

MEISHU
GAOKAO
MOHUA
XIESHENG
GUILÜ
XIANGJIE
SUMIAO
JINGWU

美术高考

默画
写生

规律详解

崔寒石 编著
江西美术出版社

素描

静物

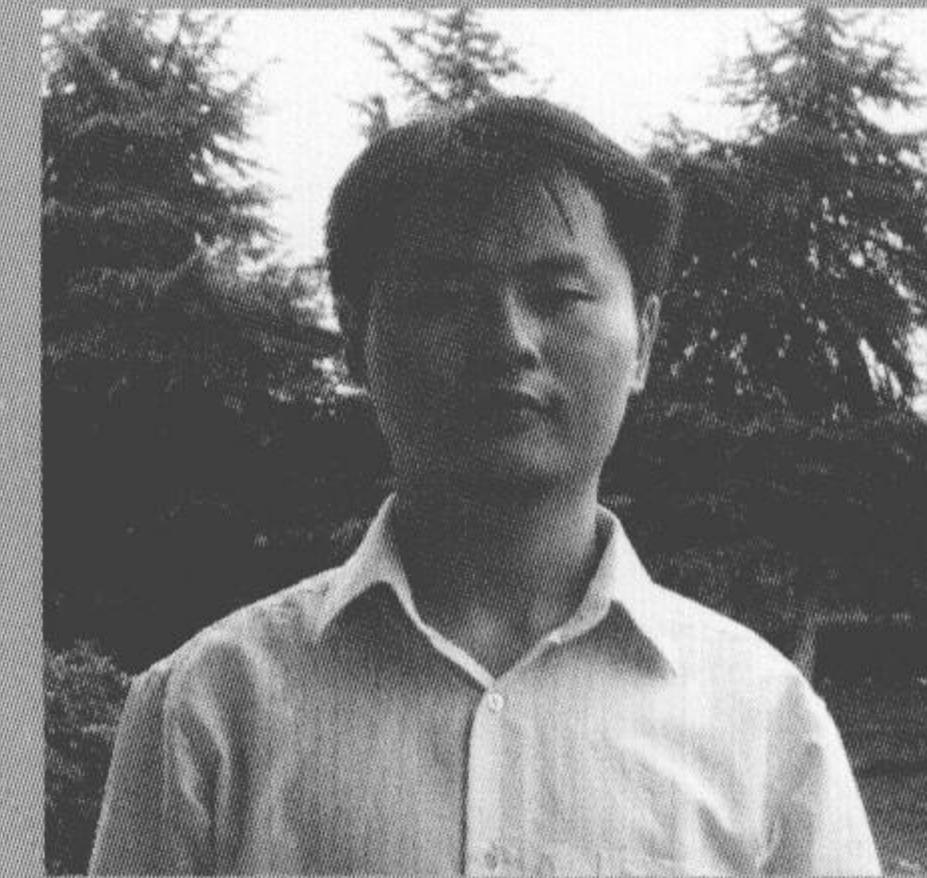
作者简历

崔寒石

2002年至2006年任教于华东交通大学艺术学院。

现为广州美术学院国画系在读硕士研究生。

作品《肖像》系列入选首辑《南昌画派》作品专辑。



目 录

C O N T E N T S

前言 / 1

一、不同类型的考题全程解析 / 2

几何形体考题 / 2

水果类 / 6

陶罐类 / 12

金属器皿类 / 14

玻璃器皿类 / 18

蔬菜类 / 26

衬布的画法 / 32

特殊类型考题 / 38

二、素描静物的表现 / 48

构图的应用 / 48

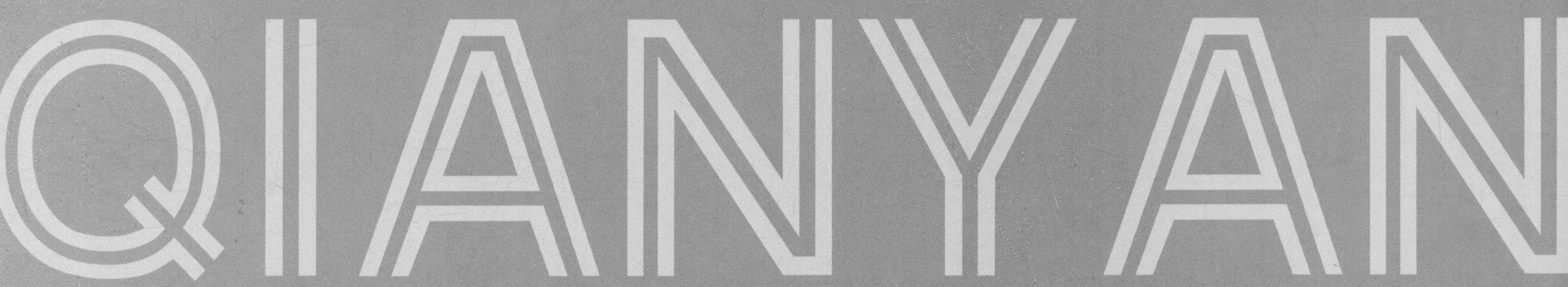
结构素描的应用 / 50

明暗素描的应用 / 52

特殊光线的表现 / 55

三、优秀作品赏析 / 57

四、近几年主要美术院校默写和写生考题 / 61



前言

素描静物是绘画入门的基础科目之一，可以训练初学者全面整体地观察对象和准确客观地表现对象的能力，因而各专业院校都将其作为造型基础课，也是历年美术高考中常见和重要的考试项目。

素描静物考试一般方式有写生、默写和半默写。这些方式在形式上不同，但对试卷画面的考查和要求是一致的，都是考查学生的基本造型能力和素描技巧以及审美能力。为了考生能对学校的要求有所了解，在素描静物考试中取得好成绩，我们对素描静物写生和默写进行一些介绍和分析。

素描静物写生是静物默写的基础，必须胸有成竹然后才能下笔，绝没有不经写生而能默写的途径。所以，考生首先应踏踏实实地进行大量的、深入的素描静物写生的训练。在打好扎实的素描写生基本功的同时，再有意识和有针对性地进行一定数量的默写训练。

在写生的过程中，在整体尊重客观对象的前提下，允许而且应当对局部的色调进行调整或减弱、加强的艺术处理。有时，各个局部都画得不错，但局部和局部之间互不相让，抢效果，整体画面显得散乱，缺乏整体效果。物体在一个固定光源的照射下，必然会出现强弱、远近和虚实的物象，因而就产生了物象主次关系。如果画面上没有这个秩序，那就是画者的观察方法和表现方法存在问题。比如，暗部的反光画得太亮，超出了它所在的范围，就会破坏局部的整体性。一个画面是由若干个局部所组成的，如果每个局部都出现类似的情况，那么这个画面就会支离破碎。每一个部位都强调和深入，那么秩序就会被打乱，画面的整体感就会被破坏。没有整体感的素描作品，算不上是成功的作品。

另外，静物素描写生过程中永远不能忘记去观察美、发现美，发现具有审美价值的艺术因素。要把物体形象提高到艺术形式美的高度来发现、思考和表现其中的形式美感、节奏感、秩序感。通过点、线、面、黑、白、灰等造型因素的运用，有效地表现对象，表达自己的感受。

考生除了要加紧行素描技法上的锻炼，还应广泛地阅读和研究大师的素描作品，开阔眼界，提高艺术修养。这不仅是为了在考试中取得理想的成绩，也是为自己今后的艺术道路打下一个扎实的基础。

