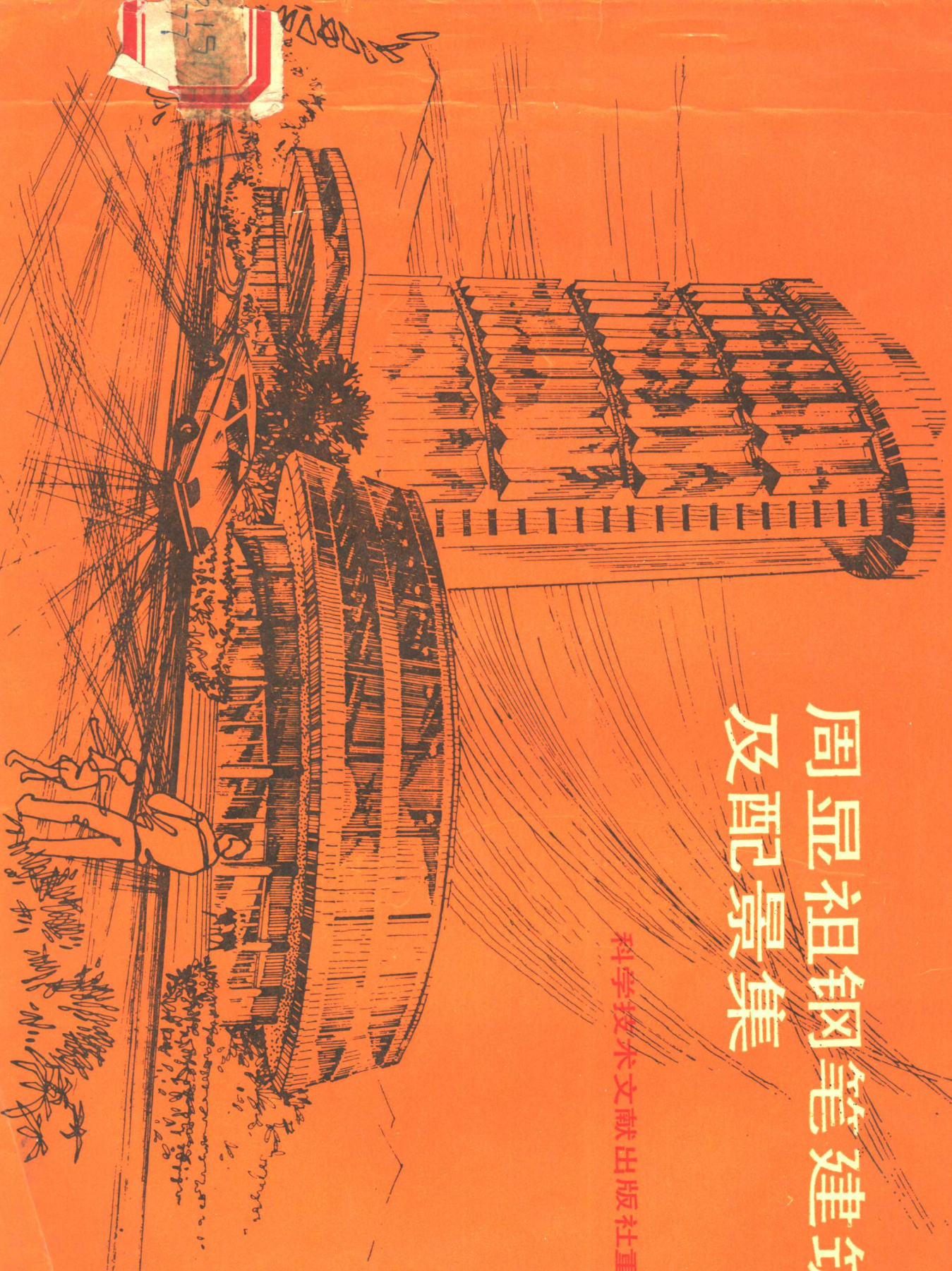


周显祖钢笔建筑画 及配景集

科学技术文献出版社重庆分社



周显祖钢笔建筑画 及配景集

科学技术文献出版社重庆分社

周显祖钢笔建筑画及配景集

周显祖 著

责任编辑 陈育真

科学技术文献出版社重庆分社	出版发行
重庆市市中区胜利路132号	
全国各地新华书店	经销
重庆新华印刷厂	印刷
开本: 850×1168毫米 1/16	印张: 4.75 字数: 16万
1989年10月第1版	1989年10月第1次印刷
科技新书目: 201 — 338	印数: 1 — 6000
ISBN 7-5023-0460-6/TU·15	定价: 3.90元

前言

建筑画是拟建的建筑物在设计确定以后用单色或彩色等方式绘制的一种表现图，其主要作用是说明设计意图，作为征求意见、进行研究改进和供领导审查的依据。建筑画的表现方式很多，如同绘画一样，有水墨渲染（或单色），水彩，水粉，丙烯，黑白图案，钢笔（或加淡彩），铅笔（或加淡彩），喷雾等等。其中钢笔表现是各种建筑画中最基本的一种，犹如素描画是各种绘画表现方式的基础一样。

绘制建筑画是建筑设计工作者从事建筑设计专业工作必须具备的基本技能，是培养建筑设计工作者过程中的一项基本训练。建筑画是建筑师进行设计工作的“语言”，钢笔建筑画则是建筑师语言的“基本词汇”。

