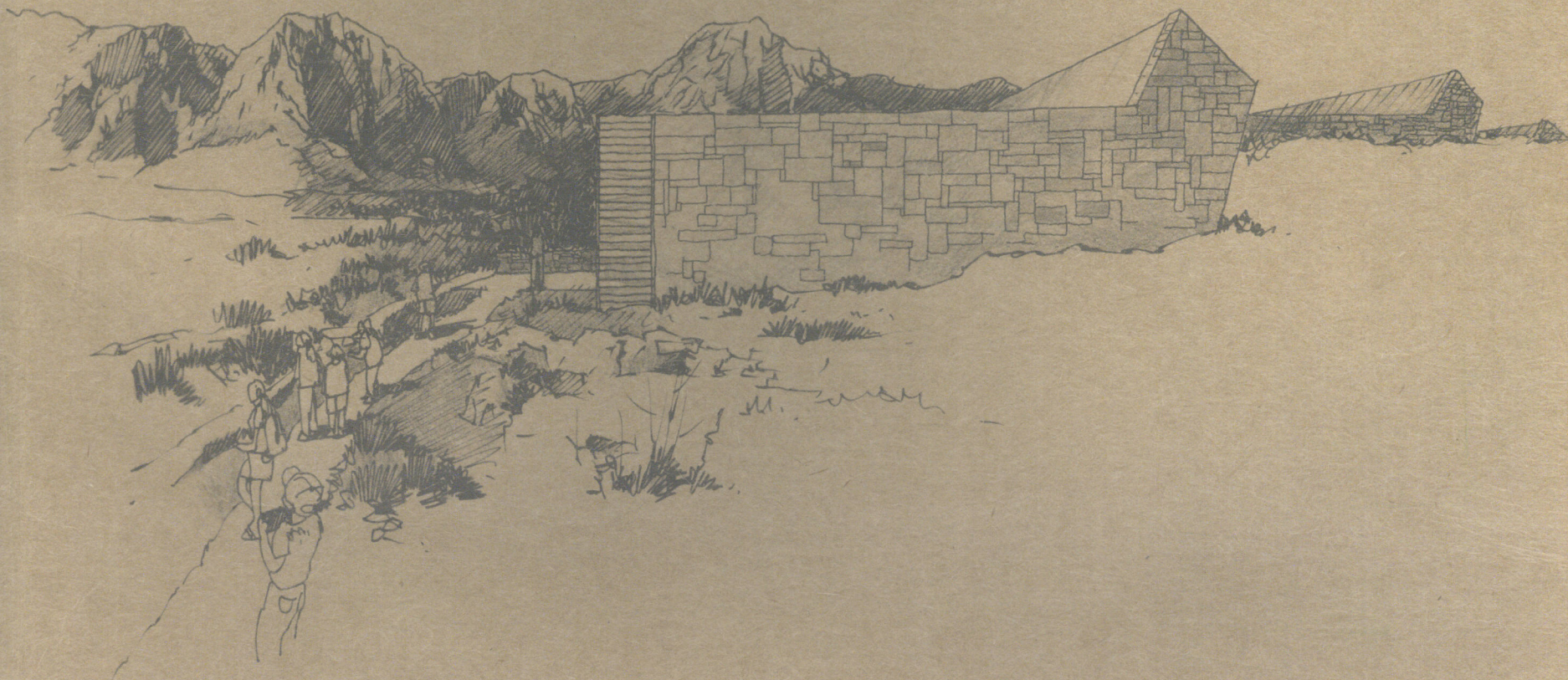


快速景观设计100例

100 SAMPLES OF LANDSCAPE DESIGN SKETCH

孙科峰 江滨 吴维凌 编著

凤凰出版传媒集团 江苏科学技术出版社





快速景观设计100例

100 SAMPLES OF LANDSCAPE DESIGN SKETCH

孙科峰 江滨 吴维凌 编著

凤凰出版传媒集团 江苏科学技术出版社

图书在版编目(CIP)数据

快速景观设计100例/孙科峰等编著.—南京:江苏科学技术出版社,2007.7

ISBN 978-7-5345-5496-4

I.快… II.孙… III.景观-园林设计-图集 IV.
TU986.2-64

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第109303号

快速景观设计 100 例

编 著 孙科峰 江 滨 吴维凌

责任编辑 刘屹立

助理编辑 李芙蓉

责任监制 曹叶平

出版发行 江苏科学技术出版社(南京市湖南路47号,邮编:210009)