一、不同类型的考题全程解析

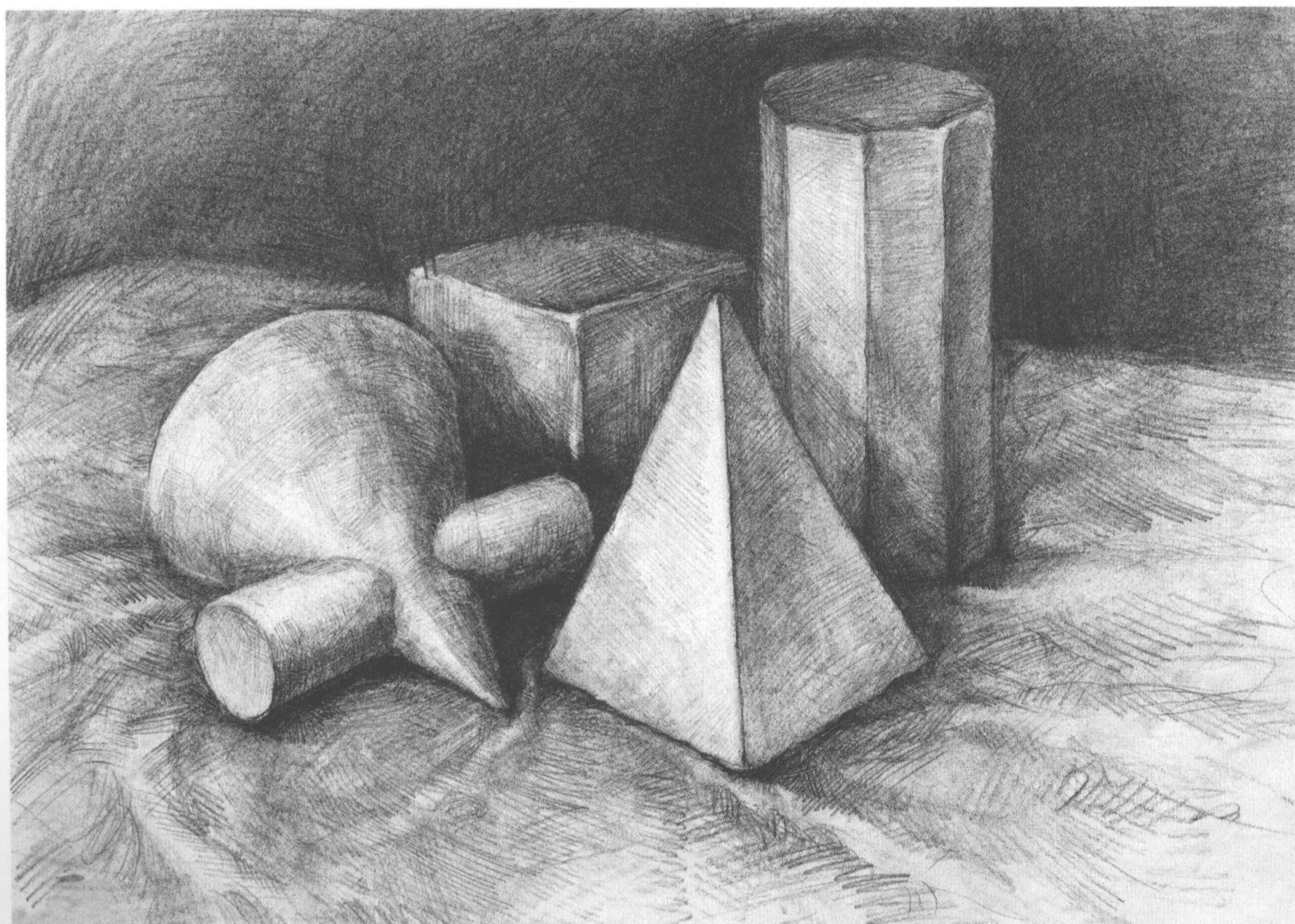
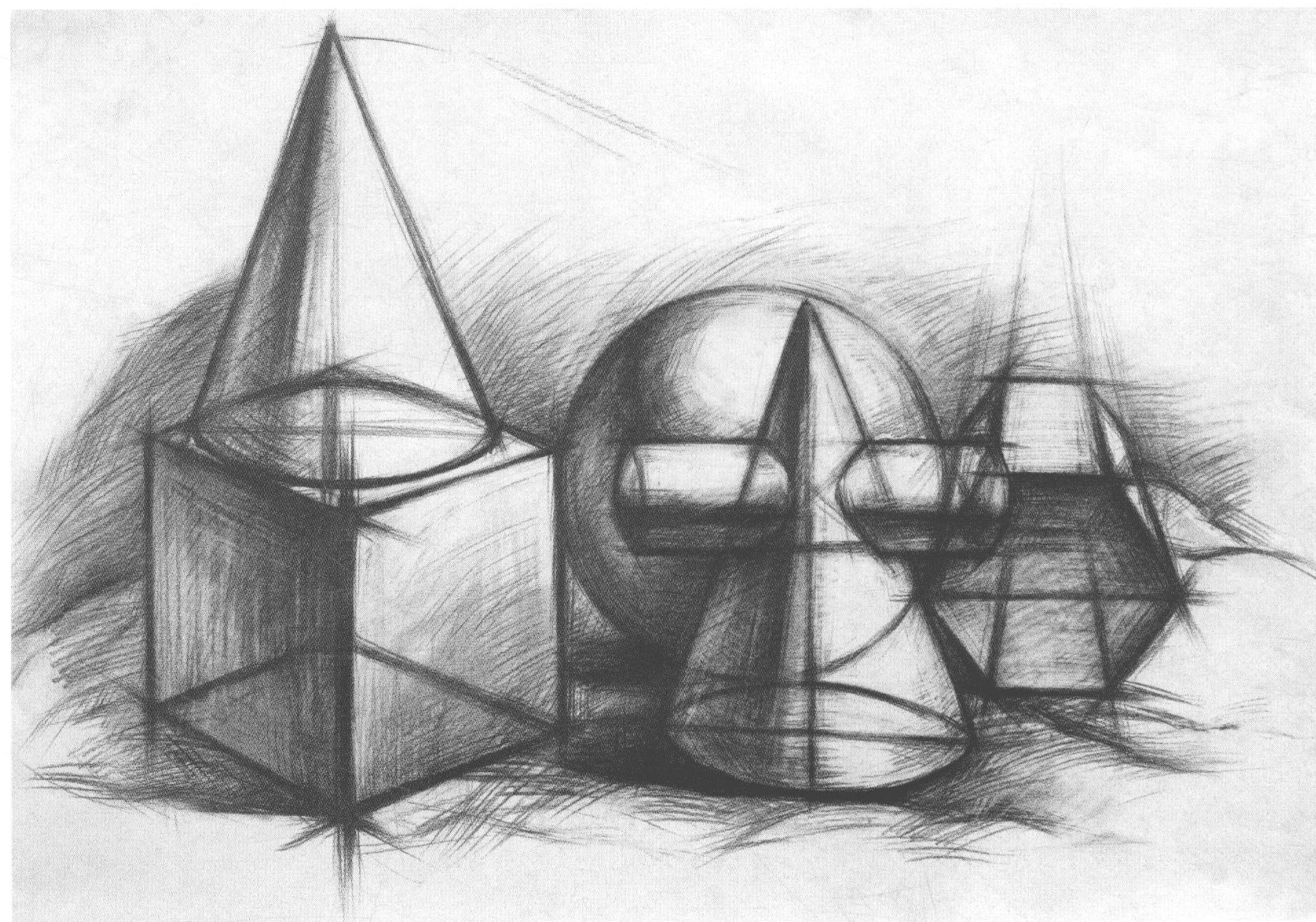
考题类型其实就是不同内容、不同质感的静物组合。静物素描中会遇到各种不同质感的物体，质感表现是其中一个重要的课题。对塑造的要求，默画与写生是一致的。考生可以先进行写生训练，然后逐步进行默画训练，两者是相辅相成、缺一不可的。如玻璃制品、金属器皿、皮毛、粗陶、木材、花卉等制品，有着平滑、粗糙、坚硬、柔软、干枯或湿滑等不同的视觉感受。如何在画面中表现呢？这就需要观察物体纹理的规律（是紊乱、粗糙的还是细腻的），从而寻找到表现的方向。对形体质感的表现，主要靠笔触、线条和色调的综合运用，通过线条有序的排列、揉擦、涂抹等多种手段去模拟纹理的质感，从而达到视觉的真实感受。例如，表现如金属、玻璃、陶瓷等坚硬光滑的物体，要用细密明确的线条、均匀的色调，笔触不要太明显；表现如毛织品、棉制品等松软物体，要用比较随意松动的线条，色调不要太均匀，要有较琐碎的笔触；画丝织物，笔触要平滑，色调的过渡要柔和，以表现其光滑柔软的特点。学习表现不同物体的质感，是丰富素描表现技巧的重要环节，能提高素描表现能力。但技术上的真实要服从于艺术上的表现，以免匠气。下面我们将对默画与写生过程中常遇到的题型，进行仔细的分析，使考生能够从容应对各类题型。