建筑画的“表现艺术性”（即艺术表现的一些基本规律）与绘画有着共同之点。这是它们的共性。但建筑画也存在着艺术风格问题。艺术风格是无止境的，也不是用法则、条款所能充分概括的。就我个人理解，艺术风格同作者的个性、修养以及时代、地点、社会等因素有关，要通过无止境的学习和观察古今中外的优秀作品才能逐渐形成。

建筑画毕竟又不同于绘画，它要求通过仪器绘制（少数徒手画）并准确、细致、“刻板”地表现建筑物。这是建筑画的特殊性。就这点而言，它更接近于图案画而不同于绘画。为了表现某种设计意境，建筑画还可以采用抽象概括的表现方式或程式画法。

作者从事建筑学（建筑设计）教学工作近四十年，在长期的工作中深深体会到画建筑画这个基本训练的重要性。大学本科生在四年的学习过程中，直接或间接地都在接受这个基本训练。但是画建筑画既费工费时，而学员中成绩卓越者仍是少数，大多数都达不到娴熟的程度，这就影响他们不能充分表达设计意图。有时，建筑物本身表现得不错，但配景树木画得效果欠佳，甚至是一团糟，令人沮丧。其原因是树木的画法实际上是一个较难的专题，不进行专门研究和训练，就不可能充分掌握。而在建筑学专业（建筑设计）的大学四年的学习过程中则不可能为此占去较多的学时，也没有这个必要去喧宾夺主。为了解决这种矛盾，作者将多年来的钢笔建筑画及配景画习作汇集成册，辅以理解体会，供建筑设计工作者及建筑院校师生参考，特别可作为表现建筑物的光影方面以及配景树木的画法方面的参考资料。希望本画集能对读者有所裨益，有助于绘制建筑画时省工省时而又获得较好的效果。水平有限，敬请读者批评指正。

目 录

前 言

第一章 建筑画的几个主要方面

- 一、画面层次 (1)
- 二、建筑物的表现 (1)
- 三、配景树木 (1)
- 四、天空、地面、水面、人物等配景 (2)

第二章 建筑画中配景树木的表现

- 一、树木的认识 (3)
- 二、画建筑画配景树的法则 (3)
- 钢笔建筑画实例 (7)
- 钢笔建筑画配景树等实例 (31)

建筑画的几个主要方面

一、画面层次

为使建筑画达到较好的表现效果，除画面的构图要协调匀称（一般法则在此不赘述）外，主要的就是要使画面具有空间感、真实感，也就是要具有深度。一般应处理好近景（前景）、中景、远景三重层次。无近景则物体充塞于眼前，缺中景则空洞无物，少远景则空间不够深远。作近景的有树木、花草、水面、影子、雕像、人物、灯柱、栏杆、柱廊、建筑物的一角等，中景多是画面的重点，即建筑物本身或加上作为陪衬用的树木、人物等，作远景的有天空、云、树、山和作为陪衬用的建筑物等。

二、建筑物的表现

建筑物是建筑画中的主体，表现好建筑物首先要选择好画面上建筑物的角度，使其获得最好的效果而又切合实际；其次是要充分表现建筑物的个性特点，反映设计者的设计意图和目的；再次是要充分表现建筑的体积层次感、质感以及建筑与周围环境的关系。建筑的体积层次感也就是建筑的空间深度效果和透视挺拔效果；建筑的质感是其真实性的反映程度，增强质感可加强其艺术感染力：突出环境气氛增强环境协调目的是使整个画面协调。这些效果的取得主要取决于线条的技法，包括线条的方向、线条的取舍及其娴熟程度以及对光影变化关系的表现等等。

三、配景树木

近景树 采用近景树时多用斜枝破景的手法（即用少数斜枝遮盖建筑物），形成建筑物半遮半现的气氛，以获得生动的效果。近景树一般宜高大、生动，枝叶清晰可辨。

中景树 中景树有两种状况：其一是树木在建筑物之前，其效果是丰富中景内容，并也可用斜枝破景的手法获得生动的效果；其二是中景树在建筑物之后，其主要作用是衬托建筑物，使建筑物的体形轮廓显得更为清晰，其衬托位置应在建筑物轮廓较为复杂的部位。

远景树 远景树的主要作用是表现空间的深远和衬托建筑物的体形轮廓。远景树多采用成片的树丛，或树丛配合独立树。树丛长度应大于或小于画面宽度的一半，以免构图呆滞。

此外，由于建筑物的墙柱线均系垂直线，所以一般树干宜稍呈倾斜或有转折，以避免在构图上树干与墙、柱线平行重复的呆板现象。轮廓线较为复杂的建筑物，其配景树木要适当简洁，否则反之。实墙面多的建筑物宜配以疏松、空隙多的树木，窗户多、空隙多的建筑物宜配以紧密、空隙少的树木。总之，配景树的形象、色彩、明暗等方面应同建筑物取得适当的对比和呼应，又各有所侧重。有呼应无对比则画面缺乏重点，主题无法突出；有对比无呼应则画面不能协调。

