

设计与表现能力提升丛书

丛书主编/王传杰

园林景观设计手绘技法

李丽 刘朝晖/著



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS





设计与表现能力提升丛书
丛书主编/王传杰

园林景观设计手绘技法

李丽 刘朝晖/著



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

本书以现代园林景观设计为主要表现对象,内容包括园林景观手绘表现技法的基础训练,园林景观设计的常用手绘技法,园林景观设计过程中的手绘图分析,园林景观设计手绘作品赏析等。读者通过对本书由浅入深、循序渐进的学习,可掌握一套完整的手绘效果图表现技法。本书适用面广,可作为广大园林专业师生、园林设计从业人员和园林设计爱好者的参考临摹范本和教材使用。

图书在版编目(CIP)数据

园林景观手绘技法/李丽,刘朝晖著. —北京:机械工业出版社, 2011.4

(设计与表现能力提升丛书)

ISBN 978-7-111-33341-8

I. ①园… II. ①李… ②刘… III. ①景观—园林设计—绘画—技法(美术) IV. ①TU986.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第018376号

机械工业出版社(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

策划编辑:赵荣 责任编辑:安虹宣

责任校对:刘志文 封面设计:张静

责任印制:乔宇

北京汇林印务有限公司印刷

2011年4月第1版第1次印刷

210mm×285mm·10印张·246千字

标准书号:ISBN 978-7-111-33341-8

定价:49.00元

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

电话服务

网络服务

社服务中心:(010)88361066

门户网:<http://www.cmpbook.com>

销售一部:(010)68326294

教材网:<http://www.cmpedu.com>

销售二部:(010)88379649

读者购书热线:(010)88379203 封面无防伪标均为盗版



丛书序

经过各位作者不懈的努力和机械工业出版社的支持,《设计与表现能力提升丛书》终于与读者见面了。

新时代需要新的设计,新设计要具有时代精神,这是本套丛书从构思到完成所遵循的一个最基本的原则。丛书的作者都是从事本专业的专家和学者,书中阐述的内容主要是空间设计表现艺术,包括建筑、室内、环境艺术空间的设计与表现方法以及设计师基本能力的训练等。这些是作者长期工作在业界第一线的经验和总结,包括作者在经验和思考基础上产生的新方法和新观念。

我们生活的空间正在发生急剧的变化,如何让人们在快速变革的新环境中生活得更舒适,身体更健康,精神更愉悦,成为设计师越来越关注的事情。从事专业设计工作的设计师,当其习惯于以自己的阅历和记忆去主导设计过程的时候,其设计的作品经常会给人带来形式上的炫耀误区。这种工作的方法反复演化和积累会成为过于自信的工作模式,那时,接近自然的而不带任何功利色彩的、潜在心智深处的东西会或多或少地被设计师自己扼杀。这是一种非智慧的心态,在这种非智慧状态下各种努力往往都是被动的,而且在设计过程中这些问题会反复地出现,这样就必定会产生“设计过剩”和“视觉疲劳”等诸问题,久而久之,所谓现代设计就成为一个空洞的模式,设计者的设计过程只能逐步落入可怕的僵化行为!面对这样一个前所未有的新时代和新问题,设计师们改变自己的观念比单纯的延续传统显得更加重要,因为一个智慧的设计师能够在传承传统的基础上,运用自己的才智不断去创造新的世界,才能够保证设计与时俱进,才能够提高自己在设计和表现等方面的能力,这样设计出来的作品才能够使人们感觉到设计师所付出的价值——个性的魅力和赏心悦目的和谐。《从创作速写到方案设计》的作者把自己在工作中感悟到的新观念、新方法介绍给读者,并深入浅出地论述了解决设计中常见问题的方法。理念固然重要,但提高设计师的综合表现能力更是不可忽视的,因为好的设计理念必须依赖超然的设计能力去实现。

人的习性与居住环境的改变应该是互动的,这个观念应当贯穿于设计师工作的始终。首先,艺术的表现形式应该符合人的生理机能,因为人的生理机能具备了美的本质内涵,这是空间艺术和设计表现唯一尊重的一个基本原则,无论其以什么样的表现形式展现在世人面前。《室内设计传达与表现》、《建筑设计手绘技法解析》和《园林景观设计手绘技法》的作者,结合经典的案例论述了在设计表现中如何去体现以人为本的精神。因为空间表现艺术与人的身心有很多密切的关联(这种关联除了视觉以外还包括触觉、听觉和嗅觉等),所以在设计中设计师要充分考虑了人体机能和自然属性的关系,同时,在设计中还必须考虑到人的心理机能所涉及到的的一些不可忽视的因素,即在设计表现中

