

艺考伴侣

S k e t c h a r t l o v e r s h e a d

主编：张海龙



之色彩

河北美术出版社



在路上... 为梦想...

路在脚下
梦在心中
我们一直在路上——
为我们的梦

在路上的过程即是我们实现梦想的过程
而美术... 你或喜欢、或讨厌、或各种理由选择了它
这条路终究留下了你的脚印、你的身影、你的酸甜苦辣...
同时也留给你了更多美好回忆

你可一直走下去，亦或中途丢弃
但始终不能改变你曾在这条路上行走过的事实
你可以由喜欢到一直喜欢
亦可由不喜欢到喜欢
还可由喜欢到不喜欢
但无论如何这是我们共同的选择
只为实现心中的梦

——致所有有梦想的人
更致为梦想而行走在路上的人

为我们的梦坚持
走出一条不平凡的路...



作者联系方式



QQ



微信



微博





contents

目录

第一章：“纸上谈兵”05-15

一、色彩的定义与构成06-07

色彩的定义06

色彩的构成基础06-07

二、色彩基本常识07-11

色彩三要素：07

色相

纯度

明（色）度

色彩的属性：07-08

色彩的调合

原色

间色

复色

同类色

邻近色

互补色

对比色

类似色

色性（色彩的冷暖）

色调08-10

定义

色调的区分

色性

色相

明度

纯度

影响色调的因素

水粉用笔技法10-11

水粉表现手法11

三、构图12-15

定义12

构图原则12

构图形式12-13

构图分析14-15

四、色彩空间表现15

第二章：实战演练14-49

