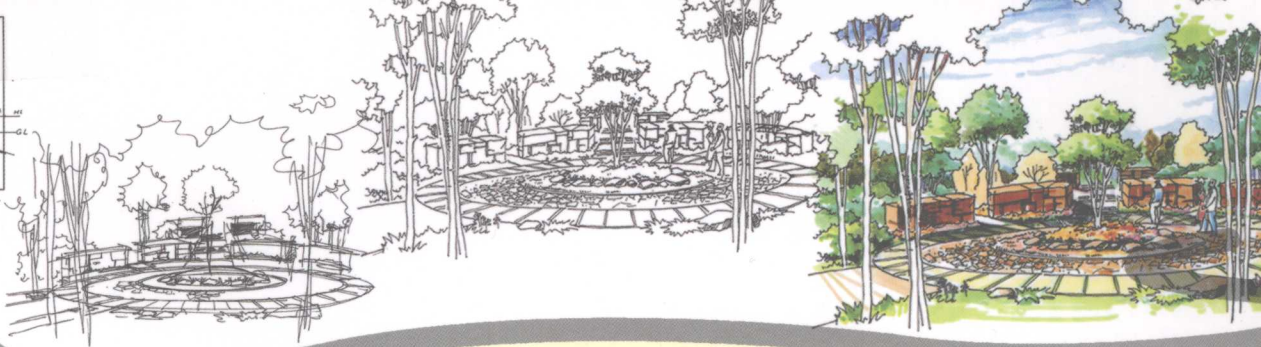
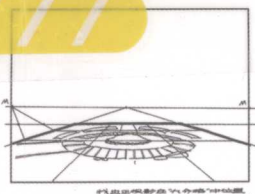




◆唐建 著

景观手绘

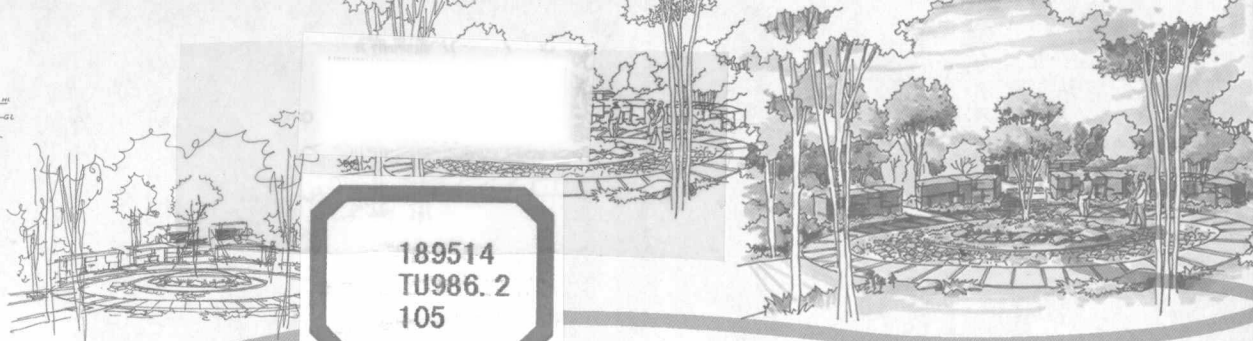
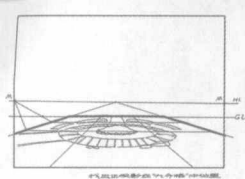
速训



007.2.10



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn



189514
TU986.2
105

◆ 唐建
著

景观手绘

东训



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内容提要

本书采用独特的实践教学方法,使受训人员能够在3个月内迅速掌握景观手绘的技巧和方法,并达到一定的手绘表达水平。全书按照教学、练习阶段分为三章:基础理论阶段(手绘目的、工具介绍、透视制图)、基础训练阶段(基础线条练习、字体规范、单体练习、写生练习)、实训阶段(色彩基本原理、上色技巧、组合练习)。最后附写生及景观园林设计赏析。

全书文字内容简洁明快、重点突出,图片丰富精美、代表性强,非常适合院校环境艺术设计、室内设计、景观(园林)设计、建筑设计等艺术设计类师生,也可供相关专业设计人员及培训、受训人员作为教材或教学辅助用书使用。

责任编辑 李 亮 LeeL@waterpub.com.cn
010-88378624

图书在版编目(CIP)数据

景观手绘速训/唐建著. —北京:中国水利水电出版社,
2009

ISBN 978-7-5084-6067-3

I. 景… II. 唐… III. 景观—园林设计 IV. TU986. 2

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第180721号

书 名	景观手绘速训
作 者	唐建 著
出版发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路6号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266(总机)、68367658(营销中心)
经 售	北京科水图书销售中心(零售) 电话: (010) 88383994、63202643 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京时代澄宇科技有限公司
印 刷	北京鑫丰华彩印有限公司
规 格	210mm×285mm 16开本 11.75印张 182千字
版 次	2009年2月第1版 2009年2月第1次印刷
印 数	0001—4000册
定 价	48.00元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

前言

当前，手绘在景观园林设计中的应用越来越普及，很多设计师更是把手绘作为一种快捷表达自己创意、充分体现自身设计能力的方式。手绘功底是否扎实，成为设计工作优劣与否的直接体现。

本书介绍了景观手绘的阶段训练法。通过3个月的短期训练，系统、科学、有效地掌握徒手画的技法，从应用的角度由浅入深地掌握“九分格”的运用。为能让读者快速掌握所涉及的专业技能，本书采用了大量图片分步骤地详尽讲解“室内透视”、“景观透视”、“九分格”运用等，从而使读者最终掌握手绘效果图的方法。本书是一本速训教材，“抓重点、找规律、会变通”是本书传递的核心思想。本书的编写有很强的针对性、实践性、可操作性，内容上将诸多相关知识进行了整合。可供院校师生、设计工作者、手绘爱好者学习参考。

如果读者能通过本书掌握一定的技巧、受到启发、从中受益，进而不断努力练习、深入思考，从而最终成为真正的手绘高手，编者将感到莫大的欣慰。

由于编者水平有限，书中难免有疏忽和不妥的地方，期望广大读者及同行多提宝贵意见。

唐建

2008.8.8

目 录

前 言

第一章 基础理论阶段.....	1
第一节 手绘目的.....	1
第二节 工具介绍.....	2
第三节 透视制图.....	2
第二章 基础训练阶段.....	26
第一节 基础线条练习.....	26
第二节 字体规范.....	31
第三节 单体练习.....	32
第四节 写生练习.....	55
第三章 实训阶段.....	80
第一节 色彩基本原理.....	80
第二节 上色技巧.....	81
第三节 组合练习.....	109
附 录 写生及景观园林设计赏析.....	140



基础理论阶段

第一节 手绘目的

景观设计手绘，能快捷而形象地表达设计师的设计意图，生动、概括、赋予创意、便于交流。本教程采用的是循序渐进的阶段法，以使读者学会利用基本技巧，利用手中的工具，由随意草图过渡到刻意草图，从而掌握较成熟的手绘方法。

