

快速提高训练法

色彩静物

湖北长江出版集团

湖北美术出版社

蒙克 编著

备考特训系列丛书 BEIKAOTEXUNXILIECONGSHU



快速提高训练法 色彩静物

湖北长江出版集团

湖北美术出版社

蒙克 编著

备考特训系列丛书 BEIKAOTEXUNXILIECONGSHU

目录



02 基础技法

- 02 一张静物色彩的基本元素
- 02 高考静物色彩3小时时间安排
- 03 高考静物素材
- 04 空间与衬布
- 05 衬布
- 06 水果
- 08 陶瓷
- 10 玻璃器皿
- 12 不锈钢器皿
- 14 蔬菜
- 15 花卉
- 16 杂物
- 20 考试常见的构图

21 写生步骤

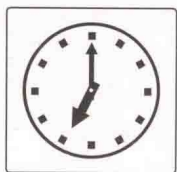
- 21 步骤图-1
- 23 步骤图-2

25 作品欣赏



40 特别训练

- 40 三天特别训练时间安排

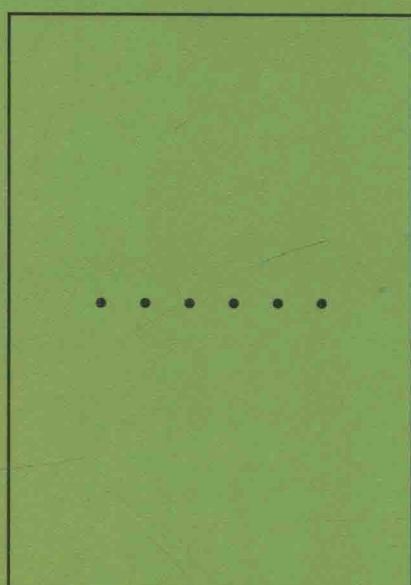
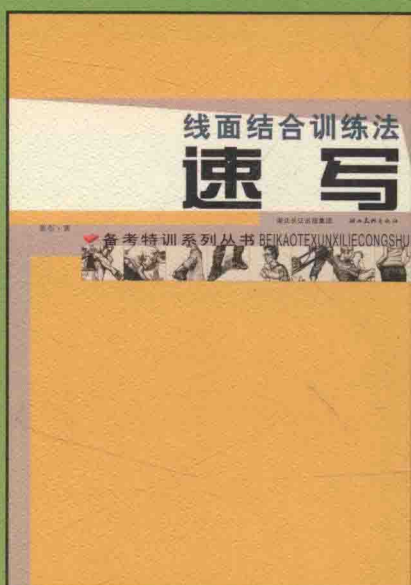
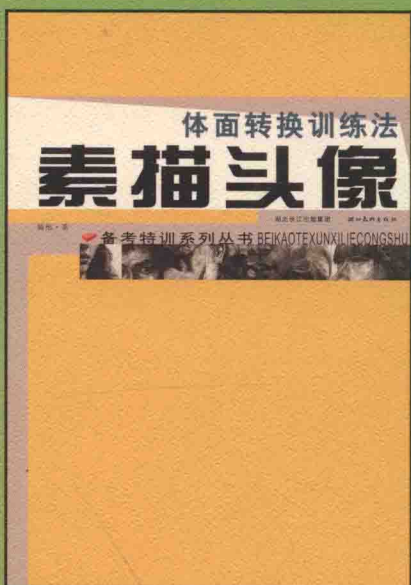
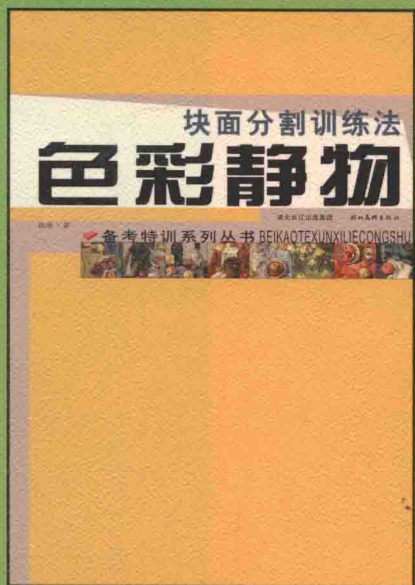
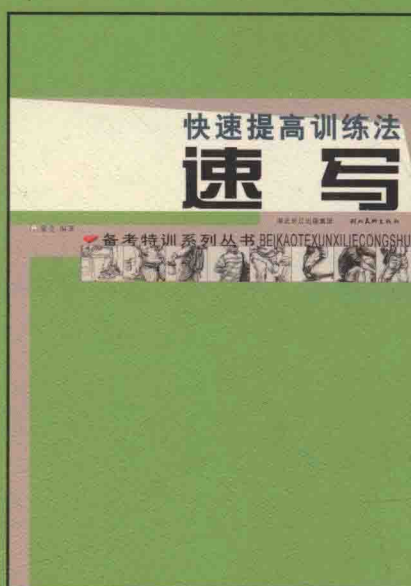
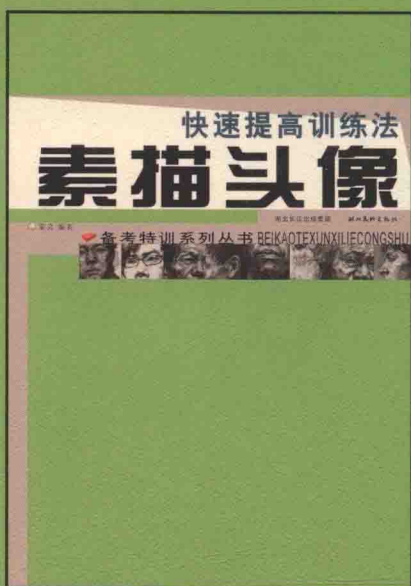


江苏工业学院图书馆
藏书章



备考特训系列丛书

BEIKAOTEXUNXILIECONGSHU



责任编辑/吴开 戴建国
装帧设计/余清波
技术编辑/李国新

图书在版编目(CIP)数据

快速提高训练法.色彩静物/蒙克编著.
—武汉:湖北美术出版社,2008.9
(备考特训系列丛书)
ISBN 978-7-5394-2384-5
I.快...
II.蒙...
III.水粉画:静物画—技法(美术)—高等学校—入学考试—自学参考资料
IV.J21
中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第133050号

色彩静物·快速提高训练法

◎蒙克 编著

出版发行:湖北美术出版社
地址:武汉市洪山区雄楚大街268号
电话:(027) 87679522(发行) 87678519 (编辑)
传真:(027) 87679523
邮政编码:430070
制作:深圳雅佳彩制版有限公司
印刷:武汉安捷印刷有限公司
开本:787mm×1092mm 1/8
印张:5
印数:4001—7000册
版次:2008年9月第1版
2008年12月第二次印刷
定价:35.00元

ISBN 978-7-5394-2384-5



9 787539 423845 >

快速提高训练法 色彩静物

湖北长江出版集团

湖北美术出版社

蒙克 编著

备考特训系列丛书 BEIKAOTEXUNXILIECONGSHU

目录



02 基础技法

- 02 一张静物色彩的基本元素
- 02 高考静物色彩3小时时间安排
- 03 高考静物素材
- 04 空间与衬布
- 05 衬布
- 06 水果
- 08 陶瓷
- 10 玻璃器皿
- 12 不锈钢器皿
- 14 蔬菜
- 15 花卉
- 16 杂物
- 20 考试常见的构图

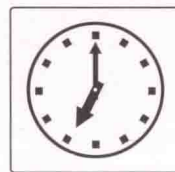


21 写生步骤

- 21 步骤图-1
- 23 步骤图-2



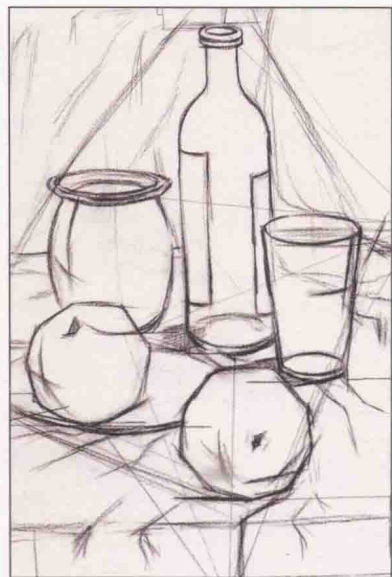
25 作品欣赏



40 特别训练

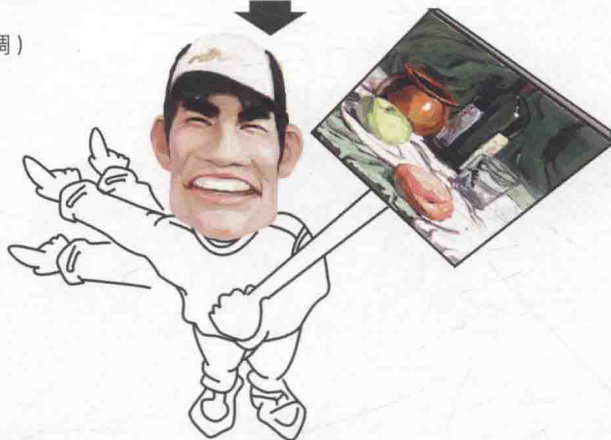
- 40 三天特别训练时间安排

一张静物色彩的基本元素



摆放好物体的位置(构图)