一、步骤18-22

二、小稿训练23-41

黑白稿23-30

色稿31-40

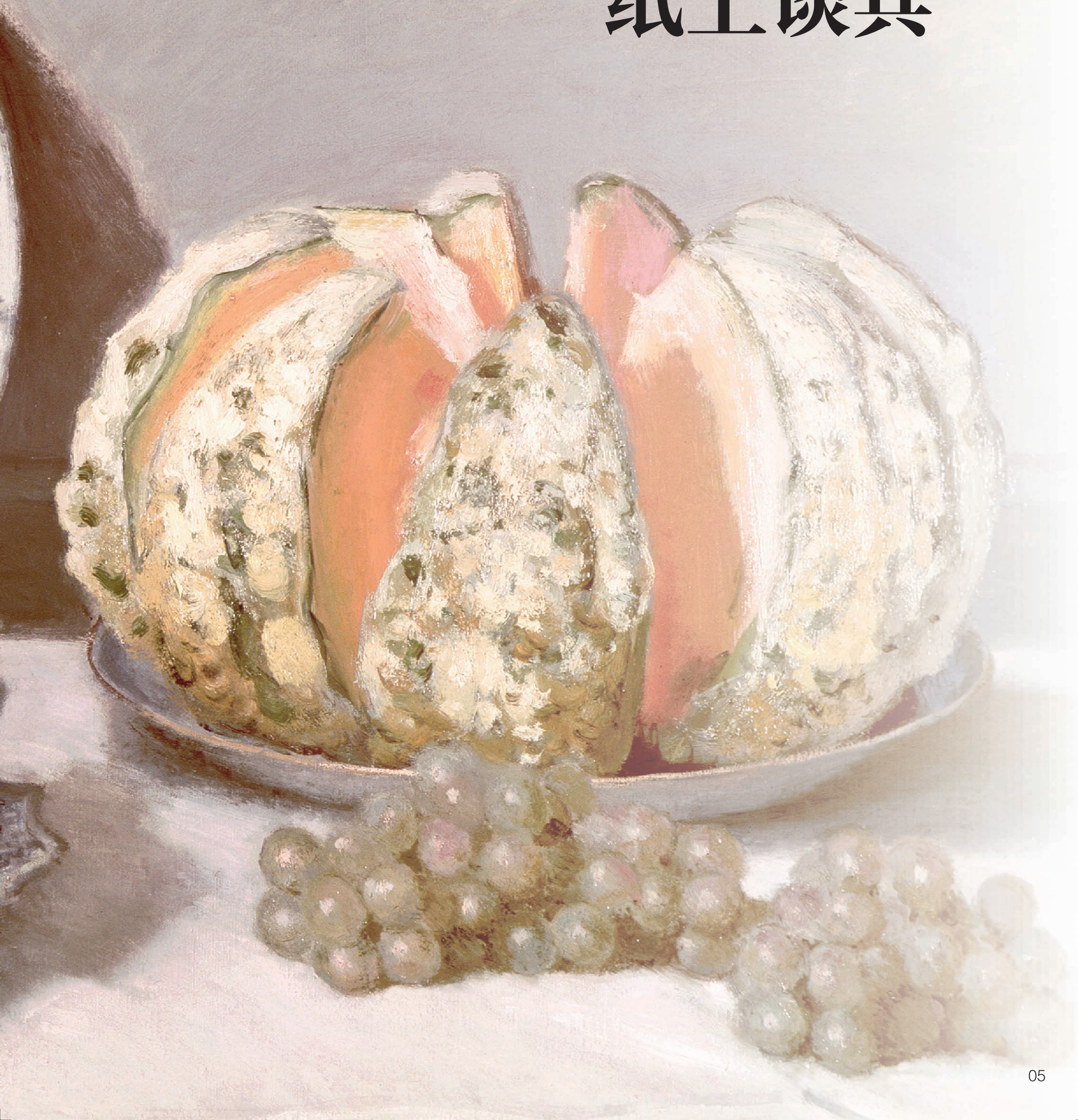
三、学以致用42-49

第三章：作品赏读51-105

Claude Monet



第一章 “纸上谈兵”



一、色彩定义和构成

1、色彩定义

我们四周不管是自然的或人工的物体，都有各种色彩和色调。这些色彩看起来好像附着在物体上，一旦光线减弱或光线消失成为黑暗，所有物体都会失去各自的色彩。我们看到的色彩，事实上是以光为媒体的一种感觉，是人在接受光的刺激后，视网膜的兴奋传送到大脑中枢而产生的感觉。

2、色彩构成基础理论

色彩形成 物体表面色彩的形成取决与三个方面：光源的照射、物体本身反射一定的色光、环境与空间对物体色彩的影响。

光源的照射对物体的影响：

处于自然光源下的物体：



（自然光与白炽灯比较相似，本身颜色并不明显，物体亮部基本属于固有色）

处于黄色光源下的物体：



（物体受黄色光源的影响亮部偏黄）

处于红色光源下的物体：



（物体受红色光源的影响亮部偏红）

物体本身反射一定的色光：



（不锈钢材质材质本身属无色，本身的颜色受周围物体的映衬影响）

环境与空间对物体色彩的影响：



（当物体处在白色的环境中时，物体的暗部是偏白的）



（当物体处在红色的环境中时，物体的暗部是偏红的）



（当物体处在绿色的环境中时，物体的暗部是偏绿的）

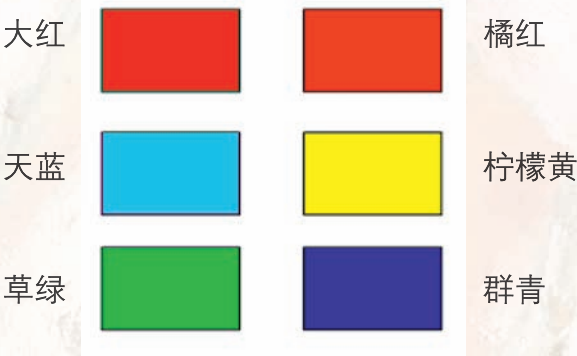


(当物体处在黄色的环境中时，物体的暗部是偏黄的)

