

快题设计与表现
系列丛书

景观快题 设计方法与表现

刘谦 韩巍 著



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



快题设计与表现系列丛书

景观快题 设计方法与表现



机械工业出版社

为提高学生考研和就业的必备综合专业技能，作者根据教学与实践工作中积累的心得与体验，在本书中以逻辑的顺序讲解了景观快题的概论、基础、方案设计、表现方法、应试策略、快题点评、应试准备，期望给想要在快题设计上得到训练的读者一个进阶与强化的方法。

本书可以作为景观设计及其相关专业（环艺、园林）的学生在中高年级进行应试准备与训练以及低年级学生开始接触专业学习时的辅导用书。同时本书对一线的设计人员提高快速设计能力也会有一定的帮助。

图书在版编目（CIP）数据

景观快题设计方法与表现/刘谡，韩巍著. —北京：机械工业出版社，2009.7

（快题设计与表现系列丛书）

ISBN 978-7-111-27654-8

I. 景... II. ①刘... ②韩... III. 景观—园林设计 IV. TU986.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2009）第 117838 号

机械工业出版社（北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037）

责任编辑：葛楠 责任校对：陈立辉

封面设计：鞠杨 责任印制：杨曦

保定市中华美凯印刷有限公司印刷

2009 年 9 月第 1 版第 1 次印刷

250mm × 250mm · 9.333 印张 · 176 千字

标准书号：ISBN 978-7-111-27654-8

定价：58.00 元

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换

销售服务热线电话：(010)68326294

购书热线电话：(010)88379639 88379641 88379643

编辑热线电话：(010)88379164

封面防伪标均为盗版

前言

“景观快题设计与表现”是景观设计、环艺设计、园林设计专业学生需要掌握的一项重要技能。它通常要求学生在规定的4~8小时内完成一项中等复杂程度的景观(环艺、园林)设计,一般规模中等、功能较为常见,设计成果则要求有系统而完整的分析、构思,并通过画面形式手绘表达出来。

快题设计可以反映出设计者的专业综合素质,包括设计水平、表现技巧、思维广度,甚至应变能力和心理素质等。在社会实践中,“快题设计”常常被作为考核毕业生和设计师的重要手段。研究生入学考试,设计院考核新进毕业生,甚至取得专业的执业资格都要经过快题设计的测试,在毕业生求职、择业、升学过程中,快题设计考试成绩起到举足轻重的作用。

然而,当前许多高校缺少“快题训练”的专门课程,也缺少针对性的参考书籍。在传统模式的教学中,从长期课题转换到短时间的快题设计,很多学生难以适应,也难以应对研究生入学考试或设计单位的考核。

为提高学生考研和就业的必备综合专业技能,作者根据教学与实践工作中积累的心得与体验,以逻辑的顺序讲

解了景观快题的概论、基础、方案设计、表现方法、应试策略、快题点评、应试准备,期望给学生以及希望在快题设计上得到训练的读者一个进阶与强化的方法,提出应试的方法与重点。手头功夫的掌握虽然需要扎实的基本功,但是通过有目的的训练,可以在备考前的数月时间内,得以迅速提高。

本书可以帮助景观设计及其相关专业(环艺、园林)的学生在中高年级(尤其是毕业前)进行应试准备与训练;也可以作为低年级学生开始接触专业学习时的辅导书,帮助他们了解设计的基本程序和方法以及对应的成果表达,进行自我的设计训练;对于从事景观设计的工作者来说,快题是推敲、比选和深化设计构思的有力工具,快题训练可以提高设计者快速的设计能力,促进设计者与甲方或其他合作伙伴之间进行有效的沟通。本书徒手表达与设计方法的内容对于景观及相关专业的学生来说同样具有一定的参考价值。

刘 谦

2009年1月10日

致 谢

本书在编写过程中，得到南京艺术学院设计学院本科生和研究生的支持，感谢他们为本书作出的贡献。其中，王桢、褚文婷、孙威、牟婷、王之千、潘庆生、顾媛伟、唐丽、冯艳等研究生提供了快题习作；胡璟、孙凡、谢缘、张龙祥、祝迎雪、成果、高原、王灿、王云飞、彭鹏、林非伟等本科生配合本书绘制了徒手绘图稿。

