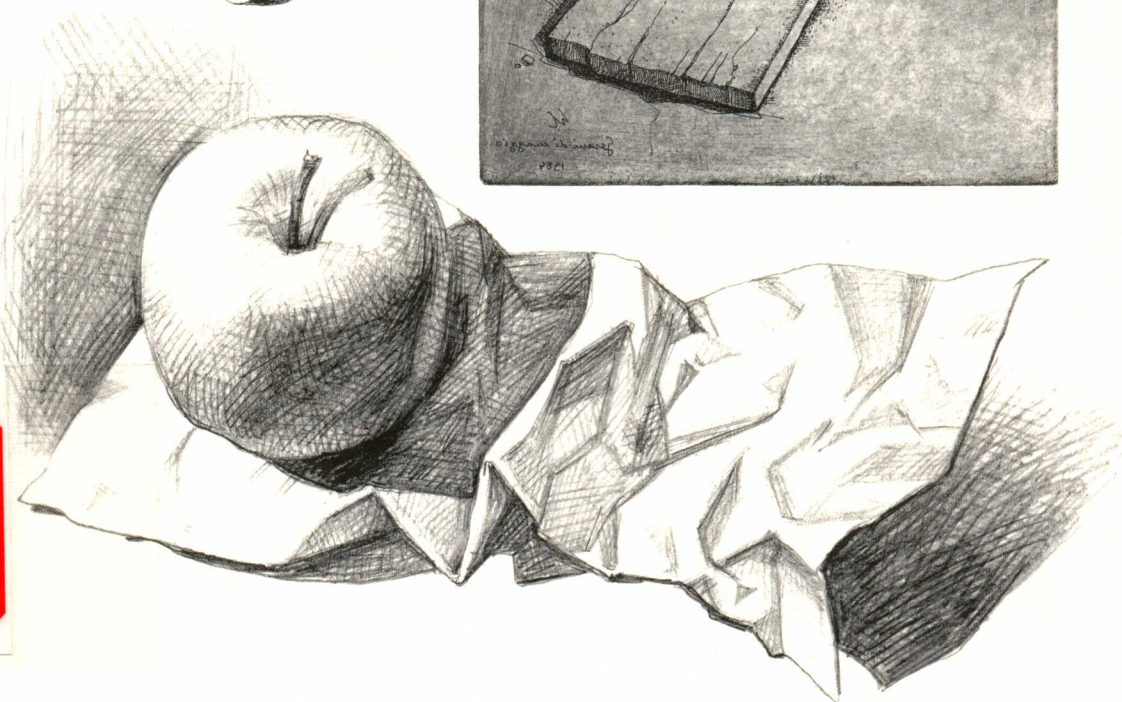
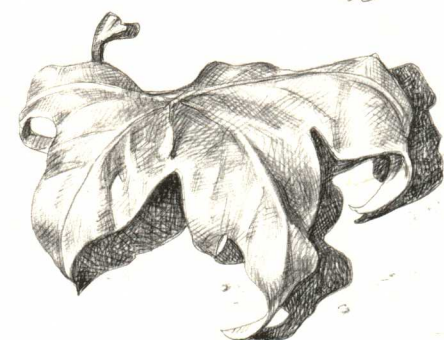
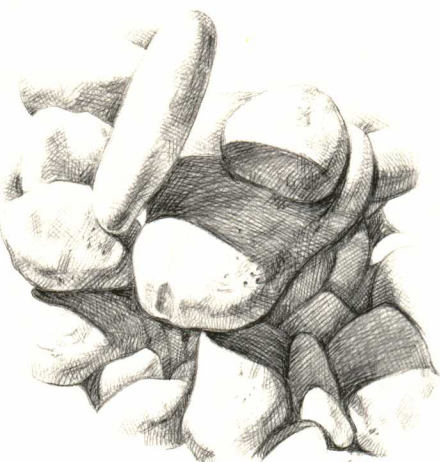


意大利经典素描训练教程

素描中的光与影

我们的目标是在最短的时间内，渲染出作品的明暗效果。

【意】乔瓦尼·席瓦尔第 著



上海人民美術出版社

图书在版编目（CIP）数据

素描中的光与影 / (意) 席瓦尔第著 ; 叶鹰译. --
上海 : 上海人民美术出版社, 2016.6
(意大利经典素描训练教程)
ISBN 978-7-5322-9849-5

I. ①素… II. ①席… ②叶… III. ①素描技法—教材 IV. ①J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第066286号

原版书名: IL Chiaroscuro
原作者名: Giovanni Civardi
Copyright © Il Castello S.r.l., via Milano 71/73 12-20010 Cornaredo
(Milano), Italy, 2009 La Mano e Il Piede
Translation©2016 Shanghai People's Fine Arts Publishing House
All rights reserved. No part of this work covered by the copyright
hereon may be reproduced in any form or by any means, graphic,
electronic, or mechanical, including photocopying, recording,
taping, web distribution, or information storage and retrieval
systems without the written permission of the publisher.
Rights manager: Mimo Xu

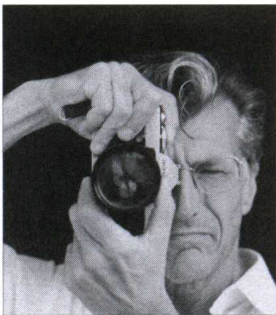
本书简体中文版经Il Castello出版社公司授权, 由上海人民美术出版社独家出版。版权所有, 侵权必究。合同登记号: 09-2015-1047

素描中的光与影（意大利经典素描训练教程）

著 者 【意】乔瓦尼·席瓦尔第
翻 译 叶 鹰
责任编辑 徐 捷
版权经理 徐 捷
版式设计 朱世元
封面设计 刘 旻
技术编辑 朱跃良
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 电话: 021-54044520
网 址 www.shrmms.com
印 刷 上海晨熙印刷有限公司
开 本 889×1194 1/16
印 张 4印张
版 次 2016年6月第1版
印 次 2016年6月第1次
书 号 ISBN 978-7-5322-9849-5
定 价 24.00元

目录

前言	3
光与影	4
阴影及投影	8
透视和阴影理论	14
调子与色调值	16
简化色调	20
渐变的色调	22
色调值与色调对比	28
创建有效的明暗对比效果	30
构图	46
体积与对比	49
空中透视	50
艺术作品中的明暗对比效果	53
生活中的研究	54



乔瓦尼·席瓦尔第 (Giovanni Guglielmo Civardi), 1947年生于米兰。长期作为职业插画师与雕塑家工作, 并投入了数年时间潜心研究艺用人体解剖学。同时, 也教授人体结构绘画课程。

长久以来, 你一直用双手保护着我、温暖着我……

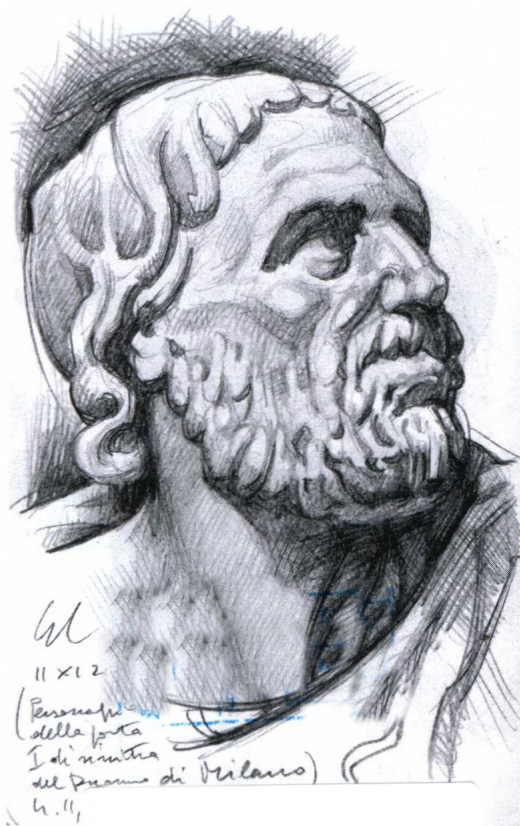
即使再尖锐的事物, 也会逐渐变钝。

意大利经典素描训练教程

素描中的光与影

【意】乔瓦尼·席瓦尔第 著

叶鹰 译



上海人民美術出版社

图书在版编目（CIP）数据

素描中的光与影 / (意) 席瓦尔第著 ; 叶鹰译. --
上海 : 上海人民美术出版社, 2016.6
(意大利经典素描训练教程)
ISBN 978-7-5322-9849-5

I. ①素… II. ①席… ②叶… III. ①素描技法—教材 IV. ①J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第066286号

原版书名: IL Chiaroscuro
原作者名: Giovanni Civardi
Copyright © Il Castello S.r.l., via Milano 71/73 12-20010 Cornaredo
(Milano), Italy, 2009 La Mano e Il Piede
Translation©2016 Shanghai People's Fine Arts Publishing House
All rights reserved. No part of this work covered by the copyright
hereon may be reproduced in any form or by any means, graphic,
electronic, or mechanical, including photocopying, recording,
taping, web distribution, or information storage and retrieval
systems without the written permission of the publisher.
Rights manager: Mimo Xu

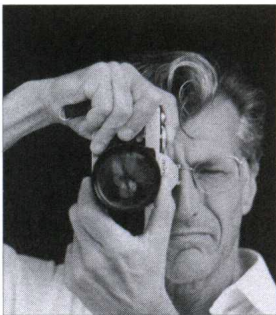
本书简体中文版经Il Castello出版社公司授权, 由上海人民美术出版社独家出版。版权所有, 侵权必究。合同登记号: 09-2015-1047