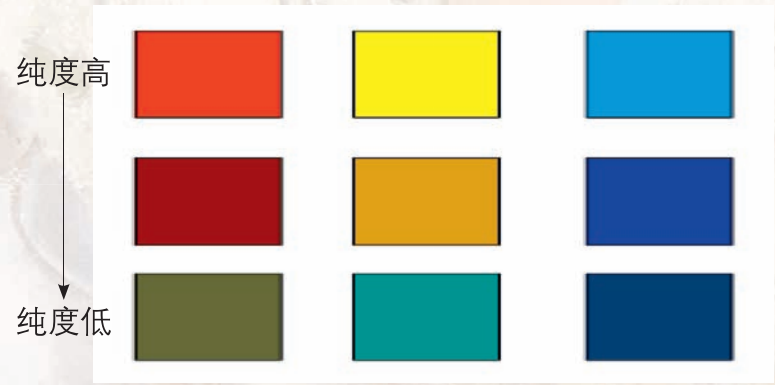
二、色彩基本常识

1、色彩三要素：

A、色相：是指能够比较确切地表示某种颜色色别的名称



B、纯度：又叫饱和度，表示色的色彩纯净程度



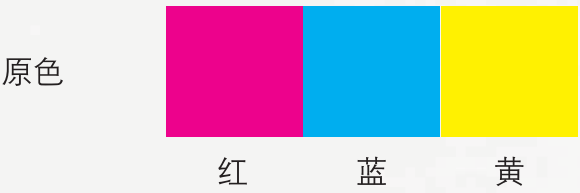
C、明（色）度：颜色的明暗差别或深浅差别，表示色所具有的亮度和暗度。



2、色彩的属性：

A、色彩调和：

原色又称为基色即最初的颜色，用以调配其他色彩的基本色。原色的色纯度最高、最纯净、最鲜艳，可以调配出绝大多数色彩，而其他颜色不能调配出三原色，红、黄、蓝为三原色。



间色（二次色）：三原色中每两组相配而产生的色彩称之为间色，如红加黄为橙色，黄加蓝为绿色，蓝加红为紫色，橙、绿、紫称为间色。



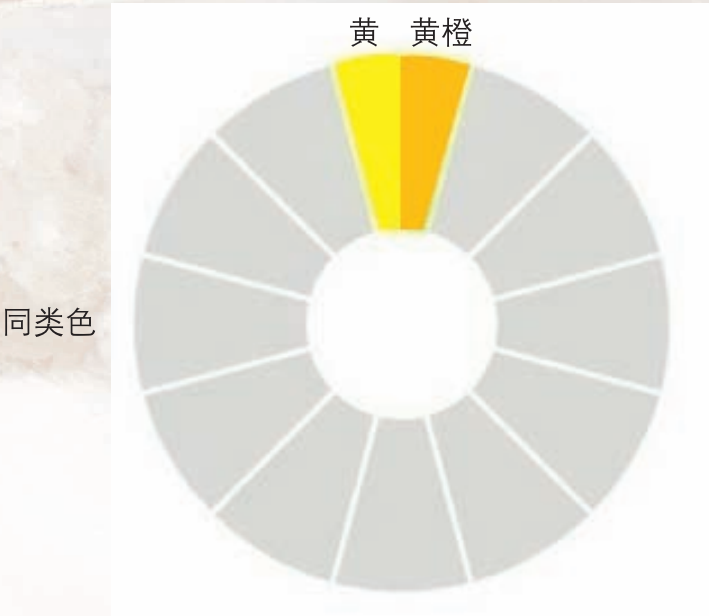
复色（三次色）：是由原色和二次色混合而成。



原色、间色、复色之间的关系



B、同类色：指色相性质相同，但色度有深浅之分（是色相环中15° 夹角内的颜色），



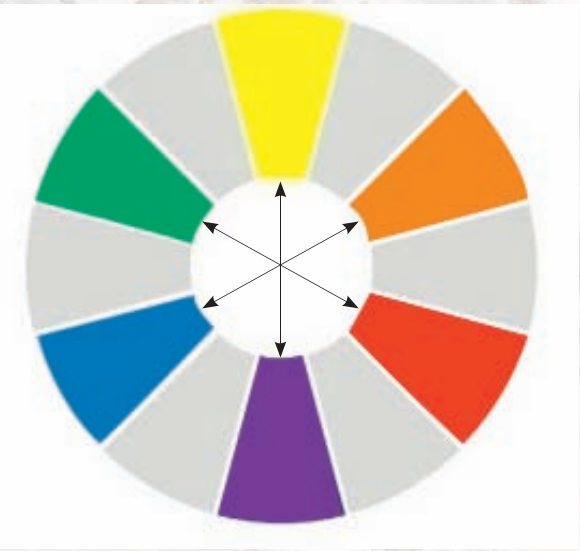
C、邻近色：所谓邻近色，就是在色带上相邻近的颜色，例如绿色和蓝色，红色和黄色就互为邻近色。邻近色之间往往是你中有我，我中有你。比如：朱红与桔黄，朱红以红为主，里面略有少量黄色；桔黄以黄为主，里面有少许红色，虽然它们在色相上有很大差别，但在视觉上却比较接近。在色轮中，凡在 60 度范围之内颜色都属邻近色的范围。

邻近色



D、互补色：三原色中，任何一种颜色即是其他两种原色等量混合的补色。在色相环中，处于直径位置的两色互为补色。原色（红、黄、蓝）它们是不能再分解的色彩单位。，红与绿、橙与蓝、黄与紫就是互为补色的关系。由于补色有强烈的分离性，故在色彩绘画的表现中，在适当的位置恰当地运用补色，不仅能加强色彩的对比，拉开距离感，而且能表现出特殊的视觉对比与平衡效果。

互补色



E、对比色：在色相环中每一个颜色对面 (180 度对角) 的颜色，称为 "对比色 (互补色)"，把对比色放在一起，会给人强烈的排斥感，若混合在一起，会调出浑浊的颜色，如：红与绿，蓝与橙，黄与紫互为对比色。也可以这样定义对比色：两种可以明显区分的色彩，叫对比色。包括色相对比、明度对比、饱和度对比、冷暖对比、补色对比、色彩和消色的对比等，是构成明显色彩效果的重要手段，也是赋予色彩以表现力的重要方法。比如黄和蓝、紫和绿、红和青，任何色彩和黑、白、灰，深色和浅色，冷色和暖色，亮色和暗色都是对比色关系。



