

图书在版编目(CIP)数据

设计基础/陈刚主编; 刘洪波著. —重庆: 重庆出版社, 2012.9

ISBN 978-7-229-05320-8

I. ①设… II. ①陈… ②刘… III. ①艺术-设计-高等学校-入学考试-自学参考资料 IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第124204号

设计基础

SHEJI JICHU

陈刚 主编

刘洪波 著

丛书主编: 陈刚

副主编: 刘洪波 黄馨

编委: 陈刚 刘洪波 谢铭

孟楠 于渊 杨俊

邓卓颜 冉晓松 刘志坤

出版人: 罗小卫

责任编辑: 杨帆 夏添 周瑜

特约编辑: 张淑雯 郭玲伊 赵娅

装帧设计: 杨帆 夏添 周瑜 冯超

责任校对: 李小君



重庆出版集团 出版
重庆出版社

重庆长江二路205号 邮政编码: 400016 <http://www.cqph.com>

重庆市金雅迪彩色印刷有限公司印制

重庆出版集团图书发行有限公司发行

E-MAIL: fxchu@cqph.com 邮购电话: 023-68809452



重庆出版社天猫旗舰店
cqbs.tmall.com

全国新华书店经销

开本: 965mm × 1270mm 1/16 印张: 8

2012年9月第1版 2012年9月第1次印刷

ISBN 978-7-229-05320-8

定价: 56.00元

如有印装质量问题, 请向本集团图书发行有限公司调换: 023-68706683

版权所有 侵权必究

设计基础

陈刚 / 主编
刘洪波 / 著





多年的美术教育生涯中，我迎接了无数个满脸迷茫却心怀梦想的学生。与他们并肩作战的日子，是我一生最为难忘的时光。他们对学习的热忱、为未来不懈奋战的精神也多次感动了我。每一个盛夏，他们考入高等美术院校后的狂欢也让我感受到最大的成就感和价值体现。一次次会考的结束，一次次目送他们向更大的赛场进发，我由衷地感到欣慰。

这是一个集结上万人的梦想竞技场，却只有两个极端的结局：考上和落榜，没有中间值！这是极其残酷的竞争，就像古罗马的角斗场，一群人在特定的地方殊死搏斗，最后矗立的那个才能获得成功！

不少学生凭借扎实的素描、色彩功底顺利通关，可偏偏设计却成了一道不可预见的险隘。

设计，在多数学生意识里，因缺少专业的训练而仍处于模糊状态。在教学领域，设计也实属相对难教的课程，它需要学生具有一定的创新能力和抽象理解能力，它不像素描色彩一样可以真实描摹对象。设计必须原创，每张画面不能相同，因为同样的试卷会被视为作弊处理。它考验了学生的应变力、美学鉴赏力、创意、构成、抽象思维等等综合能力……所以启发式的训练方式在设计教学中尤显重要。

设计是迈向美术院校设计专业的必经路径。但它却缺少了一个通关指南，市面上少有专门针对设计基础的系统教材，大量考生对该科目也处于一知半解的程度。作为专业的设计教师，经历了多年的实战教学后，我把平时学生的问题和对教学的思考系统地进行汇总，将来之不易的教学经验与更多的学生共享，希望执掌一盏夜灯，在寒夜里照亮你们孤独的行程。

最后感谢大视界美术的学生张淑雯、郭玲伊、赵娅与我一起并肩战斗，协助我完成了书中大部分作品，你们辛苦了。

刘洪波于重庆大视界美术培训学校

2010年3月12日





第一章

考试常用工具介绍

CHAPTER ONE

设计基础概述

设计基础指按命题要求绘制黑白装饰画，可以结合传统装饰画、动漫、版画和插画等多种风格进行融合创作。要求人物结构比例准确、动态及细节表现得当、环境氛围符合主题、构图完整、画面处理具有美感。其目的是考核考生应具备扎实的造型能力，能够敏锐观察生活和提炼生活中具有艺术表现力的情节，具备构图处理能力和画面整体效果的把握能力，具有一定的艺术素养和美感，有一定设计意识。

