

1

单个几何体结构素描范本
黄金典藏版

鄂美动力
E-MIND



结构素描范本

Structure
Training

从理解开始，从结构起步

素描基础训练的目的并不只是在技巧上如何表现物象，更重要的是要学会正确地观察和理解物象的造型特征，把握物象的本质结构和普通的造型规律，这实际上是一个积极的理性思维过程，只有在形体、结构准确的前提下才有进一步研究光影、质感、明暗调子的可能性和必要性。
结构观念的建立是你通往成功道路上的第一步！



一个帮助你理解对象的范本
一个解决“形”画不准的范本
一个在“散光”情况下还可以画出对象体积的范本

刘军 著

湖北长江出版集团
湖北美术出版社



造型基础训练方法丛书
Basic Training on Forming

单个几何体结构素描范本



造型基础训练方法丛书
Basic Training on Forming

黄金典藏版

结构素描范本TM

单个几何体结构素描范本

从理解开始，从结构起步

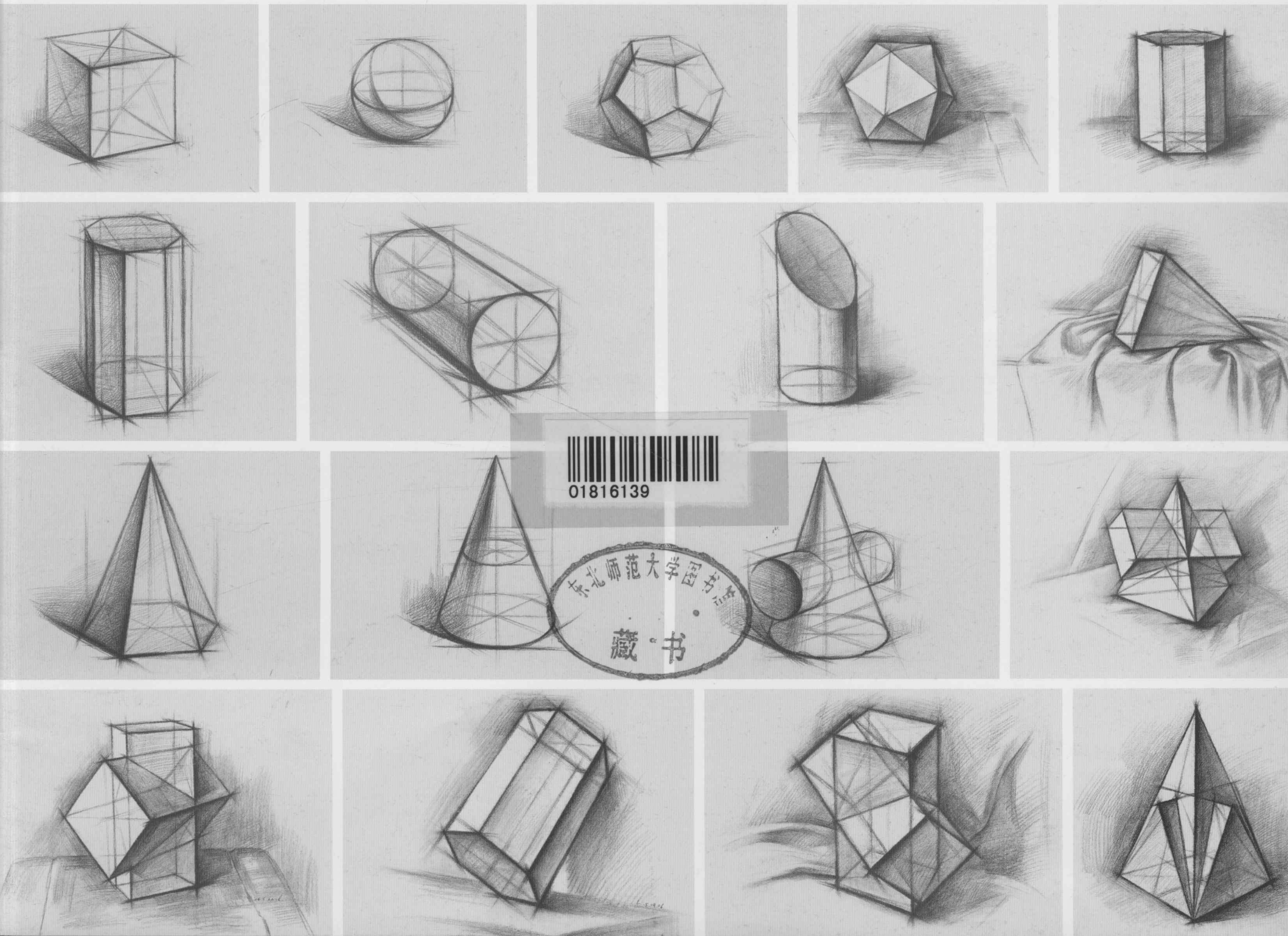
素描基础训练的目的并不只是在技巧上如何表现物象，更重要的是要学会正确地观察和理解物象的造型特征，把握物象的本质结构和普遍的造型规律，这实际上是一个积极的理性思维过程，只有在形体、结构准确的前提下才有进一步研究光影、质感、明暗调子的可能性和必要性。

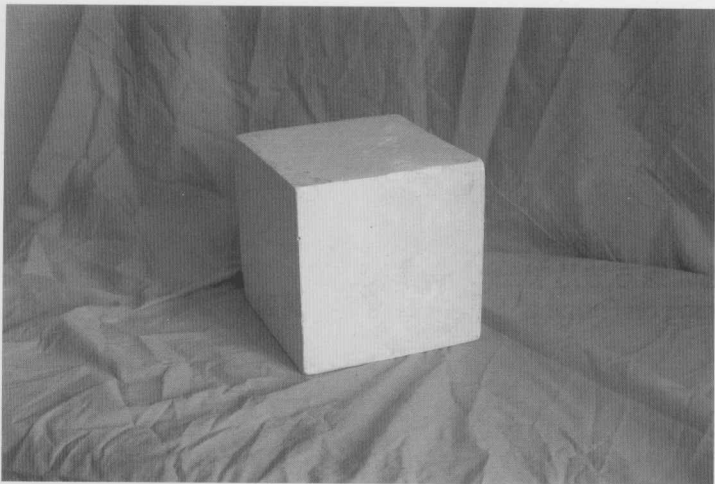
结构观念的建立是你通往成功道路上的第一步！

刘军 著

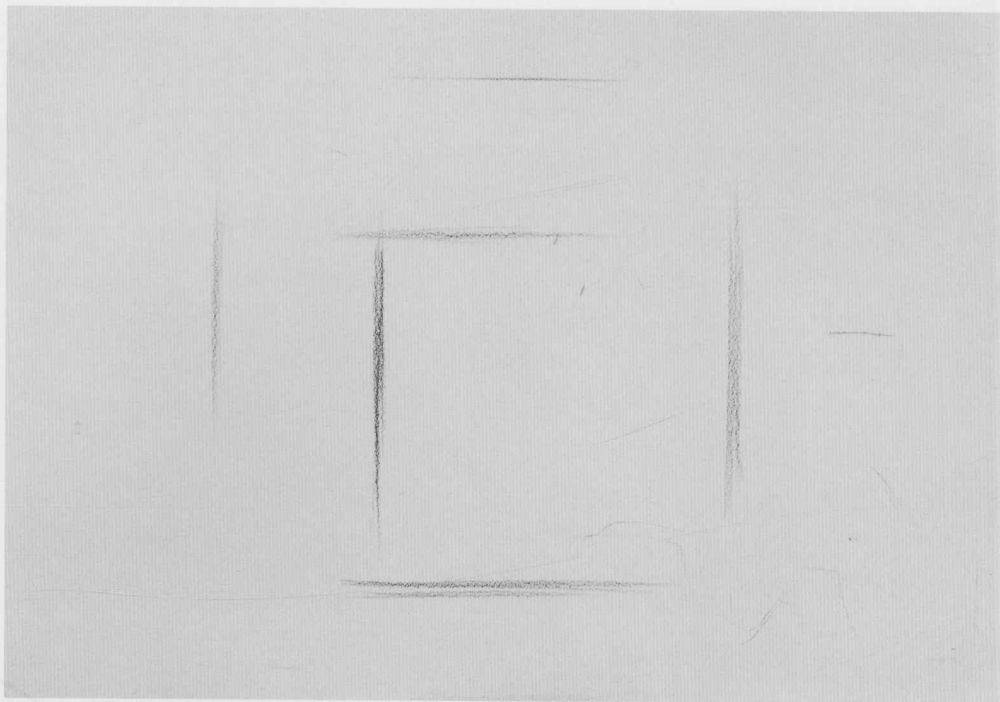
湖北长江出版集团

湖北美术出版社

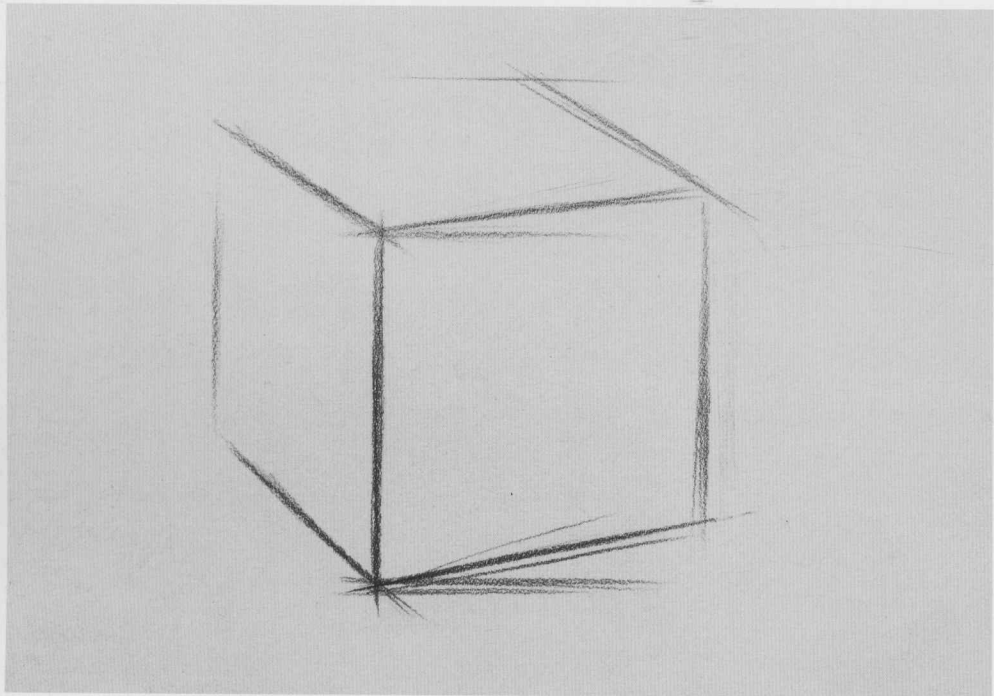




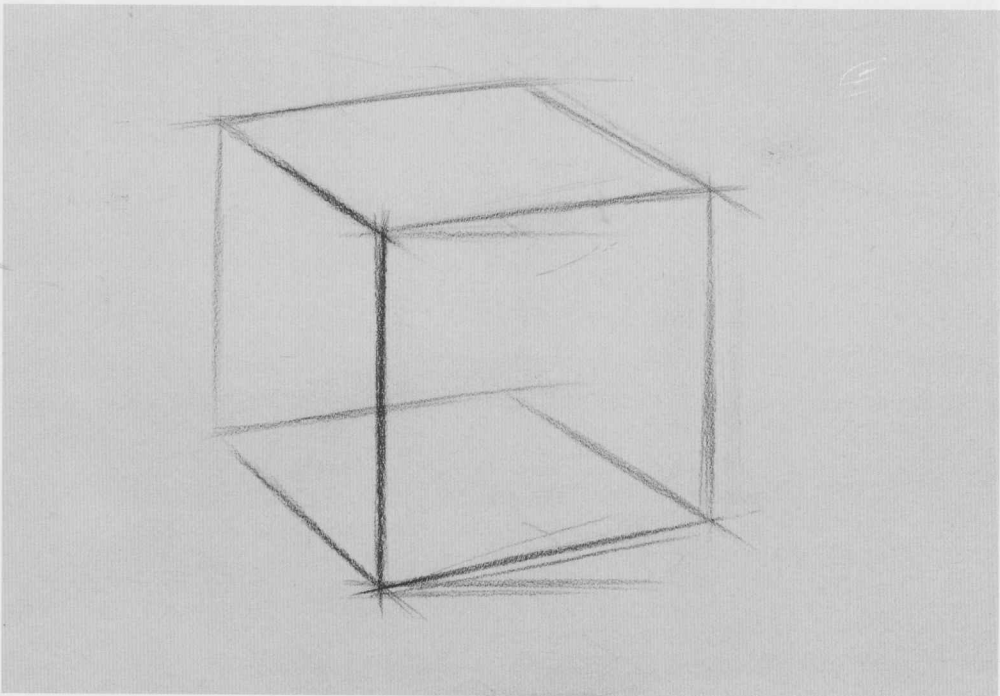
正方体



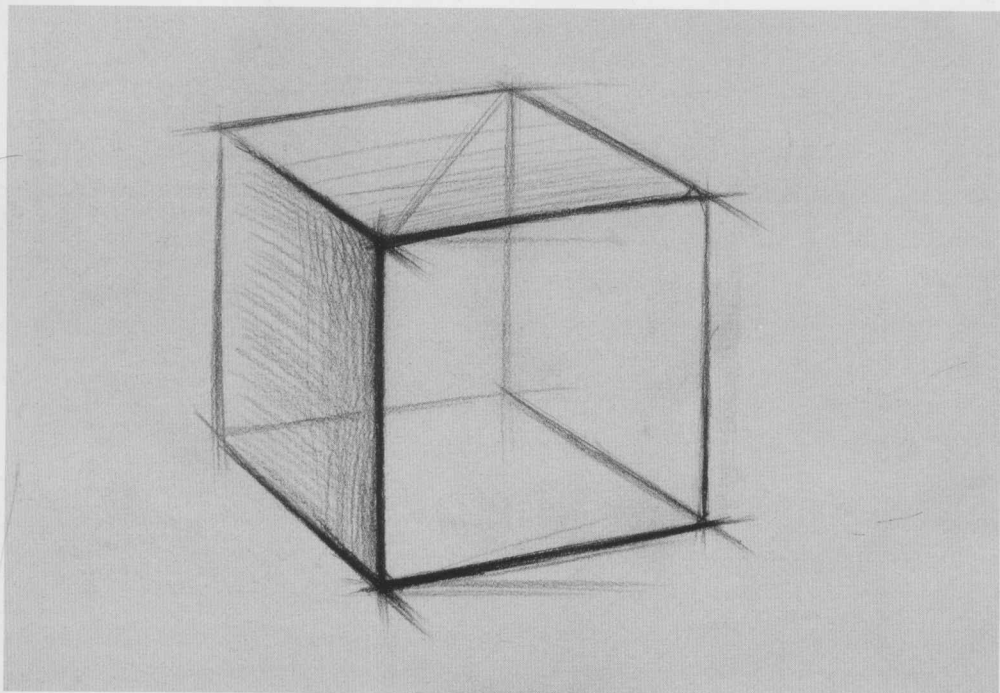
1. 定出正方体上下左右的边缘线, 确定在画面中的位置, 并比较出离自己最近垂线的高度。



