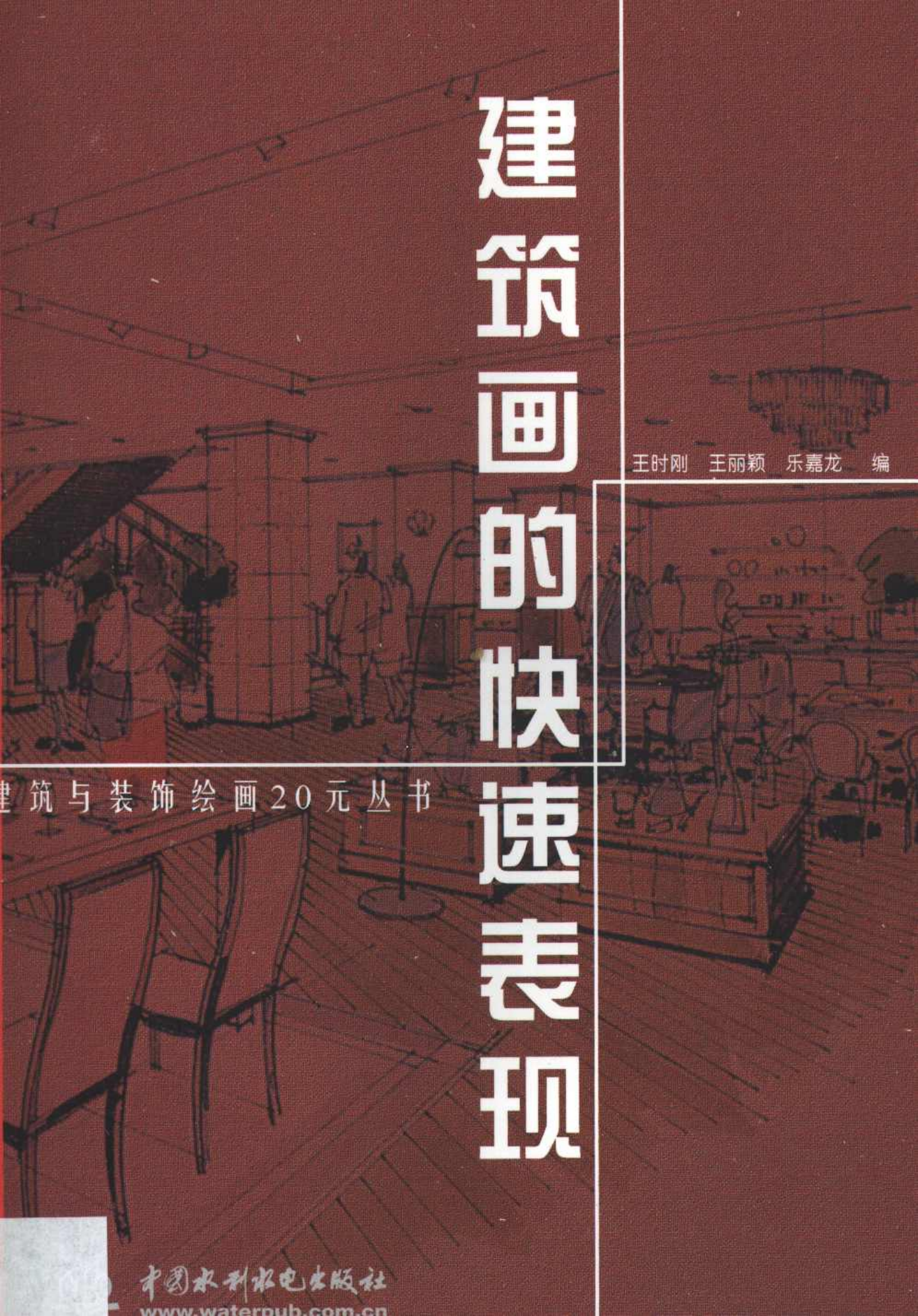




建筑画的快速表现

王时刚 王丽颖 乐嘉龙 编

建筑与装饰绘画20元丛书

中国水利水电出版社

www.waterpub.com.cn

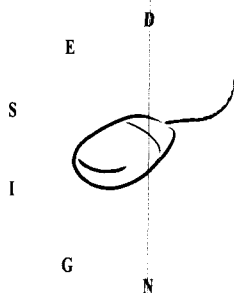
147

建 筑 与 装 饰 绘 画 2 0 元

701204
丛 书

建筑画的快速表现

王时刚 王丽颖 乐嘉龙 编



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内
容
提
要

本书是继前期推出的《家居装修10元丛书》的姊妹篇。丛书共分六册,即《建筑钢笔画》、《建筑绘图与配景》、《建筑素描与速写》、《建筑电脑表现图》、《建筑水彩与水粉画》和《建筑画的快速表现》,囊括了建筑师所应掌握的所有表现技法。

