

手绘效果图基础训练丛书

张克非 王迎春 / 著

辽宁美术出版社

景观线稿表现

范本



第一章 基础准备

一、景观线稿表现的作用及意义

景观线稿的表现首先是通过在纸张上的作画手段,通过观察景物的固有色彩、姿态、风韵等个性特色和群体景观效应,来把握植物的美感和景色的千变万化,使其展现出生机盎然的美感效应,给人们带来一个丰富多彩的视觉景观效果。亦可以通过画面启迪人们对美的渴望,对美的思考,展现设计师的理念和想法,让观者能够在最短的时间内,直观地领略设计稿的意图,更为后期的施工塑造提供了基础,在方案协调环节能快速修正。由于景观线稿表现的设计理念、思路直接影响到整个工程的成败,绘制出来的方案内容一定要表达清晰,符合实际功用和人机工程学,要避免脱离实际,闭门造车,为后期的实践提供良好的基础条件。

景观的手绘效果图是体现设计理念的重要手段,它把设计师在整个项目中的设计意图、理念、思路充分体现出来。设计布局的科学合理性、景物形态的优美性、线条流畅的艺术性、空间效果的独特性、色彩和自然形态的衬托、人工硬质材料构成的规则形体、光影反差方面的明暗对比等,在绘制时都是使景观的整体效果能充分体现的关键点。在绘制设计的画面上,运用植物来丰富山体的景观美观度,使山体的形态由枯燥变得生机勃勃,起到画龙点睛的作用。在配合设计的铺点绿被、生硬的石块旁边绘制花草,让静态的物体欣然地活了过来,点缀了形态,丰富了空间色彩,产生美好的景象。总而言之,最终你的画面可以随处取景、框景,都将自成一画。

二、线稿用笔

手绘线稿用笔有很多种,常用的有钢笔、针管笔和水性笔。

建议初学者用“晨光会议笔”。该笔为一次性水性笔,价格便宜,在纸上挥发性好,线条流畅,笔尖粗度为0.5。

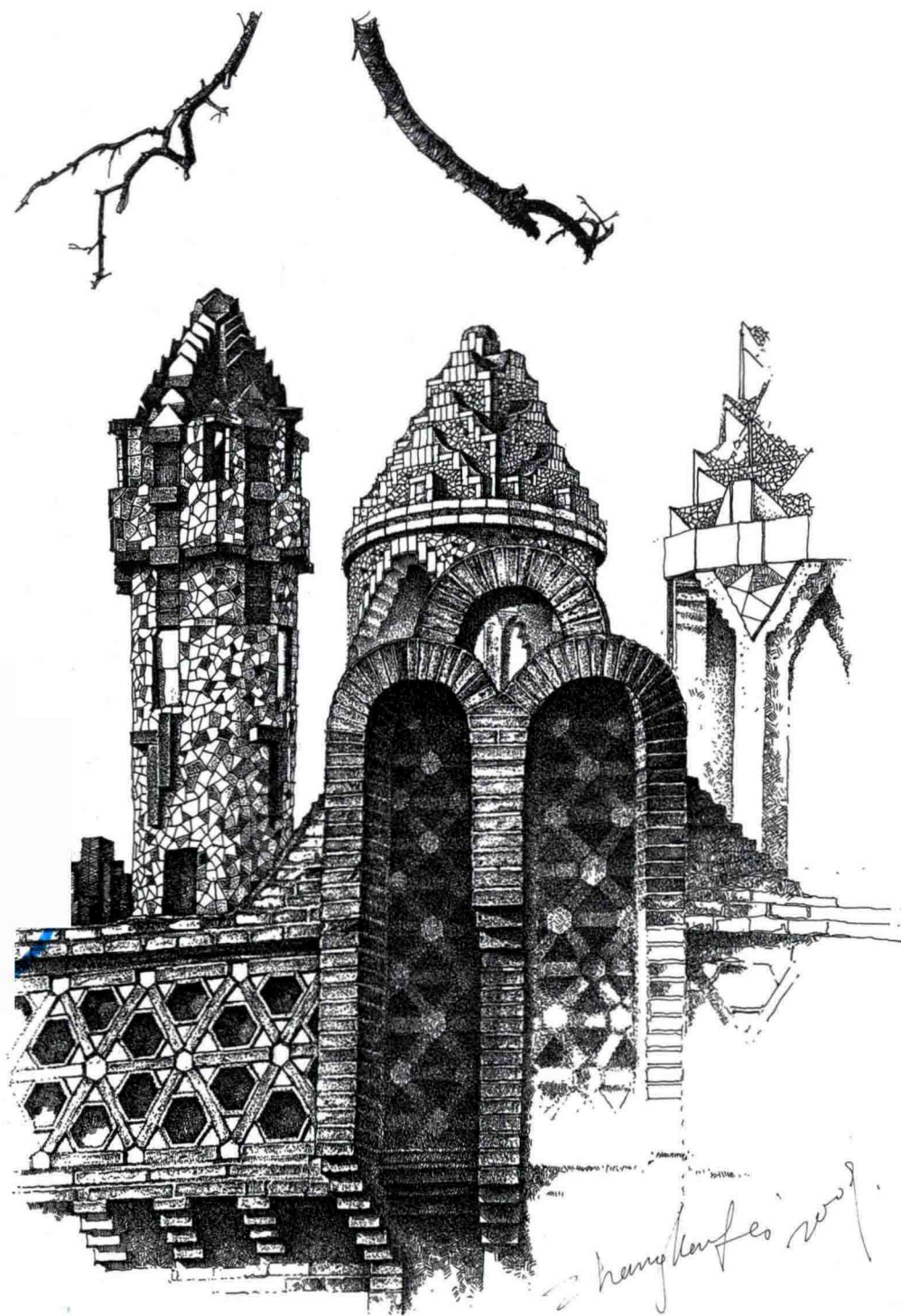
针管笔常用牌子有樱花、三菱、宝克等,价格是樱花最贵,其次是三菱、宝克。

针管笔价格相对于水性笔来说比较贵,适合有一定基础的同学绘画细节部分时使用,笔尖粗度有0.05、0.1、0.2、0.3、0.5、0.8等。

钢笔常用的牌子有红环和LAMY等,笔尖常用型号为EF、F、M等。如果画建筑类,建议用M号,稍粗一些,画景观建议用EF号,稍细一些。个人喜好不同,根据自己的喜好选择。

红环牌的钢笔比较经济实惠。LAMY牌的钢笔价格相对来说比较贵,该笔外形色彩时尚,但价格不太适合学生。

景观线稿表现图的工具可以根据绘画的风格或个人喜好自定,多备几种型号,有了线的变化画面才会丰富。之所以减少用铅笔的方式,是因为用铅笔多少会产生对橡皮的依赖性,担心会画错、画糟,缘由是缺少作画的信心。而直接使用不可擦除笔痕的工具,长时间的大量练习之后,既可锻炼出对作品效果的胸有成竹,亦能易如反掌地运用线的痕迹所带来的意外效果。



水性笔(晨光会议笔)



针管笔(日本樱花牌)



钢笔(LAMY)



钢笔(红环)

第二章 景观要素的表现

一、植物的表现

1. 树

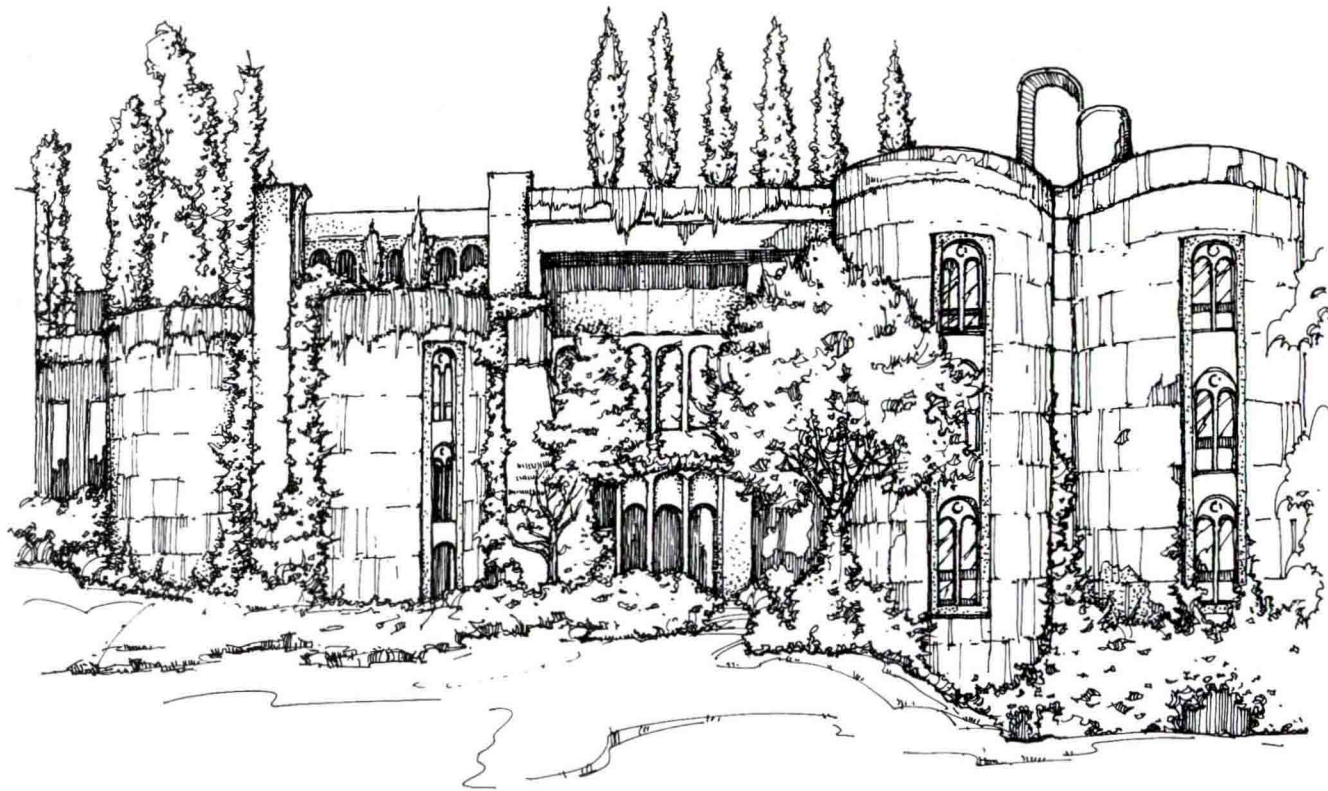
树是空间立体配景，因此可分别选出三段景里的树进行说明，来表现其体积感和层次感。景观图要想很好地表现出画面的空间感，一般需要分别绘出远、中、近景的树。

远景树：通常位于主体物背后，起衬托作用，树的深浅以能衬托主体物为准。主体物深则背景树木宜浅，反之则用深背景。远景树只需要做出轮廓，树丛色调可上深下浅、上实下虚，以表示近地的雾霭所造成的深远空间感。

