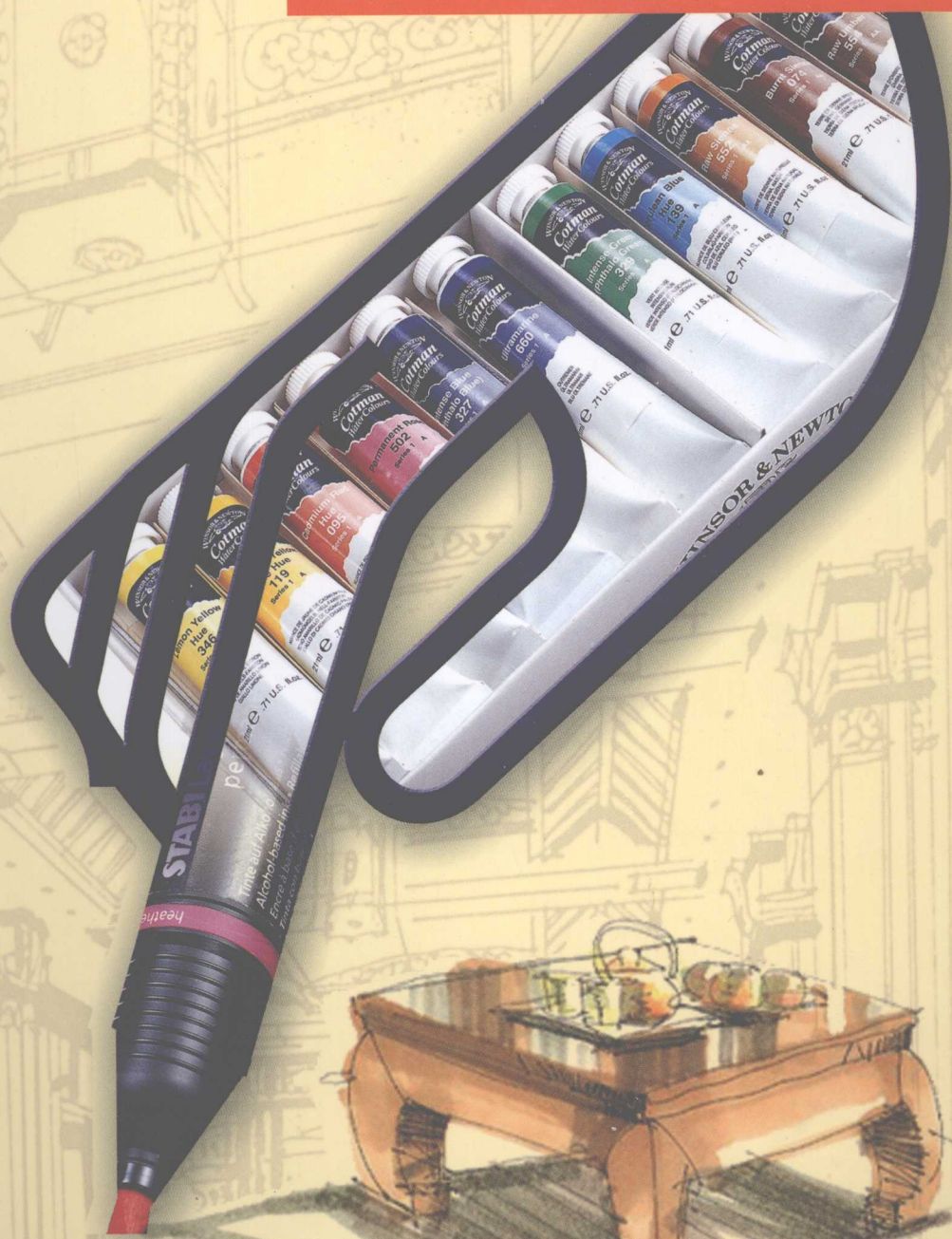


Shinei Zhuangshi Chuangyi Kuaisu Biaoxian 室内装饰创意

主编 吴承钧
河南科学技术出版社

快速表现



室内装饰创意快速表现

主编 吴承钧

河南科学技术出版社

· 郑州 ·



内容提要

本书系统讲述了室内装饰创意效果图的概论、效果图的透视表现技法、效果图构图与配景技法、色彩的快速表现形式和方法、效果图中色彩的着色步骤与技法、效果图的构图技能、效果图的创意等内容,并附有室内装饰创意效果图作品欣赏。

图书在版编目(CIP)数据

室内装饰创意快速表现 / 吴承钧主编. — 郑州: 河南科学技术出版社, 2007.12

ISBN 978-7-5349-3655-5

I. 室… II. 吴… III. 室内装饰—建筑设计—绘画—技法(美术) IV. TU238

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 133261 号

出版发行: 河南科学技术出版社

地址: 郑州市经五路 66 号 邮政编码: 450002

电话: (0371) 65737028 65788613

网址: www.hnstp.cn

策划编辑: 孙 彤

责任编辑: 孙 彤

责任校对: 柯 姣

封面设计: 黎隆安

版式设计: 柴大智 黎 明 柴菊茂

印 刷: 河南第一新华印刷厂

经 销: 全国新华书店

幅面尺寸: 210mm × 285mm 印张: 11.5 字数: 430 千字

版 次: 2007 年 12 月第 1 版 2007 年 12 月第 1 次印刷

印 数: 1—3 000

定 价: 95.00 元

如发现印、装质量问题,影响阅读,请与出版社联系并调换。



作者简介

吴承钧，1956年生，新乡市人。毕业于清华大学美术学院（原中央工艺美术学院）工业设计系，获学士学位。现任郑州轻工业学院艺术设计学院环境艺术设计系副教授、硕士研究生导师，河南省室内装饰协会设计师专业委员会副主任，河南省工艺美术师高级职称评委。其环境艺术设计作品多次参加国内大展，并多次获得金奖、银奖、铜奖、优秀奖等奖项。曾亲自主持设计并指挥施工多项大型室内外装饰工程。