考试常用工具介绍

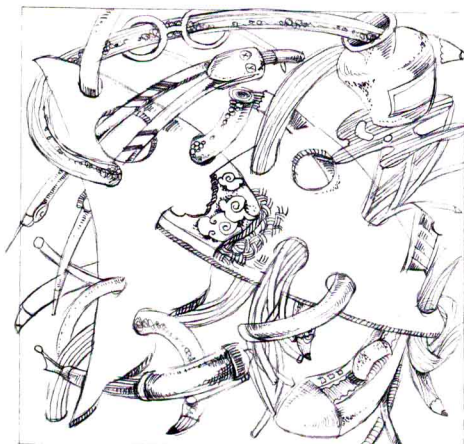
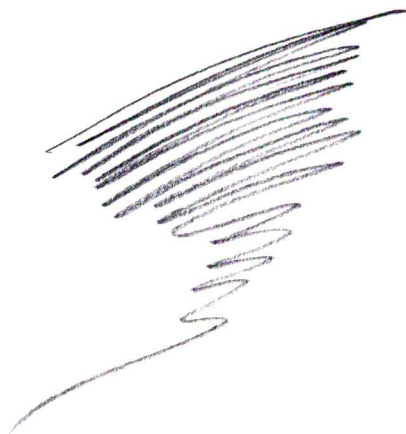
常规搭配方案

自动铅笔一支，针管笔0.3mm、0.5mm、0.8mm三种型号各两支，签字笔两支，马克笔两支，油性记号笔两支，直尺1块。

	<p>自动铅笔</p>	<p>笔芯通常为0.5mm和0.7mm大小，可根据自己的喜好任意选购。</p> <p>自动铅笔不需要削笔头，为平时作画和考试节约了不少时间，很多从事动漫创作的专业人也常使用它。</p>
	<p>针管笔</p>	<p>使用时线条均匀，常用来画边框及人物轮廓线，也可以用来画装饰图案。通常使用的型号：0.3mm、0.5mm、0.8mm。</p> <p>日本樱花（SAKURA）和德国施德楼（STAEDTLER）最为常用。</p>
	<p>签字笔</p>	<p>适合画点、线等装饰图案，也可以用来修整轮廓线，价格便宜，效果细腻。</p> <p>市面上有部分签字笔质量低劣，建议购买时多注意，墨迹稳定，线条饱满的最好。</p>
	<p>油性记号笔</p>	<p>此类笔很常用，粗头部分适合勾勒主体人、物的轮廓线，细头部分用来修整线条，也可以画背景物的轮廓线。</p> <p>使用完要注意盖好笔盖，否则会造成不出墨或干涩的效果。由于使用频率高，平时可多买几支备用。</p>
	<p>马克笔</p>	<p>圆头常用来勾轮廓线和大面积的涂色，扁头通常用来涂大面积的黑色部分。</p> <p>油性马克笔 涂色均匀，笔痕很少，适合大面积涂黑色，建议初学者使用。</p> <p>水性马克笔 涂色有笔痕，可用来制造肌理。</p> <p>灰色马克笔 可在画面局部涂灰色，制造丰富的色阶层次。</p> <p>建议使用正品的日本美辉（marvy）、美国斯塔（STA）和韩国塔夫（touch）这几个牌子。</p> <p>使用完要注意盖好笔盖，否则会造成不出墨或干涩的效果。由于使用频率高，平时可多买几支备用。</p>
	<p>直尺、三角尺、云纹尺</p>	<p>直尺运用最多，常用来画直线和定画面的外框线，三角尺和云纹尺根据自己的喜好来使用。</p> <p>使用体会 尺子边缘有斜边的更顺手一些。由于近几年四川美术学院考题都规定了尺寸，所以直尺成为了必需品。</p>
	<p>橡皮</p>	<p>橡皮主要运用在铅笔起稿时进行纠错和调整，同时在整个画面结束后擦除所有铅笔痕迹以保持画面的整洁。</p>

