

主编 颜如冰
田 野



北京邮电大学出版社
www.buptpress.com

黑先生 著

图书在版编目(CIP)数据

设计策/田野,颜如冰主编.--北京:北京邮电大学出版社,2017.8

ISBN 978-7-5635-5258-0

I. ①设 II. ①田 ②颜 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(2017)第203202号

书 名: 设计策

主 编: 颜如冰 田 野

选题策划: 田 野 张向杰

责任编辑: 毋燕燕

出版发行: 北京邮电大学出版社

社 址: 北京市海淀区西土城路10号(邮编:100876)

发 行 部: 电话:010-62282185 传真:010-62283578

E-mail: publish@bupt.edu.cn

经 销: 各地新华书店

印 刷: 北京美图印务有限公司

开 本: 215mm×285mm 1/16

印 张: 12.5

字 数: 300千字

版 次: 2017年9月第1版

印 次: 2017年9月第1次印刷





SOMETHING BLACK IS COMING

黑先生

原名 颜如冰

清华大学视觉传达系 一线名师

国内知名自由插画师 平面设计师 高考设计教学

史上最畅销设计类书籍

《设计修炼记》作者

黑作坊手
绘工作室
创始人

多家出版社签约作者 撰稿人

魔方设计团队 教学总监

《嘿，设计》

设计单科第一名

曾出版设计书籍《设计汇》、《设计卷》、《设计修炼记》、《嘿，设计》等
作品收录《艺考设计词典》、《线的艺术》、《疯狂贴纸》、《平面的艺术》等书籍

曾获得 中央美术学院 北京服装学院

最具人气 & 实力的设计教师

曾举办个人画展《幻想世界》、《烦恼风》，作品《时光机器》、《梦魇》曾在多次比赛中获得奖项

VANS, 疯狂盒子签约创意设计师、潮牌 SOMETHING BLACK 创始人



更多作品欢迎关注

作者微博 @黑先生Plus

更多作品欢迎关注

微博 @黑先生设计讲堂

请在www.dhbook.com

第一策 设计入门策

一、浅谈设计	6
二、设计兵器解析	8
三、黑白单体步骤示范	10
四、黑白技法解析	11
五、彩色单体步骤示范	28
七、彩色单体范例	30

第二策 创意养成策

一、浅谈创意	38
二、创意方法	40
三、创意方法应用范例	76

第三策 装饰画修炼策

一、浅谈装饰画	86
二、物体类黑白装饰画	88
三、场景类黑白装饰画	94
四、插画类黑白装饰画	100
五、马克笔类彩色装饰画	108
六、水粉类彩色装饰画	118

第四策 院校专攻策

一、校考浅谈	126
二、院校详解	127





大家好，我是《设计策》的作者黑先生，非常感谢大家阅读这本书。《设计策》是继《嘿，设计》、《设计修炼记》之后的第三本著作，与前两本不同的是本书在内容上对于设计考试的考题和现状，以及未来的发展趋势都进行了更加透彻的分析，在编排上以更新颖和直观的方式进行讲解，并呈现了更多的优秀作品。在结构上率先采取了“课本”加“练习”的形式，在书的本体上增加了一本习题册，为大家加入更具针对性的设计练习。而与前两本相同的则是老黑对设计、对教学和对大家满满的诚意。本书的排版也与之前的两本书不同，书中有很多插图，边框也都是手绘原创，希望除了内文的范例以外，这些细节也能帮助到大家。

《设计策》主要分为设计入门策、创意养成策、装饰画修炼策和院校专攻策这四个章节，每个章节都针对不同内容给大家最具含金量的备考策略。第一章“设计入门策”向大家介绍了设计工具的种类及使用方法，黑白单体不同的表现形式，以及不同质感的表达方式；第二章“创意养成策”则从创意方法入手，教大家从不同方面思考问题，提高自己的创造力，增强画面的设计感；第三章“装饰画修炼策”针对装饰画这一大门类为大家深入讲解，针对黑白装饰画、马克笔彩色装饰画和水粉彩色装饰画分别进行解读，帮助大家从平面构成与色彩构成有一个完整的认识。第四章“院校专攻策”则是对多所重点设计院校的最新考题深入分析，结合步骤图与优秀范画为大家全方位呈现应试思路和考试标准。在阅读过程中，希望大家可以尽量按照书的顺序阅读，踏实从零基础入门开始学习，然后进行非常重要的创意思维训练与装饰画训练，最后再有重点、有针对性地学习应对各个院校的考试方法，最终历练成为一名以一敌百、绝世无双的设计高手。但过程中请大家切记设计绝对不是简单模仿，一味效仿别人在这个瞬息万变的设计大局势下是百害而无一利的，套路性的学习不可能永远是灵丹妙药。而真正掌握绘画技巧，努力尝试多种绘画工具与风格，并明白如何去思考并形成自己独一无二的设计风格和思维创意，面对不同考题都可以从容不迫对症下药，这才是王道。