中景树：往往和主体物处于同一层面，也可位于主体物前，画中景树要抓住树形轮廓，概括画出枝叶，表现出不同树种的特征。

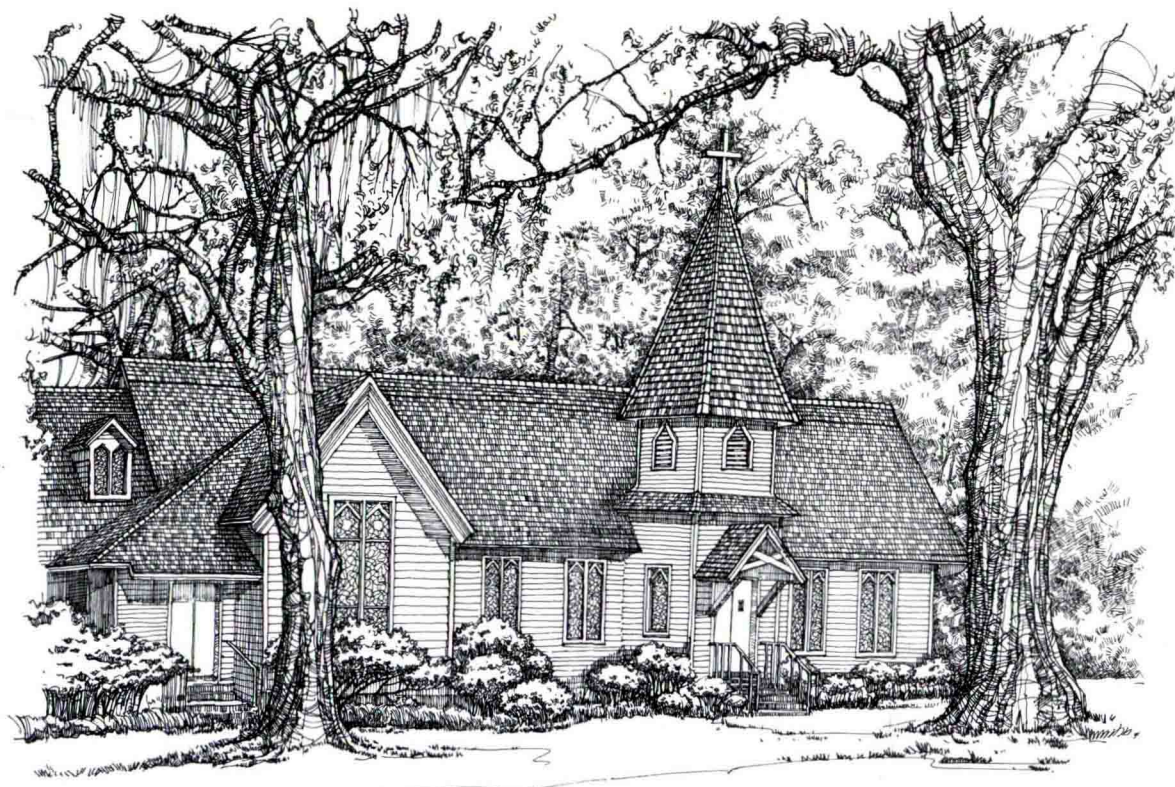
近景树：描绘要细致具体，如树干应画出树皮纹理，树叶亦能表现树种特色。

树叶除用自由线条表现明暗外，亦可用点、圈、条带、组线、三角形及各种几何图形，以高度抽象简化的方法去描绘。可以将树冠看成几何的球状，而将树干看成几何的圆柱体；亮面始终是亮面，以大面积的留白为主；相对树冠来讲暗部集中在树冠的下部，但暗部中应该有亮的变化，因而要遵循树冠的整体性，暗部中亮面的面积不宜过大或者过亮，要保持亮面和暗面的大关系。树冠在圆球的基础上，寻求外形不规则的变化，同时还是要注意它的体块感，树干则在圆柱的基础上进行分枝。逐步将树冠深入细化，树冠的明暗不可画得太散，会缺少整体感，要做到外形的凹凸变化和明暗的阴影变化，树干亦不可画得太粗，与树冠不协调。树干的粗细要有变化，应下部粗，上部渐细。树枝的分叉太集中也会呆板，要注意分枝位置上下错位的变化，有左右的秩序性，并需要逐渐地往外扩展。



2. 草丛

草丛作为近景的植物，刻画相对细致一些，要区别于中景与远景的树木，运用多线将阴影加重，衬托出其体量感。草是一丛丛生长的，画的时候可以稍显随意，感觉怎么自然怎么画，线条的变化需要丰富些，若大面积雷同，就不符合草的生长特性了。画草丛与画树木时一样，先画前面的，再画后面被遮挡住的，用深色马克笔在地面加入植物阴影，阴影要比实物颜色更深。在装饰性上可增多变幻，线可以烦琐。处理树木的方式和画法在画草上是适用的，这里就不做重复解析了。描绘一个物体并不局限于一种表达方式，尝试多种表现方法，是一件很有意思的事情。不但可以锻炼思考能力和创造能力，还可以积累丰富的表现技巧。表现方法可以借鉴别人的也可以自己发明创造，关键是要找到最适合自己的方式。



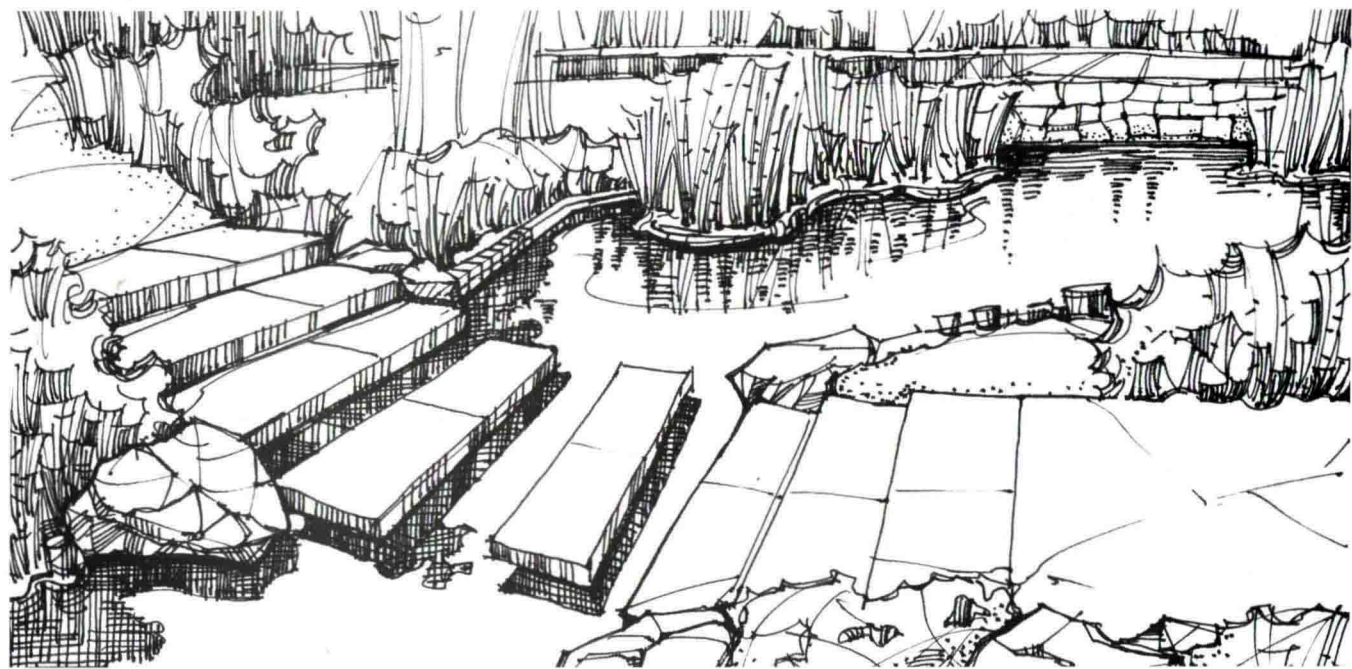
二、水景的表现

“举之如柱，喷之如雾，悬之如布，旋之如涡”，都是用来形容水在自然界存在的形式的。而现在水体的存在是多样的，按照水体状态可分静态水景和动态水景。静态水景具有宁静、平和、舒缓的特征，给人以明洁、恬静、安逸、舒适的感受。同时，静水还能反映出周围景物的倒影，丰富了景观层次，扩大了景观的视觉空间，增添了景观的虚与实、明与暗的对比，增强了空间的韵味，产生了海市蜃楼的朦胧美幻效果。动态水景是水体因受高低落差或压力作用，产生流动、跌落、喷出的运动状态，常见于河流、溪水、瀑布、喷泉中。动态的水可以使环境显现出活跃的气氛和生机，所以能给人以清新明快、活泼兴奋、变化无穷的感受。