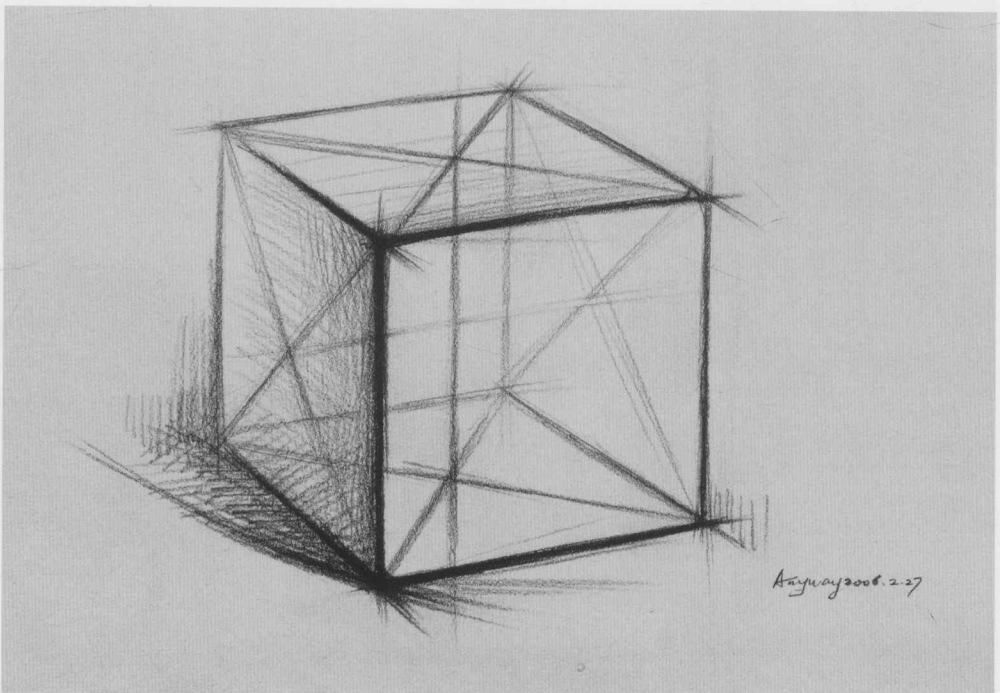
2. 从定好的垂线开始, 画出另外五条边缘线, 注意其间的透视关系要准确。



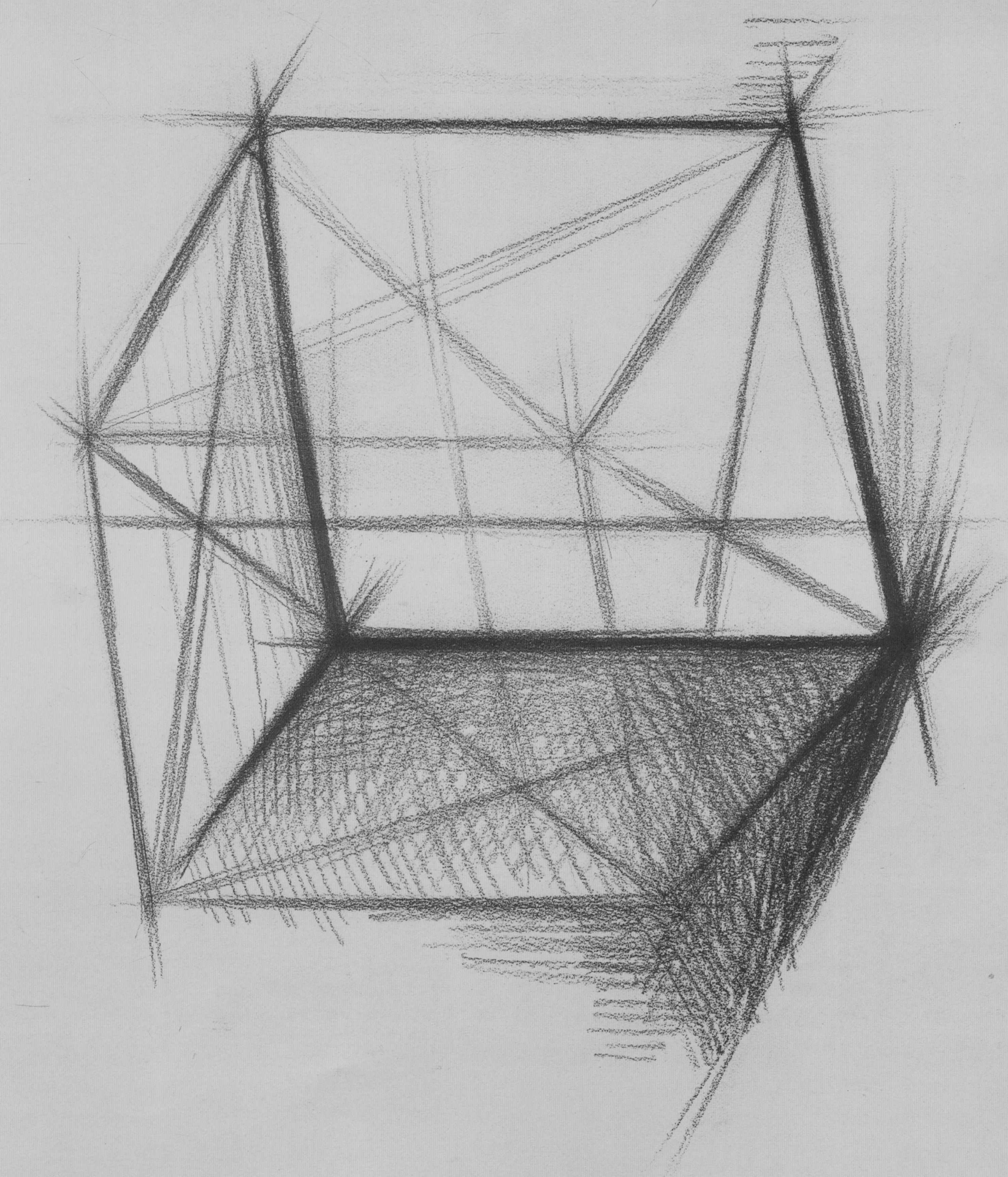
3. 连接方体顶面的边缘线, 并用其作为参考依据, 分析出底面两条看不见的边缘线。

