

教你画

HOW TO DRAW

十个范例手把手教你画

(英)伊恩·希达威 (IAN SIDAWAY) 著 魏静 译

建筑

绘画入门系列



Buildings



中国电力出版社
www.cepp.com.cn



TU204/324

2008

教你画

HOW TO DRAW

十个范例手把手教你画

(英)伊恩·希达威 (IAN SIDAWAY) 著 魏静 译

建筑

绘画入门系列

Buildings

对于绘画初学者来说, 一个好的开端和拥有一套系统正规的训练方法显得尤为重要。本书作为绘画初学者的入门书籍, 给学生讲授一些绘画的基本原理和方法。图解通俗易懂, 画面轻松活泼, 用不同的绘画工具去演示所画建筑, 让读者在有浓厚兴趣的前提下学习绘画的基本技法。对绘画初学者来说, 本书可谓是提供了一种正规、系统、行之有效的训练方法, 其内容具有先进性、实用性、全面性和指导性。本书面向所有热爱绘画的读者, 包括绘画艺术爱好者、绘画初学者、绘画及相关专业师生以及绘画行业专业从业人员等。

Ian Sidaway

How to Draw Buildings

ISBN 1-84330-601-8

First published in 2004 by New Holland Publishers (UK) Ltd

Copyright©2004 text, illustrations and photographs New Holland Publishers (UK) Ltd

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior written permission of the publishers and copyright holders.

Simplified Chinese translation edition copyright©2007 by China Electric Power Press

本书中文简体字翻译版由中国电力出版社出版。未经出版者预先书面许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

北京市版权局著作权合同登记号: 01-2007-4877

图书在版编目(CIP)数据

教你画建筑 / (英) 希达威 (Sidaway, I.) 著; 魏静译. —北京: 中国电力出版社, 2008
(绘画入门系列)

书名原文: How to Draw Buildings

ISBN 978-7-5083-6396-7

I. 教… II. ①希…②魏… III. 建筑艺术—绘画—技法 (美术) IV. TU204

中国版本图书馆CIP数据核字 (2007) 第183997号

中国电力出版社出版发行

北京三里河路6号 100044 <http://www.cepp.com.cn>

策划编辑: 杜文哲 责任编辑: 杜文哲

责任印制: 陈焊彬 责任校对: 罗凤贤

北京华联印刷有限公司印刷·各地新华书店经售

2008年1月第1版·第1次印刷

889mm×1194mm 1/16·5印张·166千字

定价: 29.80元

敬告读者

本书封面贴有防伪标签, 加热后中心图案消失

本书如有印装质量问题, 我社发行部负责退换

版权专有 翻印必究

本社购书热线电话 (010-88386685)