本书同时感谢上海大学美术学院建筑系的林磊女士，为本书快题习作作品的提供付出的心血。感谢同济大学建筑城规学院景观学系的王碧石、刘永辉两位硕士提供的快题习作。

感谢我们的学生，是他们的学习成果给予了我们信心和鼓励。

感谢机械工业出版社的葛楠女士为本书出版付出的不懈努力。

目 录

前言

致谢

课题1 总体·概览——景观快题设计概述	1
1.1 景观快题设计综述	1
1.2 景观快题设计的设计内容 with 要求	2
1.3 景观快题设计的设计深度	4
课题2 基础·技法——景观快题设计基础知识的解读	5
2.1 场地·道路·元素	5
2.1.1 场地概念	5
2.1.2 道路概念	5
2.1.3 景观构景元素	6
2.2 技法·技巧·自我训练——景观设计徒手绘	7
2.2.1 徒手绘的自我训练	7
2.2.2 转换练习与畅想练习	13
课题3 设计方法·方案构成——景观快题方案设计	15
3.1 任务书信息解读	15
3.2 设计程序与绘图语言	17
3.2.1 现况分析	17
3.2.2 基本概念设计	19
3.2.3 发展设计	19
3.2.4 说明性细部设计	22
3.3 概念设计	22
3.3.1 思维方法与设计逻辑	22
3.3.2 概念演绎与概念创意	23
3.4 功能分区与交通流线	25
3.4.1 功能分区的划分	25
3.4.2 交通流线的组织	25
3.5 平面规划	28
3.5.1 功能空间平面的组合方式	28
3.5.2 利用平面设计思考景观平面的构成	30
3.6 竖向设计	35
3.6.1 竖向设计应遵循的原则	35
3.6.2 地形的表达和记录方法	35

3.6.3 竖向设计中体现的造型设计	37
3.7 整合设计	38
3.8 素材积累	39
课题4 表现方法·图面绘制——景观快题表现方法	41
4.1 概念构思草图	41
4.1.1 概念草图的意义	42
4.1.2 概念草图的表达方式	42
4.2 总平面图	45
4.2.1 文字标示的位置编排与符号图示	46
4.2.2 平面图的勾线表达法与明暗表达法	48
4.2.3 绿化种植设计在平面图中的标示	49
4.2.4 竖向设计在平面图中的标示	49
4.3 功能分区图与流线分析图	50
4.3.1 功能分区图	50
4.3.2 交通流线分析图	52
4.4 剖立面图	53
4.4.1 景观剖立面图的特性	53
4.4.2 景观剖面图的表达内容和表达方式	54
4.5 透视图及鸟瞰图	57
4.5.1 模拟真实的透视图	57
4.5.2 实现整体的鸟瞰图	57
4.6 图面构成与版式设计	59
课题5 时间规划·表达步骤——景观快题应试策略	61
5.1 分析任务书	61
5.2 拟定表达框架	61
5.3 规划图纸	61
5.4 实施步骤与时间分配	62
5.5 校对复核	62
课题6 快题评析·研读问题——景观快题案例评析	63
6.1 快题形式概览	63
6.2 景观快题品评	65
6.2.1 品评标准	65
6.2.2 快题点评	66
6.3 快题训练与评析	79
6.4 快题自我训练	99
参考文献	104

课题 1

总体·概览——景观快题设计概述

1.1 景观快题设计综述

快题设计以检验设计能力为目的,要求在较短的时间里,针对任务书给定的设计条件快速形成构思,并按照题目要求的深度表达出设计理念,用突破常规的设计程序,在短时间里高效地拿出优质的设计方案,这是一种特殊的设计工作方式,属于快速设计的一种。快题设计通常出现在两种情况下:第一,在时间要求紧的工程前期,设计师深入了解设计任务要求,在短时间内表达设计构思、推敲方案,完成简练的方案构思、比较、决策,形成设计成果,并具备较好的表现形式;第二,快题设计在更多情况下,是一种考核设计人员的手段。研究生入学、设计院与设计公司用人、取得相应的执业资格都需要经历6~8小时的快题考试。这是因为快题设计不但能快速考察设计师的专业素质,而且还是反映各种综合能力的有效手段。

快题设计是遴选设计人才的重要考察手段,能够快速检验设计者的分析、归纳和表达能力。快题设计同时也是设计者推敲、比选和深化设计构思的有力工具。此外,简明而直观的构思图解和快速表现还是设计者与甲方或其他合作伙伴之间进行沟通的有效手段。

随着市场竞争的日益激烈,具备这样的综合能力对景观设计师来说尤为重要。在短暂的数天内完成基地调研、现状分析、方案构思以及图纸绘制工作,并期望取得理想的成果,的确要求设计师具备过硬的专业及业务素质。

景观快题设计是快题设计的一项类别,属于景观专业类别的快题设计,与其并列的有建筑快题设计、城市规划快题设计、室内快题设计等等。

快题设计在当今的教学、工作、考核中具有重要的实践意义。首先,快题设计能够体现出设计师的思维能力和创造力。快题设计是一个通过图示的手段,合理平衡各项要素,创造性地解决各种矛盾的过程。设计师在开始接触设计项目时就面临着各种等待整理和分析的错综复杂的信息,例如,需要综合评价场地的外部环境,哪些条件是对设计的制约,哪些又能被设计所用;在这样的背景下,需要巧妙构思,立意创新,把设计条件上的制约转化成创作灵感的来源,最后利用设计语汇将设想表述出来。直到项目完成,各个阶段都需要设计师具备良好的思维创造能力。思维创造能力需要通过长期设计实践的潜移默化,随着经验的积累来培养锻炼。

其次,快题设计能力也反映出设计者的计划能力和应变能力。一方面,要在有限的时间内完成大量工作,比如迅速读懂任务书、分析设计要求、评价主次矛盾、打开设计思路、推敲方案并完成图纸绘制等,没有一定的计划能力是难以胜任的。另一方面,面对任务书中提及的众多要求,设计条件很难立刻一一满足,必须灵活应变,准确抓住主要矛盾,忽略甚至放弃次要矛盾。这需要应试者遇事

