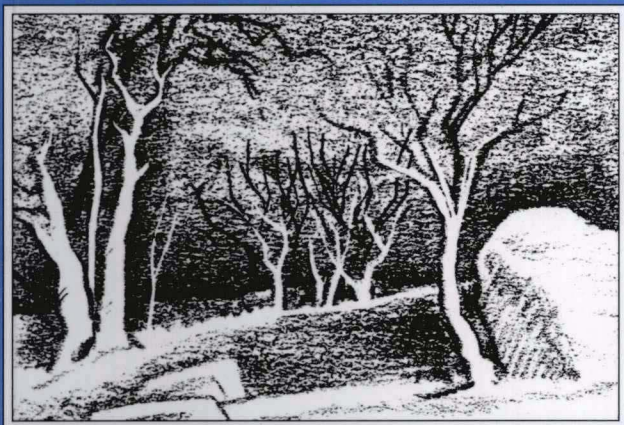
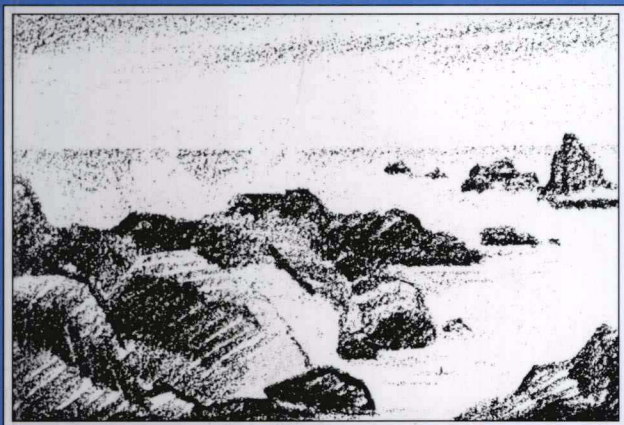


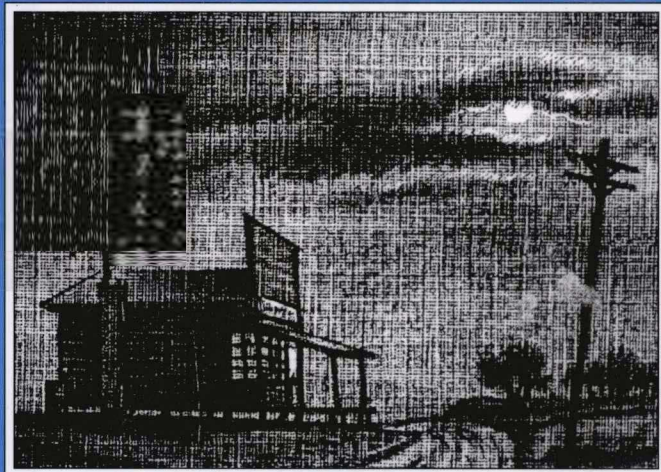
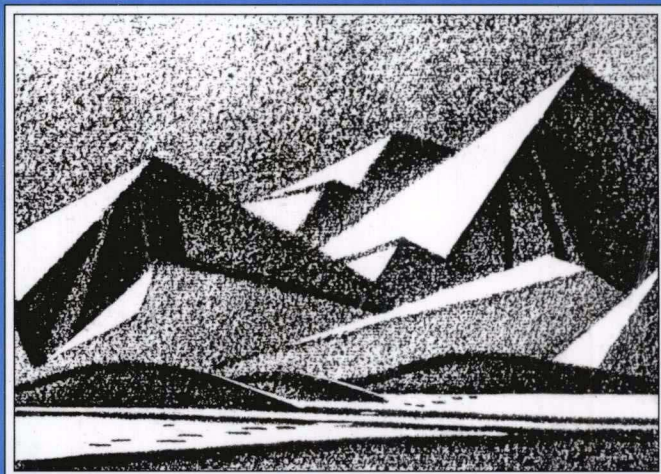
美、英、日、德等十余国家畅销数十年
值得典藏的绘画工具书



世界绘画 经典教程

——风景素描

【美】Jack Hamm 著 孙峰 译



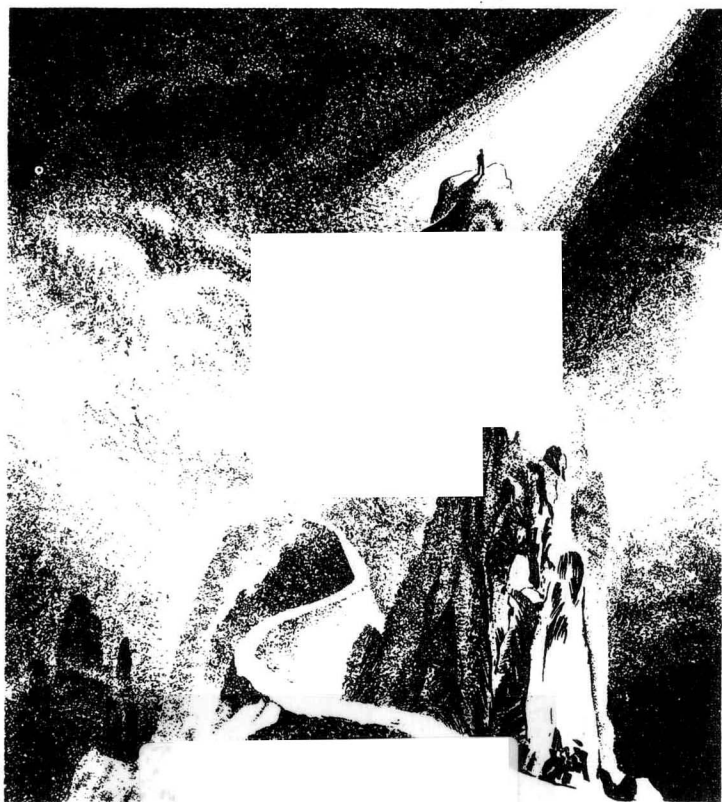
内含900余幅示意图

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

世界绘画经典教程——风景素描

[美] Jack Hamm 著

孙峰 译



人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

世界绘画经典教程. 风景素描 / (美) 汉姆
(Hamm, J.) 著; 孙峰译. -- 北京: 人民邮电出版社,
2011. 1

ISBN 978-7-115-24329-4

I. ①世… II. ①汉… ②孙… III. ①风景画—素描
—技法(美术)—教材 IV. ①J21

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第227445号

版权声明:

本书简体中文版由美国企鹅集团的 Perigee 公司授权人民邮电出版社出版。
保留所有权利。未经许可, 不得以任何方式复制本书或其任意部分。

内 容 提 要

本书为《世界绘画经典教程》系列图书之一, 其原版图书《Drawing Scenery: landscapes and seascapes》于1988年在美国出版, 在欧美畅销至今, 是经久不衰的绘画教程。