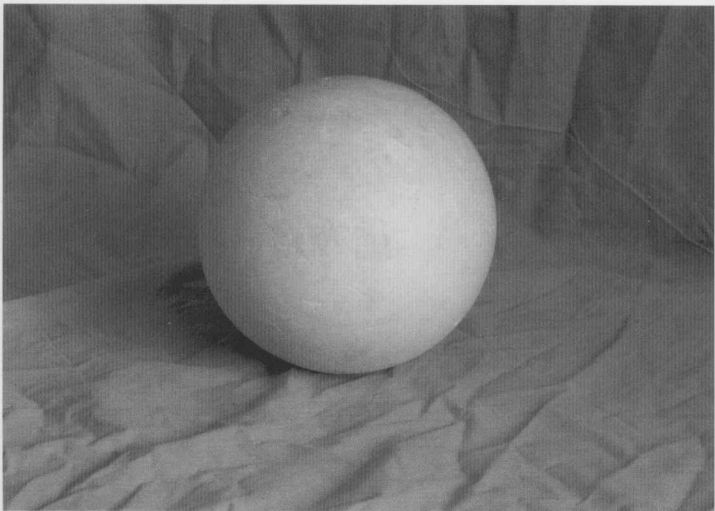


4. 连接最后一条垂线, 加深前面的明暗交界线, 并用笔轻轻带出少许调子增强其空间感。

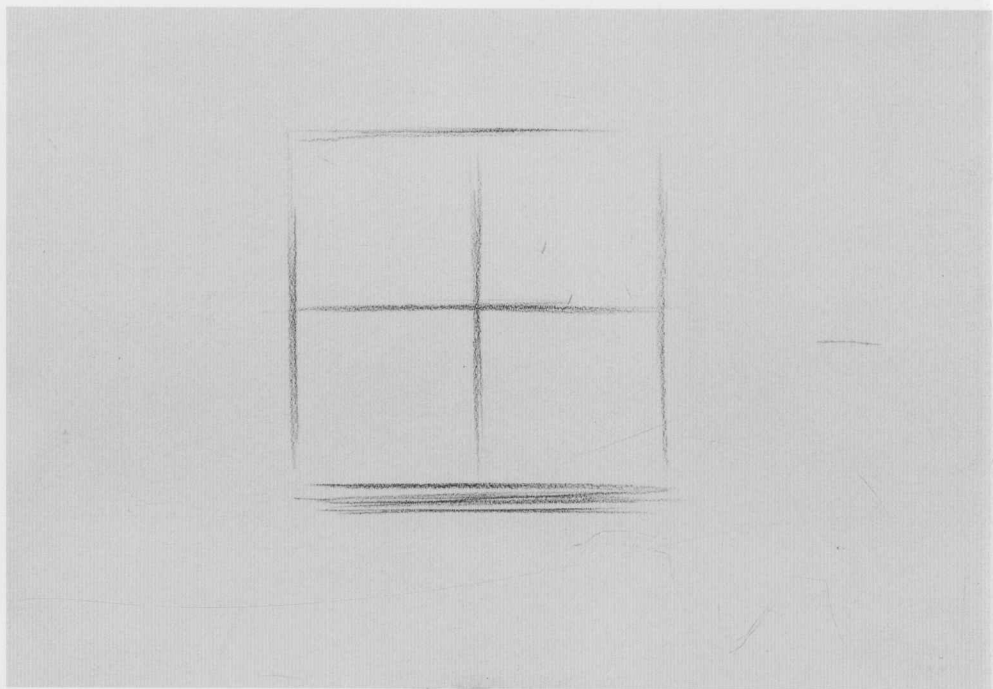


5. 连接每个面的对角线, 顶面与底面对角线的中点要保持垂直, 以此方法检查方体的透视是否准确。最后画出少许投影, 完成。

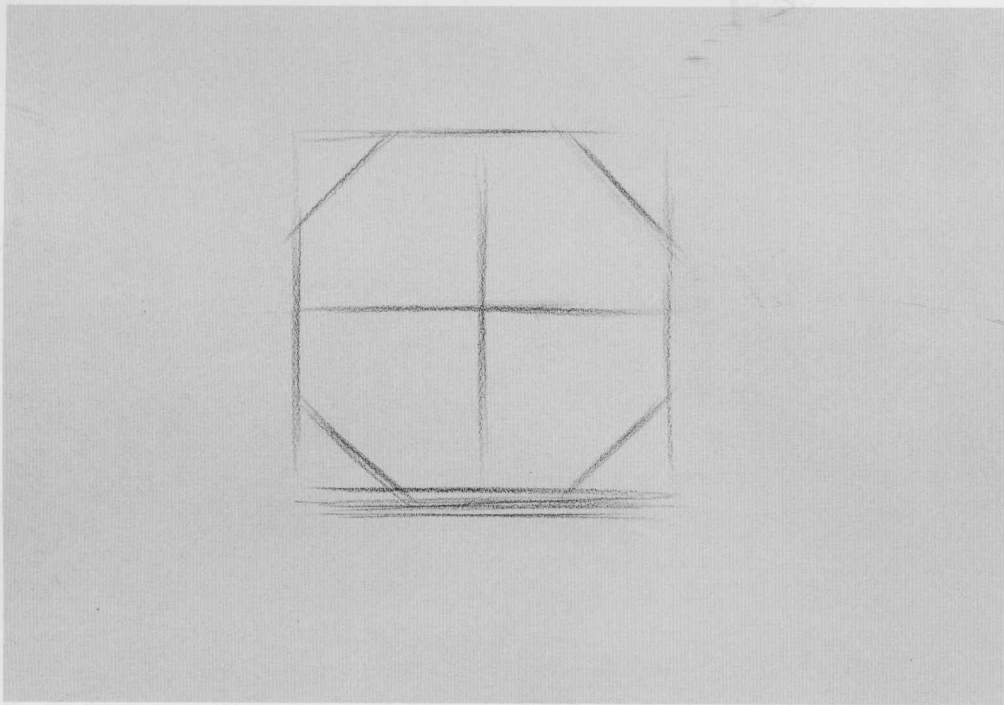




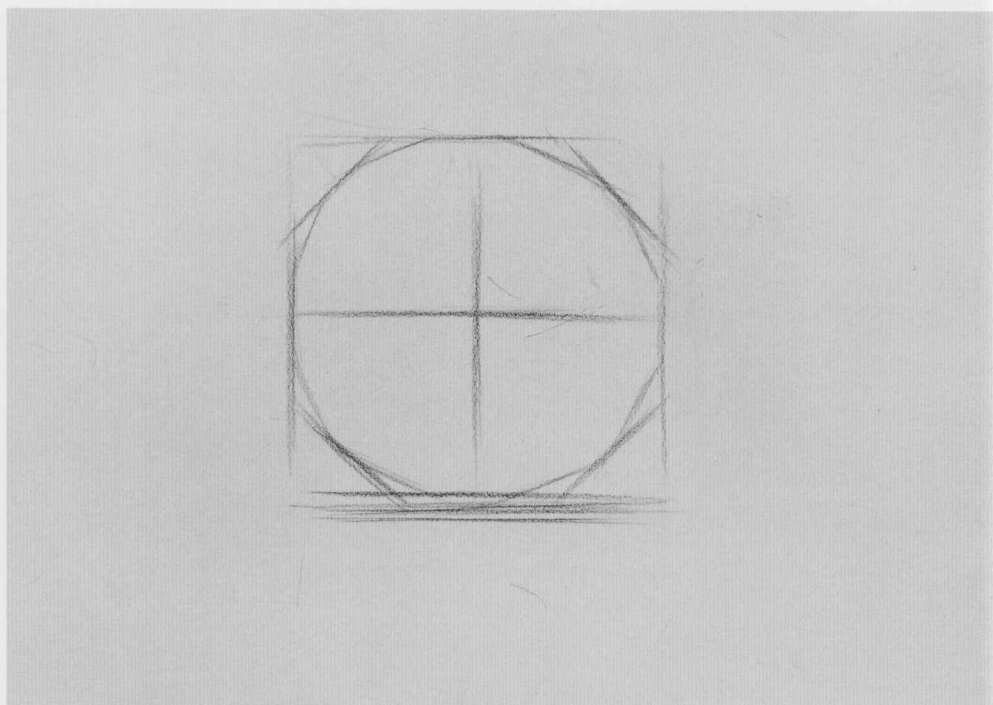
圆球体



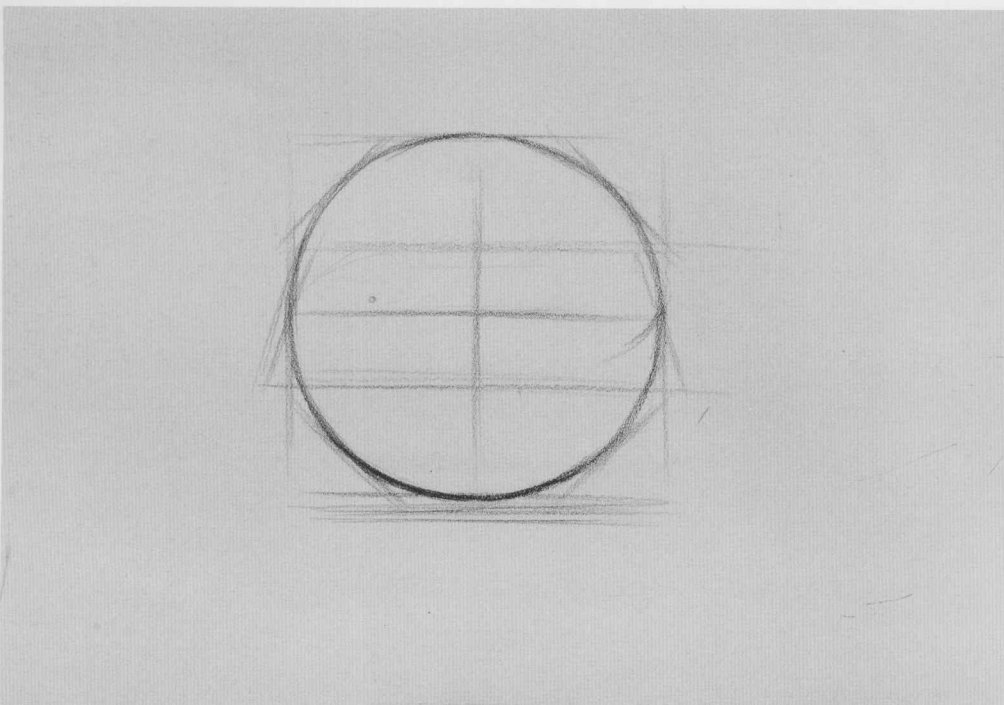
1. 定出一个正方形的外轮廓,也就是球体的长和宽,找出中线。



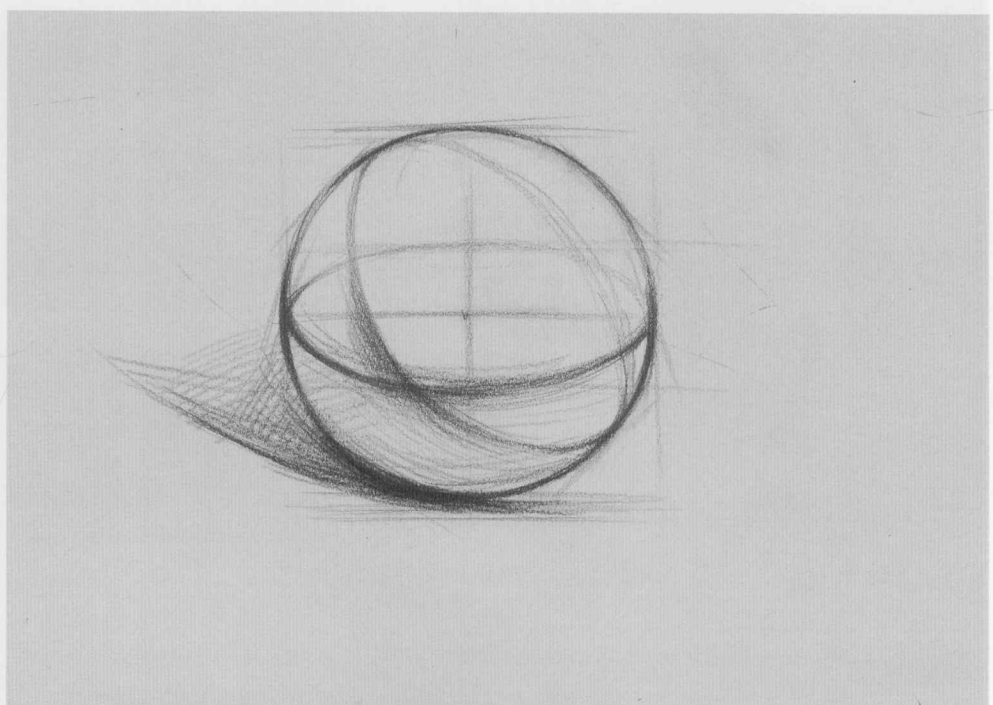
2. 从分出的四个小正方形里找出中点并连接。



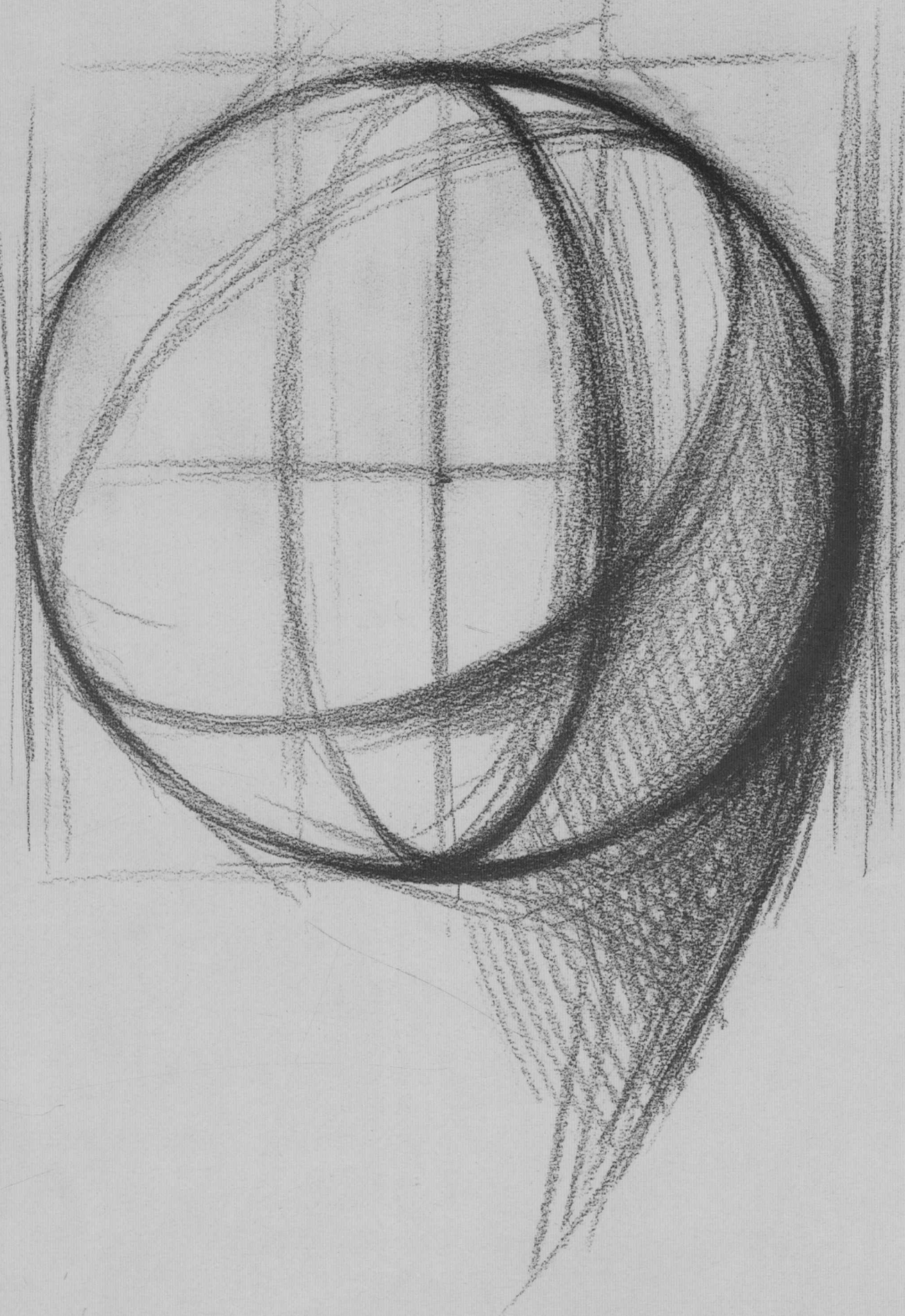
3. 在连接线上找出中点继续连接,渐渐地切出圆的大致轮廓。

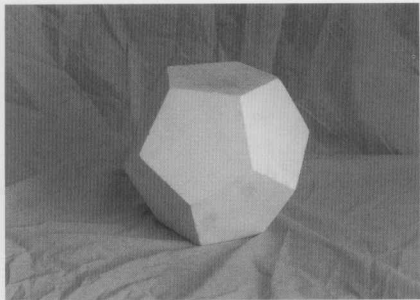


4. 修整外轮廓,画出透视线,并注意椭圆的透视,前面弧线的弧度要比后面的大。

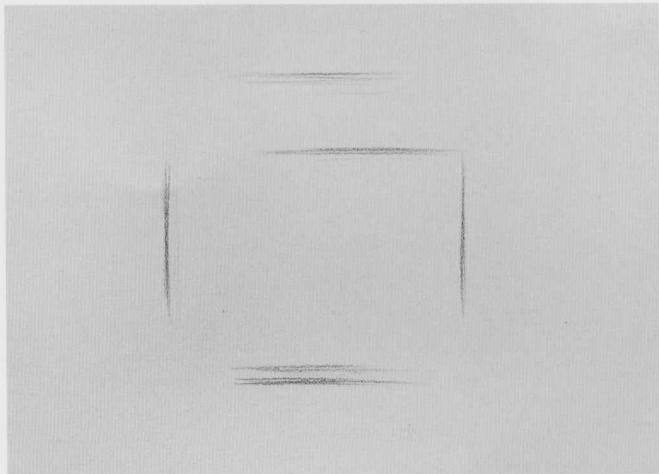


5. 整个圆球体的边缘线要有虚实变化,与结构线相交的部分稍微重一点,用少许线条轻轻地画出暗面与投影。最后检查整个形体、透视是否准确。

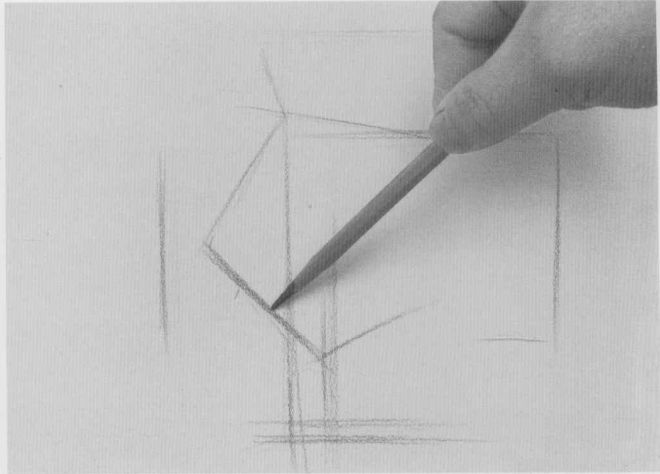




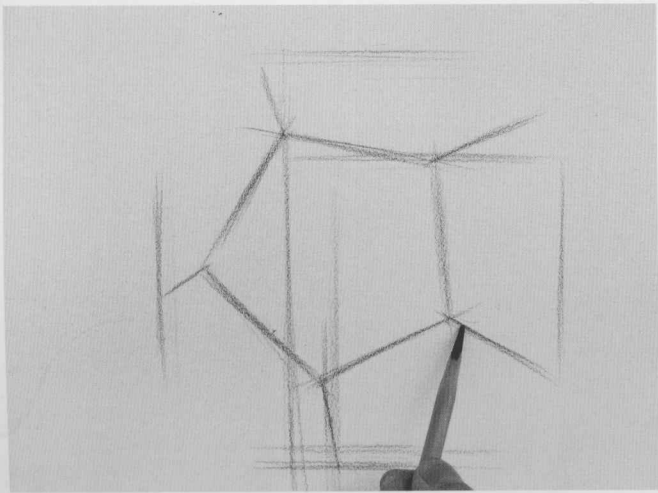
切面球体



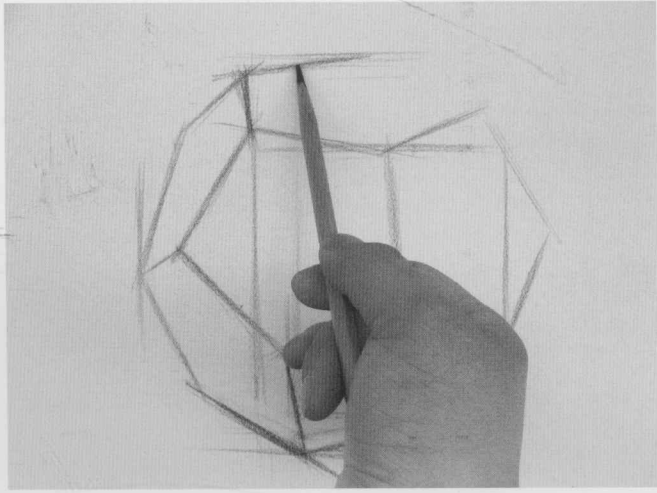
1. 确定对象在画面中的位置,在定好的框架内画出离自己最近五边形的大致轮廓。



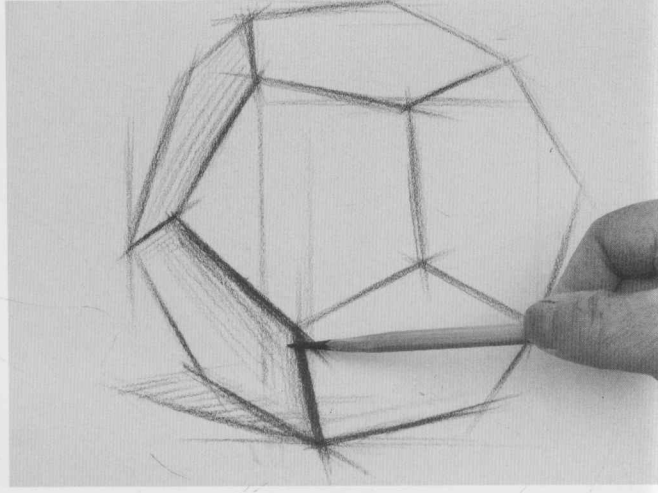
2. 首先确定靠前五边形的位置,每条边的角度要与画面中的垂、直线相比较,长度也要大致相同。



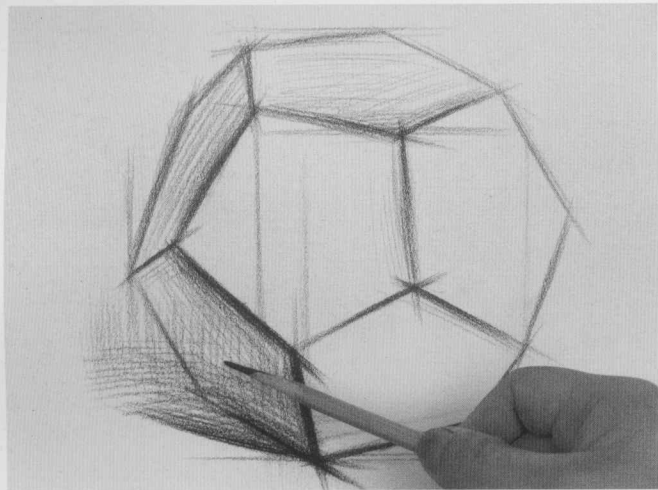
3. 以确定好的五边形的五个角作为参照,确定与之相连的五条边缘线,比较每条线的角度与长度。



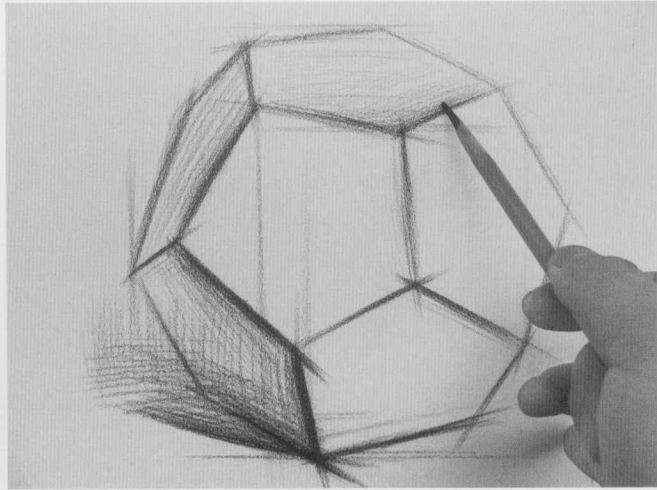
4. 再以刚确定好的五条线作为参照,确定整个形体的外轮廓线。这个时候可以将已确定的六个面进行面积比较,检查每个面的边缘线是否准确。



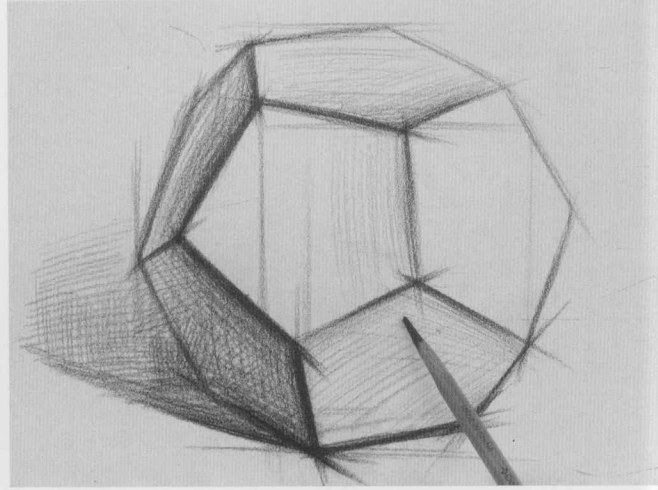
5. 接下来我们可以将这张结构素描进行深入描绘,尝试一下过渡到明暗素描的效果,方便更好地理解对象。