冷静从容应对,在难度较高或不熟悉的设计任务前能够规划好时间,顺利完成图面表现。

一般来说,快题设计通过工具手绘,甚至是徒手进行设计成果表现。出色的设计表现不但能够脱颖而出,促成方案的推敲,甚至可以在考试中弥补方案上的缺陷。优秀的图纸不但图面线条流畅,表现方法得当,就连图纸本身的构图排版也令人赏心悦目,从设计者手绘图面的熟练程度完全可以判断出设计者的业务功底和修养。手头功夫的掌握虽然需要扎实的基本功,但是通过有目的地训练,可以在备考前的数月时间内,得以迅速提高,这一点将在后面的章节中继续讨论。

1.2 景观快题设计的设计内容及要求

作为景观专业类别的快题设计,其设计内容围绕景观专业的范围来进行定义。现代景观规划设计的范围非常广

阔:宏观方面诸如区域规划、城市规划、社区规划、道路规划;微观方面为建筑物和构筑物室外环境设计等方面。但实际的景观设计工作的范围还远远不止这些,还包括:城市公园、城市广场、社会机构和企业园景观、国家公园和国家森林、景观规划与矿山迹地恢复、自然景观重建、滨水区、乡村庄园、花园、休闲地等。因此,景观快题的设计的任务书与景观的设计实践大致相同,涉及从广场、住区、办公、校园到公园等等的景观设计。

现代景观规划设计的范畴上包括两个方面:景观规划(landscape planning)和景观设计(landscape design)。景观快题的内容一般按照时间的要求会有所侧重,比如大尺度的景观规划,其设计内容相对较少,注重规划的层面。设计要求基本按照城市规划的设计要求执行。而中小尺度的景观设计注重设计的立意与形式感,设计要求具备一定的深度。(图1-2-1~图1-2-3)



图1-2-1 大尺度景观规划设计



图 1-2-2 中尺度景观规划设计

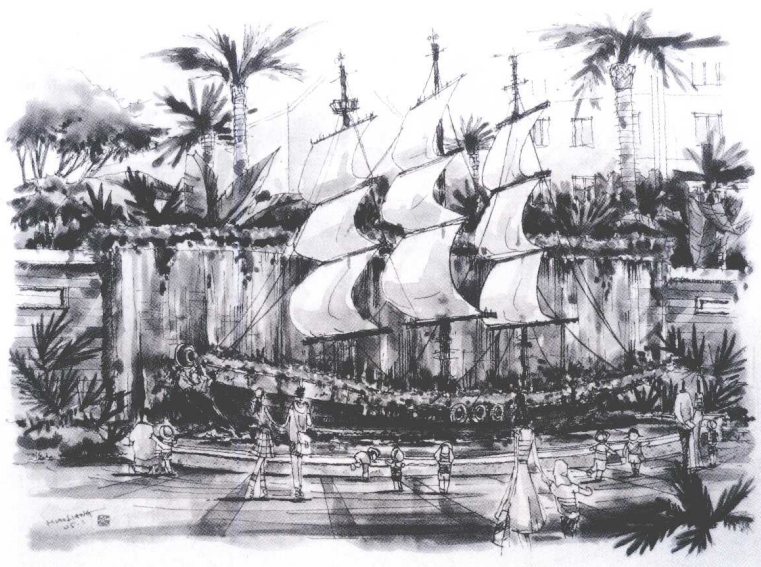


图 1-2-3 小尺度景观设计

例如,从下面两项试题的任务书可以看出侧重不同尺度的景观快题的设计内容与要求:

任务书 1: 湖景酒店环境景观设计

位于人工湖边的低层酒店,周边群山环绕,自然风光优美,二期拟围绕湖景开发别墅式客房。

(1) 场地要求

设计范围为红线范围内;主入口具有明显标志;合理规划停车场与交通流线;要求结合自然环境,设计宜人的星级酒店环境;湖景与人工造景结合,湖边设散步道;休息等设施的设置。

(2) 作图要求

画出平面图、比例尺、指北针;标出索引或图例;表示室外标高;表示主要出入口及场地道路交通;分析功能分区;分析交通流线;分析景观视线(景观格局)。

(3) 其他要求

消防车道宽度不应小于 3.5m。

(4) 图纸内容要求

平面图(占总分 50%);剖立面图 2 个(占总分 20%)

分析图(占总分 15%);主要景点的透视效果图或鸟瞰图(占总分 60%);设计说明(含植物配置意向设计图或植物配置说明)(占总分 5%)。

任务书 2: 园林规划设计试题

(1) 区位及面积

公园位于北京西北部某县城中,北为南环路,南为太平路,东为塔院路,面积为 3.3hm^2 (图中粗线为公园边界线)。用地东、南、西三侧均为居民区。北侧隔南环路为居民区和商业建筑。用地比较平坦(图中数字为现状高程),基址上没有植物。

(2) 要求

公园要成为周围居民休憩、活动、交往、赏景的场所,是开放性的公园,所以不用建造围墙和售票等设施。在南环路、太平路和塔院路上可设立多个入口,并布置总数为 20~25 个轿车车位的停车场。公园中要建造一栋一层的游客中心建筑,建筑面积为 300m^2 左右,功能为小卖、茶室、活动室、管理、厕所等,其他设施由设计者决定。

