

建筑画的构图与技法

高等学校試用教科书



建筑画的构图与技法

清华大学土木建筑系^{民用建筑设计}教研组编著
^美_术

中国工业出版社

前 言

编写这本书的目的主要是为高等学校建筑学专业的同学提供学习建筑画表现技法的教用书。绘制建筑画是一个建筑师在从事建筑设计专业工作中必须具有的基本技能之一，是建筑师的专业培养过程中不可缺少的一种基本训练。

这本书中所论述的建筑画的范围，主要是针对设计方案确定之后的一种正式的建筑表画。这种正式的建筑画可以通过单色（如水墨渲染）或者彩色（如水彩渲染）绘制，以更好地表达出原有的设计意图，并以它所表现的接近于真实的具体形象作为群众讨论和指导审查的依据。

建筑工作者应该以认真严肃的态度来绘制建筑画，做到真实性与艺术性的统一。建筑画中的建筑形象必须是原有设计方案的忠实体现，而不能有任何弄虚作假。

资本主义国家的某些建筑师有时以建筑画作为骗取个人名利的商业手段，千方百计地弄绘画技巧，掩饰设计中的缺陷，单纯追求画面的虚假效果。这种矫饰虚伪的形式主义风是我们所坚决反对的。

我们所强调的真实性又有别于自然主义的表现方法。它们仅仅沉溺于如同照片似地绘制建筑物的形象，而缺乏必要的艺术上的提炼、取舍和加工，因此事实上反而不能更动人、更真实地描绘出建筑的美和特色，来充分地反映出作者的设计意图。毫无疑问，画面艺术性是应该建立在真实描绘建筑形像的基础之上的；但若片面地离开艺术性而强调真实性，就会和离开真实性而片面强调艺术性一样，同属于不正确、不全面的理解。

然而，建筑画的艺术性究竟还是不同于一般绘画作品，因为它所体现的艺术加工，从本上讲，是不能独立于建筑设计之外的。它首先取决于被描绘的建筑物本身艺术形象的坏。因此对于建筑画的艺术性，也不能单纯地从绘画的尺度来衡量。不言而喻，讲求建画的艺术性，更不意味着要以辞害意，抛却作为表现建筑设计意图的基本任务。

如上所述，建筑画的表现范围和表现能力与绘画相较，虽各具有其一定的特殊性，但为表现艺术的特性，和这一艺术形式所应具有的最基本的规律，则又是共同的。因此，建筑画技巧进行基本训练的同时，还必须辅之以素描和水彩的学习。如果没有打好熟练素描速写和水彩写生的基础，以及具备一般艺术理论的修养，要想孤立地提高建筑画的巧是有困难的，至少对于进一步提高也会受到很大的局限。

学习建筑画既要有理论的指导，又要有认真的、不间断的苦练。有了理论的指导，学习的时候就能避免盲目性，有利于分析总结自己实践中不断积累起来的经验。但是艺术技巧的掌握，归根结蒂还在于“熟能生巧”。它既不神秘，也没有取巧的捷径，“功到自然”。如果既学习理论，了解其中的原理和规律，又在技巧上勤学苦练，就可能掌握得更快好一些。这就是说，学习建筑画的时候，一方面既要注意技法的熟练，另一方面又应该注意艺术修养和鉴赏力的提高。手、眼、脑的训练是不可偏废的，必须要多画、多欣赏、分析。

还应该指出，学习前人較成熟的手法也是很有必要的，但必須是“以不法为法”，不受陈規的束縛。这样才能做到学习与独創相結合。

建筑画画法上的风格应是多样的。风格寓于題材，寓于純熟的技巧之中。对于初学者來說，不必过早地醉心于风格的探求，而应该老老实实地在基本訓練上多下苦功。功夫到家，也就逐步走上具有独立风格的独創道路了。

* * *

本书大致可以分为两大部分。第一、二章是画面与色彩构图的基本原理部分，偏重于基本理論的介紹。第三、四、五、六、七章是建筑画的具体技法部分，其中除了建筑渲染基本步驟之外，还包括室外和室內建筑局部的画法、建筑配景的画法、其他表現技法，以及国画画法在建筑画中的运用等，偏重于基本技法的介紹。在內容上，这两部分本来是密切地相联系的，理論离不开技法，技法也离不开理論。但为了便于說明起見，也还有必要从基本原理到建筑画中所包含的若干重要問題上逐个地加以說明。在全书若干章节的安排上，为了避免前后重复，我們曾經作了一些努力，但也因此带来了某些原理部分和技法部分略有某种程度割裂的缺陷。

书中的插图多为复制。由于編写仓促，只选用了一些手头上現成的材料。其中用了一部分我校师生的作品。作品本身也还有很多缺陷，不够成熟。但为了說明某一原理或技法，也就选用了。虽然我們也力求插图能包括多种风格的表現方法，但限于時間，未能将各院校师生、設計单位，以及許多我国著名画家所画的优秀的以建筑为題材的建筑画、水彩画和国画編入书中，不能不引为憾事。

本书的編写限于時間的迫促，加以編者的理論水平和艺术修养不高，实践经验不足，在內容上以及插图的选择上都有很多缺点，不能尽如人意。錯誤之处，希望讀者不吝批評指正，以便今后再版时补充訂正。

