

• J • Z • H • Y • S

● 叶铮 著

建筑画 艺术

EXPRESSION OF
ARCHITECTURE

● 世界图书出版公司



建筑画艺术

叶 铮 著



世界图书出版公司

(沪)新登字 402 号

建筑画艺术

叶 铮 著

上海 世界图书出版公司 出版

上海市延安西路 973 号 801 室

邮政编码 200050

上海大毅包装装潢彩色制版有限公司制版

新华书店上海发行所发行

各地新华书店经销

开本: 787×1092 1/16 印张: 11.5

1995 年 1 月第 1 版 1995 年 1 月第 1 次印刷

印数: 1—6,000

ISBN: 7—5062—2712—6/J·03

定价: 68.00 元

随感代序

叶铮同志编写的《建筑画艺术》终于出版了。这是他多年来实践探索的结晶,也是近年来我国建筑与装潢市场空前活跃的产物。从长远来看,建筑与建筑装潢事业还将随着我国经济的发展而继续发展,出版这样一本书对此必定能起到良好的推动作用。

叶铮毕业于上海轻工业高等专科学校装潢美术系,现任该校环境艺术专业教师,已从事建筑画及建筑室内外设计工作多年。他善于钻研,博采众长,对设计方案的表达力求达到最佳效果。他的画用笔细腻,色彩丰富,构图严谨,色调高雅,在表现对象的形体、质感、气氛、光影等方面恰到好处,似神来之笔,笔笔都浸透着作者平时辛勤耕耘和积累的心血。他的设计方案效果图已超越了设计方案的范畴,看后余韵未绝,给人一种美的享受,称之为建筑画艺术是当之无愧的。

近年来各地的出版社相继出版了不少有关建筑画技法、建筑画范例的书,但绝大部分都为翻印国外的图片,这在我国建筑装潢事业刚起步时作借鉴是可行的。而随着形势的发展,现在则应大力宣传我国自己的作品。中国的作者用中国的绘画工具所画出的作品的质量决不亚于国外的作品,本书

采用的大量作品就是一个证明。

“建筑是凝固的音乐”，将之归入艺术的范畴毋须置疑。然而前些年在我国建筑与艺术的联系甚少，建筑装潢还没有得到应有的重视，这大概是由于国家经济实力不厚、盖房子还不大可能讲究艺术之故。那时虽有少量建筑讲点艺术，如北京五十年代末盖起的十大建筑等，但与众多的民宅、办公楼相比实属凤毛麟角。总体来说，我国建筑与艺术联系起来还是近几年的事，北京、上海、广州等地各种商住楼、公寓楼拔地而起，商店的购物环境不断优化，许多大型综合建筑内还有了华丽的“共享空间”，普通民宅的主人也愿意花钱将房间装潢一番。总之，国家经济发展了，人民生活水平提高了，人们的观念改变了，对居住环境、办公环境、购物环境、娱乐环境等有了更高的要求，相应地对建筑与建筑装潢设计标准的要求也大大提高了。一幅好的建筑画应当是设计和表现的完美结合。但愿每一幅好的建筑画都能变为现实的景观，让人们生活在美丽、舒适的环境之中。

吴祖慈

一九九四年十一月

目 录

第一章 建筑画入门谈	1
一、设计与表现	1
二、关于建筑画	1
三、关于建筑画家	2
四、建筑画学习	3
五、入门与水粉	3
六、期望	4
第二章 从方案设计到透视稿	5
一、掌握设计意图	5
二、选择最佳视角	6
三、求出透视	9
(一)透视用语	9
(二)透视类别	9
(三)透视图法	12
(四)正方形与立方体在透视中的运用	15
(五)如何确定建筑的透视关系	17
(六)透视变形	18
四、确定表现方法	21
第三章 绘画用具及改进	23
一、笔类	23
二、笔类的改进	24
三、纸类	25
四、纸面的改进	25
五、色纸的制作	25
(一)色纸的色调	25
(二)色纸的涂刷	26
六、尺	26
七、颜色	29