素描中的光与影（意大利经典素描训练教程）

著 者 【意】乔瓦尼·席瓦尔第
翻 译 叶 鹰
责任编辑 徐 捷
版权经理 徐 捷
版式设计 朱世元
封面设计 刘 旻
技术编辑 朱跃良
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 电话: 021-54044520
网 址 www.shrmms.com
印 刷 上海晨熙印刷有限公司
开 本 889×1194 1/16
印 张 4印张
版 次 2016年6月第1版
印 次 2016年6月第1次
书 号 ISBN 978-7-5322-9849-5
定 价 24.00元

目录

前言	3
光与影	4
阴影及投影	8
透视和阴影理论	14
调子与色调值	16
简化色调	20
渐变的色调	22
色调值与色调对比	28
创建有效的明暗对比效果	30
构图	46
体积与对比	49
空中透视	50
艺术作品中的明暗对比效果	53
生活中的研究	54



乔瓦尼·席瓦尔第 (Giovanni Guglielmo Civardi), 1947年生于米兰。长期作为职业插画师与雕塑家工作, 并投入了数年时间潜心研究艺用人体解剖学。同时, 也教授人体结构绘画课程。

长久以来, 你一直用双手保护着我、温暖着我……

即使再尖锐的事物, 也会逐渐变钝。

前言



明暗对比一般是指艺术作品中画面从浅到深的整体调子，是最明亮与最深暗色调之间的比例。艺术家们通常喜欢用明暗对比的手法来表现事物的体积和抒发自身的情感。由于事物各自的亮度不同且任何色彩又都可以还原为明暗关系来思考，因此，明暗对比也可以说是色彩搭配的基础。通常它最适宜表现画面的立体感、空间感、轻重感与层次感。

早在古代文明艺术中，明暗对比手法就已被用于表现事物的各种光源关系了，如古埃及人的早期文化等。16世纪，它在西方艺术中更是脱颖而出，特别是在意大利。

影响明暗对比的因素很多：如自身组件之间的关系（亮部与暗部），色彩的关系，表现绘画作品质感的方法以及社会和哲学的态度等等。我们可以看到，许多伟大的艺术作品中都有运用明暗对比的例子：伦勃朗（Rembrandt）铜版画中的高亮光（一种刺眼的高光）和深不可测的黑暗，是“灵魂”的明暗对比元素的有利证明；乔托（Giotto）和米开朗基罗（Michelangelo）作品中也运用了亮部压倒暗部的明暗对比手法；提香（Titian）和乔尔乔涅（Giorgione）的作品最擅长表现出色调的明暗对比关系；而列奥纳多（Leonardo）却似乎更喜欢用暗部的轮廓线来生动描绘人体的优美姿态，尽管强烈的明暗对比在暗部中占据了主导地位。光明与黑暗之间的关系是建立在物体颜色本身吸收光线和阴影的数量、质量的基础上的，我们可以从卡拉瓦乔（Caravaggio）的作品中看到他所采用的极其强烈以及不同寻常的明暗对比。

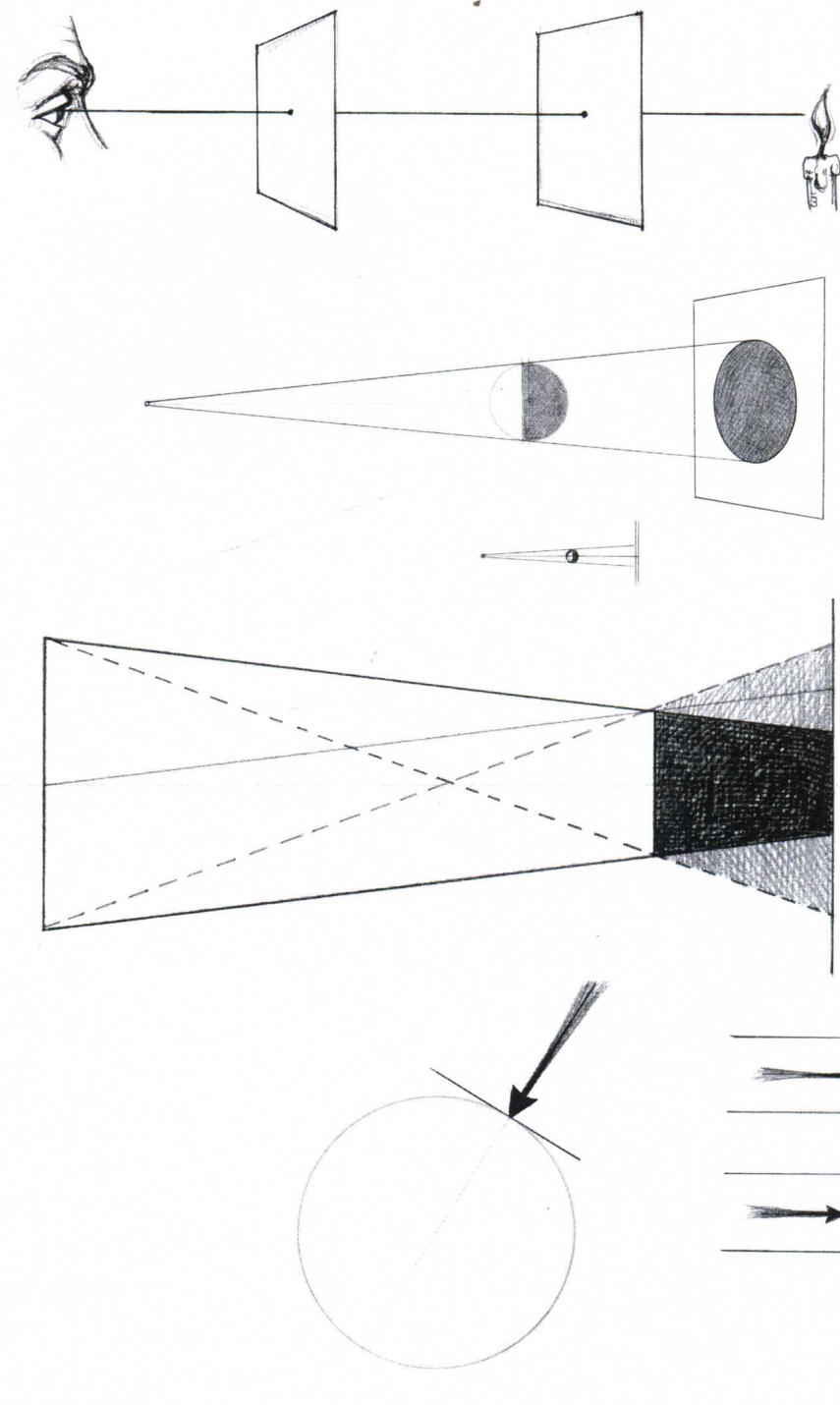
在随后的讲述中，我将围绕复杂的明暗对比这个主题，列举和介绍一些观察、实践的方法以及一些基本的绘画技巧。光影涉及到的题材不仅仅可以描绘、表现一个现实或自然的观点，而且，也许就在今天，它还可以用来传递更多的情感、情绪、理想、梦想、希望和经验等等。



光与影

无论是自然光还是人工照明，光线都是从光源而来的：如太阳、火焰、一盏点亮的灯等等。也正因为如此，我们可以看到物体。对于透明的物体，光线是可以在不同程度上透过它们的；而对于不透明的物体，光线则会在上面产生阴影，还会在其相邻的物体上产生投影。

很少有物体表面会完全吸收光线，更多的情况是，光线会在不同程度上进行折射以及在周围环境中进行扩散。



光线和阴影的直线传播

光是直线传播的。通过对光的长期观察，人们发现了沿着密林树叶间隙射到地面的光线形成了射线状的光束，从小窗中进入屋里的日光也是这样。大量的观察事实，使人们认识到光是沿直线传播的。光线是光传播到一个给定的点所形成的线，而所有穿过给定表面的光线组成了光束。

为了证明光线确为直线传输，让我们做一个实验。在你的眼睛与一支蜡烛的火焰之间放置两张卡片，且每张卡片上均有一个小孔。结果，通过小孔的光线投射出了排列规律的阴影形态。

