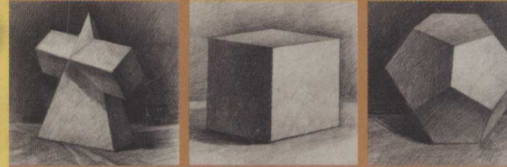


S U M I A O J I H E T I

临摹

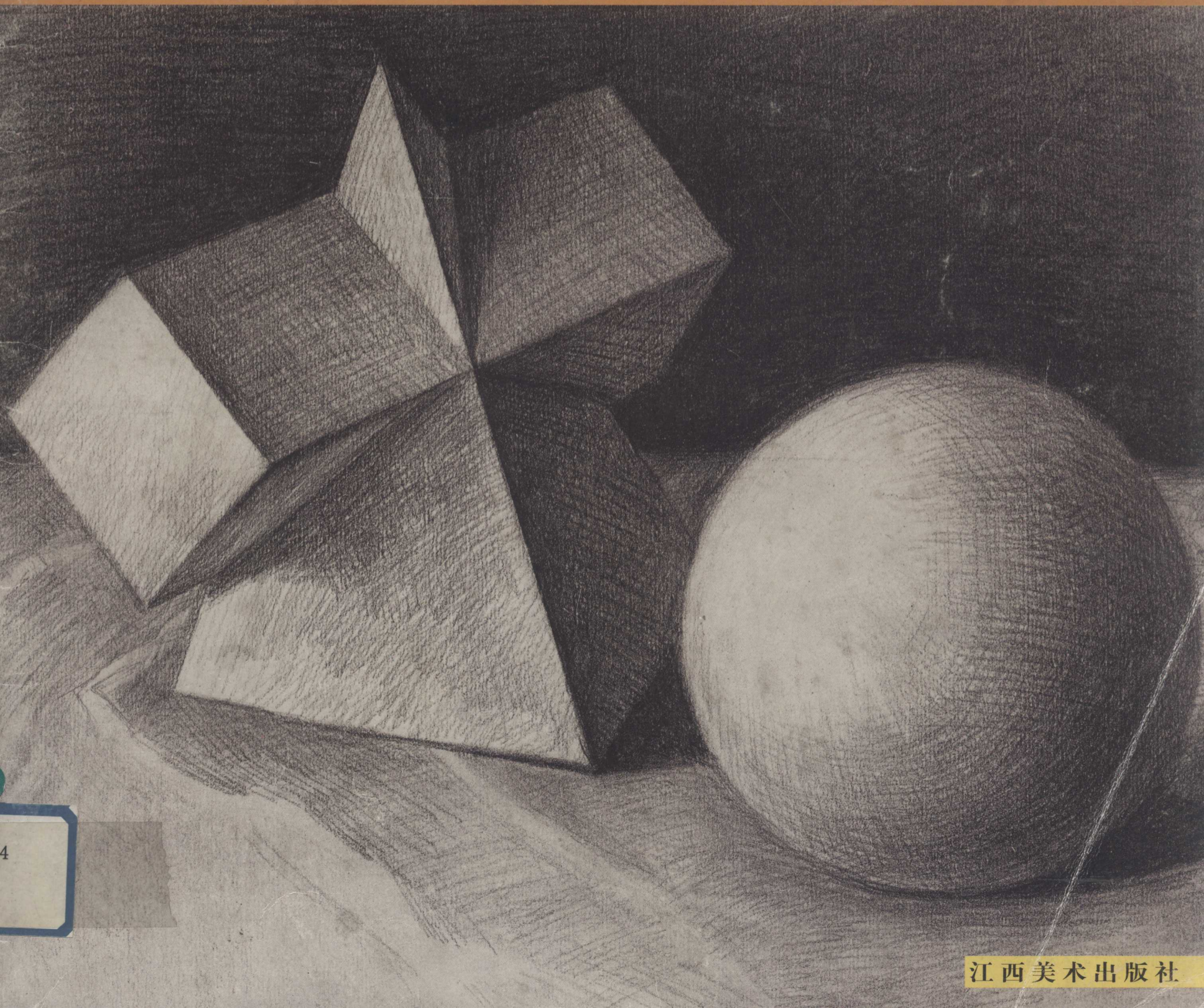
尹洪 栾布 著



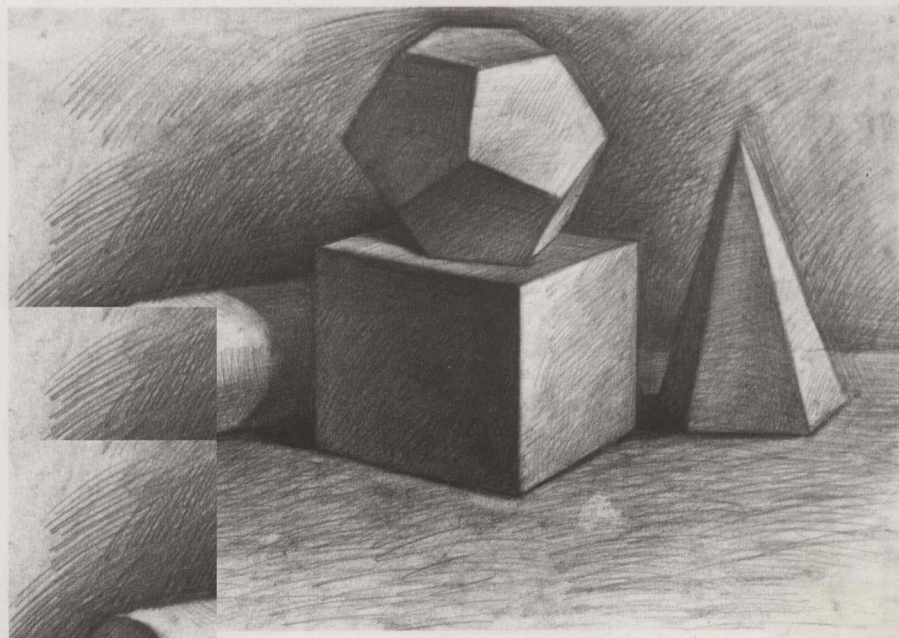
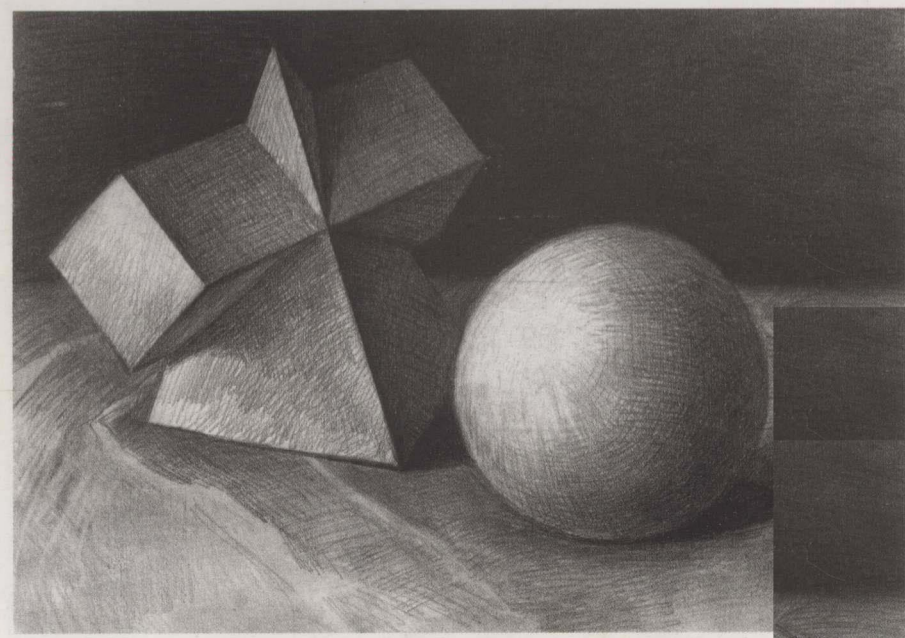
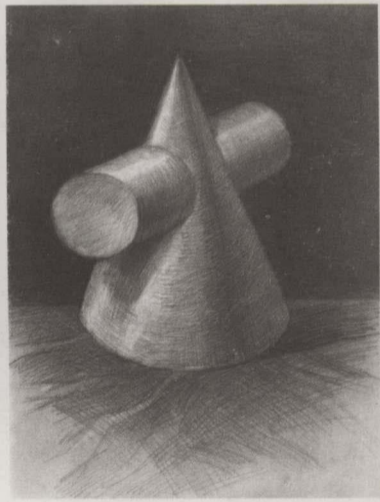
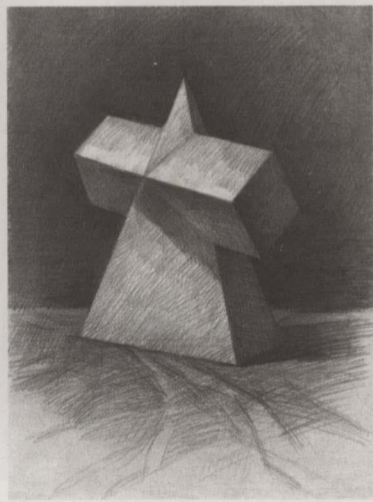
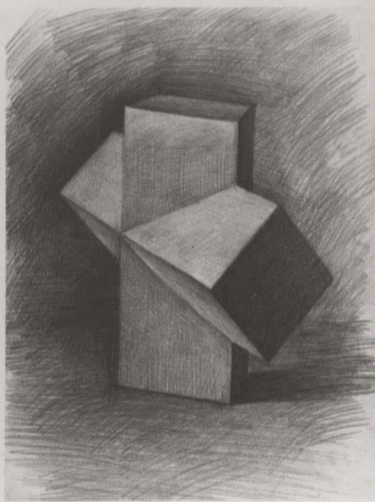
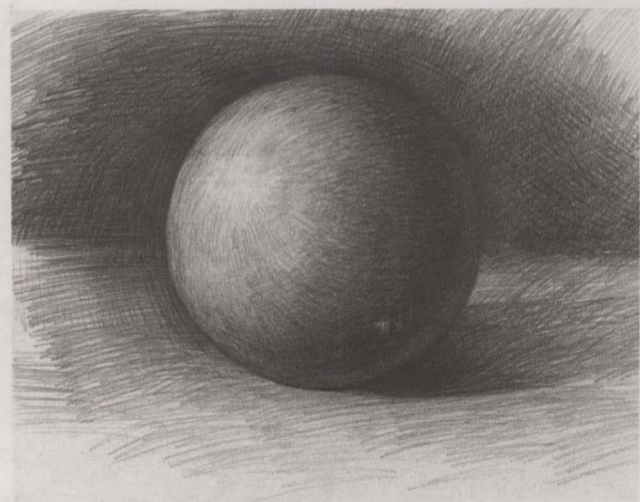
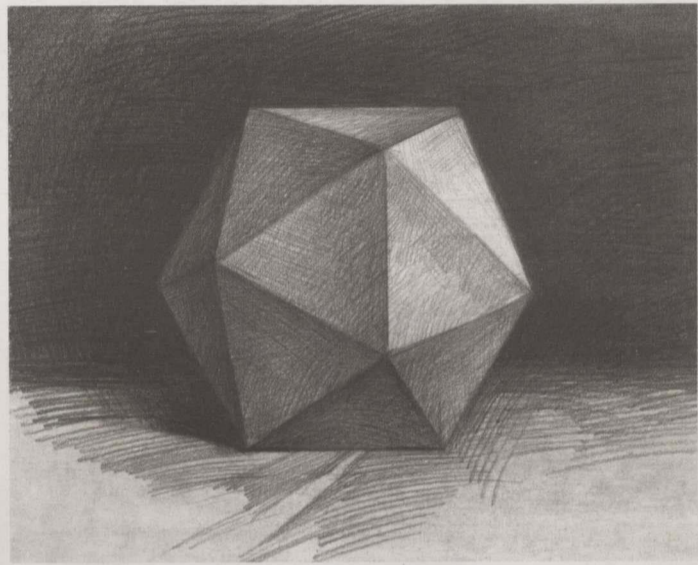
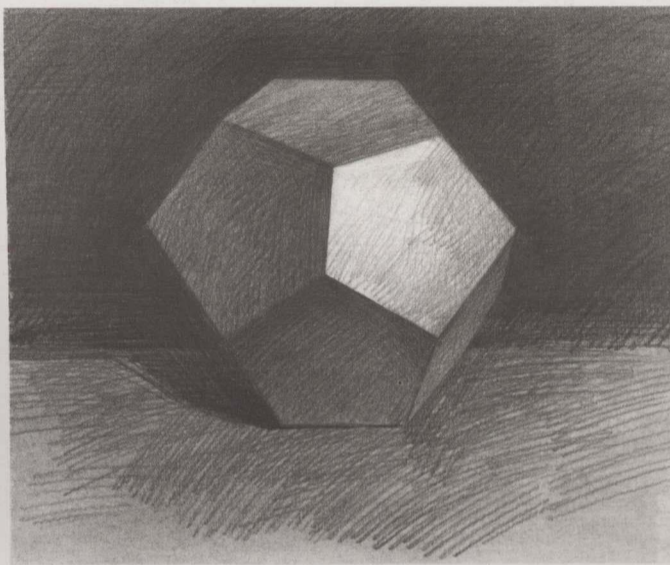
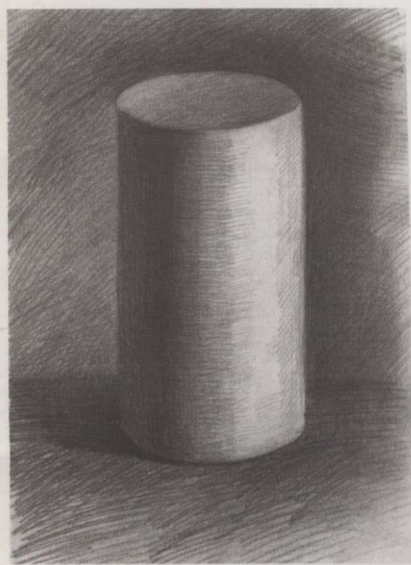
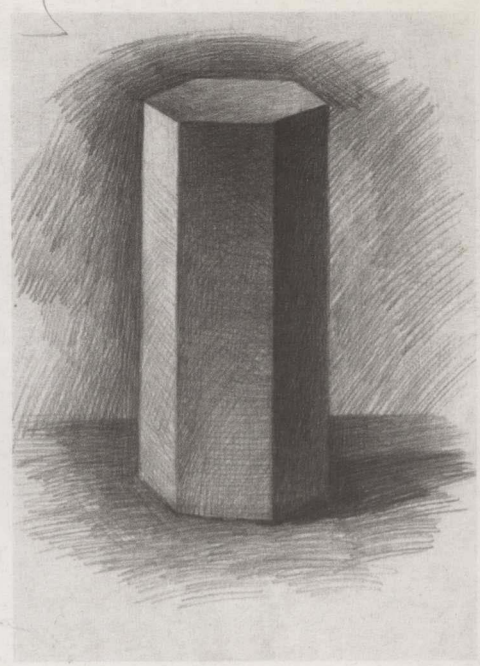
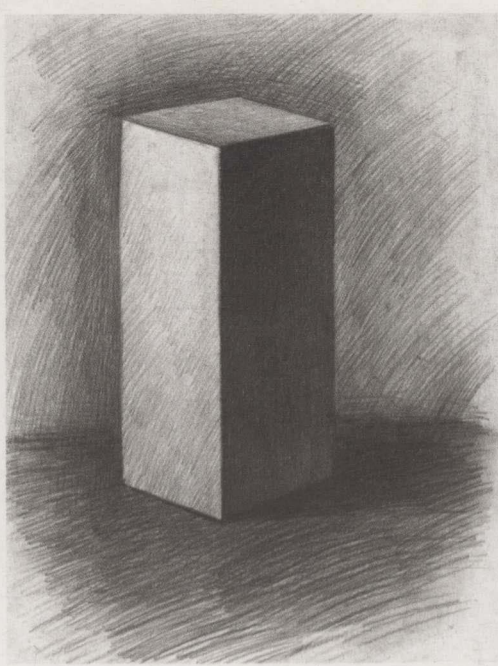
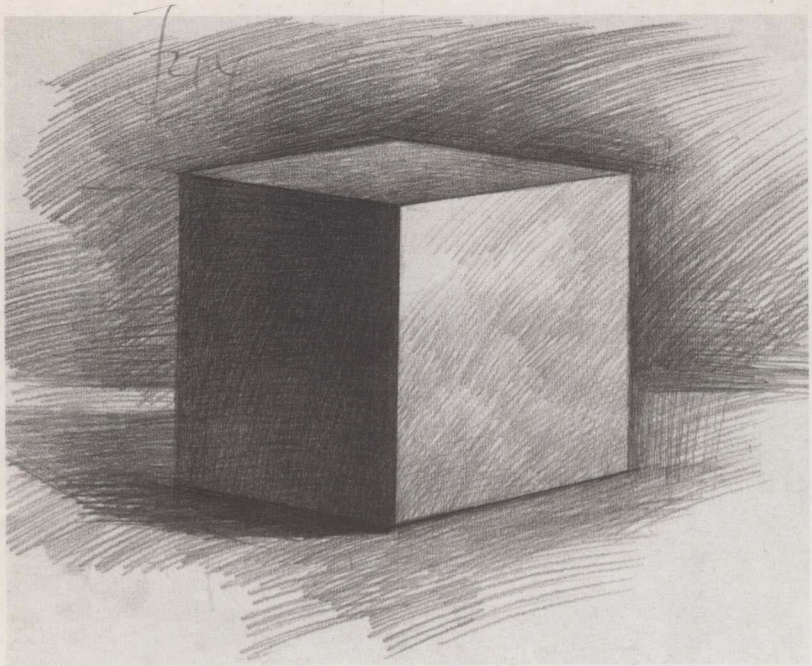
L I N M O J I N G D I A N