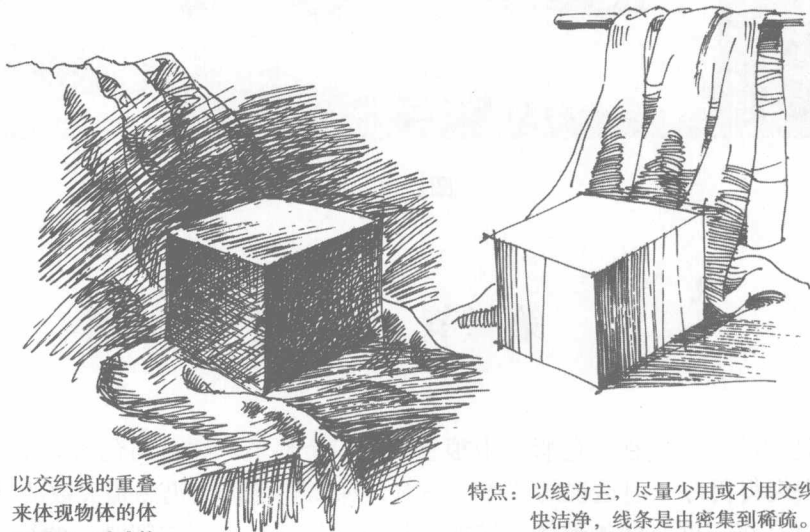
手绘看似简单，只是“线条的组织，透视的运用，色彩的表现”，可做起来，就必须在理解的基础上，通过不懈的努力，完成由量变到质变的转型。手绘一般应遵循这样几个原则：①真实性；②科学性；③艺术性。

(1) 真实性：真实表达空间物体大小的尺寸，比例关系。

(2) 科学性：用适当的透视，充分表达所要表现的景观。

(3) 艺术性：用娴熟的技法，运用绘画中的明暗对比、虚实对比、远近疏密、近大远小、色彩对比及留白处理等关系来表现手绘设计图。

手绘效果图虽然不是纯艺术表现，但它却是从绘画艺术中提炼出来的，具有很强的工艺性，并具备整体统一，对比协调，节奏、韵律富于变化性等艺术特征（见图1-1-1，图1-1-2）。



特点：以交织线的重叠来体现物体的体积明暗、质感等素描关系

特点：以线为主，尽量少用或不用交织线。明快洁净，线条是由密集到稀疏。有很强的工艺味

图1-1-1 绘画线条组织

图1-1-2 工艺线条组织

第二节 工 具 介 绍

景观设计手绘的目的, 在于表现设计者的构思, 表现的方法有很多, 只要能表达设计意图, 用什么表现手法都可以, 如水彩、水粉、喷绘、色粉笔、马克笔、水溶性铅笔等, 只要能更快、更简便、更直观地来表达景观环境就行。

景观设计手绘要掌握的就是钢笔(美工笔、签字笔)、水溶性彩铅、马克笔(Touch、my color 2、遵爵)等, 其中马克笔分油性、水性两种。纸张多选A3、A4 复印纸、素描纸、彩色打印纸、硫酸纸及色纸均可, 在初期练习透视时, 也会用到尺子。

现在多综合利用手中工具, 来实现手绘图的绘制。油性马克笔与水溶性铅笔常一并兼用(见图1-2-1)。



图1-2-1 综合利用工具

第三节 透 视 制 图

透视是“线条、透视、色彩”中很重要的一个环节, 线条与色彩只是一种“形”和“着装”, 即使二者表现得再好, 但透视的“体”不对, 那么整幅作品仍然是失败的。

透视就是将三度空间的形体, 转换成具有立体感的二度空间画面的绘图技术。自然景观中都有高、宽、深三度空间, 而纸张只有高、宽两度空间, 要把深度表现出来, 还原于自然景观中的纵深感, 就需要用透视原理来表现(见图1-3-1)。

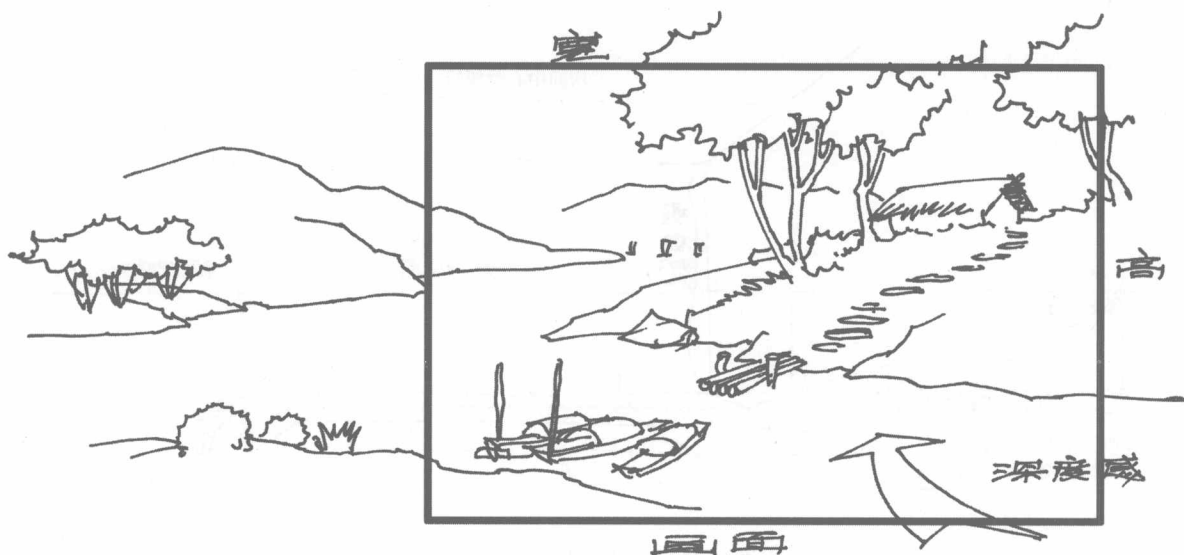


图1-3-1 透视表现

本教材在此只介绍一点透视、两点透视、俯视图和两点透视中的“九分格”用法。如果详细研究透视理论，还需阅读相关透视的专业书籍。

透视的基本用语如下。

- (1) 视点 (EP) ——画者所观察的位置 (眼睛位置)。
- (2) 视平线 (HL) ——与画者眼睛同一高度的一条线。
- (3) 灭点 (VP) ——透视线终点，灭点即消失点。
- (4) 基线 (GL) ——地平线。
- (5) 测点 (M) ——可根据基线 (GL) 求取空间进深，辅助作图。
- (6) 标高 (H) ——墙体高度，园林

中常用做标高参考。

一、一点透视解析 (平行透视)