统一物体之间色彩关系(色调)



完整画面

高考静物色彩 3 小时时间安排



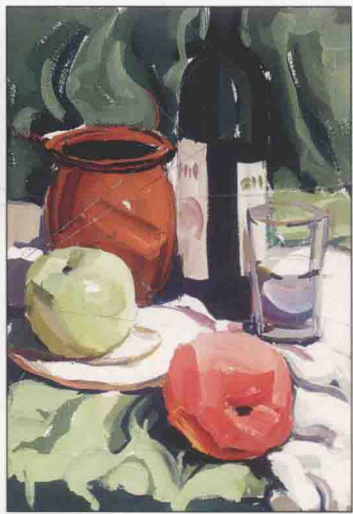
30 分钟



30 分钟



90 分钟



30 分钟

构图。构图饱满(顶天留地, 靠左靠右), 有层次感, 左右均衡, 疏密有致。主体物大小、位置合适。

素描稿(打形): 造型严谨, 透视正确, 宁方勿圆, 物体的塑造要有张力。

铺大关系。必须压重物体暗面颜色, 先画上投影(普蓝加深红)。

铺大色块先从背景立面铺起, 然后铺平面色块, 平面也要从后往前根据光线强弱有所变化(注意: 立面一定要重下去, 接近光源的地方一定要亮起来), 达到物体与衬布对比强烈的画面效果。

深入刻画。可根据各人的不同习惯分为两种方式。

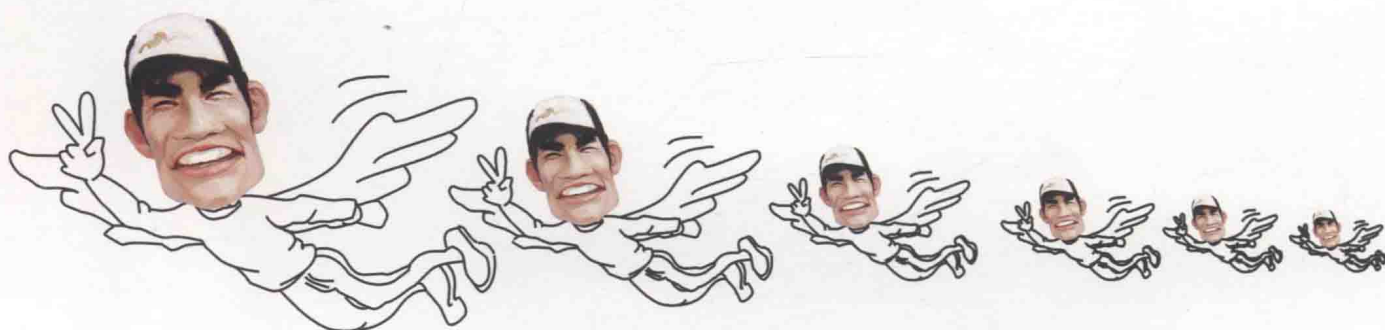
(1) 从单个物体的明暗交界线开始, 从暗部逐渐到亮部, 直至点高光, 塑造完整。

(2) 从每个物体的最纯、最亮的部位开始刻画, 保证物体的纯度、亮度, 直至暗部刻画完毕。

物体与衬布大色块塑造完毕后, 再调整物体及衬布的外形、反光、体积、明暗、冷暖等。

调整大关系。调整画面, 后面的物体减弱对比(明暗和纯度对比), 前面的物体加强对比(明暗和纯度对比)。检查一下投影、高光、边缘线。

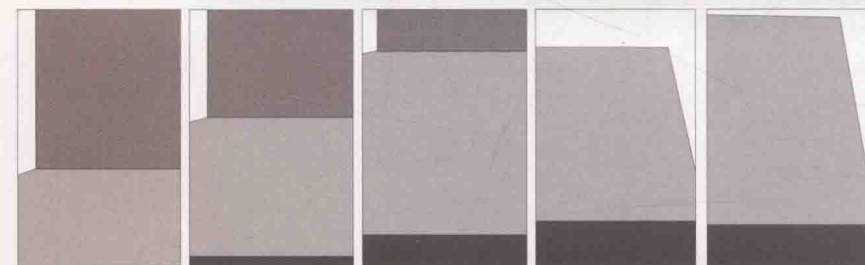
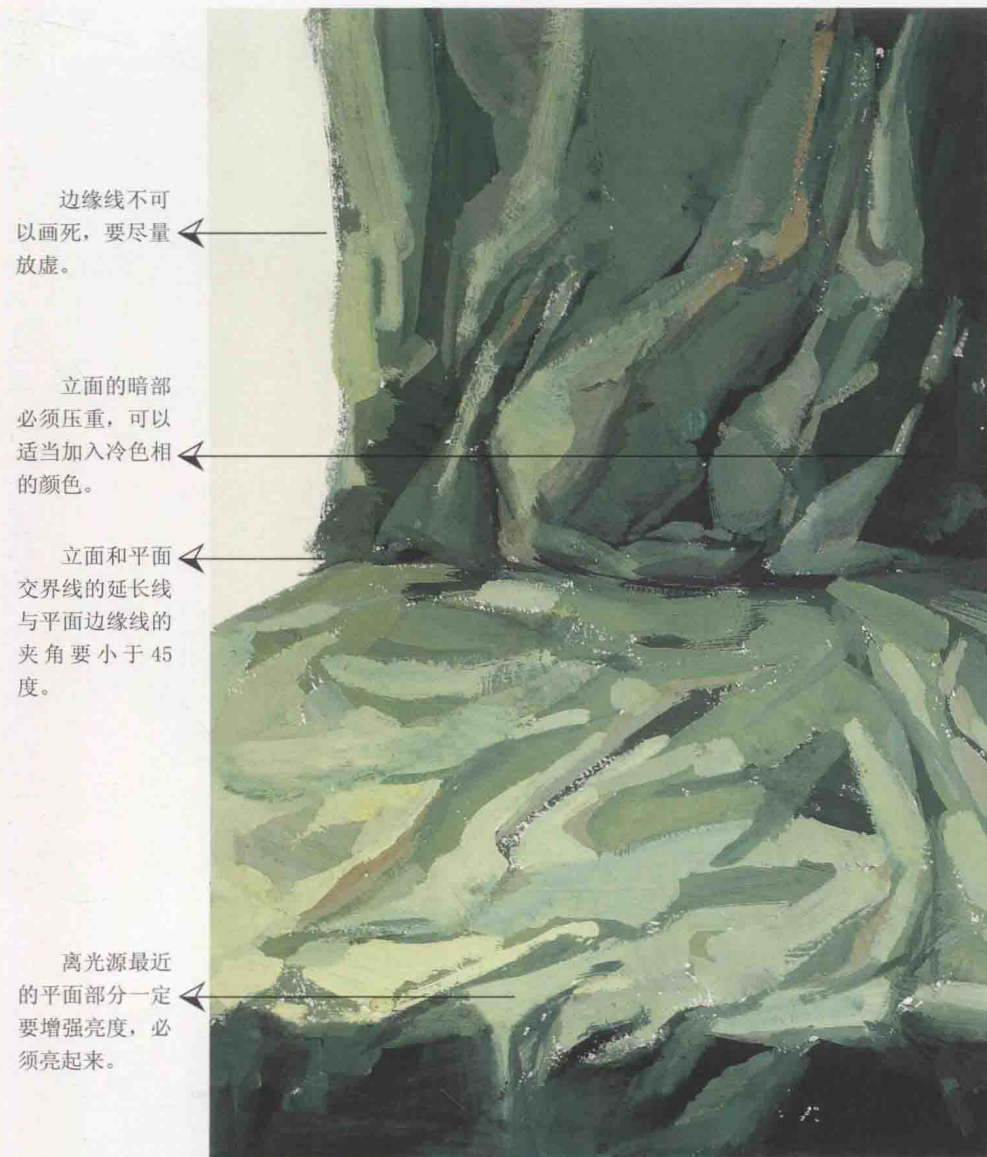
我考上大学了



