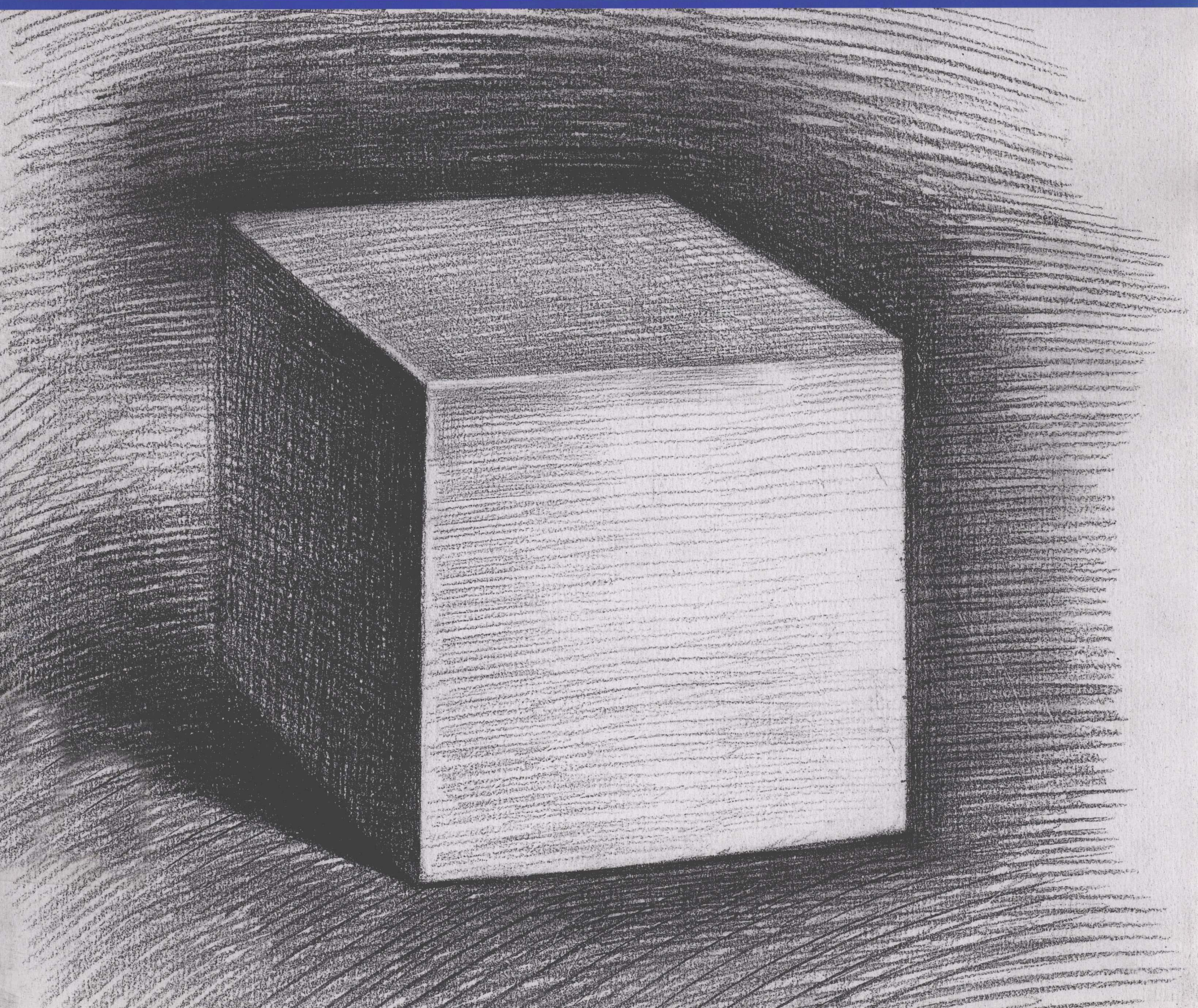


临摹

石膏几何体

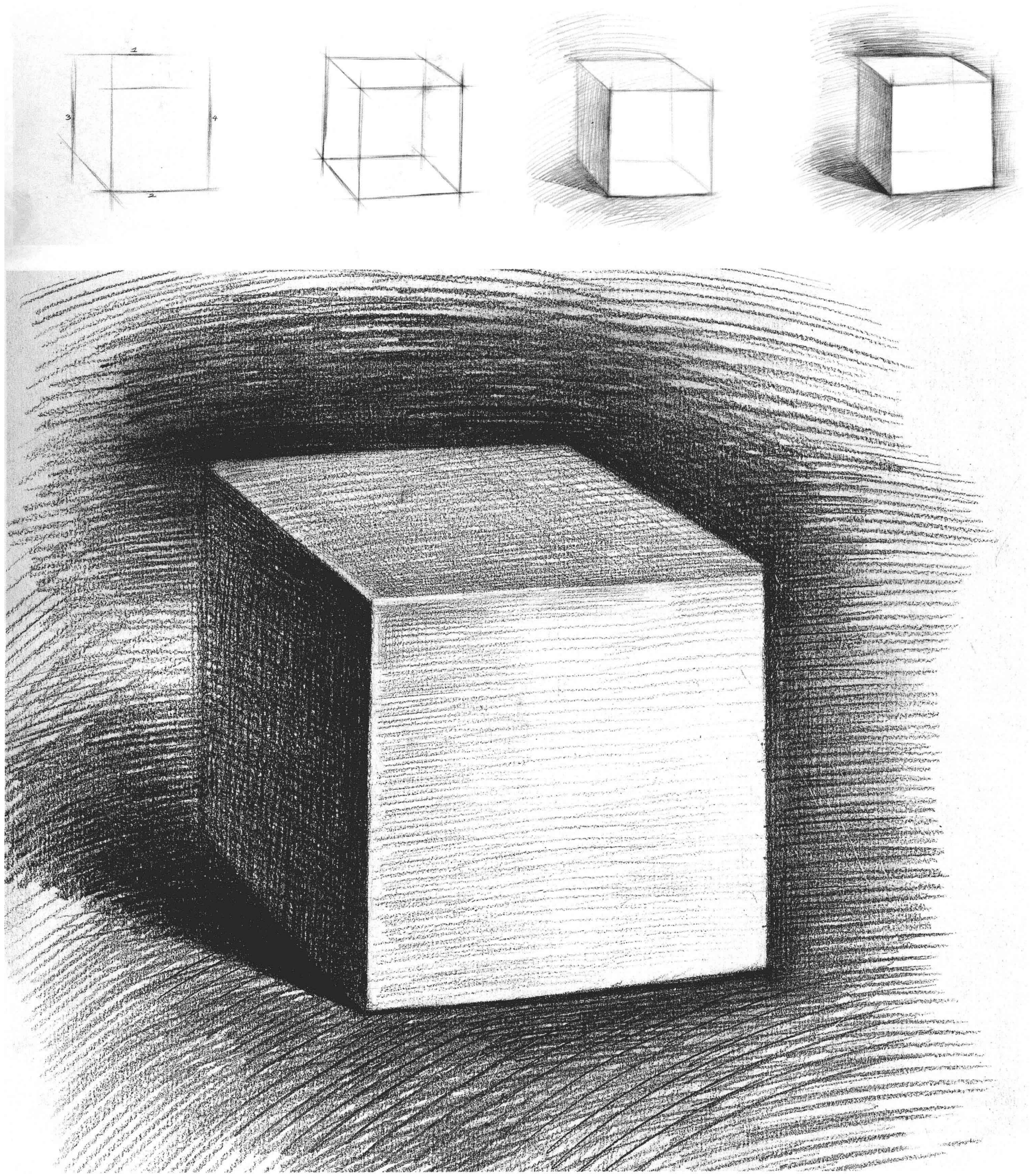
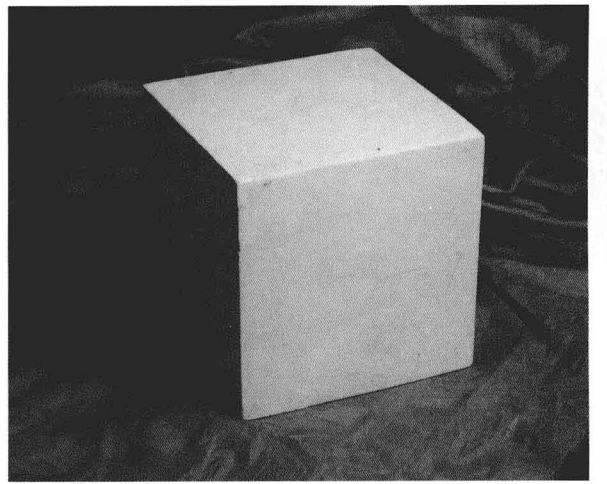
李胜利 编著 J 吉林美术出版社



石膏几何体—正方体的步骤解析

临摹步骤：

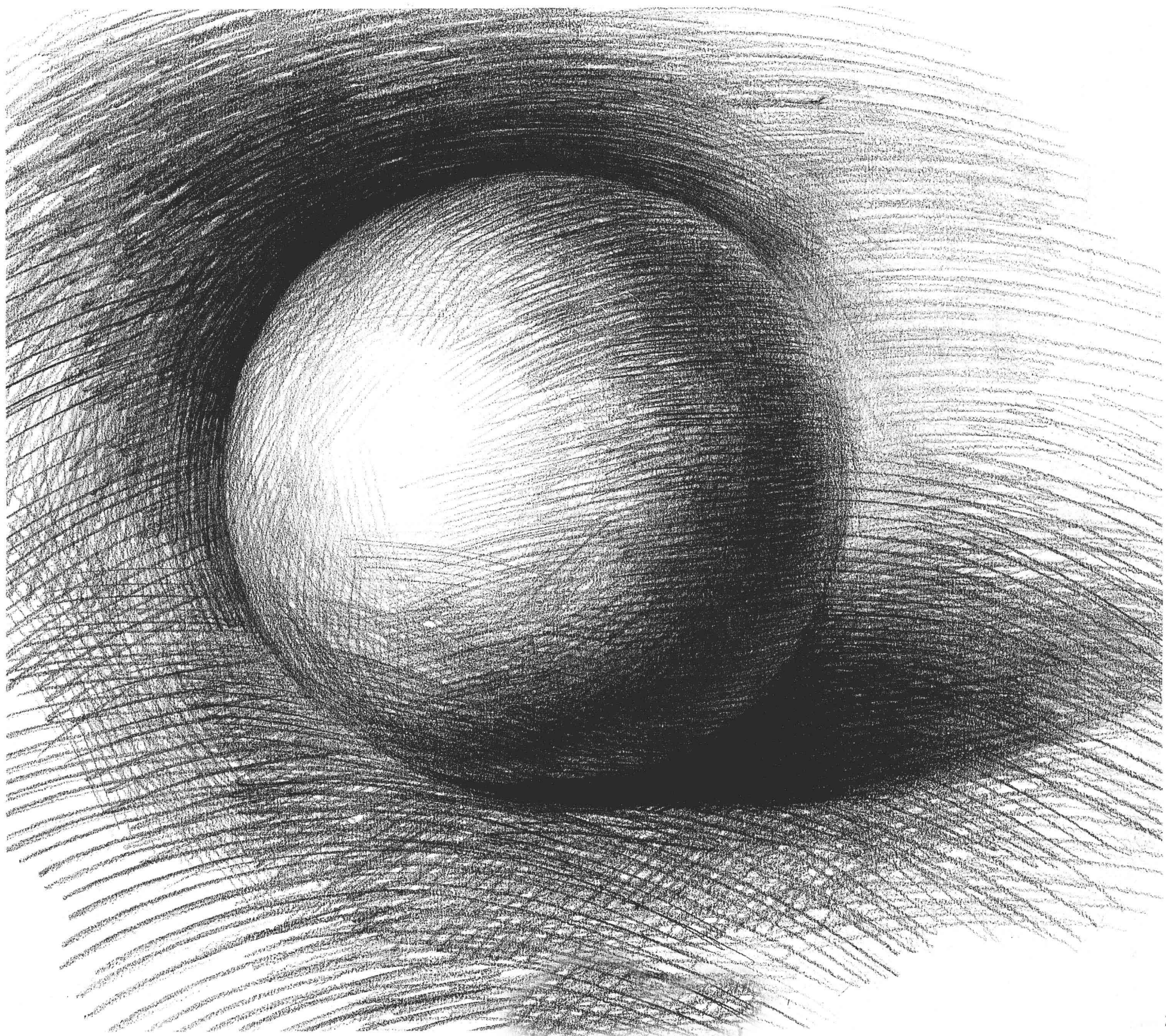
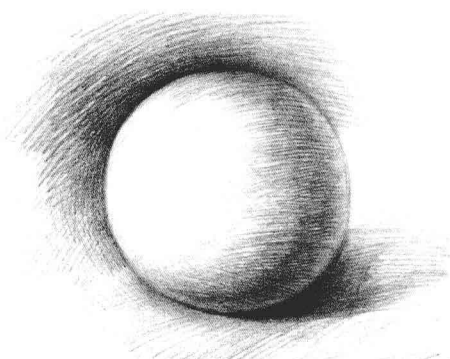
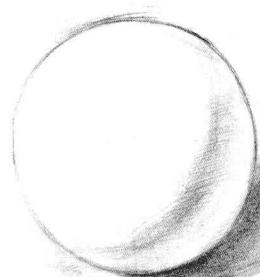
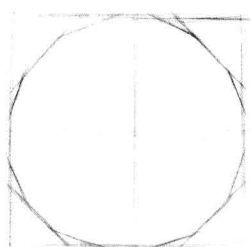
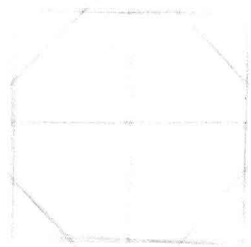
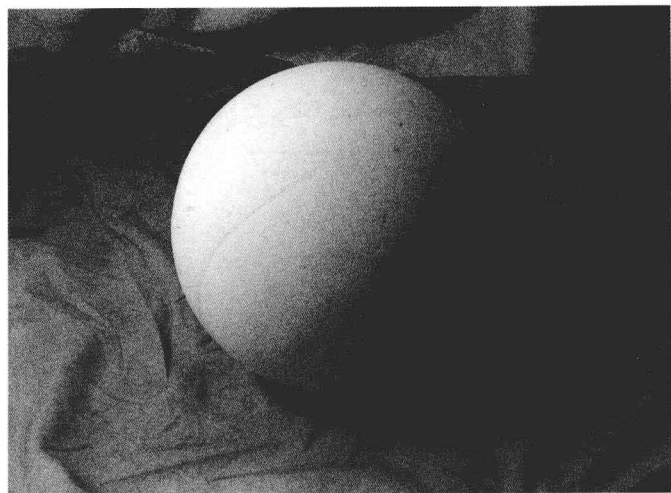
1. 观察出高和宽的基本比例，用直线上下左右画出立方体的位置，上紧下松，左右平衡地确定好构图。
2. 由外向内画出被遮挡部分的内部结构轮廓，以便更直观地检查到透视是否正确，也加深了对空间结构的理解。
3. 通过观察对比，从色调最深的面开始，依次区分地画出黑、白、灰三大面的色调对比。
4. 继续通过观察对比，更加深一层表现出立方体的形体质感，并且不要孤立地画出一面后再画另一面。

