



现代室内设计 手绘效果图

编著 赵国斌 柯美霞 符学丽
辽宁美术出版社



CHINESE
UNIVERSITY ARTS & DESIGN
TEACHING MATERIAL

TU204/310

2007

THE CHINESE UNIVERSITY ARTS & DESIGN TEACHING MATERIAL

现代室内设计手绘效果图

编著 赵国斌 柯美霞 符学丽

LIAONING FINE ARTS PRESS 辽宁美术出版社

中国高等院校美术·设计教材

总 主 编 范文南
总 策 划 范文南
副总主编 李兴威 张东明 洪小冬 王易霓

总 编 审 李兴威 张秀时 王 申
邓 濯 靳福堂 吕嘉惠

整体设计统筹 张东明
版式总体设计 苍晓东
印 制 总 监 洪小冬 鲁 浪 徐 杰

编辑工作委员会

主 任 王易霓
副主任 申虹霓 王 嵘 李 彤 刘志刚 彭伟哲
委 员 张广茂 光 辉 姚 蔚 金 明 孙 扬
侯维佳 罗 楠 苍晓东 肖建忠 童迎强
郭 丹 杨玉燕 宋柳楠 林 枫 李 赫
邵悍孝 肇 齐 关克荣 严 赫 刘巍巍
刘新泉 刘 时 张亚迪 方 伟 孙 红
鲁 浪 徐 杰 薛 丽 侯俊华 张佳讯
关 立 冯少瑜 张 明

图书在版编目 (CIP) 数据

现代室内设计手绘效果图 / 赵国斌等编著. —沈阳: 辽宁美术出版社, 2007.8
ISBN 978-7-5314-3828-1

I. 现… II. 赵… III. 室内设计—建筑构图—技法 (美术) IV. TU204

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 101742 号

出 版 者 辽宁美术出版社
地 址: 沈阳市和平区民族北街 29 号 邮编 110001
印 刷 者 沈阳美程在线印刷有限公司
发 行 者 辽宁美术出版社
开 本: 889mm × 1194mm 1/16
印 张: 5
字 数: 24 千字
出版时间: 2007 年 8 月第 1 版
印刷时间: 2007 年 8 月第 1 次
责任编辑: 邓 濯 薛 丽 王 申 关克荣
封面设计: 洪小冬
版式设计: 关克荣 严 赫 宋柳楠 肇 齐
责任校对: 张亚迪
ISBN 978-7-5314-3828-1
定 价: 36.80 元

邮购部电话: 024-23419474
E-mail: lnmscbs@mail.lnpgc.com.cn
http://www.lnpgc.com.cn

前言

PREFACE

系统、科学、有效、实用的教科书是职业院校的核心价值所在,是培养实用艺术人才和传授知识的有效载体。事实上,受传统的农业经济生产方式和师傅带徒弟的作坊式培养模式的影响,高等职业艺术院校的教材建设基础薄弱。有的院校对教材采取虚无的态度,仍沿袭师傅带徒弟“言传身教”的做法;也有的采取“拿来主义”的方式,将传统的本科艺术类教材的内容压缩后使用;也有的教师根据教学实践自编实用型教材。但教学实践使我们体会到,这些做法已经成为培养高素质职业艺术人才的障碍。高等职业艺术的飞速发展,呼唤着适应新型职业艺术发展的实用教材问世。

由辽宁经济职业技术学院工艺美术分院牵头,辽宁省十几所高等职业艺术学院共同编写的这套教材,正是在这样的背景下应运而生的一套体现全新高等职业艺术教育理念的教材。我们策划和编写本套系列教材的目的是保证实现高职艺术类教育的人才培养目标,在遵循艺术自身发展规律、满足人们审美需求的同时,提高艺术教育的水平和人才培养的质量。本系列教材第一批推出15本,其突出特点是:

首先,本套教材作者群是从全省各高等职业艺术学院遴选的资深老教师和有实践经验的年轻教师组成的编著队伍。他们有着深厚的艺术功底和丰富的教学经验,有着深厚的艺术教育内涵和底蕴。

