

重磅出击 $\wedge$ 阶段教学

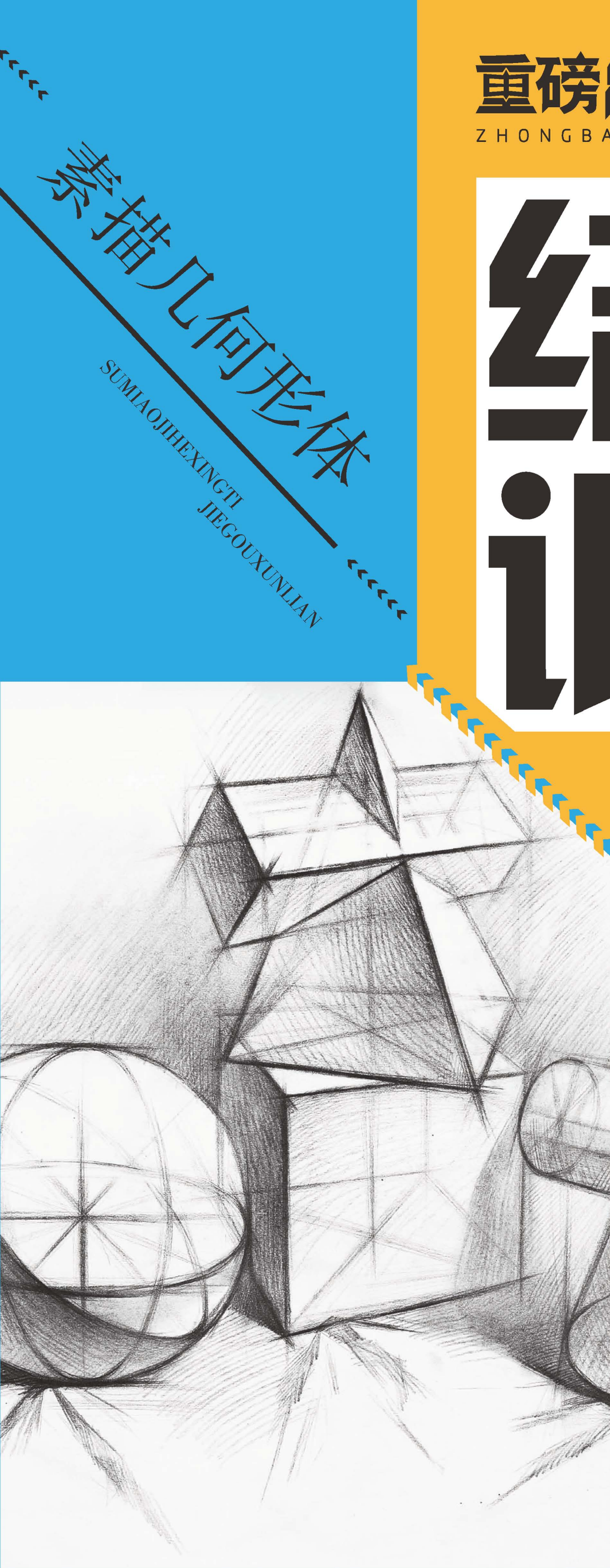
ZHONGBANGCHUJI JIEDUANJIAXUE

结构 训练

袁增 / 著

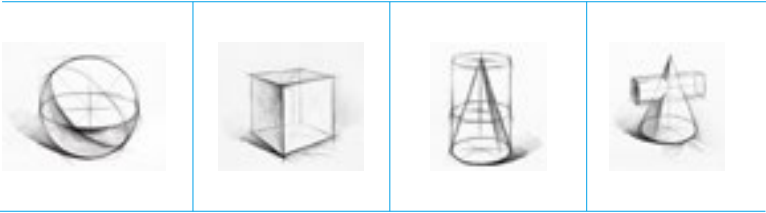
- » 02 球体的画法
- » 03 正方体的画法
- » 04 圆锥体的画法
- » 06 六棱柱的画法
- » 08 八棱柱的画法
- » 10 切面圆柱的画法
- » 11 四棱锥体的画法
- » 12 三棱锥体的画法
- » 13 四棱锥穿插体的画法
- » 14 圆锥穿插体的画法
- » 16 四棱柱穿插体的画法
- » 17 正五边形多面体的画法
-

江西美术出版社



素描几何形体

SUMIAOJIHEXINGTI
JIEGOUXUNLIAN



目录 Contents

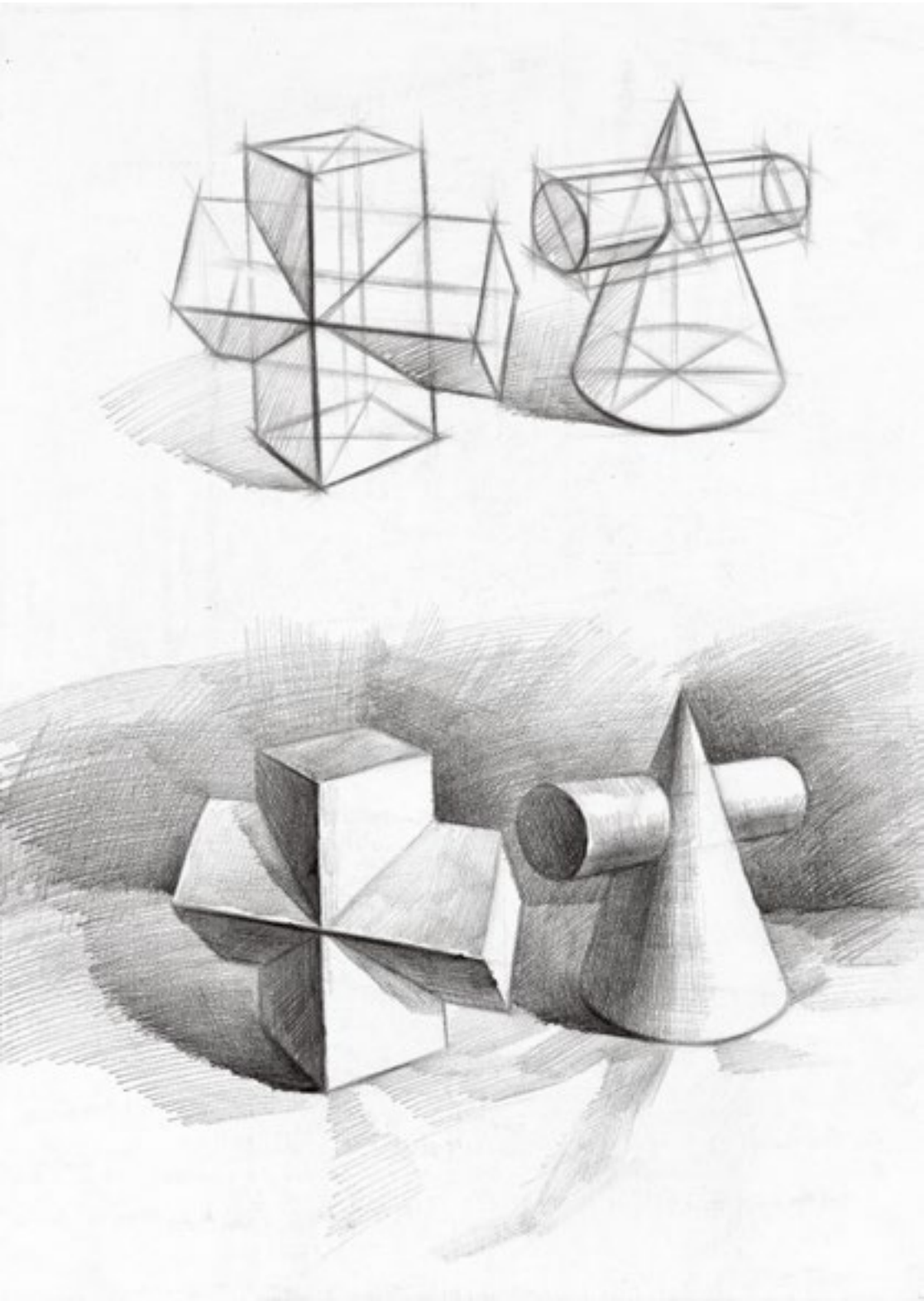
02 / 球体的画法 03 / 正方体的画法 04 / 圆锥体的画法 06 / 六棱柱的画法

08 / 八棱柱的画法 10 / 切面圆柱的画法 11 / 四棱锥体的画法 12 / 三棱锥体的画法

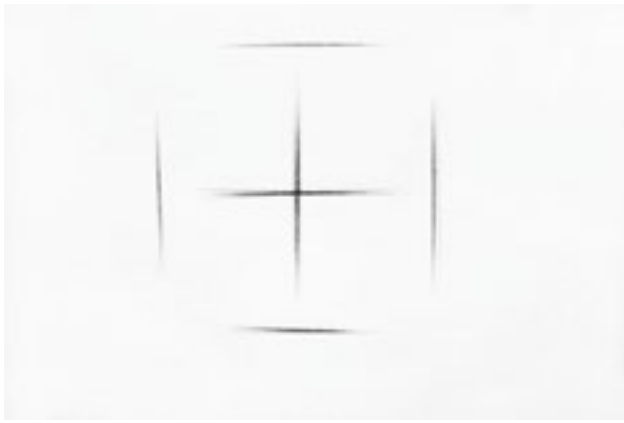
13 / 四棱锥穿插体的画法 14 / 圆锥穿插体的画法 16 / 四棱柱穿插体的画法 17 / 正五边形多面体的画法