清华大学土木建筑系

民用建筑設計
美 术 教 研 組

一九六一年六月

目 录

第一章 画面构图基本原理..... 1	三、玻璃窗.....
第一节 画面构图的基本规律..... 1	四、其他.....
一、变化的类别与特点..... 2	第二节 室内局部画法.....
二、由变化取得统一的特定条件..... 7	一、不同材料的画法要点.....
第二节 构图规律在画面布局中的具体运用...10	二、不同构件的画法要点.....
一、画面空间层次的安排.....11	第五章 建筑物配景画法.....
二、建筑物在画面中位置的确定.....11	第一节 树木.....
三、透视角度的选择.....12	一、树木画法中的基本问题.....
四、画面上形与线的组合.....14	二、树木在画面构图中的处理.....
五、画面上明暗关系的组合.....17	三、树木的画法.....
第二章 色彩学基本知识 与 色彩构图 基本原理.....21	第二节 天空及云.....
第一节 色彩的基本知识.....21	一、天空画法基本特点.....
一、色彩的来源.....21	二、无云天空的画法.....
二、色彩三要素.....22	三、有云天空的画法.....
三、原色、间色、复色及补色.....23	第三节 地面、水面、倒影及远山.....
四、色彩的冷暖.....24	一、地面与影.....
第二节 影响色彩与光影变化的不同因素.....25	二、水面与影.....
一、不同光源条件的影响.....25	三、远山.....
二、空间大气的影响.....29	第四节 其他小建筑.....
三、人的视觉特点.....30	一、喷泉.....
第三节 色彩构图.....31	二、花架.....
一、色彩上对比、调和与渐变的概念.....31	三、雕像.....
二、画面的色调、色块分布.....32	四、路灯、坛台.....
第三章 建筑渲染的基本步骤.....34	第五节 人物.....
第一节 准备工作.....34	一、人物画法基本特点.....
一、工具的选择与运用.....34	二、画法要点.....
二、建筑渲染基本方法的掌握.....37	第六章 其他表现方法.....
第二节 建筑渲染图的画面构图步骤.....40	第一节 淡彩.....
一、基本步骤.....40	一、普通铅笔淡彩.....
二、草图画法.....41	二、颜色铅笔淡彩.....
三、透视画法.....41	三、特殊技法.....
第三节 建筑渲染的主要步骤.....42	四、钢笔淡彩.....
一、画轮廓.....42	五、炭笔淡彩.....
二、铺底色.....43	第二节 水粉画.....
三、做雏形.....44	一、薄水粉画.....
四、最后阶段.....44	二、厚水粉画.....
五、实例介绍.....45	三、湿画法.....
第四章 建筑局部画法.....46	第三节 色粉笔画.....
第一节 室外局部画法.....46	第四节 喷、点法.....
一、墙面.....46	一、喷雾法.....
二、屋面与檐部.....48	二、点彩法.....
	第七章 中国传统绘画技法在建筑画 中的运用.....

第一章 画面构图基本原理

任何一张画都存在着一定的画面形式，这种形式本身的組成因素，大体上可以分解为：线、形、量、方向、空間、明暗、质感与色彩等八个方面。换言之，也可以說：只有通过上述某几种因素的一定組合关系，才能产生某些一定的画面形式。这几种因素的組合关系，如何处理得当，使之呈現完美和諧的形式，从而有利于表达画面的主题內容，正是画面构图所要解决的問題。

因此，在闡明画面构图的原理之先，必須說明两个問題。

一、內容决定形式，形式为內容的外在表現，这是无容置疑的艺术創作的根本原則。不如此理解，就无以区别于为形式而形式、为构图而构图的資产階級形式主义方向。毫无疑问，建筑画中的主题內容就是以建筑物为主体的完整的建筑环境。在建筑設計方案业經确定之后，如何选择完美的画面形式，以便忠实地表現这一既定方案的設計意图，正是使形式服务于內容的意义所在。就此而言，建筑画中画面构图的含义与国画的“章法”、“布局”相仿，其目的均在于选择必要的形式組合，用以突出重点、表現主题。可見学习与研究画面构图艺术形式的目的仅仅在于以此作为一种手段，为画面所要表达的內容服务，此其一。

二、另一方面，就形式如何更好地为內容服务这一点來說，画面构图又有进一步探討形式組合本身內在規律的問題。上述的形式組合中的八种因素是画面形式中客观存在着的事实。如何利用这些因素組成和諧悅目的画面形式，必然有着自己的客观規律。古往今来，艺术宝藏中各种繪画以其优美的构图形式为人們所喜爱欣賞，說明其中蘊藏着許多通过人們艺术实践、业經发现并不断充实了的构图規律。事实上，我国古典繪画艺术理論中就有着极为丰富的艺术創作經驗与具有民族传统特色的好見解。为了切合建筑画面构图的需要，本章只就画面形式組合中最基本的原理略作介紹，并不包括繪画艺术創作所要涉及的全部理論。

第一节 画面构图的基本規律

多样統一是一切艺术領域中处理形式組合的最概括、最基本的原則，建筑画面形式的构图亦莫能外。多样与統一，亦称变化与統一，反映了艺术形式作为一个完整的整体之中的两个对立面。以音乐与繪画为例，缺乏变化就将产生单調枯燥的感觉，令人厌倦。缺乏統一，則音乐中只有噪音，使人感到刺耳难忍；同样地，这种繪画也将使人徒生混乱之感。

在画面形式中，“多样”指的是一个統一的画面整体之中所含有的各个組成部分（或各个物体）在形式上的区别性或差异性。“統一”指的是这些多样形式之間又以某些共同的特征、某种合适的比例，彼此发生相互关联、依存、呼应、衬托的关系，其中主次分明、重点突出，以形成整个画面有机的整体。

由此可見，多样与統一之間既是相互对立的，又是相互联系着的。沒有变化就談不上統一，变化之中应求統一；反之，統一之中又应有所变化。音乐中高低急緩的音节可以組

成一个統一和諧的曲調。同樣地，建築畫面上冷暖的色彩、粗細的線條，以及國畫章法中所講求的虛實、開合、疏密、聚散，如此等等，都說明了藝術形式中既有變化又有統一的例證。

然而，在實踐中，深刻掌握這一原則，做到能夠運用自如，頗為不易。常見在建築畫中，有的過於強調配景中某些局部的變化，反使作為主體的建築物不能突出，也就因此失去畫面整體的統一感。有的在建築物與配景之間強求統一，使兩者在形象處理、線條組織、明暗關係等方面均趨於一致，則又顯得單調乏味。這些問題的產生，主要是初學者不善於全面地從組成畫面形式的各種因素之間，綜合運用“多樣統一”這一基本原則。往往是注意到了統一（或變化），卻又忽視了變化（或統一）；或是僅僅考慮某一方面的統一（或變化），而又忽略了其他方面的統一（或變化）。

在說明必須全面綜合運用這一原則的同時，還應強調指出的是，運用這一原則的根本目的就在於力求突出作為畫面主題的建築物性格特徵，例如紀念性建築要求嚴肅、莊嚴；劇院建築要求豐富、華麗等等。如若脫離這一根本原則，盲目追求於畫面形式上的變化與統一，不唯徒勞無益，抑且有損於主題的明確性。