四、天空、地面、水面、人物等配景

人们肉眼能看到的晴空呈现着蓝色。这是光学作用的结果，即太阳的白色光芒中包含着六种色光，其中青紫色光的波长很短，在穿过大气层时，一部分青色光为大气层中的尘埃与微粒子所分散反射，使晴空产生了青色漫射光。在建筑画中，天空面积最大，一般多用晴朗天空，并有深浅变化。若建筑物色调浅则天空色调宜深，否则反之，以通过对比突出建筑物主体，加深画面空间感觉。在色调上，天空同建筑物可采取对比的处理方式，也可采取调和的处理方式。色调对比的方式效果明快，建筑主体突出；色调调和的处理方式则效果雅致，画面协调。

地面在建筑画中主要是衬托建筑物的远近距离，表示建筑物所在地的不同环境，如高山、丘陵、平原、道路、广场或草地等。一般的平整地面，近建筑物处色调浅亮，愈远则愈深暗。在扁长的画面中，尚可结合两端深暗中心浅亮的变化方式。为了避免画面上出现大片地面而给人以空旷单调的感觉，应注意地面不宜过大，或适当配置以树木阴影或建筑物倒影等，以增加画面的生动效果。

水面在建筑画中主要用以表明建筑物的临水环境，如园林建筑等。在建筑画中，一般多为小型水池，水面较为平静，表现时应注意有透明感。

人物在建筑画中主要是说明建筑物与人之间的比例尺度关系，以及建筑物某部份的空间关系（如人在走廊、栏杆、阳台、或前后墙面之间），同时，画面中存在人物也可丰富建筑环境，增加真实感，衬托出建筑物中的重点，说明某些设计意图。画人物须注意其动态，位置应有疏有密，有远有近。人物的色彩可以根据画面中构图需要，在服饰上作适当夸张，以丰富画面效果。远景人物只求其轮廓。

其它常用作配景者尚有汽车、花架、路灯、喷泉、雕像、远山等。表现路灯应注意形体细部均清楚明确（特别是近景和中景）。表现喷泉时也可在事后用橡皮在画面上擦去水柱。表现雕像主要应注意其材料的质感，浅色者影比阴深，近者阴面尚有反光。若系中景即可不表现其体积。表现远山则山头色调宜稍深，山脚色调宜浅而模糊。

建筑画中配景树木的表现

一、树木的认识

在建筑画的配景中，树木是最主要的内容。首先认识树木的自然特征，再掌握其表现技巧，才有可能较正确地表现配景树木。自然界的树木种类繁多，其生长形态与色彩又随气候变化，不同地区等条件而千差万别，其高矮、疏密、枝条分布、枝条形状、叶形、叶色、花形、花色等均各不相同，兹分述如下。

1. 植物的类别 一般分为乔木、灌木、藤本植物、草本植物等。从观赏特性看，乔木主要表现树冠形状、大小和风格，树叶大小、形状和颜色，主干形状和高度，支干系统分支情况，主干、支干的表皮特点及颜色等。灌木主要表现枝、叶、花的形态和颜色。藤本和草本主要表现花、叶的形状和颜色。

2. 植物的高度 植物高度是植物主要特点之一。大致分为：

乔木

一级 20米以上的大树，如冷杉，柏等。

二级 10—20米的中等树，如槐，柳等。

三级 10米以下的低树，如紫杉，杏等。

灌木

一级 2米以上者，如夹竹桃。

二级 1—2米者，如玫瑰，棣棠等。

花卉

高花卉 1米以上者，如菊花，蜀葵。

中花卉 25—80厘米者，如芍药，兰花等。

低花卉 5—25厘米者，如三色草，勿忘草等。

3. 树冠 树木由根、干、枝、叶所组成，其结构是从根生干，由于分枝，枝上长叶。由树干、树枝及叶所构成的树木外形，称为树冠。树冠表现出树木的面貌特征，反映树木的不同类型。树冠形状有天然的也有人工修剪的。常见树冠形状有塔形（冲天柏，落叶松，杉类），球形（榆，樱桃），伞形（桃，李，枫，槐），广积形或称重层状（冷杉，松类），匍匐形（偃松），下垂形（垂柳，垂杨）。树冠颜色一般是，树叶绿，枝干褐黄。落叶树在春季时枝多叶稀，新枝嫩叶呈淡绿色；夏季时枝少叶茂，色呈深绿；秋季凋零，枯叶点点分布于树梢之间，呈黄或灰绿色；入冬则叶尽，仅留树枝，色呈暗褐。常绿树虽不落叶，但色彩上亦有很大变化。

4. 叶 叶的生长方式有互生，对生，轮生。叶的大小分为大叶类（梧桐，尖叶枫），小叶类（小叶杨，白桦，柳），针叶类。叶的形状分为：

单叶——

针形 松类，柳杉，园柏（又名桧柏、刺柏）。

鳞片形 侧柏（又名扁柏）。

线形 紫杉，冷杉。

披针形 杉类，柳，竹类。

椭圆形 木兰，天竹桂，茶，广玉兰。

卵形 白榆，樟，杨，山茶，珙桐，杜鹃。

圆形 柿，茉莉。

折扇形 银杏。

心形 椴，紫荆，杨。

掌状形 梧桐，木芙蓉。

复叶——

偶数羽状 香春，荔枝，龙眼。

奇数羽状 洋槐，红豆，橄榄，白腊。

重出羽状 南天竹，楝树，含笑木。

掌状复叶 棕竹，棕榈。

叶的颜色大致为：板栗、丁香、尖叶枫等夏季为青绿色，秋季变为淡黄色；白桦、梓等夏季为黄绿色，秋季变为淡黄色；银白杨、银白柳、榆、胡桃、盐肤木等为浅红色；蔷薇、槲等为棕色。