作者首先讲解了风景绘画的基础知识和原则, 然后详细介绍树木、树叶、岩石、山峰、云彩、天空、海洋、湖泊、河流、瀑布以及大型和小型建筑物等风景画中常见事物的画法。

通过本书的学习, 您可以掌握大量风景绘画的原则和技巧, 相信无论是初学者还是经验丰富的画家, 都能从中汲取养分, 提高自己的艺术创作水平。

世界绘画经典教程——风景素描

-
- ◆ 著 [美] Jack Hamm
 - 译 孙 峰
 - 责任编辑 王雅倩
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
 - 邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
 - 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
 - 中国铁道出版社印刷厂印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
 - 印张: 8.25
 - 字数: 272千字 2011年1月第1版
 - 印数: 1-4000册 2011年1月北京第1次印刷
 - 著作权合同登记号 图字: 01-2010-6906号

ISBN 978-7-115-24329-4

定价: 35.00元

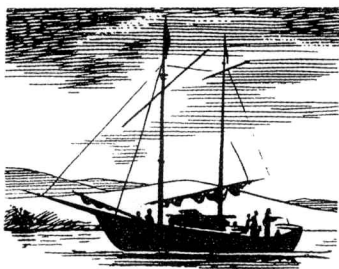
读者服务热线: (010)67132705 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

**献给全世界致力于美术教学的所有老师，
包括我的女儿 Dawna。**





前 言

许多人都曾经试着用硬笔或油彩描绘风景。大多数家庭和办公室的墙上都挂着某个家庭成员的风景画作。几乎可以说，人们在“风景艺术”中所倾注的时间和精力要远远多于其他绘画艺术的总和。当然，如果绘画者掌握了基本的绘画原则和技巧，这些风景画很可能会大放异彩。本书旨在帮助艺术家们创作出更加完美的绘画作品。

所有的线条画都一定是线条与线条叠加而成的，所有的油画都是用笔刷一笔一笔画出来的。头脑中的画面不会立即跃然纸上，尽管大脑中的概念或许非常清晰，但是要将它反映到纸面上、画板上或者画布上就是另一回事了。即使要画的风景是真实的，而且就直接呈现在画家面前，仍然会有一个转换的问题，即怎样把景观安置在一个二维空间的“新家”中。现在的问题是：是否该把面前的一切都收入画中？对此我们已经拥有了确切的答案：取舍相宜。

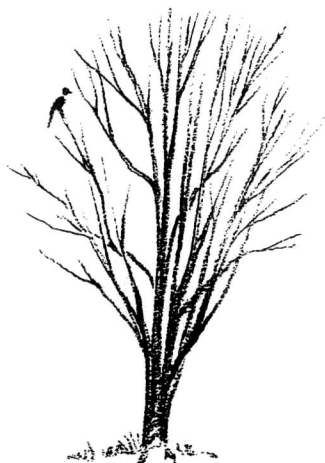
读者在学习的过程中，会发现本书的主要目的是鼓励他们创新。不过要想标新立异就要充分利用所有可用资源，不仅在利用的方式上独出心裁，而且这种方式还必须行之有效且易于为人所接受。一些基础技巧在几百年的风景绘画的历史中经久不衰，虽然艺术家们很少记述这些技艺，但却将其展现在了他们的作品之中。本书将一一为你介绍从古至今的绘画精品中所应用到的各种技巧。随着谜底的揭开，你会发现道理其实并不深奥。本书的语言力求做到通俗易懂。

这里需要说一下界线，或者叫做框架。既然绘制的风景大部分都要落入框架之中，本书的指导就将着重于框架之内。框架应该是一幅风景的一部分。人体解剖、动物绘画、卡通画，甚至人物肖像画都可以不必拘泥于框架而教学，但是风景绘画因其天性纷繁复杂，需要通过一个框架来观赏。当然，要将一个物体表现在画面中，有时也需将其单独分离出来。

这里还要提一下本书中使用的原始画稿。本书中大部分采用了小型素描。作者在多年的教学实践中认识到，当学生在超乎寻常的宽大维度中进行铅笔素描时，往往容易迷失自己。油画、丙烯画、淡彩画、水彩画以及木炭画等都可以在一般的课堂教学尺寸中完成，但是对于铅笔画来说，由于其通常适用于学习阶段和初步试验，采用小型素描（仅仅比本书中的画稍微大一些）会取得更好的效果。那些用笔刷或硬笔和水墨并用（也许是和铅笔并用）完成的画比你在本书中看到的都要宽一二英寸。

说句实话，风景艺术在如今具有空前的重要地位。世界越来越拥挤，随之而来的是紧张、拥堵以及一种身处囚笼的感觉。一幅好的风景画作能使人远离喧嚣，风景框会成为人类灵魂摆脱压抑享受自然的窗户，能让人精神焕发，更好地迎接眼前新的挑战。所以，恭喜你选择了这样一个崇高的追求！

Jack Hamm





目 录

风景绘画的基础知识

为风景选择一个安身的空间·····	9
水平长方形·····	9
“掌控”观赏者的注意力·····	10
焦点·····	10
中心区域·····	10
边界和内部的关系·····	11
划分空间的方法·····	12
完美空间划分的原则·····	13
为眼睛创造一次旅行经历·····	14
标记眼睛的路线·····	15
风景绘画中的原则·····	16
三种形状之间的联系·····	17
三分法·····	18
讲述画面的故事·····	19
画面的切入点·····	19
画面中的“跟踪”·····	20
基本的“跟踪”方式·····	20
“跟踪”和立体感·····	21
内部的括弧·····	21
征服空白页·····	22
画面中的理解元素·····	24
共同“跟踪”·····	25
“理解”试验·····	26
情感的对答·····	26

铅笔和纸·····	28
外形的重要性·····	30
画面的基线·····	32
地面的色阶变化·····	33
起伏的地面轮廓·····	34
紧致线条的运用原则·····	35
横截面·····	36
创造距离感·····	38
立体感和距离感·····	40
色阶的对比·····	42
不同色阶形成的效果·····	44
将画面主体置之脑后·····	46
倾向于抽象·····	48
探索的意图·····	49

绘画树木和树叶

树干·····	50
树——一个大胆的开始·····	51
树的特点·····	51
用铅笔画“油画”·····	52
解析树木的语言·····	54
基线·····	56
顽强不屈的树木·····	58
同一棵树的 20 种不同画法·····	60
各种树木及其外形·····	62