出版著作有：

《工艺美术院校高考指南》

《透视学讲义》

《室内装饰设计图集》

《室内装饰实用技法》

《环境艺术设计》

《建筑照明灯具安装与装饰》

《室内装饰创意快速表现》编委名单

主 编： 吴承钧
副主编： 姬鹏先 丁 斌 凌士义
主 审： 王安山 宋 可
编 者： 吴艺珂 范文睿 张叶露 潘明歌 郭笑莹
刘梦梅 孙 岚 刘 櫓 董新意 张 丹
李 晟 何志嵩 郭云诏



前言

对于艺术作品的内涵,不同门类的艺术会有不同的沟通方式。乐者通过音乐或曲谱与他人交流,舞者则以肢体语言来传达不同的情怀,而空间艺术设计者则以方案的形式展示设计的思想和创意。

室内装饰设计是门综合艺术,涵盖了诸如哲学、社会学、心理学、建筑学、材料学等多门学科。它通过对空间、形体、色彩以及虚实关系等诸多设计因素的有效把握来创造出一个功能良好的组合关系,并向世人展现出一幅全新的室内装饰设计的意境。在它的创意设计和实施的过程中,室内效果图是行之有效而又不可缺少的表达方式。

随着经济、文化的发展,人们的物质和精神追求在不断提高,我国室内装饰设计行业经历了初级阶段的探索,如今有了飞速的发展。与此同时室内装饰效果图在绘制技法、工具、材料上也不断地改革创新。早期室内效果图的表现手段以传统的水粉、水彩、喷绘等手绘技法为主,相对较为写实。进入20世纪90年代后,随着计算机的发展和普及,手绘室内效果图表现技法曾一度遭到漠视和冷遇,取而代之的是计算机辅助绘制的室内效果图。然而曾几何时,计算机绘制的效果图暴露出了它的刻板、冷漠的弱点,一些在校的学生、设计公司的设计人员等,又在积极地回归手绘这一传统的表现技法,强调设计灵感的表达。虽然目前效果图的表现形式与初级阶段形成了一个轮回,但较之前又有了较大的不同,现在的手绘效果图的适用空间更大了,表现方法更为灵活和多样化。可以说我国室内装饰设计的总体水平发展到今天有了质的提升,正朝着专业化的方向发展。室内装饰设计的市场化趋向也对设计本身提出了质量高、速度快、专业化、规范化等要求。这就要求设计人员具有在不同场合、不同条件下应对各种不同的客户、不同的设计类型进行设计的能力。那么,就自然而然地需要设计人员掌握手绘这种表现方式,并根据设计项目的特点灵活运用,

准确、生动地表达出自己的设计意图。这也正是计算机难以取代手绘的地方。

本书的作者都是长期工作在教学第一线的高校教师，对室内装饰效果图学习者的需求有着较为深刻的了解。因而，本书可说是长期教学成果的综合与实践经验累积的产物。本书的最大特点就是从实用出发，凭借系统的理论阐述，以及扎实的表现基础训练，结合当前设计领域的发展与需求，迅速提升设计人员的手绘能力。书中依据室内装饰效果图的特点，从简单的透视图入手，通过对各种表现技巧的剖析，到整个设计创意方案实施过程的介绍，其中包括各种表现技法、手法的阐述及图解说明，都力求深入、详尽，因此，读者通过此书对室内设计的表现应该会有更为全面的把握和理解。

本书稿曾经伴随我们度过无数个不眠之夜，临近完稿的时候，郑州下了入冬以来最大的一场雪，整个城市和校园银装素裹，抛却了往日的喧嚣和嘈杂，周围显得宁静而又纯洁。面对成摞的书稿我们思绪万千：雪花与尘埃及水汽凝结出极美的形态悄然绽放，而后飘落，而后融化，而后渗透，而后孕育，而后再循环。而我们编写这本书的人是否正像是其中的一片片雪花，虽微不足道，但凭借三尺讲台粉尘的飘洒开始着最初的汇聚，而后完稿，而后出版，而后阅读，而后补益，而后再汇聚……

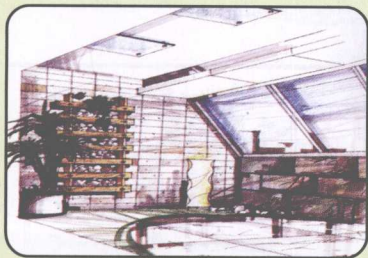
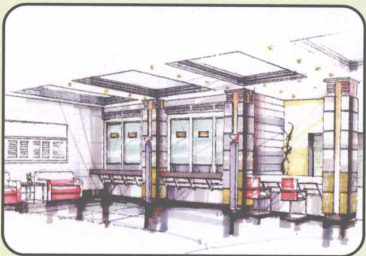
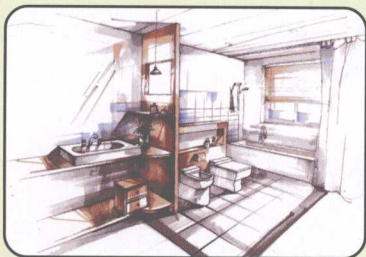
谨以此书献给热衷于室内装饰的专业设计人员、从业人员、相关专业的学生以及广大业余爱好者，希望能对他们有所启发和补益，对于书中的疏漏也希望得到各方人士的谅解与指正。