目 录

前言 4

工具和材料 6

基本技法 10

范例

1 学画简单的建筑 铅笔 18

2 透视法入门 石墨笔 24

3 色彩入门 彩色铅笔 30

4 建筑细部的绘制 炭笔和彩色铅笔 36

5 城市景观写生 炭笔 42

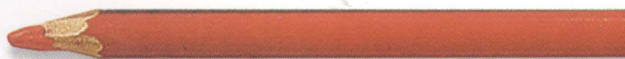
6 影调的运用 蘸水笔和墨水 48

7 在有色纸上画画 木炭条、彩色铅笔和色粉笔 54

8 构图 彩色铅笔 60

9 有地域特色的建筑 速写钢笔 66

10 多种工具的混合技法 石墨笔和速写铅笔 72



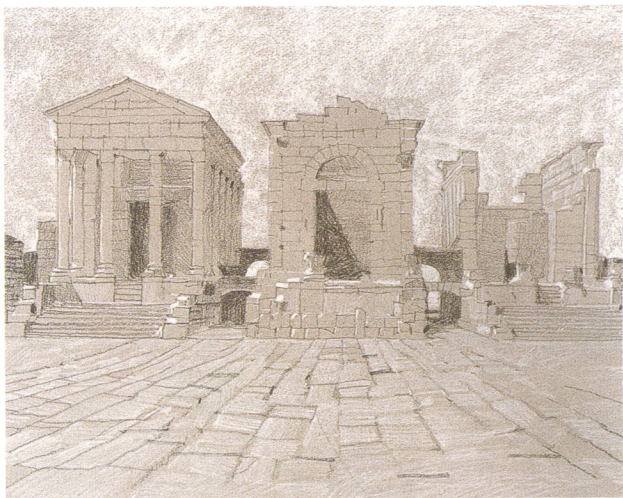
前言

建筑对于我们来说,是再熟悉不过的了。无论是工作还是生活,我们一刻也离不开它。尽管建筑与人们的关系是如此密切,我们却很少去关注它们,留意它们的外形和结构。

在艺术家表现的主题里面,建筑是经常容易被忽略的,这不仅是因为创作一幅优秀的建筑画需要用到较难掌握的透视法,而且它们看上去显得呆板乏味,棱角分明,只强调功能性,色彩单调并且大多是简单的直线造型,这就是建筑不受艺术家们欢迎的原因。但是在过去,建筑一直是艺术家们创作的灵感。凝望那些建筑画会把你带回到那个时代和地点,如卡纳莱托画的威尼斯的风景,还有人们较为关注的美国画家安德鲁·韦尔斯,他经常通过画宾夕法尼亚州的农舍来描述当时发生的一些大事件的背景、地点和人物。

即使匆忙的一瞥,也能觉察出不同国家与地区的房子,无论在大小、形状,还是风格上都有很大的差别,这就为建筑画的创作提供了诸多灵感。建筑所用的材料各式各样,比如:砖头、石头、混凝土、木材、玻璃和钢材。许多老式建筑或者是所谓的“第三世界”国家的建筑一般都喜欢使用当地材料,以和周围的环境相协调。如此多的建筑风格以及建筑材料,对艺术家来说的确是一个相当大的挑战。为了成功地再现当年建筑的风采,艺术家们不得不使用一些精湛的技术和先进的工具。

线性透视法看起来好像较难掌握,其实未必如



以上是表现了几种不同风格建筑的建筑画,各式各样的建筑材质烘托出了艺术家的无限创造力。

此。透视简单来讲就是一种观看方式,是指在二维平面上真实地再现三维空间实体。纵然随着学习的深入,透视的难度会有所增加,但是它的基本原理还是非常简单的。即使是初学者也能画出相对复杂的建筑画。

工具和材料

本章旨在介绍范例中所用的各种工具和材料。在你购买绘画材料的时候可以作为参考。幸运的是，本书所介绍的绘画材料相对来说价钱很便宜并且使用期长，可用于大量的美术创作。

铅笔 铅笔被称为绘画工具的“领袖”，是最常见的绘画材料之一。其主要成分是石墨，它是由一种碳和泥的混合物烘烤而成。石墨铅笔的型号分为9H（材质最硬的型号，能画出非常浅的灰色线条）、H和HB（这是最常用的型号）以及B和硬度最软的9B（这是可以画出最黑线条的型号）。记住每种型号的铅笔会有一个特定的影调，如H型号的铅笔即使是用更大的力气也不会画得过黑。如果你需要深一点的影调就要用硬度较软一点的铅笔。硬度较软的铅笔比硬度较硬的铅笔画出的影调范围更广。正因为如此，好多作品是由HB铅

笔甚至硬度更软的铅笔完成的。

石墨笔 石墨笔是比普通铅笔更受人喜爱的绘画工具。它是由粗的石墨条制成的，没有铅笔外表的木头外壳。通常石墨笔的型号分为HB、3B、6B与9B，它们有几点优势是普通铅笔所不具备的。它的外表有一层薄薄的塑胶漆，当用笔或削笔的时候会自动去掉，这有助于画画时保持手指的干净。笔的形状有助于在被削尖的时候露出更大面积的石墨。它不仅能画出优美的线条，如变换笔与画面接触的角度可以画出很粗的线条，甚至还可以画出一个面。更短的、更粗的、六角形的石墨笔同样在特定范围内很受欢迎，例如较小的矩形块状的石墨笔。所有类型的石墨笔都应该用锋利的削笔刀削好，并用高质量的砂纸打磨。打磨剩下的石墨粉可以用来画大面积的影调，而石墨粉在商店都有销售。

