

手繪,

一種設計思考途徑

圖解手繪技巧,
用簡單的線條,
釋放大腦裡天馬行空的創意。



曹登貴 著



速寫是一種用線條在平面上描述立體物品或景象的方法。因為快速，才能捕捉眼睛所見或是心中想像的畫面。因為快速，所以要不拘小節、掌握形體稍微點綴細節即可。

一個速寫畫面中的組成元件有線條、面域、量體（線、面、體），一開始要先把線條練習畫好畫直，接下來把圓畫好畫圓，再來就可以自由發揮囉！

速寫時，一邊看著畫面，要一邊想著或自問自答：「這個面是向後轉過去嗎？」這一類的空間立體關係並思考驗證著。



速寫的練習初期，依樣畫葫蘆

地臨摹是一個好方法，石頭長什麼樣子就畫什麼樣子，花朵有幾片花瓣就畫幾片花瓣，因為當局者迷，畫圖的時候，我們偶爾會找不到線條方向或形狀奇怪的理由。別著急！畫完之後放個一兩天自己再看看，通常就看見了。

01

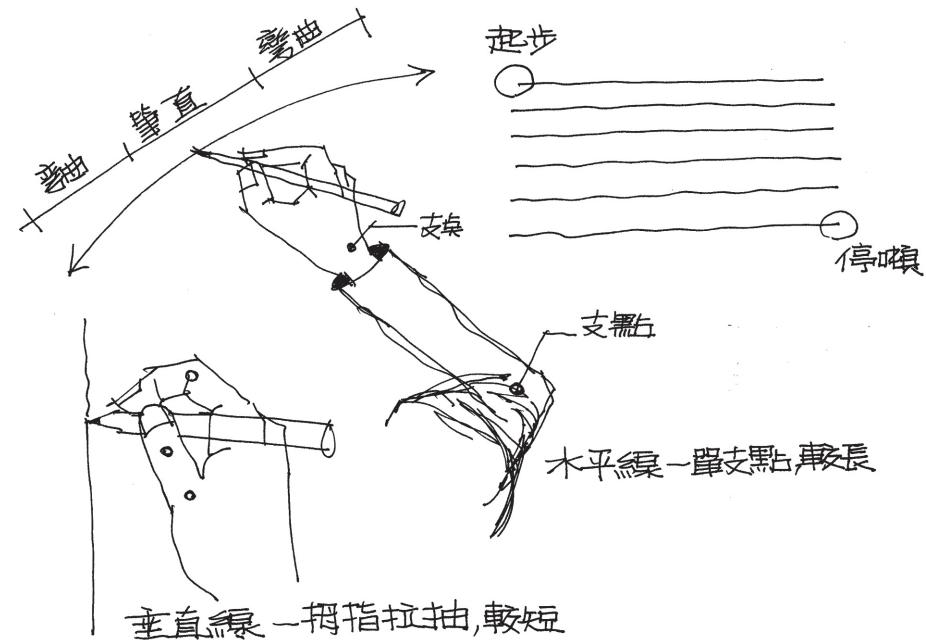
線條

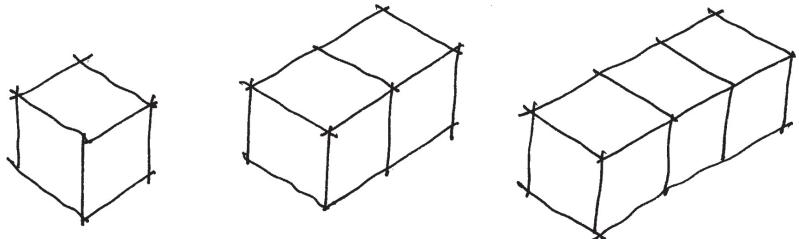


無論是水平線或鉛垂線，不依賴尺規的 Freehand 畫線，基本限制是手的構造，運筆畫圖或寫字基本上都是支點與迴轉的肢體行為，只是用的支點多還是少。例如，寫字的時候，大拇指、食指、中指的手指關節多處動作，但畫線的時候，則相對較少，或者說，筆畫越少或越單純的時候用到的關節支點越少。

