

2

组合几何体结构素描范本
黄金典藏版

鄂美动力
E-MIND

结构素描 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！



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

湖北长江出版集团
刘军 著 湖北美术出版社

造型基础训练方法丛书
Basic Training on Forming

组合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

组合几何体结构素描范本

从理解开始，从结构起步

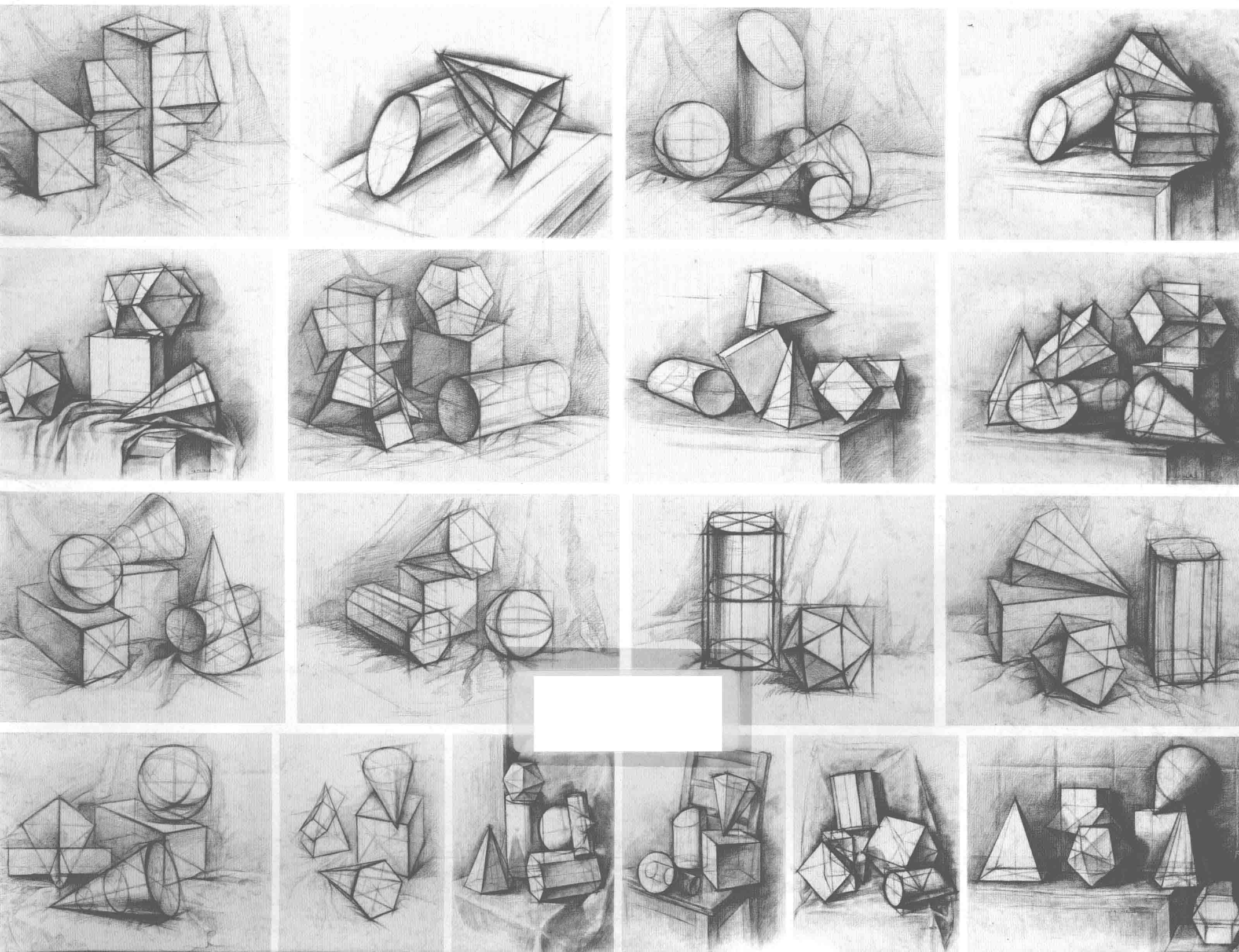
素描基础训练的目的并不只是在技巧上如何表现物象，更重要的是要学会正确地观察和理解物象的造型特征，把握物象的本质结构和普遍的造型规律，这实际上是一个积极的理性思维过程，只有在形体、结构准确的前提下才有进一步研究光影、质感、明暗调子的可能性和必要性。

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



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

组合几何体结构素描范本

从理解开始，从结构起步

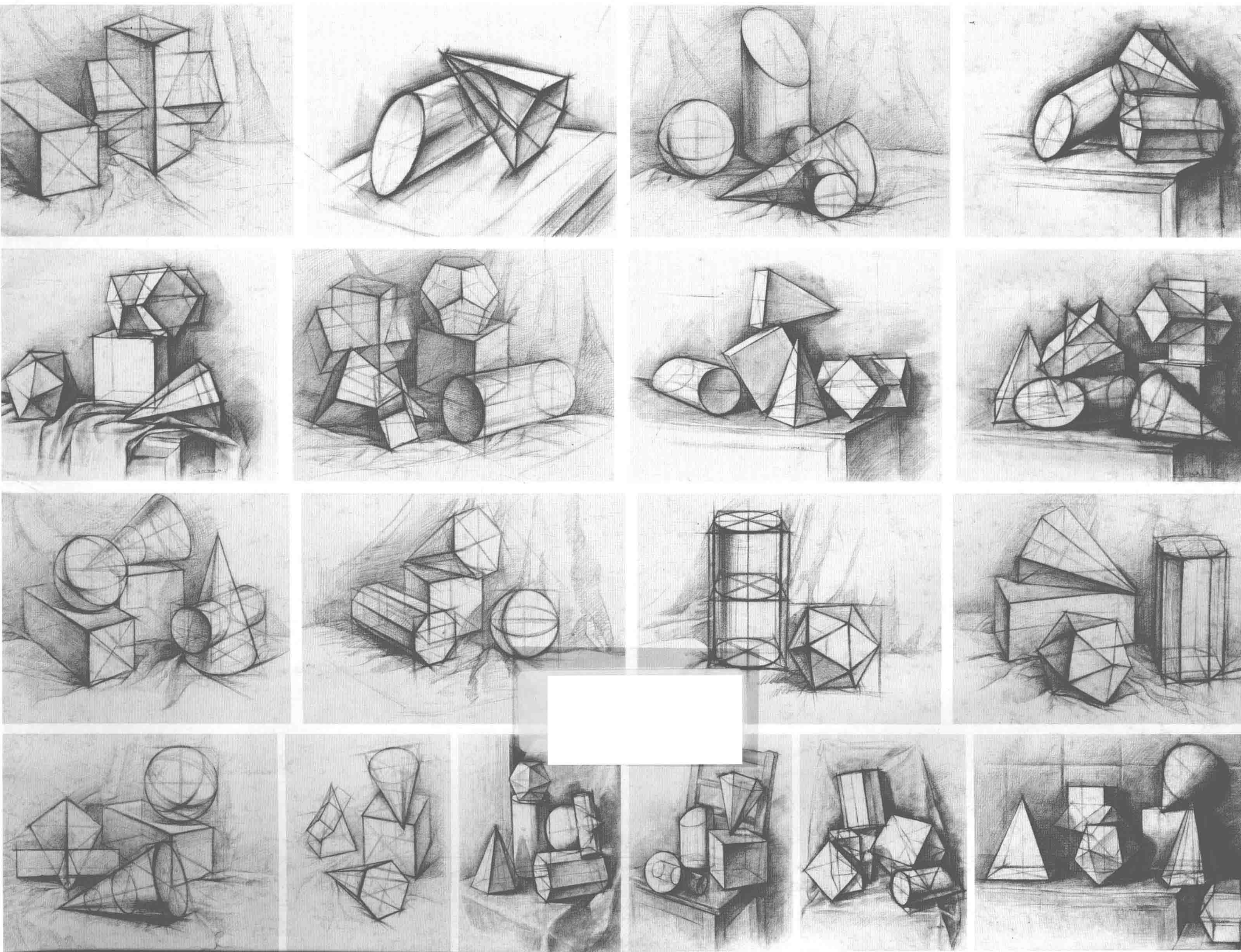
素描基础训练的目的并不只是在技巧上如何表现物象，更重要的是要学会正确地观察和理解物象的造型特征，把握物象的本质结构和普遍的造型规律，这实际上是一个积极的理性思维过程，只有在形体、结构准确的前提下才有进一步研究光影、质感、明暗调子的可能性和必要性。

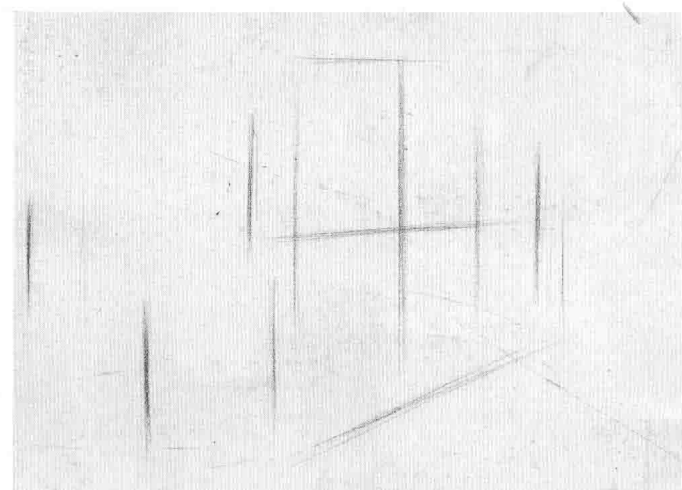
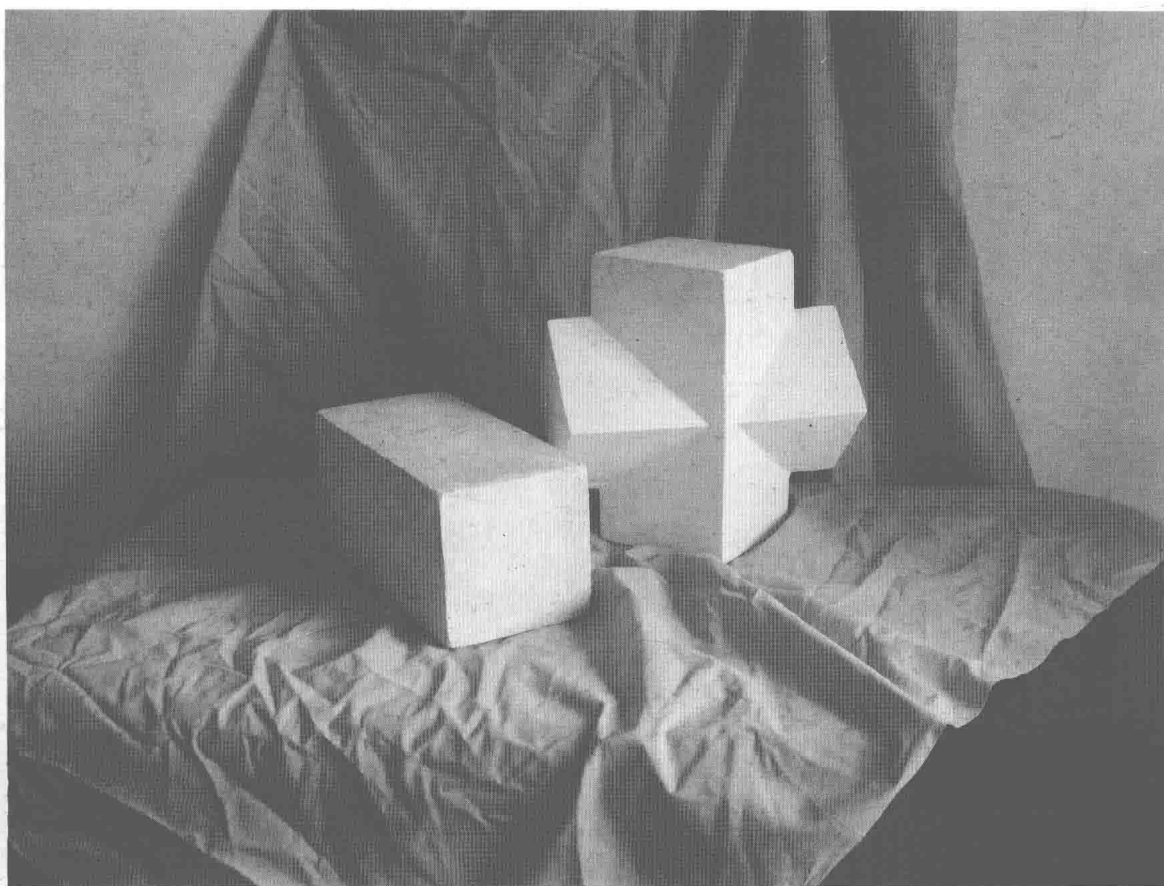
结构观念的建立是你通往成功道路上的第一步！

