

配套在线
教学视频

www.SKETCHPROCESS.com

共18天三个阶段
掌握产品手绘
基础技法

PRODUCT DESIGN SKETCHING

国际产品手绘教程

18天掌握基础技法

MASTERING BASICS IN 18 DAYS

〔韩〕金沅经 编著



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中国青年出版社

PRODUCT DESIGN SKETCHING

国际产品手绘教程

18天掌握基础技法

MASTERING BASICS IN 18 DAYS

[韩] 金沅经 编著 邱春红 译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青社

Design Sketch Process 101

Copyright 2012 © by 金沅经 Wonkyoung Kim

All rights reserved.

Simple Chinese Copyright © 2014 by CHINA YOUTH PRESS

Simple Chinese language edition arranged with GOODTREE DESIGN
through Eric Yang Agency Inc.

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由GOODTREE DESIGN出版社授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: cypilaw@cypmedia.com

MSN: cyp_law@hotmail.com

版权登记号: 01-2014-1641

图书在版编目(CIP)数据

18天掌握基础技法 / (韩)金沅经编著; 邱春红译

—北京: 中国青年出版社, 2014.6

书名原文: Design sketch process 101

国际产品手绘教程

ISBN 978-7-5153-2487-6

I. ①1... II. ①金... ②邱... III. ①工业产品—产品设计—绘画技法—教材 IV. ①TB472

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第116424号



策划编辑 赵媛媛 陈 皓

责任编辑 刘稚清 张 军

助理编辑 陈 皓

书籍设计 六面体书籍设计 彭 涛

国际产品手绘教程——18天掌握基础技法

【韩】金沅经 编著 邱春红 译

出版发行: 中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条21号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 59521188 / 59521189

传 真: (010) 59521111

企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

印 刷: 北京瑞禾彩色印刷有限公司

开 本: 889 × 1194 1/16

印 张: 12

版 次: 2014年8月北京第1版

印 次: 2014年8月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-2487-6

定 价: 59.80元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系

电话: (010) 59521188 / 59521189

读者来信: reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: www.cypmedia.com

“通过不断阅读系统、详尽地介绍各种手绘方法及实例的书籍，能够潜移默化地提高想象力及表现力。”

设计的核心在于具有创意的构思，将这种构思以可视化的方式表现出来的能力尤为重要。设计手绘是设计师进行沟通交流的工具。对设计师来说，如果想要讨论创意并对创意进行扩展，以最大限度地发挥出想象力，最好的方式当属手绘。然而，掌握正确的手绘方法却并非易事。而且，如果在开始接受设计教育时没有正确理解基础知识，那么即使再过几十年也很难纠正。

得知金沅经教授要编写本书的消息后，最令我高兴的原因正在于此。金沅经教授是创意设计方面的专家兼教学人员，享有盛誉，他出版的这本书对设计界可以说是久旱逢甘雨；对渴望接触设计的学生来说，是一大喜讯。通过不断阅读系统、详尽地介绍各种手绘方法及实例的书籍，能够潜移默化地提高想象力及表现力。

本书对所有想要学习设计的人来说是不可或缺的，它能够培养你的核心能力，并且能够帮助你成长为具有创意的设计师，因此我迫切地想要推荐给大家。

三星美术设计学院（SADI）
产品设计专业教授 朴永春

世界级的汽车设计师、曾任宝马设计总监的克里斯·班戈来访韩国时，我曾与他吃住在一起。他穿着再普通不过的便装，坐在桌前，拿出A4大小的素描本抵在腰间，在谈话的过程中也没停下手绘。听他本人说，从最初学习设计时开始，相同类型和尺寸的素描本就从未离身。他给人这样一种强烈印象：对他来说，每天都坚持手绘，并不是为了成为世界级公司的CEO，而是要成为一名真正的专业设计师。