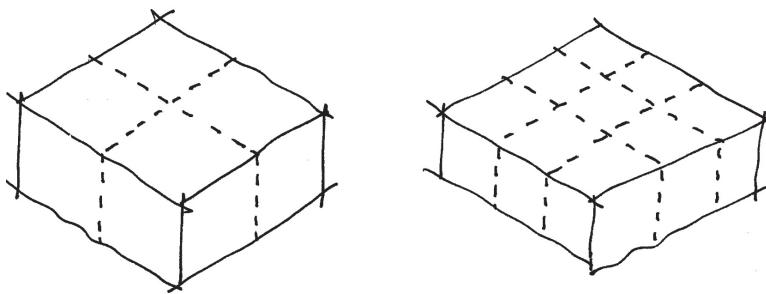
畫線的時候即是如此，拉水平線的時候手腕不動或微動，主要使用肘關節。拉鉛垂線的時候，使用手指關節宛如寫字，甚至使用手腕關節。關節越多變數越大，需要用力且控制的項目越多，因此大多數的人，水平線會比鉛垂線來的平直穩定。不過，雖然僅運用肘關節畫水平線較平整，但畢竟是關節轉動行為牽引手部畫線，線條太長時，會牽動肩關節，因此手繪水平線條的時候，要留意長度。不要無止盡的水平線，適當的停止與接續，才能使線條順直而更美觀。

好看的線條要篤定，篤定的起點與篤定的終點，有始有終，切記不要草率出手也不可以是輕浮的掃把尾！





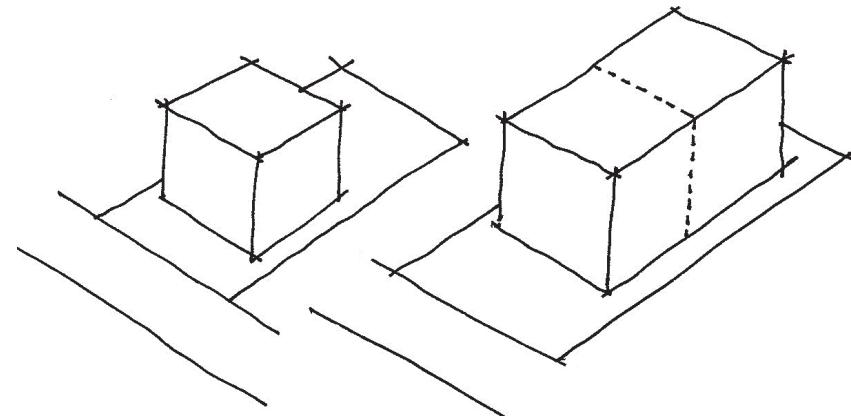
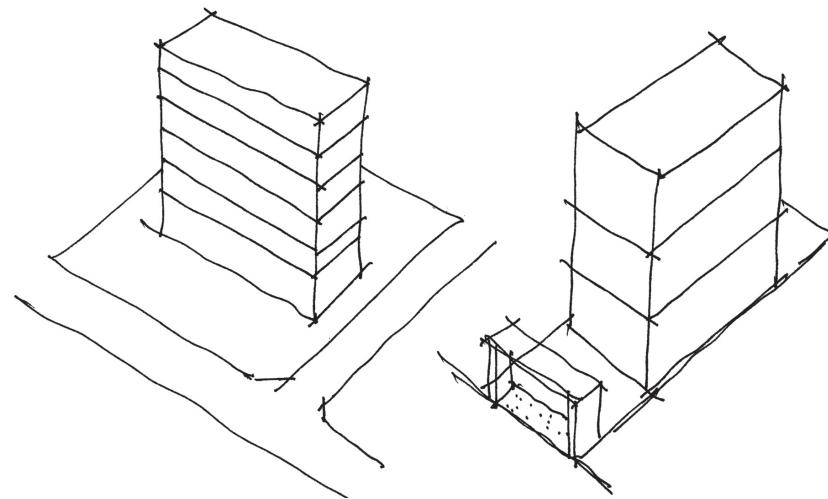
011