(一) 由室内一点透视 (平行透视) 解析引申到景观设计透视

一点透视，画面中的物体，水平线平行于画面，竖线垂直于画面，斜线消失于视平线上一个点，即称为一点透视，也称平行透视。

1. 视点的确定

如图1-3-2所示，视点①一点透视 (平行透视) 由室内透视可引申至景观设计“九分格”。

(1) 先认识了解一点透视 (平行透视) 制图。

(2) 学会如何找寻物体高度位置的方法。

(3) 根据室内透视基本原理绘制“九分格” (见图1-3-3)。

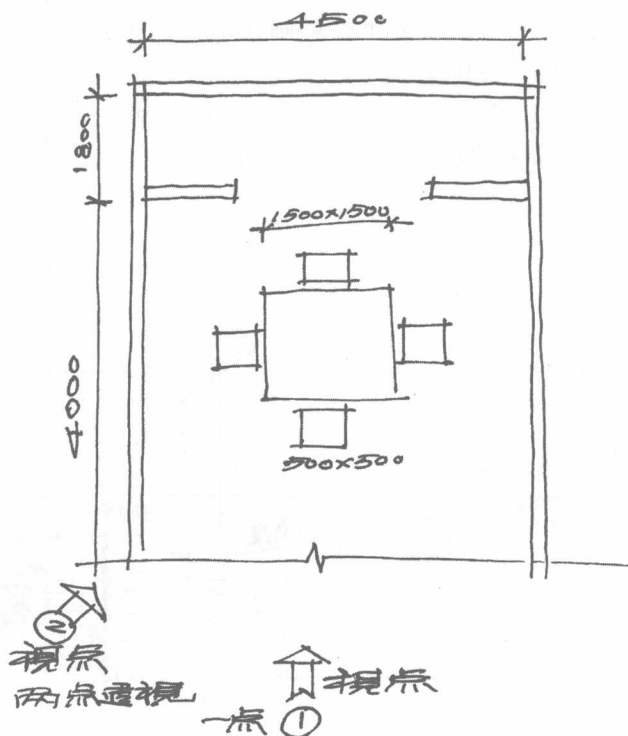


图1-3-2 视点的确定

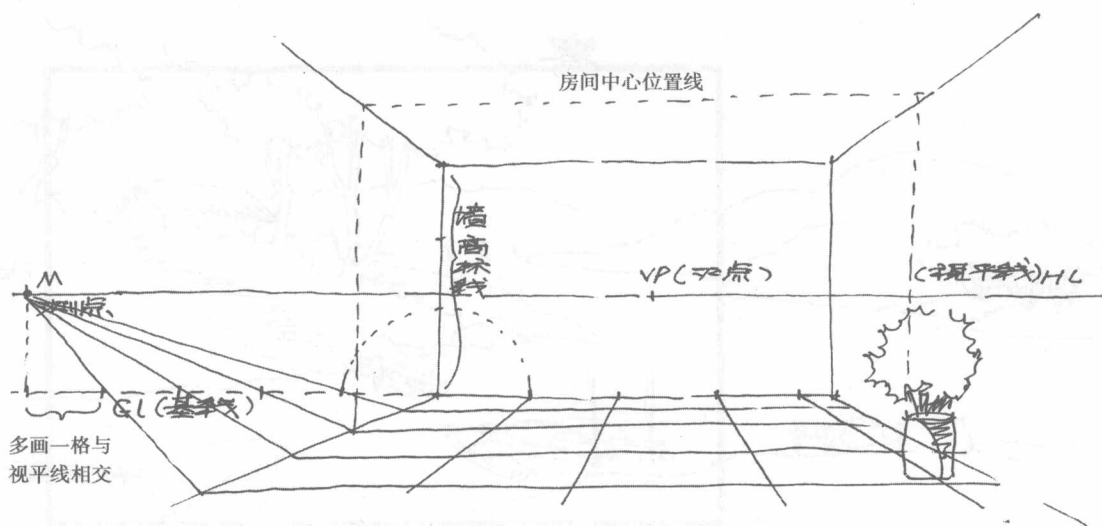


图1-3-3 绘制“九分格”

2. 制图步骤

(1) 画出墙高3000mm标线，以平面图4500mm尺寸为依据，横向画出4500mm宽度；画完整正面墙的框架线。

(2) 视平线HL定在墙高1.2~1.3m位置。

(3) 一点透视中斜线均消失于灭点VP。

(4) 在地平线GL上，用虚线延伸出纵深而所需空间尺寸的基线。

(5) 在基线GL上，多画一格，与视平线垂直相交，这个交点即M测点。

(6) 测点M与基线的刻度做连线，画出纵深每米刻度，并平行于视平线画地面横线。

(7) 阳台纵深斜线，用虚线消失于灭点，在室内GL上找到1.8m刻度，与M测点连线，切出阳台1.8m的纵深宽度，从而求得阳台在透视图中的准确位置。

(8) 桌椅平面的正投影画在透视图相应位置，根据墙线标高，并通过消失点与标高的连线，找到物体相应高度。

(9) 画椅子靠背高度，用标高上的1m，做透视连线，墙壁做1m高标记，平移到地面投影上方位置，即靠背高度，用此方法也同样可找到桌子高度及其他椅子高度（见图1-3-4）。

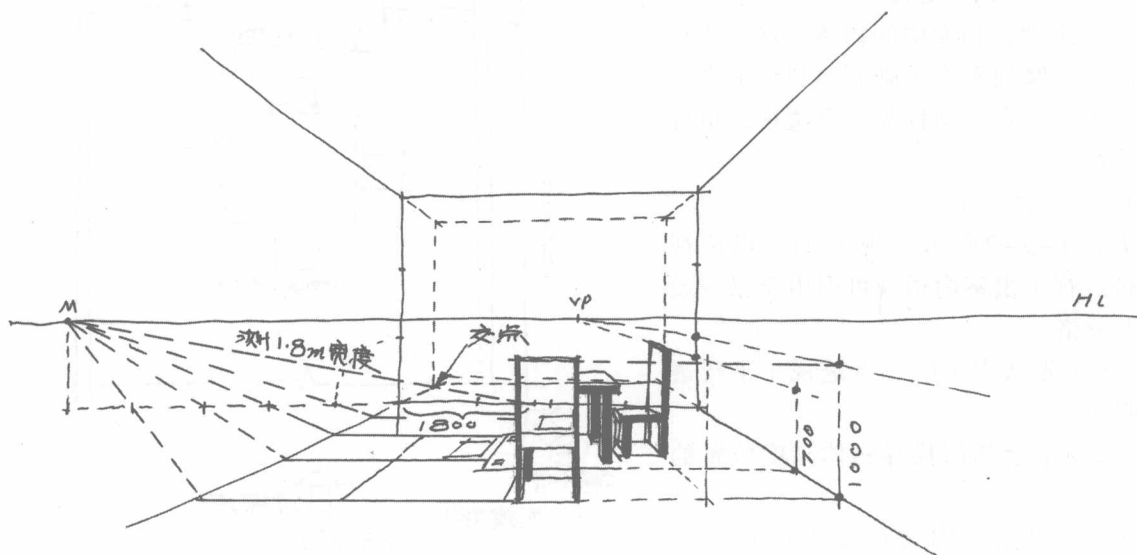


图1-3-4 制图步骤

（二）景观设计一点透视（平行透视）

景观设计中的空间场景往往较大，绘制效果图时，除按透视原理解制图外，还需掌握一定的方法和技巧，从而快速掌握好透视。而视平线的高低，根据观测面的不同，画面效果也不同。

