

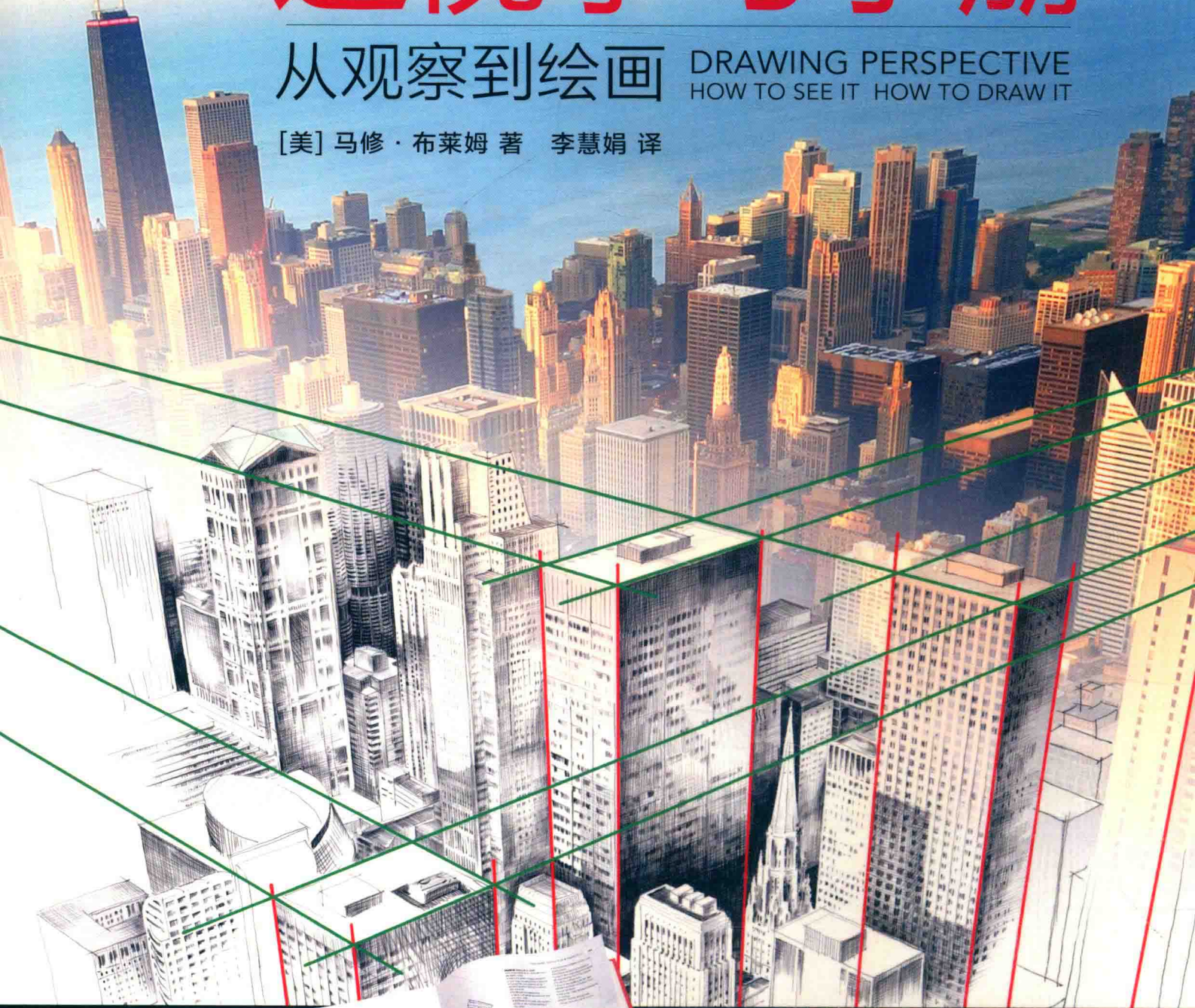


透视学习手册

从观察到绘画

DRAWING PERSPECTIVE
HOW TO SEE IT HOW TO DRAW IT

[美] 马修·布莱姆 著 李慧娟 译



附赠32页网格练习页，
更直观、更高效地提高透视水平！

上海人民美术出版社



透视学习手册

●
从观察到绘画

[美] 马修·布莱姆 著

李慧娟 译

上海人民美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

透视学习手册:从观察到绘画/(美)马修·布莱姆著;李慧娟译.
—上海:上海人民美术出版社,2017.5

(西方经典美术技法译丛)