刘军 著

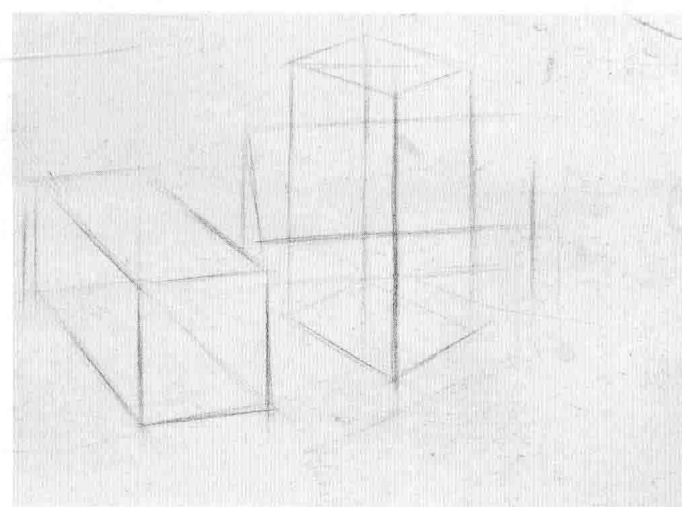
湖北长江出版集团

湖北美术出版社



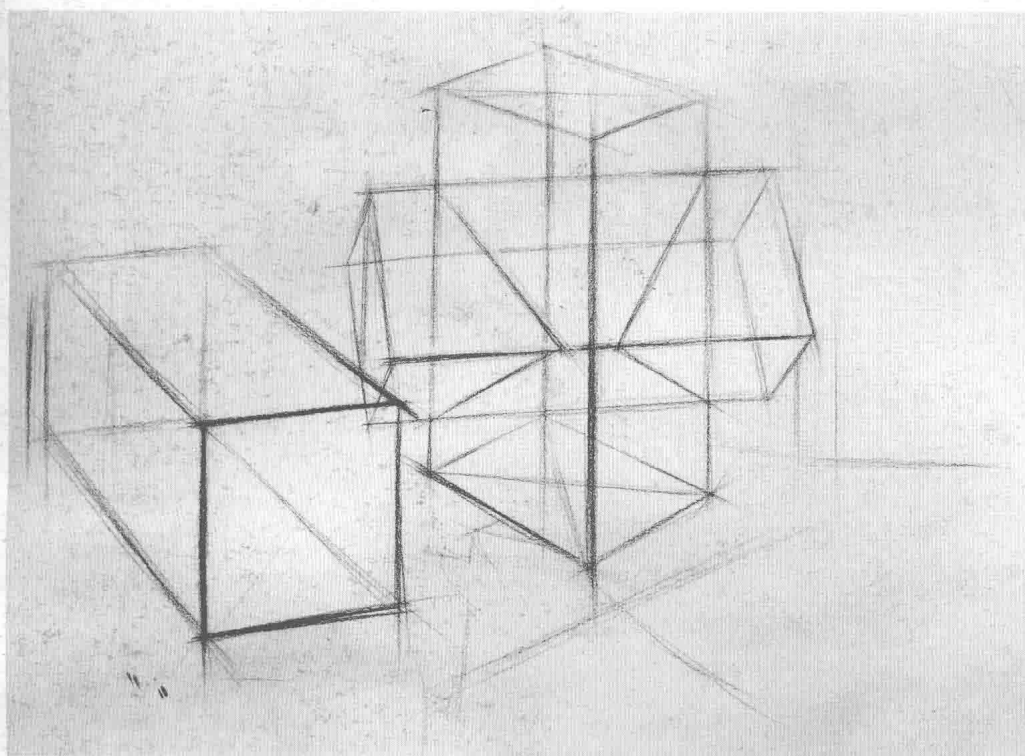


1.在勾出两个几何体大致轮廓之前,首先确定它们的垂线。

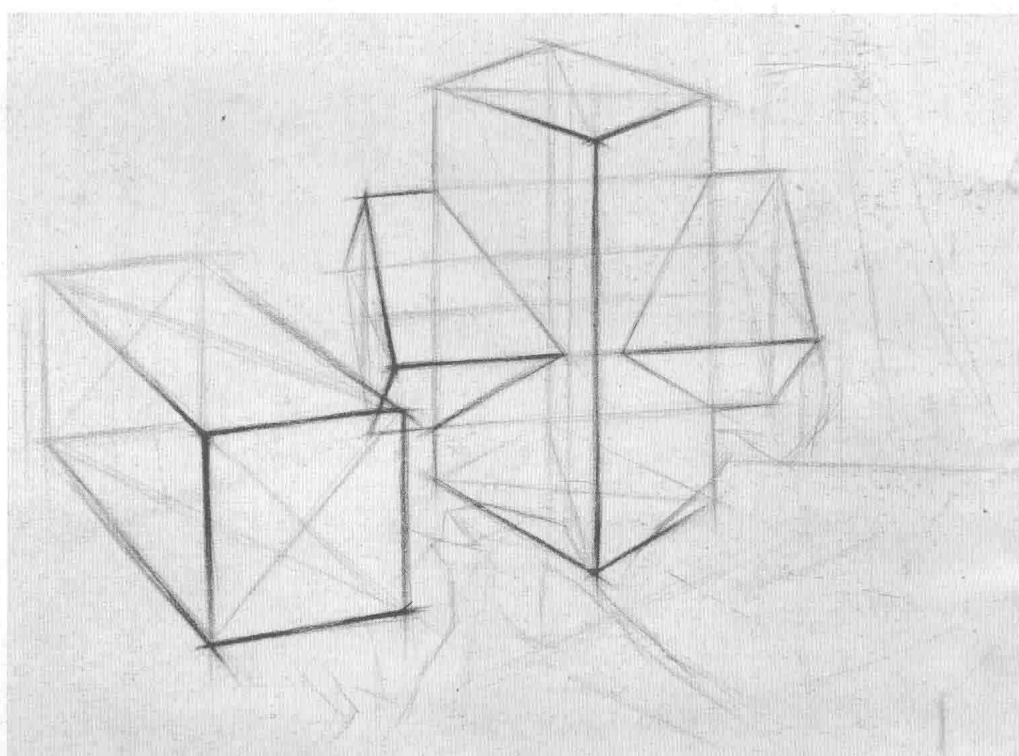


2.将画好的垂线作比较,确定两个几何体透视线的角度。

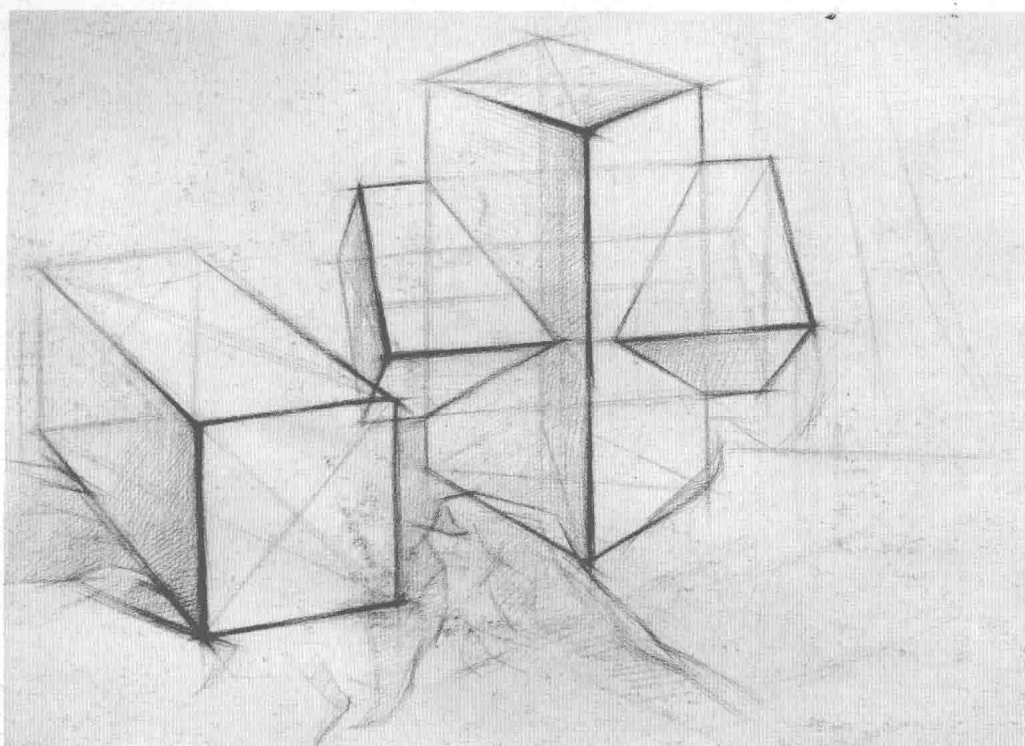
两个几何体 I



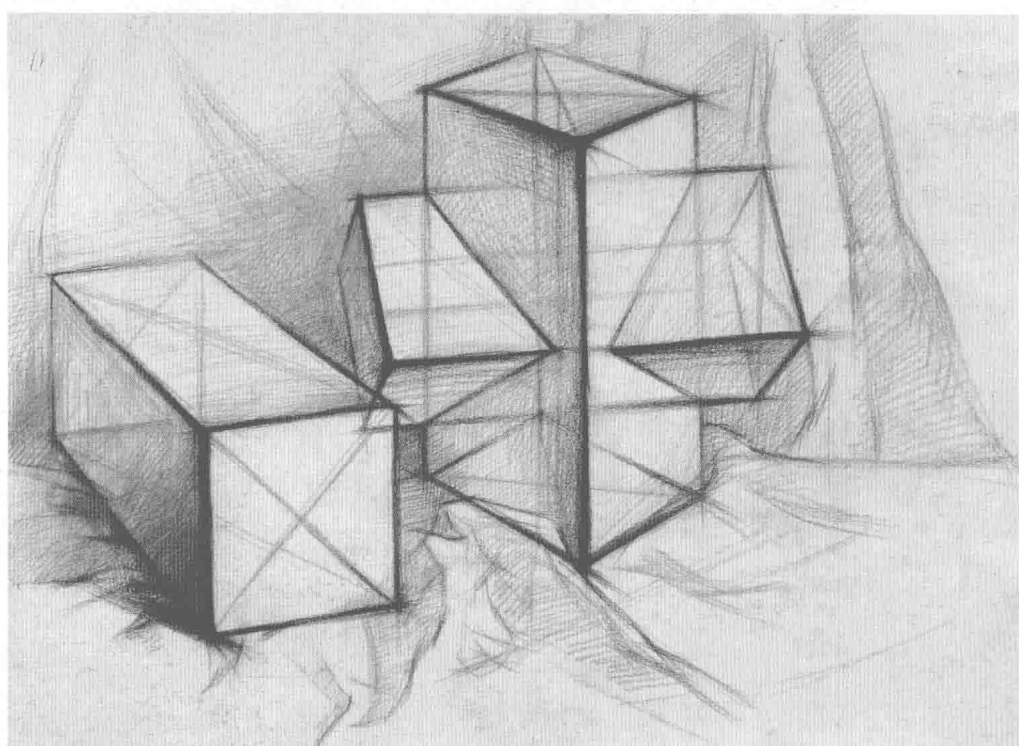
3.勾好大致的轮廓以后,开始从离视线最近的部分进行细部刻画。



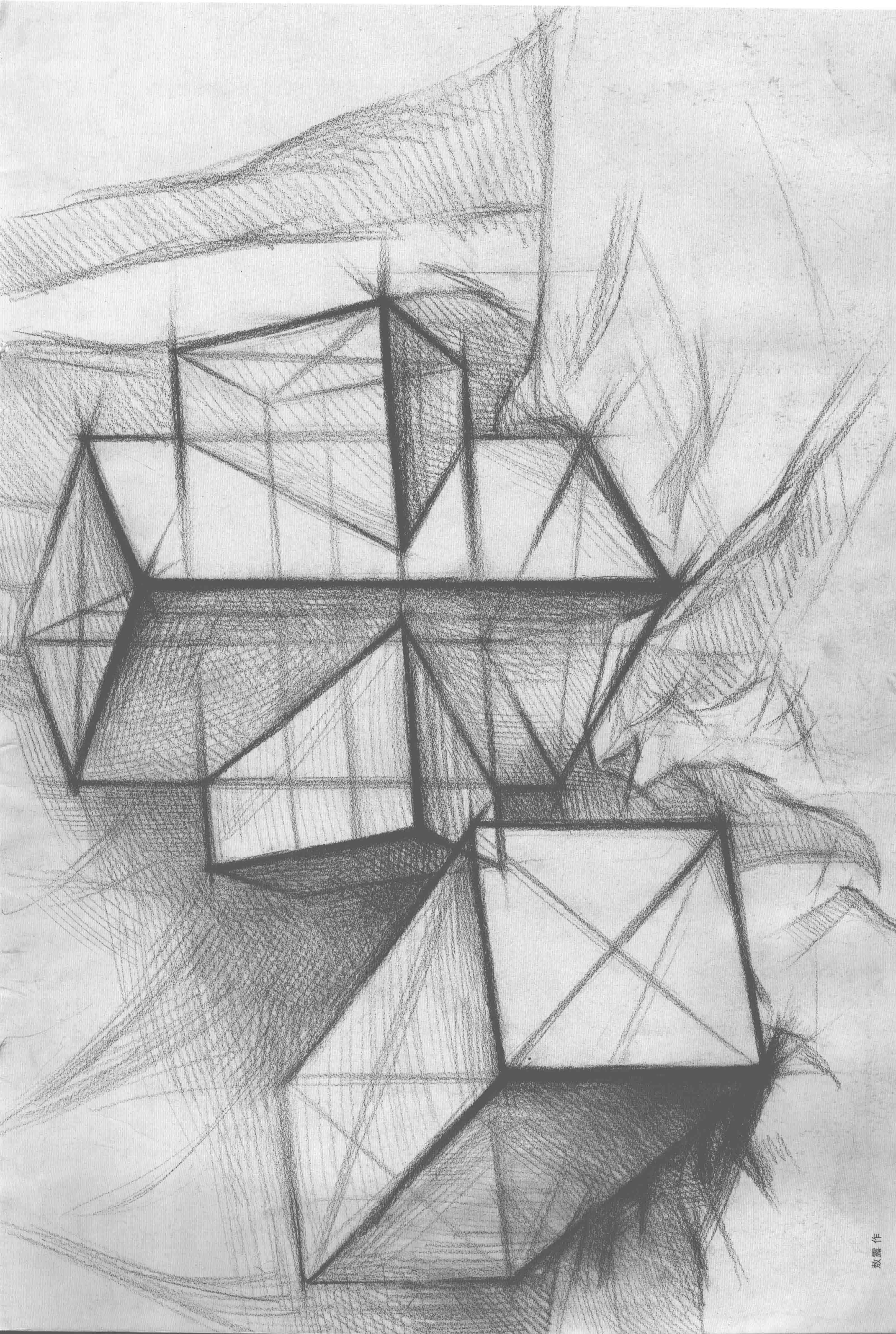
4.大的形体确定以后,可以淡淡地勾出周围的布纹,注意不要影响主体。

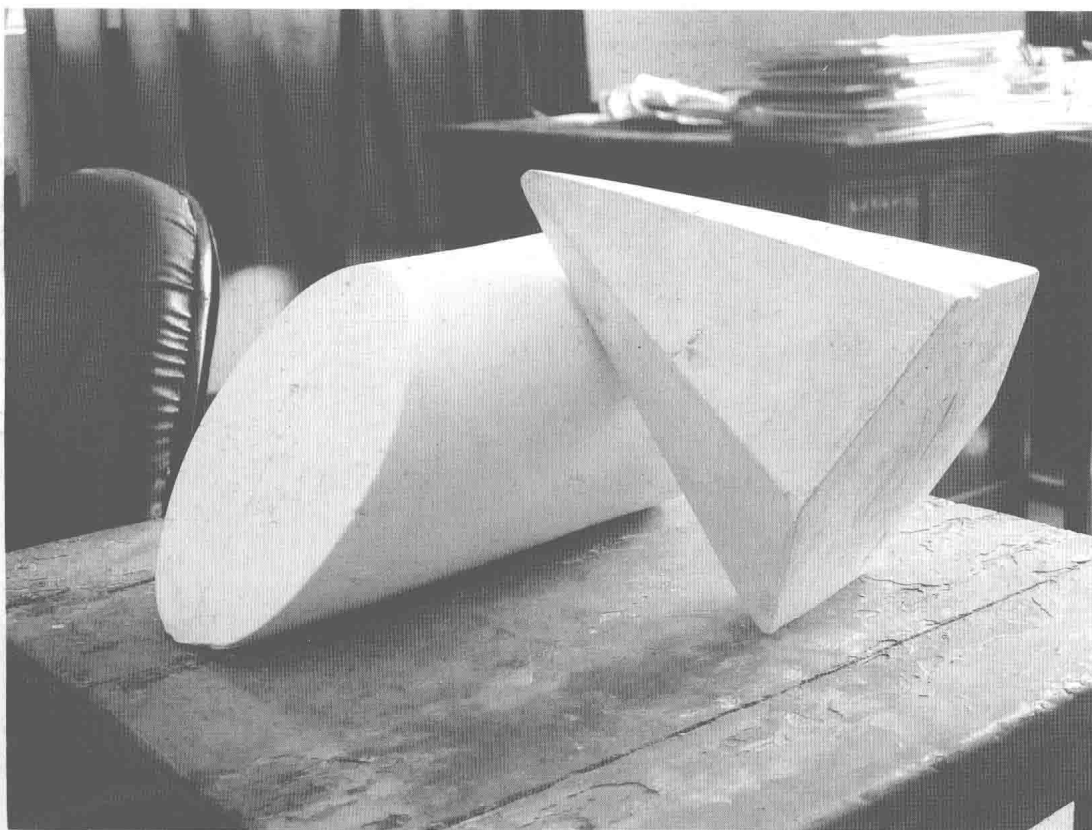


5.淡淡地铺出整个暗面的线条,注意靠近明暗交界线的地方要深一点。

