

室內設計透視圖技法

THE PERSPECTIVE OF
INTERIOR DESIGN



林華編·萬生書店出版

室內設計透視圖技法

林華編



香港萬里書店出版

室內設計透視圖技法

林 華 編

出 版 者：萬 里 書 店 有 限 公 司

香港鰂魚涌芬尼街2號D

電話總機：5-647511~4

承 印 者：海 聲 印 刷 廠

柴灣新安街四號15樓B座

定 價：港 幣 三 十 元

版權所有 * 不准翻印

(一九八四年十月第三次版)

透視圖是把實際尚未出現的建築物、商業設施等，按照平面圖及其他設計圖，預先用繪圖的方法來加以表現出來，可說是一「活現空間」的最佳表現方式。

本書是特別為想要學習繪製室內設計透視圖的人士，或者對繪製透視圖方面感到棘手的人而編寫的，書中詳細介紹了繪圖的法則、設計構思的過程、繪圖用具的認識和使用以及不同場合下的表現方法等，對初學者和專業人士均有很高的參考價值。

室內設計透視圖技法

林 華編

香港萬里書店出版

室內設計透視圖技法

林 華 編

出 版 者：萬 里 書 店 有 限 公 司

香港鰂魚涌芬尼街2號D

電話總機：5-647511~4

承 印 者：海 聲 印 刷 廠

柴灣新安街四號15樓B座

定 價：港 幣 三 十 元

版權所有 * 不准翻印

(一九八四年十月第三次版)

目 次

前 言 7

第1章 透視圖法 9

1——透視圖法基礎 10

2——圖法的應用 19

第2章 由設計到透視圖 27

1——由設計到透視圖 28

2——核對表上諸問題的解釋 34

3——構 圖 36

4——腦中工作 39

5——臨摹和模仿 40

6——色 彩 40

7——畫 稿 44

第3章 繪畫用具 53

· 透視圖用紙 54

· 繪畫透視圖的必要用具和顏料 56

1——筆的使用法 58

2——各種顏色的使用法 62

3——着 色 64

第4章 部份和配景 75

1——天空的表現 76

2——窗口和牆壁面 78

3——地板的表現 80

4——樹木的表現 82

5——各種配景物體的表現法 85

6——車的表現法 85

7——人物和透視圖 88

8——透視圖的配景和比例 92

第5章 陳列器具和商品 97

· 各種陳列器具的透視圖 98

1——商店中的陳列器具 100

2——陳列器具的畫法 100

3——商店和陳列器具的比例 103

· 陳列器具的大小 104

4——陳列器具和商品的表現法 107

第6章 透視圖的技巧 115

1——外 觀 116

2——日本料理店 119

3——精品店 122

4——音響器材店 125

5——百貨公司 127

6——繪畫透視圖的各種技巧 130

第7章 招牌·POP和展覽陳列 133

1——櫥窗和商品陳列 135

2——告示牌與招牌 139

3——POP 140

本書是為適應想要學習繪製室內設計透視圖的人或者是對透視圖感到棘手的人而設的。對於專業人士而言，也不失為一本理想的參考書。

透視圖（Perspective）是把實際上尚未出現的建築物、商業設施等按照平面圖及其他設計圖，預先用繪圖的方法來加以表現出來。

透視圖和一般繪畫的不同之處，最主要之點為普通繪畫包含有作者的主張，而透視圖的重點却是放在設計方面，一般繪畫只要達到了某種的基準便沒有特別的法則，而透視圖則有着幾個固定的法則（後述），並得遵照這些法則來進行表現。當然，透視圖和一般繪畫，在技術上也有不少的共同點，那便是遠近法、消點法、色彩法等等。