18 / 正三角形多面体的画法 19 / 组合几何形体的画法 22 / 结构、明暗几何体训练

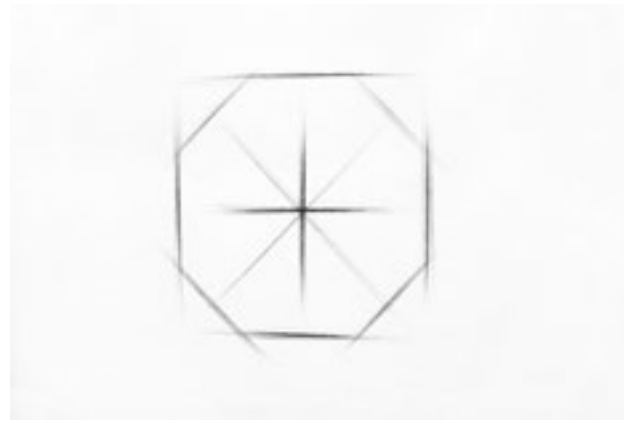
28 / 精品范画



球体的画法



①先画出“田”字格。



②再利用十字辅助线，确定球体的圆心位置。



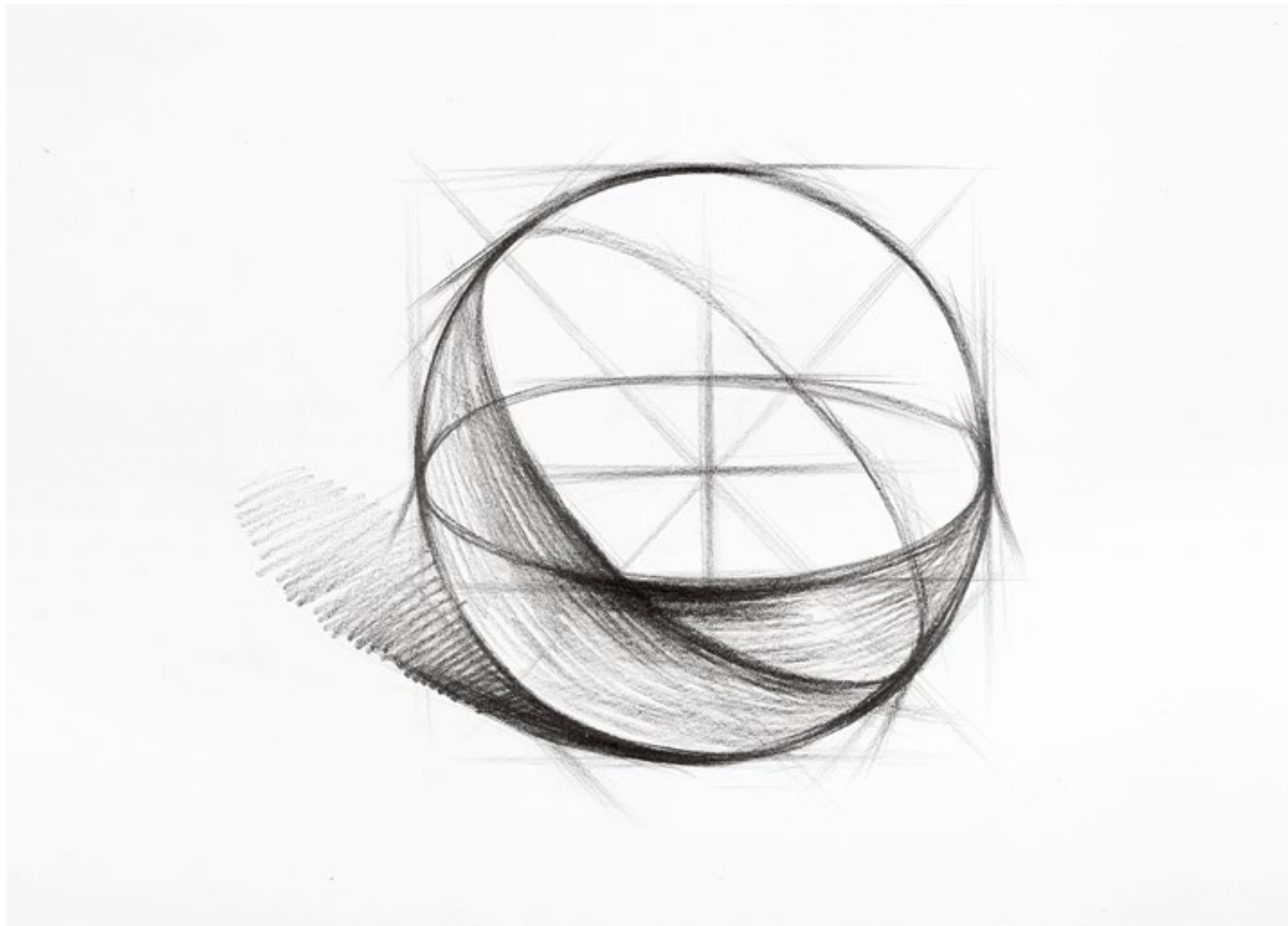
③根据短线画出正方形及连接正方形的对角线，用铅笔量出半径长度。



④在各条辅助线上标示，根据上一步逐步切出圆面。



⑤找出并加深所看到的明暗交界线，然后根据受光方向，确定投影的位置和形状。



⑥继续完善形体，并做适当调整。强调明暗交界线，铺上暗部调子和投影，注意虚实关系的表现。

正方体的画法



①先用直线标出上下左右准确的位置。



②确定正方形在画面中的位置，定出我们视觉的垂直线，透视关系要准确地表现出来。



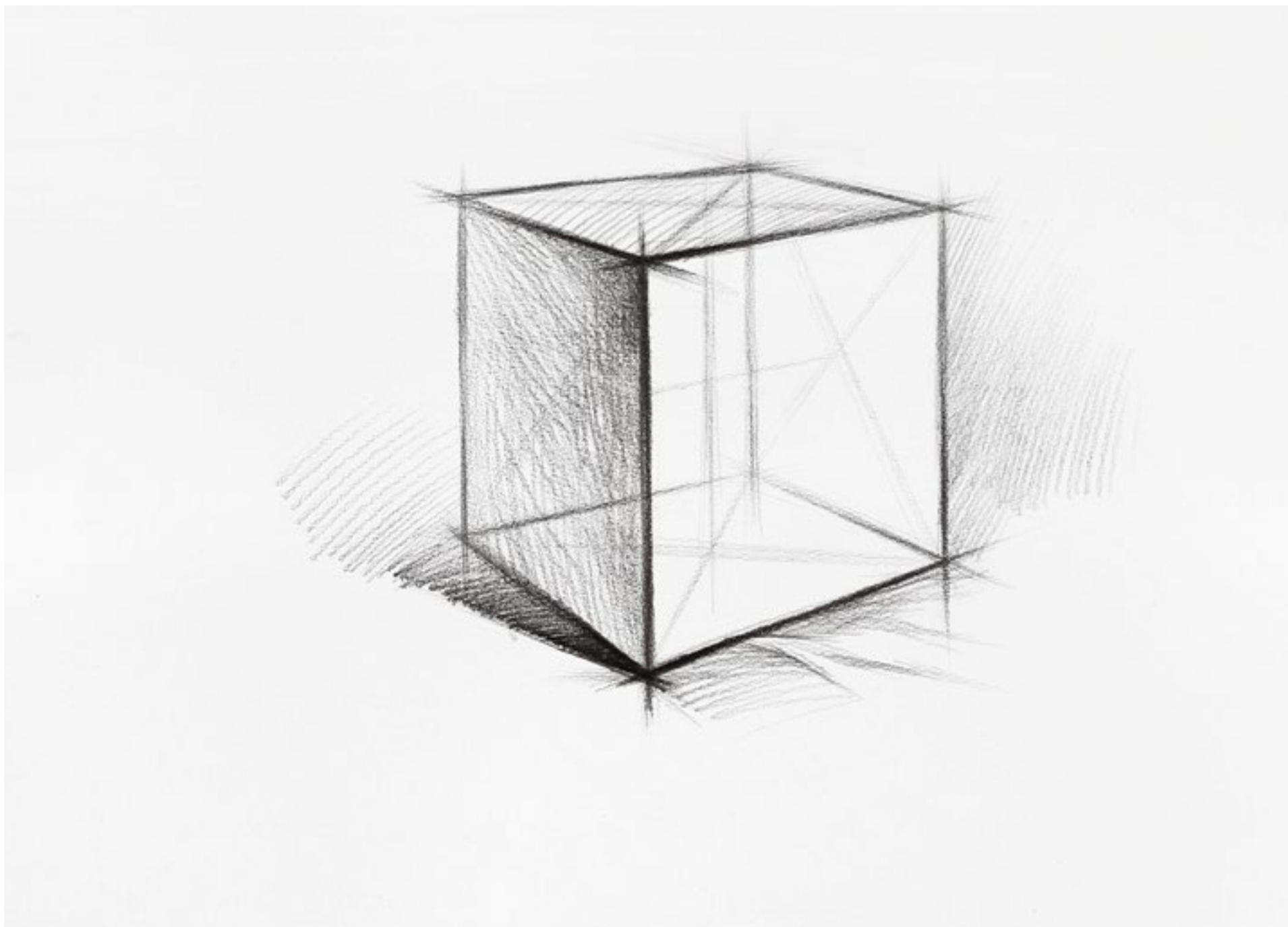
③找出正方形内部中轴线，连接顶面和底面，并利用中轴线检查正方形的塑造是否准确。



④加深亮部轮廓的深度，内部的结构线和辅助线要适当减弱。