编者

2007年3月19日



目录



第一章 效果图概论 1

- 第一节 室内装饰设计效果图的意义 1
- 第二节 效果图的基本要求和表现特征 1
 - 一、效果图的基本要求 1
 - 二、效果图的表现特点 1
 - 三、效果图与纯绘画的区别 2

第二章 效果图的透视表现技法 3

- 第一节 透视画法理论基础 3
 - 一、透视画法在手绘效果图中的重要性 3
 - 二、透视图的意义 3
 - 三、透视图的原理 4
- 第二节 一点透视(平行透视)原理和应用 6
 - 一、一点透视的基本原理 6
 - 二、一点透视的画法步骤 6
 - 三、一点透视实例步骤图 12
 - 四、一点透视画法图例 14
- 第三节 两点透视(成角透视)原理和应用 19
 - 一、两点透视的原理 19
 - 二、两点透视的3种形态 19
 - 三、微动状态两点透视 19
 - 四、对等状态两点透视 28
 - 五、一般状态两点透视 35
 - 六、建筑外立面两点透视 43
- 第四节 三点透视(俯视和仰视)原理和应用 49
 - 一、俯视的基本原理 49
 - 二、仰视的基本原理 57
- 第五节 轴侧图的原理及应用 64
 - 一、轴侧图的基本原理 64
 - 二、轴侧图的3种画法 64
 - 三、实例 67
- 第六节 圆形景物的透视原理及应用 71

第三章 室内创意设计效果图构图与配景技法 73

- 第一节 线条勾勒表现技法 73
 - 一、线条的特性与作用 73
 - 二、线条的表现功能与特点 74
- 第二节 光线与明暗深浅表现技法 74
 - 一、光源与效果 74

二、光线与明暗的表达 75

第三节 不同质感的表现技法 75

一、砖石、木材类的表现 75

二、金属、玻璃类的表现 80

三、皮革、布面、地毯类的表现 80

第四节 陪衬景物的表现技法 81

一、配景植物的表现 81

二、交通工具的表现 88

三、家具、陈设品的表现 89

四、人物的表现 96

第五节 配景景物对画面的装饰与美化 98

一、配景景物对画面主次与虚实的表达 98

二、用装饰图案手法来衬托画面 98



第四章 色彩的快速表现形式和方法 99

第一节 色彩的基本原理 99

一、色彩的三要素 99

二、效果图配色原理 100

第二节 效果图中色彩的表现 101

一、各种受光面的色彩表现 102

二、效果图配色设计 102

三、色彩对人生理和心理的影响 108



第五章 效果图的绘制步骤与技法 111

第一节 钢笔表现图技法 111

一、钢笔表现图的特点 111

二、钢笔表现图一般步骤 112

第二节 彩色铅笔表现图技法 113

一、彩色铅笔表现图的特点 113

二、彩色铅笔基本技法 113

三、彩色铅笔技法步骤 113

第三节 水彩表现图技法 115

一、水彩表现图的特点 115

二、水彩表现图基本技法 115

三、水彩表现图的绘制步骤 115

第四节 水粉表现图技法 117

一、水粉表现图特点 117

二、水粉表现图基本技法 117

三、水粉表现图一般步骤 117

第五节 马克笔表现图技法 119

一、马克笔表现图特点 119

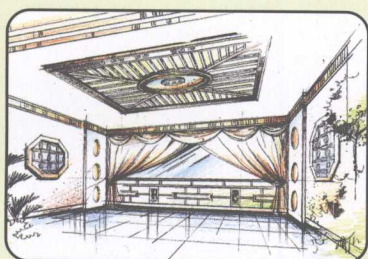
二、马克笔表现图的基本技法 119

三、马克笔绘图步骤	119
第六节 综合表现形式	120
一、马克笔、彩色铅笔与厚硫酸纸	121
二、水彩、马克笔、彩色铅笔与水彩纸	121
三、马克笔与喷笔	121
四、马克笔与水粉	121
五、马克笔与水彩	121
第七节 着色步骤示意图	122
一、彩色铅笔着色步骤	122
二、水彩着色步骤	126
三、水粉着色步骤	128
四、马克笔着色步骤	130



第六章 室内装饰创意效果图的构图技能 134

第一节 透视构图的原理特征和应用	134
一、透视构图的原理特征	134
二、透视效果图构图原理	136
第二节 视域及视点位置的选择	136



第七章 室内装饰效果图的创意 140

第一节 室内装饰创意效果图的构成要素	140
一、创意和构思是效果图的本质	140
二、正确的透视比例是效果图的基础	141
三、明暗、色彩的表达是效果图的关键	141
第二节 人机工程学的尺度与应用	141
一、静态尺度（人体尺度）	141
二、动态活动范围（人体动作领域与活动范围）	144
第三节 室内装饰创意效果图的风格和流派	147
一、室内设计的风格	147
二、室内设计的主要流派	149



第八章 室内效果图作品赏析 151



第一章 效果图概论

第一节 室内装饰设计效果图的意义

现代室内装饰设计除了要求设计师对每一个课题所蕴含的生活有着美好的设想外，还要求设计师具有表达这些设想的强有力的绘图技巧。室内装饰效果图（以下简称效果图）即是表达非凡创意从而折服业主的有效途径之一。也就是说，室内设计效果图不仅需要能准确传达设计者的构想，同时还必须具有强烈的视觉冲击力和感染力。