透視圖法產生於古希臘時代，後來在文藝復興之後，經過了許多建築家和畫家長期間的深入研究和整理，才奠定了其理論基礎。

上述所講的是有關透視圖的概論，下面簡單的介紹一下本書中所要講的、偏向於商業性質的透視圖。

想要把所創造出來的設計，能夠使人易於接受，最為理想的辦法便是把這個設計繪製成為圖形。另一方面，若想要再度驗明自己的設計，最佳的方法也不外是畫成透視圖。當在使用透視圖來加以表現的過程中，便能夠察覺到有關設計上的缺點。有時候，在繪製設計圖之前，先行把透視圖畫出。更可藉透視圖來將一個構思加以發展和潤飾，從而能力求設計上的美

化。

由於上述緣故，透視圖的主要作用為：

1. 把設計的構思表達給對方。
2. 對自己的設計進行判斷。

有了以上的觀念以後，接着下來要略微提及的，便是關於作圖的方法。

前面已經講過，透視圖有着各種的法則和圖法，以及彩色、用具和其他各方面條件的限制。本書便是把這些經驗和問題來加以整理並作說明。想要從事於製作透視圖的人，有必要吸收前人的經驗，然後再經過相當的時間和經驗，才能夠定出本身所特有的法則來。

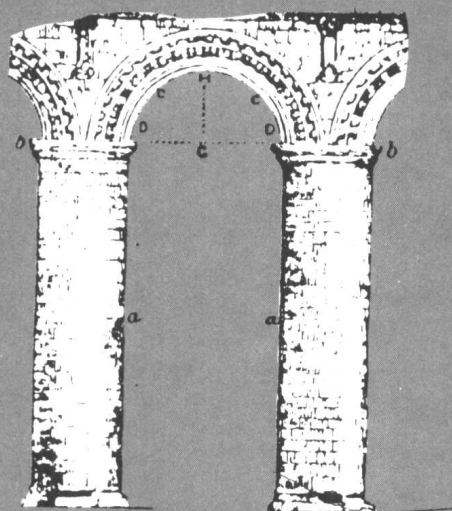
照道理，“無中生有”並不容易，故有賴於相當高明的技巧。任何人做什麼事情，在開始時皆不外是從模仿着手的。嬰兒模仿母親，小孩子模仿成人，後輩有賴於模仿前輩來達到熟練的地步，然後才能創造出本身獨特的風格。在繪製透視圖的時候，也不外是同一道理，但在模仿的時候，必定要有銳利的眼光，並非僅作出表面的模仿便了事。要從模仿中熟悉透視圖，然後把其法則加以掌握。

在重複進行模仿當中，可藉以學習到圖法、綫條、配色以及其他各方面的事項，然後便能夠將透視圖輕易地繪製出來，在這裏重要的是要經過一番努力，而並非取決於有無繪畫天才。但願讀者能對本書提出的各點細心的加以研究。若本書能有助於增加室內設計繪圖方面的人材的話，則幸甚焉！



· 第 1 章

透視圖法



1——透視圖法基礎

透視的法則是描繪透視圖的基礎，就算是有着如何高明的表現方法，但若對透視圖法沒有充分的掌握，則所畫出來的也不算是透視圖。因此，我們應首先學習這方面的知識。

在透視圖方面，大別之可分為平行透視圖、斜角透視圖、俯瞰透視圖和鳥瞰透視圖四大類。

a. 平行透視圖——以上下兩道平行綫作基礎。

(1 點描法——靜態)

b. 斜角透視圖——按照某個角度，由斜綫所產生。

(2 點·3 點描法——動態)

c. 俯瞰透視圖——在室內等地方，從視野狹窄處所見。

(3 點描法)

d. 鳥瞰透視圖——以對像的物體為中心，從闊大的視野由上而下所見。

按照這種分類所產生的描圖方法有：

1 點描法——消失點用 1 點來表示。

2 點描法——消失點用左、右兩點來表示。

3 點描法——消失點用左、右兩點以及上或下的第三點表示。

圓描法——用橢圓或曲面來表示。

畫面便是由以上的四種描法所構成的，這裏所說的消失點，是指一切綫條所集中的那一點而言。

接着下來的便是要決定，在構圖上具有相當重要意義的視點。在 1 點描法和 2 點描法的場合，消失點多數是集中在和視點同一道綫上。同時，透視圖的表現，是依照這個視點所在位置的上下，而變成完全不同的。由此可知，視點的位置，實在具有相當重要的地位。

