



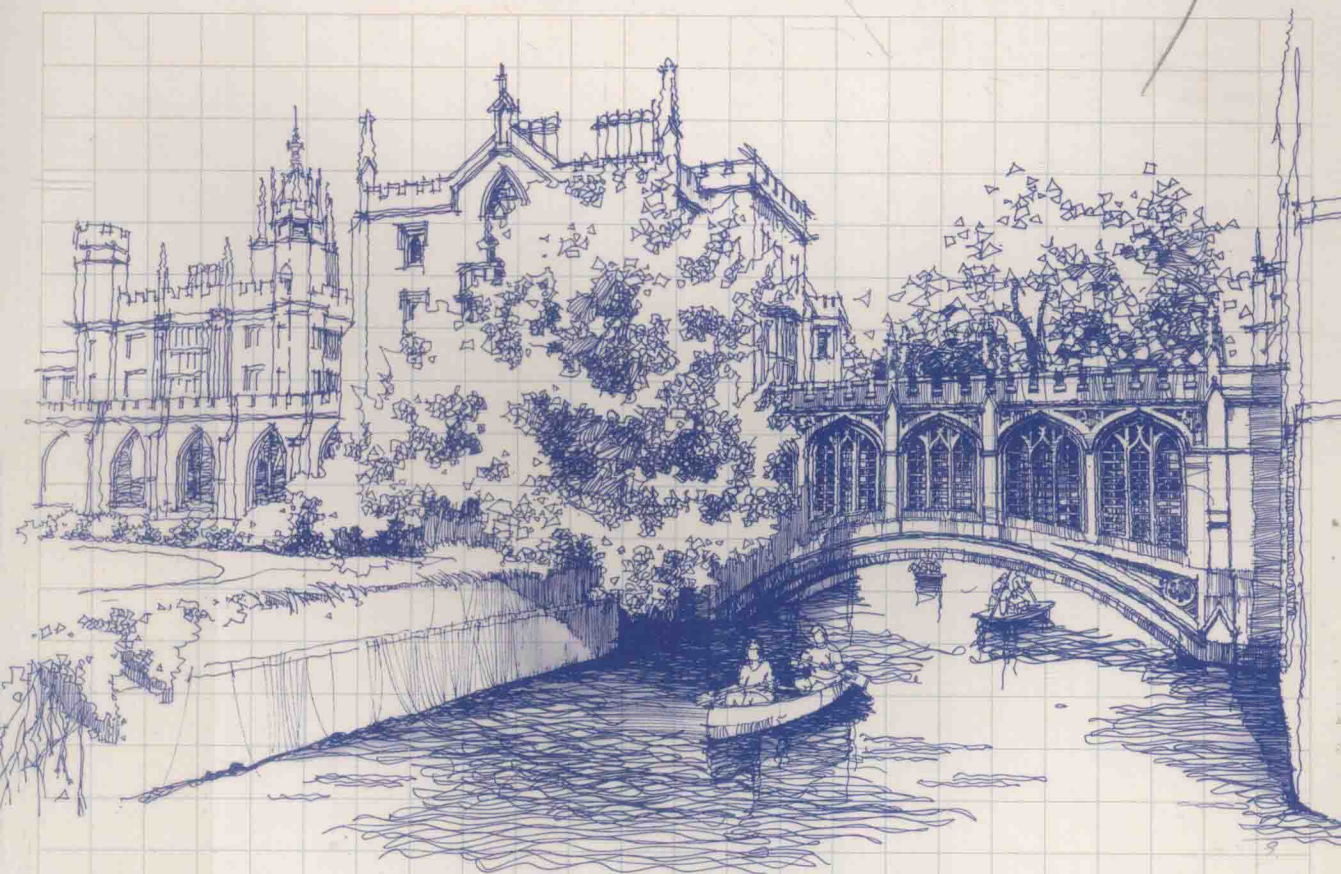
普通高等教育
艺术类“十二五”规划教材



主云龙◎编著

建筑速写

超过 200 个速写经典案例，掌握建筑手绘设计精髓



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



普通高等教育
艺术类“十二五”规划教材

主云龙◎编著

建筑速写

超过 200 个速写经典案例，掌握建筑手绘设计精髓



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

建筑速写 / 主云龙编著. — 北京 : 人民邮电出版社, 2015. 8
普通高等教育艺术类“十二五”规划教材
ISBN 978-7-115-39096-7

I. ①建… II. ①主… III. ①建筑艺术—速写技法—高等学校—教材 IV. ①TU204

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第144106号

-
- ◆ 编 著 主云龙
责任编辑 刘 博
责任印制 沈 蓉 彭志环
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫丰华彩印有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 11.25 2015年8月第1版
字数: 258千字 2015年8月北京第1次印刷



