

零壹零美术基础完全教程

构成篇2

零壹零美术培训中心教务处 编著



新华出版社

北京零壹零美术培训中心教务处 编

编撰委员会成员名单



编撰工作组 组长: 苗建忠

编撰工作组 副组长: 李振/冯松/陈巍/徐鸿杰/武翌

编撰工作组 成员: 高英/黄睿敏/石玉麟/易敏/于金萍/闻思广/张瑜
赵玉洁/戴禄君/张润刚/徐文明/段涵涵/赵鹭/吕洋
易军/凌兰/谢峰/郭敏/廖嘉博/刘敏/文静/纪晓旭
陈国庆/兰卫军/廖振锋/蒋国卫/王师稚/田文昌
杜秋欢/董强/李强/田野/冯杰/张萌/吴冰/龚巨康
康梁/齐刚/蔡若飞/张军/朱亮亮/姚力泉/刘苑

目录



第二章 视觉色彩

2.1 色彩的形成

- 04 2.1.1 色彩的形成原理
- 06 2.1.2 物体色彩变化的规律
- 06 2.1.3 初识色彩
- 08 2.1.4 色彩理论

2.2 色彩对比

- 22 2.2.1 明度对比
- 25 2.2.2 色相对比
- 27 2.2.3 纯度对比
- 27 2.2.4 色彩对比赏析

2.3 色彩的情感

- 32 2.3.1 色彩的联想与感情
- 42 2.3.2 色彩的心理认知

2.4. 色彩的调和

- 43 2.4.1 色彩的调和理论
- 45 2.4.2 色彩的调和的技法
- 58 2.4.3 色彩绘制步骤

2.5 主题色彩

- 62 2.5.1 奥运主题色彩
- 70 2.5.2 色彩在商品包装上的运用

第三章 视觉肌理

3.1 肌理分类

- 76 3.1.1 肌理的概念
- 79 3.1.2 肌理的分类

3.2 肌理制作

- 82 3.2.1 排列组合
- 85 3.2.2 三维效果
- 90 3.2.3 平面绘制效果

3.3 肌理运用

- 95 3.3.1 肌理效果在绘画中的运用
- 123 3.3.2 肌理效果在生活中的运用与欣赏

色彩即光、物、眼、心四者综合作用的一种客观现象。视觉色彩构成作为本章要学习的内容便是要求我们对以上四个元素加以深入的分析和灵活的运用。通过大量的理论学习和模拟训练来提高我们对色彩现象的认识和掌握，提升自身对色彩的鉴赏品味。并且最终运用这些技能来完成和丰富我们的视觉画面。

色彩学习的重点在于——感受感受再感受，实践实践再实践，秘诀即此。

2.1 色彩的形成

2.1.1 色彩的形成原理

光分为人造光和自然光。我们之所以能够看到客观世界中斑驳陆离的色彩，是因为眼睛接收物体发射、反射或散射的光。光与色彩有着密切的关系。

光在物理学上是电磁波的一部分，其波长自700nm~400nm，在此范围称为可视光线。当把光线引入三棱镜时，光线被分离为红、橙、黄、绿、青、蓝、紫，因而得出的自然光是七色光的混合。这种现象称作光的分解或光谱，七色光谱的颜色分布是按光的波长排列的。