八、其他工具·····	29
第四章 画面意识·····	30
一、画面构图·····	30
(一)幅式选择·····	31
(二)位置确定·····	31
(三)容量确定·····	33
(四)视觉中心·····	33
(五)图面分割·····	34
(六)黑白配置·····	38
(七)点、线、面配置·····	43
(八)外轮廓节奏·····	47
(九)阴阳转换·····	49
二、画面光影·····	51
(一)层次流·····	51
(二)层次流的形式·····	53
(三)受光形式·····	56
三、画面笔触·····	58
(一)作为肌理的笔触·····	58
(二)关于水彩、水彩用笔·····	60
四、画面色彩·····	64
(一)色彩的基本知识·····	64
(二)对比与调和·····	66
第五章 建筑画表现技法·····	69
一、材料质感的表现·····	69
(一)玻璃·····	69
(二)金属·····	71
(三)大理石·····	72
(四)砖墙·····	73
(五)石块·····	74
(六)水泥·····	75
(七)木材·····	76
(八)面砖·····	77
二、建筑环境的表现·····	78

(一)天空	78
(二)地面	82
(三)车辆	84
(四)人物	88
(五)树木	90
第六章 建筑画表现步骤	95
一、准备工作	96
(一)确定小稿	96
(二)轮廓稿	96
(三)裱纸与色纸	97
二、建筑外观表现步骤	97
(一)外观玻璃	97
(二)外观墙面	98
(三)窗框及墙面厚度	98
(四)入口	98
(五)地面及环境	99
(六)配景	99
三、建筑室内表现步骤	99
(一)营造空间形象	100
(二)饰面的细部刻画	101
(三)家具及其他陈设	101
(四)灯具、人物、植物及其他	102
四、建筑画步骤实例图	102
图版	
第一部分 学生作业实例	119
第二部分 方案表现实例	141

第一章 建筑画入门谈

建筑画,又可称为建筑效果图、渲染图、气氛图、透视图等,是一门集绘画艺术与工程技术为一体的综合性学科。长期以来是建筑设计师和室内设计师所必备的基本功与艺术修养,无论是理工类的建筑系学生,还是艺术类的设计系学生,都需要长期接受这方面的严格训练。

一、设计与表现

作为一名设计师,当所要设计的对象在头脑中酝酿到一定程度时,就要将自己的构思通过一定的形式表达出来,就如同诗人通过文字、音乐家通过音符……作为设计师,这种表达方式可通过工程制图、模型、文字说明及建筑画等形式。其中,工程制图虽表现得最为确切,但由于其专业性太强而使一般未经专业训练的人很难读懂,尤其是为业主提供设计方案时,设计人员与业主之间对设计方案的理解常常不易沟通。模型,因直观性强,并可以从不同角度进行观察,在国内外设计领域内被广泛应用,但它却无法表现出建筑物所处的环境、气氛和材料质感,故而显得美中不足。文字说明是设计师设计的辅助手段,仅可作为视觉形象的一种补充说明。上述三者都不如建筑画真实感人,具有征服力。

由于建筑画所具有的直观性、真实性、艺术性,使其在设计表达上享有独特的地位和价值,这一点已被我国近年来建筑画艺术领域的飞速发展所证明。尤其是在商业领域里,工程投标中所用的建筑画,其优劣直接关系竞争的成败。

二、关于建筑画

其实,建筑画就是把现实中尚未出现的室内外建筑环境凭借特殊的绘

画语言,形成逼真的三维视象,是一种预先可视的“活现空间”。它作为表达和叙述设计意图的工具,是专业人员与非专业人员沟通的桥梁。建筑画正因为这特殊的使命,使它除了一般绘画所要求的艺术性外,尚需具备表述的准确性、真实性、说明性,画面的美感必须以服从上述三性为前提。所谓准确性,是指所表现的对象必须符合建筑结构的逻辑性、尺度比例的准确性、空间形体的严密性。所谓真实性,是指要表现出所在特定空间中的特定环境、气氛、光影等,使其具有说服力和可信性,就像看到建成后的真实建筑一样。所谓说明性,是指建筑画所具有明确的图解性质,可具体告之各种材料质地、造型关系、功能作用等诸多因素,切忌为使画面好看而添加许多不真实、不存在的东西,或者故意变形、夸张,蒙骗观者。

