

繪畫入門

李思博編著
3.5.12

繪畫入門

許敦谷
陳影梅
合編

繪畫入門

開明書店印行

繪 畫 入 門

民國二十五年六月版

民國三十三年十二月版

每冊定價國幣一元三角

印刷者
開明書店

發行者
開明書店
代表人范洗人

編著者
許影梅
許影梅

印 翻 准 不 * 權 作 著 有

(73 P.) Y

畫

目次

第一章 序論	一
第二章 作畫的一般的要件	八
一 位置的配置法	八
A 構圖	八
B 形體上的調和	九
1 主物位置的良否	一〇
2 設置時的配置法	一一
3 線條的組合法	一三
4 線的區分與角度	一五
5 用平行線分割畫面	一六
6 面積的區分法	一八
7 基本線的組合與空間的關係	一九
8 特殊的曲線的構成	二〇

9 對立狀的構成	三二	14 地平線的關係	三六
10 破綻圓的關係	三三	15 桌線	三七
11 明暗與強弱的關係	三三	16 背景	三六
12 安定與不安定	三四	17 以上的概括	三〇
13 豐富與稀少	三六	18 點景人物等	三一
C 精神上的調和	三二		

1 擬人格的表現	三三	2 積極的與消極的	三三
二 形體的概念	三五		

A 形體的概念	三五		
1 平面的基本形體	三五	3 器物建築物自然物的形狀	三七
2 立體的基本形體	三六		
B 輪廓法	三六		
C 輪廓法的實例	四一		

1 直六面體器物的畫法.....	四一
2 圓檯器物的畫法.....	四四
3 竿狀體器物的畫法.....	四六
4 錐狀體器物的畫法.....	四七
5 球狀體器物的畫法.....	四九
6 以上的結合體.....	五〇
7 植物的輪廓法.....	五一
8 動物的輪廓法.....	五三
9 樹木岩石等的輪廓法.....	五九
10 建築物的輪廓法.....	六一
11 人體的輪廓法.....	六三
12 其他.....	六五
D 遠近的關係.....	六四
三 筆觸的興味.....	六六
A 線的意義.....	七〇
B 種種的線.....	七二
C 筆觸.....	七三
四 明暗與陰影.....	七四
A 光.....	七六

B 面的種類	七
C 由光所起的物面的反映	七六
D 暈染	八〇
E 曲面體的明暗	八二
F 光線與陰影的關係	八三
G 陰與影	八四
H 明暗與色彩	八四
五 色彩的判斷	八五
A 色彩	八五
B 色彩的認識與表現	八五
C 色彩研究的要項	八九
1 色相	九〇
2 餘色的關係	九一

3 色彩的明度·····	九三
4 飽和度·····	九四
5 色的調和·····	九六
6 色彩的對比·····	九六
7 色調·····	九九
8 色彩的感情·····	一〇〇
第三章 寫生畫各論·····	一〇一
一 概說·····	一〇一
A 由繪畫的目的分類之·····	一〇二
B 由繪畫的系統分類之·····	一〇二
C 由繪畫的題材分類之·····	一〇三
D 由繪畫的材料分類之·····	一〇三
E 由繪畫的表現上分類之·····	一〇三
F 由繪畫的思想的內容分類之·····	一〇三
二 素描·····	一〇四

A 何謂素描	一〇四
B 石膏像寫生	一〇五
C 木炭畫	一〇五
D 鉛筆畫	一〇七
E 鋼筆畫	一〇九
F 諸注意	一一〇
三 色鉛筆與色粉筆	一一一
A 色鉛筆	一一一
B 色粉筆	一一二
四 淡彩與水彩	一一三
A 淡彩	一一三
B 水彩	一一五

1 材料及用具·····	一五
2 水寫寫生的實際·····	三三
五 油畫·····	一三五
A 材料及用具·····	一三六
B 油畫寫生的實際·····	一三四
結論 繪畫的題材·····	一三五

第一章 序 論

我們奔忙於生活中的人，有的簡直從不曾體驗到藝術的境域的。這實在是一種罪過，也是使生活變成枯燥的基因。所以藝術是伴着生活現象而生長而毀滅的。換句話說，社會的文化程度進展到那一個程度，那末對於藝術的體驗和創作，也進展到那一個程度。

在我們各種生活的層裏，有的人簡直從不曾知道有藝術的境地，而終了一生的；有的人卻並無心於這種生活，而正處於這樣的境地中。所以普通人們的生活與藝術相關連的，很可分爲下面的各種樣式：

(1) 從不曾認識藝術的境地而終了一生的。

(2) 雖理解，可是爲了生活的奔忙，不能進入這樣的境地，而終了一生的。

(3) 自己不進入藝術的境地，以觀賞他人的作品為滿足而終了一生的，正如不出戶的人而喜讀他人的旅行記一般。

(4) 時時得閒而遊於這樣的藝術之國的人，自己有一定的職業，以維持生活，於職業的其他時間中，就味嗜着創作的滋味的人。

(5) 全生涯傾心於藝術，投身於藝術三昧的境域，居住於象牙之塔的人。

(6) 並不理解而喜歡收集的人。

以賞鑑為目標的是(3)項所述的人。一生學習為目標的是(5)項所述的人。圖畫教師等正過着(4)項所述的那種生活。普通(6)項的人物也頗多，雖然是例外，可是也稍有關係。

生活上的一面以實用為標目努力生產，可是同時一定也有藝術的趣味的存在。如此生活才有了調劑。

為要填補物質的空虛，就極需要一種精神的慰藉。生活上全然要解脫物質的慾望，

這是絕對不可能的。如其果然解脫了物質的慾望，一切物質文明的進步，自然也停止了。所以必須把枯燥的物質的生產事業，與精神的慾求相調諧，使得疲倦了的心神，得以淨化。

人類的不幸，正因為這兩者不相調和，才發生了悲慘的結果。人的生活伴着進化，一天天地複雜起來，於是各種的煩惱，也滋長起來了。如何來救濟這不能免的煩惱呢，這正是藝術教育產生的原因。

所謂藝術教育者有兩種目標，一種是使生活藝術化，一種是授以藝術課程，使從屬於生活。

所謂生活的藝術化，並不是在生活上加以藝術的粉飾，是要把生活誘入藝術三昧的境地，使生活自身就賦有了一種興味。由藝術的感動，使自己的職業和生活美化，這是藝術教育的形式的內容。

由繪畫、音樂、文藝、舞蹈等藝術的教養，來調諧煩瑣的人生，是藝術教育的實質的內

容。由實質的內容所養成的激動和興味，貫入生活，於是就使生活藝術化了。

在我們賞鑑大自然時，使我們得着一種神祕的喜悅，完全是純然的愛美，沒有任何物質的要求。例如一隻蘋果，紅得那麼可愛，我們祇看到了這周圍的光澤和豐富，而已忘卻了這是個可喫的實質。所以這一種喜悅，完全是純粹讚美自然的存在。若對每一件事物，都能有這樣的感動和趣味，那麼生活才是可愛的了。

繪畫一面是純粹的讚美自然，以一切自然為對象，而一面卻寫出作家的情感來。所以是崇高的優美的工作。若單以功利的打算，眼前的得失為目標，這實在失卻了本來的意義。所以繪畫最需要的是心的修養。若沒有這自覺，於是就沒有了對對象物的美的感動。對事物沒有了美的感動性，單以技巧的興味，機械地寫畫，這是謬誤的。

我們內心所激發起的美的感情的範圍，是非常廣汎的。新鮮的、優美的、完整的東西，果然可給我們美的連想，可是那缺陷的、混濁的、頹廢衰弱等的消極，也能誘發出我們的美的感情來的。所以這範圍非常廣汎，不過要以個性接觸了真實，才發生美感。例如自身

的境遇非常悲哀，一旦看到了他人的不幸時，同情的火花馬上會燃燒起來。自己曾經餓過，才知道他人餓時的痛苦。這是很顯明的事實。

描寫的對象，又是目前的一切，不論風景、人物、花草、果物以及家屋、橋樑、船隻等建築物都是描寫的題材。若我們以純粹的愛美的心地，來看一切實存的世界時，天地是幾多的美麗。同時可以理解自然是怎樣的嚴肅，人類是怎樣的在注全力於創造。這一切所給與我們的不單祇是形式的意味，還充溢着內面的真實。

能使我們遺忘煩惱，恢復疲勞的心的，就是宇宙的不可思議的表情。這表情，給我們無上的喜悅和慰藉。例如晴朗的白晝，滿月的夜晚，朦朧的黎明，模糊的黃昏，朝晨的彩霞，落日的輝耀，暴風雨的緊張，滿天星斗的靜寂，一切天象的顯現，實在美麗極了。還有那與太空相照應的大地，有山有水，有綠的曠野，有小小起伏的山丘，有密密的森林，有涓涓的溪流。更還有春天的嫩芽的新綠，秋天的楓葉的深紅，風的吹動，雪的疊積，小鳥的啼唱，蟲聲的唧唧，這大自然的一切，每一刻都顯現着不同的姿影。雖然祇在一顆果物之中，就能

窺探了大自然的神祕，在一片鱗屑之中，就能夠感到了這生的微妙。

譬如在山巔上造一間茅屋，或在小山上建一座高樓，一樣地聳立於空中，若我們深深地體驗這美的景色時，能不喚起我們對於人的經營，起無限的敏感！

畫一幅畫並不是一定要完成一幅傑作。不過因了作畫，而引起一種新穎的感覺，以潤澤我們的心靈而已。因了畫一幅畫，我們才了解了自然，領受了山川、曠野的靈秀。所以我們出去寫生時，因了外界的美的誘惑，無形地使我們的心活躍着喜悅，而進入了至純無垢的境地。這是作者所得的情緒。反之鑑賞者，由畫幅中的色彩和線條，而引起各種的感覺，正好像讀了詩，而引出了微妙的情緒一般。前者是由事物的激發，達到作品，後者是由作品而引出了事物。實在一般所以作畫者，要先有靈感的結晶，決不是兩相獨立的。同時，必須一面熟習技巧，還須有趣味的洗練。就是心的陶冶。所以在要作成一幅作品時，裏面含着三種要素，由這三種要素，才完成一幅作品。第一種要素是我們的內心的素養，精神的神的陶冶。有了這一種陶冶，於是對於美，才能有深切的理解。從理解之中，喚醒了心底的

熱情，與接觸了美的事物，發生了共鳴。所以關於美的理解，完全跟着教養而不同的。還更爲了生活、環境、時代、民族等的不同，各人的對美的事物所激發起的熱情，也就相差了。由個性對某一件事物，發生了感動，再把這感動移寫到紙上去，這就是作品的產生。所以第一要素，是美的激發。第三種要素，是表現美的技巧。沒有熟練的技巧，絕對不能描寫出他心底所蘊藏着的感情。所以普通所說「沒有技巧，就沒有天才」這是很確切的話。可是祇有技巧而沒有感情，就是說沒有第一要素的精神的陶冶，那麼所表現出來的，祇是一種死的形骸，沒有生命的東西。所以由這三種要素相密切地連鎖着，於是才綴成了一幅作品。

第二章 作畫的一般的要件

一 位置的配置法

畫成一幅畫，一定要經過下述的三者，才算爲完全。這三者就是布局（即構圖）、色彩和線條（即形狀）。色彩和線條是表現具體的東西，是外的形骸，而布局是表現畫面的生動、和諧、安穩等的基礎，是內的組織。所以都是造成一個畫面的重要的要件。

A 構圖

構圖就是配置。一眼看去畫面的感覺生動、和諧、安穩等，都是布局所生的效果。平常稱做畫面的分割法。寫生時實體決不移動的，不過切取最適當的部分，於是就能得到很好的構圖。所以我們不論室內寫生或野外寫生，並不一定要把眼前的實在的景色，加以取捨，祇要能選取其中最適切的一段，選取形而上，明暗色調的關係上最好的一面，自然

就能得到一幅很有趣的構圖了。

不過靜物寫生，因為寫生的材料可以任意配置，所以也很便當來自由變化位置，而野外寫生等時，並非以選擇的智慧來抽取最優等的地位不可。

位置的那一面才感覺最好呢？怎麼樣的配置最覺生動和諧呢？這正是下面所要述的。

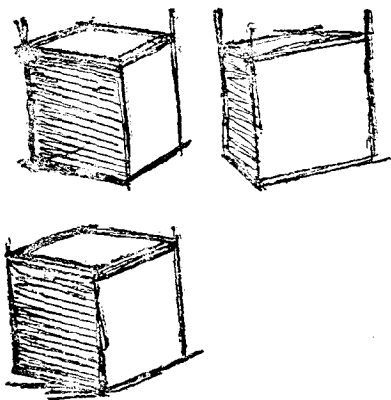
在構圖的要領上，可以分做形體上的調和和精神上的調和，這諧和的意味，就是富有變化可是又有統一的意思。

B 形體上的調和

畫面上放置一個物象時，因了這物象的放置的地位的關係，而發生很大的變化的，表現的方法很多。有的把物象放置在畫面的某一部分，卻以物象之外的空間，來補助和應援這主體的物象。有的使畫面全體到處都保持注力的均等的關係。有的以個體為主物，而選擇這主物的最良好的方向表現之。有的以數個物象相關連起來而使互相連絡

的種種。

這都是使形體上調和的一種方法，下面試以具體的例來說明之。所舉的例，不過給讀者一個參考，一個暗示。一切的變化是無窮的，不是用筆頭所能寫盡。

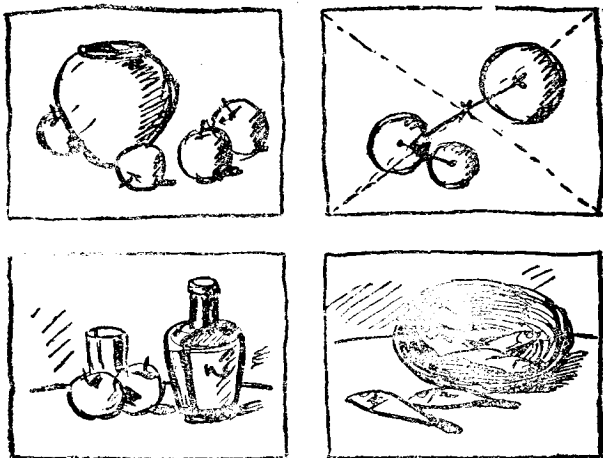


第一圖 主物位置的佈置

① 主物位置的良好否

現在試來畫一個直六面體的器物，如第一圖所示。在能夠看見六面體全體的面積位置，較為最妍。不過上面與左右兩面的面積完全相等時，或左右兩面的面積完全相等時，會變成太呆板，就毫無變化了，所以要選稍有差異而有變化的位置才好。

球體、圓錐體等也一樣。太呆板的位置，是失卻趣味的。所以也應該選擇多少有點



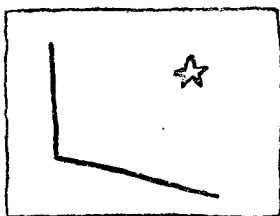
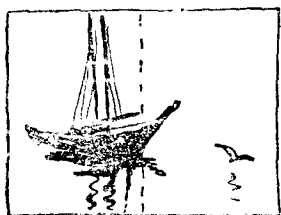
例的衡均 圖二第

變化的地位才好，若面積的地位相等時，務使明暗的關係變化，藉以減去呆板的感覺。

②

散置時的配置法

畫面內散置數點時，用怎樣的方法能使之調和呢？這配置的方法，完全靠均衡的關係，以支持住畫面的輕重。如第二圖所示，組合三個物體時，把各個的中心點相結合，而把這平均點，放置在中央，使兩面保持均衡即得。但是這時候，若桌上的陰影、背景布以及桌布的模樣、皺紋等頗顯著時，

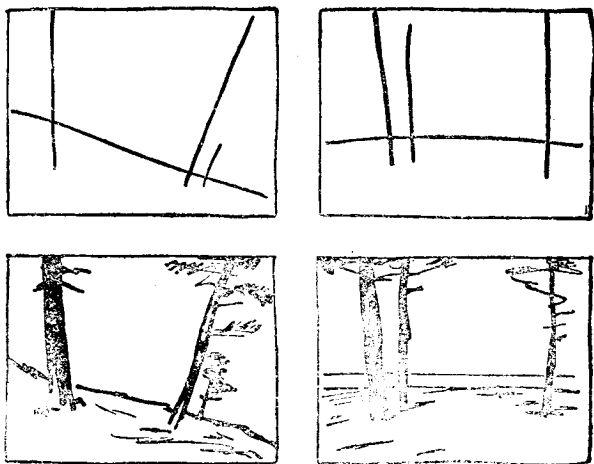


例 的 應 照

圖 三 第

很易刺激觀者的眼目，所以這些關係對於畫面的均衡，也發生很大的關係，因此在佈置時，極宜留意。

同時還有與右面所述的均衡的方法完全不同的，而能收得調和的效果的方法。這方法就是把大塊的地位，用極小的一點，來使之對照，而保持住量的均等的方法。這時候，應把小的一點，放置在一個最重要的地位，就是最惹目的地位，而大塊的面積卻放置在不重要的地位，於是這大塊的面積就成了小塊面積的襯托，使小的一點有



