

景观设计手绘实用技法

赵晶晶 著



岭南美术出版社

景观设计手绘实用技法

赵晶晶 著



岭南美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

景观设计手绘实用技法 / 赵晶晶著. —广州: 岭南美术出版社, 2007. 12
ISBN 978-7-5362-3711-7

I. 景… II. 赵… III. 景观—园林设计—建筑制图—技法(美术) IV. TU986.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第101461号

责任编辑: 陈展东 区志珊
责任技编: 许骏生

景观设计手绘实用技法

出版、总发行: 岭南美术出版社

(广州市文德北路170号3楼 邮编: 510045)

经 销: 全国新华书店
印 刷: 广东新闻出版高级技工学校河东联营彩印厂
版 次: 2007年12月第1版
2007年12月第1次印刷
开 本: 889mm×1194mm 1/12
印 张: 11
印 数: 1-1000册

ISBN 978-7-5362-3711-7

定 价: 108.00元

序言

Preface

当我拿到赵晶晶这本景观手绘书稿时，我颇有感触，也为广州园林建筑规划培养出这么优秀的人才感到高兴。我想，这些成绩的取得是与她自身的勤奋、对风景园林设计的感悟、对艺术的执着密不可分，也是与她的工作实践、工作积累休戚相关的。

赵晶晶自幼习练美术，有着深厚的美术功底，高中毕业考入南京林业大学学习风景园林设计。更重要的她还是一个非常具有思想和灵气的女孩。作为一名年轻设计师，及时把自己工作中的心得体会汇集发酵，精心温护，最终佳酿出坛，清香远溢，委实难能可贵。除了对刚毕业或在校的景观、园林、环境艺术专业的学生有重要的借鉴和启发意义之外，同时对景观行业从业已久的设计师而言，也是一种鞭策。毕竟，能够亲手把自己的创意和意念绘就出一张张令人赏心悦目的图纸，对于许多设计师来说，这比什么都重要。

手绘在设计中有着不可替代的地位，在计算机日益普及的今天，对手绘的重视程度越来越低，不少年轻设计人员放弃了对自身艺术基本功的培养，离弃了传统的表现手法，欲走一条设计机械自动化的捷径，这对设计人员自身的提高和行业的发展来说，不是一个好现象。我想，如果不懂明暗灰的光影关系、不懂虚实平的透视关系，不懂冷暖温的色调关系，怎么能够准确地传递美感和表达创意？因此，在熟练掌握自动化绘图、三维动画等现代化表现手法的同时，切不可抛弃传统艺术表现力素养。

当然，这本书就像一坛尚未进地窖封存的佳酿，要想做到弥坚醇厚，还需要得到时间考验和磨练。愿作者继续努力！

广州园林建筑规划设计院院长

黄晓雷

前言 Foreword

这是一本实用手绘技法书，旨在为年轻的景观设计师和刚踏足景观行业的青年人提供一份可行的绘图方法和参考图集。其实，当我刚参加工作时，就萌发了拥有类似书籍的念头。因为在实际工作中用于画图的时间很有限，每个人都需要对时间精打细算，有时候需要赶在项目的最后期限内，用最少的时间和金钱来完成表现图。这种情况下风格抽象的徒手表现和过于细腻的精绘都不是最佳选择。我们特别需要用快速而有质量的方法在二维平面中实现三维的想象。

本书介绍了我日常工作中使用的一些捷径和窍门，一种介于徒手表现和精绘之间的简练概括的绘图法。这种画法强调了图例资料的重要性，能利用图例解决问题、快速成图，画出精度深度都恰到好处的手绘图。既节省时间又能达到表达设计所要求的效果，即使是没有绘画基础的人也能很快掌握。希望能为园林、规划、环境艺术、景观设计等专业的学生、专业设计人员提供借鉴，同时也为任何需要在快节奏的现代生活中通过有效的绘画途径表达设计的人提供帮助。

感谢在本书编著过程中给予我帮助的每一个人！感谢我的父母对我的支持和鼓励！感谢黎服兵先生、邱依倩女士在出版过程中的帮助！感谢钱平正先生在编著中给予的宝贵意见和所做的重要工作！感谢董喜才女士的鼎力相助！感谢刘志能先生、杨树英女士的技术支持！还要感谢设计院领导的大力支持、同行们的倾力协助！

由于本人学力有限，书中难免有不足之处，欢迎大家来信交流指正。

赵晶晶

lovingjjnow@126.com



技巧不同于技术。技巧中包含技术，但掌握了技术不一定就有技巧。

——语出《茅盾选集（5）·文论·关于艺术的技巧》。

目录

Contents ·

1 手绘技法

绘图工具 / 2

透视原理 / 4

透视图上色步骤 / 8

15 实用图例

人物图例 / 16

植物图例 / 20

车的图例 / 33

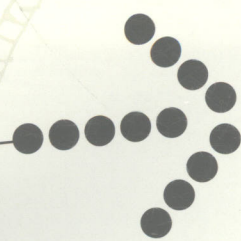
39 平面效果图

69 立面剖面图

87 透视效果图

手绘技法

HANDPAINTED METHOD



绘图工具

景观表现图的绘图工具名目繁多，传统的有干粉、水彩、钢笔等；新兴的有马克笔、彩铅等。对初学者来说常常不知道选择哪种工具好，也缺少对行业中最常用工具的了解，因此学习没有指向性，用的工具很泛也很杂。如何在有限的工作时间内绘制出快而有效的表现图已经成为手绘表现图发展的方向，也成了如何选择绘图工具的一个指引。当今行业中最常用的是是一次性针管笔结合马克笔的画法，这种画法节省时间、表现力强、图面不会过简也不会过繁，深受设计师的喜爱。马克笔和一次性针管笔也十分便捷实用、易于掌握。