铅笔



石墨笔



木炭条 由碳化木材(通常用柳木,但是山毛榉木和葡萄藤也可以)制作而成,木炭条的型号分为软、中、硬或细、中、粗及超粗几种。高密度的木炭条,如著名的西伯利亚木炭条,就比普通木炭条更硬一些。其外形有圆形和方形两种。硬度较高的木炭条通常被制成带木质外壳的木炭铅笔。削木炭条时要用锋利的刀子或是在高质量的砂纸上打磨。画面上的木炭线条很容易被蹭掉,因此需要格外小心,以免弄脏画面。

绘画铅笔和色粉笔 绘画铅笔和色粉笔能为你提供很多颜色,如黑色、白色、深棕色、鲜红色、土红色以及深褐色。绘画铅笔类似于普通铅笔,不过笔芯是长方形的。

色粉笔有结实的和方形的的外表,同绘画铅笔一样,

最好用锋利的铅笔刀来削。绘画铅笔与色粉笔不同,其里面含有蜡的成分,因此不需要固定。色粉笔是由天然色素与胶混合而成的,它能画出大范围的色域。色粉笔很容易蹭脏而且容易使颜色混合,因此需要在画面上喷固定剂固定。

彩色铅笔 彩色铅笔的制作方法与铅笔相同,由颜色与黏土以及黏合剂和蜡制成。最后这点有点类似于润滑油,帮助铅笔在画面上运笔流畅以及固定颜色。用彩色铅笔画的痕迹不像色粉笔不能持久,因此不需要固定。彩色铅笔是很好掌握的工具,颜色浓郁且不论用于结束作品或是画速写草图都堪称完美,特别是用在有色纸上会取得更特殊的效果。彩色铅笔最好用锋利的削笔刀来削。

木炭条
绘画铅笔



彩色铅笔



削笔刀 石墨笔通常用铅笔刀来削，不过所有木头壳铅笔与彩色铅笔最好用锋利的削笔刀来削。木炭条与色粉笔也应如此。用高质量的砂纸来保持石墨的笔尖是一个不错的方法。

橡皮与擦笔 可塑橡皮是软的橡皮并且是可以塑形的，用以清洁大面积影调以及处理亮部，制作肌理效果以及用作点高光。使用可塑橡皮来擦木炭、软石墨、粉笔与蜡笔的话，很容易变脏。使用方法是把橡皮分成几份，一旦变脏就扔掉。较硬的橡皮与乙烯基橡皮擦可以擦掉少许颜色并保持干净。它们用于保持边缘轮廓清晰，修改过重的影调，以及使用橡皮的棱角部分制作一些图案或者肌理效果。注意，纸制擦笔用于控制和融合画面上松散的颜色或固定颜色在画面上。如果画面有擦笔留下的脏点要用砂纸蹭掉。

固定剂 用软铅笔、木炭、石墨或其他软性材料

制作的画面很容易蹭脏。为了避免这一点，附着在画面上的颜色必须固定。记住，画面一旦被固定，就不能用橡皮修改了。但是你还是可以在固定好的画面上继续画画。要习惯于定期对画面固定，这是一个非常有必要的习惯。

墨水 绘画墨水分防水性墨水与不防水性墨水两种。不防水性墨水不如防水性墨水运用广泛。两种墨水都可以用纯净水来稀释。但是防水性墨水的成分里面含有胶，一旦干了之后就再不能被水溶解了。不防水性墨水能使艺术家创作出轻柔的线条，并且能用毛笔和纸巾修改。彩色墨水可以有效地创作出颜色丰富的绘画作品。

笔刷和蘸水笔 使用墨水和水彩画画时，优质的笔刷是不可缺少的。它们可以储存很多液体并且可以很容易保养它们的笔尖。

削笔刀、橡皮和擦笔



墨水、笔刷和蘸水笔



蘸水笔可以有效地画几种笔触效果的图形。它们立体交叉的钢笔尖能使线条赋予浓淡的变化和形状的变化。特定的笔尖只适用于特定的笔杆，因此购买的时候一定要先试用。当你发现新买来的蘸水笔不能储存墨水时，可以用一点唾液使笔尖化开。除了钢笔尖蘸水笔以外，还有传统的羽毛笔、芦苇杆笔及竹尖笔。