合組的條線 圖四第

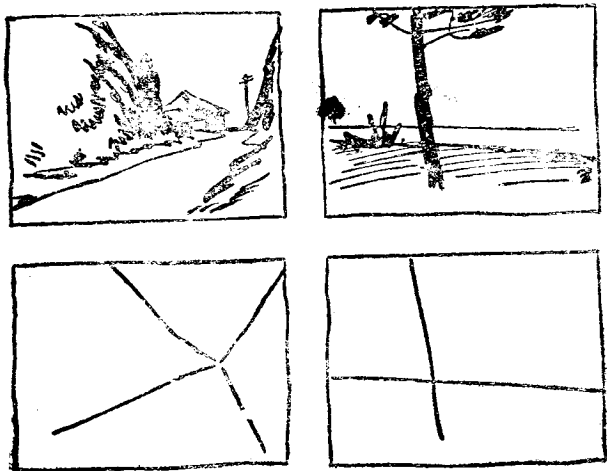
了更大的力量。這完全是對照的效果。萬綠叢中一點紅，正是利用這種方法的效果。

例如第三圖所示船與鳥，森林與月亮等，便互相保持住力量的均等，而得着照應。

這種大與小、強與弱、明與暗等的對照 (Contrast) 的關係，是使畫面生動的一種最有效的方法。

3 線條的組合法

畫面內以顯著的幾根基本線條連接得法，使畫面就富有了生動有



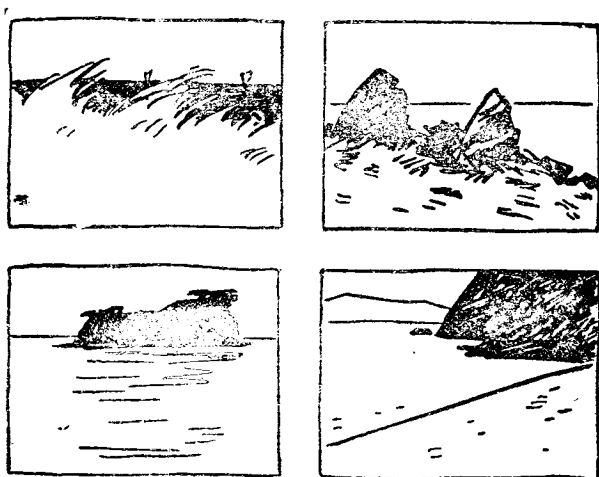
例的形字 X 形字十 圖五第

力的感覺，也是構圖的重要方法。所謂畫面內最顯著的基本線條者，就是地平線、森林、家屋、電桿、道路等。這些都是畫面上的骨幹。

如第四圖所示，就可以理解畫面的構成，完全根據幾條基本的線所成的了。

這線的結合與後項所述的基本線的組合及空間的關係，有非常密接的關係，望與後項相對照之。

若以兩條線相組合，就成了各種十字形、L字形、X字形、V字形、N字形



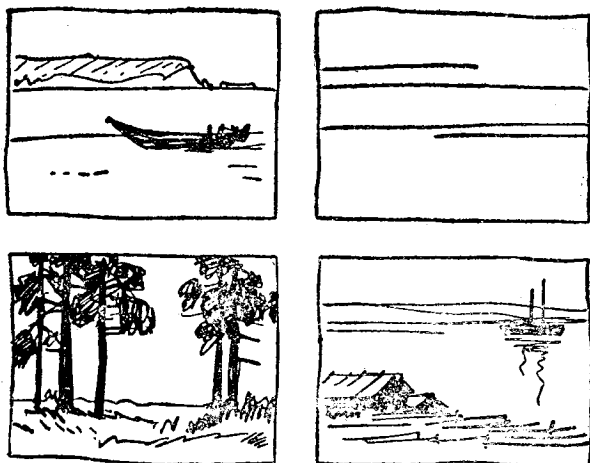
度角和分區的線 圖六第

等等的構成。

如第五圖所示下爲十字形的例與X字形的例。上爲由一個簡單的基
本所形成的一幅作品。

4 線的區分和角度

把畫面內的長度，區分出各種變化來時，能起很多的變化，得到有趣的構成的。同時，不但線的區分，由角度以及線的方向的組合等，也能得到良好的構圖。如第六圖所示，上右圖爲海岸的岩石，聳出地平線，橫切斷了橫長的畫面，在水平線上突出兩塊岩石的頂



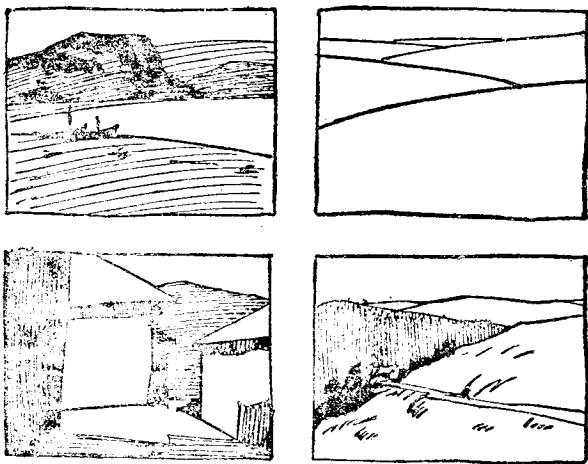
第 七 圖 平 行 線 的 行

來。因為這區分的關係，有了長短度，因此就富有了變化。左圖也一樣，由蘆草與帆來區分了水平線。下右圖是角度的變化，岩石的伸出處，與水平交界處，因了角度的差異，起了很有變化的感覺。因此構成了一個有趣味的構圖。

所以這一種線條長短的區分，以及角度的變化等，是構成畫面興趣的重要條件，若完全相等，或左右相稱時，失卻了變化，呆板而無生趣了。

5 用平行線分割畫面

畫面純用橫的平行線來分割出

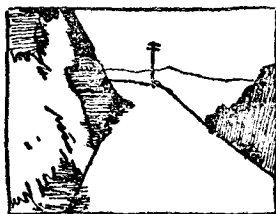
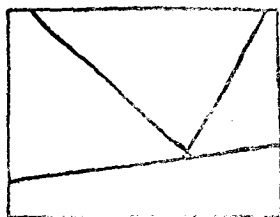


分區的面積

圖八第

不同的面積時，這畫面所引起的感情是平和、靜止的。不過在構成時，地位間隔的大小，很關重要。

如第七圖所示，就是用平行線所構成的例。右上角的幾條線所區劃成的畫面，完全是平靜的感覺，好像靜止的一湖春水一般。若在這樣的情形時，倘其中有垂直線加以點綴，一定非常觸目的。右下的畫面那帆船的桅杆與倒影，不是使全幅畫面發生了動的感覺了麼？不過少用一點垂直線，覺得特別來得顯著。若垂直線在以平行線為



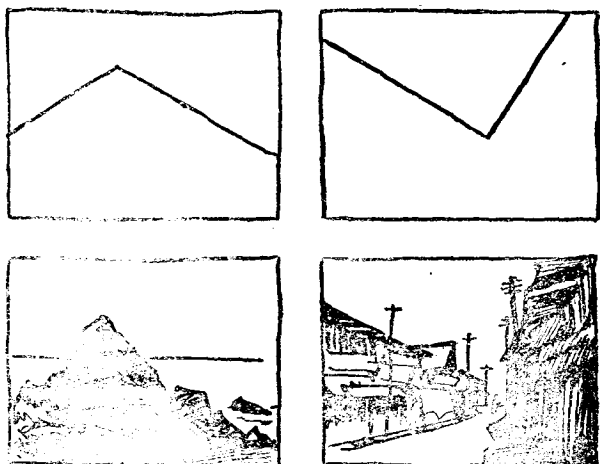
合 組 的 線 本 基 圖 九 第

主的畫面上，用的太多時，會被破壞畫面的平和的連想，而變成直線形感覺的畫面了。如左下圖即為縱的平行線的分割所起的感情，所以完全不同了。請參照後項的例。

6 面積的區分法

濃淡、大小、色調不同的面積區分時，是使畫面生動有趣的重要條件，如第八圖所示。

由明與亮的對照，才發生出立體的感覺來。好像左下圖所示，因了光線的關係，才表現出了遠景與近景。不過



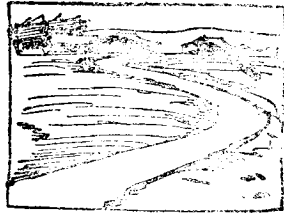
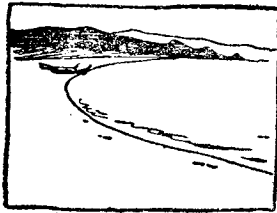
形角三與形字 V 圖 ○ 一 第

這黑的面積與白的面積非要注意大塊與小塊的呼應不可。所以每一幅畫面上，在大調子變化時，也極須留意到面積相互關係的變化，這樣才能得到一幅有趣的富於變化的構圖。

7 基本線的組合與空

間的關係

區劃畫面的基本線，同時也是分割空間大小的變化線。由這基本的幾條線，就定下了全幅的運命。這被分割的形狀，而形成了各種的構成形式。如第九圖的 W 字形、M 字形、K 字形等的

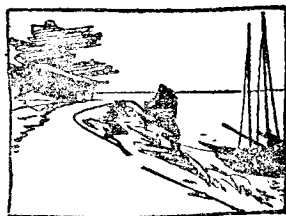
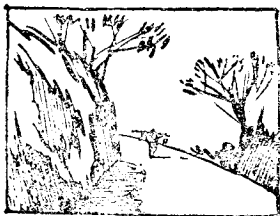
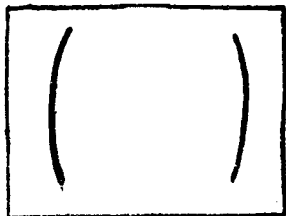


例 成 構 的 線 曲 圖 一 一 第

例。這與前記的主線的結合的意味大體相同。不過這例是想表現空間關係的趣味而已。因為空間是畫面的生命，是使主物得呼息的餘地。如第一〇圖右上的V字形的基礎的空間分割，而右下就是表現的結果。主體占據了V字形的下部，而上部正為這主體的呼息的餘地。又如左上的三角的金字塔基礎形，上方的空間，正是下面主體的呼息的餘地。

8 特殊的曲線的構成

彎曲的道路，沙灘的曲折，都是以



例的狀立對

圖二一第

曲線爲主的。若放置在畫面上時，就能成爲很有趣味的構圖。因爲是曲線的關係，所以有生動的活潑的感覺。如第一一圖左上，爲彎曲的沙灘，一根曲線直擴展到山的彼岸去，顯現着無限遼闊的情景。使畫面不但有生動的意味，還帶着無盡的感覺。同時，下面的兩圖也一樣，一根曲線，一直消失在地平線上。

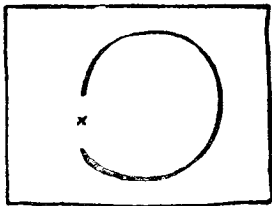
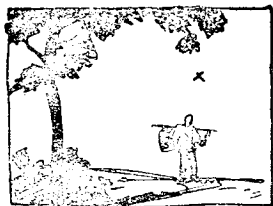
9 對立狀的構成

對立狀的畫面，是最普通的配置法，因爲兩邊的對立能使畫面有所着

落。不過兩相對立，卻必須要有變化，而能兩相呼應，使不致變成呆板，那末才能使畫面生動。在這左右相顯著地對立的構成中，在兩相對立的中間，是最觸目的地方，也就是兩面主物所共呼息的地方。如第一二圖左下所示，兩面高聳的中間行動着的人，是成了最中心的東西。所以最牽引人的眼目。又如右下左上，雖然兩相對立，可是在這兩相對立之中，卻富有變化，如右下的一面的船桅杆與一面岸上的房屋，又如左上的兩面高矮的樹叢，都以照應為主。使一面強，一面弱，才得了兩相呼應的結果。

10 破綻圓的關係

所謂破綻圓者，是圓的某一部分成了缺口的意思。在這缺少了的圓的一部分，是視線停止的地方。因為視線跟着圓弧行進，可是一到缺口，視線也無形之中停止了。所以這地方成了視線的焦點，變成了牽引觀者最觸目的地方。所以利用這破綻圓的理論，而取入構圖時，就收到了很大的效果。如第一三圖右上，一個圓的破綻處有一×，在這×處，正是視線的焦點。如右下的實例所示，一個人在喂雞，手裏撒着麥子，在雞等着麥子撒下來的



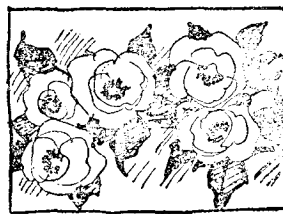
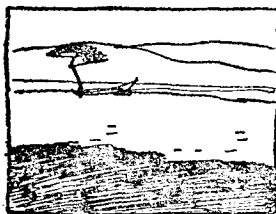
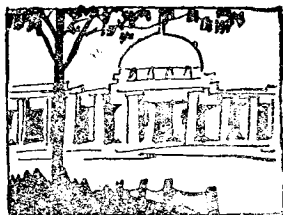
例的圓綻破

圖三一第

這一個缺口，成了這畫面的最觸目的地方。又如左上下有×處，都是破綻圓的地方，所以這一點都是視線焦點。其實這一個人在喂雞，手裏所撒的東西，所以能成爲觀者最觸目的原因，一方面是破綻圓所致，一方面也是主物伸展呼吸之處的關係。

11 明暗與強弱的關係

明暗與強弱的關係，是使全畫面發生生動之感的重要要素。有明才襯托得出暗，有暗才能襯托得出亮來。明部更明時，暗的部分就覺得更暗，強的



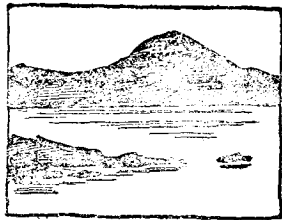
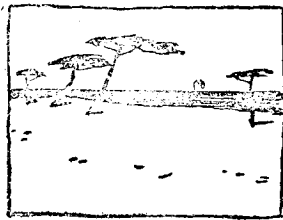
弱強與暗明

圖四 一第

部分更強時，弱的部分也就更弱，相映成趣，而互相發揮了特點，使畫面有顯著明朗的效果。在色彩上也一樣，如餘色（即補色）關係等，是最有效的配置法，因為這是對比最強的色彩，所以於畫面有競爭的活氣。第一四圖左上所示，花的背後有黑的背景，因此襯托出了花的鮮豔，因了這明暗強弱的分明，使畫面頗發生了力量。

12 安定與不安定

畫面的安定與不安定，也是很重要的事情。不過這安定與不安定的程



定安不與定安 圖五一第

度，也有一個限制。太安定了，就會呆板無味。太不安定了，就會覺得搖搖欲倒，使觀者起不安的感覺。

若在一幅靜止的畫面上，都配置上安定的東西，那麼全幅畫面，非常平定了，這正是表現靜止的方法。不過要表現動的時候，就必須配以不安定的東西，才能表現得出動意來。例如在平平的冰面上，跑着一個斜着身子的滑冰的人，因了姿勢的不安定，表現了動意。不過這不安定的姿勢，要保持住重心，否則會搖搖欲倒了。所以一定要有一個適度的限制。例如上右圖平平靜靜的水面上，整齊地排列着山峯，完全是靜止的，可是左圖之中，海邊的松樹，斜倚着，有點俯仆的感覺，也有點像被風吹動的意味。不過這松樹的傾斜度，須保持住不往下倒為度。



少 稀 與 富 豐 圖 六 一 第

13 豐富與稀少

這是從畫面的全體來看的感觉，有的覺得非常複雜，很
 少空曠，因此畫面覺得非常豐富。有的卻非常疏散，留着很大
 的空間，因此畫面就覺得很有餘裕。例如第一六圖右圖所示
 花的面積，伸張到畫面的外面去，因此畫面內有一種連續的
 感覺，使畫面起豐富的連想。可是反之在畫面內也有了一個
 完全的世界，而再不會連想到畫面之外的世界去，這樣的時
 候，畫面的存在較為獨立了。不過這主物，須表現得特別顯著
 才好。例如左圖的花所示。畫面因了獨立的存在，隔絕了畫面
 以外的世界，因此有稀少的感覺了。

14 地平線的關係

風景畫上最主要的基線，就是地平線，所以在構圖上第

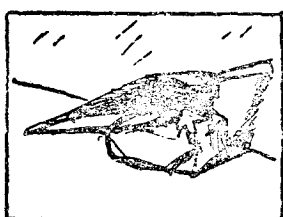
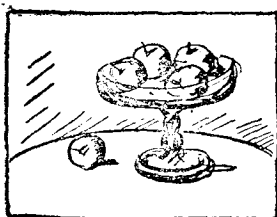
一重要的是地平線的位置。當地平線放得低時，上面的輕飄的空間——天空——佔據了畫面的大部分，因此畫面有生動輕快的感覺；而地平線放得高時，實質的地面，佔據了畫面的大部分，於是畫面來得滯重，而富於實質感了。所以畫面情感的轉移，全在於這地平線的位置。畫出了這一條線，就判定這一幅畫的運命了。關於地平線方面的話，請參照下面(二)所述的。

15 桌線

桌線是靜物寫生上的基線，等於野外寫生上的地平線。所以這桌線的高低、傾斜、彎曲等的關係，是制定一幅靜物的傾向的重要點。

如第一七圖所示，全是桌線的例。桌線的顯明強弱度，完全須隨主物而變更的，以顯現主物為第一目標。

桌線的高低、傾斜，完全隨視線而制定的。若視線高時，桌線就高了。視線低時，桌線也低了。風景畫也一樣，當我們臥在草地上看景色時，大地已成了一線，除了草原的一線外，

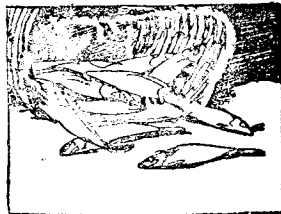
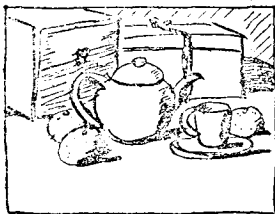
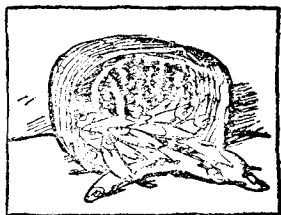
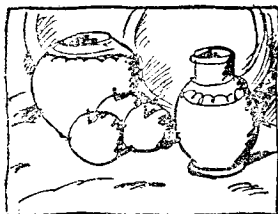


線 桌 圖 七 一 第

都是天空，所以地平線非常的低。同時若登上了山頂往下觀望時，一切如帶的河流，房屋，以及起伏的山坡都映到眼簾裏來了，一直可以看到很遠的遠方，於是地平線就非常高了。桌線也完全一樣。如右上圖的茶壺，可以看得見蓋的大部分，桌線也較高，這是視線較高的緣故。左上所示，正是視線與物相並。

16 背景

背景是襯托主物的重要東西。譬如要表現出自來，就用黑來襯托，使得



景 背 圖 八 一 第

白的主體成了特別的顯著。或者要表現一個單純的主體時，用複雜的背景布來襯托，對照出這物件的單純和強力來。

主物宜表現得強，而背景宜表現得弱，若背景的力量，超過了主物時，會使畫面顛倒，這是應該避忌的。

所謂背景者，其實是與主體相從屬的一個東西，完全以主體為對象。例如第一八圖所示。右上圖與下圖的關係，完全可以理解了。右上的盛魚的籠與魚，都是畫面的主體，而右下的卻不