(3) 提交成果

提交两张 A1 (584mm × 841mm) 图纸。

1) 总平面图

1:500, 表现形式不限, 要反映竖向变化, 所有建筑只画屋顶平面, 植物只表达乔木、灌木、草地、针叶、阔叶、常绿、落叶等植物类型, 500 字以内的设计说明。

2) 鸟瞰图 (表现形式不限)

注: 试卷中所附 2 张图纸, 编号分别为 A、B, 比例尺为 1:1000, 方格网 20m × 30m, 考生需按 A、B 拼图, 再将图纸放大到 1:500, 图纸要有周围道路, 周围建筑可不表示。

1.3 景观快题设计的设计深度

根据快题设计特点, 其对设计成果的要求也与平时的课程设计、工程项目不同。不同类型的快题设计考试, 尽管在题目要求上会有各自具体的规定和描述, 但在深度的基本要求上趋于相同, 应试者应当尽量满足这些要求。

一方面, 由于时间限制, 快题设计难以像实际工程设计、课程设计那样深入平衡设计中的各种因素, 满足功能上的合理性、技术上的先进性、经济上的适用性。在考试

过程中, 通常只要求设计者重点解决全局性矛盾, 抓住解决影响总体方案的大问题, 而不拘泥于处理方案的细节。例如在妥善解决功能分区、交通流线组织、造型设计、环境布置等问题的基础上, 除非题目明确提出要求, 没有必要考虑具体的构造解决方案。在有限的时间内过分追求细枝末节也很容易顾此失彼, 失去对全局的把握。

另一方面, 在有限的时间内完成快题设计的方案构思与表达, 意味着设计成果很难达到课程作业或者正式施工图的深度, 但是并不能因此就减少图纸内容, 成果仍然应当是一套完整的图纸, 表达出的是一个完整的设计构思。换言之, 虽然深度可以略微削弱, 表现手法可以不拘一格, 但是各项内容仍然应当齐全 (除非题目明确提出具体要求, 例如只设计平面或者立面造型)。

非应试类型的快题设计的方案虽然不一定实施, 但是应当有继续深入研究的可能, 不能为了过分追求新奇的造型而放弃功能和结构的合理性。因此图纸上所表示的总图, 平、立、剖面图应当尽可能地成为有机整体, 能够凭此建立起完整的设计, 同时也可以为下一阶段的方案发展提供可靠的设计文件。

课题 2

基础·技法——景观快题设计基础知识的解读

2.1 场地·道路·元素

现代景观规划设计实践的基本方面均蕴含三个不同层面的追求以及与之相对应的理论研究:①景观感受层面,基于视觉的所有自然与人工形态及其感受的设计,即狭义景观设计。②环境、生态、资源层面,包括土地利用、地形、水体、动植物、气候、光照等自然资源在内的调查、分析、评估、规划、保护,即大地景观规划。③人类行为以及与之相关的文化历史与艺术层面,包括潜在于园林环境中的历史文化、风土民情、风俗习惯等与人们精神生活世界息息相关的文明。如同传统的风景园林设计,现代景观规划设计的这三个层面,其共同的追求仍然是艺术。概括地说,现代景观规划设计包括三大方面:①景观环境形象;②环境生态绿化;③大众行为心理。^①

2.1.1 场地概念

场地是对外环境中所有“面”状基面的总称。是人们在室外环境中聚集、停留、进行各种活动的场所。大到天安门广场,小到住宅的庭院,无不包含其中,占据外环境基面组成的绝大部分,是构成景观环境的重要因素之一。

1. 场地的分类

①城市公共性广场;②城市道路的派生场地;③建

筑的附属场地。

2. 场地的规模、尺度与感受

(1) 20~25m:感觉比较亲切的空间,类似于家庭的客厅空间,超出这个范围,很难辨别对方的面部表情和声音。

(2) 大于110m:肉眼无法辨认,只能辨认出大略的人形和大致的动作。超过110m之后可以产生广阔之感,即我们说的广场尺度。

(3) 390m左右:超过这一尺寸,眼睛无法看清对象,如果要创造一种深远、宏伟的感受,可以运用这一尺寸。

3. 场地规划时需注意的尺度

(1) 0.9~2.4m:一般谈话范围,人与人距离较近,可看清谈话者表情,可以听清语气及其他一些细节。

(2) 12m以内:公共的距离,可区别人物面部表情。

(3) 24m:视觉距离,可认清人物身份。

2.1.2 道路概念

道路支撑的是流动的人群,它连接着各类场所,使人们可以便捷地从一个环境到达另一个环境。自从人们发明了汽车,道路也开始支撑起人的载体——汽车。

场地周边道路的布局以及道路的特征(包括:方向

^① 刘滨谊. 景观规划设计三元论——寻求中国景观规划设计发展创新的基点 [J]. 新建筑, 2001 (5).