书名原文:Drawing Perspective:How to see it,How to draw it
ISBN 978-7-5586-0277-1

I.①透... II.①马...②李... III.①绘画透视 IV.①J206.2
中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第053541号

Drawing Perspective

Copyright©2016 Quarto plc

Rights manager:Doris Ding

本书简体中文版由上海人民美术出版社独家出版

版权所有,侵权必究

合同登记号:图字:09-2016-049

西方经典美术技法译丛

透视学习手册:从观察到绘画

著者:[美]马修·布莱姆

译者:李慧娟

统 筹:姚宏翔

责任编辑:丁 雯

流程编辑:马永乐

封面设计:金竹林

版式设计:朱庆荧

技术编辑:季 卫

出版发行:上海人民美术出版社
(上海长乐路672弄33号 邮编:200040)

印 刷:上海利丰雅高印刷有限公司

开 本:889×1194 1/16 印张10

版 次:2017年5月第1版

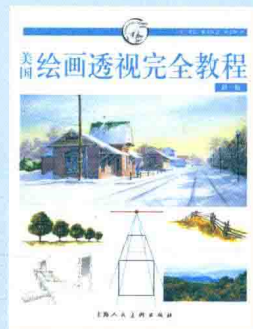
印 次:2017年5月第1次

书 号:ISBN 978-7-5586-0277-1

定 价:68.00元

主编推荐

西方经典美术技法译丛·透视经典教程



《美国绘画透视完全教程(新一版)》

作者:[美]菲尔·梅茨格



《透视的艺术:如何在绘画中创造纵深感(经典版)》

作者:[美]菲尔·梅茨格



《透视如此简单:20步掌握透视基本原理》

作者:[美]欧内斯特·诺灵

目录

简介	6
关于本书	7
透视简史	8
透视基础	12

1



单点透视

16

简介	18
观察	20
理解	24
应用	28
绘画步骤	32