素描几何体

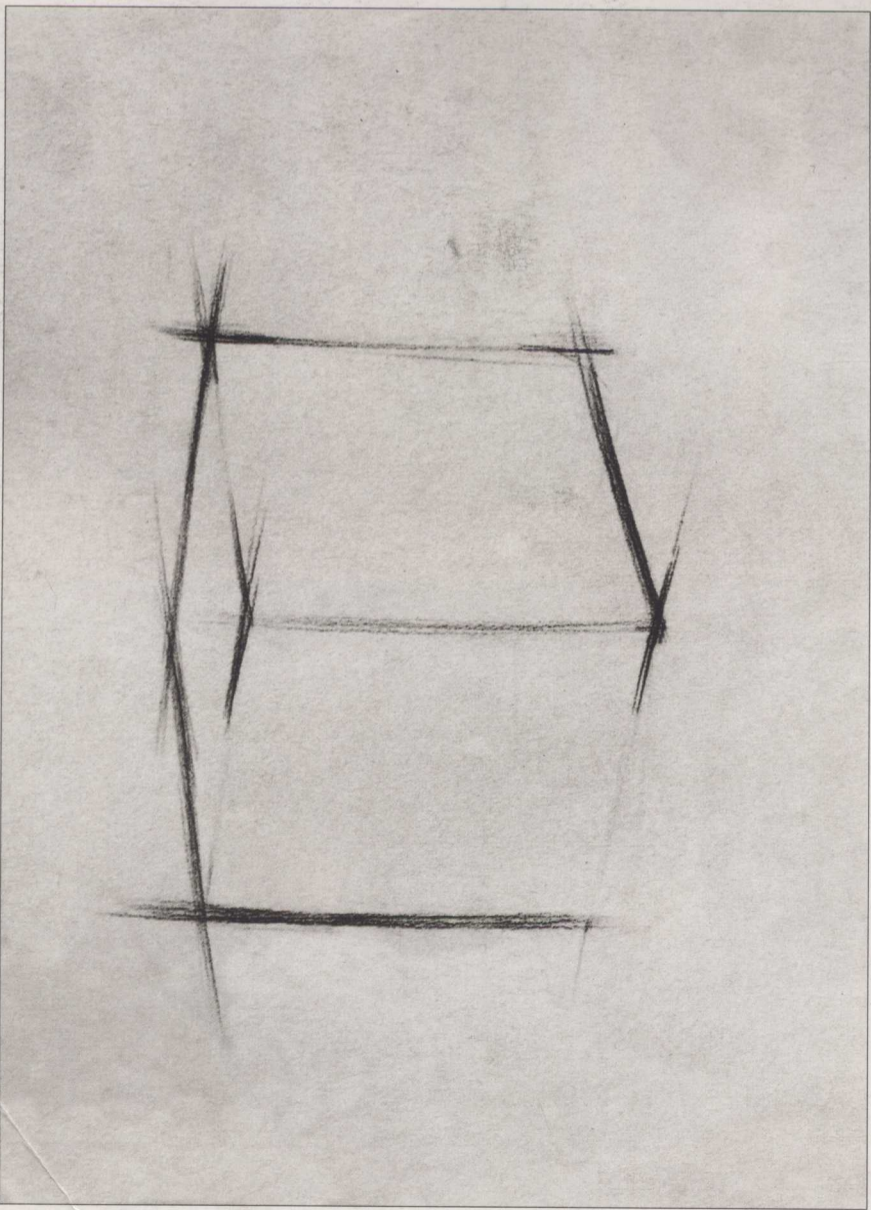
经典



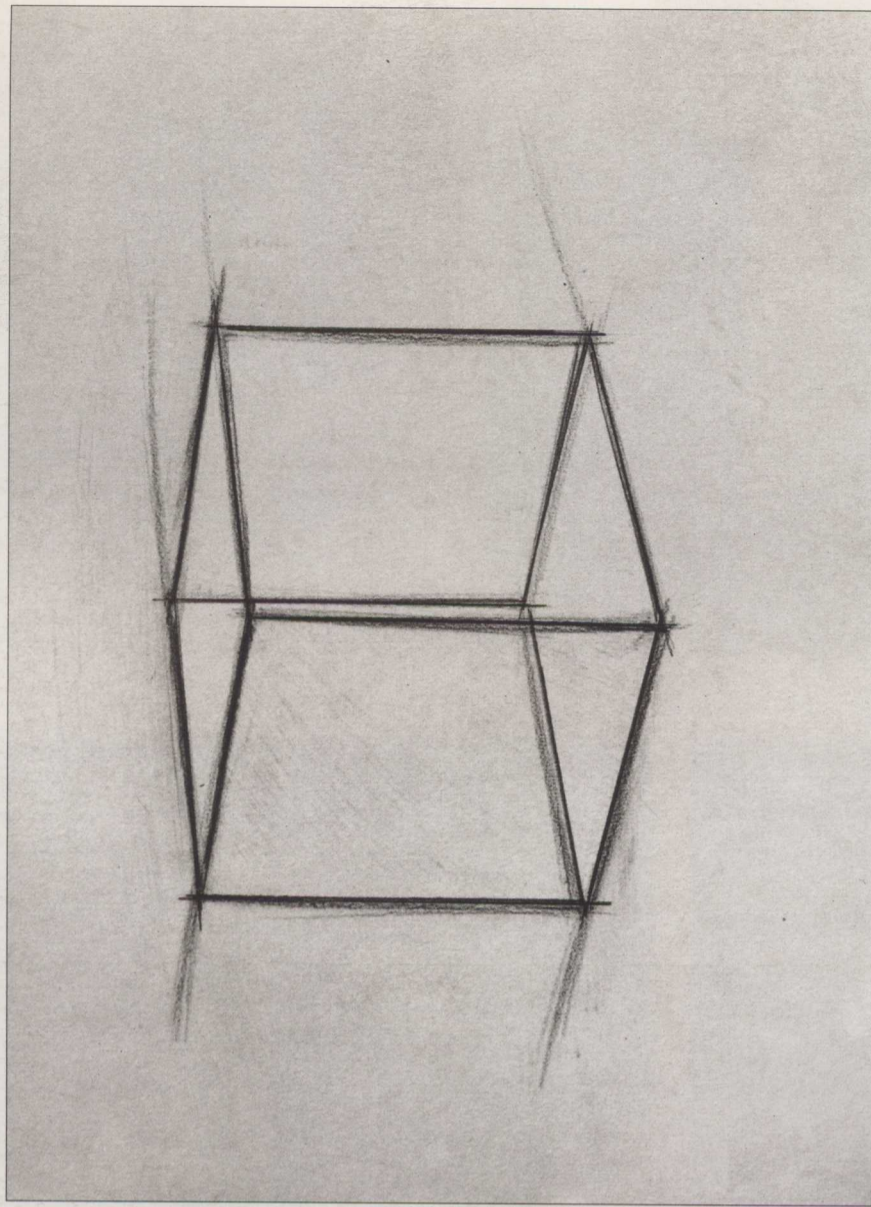
江西美术出版社



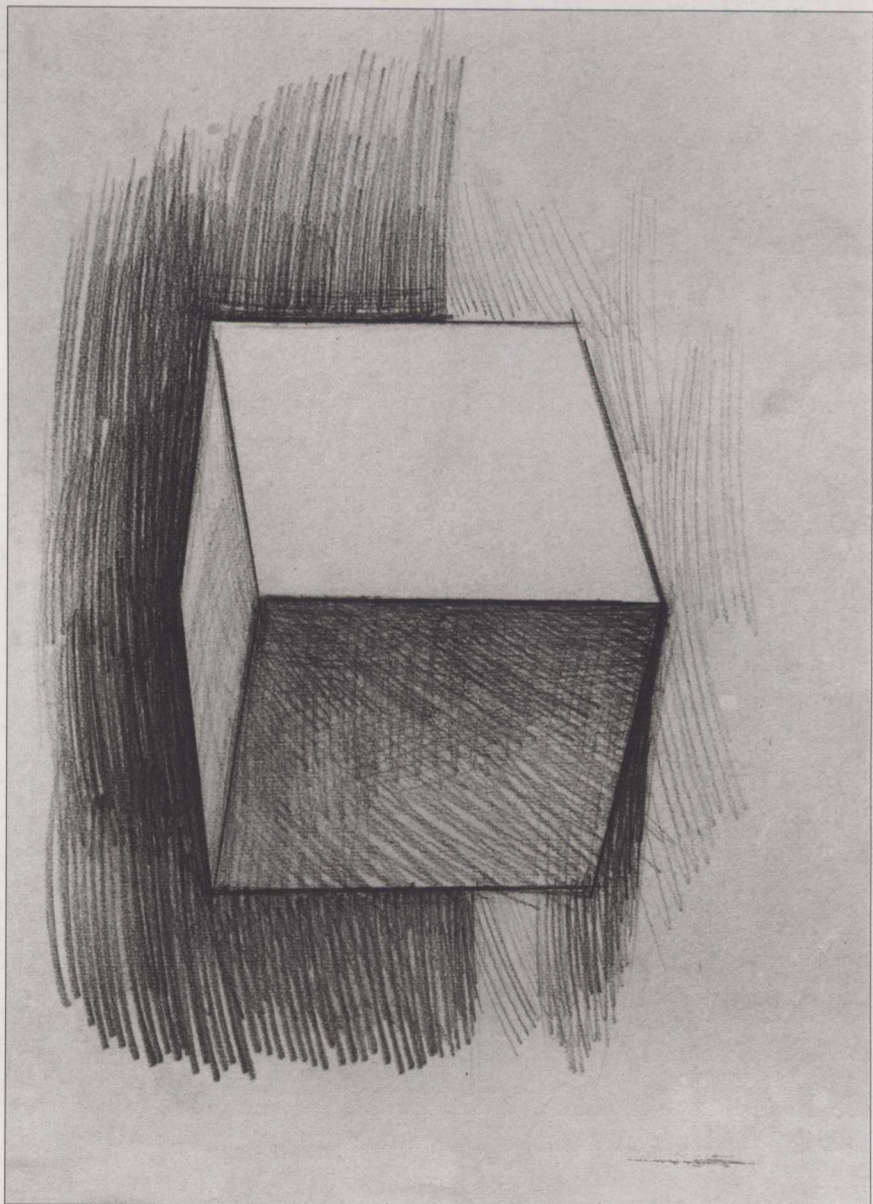
正方体



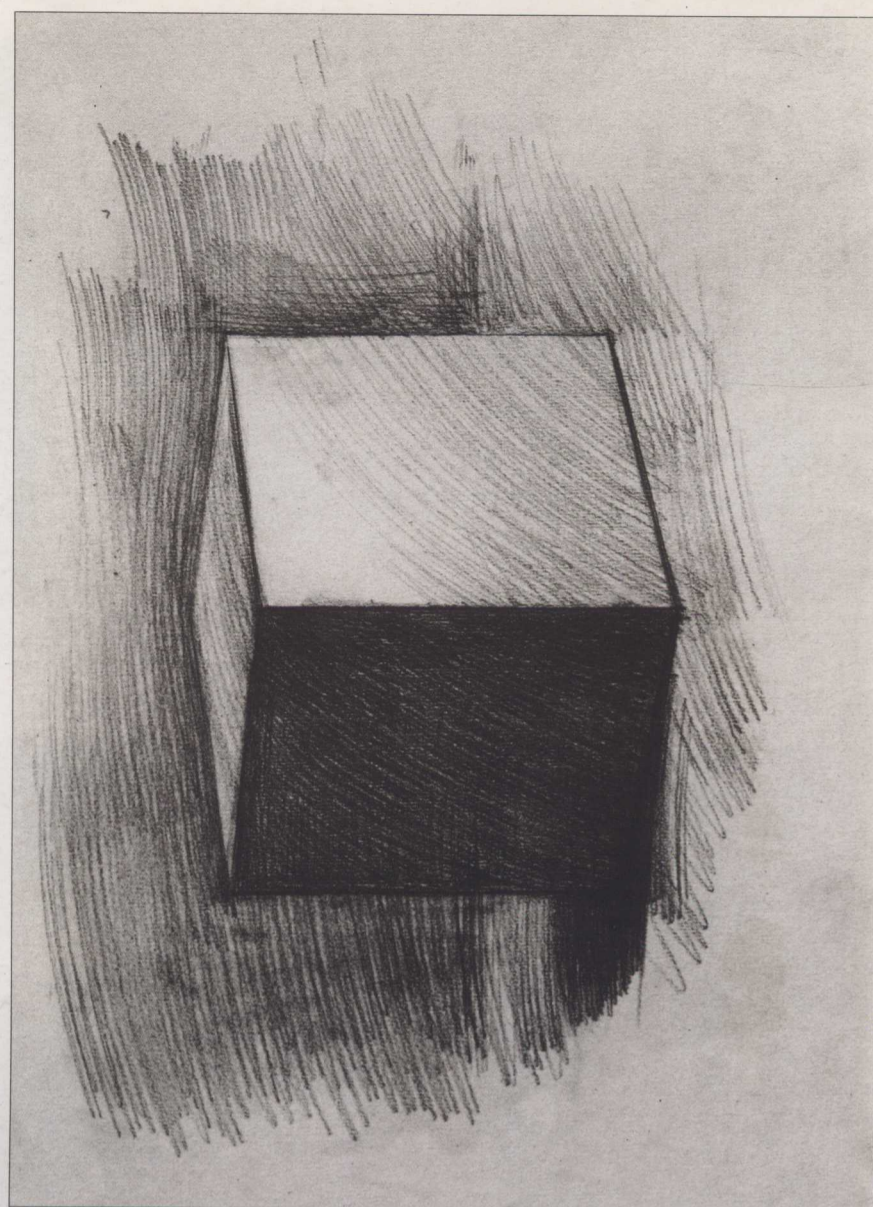
① 构图落幅，在画面合适的位置勾画出立方体的基本形。



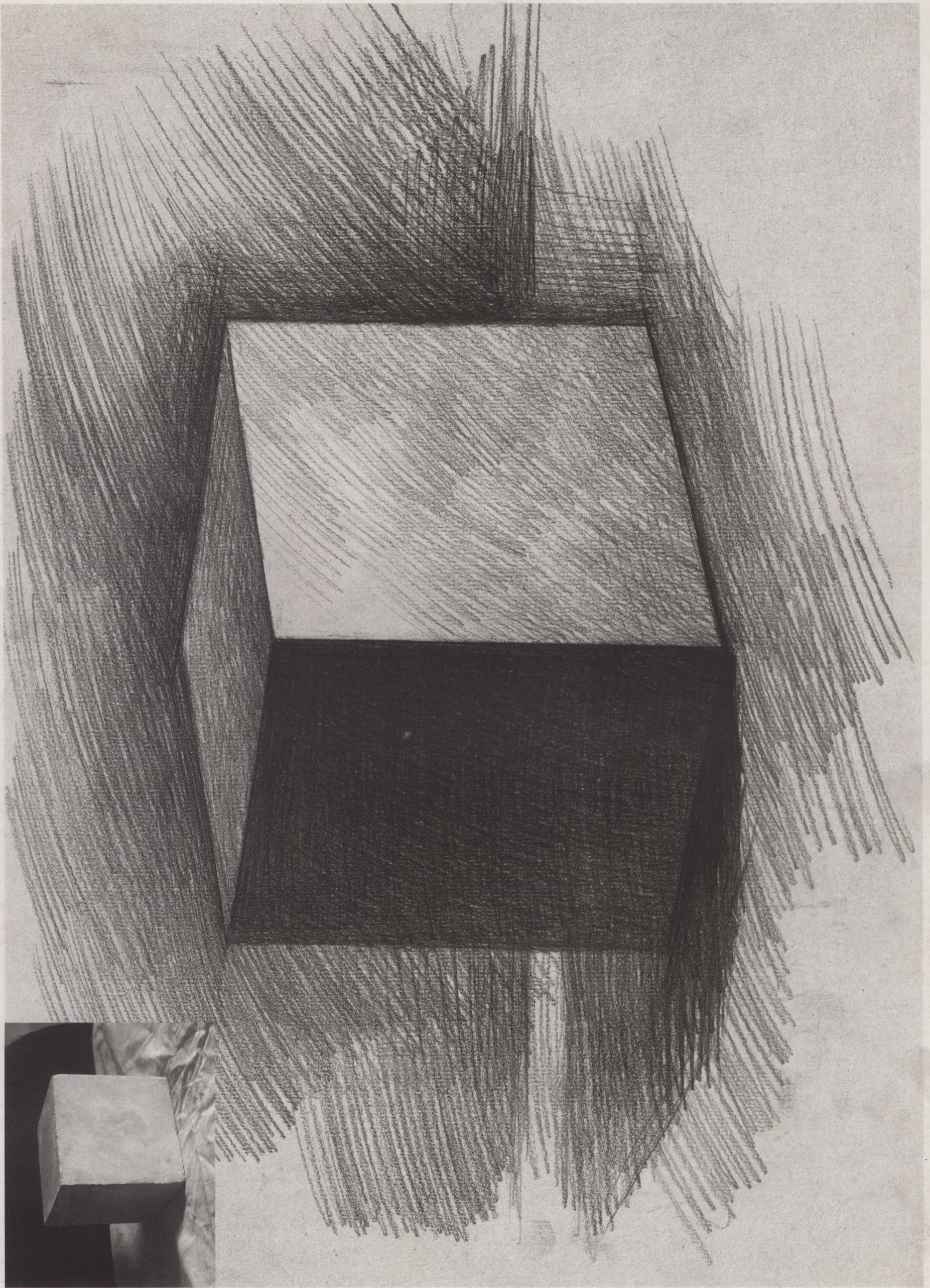
② 画出立方体的各条边线的比例与透视关系。



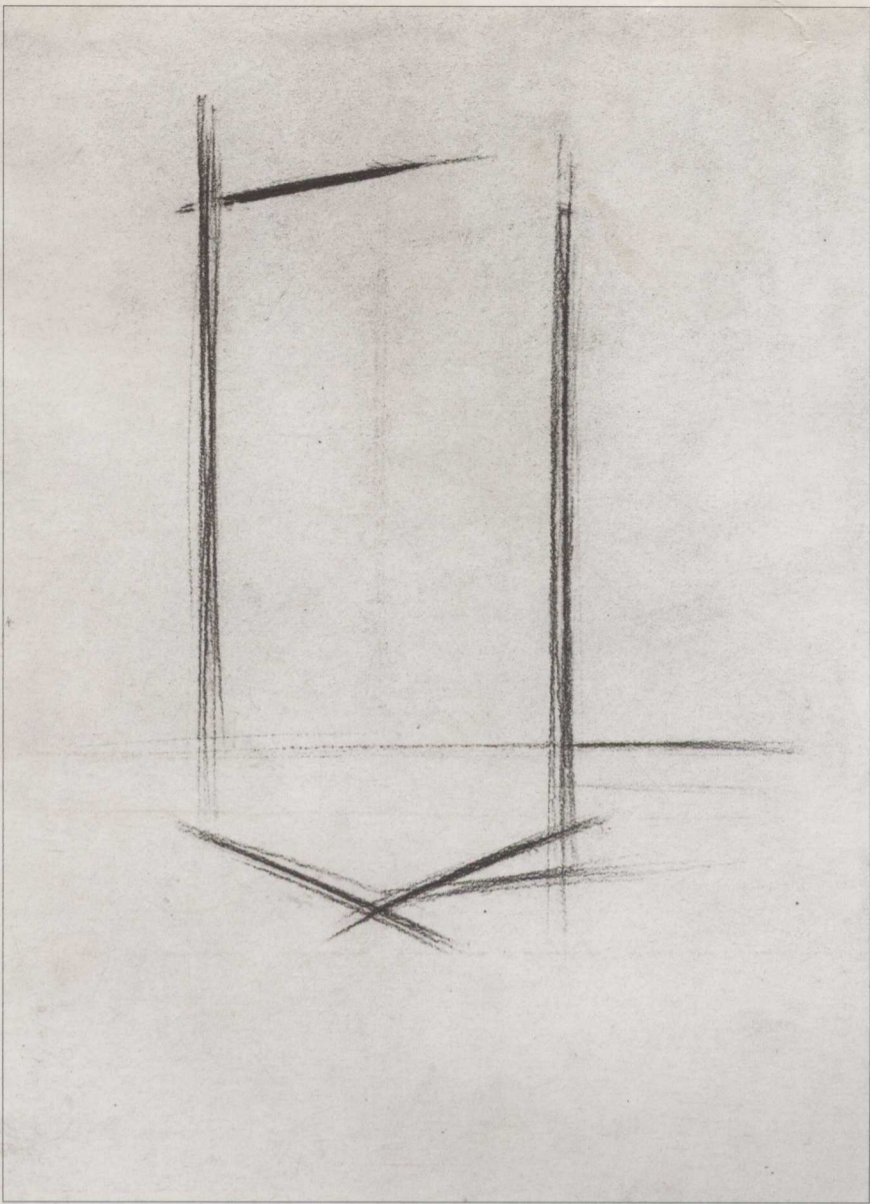
③ 根据光照方向，画出大体的明暗关系，确定画面的黑、白、灰层面。



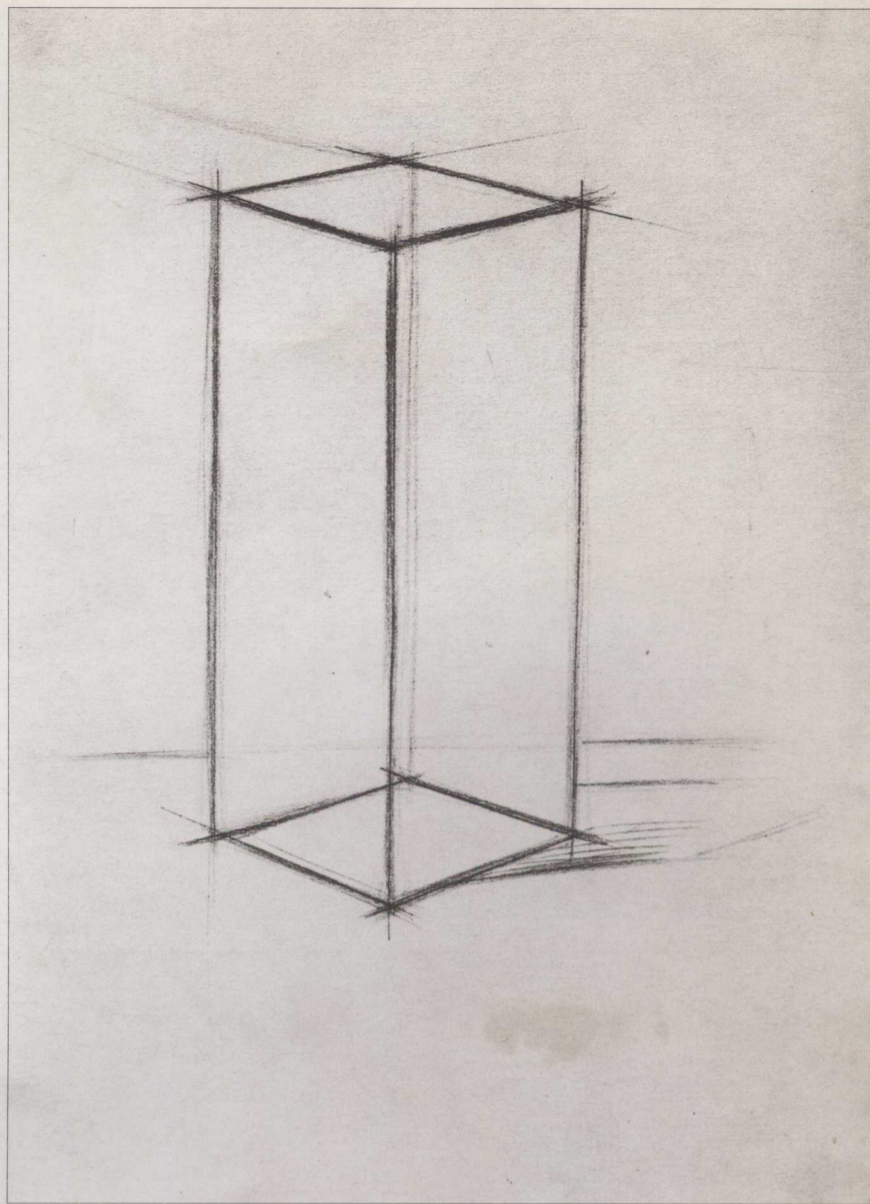