手绘对设计师和视觉艺术家究竟意味着什么？在相机尚未出现的时代，画家们手绘出想要作画的风景，然后回到画室继续细致深入地绘制；设计师与工匠通过手绘和图纸向开发人员及制造人员展示自己的想法，以便将自己的创意变为现实。但是，计算机技术的发展对设计师产生了不可估量的影响。计算机操作日益普及，逐渐取代了手工绘图及渲染的工作。并且，设计教育课程中也缩减了手绘及模型制作技法的相关内容，这已经成为一种趋势。这一点从某大型家用电器公司面试设计师时对手绘的测试也可见一斑。在这种现状下出版的《国际产品手绘教程——18天掌握基础技法》及《国际产品手绘教程——20天进阶技法攻略》，对现今的设计教育来说，就好似沙漠中的一片绿洲。作者金沅经教授从自己的实践经验中总结出的各种手绘技法，其实用性不言而喻。不仅如此，他所展现的有关手绘的哲学，以及作为教育者将爱的信息融入各个要素之中，都使得这本书完全不同于其他手绘教材。与常见的模式化讲解方式不同，这本书会让你感觉好像每一天都有专家在身边亲自指导一样。

对于所有想要学习设计的人，我有五点忠告，称为“每位设计师都要加强的五件事——5C”。这5C就是技能（Craftsmanship）、创造力（Creativity）、交流（Communication）、要旨（Contents）以及合作（Collaboration）。其中，沟通包括语言交流和视觉交流，手绘即属于视觉交流。就好比工程师要将自己的想法数值化与可运算化一样，设计师也需要能够将自己的创意视觉化，这是对一名设计师的基本要求。因此，我总是强调，对设计师来说，视觉交流的能力是所有力量的源泉。最后，祝贺一直致力于培养优秀设计师的金沅经教授出版了本书，希望这本书可以给所有读者带来数不尽的益处。

高丽大学
设计造型系 教授 任致浩

与常见的模式化讲解方式不同，这本书会让你感觉好像每一天都有专家在身边亲自指导一样。



在编写本书的过程中，我遇到的困难不计其数，幸亏有很多人向我伸出援手，才使得这本书能够顺利出版，在此我要对他们表示由衷的感谢。

我想要感谢在编写本书的过程中，一直在我身边默默支持我、给我勇气的、我最爱的妻子和心爱的女儿秀智、艺智以及父母。真心感谢中央大学与三星美术设计学院（SADI）的学生等所有允许我在书中引用其作品的设计界朋友。另外还要感谢和我一起编辑整理本书中的繁多内容，并为每一个设计作品倾尽心血的朴绍熙教授与黄秀尚、崔贤智以及我的大女儿秀智。

金沅经
2011年12月25日

“设计手绘是指设计领域中随心所欲地发挥想象与创意，将能够有效解决问题的内容以图形方式表现出来的行为。”

www.sketchprocess.com

如果想要更好地将设计造型表现出来，最为重要的方法就是在准确理解的基础上创建实用的形态，以进行视觉化思考。与按照已有的形态进行描绘的练习方法相比，更为可取的是，发挥丰富的想象力组合各种不同的要素进行练习。本书并没有将重点放在以单纯描绘为中心的表现技法上，而是围绕创意的视觉化思考过程、形成设计形态的过程，以及有效地传达创意的方法等内容进行讲解。值得一提的是，作者通过研究创建形态过程中的表现技法总结出多种绘制方法，并将这些经验整理出了**练习视频** (www.sketchprocess.com)，读者可以参考视频进行练习，系统地提高自己在设计造型方面的表现力。

推荐	2
自序	5
前言	8
本书的使用方法	9
18天的技法训练	10
怎样更具创意?	11
创意的管理	12
六个基本要素	14
什么是设计手绘?	21
设计手绘的目的	22
视觉化思考与视觉化过程	23
六个基本标准	24
便利的工具和材料	31

