

创意建筑绘画

Drawing: A Creative Process

程大锦 (Francis Dai-Kam Ching) 著

Mechanical leadholders are designed to hold individual lengths of lead which are available in a full range of hardness and thickness. The thinner leads do not require sharpening as do the thicker leads but they can snap easily if applied with too much pressure.

Carbon and ebony pencils have thick, soft, black leads whose bold strokes are conducive to quick, expressive sketches. Carpenter pencils are similar but with their rectangular leads, one can produce a variety of stroke widths.

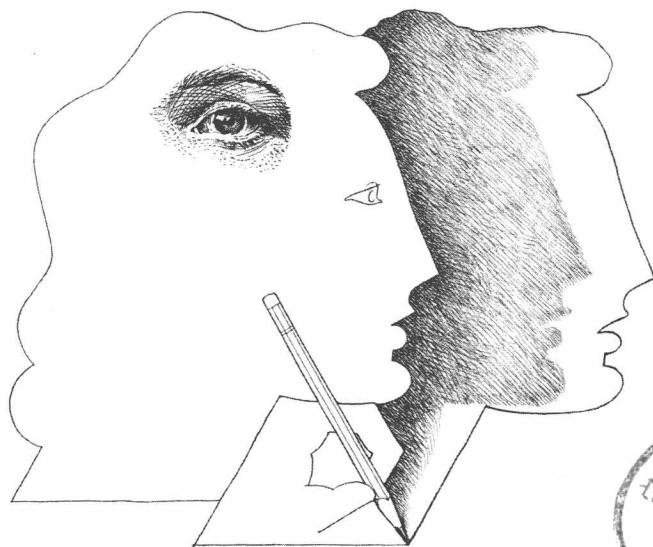


YZLI0890107615

 **WILEY**
Publishers Since 1807

 **天津大学出版社**
TIANJIN UNIVERSITY PRESS

全国高等学校建筑学学科专业指导委员会推荐教学参考书



创意建筑绘画

Drawing: A Creative Process

程大锦 著

冯 希 侯 熠 译



YZLI0890107615

 天津大学出版社
TIANJIN UNIVERSITY PRESS

Drawing: A Creative Process by Francis Dai-Kam Ching

Copyright © 1990 by John Wiley & Sons, Inc. All Rights Reserved. This translation published under license.

Simplified Chinese translation copyright © 2011 by Tianjin University Press

All Rights Reserved.

版权合同：天津市版权局著作权合同登记图字第 02-2010-6 号

本书中文简体字版由约翰·威利父子公司授权天津大学出版社独家出版。

图书在版编目(CIP)数据

创意建筑绘画 / 程大锦著. —天津：天津大学出版社, 2011. 7

ISBN978-7-5618-3899-0

I. ①创… II. ①程… III. ①建筑艺术—绘画技法 IV. ①TU204

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 050364 号

出版发行 天津大学出版社

出版人 杨欢

地址 天津市卫津路 92 号天津大学内(邮编:300072)

电话 发行部:022-27403647 邮购部:022-27402742

印刷 北京信彩瑞禾印刷厂

经销 全国各地新华书店

开本 285mm×210mm

印张 12.75

字数 380 千

版次 2011 年 7 月第 1 版

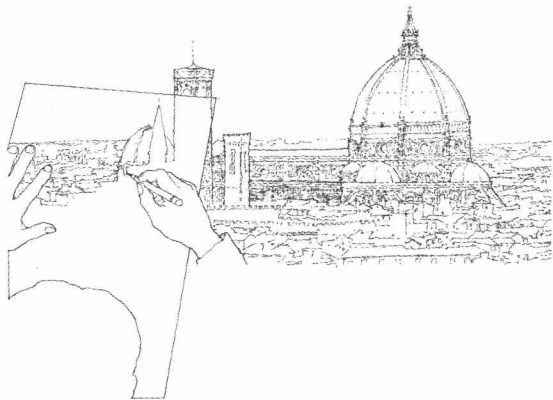
印次 2011 年 7 月第 1 次

定价 45.00 元

凡购本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题, 烦请向我社发行部门联系调换

版权所有 侵权必究

创意建筑绘画



PREFACE TO CHINESE EDITION

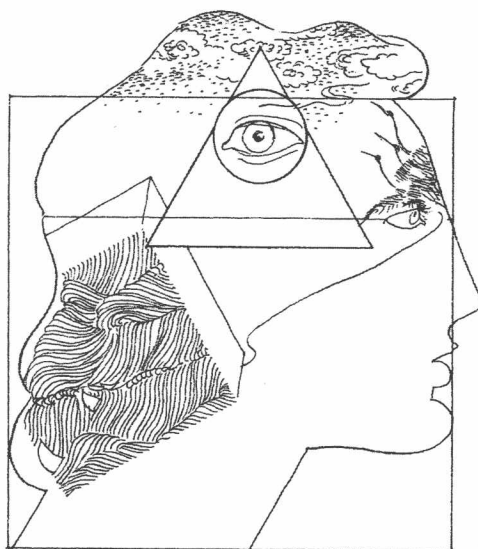
I am extremely grateful to Mr. Liu Daxin of the Tianjin University Press for again offering me the opportunity to address architecture and design students and faculty in the People's Republic of China through his carefully editing and publishing the series of my works. Meanwhile, I would also like to thank Miss Fengxi and Mr. Houyi for their expert and sympathetic translation of this book. Following on *Architecture: Form, Space and Order* and *Interior Design Illustrated*, this book views the act of drawing as a truly creative process open to anyone involved in the visual arts and design field. As with all of my works, my hand-drawn illustrations are instrumental in illuminating the ideas and concepts described in the text. I am privileged and honored to be able to offer this text and I hope it not only teaches but also inspires the reader to achieve the highest success in their future endeavors.

