

LA ndscape
Painting

景观手绘红皮书

史莹芳 李克俊 陈英夫 著



手绘入门领航者 作图高手发轫处

| 书不能尽言 辞难以达意，唯图可见深意 |

高手若比邻 圆熟通篇现 点拨有心人

中国林业出版社

景观手绘红皮书

史莹芳 李克俊 陈英夫 著



中国林业出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

景观手绘红皮书 / 史莹芳, 李克俊, 陈英夫 著. — 北京: 中国林业出版社, 2012.1

ISBN 978-7-5038-6153-6

I . ①手… II . ①史… ②李… ③陈… III . ①景观—园林设计—技法 (美术)
IV . ① TU986.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 072050 号

中国林业出版社·建筑与家居图书出版中心

策划、责任编辑: 段植林 李 顺

出版咨询: (010) 83223051

出 版: 中国林业出版社 (100009 北京西城区德内大街刘海胡同 7 号)

网 站: <http://lycb.forestry.gov.cn/>

印 刷: 恒美印务 (广州) 有限公司

发 行: 新华书店北京发行所

版 次: 2012 年 1 月第 1 版

印 次: 2012 年 1 月第 1 次

开 本: 889mm × 1194mm 1/12

印 张: 16

字 数: 200 千字

定 价: 79.80 元

THE PREFACE WRITTEN BY

作者自序

上个世纪九十年代，我们几个都在读大学，那是一个一人一块图板+丁字尺、一大把针管笔的年代，大部分人没有电脑，尤其是配置高得可以带动三维设计软件的。大家都一边传看着设计书籍中大师们金钩铁划、神采飞扬的手绘作品，一边在眼高手低的纠结中孜孜营求。虽然偶尔的，也会惊叹于电脑效果图几乎超越照片的真实感，但是那时的我们没有谁怀疑过设计师得自己动手，用笔和纸来表达设计思维的必要性。

光阴荏苒，新世纪都过去十年了。电脑技术当真是一日千里，突飞猛进。刚刚参加工作的同事们关于电脑软件也基本是问什么会什么，自信满满，仿佛怀揣着孙悟空的金箍棒，无所不敌。当然这绝对是好事，在图板退役的这个年代，很多工作离不开电脑。我们这些工作十年的“老人儿”，遇到有软件问题也得虚心向80后、90后们请教。但当我看见一位软件用到出神入化的新同事在画一张简单的立面示意图时下笔如临渊、抓耳挠腮的情状时，心里还是有些讶异。其实是没想到，设计已经走到了这一步。不知道那些逝去的大师们泉下有知，又当作何感想。手绘这个唯一能快速到位地连接眼、脑、手的设计手段，日渐式微，几乎已入穷巷。真正到了“to be, or not to be?”的境地。