2

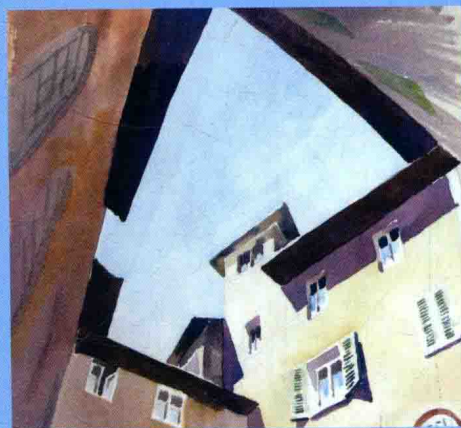


两点透视

36

简介	38
观察	40
理解	44
应用	48
绘画步骤	52

3



三点透视

54

简介	56
观察	58
理解	62
应用	66
绘画步骤	70

4



5



6



多点透视

74

简介
观察
理解
应用
绘画步骤

76
78
82
86
90

曲线透视

92

简介
观察
理解
应用
绘画步骤

94
96
98
102
106

练习簿

110

单点透视
两点透视
三点透视
曲线透视
极限曲线透视
完稿
术语表
索引

112
116
126
130
136
138
141
142

DRAWING **PERSPECTIVE**



HOW TO SEE IT
HOW TO DRAW IT

2012/12/14





透视学习手册

从观察到绘画

[美] 马修·布莱姆 著

李慧娟 译

上海人民美術出版社

目录

简介 6
关于本书 7
透视简史 8
透视基础 12

1

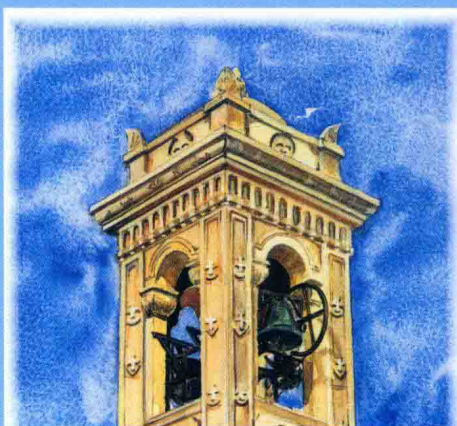


单点透视

16

简介 18
观察 20
理解 24
应用 28
绘画步骤 32

2

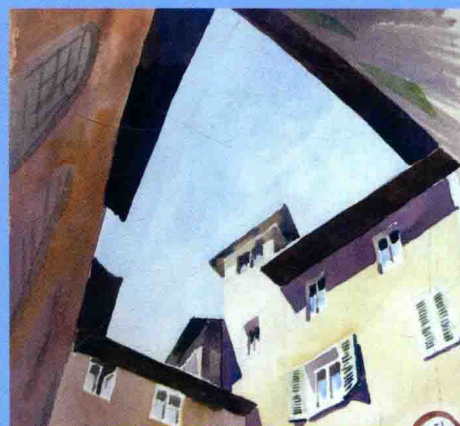


两点透视

36

简介 38
观察 40
理解 44
应用 48
绘画步骤 52

3



三点透视

54

简介 56
观察 58
理解 62
应用 66
绘画步骤 70

4



多点透视

74

简介	76
观察	78
理解	82
应用	86
绘画步骤	90

5

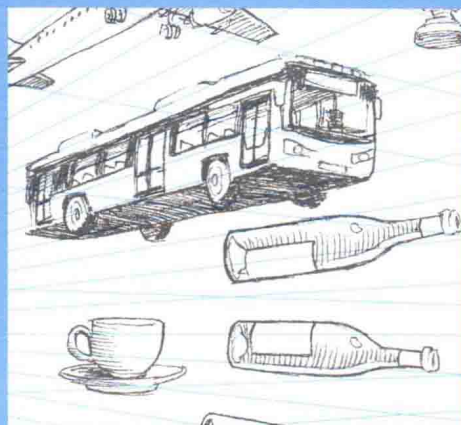


曲线透视

92

简介	94
观察	96
理解	98
应用	102