高考静物素材



空间与衬布



水平线的高低决定了空间的大小。

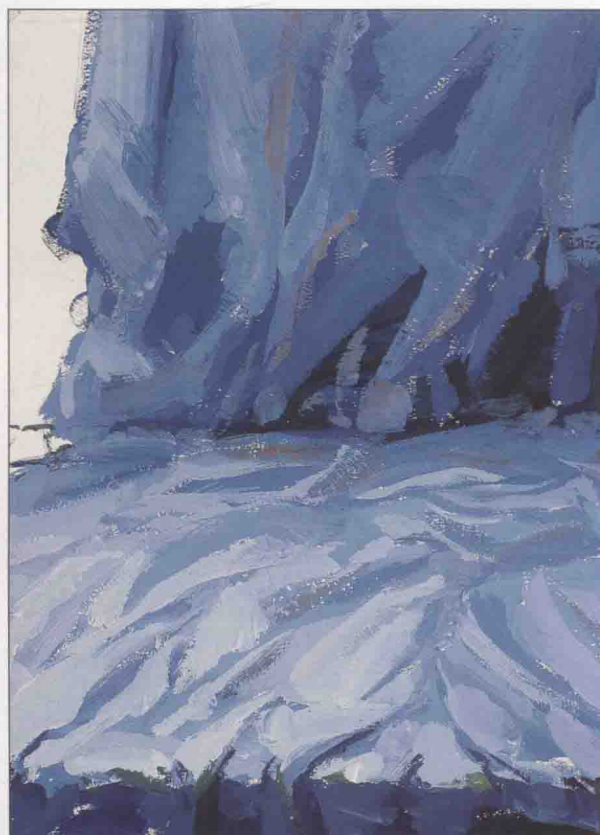
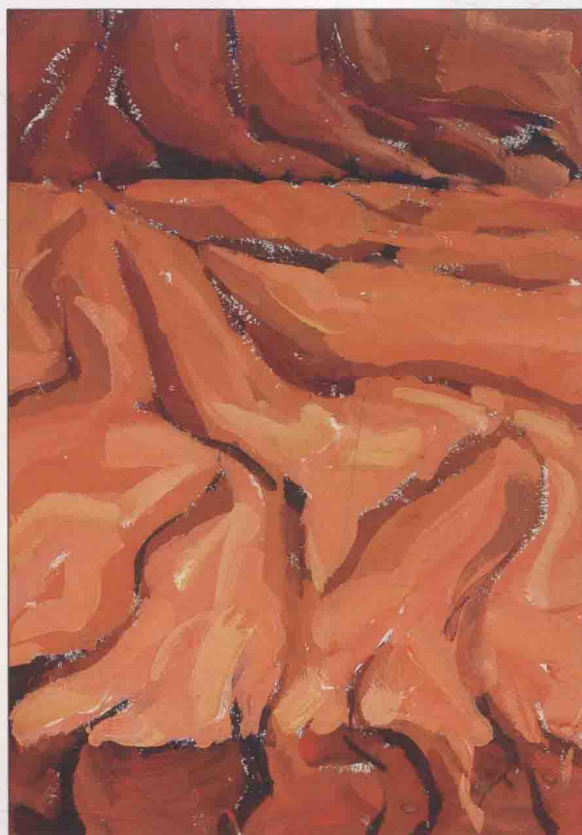
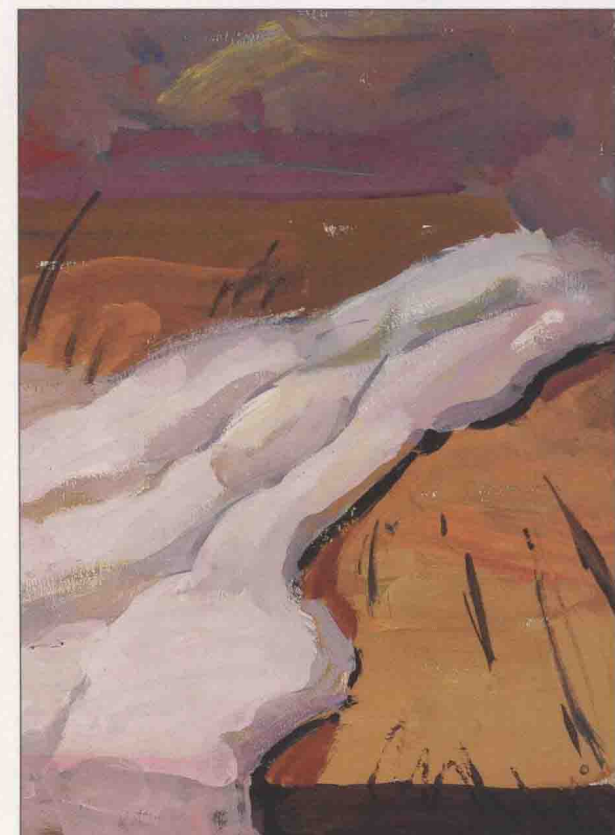


画面必须统一光源（只有一个主光源）

背景（灰面）

桌面（亮面）

立面（暗面）



空间是基础课程学习要重点解决的问题之一。

对于空间，有些人认为很复杂，要想在二维空间里面表现出三维的视觉效果听起来是比较困难，但只要有了正确的方法，再难的问题都会迎刃而解。

归纳起来无非几个度：明度、纯度、对比度。这几个度在色彩学习上非常重要，尤其是在空间的塑造上。无论我们面对的是怎样的一个空间，只要记住衬布和衬布、衬布和桌面、桌面和空间色之间这三个度的对比并且熟练地运用好，那空间的问题就自然能够解决。

前实后虚，主要侧重的是对比，很多考生只注意了近景物体和远景物体的对比，衬布环境的对比就经常被忽视，而这也是不能画好空间的一个原因。在处理衬布和空间色的空间时，可以主观地把近处的衬布或者空间色的明度、纯度提高，明暗的对比加强，而后面的衬布则相对地减弱这三个度，做好这些基本上空间就会出来。还可以根据具体的空间大小和自己画面的需要主观地加强和减弱明度、纯度、对比度。

此外，在、画中还有几个因素能够决定空间：一个是大小。“近大远小”是我们开始学画时候就讲的，在物体处理上大家还记得，但是在处理衬布和空间可能就忘记了。简单地讲无非是近处的布褶大、远处的布褶小；另外一个疏密。举例来说，晚上的路灯，越远的路灯间距会越小，近处的会越大，所以作画时，应将近处的物体和布褶的疏密减弱，远处的疏密加强。

将这几空间处理方法合理运用，你会发现原来空间处理是如此地有趣。

衬布



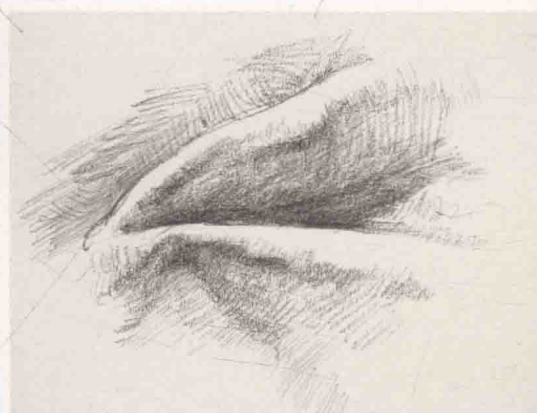
根据衬布的起伏状态可以将它分为两类：一种是起伏明显的，叫做布褶；另一种则是起伏较弱的，叫做布纹。