总而言之，授之以鱼不如授之以渔，聪明的学生会看到这本书所带给大家的是正确的设计学习方法和考试策略，而不是仅仅将它当作一个临本。因为即使将书中所有的范画都熟背于心，不经过思考也终究无法将知识化为己用，依然没有办法应对现在瞬息万变的设计变题局势，也无法画出优秀的设计作品。因此，千万不要以为临摹就可以画好设计科目，这是一个很致命的误区。只有学会这些技法和多种多样的创意方法，以及构图形式和黑白灰处理方式，才能让各位在设计的海洋中畅游，早日找到属于自己的设计风格与方式。

学习的时间有限，不应有一刻懈怠，现在就开始我们设计的学习吧~祝各位阅读愉快，学有所成，早日实现自己的梦想，也祝各位考上自己理想的艺术院校，早日成为一位优秀的设计师。

2017年7月20日

黑先生



第一策 设计入门策

一、浅谈设计	6
二、设计兵器解析	8
三、黑白单体步骤示范	10
四、黑白技法解析	11
五、彩色单体步骤示范	28
七、彩色单体范例	30

第二策 创意养成策

一、浅谈创意	38
二、创意方法	40
三、创意方法应用范例	76

第三策 装饰画修炼策

一、浅谈装饰画	86
二、物体类黑白装饰画	88
三、场景类黑白装饰画	94
四、插画类黑白装饰画	100
五、马克笔类彩色装饰画	108
六、水粉类彩色装饰画	118

第四策 院校专攻策

一、校考浅谈	126
二、院校详解	127



CHAPTER 1

设计入门策





在科技和生活瞬息万变的今天，设计在日常当中可以说是无处不在。设计有着多种含义，一般来讲：设计是人们一种主观的创新行为活动，即一系列的创作过程；同时，设计也可以是一类职业的代名词，如服装设计、工业设计和环境艺术设计等等。本书中所说的“设计”则是指艺术类高考中一部分单独招生学校考试中的“设计学科”。

大家作为设计学习的新手，在最初的进阶阶段需要注意什么呢？首先，老黑建议大家意识到设计学习顺序的重要性，要按照书中目录的顺序来阅读和自习，因为本书按照严谨的设计教学逻辑进行编写和配图，具有很强的设计教学目的，对大家的指导也是最有效果的。本章节的教学重点是设计入门，内容是全书的基础。但基础不代表简单，更不代表不重要，恰恰相反，这一章是全书关键的核心内容。大家可以设想，如果一个同学完全不熟悉和了解作画工具，不知道绘制流程，不能画出一个完美单体。那么即使学会了创意思维，熟悉了院校要求，也没有办法顺利提交一份优秀的设计答卷。因此，老黑建议读者们在进行后面的创意方法与院校考试学习之前，一定要先扎实地学习本章节关键知识点，了解各种作画工具的特性，熟悉作画的步骤，尝试各种质感的塑造和表现，独立完成一些黑白单体与彩色单体练习，为“设计之都”的建立打好“地基”。

或许有些同学认为设计学科相对于其他学科而言准备时间比较仓促，想要把学习重点放在自己目标院校的练习上，更加具有针对性地熟记一些备考套路，快速提高自己的应试能力。但我认为大家要明白设计科目不同于其他基础科目，近几年来设计科目考试形式日益多样，“套路”的思维方式也越来越追赶不上设计变革的大潮流。这其实也在暗示我们，要从根本上夯实基础，在此基础上学习设计方法，这才是王道。