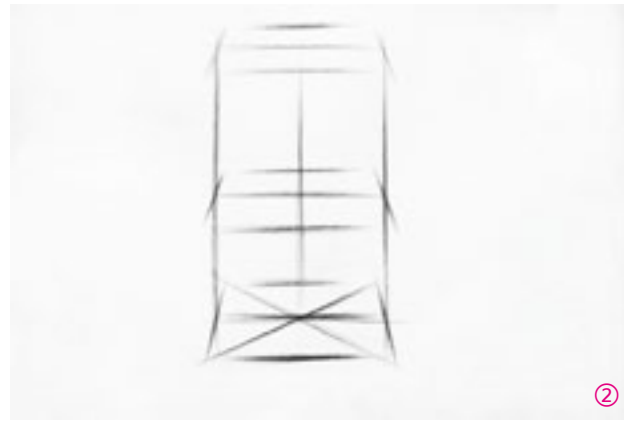


⑤用简练的线条表现正方形的暗部和投影。



⑥再一次检查形体与透视是否准确，根据基本的透视规律对正方形进行调整，适当加深。

圆锥体的画法



①在画面中确定圆柱中轴线的长短，在中轴线上定出顶面与底面的中线，中线与中轴线是相互垂直的。

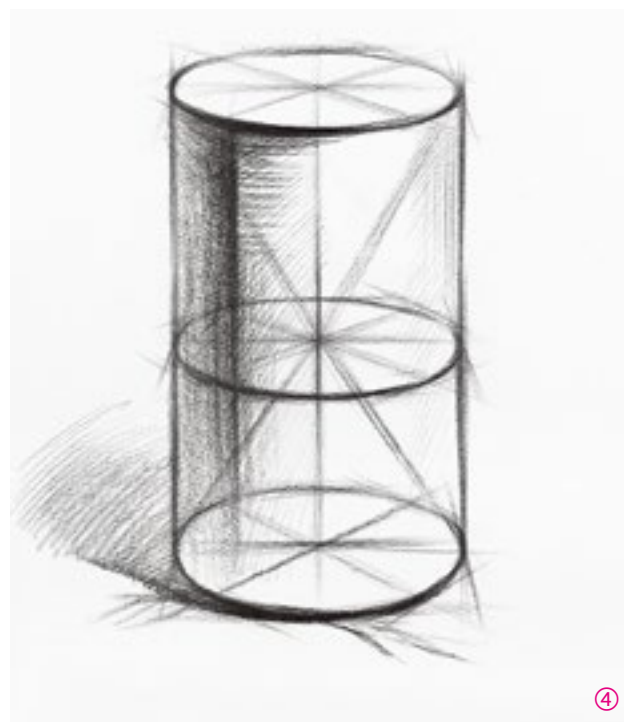
②将圆柱体的顶面与底面的圆形概括为两个正方形，正方形的透视要画准确。

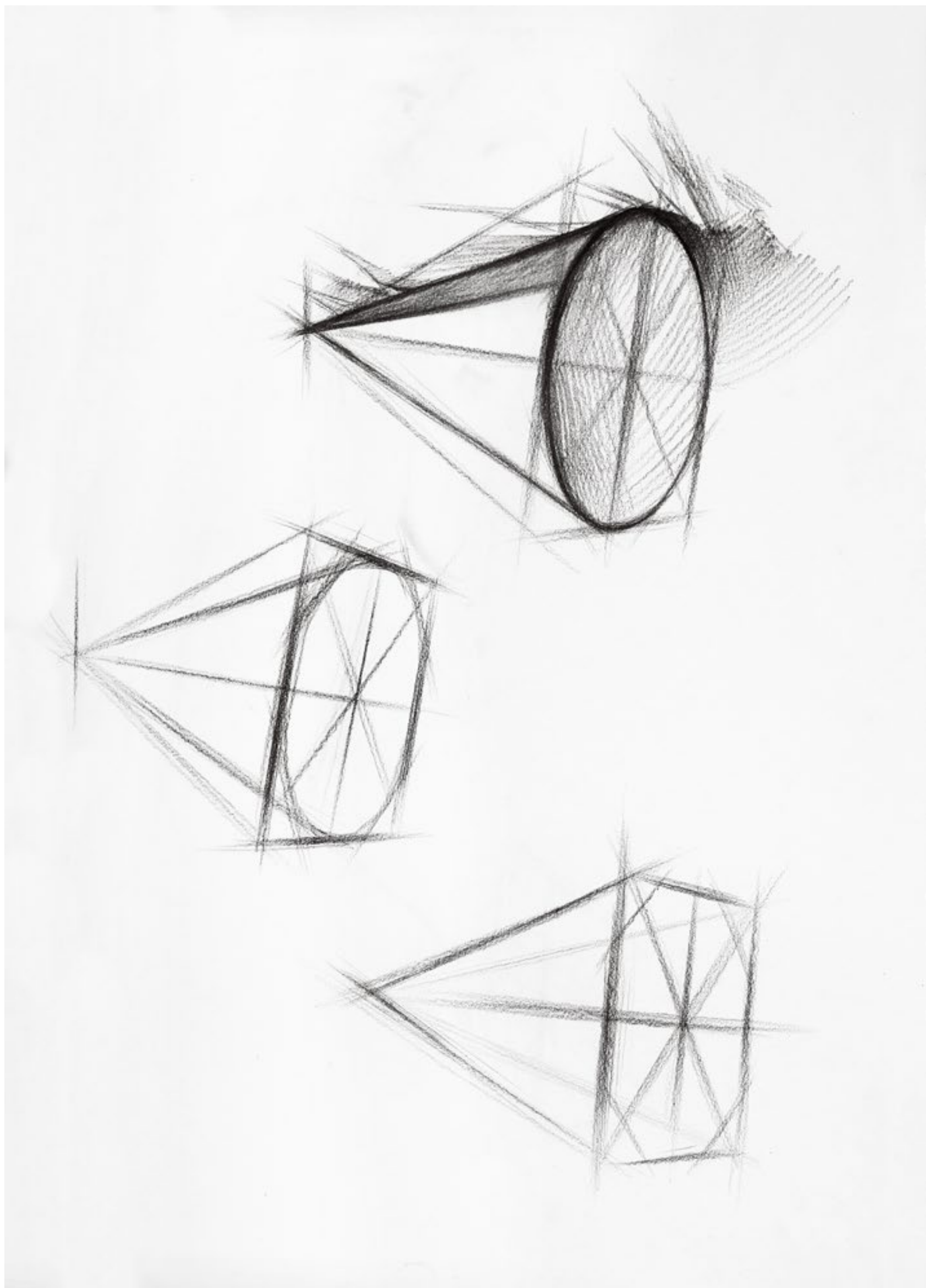
③逐步在圆柱体顶面与底面切出圆形，注意近大远小的透视关系。

④在圆柱中部再画一个圆，帮助检查透视与形体的准确性。找出明暗交界线，适当为暗部和投影上一些调子，注意虚实变化。

在圆柱中画圆锥体，按比例画出圆锥体，逐步去掉圆柱体。

⑤根据近大远小的透视规律，修正底面圆形，要注意眼睛较近的下半圆比上半圆要宽一些。

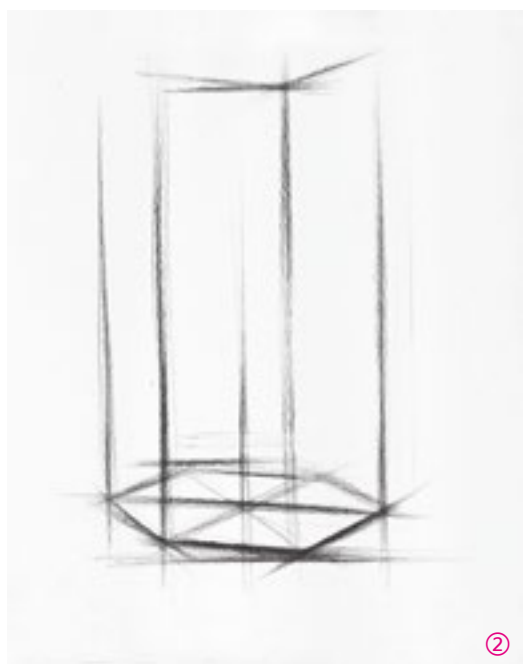




六棱柱的画法



①定出六棱柱的外轮廓。起形时须安排好形体在画面中的位置以及它的高宽比例关系。