各种绘图工具

◆ 马克笔

马克笔色彩鲜明，极易出效果，溶剂多为酒精或二甲苯，是现成的上色工具，不需费时准备和清洗，打开笔帽即可使用，对于忙碌的设计师来说马克笔是一种理想的渲染工具。马克笔分为水性、油性两种，水性马克笔笔触明显，遇水会化开，多层叠加后会变混浊。油性马克笔颜色鲜亮而透明，纯度高、覆盖力强、色彩稳定、干得快且不易褪色，多层叠加后颜色也不会浑浊，适合在各种纸上作画。

马克笔品种多样，像TOUCH、COPIC、CHAFFORD等都是较为常见的品牌，市面上比较容易买得到，性价比也较高。各种品牌有着不同的特点，TOUCH较为大众化、颜色种类丰富、明度和纯度都较高，色彩稳定，表现力强。COPIC则较为浅淡、素净，灰度较高，喜欢淡雅风格的设计师常用这种马克笔。CHAFFORD的特点是笔头较为宽大、色泽透明、出水量大，很适合大面积上色，常用于铺大色块、天空和水的描绘。设计师们可以随自己的感觉使用。



CHAFFORD马克笔



COPIC马克笔

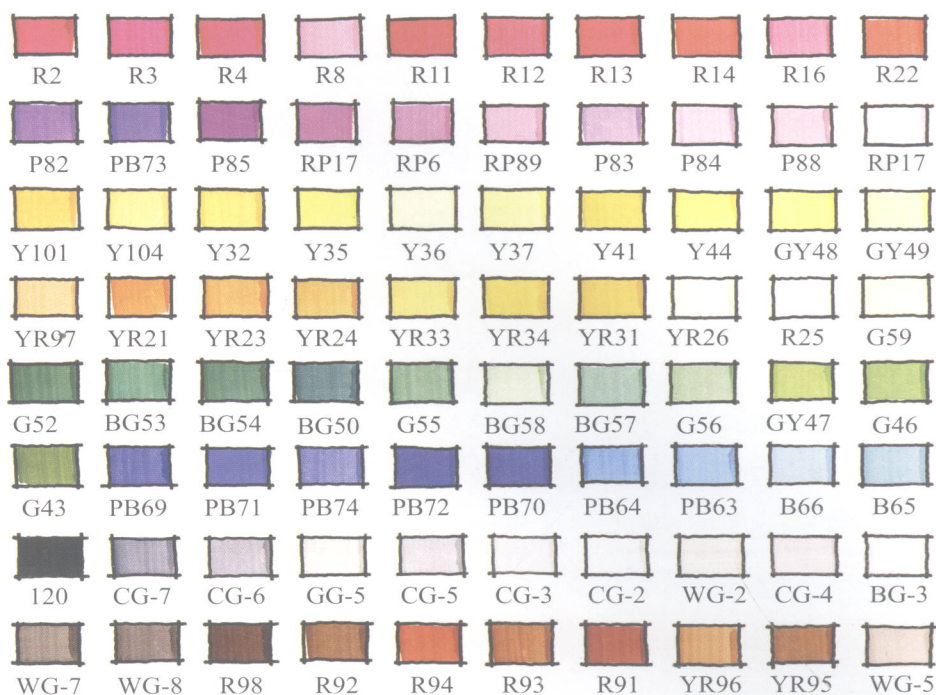
一套马克笔的颜色很多,有些牌子就有一两百种颜色,对初学者来说常常不知道如何下手挑选,整套购买也是不现实的,其实只需要一些基本的颜色已经够用。在这里以TOUCH为例,介绍一些常用的颜色,为初学者购买提供一个指引。

◆针管笔

针管笔可分为灌墨水的工程绘图针管笔和一次性针管笔。工程绘图针管笔画出的线条较呆板生硬,墨水流量难控制,使用也不方便,现在已很少使用;一次性针管笔使用方便,绘图性能极为稳定,线条粗细也可以有多种选择。常用的有0.05mm~0.5mm的线型,其中0.2mm线型的针管笔最为常用。一次性针管笔已成为当前设计师们最为常用的绘图工具。建议初学者使用一次性水性针管笔先绘出底图再用油性马克笔上色。针管笔勾勒的墨线能很好地克服马克笔在绘图时无法限定和保持清晰边缘的弱点,且不会被当前流行的马克笔品牌的溶剂所溶解。

◆尺具

运用尺具画出的具有理性美的线条可以起到稳定画面,平衡徒手线条的过分张扬、无拘束感的作用。虽然手绘图中很讲求手上功夫,突出的是笔头线条的流畅,但在介于徒手表现和精绘之间的表现图中,尺具也是必不可少的辅助工具。1.丁字尺和直尺:用于作平行线。2.三角板:配合丁字尺或直尺画出各个方向的平行线。3.比例尺:绘制平面图与立面图时常用到比例尺,常用的有建筑比例尺和工程比例尺等。4.圆模板和椭圆模板:圆模板和椭圆模板是必不可少的绘图工具,绘制平面的树时可以用铅笔和圆模板在图上打稿。5.曲线板:常用于绘自由曲线,如构筑物、桥梁流线型的外观,广场不规则的地面铺装等。



常用马克笔色标(以TOUCH牌油性马克笔为例)



