

抓形基礎心得分享

(純屬個人心得分享，不見得適用於每個人，有需要參考看看唷)

因為在幼兒園有看到一些迷途小羊，遇到了跟我當初類似的問題，老師和助教也有分享抓形教學了，所以這裡分享個人小小經驗和心得給大家，希望對大家有幫助。

我自己是透視不好的人、抓形也抓不太好，因為透視很吃準度，抓形也是，對準度的恐懼，於是無法悠遊在透視線上，花了很常一段時間去克服心理，所以有很長一段時間我都在畫動態。

透視若是藉助工具的幫忙又另當別論了。(藉助工具雖然快狠準，但是沒有動腦，所以容易枯燥乏味)

抓形是透視、動態構成、上色的基礎，為何抓形會是三者基礎呢？因為直線、斜線、不規則幾何圖形、由大到小的形狀提煉等等全部都會用上。

當你畫大透視人體的時候，要是畫不準，會花了一整個下午都卡在肌肉和形狀轉角度的問題，哪怕是小小一條線。

當你畫構成，需要把前人智慧的曲線動態做形狀提取，然後轉化成自己想畫人物背景的稿子上。(這裡我還沒去上過現在的構成課，下面內容提到的，是以前老師上色課裡，還未獨立出來且用到的動態曲線)

當你在臨摹相片，第一步就是抓形，透過概括，從大形狀下手，草稿約略抓準了，就開始要抓明度、飽和度、色彩敏感度，這些又牽扯了光影照射所產生的

影響，光影在硬邊和圓弧面的形成的陰影、光的衰弱遞減和反射光的影響，上面



的東西疊在下面造成的閉塞和投影等等

，這些都是要動腦判斷並且抓準的，而且更加不規則，判斷錯或抓不準就像被雷打到一樣奇怪又不能看。

當你原創的時候，大多會找參考圖，並進行形狀提煉，轉化成自己想表達的物品。由於不可能找到一模一樣的參考圖進行臨摹抓形，大多找到的參考圖都是類似而且必須自己轉角度的，或是需要運用想像力來聯想和提煉。

所以聰明的你有發現了嗎？形狀提煉轉化成自己想表達的是構成，能自己轉角度的是透視，光照產生陰影和色彩判斷是上色，透視、構成和上色又用到了抓形，所以又回到了最基本抓形、抓準度的問題，直線、斜線、不規則幾何圖形、由大到小的形狀提煉，抓形和透視、構成、色彩完全是環環相扣、相輔相成，缺一不可。

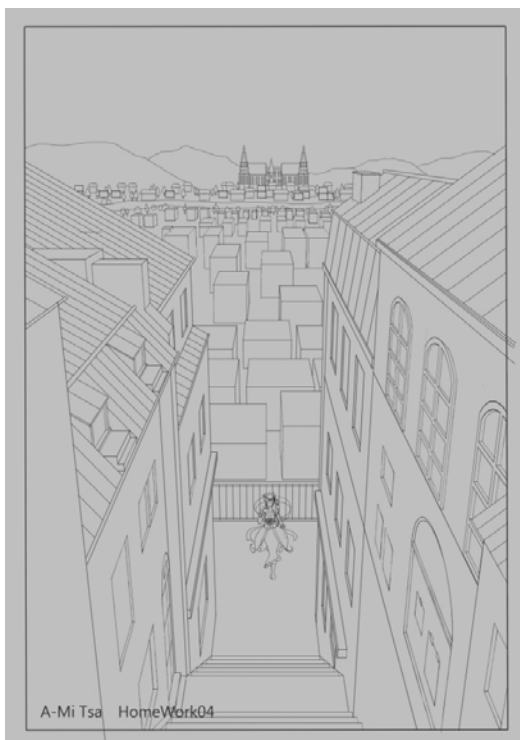
用比喻來說大概如下：

你拿筆寫字，會從筆劃、注意符號、國字、詞語、造句最後寫成一篇文章，而抓

形就是最基本的筆劃練習。

說說自己的例子：

因為自己的弱點是透視，對於要求準度很恐懼，當時無法理解為何要這麼準，也無法理解為何要畫這麼直，還去問了老師，藉助工具就可以完成了不是嗎？然後，老師不太想理我，但也同意我用 3D 軟體當作輔助。