绘画步骤	106

6

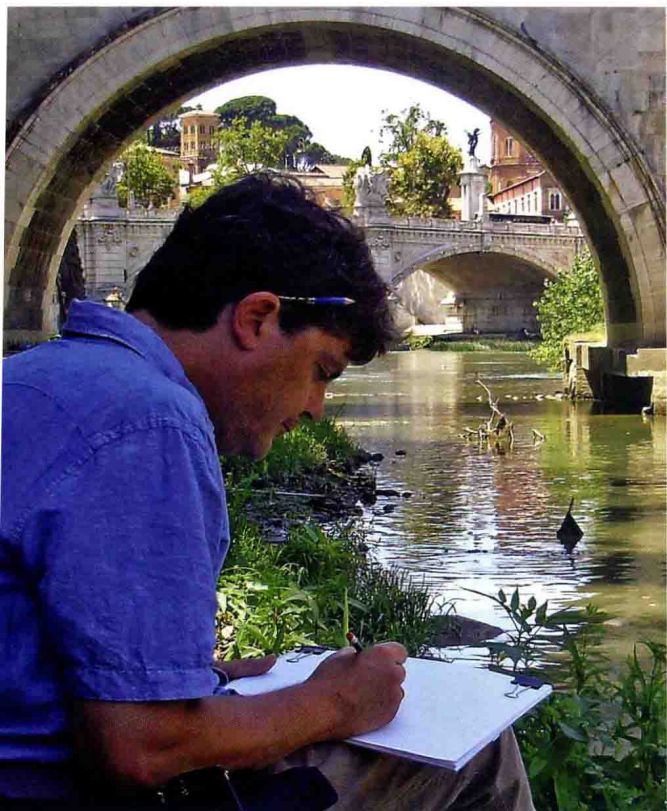


练习簿

110

单点透视	112
两点透视	116
三点透视	126
曲线透视	130
极限曲线透视	136
完稿	138
术语表	141
索引	142

简介



本书旨在帮助读者理解现实生活中的透视，体会透视的基本原理，并在画图时熟练掌握与灵活运用相关技法。

人们往往以为，要想在绘画中自如运用透视关系，就必须透彻掌握透视理论。但是根据我的经验，对透视关系的一点点了解就能事半功倍——熟悉透视的基本知识，能够在日常生活中观察周围事物的透视效果——就会让你的绘画水平显著提高。

我们必须清楚，透视法只是近似展现出我们所见的景象。在构图时，我们不能亦步亦趋，过分关注透视结构的“正确性”，而要时刻保持一定的自由发挥。事实上，我在绘画时基本不会刻意考虑透视。但是对透视关系的大致理解，却可以让我不至于困在某个点上——在遇到一些视觉难题时，透视可以助我轻松解决。这也就是本书的目的：以简明易懂的方式让读者轻松了解透视，帮助你们观察周围的世界，然后用更精准的方式将其描绘到画布上。

马修·布莱姆

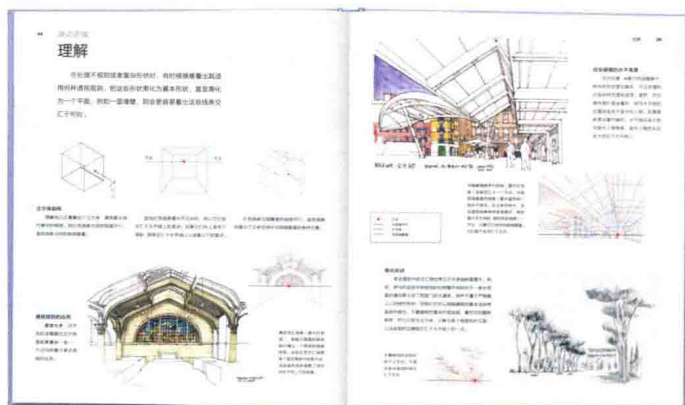
关于本书

每种类型的透视都被细分为几块，加以讲解。通过文字、图例和多位画家的画稿，让读者综合了解每种透视原理。“观察”、“理解”、“应用”三步介绍，简洁明了，助你循序渐进地观察、分析和再现你见到的景象。以下是关于本书结构的简介：



“观察”

用简单、常见的物体作范本，展示在各种透视类型里，灭点和地平线位置的迁移。此外还有典型的照片和绘画作品辅助理解。



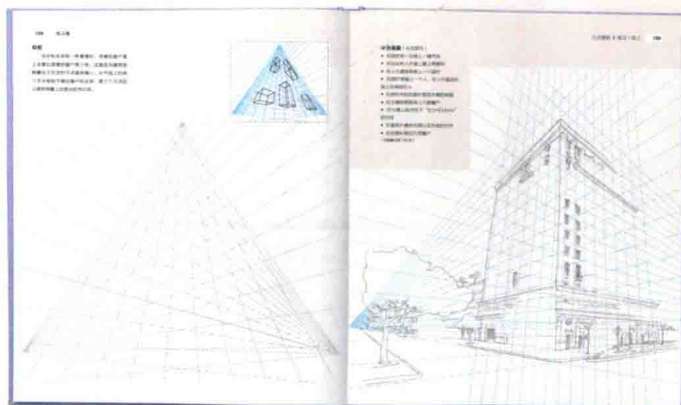
“理解”

以图例和画家作品作为切入点，示范透视关系的分析方法。对每个作品的内部结构，注释部分都给出了必要提示。



“应用”

