



原画设计

自然环境——树

树干基本是圆柱形的造型，主要上面的**树皮**、**疤痕的肌理**和**树枝的走向**。不同的树种的树皮纹理是不同的，但是都是**硬质的材质**，绘画时笔触要坚硬顿挫一些。

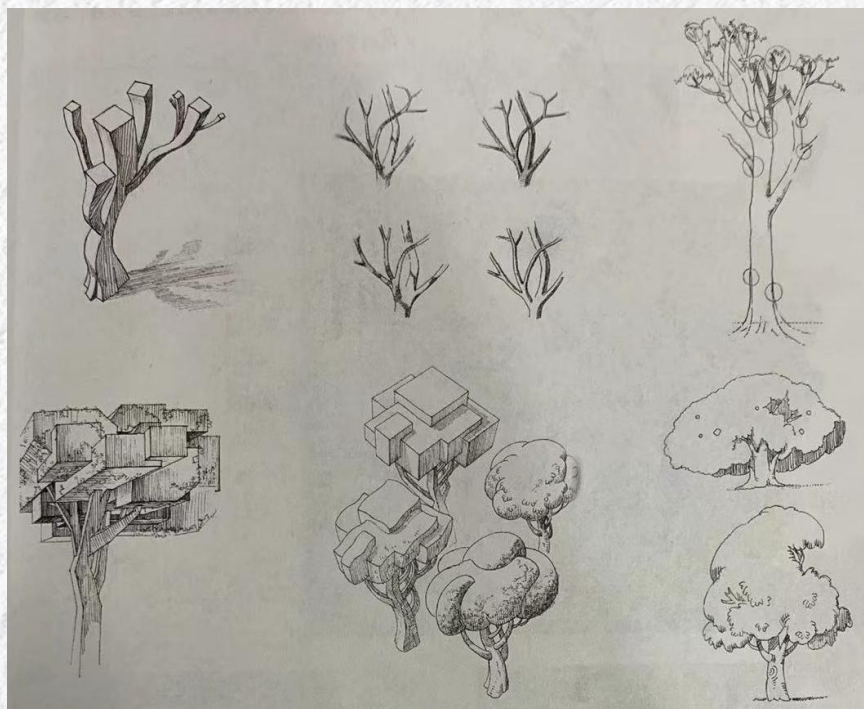
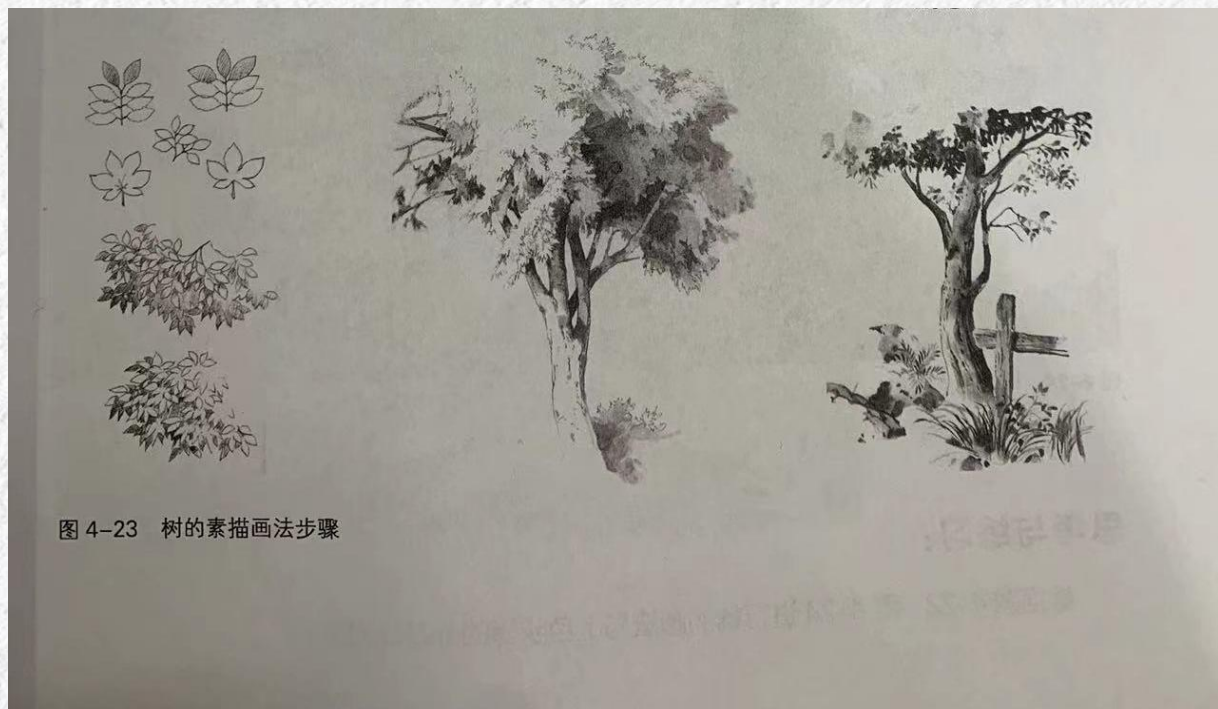


