

色彩起步临本

MEISHUQIBU

●美术起步临本丛书

●浙江人民美术出版社

单个静物

●金建萍 \ 著





金建萍

编者按语

对于初学绘画者来说，临摹优秀作品无疑是提高自己形象意识和绘画技能的最有效方法之一。通过临摹，初学者可以了解画家如何去概括、提炼自然物象，从而将自然物象完美地体现在画面上的整个形象思维过程。同时还可以了解到画家针对不同的绘画题材采用的不同表现方法和技巧（如构图的运用、各种绘画工具的性能表现等等）。从而促进初学者提高写生能力，为以后的创作打下坚实基础。

“美术起步临本系列丛书”的著者均为有多年美术基础教学经验的教授和画家。丛书在内容结构的安排上具有较强的科学性和针对性。但愿本丛书对初学绘画者能起到导向的作用。

美术起步临本系列丛书

素描起步临本·石膏几何体	定价 10.00 元
素描起步临本·单个静物	定价 10.00 元
素描起步临本·组合静物	定价 10.00 元
速写起步临本·人 物	定价 10.00 元
速写起步临本·景 物	定价 10.00 元
色彩起步临本·单个静物	定价 12.80 元
色彩起步临本·组合静物	定价 12.80 元
色彩起步临本·风 景	定价 12.80 元
国画起步临本·写意花卉	定价 12.80 元
国画起步临本·写意禽鸟	定价 12.80 元
国画起步临本·写意鱼虫	定价 12.80 元
国画起步临本·写意蔬果	定价 12.80 元

绘 画：金建萍 方 悅 黄碧丹
责任编辑：管慧勇 黄晓峰 程 勤
封面设计：欣 然

怎样临摹单个静物

对初学者而言，临摹是学习色彩的重要手段之一。它可以让初学者逐步建立起用色彩造型的意识，还可以学习调和颜色、组织构图、掌握用笔用色用水的方法和技巧。通过一定阶段的临摹，再转到色彩写生，初学者就不会感到很困难了。

初学者在开始准备临摹水粉静物时，首先应该对水粉的基本工具、材料有一定的了解，如要了解如何保持颜料盒中的湿度、保持颜料的干湿特性；其次对色彩的基本知识，如三原色、间色、色彩的基本要素、基本的调色常识有一定的认识（可参见本人拙著《新编色彩起步》，浙江人民美术出版社 2001 年版）。

初学者一定要在教师的指导下选择临摹作品，要临摹“写实类”的好作品，而不是“变形”或“风格化”的作品，“写实”的色彩作品是学习条件色和掌握色彩关系最理想的教师。

初学者可以采取多种临摹方式：可先临摹范画的一个局部，体会水粉画的颜料性能；可单单临摹构图，体会构图的规律。学习组织画面的色调时，可整幅临摹，只需用笔触临摹出范画的大色块，注意体会这些色块之间的关系。学习塑造方法时，可针对性地临摹，注意用笔、用色的特点以及细节处理的方式等。总之，临摹的内容可视具体的要求而定。

临摹一张画，其基本步骤、方法与写生相似。不要因为是临摹，参照对象由实物变成了完成品，就放弃了整体观察、整体作画的原则，而过多强调了局部作画和塑造。临摹的基本步骤大致可分为四步：

步骤一：单色起稿。先仔细揣摩范画的构图，可选用钴蓝、群青、土红、熟褐等色起稿，并画出大致明暗关系。建议用 4 号笔、5 号笔勾稿，用 11 号笔、12 号笔画出明暗交界线、投影以及衬布的皱褶等。

步骤二：从暗部画起。从范画的最暗处临起，画准暗部色彩。尽量不要加入白颜料或其他粉色颜料来调和最暗处的色彩。

步骤三：铺色彩大关系。用大笔触铺出大色调，这一步是成败的关键。注意观察范画的整体色彩关系，要选择 8 号以上的水粉笔来画，这样便于概括出大的色彩关系。从背景往前面铺色，注意范画中大的色彩冷暖推移关系。

步骤四：深入刻画直至完成。深入刻画时，尽可能保留刚铺上去的色彩，不要全盘否定或不自觉地又重画一遍。只在调色不准、形体刻画不充分的地方修改。可选用 6 号笔、7 号笔深入刻画物体。

图书在版编目 (C I P) 数据

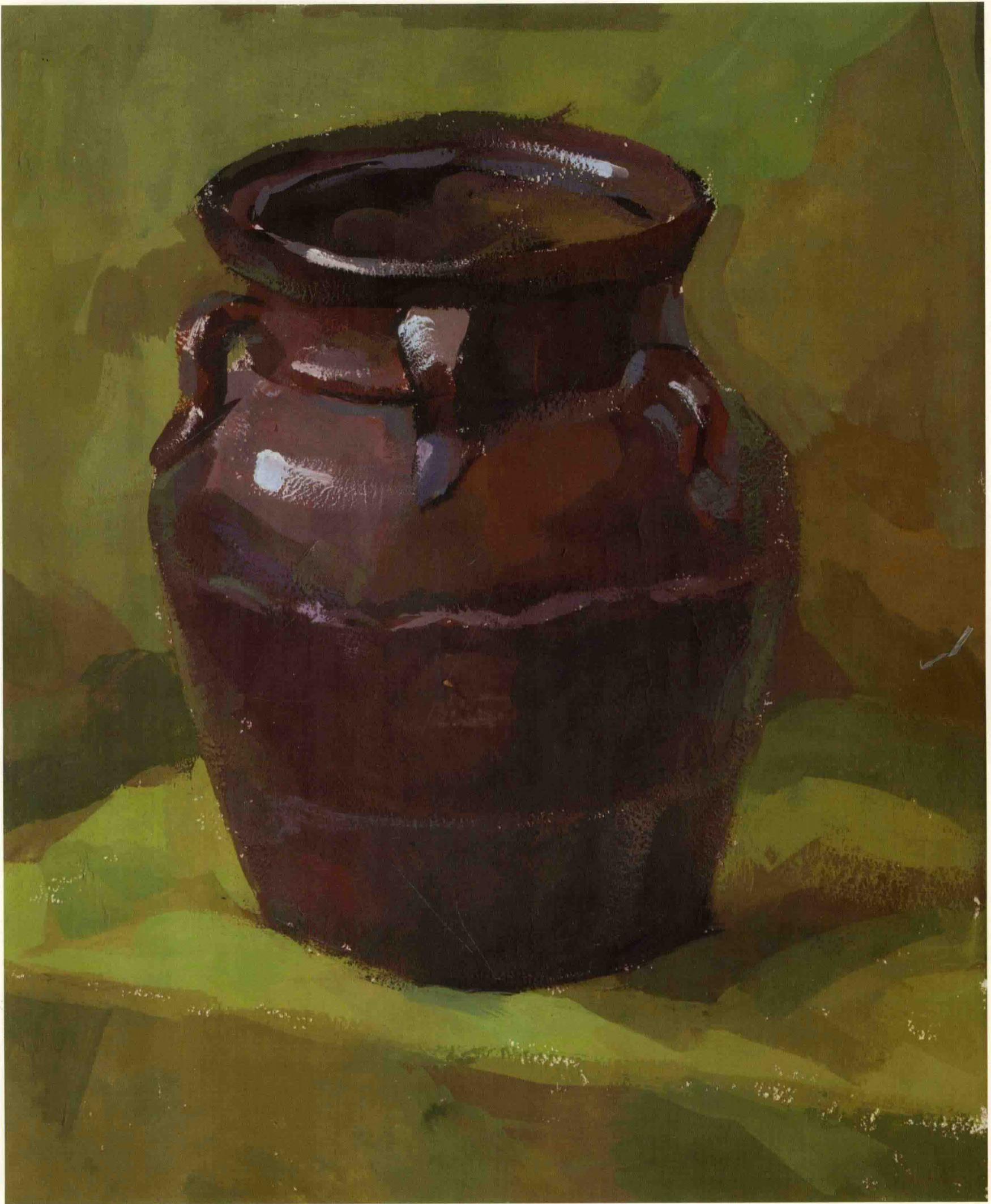
色彩起步临本·单个静物 / 金建萍著. — 杭州：浙江人民美术出版社，2002.6 (2004.5 重印)
(美术起步临本丛书)
ISBN 7-5340-1457-3

I. 色… II. 金… III. 水粉画：静物画—临本
IV. J215

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 034827 号

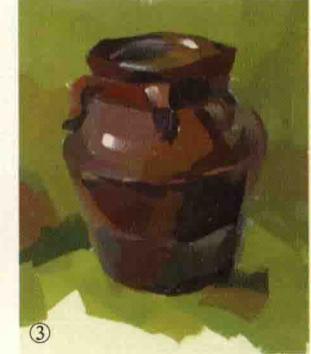
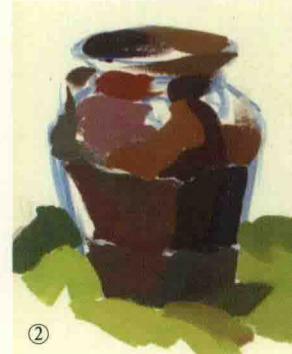
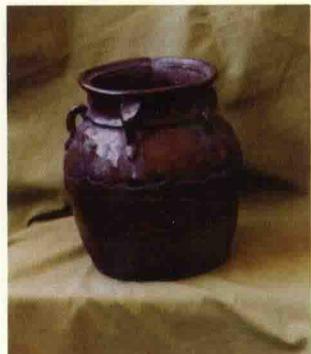
色彩起步临本·单个静物