5. 树枝 不同品种的乔、灌木有着不同的分枝规律。树冠的疏松或紧密往往不是由树叶的大小而是因分枝系统不同而形成的，所以不同的分枝系统给人们造成不同的疏密感。分枝方式有：单轴分枝（中央主干最发达，如松、云杉）；假轴分枝（侧枝的发育胜过主干，如榆、槲）；假双轴分枝（仅有侧枝而无主干，如丁香）。生长方式有对生，互生，轮生，丛生。树枝的形态可概括为以下几种：向上形（侧柏又名扁柏，美国白杨）；水平形（杉类，松类）；下斜形（杉类，松类）；下垂形（垂杨，垂柳）；匍匐形（偃柏）；攀缘形（紫藤，木香）。此外，一般幼树及树顶枝条多向上，中部枝条横平而长，下部枝条更长而向下斜。老树则由于凋谢及人为的砍伐等原因，形态变化很大。幼枝多柔嫩整齐，老枝多苍劲古拙。春季枝条光滑显露，夏季枝条粗实有力，并为大量树叶所遮蔽，秋冬季节时枝条干枯凋零。

6. 树干 树干以不同的类别、种植地位、气候、树龄以及其它人为因素等而形成不同的形态。可归并为直立，并立，丛生，伞状，秃状，露根等。树干表面形状有：平滑状（桦木，梧桐）；粗糙状（榆，香椿，针叶类）；块片白斑状（法国梧桐，白皮松，白杨）；纤维状（杉，柳，柏，桉树）；横形圈状（白桦，樱花，桃树）；有针刺状（洋槐，柏，桔，蔷薇）。树干的颜色一般为褐黄。

7. 根脚 树木性质、年龄的不同，其根脚形状差别很大。老树根脚蟠屈，凹凸大，显得古老苍劲，幼树根脚变化少，近乎树干直插于地上。

8. 树木同光影、环境的关系 树木除本身的固有形象及色彩外，经阳光照射或四周色彩的影响，会产生明暗、层次、光影和色彩的变化。早上旭日东升时色彩柔和清新；中午阳光充足时明暗强烈，阴影显著，色彩明快；夕阳西下时树木亦相映呈赤黄色；烟雨濛濛或笼罩薄雾时，则若隐若现，迷离朦胧，色彩灰暗。树叶一般受光面呈暖色，即绿中带黄，中间面呈棕绿色，暗面则呈蓝紫色。同时，春季及幼叶色彩鲜嫩，夏季浓郁，秋季及老树深暗。树干、树枝一般受光面呈土黄色，暗面呈蓝紫或棕紫色。由于对比关系，若背景深暗，则树干色彩轻淡，反之背景清淡，则树干深暗。

二、画建筑画配景树的法则

1. 干枝 干枝是树木的骨架，也是构成树形的主要部份。一般树木在春、秋、冬三季均枝多叶少，即使夏季一片浓叶，也仍能见枝，故干枝形成了树形的主要概貌。树形的优美与否，主要因素即为干、枝的处理。其原则是：枝干交接，相互穿插，有斜有直（专门表现直立树干者除外），疏密有间，前后有别（浓淡分别前后，形态分别前后）。近景树干要适当表现出其体积，叶、干交接处阴影较深，愈接近地面树干色调愈浅淡。在建筑画中对树木根脚多不细加处理，仅使树干色调向下逐渐消失，以增幽深效果；或用地被物如花草、灌木配合，也可增加变化。