其次,本套教材突出实用性,以提高学生就业能力的目标,将传授实用的、有效的知识和技能贯穿于所编写的各本教材中。每本教材力求突出岗位所需求的知识点、能力点、能力训练的步骤、典型案例(范画)、评价标准等,同时配有学习要点和作业题,既可课堂应用,也可用作学生自学的教材。

其三,本套教材注重了简洁性。在编撰过程中,本着打牢基础、实际应用的原则,以模块的方式,将诸多的相关知识进行整合,使学生在校期间即掌握就业最为有用的知识。

其四,本套教材突出了创新性。编写过程中对理论体系、组织结构和阐述方式方面均作了一些新的尝试。既秉承传统文化,又借鉴吸收了国外精华;既注重艺术性、装饰性,又重视科学性、实用性。内容上有一定的深度和广度,基础知识较为全面;内容编排适合高职教育规律,强调技能训练和能力培养,突出高职教育特点;注意调动学生的主体意识,启发创新思维,突出教学的针对性、实践性与可操作性;内容较新,吸收了国内外一些最新的成果,各家艺术流派尽显其中。

这是一个充满机遇与挑战、创新与发展、生机勃勃而魅力无限的伟大时代。“教育是人类永恒的社会现象”,而如何发展高等职业艺术教育更是一个崭新的课题。我们愿意请艺术设计教育界的同仁、精英加盟,共同探讨与开发实用艺术这个古老而新奇的领域,共创人类的艺术事业。谨以此套教材,献给那些正在思考的艺术家和发奋图强的莘莘学子,以求互勉,共进。

由于时间仓促,本套教材在编写过程中难免存在纰漏,有不当之处,请广大师生提出批评指正。

丁立群

2005年7月

高等职业院校·艺术设计类专用教材

学术审定委员会

主 任	何 洁	清华大学美术学院副院长、教授
副主任	吕品品	中央美术学院 教授
	苏 丹	清华大学美术学院 教授
	仲星明	上海大学数码艺术学院 教授
	邬烈炎	南京艺术学院 教授
	黄 俊	中国美术学院 教授
	孙 明	鲁迅美术学院 教授

教材编写委员会

主 编	丁立义			
策 划	丁立义			
副主编	王 凯	赵志君	赵国斌	李友林
	尹春志	李立君	何靖泉	孟祥林
	刘兆声	李 军	王 伟	纪 婧
	于振丹	尹传荣	姜荣贵	谷长林
	宋志春	朱 霖	宋 辉	吴英俊
	王东辉	李艳杰	万 军	杨 海

目录

CONTENTS

概 述

第一章 基础篇

第一节 手绘的作用与意义	09
第二节 工具介绍	11
第三节 表现技法简述	11
第四节 手绘效果图与素描、色彩、速写的关系	12
一、构图	12
二、形体的表现	13
三、色彩的基本原理	15
四、色彩在专业表现技法中的应用	18

第二章 临摹篇

第一节 透视线稿表现	19
一、一点透视理论	19
二、一点透视中形体的求法	23
三、一点透视效果图线稿的绘制	27
四、两点透视及一点斜透视的理论	29
五、两点透视及一点斜透视的形体的求法	32
六、两点透视效果图线稿的绘制	33
第二节 马克笔上色技巧	35
一、各种材质的表现及作业参考图片	35
二、成组物体上色步骤及作业参考图片	40
三、空间上色技巧、步骤及作业参考图片	42

第三章 应用篇

第一节 视角的选取	47
一、重点突出	47
二、层次丰富	48
第二节 意境的创造	48
第三节 个人风格的塑造	48
第四节 手绘效果图中常见的误区	49
一、纯绘画式画法	49
二、过于强调笔触，画面略显零乱	49
三、不敢上色、色彩浅薄	49
四、画面色彩过重、过厚	49
第五节 手绘效果图其他常见工具	49
一、水彩效果图	49
二、水粉效果图	49
三、以喷绘为主的效果图	49
四、手绘效果图辅助工具介绍	50
第六节 其他手绘效果图表现技法简介	50
一、水粉手绘效果图	50
二、水彩手绘效果图	50
三、透明水色手绘效果图	51
四、综合表现技法	52
五、高光画法	52
第七节 作品欣赏	53

