

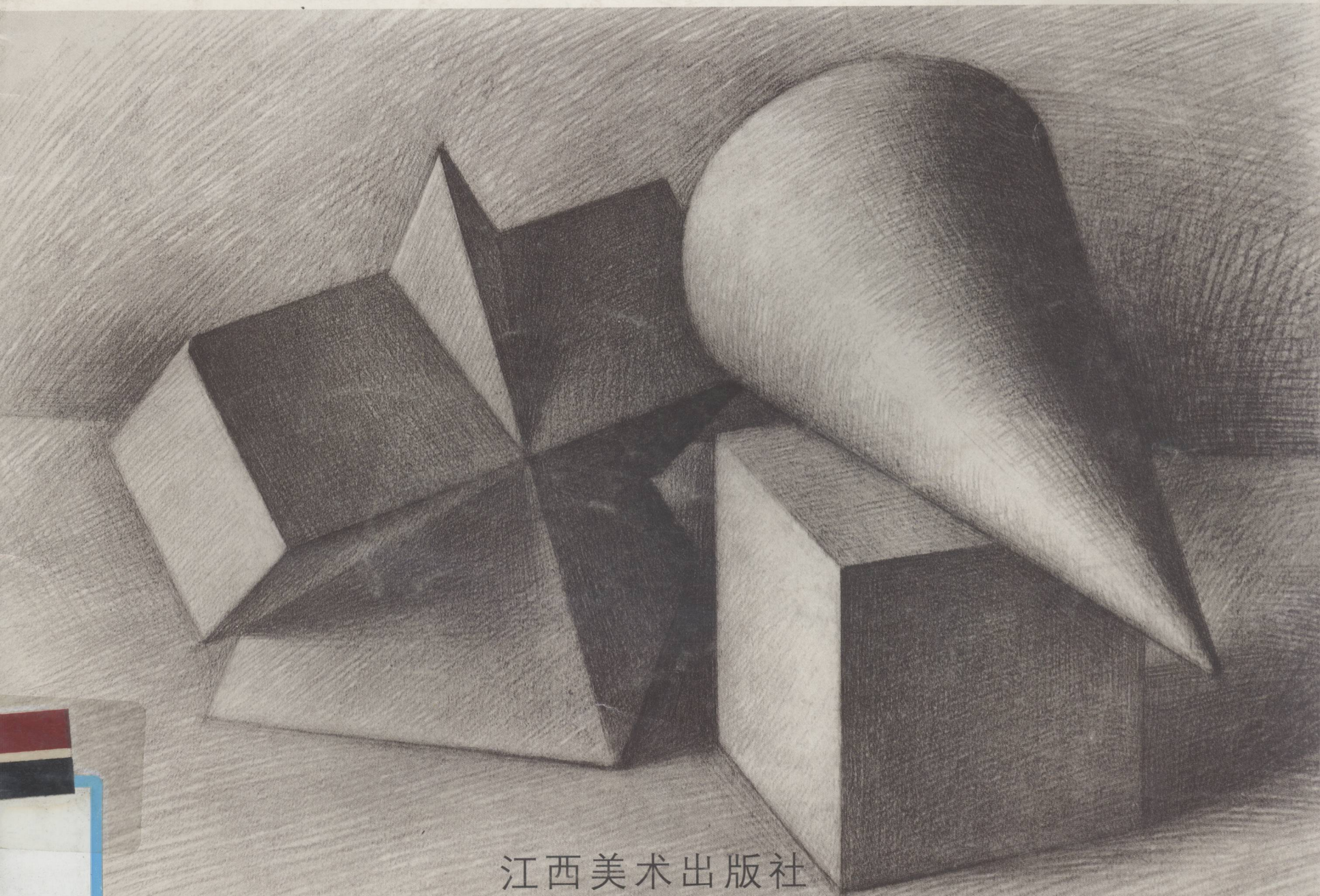
● 临摹是学习绘画的重要手段

● 临摹是进入艺术殿堂的阶梯 ●

临摹

张会元 张会安 著

石膏几何形体



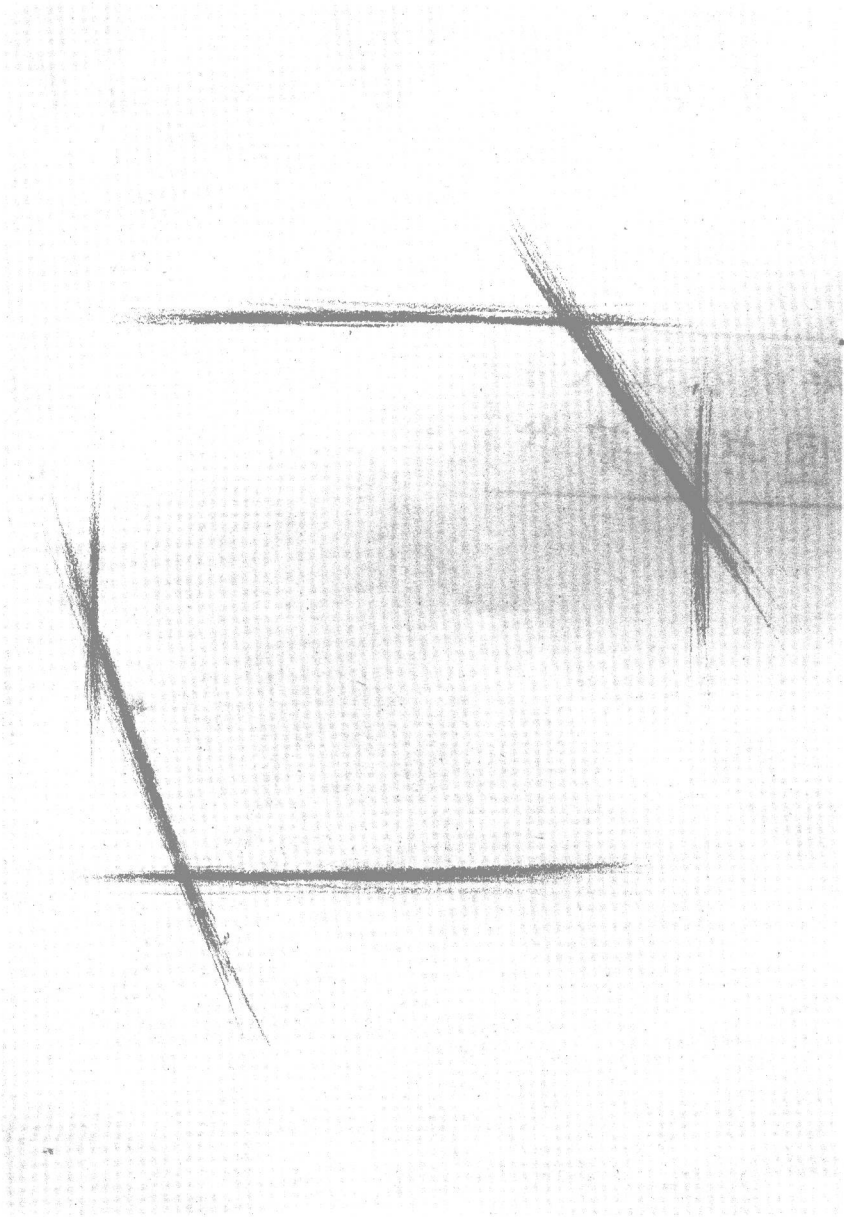
江西美术出版社



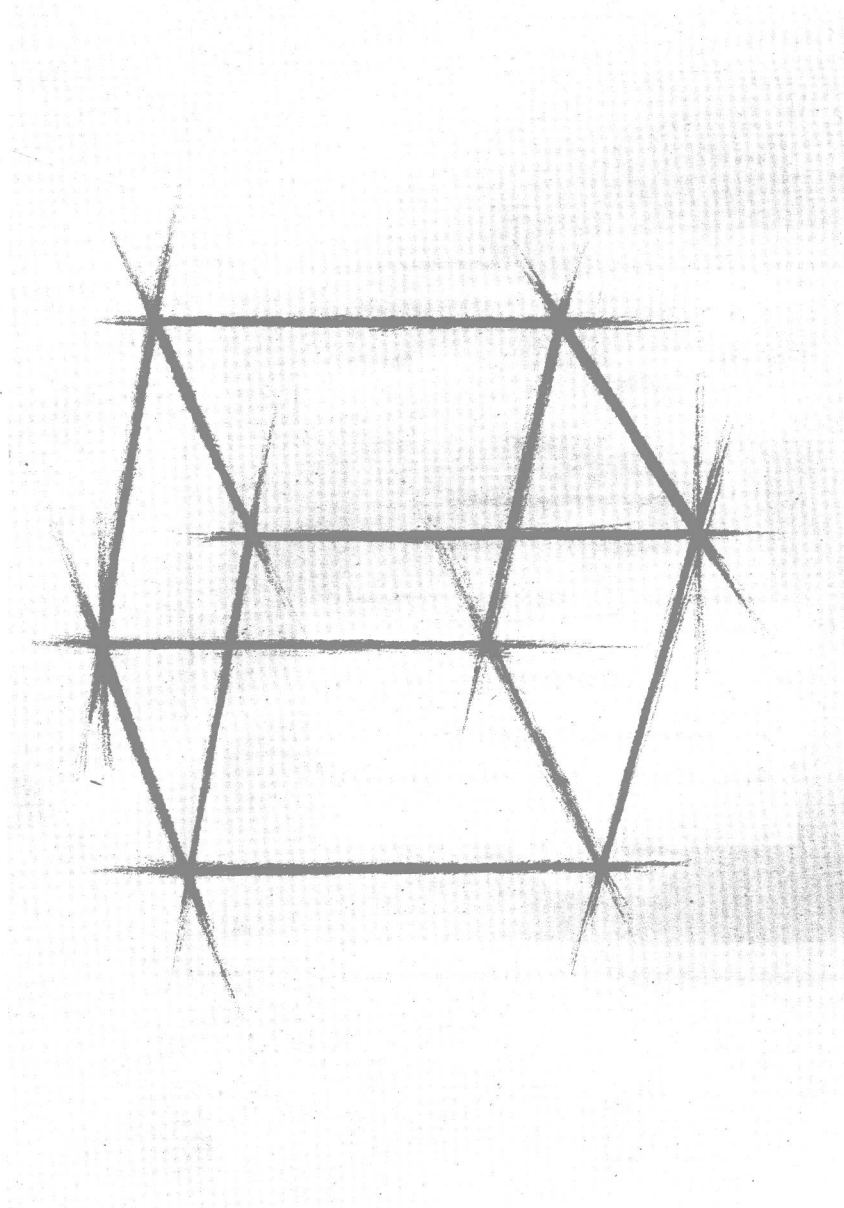
张会元 张会安 著

石膏几何形体

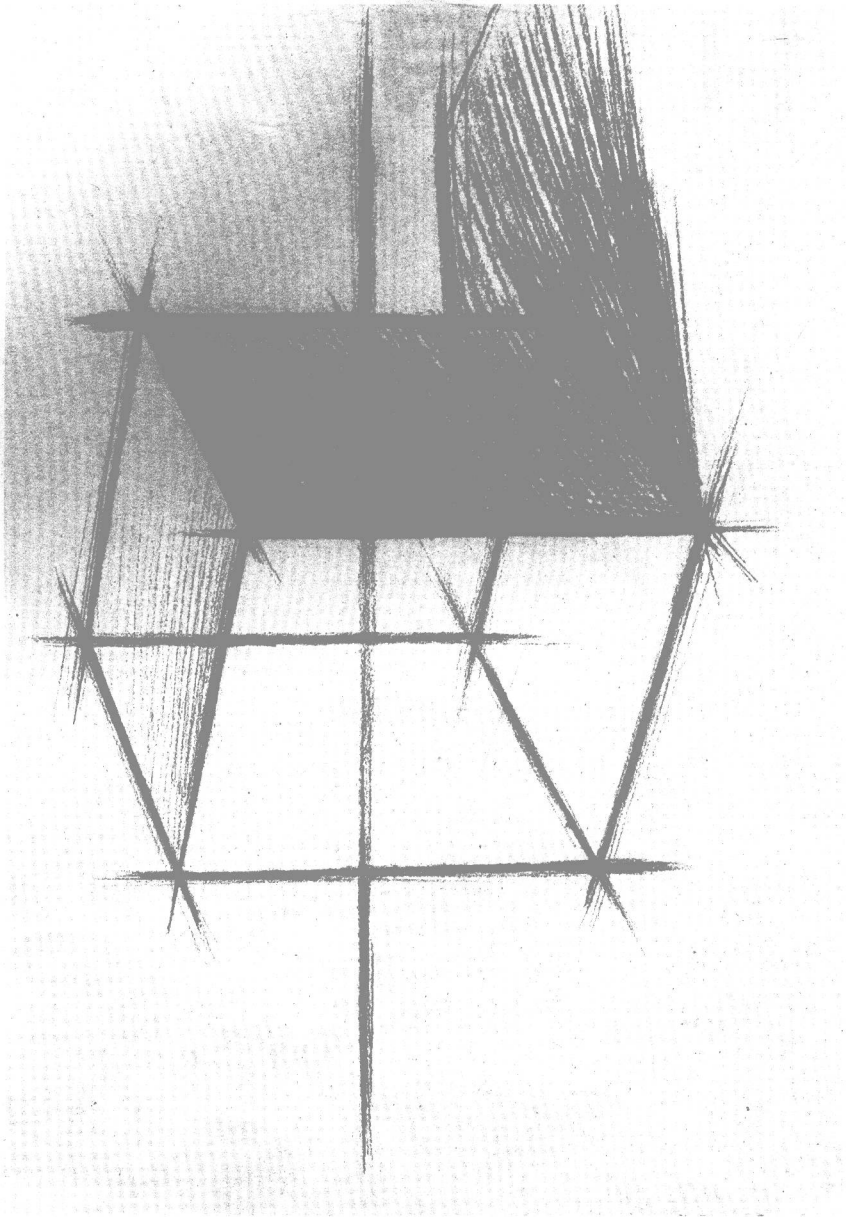
江西美术出版社



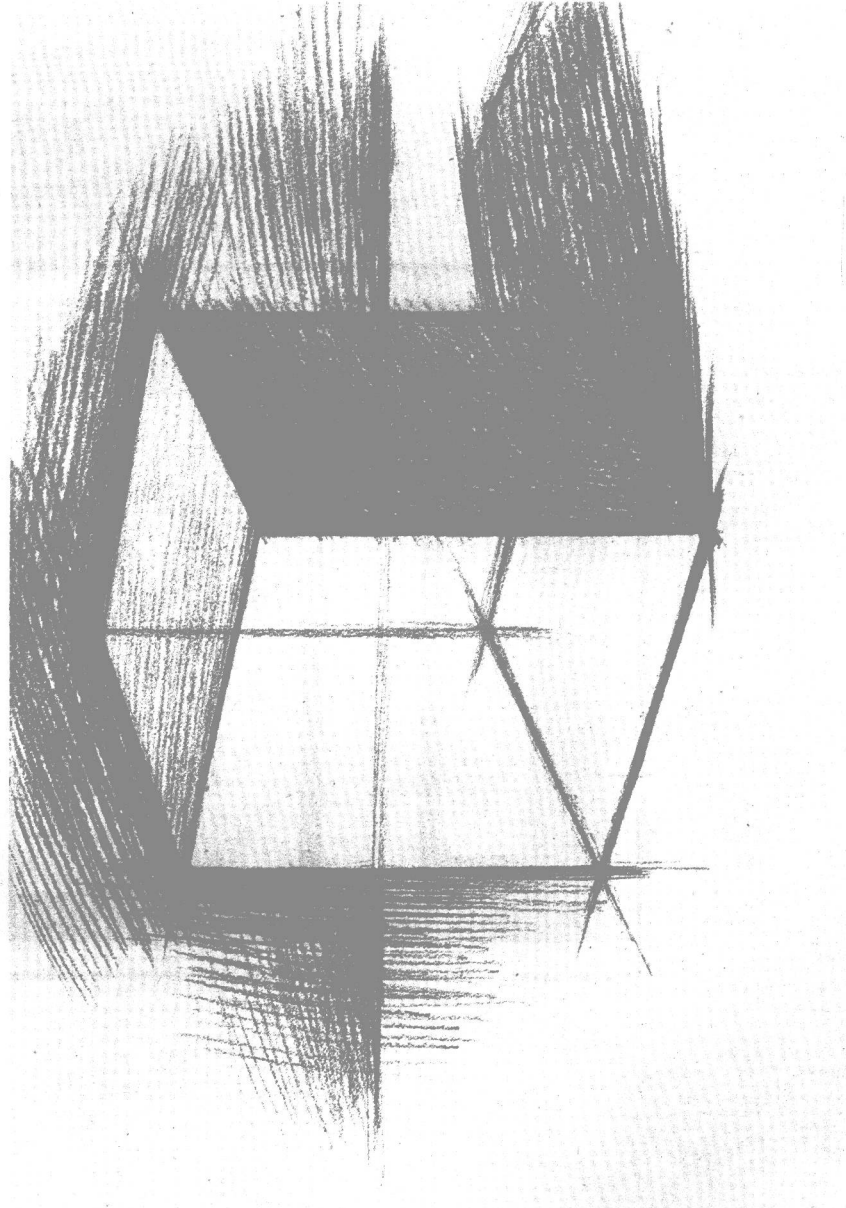
① 落幅 先观察出正方体的外轮廓基本形，然后用短直线定出正方体的上、下、左、右位置，即构图位置，画出正方体左右垂直边线和上、下相应的倾斜边线。



