

赵国斌 周雪 - 著 辽宁美术出版社

设计思维与徒手表现



NLIC2970887674

DESIGN THINKING
UNARMED
PERFORMANCE

SPACE SKETCH DESIGN
空间快题设计

2012.12.19

周雪 - 著 辽宁美术出版社

设计

思维与徒手表现

DESIGN THINKING AND
UNARMED
PERFORMANCE

SPACE SKETCH DESIGN
空间快速设计

图书在版编目 (C I P) 数据

设计思维与徒手表现. 空间快题设计 / 赵国斌, 周雪著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2013.1
ISBN 978-7-5314-5289-8

I. ①设… II. ①赵… ②周… III. ①造型设计
IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字 (2013) 第004857号

出 版 者: 辽宁美术出版社
地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001
发 行 者: 辽宁美术出版社
印 刷 者: 沈阳市博益印刷有限公司
开 本: 889mm×1194mm 1/16
印 张: 10
字 数: 200千字
出版时间: 2013年2月第1版
印刷时间: 2013年2月第1次印刷
责任编辑: 王 楠
封面设计: 彭伟哲
版式设计: 赵国斌
责任校对: 张亚迪
书 号: ISBN 978-7-5314-5289-8

定 价: 68.00元

邮购部电话: 024-83833008
E-mail: lnmscbs@163.com <http://www.lnmscbs.com>
图书如有印装质量问题请与出版部联系调换
出版部电话: 024-23835227

「序」

“意在笔先”是中国传统造型艺术推崇的至高境界，如果“意”指的是艺术家创造性思维的活动，“笔”就应该是这种活动过程的形象展演或提炼结晶。

就人类的创造力与人体器官的分工关系来说，如果把“意”比作大脑，“笔”一定是指双手，二者的互动创造了文化，构筑了文明。

在造型艺术发展的漫长轨迹中，手绘表现几乎从来没有形成过一个完整的概念，因为人们对艺术家之手的神奇崇拜是根深蒂固的，直到计算机的出现。

数字化、互联网、互动媒体、综合媒介……这一串串目不暇接的炫目词语，被以计算机为代表的新技术革命浪潮波涌推出，带动了艺术创造观念和作品制作手段翻天覆地的变化，尤其是在当今的艺术设计领域。

以鼠标、手写板、显示屏、投影仪等为代表的设计公司环境形象与传统的画室已不可同日而语，众多资深设计师心情复杂地感叹过“换笔”的过程，院校中本应笔耕不辍的学子整体进行着按键式生存。

感谢本书的作者和出版商，此时关注手绘表现未必时尚，但只有此时的关注才是关注本身的意义所在。

科学永远是艺术发展的动力，艺术家却永远不会成为科学的俘虏。

笔可以换，手和脑无法分。

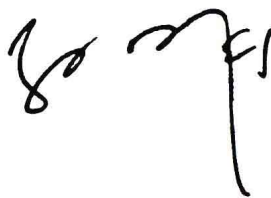
本书作者赵国斌先生是国内著名手绘表现艺术家，资深设计师，鲁迅美术学院大连校区视觉传达07工作室主任教师。早年毕业于鲁迅美术学院工艺系装潢专业，

扎实的专业基本功训练痕迹是那个年代鲁美学生综合素质的重要组成部分。毕业后进入辽宁省装饰工程总公司从事室内设计工作，二十多年的设计实践不仅是成功案例的积累，也使其手绘设计表现的艺术品位和风格在业内中独树一帜，在教学实践中深受学生的欢迎。

对钟情自身事业选择的艺术学子来说，手绘能力应该是其艺术生命底蕴的外在表现形式之一，也应该是其相伴终生的追求和寄托。希望无形中被数字化设备和媒介包围的我们能够从赏析本书的过程中深入领会艺术家的心，并重新审视自己的手。

鲁迅美术学院副院长、大连校区管理委员会主任
教授

2013年1月21日



「前言」

手绘表现是一种快速的表现方式，是以素描、速写、色彩为基础的。是美术院校设计专业的学生必须具备的能力之一，手绘能力的强弱能充分体现一个学生的造型能力、审美能力和综合素养，是一种便捷、合理、有效的设计方式以及必须要经历的一种设计过程，同时这种方式也是探索、训练、收集和表达设计思维的理念，探索个人设计风格的重要途径，设计作品完成是由无数张草图不断修改、完善而形成。一个想法、一个灵感、一个创意，往往是瞬间产生的，需要我们把准确地记录下来，然后进行不断地深化、梳理。从中进行提炼、完善、成型，准确生动的表现效果，能激发和产生新的思维和灵感。手绘表现有思想、能成长、有灵魂，它体现给我们的不是简单的说明图，还应该具有很高的视觉美感和艺术上的享受。

所以我想我从1986年大学毕业就开始从事环境艺术设计，用手绘来表现空间（因为那个年代还没有电脑），这么多年还在坚持做下去的原因，一是工作需要，二是还没有脱离绘画，三是喜欢，四是能带来可观的经济收入。对于初学手绘的人来讲，拥有一定的造型能力，良好的立体空间关系、透视知识和色彩感觉，再了解掌握基本的画法，就可以从最简单的几何形体勾线练习，从单体到组合，从而演变到我们身边最熟悉的物体，最后从小空间到大空间的训练，你可以大胆地、夸张地画，狂画，提高培养自己的兴趣。手绘快速表现需要长时间的磨炼，从不断画的过程中来培养自己的审美素养以及综合能力，从而也使自己将眼、脑、手协调配合，只要坚持长时间的训练，定会有可喜的收获。一张优秀的手绘作品，线是最关键