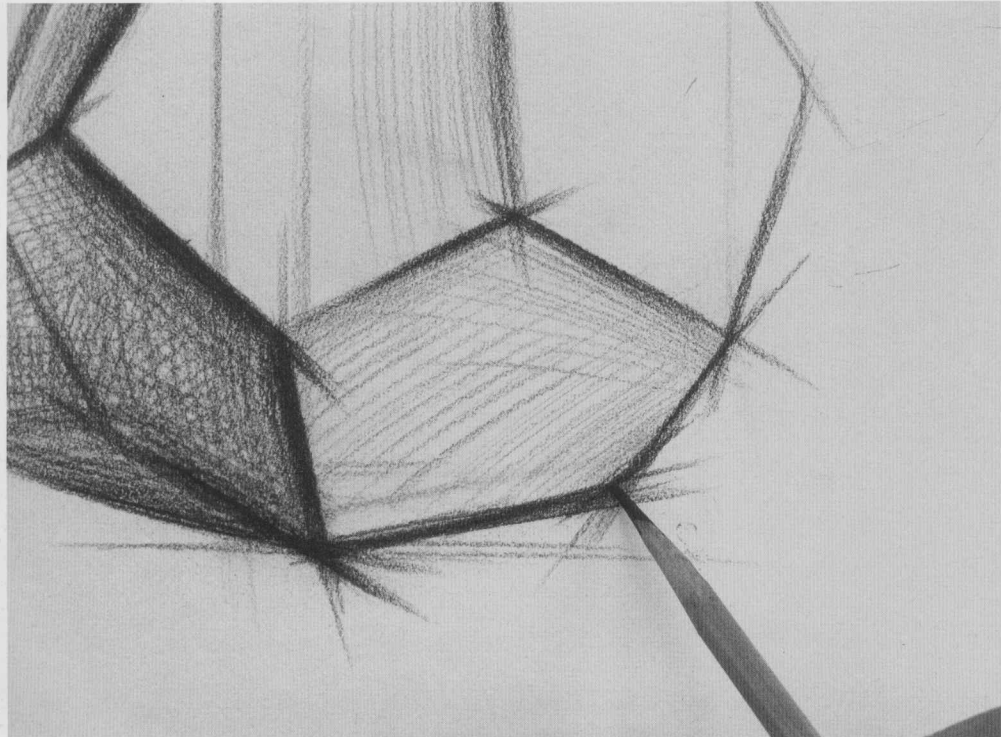
6. 加深明暗交界线,用线条淡淡地铺出暗面和投影。



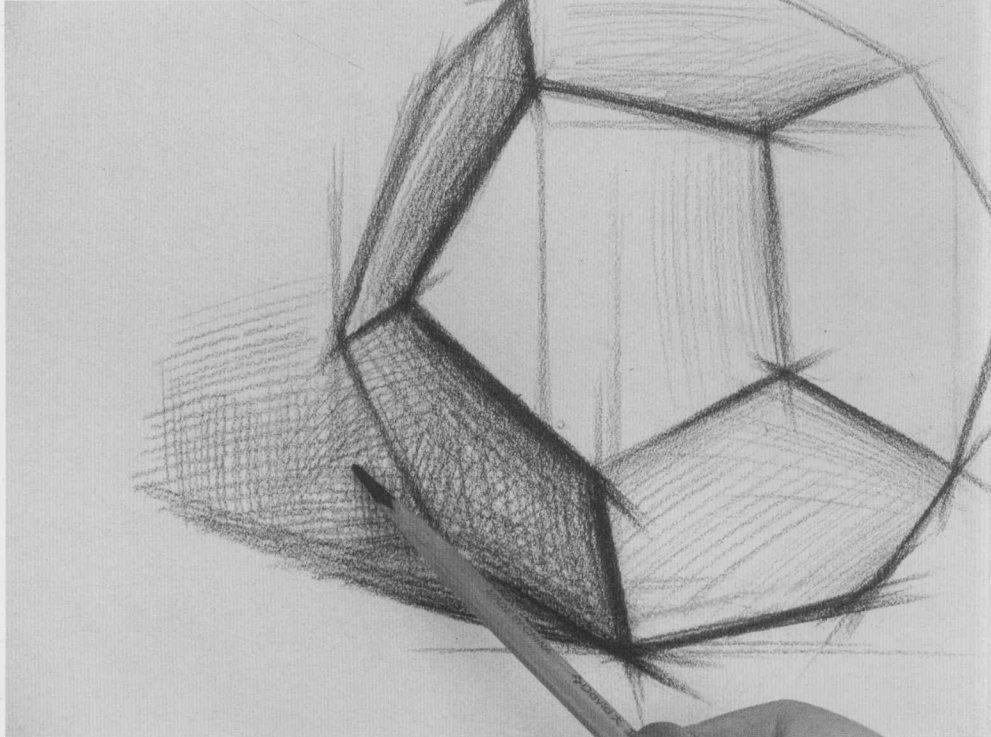
7. 顶部属于灰面,排出的线条要轻。



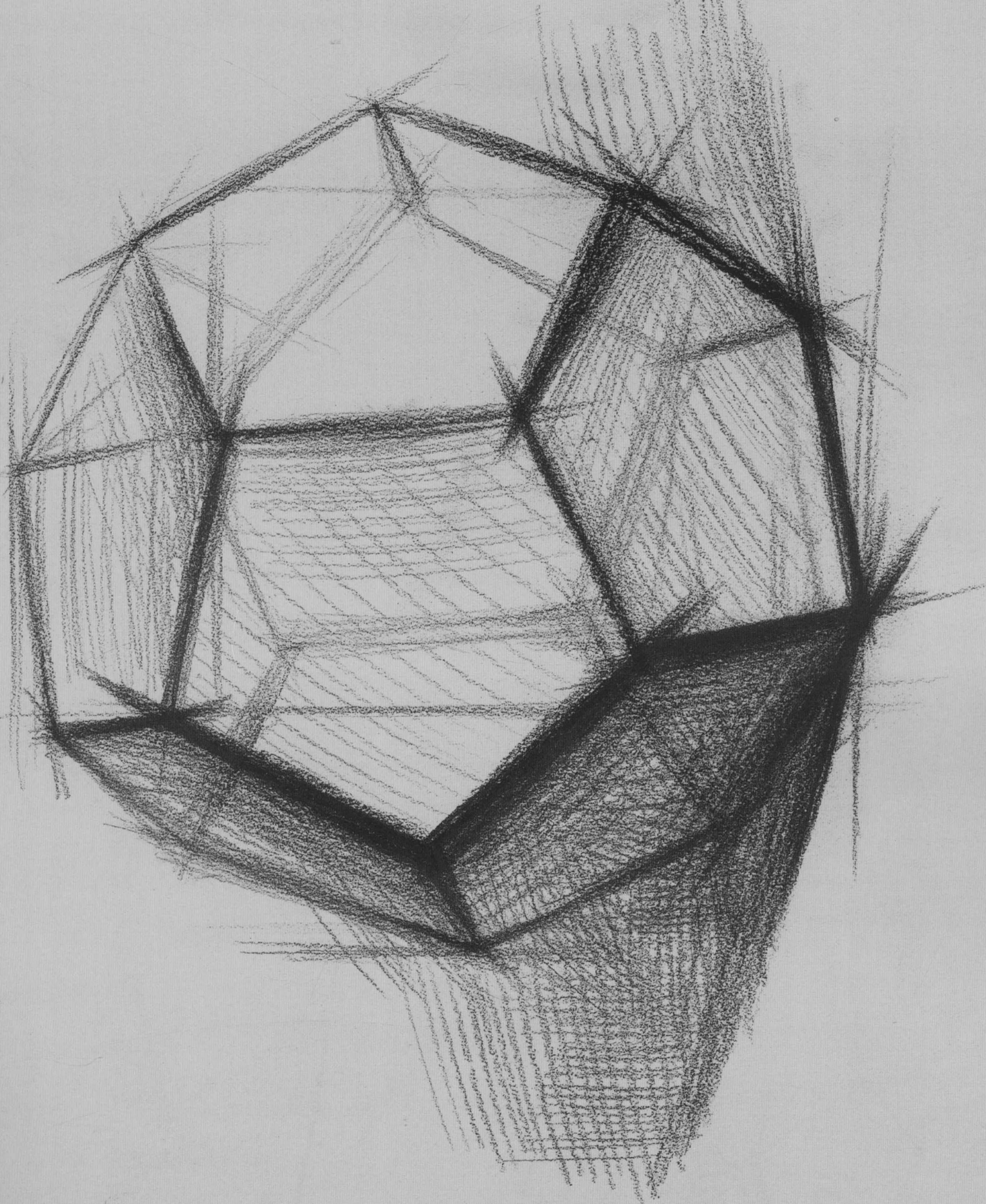
8. 比较整个灰面部分的明暗变化。

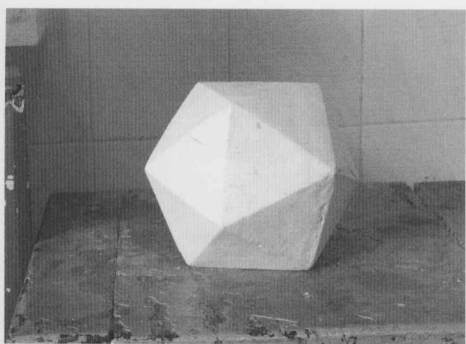


9. 加重底部的边缘线,使整个画面的重心更稳固。

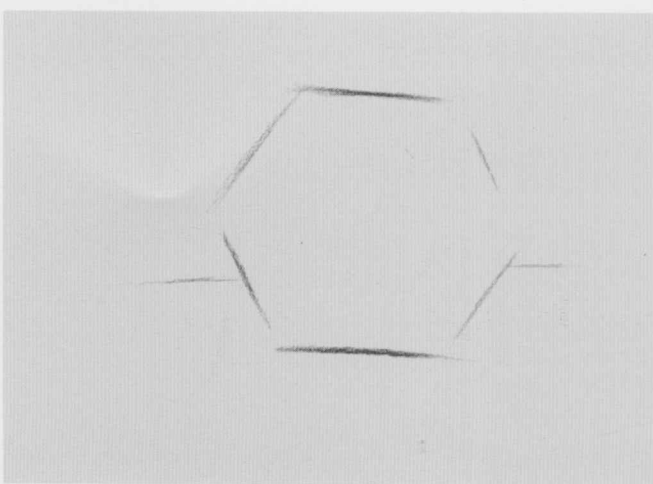


10. 调整投影和暗面的关系,注意不要画得太深。

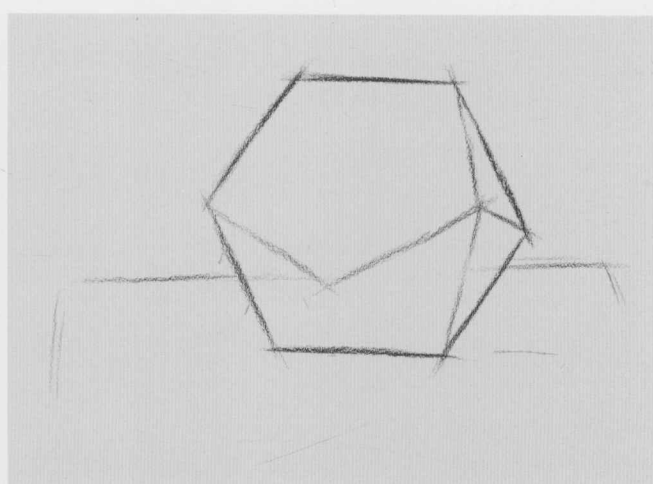




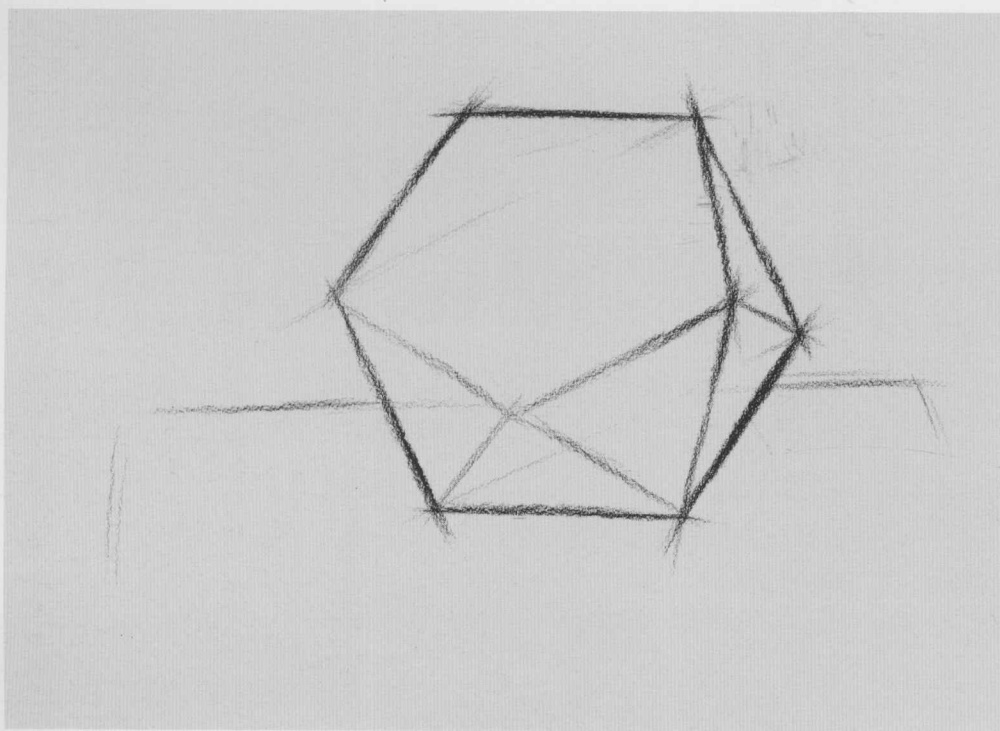
多面球体



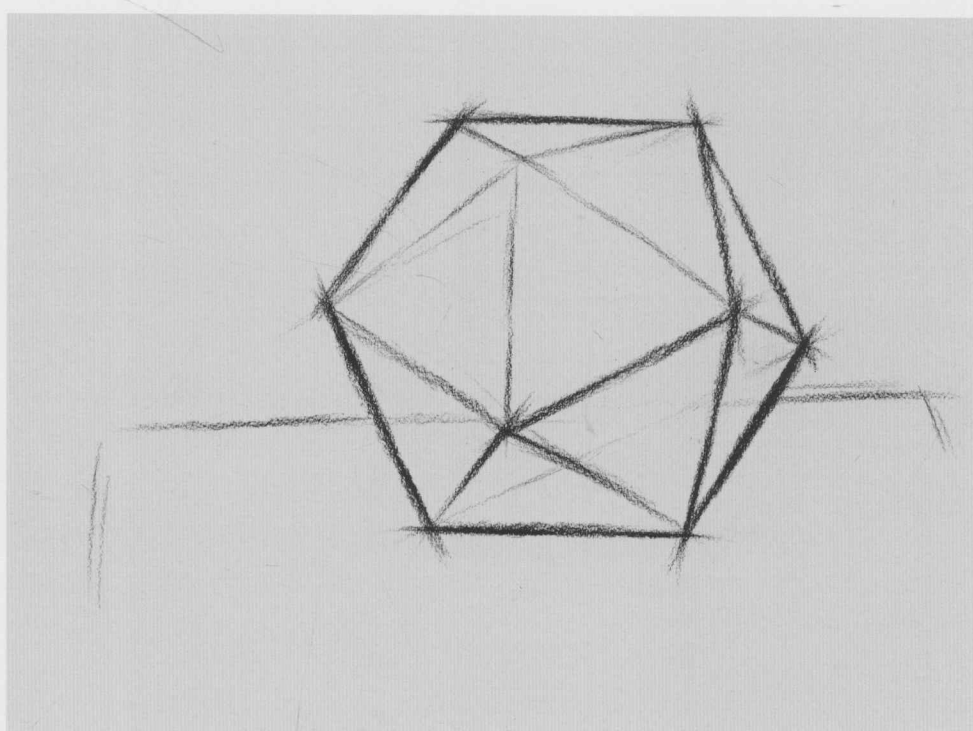
1. 画三对平行线勾出六边形。



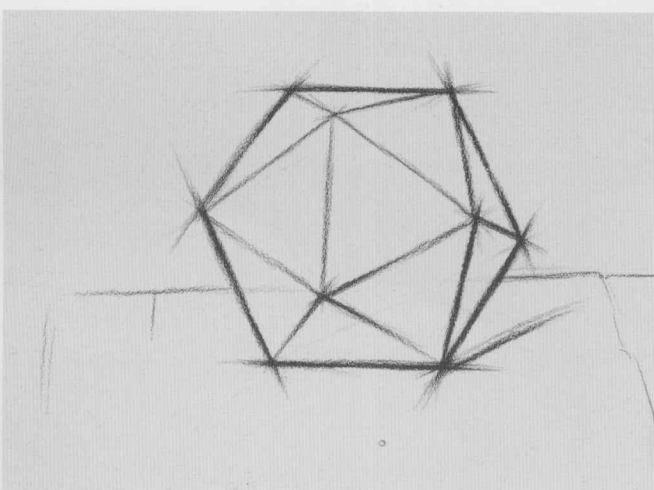
2. 加重边缘线,从其中一个面开始确定。