④ 在上一步的基础上，深入刻画出立方体的体积感，通过比较与分析，画出立方体的次亮部与背景的色调关系。



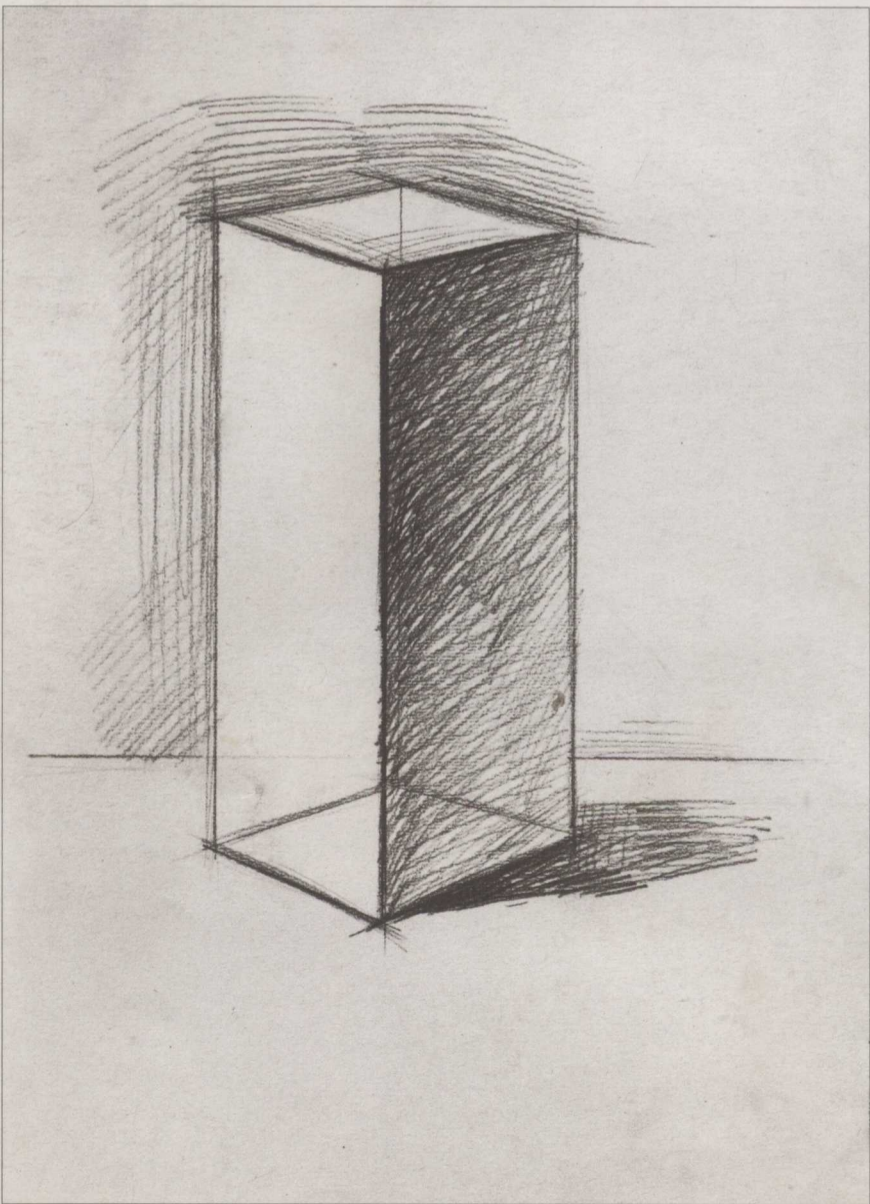
⑤ 进一步分析比较正方体的色调、透视等关系，使形体、色调更准确。



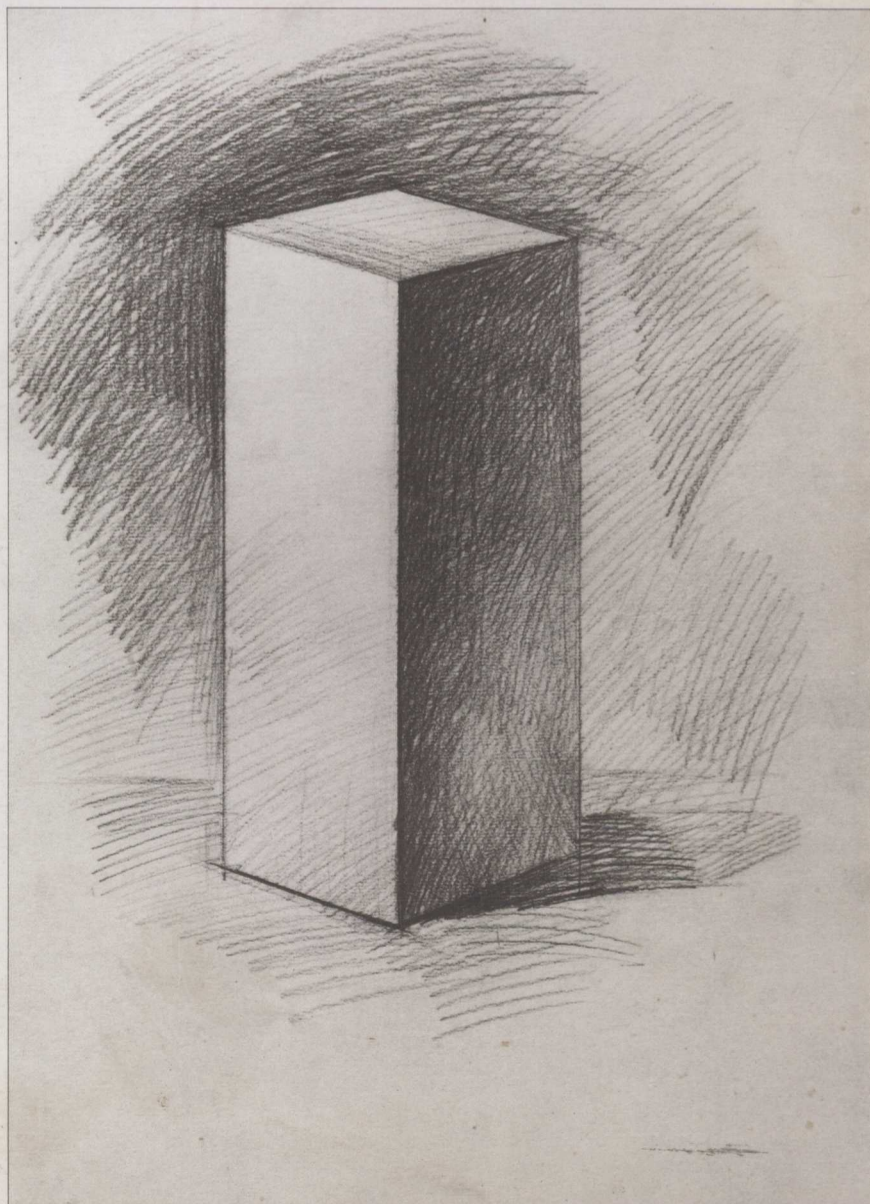
① 用直线画对象的基本形，确定构图、长宽比例关系。



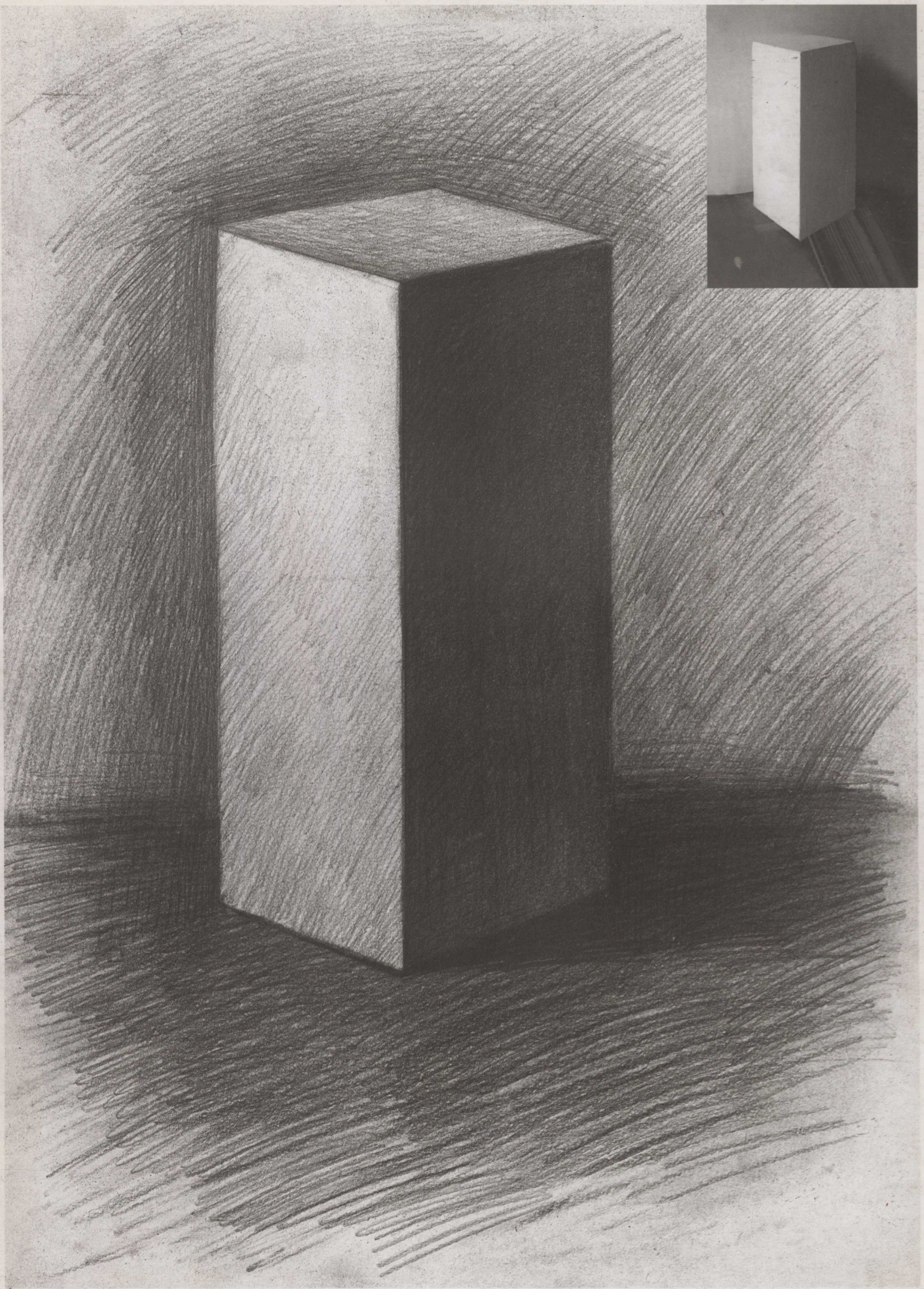
② 确定上下、左右两面的比例关系，分别画出中间的转折边线，用穿透法画出看不见的转折边线，并比较两组平行线的透视变化。



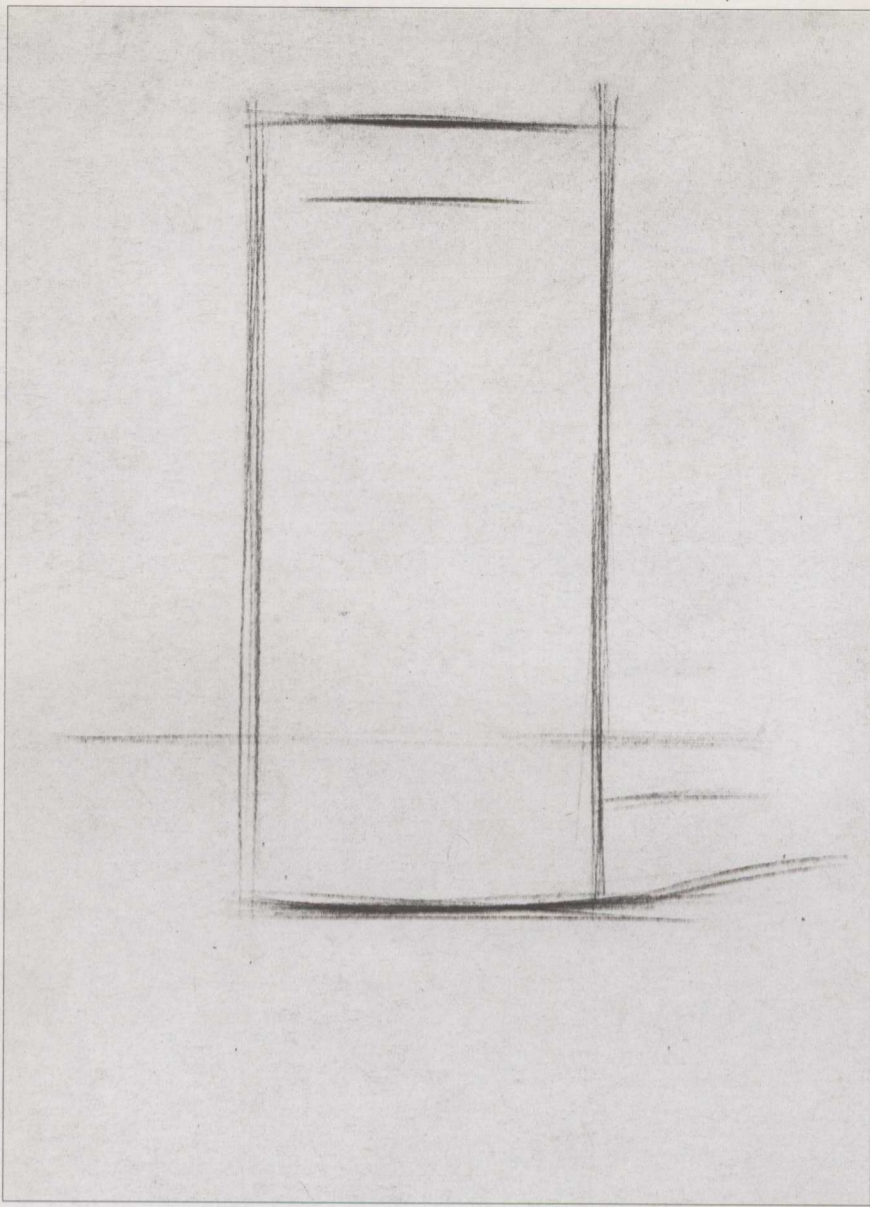
③ 铺大体明暗关系，先暗部，再次亮部，铺调应通过“比较”逐步加深。注意从深到浅的过渡变化。