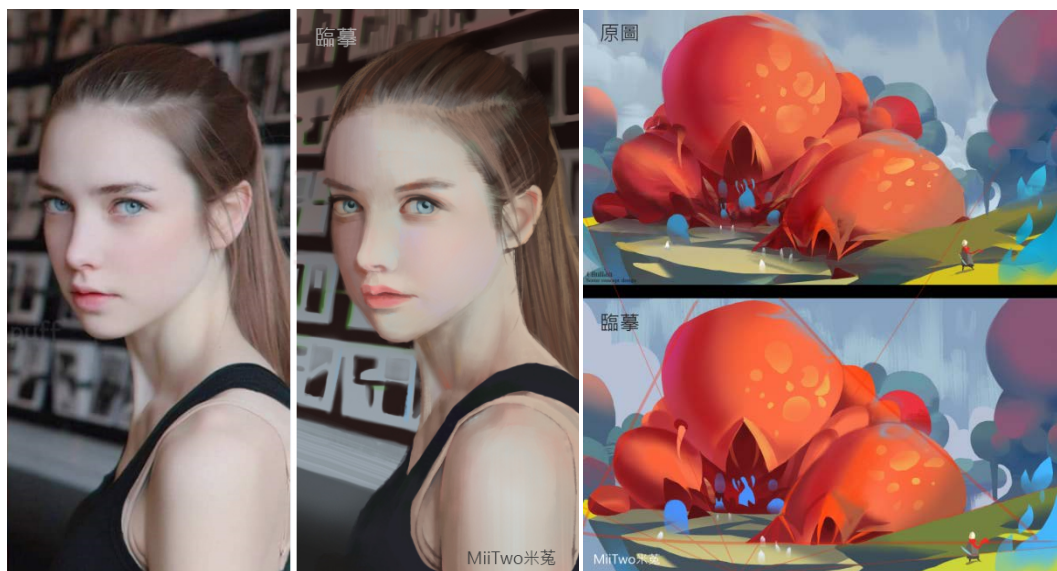


左圖是當時透視的作業，完全是 shift 直線，然後 ctrl+t 旋轉完成的作業。

現在才懂，我完全錯失了練習的機會啊！

接著上完上色課，自己後續又練習了幾張色彩抓色、逼自己約略誤差在 5 左右，當時還沒有意識到抓形提取直線和幾何形狀的重要、最基本的問題。





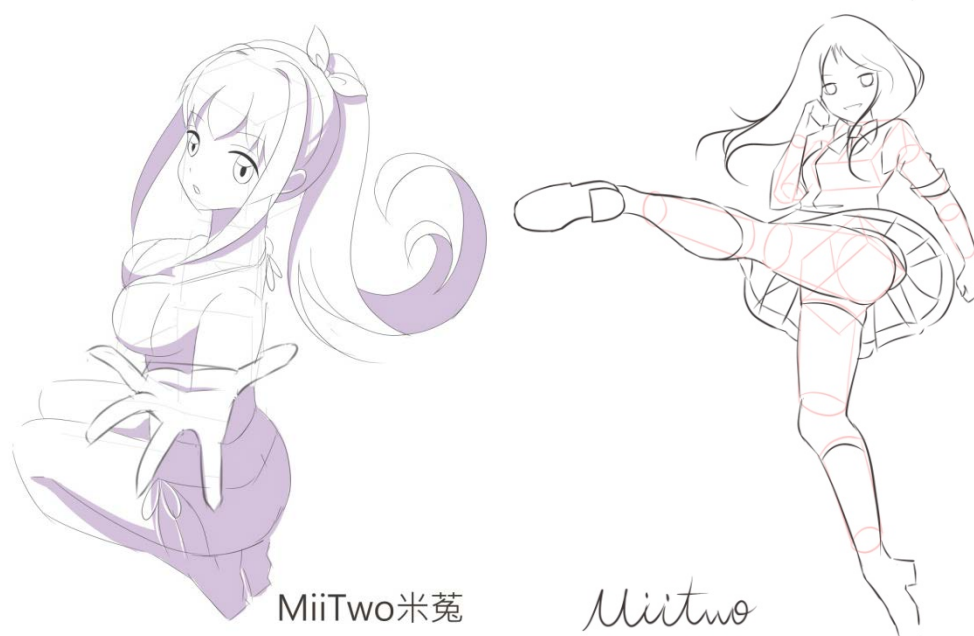
還有幾張練習省略，練到我自己覺得應該可以進行二創了，於是開始挑當紅遊戲和接簡單案子來試試水溫，Q 版很順利通過了（其他可以找我粉絲專頁）。



