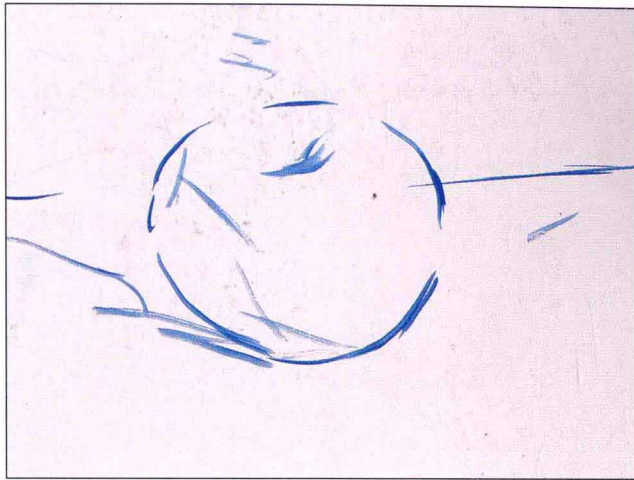
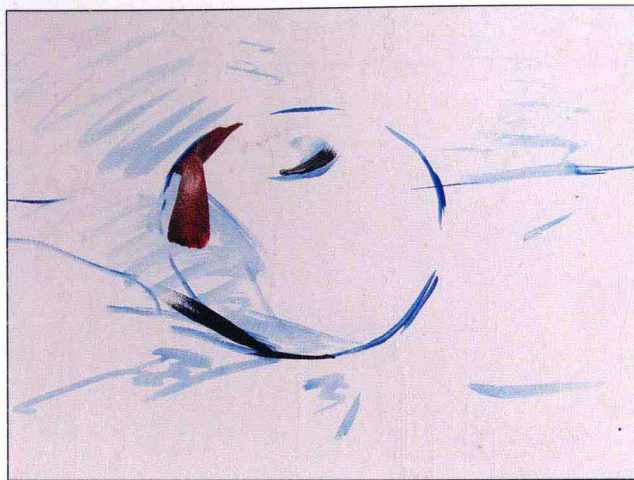


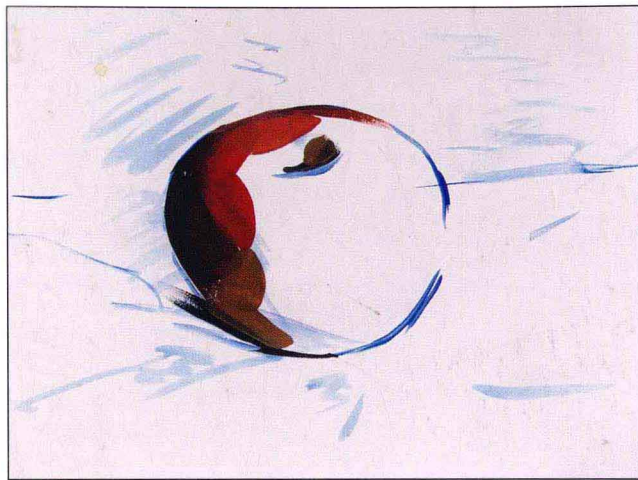
苹果



画出物体明暗交界线和暗部及投影的位置。
一、以淡群青色确定画面的构图和物体形状。



画出分界线上最重的两笔变化。
二、从画面中物体的明暗分界线和暗部入手，



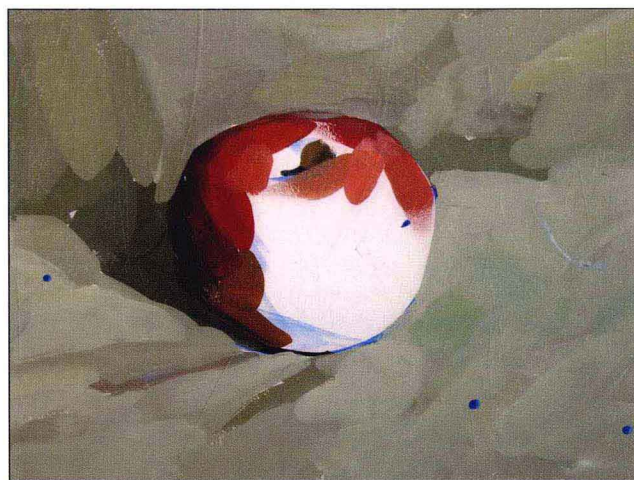
三、连续铺出主要的暗部色彩变化。



括。关系和光线变化，用笔变化及布纹处理简洁概括开始刻画。注意立面背景衬布暖、重的色彩四、结合暗部和投影的变化，对背景衬布从立



色彩倾向明确。布纹暗部的变化相对于投影色调而言比较亮，住造型轮廓线的虚实关系后用笔宜肯定、放松，面衬布相比比较冷、亮，色彩相对鲜艳。控制五、完成平面衬布的刻画。注意平面衬布与立



不宜太重。这一层的关系应当控制在灰面的明度变化上，六、根据结构变化，画出苹果顶面的色彩关系，



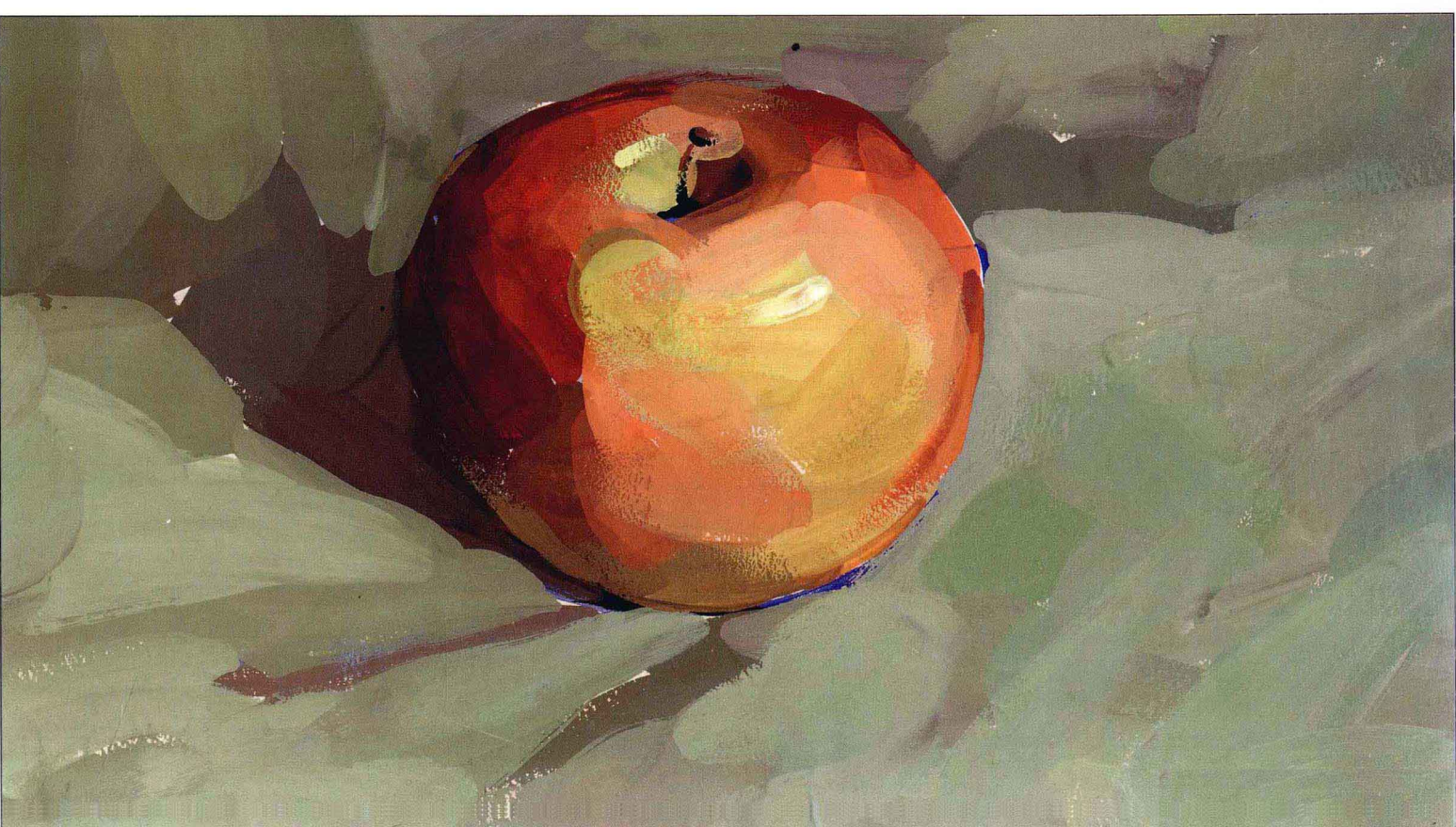
拉开物体亮部和暗部的明度差和冷暖差。突出形体的体积和塑造感，在色调变化上应当的虚实、明度和色彩的交替变化。用笔肯定，出物体的亮部和暗部轮廓线，衬布之间和形体关系，注意固有色关系调和准确，区分七、从苹果的明暗分界线向中间部位过渡色彩