1. 视平线位置

（1）视平线偏低。视平线位置低，地面物象面积小，透视感强，场景有气势，适宜表现近中景观，如图1-3-5所示。



图1-3-5 视平线偏低

（2）视平线居中。视平线居中，地面物体面积增大，要表现的内容也增多，适宜表现中型场景，如图1-3-6所示。

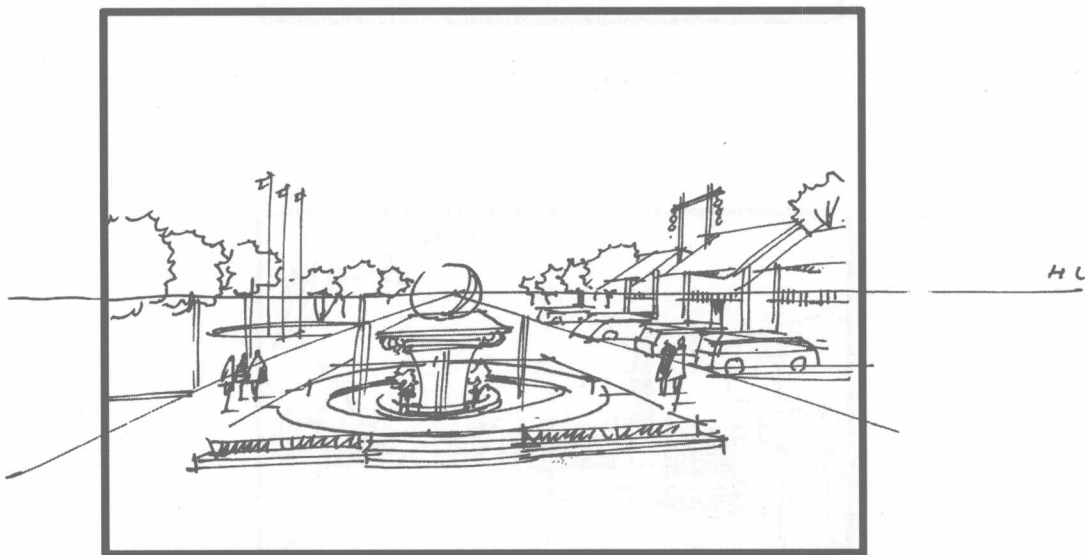


图1-3-6 视平线居中

（3）视平线偏高。视平线略高，地面物象面积随之增大，即表现空间内容也越来越多，能直观地表现地貌，与之相关的配套设施一览无遗，如图1-3-7所示。

2. 灭点位置

灭点偏左或者偏右，是根据在透视图中所需要表现的主体景观来决定的，如果所需表现的物象在画面中偏左，那么灭点就偏右，反之也是如此，如图1-3-8所示。

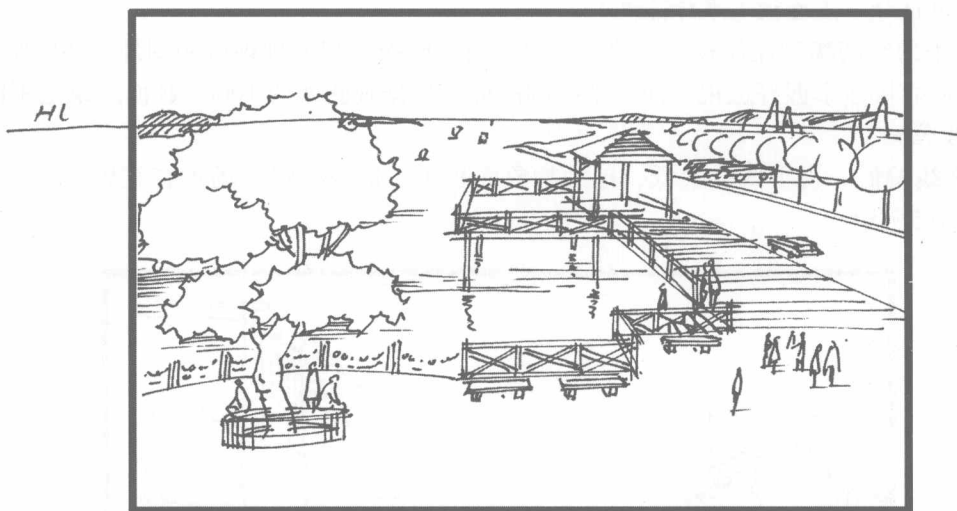
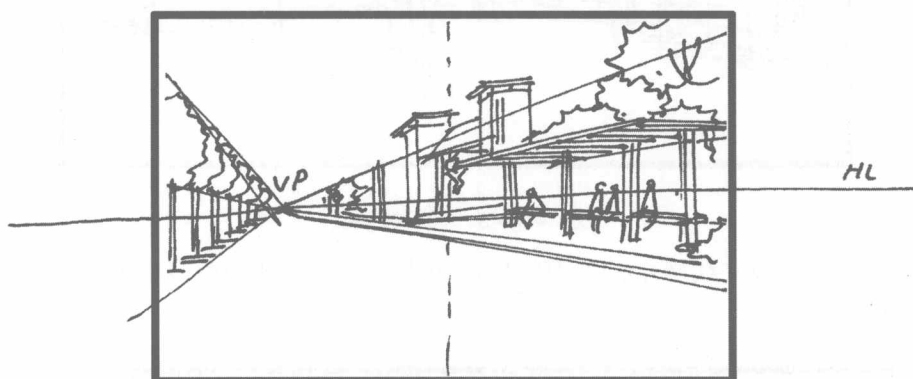
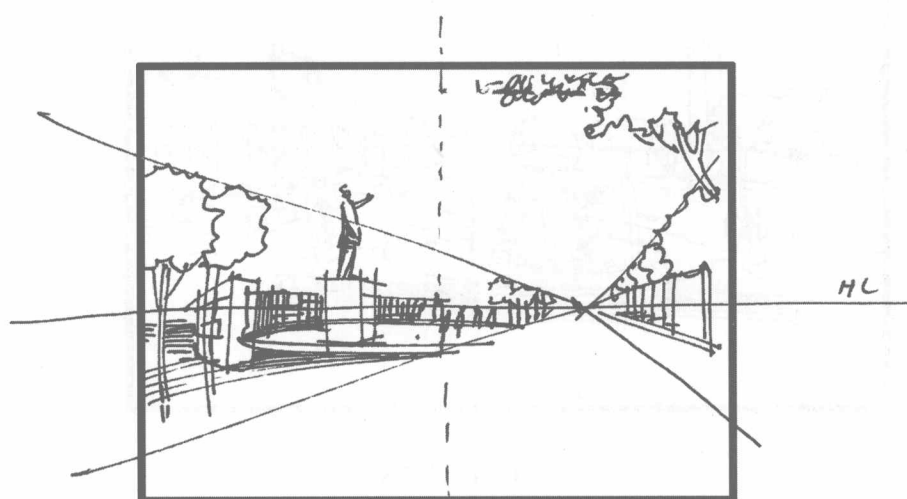


图1-3-7 视平线偏高



纸张中心线

(a)



中心线

(b)

图1-3-8 灭点位置
(a) 灭点偏左; (b) 灭点偏右

（三）一点透视（平行透视）“九分格”的运用

由室内透视原理，可演生出“九分格”的制图方法，由于景观场地很大，所表现的空间也大。我们可以把要画的区，先在平面图上按等分画出“九分格”，然后由平面画出“九分格”的透视图，以便找寻平面图上各物体景观的位置（见图1-3-9）。作图可按以下步骤进行。