我们写这本书，不敢有力挽狂澜的勇气和决心，只是希望能对刚走上设计道路的初学者有所启发和帮助；同时对我们自己，也是一个标记和证明，仅此足矣。

谨以此书，感谢教育培养我们三人的所有专业教师和各位领导。

编著者

2011年6月

CONTENTS 目录

第一章 概述

- 001 ——开篇明义，提纲挈领
- 002 第一节 景观手绘相关概念
- 005 第二节 景观手绘表现的作用和地位

第二章 景观手绘的工具及基本练习

- 011 ——工欲善其事，必先利其器
- 012 第一节 景观手绘的工具
- 017 第二节 景观手绘的基本练习

第三章 景观手绘的表达原则

- 025 ——不依规矩，不成方圆

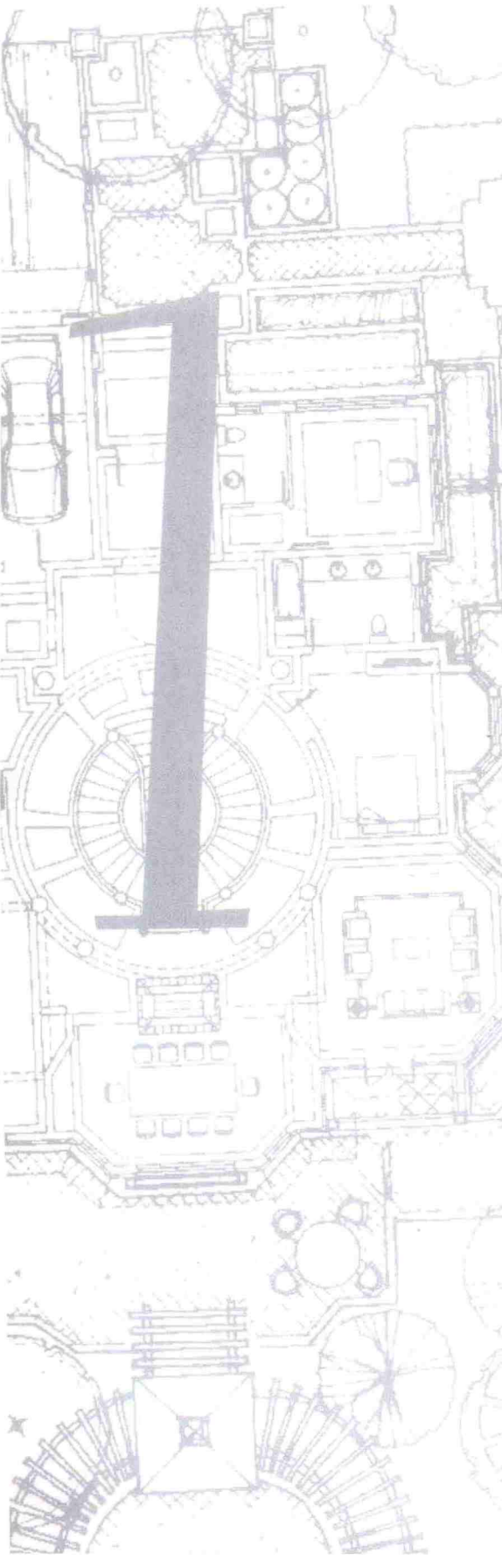
第四章 优秀作品欣赏及点评

- 035 ——得心应手，渐入佳境
- 036 第一节 景观设计草图
- 053 第二节 景观设计平面图
- 113 第三节 景观设计剖立面图
- 136 第四节 景观透视效果图

第一章 概述

——开篇明义，提纲挈领





第一节 景观手绘相关概念

孔子曰：“必也正名乎，名不正则言不顺，言不顺则事不成。”研究问题，最重要的是首先要明了问题本身的涵义与核心内容，这是基础，是研究之树的根，没有根，又怎能发芽抽枝，开花结果呢？研究将难以达到预期的目标。

言归正传，下文中将着重阐释景观、景观设计、景观设计师及景观设计手绘等几个概念，以使研究的问题明晰化、具体化。

景观 (landscape)

从汉语词义上理解，“景观”是“景”与“观”的统一体，是客观景物与人的视觉欣赏的统一。“景”是现实中存在的客观事物，而“观”是人对“景”的各种主观感受与理解，“景”与“观”实际上是人与自然的和谐统一。

“景观”这个词很有历史渊源，最早出自希伯来文的《圣经》(旧约全书)中，用来描绘具有所罗门王国教堂、城堡和宫殿的耶路撒冷城美丽的景色。景观的原意是表示自然风光、地表形态和风景画面，它与汉语中的风景、景致、景象等一致，等同于英语中的 scenery，都是视觉美学意义上的概念。在德语中，景观 (landschaft) 本身的含义是一片或一块乡村土地，但通常被用

来描述美丽的乡村自然风光。英语中的景观 (landscape) 源于德语, 也被理解为形象而又富于艺术性的风景概念。而到文艺复兴之后, 景观逐渐被引申为包含着“土地”的地理空间概念, 尤其在 18 ~ 19 世纪, 这个空间概念获得了一个更为广泛的含义, 即景观是总体环境的空间可见整体或地面可见景象的综合, 这时景观才被赋予了科学的含义。发展至今, 景观的含义也更为宽泛和深远, 众说纷纭, 百家争鸣。在其中, 俞孔坚教授提出景观是指土地及土地上的空间和物体所构成的综合体。是复杂的自然过程和人类活动在大地上的烙印。还进一步指出景观是多种功能(过程)的载体, 因而可被理解和表现为以下 4 个方面: 风景——视觉审美过程的对象; 栖居地——人类生活其中的空间和环境; 生态系统——一个具有结构和功能、具有内在和外在联系的有机系统; 符号——一种记载人类过去、表达希望与理想, 赖以认同和寄托的语言和精神空间。

作为一种专业名词, 从艺术的角度来说, 景观是具有审美价值的景物, 使观察者从视觉、听觉和触觉等多方面都能感受到美的存在; 从精神文化的角度来说, 景观是能够影响或调节人类精神状态的景物; 从生态的角度来说, 景观是能够协调人类与自然之间的生态平衡的景物; 从社会的角度来看, 景观是一个时代的社会经济、文化以及人的思想、观念和意识形态的综合反映, 是社会形态的物化形式。

景观的形式多种多样, 小到花园、庭院、街道……大到广场、公园、海岸……都是景观。景观包罗万象, 凡是外部环境中具有美感的物象都属于景观的范畴。景观作为一个可感知的行为空间, 可以是大范围的, 也可以是小范围的; 可以是开敞的, 也可以是闭合的。

景观设计 (landscape design)