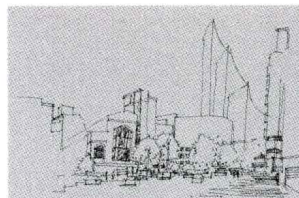
注意到线条、形态、光线和色彩对人的心理所产生的影响，使设计真正达到人与自然的和谐。设计工作，其实是一个设计师整体素质的综合表现过程，所以作为一个能为时代所关注的设计师，不仅要具备全面的专业知识和高超的技艺，还要不断地学习现代科学的新知识，掌握新材料，及时“更新”设计师的设计理念，使自己的设计工作适应高速发展的现代社会，只有这样的设计作品才能适应现代社会中不同群体需求，设计师的工作才能够永远保持一个新的境界。

良好的造型基础是任何一位设计师所必须掌握的。比如速写，丛书的作者大多都以较大的篇幅对速写作了详细的论述。速写看似简单，其实不然，设计师的思想观念，对形态的解读和对外在世界的认识等都包含在线条里，而且新的方式方法甚至是设计的灵感都有可能诞生于速写的过程。实际上不少的设计大师都非常重视速写。世界十大建筑之一笛洋美术馆的设计师——大名鼎鼎的赫尔佐格和德梅隆（也是鸟巢的设计者）的建筑速写、汽车设计大师基乌杰阿罗的设计速写等，洗练而精确，凝聚了大师的智慧和才能，这些速写不仅直接用于设计工作，也是精美的艺术品。因此设计师应该很好地掌握速写的技能，体会每一根线条所包含的深刻寓意，把速写作为自己不断认识世界、发现世界的工具，如此，作为设计师的你才能够永远站在设计的最前线！

尽管每位作者在设计理念及方式方法上有所不同，但是他们都能以新理念，新思维、新方式、新技法作为书籍写作的宗旨，以各自独特不同的写作风格去提高书籍的品味，以通俗易懂的语言和精美的图片去增加书籍的可阅读性，使这套丛书既保证了学术品位，又具有实用价值，与其他的同类书籍也有所区别，是一套学习和研究设计表现、快速提高综合能力、深切理解新时代设计理念比较理想的读物。比如《园林风景钢笔画技法》一书，虽然是“老生常谈”地论述钢笔画的技法，但是每一幅画都如清风扑面，满卷新意，细腻而不失高雅的格调，读者都会为之眼前一亮的。因为作者的观点是新颖的，笔法凝聚了作者的新意，作品自然也就超凡脱俗了。

真心地希望这套丛书的出版能够为学习和研究这方面专业的学生、教师和设计师提供某种程度上的参考作用和观念上的启迪。

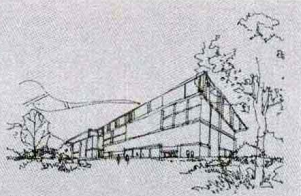
王传杰



前言

伴随我国城市化建设的飞速发展，人们对生存环境质量的要求越来越高。随之而来的环境污染、自然资源遭遇严重破坏等问题也逐渐被关注，人们在探讨与自然的和谐性的同时，更加渴望亲近自然。近年来，我国园林景观行业快速发展，国内高校相继设立园林景观设计学科。基于对本领域就业前景的看好，相关专业招生规模不断扩大，其他设计专业的毕业生纷纷改行，投入到园林景观设计队伍中。由于许多专业学生和从业人员缺乏扎实的美术基础，尤其是计算机绘图软件技术水平的提高，园林景观设计师与其他专业设计师一样，越来越多地依赖计算机制图来表达自己的创意思想和设计意图，而忽视了传统的手绘表达。园林景观设计 with 建筑室内设计相比，需要表现绿色植物、山石、水景等自然景观元素的机会更多，而这些物体较规则的几何造型更易于用手绘的技法表现。手绘效果图在实际设计过程中是行之有效的独特“语言”交流工具，优秀的手绘效果图既可以传达设计理念、明确表达不同阶段的设计意图，还可以体现园林景观的场景意境，诠释独特的设计文化内涵，它是设计者与委托方及同行间交流、沟通的桥梁。手绘效果图的种类繁多，目前较常用的有钢笔、彩色铅笔、马克笔、水彩、透明水色等技法形式。还可将两种以上表现技法配合运用，派生出很多独具特色的手绘表现类型。手绘表现图与计算机效果图相比，具有较强的艺术表现力，绘图工具便于携带，能随时随地灵活、快捷地记录和表达设计思路，提高了工作效率。掌握手绘效果图的表达技能，需要科学合理的训练方法和循序渐进的学习过程，应从临摹图片到逐渐能够灵活自如地进行设计表达，不断提高手绘技法和景观设计的表现力。在学习技法的同时，还要注重手绘表现与设计思维的互动，充分认识手绘的过程不是设计的终结，而是不断思考和完善设计的过程，进而全方位地理解手绘表现的内涵和重要性。