定价: 59.80 元

读者服务热线: (010)81055256 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

前言

近几年在建筑环境设计专业的设计课教学中，经常有这样的现象，在专业设计课的设计创意阶段，要求出草图设计的时候，总有部分学生只能提交电子版的设计方案，而在课堂上无法完成手绘设计方案的表达，手绘设计草图画不成形，结构表达不清楚，线条缺乏设计语汇，使得设计创意阶段的课程无法按照正常的教学时数进行。大多数设计初学者拒绝速写训练、拒绝手绘训练，并且振振有词地引入计算机作为论据。一切都等待计算机解决，一切都用计算机作借口。

大学里这种情况最为严重，很多学生到了高年级才发现自己依然做不出心目中的理想方案，其痛苦可想而知。

确实近几年满天遍野都是计算机作品，表现的效果越来越好，制作的速度也越来越快了，硬件与软件都比以前优化了许多，学生一入学便穿梭在各式各样的计算机软件培训班里。不少学生对计算机绘图软件非常熟悉，而设计课程作业要求用手绘作方案草图时，就显得非常的生疏和没有自信。

经常有学生问这样的问题：“手绘重要还是计算机绘图重要？”

是掌握手绘表现技法重要还是学习计算机设计软件重要，我想，这个问题没有必要讨论。这两者都是设计的表现形式，都是我们设计的一种工具。

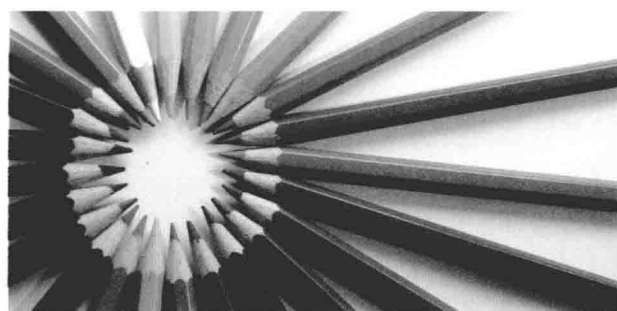
手绘设计与计算机设计的目的是相同的，同为进行某种视觉方式的传达，只是两者所采用的手段不同；从思维的角度来看，两者同为设计师展示的创造性思维，没有高低优劣之分。计算机绘图的特点是设计精确、效率高、便于更改，还可以大量复制，操作非常便捷。但随之而来的缺憾是在进行某些方面的设计时，难免比较呆板、冰冷、缺少生气，不利于进行更好的交流。而手绘设计，通常是作者设计思想初衷的体现，能及时捕捉作者内心瞬间的思想火花，并且能和作者的创意同步。在设计师创作的探索和实践过程中，手绘可以生动、形象地记录下作者的创作激情，并把激情注入作品之中。因此，手绘的特点是：能比较直接地传达作者的设计理念，作品生动、亲切，有一种回归自然的情感因素。手绘设计的作品有很多偶然性，这也正是手绘的魅力所在。

作为环境设计专业的表现技法课程，建筑速写是本专业必修的一门专业基础课。在学院教育和设计实践过程中，必须强化手绘设计的学习和应用，对初学者进行正确的设计观念的教育，使他们认识到手绘设计的生命力还很旺盛，使手绘设计和计算机设计二者形成互动、互补的正确关系，使设计艺术手段更加丰富与完善。

本书重点介绍表现性速写、概念性表现图及图解思考，力求将创造性设计思维与表现性技巧合二为一，以循序渐进的训练方法为原则，突出应用性操作技能，简洁实用。本书适用于大专院校的建筑、环境设计等专业课堂教学，也可供从事建筑环境设计的设计师们借鉴参考。