明度对比

纯度对比

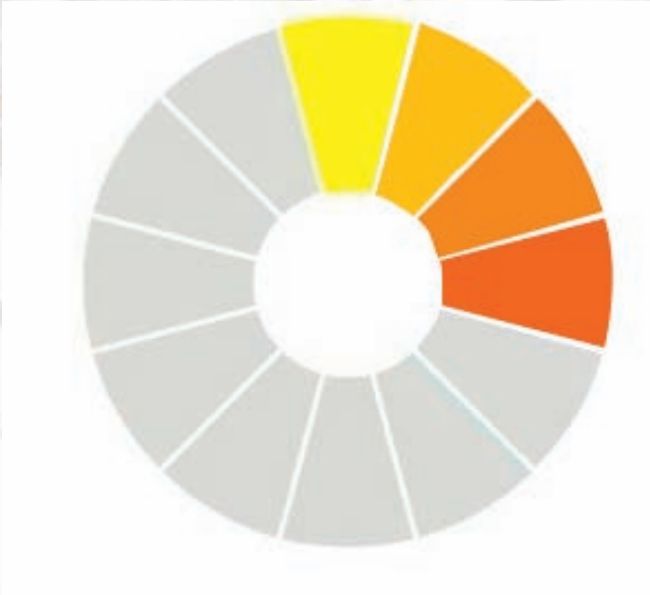
补色对比

色相对比

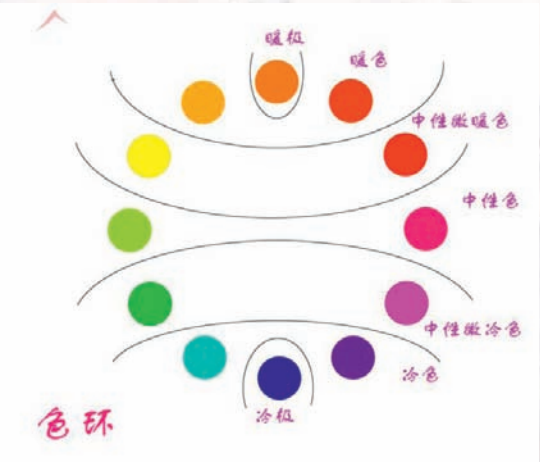
冷暖对比

F、类似色：在色轮上 90 度角内相邻接的色统称为类似色，例如黄 - 黄橙 - 橙、青 - 青紫 - 紫等均为类似色，类似色由于色相对比不强给人有色感平静、调和的感觉因此在配色中常应用。

类似色



G、色性（色彩的冷暖）：



3、色调：

A、定义：色调是指绘画对象或画面色彩的总倾向，这种色彩的整体构成形成了画面统一的色彩氛围。色调是由于对象在共同的光源下、在共同的环境里，色彩相互对比、相互影响而形成的，是色彩的对比变化而又和谐统一的结果。绘画里的色调是经过画家的感受，根据绘画主题提炼、加工而成，它比自然的色调更集中、强烈，更具感染力和美感。

B、色调区分：

色性：

冷色调



暖色调



色相:

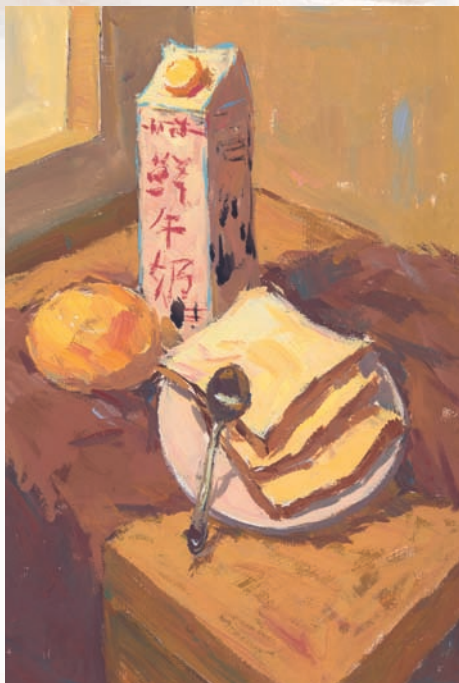
红色调



橙色调



黄色调



绿色调



明度: 高明度、中明度、低明度

纯度: 高纯度、中纯度、低纯度

C、影响色调的因素:

a、色调由灯光的色彩来决定(光源色)

色彩是不稳定的,它会因光线的变化而变化,受光面与背光面的色彩呈现出互补色的关系,这也是阳光下的风景色彩的一个基本特点。室内自然光线下景物的色调就普遍偏向冷色,但如果在有色灯光照射下,如图同类静物在暖光冷光下所形成的不同色调:

冷光源下的物体



(静物在受冷光源的影响下整体有偏蓝的倾向)

黄色光源



(静物在受黄色光源的影响下整体呈偏黄的倾向)

b、主体色彩决定画面色调走向(环境色、固有色)