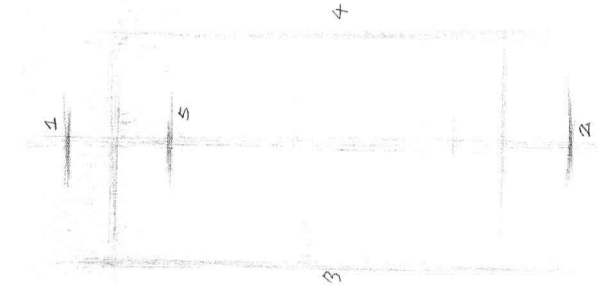


石膏几何体—球体的步骤解析

临摹步骤：

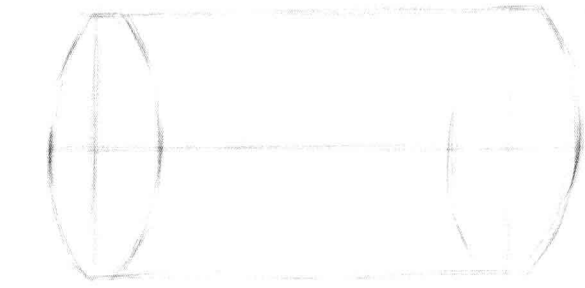
1. 先画出一个正方形，依次“切”出四角成一个八边形。
2. 再将八边形“切”成十六边形，按照此方法继续画下去就可以得到圆形。
3. 观察找出明暗交界处并由此入手，画出交界线、反光、投影以及大的明暗对比关系。
4. 再从明暗交界处入手，由暗到亮均匀地画出灰色调，同时反光、投影、背景之间的调子也要协调统一地深入。



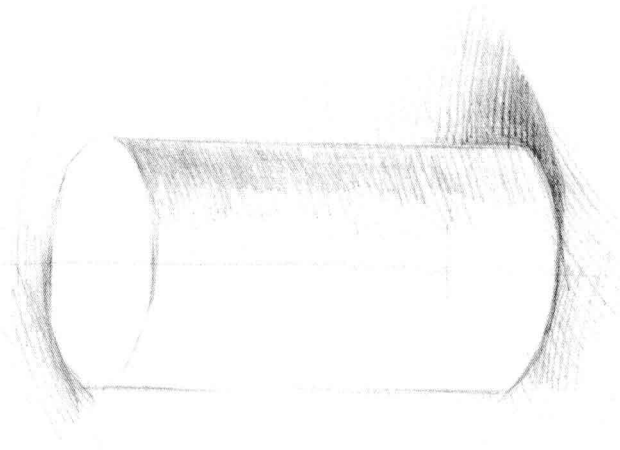


1. 观察对比，画出高宽的比例。

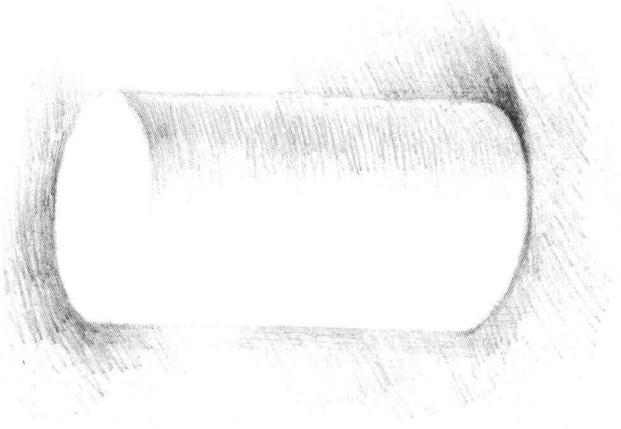
2. 通过对比画出基本轮廓透视。



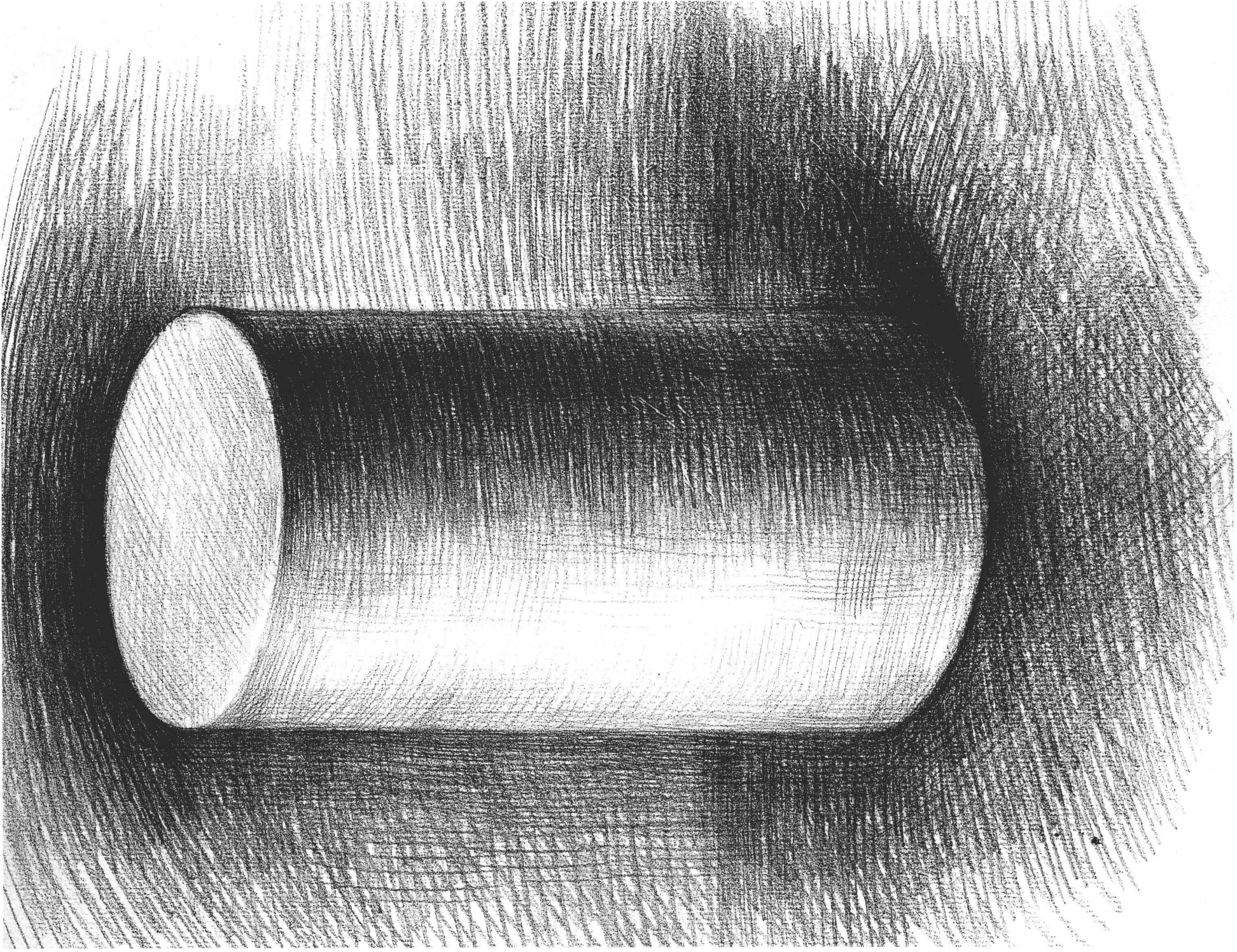
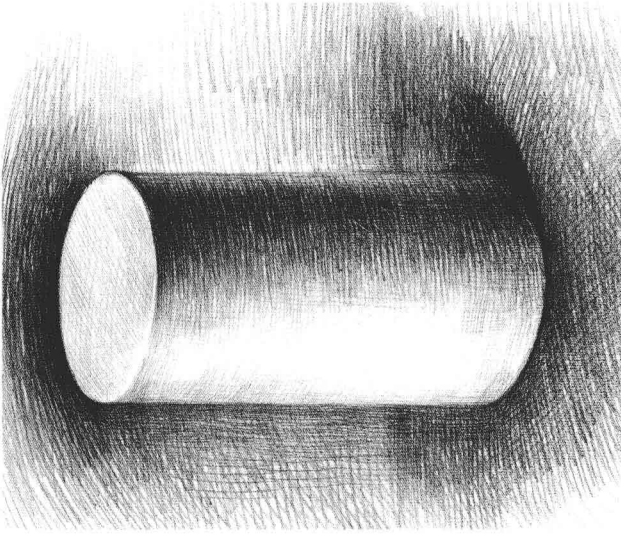
3. 从暗部入手，画出暗色调。

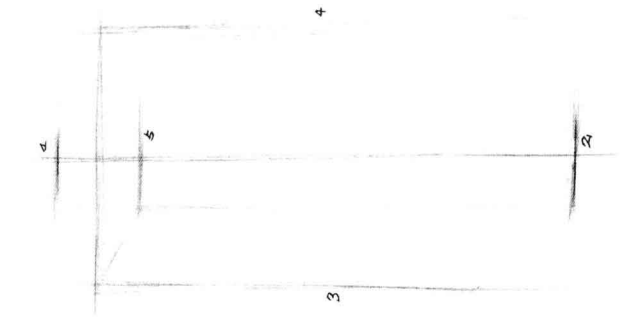
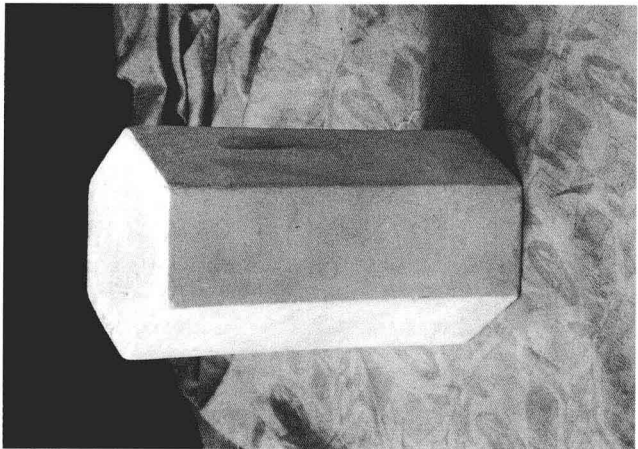