衬布有两种作用：

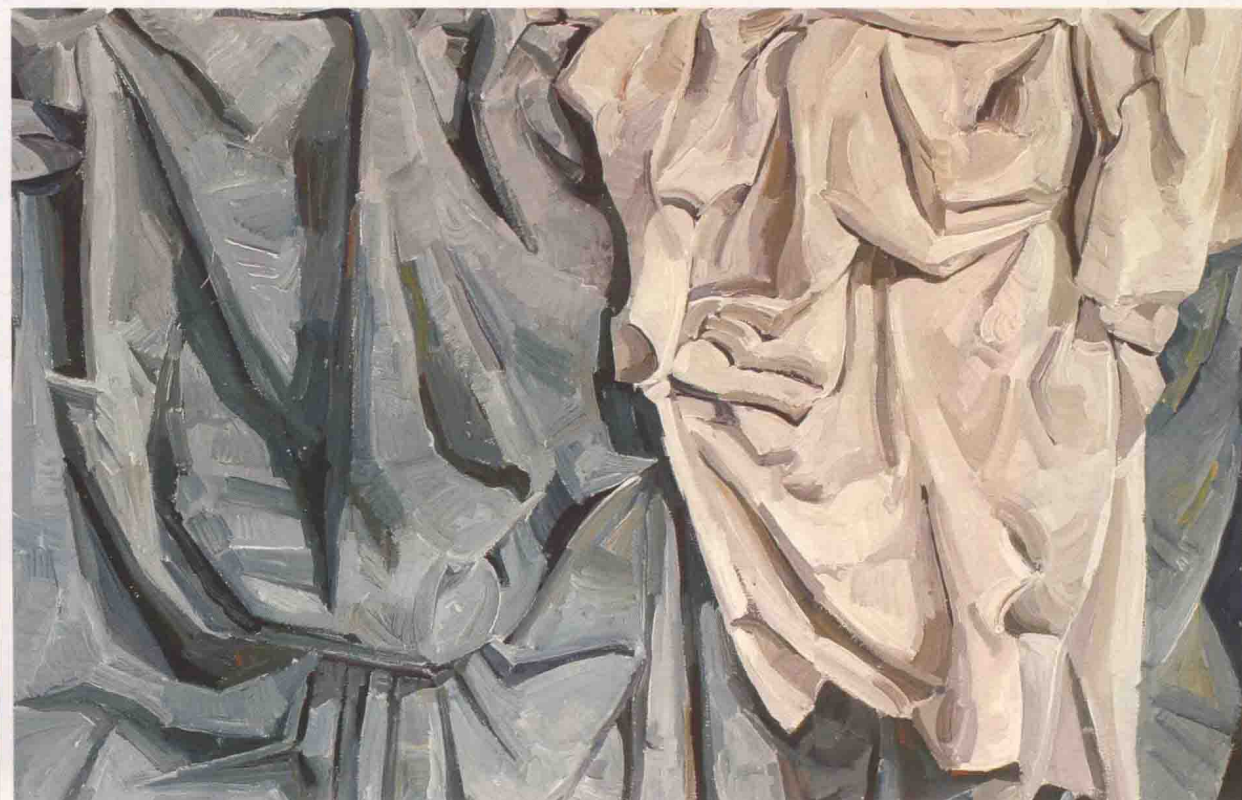
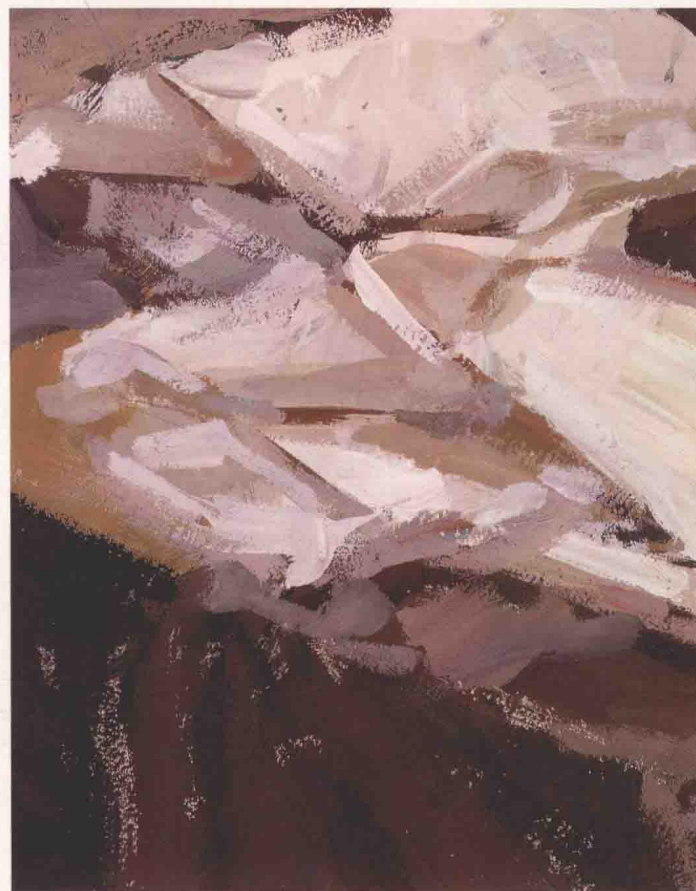
- ①表现画面的前后或者上下转折的空间关系。
- ②衬托画面的物体，为它们建立起联系。



在处理起伏较弱的布纹时，构图的方法和处理布褶的方式是一样的，区别只是较弱的体积和微弱的衬布起伏。这就需要减弱布纹的明暗关系和体积关系，增加灰面的面积。



在处理这样两种衬布时就要有相应的措施和方法。起伏明显的衬布体积是比较大的，可以将每一条布褶当作一个有光有体的实物来处理。要将布褶的亮部、暗部、投影等完整地来表现；但每一条布褶的处理不能过于孤立，否则整幅画像是布满了一条条的大虫子，在构图时就要考虑到布褶之间的分布和疏密联系，然后在画时要考虑到环境的影响与联系。在处理布褶本身时切忌死板的处理边缘线和投影与暗部的交界线。



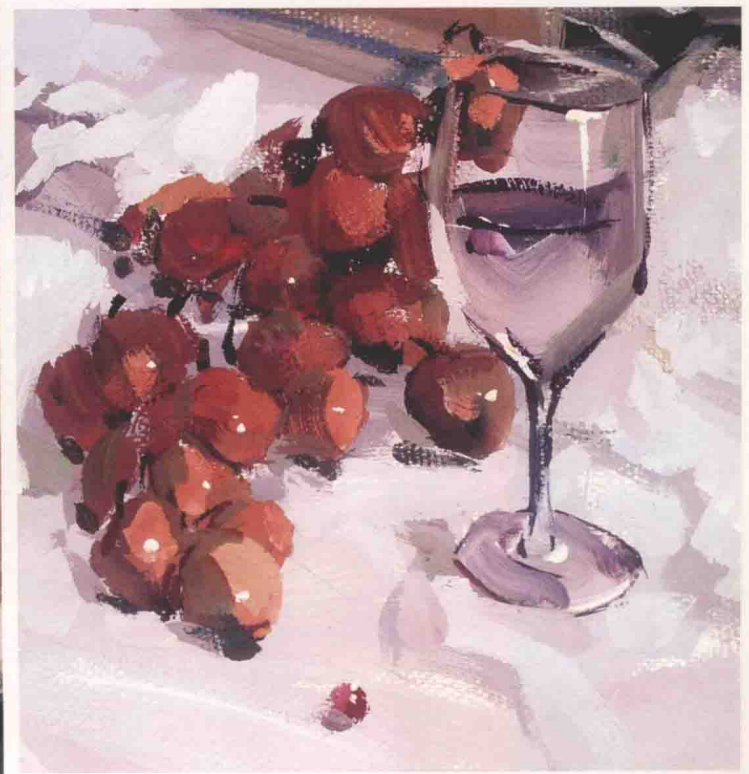
水果

水果在考场上出现的几率是百分之八十。

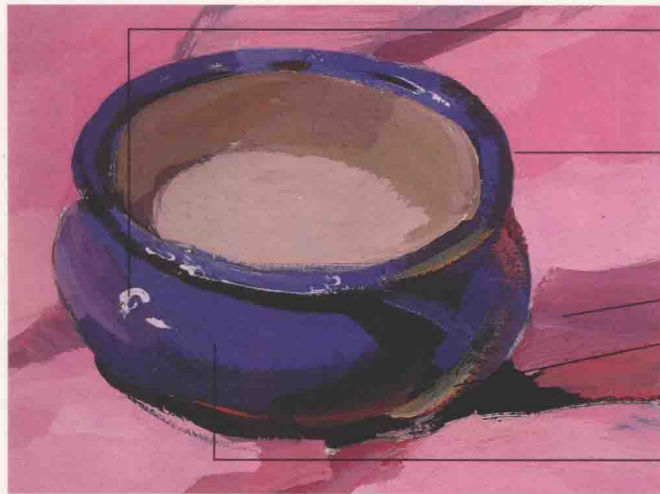
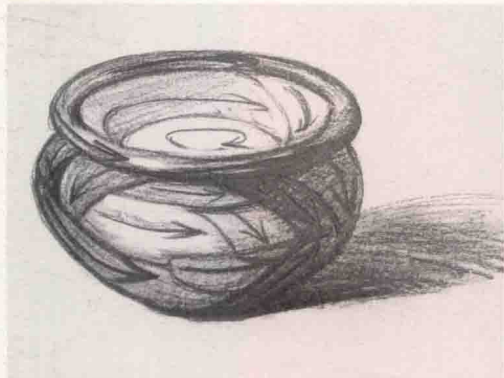


- 1. 高光：小而精致，加一点蓝边。
- 2. 受光（亮）：白加柠檬黄加淡黄。
- 3. 转折面：压重，中黄加浅绿加赭石。
- 4. 暗部：压重，中黄加橄榄绿加红。
- 5. 反光：钴蓝、紫或淡绿。
- 6. 投影：普蓝加深红。

