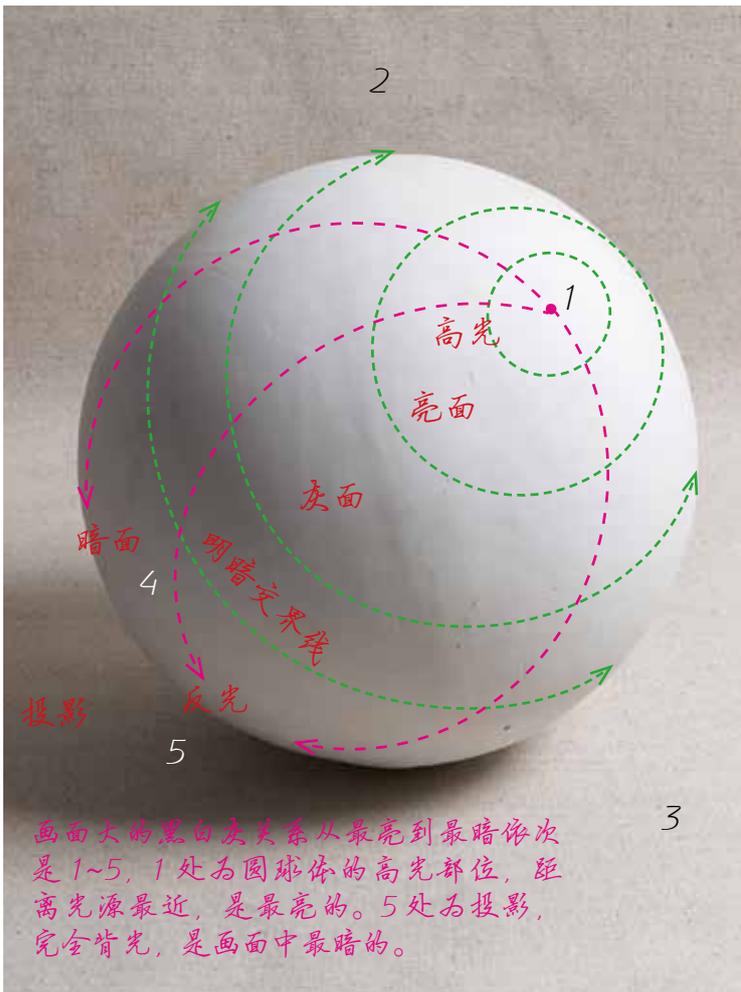


**步骤一：**构图切大形。先画出一个正方形，然后用直线依次逐步削去其角，逐步使其趋向于圆形。

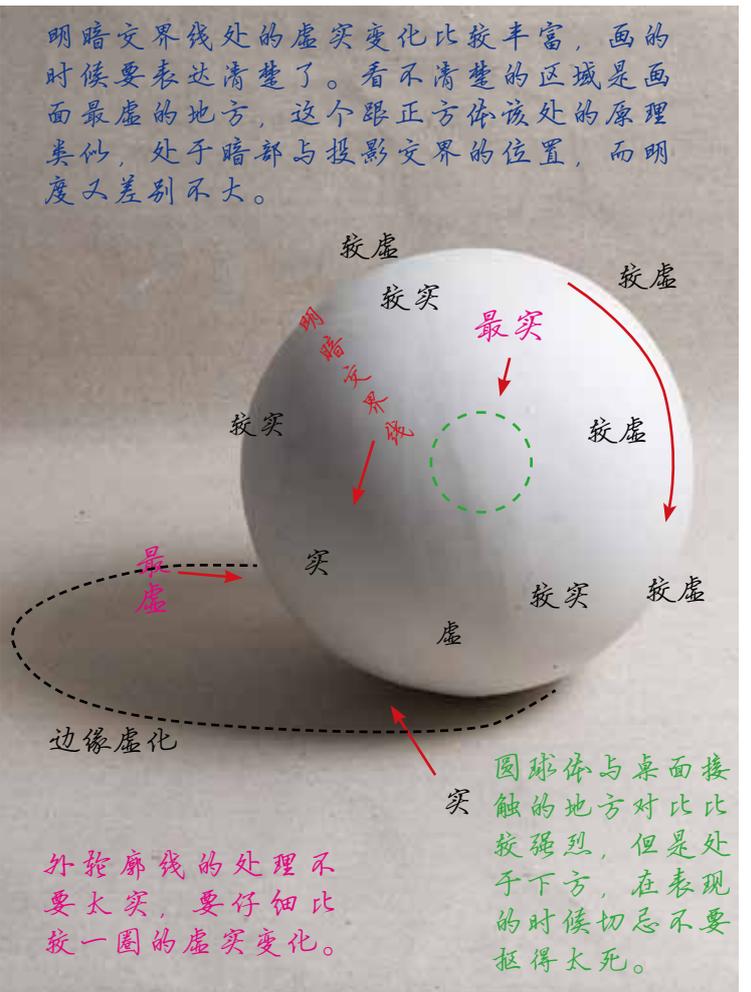
**步骤二：**找出明暗交界线。在球体上明暗交界线是一个弧形，同样用短直线相衔接来表现这一弧形。