4. 深入地画出明暗对比关系。



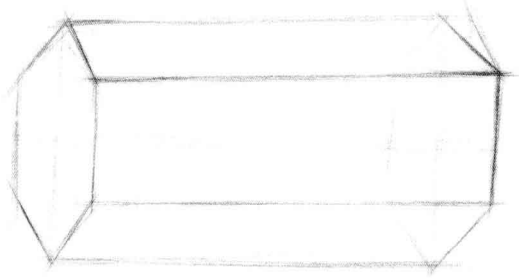
5. 调整统一，完成画面。



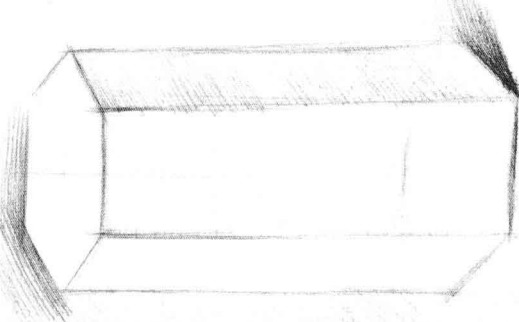


1. 先观察并找出高、宽的比，画出一个长方形。

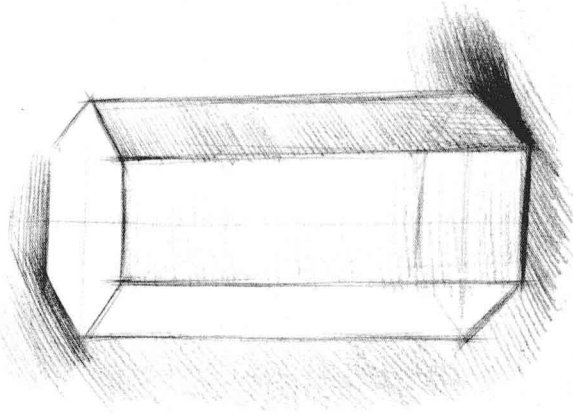
2. 再分出三面，画出基本轮廓。



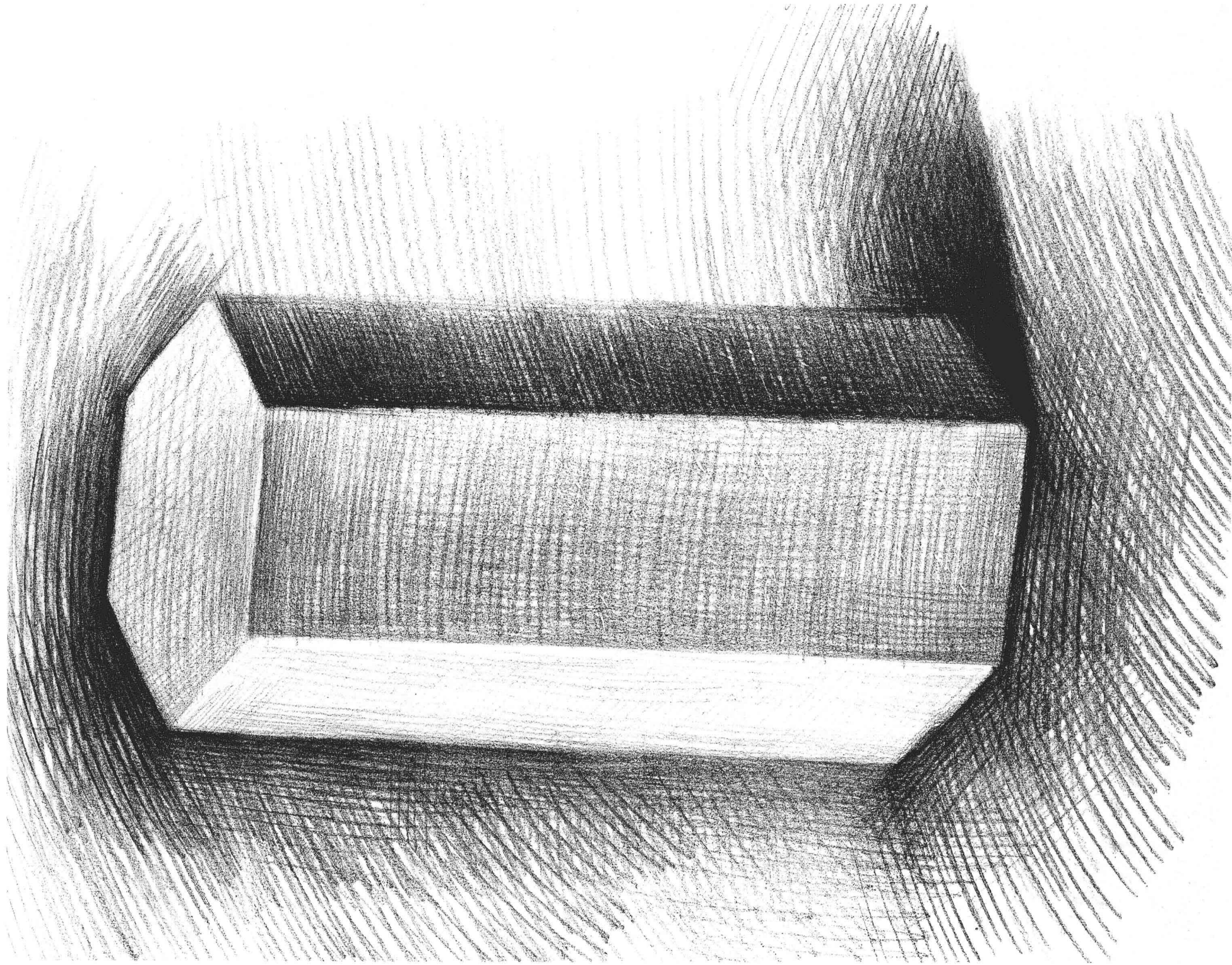
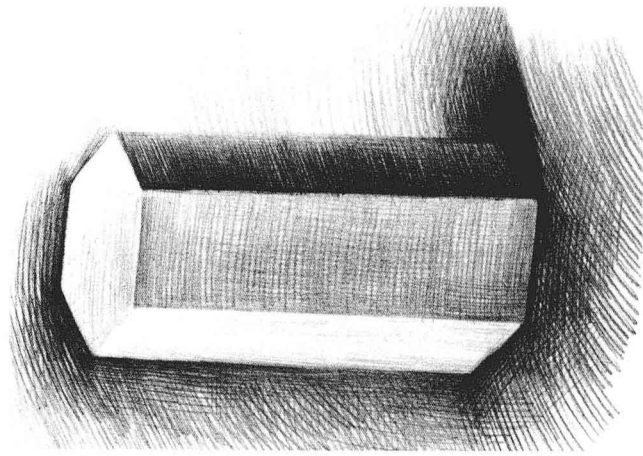
3. 观察找出明暗、深浅调子，从暗面依次画出黑、白、灰三大基本对比关系。



4. 继续通过观察对比，整体深入表现出物体的结构质感。



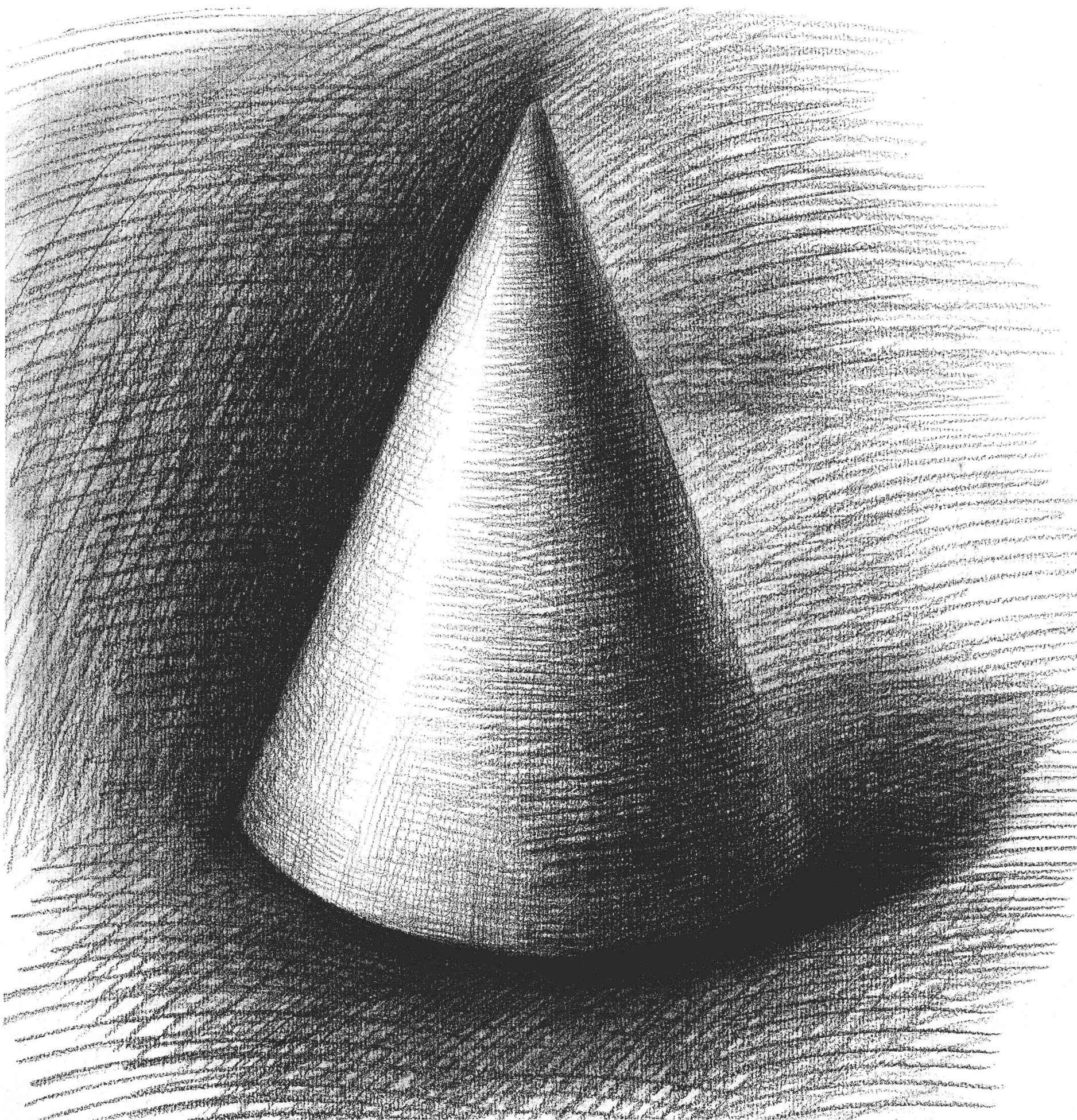
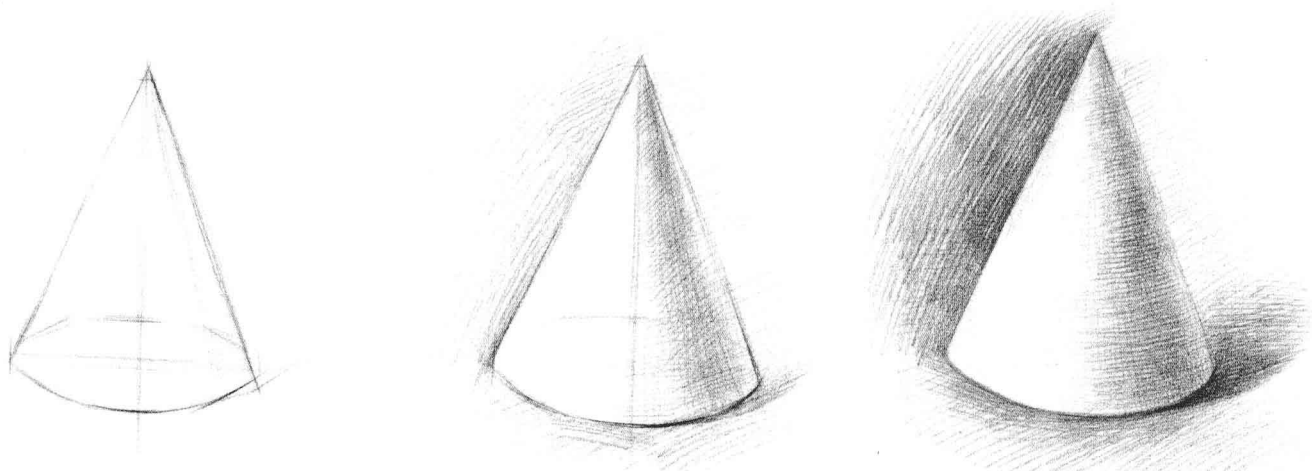
5. 整体调整，完成画面。



石膏几何体—圆锥体的步骤解析

临摹步骤：

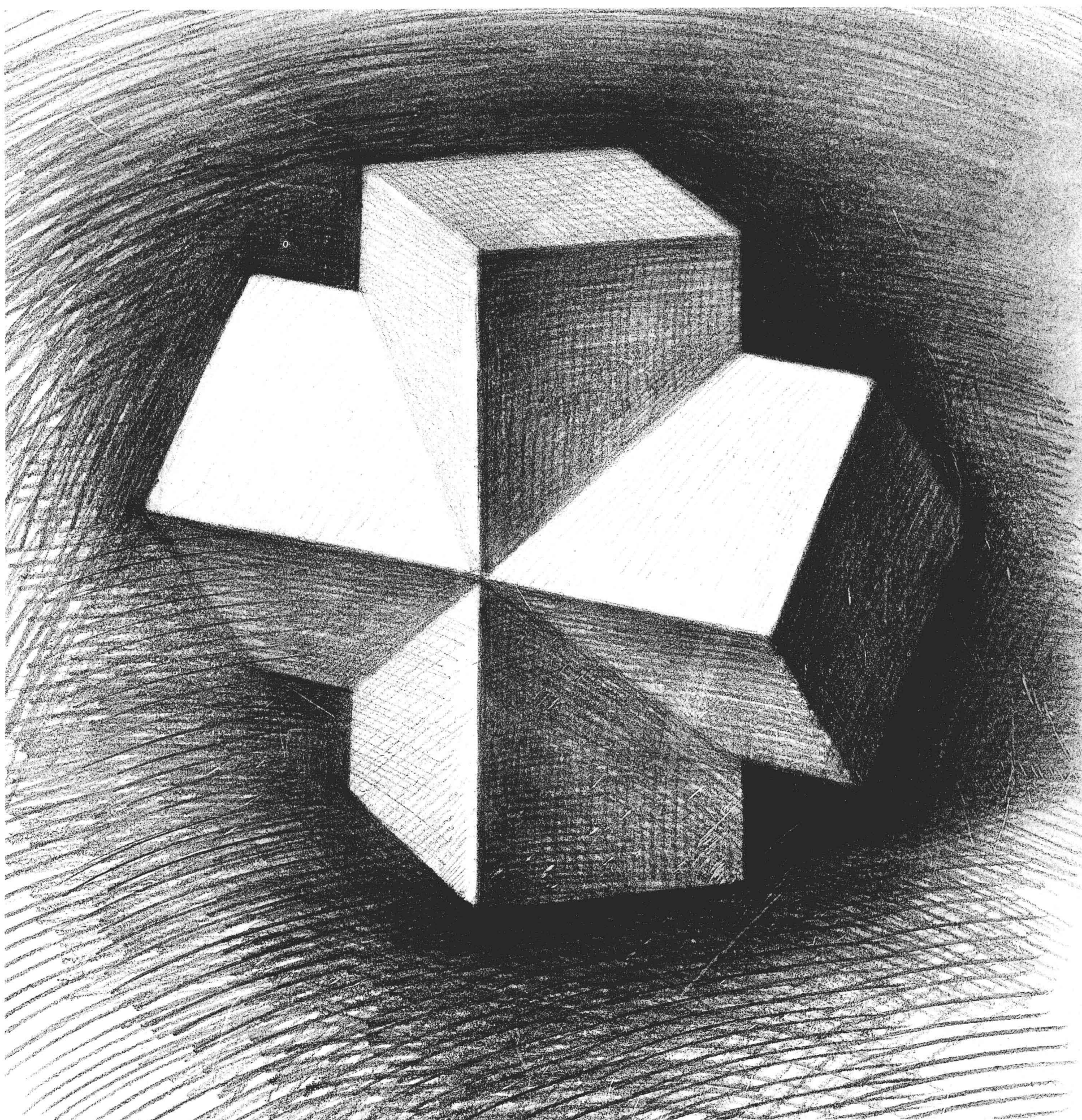
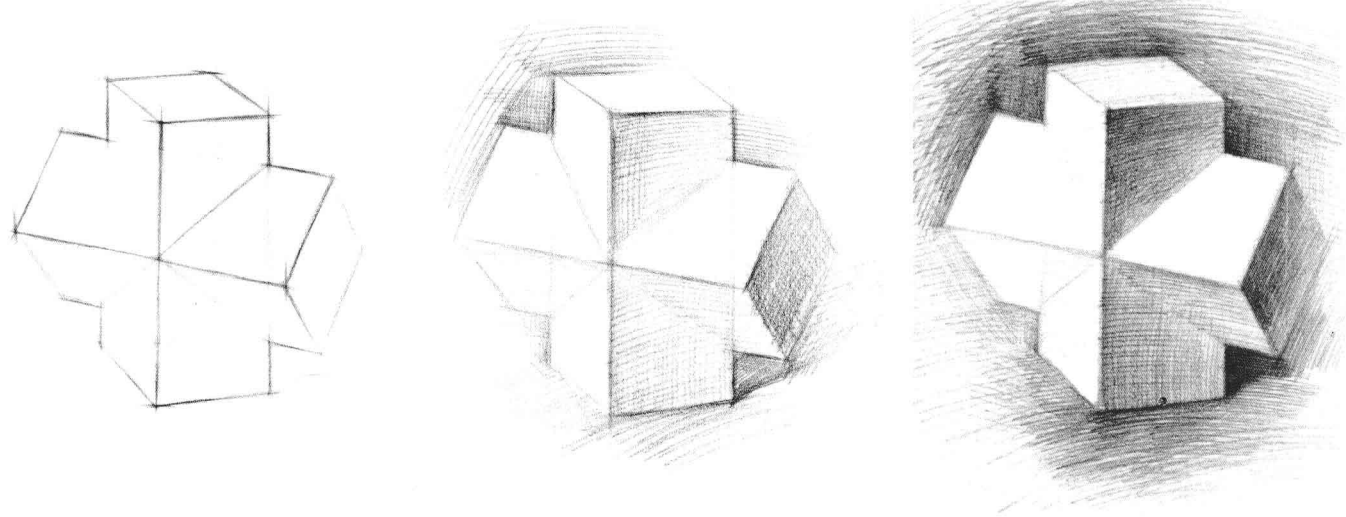
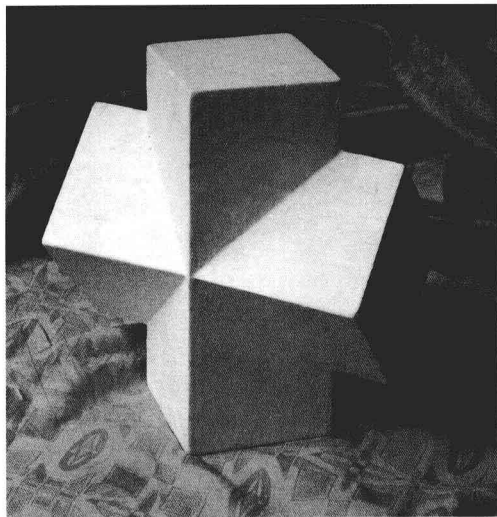
1. 先画一个等腰三角形，再画出中轴辅助线，注意高和宽之间的比例以及是否左右对称。接下来画出圆锥底面，注意视点高低，以确定底部椭圆的大小变化。
2. 通过对比，从明暗交界处画起，画出明暗五大调子的色调变化。
3. 继续通过对比，更加深入地刻画圆锥体的形体和质感。
4. 调整完成。