绘画岩石和山峰

岩石的边缘和表面	64
大型岩石的绘画	65
岩石素描的户外写生之旅	66
在给定的空间中绘画岩石	67
相同轮廓内的不同变化	68
使用不同媒介进行岩石绘画	69
简单平头铅笔素描	70
创造缩微的岩石风景	71
基本岩石结构	72
岩石的有趣样式	73
岩石——艺术中永恒不变的模型	74
巨石	75
绘画山脊的基本方法	76
山峰的构成练习	78
一幅抽象画	79

绘画云彩和天空

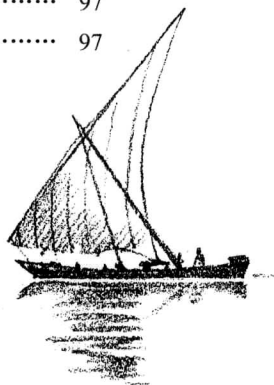
简化云彩的画法	80
云彩的处理方式	82
云彩的形成	84
日落和日出	86
早晨和夜晚的天空	88
云彩类型图	89
剧烈变化的云层背景	90
半抽象的天空	91
更多的云层效果	92
赋予云彩立体感	93
简化的步骤	94
月光景色	94
强风	96
风雪	96
向上卷起的风	97
风和沙	97

绘画水面：海洋、湖泊、河流和瀑布

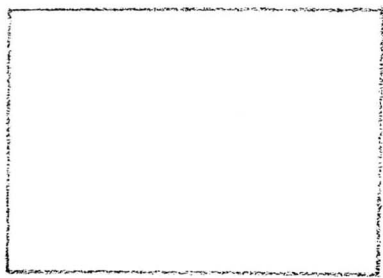
水中的倒影	98
各种情况下的倒影	99
描绘水面	100
水坑和倒影	101
夜间的倒影	101
灯塔和水面	102
湖面和海面的倒影	103
水之声	104
标记波浪的运动路线	106
分析波浪	107
海上汹涌的波涛	108
有水的地方	110
愤怒的水面和平静的水面	112
绘画瀑布	113
进一步描绘瀑布	114
尼亚加拉大瀑布	115
阶梯瀑布	115
描绘冰雪	116

绘画大型和小型建筑物

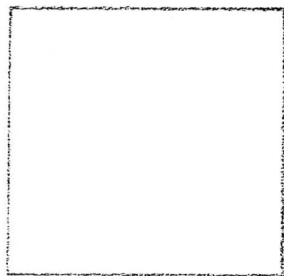
风景绘画中的房屋	118
一分钟之内建成一座房屋	119
平面、色调以及外形	120
关于技巧的几点建议	121
将建筑物组合起来	122
描绘城镇和乡村的景象	123
简笔素描和色调绘画	124
结构绘画的不同方法	126
记录平面和色阶	127
索引	128



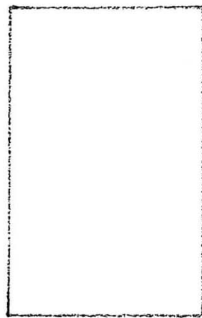
为风景选择一个安身的空间



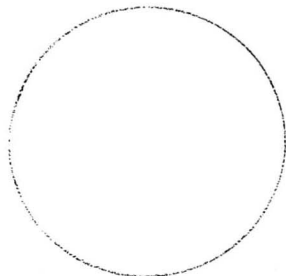
A



B



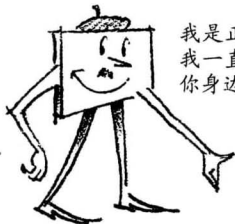
C



D

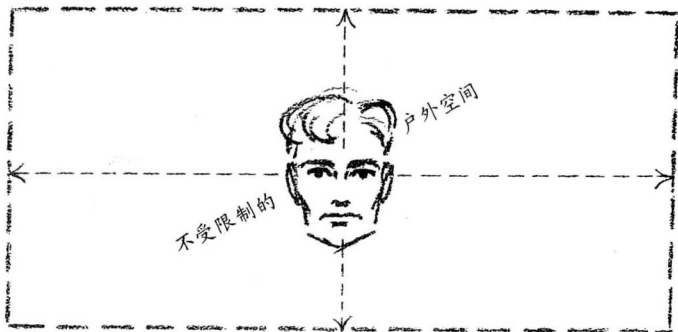
这是一个由四条封闭的边或者框架所限定的空间，边框的大小由画者自己决定。在这些界线之内，能够画出成千上万的风光。对此稍作考量将使整个绘画过程出乎意料的简单。那些想要成为画家的人应该早早认识到，每一幅彩绘的画都应该先用刷子、木炭或者铅笔等画出底稿来。因此，掌握成功铅笔绘画的原则至关重要。

空间不一定是特定的形状或者固定的大小，它可以是正方形（图 B）、长方形（图 A、图 C），甚至是圆形（图 D），不过长方形更常用。正方形的四条边长度一样，显得单调，当然这可以通过变化内部的设计来解决。圆形很少用到，因为它的边线没有尽头，且外形千篇一律，不能与风景构图自然配合。椭圆也是如此。



我是正方形，我一直都会在你身边！

大多数画家倾向于选择长方形空间，这个闭合的空间（长方形）本身就十分有趣。所以，画家常常用这些如老友一般熟悉的空间和线条作画。早在画家尚未触及到内部空间前，这些绘画元素就已经开始为他工作了。



视觉范围或全景范围

水平长方形

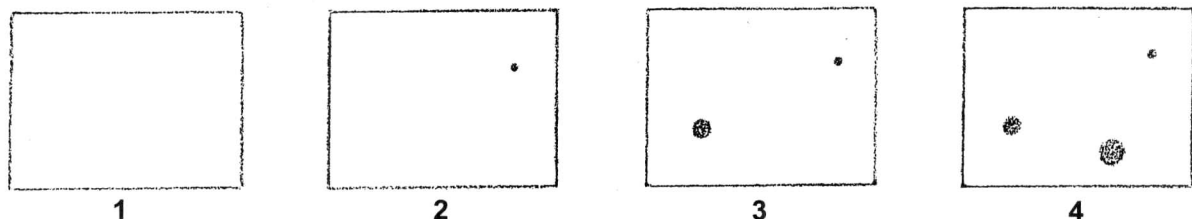
在风景画中，横向长方形比纵向长方形的使用更为普遍，后者（也可称为垂直长方形）常常用在肖像画中。这是因为一般来说，人物是竖直的，而风景是水平的。水平长方形常用于风景画的另一个原因是：在户外，人眼横向看到的风景更多一些。当眼睛凝视正前方时，不同的人，其视觉范围和全景范围也不尽相同。