除了作交流工具之用以外,建筑画作为设计师基本功的体现,在设计师深入构思的过程中具有极大的帮助作用。它能使设计师在创造过程中不断完善自身的方案,开拓并激发出更多的潜在可能性,同时可快速追踪不断涌现在头脑中的创造力。可以说,一切设计都离不开视觉形象,而对形象的感受莫过于表现。毋庸讳言,凡拥有熟练作画技能的设计师在处理形象方面,比那些不能熟练作画的设计师更胜一筹。

三、关于建筑画家

虽说建筑画是设计师必备的基本功,但因其创作的专业性极强,并非一朝一夕所能驾御。现国外建筑画坛人材济济,已构成了一个专门化领域,进而形成了一种新兴的行业,并有了培养这方面人材的专业学校。

那么,就作为一名建筑画画家而言,应具备怎样的知识结构呢?其条件有三。首先,具有一定的建筑学知识。因为只有充分理解建筑设计的构思和意境方能着手进行建筑画表现。同时,建筑画的表现应严格符合建筑结构的逻辑性、形体的严密性和尺度的准确性。

其次,必须具备一定的艺术修养和扎实的绘画基础。一个建筑画家,其素描和色彩的功底深浅将直接影响到建筑画的水准高低。尤其是室内表现图,因其室内的尺度与人体更为接近,光照形式也较室外建筑复杂多变,所以对室内景物的表现就更为细致入微,光影的处理和质感的体现都达到了相当的难度。因此,一定的绘画功底是必不可少的。

第三,具有娴熟的建筑画技法。因为具备了一定的建筑学知识和相当的绘画基础,不等于就能创作出优良的建筑画。其原因就是,建筑画的表现虽然同一般绘画有不少相通之处,但也具有许多自身的特点。相对于纯绘画而

言,建筑画更注重程式化的表现技法,它有许多严格的制约和要求,更多的强调共性而非个性表现,作画步骤也十分理性和公式化。所以,若不熟练掌握建筑画的一些基本原理和表现方法,即使具有相当的绘画能力,有时也不知如何着手,既快又好地画出具有征服力的建筑画。

然而,要成功一张优秀的建筑画,必须是设计与表现,设计师与画家共同创造的结晶。只有先诞生高品质的设计原型,再加上优秀建筑画家的表现,才能产生真正具有审美价值的建筑画面。反之,二者缺一,就很难出现高质量的画面效果。

四、建筑画学习

大凡那些最具感染力和竞争力的建筑画,一般都能成功而又逼真地反映出人们日常生活中所体察到的视觉感受。由于需要真实而逼真地表现一个尚未存在的对象,就必然要求画者积累大量的视觉经验,储存大量的视觉形象。例如,对于不同空间的视觉感受、不同材质的视觉记忆、不同光影的视觉经验,以及对于各种不同物体的形象积累……建筑画家无非就是这样一些人,他们好比是视觉语言的翻译家,能将工程制图通过特殊的表现语言转换成可视的三维视象,其形象栩栩如生,使观者对仍处于设计中的方案一目了然。

因此,学习建筑画的途径通常有三多,即多观察、多临摹、多总结。所谓多观察,就是不断积累多种视觉经验,储存大量视觉记忆。所谓多临摹,就是掌握某种具体的语言来表现视觉经验。所谓多总结,就是将表述视觉经验的语言理性化、模式化、程序化,以便在建筑画表现过程中得心应手。而程序化恰好是所有表现图有别于其他纯绘画的一大特征。

五、入门与水粉

随着表现技法的不断发展和创新,各种有关建筑画技法的书籍也越来越多,特别是对国外各种较为流行的表现技法都有详细介绍。诚然,建筑画历来就存在着许多表现技法和形式,更有众多的表现工具和材料,但本书所述作为初学者的入门,则着重以水粉为主的表现技法。其理由有两方面。首先,许多国外流行的表现技法及材料用具国内目前尚不完全具备,且开支过大。而水粉、水彩至今在国内仍是普遍被用于绘画基础训练的最常用工具,

价格也相对适宜,因此与专业建筑画的衔接显得顺理成章。其次,水粉色彩表现力强,明暗层次丰富,且能层层覆盖,从而获得非常理想的画面效果,为能深入地塑造空间形象、逼真地表现对象,从工具材料的个性上提供了可靠保证。因此初学者首先选择水粉表现技法,即在入门阶段就迫使自己将注意力放在深入仔细地关注和研究所要表现的对象上,从而在初学伊始就站在较高的起点,为日后寻求其他途径发展打下扎实基础。反之,若初学者从一开始就陷入到众多的工具材料和流行的技法表现之中,很容易被工具本身的强大魅力所迷惑,而从根本上忽略了对客体对象的深入探究,虽然有时也自我感觉良好但不利长远的提高。如马克笔的使用,因其用笔的帅气而极易使初学者陶醉于工具所带来的表面效果,从而忽视了在如何表现对象上下一番“笨功夫”。