接着，我们在光源与幕布之间放置一个不透明的球形物体。结果，球体上产生了阴影，且球体的投影直接投射在了后面的幕布上。

球形物体上的高光

光线到达地球赤道和两极之间是有差别的，当光线落在地球表面，并与地球表面呈90度夹角时，光线最强，光照最亮。

图1：大光源投射小物体

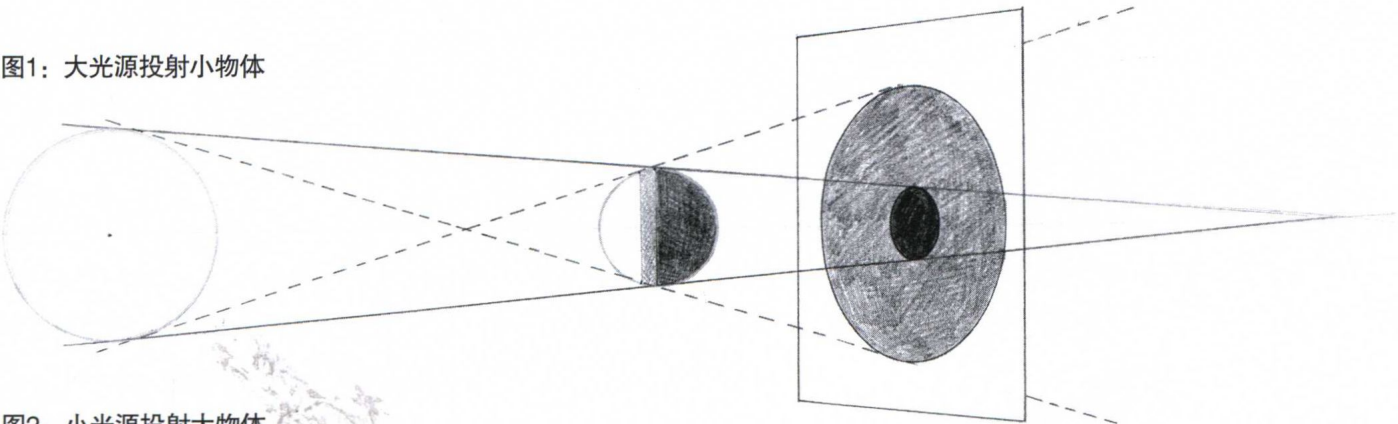
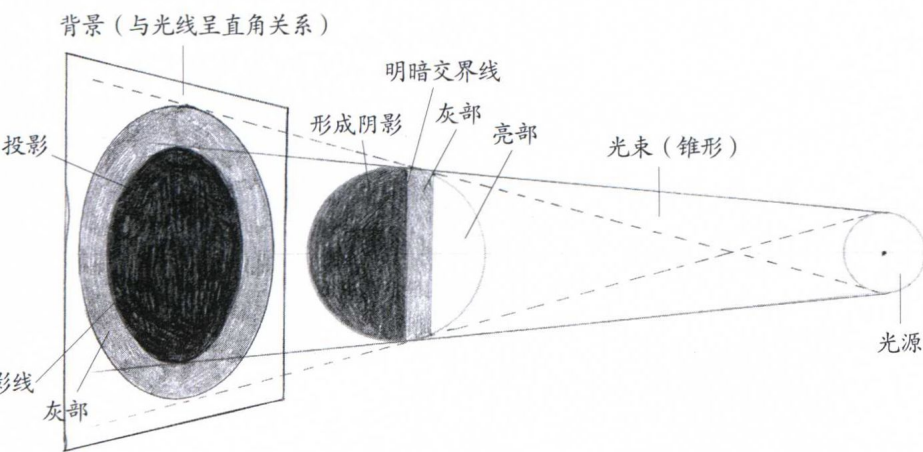
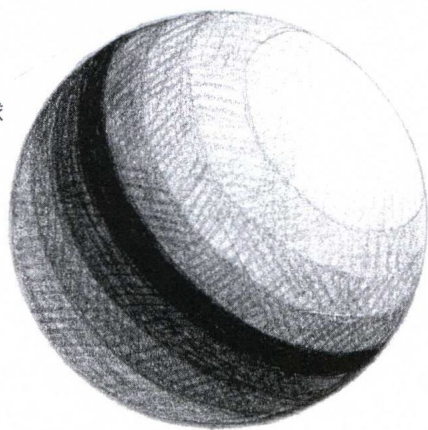
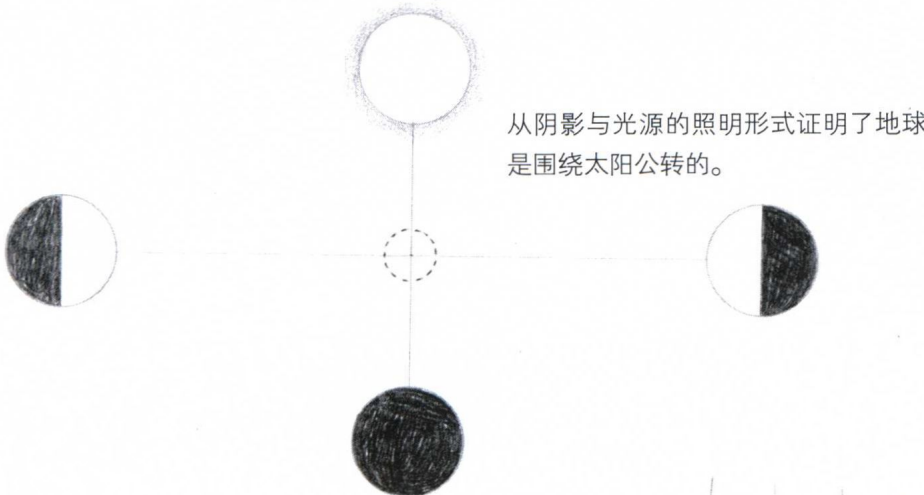


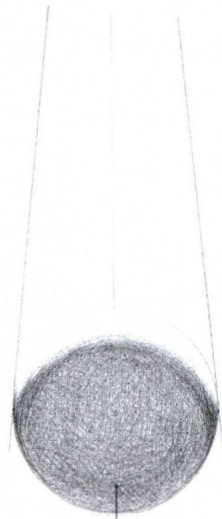
图2：小光源投射大物体



当光源面积不是很小时，投影的形成更为复杂（图2）：投影周围的暗部没有那么强烈（通俗地说就是没有那么深），且没有照到光线的部分投影最深，照到一部分光线的部分投影会相对浅一些，我们通常将其称之为灰部（灰面）。左边的两个图例分别显示了大光源投射小物体，及小光源投射大物体的不同情况。

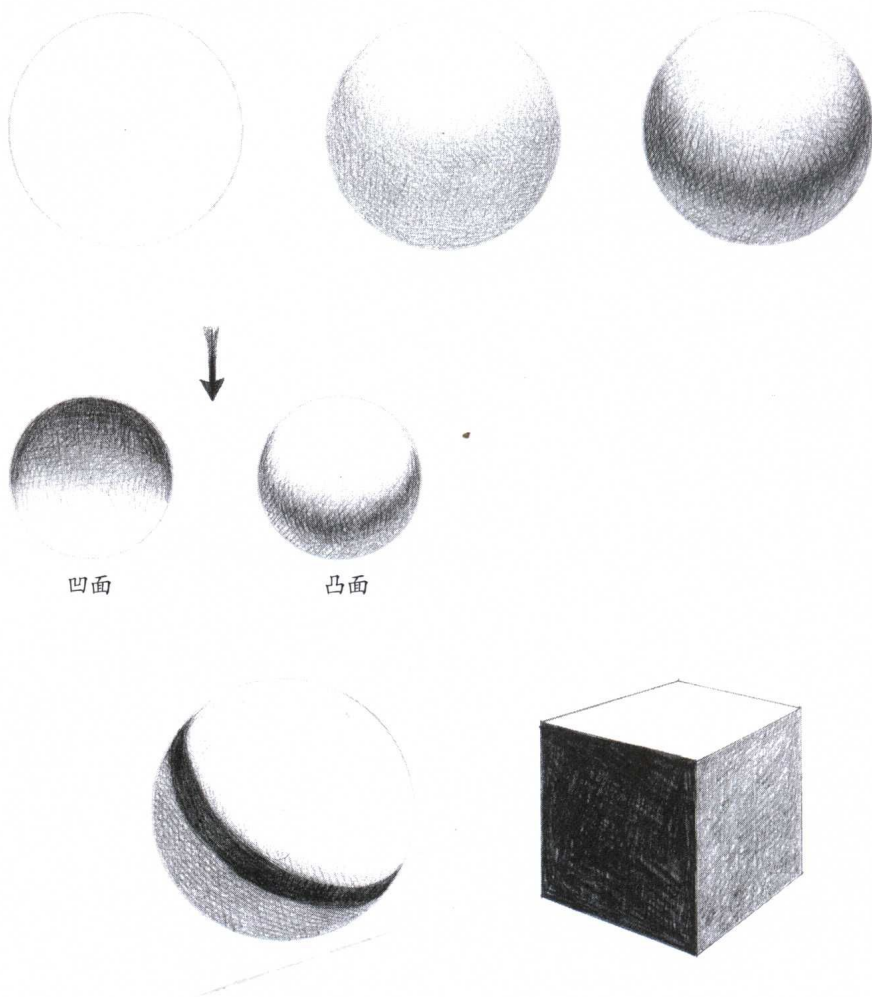


一个球体的明暗波段。



在球体上开始形成明暗交界线。

从圆形（轮廓）到球形（体积）



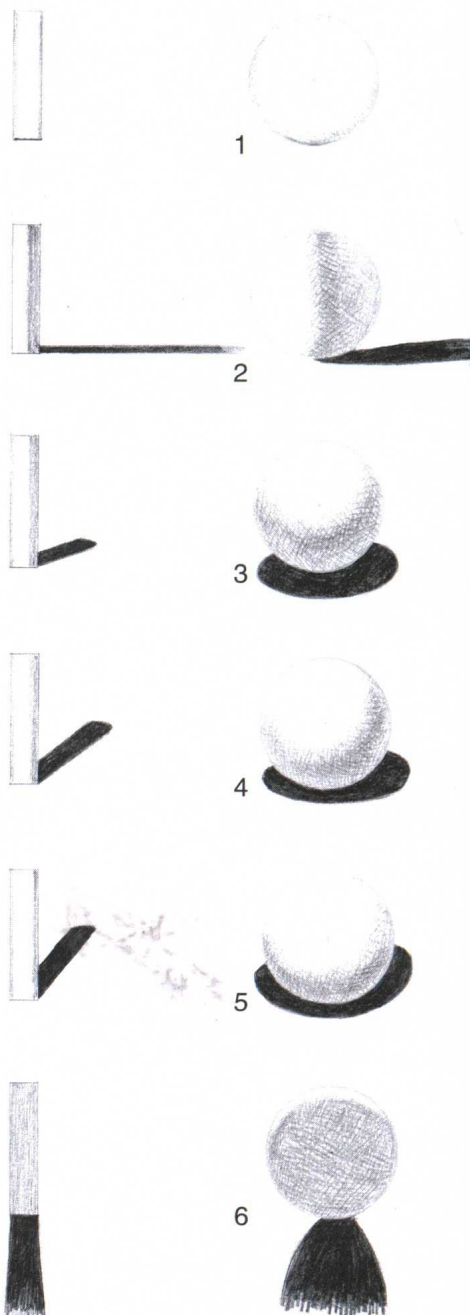
这是三个最基本的调子（白、灰、黑，也称亮部、灰部、暗部），它们合起来表现出了物体的体积，即弧面和平面。