的大关系基本确立。注意在明度和色彩关系上的同步变化。画面中八、画面关系由苹果的中间色向亮部色域过渡



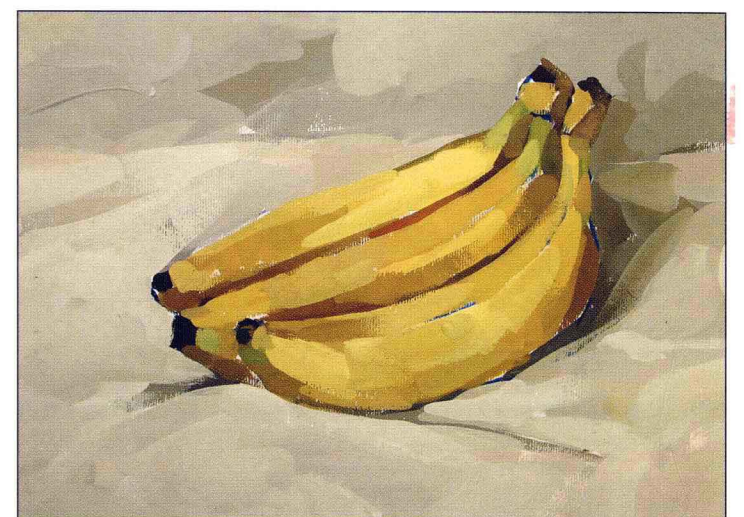
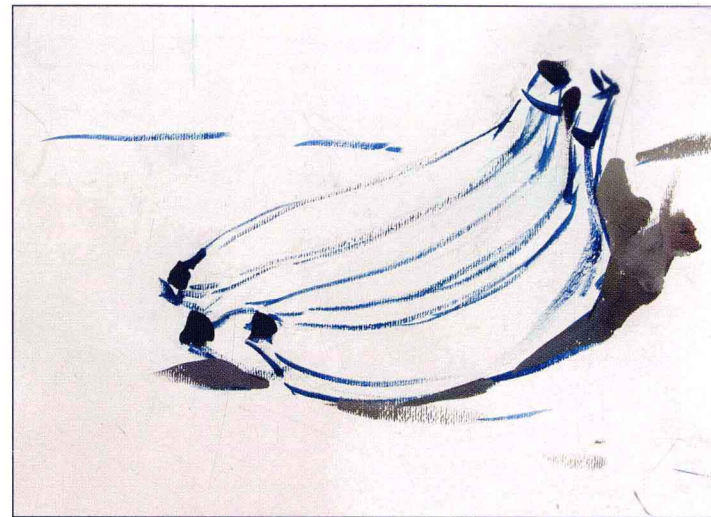
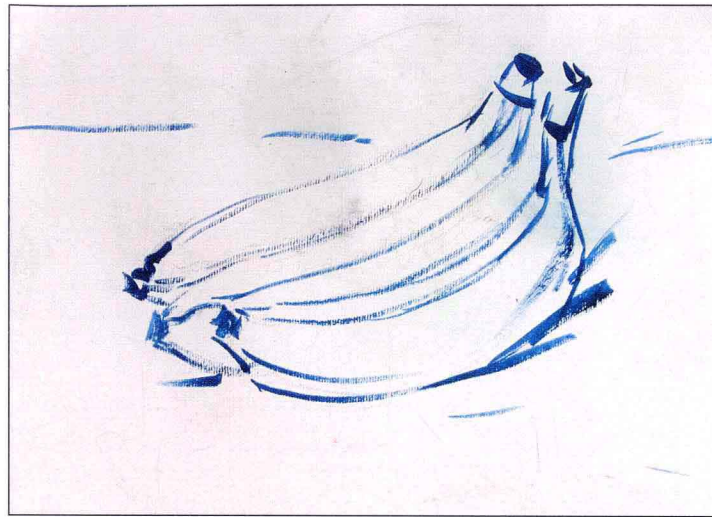
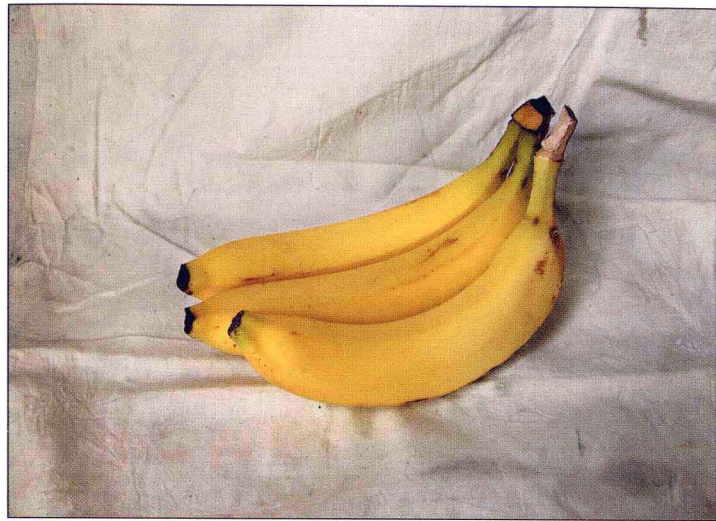
出光感。光附近的天光色彩影响和质感进行深入塑造，突出九、深入调整物体的亮部色彩关系变化，对高



水果塑造首先要保证水和画笔的干净，在调色时对水果的暗部色调以对比色系进行调和，谨慎使用诸如熟褐、赭石等容易导致“焦”的颜色；在中间色部位以固有色系进行调色，保持水果的色彩鲜艳和色彩纯度，必要时可以适当利用土黄、草绿来调整灰度；亮部如果需要加入白色时一定要跟上柠檬黄，利用柠檬黄所具有的娇嫩的水分感来中和或者减弱白色造成的“粉”的感觉。

水果的体积大部分圆中带方，在塑造中要注意体现出球体的顶面，底面和中间的转折变化，不易太过光滑，强调概括，以色块的变化或是运笔的变化概括出颜色关系的过渡。

水果的高光位于水果结构转折最强的迎光部位，在高亮的白色中微带环境色和固有色倾向；果蒂在画法上应当强调自然、轻松，找出基本的虚实、明暗变化即可。



一、以淡群青色确定画面的构图和物体形状。画出物体明暗交界线和暗部及投影的位置。

二、由于香蕉的色彩较响亮，因此在画面中首先从香蕉上的重色和投影入手，画出最重的两个变化。

三、结合暗部和投影的变化，对背景衬布从投影向立面延伸塑造。注意由立面衬布的远光处开始塑造，布纹处理要简洁概括。

四、由平面衬布远光部分的远景向近景和近光部分逐次推展，逐步完成平面衬布的刻画。

五、根据结构变化，画出香蕉暗部的色彩关系，注意与衬布对比控制色彩明度和倾向关系，塑造时注意香蕉圆中带方的柱状形体变化。

六、从暗部向中间部位过渡色彩和形体关系，注意固有色关系调和准确，色彩要有水分感。用笔要肯定，突出形体的体积和塑造感，在色调变化上应当拉开物体亮部和暗部的明度差和冷暖差。

七、画面关系由中间色向亮部色域发展，同时对体面转折进行表现。画面中的大关系基本确立。

八、深入调整亮部和细节的色彩关系变化，加入高光和反光，调整轮廓线的变化进行深入塑造，突出光感和质感。

香蕉的变化主要以黄色系和绿色系变化为主，亮部利用柠檬黄和中黄、淡黄及绿色（少量）进行调和，保持色彩的水分感来减弱白色造成的“粉”的感觉。

香蕉的形体圆中带方，在塑造中要注意体现出各个棱面的转折变化，不易太过光滑，强调概括，以色块的变化和运笔的变化体现形体的转折。

高光微带环境色和黄色固有色倾向，果蒂有不同的色彩和形体变化，找出基本变化即可。

香蕉



罐子



一、以淡群青色确定画面的构图和物体形状。



二、画出物体明暗交界线和暗部及投影的位置，以单色画出明暗分界线和暗部、投影的位置。



三、以结构运笔，连续画出分界线上最重的色彩变化。



四、结合分界线变化，快速、连续地铺出主要的暗部色彩变化。



五、结合暗部，画出投影的变化并延伸到立面背景。注意运用补色关系，丰富色彩变化。



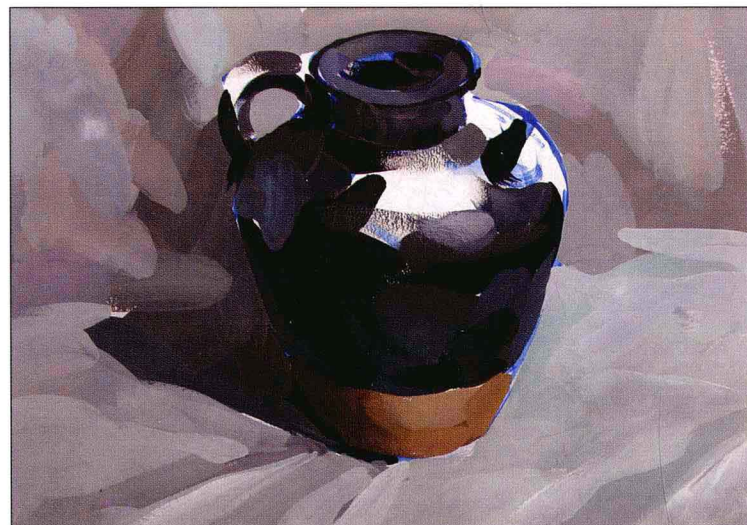
六、对背景衬布从立面开始刻画。注意立面背景衬布暖、重的色彩关系和光线变化，用笔变化及布纹处理应当简洁概括。