网 址 <http://www.pspress.cn>

集团地址 凤凰出版传媒集团(南京市中央路165号,邮编:210009)

集团网址 凤凰出版传媒网<http://www.ppm.cn>

经 销 江苏省新华发行集团有限公司

制 版 南京紫藤制版印务中心

印 刷 南京通达彩印有限公司

开 本 787 mm × 1 092 mm 1/12

印 张 11

版 次 2007年7月第1版

印 次 2007年7月第1次印刷

标准书号 ISBN 978-7-5345-5496-4

定 价 60.00元

图书如有印装质量问题,可随时向我社出版科调换。

前言

快速手绘设计表现，是一个设计师应该具备的基本功之一。我们在研读优秀建筑、景观、室内设计作品，特别是一些大师作品时，经常可以看到一些由设计师亲手绘制的精彩的草图或者效果图，这些手绘作品往往能够高度概括地反映出作品的核心精神。因此，学习快速手绘表现的重要性不仅仅是对于设计构思的表达，而是可以把手绘作为设计构思的过程——设计师通过徒手绘制草图来构思方案，用绘画工具把构思反映在纸上。这个过程发展到最后就是通过这些徒手画来建构整体环境。我们在详细讲述快速手绘表现技法前提出这些想法，也是希望读者们在练习时始终不要忘记手绘不仅仅是绘画，更重要的是设计。从另一个方面讲，不管是景观设计师还是建筑设计师，想要加深对设计的理解都应该经常能够亲手绘制一些景观、建筑场景，这有助于设计师用不同观点从不同视角细致入微地分析和调查景观、建筑环境的构成元素。

对于学习快速手绘表现，首先应该掌握图形组成内容的绘制技法，同时能够绘出精确漂亮的线条。然后是学习通过对肌理和明暗的整体刻画，营造出场景的氛围，表现空间的容积、肌理和光影效果。最后，要成为善于绘制徒手画的设计师必须能够对纯艺术绘画作品也有一定的了解，学习其中营造画面场景的思想和手法。通过对快速表现的多层次的学习，可以培养快速、高度概括地捕捉对象最大兴趣点的能力，以及把握整体构架的能力，从而懂得如何用简练的方式和意图来表达设计思想。

本书有一块内容是我们结合实例分解介绍各种设计基本构成元素的绘制方法，便于读者做片段练习。有了对单体或局部片段的把握，再进入整体绘图就不是太困难了。从简单到复杂，循序渐进，这也是编者的良苦用心所在。

本书主体部分是列举了大量快速手绘设计表现的实例，并且进行了简短的点评，包括对设计和效果的点评。加入这两种点评的目的，是希望读者在学习快速表现技法的同时也能得到一些设计方面的启示。

江 滨

2007年5月写于中国美术学院建筑学院环境艺术设计系

目录

第一章 景观设计快速效果图的画法	005	第二章 景观设计快速效果图局部画法技巧	011
第一节 基础学习方法	006	第一节 水的画法	012
一、线条笔法练习	006	第二节 植物的画法	017
二、临摹是快速效果图初学的必经途径	006	第三节 树木的画法	022
三、写生是重要的表现基础	006	第四节 石头的画法	025
四、单体及局部练习是不可或缺的过程	006	第五节 构筑物的画法	028
五、熟练地掌握透视基础	006	第六节 人的画法	030
第二节 各类快速表现工具及方法	006	第三章 快速景观设计100例点评	031
一、铅笔表现方法	007	后记	132
二、钢笔表现方法	007		
三、彩色铅笔表现方法	007		
四、水彩表现方法	007		
五、水粉表现方法	008		
六、马克笔表现方法	008		
七、混合技法	008		
八、其他工具及技法	009		
第三节 快速效果图画法杂谈	009		
一、集中时间大量练习	009		
二、从无法到有法，从有法到无法	009		
三、意在笔先	009		
四、抓住画面主次	009		
五、画图不同于纯绘画	009		
六、有深入才有进步	010		
七、先局部后整体	010		
八、应该注意的问题	010		