主体色彩是决定画面色调走向的主要因素,它可能是画面面积最大的一块色彩,也可能是画面纯度最高、最引人注目的一块色彩。主体色的主要性体现在画面其它色彩都要以它为中心而展开,依据主体色的纯度、明度调整自身的色彩,共同形成统一和谐的画面色调。



（此组静物是蓝白布搭配，白布属无色系，在受蓝布的影响下本身也会有偏蓝的倾向，蓝布在此组静物中即为主体色。）

c、个人用色习惯

个人用色习惯与色彩感觉如何影响色彩，作画者都有自己的习惯，画面色调的确定与个人用色习惯有直接的关系，比如梵高就喜欢用纯度较高的色彩，反差大，形成充满旺盛生命力的视觉效果。而有些画家则喜欢用单纯而含蓄的色彩，比如维亚尔，他喜欢用土黄赭、熟褐一类色相较近的色彩，追求色彩间的微差正是他色彩语言的特点。

注：固有色：指受光物体本身的表面颜色，它的颜色决定了物体对外光的吸收和反射能力。

光源色：指本身为发光体的物体投射到物体表面的光的颜色，通常来说光源有几种：自然光、灯光、火光等。不同的光源，光的色相不同，常说的有冷光源和暖光源。

环境色：指受光物体周围环境的颜色，是反射光的颜色，这里指的环境物体都是自身不反光，靠反射光源来影响物体的。正常情况下，环境色是最复杂的，和环境各种物体的位置、固有色、反光能力都有关，是环境物体吸收了光源中与自己不符的波长的光之后反射相对单一的光色。

具体举例：放在红色衬布上的苹果，被自然光照射，苹果的固有色是淡黄，光源色是冷光（天光是蓝紫色的冷光），环境色是暖色，这样苹果的受光面颜色会偏冷、比较亮、比较灰，它的侧面颜色比较接近固有色，比较鲜，它的反光面颜色会比较暖，偏红。



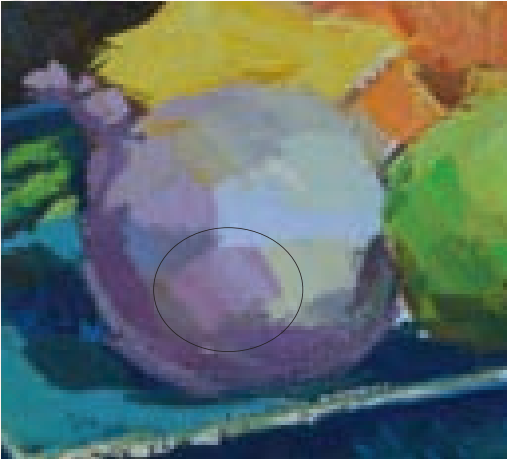
4、水粉用笔技法：

用笔造型时主要要注意方向、形状和速度。用笔速度要有轻重缓急，排列色块笔触的方向等要从物体的结构和表现需要出发。块面要看被画物体具体位置和被画块面大小而定。用笔时要根据物体体积规律，因势象形。用笔基本技法有：刷、摆、点、勾、揉、拖、扫、提、擦、洗

刷：用大号笔或底纹笔，含较多的颜料和水快速铺开大色调关系（切忌反复平涂可适当留白）此笔法宜画背景或衬布和主要、较大块面物体的底色。



摆：调出厚薄适度的颜料，看准被画部位，轻起轻落，稳准的铺排到位，速度略慢，用笔肯定，笔触明显。



点：用笔的笔尖，点出大小不同的点，点时要注意笔触大小和方向。



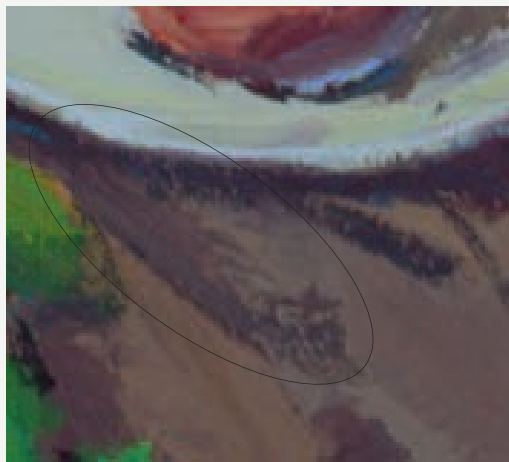
勾：与嵌相似有按勾与挑笔分别，主要用于画细部。



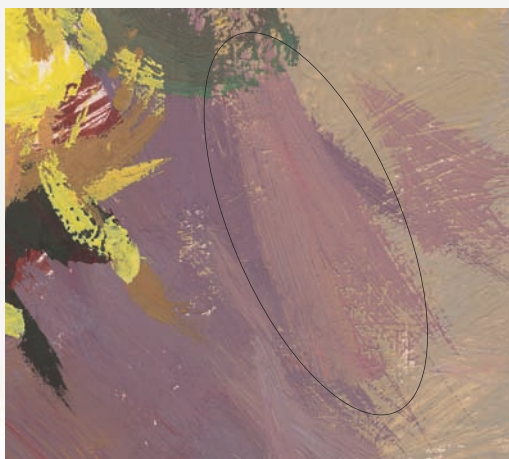
揉：两色并排过渡地方过于生硬或对比明显，可适当配色或含少量水，于其间来回轻力揉动，使颜色衔接自然，过渡丰富耐看。