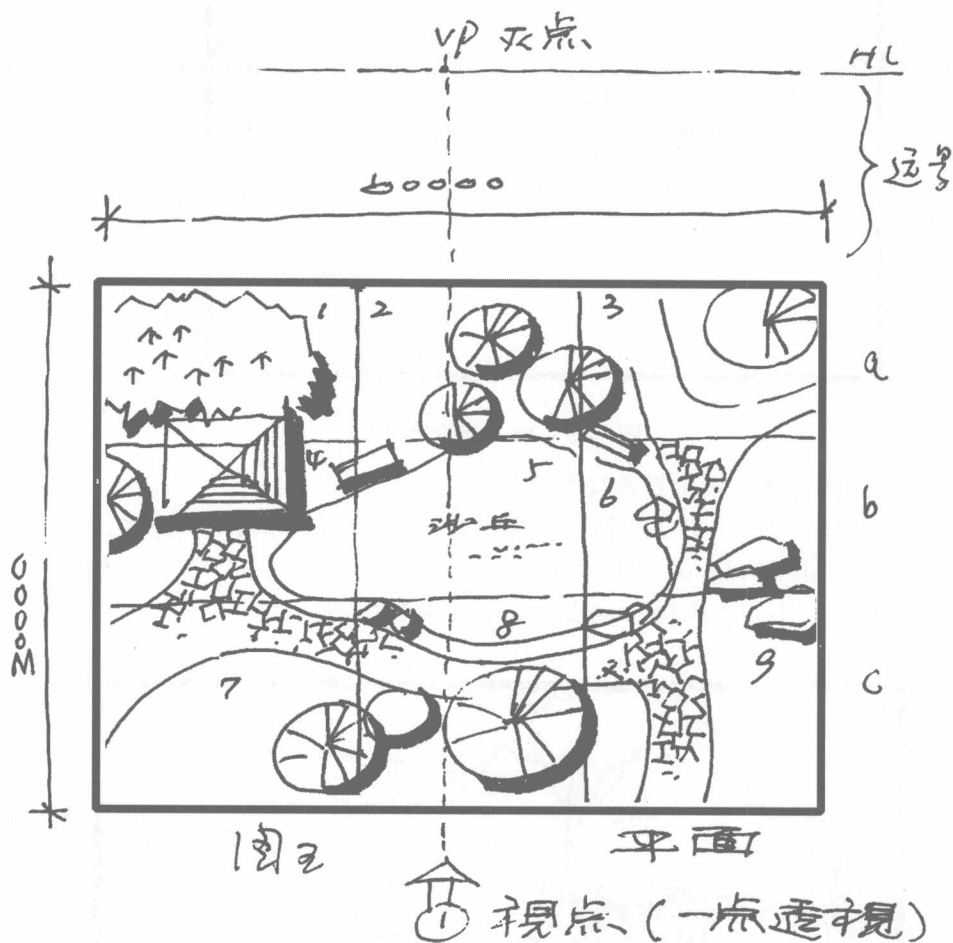


图1-3-9 一点透视“九分格”的运用

- （1）仔细观察平面图（横向宽于纵向）。
- （2）按等比例关系在平面图上画出“九分格”的“井”形，分出a、b、c三段。图外设置一个远景区。
- （3）根据所需表现的主体景观确定视点。
- （4）视平线（HL）定在纸张的1/3处（A处），以A3纸为例。
- （5）定灭点（VP）。
- （6）画面留出远景区（如果视点观察横向图，尺寸宽于纵向尺寸，远景区相应间距拉大）2~3cm。
- （7）VP点与B点2/3处（如果视点横向观察图尺寸，宽于纵向尺寸，VP应在与B点相连之上，反之，在B点之下）相连，得出CD点，CD（GL线上）间分三等分，每段为20m，在GL线得出E、F点，VP与E；VP与F作纵向透视相连。
- （8）在GL基线上，找出相应尺寸的刻度，在视平线上，找出M测点，（园林中，M测点可选择在视平线上不小于GL线上三个刻度位置即可）并与GL线的标段作连线，再平行于视平线，得出透视中的“a、b、c三段”，分出“九格”，如图1-3-10所示。

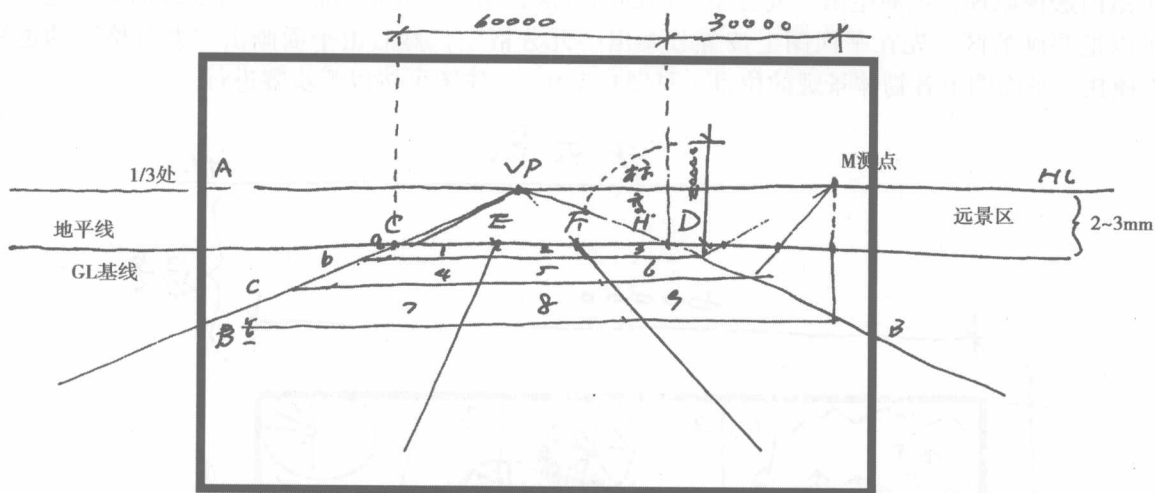


图1-3-10 作图步骤(一)

(9) 把平面图的位置, 投影到透视图的相应位置。

(10) 以标高为参考, 升高各物体, 如果亭高5m, VP与H标高的作连线, 并平移到亭的位置高度, 画出5m 亭高, 如果树高7m, 则VP通过标高7m位置作连线, 树干靠“九分格”边线, 垂直于7m高, 再平行于HL (视平线) 画出7m高度。如图1-3-11所示。

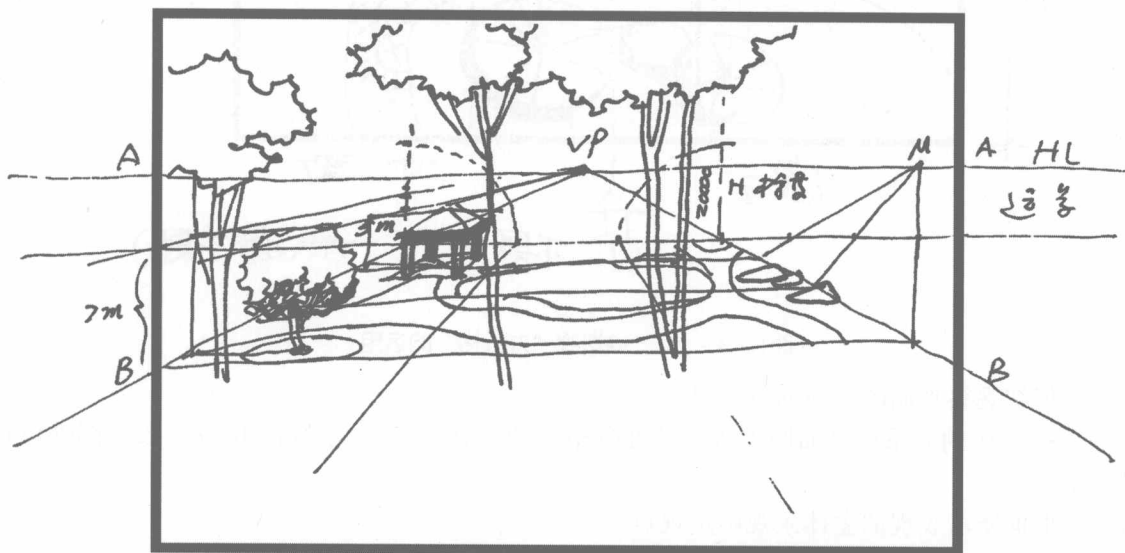


图1-3-11 作图步骤(二)