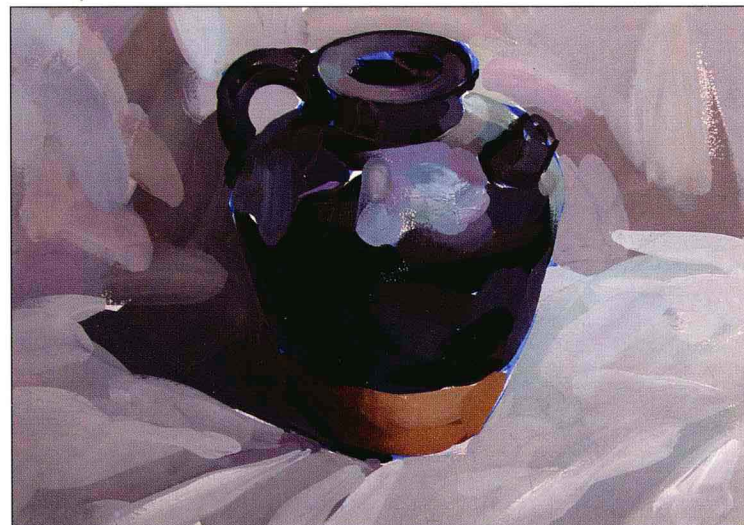
七、完成平面衬布的刻画。



八、塑造罐子的重色部分中间色调，结合环境色，突出形体的体积和塑造感，在色调变化上应当拉开物体亮部和暗部的明度差和冷暖差。



九、画面关系由中间色向亮部色域过渡，注意在明度和色彩关系上的同步变化。



十、画面中的大关系基本确立。深入调整物体的亮部色彩关系变化，对高光附近的天空色倾向和质感进行深入塑造，突出光感。



十一、调整高光和反光及轮廓线的变化，使画面趋于完整。



罐子的塑造重点是其厚重的体量感和大的明暗灰变化，对于固有色以及环境色的影响要认真分析，抓住形体上的转折变化，用大而概括的笔触和色块进行塑造。其造型规律主要有以下几个方面：

1、轮廓线的空间转折和虚实变化，通过将轮廓线与背景进行比较，用环境色和反光色结合扫笔和干笔的变化找出轮廓线的虚实变化。

2、形体的明暗和暖变化要明确，尤其是在高光周围的亮部一定要体现出天光色的冷色倾向。暗部的反光色则要结合环境色根据强弱与材质适当体现，原则上保证和亮部较“实”的变化拉开对比。

3、结合质感处理高光和反光。釉罐和瓷罐表面富有光泽，高光响亮并且有主次之分，反光及环境色影响较强；陶罐质地粗糙，高光和反光不明显。

4、在塑造中要注意归纳笔触，不能太过于简单或者琐碎。罐口和边沿使用小而肯定的笔触进行局部深入，丰富形体关系。

透明酒瓶



一、以淡群青色确定画面的构图和物体形状。



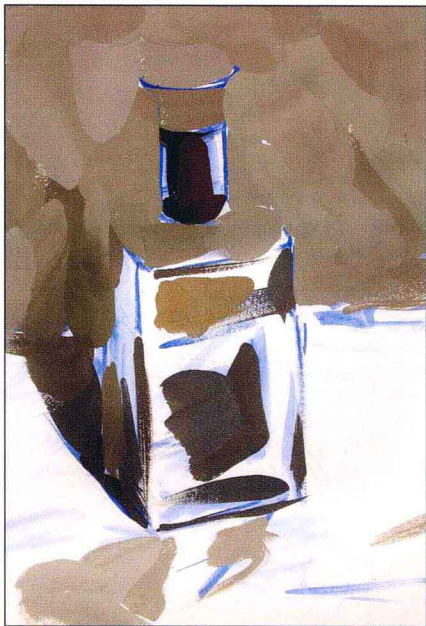
二、画出物体明暗交界线和暗部及投影的位置。



与衬布的投影部分入手，画出最重的几笔变化。
三、从画面中酒瓶的不透明部分（瓶贴）的明暗分界线和酒瓶



四、连续铺出投影和酒瓶透明部位的主要的重色变化。



用笔及布纹处理应当尽量简洁概括。
别过于明显，一般可以用衬布色彩直接覆盖，后期再调整。
画。注意：在画衬布时，对于酒瓶的透明部分，只要不是差
五、结合透明部分和投影的变化，对背景衬布从立面开始刻



部分颜色都比背景衬布偏暖灰，不宜太重或太亮。
中变化。酒瓶的亮部色彩是由衬布的色彩关系变化而成，大
投影色调而言比较亮，色彩倾向在带有天光色彩的冷色倾向
造型轮廓线的虚实关系后，平面衬布布纹暗部的变化相对于
六、完成平面衬布及酒瓶中间色系刻画。注意：在控制住



衬布之间的虚实，明度和色彩的交替变化。
境色关系的衔接，区分出物体的亮部和暗部轮廓线与背景，
七、对酒瓶的亮色及环境色进行刻画。注意固有色彩关系与环



字时应有主次和虚实认识，不能平均对待。
八、对瓶体上的高光、反光及细节进行表现，处理表面的文



九、调整完成。



酒瓶的塑造应当注意瓶颈、瓶体和倾斜的肩部在明度转折和色彩倾向方面的变化。由于各部位相对于光线的倾斜角度不同，会有比较明确的转折关系变化。另外酒瓶在色彩明度上会呈现出上部亮下部重、中间亮两侧重的变化，在色彩纯度上也会有相应的变化——一般亮色的纯度会高于暗色。大关系完成之后用小笔触塑造瓶口、瓶贴的细节，深入刻画、丰富画面，高光要注意位置、方向和大小，干脆、响亮。



一、以淡群青色确定画面的构图和物体、衬布形状。



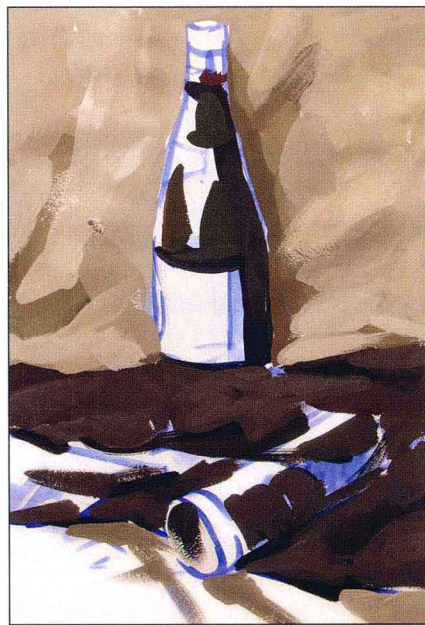
二、画出物体明暗交界线和暗部及衬布上投影的位置，并用单色给与区分。



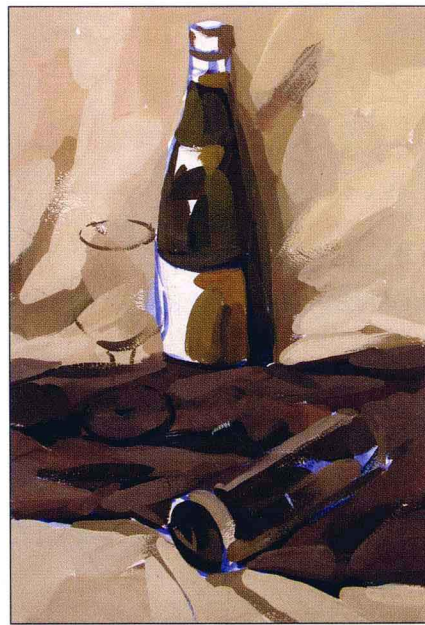
三、从酒瓶的底部，明暗分界线和衬布的投影重色入手，画出最重的色彩变化。



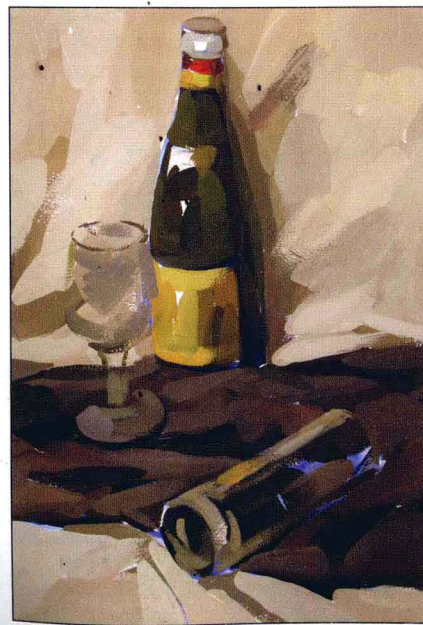
四、连续铺出酒瓶的暗部色彩和重色衬布的色彩关系。结合刻画，不必急于表现透明酒杯的变化，对玻璃杯的透明部分用背景衬布色彩直接