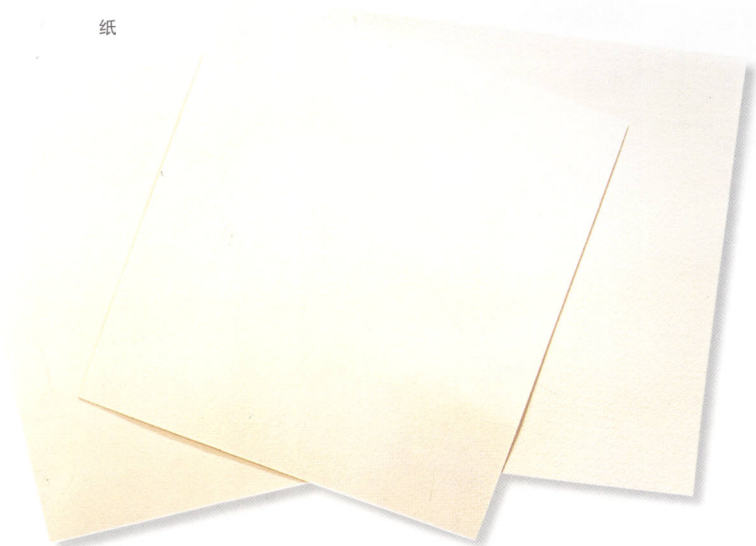
圆珠笔和针管笔 圆珠笔、纤维笔、勾线笔、直线笔以及针管笔都可以用来画画。它们有上百种型号，不过它们有一个共同的缺陷，那就是画出来的线条宽度是固定的。要反复试验这些工具的笔触效果，这是很有必要的。钢笔通常仅仅用来画线条，其影调是由线条的浓淡来决定。

由于上述一系列原因，就逐渐形成了排线条及交叉排线条的方法。另外使用水性墨水的钢笔可以通过水的变化来表现出不同明暗的影调。

纸和绘画基底材料 根据纸的表面纹理可以把纸划分为三类：粗糙的纸，正如名字所说，具有坑洼、明显纹理的表面，这种纸适合用木炭条、色粉笔、蜡笔以及软石墨笔作画；表面光滑的纸被称为“热压纸”，是因为它是由干纸浆经过热钢滚筒制成的，这种纸适合用钢笔和墨水、淡水彩以及细铅笔作画；有中性纹理的纸被称为“冷压纸”或“无”（意思为没有经过热压的纸），这种纸适用于很多绘画工具，同时也是使用最广泛的纸。细腻画纸适合用木炭条、蜡笔与色粉笔作画。以上的纸通常是散装的或是装订成速写本。当你到附近建筑进行写生的时候，会发现速写本是很有用的。

画板与画架 如果你在单张纸上画画时，则画板是很有必要的。这在美术商店都有销售，但是最好的方法是把一块中型的纤维板切成你想要的大小，用一些书作支撑。然而，你还需要一个画架。对初学者来说最好是有有一个可以调节的桌式画架或者是一个较为轻便的速写画架。

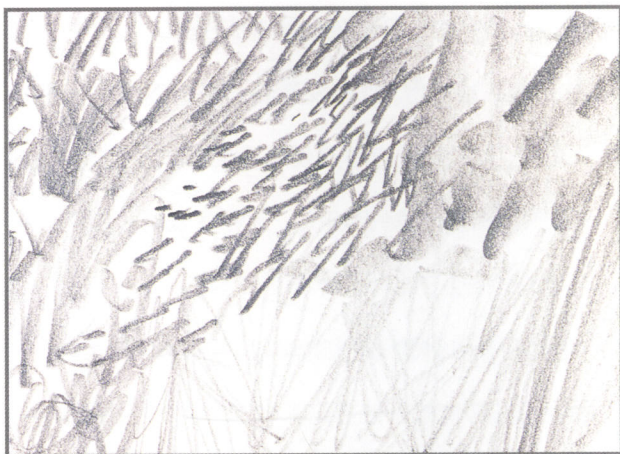
纸



基本技法

本节主要介绍范例中的一些简单的技法,介绍每种技法所取得的效果以及所使用的工具。即使在不画画的时候单独练习也会使你熟练掌握每种技法。你会发现用各种不同的工具练习同一种技法是很有用的。