石膏几何体一方穿柱的步骤解析

临摹步骤：

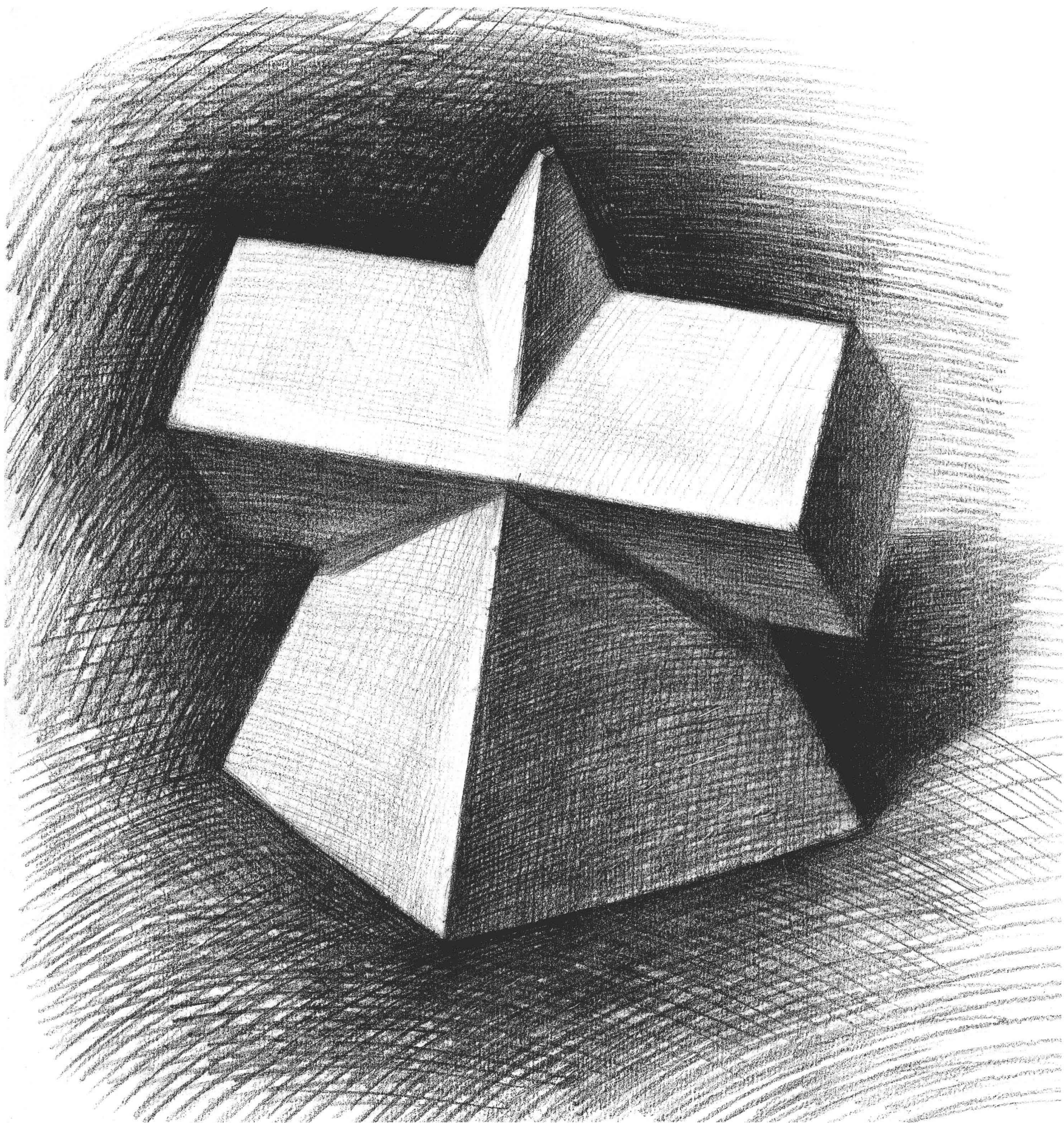
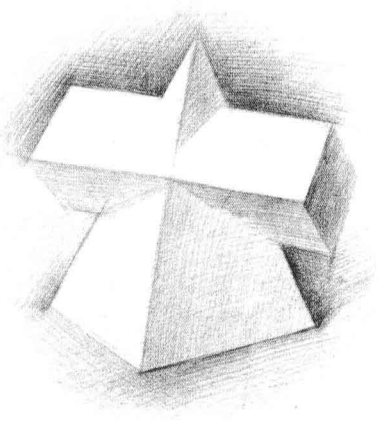
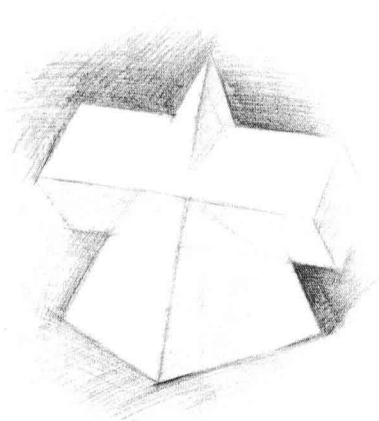
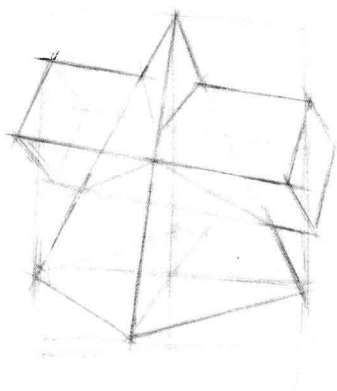
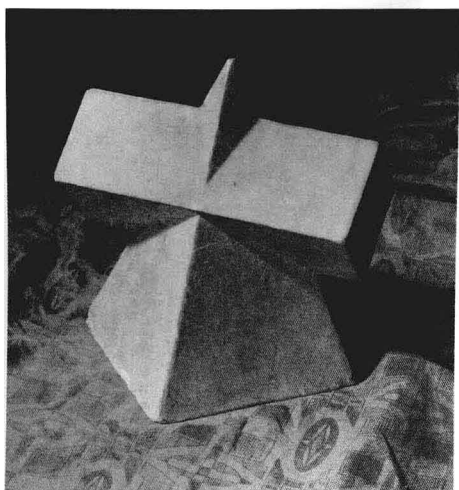
1. 先确定高与宽的比例，画出竖的长方体，再画出横向的长方体。
2. 通过观察比较，从最暗的面开始画起，画出暗部、投影和背景之间大的明暗对比关系。
3. 用同样的作画步骤，充分深入地表现出各面之间丰富的色调变化。
4. 调整完成。



石膏几何体一方穿锥的步骤解析

临摹步骤：

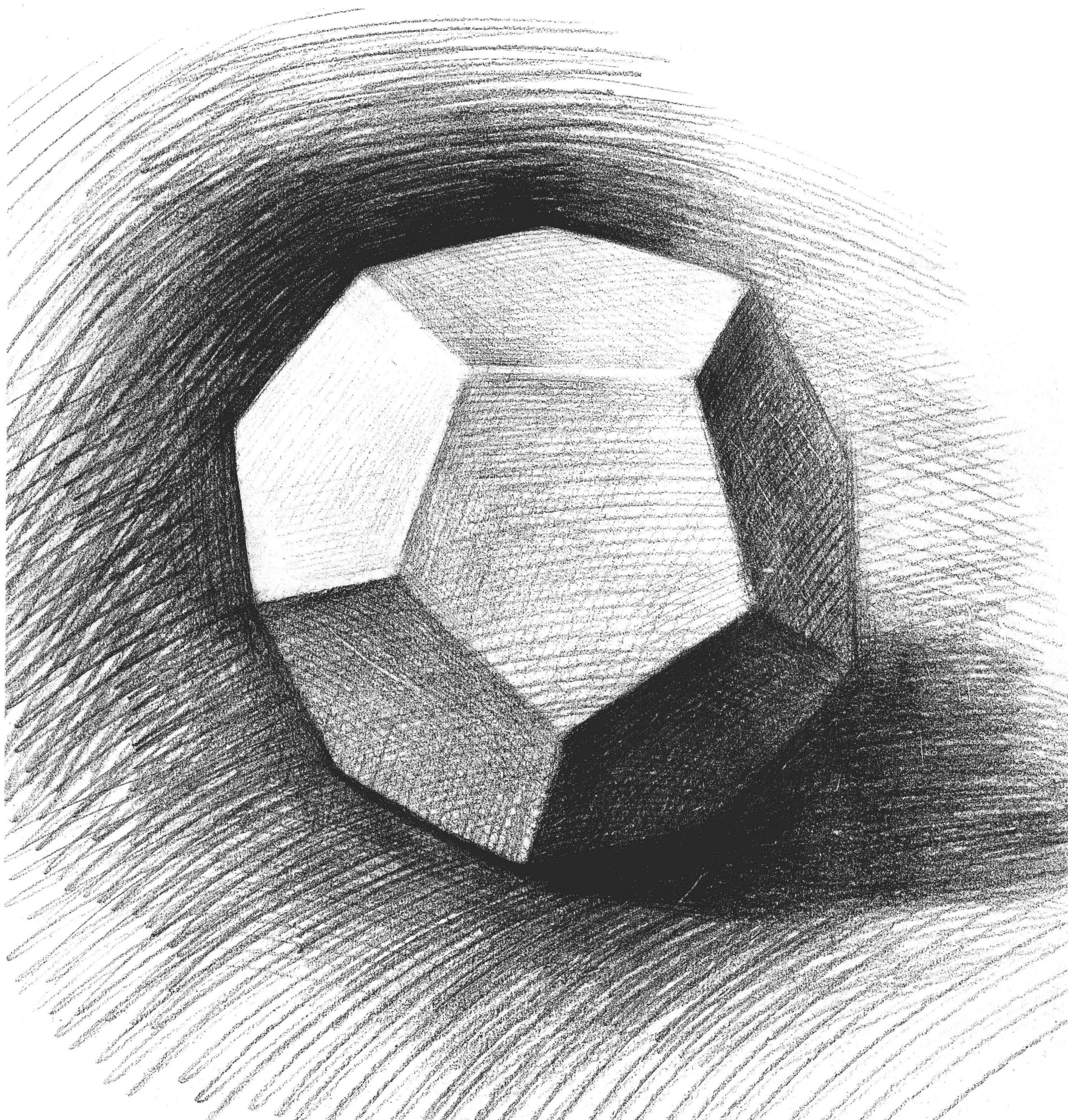
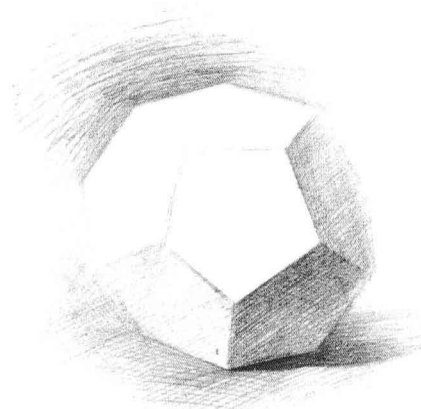
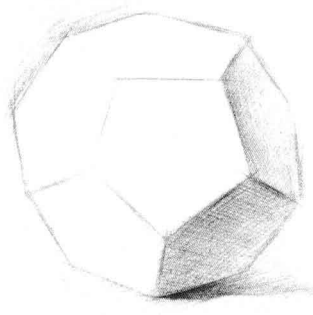
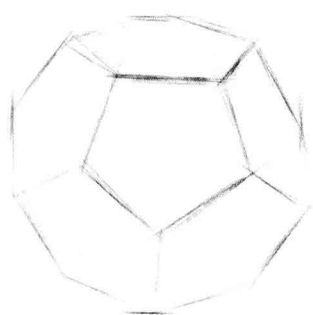
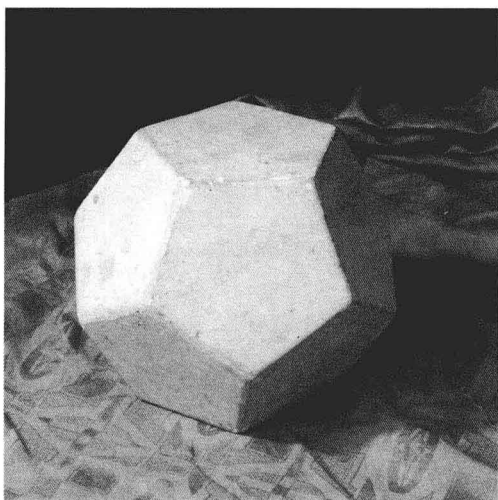
1. 先画好四棱锥体，然后用垂直辅助线找出横向长方体的位置与比例，画出轮廓。
2. 通过对比，从明暗交界处入手，依次画出大的明暗对比关系。
3. 进一步地观察对比，对物体各面以及面与背景之间的关系进行更加深入地刻画。
4. 调整完成。