2. 叶 即使夏季浓叶成荫，亦必有空隙。从画面构图上讲，也应该是有疏有密有空隙。空隙的形状、大小、间距又应有所差别，否则必然死板呆滞。

3. 二树、三树或多树在一起时，应注意疏密相间，斜枝穿插，高低错落，前后有别（远者低小模糊）。

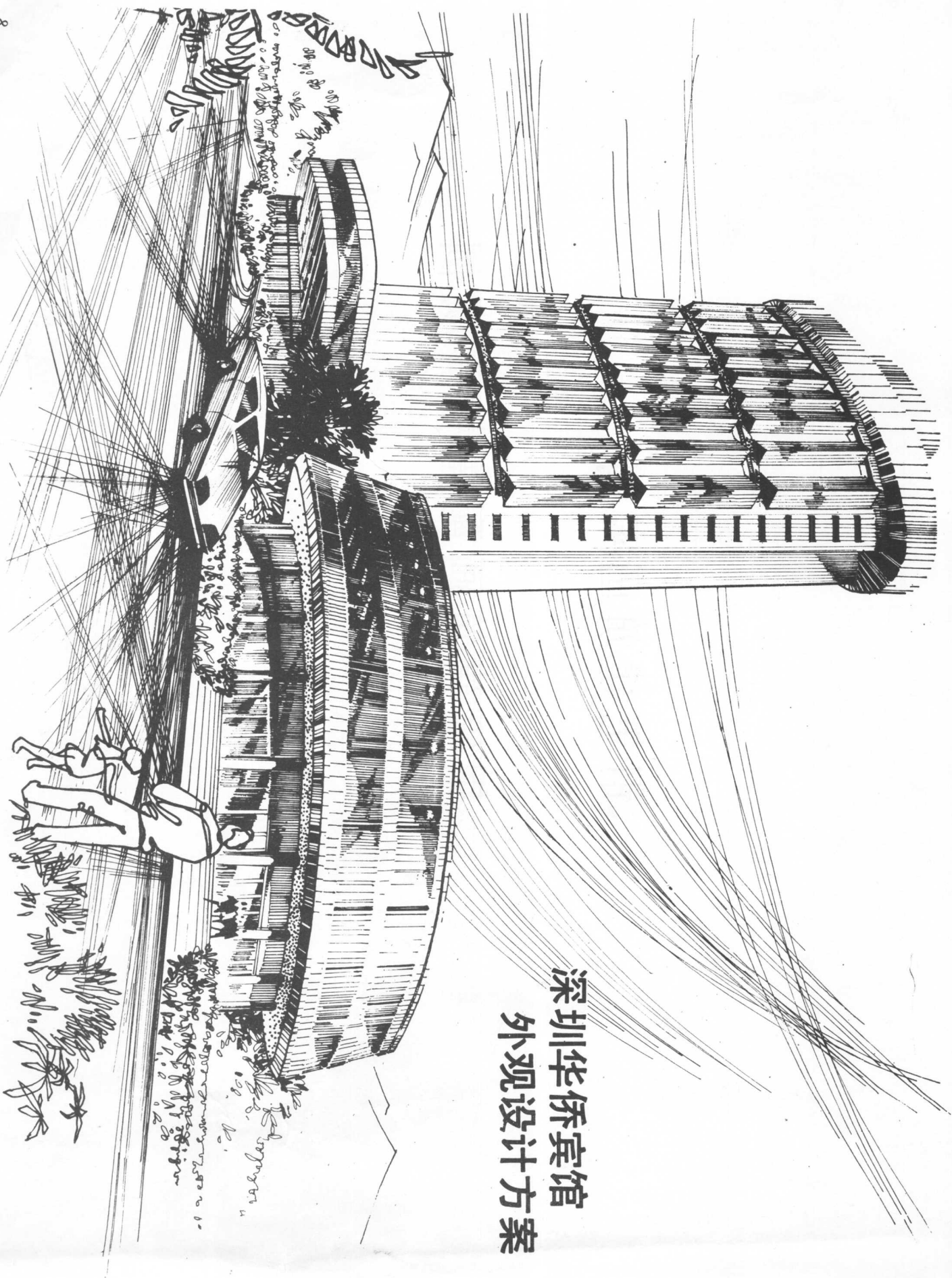
4. 远景、阴天、背光或阴影中的树木，几呈剪影，色彩灰淡，光影变化减弱，树形轮廓则为其主要之点。

5. 建筑画中配景树的表现特点 建筑画要求通过仪器绘制而准确、细致、“刻板”地表现建筑物，其特点不同于绘画，更接近于图案画，或者是更抽象、更概括。建筑画中的主体是建筑物，配景只起陪衬作用。为使建筑画的内容、画面主次分明以及构图格调协调，其配景树木更应该采用简单、概括性强的表现方式，也就是抽象的图案方式。否则将使画面喧宾夺主，形成风景画和产生不协调的弊病。

