

水彩写生中建筑物及树木的表现方法

赵 鸿 甫

(土建系 美术教研室)

提 要

本文简要介绍了在水彩风景画写生中建筑物、树木的表现方法。对建筑物的正确表现,通过细致观察,分析它的结构和空间关系,从透视感、立体感、质量感来完成整个建筑物,使其比例准确,造型稳定。树木在写生时要进行生理结构、生长规律的分析,然后分清树种、特点及其动态、树龄等,从整体出发,以传神为主。

有经验的艺术家常说:当你面对大自然写生之前一定要取出三分之一的时间去进行详尽的观察、分析,这是非常有道理的。原因在于自然界的景物光怪陆离、形形色色,实在是眩人心目。经过多方的推理、判断,依据我们的需要先确定主体物,再安排次要的配景。在起底稿之前,决定画面的构图。与此同时,也要决定画面的主要色调,事先作到“胸有成竹”然后才能作到下笔不乱。

初学水彩画的人,对风景的练习应按一个较系统的计划进行。先简后繁,如一草一木,一屋一石等,逐渐进入景物较复杂的全面的表现。若一开始就展开整幅画的表现,那就会带来不可设想的后果。

在写生时,应先把对象分作单元来进行练习。例如:首先画出天空、树木、建筑物等,使自己有了初步的表现能力之后,再全面的组合起来去画,这样一定会收到较好的效果。

当你在轮廓准确、透视合理的底稿上涂色时,要从整体到局部冷静地分析,处处都要小心去处理。另外还要研究形的准确、色彩冷暖。水彩画特别要求利用明暗对比的手法。要以暗调子来衬托明调子的物体,同时还要充分运用水分的冲和作用来表现画面的空间感。

对物象的色彩,要看它的倾向是红或是兰,如何去画,作到事先有计划。如果画一棵树,先观察它的受光面的黄绿色,以及背光面的茶绿色和树枝上的深暗褐绿色,在动笔之前,用大小不同的笔,将不同色彩在调色盒内准备好,从开始涂色就连续不断地大胆进行,可以不致于出现手忙脚乱,顾此失彼之状况。

在处理远景时,发现用色太强,过深时,物象距离推不远,应迅速加清水冲淡它,或趁湿把颜色吸掉,夏季较干、热,色干得快、要照顾到整个画面,防止颜色在不适当的区域干死。

每一幅画都有它的主要的色调。也就是说,具有一个主调。从色彩上看,有寒调(冷)与暖调(热)之分。从色调来讲,它有各式各样的主调。例如:清晨的调子倾向红橙。风天的调子倾向黄灰等。大自然的景物根本没有任何两种颜色是相同的。虽然是同种颜色,而在不同的距离不同的环境下,它们都会产生不同的调子的变化,因此,在写生时要认真观察加强注意。

每一个画面的主调,是统一在一定的时间和光线上面的。它是一个完整的东西,如果有任何一部分颜色越过了这个统一的界限,画面调子的统一便有被破坏的危险。画面的主调是

景物颜色在一定光线上反映到我们眼中的一个总的印象, 所以不能孤立的局部的去处理。如果说只从局部深入, 往往会忽视大体, 造成大的错误。

画一棵树, 在强列的太阳光下, 树的叶子带有很显著的黄调子, 要是把眼睛长时间盯在一部分叶子上, 感觉逐渐减退, 那就看不到黄色, 而只见树叶上呈现出单调的绿色, 这和整个环境的主调是很不协调的。为了重新恢复对景物色调的感觉, 把眼睛暂时闭起来, 短时间后, 再睁开眼睛来, 全面去观察, 马上又会得到一个正确统一的印象来。

学画水彩画的目的, 主要是忠实于对象的描绘, 要求按现实主义的方向走。因此, 初学者要特别注意整体观念。在风景练习中最容易在不自觉中忽视这一点, 画的细部很突出, 以致不能使整个画统一在整体中。绝不能看一部分, 画一部分, 这样的方法在练习过程中要彻底消除, 同时逐渐养成从整体出发去观察的好习惯。