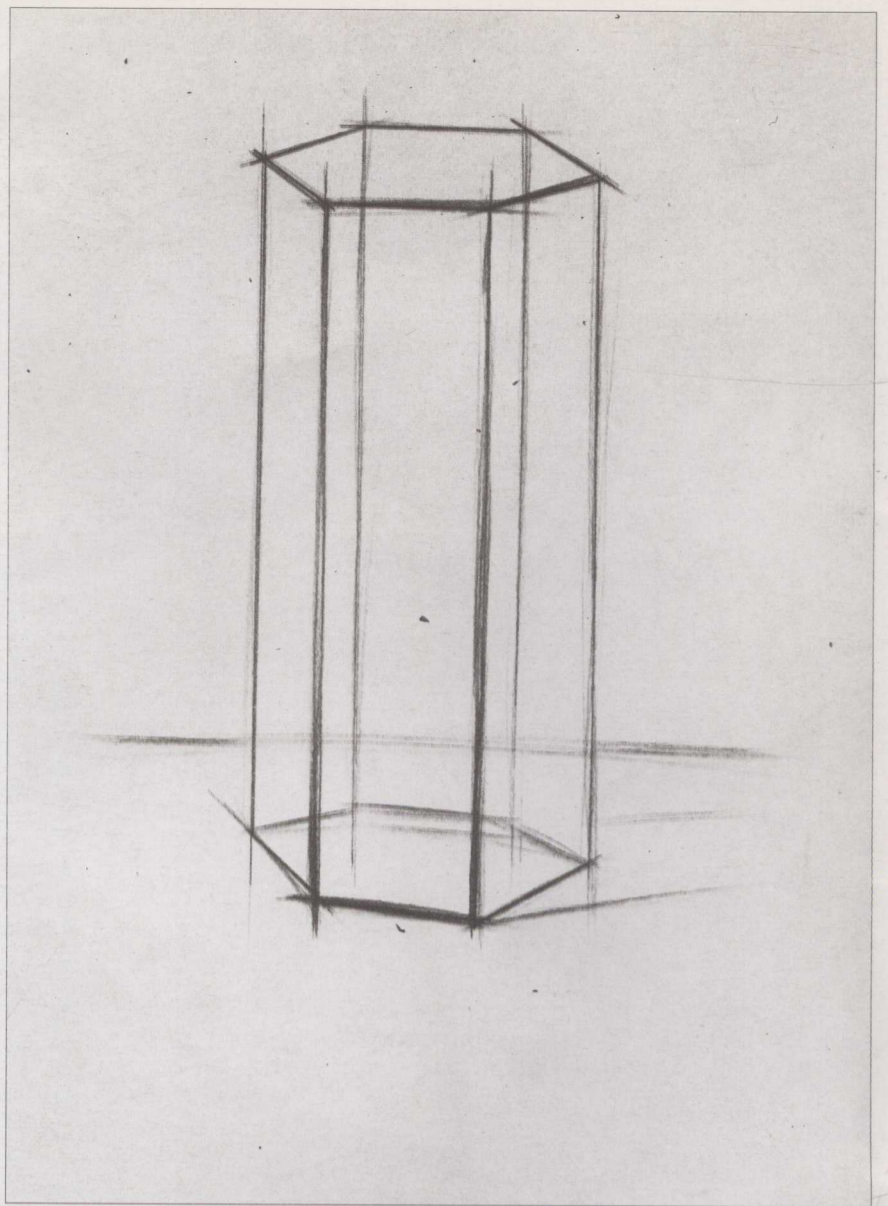
④ 进一步画出各个体面之间的明暗层次变化和结构关系。



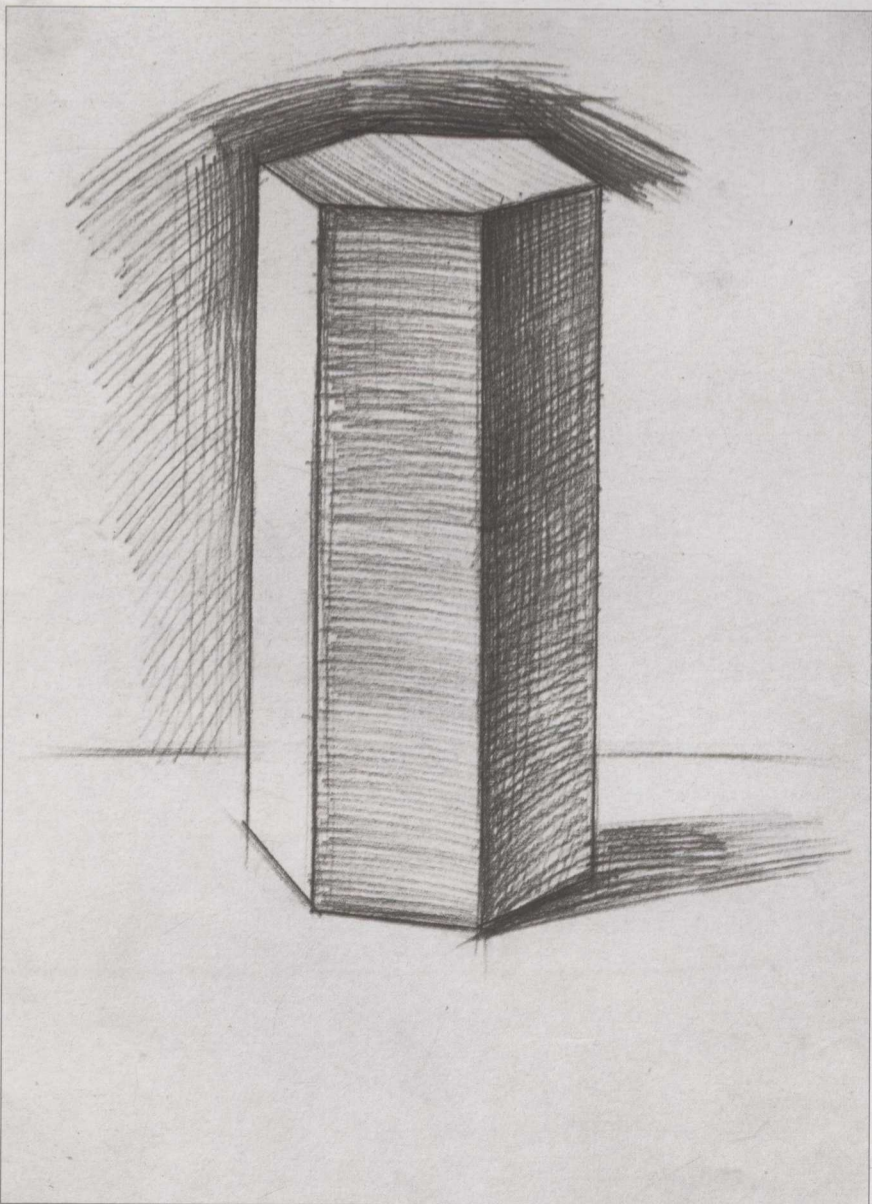
⑤深入细致地刻画对象，使空间形体、色调表现准确到位。



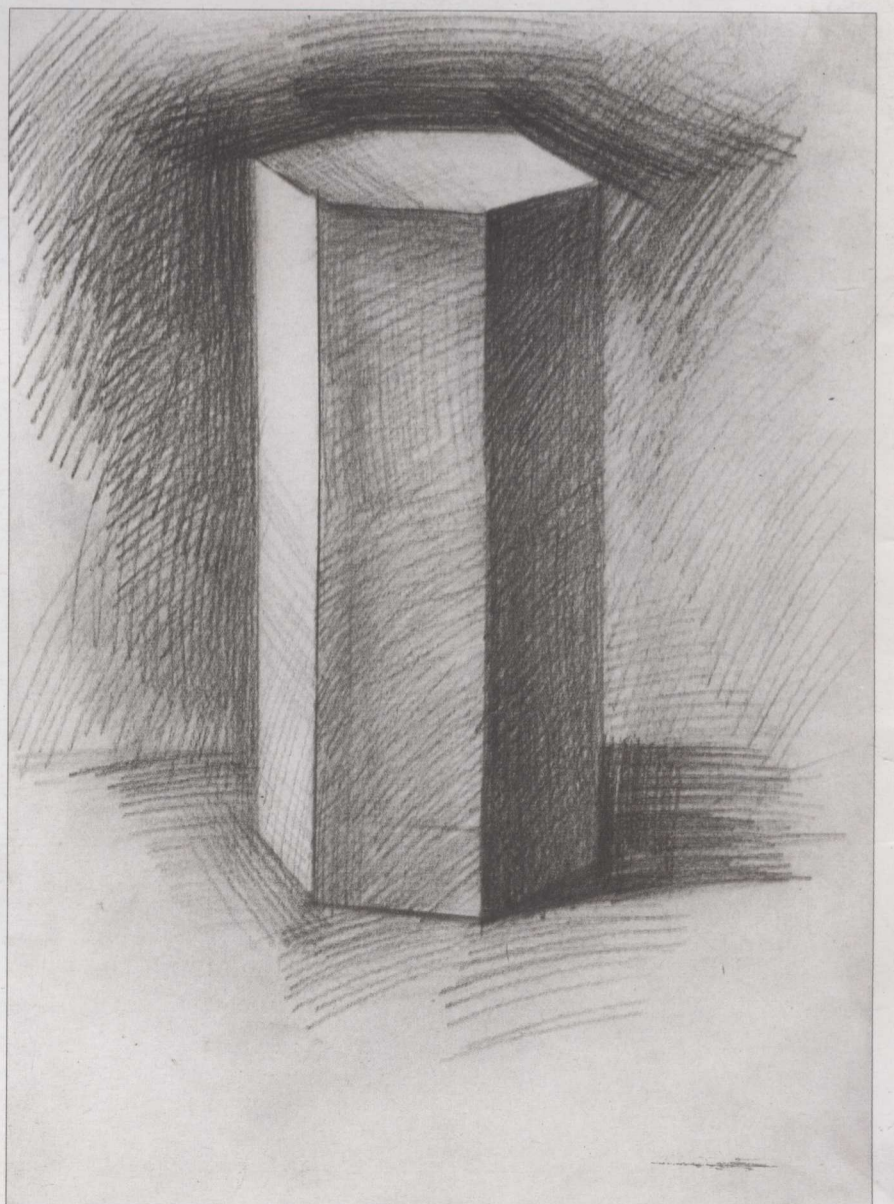
①用直线在上下、左右确定对象的基本外形，定出构图位置。



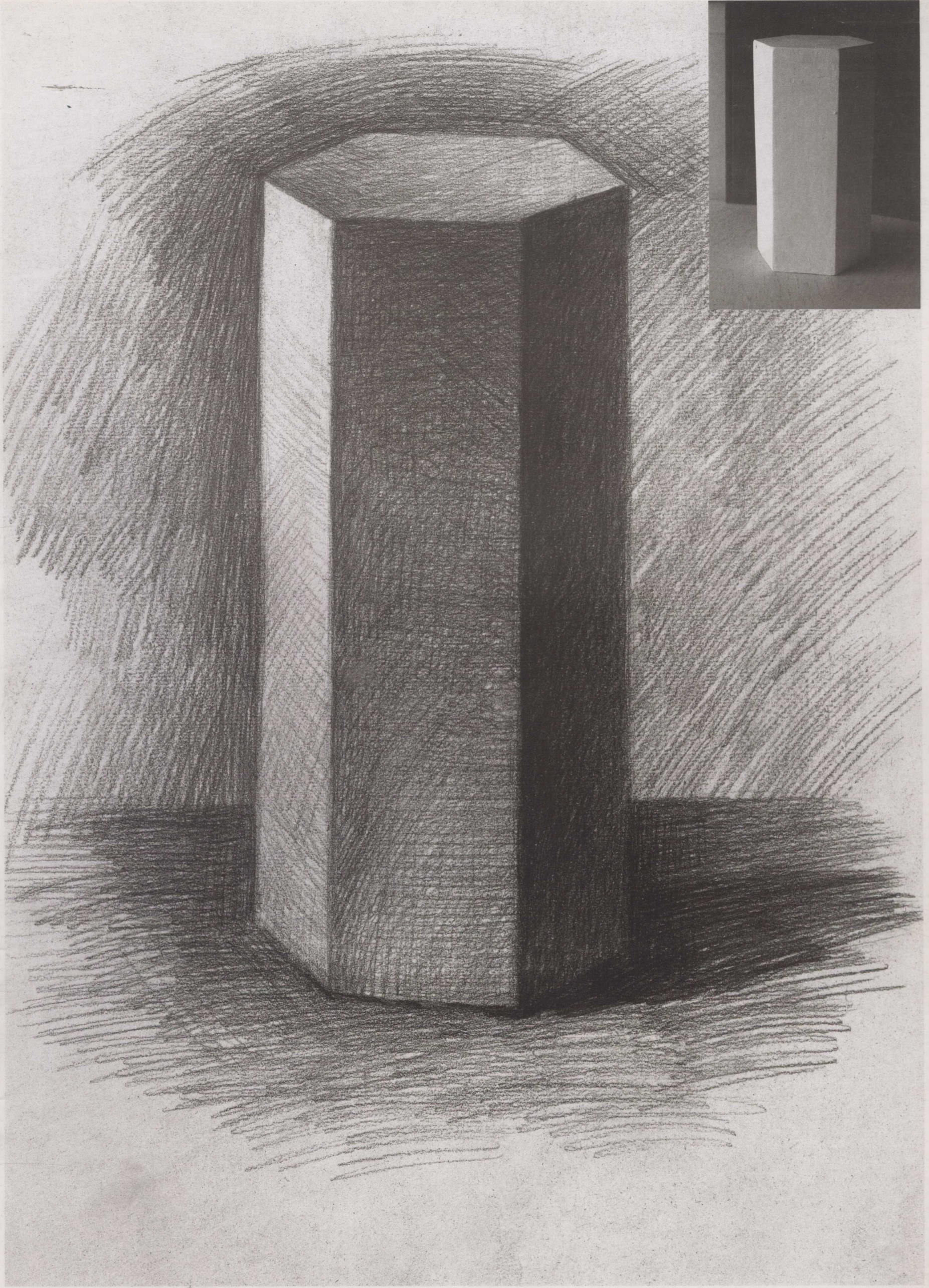
②根据比例关系，先画出大面的转折位置，后画小面的转折位置，再根据形体结构和平行透视关系，画出其他面的转折位置。