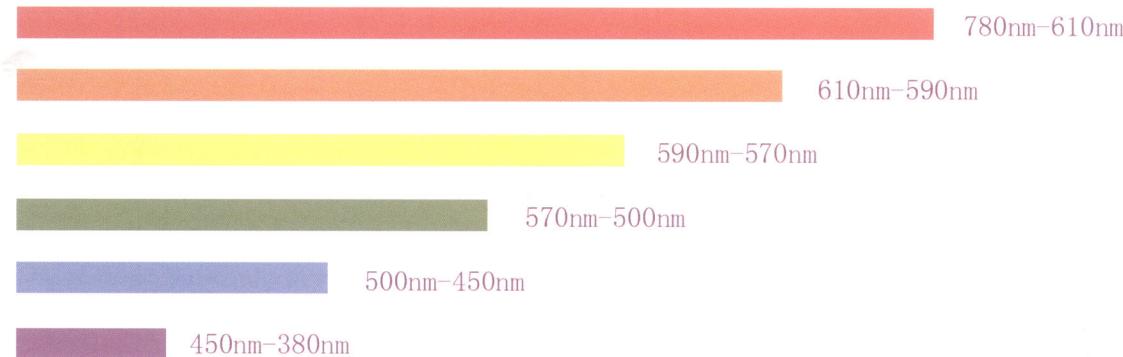
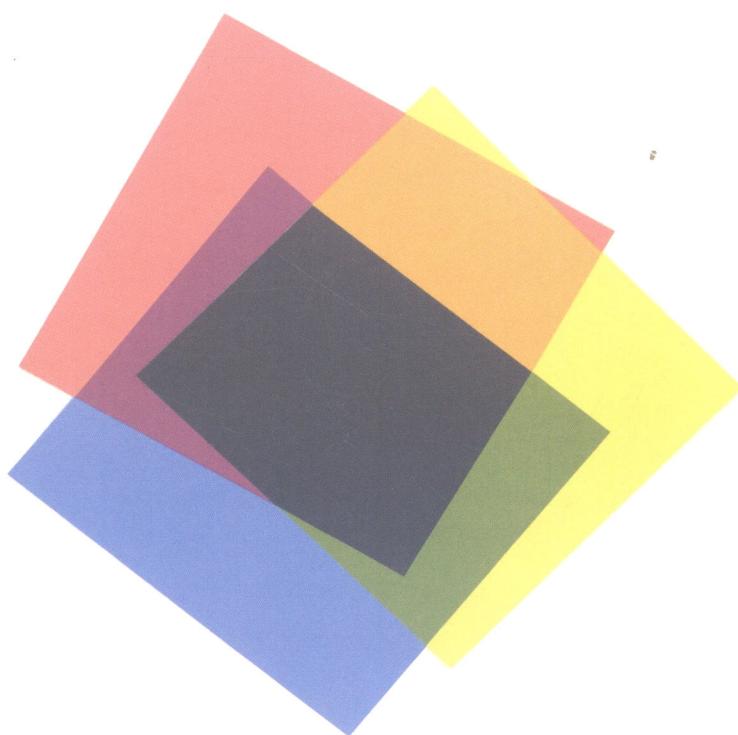
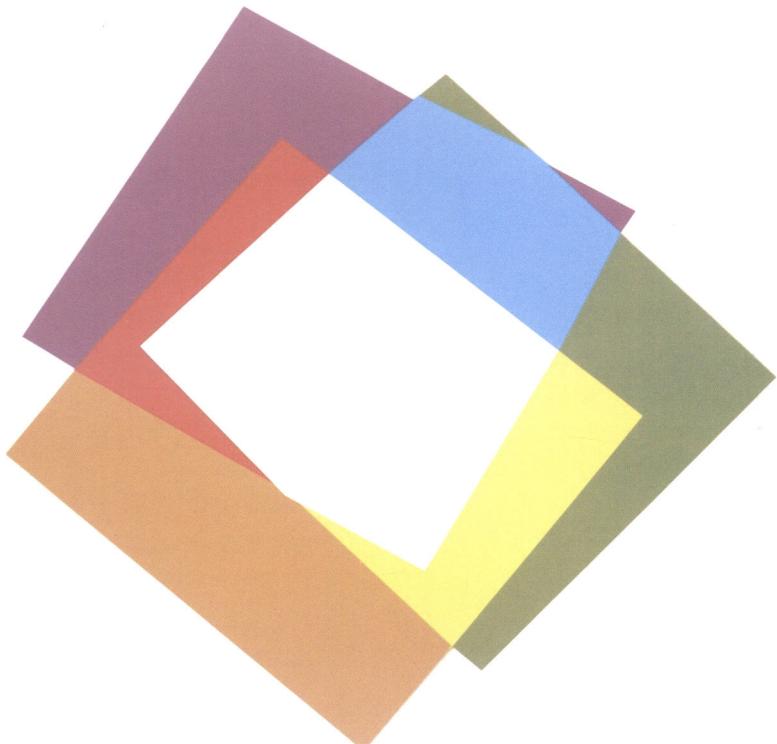