一旦理解了每种透视的大致规则，你就能将其运用到自己的绘画实践中。本部分汇集了多位画家的优秀作品，展现了每章所讲的透视角度。



练习簿（第110 - 140页）

本部分为你提供动笔练习透视的机会。你可以将本部分包含的空白网格复印，然后在复印稿上画入该场景。你也可以直接在原网格上画。此外还设有一些未完成的画稿，你可以根据所列物品清单，将其——补充进去。

透视简史

纵观历史，人类自很早起就或多或少地展示了将空间深度再现于二维平面上的能力。作为绘画的一个方面，透视理论的发展史复杂而漫长。以下内容仅描述了其中一些关键点。

透视理论的发源

距今三万年前的岩洞壁画，例如法国南部发现的肖维岩洞壁画（右图），就通过物体的互相交叠，展示了物体的远近关系。埃及壁画和浅浮雕作品则以一种类似但更精准的方法，描绘了空间深度。其中，动物和人类的形象时常彼此交叠。但是，在这些早期案例中，关于建筑的透视处理要么几乎不存在，要么非常扁平化。

一种普遍的说法是，古希腊人已经掌握了一些透视关系，只不过考古学尚未发现关于此观点的充分证据。从公元前1世纪古罗马时期开始，透视画法就已经非常成熟，并主要用于室内生活空间的装饰。当时的画家经常采用错视画法，创造视觉深度，以延展室内的空间感，或者模拟室外花园的景色。

一个典型例子就是罗马帕拉蒂尼山上的利维亚屋（下图）。利维亚·德鲁西拉是古罗马皇帝奥古斯都的妻子和谋臣。在她的宅邸中，许多屋内都装饰有错视壁画，描绘了花园和凉亭的模样。下图中，中央的两根立柱位于前景中，画面两边边缘处的两根柱子的基座和顶部则明显相交于同一个灭点。在庞贝古城和奥斯蒂亚古城里也能找到类似的古代透视图，证明透视画法已经被画家们普遍了解并运用了数世纪



之久。

随着罗马帝国迁都君士坦丁堡，东正教逐渐兴起并执掌大局。画家们在平面上表现景深的方式也随之变化。现在所指的“拜占庭透视”开始在宗教圣像里出现。这种透视也被称作“反向透视”，它把观看者放在被观看物体和灭点之间，所以物体向远处移动时非但不变小，反而变大。13世纪的《圣座上的圣母子》（对页左上图）就展示了拜占庭透视法：椅子和脚凳的线条向着观看者的方向汇聚，而不是向远处汇聚。

透视画法的失传期

罗马帝国没落后，透视画法在中世纪几近消失。透视法越来越少被用到，尤其在宗教画中更是如此，原因尚不明确，可能是画家或者他们的庇护人的有意为之，也可能是绘画技法和知识的欠缺。无论如何，可以确定的是，古代所用的透视法开始鲜少用到，加之 / 或者不被欣赏，这种局面一直持续到12或者13世纪。画中的建筑物往往显得非常平板——更多采用平面图的画法，而不是透视画法——不过仍会有一些关于空间深度的暗示：一边的颜色也许比另一边更浅，屋顶线条或许互成角度，人物形象也轮廓不清。这些画也多少体现出对透视的一些理解：物体似乎会随着它们与观看者的距离远近而发生变





化，但是这种理解欠缺几何的精准度，或连贯性。



透视原则

13世纪末期，画家们几乎快要“重新发现”透视法了，但是这种进展还不够全面彻底。他们似乎明白线条会向远方延伸，直至交汇于灭点，但是在同一幅画中，他们为同一场景确定的若干个灭点却很少在视角上协调一致。意大利阿西西圣弗朗西斯教堂里的一幅创作于1290年的壁画（右上图）中，左方远处的楼梯及其顶部平台，以及右上方的殿宇，两者的透视关系并不一致。它们似乎向着远方的不同灭点汇聚。如果能汇聚于同一个灭点，则会更可信些。另一方面，得益于形象塑造和光线的运用，近景中的人物看上去更加立体。