自然环境——树

树枝要由下至上，由宽至窄向上生长，注意分叉部分的变化。

叶团可以理解为由多个球体体块组成，体积感要从暗部的形体中体现。

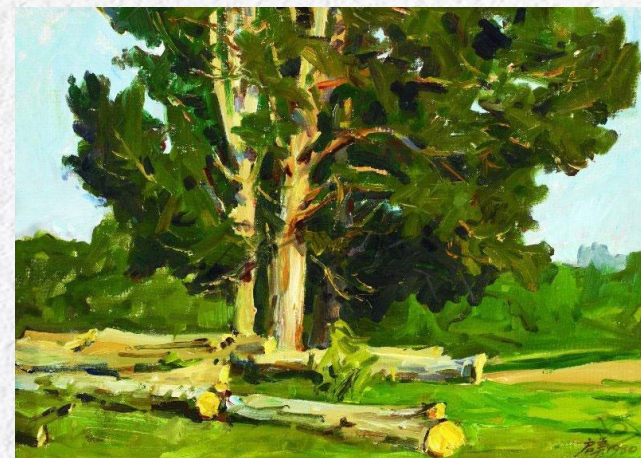
树叶有很多种形态，一般在明暗交界的地方可点画一丛丛的树叶，依照大的体块关系。



自然环境——树

树的**主干**通常只有一个，这个主干决定了**树的形态**。

枝干,树的分支由一根变成两根、三根，需要我们多观察一些真实的树的图片。

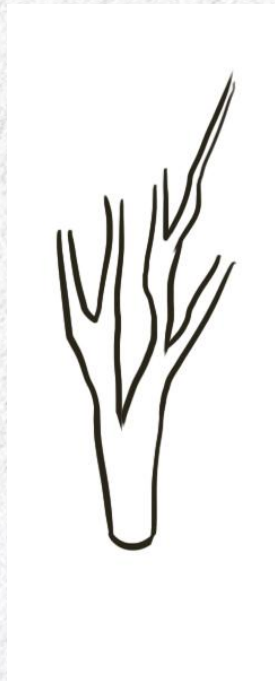


自然环境——树

枝干的特点：

1、要注意枝干的前后关系。有的枝干在前面，有的在后面。这样就会形成一个体积感。

2、枝干逐渐变小变细的。画到最后是变小变细，注意细分，最后小的是小的枝干。



自然环境——树

枝干的特点：

3、枝干的转折，有一定韵律感，上升下降上升下降起伏的趋势。不是一成不变而是有一定变化。

枝干上更小的枝干是会让树变得很精致。小的枝干属于画面的细节是增加画面丰富程度的关键之一。



自然环境——树

叶团——体积

我们在绘制的时候主要是要表现出叶团的**体积**，叶子是非常复杂的，从理解方式上一定要看成一个整体，是有体积的，但是不一定要画成一个一个球。稍微概括一点，从体积的角度去画树。