拖：在运笔过程中逐渐抬起，有必定的方向和力度，笔干一些。



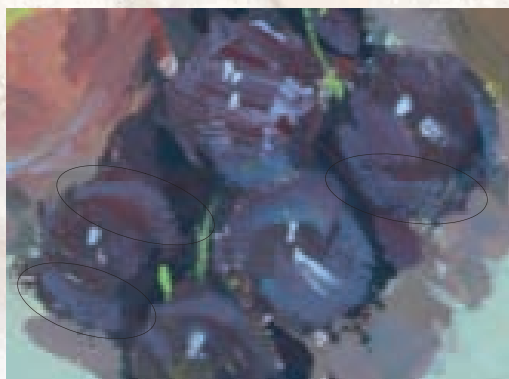
扫：笔中水分较少，运笔速度快，笔触有力。



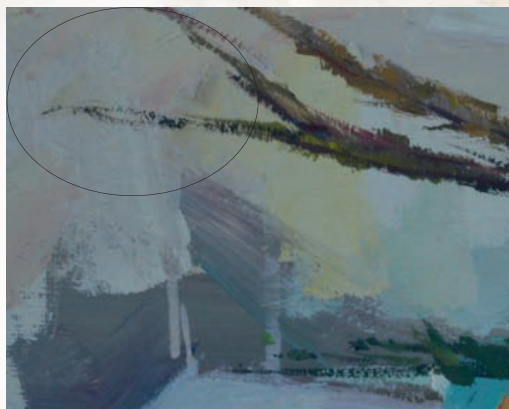
提：用笔由重到轻，干脆果断的迅速画出。



擦：用笔速度要快，笔和色要干，只用笔尖与纸面接触，宜画反光和高光，及制造蓬松或粗糙的肌理效果。



洗：表现特别的烟雾或朦胧效果，以及调色不准或不协调之处，可含水较多无色的笔洗之，再用干笔吸掉颜料。此法不宜多用，否则画面反复擦洗，易弄脏已画好的色块及产生变色。



5、水粉表现手法：

厚画法（干画法）：主要指在作画过程中调色时用水较少，覆盖时用色较厚，用色量较大。

厚画法作画时，用笔蘸色饱满，表现物象时须下笔肯定有力，笔触方向感明确。它非常适宜表现形体转折明确、结实厚重的物体，如土陶罐、火锅、土豆、瓜果等。在厚画法的表现中除了厚堆、塑造的方法以外，也可采用透底画法。这种方法是笔上的颜料虽然干厚，但蘸色量不多，用笔作画时轻松流畅，有意造成透底的效果，即落笔的色彩不要画死、画实，使人感到很透气，底色会在笔与笔之间显露出来，共同构筑该色彩区域的基调倾向。这种手法可造或轻松、活泼、丰富、生动的色彩效果。

薄画法（湿画法）：通常是指作画时调色较稀薄滋润，具有水色淋漓的绘画效果。

薄画法，一般是大面积的铺色，水色淋漓，然后一层层加上去。采用薄画法时，用色及用水量都要充足，一气铺好大的画面关系。运笔作画快而果断，不然会产生很多水渍。薄画法往往适宜表现柔软的衬布、玻璃倒影、瓷瓶、花卉或水果等，这会有助于表现出物体的光泽及微妙的色彩变化。选择何种手法去表现对象，一方面根据物体的种类而定，另一方面也是由个人的作画习惯及偏爱决定的。

干湿画法水粉画干湿画法的特点以及应用范围，基本上如前所述。要特别说明的是：干画法与湿画法的分界是以画笔含水量的多少来决定，一般人认为用粉及用色多了，画得厚了，就是干画法，这不准确，因为必须是粉多、色多、水少才成为干画法。也有人认为粉少、画得薄就是湿画法，这也不确切，只有稀释颜料用水多的情况下才能成为湿画法。因此，可以说有粉多的干画法，也有粉少的干画法。与此相反，湿画法也有粉多湿画法和粉少的湿画法。但不管干也好，湿也罢，仍然以粉使用之得当为佳，这样才不失水粉画的特点。干画法和湿画法，二者在作画时应交叉运用，只是根据画面实际需要，有的湿画法运用多一些，有的干画法运用多一些。如果一幅画用水过多，全部采用湿画法来处理画面，就容易造成失控，使物体松散，并失去色彩光泽。同样，全部采用干画法，靠堆积的颜色和白粉不断加厚画面，就会出现死板、干裂和颜色脱落的情况，画面也难以长期保存。