第一章 线条、透视图与三视图	33
第1天 各种线条的表现	34
第2天 透视	46
第3天 三视图	62
第4天 圆柱体的透视	72
第5天 复合形态	80
第6天 面的变形与符号图形	86
第二章 光源的选择与阴影的表现	95
第7天 光源与明暗变化	96
第8天 正面透视图中的产品阴影手绘表现	108
第9天 圆柱体产品阴影的手绘表现	116
第10天 多种产品阴影的手绘表现	128
第三章 二维与三维图形的透视变形	139
第11天 饰有二维图形的方盒	140
第12天 饰有二维图形的圆盒	150
第13天 长方体边角的变形	154
第14天 饰有三维图形的长方体	158
第15天 饰有三维图形的圆柱体	166
第16天 由基本形态组合而成的复杂结构	176
第17天 三维细节要素的设计	180
第18天 人形机器人设计	186
鸣谢	191

PRODUCT DESIGN SKETCHING

国际产品手绘教程

18天掌握基础技法

MASTERING BASICS IN 18 DAYS

[韩] 金沅经 编著 邸春红 译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青社

“通过不断阅读系统、详尽地介绍各种手绘方法及实例的书籍，能够潜移默化地提高想象力及表现力。”

设计的核心在于具有创意的构思，将这种构思以可视化的方式表现出来的能力尤为重要。设计手绘是设计师进行沟通交流的工具。对设计师来说，如果想要讨论创意并对创意进行扩展，以最大限度地发挥出想象力，最好的方式当属手绘。然而，掌握正确的手绘方法却并非易事。而且，如果在开始接受设计教育时没有正确理解基础知识，那么即使再过几十年也很难纠正。

得知金沅经教授要编写本书的消息后，最令我高兴的原因正在于此。金沅经教授是创意设计方面的专家兼教学人员，享有盛誉，他出版的这本书对设计界可以说是久旱逢甘雨；对渴望接触设计的学生来说，是一大喜讯。通过不断阅读系统、详尽地介绍各种手绘方法及实例的书籍，能够潜移默化地提高想象力及表现力。

本书对所有想要学习设计的人来说是不可或缺的，它能够培养你的核心能力，并且能够帮助你成长为具有创意的设计师，因此我迫切地想要推荐给大家。

三星美术设计学院（SADI）
产品设计专业教授 朴永春

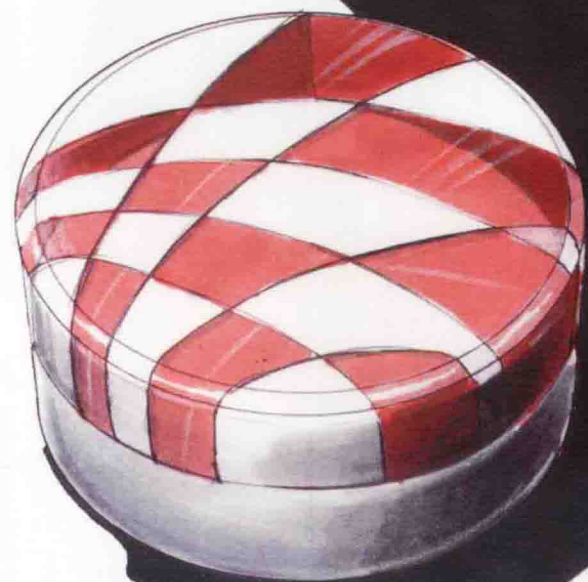
世界级的汽车设计师、曾任宝马设计总监的克里斯·班戈来访韩国时，我曾与他吃住在一起。他穿着再普通不过的便装，坐在桌前，拿出A4大小的素描本抵在腰间，在谈话的过程中也没停下手绘。听他本人说，从最初学习设计时开始，相同类型和尺寸的素描本就从未离身。他给人这样一种强烈印象：对他来说，每天都坚持手绘，并不是为了成为世界级公司的CEO，而是要成为一名真正的专业设计师。