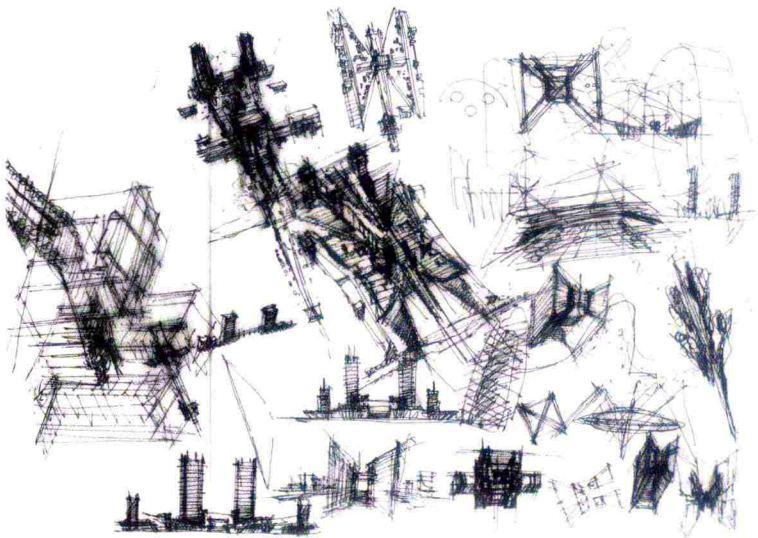
景观设计是“关于景观的分析、规划布局、设计、改造、管理、保护和恢复的科学和艺术。……景观设计学是一门建立在广泛的自然科学和人文与艺术学科基础上的应用学科。尤其强调土地的设计, 即: 通过对有关土地及一切人类户外空间的问题进行科学理性的分析, 设计问题的解决方案和解决途径,

并监理设计的实现”(俞孔坚)。

景观设计的宗旨是通过对环境的设计使人与自然相互协调, 和谐共存。它是科学与艺术的结晶, 融合了工程和艺术、自然与人文科学的精髓, 创造一个高品质的生活居住环境, 帮助人们塑造一种新的生活意识, 更是社会发展的趋势。

景观设计师 (Landscape Architect)

景观设计师 (Landscape Architect) 最早于 1858 年由美国景观设计学之父——Olmsted 非正式使用, 而于 1863 年正式作为一种职业的称号, 第一次在纽约中央公园委员会中使用。用本学科权威史学者, 已故哈佛大学教授 Norman T. Newton 的话说“他们参照与建筑物相应的职业——‘建筑师’, 发明这个名字用来表达与整体景观相对应的一种职业, 而尤其强调‘设计’。设计包括对问题的分析、设计一种解决方法以及监理这一解决方法的实施。什么问题呢? 任何关于人类使用户外空间及土地的问题, 其范围是无限的”(Newton, 1971)。Simonds 在其经典著作 *Landscape Architecture* (1997) 一书中也有一段点题的话语道破了景观设计师的工作及其对应学科的定义:“我们可以说景观设计师的终生目标和工作就是帮助人类使人、建筑物、社区、城市——以及他们的生活——同生活的地球和谐相处”。



设计草图

由此可见,景观设计师是处理综合复杂的土地问题的设计师,而绝不是像很多人所认为的那样种种树、铺铺路的园艺工匠。其工作意义不仅仅停留在视觉的审美层面上,而是综合多个学科知识,触及到土地与生命本质的深远层面。由此可知,景观设计师的主要任务是运用景观设计中的主要要素:地形、水体、植被、建筑及构筑物以及公共艺术品等等,通过深入考虑与规划设计,来满足人类生活功能上及生理心理健康上的要求,还要将其提升到艺术的层面来提高人类生活的品质,丰富人的心理体验和精神追求。

景观设计手绘 (Landscape Design Hand-painting)

景观设计手绘是以景观设计工程为依据,通过笔、纸绘画的形式,表达与传达设计构思的应用性图纸,主要包括景观设计草图与景观设计表现图两大类。

景观设计草图——景观设计师在设计过程中迅捷、高效地记录下自己灵感与设计思路的图纸。常呈现片断的、不确定的面貌,但却是设计师与自己及他人交流的必不可少的工具。

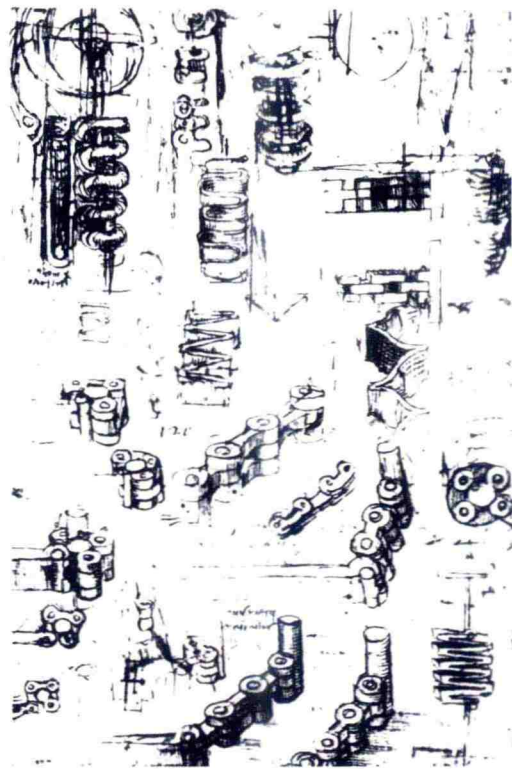
景观设计表现图——景观设计师表现设计阶段成果或最终成果的图纸。画面完整、表达清晰,是设计师表达设计思路、向他人传达设计构思的重要依据。