同了，魚成了主體，而籠不過是襯托魚的背景了。又如左圖的花瓶與水盂為主體，而後邊的盆成了背景一般。

這背景與主物不能相分離的，創作時並不是先畫了主物，然後添上背景，或先畫了背景，而後添上主物，要兩方面同時進行才好。由濃淡明暗等變化，而表現出全體的氣分。主物的地位與背景的地位有點不同。主物並不是一定放在正中間，不過是佔住畫面的最觸目的、重要的、優勢的位置，而背景總是在不重要的地位，以襯托出主物的優勢為目標。

17 以上的概括

前面所述的都是形體上的構圖。若於作畫時，把眼前所接觸到的各種變化的情景，以前面所述的例相對照時，就能充分地理解這基本的要領了。理解了之後，自己制作時，自然能得到很大的幫助。

上面所述的各要領，並不是都是孤立的，而完全相互關連着的，要綜合起來看才好，

同時下面所述的精神方面調和的例，也須同時相重複交織才好。前面的類例，大部以風景為題材，靜物上，人物上，都完全同樣的。以風景為例，探討之即得。

現在再把風景畫上的點景人物等稍加述說，就轉入到精神上的調和去了。

18 點景人物等

寫生風景時，一切的人物、車馬、禽獸等都可以取為點景的材料，能使風景的構圖上免去寂寞，而發生興趣。點景者，是補充風景上的不足，使構圖圓滿的一種方法，所以必須要理解這條條件。若點景的地位站得太重要時，對於畫面的感情，要起極大的變化的。在這樣的時候，點景成了主體，而風景卻變成背景了。例如在一幅一片田野的風景上，將在麥田上工作着的農人模樣的人物，作為一片野景上的點景，這農人模樣的人物，並不重要，完全與池塘裏游着的一只鴨，點綴在池塘上差不多。若換一個場面，在一片麥田上，重要地畫出一個農人在割麥的時候，這農人卻成了畫面的主體了。所以對於點景的位置

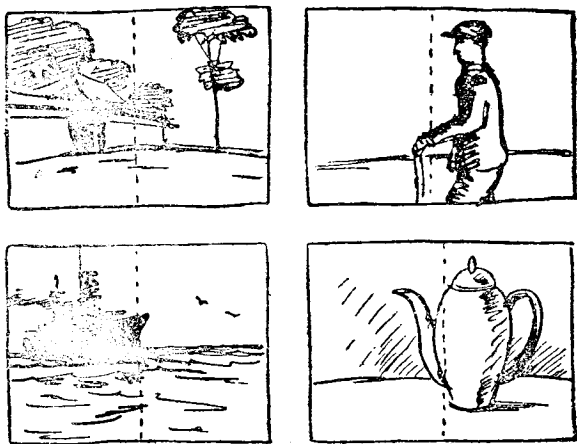
頗關重要，不要以賓奪主為原則。

C 精神上的調和

所謂精神上的調和者，完全是感覺的問題。因了畫面上的氣分的表現，而使全幅畫面，起各種的敏感。例如自然派的大畫家米拉所作的晚鐘：薄暮的氣分，靜止的大地，和正在感謝上帝的一對青年農夫婦，那全體的感情非常一致，似乎覺得在這樣靜肅的、帶着薄薄的感傷的氣分之中，可以聽得出那遠遠飄渡過來的鐘聲一般。有餘韻，有預感的那種情緒。

1 擬人格的表現

在畫面內安置的物象，要表現出這物象附有着擬人格的性情。例如茶壺、門等，一定要使這一類物象自身賦有了性格，那末畫面才有生氣。例如第一九圖左上與右下的門與壺，因有了方向性，於是就賦有了生命。不過在這樣的表現時，對着衝動的方向處，應該留以餘裕（就是多留些空間），這餘裕的空間並不會感覺空洞，而是物的伸張的餘地。



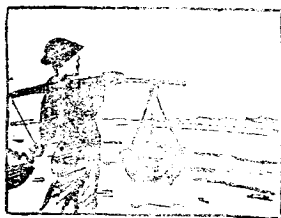
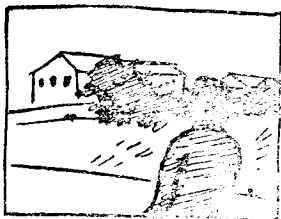
擬人格的位置

第一九圖

有了這伸張的餘地才有了方向性好，像那門的前面有很大的空間，門是衝向空間，所以好像那門似乎在等待着從那空間處正欲過來的什麼東西一般。好像一個人在招呼着那畫面以外的人物一般，這就成了擬人格的表現了。又如右上和左下，人正在向前走去，輪船正在向前行進，前方就是人物和輪船行進的餘裕。

2 積極的與消極的

畫面內要表現積極的與消極的時候，一切的關係，全在於所留的空間



極 積 與 極 消

圖 ○ 二 第

與主體的關係。倘若畫面上的主體是
 人物的話，而要表現出這人物的情緒
 是有希望的、有精神的時候，可把餘裕
 的空間部分放在眼前，於是眼前就擴
 展了很大的面積，使這人物的氣概來
 得開展而軒昂了。同時要表現悲哀的、
 消極的精神時，把眼前的空間縮少，而
 留大塊的空間於背面，於是感情覺得
 壓縮了。如第二〇圖右下所示，挑着擔
 在叫賣的人，因了前面空間大，似乎前
 面正展開着希望。右上的回頭，眼望着
 前面的人，而前面又有很大的空間，似

乎覺得這方向的去處，正懷着一個目的。可是左兩圖，卻覺得情緒非常壓縮，呈現着絕望的哀愁了。

二 形體的概念

A 形體的概念

表現任何物象時，第一須先要瞭解正確的物象的形體的概念。先判定了大體的立場，然後再進於局部的表現，這在表現上既得便利，同時於時間上也較迅速的一個方法。形體的概念，就是形體的骨格，也就是構成上基本的形狀。現在把這一切物象上的基本的形狀，分述於後。

1 平面的基本形體

直線（長短、傾斜、比例和角度）、曲線（定曲線、不定曲線、曲度）、各種三角形（正三角形、等邊三角形、二等邊三角形、直角三角形）、各種四邊形（正方形、長方形、平行四邊

形、菱形、梯形、不等邊四邊形等；各種正多角形，各種不等邊多角形，凹多角形，各種曲線形（圓、弧、卵圓、橢圓、弓形、扇形、拋物線、雙曲線、渦線等為基礎的曲線形，不定曲線形等）其他各種形的結合形等，都是平面的基本形體。

2 立體的基本形體

- a. 竿狀體 以細長的形為基本形狀的物體。
- b. 立方體 即直六面體，是由正方形、矩形等的直角相結合所生出來的形。
- c. 角檣體 是體端的多角形的角柱，斜軸角檣也有。
- d. 角錐體 多角形的底面與上面的一點相結合的形體，斜軸角錐也有。
- e. 圓檣體 以圓檣為基本形狀的物體，斜軸圓檣也有。
- f. 圓錐體 圓的底面與上的頂點相結合的形體，斜軸圓錐也有。
- g. 多面體 以各種多面體為基本形體的物體。
- h. 球體 球、橢圓球等為基本形體的物體。

其他 結合各種形體（二種以上的形體）。

大體的基本形狀，有如前所列種種。有的由單獨的數個相結合而構成的。大概各種器物的形狀，較近前述的基本形狀，不過模倣自然形狀的那些器物，多半比較複雜而不規則。

3 器物建築物自然物的形狀

如前所述各種的器物形狀，大部都是以幾何的形狀為基本形狀的，所以可以用上面所例舉的要件來判斷之。又如建築物的形狀，例如房屋、橋樑、船隻、火車、輪船、馬車、汽車、飛機等類，與器物的形狀，不過祇大小的差異而已，在構成的概念上，完全是同樣的。

普通一切的自然物的形狀，若也用這概念來觀測時，其實也完全是這些簡單的基本形狀所構成的。不論人體，以及各種動物的形狀，植物的莖幹、葉片、花朵、果實以至山巒的形狀等，都可利用前述的基本形狀而來判斷的。

所以在作畫的時候，先要確定基本形狀，把這基本形狀適當地配置在畫面內，於是



第 二 圖 各 種 器 物

勾取輪廓，與實物對照作精確描寫即得。

如第二一圖所示，不過是表明數個實例而已。如鉛桶的基本形體，實在是一個圓錐形，所以先定了圓錐形自然就不難打輪廓了。藉此就可以曉得這各種的基本形體，就是描寫的基本的方法。這基礎的骨格，就是形體的概念。

B 輪 廓 法

前面已經述過了基本形體的方法，現在對於形體的大體，物象的輪廓

的畫法加以申述。

所謂輪廓者，是物象與其他的境界來顯明地區劃開一個形，普通以線條來區劃之。所以這外緣線，是很重要的部分。

在繪畫的學習上，若不理解這骨格法和輪廓法，那真可以說無從下手，同時於時間亦頗不經濟，而結果又不正確，這是最普通的事。所以這骨格與輪廓，是學習上的基礎的工作。

理解了這骨格和輪廓，不但描寫上能夠得着正確的結果，同時觀察物象時，也能捉住核心，有正確的認識力。

若先沒有這方面的熟練，直接就對物象描寫時，多半總注意於物象的部分，結果陷於全體失卻了均衡，這是普通最容易犯的毛病。若能有了概念的判斷，那末把印象強的地方，加以綿密的描寫，印象弱的地方，加以疏散的描寫，以順應強弱。否則單追從於部分，不但失卻了形體上的均衡，同時又傷失了精神上的統一，結果作者自己看了也會引不

起興趣的，因此作畫的興趣，自然也就從此索然了。

畫輪廓並不是先畫成了一部分，然後再畫另一部。換言之，並不是畫好了鼻子，再畫眼睛，是要全體同時進行的。再經過多次的修改，加上綿密的各部分的描寫，這才完成全體。

既然已有了前面所述的基礎的骨格，於是在這基礎的骨格上描寫輪廓時，也應先由簡單而漸次地複雜，由疏散而漸次地精密，由全體的大體，漸次地及於部分，如此就能產生力強而統一的作品，同時於製作的半途，停止了的時候，這作品不過是未完成的製作而已，決不是失敗的作品。

先確立基本的形體，而漸次入於部分的精密的描寫，這是最穩健的學習法。若描寫曲線的形體時，也是用直線作基本形，而後再改成曲線，這是容易正確的結果的方法。現在試以具體的例來說明之。

在打輪廓的時候，或用鉛筆，或用木炭，只能輕輕地使用，這輕輕的使用，並不是無把

握，躊躇的意思。這不過是定基本形時的一種手續而已，經過了這一次手續可輕快地迅速地再經過幾次的改進，自然不難得着正確的形狀了。

輪廓的畫法，已如前述，利用直線較能正確。可是單祇把外緣線用多角形狀相結合，雖然物象的形狀來得正確，可是失卻了生氣。所以這祇能活用。單祇曉得這一種接合的方法，而不會變化時，這祇能說是臨本的描寫和地圖的畫法，在普通作畫上，不是正當的方法。

C 輪廓法的實例

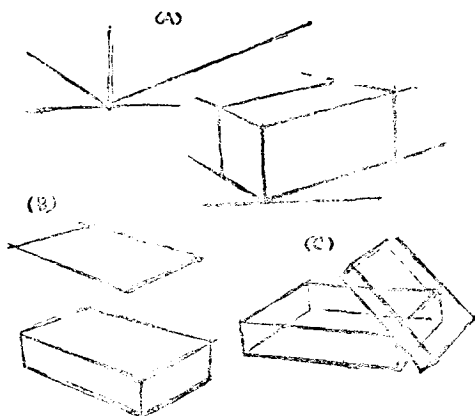
現在把各種形狀的輪廓法，舉以實例，以供參考。

1 直六面體器物的畫法

描寫這一種器物時，非要理解這基本的直六面體的因遠近的關係所起的透視的變化不可。

直六面體器物者，是由矩形等的直角的結合所成的形。如普通的箱、盒、櫃類等的器

物，大而至於建築物等。



視角的表現

第 二 二 圖

係而與實物相對照之即得，這方法也比較容易能收得良好的結果。如插圖中的(B)所

輪廓的取法，如第二二圖所示。先假設(A)的某線為水平線，然後定一最近處的垂直線，由水平線和垂直線為標準，然後定器物的底邊線。這底邊的向左右延長的方

向，即判斷正確的視角，是第一緊要的事。這線在向兩方延長的眼的高低的線上相結合，就是說把其他的透視線也都在這兩方的消失點上相一致預定，於是基本線的輪廓正確地畫出了。同時欲求上面的四邊形時，可把角點的位置，相互地作成正確的關

示。

這兩種方法也很容易發生錯誤的。例如把開始的傾斜線的方向或眼的高低線的假定，發生了錯誤時，於是結果就錯誤了。這眼的高低線，就是寫生畫上的地平線。

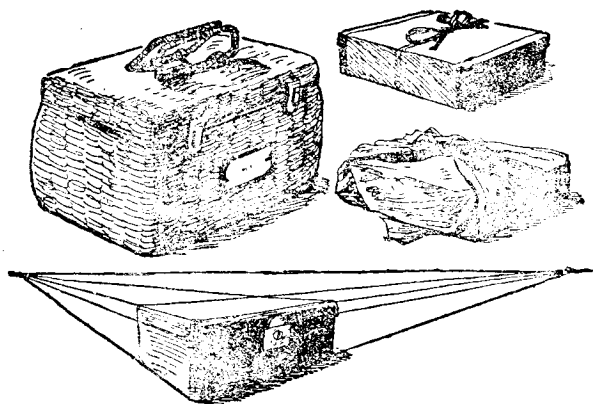
眼的高低線低時，消線就進了畫面，同時消失點的一方或兩方也入了畫面，在這樣的時候，要好好地吟味各線的延長在消失點和集合的關係，留心是否正確才好。

消失點在畫面外時，可在空間中推定之。

直六面體的線的種類，有上下、左右、前後三種方向。所以求得了左右、前後的線的方向之後，所剩的上下，完全是垂直線了，所以這樣表現起來時，比較來得簡單。

前面所說明的直六面體，是在平面上直立或平臥的情形。若傾斜時，消失點的位置就變了，非詳細觀察實體來練習不可。如（C）圖所示。

以上所述，大部都以成角透視為主的。平行透視即實體的一面與畫面平行的，其左右的線與水平線相平行，上下為垂直線，祇有前後的線，在眼的高低上成了消失而已，



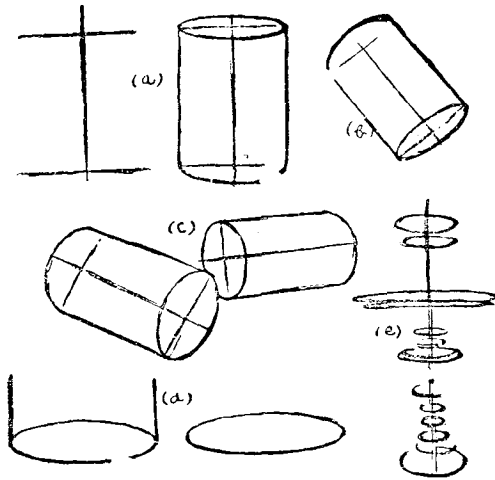
現 表 的 物 器 圖 三 二 第

制作上比較簡單得多。如第二三圖所示，這是由上面的理論，利用到實物上的情形。那兩面引長的一焦點，就是透視上的消失點。

2 圓 塔 體 器 物 的 畫 法

圖 塔 的 畫 法，一種是先假定一中軸為標準，然後確定高低、闊狹等比例而成。一種是正確地畫出曲度而成。若能充分注意這兩點即行。

圓面，有時在眼的高處，有時在眼的低處或正與視線平行。所以畫時，可先作一線，由此線向上引，於是曲度漸次地大了。所以這圓面在眼的直上直下時，就成了正圓。如



第二四圖 曲度

第二四圖的(e)所示，是表示曲度與視線的關係。視線高時，曲線隨之而大，視線低時，曲線亦隨之而大，不過兩正相反面地擴展而已。視線平行時，曲度正成一直線。所以這曲度是非常重要的，與圓壩體的兩頭的曲度，發生極大的關係。

寫生時，非正確地觀察這曲度不可。在實體的構成上，各種不同直徑的圓相集合的時候很多，所以在同一畫面上表現各種圓的曲度時，極宜留意相互及統一的關係。

又如圓壩形，若傾斜或橫臥時，

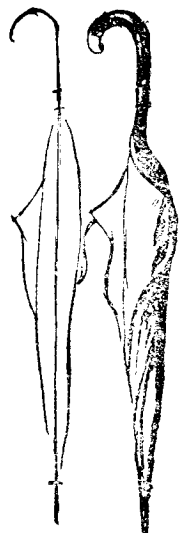
其曲度也非正確地設橫徑和縱徑的比例來畫出正確圓狀不可。

普通畫曲度時，總以弧狀的線來畫的，所以極易陷於錯誤和歪，並且兩端容易生出角來。若依圖中的(d)所示的方法，以曲線狀來畫才好。

3 竿狀體器物的畫法

竿狀體者是指不論圓錐體、角錐體等非常長的直徑的器物。

例如第二五圖所示的傘，像這類的物象，畫時完全以這傘的軸線為基礎的。圖上傘



第二五圖 傘的狀體

旁所畫的就是傘的軸線。

一切的竿狀體物，不論圓

錐體、圓錐體、球狀的結合體等，要描寫出這形體的均齊時，第

一要緊的就是先設定這中軸線。由這軸線為中軸，向周圍發展，局部描寫，就成了這物象了。看定了基線的曲折的形勢，遂決定了各種的形。

理解了定軸線的理由，於是在作畫時，觀定對象物的位置，而定以軸線。由這所定的軸線做標準，添補成各部。如此，位置、角度、長短都有了把握，描寫時自然容易得多了，不致於感到無從下手了。

在添補、描寫局部的時間中，切宜留心中軸線的地位，不能變更動搖的，否則失卻了重心，形就不正確了。

4 錐狀體器物的畫法

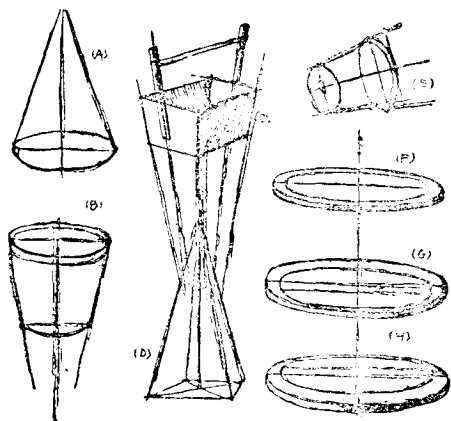
以圓錐、角錐以及斜圓錐、斜角錐為基本形體的器物也很多的。有的以錐體的一部分為器物的基本形體。