概述

OUTLINE

随着环境艺术设计这一行业的日益成熟和甲方用户素质的提高,社会对设计师的要求也相应的严格,手绘,这一设计师的基本技能又被专业人士所倡导。它是设计师的语言,也是设计师的门楣。但在电脑较为普及的今天,手绘显得十分的神秘,很多人虽意识到了手绘的重要性,却因练不得法而无所成。为了让大家更为容易地学好手绘,也是为了使手绘得到普及推广,我们特编写了此教材。

本教材主体分为三大部分:

一为基础理论。二为临摹图片。三为实例应用。

初级阶段即基础理论是为了让初学者对手绘效果图有基本的了解,从宏观上认识手绘效果图。

临摹篇多为一些透视知识和基础的表现技法。如:一点透视、两点透视,各种材质的表现等等,以临摹为主。学生临摹时应注意体会临摹的三个步骤。

1. 读画:对本书中精选的范画及用笔方法,在临摹前要多读,多看,多揣摩。通过“读”去了解原画的特点,做到领悟于心,提高眼力。

2. 摹画:仔细体味每一笔的运笔,领悟其中的法度和技巧,但不可看一笔画一笔,要把握空间的整体紧凑性。

3. 背临:将临摹的样本熟练掌握后,就可以背临,背临时要做到少而精,对画的形、神要把握准确。

第三阶段为应用篇,即脱离范画,运用前一阶段所学技能,塑造空间。这一阶段是整个教程的难点,在此阶段中,教师将给学生一些平面图,让学生学会如何选择最佳视角,独立描绘空间。

学生应先了解两者之间的关系,在“临摹”中打好基础,为创作做好过渡准备。

除了科学的学习顺序之外,学生还需做大量的练习,因为只有理论是不够的,实践比理论更加重要。大家需要做到多想,多看、多练,才能有实质性的进步。

编者

第 1 章

基础篇

本章要点

- 手绘效果图的作用及意义
- 手绘效果图的特点
- 手绘效果图与素描色彩的关系

本篇为整体课程的铺垫。通过对本篇的学习,学生对于绘效果图有明确认识,增添学习兴趣,并以此提高自身艺术修养。

第一节 手绘的作用与意义

我们从图1-1、图1-2中可以看出:手绘图和电脑图都是展示设计师创造理念的语言,但二者又各有不同。在艺术特点上,电脑效果图真实准确;手绘效果图生动概括。在表现速度及特点上,电脑效果图速度较慢,易于反复修改,适合做设计创意的后期定稿,但它不适于做非常复杂或凸起较多的设计图。因为,这些设计图需要电脑运转速度较快,对机器的性能要求较高;而手绘效果图速度快,它既适于勾画设计草案,又可作正式的方案投标,并且不受所表现的形体限制,尤其适于表现园林景观效果。在设计理念的培养上,电脑效果图可帮助人理解事物的穿插结构,但由于其绘制的速度较慢,影响设计思维的连续性,所以不适于作设计创意。手绘效果图可帮助人培养三维立体思维能力,并且在快速勾画时,可激发设计师的联想,思维连续及时。

由此可见,电脑效果图的特点为:真实、准确、速度较慢、易于反复修改,但不适于创意。手绘效果图的特点为:生动、概括、速度较快,不易于反复修改,但适于创意。

因此,手绘效果图的最大优势在于其能够激发设计师的灵感,并且能够充当设计师的语言,展现设计师的才气和创意。它常被认为是设计师的基本功之一。此外,

手绘效果图是设计师多年艺术修养的体现,具有较高的艺术欣赏价值。(图1-3、图1-4)