TOUCH马克笔



笔与尺具

透视原理

透视图也可叫做远近画法，就是近大远小，近高远低，把空间直观地在图面上表现出来的画法。

◆一点透视

一点透视也叫平行透视，当物体正面平行于画面时，只有一个中心灭点，所有线都从这点射出（图1）。一点透视在景观效果图中是最常用的，凡是构筑物不多的场景里都很适合。画一点透视最重要的是定好灭点在图中的位置，一般来说，灭点在画面由下往上三分之一处最合适，不要定得过高，如果过高地面会有翘起来的感觉。为达到不同的效果，灭点在图上也可以适当地左右移动，但不要过度偏离图的中心，如果偏离中心太多，其中一边就会有很大的变形，看上去会不自然。除了灭点以外，视点也是很重要的因素，在一般的场景里视点可选择和人的身高差不多的高度，这样能表现出置身其中的感觉，更好地烘托场景的气氛（图2）。在一些需要特写的场景中，视点可定得再高一些，用略带俯视的角度来表现场景的全貌和特点（图3）。

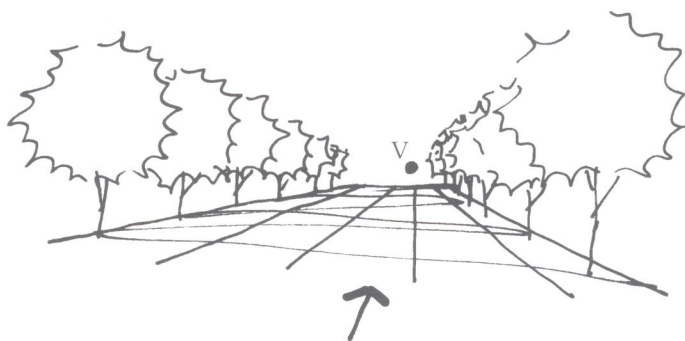
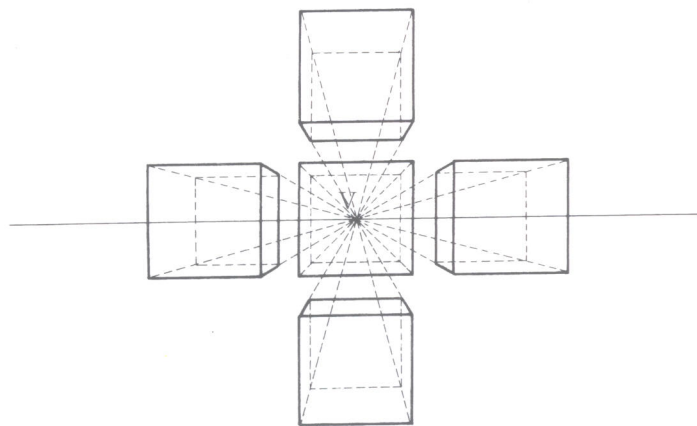


图1 灭点分析

构图技巧：灭点定在图纸由下往上三分之一处最佳，在图面中心左右5度内偏移均可。背景的天际线要中间低、两旁渐高，以增加纵深感。



一点透视立方体图解

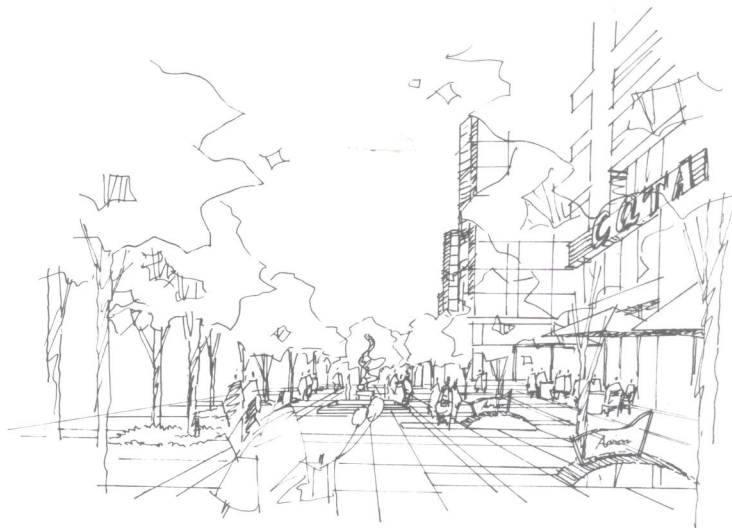


图2 与人身高一致的视点

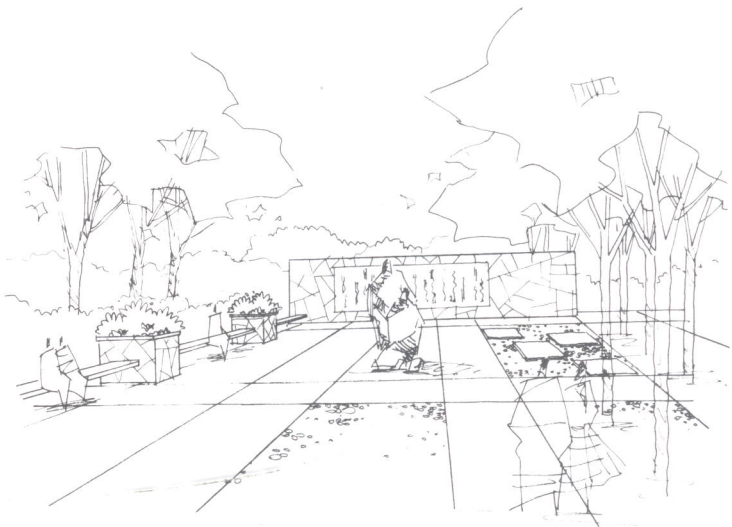


图3 略高于人身高的视点

◆ 两点透视

两点透视也称之为有角透视。两点透视中物体的正面和侧面两个面的水平引线，分别在无限远相交于同一水平线上的两个灭点，这种透视法一般用于表现正面和侧面两个面都需要被看见的场景，是在以构筑物为主景的图中最为常用的表现手法（图4）。两点透视能较直观地表达出空间感，构图自由多变。但两个灭点必须设得离画面足够远，才能保证图面不产生变形（图5、图6），相比起一点透视，两点透视的画法难度要大一些。