畫法的要領，由軸線決定形的統一。正確地交於點頂的延長角線即得。若圓錐時須正確地觀察曲度，角錐時須留心面與面的正確的透視。

例如第二六圖(B)的栽花的盆子，(C)的喂雞的糠槽，都是自圓錐和角錐為基形的。所以畫這稜的傾斜度時，可於畫面外預定一頂點，然後相接合時，線的方向就能得着

正確的統一了。

所列舉的例，是從上看下時的情形，若從下看上看時，正與之相反。



圓錐與角錐

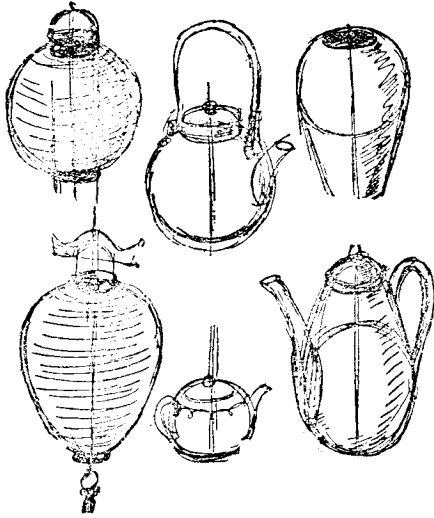
第二六圖

關於前項所述的曲度，在圓錐體上，也很應注意的。例如圖中所示的（F）（G）（H），也相共通的。

圓壙及圓錐的表面的邊緣，若成同心圓狀時，就覺得這兩圓成了水平面，如（F）圖所示。若不成同心圓狀，內圓較低於外圓時，那末內部比外部較低，於是內部有凹下去的感覺，如（G）圖所示。盆、碟之類正如此圖。若內圓較高於外圓時，內部就感到高凸了出來，如（H）圖所示。這

5 球狀器物的畫法

球體上有圓球、橢圓球、卵圓球等。像這類的器物較少，不過與旁的形體相附帶結合



第二十七圖 球體

本的形體，以基本形體相結合的特徵為主，加以分析之不可。這時候，也宜先定中軸線，而

的器物卻很多。又如半圓、半橢圓等的器物也有。在食器、飲器等上，應用這形的頗多，一則因為這圓狀較有變化，同時容量也較多的關係。球體的外廓，必須畫圓。凡切取半球、橢圓球的一端或兩端的形，以及切取其他的圓壻、圓錐的一部所結合的形等，都須精密地觀察這基

才能得着正確的效果。球體上或有凹陷和凸出等特徵時，表現時還是以球體寫生的方法來表現的。這一種形狀都是利用球體所產生的形狀。往往這缺陷的部分，正是引人注意的部分，與破綻圓的原理無異。

如第二七圖，都是利用球狀體所形成的器物。

6 以上的結合體

用以上所述的方法，來看各種物體時，雖然各種器物，看起來都很複雜，可是定了簡單的基本形體而與之結合，就覺得非常容易了。所以須先了解一個複雜的物體，是怎樣的基本形體，然後就用怎樣的方法來結合之可了。

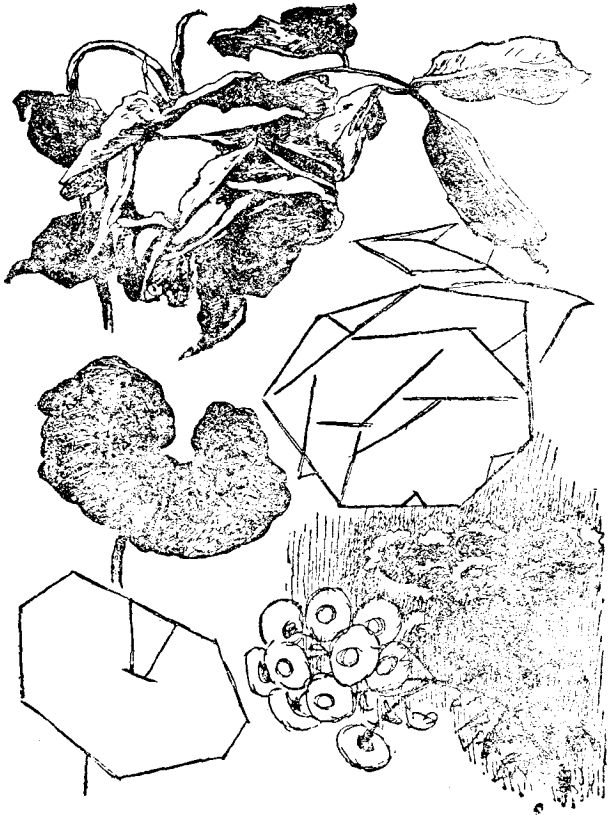
理解了各種器物的遠近的表現，因此在一畫面上，雖然有好幾種器物的集合，器物與器物的相互之間，就不會發生不合理的、矛盾的狀況了。這是極宜留意的。譬如有二個形狀，若一個以高的視線畫之，而另一個以低的視線畫之，兩相結合，不是不合理和不安定了麼？所以各個相結合，須都要統一才對。

7 植物的輪廓法

植物有很多種類，分做草本、木本。其中自大的樹木以至於小的蘚苔。這些東西，都賦有着各種的形體。現在以主要的來記述之。

a. 花卉類 花卉上也有木本的和草本的。畫面上有時候以一二朵大的花為主體的。有時候以許多小的花叢的集團為主體的。有時候有好幾種不同的花相集合在同一畫面上的。也有與其他的器物，同時並存在畫面上的。有的以葉為主，有的以枝幹為主。葉有葉的趣味，幹有幹的趣味，須先定那一點是主體，才是表現的順序。

輪廓的方法，有的先畫花的外形，有的先定枝幹的位置，而後配置以花朵的種種，看主體的地位而定。若單以花為主，須先定花的外廓，若以整枝的花時，那就非先定枝幹不可了。若有許多小花所形成集團的時候，先畫小花影的外廓的輪廓，而後再區分內部，其結果就能正確。第二八圖所示，以玫瑰花為主體時，把玫瑰花的外形先區劃定了，然後劃分內部的大體，於是再加以詳細的描寫。又如右下的小花叢，那末可以小花叢的全體



法 廓 輪 的 花 圖 八 二 第

而定奪花的傾斜度等，於是再定每朵的外廓，再行描寫細部，那末萬無一失了。

b. 蔬菜果實類 在果實上，球體形的頗多，所以寫生時，可先作球體的輪廓，然後添加上葉、柄等附帶物即得。果實有球形、橢圓球形、梨圓球形等多種的變化，不過普通大體從中軸向兩面分展，都保持着均齊狀的。

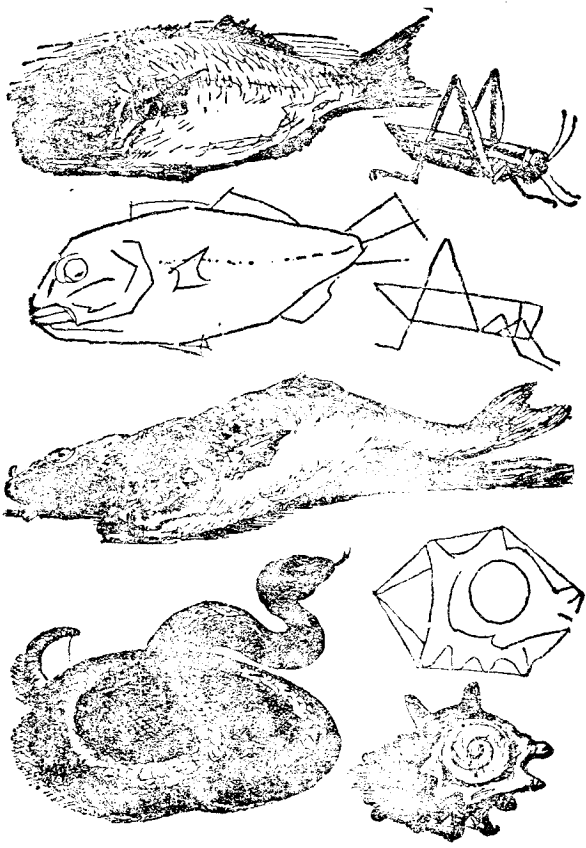
在蔬菜上如蘿蔔等成圓壩形的頗多。種類不同，形也就有了差異。又如慈菇是球與圓錐體的結合，芋類大體也相同，馬鈴薯、茄等與橢圓球形相近。

可是這各種的形狀，每一種物件都有物件自身的特徵的。這一種特徵非要以留意不可。

如第二九圖所示，各種輪廓的方法，還是很簡單的，祇要能觀察得明確。

8 動物的輪廓法

動物的形體，較為複雜得多了，要一括的來說明，頗不容易，不過在寫生的時候，第一應該留心其特徵，這特徵就是輪廓的主點。現在把各種動物，試分述之。



法廊輪的類蟲魚殼貝

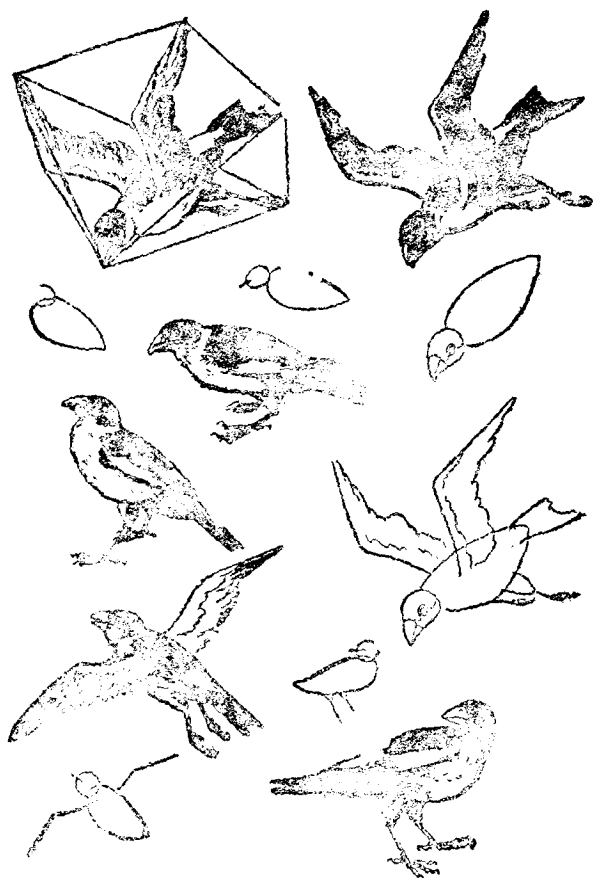
圖○三第

a. 魚介類、蟲類等 每一種品種賦有着一種特別的形，所以各種的形態，非常複雜。如第三〇圖所示，輪廓的取法，有的從外形採取的，有的先以胸部為主，而後附添以其他的肢脚的，有的先取了主要的部分，而後再分割各部的等等，看物象而定奪之。同時雖然同一件物象，由方向位置的不同，也起多樣的變化的。所以寫生時應該先看定了物象的主要部，用直線作概念的描寫，而後漸次地入於細部。~~新~~

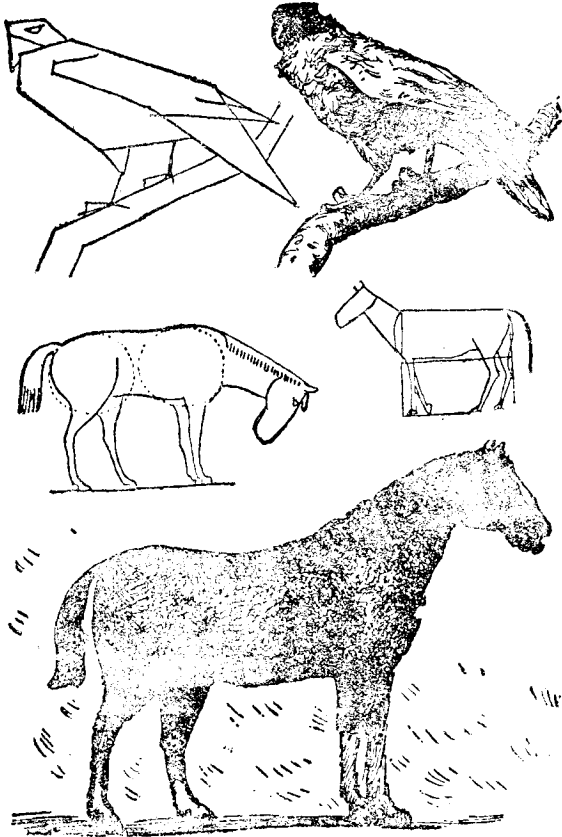
b. 鳥類 鳥類與獸類等，比較是高等的動物了，所以其形體的共通點，各種類的特徵，及各個的特徵，非要有適當的明瞭和識別不可。例如鸚鵡、鸚般的水禽、鶴、鷺等的涉禽，以及其他各類，都有共同的特徵和識別的特徵的，同時鳴禽類的小鳥等，因了喙殼和喙蟲等的關係，嘴的形狀就完全不同了。

輪廓法也有先定了骨格的組織，而後附以毛羽的，有採取全體的外廓的特徵的，有以胸部、頭部、翼部等各部的特徵相組合的各種。

對於各部的特徵，位置的關係，部分與部分的比例，全體的調和，重心的關係等，都須



鳥的動作 第三一圖



法廓輪的類獸鳥 圖二三第

有適切的觀念，然後對各種變化表現起來，較為自由了。

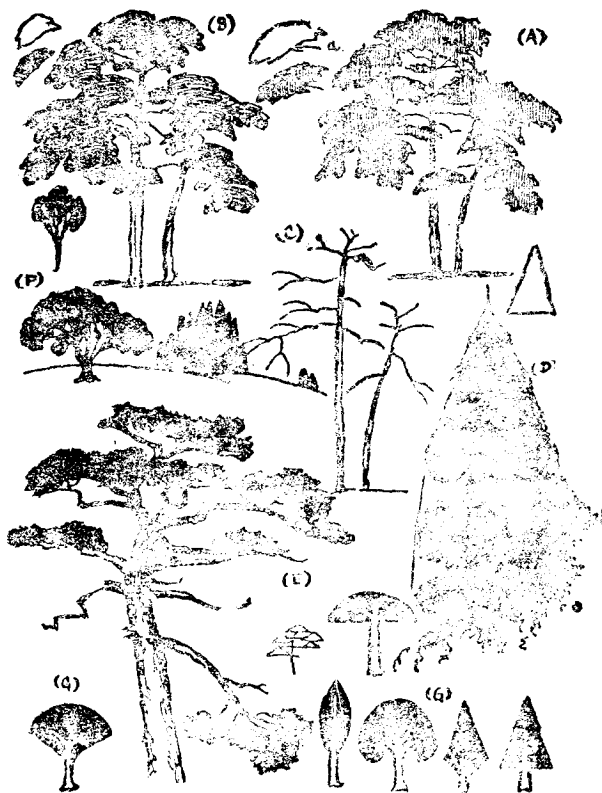
如第三一圖所示，先定了胸部的位，再附添頭尾翼等，再局部描寫，所以基礎的形，一經作成，雖然飛行的鳥，亦頗容易構成了。

c. 獸類 獸類的畫法，所應注意的點與鳥類的大致相同。有以骨格的特徵為基形，而後附以皮肉的。有採取外廓的形，由胸部、頭部、尾、四肢等的相互關係和比例所形成的，以及以簡單的幾何形的骨格來畫輪廓線的種種。如第三二圖所示。

寫生時，把實物放置於眼前，正確地觀察之，先劃定最強的基本的線，即先把概念捉住，而後入於細部。同時在表現動物的動勢時，對於各部的運動都要一致的表情，例如畫一隻正在奔跑的狗時，前腳與後腳的關係，須要一致，否則就沒有跑的姿勢了。所以一面先應理解其解剖，同時還須多練習速寫。

9 樹木、岩石等的輪廓法

樹木、森林、山崖、岩石等，都是風景的內容，其中尤其是樹木。輪廓的方法，有以樹木的



法 國 的 木 樹 圖 三 三 第

枝幹爲主而後添葉，有以葉叢的集團，以表現出蒼鬱的大樹和森林的外觀。有的植物的本身，本來就是大葉的，如芭蕉、葡萄等就可以把葉的各片，都畫出來的。

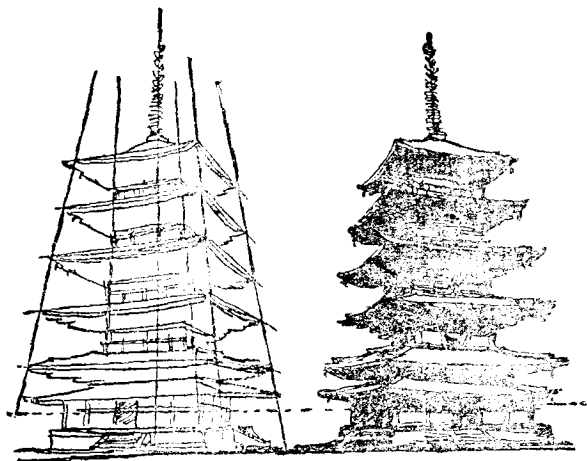
樹木、山丘、田野、岩石以及一切自然界的形，都可以看做多面體而觀察之。這是構成上最便利的方法。

同時對於色彩的變化，明暗調子的階段，筆觸的方向等，都有連帶的關係。雖然基形正確了，卻因了筆觸等面會變更性質的。如第三三圖所示的樹葉的畫法，正是一例。幾種樹都因了筆觸的差異，而顯現了各種樹的性質。圖中附着葉的輪廓法，一目就可瞭然。

10 建築物的輪廓法

建築的輪廓法與器物的相同。建築的基本形體，完全是幾何形體所合成的，所以可以說比器物還來得簡單些。不論多高大的建築物，而試行分解時，基形卻非常的簡單。

描寫器物的時候，往往視線總是由高看下的多，而建築卻反之，往往由下看上的較多。所以在透視上，應該加以注意。若透視錯誤時，建築物的輪廓不但不正確，同時會感到



法廓輪的築建 圖四三第

要倒下來一般，失卻了重心。如第三四圖所示，是站在地面上來看建築物的。一座很複雜的塔，只要用簡單的骨組堆疊之即得。如左旁所示，先定中心的垂線，以定了塔的全體的重心，而以兩邊的直線，劃定了角的伸展度，全體的外形，正成一角錐形。