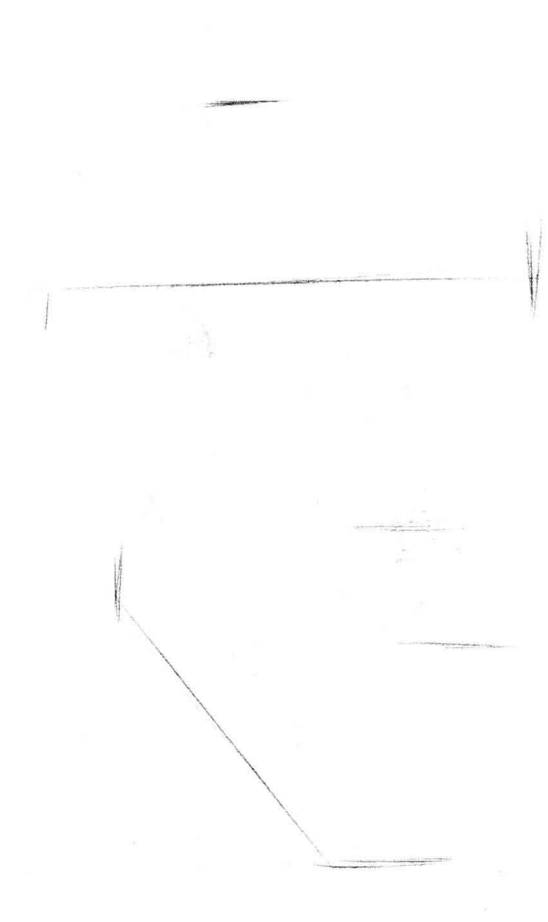
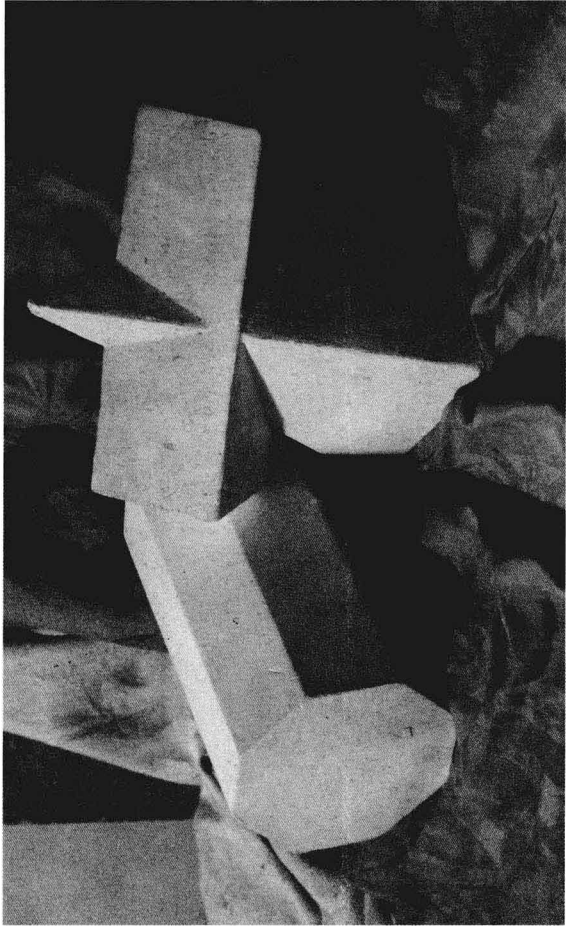


石膏几何体—正十二面体的步骤解析

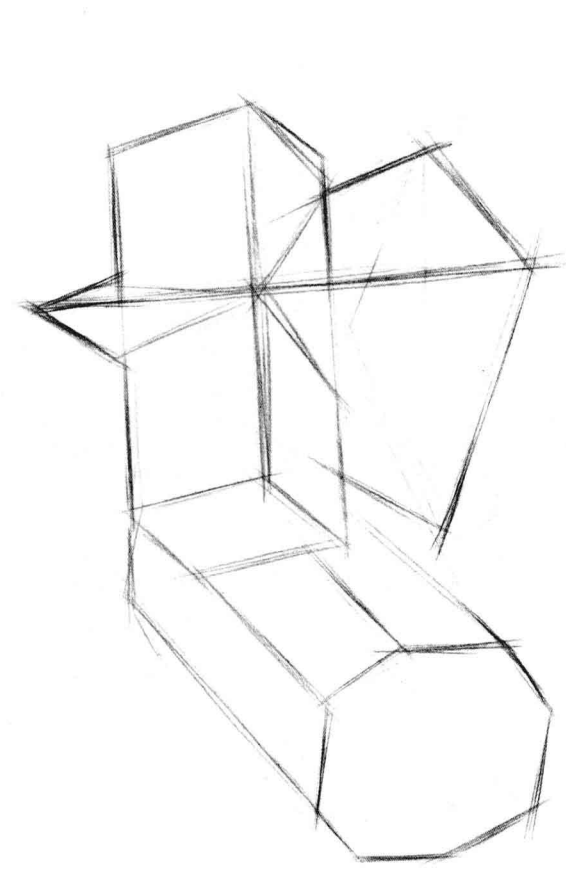
临摹步骤：

1. 通过上下、左右整体的观察、比较，画出各面透视后的大小比例变化。
2. 认真观察比较，从最暗的面开始画起，按明暗、深浅顺序依次画出暗部、投影、背景等大的明暗对比关系。
3. 再用同样的方法步骤，层层深入地刻画各面以及背景与物体之间大的明暗关系。
4. 调整完成。