几何形体考题 JIHE XINGTI KAOTI

画几何形体时应该注意观察理解，特别是在遇到默画考题时更应该从透视的角度去理解，去画。

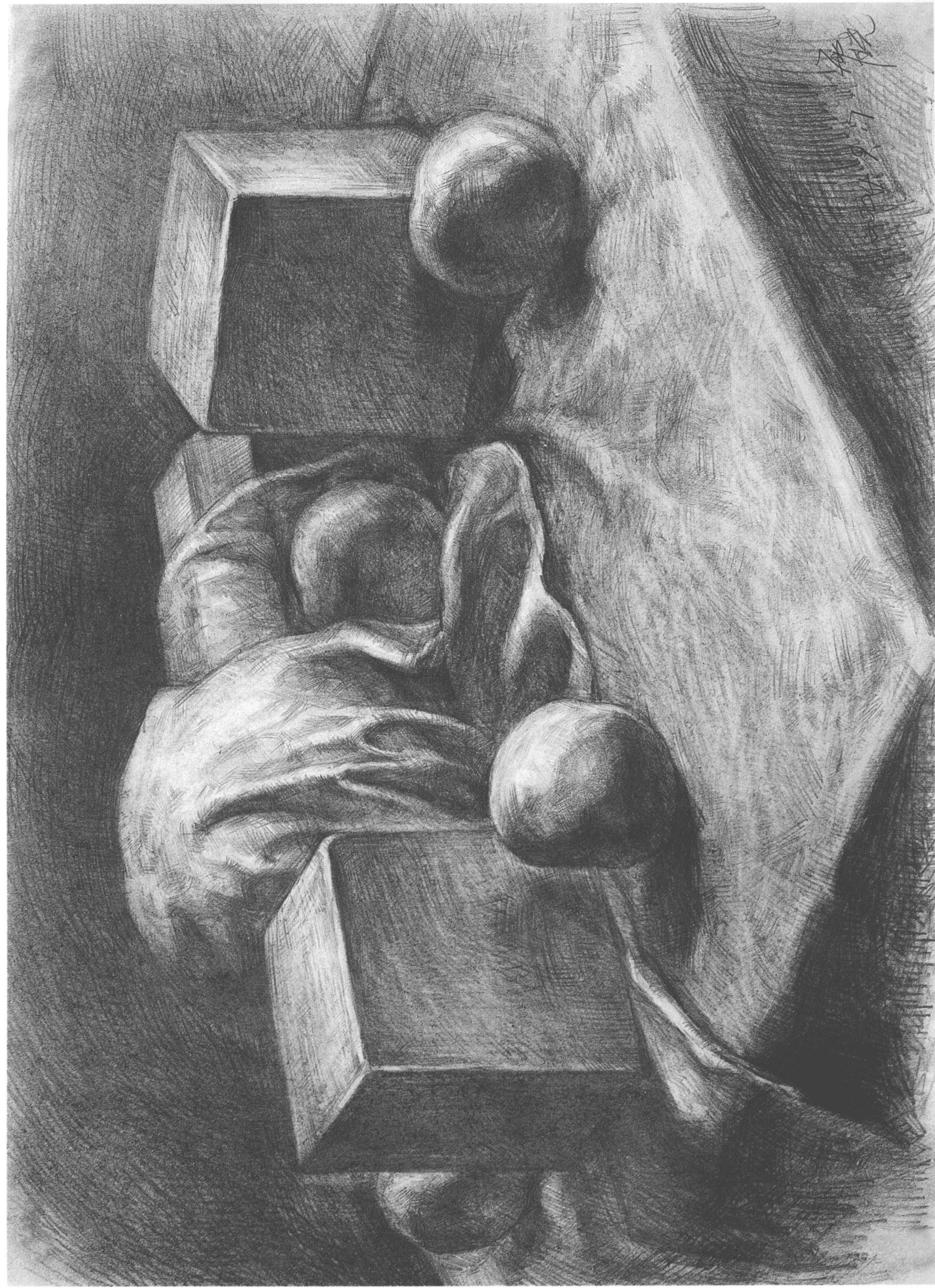
石膏几何体的结构画法。

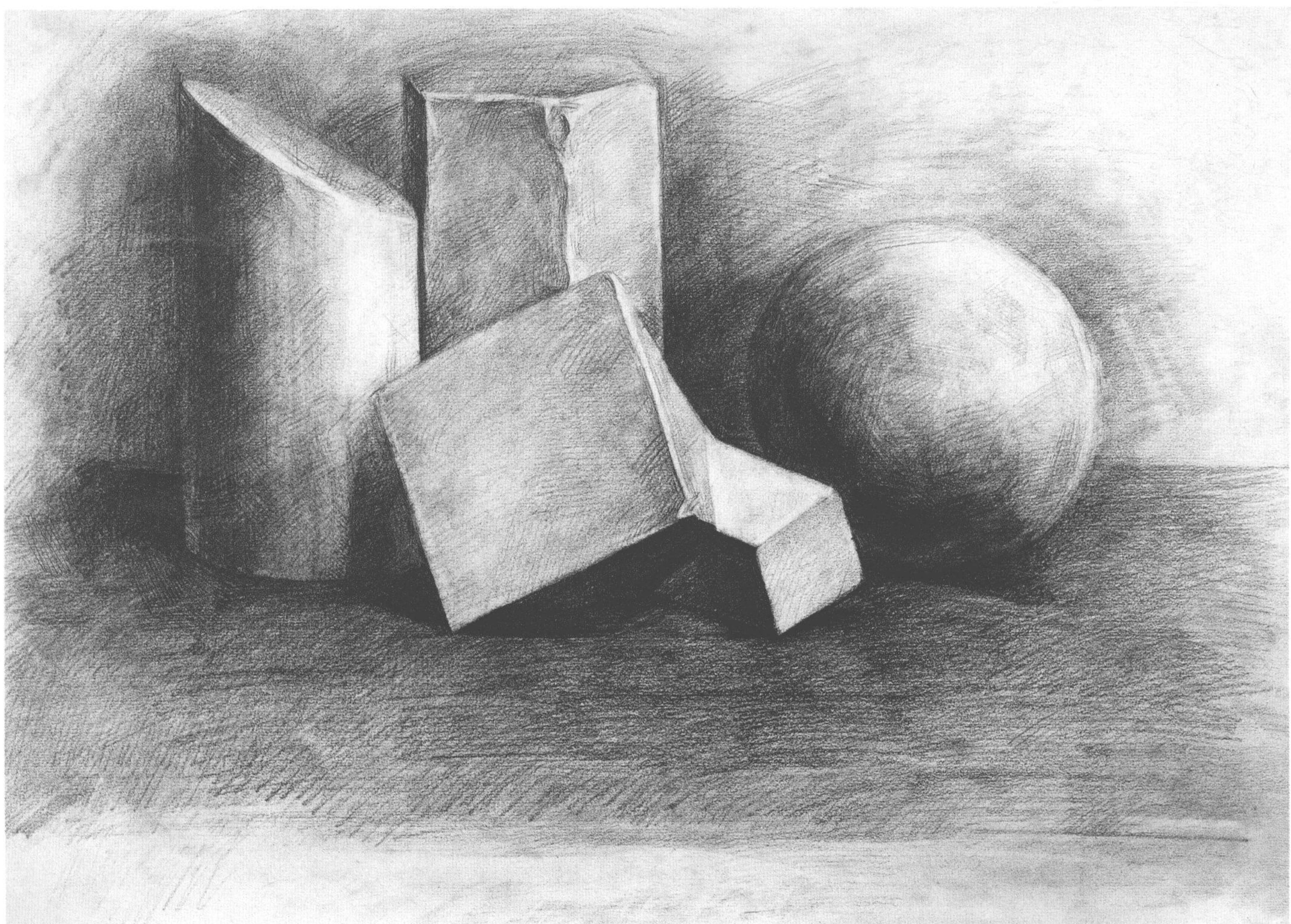
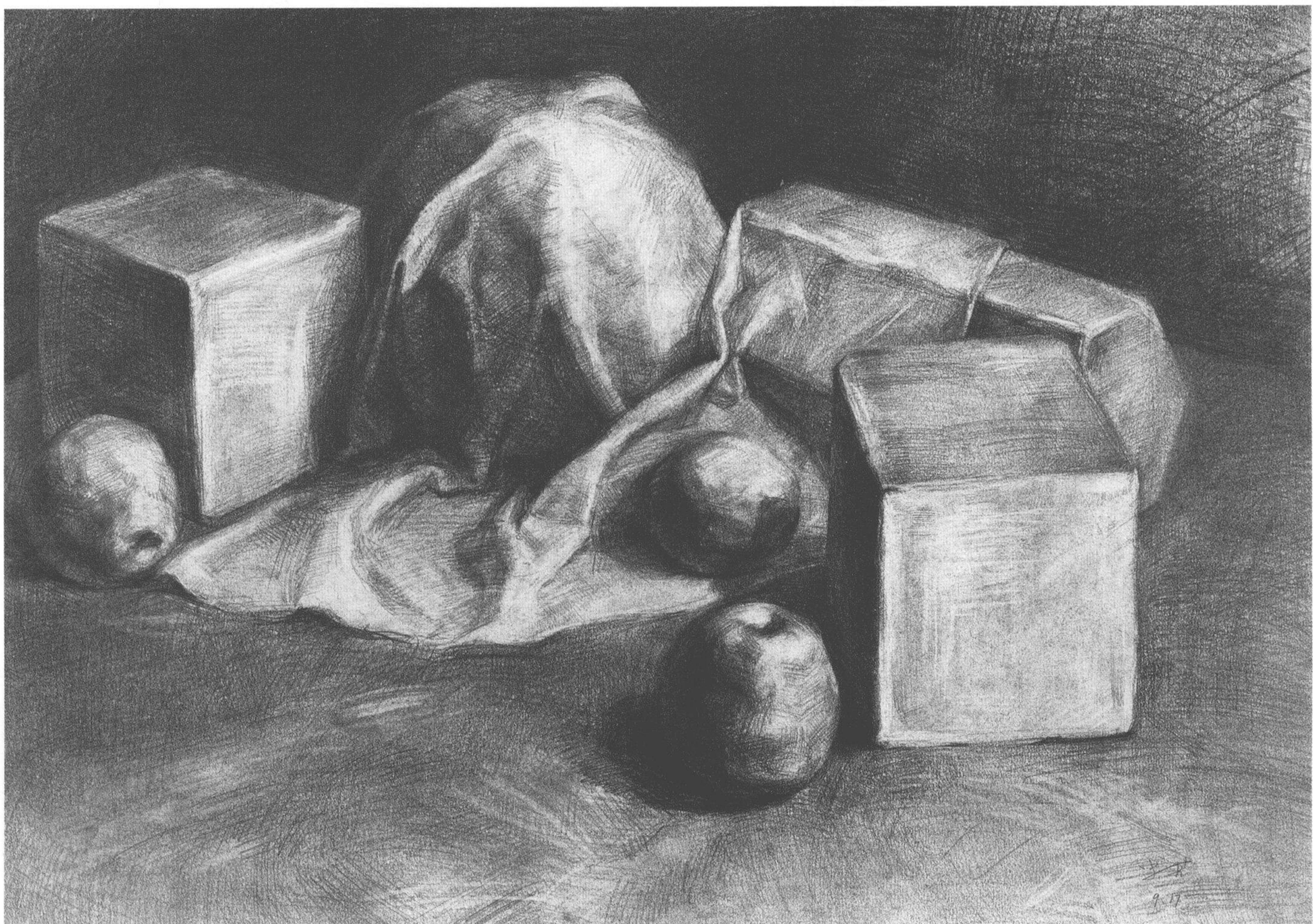
石膏几何体也是结构素描的常见内容。在构图和造型上，结构画法与明暗画法没有区别，只是研究的重点从光对形体的影响转为形体本质的空间结构关系。结构画法的特点就是在实体和明暗画法中被遮掩的、看不见的形和线可以被表现出来。这种表现不是主观的，而是通过严谨的分析客观地再现出来的。一些打形时的辅助线也可以保留下来，甚至强调出来，加强对物体内部结构的表现。结构画法的线条一般单纯而强烈，有支撑大厦的钢筋般的感觉。



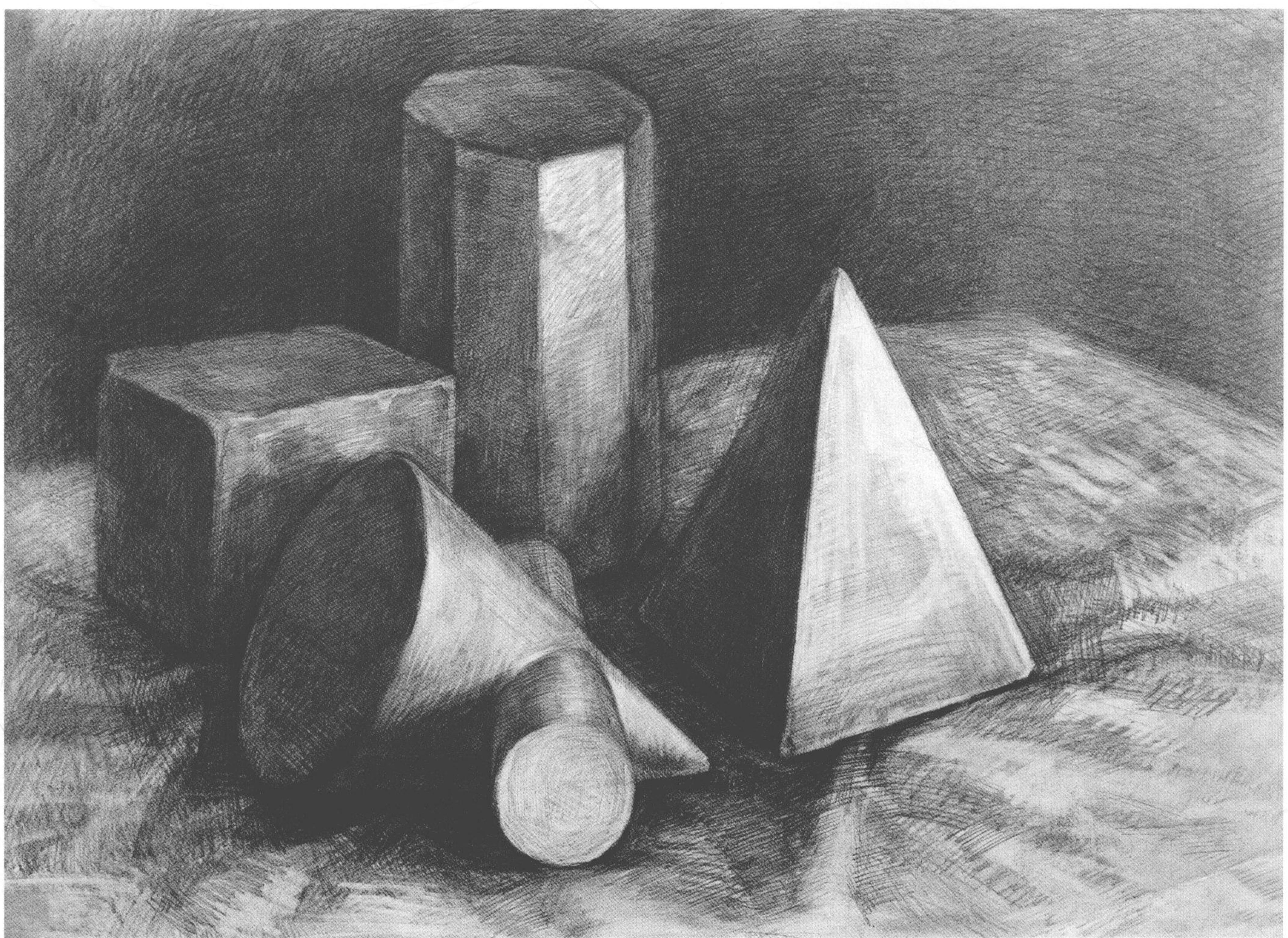
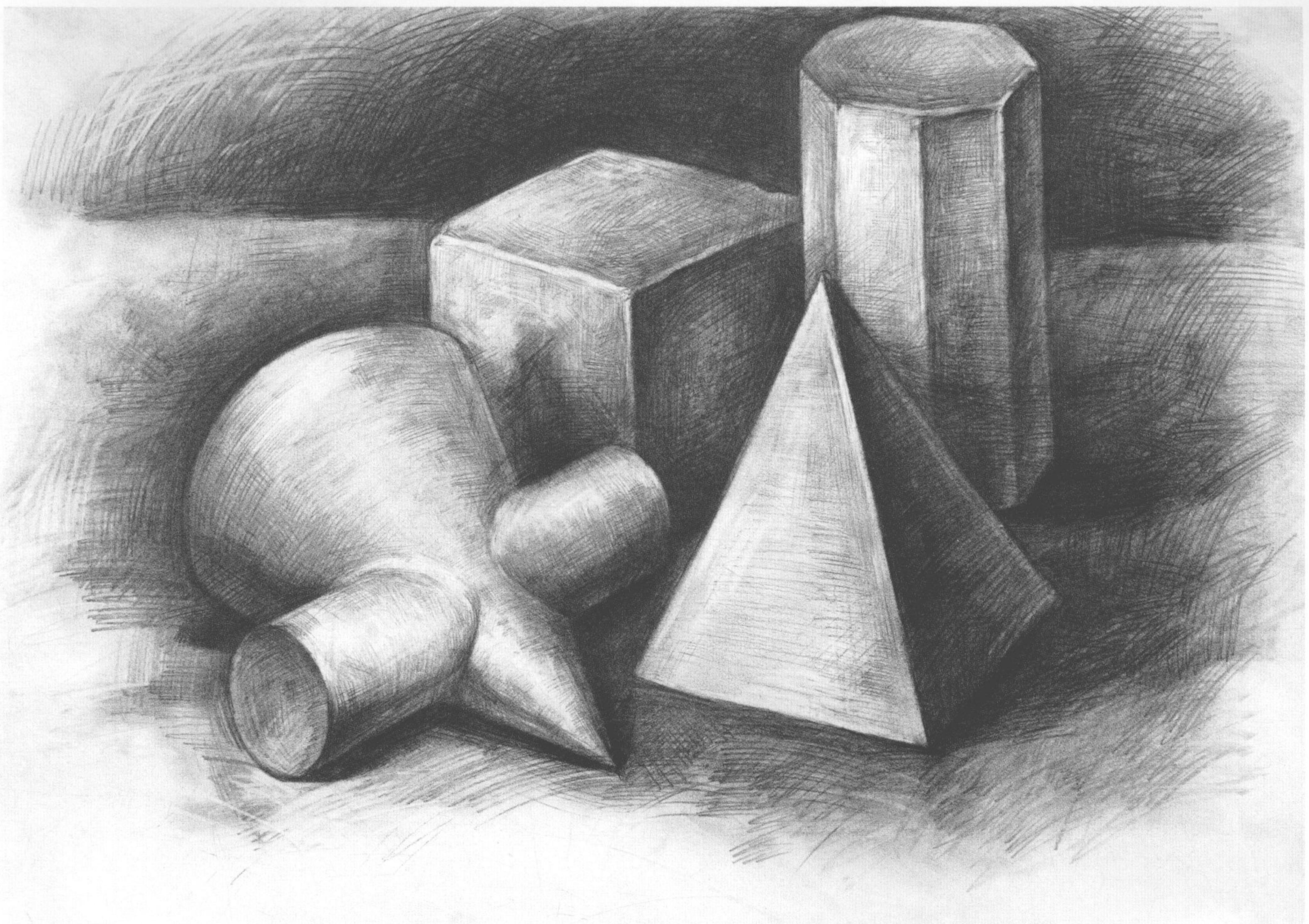
石膏几何形体是初学素描的必修课。因为几何体结构单纯，贯穿于一切形体中间。各种复杂形体都可以概括和表现为几何体的组合。由石膏几何体入手，能使大家尽快地建立起形体结构概念，初步掌握透视的变化规律以及基础的素描表现技法。石膏质地平滑洁白，光照下明暗效果强烈，过渡细腻。常见的几何体教材有：立方体、球体、锥体、柱体等。