不同方向的光源与柱体、球体形成的明暗关系：

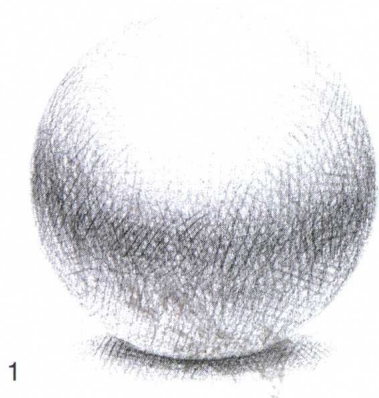
1. 正面光，也称“顺光”。
2. 侧面光，也称“侧光”。
- 3.4.5. 顶部照下的光线。
6. 背面光，也称“逆光”。

在素描训练中，正面光比较容易表现，背面光难度较大。最常用的光线是不同方向的侧光。在学习绘画时，记得要进行不同光线的练习。

要想塑造物体的体积感，暗部和反光的处理至关重要。因为光线是以直线传播的，所以暗部不能接受到光的直接照射，接受的光都是反射光和散射光，因此暗部明显比亮部要暗。靠近桌面的反光部分接受的反射光多，靠近明暗交界线的部分接受的光线少，所以在画面上反光到明暗交界线是由较亮到暗逐渐变化的，我们在处理暗部及暗部中的反光时要特别注意，不要将反光画得过亮，这样会使画面较“花”，失去整体感。

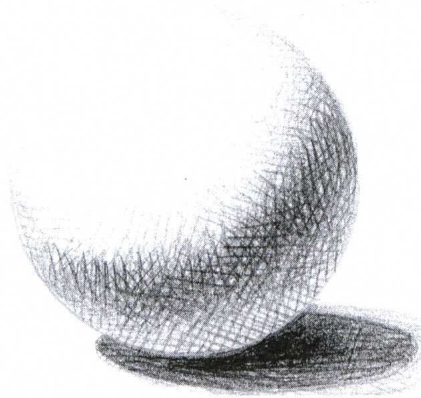


(a)

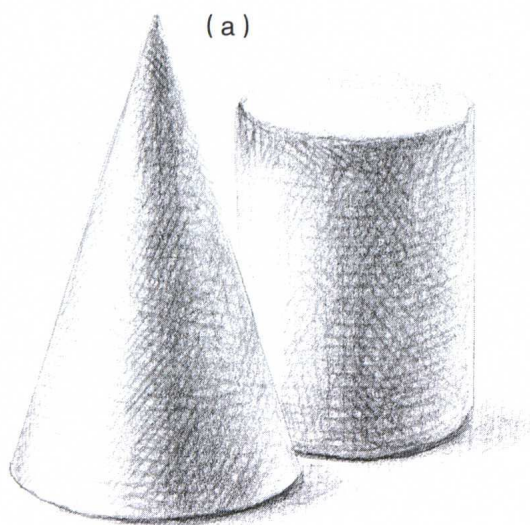


1

(b)

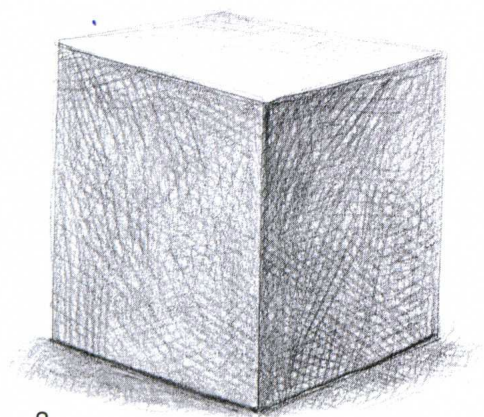
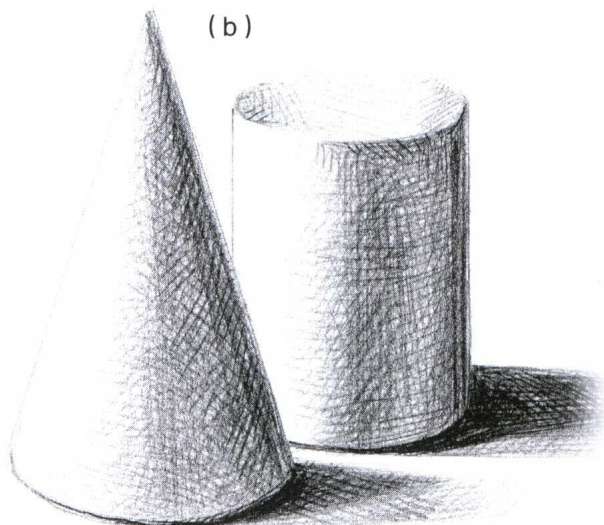


(a)

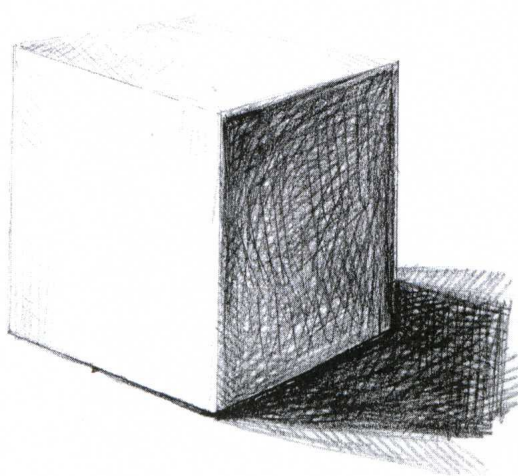


2

(b)



3



1. 自然光 (a) 和直射光 (b) 对球体的影响。

2. 自然光 (a) 和直射光 (b) 对圆柱体及圆锥体的影响。

3. 在自然光 (漫射光) 的环境中, 物体的暗部不会那么明显, 其暗部、灰部和投影都比较灰。而在直射光的环境中, 例如射灯的灯光, 则会使物体的暗部和投影比较清晰、强烈。

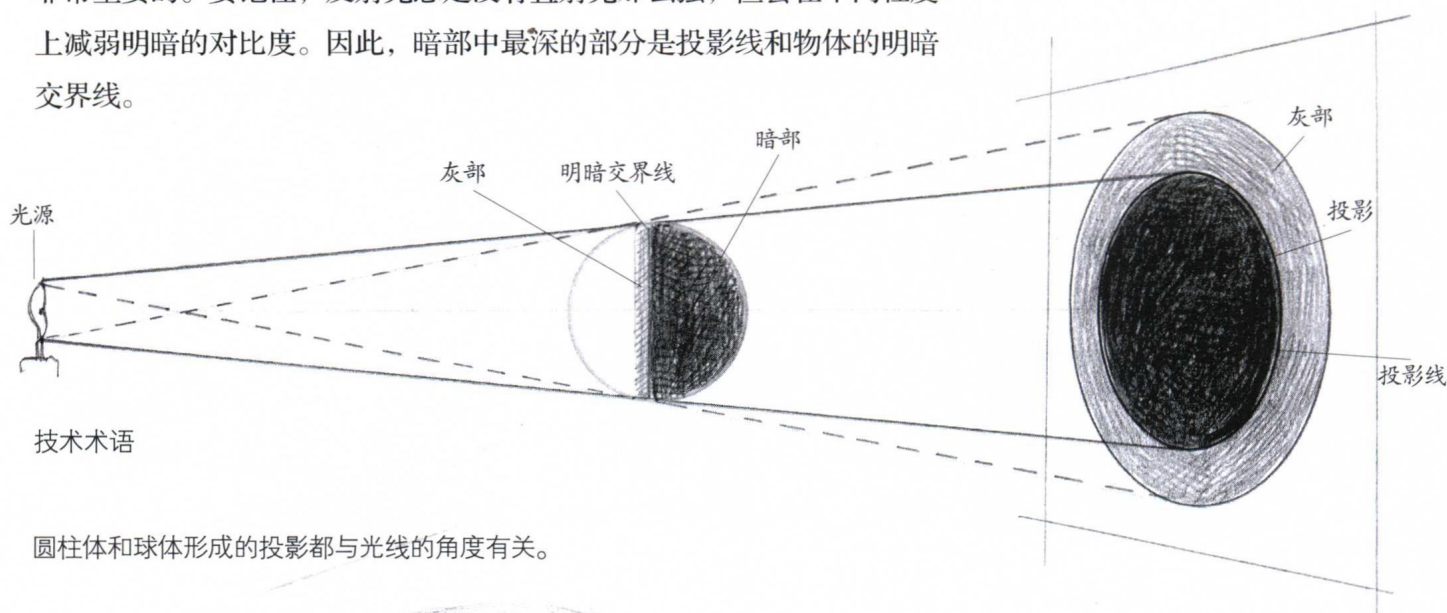
素描的光源有两种: 一种是从窗户射进来的自然光, 另一种是灯光。相比较而言, 灯光要比自然光更容易画一些, 因为灯光的光线相对单一和固定, 物体被照射后的明暗关系比较简单, 前后关系比较突出, 是初学者常采用的照明光源。自然光的光照会使物体明暗变化丰富、层次多样, 当然也难处理一些。因此对于初学者而言, 我建议可以先进行在灯光环境中的练习。