鉴于上述原因,初学者宜在入门时先考虑水粉这一工具形式。如能兼备较好的水彩基础,那么选择水彩表现或两者兼而有之则更为理想。以下各篇章基本上是围绕水粉、水彩这一现代表现形式进行阐述。

六、期 望

建筑画,其形式日新月异、精彩纷呈,同其他绘画一样,从理论上讲,并无固定技法,也没有固定模式。建筑画的最高境界就是不断开创视觉图式的新领域。

众多的技法谈仍是将已存在的成功的建筑画视觉图式理性化、公式化、程序化,目的是为了更方便初学者掌握和入门,提高学习与应用效率。但对于有一定水准和追求的建筑画大家来说,固守一套法则而不去进一步开拓视觉图式的陌生领域,这将是艺术之悲哀。

第二章 从方案设计到透视稿

从方案设计到透视稿,是进入正稿之前的准备阶段,该阶段工作对以后能否取得较成功的建筑画效果起着举足轻重的作用。这一过程大致可有以下几方面内容。

- 掌握设计意图
- 选择最佳视角
- 求出正确透视
- 确定表现方法
- 选择何种工具
- 怎样处理画面

以上这六项工作,其实就是预先在自己的脑海中将所有这些因素组合起来,想象完成后的画面情形,就如同作曲家在谱曲前哼着音乐的旋律一样,对画面的最终效果起着极大影响。可以说,这个在脑海中进行的工作是实际描绘透视图的第一步。

一、掌握设计意图

除某些带方案设计的建筑画外,通常都是由设计师提供设计原型,或图纸、口述、模型等,以明确设计意图,掌握设计原型,并着手勾画草图。

1. 读懂设计图纸(平面图、立面图、剖面图……),搞清每一空间的构造和细节,并将所有图纸在脑中综合,想象完成后的情形。
2. 明确各部分的材料及装饰效果,以便确定质感表现和各材料之间的相互构成关系,包括所有陈设、绿化、地坪装饰、光影效果……
3. 理解设计意图,推敲设计者的匠心所在,想要表现什么、强调什么、主体是什么、陪衬是什么……
4. 掌握总体设计气氛、设计格调、空间意境等,或明亮欢畅,或平静幽暗,或温馨安详,或高贵华丽,或沉着质朴……

二、选择最佳视角

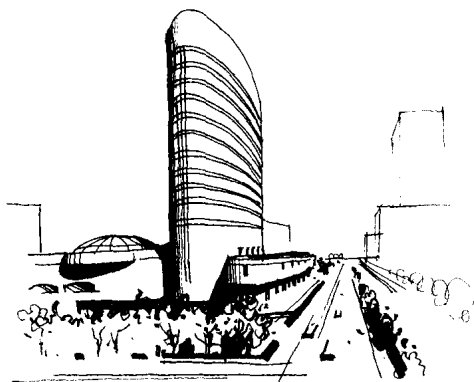
要充分的表现建筑对象,首先需要充分地理解对象,只有充分地理解对象,才能选择最佳表现视角,从而有力地反映设计意图,取得良好的表现效果。

选择视角都是以最能体现建筑外观线条和体块特征为标准,以充分反映设计构思的精华所在,使设计的重点部分纳入构图的视觉中心来予以展示。

通常在表现建筑外观时,多以最普遍且平常的视角,即以人在地面上的水平线高度为宜,按不同的建筑造型特征,或正视,或不同程度的半侧视。

在表现室内建筑画时,一般是以人一进门后所看到的室内景象为视角,即第一印象的视角选择,而视线高度仍以一人高为宜,但对于一些大型的室内空间表现,如共享空间等,因其情况比较复杂,则需根据设计意图作出具体选择。