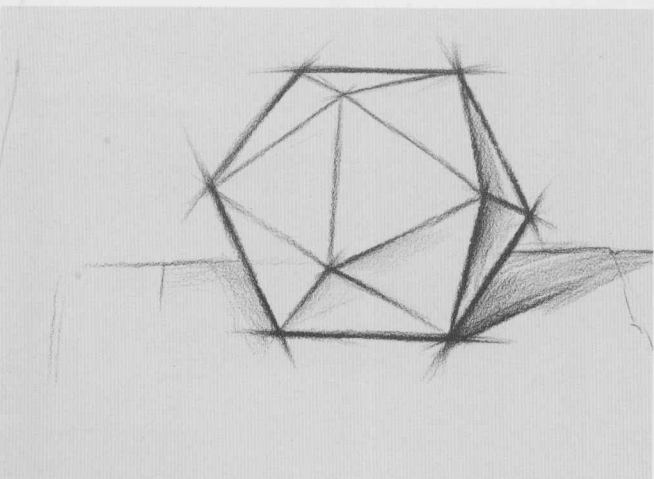
3. 继续找其他面,画出连接线。



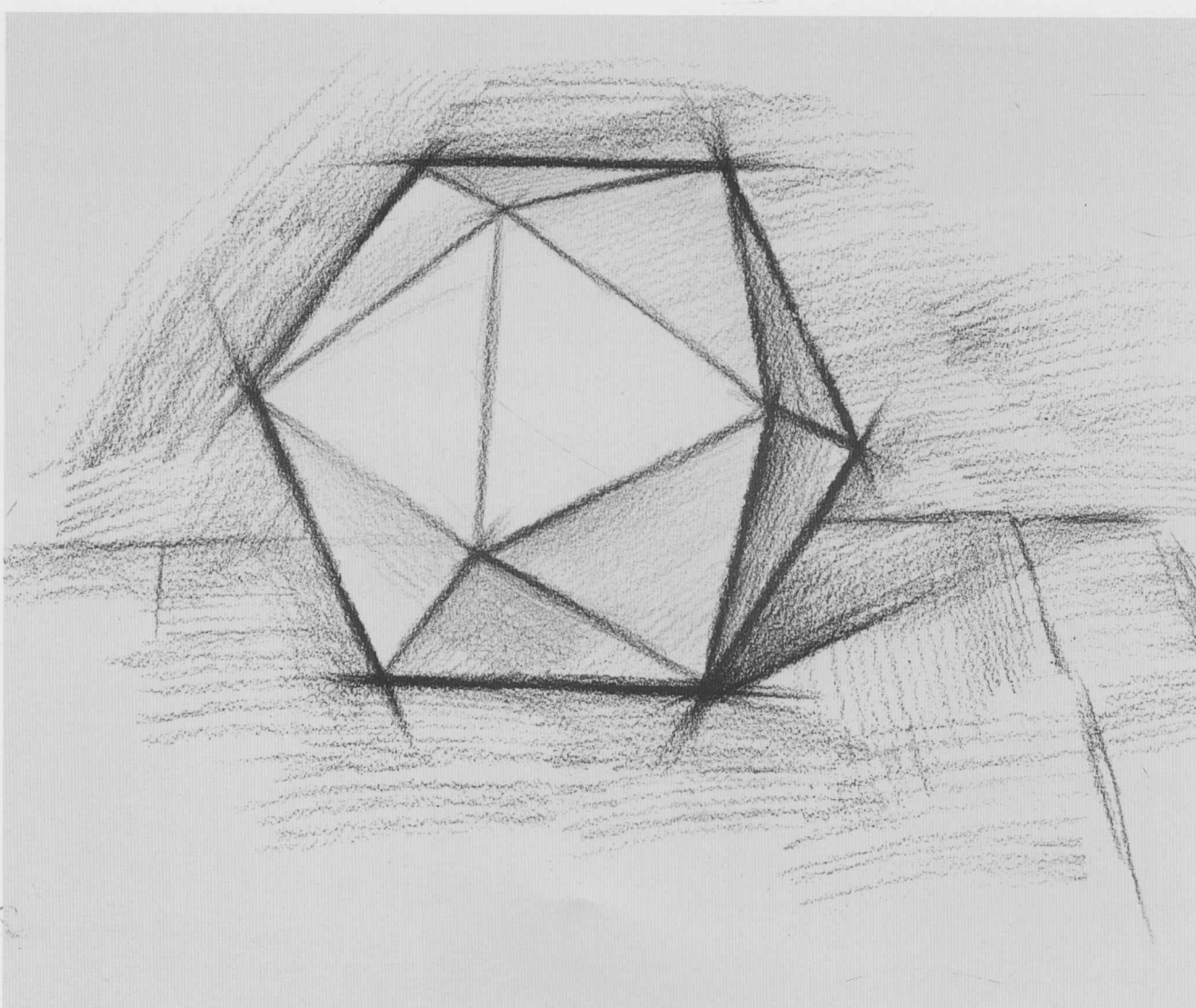
4. 连接每个面的边缘线,确立多面体的轮廓。



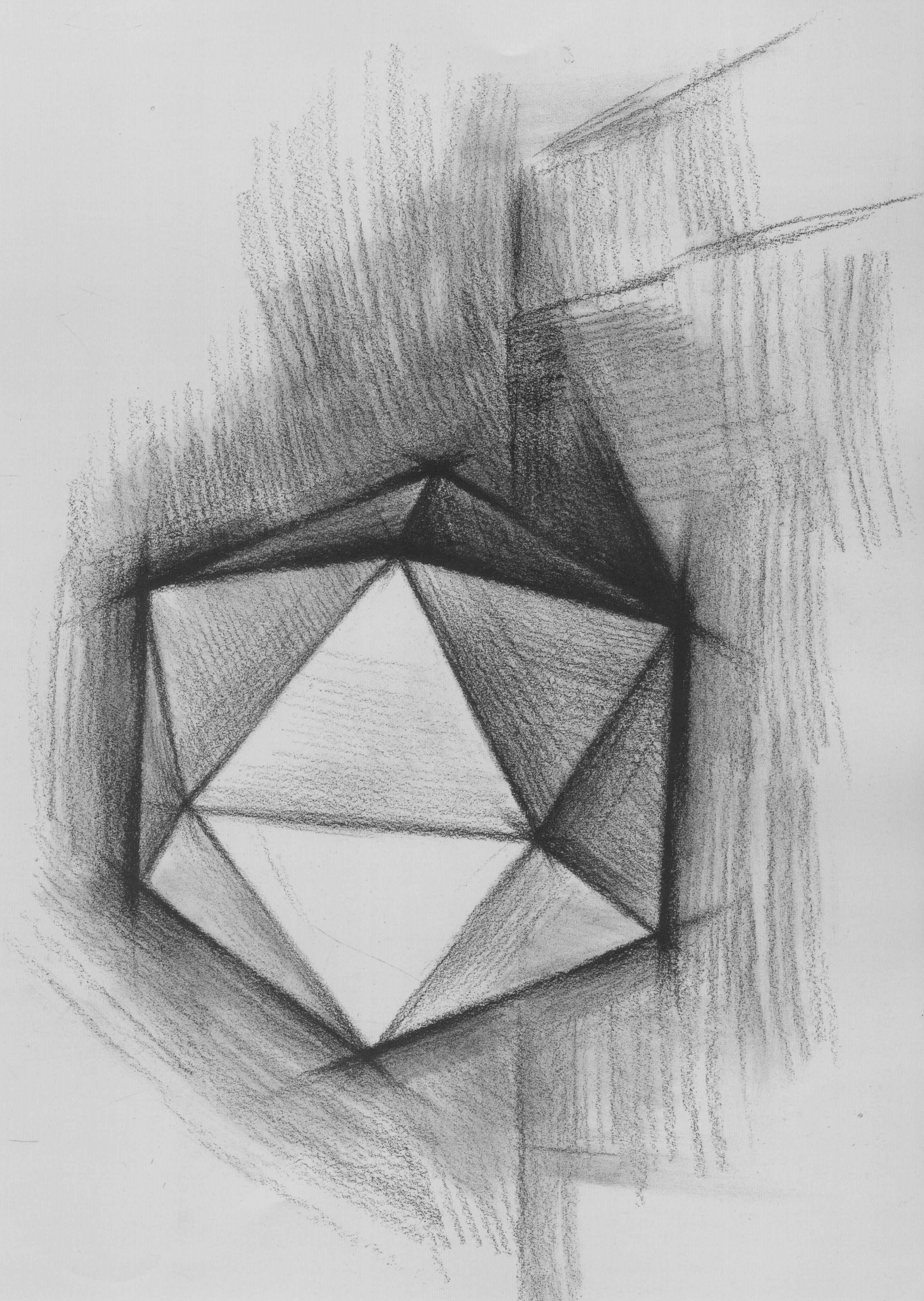
5. 加深主要结构线,区分每个面的前后关系。

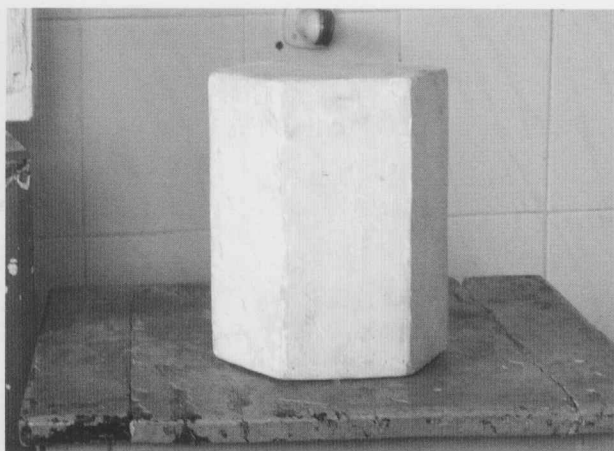


6. 从明暗交界线处加上淡淡的明暗。



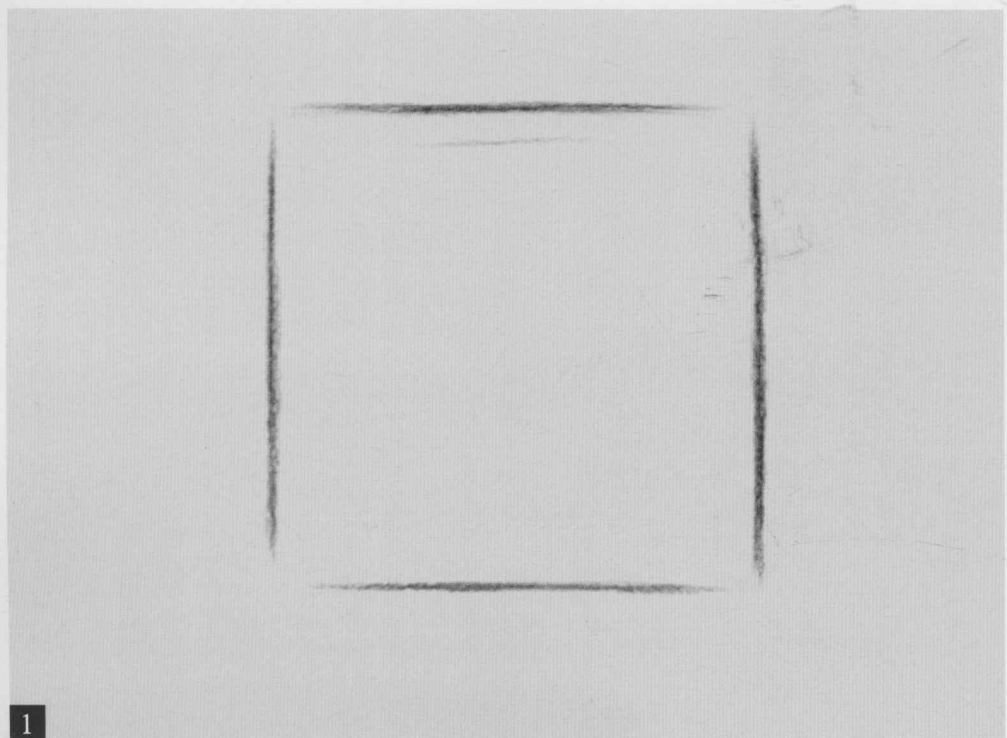
7. 用软纸揉匀色块,调整各个面的对比与变化。



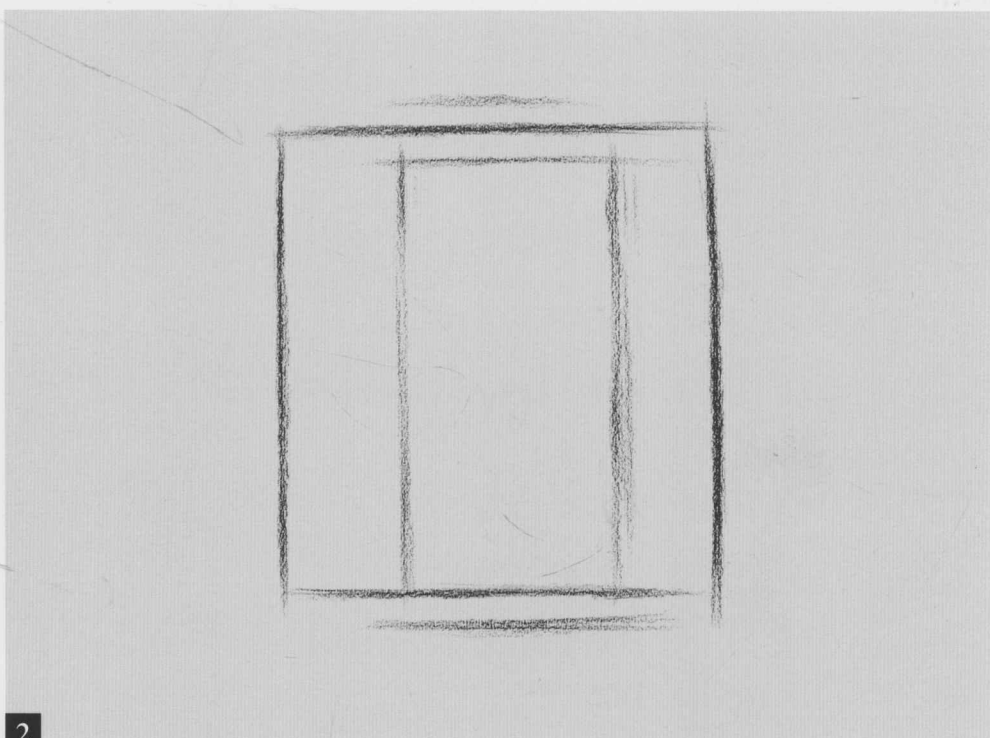


多棱柱体 I

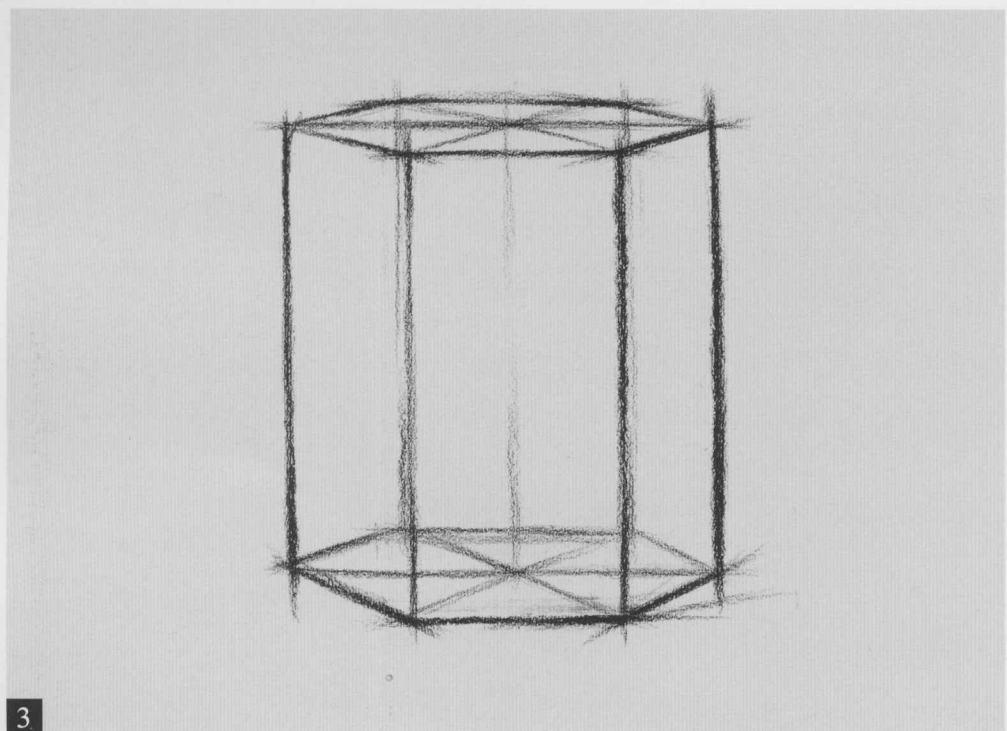
1. 画出基本形——长方形。
2. 比较出前方三个面的大小,以及上下多边形的远近宽度。
3. 连接每个边,加重离自己近的结构线,明确轮廓形。
4. 铺暗部颜色。
5. 继续加深暗部色块,画出环境色。
6. 深入调整各个面的色调对比层次,明暗不可画得太重。