1. 静止的水

表现静水一般是只画出物体映在水中的倒影，在画倒影的时候只画出概括的物体的外形。

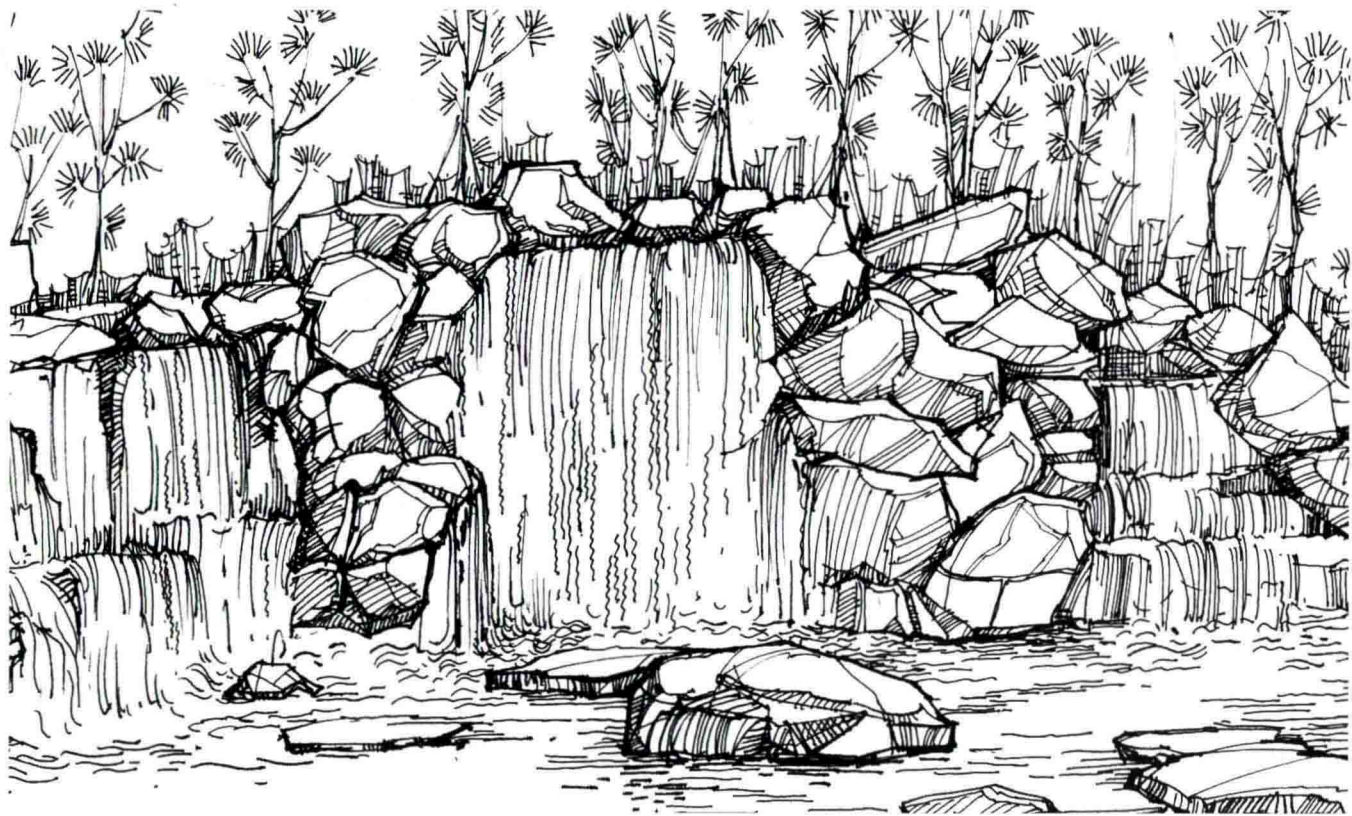
先用针管笔画出竖向排列的不规则的平行线，让画出的线有疏有密，形成由长到短的渐变效果，表现的是物体在水中的倒影。再用水平横向的线排列出有疏有密不规则的效果，形成自然的明暗变化，表现的是水的反射。



静止的水

2. 流动的水

动水一般用流畅的波浪曲线画出水的流动方向。曲线要有节奏地疏密排列，运笔速度要快。水无常形，在流动中展现出多姿多彩的美。水之形态，历数不尽，如能细心观察，不难总结水的形态及其特征，其特质之一就是倒影。与光滑物体表面所映衬景物的倒影一样，比如光滑的金属面、玻璃、镜面等。平静的水面所倒映出的周边环境就较为明晰，泛着涟漪的水面倒影随着水流变换形态而变形，并产生一定的透视。对于流水，表现时用长短、粗细不等的线条，得心应手，一气呵成，然后用细笔将这些线条连接起来。对于会形成持续不断的水纹，表现这种状态，宜用跳跃的弧线，要有节奏感，有高低起伏、轻重缓急，要虚实相间、顺逆交错、线点并用，以增强质感。在阳光的照射下，波纹中会出现极强的明暗反差，这时，可以在勾出水波纹的大体形态后，加强明暗转折线，多留白形成对比。对于水的着色法，颜色尽量和天空保持一致，可以比天空再稍灰些，会使流水颜色更加丰富。



流动的水

三、山石的表现

由于石头的特点是形态不规则，体面较多，质地坚硬，所以在表现石头的时候主要运用直线和折线。在画的时候，下笔要果断，中间不能停顿，线条排列不规则，要画出光影的效果，明暗对比强，重的地方一般是在形体的转折处，利用重复叠加的线条画出深色的投影，表现出很强的立体效果。

在表现的时候，近处石头的亮部，可以运用点笔的手法，用点和线结合的方式，画出石头表面粗糙的纹理。

1. 对不规则山石的表现

在表现不规则山石轮廓时，注意山石的起伏、转折、主次位置、前后关系；把握住三大面：亮面、灰面、暗面；注意用笔的硬朗，要区别于画植物时的柔软，做到沉着而痛快。勾勒出清晰的外形后，画出每块岩石主要起伏的结构线，表现其纹理及立体感。对于岩

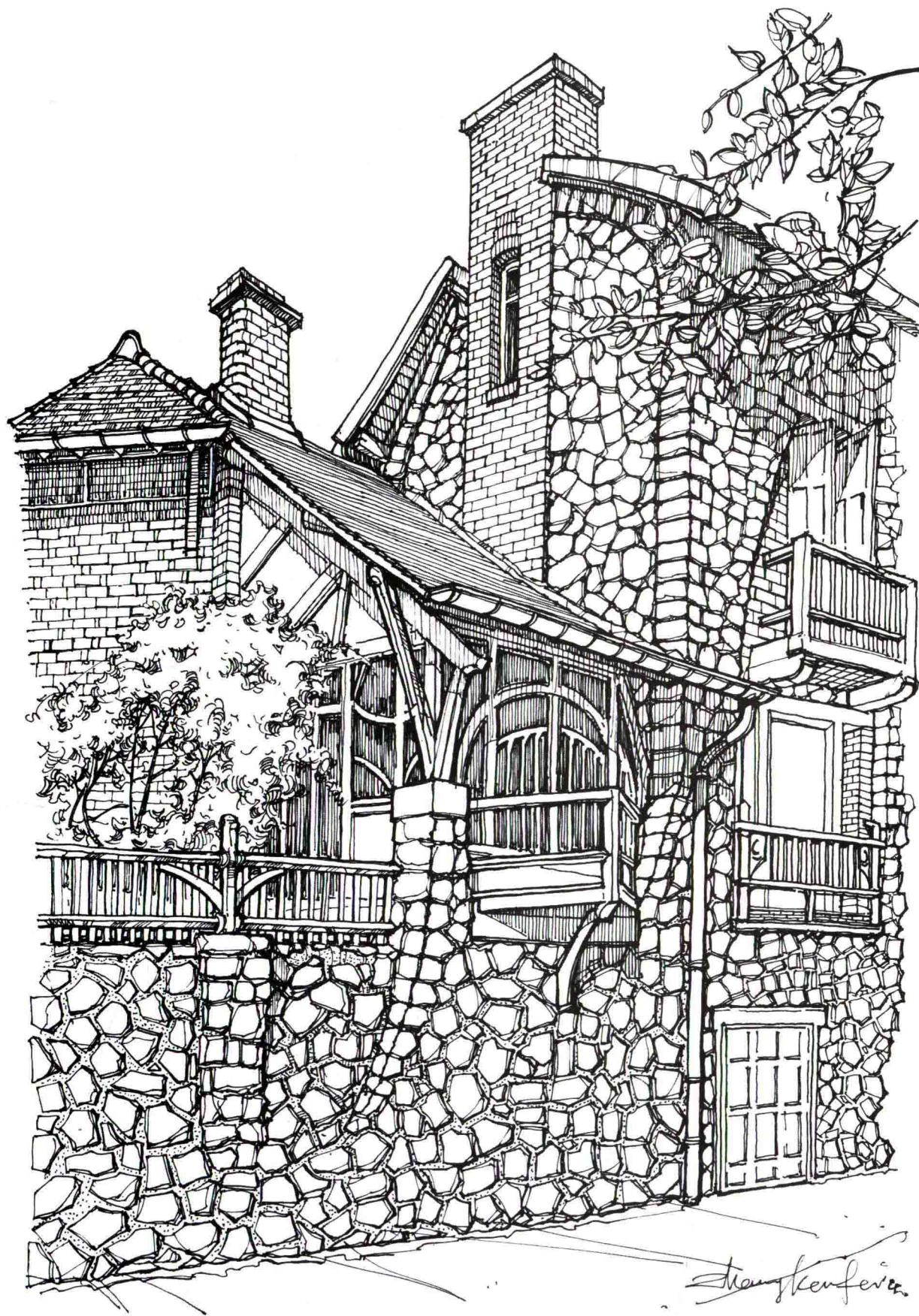
石开裂的纹理，以及长在岩石上的草苔，用笔宜有波折顿挫，转折处有圆浑倒角，方中带圆。若要以较小的笔迹表现出岩石的细致结构，可以通过点的笔触处理。点的方法很多，有圆笔点、尖笔点、横点、竖点等，细中有力，密处有疏。

2. 对规整的岩石的表现

对于表现规整的、质地坚硬、棱角分明的岩石，下笔要坚定，不要拖泥带水，用笔要苍劲而方直，笔锋勾勒山石轮廓，形势雄壮，视觉中心笔线粗阔，周边笔线细劲。真实地表现出岩石的特征、体积，能给人以强烈的真实感。若运用图案装饰法，将大自然的岩石以概括、简化、夸张、变化，用抽象的方法表现，与周边的绿植及现代简洁的建筑极易协调，更能突出建筑的艺术效果。整体来看，石块要有大小变化，以增强透视的纵深感。可以在表面绘制出栅格纹理效果，最后用粗型号的笔在石缝中加入阴影。



不规则山石



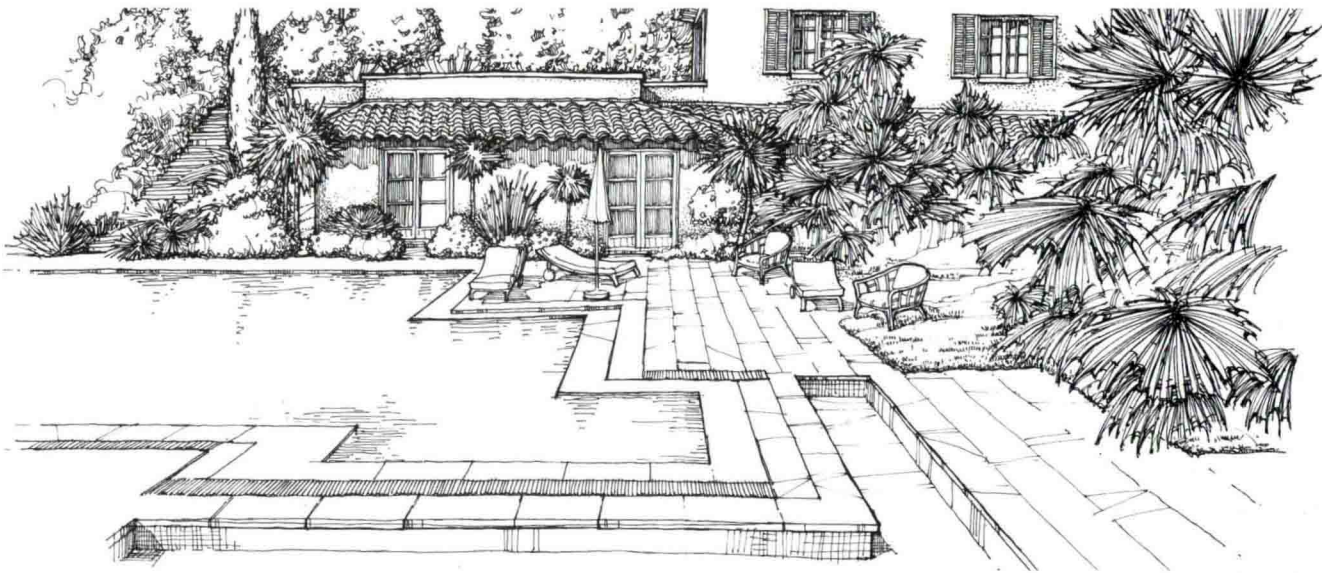
规整的岩石

四、对道路、地面铺装物的表现

景观中，地面铺装和道路大多以松软的土质草坪和石路结合。所以在表现地面的时候，一般用长的弧线画出地面的起伏和层次，弧线要随着地势的高低走向运笔，近处的线条排列可以疏一些，越往远处排列越密一些，这样能表现出透视的空间距离感。