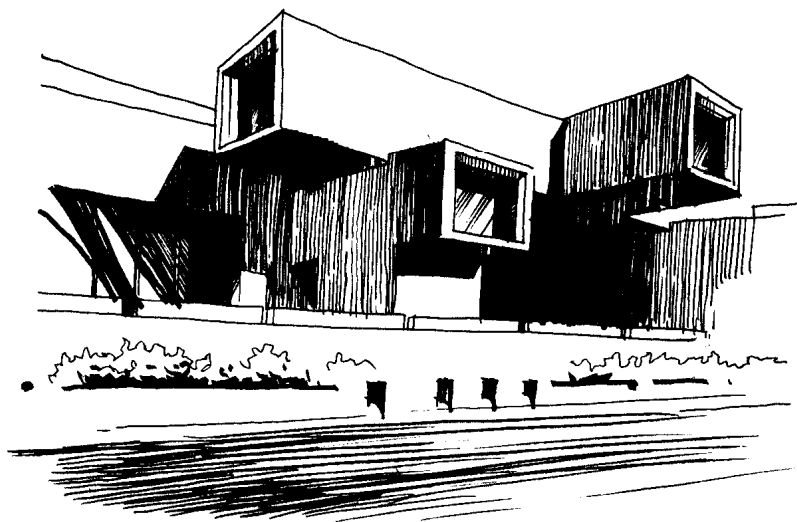
因而,不同的空间特点,可采用不同的视点选择,以更好地表达设计精神,试举几图例。



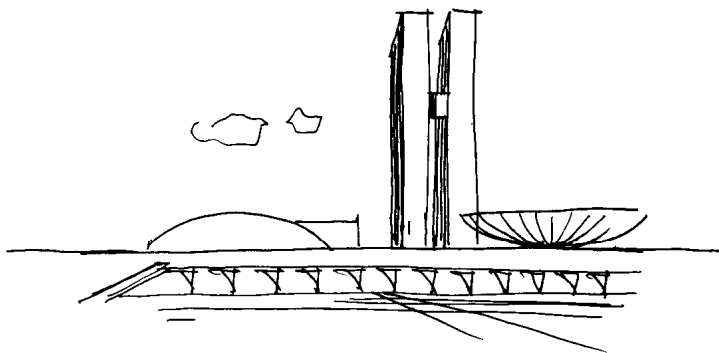
图(2-1) 采用较侧面的视角,以充分表现建筑立面的弧线流动感

图(2-2) 采用正面的视角,以体现古典建筑的对称、庄严、寂静之感,同时强调其本身的韵律和节奏





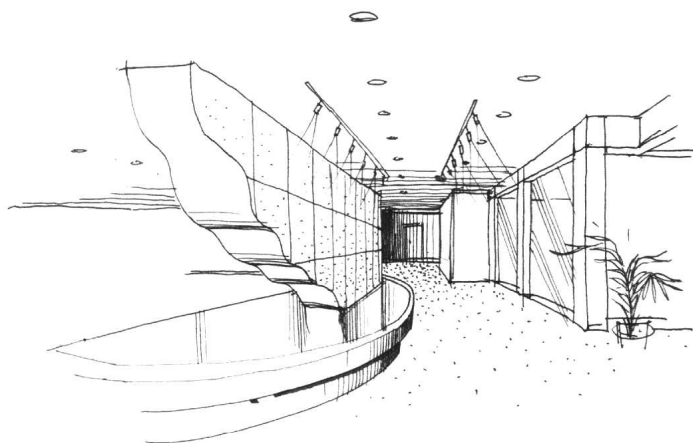
图(2—3) 采用半侧面, 以强调建筑的体块构成感



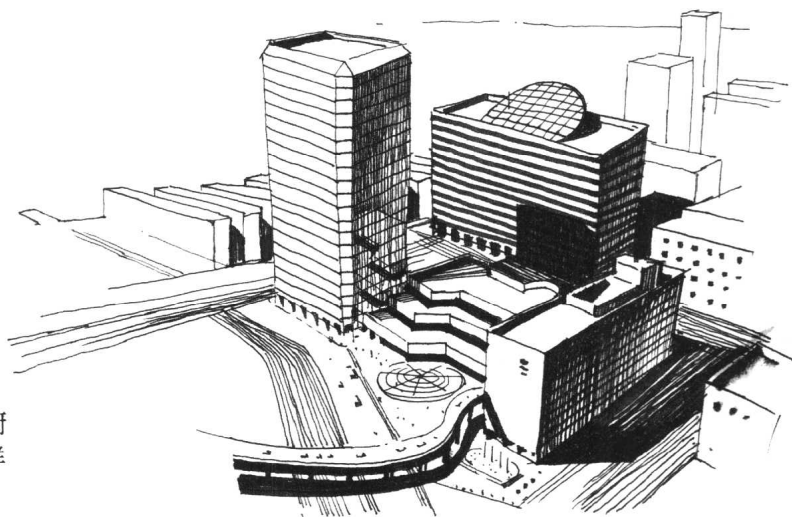
图(2—4) 采用正面的视角, 以表现设计立面的优美节奏



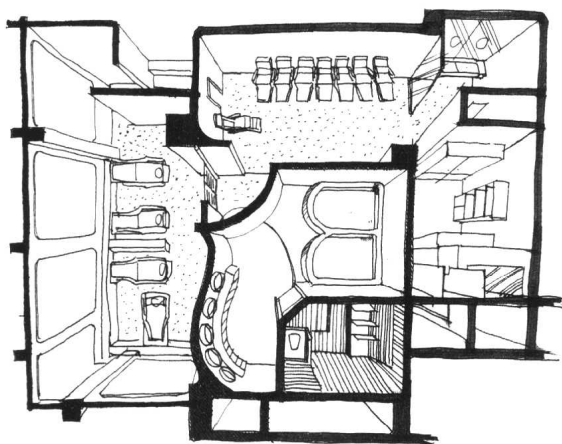
图(2—5) 充分展示大堂中厅内的共享空间



图(2—6) 强调室内的立面造型



图(2—7) 采用俯视，以展示建筑群体的总体关系



图(2—8) 采用俯视，以展示室内分割布局

三、求出透视

透视学在建筑画的应用中占有十分重要的地位。