性、连续性、韵律与节奏等),都直接影响到场地的面貌、功能和人们生活的空间环境,道路是场地众多制约因素之一。道路的规划应考虑主要通道、次要通道,人行通道、车行通道。

道路的容量主要是指道路的宽度,道路的宽度是否合适取决于它与支撑的人、车流量是否匹配。

- (1) 600mm: 单个人的通道。
- (2) 2m: 容纳单个人与推婴儿车的人擦身而过。
- (3) 3~4m: 车行道旁的人行步道大致的宽度。
- (4) 6m: 商业步行街的宽度最好在6m以上。
- (5) 12~15m: 支路。
- (6) 25~40m: 次干道的宽度。
- (7) 30~45m: 主干道。

根据国内各城市建设道路的经验,机动车道(是指路缘石之间)的宽度,双车道取7.5~8.0m,三车道取11.0m,四车道取15m,六车道取22~23m,八车道取30m。

居住区内道路分为居住区道路(红线宽度不宜小于20m)、小区路(路面宽6~9m)、组团路(路面宽3~5m)和宅间小路(路面宽不宜小于2.5m)。

小区内主要道路至少应有两个出入口;居住区内道路至少应有两个方向与外围道路连接;机动车道对外出入口间距不应小于150m。沿街建筑物长度超过150m时,应设置不小于4m×4m的消防车通道。居住区内设置尽头式道路的长度不宜大于120m,并应在尽头设置不小于12m×12m的回车场地。

2.1.3 景观构景元素

1. 水景

水可以减少空气中的尘埃,增加空气湿度,降低空气温度。水的观赏价值可以产生许多奇异、有趣、动人的水景。

水除了在生态、气象、工程等方面有着不可估量的价

值外,还对人们的生理和心理起着重要的作用。人类从古至今就对水有强烈的偏好,人们喜欢亲水、近水、戏水,与大自然接近。水的状态又给人以不同的心理感受:静态的水给人以宁静、安详、轻松、温暖的感觉,动态的水给人以欢快、兴奋、激昂的感觉。城市景观因为增加了水元素的内容,不但可以活跃景观的气氛,还可以丰富景观的空间层次。“水体是城市景观设计元素中最具吸引力的一种,它极具可塑性,并有可静止、可活动、可发音、可以映射周边景物等特性。”

水按其形态特征分为:

① 点状水体:水池、泉眼、人工瀑布、喷泉;② 线状水体:水道、溪流、人工渠;③ 面状水体:湖泊、池塘。

水景设计手法:

① 静水景观设计;② 流水景观设计;③ 落水景观设计;④ 喷水景观设计;⑤ 亲水景观设计。

2. 植物

植物对人的生存、情感及审美方面具有非比寻常的意义。植物可以调节空气温度、吸收二氧化碳,释放氧气,并且能阻隔、吸收烟尘,降低噪声。几乎所有的植物都有助于环境中小气候的改善。如挡风、蔽日、水土保持、降低环境中的热岛效应,补充清新氧气。植物的生态效应、审美特性、意境联想是景观设计重要的设计价值。

设计时可以按照以下植物分类来考虑:

① 地被植物;② 灌木;③ 树木;④ 藤本植物;⑤ 花木;⑥ 水生植物。

3. 构筑物

“各类建筑和工程都是由设计师构思,作为与特定时间、地点和功能相适应的最优设计。一旦得以实现,最终的构筑物——无论是小木屋还是大教堂,引水渠还是圆形大剧场,风车磨坊还是悬索吊桥——都会以其艺术魅力而流传久远。”^①

① 西蒙兹. 景观设计学: 场地规划与设计手册[M]. 俞孔坚, 等译. 北京: 中国建筑工业出版社, 2000.

优秀的构筑物是对其场所的表达,它与场地相呼应,每个构筑物都是其用途、场地关系及精神的表达。景观设计中的构筑物可能是建筑、亭台、桥梁、构架等等,它除了某种实用功能外,在景观中还作为围合元素、屏障元素、背景元素,起到主导景观、组织景观、充当景框或者强化空间特征的作用。

4. 设施

景观环境中除了场地、道路、绿化等,还需设置许多为人们使用外部环境提供方便、保障安全,提供服务的各种设施。

这些环境设施的位置、体量、材质、色彩、造型都对环境的整体效果产生影响,直接反映环境的实用性、观赏性和审美价值,是环境构成的重要因素。

设施的分类:

① 信息设施; ② 卫生设施; ③ 娱乐服务设施; ④ 照明设施; ⑤ 交通设施。

5. 艺术品、小品

艺术品、雕塑及各类艺术小品是景观中重要的点景元素,对于点缀和烘托环境气氛,增添场所的文化气息和时代风格起到重要的作用。有些艺术小品同时还具备一定的功能。总的来说,景观设计中的艺术品的设置能对环境的思想性、艺术感染力起到提升的作用。

艺术品的设置要注意以下几点:

(1) 尺度上的把握: 统领空间,成为空间焦点,注意把握人的观看距离和尺度的关系。

(2) 形式的统一: 无论是抽象艺术品还是具象雕塑,都需要与周围环境统一协调。

(3) 反映环境的精神特征: 使环境的主题更加明确,更富于精神内涵。

2.2 技法·技巧·自我训练——景观设计徒手绘

景观设计徒手绘是快题设计的基础部分,只有具备了

景观设计徒手绘的能力,才能为设计构思提供快捷的表达方式,才能为最终的图面完成提供保障。因此,按照逻辑的学习方式,笔者在进入快题方法与表现章节前设快题基础——“徒手绘”的章节,目的就是为快题设计提供基础练习的环节与深入解析表达的方法,在后面的章节不再赘述基础性质的表达方法。