的，徒手快速表现是在透视比例准确的基础上追求艺术效果，满足视觉需求。画线的基本方法是用大臂带动手腕，给予适当的压力所留下的痕迹，如线绳绷起来的感觉，同时要有速度，线画得要流畅，轻重缓急、阴阳顿挫结合起来会产生很强的艺术效果。线是骨架，如果线画得不准也不够明确，空间效果就不稳定。有实有虚，通过手指很小的变化就能得到理想的效果。直线用于界定空间中物体的边和形以及描绘可观事物，根据物体的形状方向进行手腕角度的调整，因为我们要求笔和线成直角，才能画出有力度又流畅的线，无论用哪一种方法画，最终的目的是准确地表现图像，受到一些广为认可的标准支配。手绘作品必须在一定阶段上是清晰的，而且它所表现的主题必须被大多数人所辨别和认可，一幅优秀的手绘作品是由无数条线精心组合、合理布局，物体的概括、夸张取舍最终才能得到一个理想的画面和满意的效果。选择最佳的透视角度，最佳的光线配置，最佳的环境气氛，本身就是艺术创造，也是设计本身的进一步深化，你的修养加技法风格和对作品的理解以及灵感，用自己的艺术语言来表现设计的效果，才会产生强烈的视觉冲击力和感人的艺术魅力。

艺术源于人类本身，艺术作品赋予人类情感，让欣赏的人能感受到它的温度、内涵、生命。最后希望同学们能拿起你们手中的画笔，表现头脑中灵动的设计思维，让每一根线条都彰显出无尽的魅力。

「目录」

第一章 快题设计概论

第一节 快题设计概念的含义与应用	009
第二节 快题设计的作用	009
第三节 快题设计的基础要求及表现内容	015

第二章 快题设计方案形成的过程及方法

第一节 快题设计思维方式	019
第二节 快题设计思维分析——掌握正确方法之后逐步分析，推敲方案	020
第三节 快题设计方案的形成过程	022
第四节 快题设计的方案确定及表现方式	024
第五节 快题设计的表现程序及要点（例如给出某年的考研试题作分析）	028
第六节 快题设计能力与表现的训练方法	031
第七节 版式与排版	040

第三章 空间快题表现技法

第一节 表现工具	043
----------	-----

第二节	马克笔表现技法	046
第三节	表现要素	056
第四章	空间快题设计及基本类型	
第一节	办公空间设计	084
第二节	展示空间设计	087
第三节	商业空间设计	106
第四节	室外公共空间设计	114
第五章	空间快题设计考试应试技巧	
第一节	快题设计的要点	133
第二节	快题设计升学考试应试技巧	133
第三节	快题设计在就业择业应试中的运用技巧	134
第六章	快题设计实例解析与模拟训练	
第一节	历年试题汇总	136
第二节	空间快题设计案例	140

第一章

快题设计概论

第一节 快题设计概念的含义与应用

快题设计是指设计的原型构思,是艺术设计最初的形态化描述。快题设计表现出原创性、灵感性、多样性和设想性。

快题设计表现与速写在内容上是有区别的。速写注重表现形式和技法的训练,而快题设计更注重构思和创意。快题设计一般是有设计命题的,在有限的时间内完成命题的构思与表达,不仅是对设计形态的原创速记,还必须对其空间内部结构进行分析记录。所以,快题设计可以是空间形态设计的创作草图,也可以加入平面、立面、文字作综合解释和说明。

一、快题设计主要的应用范围

研究生入学考试。

相关设计类公司招聘面试考核。

设计实践中的运用。

设计师注册考试。

二、在升学考试以及设计实践中的应用

快题设计作为环艺设计考试的必考科目之一,又是专业基础课程,对培养和提高学生的创造力和表现力起着重要作用。同时快题设计是各门专业课程学习时必须掌握的交流语言、设计语言。所以被应用于各类升学考试的科目当中以考量学生的审美修养、创意思维和空间创造等各方面的综合能力。

对于设计师来说,现今应用电脑技术生成的图像已经成为设计界最主要的表现方式,但是电脑辅助设计的运用,使设计专业的设计人员脑手分离,特别是设计构思阶段不能用设计语言来表达思想。通常情况下,用文字和言说的方式与老板或企业交流,使设计的原创性大打折扣,而快题设计要求能够脑手并用,

并能把原创的设计构思与设计作品同步地表达出来。所以,徒手表现仍然是表现创意、传递想法的一种有效方式。

第二节 快题设计的作用

一、构思设计的重要手段

每个设计项目都是从一个构思开始的,最初的想法只是设计师依靠设计要求对设计项目做出的一个最初的设想及理念,我们把这种设想和理念称之为设计方案草图。这种草图对于设计师而言有很多用途,比如说,记录设计理念,审视设计理念或将设计理念传达给对方。草图一般非常简单,可能只是简单的示意图,它们很可能只是设计师信手几笔、一蹴而就的草图。实际上,草图只要这样就够了,设计师不必在这一阶段对图纸精雕细琢、大费周章,往往设计师仅仅希望通过草图来描绘一种氛围和一种理念。