本书力求学术性和实用性兼顾，以现代园林景观设计作为主要表现对象。首先从园林景观设计表现技法的基础训练入手，针对复杂的透视、构图等基本原理，注重从实际应用出发进行合理有效的简化，使读者能够方便快捷地搭建手绘图的基本框架。其次通过不同技法的分类讲解、步骤图与优秀作品的分析，使读者对钢笔、彩色铅笔、马克笔、水彩等表现技法有更清晰的认识，拓宽手绘表现的技法领域，进一步根据不同的设计需要采用与之配合的表现方式。本书通过图解园林景观配景元素的表现技法，帮助读者深入了解优秀景观设计手绘图的表现方法；通过对实际园林景观设计过程的分析，系统性讲解手绘图在具体设计中的应用，让读者认识不同设计阶段手绘表现内容与形式的差异性，使手绘表现更具现实意义和可操作性。本书本着适用面广的原则，为广大园林景观设计专业学生、从业人员和园林设计爱好者提供了参考临摹范本，并可作为教材使用，使读者通过对本书的学习，掌握有效的手绘效果图表现技法，更好地为设计服务。希望本书能为广大读者提供一些启迪和帮助。



目录

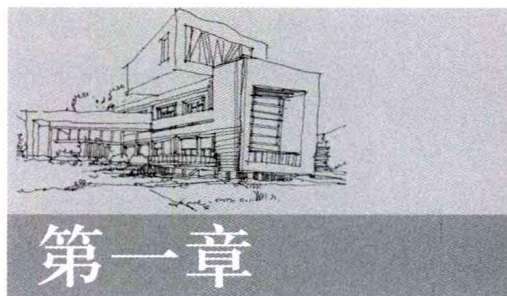
丛书序

前言

第一章 园林景观设计手绘技法概述·····	1
第二章 透视基础·····	3
第一节 透视的表现特征和基本方法·····	3
一、一点透视·····	3
二、两点透视·····	8
三、变形的一点透视·····	10
第二节 透视图的绘制要点·····	11
一、视点的选择·····	11
二、透视图中的配景的比例尺度·····	14
第三章 构图基础·····	17
第一节 画面的均衡·····	17
一、均衡关系的主要特征和构成因素·····	17
二、构成均衡关系的具体方法·····	18
第二节 取景·····	22
一、景深·····	22
二、画面重点·····	25
第三节 常见的错误构图·····	27
一、构图拥挤·····	27
二、等分现象·····	27
三、形体边界相切·····	29

四、画面不稳定·····	29
五、景物缺乏遮挡·····	30
第四章 园林景观设计的常用手绘技法·····	31
第一节 手绘图的材料和工具·····	31
一、常用手绘图纸张·····	31
二、常用手绘辅助工具·····	32
第二节 钢笔表现技法·····	32
一、工具及技法简介·····	32
二、绘图步骤·····	35
三、表现技法应用·····	37
第三节 彩色铅笔表现技法·····	39
一、工具及技法简介·····	39
二、绘图步骤·····	40
三、表现技法应用·····	45
第四节 马克笔表现技法·····	47
一、工具及技法简介·····	47
二、绘图步骤·····	49
三、表现技法应用·····	53
第五节 水彩表现技法·····	55
一、工具及技法简介·····	56
二、绘图步骤·····	56
三、表现技法应用·····	62
第五章 手绘图的配景表现·····	63
第一节 人·····	64
一、人物造型表现·····	64
二、人物手绘技法·····	65
第二节 植物·····	67
一、树·····	67
二、草丛与花丛·····	71
第三节 其他配景·····	75
一、天空·····	75
二、水·····	77
三、石·····	79
第六章 园林景观设计过程中的手绘图分析·····	84
第一节 创意阶段的手绘草图·····	84
一、手绘草图的作用·····	84

二、手绘草图的表达内容·····	85
三、手绘草图的表现特点·····	86
第二节 展开设计阶段和设计深化阶段的手绘图·····	87
一、展开设计阶段手绘图的作用·····	87
二、展开设计阶段手绘图的表达内容·····	88
三、展开设计阶段手绘图的表现特点·····	88
四、设计深化阶段的手绘图·····	89
第三节 复合式设计表现图·····	94
一、复合式设计表现图的概念·····	94
二、复合式设计表现图的作用·····	94
三、复合式设计表现图的表达内容及表现特点·····	94
第四节 设计案例分析·····	95
第七章 园林景观设计手绘作品赏析·····	111
参考文献·····	152



园林景观设计手绘技法概述

我国现阶段的城市化建设迅猛发展，市场竞争日趋激烈，各类工程的设计周期往往时间较短，因此要求设计师们必须具备熟练的设计表现技巧来辅助设计工作，以便提高设计的质量和效率。尽管利用各种软件的计算机表现形式日新月异，但手绘的方法与计算机表现手段相比，始终占有快捷、灵活的优势，更方便设计师有效传达自己的设计意图。

好的设计手绘图不但可以快速有效地传达、沟通设计构思，解决工程中的实际问题，还有助于设计思维的扩展。绘图者可以通过不同种类的技法和绘画风格，表现出特定景观场所的内容和意境，更好地诠释设计意图。反之，没有好的手绘基础，就等于缺乏与人交流、沟通的工具，会给整体设计工作带来很大障碍。同时，手绘还有助于收集和积累素材，是设计过程中必不可少的工具和解决问题的手段。手绘的较高境界应当是心手合一，用手绘图来传达设计意图的同时，手绘过程中的设计思路也在不断延展。