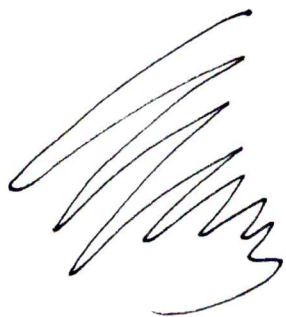
主要工具运用实例

自动铅笔

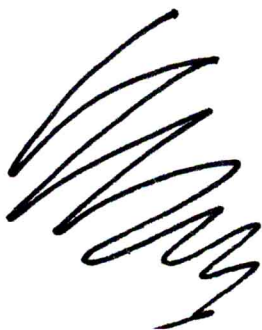


自动铅笔绘图稿

针管笔



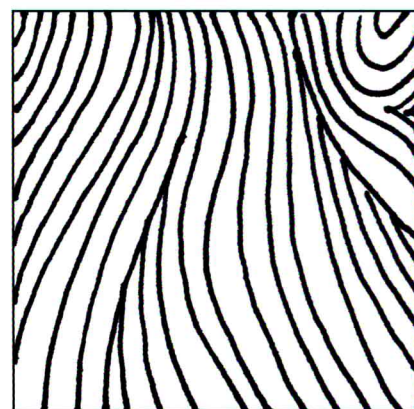
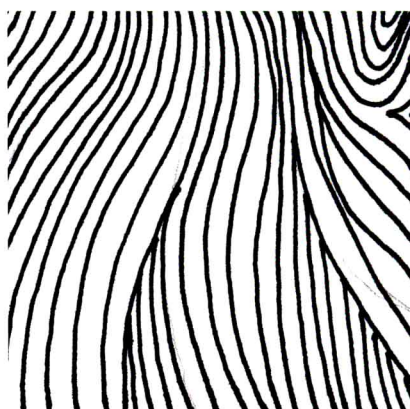
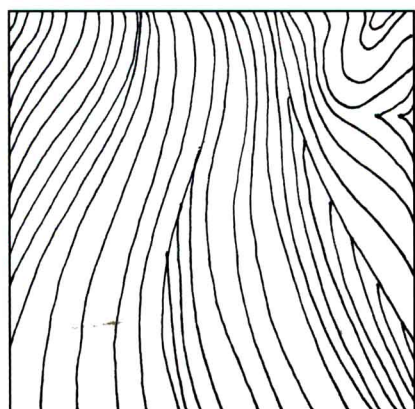
3号针管笔