图1-1 手绘效果图



图1-2 电脑效果图



图 1-3 手绘植物景观图



图 1-4 手绘园林小景

第二节 工具介绍

手绘效果图的表现方式有很多种,按具体使用的工具不同可分为:水彩表现、水粉表现、彩色铅笔表现、马克笔表现、综合技法表现等(详见第三章第六节其他效果图表现技法简介)。每种表现方式都各有不同。如:水彩表现干净、透明、留白为主,光感好;水粉表现的效果则厚重、凝重、质感强;彩色铅笔表现物体虽有些粉气,但易于控制;综合技法则不拘于工具,采多种颜料之长,并综合使用来表现空间的质感和气氛。我们在本次课程中学习的是马克笔表现方式,因为,马克笔方便快捷,没有裱纸、调和颜料的烦事,最为设计师所常用,并且携带方便,易于保管。

手绘效果图可分为两种:一种是用直尺求透视,用墨笔勾线;另一种则是徒手勾图,抛弃直尺,直接用墨笔勾线。两者比较而言,前者是后者的基础,后者是前者的升华;前者借助直尺求透视,准确、较易掌握,但花费时间较多,后者省时、快捷,但需有较长时间培养三维立体思维能力。在本次课程中,受时间所限,学习的技法为前者,即用直尺求透视,用马克笔着色。在这种表现技法的基础上多加练习,日久之后便可尝试抛弃直尺而徒手勾图了。

本阶段所需的工具如下:画板、丁字尺、三角板、比例尺、铅笔、橡皮、勾线笔(一般的黑色墨水笔即可,无须使用针管笔,因其笔尖易损坏,并且线条变化不够丰富)、马克笔若干(油性马克笔)、彩铅(24色或36色)及A3打印纸、图钉(图1-5)。

第三节 表现技法简述

在学习用直尺求透视、马克笔上色、用墨笔勾线、彩色铅笔修改这一绘画过程之前,首先,我们来了解一下马克笔的特性。马克笔与水彩、水粉等颜料不同,不用费时去准备,打开笔帽即可使用,对于忙碌的设计师来说,这是一种理想的渲染工具。马克笔的颜色保持不变,具有可预知性,即勾画形体时,如一家具或一块草坪,可重复使用这一颜色型号或程序,获得相同的效果,如下次再遇到类似的问题,就可以按部就班,大大加快工作速度了。

马克笔可分为油性和水性两种。油性马克笔鲜亮透明,有如水彩,其溶剂为酒精类溶液,易于挥发,但色彩可重复叠加,保持鲜亮不变。水性马克笔不如油性的鲜亮透明,且不可叠加。若叠加使用,色彩会失去原有的亮度。用墨线勾稿,是因其能够丰富马克笔的效果,且一次性钢笔线条不会被马克笔溶剂所溶解。彩色铅笔是补充马克笔效果的又一工具,一般用在绘画的最后阶段,调整色块的颜色与纹理或丰富画面的冷暖色调。

此外,马克笔也有一定的局限性,即它不如其他水溶性颜料易于调和,必须叠加一系列颜色才能模拟真实效果,并且因酒精溶剂易于挥发,需好好保管,用后须立刻扣放好笔帽,不可晾晒。若溶剂干涸,可滴加酒精,但这样会使马克笔降低色彩纯度。

在整个学习过程中,我们主要面对的是三个难点:一是线条,二是透视,三是色彩。要做到线条入木三分,取舍得当;透视合理准确,收放自如;色彩准确概括。学生在学习过程中除了掌握书中介绍的技法之外,还应多总结自己的经验,画出自己的独特风格。



图1-5 常用的上色工具 马克笔
彩色铅笔、彩粉笔

第四节 手绘效果图与素描、色彩、速写的关系

手绘效果图是绘画的一种形式,而素描、色彩是绘画的基础。素描、色彩的练习是人对物体的观察分析能力。对物体的理解角度不同,会画出不同风格的绘画作品;对物体的理解程度不同,会画出优劣不等的效果。在素描、色彩中学到的原理,在手绘效果图中同样适用。在以后的学习中,学生应着重体会手绘效果图与素描、色彩之间的关系。

速写是素描的提炼和升华。如果说素描是华丽的语言,那速写就是简要的成语。一针见血,入木三分。手绘效果图也具有与速写相同的特性,二者相通相连。

那么是不是没学过素描、色彩的人,就不能学手绘了呢?答案是否定的。在长期的教学当中,我们也曾做过类似的实验,没有学过素描、色彩的人同样可以获得成功,但这需要加倍地刻苦练习并且持之以恒。