有的手绘技法方面的专业书作者认为，手绘表现同其他艺术活动一样具有较强的艺术表现成分，一味强调追求画面艺术效果，如主张对画面中的客观存在物加以提炼和取舍。这样做虽然从画面的审美角度来说无可厚非，但对景观中的关键设计内容进行夸张或删减处理，其直接后果往往是图面效果误导委托方，干扰相关人员针对设计问题的判断，导致设计过程中与施工完成后内容及效果差异过大，造成不必要的麻烦。另一种观点则认为，手绘效果图就是工程图纸的一个种类，只要解决了设计中的具体问题就可以，没必要强调画面的艺术性。以上两种观点都有失偏颇，它们只强调了设计手绘图的片面功能。好的手绘图不但应有艺术性，更要说明设计中应当解决的实际问题，如功能布局、空间组织、材料搭配等，否则设计表现图就会失去自身存在的价值，或者被认为是不符合标准的图纸。如果绘画技巧过于拙劣，就不能通过画面准确、形象地展现设计内容，更不能表达独特的景观意境和气氛，在与交流、沟通时也会出现障碍，从而阻碍设计意图的传达。

如何让手绘形式更好地为设计服务，既忠实于具体的场地条件，又能很好地表达设计意图，是手绘表现时不能忽略的重要前提。不妨先尝试多种不同类型的手绘表现形式，然后找出适合自己的行之有效的绘制方法，解决好设计工作中的实际问题。

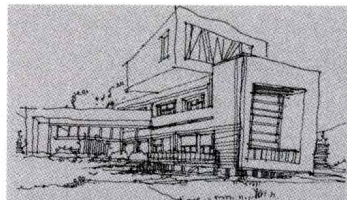
园林景观手绘图的表现形式多种多样，有刻画精细的、简略概括的、装饰性的等。设计者可根



据设计理念和设计内容的具体要求选择不同的手绘表现方式。若要学好园林景观设计手绘技法，掌握科学有效的学习方法是基本前提。初学者可以选择不同手绘风格的优秀作品有计划、有步骤地进行临摹，然后选择易说明问题、表现过程简便快捷且便于掌握的手绘形式作为实际工作中主要的设计表达方法。临摹学习时，应明确自己的学习目的和方向，不要一味地追求与原作相似，应从不同角度、不同层面观察画面的处理方法。不但要注意画面构图的安排、不同形体的刻画、空间层次的营造、色彩关系的处理以及用笔方法等表现技巧，还应分析哪些部位可以简单处理，而哪些部位必须详细刻画，同时思考为什么会如此运用以及其在整体画面中所起的作用。

临摹过程中，具体的训练方法因人而异。可以先从花草、树木、人、车等单体着手临摹，逐步扩充到较完整的画面。临摹完整的手绘图例时，建议初学者先用铅笔在绘图纸上把优秀的手绘图的大结构拷贝下来，再用绘图笔准确画出图片上的形体及黑白关系。着色时，也要尽量忠实于原图，任何细节都不要遗漏。临摹一段时间后，基本掌握了一定的绘图方法，就可以将自己或他人的设计用手绘形式表现出来，然后比较自己的手绘图和优秀作品的差距，找到不足之处，进一步有的放矢地临摹学习。这样经过几轮反复之后，手绘技巧应该会有明显的长进。对于有一定绘画基础的专业人员，也可以采用另一种学习方法：首先选择一个恰当角度画出设计方案的透视图铅笔稿，然后找一张表现内容、技法相似的优秀手绘范例，模仿它的处理方法。经过多次反复，也可基本学习到优秀设计手绘图的表现方法。

当手绘技法熟练到一定程度时，绘图者的设计能力和艺术修养会成为决定画面质量的关键，任何一方面的不足都会导致设计手绘表现得不完美。因此，只有依靠全方位的学习和积累，才是提高设计手绘表现能力的关键所在。



第二章

透 视 基 础

透视是园林景观设计手绘表现的基础，也是画面质量的重要保障。画面中添加的任何景物都要以标准的透视框架为基础。不合理的透视效果会让观者对所设计的空间环境产生失真的印象，阻碍委托方对设计思路的理解，还会导致委托方对设计者的能力产生质疑，进而造成无法挽回的后果。

学习透视知识必须了解透视的规律和原则，首先要学习基本原理和计算方法，然后进行实际透视练习。在练习过程中，练习者会发现不同问题，但通过反复调整和训练，即可逐步掌握透视规律。市面上讲授规范的透视方法的教材有很多，但有些方法在实际设计表达时由于过于复杂而令人费时费力，因此在实际工作中很少被使用。科学、严谨的透视法固然重要，但在实际绘图时不能仅靠标准的计算，透视的根本作用是让画面内容看起来符合正常的视觉效果，而一些简便快捷的透视方法同样可以满足这一需求，并且能够在较短的时间内完成画面基本框架的搭建。在针对实际方案设计绘图时，设计者需要依靠丰富的透视经验和技巧，甚至可以不依赖计算就能完成不同视角的透视框架。因此，透视的实际意义在于灵活运用基本原理和方法。为了便于学习和理解透视图的画法，本书将介绍几种经过归纳与简化的透视方法。