画方体时首先要注意的是透视的准确性。在明暗交界线上，方体、棱柱体、棱锥体与球体、圆柱、圆锥体相比有很大不同。方体的明暗交界线就是受光、背光的相邻两个面相交的线，而不是一个曲面上的某一块区域。这样的交界线处理起来更加微妙，不能画成一根简单呆板的线，要画出空间和立体感，每一段都要有不同和变化。亮面和暗面在整体上要对比强烈，黑白分明，但每块面也都有微妙的变化。一般来说，暗面靠交界线的部分是最重的，上横截面一般可作为亮灰面来处理。





画圆柱体时首先是画一个长方形。注意圆柱的上下两个圆截面的透视是椭圆形。作画时的视点越高（俯视），上圆截面的面积就越大，并向圆形接近。视点和上截面平行时，截面为直线。圆柱体的明暗交界线为竖直线。



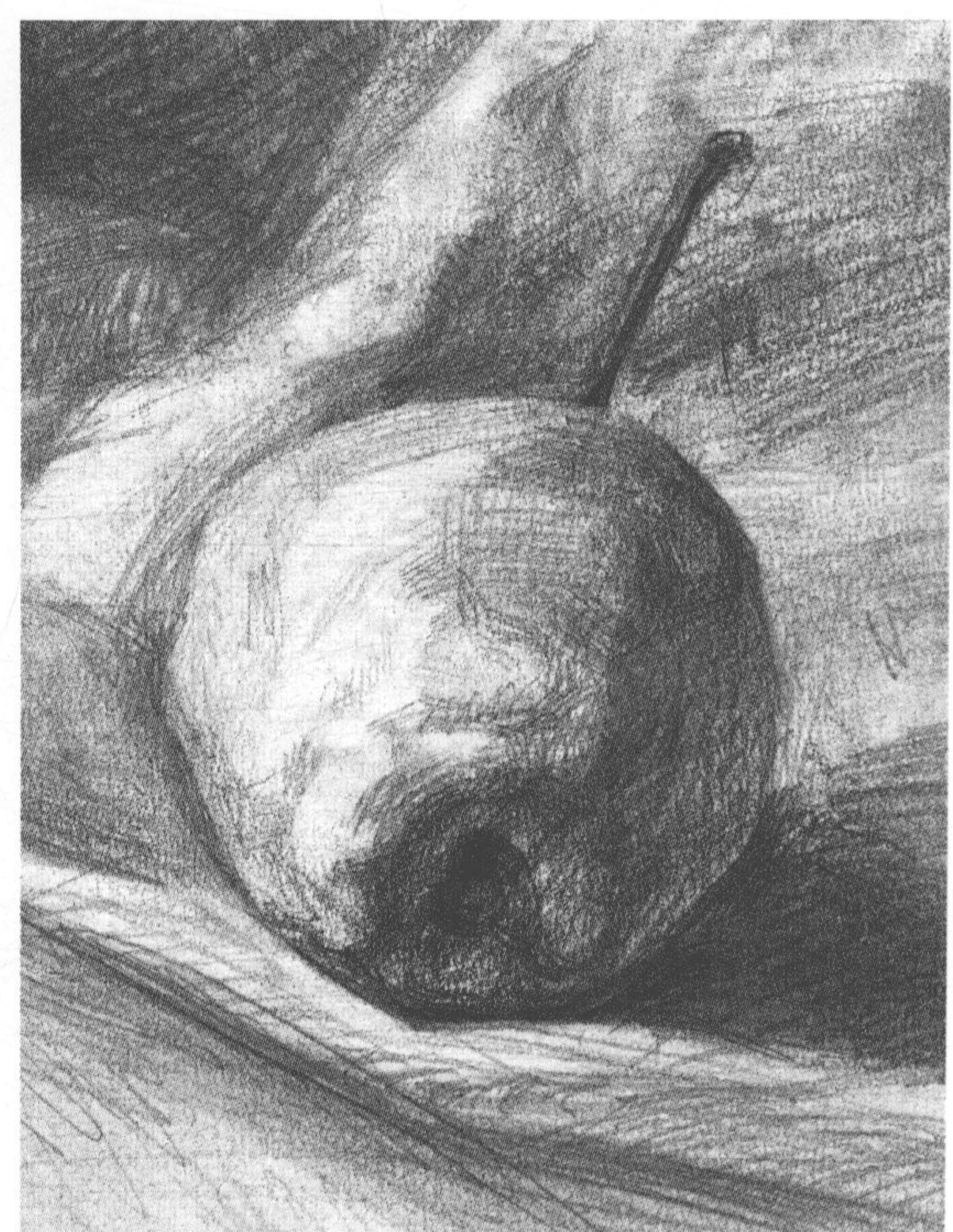
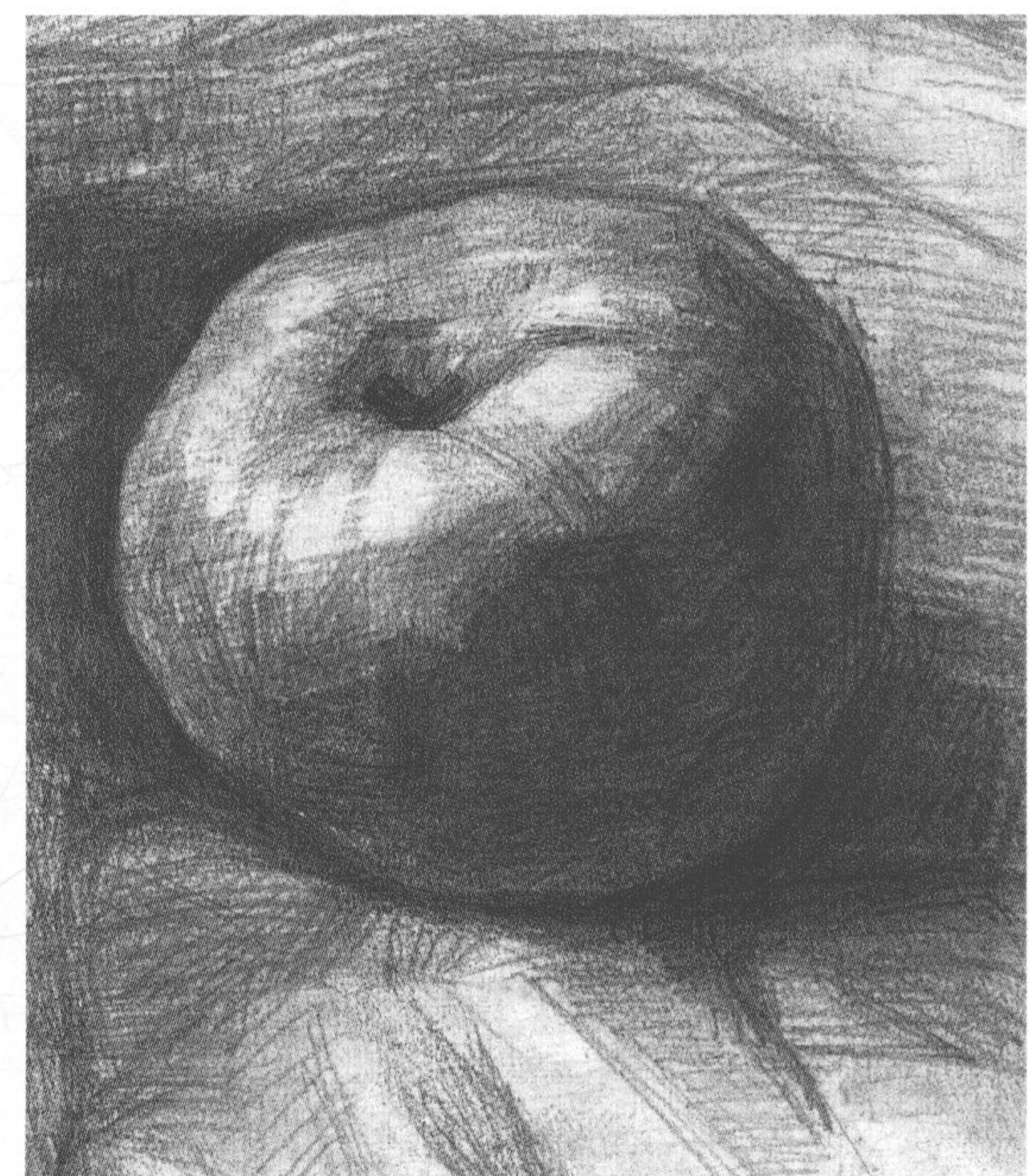
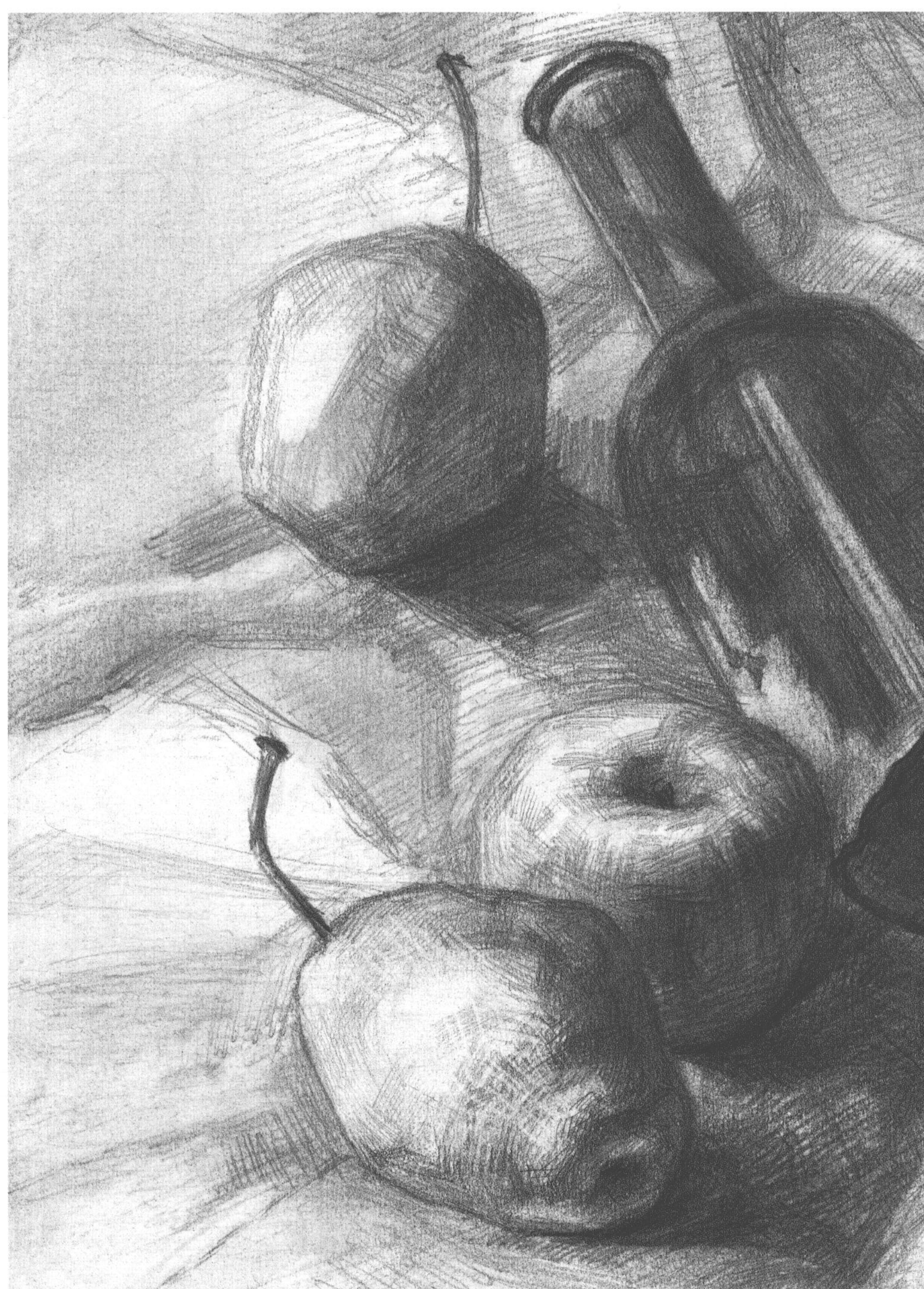
水果类 SHUIGUOLEI

