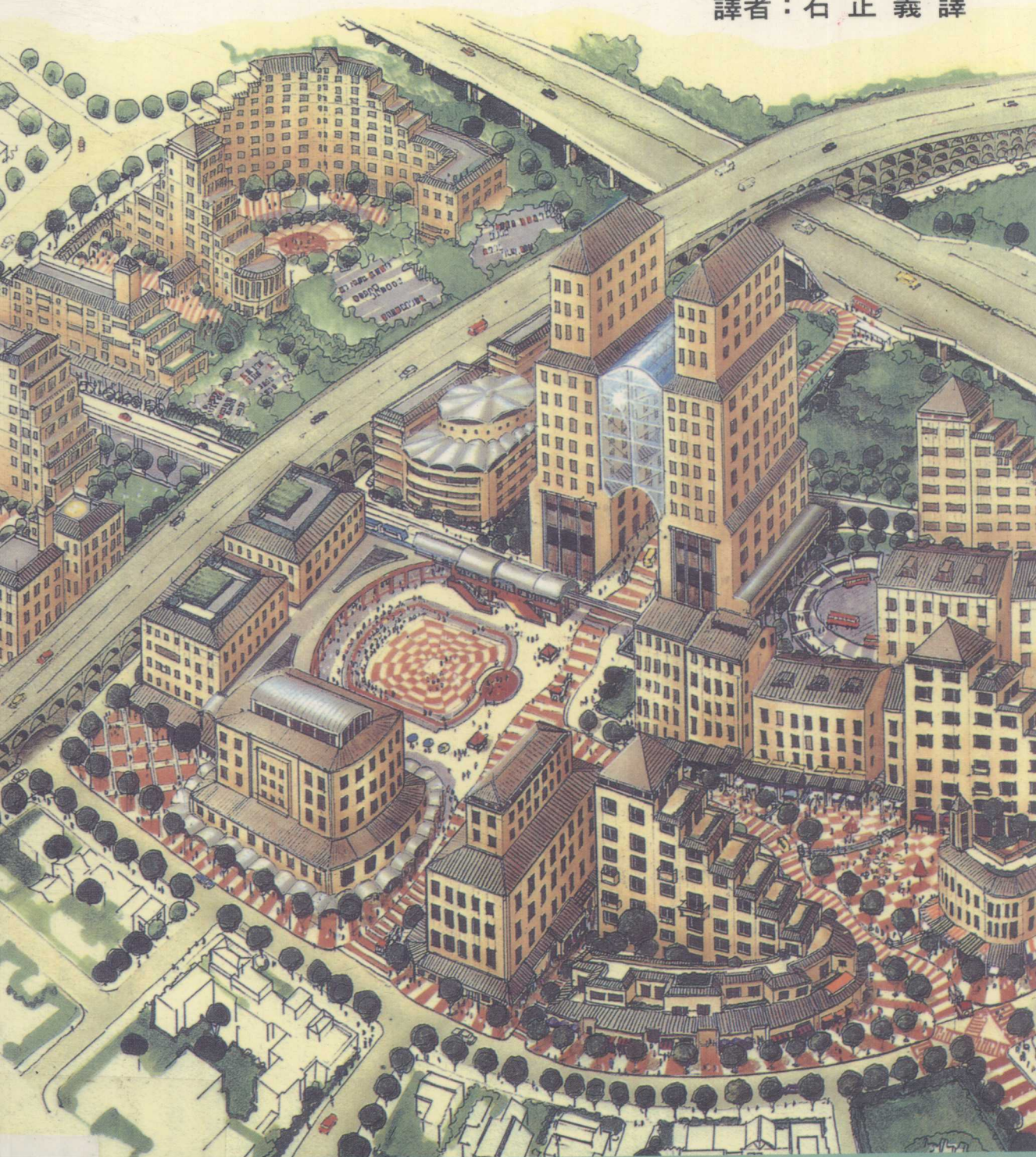


建築透視素描之繪法

原著：村山克之 編著
譯者：石正義 譯

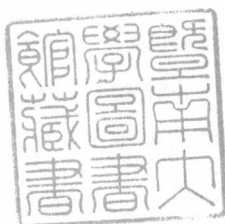


原出版：技術書院
詹氏書局

200/11

建築透視素描之繪法

原著：村山克之 編著
譯者：石正義 譯



原出版：技術書院
詹氏書局

建築透視素描之繪法／村山克之編著；石正義譯．

——初版．——臺北市：詹氏，民 86

面； 公分

ISBN 957-705-115-4（平裝）

1.透視（藝術） 2.素描

947.13

86002163

<編著者簡介>

村山 克之

空間設計師，一級建築師

1946 年生於中國、天津

名古屋工業大學建築學科歷史意匠內藤昌研究室畢業

現代設計外山公建築設計事務所（股）

松田平田阪本設計事務所（股）

設立 Space Design・村山至今

開辦 Space Design Perspective 教室

〒170 東京都豐島區東池袋 2-18-7 石川大樓 3F

TEL 03-5992-1868

原著名：スケッチパース

著 者：村山克之

(c) 1994 by 村山克之

本中文版經 Japan UNI Agency 及

Bardon-Chinese Media Agency 安排

取得日本原出版社、技術書院 獨家授權

建築透視素描之繪法

編 者：村山克之

譯 者：石 正 義

發行人：詹文才

發行所：詹氏書局

登記證：局版台業字第三二〇五號

郵政劃撥：0591120-1

戶 名：詹氏書局

地 址：台北市和平東路一段一七七號九樓之五

電 話：(02)3918058. 3967077. 3412856. 3938879

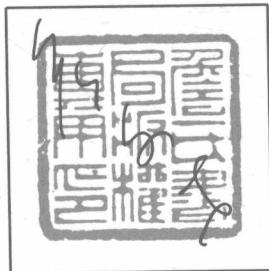
傳 真：(02)3964653. 3938869

印 刷：海王彩色印刷製版公司

初版第一刷 中華民國八十六年三月

I. S. B. N. 957-705-115-4（平裝） 定價：新台幣 450 元

版
權
所
有



翻
印
必
究

推薦語

人因為要思索所以有語言的需要，不過，欲將設計者所構想的意境表達出來時則無法光靠語言來達到目的。表達者除了頭腦中必需要有空間構成的能力以外，還需要藉文字及繪圖能力的表現才得以將之傳達給第三者。在目前建築設計的行業裏，設計者意境或者是設計圖說常常以透視圖來表現之，而且在該行業也有專門以繪透視為職業者產生，同時也有其團體組織，勞働省也有對此一專業進行技能的檢定。