在竞争日益激烈的今天,手绘效果图与电脑效果图的并存有其自身存在的基础。本书融合了手绘效果图的生动洒脱及电脑表现的严谨快捷,不仅为读者提供了精美的效果图——设计的最后的表现形式,还兼顾了建筑制图基本知识的传授,介绍了手绘工具的使用、基本技法的运用以及上机操作的程序步骤,使读者由浅入深地掌握各种技法的使用。

本书采用了图片为主、文字为辅的写作方式,言简意赅,活泼生动,内容丰富,操作性强,可作为建筑、规划、室内设计人员和建筑院校师生的常备参考书。

图书在版编目(CIP)数据

建筑画的快速表现/王时刚、王丽颖、乐嘉龙编. —北京:中国水利水电出版社,2000.7
(建筑与装饰绘画20元丛书)

ISBN 7-5084-0418-1

I.建… II.①王…②王…③乐… III.建筑制图—技法(美术) IV.TU204

中国版本图书馆CIP数据核字(2000)第64767号

书 名	建筑与装饰绘画20元丛书 建筑画的快速表现
作 者	王时刚 王丽颖 乐嘉龙 编
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:sale@waterpub.com.cn 电话:(010)63202266(总机)、68331835(发行部)
经 售	全国各地新华书店
排 版	中国水利水电出版社美术工作室
印 刷	北京市朝阳区小红门印刷厂
规 格	787×1092毫米 16开本 1.25印张 13千字 24插图
版 次	2000年8月第一版 2000年8月北京第一次印刷
印 数	0001 3000册
定 价	20.00元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

第一章 建筑画的快速表现

建筑画是反映设计师创造性思维的一种表达方式。在很短的时间内将建筑师的构思、想法以及对新的空间的思维,用建筑画的形式表达出来,是一名优秀的设计师所应具备的能力。

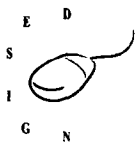
运用建筑的平面、立面、剖面和透视图,将创意转化为可视形象,快速表现图是这一构思与思维活动的体现。它具有以下几个特点:直观性——直接、明确;快速性——快捷、方便、直接表达;图解性——形象地介绍建筑方案;启迪性——对构思的空间状况的启蒙、引发,深化方案;变动性——可随时修改方案。

在建筑设计中,快速表现的草图对于设计师是非常重要的,它是研究推敲设计方案和表达自己设计构思和理念的重要手段,也是展示给业主或承建者的主要建筑语汇。由此看来,快速表现对于每一位从事设计工作的建筑师自身的成长都是很有益的。这不仅是提高表现方案的能力,重要的是使自己的内涵、修养不断增强,建筑审美的品位也不断地随之提高。

在建筑、装饰设计中,快速表现是很实用的。诸如各类型的效果图,许多是通过徒手绘画来完成的。作为设计理念的表现,应在较短时间内,达到较为理想的水准,所以说,快速的表现图是每一位优秀的建筑师所必须具备的基本能力。

快速表现的建筑画可分为两种类型,一是表达性的徒手图,即工作草图;二是表现性的绘画,即建筑效果图。

工作草图是指设计前期研究推敲的平面、立面、剖面等草图。建筑效果图是较为完美深入的各类建筑外观、室内设计表现图,如简洁流畅的马克笔表现图,清新淡雅的钢笔水彩画,飘逸洒脱的水彩、水粉画和深入细腻的喷笔表现画。



第一节 建筑画表现技法

尽管钢笔画有其局限性,但将钢笔画与水彩画相结合(这种画法称之为钢笔淡彩),则既具有钢笔刻画细致准确的优点,又具有色彩表现变化丰富的特点。

钢笔淡彩可分为单色渲染加线条的单色钢笔淡彩以及彩色渲染加线条、用水彩表现各种建筑材料及本身的色彩与质感、用钢笔表现建筑的轮廓线条的彩色钢笔淡彩。前者虽然不能反映色彩效果,

但画面的透视和层次很明确；后者可充分发挥其自身的特点。钢笔线条可用彩色线或黑色线，以达到画面的色彩和谐。如暖色调的底色可采用褐色的线条，冷色调的底色可采用深蓝色线条，黑色线条则可适用于任何色调的画面。

钢笔淡彩的工具，除钢笔画所用的工具外，还需要准备水彩颜料(或照相水彩色)、画纸、画笔、画盆(或画碟)等。

钢笔淡彩的方法步骤如下：

(1)先考虑画面的布局、明暗、色调、透视等，画几张色彩小样，经过分析比较，决定所选方案。然后用铅笔(宜用H、HB这样软硬适宜的铅笔)将景物表现在纸上。用笔不应过重，以免划伤纸面而影响上色。