11 人體的輪廓法

描寫人體時，先應該理解人體的各部的比例。這比例的程度，從幼到老而不同的，同時，男子與女子的身段，又不同的。

臉上的眼、耳、鼻、口等的位置，普通都有共通的比例，可是在運動時，就發生了變化。向上向下時，描寫上也就不同。

人體的輪廓法，有先定骨格的位置的，有先定頭、肩、肚臍、膝、脚跟等的劃分的位置，而後連結的，有以外廓的特徵為表現的基礎的種種。

若以人體活動的刹那的情趣等為目標時，採取外廓的特徵的表現，最為適切，不過對於解剖的正確與否，依舊極宜留意。

12 其他

除了這些物象之外，還有水面、光漆的桌面、玻璃窗戶、鏡等的物象，都是透明的，同時還有在這上面所映出的倒影、影像等，非看實物的情形而詳加觀察之不可。

以前所述的都不過是一個大概，不過在這大概之中，已可以捉住一切了。描寫時的順序，應該先從主物而進於客物，由近處而及於遠處，由主線及於補助線。主要的物象，應該表現得強烈，顯著，於是畫面才有了一個視線的中心點。同時筆觸的強弱的關係，也應

注意。

理解了正確的作法，有了熟練的技巧之後，然後更進一步來表現雖然不合於物象的實際的長短、實際的角度、曲度等，可是看起來，卻有了實物的長短、角度、曲度等的感覺。這樣才到達了表現作者自我的境地了。

D 遠近的關係

遠近關係的表現法，有以下的各種：

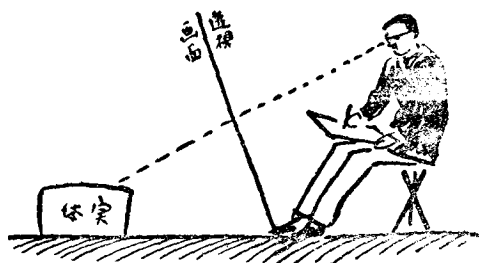
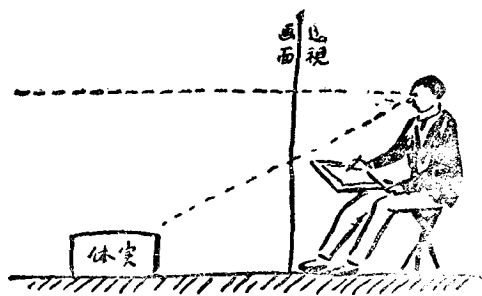
一、由線條來表現遠近的。除出用機械的透視圖法之外，還有由線的強弱的關係，筆觸的關係，而表現出遠和近的。因為一切的物象，近的都來得明確，所以接觸到眼簾的時候，印象強烈、顯著，遠的因為空氣的層厚了，所以物象來得模糊不明，於是感覺弱了的緣故。

二、由分量的變化來表現遠近的。例如物象因了遠的關係，於是漸次地小了，角度亦漸次地狹小，接近頂點與面前時的實象，正完全相反。例如低於視線之下的河流、道路

等因了遠的關係，漸與地平線相接近。同時高於視線的浮雲、山崖，也因了遠的關係，漸與地平線相接近。這是通例。

三、由濃淡來表現遠近的。近的物象，濃淡的差別來得分明，可是漸漸遠時，差別就少起來，而成了模糊的一團。例如凹凸的山丘，在近的時候，顯得非常顯著，高高低低的蔓延着，可是遠的時候，就變成一片，沒有高低了。所謂遠山一色者，就是這意義。

四、由色調來表現遠近的。在色彩自身，本來也有着固有的遠近性，例如暗青色本身的色素，就含有着深遠的感覺，而暖色調的赤色、黃色，因了色素鮮明的緣故，就含有突現出來的感覺。可是同樣的色彩，因了遠近的關係，就發生變化。例如夏天的田野，近的部分，是鮮明的黃綠的色調，漸漸遠起來時，就由青綠而漸入於暗青色，這完全是空氣層相隔所產生的現象。綿延的山脈也一樣，在遙遠時，接近地平線，成了淡青色 (Cobalt) 及淡暗紫色，可是走近這接近地平線的山去時，卻正盛開着滿山紅黃的花朵，和碧綠的葉叢相襯托着。所以這近遠的關係，色彩就起了變化了。



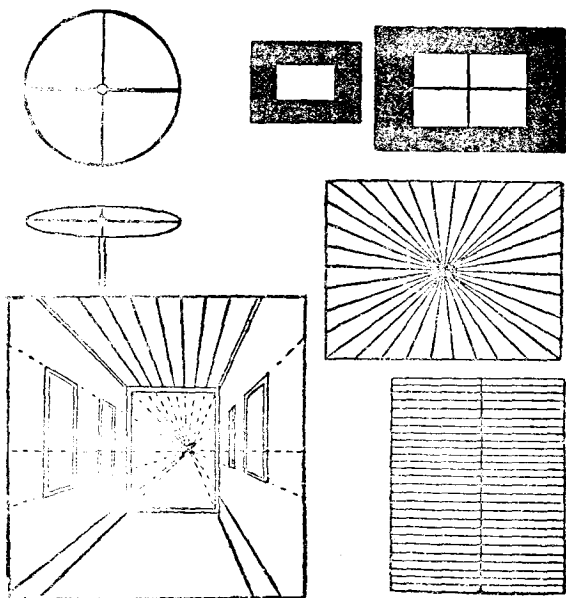
透視法圖與寫生透視圖 第三五圖

普通透視圖法上所用的透視法，對於實際寫生時不能應用。因為無暇作這樣的分析，同時也不便分析，不過能瞭解了這種理解，於實際有很大的幫助的。

為什麼不能應用

呢？因為圖法上的透視，放實物的面與畫面是成垂直的，而寫生上時，是視線與實物成垂直的。

同時透視畫面於實體延長時，畫面也成了假定的延長，可是寫生時，畫面是有限制的。



法 方 的 畫 測 圖 六 三 第

所以視野成了球面狀，於是上下平行線、左右平行線，遠離我們時，就漸次縮小而至於消失。

第三五圖的上圖為透視法上所成的現象，下圖為寫生時畫面所成的現象。所以當實物正與眼平行時，透視法上與寫生上完全一樣，而或高或低時，卻不相同了。

於寫生時採取實物，

使遠近、大小的地位，不致錯誤，可用第三六圖中所示的測量的器具，從事測量，確能得正確的幫助。

普通測量時，或用木炭，鉛筆，竹筷都可以，只要是細長的東西。或水平或垂直地放在眼前，以分析實體的比例和角度等。然後縮小到書面時，就有了標準。在測量的時候，手宜伸直，使不致於動搖變更，因彎曲時第一次與第二次的彎度不同，以致不準確的緣故。

或用一垂直線，線的下端置以錘子，使線成垂直，可以藉此來測量物的比例，物的重心。

還有可用硬紙一片，中切空附一十字線，藉此可以來捉住物的中心，物的範圍。在野外寫生時，更爲有用。這對於初學者頗有效果。等一切都有了把握之後，然後再棄去這種拘泥的方法。這不過是給初學者於毫無頭緒之中，而找到一點幫助的東西而已。

三 筆觸的興味

筆觸的形式頗多，由用具的不同，而趣味及方法也就不同。例如木炭的，鉛筆的，中國畫的墨點、水彩的，油畫的等等，所作出來的東西，都因了畫具的性質，而相差異的。不過用各種畫具所描寫出來的作品裏，都有一個相共同的點時，這就成了畫家的個性的筆觸形式。

一面有個性的筆觸，可是同時各種的畫具上還有着一般的筆觸法，這就是現在所想述說的。先理解了這一般的方法，然後再充分發露自己的個性，而成爲畫家個性的筆觸。

在作一幅畫時，從畫面上寥寥的數筆中，就可以判定一幅畫的優劣與否，這全在於筆觸的巧拙的關係。所以這在表現上是一個很重要的要素。

一條線的構成，有由機械力來畫的和由筋肉的運動來畫的兩種，前者用於製圖上，而後者用於繪畫上。雖然兩者同是線條，而趣味完全不同。機械的線條，富於規則的統一的美，而繪畫上的線條，完全是精神的美和情感的美。由這線條來表現各種複雜的動勢

等的興味。

A 線的意義

畫形體的線條，有下面的幾種意義：

1. 表現物的形。
2. 表現物的質。
3. 表現由光所成的明暗和遠近的關係。
4. 表現作者的精神。

(1)項的表現物的形者，是區別出所畫的東西與其他物體相隔離的關係，同時更由線條區別出物象自身所異的各部分。例如面與面的區別，色調及材料的性質的區別等。

(2)項的表現物的質者，是由線條的強弱、緩急、銳鈍、粗細等的關係，來表現出各種物體的性質。例如有的物表面很光澤，有的很粗糙，有的是堅硬的金屬品，有的如皮膚等

柔軟的肉體等。

(3) 項的表現物的凹凸、遠近、明暗等關係的地方頗多。由光的部分的明朗的線條與陰暗的部分的沈着的線條，以襯托出物體自然地有了凹凸、遠近、明暗來。

(4) 項的表現作者的精神者，由作者的個性的關係，於是所發揮出來的線條的性質，完全不同。由觀察、感興等的不同，因此每一條線條就完全相異了。所以每一幅作品，是通過了物象，融和作者的精神、感興等而成的。

表現物象時，有很多地方祇用單獨的線條，但是有的地方用很多複雜的線相交叉、重覆，而發生各種各樣的變化。各種表現的方法，完全是自由的，沒有固定的形式。熟練之後，自然能產生出獨特的形式來。不過對於物體的形狀、性質、光的關係等，非要有充分的研究不可。

B 種種的線

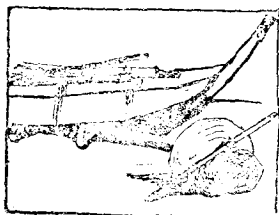
線的種類上有直線、曲線（不定曲線、定曲線等），由以上兩種線的結合、交叉所成

的各種，表現上有緩急、強弱、疏密、粗細等，同時還有單獨的線和複雜的線等。

由各種不同的組合，產生了各種物象的形體。不過在表現上，線本身就富有了一種性質。大體如下：

1. 細而銳的線 有銳利的、薄的、堅硬的感覺。
2. 粗而銳的線 有剛健、厚、硬、堅牢的感覺。
3. 細而弱的線 有纖細、優美的感覺。
4. 粗而弱的線 有朦朧、龐大、軟弱的感覺。

普通細的線為陽線，是受光部分的明亮的境界線。粗的線為陰線，是陰面的境界線。銳的線表現近的物象，弱的線表現遠的物象。所以綜合起來，細銳的線表現近的陽線，粗銳的線表現近的陰線。細弱的為遠的陽線，粗弱的為遠的陰線。同時普通以前者來描寫主物，以後者來描寫客物。這不過是就大概而論，等到表現作者的個性時，那是例外。



得 的 觸 筆

圖 七 三 第

鉛筆畫等，線條是畫面的全要素，鉛筆淡彩、毛筆畫等，不過在線條上稍施彩色而已，還是以線條為主要的要素。在水彩、油畫等上雖然沒有了線條的形痕，但是依舊存在的，這就是筆觸。筆觸是表現個性最顯著的地方，是一幅畫面的生命。

筆觸沒有一定的方法，有的人用大的筆觸，有的人用細的筆觸，有的用點的筆觸，有的用平塗的方法塗之。完全由個性的關係，而影響及筆觸的。

同是一樣的畫面，由筆觸的不同，

而發生了各種不同的興味。普通由遠近的關係，筆觸又分粗細和疏密。例如遠景總是朦朧、疏散，近景總是顯著、粗放。

如第三七圖所示，由線的方向性的不同，發生了各種的趣味。如右上的全用平行線相構成，覺得頗安定靜着。而右下的以斜線相構成的較爲動搖了，富有了動的感覺。前者好像是早霧的天氣，表現了空氣的凝固靜着；而後者卻有點風雨的感覺，卻是飄動的了。這種筆觸，普通用同方向的較易調和，祇要能不陷於單調爲原則。用異方向的筆調相接合時，雖然能發生力強的效果，但是極易陷於紊亂，這是極宜注意的事。普通筆觸的變更方向時，隨着物體的姿勢行進，較易收到有力的效果。

四 明暗與陰影

物象的明暗，分做物象自身所固有的明暗，與由光線所生的明暗兩種。若不理解這兩種關係，於寫生時會無從着手，不能判斷出物體的關係了。

物固有的明暗者是物自身的性質上的明暗，例如烏鴉的黑、鶴的白等即是。還有各種不同的色調也一樣，普通總是濃的比淡的較暗。其他尚有色相上的差異，其中有明的色相和暗的色相等，這些色相都是物所固有的性質。

可是各種物的固有的明暗，於觀看時，決不是照固有明暗而來決定我們對明暗的感覺的。黑的陶器的壺，因受了外光及周圍的光亮的反映，而顯示着極強的光輝，海岸邊衝進着的白帆，可是因了背光的關係而成了暗色，這完全不是物的固有有色，由光的關係所產生出來的明暗。所以我們眼前的一切物象，由這明暗（色調也一樣）而發生了千變萬化。

由一切物象表面的光澤的不同、水分的潤溼度、照射的光線的高低以及方向、光度的強弱、從周圍物象所受的明暗的反映與周圍對比的關係等，而不絕地發生了變化，所以對象物的色調決不是依固有有色而判定的。對固的有色調的明暗的理解，祇不過是一種理知的幫助而已。

寫生畫的通弊，往往犯在這固有色調的明暗的判斷上。在看到物體的時候，先就下了這理知的判斷，而不注意因周圍的光線，已使物象發生了變化的關係。這是極大的錯誤，結果就抓住了物象的核心。所以必須靜靜地來深切地觀察，然後才能體味到物象的精神。

要理解物象的明暗，也跟着研究而來的。在研究了幾年之後的人，看一件物時，馬上就能夠辨認出明暗來，可是初學者連白色的石膏像的極易分辨的黑白都看不到，這完全因為固有色的主觀的判斷太強的緣故。漸漸的熟練，於是主觀的程度也漸漸的減低，於是才能辨別出物體受了光之後的真象。

現在把使一切物象發生明暗色調變化的光，略加述說。

A 光

光線有很多種類，如太陽和月光，照射的力頗遠，為平行光線。如電燈、洋燈、蠟燭等照射力近，為放散光線。這等光線，照射到物象上時，由強弱的關係，於是就產生了各種的變

化。

雖然同是太陽的光線，由春、夏、秋、冬的變遷，自早至夕的時光的推移，光線的強弱，照射的角度的差異，實在有無窮的變化。同時還有氣候的晴、雨、雲霧、煙霞等，而呈現出不同的情境來。

還有光線的直接照射和間接照射的關係。室內的光亮、森影所生的明暗，以及水面反射出來的光線等，都能發生各種變化的。

同時還有因照射的方向的關係，如橫射、側射、正射、逆射、或左或右、或上或下、或高或低等等。

由光使一切的物象，發生了千變萬化，所以這現實的世界，實在是光在舞蹈。一切明暗的研究，就是向光的幽玄探索，探索了這光的閃動，才能了解美。

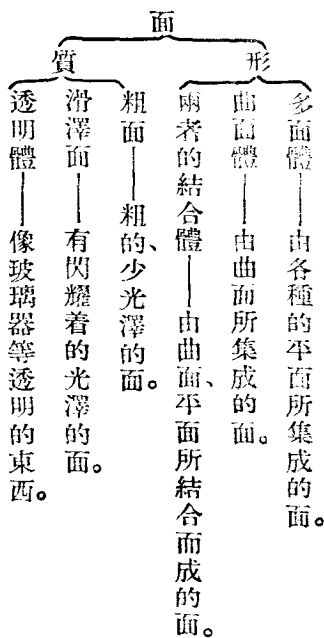
B 面的種類

物象的面的種類頗多，可大體區別之如次：

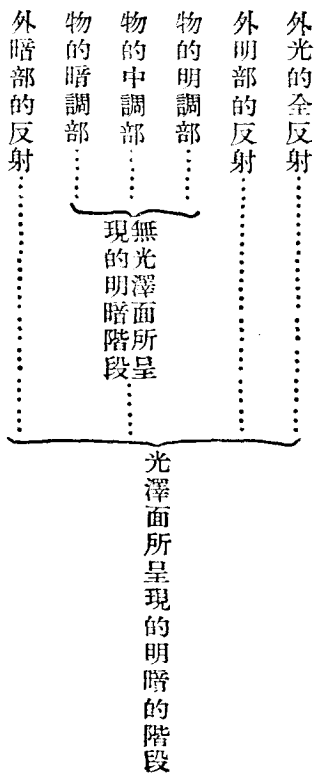
物象的形體，請參考前面的「形體的概念」。

由面的形狀、光的反射、反映等發生各種變化。同時由光的方向，與表面的角度，及觀者眼的位置的關係，物象表面的明暗及色調，也起各種的變化。物面的質，有光澤的與無光澤的和透明的種種，由光澤等的強弱的差異及觀者的位置等的不同，也會發生各種不同的現象。

C 由光所起的物面的反映



以上所述的各種不同的物體，由多樣的光線所呈現的現象，大體可示之如左：



在寫生時要畫出物象的凹凸、空間、遠近的關係等，呈現出立體感來，普通都用這明暗陰影的方法來襯托的。同時，這明暗陰影的關係，能補救畫面的單調，使畫面生出活氣來。

畫面上的主物的明暗度與客物的明暗度，要有顯著的差別才好。主物的明暗度應該比客物特別顯著。普通我們觀察一件物象時，這物象就成了主體，同時這物象映入眼

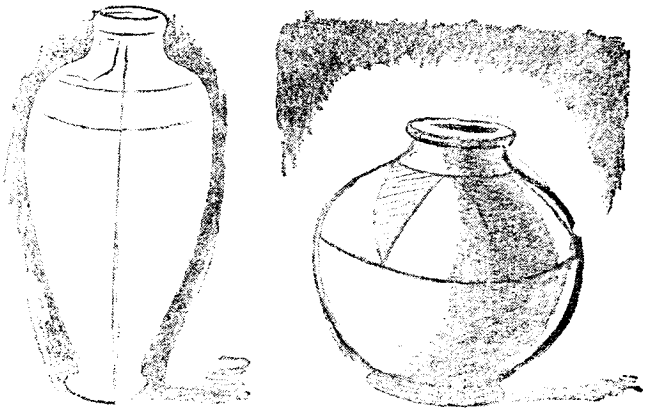
簾時，形體的明暗就最爲顯著，而物象以外的部分，因爲離主要點遠了，所以印象就朦朧，不很顯著，於是畫面就有了明暗的節奏，而得了統一。