Francis Dai-Kam Ching
Professor Emeritus
University of Washington
Seattle, Washington
USA

中文版序言

非常感谢天津大学出版社刘大馨编辑给我再次向中国的建筑专业和设计专业师生们展示作品的机会，通过他潜心的编辑审稿，我的系列著述得以陆续出版。同时还要感谢冯希小姐和侯熠先生高质量的精准专业翻译。继《建筑：形式、空间和秩序》和《图解室内设计》的中文版出版后，对于每个从事视觉艺术和设计领域的人而言，本书内容将绘画视为一个真正的创造过程加以阐释。一如我所有的著作，本书所采用的手绘插图对于启发创意以及配合文字的概念述解大有帮助。我为能向广大中国读者奉献此书深感荣幸，希望它不仅是教导读者，而且能够启发读者在未来的事业中取得最大的成就。

程大锦
华盛顿大学荣誉教授
华盛顿州，西雅图
美国



前言 (PREFACE)

绘画在视觉艺术中长期扮演着重要角色，它不仅记载了历史事件，而且记录了人类文明当中的思想发展史。尽管绘画时常被认为是少数有天赋人的一种行为，但它其实是一种人类本能的自发反应。各个年龄级的人们在参与某些活动时都有自发的胡乱涂写的情形。甚至抓着蜡笔和彩笔的小孩子都会在纸上、墙上凭直觉随意地涂鸦，努力描述他们的所见、所知及所感。本书的目的就在于将这种重要的绘画过程描述为一种愉悦诱人的、有创意的行为，其核心是一种创造性的过程。



拉斯科 (Lascaux) 的岩洞壁画

(冰河时期)

绘画通常被定义为在画面上通过绘制线条的方式来描画出象征某物的图画。进一步推论即勾勒轮廓不同于水彩画以及给画面着色。通常绘画的性质是线描，而且它还包含了其他图画元素，例如点和笔触，也都可以被看做是线。无论绘画的形式如何，它都是视觉和表现的一种基础手段。

绘画依赖于清晰的视觉，同时也需要思想，思想反过来也有助于理解。绘画不能离开针对所反映的主体事物基本属性的观察与思考。知识和理解通过描绘自然获取，直接提升了描绘想象的能力。就像思想可以利用语言文字来传达，构思也可以利用绘画的方式形象地表达出来以提升视觉思考进而激发想象。一旦所见或所想以绘画的方式表达出来，这个形象便有了自己的生命并能够以图像的形式进行交流。雄辩也好，粗鲁也罢，所有的绘画只会与眼睛“交谈”。

本书以图文并茂的形式试图阐明观察、构想与表现之间的相互作用。本书有序的组织，始于对绘画程序的理解以及绘画可达成的目标。线条是一种绘图元素，在形成的感知及绘制图画中扮演着重要角色。线条描绘了形状，在人们的视域中以图片形式构成图像，而且组织并辨识出所见之物。为了传达现实的三维体验，必须掌握在二维画面上有效创造深度错觉的技巧。为了画出所展望的构思和概念，要更有效地设计规划出我们想象中的那些在现实中并不存在的事物。最后，绘画行为本身可以看做是推测，真正具有显著特征的设计过程常见于所有创造性的实践努力。

本书目的在于为喜欢将绘画作为思考和交流工具的人们提供一种图解引导。本书采用了最简单的表现形式，均为没有任何机械辅助的徒手绘画。因此强调将借助简单工具的徒手绘画作为最直接的和直观的方式表达人们视觉思想和感知。就像学习写字一样，徒手绘画技巧需要练习才能提高。这不仅需要内在的天赋、高档的工具，更需要时间、耐心和坚持不懈的练习。最重要的是理解观察方法与视觉思考的方式结合在一起才是绘画创造的完整过程。