阴影及投影

如果说用光影可以表现出物体的形状，那么阴影就界定了物体的体积，其所形成的阴影会出现在物体的照明效果中。

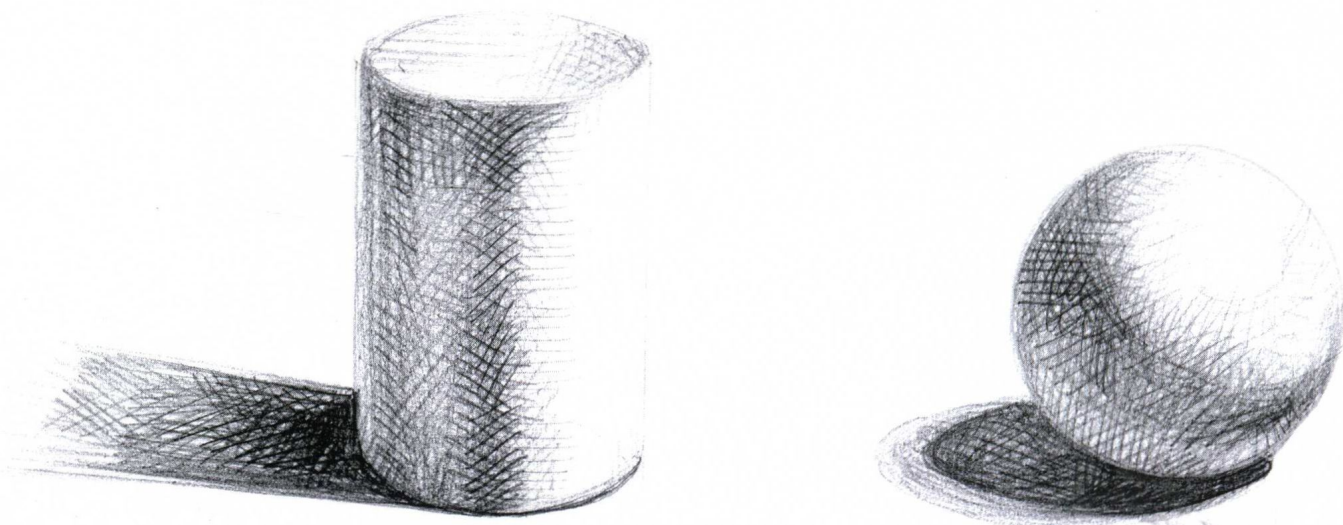
投影是物体投射在其他表面上的形状，比如邻近的对象或平面。投影表现了物体与周围环境之间的关系：它的发展和扩展显示了光源的位置，它本身的材质，它的强度以及光线照射到物体的方式。

暗部几乎包含了所有来自环境中的反射光，这对显示物体的体积是非常重要的。要记住，反射光总是没有直射光那么强，但会在不同程度上减弱明暗的对比度。因此，暗部中最深的部分是投影线和物体的明暗交界线。

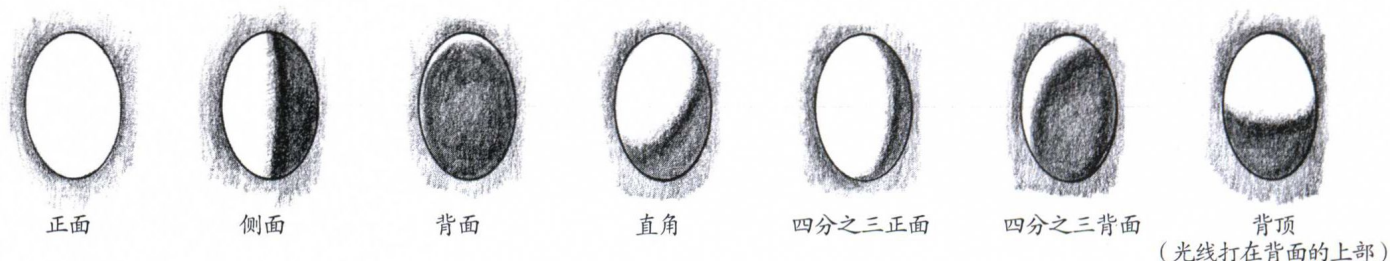


技术术语

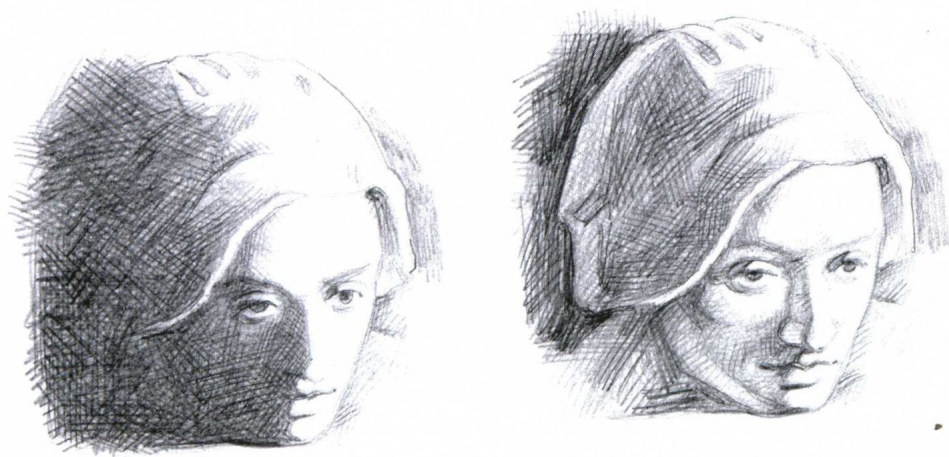
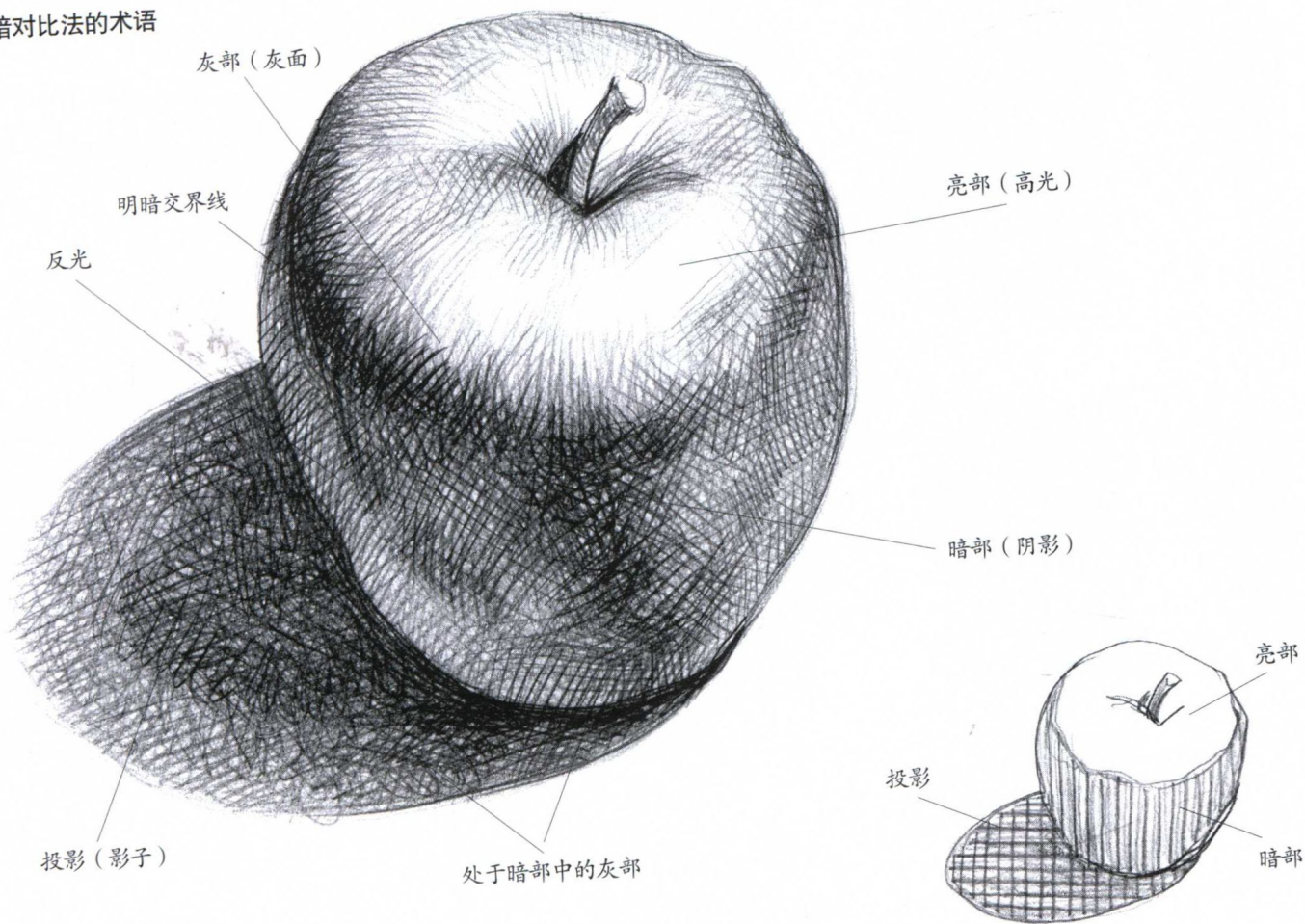
圆柱体和球体形成的投影都与光线的角度有关。