D 暈染

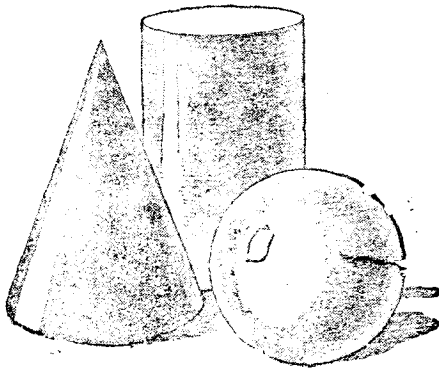
暈染是明暗濃淡的表現法之一種。在濃的一端漸次地淡開來，就生出了很有趣的非常軟柔的一種明暗的調子。在濃淡的表現上，這是個很必要的方法。

這一種方法最多用的還是在水彩畫上，先塗上一筆濃的色彩，然後用水暈染開來，這對於顏料的本質頗有關係，有的顏料，就是想暈也暈不開來的。普通暈染的方法，有向一面暈染的和向兩面暈染的兩種。向一面暈染的是由濃至淡，向兩面暈染的是由淡至濃再至淡，中間濃向兩邊消失。使畫面發生非常柔和的調子。

這一種方法能夠使畫面的表現力增強，可是太過分時，會失卻效果，而引起厭惡之感。同時這方法不但能利用在表現明暗上，同時也是增強主物的一種最有效果的方法，若主物的周圍施以暈染，因此主物就特別來得顯著了。



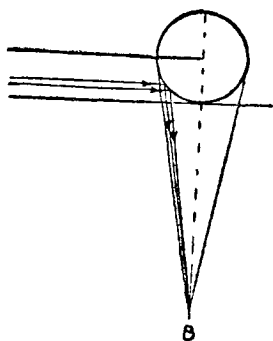
梁 暈 圖 八 三 第



線 離 光 與 點 焦 圖 九 三 第

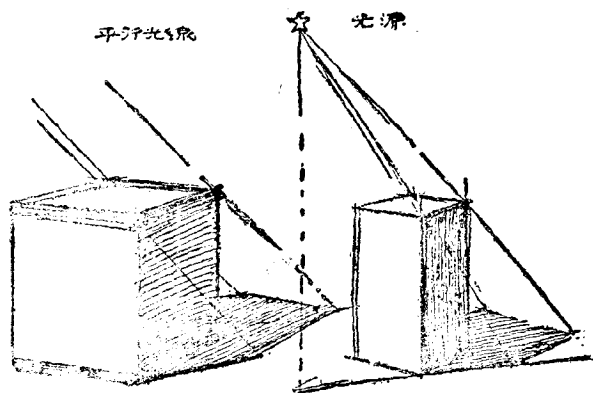
如第三八圖所示，右面是從主物的周圍，向外部擴展，左面是從主物的周圍，向內部壓迫。換言之，一面是暗的部分由明來襯托，而一面是明的主體由暗來襯托，於是增強了主物的效果。所以這一種暈染的方法，利用在背景上，能收到很大的效果的。

E 曲面體的明暗



第四〇圖 光輝線

圓壙體、圓錐體、球等受了光線的時候，如第三九圖所示，其中有一部分明暗來得最明亮，這圖上所示的例，光線是由左上方照射過來的。在這樣照射的時候，圓球上面就形成了一個光點，這光點稱做光的焦點。而在圓壙體及圓錐體上，就形成了一行光線。這光線，稱做光輝線。這光點與光輝線的位置，完全由光線所照射的位置的不同而變異的。如第四〇圖的說明圖所示，是光線因成了全反射，而入於眼簾的關係，即光線照射在曲面上的點上。假定一切線，



影陰與源光 圖一四第

與光線的投射角及反射角相等的時候，這點與線，就是光點與光輝線。所以光線照射的位置變更時，這光的焦點，以及光輝線的位置，也就變異了。

F 光線與陰影的關係

平行光線照射在物象上的陰影，與放散光線照射在物象上的陰影不同的。如第四一圖所示，就可明瞭了。其實在實際上無所謂有平行光線，不過因了光源非常遠的關係，如月或太陽的光，就成了平行光線。圖右所示為放散光線射在物面上所生的陰影，譬如在晚上電燈光下描寫時，正如此例。

圖左爲平行光線光源較遠，因此放散的差較大，就成了平行的光線了，如太陽光之類。由直射的光線所生的陰影，與室內的散光的光線所生的陰影，也不相同，所以描寫上也有了差異。直射的光線比較強，所以明的愈明，所生的陰影也就愈暗了，於是就成了明暗非常顯著的狀態。同時室內的散光線，因光源較弱，所以明暗的境界，就成了朦朧的狀態，帶着暈染的意味了。

G 陰與影

陰與影，稍有分別。陰者，物自身所生的陰暗的部分。影者，是物的陰，落於他物之上的影。譬如甲物的影落於乙物的面上時，這乙上的影，不能說做乙的陰，而祇能說做甲的影。

H 明暗與色彩

明暗、陰影在彩畫上是用色彩來分別的。物的色由明暗的關係，不但感覺不同，同時還因遠近、光的角度、周圍的反映等，雖然是同一的色相，而發生很多種的變化的。如有明中的暗和暗中的明等，非常複雜。

五 色彩的判斷

A 色彩

色彩是表現的手段上的一種重要的要素。傳達思想感覺所不可缺少的，正如音樂上的音一般。在造形美術上，完全是用色彩來表現的，尤其是繪畫，所以色彩是畫面的生命。

B 色彩的認識與表現

色彩的感覺者，是太陽或其他的光線（電燈、洋燈、蠟燭等）照射在物象上，或反射或透過而映入到我們的眼的網膜上所生的現象。

太陽光線是由七色所形成的無色光。我們可以用三稜鏡來分析光，就能明瞭了。地上的各種物象，都受了這太陽的光線即七色綜合的無色光線的照射，吸收了一部分，透過了其他的部分，而所剩的一部分反射到我們的網膜，而起了色彩的感覺。

色彩感覺比前面所述的明暗的變化，有更複雜的物理的變化。如光的強弱，光的角度，物象的位置，物象與周圍的關係，物象自身的色相，物象表面的光澤度，物象的質的粗細等。

同時，這複雜的物理的變化，更加上了認識者即畫者的主觀的色彩的感覺的不同，雖然在同一個時候，同一個物象，同一個地方，而各人的感覺完全不同的。這全因了每人的各種生理的、心理的感受狀態有差異的緣故。

普通一般人以為寫實是絕對客觀的，物象的固有的色無論誰看起來，都是同樣的感覺，這實在是一種謬誤。雖然照射的陽光與反應的物象是同樣的狀態，物象的實姿是同樣的形狀，但是感受到這顯現的人的心，卻不相同的。這裏面可區分着特殊的和普遍的兩種。

這裏所指的特殊的意義，並不是偏奇的意思，是認真認識色彩的意思。看一種物象的色時，能懂得留意周圍的關係所引起的變化，這就是畫家的眼。普通的意思，就是指一

般人而言，好像看見花，總是紅的，這種花是紅的看法，祇是部分的看法，而實際並不認識這花的真實的姿影。

普通對於這種色彩感的固執的判斷，實在對於色彩的認識力上，是一個極大的妨害。例如來寫生一個蘋果時，自己認定了那蘋果是紅的，於是就把蘋果塗上了紅色，然後再把自己所畫的拿到實物的旁邊去比一比，這實在是一種極謬誤的方法。照這樣的部分的武斷所作出來的作品，自然沒有遠近，沒有光的強弱，也沒有光的照射的方向性，當然更談不到生氣了。

野外寫生也一樣，不把周圍的一切，加以苦心的研究，單把瓦是灰的，草是綠的，天是蔚藍的畫出來，那自然不成其為一幅有意思的風景畫。所以這一種固定的、執拗的判斷實在是一種很壞的傾向。

物的固有色彩，到底是怎樣的呢？這是個很深奧的問題。物是有固有的色彩的，但是因了光及周圍的色彩的反應以及在我們的眼裏所顯現的現象，於是這本來的固有色彩

發生了動搖，而成了一個新的現象，這就是物象的真實的色彩。所以這物象的色相，完全因了周圍的關係，就發生了很大的差異，試舉例如下：

在一個冬天，暖和的太陽光之下，寫生着某家有石門的家屋。周圍環繞着樹、枯草、以及溼的泥土，在這樣的環境中，家屋的石門，完全成了純白的感覺，突現在我們的眼簾裏。這純白的白色，是不是就是石門的石的固有的色彩呢？

可是某一天下了雪，雪後的陽光照耀在那石門的頂上殘積着的雪和石柱，這時候的石門已不再是白的了，卻呈現着很暗調的複雜的色相。這完全由雪的調子的比較所生出來的現象。

又如在剛下過了雨的庭園中，枯木挺立着。這直立着的枯木，呈現着慘白的顏色。可是在這時候，枯樹邊來了一個穿白衣服的女子，這白衣服的色彩，使枯樹的色彩驟然轉換了情調，白色素完全被白衣服所奪了，於是顯現了複雜的色相。其實枯木的顏色並沒有變更，祇因了周圍的關係而呈現了各種不同的感覺而已。

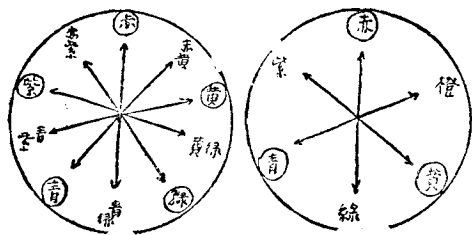
所謂白雲悠悠者，這白雲並不是真白，祇是因了周圍的對比，對照，照應等的關係所發生的現象。

所以色相祇能臨時去判斷，因為隨時隨地，同時更加上了我們的精神的推移等，都在變化的緣故。例如我們看一張原稿子時，覺得這稿子是白色的，但是用一張更白的宣紙來一比較時，原稿紙就成了淡黃色，但是以同樣的另一白色的宣紙，若放在窗外陽光底下時，太陽光射在這紙上，這紙閃耀着非常白的光輝，與窗內的白色的宣紙一相比較，卻又變成灰暗色了。所以研究者要常常觀察周圍，以養成對於色彩的感覺，而應該除去固執的判斷才好。

C 色彩的 研究要項

普通我們接觸一種色時，這種色是什麼色呢？這種色的明暗的程度怎樣呢？還有與其他色調的關係，由色彩所連想起的色彩感情、寒暖的關係等等都是應該要有的常識。今略記於後。

1 色相



第三原色與五原色 第四二圖

色相者就是色彩的相，如赤、橙、黃、綠、青、紫等的色的區別。認識色彩與表現，是描寫上

很重大的問題。由光線的分析所得的色的明度，和實際的顏色的明度不相同的。前者是純度，後者無論如何總混雜着其他的色素，所以色彩的明度不純了。

第四二圖是配色上的三原色表與五原色表。三原色表是以赤、青、黃三標準色相互混合，而得各種的色相。五原色表是區分色帶上的色階，大別為赤、黃、綠、青、紫五色，並示其關係。若要理解色彩對比的關係等，可連環結合兩端以成色圈。

由圖所示，就形成了這兩者間的各種間色，再由間色與原色的結合，而成再間色，以至非常複雜的色相。實際這

一切非常複雜的色彩，都不過是赤、青、黃三原色的各種不同分量所混合而成的。

色相的判斷，是描寫上最重要的事項。當我們的眼一接觸到某一種色相時，要馬上能曉得這是那一色與那一色的混合才好。若認識能有把握，自然混合色彩的判斷，亦有把握了。

2 餘色的關係

餘色又稱做補色，其所生的關係，如下表：

$$(白光) - (x色光) = (y色光)$$

$$(白光) - (y色光) = (x色光)$$

$$(x色光) + (y色光) = (白光)$$

試驗時，可作一色圈回旋板，旋轉這色圈回旋板時，即成白色光，若遮住色彩的一部而行回旋時，即得色光，這色光與所遮住的色的一部相旋轉所成的色光正成餘色的關係。換言之，遮住色圈中的一部旋轉成的x色光，與單剩出原來所遮住的一部分，而遮住

其他的部分所旋轉出來的 y 色光，相互爲餘色。所以這 x 色光與 y 色光相加時即成白色光。在普通畫具上的色彩的混合，卻成黑色。白色光是一切色光的相加，黑色是一切的色的相加。這是必須理解的。前者是光，後者是色。

3 色彩的明度

色彩的明度者，是指色彩明暗的程度。雖然同是一種色彩，有濃淡等的差異，還有同一樣的色相，因純與不純而不同。同時，還因了色相與色相並時的關係，而明暗就發生差異的。

色相上的明暗度者，例如黃爲明色，紫爲暗色。這是色相固有的明暗度。若以白爲 1 時，其相差度如下：

(白)1(黃)1.7(綠)3(赤)4.3(青)8(紫)12

若以比例來比例時，如左：

(白)100(黃)63(綠)37(赤)26(青)13(紫)8

在黑的地色上用了顯明度的色彩，其明度高和強。在白的地色上用了明度的色彩，其明度低。同時，同樣的色相，由濃淡的不同，而明暗度也不相同。例如濃的明度低，淡的明度高。又如在顏料上混入多量的白色時，於是明度就高，混入黑色的分量時，明度就低，因黑是明度最低的色相。

物象的色相，因光的照射的強弱關係，同一個物象上的明暗度，也不相同。

向明方進行的色相的變化，是由深漸淡而成白，反之向暗方進行時，由淡漸暗而消失於黑。

現在以赤色的標準色來例示之如次：



所以寫生時，暗部的色調，不是單祇把明部的色上重疊以暗色。在暗部上有暗部的光和明部的光。明部上有光的全反射，有直射光線的照射，同時暗部上也有因周圍色調

的反映所起的各種現象，有非常複雜的變化。

在太陽光下所見の色，與在月光下所見の色完全不同。這是因為明暗的關係所起的色調的變化。例如把一塊紅布放在月亮下看起來時，帶紫褐色了的。因為普通的滿月的光亮，較太陽光弱，祇不過太陽光線的八十萬分之一。

在視覺上有明暗覺與色覺兩種感覺。明暗覺者，是不同波長的諸光波相混合時所起的感覺，若把白與黑（即最明與最暗）間區分出階段來時，可達六百種，不過也由人而差異的。

色覺者，由光波照來時，因波長的差異而起各種色彩的感覺。因此就產生了色相、明度、飽和度（色調、光度、純度之謂）的三種屬性。

色相、明度前已述過，現在把飽和度、調和以及其他的色彩的屬性稍加記述。

4 飽和度

飽和者，是表示某一種物、某一種量、某一種力等發揮到了極度不能再增的意思。所

以在色彩上講，是充分地發揮了色的性質，不能再加以增減的意思。若再加濃厚時，因此就帶異味。若再減淡時就覺得慘淡，那正是最豔麗的時候，這就是飽和色。不過以怎樣的標準來知道飽和度呢？可以色帶上的色調為標準，因為色帶上的色調正表現了飽和的狀態。

可是無論拿怎樣鮮美的色彩來與色帶上的色彩比較，總沒有色帶上那麼的飽和。尤其在繪具上的色彩，比色帶上的飽和度低得很多。因為繪具上的顏料是不純粹的緣故。

所以飽和度低的繪具所描寫出來的實際的物象，全畫面都低調化了。例如描寫一朵豔麗的大紅玫瑰時，所描寫出來的大紅的花與實物一對照，顯然畫面的色彩沒有那麼鮮明、豔麗，似乎都帶了暗調。可是與實物分離開時，祇看見單獨的畫面，就感覺完全不同了。這完全因為雖然飽和度低的繪具，各種的色調也以其相互的諧調所描寫成的。所以能成一低調的統一，若與輝耀的自然相對照時，自然有了很大的懸隔。

5 色的調和

由色彩來寫生時，畫面內的多種的色彩的序列，一定要處置得適當，使這色彩的羣互相和諧，不使觀者的眼引起一種反感，這就是色彩的調和。

由色的調和與明暗的調和等相綜合，而成了全畫面的調和。色的調和是由下面的關係所成的：

a. 相接近的色彩的配合所成的調和 例如赤、茶、丹、緋、朱、橙、黃、褐、紫等色，若與這各種色的暗調的色彩相配合時，因同傾向的集合，能得到共通性的相互的調和。這是暖色的例。又如寒色的例由綠、青綠、青碧、青紫、紺、紫等色與其暗調相配合時，也得同樣的效果。（關於色彩的寒暖感，後項記之。）

前項色相所已記載的，依色表的圓環所示的各色，取一定的區劃之內的色彩，都是相接近的色調，這一種色調稱做類似色的調和。同時在配合上更有各種的濃淡的變化。

b. 由同色調的配合所成的調和 雖是同一個色彩，由濃淡、明暗的關係，使色調的

外觀起相當的變化的。以這一種同一的調子相配合，最容易得到調和。這叫做同色配合。

c. 在相反的色調上和以某一種共通的色所成的調和 例如赤、青、黃、紫等相互迥異的色調，加以某一種一定的色調（例如或淡黑、或暗青、或暗紫等）而得着調和的方法。

d. 完全相反的色調所成的調和 前項所記的餘色的關係等，因為成了色相的全反射的立場，所以這樣的配合，從色彩的對比的關係上，而收得極顯著的對照。

應用這種色調的對照等，是喚起生理的、精神的一種顯著而強烈的快感的方法。這稱做一切色調的調和內的最大的調和。

自然界的一切的存在，都有着這樣的一種調和，只要靜心觀察之，捕捉之即得。

A

B

綠 黃
 綠 黃 橙 赤
 紫 赤 紫 青
 紫 青 青 青
 綠 青 綠 綠

右面的(A)及(B)等的各種色彩羣，以同色感來設想時，假定(A)爲暖色羣和(B)爲寒色羣。在(A)羣中的綠，是這一叢的色彩羣中的最寒的色彩，可是在(B)羣上卻變成了最暖的色調了。這種色彩的排列在各種的羣內，是相互間最容易調和的色彩羣。