图纸是设计师的语言,是设计师表现构思创意的一种交流工具。但是,不得不承认,计算机表现图的趋同性不仅仅抹杀了设计表现的个性,同时,在设计表现上的创造能力将面临消亡。

面对计算机制图使风格趋向统一和使思维走向衰竭这一弱点,设计师的手绘表现重新被赋予意义,手绘表现为设计师以自己的语言展示思想提供了可能。在设计初始,徒手绘图实际上就是设计师同自己的对话,他的思想逐渐在图纸上变得清晰可见,这些思想在图纸上被演示、被试验、被比较、被选择并且被草拟。

事实上,目前,手绘能力已经作为教师评价学生的表达能力、设计构思能力,设计公司主管评价新人的创作能力、沟通能力的最实用的标准。就此而言,我们的同学们、设计师们应该更加重视自己手绘能力的培养。

正确的方法是从线条的练习进阶到空间透视的解决,再赋予色彩的表达技法。按照注重实践,循序渐进的方式进行。从笔者几个学年快速表现课程的教学来看,该训练方法能在短时间内使受训者得到很大的提高,具备优秀的徒手表达能力。

2.2.1 徒手绘的自我训练

反复的徒手练习,大量设计素材的积累非常重要。对于想短时间内提高的同学来说,再从写实慢慢训练至自己摸索表达的方式,无疑会花费更多的时间和经历。而“站在巨人的肩膀上”,向优秀的表现作品学习,对其中表达好的元素进行临摹,并注意收集这些优秀的表现素材,大量训练直至消化成为自己表达中自然而然的流露,对于很

多同学来说不失为一个捷径。

因此,要注重两个方面的积累:通过抄绘、临摹积累大量的形式语言;锻炼将概念转化为形式的基本能力。这两个方面的提高,使得自由创作的可能大大提高。在设计过程中,要倚仗辛勤练习的徒手表达能力,灵活地运用积累的知识,一遍一遍地反复尝试,找到既能解决实际问题的方法,又能准确表达情感的设计形式。

1. 临摹

临摹是徒手绘训练的最佳入门方法,手持画笔,临摹的过程也留有思考的痕迹。学习徒手绘,既要领会绘图技

巧,也要关心思维方法。临摹的方式有两种:用手直接临摹,还原原稿的过程,能学到不少新东西。动手临图,在写生、临摹中认真体会,积累问题,触类旁通,一味读图不临摹,实际问题暴露不出;只临摹不读图,眼界不宽,很难提高。

绘画水平不能决定设计能力的高低,但绘画给予了设计师表达个人意志最便捷的途径。阅读、临摹他们的设计图,可以得到设计与美术的双重熏陶。很多设计师不单以设计作品,也以他们独具特色的建筑草图闻名于世。(图 2-2-1)

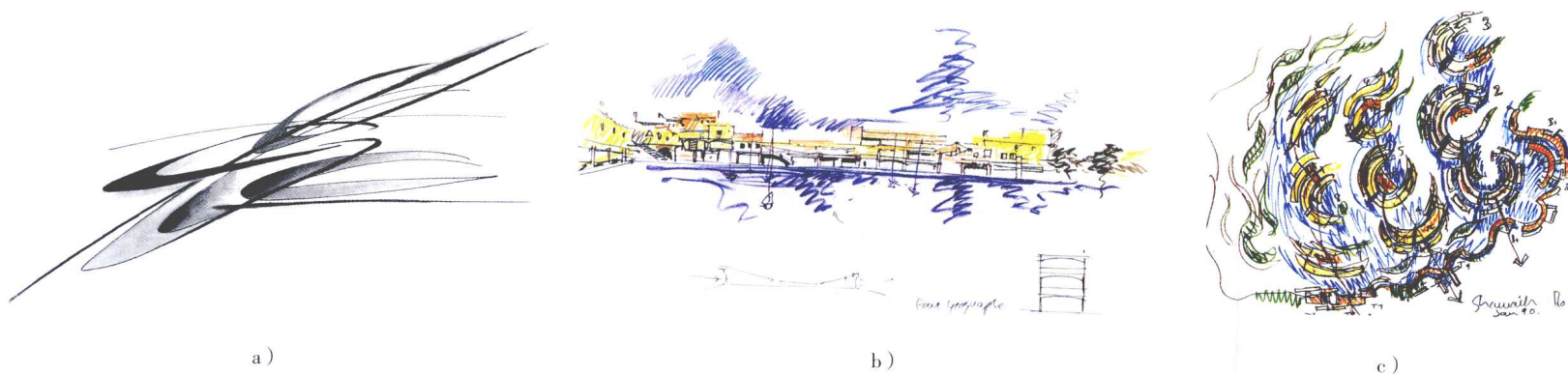


图 2-2-1 独具特色的建筑草图

- a) 伊斯兰艺术博物馆概念草图 哈迪德
- b) Geographe 港口概念草图 菲利普·考克斯
- c) 科威特海洋珍珠城概念草图 菲利普·考克斯

2. 进阶练习方法

(1) 局部与单体练习。从临摹单体开始,也可以选择好的范画,从某一局部的练习发展开来,针对自己的弱项做强化的练习。单体的训练从临摹一些常见的几何形体、花池、台阶等,也可以按照上一节景观元素的分类进行练习。(图 2-2-2)