②用虚的线在定出的外轮廓的基础上，描绘一个四棱柱的虚影，以辅助我们画出六棱柱的形体。

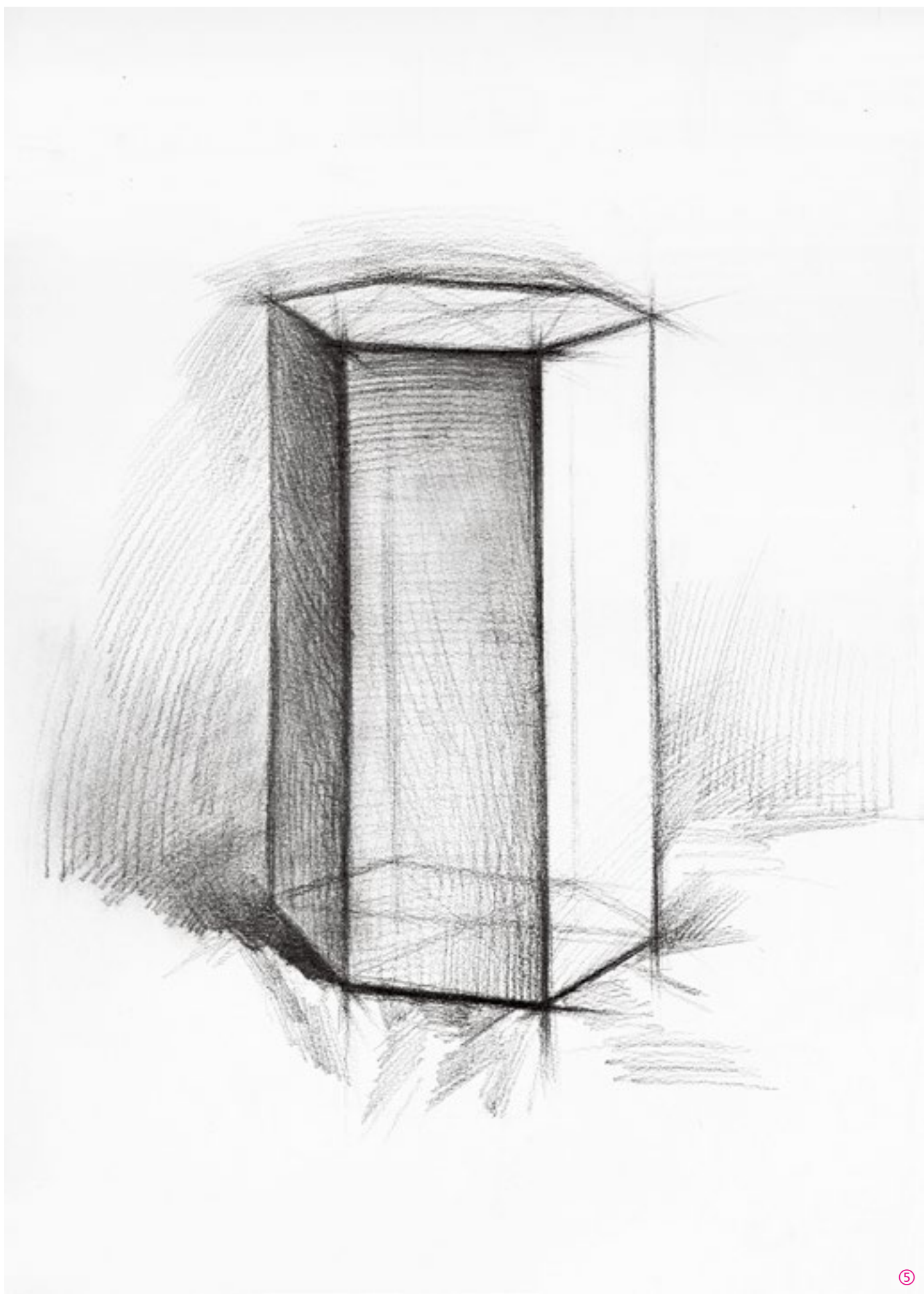


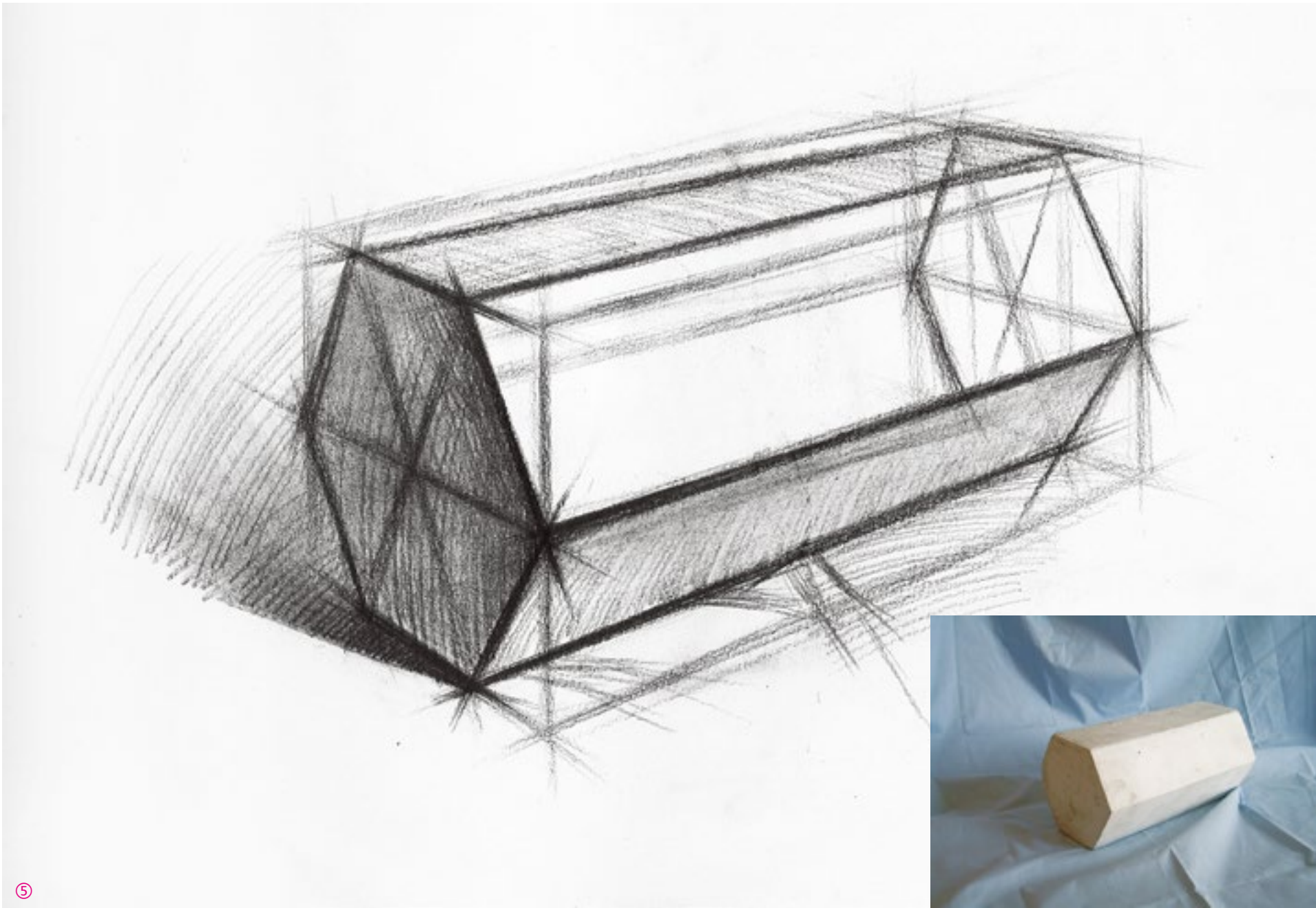
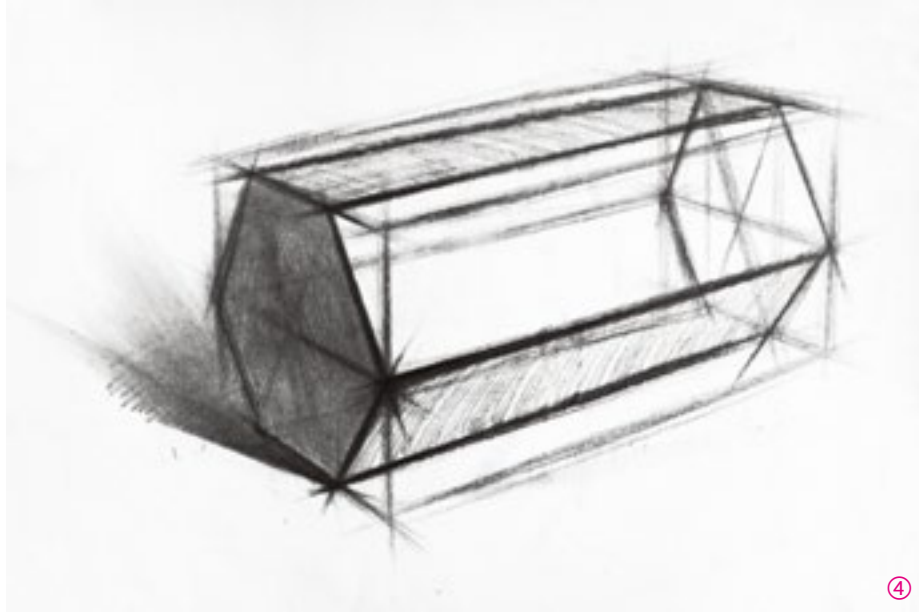
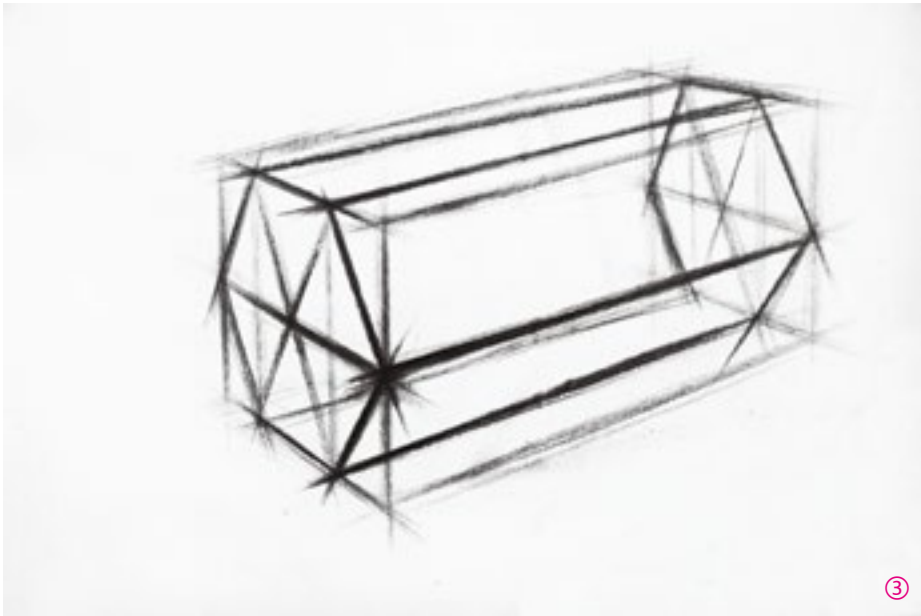
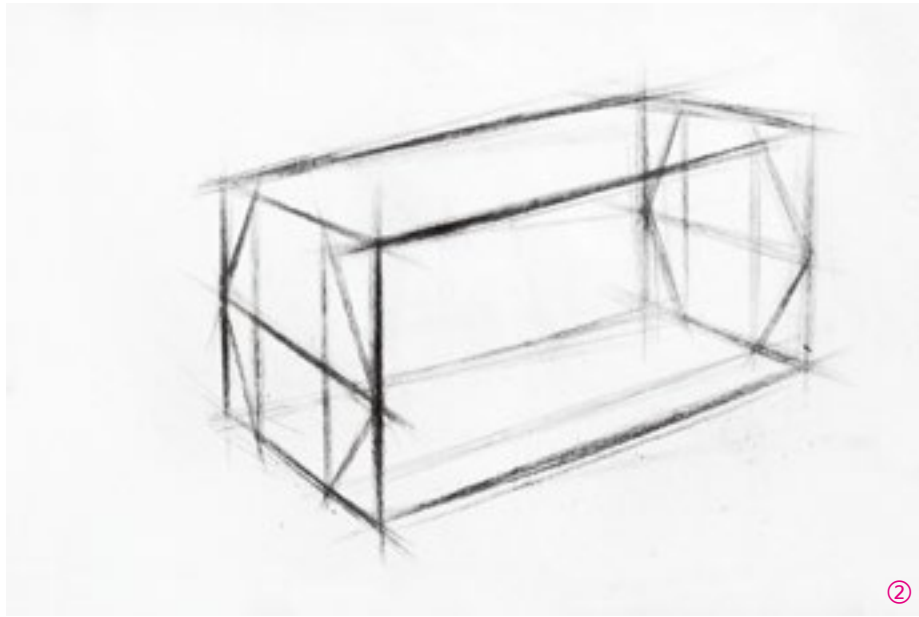
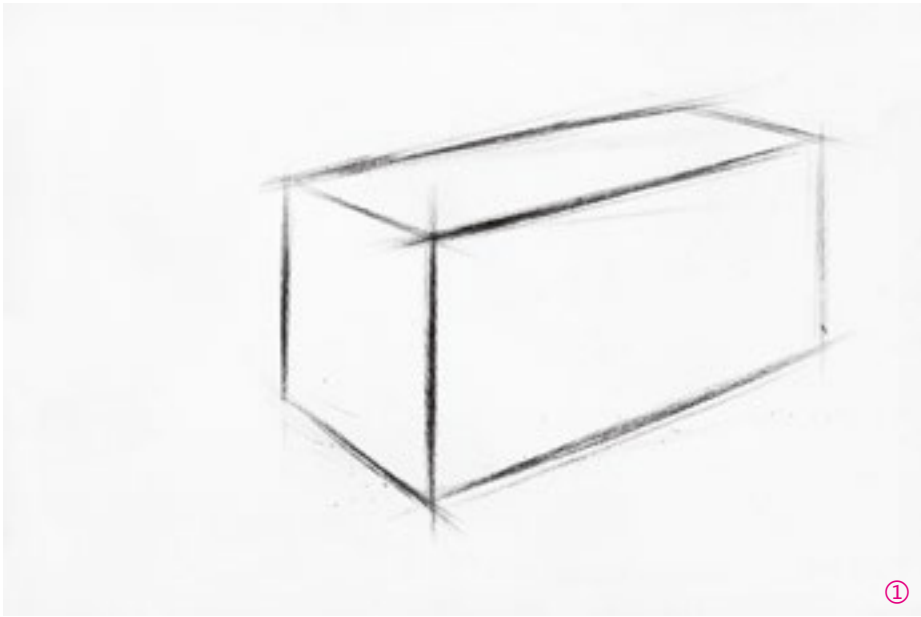
③借助四棱柱的大形，切割出六棱柱，并根据四棱柱的透视，检查六棱柱的透视准确与否，形体的线条要有虚实变化。



④在形体透视以及线条虚实得当的情况下，为六棱柱铺上调子，注意区分几个面的明暗差别以及整体的虚实变化。

⑤调整完成作品。





八棱柱的画法



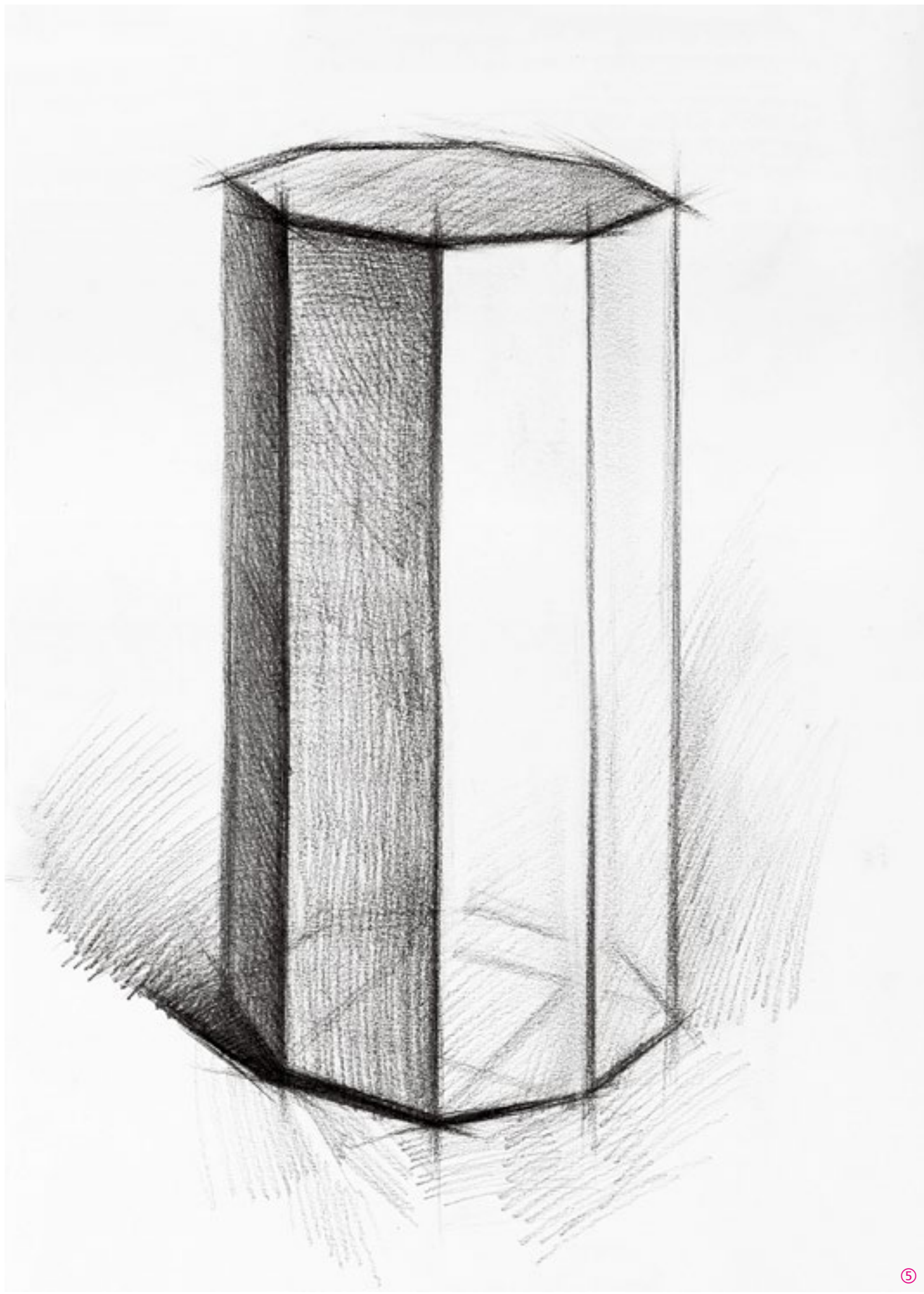
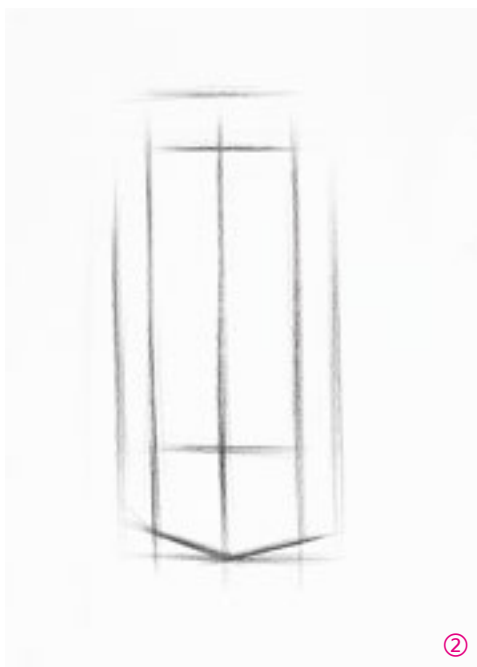
①用直线画出大的形状，画大形时画出若干线条，线条的颜色要淡，便于修改。