02
量體

將平面圖把高度畫出來或拉出來，形成量體。

所謂量體，是一個尚未開始細部琢磨的盒子，這也是規畫初期階段經常需要確認或定位的工作。

繪製量體需要三個向量 X、Y、Z 的比例控制。原則上建議從正方形 1:1:1 的量體開始熟練，接著再從其他比例的控制來做練習。

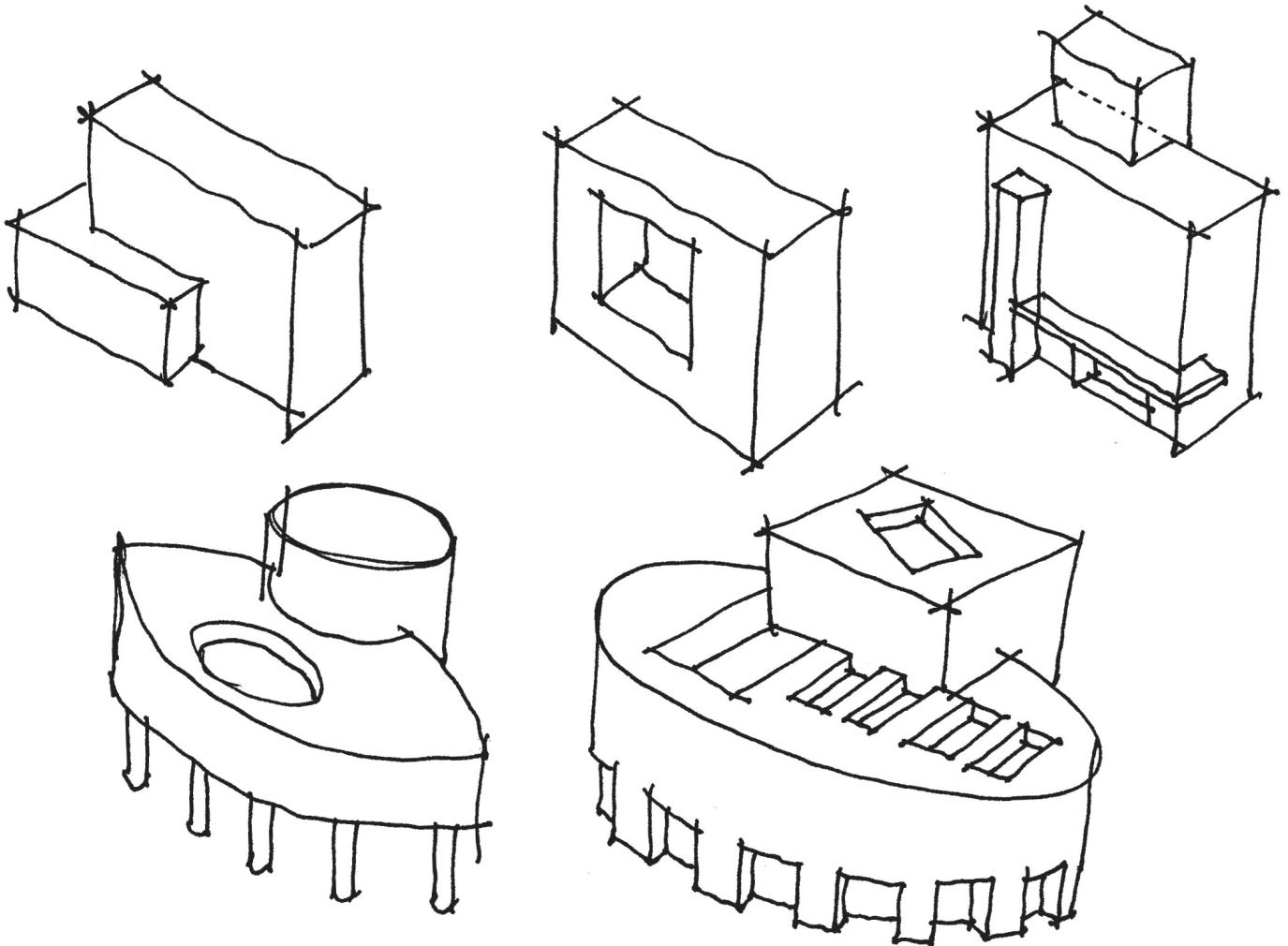


設計師經常在圖紙上將基地與建築設計範圍標示出來之後，長出高度，繪製成量體做初步討論。

對於建築物而言，常見的二層以上樓高大約在 300 公分到 400 公分。於是，比較建築物平面圖的寬度與深度的尺寸比例，就可以在任何圖紙上將建築物的量體繪製出來。舉例來說：建築物寬度 4 米、深度 4 米、樓高 4 米，先不考慮屋頂女兒牆 1 米高度，則繪製出來的量體是一個正方體。

若建築物寬度 4 米、深度 8 米、樓高 4 米，則量體近似兩個正方體的比例。

量體的繪製不考慮細節，只考慮長（深度）、寬、高的比例。



一旦量體掌握的方式熟悉了，搭配樓高、柱跨距、屋突尺寸、柱斷面尺寸等建築常用尺寸的確認，就能紙上談兵，在白紙上思考建築的形體。