手绘图是景观设计师的工具和语言,是设计思想得以展现、交流的媒介,贯穿于整个设计过程,并且具有双重属性:工程性与艺术性。

工程性——手绘表现图通常是实际景观工程所做,需要客观、真实地反映现状与其设计效果的关系,并能恰当地表达设计师的构思与理念,以完善设计思路,推进设计进程,并在一定意义上指导设计施工。

艺术性——手绘表现图通过纸、笔、颜料等媒介,使所表现景观要素符合艺术审美,形体准确、色彩明晰、明暗合理、层次分明。可以说,一张好的景观手绘就是一幅艺术品。

由于具有方便、有效、经济且灵活的特点,手绘图作为设计的辅助手段以及最终表现形式有着悠久的传统。早在古埃及时,设计师就已经通过绘制建筑平面图与立面图来表达设计思想;细读文艺复兴大师达·芬奇的设计草图,可以体会到严谨娴熟的绘画技巧与敏捷明晰的设计灵感的完美交织。在同一页纸上,既有透视图,又有平面图、剖面图和细部详图,充分表达出开放的思路和多种变化的可能性,令人不由参与其中体味思考;20世纪最有影响的建筑大师之一——勒·柯布西耶,更是设计手绘的典范,他用手绘记录



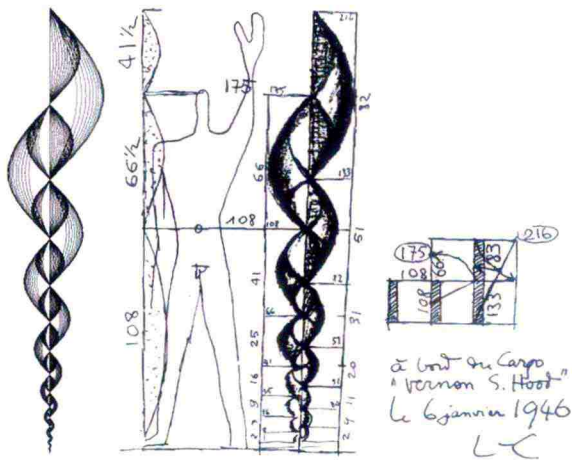
达·芬奇的机械设计草图



景观设计表现图

灵感、推敲方案,手绘于他,已经变成了思维的笔记。柯布西耶的草图集至今还是很多设计师灵感的来源与模仿学习的范本;在设计教育沿革过程中,手绘也在很长时期内作为培养设计表达能力的重要课程,一直为国内外设计院校广泛采用。

然而,近年来计算机技术的长足发展使得 3D 效果图渐渐有取代手绘图之势。这是因为 3D 效果图模拟真实场景比起手绘图来更为逼真、直观,而且修改方便。很多年轻设计师与设计专业的学生便抛弃手绘转而依赖电脑,这种趋势对设计来说是不健康的。在设计过程中,手绘能够有效地推动设计思维不断成熟深化,体现设计过程的演进,而电脑却是被动的,无法达到眼—脑—手—图的良性互动。



勒·柯布西耶的草图

第二节 景观手绘表现的作用和地位

一、景观设计基本程序

景观设计是一个循序渐进的过程,大致可以分为 3 个阶段:前期准备阶段、方案设计阶段与施工图设计阶段。

前期准备阶段

是在接受甲方的设计委托或者投标意向后,对现状设计场地及资料的熟悉过程。设计师需要与业主交流了解其设计要求并踏勘现场,进行调研与测绘工作,以获得第一手的设计资料,便于下一步展开设计工作。

方案设计阶段

是在明确了设计任务、熟悉了场地情况及掌握了足够的设计资料后,进行方案构思与推敲直到定案的一个过程。在这个阶段中,设计师首先会进行一个通盘的考虑和构想,确定大的设计思路与理念,然后通过多方案的比较论证,其间还需要与业主进行多次沟通,几经调整,最终定案。

此阶段中设计师之间以及设计方与业主的交流沟通必不可少,这是由景观设计作为一门实用设计艺术的特性所决定的。沟通的结果通常是方案或多或少的调整,正如人们常说:设计是带着镣铐的舞蹈。这也是纯艺术与实用设计艺术的最大区别——在不违反法律及伦理的前提下,纯艺术可以是纯粹自我情感的表达;而实用设计艺术则是多种因素平衡和选择的结果。

