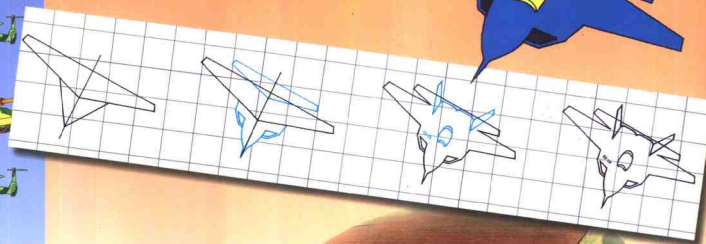
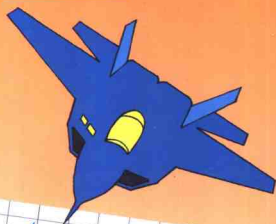


JIAONIHUA JIAONIHUA

BING QI

教你画 兵器

王·乌兰 绘



- 教你画昆虫
- 教你画恐龙
- 教你画兵器
- 教你画交通工具

安徽美术出版社



教你画

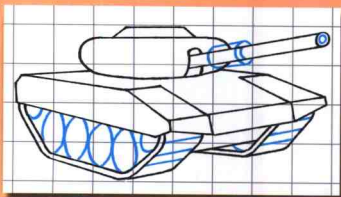
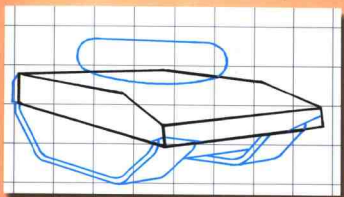
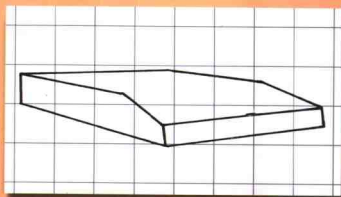
兵器

JIAONIHUA BINGQI

责任编辑：郭蔚 李树梅

装帧设计：劳达

电脑制版：徐永新 丁翔



图书在版编目(CIP)数据

教你画. 兵器 / 安徽美术出版社编; 王·乌兰绘.
合肥: 安徽美术出版社, 2002. 1

ISBN 7-5398-1000-9

I. 教... II. ①安... ②王... III. 儿童画—
技法(美术) IV. J219

中国版本图书馆CIP数据核字(2001)第094822号

安徽美术出版社出版

(合肥市金寨路381号 邮编:230063)

安徽美达制版有限公司制版

新华书店经销

合肥朝阳印刷有限责任公司印刷

开本:889×1194 1/16 印张:2.5

2002年4月第1版 2002年4月第1次印刷

印数:1~5000

ISBN 7-5398-1000-9



ISBN 7-5398-1000-9/J·1000

定价:10.00元

教你画

—— 兵器 ——

王·乌兰 绘



安徽美术出版社

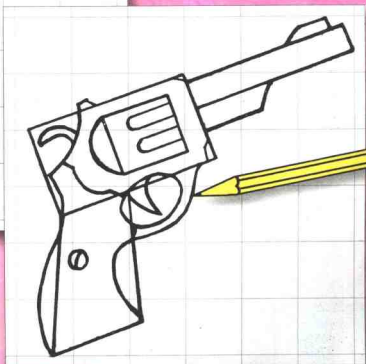
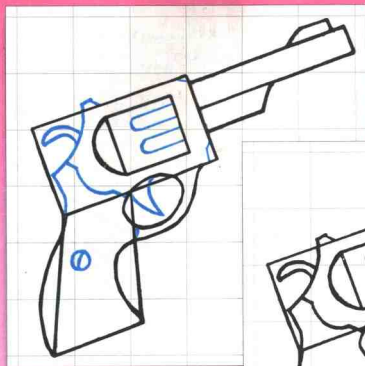
是你所需要的

想成为艺术家吗？开始之前你需要一支铅笔、一块橡皮、几支麦克笔以及这样那样的画不同类型的画所需要的工具。然后你看，书的后面为你准备了方格纸，它们能帮助你按步骤完成你的画。（当然啦，如果你需要更多的方格纸，可以学着书上的样子自己复制）