一、建筑物的表现方法:

在风景画中, 我们可以常常看到建筑物所占的比重是相当大的。可是画好建筑物是比较困难的。一件事物, 它本身的结构和对空间的关系是相当复杂的, 不经科学的分析和观察, 很难表现的正确。要正确地表现建筑物, 需要了解建筑物的一些基本技法。即画建筑物应注意以下几点: (1) 透视感; (2) 立体感; (3) 质量感。

(1) 透视感, 在表现建筑物时, 首先看到的是它的结构, 重心和层次等。可这些问题的解决是决定在透视关系上的。建筑物是多面的, 因每个面所处的位置不同, 当呈现在我们视线内时就产生了角度的变化, (在透视学中称为变相), 单靠人们的眼睛是很难准确的掌握这些变化的, 为此, 要借助于透视的原理来掌握它。

表现建筑物的透视感, 最关键的问题是要服从于消失的原理。物体都是近大远小, 完全是视线在眼球内变化所形成的, 而远近物体则应服从复杂的透视线规律变化。表现建筑物外形的线, 一定要和这些线统一。如果有任何一种建筑物的线违反了这个统一, 这座房屋就不可能稳定于画面, 而造成倾斜, 高低不平的感觉, 画面的透视感也不会存在。所以结论是, 要想画好建筑物, 一定要熟悉和掌握好透视原理。

(2) 立体感, 表现建筑物时还要注意到它的立体感的表现, 如果建筑物没有立体感就可能成为一个空架子。在素描练习中画(六面体)石膏模型要表现它的三个面或两个面, 但在现实环境中, 我们经常看到的是建筑物的一个面, 遇到这种情况, 就只有通过它的门、窗来表现深度。另外, 还可通过屋檐和建筑物房边的影子来表现那些看不到的面。对建筑物的取景, 最好能取到两个到三个面, 这样通过光暗的不同, 就可以较容易的把它表现出来。有时由于阴雨或太阳光线在两面墙壁上都差不多时就要非常细致的研究两面墙壁的色彩, 只要我们抓到一点, 那就可以把它强调起来, 以便造成它们色彩上和光度上的差别。在很多地方, 建筑物的面分得最明显的地方是檐下和墙根, 虽然有时有些光线不强, 我们不能在它的中部看出它的分界, 以檐下的水渍和墙根的青苔都可帮助我们解决这个分面的问题。

(3) 质量感, 表现建筑物还需注意质量感。不管是什么建筑材料, 它总是质硬而有厚度的。如果我们详尽的检查一下某些表现在画面上的建筑物, 常会发现质量感的不足。一片白墙往往会表现成为一张白纸, 木板画得象铁板。错误的出现, 关键在于观察的不周。例如白墙, 它很白又平滑然而它总有和别的墙交接的边缘, 有和梁、柱接合的地方, 就在这些

地方,完全可以得到表现它的厚度的启示。在墙边上还一定有些很微妙的凹凸面,转角处还会有些棱角,绝不会象底边那么硬、齐、平。所有这些关系,都需要细心去观察才能找出来,而这种关系就能帮助我们来表现它的厚度。

在建筑物的表现中除了水分和笔触表现质感外,还要着物体本色的表现,因为有很多东西的质感是借用形体来表现的。例如一片墙,它可能是水泥的或土灰的,或是砖的,要表现这种区别,我们便需利用它的本身来表现,使观众通过色彩来接受它的质感。

二、树木的表现方法

树木是风景画的主要组成部分,在大自然中,除了鲜花,再也没有比树木更美的物象了,它的颜色使人感到清新,枝干线条的变化使人感到自然奥妙和美。不管怎样奇态的树形,甚至是人们想象不到的,在自然界里总是存在的,而且总是和谐的。