為了便於進一步具體說明變化與統一所包含的基本規律，有必要着重分析兩個問題：

（1）變化的類別與特點；（2）由變化取得統一的特定條件。

一、變化的類別與特點

變化這一概念含義很廣，凡形式上不是完全相同的均可稱之為變化。變化的範圍既廣，因此畫面上不同構圖手法所含有的變化，在形式上與程度上均有很大的差異。根據這種不同形式不同程度的差異，畫面上構圖手法的變化大致可以歸納為四大類，即：對比、調和、漸變與重複韻律。

1. 對比 對比是畫面中某些形式之間的顯著差異。前述的八個因素均可構成若干組的對比，如：

（甲）線的對比——直線、曲線與折線；自然曲線與幾何曲線；用儀器畫出的整齊的線與用徒手勾勒的流暢的線；連續的線與斷續的線；以及剛與柔、粗與細等各種相對比的線條。

（乙）形的對比——幾何形與非幾何形；方圓、長短、高矮、寬窄、肥瘦、大小等相同形象之間的形的對比；以及建築與花草等不同形象之間的形的對比等。

（丙）方向的對比——水平與垂直；陡與緩；動與靜；相反相向的動態；以及構成直角關係的兩個斜向等。

（丁）量的對比——單與雙；多與少、繁與簡；輕與重等。

（戊）空間的對比——上與下、左與右、前與後、遠與近；虛與實、疏與密、空與擠等。

（己）質感的對比——光滑與粗糙、柔軟與堅硬；乾燥與潮濕；均勻與不均勻等。

（庚）明暗的對比——明與暗；黑與白等。

（辛）色彩的對比——色相上的紅與綠；光度上的深紅與淺紅；純度上的正紅與紅灰；以及冷暖對比的青與橙黃等。

畫面上所採取的這些不同的對比形式，以彼此相強調 相襯托的關係，又復統一於同一畫面之中。

运用对比手法的目的在于强调画面的变化，以一种反衬的方式突出重点、表现主题。如图 I—1 人造卫星纪念塔的渲染图中，以黑色的夜空反衬出明亮的塔身，以压低的

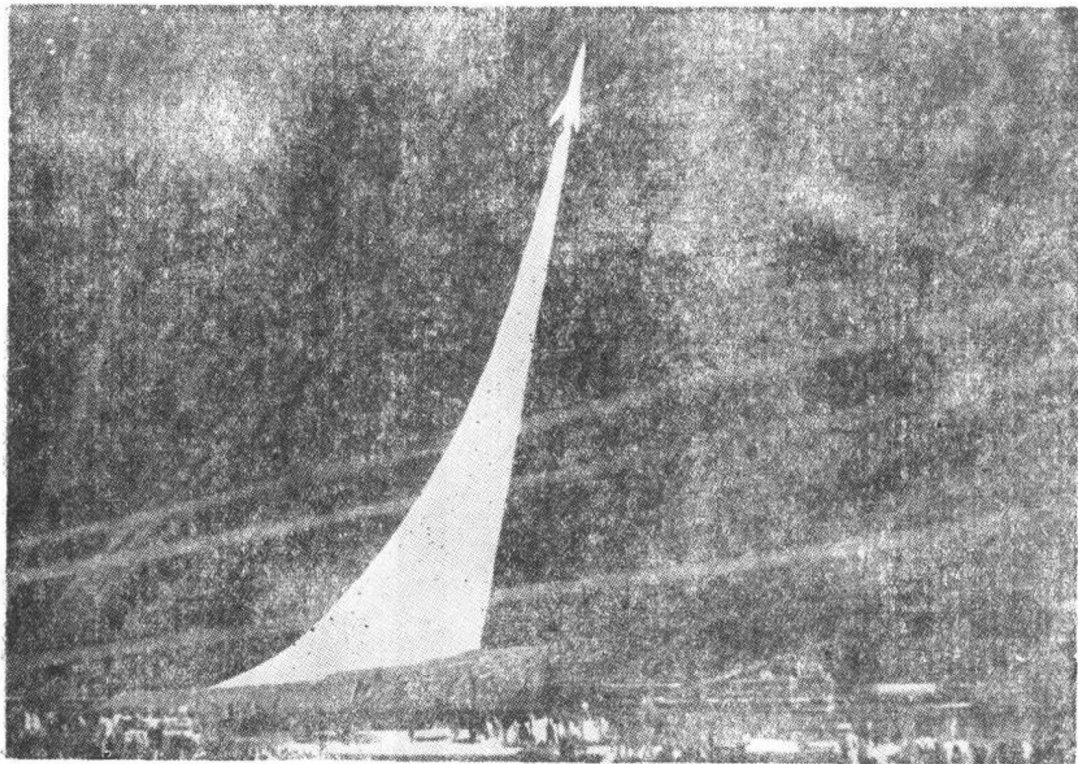


图 I—1 苏联人造卫星纪念塔设计方案渲染图

地平线反衬出深远的天空。其次，交织穿插的若干探照灯光柱，广场上密集的人群，以及天上的繁星，对于塔身来说，又是在数量上以多衬少。上述一些对比手法的运用，均在于突出这一单个塔身高耸矗立的外形与冲入云霄的动态。

图 I—2 某一别墅透视图中所采取的自山坡下向上仰视的透视角度，天空只留一线空隙，而作为前景的山坡则占据画面很大的位置。与此同时，画面下部着笔不多，又可与上部建筑、树木的密集布置，形成画面空间布局上的疏密对比。这些对比手法也是用以突出建造在山坡上的别墅所特有的建筑风格。

图 I—3（见本章末）威尼斯某广场的水彩写生画中，为了突出纪念柱柱身的轮廓，则又选择柱身背光的一面，以大片明朗的晴空、光感耀目的墙面，用以反衬深色柱身的剪影。

国画论中所谓的“将欲作结密郁塞，必先之以疏落点缀。将欲作平远舒徐，必先之以峭拔陡绝。将欲之虚灭，必先之以充实。将欲幽邃，必先之以显爽”的章法，这也就是对如何运用对比手法所作的深刻的说明。

上述几个绘画实例中可以看出：对比手法的运用不但丰富了画面的变化，而且对于画面所要表达的主题与重点作出了极为必要的强调，因而所给予人们的印象是鲜明的、深刻的。画面中运用了对比手法就可进而刻画某些特征的动人之处，从而赋予强烈的艺术感染力。这与戏剧中抓住矛盾冲突，以有力地表达主题思想的创作手法，具有异曲同工之妙。

