

职业教育“动漫设计制作”专业系列教材
“文化创意”产业在职岗位培训系列教材

动漫设计基础 ——色彩

鲁彦娟/主编 何海燕 王俊明/副主编

清华大学出版社



职业“教育”“动漫设计”“制作”“岗位”“专业”“系列”“教材”

丁218.7
201337



动漫设计基础 ——色彩

鲁彦娟/主编 何海燕 王俊明/副主编

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书作为动画专业的必修基础课,以培养具备数字化动画能力和专业化色彩处理技能的动画人才为目标,以遵循传统色彩绘画的基本要点为主线,结合当前色彩在动漫设计中的创新应用,系统讲解色彩基础、静物写生、人物写生、风景写生、构图造型、着色调整、色彩表现形式、色彩创作、动漫设计色彩运用、色彩技法训练等基本知识,并注重通过强化训练提高应用技能与能力。

由于本书结构合理、流程清晰、图文并茂、通俗易懂、突出实用性,并采用新颖统一的格式化体例设计,因此本书既适用于高校动漫专业本科生、专升本及高职高专院校动漫专业基础课程的教学,也可以作为动漫设计企业和动画游戏制作公司从业者的职业教育岗位培训教材,对于社会广大动漫自学者也是一本非常有益的参考读物。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

动漫设计基础——色彩/鲁彦娟主编. —北京:清华大学出版社,2013.4

(职业教育“动漫设计制作”专业系列教材 “文化创意”产业在岗位培训系列教材)

ISBN 978-7-302-31227-7

I. ①动… II. ①鲁… III. ①动画—色彩—绘画技法—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 001715 号

责任编辑:田在儒

封面设计:李 丹

责任校对:袁 芳

责任印制:王静怡

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课件下载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62795764

印 刷 者:北京世知印务有限公司

装 订 者:三河市李旗庄少明印装厂

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:18

字 数:410 千字

版 次:2013 年 4 月第 1 版

印 次:2013 年 4 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:59.00 元

产品编号:050537-01

系列教材编审委员会

主 任：牟惟仲

副 主 任：宋承敏 冀俊杰 李大军 吕一中 田卫平
张建国 王 松 车亚军 宁雪娟 田小梅

委 员：孟繁昌 鲍东梅 吴晓慧 李 洁 林玲玲
温 智 吴 霞 赵 红 吴 琳 李 冰
李 璐 孟红霞 杜 莉 李连璧 李木子
李笑宇 陈光义 许舒云 孙 岩 顾 静
王 洋 杨 林 林 立 石宝明 刘 剑
李 丁 王涛鹏 王桂霞 陈晓群 朱凤仙
丁凤红 李 鑫 赵 妍 刘菲菲 赵玲玲
姚 欣 易 琳 罗佩华 王洪瑞 刘 琨

丛书主编：李大军

副 主 编：梁 露 鲁彦娟 梁玉清 温丽华 吴慧涵

专 家 组：田卫平 梁 露 金 光 石宝明 翟绿绮

随着国家经济转型和产业结构调整,2006年国务院办公厅转发了财政部等部门《关于推动中国动漫产业发展的若干意见》,提出了推动中国动漫产业发展的一系列政策措施,有力地促进和推动了我国动漫产业的快速发展。

据统计,2007年国内已有30多个动漫产业园区、5400多家动漫机构、450多所高校开设了动漫专业、有超过46万名动漫专业的在校学生;84万个各类网站中,动漫网站约有1.5万个,占1.8%,比2006年增加了4000余个,增长率约为36%;动漫网页总数达到5700万个,增长率为50%。根据文化部专项调查显示,2010年中国动漫产业总产值为470.84亿元,比2009年增长了近28%。

动漫产品、动漫衍生产品市场空间巨大,每年儿童动漫产品及动漫形象相关衍生产品:食品销售额为350亿元、服装销售额为900亿元、玩具销售额为200亿元、音像制品和各类出版物销售额为100亿元,以此合计,中国动漫产业拥有超千亿元产值的巨大市场发展空间。

动漫作为新兴文化创意产业的核心,涉及图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台演出、服装、玩具、电子游戏和销售经营等领域,并在促进商务交往、丰富社会生活、推动民族品牌创建、弘扬中华古老文化等方面发挥着越来越大的作用,已经成为我国创新创业经济发展的“绿色朝阳”产业,在我国经济发展中占有一定的位置。