第一章

景观设计快速效果图的画法

第一节 基础学习方法

一、线条笔法练习

效果图的快速表现一般是指有时间限制的快速绘图。因此，它有一套自己的表现方式，用笔、用色非常概括。线条在整个画面中会占据很重要的地位，能够用不同的绘制工具画出漂亮的线条是学习快速手绘表现的基本技能。单纯地练习笔法线条会比较枯燥，无的放矢，因此，应该结合实物来练习笔法及其线条，这样更有针对性。

二、临摹是快速效果图初学的必经途径

通过临摹可以学习表现各种画面元素的绘制技法以及画作的整体处理手法。临摹对象可以从优秀摄影图片（建筑、景观或室内）和一些优秀的手绘作品开始，然后从中总结出自己擅长的或者喜欢的绘制手法风格，逐步形成自己的风格和手法。

三、写生是重要的表现基础

训练对目标整体结构的把握，主要用结构素描、速写的写生方式来进行。建筑内部和建筑外部是画效果图的基础，在画建筑内部和建筑外部的写生时，不要忽略对室内配景和室外配景的练习。在逐渐熟悉对客观写生的基础上，逐步加入个人的主观理解，进行创造和发挥。画静物画、风景的方式来写生，主要训练对目标色彩的把握。尤其是画室内、建筑和景观效果图，通过静物、风景写生打好色彩基础非常重要。

四、单体及局部练习是不可或缺的过程

单体和局部是组成整体的成分。所谓局部是指建筑的某一部分、某一构件，或室内的某一角落。而单体是指一个单独的物体，小到一个饰物、家具、灯具，大到一棵树、单个建筑，等等。画好每一个不同的单体和局部，并将其有机地组合，是画好效果图的关键。所以，单体及局部练习就成为快速表达效果图不可缺少的一个过程。

五、熟练地掌握透视基础

没有准确的透视效果，就不可能有好的效果图。快速手绘表达的精确性，依赖对透视基础的熟练掌握。一点透视，庄重、稳重、宁静，但也有弊端，如画面处理不好有时就显得呆板；适合表现纪念馆、政府机关、办公场所等庄重、宁静的建筑及室内空间环境。两点透视，生动、活泼、具有体量感，弊端是位置选择不当就会使透视变形。适合表现建筑外部，以及室内的局部空间、家具造型等。三点透视，有强烈的透视感，适合表现高大建筑、城市规划、建筑群及小区住宅群。

第二节 各类快速表现工具及方法

快速设计的表现，是设计中一个非常重要的环节。一般而言，我们首先根据设计方案中的各层平面、各向立面等二维图纸，形成一个三维空间的视图，然后再对三维形象进行效果表现。从二维平面生成三维空间视图（一般会采用带有远近关系的透视效果），需要我们首先掌握透视图画法的原理。当然，在快速设计表现中，可能不需要将设计的所有细节都用严格的几何作图法先在草图中完成透

视画法,而可以将重要的、决定性的体量或重要的辅助定位线用透视作图精确求出,部分细节可以根据透视效果的规律快速直接表达出来。这样可以在较短的时间内完成透视图框架,将时间留给设计的其他环节。

透视图勾画出建筑空间、立面的主要结构关系,建立了相对完整的形体构架。然而,这仅仅表达了设计的空间关系。而对于更进一步的材质、空间效果、整体氛围的表达,还需要加以手法进行表现。不同的表现工具有不同的表现效果,各具特色,各有千秋,关键是能否尽善尽美地发挥这种工具的特点。下面逐一介绍各种常用的表现方法。

一、铅笔表现方法

这里所说的铅笔指的是普通黑铅笔和炭笔。铅笔表现手法,是所有绘画方法中最基本的手段之一。一般人都能较好的控制铅笔,但是要发挥它的特点并不容易。虽然铅笔表达只有黑白灰的明暗对比关系,却同样可以具有非凡的表现力。一般绘图铅笔有软硬度之分——6H~6B各种型号。H表示铅笔的硬度,数字越大硬度越高;B表示铅笔的软度,数字越大表示软度越高。2H、H或HB硬度的绘图铅笔一般用来打底稿、勾勒草图与轮廓,2B~4B用来表现暗部或有灰度的区域,5B、6B用于图中较重部分的表现。各类铅笔表达效果各不相同,用笔时的轻重缓急、力道变化需要多加练习,仔细体会。各种笔触、效果的协调配合,应使画面既精致细腻又不失概括写意,在快速设计中有力地表现设计作品的朴实、单纯之美。