第一节 透视的表现特征和基本方法

一、一点透视

（一）一点透视的表现特征

一点透视也叫平行透视，是一种较常用且制图原理和画法都相对简单的透视，因此，其表现方法较易掌握，在实际绘图时方便快捷。

一点透视适合表现多种景观场景。它的缺点是容易使画面显得单调、呆板，但园林景观与建筑和室内环境设计相比，植物、山石、水景等配景元素在手绘图中所占比例较大，而这些自由的形体对相



对呆板的一点透视起到了调节作用。因此在实际设计手绘表现时,可根据景观内容的具体情况选择是否采用一点透视的方法。

(二) 一点透视的基本方法

一点透视可采用由内向外和由外向内两种画法,园林景观手绘图中所表现的景深距离通常较远,大多选择由外向内的透视画法。无论采用哪种画法,都需要首先搭建透视框架。

1. 由外而内的一点透视画法

步骤一

先将画面中进深较近的一个界面确定为“基准面”,根据取景范围按比例画出矩形“基准面”ABCD。该面离视线较近,因此要根据画幅大小确定较大的比例,以免画面中景和远景经过透视后体积显得过小而无法表达清晰,导致构图拘谨的情况出现。

步骤二

确定视点(作图者眼睛的位置)、视平线(经过视点的水平线)、灭点(画面中进深方向的平行线经过透视延长汇集到视平线上的交点)。视平线通常定为人的平均身高即1.6m左右,如画面选用仰视或俯视的角度时相应调整视平线高度;灭点可根据画面取景情况左右调位,但不要离“基准面”中心过偏,否则画面会产生失真的效果。在高度为1.6m的位置画出视平线L,确定灭点O的位置,然后分别连接O点和矩形“基准面”的四个顶点,见图2-1。

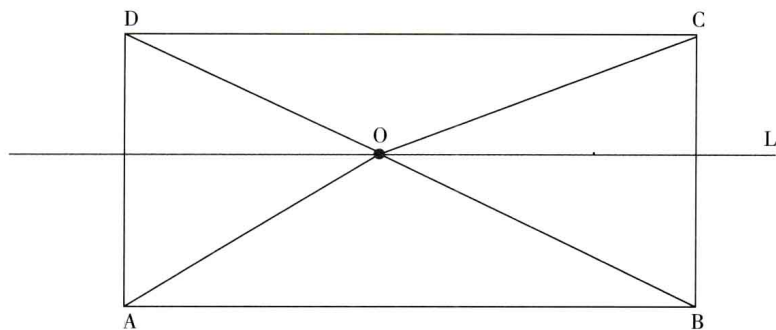


图2-1 由外而内一点透视步骤一、步骤二图示

步骤三

我们假定景观进深为12m,以A点为起始点,在AB线上以2m为单位(尺寸单位根据具体情况决定)按比例标出景深尺寸点。如果画面要表现的实际进深尺度超出“基准面”宽度,需将AB线向水平方向延长,然后在AB延长线上按比例标注剩余进深尺寸。在距离“基准面”较近的视平线L上选取M点做辅助点,见图2-2。