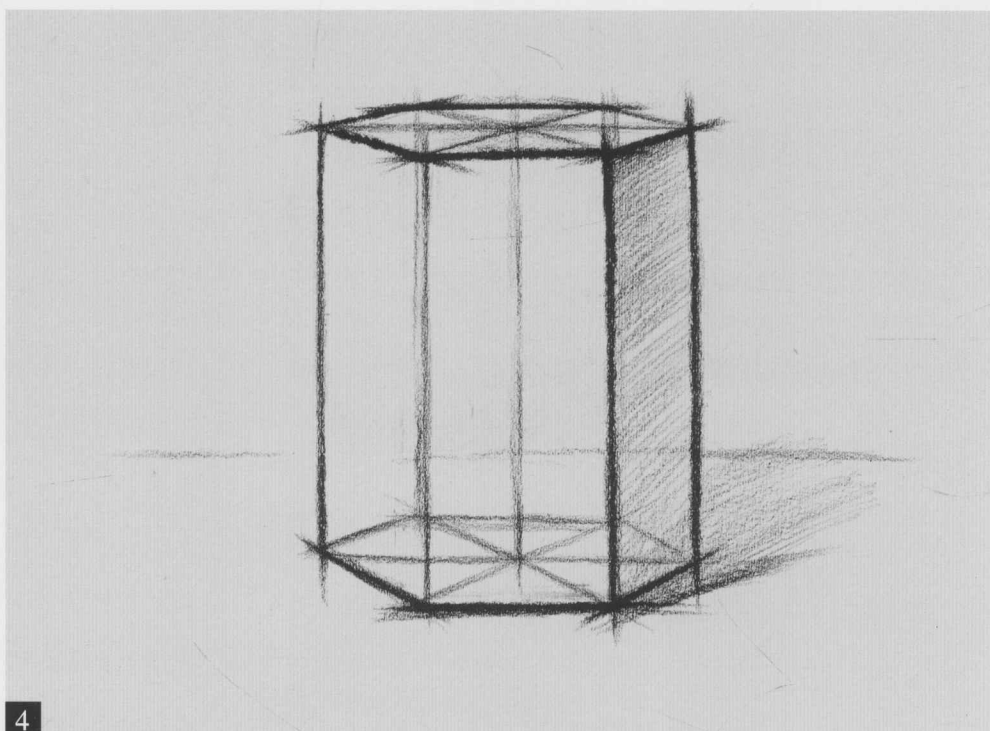
1



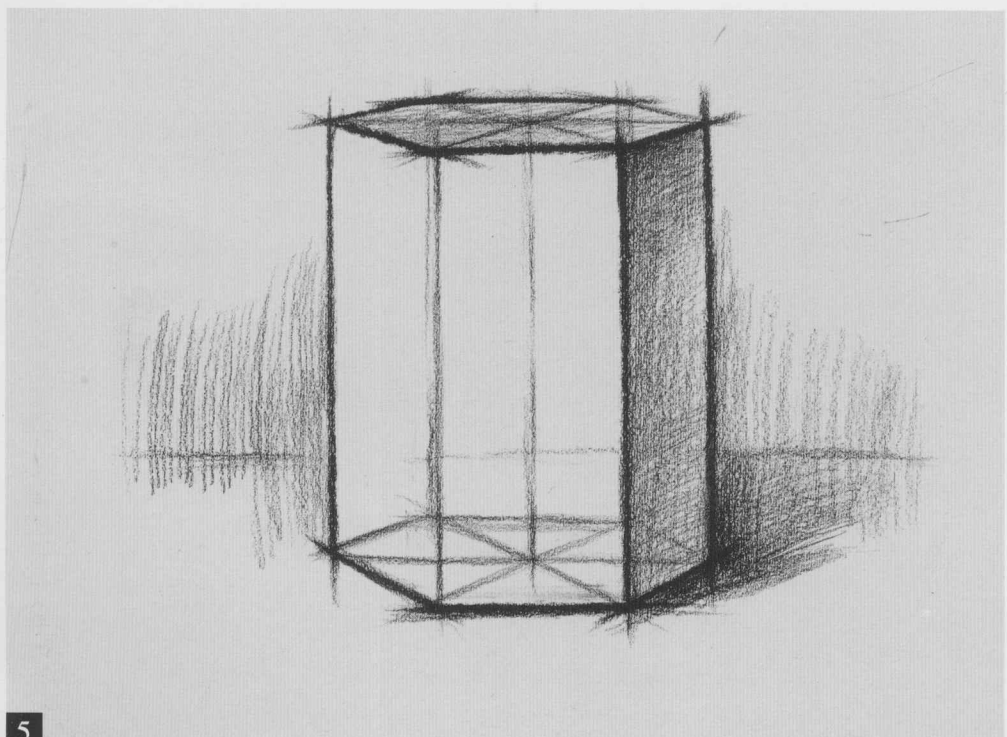
2



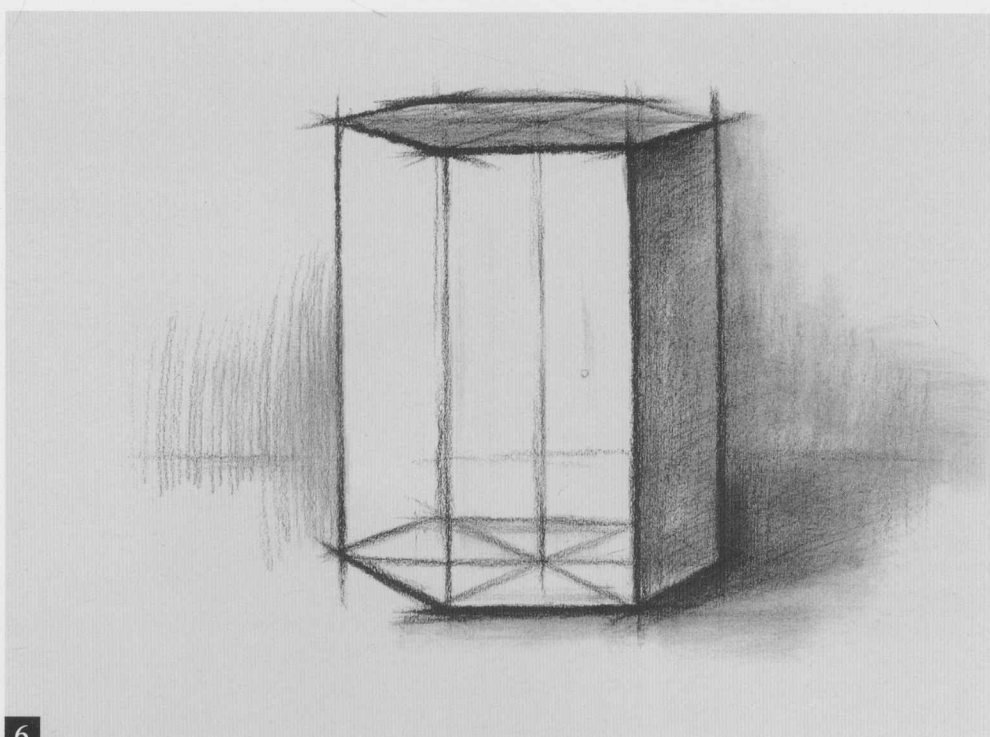
3



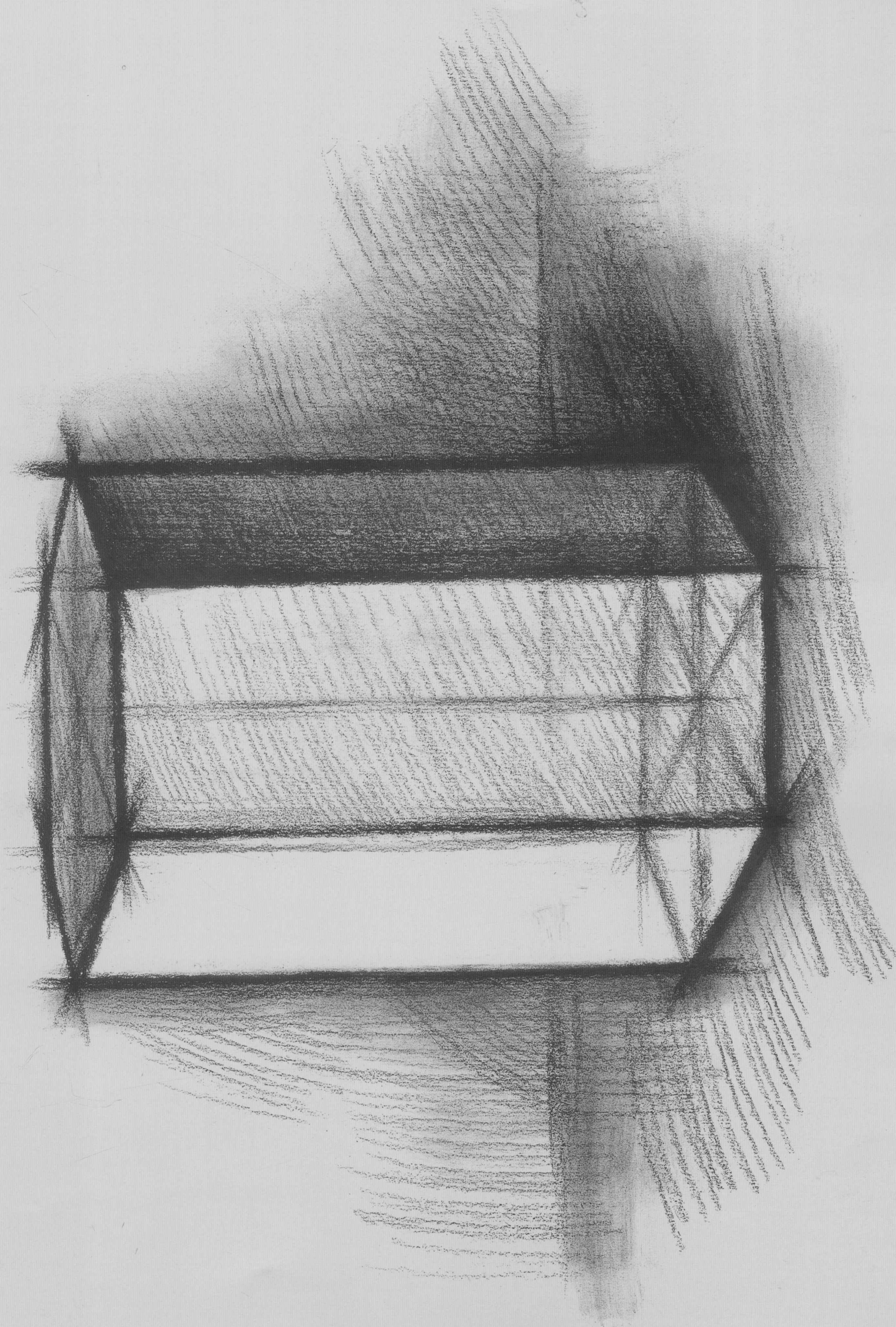
4

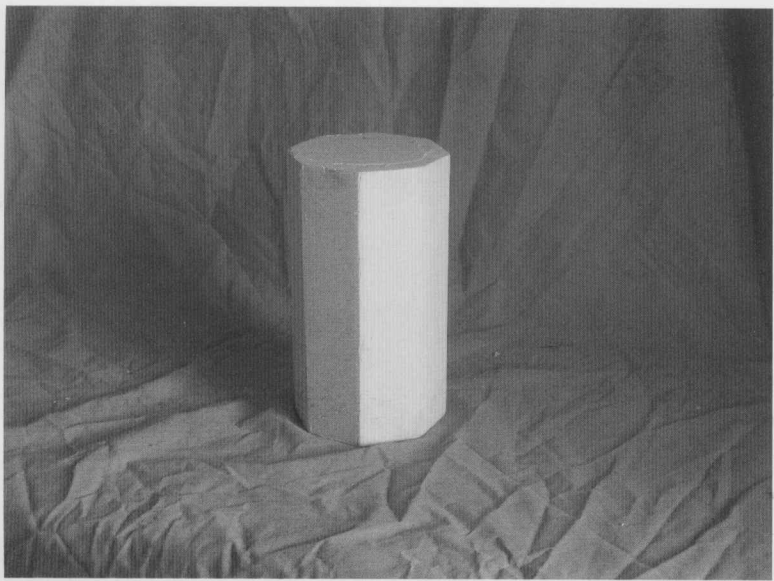


5

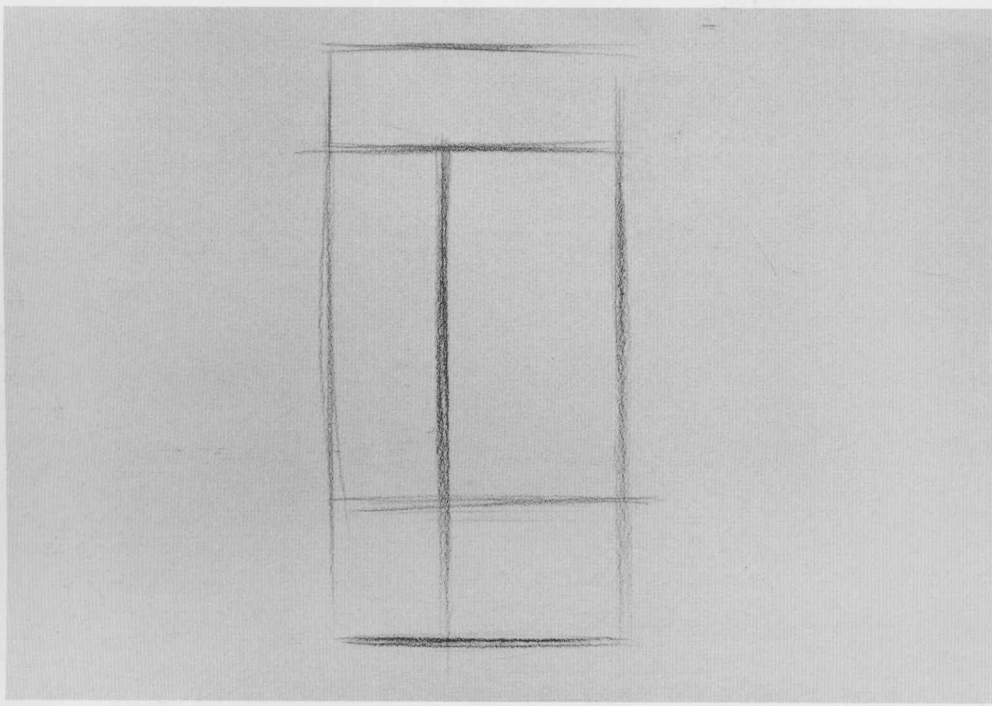


6

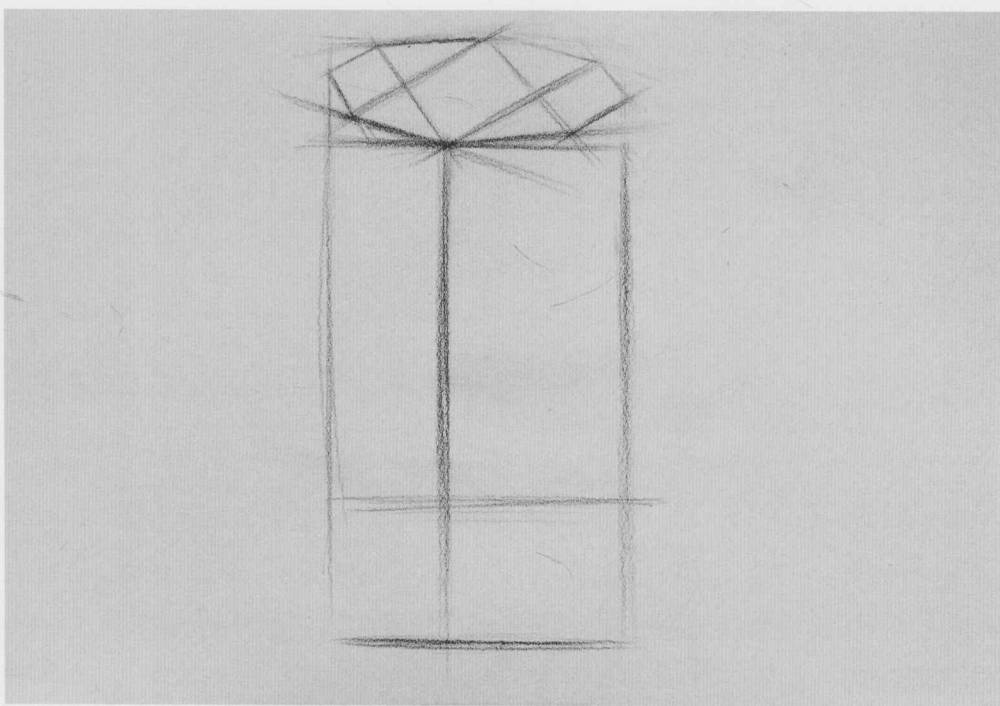




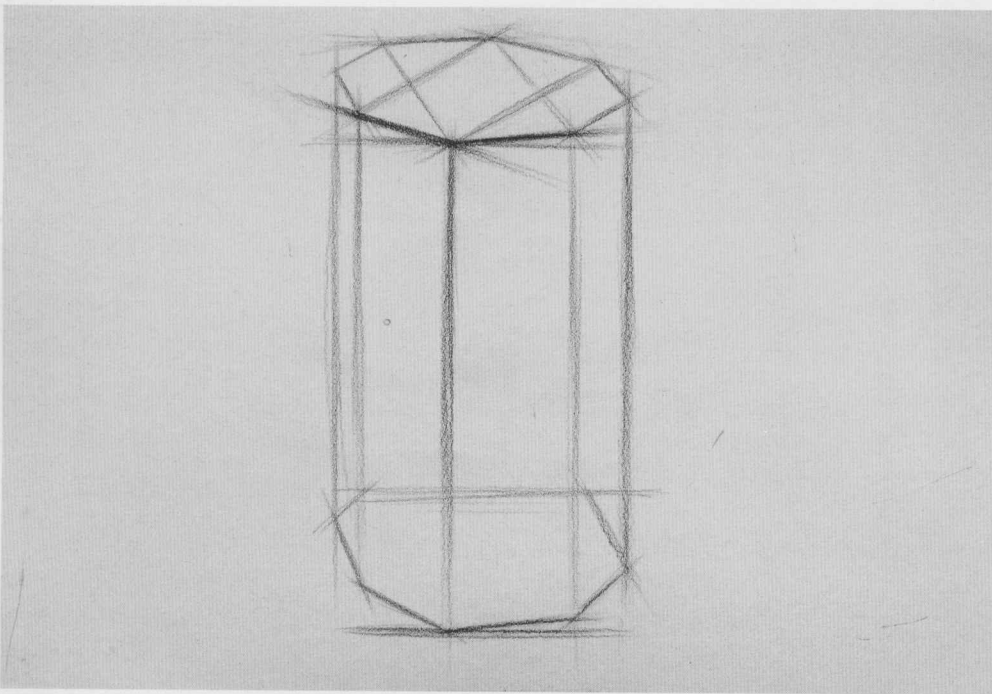
多棱柱体 II



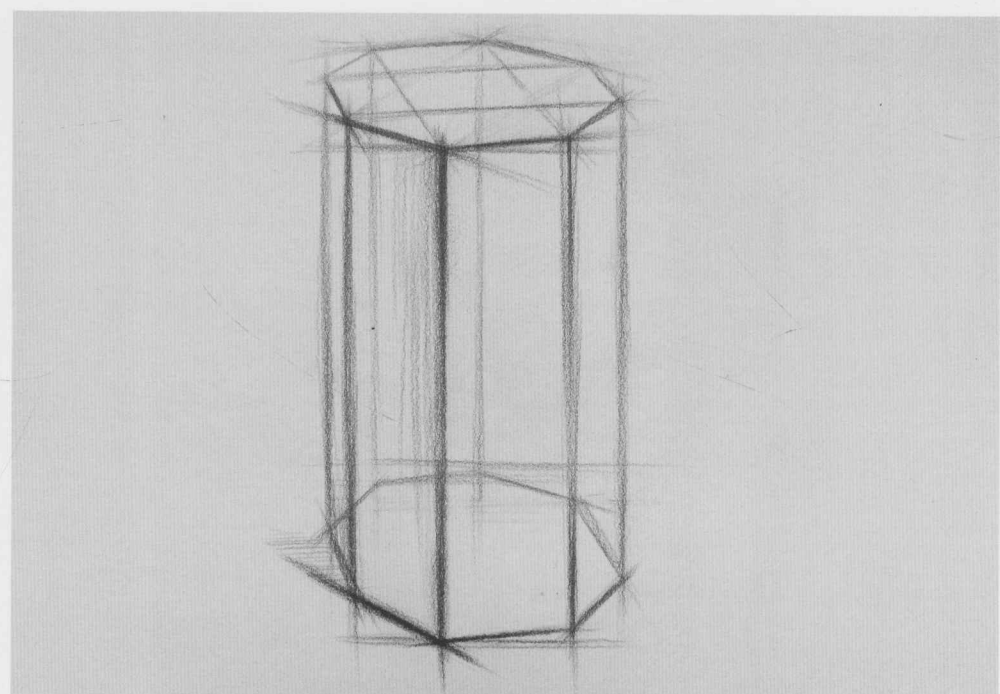
1. 定出多面柱体四周的边缘线,并定出顶面和底面的宽度 由于透视,底部较顶部宽。