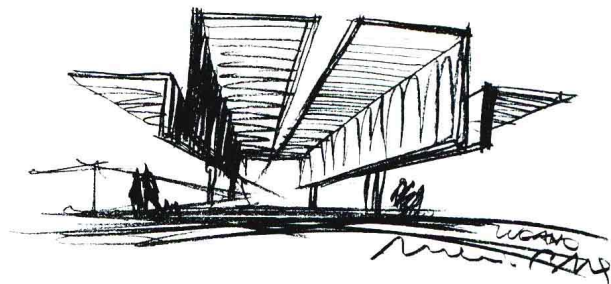


图1-1 马里奥·博塔

而徒手表现是表达这种创意和传递想法的一种有效方式，它不需要精雕细琢的手法，同时它也不需要精准的记忆，只需要能快速捕捉设计师头脑中的灵感及想法即可（图1-1、图1-2）。

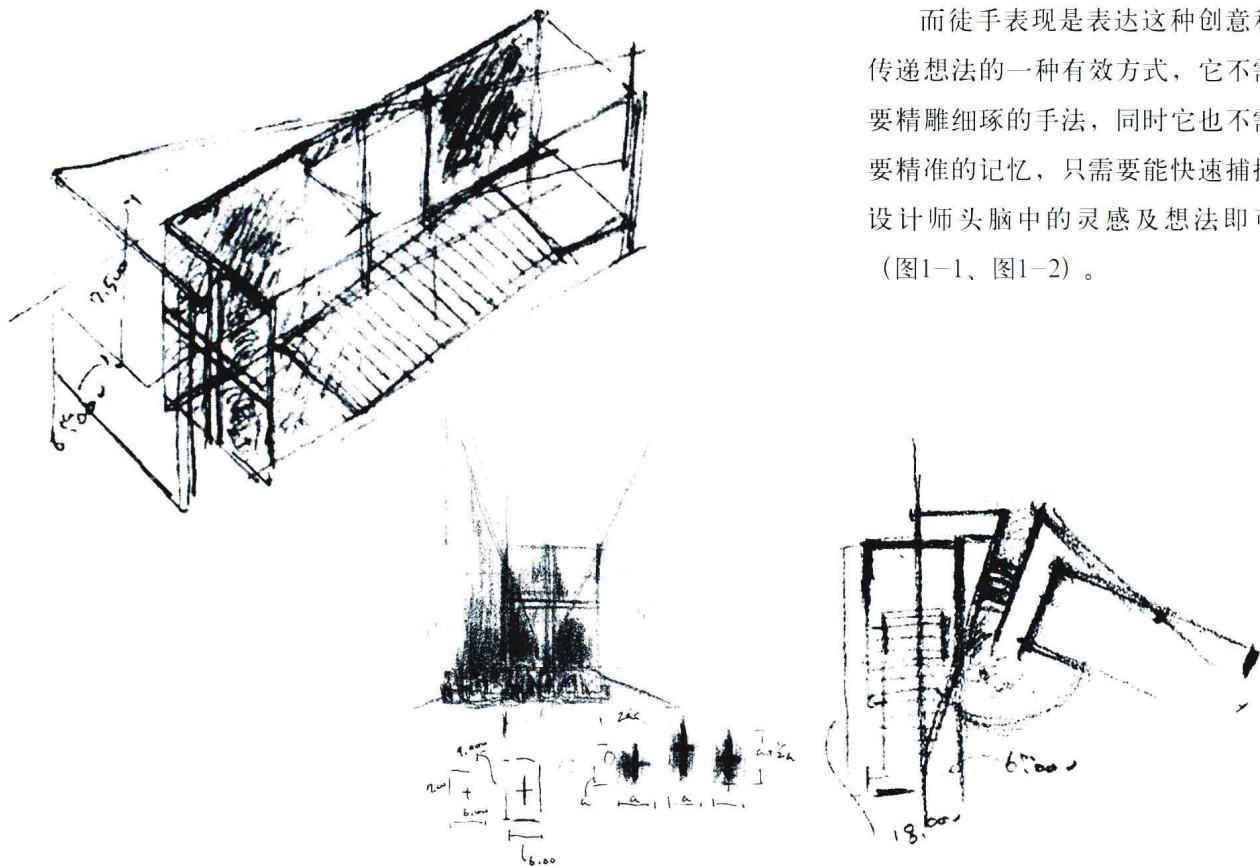


图1-2 光的教堂 安藤忠雄

这些是绘制在笔记本上的几张草图，它们充分将设计师的基本理念贯穿了整个设计过程（图1-3~图1-5）。

