第 1 章
景观设计概述

1.1 景观设计的内涵

景观设计是城市建设的重要组成部分。随着城市化进程的加速，景观设计领域得到了越来越广泛的关注。景观设计起源于古代园林设计或造园艺术，但随着时代的变迁，设计内容已不再局限于传统的古典造园。新技术、新理念的融入使景观设计的工作内容变得多元、丰富和复杂。在景观设计领域中，景观设计师通常担任多重角色，既是工程师，也是艺术家。他们需要紧跟社会需求，不断汲取新知识，以创造更新颖、更具美感的景观环境。

景观设计涉及多个空间设计的相关学科，如建筑学、地理学和城乡规划学等；同时，其设计理论也涉及人类学、民俗学、生态学、心理学等广泛的知识领域。这对景观设计师背景的知识广度和深度提出了较高要求，意味着攻读相关专业的大学生需要掌握丰富且全面的知识体系。

在专业课程教学中，课程内容一定程度上反映了景观设计对象的差异和分类。人才培养方案制订者会提炼出主要的景观类型，并确定好相应的课程内容。通常，学习者会根据设计对象的分类进行场地认知。分类可包括地形（如山地、滨水、溶洞、梯田景观等）、功能（如广场、工业遗址、公园、校园、街区、风景区景观等）、城乡区位（如城市、郊区和乡村景观）（表 1-1）。

表 1-1　常见景观设计类型

分 类 方 式	景 观 名 称
地形	山地景观
	滨水景观
	溶洞景观
	梯田景观
功能	广场景观
	工业遗址景观
	公园景观
	校园景观
城乡区位	街区景观
	风景区景观
	城市景观
	郊区景观
	乡村景观

值得注意的是，部分场所可能同时划分到不同类别中，反映出景观设计对象具有一定的交叉性（图 1-1 和图 1-2）。设计师需灵活调整，以适应不同场景的设计要求。

图 1-1　公园景观（李文龙）

图 1-2　街区景观（李文龙）

在大学专业学习阶段，进行景观设计需接触不同的场地，涉及交通流线、功能分区、节点设计、高差设计等方面。由于不同高校的办学条件有一定的差异，学生在实践中可能会接触到各种类型的景观设计项目。这些差异促使不同高校在人才培养方面形成各具特色的专业方向，使景观设计人才培养领域呈现出百花齐放的状况。

1.2　景观设计的价值

景观设计是一个与城乡居民生活密切相关的设计领域，它构成了人们的“空间印象”和“生活经验”，这包括日常生活景观和重要的标志性节点景观（图 1-3～图 1-5）。设计师旨在优化人与环境的空间关系，美化景观风貌，使其既满足基本功能需求，又具有设计特色和亮点，展示“设计个性”。

图 1-3　古城（李文龙）

图 1-4　古镇（李文龙）

图 1-5　传统村落（李文龙）

在实际设计过程中，设计师不仅是方案主导者，还需与场所使用者、事件参与者一同参与部分实现环节。近年来，设计师培养重点在于学习相关设计理论和知识，以及通过方案表达与甲方沟通的能力，努力实现更好地“用图说话”的场景。这样的技能训练方式有助于提高设计方案的质量和满足公共参与需求。

景观设计涵盖内容丰富、范围广泛，要求设计师开阔眼界，突破专业壁垒带来的思维限制。在设计过程中，需统筹考虑多种空间要素和技术方法，对人居环境中的空间造型、形态和关系进行归纳、总结及表达。

由于景观设计的多元性，学习内容涉及景观建筑设计、植物造景、景观规划和环境设施设计等方向。为了提升学生的设计能力，大学通常开设多种课程，这些课程包括软件类、手绘表达类、史论类和社会调研类等。这些课程有助于培养学生全面掌握景观设计的知识和技能。

作为学习景观设计相关专业的在校大学生，在学习景观设计的初始阶段应重视理论知识的积累，一方面要阅读经典的古代造园著作，另一方面也要学习前沿的现代景观设计著作；既要学习和继承以往传统的优秀设计元素及方法，也要积极学习新的设计理念。通过阅读、归纳和总结，可以较为准确地掌握景观设计的设计方法和思维方式，从而为以后独立进行景观设计方案绘制打下坚实的基础。

景观设计师的培养应关注自身生活环境带来的空间使用体验和经验（图 1-6 和图 1-7）。熟悉自身生活环境有助于观察和提取相关设计元素，形成独特的“设计语言”并构建“设计语料库”。

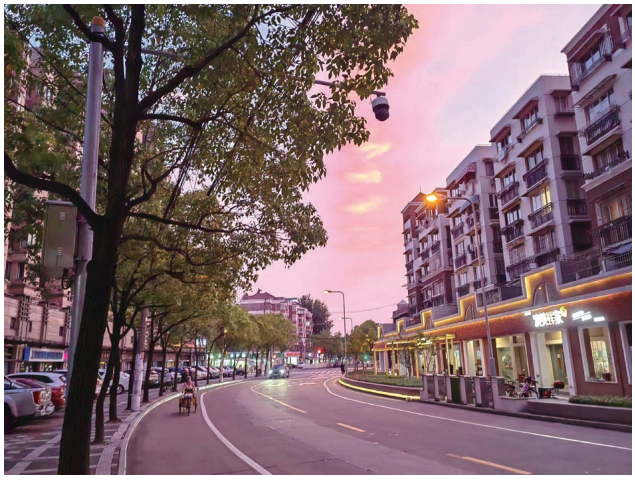

图 1-6　城市居民区 1（李文龙）

图 1-7　城市居民区 2（李文龙）

同时，要重视如何表达这些“设计语言”。景观设计的表达方式包括计算机软件出图表达和手绘表达技法。尽管计算机软件是实际工作中的主要表现形式，手绘技法在高校人才培养环节和方案初步形成阶段仍具有不可或缺的价值。掌握这两种表达方式，有助于提升设计师的专业能力和沟通效果。

1.3　景观设计的表达方式

当设计师在思考方案并对某一个问题已经有了自己的答案时，就需要用一种快速、美观的方式将其呈现出来，让别人也能够理解自己的想法，这就是学习专业表达技能的意义所在。在景观设计中，软件表达和手绘表达各自具有一定的优劣势。用计算机软件来进行景观设计方案表达可以呈现更加直观、准确的表现效果，因此在设计商业活动中，其成为目前的主要表达方式。而手绘表达相关景观设计方案时间短，出图快，在方案初期可以辅助设计师进行细节推敲。通常设计师在进行景观设计方案的绘制过程中会同时使用手绘和计算机软件两种表达方式。

所谓景观设计手绘，就是不借助计算机技术，而采用徒手或尺规作图的方式来表达自己的创意和想法。在景观设计的分析构思阶段，常常采用手绘的形式对整体的空间关系和流线组织进行推敲，通过对草图的不断修改和打磨，可以使得设计更有逻辑性，也为后续的方案细化奠定了基础。在之后的细节设计阶段，同样可以利用手绘来绘制各种小场景效果图，这些图尽管不如计算机软件表达得那样翔实、逼真，但胜在表达的自由和快速，可以让设计师更加方便、及时地同他人沟通自己的设计想法。

因此可以说，景观设计手绘非但没有过时，反而在方案的整体表达中占据着重要的地位，是每一个景观设计师都应当掌握的专业技能。在接下来的章节中，本书就将对景观设计手绘所包含的主要内容和练习方法进行介绍。

第 2 章
景观设计手绘基本材料与工具

在景观设计手绘表达中，工具对于手绘作品的最终表达效果有着十分重要的影响，不同的手绘材料与工具能够呈现出风格迥异、各具特色的表现效果。在手绘表达方案时，设计师会选择单一或多种绘图工具进行绘图，难度随着表达内容的增加也会上升。因此，有必要对景观设计手绘中常用的材料与工具进行介绍，为以后手绘者进行技法练习奠定基础（表 2-1）。