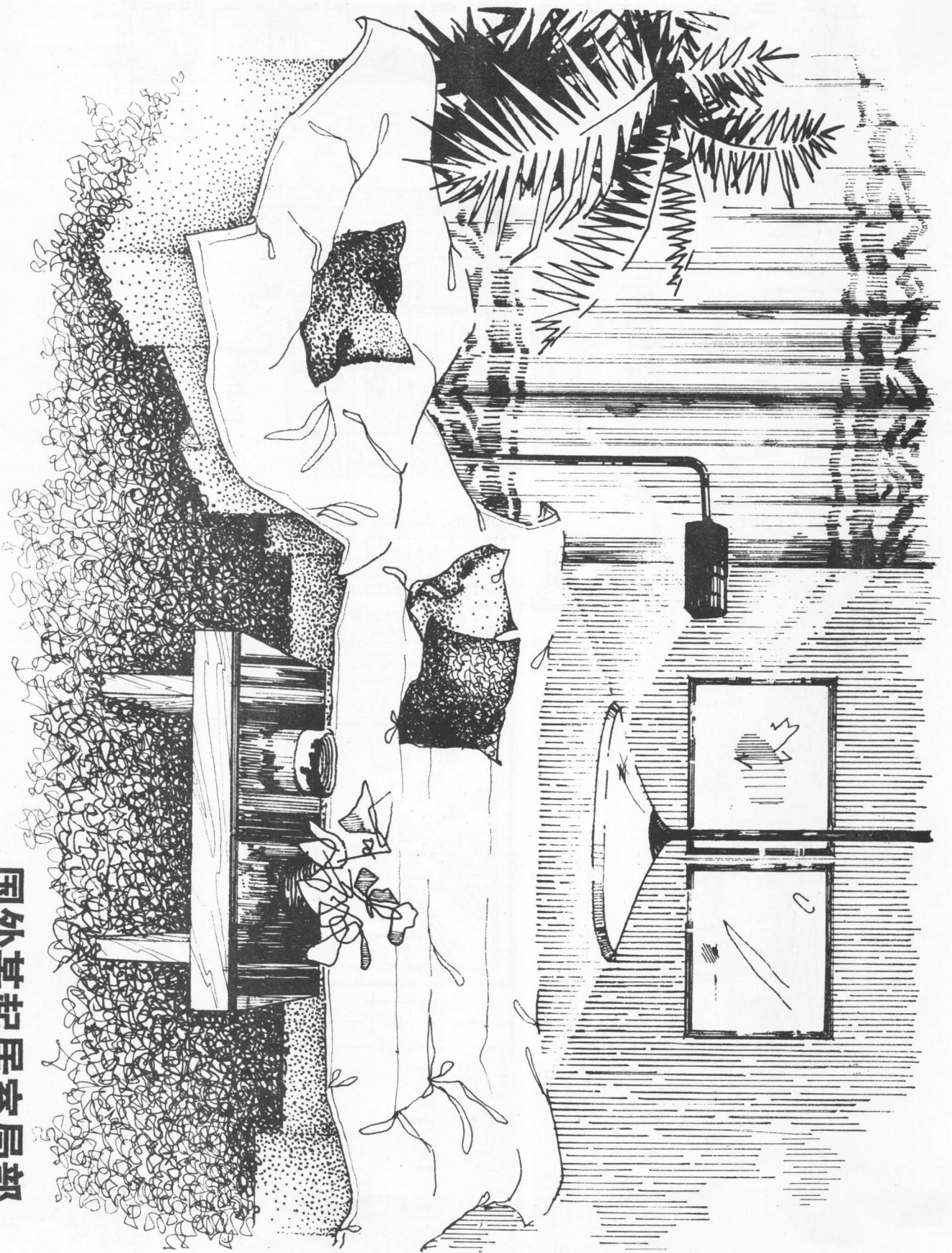
钢笔建筑画实例

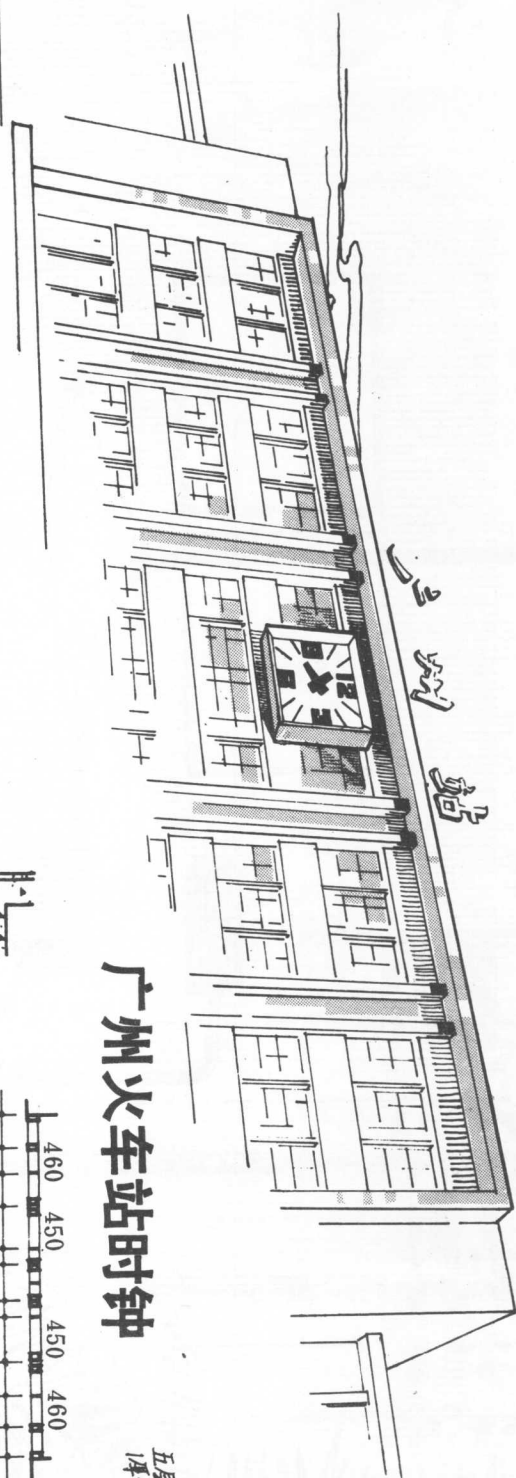
钢笔建筑画配景树等实例

深圳华侨宾馆 外观设计方案

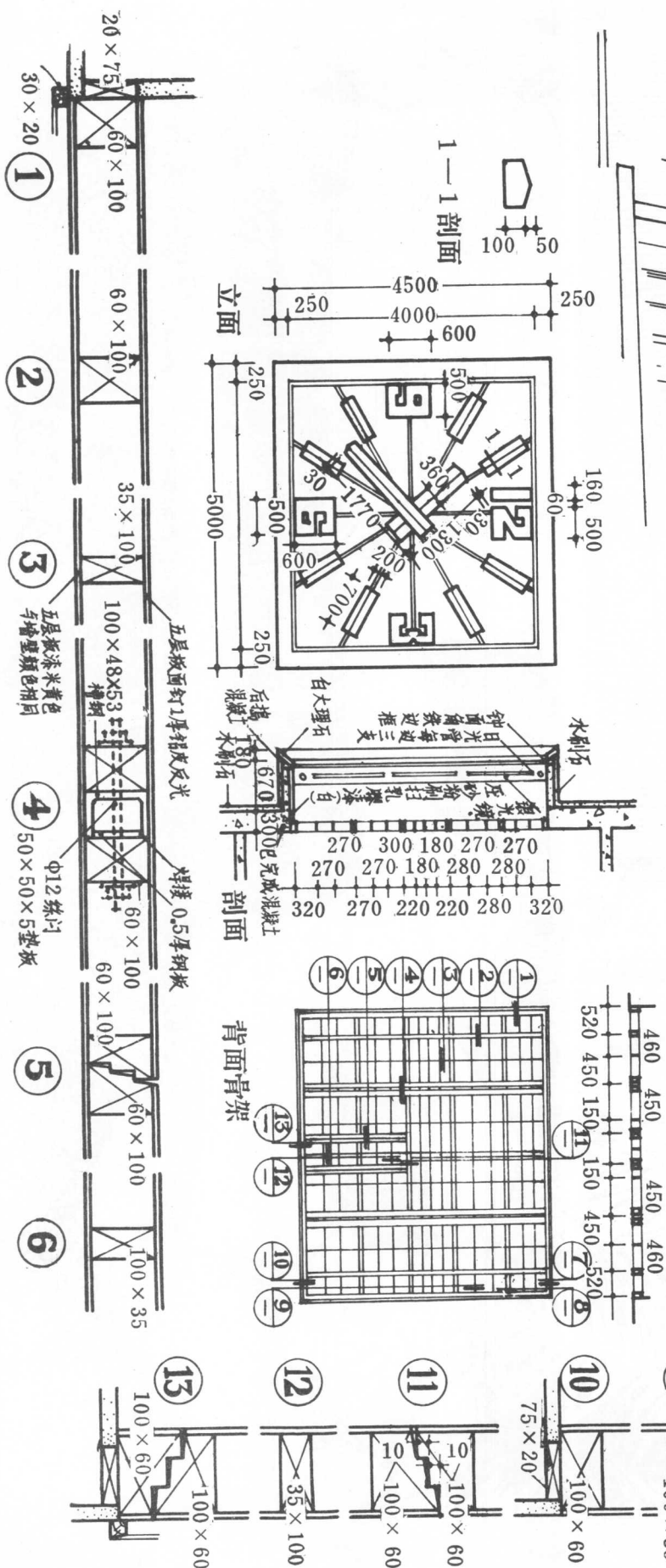