素描、色彩与手绘效果图有何不同呢?在以下几个方面,我们作以比较。

一、构图

构图是绘画的基础。在此问题中我们需要注意以下几点:

1. 正负形的关系

在勾画素描稿时,我们第一个要学习的就是构图。构图的形式不同,画面的感受也就不同。在西方油画中构

图多为满铺,整个篇幅就为一个大的画面,无留白,画面具有极强的张力和视觉冲击力,仿佛呼之欲出。但在手绘效果图中应留有余白,也就是讲究负形的美感。

画面中主要形体为正,为实,空白处为负,为虚。正形画面讲究取舍,负形画面讲究动势(如图1-6),二者相辅相成,虚实相应,使画面交相辉映。这一点有如中国绘画中讲究的意境,负形以无胜有,给人留出足够的遐想空间,并且很好地把人的注意力吸引到画面的中心,直击重点。

2. 地平线的位置

地平线为效果图中的地面所在的位置,如图中的红线处(如图1-7)。地平线为一条直线,它的位置应在画面下方的三分之一或四分之一处。因为此时的构图,地面平稳下沉,画面上部留白较多,不会使空间有压抑之感。反之,如果地平线在中部,则会显得画面过于对称,失去动势。地平线偏上,则上紧下散,画面过于压抑。



图1-7 红线处为地平线的位置



图1-8 正负形的关系



图 1-8 不平衡的构图

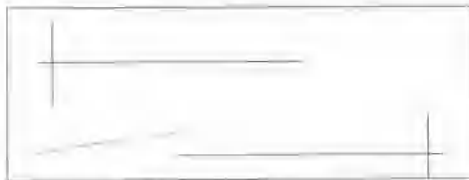


图 1-9 均衡的构图

3. 对称的均衡

每一种东西都存在它自身的平衡。一张白纸是均衡的。平衡的,如果你在左边、右边或中间点上一笔,画一条线,都打破了这张纸的平衡。你要依据这个点或线在这张纸上找出相应的平衡。

如图1-8,在左上角画了两条交叉的直线,这两条线就打破了原来白纸的平衡感,让人感到头重脚轻。为了让画面保持平衡,我们在右下角又画了相同的交叉线(图1-9)。这样,看上去均衡多了,也稳固了很多。

二. 形体的表现

效果图反映的是空间内不同的形体的组合。形体表现的好坏,是衡量一幅效果图的标准之一。表现形体时应注意几点:

1. 结构

每个物体都有自己特殊的结构。如果想要较为写实地表现一个物体,那么了解此物体的结构就是绘画的前提。每一个部位是怎样穿插的,谁在前,谁在后,当物体旋转一个角度之后又会出现怎样的形态。这些都应心知肚明,刻画时方能取舍得当,举一反三。

物体的形态基本上有两种形式,即无序的自然形态和规整的几何形体。理解这些物体的结构,应把它们还原为基本的几何要素。这样我们可以从中寻找它们的规律和特点,以不变应万变。

2. 透视

只知道物体的结构是不够的。因为我们在作方案设

计时并不像写生那样有实物摆放在眼前,而是把想象的空间描绘出来,所以还必须知道物体在空间中变化的规律,即透视。

我们在室内设计表现中常用的透视方法有:一点透视、两点透视及一点成角透视(一点斜)。这些透视的规律我们将在第二章中作更加深入的探讨。

在基本的透视练习中,我们会发现,在画面中,距离我们越近的物体发生变形就越明显(如图1-10)。这是因为人的眼睛并非以一个消失点或两个消失点去看东西。有的时候没有消失点,有的时候却要借用很多消失点。针对这一特点,如果严格地按照透视规律画,就会让人看得别扭,物体在画面中出现失真的现象。所以,我们有时要进行调整,把符合人的视觉规律的物体的特征表现出来。

我们看图1-10,以两个消失点 V_1 、 V_2 的距离为直径画圆。越是接近于圆中心的物体,看上去越自然;越远的物体,看上去越不自然。在圆形以外的,就发生了变形,使人看不出物体的原始形状。所以,在画透视时,尽可能地把物体设定在 V_1 、 V_2 的内侧来画。若要脱离这种方法,就需要用视觉的感觉进行调整。