表 2-1　景观设计手绘常用工具

类　别	名　称	特　　点
绘图纸	素描本	可随时携带，记录设计师转瞬即逝的灵感和设计想法
	硫酸纸	透明度高，可进行多个纸张的图层叠加，常用于前期方案构思
	白纸	成本低，手绘表达效果好
绘图笔	铅笔	构思前期的草图，方便修改
	针管笔	可对方案进行正式线条表达
	彩铅	可上色，颜色深度相对较淡
	马克笔	可上色，颜色深度明显
其他工具	胶带	固定图纸
	比例尺	确定比例、尺度
	平行尺	绘制直线较为准确
	圆模板	更为准确地绘制圆形轮廓

2.1　绘　图　纸

常用的绘图纸包括素描本、硫酸纸和白纸等。素描本上可积累一些常见的素材，记录自己的灵感和设计想法；硫酸纸常用于方案前期的草图构思；白纸用来表达正式的设计方案。手绘表达的初学者可选择普通的白纸进行练习，由于白纸成本较低，可以降低手绘初学者“怕画错”“怕画乱”的心理顾虑。

2.2 绘 图 笔

手绘的过程中会用到各种类型的笔，常用的绘图笔包括草图铅笔、针管笔等。草图铅笔主要用来构思方案前期的草图，表达上较为随意（图 2-1）。

图 2-1　草图铅笔（李文龙）

当用铅笔完成了方案的前期构思后，便可以用针管笔进行正式绘制。使用者可以根据自己的握笔力道和描绘对象来选择不同型号的针管笔。一般针管笔是勾勒线稿墨线的一种重要绘图工具（图 2-2）。在勾画一些阴影部分和重要物体的轮廓时可以使用较粗的针管笔，而在一些相对细节的区域则可选择较细的针管笔。

图 2-2　针管笔（李文龙）

如有时间限制，部分细节可以直接使用针管笔来进行刻画，而不使用铅笔，从而节省时间。使用者在使用完针管笔后须及时将笔盖关上，防止长时间不用笔头变干，影响下次绘图时的表达效果。

2.3 上 色 工 具

景观设计手绘中常用的上色工具包括马克笔和彩铅。马克笔的上色效果相较于彩铅要更加鲜艳，颜色之间的明暗关系表达更为明确；彩铅颜色则较为淡雅，可用来刻画一些细节，但彩铅的表现技法在表现颜色明暗对比关系时，视觉效果可能较不明显（图 2-3）。

图 2-3　彩铅（李文龙）

目前马克笔和彩铅在景观设计手绘中都有着非常广泛的应用，相比之下马克笔的表达方式更为常见（图 2-4），这主要是因为马克笔对于重色的表达更为直接，在熟练掌握马克笔基本操作后，绘图速度将大大提升。初学者在上色时往往由于对上色准确度的把控缺乏自信，因而对用马克笔上色有一定的顾虑，建议将马克笔的颜色绘在纸上进行识别和记忆，这样有利于在短时间内迅速找到合适的马克笔颜色。

图 2-4　马克笔（李文龙）

需要注意的是，无论采用何种上色工具，关键一点是看其是否有利于绘图者本身良好习惯的养成及表达画面的效果，工具本身并没有绝对的优劣之分。绘图者需对颜色进行提前分析和比对，了解相近颜色的共同点和区别，以便为以后的手绘表达打下坚实基础。

2.4　其 他 工 具

除了以上所介绍的工具外，还有一些工具在景观手绘中也十分常见，景观手绘练习者可根据自身实际情况选择使用。在作图的过程中时刻要注意比例的正确与否，如果一张图出现了比例上的错误，无论它的线条是否流畅，上色是否恰当，也不能称作是一张准确的景观设计图。因此在绘图过程中常常需要用比例尺来校对、检验。另外，用平行尺可以画出工整严谨的平行直线，而圆模尺则在景观平面图的植物刻画等环节中发挥着重要的辅助作用。

第 3 章
景观设计线条与色彩基本表达

线条与色彩是一幅手绘作品的重要表达方式，两者表达得好坏都将对手绘作品的整体效果产生决定性的作用。景观手绘通过线条可以较为清晰地勾勒出物体的轮廓特征和形体结构，而当让线条方向、疏密产生变化时，还会出现虚实变化、明暗变化、主次变化等视觉效果。因此，手绘过程中将不同类型的线条组合使用，可赋予作品多样的表达内容。色彩表达对手绘作品来说至关重要，优秀的色彩表达能使人们更好地感知画面中物体所使用的材质、肌理、照明等要素。另外，色彩表达也能反映所绘制空间的整体氛围，从而让观者能更好地理解设计师的想法和意图。因此，线条和色彩这两者在手绘表达练习中都很重要，二者相互依存、相互影响，缺一不可。

不少人认为线条和色彩的练习枯燥乏味，因此往往不够重视其专项练习。但在景观综合方案手绘表达中，若没有恰当运用“线条”和“色彩”的基本功，往往会使得效果表达事倍功半，既耗费了时间和精力，又没能达到预期的练习效果。本章将对景观设计中线条和色彩的常见表达方式和练习技巧进行讲解，以帮助初学者更好地开展相关练习，为以后的手绘制图奠定良好的基础。

3.1 线 条 表 达

对线条表达的练习，首先要强调的是应合理使用直尺、圆规等制图工具。在绘制景观装置、特色小品、高大的建筑物时可适当使用这些绘图工具，使得所绘制的线条更加严谨、工整。但同时也不能对此类工具产生过分的依赖，因为通过尺规作图的方式绘制出来的线条看起来虽然横平竖直、清晰流畅，但是有时也会显得过于呆板，缺少一定的灵动性。景观设计不同于建筑设计，绘制对象通常还包括植物、水体等，采用徒手绘制的方式可以表现出不同类型物体的曲线，从而能更好地展现整个作品的生动性，而且使得图面看起来更为有趣活泼。不过在未进行充分训练时就徒手绘制线条，有时也会使得整个画面看起来杂乱无章，使观者无法准确把握绘图者的设计意图，此时便需要通过合理有效的训练来提升自己对线条的掌控力。

3.1.1 线稿用笔技巧

下面先介绍正确的握笔姿势和技巧（图 3-1），之后再通过介绍各类线条的绘制要点和练习方法，帮助初学者快速提升景观手绘中的线条表达能力。

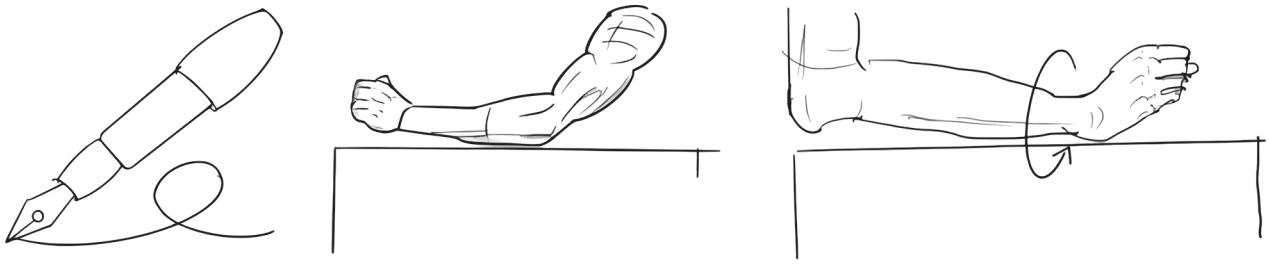

图 3-1　线稿用笔（田文鑫）

掌握正确的握笔姿势是进行手绘练习的基础。一般来说，在握笔时大拇指与笔尖的距离不能太远，同时运笔时笔尖与画纸之间的夹角也不能过大或过小。在绘制长线时要让自己的手肘、手腕还有笔尖保持在一条竖直线上进行平行运动，而通过腕关节的左右摆动则可以绘制出较短的直线。