图1

物体本身是不会发光的，之所以能看到它，是因为光源色经物体表面的吸收、反射，反映到视觉中的光色感觉。物体在自然光照下，只反射其中一种波长的光，而其它波长的光全部吸收，这个物体则呈现反射光的颜色。如果某一物体反射所有色光，那么我们便感觉这个物体是白色的；如果把七色光全部吸收，那么就呈现黑色。实际上，现实生活中的颜色是极其丰富的，各种物体不可能单纯反射一种波长的光，它只能对某一种波长的光反射得多，而对其他波长的光则按不同比例反射。

因此，物体的颜色不可能是一种绝对标准的色彩，而是倾向于某一种颜色，同时又具有其他色光的成分。所以说物体的色彩是受光源色和该物体的选择吸收与反射的能力所决定。

原色是指色彩的基本色。原色之间是“相互独立色”。色彩表示可用色光和色料两种介质，故原色也可分为两类。具体来说，一类是指不能由其他色光混合的“色光三原色”：红、绿、蓝；另一类是能用以调和出各种颜色的“色料三原色”：青（湖蓝）、品红（洋红）、黄（柠檬黄）。



2.1.2 物体色彩变化的规律

(1)光源色：不同的光照可产生不同的色感，不同的物体对各种光照反映不同，我们因此也感受到不同的色彩变化。

(2)固有色：固有色就是物体本身的颜色。所谓“固有色”是物体在特定条件下的一种呈色状态，光源一旦变化，物体色彩亦随之变化。

(3)环境色：每个物体的色彩都不是孤立存在的，而是彼此互相辉映的，既受特定色彩环境的影响，又成为构成特定环境的组成部分，反映的光还影响到其他物体。所以，被画物体周围环境的色彩因光的反射作用引起物体色彩变化，称为环境色。这一变化，通常反映在物体背光部较为明显，虽没有光源色强，但引起的变化却是复杂的，也能改变物体的固有色。

2.1.3 初识色彩

色彩对于事物的表现能力有着其他形式无法比拟的超强效果。在我们生活里，色彩无所不在，它是构成我们生活环境的重要组成部分。可以说我们对每一件事物的认知，都是从色彩与形状开始的。我们也在用色彩创造丰富的视觉空间，用色彩的语言与社会进行沟通。日常生活中，人们对颜色的反应有一定的规律，为此人们把每种颜色都赋予了特殊的感情意义。

(1) 视觉的适应

明适应：光线弱的环境突然变成一个光线强的环境（例如电灯骤开的瞬间），人的眼睛在片刻“失明”后适应的过程叫明适应。这个视觉适应过程大约有0.2秒。

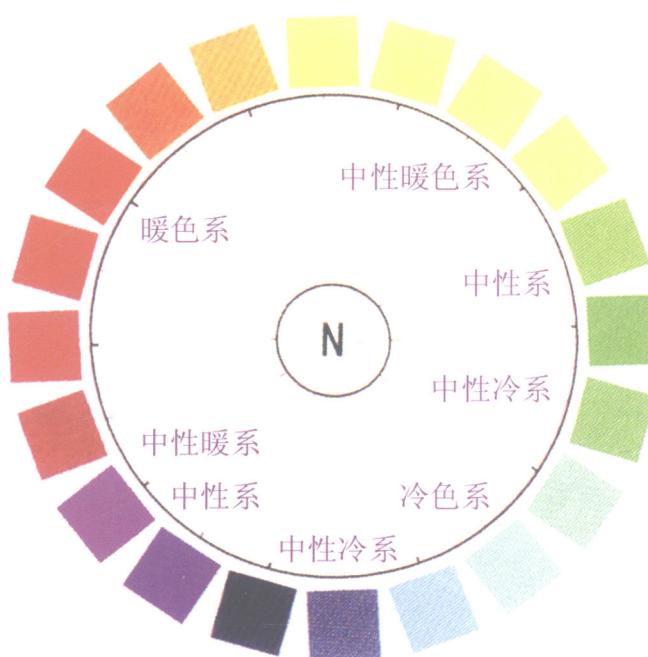


图4

暗适应：和明适应相反的过程称暗适应（例如夜晚从灯光明亮的大厅步到户外），暗适应过程大约需5~10分钟。

色适应：由一个色光环境到另一个色光环境，人的眼睛由感觉到差异的存在到差异消失的适应过程称色适应。如当我们从普通灯光（带黄橙色的光）的房间到日光灯（带蓝白色的光）的房间，会觉得两房间的灯光色彩有强烈的差异，可是不久便会习惯。