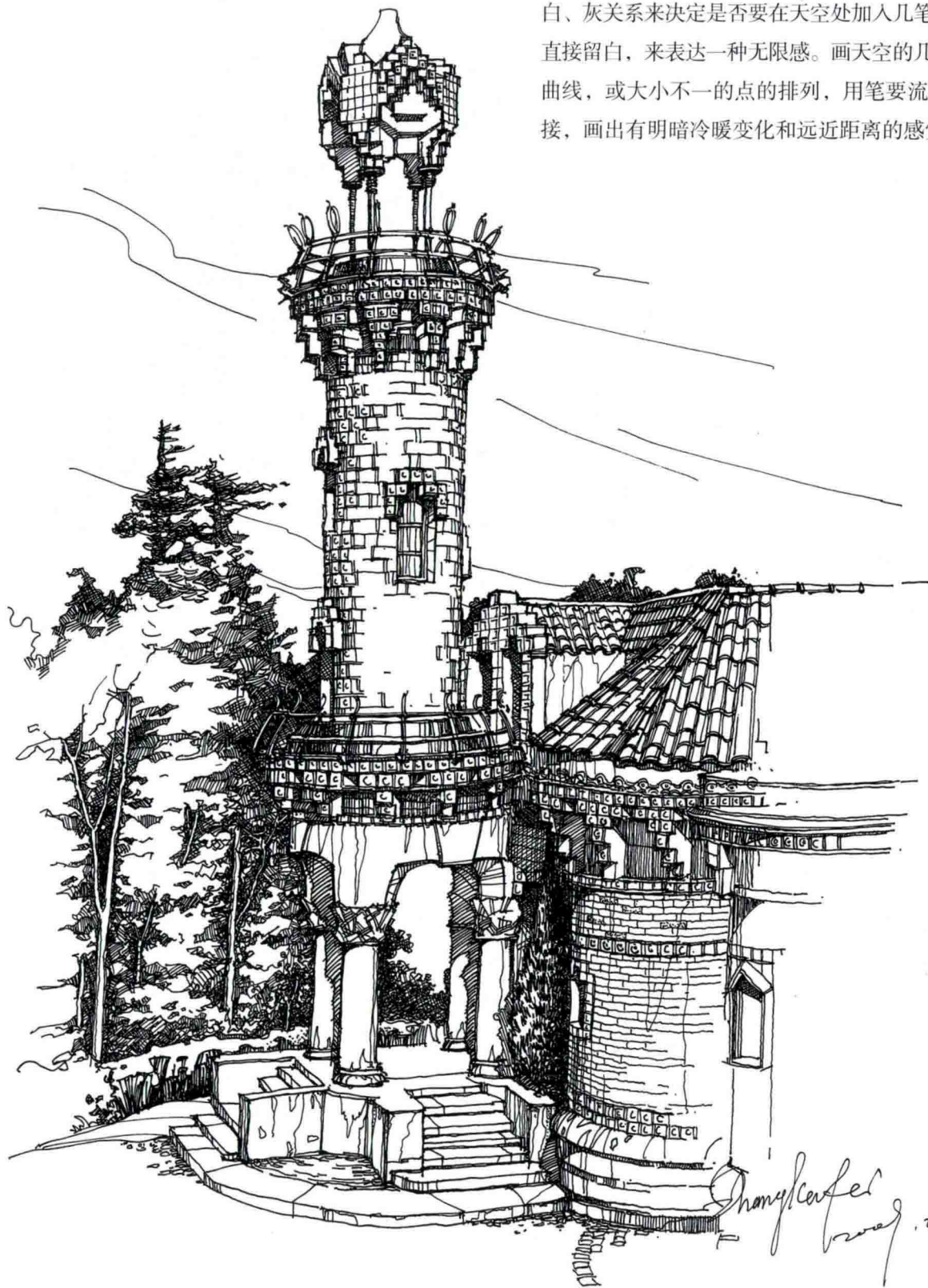
如果地面铺满草坪的话，就用短的碎笔画出草的形态，根据画面的构图，示意性地点状排列。近处再画出一些露出地面的碎石，丰富地面的效果。



如果地面铺装是石材的话，要画出石材的方格透视线条，挑局部重点画出石材的肌理效果。直线条最好不要借助尺规来画，要徒手完成，画出自然抖动的效果。

五、天空的表现

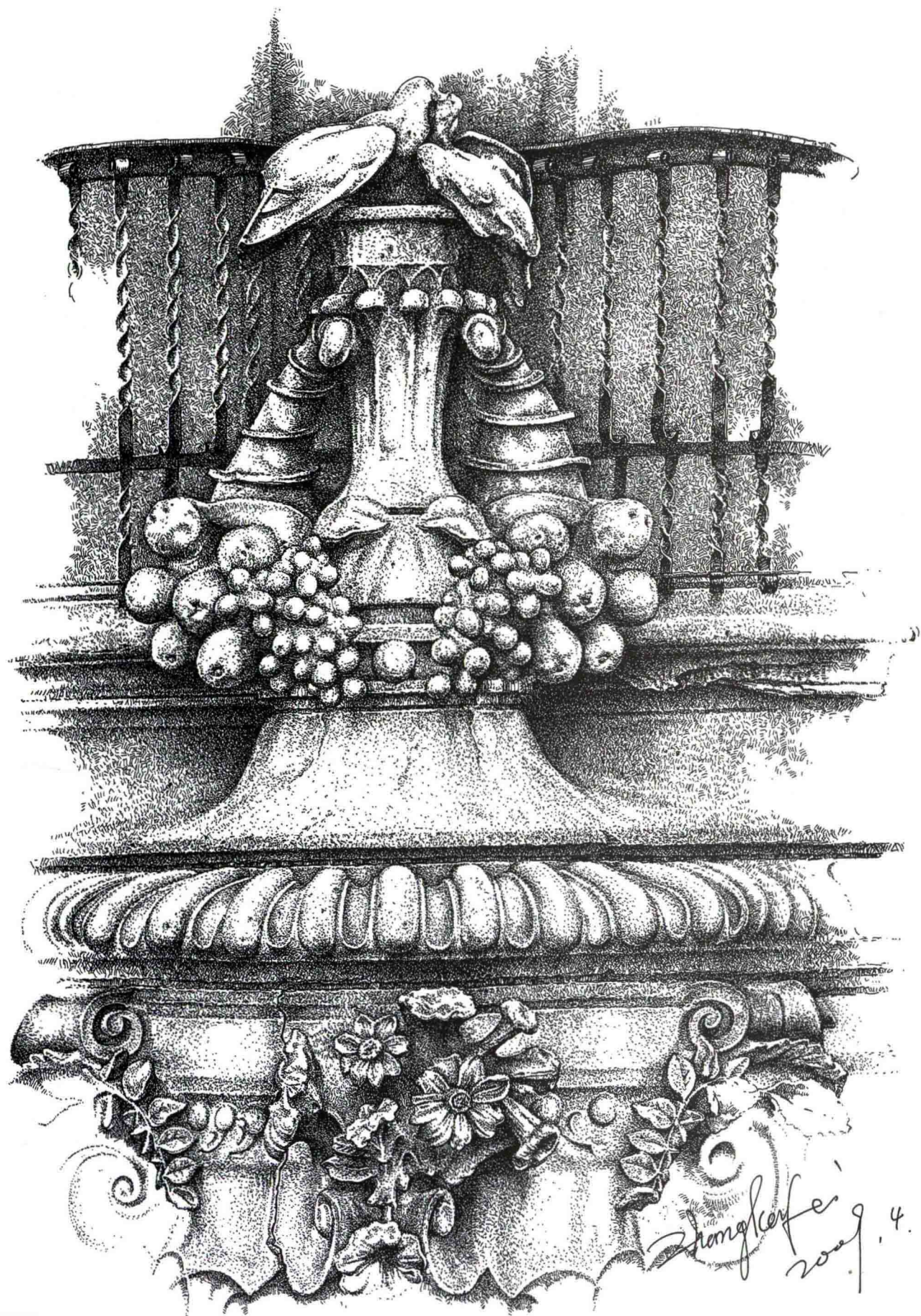
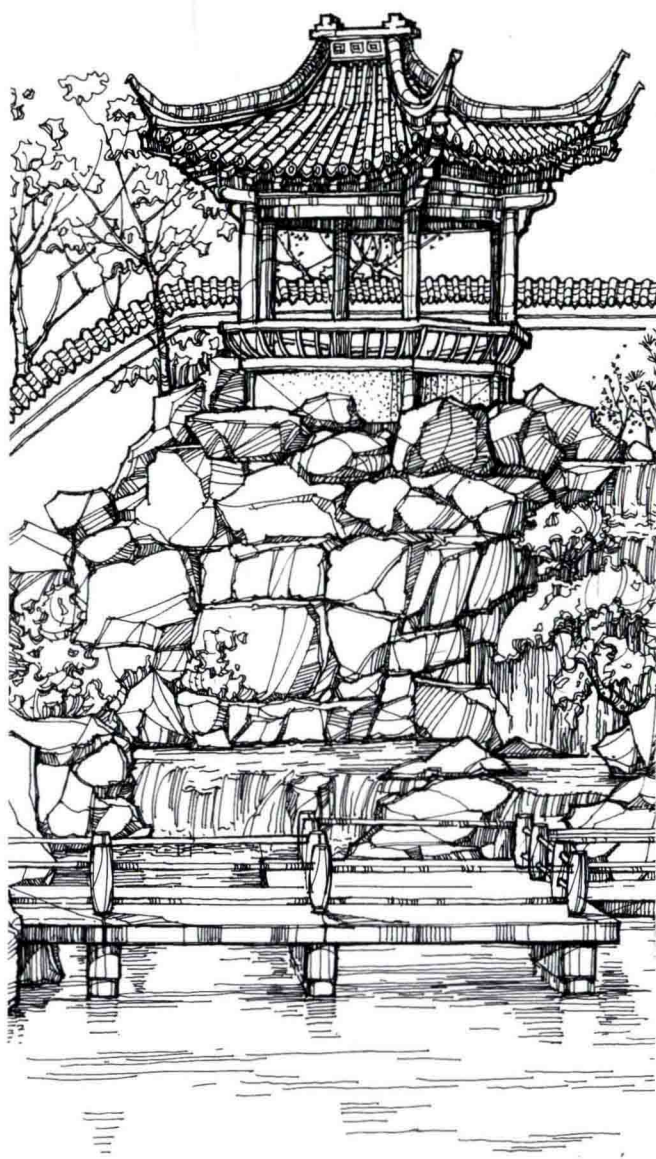
天空的画法很简单，它的处理一般较为靠后，当把主体物以及配景植物等表现得差不多时，画面上部分的留白处，已经是天空的雏形。一般是由画面的松紧度及黑、白、灰关系来决定是否要在天空处加入几笔行云，或者是直接留白，来表达一种无限感。画天空的几种形式，几条曲线，或大小不一的点的排列，用笔要流畅，自然地衔接，画出有明暗冷暖变化和远近距离的感觉就好。