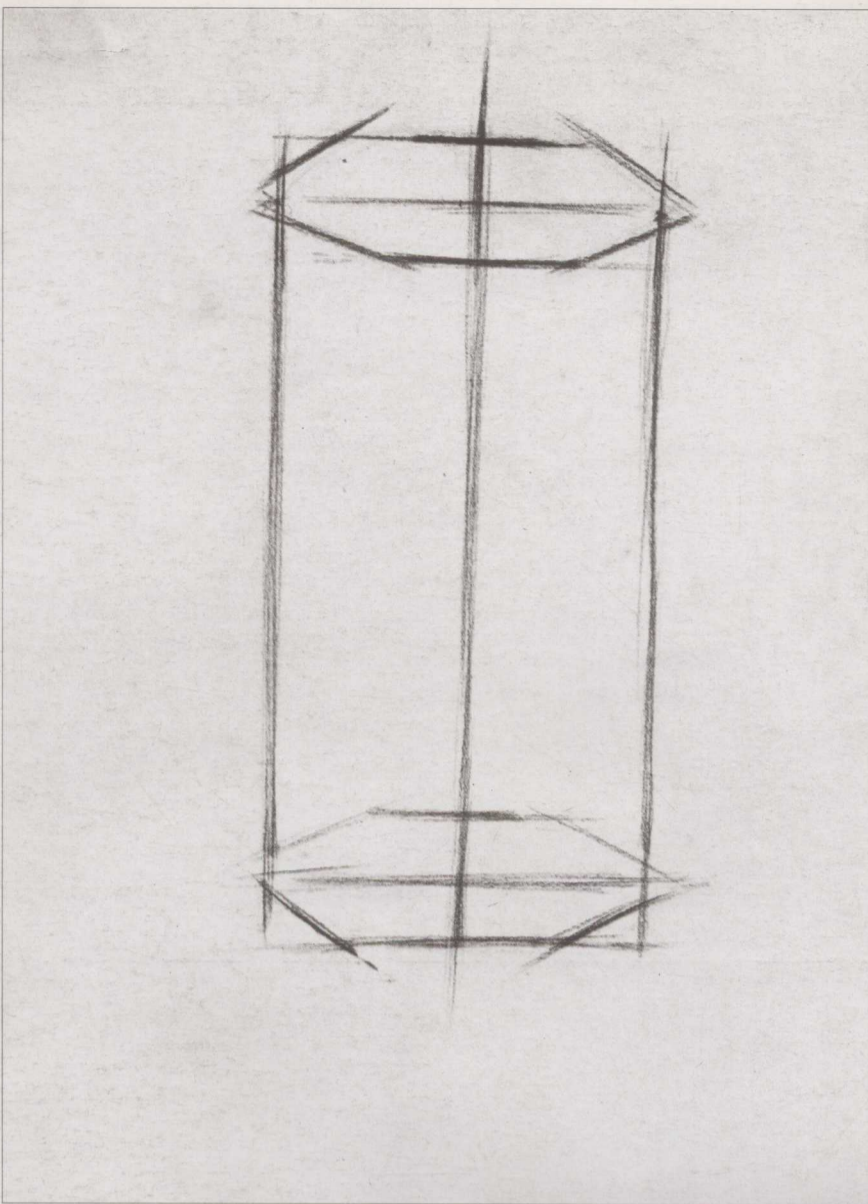
③概括地铺出大体明暗调子，确定黑、白、灰三大面关系。



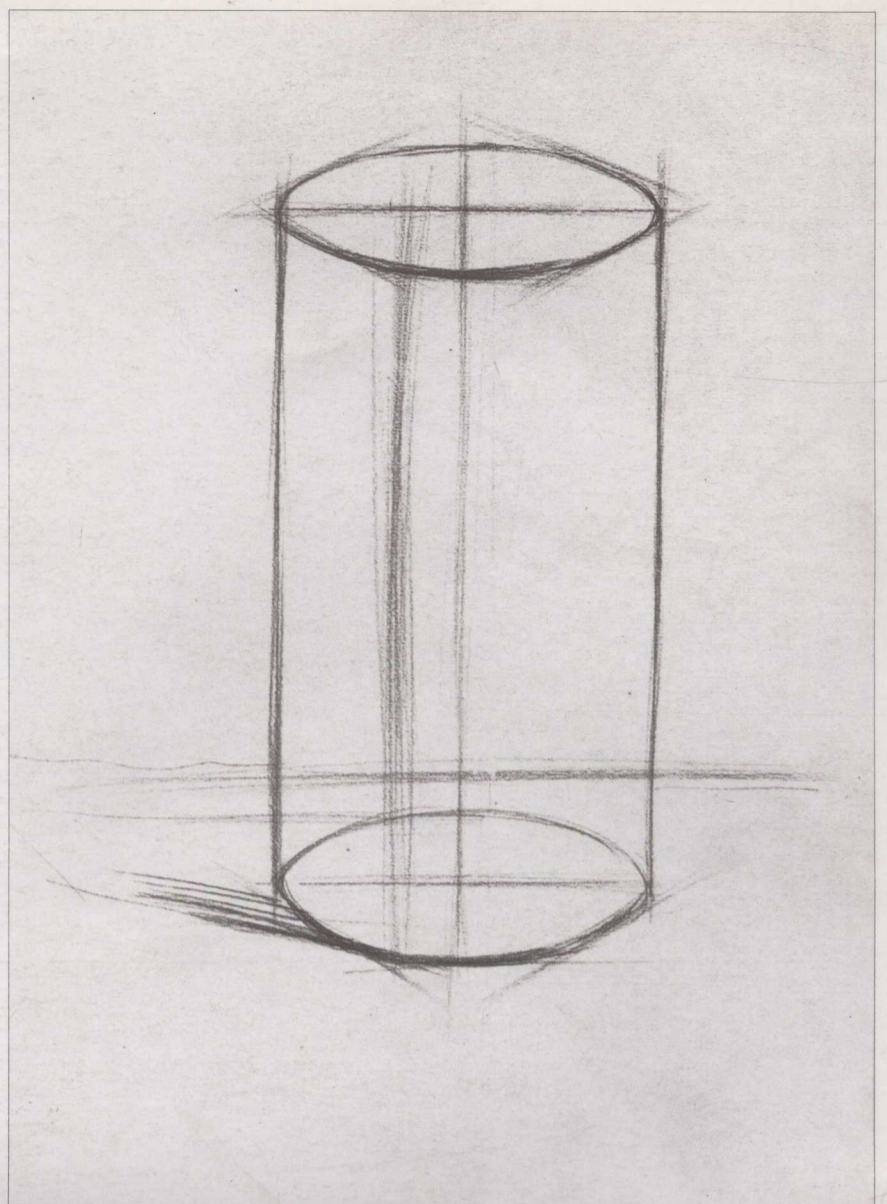
④铺中间色调，注意对象的次亮面和背景色调的关系，进一步画出暗面的色调关系。



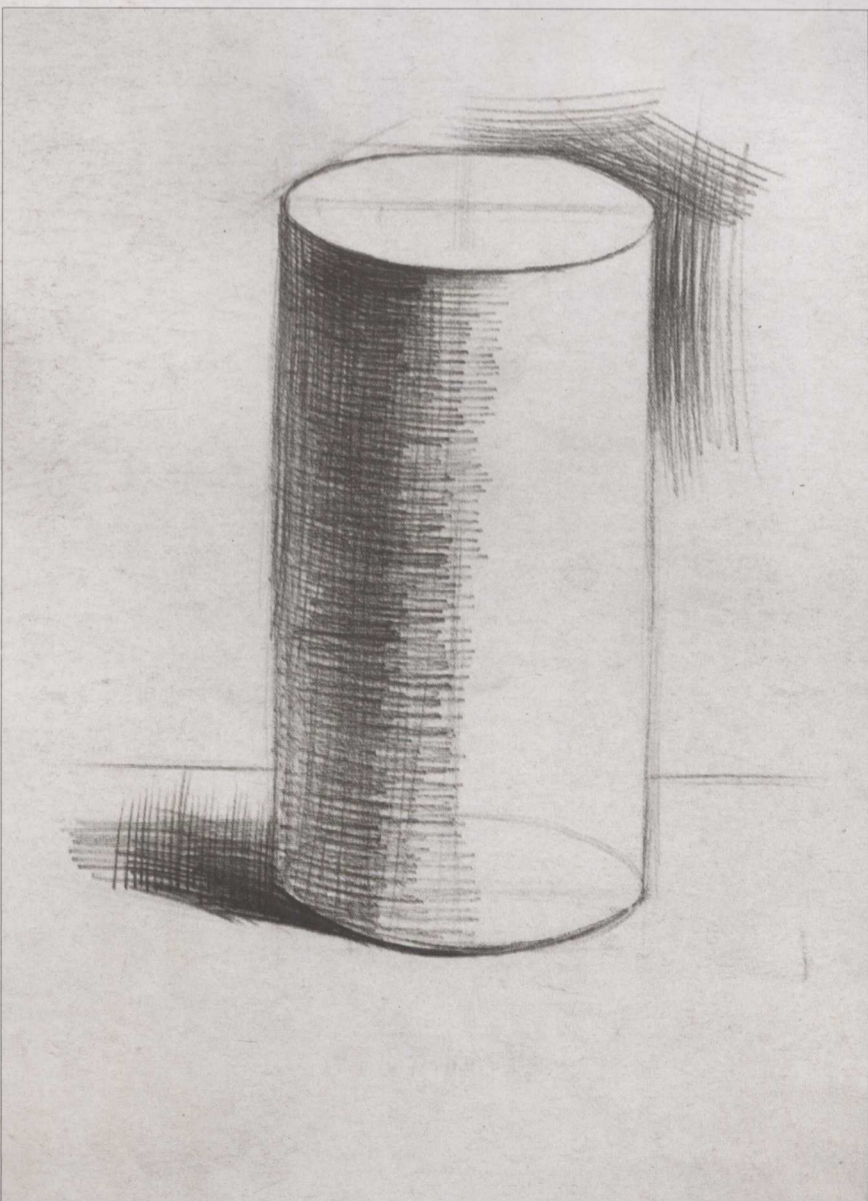
⑤深入刻画对象的色调变化，加强空间感、体积感的塑造。



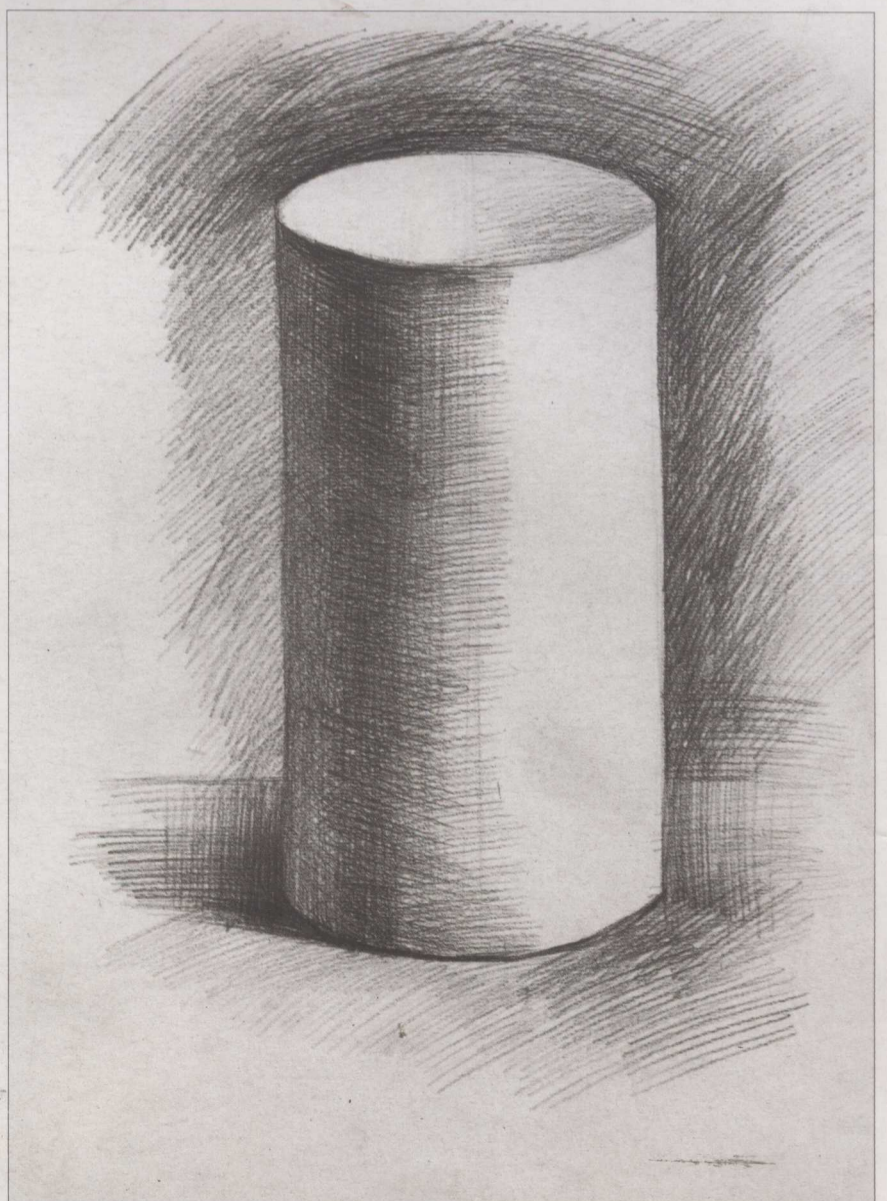
① 确定构图的位置概括地用直线画出圆柱体的基本形，画圆柱的中心线，再用直线画出上、下底面的基本形。



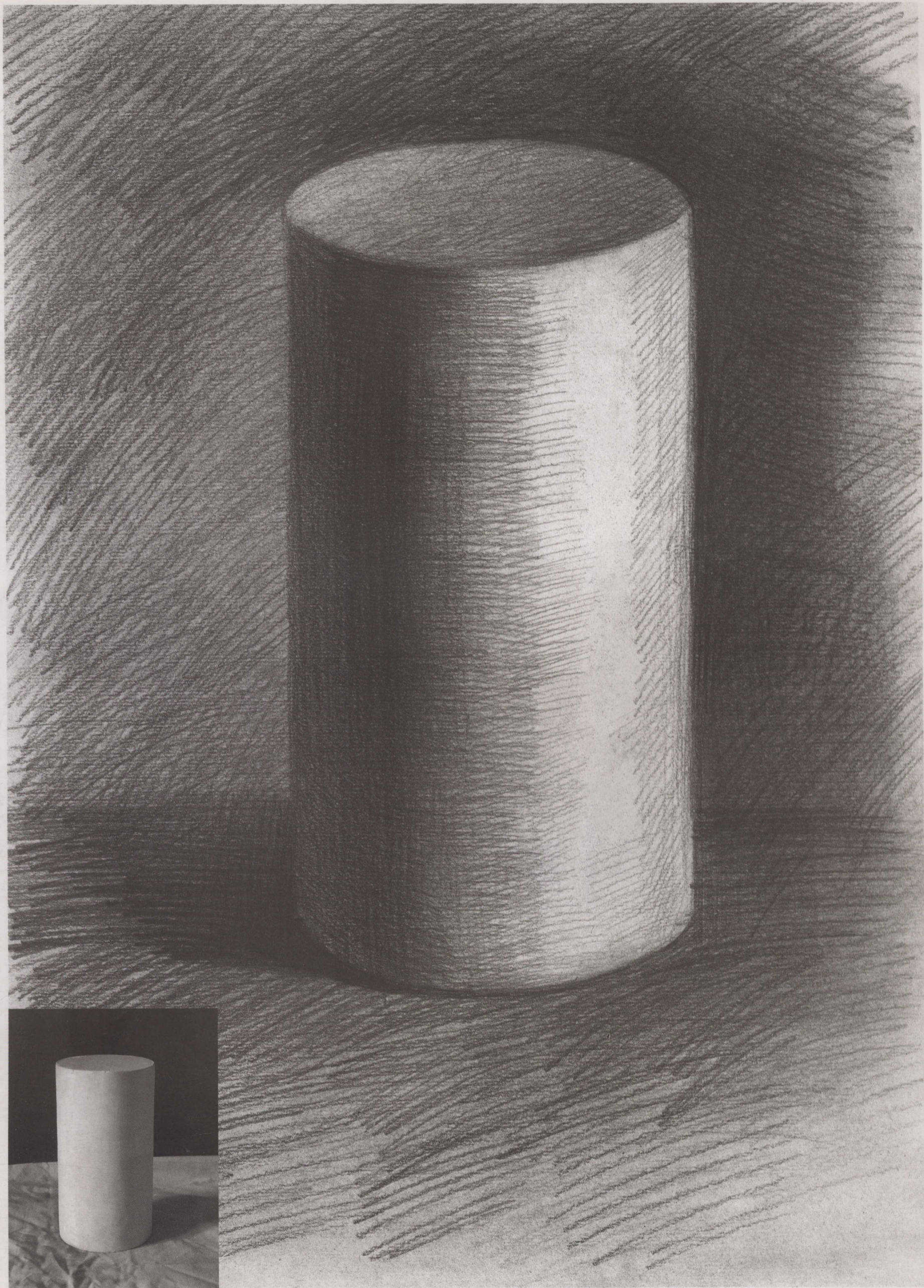
② 用短直线画出圆柱体的基本形体及上、下圆底的透视关系。并画出明暗交界线和投影的位置。