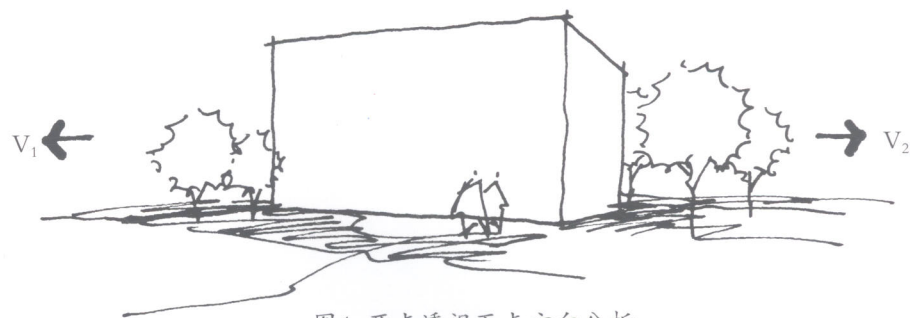
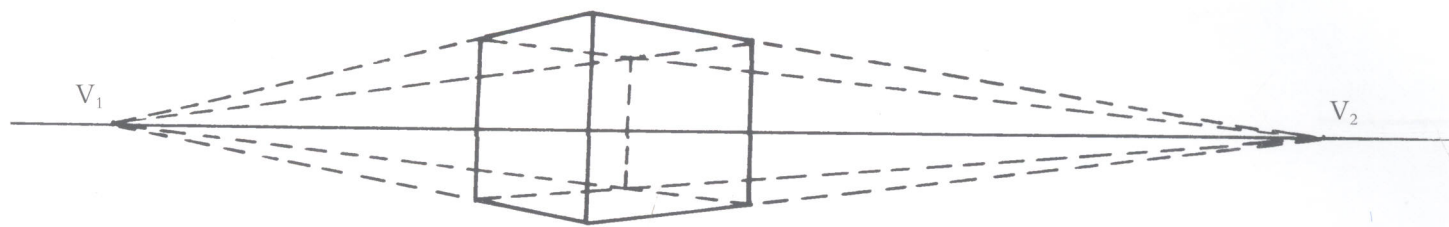