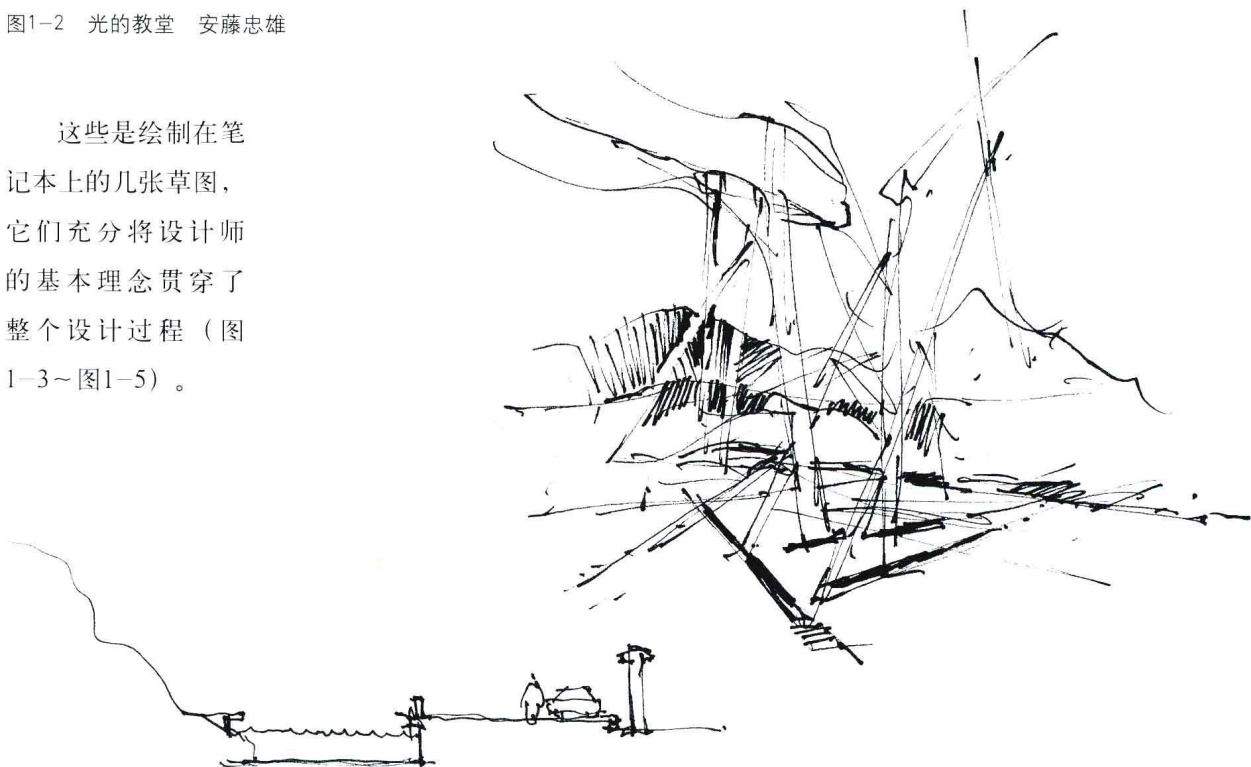


图1-3 方案草图

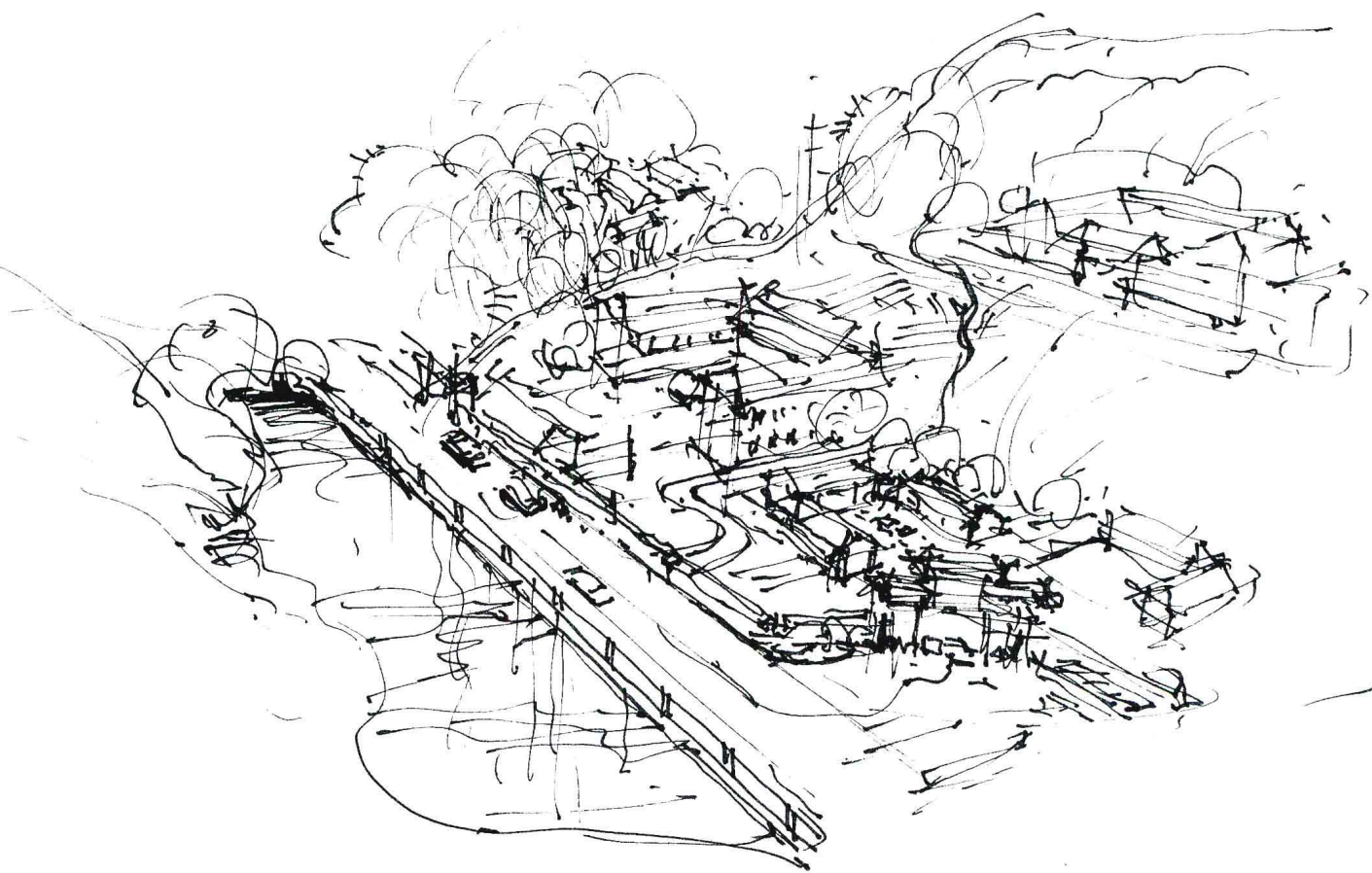
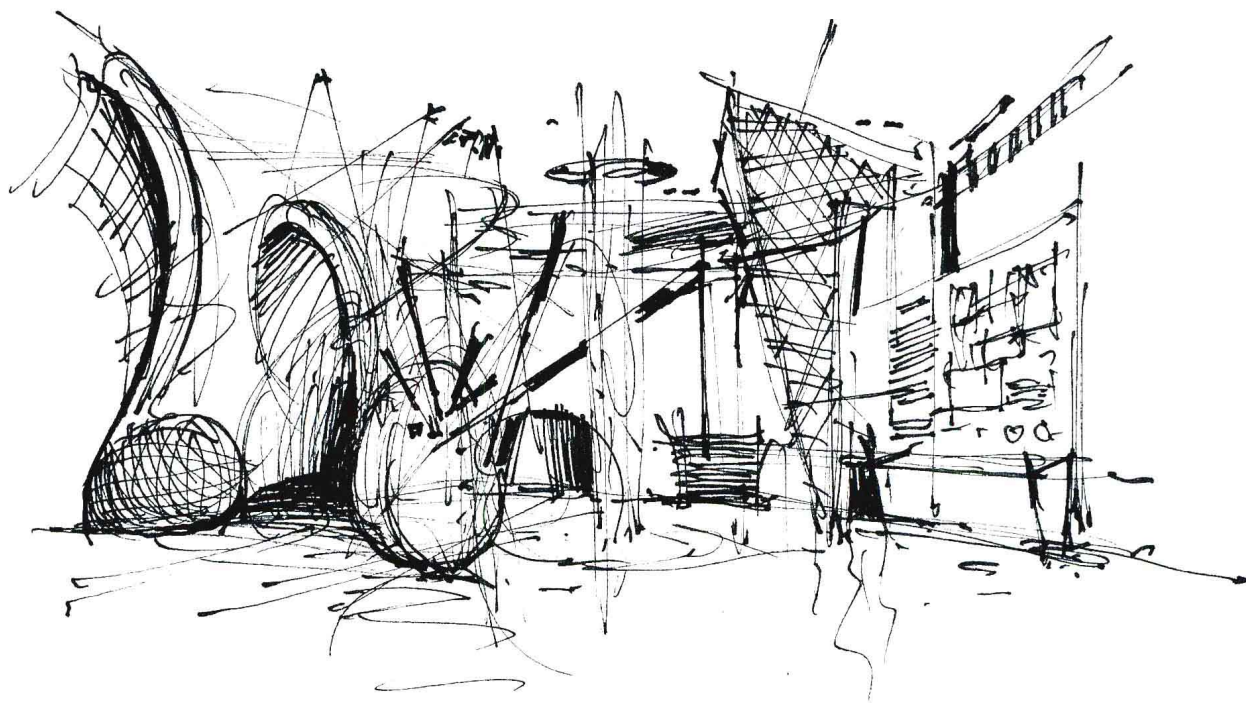