编者

2015年4月于天津



目录

CONTENTS

1-25

2
3
4

5
8

14
15
16
16
24

第1章 建筑速写概述

1.1 建筑速写的基本概念

- 1.1.1 建筑速写的含义
- 1.1.2 建筑速写的教学目的
- 1.1.3 建筑速写的造型与表现特征

1.2 建筑速写的工具与材料

- 1.2.1 建筑速写的工具
- 1.2.2 几种材料及画法特点

1.3 建筑速写的表现形式

- 1.3.1 以线条为主要表现手法的画法
- 1.3.2 以线条结合调子为主要表现手法的画法
- 1.3.3 以调子为主要表现手法的画法
- 1.3.4 以色彩为主要表现手法的画法
- 1.3.5 综合画法

26-59

26
30

31
33

34
38
40
43

第2章 建筑速写的组成要素

2.1 线条与结构

- 2.1.1 线条的作用
- 2.1.2 结构的表达

2.2 建筑速写中的尺度与比例

- 2.2.1 建筑速写的尺度与尺度感
- 2.2.2 建筑速写中的比例关系

2.3 建筑速写中透视的运用

- 2.3.1 一点透视的特点及应用
- 2.3.2 两点透视的特点及应用
- 2.3.3 三点透视的特点及应用
- 2.3.4 景物透视

- 2.4 建筑速写的选景与构图
 - 44 2.4.1 建筑速写选景的要点
 - 44 2.4.2 建筑速写构图的要害
- 2.5 色调与光影
 - 46 2.5.1 建筑速写中色调的表现
 - 49 2.5.2 建筑速写中明暗光影的表现
- 2.6 空间层次的设定
 - 51 2.6.1 景物的前后关系
 - 53 2.6.2 画面的虚实处理
 - 55 2.6.3 对比手法的运用
- 2.7 建筑速写的配景
 - 57 2.7.1 配景的作用
 - 57 2.7.2 配景的添置原则

60-105

第3章 建筑速写的画法

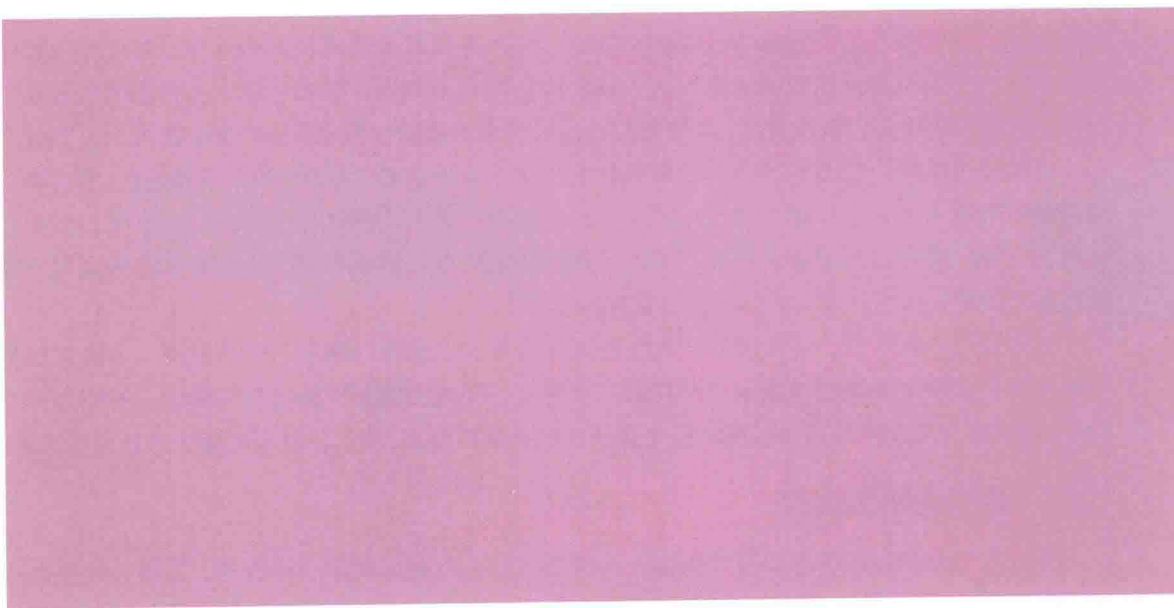
- 3.1 建筑速写的基础练习
 - 60 3.1.1 钢笔画用笔的练习
 - 62 3.1.2 常见形体组合的训练
 - 62 3.1.3 场景练习
- 3.2 建筑速写的分项练习
 - 64 3.2.1 建筑界面主要材料的画法练习
 - 65 3.2.2 建筑各组成部分的画法练习
 - 72 3.2.3 建筑速写中配景画法与表达
- 3.3 建筑速写的画法
 - 82 3.3.1 建筑速写的画法规律及要领
 - 84 3.3.2 钢笔速写画法
 - 88 3.3.3 钢笔加马克笔速写画法
 - 93 3.3.4 建筑室内速写画法
- 3.4 建筑速写中常见问题的矫正
 - 96 3.4.1 构图不当的矫正
 - 100 3.4.2 轮廓错误的矫正
 - 102 3.4.3 画面缺乏表现力的矫正