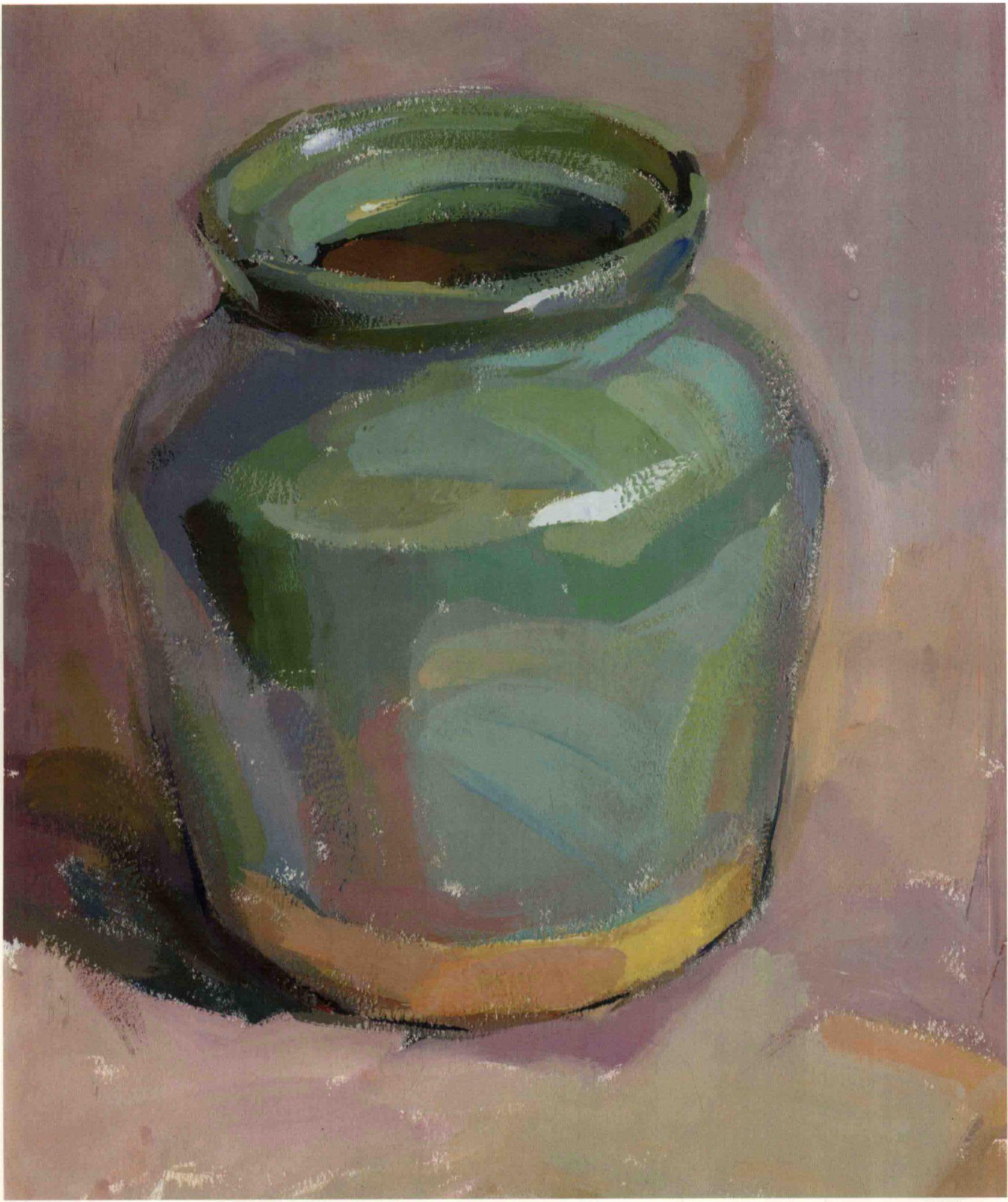
编 者：金建萍
责任出版：胡国林
出版发行：浙江人民美术出版社出版
地 址：中国·杭州市体育场路 347 号(邮政编码：310006)
网 址：<http://mss.zjcb.com>
印 刷：浙江兴发印刷厂
开 本：787×1092mm 1/8
印 张：2
2002 年 6 月第 1 版 · 第 1 次印刷
2004 年 5 月第 1 版 · 第 5 次印刷
印 数：25,001-33,000
ISBN 7-5340-1457-3/J · 1265
定 价：12.80 元
如发现印装质量问题，影响阅读，请与出版社发行部联系调换。



陶罐

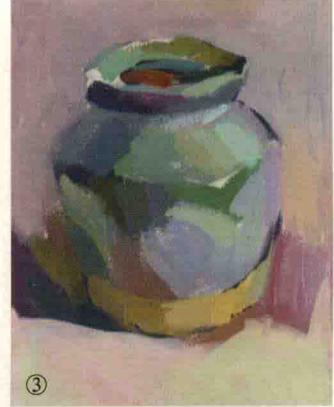
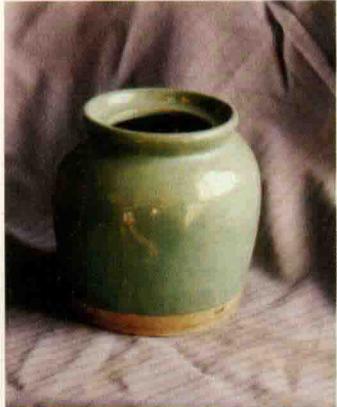
一般来说，陶罐较少受条件色（环境色、光源色）的影响，因此画准固有色很重要。画这个陶罐的关键是要明确区分暗部、中间色、亮部这几大块颜色。