自然环境——树

叶团——前后关系

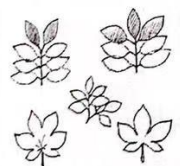
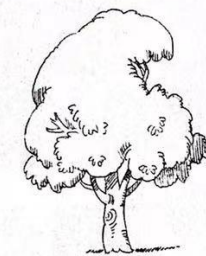
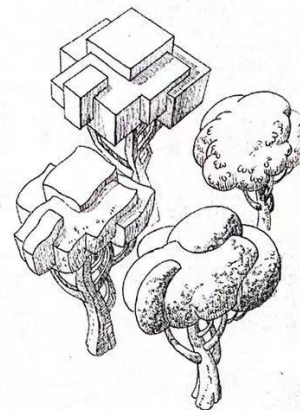
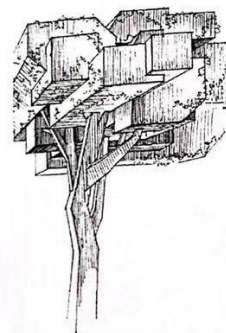
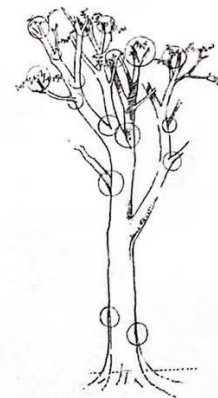
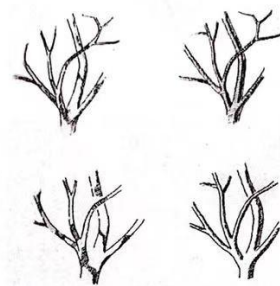
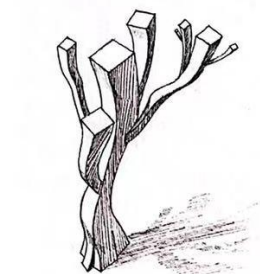
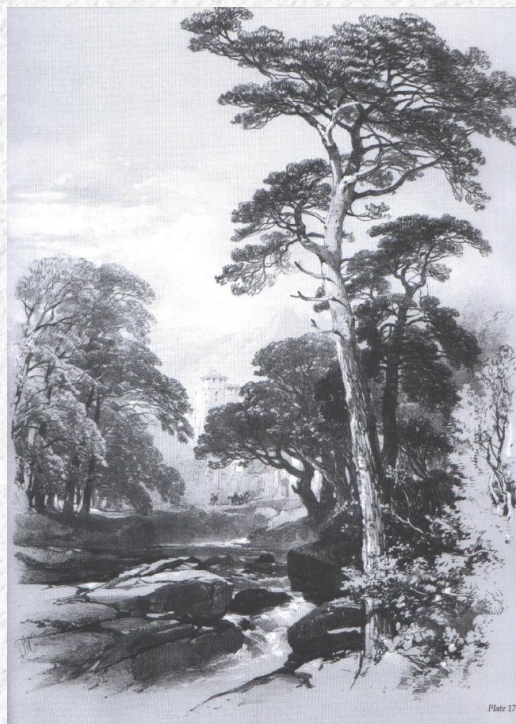
这个体积有有前后关系的，从光源的角度来说，树右受光背光面，有投影，有的叶子处在亮部、有的叶子处在暗部。成组的叶子有的处在前面有的处在后面。这样树是有体积的。如果全都是亮的，这样这个树是平的。在画的时候要成树是三维是立体的。