三、构图

1、定义：构图即布局是一幅画面的基本结构和框架，也可以理解为物体在画面中的位置。

2、构图原则：

均衡与对称

均衡是绘画构图中一项最基本的法则，均衡通过视觉而产生形式美感，均衡不同于对称，对称是最稳定而单纯的均衡，对称是一种美的形态。

最忌讳平均分配画面

对比与统一

构图中的变化与统一，也可以称为对比与谐调。因为在绘画中，总是通过对比来追求变化，通过谐调来获得统一的。在画面中如果忽视这一构图法则，失去变化统一的效果，其表达的主题就不会生动，也不可能获得最完美的形式美感。画面中的对比变化因素很多，包括视点、视平线的变化，位置重复与变异的变化，形的对比变化（如方与圆、单薄的形与饱满浑厚的形等）。形体与空间大小的对比变化（画幅中形体小，显得空间大；形体大，显得空间小）；明暗的对比变化；色彩的对比变化（如色相、明度、纯度、冷暖等色要素的对比）；线的性质的对比变化（水平线与垂直线、平行线、垂直平行曲线、斜线等）；质地肌理的对比变化（如粗糙表面与光滑表面）；以及表现方法中的笔触运用，颜色厚薄等等对比变化关系，其中大多数变化因素与构图有关。

3、构图形式：

根据纸张使用形式：横构图、竖构图



横构图



竖构图

根据画面内部结构线：

三角形构图

优势：三角形具有稳定性，所以该构图最基本的就是稳固，也是最

基本的构图形式，是其他一切构图的基础。

忌：等腰三角形和等边三角形——画面显得呆板

要发挥好三角形构图优势，做好三角形三个点定位，把所见物体灵活地安排在三个点上。

三点定位尤为重要，因为一旦定不好位置，会出现画面一头重一头轻不稳定的效果。三点之中最上方的点为主要物体摆放的位置，其他两点分别摆放第一次要物体与第二次要物体，第三次要物体与第四……摆放不能超过这三点给人的视觉效果。



C 形构图

纵深感强、有活力使画面有弹性

C 型构图的运用：合理安排好“C”形中主要点的位置。

“C”形有三个点，主体物往往在中间点的位置，前面的点往往是次主体物摆放的位置，最后面的点帮助加强画面空间层次的推移。竖构图的画面容易表现纵深感，因此，主要物体不宜画得太大，太大会挡住空间的延伸。这一点与横构图有所区别，因为横向的构图画好物体比画好空间重要。



①、②、③点分别为前、中、后景，通常②为主体物的摆放位置，画面虚实关系为前虚、中实、后虚。

水平式构图

就是将所有形象在水平线上展开。这种构图给人以庄重、严肃之感，易造成单调的感觉，但能给人平静、稳定以及开阔、宽广之感。构图时要注意形象的疏密变化和大小变化。



S 形构图

一种基本的经典构图方式。画面上的物体成 S 形曲线的方式分布，具有延长、变化的特点，使画面看上去有韵律感，产生优美、雅致、协调的感觉。线条是构图的要素之一，曲线是线条中最具有美感的一种线型，S 是曲线的组合和延伸，所谓 S 形构图，实质上就是一种富有变化的曲线构图。



①、②、③、④点分别为前景、中景、中景、后景，通常②和③为主体物的摆放位置。

X 形构图

物体按 X 形布局，透视感强烈，有利于把视线由四周引向中心，或者静物具有从中心向四周逐渐放大的特点



圆形构图

圆形是封闭和整体的基本形状，圆形构图通常指画面中的物体呈圆形。圆形构图在视觉上给人以旋转、运动和收缩的审美 ...。O 形构图也就是圆形构图，是把主体安排在圆心中所形成的视觉中心。圆形构图可分外圆与内圆构图，外圆是自然形态的实体结构，内圆是空心结构如管道、钢管等。