二、钢笔表现方法

除了传统的钢笔之外,这里所说的钢笔通常也包括签

字笔。钢笔表现是采用钢笔和墨水表现设计效果的一种形式。与铅笔表达不同的是,钢笔表现的黑白、明暗对比更加强烈;而对于中间过渡的灰色区域,更多地需要在用笔的排线和笔触的变化中来实现。虽然整张图纸只有一种单色,却可以形成多种不同的明暗调子和肌理效果,视觉冲击力较强。在快速设计表现中,我们可以采用不同笔宽规格的针管笔(从0.13~0.15mm等较细规格,到0.5~1.2mm等较粗规格),利用笔触的粗细变化适配不同效果的表达。钢笔表现还可以与彩色铅笔、水彩等手法结合起来,形成表现力更加丰富的多种其他效果。

三、彩色铅笔表现方法

彩色铅笔往往可以独立担当正式绘制效果图的功能,种类较多。一般在快速设计表现中,较多地采用水溶性彩色铅笔。它的总体特点是操作方便,不易失误和笔触质感强烈。常用的有12色、24色、48色等各种组合。彩色铅笔由于笔触较小,所以大面积表现时应考虑到深入绘图表现需要的时间。常常也用于与钢笔或淡水彩配合使用。

用彩色铅笔上颜色的时候,颜色不要一次画够,要不然会造成颜色倾向。没有的颜色可以调出来,把颜色画得稀疏一点然后两种或者几种颜色交叉,产生空间混合,可以画出无限可能的颜色。

四、水彩表现方法

水彩绘图是一种比较难以掌握的表现手法,但它也是一种艺术表现力较强的表现手法。它既可以单独完成表现,也可与其他表现形式结合使用,如钢笔等。这种表现方式在快速设计表现中若运用得当,可以快速、极富感染力地

表达设计作品。需要注意的是,水彩的使用对设计的纸张有一定的吸水性要求,在使用时应纸张选择上有所准备。同时在使用时的调色、用水等方面应更加小心,以免对设计图纸的其他部分造成影响。

水彩表现的一般步骤是:①在适合使用水彩渲染的图纸上描绘透视底稿。最好是将画好的底稿拷贝复制到正图上,避免在正图上使用橡皮擦图,以免破坏纸面肌理,影响水彩效果。②先铺上大面积较淡底色,决定表现图的基本调子。③对设计作品的主要体量进行表达。一般采用先浅后深、由明至暗的顺序。④对一些重要表现的细部重点刻画,但要注意不可主次不分、平均用力,要把握好画面整体协调的主次、远近、明暗关系。

五、水粉表现方法

水粉表现是另一种常用的快速设计表现方法。水粉表现的颜色较水彩更加鲜明。色彩颗粒较大,具有一定的覆盖力和附着力。故可以多次上色,便于修改。

水粉表现对纸张的要求没有水彩那么复杂,故对快速设计的图纸选择具有更多的适应性。操作中一般采用先暗后明、先深后浅的顺序,但也可以倒过来。注意画面的层次和不同色块的厚、薄与干、湿变化。

六、马克笔表现方法

后起之秀马克笔用来绘图,其历史不是很长,但是现在却是快速设计最常用的表现方法之一。它的特点是方便、快速、便于操作。颜色固定,不用调和,干的速度较快。马克笔一般又称为记号笔,有油性、水性两种类型。油性的适合用于光滑、不易书写的表面,如油漆表面、塑料、

厚铜版纸等,水性的适用于一般的绘图纸表现。

马克笔的笔头采用化纤等材料制成,做成有一定角度的方楔形,或粗细不等的圆形。使用时不同的笔头可以获得多种笔触,取得良好的表现效果。商店中可供挑选的马克笔有上百种不同颜色,可根据自己的配色习惯和方式选择常用的笔号。