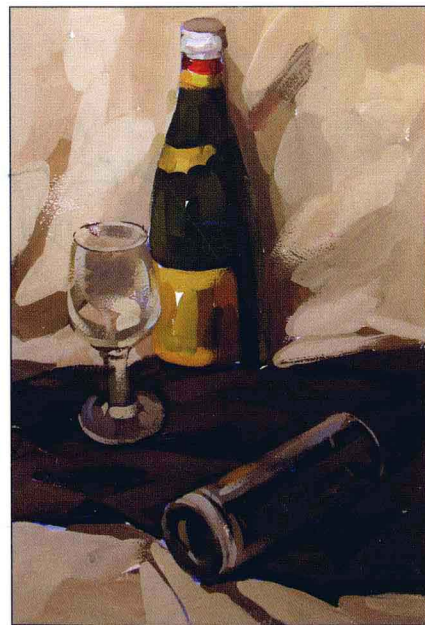
五、快速简要地完成立面背景衬布的塑造，注意酒瓶投影中环境和补色的相互影响。



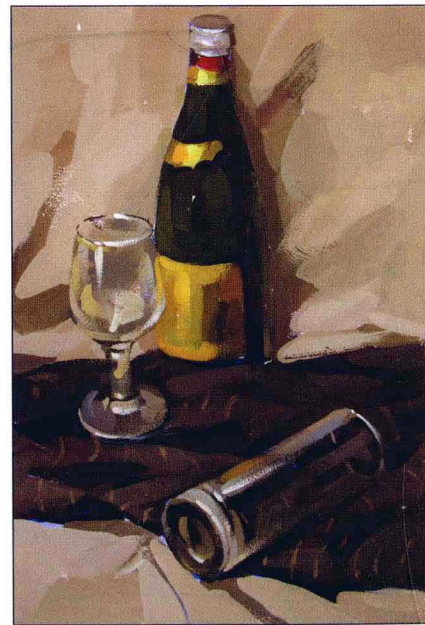
六、完成平面衬布的刻画。根据结构变化，画出高脚杯杯口和底座的重量倾向，玻璃杯的灰色倾向也同时画出。



七、完成酒瓶的中间色系，高脚杯的灰色和玻璃杯的亮灰色也要完成。注意酒贴的色彩倾向要偏纯一些。透过玻璃杯呈现的衬布颜色要保留一部分，以体现其透明感。



八、对酒瓶的色彩倾向给与丰富完善，两个玻璃杯的亮色和环境色也要注意表现。画面中的大关系基本确立。



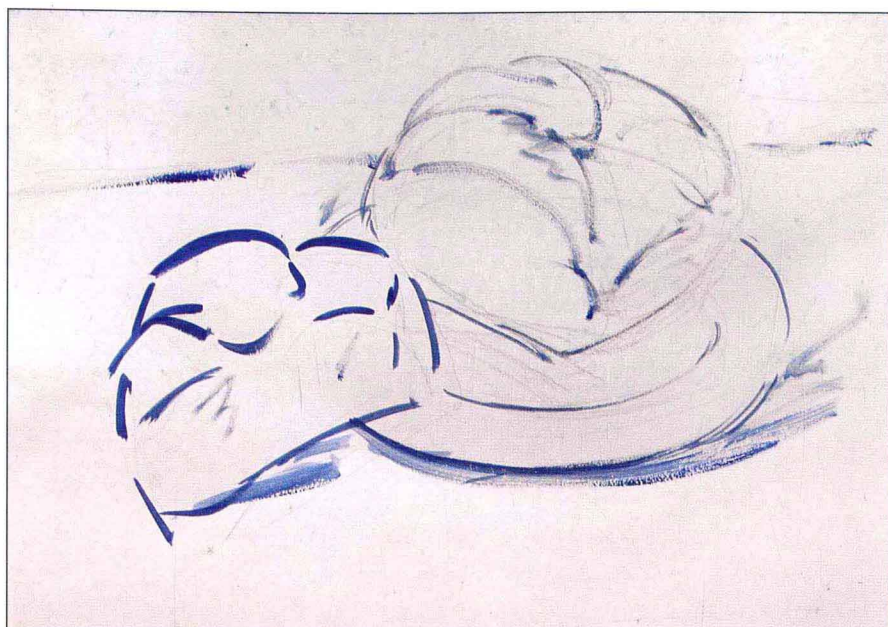
九、刻画酒瓶的亮部色彩，画出玻璃杯的高光反光，突出质感。



酒瓶由瓶底开始向上方发展。普兰+大红+翠绿画瓶底，同时画出瓶贴上沿的重色。以熟褐调和群青，侧锋转中锋从最下方沿造型画出投影的最重部位色彩。以翠绿（亮部为草绿）依次加入橘红、橘黄、中黄、淡黄和柠檬黄调出由暖重向冷亮发展的瓶身色彩，眯起眼睛观察，尽量概括塑造。玻璃杯的质地坚脆，透明度极高。根据背景的明度不同，塑造方法略有不同：如果背景色较重，可以在背景上直接以带环境色的亮灰色画出杯子两侧和杯沿的灰色，加上高光即可。如果背景较亮，应当先以重灰色画出杯口沿，在重灰色上以亮灰色画出杯口沿前后左右的基本变化。仔细观察杯子两侧的轮廓线同背景之间的关系，一般情况下，玻璃杯会有一侧轮廓比背景重而另一侧比背景稍亮，画出这种关系，最后找出高光、反光和透光点的变化即可。玻璃杯沿笔触的粗细等同于杯壁的厚度，太粗会显得笨，应当细而干脆。杯沿前后的两个高光在明度和倾向上应稍有区别。玻璃杯的底部受玻璃厚度的影响，会显得比较重，在靠近投影的位置会有一个光线透射形成的亮色点。高脚杯的底座应当找准扁平底座的透视关系，相对于它下面的衬布，底座的颜色会偏灰一些并带有环境色（天光）倾向，同样也会有一个透光点。玻璃杯周围物体的色彩倾向会以较明确的状态出现在杯子侧壁和杯口的轮廓线上。