施工图设计阶段

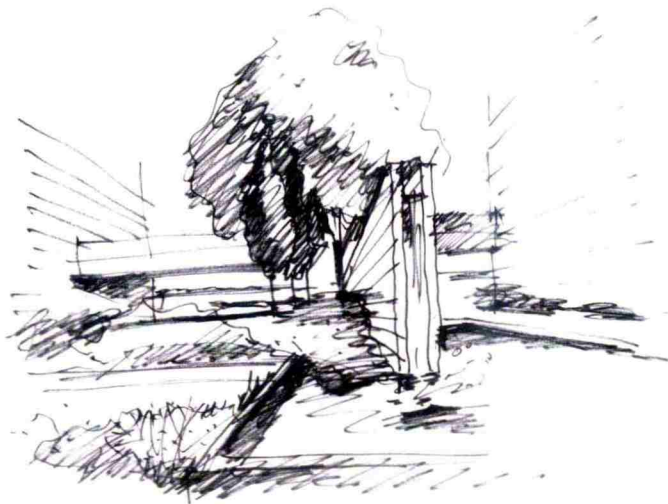
是在景观方案确定后,进一步深化设计的过程,其中包括初步设计和施工图设计。本阶段的工作主要通过电脑完成,这是因为施工图的根本目的是为了施工人员可以读懂图纸,进而通过建造手段实现设计方案。相比手绘的可变性与不确定性,电脑表达更能够满足施工图力求准确明晰的要求,并且电脑作图便于施工过程中图纸的变更修改,可以节约时间与成本。

这3个阶段缺一不可,而且任何一个阶段都是以前一个阶段的工作成果作为依据才可能顺利进行下去,不存在顺序的变动,也无法跳过某个阶段一蹴而就。

二、手绘在各设计程序中的应用

前期准备阶段

这一阶段为了对设计对象有一个总体上的认识和把握,常借助相机作为记录工具,不过依据个人习惯,有部分设计师也会在现场用很粗略的速写侧重地记录一些景物片段或者某种灵感的线索。从这个角度来说,相机虽然相对真实还原景物,但却无法体现设计师当时的感受;而速写虽不能纤毫毕现,甚至也许只有设计师自己才能看懂,却可以重点突出地记录下设计师当时心里的感受。记得几年前秋季在某高等学府的景观设计项目中,笔者一日踏勘现场完毕已至黄昏,正待离开,突然瞥见场地内那株10多米高的老银杏,整个枝叶葳蕤的树冠都被黄昏斜射的夕阳笼罩,逆光看去,镀上了一层柔和的金色光晕,有些光线从枝叶缝隙透出来,在周边已经昏然暗淡的景物陪衬下,像是有了某种神性,动人至极。当时完全没想到相机,只是觉得突然有一扇门在面前打开,那种感受烙入心中,至今不能忘怀。只是下意识地掏出笔纸,记录下了脑中瞬间浮现的灵感,金色古树与一方倒影蓝天的静静池水,缓缓延展的草坡,风吹过,树叶飘落水面,年轻安详的学子轻轻踱步……无论从构图上还是意境上都是一副美丽的图画。其实后来看当



某高校景观设计草图(图:史莹芳)

时的记录,很是粗糙,画得一点也不“大师”,但是每次看到都能重温那种被自然之美打动、心中充盈灵感的激动。值得高兴的是后来这个水池草坡的构想经过深化设计真的实现了,投入使用后我去看过,白天、黄昏甚而晚间都去过,从景观感受与使用群体的评价方面都给我带来小小的成就感。

除了在设计现场“有感而记”,设计师平时在不同的生活场景中也常会有所感触,而即兴快速地手绘一些小图。面对一个场景,设计师不可能巨细无遗地记录下所有的景物,而是应该有所选择,画下最打动自己的或者最能说明问题的东西。表达方式宜概括洗练,重点突出,舍弃无用的细节。有时,由于时间速度等关系,这种记录方式是速写与默写的结合,譬如运动中的人或物,甚或是一瞥之后完全的默写,又如车窗外一闪而过的景物,这就更需要锻炼大脑对对象第一眼整体印象的默记与提炼。景观设计师应该具备一种能力,那就是在大脑中积累的形象信息中,将片段的、零散的画面和形体经过推敲、酝酿、分析、组合,去粗取精,然后凭记忆再现物象的形态,这种能力是靠平时多看、多想、多画而慢慢获得并提高的。

对于没有随身携带速写本习惯的设计师,不妨尝试一下,很快你就会感到它的有效性——准备小开本的速写本,放进口

袋随身携带。选择装订牢固、封面耐磨的样式较好。试着在看到美好的景物或者想到好点子时随时随地记录下来,哪怕是午夜梦回或者清晨刚醒时,人在很放松的状态下有时会奇思涌现,妙手偶得。记录可以图文并茂,最先开始不要害怕下笔拙劣,多画多想自然会有进步。有证据表明:任何领域的思考如果可以应用一个以上的感觉(如边看边做),就会增强。譬如通过一张公园休憩空间的景观速写可以发现细部尺度与材料的运用以及植物的群落色彩搭配上令人惊叹的匠心。这样看来,小小速写本可以提高设计师的徒手绘画和设计思考能力,甚至视觉感受能力,那么何乐而不为呢?