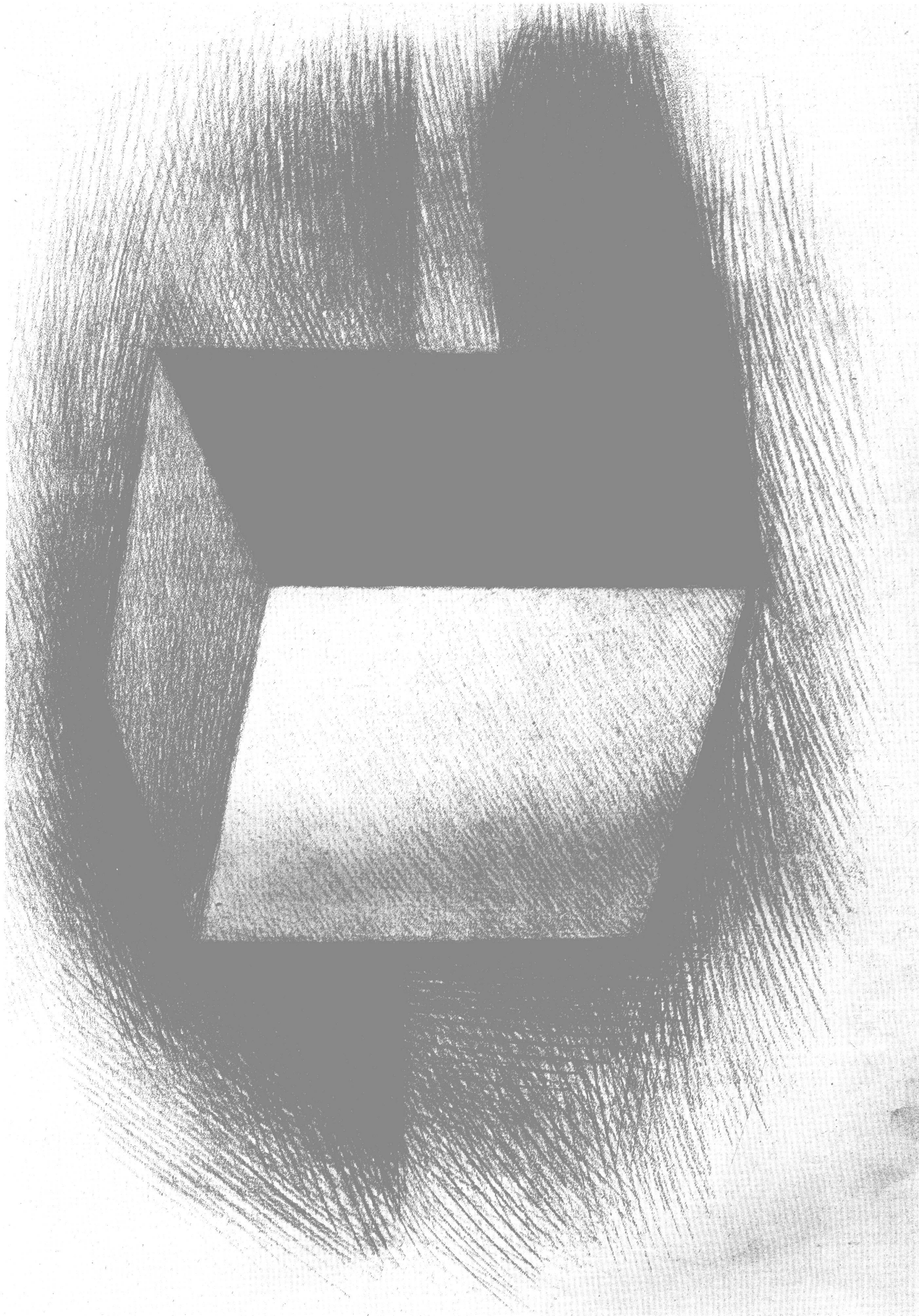
② 勾轮廓 目测出正方体的内轮廓与外轮廓间距、比例关系，分别画出中间的垂直边线和水平的倾斜边线，再依据结构、透视关系画出被遮挡的转折边线。