这里还要提醒许多初学者，切忌将素描的握笔方法用到手绘之中。素描与手绘在理念上存在诸多不同，因此握笔姿势也完全不一样，不能一味地照搬套用。

横直线和竖直线在景观手绘中最为常用，在训练中应重点关注这两种线条类型（图 3-2）。在绘制直线时要有起笔和收笔的动作，运笔时要做到又快又稳，不能有过多的停顿和迟疑。在练习排线时可尝试在纸上划定一个小范围进行练习，如绘制小方格或是将纸对折。

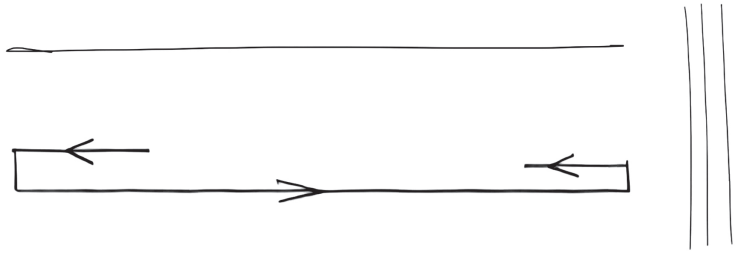

图 3-2　绘制直线（田文鑫）

3.1.2　各类线条的绘制方法

手绘线条最重要的一点在于对速度和力度的掌控。在绘制过程中没有必要追求绝对的横平竖直，而是在保持线条大体流畅和自然的基础上具有一定的灵活感。对于线条的练习可以按照由短到长的顺序，在掌握了短线的绘制技巧后，再开始进行长线的练习。同时还应对不同角度的倾斜线条进行有针对性的训练，以便在后期的效果图绘制中准确把握透视关系。在经过了单一线条的练习之后，练习者可尝试提升难度，通过对长直线、短直线、斜线等各类线条的组合运用，绘制相对较为复杂的图案（图 3-3），以此更好地提升自己对线条的掌控力。此外，在掌握了基本的绘制要领后，练习者还可以对自己的不足之处进行改进，以便更好地提升手绘能力。