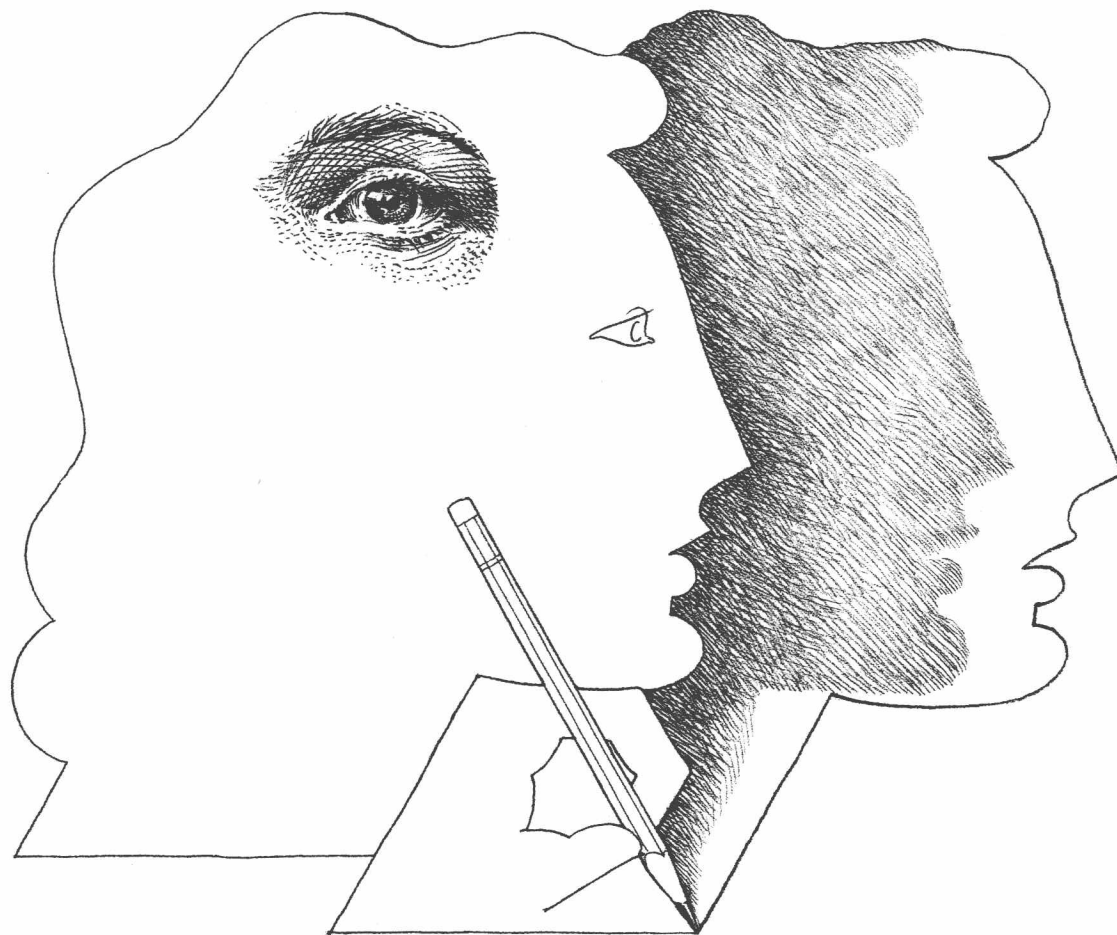


目 录

中文版序言

前言

1 绘画——过程及产物	9
2 线条——绘画的基础元素	35
3 外形——形式的界定	57
4 空间深度——错觉艺术	91
5 预想——基于想象的绘画	137
6 推测——绘画与创造力	181
参考文献	201



绘画 (DRAWING)

过程及产物 (PROCESS AND PRODUCT)

1

绘画是在画面上做出标记，生动地描绘出某物的图像。这一转录图像的过程虽简单，然而却是人类有力的视觉表现行为。绘画依赖于人们的观察能力，却不能再现我们所见的真实；它只能将我们对外在现实和“心灵之眼”^[译注]中内在想象的感知图像化。在绘画过程中，人们创造了平行于体验的独立现实。这种图像表达是用来记录人们观察的重要途径，赋予人们的构想以形式，用来交流思想和概念。

[译注] the mind's eye, 也可理解为“思维”。

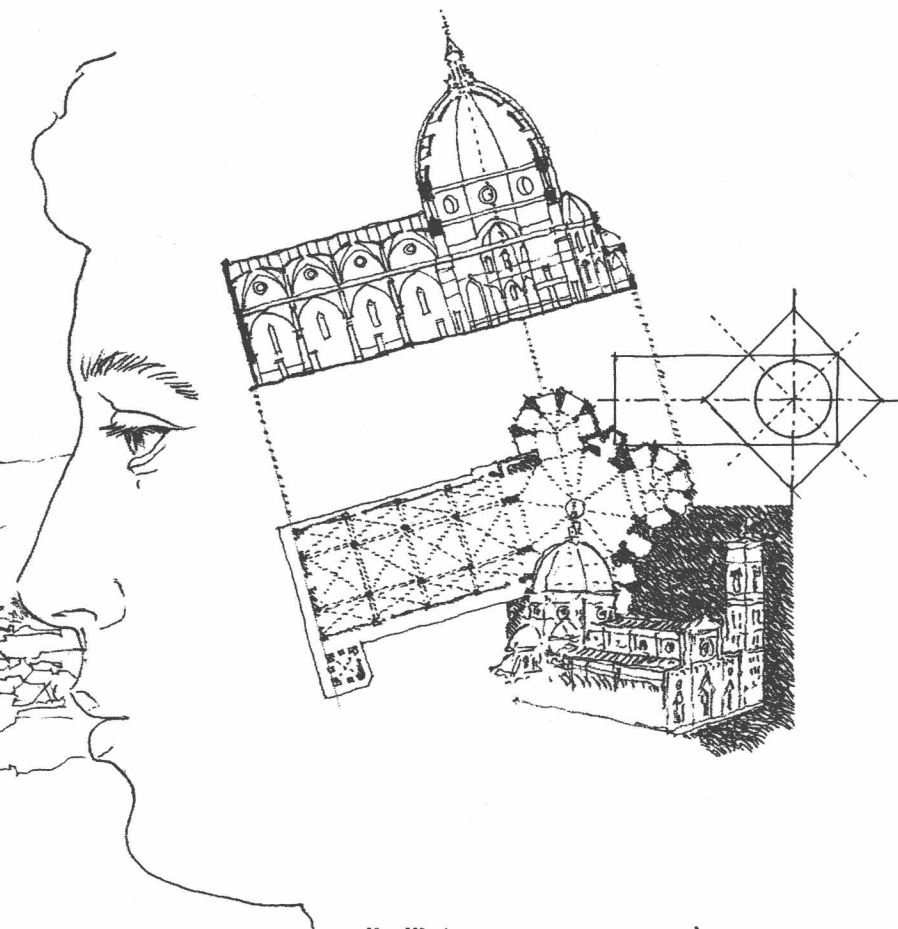
绘画过程 (THE DRAWING PROCESS)

绘画的核心是观察、构想与表现之间的相互作用。我们观察到的图像提升了我们对世界的探索；我们构想的图像让我们通过视觉图像进行思考，解读所看到的事物；我们采用的图像让我们可以表达与交流思想和感知。