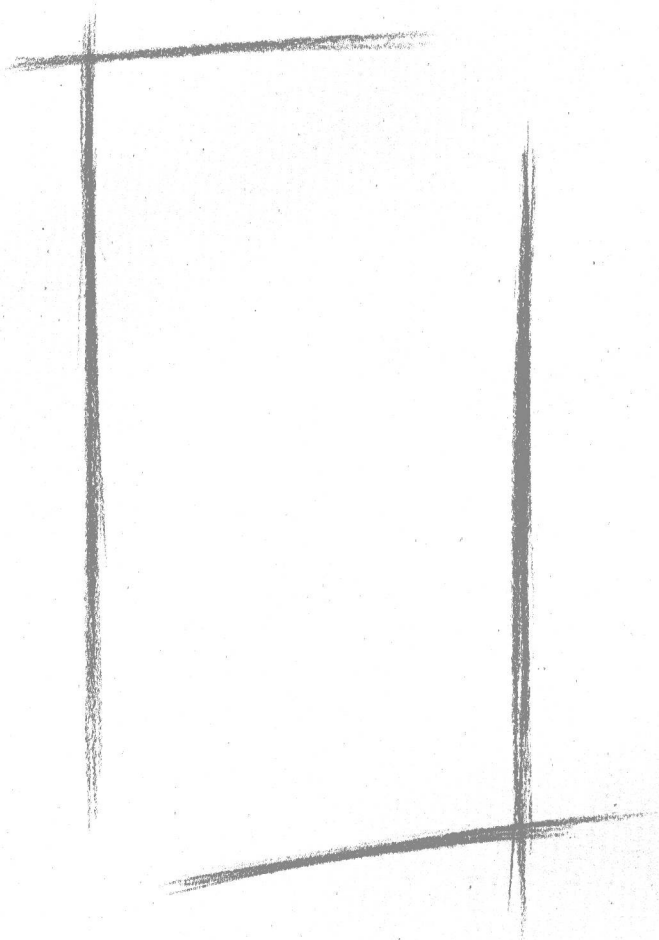
③ 画大体明暗 依据光的照射方向，铺出正方体的暗部和投影色调。



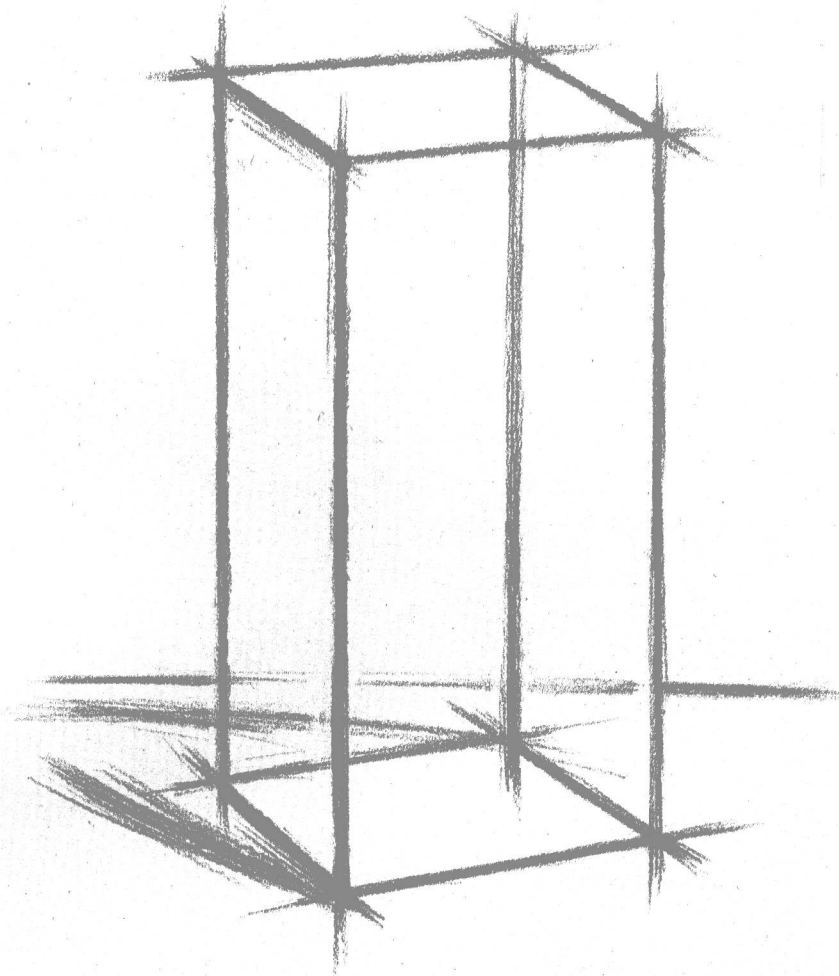
④ 深入刻画 通过整体分析与比较，画出中间色调，即正方体的次亮面和背景色调。



⑤ 调整完成 进一步分析、比较正方体的轮廓、比例、透视、色调等关系，再作全面调整和修改，使形体结构、比例透视更准确，色调更整体，空间感更强。

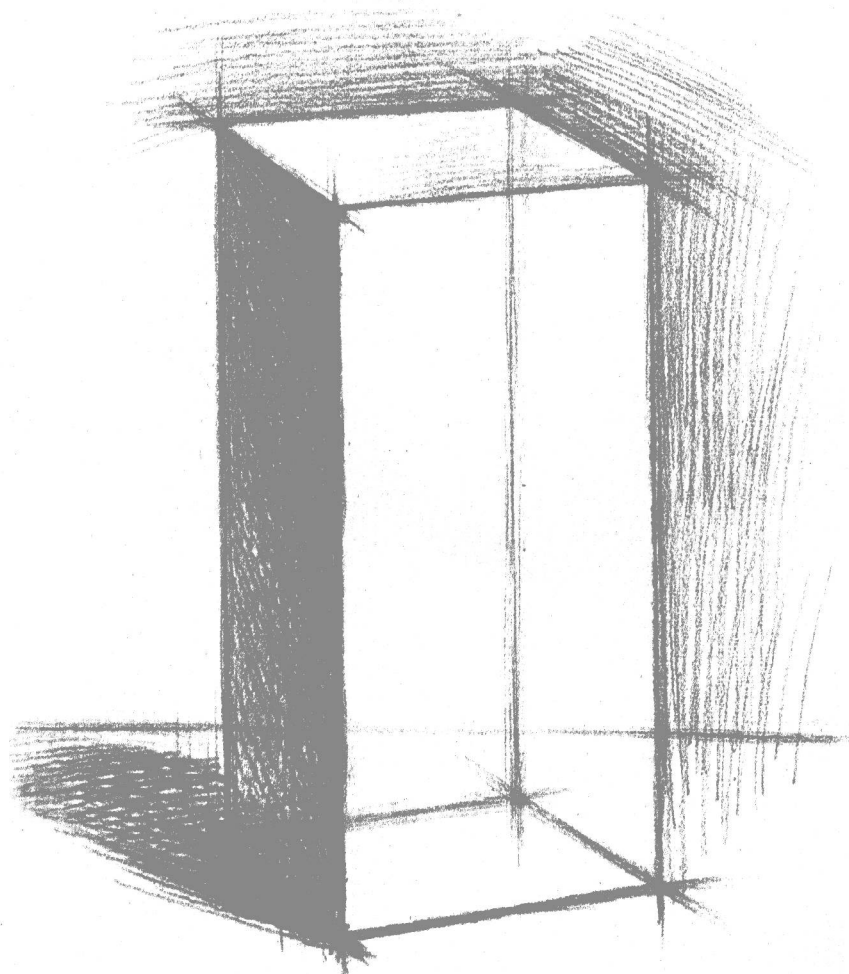


①用长直线概括出柱体的基本外形，从而定出构图位置。

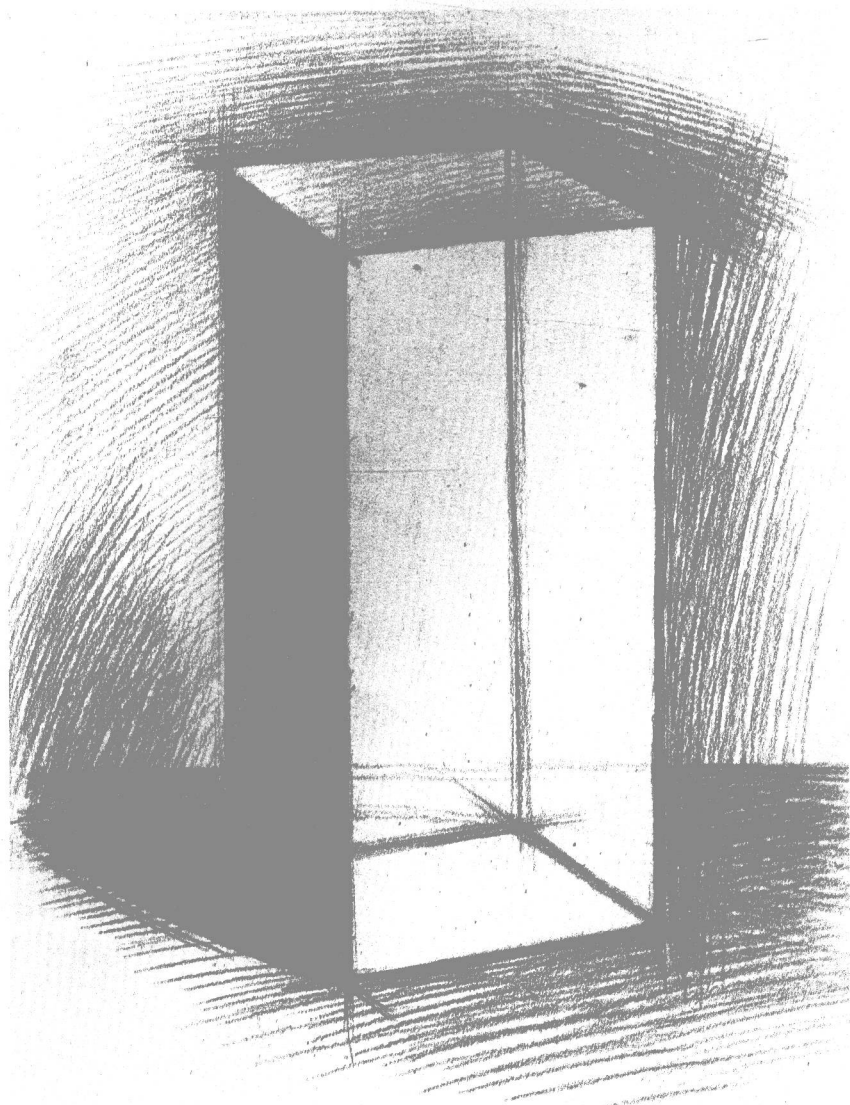


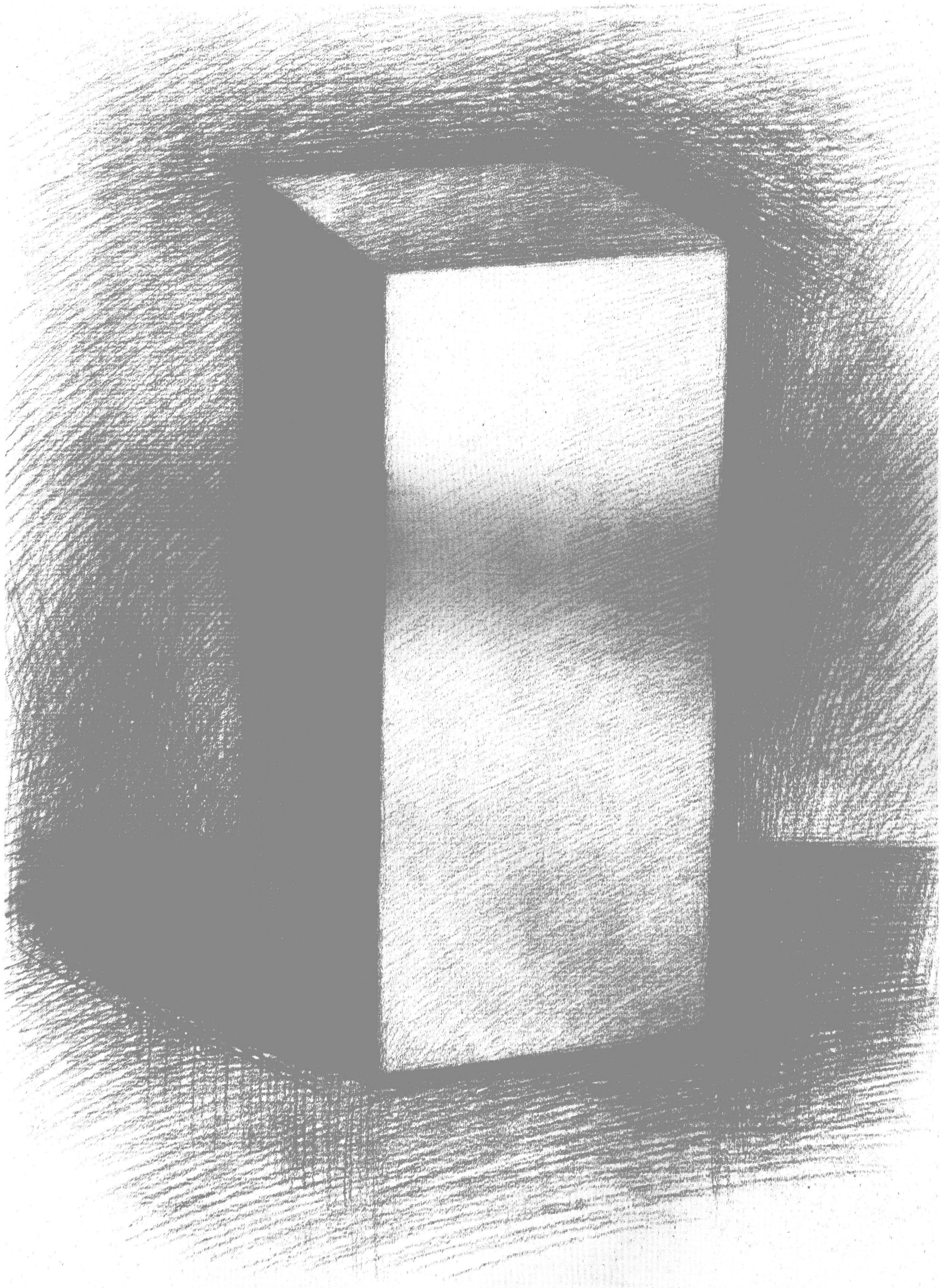
②目测左右、上下两面的比例关系，分别勾出中间的转折边线。再用穿透法画出看不见的转折边线，并比较两组平行线的透视变化。

③铺大体明暗。一般先画暗面，然后画次亮面，再画背景。铺色调应通过“比较”逐步加深。每个面的色调都有空间上由浅到深或由深到浅的过渡变化。

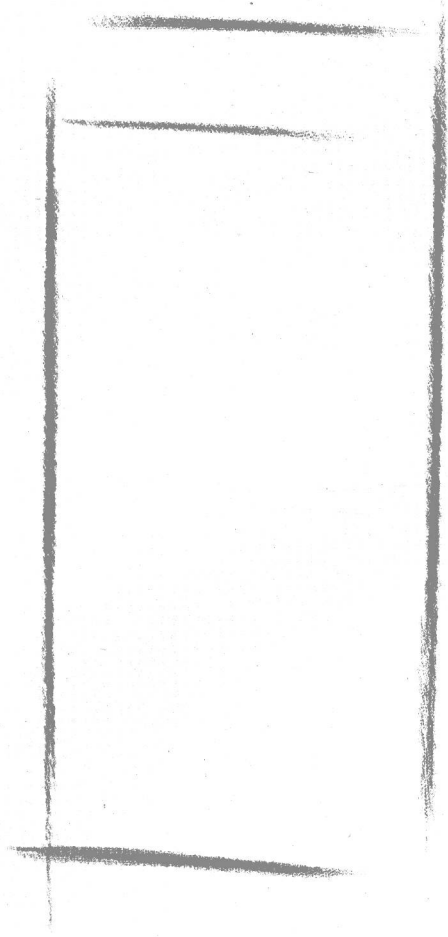


④进一步比较形体结构关系和色调对比关系，进行深入刻画。

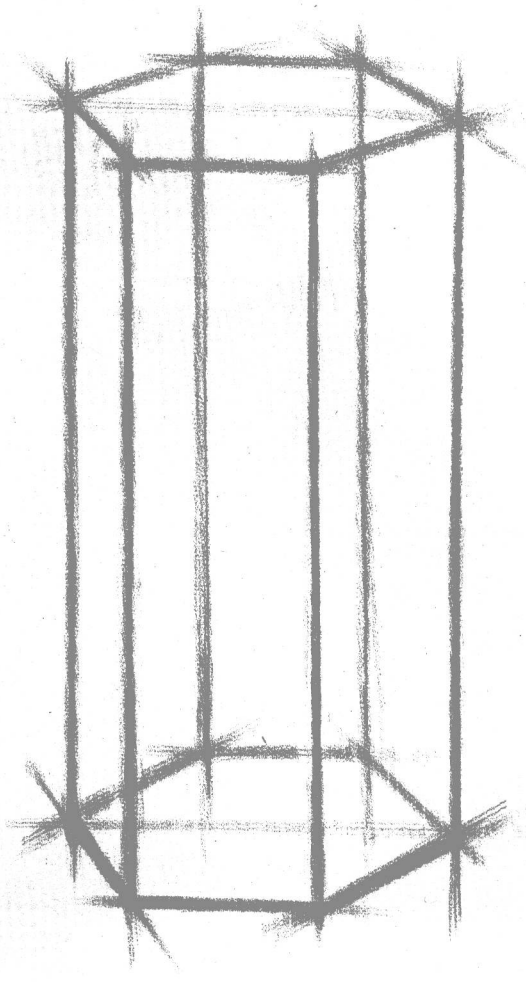




⑤继续深入细致的刻画，使形体结构进一步准确，色调表达到位，立体空间感更强。

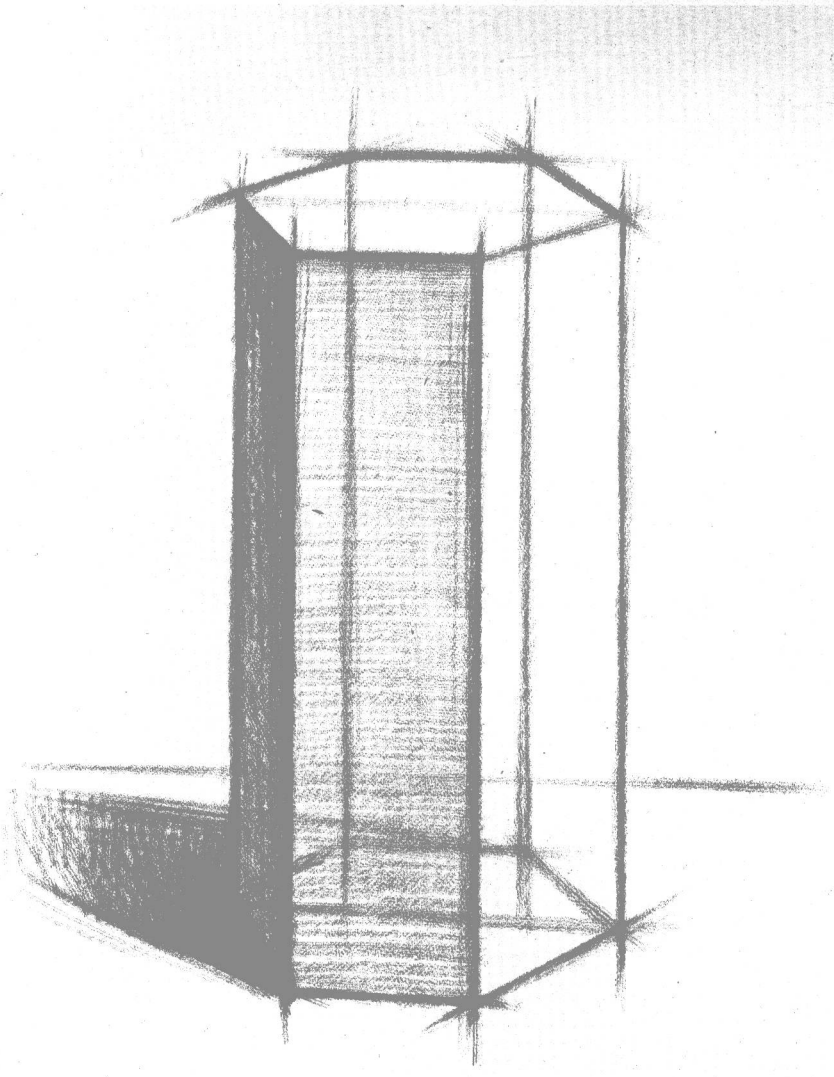


①用长直线概括出六面柱体的基本外形，从而定出构图位置。再勾出上下两面的转折位置。

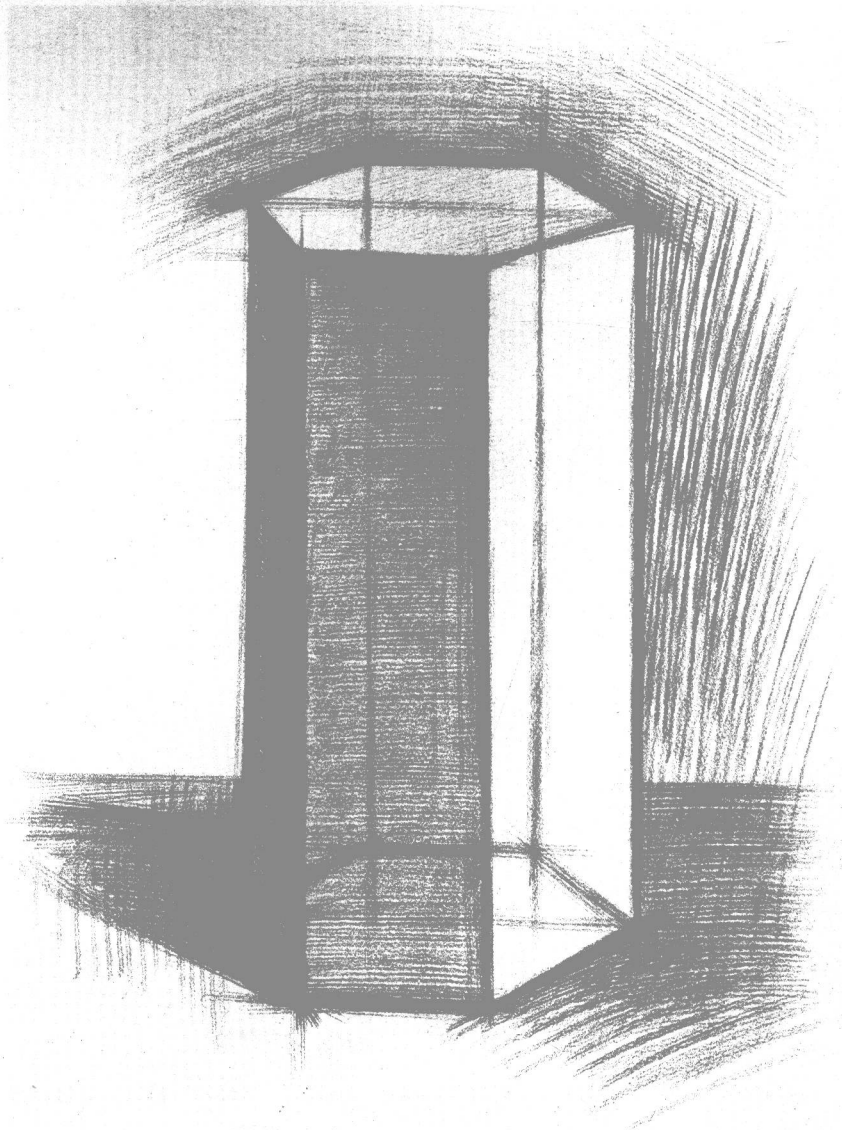


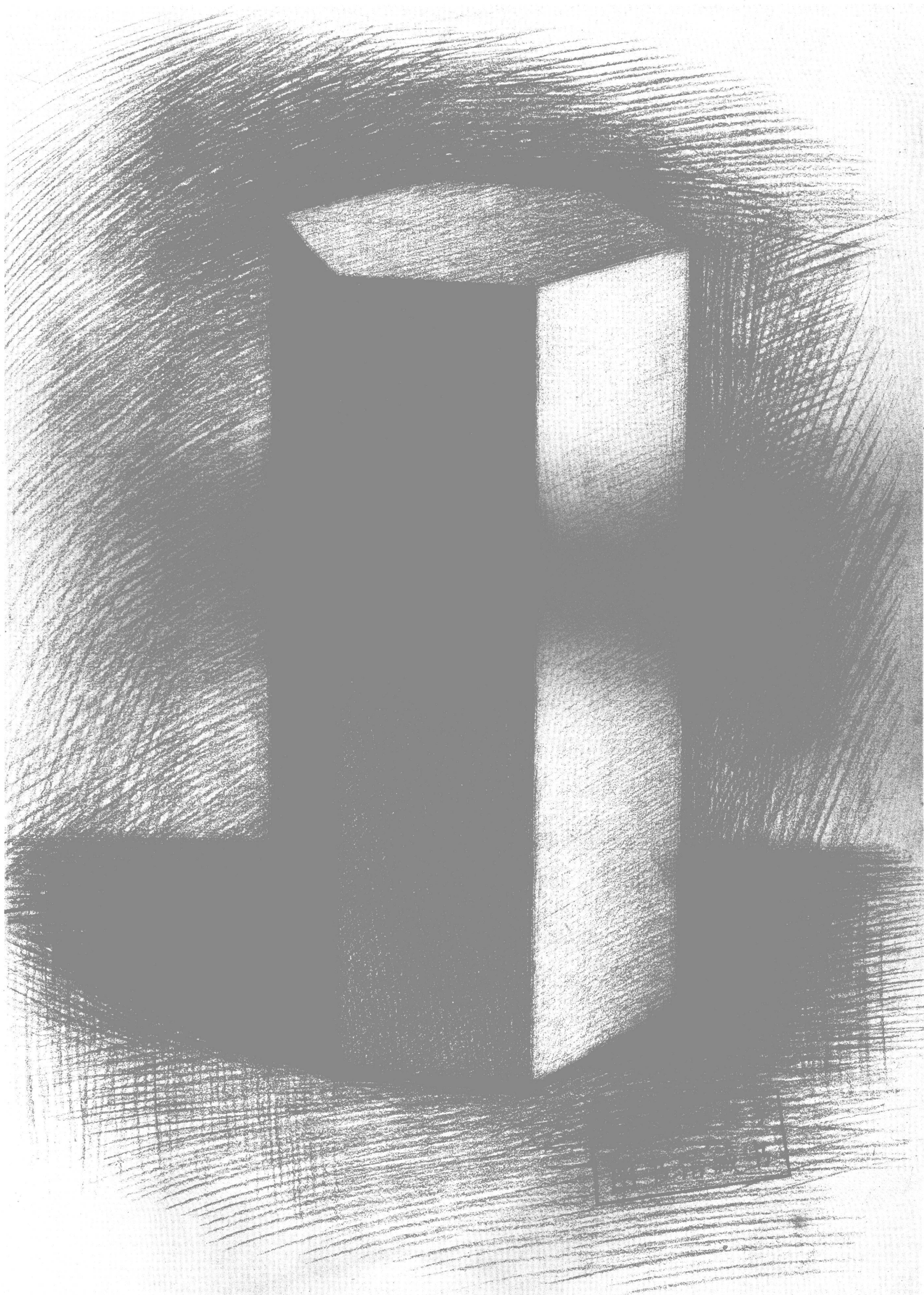
②根据比例关系，先勾出大面的转折位置，后勾小面的转折位置。再依据柱体的形体结构关系和平行线的透视关系，勾出其它面的转折位置(包括看不见的部位)。