图4 两点透视灭点方向分析



两点透视立方体图解

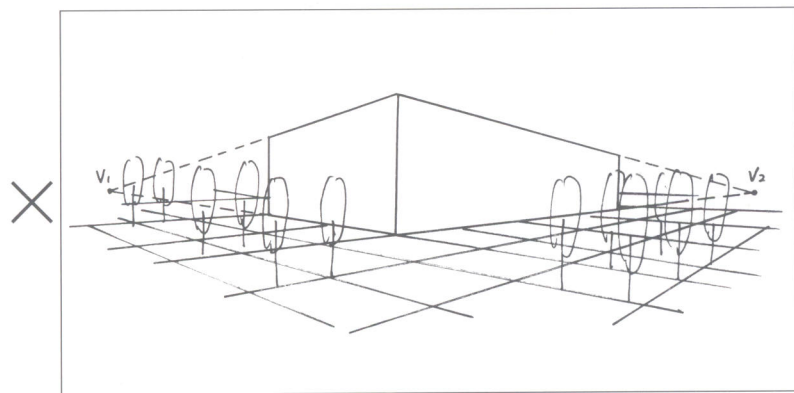


图5 灭点太近，物体变形

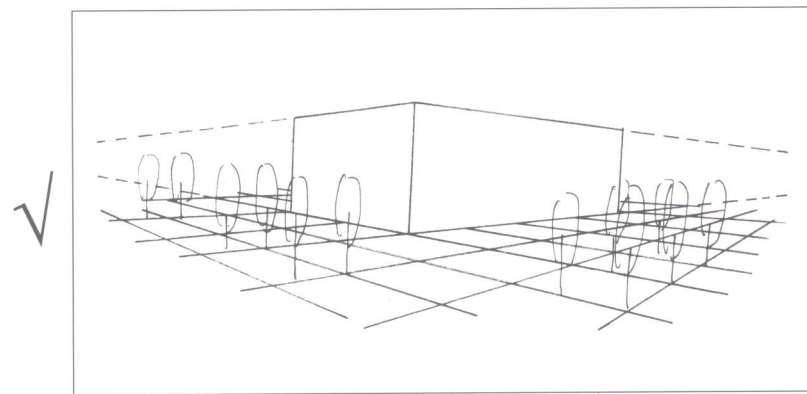
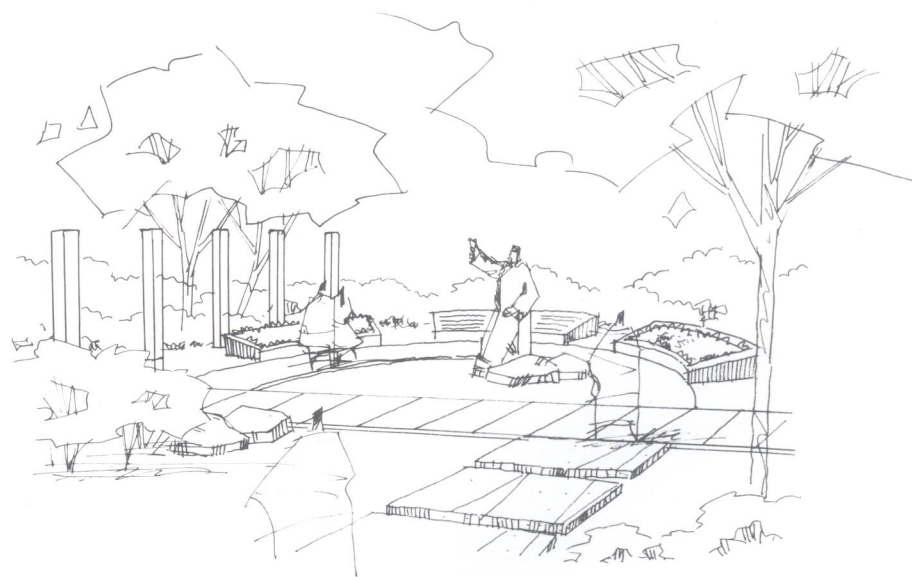
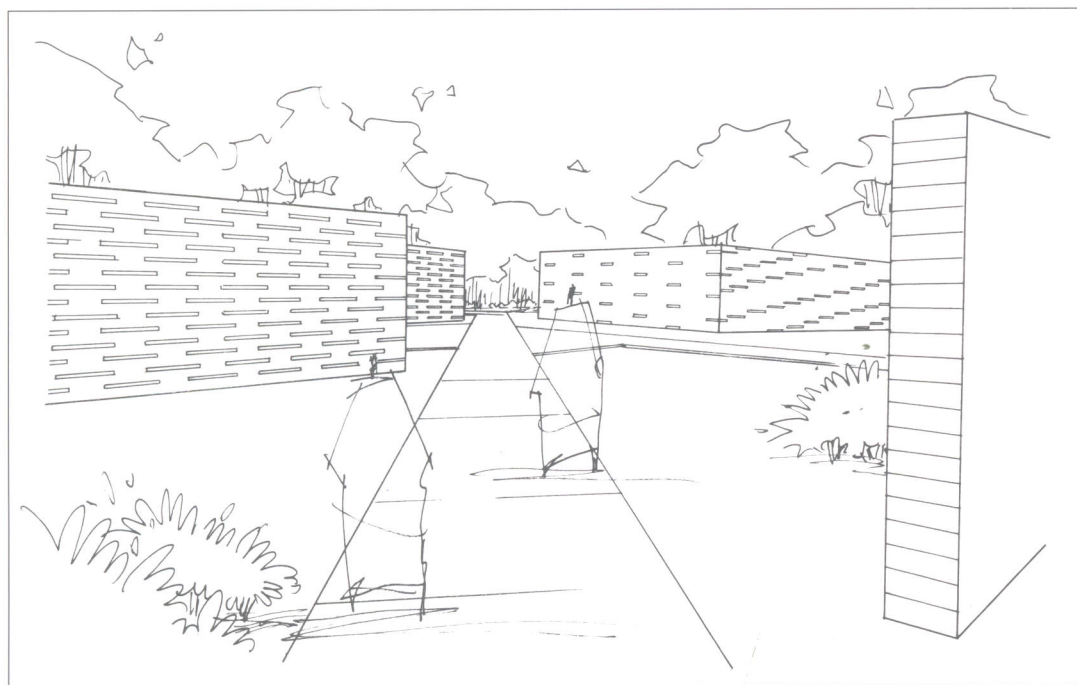


