

建筑设计手绘表现

Architecture Design Hand-drawing Expression

建筑线稿在绘画时，要加强表达的主要重点，

抓住精髓之处刻画，明确关系。

如强调明暗的对比与黑、白、灰的关系层次，

加大力度着重刻画光影的虚实、远近的关系，

准确表现材料质感的反差等，

要求绘画者能胸有成竹非常果断地在画面上直接表现，

同时要注重画图的步骤，

讲究作图的层次性，避免反复修改。

线稿篇

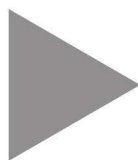
刘红丹 陈蔡杰 / 著

辽宁美术出版社



建筑设计手绘表现

Architecture Design Hand-drawing Expression



线稿篇

刘红丹 陈蔡杰 / 著

辽宁美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

建筑设计手绘表现. 线稿篇 / 刘红丹, 陈蔡杰著. --
沈阳: 辽宁美术出版社, 2015.10
ISBN 978-7-5314-6972-8

I. ①建… II. ①刘… ②陈… III. ①建筑设计—绘画技法 IV. ①TU204

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第198255号

出 版 者: 辽宁美术出版社
地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001
发 行 者: 辽宁美术出版社
印 刷 者: 沈阳博雅润来印刷有限公司
开 本: 889mm×1194mm 1/12
印 张: $6\frac{2}{3}$
字 数: 85千字
出版时间: 2015年10月第1版
印刷时间: 2015年10月第1次印刷
责任编辑: 王 楠
封面设计: 彭伟哲
版式设计: 王 楠
责任校对: 季 爽 吕 雪 崔 爽
ISBN 978-7-5314-6972-8
定 价: 38.00元

邮购部电话: 024-83833008
E-mail: lnmscbs@163.com
<http://www.lnmscbs.com>
图书如有印装质量问题请与出版部联系调换
出版部电话: 024-23835227

「 目录 」

第一章	线稿表现的基础准备	04
第一节	线稿表现的作用及意义	04
第二节	线稿用笔	04
第三节	基本原理	05
第二章	建筑设计常用配景的手绘表现	12
第一节	植物在建筑设计中的手绘表现	12
第二节	山石、硬铺装材质在建筑设计中的手绘表现	15
第三节	水体在建筑设计中的手绘表现	16
第四节	建筑设计中其他配景的手绘表现	18
第三章	建筑的局部表现	22
第一节	现代建筑的局部表现	22
第二节	古典建筑的局部表现	24
第四章	建筑设计手绘线稿的表现步骤	29
第一节	现代建筑的表现步骤	29
第二节	古典建筑的表现步骤	36
第五章	建筑设计手绘表现欣赏	42
第一节	现代建筑	42
第二节	古典建筑	66

第一章 线稿表现的基础准备

第一节 线稿表现的作用及意义

手绘表现是一种快速的表现方式，是一种便捷、合理、有效的设计方式以及必须要经历的一种设计过程，同时这种方式也是探索、训练、收集和表达设计思维的理念、表现个人设计风格的重要途径。

线稿的根本目的是为高效而快捷地完成设计方案服务。它作为一种具有设计创意的表现形式，可以起到直观地表达设计方案的作用，同时还是整个设计环节中一个重要的组成部分。

常规的建筑画，尤其是渲染画，虽然可以把内容表达得十分充分，但在效率上明显缺乏优势；而线稿图作画快捷、易出效果，在设计方案初期发挥着明显优势。

建筑线稿在绘画时，要加强表达的主要重点，抓住精髓之处刻画，明确关系。如强调明暗的对比与黑、白、灰的关系层次，加大力度着重刻画光影的虚实、远近的关系，准确表现材料质感的反差等，要求绘画者能胸有成竹非常果断地在画面上直接表现，同时要注重画图的步骤，讲究作图的层次性，避免反复修改。

第二节 线稿用笔

手绘线稿用笔有很多种，常用的有钢笔、针管笔和水性笔。

初学者建议用“晨光会议笔”，该笔为一次性水性笔，价格便宜，在纸上挥发性好，线条流畅，笔尖粗度0.5mm。

针管笔常用牌子有：樱花、三菱、宝克等，价格也是樱花最贵，其次是三菱、宝克。

针管笔价格相对于水性笔贵，适合有一定基础的同学，绘画细节部分时使用，笔尖粗度，有0.05mm、0.1mm、0.2mm、0.3mm、0.5mm、0.8mm等。

手绘钢笔，常用的有红环和LAMY等，手绘钢笔笔尖常用型号为EF、F、M等，如果画建筑类，建议用M号，稍粗一些。

画景观建议用EF号，稍细一些，个人喜好不同，根据自己的喜好选择。红环牌的钢笔，比较经济实惠。LAMY牌的钢笔价格相对来说比较贵，该笔外形色彩时尚，但价格不太适合学生使用。