作为一种概念来说，对比是易于理解的，问题在于怎样才能运用得自然合理。所谓自

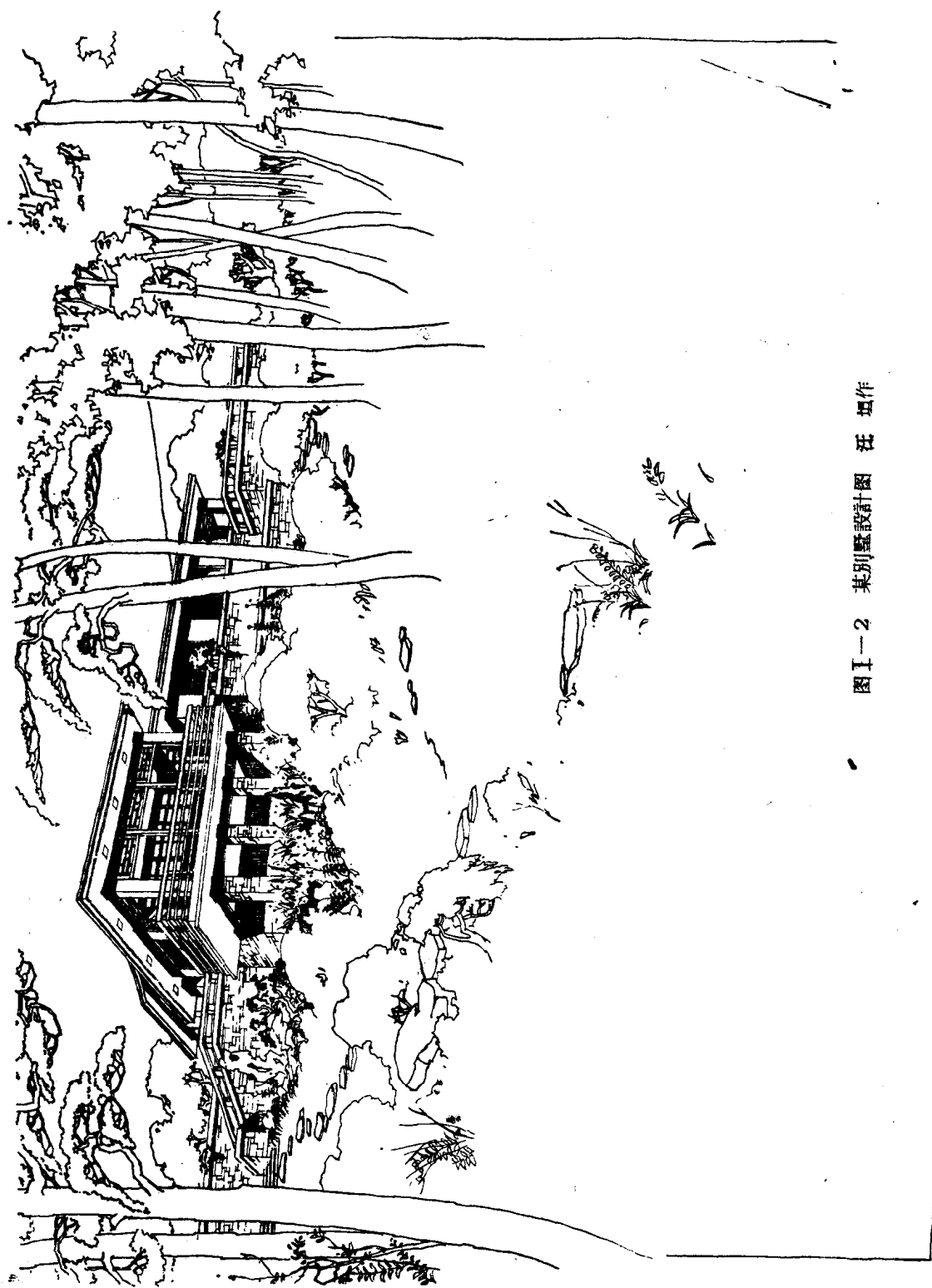


图 I-2 某别墅设计图 汪 旭作

然，就是作者既巧妙地采用了对比手法，而欣赏者又很难于从中找出人为的迹象。所谓合理，就是对比本来存在于客观现实之中，只是经过艺术加工，略加强调而已。对比不必强求，也是不应强求的，强求的结果就将会是不自然不合理。

2. 調和 調和亦称类似的变化，即画面中各种形式之間含有某种共同的因素，彼此間的变化差别不大，所更加强調的只是相互的关联，这也是构成画面統一所不可缺少的一种手法。

建筑画中，配景环境与主体建筑物之間如何处理气氛上的調和，即属此例。前述的人造卫星紀念塔塔身与探照灯光柱之間，以及別墅建筑的山树配景与建筑之間，在画面中的关系都很調和。假如这两张画中的配景相互調換一下，以山草树木作为人造卫星紀念塔的配景，或以探照灯光作为別墅山庄的配景，其結果必将給人以不調和的感觉。由此可見，調和的手法只能产生于画面中确有相互关联关系的事物之間。

任何画面中各个部分（或各种物体）之間，总有差异較大与差异較小的不同变化。差异大者为对比，差异小者为調和。对比与調和在画面之中，原是相对地存在着的。因此这二者之間常常可以共存而且起着相得益彰的作用。例如前述的威尼斯广场水彩写生画中，柱与牆身是对比的变化，近柱与远柱又是調和的变化。常見很多成功的画面中，往往是某些方面存在着調和的关系，其他方面又存在着对比的关系。例如在形体、线条上是調和的，在明暗、色彩上又是对比的。或是某一部分的形体、明暗关系是調和的，另一部分的又是对比的。因此，在以采用对比手法为主的画面中，也要适当注意調和手法的运用，以免过于生硬。同样地，在以采用調和手法为主的画面中，又要适当注意对比手法的运用，以免过于平淡。

以調和手法为主的画面，往往可以表現某种特定的情調意境，十分耐人寻味。这种画法在建筑画中应用很广。例如图 I—4（見本章末）庞貝城的建筑渲染图中，采用类似的色調与柔和的光影，表現了古代紀念性建筑物所具有的沉靜、优雅的气氛。这种画面并不十分着力于建筑物中光影的变化，往往只是抓住建筑物性格与环境气氛的特点，带来了含蓄而又优雅的意味。这种画法又擅于捕捉环境中的空气感，适于表达清晨或黄昏时刻雾气迷离的景象。其所引起人們联想的意境是寬广而又动人的。