(2)画好轮廓后，确定基本色调，开始铺底色。为了使画面和谐统一，可先用淡黄、淡绿或浅灰色将整个画面平涂一层，然后再分别对建筑与配景作大面积分色。这一步在很大程度上决定着整个画面的效果。

(3)为表现建筑物的光感和不同层次，可用不同的色彩对建筑物的各个部位进行分层次和加阴影处理。对墙面和屋面这些面积较大的色块，可采用退晕的方法，以丰富画面的色调。

(4)深入刻画建筑主体后，对配景作必要的描绘，并对画面作整体的补充调整，使画面取得比较满意的效果。

(5)最后用钢笔按铅笔的轮廓加墨线。线条要均匀流畅、粗细分明。

二、马克笔渲染技法

马克笔可分为油性、水性和加有防水剂的水性等几种。

马克笔渲染技法具有快干、不需要用水调和、着色简便、绘制速度快以及所绘画面风格豪放的特点，是一种越来越受人们欢迎的快速表达手段。

马克笔的中间色很丰富，总数达百余种，其中几种常见的色彩(如蓝灰、赭灰、绿灰等)变化丰富，同一色相明度多达10余种。马克笔的色彩是透明的，通过色彩叠加可以取得更加丰富的色彩变化。

近年来，又出现了供喷笔使用的喷雾马克笔，进一步扩大了马克笔的表现范围，画面风格也更加细腻。

用马克笔绘出的色彩不便于修改，因此，着色过程中需要注意

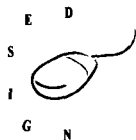
着色的顺序。在实际着色前，最好先在纸边上试试颜色，以便准确地把握色彩。着色时，一般是先着浅色，后着深色，窗框、细部和配景的着色需与记号笔、水粉颜料等并用。

马克笔的笔头是用毡制成的，具有独特的笔触效果。绘制渲染图时，要尽量利用这种笔触的特点。

马克笔用纸是国外近些年来新发明的一种马克笔专用纸，乳白色、半透明，透写方便，比透写纸厚而硬。如果手头没有马克笔用纸，可选用较厚的描图纸或质量较好的复印纸来代替。

四、马克笔、彩色铅笔渲染技法

马克笔、彩色铅笔渲染是一种快速的建筑渲染技法，着色是靠彩色铅笔和马克笔共同完成的。它的轮廓图不是直接在纸上画出，而是经晒图得到。具体作法是，先在普通绘图纸上绘出建筑物与周围环境，以此作为底图，然后将半透明的描图纸覆盖在底图上面，将建筑物及环境轮廓描绘下来，经过晒图，得到晒好的蓝图。这与通常晒工程蓝图的过程一样，只是国外晒得的蓝图不只是蓝色，也可以是黑色线条或其他颜色的线条。这张晒好的蓝图即可作为用来进行渲染的底纸。蓝图可以一次晒出几张，以便进行不同色调的方案比较。



由于马克笔着色后不易修改，所以在正式着色前最好先画色稿小样，以便做到心中有数。在上述准备工作完成之后，即可在蓝图纸上正式着色。

五、喷笔渲染技法

（一）喷笔渲染的特点

用喷笔渲染的作品，画面细腻、变化微妙，有独特的表现力和现代感，这是画笔无法体现的。

过去喷笔主要用于照片修整、工业制品以及建筑物的喷涂等。近些年来，随着空气压缩机的小型化和种类繁多的彩色墨水的问世，大大扩展了喷笔的应用范围。例如广告、装潢、机械绘图、技术图解的绘制等，建筑渲染图也引进了这种技术，从而出现了一种新的建筑图的渲染技法——喷笔渲染技法。

建筑图的喷笔渲染并不纯粹是用喷笔完成的，而是用钢笔和喷笔共同完成的。钢笔用来描绘轮廓线，喷笔用来描绘色彩和明暗。这种渲染技法的作画程序与透明水彩渲染正好相反，不是由亮到暗、由浅到深，而是由暗到亮、由深到浅。

渲染的工具和材料

(1) 喷笔(喷枪): 喷笔主要由三部分组成，即盛放颜料的色槽、喷嘴及控制并输出压缩空气的部分。

喷笔喷嘴的口径大小不一，从0.2~0.8毫米不等，口径越细，色雾颗粒越小。一般来说，口径在0.3毫米以下的喷笔色雾细腻，适于作精细的描绘，而口径在0.4毫米以上的喷笔，颗粒粗大，适于大面积喷涂。在画建筑透视渲染图时，以选用0.2~0.3毫米口径的喷笔为好。