酒瓶与玻璃杯

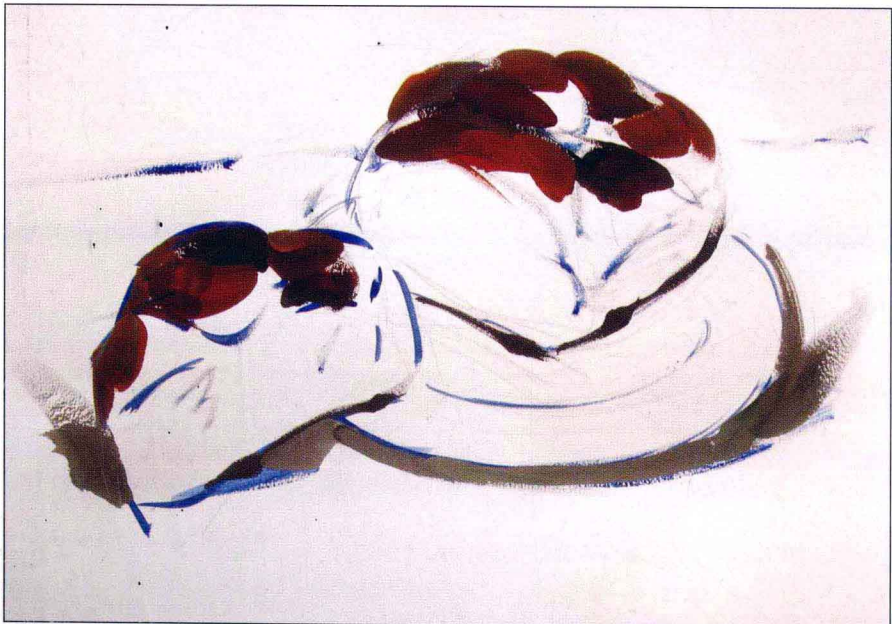
面包及白磁盘



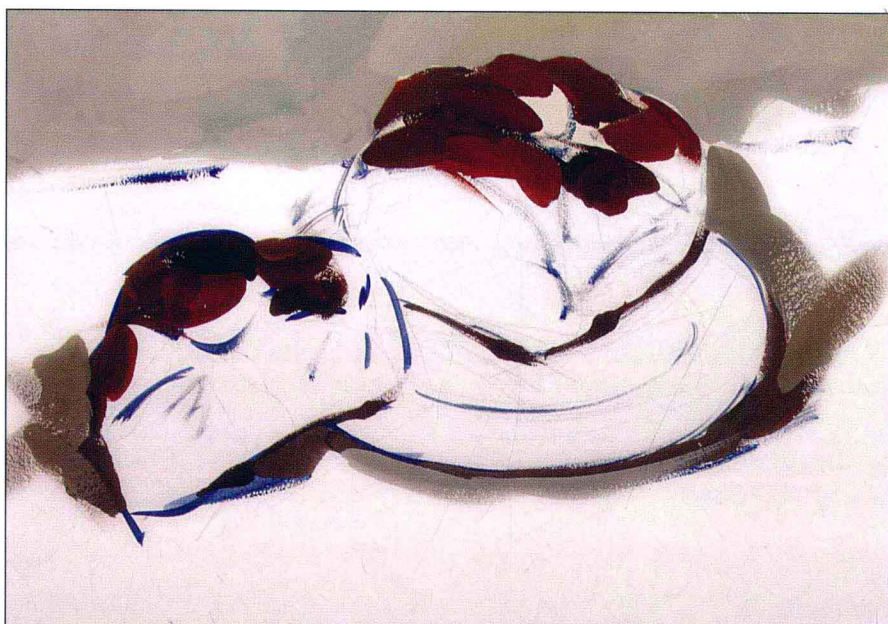
一、以淡群青色确定画面的构图和物体形状。画出物体明暗交界线和暗部及投影的位置。



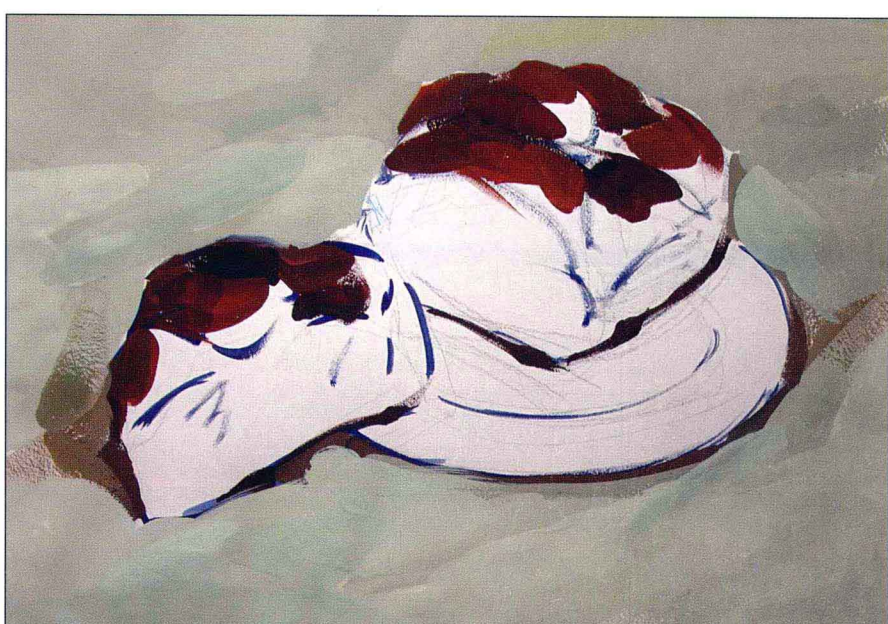
二、从画面中相对最重的面包的色彩入手，画出面包顶部上最重的赭褐色变化。



三、继续铺出顶部的色彩变化，用色以赭石、熟褐以及黄色系为主，暗部稍用些绿色，接下来画出面包和盘子的投影变化。



四、结合投影对立面背景衬布开始刻画。注意立面背景衬布与面包的轮廓线的结合，用笔变化及布纹处理简洁概括。



五、完成平面衬布的刻画。



六、系应当控制在灰面的明度变化上，不宜太重。根据结构变化，画出面包顶面的色彩关系，这一层的关



七、从面包的顶部重色向中间部位过渡色彩和形体关系，注意暗部色彩和基本灰度色彩，概括地铺完。布的色泽中，通过加入熟褐、群青、白色等颜色调出白瓷盘用笔应当肯定，突出面包的体积和质感、塑造感。在平面衬意中间色系一定要调和准确、干净，特别不能画得太脏太腻。



八、继续由面包的中间色向亮部色域过渡，注意亮色中白色和柠檬黄的运用。画面中的大关系基本确立，深入调整物体

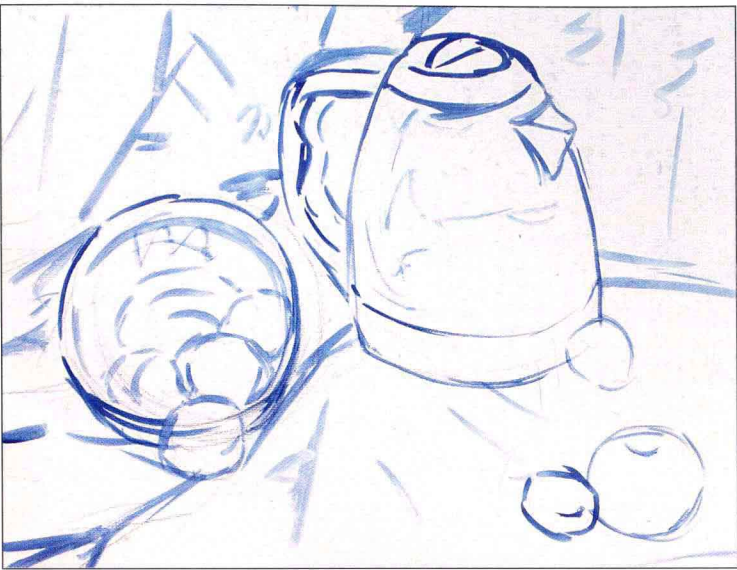


面包的色彩主要使用诸如赭石、土黄、橘黄和中黄、淡黄、柠檬黄以及白色等“食品色”进行塑造。面包皮可以使用赭石、熟褐结合橘黄、朱红和中黄等刻画出烤制之后形成的色彩变化，为了防止画“粉”，白色应当少用。尽量将颜色和笔触结合起来，一次完成，干净洒脱。面包瓤的颜色应当画得干净，适当地在白色中加入一点土黄、柠檬黄会有不错的效果。

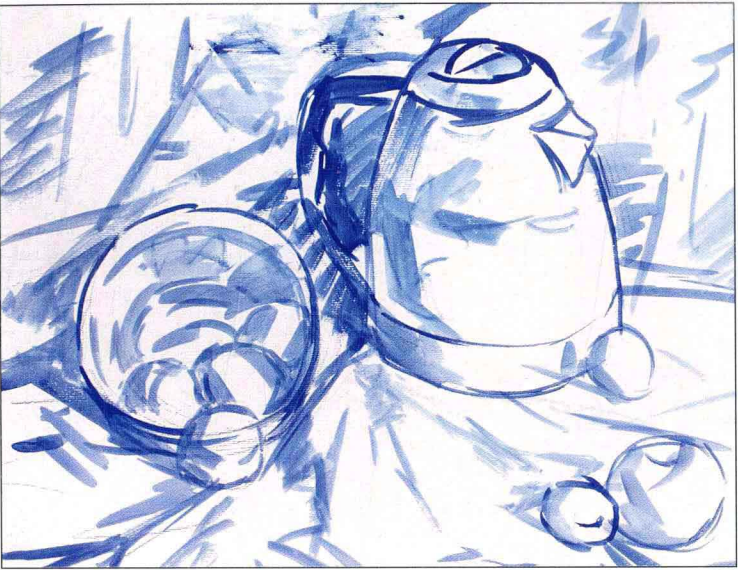
从画面关系上来说，白瓷盘往往受到周围环境影响，呈现出丰富而微妙的素描和色彩关系变化。但是不论是冷灰的天光色还是暖灰的暗部色，或是亮部的明度值和暗部的明度值的变化，都要基于“白瓷盘的主倾向色和主明度色是白色”这个前提去考虑，否则就会失去应有的色彩和质感关系。

另外从塑造的角度来说，盘子在造型上呈现出扁圆的特征，当出现透视变化的时候就会在画面上呈现为不同程度的扁椭圆体，在造型上有一定的难度。因此画盘子首先要注意准确造型，透视幅度的大小至关重要，同时注意盘子边缘的厚度和明暗关系变化。用笔应当强调以方为主、干净利落，不要拖泥带水。在盘子沿、底部和斜面上注意笔触的转折方向变化以区分不同方向的转折面的走向，要根据需要灵活应用中锋和侧锋笔触。

不锈钢制品



一、以淡群青色确定画面的构图和物体形状。画出物体明暗交界线和暗部及投影的位置。



二、从画面中物体的明暗分界线和暗部入手，以单色画出分界线上两侧的明度变化。



三、连续铺出投影和黑色部分的色彩变化。



四、画出金属壶和碗暗部带有赭绿倾向的变化，同时结合暗部和投影的变化，对背景重色衬布的立面刻画完成。



五、完成重色衬布的平面刻画，同时画出浅色衬布的立面。金属制品的中间色结合环境给与简单塑造。注意金属制品表面色彩的变化主要受环境影响较大，色彩倾向明确。



六、概括画出平面衬布的布纹的暗部。



七、画出平面衬布的布纹起伏。



八、画出金属制品的中间色系的基本变化。对水果的暗部色彩给与表现，对同类色系的水果颜色的倾向要注意区分。



九、塑造完成水果的中间色彩。



十、塑造完成水果的亮部色彩，同时调整完成金属制品的亮部色彩变化，尤其是金属壶表面的反射色彩要仔细观察，不能太纯，防止形象向前“冲”，破坏空间。



十一、完成高光、反光与环境色，丰富局部细节，完成画面。



金属制品中最难画的应当是不锈钢制品和铝制品，主要是因为它们本身的色彩倾向就是比较难于控制的灰色系，而且受质地的影响，色彩关系受环境色的影响较大。另外金属制品的质感变化具有高反射、高反差，颜色和明度变化都有较大的跳跃性和随机性，反光和高光都非常强烈等等特点。但是金属制品的特点就是我们掌握它的方法：