这种差别取决于眼角膜，眼睛的“窗口”大小（眼球前面的缝隙）以及眼睛在头部的不同位置。然而，需要强调的是，画家所要展示的并不一定是反映在他全景范围内的画面。画家是创造者，而他所看到的只不过是素材罢了。这里玩一下文字游戏，以便于警示：“视”常常可以“不见”。

当我们看着由框架限定的空白空间（如本页端的图 A 所示）时，会发生什么呢？从二维角度讲，它或许和这个时代的许多获奖画作都大小一样，没有区别。但有一点是肯定的：如果不是受某种怪诞神秘原因的驱使去寻找自身与“虚无”的认同的话，我们是不会多看它一眼的。因为在这个空间中什么都没有，我们被逼迫到边界地带，渴望着冲出去。其中最简单、最微不足道或许就是引起我们注意的那个瞬间了。应该认识到的是：艺术家作为艺术作品的创作者，他笔尖的微小变化都蕴含着某种深刻的东西，他们可以左右着观众的注意力。

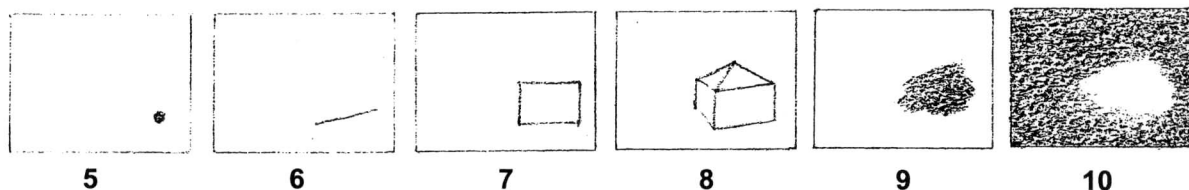
“掌控”观赏者的注意力

接下来的试验中，我们将引导观众（任意一名观众），让其不由自主地将注意力转移到某一个特定的位置。如图2所示，将一个单独的小点置于长方形空间内的任意位置。看了这片区域之后，观众将不可能不注意到这个位置，他绝对会关注框架内的右上部分。在看图1时，他会感到不以为然，而在看图2时，他的眼睛移动到了右上角的“动静”之处。现在请看图3，这次观众不会先注意到右上方，而会在注意到左下方之后才会注意



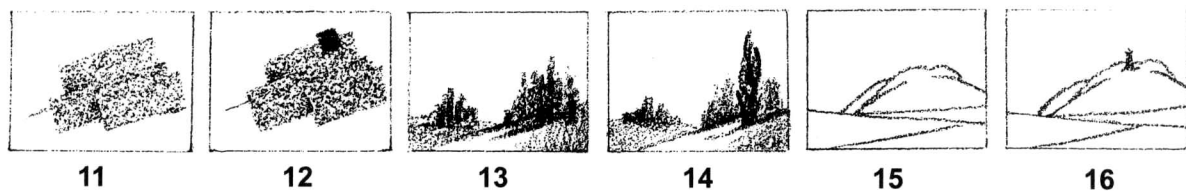
到右上方，这个新来者胜过了前者，成了舞台上的明星。在图4中，我们又引入了一个更大的注意力采摘者，眼睛首先被它吸引，然后移动到第二大的点，紧接着是第三名。所以，艺术创造者可以四处移动他们的“观景器”。我们常说，眼睛是在画面中旅行，它由某种艺术形式驱动，为观众带来了一次受益匪浅的快乐旅行经历。后面我们还将看到，图4中的移动方式也可以被用到风景结构中。

焦点



在一幅画中，任意一个眼神聚集的地方叫做“焦点”。在图5中，注意力马上集中到了右下方的点上。每幅画都有一个或者多个焦点，或许分散或许集中，它们不一定是字面意义上的点，也可以是线条（图6）、二维的形状（图7），或者是三维的立体结构（图8）。图5中的点也可以称为断点焦点——任意的小点或者形状也可以达到相同的效果。图8和图9中的“团”焦点是由暗色和淡色阶所表示的，当然它们也可以是彩色的。正确地处理这些焦点，不论是将其单独呈现还是合并使用，都会在创作优秀画作时起到重要作用。

中心区域



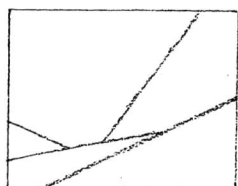
观众的注意力可能被一块由多个元素组成的区域所吸引，这就是常说的“中心区域”。在图11中，几条铅笔线抽象地形成了一个“中心区域”，类似于图9和图11中的“团”焦点，绘画者可以自行决定起笔和落笔的地方。图12中，一个暗块焦点位于相同的区域之上，虽然它没有较大的灰色区域抢眼，但也同样引人注目。图13中的两个中心区域由一些树木形成。图14中，一棵树（也可以说是焦点）成为一枝独秀，压制了图13的中心区域。同样，图15中群山构成的中心区域吸引着我们的注意，而图16中新加入的瞭望塔，虽然只是个“断点”焦点，却让一切臣服于它。所以说，焦点可以在一个中心区域内占据统领地位，从焦点区域中偷取人们的注意。

边界和内部的关系

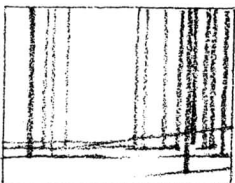
如我们所说，第一页所谈到的“限定的空间”和“界线”已经做好准备，作为整个风景构造的一部分，给我们提供服务。这些线条的功能可不仅仅是镶框的驻足之处，它们在许多方面都起着作用：它们可以支撑或者限制一条线，也可以成为一个区域或者一个形状的一部分。在图 1 和图 2 中都画有三条线，每条线都与原有的界线相交。而且这些内部的线条还划分了内部的空间，使得这些新的空间都依赖于预置的边线。

当内部的线条限定阴影或有色区域时，它们常常会受到这些外部边线的限制，见图 3。然而，在一个结构中，这些区域有时会同限定的空间分离，如图 4，不过它们周围的空间划分仍然是整个画面的一部分。

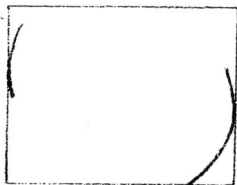
除了以上提到的方式之外，作为画面的一个内在部分，框架的水平线和垂直线条突出了它们所限定范围内的画面内容，图 5 中的斜线就是这样一个例子，它们所体现的力量感主要是由其所倚靠边界的静止性质所决定的。如同边线与对角线会形成强烈的对比一样，边线也可以与安静、庄重的线条配合默契，形成一种安逸的氛围，如图 6。