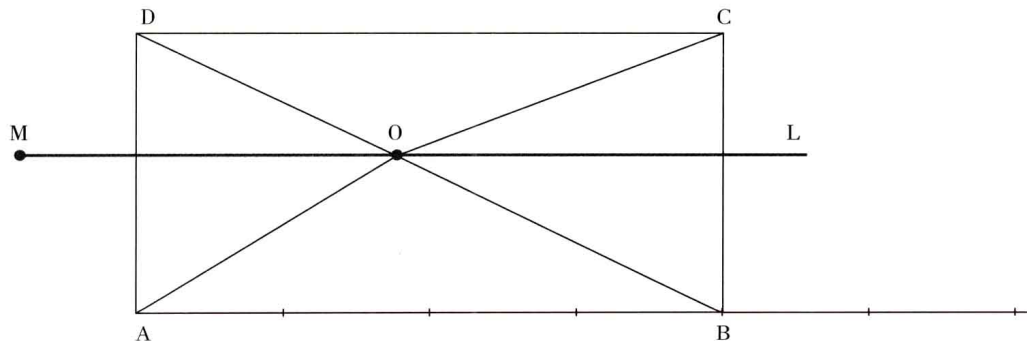


图2-2 步骤三图示



步骤四

分别连接M和进深尺寸标注点，与OA线相交形成1、2、3、4、5、6点。需要注意的是，如果调整M点的左右位置，OA线上的进深点位置将随之发生变化，见图2-3。

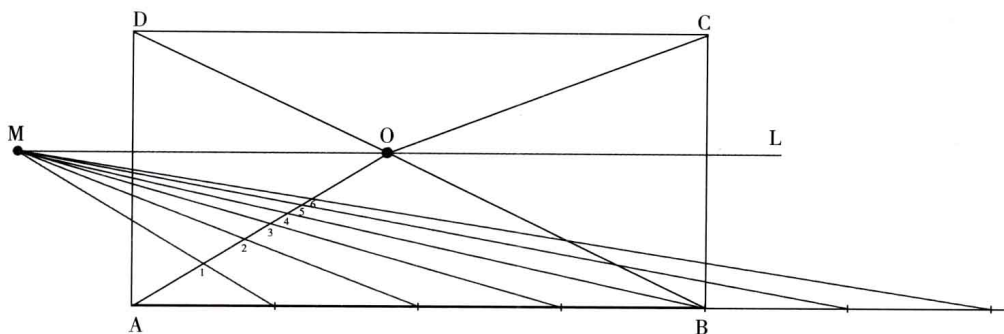


图2-3 步骤四图示

步骤五

从1至6点分别引水平线与OB线相交，得出底面的水平进深基准线。在实际绘图时，地面进深方向的任何尺度都将以邻近的进深基准线为参照，画出相对标准的比例尺度，见图2-4。

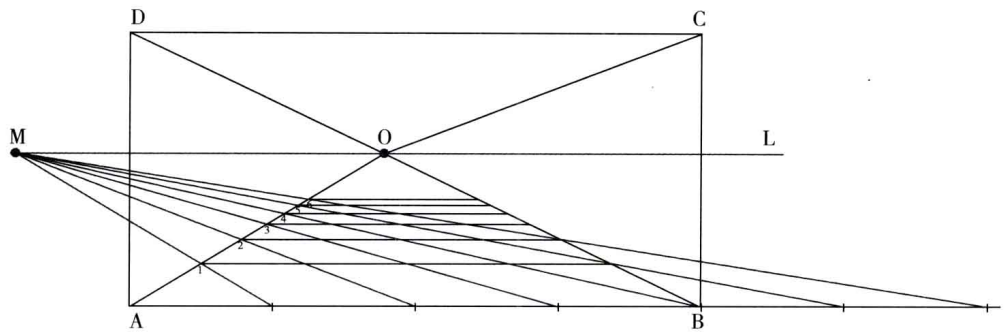


图2-4 步骤五图示

步骤六

从1至6点分别引垂直线与OD线相交，由相交点引水平线与OC线相交，从交点再向OB线引垂直线，完成两侧面与顶面的透视进深基准线，见图2-5。

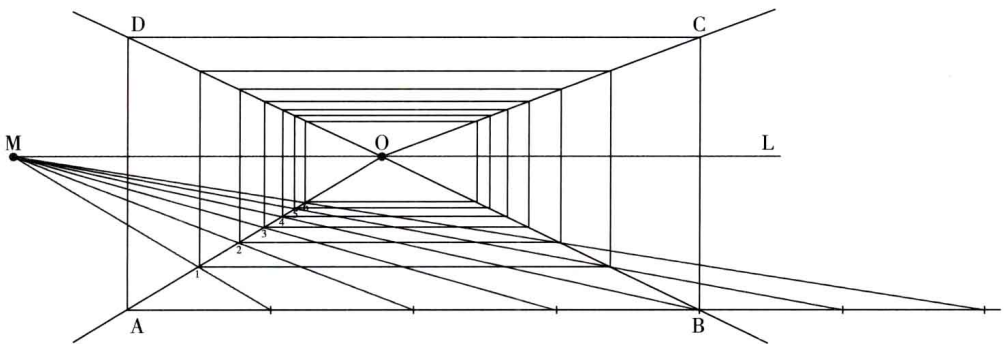


图2-5 步骤六图示

步骤七

再分别连接灭点O和“基准面”上的代表宽度与高度的尺寸点，擦掉不必要的辅助线和辅助点，完成画面的基本透视框架，见图2-6。

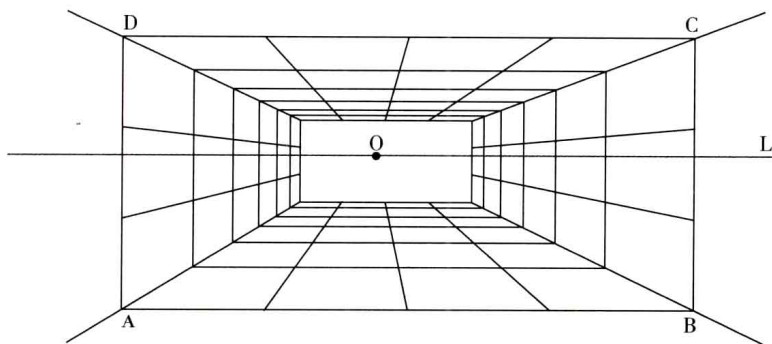


图2-6 步骤七图示

步骤八

在地面透视网格中找到景物形体的关键坐标点，连接各坐标点，会得到二维的平面形状。高度需通过连接“基准面”上的对应高度和灭点O，再与各坐标点的垂直线相交，交点位置即是位于该坐标位置的景物形体高度，以此方法可求得完整的景物形体透视。