马克笔适合快速表达。画效果图用笔要直爽,不要打抖,不要来回地描,那样只会越描越乱。其实马克笔很容易掌握,它的颜色不会乱跑。效果图用笔长的地方最好先借助尺子来控制,颜色画出界不要紧,可以后来弥补。画效果图一开始多用灰色,如果下笔前无法把握颜色是否正确,就先在白纸上试一下颜色。

马克笔常用的颜色往往有几十种即可,没有的颜色可以调出来。把颜色画得稀疏一点然后经过两次或多次覆盖,颜色就会产生混合,可以画出多种可能的颜色。当然这种调色法可控性较差。有一点很重要,那就是覆盖过多容易产生脏颜色,所以凡事关键在于控制“度”。

七、混合技法

所谓混合技法,也就是非单一工具表现法,即多种工具混合在一起使用的画法。它是在充分地掌握了多种技法之后的一种行为,实际上也就没什么标准技法可言了,重要的是最后的效果是什么样的。

事实上,许多熟练的学生、设计师,最终都是采用混合技法。因为每一种工具都有其特点,也都有其局限性,如果能发挥各种工具的优点并把它们有机地结合在一起,那当然是一件了不起的事。但事实上,不可能也没有必要把所有的工具结合在一起,只要能恰当地表现对象达到目

的就可以了，为技法而技法是件本末倒置的事情。一般以一种工具为主，辅以其他工具配合，根据需要决定取舍。

八、其他工具及技法

快速表现的方式种类很多，由于规定的限制较少，常常也会采用其他的技法以期获得独特、强烈的表现效果，如油画棒、炭条或喷绘技法等。如果平时多加练习，熟练掌握它们的特性和技术要求，这些方法也可以在快速设计表现中获得出色的效果。

第三节 快速效果图画法杂谈

一、集中时间大量练习

学的时候要踏实，不要太浮躁。如果长时间不画手也会生，就不可能有好的作品出来。效果图是一项技能性的东西，它需要一个熟悉的过程，熟能生巧，就是这个道理。清华美院环艺系何振强教授曾经介绍他画图的经验，那是在20世纪50年代北京搞十大建筑时，在那一段时间，画了大量的效果图，才有了长足的进步。画图是一种操作性很强的技能，没有量的积累，谈不上质变。集中时间大量练习，才能见效。

二、从无法到有法，从有法到无法

技法这个东西就是一种“表达方法”，初学者一定要学几种方法。方法有很多种，只要效果是好的，都可以用，如果能充分消化几种方法，你就会发现自己的优缺点和自己的偏爱，你就知道该选择什么。方法是为你所用

的，不是拿来奴役你的，不存在对任何方法的崇拜，所以关键是训练你的能力，你觉得哪种方法合适就用哪种，没有一种方法是适合所有人的。一旦你掌握的方法足够多，并达到化境，那么你就有可能创造出具有个性风格的画法，或许就是一种新方法。

三、意在笔先

绘图要意在笔先，不要老跟着别人的步伐走。其实直接从老师那里学到的东西很有限，关键是老师教给了你一种基本的入门的程序和方法，真正的体会还是要靠自己。其他书上都有一些不错的表现作品，通过老师教你的方法，你就可以去分析它到底是怎么表现出来的。如果你有一定的绘图基础，就具有了一种平台，也就拥有了交流的渠道，那么你看一看就知道了。

四、抓住画面主次

画景观效果图是有一定的规律的。重点是画面中心地带重点表达的地方，往四周要逐渐地虚过去，主次分明。抓住了重点部分之后，其他地方起衬托作用，要懂得“省”。考试或者快速表达的时候一般都是用这种方法，来很快地表达一张较完整的效果图。而你要掌握它，就是要知道自己到底要表现什么，哪些是重点，哪些是次要的，不要依葫芦画瓢。

五、画图不同于纯绘画

纯绘画会有很多主观的东西，但画效果图不能完全这样，首先要画出大致色彩和素描关系。实质上效果图画法跟纯粹画色彩是不一样的，它需要很客观。效果图不是专

业绘画,基本上是一个素描关系加色彩关系,然后根据你的修养加上与绘画有关的一些东西。实际上某些方面也是跟画画一样,但绝不等同,比如要强调一定的客观、细节怎么找、自己对环境色的理解、光线的理解,等等。另外,画面不排除一种主观的因素,就是为了画面整体的协调,但它不能成为画面的主体,这就需要学生个人的绘画修养。也就是说不要纯粹主观地去表现,还是以客观为主。