常可見到不少作品，初看时使人惊奇，再看三看就失去吸引力，索然无味，所謂太易得手，也就太易失掉。相反，也还有另外一些作品，初看时平凡无奇，再看就渐入佳境，久久不能忘怀，这就是采用含蓄手法所具有的魅力。調和在建筑画中的运用可起类似的作用，以上述的庞貝城的渲染图为例，通过建筑物的含蓄的描繪，从而大大强調了某一建筑环境的特有气氛。誠然，要想寻求画面的含蓄效果并非只能通过調和这一种手法，但以調和手法为主时易于达到含蓄典雅的境界，則是很明显的。

3. 渐变 渐变是按一定序次所发生发展的连续的、逐渐的变化。如自然界中一年四季的轉移，天空中自天頂以至地平綫的顏色的变化，人的視野中远近物体从模糊到清晰的过程，以及建筑物牆面由于不同光源影响所呈現的明暗、色彩上逐漸的轉變等均属之。这种变化的范围有时也可能是从对比的一个极端逐渐变化到另一极端。因此，渐变就可以既含有对比，也含有調和这两种因素，給予人們以既協調而又富于变幻的感觉。

渐变的手法，除可用来表現光感、空气感、距离感之外，更重要的是可用以突出画面重点。如在画面中从重点处逐渐地向四周省略，逐渐地减弱明暗对比。这种画法在大张平

面图与鳥瞰图的渲染中用得很多（如图 I—5）。

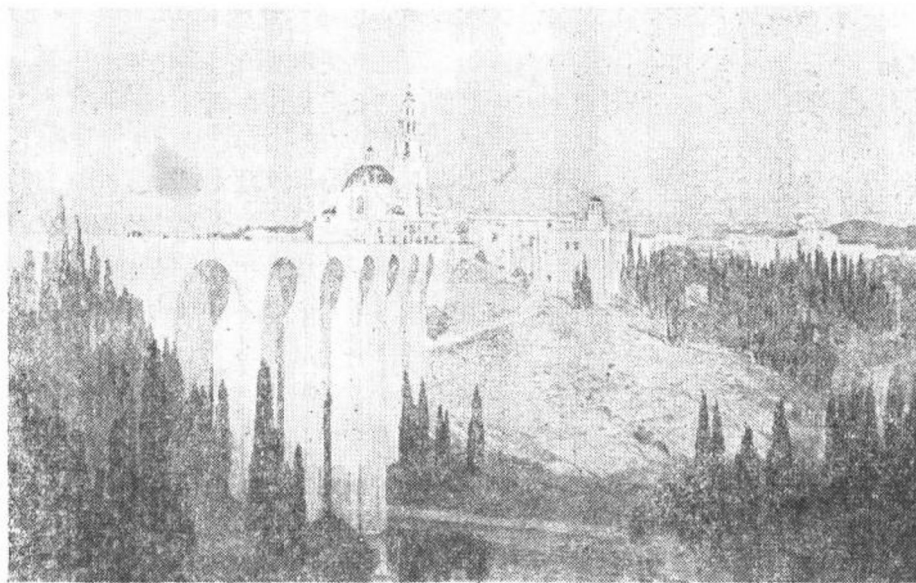


图 I—6 教堂、桥洞与尖柏
BIRCH BURDETTE LONG 作

4. 重复与韵律 为了强调某些建筑所具有的某种特点，建筑画中有时也采用重复的手法。如图 I—6 中作为配景的树木就采取与教堂、桥洞形体相似的尖柏，以强调作为画面重点的教堂与桥洞形体上的特征，因而可以给人留下深刻难忘的印象。这是从正面突出主题所采用的重复手法。同样，也可从对比方面用重复手法来突出重点，例如可以加强配景中某一共同特点，以与建筑取得更为鲜明的对比。

画面形式中运用重复手法，往往只是在某几种因素上要求取得重复的效果，而在另外几种因素上则又要求取得对比的效果。再以前图为例，所用的垂直线与瘦长形体之间的关系是重复的，而在空间的前后层次、明暗效果之间则又是对比的。此外，作为画面重点的教堂，更有着一高一低、一胖一瘦的对比。这两种手法同时并用的结果，既可强调重点，又能丰富变化，使画面不至有呆滞之感。

重复手法如若运用得当，就必然产生韵律感。绘画中的韵律感系指一定重复因素有规律有节奏的变化而言。自然界中的山峦起伏、海波与松涛，以及建筑中之大者如城市的轮廓、建筑群的布局，小者如个体建筑的柱廊、门窗的安排，均具有这一特点。建筑画中也常常因此在构图上强调了总图布局或个体建筑本身所具有的韵律的特点，而形成韵律感。如前述教堂、桥洞与尖柏的有意识的组合，即具有韵律的美感。

应予注意的是，重复之中若无其他方面的变化，则将不可避免地流于单调贫乏。因此不恰当的重复、雷同与等分均是画面构图中常见的弊病。图 I—7 中前景的两棵树，粗细相同、枝干平行，甚至树上节疤的间距以及建筑左右所留空白的距离又复相等。此外，远景树轮廓与建筑物轮廓的延长线相切，起伏形状又极其一致。天空中的行云方向既已平行，形状又甚酷似。至于近树、远树、人、云等在数量上无不是成双出现。如此等等，都说明

了各种相同形式的不断重复使用，不但毫无韵律感可言，而且使画面显得极其单调乏味。这是初学者易犯的毛病，必须注意避免。

重复与韵律感并非必须存在于一切画面之中，正如文学中可以存在诗与散文两个不同的表现形式一样，诗有韵律，散文则无韵律。这也是初学者所应记取的。

二、由变化取得统一的特定条件

画面构图的根本目的在于表现主题、突出重点，但在艺术形式上还必须运用前所述及的对比、调和、渐变与重复韵律等构成“变化”的内容，使其按照一定的组成关系，以体现完整画面所必须具备的“统一”性。满足这种合适的组成关系的特定条件，大致可归纳为：主从与重点、呼应、均衡等三个方面。