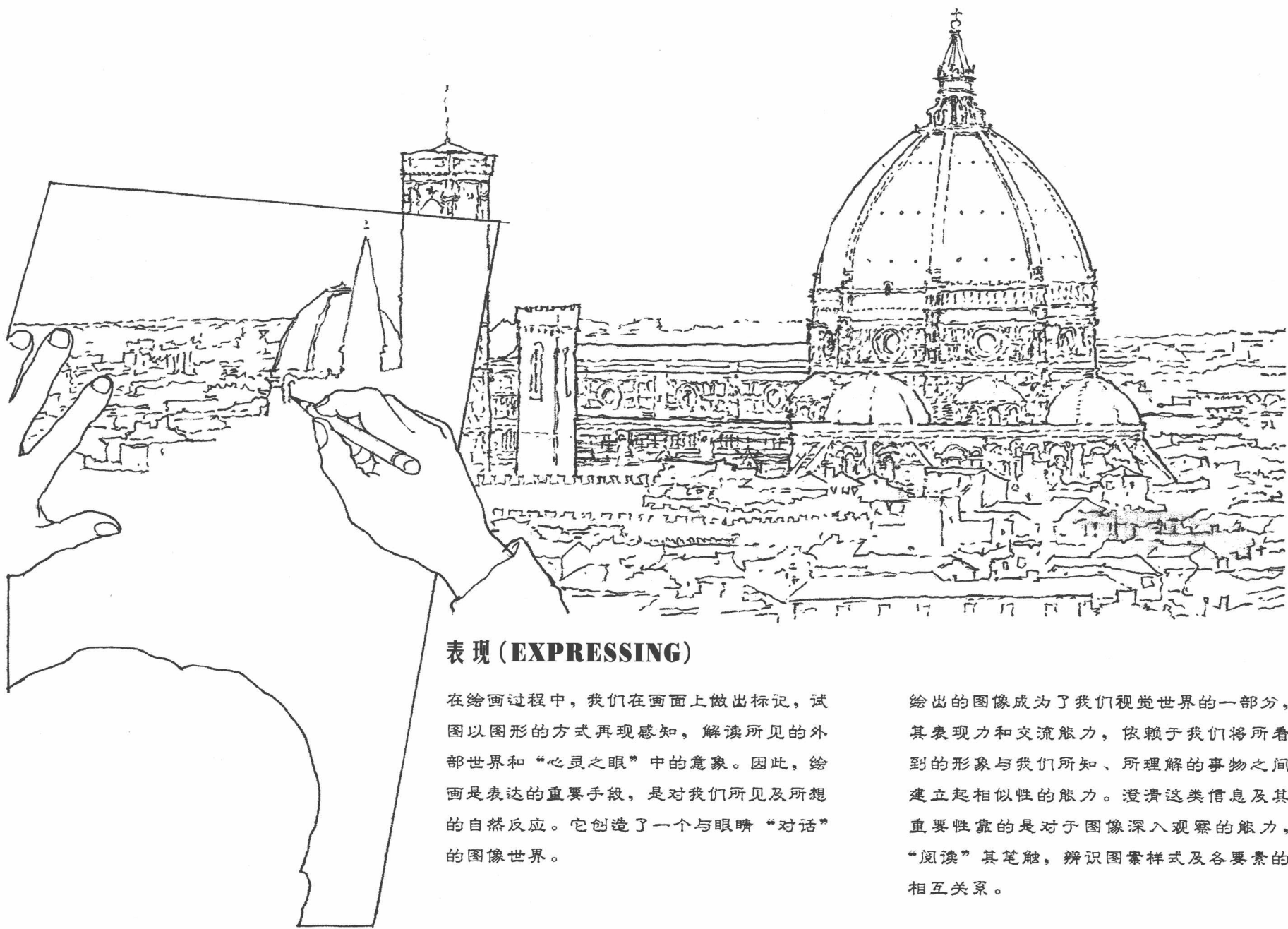
观察 (SEEING)

视觉是首要的感官渠道，我们通过它与外部世界进行接触。它是人最发达的感官，也是我们触及最远的感官，还是日常生活中最倚重的感官。更进一步说，观察能力为我们的感知和最终要获知的内容提供了素材。



构想 (VISUALIZING)

眼睛所接收的视觉数据是在头脑追寻事物结构和意义的过程中经过思维加工、处理和过滤的。“心灵之眼”创造出我们看到的图像，这些是我们想要绘制的图像。因此绘画不只是手工技艺；它更多的是视觉思维过程，不仅要依靠观察能力，还要靠想象能力。



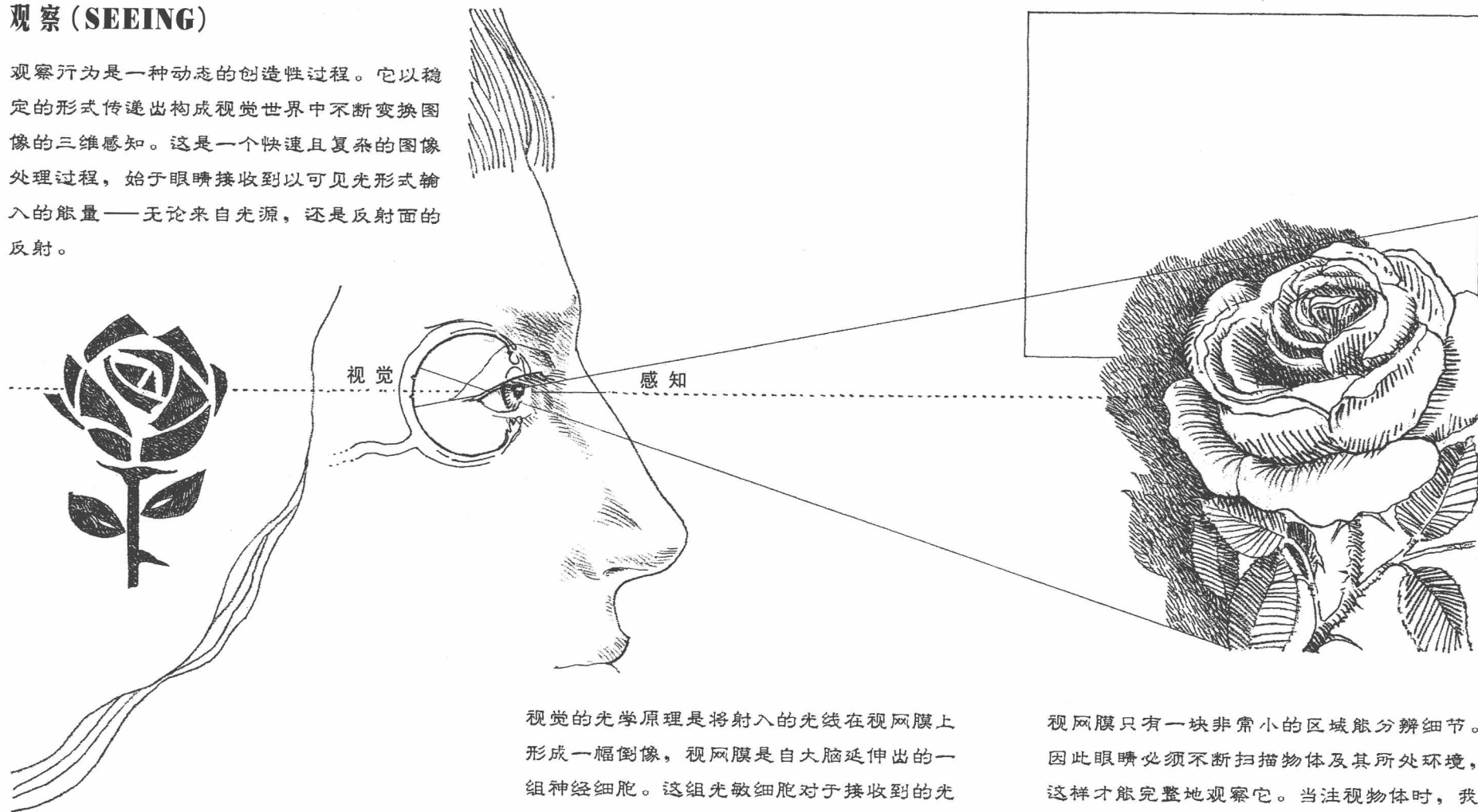
表现 (EXPRESSING)