绘制效果图是室内装饰设计过程中的一个重要步骤和手段。它可以准确地记录和表达设计师的创意，以直观的方式分析和研究设计方案；另一方面，它也是设计师与合作者及客户进行沟通的一种语言和表达方式，在设计方案阶段与业主进行互动，从而达到最终双方认可的满意效果。

因此对效果图绘制技法的学习也就成为现代室内设计专业中的一门重要课程。它要求学习者掌握基本绘画技能、透视学、人机工程学以及建筑学等方面的部分专业知识，同时还必须掌握绘画工具的使用常识，所以，每个学习者在开始学习前都要树立严谨的学习态度，掌握科学有效的学习方法，为今后打下良好的设计基础。

第二节 效果图的基本要求和表现特征

一、效果图的基本要求

效果图是设计师将其设计意图，以空间透视的方法绘制于二维平面上，进行立体造型及赋色表现的图形。效果图要求能从空间、尺度、质感、色彩等方面准确恰当地表现设计的构思意图，因而掌握科学的透视原理和方法并且正确应用是非常重要的。

二、效果图的表现特点

（一）创新

设计的根本在于创新，这是一个设计是否拥有价值的关键所在。室内设计的本质在于创造不同的生活和

工作的场景给人以不同的生活体验，效果图要紧紧围绕设计主题，将设计内容与设计意图及与众不同之处加以恰当表现，这正是每一张效果图追求的目标。

（二）直观

效果图有别于纯绘画的表现，它实际上是一种工程设计图。它的主题在于表现建筑装饰及其环境的规划，而非设计师主观情绪的宣泄。那种脱离了设计意图纯粹追求绘画效果的倾向，会导致施工操作无法进行，从而违背了效果图的最终目的。因此，客观、真实地表现和传达设计思想，是绘制效果图的基本原则，所以它的直观性是非常重要的。施工人员也可以借助效果图对施工图获得最直观的认识，客户借助于效果图，对未来装饰结果从形态、结构、材质、色彩等各方面获得最直观的把握，最直接地感受到投资的价值所在。

（三）快速

手绘效果图的表达方法比立体模型更简便，更快捷。快速表达、灵活修改是其重要特点之一。快速性可提高工作效率，从而在有限的时间内提供更多的构思、设想，扩大选择余地，有利于最佳方案的产生。另一方面，快速表达可以为设计者与客户搭起一个沟通的桥梁，准确形象地表达设计者的意图。

（四）便捷

由于效果图能够准确地传达新设计、新构思，充分表现出设计的独创性和新颖性，向人们展示以前未曾见过的设计形态，启发观者的想象力，使之产生丰富的联想。因而比其他图形（如制图）使用起来更方便、更快捷、更能为大众所接受。它通俗易懂，毋须观者经过专门的训练，也不受年龄、职业、文化水平、时间、地点、空间等限制，可最大范围地征求意见，便于宣传和推广。

三、效果图与纯绘画的区别

纯绘画是用画笔和颜料通过绘制的形象来传达某种视觉信息和画家的内在情感的艺术作品。效果图则是准确地表现建筑及其内部设施的工艺、材质、色彩、造型、空间布局等，真实性的美术作品。两者主要有以下几点区别：

（一）出发点不同

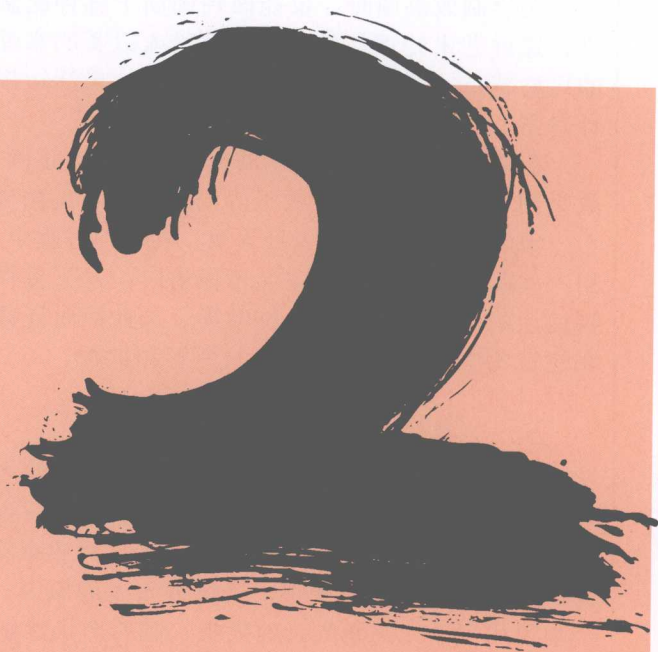
纯绘画通常是画家对现存事物和现实社会现象进行的艺术创作；效果图则是设计师对所构想的生活、工作、经营和休闲场景的设计表现，在色彩、光线、材质、造型和空间等方面所做的尽量逼真写实的描绘。