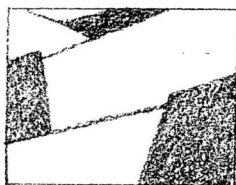
5



6



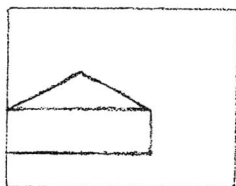
7



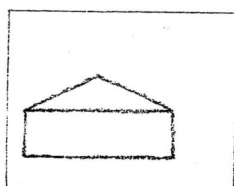
8

在图 7 中，边线与其内部的两条线相互接触，可以说成是内部线条的附属线。图 8 中，沿着边线的部分形成了附属空间或附属区域。这些边线活动自由、而且能够轻易获得，是创造可见结构的忠实奴仆，认识到这一点非常必要。

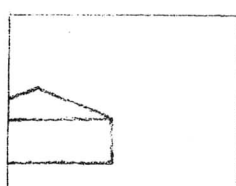
图 9、图 10 和图 11 中只画了简单的房屋轮廓。在图 9 中，房屋的左边缘几乎落在边线上，许多艺术家都不会允许这种事情发生，他们不会让边线和房子的边缘重合，所以最好将房子向里移动、使其远离框架（如图 10），或者向外移动、使房子的一部分不在视线之内（如图 11）。这条原则同样适用于树木和其他拥有垂直边缘的物体。在图 12 中，树干的边缘挤在边线上，图 13 中树木向里移动了一些，留出了有趣的空间分隔。树木和房屋不同，它们有时会倾斜，所以在图 14 中一部分树干斜穿过边线，看不见了。



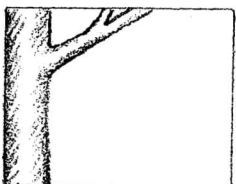
9



10



11



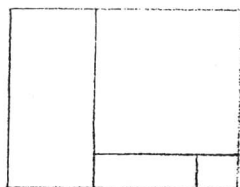
12



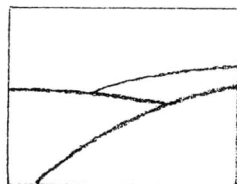
13



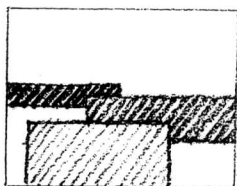
14



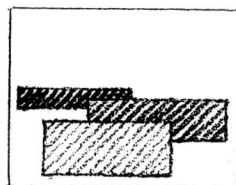
1



2



3



4

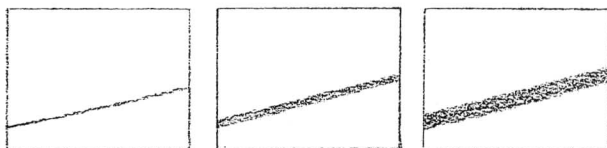
划分空间的方法

到目前为止，我们已经探讨了画面的边线，它们是在画纸上进行绘画之前，最先给予自己的部分。接着我们谈论了最先置于画面中的简单的笔触或痕迹，以及它们的作用。然后我们谈论了框架作为画面的一部分，所担当的角色。现在我们来谈一些关于空间划分的基本因素。这里的空间划分是指我们划分给定空间的方式。一幅画可能拥有无数的空间划分形式，为了便于定义，右下方的例子都是“整体”的空间被划分成两个小的空间。

一幅画中的空间可以由以下元素划分。

1. 宽度不同的线条（图 A、图 B、图 C）。

当然，超过一定宽度的线条将成为具有某一色阶或色彩的区域。这里色阶是指黑色、白色或者介于两者之间的各种灰色。



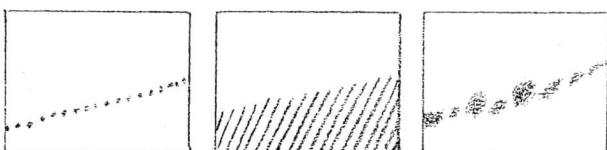
A

B

C

2. 一个接一个的点或者划痕（图 D、图 E、图 F）。

这里会有无穷无尽的例子，让空间得到划分的效果。



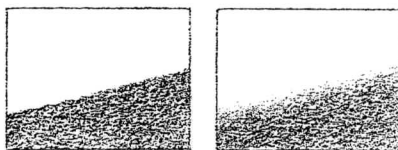
D

E

F

3. 由边缘（图 G）或者渐变（图 H）表现出的色阶或者色彩的变化。

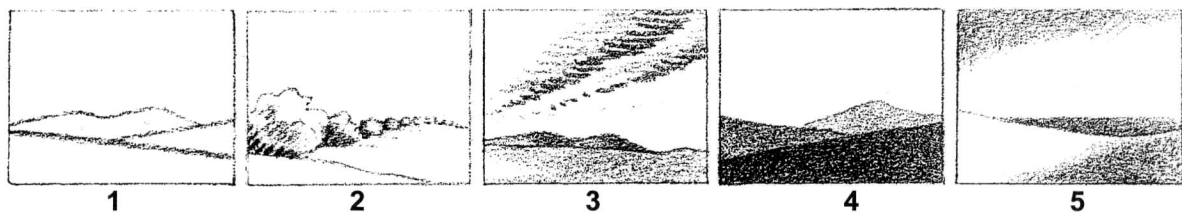
渐变一定要相当鲜明，否则空间就不会呈现出被划分的效果。



G

H

前面提到的每种空间划分方式都可以融入到风景绘画中。一些画面可能如下图 1 一样，纯粹是线性的（全部是线条）。有的风景可能拥有第二种划分方式，比如由树篱、一片杂草丛或者岩石等划分空间，如图 2 所示。或者是云层、大气条层排成一线，形成划分，如图 3。其他的风景可能利用第三种方式，比如明显改变色阶或色彩，如图 4。或者通过“渐变”变化色阶或色彩进行划分，如图 5。这些例子中，框架中的内容虽少，但它们足以将空间划分这个问题解释清楚。