当前,随着世界经济的高度融合和中国经济的国际化发展,我国动漫设计制作业正面临着全球动漫市场的激烈竞争;随着发达国家动漫设计制作观念、产品、营销方式、运营方式、管理手段的巨大变化,我国动漫设计制作从业者急需更新观念、提高技术应用能力与服务水平、提高作品质量与道德素质,动漫行业和企业也在呼唤“有知识、懂管理、会操作、能执行”的专业实用型人才;加强动漫企业经营管理模式的创新、加速动漫设计制作专业技能型人才培养已成为当前亟待解决的问题。

由于历史原因,我国动漫业起步晚但是发展速度却非常快。目前动漫行业人才缺口高达百万人,因此使得中国动漫设计制作公司及动漫作品难以在世界上处于领先地位,人才问题已经成为制约中国动漫事业发展的主要瓶颈。针对我国高等职业教育“动漫设计制作”专业知识新、教材不配套、重理论、轻实践、缺乏实际操作技能训练等问题,为适应社会就业急需、为满足日

益增长的动漫市场需求,我们组织了多年从事动漫设计制作教学与创作实践活动的国内知名专家、教授及动漫公司业务骨干共同精心编撰本套教材,旨在迅速提高大学生和动漫从业者的专业技术素质,更好地为我国动漫事业的发展服务。

本套系列教材定位于高等职业教育“动漫设计制作”专业,兼顾“动漫”企业员工职业岗位技能培训,适用于动漫设计制作、广告、艺术设计、会展等专业。本套系列教材包括:《动漫概论》、《动漫场景设计造型——动画规律》、《游戏动画设计基础——手绘动画》、《漫画插图技法解析》、《三维动画设计应用》、《动漫视听语言》、《3ds Max 动漫设计》、《Flash 动画设计制作》、《动漫后期合成与编辑》、《动漫设计工作流程》、《动漫设计基础——色彩》等教材。

本系列教材作为高等职业教育“动漫设计制作”专业的特色教材,坚持以科学发展观为统领,力求严谨,注重与时俱进;在吸收国内外动漫设计制作界权威专家、学者最新科研成果的基础上,融入了动漫设计制作与应用的最新教学理念;依照动漫设计制作活动的基本过程和规律,根据动漫业发展的新形势和新特点,全面贯彻国家新近颁布实施的广告和知识产权法律、法规及动漫业管理规定;按照动漫企业对用人的需求模式,结合解决学生就业、加强职业教育的实际要求;注重校企结合,贴近行业、企业业务实际,强化理论与实践的紧密结合;注重创新、设计制作方法、运作能力、实践技能与岗位应用的培养训练;严守统一的格式化体例设计,并注重教学内容和教材结构的创新。

本系列教材的出版,对帮助学生尽快熟悉动漫设计制作操作规程与业务管理,对帮助学生毕业后能够顺利就业具有积极意义。

编委会

2012年6月

动漫设计业作为国家文化创意产业的核心支柱产业,在国际商务交往、促进影视传媒会展发展、丰富社会生活、拉动内需、解决就业、推动经济发展、构建和谐社会、弘扬中华文化等方面发挥着越来越大的作用,已经成为我国服务贸易经济发展的重要产业,在我国产业转型、经济发展中占有极其重要的位置;动漫产业正在以其强劲的上升势头成为全球经济发展中最具活力的绿色朝阳产业。

动漫色彩设计制作是动漫专业非常重要的基础课程,也是动漫企业从业、就业者所必须掌握的基本理论知识。当前面对国际动漫产业的迅猛发展与激烈的市场竞争,对从业人员专业技术素质的要求也越来越高,社会经济发展和国家产业变革急需大量具有理论知识与实际操作技能复合型的动漫设计制作专门人才。

为了保障我国文化创意产业经济活动和国际动漫设计制作业的顺利运转,加强现代动漫从业者专业综合业务素质的培养,增强动漫企业的核心竞争力,加速推进动漫设计制作的产业化进程,提高我国动漫设计制作的水平,更好地为我国文化创意产业和动漫产业服务,这既是动漫企业可持续快速发展的战略选择,也是本书出版的真正目的和意义。