六、景观小品的表现

景观小品包含雕塑、廊架、花坛、绿篱、休息椅、台阶、景观墙等。画景观小品的时候,在构图上,要把表现的主体放在最重要的中景部分,设计好远景和近景的内容。在表现画面时,先画出主体准确的透视和轮廓结构框架,把每一部分的比例根据透视合理地安排,再逐渐深入画出细部效果。在此过程中,远景和近景需要同时进行,控制好整体画面的效果,不能喧宾夺主。主要表现的部分要明暗对比强烈,将景物的透视以及明

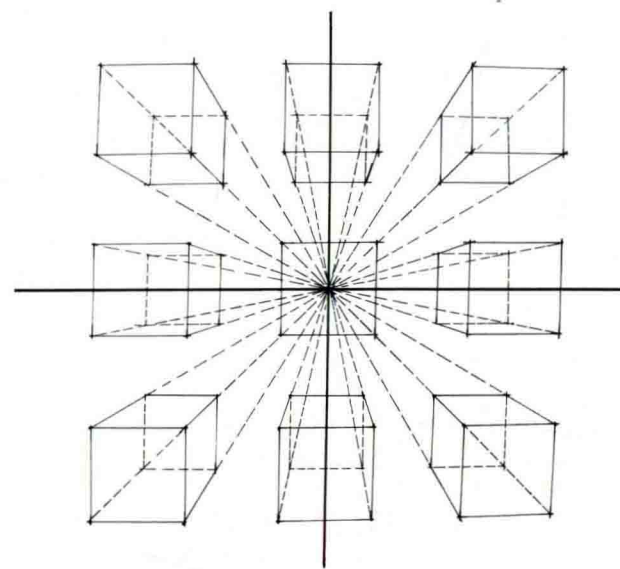
暗表现得完美,同时注意虚实的表现。由于针管笔线条的限制很难画出像铅笔一样的虚实及效果,就需要后期的步骤来完善、精细化,使其表现得更加准确,也可以用稍夸张的形体和大量的线条表现虚实和前后关系,要一根一根线地画下去,线要有力而明确,要稳而准,同时,又要与结构线、透视线、轮廓线综合运用,对建筑比例、形体组合、结构、形态进行空间的理性分析和研究,使建筑空间结构与形体结构达到艺术的统一。



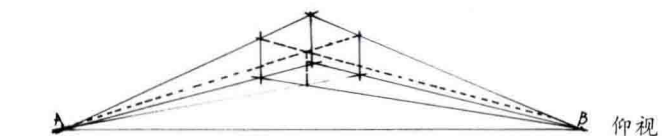
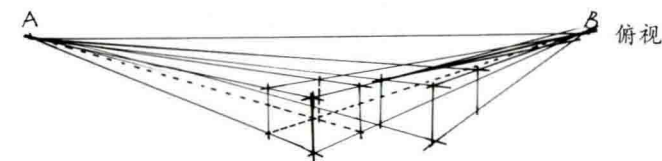
第三章 景观表现的基本原理

一、透视

手绘表现时，一些基础知识包括造型能力很重要。体量感和虚实上的把握同样重要。潇洒的线、自然流畅的线也不可缺少。透视更是重中之重了，它是建筑与景观表现图创作的基础，但现实工作中很少采用严格的透视画法，而常采用简化快速的、符合透视基本原理、结合目测概括的透视图来完成，即运用透视法成功地构筑立体的空间距离。同样角度的建筑，仰视的竖形构图便于表现其参天耸立的高度空间；横向的布局则适于表现建筑与环境间的相互空间；建筑构图满而大，则不利于表现建筑整体的立体空间效果，但有利于局部空间的进一步塑造。仰视、平视、俯视的视点选择以及各部分的空间结构组织形式，都将影响建筑空间的表现。景观表现是以二维平面表达三维的立体形态，利用大小、疏密、长短、高低、重叠、阴影、明暗、肌理等对比，使图形前后秩序产生空间幻觉，制造出带有立体感的建筑视觉空间，达到塑造建筑与环境纵深空间距离的视觉感。当然，这常常基于透视的视觉经验，面积大的、粗壮的、深色的形态似乎距离我们的眼睛更近，反之则更远。这些规律的运用，将是景观表现空间构筑的基础，也是表现建筑层次、距离的手段，由此而形成了景观表现的空间艺术整体性和节奏性，这种画法主要是按照透视的基本原理迅速画出准确的框架。



一点透视



两点透视



二、构图

手绘图是视觉艺术，视点、视平线、视角等变化会产生构图上不同的形式变化和感受。由于人们的视觉位置发生变化，对象的感受甚至形象也发生了变化，作画者的不同角度，可以变化出俯视、平视、仰视、斜视等各种不同效果的构图，而且，视点的变化导致这些构图都有各自的感情特点。视点、视角的位置选择，反映了作画者对客观事物的感受和不同视域角度中所呈现的视觉特征，从而对画面的整体气氛起着控制作用。构图的视点与视角的选择和运用，不仅有利于突出主体和揭示主题，而且可使画面获得多样统一的效果。其原则是要把观者引进绘画构图中去，使他们成为描绘事件的参与者。表现景观的常用视角一般使用中视平线构图，中视平线是绘图者站立时看出去的效果，画中的形象符合人们日常生活中平视的效果，形成身临其境的感觉。这种较为常规的角度设计营造的是平和的场景，无太大的冲击力，光影的处理不会产生太鲜明的对比，这也是受限于对结构或形态等的表现，只能通过画面的布局、构图的丰富来表现出彩吸睛之点。

一般在景观表现的过程中，在合理安排画面的构图之前，要分好景观在表现时的组成部分——近景、中景、远景。

常规是把要表现的主题放在中景的位置，中景一般是需要着重刻画的部分，在一个画面里面它是视觉的中心点。而近景和远景是为中景服务的，起到衬托中景的作用。在景观表现里面，远景一般包括天空、山石、植物、远处的建筑等，近景一般包括地面、草坪、植物等。

在构图上，中景在画面的面积分布上应该占 $1/2 \sim 2/3$ ，一般在画面中心圈的位置，不一定是正中间，根据要表现的物体形态来安排它的位置，可能是偏左、偏右、偏上、偏下，根据主体物要表现的体量来定。

由于景观要表现的场景空间感比较大，距离比较远，要求在设置近景、中景、远景的时候，拉开它们的层次。远景需要虚画，并且概括性较强。近景需要实画一些，但不要过于细致。着重刻画的部分是在中景要表现的主题。

初学场景手绘表现，应该由易到难，先选择人物少、动态稳和情节简单的场景进行训练，并养成利用一切可以利用的条件、收集积累生活中的经历和感受的习惯。有时，绘画者为了达到某些艺术效果，会使用重叠、组拼等方法，分布在一张纸面上，仿佛视点在不断变换，如：可以将放大与缩小的对象置于构成关系之中；可以将虚构与实体的形象放在一起，起到装饰性效果；甚至还可以将不同视点、不同场景的画面组合在同一幅画之中……达到新颖奇特的视觉效果。不受任何拘束，任意组合空间样式，进行变化与夸张、折叠与扭曲，有强烈的视觉效果，学习借用多种方法，为不同风格的艺术创作做好准备。