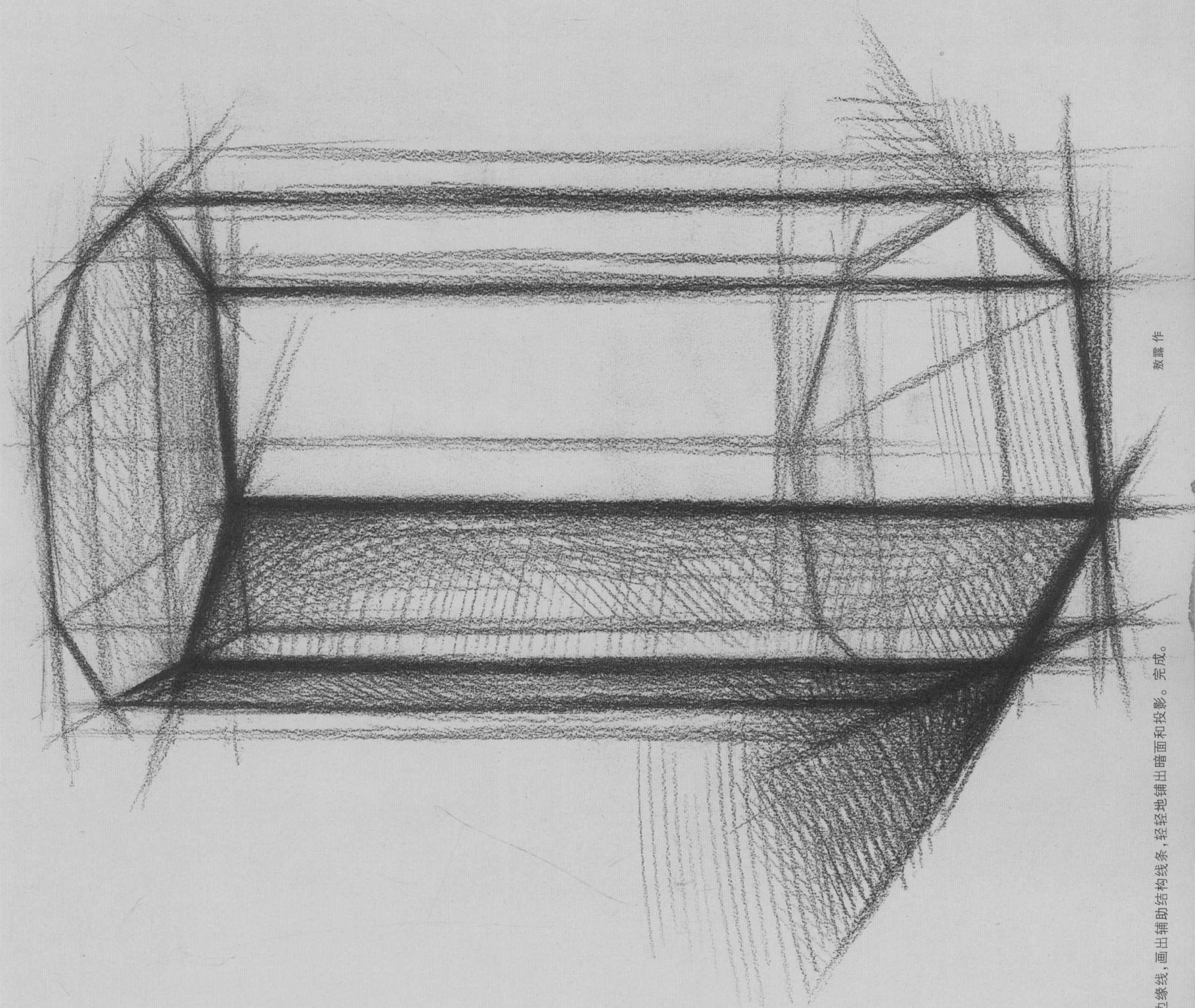
2. 以离自己最近的垂线作为参照,画出顶部的八边形,注意每条边的角度要正确。



3. 画出柱身看得见的五条垂线,分析出底部的八边形。



4. 将柱身另外三条垂线连接,检查整个柱体的透视。

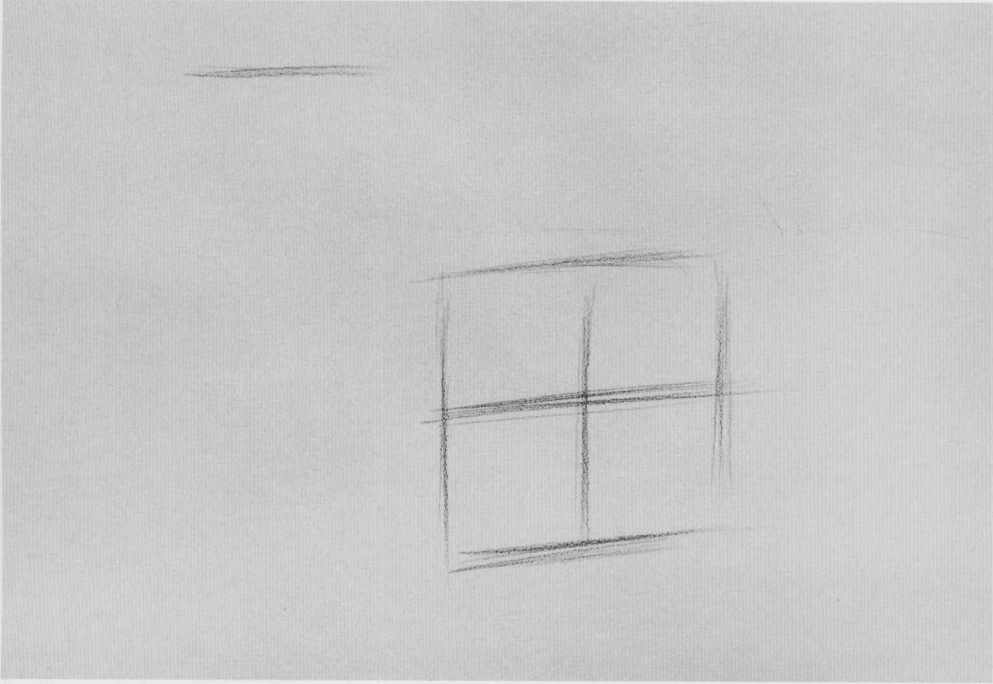


敖露作

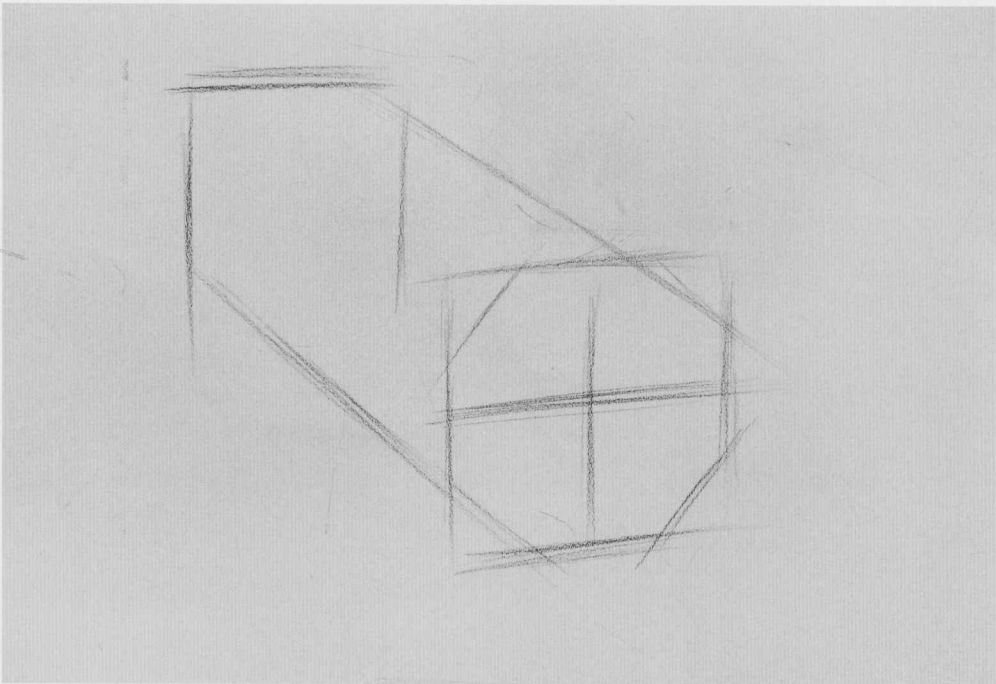
5.最后加深暗交界线及主要的边缘线,画出辅助结构线条,轻轻地铺出暗面和投影。完成。



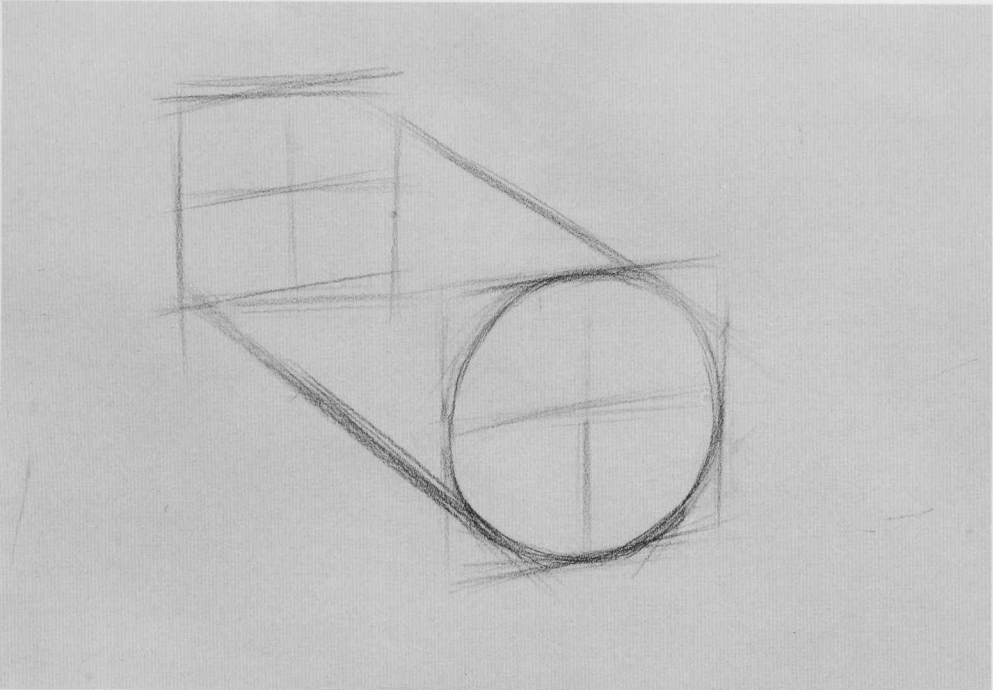
圆柱体 II



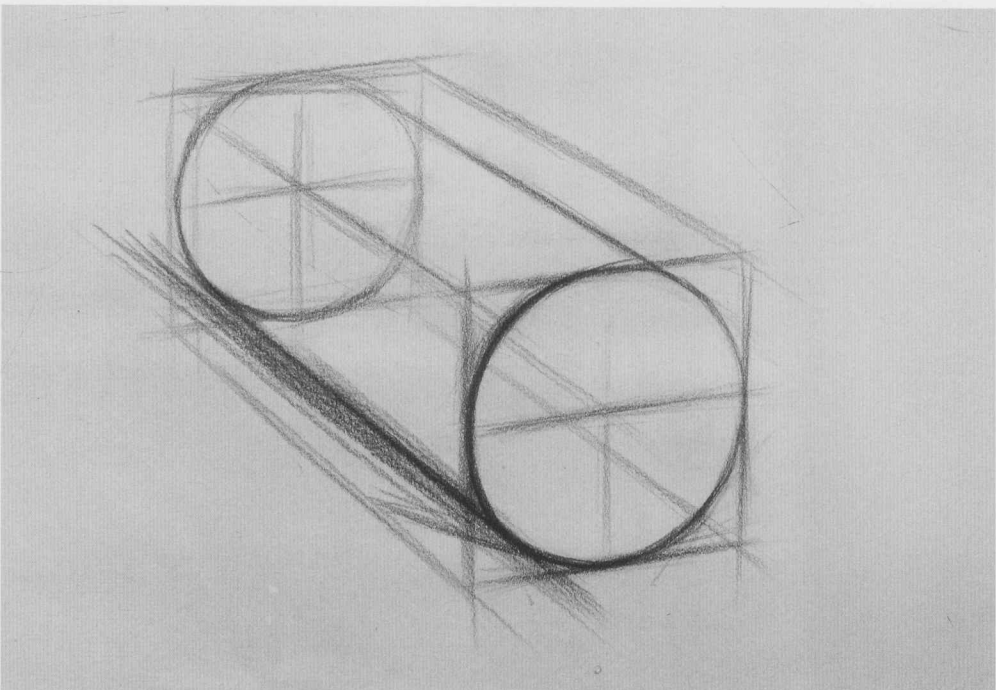
1.定出圆柱在画面中的位置,画出椭圆的矩形轮廓。注意矩形上下两条线的透视,不要画平。