圖法的用語為：基綫 (GL)、視點 (SP)、畫面 (PP)、視平綫 (HL)、消失點 (滅點) (V_1 V_2 V_3 等， V_c 則是指一點描法的中心之意， V_1 為一點描法的消失點， V_2 為兩點描法的消失點， V_3 則指三點描法的第三個消失點)。

在練習時，要反覆進行，無需一開首就拘泥於牢記專門術語，應該在不必完全使用術語的情況下，描繪出完整的圖來。

a. 平行透視圖

這是簡單、易於理解和描繪的圖法，缺點是畫面缺乏動態，但却易於完成。

平行透視圖由於其消失點僅有一個，站在繪畫的立場來看，是比較易於整理的，故適宜於從這種方法着手，同時也方便於核對一下看看在設計上有無錯誤。另外，在牆壁上以及飛機輪船內繪製巨型壁畫時，若角度有所偏差的話，則無法將原畫的設計正確地加以表達出來，故從正面看的構圖，均使用平行透視法。

平行透視圖雖然有着易於趨向沉靜的缺點，但可用設計本身的動態，和人物的動向等來加以補救。

· 圖法用語

EP——視點 (Eye Point)

SP——立點 (Standing Point)

PP——畫面 (Picture Plane)

GL——基綫 (Ground Line)

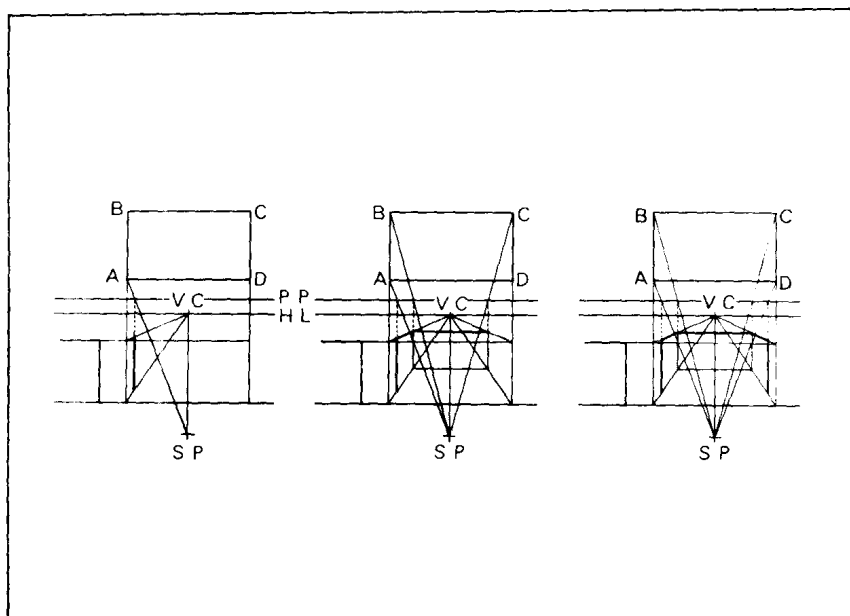
HL——視平綫 (Horizontal Line)

VC——中心點 (Visual Center)

FL——足綫 (Foot Line)