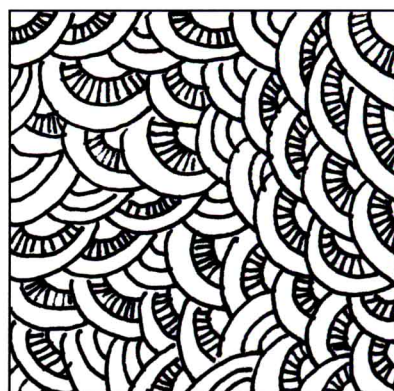
5号针管笔



8号针管笔



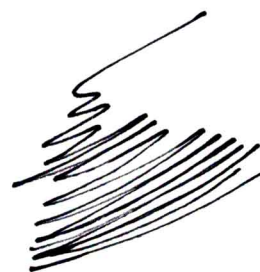
签字笔



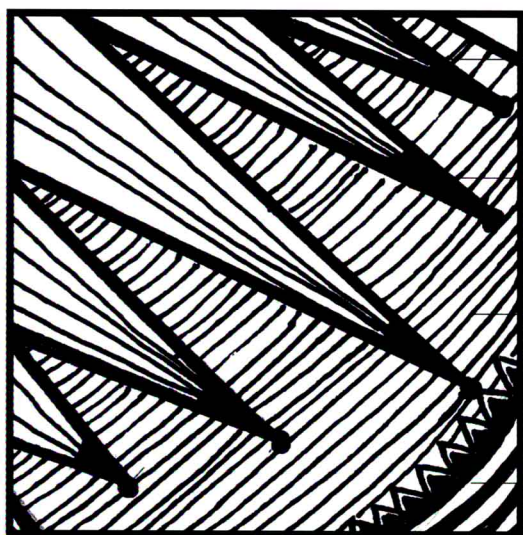
油性记号笔



粗头



细头

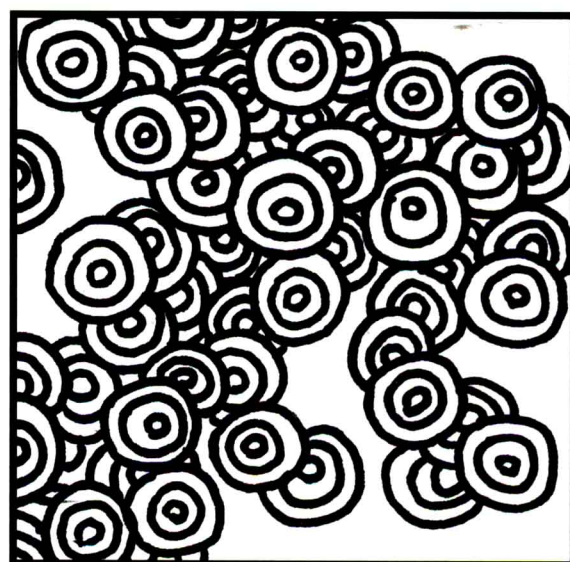


粗头笔触

粗头笔触

细头笔触

粗头笔触



马克笔

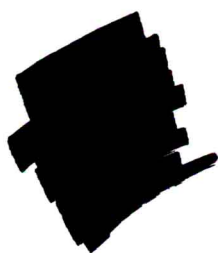
黑色粗头

黑色细头

2号灰色笔

4号灰色笔

6号灰色笔



6号灰色马克笔重复叠色

黑色马克笔细头

6号灰色马克笔重复叠色

黑色马克笔粗细结合



4号灰色马克笔

2号灰色马克笔

4号灰色马克笔

4号灰色马克笔

6号灰色马克笔重复叠色



第二章

基础入门

CHAPTER TWO

历年来设计基础都要求以人物为主体，从2010年开始转化为以物件为主体，不管怎么变化，人物和物件的绘制技巧始终是最核心的课题，因为这都可能成为画面的绝对主角，所以熟练掌握它们的绘制技巧是非常有必要的。