③运用简单的色调，概括地铺出大体明暗关系，同时注意修改轮廓。

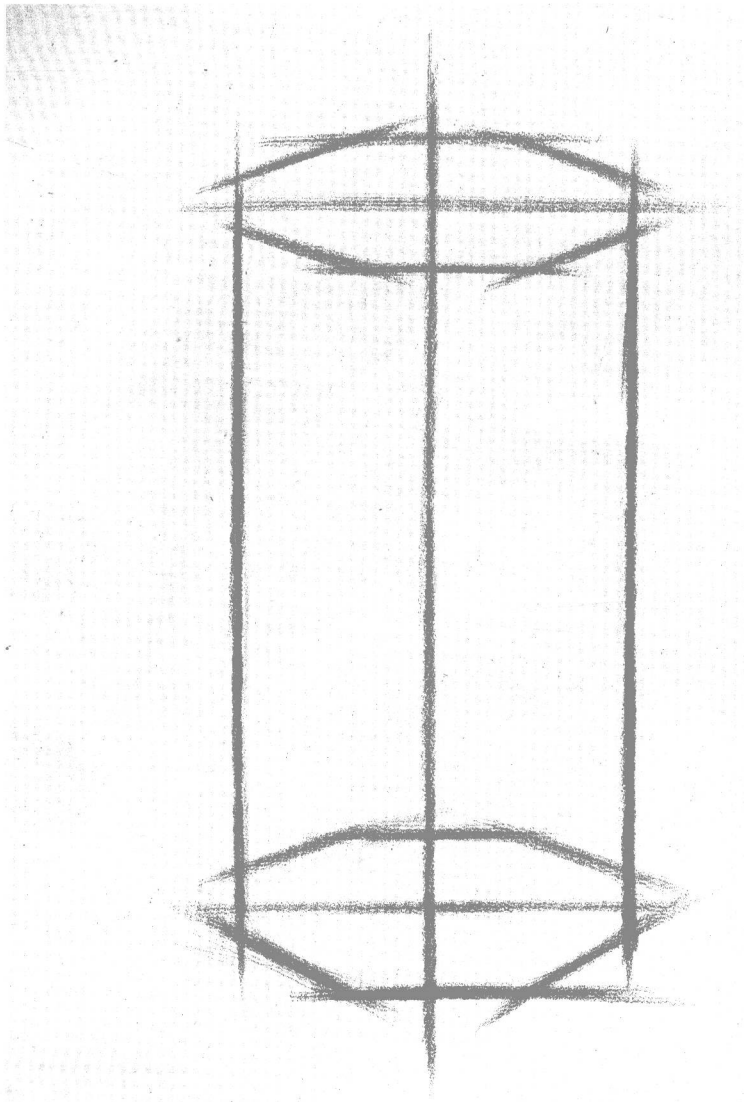


④铺出中间色调，即柱体的次亮面和背景色调，同时调整暗面的色调关系。



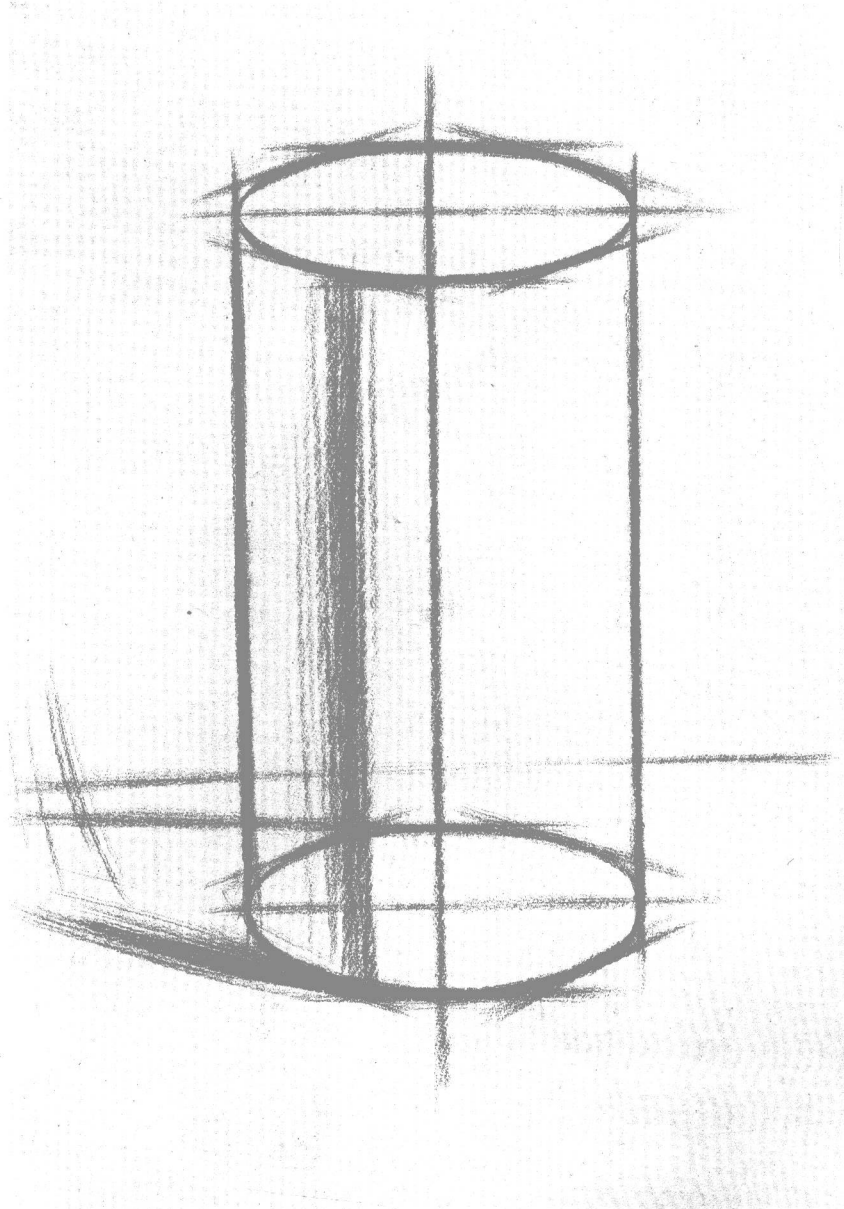
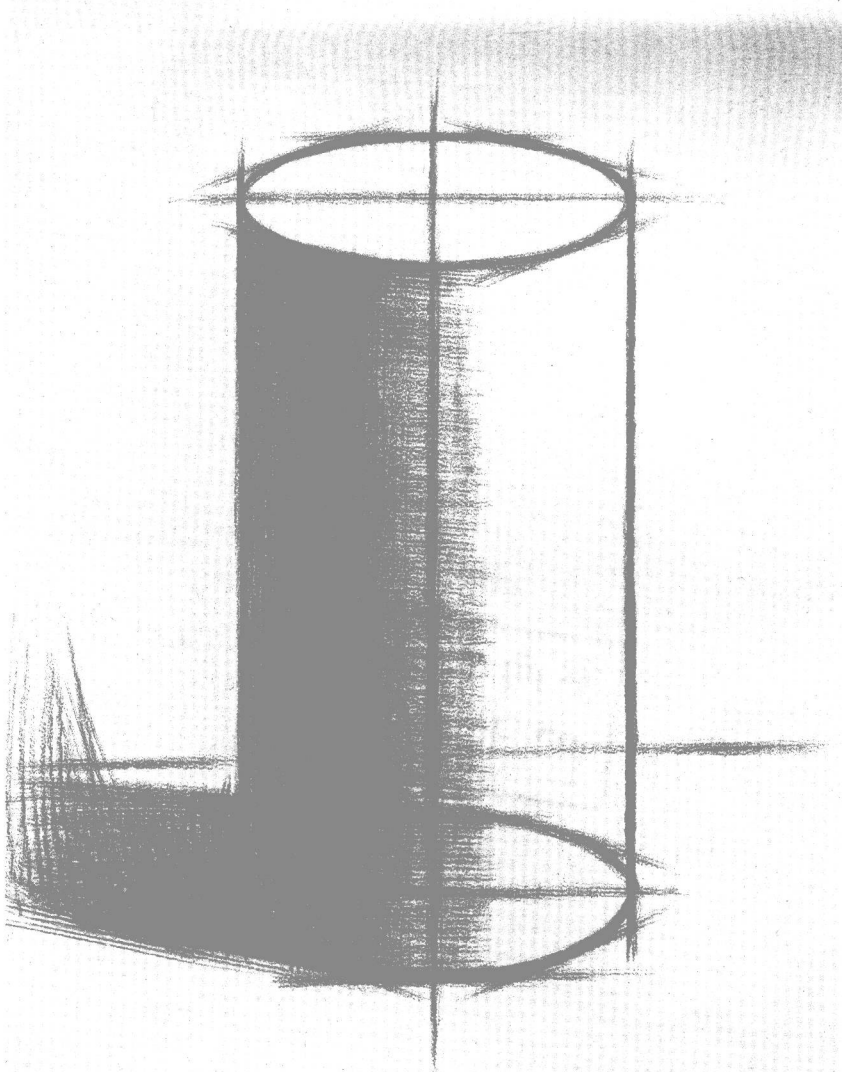


③进一步刻画所有面的色调变化，加强空间感、体积感。一般最亮处和最暗处都在最突出的部位。因为此处是方面转折，故最亮处旁边也是最暗处。另外，一般前面对比强烈，后面对比模糊；上面对比强烈，下面对比模糊。



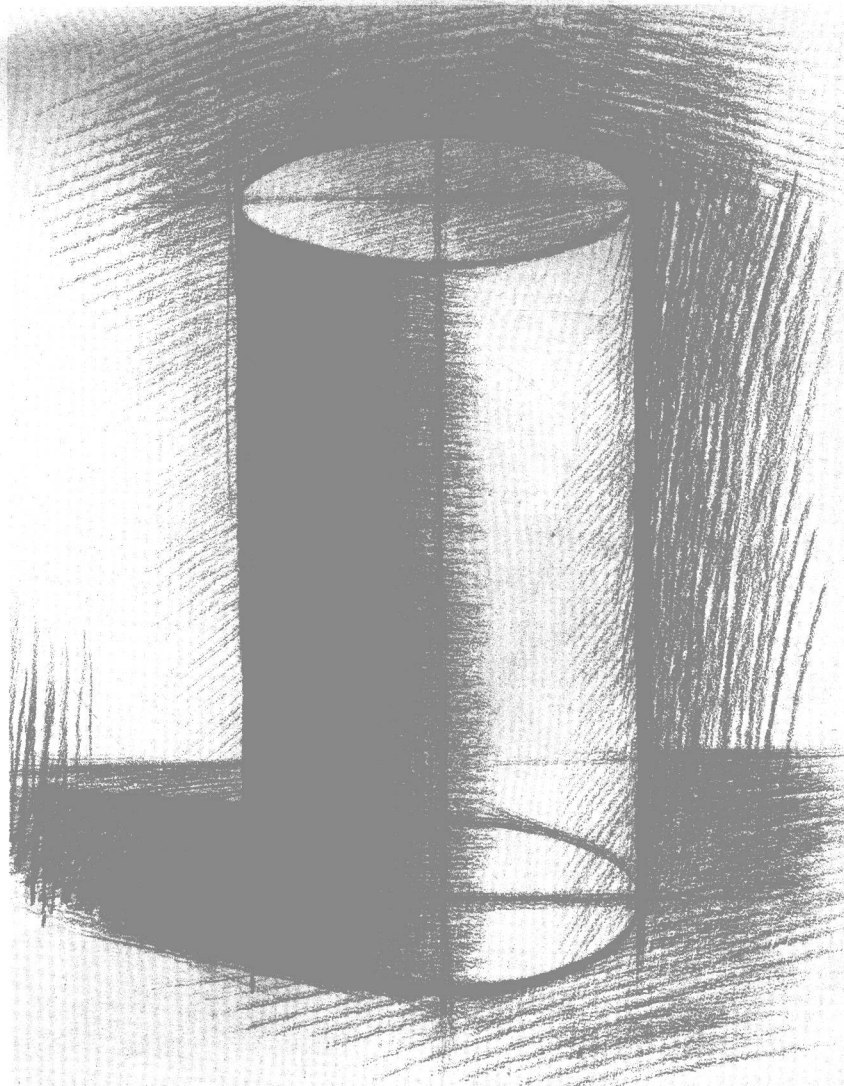
①先用直线概括出圆柱体的基本外形,定出构图的位置。然后勾出圆柱体的中心垂直线,校对两侧边的对称关系。再用直线概括出圆柱体的上、下底圆面的基本形。

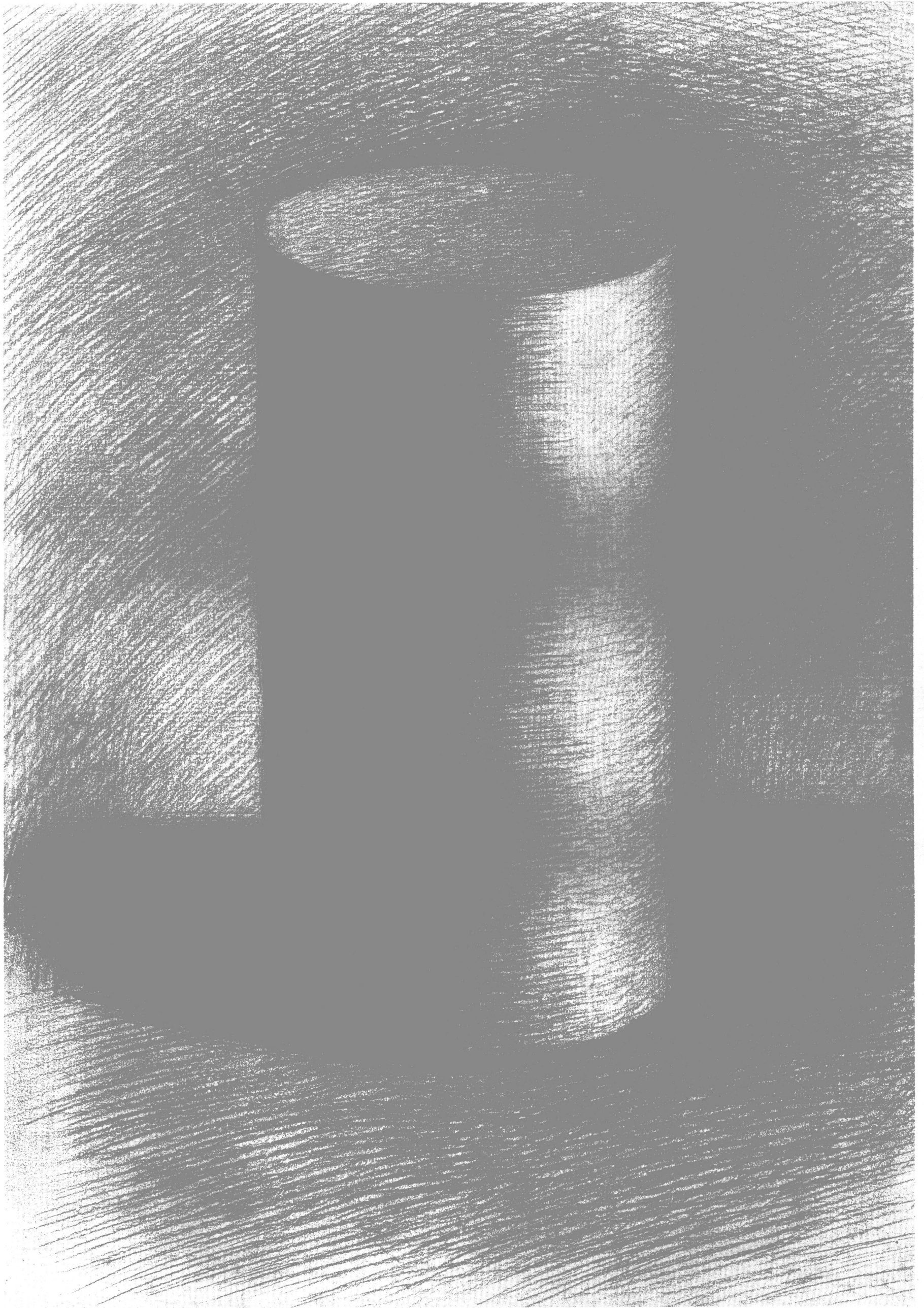
③先铺出暗部色调(包括投影色调),并大致画出暗部色调的轻重变化,然后画出亮面与暗面的过渡色调(即次亮面色调)。