(2)三原色

色彩有两个原色系统，分别是色光的三原色和色素的三原色。不能用其他色彩混合而成的色彩叫原色。用原色却可以混出其他色彩。

(3)色彩的三要素

任何一个色彩都有特定的明度、色相和纯度。所以我们把明度、色相、纯度称为色彩的三要素。

明度：指色彩的明暗程度。明度是全部色彩都具有的属性，明度关系是搭配色彩的基础。明度最适于表现物体的立体感与空间感。白色属于反射率相当高的颜色，在其他颜料中混入白色，可以提高混合色的反射率，也就是说提高了混合色的明度。混入白色越多，明度提高越大。相反，黑颜料属于反射率极低的物体，在其颜料中混入黑色越多，明度降低越多。从黑到白之间可形成许多明度阶梯，人的最大明度层次判别能力可达约200个台阶。普通实用的明度标准大都定在9级左右。

色相：指色彩的相貌，是区别色彩种类的名称。是根据该色光波长划分的，只要色彩的波长相同，色相就相同，波长不同才产生色相的差别。红、橙、黄、绿、蓝、紫等每个字都代表一类具体的色相，它们的差别就属于色相差别。红色加白色混出明度、纯度不同的几个粉红色，把红色加黑混出几个明度、纯度不同的暗红色。把红色加灰色混出几个纯度不同的灰红色。它们之间的差别就不是色相的差别，只能是同一色相，即红色相。色相的种类很多，可以识别的色相可达160个左右。色相可分为高纯度、中纯度、低纯度、高明度、低明度、中明度。

纯度：指色彩的纯净程度。黑、白、灰等无彩色就是波长最为混杂，是纯度、色相感消失造成的。光谱中红、橙、黄、绿、蓝、紫等色光都是最纯的高纯度的色光。颜料中的红色是纯度最高的色相。蓝绿色在颜料中是纯度最低的色相。眼睛在正常光线下对红色光波感觉敏锐，因此红色的纯度显得特别高。对绿色光波感觉相对迟钝，因此绿色相的纯度就显得低。任何一个色彩加白、加黑、加灰都会降低它的纯度。混入的黑、白、灰、补色越多纯度降低的也就越多。凡是纯度的色彩必然有相应的色相感，因此有纯度的色彩都称为有彩色。

明度、色相、纯度三要素的关系：任何色彩（色相）在纯度最高时都有特定的明度，然而明度变了纯度也会下降。高纯度的色相加白或加黑，降低了该色相的纯度，同时也提高或降低了该色相的明度。高纯度的色相加与之不同明度的灰色，降低了该色相的纯度，同时也使明度向所对应灰色的明度靠拢。高纯度的色相如果与同明度的灰色混合，可构成同色相同明度不同纯度的序列。



图5

2.1.4 色彩理论

(1) 色彩理论中的基本概念

原色：原色是指不能用其他色混合而成的颜色。而原色则可以混合出许多其他的色彩。色相环中红、黄、蓝为三原色，

间色：由任意两个原色混合后的色被称为间色。那么，三原色就可以调出三个间色来。它们的配合如下：红+黄=橙，黄+蓝=绿，蓝+红=紫。这些原色相混合所得的橙、绿、紫即是我们所说的间色。