总之,快速记录的手绘作品,由于没有时间去仔细推敲深入,图面别有一番生动洒脱的韵味;而且它对辅助设计、提高个人整体能力等其他方面的价值也是无法忽略的。

方案设计阶段

方案设计阶段是个逐步演进的过程。从方案立意开始,到设计的构思,再到多方案的比较与论证,进一步到方案的确定与优化,最终到设计成果的表达,其中还包括设计师之间的交流以及设计师与业主的沟通,手绘都自始至终贯穿其中,不可或缺。

方案立意

“立意”原是中国画术语,是指画面丰富的主题思想。古人对此颇多论述——“凡画山水,意在笔先”、“骨气形似,皆本于立意”。清代思想家王夫之更是一语中的:“意犹帅也,无帅之兵,谓之乌合之众”。其实,各种艺术创作,无论是绘画、文学还是音乐,都必须有创作的主题,即所谓的立意,景观设计也是如此。而且,“意在笔先”、“意犹帅也”的提法也充分说明了立意是先于构思而存在,是统领设计全局的。由此可见,立意是景观设计师创作主旨的体现,是作品的灵魂。一个成功的设计立意可以把作品推向更高的层次,使之具有更深刻的内涵和更高的境界,拥有打动人心的力量,这也正是所有景观设计师追求的主要目标之一。

既然立意如此重要,那又如何才能获得好的立意呢?设计师在思考过程中,会联想到很多相关因素,可能涉及到景观艺术的各个领域,如:功能、形式、环境、文脉、经济、技术等各方面,在其中发掘与设计有关的素材,通过联想、类比、隐喻等手法在设计中加以体现。立意的来源给设计师提供了更为广阔的思维空间,同时也把设计的难题摆在了设计师面前,到底怎样立意才是更为合理的呢?综合设计领域、设计资料等各个方面的思考,设计

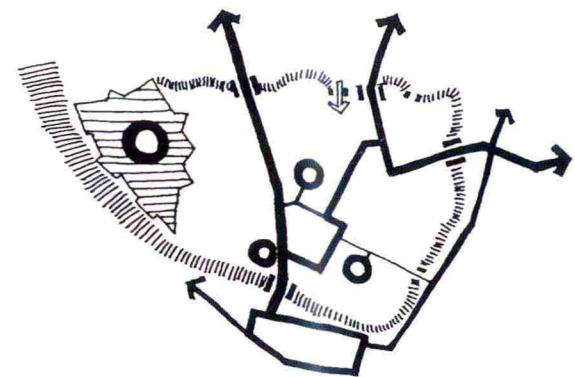
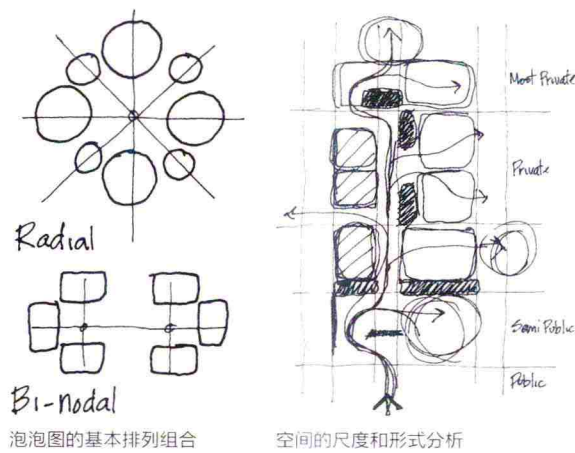


记录生活场景的草图(图:史莹芳)

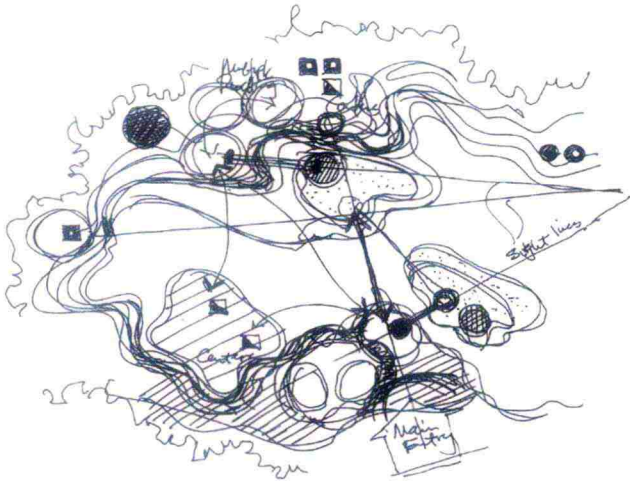
师脑中会出现一个有很多“断头”的“线团”，纷繁杂乱，仅在脑中是难以理出清晰头绪的。在这种情况下，绘制设计草图，对记录设计师思维片段、明确立意推理方向、理顺设计思路是十分有帮助的。