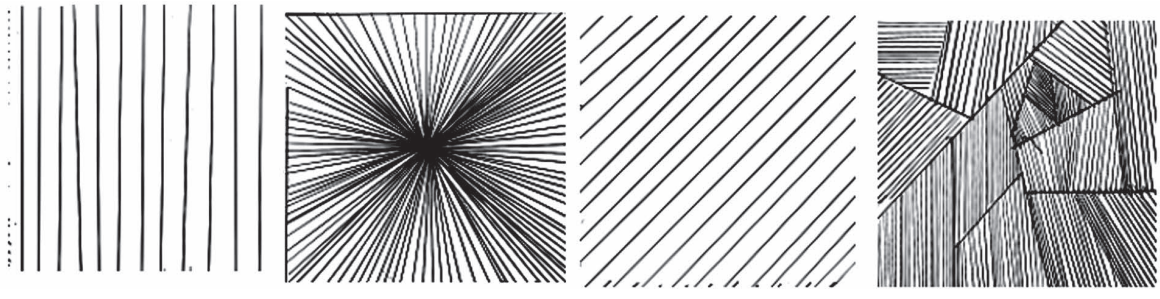

图 3-3　不同方向的线条练习（田文鑫）

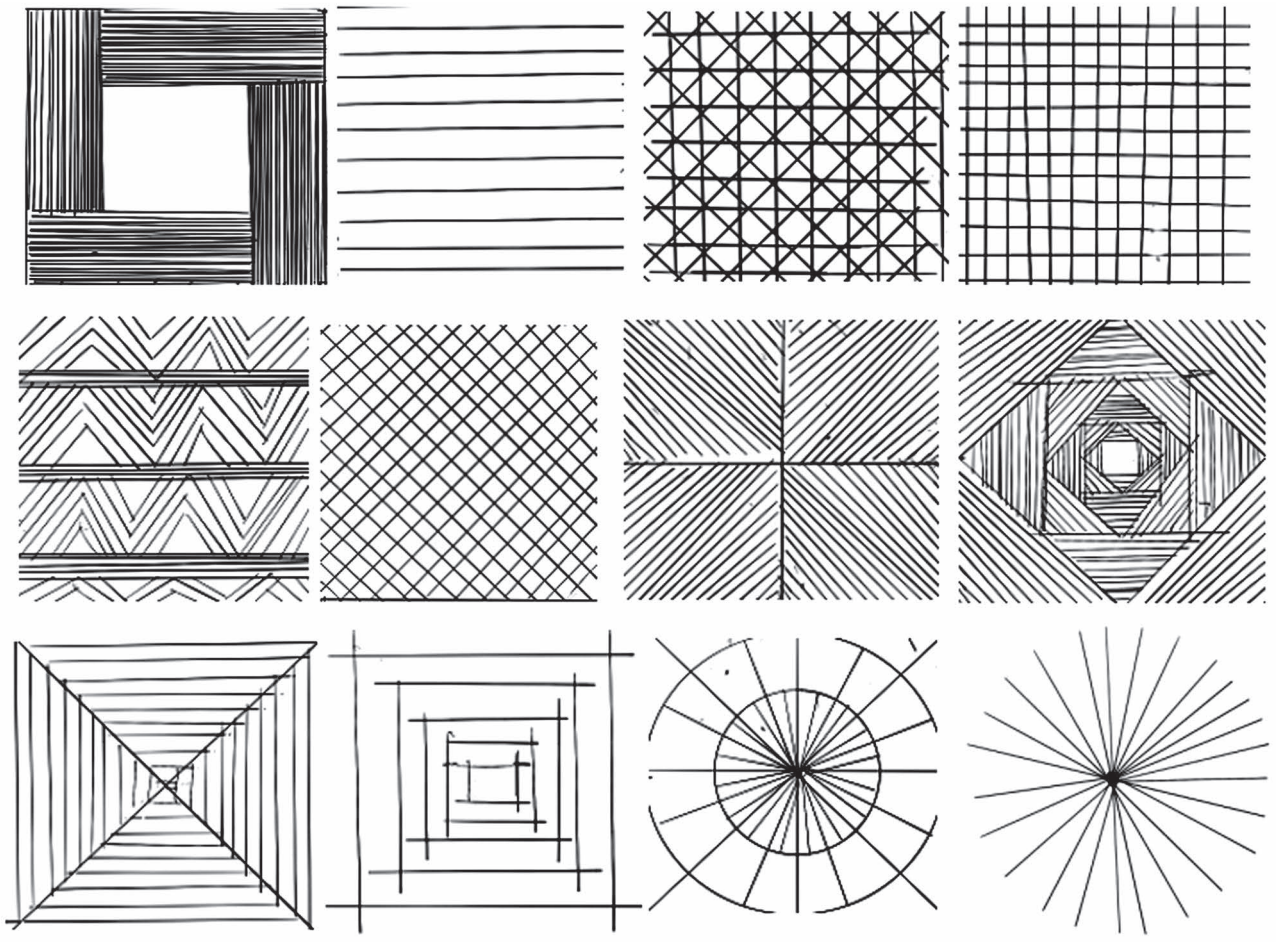

图　3-3（续）

手绘练习者在绘制直线时，需要注意保持手的平稳，尽量避免抖动。可以利用画笔的重心保持平稳。在绘制时要注意线条的粗细，可通过调整笔接触纸的压力来控制（图 3-4）。

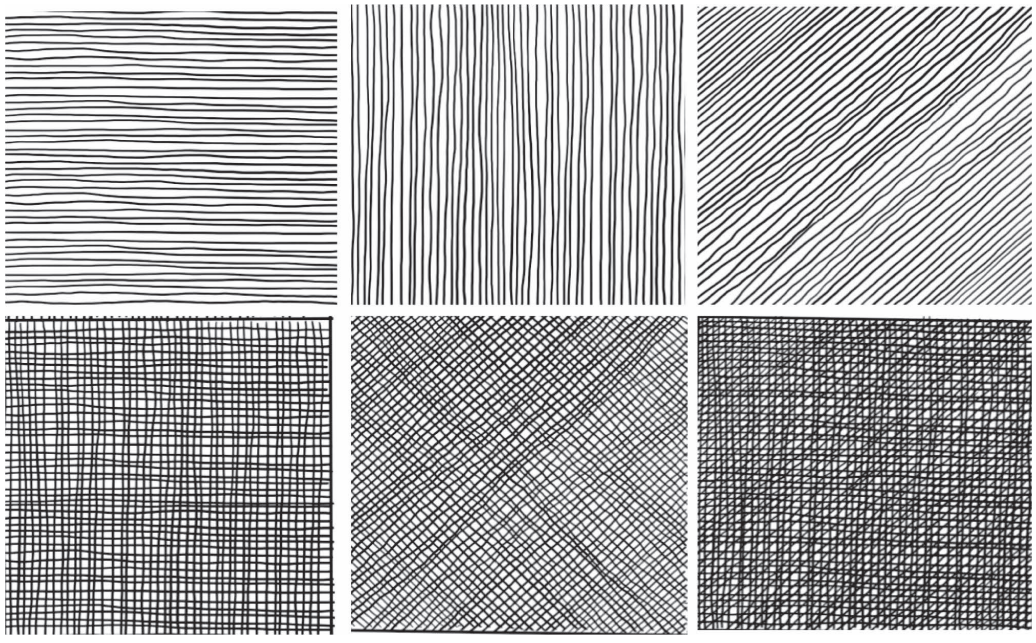

图 3-4　直线练习 1（韩继悦）

需要注意保持笔杆相对垂直于纸面，手腕和手臂保持相对静止，通过手指和手腕的微小移动来绘制线条。同时，绘制较长的直线时，可以考虑分段绘制，每次只绘制一小段，然后将它们连接在一起（图 3-5 和图 3-6）。

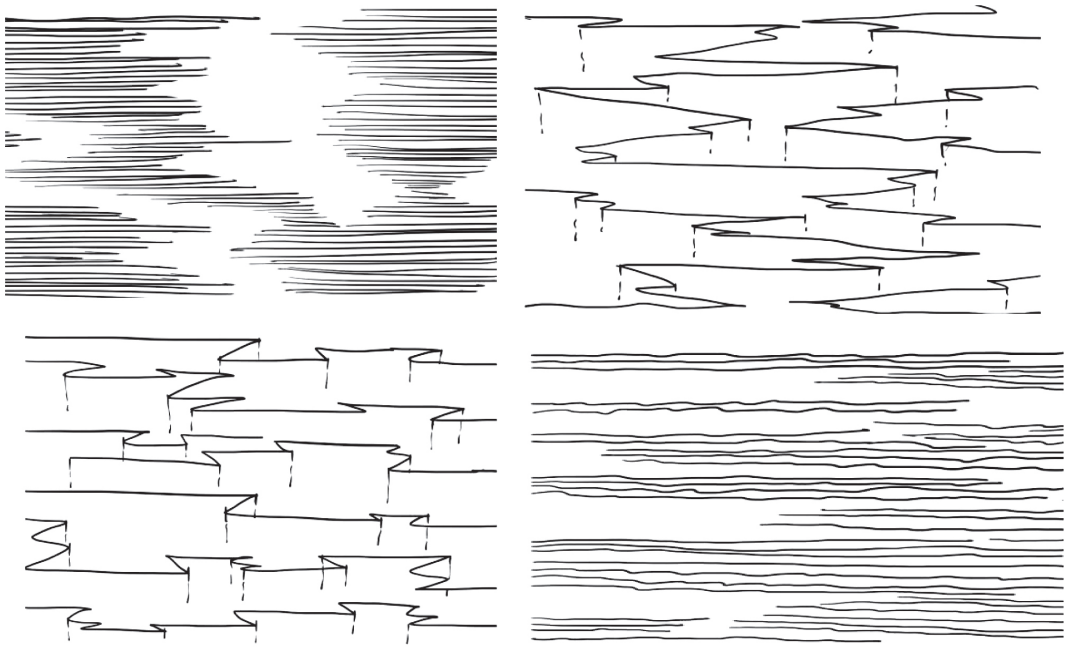

图 3-5　直线练习 2（韩继悦）

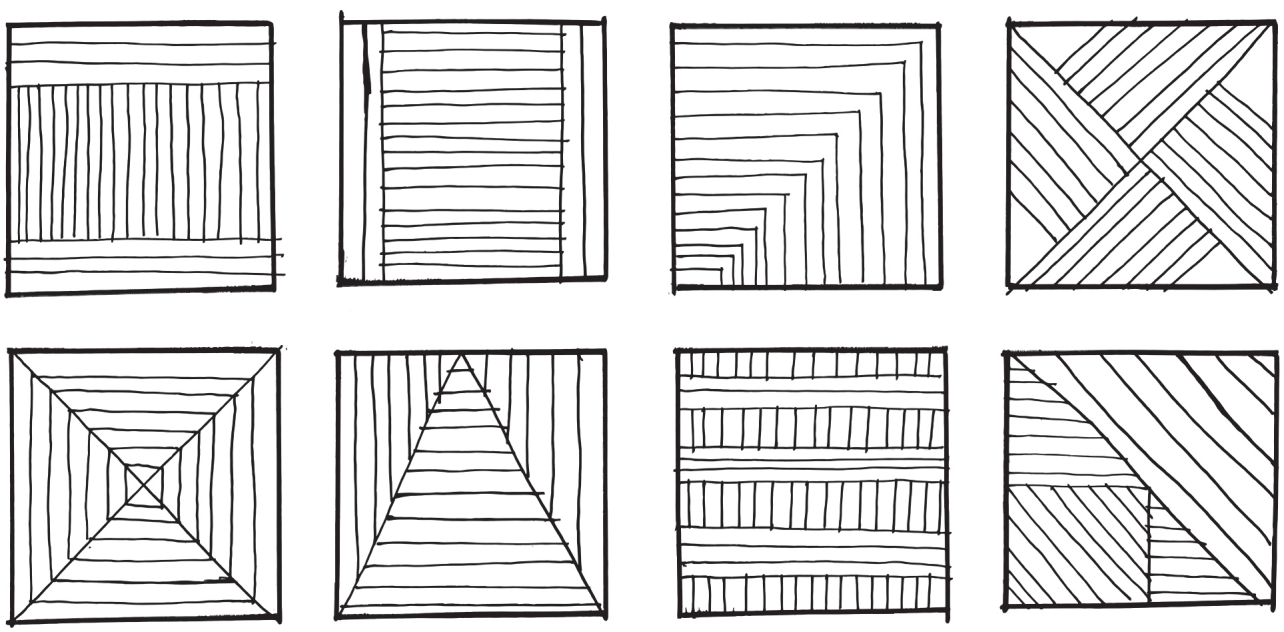

图 3-6　直线练习 3（田文鑫）

曲线的绘制相较于直线而言难度更大，其原因在于曲线的弧度和力度较难掌握和把控。因此，练习者在练习过程中应遵循由易到难的过程，在熟练掌握直线的绘制技巧后再开始进行曲线的练习。在手绘表现中适当运用曲线，可使得整个画面更加生动活泼，富有灵气（图 3-7 和图 3-8）。