水果及陶罐是默画与写生最常见的考题，两者往往同时出现，是考察学生绘画水平的重要手段。考生一定要多加练习。在遇到写生类考题时，切记要理解地去作画，而在遇到默画类考题时，也应该要按部就班地画，同样可以画得很生动。这就是部分考生能够取得很高分数的原因。

水果是素描静物中最常见的题材之一。水果的种类繁多，形状各异，颜色质地各不相同。大家在平时应留意观察，对常出现在考试内容中的水果，如苹果、梨子、橘子、香蕉等，除了大量写生外，还应做到能够默画。不论画什么水果，都应透过其不规则的形体，将其归纳为一种几何体或几种几何体的混合，从而准确、概括地表现出其形体结构，再描绘其外在的色泽、质感。

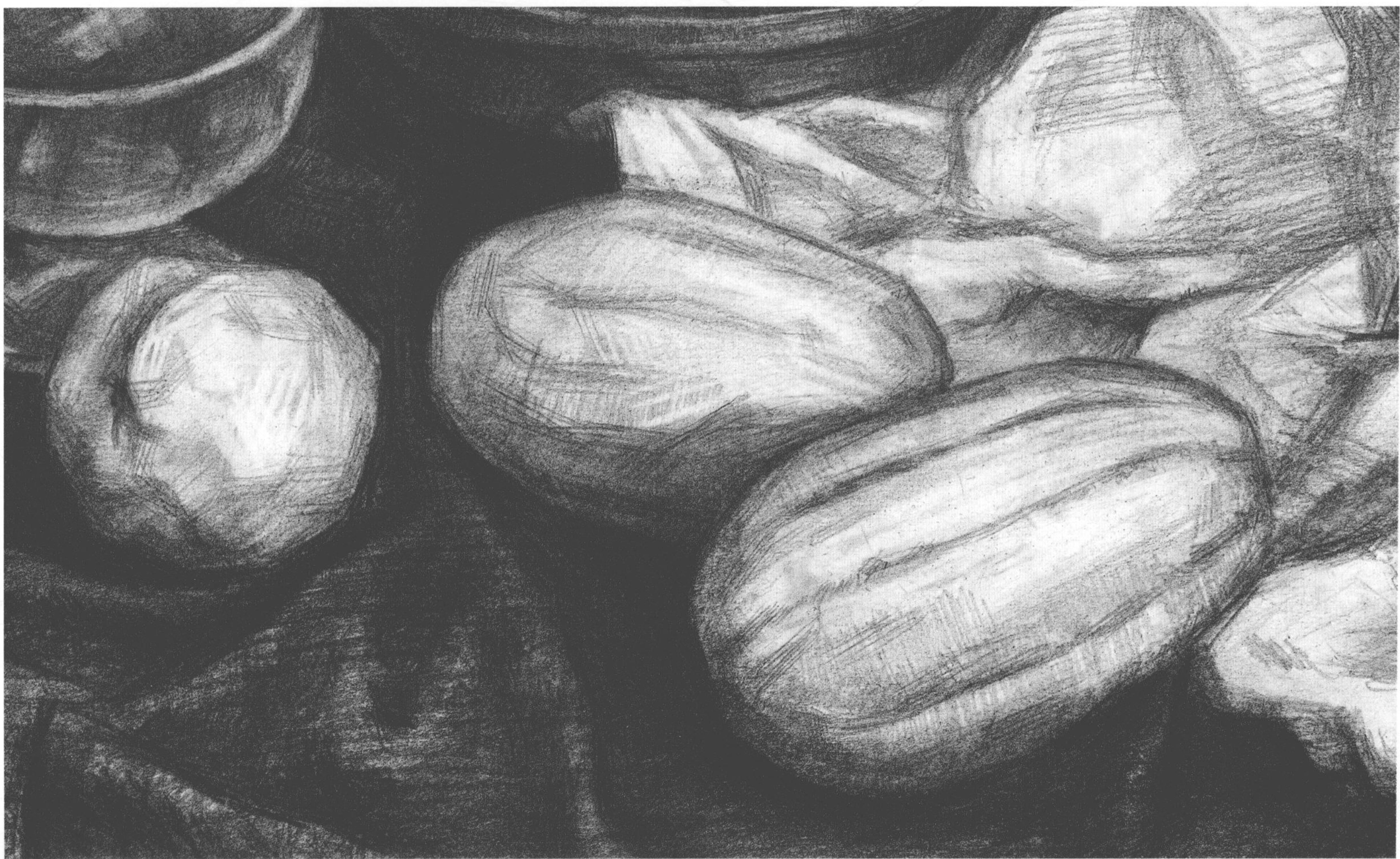
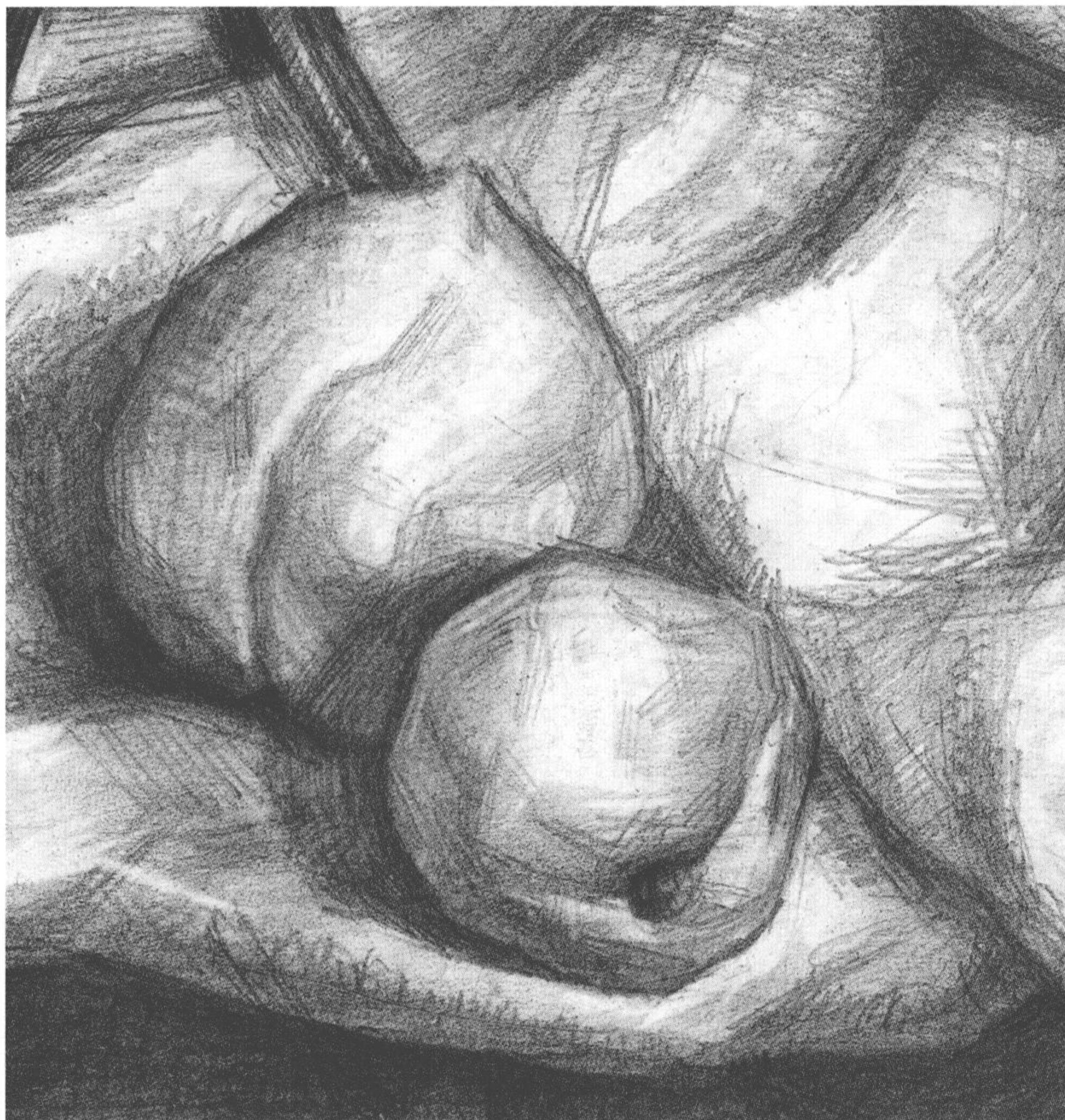
由于任何水果的细节都是不规则的，重要的还是仔细观察，在忠实于对象的前提下进行概括。苹果的色泽也是有深有浅，要注意在固有色的基础上描绘光影的变化，不要反差太大，也不要太花太乱。