第三节 基本原理

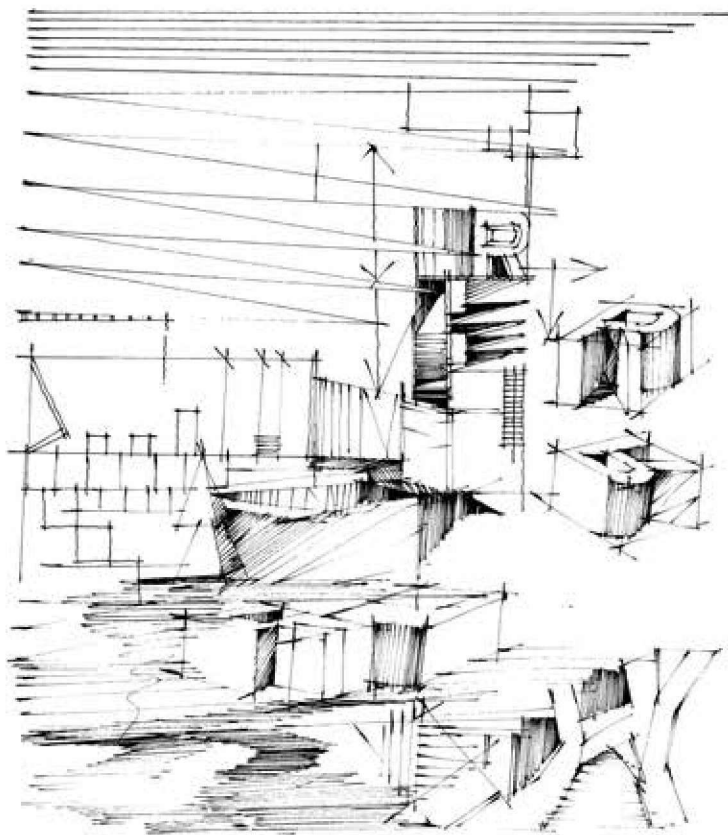
一、线的应用

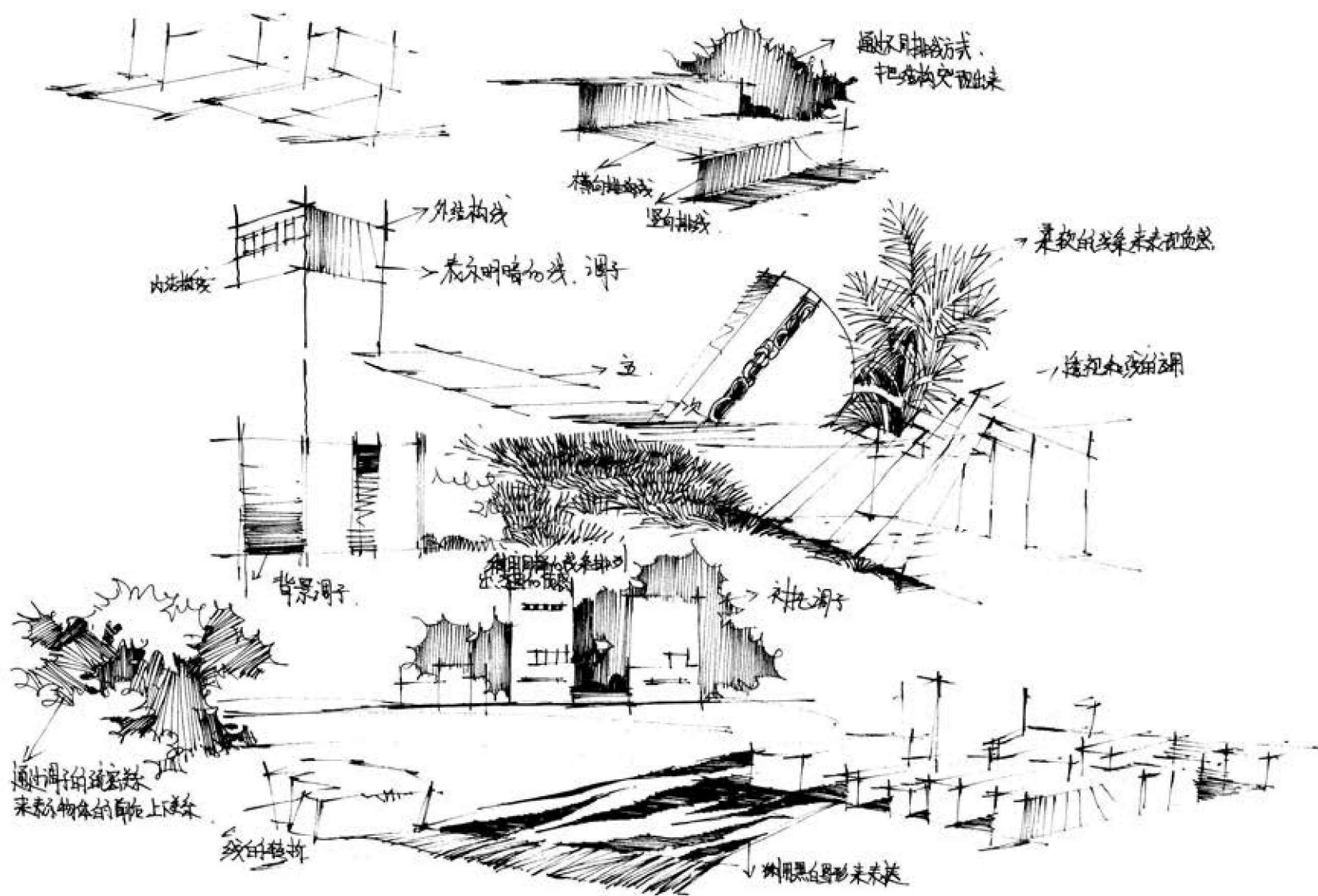
相信大家看过很多高手绘画的建筑手绘作品，它们以线条优美流畅取胜。其实，手绘线稿的好坏最主要的决定因素是线条的运用。大多数人之所以画不好，其实也是因为线条不流畅，重复笔画太多，线条不直或不顺畅等问题的出现。还有的就是透视不准确，整体的黑白灰效果把握不住等原因。但是线的应用却是手绘表现最重要的要素之一。

1. 要把线画得准确到位首先练习画直线。执笔方法用画素描的方法，线不要画得太短，并且以较快的速度完成。仔细观察你画的线，练习到将线画直为止。练习一般不需要很长时间，在画较复杂的物体进行短线练习时要注意随时用“顿挫”的方法来及时调整笔锋运行的轨迹，以免出现“侧锋”现象。勾线时要用臂力，也就是用臂部的运动来勾勒线条，切忌以手指拨拉划线，这样可以始终保持“中锋运笔”。

2. 曲线在线的练习中是一大难点。可以采用先练习画圆的方法，用4点定位法和8点定位法来画，勾勒长线时不要紧张，特别要注意呼吸的平和，这样线条才能流畅。起笔时要“顿”，行笔时要运动手腕，保持“中锋运笔”，这样线条才能“顺畅圆滑”。