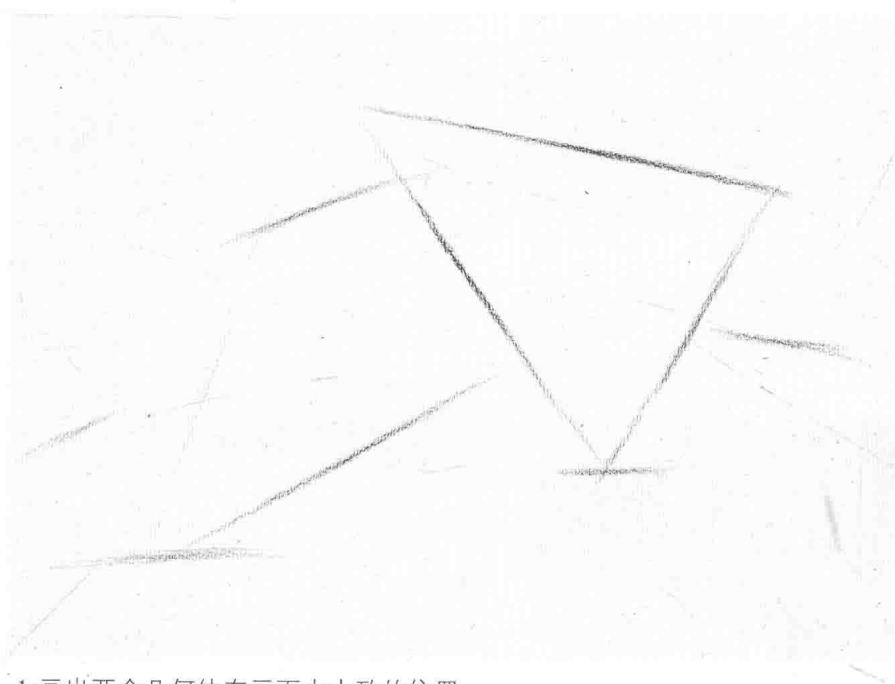


6.继续强调明暗交界线和结构线,用灰色线条轻轻画出亮面的变化。

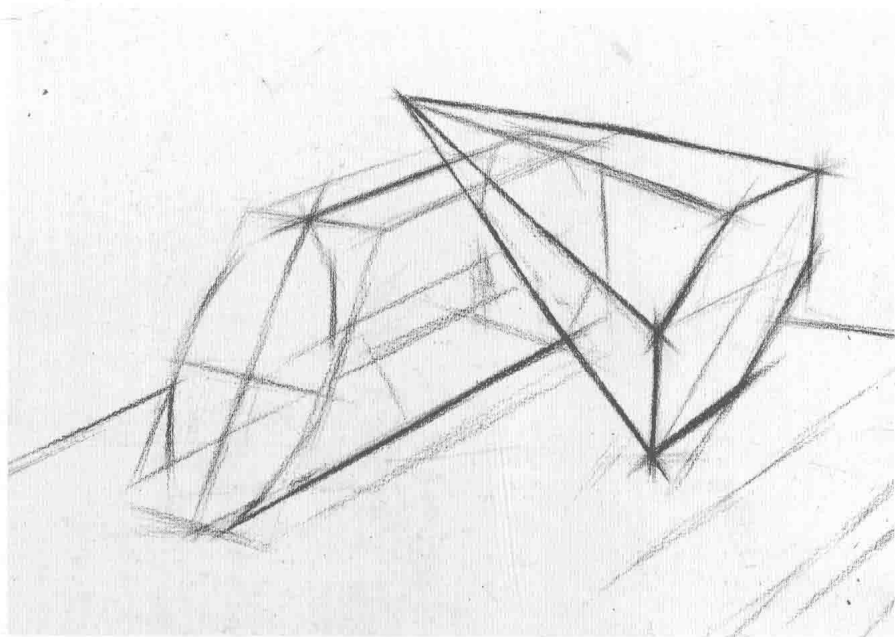




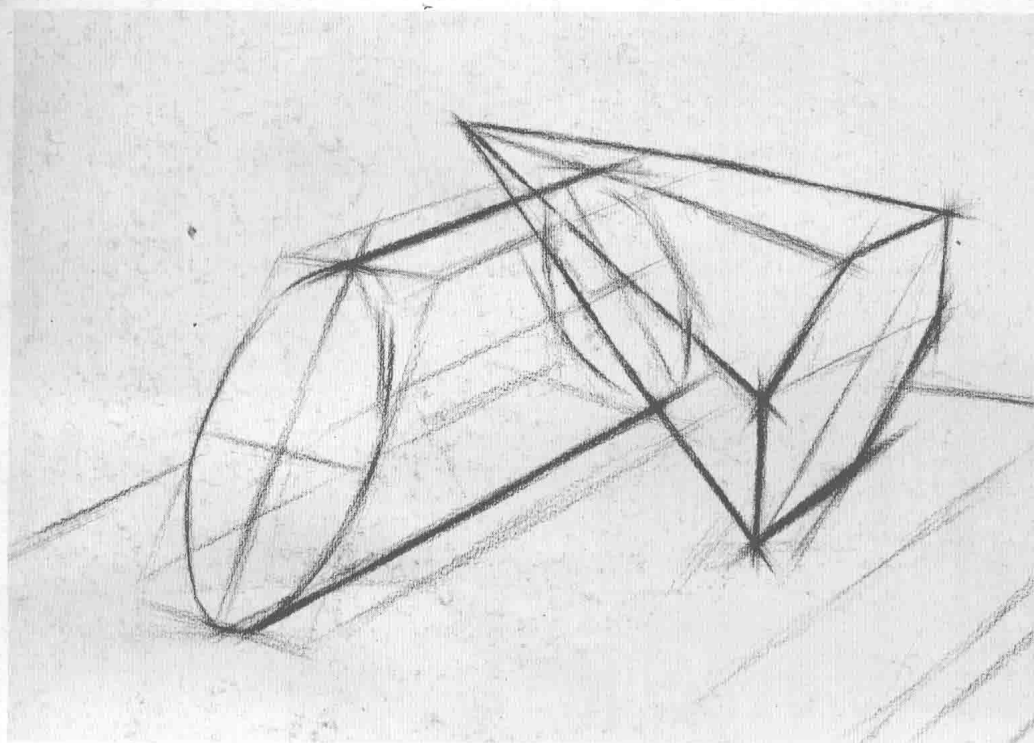
两个几何体 II



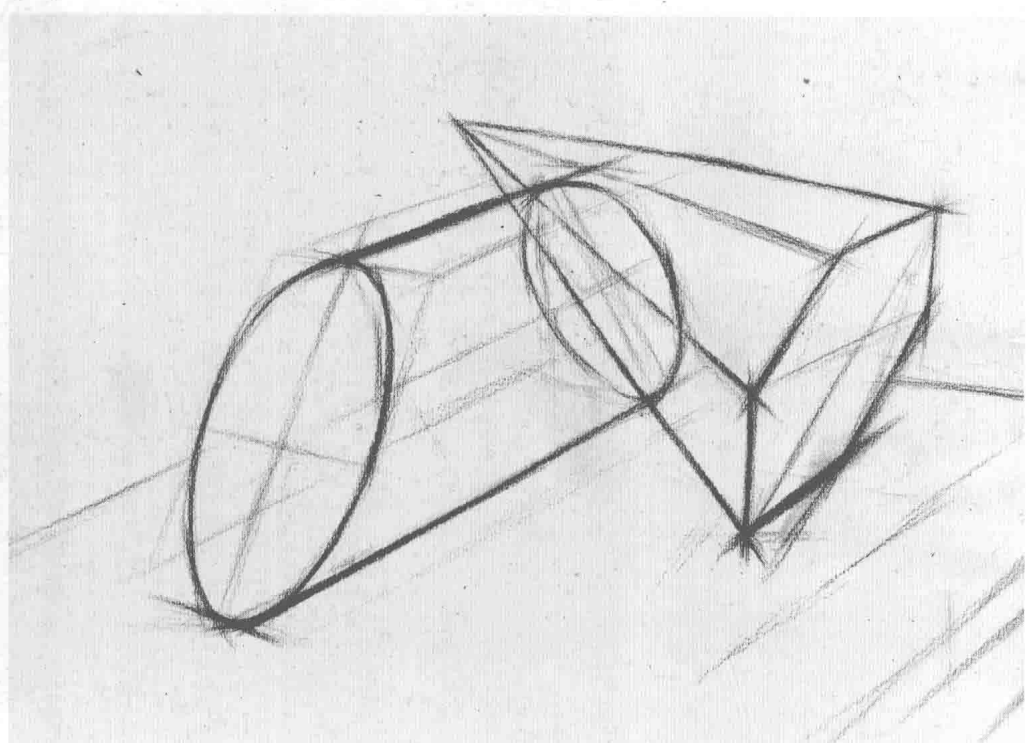
1. 画出两个几何体在画面中大致的位置。



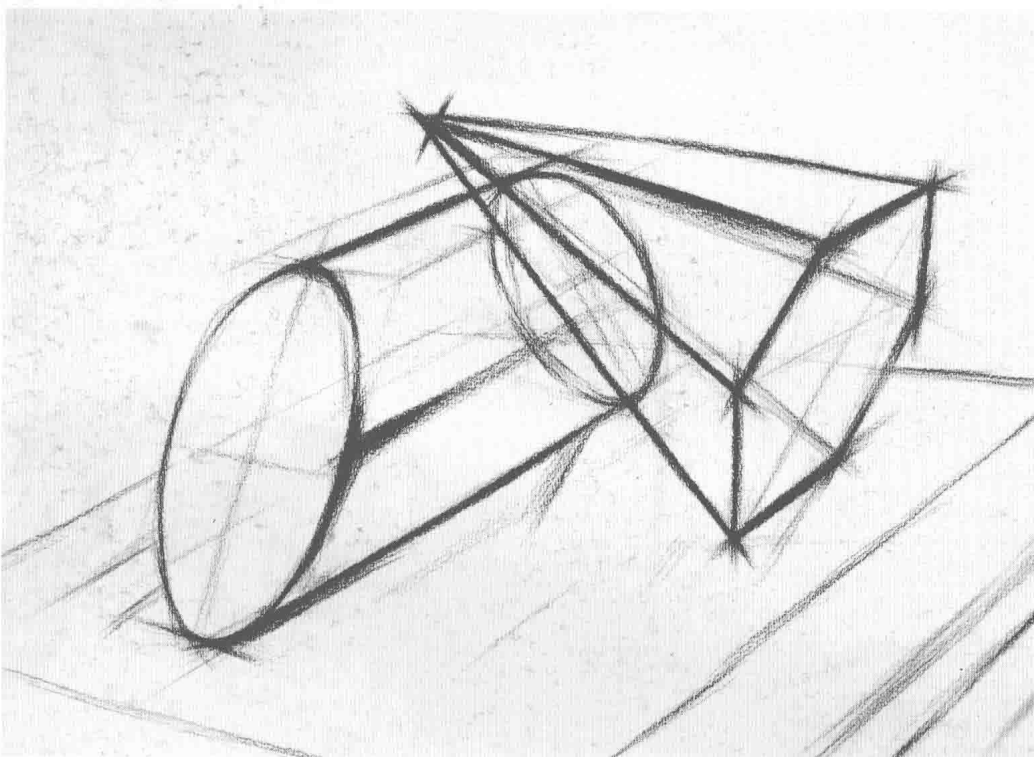
2. 用虚线勾勒出每个几何体上的透视面。



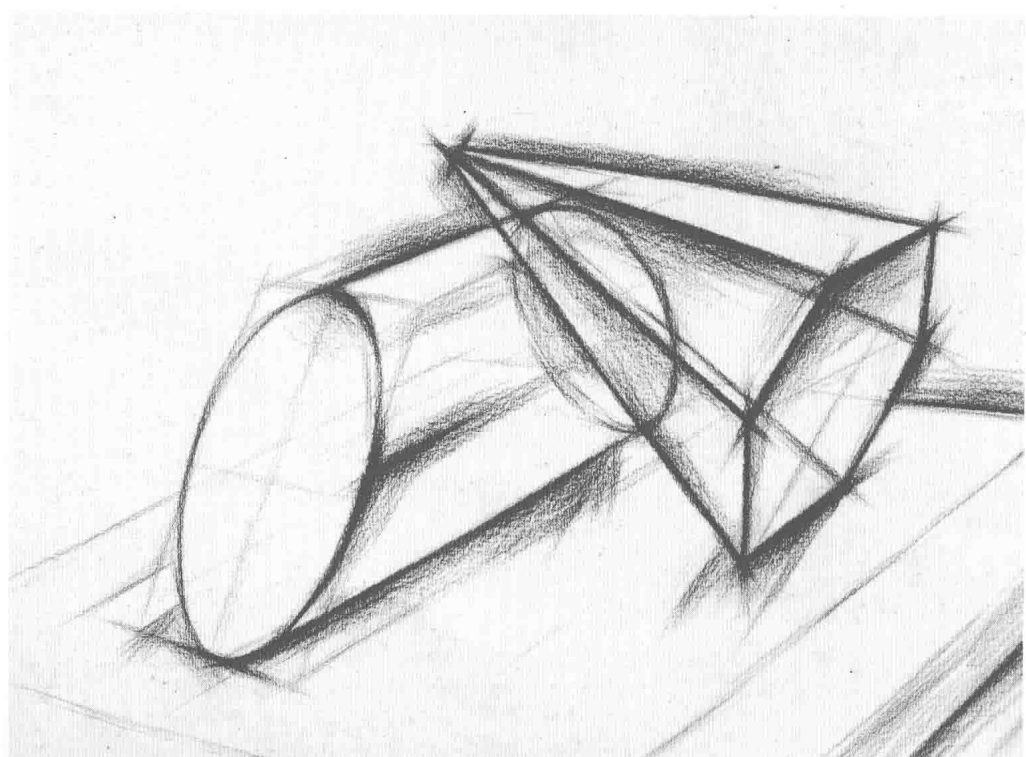
3. 分析出切面圆柱前后圆的透视。



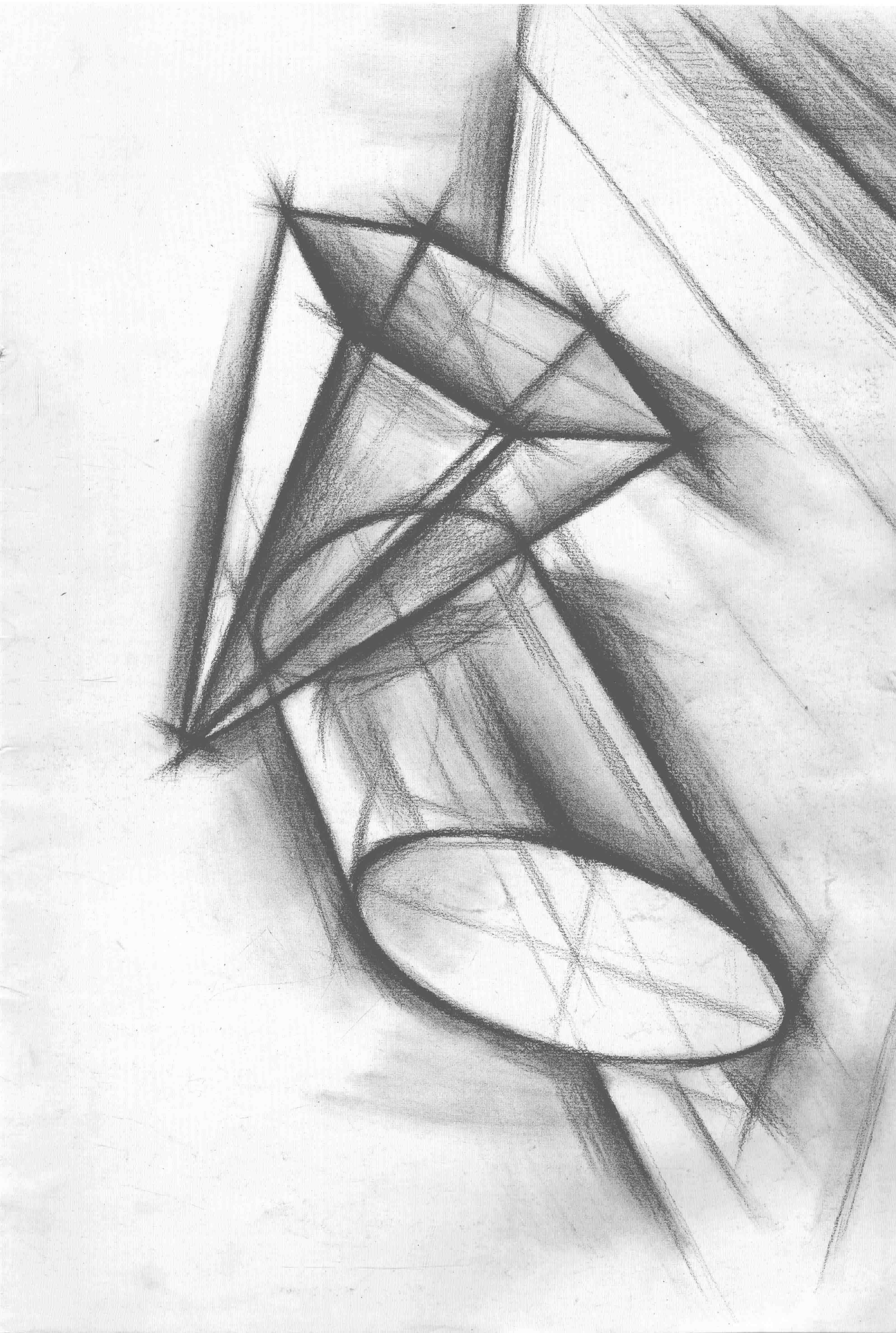
4. 加深边缘线, 调整外形。

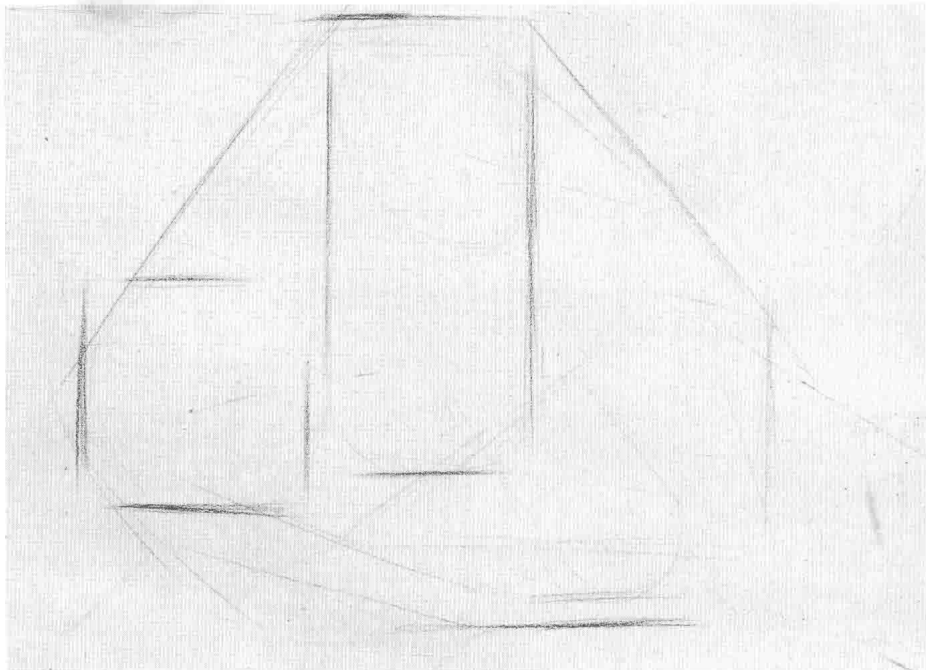
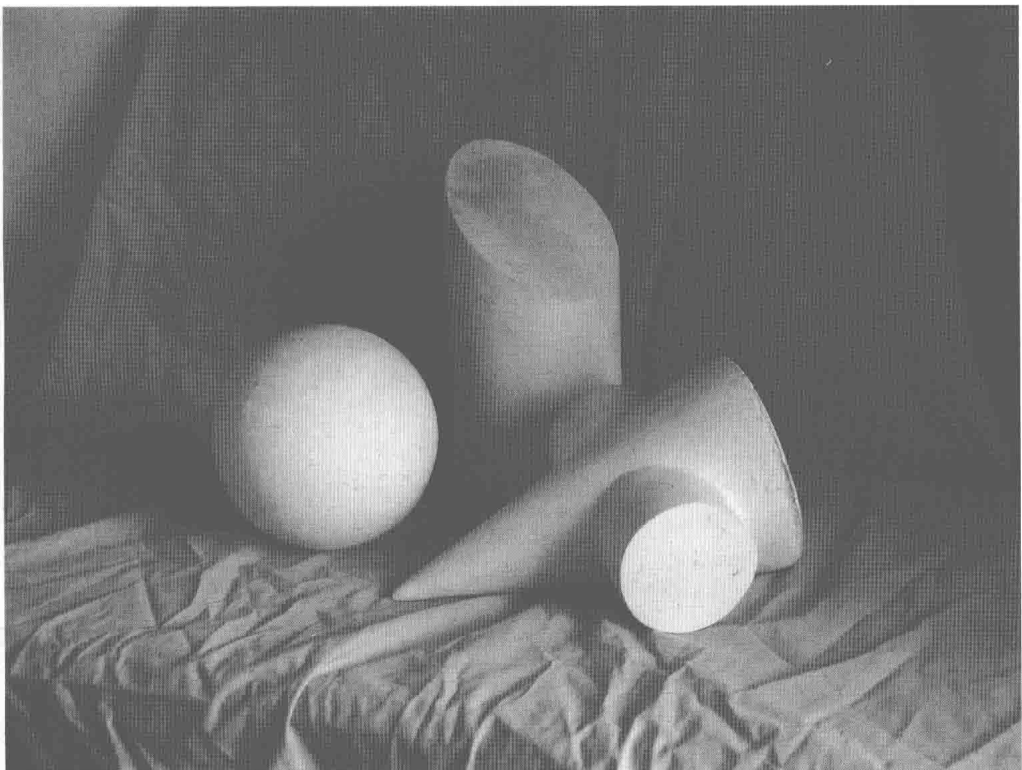