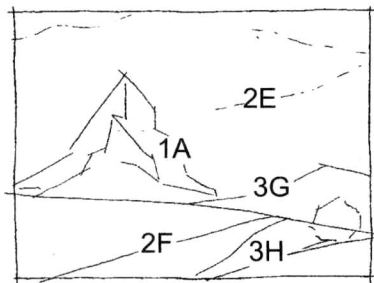
1

2

3

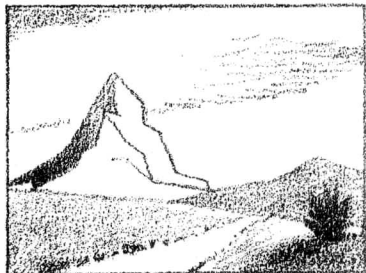
4

5

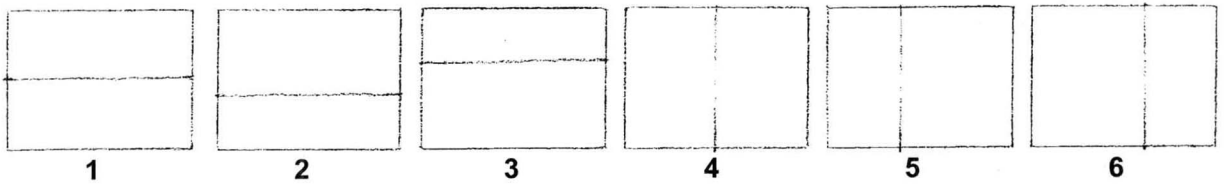


6

图 7 是一幅素描，它运用了以上提到的所有空间划分方式。在一幅较大的画中，空间的区分将会更加细微。整个天空将是最大的空间，此时云层起着关键的作用。图 6 标记出了这张素描中用到的三种空间划分方式。不过，并不是所有的方式都要运用在同一个画面结构中。



7

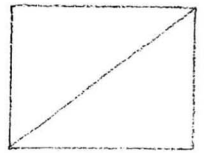


完美空间划分的原则

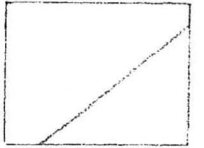
我们已经了解了空间划分的方式，现在来讨一下空间划分的原则，它将对增强画面的布局有所帮助。将整个空间划分为均等的两个部分不是什么好主意，空间中出现太多相似的地方会让艺术创作枯燥乏味。如果在画作完成之后基本的空间仍然是不能融合到一起，有分离感，那即使这种区分与实际的空间划分一致，它们自身之间却不能默契配合。

这里先不谈风景方面，我们单独考虑一下空间。图 2 和图 3 中的水平线移动到了中心线上方或者下方，而图 1 就没那么有趣。图 4 也不如图 5 和图 6 那么有趣，因为后者的竖直线被移动到了中心线左面或者右面。相比图 8 和图 9，图 7 也具有相同的缺陷。

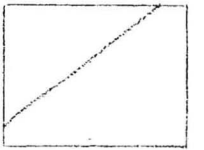
图 10 的结构形成了一个窗户，而图 11 中的两条线远离中心、已然接近一幅艺术创作了。图 12 或许可以作为一面外国的国旗，但图 13 的空间设计为一幅优秀的画作打下了基础。图 14 和图 15 也是同样的道理。图 16 又是一扇不错的窗户，而图 17 中每个空间都不尽相同，为迷人的画面结构提供了空间元素。变化是无穷的，没必要生搬硬套这里所描述的几种形式。再说，我们还没有把对角线结合到水平线和垂直线上呢。现在，我们将谈一谈在一幅画中插入统一的空间划分的合适时机。



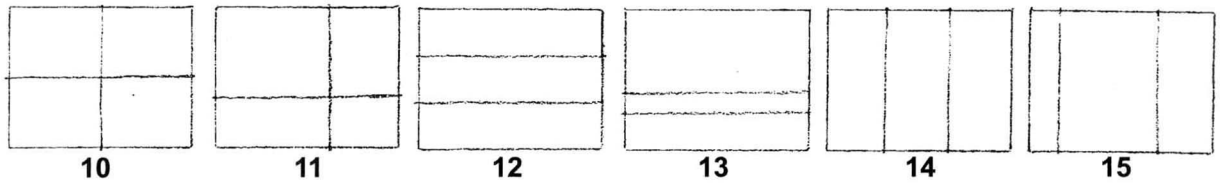
7



8



9



10

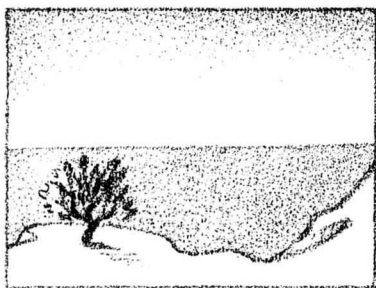
11

12

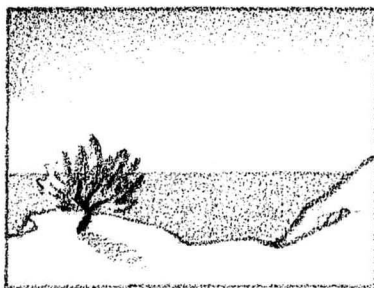
13

14

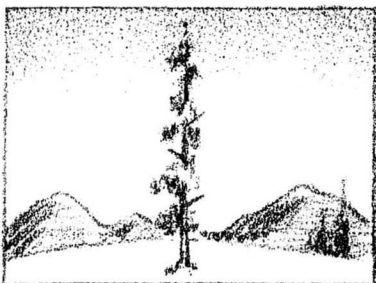
15



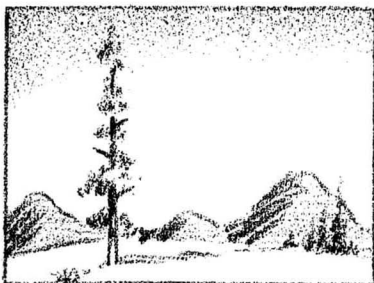
A



B



C



D

左图 A 是一幅简单的素描，海平线正好在画面的中心。这条水平线（如本页顶端的图 1）将画面分成了两部分。通过降低这条线、同时提升海岸线（图 B），就得到了一个更加统一的画面。灌木和海平线的部分重叠，这使整个空间非常紧凑。

图 C 中画面被树木对半分开，就像图 4 中的竖线一样，而图 D 的空间划分（如图 5）让人看着更舒服。



16



17

为眼睛创造一次旅行经历

在上一页的图 17 中(这里以图 1 重复表示),即使我们已经对空间进行了有趣的划分,但这仍不过只是触及皮毛,并未达到精髓。现在来做一些有益的观察。稍经评估,我们就可以知道,尽管图 1 已经有了有趣的空间,但在众多事物之中仍然缺少焦点。眼睛常常被线线相交之处所吸引,而由于这里有两个主要的相交处(左边和右边),兴趣就会被分散,



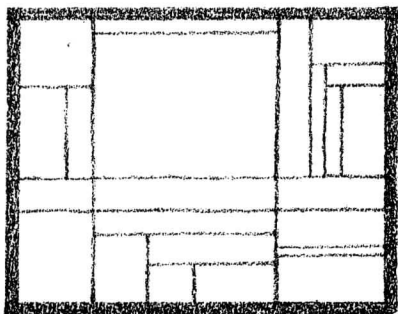
1

所以我们就不能对其置之不理,必须有所行动。通过增加一条小短线(见图 2),线条的整体组合就具备了新的意义。从框架的一边穿向另一边的线条成为了附属结构,承载着焦点。这样,已然形成的空间变化担当了辅助的角色,强调了小短线的重要性,使得画面协调统一。