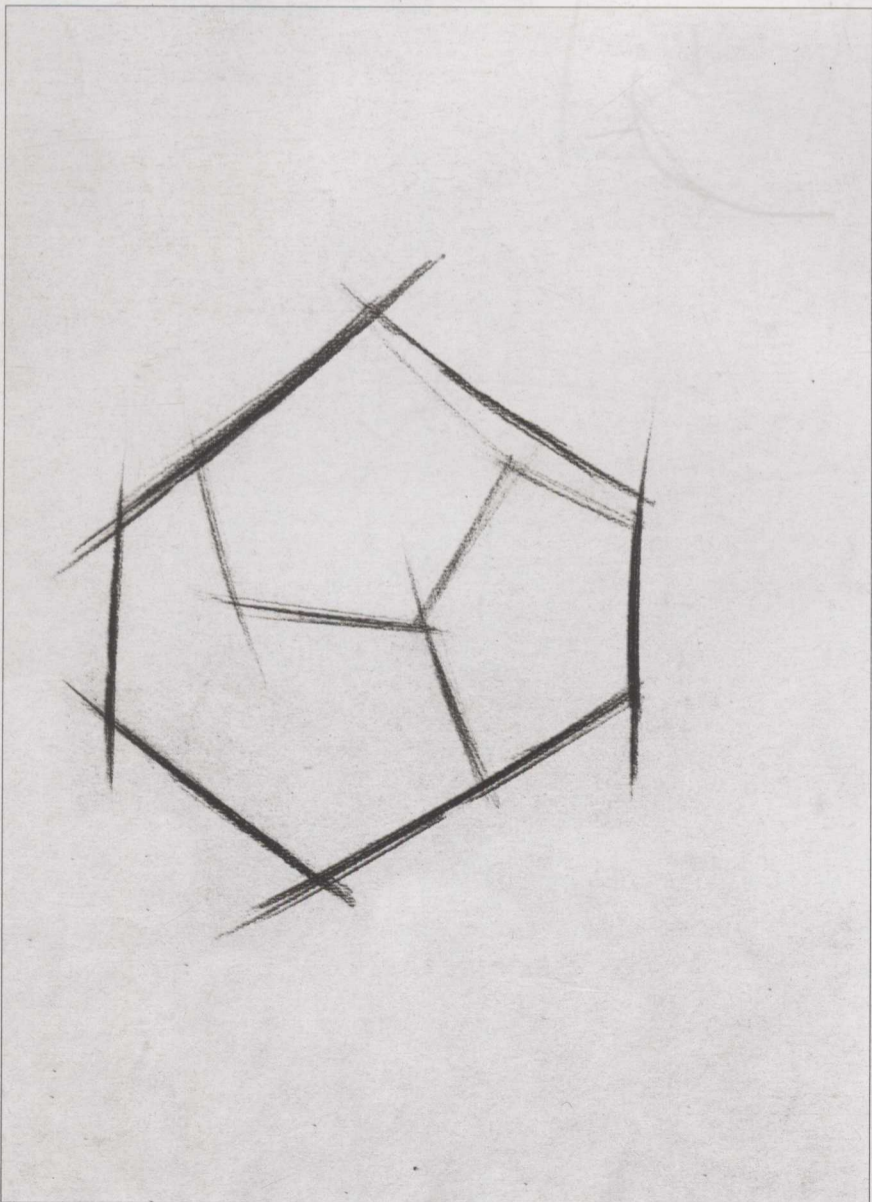
③ 从结构出发铺出暗部色调及投影，大致画出大的明暗关系。



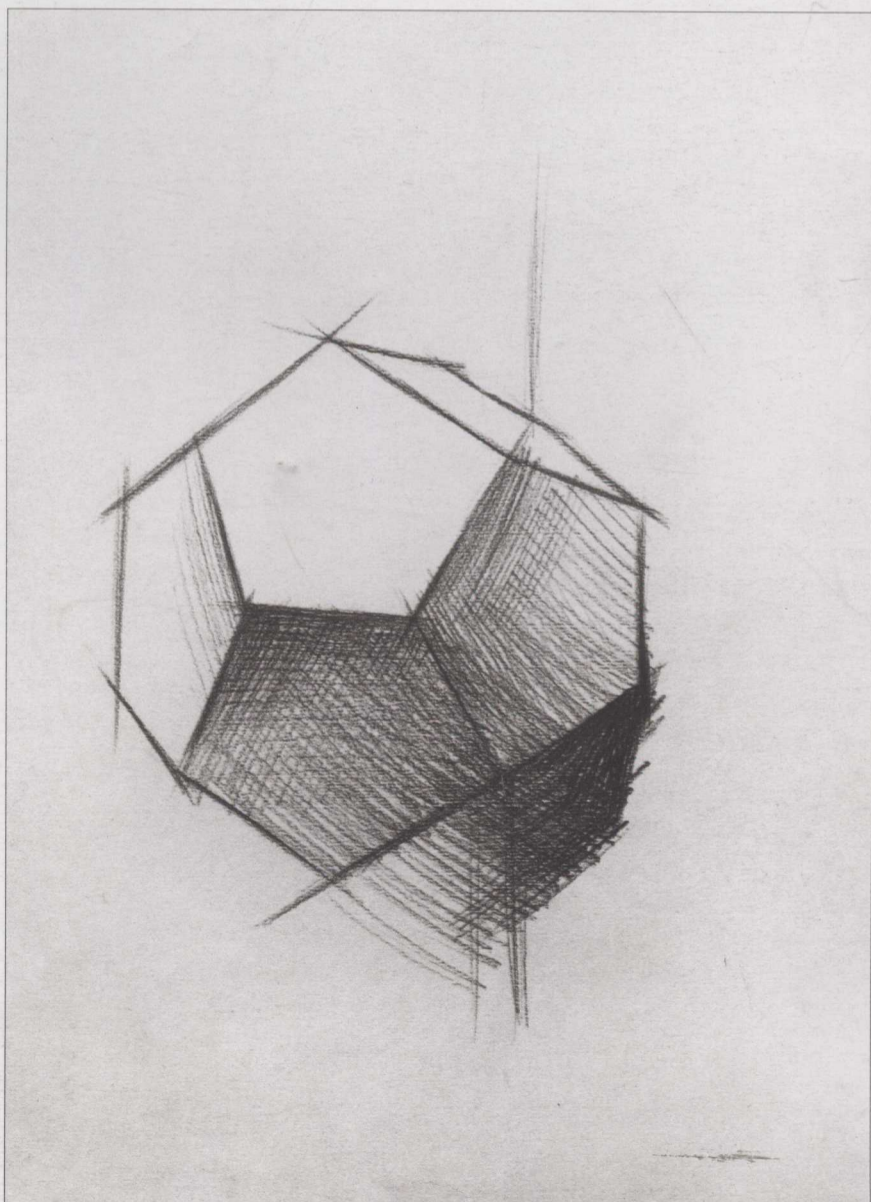
④ 运用明暗调子的变化表现对象的形体与空间关系，同时调整比例、结构关系。



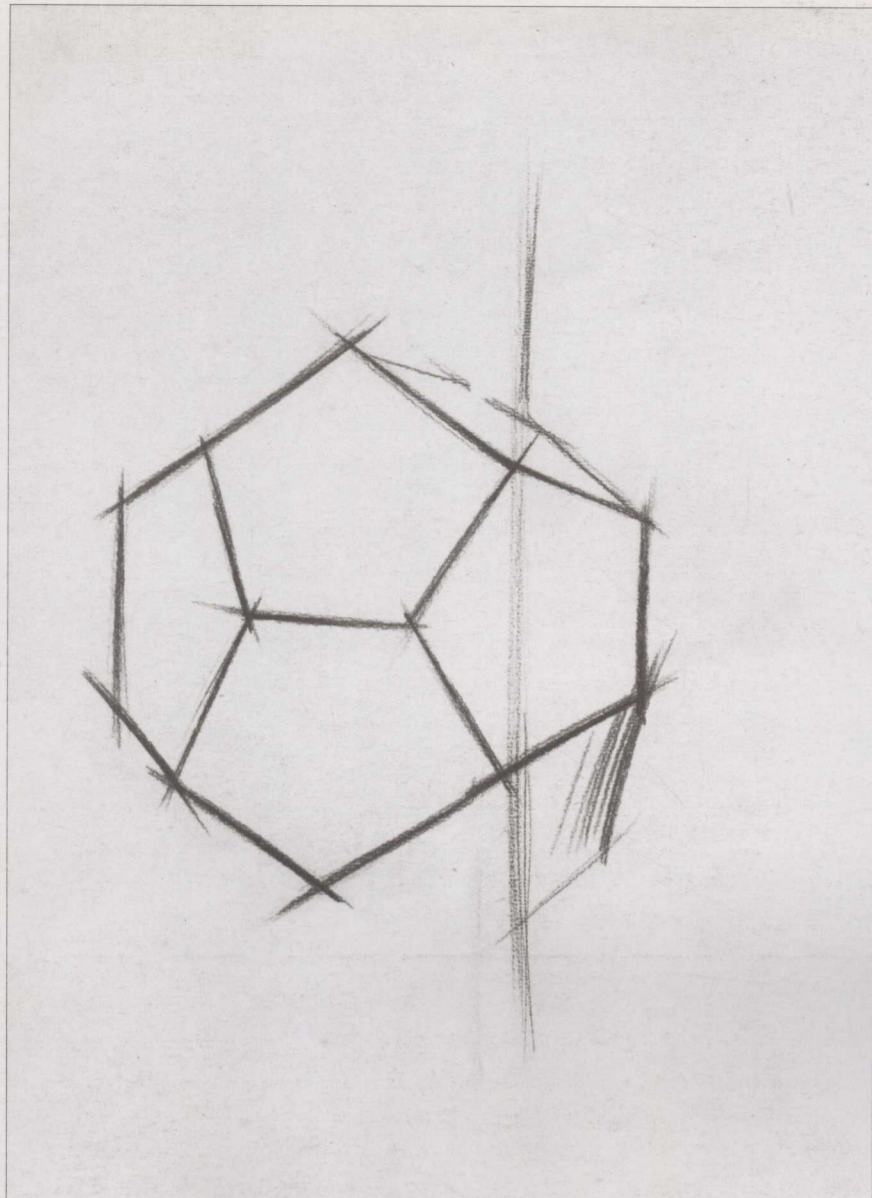
⑤进一步在形体、结构、明暗、透视等方面全面调整与修改，使画面更加完整统一。



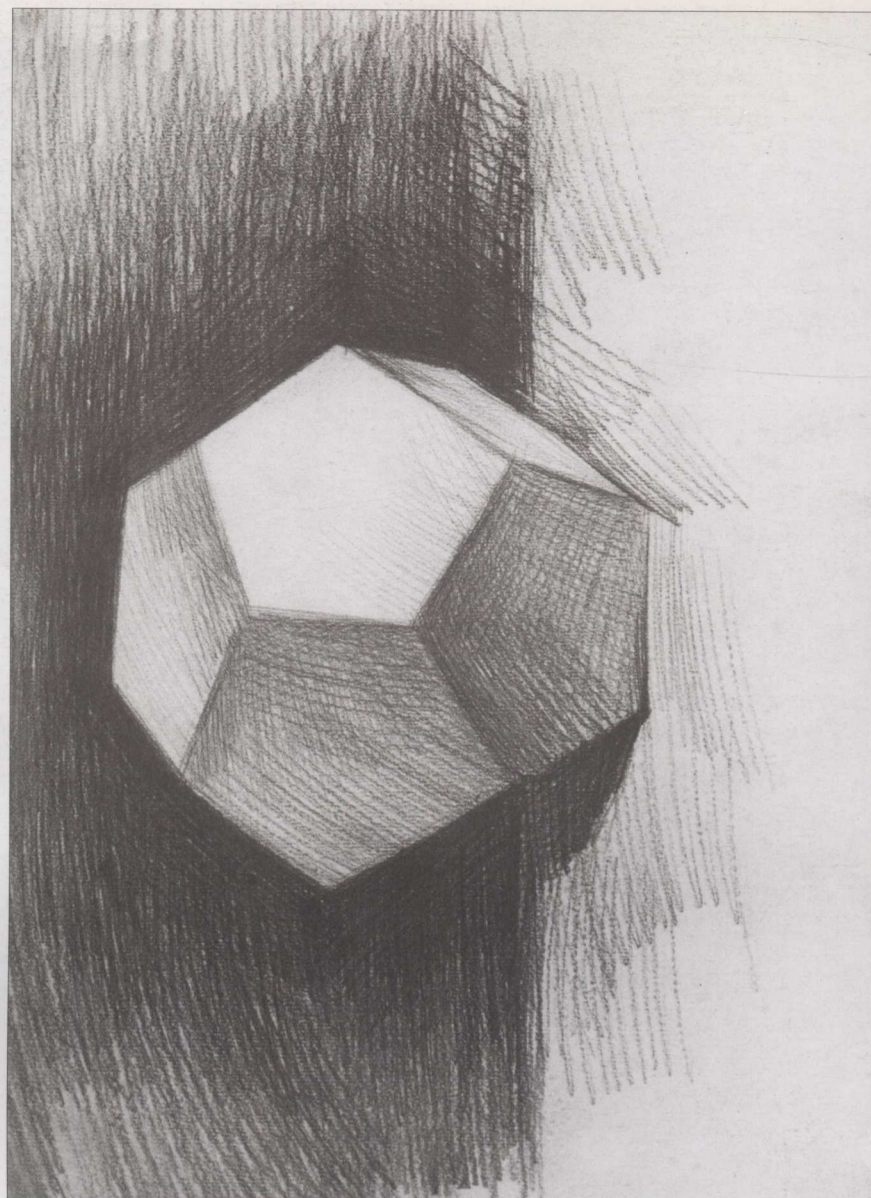
① 概括地用直线确定对象的构图、基本形，再画出对象大的比例关系。



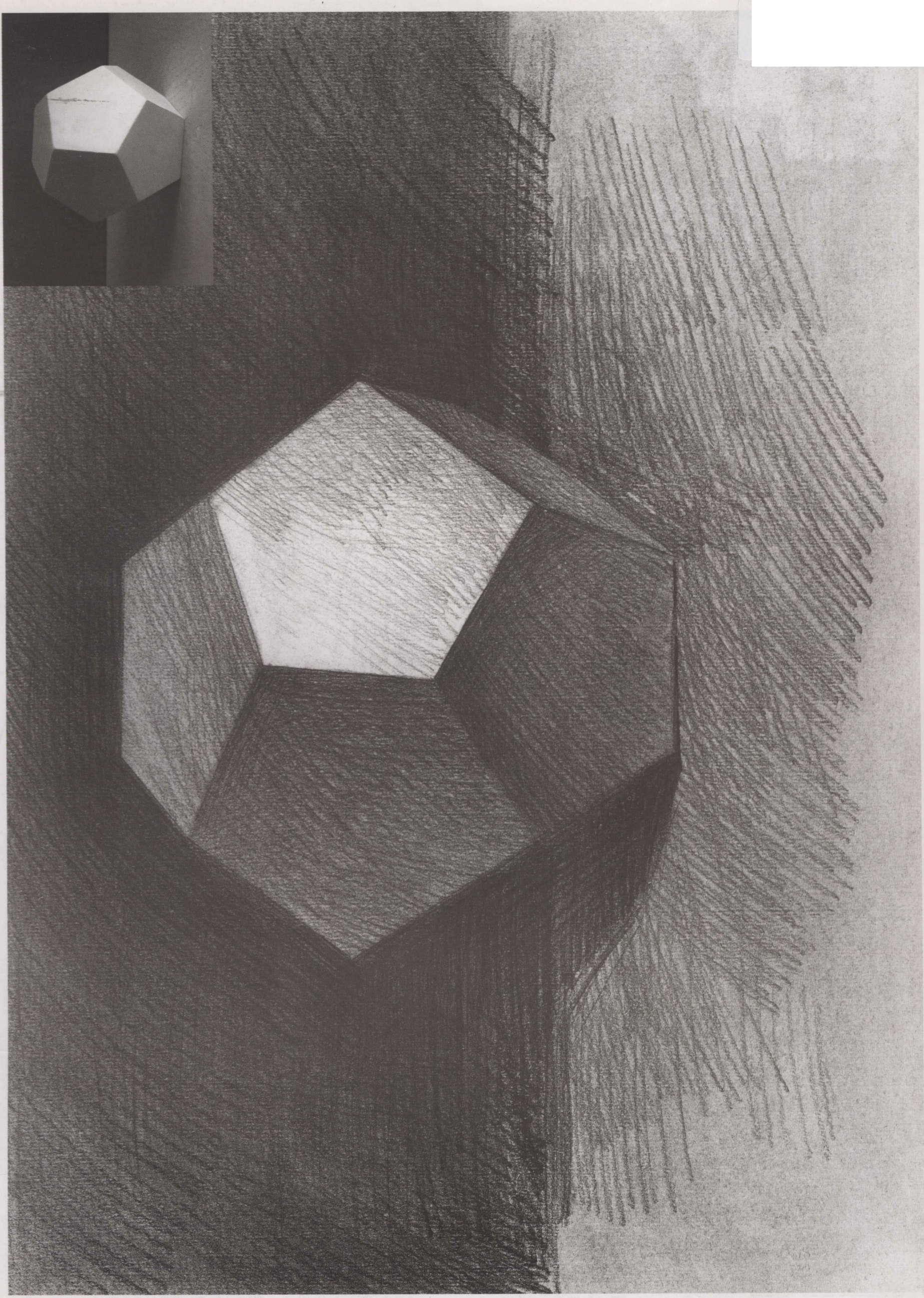
③ 整体地铺各个面的大体明暗关系。



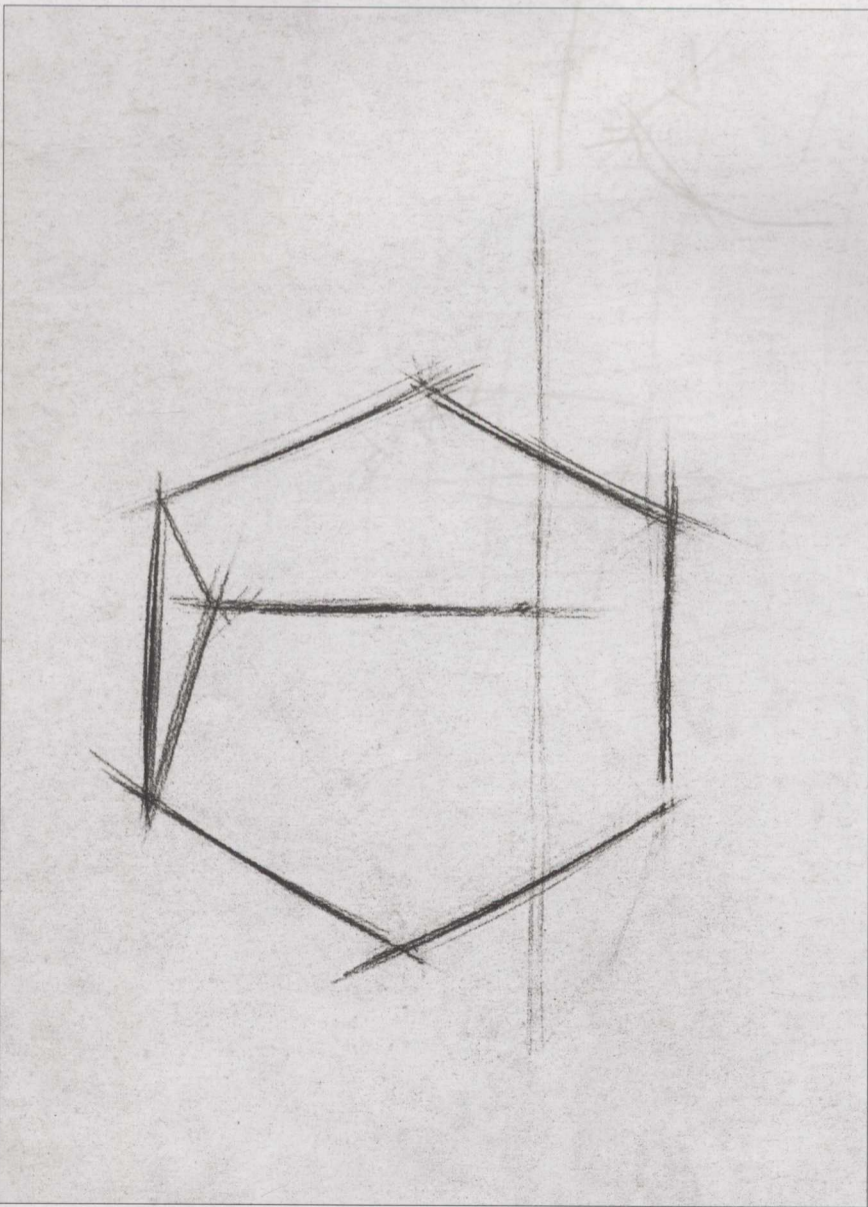
② 画出对象各个面的转折关系，注意每条边线的比例，以及每个形面在空间的透视关系。



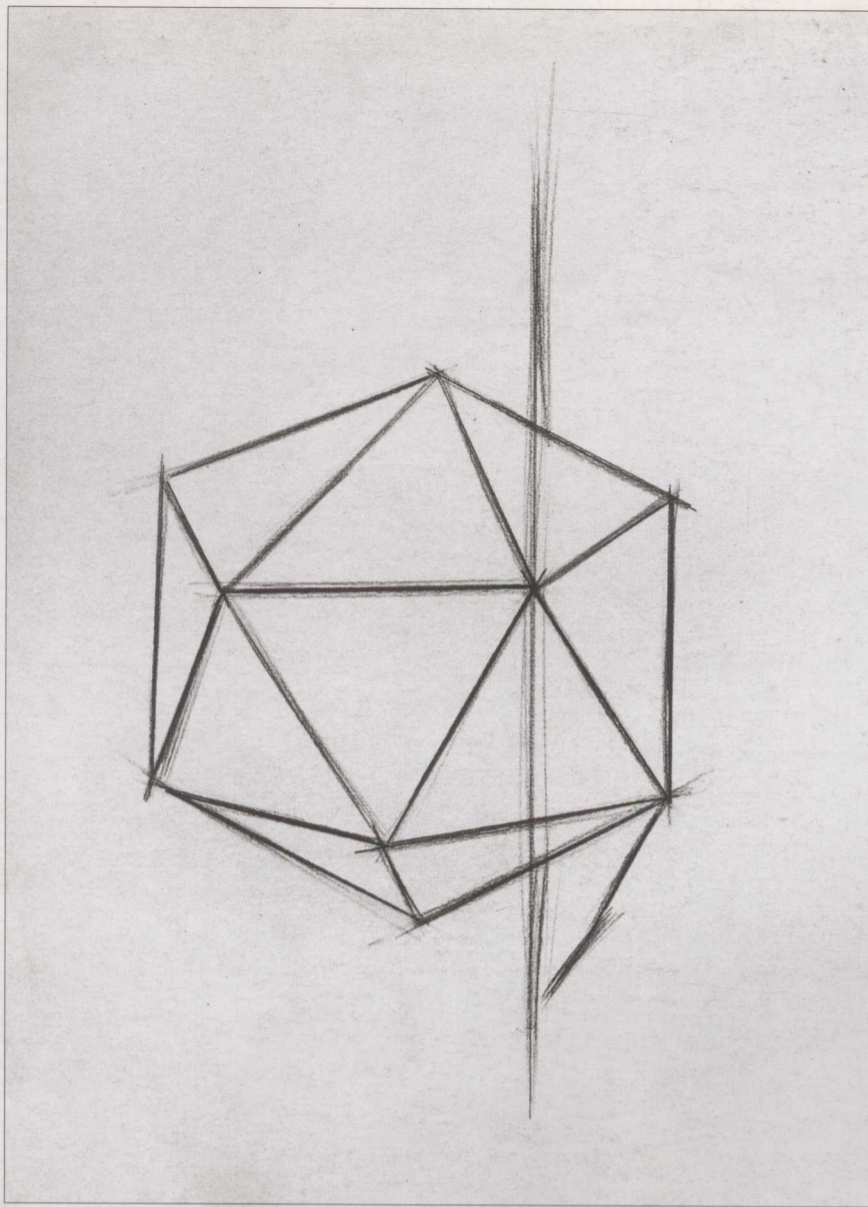
④ 全面运用色调来表现各个面的明暗、空间、透视、结构等关系。



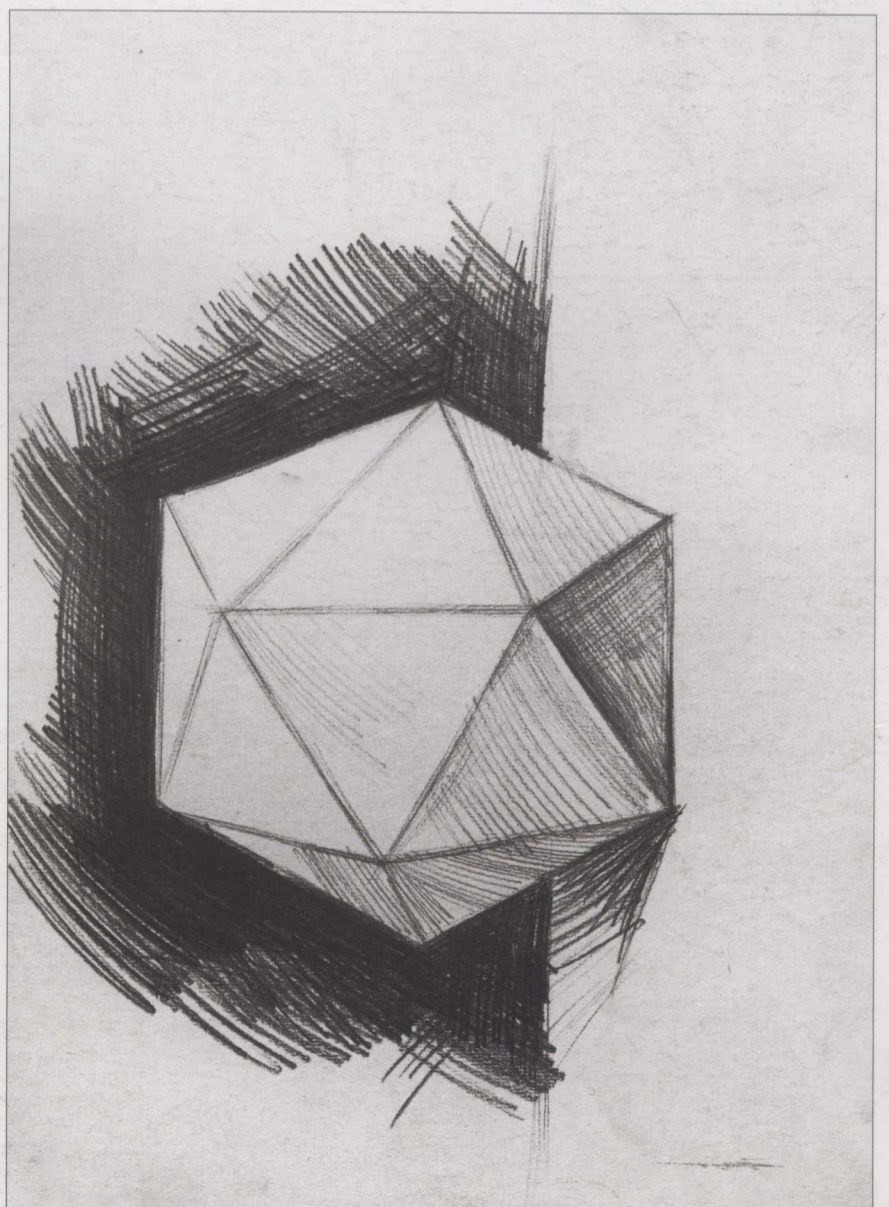
⑤ 进一步地塑造多面的立体形与空间关系，注意各面的层次变化和边线的强弱变化，从而加强对对象的空间感、立体感、整体感。