这是你所要做的

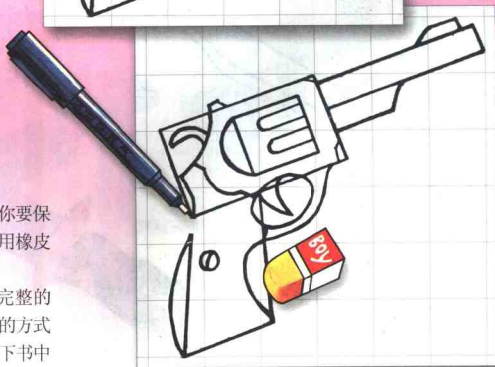
1. 按步骤逐步将画画在方格里（注意哪些部分必须画在格子的线上），用铅笔轻轻地画。由于每一个新的步骤都是用蓝色表示的，所以你总能知道下一步该做什么。



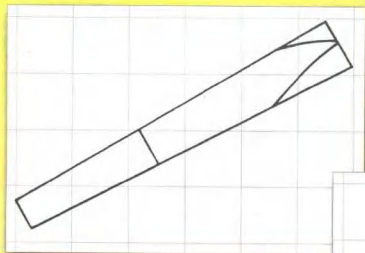
提示：要从方格纸的中间开始画噢！

2. 步骤完成之后，将你要保留的线用麦克笔描一遍，用橡皮擦去多余的铅笔线。

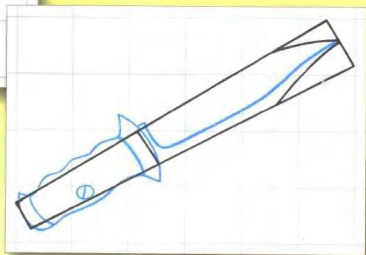
此时你便有了一个完整的画的轮廓，可采用你喜欢的方式着色。着色前要先阅读一下书中30-32页的着色方面的提示。



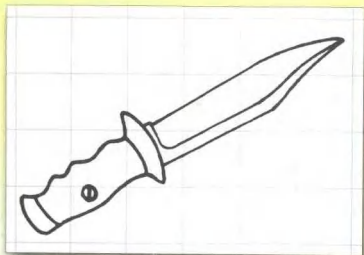
匕首



1. 用线画出匕首的主体：手柄和刀尖；



2. 详细地描画手柄和刀身；



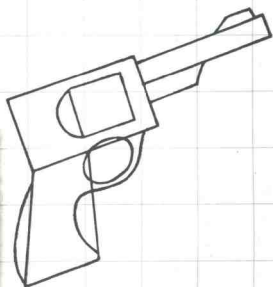
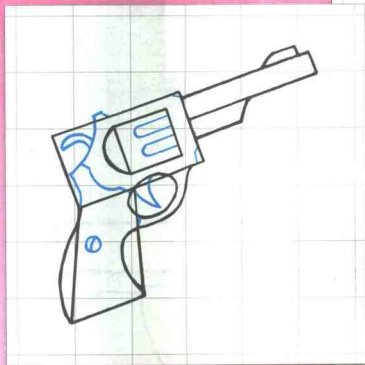
3. 用笔将要保留的线描一遍，再用橡皮擦去多余的铅笔线；



4. 为匕首着色。

手枪

1. 先用线画出手枪的主体轮廓，然后再画出枪柄和瞄准器；



2. 在枪身上画出详细部件：击发器、扳机和弹舱；

3. 用笔将要保留的线描一遍，再用橡皮擦去多余的铅笔线；



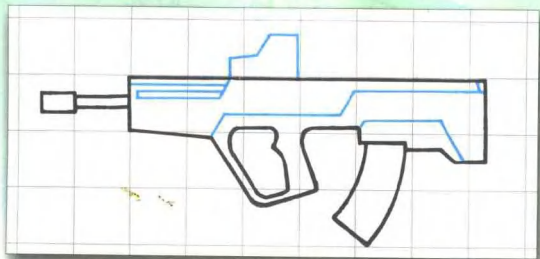
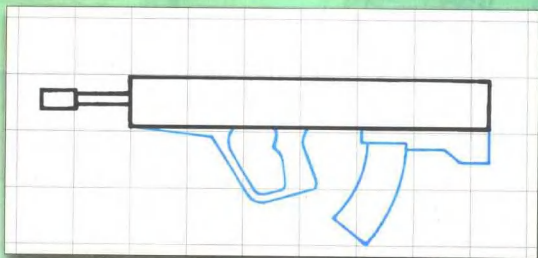
4. 为手枪着色。