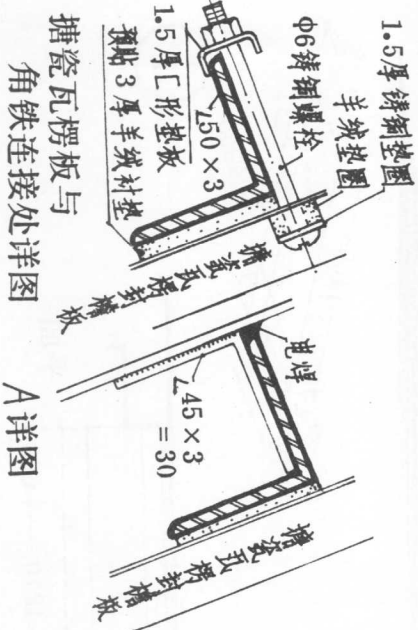
国外某起居室局部



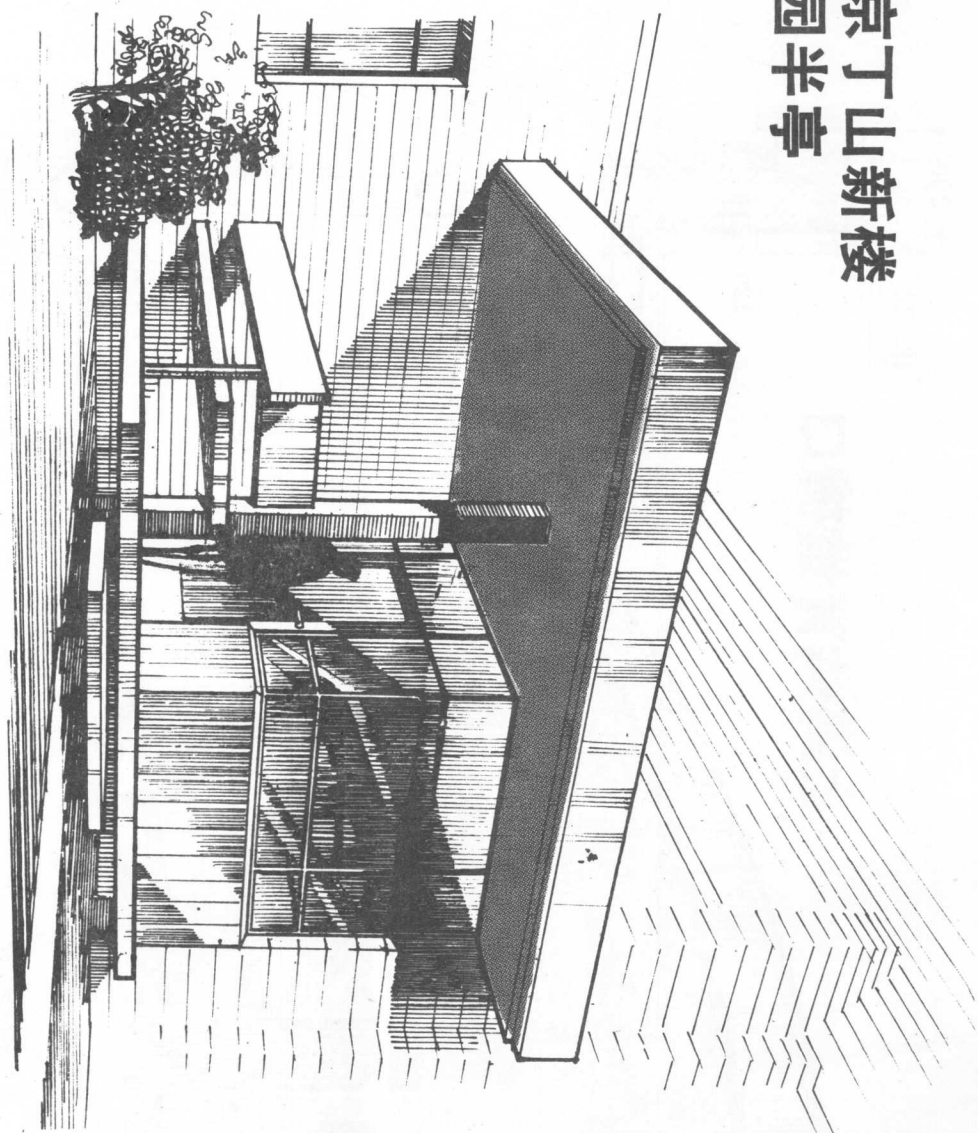


广州火车站时钟