照明类型：不同方向的光线所产生的阴影。

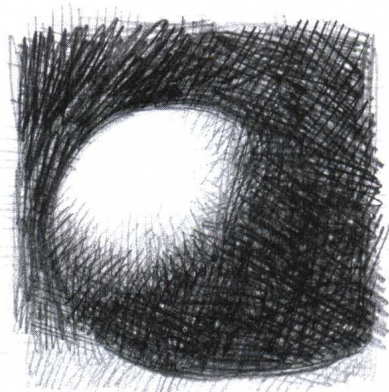
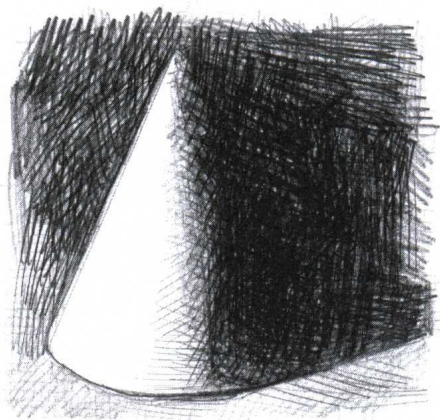


明暗对比法的术语

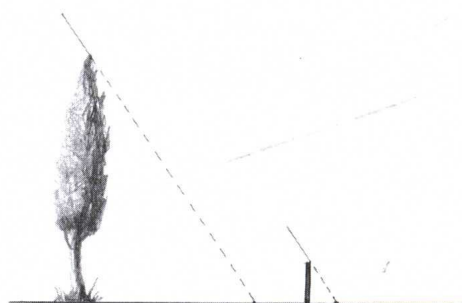
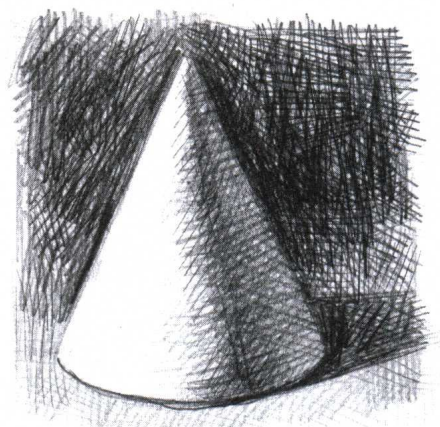


在素描和油画中，反光对塑造物体的体积是极其重要的。

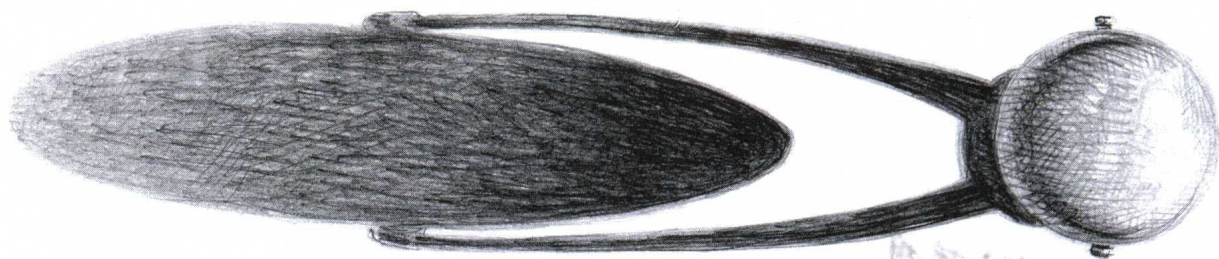




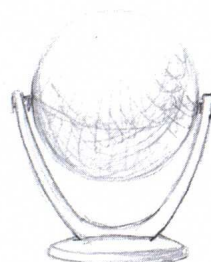
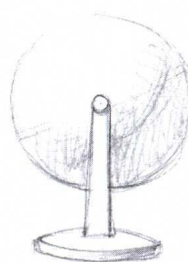
简单的几何形状，如圆锥体、球体、立方体是练习素描光影的理想物体。