3. 比例

当刻画单独物体时,每个部位的比例都会影响物体的形态;当刻画成组物体时,物体的比例又会影响整个空间的大小。所以物体的比例是非常重要的。在学习此课程之前,同学们应复习一下人体工程学的基本数据,尤其是一些常用家具的空间尺寸,以便准确把握比例(如图1-11中的桌椅的尺寸偏大,显得空间拥挤狭小)。

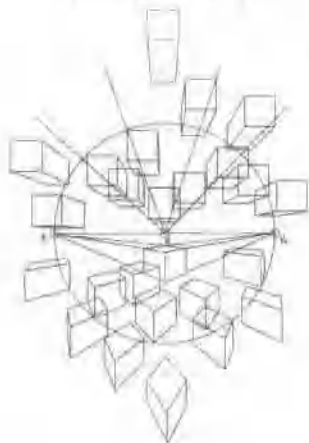


图 1-10 透视规律图



图 1-11 比例不准确的透视效果图

4. 物体的光影关系

刻画物体并不是单纯地刻画物体的轮廓,而是还要刻画物体的光影关系。光从哪来,又到哪去,对物体的影响怎样,对周围的环境影响怎样,这些都是刻画物体的重要因素。物体有了光,就有了形,有了神。如果单独地只是表现物体的轮廓,而无光的存在,那么形体只是平板的,不生动的。

当然,我们画的不是全因素素描,而是简化地、抽象地表示光的存在。例如我们可以用线的虚实、轻重、快慢去表现背光或逆光的效果(如图1-12),或是在明暗交接处,物体的根部加以少量的调子来强调或调整(如

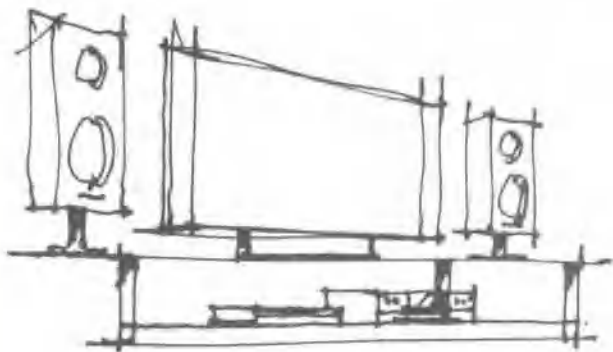


图1-12 单纯用线条表现形体

图1-13),或是利用物体离光源的远近来确定刻画的强弱次序(如图1-14)。

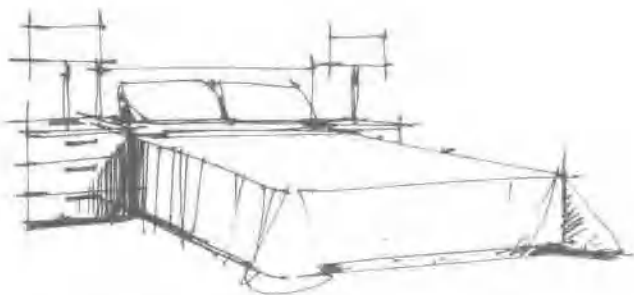


图1-13 加强素描于表现形体

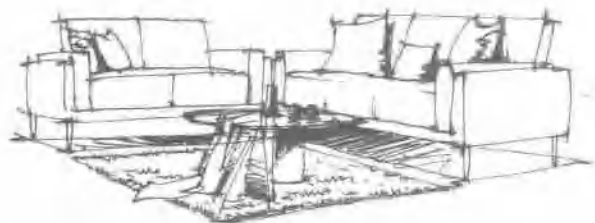


图1-14 利用离光源远近来确定刻画的强弱次序



图1-15 花瓶的色彩关系

三、色彩的基本原理

色彩在效果图技法中的地位也是相当重要的。因为，我们的世界是五颜六色的。人们对未来的环境设想也是有颜色的，而不是黑白的。所以，设计者所表现出来的效果图中的空间环境的色调，物质的材料、色泽、质感，都要通过色彩表现出来，才能让人们更真实地感受环境带给他的欢娱。