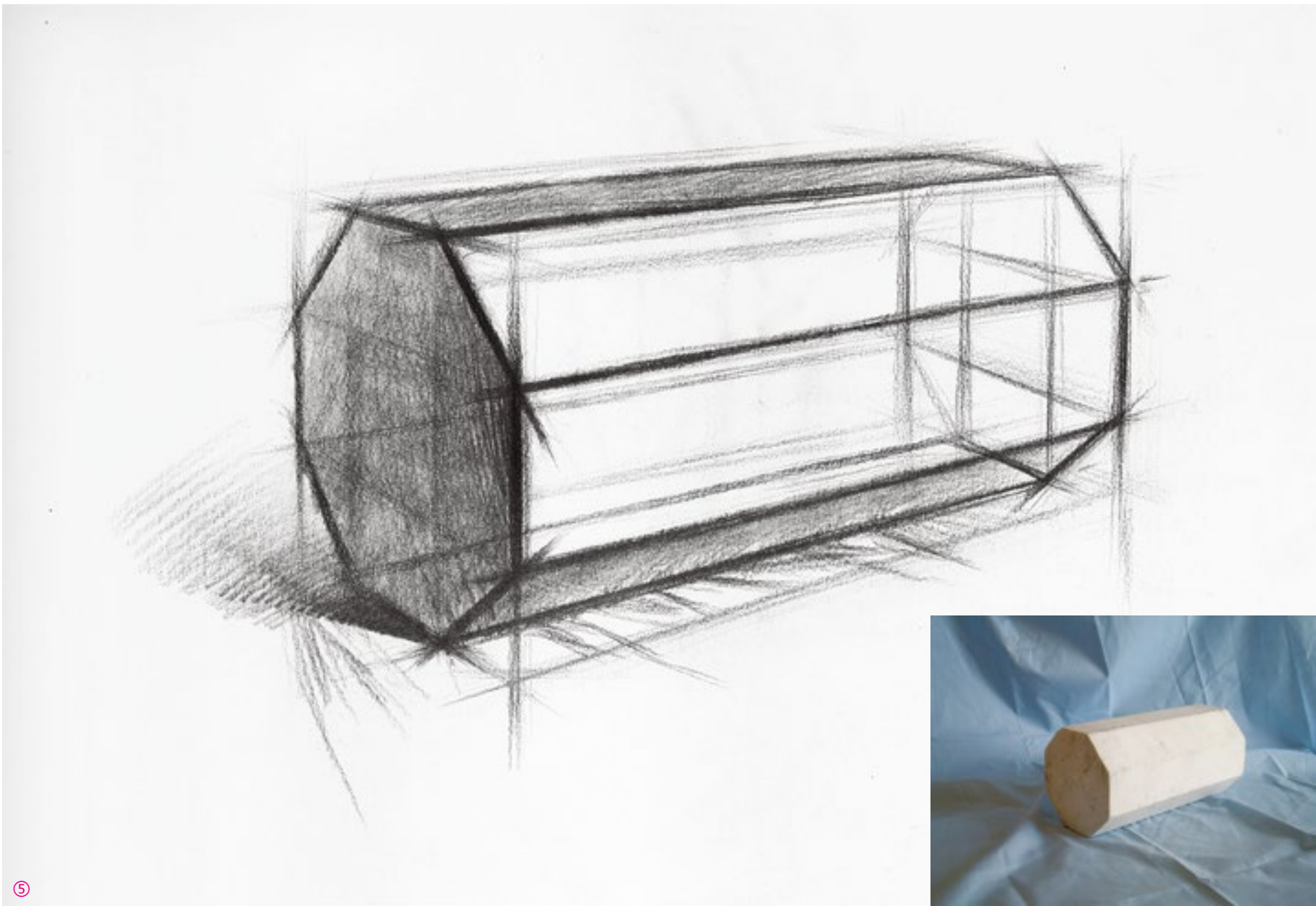
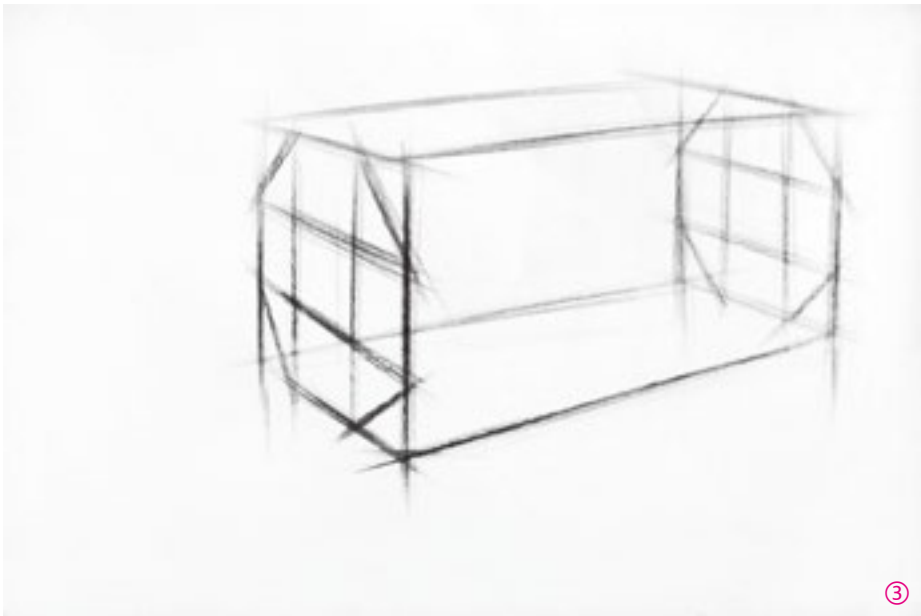
②细致刻画，这个步骤要求画者利用线的粗细、深浅等变化来表现出石膏棱柱的体积感，加强对棱柱的结构与透视的表现。

③画大形，这个步骤和结构素描的画法基本一致，画时用线要灵活，线的轻重变化要明显。

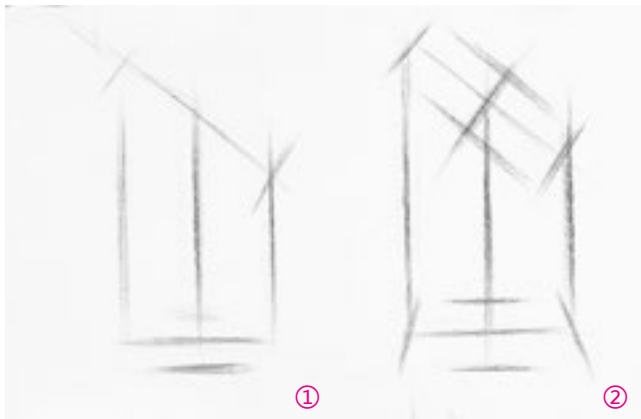
④铺设大的明暗色块，六棱柱的明暗很好区分，每一个长方形基本为一个色块，所以画时比较简单。