(11) 这一步即完成随意草图, 可根据草图作拷贝或者直接画刻意草图 (手绘效果图)。

二、两点透视解析

(一) 由室内两点透视 (也称成角透视) 解析并引申到景观设计透视

在两点透视中, 物体只有竖线垂直于画面, 水平线倾斜并消失在视平线的两个灭点, 又称为成角透视。

1. 视点的确定

如图1-3-12 (a) 所示, 视点②两点透视, 由室内透视可引申至景观设计“九分格”。

- (1) 认识了解两点透视制图。
- (2) 用 VP_1 和 VP_2 找寻物体高度位置，并作透视连线。
- (3) 由室内透视原理画“九分格”。

2. 制图步骤

- (1) 先画出室内3m墙高线。
- (2) 1.2m高定HL视平线。
- (3) 以墙高3m长度的2~3倍，在视平线上定灭点 VP_1 和 VP_2 。
- (4) 定地平线GL，在GL线上定出所需每米刻度（根据墙高线为基准）。
- (5) 与M点作连线，画出透视每米间距，并与VP连线。
- (6) 画出桌椅相应高度，椅靠高1m，在墙上做透视连线，桌高0.75m。
- (7) 阳台纵深斜线，用虚线消失于灭点 VP_1 ，在GL线上，找到1.8m刻度，与M测点连线，切出阳台1.8m纵深宽度，从而求得阳台在透视图中准确位置。
- (8) VP_1 和 VP_2 与切出1.8m点做连线，画出阳台透视，如图1-3-12所示。

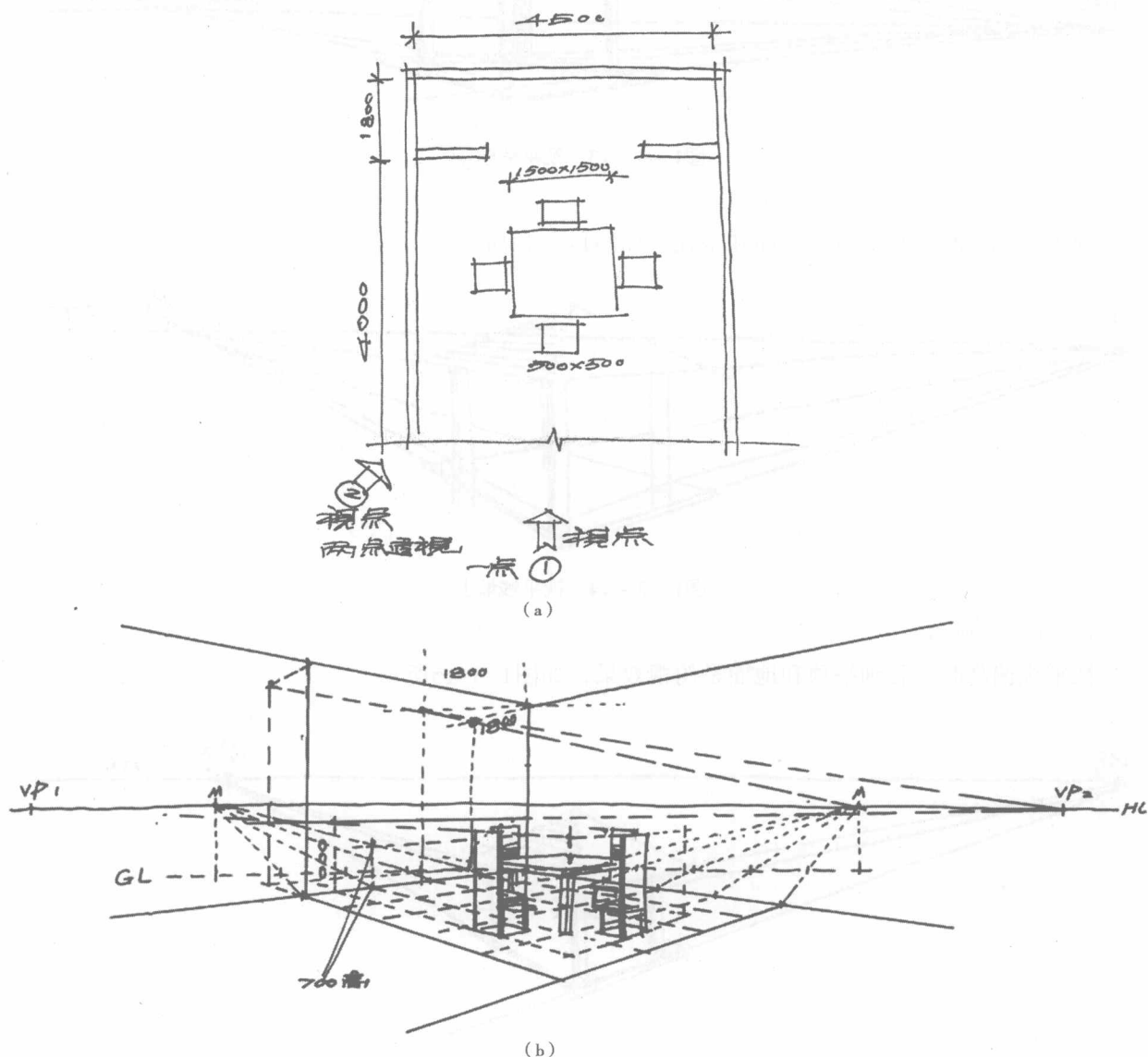


图1-3-12 两点透视

(a) 室内平面图；(b) 以墙高线为准绘出透视图

（二）景观设计两点透视

景观设计透视中两点透视画面比一点透视画面要活泼、自由，但相对于一点透视而言，较难掌握，如果两个灭点不在一条视平线上，或是没按透视原理消失到 VP_1 和 VP_2 点上，画面效果就很别扭、变形。所以，两个灭点要定得合理，尽量定远些。多画、多练、多体会，就会画得准确了。达到一定程度，有时凭感觉也能画准。