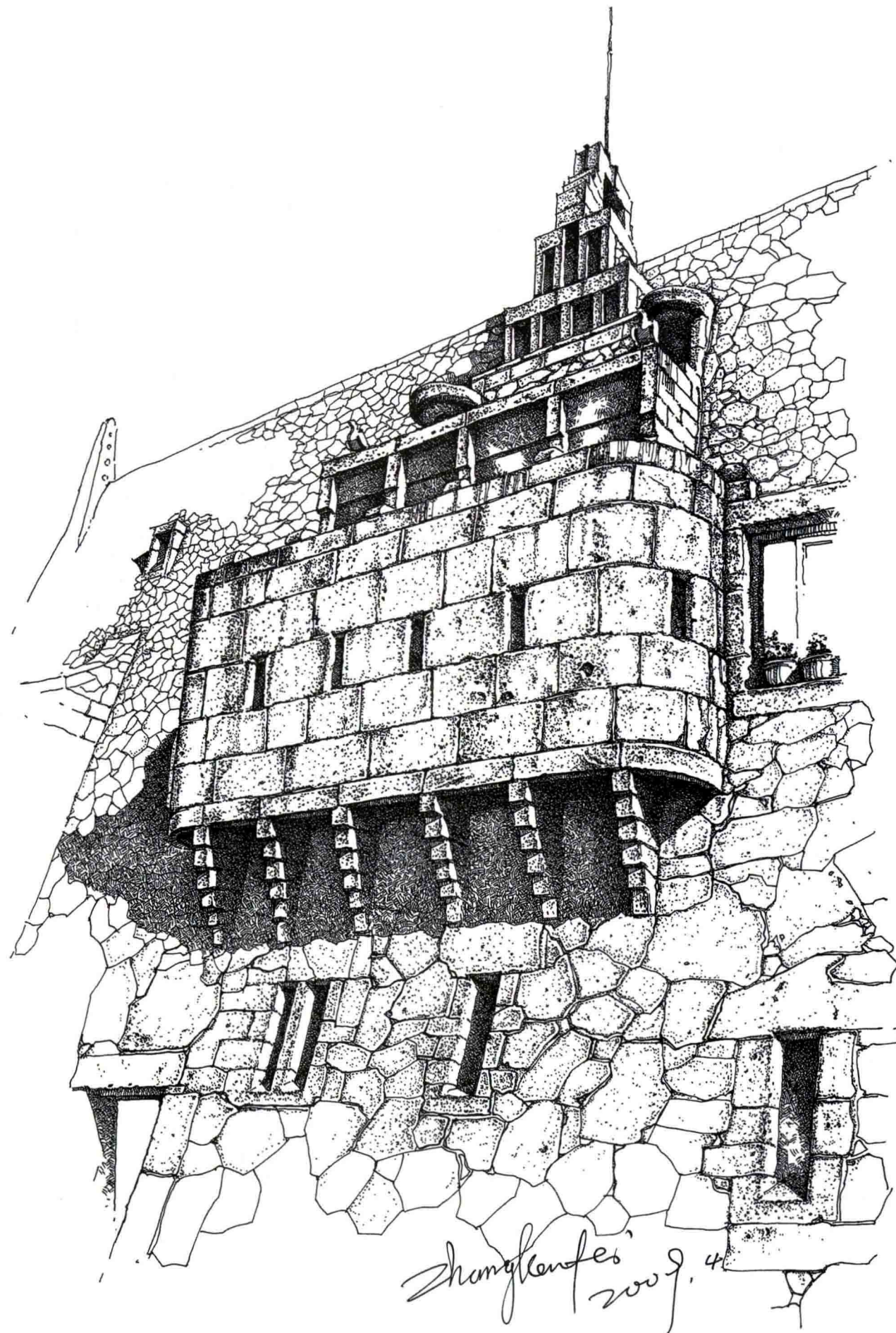
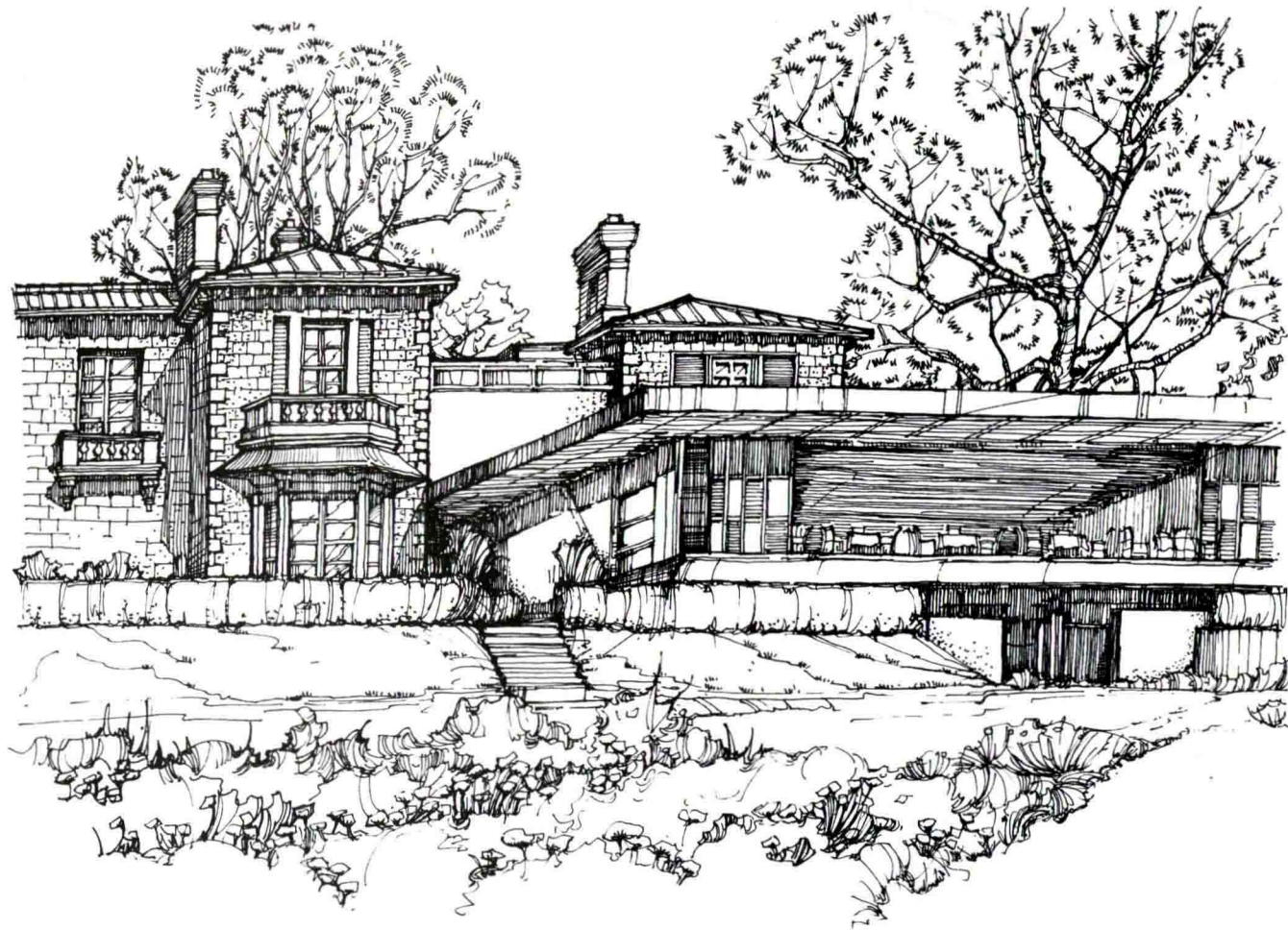


三、明暗

明暗在手绘表现作品中起到重要作用，其特征主要从受光面和阴影上得以体现。从构图、强化线条、画面色调处理、景物立体感的表现，具体到人物处理，高山、建筑、树木等景物明暗的处理以及对表现景物形象、营造环境气氛等，明暗都起着重要的作用。受光面即光线的来源，阴影是光源的光线被物体遮挡去的并在背景上形成较暗影像的那块面积。阴影有纯影和淡影之分，纯影是指光源被物体遮挡所造成的全黑的影子，处理方式可以用笔触明确影子的轮廓；淡影则是指亮度不同的影子，绘制时可以虚化影子边缘。要处理好影子，就要了解光线与影子的关系。一般情况下，光源距离物体越远，即点光源，影子越容易实；光源距离物体越近，即光源发光面积大，影子越容易虚。

单纯的线框图容易产生理解上的歧义，因此在没有色彩的情况下，通常会加重物体暗面的颜色以增强物体的立体感。暗面的位置通常是由物体的结构和光照方向

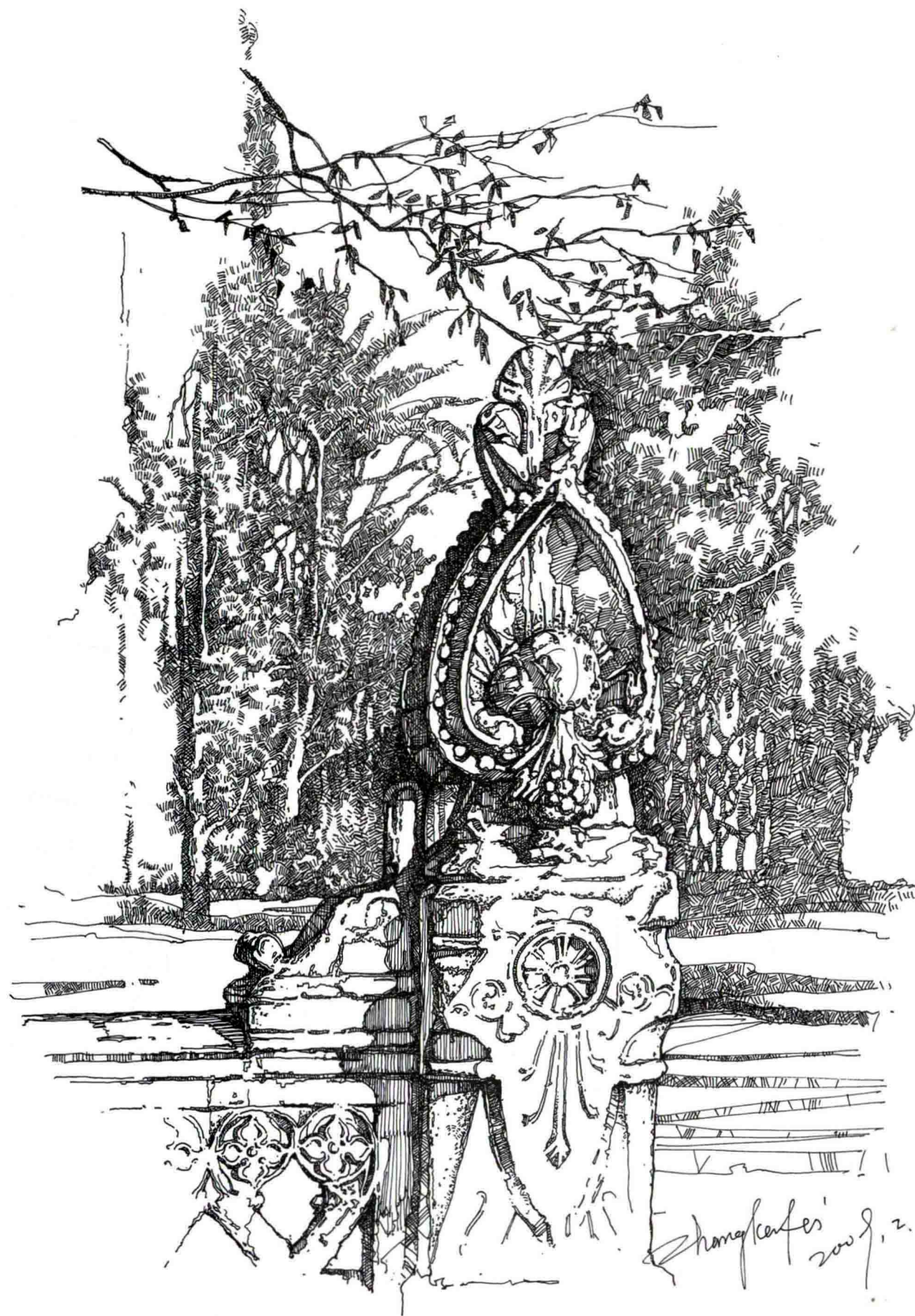
决定的，设计师通常假设光从物体的左上方照射过来，因为这个方向是模拟现实光源，即生活中太阳照射的方向。有了光照和暗面，物体的体积感和形体的过渡就自然被强调出来了。实践证明，这种方法不但简单实用，而且已经成为表达手绘图不可或缺的方法。关于光照和暗面的表达方法也是贯穿画面的关键，投射到物体上的阴影，不仅能直接反映投影物体本身的形状，还能体现被投射物体表面的造型变化。根据物体表面明度变化，找到其结构的转折处或明暗交界线的位置，用粗细不同的针管笔绘制物体的暗面，这样对比鲜明的体块感就显现出来了。我们都知道，黑、白、灰是组成物体立体感的三要素，在光源下的亮面处理要多留白，为过渡的灰色区域留有一定的余地；灰色区间的笔触一定是循序渐进的，由深至浅或相反的渐变过程，这取决于运笔的力度和布线的疏密程度，抑或颜色的明暗度；如果亮部未留白，也可用白色的笔来为物体加上高光和局部的细节修饰，令物体层次分明。