日常生活中,人们之所见均是以三维空间的形式存在着。那么,如何在一张具有二维空间的画面上表达出三维空间的形体感觉,使所画的对象具有立体感和纵深感,这就需要通过透视图法来解决。

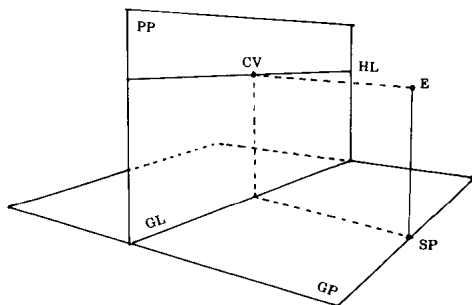
(一) 透视用语

- (1) E(EYE POINT)视点——视者眼睛的位置
- (2) SP(STANDING POINT)立点——视者双脚站立的位置
- (3) PP(PICTURE PLANE)画面——指人与物之间竖起的假设画面
- (4) GP(GROUND PLANE)地面——视者和物体所处的平面
- (5) GL(GROUND LINE)地线——画面与地面的交界线
- (6) CV(CENTRE OF VISION)心点——眼睛垂直于画面的交点
- (7) HL(HORIZON LINE)视平线——画面上过心点的水平线
- (8) VP(VANISHING POINT)消失点——与画面成角度的空间直线在远处交汇的一点

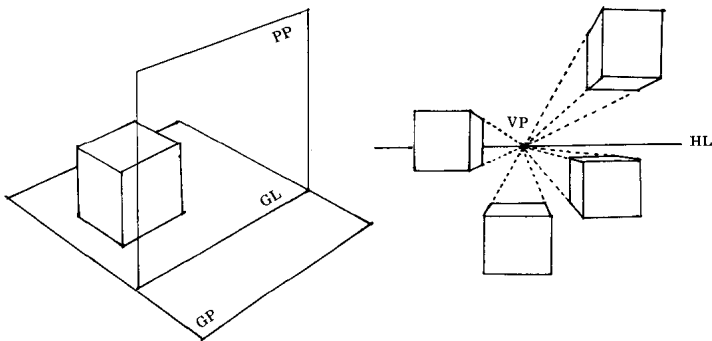
(二) 透视类别

(1) 平行透视

平行透视又称一点透视,指物体与画面平行,只有一个消失点,见图(2-10)。



图(2-9)透视用语对照图



图(2-10)