1、调准基本的色彩倾向。首先排除反光的影响，加强明暗关系的整体性。在这个过程中注意金属制品不同方向的转折面的明度值会相差很大，在塑造时要“宁过勿不及”，绝对不能画“粉”、画“灰”了。

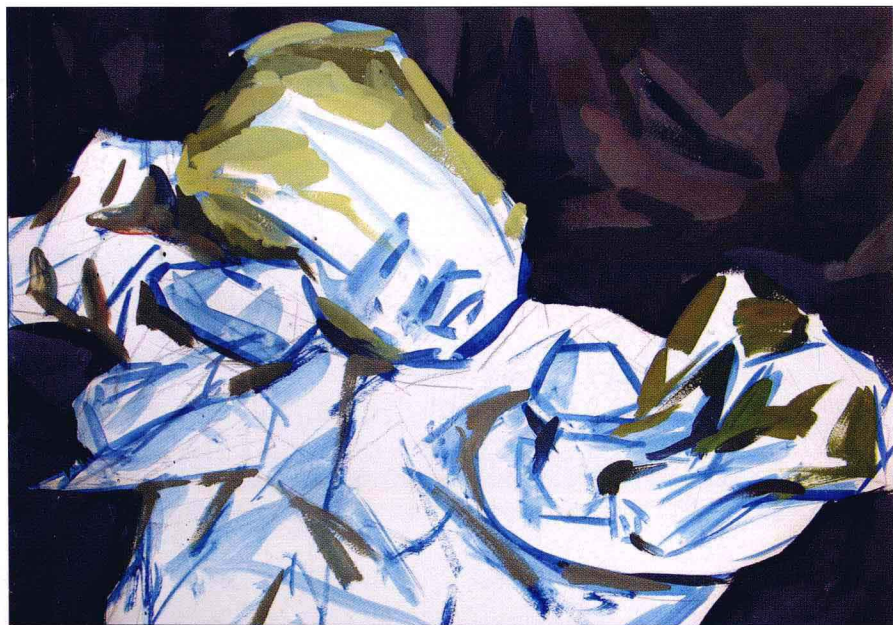
2、强化环境色在形体上的变化，同时按照“冷暖交替”的原则处理色彩的冷暖倾向。不锈钢制品会把周围物体的形状和色彩都反映在自己身上，但是经过折射的颜色会比原来的色彩倾向更加偏灰、偏暖一些，按照这个原则处理反射色就不会显得过于生硬。

3、控制高光和反光的变化，高光极其强烈、响亮。反光虽然也很强但是在色彩的明度和对比度上都要进行控制，不能超过或者接近高光的强度。

4、注意高光周围的天光色的变化，由于受到质地基色的影响，在很多情况下会呈现出紫灰或是绿灰的倾向。

5、在较大的转折部位会出现很重的色彩变化，这些变化就是转折结构部位的明暗分界线。要敢于肯定这种变化，更要敢于表现在画面上。

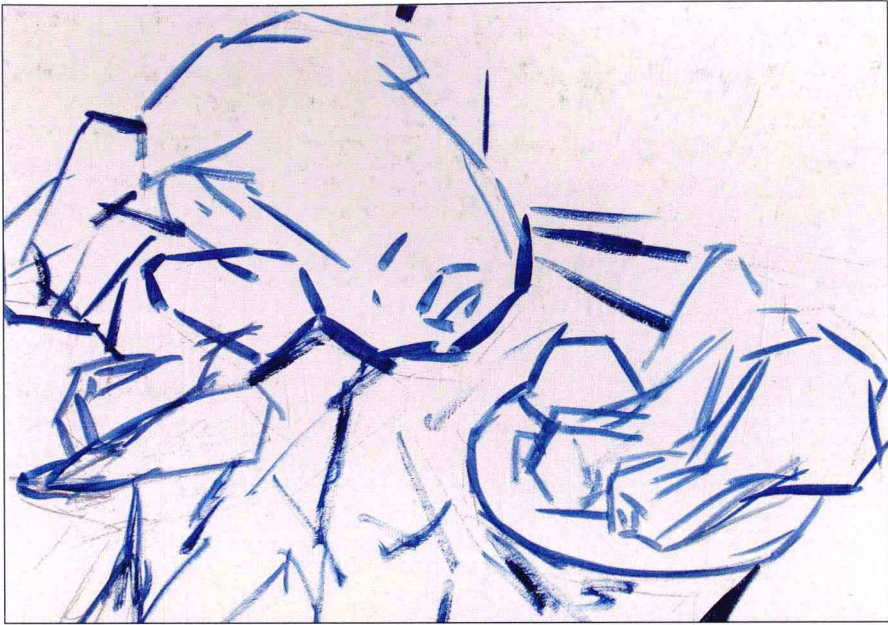
蔬菜之一



后对蔬菜的投影和偏重的绿色部分给与概括体现。
三、快速、连续地铺出重色衬布的平面、立面色彩变化，然



体现质感的有效方法。
蔬菜的塑造中，亮部加入柠檬黄和中间色加入淡黄或中黄是活调整不同形体的运笔变化。注意在大多数富含水分的水果六、完成画面中各个物体亮色系的刻画。根据结构变化，灵



一、以淡群青色确定画面的构图和物体形状。



暗部色彩也给与体现。
四、完成平面及绿衬布的塑造，同时对于画面中其他物体的



面中的大关系基本确立。
在色调变化上应当拉开物体亮部和暗部的明度差和冷暖差画七、丰富形体的细节变化，突出形体的质感、体积和塑造感，



色衬布的投影和暗部入手，画出画面中最重的几笔变化。
二、以单色画出物体明暗交界线和暗部及投影。从画面中重



五、完成画面中各个物体中间固有色系的刻画。



塑造。调整形体轮廓线变化，完善画面。
八、深入调整物体的细节关系变化，对高光和反光进行深入



蔬菜中常见的青菜、土豆、白菜等在刻画时“形”的作用至关重要,准确的造型可以在一定程度上弥补用色的不足。画青菜和白菜应当明确菜叶和菜帮的色彩变化。菜叶的色彩尽量少用白色,多使用黄色结合蓝、绿色系进行调和,画出比较浓郁丰富的绿色变化。塑造中应当放弃细节抓大形,把握菜叶蓬松的质感,因此用笔要放松甚至可以允许局部的自由调整。菜帮要注意其底面和柱面的形体转折变化,色彩变化一般比较响亮并且容易受到环境的影响,可以适当增加白色的用量但要注意保持饱和度,用笔、用色要大胆,尽量将造型、明暗结合环境色的变化一次性完成。

画蔬菜的大忌就是画“粉”、画“灰”,但是由于在蔬菜的暗部和亮部不可避免地会出现大量的灰色调,因此在中间色部位适当地补充几笔纯度较高的固有色倾向是一个比较好的办法。