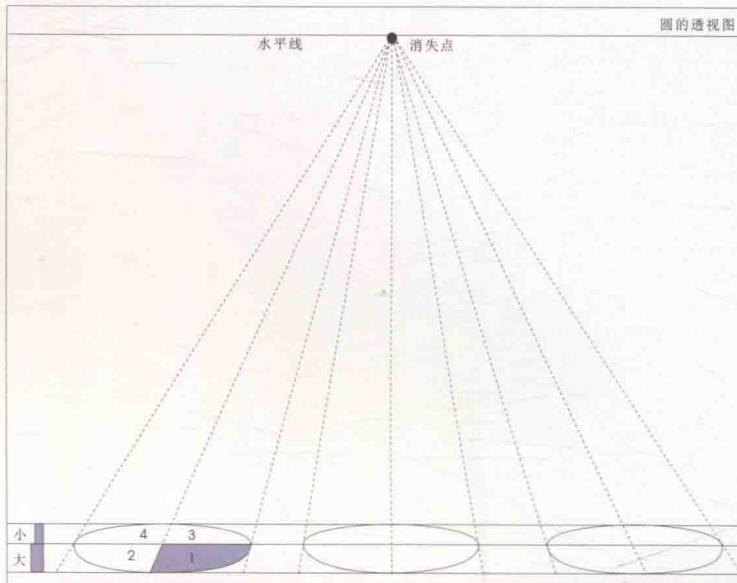
画水果的主要目的：一是构图的训练。试想如果没有水果蔬菜等的补充，画面是很呆板也很难构好图的，这就要根据画面的疏密和对比添加或者减少水果，安排摆放的位置；二是水果质感的训练。水果是比较透亮水灵的质感，用漂亮而不单调的颜色去塑造一个水果，是需要一定技巧的，同时还要把握素描关系、体积和空间，而这点是很多考生的弱点。如果我们用一张素描的水果来画色彩，按照它的三大面来上颜色，就会比较容易出现素描关系。另外一个难点就是苹果窝，我们可以把苹果当作圆来画，在笔触运用上也可按照圆的结构去摆；把苹果窝当作一个起伏来画，如瓶口、罐口等。



陶瓷



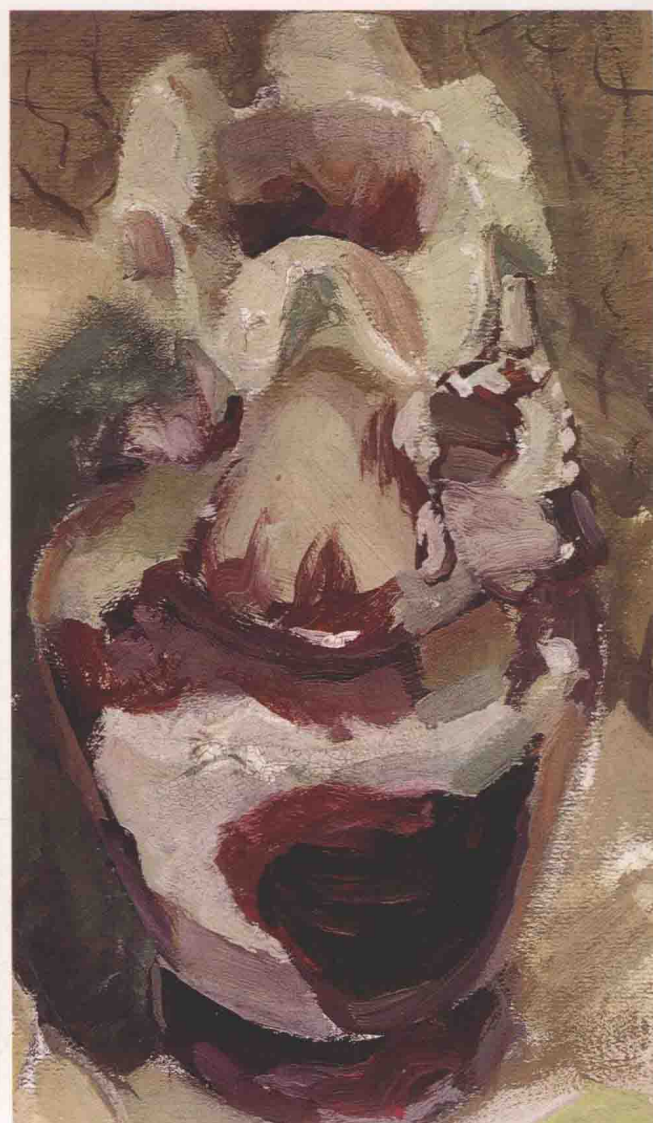
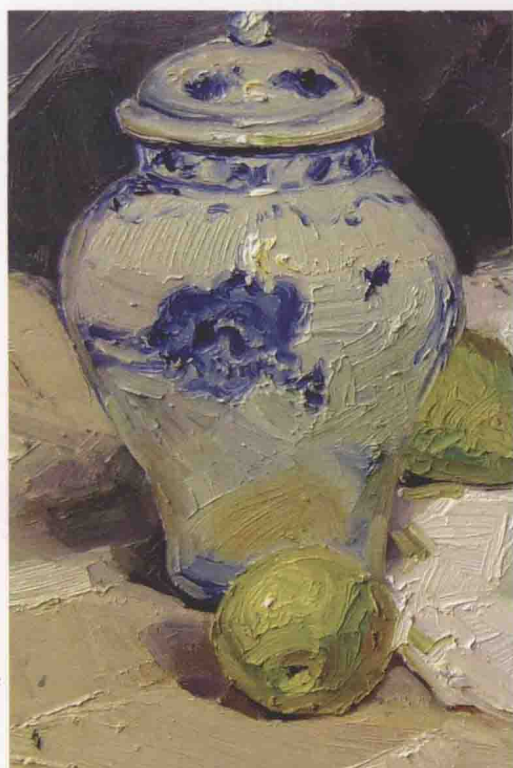
1. 高光
高光小而精致，形随物体凸起的地方变化。颜色为白加蓝紫。
2. 边缘线必须严谨。
3. 投影色彩较重，普蓝加深红。
4. 反光
反光特别强烈，形状为周围物体扭曲了的形状，颜色为旁边衬布物体的颜色（稍偏灰）。
5. 用笔饱和一些，不宜太干。



亮面受光源影响最强烈。盘子的厚度要画得比实际夸张一些，以表现出盘子的厚重感。花纹随着形体走，注意亮部和暗部的色彩变化，要轻松处理高光（用白色加一点点蓝色）。

注意：白色盘子的固有色虽然是白色，但不可直接用纯白画，因为它受环境色的影响。注意盘子的结构变化，盘子与平面接触部位的投影颜色必须要最重（普蓝+深红），以表现出物体的重量感和空间感。





瓷器表面比较光滑，反光较强烈。可理解为一面镜子做成了一个有颜色的容器，这面镜子可以反映周边所有的事物，就是说，周边的物体在其上面的反光很强。注意下面几点：

高光：

1. 高光位置：出现在瓷器最凸起的地方。
2. 高光形状：顺着瓷器凸起地方的走向。
3. 高光颜色：受光源影响，多为纯白加一点蓝色或紫色。
4. 高光一定小而精致。

反光：

1. 反光形状：一般为旁边物体（衬布）的形状，但会根据自身结构形状发生变形。
2. 反光颜色：呈现出旁边物体的颜色，颜色为本身固有色加旁边物体颜色。

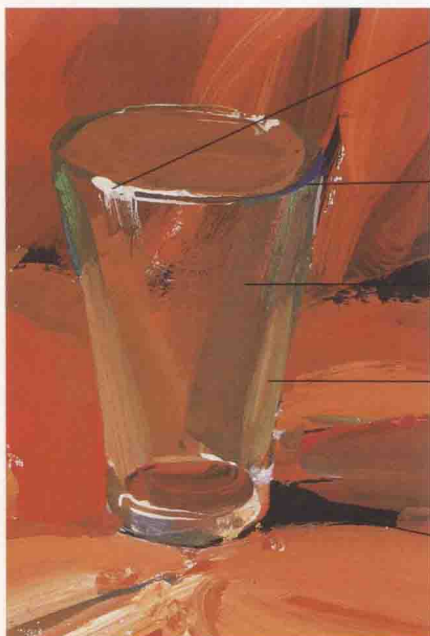
用笔：

用笔不宜太干，表面要光滑，颜色调和均匀一些，尽量少出现扫、擦等笔触。

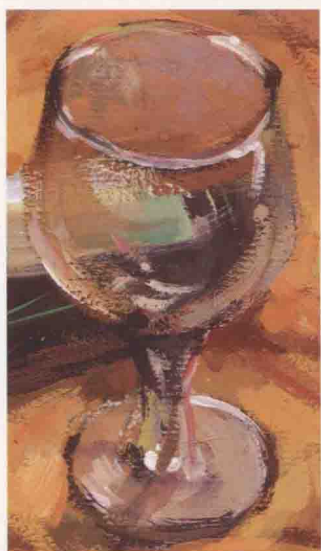
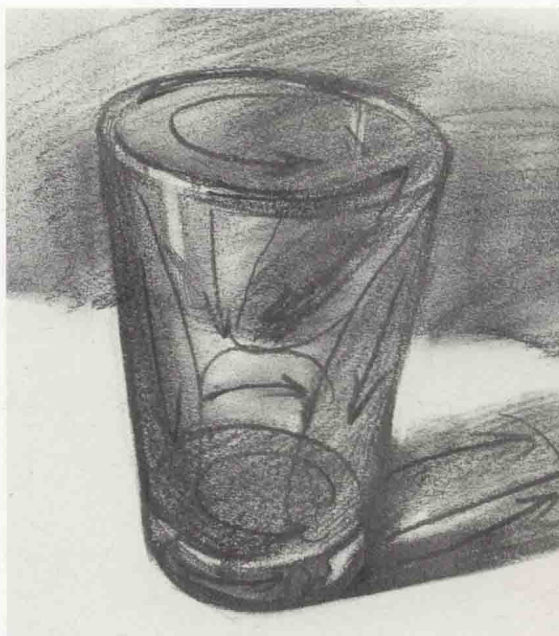
在罐口和贴标签位置尽力深入刻画，表现细节。