在绘画过程中，我们在画面上做出标记，试图以图形的方式再现感知，解读所见的外部世界和“心灵之眼”中的意象。因此，绘画是表达的重要手段，是对我们所见及所想的自然反应。它创造了一个与眼睛“对话”的图像世界。

绘出的图像成为了我们视觉世界的一部分，其表现力和交流能力，依赖于我们将所看到的形象与我们所知、所理解的事物之间建立起相似性的能力。澄清这类信息及其重要性靠的是对于图像深入观察的能力，“阅读”其笔触，辨识图案样式及各要素的相互关系。

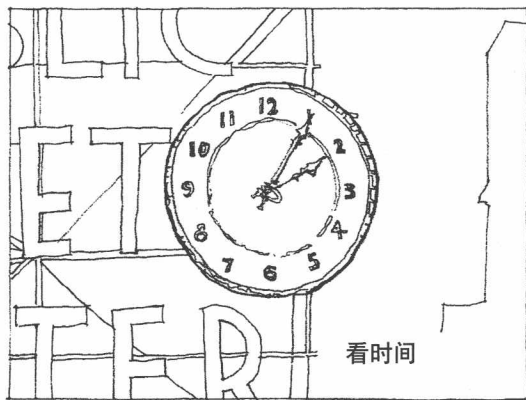
观察 (SEEING)

观察行为是一种动态的创造性过程。它以稳定的形式传递出构成视觉世界中不断变换图像的三维感知。这是一个快速且复杂的图像处理过程，始于眼睛接收到以可见光形式输入的能量——无论来自光源，还是反射面的反射。

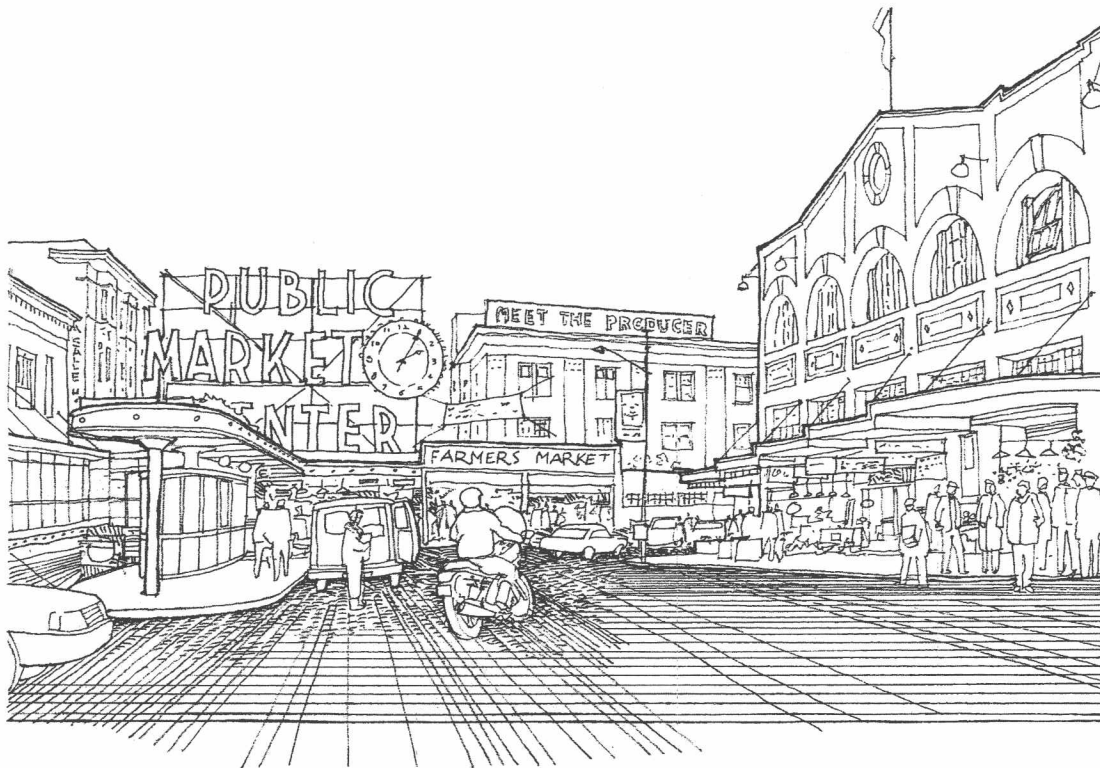
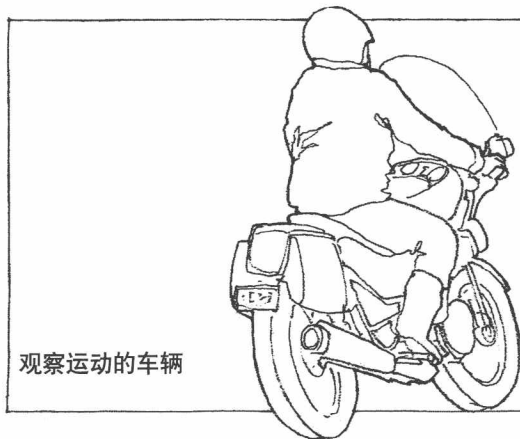