2. 由内而外的一点透视画法

前面介绍了由外而内的一点透视画法步骤，由内而外的透视步骤与其类同，只是将画面中进深较远的一个界面作为透视“基准面”。

步骤一

先将画面中进深较远的一个界面确定为“基准面”，根据画幅大小和取景范围按比例画出矩形“基准面”。该面离视线较远，因此所占画幅相对面积较小，以免近处景物经过透视后体积显得过大而冲出画面，造成整体构图的不完整。

确定视平线L和灭点O的位置，具体要求参照一点透视由外而内的画法。然后分别连接O点和矩形“基准面”的四个顶点并延长至画幅边框附近，见图2-7。

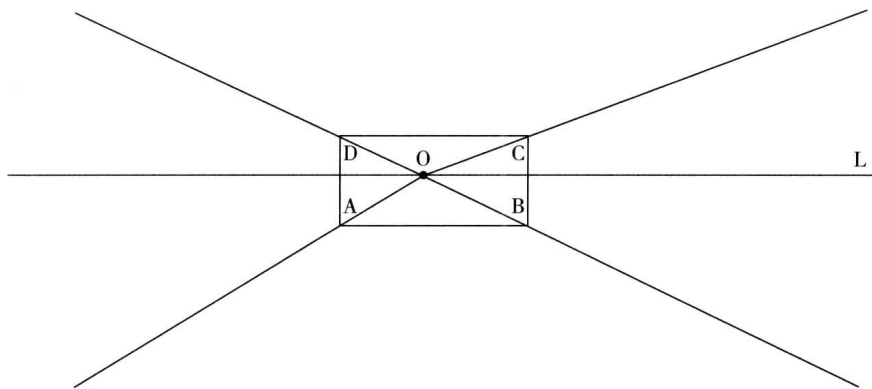


图2-7 由内而外一点透视步骤一图示

步骤二

我们假定景观进深为12m，以A点为起始点，在BA延长线上以2m为单位（尺寸单位根据具体情况决定）按比例标出景深尺寸点。然后在距离“基准面”最远的尺寸点以外的视平线上标出M点作为辅助点，见图2-8。

步骤三

分别连接M和进深尺寸标注点，与OA延长线相交形成1、2、3、4、5、6点。如调整M点的左右位置，OA线上的进深点位置将随之发生变化，见图2-9。

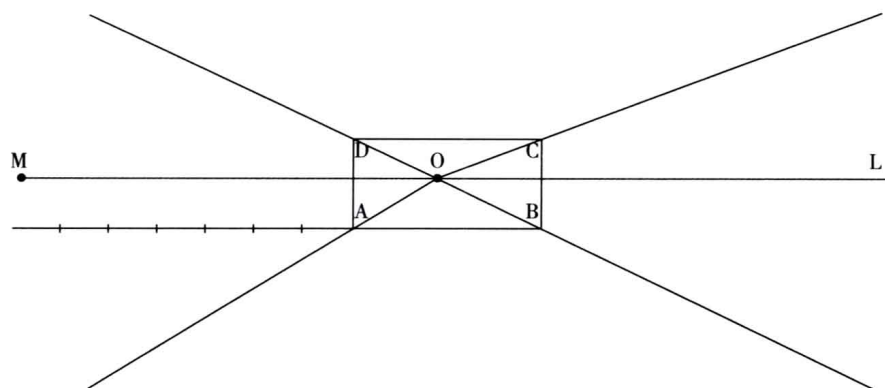


图2-8 步骤二图示

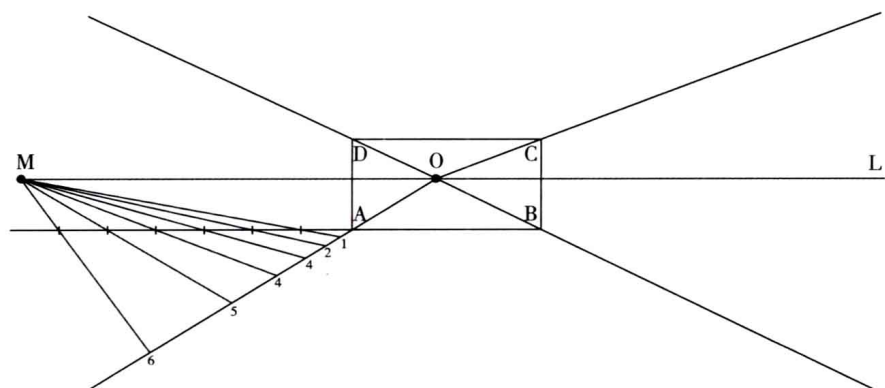


图2-9 步骤三图示

步骤四

从1至6点分别引水平线与OB延长线相交，得出底面的水平进深基准线。在实际绘图时，地面进深方向的任何尺度都将以邻近的进深基准线为参照，画出相对标准的比例尺度，见图2-10。