线 线条是最简单的绘画方式。它们在现实中是不存在的,是人们从事物中抽象概括出来的一种观看事物的方式。无论如何,正确使用线条比单纯画一些形状更能表现物体的特征。最富有表现力的绘画工具是那些能画出各种深度层次和疏密形式的线条来表现画面肌理或明暗影调的工具。这些工具包括石墨笔、炭笔、色粉笔以及蘸水笔和墨水。不太灵活的绘画工具有针管笔和圆珠笔,它们画出的线条的变化是由钢笔笔尖宽度决定的。在使用这样的工具时,艺术家都是灵活而富有创造性的,以避免画出的线条显得机械与平淡乏味。



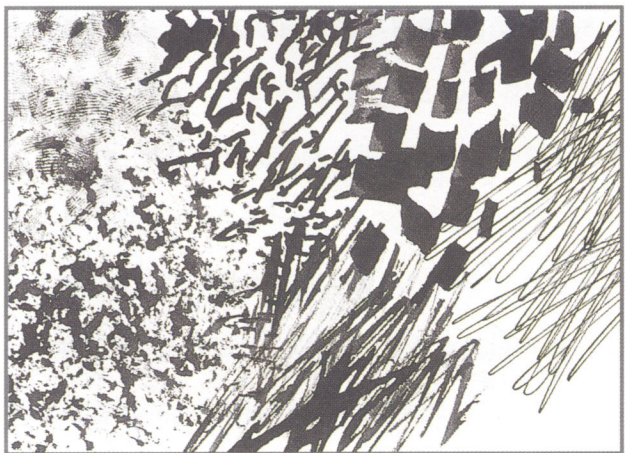
拓展绘画工具的笔触效果

笔触 变换画笔与画面的角度会形成富有变化的痕迹。尤其是对软性工具来说,如木炭条、石墨笔、蜡笔与色粉笔等。这一点经常被初学者忽略掉,他们只会用一种方式来作画。

对绘画工具来说,不但可以用笔尖来画,而且还可以侧锋用笔,行笔的时候注意要有缓有急,这样可以使画出的线条有丰富的变化。试着在一张纸上仅仅用一种工具画,以试验自己到底能画出多少种笔触。执笔的方式也有很多,如用肘或肩膀而不仅是用手腕和手指。



线条



肌理效果

肌理 肌理通常用于着重表现不同物体表面的性质和材料。使用较软的绘画工具如木炭条或石墨笔,可以很轻松获得一些肌理效果。单纯使用钢笔与墨水是很难取得肌理效果的。因此为了增加画面的变化,可以把不同的工具混合在一起使用,如刷子、海绵和竹尖蘸水笔。另外还可以用稀释墨水的方法来取得肌理变化的效果。同时也要考虑到画纸的材料和质地,因为它们同样也是对画面效果起作用的原因之一。根据建筑物材料的不同质感,相应的选择纸张,如光滑的、硬的纸适合表现玻璃质地;而石头则适合用粗糙的纸张来表现。

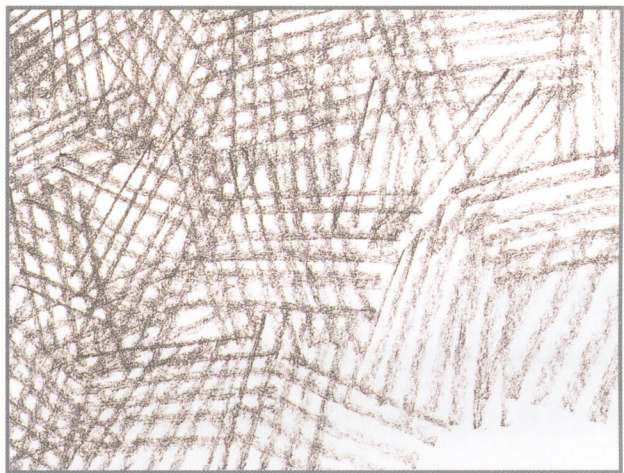


擦的效果

擦 橡皮也应该被看作是绘画工具的一种。色粉笔、蜡笔与木炭条,同其他软性的、粉状物质经常同橡皮一起使用。使用橡皮能够很容易获得肌理效果,并且也用于处理高光。可塑橡皮经常同较硬的石墨笔一起使用。但是同软的工具一起使用时很容易变脏,以至最后变得脏兮兮的。普通的硬橡皮容易擦出清晰的、优美的线条。条形砖树脂橡皮常用于大面积清洁影调,同样它可以用白面包来代替。为保持干净橡皮可以切成几部分,一旦用脏了就丢掉。只有在白色纸上才能更好地使用这种技法。注意,使用各种橡皮时不要撕裂或损坏画纸。