物件的绘制比人物的绘制要简单一些，其不外乎分为交通工具、食品、建筑、生活用品、自然元素、小动物等类别，相对人物来说好掌握很多。

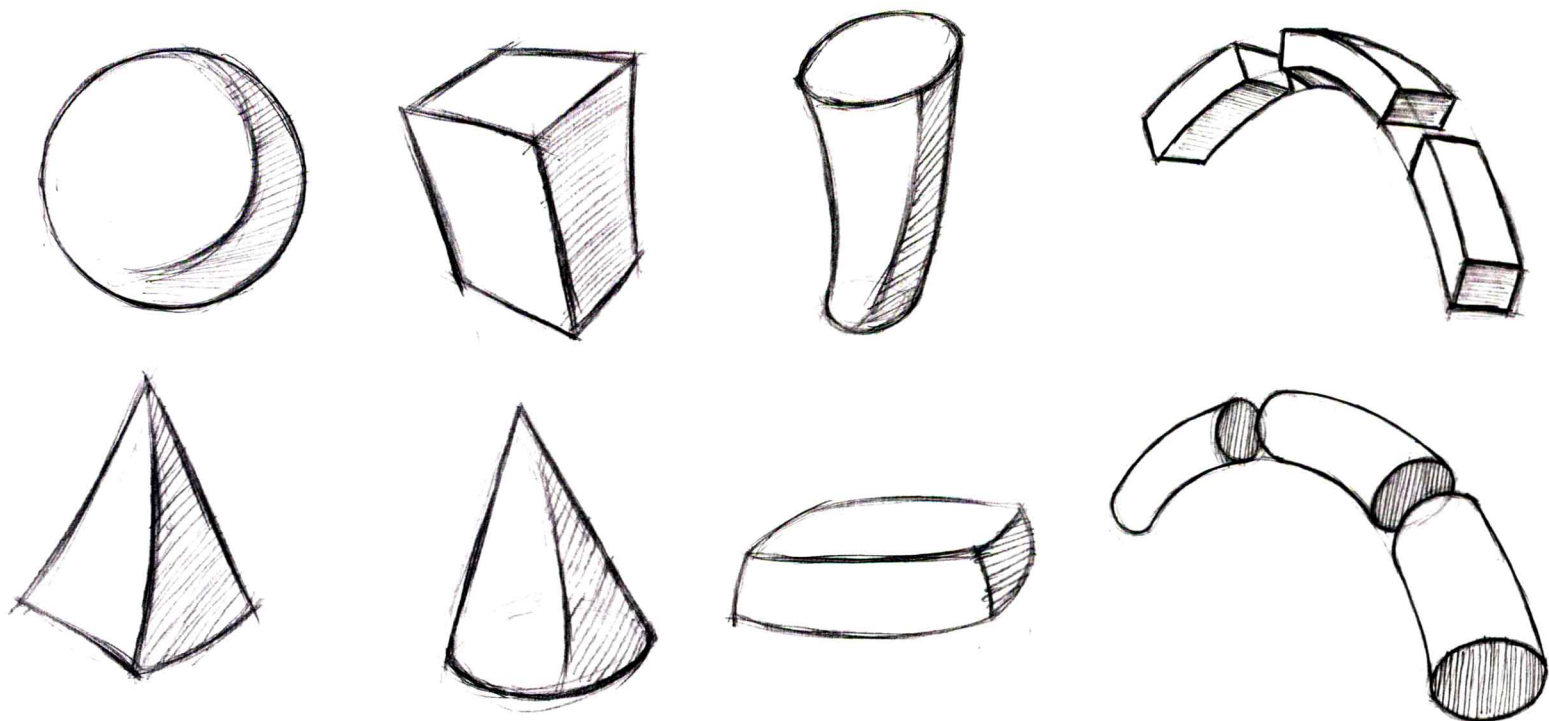
所以我们就从最简单的物件绘制开始吧。

立体思维的重要性

其实所有物体我们都可以归纳和概括成圆球、立方体、长方体、圆柱体、圆锥体、梯形等几何形体，这样我们才能更深地理解到物体的结构和体积，从而找到附着在结构上的线条和光影。

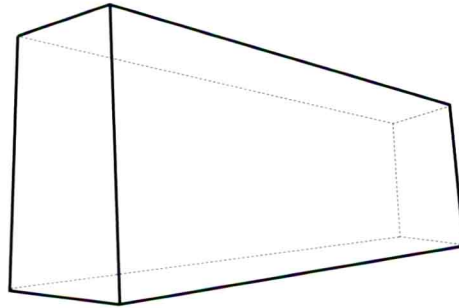
缺乏立体思维这个前提，我们绘制的物件就会很平面画，更无法随心所欲地去塑造加工那些复杂的物件。

当我们对物体结构有了思考力、对透视有了基本的了解后，即使不熟悉的物件我们也能凭经验去默画它。

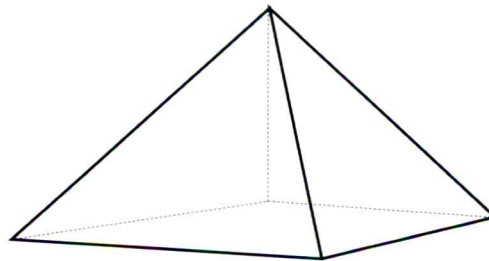


简单物体的基本形理解方式

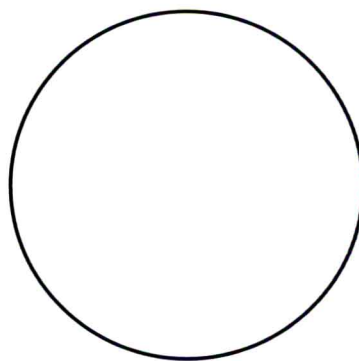
无论画任何物体我们都要观察其最基本的几何形态，也就是大的几何形感受，这就是为何初学者学绘画首先要画几何体的根本原因，几何形概括法是用绘画眼光理解世间万物形态的基本方法。