5. 找出明暗交界线, 将主要的结构线加深。

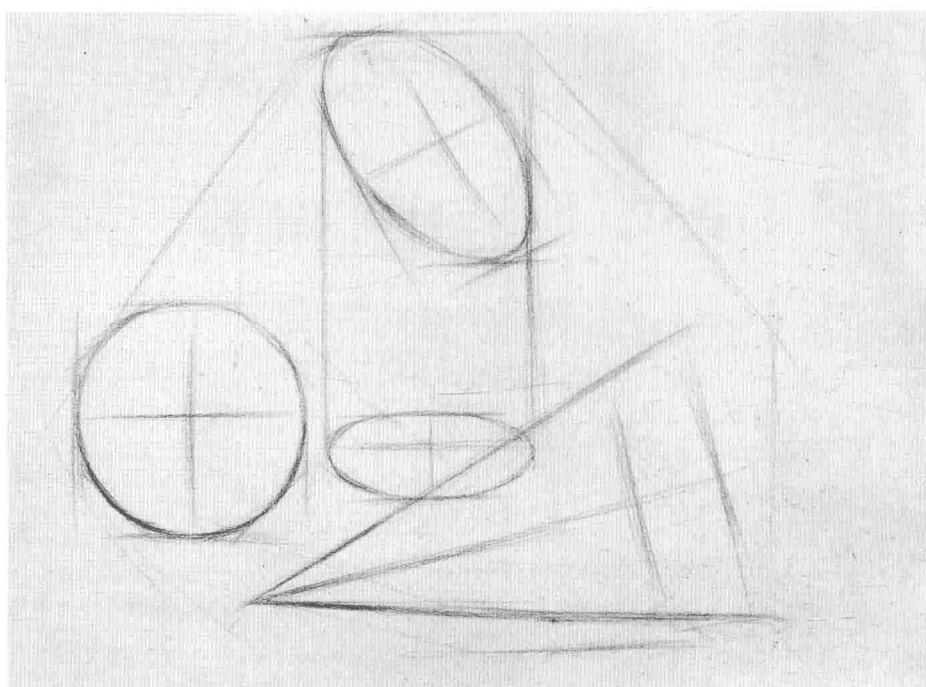


6. 排出部分明暗, 对结构进行辅助。

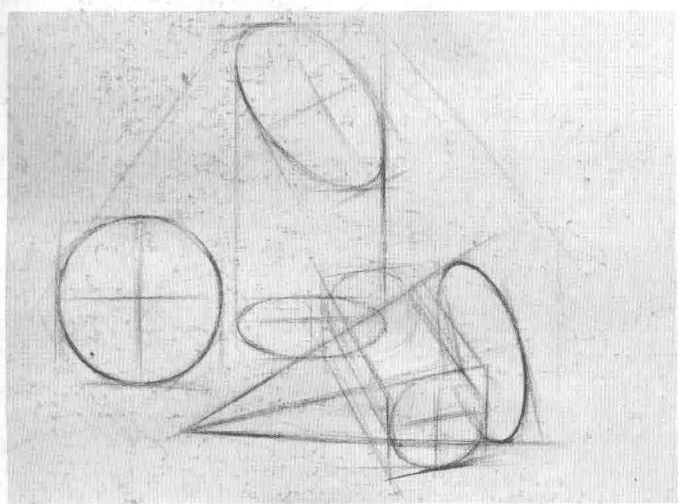




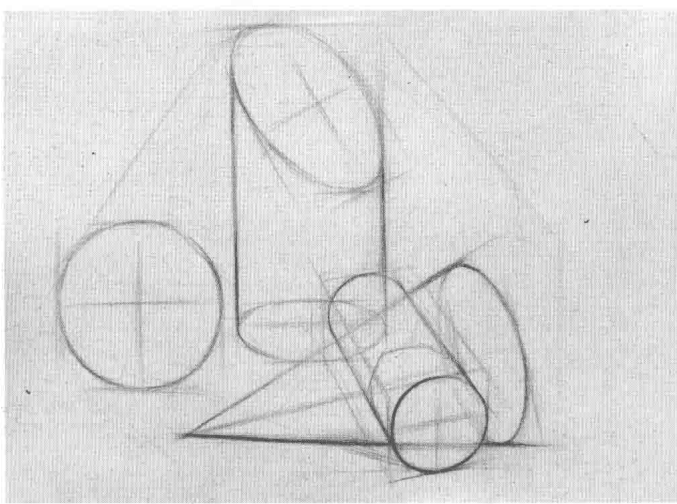
1. 勾出整个大的轮廓,大致定出每个几何体所在的位置。



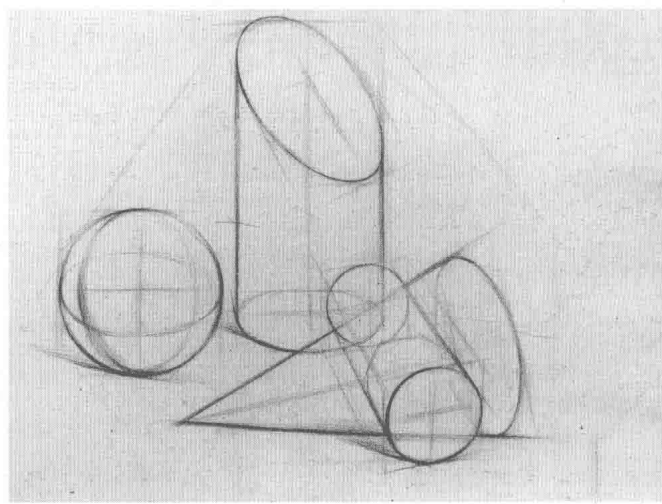
2. 确定圆球体以及切面柱体上圆形的边缘线。



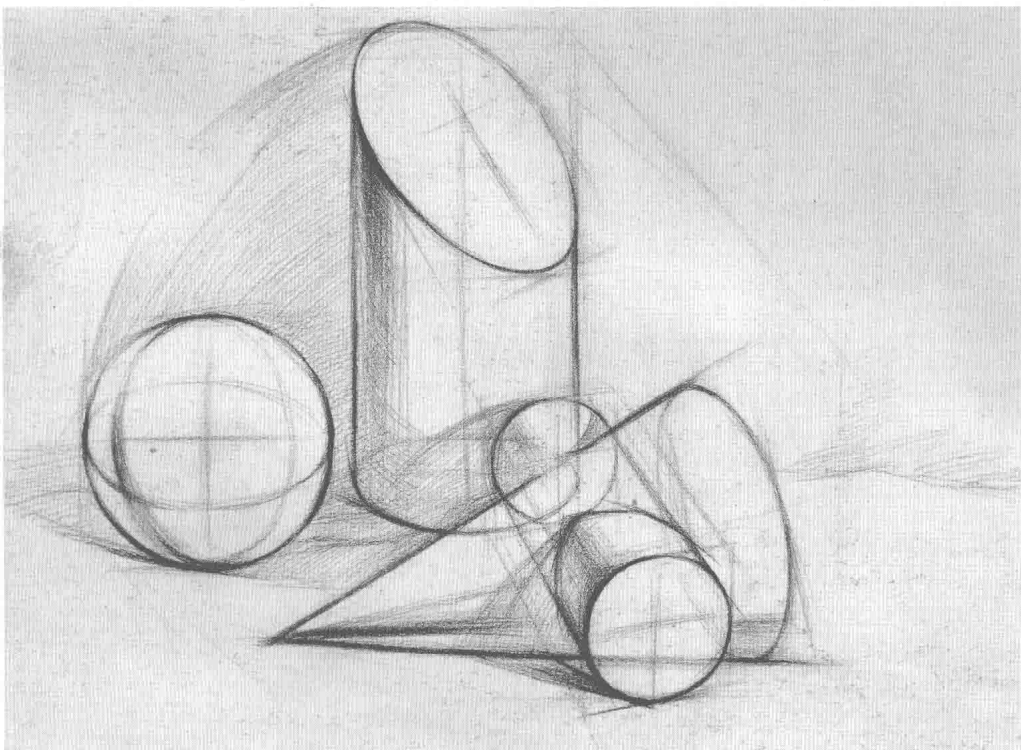
3. 先确定好方柱体的位置,然后在里面勾出圆柱体。



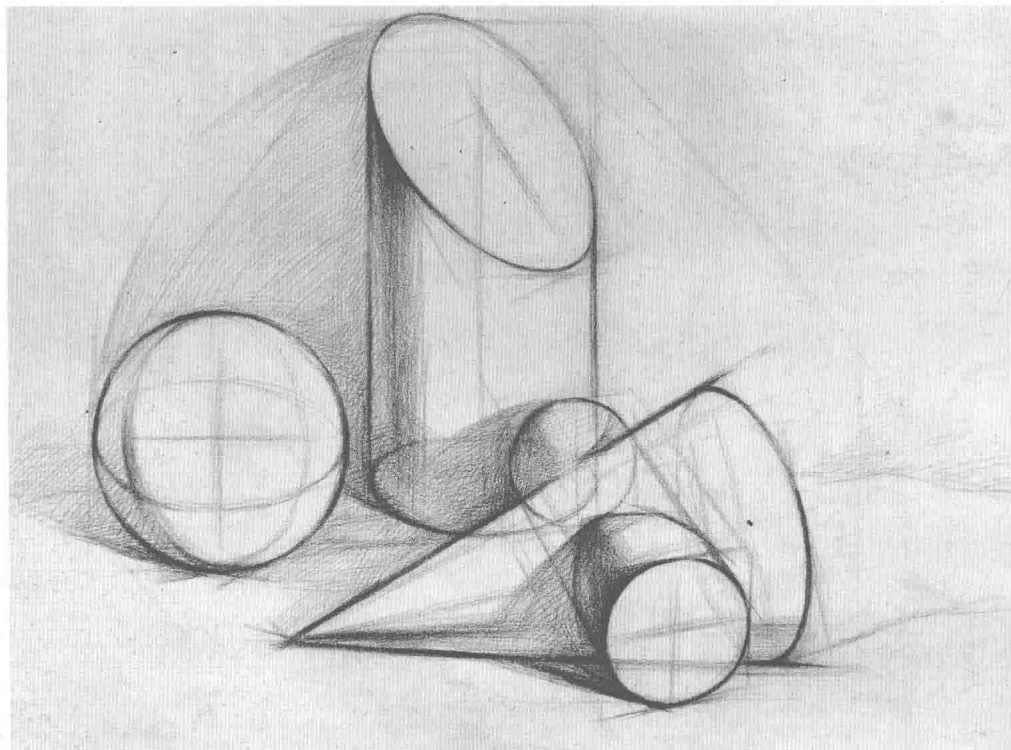
4. 画面大的形体确定以后,开始从离自己最近的贯穿体进行刻画。



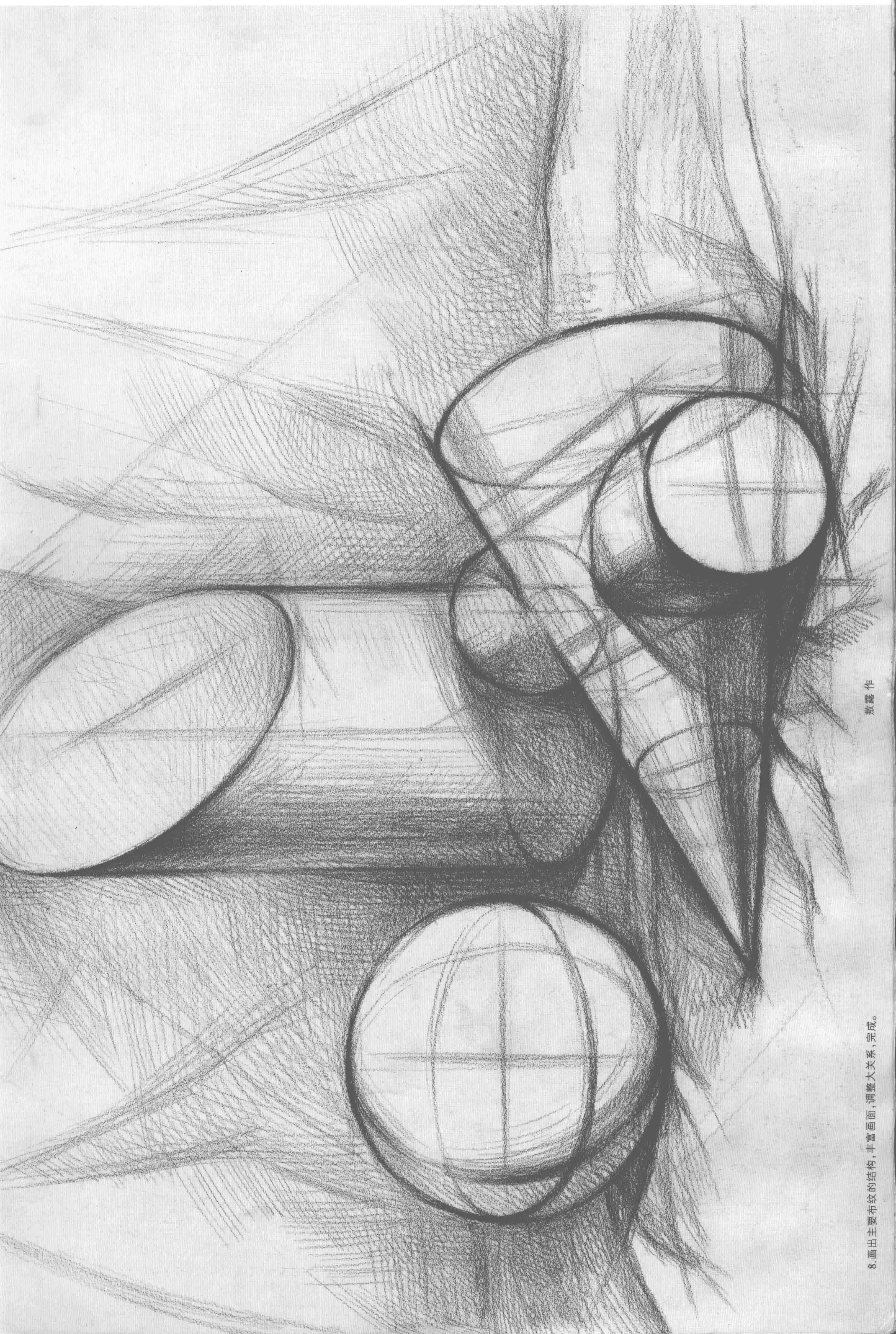
5. 在比较每个几何体边缘线的时候画出它们的明暗交界线。



6. 轻轻地铺出每个几何体的暗面及投影。

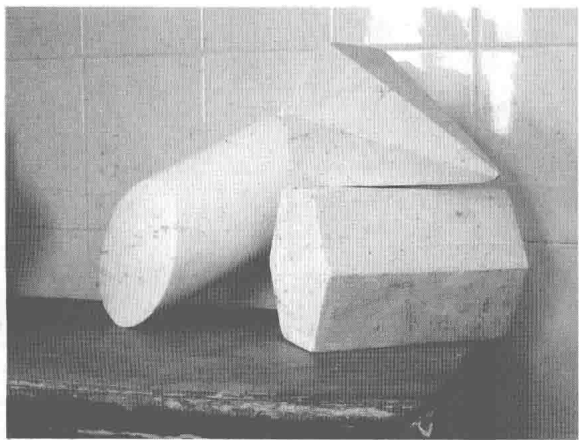


7. 用结构线条的轻重来调整整个画面的空间,注意强调最前物体的明暗交界线。



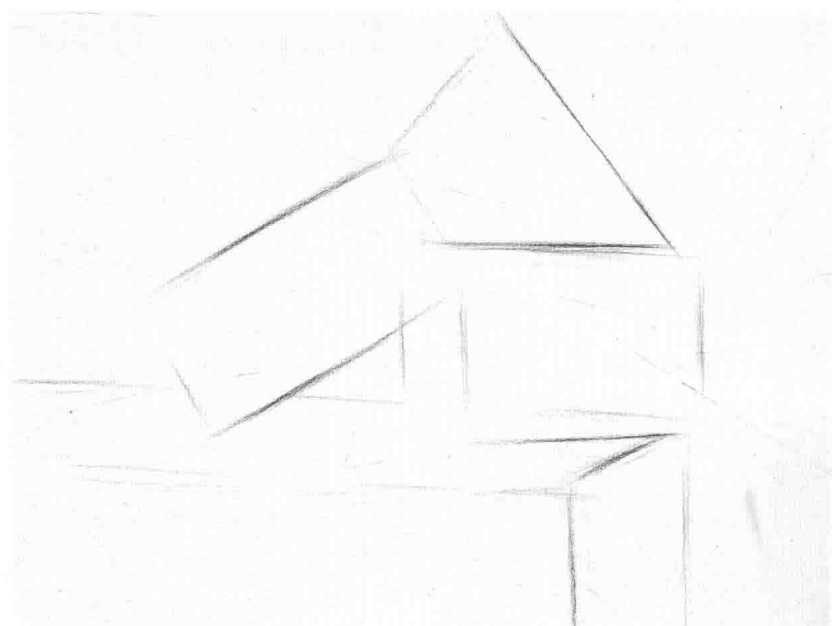
敖露作

8.画出主要布纹的结构,丰富画面,调整大关系,完成。

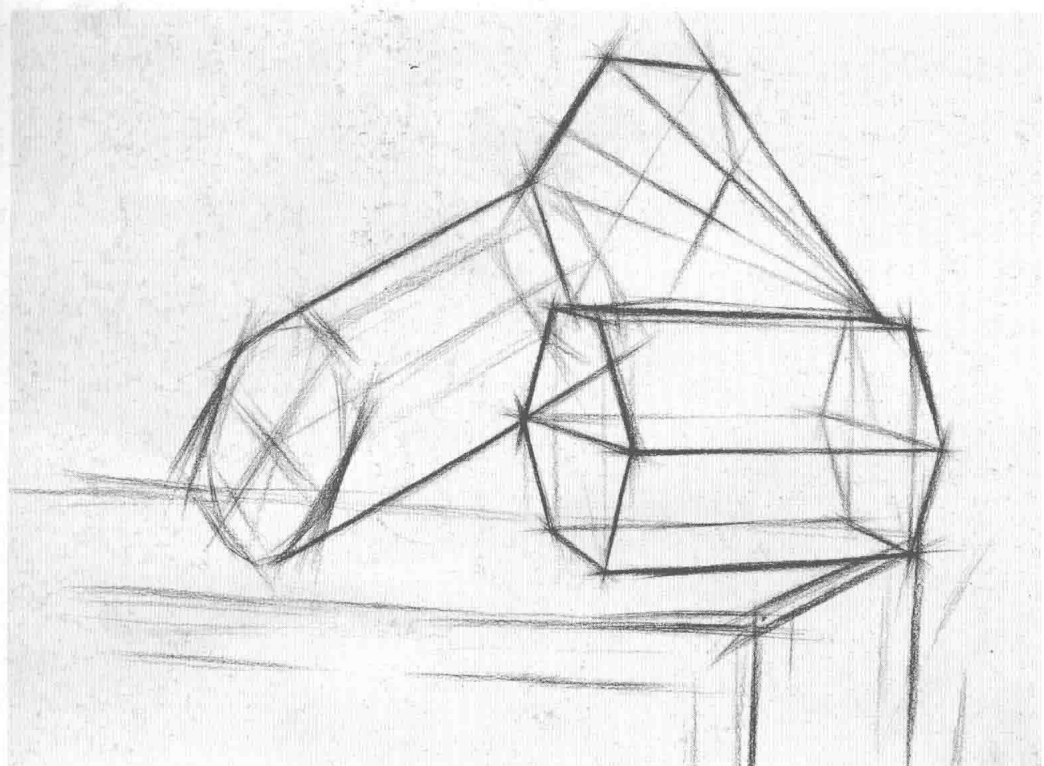
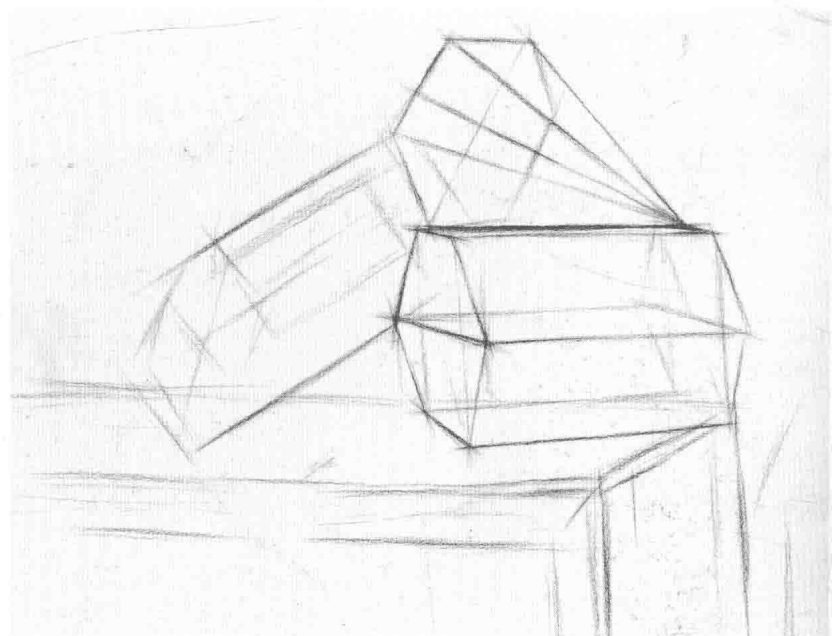