玻璃器皿



1. 高光：
小而精致，形状随物体
凸起部分的变化而变化。
有颜色多为蓝紫色。
2. 边缘处理必须做到
严谨。
3. 透光：无色透明的
玻璃，呈现背景衬布的颜色。
4. 反光：
出现周围物体（环境）
的颜色。或出现物体本身固
有色的补色。
5. 投影压重（普蓝加
深红）。



玻璃表面非常光滑，折射光很强（有磨砂质感的稍弱一点）。我们将其理解为凸透镜或凹透镜，透过玻璃折射可清晰看到后面物体扭曲的形状和颜色。

应注意下面几点：

高光：

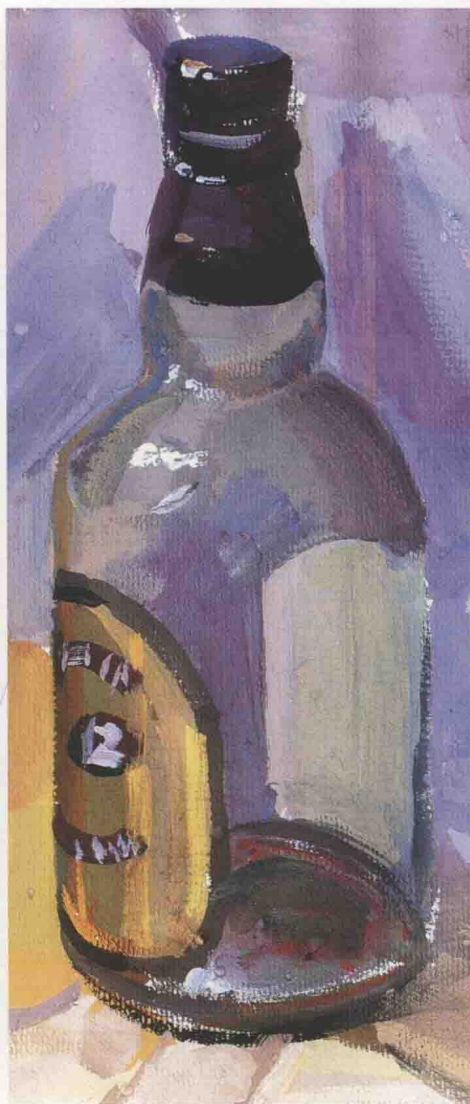
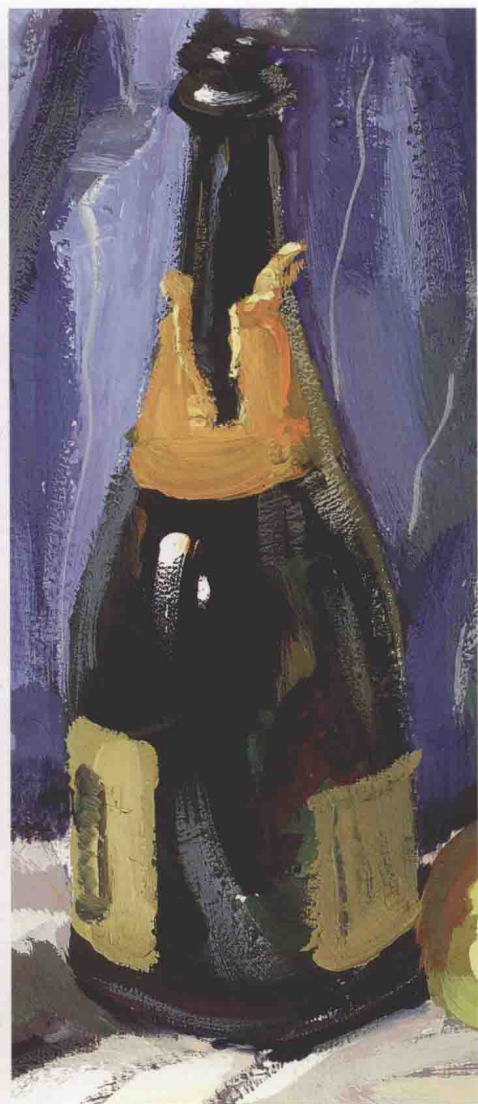
1. 高光位置：出现在玻璃器皿最凸起的地方。
2. 高光形状：顺着物体凸起地方的走向。
3. 高光颜色：受光源影响，多为纯白加一点蓝色或紫色。
4. 高光一定要小而精致。

折射光：

1. 折射光形状：透过玻璃可以看到后面物体、衬布，通过玻璃的折射，后面物体衬布形状产生变化，将变化的形状画出来。
2. 折射光颜色：呈现出后面物体、衬布的颜色；如果玻璃本身有固有色，颜色则为玻璃固有色加后面物体、衬布颜色。
3. 玻璃自身两侧的颜色稍重。

用笔：

用笔不宜太干，表面要光滑。玻璃颜色调和均匀一些，尽量少出现扫、擦等笔触。在玻璃瓶（杯）口和贴标签位置尽力深入刻画，表现细节。





高光：纯白加钴蓝（微量），笔触要精致，不要多，区别主次光源。

反光部位边缘线的颜色：钴蓝色加固有色加白色，对比要明显，笔触要熟练、干脆。

明暗交界线：普蓝加深红加固有色，颜色要纯，不能有太多水分。

固有色：深绿加蓝色加红（少量），大笔触干净、利索，放在灰面位置。

边缘线和反光线：固有色加环境色加白色，对比明显，边缘处要精细。

暗灰面：深红加普蓝加橘黄，颜色较灰、较重，同上面灰颜色多比较。

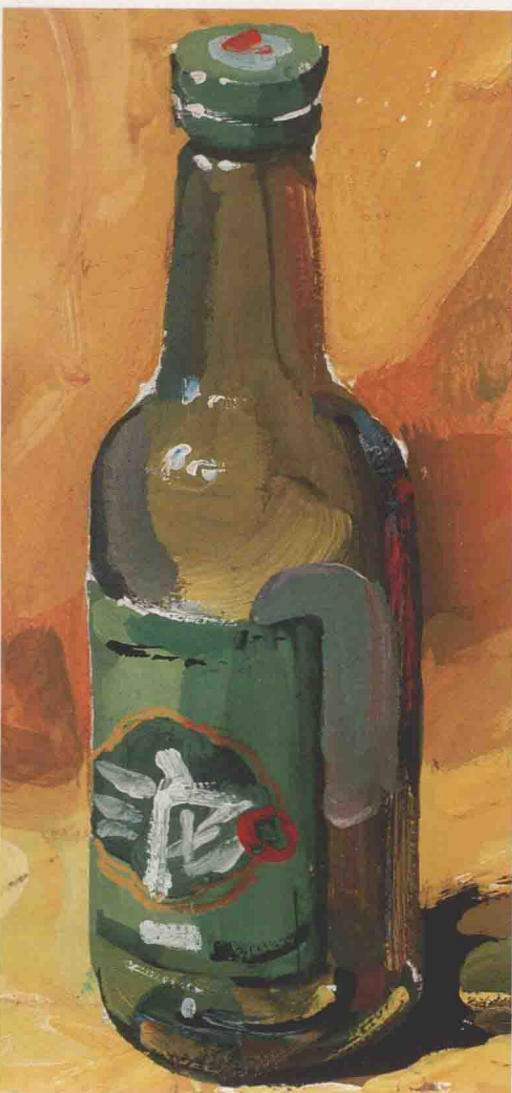
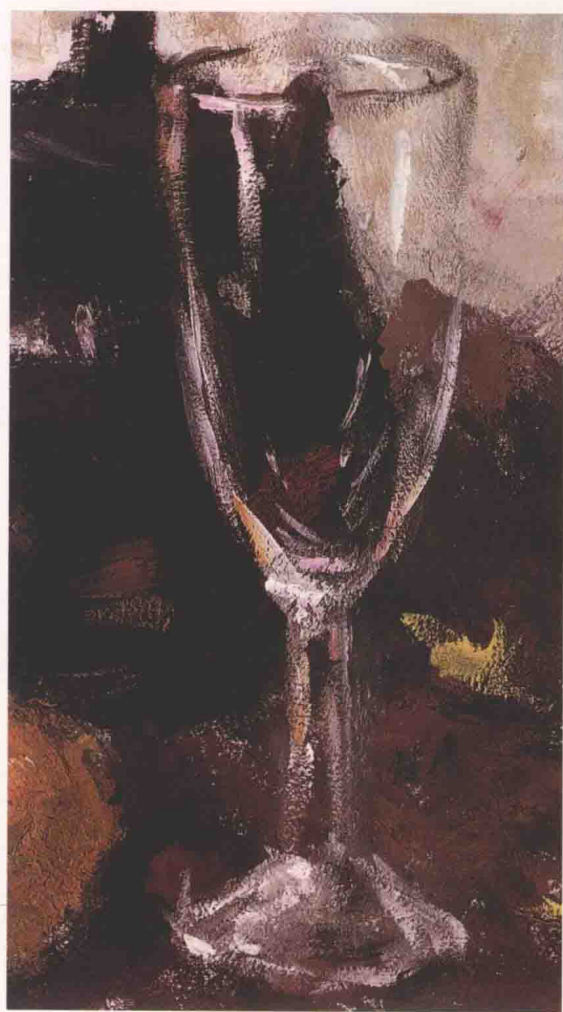
反光色：加环境中能够看到的颜色（玻璃质感的物体最重要的就是反光，一定要在符合要求的颜色基础上纯一点）。