四、取景

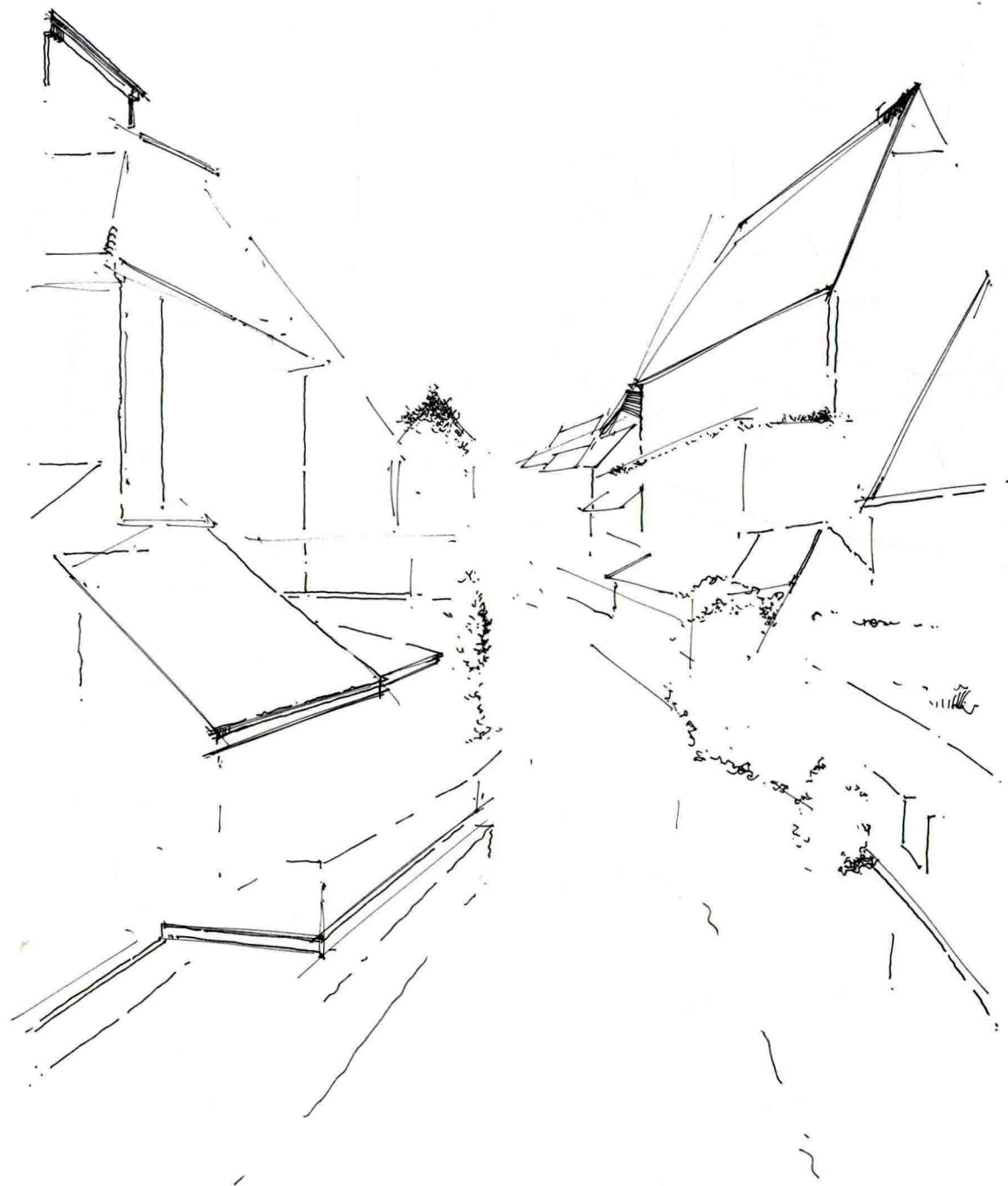
取景对于一幅画面来说是很讨巧的环节,可以令画面活起来,产生故事感。取景不能呆板单调,画面的内容可自行设计及增减,要学会对被画对象的“编组”和“挪动”。画面中的景、物、人要编排成若干个组,形成组与组之间的对比和呼应。为了编好组,设计时就需要对现实场景中的人或景物进行挪动,舍去无用、不美的因素,挪进有用、具有美感的形象。这需要画者大胆地对题材进行取舍和组合,但增加的内容不能背离主题和中心,应该是各个部分围绕着画面主题内容产生发展而变化,既要讲究前后左右的呼应,还要注意情节发展的合理性,就如场景表现中会营造出动态的感觉,是因为画面中单个或组合物体的动作特性及形态属性的配合。选取人、物的动作应注意两个方面:第一应注意人

物或景物的动作要符合主题的需要;第二应注意景物的动态要运用不同的姿态,做不同的区分处理以避免画面重复单调。场景表现中的各种非主体的辅助景物,不仅起到点缀画面的作用,还能起到说明的作用。场景中景物包括各种雕塑、廊架、花坛、绿篱、休息椅、台阶、景观墙、植物等,除了可以说明场景的环境、时间、地点外,还可以填补画面空白,调节画面结构上主与次、前与后、轻与重的节奏变化。重点的景物描写要完整、细致,点缀性的景物可以画得比较轻松随意,但是要控制景物的刻画比重,不要超过主题的分量。另外,天空、土地和远景,在形式上也要服从和强化主题,主题繁,它就简;主题重,它就轻;主题圆,它就方……这样所取的景色才能令画面节奏既对立又统一。



第四章 景观线稿表现步骤

范例一



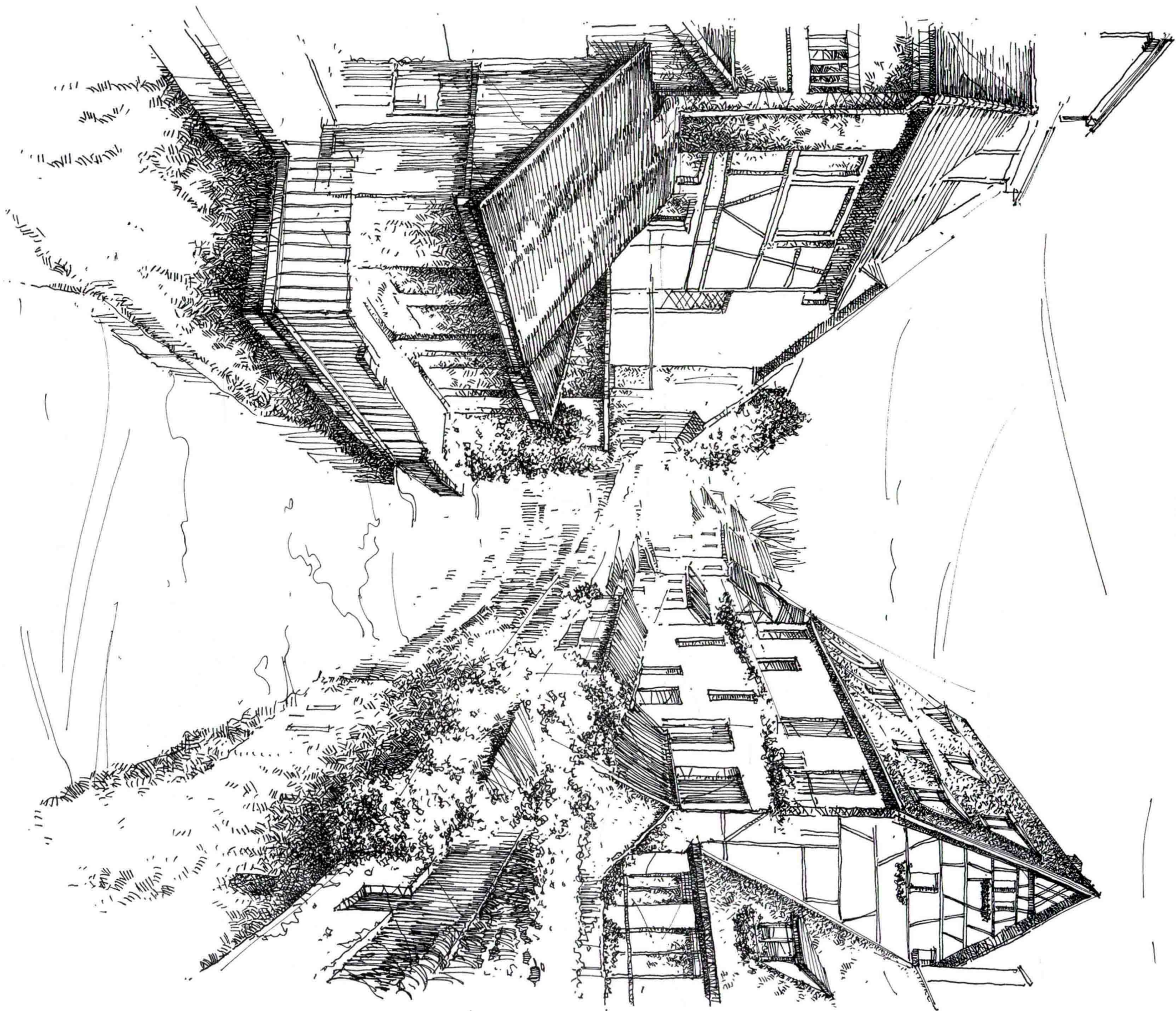
步骤一：

首先，画线稿时，可以快速地在纸上定点，画出整体的布局框架，即构图。场景草图的构图要在动手下笔之前，心中已有一个大体的轮廓，在草图进行中，将对象逐一安排在预想的框架中，其中可以根据画面的需要进行单个即兴调整，往往是将对象依主次关系先后画出。



步骤二：

根据构图的要求和情节的说明添加物体或安排细节，以达到构图丰满完整、节奏强烈有趣的目的。然后画出更重、更坚定的轮廓线，通过笔触的轻重变化，可以更好地塑造一个曲面，甚至能表现一个非常确切的具有质感的形态。这种整体齐头并进的画法，可以在很短的时间内完成大面积作图。