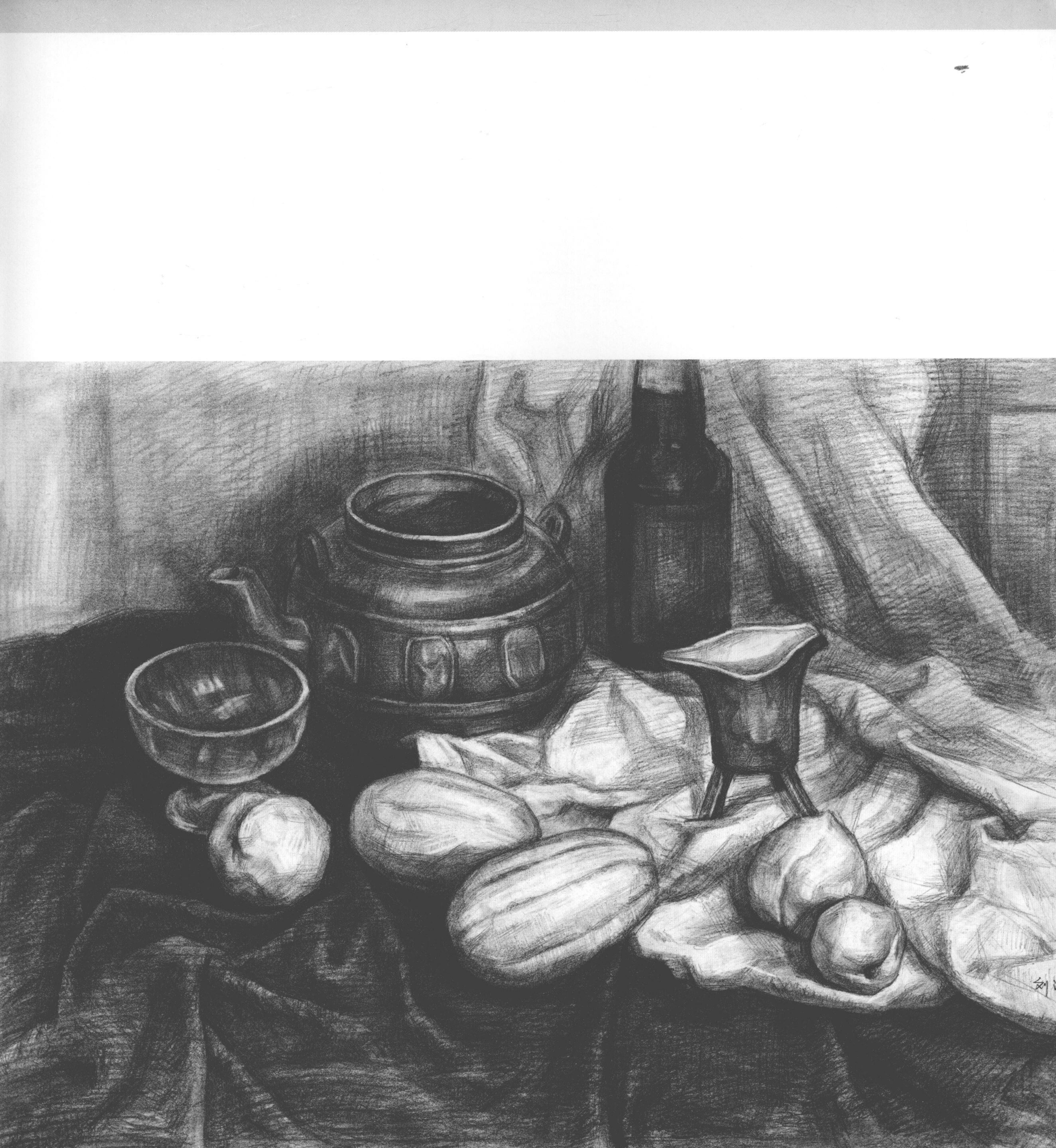
梨子和苹果一样常见，其特点是形体像纺锤体，中间大，两头尖。固有色较为统一，在画面中一般属于亮色。橘子的质感较为粗糙。考试时有时会考剥开皮的橘子。大家在平时应有所准备。香蕉可以看作是细长的圆柱体，同时又圆中带方，色泽统一固定。



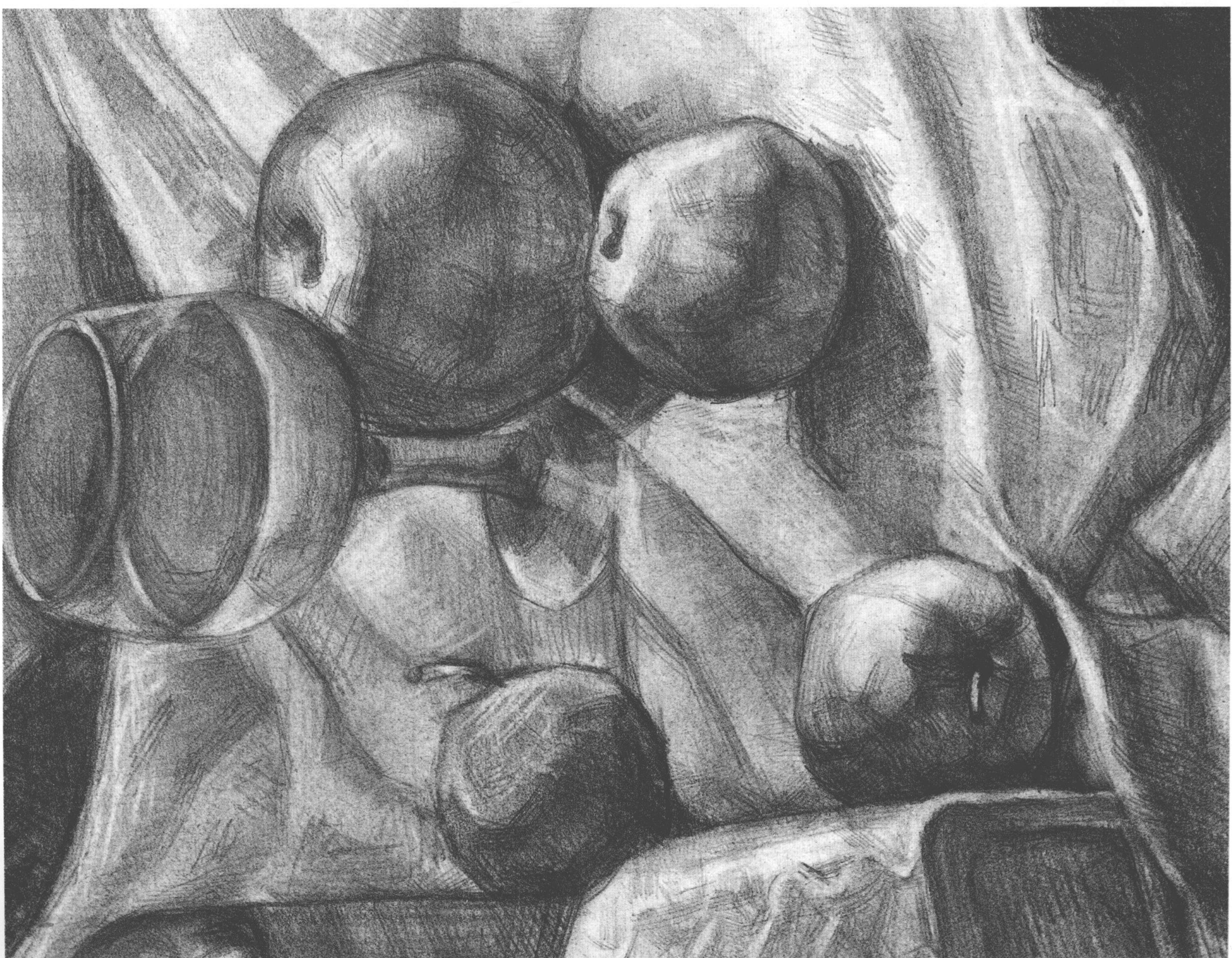
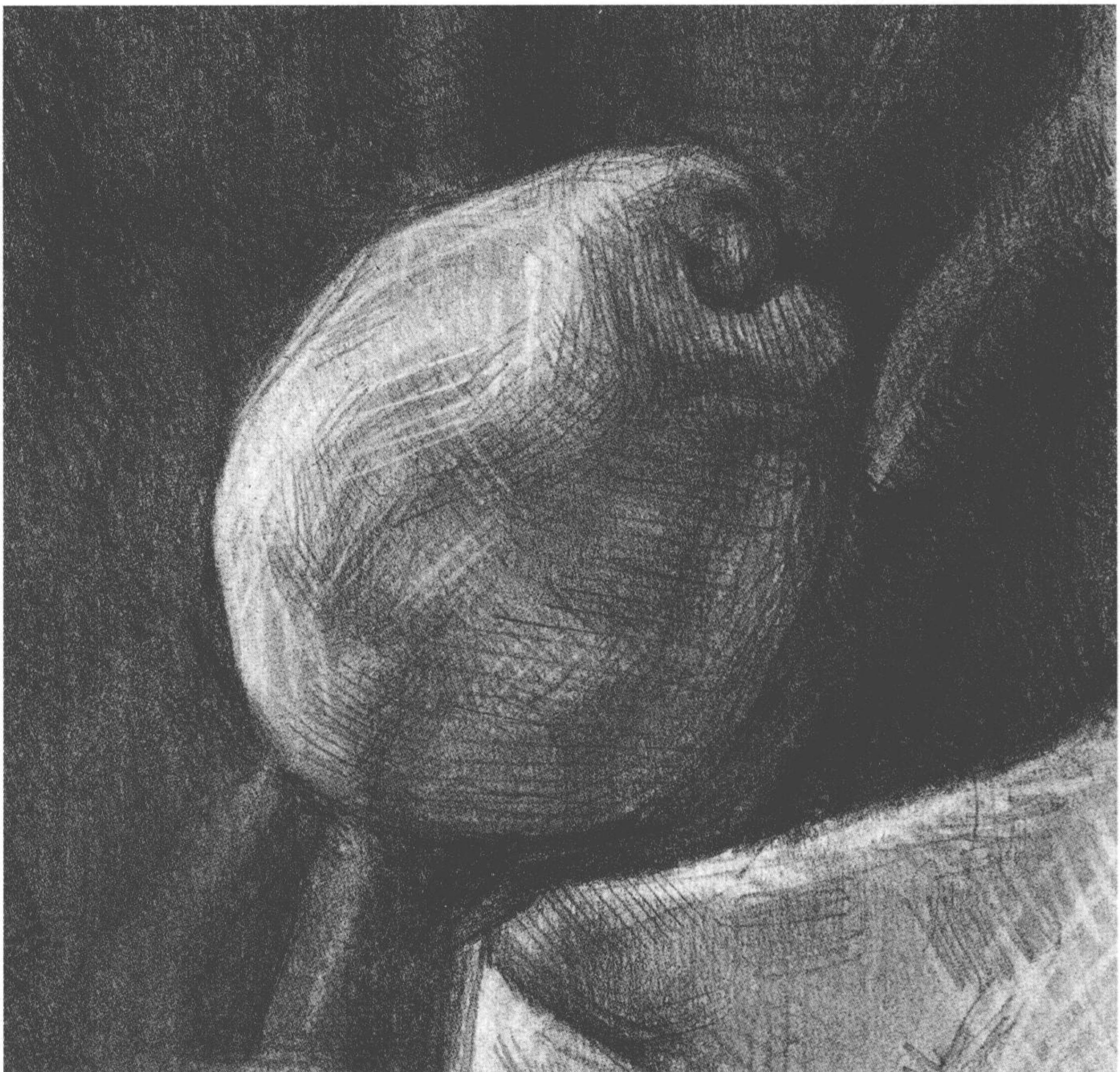
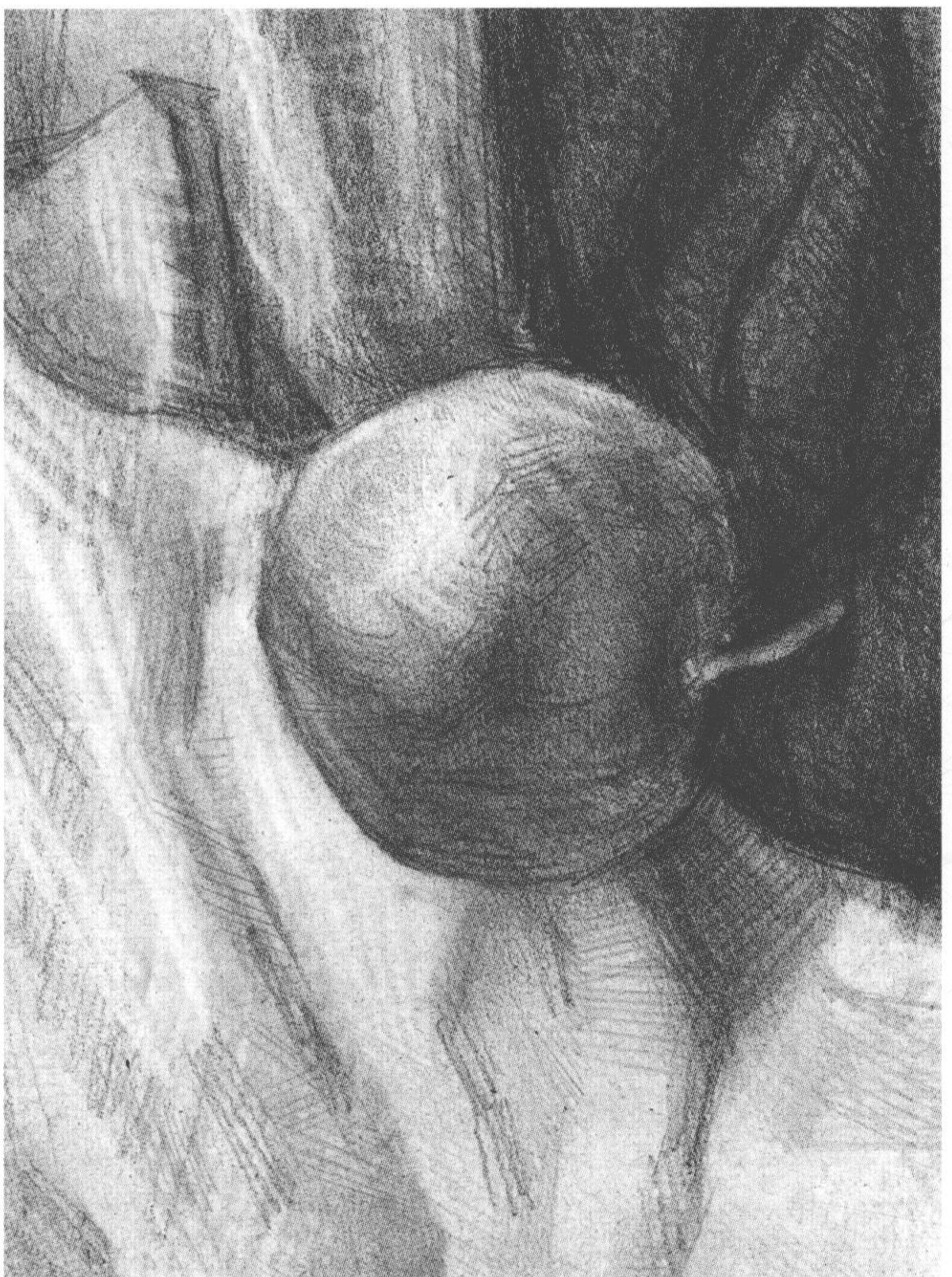