前后空间的表现方法：近处颜色纯度、黑白对比度、明度都要比远处的高，后面背景的颜色相对于前面的要整体。

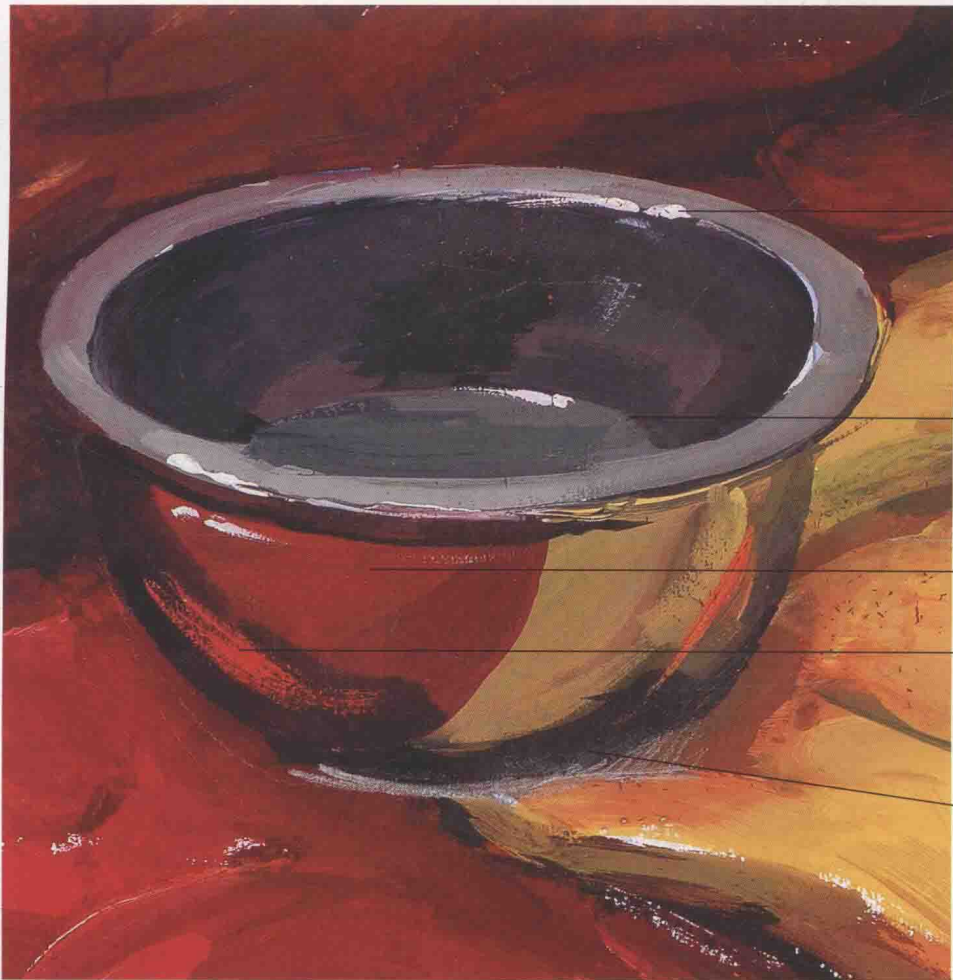
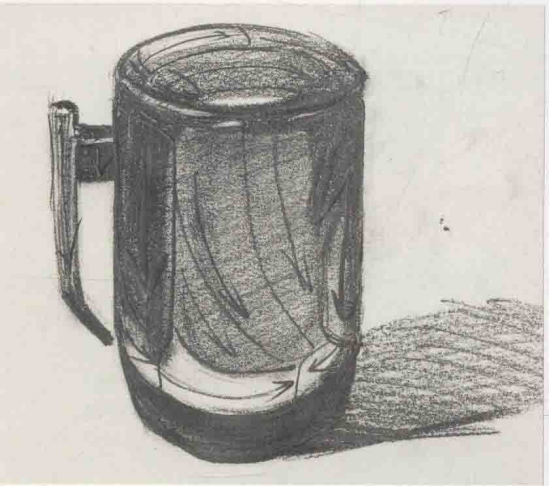
注：有色玻璃质感与透明玻璃质感一样，只是在固有色上有区别。