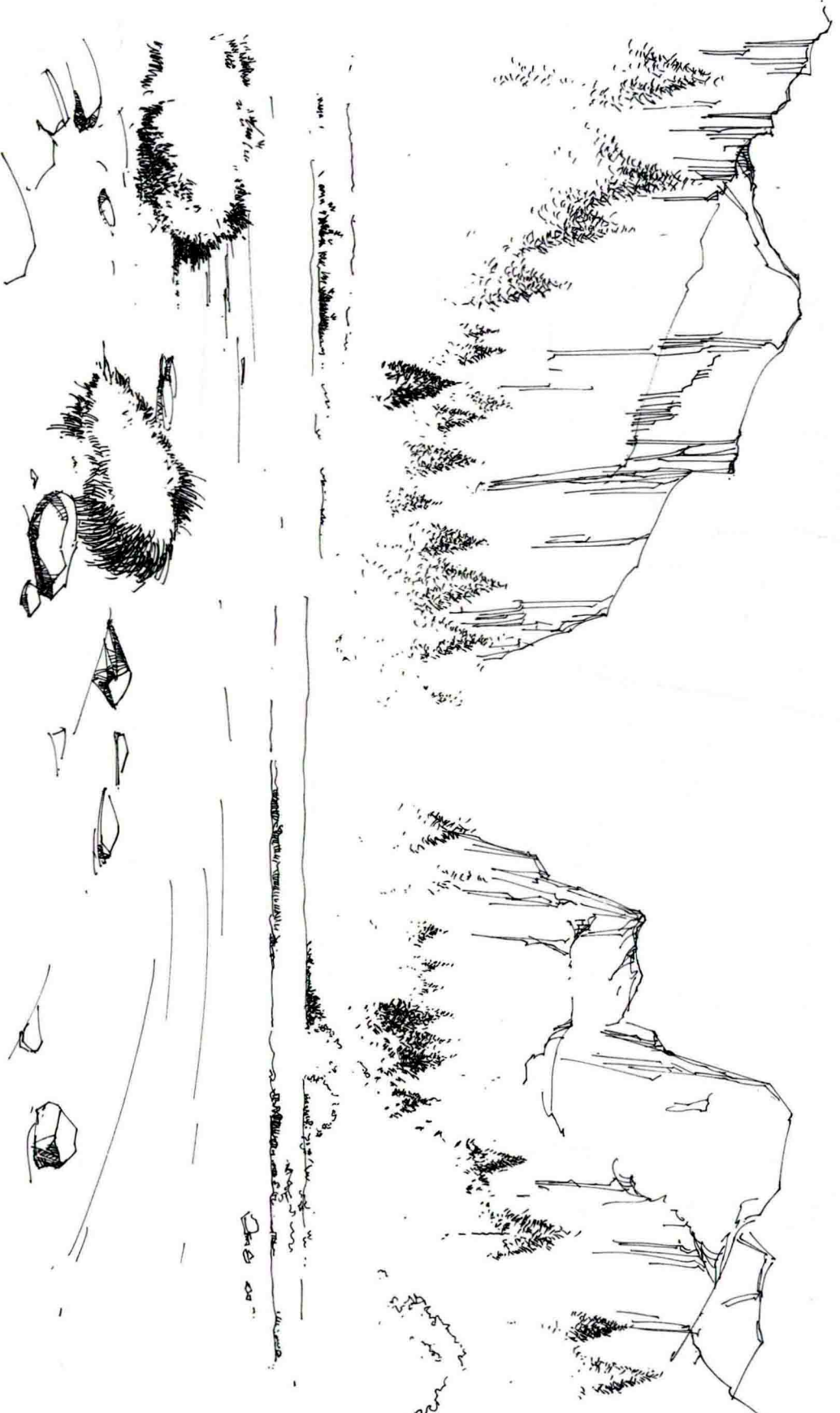
步骤三:

对细节进一步深化,要从画面中心(又称趣味中心)开始,即场景中心的某一建筑或某一个景物,也就是场景中最能引起你的兴趣,使你产生绘画欲望的那一部分。场景中心一般置于画面中央并以它为起点深入细化,对于不规则的有机形态,可将其特征放大,以设计夸张的外形和比例来增加画面的美感度。但需重点表现之处是不允许这样设计的,需要精准地推敲刻画。在表现具体的轮廓细节时,可以通过笔尖微妙而又精确地勾勒出来。在表现曲面形状时,可通过线条的疏密及颜色的深浅来表现,线条的堆砌形成体量感,厚重而又不失透气感。更值得注意的是,把握线条的明暗,从而使亮面和暗面产生鲜明的对比,方便更好地控制画面物体本身立体感以及物与物间的透气感,阴影的运用起着决定性的作用,要注意把握背景和形体之间的关系,加以区分。

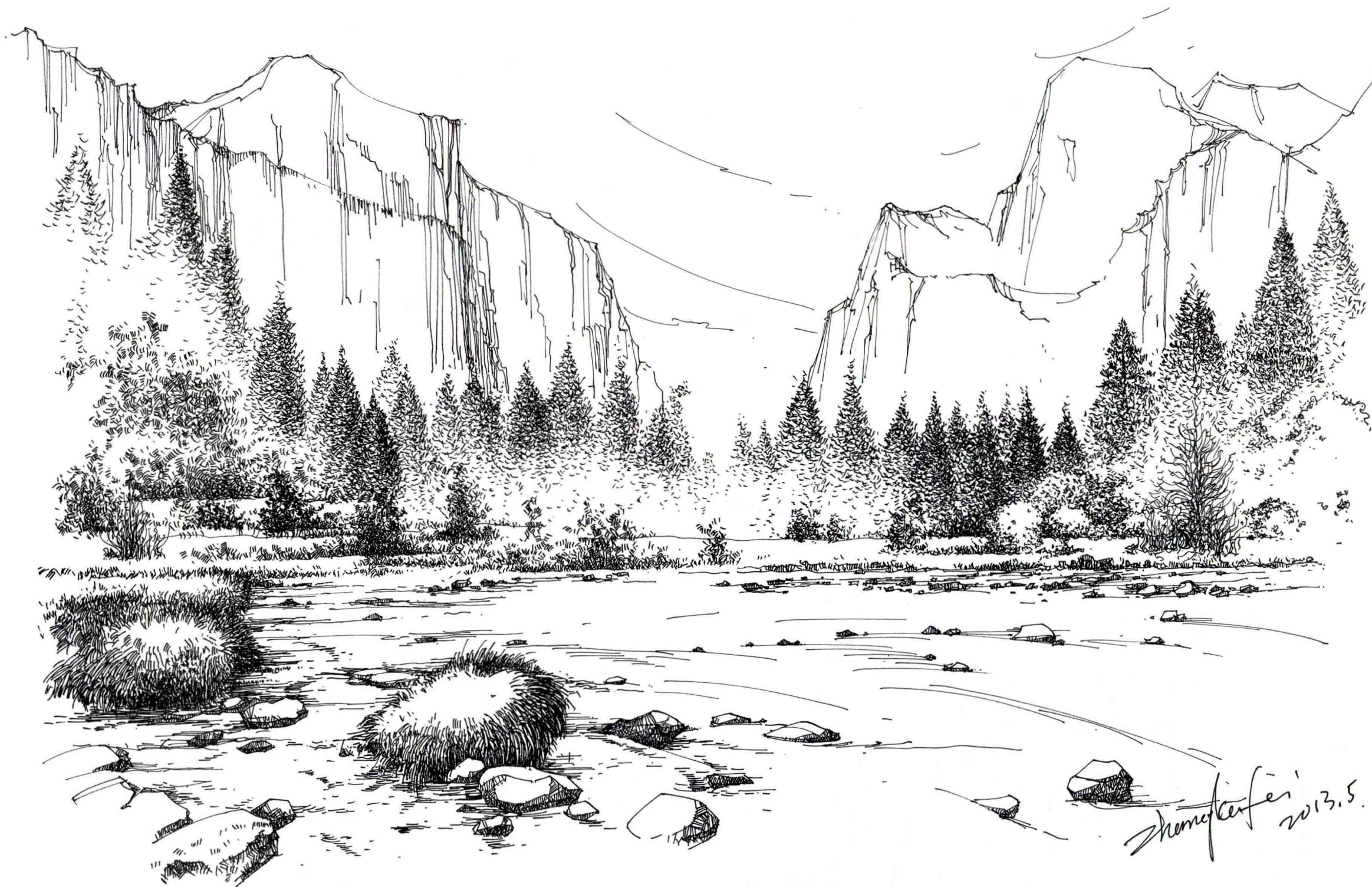
对于画面中物体的材质、质感的表现是重中之重,不同的材质有不同的处理方法。最终,从美学的角度加入装饰性的细节,既要有精彩的视觉亮点,又要将画面渲染出引人入胜的浓郁氛围。进入画面的装饰性范畴,点、线、面这三要素的搭配,一直是组成画面的不可或缺的元素。点的表现与堆砌,细小的线段反复地罗列叠加,会组成想要的面和块,而且可使画面活跃不呆板、厚重兼透气。点线的疏密还可以表现物体的质感、明暗、平滑度等,点画法本身就具备一定的装饰性。在处理画面主要物体时,点的密集程度较高。在整体效果接近尾声时,点的各处零星分散会丰富整个画面,显得细腻而又精致。



步骤一：
用笔尽量流畅，一气呵成，切忌对线条反复描摹，然后用0.3的笔画前景的植物，最后用0.1的笔画远景的山。先画前面的景物，后画靠后的，避免不同的物体轮廓线交叉，在这个过程中边勾边上明暗调子，逐渐形成整体。前景中对比，中景强对比，背景弱对比。



步骤二：
前景的景物刻画要准确传神、动态协调，背景景物基本上可以用点和面代替。在表现图中主体要明确细致刻画，周边作为主体的补充，起到平衡画面的作用，但作为补充的内容，不宜过多刻画，避免喧宾夺主。如果对明暗调子把握不准的话，可以只对主体部分做少量的刻画。天空是最远处，颜色自然最淡，所以大面积留白。然后再细化树木，靠后的树木相当于画面背景，也要使其笔触偏虚渺，削弱对比度，只要分出明暗就可以了。靠前面的植物明暗对比强，需要有一定的细节，凸显其层次的丰富性。



步骤三：

接下来将地面、水面和岩石画完，天空画几条曲线，以免呆板，画面气氛就基本形成了。下一步就要做深入刻画。到目前为止，画面还不能很好地表现出物体光影、明暗、材质的变化，这就需要不停地叠加来达到更佳的效果。在这一过程中，要刻画一些需要重点表现的地方，如前景景物草丛、石头等。之前有意识把后面的树木画暗些，用重色刻画暗部和阴影，几次重叠以后，预想的衬托效果基本就出来了。这一过程也是经验积累的过程，始终遵循的基本原则是由浅入深，注意掌控，在作画过程中时刻把整体放在第一位，不要对局部过度“迷恋”而忽略整体，否则将会过犹不及。

必须值得注意的是，细化过程并不是要把树画得多逼真，水画得多写实，也不是说笔法用得漂亮、潇洒，重要的是画关系——明暗关系、冷暖关系、虚实关系，这些才是主宰画面灵魂的。大自然的一切受着环境的影响，并不是孤立存在，关系没画准，只能说是一堆笔触的堆砌，而不能称为一幅成功的手绘图，对比是画准这些关系的手段。在画的过程中还要学会分析思考，要把这些微妙的关系表现出来，细心留意现实生活中的物体，会收获许多和想象不一样的惊喜。最后修饰，可用最细型号的笔以点画法处理那些过分跳跃的笔触，柔化过强的明暗对比，来调整画面整体感与空间感的表现，处理这些刺眼的地方，是最后整体调整阶段必须解决的问题。