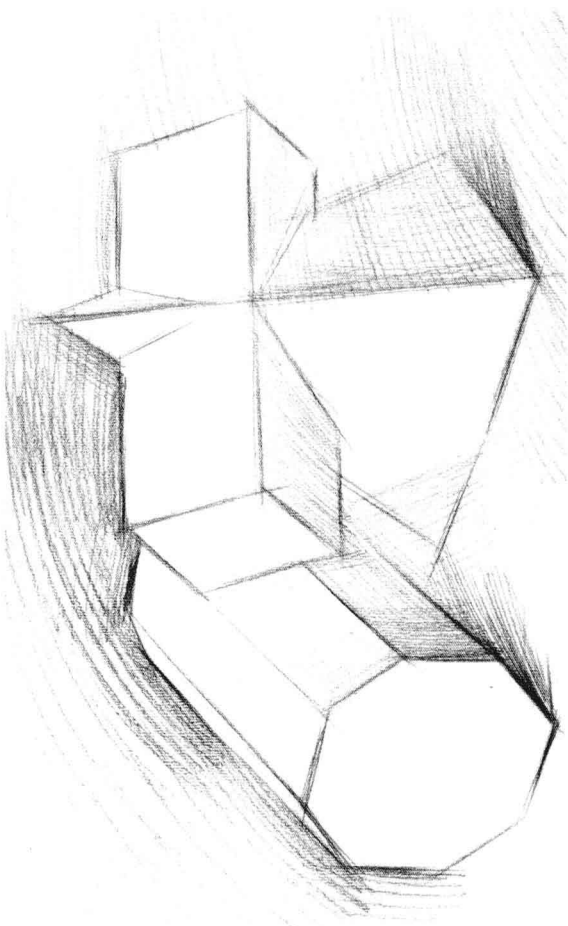




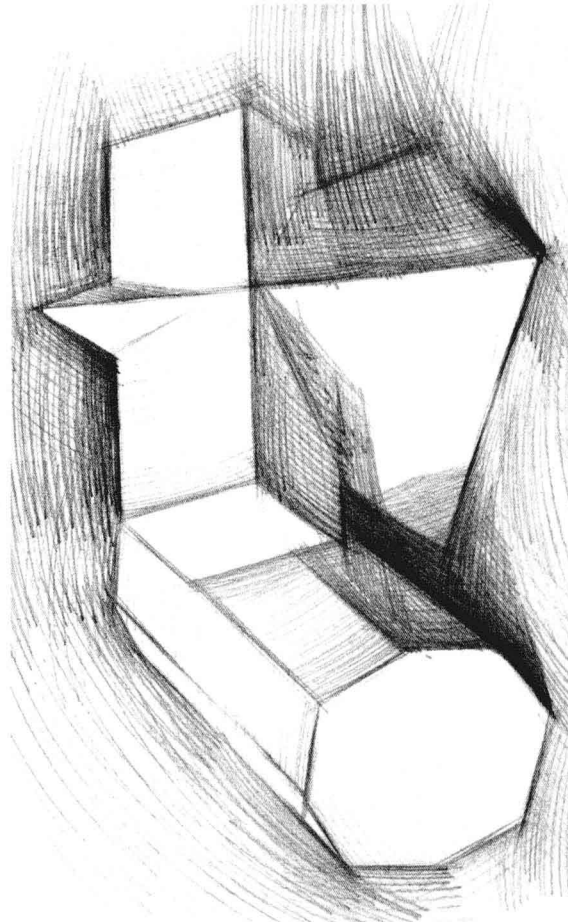
1. 构图、定点，标出几何体的位置。



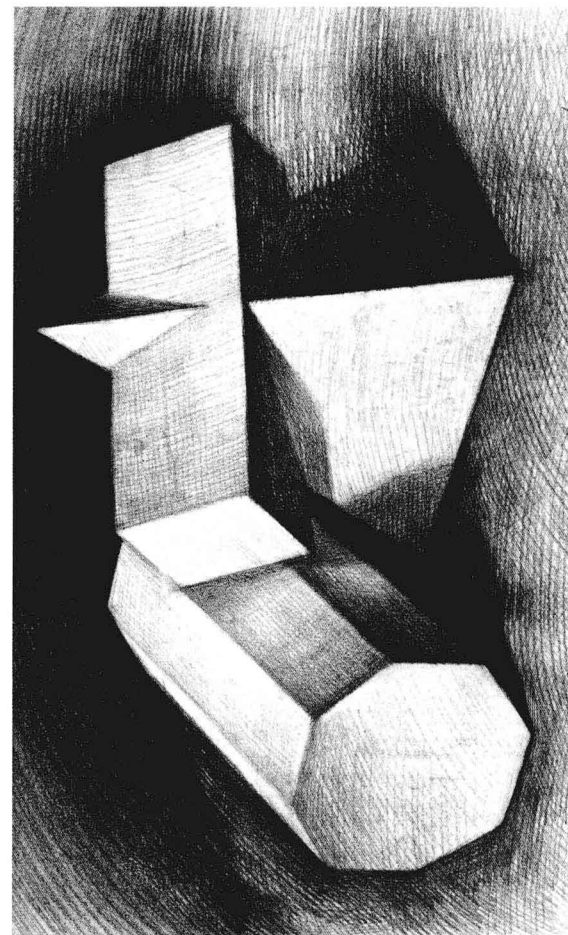
2. 画出轮廓，注意各面的透视变化。



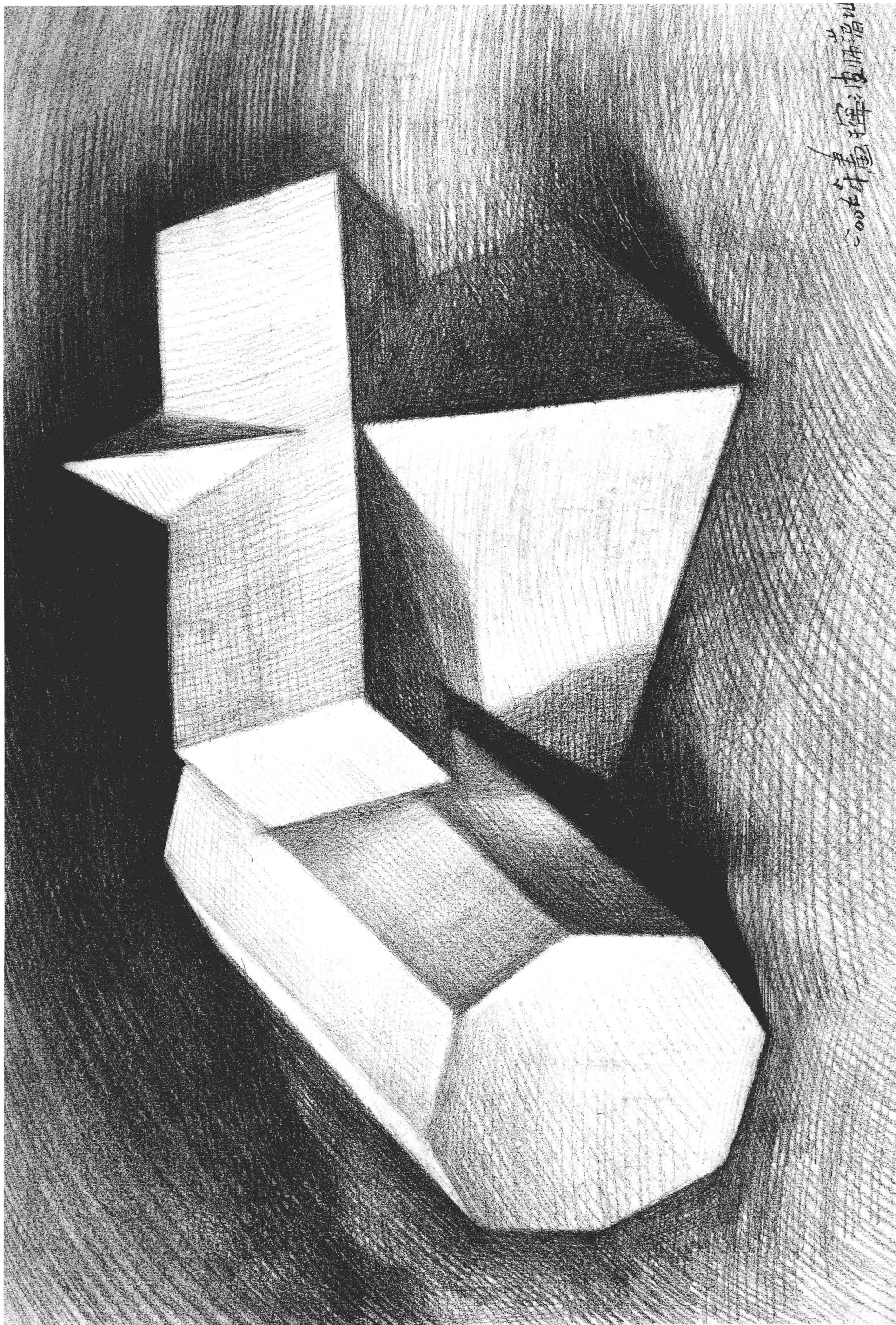
3. 从暗部入手，画出大的明暗对比关系。



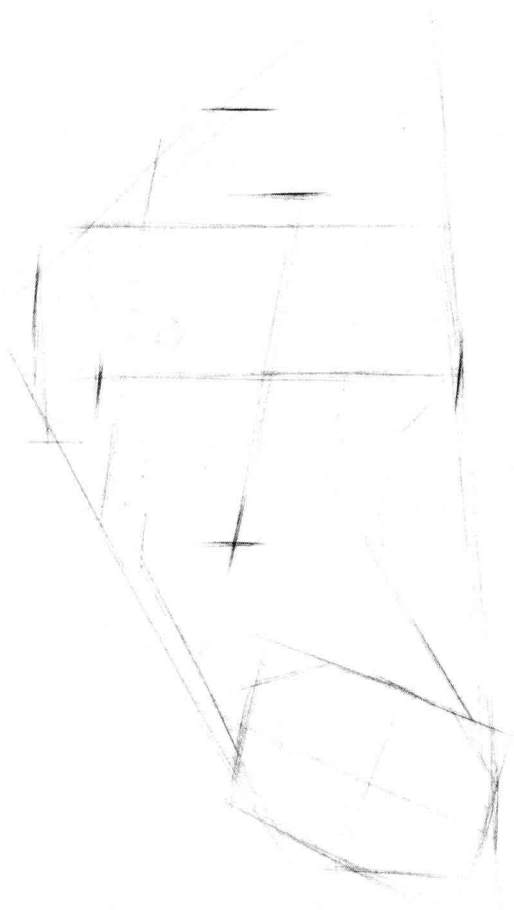
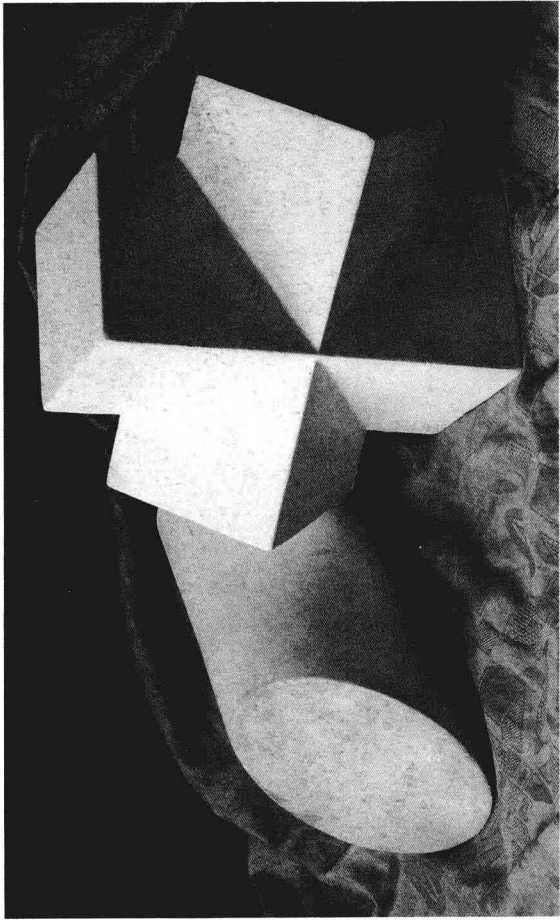
4. 深入地画出各面的明暗对比关系。