复色：由一种间色和一种原色混合而成的色，被称为复色。如黄橙、红橙、红紫、蓝紫、蓝绿、黄绿就是复色。

这样由原色、间色、复色组成了一个有规律的12种色相的色相环，如同彩虹的接续，在这个色相环中，每一种色相都有它自己确定的位置。

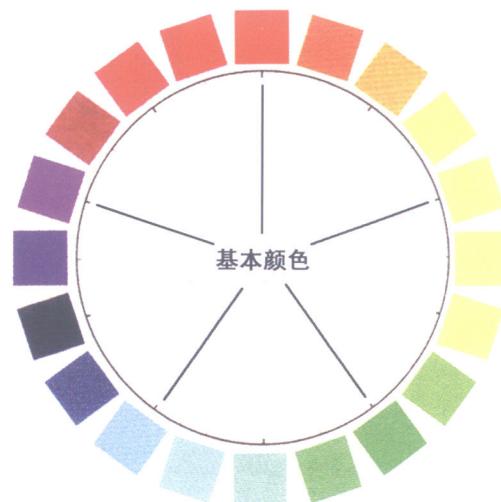


图6

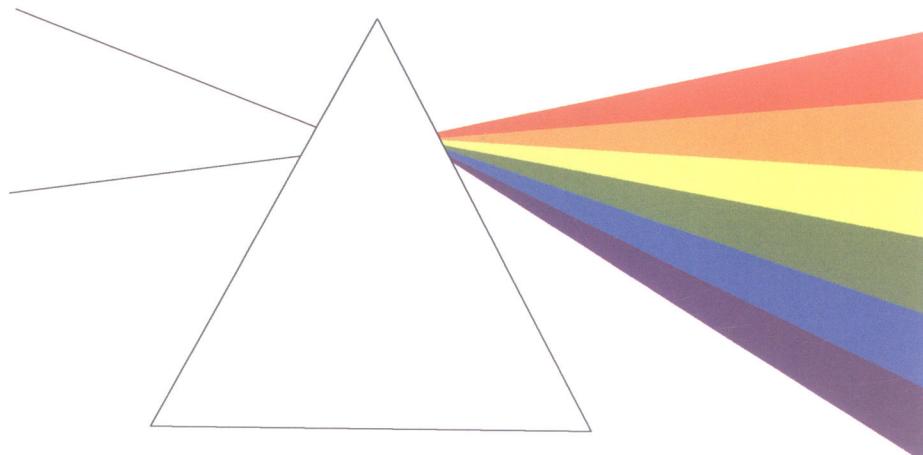


图7

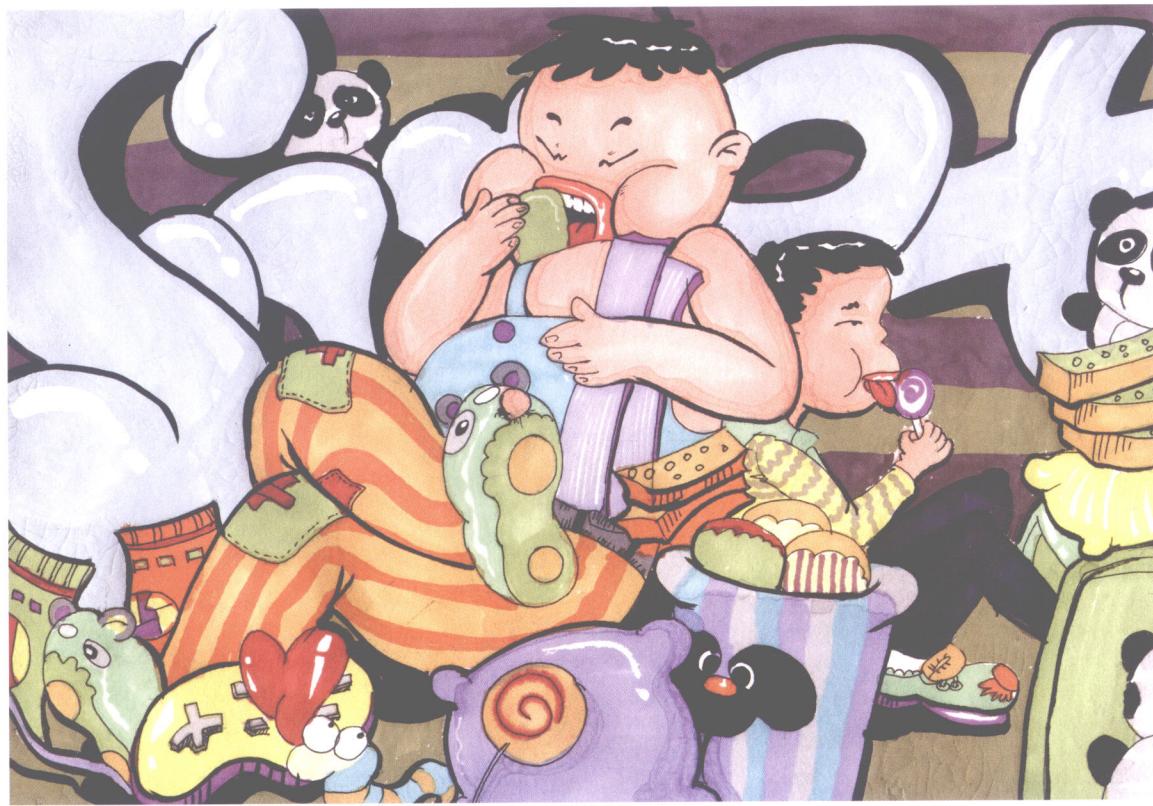