設計者本身在進行設計工作之際常不可避免地需將本身的意境構想透過透視圖的表現來加以整理並進一步對之進行檢討，對於空間設計的提案而言透視表現的說服力有時是遠遠超越語言的功用而成為一種有效的溝通資訊。

本書是建築師兼透視專家 村山克之先生透過長年的實務經驗將一些優美出色的作品彙整而成；不僅素描、透視圖豐富更是「透視素描」的指南書。因此不僅是現在甚至在今後本書將是在第一線活躍的設計師們務必隨身攜帶的技術指導書籍。

日本 建築透視繪製者協會 理事長

大平 善生

前言

在優美的圖畫之前有沒有發生過一時忘我的境界呢？或者有過畫起來應是很困難的圖畫經過嘗試畫看看的結果卻意外覺得很容易的經驗。這些都是「圖畫」所具有的魅力表現。

素描雖然是簡單的幾筆，但畫出來的感覺卻是那麼地優美，同時也具有很深的工作性與趣味性。

本書主要以讓讀者學會表現空間設計所需的素描，也就是所謂的透視素描為目標。空間的表達常常採用較具說服力的透視圖法（perspective drawing method），但是空間的意境則並非僅靠透視就可以完整地表達出來。真正的透視素描應將其中生命感的意境予以活生生傳達出來。因此透視素描不單是僅將所設計的空間予以畫出，更重要的是將生活與感情、故事中空間感的意境細膩的表達出來。

初學者欲達到此境界首先請溫習一下本書的整個內容，經由本書瞭解了基本的素描畫法以後再來重要的步驟就是自己開始練習畫畫。畫的內容要常常變換，而繪出來的圖可以與所繪的對象稍有不同。不要去在意畫出來的圖是好看或難看，而把注意力集中在畫圖時各種的資料內容，努力的練習以擴充自己的繪畫內容的趣味性與意境。讀者可邊參考本書卷末所附的配景語彙每天練習一個左右的語彙，如此大約經過三個月左右的練習後應該會有很進步的成果。

欲僅藉由語言來傳達空間設計甚至是將來的一些構想等訊息是很難圓滿達到目的的，它必需要同時應用語言與素描兩個工具。以奔放自由的手法透過透視素描表達出美麗又魅力的空間以及優美的未來構想之提案不是很好的一種方法嗎？

1994 年 10 月

村山 克之

目錄

前言	1
序：以素描輔助設計	5

1 以透視的素描手法做為展開設計構想之案例介紹

PROJECT① 咖啡廳的描繪	8	<何謂等角透視法>	11
PROJECT② Petit Hotel 的設計	16		
PROJECT③ 智慧型大樓的計劃	22	<外觀透視的簡略劃法>	28
PROJECT④ NEW TOWN 的構想	34	<鳥瞰圖的畫法>	41
PROJECT⑤ Fisherina 的構築	48		
●作品介紹●			
鎌田久則	30	矢野佐保子・鈴木正則・佐藤多美子	32
江守治雄	42	大塚新二	44

2 透視素描的訓練

STEP① 開始練習畫圖吧 ————— 58

以有感情的線條繪圖／注意軸線與比例／＜以自由的曲線繪臉部＞／透視素描與配景／＜人物＞

＜樹木＞ ＜汽車＞／簡單的畫透視素描／＜建築・室內透視的基礎事項＞

STEP② 聰明的繪圖方法 ————— 65

透視畫法五原則

STEP③ 各種視點高度的透視畫法 ————— 73

＜建築外觀透視＞ ＜室內透視之畫法＞ ＜由平面圖、立面圖繪透視的方法＞ ＜建築外觀透視簡略畫法之原理＞ ＜室內透視簡略畫法之原理＞

STEP④ 以簡單的素描表達出魅力的意境 ————— 77

強烈的構圖傳達出圖面的魅力／構圖的原理／不同構圖型態的感覺／完成的透視

STEP⑤ 繪圖的材料 ————— 81

＜畫線條的材料＞ ＜著色的材料與方法＞／透視上彩的製做過程

●作品介紹●

山浦昭彥 — 88 鈴木信明 — 90 清水 修 — 92

近藤 祐・山浦昭彥・林 潔飛 — 96

3 繪出現代的設計感

aquarium (水族館)	98	renewal (都市更新)	107
change of style (形態的變化)	99	resort & recreation	108
garden (花園)	100	(遊憩與休閒)	
high-tech & high-touch	101	skyscraper (超高層建築物)	109
(高度科技與高度手工)		spa & Kurhaus (晶體與活水)	110
huge shop (巨大的商店)	102	space colony (可循環的環境)	111
life style (生活形態)	103	stage fashion (舞台的風尚)	112
lighting (照明)	104	Thema park (主題公園)	113
movable (動感)	105	wall & ceiling double	114
penthouse (閣樓, 屋頂突出物)	106	(雙層牆或樓板)	
		window (窗)	115

4 空間設計的基礎理論

歷史的新解	120
現代人的生活	122
與環境共生	124
形與色	126
人與空間	128

5 配景語彙

A. 構圖(1)	130	F. 建築形態	136
B. 構圖(2)	131	G. 屋頂與窗戶	138
C. 描述生活的透視畫法	132	H. 椅子與照明器具	139
D. 樹木的形狀	134	I. 材質感的表現	140
E. 人物	135		
結語	141		

