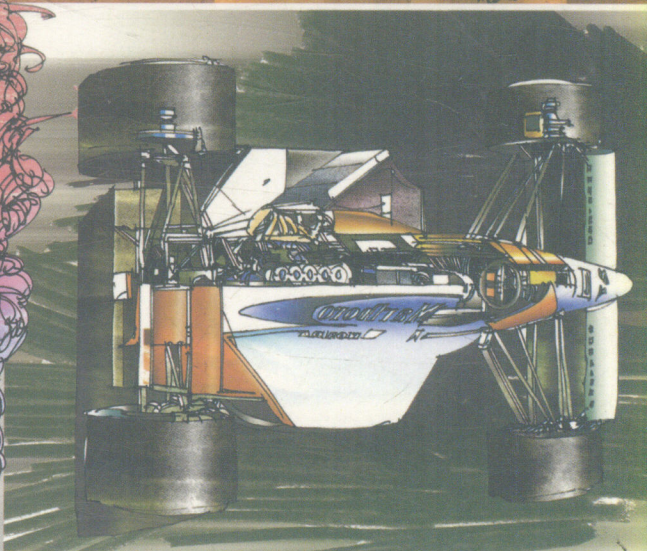
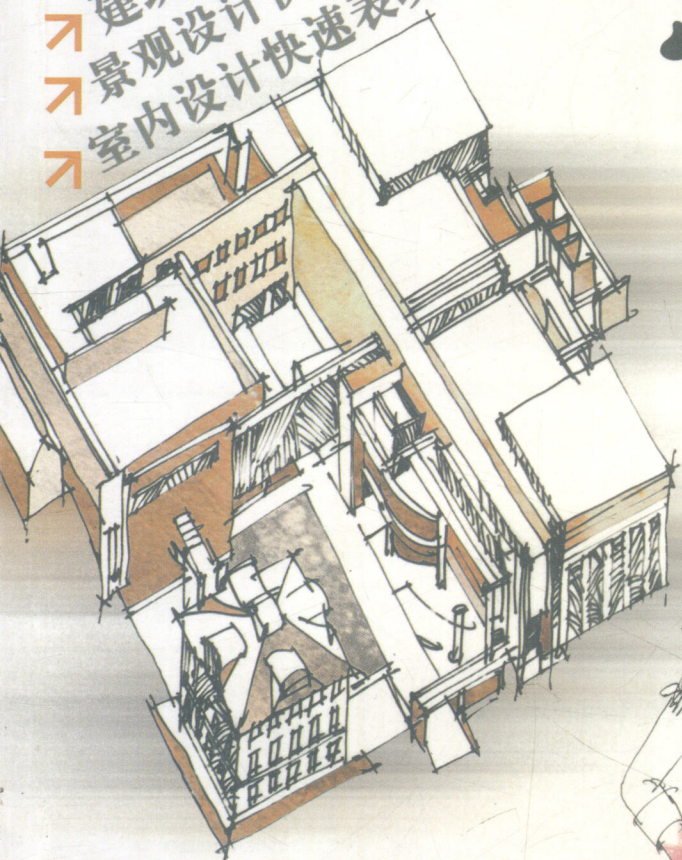