⑤调整完成作品。



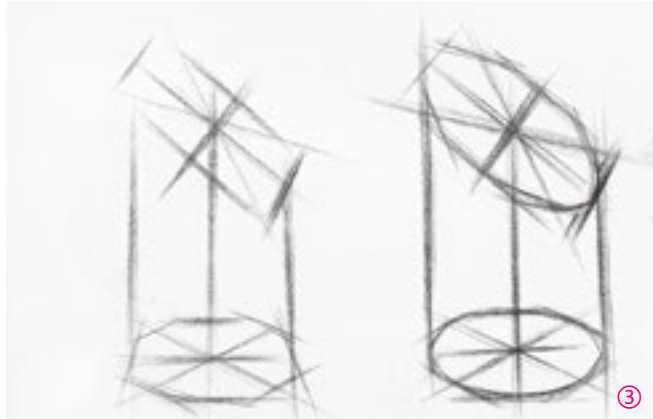


切面圆柱的画法

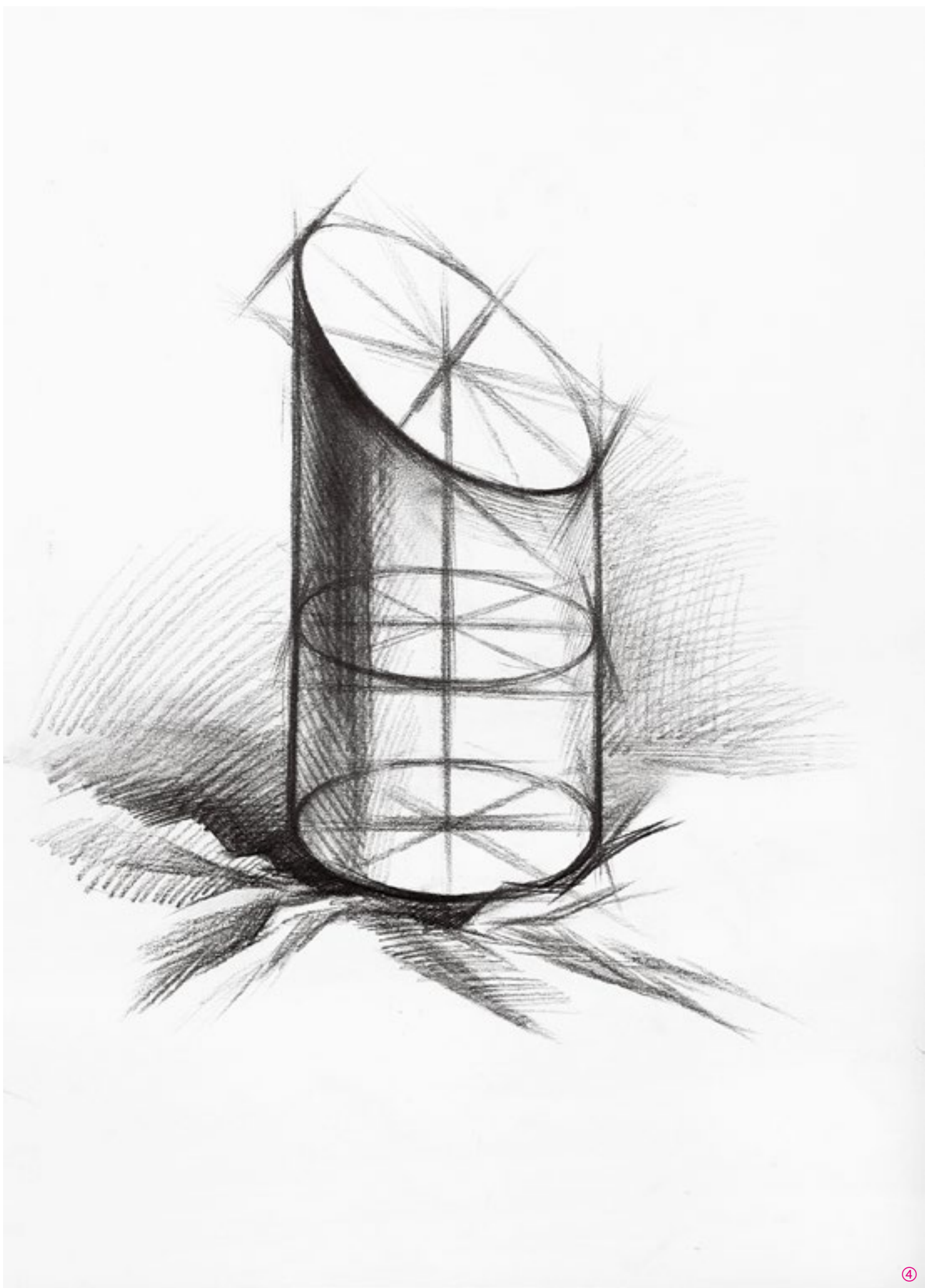


①确定切面圆柱在画面中的位置、高度和宽度的比例关系，并用长直线画出中轴线的位置。

②将顶面与底面处理为两个正方形，并画出正方形的透视，以辅助我们切出圆形。



③切出上下圆形，在中轴线上定出切的斜面。明确连接底面与斜面的轮廓线，形体就完成了。



④完善形体轮廓，找出明暗交界线及投影，并为形体铺设调子，注意虚实的对比以及切面的亮灰变化。

四棱锥体的画法



①确定四棱锥的外轮廓。由棱锥的顶点找到一条垂直的辅助线，仔细比较棱锥高度与宽度的比例。



②运用正方形的面的透视变化画出四棱锥的底面，并把正方形的四个棱角与四棱锥的顶点连接起来。



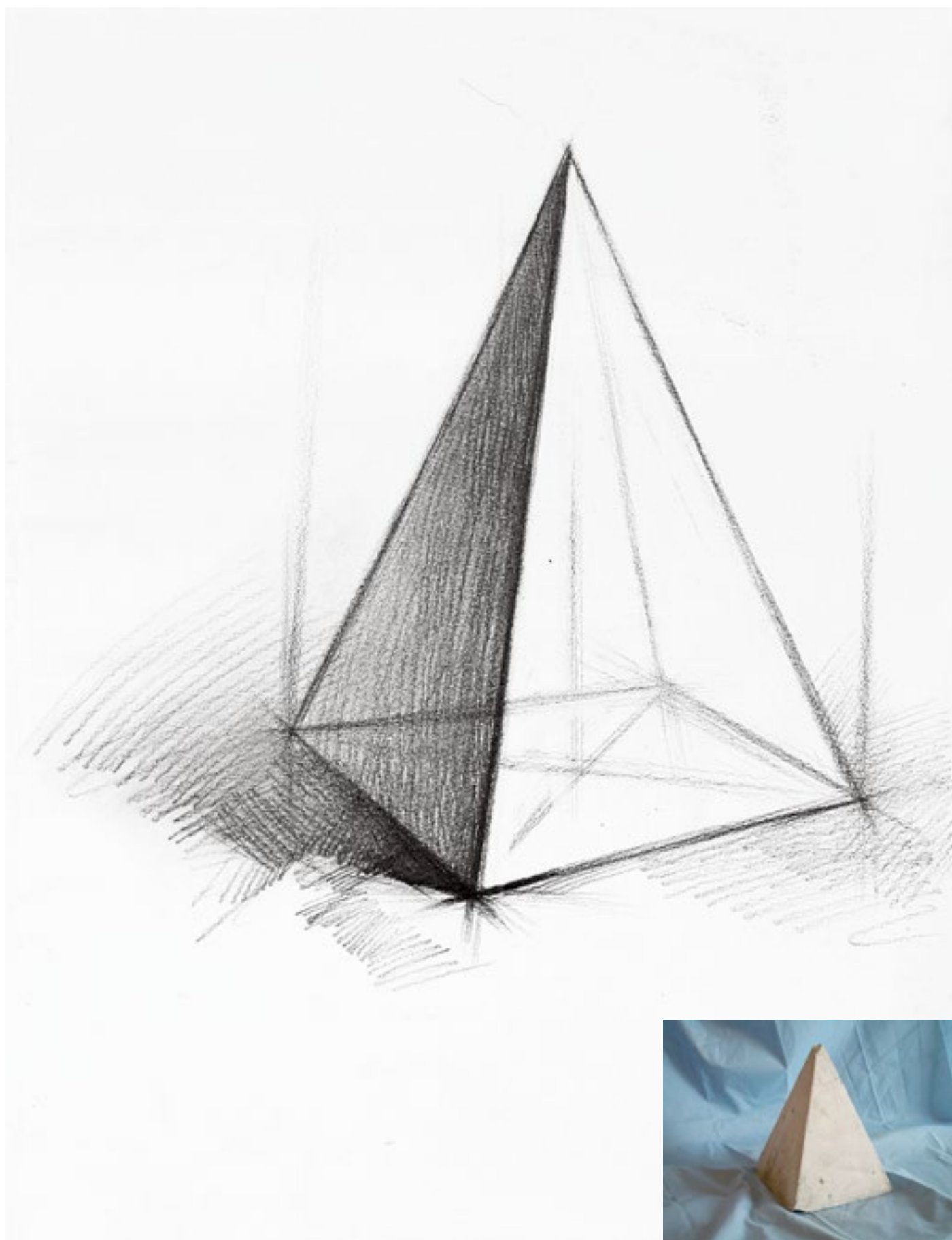
③根据四棱锥的中轴线调整四棱锥的透视比例，每一个等边三角形的中线都与底面正方形中相对应的边垂直。



④用大笔适当表现四棱锥的暗面与投影。

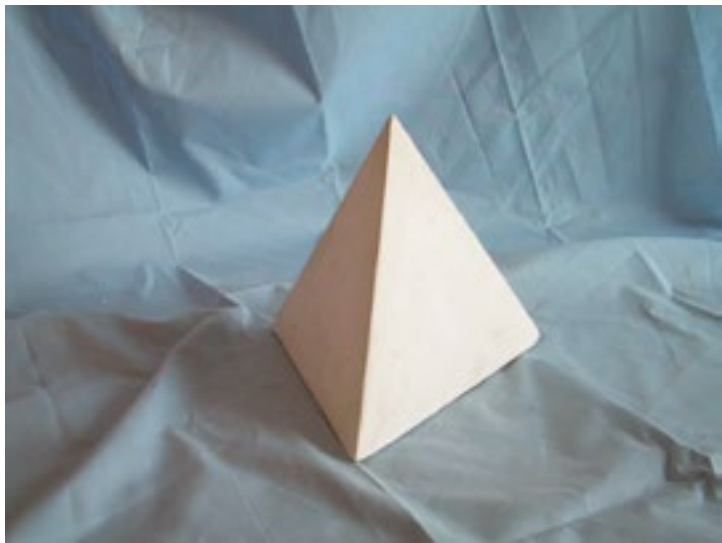


⑤注意各条线的深浅。近处深、远处浅，不可见线更浅，辅助线最浅。

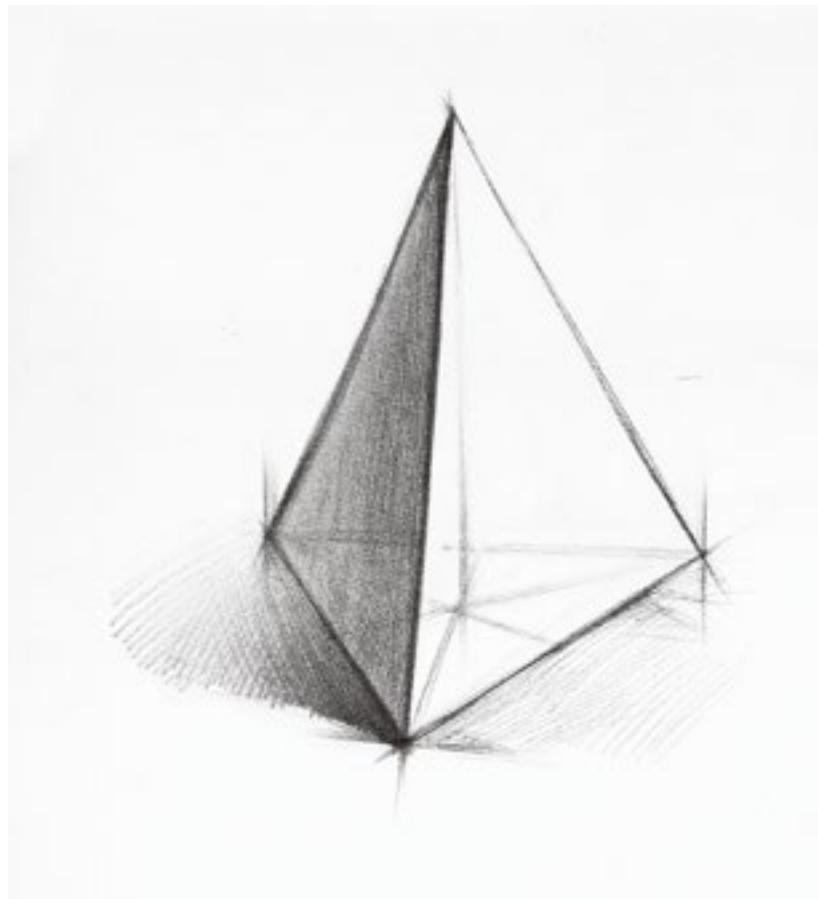


⑥调整完成作品。

三棱锥体的画法



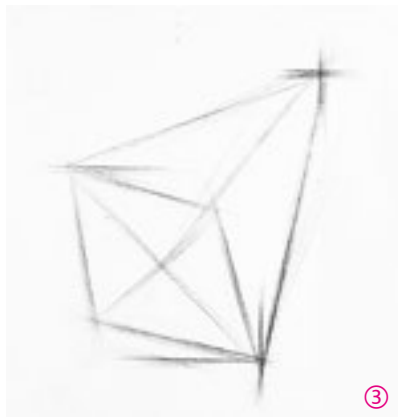
- ① 三棱锥底部为方形成角透视，注意透视规律；底部中心点与锥体顶端的连线应与画面底边垂直。
- ② 在画面中确定对象的位置，画出轮廓。注意各棱边的角度及底边各角点的上下水平关系，并画出投影轮廓。
- ③ 铺出大体明暗关系。在亮部淡淡铺上少量背景，烘托空间。
- ④ 进一步从明暗交界线最深的地方入手，丰富暗部的层次关系；将物体亮部与背景分开，交代主体与背景的空间关系。