图8



图9

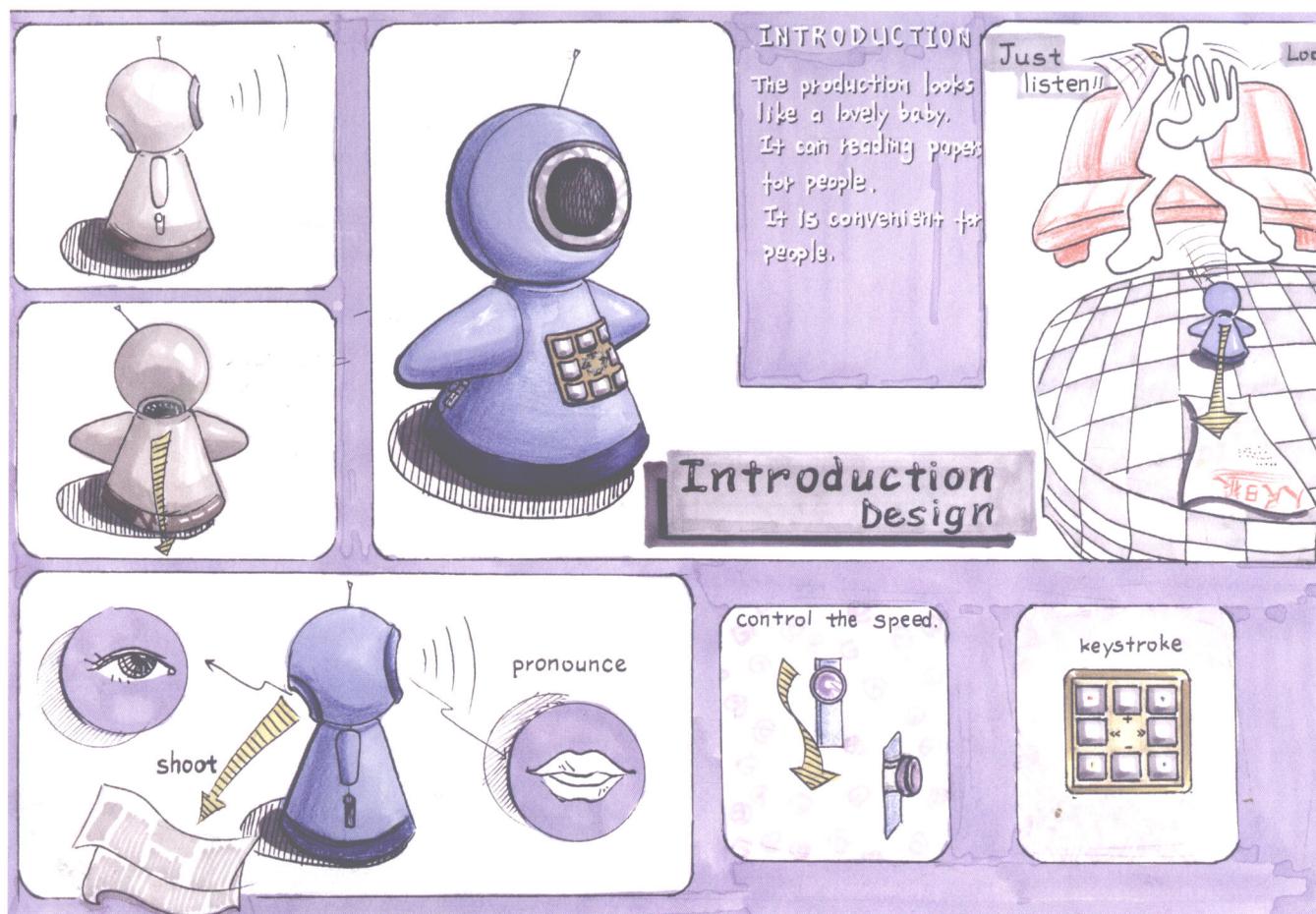


图10



图11



图12



图13



图14

(2)有彩色与无彩色

色彩可分为无彩色和有彩色两大类。前者如黑、白、灰，后者如红、黄、蓝等色彩。有彩色就是具备光谱上的某种或某些色相，与此相反，无彩色就是没有色相。

无彩色只有明度变化，表现为白黑。有彩色表现很复杂，有三大要素：明度、纯度、色相。