图6 灭点要尽量远

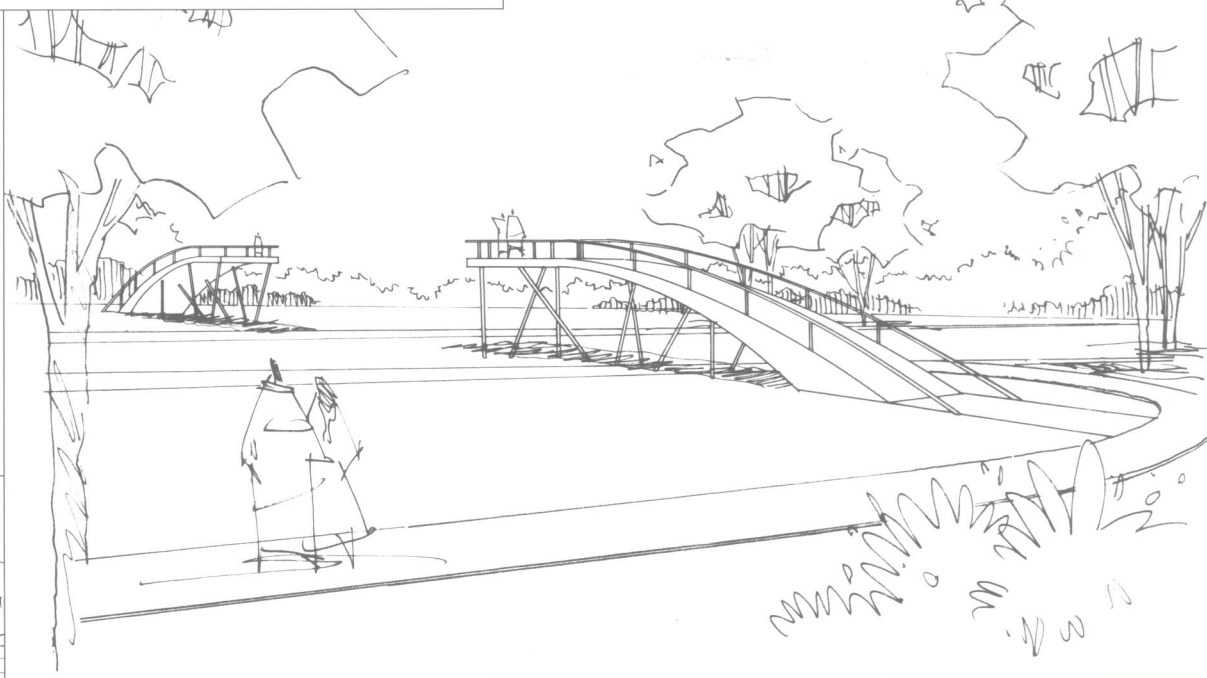


两点透视示例1

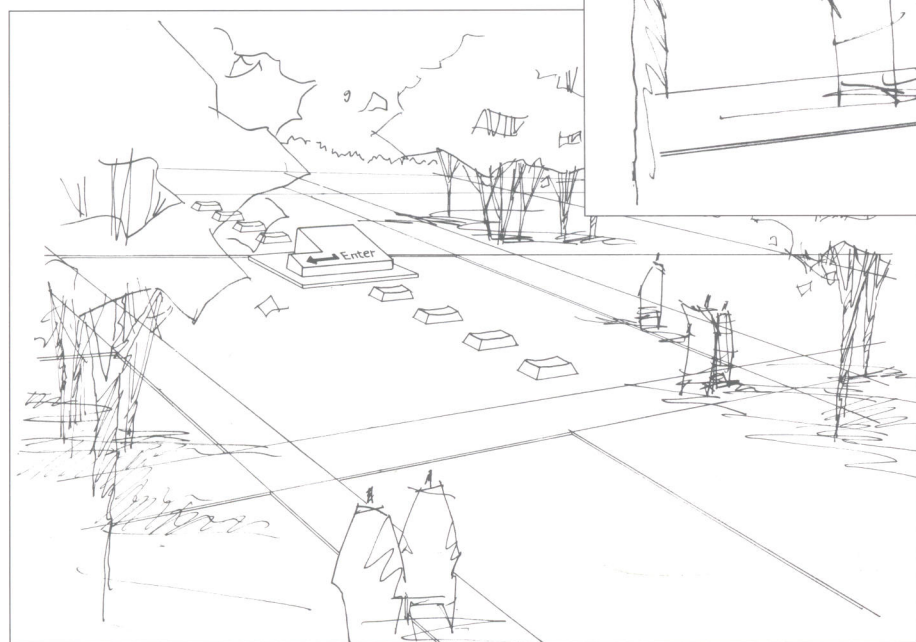


两点透视示例2

不要太过执着于标准的透视法，要灵活地控制画面。有时也可结合一点透视与两点透视的特点来构图。



两点透视示例3



两点透视示例4

在景观透视图中，应充分考虑你所要表现的主体的个性、规模、角度、与环境的关联等因素来实现构图。

◆三点透视

简单地说，就是在两点透视图的上部或下部再加入一个灭点的透视图。当向上或向下看一个构筑物，都能看得见正面和侧面时，构筑物的上部或下部就会存在第三个灭点。这种在垂直方向作出第三个灭点的作图法我们称之为三点透视。多用于表现鸟瞰或仰视中的建筑（图7）。