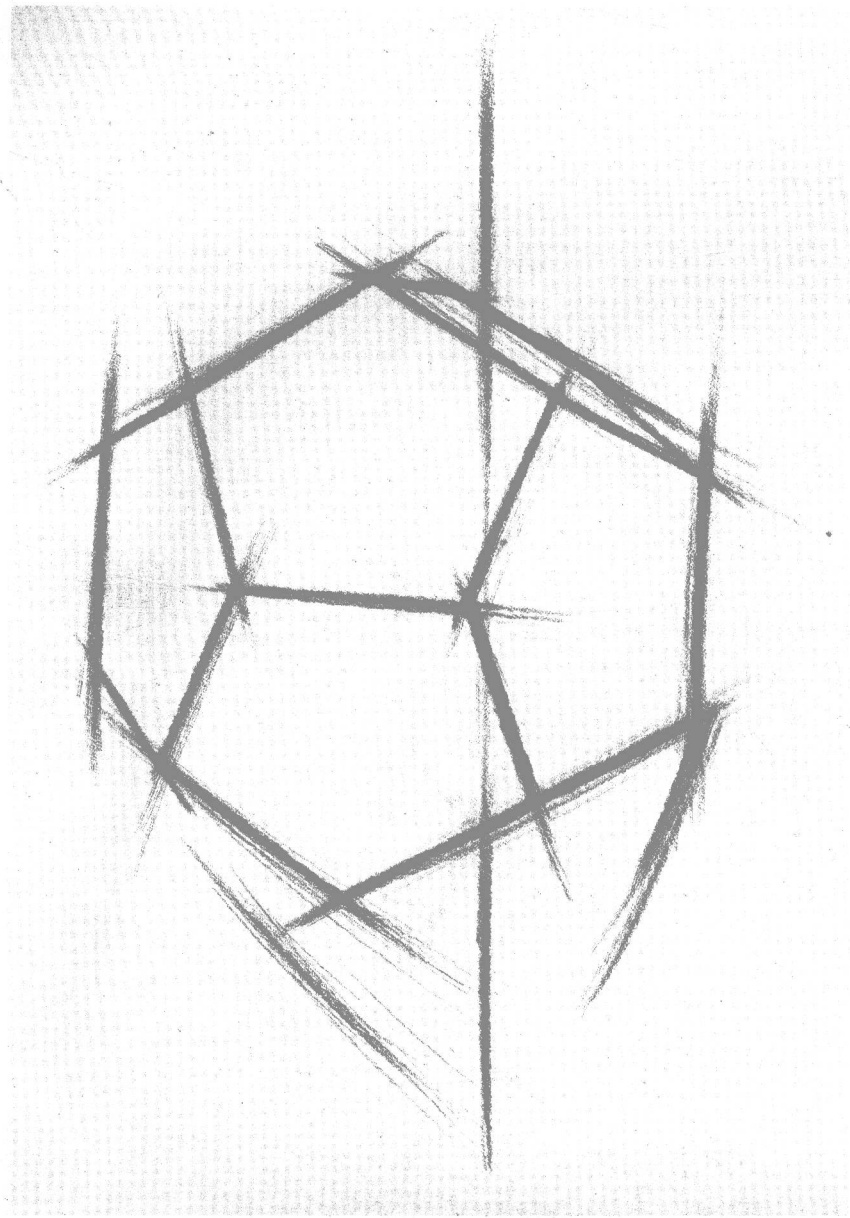
②用短直线逐步切出圆柱体上、下底圆,并勾出明暗交界线和投影位置。

④铺出台布、背景的色调,表现出环境与圆柱体的大体色调对比关系。同时注意调整、修改形体比例、结构关系。



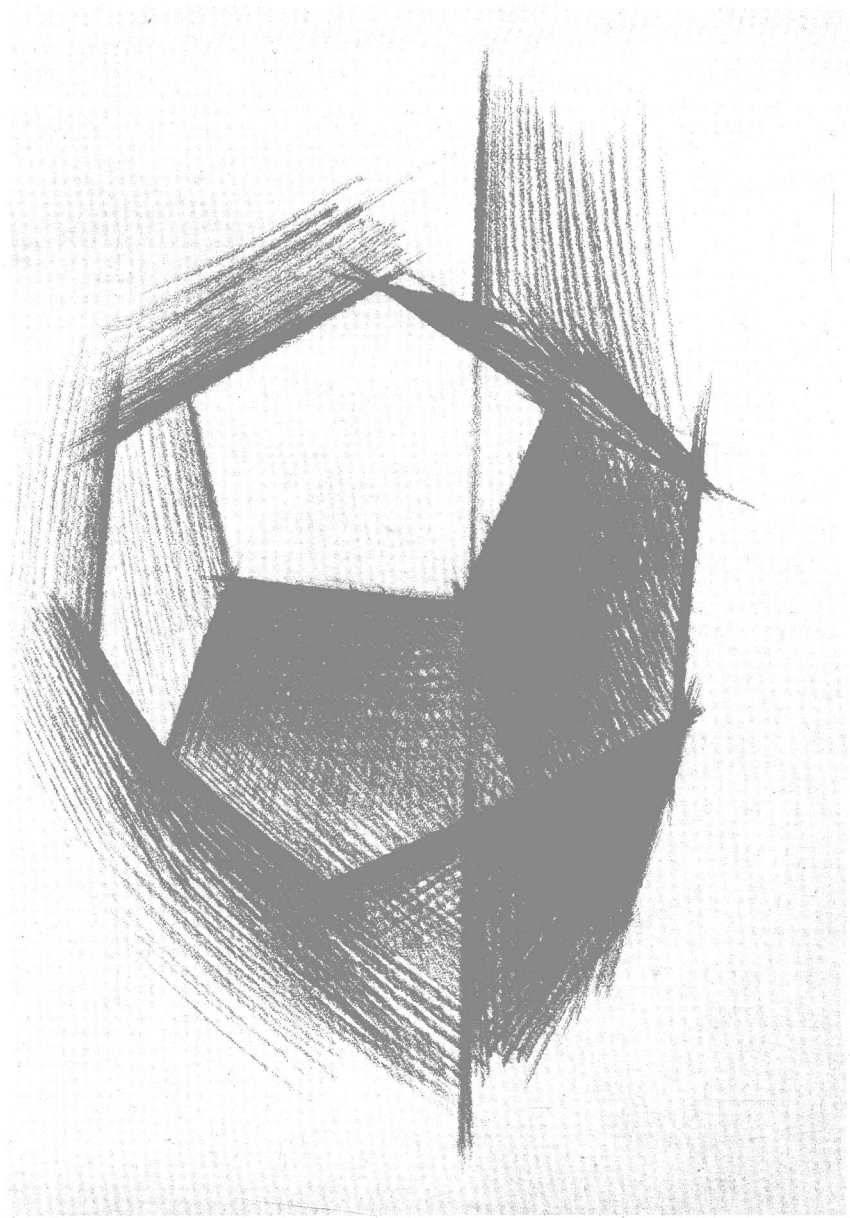
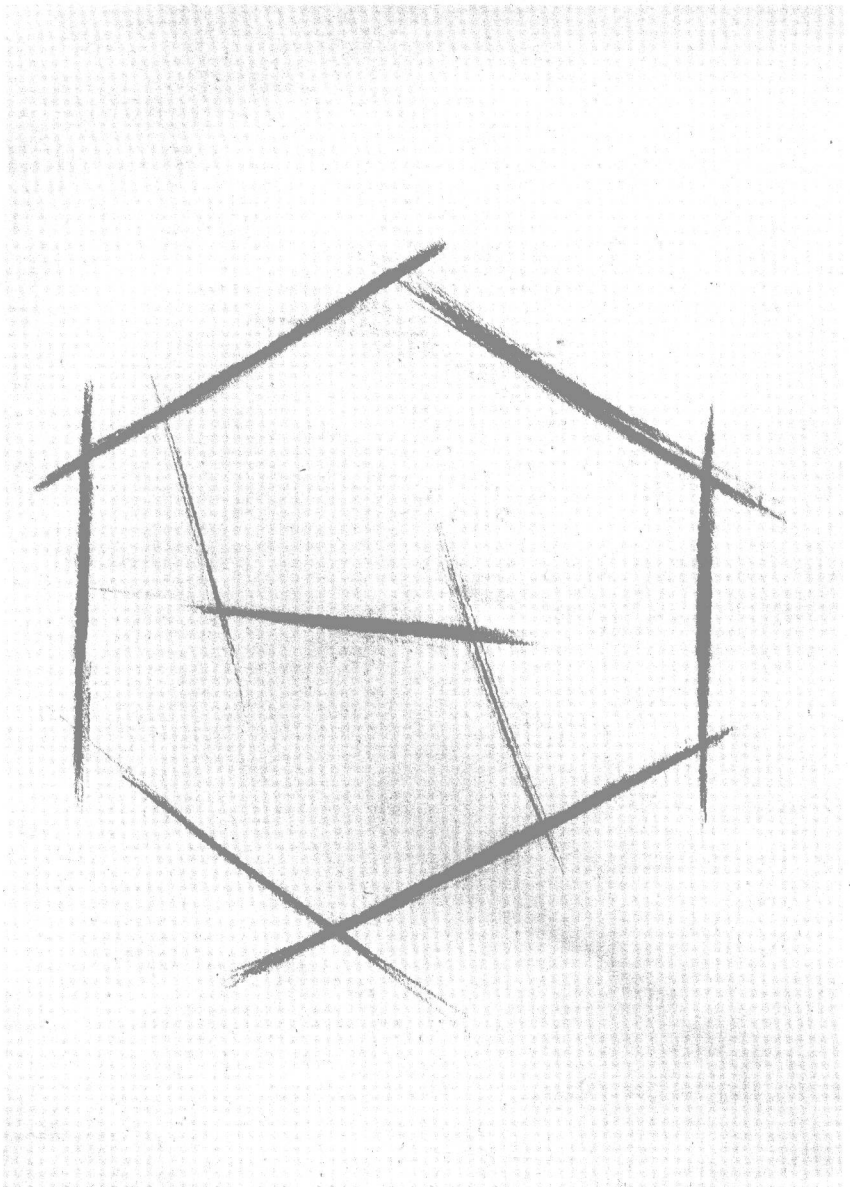


③进一步对圆柱体及环境的形体、结构、比例、透视作全面的调整与修改，逐步使形体更准确，画面更完整统一。



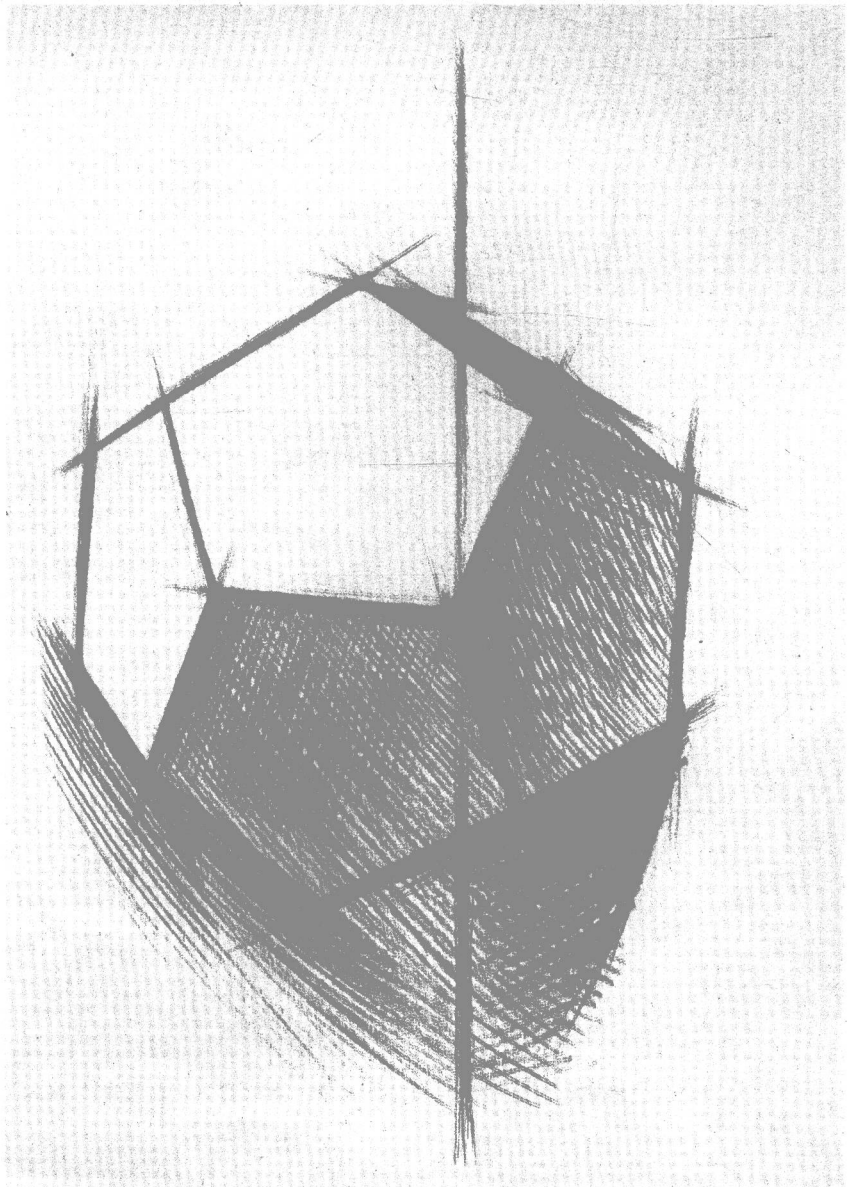
②运用目测法比较出各方向上的几段间的比例关系，从而勾画出对象的内轮廓，同时调整外轮廓位置，并画出台面和投影位置。

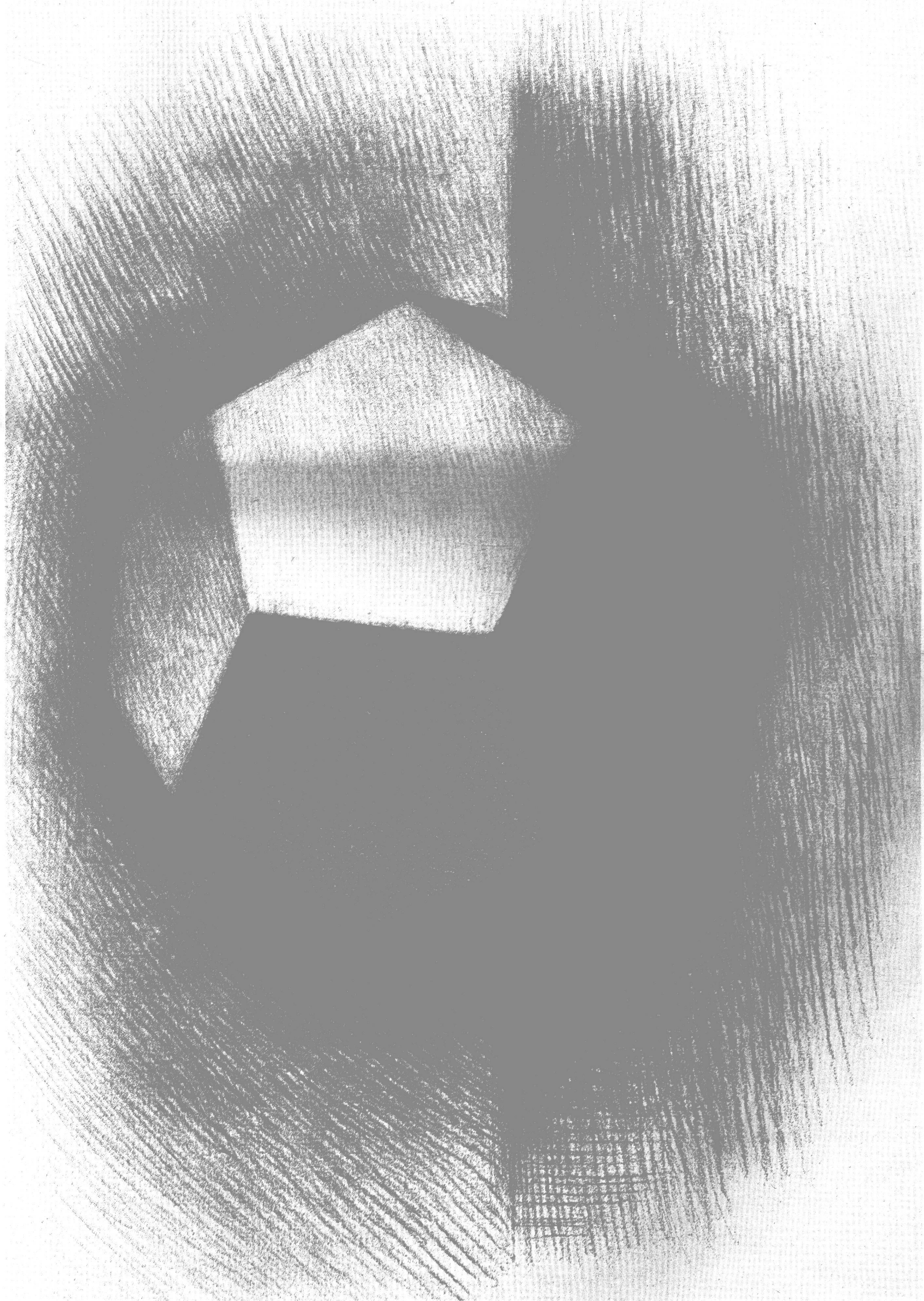
①先用长直线概括出对象的基本外形，定出构图大体位置，再勾出对象横向的大段比例位置。