106-174

第4章 建筑速写作品点评赏析

- 4.1 作品点评
- 4.2 作品赏析

第 1 章 建筑速写概述



>>>

第1章 建筑速写概述

1.1 建筑速写的基本概念

建筑速写是整个建筑设计过程中不可缺少的重要表现形式,包括构思草图和建筑效果图。而建筑设计表现图,是指设计师通过媒介、材料、技巧和手段,以一种生动而直观的方式说明设计方案构思,传达设计信息的重要形式。一个好的设计方案构思必须要有极具说服力的设计表达,将设计方案中最有价值的部分真实而客观地呈现出来,以便对设计方案进行研讨和决策。因此,建筑速写表现是整个设计过程中的一个重要环节,也是设计人员应该具备的一项基本专业技能。

在计算机技术飞速发展、普及并快速渗透到各个学科研究领域的今天,计算机所提供的各项硬、软件技术,给设计人员的制图操作带来了方便和快捷,使其能够便利地对方案设计进行保存和修改,不仅大大缩短了设计制作的时间,节省了人力和物力,而且许多通过计算机制作表达的设计效果是传统手绘技法所无法达到的。这无疑是设计表现技术的革命,并已成为目前设计表现中所采用的最主要的表达方式。我们能从铺天盖地的各类大奖赛中,特别能从各设计公司进行设计的投标方案中看到,计算机制作的设计表现图简直就是目前“设计表现”的代名词。

而以手工绘画为代表的传统设计表现技法在这一主流趋势下受到了极大的挑战。为培养适应市场需要的人才,设计类专业相继开设了许多教授计算机绘图软件的课程。也有很多学生,在入学之初,便自己开始钻研各种有关的计算机绘图软件。甚至有些学生还有这样的认识,即手绘设计表现技法已经过时,已经没有掌握的必要了。

鉴于这点,我认为,建筑速写表现技法课是服务于专业设计课的一门基础课。手绘表现是一种技法,计算机表现同样也是一种技法,而任何一种技法都有它的优势和局限,不应该孤立地来看待它们,而应该将这些技法的长处充分认识并发挥出来,使它们能很好地为专业设计服务。

1.1.1 建筑速写的含义

建筑速写是根据建筑造型设计的特点及需要用手工绘画形成的一种快速、简捷、准确的表现造型形象的基本技法。它是记录建筑造型形象,表现建筑造型设计构思及环境的重要手段,也是设计师必须掌握的基本技能。只有良好运用建筑速写的设计人员才能更好地从事设计工作。

(1) 建筑速写是设计初期阶段提出方案构思并进行方案研讨的重要手段。在计算机绘图时代,计算机所具有的强大的制作功能可以代替传统手绘表现技法的许多工作,但是,计算机毕竟不能代替人的一切,因为,人的大脑要先提供创意构思,然后计算机才可能去完成设计效果的制作。所以,计算机表现适合于设计后期阶段,在方案确定以后的设计制作。那么,作为提出方案构思的设计初期阶段,需要设计师以一种快速的方式将大脑中的大量设计构思,转换成可视的形象呈现在纸面上,以便对方案进行交流和讨论。在这一点上,手绘表现无疑比计算机

表现更生动、直观,也更快捷。因为这一阶段的设计表现不必追求画面每一个细节的面面俱到,但求建筑结构、比例关系的整体和谐和相对正确的把握。因此,以快速手绘的方式将设计意念迅速、准确地表达出来,在设计初期阶段非常重要。