但是在(A)羣中點以青綠、青紫等(B)羣的色彩，或(B)羣中點以橙、黃、赤等(A)羣的色彩時，就有了緊張的特殊調和，這就成了反對色的調和。

不過這一種對照的色的分量，必須使兩方面的色彩的感覺力相均，否則不但不能得到特殊的效果，反而會破壞了全幅的調和而惹起惡感的。

6 色彩的對比

兩種色彩相鄰接時，因了這兩種色彩在色相上、明度上有很多的不同點，所以不但能使相互的色感增強，同時一面的色，就成了他面的色的餘色調，而成互爲餘色。若明與暗相鄰接時能增強兩面的感覺。例如接近暗色的明色，就顯得更明，而接近明色的暗色

也顯得愈暗了。

這一種關係，稱做色彩的對比。在色相上互成餘色，使色相更輝耀，在明暗上使黑與白、黃與紫、得到顯著的程度。

7 色調

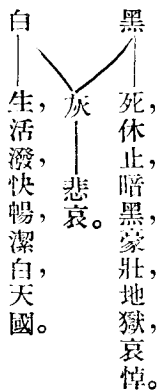
色調者，就是色彩的調子。如前所記的暖色調、寒色調等即其一例。在這寒暖之間，尚有一中性的色調。若在色相上說起來時，綠與紫等是這寒暖的中性色。所謂寒暖者，實在也由比較的關係所起。於是就發生了前面所記的色彩羣內的(A)羣中的綠色為寒色，而在(B)羣中卻成了暖色的現象。這是特殊的例。其外，尚有強調子，暗與明是在寒暖的例外的，可參考下項色彩感情的記述。

無論那一種色彩上加上白色，就漸次成了明的調子，若加以黑色時，就成了暗的調子。若白與黑同時加入時，就與普通的明調的趣味，完全不同，而得着另外一種明調，這一種明調，稱做破調。

8 色彩的感情

由色彩的連想而引起一種感情，這就是色彩的感情。

白與黑好像是色彩圈之外的色彩了，所以稱做無情色。於是其他的色彩，就稱做有情色。黑是一切的色彩的混合，而白則為無色。灰色是白與黑的中間色。



這是黑、白、灰所有的連想。所以黑與白，成了宗教家的一種服裝，正是這一種現象。在有情色上有如下的連想：

赤——活動，情熱。

橙——煩悶，功名心。

黃——理想，永久。

綠——溫和，少壯。

青——平和，希望。

紫——溫雅，高貴。

這各種的色調，由濃淡、明暗的關係，連想就稍有不同。色彩的感情若廣義地設想時，尚有味覺的連想和音的連想。以上所舉的例，不過是一般而論，色彩的感覺不但由人而差異，民族的不同，東西洋的不同，所起的連想就完全不同了。

第三章 寫生畫各論

一 概說

前而已經述過了一般的作畫上的要件，現在開始來述說素描、水彩、油畫等的表現上的要領。

在未說本題之前，先要來簡略地分析一下繪畫的種類，大體可分類之如後：

A 由繪畫的目的分類之

從繪畫的目的分類起來時，有以美的表現為目標的純藝術的繪畫，有為各種說明而用的說明畫，也有以裝飾為目的，也有以廣告為目標的，全因了目的而差異。

B 由繪畫的系統分類之

從繪畫的各種流派、傳統分類起來時，有古典派、浪漫派、寫實派、印象派以至表現派、

立體派、構成派……等等。

C 由繪畫的題材分類之

從題材上分類起來時，有宗教畫、歷史畫、肖像畫、靜物畫、動物畫、風景畫、風俗畫等。

D 由繪畫的材料分類之

從材料上分類起來時，有鉛筆、木炭、色粉筆、水彩、油畫等。

E 由繪畫的表現上分類之

從表現的方法上分類時，有密畫、略畫、線描畫、焦畫等。

F 由繪畫的思想的內容分類之

從內容上分類起來時，有插畫、俳畫、兒童畫、漫畫等。

這不過是簡略的分類而已。現在本講所想述的寫生畫各論，是來述說材料的分類，而說明這些各種材料的使用的方法。使得理解了各種材料的性質，在描寫上就可以任意選用，而利用各種材料的特質，收到良好的效果。譬如以一般而論，若要表現濃厚而強烈

的色調時，自然油畫較易收得效果，若要表現淡泊、瀟灑時，自然水彩較易收得效果，這是繪具本身所賦有的特質。因為前者的本質是不透明的，所以有厚度，後者的本質是透明的，所以覺得很薄，於是色度就很輕快了。

二 素描

A 何謂素描

由木炭、鉛筆、鋼筆等，以線條來畫出物象的明暗的單色畫，稱做素描。素描是一切繪畫的基礎，這是研究的過程中所必須經過的一個階段。

素描中以木炭為素描的代表，因為木炭的性質輕鬆，可任意塗改，擦抹，所以在表現上非常自由，不受拘束。

從前素描只是一種必經的階段中的練習，沒有獨立的地位，可是現代已認為有獨立的價值了。我國的山水、蘭竹，實在完全是一種素描，自有瀟灑素雅的感覺。雖然是

寥的幾筆，可是這裏面也含着與一幅油畫同樣的條件，也要有氣韻，有強弱，有力量，所以這素描，也含着獨立的精神。

B 石膏像寫生

在描寫物象時，對於物象自身的色調的明暗與因光線所產生出來的明暗，往往容易混同，所以在最初練習上，頗感不便，因此才產生了石膏像的寫生。石膏像是白色的，同時在表面上又沒有光澤，光線一照到石膏像上，馬上就顯出明確的明暗來，所以在初學者，辨認光線較感容易。藉此來練習形狀的正確、明暗的判斷和手法的純熟。這是最好的方法。

C 木炭畫

木炭因為寫生時，能加以幾度的修改，所以非常便利，用手輕輕的摩擦後，就能生出各種明暗濃淡的階段來。同時不需的地方，就用麵包擦去之，不會損害畫紙，所以可以經較長的時間研究之，使全張認為沒有缺憾時為止。

在描寫的時候，不要注重於細部，要留心全體的統一，不論在線上，濃淡上，色彩上等，都應如此。

木炭畫的便利點，就是有較大的畫面，使全體的照應等得以相當的練習，同時還有修改塗擦的容易。

木炭雖然祇一種黑色，但是由這一色已能巧妙地表現出物象的光與色、硬與軟等的感覺了。可參照前面所述的各種要件，如明暗的關係，立體表現，輪廓的取法等，相貫通之，自然能夠理解了。

最後在用具上必須補述一下。用木炭作畫時，必須要有麵包，是擦去木炭蹟的武器，普通雖然也有木炭用的橡皮，可是不適用於，往往容易傷害畫紙，以致第二次塗上去的木炭，再也擦不掉了。麵包亦宜輕輕地擦，同時擦的時候，也要與畫木炭一樣地有筆觸似地擦去，擦麵包等於加白色線條，也要有同樣的勢，那末畫面就不會陷於紊亂。紙宜用大張的，因為大的面積的練習，正是木炭的優點。木炭往往能以強大的筆觸，表現單純的力

強其他的附屬用具是畫板（與紙同樣大，周圍寬一二寸）圖釘或鋼夾，最後是定着液。木炭因為容易被剝落，擦掉，所以須用定着液固着之。定着液可用火酒和松香製之。火酒中溶以少許松脂，然後用霧吹吹於畫面。松脂不宜過多，易發黃色；不宜過少，就失去了膠性。吹於畫面時，若成了粗粗的粒時，畫面就容易呈現斑狀，很容易傷害畫面，極宜留意。因為定着液一吹上後，再也不能塗改了的緣故。

D 鉛筆畫

鉛筆畫比起木炭來，單獨的較少，不過畫水彩時打輪廓，以及鉛筆淡彩、速寫等，用得較多。可是在我國一般而講，鉛筆卻用得稍多，除出了都會之外，鄉村的學校，大部都用鉛筆的。

鉛筆寫生時，打輪廓可用 HB 程度較硬的鉛筆，較為便利。製作上時可用 2B 或 4B 或 6B，因鉛筆的性質較軟，因此可以吟味出濃淡明暗的強弱來。

鉛筆使用的方法頗多，可隨時體驗之。普通鉛筆直立地以尖端來畫時，畫出來的線，

較爲明瞭而堅實，斜側起來以尖端的腹部來畫時，筆觸及線條都比較模糊而柔弱，筆觸的方向須要整理才不致於混亂。其他的作法與木炭畫的一般，也可用手輕輕摩擦之，來表現較弱的明暗的調子，不過與木炭的摩擦不同，須有把握。前面的、較近的東西，都應表現得強烈而明確，後面的、遠的東西，都應表現得柔弱而模糊。換言之，主體應該表現得明確顯著，從屬的客物則應以襯托主物爲目的。這不但鉛畫上如此，一切的畫上都是這樣的。

鉛筆畫上用橡皮的方法須要留意。初學時往往總覺得畫一筆不滿意時，就馬上用橡皮擦去了，第二次又畫得不對時再擦去之，這是最不好的習慣。一則容易傷害畫紙，第二次第三次後就成了疤痕，再則畫時就越畫越無把握，所以極應避忌之。當第一筆畫不對時，儘可再畫上第二筆去，如此畫時就有了一個標準，容易改正之，等濃淡明暗一切都畫好之後，然後把不用處的鉛筆線，用橡皮輕輕擦去之，這樣全幅畫面就清楚可愛了。有時候有許多無用的線痕，直到最後，許多被暗的部分所遮沒了，祇把露出了的擦去之，

較爲省力得多。同時不用的線痕，往往無形中成了主體的襯托物，所以不但不擦去無害於畫面，有時候反收到無形的效果，這是不可不注意的點。

II 鋼筆畫

鋼筆畫與木炭、鉛筆又較爲不同，木炭、鉛筆等來表現明暗的強弱時，可用暈染的方法，可是鋼筆畫祇用線條之外，沒有暈染的方法的。所以要表現柔弱的調子時，就用細的鋼筆線相交錯之。這種線的交錯，初學時頗感困難，因爲很容易陷於混亂，所以對於線的方向以及明暗的對照，非加以充分的研究不可。

木炭是大幅的，對於輪廓、照應等可經長久的時間細細研究之，分析之。可是鉛筆較小了，沒有大張的鉛筆畫，而鋼筆畫則更小了。往往在插畫、俳畫上用得較多。木炭畫是放在畫架上，離開相當的距離來描寫的，可是鋼筆畫是放在桌上畫的了，一則因爲面積小，再則於某種特殊的關係之下，可任意倒轉之。

打輪廓時可先用(II)的鉛筆，打一箇大概的輪廓，然後用鋼筆塗改上去，最後用橡

皮擦去鉛筆線時，切切須等鋼筆的痕完全乾了之後，否則就會模糊了。畫壞的地方沒有方法挽救，在小部分萬不得已的時候，可用很快利的刀面，輕輕刮之，不過於第二次再畫時頗難，應先把刮過的地方磨光滑滑之。這不是正當的方法，不過於無可奈何中採用之而已。

F 諸注意

以上已述過了木炭、鉛筆、鋼筆等的簡略的畫法，大體都有一個共通點，不過因材料的性質不同，所以有了一點差異。

在表現上有把主線表現得很顯著，而附屬的東西以暈染來附和的，有完全以線條爲主的，也有雖同是主線或以細而銳的陽線來表現的，或以粗而闊的陰線來表現的，也有不用線條，而單用明暗的階段來表現的種種。方法雖然不同，不過目的還是一樣，要以表現出物象的立體感爲第一要緊。同時質與量也很重要。樹有飄渺搖動的感覺，土地有載得動山川房屋的重量，這才是研究的目標。

三 色鉛筆與色粉筆

A 色鉛筆

色鉛筆的畫法，完全與鉛筆相同，不過前者是單色的，藉濃淡來表現色感，而後者是複色的，可直接用色來表現物體，譬如蘋果是紅的，背景是藍的，桌面是赭色的，於是直接就可以用有色的鉛筆來表現了。

色鉛筆普通很少用，不過在一般的中小學中，往往都採用之，以代表彩色畫。色鉛筆的性，與鉛筆同，不過不能用幾種色彩在原處重塗數次，一則容易剝落，再則又容易使色彩混濁，所以極宜避忌之。在製作時若先畫了暗色，而再在這濃調的色上，添以明調的色彩，這明調的色彩與暗色相混合，容易變成混濁，所以先應畫明部的色彩，而後再加濃調，較能免去這樣的危險，同時明部的色彩，也覺得非常鮮豔。

打輪廓時或用普通的鉛筆，或用色鉛筆，先看定畫面的全體的色相，全體的調子接

近那一色，就可用那一色來打輪廓，這樣就不會妨害畫面。所用的畫紙，可利用各種色彩。譬如全體畫面是暗色時，就用暗色的紙，藉此可以利用紙的色彩，而省去許多工作。若全體畫面是輕快的、透明的時候，淡色的用紙就不配了，而用白色較為適宜，所以都應看對象面決定之。

B 色粉筆

色粉筆者，就是Pastel，性質是輕鬆的，正與色鉛筆成反對。色鉛筆的黏着性很強，可是色粉筆完全是粉狀，黏着力較弱得多。祇要輕輕的一摩擦，或一振盪，就會掉落的。所以在畫成之後，也可用定着液定着之。但是色粉的性質，不容易接收火酒，所以霧吹宜極細的才好。不過總是一個缺點，因為在淡色調（透明色調）上噴以定着液時，往往容易透出地色的紙來，多少總比原來的壞些，所以最好還是裝在額椽之內保存之較好。

色粉筆的性質較為輕鬆，所以用指頭稍加撫摩時，能使粉質相混和，暈染出柔軟的調子來。這錠狀的頭較粗，所以也可以線描，也可以用點描，也可以橫起來平塗，不過色彩

的混合極宜留意，手的撫摩也不宜過重，因為很容易使色彩變成混濁的。

普通色粉筆的用紙都是有色的，往往利用紙的色彩，能收到意外的效果，尤其是在速寫上普通最多用的為淡暗青色及淡暗褐色，在這暗調的上面用顯明的色彩描寫時，就映出非常的顯著和輝耀，這是色粉筆上的特點。

普通所用的色彩總在二十種以上，同色濃淡頗多。往往用同色的濃淡來描寫時，色調不會混濁的，同時也更能輝耀其自身的色相。

其他的表現法完全與前述的一般，都有一個共通點，祇要能熟知了這材料的質地後，一切表現的技巧，還是隨着程度而不同的。

四 淡彩與水彩

A 淡彩

這淡彩大都是指鉛筆的淡彩而言。在輕快而活潑的鉛筆的素描上，淡淡地適要地

塗上一層薄薄的色彩，實在非常輕快飄逸。水彩的質地是透明的，所以塗上色時，依舊顯出原來的鉛筆的筆觸，一點不會變成呆板。不像油畫等那麼固着認真。

這種輕描淡寫的東西，最適宜於出外速寫了，時間又經濟，同時又能輕鬆地捉住剎那的感覺。

淡彩注重於輕快，所以最重要的還是鉛筆的線條的趣味，與畫面的構成，色彩不過依了鉛筆的勢，而更增強其趣味的效果而已。這一點就是與水彩畫不同之點。水彩畫是沈重的以色彩為主，而淡彩畫是以鉛筆的線或其他的線為主，色彩附和之，使增強效果而已。

淡彩着色時，大概分做兩種方法，一種是平塗的方法，在已速寫成的畫面上，用淡的同一種色調平塗之，濃淡就隨了鉛筆的痕跡而顯出了或明或暗的調子。這樣的大塊的塗法，較能統一。另一種畫法，是同普通畫水彩一般，照實物寫生，不過較之水彩畫輕淡得多而已。

淡彩畫上極應免去瑣碎，捉住一個色彩的特點，輕輕幾筆，好像畫龍點睛一般，就顯得突兀飄逸，這是淡色畫上的要點，否則色彩既淡而又錯雜零亂，就顯得一點沒有力量，而全失去了淡彩的特點了。

B 水彩

從鉛筆淡彩進一步的描寫，就是水彩寫生了。鉛筆淡彩是極力避去色調的重複，而以淡泊的趣味為原則，而水彩是綿密地任意濃淡色調，表現出對象物的實在感為原則。所以鉛筆的淡彩是即興的描寫，而水彩寫生雖然所用的用具完全一樣，卻是忠實的追究了。