（二）目的不同

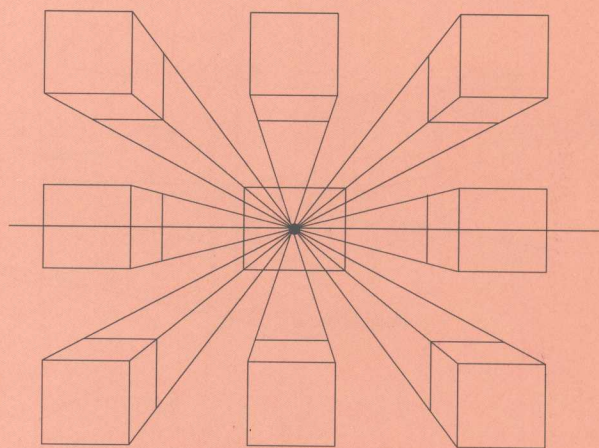
纯绘画的画面效果通常建立在画家的主观层面上，可以比较注重艺术家在思想情感方面的表达；而效果图则是建立在客观和真实的基础上，对所设计的场景和空间进行装饰构想并如实表达。

（三）手法不同

纯绘画的艺术表现手段，通常可运用写实、夸张、变形、抽象等艺术处理手法，对主题进行主观而自由的表达。效果图与其相比则要简单得多，主要是以写实的手法表达设计师的设计思想。在光线的表现上，纯绘画可以自由灵活，丰富多变；效果图则对投射光线的方向、强弱、角度上都有一些限定，在光线处理上以真实光源为主导，使问题趋于简单化、规范化。在色彩的应用上，纯绘画强调色彩冷暖的层次变化；而效果图则强调物体固有色的明度变化，追求画面色调的统一性，比较单纯如实地反映物体的本来面貌和特征。



第二章 效果图的透视表现技法



第一节 透视画法理论基础

一、透视画法在手绘效果图中的重要性

透视画法在手绘效果图的绘制中占有极其重要的地位，通过透视原理，可以确定所设计的空间（画法包括装饰物）与人，以及周围建筑物之间的比例关系。透视画法帮助设计师们将自己的构思变成惟妙惟肖的写实效果图，使人们能够直观地感受到设计作品的视觉效果，为设计师对设计方案作进一步修改提供了一个平台，也是设计师们与他人沟通的一个有效手段。

二、透视图的意义

透视画法是以物体的平、立面图为依据，再根据设计师的设计理念，将三维的空间形体转换成具有立体感的二维平面图的绘画技法，可以真实地表达出设计师预想的设计效果。其作用是将设计师的设计意图通过立体的形态展示给观众。

绘制透视图，首先要重视透视画法的科学性。这就要求人们在正确掌握透视原理的前提下，运用科学的作图方法来进行绘制。并且强迫人们在作图过程中时时用透视原理来约束自己，只有这样才能保证透视图物体形象的真实性和准确性。

在绘制效果图时,仅能做到图面上各种比例关系的准确无误是不够的。我们还要重视透视图的艺术效果,通过艺术处理使效果图画面给人以美的享受,达到真实而美观的效果。除此以外还要考虑到室内装饰的风格特点、画面布局、构图等因素,灵活运用作图技法和色彩关系,只有这样才能准确完美地表达出设计意图。

在效果图中,所有物体的空间关系必须正确,因为空间表现的失真会给设计者和用户造成错觉,并使得效果图中各相关部位出现不协调感,从而无法施工。

常画透视效果图的设计人员,在绘图过程中不一定完全忠实于透视图繁琐的制图方法,大部分的人会采用一些简便方法。这些方法不但省时、易于操作,还能提高视觉效果的真实性和准确性,但这些方法要经过专业透视技法的训练后,才能熟练掌握。与此同时还需要设计人员对立体造型的室内空间尺度、人机工程学尺度和建筑物空间尺度等有深刻的理解和把握。

三、透视图的原理

透视图也就是透视投影图。在物体与观者之间,假设有一个透明平面(即是我们所说的画面),观者对物体各点射出的视线,与此平面相交,连接平面上这些交点形成的图形,称为透视图。在透视图上,由于视点的角度不同,所显示物体的大小,并非事物真实的大小,会呈现出近大远小、近粗远细、近清晰远模糊的透视特点。在形状上由于透视角度的原因,长方形或正方形物体常常被表现成不规则四边形,直角也会表现成锐角或钝角的画面效果,圆的形状常显示为椭圆形,这一些现象都是透视变化所产生的正常现象。