①



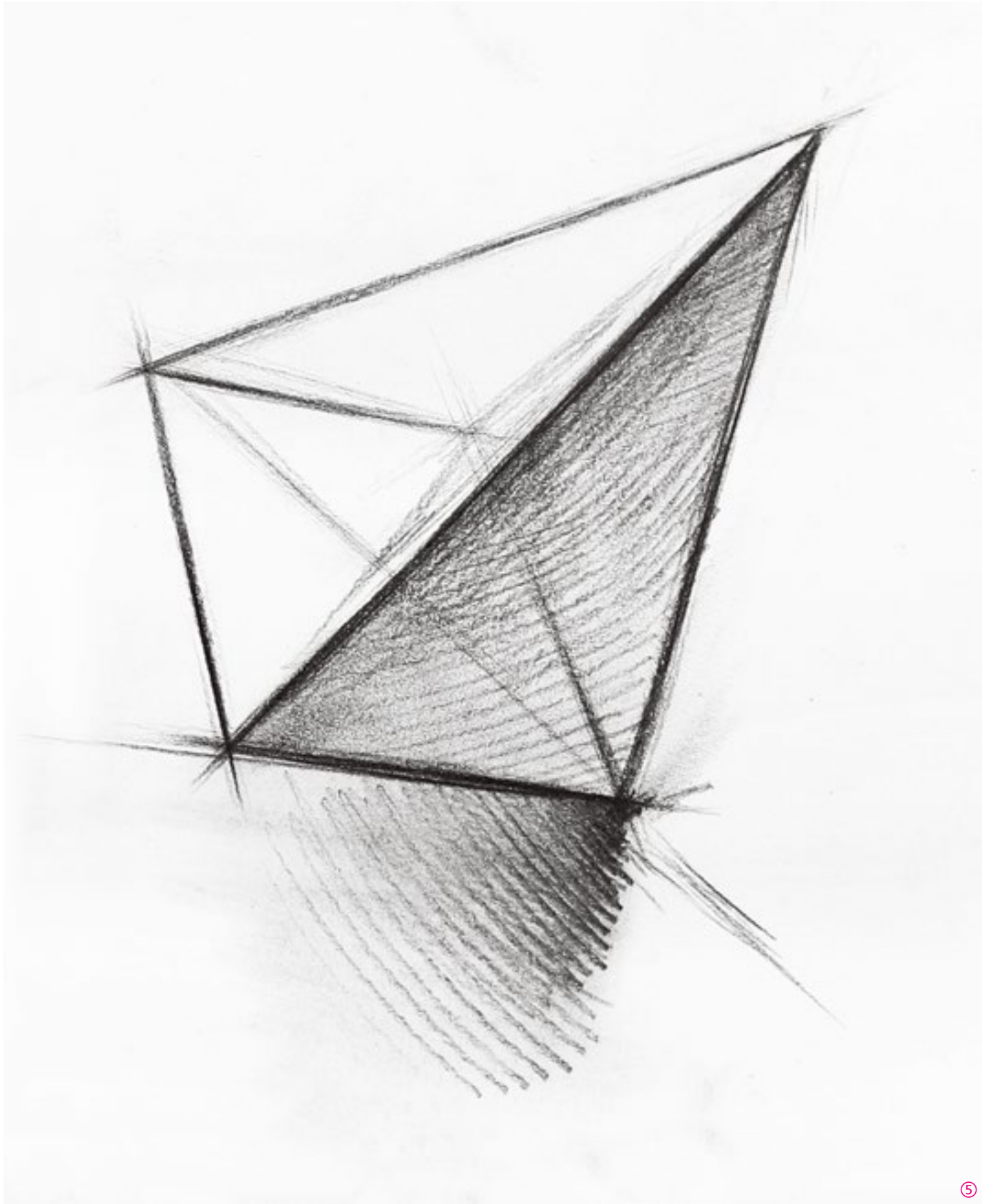
②



③



④



⑤

⑤ 调整完成作品。

四棱锥穿插体的画法

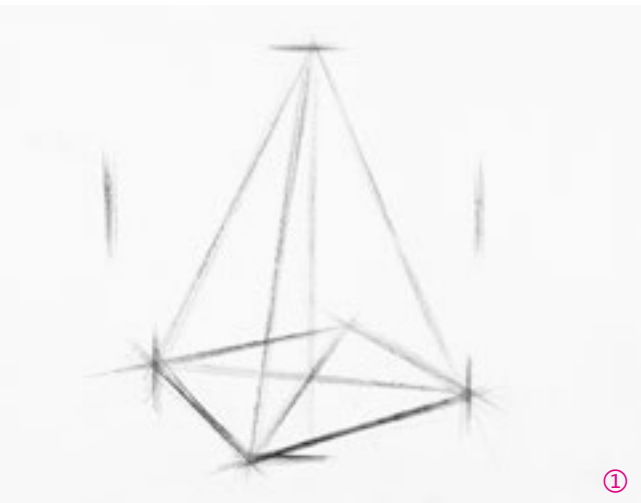


①先确定四棱锥穿插体的高和宽，再根据四棱锥的比例确定横向长方体的位置、大小和倾斜度。

②进一步画出四棱锥的准确形体。底面正方形的透视以及中垂线连接顶点和正方形的中点是关键。

③逐步完善四棱锥的内部结构。在形体准确的基础上将长方体穿插其中，画出其形体和结构，并检查整体形体与透视的准确性。

④四棱锥穿插体明暗变化丰富，注意表现暗面和投影，将受光面的边线加强，将暗部及辅助线弱化，以加强空间感。



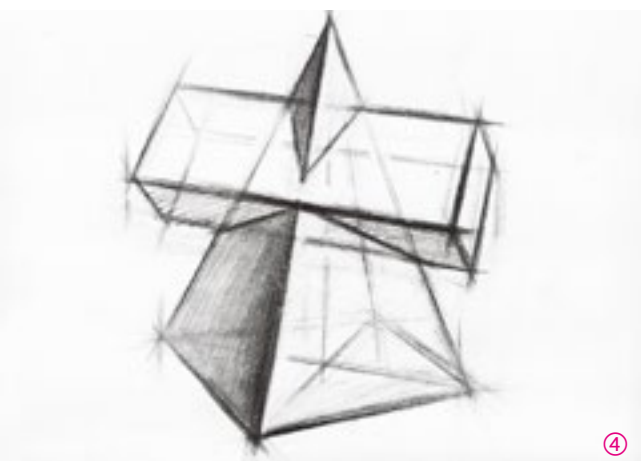
①



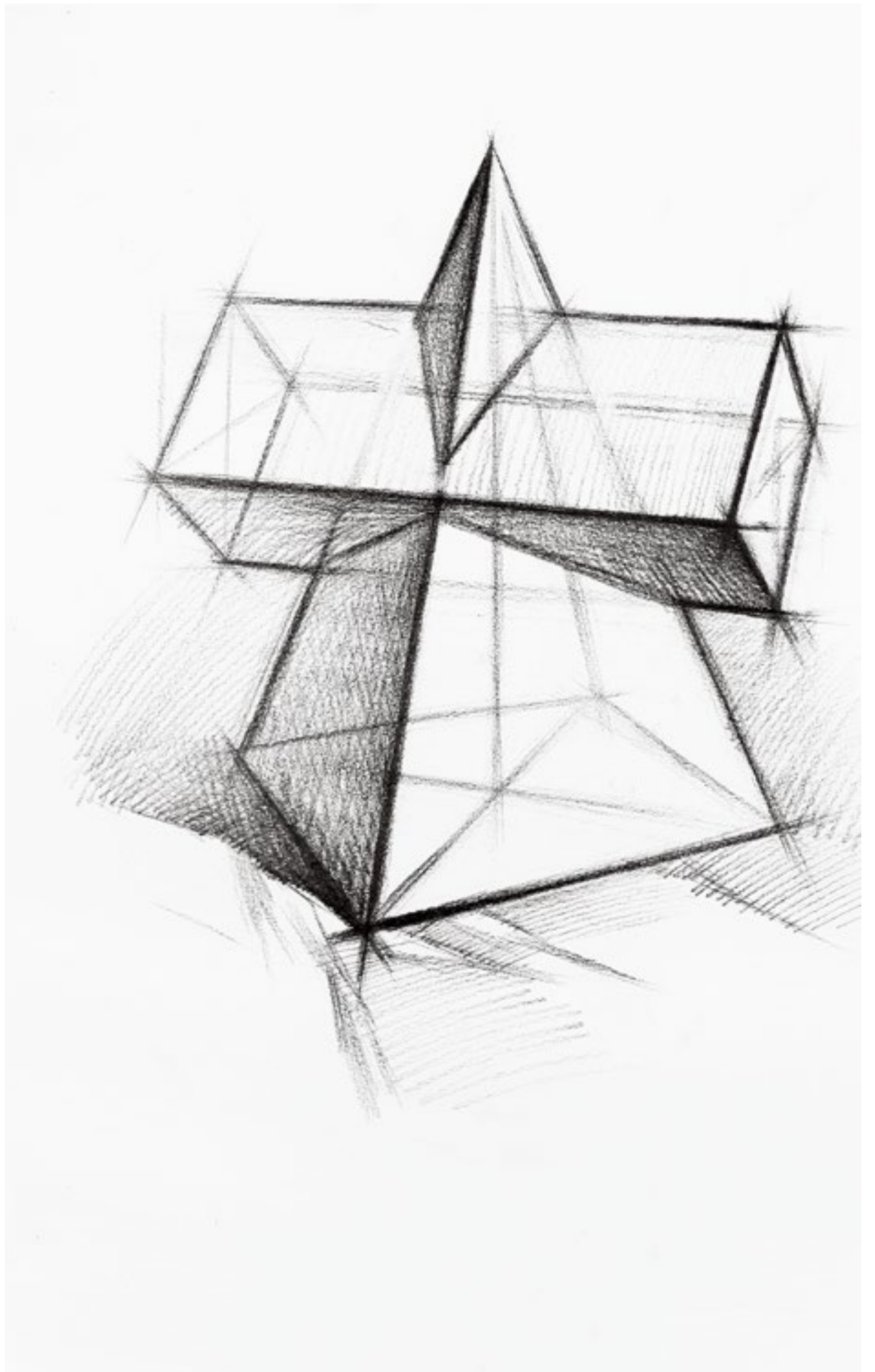
②



③



④



圆锥穿插体的画法



①确定圆锥穿插体的长宽比例，找到圆锥体的中轴线，在画面中定出形体的外轮廓。

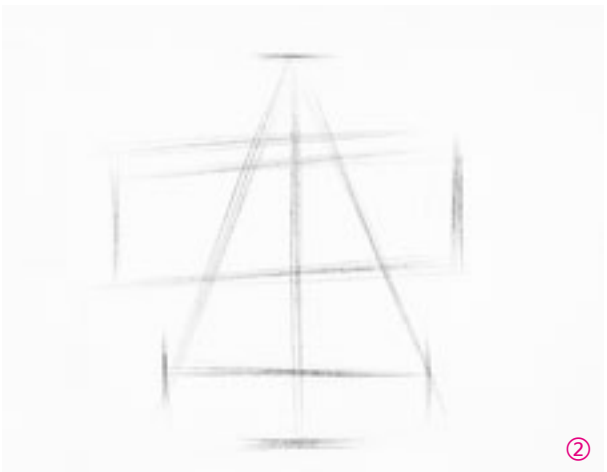
②画出圆锥的基本形，在画横向的圆柱体前，可将其归纳成垂直贯穿于圆锥体的长方体，注意透视的变化。