3. 关于直线和曲线的实际应用，其实就是把不同物体的结构、部位和透视角度等进行分解描绘，目的是为了更加深入透彻地了解物体的结构和透视规律。这种方法在进行实景写生时运用得较多，所以在进行线条练习时也要有目的地进行，这样才能深入地把表达的对象更好地表现出来。





二、透视

1. 基本概念

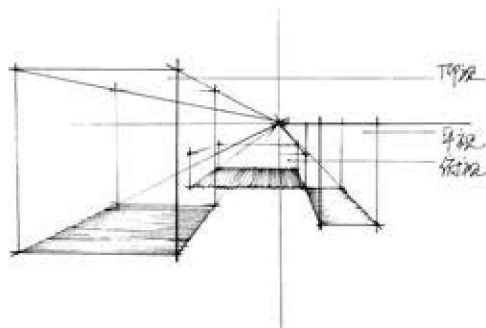
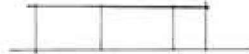
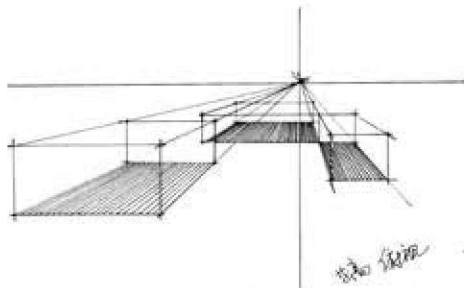
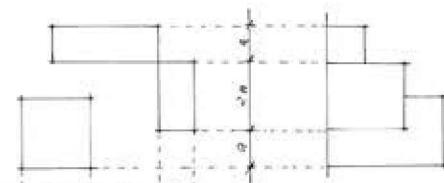
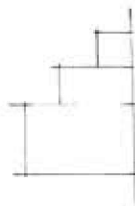
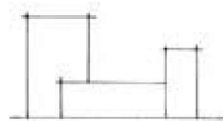
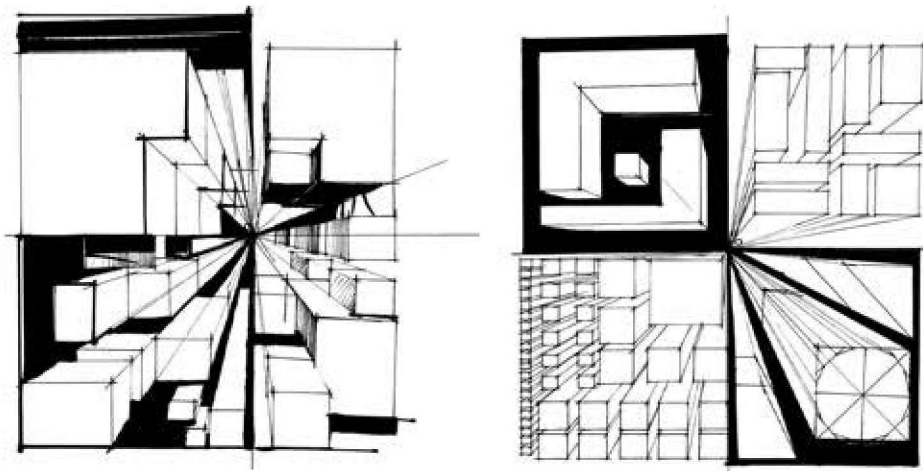
- (1) 视点：人眼睛所在的地方。
- (2) 视平线：与人眼等高的一条水平线。
- (3) 视线：视点与物体任何部位的假象连线。
- (4) 视角：视点与任意两条视线之间的夹角。
- (5) 视域：眼睛所能看到的空间范围。
- (6) 中视线：视锥的中心轴，又称中视点。
- (7) 站点：观者所站的位置，又称停点。
- (8) 视距：视点到心点的垂直距离。
- (9) 距点：将视距的长度反映在视平线上心点的左右两边所得的两个点。
- (10) 余点：在视平线上，除心点、距点外，其他的点统称余点。
- (11) 天点：视平线上方消失的点。
- (12) 地点：视平线下方消失的点。
- (13) 灭点：透视点的消失点。

2. 一点透视

顾名思义，一点透视就是整个图面中只有一个灭点，除了平行线以外，其余的线都和灭点相连。

正是因为其平行线的特点，所以一点透视又被称作平行透视。

一点透视在手绘效果图中运用比较广泛，主要原因是因为其视阈较宽，纵深感强，并且可以表现出更多的建筑立面设计。不过因为除了与灭点相交的线以外，其余所有的线都是出于平行关系，所以使得整个图面效果看起来比较呆板，形式不够灵活，视觉冲击力不是很强。