V_1 V_2 V_3 ——消失點

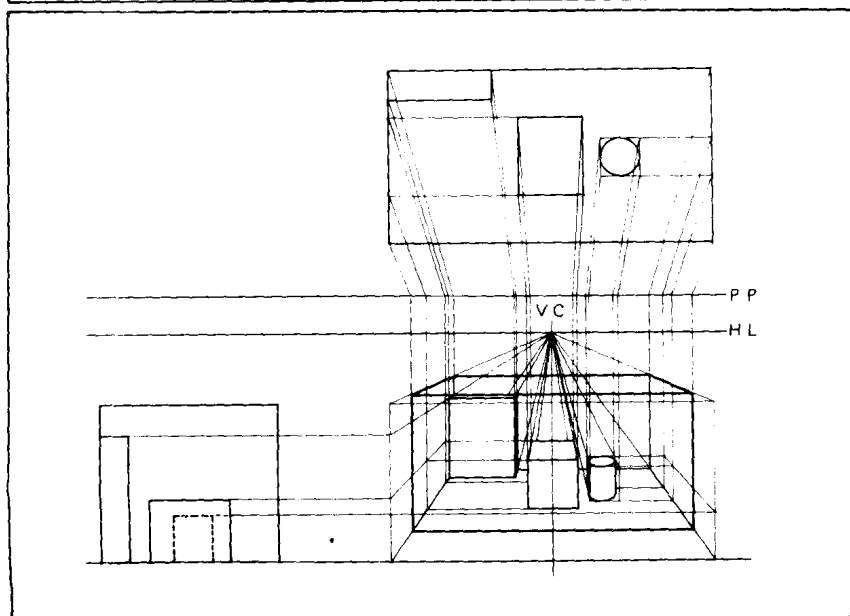
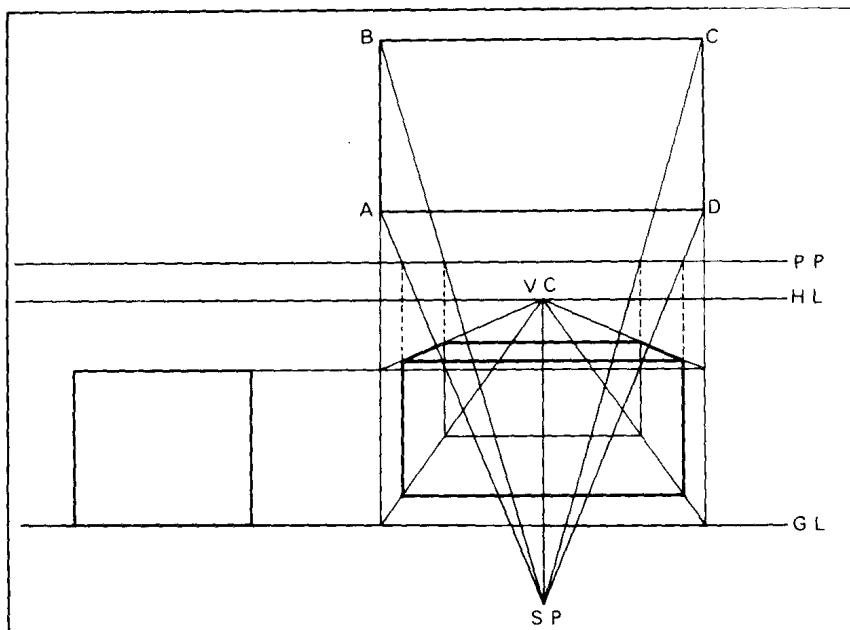
ABCD——平面圖的角點