1. 主从与重点

构成画面内容的物体有主体、宾体之分，主体、宾体之间的关系就是主从关系。在建筑画中，建筑物为主体，配景为宾体。若主体孤立，缺乏必要的配景衬托，或配景过于强调，喧宾夺主，都将导致构图上的失败。

画面上最足以说明主题内容的部分，以及企图吸引观者注意力集中的部分，即为重点。画面上的重点部分在画面表现中也是需要着重描绘的部分。绘画不同于摄影，区别在此。就通常情况而言，人们在摄影时无法就镜头所及的范围内进行人为的取舍省略，而绘画则可为了突出重点的目的，有意识地将次要部分加以取舍剪裁。

如何处理画面的主从关系、明确画面的重点，既是构图的目的所在，因此也就是构图中的关键问题所在。从画面形式本身来说，这也同样是取得画面“统一”所必不可缺少的条件。前述的对比、渐变等手法的运用，就在于达到使宾体衬托主体，突出画面重点的目的。画面上如出现两个具有相同吸引力的中心，必将导致构图上的失败，而这正是初学者极易犯的毛病。

在建筑画中，室外景的主体可以是一幢完整的建筑物，也可以是广场、建筑群，甚至是广场中的一座雕像或纪念柱，范围很广，所要表达的主题显然也有不同。

但即使主体相同，画面上的重点也可以有所不同。以个体建筑作为主体来说，有的侧重于建筑物的体型比例，有的侧重于整体的轮廓线，有的则又只侧重于某一局部，如入口门廊等部分。

画面上不仅要有重点，而且在其上下左右均应有与重点相呼应的处理。使画面沿画框的四边均有所结束，这些处理且称之为画面的结束处理，既起着烘托重点的作用，又增添了画面上的引人之处，使画面更显集中、有趣。人们观画，注意力首先集中重点处，而后向四周扩大，遇到画面各边的结束处理作了适当停留又折回至重点处，其过程犹如以石击水，水纹扩散，遇池壁反射又复折回至中心一样。因此在构图时对画面四边作为结束处理的景物形象上的经营是放松不得的。

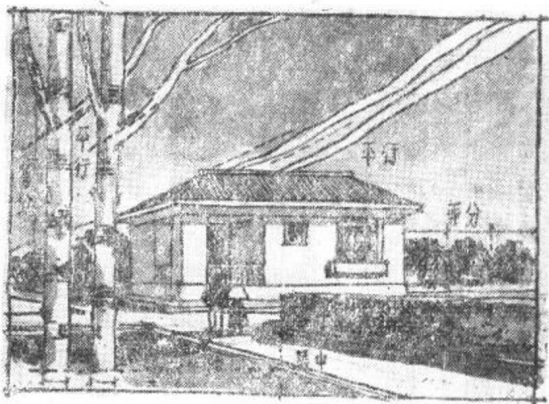


图 I—7 重复、雷同、等分举例

如同音乐中安排高潮一样，画面中之突出重点，常常是借助于对比手法的运用。如若某一部分采取大块明暗或大块色彩所形成的对比，就将自然地使这一部分成为重点。例如大片深色（或浅色）天空与浅色（或深色）建筑的对比，就使建筑的外形更为突出。又如在渐变一节中已述及的将光线集中于重点部位，加强其明暗对比，由此再向四周渐次变暗所形成的对比，都是常见的手法。因此，在画法上，正在与接近于重点处的细部就应描绘得较为细致严谨，而其他部位的笔触线条则又可逐渐放松，以至完全省略。

在画面布局中，某种物体所赋予的不同位置也可显示其是否含有重点的意义。例如接近画面中央位置，处于中景的某一形象，显然地较之其他位置更为重要。而在处理手法上，又可从而再予强调，如使某些人物的动态方向与多数线条的流动趋势等朝向中央位置，均可有助于使观者的注意力引向中心。