在绘制过程中首先要保持手腕以及指关节的放松；其次在绘制时即使有小细节上的失误也不要犹豫和停顿，而是要一气呵成地画完，保持总体上的自然流畅即可，没有必要过分追求完美。

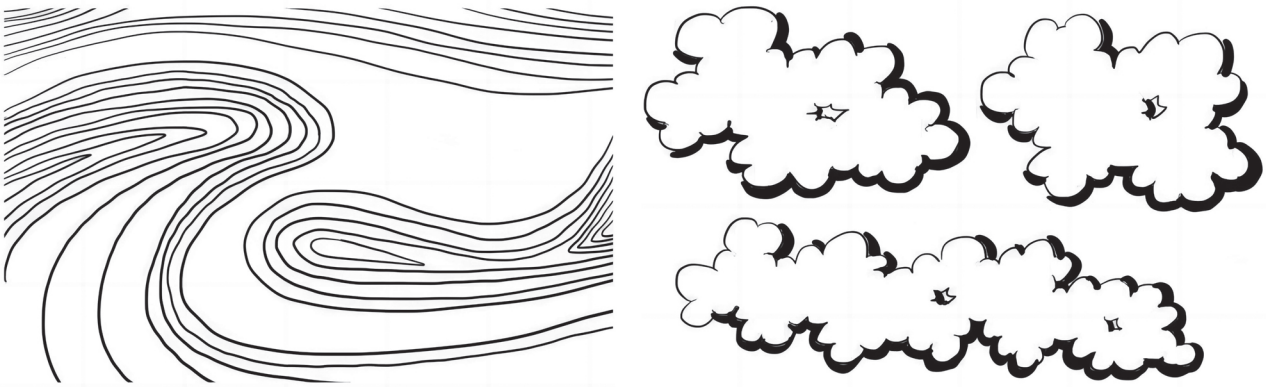

图 3-7　曲线练习 1（韩继悦）

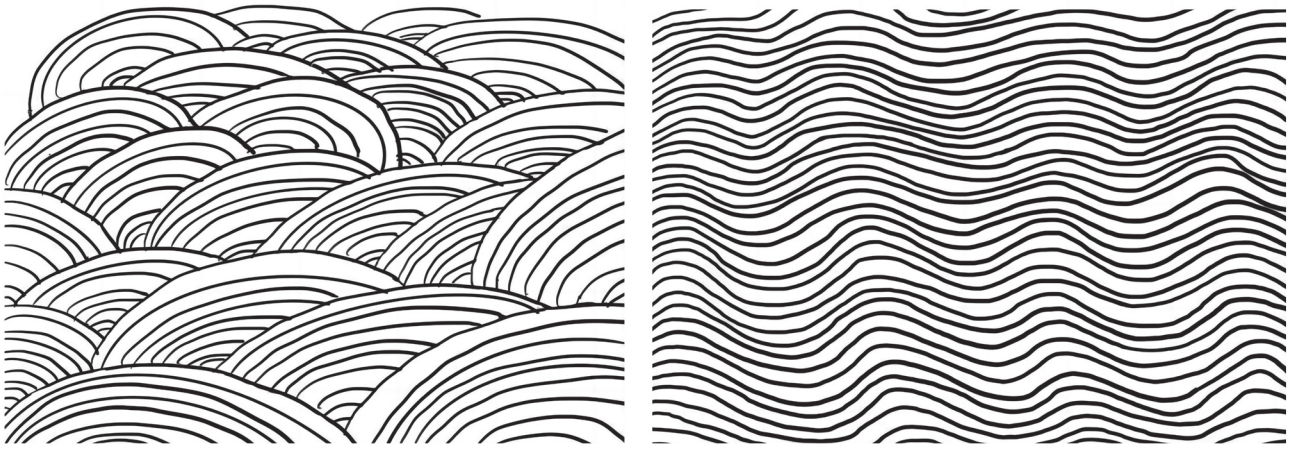

图 3-8　曲线练习 2（韩继悦）

此外，画曲线并不意味着随心所欲地自由发挥，而是要做到“心中有数”，在下笔前就要想好希望达到怎样的表现效果，从而进一步聚焦到要在何处起笔，何处转折，何处停顿（图 3-9 和图 3-10）。