视觉的光学原理是将射入的光线在视网膜上形成一幅倒像，视网膜是自大脑延伸出的一组神经细胞。这组光敏细胞对于接收到的光的强度进行了逐点估算。这些输入信息再由视网膜上的其他神经细胞进一步加工处理，然后输送到大脑视觉皮层上的光神经，在那里细胞提取视觉输入信息的特征，包括位置和边缘的朝向、移动、大小和颜色。

视网膜只有一块非常小的区域能分辨细节。因此眼睛必须不断扫描物体及其所处环境，这样才能完整地观察它。当注视物体时，我们所见到的实际上是来自于视网膜上紧密渐接的快速连续图像。因此，视觉系统不是被动机械地记录视觉刺激物的自然特征，而是主动地将光的基本感官印象转化为有意义的形式，从而形成了视知觉。

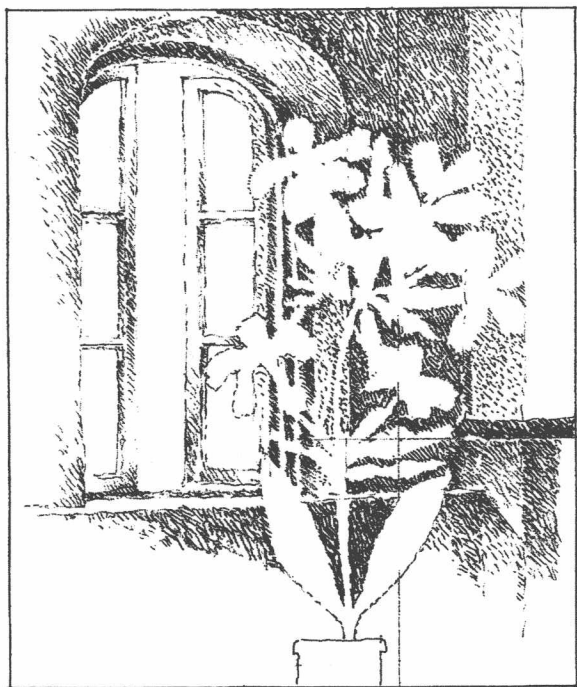


即时的需要对于观察的影响很大。



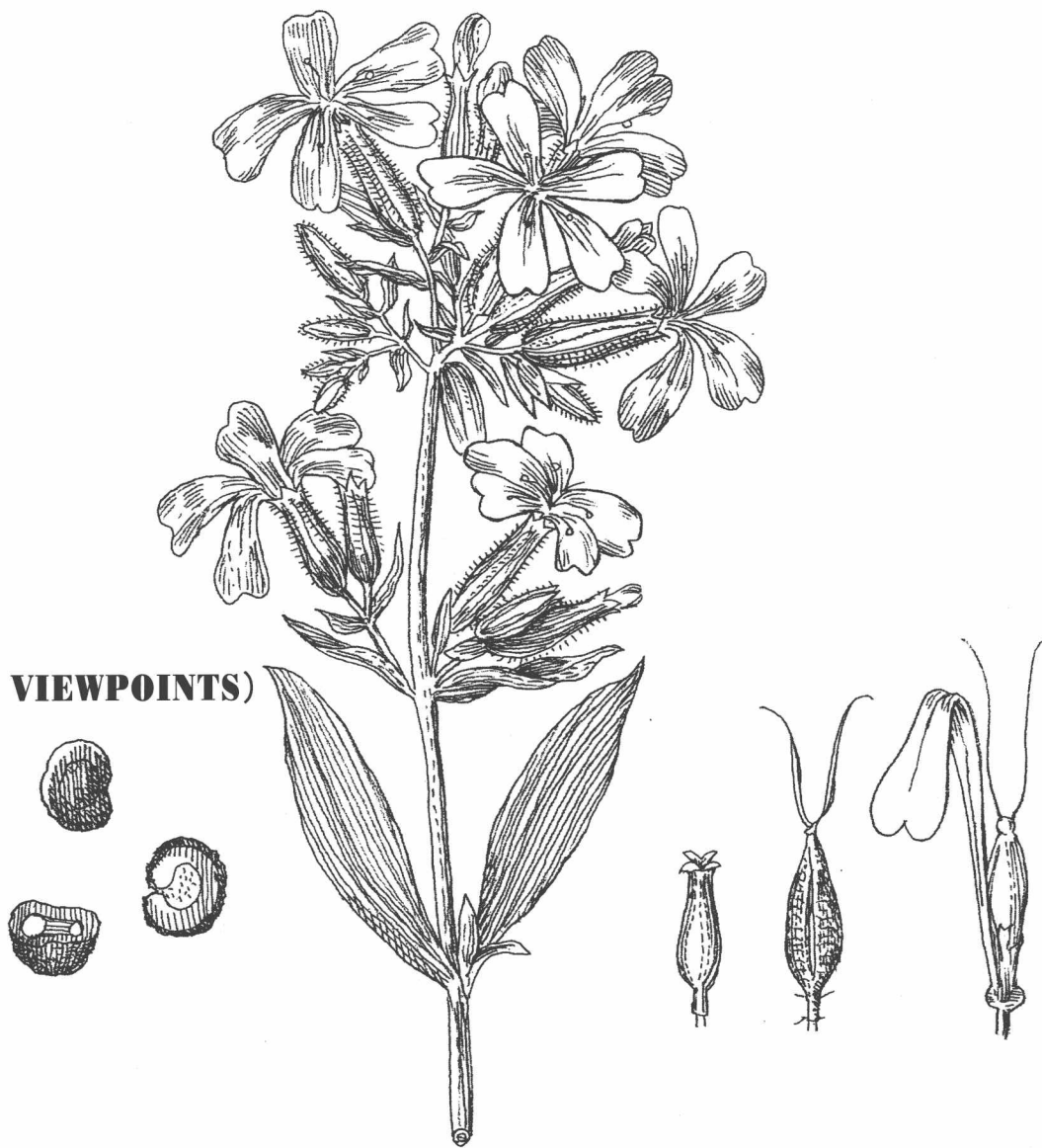
观察是有选择的 (SEEING IS SELECTIVE)