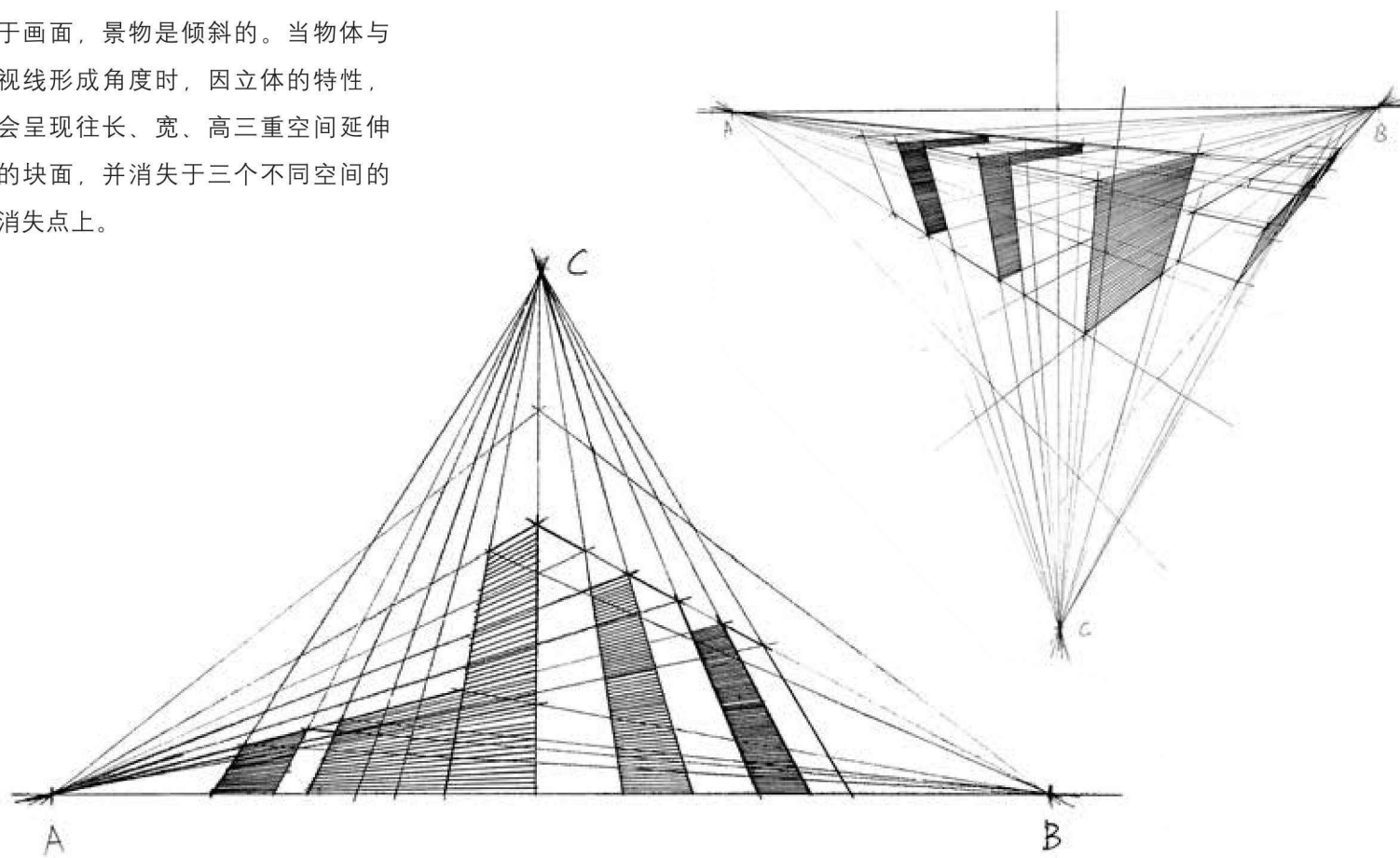
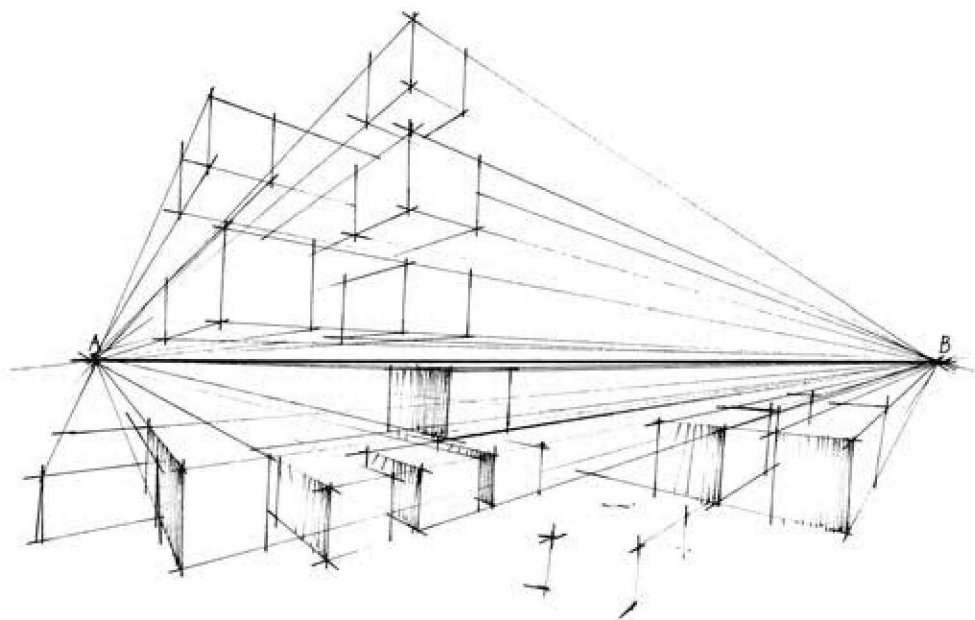


3. 两点透视

在视平线上有两个灭点，最终在画面上我们可以看到建筑的一角。这种构图冲击力强，表现建筑的气质也十分到位。但是，尽管这种构图会使画面气氛变得十分活跃，却无法看清大部分建筑结构与特征的缺点也是需要我们注意的。

4. 三点透视

就是在画面中有三个灭点，这种透视一般会理解为鸟瞰，多用于表现高层建筑。第三个消失点，必须和画面保持垂直的主视线，使其和视角的二等分线保持一致。此种透视的形成，是因为景物没有任何一条边缘或面块与画面平行，相对于画面，景物是倾斜的。当物体与视线形成角度时，因立体的特性，会呈现往长、宽、高三重空间延伸的块面，并消失于三个不同空间的消失点上。



三、取景与构图

“取景”是在已有的景观景物中“框选”出可以表达自己审美观点和个人思想的角度。“构图”则是在一定范围内的景物或设计元素的基础上安排布置所画景物的位置,使其更美丽、更符合个人的审美情趣。“取景”倾向于对客观景物事实的再现,而“构图”则更倾向于主观因素对景物元素的取舍布局。取景与构图是相互作用、相互联系的。构图就是在取景范围,选择恰当的景物合理地安排在一张有限的画面上,使画出来的图片有一定的艺术效果,因此取景和构图也是相通的。

建筑设计手绘表现的构图一般采用前实后虚的方法,为了增强艺术效果可以把作品画得比生活更高、更强烈、更完善,其目的是要把设计者的思想情感传递给大众。其中三角形构图具有安定、均衡、灵活等特点,对称式构图具有平衡、稳定、相对的特点,缺点同样突出。