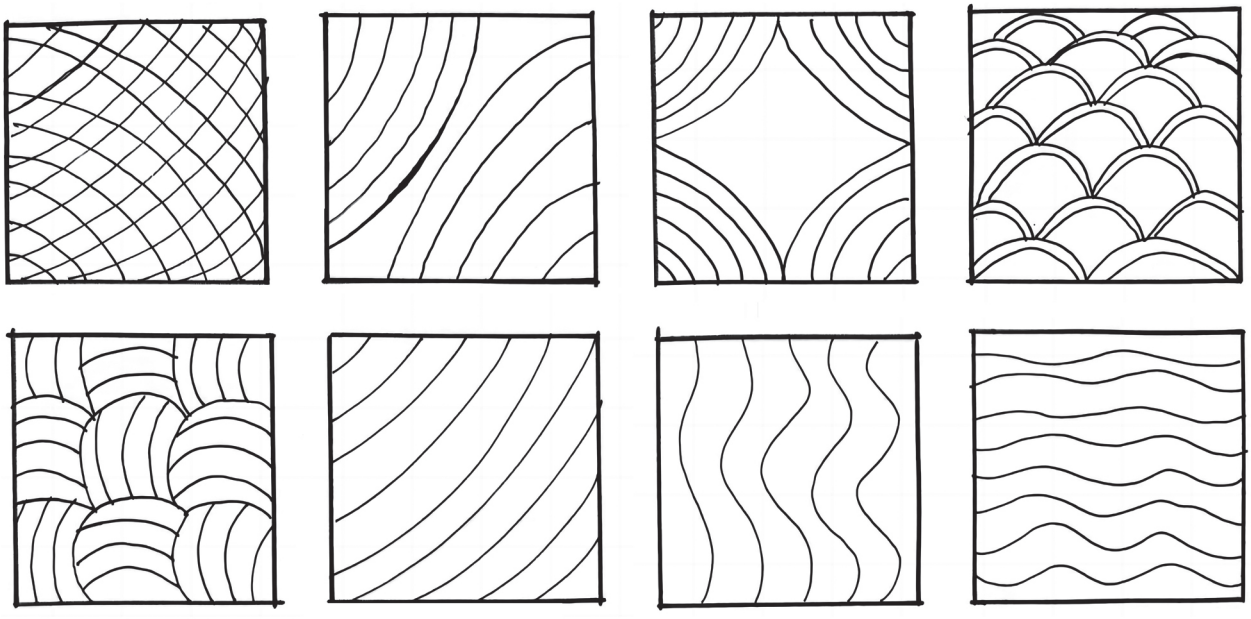

图 3-9　曲线练习 3（田文鑫）

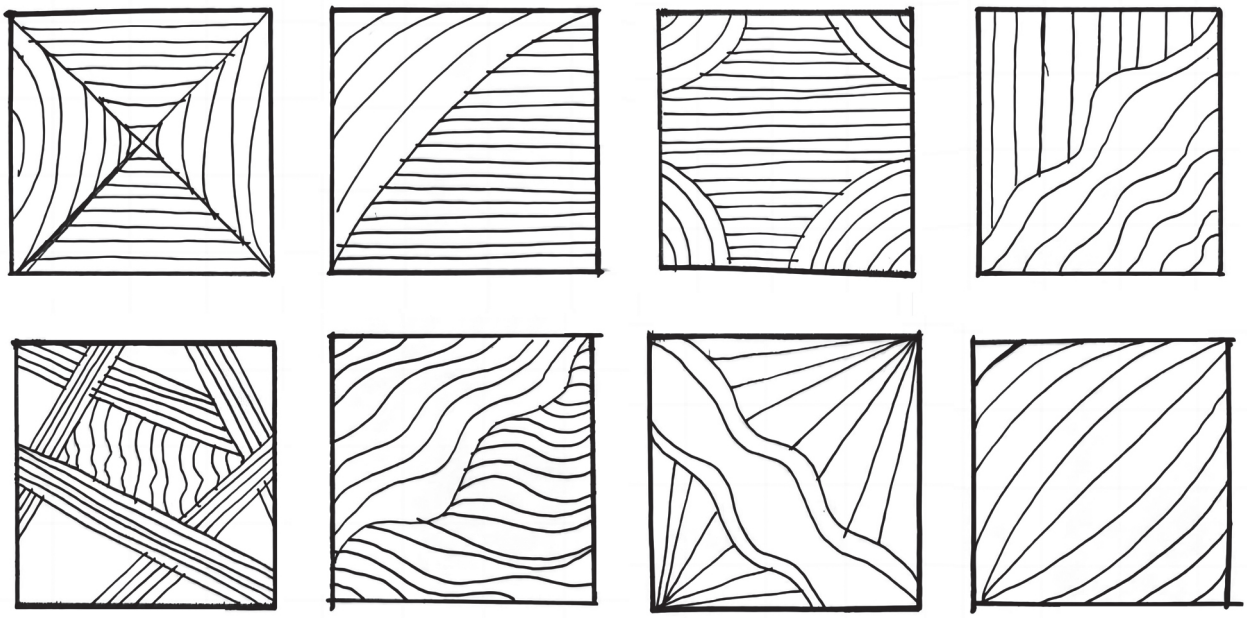

图 3-10　组合线练习（田文鑫）

在景观设计手绘中，通过绘制局部的景观节点平面图的方式能帮助初学者快速掌握对各类线条的综合运用能力。

在表现过程中，一般用实线勾勒主体结构，如建筑物、道路、水体等，实线一般较粗，可以突出主体的轮廓；虚线和点画线较细，可用来勾勒边缘或边界，在不影响整体结构的情况下可以突出细节；阴影线则用来表现立体感，如建筑物的阴影线、道路的阴影线等（图 3-11 和图 3-12）。

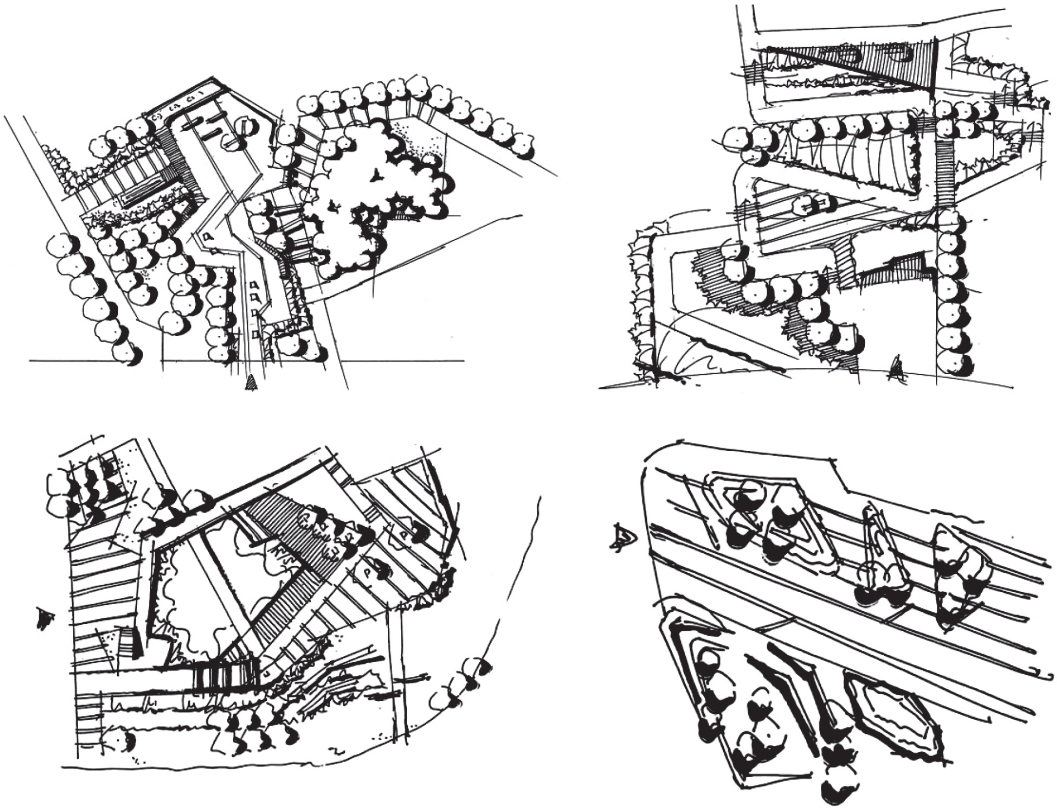

图 3-11　小尺度景观平面线稿（韩继悦）

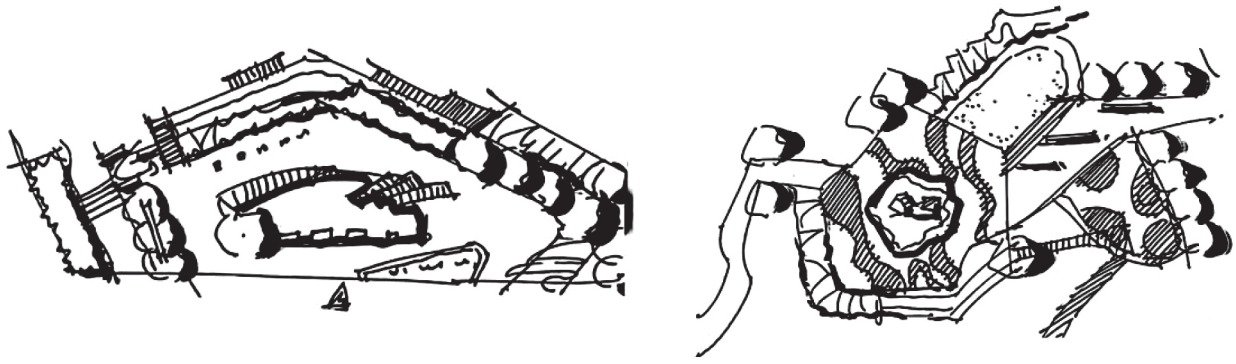

图 3-11（续）

3.2 色彩表达

景观设计手绘中常用的色彩表达工具有两种，分别是马克笔和彩色铅笔。在这两种工具当中，马克笔由于其使用方便、快速，在景观手绘中得到了广泛的运用。因此，本节将从握笔技巧和常用笔法两个方面对马克笔在景观设计手绘中的运用进行介绍，希望能为初学者提供一定的参考和帮助。