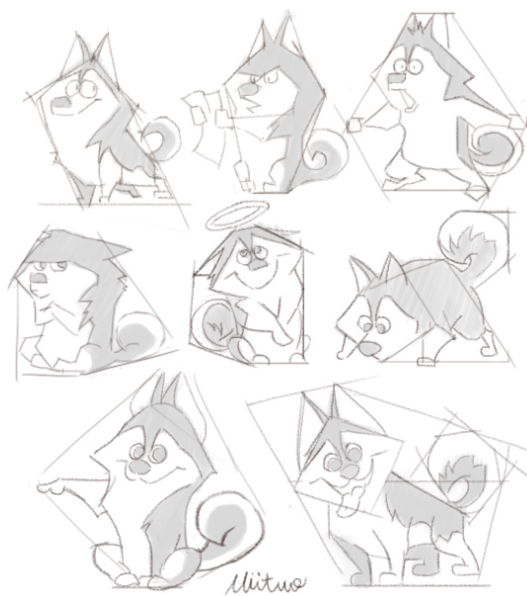


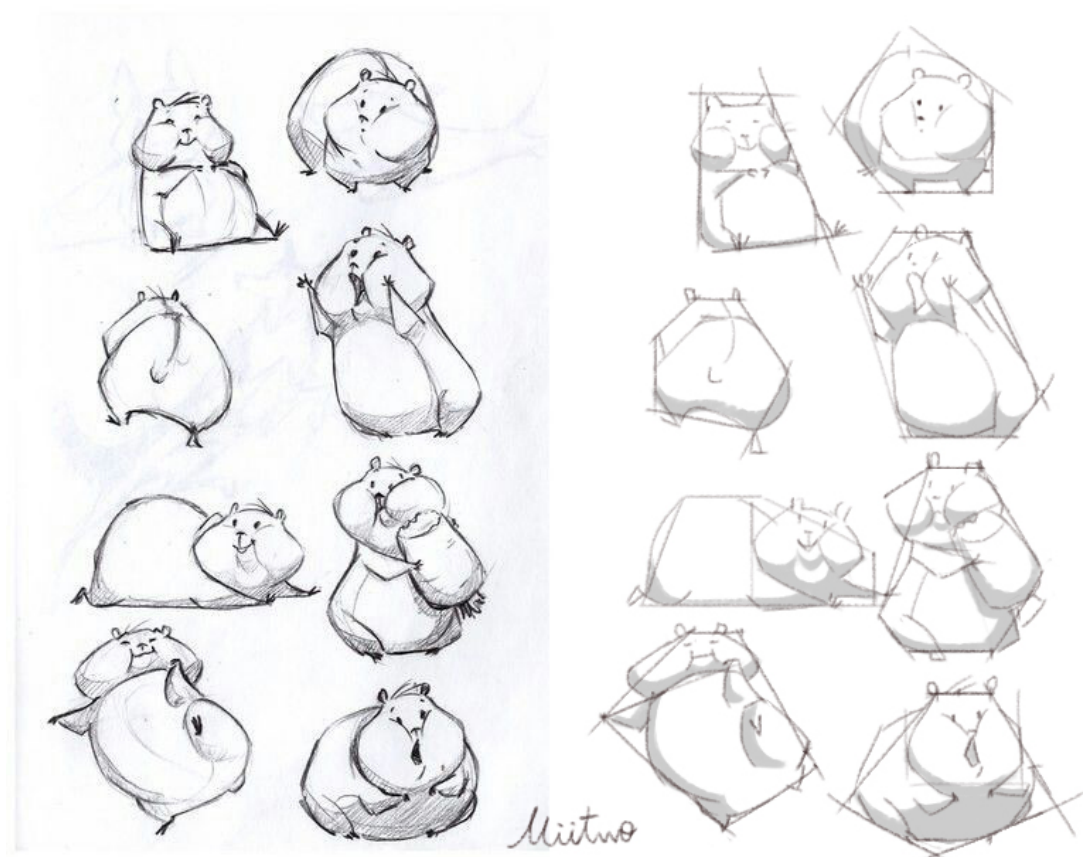
但到了更高難度的人物我卻卡住了。當時就在想我是卡在金屬盔甲嗎？甚至還有很多大大分享了金屬教學，但不知道為何看著參考圖就是畫不出來。

是參考圖的角度不同，所以透視轉角度出問題嗎？於是加上自己喜愛畫的爽圖加透視來進行練習。



然後又在幫別人紅線畫大透視人物的時候又卡住了，我才驚覺是自己最基礎的抓形準度出了問題，於是又回到幼兒園練習。





試了幾張之後，我又回來再看原本卡住的人物，原本一團霧的盔甲變得清晰，突然會了，原來我以前看參考圖時，沒有做形狀簡化，於是腦中 CPU 同時要處理盔甲轉角度、金屬光影、人體肌肉等等多重複雜的問題，然後就爆了，眼睛好像看到一團花，怎麼樣都抓不準，放了幾天再回來看還是一樣。

這些 KK 子在上課都有提到，結果，自己還是繞了好大一圈，哭哭，所以，抓形超級重要的，尤其用簡化方式概括，用直線去切不規則幾何圖形，由大而小、由簡入繁漸漸畫進去，在面對複雜的高階圖，也能簡化腦中 CPU 運作，一步一步完成，所以乖乖的把進度練完，就不會像苦主我繞了好大一圈。

下圖放張自己卡住直到突破瓶頸的完稿，現在再回頭看，還需要再回去練習個基礎抓形和素描，所以大家一起加油噢，KK 子創立這麼好的學習環境，好

好珍惜，且好好的把抓形基礎扎穩，有助於去畫後面高階複雜等級的圖，遇到難度高的題材更容易迎刃而解。