口径不同的喷笔，其色槽容积大小也不尽相同，它直接关系到一次喷涂的时间和喷涂的面积。口径为0.25毫米的喷笔色槽容量为10毫升；口径为0.3毫米的喷笔色槽容量为7毫升。

(2) 空气压缩机和压缩空气罐：空气压缩机是产生压缩空气的机械装置，气罐是储存压缩空气的容器，它们的功能都是把压缩空气输送给喷笔，二者具有其一即可。

空气压缩机供气时间长，适于长时间使用。通常使用的为BA型，空气产生量为20升/分钟，最高使用压力为0.45兆帕。目前市场上已有国产喷笔及国产微型压缩机出售，可配套使用。

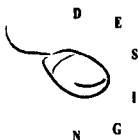
压缩空气罐轻便，但要经常更换。压缩空气罐分为两种，一种可以把喷笔直接安装在气罐口上，另一种则需要通过导管和气罐相连。

(3) 压力颜料瓶：压力颜料瓶是国外近些年新发明的喷涂工具。它把喷笔、压缩空气罐和颜料合为一体，只要按动瓶口按钮，色雾便从喷嘴喷出，使用极为方便，色彩达数十种，用作大面积喷涂更为方便。其缺点是色彩无法自由调配，只有依靠色彩的叠加产生更为丰富的色彩。

(4) 颜料：喷笔所选用的颜料范围较广，但要注意不能让颜料将喷枪堵塞，较浓稠的颜料务必稀释以后才能使用。

建筑渲染图常用的颜料为彩色墨水和透明水彩颜料。但要注意，彩色墨水的稀释应使用凉开水或蒸馏水，以免某些彩色墨水产生颗粒凝聚，影响喷涂效果。

(5) 纸张：纸张性能要求易于吸水、吸色，表面平整。国外常用



肯特纸或肯特纸板，没有肯特纸时可选用水彩纸替代，不过在画前最好要像画水彩渲染那样将纸裱起来，以免翘曲。

(6)阻隔材料：用喷笔作画时，要把不着色的部分遮盖起来，而只把需要喷涂的地方空出，这类用来遮盖的材料叫阻隔材料。常用的阻隔材料有两种：一种为表面涂有粘接剂的透明胶片。这种材料是透明的，作画时能够看到整个画面的色调，可以切割出细小的缝或条，以便于喷涂建筑细部。这种透明胶片在已经喷过颜色的纸上也可以使用。另一种为绘图胶带。它的粘着力比普通胶带好，揭下时不会弄伤纸面，也不会留在纸面上留下粘着剂，带宽有12毫米和18毫米等规格。

(7)其他材料：

1)刀具：用于切割阻隔体，刀要尖而利，用割纸刀、剃刀皆可。

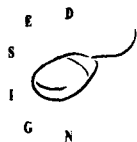
2)吸管：往喷枪内填颜料用。

3)沟尺或中国界尺：画直线用，也可用直尺替代。

4)粘合剂：用以粘合阻隔体。国外常用Paper Cement，揭下时不会伤及纸面。

5)毛笔：更换颜色时用以清洗喷笔，同时也可用来修整画面。

此外，还要准备铅笔、橡皮、擦图片、洗笔水和镇尺等。



渲染的特点

照片叠加渲染是指将建筑物渲染图和环境照片叠加在一起的技术。在所有的渲染技法中，用这种技法绘制的渲染图真实感最强，好像建筑物已经建成了似的。它不仅可以向业主很好地表达设计意图，也可以使设计者预先较准确地了解未来建筑物与周围环境的关系，使设计方案更加合理。也有人将模型照片和环境照片叠加起来，效果也很好。

的程序

(1)在现场，选择所需要的角度，拍摄一张未来建筑物的环境照片，将照片放大，以此作为建筑渲染图的环境。当然，最好是拍一张彩色照片。

(2)根据环境照片的拍摄角度和透视规律以及与环境的比例,在照片上画出建筑物透视图的外形轮廓线。将轮廓线描绘下来,补足细部,然后透写到准备画渲染图的纸上,用现代水粉渲染技法进行着色。渲染图完成后,将渲染图叠放到照片的需要部位,贴紧、固定。然后,沿建筑物轮廓线将照片和渲染图一起切割,取下照片被切割的部分,换上建筑渲染图,一起贴到衬纸上。为了增加整体感,再添加一些配景,有的配景可以一部分在渲染图上,一部分在照片上,最后拍摄成一张彩色照片放大,即可得到一张未来建筑物与环境的照片,真实感很强。

国外还有一种做法,即在照片上画出建筑物透视图的外形轮廓线后,利用喷笔渲染的办法制造一张阻隔体,将需要描绘建筑物的部分露出,用白色颜料喷涂。以白色涂层作底层,直接在上面用铅笔画出建筑物的细部线条,用现代水粉渲染技法着色,最后添加一些配景,也可以得到与第一种方法类似的效果。