图1-4 方案草图

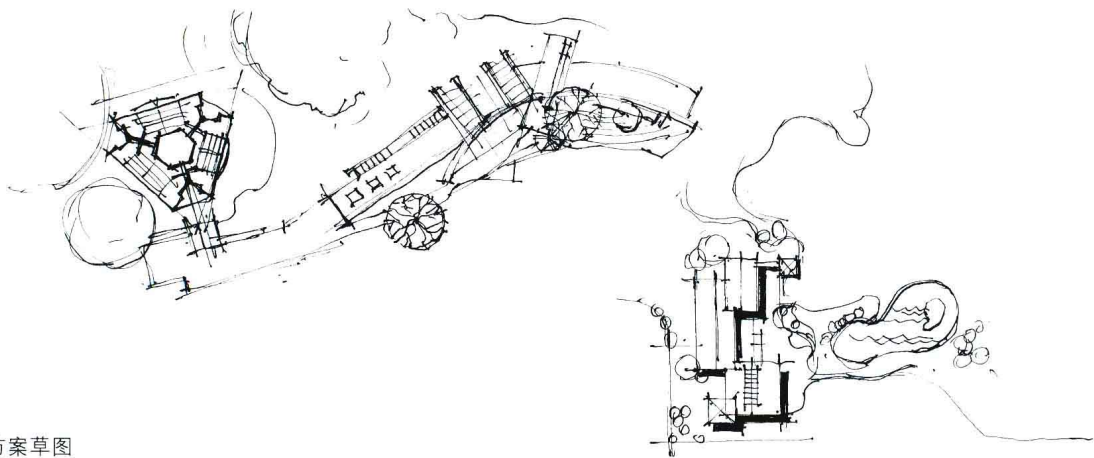


图1-5 方案草图

二、画给设计团队的手绘图

设计师画手绘图的目的往往是为了将自己脑海中最初的想法诉诸笔端，而这些手绘图也是设计师与其他人进行交流的有效方式。虽然草图是设计师本人的重要参

考对象，但随着设计师对整个项目的理解和不断深入，这些图纸对于共同参与项目的设计组来说尤为重要。因为，所有人都要清楚地知道项目的最终目标，而具体的项目目标，通常蕴含在这些设计图纸里（图1-6、图1-7）。

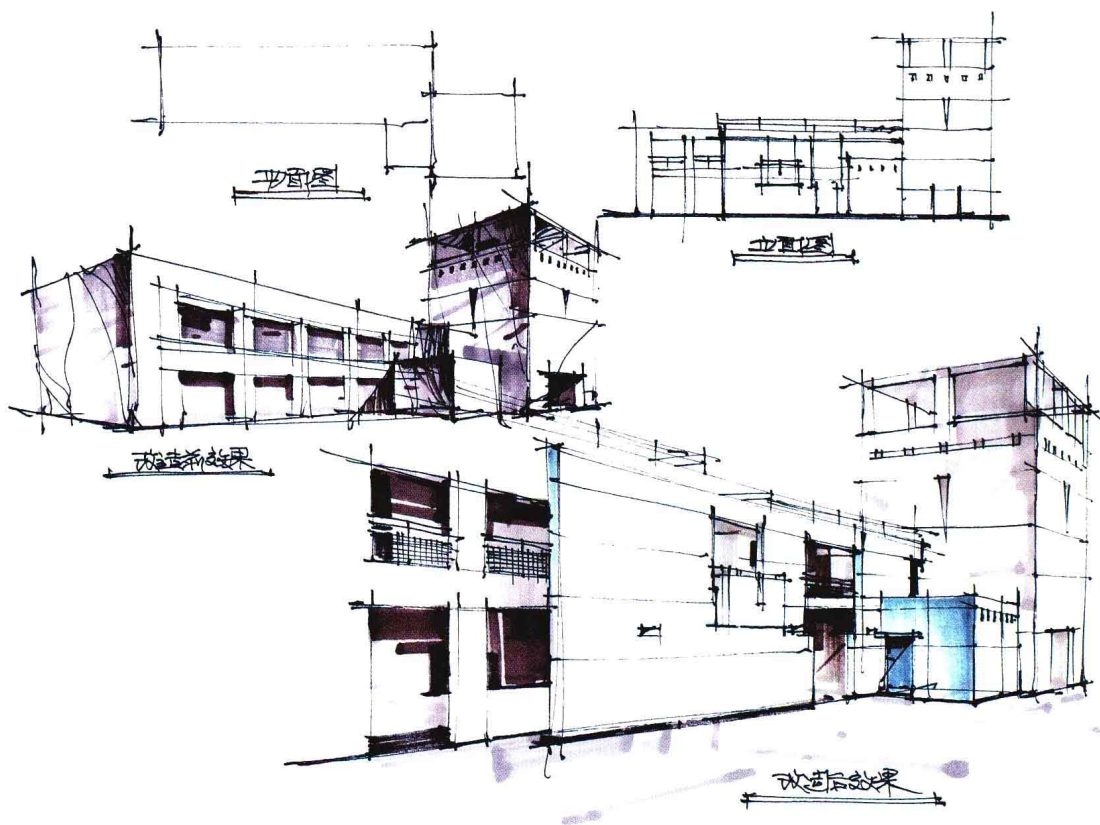


图1-6

A vibrant architectural sketch of a modern building complex. The drawing features a multi-story structure with a prominent red brick section and large glass windows. The building is surrounded by lush greenery, including trees and bushes, and a yellow-painted ground area. The sketch is signed '2012.12.17' in the bottom right corner.