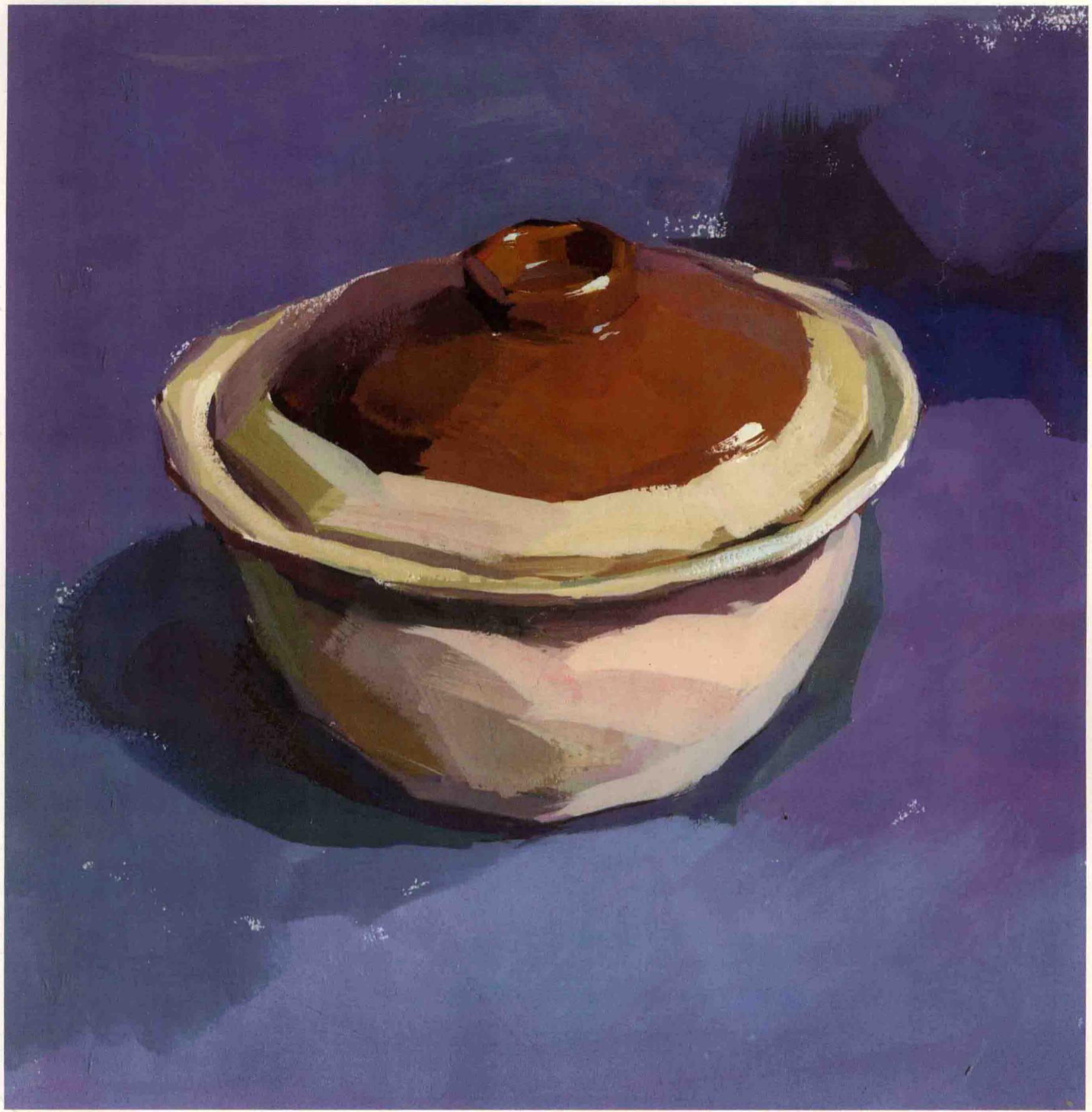




陶罐

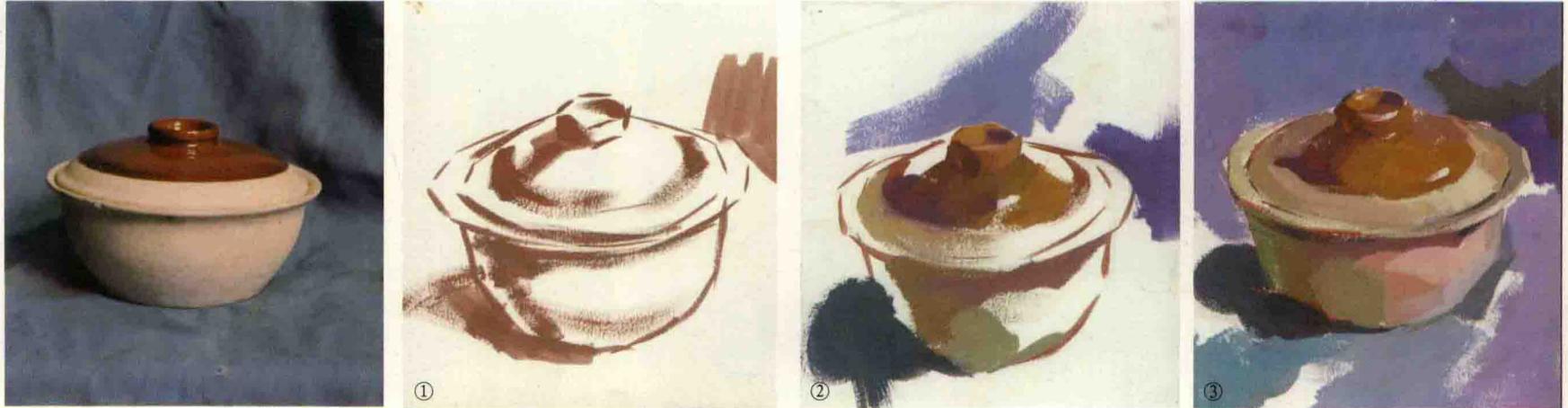
画这个陶罐时，难在把握色彩的纯度上，既不能太高，也不能太低（俗称“粉”），因此画准明暗交界线处的固有色就显得很重要。另外，陶罐放在白衬布前，受环境色的影响较明显。

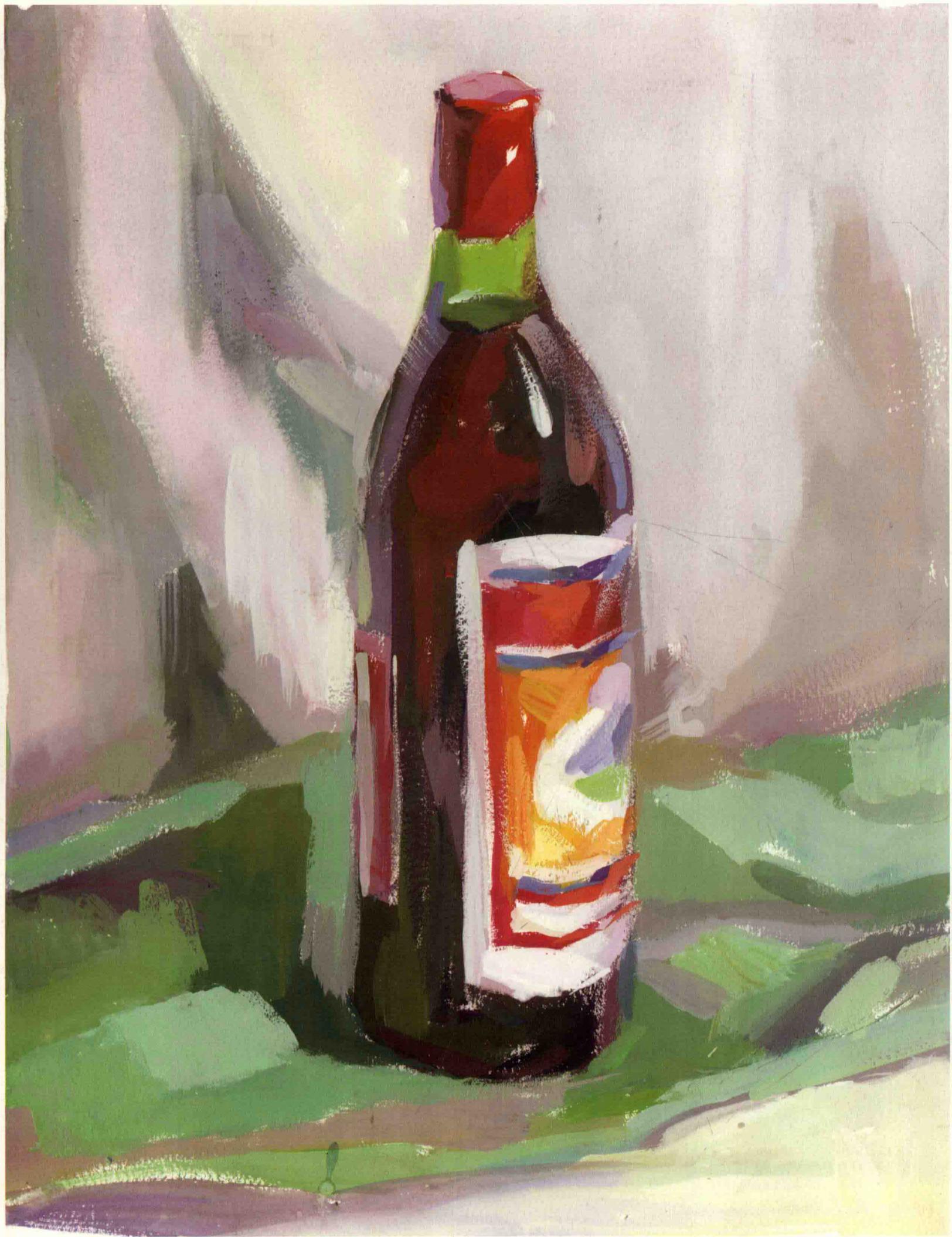




砂锅

砂锅分锅盖、锅身两部分，临摹时尽量用块面笔触，力求概括，画锅身时，应多考虑大的明暗关系及色彩关系。





葡萄酒瓶

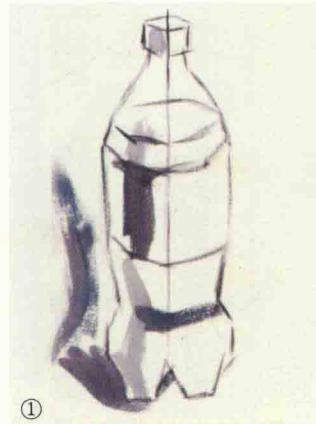
表现葡萄酒瓶的质感时，用笔要爽快、干练，用水要适中，尽量少用很干的笔触，做到给人轻松的感觉。