①笔触要干脆，颜色湿润；

②笔触对比要明显，颜色差距要拉开。找准主光源。反光要明显，纯度要高，高光的颜色要精致。



不锈钢器皿



1. 高光：小而精致，形随物体凸起的地方变化；颜色为白加蓝紫。

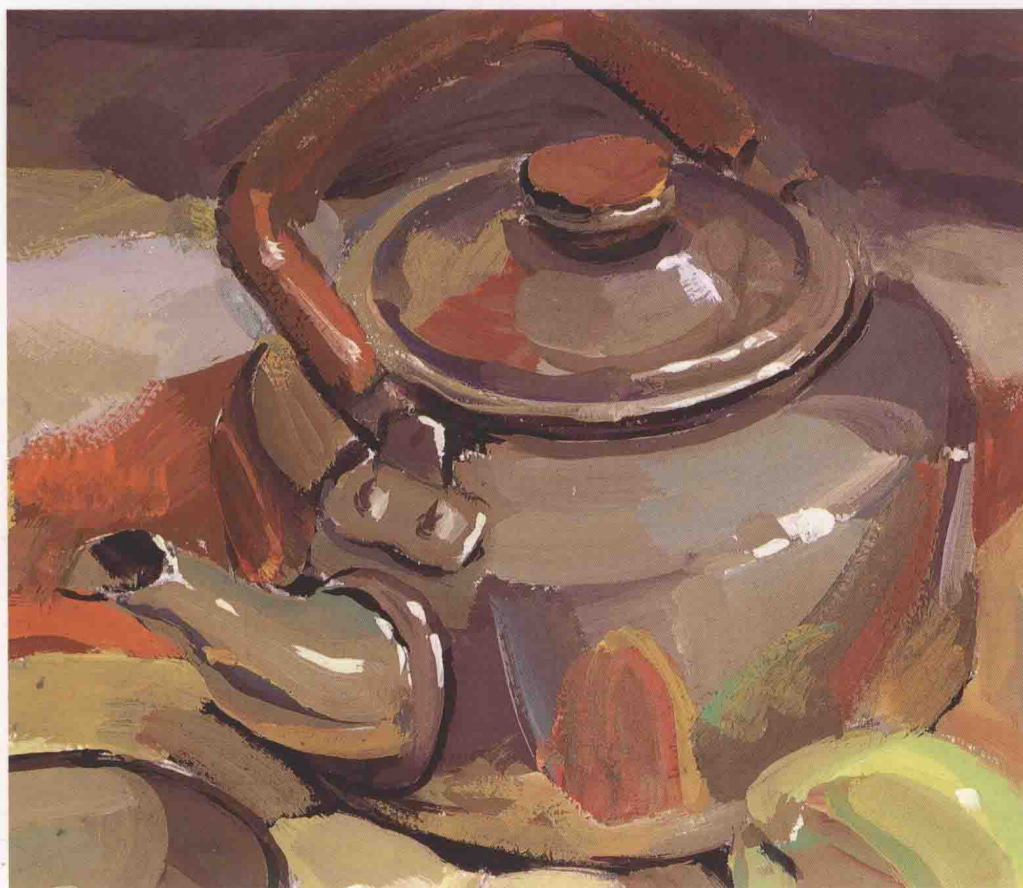
2. 边缘线必须严谨。

3. 反光：反光特别强烈。形状为周围物体扭曲了的形状；颜色为旁边衬布、物体的颜色（稍偏灰）。

4. 投影颜色要重，普蓝加深红。

5. 用笔要饱和一些，不宜太干。





不锈钢类器皿表面特别光滑，反光特别强烈。我们将其理解为一面镜子做成的容器，这面镜子可以反映周边所有的事物。

注意下面几点：

1. 高光：

①高光位置：出现在不锈钢最凸起的地方。

②高光形状：顺着器物凸起地方的走向。

③高光颜色：受光源影响，多为纯白加一点蓝色或紫色。

④高光一定要小而精致。



2. 反光：

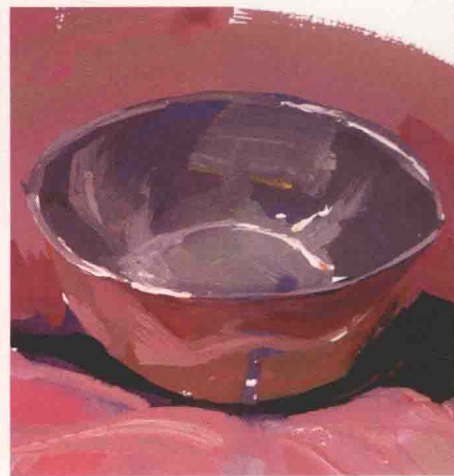
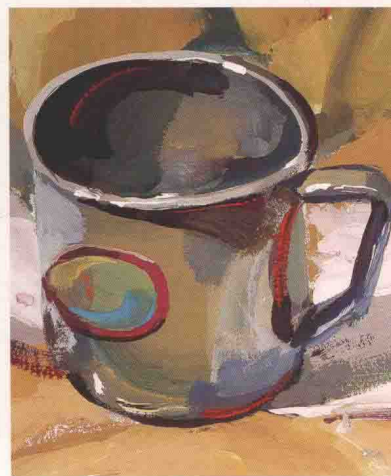
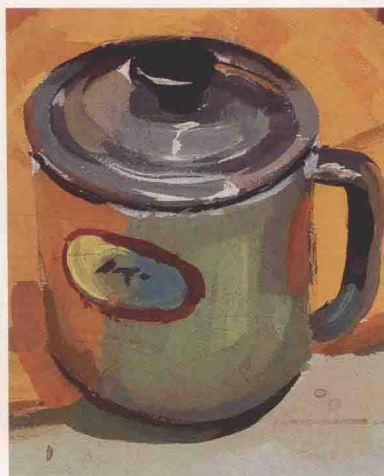
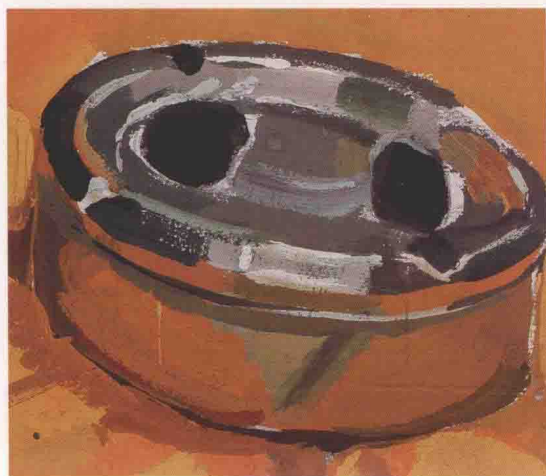
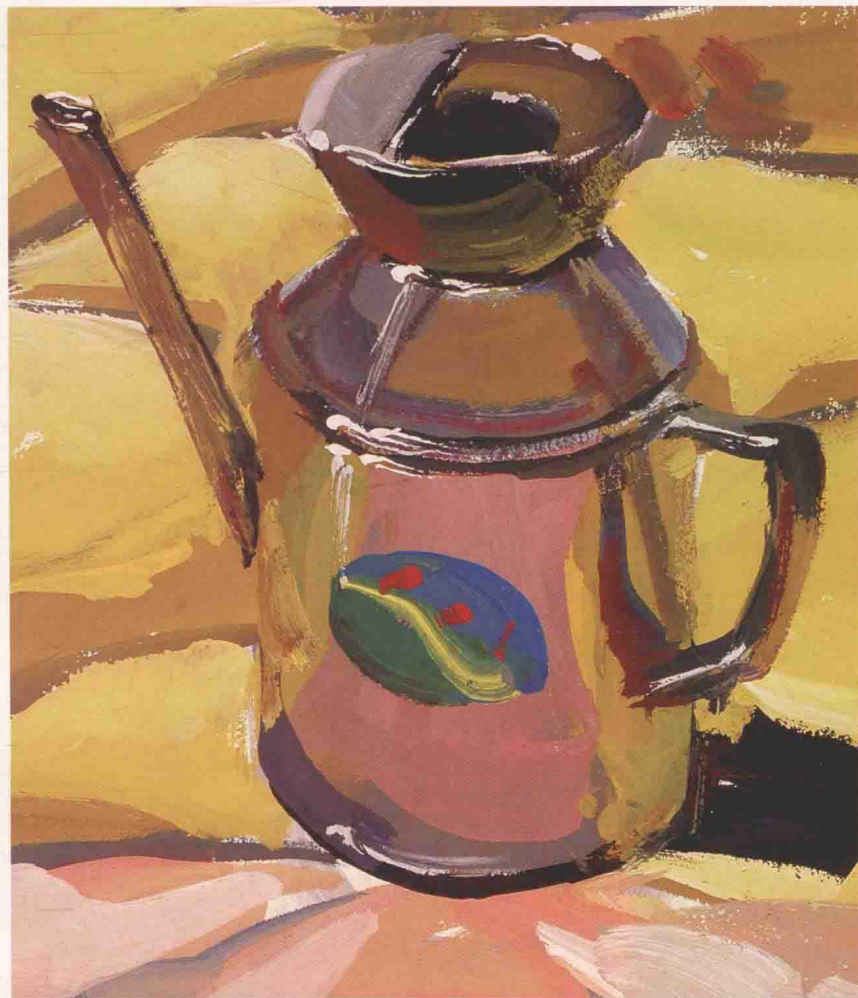
①反光形状：周围物体在上面呈现扭曲的形状，要求细心观察，将其客观地表现上去。

②反光颜色：反光受周围物体颜色影响特别强烈，颜色比周围物体、衬布颜色稍重。

3. 用笔：表面很光滑，用笔不宜太干，颜色调和均匀一些，尽量少出现扫、擦等笔触。

物体和衬布连接处一定要重压，可用普蓝加深红。

在杯口和贴标签位置要尽量深入刻画，表现细节。



蔬菜



1. 白菜叶部位属黄绿色区域，用笔要随着每一片菜叶的走向（随意性强）。

2. 白菜侧面受光面必须要亮起来。

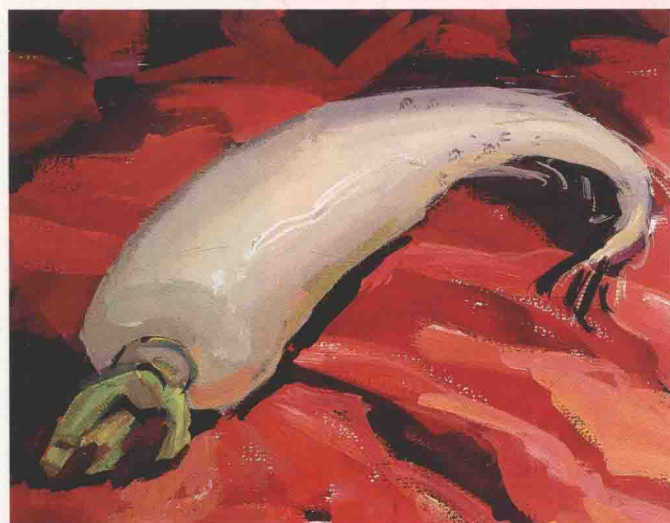
3. 白菜的根部横面属于背光面，必须要重。

4. 白菜根部属白色区域。暗部偏冷（紫、绿、蓝），亮部偏暖（加少许淡黄）。

5. 投到衬布上的影子为衬布颜色加深红。

6. 根部颜色偏土黄。

7. 投影：投影压重，普蓝加深红。



1. 高光：

小而精致，白色里面可以稍加一些淡黄，体现萝卜的颜色。呈条带状，顺着萝卜最凸起的地方画。

2. 投影：

投影为两部分组成。

萝卜和衬布交界的缝隙线为普蓝+深红；投在衬布上的影子为衬布色加深。

3. 边缘线清晰明确。

4. 萝卜的颜色

亮部：白加少许土黄。

暗部：白加群青加赭石，根据不同的环境还要加些环境色。