到了14和15世纪，随着意大利文艺复兴的开始，一些艺术家重新发现，或者说重新发明了透视画法，并最终将其广泛运用于绘画艺术。1344年，安布罗吉奥·洛伦泽蒂画了一幅《受胎告知图》（右图），其中明显运用了单点透视的技法。至少该画中的地板是根据单点透视设计的，这也是文艺复兴期间最早出现的一批透视画作品之一。菲利波·布鲁内列斯基针对透视法进行了实验。人们普遍认为是他于1420年“发明”了线性透视。





莱昂·巴蒂斯塔·阿尔伯蒂是文艺复兴时期描述透视画法的第一人。他在1435年写的《论绘画》一文中，详细归纳了线性透视的绘画步骤，并将之归功于布鲁内列斯基。自此，准确描绘空间透视关系成了画家们信守的规则。其中大部分都是基于单点透视，以此突显出当时人们对于理想对称的推崇。一个较早的例子就是皮耶罗·佩鲁吉诺创作的在西斯廷教堂里的壁画《基督予彼得天国之匙》（上图）。这幅画完成于1482年，故事场景严格依照单点透视法则构造，不仅用到了线性透视，而且人物交叠，在远处甚至运用了大气透视。

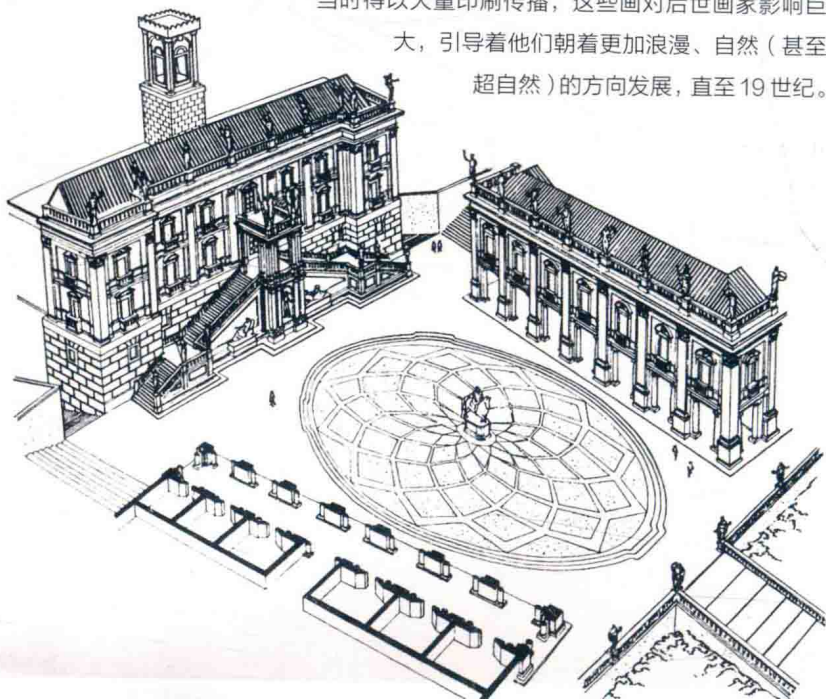
三维空间中的透视关系运用

一方面，人们在研究透视关系在二维平面上的展示方法；另一方面，建筑师们也开始尝试着在构造三维空间时，改变参观者对空间深度的感知。总体而言，这些建筑场所仍旧依循了轴心对称的模式。15世纪中叶，米开朗基罗在罗马设计了卡比托利欧广场（右图），其中建筑物的排列与轴心呈一定斜角。当参观者站在广场入口处时，对面尽头处的主楼显得比实际更近些。从相反地点观察时，感觉则恰恰相反。这是错视效果的大规模运用，设计者试图通过透视关系，改变参观者对实际空间的感知。这也被称为“强制透视”：空间布置“强制”我们从一种角度或另一种角度感知其深度。另一个同时代的知名例子就是安德烈亚·帕拉第奥于1585年在意大利维琴察设计的奥林匹克剧场。他将强迫透视运用到永久性舞台的设计中。舞台背景是一个非常正统的建筑正面，中间有门洞显露出伸向远方的街道。事实上，舞台的地板向上呈一定坡度，各面墙壁向内倾斜，于是给人造成一种感觉，仿佛门洞所展示的空间更加深远。