3.2.1 马克笔握笔技巧

马克笔的握笔方式如图 3-12 所示，使用时拇指和食指发力，握住笔的中部，笔杆放置于虎口处。此外，还有几个原则需要引起注意。

（1）运笔时手臂随着手腕一起摆动，这样可以使绘制的线条简洁有力。

（2）一般笔头在绘制过程中要保持方向一致，不能随意转动。

（3）起笔和收笔时要尽量做到用力均匀，不能深一块浅一块，否则影响图面的美观（图 3-13）。

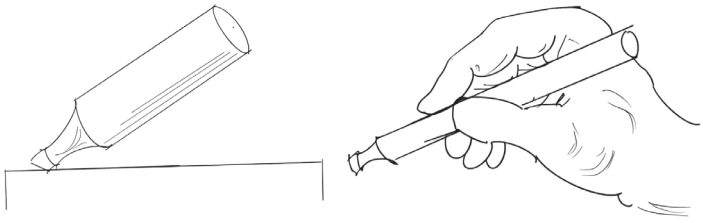

图 3-12　马克笔握笔姿势（田文鑫）

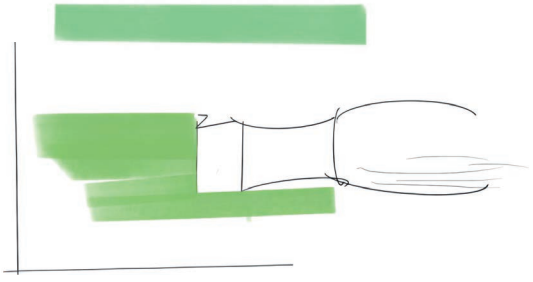

图 3-13　常规马克笔用笔技巧（田文鑫）

马克笔色卡是一种用于记录、分类、比较马克笔颜色的工具，它由一张或多张纸板组成，上面印有常用马克笔的颜色样本，可以避免手绘者频繁地拿起和放下马克笔，从而提高工作效率和准确性（图 3-14）。

同时，通过将不同颜色的马克笔样本放在一起，可以更好地比较和区分不同颜色之间的差异和相似之处，从而更好地选择和搭配颜色。因此，在制作色卡时可以将相近的颜色放在一起，或者按照颜色搭配的规律进行排列，以免出现颜色混淆或误解。

随着时间的推移，马克笔的颜色可能会发生变化或者需要添加新的颜色，因此需要定期维护和更新色卡，以保证其实用性和准确性。

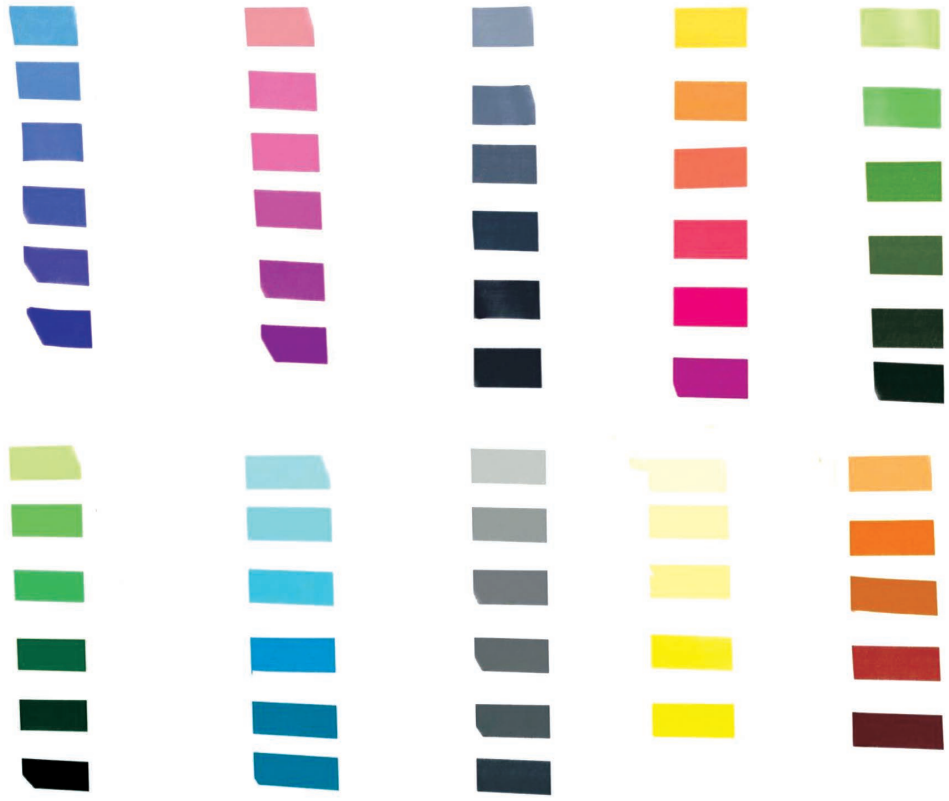

图 3-14　马克笔色卡（田文鑫）

3.2.2　马克笔常用笔法

马克笔在使用时可根据不同光影关系和材质等采用不同的笔法。具体来说，常用的笔法可分为平涂、线笔、扫笔、蹭笔、点笔五种类型。

（1）平涂。平涂是马克笔使用最多的一种笔法，因此要对其进行重点练习（图 3-15）。平涂是指使用马克笔的侧面或者斜面，在纸张上涂抹出均匀的颜色。平涂主要用于填充大面积的颜色和制造柔和的过渡效果。

平涂时下笔要果断、快速，不要犹豫不决，更不能长时间将笔尖停留在纸面上形成“笔头印记”，影响图面的美观（图 3-16）。

图 3-15　马克笔平涂表现 1（田文鑫）

图 3-16　马克笔平涂表现 2（田文鑫）

平涂需要用到马克笔的侧面或者斜面，手的力度和速度要保持一致。在涂抹的过程中要尽可能避免笔触和涂抹方向的变化，以保持颜色的均匀性。

平涂时还可以使用不同的角度和力度来制造不同的效果。可以使用多种颜色进行交叉涂抹，制造渐变和混合效果。

（2）线笔。线笔是马克笔手绘中最基本也是最常用的表现技法之一，它可以用于描绘轮廓线、纹理线和阴影线等。轮廓线的粗细和深浅可以用来表现物体的距离和重要程度，纹理线的方向、粗细、间距和深浅可以根据被描绘物体的材质和形态进行选择，阴影线的粗细和深浅可以用来表现物体的体积和光影效果（图 3-17）。

图 3-17　马克笔线笔表现（田文鑫）

在运用线笔的表现技法来绘制景观效果图时，首先应了解被描绘的景观的特征和结构，包括地形、植被、建筑物等方面的信息。只有了解了这些信息，才能更好地运用线笔技法进行描绘和表现。

此外，要特别关注线条粗细和深浅的表现。一般来说，远处的景物线条应该较细较浅，近处的景物线条应该较粗较深。

同时，景观中不同的植被和材质有着不同的纹理和方向，因此在使用线笔的技法时，需要注意线条的方向和纹理，以便更好地表现出景物的方向和质感。

（3）扫笔。扫笔指在运笔的过程中迅速抬笔，用笔触留下过渡空间。扫笔多用于处理图面的边界线。扫笔是一种较为细腻和精细的表现技法，需要在掌握好基本技巧的基础上不断地尝试和探索，才能取得更好的效果（图 3-18）。

图 3-18　马克笔扫笔表现 1（田文鑫）

在选择马克笔时，最好选择中细或较细的马克笔，以便获得更为轻盈的线条和阴影效果。

同时，在扫笔时需要轻柔的力度，以避免出现过于浓重的颜色和粗糙的线条。在绘画过程中，可通过调整笔的角度和压力来控制线条的粗细和阴影的深浅。扫笔往往要花费一定的时间，因此需要掌握好绘画的节奏，避免在画面中出现过多的线条和不必要的痕迹（图 3-19）。