三个几何体 II

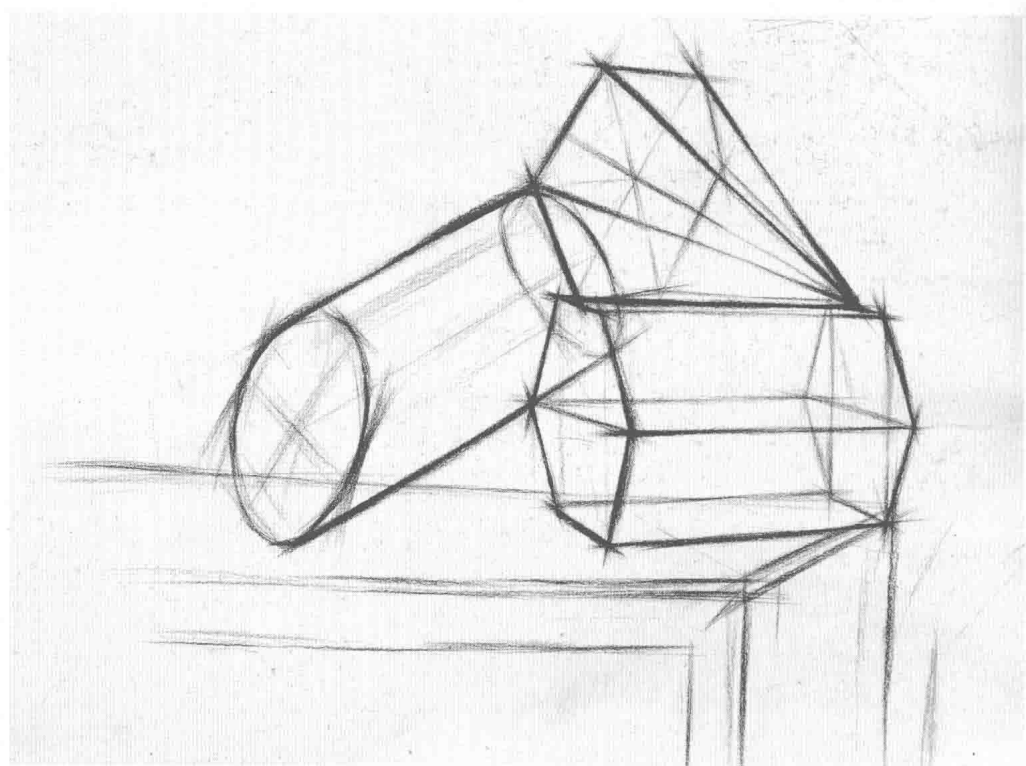
1. 直线勾出三个几何体的大小位置。



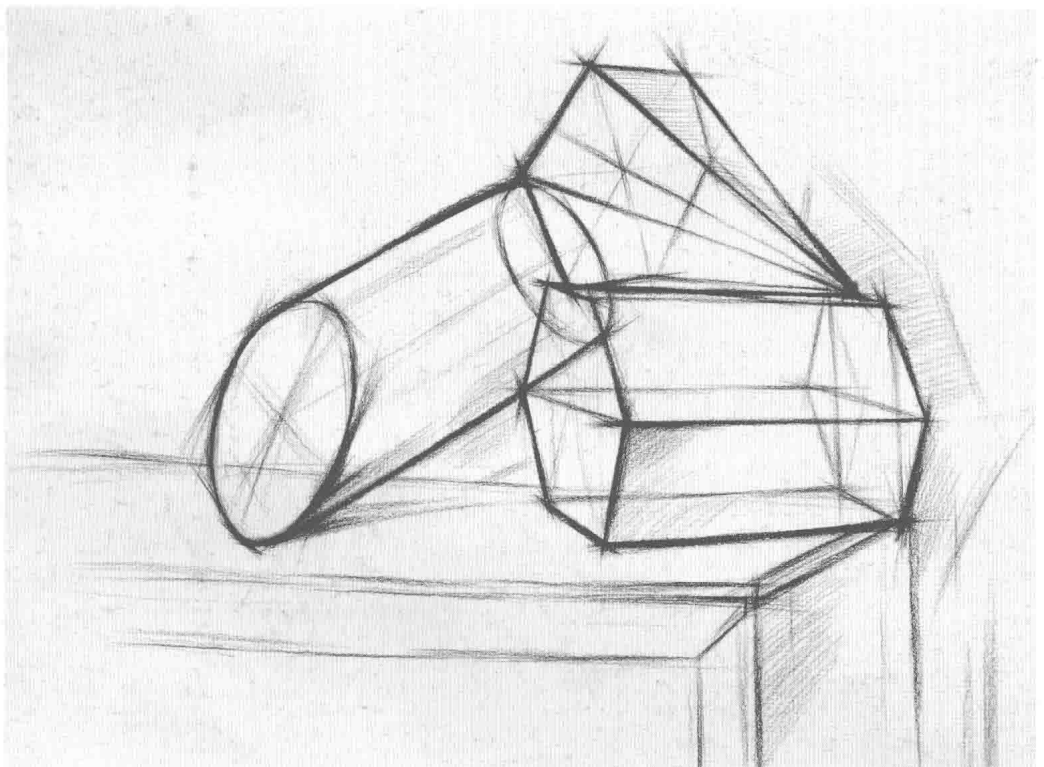
2. 具体分析它们之间的穿插及透视变化,找出空间位置。



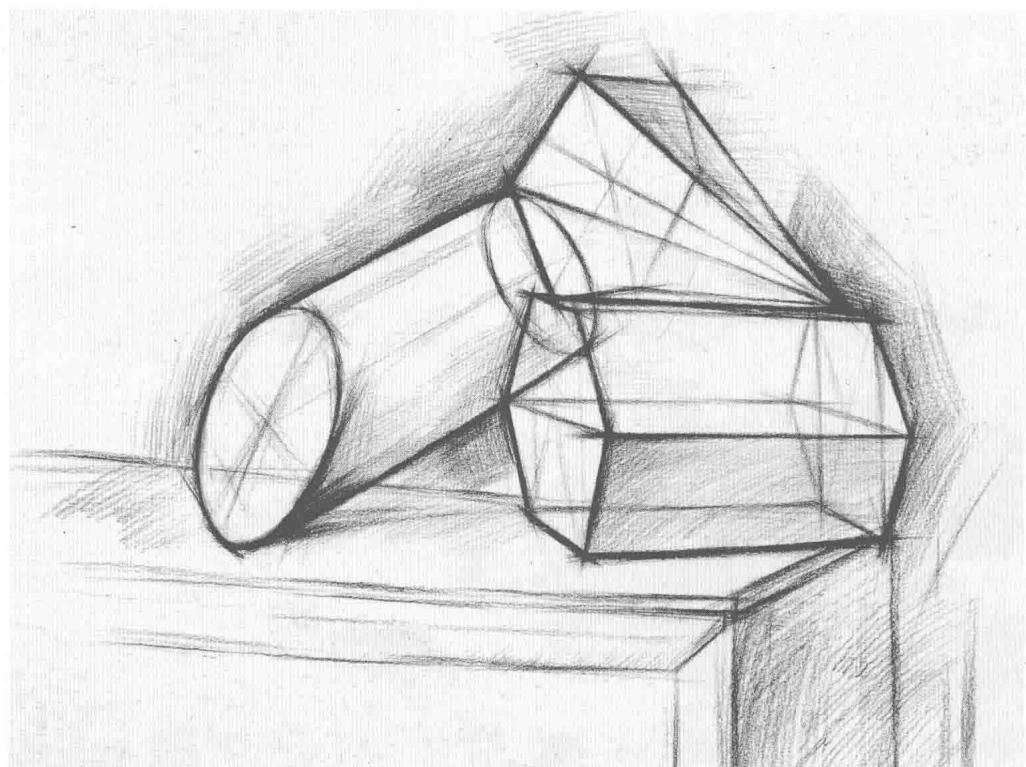
3. 逐步画出每个物体的外轮廓和桌面。



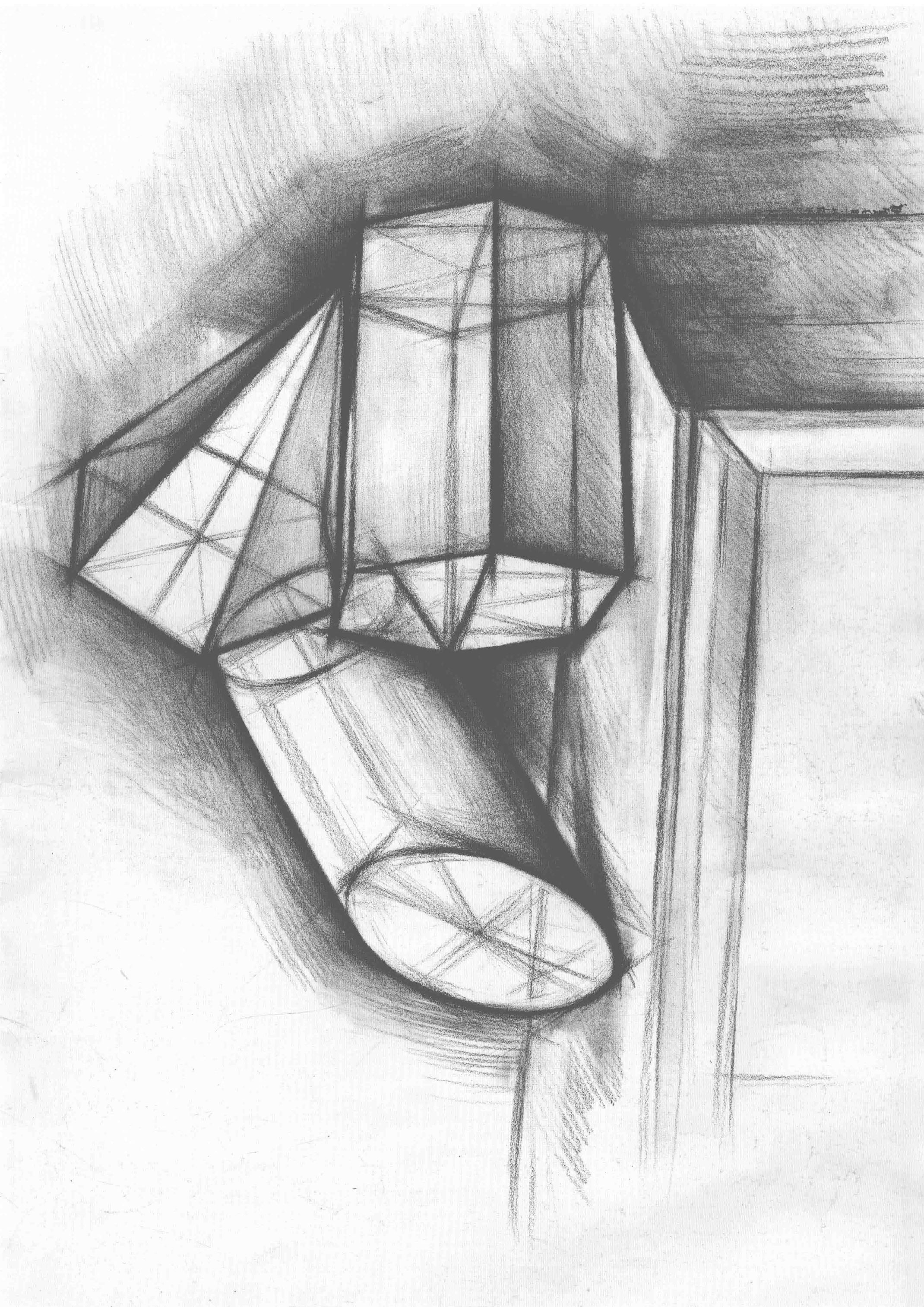
4. 加重明暗交界线 结构线。

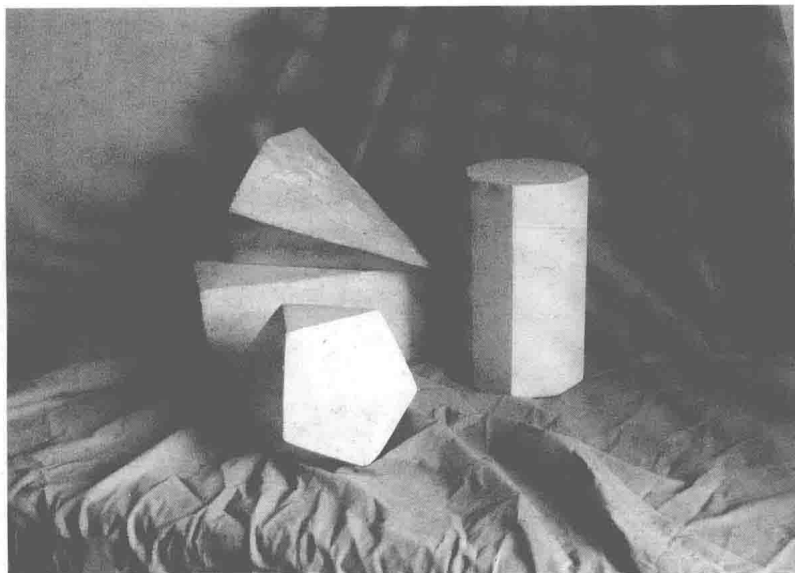


5. 轻轻画出暗面线条和投影。

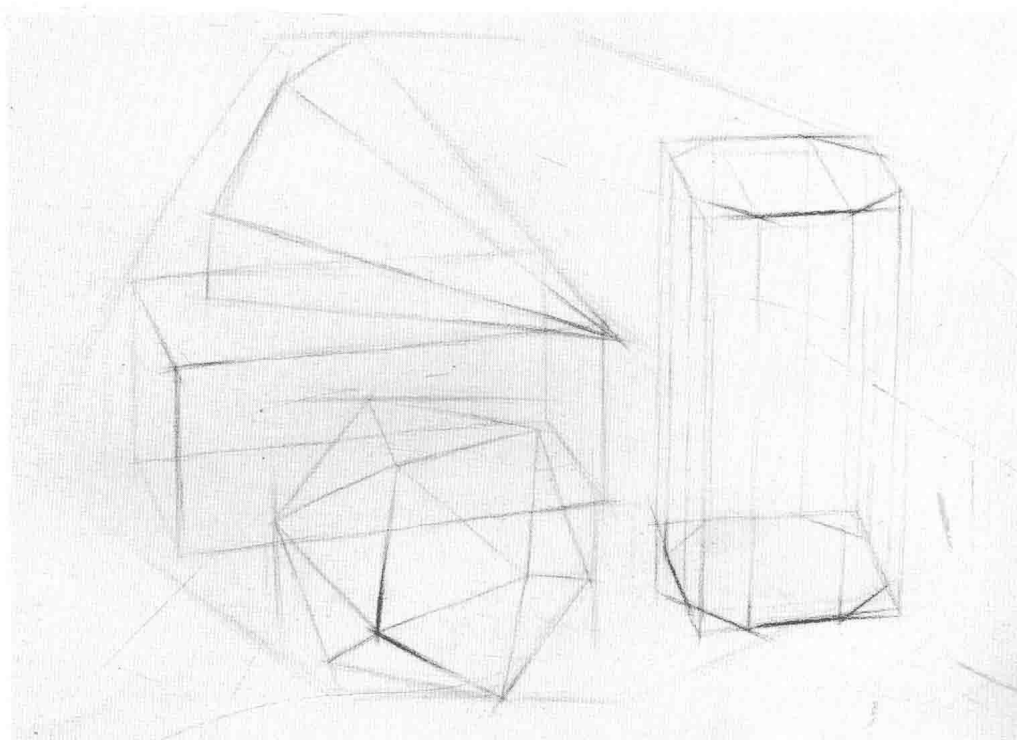


6. 注意暗面的线条不要画得过深,以免影响到主体。

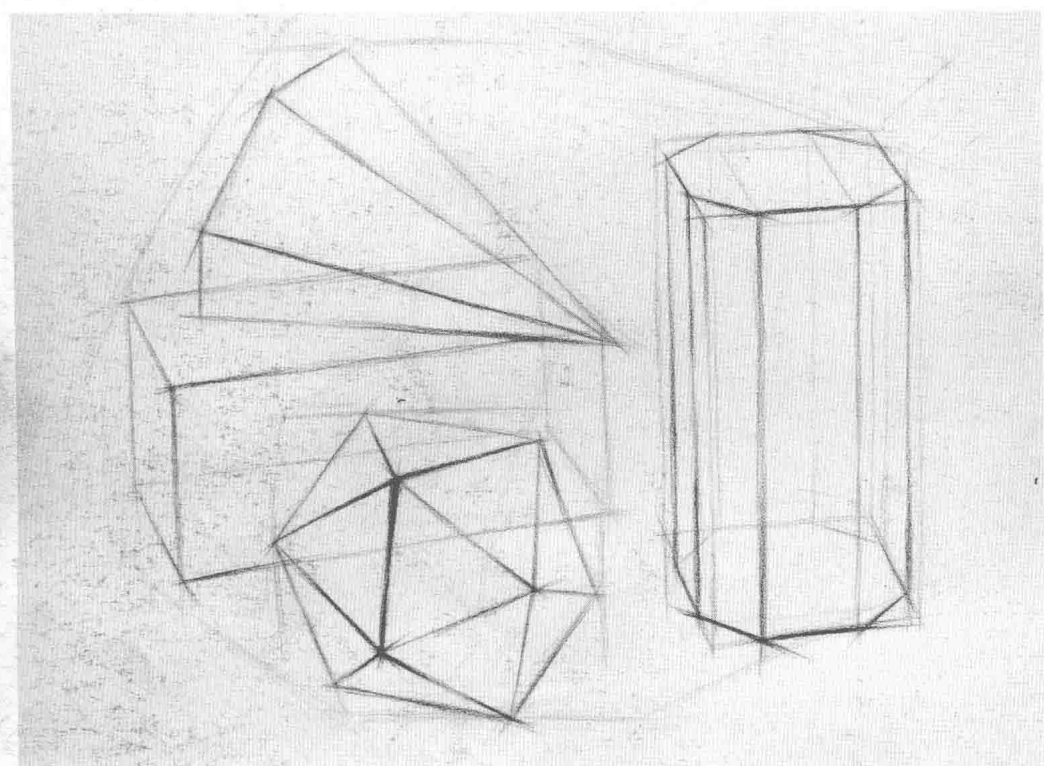




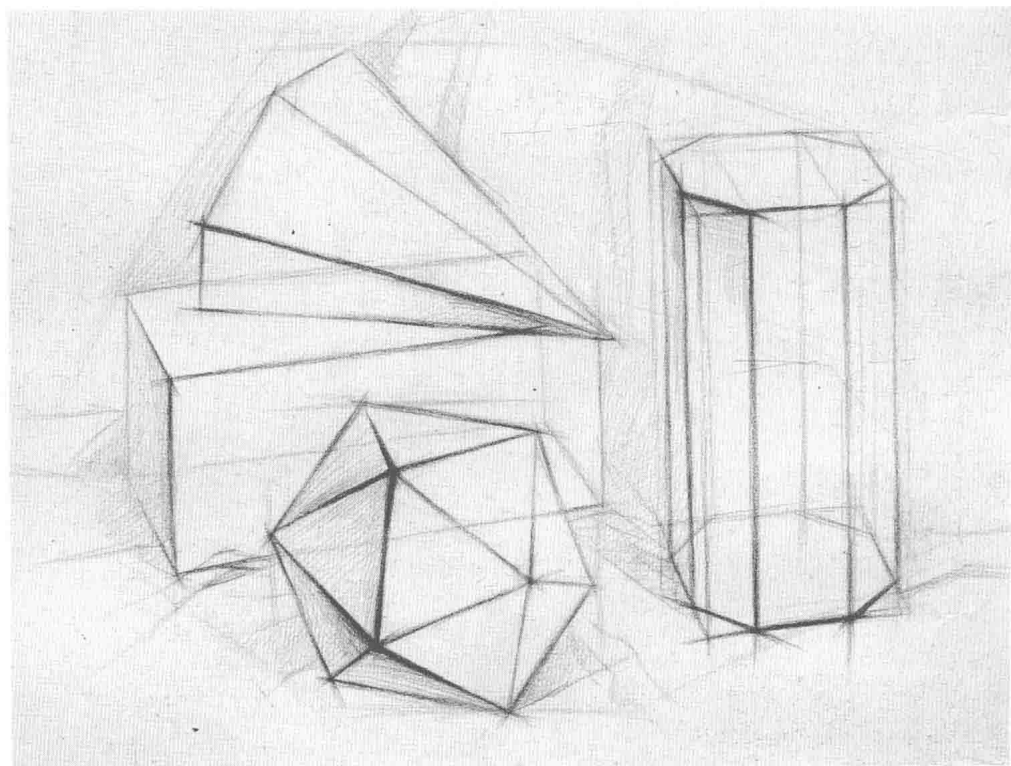
四个几何体 I