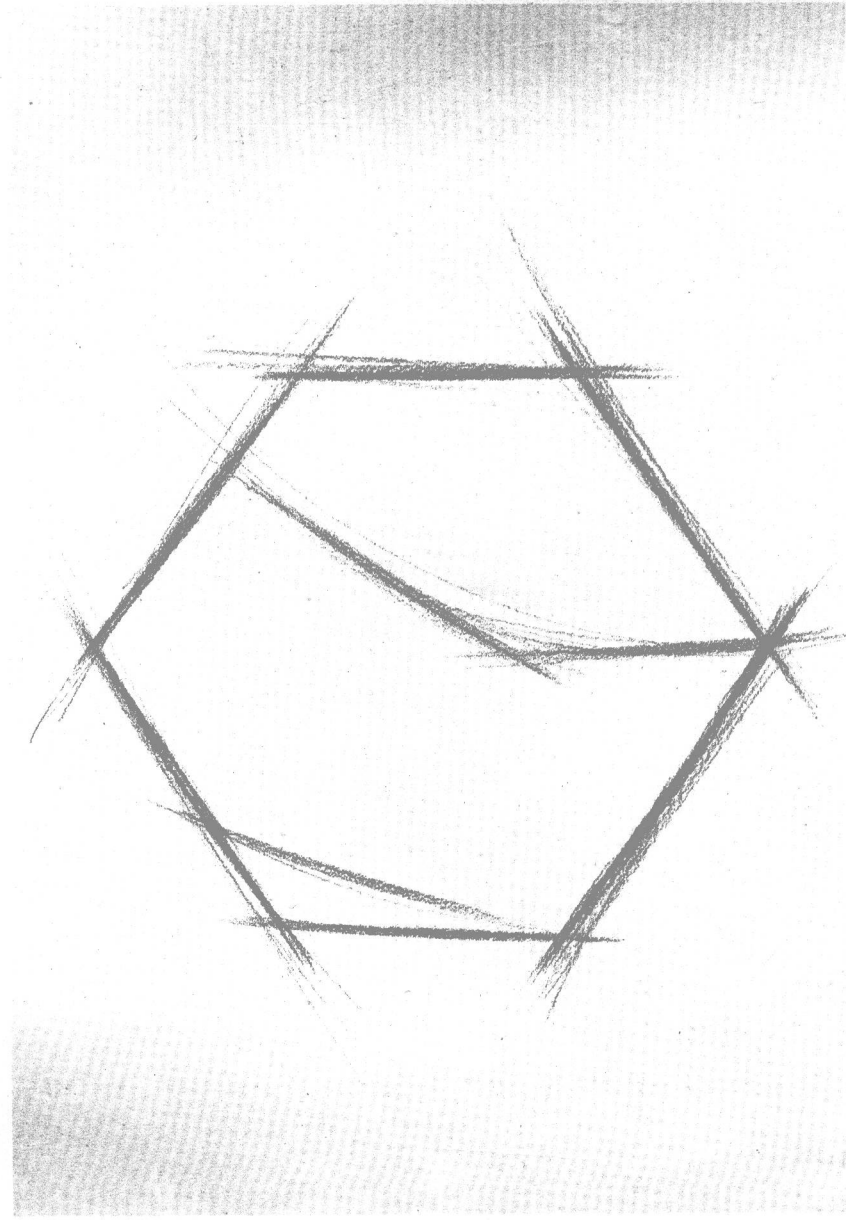
④先铺出次亮面色调，再铺背景色调以衬托出对象的亮面。然后深入刻画暗面部位的色调层次关系。

③整体的、连成一片的铺出大体明暗关系。

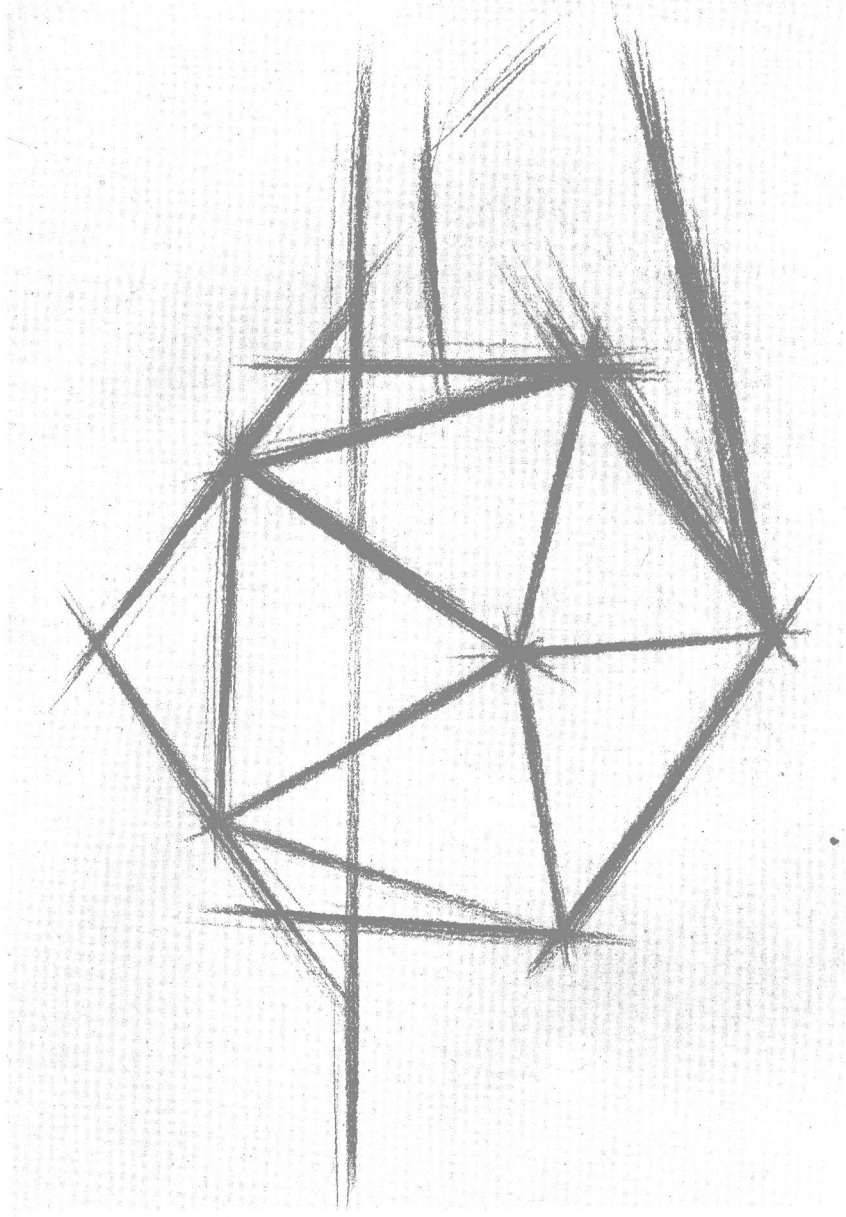




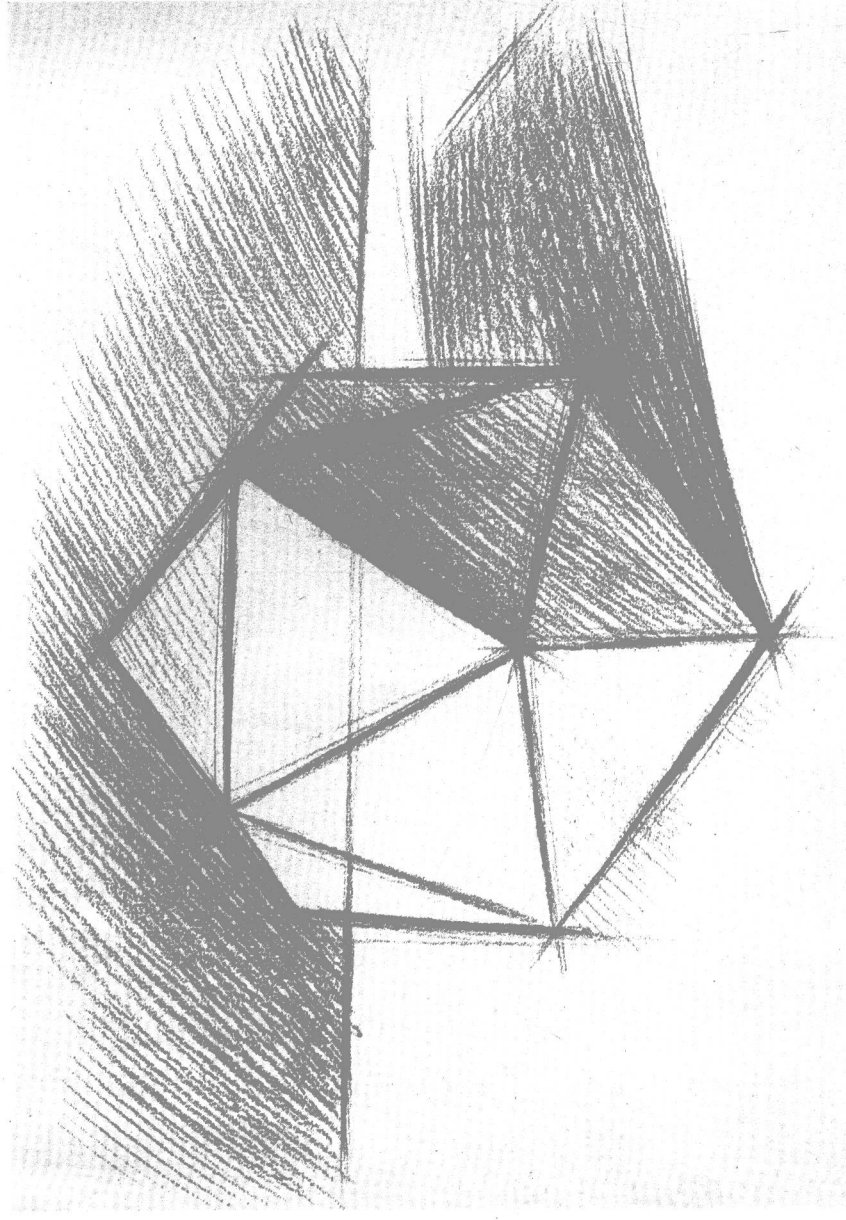
⑤ 进一步深入刻画细节，画出各面的色调层次变化，以及各边线的强弱、轻重、尖锐等变化，从而加强对对象的空间感、立体感、整体感。



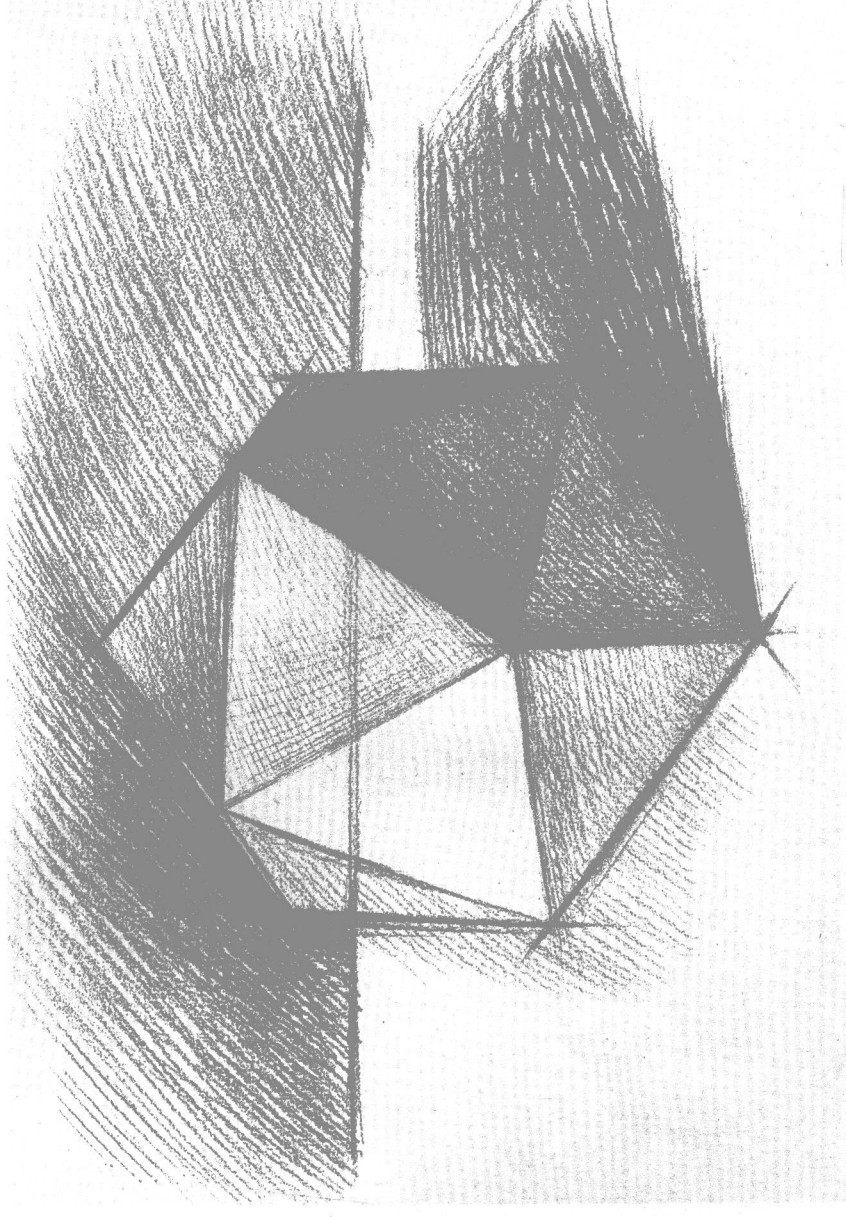
①先用长直线概括出十二面体的最简单的基本外形、从而定出构图的上、下、左右最宽点位置，再用长直线或长弧线勾画出十二面体横向的三段比例位置。