本书共8章,以学习者应用能力培养为主线,坚持以科学发展观为统领,以培养具备数字化动画能力和专业化色彩处理技能的动画人才为目标,以遵循传统色彩绘画的基本要点为主线,结合当前色彩在动漫设计中的创新应用,系统讲解色彩基础、静物写生、人物写生、风景写生、构图造型、着色调整、色彩表现形式、色彩创作、动漫设计色彩运用、色彩技法训练等基本知识,并注重通过强化训练提高应用技能与能力。

本书作为高等职业教育“动漫设计制作”专业的特色教材,严格按照教育部关于“加强职业教育、突出实践能力培养”的教学改革精神,针对动漫色彩设计课程教学的特殊要求和职业应用能力的培养目标,既注重系统理论知识的讲解,又突出综合技能的培养,力求做到“课上讲练结合、重在方法的掌握,课下会用、能够具体应用于动漫设计制作实际工作之中”;这对于学生毕业后顺利走上社会就业具有特殊意义。

由于本书融入了动漫色彩设计制作最新的实践教学理念,力求严谨、注重与时俱进,具有结构合理、内容翔实、图文并茂、通俗易懂的特点,因此本书

既适用于高校本科生、专升本及高职高专院校动画动漫专业基础课程的教学,也可以作为动漫设计企业和动漫游戏设计制作公司从业者的职业教育岗位培训教材,对于社会广大动漫自学者也是一本非常有益的参考读物。

本书由李大军进行总体方案策划并具体组织,鲁彦娟为主编并统稿,何海燕和王俊明为副主编,由具有丰富动漫设计制作教学与实践经验的梁露教授审订。作者编写分工:牟惟仲(序言),鲁彦娟(第1章、第8章第8.3节),牛继飞(第2章),何海燕(第4章、第7章、第8章第8.1节),王俊明(第3章、第5章),甄玮(第6章),贾京鹏(第8章第8.2节),逢京海、李冰、温丽华、易琳、赵妍(附录);华燕萍(文字修改和版式调整),李晓新(制作教学课件)。

在教材编写过程中,我们参阅、借鉴了大量国内外有关动漫色彩设计制作方面的最新书刊和相关网站资料,精选、收录了具有典型意义的中外优秀作品,并得到了编委会专家、教授的具体指导,在此一并致谢。为配合本书的发行使用,编者提供配套电子课件,读者可以从清华大学出版社网站(www.tup.com.cn)免费下载。因动漫产业发展快、且作者水平有限,书中难免存在疏漏和不足,恳请同行和读者批评指正。

编 者
2013年3月

第 1 章 色彩的发展历程	1
1.1 色彩与西方绘画	2
1.1.1 色彩直觉表现阶段	2
1.1.2 再现模仿色彩表现阶段	6
1.1.3 个性色彩表现阶段	13
1.2 色彩与中国绘画色彩	18
1.2.1 中国传统色彩理论	19
1.2.2 不同时代的色彩应用	20
1.3 色彩在艺术设计中的应用	30
1.3.1 设计与色彩	30
1.3.2 色彩在设计中应用的原则	38
第 2 章 色彩的基础知识	41
2.1 色彩的概念	42
2.1.1 色彩的形成	43
2.1.2 光色的分类	44
2.1.3 色彩的属性	46
2.1.4 色彩的类型	48
2.1.5 色彩空间的研究	50
2.2 绘画的主要种类	50
2.2.1 油画的发展与特征	50
2.2.2 水粉画的发展与特征	52
2.2.3 水彩画的发展与特征	54
2.2.4 丙烯画的发展与特征	55
2.3 绘画材料与工具	57
2.3.1 水粉画的材料和工具	58
2.3.2 油画的材料和工具	60
2.3.3 水彩画的材料与工具	62
2.3.4 丙烯画的材料与工具	65