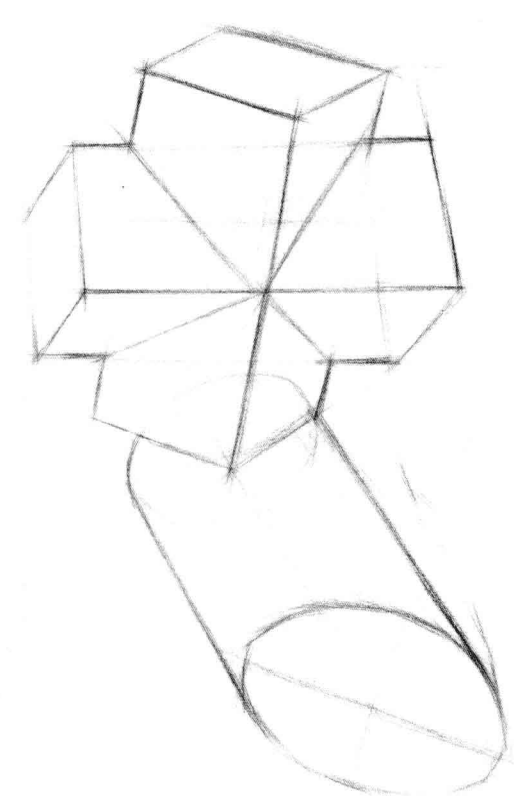
5. 回到整体，调整至完成。



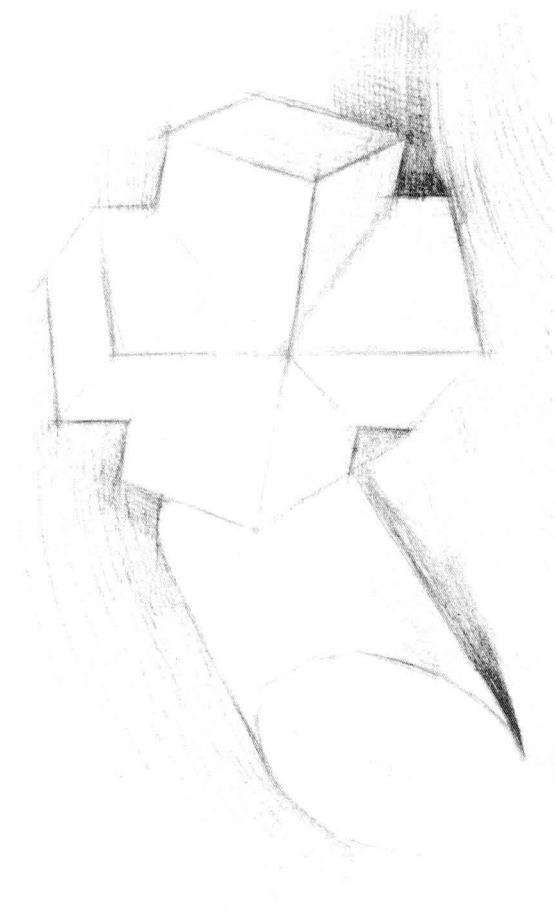
2006年夏 辉波·陈



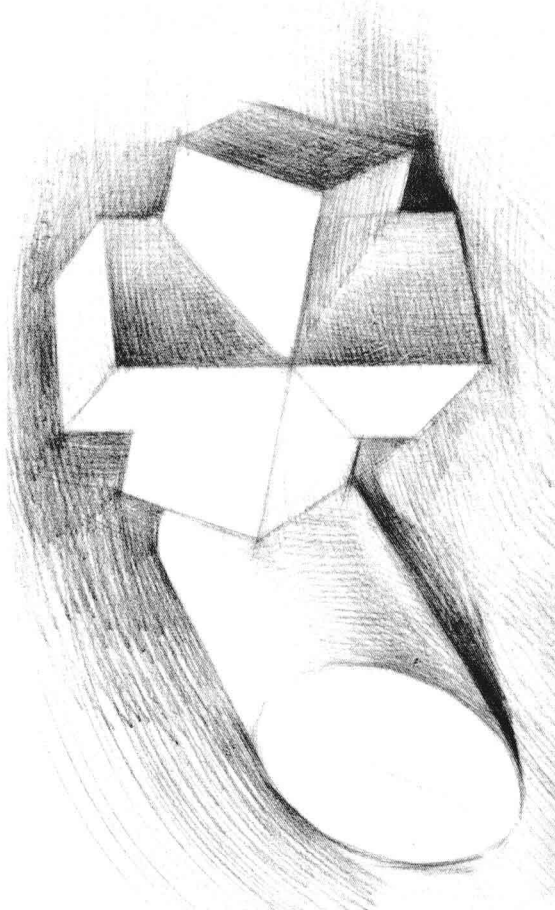
1. 用长直线勾画出几何体外部大轮廓。



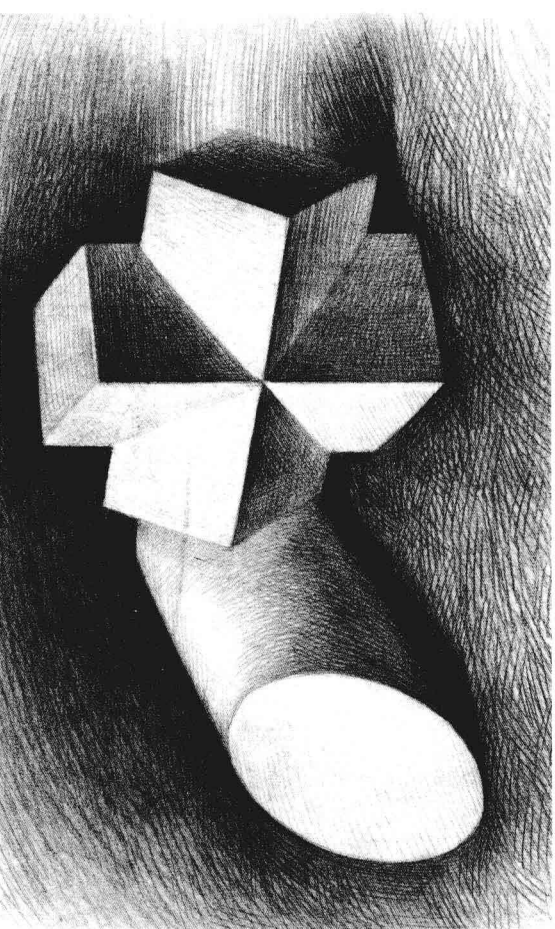
2. 通过对比，画出比较准确的轮廓。



3. 从暗部开始，画出大的明暗对比关系。

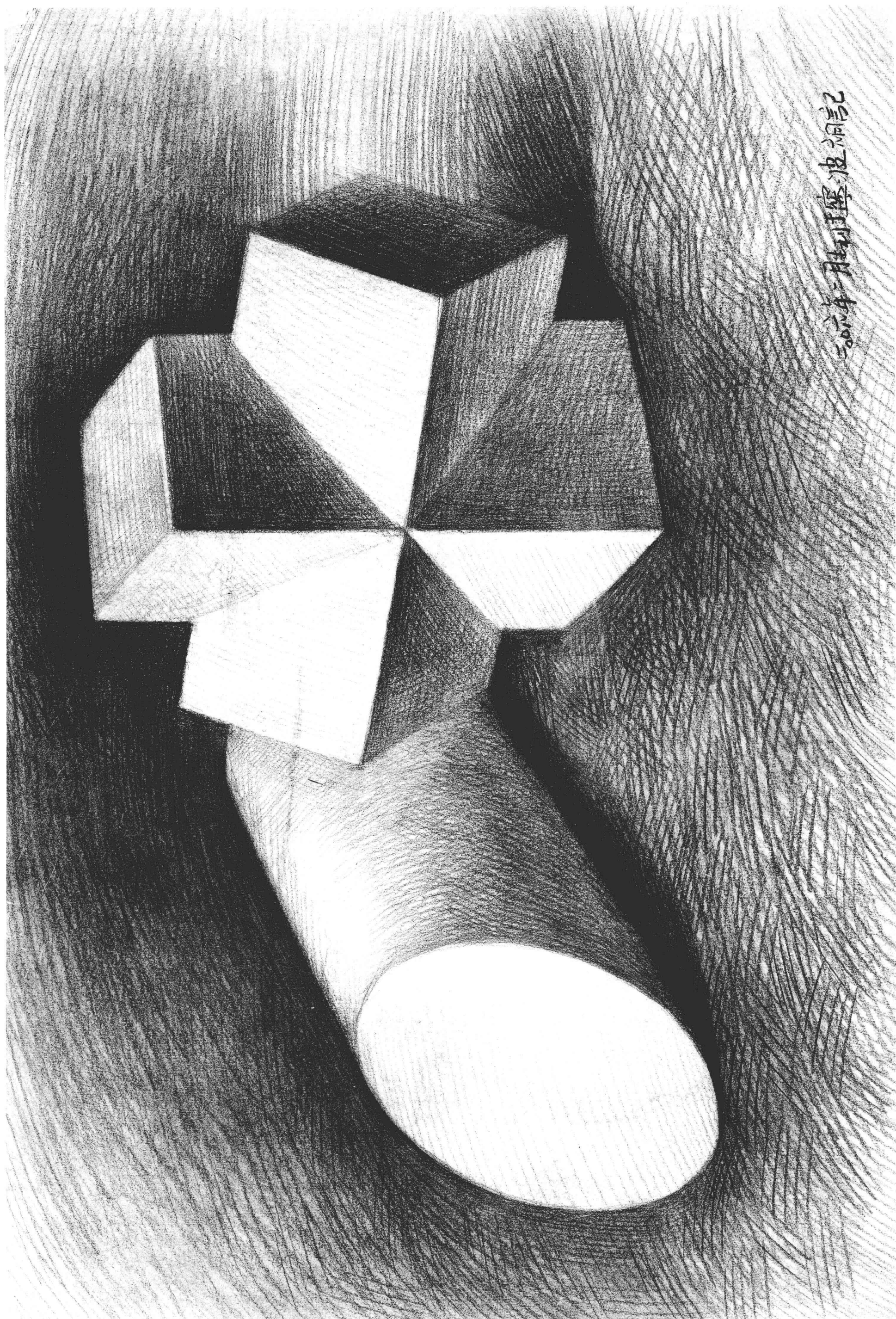


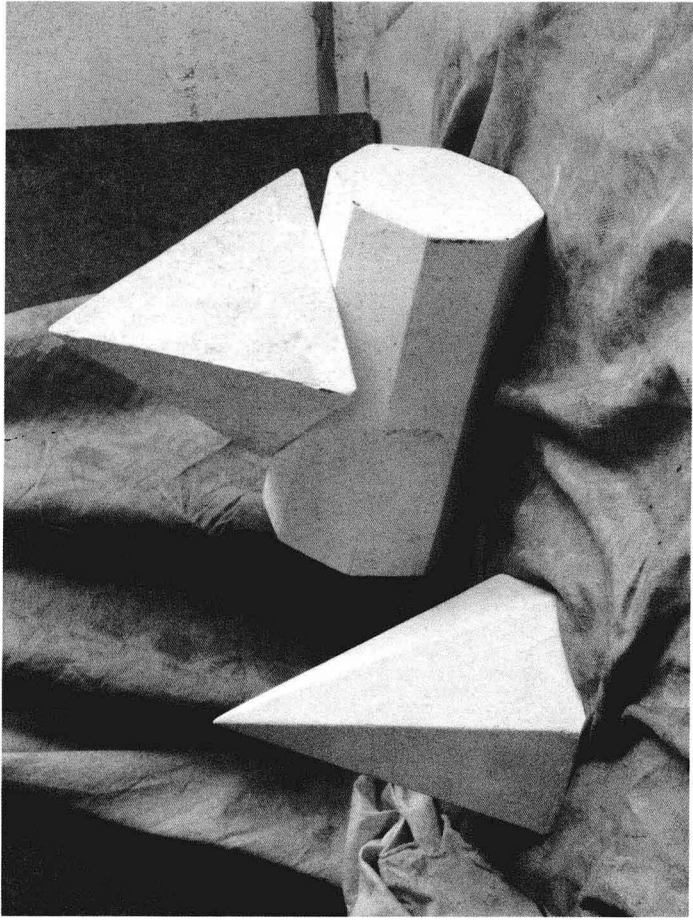
4. 深入刻画，具体塑造。



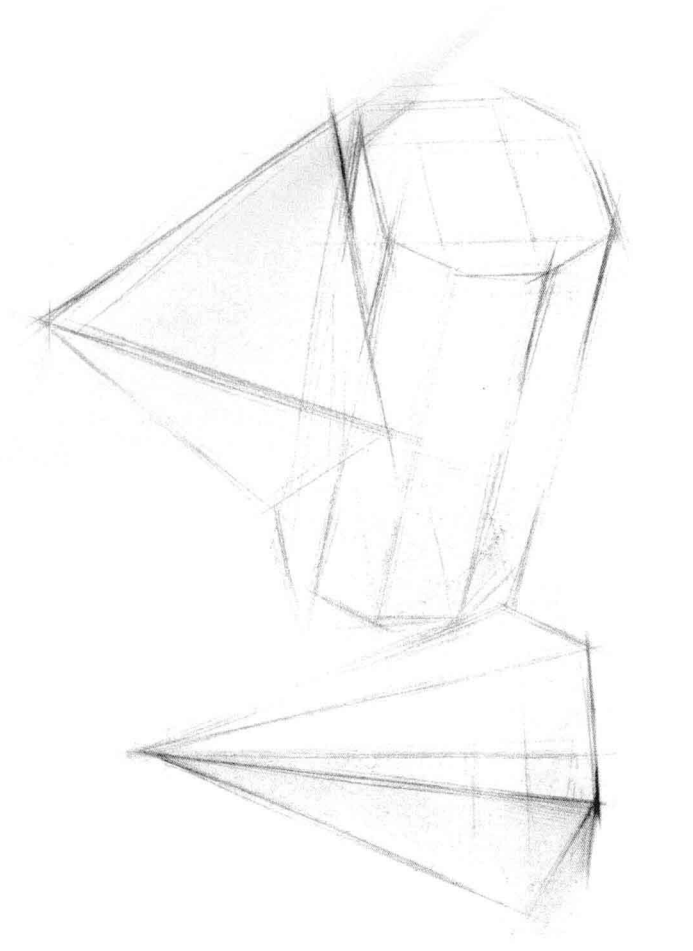
5. 回到整体，调整至完成。

2006年-胜利军波洞记

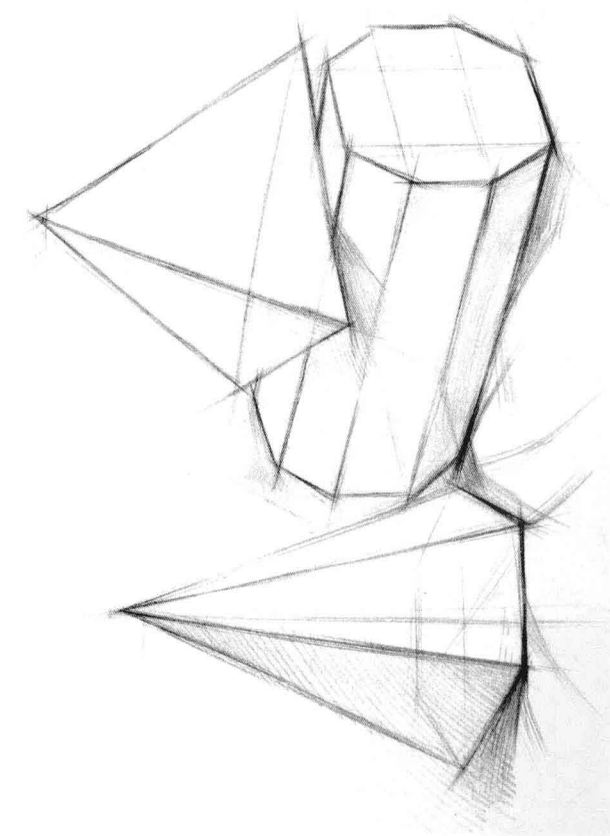




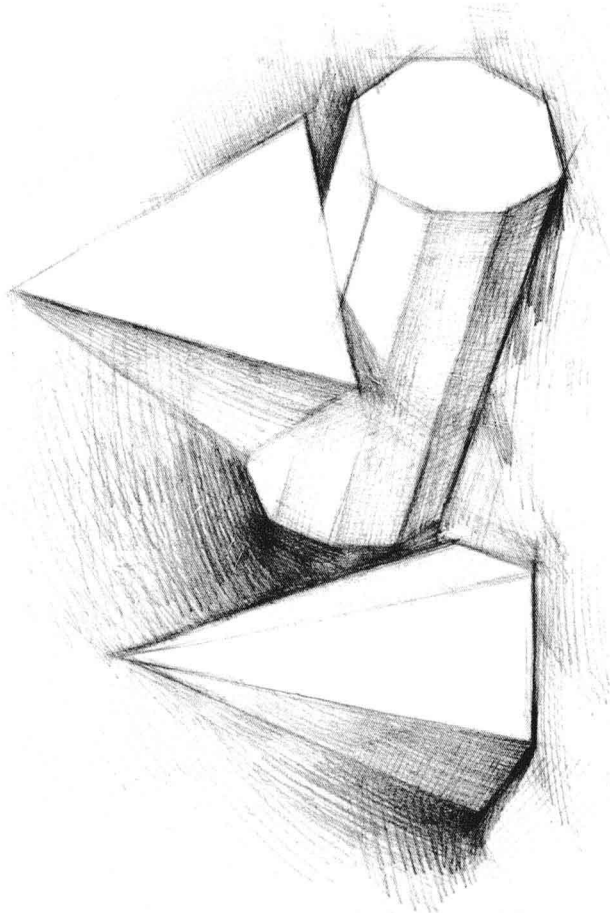
1. 用长直线勾出三个几何体的大致位置，以确定好构图。