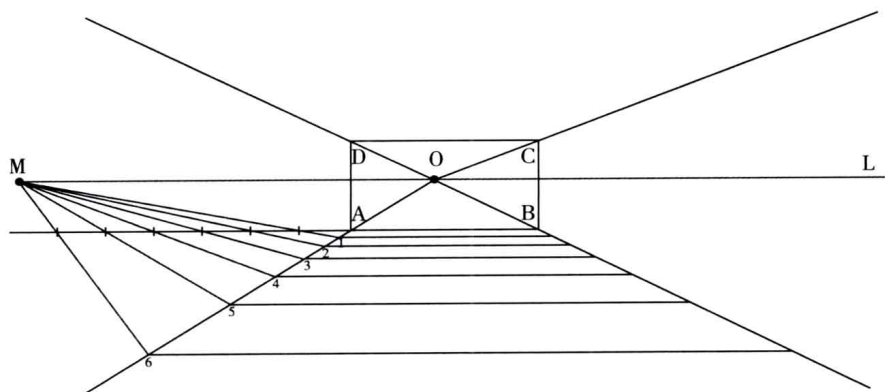


图2-10 步骤四图示

步骤五

从1至6点分别引垂直线与OD延长线相交，由相交点引水平线与OC延长线相交，从交点再向OB延长线引垂直线，完成两侧面与顶面的透视进深基准线，见图2-11。

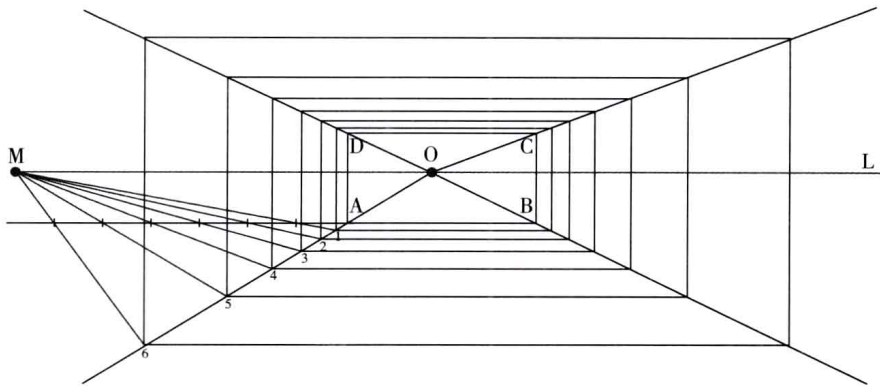


图2-11 步骤五图示

步骤六

再分别连接灭点O和“基准面”上的代表宽度与高度的尺寸点，擦掉不必要的辅助线和辅助点，至此完成画面的基本透视框架，见图2-12。

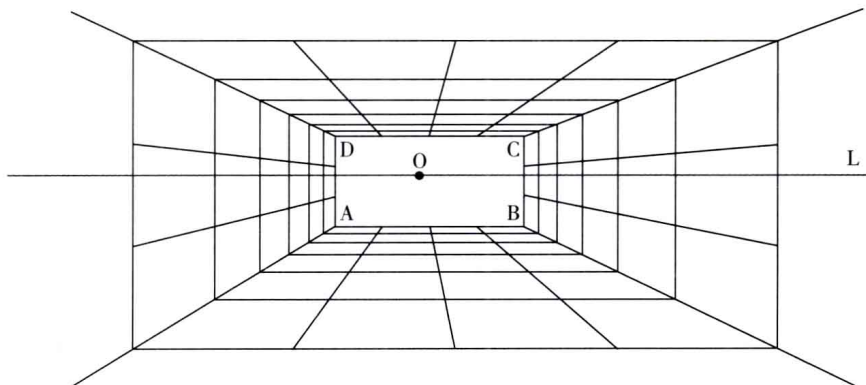


图2-12 步骤六图示

在透视框架中求得具体的景物形体的步骤与由内而外的透视画法基本雷同，只是物体的高度需在进深较远的“基准面”上求得，然后连接灭点O并向近处画延长线，再与各坐标点的垂直线相交，得到形体高度和完整的景物形体透视。

需要强调的是，无论由外而内还是由内而外的透视方法，画面景物的实际尺寸都要通过“基准面”求得，也就是说，“基准面”上的尺寸是实际景物的真实比例尺寸，景物经过透视后的尺寸需要连接灭点和“基准面”上的实际尺寸点，并画延长线获得。“基准面”在实际景观场景中并不存在，不必与实际取景尺寸完全相符，它只是一个方便画图的参照面。

二、两点透视

（一）两点透视的表现特征

两点透视也叫成角透视，因为其表现效果自然、生动，在园林景观设计手绘图中常被采用。与一点透视的根本区别是它有两个灭点，表现出来的景物跟人的视线所见的真实场景比较接近，因此画面效果更加真实、生动。

（二）两点透视的基本方法

由于两点透视的绘图方法较一点透视相对复杂，对于经验不足的绘图人员，即便严格按照规范步