六、有深入才有进步

画效果图要有耐心,画坏了不要紧,不要画坏一点就扔掉。没有深入,就没有进步。要学会化腐朽为神奇,画坏了要学着改回来。一是通过补笔,另一个是通过后面的水粉(改马克笔的唯一方法就是水粉)来进行局部的覆盖,然后在这个基础上用马克笔再画。但是要记住,只要是在水粉上面再加马克笔,颜色一定会变化。

七、先局部后整体

学习的过程总是这样,先局部后整体。把我们临摹学到的东西,东一家、西一家的风格,那些零碎的东西,组合到一起,用色彩和整体的明暗调子进行组织。一来你知道别人是怎么画的,二来你临摹中学会各种单体、各种材质、各种局部的画法和处理方法后,根据光线、根据整个效果重新安排。画效果图的过程其实就是根据过去的经验和现场的效果进行组合。

八、应该注意的问题

用马克笔作图时,如果画湿了马上接着画,画面立刻会脏,所以一定要等画面干了再画——除非你有足够的控制能力,要的就是那样的效果。马克笔在质感的表现上是

很有限的,所以有时候只能画出一种大效果来。像画玻璃、金属、石头等,马克笔的表现力完全比不上水粉,所以我们只能依靠底色和钢笔稿来表现。马克笔基本是透明的,马克笔和底稿可以一起出效果。有些地方可以根据画面和画风的需要处理得非常自由,有些东西也可以有主观的变化,效果图完全可以加一点新的东西。

马克笔画多了很容易画脏,到时候你就可以用水粉提亮来表现那种透亮的效果。灰颜色用多了肯定会感觉很沉闷,想要预留白颜色是比较困难的,不妨敞开来画,最后用白粉提亮。白颜色会为画面增色不少,这种方法还可以运用在修改画灰画坏的地方。一个颜色在画面上很多地方出现,可以一次性把它画完,这样可以节约时间。我们画效果图只要画效果,首先要先画出大效果,然后再在里面慢慢找出那些细节的东西。画的过程中不断地找出它的阴影关系,物体的凹凸退进空间关系要表现清楚。

画得差不多的时候就要感觉一下画面的平衡,是不是有些地方画过了,有些地方还画得不够。根据结构,平衡整体画面。协调整体,不一定是按真实的颜色画。画多了的地方就通过白粉来提亮,通过阴影和细节来调整。需要灰的地方让它灰一点,这样就能够画出层次。在需要的地方减低或加重它的明度,觉得重颜色少的话可以再加一笔,如此来平衡画面。