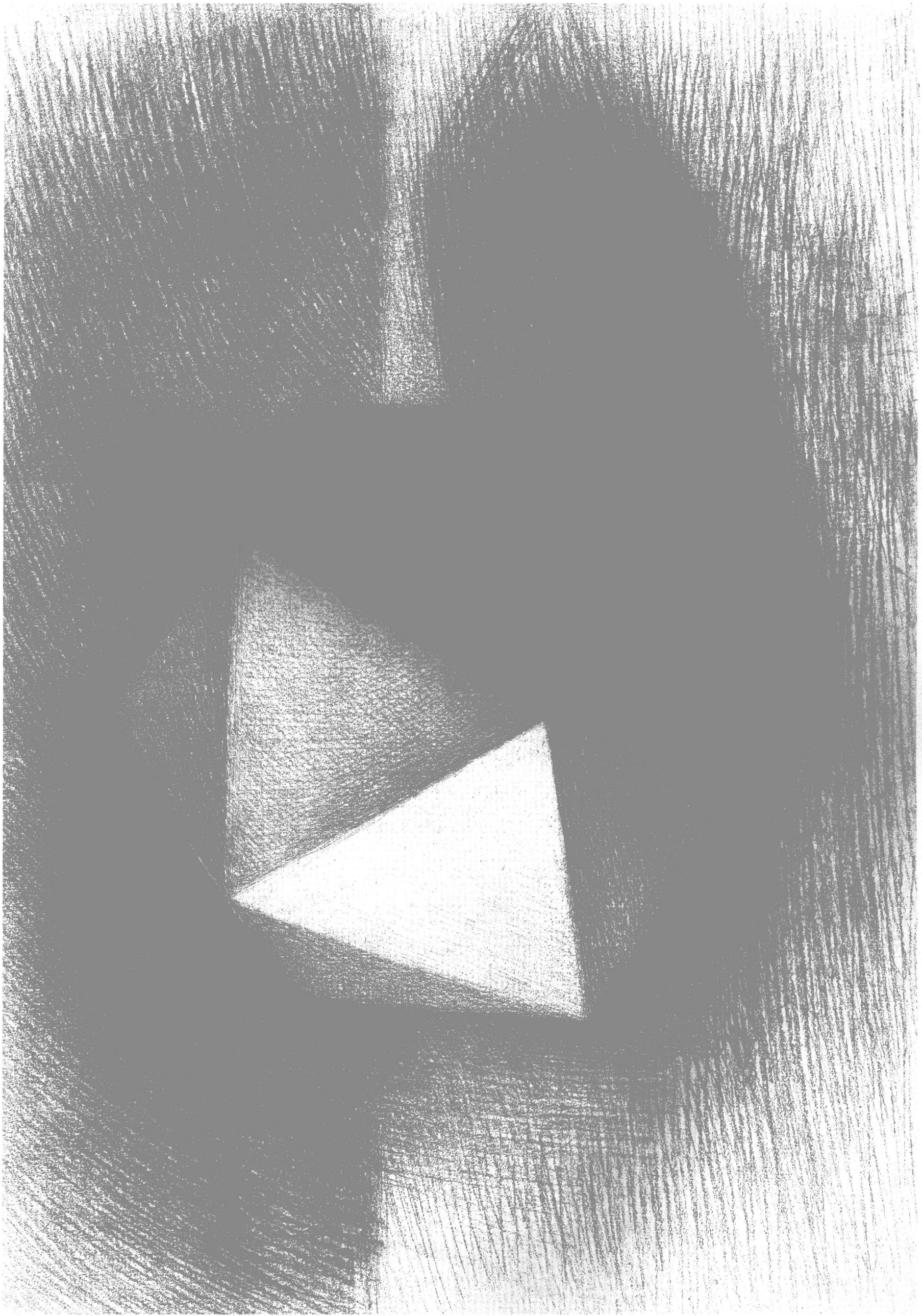
②继续用同样的方法勾画出十二面体其它方向的三段比例位置。立体地想象对象、立体地勾画轮廓，并勾出台面和投影位置。



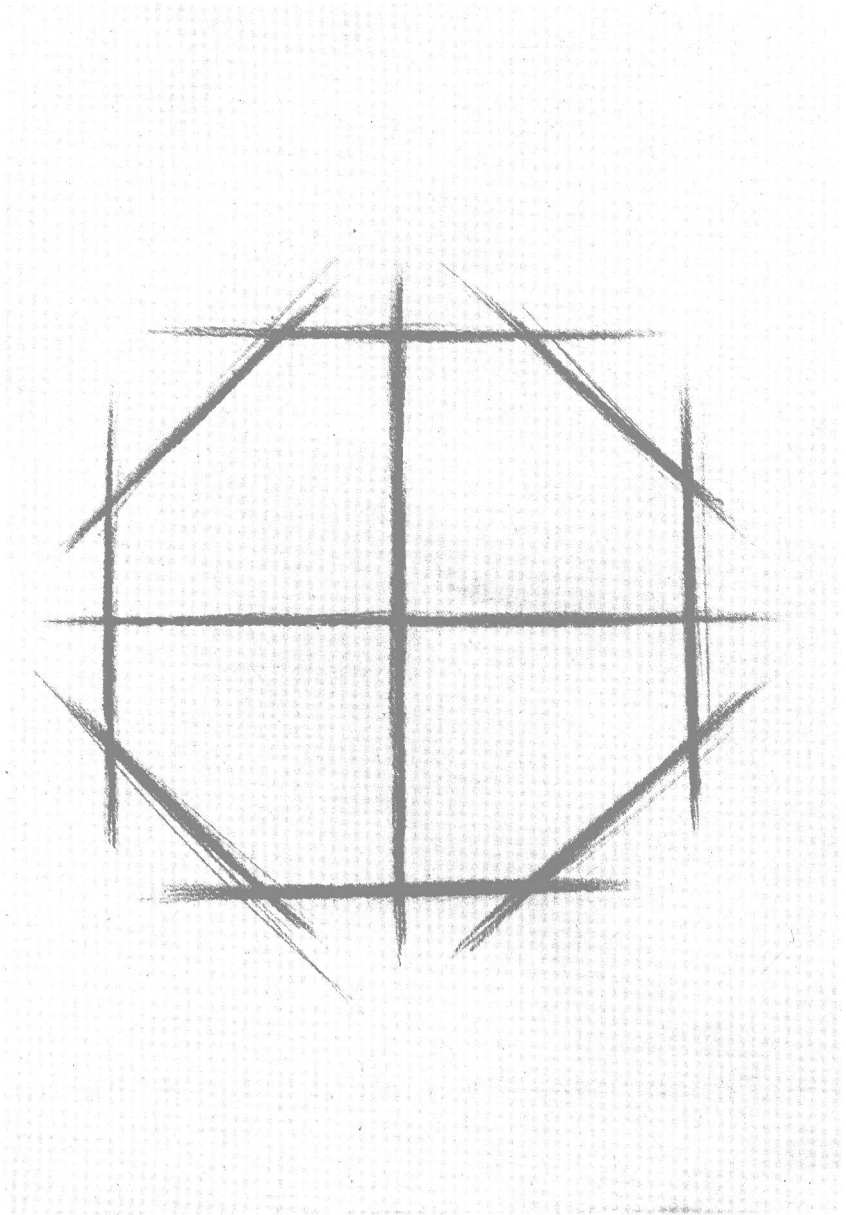
③整体的、连成一片的铺出大体明暗关系。



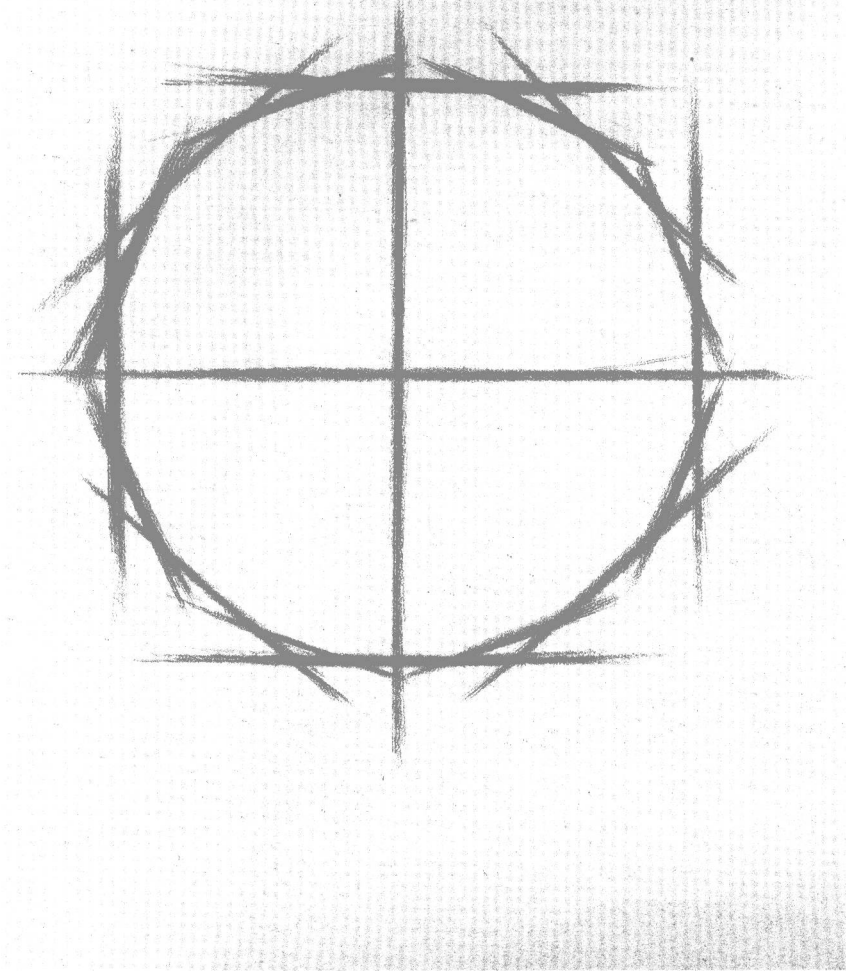
④进一步调整大体明暗，加强前后对比关系，逐步丰富块面色调变化。



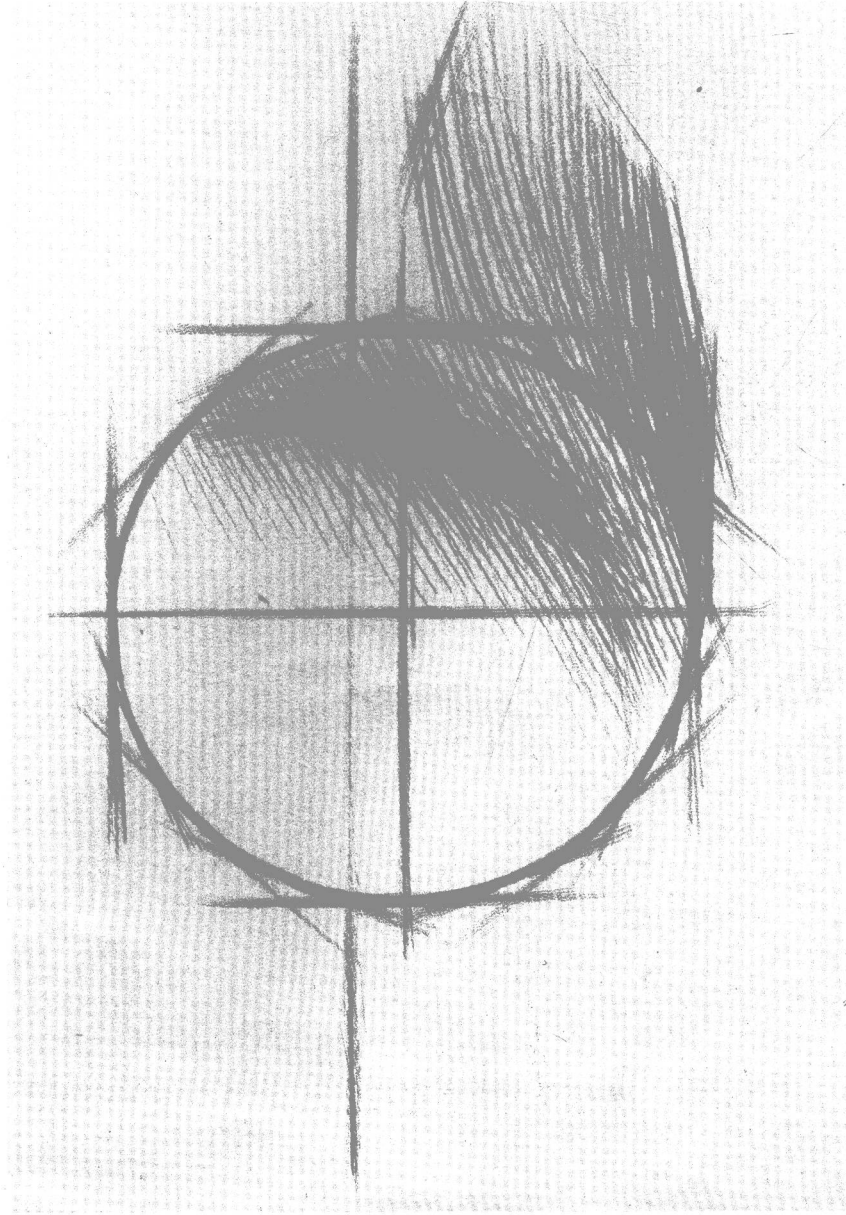
⑤ 深入分析、比较对象各部位的体面关系，以及局部与整体关系，对轮廓与色调作全面的调整与修改，逐步使色调更丰富、到位，形体结构更准确，画面更完整。



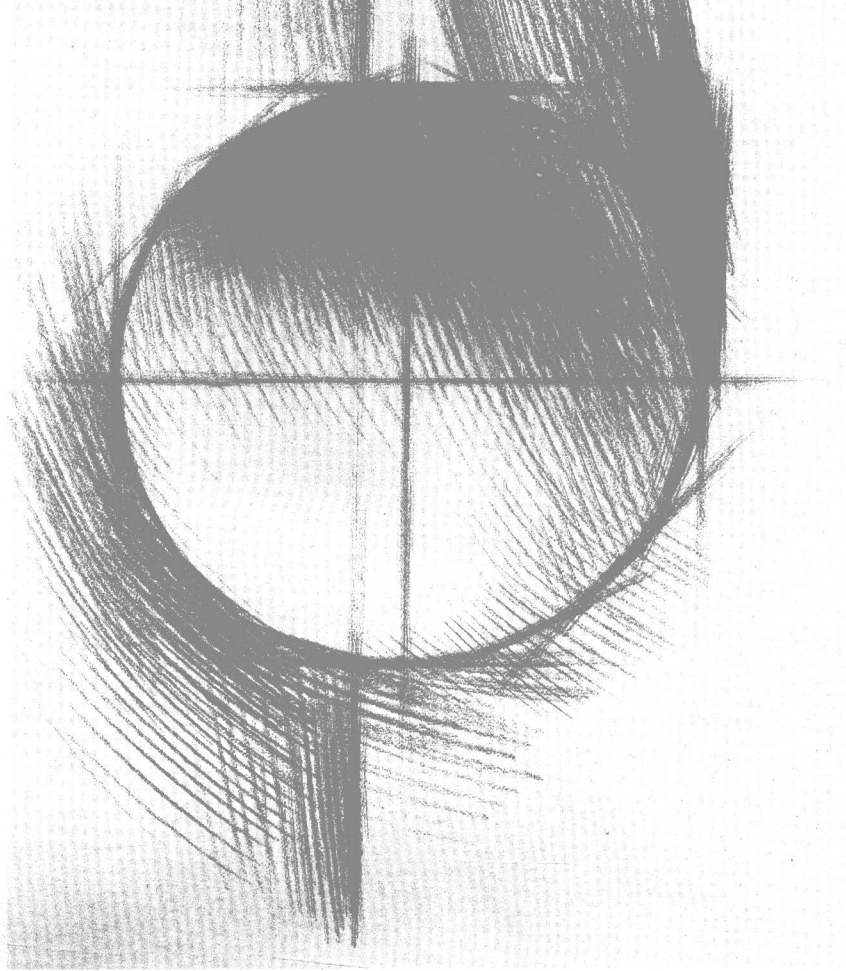
① 依据圆球高与宽相等的比例关系，用直线定出上下、左右边线位置，并进一步画成正方形，然后找出正方形两对边的中心连线，再用直线切出内接八边形。