边界的拓展

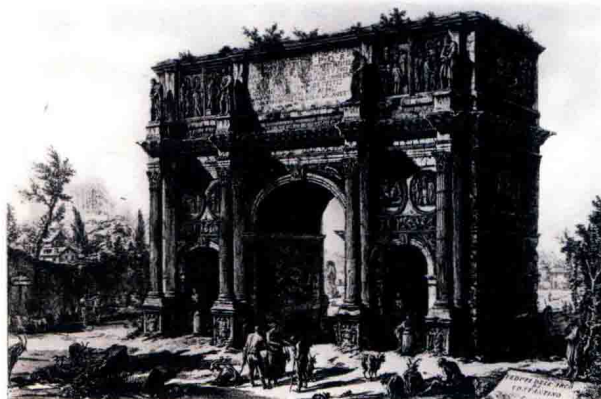
17世纪，随着巴洛克时代的到来，人们在透视绘画中愈发大胆。其中一个经典例子就是安德烈·波佐在罗马的圣依纳爵堂运用的错视设计（对页左图）。这幅画创作于1684到1695年间，它精妙运用了透视关系，尤其是当我们考虑到这幅画是画在一个桶状拱形设计的穹顶上时，就会更加赞叹其精湛的透视设计。

1748至1774年间，乔凡尼·巴蒂斯塔·皮拉内西在罗马创作了一系列蚀刻画，其中包括在古城废墟上的蚀刻（对页上图）。这幅画并没有依循文艺复兴的理想对称规则，没有轴心对称的刻板，取而代之的是一种随意的偏离中心轴的角度。所以皮拉内西经常用到两点透视。又鉴于蚀刻画在当时得以大量印刷传播，这些画对后世画家影响巨大，引导着他们朝着更加浪漫、自然（甚至超自然）的方向发展，直至19世纪。



小镇上的圣丹尼教堂的整个室内景。

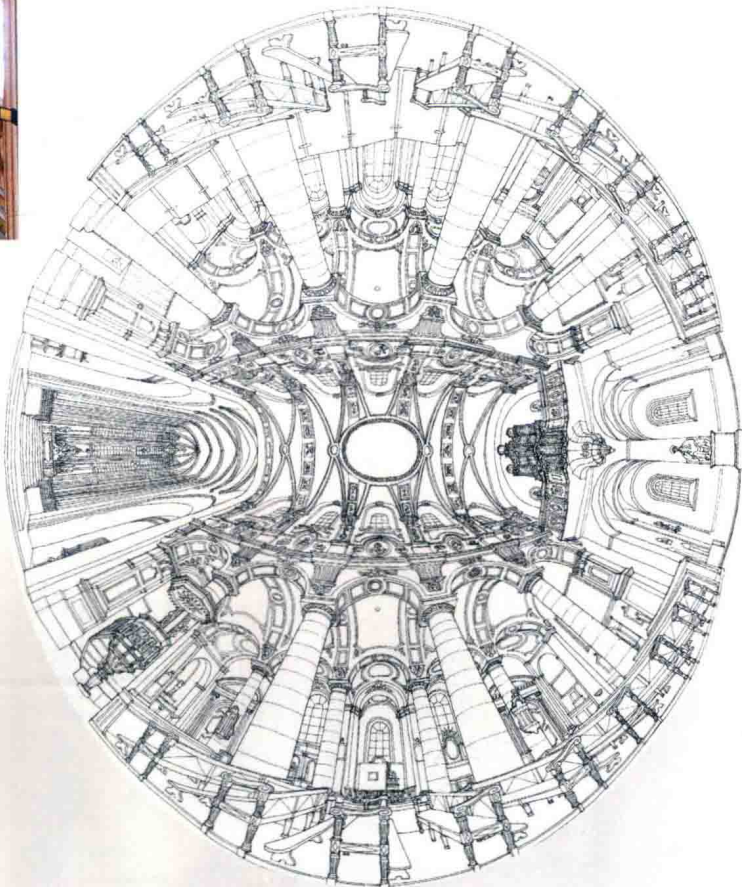
最近，数码技术的发展更使得我们能够创造出三维模型，进而从这些模型中选取更加复杂的角度，但它并不能取代我们的一种渴望：那就是基于直接观察，运用简单的透视规律，描绘所见事物。这种渴望将我们带回透视绘画的根本：我们无需成为透视学专家，或者运用任何高级技法，简单的了解就足以让我们很好地运用透视，描绘我们周围无穷无尽的美丽世界。