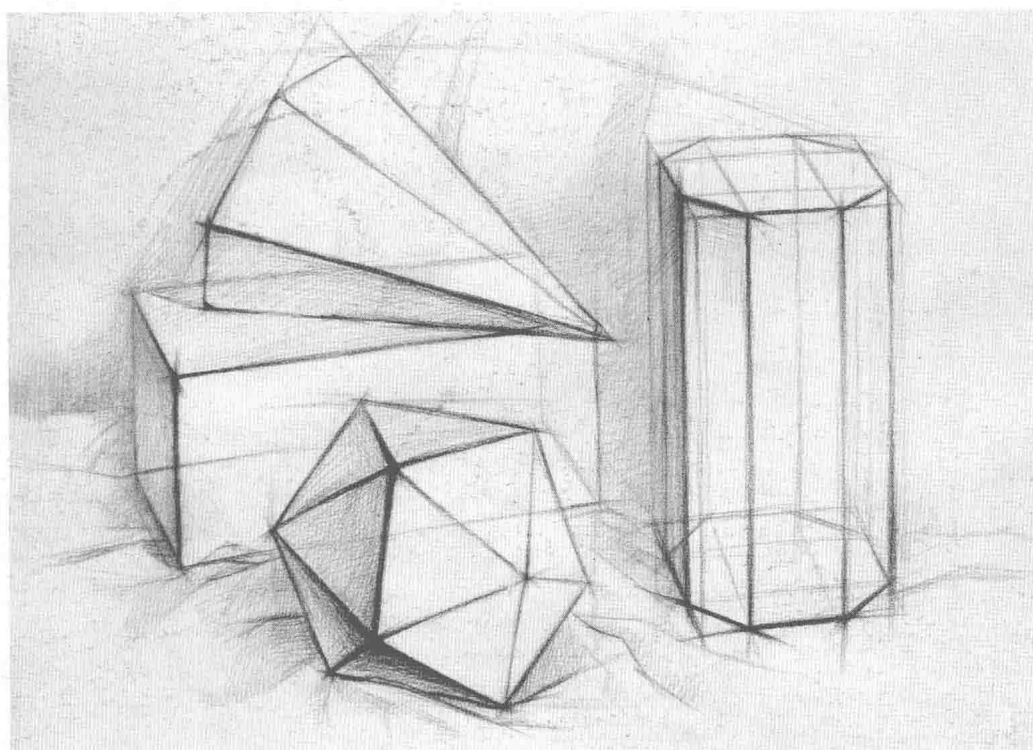
1. 按照前面章节所讲的勾形方法画出每个几何体大的外形。



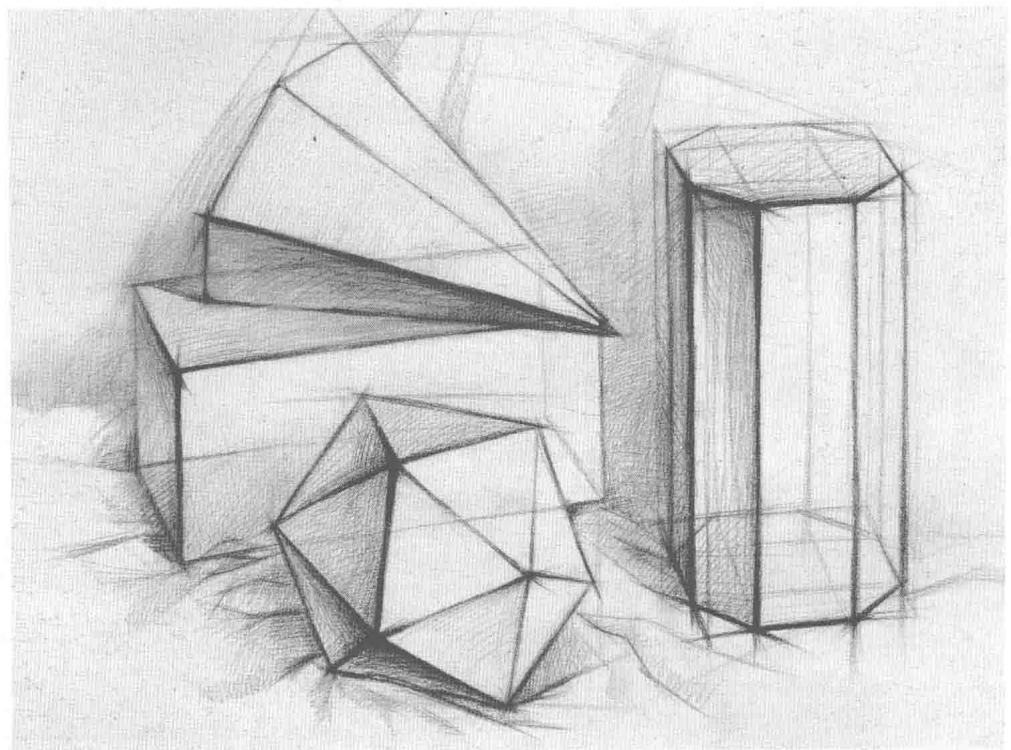
2. 加深每个几何体的明暗交界线与主要的结构线条。



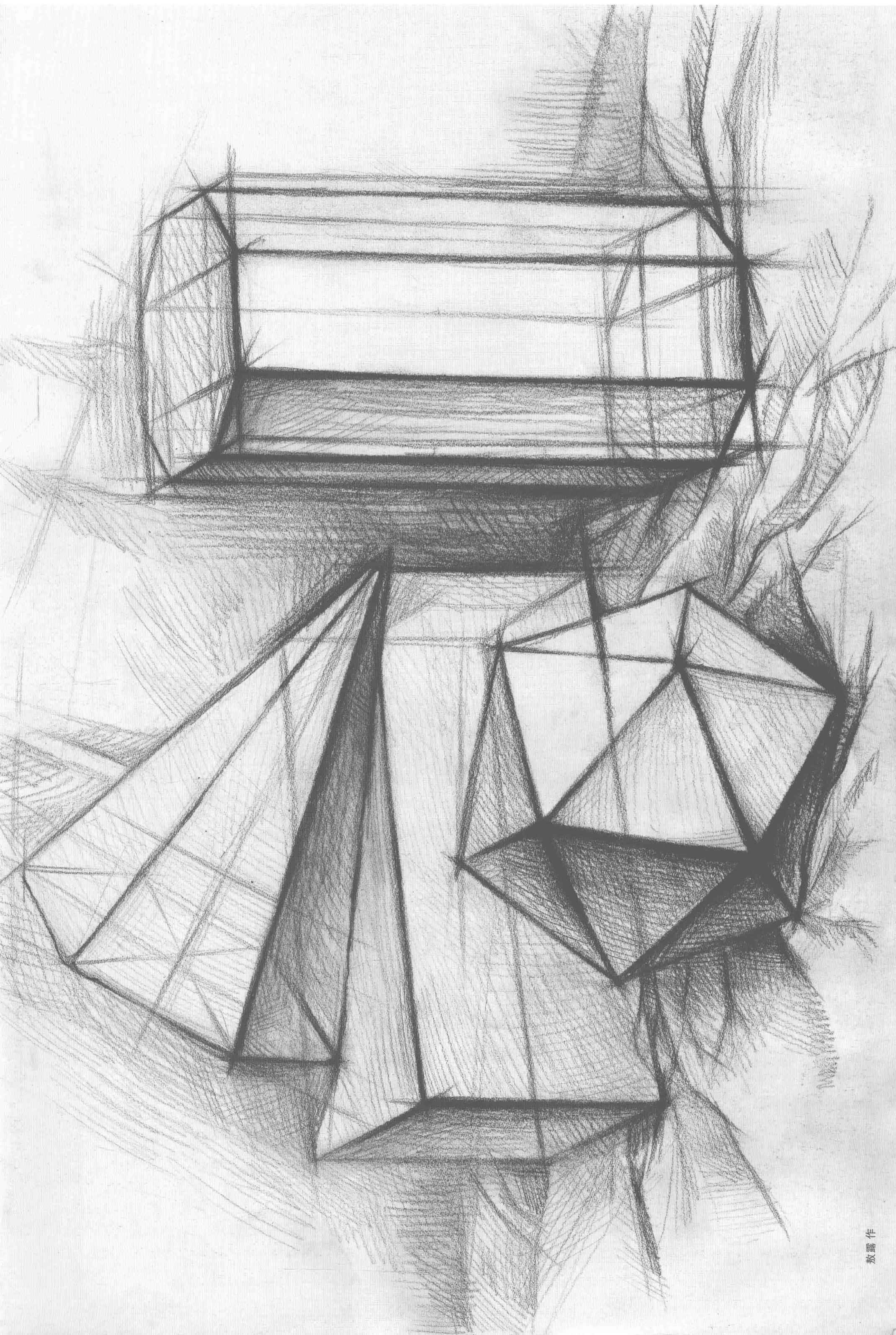
3. 将整个画面暗面的调子用笔轻轻排一遍,靠近明暗交界线的地方要深一点。

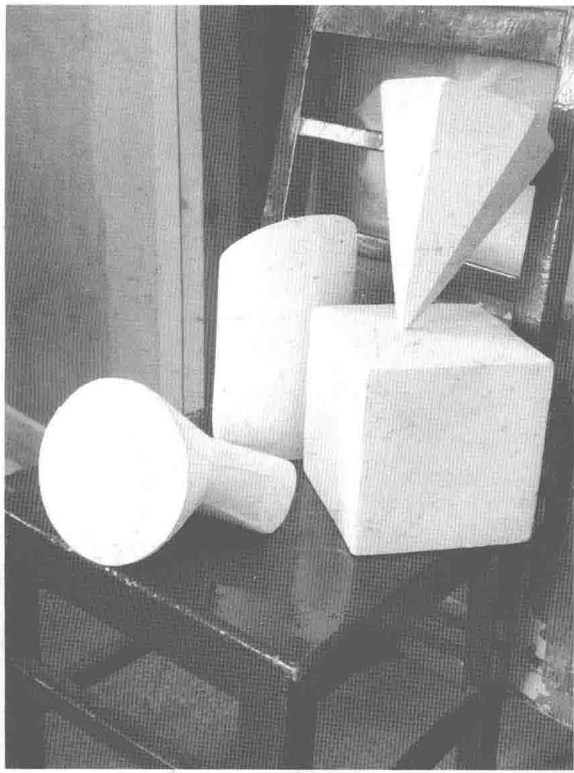


4. 继续加深主要的明暗交界线,调整明暗关系,画出部分衬布的结构块面。

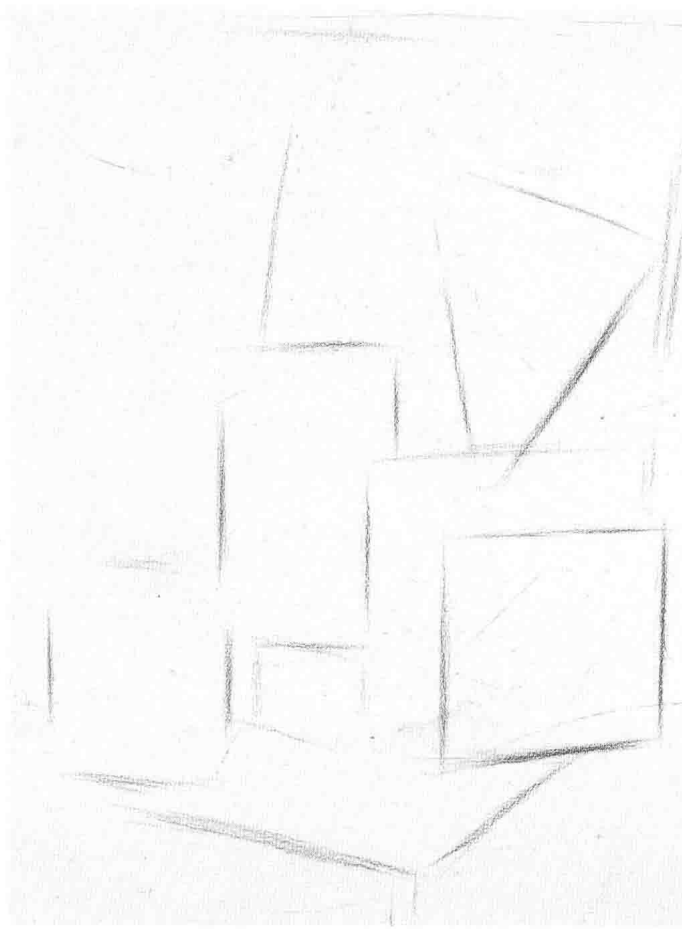


5. 最后细致地刻画每个几何体和布纹的细节,要始终保持画面的整体性。

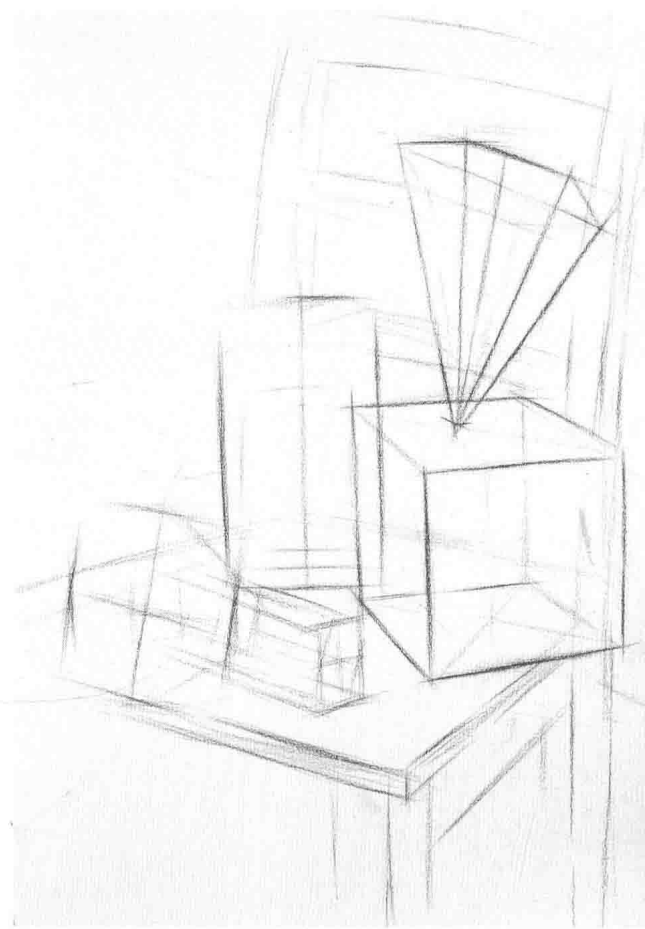




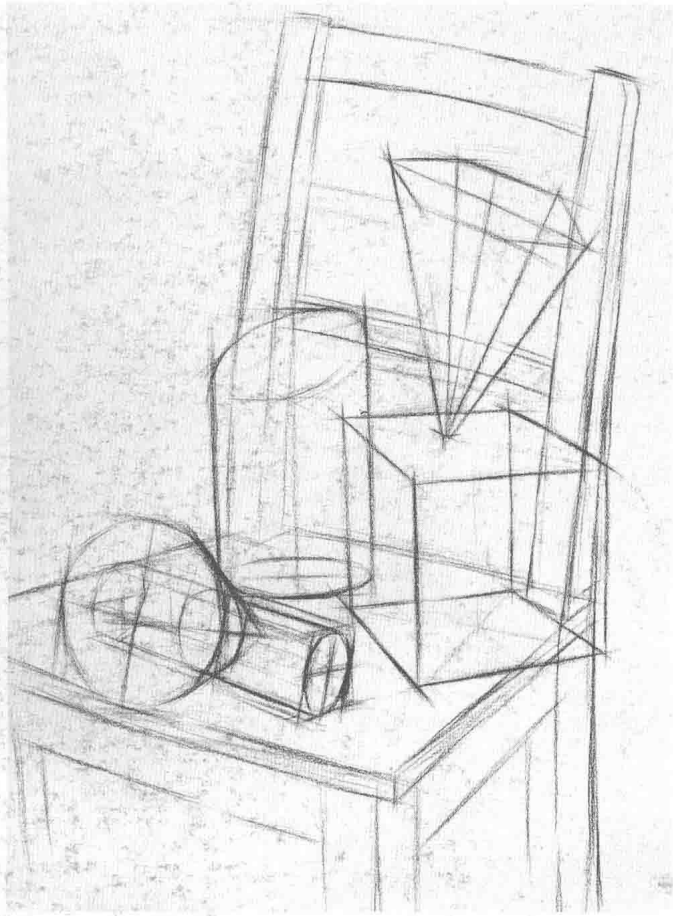
四个几何体 II