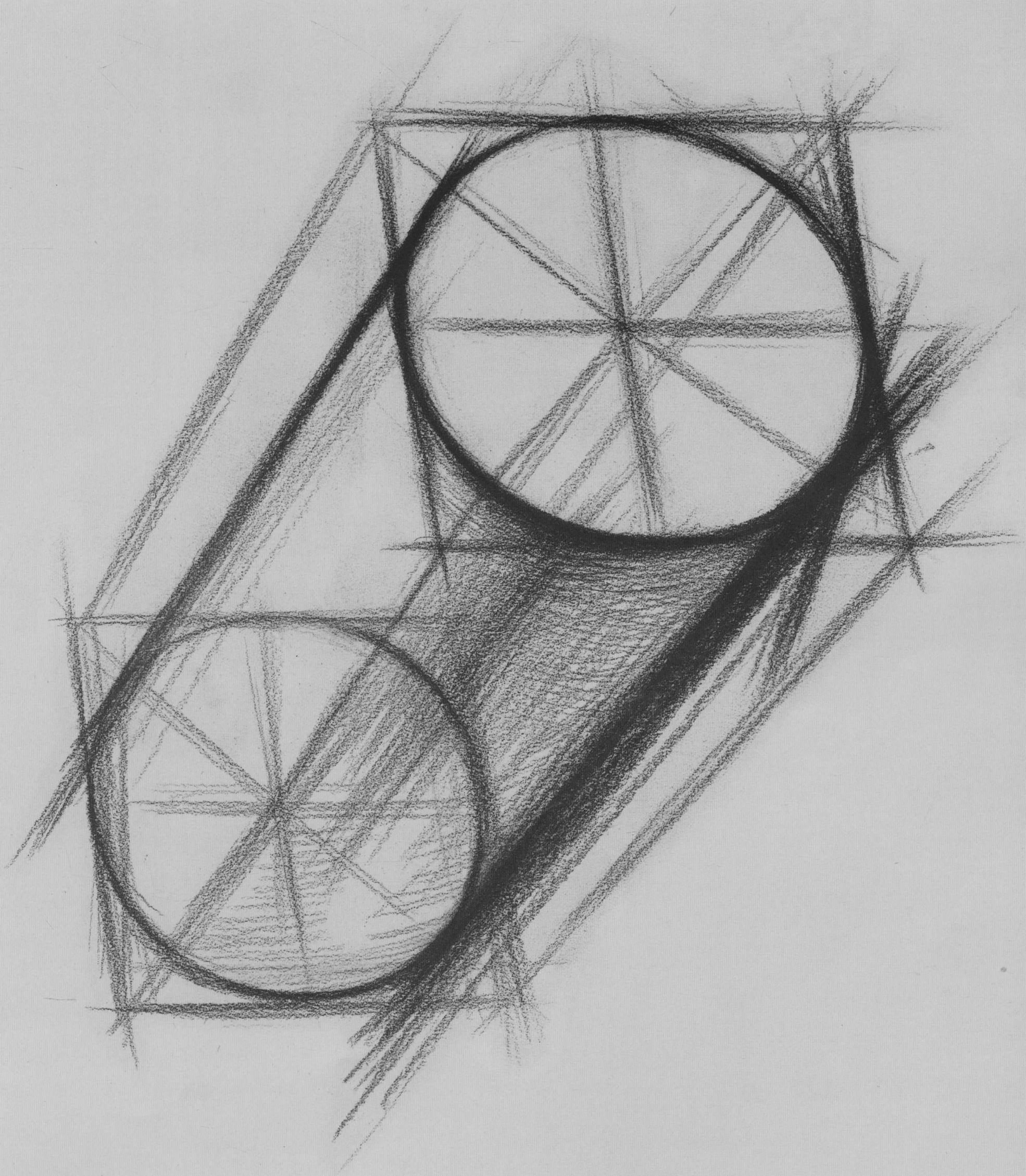
2.从矩形中找出中点并连接,并画出圆柱的两条直线边缘线,其角度要准确。



3.切出圆柱顶部椭圆的边缘线,并画出底面的方形轮廓,检查整个透视关系。



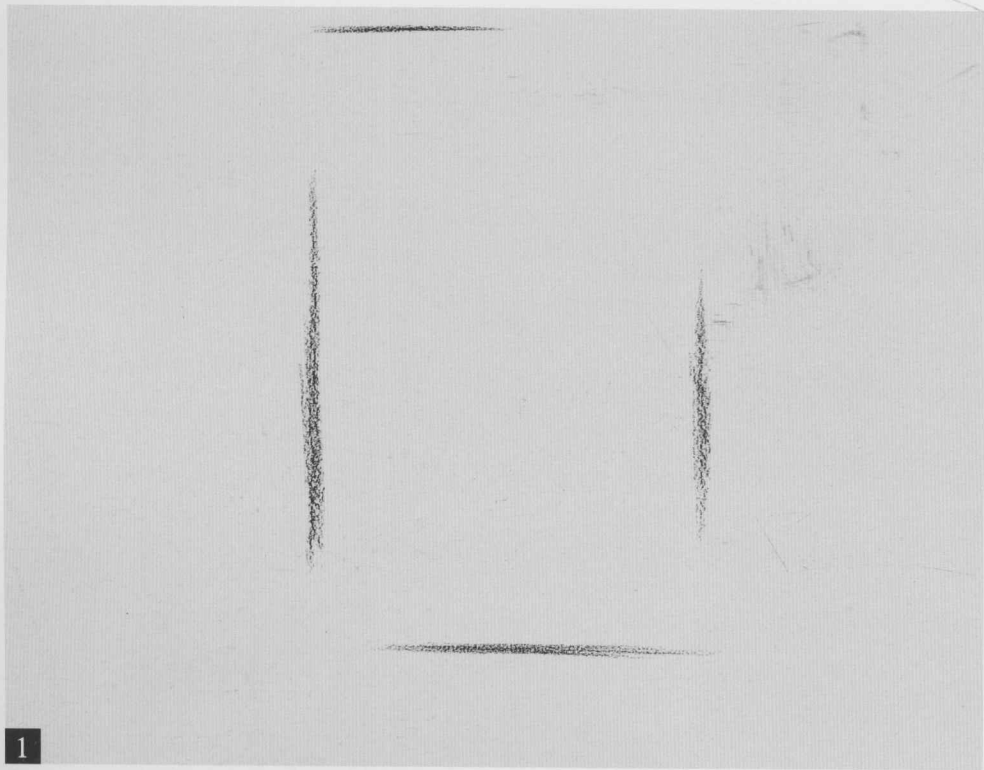
4.确定底部椭圆的边缘线,加深明暗交界线和投影部分,画出辅助结构线条。



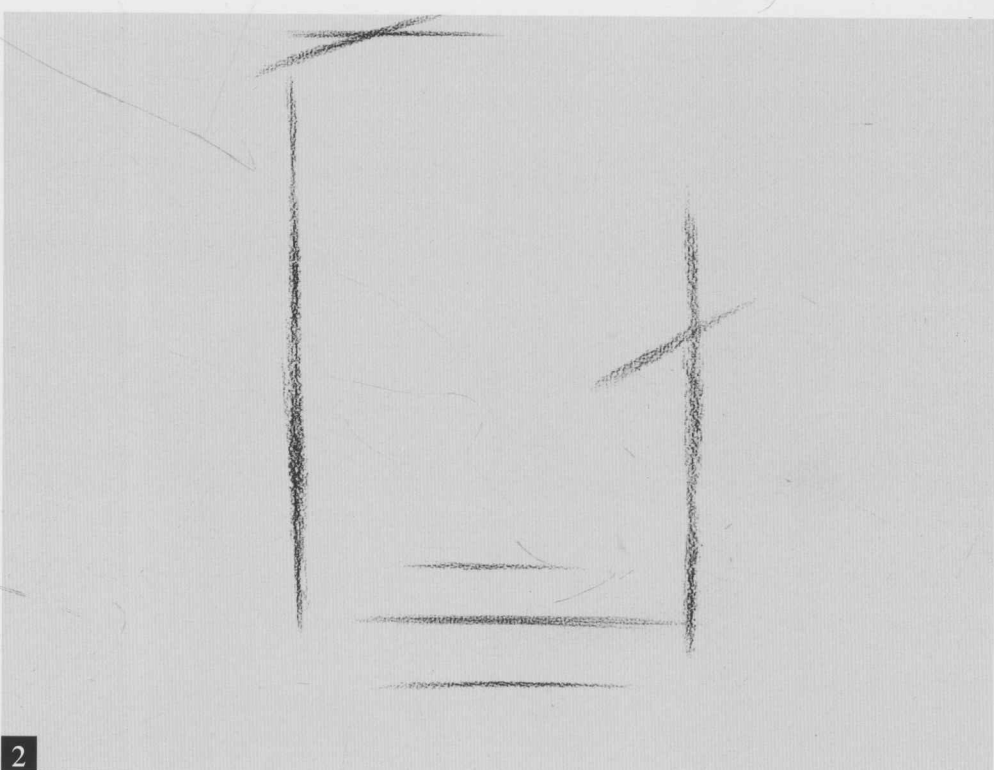


切面柱体

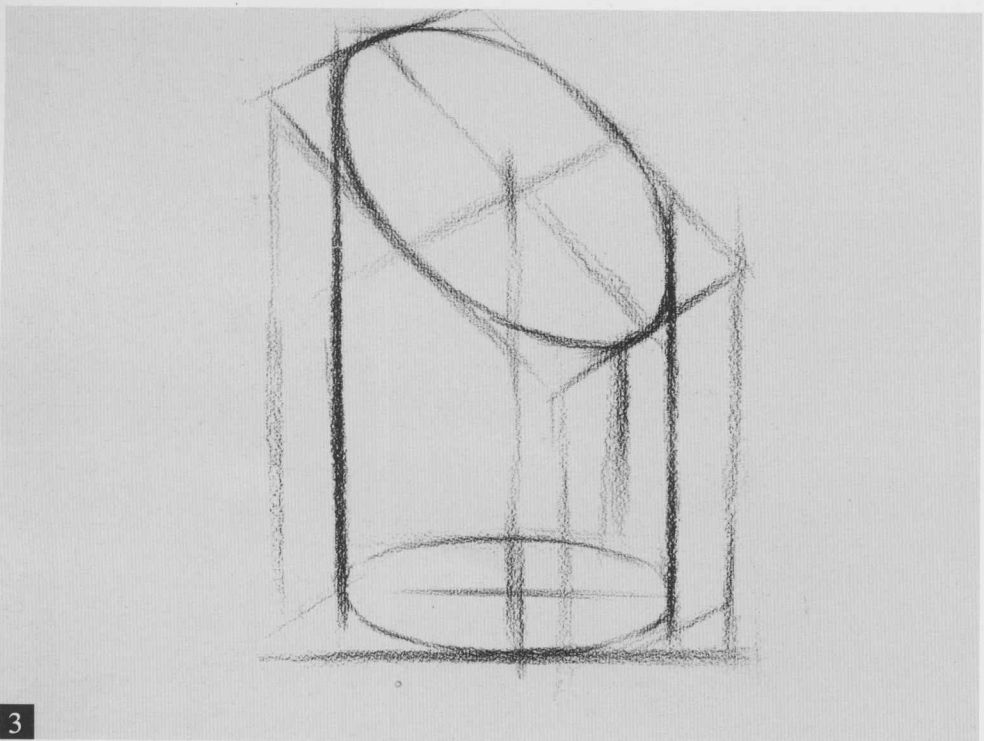
1. 双线对应画出长方形,线条要放松。
2. 勾出切面圆和底面圆的大小位置。
3. 分析切面圆柱的构造,利用长方形勾出切面圆的外形。
4. 加重结构线的深度,确定外轮廓形。
5. 从暗面开始排线条,画出大的明暗关系。
6. 用明暗辅助结构形体,画出基本的明暗层次,增强立体感。



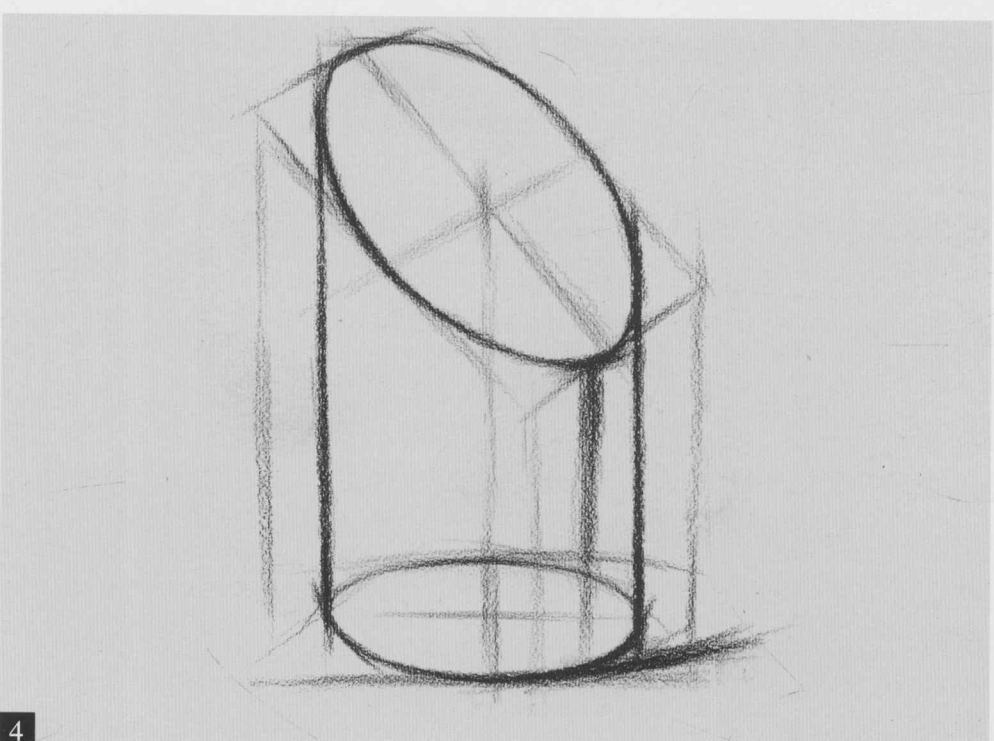
1



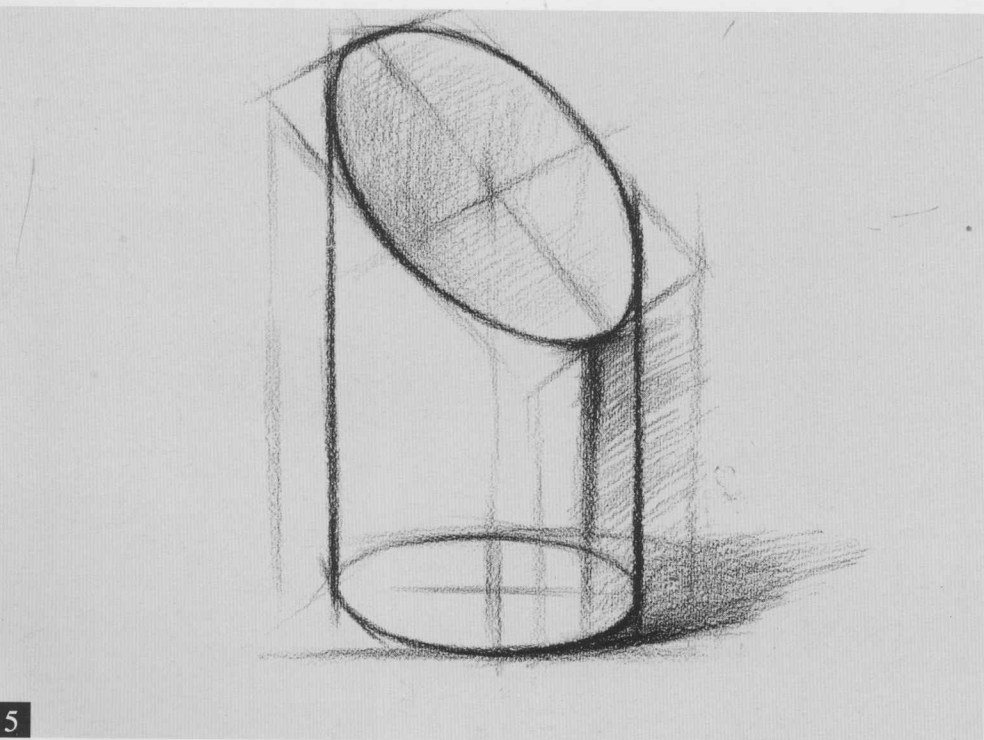
2



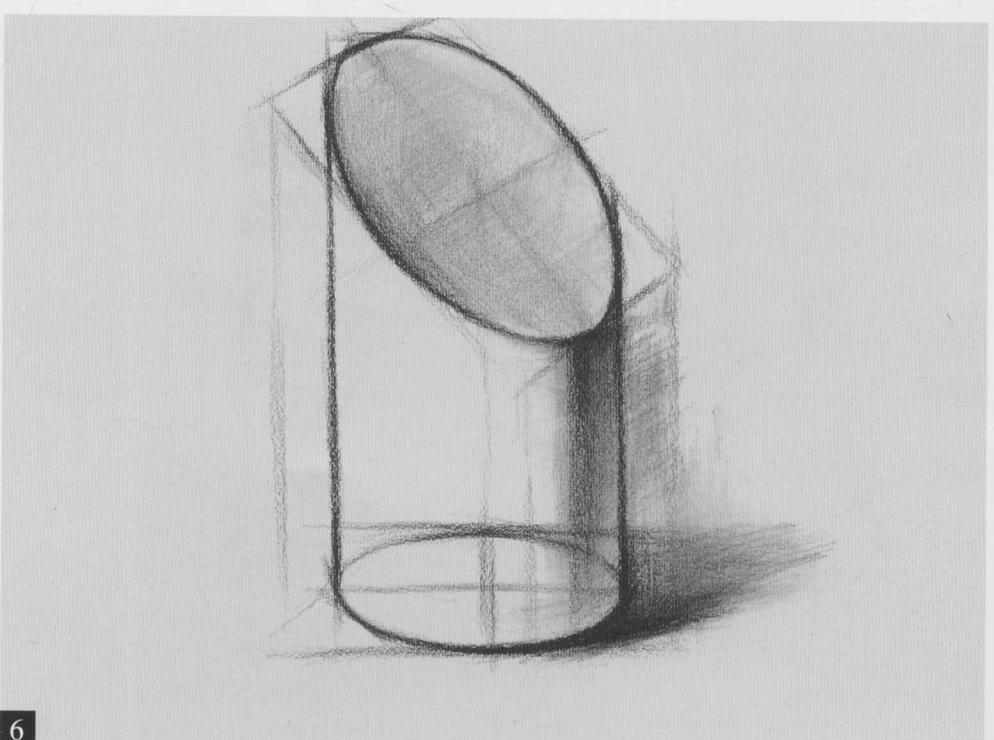
3



4



5



6