013



图1-9 方案设计图

三、与甲方沟通方案、洽谈业务、思想交流的有效传播媒介

徒手表现图不仅是完成设计构思和画给设计团队的手绘图，也是跟甲方、客户进行设计沟通、想法交流时用的重要沟通手段。

虽然计算机表现图能模拟出场景的真实性，很容易被业主接受，但在设计前期电脑表现图也受到制作时间长、受制作场地限制等特点的制约，因而对于设计师来说，徒手表现图在自由度上就占有很大的优势。徒手表现是对设计思维进行探索性表达和对设计效果进行预期表现的一种快速绘图手法，包括平面功能布局草图、立面图和透视草图等。它在设计程序中

对创意方案的推导和完善起着不可替代的重要作用，是沟通与交流设计思想最便利的方法和手段（图1-9、图1-10）。

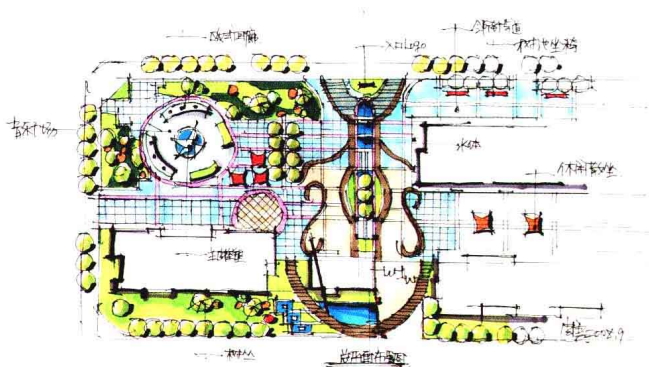


图1-10 方案设计图

第三节 快题设计的基础要求 及表现内容

一、快题设计的基础要求

1. 设计理论基础

是对设计的基本理论、基本要求和基本方法的总体概述,同时也是设计思想来源的重要理论依据,所以各专业艺术类院校要求学生要掌握良好的室内设计基础和设计理论,这其中包括平面构成、色彩构成、立体构成、中外建筑史、美学及艺术原理、各时期的设计风格流派、人体工程学、建筑材料及装饰材料学、环境心理学等一系列与设计相关的基础理论知识,学生通过对这些理论知识的学习与掌握,可以很好地与设计思想相结合,形成功能布局合理、满足审美需求的设计方案。

2. 手绘表现基础

(1) 线稿

线稿是一切造型艺术的基础,需要表现对象结构和分析对象组合因素,快速准确地表达对象的形体特征,以线条为主,阴影为辅。对形体、光线、质感的表现要求较高(图1-11、图1-12)。