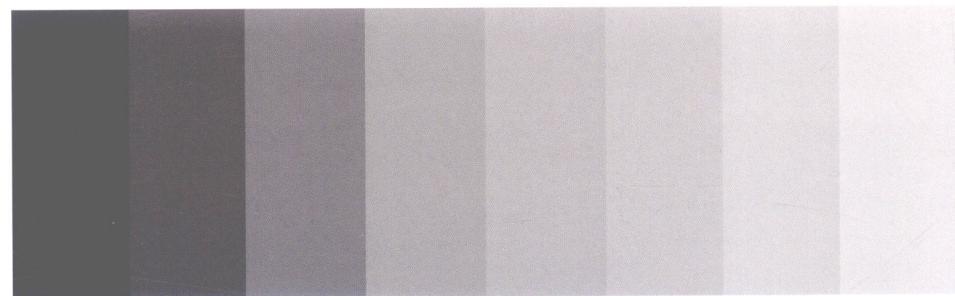


图15

黑白之间不同程度的灰，都具有明暗强度的表现。若按一定的间隔划分，就构成明暗尺度。有彩色即靠自身所具有的明度值，加减黑、白调来调节明暗。如图：有彩色的明度推移。

①同一色相中的明度变化：

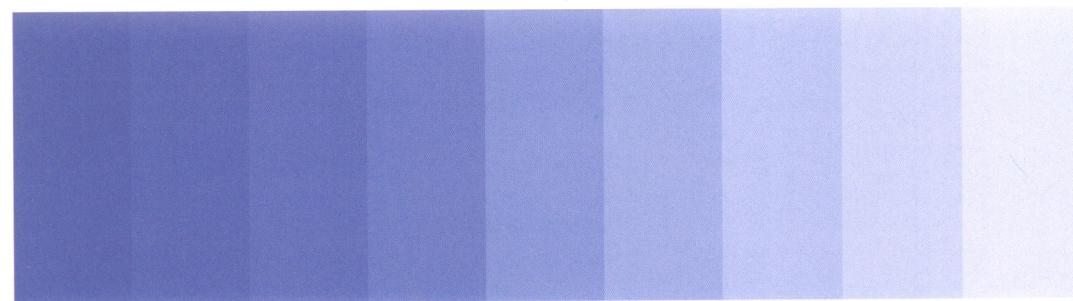
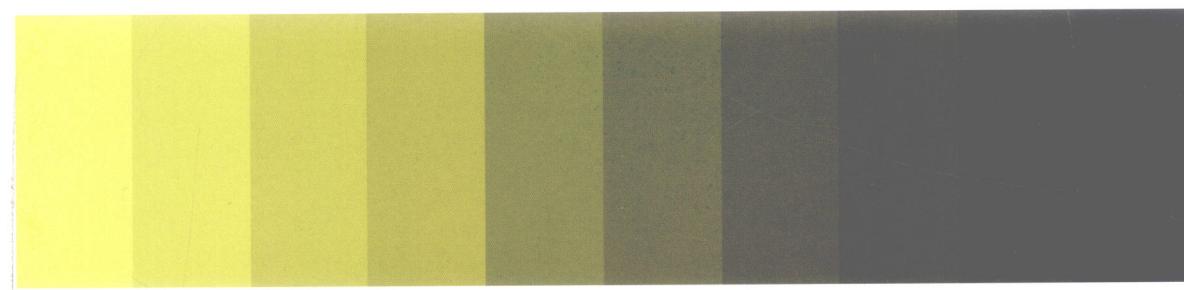


图16