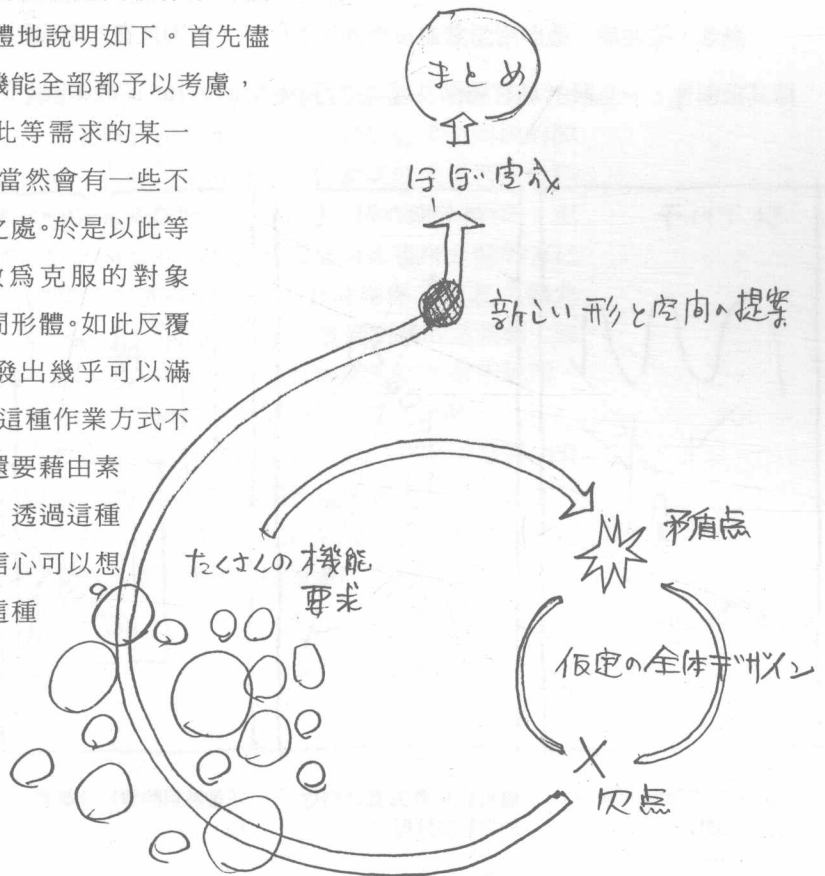
序：以素描輔助設計

以素描解決問題

對設計的開發作業而言素描是很重要的一個作業。這不僅是對空間設計而言，甚至對於各式各樣製品的設計開發也是一樣。即使是使用電腦來進行設計的開發作業在設計構想階段也必需以手繪素描來進行。彙整完整的圖畫或是將各式各樣的資料與 idea 記下來做為參考資料是很適合設計開發作業的需要。這些做法現在也有人使用電腦來做為收集彙整的工具。

收集了那麼多的資料以及 idea 並不一定表示所完成的設計必然是一個複雜的形體。終究使用所設計出來的製品或空間的是人。在現在這種複雜的時代裏人所追求的設計都是希望能具有很多的機能但形體卻只要簡單扼要。而這種矛盾的要求常藉由素描來加以解決。

簡單地說這種過程就是開發作業的設計展開行為。茲具體地說明如下。首先儘可能將所有必要的機能全部都予以考慮，其次繪出可能適合此等需求的某一個形體空間。這時候當然會有一些不盡符合需求不理想之處。於是以此等的矛盾點與缺點做為克服的對象來找出新的設計空間形體。如此反覆作業就必然能夠開發出幾乎可以滿足機能需求的设计。這種作業方式不可僅靠頭腦去想，還要藉由素描不斷地反覆設計。透過這種素描的輔助必然有信心可以想出解決的對策來。這種過程就是設計者的工作了。



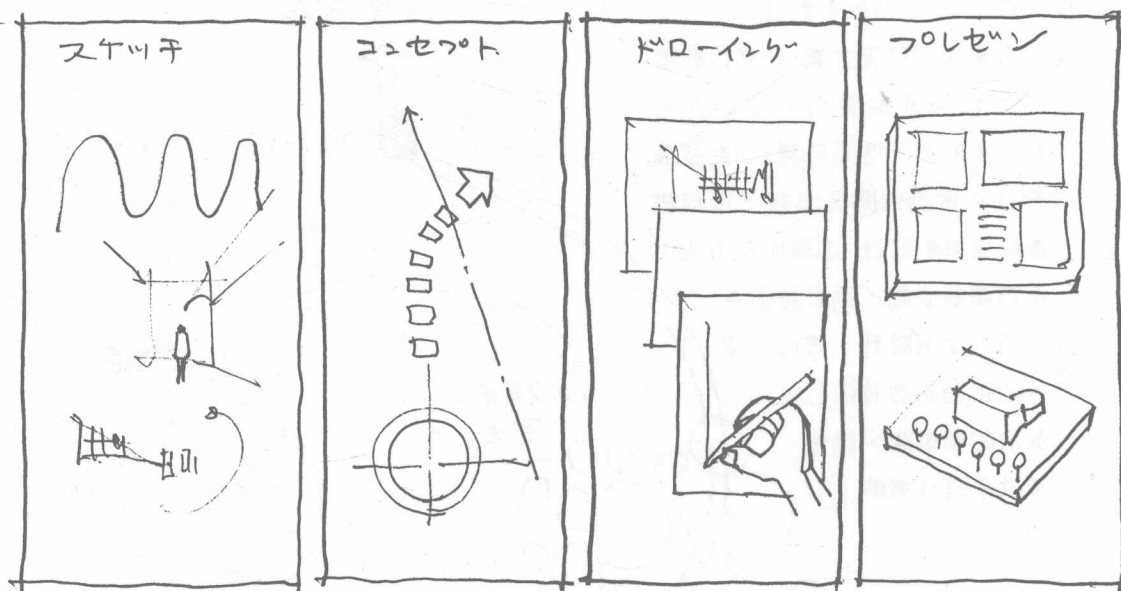
「先確定概念或先進行素描作業」

理論上，一個計劃在構思之際應先確定概念（concept），也就是所謂的計劃目標與計劃方針。然後再進行素描的作業。不過實際上常常是先繪出幾個素描以抓住設計的關鍵語後藉此慢慢將概念釐清並確定之。