基于画家和作家们的各种浪漫理念，18 世纪的美国风景画家们运用各种光线、比例和大气透视去展现广阔的大自然。这些画并不是表现城市场景的，所以很少有交汇线条。如何在自然主题中表现空间深度成了一个需要攻克的课题。清晰的光柱，交叠的影像，由近及远越来越模糊的细节和色饱和度——许多画家，例如阿尔伯特·比尔施塔特都综合运用了上述策略，从而创造出无限深远的画面效果。

当代艺术中的透视

在过去的一个世纪中，人们继续对透视原则进行着各种试验。M.C. 埃舍尔经常探索各种透视设计，改换我们对空间深度的感知。延承了透视的悠久历史，杰拉德·米歇尔（右图）则以自己的方式在二维表面和三维表面上大胆尝试。在这幅作品中，他通过球面透视画出了他的家乡比利时的列日



透视基础

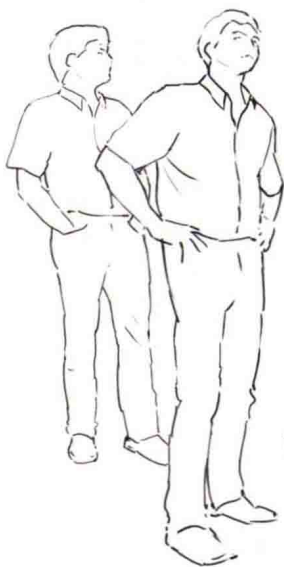
透视是一种让我们得以在二维平面上创造三维幻觉的手段。要运用透视画法，有必要了解一些各种透视关系中共通的基本术语和概念。观察并确认这些基本关系，就能更好地理解为什么事物会呈现出这种模样，观察周围世界并将其描摹出来也就会更加轻松了。

视觉深度的线索

有一些视觉线索可以帮助我们理解空间深度——那就是我们对事物远近的感知。

交叠

如果一个影像部分交叠在另一个影像之上（左图），我们就会认为前者比后者离我们更近些，因此遮挡了部分视线。所以，如果我们看到两个人，其中一个人被另一个人挡住了部分，我们会立即得出结论说，被挡住的那个离我们更远些，如这幅简单的速写所示。同理，如果一组事物如发生相互交叠，也会给我们留下同样的印象。



相对大小

也许视觉深度的一个最基本原则，即对透视画法影响最大的原则就是：近大远小。例如，我们看到几个类似的影像，如上图中的一群人，我们知道他们的身高大致相等。基于此，我们会得出结论说，看上去越小的人，就是离我们越远。

大气透视

当我们观察相当远的物体时，例如我们常常会远距离观察风景，我们与风景之间就会隔着更多的“大气”——也就是说，中间存在着更多的尘埃和水蒸气。它们会对能见度产生影响。最远的物体会显得更晦暗（明暗对比相对较少），有时候色调更冷（更少的暖色，更多的蓝色和紫色）。与之相反，近处的物体则显得轮廓更清晰，呈现更多细节部分和颜色对比，冷暖色的种类更加丰富。这种区别也许很微妙，但却是我们感知空间深度的方式之一，因此在绘画中我们可以用大气透视来突出距离感。