取景与构图时应注意以下四点:

1. 注意主题鲜明

一张好的作品要有一个明确的中心内容。取景不能过于杂乱,画面简洁,主次分明,而且对主题的位置、方向,在画面上要作合理安排。一般手绘作品的主题,不放在正中间。

2. 注意画面的平衡性

取景时不要一头重、一头轻;不要一边大、一边小;不要一边多、一边少,应该让人们在视觉上感到相对平衡。

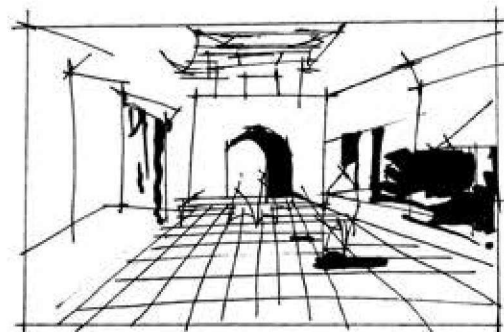
3. 注意画面的稳定性

画面要有稳定的感觉。也就是说,在取景时必须将水平线、地平线等安排在水平位置,面对与地面垂直的物体,如建筑物、电线杆等,应该使它们垂直于画面底边,否则图片就会不稳定,这是值得注意的。在注意表现各种物体稳定性的同时,也要避免给人以不活泼、沉闷、呆板的感觉。

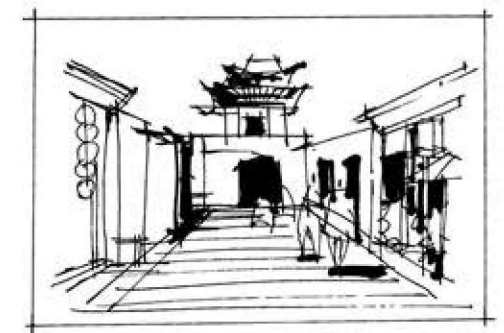
4. 横向构图和竖向构图

如果要反映画面的宽广和辽阔感,或表达的对象水平线多于垂直线,例如水面、田野、街道等,那么最好采用横向构图,这样可使横线条的景物向两方延伸,更表现它宽广的特点。如果要强调高度或表达对象的垂直线多于水平线,例如塔、高大建筑物、高山等,那么最好采用竖向构图,这样可以使景物向上引申,有时我们可以使用三点透视,更能表现高大物的高峻。

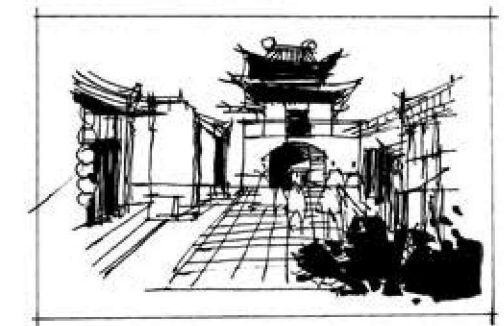
范例一:



图一,(错误示范一)构图过大。主体物过大表现不完全,且构图太满过于居中,缺少变化。



图二,(错误示范二)画面整体构图尚可,但过于居中,应该加强对主体物的处理,加强透视感。

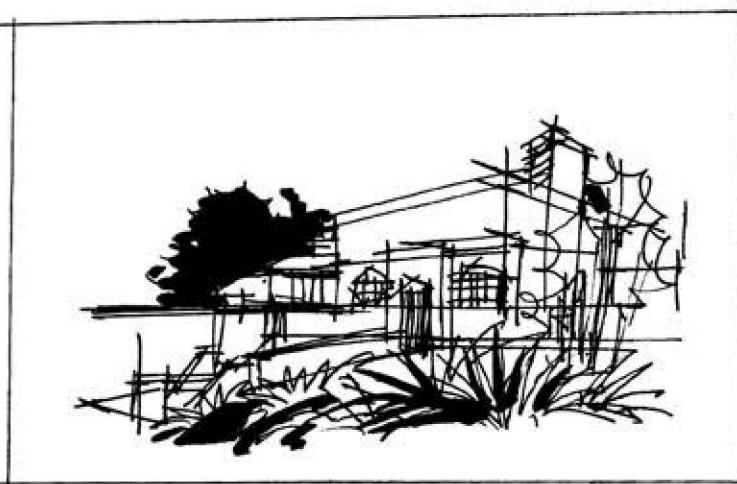


图三,整体构图将主体物偏移,形成三角构图,并在主体画面前加前景物,从而增强进深感,使整体画面的表现力更强。

范例二:



范例三:



图一, 对画面进行适当调整, 舍掉一些不佳的景观, 将整体透视重新定位, 统一透视关系。



图一, 由于实景图片的前景树左右过于对称, 可以对右侧的前景树作处理去掉, 将左侧的前景树加强。



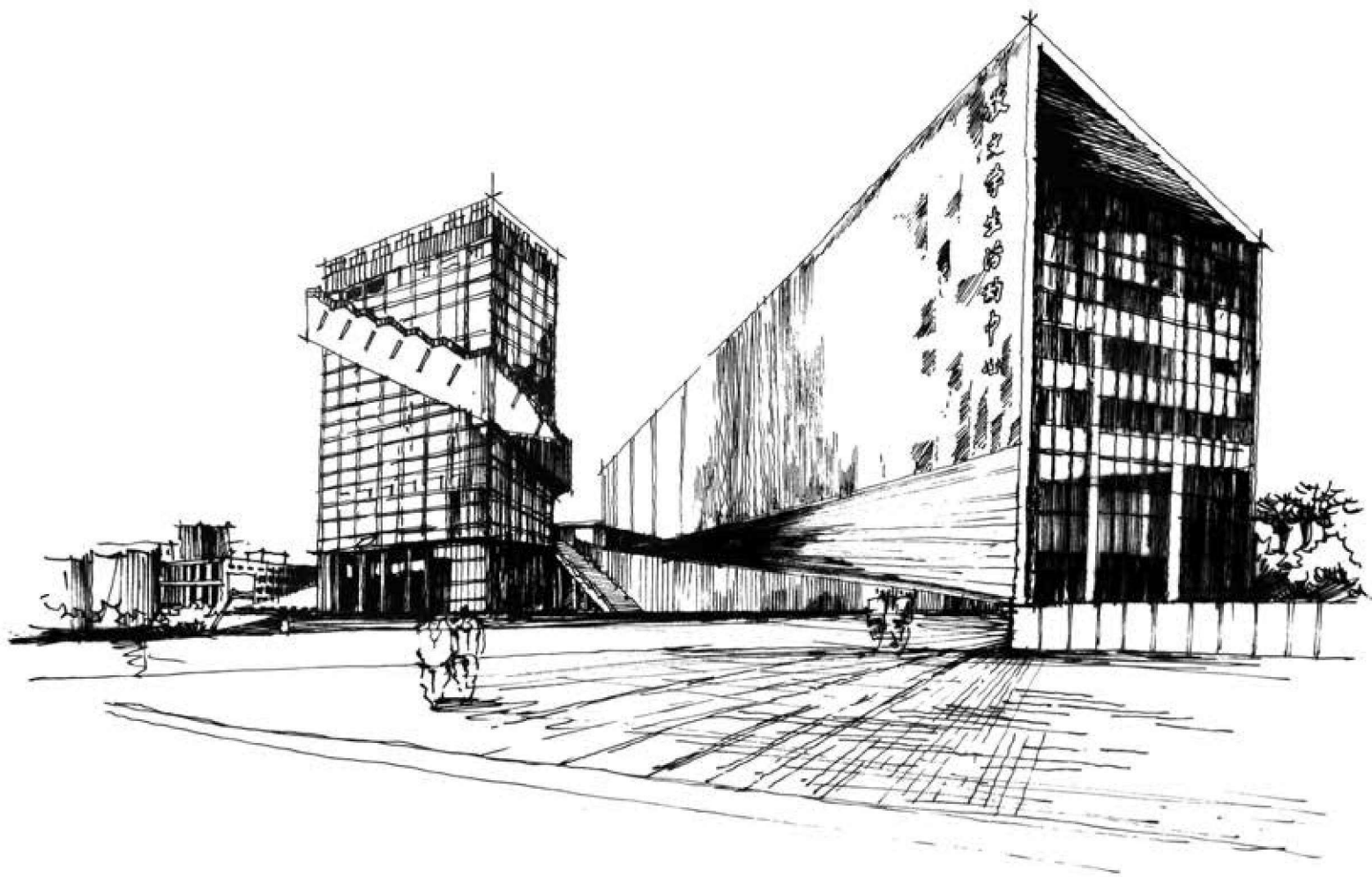
图二, 将整体建筑物靠后, 增强透视感, 在取景时舍弃一些影响画面效果的景观, 从而把主体建筑物突出。



图二, 将左侧的前景去掉, 右侧的前景树向图中心偏移少许, 这样可以增强前景树与主体建筑物的联系。

四、明暗关系

任何一个不透明的物体，在光的照射下都会有明暗变化。美术上称“三大面”，也就是指我们最多可以看到一个物体的三个面，在光的照射下，物体的各个面会呈现不同的明暗关系，分别是亮，灰，黑，它们都代表颜色的深度。通常我们在画一个物体的时候，还要考虑光的反射。就是说由于光线的反射它会作用到暗面的一部分，这样就形成了“反光”。有了明暗关系就会让人产生立体感和空间感。



南京大学，大学生活动中心
强烈的黑白灰关系，画法大胆，不规则建筑使画面丰富。

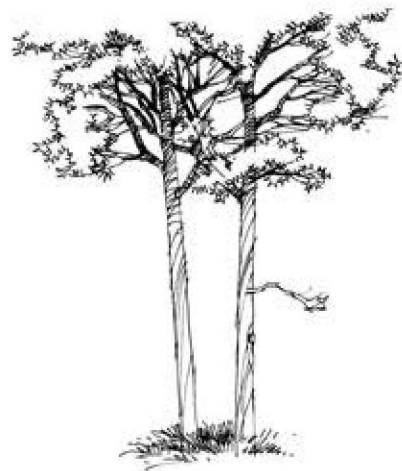
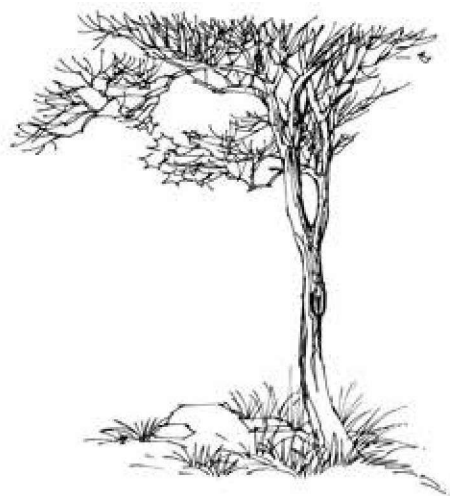
第二章 建筑设计常用配景的手绘表现