4、构图分析：

构图在一幅作品中占有非常重要的位置,是一幅画成败的重要因素。以下几个方面是对构图的分析：

- A、 静物主题（罐子、水果、蔬菜、花卉、生活用品等）形式上的选择
- a、 黑白灰的对比
 - b、 点线面的对比（高低，大小，长短等变化）
 - c、 色彩的选择（色调的统一，色相比较，纯灰比较，冷暖比较等）
 - d、 质感的对比（光滑与粗糙等）
- B、 如何摆放物体的位置
- a、 大的动势 画面的构图形式，确定好画面的基本动势有利于从整体布局上把握画面结构，确定画面的基本框架。
 - b、 主次关系 画面的视觉中心或者趣味中心应与其他物体之间相互联系。
 - c、 大小对比 讲究形状上的变化、大小上的穿插。
 - d、 高低错落 有高有低，有前有后，物体的顶部相连或底部相连成富有变化和节奏的线条
 - e、 疏密关系 疏可走马，密不透风。遮挡相连的物体形成比较密集的团块，同时还需有物体分散画面，使画面张弛有度。
 - f、 组织层次 碰到相对物体较多的静物时，往往比简单物体组合复杂，这就需要理清其中的层次。如最中心的位置是一个层次，次中心是一个层次等依此类推。而每一个层次中又有子中心，次中心，这样归纳分类使得复杂的静物同时也变得简单。
 - g、 遮挡关系 通过遮挡相连，使得原来孤立的物体联系起来，并丰富单个物体原有的造型，形成一个团块的造型，使画面生动并形成一一个整体。遮挡注意几点：

小物体挡大物体



挡的位置忌讳在物体一半的位置



物体之间忌相切

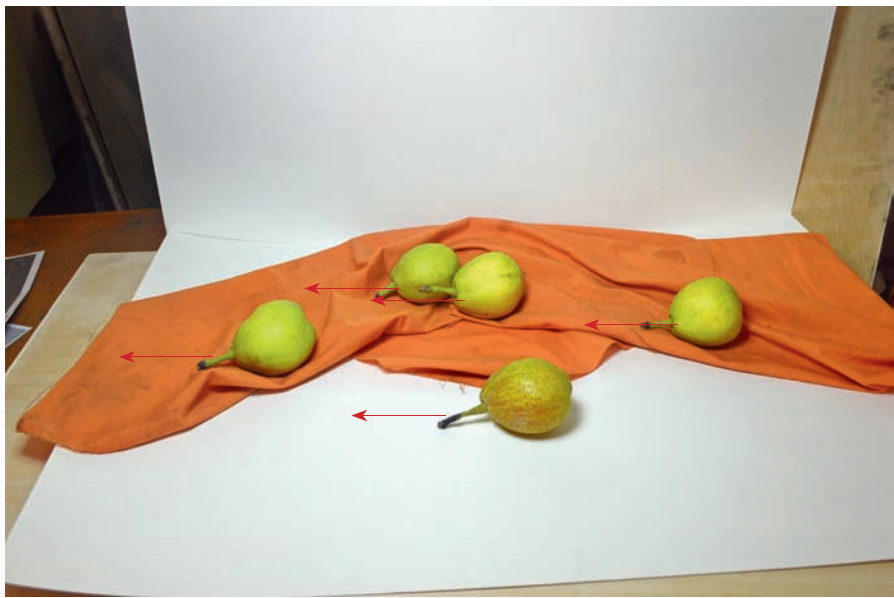


不要挡住体现形体特征的地方



h、 朝向变化 注意物体摆放的朝向变化，忌讳同一方向的过多。





i、画面分割 注意正负形的比较和画面大面积的比例大小与形状变化。

C、衬布的摆放与背景的处理

a、衬布的色彩服务于整体色调

b、衬布的朝向服务于整体动势

c、衬布的大小以及布纹的疏密变化服务于整体画面

d、背景的处理根据画面需要，如前面简洁，背景可处理相对复杂，加入一些背景如墙、门、窗或室内物品来烘托出一种气氛，大师们都很会应用背景（如唯亚尔），背景应该和主体物有势联系不能孤立。

D、（一）观察视角的选择（不同的静物题材有时候需要不同的视觉点以贴切主题）从观看静物的上下角度看：



a、平视（典雅，稳重，平淡中往往见真奇）

b、俯视（空间大，有气势，层次丰富，画面容易出效果。）

c、仰视（相对见的少些，但特殊的视觉感受往往能让人耳目一新）

（二）从观看静物的左右角度出发：

a、正面（正面看东西较完整，一般摆静物比较照顾正面，是展现一组静物典型特征的最完整的角度）

b、侧面（物体纵横交错，空间纵深感强，效果强烈）

c、后面（视觉效果新颖，空间向后延展，物体多置于画面的下面）

E、品位的追求

以上所讲的都是构图的基本知识和基本规律。但从反面来说，能形成规律的东西就不具备个性，不具备独特性，而是带有共性，普遍性。艺术是一种创造性思维的工作，需要不断的推陈出新，也是广大艺术工作者的共同责任。

四、色彩空间表现

表示色彩的前后，通过色相、明度、纯度、冷暖以及形状等因素构成

1、明度亮的颜色有向前的感觉，明度暗的颜色有后退的感觉；

2、暖色有向前的感觉，冷色有后退的感觉；

3、高纯度色有向前的感觉，低纯度色有后退的感觉；

4、色彩面积大有向前的感觉，色彩面积小有后退的感觉；

5、具体形有往前来的感觉，虚的形有后退的感觉；