手绘对设计师和视觉艺术家究竟意味着什么？在相机尚未出现的时代，画家们手绘出想要作画的风景，然后回到画室继续细致深入地绘制；设计师与工匠通过手绘和图纸向开发人员及制造人员展示自己的想法，以便将自己的创意变为现实。但是，计算机技术的发展对设计师产生了不可估量的影响。计算机操作日益普及，逐渐取代了手工绘图及渲染的工作。并且，设计教育课程中也缩减了手绘及模型制作技法的相关内容，这已经成为一种趋势。这一点从某大型家用电器公司面试设计师时对手绘的测试也可见一斑。在这种现状下出版的《国际产品手绘教程——18天掌握基础技法》及《国际产品手绘教程——20天进阶技法攻略》，对现今的设计教育来说，就好似沙漠中的一片绿洲。作者金沅经教授从自己的实践经验中总结出的各种手绘技法，其实用性不言而喻。不仅如此，他所展现的有关手绘的哲学，以及作为教育者将爱的信息融入各个要素之中，都使得这本书完全不同于其他手绘教材。与常见的模式化讲解方式不同，这本书会让你感觉好像每一天都有专家在身边亲自指导一样。

对于所有想要学习设计的人，我有五点忠告，称为“每位设计师都要加强的五件事——5C”。这5C就是技能（Craftsmanship）、创造力（Creativity）、交流（Communication）、要旨（Contents）以及合作（Collaboration）。其中，沟通包括语言交流和视觉交流，手绘即属于视觉交流。就好比工程师要将自己的想法数值化与可运算化一样，设计师也需要能够将自己的创意视觉化，这是对一名设计师的基本要求。因此，我总是强调，对设计师来说，视觉交流的能力是所有力量的源泉。最后，祝贺一直致力于培养优秀设计师的金沅经教授出版了本书，希望这本书可以给所有读者带来数不尽的益处。

高丽大学
设计造型系 教授 任致浩

与常见的模式化讲解方式不同，这本书会让你感觉好像每一天都有专家在身边亲自指导一样。



MeatXue Tong



在编写本书的过程中，我遇到的困难不计其数，幸亏有很多人向我伸出援手，才使得这本书能够顺利出版，在此我要对他们表示由衷的感谢。

我想要感谢在编写本书的过程中，一直在我身边默默支持我、给我勇气的、我最爱的妻子和心爱的女儿秀智、艺智以及父母。真心感谢中央大学与三星美术设计学院（SADI）的学生等所有允许我在书中引用其作品的设计界朋友。另外还要感谢和我一起编辑整理本书中的繁多内容，并为每一个设计作品倾尽心血的朴绍熙教授与黄秀尚、崔贤智以及我的大女儿秀智。

金沅经
2011年12月25日

推荐	2
自序	5
前言	8
本书的使用方法	9
18天的技法训练	10
怎样更具创意?	11
创意的管理	12
六个基本要素	14
什么是设计手绘?	21
设计手绘的目的	22
视觉化思考与视觉化过程	23
六个基本标准	24
便利的工具和材料	31

第一章 线条、透视图与三视图	33
第1天 各种线条的表现	34
第2天 透视	46
第3天 三视图	62
第4天 圆柱体的透视	72
第5天 复合形态	80
第6天 面的变形与符号图形	86
第二章 光源的选择与阴影的表现	95
第7天 光源与明暗变化	96
第8天 正面透视图中的产品阴影手绘表现	108
第9天 圆柱体产品阴影的手绘表现	116
第10天 多种产品阴影的手绘表现	128
第三章 二维与三维图形的透视变形	139
第11天 饰有二维图形的方盒	140
第12天 饰有二维图形的圆盒	150
第13天 长方体边角的变形	154
第14天 饰有三维图形的长方体	158
第15天 饰有三维图形的圆柱体	166
第16天 由基本形态组合而成的复杂结构	176
第17天 三维细节要素的设计	180
第18天 人形机器人设计	186
鸣谢	191