**步骤三：**统一暗部。先用浅色调将暗部统一为一体，然后从明暗交界线逐步加强，使之在统一中寻找变化。

**步骤四：**整体调整。找出和整个调子不和谐的地方，或是刻画不足、太过等会影响整体效果的地方，针对这些进行修改，使其在形体上准确，节奏关系和谐统一。



画面中的黑白灰关系从最亮到最暗依次是1~5，1处为圆球体的高亮部位，距离光源最近，是最亮的。5处为投影，完全背光，是画面中最暗的。



明暗交界线处的虚实变化比较丰富，画的时候要表达清楚了。看不清楚的地方是画面最虚的地方，这个跟正方体该处的原理类似，处于暗部与投影交界的位置，而明度又差别不大。

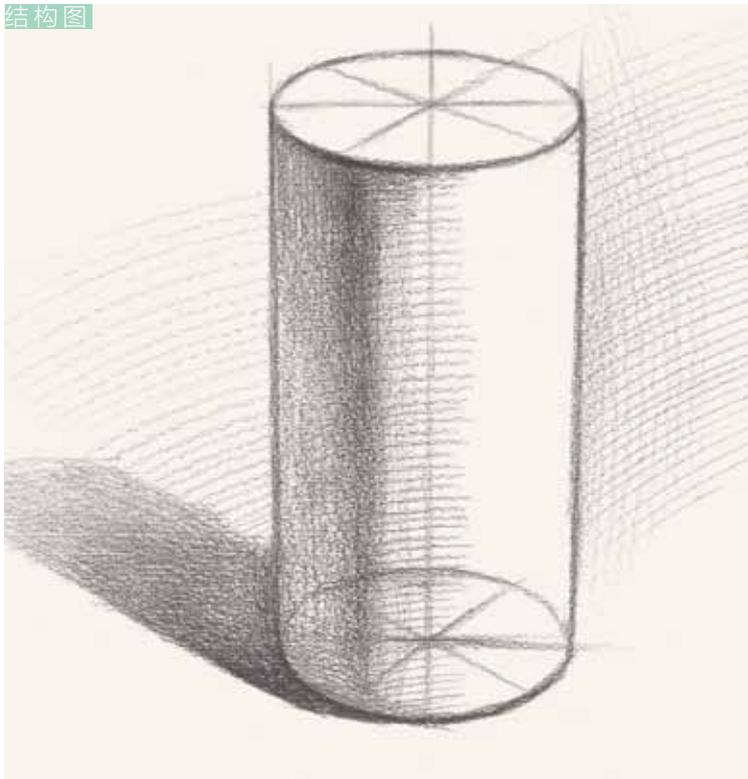
外轮廓线的处理不要太实，要仔细比较一圈的虚实变化。

圆球体与桌面接触的地方对比比较强烈，但是处于下方，在表现的时候切忌不要抠得太死。

圆柱体



结构图



步骤一



步骤一：明确外形，用弧线切出顶面和底面的椭圆形状，确定明暗交界线位置。

步骤二



步骤二：铺出暗部和投影的大体色调，强调明暗交界线。