设计构思

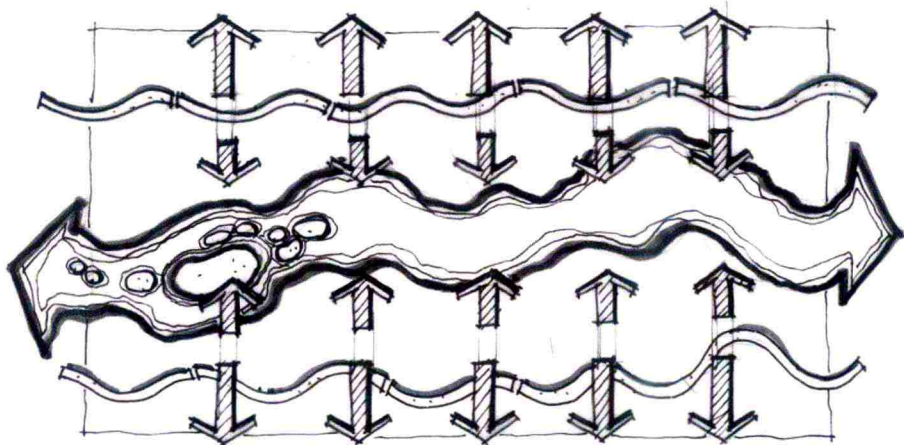
构思源于立意，是以立意作为切入点逐步展开的。这个阶段首要明确的是这个设计项目要实现什么功能，解决什么问题。进一步的，可以分解为更细的脉络：功能是复合的还是单一的；如果是复合的，有无主次，又分别通过什么方式体现；设计中的矛盾和问题如何解决，解决方式又如何与功能取得协调统一，甚至变不利条件为设计特色，有所创新……以上种种，存在着很复杂的相互关系，很难在脑中一一设想清楚。通过手绘分析草图就是相对较好的途径，设计师可以通过脑、眼、手的“协同思考”，快速明晰地理顺一些设计内在逻辑关系，为后面的方案成形打下基础。这是因为，设计是应用艺术，图面画得好看却不能解决实际问题失败，而设计师只有在对各方面的关系了然于胸的前提下，才有可能做出合理的设计，实现设计各项内容的完整性和整体秩序性。比如说从地形坡度这个因素考虑出发，场地中有一处斜度适当的山坡，那么斜坡的某个位置可能适合布置景观休闲亭架或其他小建筑，而斜坡下低洼的场地应该适于开挖人工湖，如果某个位置是人流主要驻足停留的地方，就应该考虑在视线对位的某处地形高点设置景观视觉亮点；又如考虑到场地风向，在常刮西北风的地方，就应该在场地适当位置设置常绿植物屏障，起到缓冲和遮挡的作用。



城市意向分析 (Quebec)



场地研究



河道景观分析 (图: 史莹芳)

当设计各方面内容复杂时，需要借助分析草图。这种手绘图表达方式众多，不拘一格，通常以抽象的形体概括不同内容或者问题的不同方面，再以不同样式的线条或箭头等进一步标明各部分关系，简单清晰，一目了然。其中的框图法，也就是被形象地称为泡泡图的表达方式，是最为常用的。这些图的主要作用在于帮助设计师记忆大量的方案信息，也可以作为设计分析推敲过程的记录。使得设计师可以同时观察种种不同的设想，着眼于整体而不拘泥于局部，从而大大激发了思维，促使多个解决问题的选择产生，并进一步导向多个设计方案。

多方案的比较与论证

在立意与构思环节，设计师已经提炼出设计理念并明确了设计要旨，接下来方案的推出就顺理成章了。只是基于不同的侧重点，必然会出现多种设计方案。这是由于景观设计牵涉的因素非常复杂，要解决的矛盾也非常多，设计师从不同的出发点考虑，必将得出不同的解决方案。更何况有的项目是多个景观设计师合作进行的，不同的人思维方式与审美习惯上也会存在差异，即便经过小组讨论，每个设计师独立构思方案时，还是会融进各自的理解和喜好，做出不同的方案。

此外，多方案构思也是由景观设计的目的性所决定的。

方案构思是一个过程而不是结果，无论是设计方还是甲方都是以取得一个相对“完美”的设计方案为最终目的。这样说来，方案没有对错之别，只有高下之分。方案优劣的鉴别大致有这么几条标准：一是满足功能要求，体现环保意识；二是扬长避短，变不利条件为设计特色，尽可能解决设计矛盾，处理好设计难点；三是符合形式美的构成原则，达到和谐平衡；最后则是在满足前几项要求的条件下合理创新，提升设计品质。

鉴别方案的优劣是一个比较和论证的过程，依据的则是各方案的表达成果。在这个环节，无论只是设计方内部讨论还是有客户参与，设计师通常需要提交一张手绘的平面图以及一些简略的剖立面与透视效果图。为了避免不必要的劳动，这些手绘图只要能说明问题，恰如其分地表达出设计意图，并不要求精雕细琢与面面俱到。