着色过程中应使建筑物的颜色与彩色照片的色调取得协调,以增强渲染图的真实感。

建筑画的光影与色彩

建筑画所反映的建筑图案,必然会涉及到光影和调子。

在光的作用下,建筑本身会呈现出光影关系和明暗变化。这种效果是认识建筑物形体和空间的关键。

调子是指一幅画的深浅明暗关系,亦称作明暗色调。不同的画面具有不同的明暗效果和层次差距,这就形成了不同的调子。调子的变化对画面中气氛的形成,形体、质感等的差异有着举足轻重的作用。

建筑画中,光影与调子的处理比较复杂,同一建筑可能有多种成功的表达方式。在作画过程中,应认真确定阴影的轮廓,分出明暗不同的层次后,妥善安排黑、白、灰的组合。

光影表现

光影表现的重点是阴影、受光形式和退晕现象。

(1)阴影:阴影是指暗面和投影面两部分,根据光源不同又可分为阳光阴影和灯光阴影。阳光可看作平行光,而灯光则是发散光,这里所指的阴影为阳光阴影。

阴影最基本的作用是显示建筑的形体、凹凸转折关系和空间层次。另外，画面中常利用阴影的明暗对比来集中人们的注意力，以突出重点。

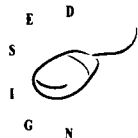
表现建筑物的光影关系时，应掌握透视阴影的变化规律。但在实际作图中，有些人往往不作精密计算，而是根据其规律，通过估算完成。

(2)受光形式：在现实中，建筑的受光形式可以是多种多样的，而在建筑画中则要精心选择其最佳的受光形式。下面介绍两种受光形式。

1)一面受光(另一面背光)：用此种受光形式，建筑物的形体转折明确，明暗对比强烈，但处在暗面中的阳台、窗户、线脚等细部，因无光影而不易表现其凹凸转折关系，所以这种形式具有一定的局限性。但在表现侧面窄小、表面简洁的建筑物时，此种形式可以取得对比强烈、主次分明的效果。此外，当需要强调建筑物的层次关系时，采用这种受光形式也能达到理想效果。特别是在鸟瞰图中，选用一面受光，可通过地面阴影衬托建筑物，增加空间的层次。

2)两面受光(一面为主受光，另一面为次受光)：由于两个面受光量悬殊，明暗差别明显，并且两个面上均有光影变化，有利于建筑构件形体和层次的表达，因而在建筑画中被广泛采用。

此外，受光形式的选择还应考虑建筑物的朝向，结合实际可能性来选择。例如，朝北的立面，除夏季的早晨和傍晚外，都处于阴面之中，它的受光形式就具有较大的局限性。此时，可以采用侧逆光的形式(即光线从建筑物的侧后方照射)来表现。



(3)退晕：通过观察可以发现，同一物体受光面或阴影面上亮度的分布是不均匀的，由于受到环境条件的影响，产生了均匀的明暗渐变，这种现象叫退晕。

产生退晕现象的因素主要有以下几个方面：

1)反光：物体受光照射后，由于表面分子结构的不同，吸收部分光线，反射另一部分光线，反射的光线作用于人眼，就形成了物体表面的亮度。同时，它又作为第二次光源，作用于周围环境，简称反光，其亮度与距离成反比。光线从地面反射到墙面上，近地面的墙面因反射光距离短而较亮；往上因反射光距离长而较暗，产生退晕。檐部影子的退晕效果是由地面反射光的再反射造成的，愈是向上靠近顶棚，其反射距离愈短，因而也愈亮；愈靠下则愈暗。

2)透视：当物体表面有连续的、有规则的凹凸面时，在透视图

上所显露出的阴影和亮面，也会产生退晕现象。一般的建筑材料表面都比较粗糙，因此，可以把它们看成是由许多颗粒组成的。根据上述规律，左上方受光时，就产生了左上深到右下浅的退晕效果。

3)距离：由于空气中水蒸气、尘埃的遮挡作用，处于近处的东西看上去对比强而清晰，而处于远处的东西对比弱而模糊。因此，当我们注视一幢建筑物时，原来是同样深浅的檐部影子，会随着距离的加大而呈现出由深至浅的退晕效果。

现实生活中，退晕现象有时明显，有时不明显，作画时合理地运用退晕效果，有助于产生空间感和光感，增加画面的生动性，并使建筑物与环境取得统一和谐的效果。

在处理退晕效果时，不应忽视人的视觉生理现象对退晕效果所起的作用。根据人眼的视觉生理特点，深浅两色并置时，常会产生深色偏深、浅色偏浅(与原来色感对比)的倾向，这种错觉现象叫同时对比。这种对比作用有时会增强退晕效果，有时又会使退晕现象变得复杂化。