大脑不会解读眼睛所能看到的一切。我们通常根据所期待的和相信将要发生的事物，先入为主地去感知世界。这种知觉的偏见使我们的生活更便捷安全。我们无须每天像第一次看到某个视觉刺激物那般全神贯注，而是挑出满足即时需要的恰当信息。这类迅速有效的观察指导着我们日常使用的标签、固定图像以及熟悉的视觉信号。

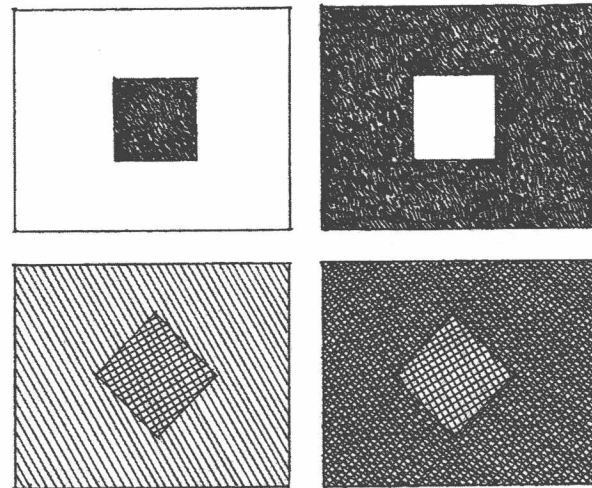
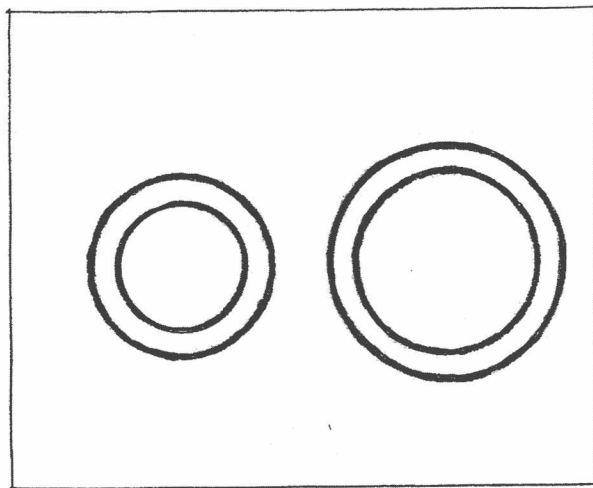
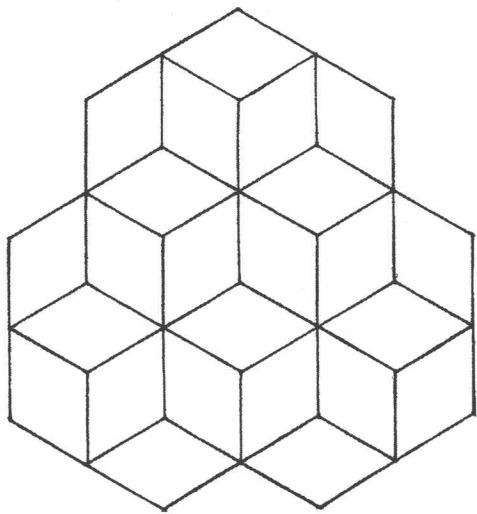


从不同角度观察 (SEEING FROM DIFFERENT VIEWPOINTS)

我们无须重复观察同样的事物。头脑中的图像受到人们的喜好和知识的局限。对于同样的视觉刺激物可能有不同的感知方式，这依赖于我们将观察行为归属为不同的信息类型。我们所处的文化环境和一生的视觉经验也改变着感知方式，教会我们如何去解读观察到的事物。

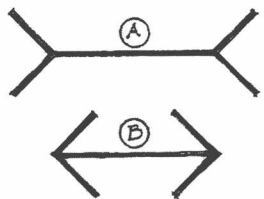


• 一位植物学家、一位画家和一位花匠会从各自不同的角度观察一束花。

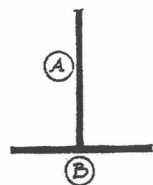


• 某些线条轮廓和形状可以引起对于形式的模糊阐释，就像双关图形这种情况。

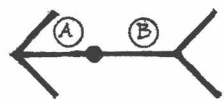
• 当邻近的形状、色相或明度相互影响彼此的感知质量时，我们的感知与真实存在就会出现偏差。



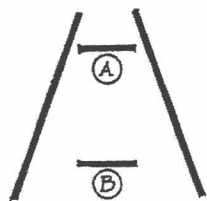
穆勒-莱尔错觉 (Müller-Lyer): $A=B$



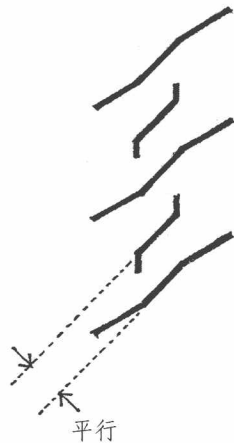
横竖颠倒的 T



贾德错觉 (Judd): $A=B$



庞邹错觉 (Ponzo): $A=B$



利普斯错觉 (Lipps)