(2) 建筑速写是帮助学生认识并掌握画面处理的规律,制作出色的计算机表现图的基础。对计算机制图软件的熟练掌握不等于就能够制作出好的计算机表现图。常见到不少这样的计算机表现图,画面没有主次、没有轻重,松散无力,不是因对比过强而显得混乱就是因对比不够而显得含糊不清。任何画面的处理都有其美感的规律性,忽视了这点,即便是先进的计算机技术也不能很好地服务于对设计方案的完美表达。一个不懂得画面处理的计算机绘图员所作的计算机表现图不仅缺乏画面的美感,同时也不能很好地表达设计创意的价值。然而,手绘训练是从画面的构图,到画面的黑白灰处理,再到画面的色调处理着手的,不管是画面的空间关系,虚实、主次、轻重关系,还是色彩的对比和协调关系等都能使学习者在练习的过程中得以认识和建立。所以,对手绘技法的熟练掌握是使设计者懂得如何处理画面的基本条件,也是制作出色的计算机表现图应具备的前提条件之一。

(3) 建筑速写是训练学生手脑并用,培养设计思维和启发创意灵感的重要方式。设计是一种创造性的活动,我们的建筑设计专业应该培养的是既有一定的专业技能,又具备创造性思维能力的全面人才。设计的基本出发点是人的大脑的创造性思维,在这点上计算机不可能代替人脑(因为计算机只服从人的命令)。手绘技法训练的好处还在于手和脑的协调配合,即存在于大脑中的创意思维虽然有逻辑思维的因素在里面,但更主要的是一种形象思维,而这种形象思维的结果需要得到视觉形式的表述和肯定,因此,脑子里面所想的要能够正确地表达出来,这才是一个完整的形象思维的过程。只会用口说而不会用手画的设计师是难以成立的。一个有创意的设计,其灵感的火花是在“想”和“画”的反复肯定和否定中碰撞出来的,如果不会用手画,脑子里面存在的抽象形象就难以变为实体的形式以供方案的交流,更不必说思考它的合理性了。

(4) 建筑速写是表达设计师个性风格的一种重要表现形式。设计是一种文化行为,建筑设计是通过对建筑的营造而去表现人们的精神追求。设计尽管不是纯艺术,我们也不能一味孤立地来强调所谓设计中的“个性”(因为这是一个复杂的问题),但不妨可以通过手绘表现技法的训练来培养学生的这种意识—我的手绘方案草图是我的个人风格的表现,是表达我个人美学修养及美学追求的一种方式,因为手绘的方式最能呈现出人文的色彩。许多杰出的建筑设计大师都有很深厚的绘画功底,如勒·柯布希耶、路易斯·康、矶崎新等,他们很多优秀的设计方案都是在灵感闪动间廖几笔形成徒手草图,并在此基础上深化发展而来的,同时,这些手绘的方案草图也成为他们个性化的设计风格及其审美价值的一个重要体现形式。

1.1.2 建筑速写的教学目的

(1) 快速记录形象以及收集资料:用概括的方式记录描绘他人的优秀建筑速写设计,积累大量的设计素材。

(2) 建筑速写是表达设计构思的语言:设计速写是一种表达“形”的专门语言,一种简洁、概括性极强的设计语言,很大程度上是一种程式化的设计语言。

(3) 通过建筑速写提高设计师的设计修养: 好的手绘表现作品是作者自身素质的综合表现, 尤其是审美情趣的表现……

1.1.3 建筑速写的造型与表现特征

1. 建筑速写的基本技法

(1) 徒手画线是最基本的表达技法。线条的变化非常丰富, 通过轻重、快慢、浓淡、粗细等变化构成多姿多彩的线条世界。线条的变化取决于运笔。运笔快捷、自信而肯定的线条的构成建筑速写的基本要素。

(2) 不同的工具有着不同的特点和技法。铅笔、炭笔的线变化多样、画面简洁、容易修改; 钢笔的线具有简洁、明快、黑白对比强烈和线条变化自由生动等特点。钢笔是设计师用来快速表现设计创意的常用工具。针管笔的线可根据粗细要求自行调换各种型号的笔头。用针管笔画的线条粗细一致, 具有特殊的韵味。