人站的角度不一样，视点就不一样，站在地面上看，视点就低；站在山上或高建筑上观景，视点就高。这就直接取决于视平线高低。

1. 视平线居中

视平线居中时，能看到亭顶下部和地面，如图1-3-13所示。

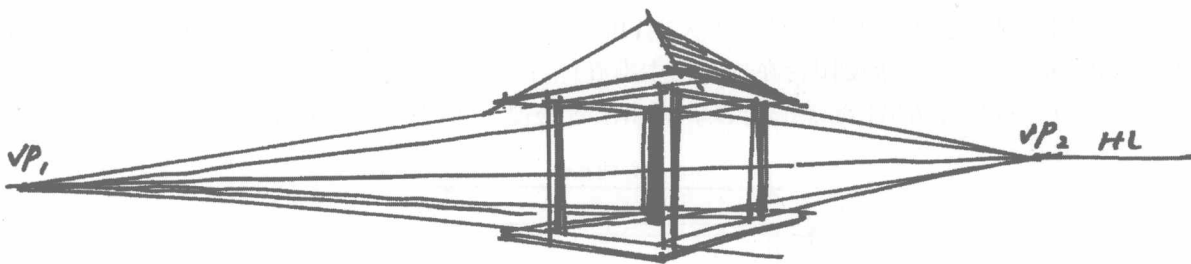


图1-3-13 视平线居中

2. 视平线偏上

视平线偏上时，只能看到地面和亭顶，如图1-3-14所示。

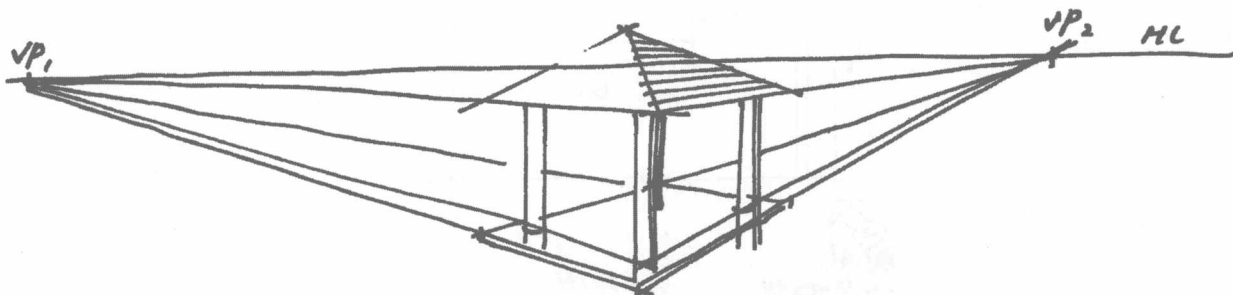


图1-3-14 视平线偏上

3. 视平线偏高

视平线偏高时，看到亭顶和地面是俯视效果，如图1-3-15所示。

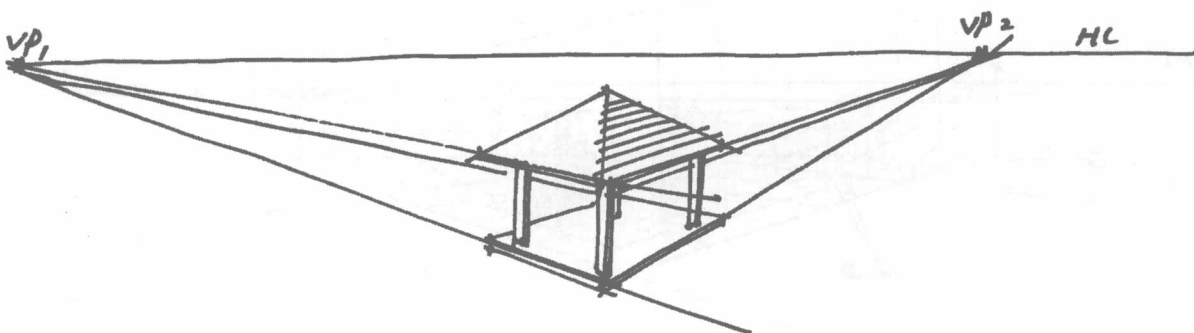


图1-3-15 视平线偏高

（三）两点透视九分格画法

两点透视在视平线（HL）上，会有 VP_1 和 VP_2 两个灭点（VP），如图1-3-16所示。

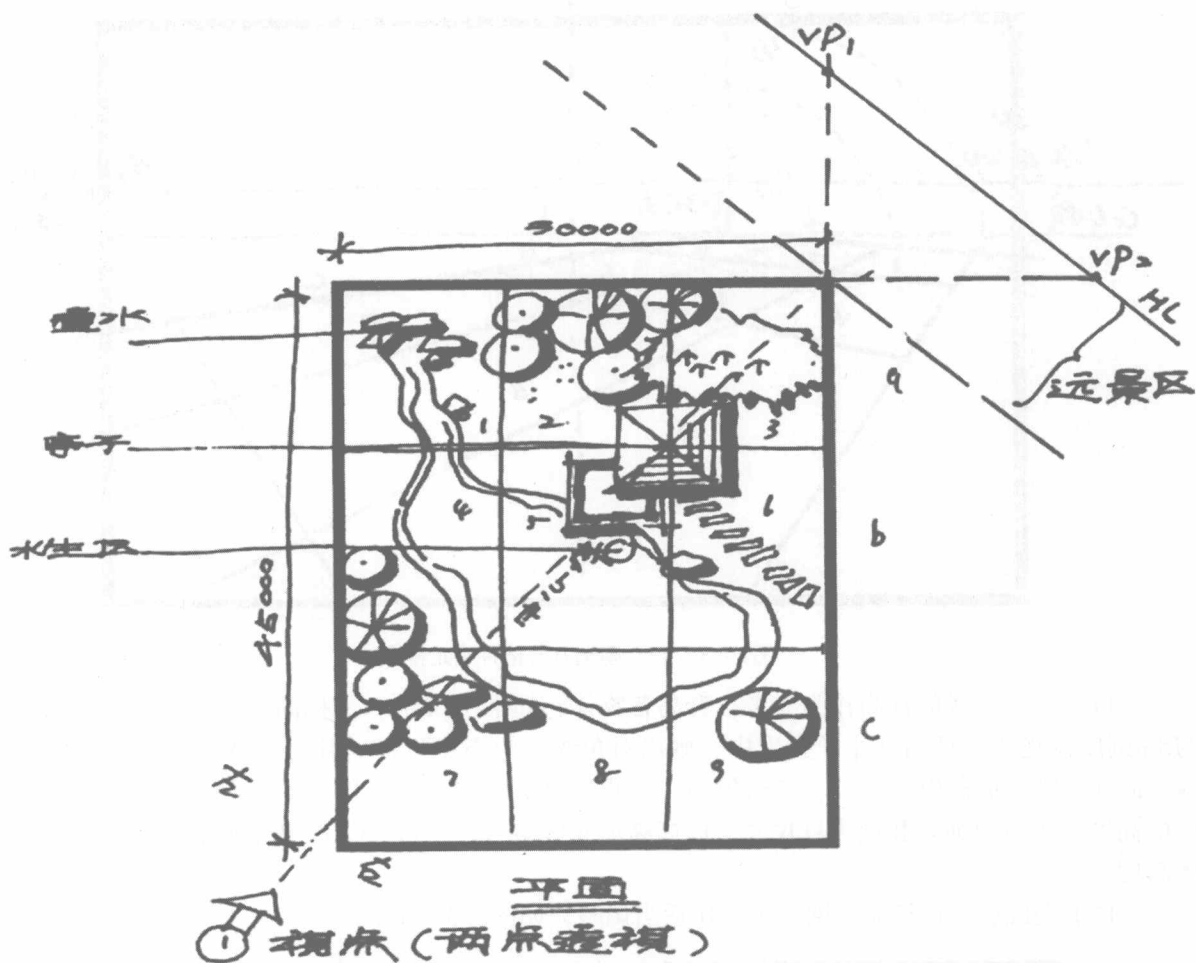


图1-3-16 两个灭点

制图步骤如下。

- （1）仔细观察平面图（纵向宽于横向）。
- （2）按等比例关系，在平面图上画出“九分格”的“井”字形。
- （3）根据所表现的主体景观来确定视点。
- （4）视平线定在纸张1/3处（A处）（视平线变低，要根据即表现对象区域的大小来定。如果区域空间大，视平线提高，成小俯视状态，如果所表达空间小，视平线应适当降低），如图1-3-17所示。
- （5）定灭点 VP_1 和 VP_2 （两点透视，两个灭点，经常会有一个或两个灭点在纸张外，为便于寻找规律，定在HL（视平线）纸的两端A点上，作为 VP_1 和 VP_2 点）。