第3章 静物写生	67
3.1 构图	68
3.1.1 构图的概念和意义	68
3.1.2 构图的基本原则	69
3.1.3 几种常见的构图形式	71
3.2 造型	74
3.2.1 写生内容的选择	74
3.2.2 如何组织静物	77
3.2.3 起稿	79
3.3 着色	81
3.3.1 水粉画常用的着色顺序	81
3.3.2 确定大关系	82
3.3.3 深入	85
3.4 调整	89
3.4.1 画面最终的调整	89
3.4.2 常见问题分析	91
第4章 人物写生	96
4.1 肖像绘画的发展	97
4.1.1 传统写实肖像绘画的特点	97
4.1.2 印象主义时期的肖像绘画特点	98
4.1.3 近代肖像画的特点	99
4.1.4 现代肖像画的特点	99
4.2 对人物写生的认识	101
4.2.1 色彩人物写生中的“形”与“色”	102
4.2.2 色彩人物写生中的“形”与“神”	105
4.2.3 色彩人物写生中的“写实”与“写意”	108
4.3 人物写生步骤示范	111
4.3.1 构图	112
4.3.2 轮廓	118
4.3.3 塑造	122
4.3.4 调整	125
4.4 笔触与人物精神表达	126
4.4.1 笔触的定义	126
4.4.2 笔触与造型	128
4.4.3 笔触与情感	130
第5章 风景写生	133
5.1 色彩风景画发展简述	134

5.1.1	早期的色彩风景绘画	134
5.1.2	色彩风景绘画独立发展时期	136
5.1.3	色彩风景绘画兴盛发展时期	138
5.1.4	色彩风景画多元化发展时期	145
5.2	色彩风景画的表现形式	150
5.2.1	写实性风景绘画	151
5.2.2	表现性风景绘画	152
5.2.3	装饰性风景绘画	153
5.3	色彩风景画的表现题材	154
5.3.1	季节	154
5.3.2	时间	156
5.3.3	气候	157
5.3.4	地域	158
5.4	水粉风景画写生	159
5.4.1	取景	159
5.4.2	构图	160
5.4.3	确定大关系	161
5.4.4	深入	161
5.4.5	调整	162
第6章	艺术作品中的色彩与创作	164
6.1	艺术作品创作的主题	165
6.1.1	主题的概念	165
6.1.2	创作主题的特征	165
6.1.3	主题与绘画表现形式	167
6.2	艺术创作中的题材和素材	169
6.2.1	创作的题材	169
6.2.2	创作的素材	173
6.2.3	题材和素材的关系	175
6.3	艺术创作与色调	176
6.3.1	色调的定义	176
6.3.2	色调与创作	178
6.4	艺术创作的媒介与技法	180
6.4.1	油画材料的创作技法	180
6.4.2	水彩与水粉的创作技法	189
6.4.3	综合材料绘画的创作技法	195
6.4.4	色粉画的创作技法	197
6.4.5	丙烯画的创作技法	199

第7章 色彩表现形式	201
7.1 写实性色彩	202
7.1.1 固有色	204
7.1.2 环境色	204
7.2 装饰性色彩	209
7.2.1 装饰性色彩的特征	210
7.2.2 装饰色彩写生训练	215
7.3 表现性色彩	223
7.3.1 色彩的象征性	223
7.3.2 色彩的表现性	225
7.4 当代艺术中的色彩特征	231
7.4.1 对色彩内涵的拓展	231
7.4.2 东西方色彩观的交融	237
7.4.3 数字技术影响下的当代色彩	241
7.4.4 当代美术的特征	243
第8章 动漫设计中的色彩	247
8.1 角色设定色彩应用	248
8.1.1 角色设定与色彩的关系	248
8.1.2 色彩在角色设计中的造型作用	249
8.1.3 色彩在角色设计中的情感作用	250
8.2 场景设定色彩应用	252
8.2.1 动画场景设计与色彩	252
8.2.2 色彩在场景设计中的基本表现方法	252
8.2.3 色彩在场景设计中的情感作用	254
8.2.4 色彩在场景设计中的地域特点	256
8.3 动漫作品赏析	257
8.3.1 关于卡通	258
8.3.2 中国动画的发展	258
8.3.3 动画作品案例分析	259
8.3.4 蔡晓宇动画作品欣赏	261
附录1 国务院办公厅转发财政部等部门关于推动我国动漫产业发展 若干意见的通知	264
附录2 常用色彩专业词汇(中英文对照)	269
参考文献	273