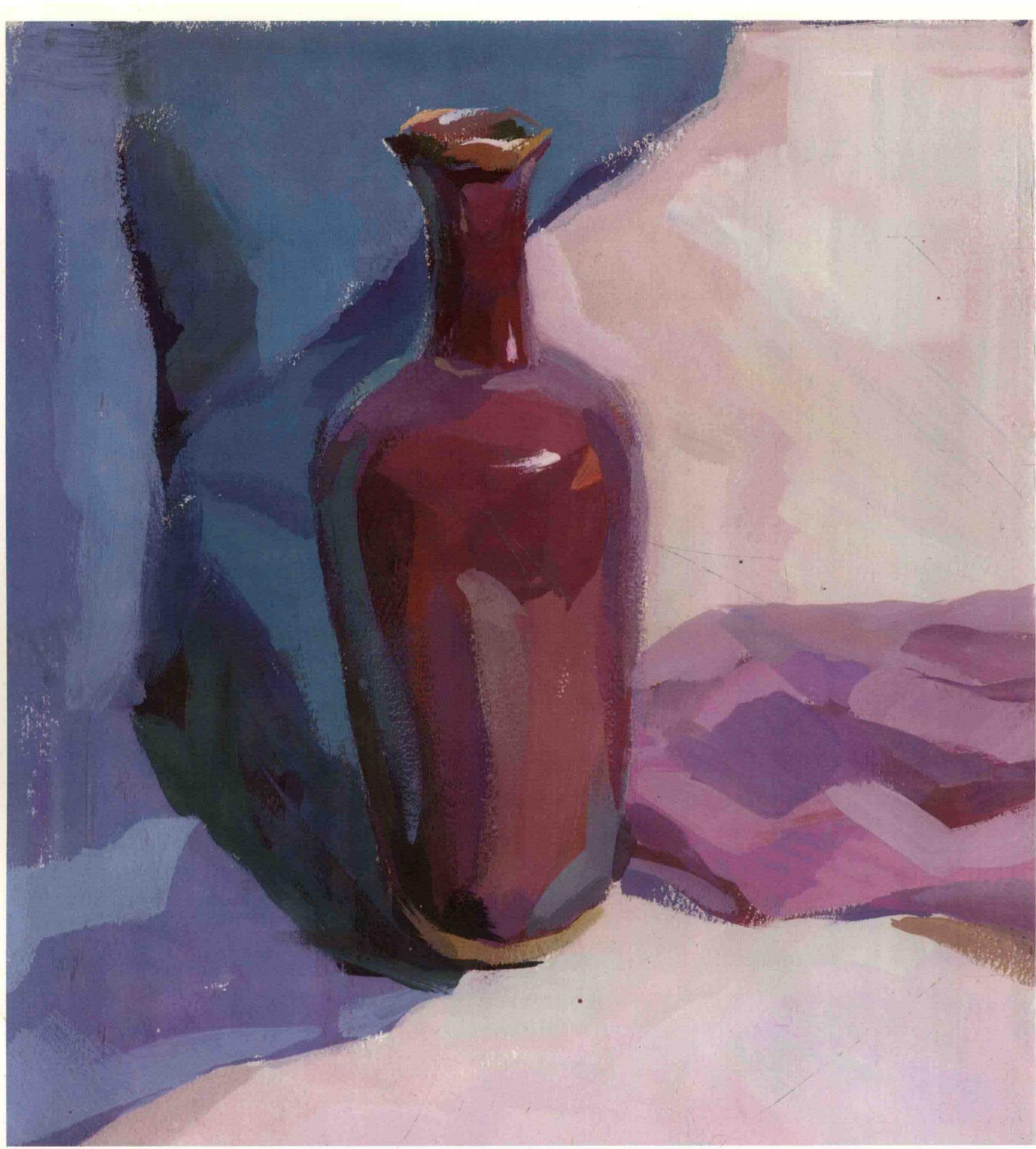




可乐瓶

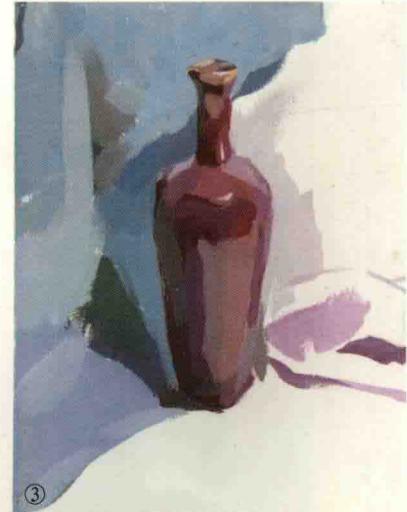
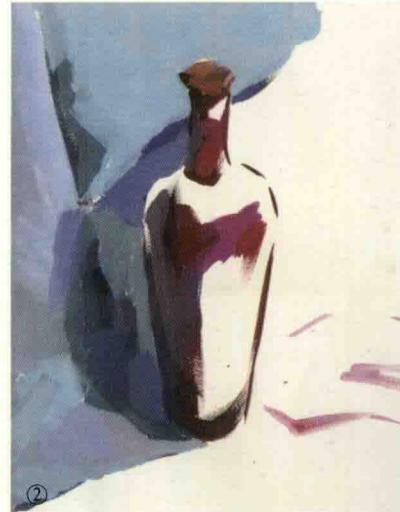
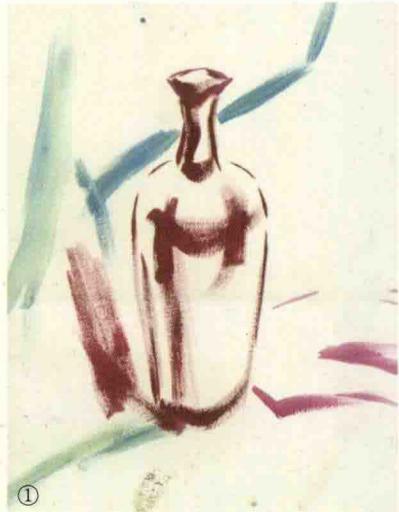
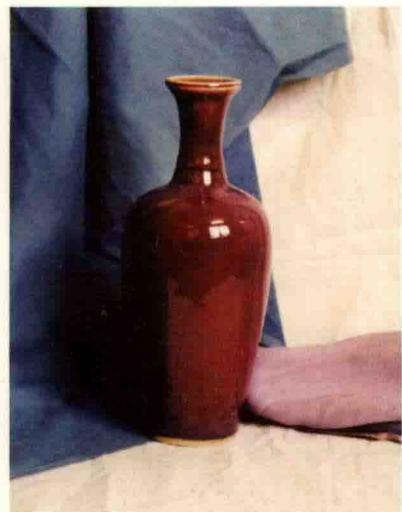
从暗部开始画起，接着画中间部分的色彩，一笔一笔地画到亮部。重点刻画瓶盖和瓶贴部分，这两个地方的色彩要有阶梯变化，几大块不同的红色要区分清楚，且瓶盖、瓶贴的外形要有弧度，这样容易画出立体感。

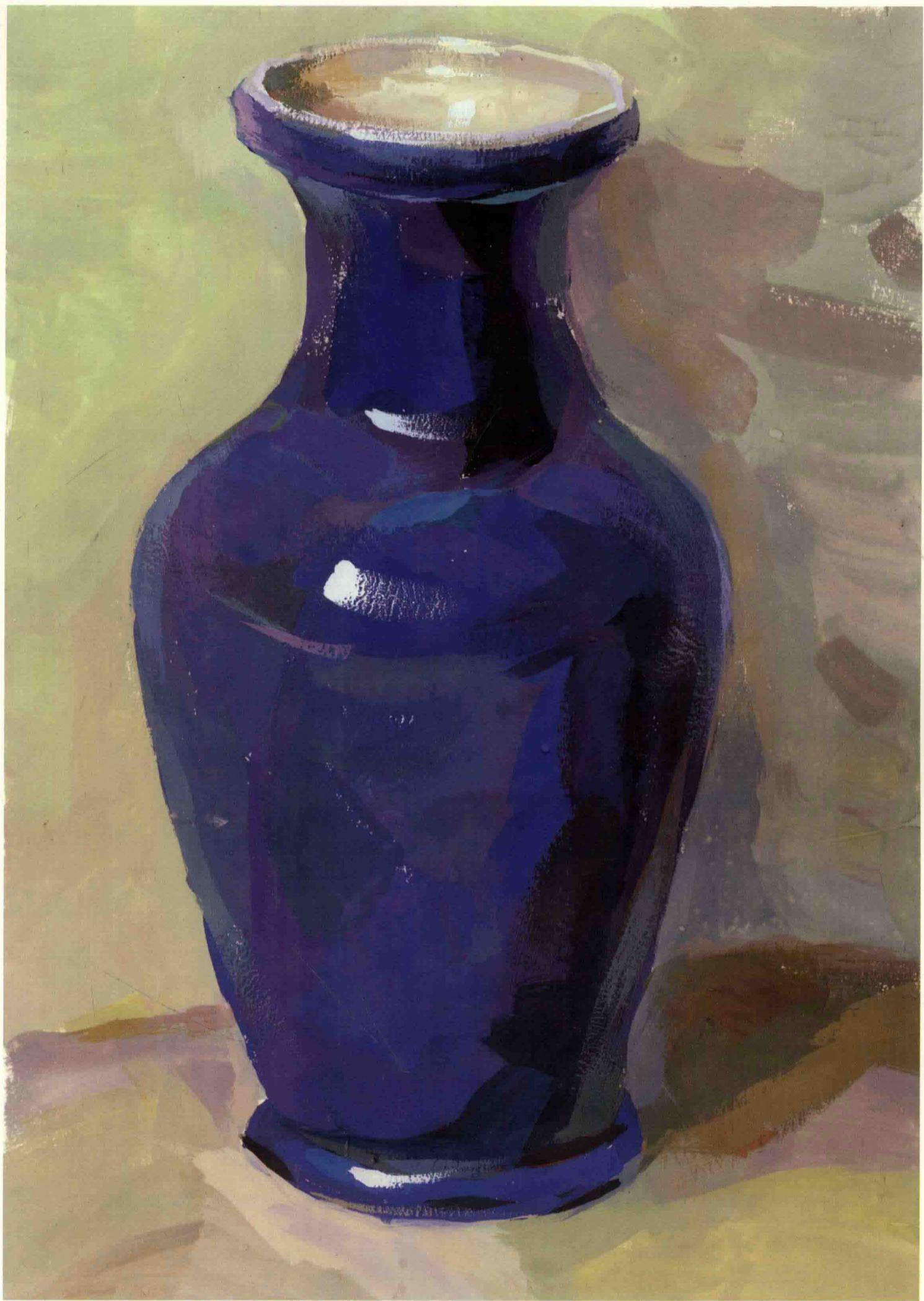




瓷瓶

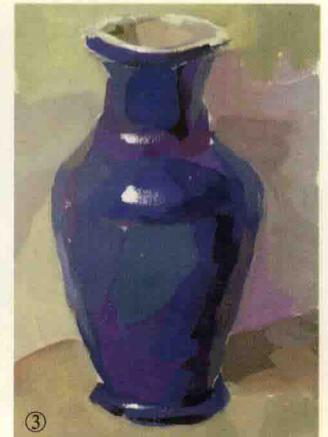
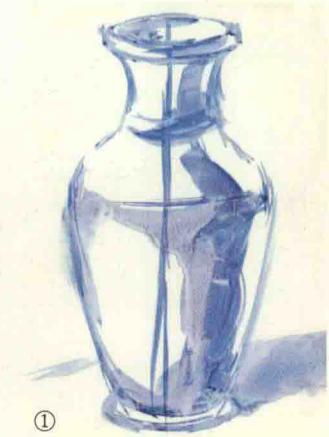
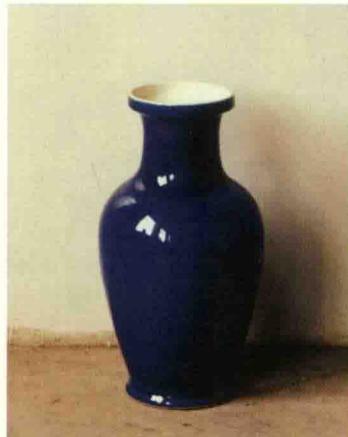
瓷瓶在一张画中往往充当主体物，塑造的好坏决定画面是否耐看。画瓷瓶时，形要画准，因为瓷瓶有着优美的曲线造型。