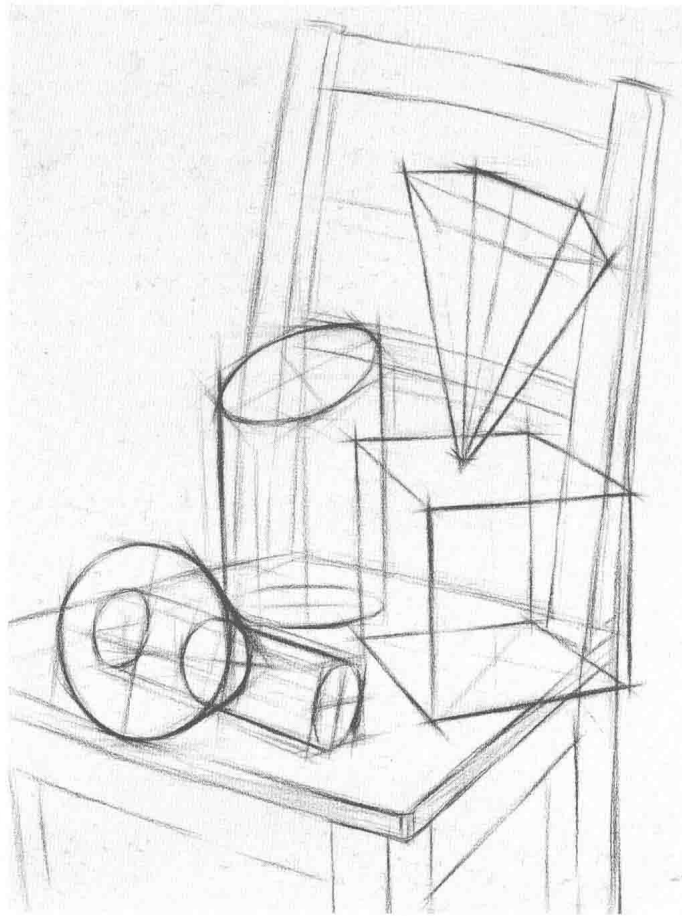
1. 定出每个几何体在画面中的位置。



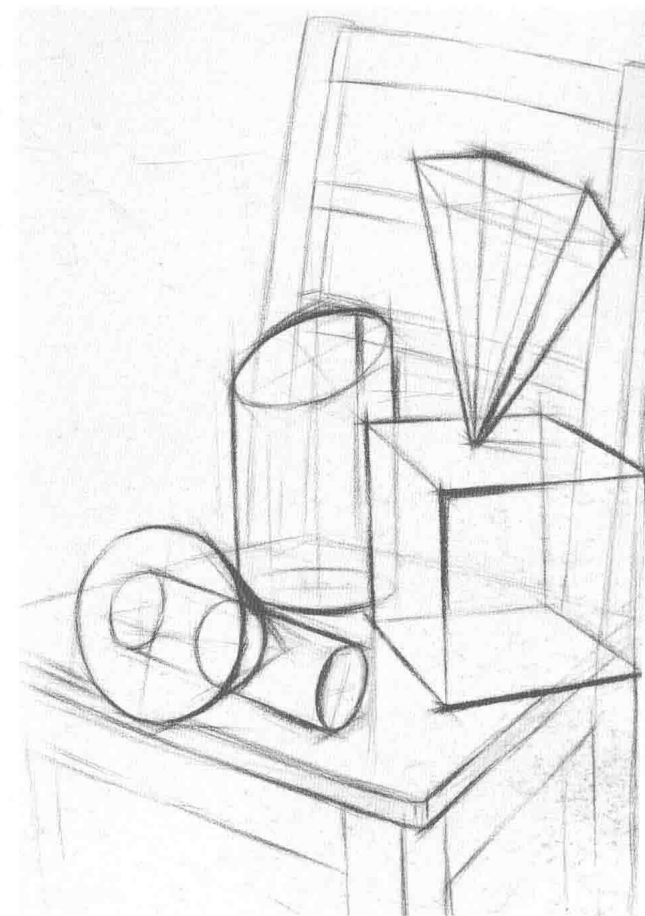
2. 分析形体在空间中的构造。



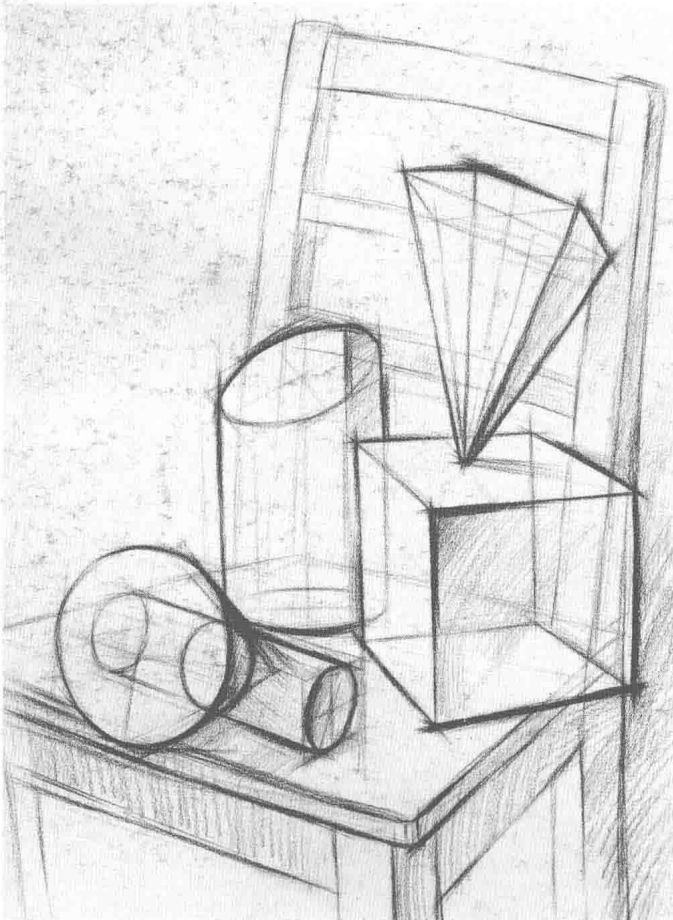
3. 使整体的外形在画面中逐渐清晰,靠前的几何体用笔要重。



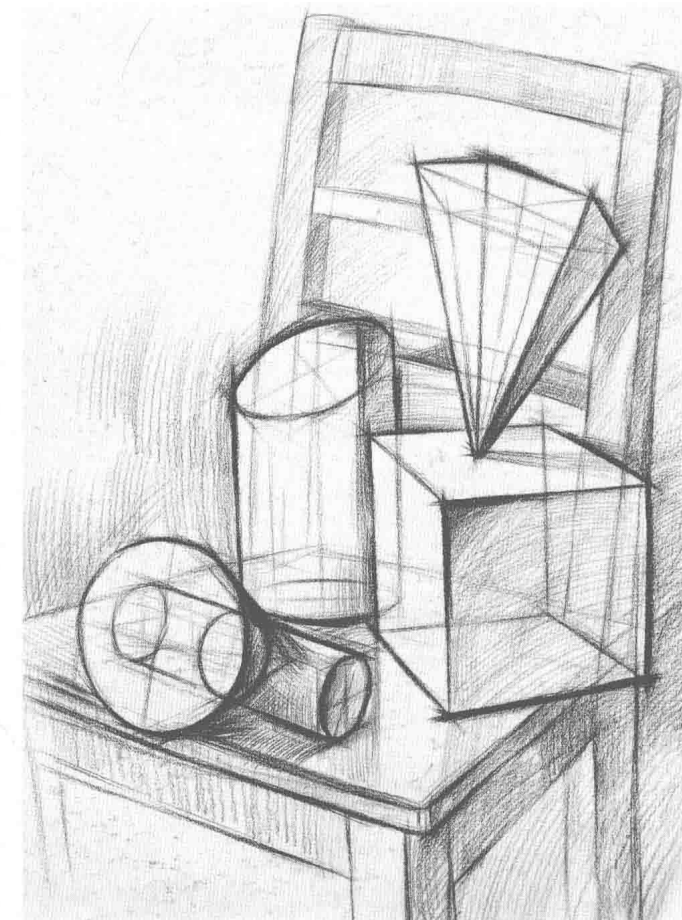
4. 逐步加深线条,确立形体。



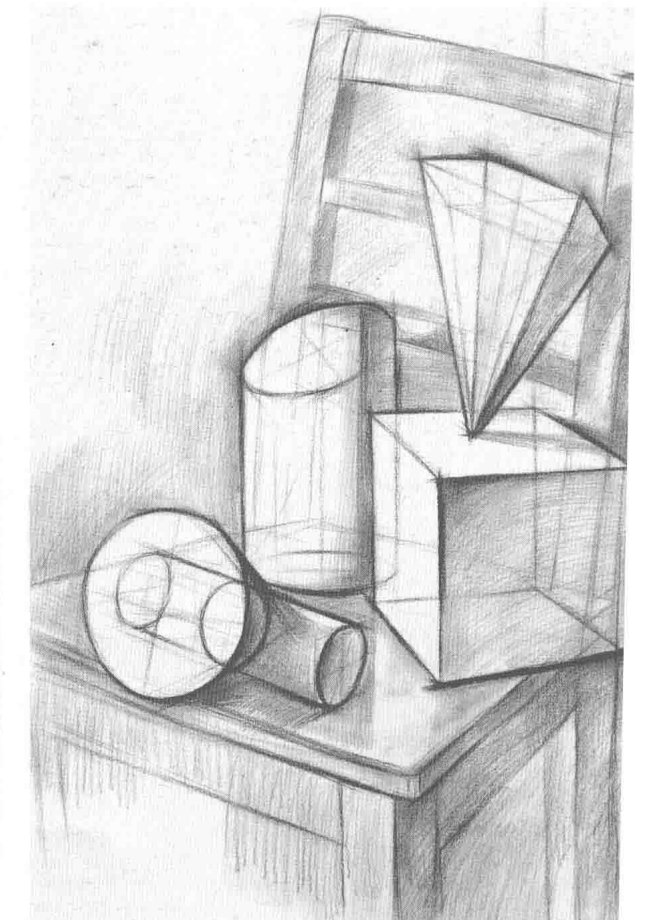
5. 分析出每个几何体的内部结构。



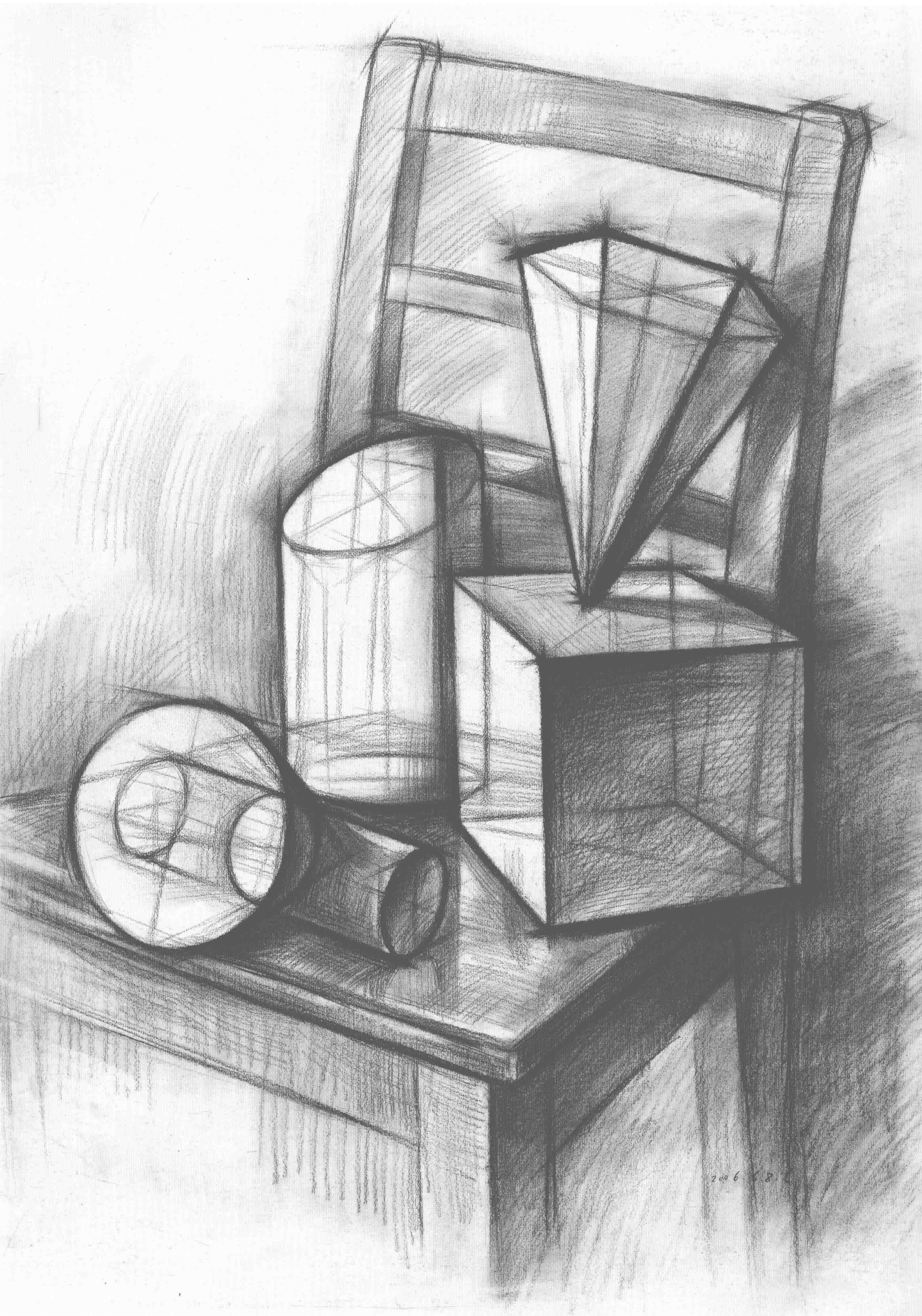
6. 淡淡地排出暗部的线条。



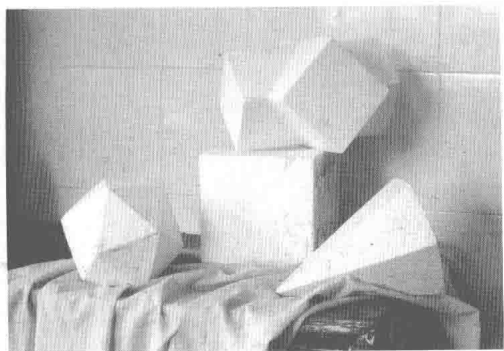
7. 铺明暗的同时要注意凳子与背景的处理,不必过于清楚。



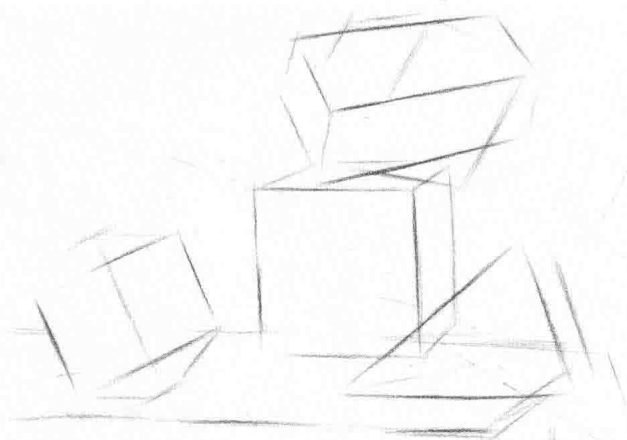
8. 最后深入调整色调对比,突出形体特征。