蔬菜之二



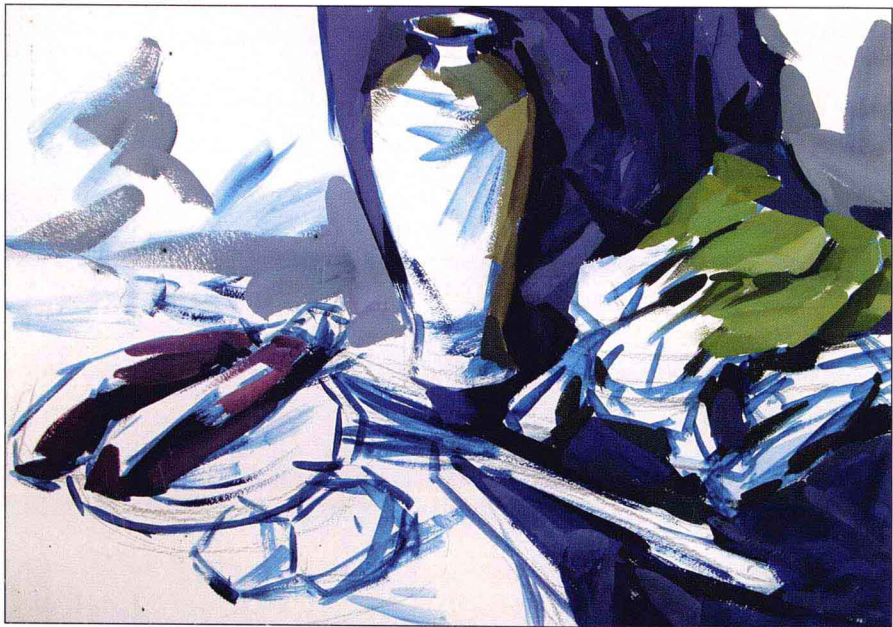
一、以淡群青色确定画面的构图和物体形状。



二、以单色画出物体明暗交界线和暗部及投影。从画面中重



部分给与概括体现。
三、铺出陶罐的暗部色彩，然后对蔬菜的投影和偏重的绿色



面的暗部色彩也给与体现。
四、完成平面深蓝衬布的塑造，同时对于画面中浅色衬布立



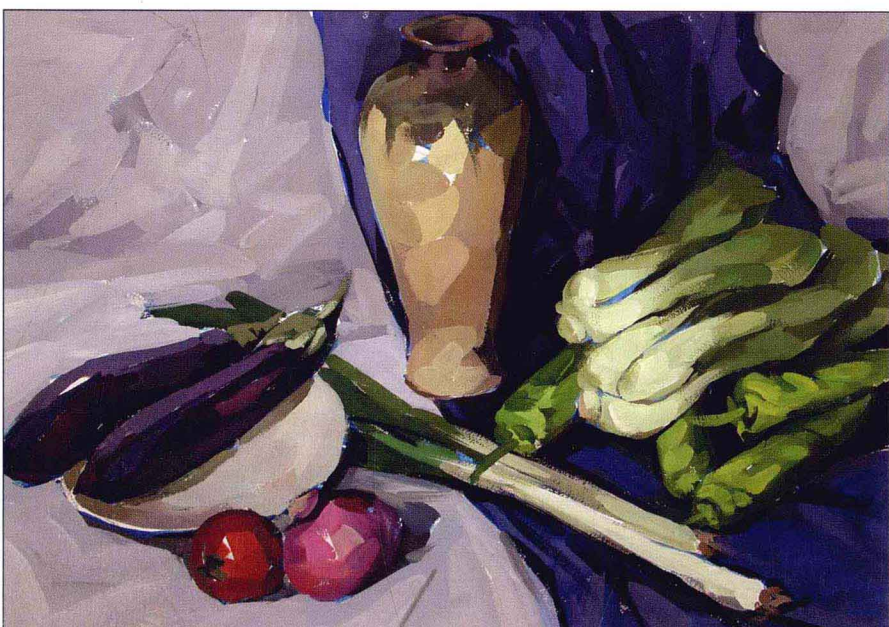
本色彩倾向给与初步刻画。
五、完成立面浅色衬布的塑造，同时对画面中各个物体的基



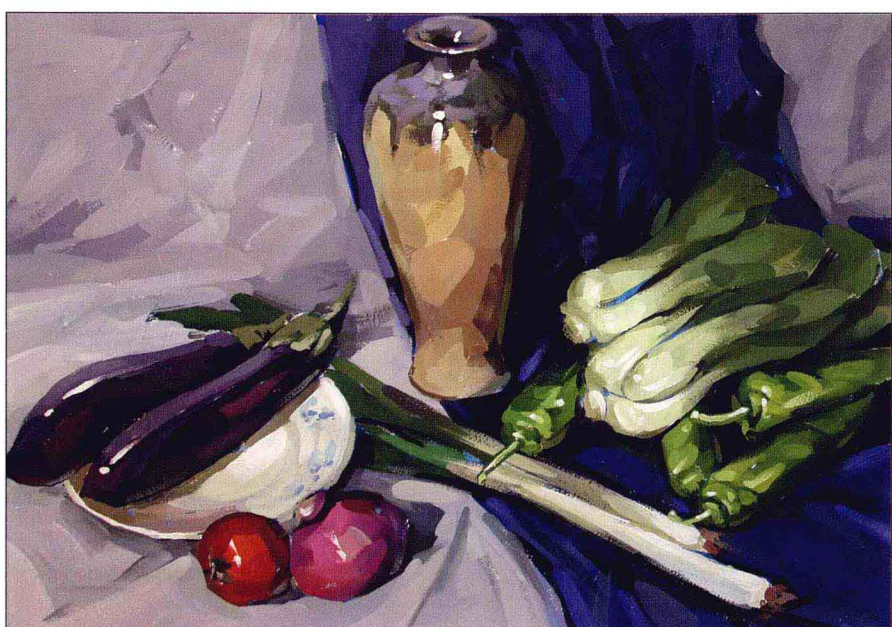
成浅色衬布平面的色彩变化与塑造。
六、铺出陶罐的中间色彩，用笔要概括肯定。快速流畅地完



体积和塑造感，画面中的大关系基本确立。
七、依次完成画面中各个物体的中间色系的塑造，利用不同



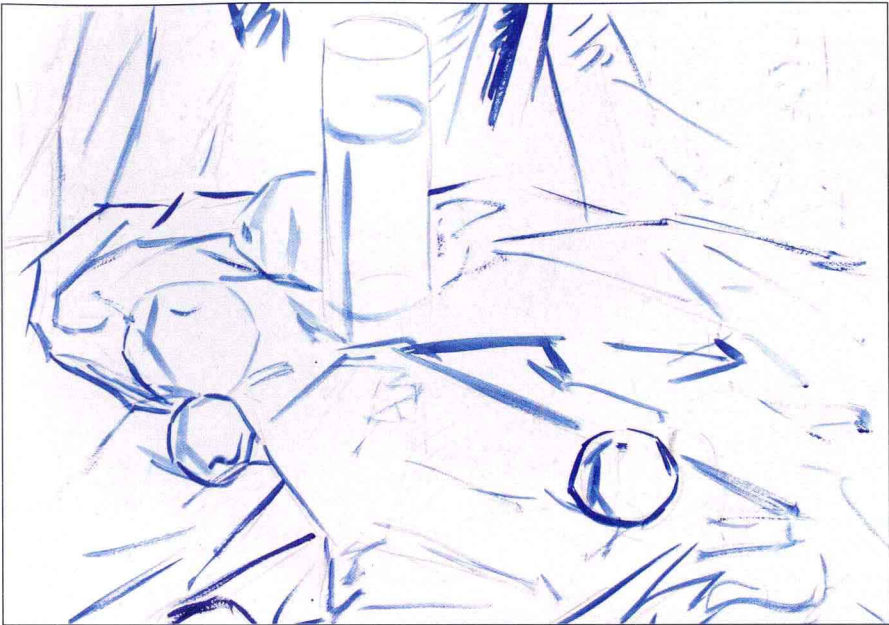
八、深入调整各个物体的亮部和细节关系变化。



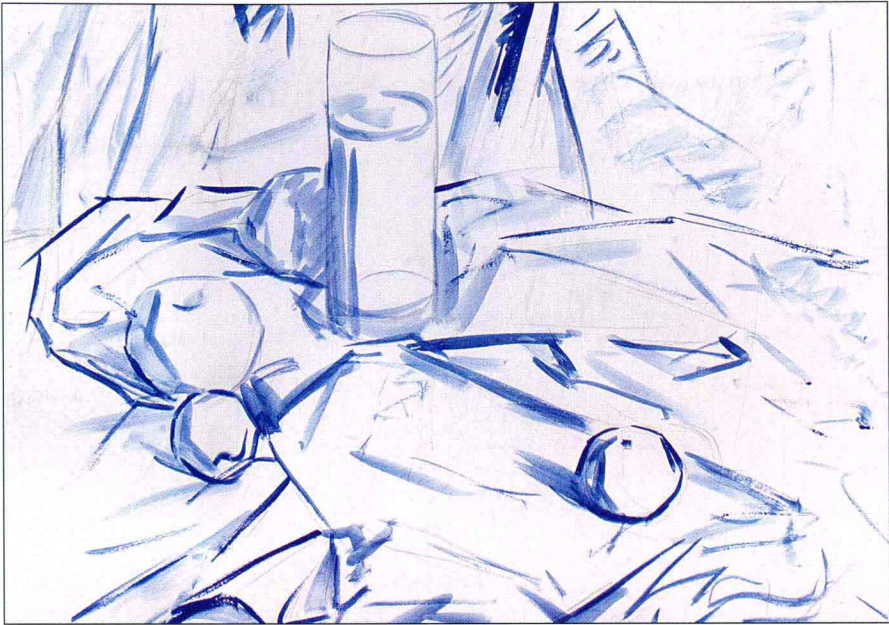
影响，完善形体轮廓线变化，完成画面。
九、对高光 and 反光进行深入塑造。调整亮部色彩及环境色的