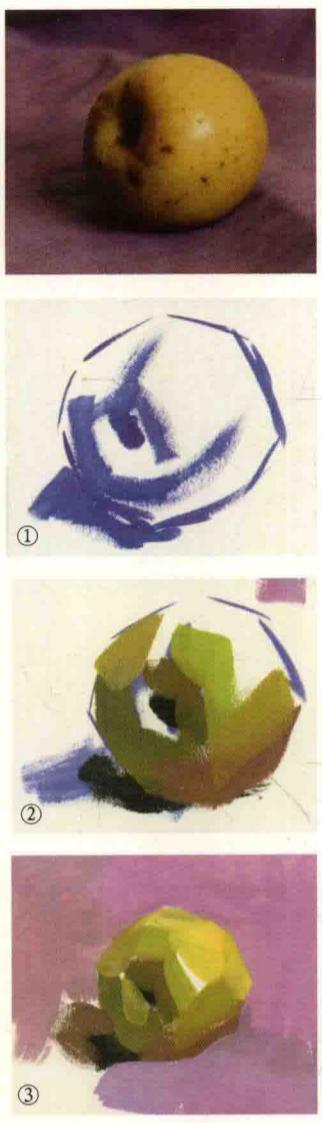
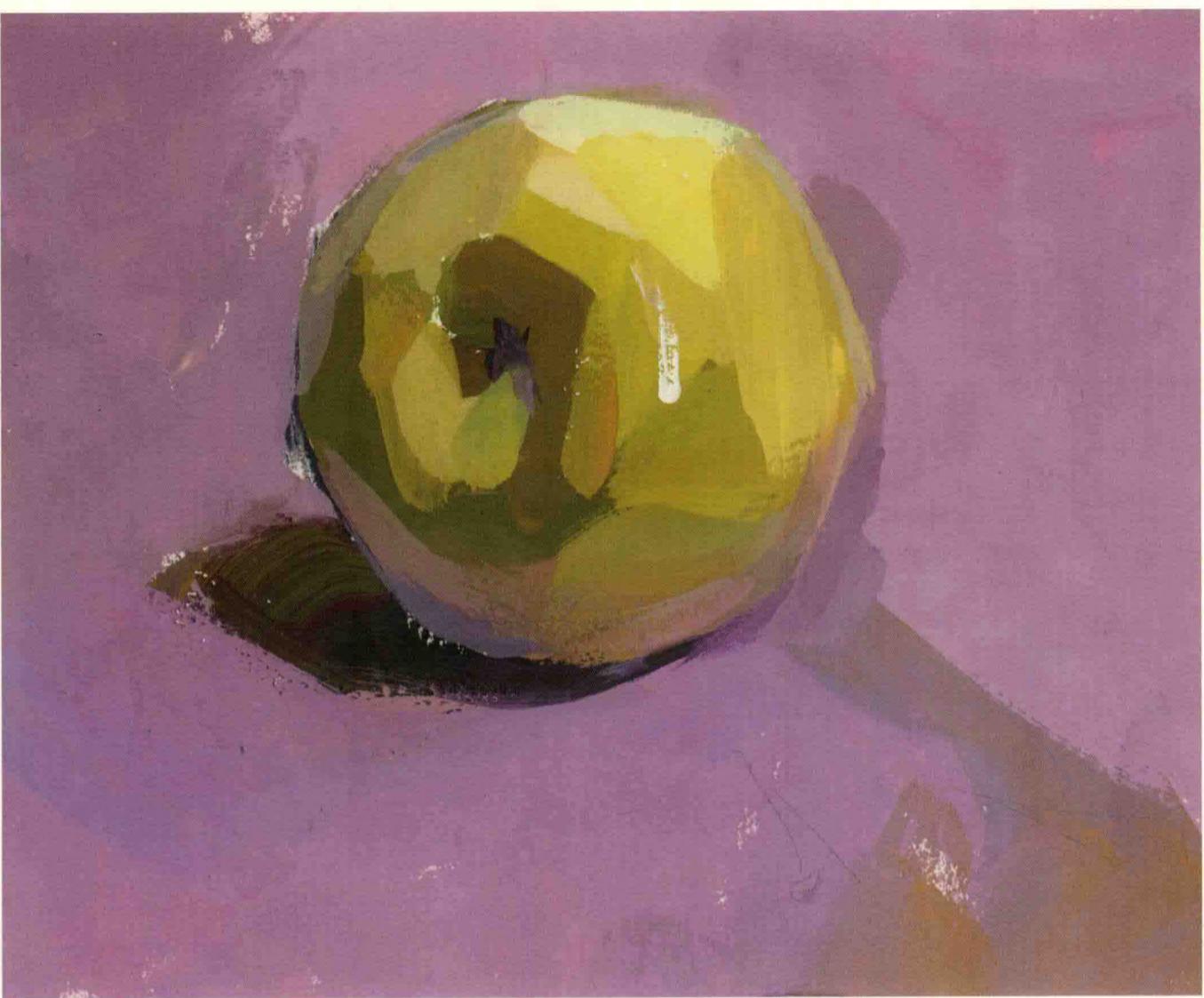




瓷瓶

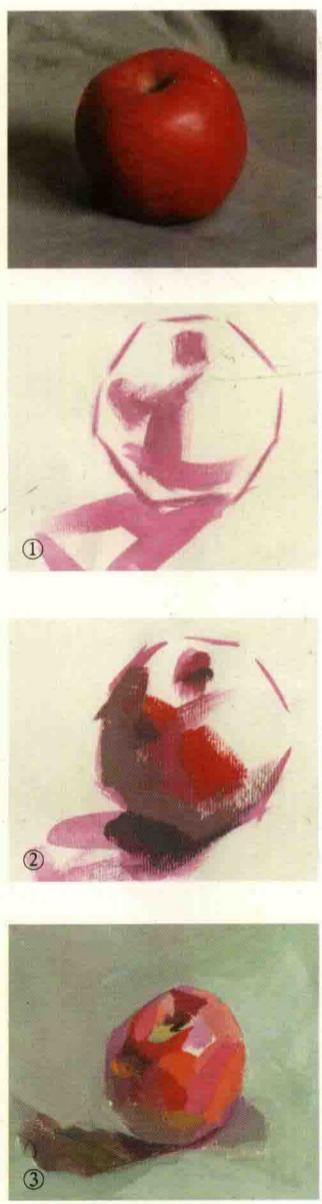
瓷瓶与陶罐的质感不同，画时要区别对待。瓷瓶的固有色色彩饱和，倾向性明确；瓷瓶比陶罐更易受光源及周围物体的影响，因此光源色、环境色较明显。