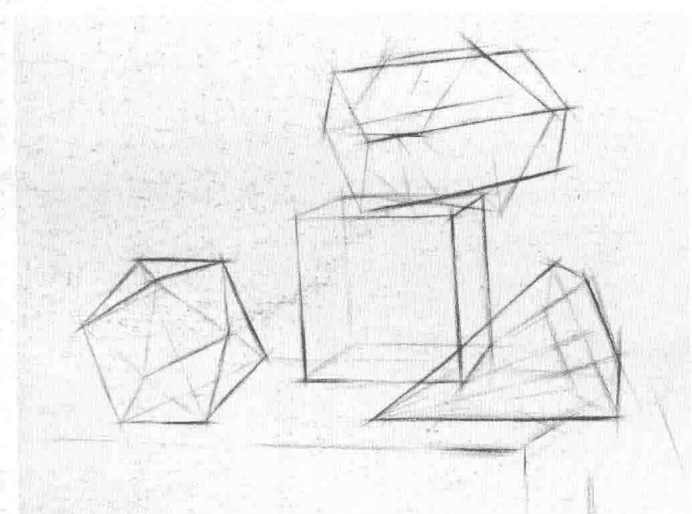
2006.6.8



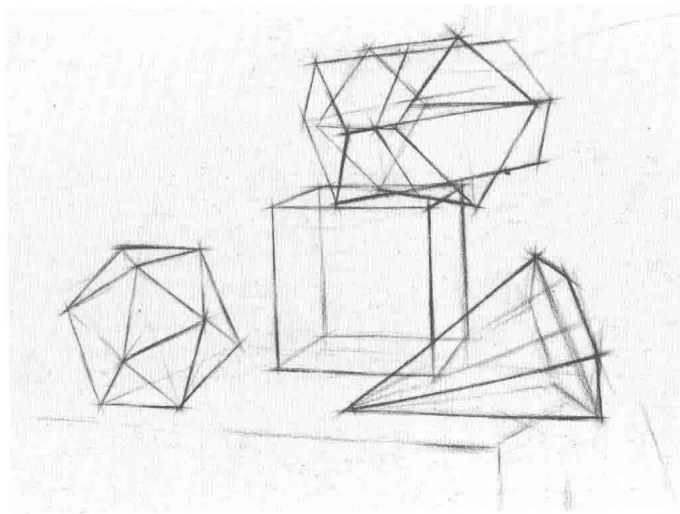
四个几何体 III



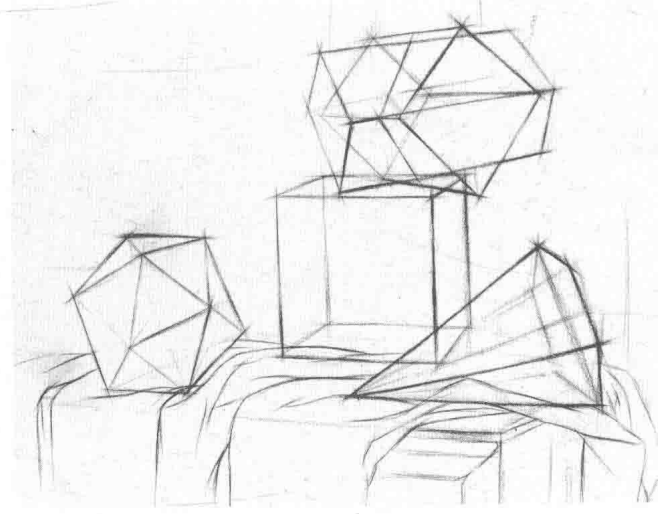
1. 定出每个几何体的比例和在画面中具体的位置。



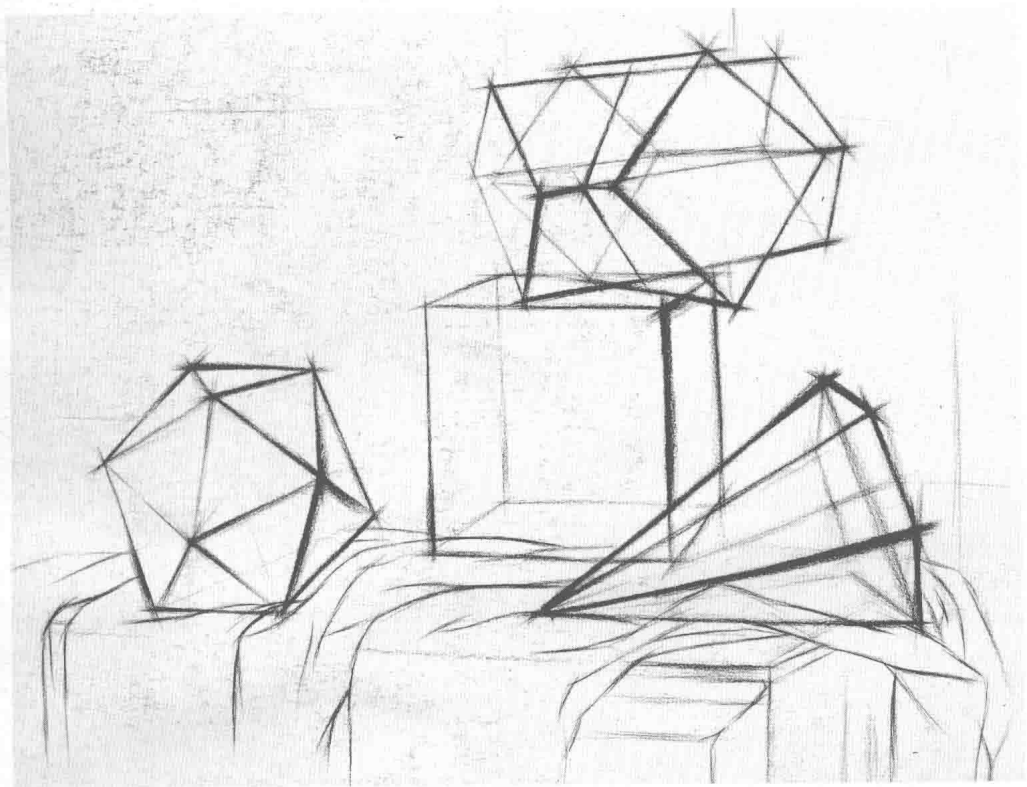
2. 分析空间组合构成关系,画基本形。



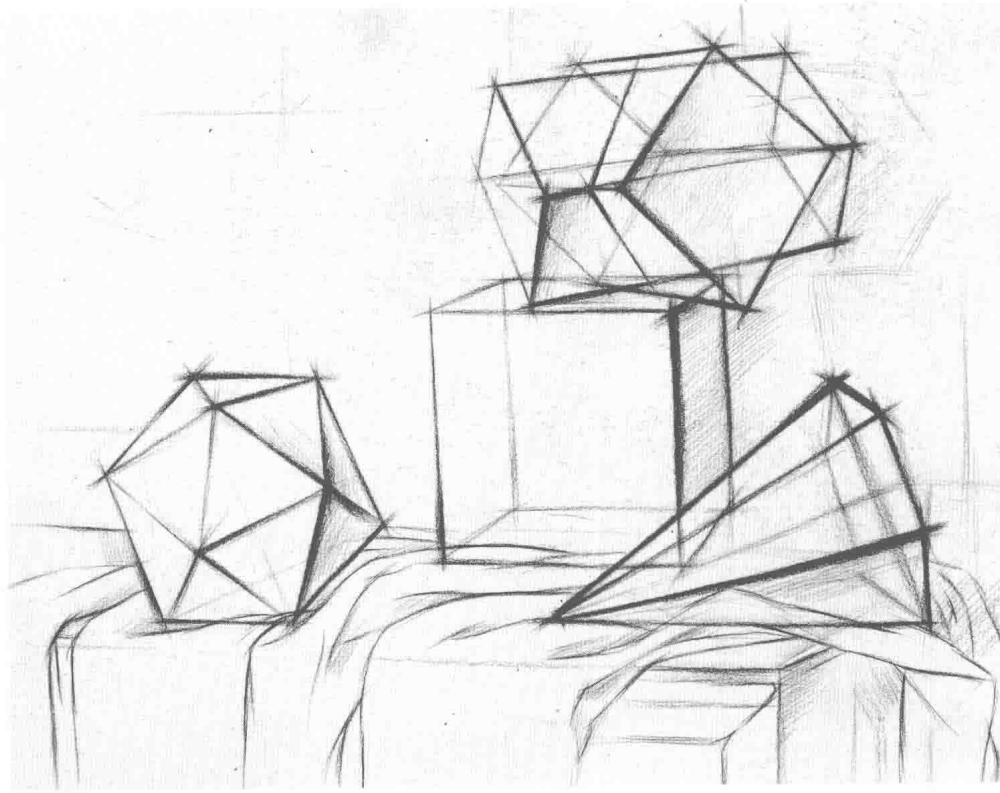
3. 画连接线,交待出各个物体的结构穿插关系。



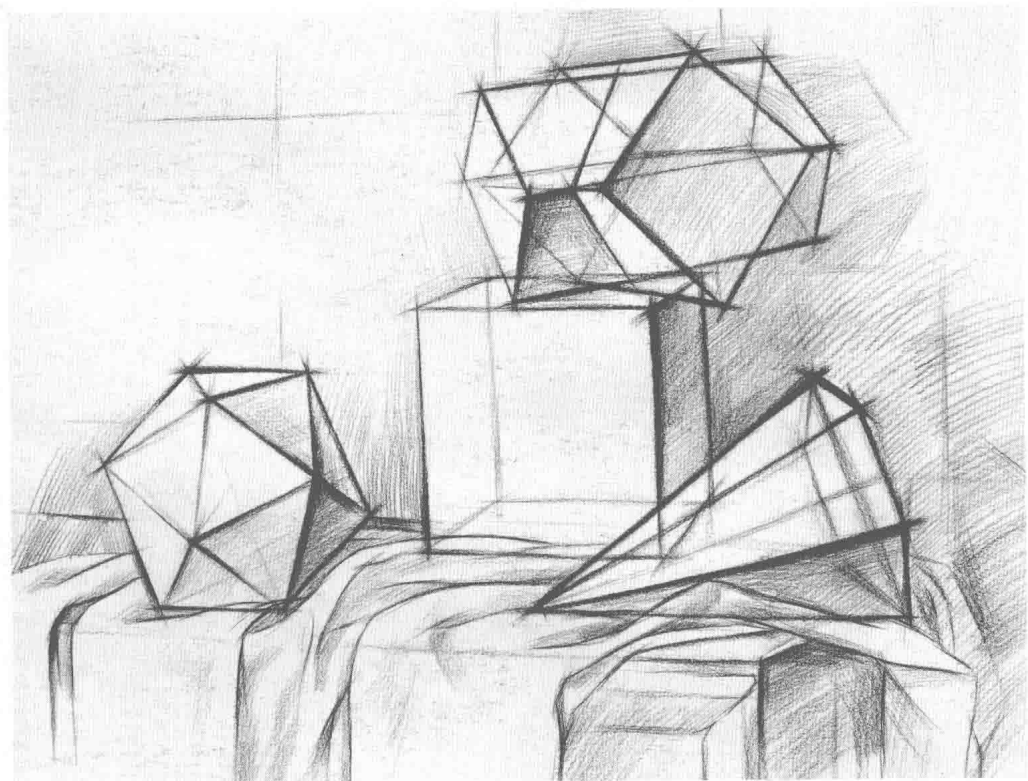
4. 画出衬布的主要穿插关系。



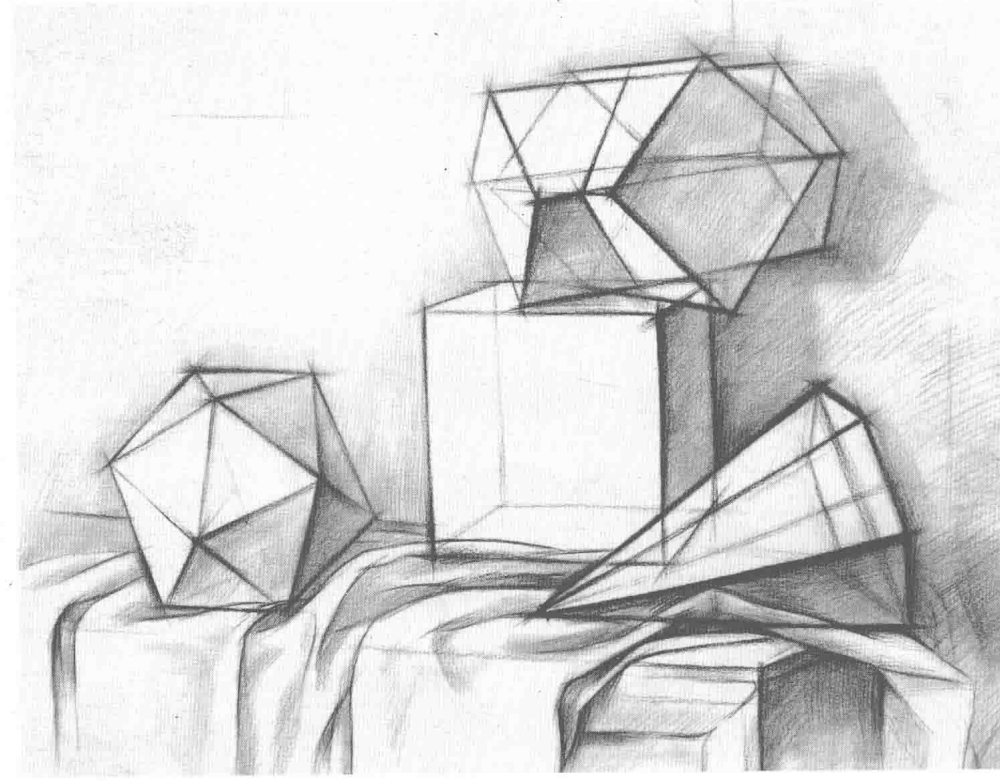
5. 强调明暗交界线。



6. 沿着明暗交界线的边缘开始上调子。



7. 画出大面积的暗部变化。



8. 深入强调明暗对比,突出主体,形成对立又统一的整体关系。