平面设计快速表现
工业设计快速表现
服装设计快速表现
建筑设计快速表现
景观设计快速表现
室内设计快速表现

设计 QUICK PRESENTATION IN DESIGN 快速表现

陈新生·著

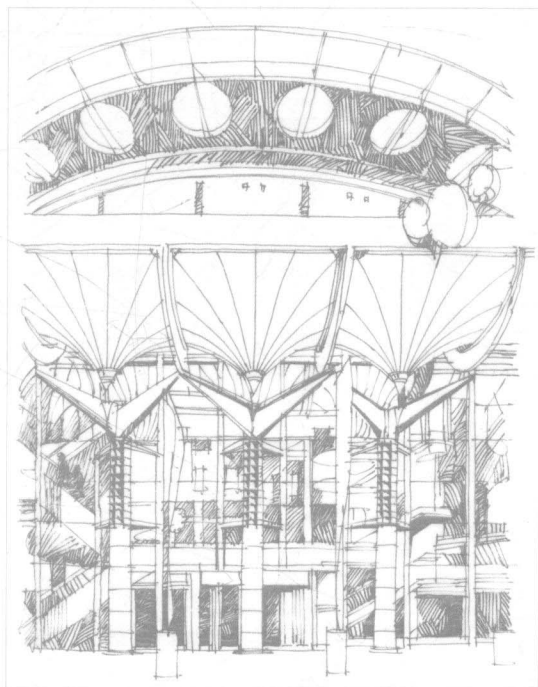


QUICK PRESENTATION IN
DESIGN

合肥工业大学出版社

设计 QUICK PRESENTATION IN 快速表现 **DESIGN**

陈新生·著



**QUICK PRESENTATION IN
DESIGN**

合肥工业大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

设计快速表现 / 陈新生著. - 合肥: 合肥工业大学出版社, 2004.12

ISBN 7-81093-189-X

I. 设... II. 陈... III. 艺术-设计-高等学校-教学参考资料 IV. J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2004)第140919号

设计快速表现

内容提要: 本书对平面设计、工业设计、服装设计、建筑设计、景观设计和室内设计的快速表现加以分析和演示, 由浅入深、循序渐进, 各类设计的快速表现均配有绘图步骤, 详细介绍喷笔、水彩、色粉笔和彩色铅笔等工具的表现特点与技法, 力求在较短的时间内, 通过简便、实用的绘画方法和绘画工具, 来达到最佳的预想效果。本书在表现风格上也做了多种探索, 以示设计快速表现图不仅是设计展示与交流的手段, 同时也可以是一件艺术作品。对于准备报考艺术院校相关专业的考生以及在校相关专业的大学生完成设计课程作业和考研都具有借鉴和参考的价值。

陈新生 著

责任编辑 陆向军

出版 合肥工业大学出版社
地址 合肥市屯溪路193号
邮编 230009
电话 总编室: 0551-2903038
发行部: 0551-2903188
版次 2004年12月第1版
印次 2004年12月第1次印刷

开本 880×1230 1/16
印张 6
发行 全国新华书店
印刷 合肥远东印务有限责任公司
网址 www.hfutpress.com.cn
E-mail press@hfutpress.com.cn

ISBN 7-81093-189-X/J·15

定价: 36.00元

如有影响阅读的印装质量问题, 请与出版社发行部联系调换

前言 PREFACE

在设计工作中,快速的表现对于设计师是异常重要的,也是很实用的。它往往是研究、推敲设计方案和表达自己构思的重要语言,也是展示和交流的主要手段,尤其在激烈竞争的今天,设计的快速表现是每一位优秀设计师必须具备的基本技能。快速的徒手表达与表现能迅速捕捉自己的意念与想法,也同样可以将资料快捷地临摹下来,它比模型制作更快,比工程图更为直观和便捷,并提供了直观形象的最佳选择。由于时代的发展,科学技术的进步,计算机延伸了人的脑和手的功能,计算机绘图已被越来越多地运用到各类设计上,进一步推动和加快了设计专业的发展。但是计算机终究是由人来操纵的,一件设计作品的成败与否,还得由设计师的构思创意与表现能力来决定。我们相信在今后十几年甚至几十年,计算机绘图不可能完全代替手工研究设计,尤其不能代替学习过程中通过徒手作业训练而培养的思维。所以在艺术与设计院校徒手快速表现是一门非常重要的必修基础课,是培养学生观察能力、训练学生表现能力不可缺少的重要手段。从徒手能力的培养入手,打下坚实的基础,在审美能力、设计能力、表现能力上建立丰厚的底蕴。毫无疑问,随着手绘表现能力的增强,能够更大限度地挖掘计算机绘图的潜在能力,表现手段也更为灵活多样。另外,快速表现对于准备报考艺术院校相关专业的考生,准备考研的在校相关专业的大学生都是必须要熟练掌握的,一幅快速表现图是考生综合能力的体现,同时也是各学校评分的主要依据。

设计是一项创造性的思维活动,而设计师运用的各种表达手法如平、立、剖、轴测图等,透视图则是将创意转化为可视形象的重要手段,同时也是推敲与测验自身设计的主要方法。设计自身就是一系列形象在空间中叠加、重复、罗列、穿插、转换、并置、对比完成的,设计本身包含着各种图形的绘制工作,其绘图与设计原本就是一体,相互依存、密不可分。透视图、表现图正是这一思维活动的统一体现,也是设计视觉性、直观性的一种表现方式,是设计师的基本表达语言。画家的写生是通过眼、手、脑的统一协调工作的结果,设计师的设计过程同样是这三者的结合。所以说设计师手上的表达与表现功夫之好坏是衡量其优劣的重要因素,如同演奏家对乐器的把握,作家对词语的应用,画家对色彩的捕捉一样。

本书涉及平面设计、工业设计、服装设计、建筑设计、景观设计和室内设计的快速表现,它们之间有着密切联系,相辅相成的、互相启发、互相渗透,假如你能够熟练地掌握一种设计的快速表现,那就能很快地适应另外一种设计的快速表现,因为快速表现艺术的规律和技法都是相通的。