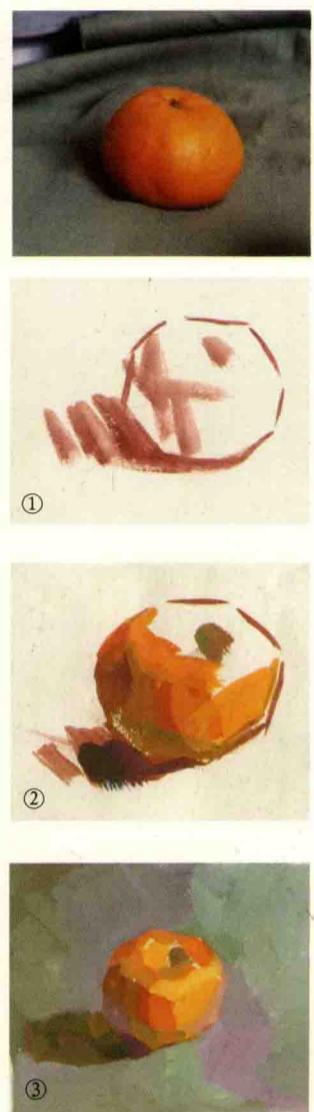
青苹果

注意青苹果的边缘要受环境色的影响。画时偏灰一些，这样便于画得立体感强。



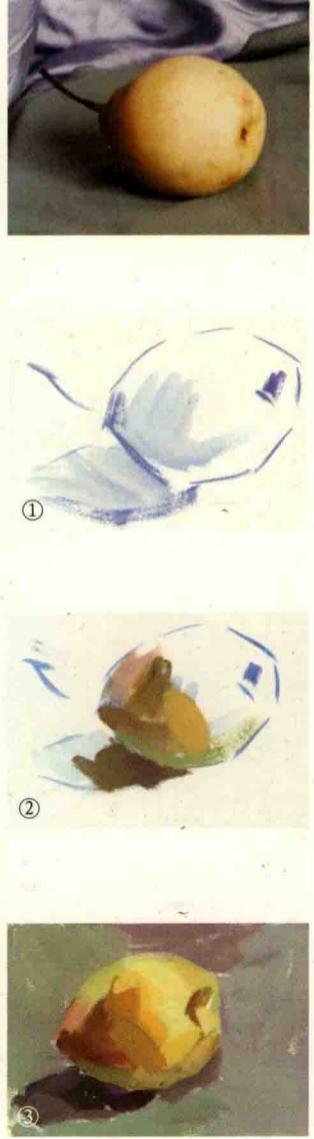
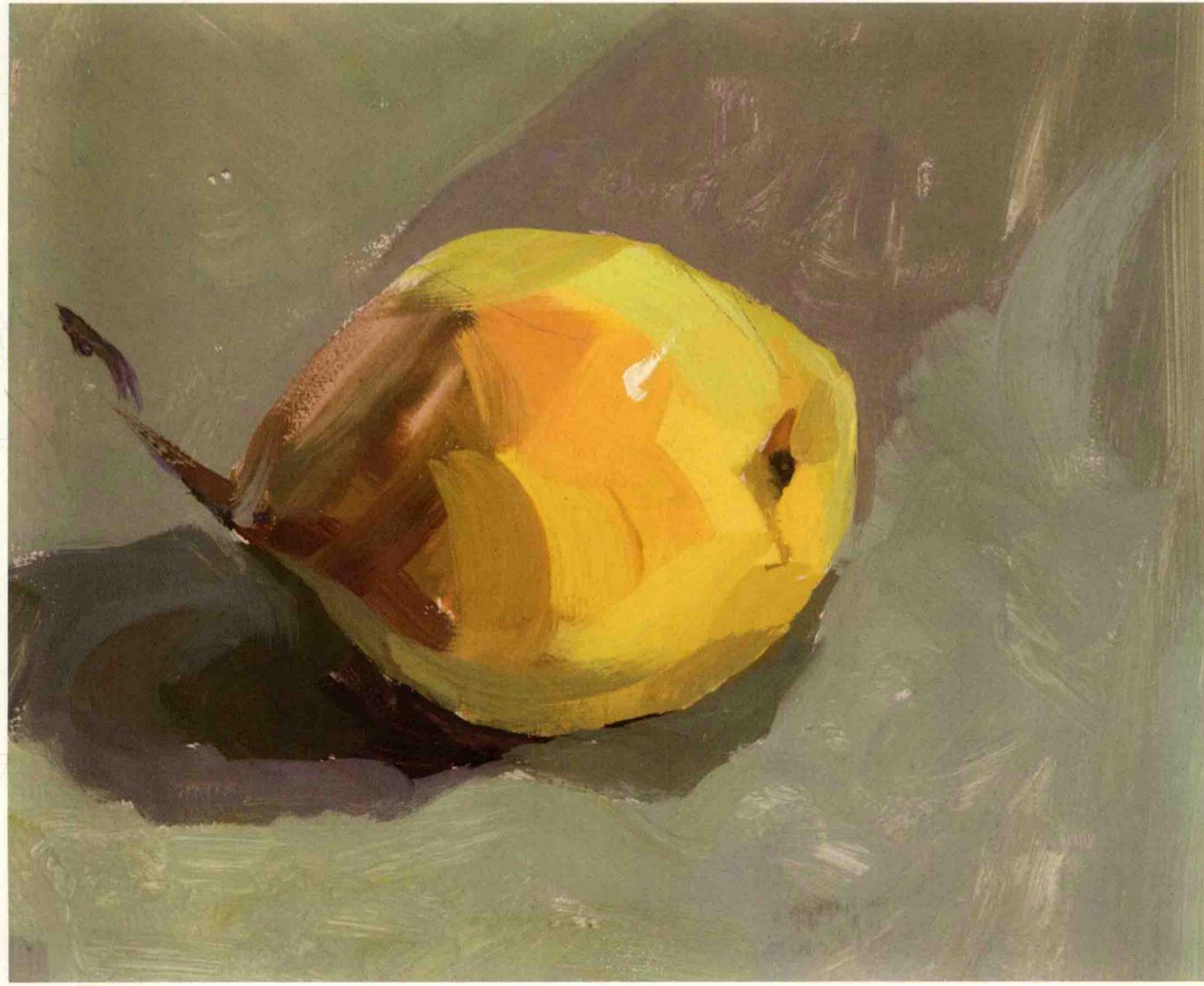
红苹果