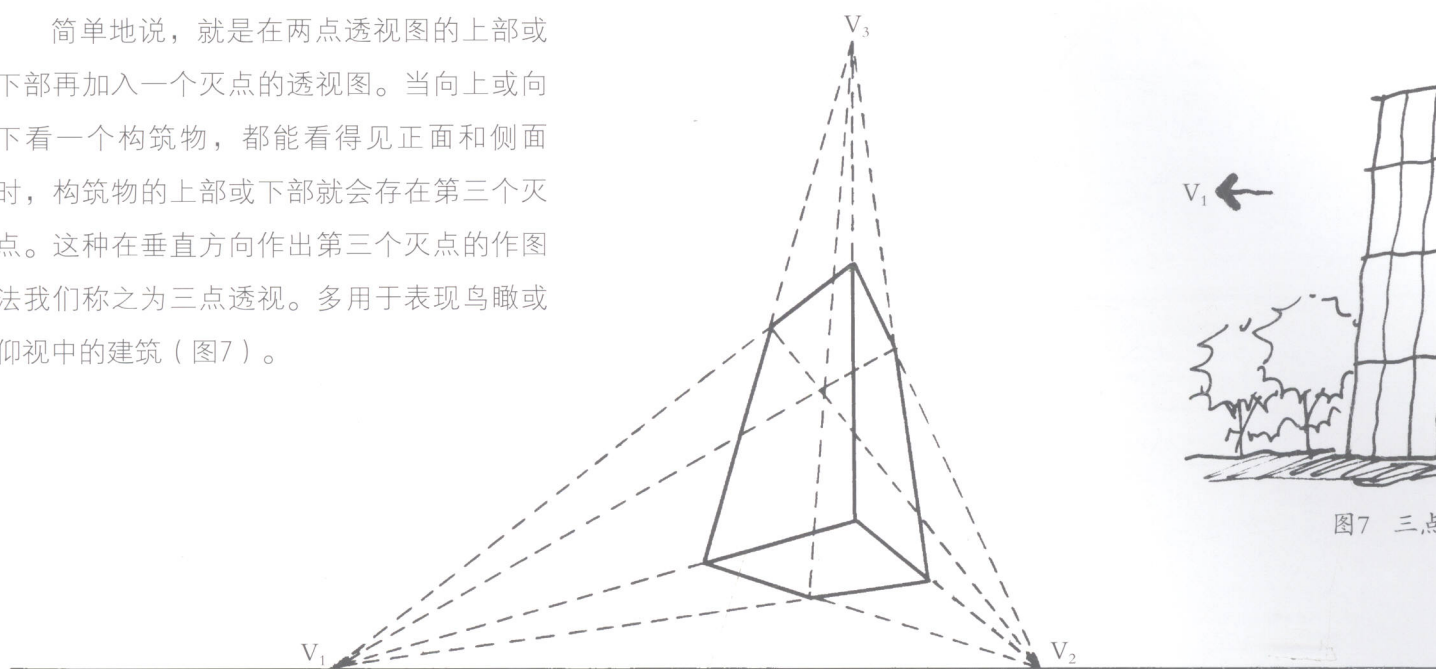


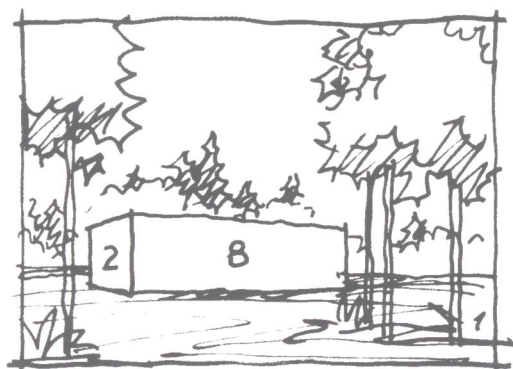
图7 三点透视灭点方向分析

构图技巧

◆角度：画透视图要选取能生动反映主体特征的观赏面，视点一般定在160cm的高度，主体要放在人眼视线范围60度以内，因为在这个范围内看东西最舒服。地平线要取低，天空要宽阔。构筑物正面与侧面的比例为8:2最佳。

◆画面：要考虑远景、中景、近景的空间关系，体现出空间的流动感、消失感、距离感。画面不平衡时，可以用一些配景或植物作为修饰，令画面取得平衡。

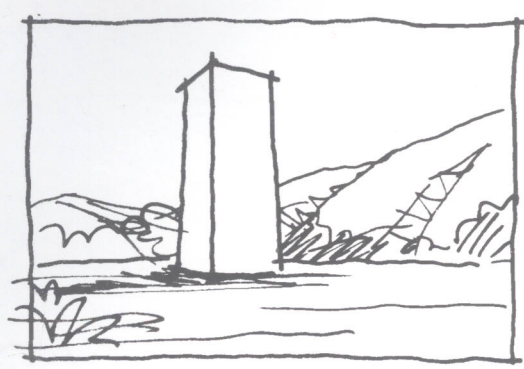
◆配景的布置：画配景时不要单纯地画，要根据透视来画，注意比例及空间人物。配景人物、车辆、树木等不要放在画面的正中间，也不要遮住主要表现面有特色的东西。