学习要点及目标

- (1) 了解关于绘画色彩的发展历程;
- (2) 掌握中西方绘画史不同阶段对色彩(绘画)的研究;
- (3) 掌握色彩在设计运用中的作用和表现。



本章导读

因为有了色彩,大千世界才显得格外丰富和美丽;因为有了色彩,人们才可以从艺术中感受色彩的神奇功能;因为有了色彩,人们才能在日常生活中感受到色彩那无穷的魅力。色彩的魅力促使人类从很早就开始研究和利用色彩,在人类发展历史早期色彩主要被用于绘画和装饰等审美为主的领域,随着艺术的发展和对光的研究,色彩在绘画和设计中的地位越来越重要。本章从色彩与绘画、色彩与设计的关系入手介绍色彩的发展历程,使读者从一个宏观的角度开始了解色彩与绘画和设计的关系。



引导案例

世界上最古老的壁画

法国考古学家在叙利亚阿勒颇北部发掘出一处新石器时代遗址,发现了距今10000多年前的壁画。法国考古学家埃里克·康古涅奥特说,这幅壁画呈长方形,用红、白、黑三色绘成,看起来像一幅现代主义绘画,根据碳元素检测,它的年代应该在公元前9000年左右。通过对壁画所用色料的分析结果显示,红色取自烧过的赤铁矿,白色来自磨碎的石灰石,黑色则来自木炭。壁画遗址及壁画如图1-1和图1-2所示。

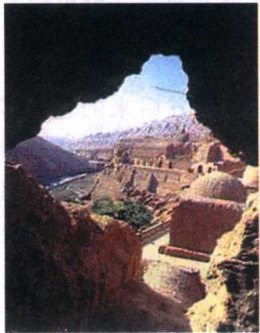


图 1-1 发现壁画的遗址



图 1-2 目前世界上最古老的壁画

这幅壁画发现于一处大房子遗迹的土墙上。康古涅奥特认为,这个带木屋顶的房子看起来是古代一个公共场所,墙上绘画应该有一定“用意”,“但现在我们还无从揣测”。叙利亚知名艺术家穆斯塔法·阿里认为,类似这幅壁画的几何图形后来被地中海东部的居民和波斯人发展成一种艺术表现手法,至今仍能在波斯地毯和土耳其基里姆地毯中看到。

《科学》杂志称,世界上已知的最古老建筑壁画是在土耳其发现的,但叙利亚发现的这幅壁画比它还要早 1500 多年。

资料来源: <http://news.sina.com.cn/w/2007-10-13/022112718657s.shtml> 改写

1.1 色彩与西方绘画



背景资料

在人类文明发展史中绘画是浓墨重彩的一笔,从文字出现之前,人们就通过图画的方式表达生活和思想,而色彩是绘画的重要艺术语言,也是一种重要的表现手段和必要的条件之一。在绘画中色彩起着独特的作用,无论是壁画还是纸本形式的绘画都离不开色彩,它可以起到标记、增强作品艺术效果的作用。后来绘画的发展历史也是运用色彩的历史,色彩作为造型艺术的绘画语言,从最初依附于一定的形,到后来不仅与形结合,更可以突破形而成为独立的绘画语言存在。

从初期绘画色彩起源到现代绘画,通过对绘画中色彩应用的研究,可以把绘画中色彩的认识和应用分为直觉表现、再现模仿色彩表现和个性色彩表现 3 个阶段。

1.1.1 色彩直觉表现阶段

从距今 10000 年前的欧洲原始壁画和我国出土的新石器时代彩陶纹样来看,原始人类已经懂得使用简单的颜色进行绘画活动。西班牙阿尔塔米拉洞穴壁画和法国拉斯科洞穴壁画是已发现的人类早期的绘画,这些原始绘画所描画的形象以动物为主,形态生动,绘画技法简练,并已懂得使用红、赭石、黑等多种颜色,充分显示了原始绘画的粗犷和古拙。

1.1.1.1 色彩直觉表现的起源

在古埃及时代中东的民族已经形成了一个多彩的文化体系,西方后来的色彩象征主要源于古埃及。那些巨大的金字塔、神庙和墓室壁画显现出西方古代艺术宏伟辉煌的程度。在黑、白、黄、绿、蓝这些原始单纯的色彩之外,古埃及的墓室壁画中显示出古代人精心运用青色、褐色和灰色的能力。