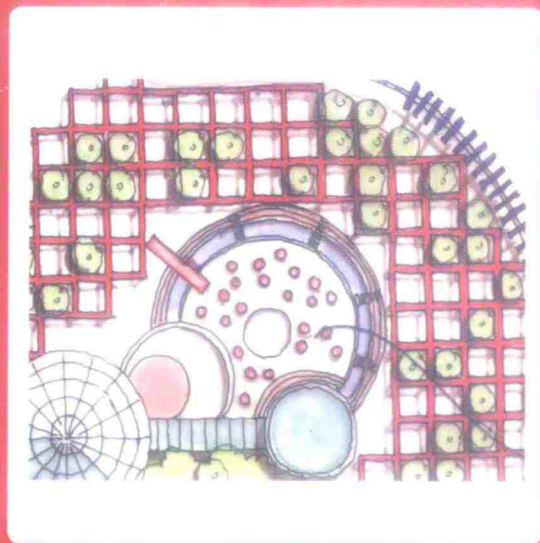
方案的确定与优化

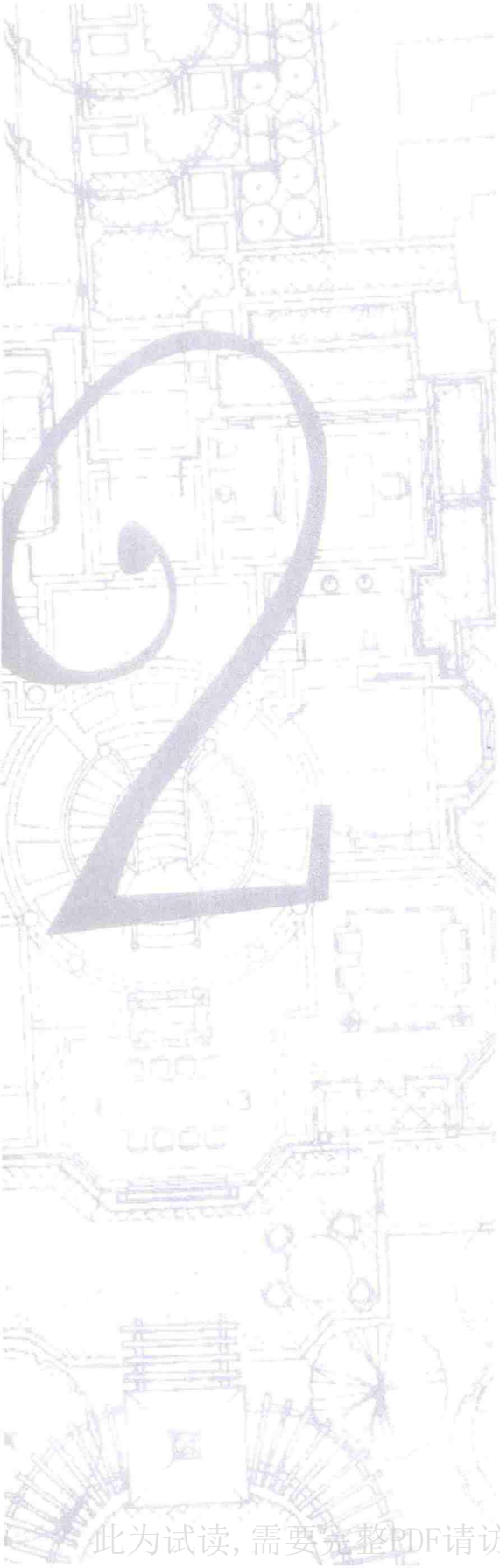
有比较才有鉴别——多方案的对照论证可以淘汰较差的设计而保留相对优秀的。这时的设计虽不深入严谨，但是大的方向却是定下来的了。此时设计师需要做的就是本着先整体后局部的原则，深化细化整个方案，推敲其可行性。

第二章

景观手绘的工具及基本练习

——工欲善其事，必先利其器





第一节 景观手绘的工具

一、纸张

复印纸

在日常工作中复印纸的使用频率最高。复印纸购买方便、价格便宜，是最经济、方便的纸张。复印纸的级别可分为三级：一般一级用纸的原材料均采用 100% 纯木浆，不会产生纸粉，手感柔软，价格偏高，是比较好的手绘用纸；二级用纸也不产生纸粉，比一级纸张的白度偏低，手感略薄，属经济适用型；三级用纸着墨或着色后，墨、色在纸上晕开较严重，不易把握，影响手绘的效果，故不宜选用。市场上的复印纸有很多种品牌，再加上各种商品名称，如没有专业的鉴定，我们在购买时很难确定其级别。其实挑选手绘用纸并不难，因为手绘工作对复印纸没有过多的要求，中等价格的品牌一般就可以满足手绘要求，如笔者常用的 APP“旗舰”、“高品乐”等。

复印纸对于马克笔颜色和墨线的渗透力较好，换句话说是比较“吃”颜色，纸在着色后，颜色会立即渗入纸内，并呈现真实的色彩，通常会令图面显得较为鲜艳和明确。复印纸绘图有个很大的缺点是修改起来比较困难。渗