画效果图用的纸,可以用不同种类的纸。有些纸是有底色的,有些吸水性不同,所以会出现不同的效果。

画好阴影很重要,阴影可以根据画面处理,考虑阴影变化、环境色、反光色,那样画面才能丰富。

其实方法再多,最后掌握和熟练的就是两三种你喜欢的、用惯的方法。

第二章

景观设计快速效果图局部画法技巧



第一节 水的画法

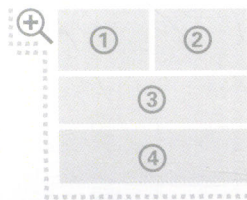
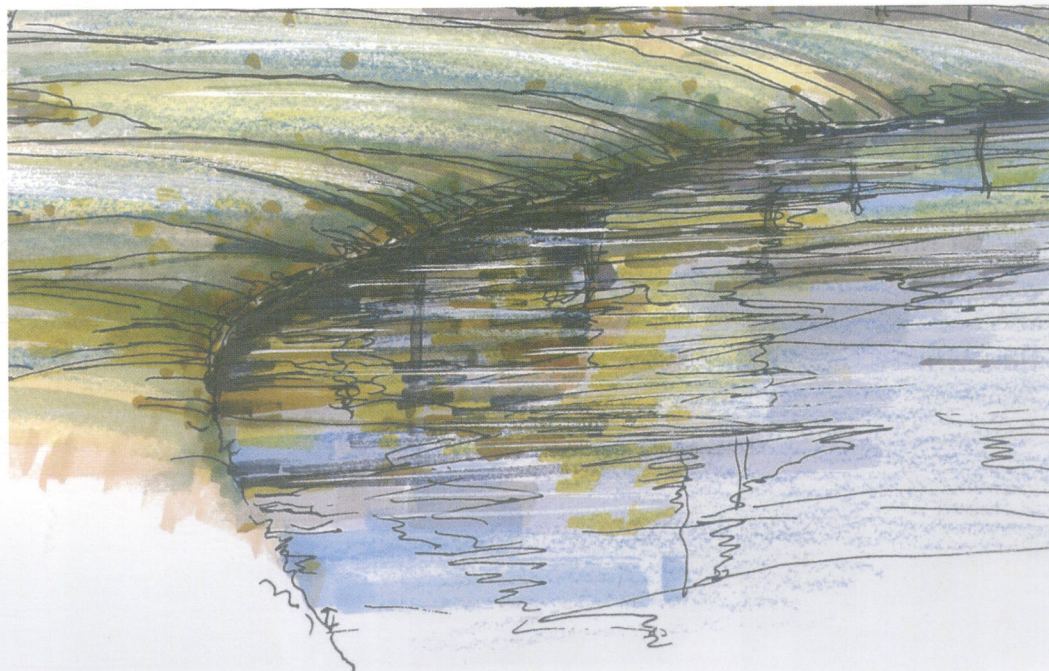
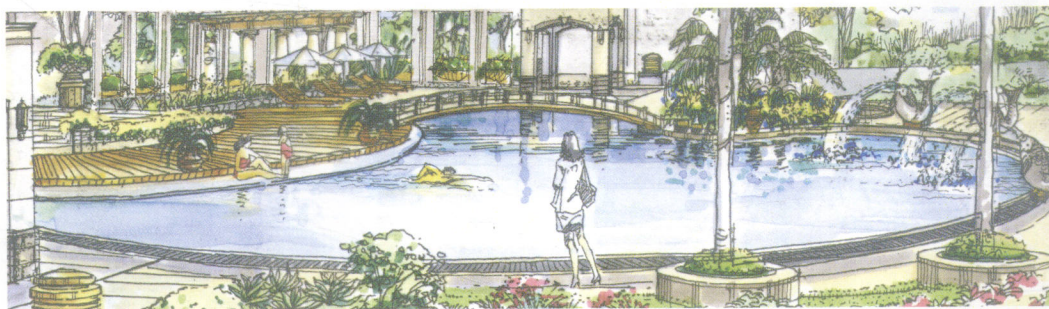
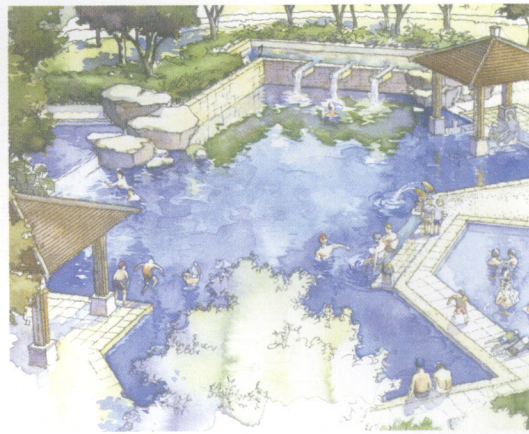
1. 静止的水

水的色彩取决于倒影其上的物体的色彩。因此要表现平静的水面，主要是描绘岸边物体的倒影。需要注意的是，倒影在色彩的明度、饱和度、对比度上都要弱于原物体，而且越接近原物的部分越清晰。