對於一個概念來說若有具體的造形與空間對象時，設計作業的進行將很順利。若是僅僅提供一個概念或抽象的詞彙就要求以此來進行設計作業時，那麼就必需先對該概念或抽象的詞彙先置換成關鍵語以供做為設計作業之依據，此時素描就具有很大的幫忙作用了。

素描作業應講求速度快產量多，以便能將各種不同的情況繪出。欲如此就必需將 idea 充滿心中然後在輕鬆的氣氛下就不同的觀點來進行素描的繪製。

概念、關鍵語、造形用語彙並沒有固定的限制，也因此在此階段所產生的設計常可以發揮其獨創性。一旦設計具有獨創性就可進行 presentation（提案圖）的作業了。



將心中的各種的 idea 分別以素描繪出

儘可能採取與概念相近的造形做原型

迅速將目的清楚地掌握住

將各種設計概念，以吸引人的表達方式清楚且漂亮地加以彙整。

1

以透視素描的手法做爲 展開設計構想之手段

～ 案例介紹 ～

Some Examples of Design Sketch

具體的設計構想展開案例將陸續在後面加以介紹。此等案例的範圍從傢俱、室內裝修等小規模的設計到旅館、大廈以至於地區性計劃等的大規模設計與規劃均涵蓋在內。雖然此等案例並非實際的個案，但實際的計劃個案在執行時卻可參考本書所介紹的方法來加以運用。這些案例從「環境條件」以及「概念（concept）」開始到如何落實到所繪的透視圖上進而如何由所繪出的透視構想圖展開設計均有所說明，因此應足以做為實際個案執行設計時之參考。

我們也可從這些素描（sketch）作品中看得出充滿了豐富的情報。這些素描的優點與效益誠如上面所述。不過唯一會令讀者苦惱的就是它素描的表現太好了，足可做為讀者榜樣有待讀者好好地努力學習。

咖啡廳的描繪



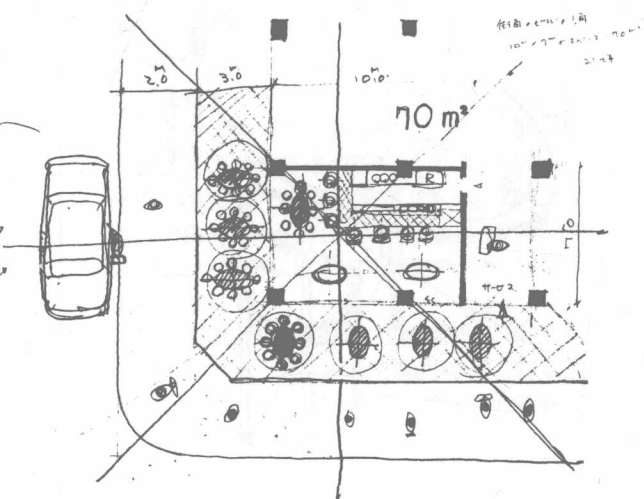
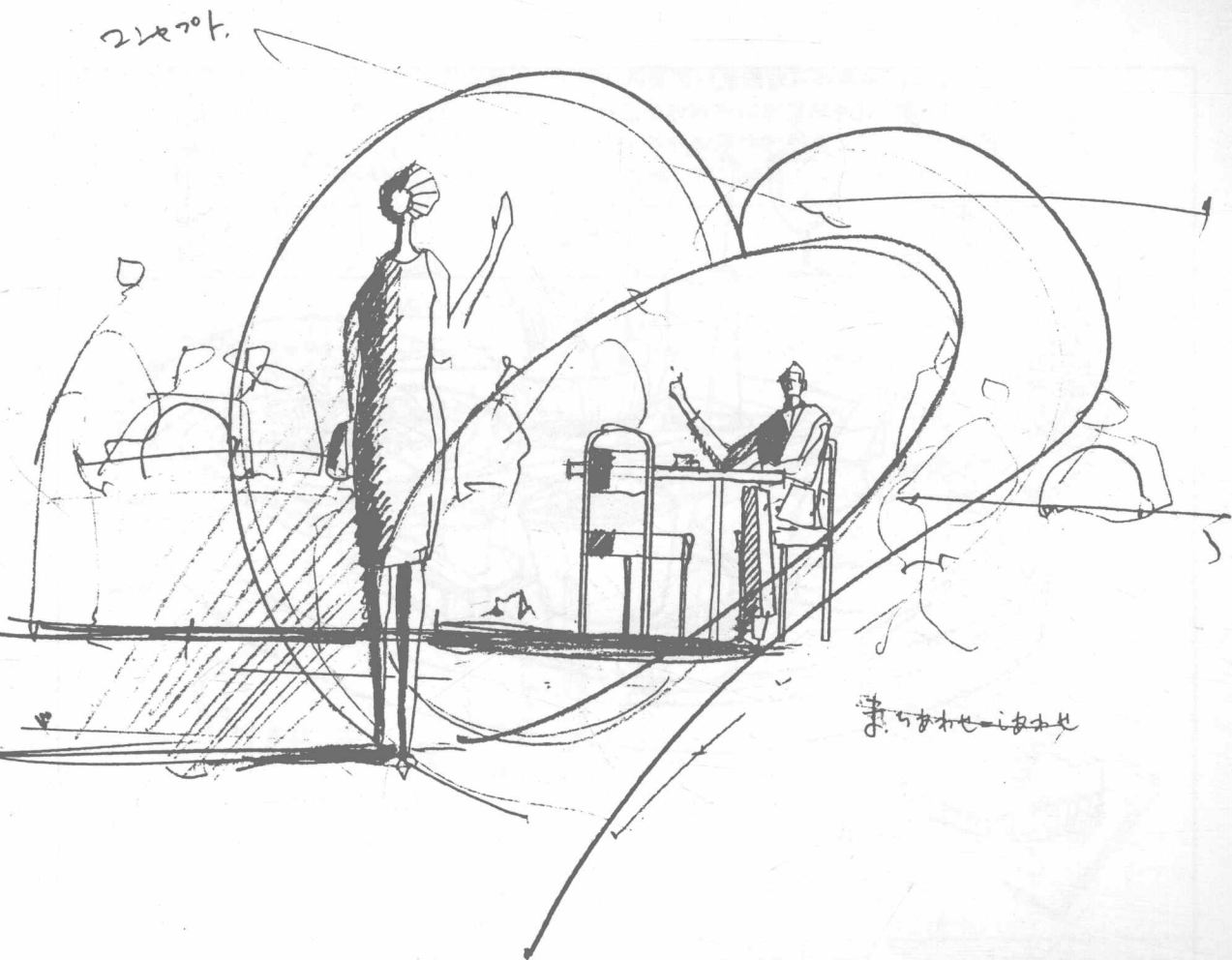
與咖啡廳有關的事物都把它素描出來