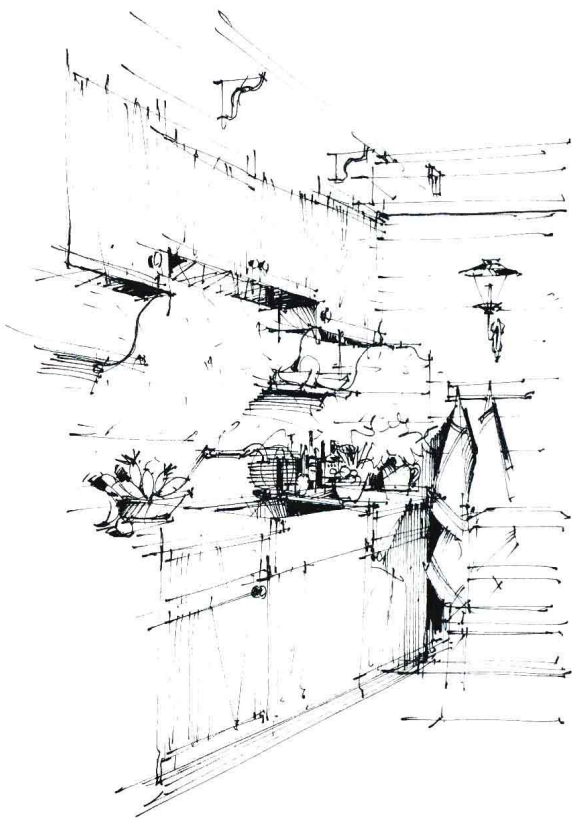


图1-11

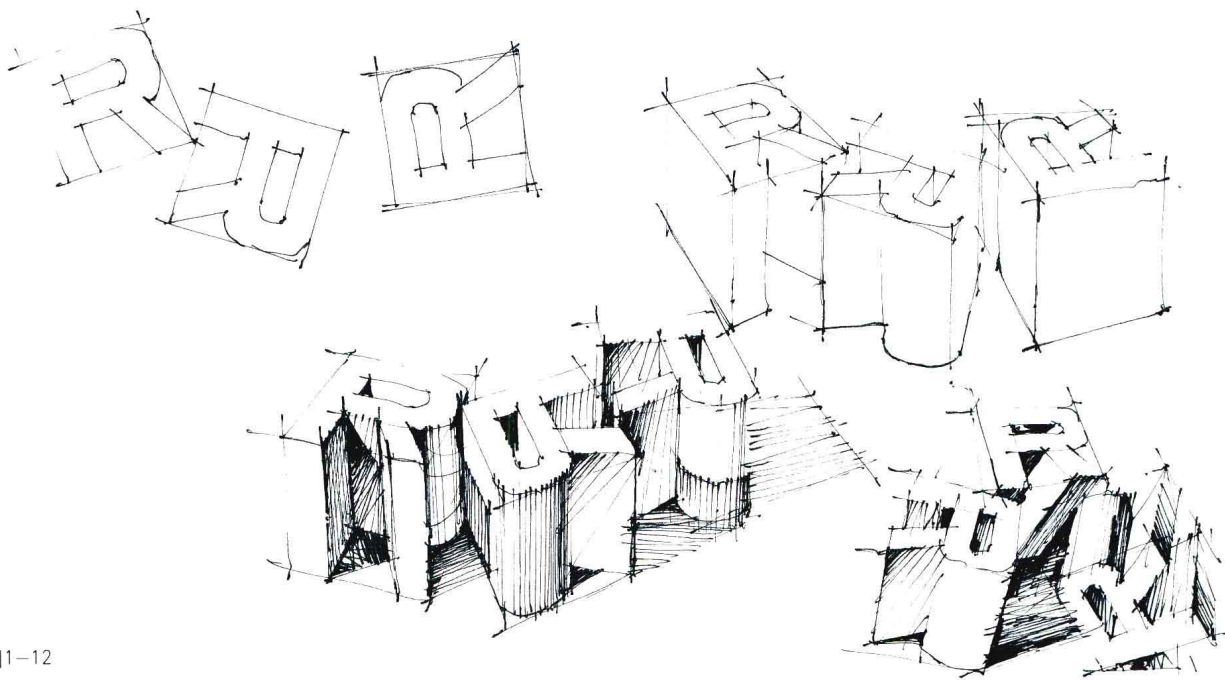


图1-12

(2) 色彩

色彩同样是绘画和设计的基础，如果把线稿比作人的骨骼，那色彩就是人的皮肤。表现图中的色彩更多强调个人情感色彩，融入了人文和心理的因素，也是表现空间层次的重要手段（图1-13）。

(3) 平面制图

平面制图包括平面布置图、立面图、剖面图、节点详图等。一个设计的表现首先要看它的平面布置图。从平面上分析出设计的内涵。当方案成熟时还要看立面、剖面、效果等图示来理解设计（图1-14）。



图1-13

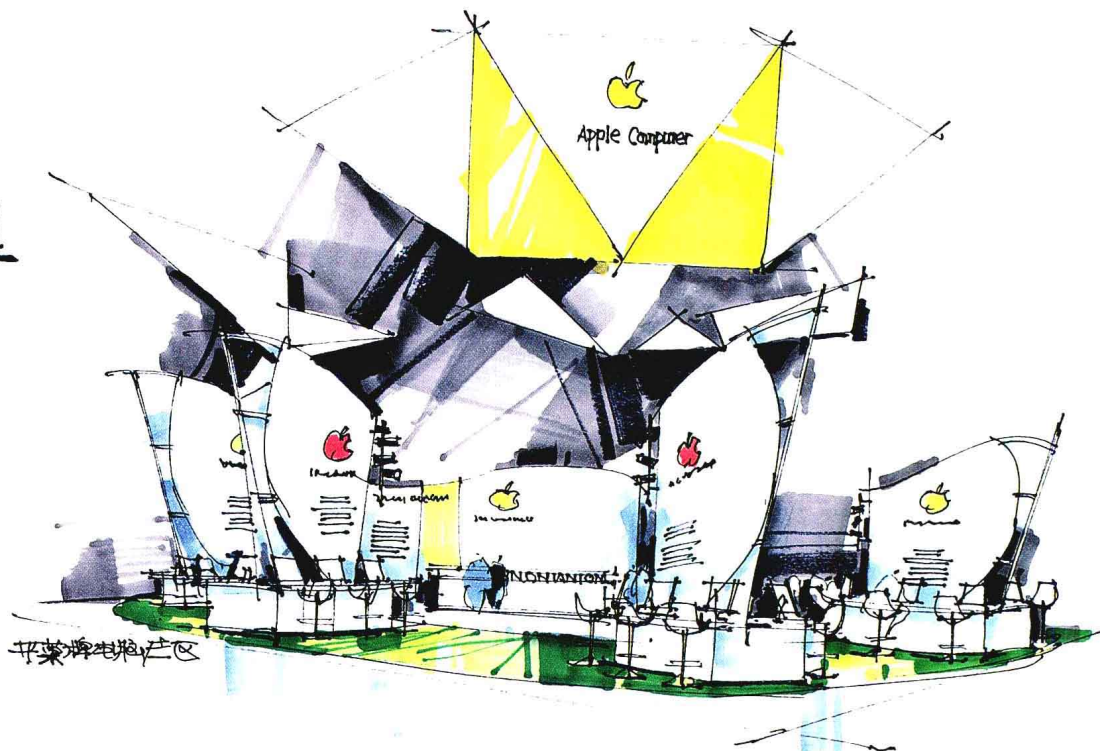
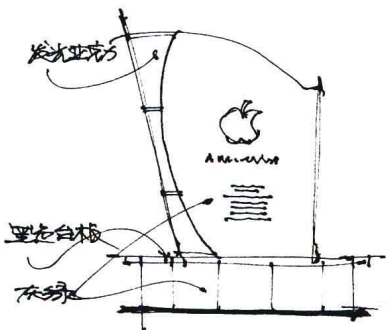
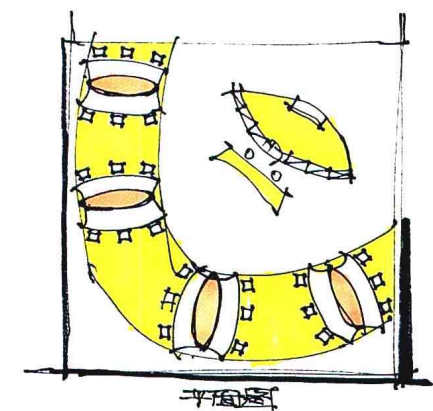


图1-14