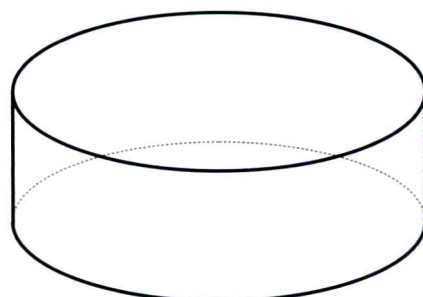
长方体



三角锥



球体



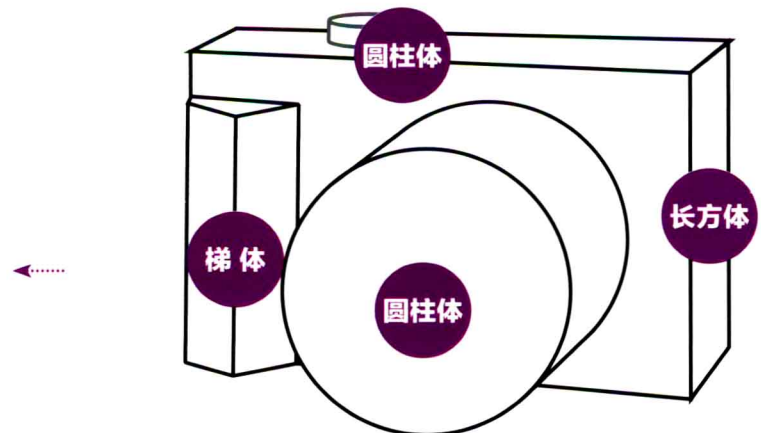
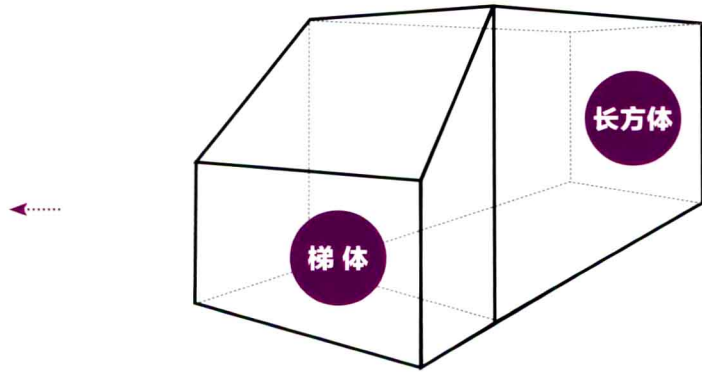
圆柱体

复杂物体的组合形理解方式

面对复杂的物体时，首先要观察理解其大的几何形体，同时要拆分理解构成物体的几何形体，理解完毕后，在实际绘制过程中将零散的几何形体进行拼凑，最后完成组装成品效果。类似汽车组装车间的作业流程，当然，我们只组装人们能看得见的部分。