本例為一咖啡廳的設計，我們可由環境條件與概念（concept）所產生的設計構想以素描的方式將之加以表現出來。在還沒產生具體的 idea 以前我們可將概念中的咖啡予以繪出以便將概念透過素描的方式加以表達出來。甚至桌、椅的設計素描、店名字體的素描以至於建築的外觀透視等各種素描均可將概念以素描的方法予以繪出以供做為設計時展開構想的參考。

環境條件

臨接大馬路的一個老舊建築的三角窗店面，其附近是氣氛不是很活絡的一條蕭條的商業街。在附近有日本蕎麥麵舖、便當店以及純喫茶、便利商店等。到地鐵車站徒步行走需 5 分鐘，走了 5 分鐘後即可看到車站前的小酒館然後車站即出現在眼前。

本建築的所有權人已經傳到第二代，正在思考在這建築物要做什麼生意，此建築物從 2 米寬的步道退後 3 米，乍想之下應該可以在這建築物的角落分割出 70M^2 的空間來做一間氣氛輕鬆的咖啡廳。

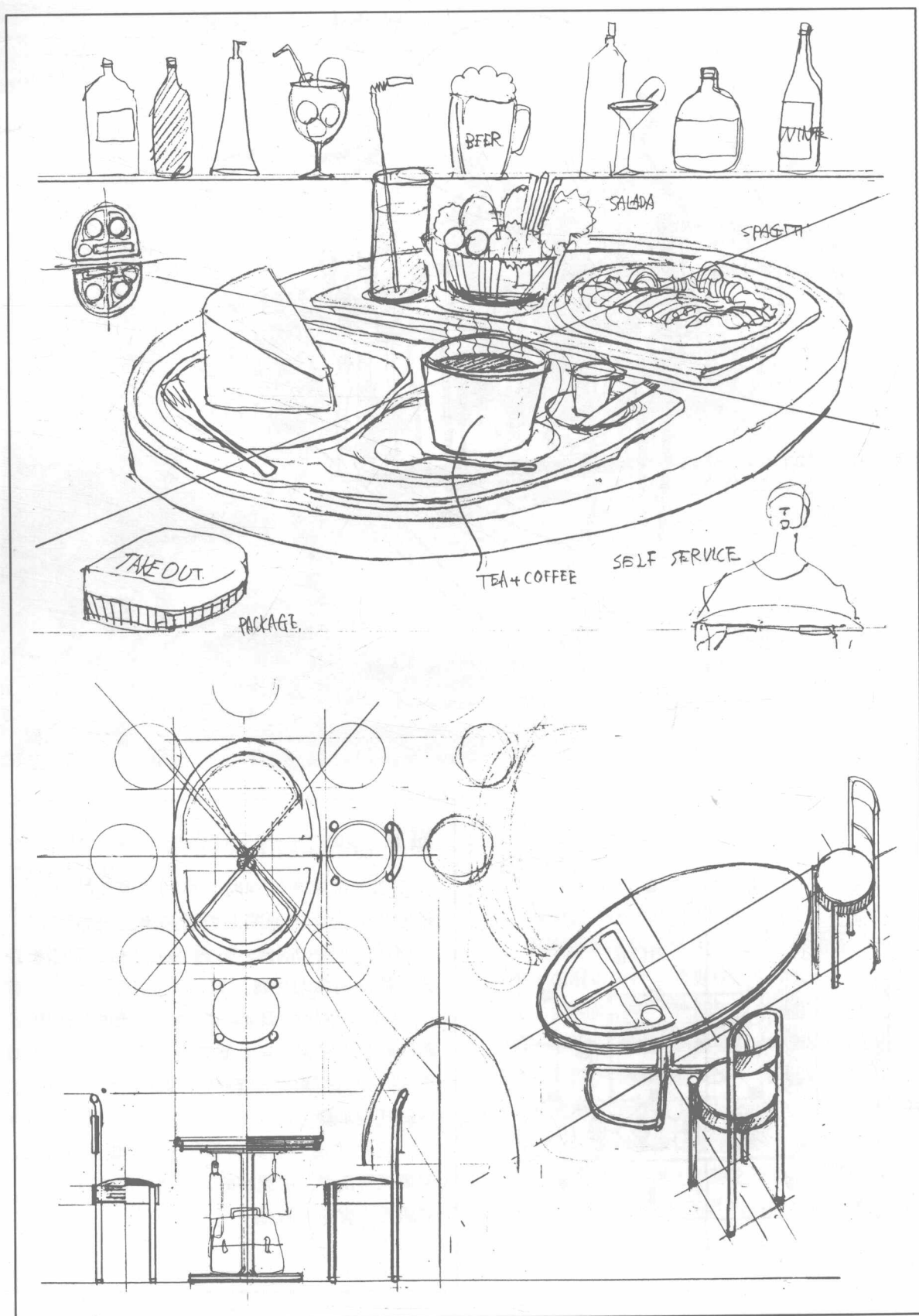


概念

由於位處角地同時又可利用退縮的部份搭配外面空氣與時間的感受來構成所希望的使用空間，使它成為一自然光線與人工照明溶為一體的街角咖啡廳。

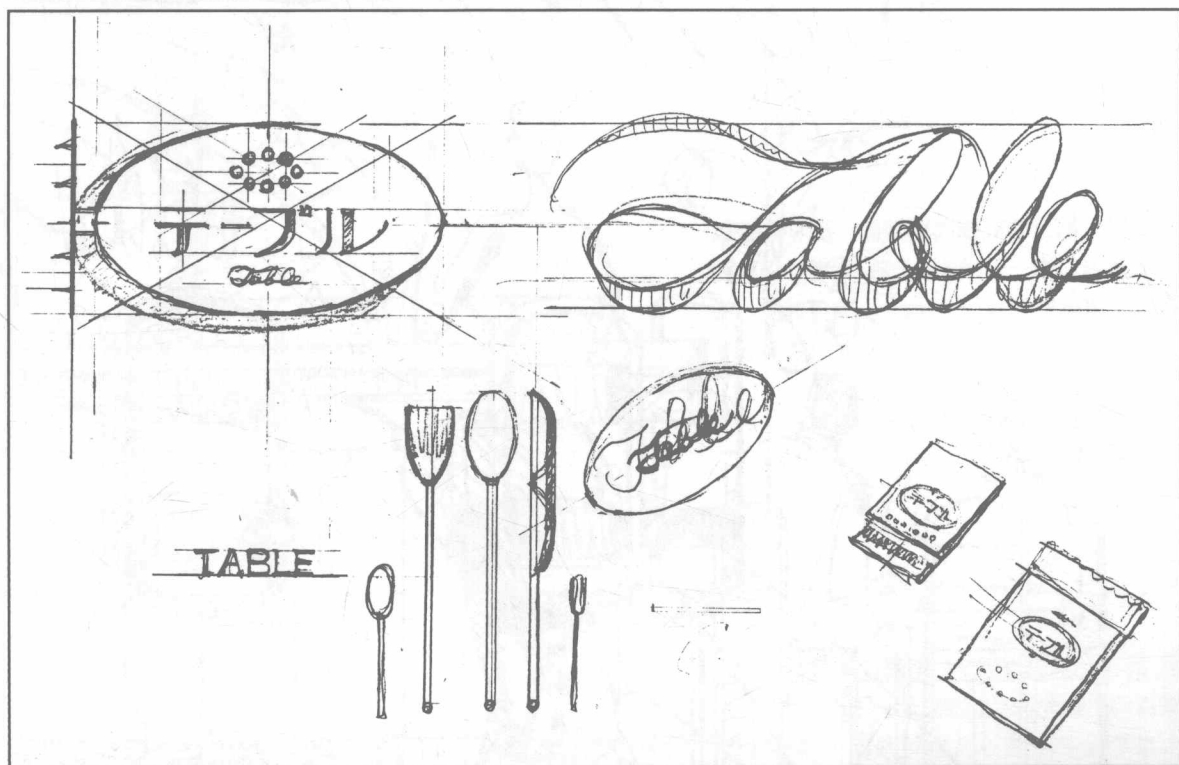
咖啡與啤酒，醇酒與麵食。白天的午飯與夜晚輕鬆的晚餐。在此種概念下將本店塑造成從 AM8:00 到 PM11:30 擁有 30 個座位的低價位自助式咖啡廳。

它將成為一個具有等待機能可以在此眺望車流與街景，供溫暖的人兒等待的空間。關鍵語為「會面・祝福」。



◀ 用餐用的餐盒與桌子、椅子之設計。餐盤為塑膠製，基於配合 MENU 的構成以及上茶行為需要之考慮，同時配合餐盤的造形而將桌子設計成橢圓形。平常用餐時可以坐兩個人