衬布塑造为主的画面



一、以淡群青色确定画面的构图和物体形状。



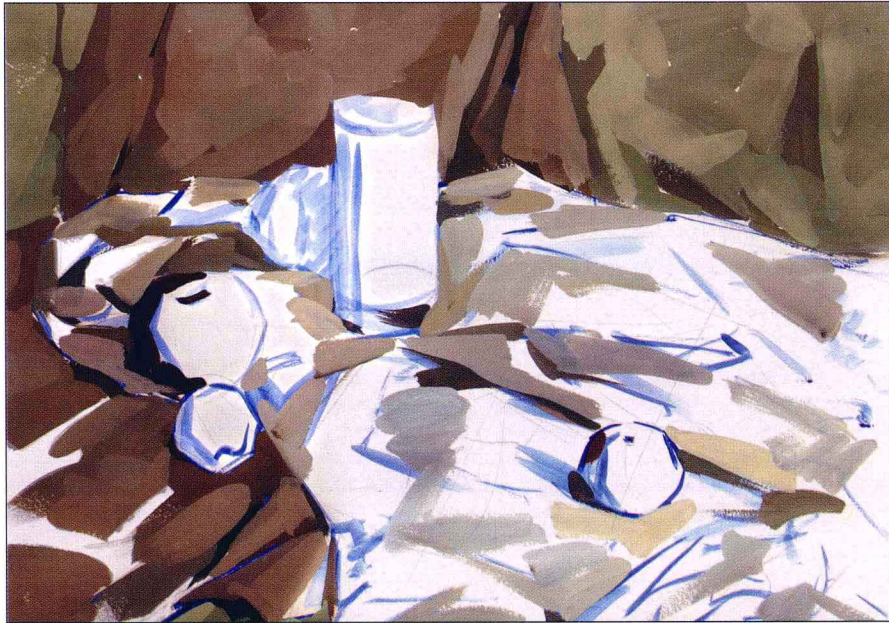
二、以单色画出物体明暗交界线和暗部及投影。



三、从画面中偏重色衬布的投影和暗部入手，画出衬布的暗部变化。



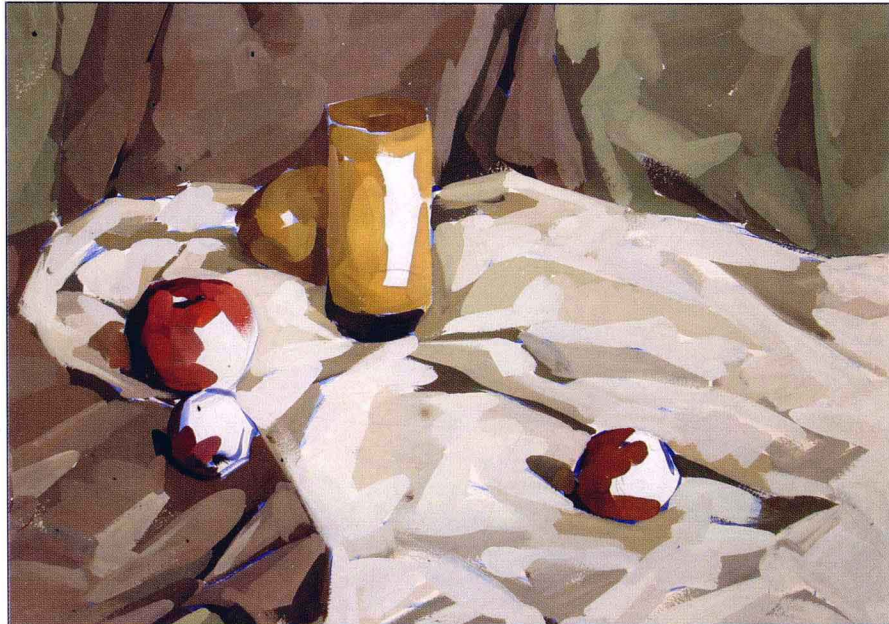
四、完成赭灰衬布的立面塑造，同时对其平面部分也给与初步表现，然后对灰绿衬布立面的暗部色彩也简单刻画。



五、完成灰绿衬布立面的亮部色彩的塑造，同时在灰绿衬布初步刻画的基础上加入白色衬布，对白色衬布的暗部和灰调给与



六、概括塑造杯子和水果的暗部色彩，快速流畅地完成白色衬布的亮灰色色彩变化。



七、依次完成画面中杯子和水果的中间色系的塑造。



八、完成亮部色彩倾向，丰富形体变化，画面中的大关系基本确立。



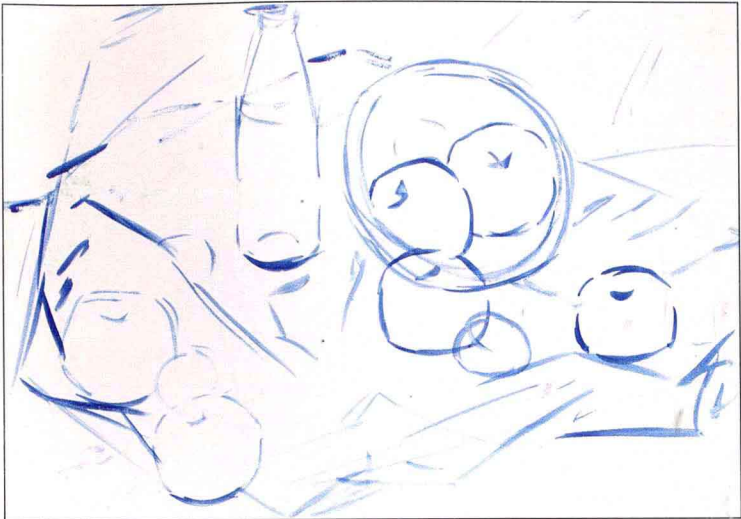
九、调整亮部色彩及环境色的影响，提出高光 and 反光，突出形体的质感，完善形体轮廓线变化，完成画面。



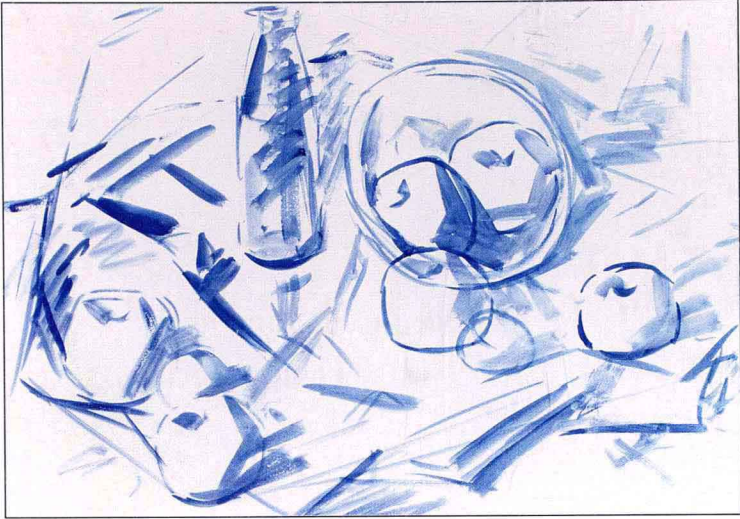
几乎所有的静物组合中都会出现衬布，一般会有一到三块，在画面中往往会占据大部分面积，因此衬布的塑造成功与否将会直接影响到全画的效果。不论数量多少我们一般会把衬布整体的分为平面和立面两部分，平面的色彩比较鲜艳冷亮，布纹和笔触的变化比较丰富，立面衬布则适当的灰、暖一些，布纹和笔触的变化比较注意概括和归纳，这样与平面衬布对比会产生后退的效果。在笔触的处理上，注意结合静物的笔触考虑，尽量形成疏密和方向上的区分。

衬布的布纹存在一定的偶然性，因此对于其变化一定要归纳。出于画面效果的需要，不能画出平行的或是放射性的布纹，长短结合、疏密相间是画布纹的基本原则。甚至可以利用直线语言的导向性视觉特征，在相互之间缺少联系的物体之间增加几条布纹变化，增加物体之间视觉上的联系。如果画面中静物的数量较少，就应当利用布纹的变化来充实完整画面，布纹的处理就成为非常重要的一项内容。

水果为主的画面



一、以淡群青色确定画面的构图和物体形状。



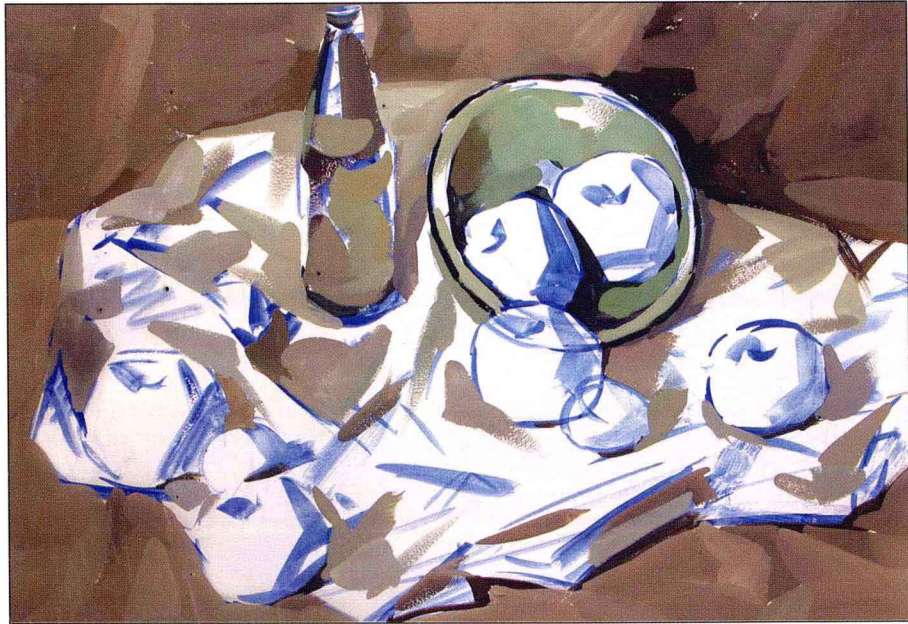
二、以单色画出物体明暗交界线和暗部及投影。



三、从画面中物体的投影和暗部入手，画出立面衬布的变化。



四、完成背景衬布的平面塑造，同时对白色衬布的暗部也给与初步表现。注意这个阶段是把透明瓶子和白色衬布作为一体来看待的。



五、对瓶子和瓷碗的色彩倾向给与初步刻画。



六、概括完成白色衬布的灰色倾向变化。



七、对比衬布的灰色倾向，依次完成画面中水果的暗部色系



八、依次完成画面中瓶子和水果的中间色系的塑造。



九、依次完成画面中杯子和水果的亮部色系的塑造。



十、借助调整白色衬布亮部倾向的同时，调整物体的轮廓变化。深入调整，提出高光，反光，对质感进行深入塑造。同