涂抹的影调



排线法影调



影调 影调是表现物体的亮部和暗部的一种方法,有助于塑造物体的空间感。如果没有影调,任何事物都是平面的。仅仅把影调归结为明暗法是十分不恰当的。物体表面上光线照射的面积与角度形成了你观察到的影调。影调可用几种方式获得:第一种是涂抹法,这种方法既快又有效,同时很容易控制,很轻松就能画出统一的影调或者是由灰到黑渐变的影调。当用涂抹法画影调的时候,应变换笔触的方向,而不是只朝单一方向进行。增加用笔的力度会获得又深又密的影调。在画较重的影调的时候,要靠近笔尖握笔,画较浅的影调时手要握在笔杆靠上的位置。

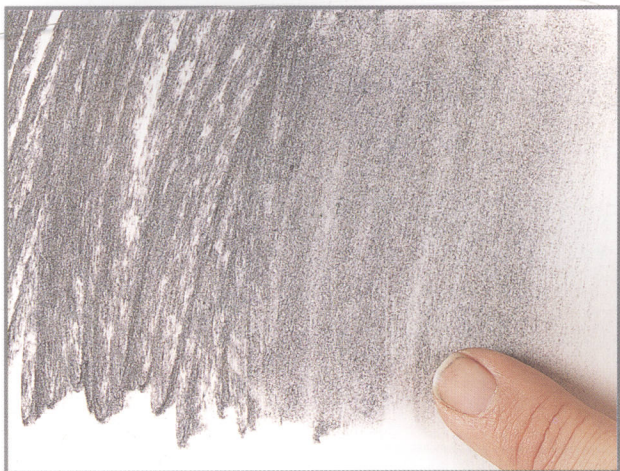
第二种方式是排线法,这种方法就是画出一系列平行线。其主要是练习画线条的技术,几乎所有绘画工具都能使用排线法,但是又各有自己的特点,如钢笔、针管笔与圆珠笔能画出宽度相等的线条。影调的强度和深度由线条的疏密来决定。交叉排线法就是使两排平行线条在特定角度交叉。

软性的、粉状材料,如木炭条、软石墨笔、色粉笔与粉笔等,可以用手、纸巾或是擦笔摸擦,以使画上去的色素相融合。这就是融色法。融色法是一种既快又

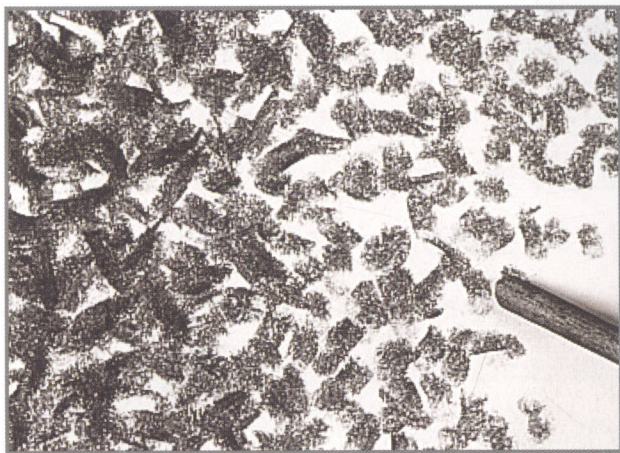
有用的技巧，同时还可以与其他技巧混合使用。不过要注意，要是把调子画过了就会显得非常死板，画得不足就会缺少力度。融色技法加上对比强烈的线条会产生出不错的效果。

几乎所有的绘画工具都可以用描点法画影调。描点法具体指影调是由不同大小和密度的点构成。这些点有星星散散的、有猛烈画上去的以及有节奏点上去的。它们是用手腕和肘的力量或重或轻地快速点到画面上。在用钢笔和墨水甚至是铅笔时，这种方法会显得比较慢，用色粉笔、木炭条和软石墨笔时会相对较快。这种技巧最好与其他方法（如排线法和涂抹法）混合使用。当用这种方法来表现砖和石头的质感时是非常有效果的。