步枪

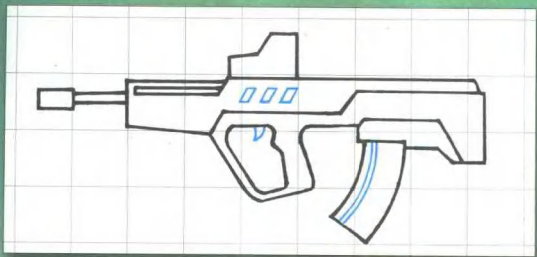


1. 用线画出步枪的枪身和枪管；

2. 在枪身的下方画出握把和弹匣；

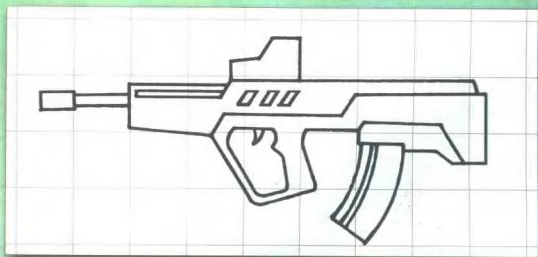


3. 画出枪体上方的瞄准器和枪身的细节；



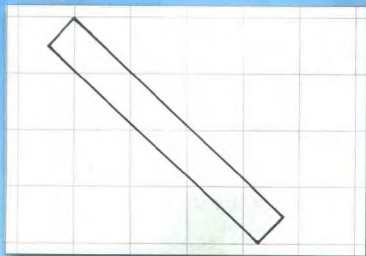
4. 画出扳机、弹匣和枪身的细节；

5. 用笔将要保留的线描一遍，再用橡皮擦去多余的铅笔线；



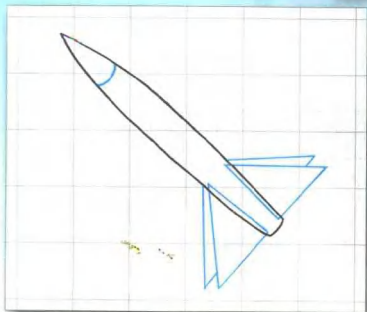
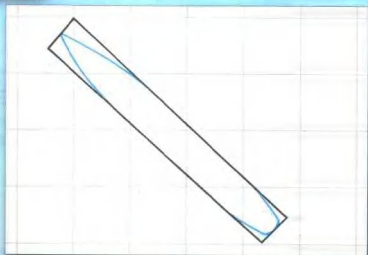
6. 为步枪着色。

导弹



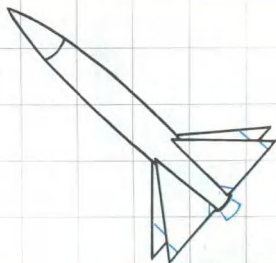
1. 用线画出导弹的主体轮廓；

2. 画出导弹的具体形；

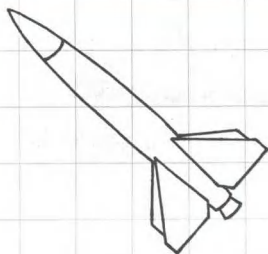


3. 画出弹头和四面尾翼；

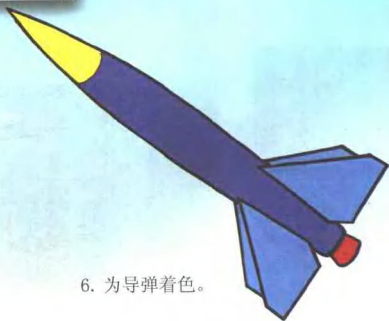
4. 画出安定叶片和
尾喷；



5. 用笔将要保留的
线描一遍，擦去多余的
铅笔线；

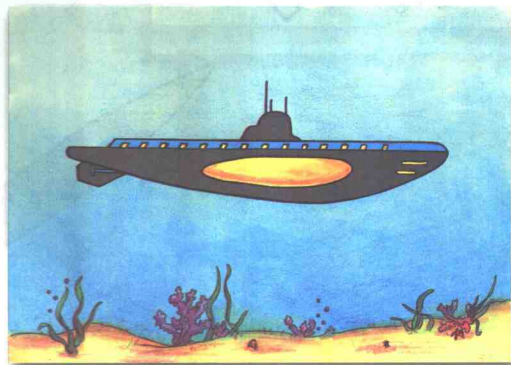
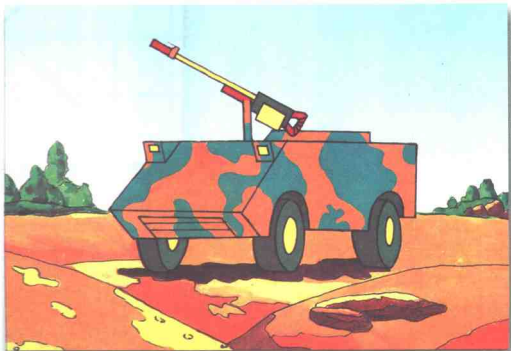
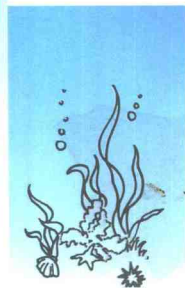
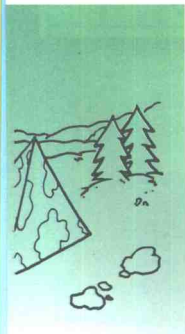