黑白灰关系分明，断裂的玻璃瓶刻画得很生动。

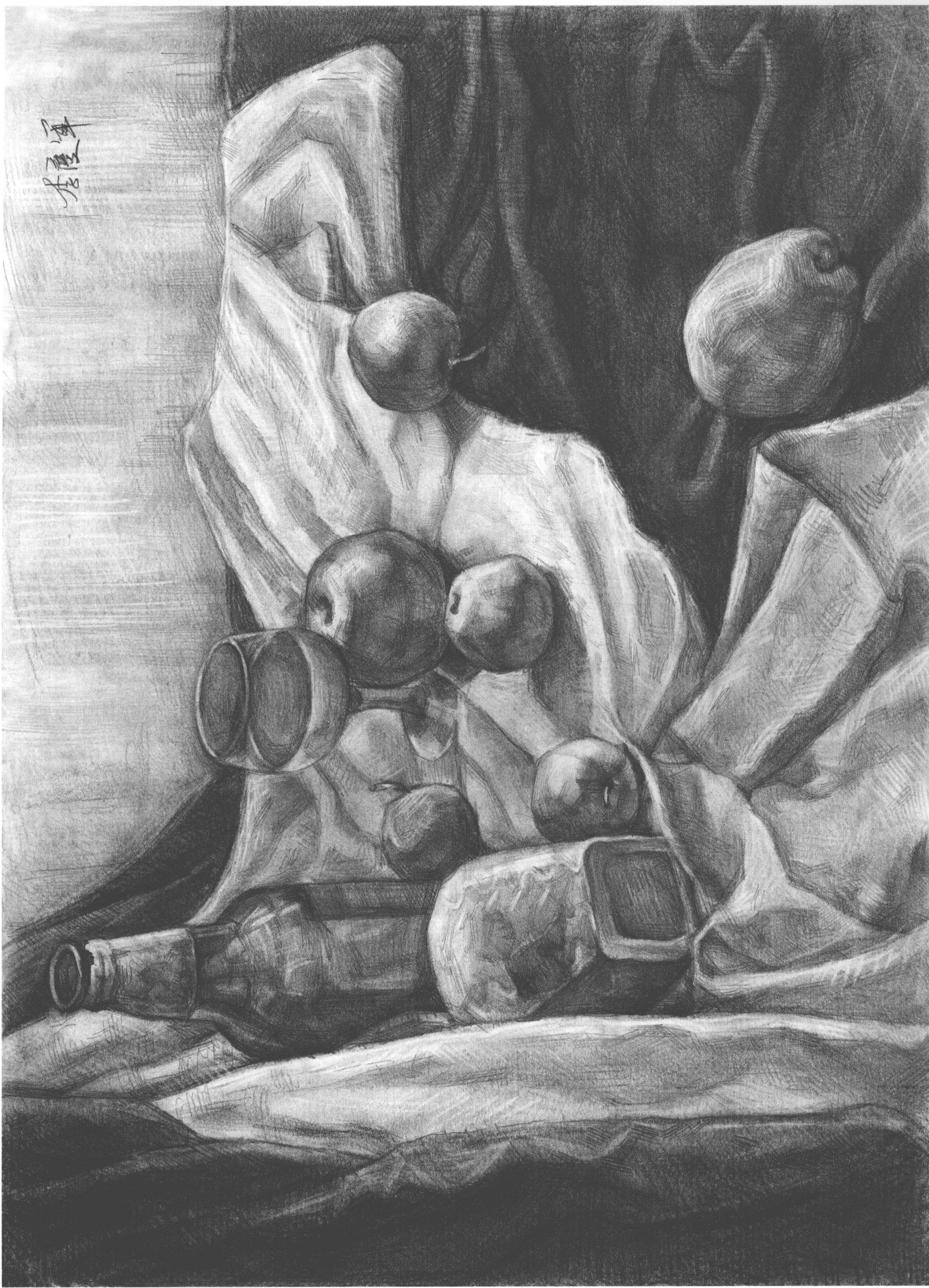




这是一张典型的静物素描写生作品，其构图和物体都是考试时常见的。作者对各物品的刻画深入严谨，黑白灰大关系明确。瓜果的塑造避免了概念化，细腻而生动。



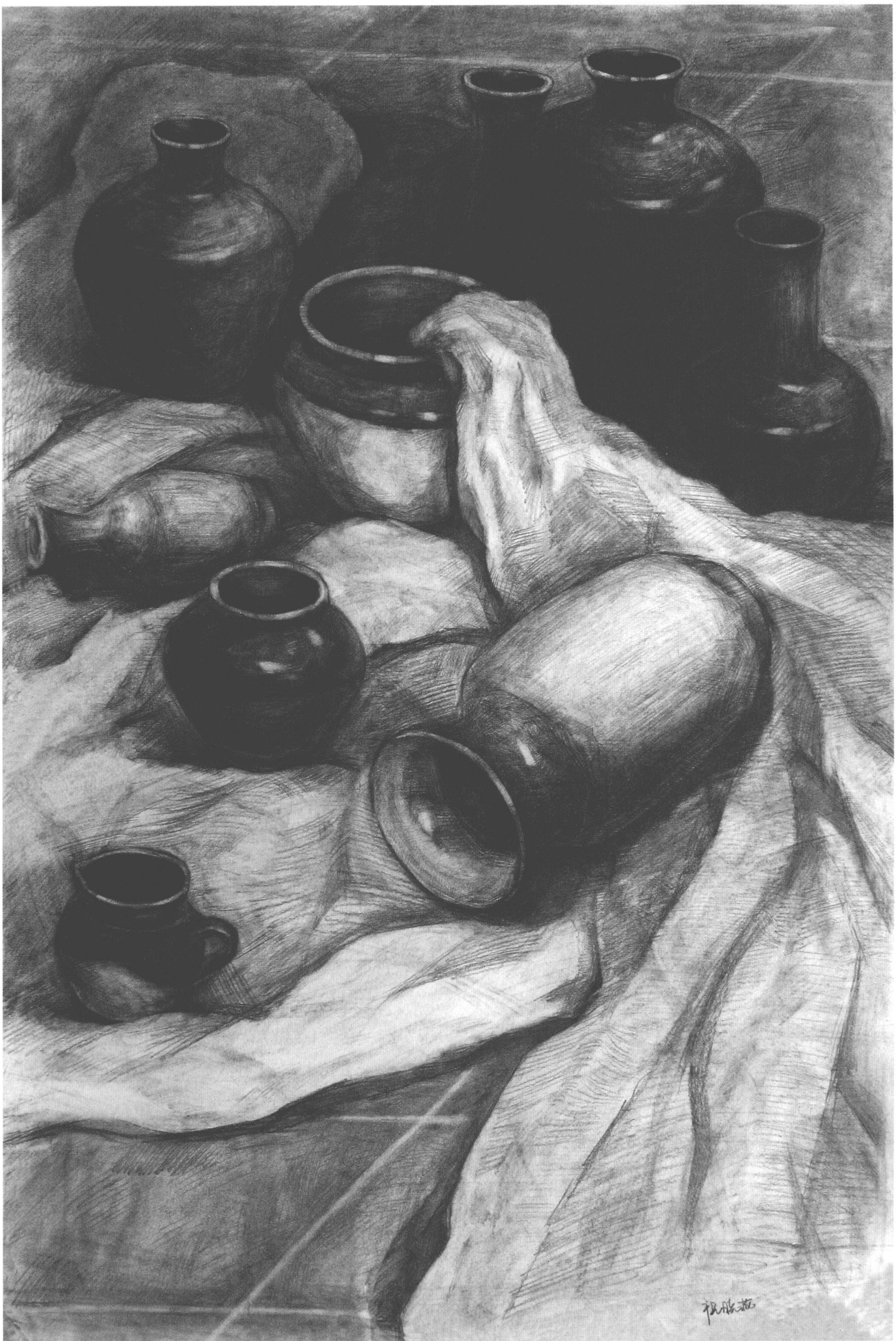
李彦海

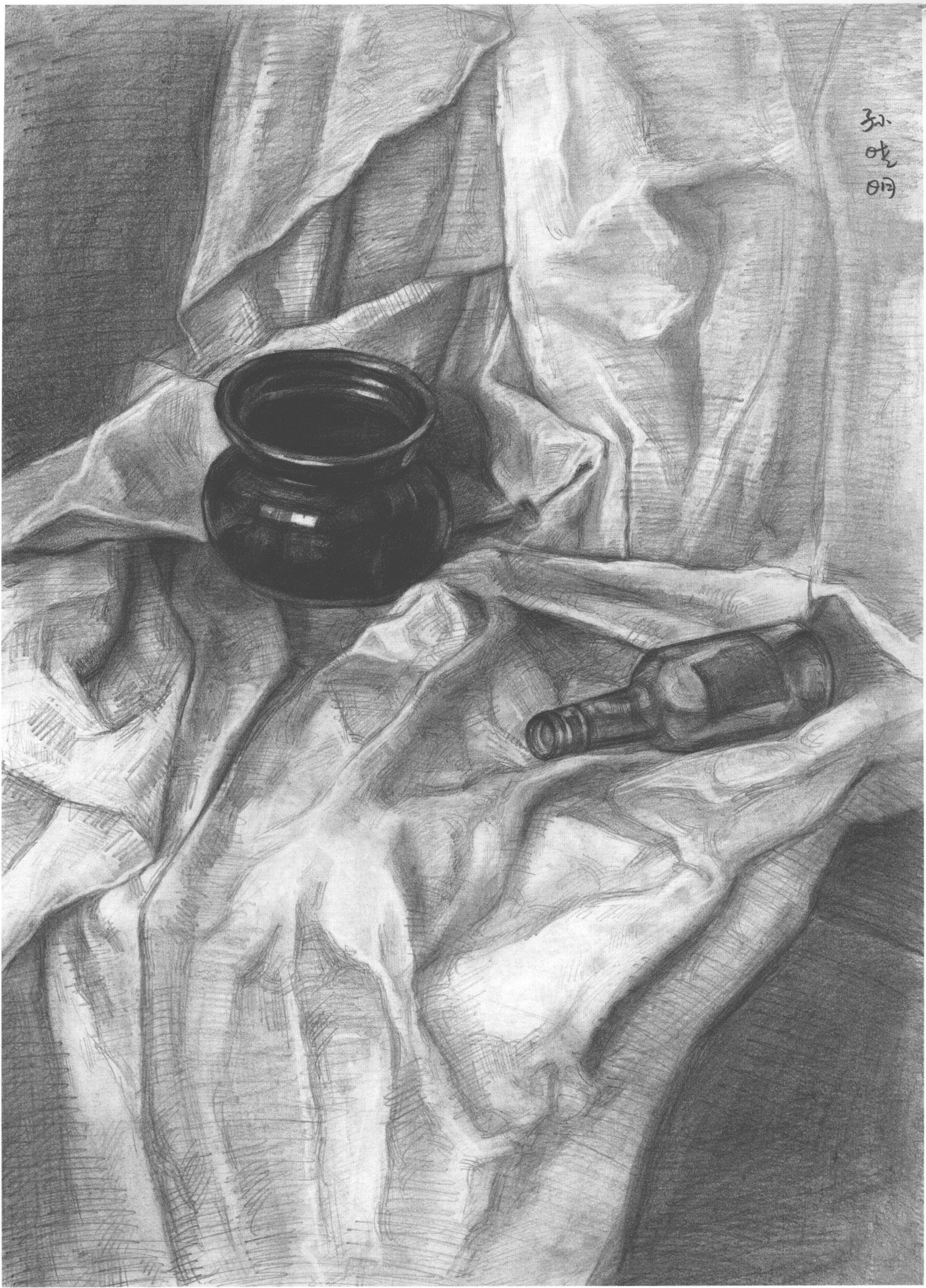


画面透视感强，节奏平稳，形体塑造结实厚重。

陶罐类 TAOGUANLEI →

陶罐是考试中常见的静物。陶罐一般显得厚实、硬朗，有重量，体积感强。考生在描绘时应抓住这些特点。





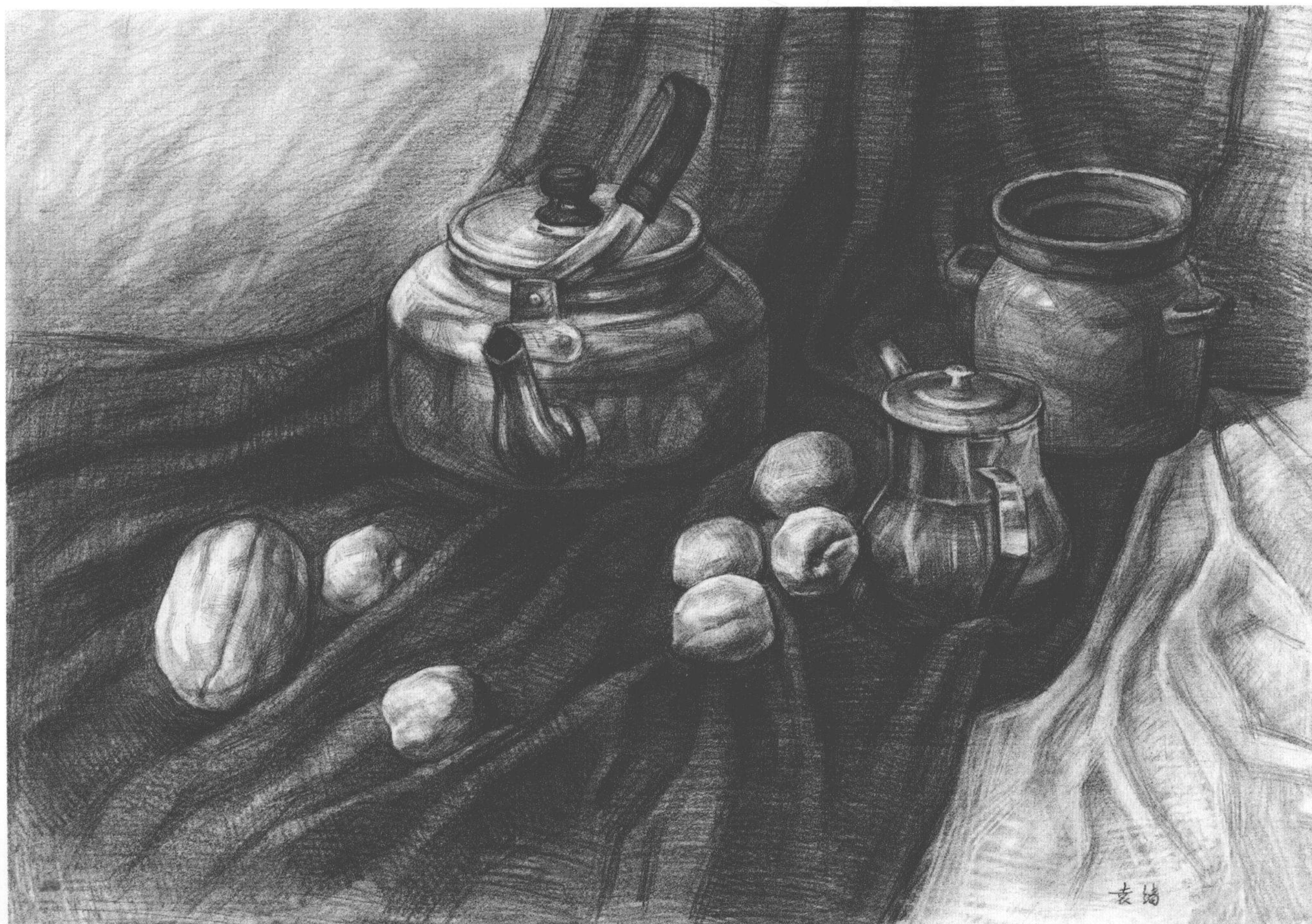
大面积的衬布描绘得丰富而细腻，有微妙的古典气质。质感光滑的深色陶罐很好地稳住了整个画面。