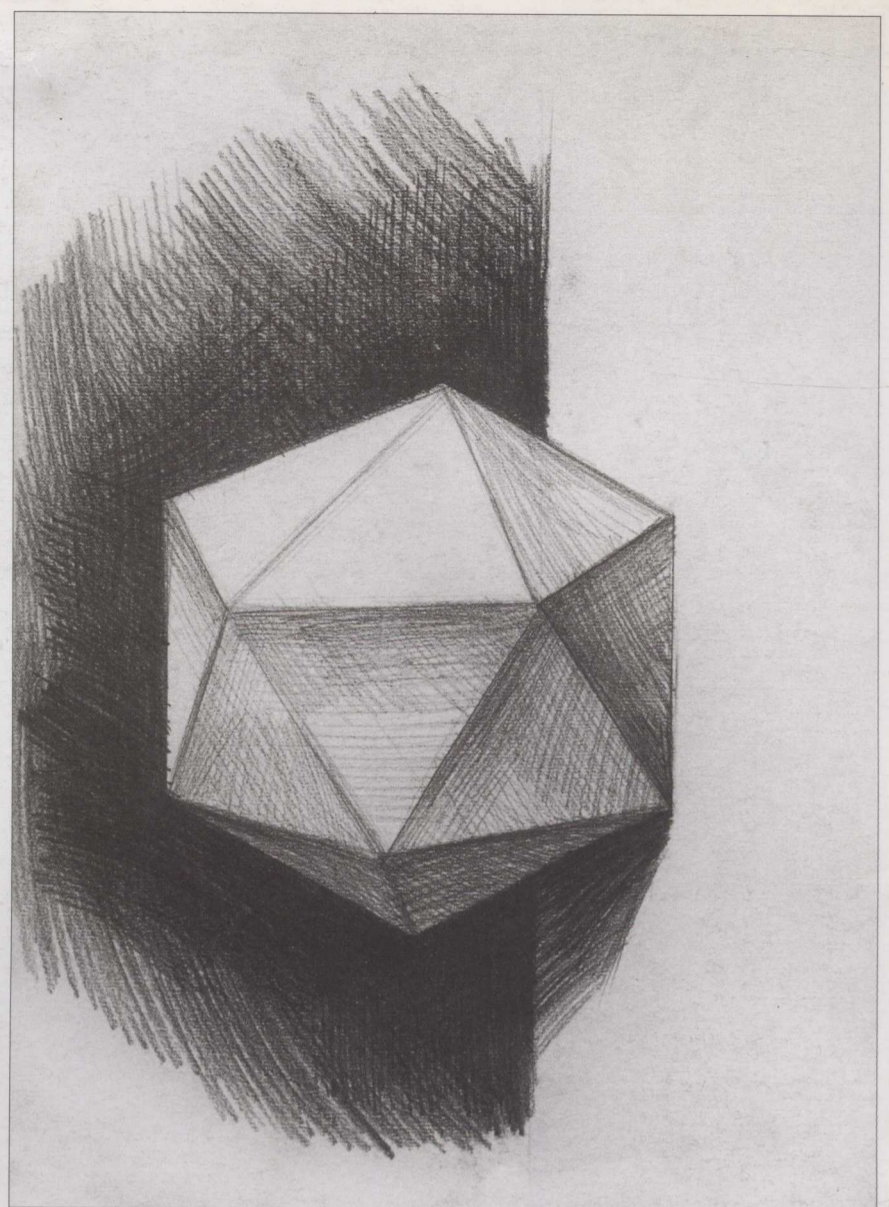
① 概括画出对象的简单基本形，确定构图位置。



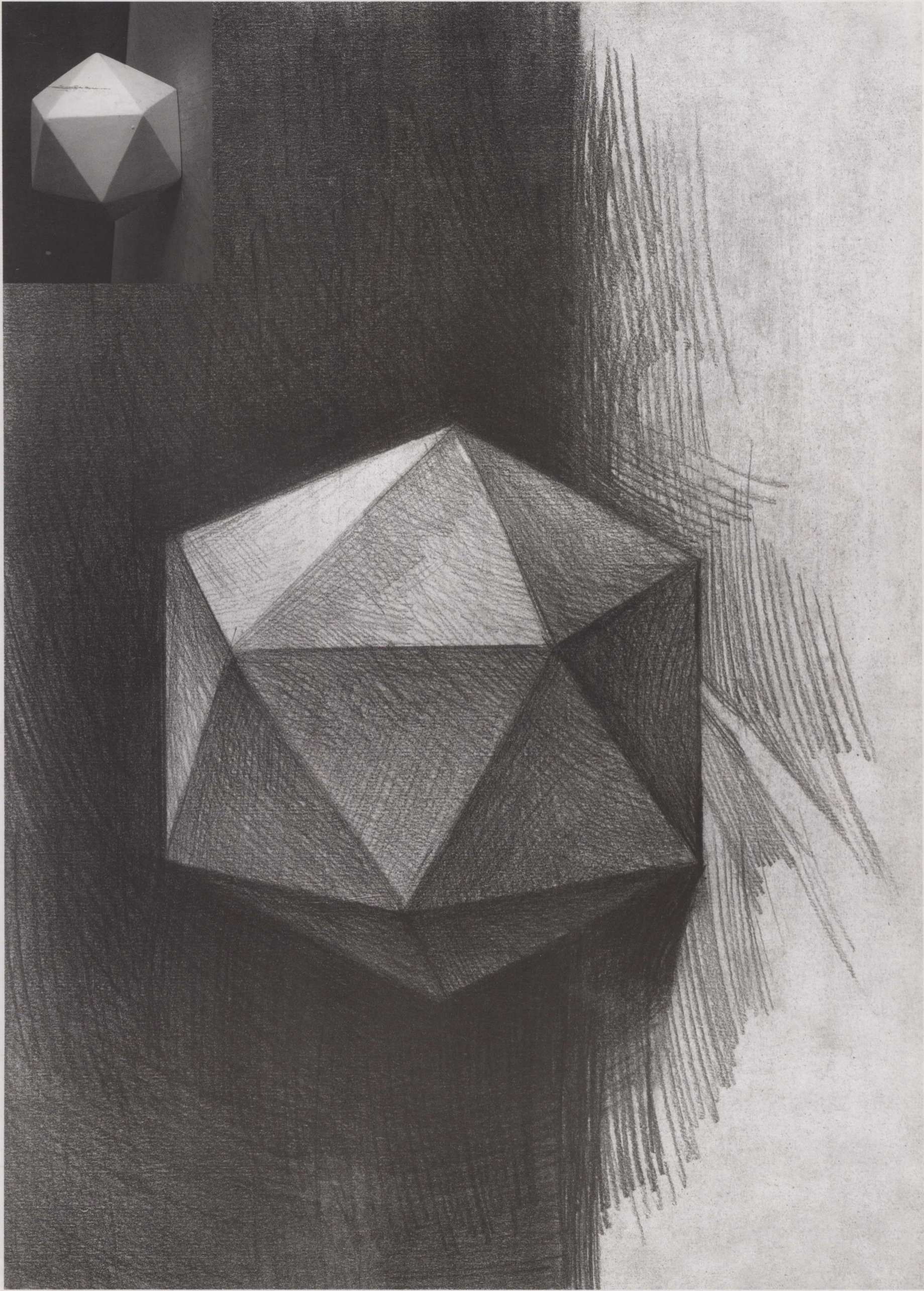
② 用直线继续画出对象各面的比例位置，并画出台面和投影的位置。



③ 画出对象各面的大体明暗调子，铺出背景色调，加强空间感。

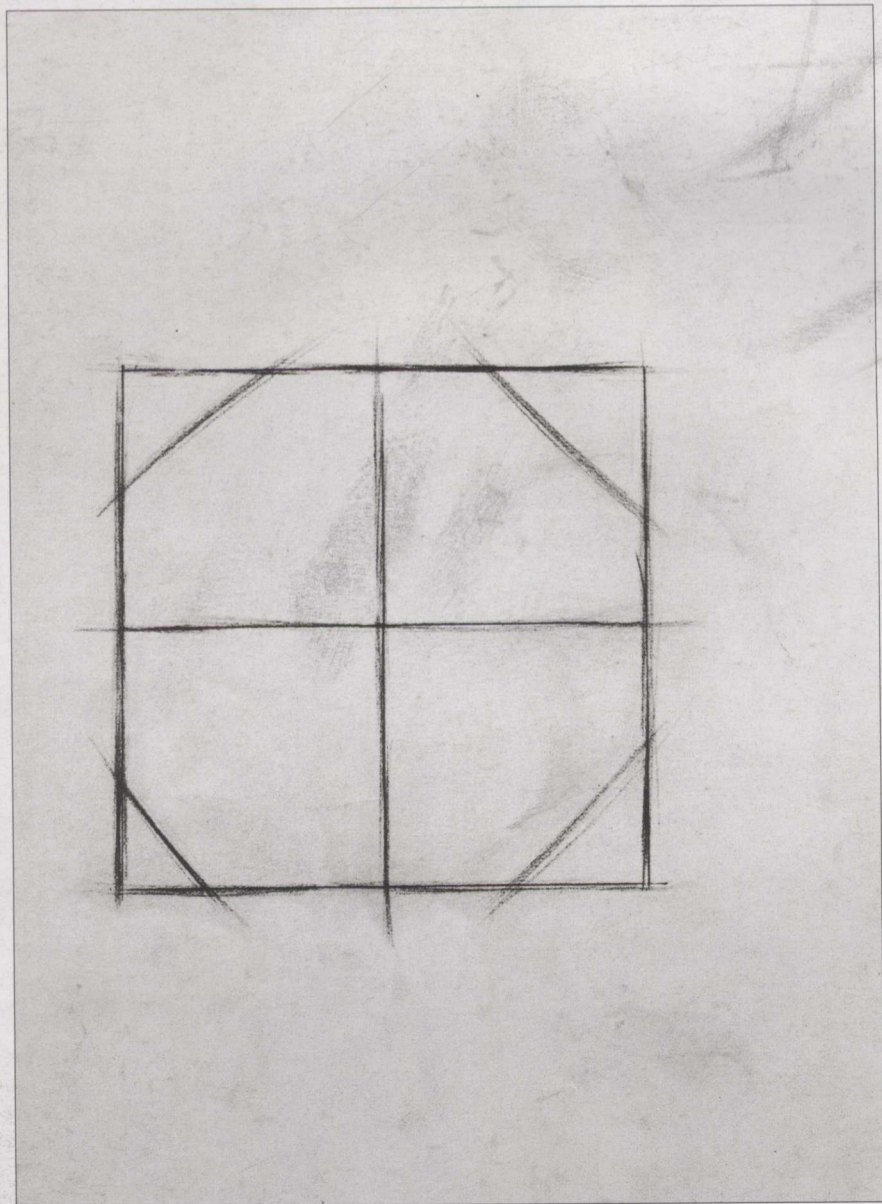


④ 在上一步的基础上，全面、细致地塑造对象各面的明暗关系，加强前后对比关系。注意面与面之间的色调变化。

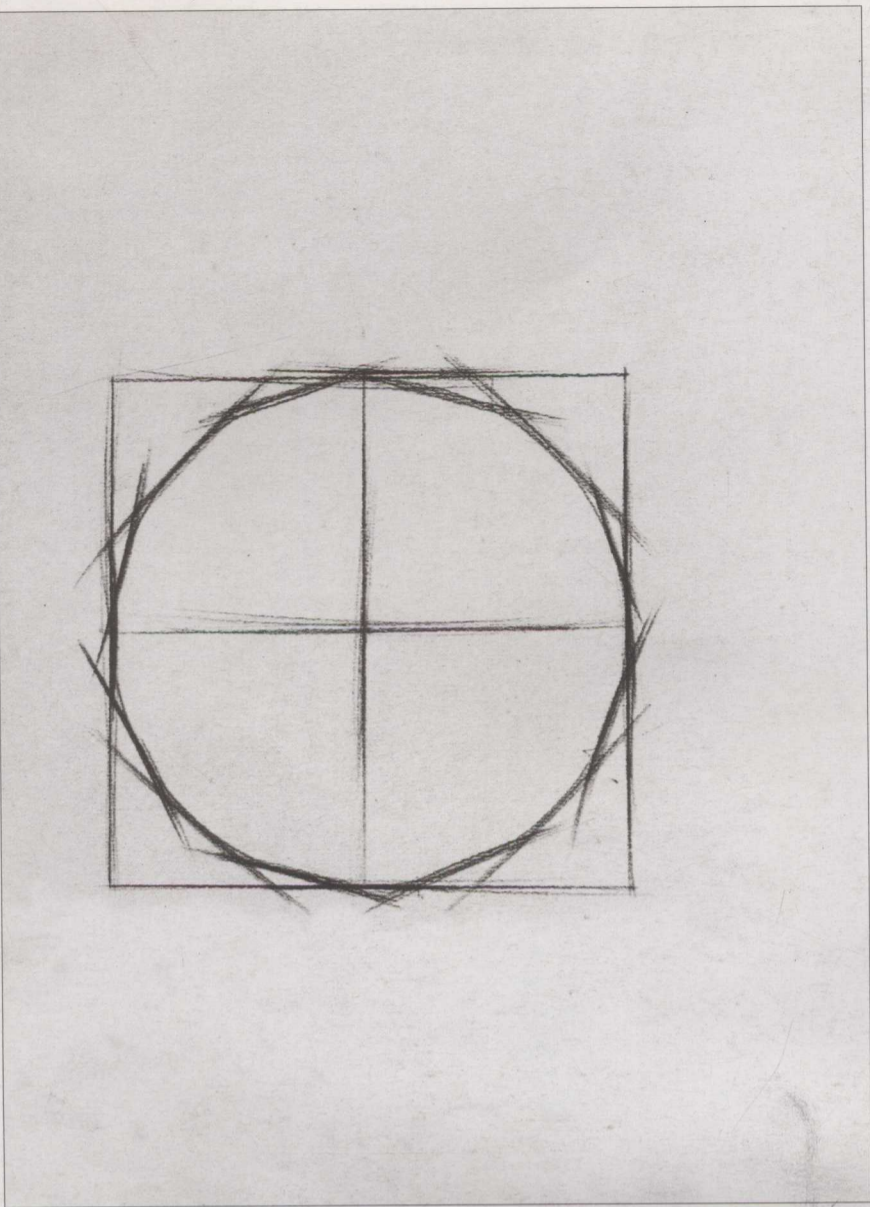


⑤ 深入刻画，并分析、比较对象的体面关系。从整体出发调整、修改各面之间的明暗、透视、空间等关系。

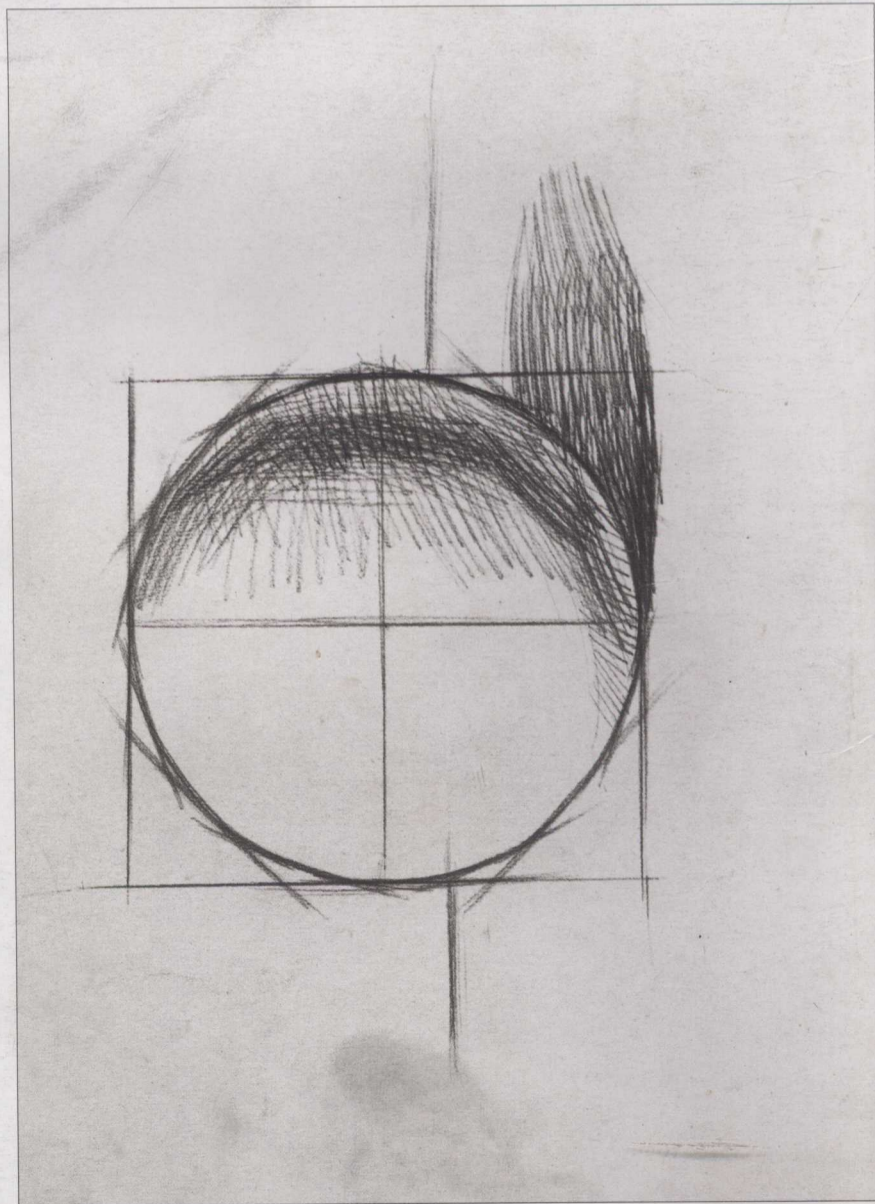
圆球



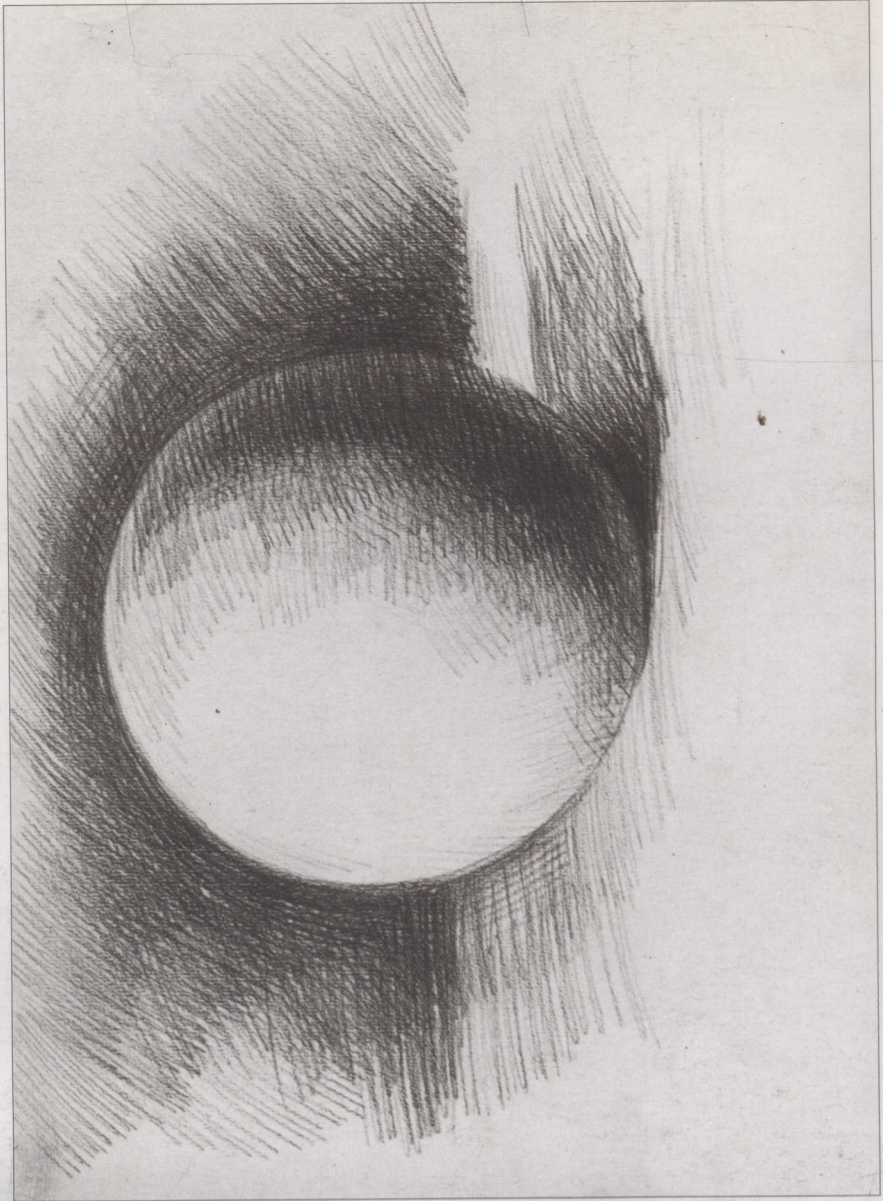
① 根据圆球体高与宽的比例，用直线确定上下、左右的位置，使之成正方形，然后确定两边中心线，再用直线切出八边形。