現在先把寫生時的用具介紹之。

1 材料及用具

a. 繪具 普通在市上所售的顏色，大體分做用盒子裝好了的和一瓶一瓶散的，要靠自己擠到調色板上去的兩種。在我們利用的時候，還是買瓶裝的較為自由，較為任意。

普通的色彩不必過多，只要能有黃、赤、青各兩三種，再附以白、黑、褐數種，已足夠表現了。因為水彩與色粉較為不同。等熟練之後，在調色板上有六七色已經足夠了。

現在把普通所用的色彩介紹於下：

黃色類

Indian Yellow

是稍帶赤味的黃色，稱為印度黃。

Cadmium Yellow

是暖調強烈的黃色。

Chrome Yellow

是強而明快的黃色。

Lemon Yellow

是明快而淡調子的黃色。

Yellow Ochre

是暗調的茶黃色，普通稱為土黃。

Naples Yellow

是淡色的黃色，稱為粉黃色。

橙色類

Orange Yellow

是鮮麗的橙黃色。

Chromo Orange

是橙色的鮮豔的色。

褐色類

Light Red

是茶褐色、俗赭色。

Burnt Sienna

是透明的褐色。

赤色類

Crimson Lake

是近於標準赤色的紅，普通稱做洋紅。

Carmine

比前者濃度較強，稱做深紅或大紅。

Vermilion

是朱色，稍含黃味的赤色。

Scarlet Lake

是赤與朱相合成的色調。

Rose Madder

是顯明的玫瑰紅。

綠色類

Emerald Green

是嫩芽的綠色，稱爲粉綠色。

Viridian

是清澄的綠色，稱爲翠綠色。

Toro Vert

是土綠色，色味較暗。

青色類

Prussian Blue

是近標準色的青色。

Cobalt Blue

是羣青色，用途最廣，近於粉藍。

Ultramarine

是天藍色，較前者稍帶赤味。

Indigo

是暗色的青。

紫色類

Violet

是紫色。

黑色類

Ivory Black

象牙黑，色帶青味。

Lamp Black

是色帶褐味的黑。

白色類

Chinese White 純白。

這是一般所常用的各色。

白色的混用，普通頗少，若用得不適當時，很容易得不良的混濁的結果。黑色也一樣，若能好好地利用，使全體畫面帶着這調子，有時卻能有很獨特的效果的。可是使用得不適當，也容易陷於混濁。

b. 調色板 若用瓶裝的顏色，就一定要有調色板了。在調色板排置顏色時，可依照寒暖的調子排列之。等用熟後就非常便利了。相鄰接的色彩，若是反對色時，往往容易一接觸就混濁了，這是切宜避忌的。

c. 筆 筆普通可備大、中、小三枝，其實於畫時，一枝也可應用了，因為水彩有水洗筆頗便利，不用時馬上洗去之。多了，反而感覺掉換較為麻煩。

d. 水筒 水筒大的較好，內可多藏些水，混濁時掉換之，尤其在上山寫生時。水彩畫

缺少了清潔的水，就會影響畫面的。

e. 寫生箱 作為儲藏調色板、顏色、水筒……一切用具的東西，小幅時可攔在膝上，代替畫架之用。

f. 畫板 薄的三夾板較好，大約水彩紙的四分之一大較為合宜，不過周圍須稍寬寸餘。

g. 用紙 水彩畫用紙以Waternan牌的為最好。有粗紋的，有細紋的，也有厚的，有薄的，可隨己意選定之。普通的紙因為太光滑沒有吸水的力量，所以容易流掉，同時還不容易乾，並且乾後的色彩，沒有光彩，所以用紙很有關係。

h. 三腳凳 這是野外寫生上所必須要的用具。

i. 畫架 寫生的畫架，可用小型的較為便利。

j. 圖釘、橡皮、鉛筆等。

水彩寫生的用具大體如此。

2 水彩寫生的實際

有了上面的用具，就開始可以作水彩畫了，不過水彩畫法上有幾個特殊的點，必須加以一番留意，其他的如關於調子、色彩、構圖等不論在靜物畫、風景畫、人物畫等上，與旁的作法都有共通點的，這裏不再贅述。祇把水彩畫上特殊的，應加以注意的各點略述之。

第一重要的，就是著色上的注意。水彩畫的繪具，因為都用水來溶解的，所以不透明的顏色，往往一塗上白紙而變成了透明色或半透明色，這時候若要表現不透明時，等乾後再塗上第二次或第三次，自然能收得所想表現的效果了。同時要表現透明色時，往往可以利用白紙，這是水彩上所單有的特點。

水彩畫因了色素和水分的關係，比起油畫來色調淡薄瀟灑得多。這是水彩畫的特質。不過水彩大部都是小張的，所以在作成上總多少也含着明快的、即興的意義。

水彩畫的著色，暗的色彩可以加到顯明的色彩上去，而變成不透明的色彩，可是在不透明的色彩上，卻不能再塗上明色去，而變成透明色。所以水彩的著色的要領，是先畫

明色而後畫暗色，先畫淡的色彩而後進入濃的色彩，先畫鮮豔的色彩，而後畫不透明的色彩。例如在風景寫生等上，天空與房屋為全張風景上最亮，所以最先畫，其次是較為模糊的遠山，再其次是中景的森林、房屋，直到最後畫眼前的近景。有時候近景的牆壁、樹幹、道路等卻非常明亮，而天空卻呈現着深色時也有，不過總之把明亮的、透明的東西先來描寫，才不致使後來感覺到不方便。

在兩個色彩相接合時，無論如何須把明的一面的色彩先塗，而後加上暗的一面的色調上去。例如明亮的受着光線的屋頂，和深碧的天空相接合時，一定先把屋頂方面的色彩畫了，然後再塗天空。這樣才不致妨害明亮的部分。因為暗方面的顏色先塗了，再塗明色，色彩容易混濁，畫面就醜陋不透明了，同時也表現不出明的調子來。

無論畫那一種畫，不論木炭、鉛筆、水彩、油畫，都不要太重於局部的描寫。這樣不但得不到了全體的和諧，成了孤立的狀態，同時事半功倍，空費許多心思，拿遠一看，自己都會不滿意了。所以極力宜顧全着全體的調和。有的人以為祇要把主物畫成之後，背景可隨

便一塗，就能完成了，這完全是一個極大的錯誤。背景絕對不是一個附帶的東西，要有背景才能表現出主物的空間，主物的存在，換句話說，要有背景才能表現出主物的生氣。所以主物與背景生着密切的關係，不能分離的。好像人與空氣不能分離一樣，在表現時要兩方面同時行進，絕對不是先畫成主物而後塗背景，也絕對不是先畫成背景而後畫主物。這是最宜覺悟的一點。

在水彩上，尙未乾的顏色上，不能馬上蓋上第二次色彩去，一則容易暈染開來，再則容易混濁。所以在畫了一部分後，馬上顧到另一部分去，使全體得着照應，等那一部分畫了再回復到這一部分時，正好這部分已乾了，所以對於時間和精神就不致於浪費。若畫了甲處，直坐等到甲處乾了，再塗第二次色彩上去，這一種固執，無補於事，極宜避忌之。

畫上一筆顏色後，用水暈染開來，這是水彩畫的特點，不過也極宜留意應用之。水彩畫應描寫出水分來，這一種方法正是描寫水分的有效的方法。

在表現黃昏、霧、黎明、暗雲蔽日等朦朧的情景時，往往把全體畫面塗上淡的色彩爲

全體的調子，而漸漸加上濃厚的調子去，這樣很容易使全體畫面得着調和，同時也表現出了朦朧的沈鬱的氣分。

在表現光點的時候，例如畫一個蘋果，被光線直射時，有一光的焦點成爲白色，這白色的畫法，絕對不是用白的顏色點上去，油畫上是可能的，而水彩上這點上去的白色，表現不出那種透明的光點的效果來，所以這一點就是水彩上的最特異的而非牢記不可的點。普通的方法就是把這光點預先剩出，留出白紙。所以在作畫之先，非要有整盤的計劃不可，那一部分應該留出空白，那一部分應該先塗，這正是水彩畫的麻煩處，也正是水彩畫的特異點。其他尚有一種特殊的方法，但不宜濫用。色彩被塗沒後，等完全乾了，用很尖利的小刀刮出最明的一點來。

水彩的筆觸的方向也頗重要，宜極力避免混亂，在同一個地方用好幾種不同方向的筆觸，不但表現不出質感，同時容易引起不安的感覺。例如一塊大地，或一望無際的天空，自然都適宜於橫的筆觸，有靜止的感覺。若這其間點綴以聳立着的教堂的屋頂，樹枝

的伸展等的縱的筆觸時，於是畫面就突現着凹凸起伏的變化，使畫面生出節奏來。若靜止的大地和擴展的天空，用縱橫、左右紊亂的筆觸，教堂樹枝也同樣地混亂，東一塊，西一堆，於是就失去了節奏，同時也表現不出量與質的感覺來。這是畫面的整理上的重要的問題，極宜留意之，油畫也一樣。

五 油畫

油畫在西洋畫中站着最重要的地位，其最大的原因，還是因為材料質地的濃厚，同時隨時可以塗改之，不發生問題，以及永遠不變的永久性的關係，在製作上大小亦頗自由，所以油畫是一切繪畫中最完全的一種。因此畫家們就認這為正式研究繪畫的對象。水彩畫者以水為混和色彩的要件，油畫者是以油為混和的要件，同時色彩本身也是油質的，故稱為油畫。

油畫比較普通的水彩等複雜得多了，單就用具的準備上，以及經濟的消費上，都來

得複雜和浩大。有的人以為油畫畫起來比較容易得多，因為可以任意塗改，其實這是錯誤的，油畫的難處正在於能任意塗改，所以絕對不會產生意外或僥倖的地方出來。程度若祇有一分，任你怎樣的塗改，總不能改到二分的程度上去。畫上一筆白是白，畫上一筆黑是黑，不會像水彩一般起混合作用而發生偶然的意外來。

A 材料及用具

a. 顏料 顏色也與水彩顏色一般，可以由原色間色混合之，或由白色加減各色的濃淡等，所以用不到備太多的色數。一個畫家往往選定自己最熟練的幾種色彩，而能應用於無窮了。

黃色類

Yellow Ochre

土黃色。

Lemon Yellow

最顯明的淡黃色。

Chrome Yellow

較前者略強，稍帶赤味。

橙色類

Cadmium Yellow

最強調的黃色。

Cadmium Citron

顯明的淡黃色。

Naples Yellow

粉黃。

Yellow Orange

橙黃色。

Cadmium Orange

強烈的橙色。

赤色類

Vermilion

朱。

Crimson Lake

洋紅，色素頗深，又稱深紅。

Rose Madder

玫瑰紅，透明而鮮美。

Carmine

大紅，較洋紅略強。

Burnt Sienna

褐色。

Burnt Umber

深褐色。

Light Red

茶褐色。

青色類

Cobalt Blue

羣青。

Ultramarine

天藍。

New Blue

新藍，與前者稍近。

Prussian Blue

深色的藍，透明而寒性頗強。

綠色類

Cobalt Green

顯明的綠色。

Emerald Green

粉綠，不透明。

Viridian

翠綠，透明而鮮麗。

Chrome Green

深綠，不透明，黃味頗強。

黑色類

Ivory Black

象牙黑。

白色類

Zinc White

純白。

Silver White

銀白。

右記的各色，不過是普通所最常用的幾種。有了以上的各種，在普通的習作上，已足夠應用了。

色彩的混合，頗宜留意，若各種顏色調合得太複雜時，不但使色彩的感覺非常軟弱，沒有力量，同時也因為化學作用，非常容易變色的。所以普通用與原色較近的色彩，較為鮮豔。

利用白色亦宜留意，每一色上都和以白色，這是最宜切忌的，容易使色調薄弱而

力量這是眼前我國的許多的學畫者所常犯的毛病。一種濃的色彩要加淡的時候，正好加以比濃色較淡的色，那麼色彩不會傾於無力，依舊鮮豔，在萬不得已的時候，才和以白色。國內的學畫者都犯了這樣的毛病者，全因為較淡的色彩往往沒有的緣故。普通上面所例舉的各色，尚分做深（Deep）、中（Middle）、淡（Pale）三種，可利用之。白能越少用，畫面就越有堅實的力量。這是我從經驗裏得來的結論。

b. 筆 用的筆與水彩的不同了。水的流動性活潑，所以可用軟的筆，而油的流動性滯鈍，同時色彩的質地也來得濃厚，所以必須用硬毛筆了。水彩的筆一二枝就成了，畫了色彩就在水裏一洗，又清潔了，可是油畫的筆，須大小多備幾枝，大的在大塊的地方用，小的勾線等用。筆少時容易使顏色混濁。例如畫了紅色之後的筆，馬上用於綠色，這綠色就成灰土色，所以必須另外換一枝筆較為便利。雖然可用火油等洗，但是時間成問題，不比水彩畫筆的在水裏一浸就能了事的。筆的種類普通有長毛的和短毛的，圓頭的和方頭的，硬的和軟的，可隨自己的個性而定奪之。

c. 混用油 普通最多用爲亞麻仁油。用油的原因完全使顏料稀薄、光滑，容易塗寫。除出這一層作用之外，並無旁的用意。此油不宜多用，一則容易生皺，再則也會使顏料本身發生變色的。

此外尚有松節油，發揮性頗強，容易乾，在冬天用之，可使畫面早些乾燥。此油也不宜多用，因爲多用了就稀薄了顏料的黏性，容易發生剝落裂紋等弊病。

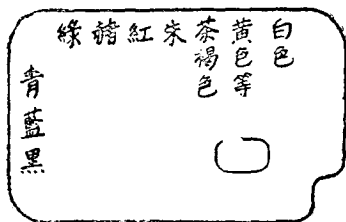
d. 畫布 這是旁的畫上所沒有的了。所以要用畫色的緣故，全因爲是油的關係。若用油塗在紙上，油全被紙所吸收了，於是色彩全沒有了光彩，變成灰土色。所以爲了適應起見，才有了畫布。紙容易破碎，而大的又不可能，可是布卻既堅牢而又能大小自如，這是便利的地方。不過畫布的手續較爲麻煩，必須把布釘在畫框上，張緊了後才能在上面畫。小的可用畫板、畫布等，現在已能買得到，不過自製較爲便宜。一般習作用的畫布的做法，可先把布（麻布較好）釘於框上，用厚重的膠塗之，其目的一面爲嵌沒布的空洞，一面爲膠住第二次塗上去的白粉，同得還爲了膠住布的表面上的毛。等膠乾後，用亞麻仁

油 畫 框 尺 寸 表 (曲 尺)

號 數	人 物 畫		風 景 畫		海 面	
	尺	尺	尺	尺	尺	尺
No. 3	.90	× .70	.90	× .63	.90	× .53
” 4	1.10	× .80	1.10	× .70	1.10	× .63
” 6	1.35	× 1.05	1.35	× 1.90	1.35	× .80
” 8	1.50	× 1.25	1.50	× 1.10	1.50	× .90
” 10	1.75	× .50	1.75	× 1.35	1.75	× 1.10
” 12	2.00	× 1.65	2.00	× 1.50	2.00	× 1.35
” 15	2.15	× 1.75	2.15	× 1.65	2.15	× 1.50
” 20	2.40	× 2.00	2.40	× 1.75	2.40	× 1.65
” 25	2.65	× 2.15	2.65	× 2.00	2.65	× 1.75
” 30	3.00	× 2.40	3.00	× 2.15	3.00	× 2.00
” 40	3.30	× 2.65	3.30	× 2.40	3.30	× 2.15
” 50	3.85	× 3.00	3.85	× 2.65	3.85	× 2.40
” 60	4.30	× 3.25	4.30	× 2.80	4.80	× 2.65
” 80	4.80	× 3.70	4.80	× 3.20	4.80	× 2.95
” 100	5.35	× 4.30	5.35	× 3.70	5.35	× 3.20
” 120	9.40	× 4.30	6.40	× 3.70	6.40	× 3.20

油、膠水、鉍養粉三種和合而煮成之白粉塗上之即得。這是一種最簡便的製法。

6. 畫框 畫框是張畫布的框子。分人物型、風景型、海景型三種。人物型的高低和寬度和差較近，風景型較長而海景型則更長，普通有一定的尺寸。例表於下：



張畫布的方法，可在四個角上先釘起，不致使畫布皺縮起來。

f. 調色板 是放置顏色與調顏色的必需的東西。普通分室內的與室外的兩種。室內的較大，室外的大部附於畫箱中。調色板上色彩的放置，要有一定的位置，然後用熟了，眼不看畫板上，而筆自然而然地會放到自己正想用的色彩上去。色彩與色彩的地位，須

把暖色和寒色劃分開來，對於用色不致混亂和污濁。上面所示的是我的調色板上排列色彩的順序。各人的排法不同，不過每個人有一個一定的排法後，應用時就非常便利。調色板上的已乾及不用的色彩，宜常常刮除之，否則增加了畫板的重量，拿在手上頗感喫力的。

g. 調色刀 是刮去不用的、污濁的色彩用的。現在也當作筆用，直接用調色刀來畫畫。在初學者不必仿效。

h. 油壺 是裝油的，附於調色板之一邊上。

的。

1. 畫箱、畫架、三腳檯、擦布等。這與水彩畫上的相同，不過畫架較大，而專適於油畫。

B 油畫寫生的實際

描寫的方法，與前述的都有共同點，筆觸上也一樣，不再贅述。初學者打輪廓時，可用木炭打之。等稍熟練後可直接用油畫顏色打之，較為便利。可不必再經過打輪廓手續。油畫因了色素的關係，與水彩畫正成了相反，水彩是必須先把亮的部分，鮮明的部分畫好，可是油畫不受這樣的限制了。普通卻正相反，先畫暗的部分，後畫最顯明的部分。因了色彩有堆積性，同時畫一筆就有一筆的效果，所以用不到顧忌以前的條件。

關於明暗的調子，色彩的觀察，構圖的良否，質感與量感的表出，都與前述的一般。可參照前面隨時體驗之。

結 論 繪 畫 的 題 材

各種基礎的智識，前面已經述過了。現在可以開始拿起筆來描寫。這裏當前就來了一個問題，拿起筆來描寫什麼呢？宇宙間的一切，沒有一件不是繪畫的題材，甚至於抽象的不存在的也包括在內。有的人喜歡描寫廣闊的田野，阿爾帕斯的山峯，有的人卻喜歡描寫一角的田園和森林的深沈，有的人喜歡讚美基督的愛，和平的安樂，有的人喜歡描寫戰爭的殘暴，人類的掙扎，這一切的題材，都不是偶然的。在這一一切題材的後面，存在着時代的背景，民族的差異以及作者的環境和個性的不同。例如在基督敎最盛期的時候，一切的題材，差不多都是讚美基督的，這顯明地是時代所給與的影響。又如柯洛(Corot)之隱居於豐登勃羅(Fontainebleau)的森林中，每天背負着畫架，徜徉在綠陰芳草叢裏，

靜聽着啼鳥的歌唱。在這富於自然美的離現世的桃源中，自然而然地會歌詠出飄渺的詩情的畫意來，這是環境所給與的影響。又如德意志的寫實派作家梅才爾（Monzel）所描寫的「鐵工場」完全是光燄與煙霧，人聲與機械聲的混雜，一片緊張充塞了全個的工場。這不但表現出了現代時代的緊張，同時還充分地表現出了積極的德意志的民族的象徵。又如現代畢加索（Picasso）的冷徹的理智的作品和瑪蒂斯（Matisse）的衝動的情感的作品，顯露出了兩個不同的個性來。所以描寫的對象，完全看作者的地位而異，不能下斷語的。不過把這些所表現的東西，稍加分析的時候，其所表現的題材，不外以下的數種：

（一）肖像畫

（二）風俗畫

（三）裸體畫

（四）動物畫

(五) 靜物畫

(六) 風景畫

再把這些種類歸納起來時，可以分做一種是描寫人生的，一種是描寫自然的。

描寫人生的是——風俗畫，肖像畫，裸體畫。

描寫自然的是——風景畫，動物畫，靜物畫。

可是時代的變遷中，打來了不可思議的浪頭。以絕對的主觀，來描寫抽象的不可知的達觀派等新興的繪畫，顯然已超越了前面所概括的範圍，這一種混亂的情形，正顯示着這二十世紀末的緊張，也正預示着在不久的將來，將顯現出一番新的現象來。