组装顺序：从大到小原则——先组装大的几何形体，最后组装小的几何形体。

物体主要结构组装示意图



立体物件的组合形态

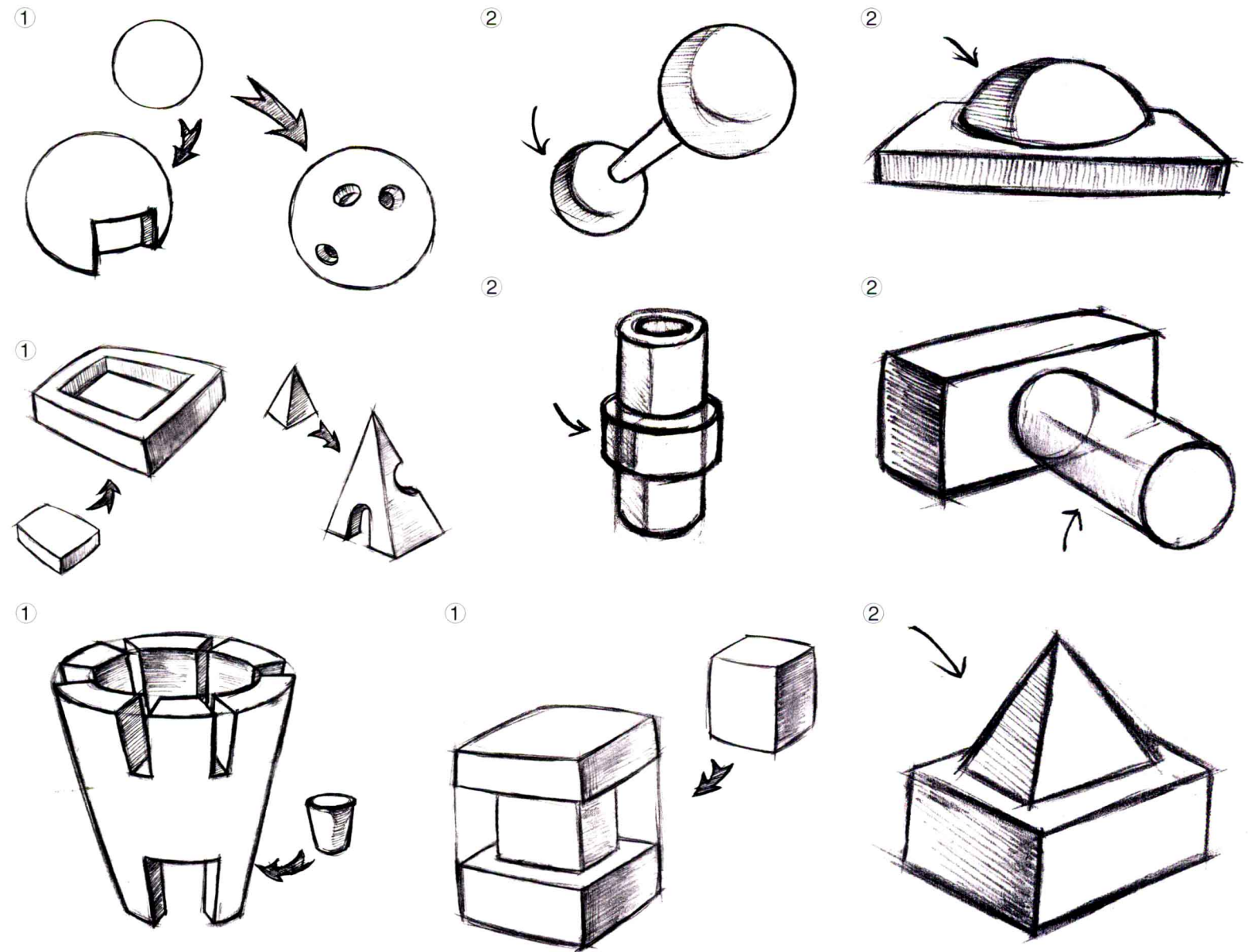
世界上所有物体都可以由各种几何形体去概括，但它们不会像标准的几何形体那么简单，它们会进行各种各样的组合：在标准几何形体上删除和增加几何形体。

1. 删除法

在原几何体的基础上删除部分体积，类似雕刻一样剔除多余的部分，从而产生全新的形态。

2. 增加法

在原几何体的基础上增加新的几何形体，从而产生全新的形态。



练习:

用删除法和增加法在圆球、圆柱等几何体的基础上分别绘制5个全新的形态。

3. 删除法与增加法的综合运用

利用删除法和增加法可以进行各种复杂的组合，比如汽车、摩托车、机械零件、建筑等物体就是几何体的复杂组合。但掌握了基本原理之后，绘制它们就变得很轻松。

要领：

1. 凸出来的物体使用增加法
2. 凹进去的物体使用删除法