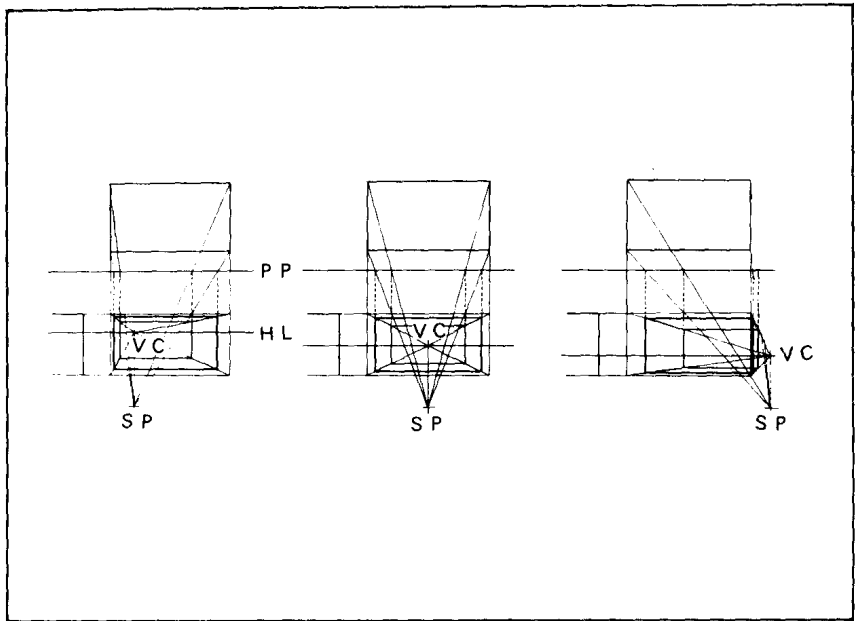


根據平面及立面圖與 PP、GL 之間的關係，定出 SP 的位置。其次，定出 VC 點，連接 A 和 SP，然後在與 PP 線的交點引垂綫。把 B、C 和 SP 連接起來，並從 PP 綫上的交點引垂綫，然後把立面上的各交點和 VC 點連結起來。