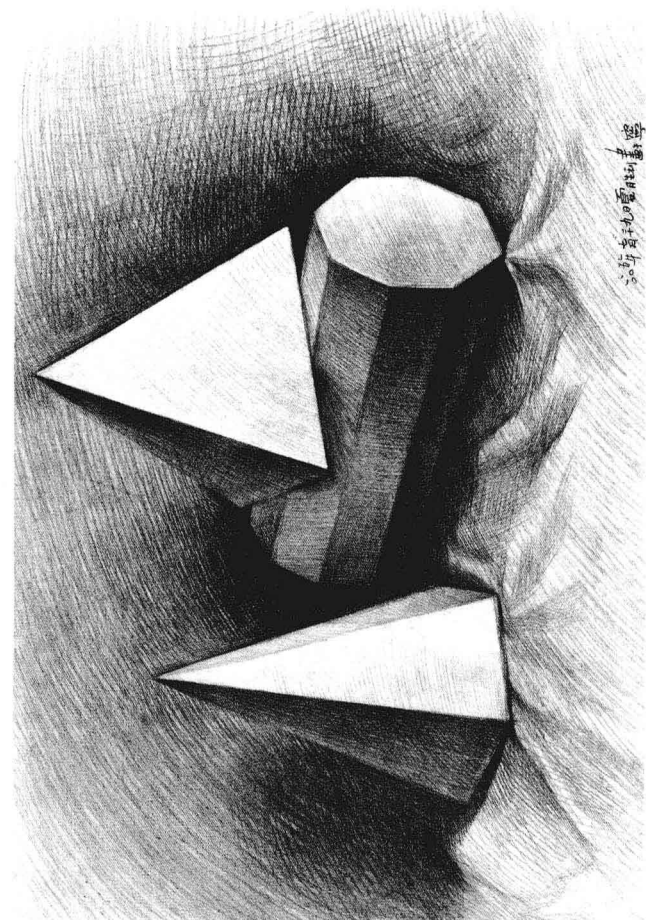
2. 在勾好的轮廓中间具体地画出各几何体的轮廓。



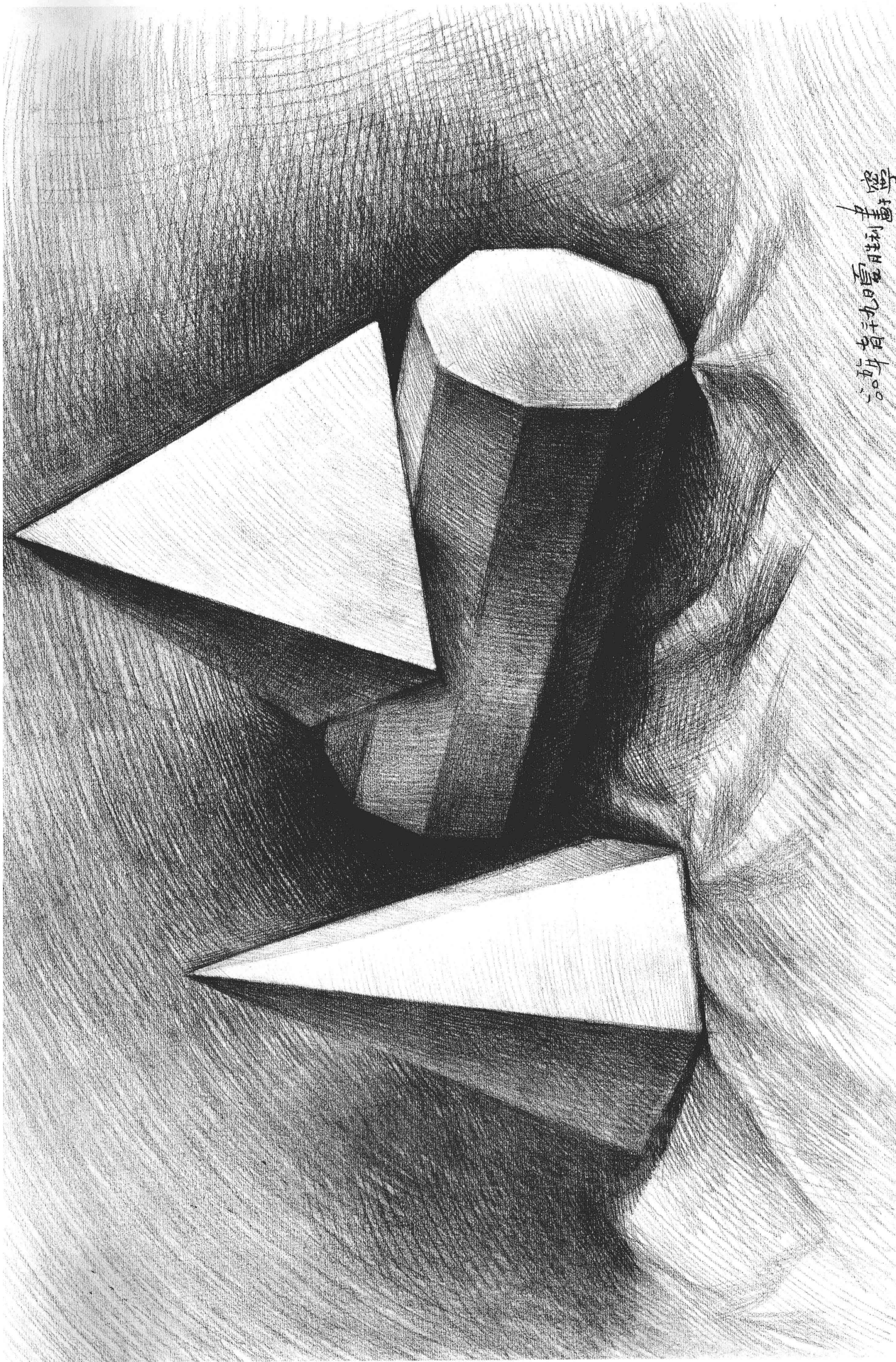
3. 从暗部入手，画出大的明暗对比关系。



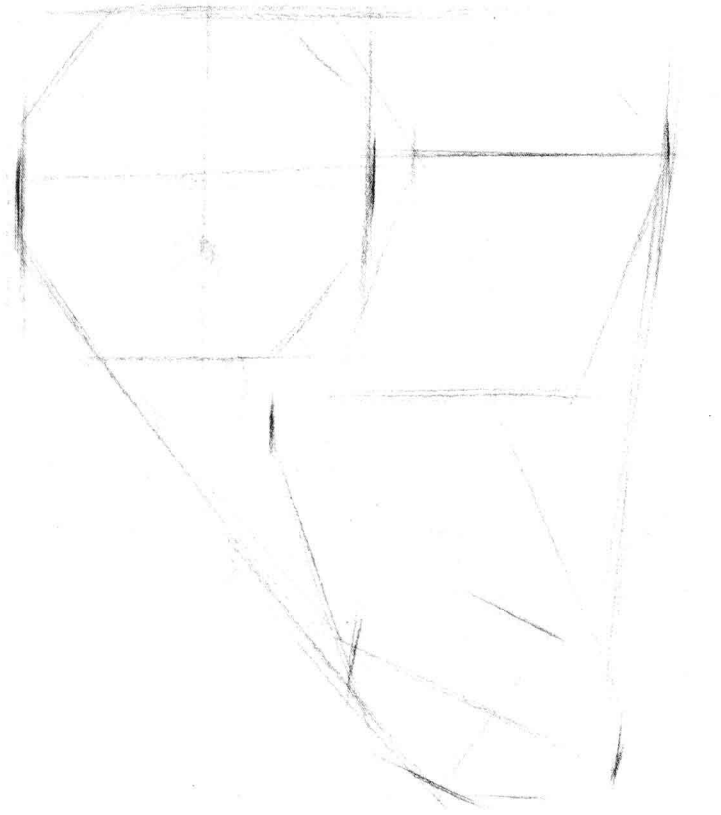
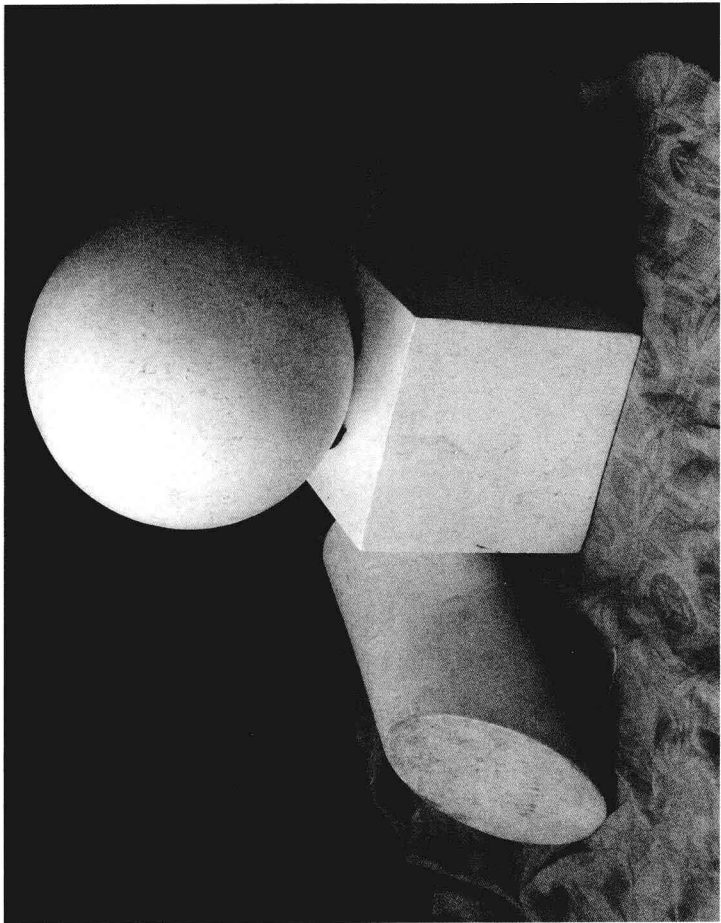
4. 更加深入地刻画各面的明暗对比关系。



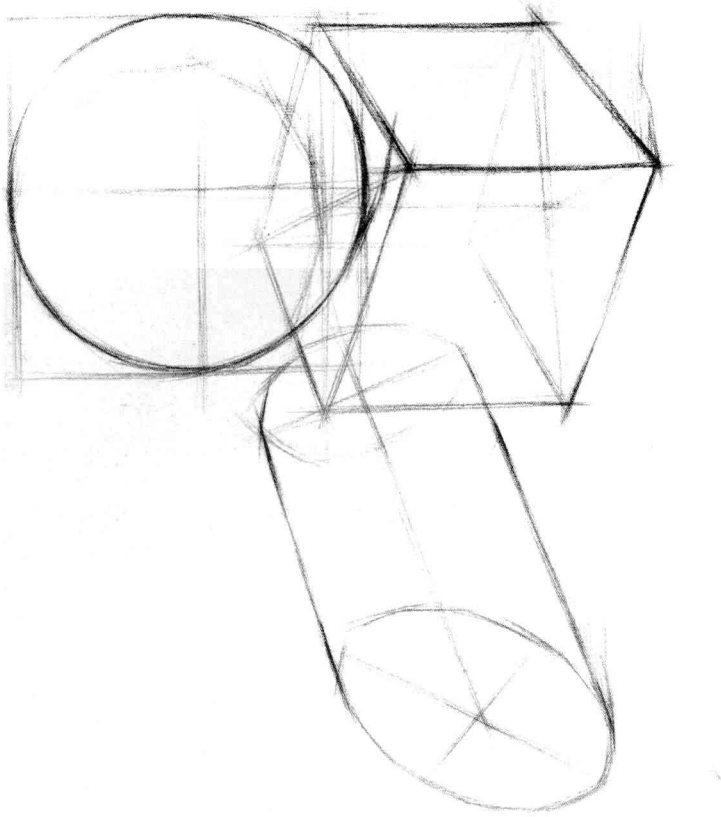
5. 回到整体，调整统一，完成画面。



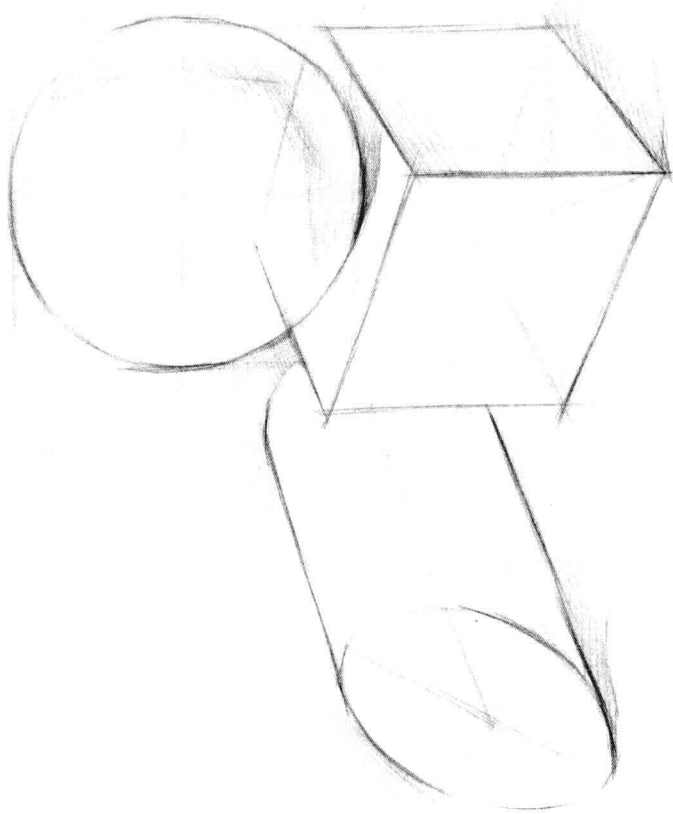
寧利畫室
2009年9月



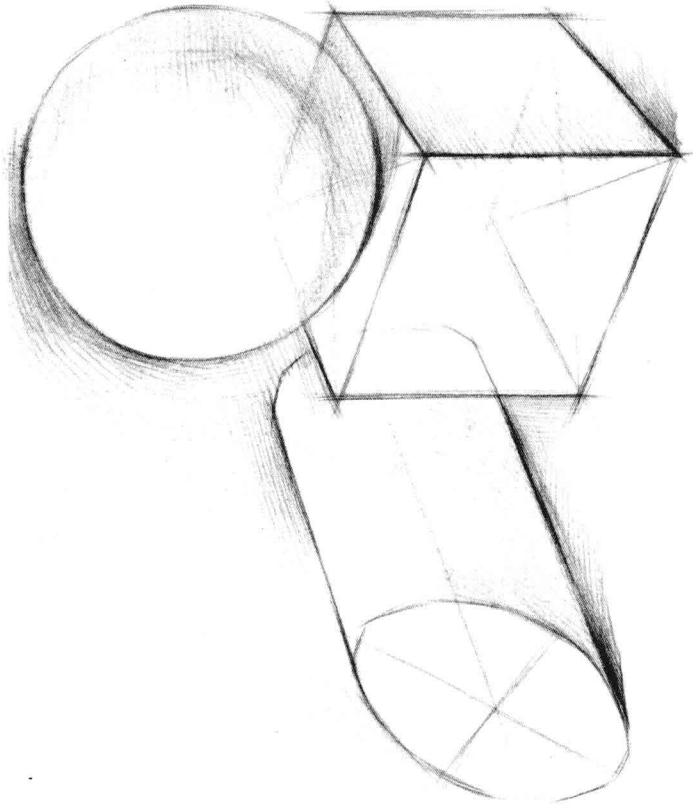
1. 勾大轮廓，确定构图。



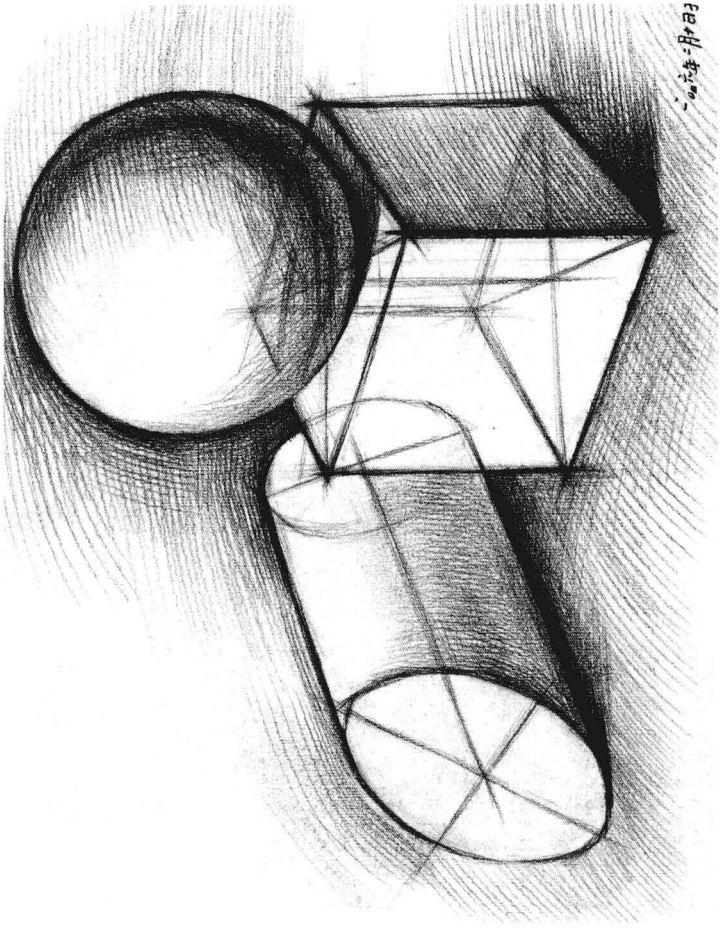
2. 画出具体轮廓以及内部轮廓。



3. 辅以少量调子，表现其立体感。



4. 注重结构，注意暗部的虚实处理。



5. 调整至完成。