1. 物体色彩的形成

我们知道，有光才有色，没有了光，就无从谈色彩，我们也就认识不到五颜六色，五花八门的大千世界。

物体颜色的形成是因为物体对光具有吸收能力，并且吸收之后，还能有选择地反射出去，这其中是有规律可循的。

在一个环境里，物体呈现出来的颜色不是单一因素促成的。如图1-15中花瓶的颜色，简单地看，就是固有蓝色，并印有花纹。但如果这么简单地画，就不是立体的效果，而是平面的图片。所以，我们给这个花瓶分了几部分色彩：高光点—光源色；受光部分—物体固有色+光源色；反光部分—物体固有色+环境色；不受任何干扰部分—物体固有色。就是这样，画者就把一个漂亮的花瓶展现在我们眼前了。

2. 色彩的基础知识

色彩具有三大属性，即色相、明度、纯度。

色相：即色彩的长相，色彩的相貌，又可以说是色

彩的名称、姓名。比如：白色、黑色（如图1-16）。

明度：即色彩的明暗程度。一种颜色阶梯式加白颜色，它的明亮度就不断增强，直到变成纯白色；再把它阶梯式加黑颜色，它的明亮度减弱，直到变成黑色。其中的阶梯，称为明度差别。在美术界俗称为一幅画的素描关系，所指的就是明度。如图1-17的三个明度变化。

纯度：即色彩的纯洁程度。看其是否加入了其他不同的颜色，加了多少。也有人称饱和程度。是色素的饱和度，色素已经是饱和的了，那肯定是高纯度。作色彩纯度阶梯差别时，我们事先调好一定度数的黑白相间的灰色，再拿一种纯色与其相调，随着阶梯的增大，加入灰色的比例越大，最后阶梯是灰色（如图1-18）。



图1-17 色彩明度



图1-16 色相环



图1-18 色彩纯度

做色彩的这些基础练习,看似简单,但对以后的创作和设计是极其有益的。它会让你做到心中有数,不会像初学者对色彩的感觉那样一团乱麻。

3. 色彩的归纳练习

第一步 静物写生的色彩练习我们已经熟悉了,第二步是色彩的归纳练习。绘制效果图的时候,大部分的色彩是概括性的,这需要我们具有色彩的归纳能力。

图1-19就是在对静物进行写生的时候,所作的静物的色彩归纳。整幅画的调子控制在红和绿之间,所有的静物都打破了常规的写生画法,突出了色彩与结构线条。比如花瓶,明暗交界线用一条竖直的黑线代替,受光部分是用暖色的朱红和橙黄,背光部分用的是冷色深红和草绿,整个花瓶用黑线条圈起来对色彩起到调和作用。花头的形体描绘是准确的,但颜色是概括的,而且所用色彩没有跑调,还是在红绿中变化,还是黑线勾边。这幅画颜色纯度很高,很艳丽,冷暖搭配适中,所以看起来很是平衡。



图1-19 色彩的归纳



图1-20 色彩的归纳重组

现在,来看一下什么是色彩的归纳,如何进行色彩的归纳。首先,我们要对静物进行仔细的观察,确定用什么色调,以哪几种色彩为主。确定色调和主要色彩的依据,一是实际静物的固有色;一是对色彩的主观归纳。然后我们再对形体进行色彩重

组,或是变形,或是提炼加工(如图1-20)。

这一练习对手绘效果图是相当受用的。它会让我们把握住画面的色调,针对画面的色彩,该强调哪块儿,该削弱哪块儿。经过这个练习,会运用得很好。

此外,室外的风景写生对色彩认识的帮助也是非常大的。面对复杂的花花世界,更能锻炼你的概括能力,让你学会对画面大刀阔斧地砍砍杀杀。有了这一过程,你的画面效果会非常大气,有助于培养大家风范。如图1-21~图1-24,是自然风景写生画,这几幅风景写生画的作者对树的理解与概括是值得学习的。

图1-21

风景写生(一)



图1-22

风景写生(二)