第一节 植物在建筑设计中的手绘表现

1. 前景

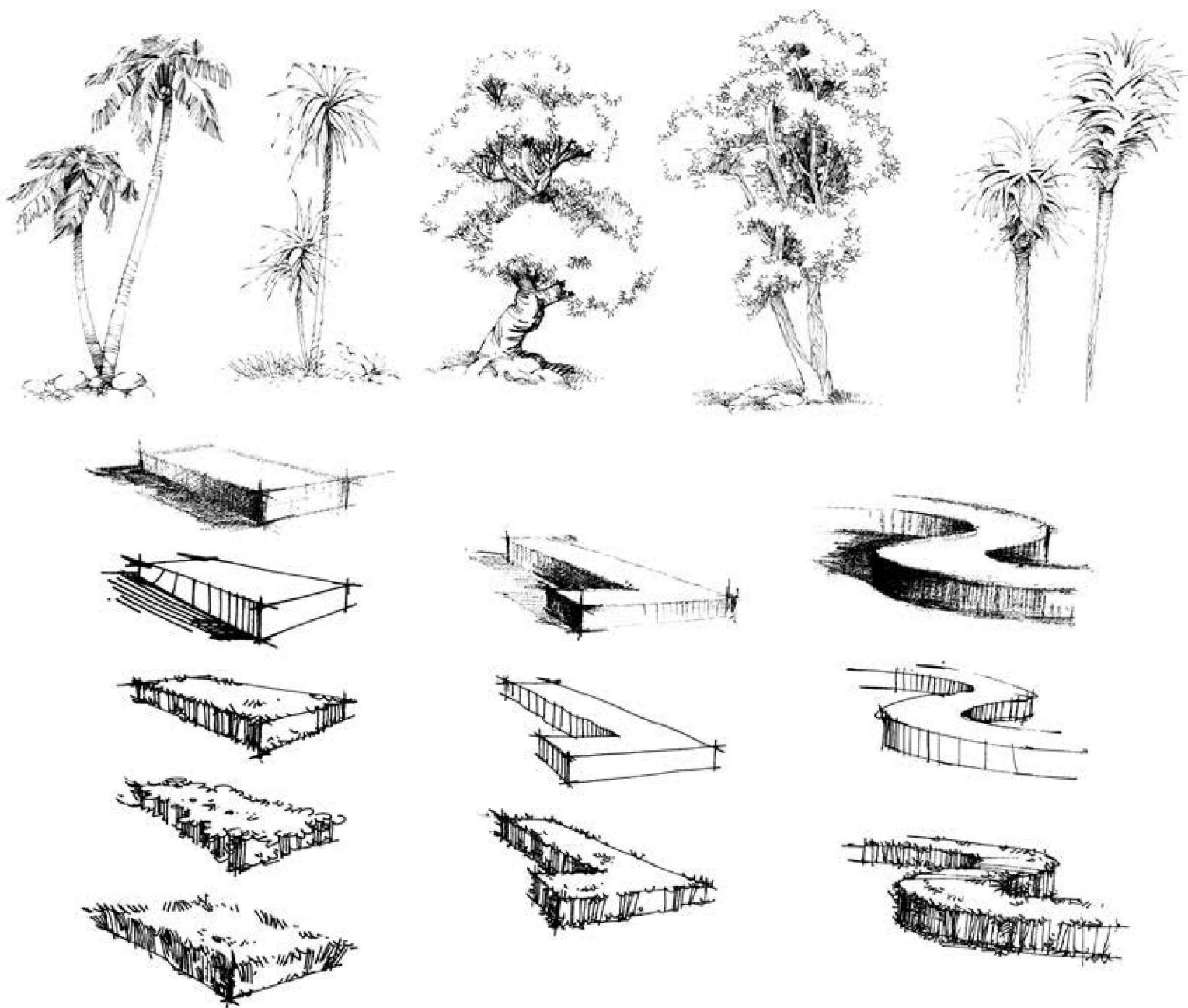
在建筑手绘表现中，有时为了突出整体画面的空间感，人为地在整个画面的前方加上景物，例如，乔木、灌木、花卉、