图 3-19　马克笔扫笔表现 2（田文鑫）

（4）蹭笔。蹭笔是指使用马克笔的笔尖在纸张上蹭出颜色。蹭笔主要用于制造颜色的过渡和混合效果，在表达过程中手的力度和速度要保持一致。

蹭笔时可以使用多种颜色进行交叉蹭出，制造渐进式的表现效果；还可以使用不同的笔尖来制造大小和形状不同的纹理（图 3-20）。

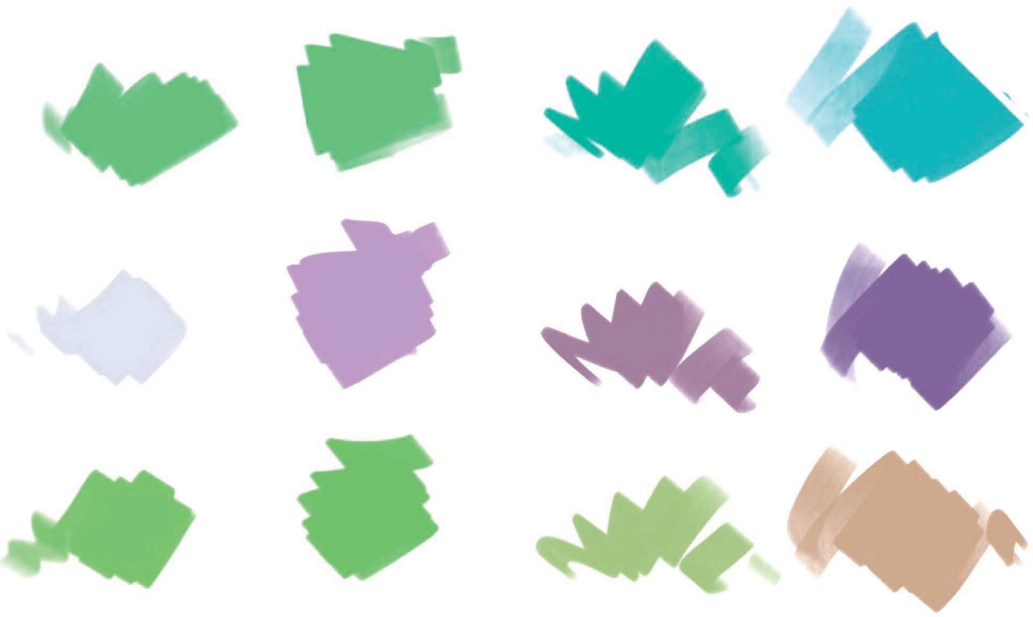

图 3-20　马克笔蹭笔表现（田文鑫）

蹭笔通常需要较大的力度，但要注意掌握好力度的大小，避免在画面中出现不必要的颜色斑点；同时在蹭笔的过程中，还可以通过调整笔的角度获得不同的纹理效果。

此外，蹭笔的表现技法有着极大的多样性，可用于表现不同的纹理效果，如草地、树枝、水面等，因此，在绘制过程中可尝试使用不同的颜色和力度来表现不同的景观特征。

（5）点笔。点笔是指使用马克笔的笔尖在纸张上点出小点来上色。点笔主要用于创造细节和纹理，也可以用于制造色彩渐变的效果。在绘制过程中，需要使用马克笔的尖端。在点笔的过程中，可以调整手的力度和角度来控制点的大小和形状（图 3-21）。

点笔时需要注意不同颜色之间的搭配，尤其是不同色调之间的搭配，避免产生不协调的视觉效果。

此外，技法的运用要均衡。在运用点笔技法时，需使用不同粗细和密度的笔触，要注意在图面中保持一定的平衡感，以免带来不和谐的画面效果。

图 3-21　马克笔点笔表现 1（田文鑫）

同时，点笔绘画需要注意所描绘对象的细节处理，可使用不同角度和密度的笔触来表现细节，如草丛的纹理、树皮的质感等（图 3-22）。

图 3-22　马克笔点笔表现 2（田文鑫）

第 4 章
景观设计透视基本手绘表达

透视在手绘表达中起到关键的作用，同时也是整个空间场所表达的基本框架。如果一张图透视上出现了严重错误，哪怕其线条再优美流畅，色彩再丰富生动，一样会使整体效果大打折扣甚至失真、错误。归根到底，透视表达体现的是手绘者对空间的感知能力和想象能力，一般需要大量系统的训练和专项学习。只有熟练掌握了场所中的透视关系，才能在设计作品中表达清楚更多的空间搭配关系，使得画面整体更加生动、活泼、精准。

本章将重点介绍景观设计手绘中的透视表达。手绘练习者通过学习透视表达，可以更好地运用手绘技法来描绘实体物体以及展示空间关系，从而使作品更富有真实感。

首先应了解透视的基本含义。在日常生活中，观察者与想要观察事物的距离、位置不同，所看到的大小、高低也会有所不同，这便是透视（图 4-1～图 4-4）。在绘制景观效果图时，需准确表达空间透视关系，因此效果图有时又被称为透视图。

常见的透视关系包括一点透视、两点透视和多点透视，其中一点透视和二点透视的关系最为常用，因此本章将对这两大透视关系进行详细介绍。

图 4-1　透视场景实景图 1（李文龙）

图 4-2　透视场景实景图 2（李文龙）

图 4-3　透视场景实景图 3（李文龙）

图 4-4　透视场景实景图 4（李文龙）

4.1　一 点 透 视

4.1.1　一点透视的定义

一点透视是所有透视关系中较为简单的一种，在手绘中也有着十分广泛的运用（图 4-5）。关于一点透视的定义，简单来说，当所有景物都通过透视线交会于远处某一点时即构成了一点透视。多条透视线交会的点通常被称为灭点，与画者眼睛平行的水平线称为视平线（图 4-6）。

从特点上来说，一点透视涉及远景与近景之间的空间关系表达，常应用在道路、街区等纵深感较强的空间。

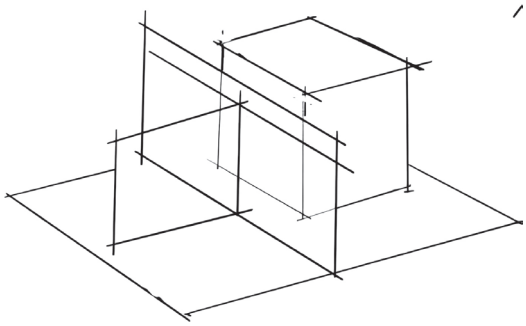

图 4-5　一点透视形成原理（田文鑫）

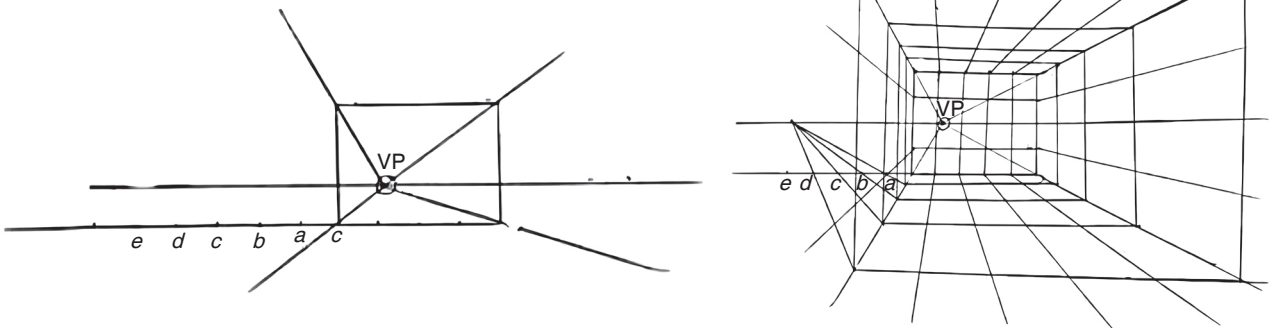

图 4-6　一点透视步骤画法 1（田文鑫）

4.1.2　一点透视的绘制要点

在绘制具体场景时，要注意对空间的尺度、比例和结构的整体把握。首先要确定水平线的高度和灭点的位置。在手绘效果图构图时，视平线不宜放置得过高或是过低，一般可置于整个画面的三分之一左右。而为了不让整个画面形成对称构图，从而看起来过于严肃、不够活泼，最好不要将灭点放于视平线正中心。接着依据比例和