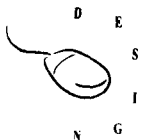
明暗调子

无论彩色画还是黑白画，调子的确定和层次的划分都是十分重要的。为了使调子富有层次变化，在一幅画中，至少应当有亮部、中间色和暗部三种基本层次。它们在相互对比中，会显示出各自的特色和表现力。画面中亮部、中间色和暗部都要出现，只是各自占有的比重在各个画面中有所不同，不同调子的画面体现了各自不同的组合。

亮部、中间色和暗部，三者虽然是相互映衬的，然而一个画面总要有个主要倾向，即以其中一个为主，作为该画面的基调。画面中以亮色为基调的，称为高调子，画面明快、清新；以中间色为基调的，称为灰调子，画面平和、稳重；以暗色为基调的，称为低调子，画面沉重、含蓄。建筑画一般都要力求清晰、明确地表达建筑物，除特殊目的外，不常选用太亮、太暗的调子，因为那样会使画面缺少层次。画面过亮会显得轻飘、松散；过暗又会显得低沉、混浊。建筑画宜选用以中间色为基调的灰调子来表现，并通过调整灰色面积的方法来达到预期的效果。减少灰色面积，加大黑、白面积以强调对比；减少黑、白面积，增加灰色层次以表现含蓄。

调子的处理，就是要恰当地表现画面的明暗对比关系。建筑画主要是表现天、地和建筑物三者之间相互关系的。在表现时，特别要注意建筑物与背景的相互映衬，使建筑主体的轮廓鲜明、突出。

由于建筑物本身的形体、质感、色彩、光影等的变化异常丰富，



所以相互烘托时，应根据表现意图，利用光照、配景和色彩等的变化作妥善处理。

建筑画与其他画种一样，可通过色彩来加强画面的表现力和感染力。

建筑画中的色彩，不仅用来塑造形体，表现立体空间和质感，而且还用以表达设计意图，反映意境、情调。一幅建筑画的成功与否，是与色彩效果紧密联系在一起的。

色调

色调是指画面上摆布的各种色彩具有某种统一的倾向，使画面色彩反映出一种整体效果，给人以总的感受和印象。

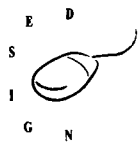
色调来源于自然，是由光源、环境、季节和时间等形成的。如古诗“秋水共长天一色”，由“秋”的启迪，可给人以一种偏暖的秋天景色的印象。“蒲青柳绿春一色”，则由“蒲青”和“柳绿”的展示，给人一种早春新绿的感受。自然界中，色调虽然是客观存在的，但是随着光源、环境、季节和时间的差异而变幻无穷。

色调的种类很多，通常根据亮度不同可分为高调和低调等；根据色相不同可分为黄调、蓝调等；根据色性不同可分为暖调、冷调等；根据纯度不同可分为鲜调、灰调等。色调的变化可以表达出不同的气氛和情感，高调倾向于明快、柔和，低调倾向于庄重、沉稳；暖调使人感到热烈，冷调使人得到安宁；鲜调常在对比中突出绚烂、富丽，灰调则在和谐中体现典雅、朴素。

建筑画的色调设计是在认识自然色彩规律的基础上，根据建筑物所处的实际环境和表现需要来安排色调和色彩的，使画面形成一个和谐的色彩整体。

不同的色调可以表现不同的设计意图。庄严、雄伟的纪念碑，用暖灰调表现，用以烘托肃穆壮观的纪念气氛；严肃、庄重的办公楼，用冷高调表现，以突出明快、稳重的现代情调；美丽、轻巧的幼儿园，用鲜调表现，展示了明丽、活泼的生动气氛；优雅、别致的文化馆，用和谐的灰调表现，显示了文静、典雅的文化气息。

色调虽在自然环境中客观存在，但在变幻中会产生种种难以预料的现象，因此，也常会出现纷纭繁杂的色彩。要使这些纷繁的色彩统一起来，需要作画者运用色彩技法中对各类色彩的摆布运筹和色彩的对比映衬，创造出主色调，使画面色彩既丰富多变，又和谐完美。



摆布运筹,是把反映明度、纯度、冷暖等因素的各种色彩,就其在画面上所占的比例作合适摆布。各种色彩在画面上所占的比例虽不一致,但由于所含各种因素间的相互呼应调剂,可以使画面得到初步的协调。同时,把色彩的冷暖、明暗、纯浊、艳素等因素作对比映衬,从中进一步取得协调。在此基础上,再使画面上的色彩与色彩间不失其关联作用。它们或是某种色彩大面积统治画面,或是这些类似色彩割裂地分布在整张画面上,使其具有统治作用,这就是画面色彩的主色调。通过摆布运筹、对比映衬和创制主色调的手法,就可产生极为协调的色调。