- （6）画面留出远景区约2~3cm（视点观察横向图尺寸，小于纵向尺寸，远景区间距拉小）。
- （7）在GL基线上，确立“交汇点”，从视点中心线中，从左右来观察两边尺寸的关系，左边尺寸30000mm小于右边45000mm，中心“交汇点”就定在画面中心偏左的位置。
- （8） VP_1 和 VP_2 与交汇点，做透视连线。
- （9）从交汇线上，均等分为三段，画在GL线上，通常情况下，M测点可借用 VP_1 和 VP_2 ，既可确定透视间每段距离，也可以作为透视连线。
- （10）把平面图的位置，投影到两点透视图相应的位置。

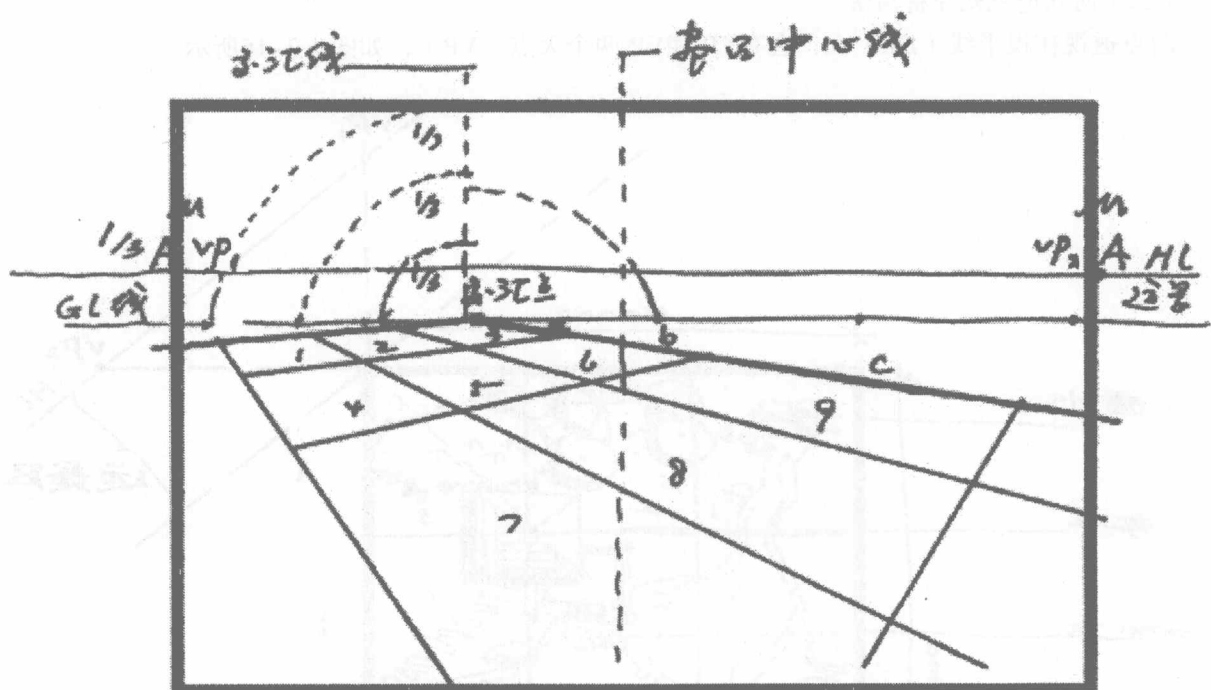


图1-3-17 画出九分格并确定视点

(11) 以交汇线的标高作为参考，升高各物体，如亭子高5m，从标高中，找到5m的高度， VP_1 与5m刻度做连线，然后从亭子投影中，画出对角线，中心点与 VP_2 相连。在 VP_1 与交汇点的透视连线上a点停住，垂直相交于 VP_1 与5m的b点上，得出高度。 VP_2 与b点相交。亭子的高度就确定了。而树的高度，也可以通过相应高度尺寸，以标高尺寸作参考，用 VP_1 和 VP_2 做透视连线，即可得出各物体高度。

(12) 完成后，再绘制草图，也可作适当调整，如图1-3-18所示。

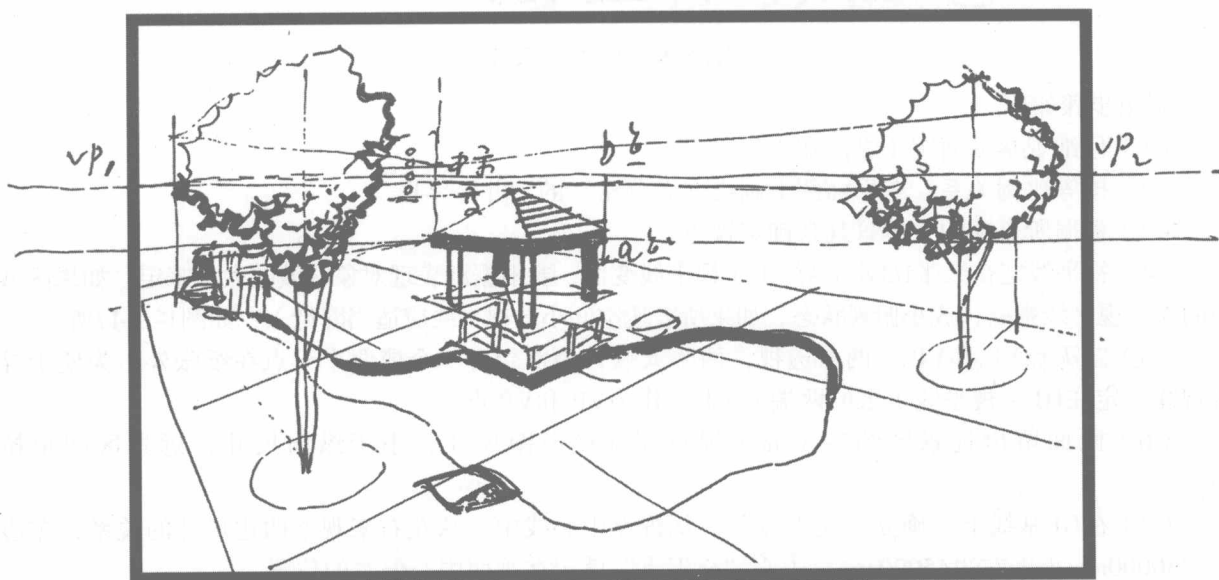


图1-3-18 草图完成

(四) 两点透视交汇点位置的确定

两点透视交汇点位置需根据视点位置来确定，在画“九分格”时，中心交汇点的位置以中心