，若非用餐而只是喝飲料時最多則可坐 8 個人。桌底更設計有供放置皮包或吊掛袋子用的空間。基於耐用性的考慮材質使用不銹鋼與木材兩種材料的組合。

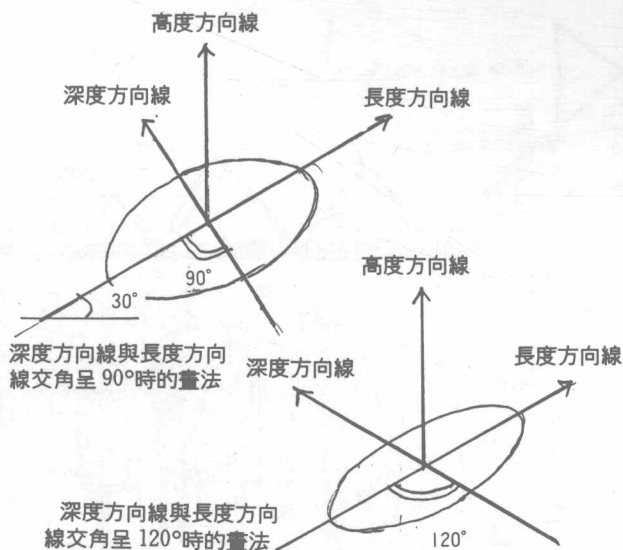


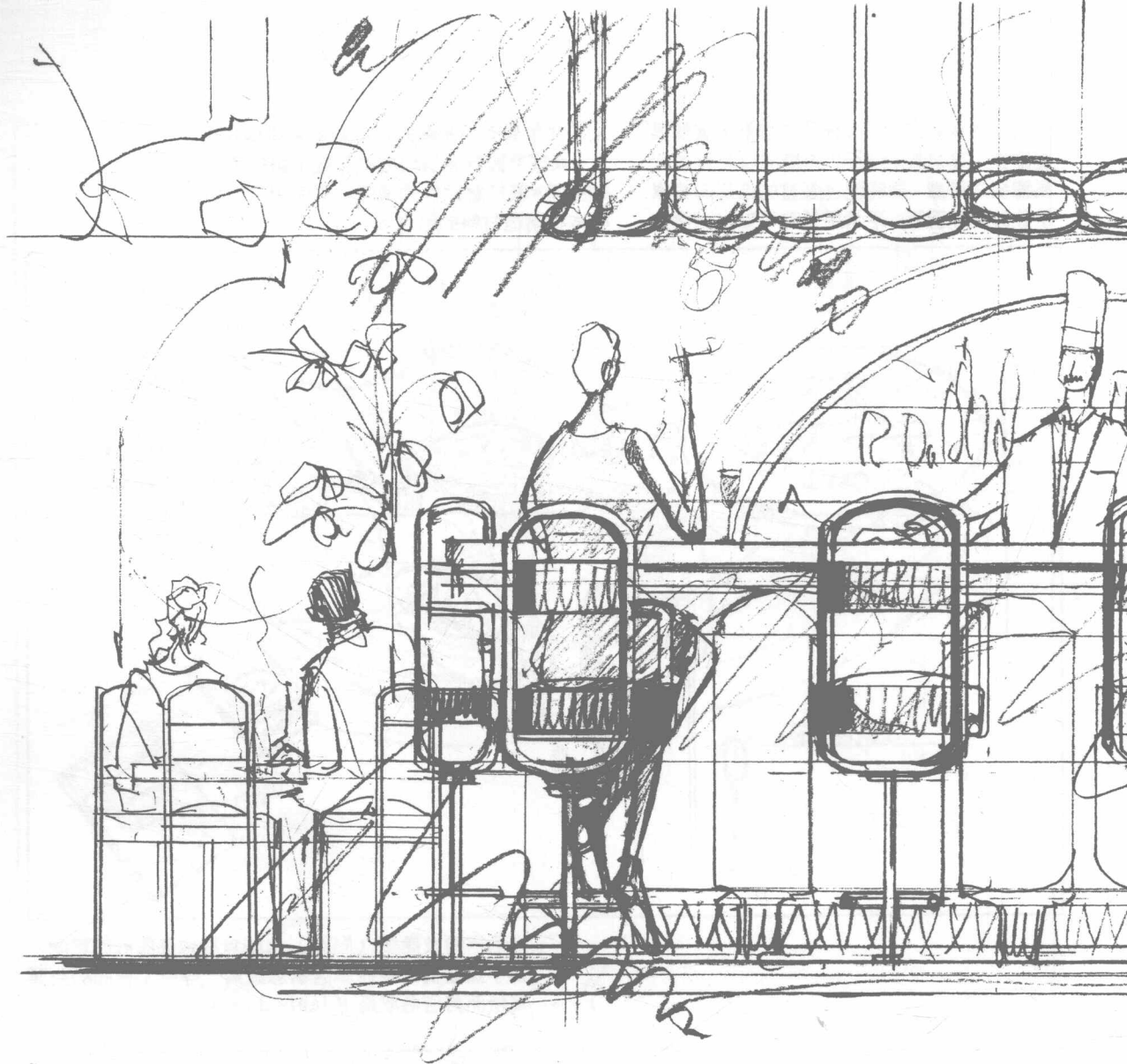
店名字體及商標 (MARK)、火柴盒等也在設計的範圍。為了延續概念中將本店構想成為一等待、會面的空間場所而將店名取為「Table」。

●何謂等角透視法？

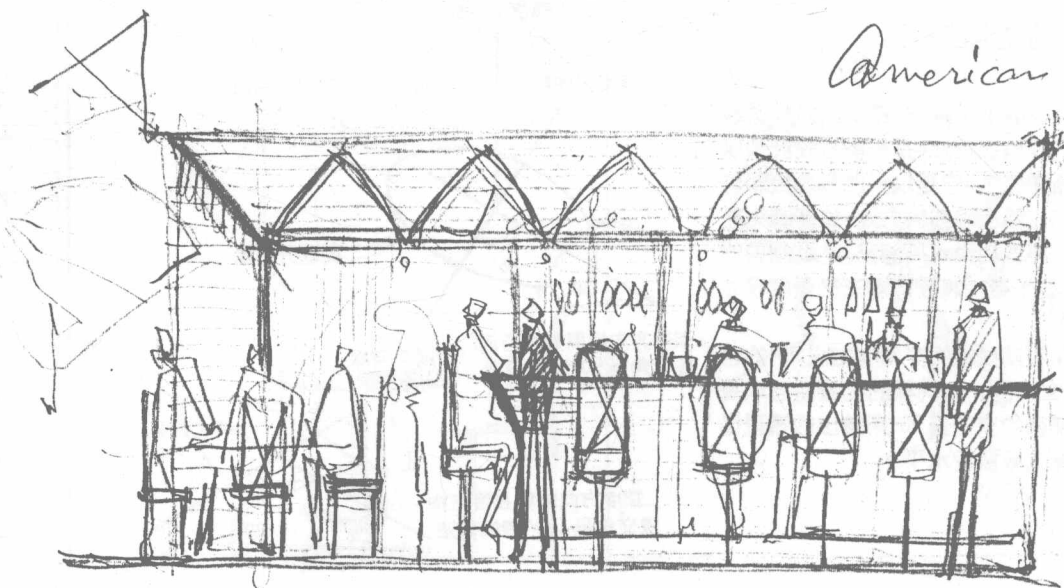
在圖中的淺盤子及桌子、椅子的設計透視圖即是所謂的等角透視法。是一種將設計予以立體表現的繪圖方法。它是以一塊三角板即可簡便的描繪出立體表現圖的方法。繪圖時先在長度方向繪一角度約與水平面呈 30 度傾斜的直線軸，在該軸上直接將設計圖上的長度尺寸量繪上去即可。