(2) 简单的组合练习。具备一定的构形能力之后,尝试从单体的重复到组合,与其他景物的组合,前景、中景和背景的植物组合等,逐渐加强自己的半创作能力。只要

是表现优秀的图都可以作为临摹、记忆的对象,提高手头功夫,积累表现素材。(图 2-2-3)

(3) 配景的表现技法及练习。配景在表现图中非常重要,在完成表现图选择好的透视框架并深入完成具体内容后,配景的加入会使画面熠熠生辉,真实生动,并且有助于衡量空间的设计尺度。

在一幅透视布局中,可以通过增加配景来调整画面,如添加汽车、树和人等。虽然运用最新的计算机绘图技术,可以非常快地绘制像树和人这样的配景。但是,学生

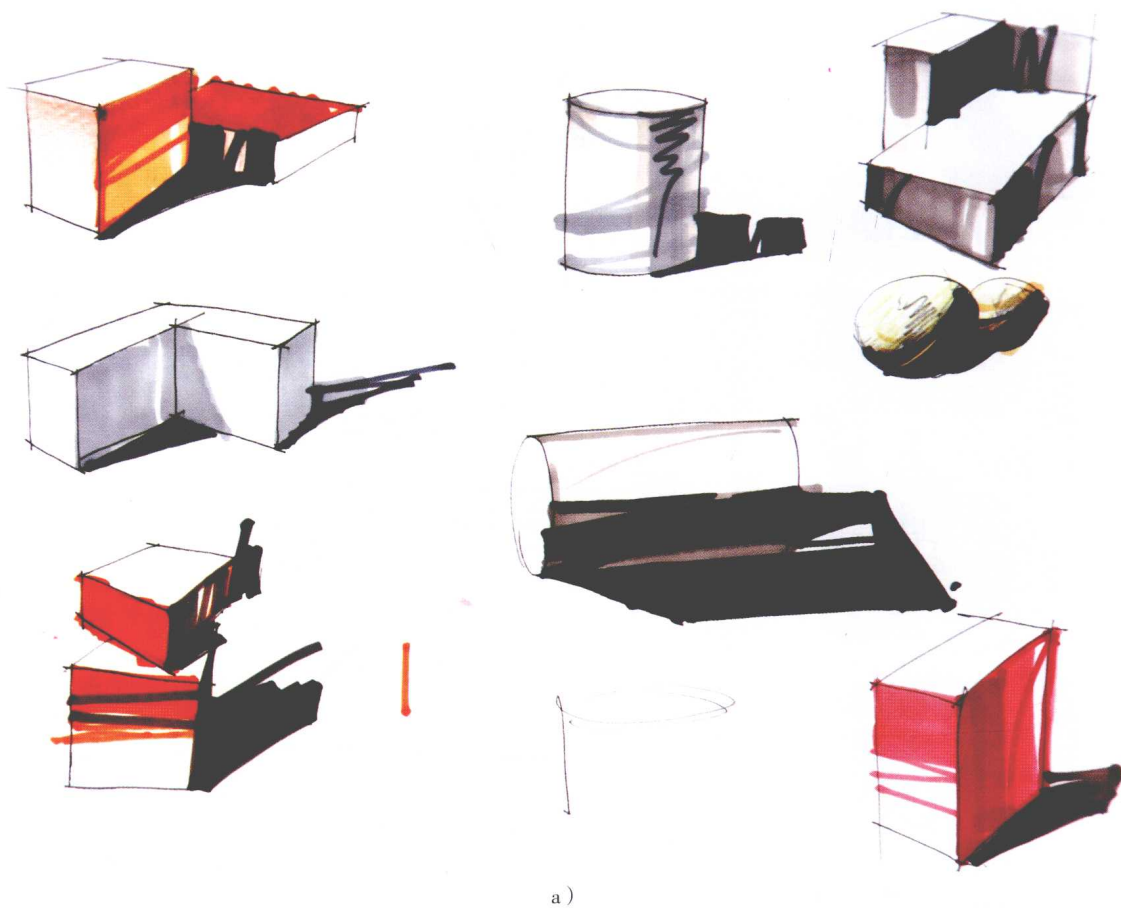
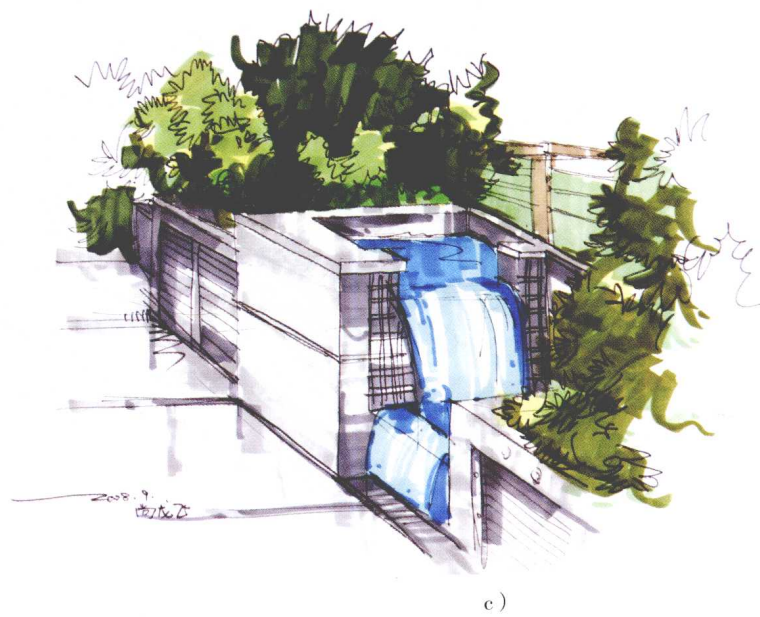
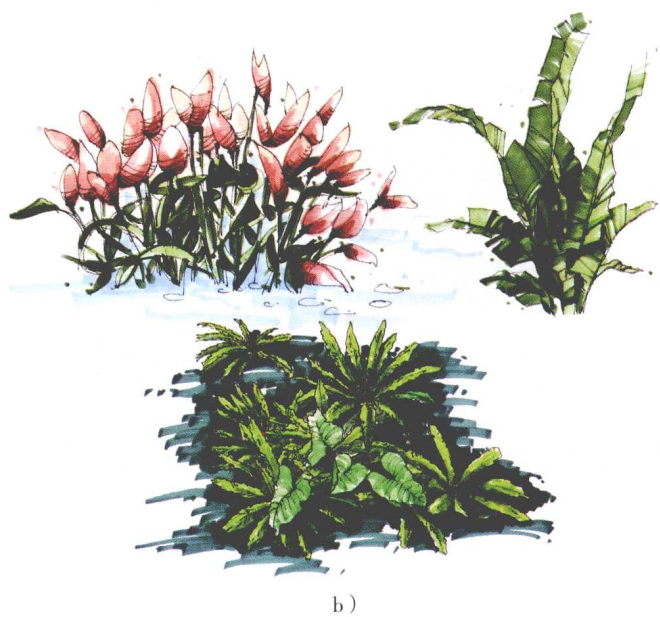