金属器皿类 JINSHUQIMINLEI

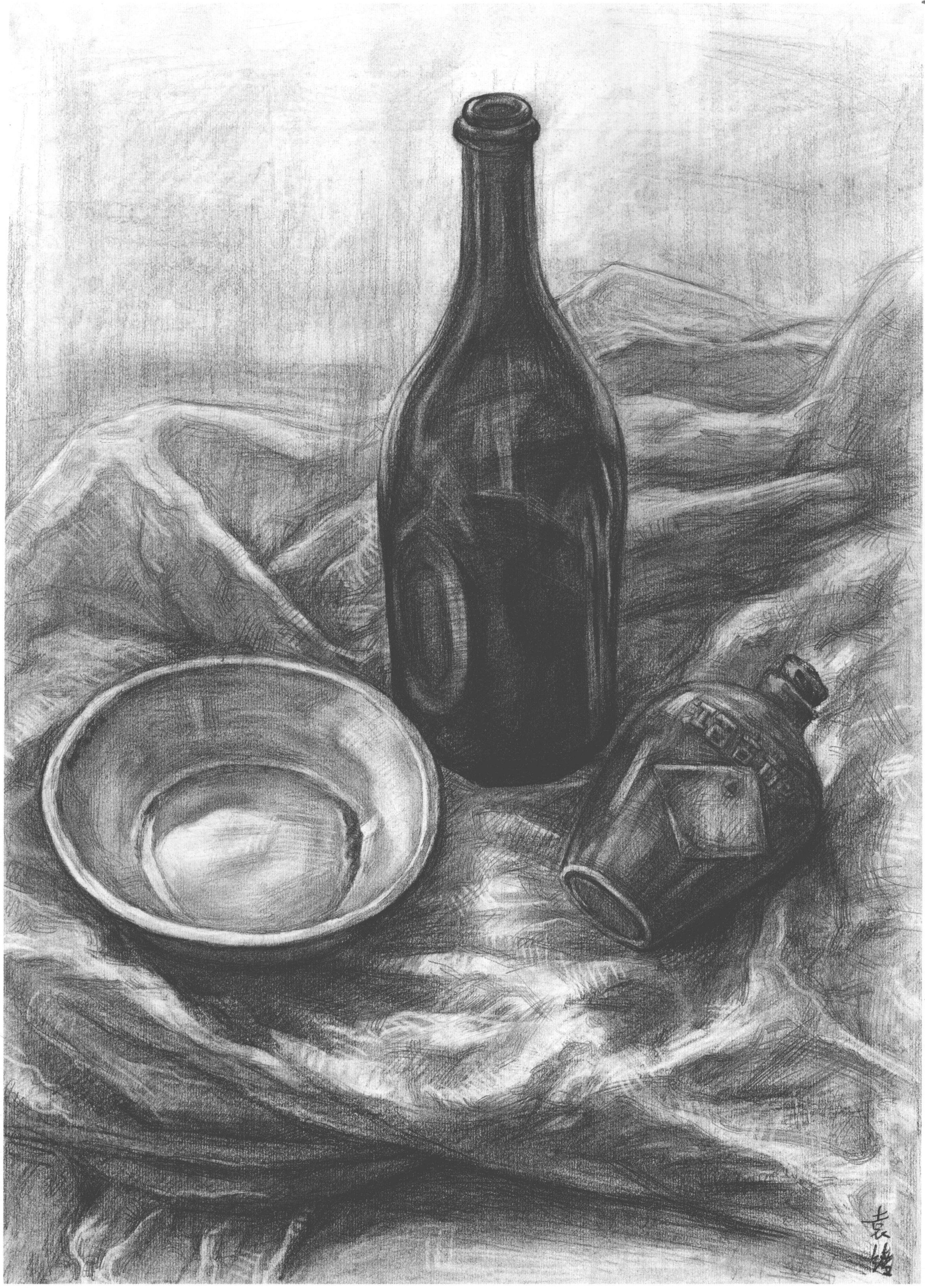
金属质感的静物种类很多，在考试中默画与写生的考题也经常出现。很多考生把金属器皿往往画得缺少金属质感。不论是什么样的金属物品，考生除了达到造型上的共同要求外，一定要突出金属的特殊质感。金属的通性为坚硬、光泽、细密、不透明。考生在刻画中，适当多用较硬的铅笔，排线肯定、干脆、有序。高光、反光用橡皮擦出，该亮则亮，这样才能出效果。同时，又要有对比，不能到处亮、一样亮，造成花、乱的毛病。描绘出色的金属物品可以使整幅画面增色。



画面是接近水平的视角，与透视方向相吻合的布纹加强了空间感。物品的形体塑造得很结实。



同样是光洁细腻的金属和陶罐，质感上的差别处理得很明确。



不同质感的物体上的反光各不相同，在画中有很好的表现。衬布上的光影变化微妙而丰富。