(一) 透视学的几个名词概念

透视学中的基本名词见图 2-1。

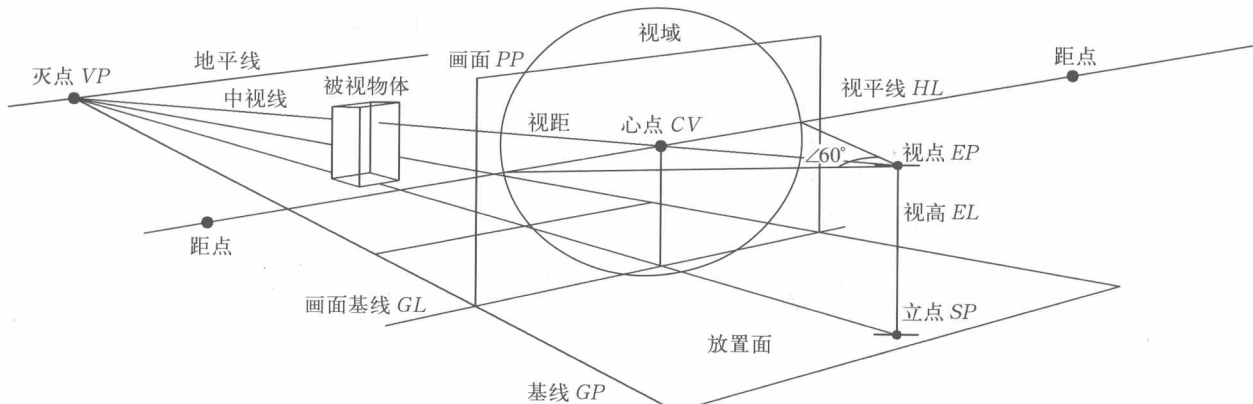


图 2-1

1. 透视图 通过一个透明的平面(在透视学中称为画面)来观察物体。如果将观察到的物象,描绘到这个平面上来,这就是透视图也称透视画面。

2. 放置面(基面) 被视或被画的主要物体,包括观者站立点在内所放置的平面被称为放置面(一般为水平的平面)。

3. 画面基线 画面基线指透视画面与放置面的交线。

4. 视点 视点一般是指画者眼睛的位置。

5. 立点 立点是指视点铅垂方向投影于放置面上的点。

6. 视距 视距一般是指视点与景物的距离。

一般视距应大于取景高度(宽长于高时则取宽度)的一倍半。视距越大物体透视变化越不明显,视距越小物体透视变化就越大,容易出现畸形。

正常透视变化下的视距,符合人的正常视觉感受,为标准视距。

7. 距点 距点是指在视平线上相对心点的距离和视距的长度相同的点。分左右距点(一般在对等状态下出现)。

8. 心点 (视心) 视心是指视轴 (视中线) 与透视画面的交点, 位于视点正前方。

9. 视线 视线是指由视点射向景物的直线。

10. 视域 头部静止, 目光向前看, 所能见到的范围称为可见视域。但只有在视角 60° 范围内, 所见物体的形状才是清晰正常的, 我们称此范围为正常视域。而超出此范围, 四周景物的形状则会显得异样且模糊, 我们称为非正常视域。

11. 中视线 (视轴) 中视线是指垂直于透视画面的视线, 标志眼睛看的中心方向。

12. 视平线 中视线与画面相交于一点, 在画面上过此点所作的水平线称为视平线。

13. 地平线 地平线是指在广袤无垠的田野中向前平视, 远方天、地的交界线。

(二) 原线、变线、灭点

在现实环境中组成方形景物的各条边线, 按照它们被放置的不同形态, 可分为原线和变线。

1. 原线 实物中与画面平行的线条, 它们在透视图中的方向不发生变化, 保持原状, 只有近长远短, 近粗远细的变化。

实物中与画面平行的直线	{	与地面垂直	—— 透视方向不发生变化
		与地面平行	—— 保持原状
		与地面倾斜	—— 没有灭点

2. 变线 在实物中与画面成某一角度的直线, 投影到画面上会产生透视形的变化, 实物中相互平行的线段, 在画面上愈远愈向一起靠拢, 最后消失在一个点上。

3. 灭点 变线所集中消失的点叫灭点 (VP)。不同位置的灭点, 对它们的名称和定义介绍如下:

(1) 主点: 画者的中视线, 与画面垂直相交于视平线正中的一点, 即主点的位置 (图 2-2)。

所有在实物中垂直于画面的直线, 它们的变线都汇聚于主点。

(2) 距点: 将视距的长度移在主点左右的视平线上, 即左、右距点位置 (图 2-3)。

所有在实物中平行与地面, 又与画面成 45° 角的直线, 它们的变线都汇聚于距点。

(3) 余点: 在视平线上, 除了主点、距点外, 都是余点的位置 (图 2-4)。

所有在实物中平行与地面的直线, 它们的变线都汇聚在视平线上。

(4) 天点: 在视平线上方, 都是天点的位置。

所有在实物中不平行于地面, 且近低远高的直线, 它们的变线都汇聚于天点。

(5) 地点: 在视平线下方, 都是地点的位置。

所有在实物中不平行于地面, 且近高远低的直线, 它们的变线都汇聚于地点。

(6) 灭线: 所有相互平行的平面延伸至远方, 在透视图最后会消失在一条直线上, 这条直线称为灭线。

总之, 主点、距点、余点、天点、地点均属于灭点的一种, 它们与各线之间的关系归纳如下:

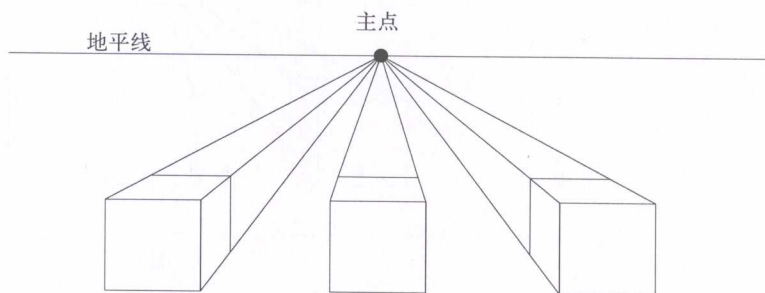


图 2-2

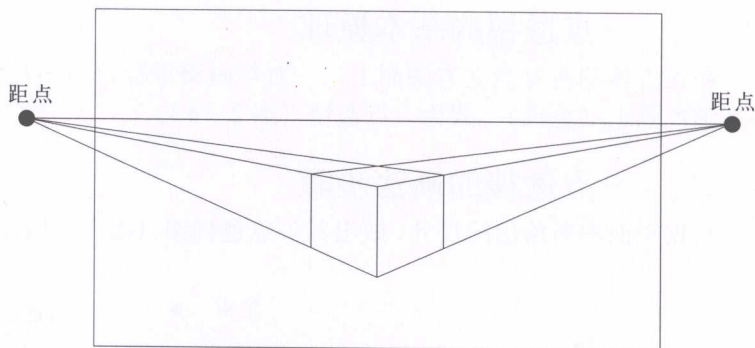


图 2-3

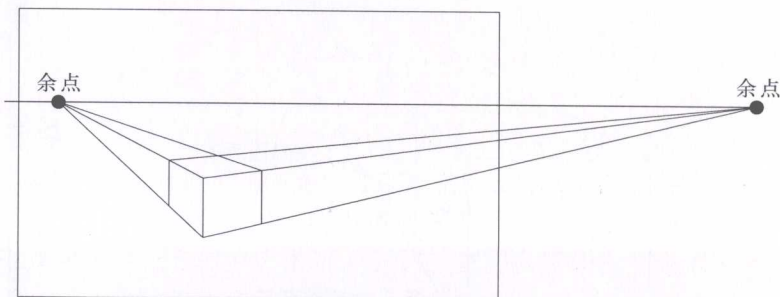
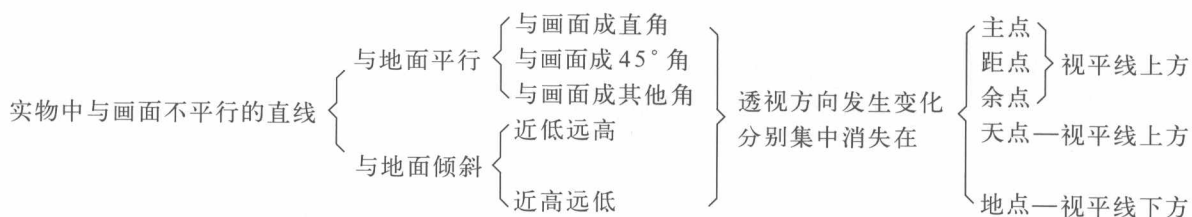


图 2-4



第二节 一点透视（平行透视）原理和应用

在矩形室内空间中所有物体的边线不是与画面平行，便是与画面垂直，因而透视图中的所有垂直画面的变线都汇集于主点上，这样的透视图为一点透视。图 2-5 为一点透视中的 9 种变化形式。