用墨水或水彩同样可以画出影调，可以由调和颜色或用水稀释来画出薄涂的影调。用水越多，影调就越亮越薄。其画法有干接法，具体是指等颜色画上一遍干透之后再上第二遍。另外还有湿接法。画面通常在干的时候要比湿的时候看上去更亮一些，知道这一点有助于你选择哪一种方法去画。记住暗调子可以一步一步叠加上去，而一旦画重想要变亮就困难多了。



融色法影调



点画法影调



水彩画影调



构图 主体物位于画面上部三分之一处

测量与比例 为了画出正确的比例和角度，艺术家们有一套测量系统。测量通常是用绘画工具来实现的。测量要求手握铅笔，伸直胳膊，与被测物体成一条直线。固定铅笔的顶点在被测物体的一端，滑动在笔杆上的大拇指直到它停留在被测物体的另一端。把这个测量结果转换到画面上。这个测量结果同样可以用于同物体其他部分的大小和位置的比较，最好在画面上标出这些部分的关系。初听起来会觉得这些非常复杂，无论如何画画的时候一定要熟练掌握。物体的几部分一旦被测量出，其余部分都要以这些为基准。

在绘制一幅图画并准确估算其比例的时候，网格是非常有用的。简单的网格可以在厚的卡纸中间剪出一个长方形来做成，然后在其上面用细的、有弹力的带子组成网格。这个网格可以包含你想要的所有的水平



构图 主体物位于画面中间三分之一处

线和垂直线，不过三条或四条已经足够了。在你的画面上轻轻画出网格线，这可以是任何大小，只要是与你所做的网格的比例相像即可。拿着你的卡片网格透过它看物体，然后迅速参照前面画的网格线在画面上标出它的位置。用这种方法不可能画出物体的所有细节，但是可以帮助你判断物体的相对位置。

构图 把所有绘画元素适当安排在画面上的方法叫做构图。一幅好的构图应该是平衡的和美观的。设计构图的时候应当考虑许多元素，例如色彩、比例、空间、结构以及质地都是非常重要的构图元素，都需要加倍注意。为了达到视觉平衡，艺术家设计了几种法则把画面分成若干区域。最著名的要数“黄金分割”法则，但是“黄金分割”法则并不是很容易掌握的。



构图 主体物位于画面下部三分之一处

“黄金分割”主要体现了这样一条法则：小部分要服从大部分，大部分要服从整体。另一个比较简单且易于操作的法则叫做“三等份法则”。其要求画面用水平线或垂直线平均分成三等份。物体的主要部分界定在

某一特定的等份区域内。

用来测量比例的卡片网格同样可以用于检查构图是否准确。用两条有弹力的带子制作水平距离和垂直距离相当的方形，透过它来观察物体以确定主体物的构图。

这种方法同样帮你检测主体物是适合肖像构图（竖构图），还是适合风景构图（横构图）。当确定一幅画的构图时，画一系列小的速写稿是很有用的，这些小速写稿叫做简略图。它们不仅可以体现有效的绘画实践，而且也是同时比较多种构图的一种方法。好的构图是非常重要的，打破既定的法则你会发现冒险取得的构图有一种特定的吸引力和优势。



这条小路位于垂直画面的三分之一处，它把我们的视线引入画面

透视法 透视法是自意大利文艺复兴时期就经常使用的一个传统方法，它是可以在二维平面上再现三维空间实体的一种方法。透视的法则要求一个平面上的所有线最终相交于一点，这一点被称为消失点（VP）或灭点。消失点是位于水平线上与你的视线直接相对的那一点。不管你的位置如何，是坐着还是站在十层楼的顶层，水平线仍然穿越你的视平线。位于水平线以上的所有线相交于消失点，位于水平线以下的所有线同样相交于消失点。确定消失点的位置是非常重要

的，因为它标志着画中建筑物结构框架刻画的开始。

如果所有伸向远方的线相交于唯一一个消失点，就叫做单点透视或称为简单透视，这种透视适用于当你只看到建筑物的一个面的时候。但是通常情况下我们更多的是同时看到建筑物的两个面，这种情况下所有线向远处相交于水平线上的两点，这就是两点透视。

如果有多个建筑物在不同的位置和角度，每一个建筑物都有它自己的消失点，这就是散点透视或称为