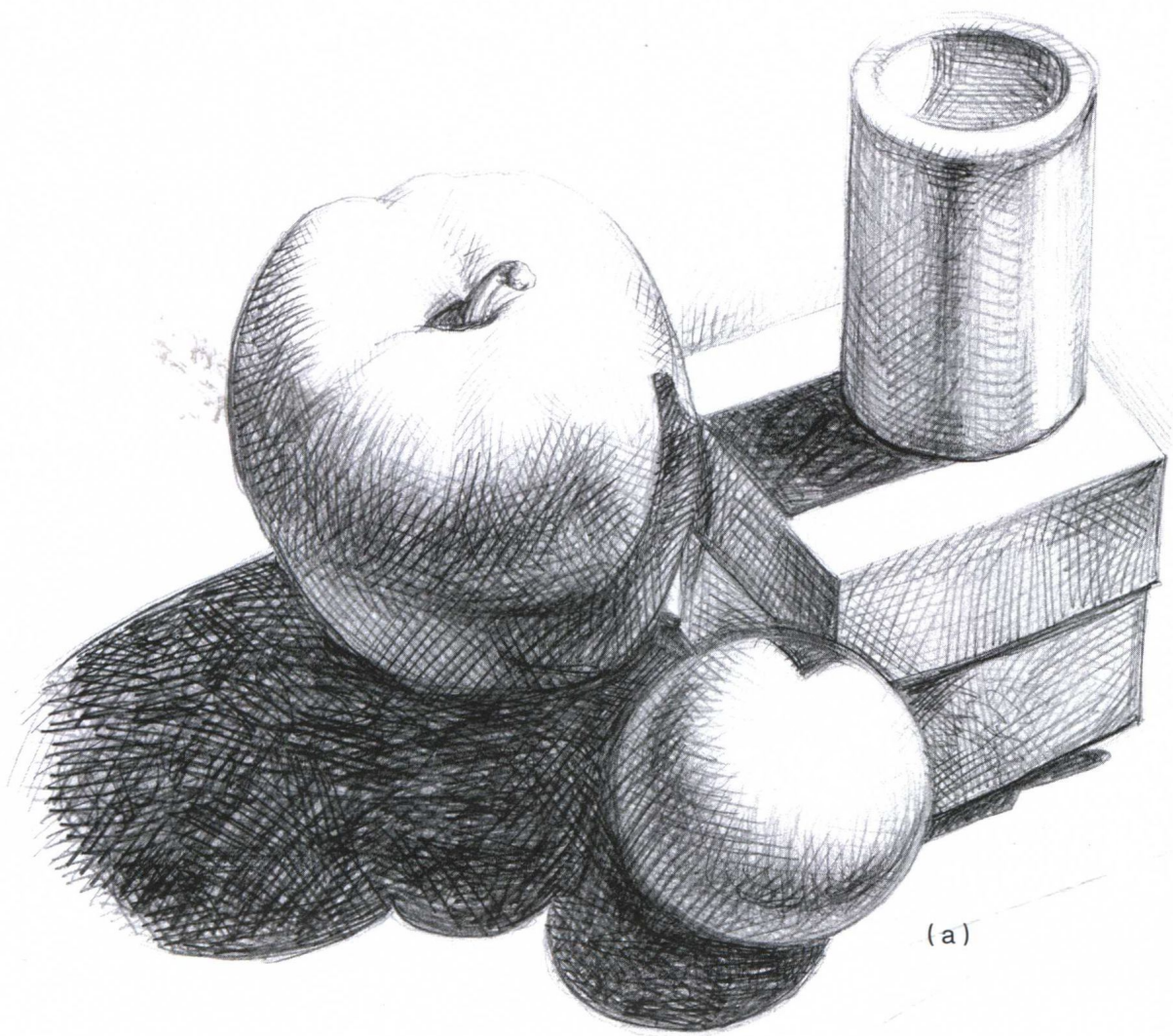


要想测量一个在平地上的高大的对象的高度，有一个实用的方法，那就是去测量它所投下的投影长度，将它的投影长度与测量杆的投影长度进行比较，这样就可以得出结论。

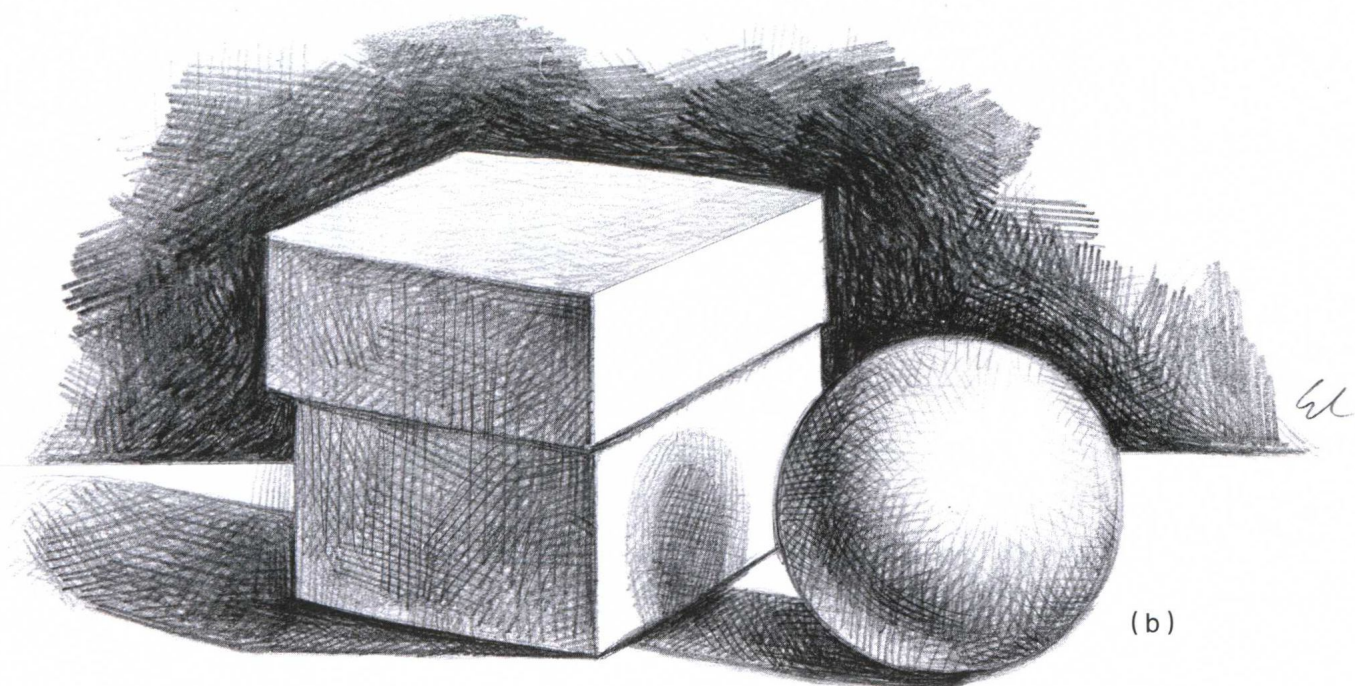


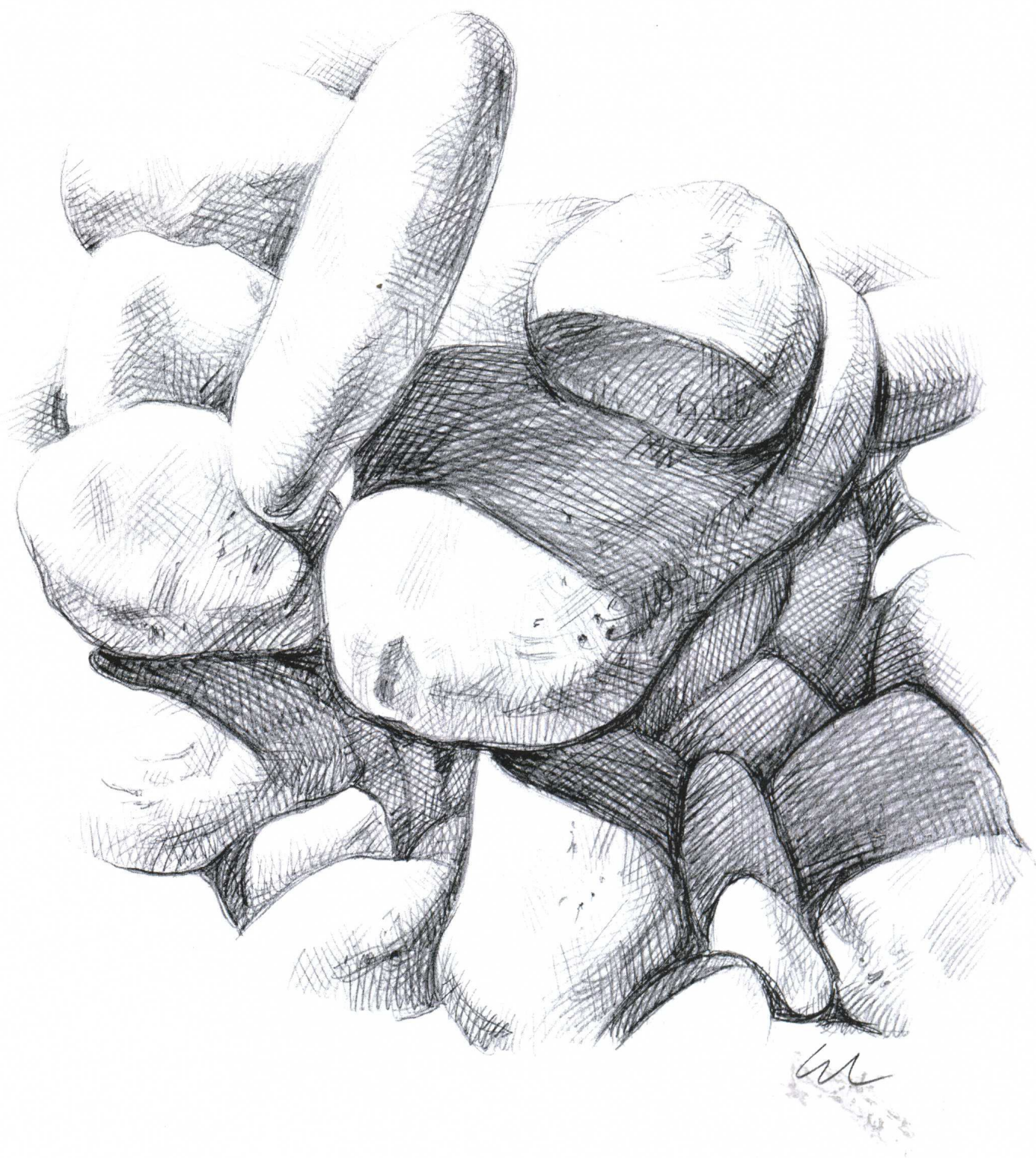
物体的结构、形状也可以通过投影来生动地体现出来。



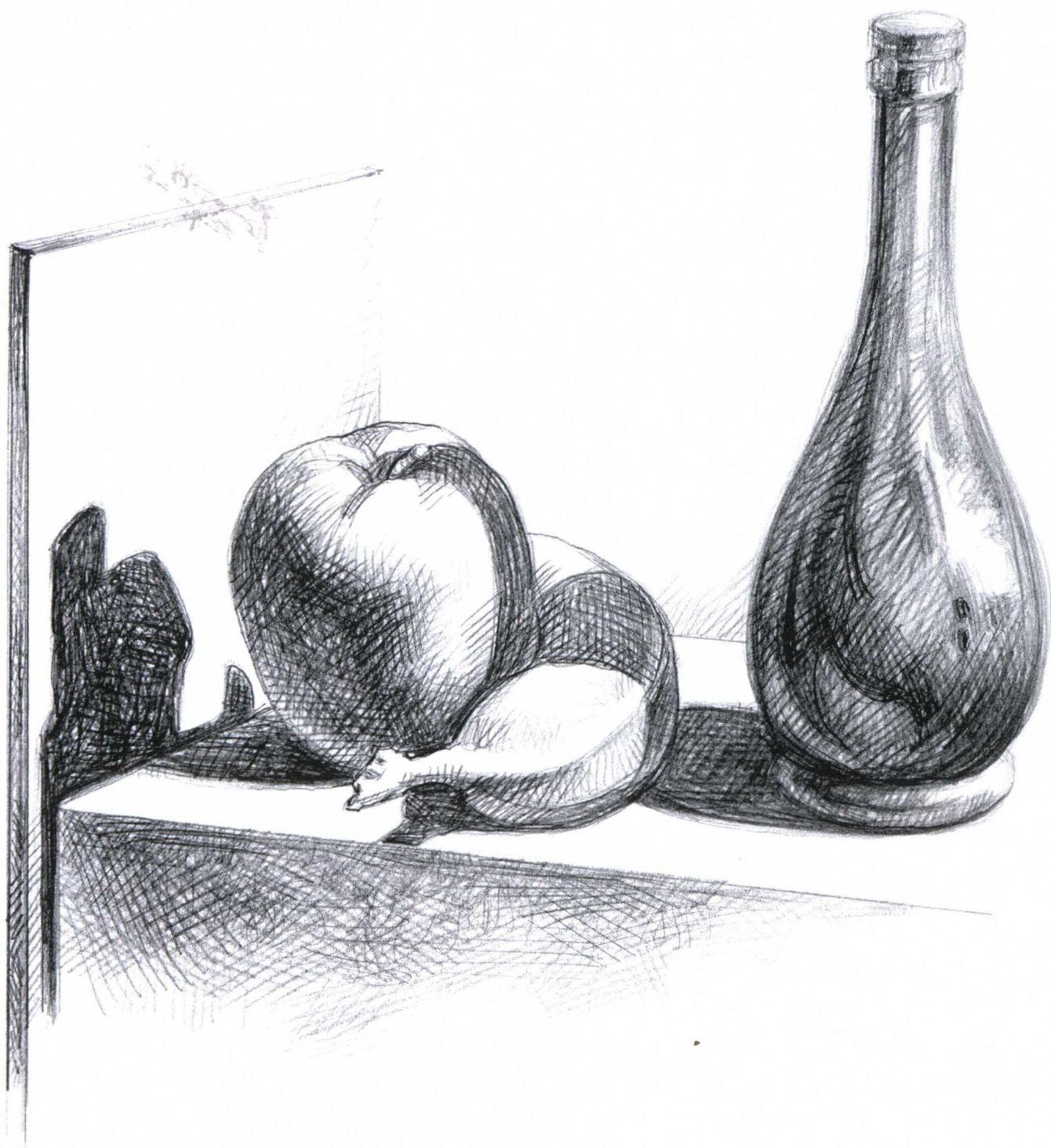


本页展示了两组简单的静物在不同光线下【一组是从窗户射进来的自然光（a），一组是灯光环境中的直射光（b）】所呈现出来的不同的明暗效果。





我们可以用石块和鹅卵石来练习复杂物体排列的结果画法和不规则形状物体的阴影画法。



在静物写生时，要注意其投影的造型和变化。除了关注每个静物与邻近物体的关系，还要观察画面中横向与纵向的结构比例。

透视和阴影理论

所谓透视，就是指物体在一定距离内产生视觉上的近大远小、近实远虚的概念，但现实中的物体并没有变大或变小，只是我们在绘画时，刻意地把前面的物体处理得清楚、实一些，把后面的物体处理得模糊、虚一些罢了，这样就能体现出物体透视的效果，画面层次也就分明了。