(3) 要把线画得准确到位, 首先练习画直线。执笔方法与画素描的方法一样, 线不要画得太短, 要以较快的速度完成! 看看你画的线吧! 不行就多练, 练到画直为止! 一般不需要很长时间就可以练好, 同时还可以画几何较复杂的物体练练(等于在练透视和感觉)。

(4) 画曲线, 是一大难点, 但认真练习后绝对没问题。先练习画圆, 用4点定位法和8点定位法来画, 圆是由圆弧(曲线)组成的, 画好圆后画半弧也就相当于画曲线嘛, 圆都画得好那么曲线自然画的好了。画多了感觉就有了, 那么画任意曲线也就不成问题了。

(5) 线条的疏密排列, 能展现独特的感人意境。这种排列不是简单的随意组合, 而是根据建筑的结构进行的。利用明暗调子与线条结合的速写, 使画面更具有层次感和节奏感, 也有利于表达光影关系。

①色调、质感、光影, 这三者是附着于形体之上的, 我们在形准的基础上要充分表达产品的光影关系、色彩关系、空间关系等等, 有时甚至要表现一定的质感。

②构图。构图在整个速写中的作用不可忽视, 只有好的构图才能使人们以好的角度来欣赏设计师的作品。

2. 建筑速写的基本原则

(1) 结构要准确无误。这也是初学者首先要训练的“形准”, 是一切绘画的基本点, 只有把握建筑的基本形体结构特征, 才能进一步进行深入的刻画。

(2) 表现立体空间感。也就是在形把握准确的基础上要把透视画准, 以及体现立体感的结构。在二维的画面上运用透视、笔触、线条、明暗、色彩、等技法充分表达出建筑的空间感。

1.2 建筑速写的工具与材料

手绘表现的种类很多, 从基础练习到成品表现的学习过程中, 我们不但能接触到很多工具和辅助材料, 而且不同的表现形式、手法对画具及材料也会有不同的要求。

下面我们就先来了解一下手绘表现常用的一些画具和材料。

1.2.1 建筑速写的工具

1. 笔

(1) 绘图铅笔是最常用的绘画工具，在手绘学习中，它也占据了一个重要角色。我们在练习和表现中常用的是2B型号的普通铅笔。铅笔杆上B、H标记是用来表示铅笔心的粗细、软硬和颜色深浅的，各种铅笔B、H的数值不同，B越多笔心越粗、越软、颜色越深，H越多笔心越细、越硬、颜色越浅。普通铅笔一般分为从6H——6B十三种型号：HB型为中性；H——6H型号为“硬性”铅笔；B——6B型号称为“软性”铅笔。



图 1.1



图 1.2

(2) 彩色铅笔在手绘表现中起了很重要的作用。无论是对概念方案、草图绘制还是成品效果图，它都不失为一种既操作简便又效果突出的优秀画具。我们可以选购从十八色至四十八色之间的任意类型和品牌的彩色铅笔，其中也包括“水溶性”的彩色铅笔。



图 1.3

(3) 马克笔是英文 mark 的译名，故也称其为麦克笔或记号笔，是各类专业手绘表现中最常用的画具之一，其种类主要分为油性和水性两种。在练习阶段我们一般选择价格相对便宜的水性马克笔（如图 1.4 所示）。这类水性马克笔大约有六十种颜色，还可以单支选购。购买时，



图 1.4

根据个人情况最好储备二十种以上，并以灰色调为的首选，不要选择过多艳丽的颜色。

(4) 绘画笔。这里所说的绘图笔是一个统称，主要指针管笔、勾线笔、签字笔等黑色碳素类的“墨笔”。这类笔的差别在于笔头的粗细，常见型号为 0.1—1.0。我们在实际练习和表现中通常选择 0.1、0.3、0.5 型号的一次性（油性）勾线绘图笔。

(5) 毛笔。在黑白渲染、水彩表现以及透明水色表现中我们还要用到毛笔类的画具，常用的有“大白云”、“中白云”、“小白云”、“叶筋”、“小红毛”和板刷。水粉笔和油画笔等不适用于手绘表现。

除上述几种常用手绘画具外，有时由于实际情况需要，还有可能用到其他种类的笔。如：炭笔、炭条与炭精棒、色粉、水彩笔等。这些笔只是偶尔被用在一些特殊手绘表现上，本书不作为主要技法进行讲授，学习者可以根据个人兴趣爱好选购这些特殊的画具进行尝试性表现。