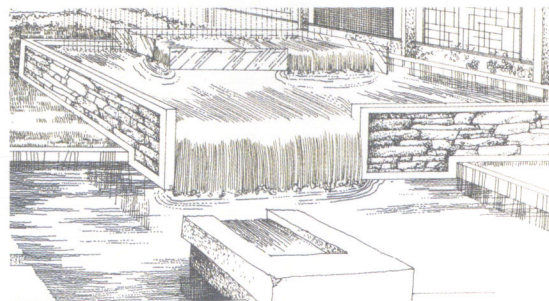
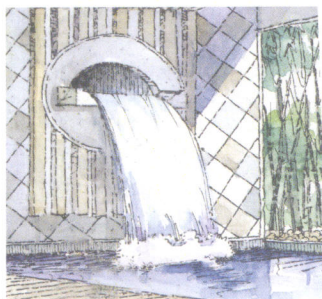
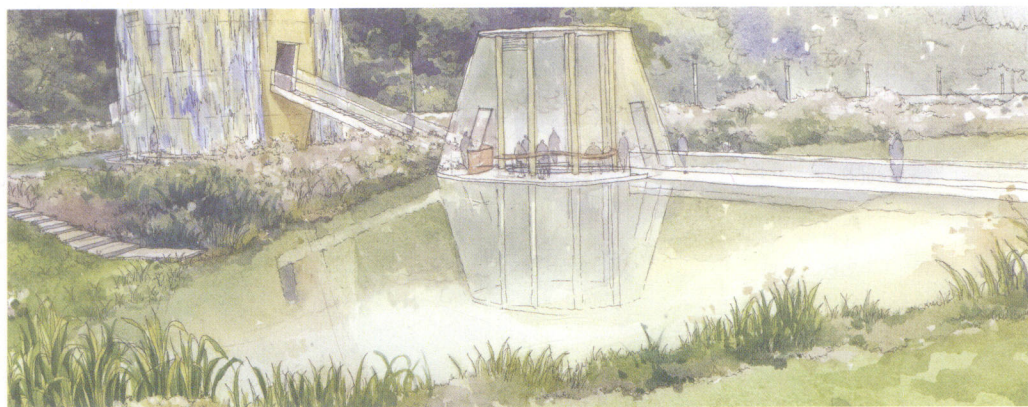
清澈见底的水面画法，是先钢笔稿中把水底的物体加以简略地表现，上色时用淡淡的颜色带过。水底物体不应画得太实太满，在边缘的地方要做虚化处理。

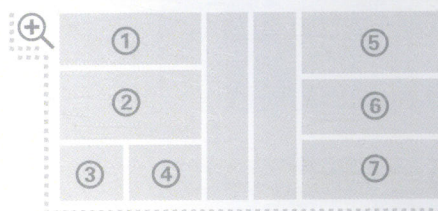
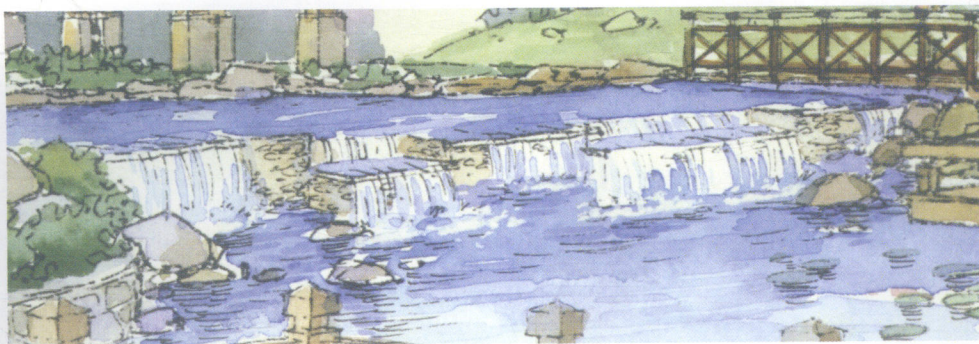
2. 流动的水

重点在于表现水流动时产生的波纹，以及因高差所产生的跌瀑。一般瀑布的画法是先留出瀑体的飞白，水口处要画得紧，画得实，落水处则要画出激起的水花。同时要注意水的厚度的表现。



- ① 泳池画法1
- ② 泳池画法2
- ③ 泳池画法3
- ④ 平静水面的画法1





- ① 平静水面的画法2
- ② 平静水面的画法3
- ③ 跌水的画法1
- ④ 跌水的画法2
- ⑤ 跌水的画法3
- ⑥ 跌水的画法4
- ⑦ 跌水的画法5