古埃及人认为白色是神圣的太阳神的理想色彩象征,黑色则象征着冥府之色。直到古希腊时期,欧洲人一直保持着以白色为主的单纯颜色,后来,由起源于近东的基督教给欧洲带去以红色为主的多彩世界,渐渐形成以基督教为主的欧洲文化圈的色彩自律性。

1.1.1.2 色彩视觉表现的形式特征

色彩视觉表现主要是利用色彩的象征性,色彩象征是古代西方各民族运用色彩的主要精神内容和依据。色彩象征的形式特征是使用单纯的颜色,色彩对比明晰并具有明显的自我精神启示性。

1. 古代的绘画色彩

古埃及人以绿色象征生命的轮回再生,崇尚绿色的传统一直流传至今,象征神圣的天界的蓝色,是令古埃及人敬畏的色彩。

案例 1-1

古埃及壁画的起源和色彩应用

案例说明:埃及人的宗教观是相信人死后灵魂只是离开躯体漂泊于宇宙间,如果再回归肉体后人就可以复活。因此埃及人就把尸体制成“木乃伊”以便保存,并十分重视棺材的制作和陵墓建造,以祈求复活。这就是举世闻名的埃及金字塔的由来,由于担心尸体腐烂就不能复活,他们就想到用石头雕刻国王、王妃的像将其保存下来。

国王在阴间继续称王,也要享受在人间时的一切欢乐,于是又想到把人间的事都画在墓壁上以供享受。这样就产生并发展了埃及的雕刻、绘画艺术,在壁画和木乃伊棺槨彩绘的色彩应用形成了固定的程式:男子皮肤为褐色,女子皮肤为浅褐色或淡黄色,头发为蓝黑色,眼圈为黑色。古埃及壁画如图 1-3 和图 1-4 所示。



图 1-3 古埃及壁画 1



图 1-4 古埃及壁画 2

案例点评:古埃及壁画中,埃及画家画人物的方法很像我们的儿童画法,所有的东西都必须从它的最有特色的角度表现出来。比如画人的头部,面孔画成侧面像,眼睛却画成完全正面形,人体的上半身画成正面的,而从腹部向下的两腿却画成侧面的,直到双脚都是侧面形。单纯的色彩和明度对比成为此时期绘画的主要语汇。

古希腊是西方文明的发源地,在希腊这片气候温和宜人的家园,岛屿星罗棋布。这里虽然盛产橄榄、葡萄、大麦,然而,大部分土地却是光秃的石头。自然环境的色彩构成了人们的色彩观,古希腊艺术的色彩大多以白色、红色和蓝色构成简单朴素的色彩特征。

古罗马时期的绘画开始不满足于符号性,开始关注事物的本来面貌。庞贝古城里发掘出来的壁画是绘画对古希腊时代的一次伟大的超越。画面内容的宗教氛围有可能仍有

符号意味,但人和物的表现已经有了写实的趋向。人物有了各种朝向画面的角度,肢体动作也呈现多样化;五官细节被描绘得很清晰,能看到人物的表情;复杂的重叠关系被很恰当地表现出来;更重要的是,可以看到开始用光塑造空间的尝试。

在西方艺术中,古希腊人喜欢用色彩斑斓的图案,罗马人擅长用镶嵌来表现强烈的色彩对比效果。罗马式建筑和早期哥特式建筑的艺术家里,在壁画和绘画图案中,将色彩作为象征性的表现手法,追求简单而明朗清晰的视觉效果。

2. 中世纪的绘画色彩

欧洲中世纪的绘画,由于基督教的神学观念对人和现实生活采取绝对否定的态度,为基督教服务是欧洲中世纪艺术的重要特征。又由于基督教教堂是欧洲中世纪人民生活的中心,因而教堂建筑是这个时期艺术发展的重要载体,雕塑、绘画、工艺美术大多隶属于教堂建筑,是建筑的附属品。这时流行的绘画,主要是壁画、镶嵌画和彩色玻璃窗画。

总地来讲,其艺术风格是非写实的,重在表现,不注重真实的空间的描绘,不注重真实的色彩关系,而强调色彩的象征性,喜欢运用寓意象征的手法。画家在色彩运用上有着固定的象征性模式,着力体现宗教意志和宗教精神。