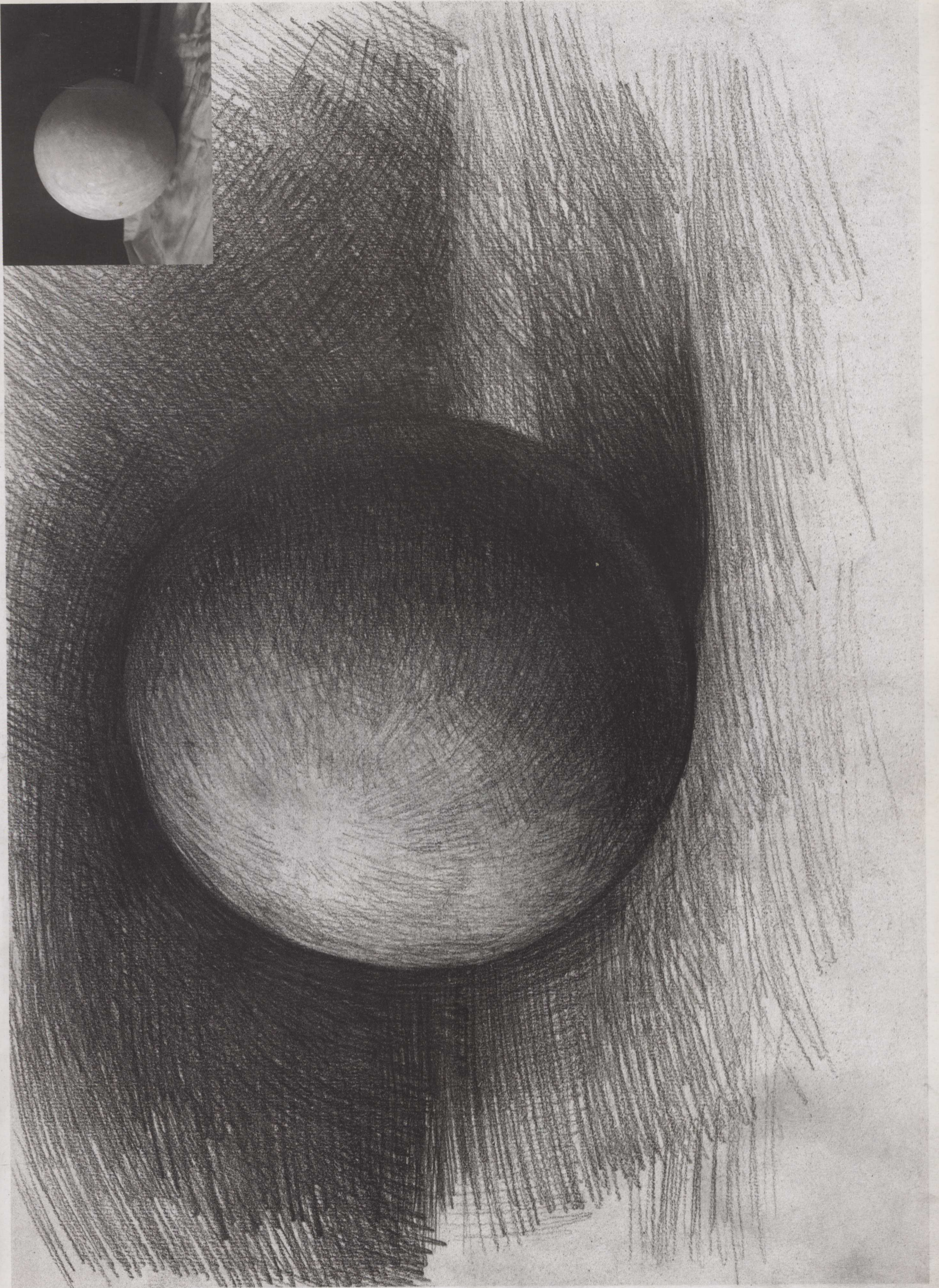
② 进一步用直线切出内接十六边形，依据圆形概念逐渐切出内接圆。



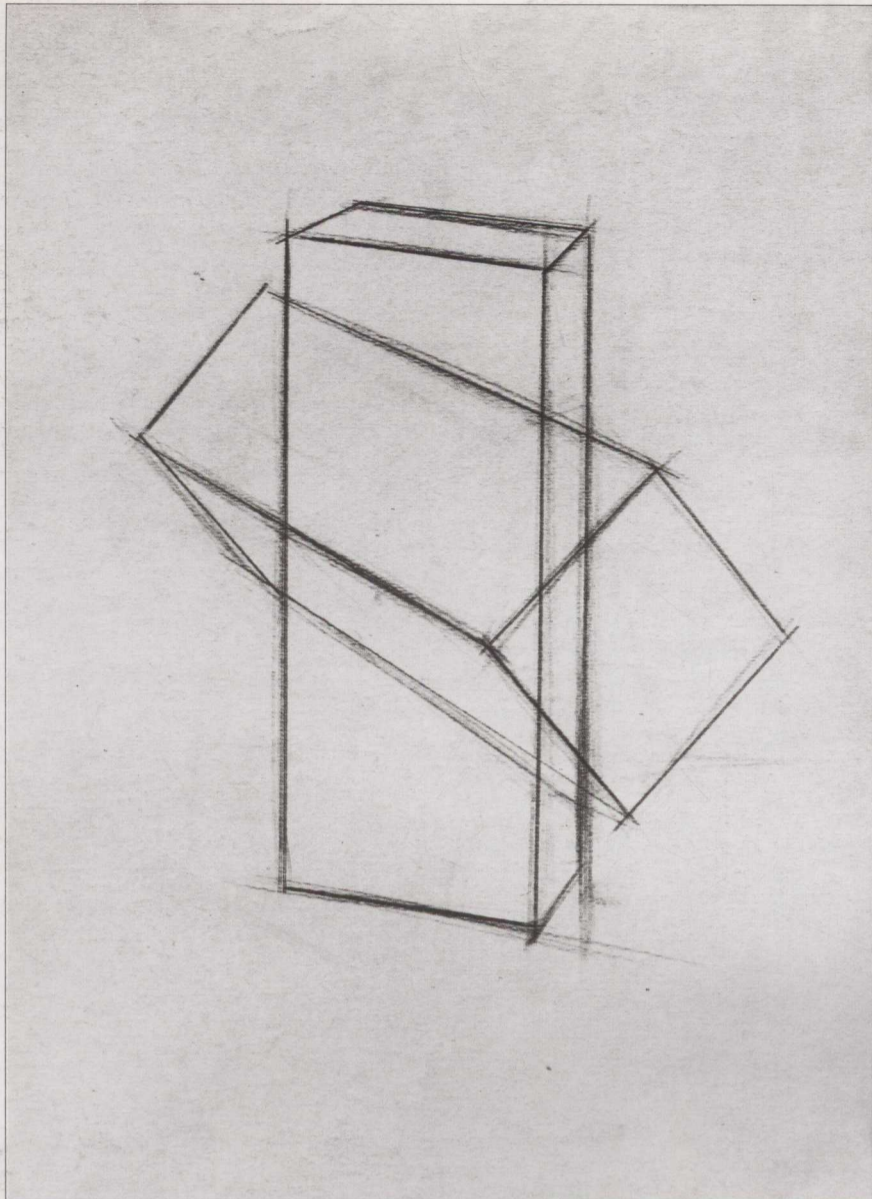
③ 立体地想象对象，找出对象的转折点，在圆内画出明暗交界线，铺出大体明暗关系，暗部与次亮部要同时铺，统一起来铺。



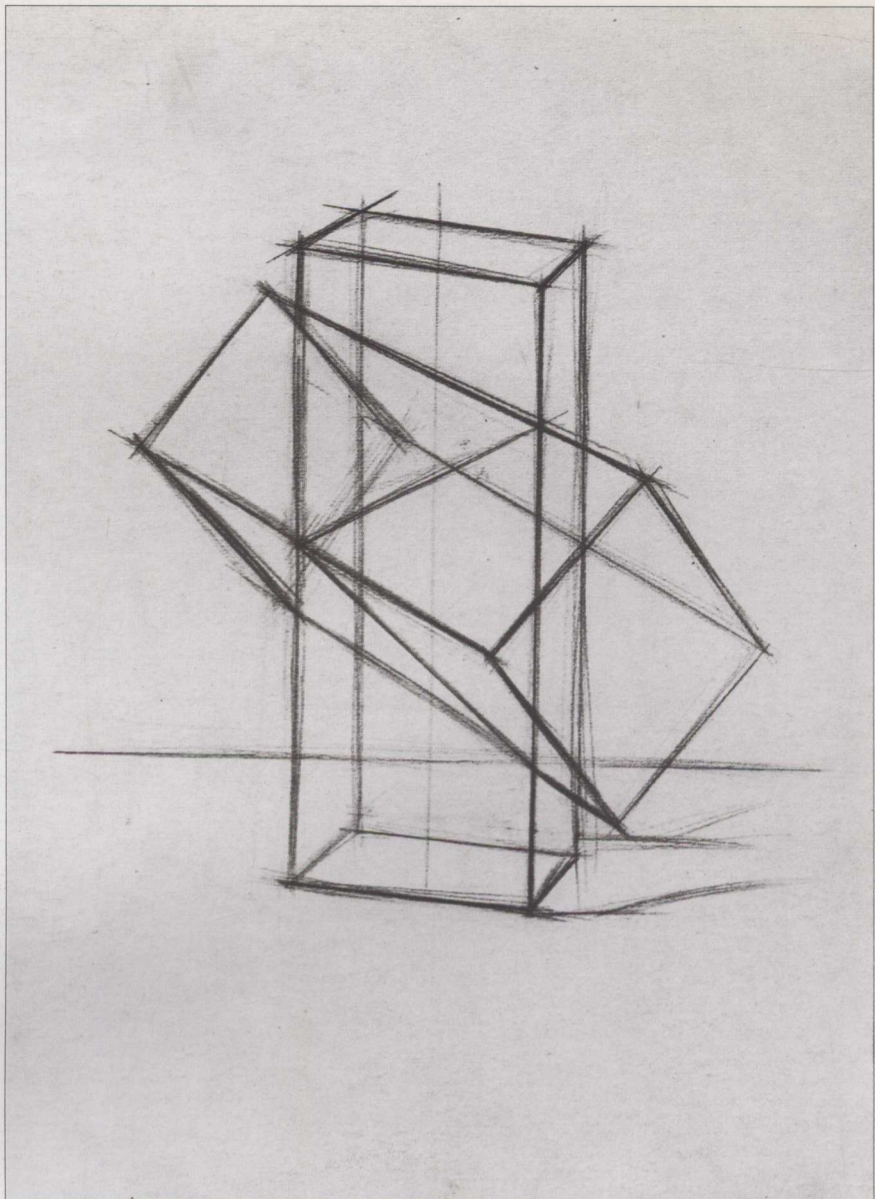
④ 在铺出大体明暗的基础上，进一步找出对象过渡面的色调，并铺出背景色调以衬托圆球的亮面。



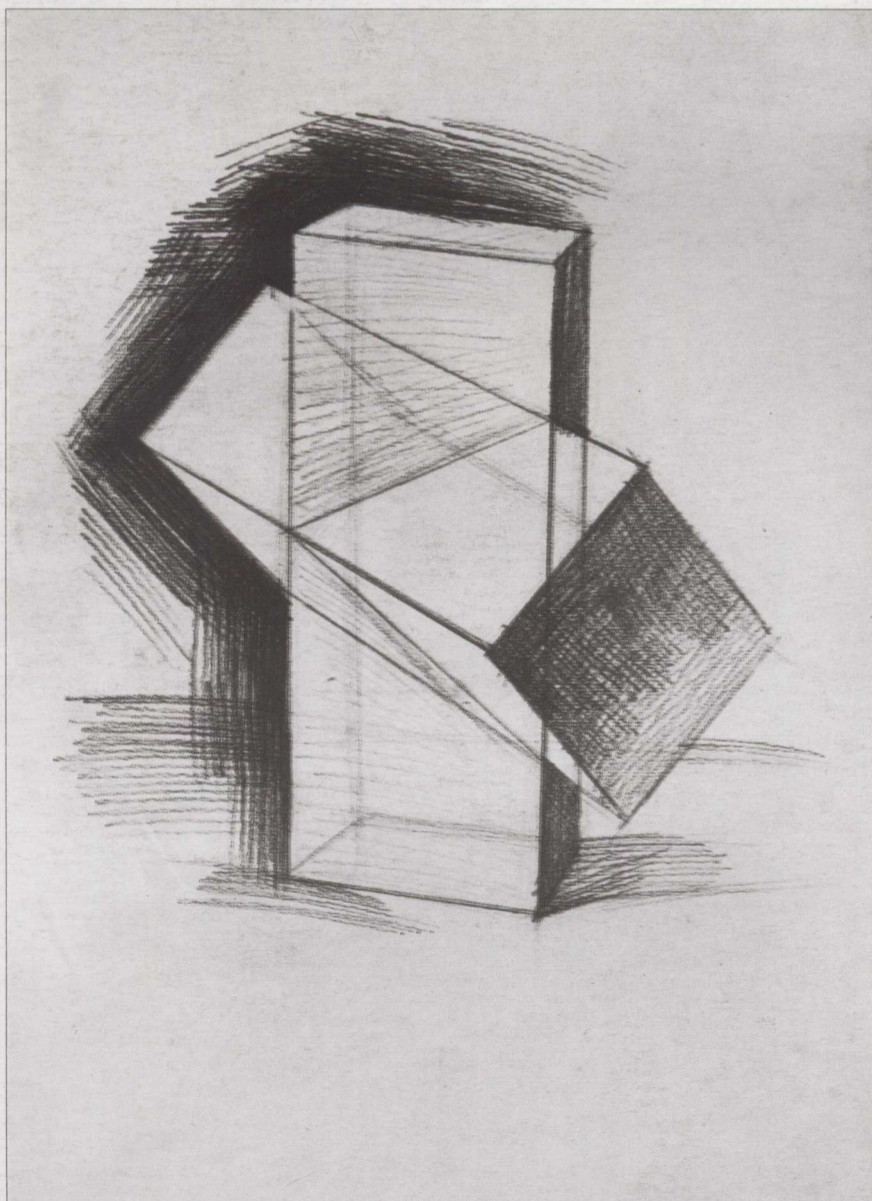
⑤ 深入刻画阶段，进一步画出圆球体的体面转折与调子变化，丰富地表现出圆球体的色调层次。



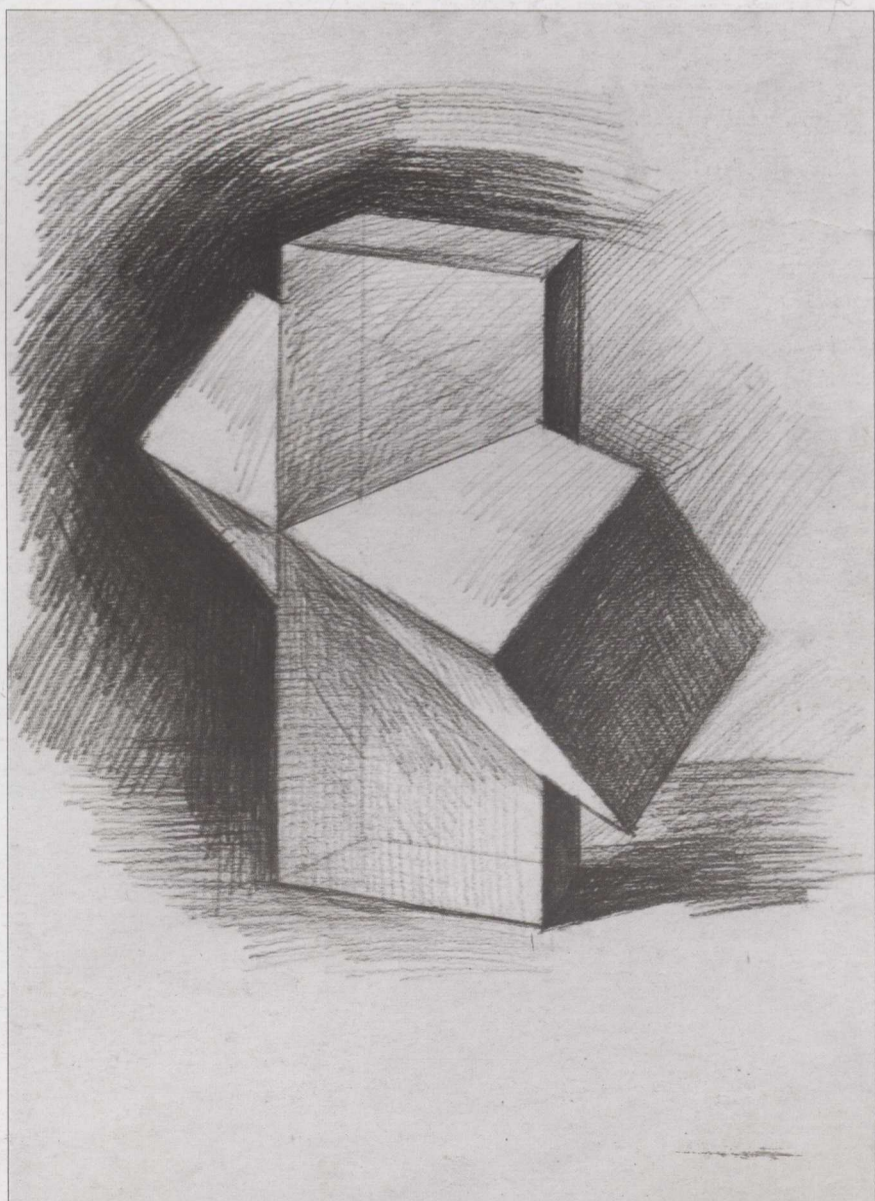
①首先用直线画出对象的基本形，确定构图位置。



②分析并表现对象的形体结构、比例关系、透视关系。注意不同方向的平行线均消失于视平线上某一点。



③从结构出发铺出对象的大体明暗调子，并适当铺背景色调，以衬托对象的亮部。



④深入刻画对象，努力塑造和表现对象的立体感与空间感，注意次亮面的色调变化。