③进一步画出圆柱体，将两个形体的穿插衔接部分交代明确，找出组合体的明暗交界线，注意虚实。

④用大笔带出投影和暗面的调子，强调明暗交界线。最后调整大关系，使组合体的体积感和空间感加强。



①



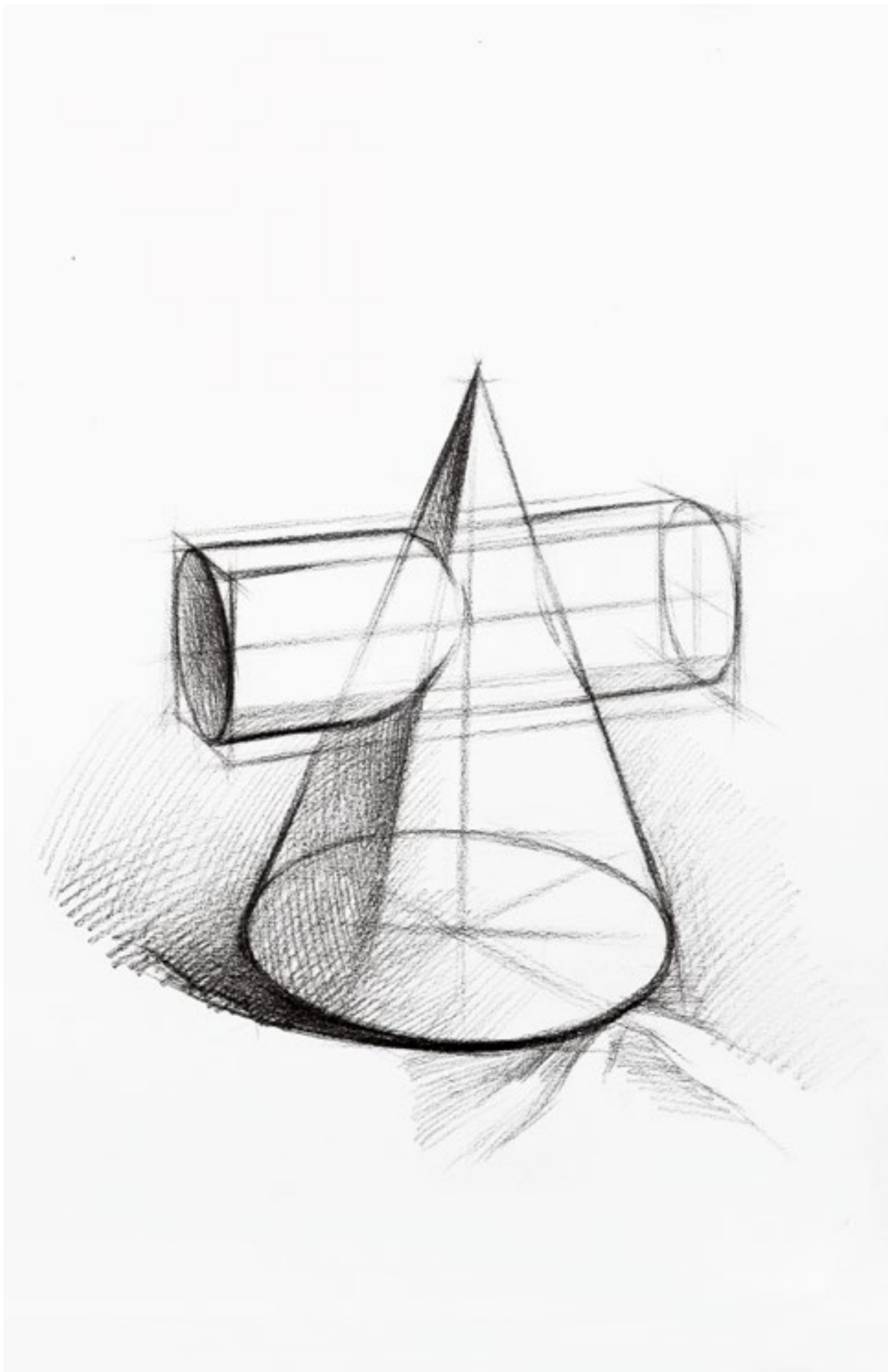
②

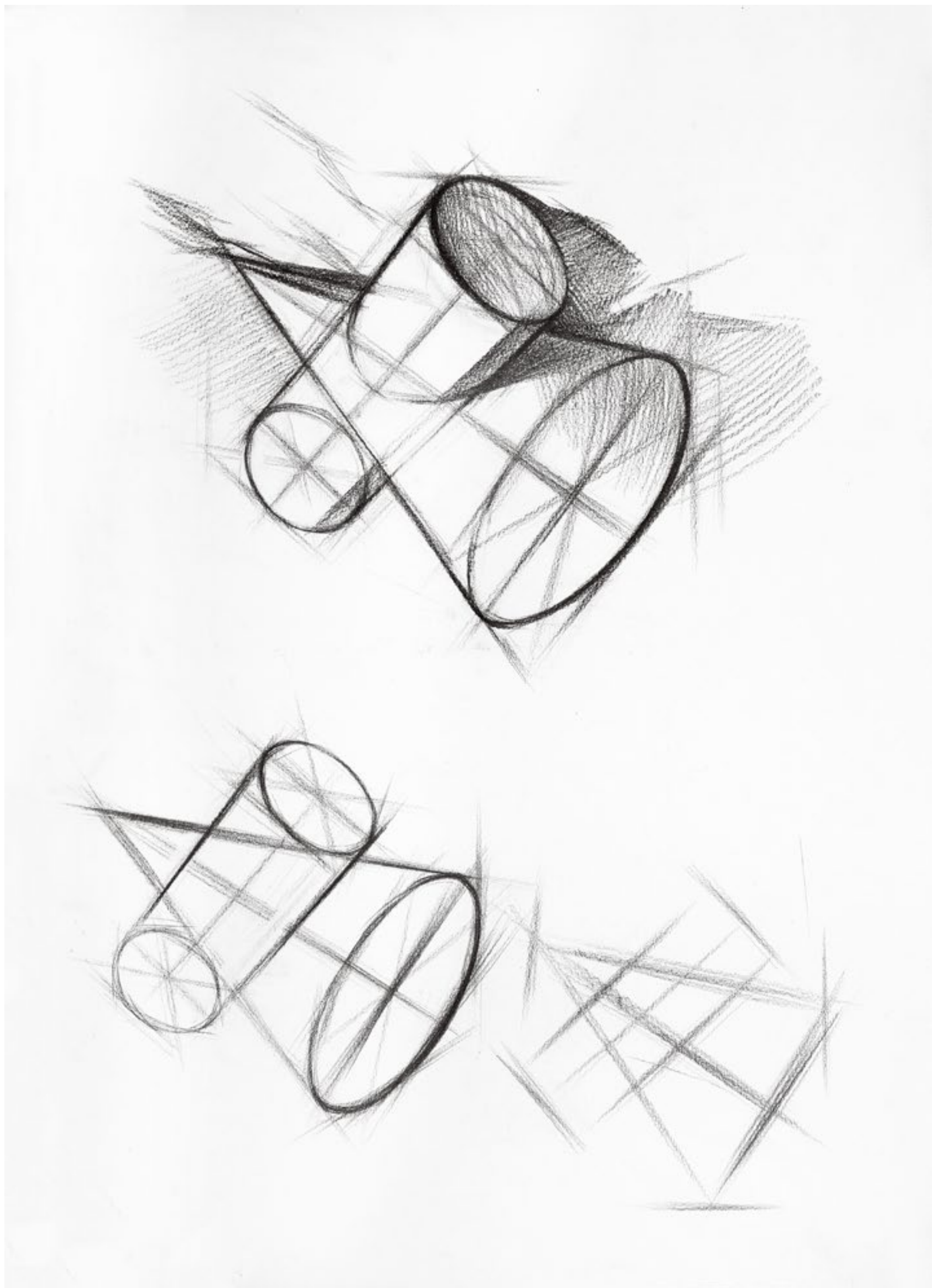


③

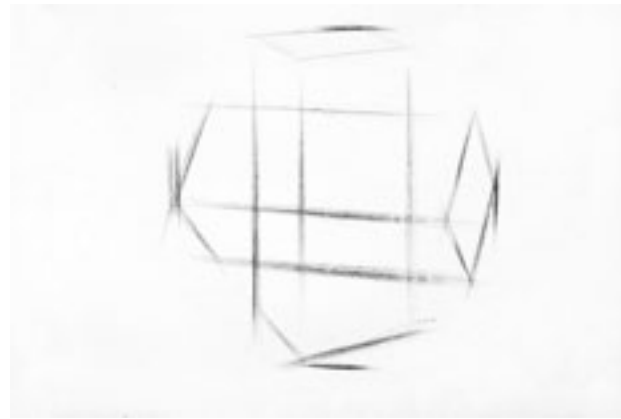


④



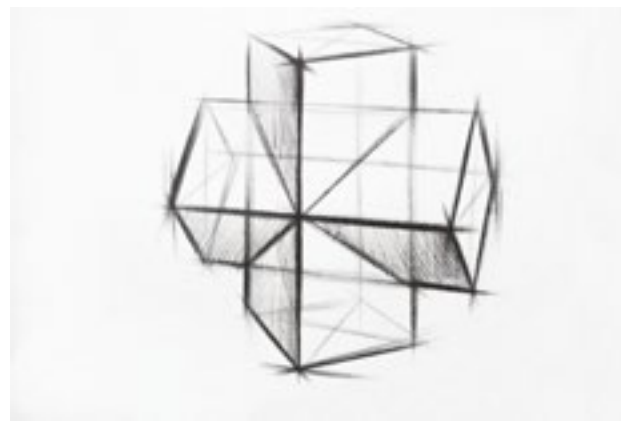


四棱柱穿插体的画法



① 四棱柱穿插体的透视可分解为两个长方体去理解。

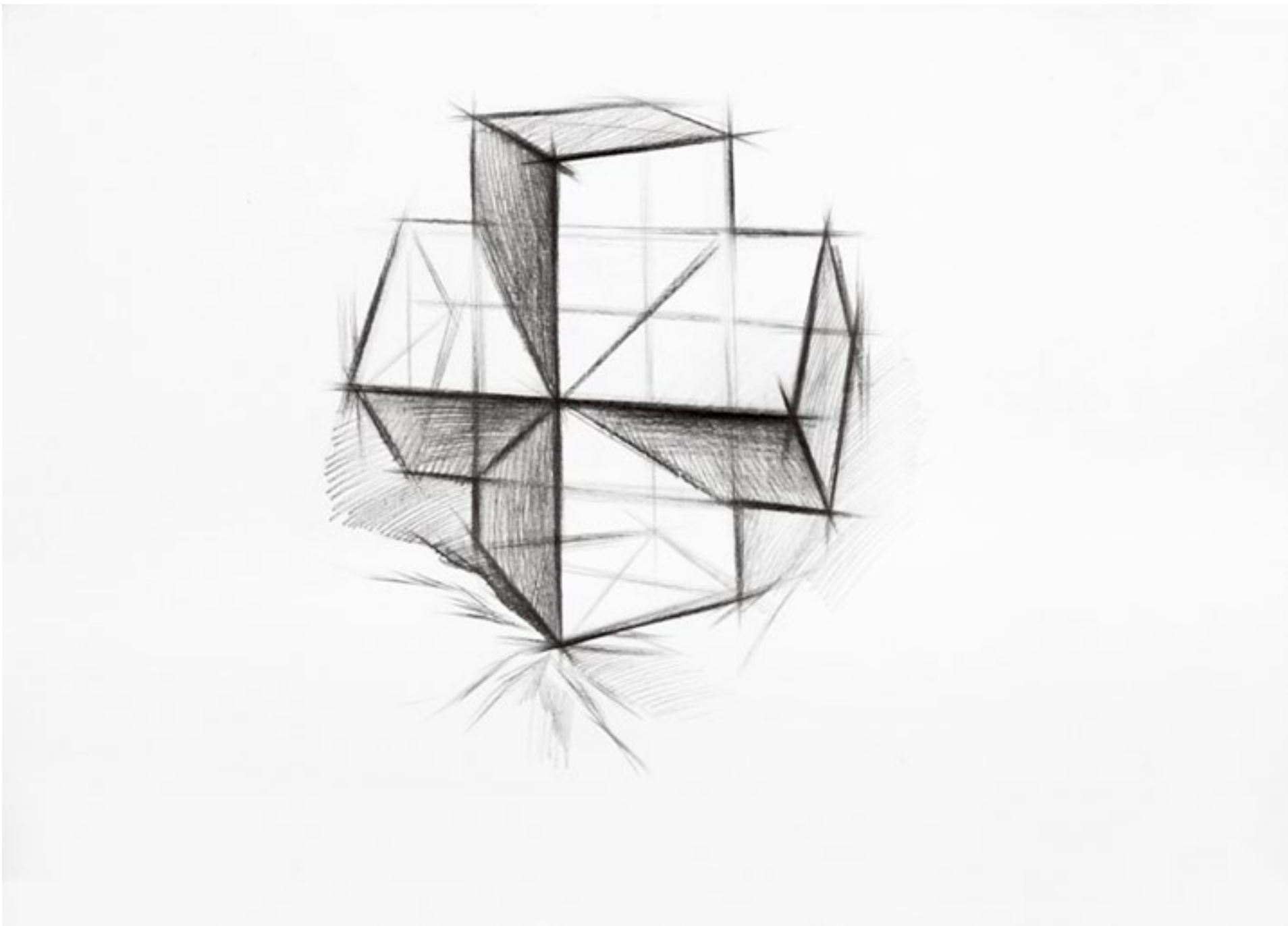
② 找出竖向和横向的长宽比例关系，确定四棱柱穿插体上下左右四点在画中的位置。



③ 明确横向柱的位置以及与竖向柱的比例关系。

④ 继续画四棱柱穿插体的内部结构线，定出中轴线检查形体，把两个长方体是怎么穿插衔接的交代清楚。

⑤ 分析四棱柱穿插体的受光面和背光面，用简单的线条表现穿插体的背光面及投影。



⑥ 因为反光，暗面也有明暗和虚实的变化，所以也应仔细强调明暗。