下面就让我们正式开始对设计基础的学习吧！





众所周知，每个针对艺考的美术教学机构都有自己的教学方法，很多同学对素描、色彩和速写的学习非常概念化。然而这样的学习方法并不适用于设计学科，虽然在设计科目中临摹也是不可或缺的环节，但是好的设计作品绝对不是靠临摹，甚至是抄袭来完成的。

大家可以做一些临摹练习，但仅限于单体刻画与质感塑造方面，不要养成依赖性的学习习惯，不管练习还是模拟考试都翻开书本或翻阅手机。这样套路式的学习方式对于设计学习，甚至是之后的设计师生涯都百害而无一利，望大家谨记。

在学习设计之前，大家一定要先问自己这样一个问题——学习设计的目的是什么？我想很多同学首先想到的就是为了考一所好大学，甚至具体点说是我要考中央美术学院、北京服装学院，或者北京工业大学等等。有目标固然是一件好事，但学习设计的目的并不仅限于这些，因为大家要明白，学习设计不只是为了应试而已，它对你的一生都非常得重要。

老黑可以很负责任地告诉大家，所有设计类的考生进入大学所学习的都是工业设计、环境艺术设计、服装设计和视觉传达设计等专业内容。要想真正成为一名优秀的设计师，这些专业方向的学习需要对创意方法与手绘技能的要求都比较高。也正因为这样，现在越来越多的学校在自主招生考试时加入了设计这门学科，并且在各位考入大学之后，所使用的一些工具，例如针管笔和马克笔等，都和我们设计学科所使用的工具非常相似。还包括一些构图手法和表现方式，还有我们现在所学习的创意方法等等，都和我们现阶段所学习的设计知识有着非常紧密的联系。

学习设计学科的目的除了考学之外，也是为日后成为一名出色的设计师打下坚实基础。要想成为一名优秀的设计师，或者说想要更加顺利和从容地应对大学所要学习的设计专业知识，我们现阶段设计科目的强化学习还是非常必要的。





二 设计兵器解析



设计笔之起形神器 自动铅笔/铅笔

自动铅笔或铅笔在设计中的作用是起形，究竟是用铅笔还是自动铅笔，根据使用者的个人绘画习惯来决定。对于大多数考生而言，一幅优秀的设计作品自然是需要用铅笔来起形的，但是勾完线之后一定要记得擦掉画面上铅笔的痕迹。铅笔稿注意不要画得太使劲和用力，会划伤纸面，造成不可逆的毁坏。还有就是不要在铅笔稿上浪费太多的时间。



设计笔之勾线神器 针管笔

针管笔有粗细之分，细笔适合画细节，勾线用0.3mm的笔居多，0.5mm及以上的针管笔较少用。常用品牌有：“樱花”、“施德楼”和“红环”等，初学者使用“樱花”即可。“红环”针管笔可以无限填墨，颜色较黑，非常适合画细节。针管笔一般用于勾线和画细节，不适合大面积涂黑，如果你想画出一幅细节丰富的精致画面，针管笔是必不可少的勾线神器。





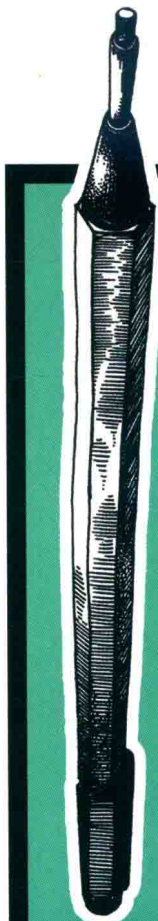
设计策之必备神器 楷笔

楷笔分为大楷、中楷和小楷，其中小楷是最受欢迎的。使用比较多的品牌是“东洋”和“斑马”等，“东洋”的大、中和小楷区分比较明显，笔尖刚中带柔，缺点是容易没水。“斑马”的颜色比较深，但笔尖过于软。最近“斑马”新出蓝杆的极细型号，大家可以多尝试。楷笔在设计绘画中起着重要的作用，修线和黑白灰区分都需要楷笔，建议在使用时表现得方便和硬朗一些。掌握了楷笔会让你的画面效果提升很多。