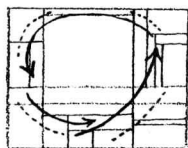


2

让我们再次回到图 1,并强调一个事实:空间形状和区域的变化是优秀艺术作品的基础。接下来,我们继续探讨空间的进一步划分,划分方式将各种各样(图 3 就是一种可能)。从设计的立场来说,变化是无穷无尽的,如果想当然地认为任何好作品都拥有固定数量的空间,那简直是无稽之谈。



3



4

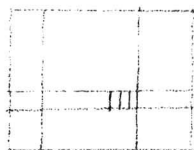
人们常常受到诱惑:将单纯的线条变换为色阶,用阴影来填补空间。让我们来看看下一个观察结果:图 3 中通过对空间进一步的精细划分,我们创造出了运

动感,眼睛所通过的路径由箭头在图 4 中表示。在整个结构的右上方有一个焦点,即图 4 中右侧箭头所指处。根据图 3,可以看出焦点的形成与线条的密度和复杂性有关,得益于周围清晰空间所形成的缓冲区,画面中线条细密复杂的布置显得恰到好处。注意到这个焦点之后,眼睛又逆

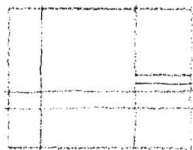
时针向前,带着一股要重新回到焦点的渴望,欣赏着整个画面结构。这是优秀画作的一个主要特征:留在画中,活在画中。这里我们对线条和空间的处理方式,之后也可以运用到风景画当中。

虽然图 3 中新加入的线条和空间各不相同,但有时候在结构规划的早期,可以添加相似的线条和空间。在上一节中,我们巧妙地避免了使用相等的空间和“相似”的特征。除了重复图 3 的变化路径,我们可以在保留图 1 的样式下重复添加相同的形状——它们本身虽然显得乏味,但在图 1 的背景下却成了焦点(注意图 5 至图 8)。这些图并不是完整的画作,只不过是进行了解释说明。

图 3(或者任意一幅由水平线和垂直线构成的图)具有奇妙之处:虽然其中没有呈环形的线条和形状,也没有对角线,画面中却形成了环形的运动。于是,又一个事实产生了:恰当处置空间可以使眼睛踏上一段旅行经历。



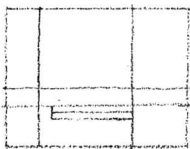
5



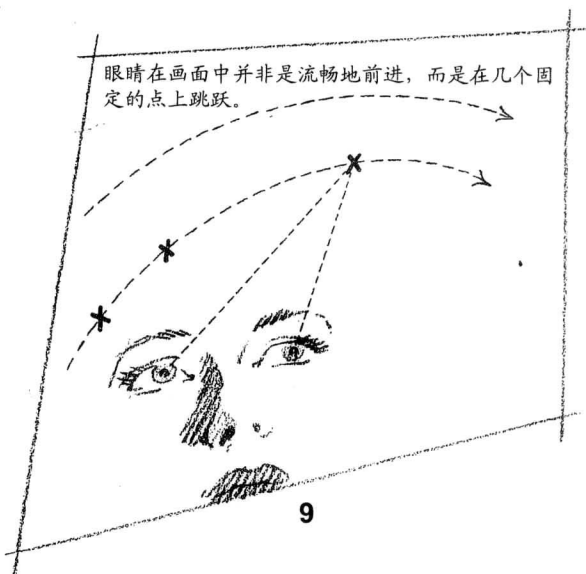
6



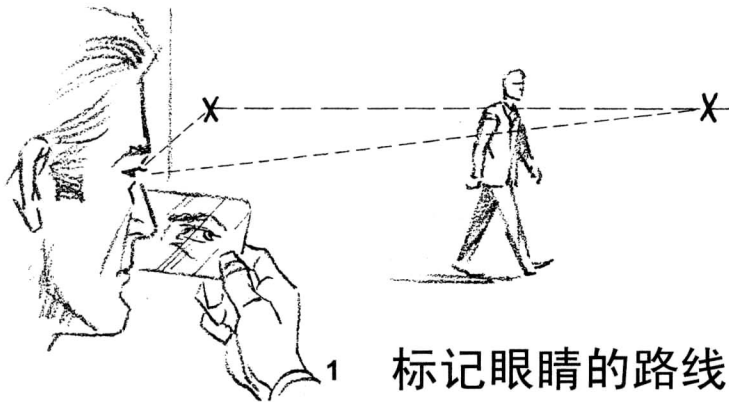
7



8



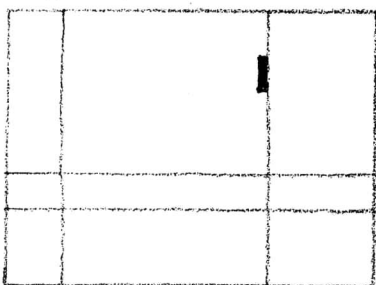
9



1 标记眼睛的路线

通过下面的这项试验你将获得大量信息：找一个人在你的肩上举一面镜子，以便让他观察你眼睛的运动。然后你看着房间的远处，目光从左向右移动，尽量流畅地转动眼睛，避免猛然的动作。接着，让另一个人以同样的路线横穿房间，眼睛跟着他。举着镜子的人会告诉你：在没有移动物体时，你的眼睛呈跳跃式运动；在有移动物体时，你的眼睛流畅地运动。

绘画作品中没有移动的物体，眼睛吸收画面的唯一方式就是在“固定点”之间跳跃（见上页的图9）。意识到这点后，画家可以为他的观众设定路线，使他们可以吸收他的整个画作。这些固定点可以是确切的画面组成，也可以在沿着线条的某处。眼睛确实会跟着画面中的线条移动，但它们的运动是呈跳跃式的。这点在微缩画

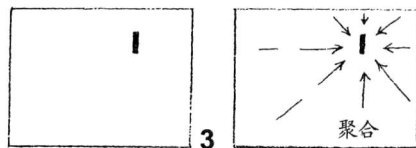


2

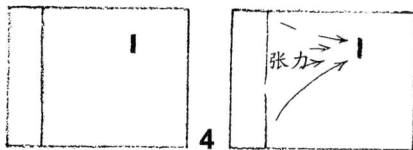
中也可以体会到，这种感觉甚至比在“真实大小”的画中更明显。

左图是和上页的图1是相同的一组线条，只是右上方多了一个小的黑色长方形。尽管它的结构非常简单，但它相对完整。我们将删掉除了小黑块之外的所有内容（见右上角的图3），然后在