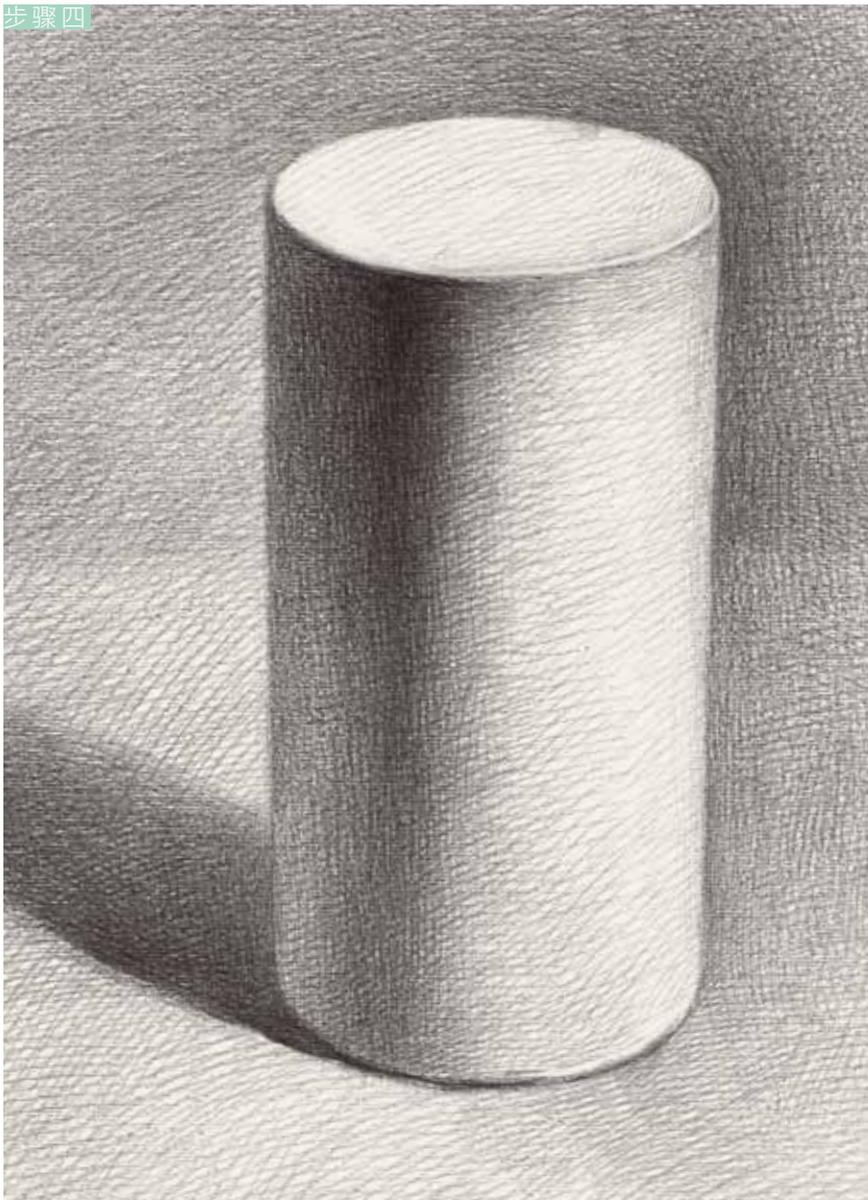
步骤三

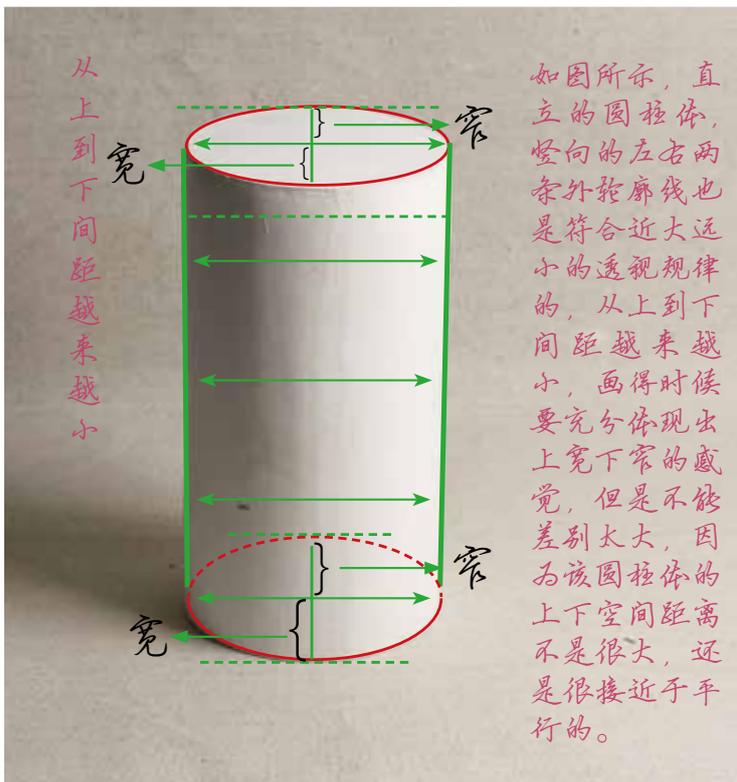


步骤三：加深暗部效果，刻画过渡的灰面调子，适当地处理背景。

步骤四：调整画面节奏，丰富柱面层次。轮廓线处进行适度的灰面过渡，同时表现出柱面的反光层次。

步骤四





如图所示，直立的圆柱体，怪向的左右两条外轮廓线也是符合近大远小的透视规律的，从上到下方间距越来越小，画得时候要充分体现出上宽下窄的感觉，但是不能差别太大，因为该圆柱体的上下空间距离不是很大，还是很接近于平行的。

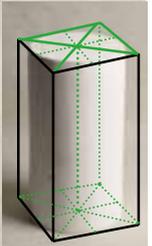
明暗交界线是圆柱体的结构素描中最重要的部分，它是个弧面，一般处理的时候采用比较柔和的手法，可以体现出丰富的层次。

很多同学刚开始学习画圆柱体的结构时，很容易把圆筒的椭圆弧面画成尖尖的梭形，通过上面透视的学习，我们就可以很清楚地认识到椭圆正确的画法了。