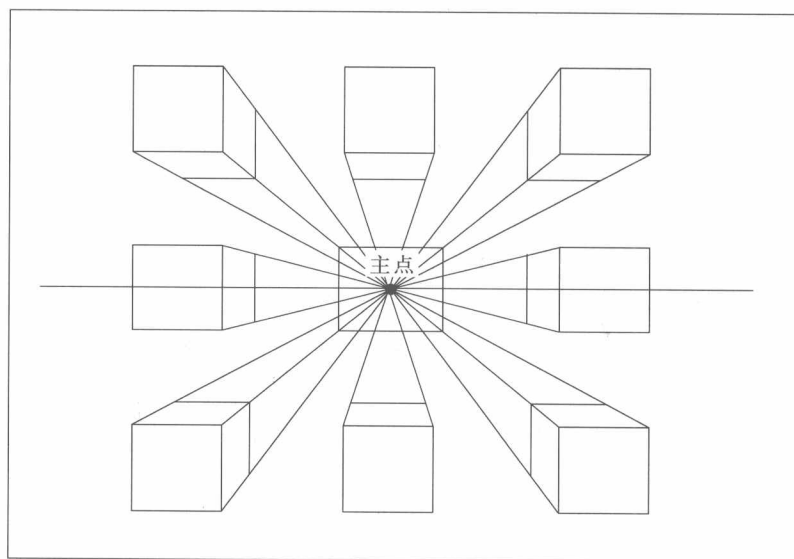


图 2-5

一、一点透视的基本原理

在正方体的两对竖立方块面上，一对与画面平行，另一对与画面成直角，其特点，所有的变线都消失在一个消失点上（主点），故称一点透视（图 2-6）。

二、一点透视的画法步骤

根据平面图所给出的尺寸，做出其一点透视图（图 2-7）。

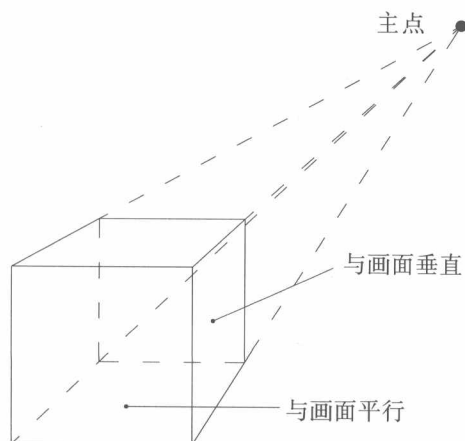


图 2-6

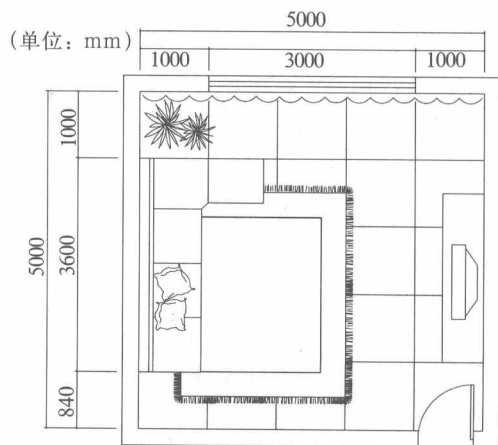
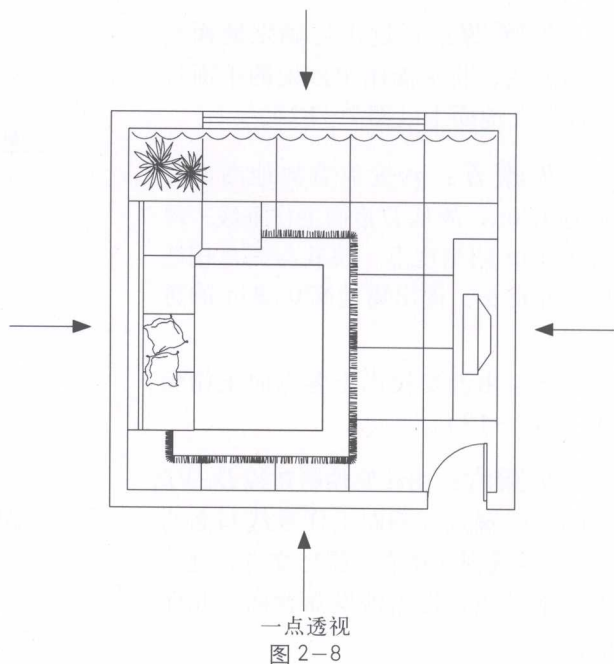


图 2-7

由于在一点透视中,四方体有两对直立的面,一对与画面平行,另一对则垂直与画面。所以图2-8中,在上(北)、下(南)、左(西)、右(东)4个位置上均能获得一点透视的视觉效果,画面上箭头所示的方向即一点透视中视线的方向,而箭尾则代表视点的位置。



方法一: 从内向外求画法

步骤一: 按比例确定内墙面(即北墙面) A、B、C、D 四点(高度设为 3m, 宽度为 5m), 每段刻度等长。

确定视平线高度(一般为 1.5 ~ 1.7 m), 灭点(主点) VP 偏左。分别连接灭点 VP 至 A、B、C、D 各点并作其延长线。

为了求出房间的进深, 延长 DC 线段, 得到 a、b、c、d、e、f 各点(进深的具体数量), 每段刻度与墙内刻度为 1m。并在视平线上确定测点 M (根据画面任意定), 见图 2-9。

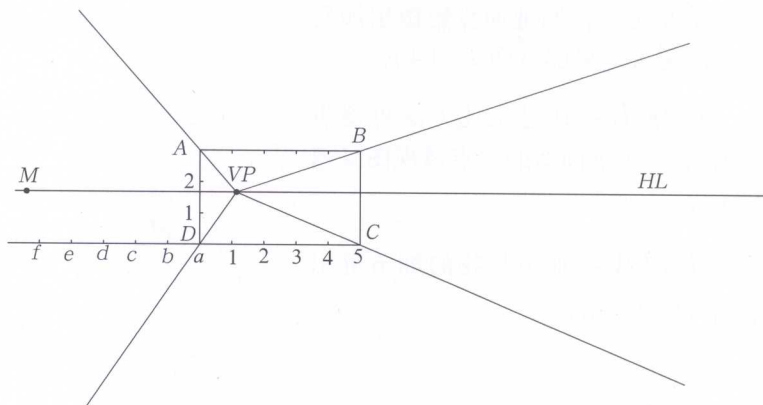


图 2-9

步骤二: 由 M 点向 a、b、c、d、e、f 点作连线, 并延伸连线到线 D-VP, 得到各交点。过线 D-VP 上的交点作 DC 的平行线, 得出地面上每 1m 的进深线(图 2-10)。

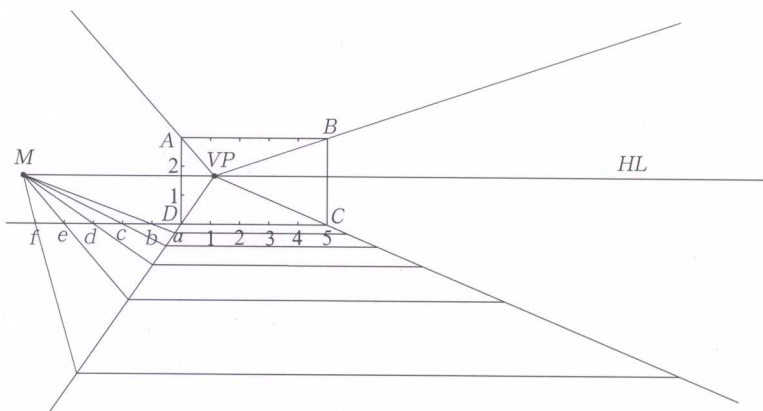


图 2-10

步骤三: 连接灭点 VP 与线 DC 上的刻度点, 并延长得出 1m × 1m 的地面透视方格。清除透视图出的一些辅助线。以便将平面图上的布局放置在地面上(图 2-11)。

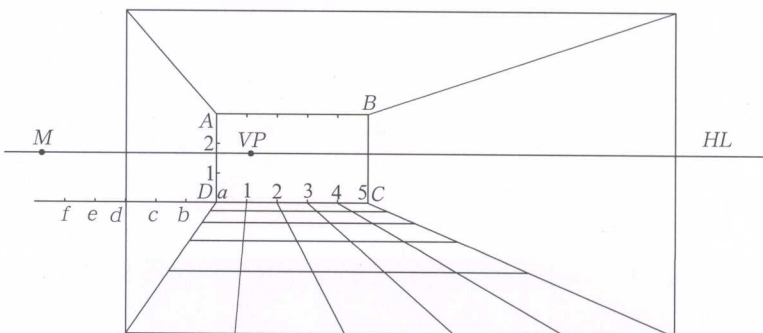


图 2-11