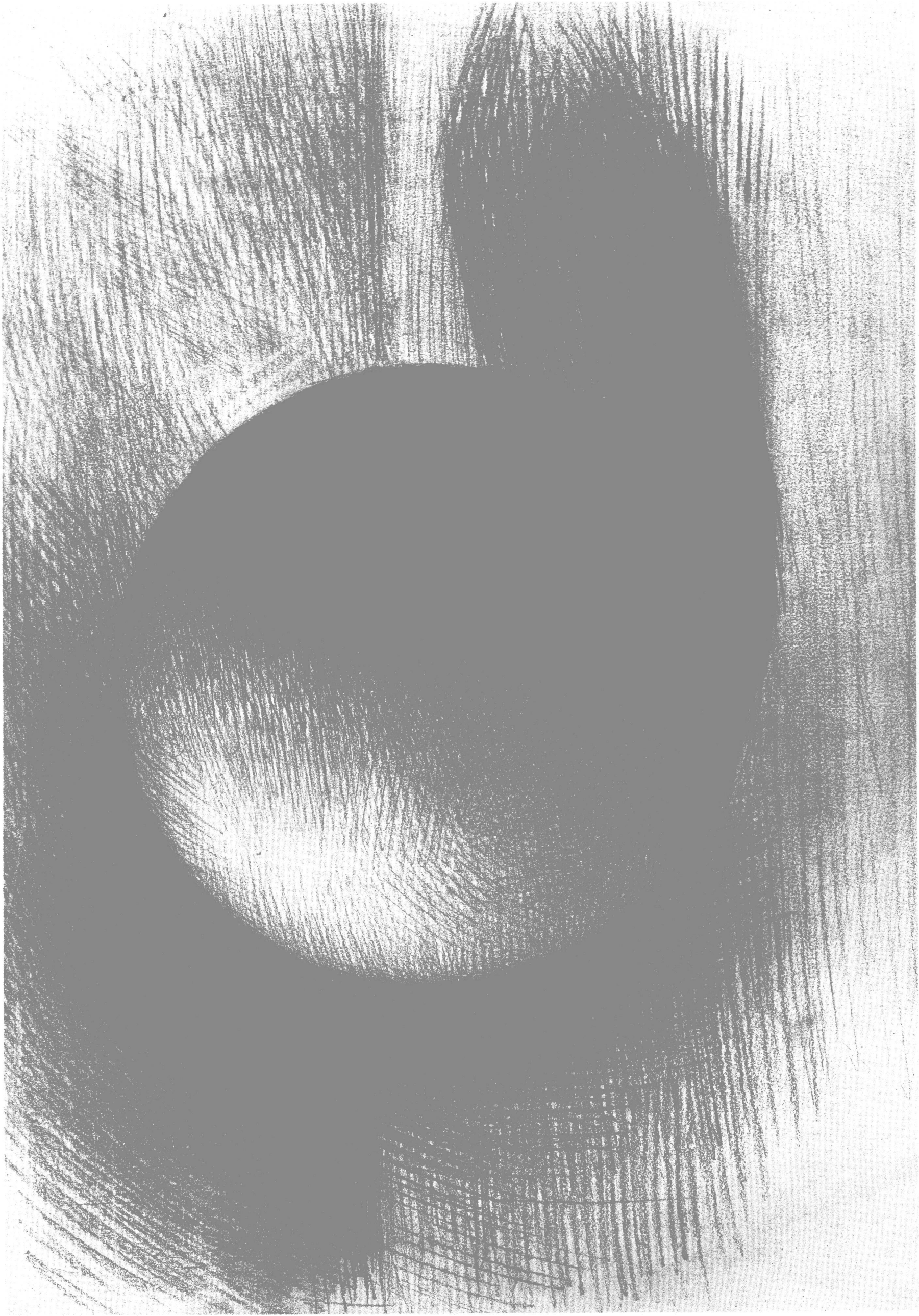
② 进一步用短直线切出内接十六边形，随着边线的增加从而逐渐切出内接圆。



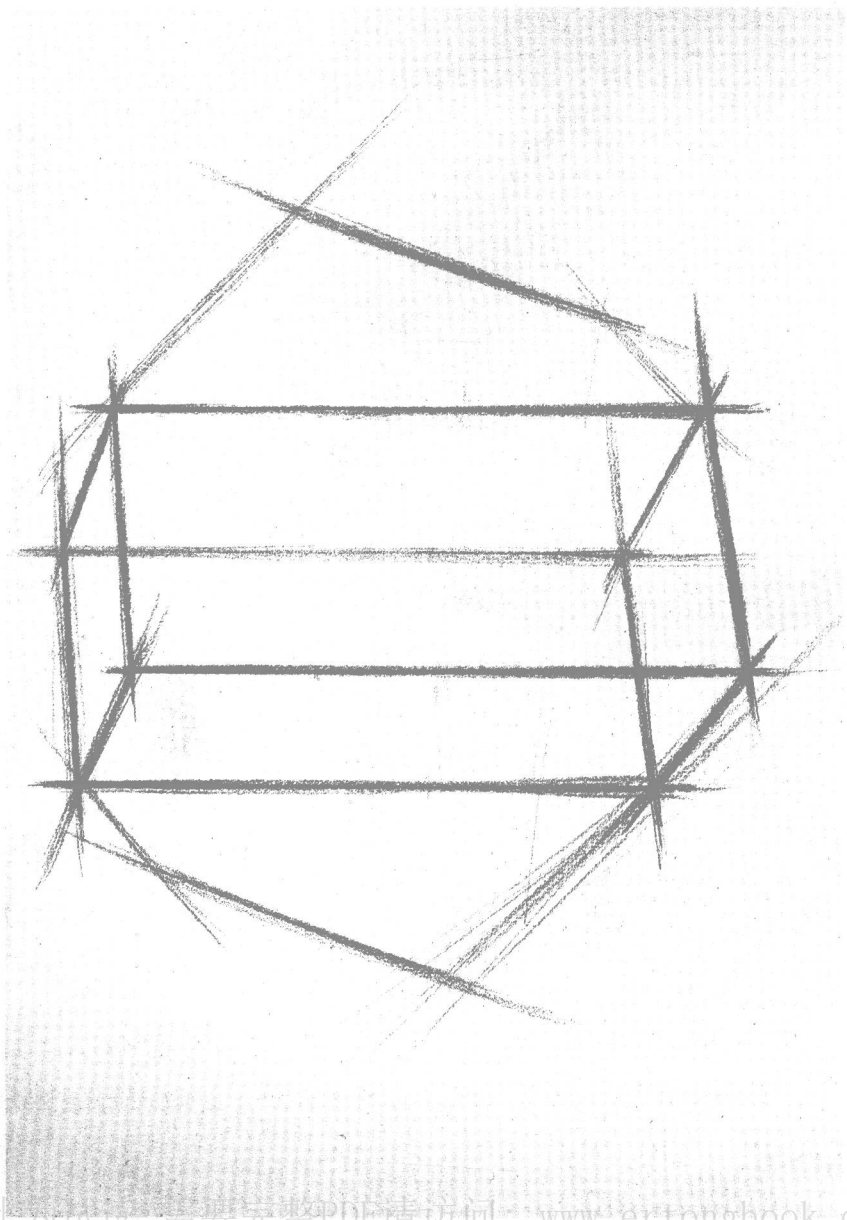
③ 立体地想象对象，在圆内勾出明暗交界线，同时铺出大体明暗。因为圆球中的明暗色调是渐变关系，所以铺色调时暗面与次亮面要同时铺、联系起来铺。



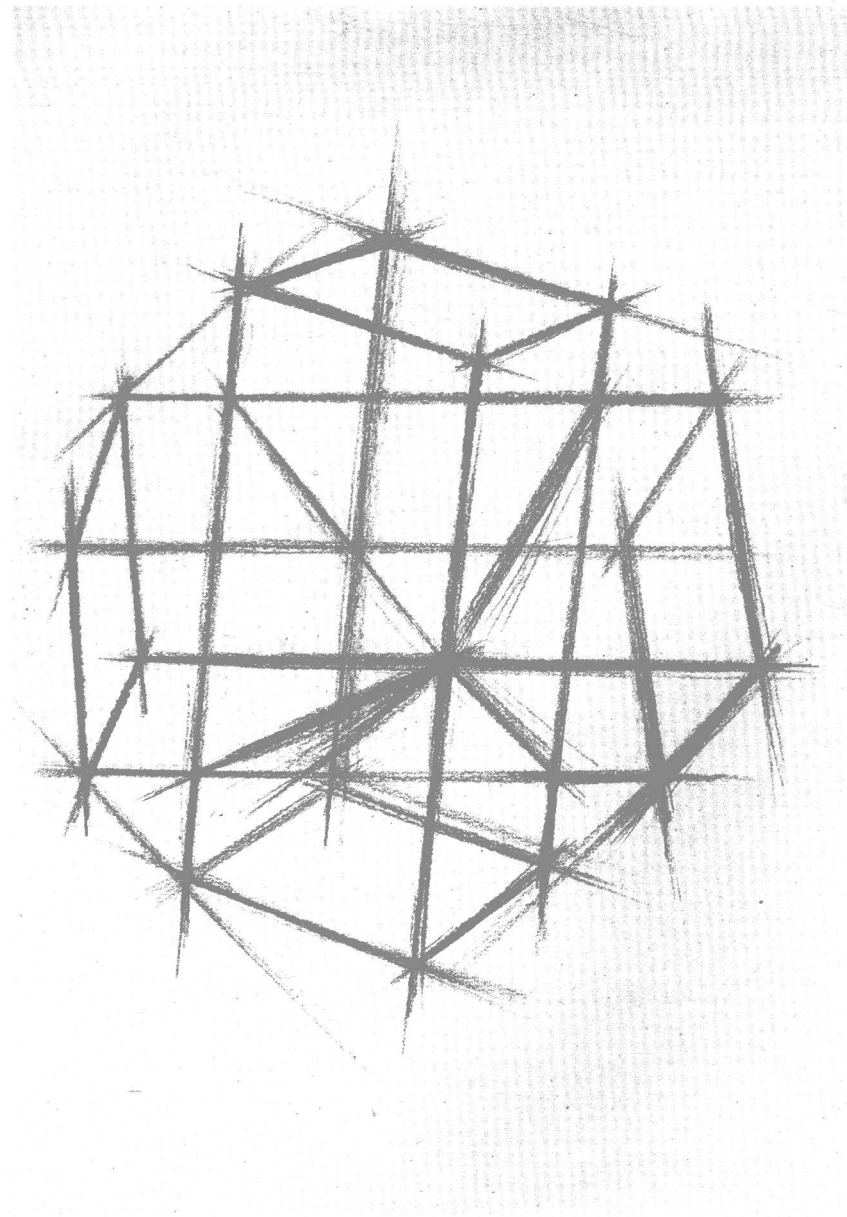
④ 进一步丰富过渡面的色调，并铺出背景色调以衬托出圆球的亮面。



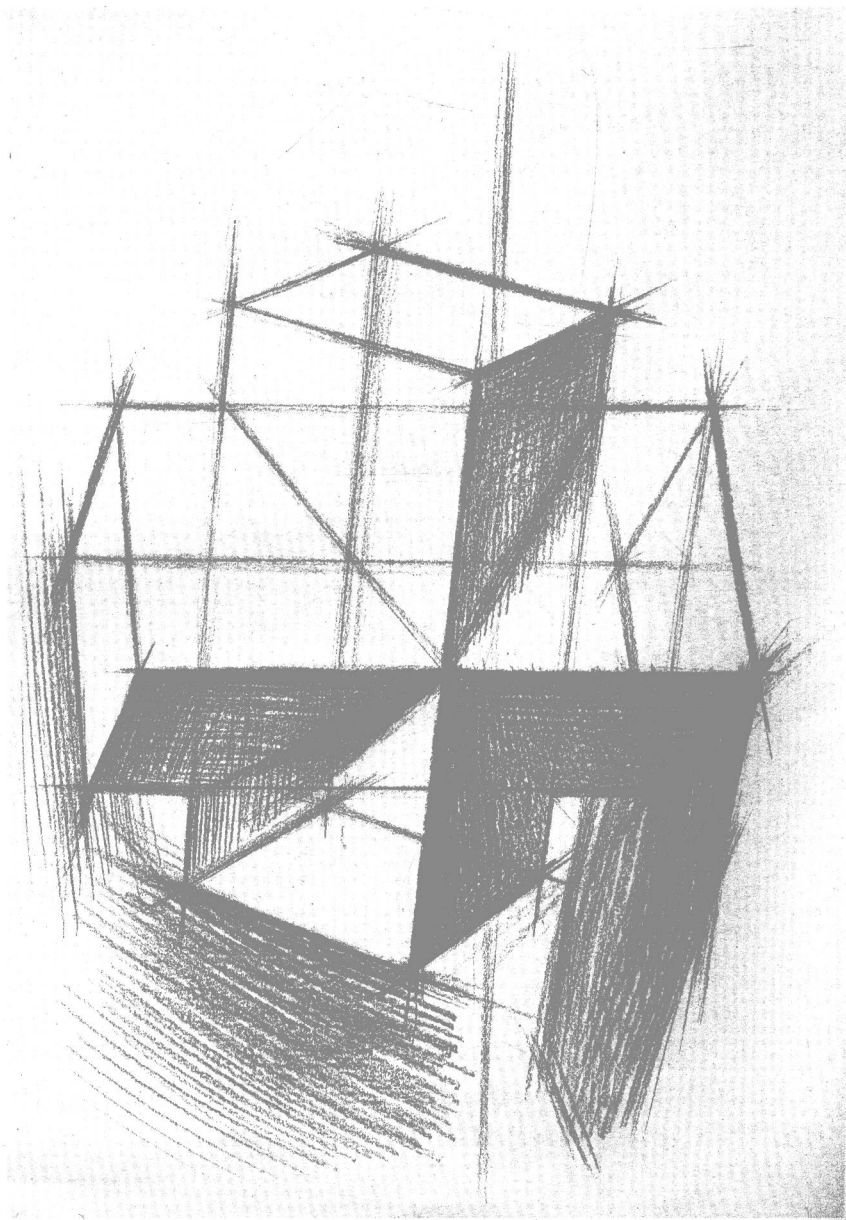
⑤将圆球看成多面体，并逐渐增加面的方向，从而丰富地表现出圆球的色调层次。在深入刻画过程中，既要概括出不同方向面的色调变化，又要表现出体面间的圆面过渡关系，使圆球具有圆中带方的感觉。



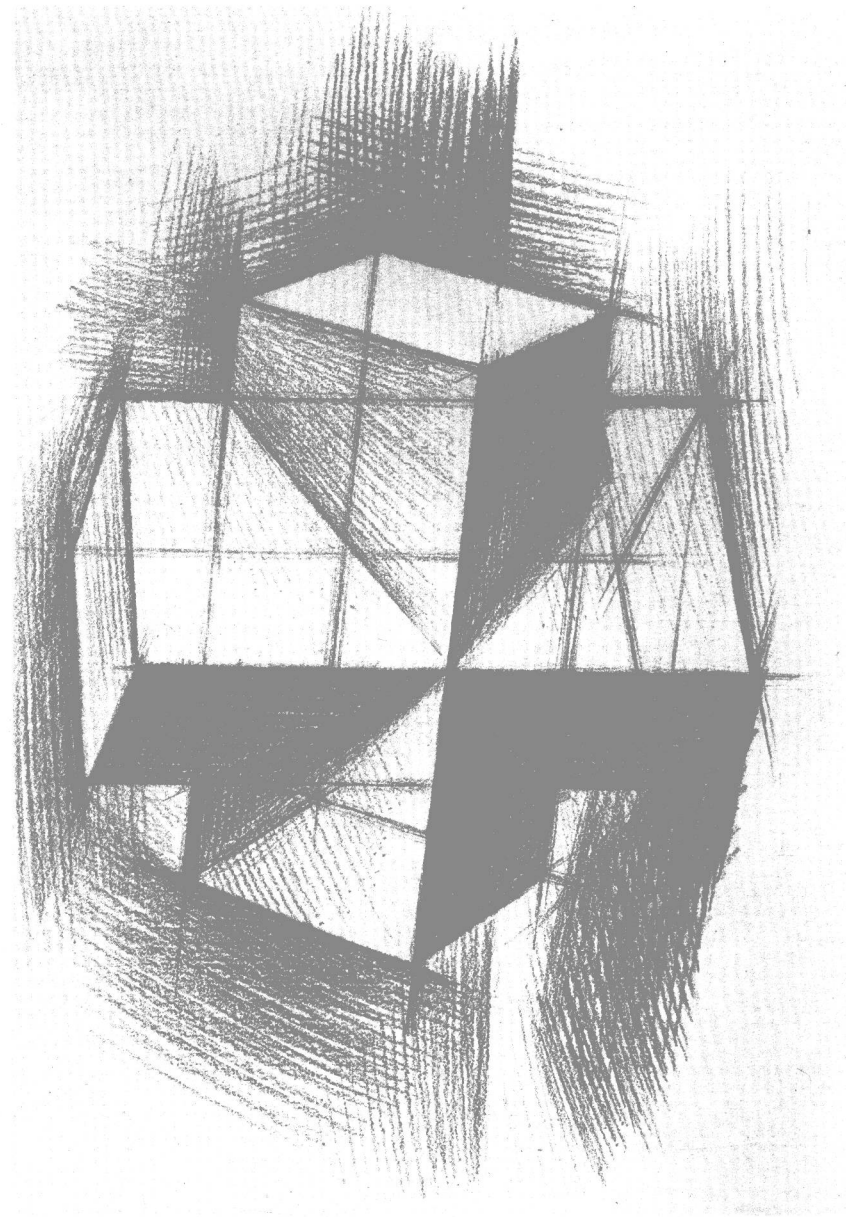
①首先将方柱十字架看作一个整体，并用长直线概括其大体外形并画在画纸的适当位置上。然后参照六面柱体的表现方法先勾出垂直柱体。



②接着勾出横立柱体，并勾出两柱体的交接线以及投影位置。注意不同方向的平行线必须各消失于视平线上某一点。



③把两柱体连成一体地画出大体暗部和投影色调，并适当铺出部分背景色调，以衬托石膏的亮面。



④铺出次亮面色调，以及其它部位相适应的色调变化。