長度與深度兩條線的交角有繪成 90° 的也有繪成 120° 交角的。對同樣的物體而言以長度與深度兩條線的交角呈 90° 所繪出的透視從上面看來感覺上較接近水平。

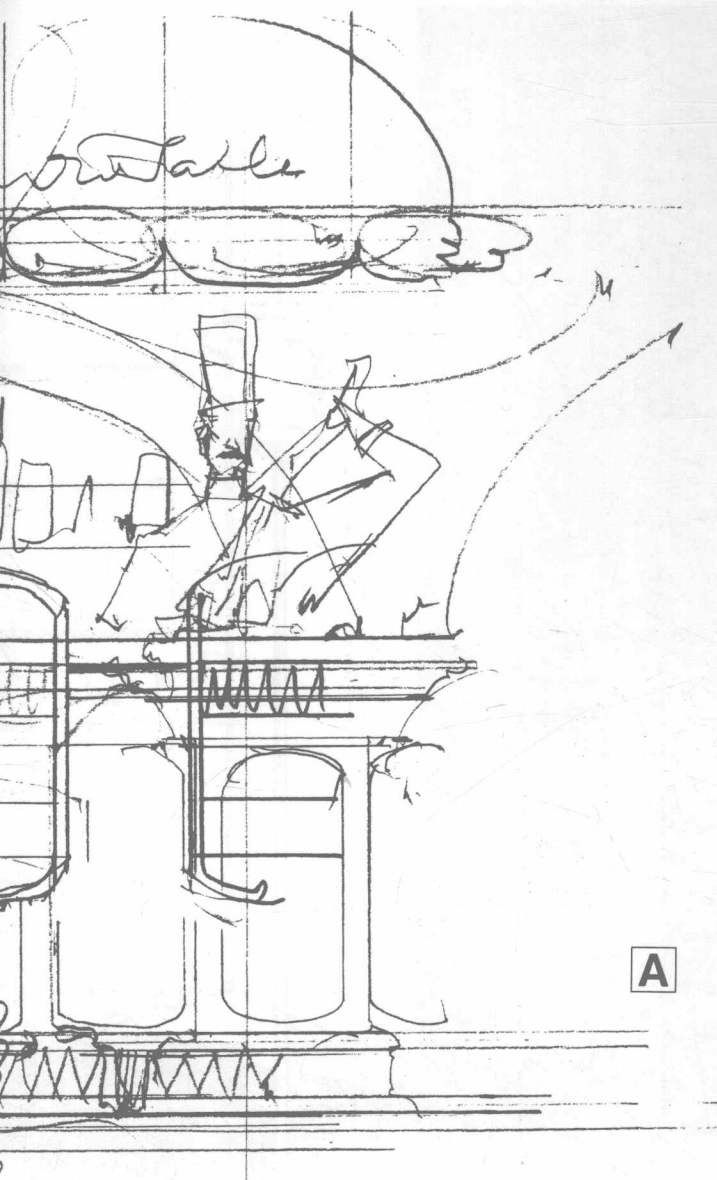




American



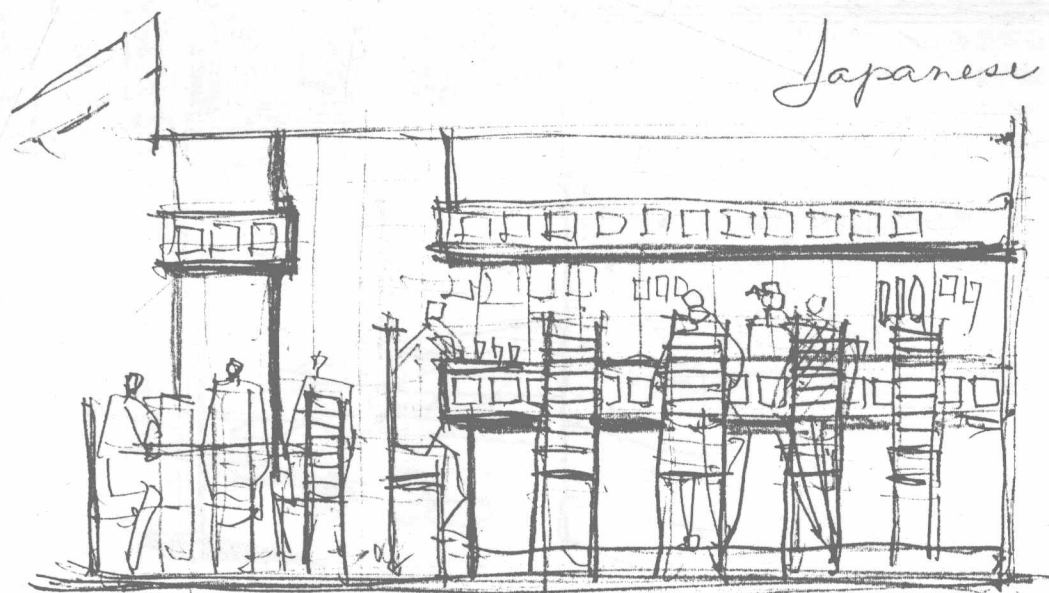
B



這是咖啡廳一個壁面的展開圖正面，同時也
將桌子、櫃台、椅子、人物等一併描繪進去。
是一種將構想（Image）以展開圖為中心的
良好之簡便表現法。

A

這是 **A** 義大利風格，**B** 美國風格，**C** 日
本風格三種不同構想的室內設計素描。在實
際的計劃中即是提出此三種風格給本店之
經營者，讓經營者斟酌其經營方針選出一
種。其經營方針即包括了該店所提供的料理
之格調以及客層層次的定位之考慮。



C