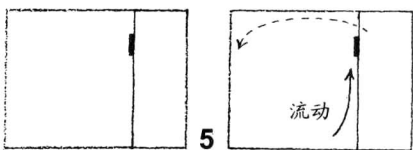
第一栏的图中逐一加入各种线条，在右栏的图中，我们将标记眼睛对画面的反应。图3中只有一个纯粹的“聚合”，眼睛只能直接来到这点，它似乎是从开放区域而来。在小黑块像孤岛一样被隔离时（图4、7、9、10），“聚合”和“分散”就会形成“张力”，表示这种张力的箭头可以走任何方向。有人认为最先映入眼帘的是小黑块，也有人认为小黑块的左边稍占优势，因为西方人习惯于从左向右阅读。当小黑块落在线上时（图5、6、8、11），会形成一种“流动”之感，因为眼睛习惯于沿着线条移动。由于框架的影响，眼睛的路线会被改变（如虚线箭头回到左边）。当底部出现双线而右边没有垂线的时候（图9和图10），画面将会不可避免地出现张力，强烈地牵引着眼睛往右下角去。图11恢复了环形运动，但是由于欠缺原图2的空间趣味，看起来就没那么舒服。



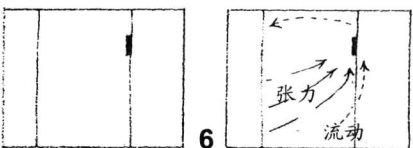
3



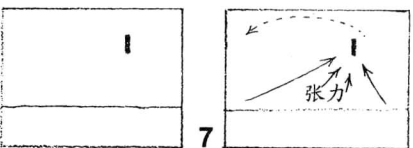
4



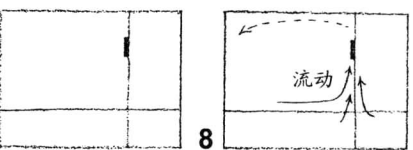
5



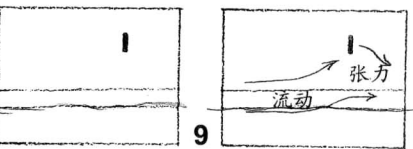
6



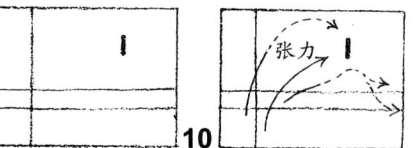
7



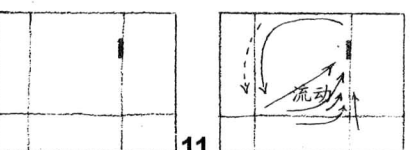
8



9

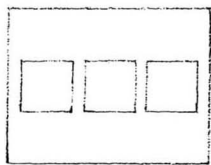


10

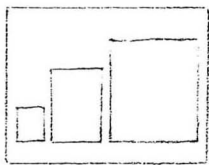


11

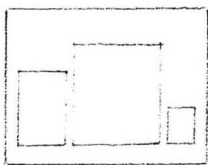
风景绘画中的原则



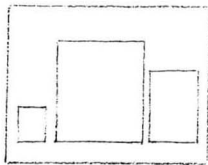
1



2

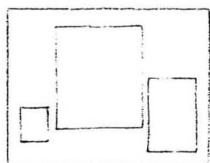


3

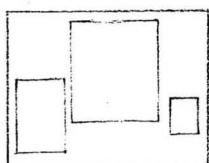


4

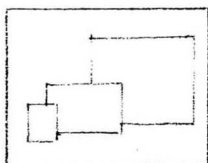
这里我们仍然不使用景物（树木、岩石、云彩等）。学生可以进行一项有益的练习，使我们更深刻地理解悦目的结构。我们可以把外形比作音乐，正如没人愿意买一套只能发出三个音调的管钟，也没人会喜欢一幅由三个相同形状排列形成的画。如果把图1中的三个正方形置于一个正方形而非长方形的框架中，画面将会变得更加单调。同样，人们也不会早餐、午餐、晚餐都吃烤肉和鸡蛋，它们不能总是调人胃口，就像图1不能激发人的艺术胃口一样。许多优秀艺术创作的例子中都拥有大、中、小的变换。只要避免像图2那样的连续排列，人们就会觉得舒服，比如，图3和图4会更受欢迎。图4是令人舒服的管钟，唯一的不同就是它在这里是由长方形所表现出的，而不是由音调表现的。



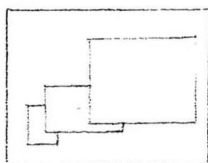
5



6

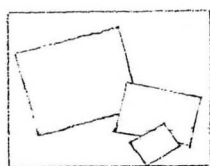


7

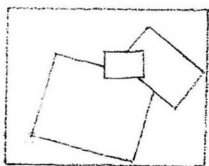


8

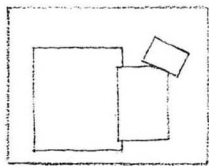
在上面的素描中，我们改变了三个形状的基线，这就产生了一种三维的层次感。请记住：在这两页中的每一幅图与其周围的图，其内部的长方形都大小相同。图5比图4看起来更有意思，因为它具有一种深度的差别。这些形状周围的“空气空间”或“环境空间”也非常有趣，因为我们在处理小长方形时，同样将它们看作整体的一部分。环境空间和画面中的主体同样都是画面的一部分。在图7和图8中，我们尝试着进行重叠，这也创造了一种三维感。注意图7中的形状给人一种由底而生的感觉，而图8中的图形似乎是从天而降的。图7中最大的图形具有一种距离感，与图8中置于前景中的同一图形相比，显得大一些。



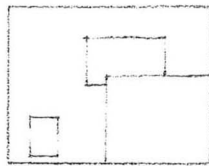
9



10



11



12

在风景绘画中，仅仅改变画面结构的安排就可以创造一种波动或者不安之感，认识到这点将大有裨益，如图9，它不仅结构恰好，而且每个长方形之间的连接自然而连贯。左下角的图是图9的改进版，长方形被修饰成了岩石。图10和图11展示了将小长方形变成焦点的方式。图10中眼睛被小长方形吸引，因为它聚集了其他两个形状的主要线条，而且它完全和作为框架的大长方形方向一致。图11中，小长方形成为焦点是因为它的倾斜违背了整幅画的平行感。引人注目的并不总是大物体，图12中的小长方形就独树一帜，所以它似乎理所当然地在说：“我很特别，看我呀！”不论如何安排各种艺术外形，都要不断检查这些外形之外的空间，也必须让它们赏心悦目。