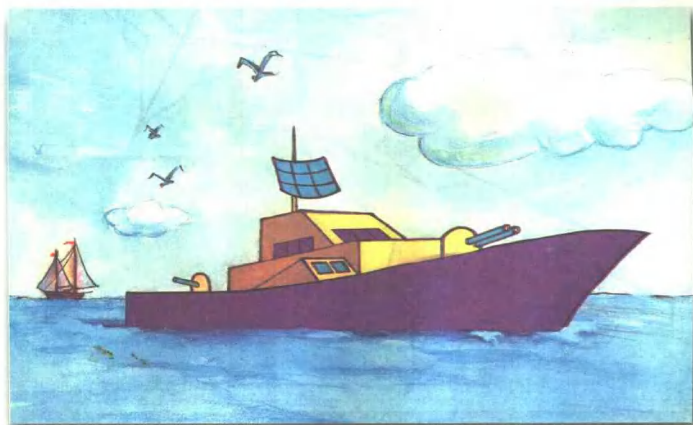
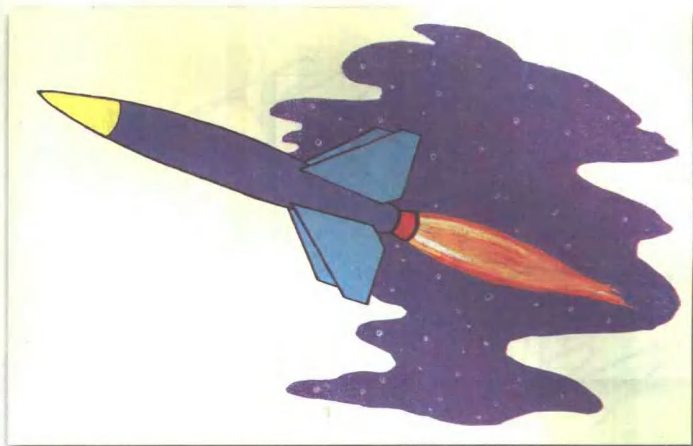
6. 为导弹着色。



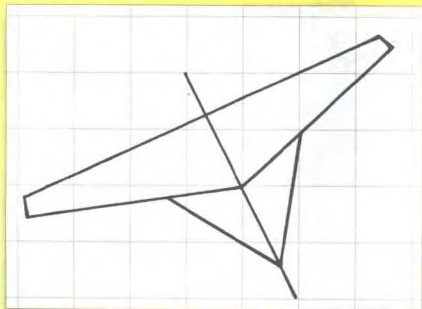
画背景

你可以加些背景使你的画看起来更逼真。好的背景能增加画面的刺激性，使你的画引人入胜。你可先试着按这里给出的图例画一些，然后再添加一些你自己的东西。



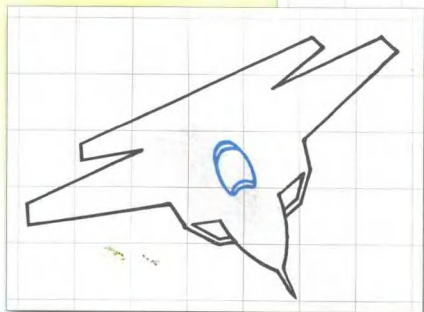
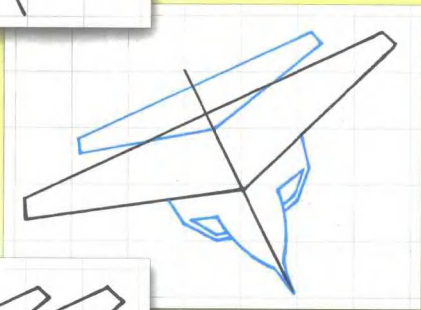