设计策之上色神器 马克笔

大多数马克笔都是一端为方头一端为尖头的，笔尖一般分为纤维型和发泡型，纤维型笔尖笔触强，干脆利落均匀；发泡型笔尖色彩饱满会有颗粒状肌理效果。国内较常见的品牌是“TOUCH”、“MARVY”和“FINECOLOR”。要注意现在市场上假货和模仿品横行，大家要小心挑选和购买。马克笔分为水性、油性和酒精性三种。酒精性马克笔容易挥发，但上色匀，颜色亮丽可混色。油性马克笔色彩饱和度较高，牢度好，推荐“RHINOS”。水性马克笔颜色透明，但无法均匀涂色。老黑建议大家使用酒精性马克笔。



设计策之勾线神器 彩色针管笔

彩色针管笔在彩色装饰画和中央美术学院设计基础的考试中使用较多。因为彩色针管笔的笔尖比马克笔更细，所以它主要用于做一些细节的装饰，让画面变得更丰富。当然，除了做细节外还可以用彩色的针管笔同马克笔混搭使用，进行勾线或者强调物体轮廓。“斯塔”和“法卡勒”两个品牌的彩色针管笔在市面上是最受欢迎的。然而不建议在画面上大量使用彩色针管笔，因为这样会让画面效果变得很“花”，应先用马克笔的小头笔做细节，然后再用彩色针管笔稍作点缀。



设计策之必备神器 彩色铅笔

彩色铅笔在近年来的设计课堂上出现频率很高，很多人都喜欢使用。因为它与铅笔相似，相对于马克笔和水粉也更加容易控制。但是大家需要注意的是，不要用彩色铅笔涂大面积的颜色，这样会显得做工比较粗糙，并且涂不均匀。彩铅在设计中是用来做一些渐变和质感，如马克笔两种不同颜色的衔接部分用彩铅进行过渡就会渐变得非常自然。使用彩铅时一定要用专用的转笔刀来削，如果用普通的美工刀来削笔的话，非常容易断铅。



设计策之点睛神器 高光笔

高光笔是近年来开始流行的设计工具之一，是用来点缀画面非常强大的工具。在彩色装饰画、平面设计中的作用大多是点高光以及塑造物体质感。在黑白装饰画当中，高光笔的使用一直是受到争议的，因为有了高光笔之后一些画面上需要在做画过程中精致留白的地方，均可以先涂黑再用高光笔进行刻画。但是，在众多院校的考试要求中，并没有明确写明可以使用高光笔，因此大家在考试中要慎重使用高光笔，不排除被判为作弊的可能性。最后提醒一点，高光笔绝对不是类似于涂改液，对画错的地方进行补救的工具，这一点请大家切记。

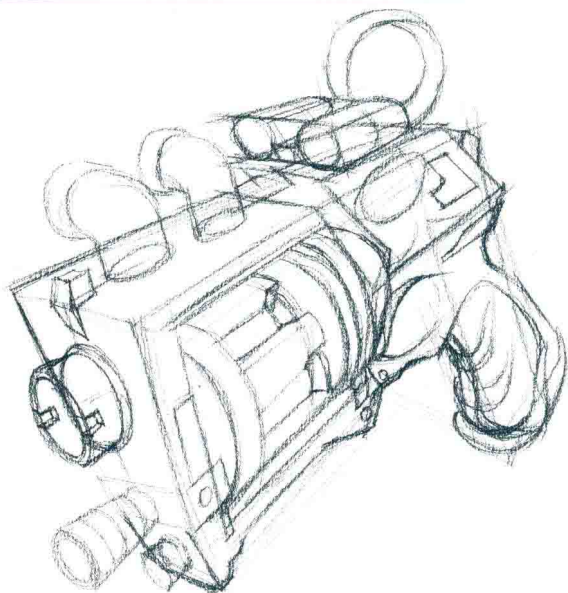


设计策之上色神器 脱胶颜料

水粉工具大多在画彩色装饰画和招贴海报时使用。同马克笔比较而言，水粉颜料的优点在于可调和性，即可以自己调出所需要的颜色，而不是局限于现成几种颜色当中。在选择水粉颜料时最好选择脱胶颜料，在这里向大家推荐“艺设”高级脱胶颜料，作者亲测很好用，书中水粉作品也都使用这个牌子。相对于其他而言上色均匀，并且颜色丰富好看，容易帮助大家取得高分。除普通水粉笔以外，应当准备些细勾线笔和小毛笔来表现画面细节。