图 I—8（见本章末）即为集中地运用了上述的除了集中光线一法以外的各种手法，从而较为成功地达到突出重点目的的一个优秀范例。

在速写中，这种手法更属惯用。

2. 呼应

画面中各个部分之间取得有机的组合，使上下前后有联系、左右相顾盼，彼此间不显孤立，互为依存，称之为呼应。

在画面构图中，同一性质或类似性质的物体，以某种形式重复再现，往往可以收到相

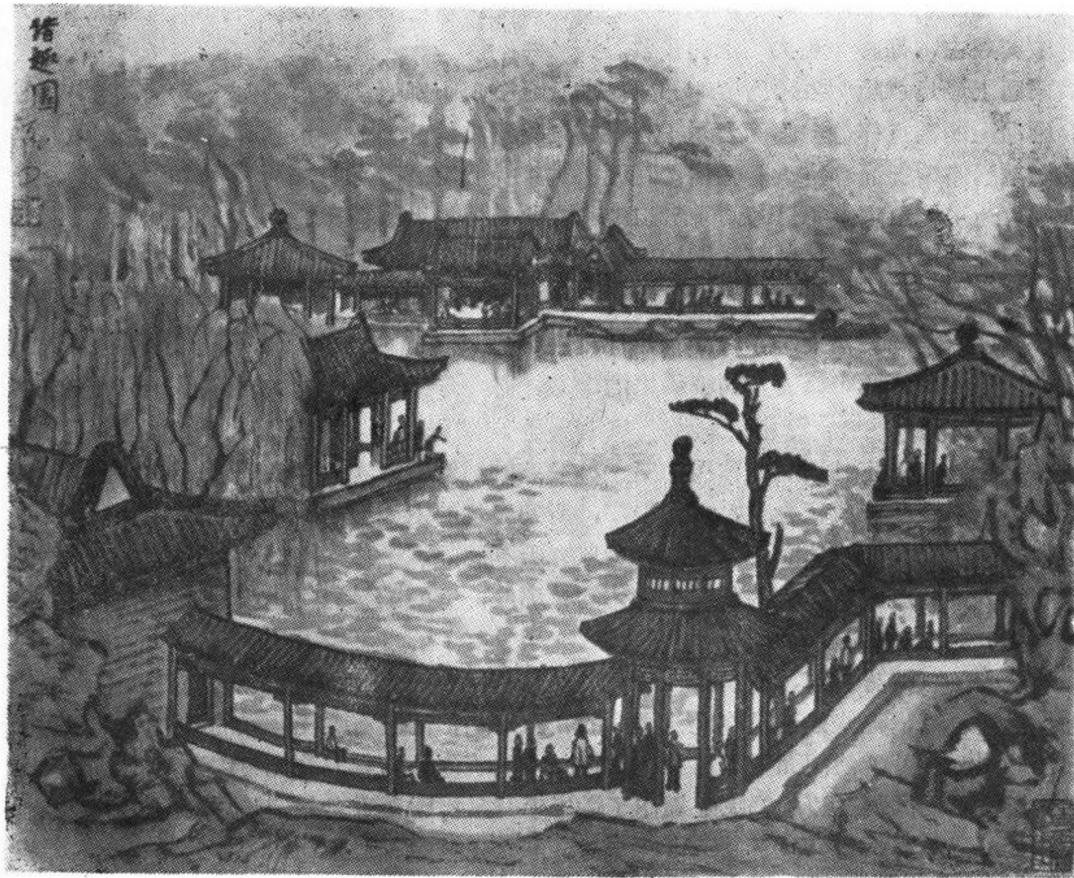


图 I—9 北京颐和园谐趣园水墨写生 李可染作

互呼应的效果。国画中画树的柯枝穿插法，以及布局上所讲求的空白与空白、实体与实体、实体与空白等之间的相互联系，乃至画幅上繪画与題詞、印章之间的相互关系等，都是呼应手法的应用。芥子园画传論及山水画中处理人物与自然景色的关系时，說：“人似看山，山亦俯而看人。琴虽听月，月亦似靜而听琴。乃使观者自恨不跃入其內与画中人爭座位。不然，則山自山、人自人，翻不如倪幻霞空山无人之为妙矣。”图 I—9 国画中所描繪的諧趣园即抓住建筑与建筑隔池相望的特点。因此，建筑画中，不論是建筑与建筑、建筑与配景、以及配景与配景之間，均应取得相互呼应的关系。此外，在图 I—3 中还可看到近柱与远柱、塔頂雕像輪廓与广场行人剪影、光亮的牆面与柱身边緣的高光、以及深色背影的柱身与深色拱廊中的阴影等，既包括有形还又包括有明暗之間的呼应关系。

特別在采取对比手法时，更須注意呼应的关系，使对比双方在取得呼应后，得以紧密結合、相互交织，成为統一的整体。

如果說“对比”所起的是反衬作用，那么，“呼应”所起的就是正面強調的作用。呼应与調和、重复一样，都是用以強調事物之間的共同特性。同一性质的物体有变化地反复出現，可以強調主题，是与对比手法具有异曲同工、殊途同归的意义的。

3. 均衡

均衡感是画面上出現各种形式的变化之后、在布局上所必須解决的問題。画面上的均衡感虽与力学上平衡的科学含义有其区别，但也有某些类似之处。

在现实生活中，各种自然現象本来就存在着动与靜的两种均衡状态。因此，在画面形式上相应地也有动的与靜的、对称的与不对称的之分。但具有动势的建筑物究竟属少数，建筑画的构图中属于动的均衡也就相应地較少，可略而不述。

一般建筑画中所要解决的都属于靜的均衡的范围，其中又可分为对称均衡与不对称均衡两种。

(甲) 对称均衡 即指布局上量感的对称而言。图 I—10 为某高等学校主楼設計方案的渲染图，采用了对称均衡布局，以強調建筑物的中軸綫，从而突出了这一建筑物所具有的严整大方的特点。

这类布局由于偏重在絕對的对称状态，所形成的气氛严肃靜穆，所以也有必要在对称中力求有所变化，避免单調呆板。上述某高等学校主楼渲染图中，光影与天空的处理也都

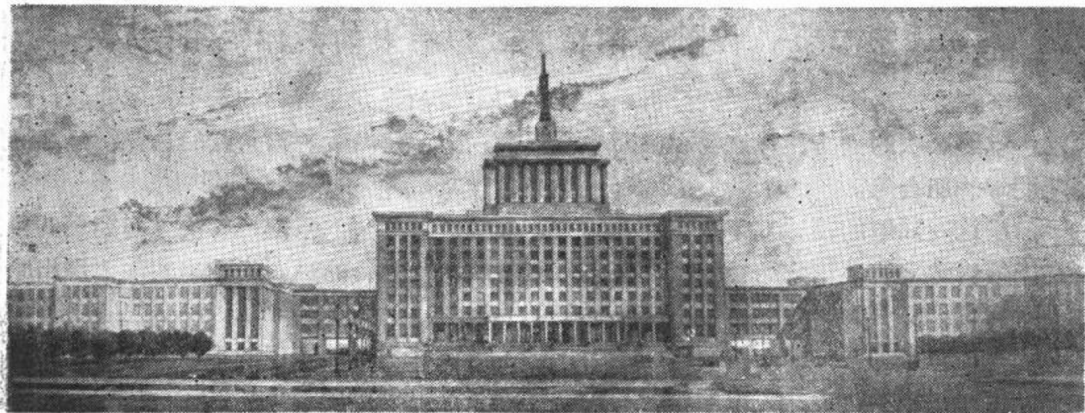


图 I—10 某高等学校主楼設計方案渲染图
本系师生作品

求得了变化。

(乙) 不对称均衡 絕大多数画面都采用这种布局, 可使題材表現得更为生动自由。在不对称情况下如何取得均衡, 其原理与力学上的杠杆原理頗有相似之处。这时, 画面上的“支点”是指均衡中心(常为重点所在)而言; “重量感”大的物体在布局上离均衡中心略近, “重量感”轻的物体則距离較远, 二者因而获得平衡。这种平衡純然属于感觉上的、并非如力学中所可通过計算而求得的。前述的威尼斯广场写生画中, 右侧的近柱与左侧的建筑即取得了均衡。国画中也有以近处山石与远景的一叶轻舟相均衡的处理。齐白石画中的花卉、虫、魚也在布局上与題詞、印章取得均衡。

画面上不同性质的物体給人的“重量感”是并不相同的。一般地說, 人与动物最重, 建筑物与其他“人为物”次之, 自然物(如烟、水等)最轻。黑、白、灰的色块中, 以黑色为重; 色彩中則以浓的暖色为重。这也是在研究画面均衡感时所应予以注意的。