画暗面的结构线不要画得太清楚，画亮面的线不要画得太重、太实、太粗。要使这些线处在相应的黑白层次里面，融合整个画面的统一性。方便画完结构素描的基础上进行明暗塑造。



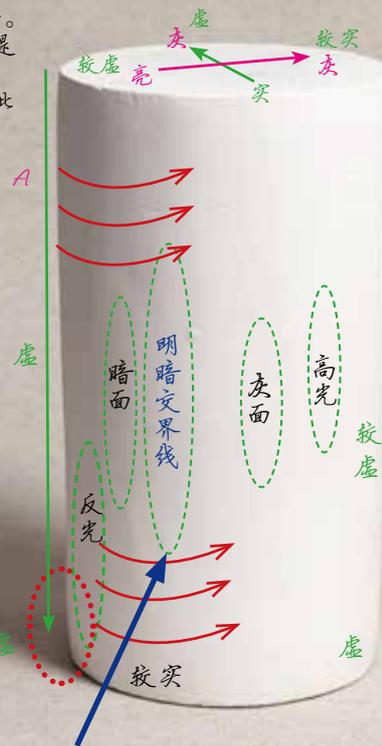
线结构起非常重要的作用，要注意它的虚实变化，好影响到画面空间深度。



暗面要在统一中寻找层次变化，由于底部反光，暗部的上端比下端要显得重一些。暗部的边缘线是层次最丰富的，从上到下是以此变虚的过程。

画投影时找准投影的形状，在处理时可以和暗面一起来画，略强调靠前的投影部分，然后往远处逐渐变淡、变虚。

顶面是高光源最近的地方，它的明暗关系是从前到后依次由实到虚，由亮至暗的过程。



背景A要比背景B亮一些，因为A处的受到阳光的外与圆柱体亮部靠近，A处与暗部接近，在对比之下，A就显得亮一些。

B远处的边线处理比较要的，另外过渡的小灰面。

亮面的处理要简洁明确，笔触顺着体面转折去上调子，高光部位可留白。

明暗交界线是一个弧面，受反光的影响，显得比较模糊，没有那么“死”，从上到下是依次变虚的过程。

灰面的处理相对暗面要弱一些，统一融合到画面中，使画面显得自然而不死板。