自然环境——树

叶团——之间的投影

叶团与叶团之间是有投影的。再绘画的时候就要考虑，叶子之间的前后关系、投影、明暗体积。



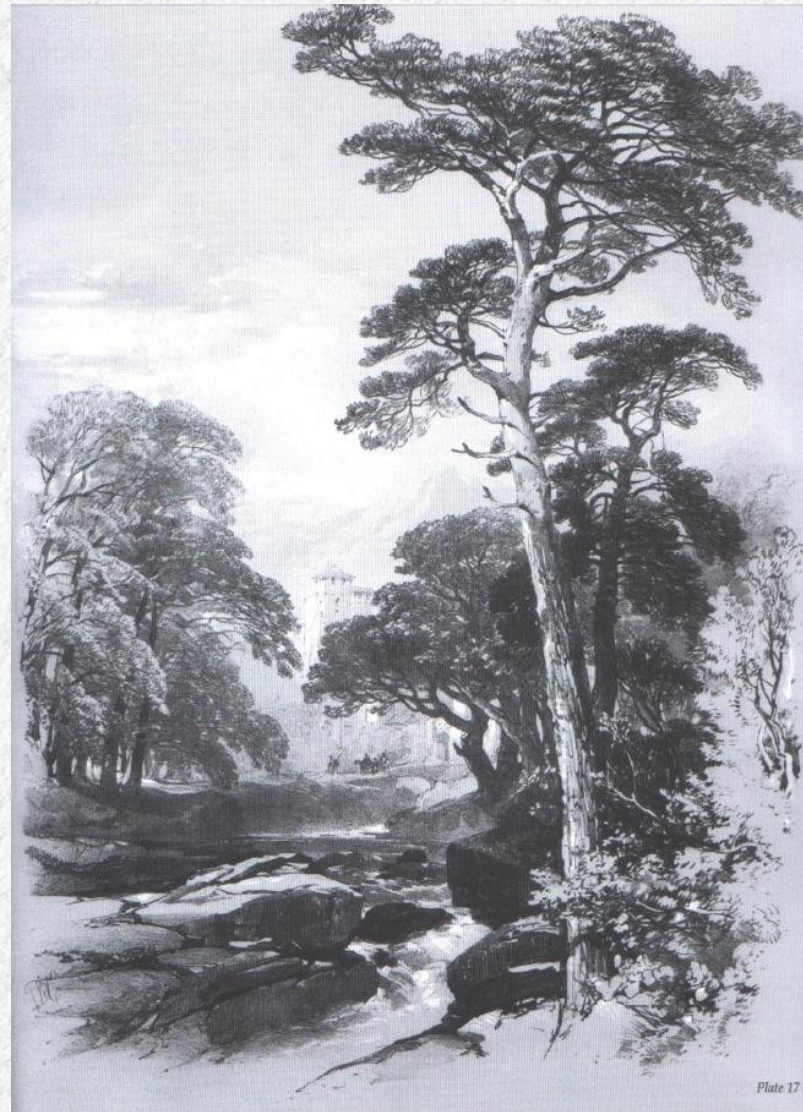
自然环境——树

知识点补充

枝干是有被叶团遮挡的。有遮挡、有漏出。
树的枝干不是完全暴露出来的。

枝干上有叶团形成的光影，作用强化枝干的体积。
是我们在画树的时候需要强调的地方。

多观察一些树的种类。比如榕树、松树不同的形态特点。



自然环境——树

绘画的步骤

- 1、先画主干决定形态
- 2、再画枝干要注意前后关系



自然环境——树

绘画的步骤

- 3、**画叶团**的形态，概括一点（概括不是简单，你每一笔都是准确的，简单来几笔就有点瞎图了，画的少，但是结构都对，每一笔都在点上）。
- 4、**叶团的前后关系**（明暗、投影、体积、遮挡关系）。
- 5、**叶团跟枝干的关系**。有的遮挡、有的没有遮挡、部分遮挡。