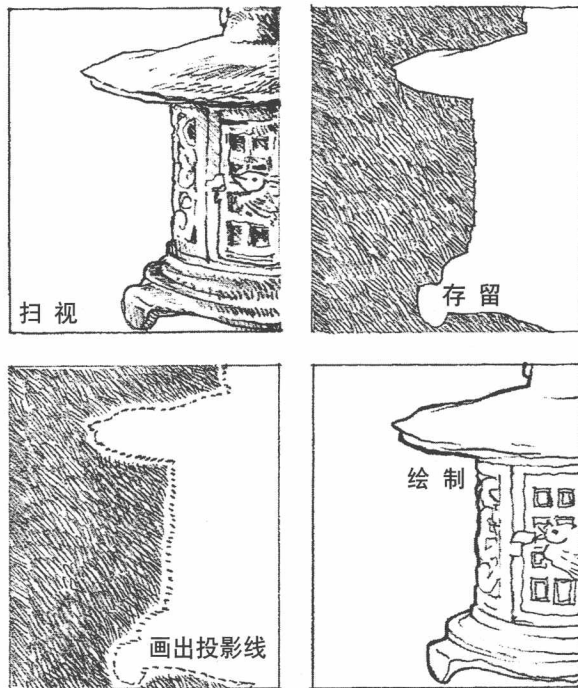
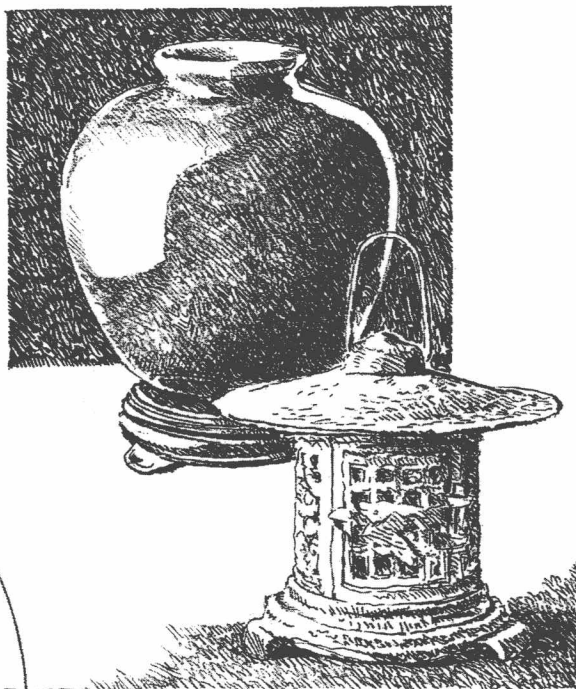
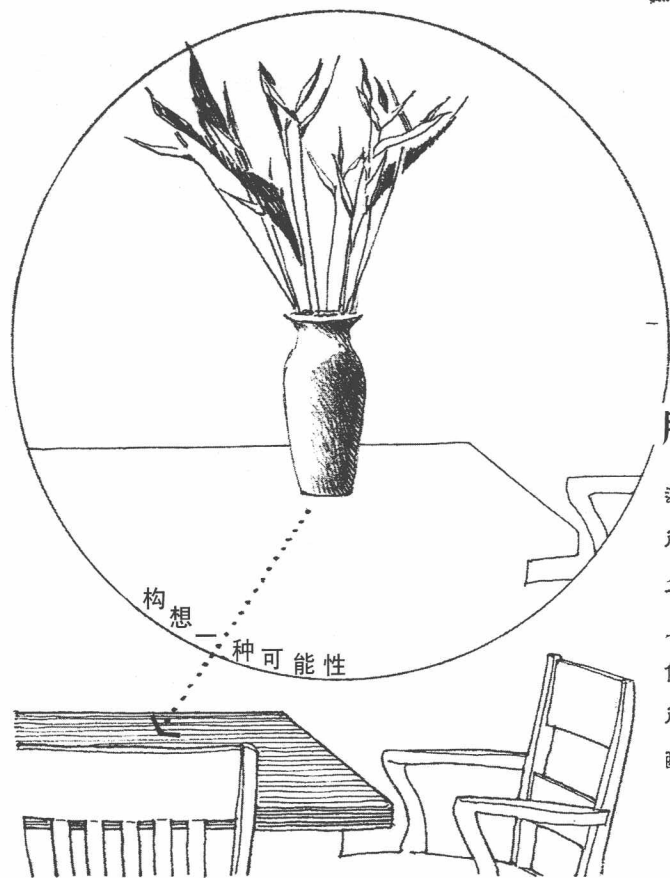
从背景中观察 (SEEING IN CONTEXT)

我们看到的事物与观察到并信以为真的事物不总是绝对一致。物体所处环境、它与空间中其他物体的关系，会影响感知该物体的视觉特征，如大小、形状、颜色和肌理。

• 在视错觉案例中，某些线条排列会愚弄人类大脑，带来长度、曲度和方向的错觉。

构想 (VISUALIZING)

尽管存在瑕疵，视觉仍然是我们收集周围世界各种信息的最重要感官。当注视某物时，视觉引导我们穿越空间去“触及”物体，去摹写其轮廓，扫描其表面，感受其质地，探索它周围的环境。更重要的是，视觉会引发视觉思维，使单纯的发现转化为理解。



用“心灵之眼”去观察 (SEEING WITH THE MIND'S EYE)

通过视觉思维，我们可以抽象、分析并合成所看到的图像，这是日常生活的基本组成部分。沿着街道探访某个地址，在杂乱的桌面上搜寻一张纸片或为晚餐摆桌都需要通过图像进行思考。任何此类行为，我们都试图将所见图像与“心灵之眼”中掌握的图像去匹配。绘画时也是使用视觉关系进行思考。

我们并非不折不扣地绘出任何所见之物，我们画出的是视觉所感知的东西。在描画眼前景物时，我们审视其轮廓、形状和表面。在将眼睛从物体转移到画面的过程中，绘制之前必须在头脑中先存储所见图像。继续作画，就再一次重复扫描物体、在头脑中存储以及绘制这一过程。现实所见的图像和纸上所创作的图像在头脑中结合成为整体。