景观小品等，但是通常前景乔木是不完全的，这一点在进行练习时，应给予重视。以下是对建筑手绘中常用的前景植物的练习示范。



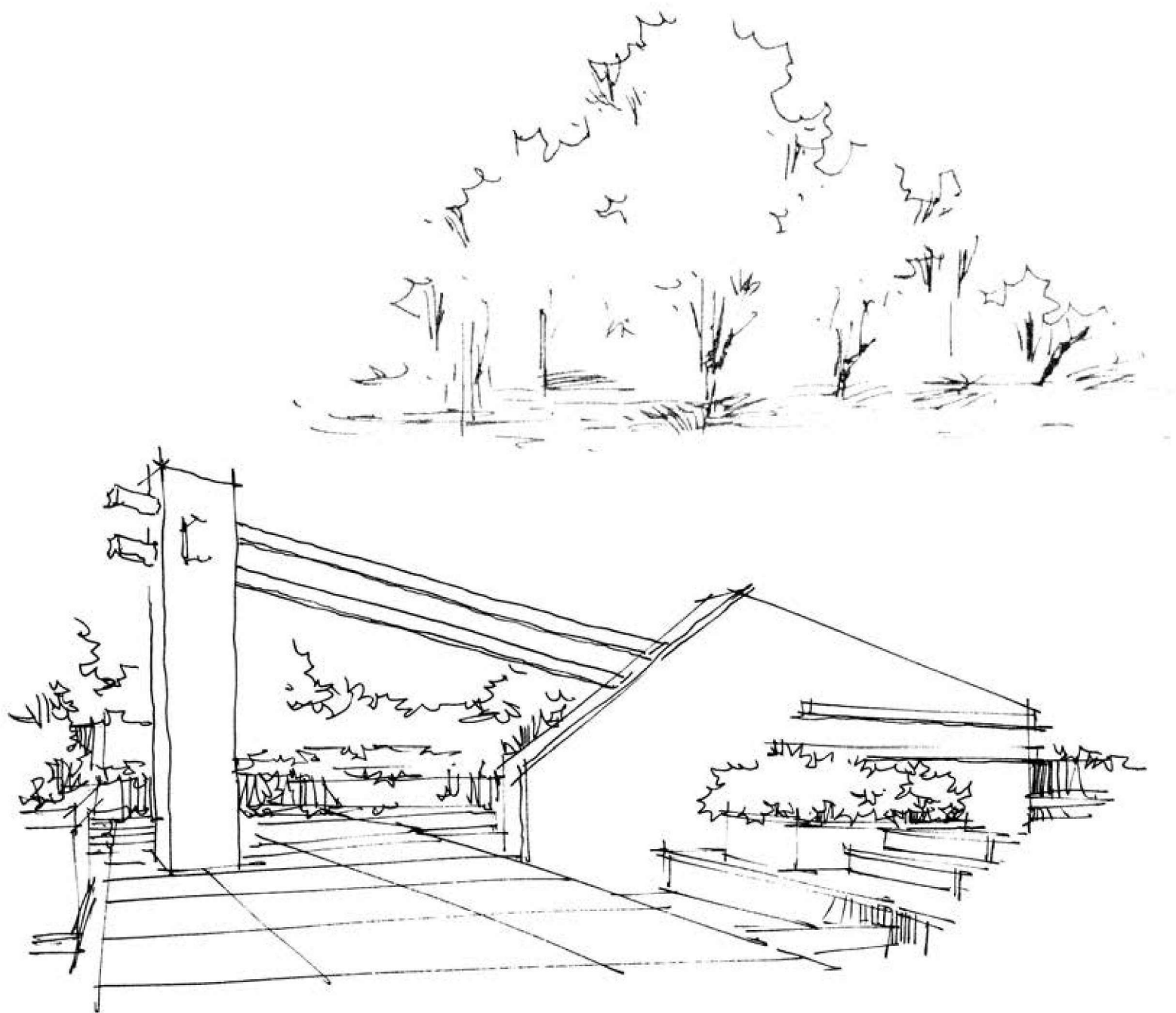
2. 中景

中景从字面上便很好理解，它们通常处在整个画面的中心位置，一般作为主体物出现，表达也较为完整，一般出现在想表达的主体建筑物的前方（前景物除外），或与建筑物平行存在。以下是对常用的中景植物的练习示范。



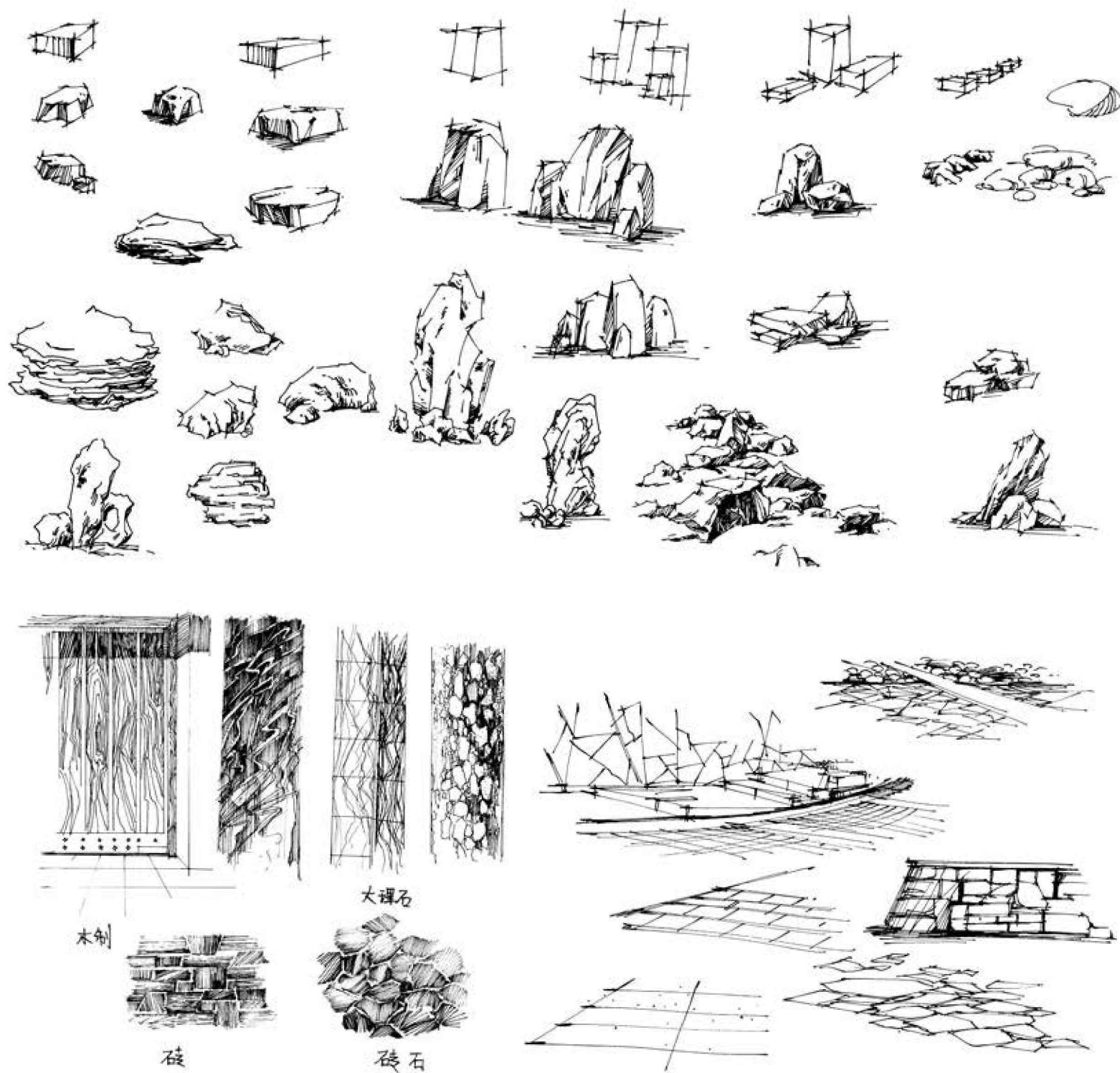
3. 背景

背景物植一般位于整个画面的后方，通常为了突出主体建筑物而存在。当想丰富画面或者想衬托建筑物时在建筑物后加植物背景是一个很不错的方法。



第二节 山石、硬铺装材质在建筑设计中的手绘表现

硬质材质在建筑设计表现中是很重要的一个元素，例如建筑外立面的材质、地面铺装的材质等，在这部分内容中，着重列举一些在建筑设计表现中常见的石材。



第三节 水体在建筑设计中的手绘表现

建筑设计通常不是单独存在的，建筑、景观、规划往往是一个综合体系，那么景观在建筑设计中就是一个很重要的环节。其中水体在景观中就是一个很好的衬景，在这部分内容中，着重把一些和建筑设计中有关水体表现的应用做些示范。