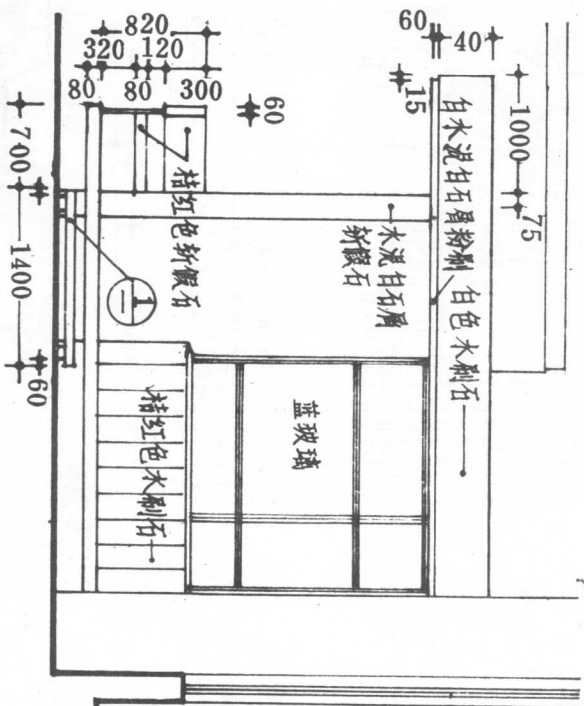
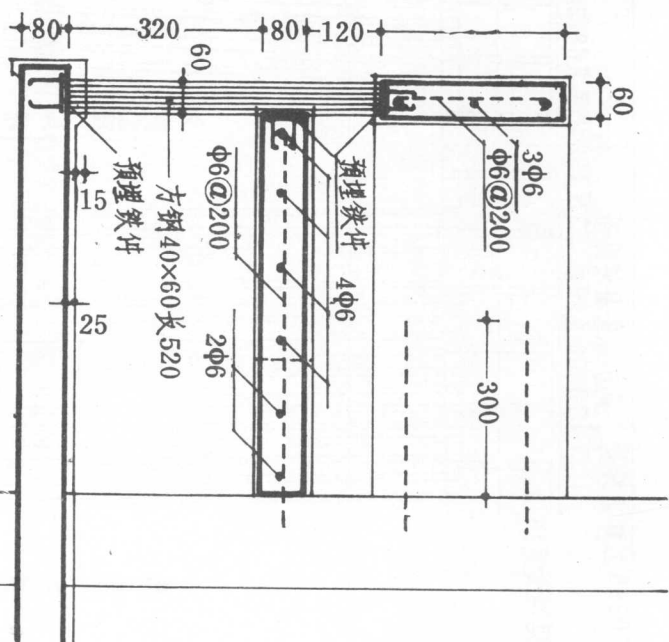




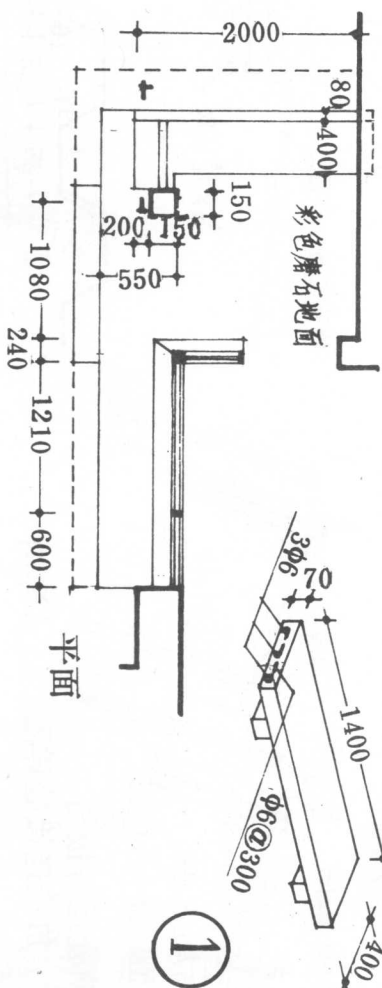
南京丁山新楼 庭园半亭



剖面



立面



平面

1