画红苹果时，要注意画准固有色和亮部边缘的环境色。



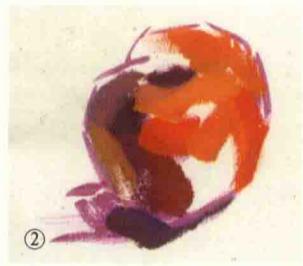
橘子

画橘子时，用笔保持一定的水分，更易表现橘子的质感。



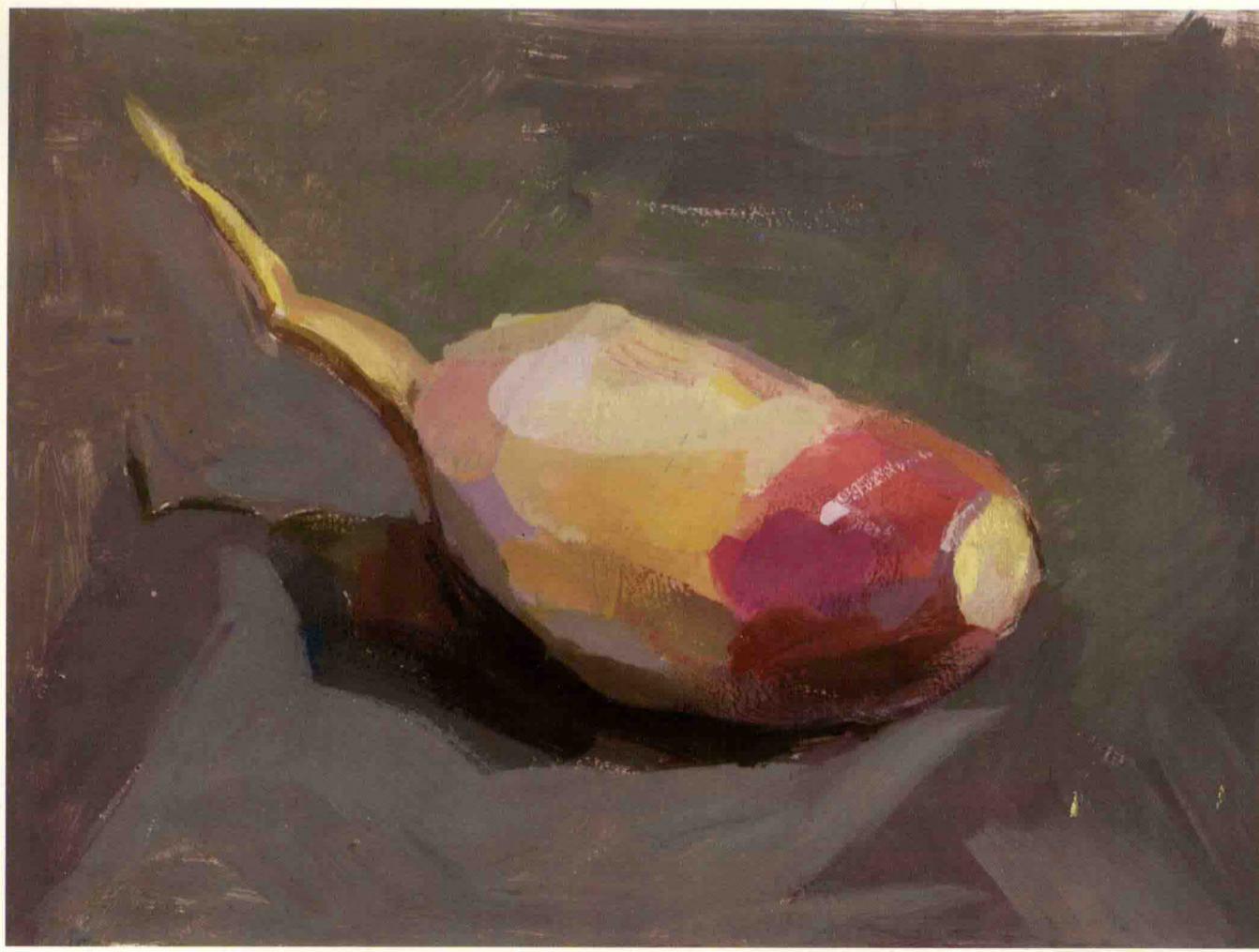
梨

可以画得比实物更鲜亮一些，有助于画面达到一种响亮的效果。



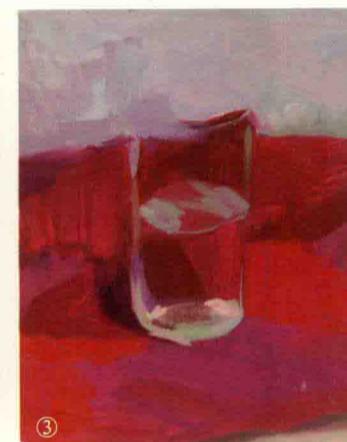
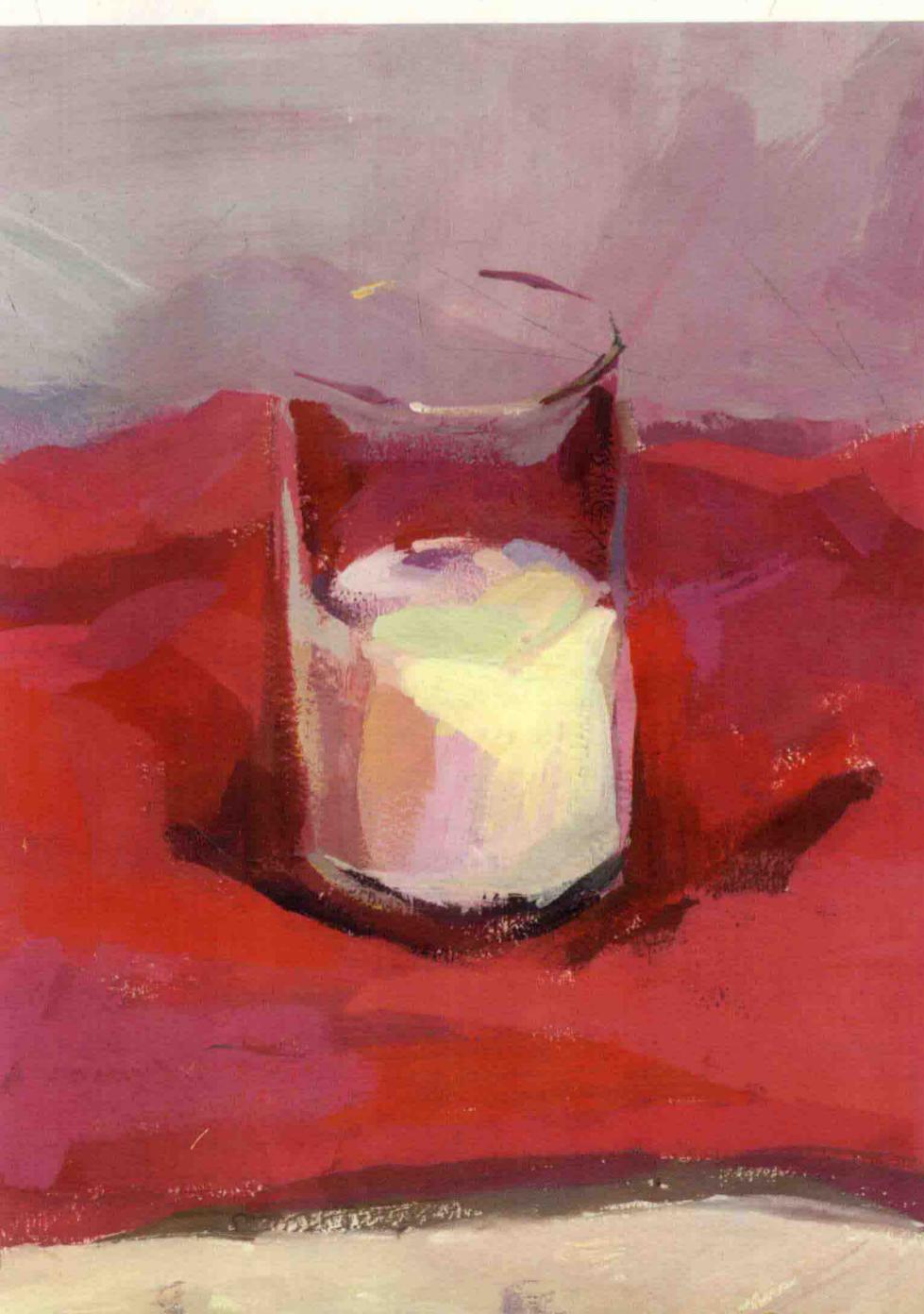
番茄

番茄的红色（固有色）都集中在中间部位，其余地方受环境色、光源色影响明显。



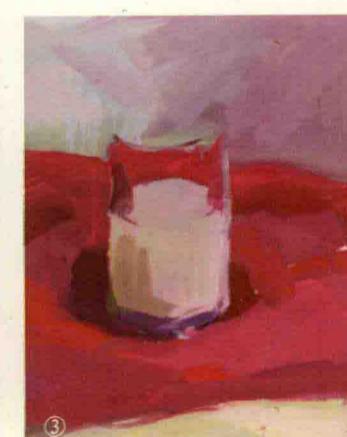
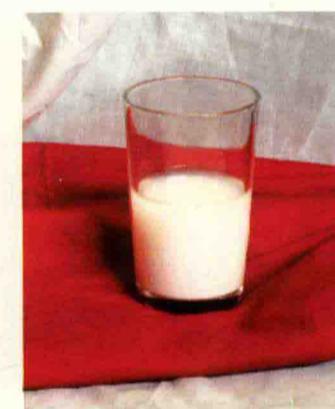
萝卜

画萝卜要有厚重感，尤其偏白的一头，容易画得薄，因此在白的一头边缘要画出丰富的色彩来。



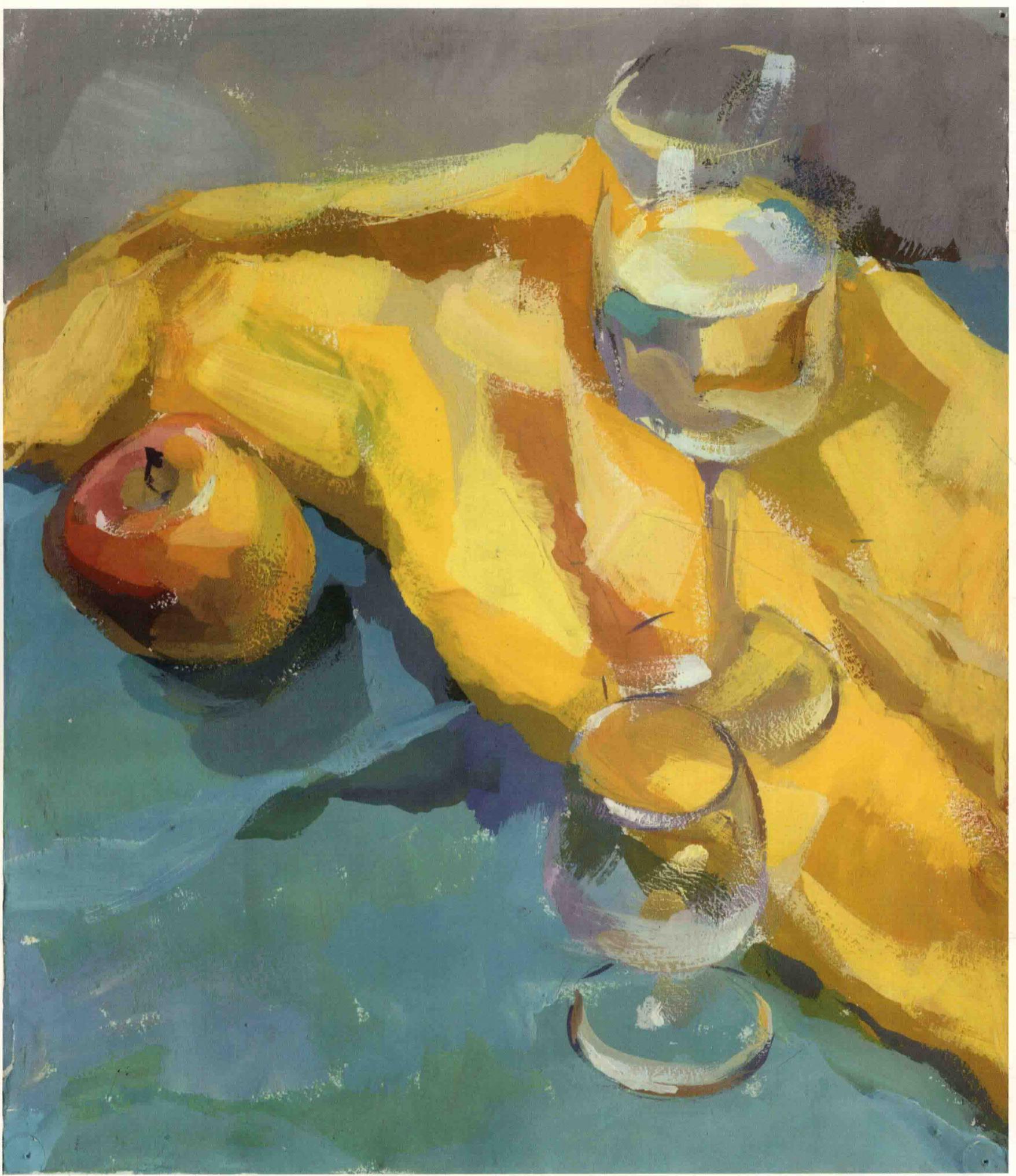
清水杯

将杯子放在整个背景中来观察，不要刻意去画出它的边缘线。为了表现杯子的透明感，一般来说，铺色时可忽略杯子的外形。



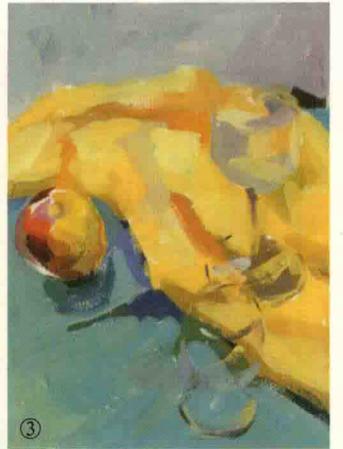
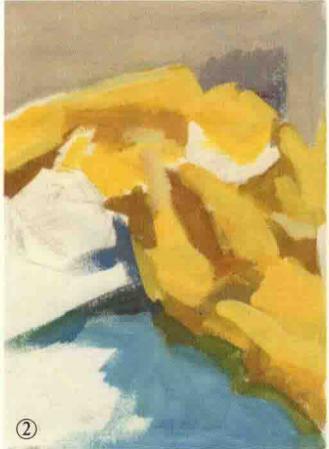
牛奶杯