图 2-2-2
 a) 几何形体的练习
 b) 植物的练习
 c) 水池的练习



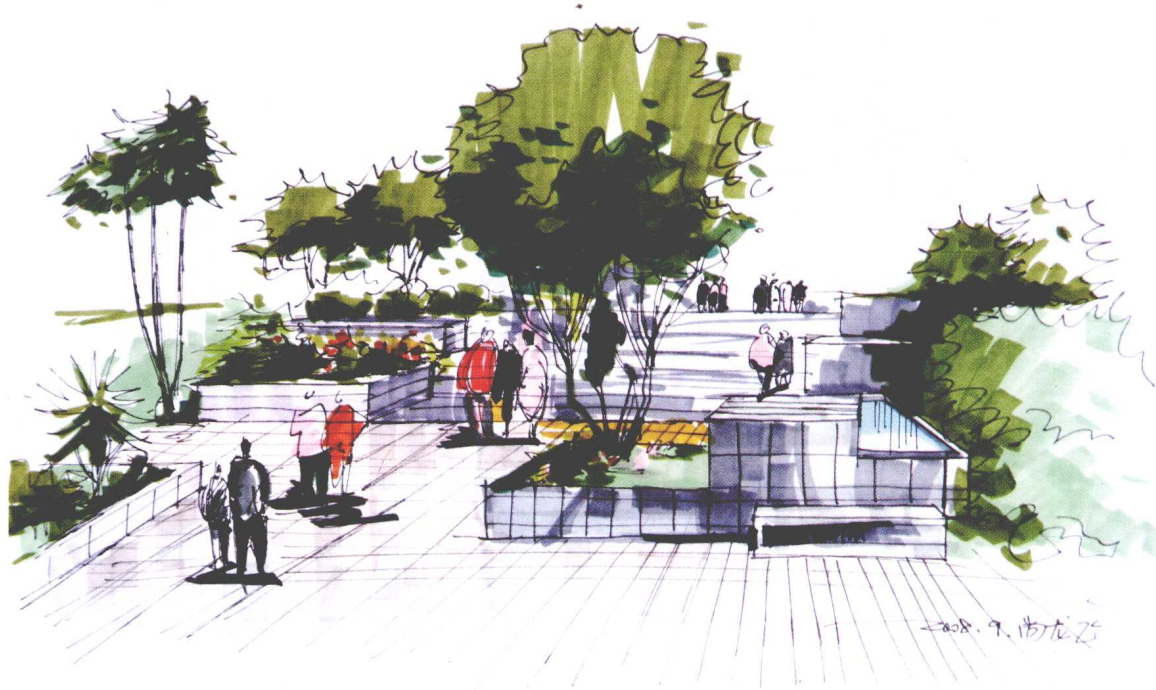


图 2-2-3

- a) 花坛树木的组合练习
- b) 植物与建筑的组合练习
- c) 植物与建筑的组合练习

a)



b)



c)