拓展知识

罗马庞贝古城壁画《摘花的仙女》

罗马庞贝古城壁画《摘花的仙女》,其造型优美,形态生动,让人仿佛感受到了春天的气息。画面主要采用固有色平涂和明暗结合的手法,生动地表现出了色彩的变化效果。蓝色背景与人物的肤色形成鲜明的对比,画面具有装饰效果,而且已用明暗结合的手法表现色彩的变化。不知是否是作者有意,背景的深色和女子衣裳的明亮形成了四周收缩中间膨胀的效果,于是尽管这里没有线性的透视和光的运用,色彩的不同属性已经塑造出了空间的感受。《摘花的仙女》如图 1-5 所示。



图 1-5 《摘花的仙女》

案例 1-2

镶嵌画《皇后西奥多拉及其侍从》

案例说明:西奥多拉出身低微,曾是一名马戏团演员,后因博得查士丁尼青睐而一步登天,成了拜占庭帝国的皇后。画家在这里描绘了她与宫廷女官以及侍卫向基督献祭的场面。该画在主题的选择、构图的布置、人物形象的塑造以及艺术手法的运用方面与其在教堂墙壁镶嵌画中对面的《查士丁尼皇帝与廷臣》大同小异,但在风格与气氛方面略微自由生动。

首先是人物的排列组合疏密有致,主次分明;其次是环境的描绘更为丰富多样,除建筑细节外还绘上了喷泉等,因而增加了一丝生活气息。《皇后西奥多拉及其侍从》如图 1-6 所示。

案例点评:该画最出色的地方是色彩的配置与装饰的运用。拜占庭镶嵌画的设色一般不以模仿自然为准绳,而根据宗教题材的不同有一定的用色规范,但同时画家也很注意



图 1-6 《皇后西奥多拉及其侍从》(意大利)(圣维塔列教堂, 公元 548 年, 尺寸不详)

整幅画面色调的对比与统一。一方面大量运用补色对比以产生金碧辉煌、绚烂多姿的效果;另一方面又相当重视色调的和谐统一。

此时的画家在创作中大量运用金色做背景,甚至在半透明的彩色马赛克之下先贴一层金箔以获取金光灿烂的华丽效果,同时金色调也有助于强化画面超凡入圣的非自然气息,从而创造一个匪夷所思的崇高圣洁的灵化世界。这一特点在这幅画上得到了充分显现。宫女们的衣饰色彩异常华美艳丽,大块白色、灰紫色、黄褐色、绛红色、蔚蓝色、翠绿色与闪闪发光的金色交相辉映、相得益彰。

资料来源: <http://baike.baidu.com/view/961436.htm> 改写

拓展知识

古希腊的陶器瓶画

古希腊的绘画,以人为主体的古希腊艺术,热情坦率地表露人类丰富的感情,人类纯朴的天性和对美的渴求,因而能强烈地打动人心,引起人们的共鸣。

由于年代久远,人们今天只能从形状各异、用途不同的陶器上欣赏到。陶器上的绘画被称为瓶画,有“黑绘”和“红绘”两种形式。“黑绘”以红色为底,绘以黑色的形象;“红绘”则相反,黑底红色图像,如图 1-7 所示。瓶画的构图顺应着陶器的形制、起伏,非常巧妙地用简练的线条写实的手法,描绘出栩栩如生的人物,优美自如,令人惊叹不已。

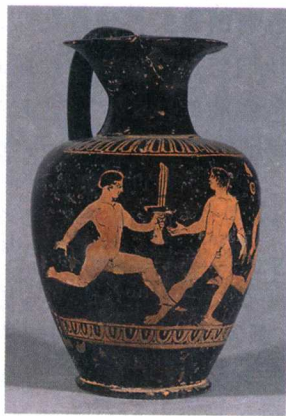


图 1-7 红绘瓶画

希腊瓶画在不少没有留下姓名的瓶画家之外,也有一些人的姓名传了下来,如黑绘名家埃克塞基亚斯(活跃于公元前 6 世纪下半叶),普斯亚克斯(活跃于公元前 6 世纪下半叶);红绘名家欧弗罗尼奥斯(活跃于约公元前 520—约公元前 500 年)等,这是迄今为止,在叙述的绘画历史中,首次出现的创作者个人的姓名。