2. 色

(1) 水粉 (Poster color) 又称广告色，是不透明水彩颜料，可用于较厚的着色，大面积上色时也不会出现不均匀的现象。虽然同属于不透明水彩颜料，但水粉一般要比丙烯便宜；但在着色、颜色的数量以及保存等方面比丙烯稍逊一筹。应根据不同用途选择性的使用。



图 1.5

(2) 水彩颜料。水彩是手绘表现中最有代表性也是最常见的一种着色技法。我们在学习时应该购置一盒（至少）十八色的水彩颜料。



图 1.6

(3) 透明水色。透明水色是一种特殊的浓缩颜料，也常被应用于手绘表现中。目前美术用品商店都可以买到这种颜料，有大、小两种形式的品牌包装，色彩数量为十二色。



图 1.7

3. 建筑速写的纸张

一般在非正规的手绘表现中我们最常用的纸是 A4 和 A3 大小的普通复印纸。这种纸的质地适合铅笔和绘图笔等大多数画具，价格又比较便宜，最适合在练习阶段使用。

(1) 拷贝纸是一种非常薄的半透明纸张，一般为设计师用来绘制和修改方案所用，所以又称为“草图纸”。拷贝纸对各种笔的反应都很明确，绘制草稿清晰并有利于反复修改和调整，还可以反复折叠，对设计创作过程也具有参考、比较和记录、保存的重要意义。

(2) 硫酸纸是传统的专用绘图纸，用于画稿与方案的修改和调整。与拷贝纸相比，硫酸纸比较正规，因为它比较厚而且平整，不易损坏。但是由于表面质地过于光滑，对铅笔笔触不太敏感，所以最好使用绘图笔。在手绘学习过程中，硫酸纸是作“拓图”练习最理想的纸张。

(3) 绘图纸是一种质地较厚的绘图专用纸，表面比较光滑平整，也是设计工作中常用的纸张类型。在手绘表现中我们可以用它来替代素描纸，进行黑白画、彩色铅笔以及马克笔等形式

的表现。

(4) 水彩纸是水彩绘画的专用纸。在手绘表现中由于它的厚度和粗糙的质地具备了良好的吸水性能, 所以它不仅适合水彩表现, 也同样适合黑白渲染、透明水色表现以及马克笔表现。在选购时应特别注意不要与“水粉纸”相混淆。

(5) 彩色喷墨打印纸正反两面颜色不同, 它的基本特性是吸墨速度快、墨滴不扩散, 保存性好; 画面有一定耐水性、耐光性, 在室内或室外有一定的保存性及牢度; 不易划伤、无静电, 有一定滑度、耐弯曲、耐折伸。彩色喷墨打印纸的表面质地非常光滑, 能够体现比较鲜亮的着色效果, 所以比较适合透明水色的表现。

不同品牌的纸各有优劣, 在选购时要根据个人习惯进行选择。

4. 其他工具

(1) 尺规。虽然手绘应以徒手形式为根本, 但在训练和表现中也时常需要一些尺规的辅助, 以使画面中的透视及形体更加准确, 在实际表现中尺规辅助有时也可以在一定程度上提高工作效率。常用的工具有直尺(60CM)、丁字尺(60CM)、三角板、曲线板(或蛇尺)、圆规(或圆模板)等; 当然, 不要忘记设计师最重要的贴身工具——比例尺。