从季节的气候变化来说,春天的树木是由很淡的柠檬黄渐渐变成翠绿的。经过夏天炎热阳光的照射,翠绿色中的嫩黄色减少,增加普兰意味。秋风一起,普兰色调又很快被吹走,变成褐绿色的调子,秋天树木的色调变得特别迅速和显著,本来是深褐绿调子,转眼间绿色会消失得无影无踪,留下的是桔黄,铬黄调子的绿,而有些再变成橙红和玫瑰红,一直变为紫色。自然界的色调,再也没有比这个季节更美丽诱人了。在晴朗秋天的旷野里,橙黄色是统帅一切物象的主要色调。在冬季除了一些常青松柏之类的树木以外,其它树木和杂草早已不存在了,而自然界的主调则只剩茶褐和紫色,绿色调子很难看到。

画树时人们常说:小树挺拔,富有生命力。大树健壮且苍劲。老树舞姿婆娑。明代著名画家董其昌曾这样说:“见奇树须四面取之。树有左看不入画,而右看入画者,前后亦尔。看得熟,自然传神。传神者必以形,形与心手相凑而相忘,神之所托也……。”这段话充分证明表现树的绝窍,同时进一步以传神为主。

下面介绍画树应注意的几点:

1、画树应注意它的园形的感觉,从任何一个角度看,都可以看到一个树的正面和三个侧面,如果没有通过正面树叶的空隙去表现另一面的背面,这棵树的主体感就会感到不足。

2、除枯枝之外,所有树枝都所保持和树叶形成一个完整的有机体。把树枝只是形式的搁在树叶上,那就很难使人相信叶子就长在树枝上。

3、在一般情况下,树干接近的部分较亮,而接近叶子的树枝则较暗,大小树枝都要求有圆味感,且有生气,干与枝间要求有关系、有组织,表现出一棵树的有机性。

4、不是主要的或必要的树枝要省掉,枝节的描写常会得到相反的效果。远树无干,无枝,在水彩画里也是很主要的。

5、树枝和树叶,很难断定两者该先画谁,要根据具体情况而定。有些半透明叶子,或叶子疏落的树,可以先画树枝,后画叶子,有时在这个基层上还要再加树枝。叶子茂密的树,一般是先画叶子,待它快干时再迅速加添树枝。

6、树干,要注意它和地面的关系,若不能表现得是从地下生长的话,就失掉了真实感。关键在于仔细观察树干和地面的交接关系,以及它和阴影的关系,而后才能正确的表现出来。

(下转129页)

```

O                                50 /REPORT/
O                                79
O                                PAGE
O                                H 1 1P
O                                7 /EMPENBR/
O                                D 2 22
O                                EMPENBRZ 7
O                                T 2 LR
O                                16 /TOTAL/
O                                TOTLSL1 31 //
O                                T 3 LR
O                                51 /END/

```

参 考 文 献

- (1) 李忠源编著 RPG语言 清华大学出版社 1986年9月版
- (2) Wang VS RPG II Language Reference Wang Laboratories Inc 1985.7.
- (3) Gary B. Shelly and Thomas J. Cashman Computer Programming RPG II
Anaheim Publishing Company 1981.
- (4) 叶建新 数据处理语言RPG-II 电脑应用时代 1985年 NO 1.
- (5) 《计算机概论》编写组 计算机概论 高等教育出版社 1985年6月

A PRIMARY STUDY OF RPGII

Yin Ai-qun

Duan Yin-tian

ABSTRACT

RPG II has been a powerful tool in business-oriented problems and data-processing applications. RPG II was a high level programming language to provide the user of computer systems, easy to use technique and to learn it. This paper emphatically introduces that the data type, main feature, program logic cycle, specific functions of RPG II language and specifications, indicators and operation codes which are used in programming. Lastly, a sample program was simply given.

Key words: RPGII, programming, Function feature

(上接120页)

7、树叶是最难表现的,那么首先要了解你画的是什么树,叶子是什么形状。在水彩画 中要运用笔触来表现树叶的特征。如:柳叶是细线条,垂直的形状,松叶是针状的,槐叶是圆形的等等。不管怎样,在画树时先从整棵树的形状画起,不能一片叶一片叶的摆出来,是从整体中再找出细小的组织来。一般是树的特点都在树的边缘上表现出来,有阔的,有圆点的等。