把各點和綫連結起來以後，便現出了透視圖的各點。先定出各物體的平面位置，然後才加以立體化。

就算是 HL 和 SP 的位置有所改變，也能夠以同樣的方式來進行立體化，因此，HL 和 SP 的位置可隨着中心物體而變更。

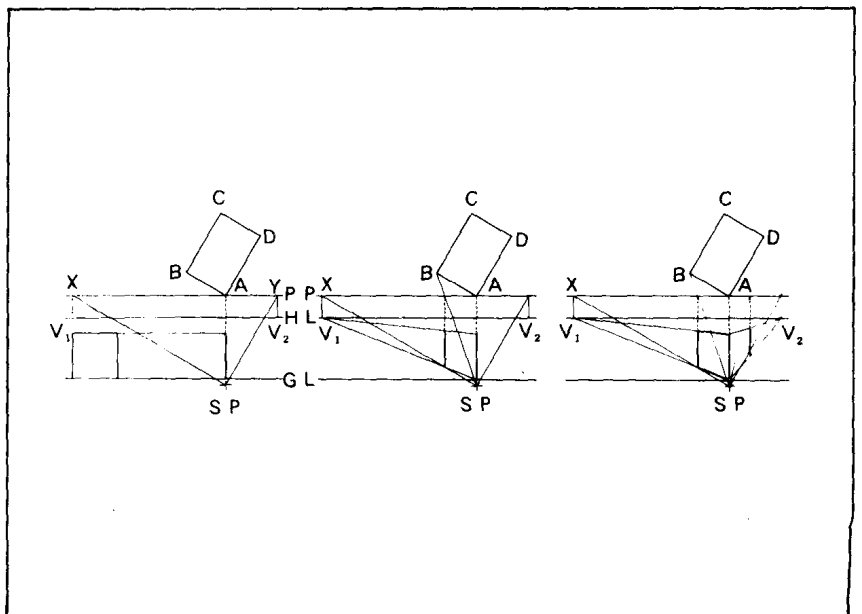




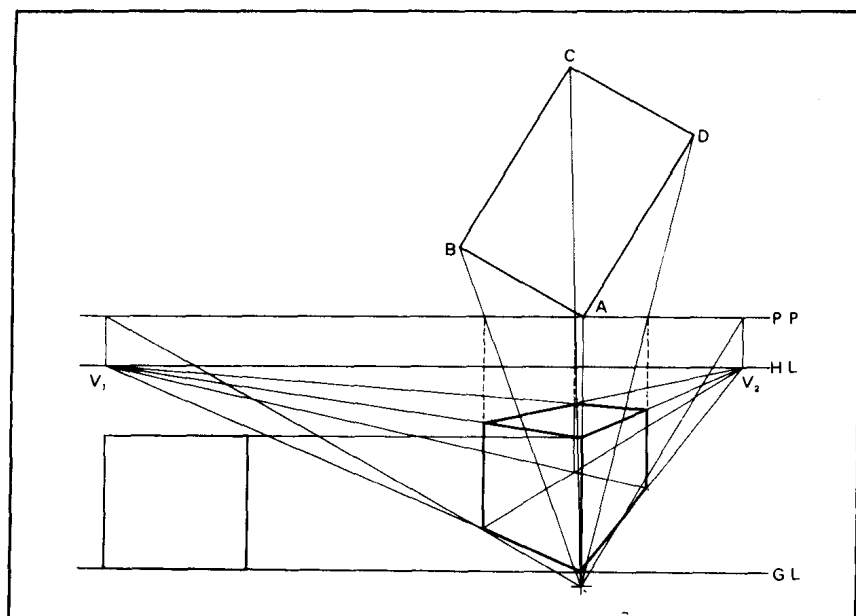
b. 斜角透視圖

當熟練了平行透視圖的繪畫後，便可以嘗試繪製斜角透視圖。繪製時，要先行加以仔細考慮，究竟我們想表現的，是描繪對象中的哪一部份呢？換句話說，繪畫時並非是把物體的整體毫無保留地繪製出來，有時得分開為有必要格外強調的部份，以及只需略微加以表示的部份。也就是說要把賓主的區分交待清楚。要以主的部份作中心來決定角度。

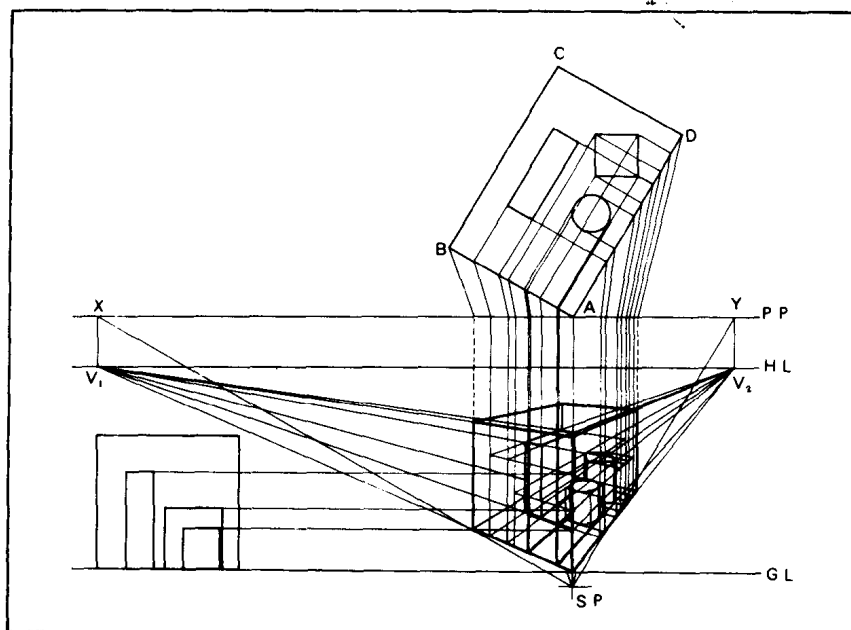
從A點作一個和PP線交連的平面圖，並從這一點引下垂線，決定SP的位置。在PP線上定出X、Y點，分別和SP連結起來。然後，把A、B、D各點和SP連結，在這些線與PP的各個交點引下垂線。把垂線與SPX線的交點和視點V₁連結起來，同樣的也把SPX的交點與V₂連結。



把各綫連結完畢之後，便獲得了物體的各個交點，將這些點連結起來便成。



定出各物體的平面位置，並以同樣的方法來加以立體化。



2 點描法的程序，選擇符合於所要描寫的對象的圖形。