*

*

*

綜上所述, 都是画面构图中最基本最常見的手法, 均可用“多样統一”这一根本原則概括之。

为了达到表現主题, 突出重点这一根本目的, 各种手法之間事实上都存在着相輔相成、互为依存的关系。例如主体与宾体之間必然包含着一定的对比衬托, 因而产生了相互关联的关系。对比、調和、重复、呼应又都是具体地用来处理主体与宾体之間的主从关系。其中, 对比是利用双方的矛盾关系, 以宾体反衬主体。調和、重复、呼应則从正面強調主体与宾体的关联, 所采取的方式是更为含蓄的。讀者在学习运用这些手法时必须明确上述各个手法之間相互关系的統一概念, 避免強調其中一方, 而忽略了其他与之相关联的另一方。

还須反复強調指出的是, 这些手法的运用又不能脫离“表現主题”这一根本目的。因此, 也必须从被描繪的对象最本质的特征之中寻求最为合适的手法。在成功的繪画实例中可以看到: 一方面, 作者运用了某种手法恰当地表現某一对象, 另一方面, 也可以說某一对象正需要通过某一特定的手法才能得到最好的表現。所謂“沒有斧凿之迹”者, 就是因为手法本来就寓于題材之中。这里并非排斥艺术上的经营加工, 而是事实上对艺术加工提出了合理的要求罢了。

第二节 构图規律在画面布局中的具体运用

前节在介紹构图規律与实例分析中, 业已初步接触到画面布局的若干基本問題, 其中包括: 空間层次的安排、建筑物在画面中位置的确定、建筑物透視角度的选择、綫形的組合与明暗的組合等。

解决这些問題的基础就是前已述及的“多样統一”的基本原则; 解决这些問題的目的則在于恰当地表达建筑物的性格、环境与气氛情調, 以完美的画面形式忠实地体现原有的設計意图。

而为了具有充分掌握这些問題的能力, 除了具备基本理論知识的基础之外, 还需要在构图的实践过程中, 多作方案的探討比較, 国画在艺术創作中所提“九朽一罢”, 即系此意。

現将这些問題的基本內容分別闡述如下。

一、画面空間层次的安排

在画面布局中，首先需要解决的就是画面空間前后层次的安排問題。安排空間层次的目的，在于使画面密而不显迫塞，疏而不显空曠，既无一目穷尽之感，又有画尽意不尽之妙，便于引人入胜，从而領会作者的設計意图。

不論是室外或室內景，一般的画面布局都需要有三个层次，即前景、中景与远景。无前景則物体充塞于眼前，缺远景則画面感到悶塞，少中景則又使画面显得空洞无物。

在室外景的构图中，可作近景的有：树木、花草与影子；雕像；人物；台阶、栏杆、灯座；建筑物的一角或門框、柱廊等等，手法很多。近景往往不需强调体积，而应更多地注意外形輪廓的剪裁。远景則多为天空、云霞、树、山，以及作为陪衬之用的其他建筑物等。远景之中也还有很多层次，其中以天空最远。多数画面中均显现大片天空。有的虽不留天，但可利用其他物体的远近层次，在尽端处以虚实对比手法衬出空間，亦可不至有堵塞之感。远景物体亦多不强调体积、明暗关系。至于中景，則经常是画面的重点所在，建筑画面中也多为建筑物本身，需作重点的刻划。

室內景也同样需要三景，若不如此处理，就会使人有空間堵塞、枯燥乏味之感。

本书所举画面实例以室外景居多，此处可专就室內景举例以說明安排三景的必要。

图IV—19（見第四章末）为某休息厅的室內設計渲染图，处在远景的門正敞开着，观者可透过門框看到过厅牆上的壁画，空間至此还在继续向外延伸，令人引起画外的联想。与此相反，曾有表現同一休息厅的另一設計方案的渲染图，远景的門是封閉着的，空間到此結束，令人感到悶塞乏味。

图Ⅲ—19（見第三章末）所显示的是一間較小的居室，由于窗外景色成为画面的远景，因此室虽小也并无堵塞之感。

室內景中的前景，常可采用門框、家具、灯具、盆景以及人物等。

二、建筑物在画面中位置的确定

建筑画的画面一般以长方形居多，但其长寬的比例，应視建筑物立面比例与所要表达的环境、气氛而定。

例如立面扁平的以及以水平分割为主的建筑，多采用横幅。高层建筑、紀念塔，以及以垂直分割为主的建筑，又多采用立幅。水平方向扁长的横幅画面适于表現空間的舒展、开闊；垂直方向狭长的立幅画面又宜于强调建筑物高耸的趋势。类似国画的长卷形式，也可用以表現街道立面；此外尚有采用国画画法的全景鳥瞰图等。

建筑物在画面中的位置安排，看来似乎簡單，但很重要。最好能使建筑与配景在画面中飽滿而不拥塞，舒展而不空曠。建筑物在画面中的位置可高可低，須視透視角度与所要表达的气氛而定。建筑物上下左右留空的形状、大小，要取得一定的对比关系，避免相互間过于相似。例如可将天留得大些；地留得小些，或反之。在建筑物主要面的前方所要留的空处，一般要比建筑物次要面（或側面）所要留的要大一些，以显示空間的开闊。在采用两点透視时，建筑物在画面中总可多少偏于一方，但也不可过偏，以免給人以不稳定的感觉。总之，建筑物四周留空的大小应根据建筑物的性格特点，例如当需要表現建筑物雄伟高大时，往往可将天地留得很少，透視視点的位置距离建筑近一些，以門廊为主题的图I—11即为一例。但若当需要显示建筑所在环境空間的开闊时，則又往往将建筑的四周留空加大。



图 I—11 莫斯科跑馬場改建設計圖（門廊部分）
ЖОЛТОВСКИЙ作

三、透視角度的選擇

在透視圖中，透視角度選擇得恰當與否對畫面構圖具有決定性的意義。為了表現不同的建築與其環境的特點，往往可選擇對其更為合適的各不相同的透視角度。例如有的適於採用一點透視或兩點透視，有的視點位置應壓得很低，有的又適於利用鳥瞰等等。在角度選定之後，有時還要將透視滅點再行校正。

現分別就一點透視、兩點透視與多點透視的画法與其透視角度的選擇敘述如下。三點透視應用很少，可從略。國畫中的透視画法另見第七章。

1. 一點透視 室外景室內景中，一點透視均用得很多，可以表現各種不同的建築氣氛。在空間布局上需要強調中軸線，而建築本身又是體型對稱的，更適於採用。在縱深方