4. 建筑画的色彩表现

建筑画的色彩特点是和建筑材料的色彩紧密相连的。它一方面要反映建筑材料真实的色感和质感,另一方面则要求画面上的建筑物在特定环境中体现应有的气氛和意境。

构成建筑画色调的因素包括建筑材料的色彩以及天、地、配景等的色彩。前者作为设计意图的一部分,在各种色调变化中必须保持其固有的色感,虽可在有限的范围内作适当变化,但幅度较小,制约性较大。如砖墙、玻璃等的色彩,既可表现得艳丽强烈,也可以表现得淡雅沉稳,但其固有色应逼真无误。后者则可根据画面需要作自由变化。如天空,既可以采用其蓝、绿基本色,也可根据画面需要设色,其冷、暖、灰、艳一切从属于主调。

在设计画面色彩时,应根据设计意图和建筑色彩确定画面色彩的基本倾向,并利用配景色的可变性来调整画面的色彩组合。例如,当建筑的大面积外墙属浅暖色时,其配景既可采用深色衬托以增强对比,也可采用灰色邻接以减弱对比;既可用暖色映衬,使其协调、含蓄;又可用冷色烘托,令其明快、生动。

建筑画的色彩表现虽与绘画写生规律相同,但为了更明确地表现建筑物的色彩,通常采用常规日光,并减弱光源色和环境的影响。在追求建筑物所处环境的特殊气氛时,绘制夜景或晨曦晚霞的景色时,则要避免强烈的环境色对建筑材料色彩的影响。在任何情况下,都不应为追求色彩的多变,而忽略建筑物色彩的准确表达。

5. 色稿

彩色建筑画上色之前,应设计好色稿,以获得明确的色彩。

色稿是把臆想中的色彩构思,在画面上作记录表达,以便及时暴露问题,解决问题。色稿不必着眼于细节的推敲,仅求总的色彩关系,如色调的选定、浓淡虚实的层次、建筑与环境的关系等。色

稿尺寸可较小,以便于抓住整体效果和瞬间感觉,同时易于调整。色稿虽不重细节,但大块面积比例及画面构图要符合原图式样,如果与原图相差太大,由于比例关系的改变,就会失去参考价值。

色稿完成后,就可进入下一步骤——正图上色。此时以色稿为依据,运用自己熟悉的技巧,可充分表达自己的构思。

八、建筑画的艺术处理

建筑画的艺术处理,是作者根据艺术的法则和规律,利用艺术的手法和技巧,通过明暗、线条、色彩等造型因素,运用对比、概括、取舍、夸张等手法进行艺术加工,使建筑画较好地表达设计者的创作构思,使建筑物的造型、功能、色彩和情调得到既准确又富于艺术性的表现。

艺术处理的手法很多,根据表现目的、题材内容、作者气质与修养以及表现技法的熟练程度的不同,其艺术处理的手法和画面效果也不一样。作者在绘制建筑画时,应认真把握建筑物的造型特征,根据所需表现的主要目的,采取相应的艺术处理手法。

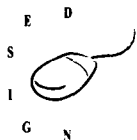
1. 构图充实饱满

在建筑透视图中,建筑物始终都是主体,它总是处于画面的主要位置。

为了使建筑物处于突出的部位,构图时应根据建筑物的类别、性质、造型、体量等因素来决定其篇幅形式。一般除层数较多的单幢高层建筑物宜采用竖向构图外,其他类型的建筑物都可采用横向构图。竖向构图有高耸上升之势,使建筑物显得雄伟挺拔;横向构图有安定平稳之感,使建筑物显得稳固开阔。

在建筑透视图上,不宜过多地追求参差交错的变化,也应避免表现庞杂繁琐的现象。周围环境及配置的小品、车辆人物乃至气候变化等的描绘,都要错落有致、关联呼应。所有配景都是为了衬托建筑物、渲染气氛而设置的。

建筑物在画面上所占位置的不同,会使画面产生不同的效果。建筑物体积过大,则画面空闲余地较少,加配景后,会使画面显得压抑,构图过于呆滞,很难表现纵深感;建筑物体积过小,则配景增多,既不能突出建筑物,同时画面也显得空疏分散。建筑物过高或过低,会使画面上下分量不等,所以应以适中为好。建筑物前面要留有适当的空间,使建筑物及其环境显得真实而有进深距离感。



2. 合理选择视点

在建筑画中，建筑永远是主体，它总是处于画面突出的位置。合理地选择视点，确定视平线，有助于突出建筑物的造型和特征。视平线的高低，会使画面产生不同的气氛。高视平线天少地多，建筑物前后一览无遗；低视平线天多地少，显得深邃宽阔。视平线的确定应随不同类型的建筑物和地形环境而异。