(2) 刀。美工刀主要用来削铅笔及裁图纸。

(3) 修正液。

(4) 橡皮。橡皮要求软硬适中, 一般应选择专用的绘图橡皮, 以保证能将需擦去的线条擦净, 并不伤及图纸表面和留下擦痕。

① 使用时, 应先将橡皮清洗干净, 以免使用不洁橡皮擦图使图纸越擦越脏。

② 用橡皮时, 应选一顺手方向均匀用力推动橡皮, 不宜反复推擦。

(5) 调色盘。最佳选择是瓷制纯白色的无纹样色盘, 并按大、小号各准备几个。

(6) 盛水工具。小盆或小塑料桶等均可作为涮笔工具。

(7) 画板。常用的是四开(A2)普通木制画板。

(8) 水溶胶带或乳胶。裱纸必备的封边用具。

(9) 吹风机。为节省时间我们在着色时经常会用到它。

(10) 小块洁净毛巾。擦笔用, 也可以用其他棉制的布品代替, 涮笔后在布上抹一抹, 以吸除笔头多余水分。

1.2.2 几种材料及画法特点

1. 水彩颜料

水彩颜料是传统的画设计图的材料, 一直用至今日。水彩颜料多数较透明。要把设计图简单而迅速地完成, 只需以线条为主体, 再涂上水彩颜色即可, 如铅笔淡彩、钢笔淡彩。水彩可加强产品的透明度, 特别是用在玻璃、金属、反光面等透明物体的质感上, 透明和反光的物体表面很适合用水彩表现。着色的时候要由浅入深, 尽可能避免叠笔, 要一气呵成。在涂褐色或墨绿色时, 应尽量小心, 不要弄污画面。



图 1.8



图 1.9 作者：程晟

(2) 广告颜料

广告颜料具有相当的浓度，遮盖力强，适合较厚的着力方法。笔道可以重叠，在强调大面积设计，或想要强调原色的强度，或转折面较多情况下，用广告色来画最合适。广告色不要调得过浓或过稀，过浓时则带有粘性，难以把笔拖开，颜色层也显得过于干枯甚至开裂，过稀会有损于画面的美感。

(3) 马克笔

马克笔是一种用途广泛的工具，它的优越性在于使用方便，速干，可提高作画速度，它今天成为设计室外、室内装饰，服装设计、建筑设计、舞台美术设计等各个领域必备的工具之一。马克笔的品种很多，在此仅介绍二种常用的。

① 水性马克笔

没有浸透性，遇水即溶，绘画效果与水彩相同，笔水形状有四方粗头、尖头、方头，粗头和方头适用于画大面积与粗线条，尖头适用画细线和细部刻画。

② 油性马克笔

具有浸透性、挥发较快，通常以甲苯为溶剂，使用范围，能在任何表面上使用，如玻璃、塑胶表面等都可附着，具有广告颜色及印刷色效果。由于它不溶于水，所以也可以与水性马克笔混合使用，而不破坏水性马克笔的痕迹。

马克笔的优点是快干，书写流利，可重叠涂画，更易加盖于各种颜色之上，使之拥有光泽；再就是根据马克笔的性质，油性和水性的浸透情况不同，因此，在作画时，必须仔细了解纸与笔的性质，相互呼应，多加练习，才能得心应手，有显著的效果。

1.3 建筑速写的表现形式

虽然本书重点介绍建筑速写及表现技法，但是不懂得设计、不懂得设计方法以及设计表达，线条画得再好，颜色用得再熟也是枉然。

手绘对于设计师来说，可以分两种：一种是设计师表达自己设计概念的手绘，这种手绘不存在画得好不好，只存在能不能表达清楚，让别人看得懂；这种手绘能力是每个合格设计师都应该具备的。另一种是成图的手绘，比如说手绘的平面图、透视图，这些就好像是计算机的效果图，没必要每个人都会画的。这点上手绘远没有计算机效果图来得及时。

手绘从灵感出发，设计师在练习初期可以适当临摹，却一定要坚持从表达设计灵感开始练习。为此，设计师必须把提高自身的专业理论知识和文化艺术修养，以培养创造思维能力和深刻的理解能力作为重要的培训目的贯穿学习的始终。经常练习，所谓养兵千日，用兵一时，相信长期坚持不懈的练习定能让你笔下的设计酣畅淋漓，将设计意图彻底展露在大家面前。

建筑是严谨的，设计师在练习中要科学把握建筑的位置、大小、比例、透视、色彩搭配、场景气氛等，因而，必须掌握透视规律，并应用其法则处理好各种形象，使画面的形体结构准确、真实、严谨、稳定。

除了对透视法则的熟知与运用之外，设计师还必须学会用结构分析的方法来对待每个形体的内在构成关系和各个形体之间的空间联系。学习对形体结构分析的方法要依赖结构素描的训练，构图布局。构图是任何绘画形式都不可缺少的最初表现阶段，建筑设计表现图当然也不例外。所谓的构图就是把众多的造型要素在画面上有机地结合起来，并按照设计所需要的主题，合理地安排在画面中适当的位置上，形成既对立又统一的画面，以达到视觉心理上的平衡。

现代建筑具有自身的“视觉语言”。建筑形态的美感，首先是运用形态要素：