铺色时，空出白色的部分，待铺完背景后，再画出白色部分的色彩关系，对杯子的杯口也只需“似连非连”地用色线画出即可。



简单的酒杯组合

画玻璃杯时，先用背景色把酒杯的轮廓位置覆盖掉，待铺完背景色后，用相应的颜色将杯子的外形似画非画、似连非连地轻松带出（如没有把握，可用铅笔在画好的背景前轻轻定形），最后点上高光，此时用笔切勿迟疑，要十分肯定。





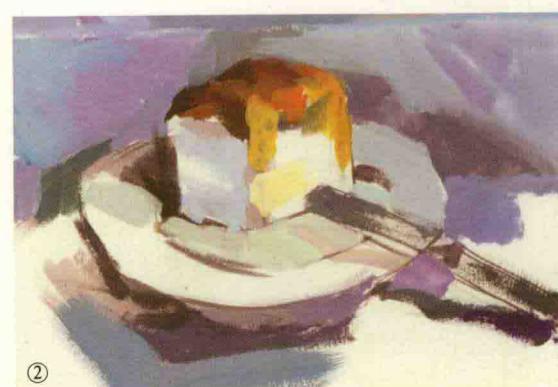
面包

面包松软的质感表现关键在于用笔要轻松，用色要明快。

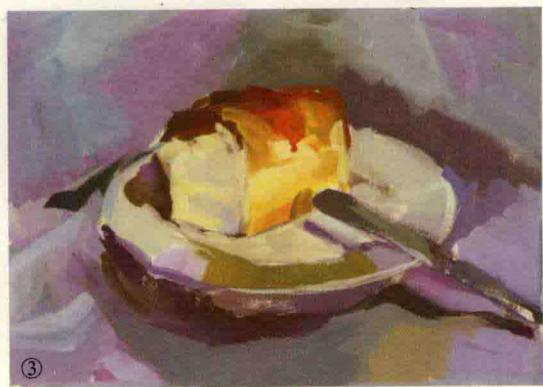
从面包的暗部开始铺色，要敢于用重色画面包的暗色（类似于土红色）部分；要画准确面包的固有色，不要调入白颜料，色彩要饱和；面包的亮部要根据对象，预先多留出空位，以免将面包画暗、画灰，亮部要少用白色，多用黄色等亮色，这样既提高了明度又增加了韵味；受环境色影响，面包的边缘要偏冷灰。此外，塑造时不要太强调面包的转折，否则容易画得像砖头。



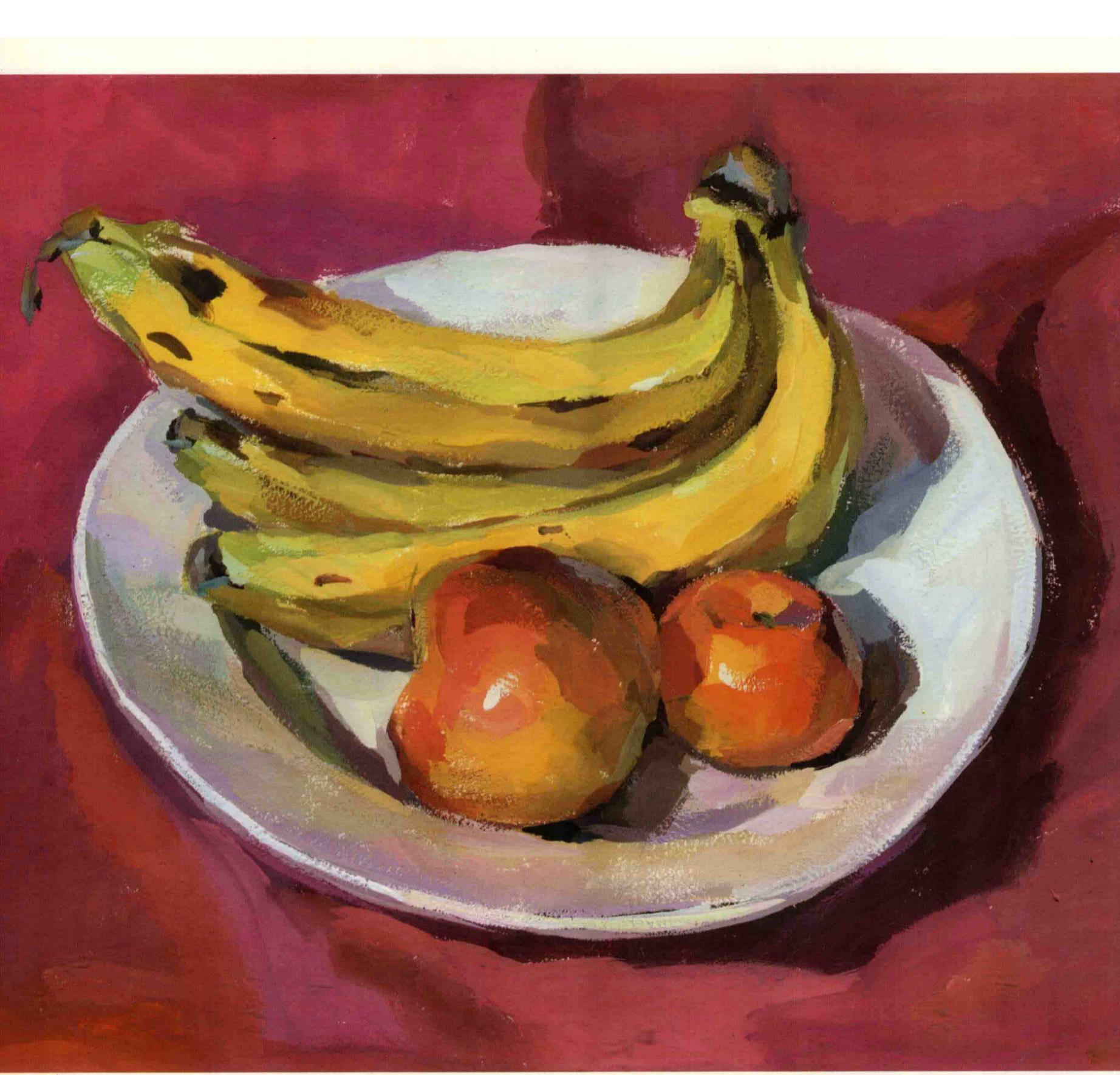
①



②

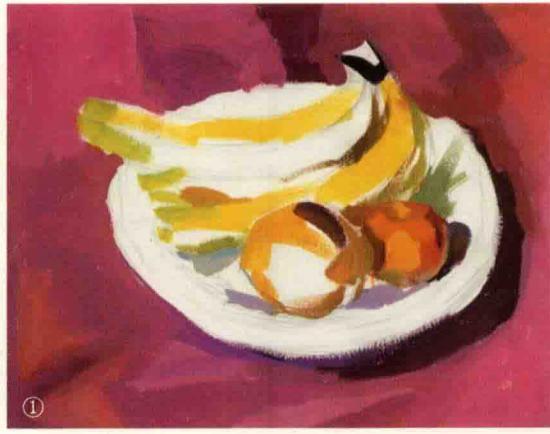
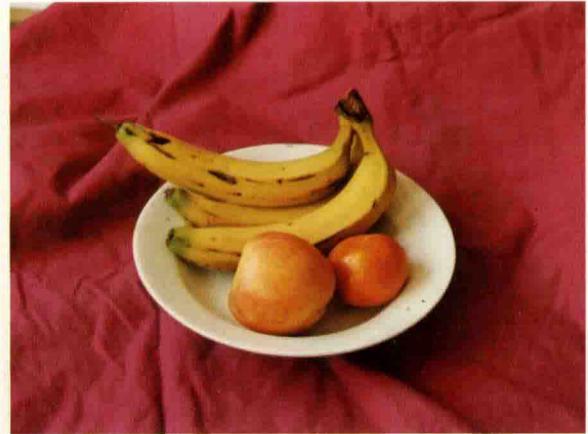


③



香蕉、水果

香蕉被认为是水果写生中较难画的内容之一。其实只要将香蕉的外形理解成方体，分清主次，不要一根一根地刻画，也不要泛泛用色，就容易画得立体。





鱼

鱼可分鱼头、鱼身、鱼尾三部分来画。鱼头要重点刻画，尤其是鱼眼部分。鱼身用笔触塑造（要有厚度）。鱼尾简单处理即可。

可以将鱼理解为一个长方形的体块，通过对整体色调、明度的概括处理，力求表现出鱼的几个空间方位上的色彩冷暖推移，进而表现出鱼的立体感。