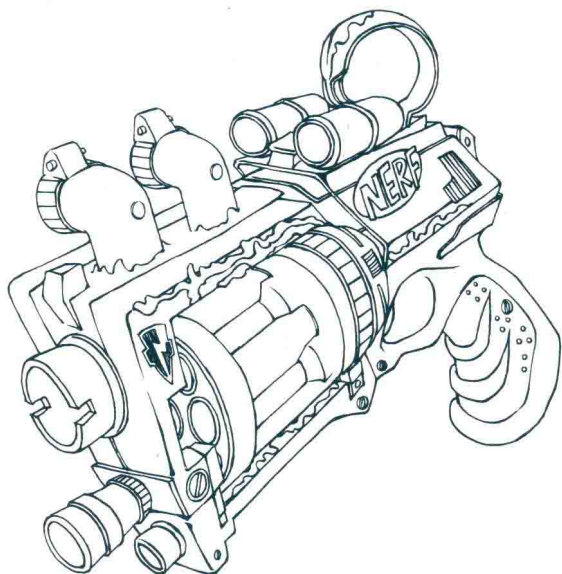


三、黑白单体步骤示范



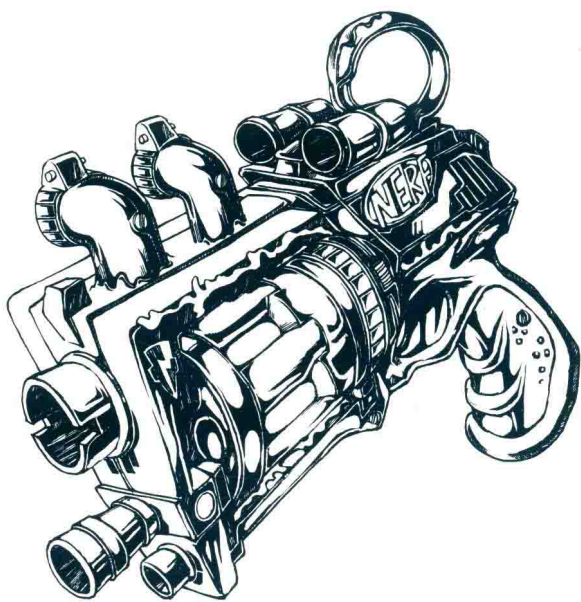
第一步 - 铅笔稿

起铅笔稿注意不要太过于用力，不然会在画面上留下擦不掉的痕迹。还要注意控制时间，尽量压缩在5分钟之内。



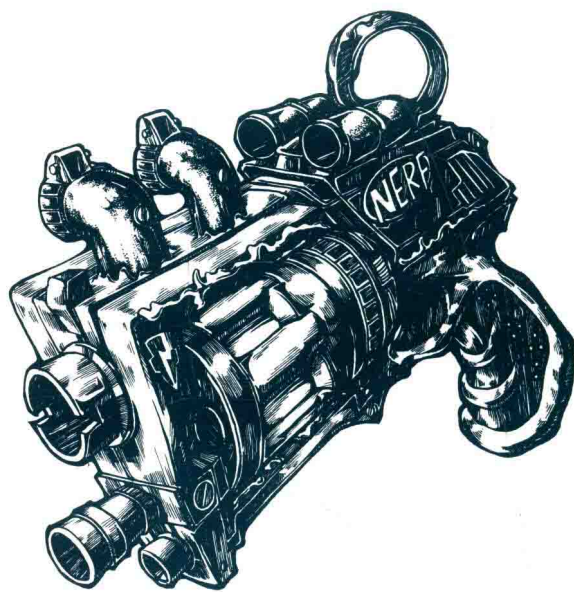
第二步 - 勾线

勾线简洁明快，保持线条整洁平滑，不要像画素描那样描来描去，最后记得轻擦掉铅笔稿。



第三步 - 黑白灰

在这一步的时候未必要把整幅画面的黑白灰全部做完，但是一定要整理出画面中黑色、白色和灰色大致的分布。



第四步 - 细节

画面基本效果已经出来，下面可以好好地做一些细节性的内容来完善画面，增强画面的黑白灰效果。

四、黑白技法解析