正面与侧面的比例为8:2



用背景树来平衡低矮建筑构图



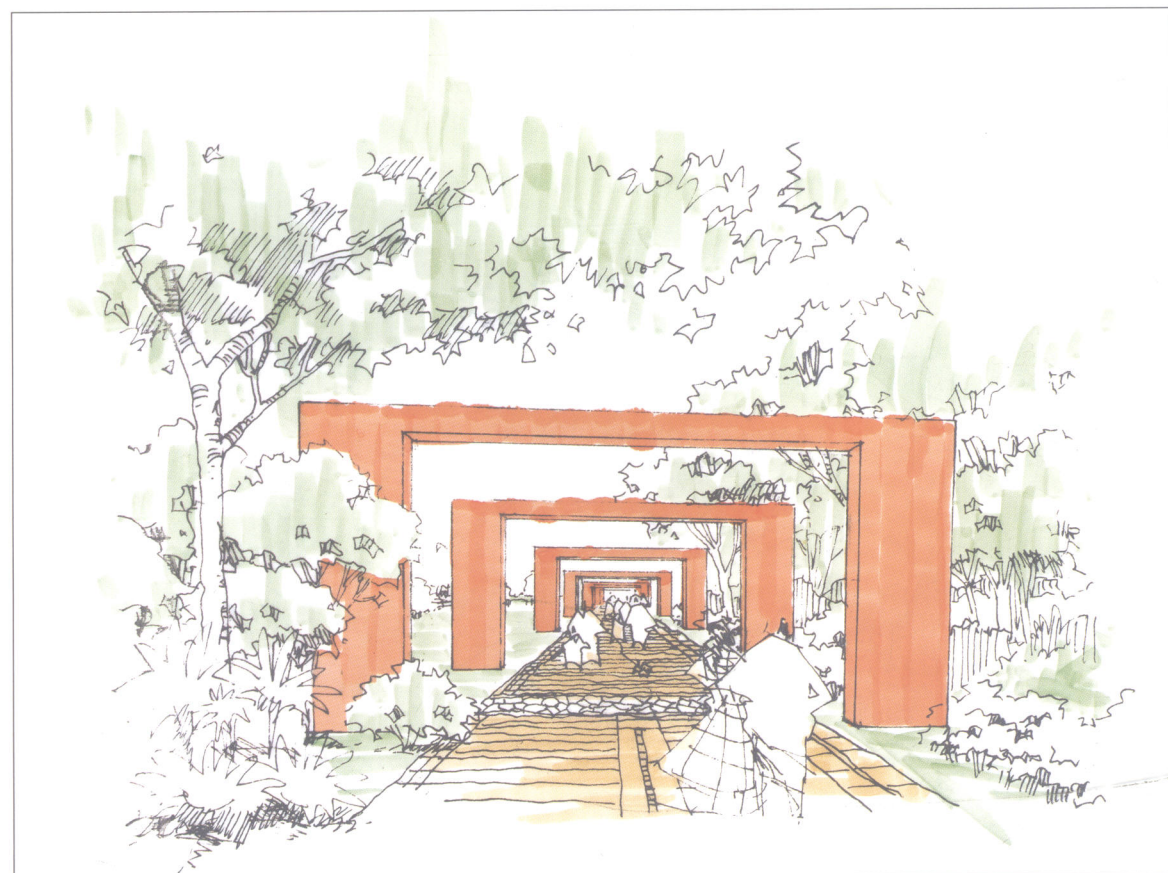
用山来平衡单体高楼的构图



透视图上色步骤

示范一：构架廊

1. 用一点透视的视点和角度，构建空间关系。以铅笔起草，针管笔勾勒成墨线，用排线的方式简单地表现出植物的阴影。



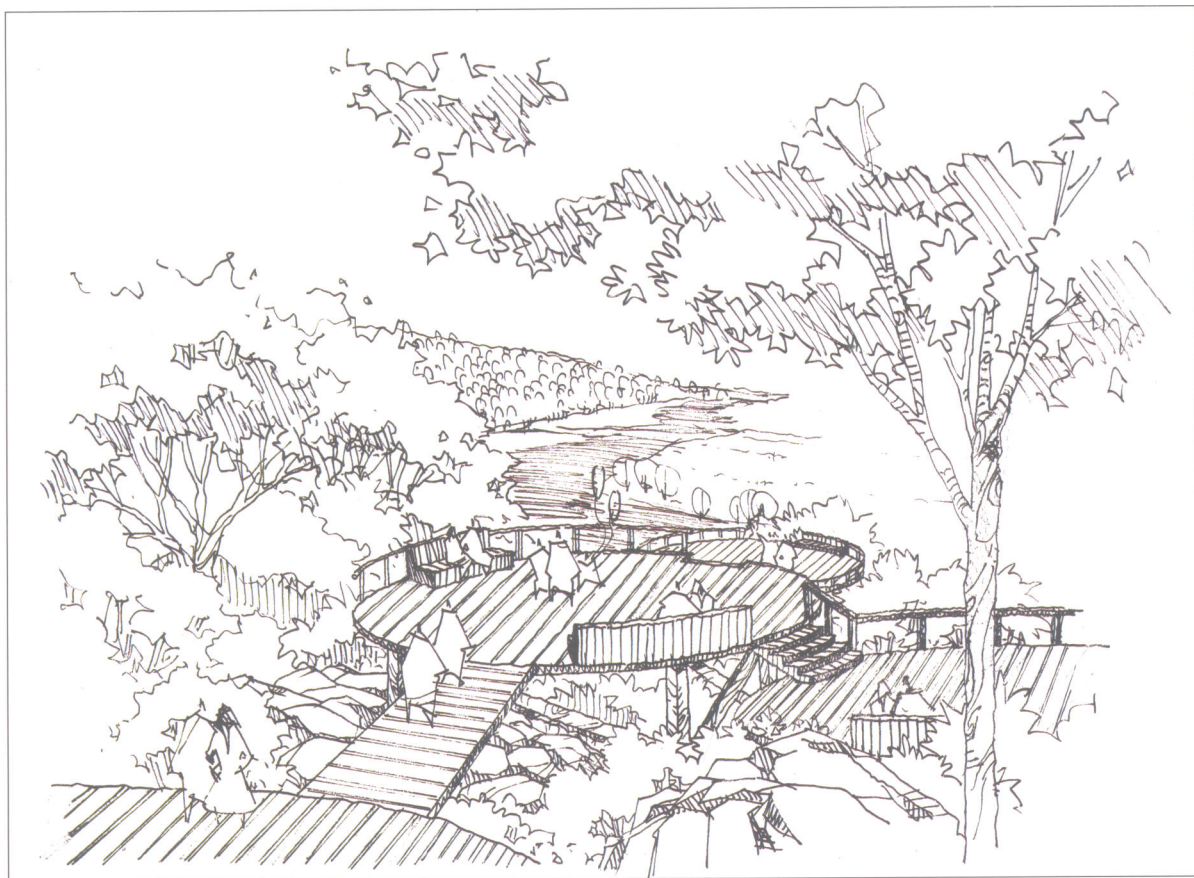
2. 铺大色块，画出主要的色彩关系。这个阶段不需要用太多的颜色，两三种即可，重要的是概括和整体。铺色块的时候下笔要大胆肯定，尽可能快速地上色，这样左脑的逻辑分析功能才不会干扰到右脑的想象力。

3. 色彩全面铺开阶段，明确中心主体，注意笔触的方向要顺从物体形体的走向。画出黑、白、鲜、灰四要素。注意区分开远景、中景、近景。



4. 深入刻画物体，通过几笔亮色把前景植物与中、远景植物的距离进一步拉开，使图面更具纵深感。给物体加上阴影，然后画出轻盈的流云，注意留白，简单给人物上色，也可以不上色以平衡画面。这样图面的表现基本上完成了。





示范二：林间休闲木平台

1. 这是一个俯视角度的透视图，定稿后开始勾勒墨线，首先画出前景树和点景人物，然后遵循由前往后的顺序，逐一勾勒其他物体。



2. 确定基调色，概括整个画面的大色块，本图只用了淡绿、熟褐和浅灰铺底色。铺色时下笔要干脆肯定，有时略有偏差但自信的下笔，往往胜过那些准确无误但犹豫不决的笔触。