(1)低层建筑：建造在平面上的民用住宅、小型公共建筑物以及建筑小品等，尽管其建筑体量不大，但也包含了天、地、树木等各种配景因素。不论其造型繁简，均应采用偏低的视平线，以便使建筑物及各部位的造型、结构具体清晰。在安置配景后，画面有宁静安稳之感。

(2)高层建筑：高层建筑指体量较大、楼层较多的办公楼、宾馆、商场等大型公共建筑。为了突出和夸张其高度，可用低视平线，以仰视的手法表现这些，建筑物高处的透视感强烈，使其有高耸向上、雄伟挺拔之感。在配景时，不宜选用高大的树木，以避免同建筑物高度的冲突。一般都在靠近建筑物的周围画些合乎比例而又成行的小树，又通过车辆人物的尺度，更好地衬托建筑物的高度。

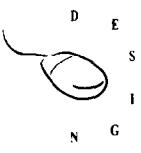
(3)群体建筑：群体建筑除具有一定数量的建筑物外，还具有一定的空间深度。如城乡小区、庭园布局及某一特定环境的建筑设施等。为了使建筑物的前后尽量减少阻挡，让建筑与建筑之间、建筑物与环境之间的毗邻关系清晰明确地表示出来，通常都采用鸟瞰图来表现，将视平线定得较高，甚至超出画面。

(4)室内：室内表现图主要用来表现建筑物内部的空间组合、内部装修和家具陈设等，视点的选择要有利于表达室内的规模和特定的气氛。

由于视距上的局限，画面所展示的只能是局部空间，这就要求在选择视点、角度之前，对所表现的空间有较全面的分析，以求选择最能体现空间形象特征的最佳视点和角度。

3. 形成视觉中心

各种建筑物都有自己的特色，这些特色可以是独具匠心的建筑造型、新颖别致的建筑材料，也可以是精雕细镂的局部结构、构思



独特的风格流派等。为了在建筑画上艺术地表现其特色的精妙之处，常在画面上制造一个视觉中心。

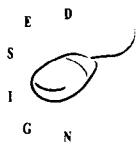
形成视觉中心，是指对画面用夸张的手法来突出某一局部，把观者的注意力引向一个中心，使画面形成强烈的聚焦感。

视觉中心不一定位于画面的中央，但通常都安排在画面显著的位置上。

(1)明暗对比、突出中心：利用明暗对比来突出主体或画面的某一局部，是建筑画常用的手法，或以亮衬暗，或以暗围亮。就后者来说，画面光线的布置，有似舞台灯光的追灯，以集中的亮度来突出中心，而周围的明度相应减弱。

(2)重点刻画、主次分明：为了在建筑画上突出某一特定的细节或局部，具体表现时，应在该部位重点刻画，表现充分，其他次要部位则轻描淡写，力求简略。这样，观者的视线就被吸引到表现较深入的部位。

(3)动势安排、顺逆得当：在建筑画中，无论是安排行走的人群，或是行驶的汽车，其动势之顺逆，都对画面的均衡与呼应以及视觉中心的形成与转移等有较大的关系。如在建筑物的入口处，点缀一些面向画外或正向入口行进的汽车，或刻画一些从入口处开出或向



内驶入的汽车，以突出入口，增强画面的聚焦感。

(4)强调特色、夸张效果：为了突出建筑物的某一特色，在表现上可以采取夸张的手法，以求得比实际对象更强烈、更典型的艺术效果。随着社会的发展，现代建筑材料在色彩、质地、功能等各方面取到了突飞猛进的发展。质地有的坚硬，有的柔和；有的细腻，有的粗糙；有的厚重，有的单薄；有的透明，对光线反射能力强，有的不透明，对光线反射能力弱。准确地把握这些材料的特征，为建筑画发挥各种表现技巧提供了广阔的领域。如在现代建筑物中广为采用的有色、无色玻璃，磨光花岗岩，彩色陶瓷面砖，彩色墙面涂料，彩色墙纸，制成立体构成图案的水泥装饰块以及金属外装饰等，材料，都有独特和别具情趣的质感和色彩效果。在建筑画中表现这些材料时，应强调夸张其特色，或是在构图布局时，有意地突出这些部位，都给观者留下深刻的印象。

主要参考文献

- 1 Perspective Rendering for Commercial Design(Exterior).
Graphic-SHA, 1982
- 2 Architecture in Perspective.The American Society of
Architectural Perspectivists, 1996
- 3 Architectural Rendering Illustrated.Meisei Publications, 1993
- 4 Details in Architectural Rendering.Graphic-SHA, 1994
- 5 杨廷宝著.杨廷宝建筑画.天津: 天津科学技术出版社, 2000