透视是一种视觉现象，是用来表现风景、建筑或人物在二维平面上具有体积感的一种方法。

由于光线照明，物体会在自己和相邻物体的表面上产生阴影。“阴影理论”所考虑的物体和阴影的关系是建立在光源、观察的角度、材质的限制，特别是投影之上的。

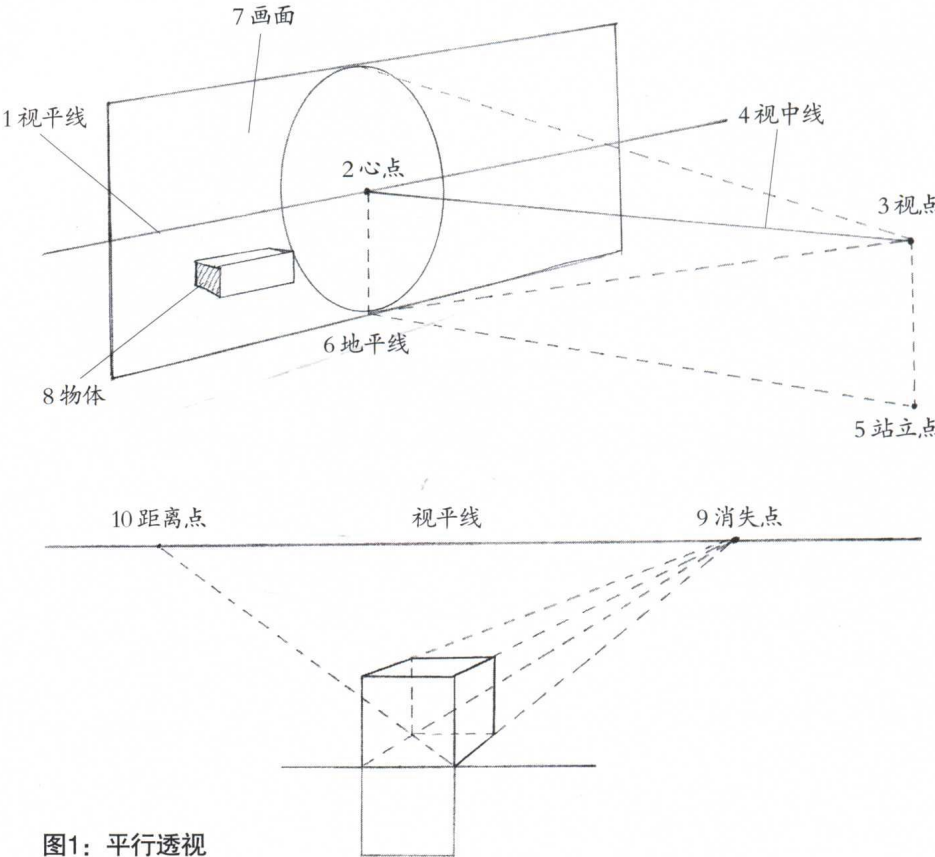
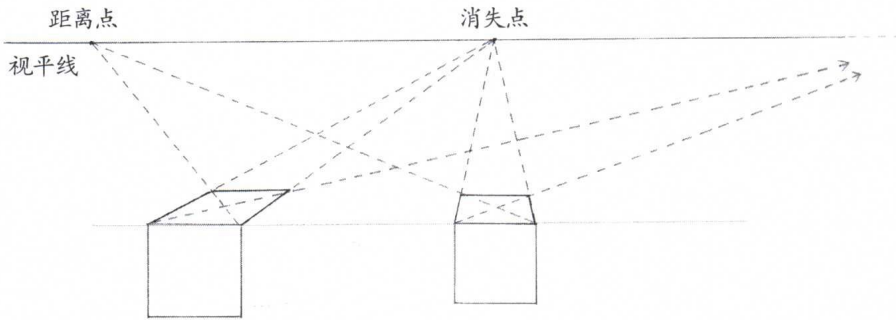


图1：平行透视



透视的基本术语

1. 视平线：与画者眼睛平行的水平线。
2. 心点：画者眼睛正对着视平线上的一点。
3. 视点：画者眼睛的位置。
4. 视中线：视点与心点相连，与视平线成直角的线。
5. 站立点
6. 地平线
7. 画面
8. 物体
9. 消失点：与画面不平行的成角物体，在透视中延伸到视平线心点两旁的消失点。
10. 距离点

透视规律在画面构图上的运用起着决定性的作用，透视变化是绘画构图变化的现实依据。透视可以使图像产生景深感，离观者（视点）越远，图像越小，最后聚焦在一个点上，通常我们称这个点为消失点。在绘画中，观察角度的不同，如平视、仰视、俯视，所看到的物体透视形态也不同，会直接影响到画面的构图。

透视分为平行透视和成角透视

平行透视：有一面与画面成平行的正方形或长方形物体的透视，其延伸线将汇集于一个消失点，也称为灭点。这种透视有整齐、平展、稳定、庄严的感觉。

（图1）

成角透视：任何一面都不与画面平行的正方形或长方形物体的透视，其延伸线按不同方向分别汇集于两个消失点。这种透视能使构图较有变化。（图2）

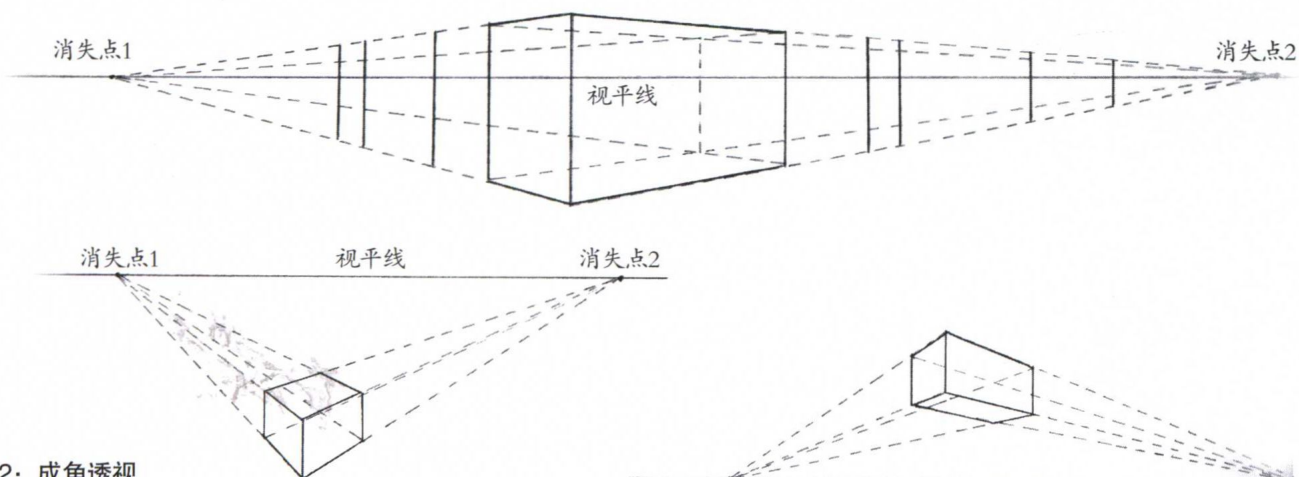
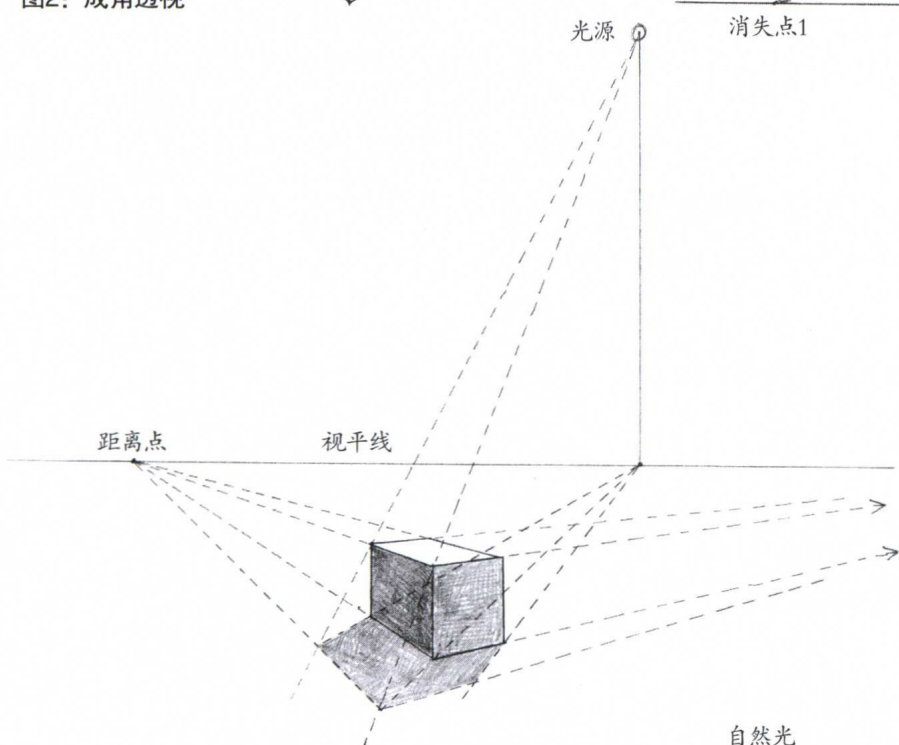


图2: 成角透视



球体、柱体投影的形成

由于自然光的光源离物体有着超长的距离和大范围的照明，因此通常物体会产生平行投影，而人工照明则会产生不同的效果。在这两种情况下，投影遵循线性透视的原则。