战斗机

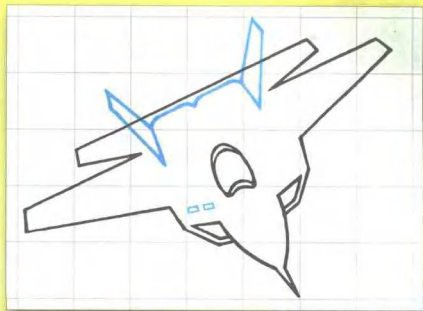


1. 用线画出机身的轮廓和机翼；

2. 描画机身细节，
添加尾翼；

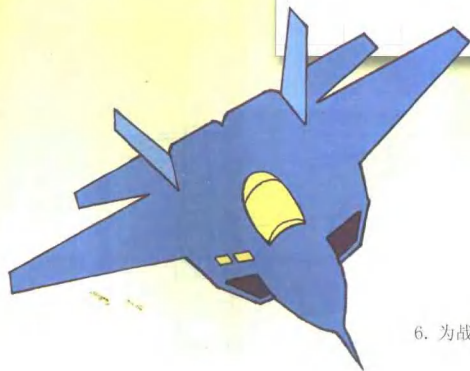
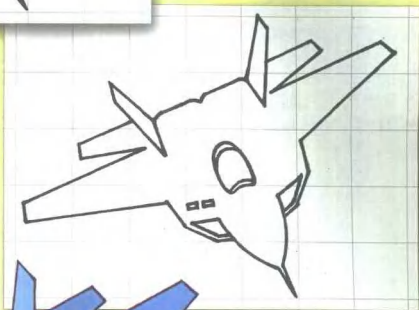


3. 画出座舱；



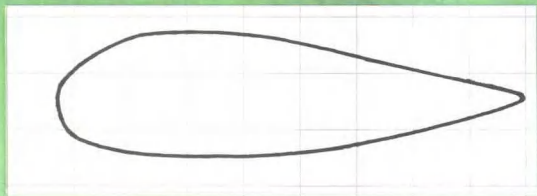
4. 画出垂直尾翼和
辅助进气口；

5. 用笔将要保留的
线描一遍，擦去多余的
铅笔线；



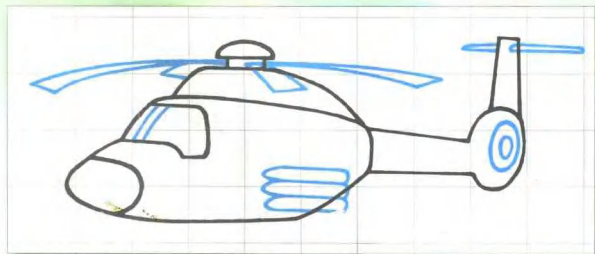
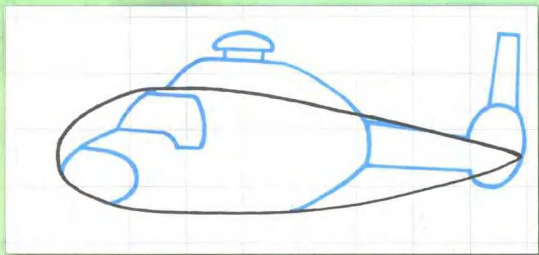
6. 为战斗机着色。

直升机



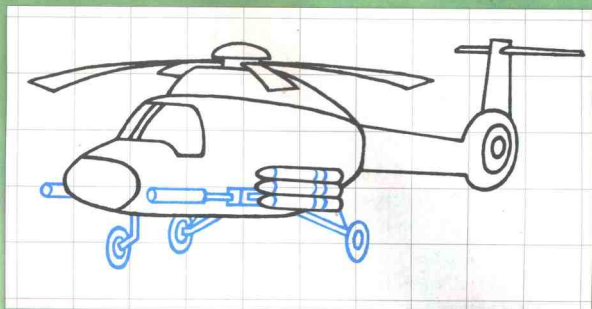
1. 用线画出直升机的主体轮廓:

2. 详细画出机身上的其它部件: 机头、机舱和机尾:

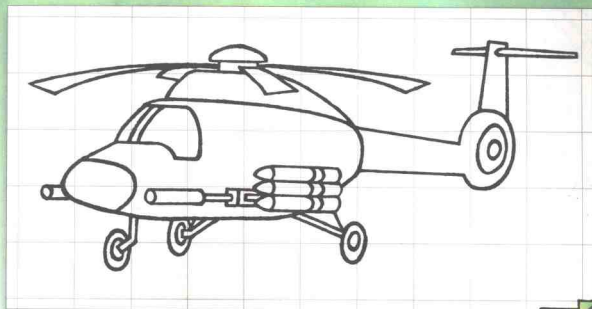


3. 画出垂直旋翼、水平螺旋桨、导弹和机舱细节:

4. 画出机轮和机炮；



5. 用笔将要保留的线描一遍，擦去多余的铅笔线；



6. 为直升机着色。