目录 CONTENTS

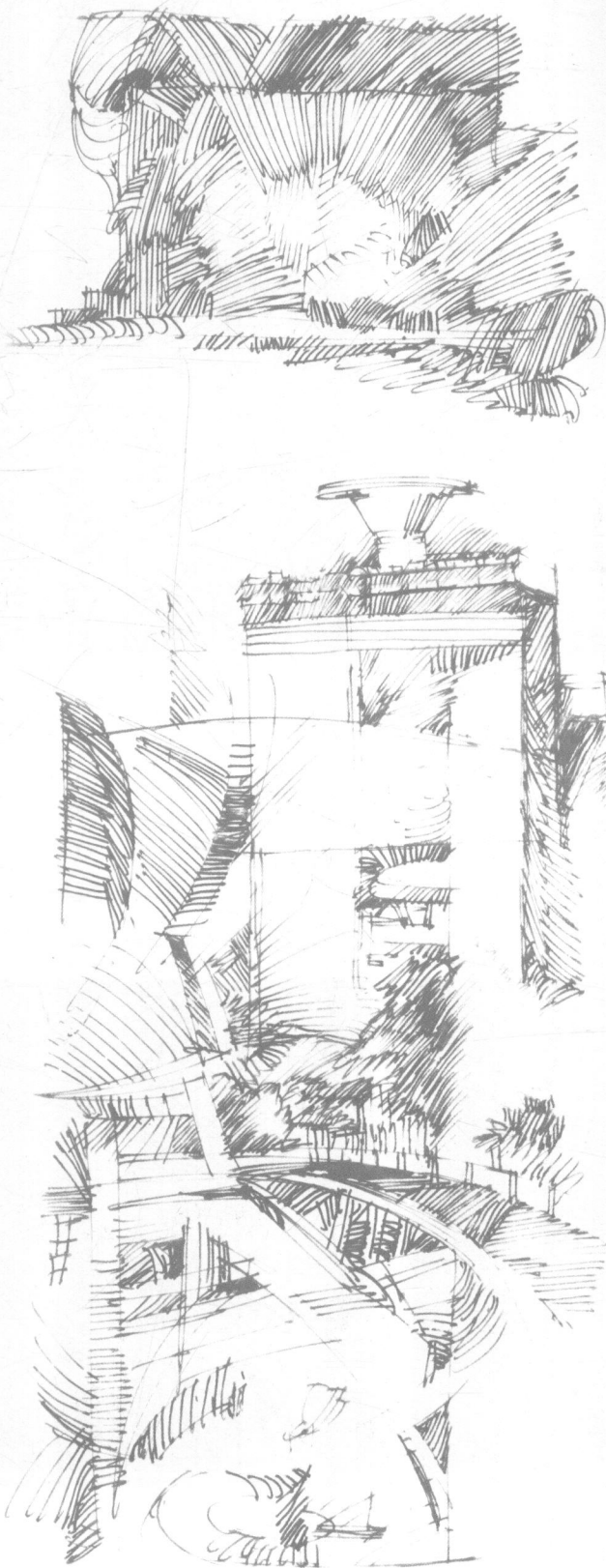
第一章	快速表现造型基础	01
第二章	快速表现透视制图	09
第三章	平面设计快速表现	17
第四章	工业设计快速表现	25
第五章	服装设计快速表现	43
第六章	建筑设计快速表现	53
第七章	景观设计快速表现	65
第八章	室内设计快速表现	83

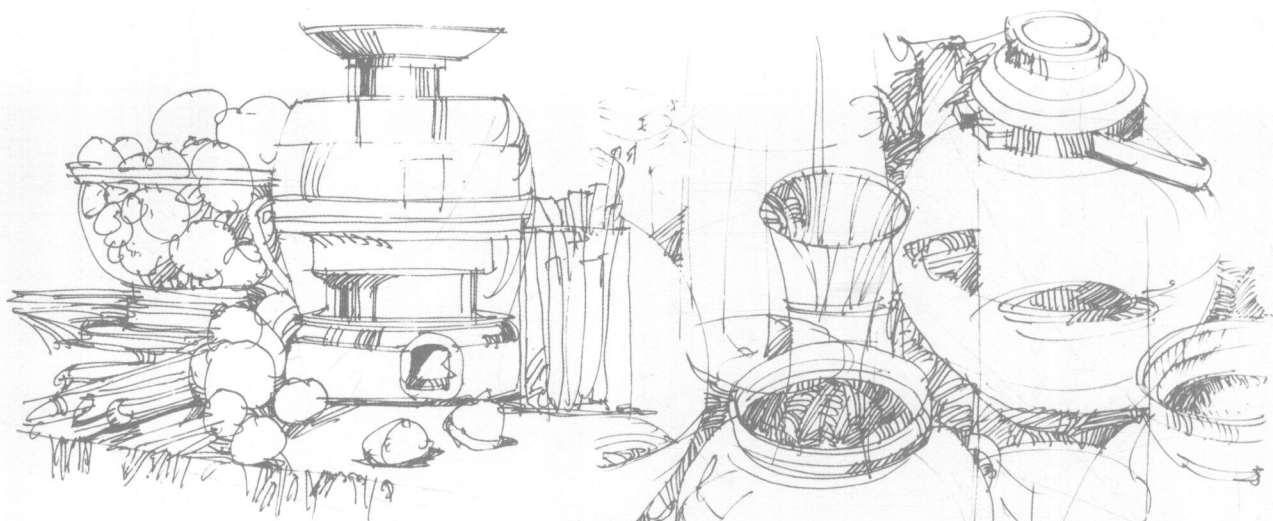
第一章

快速表现造型基础

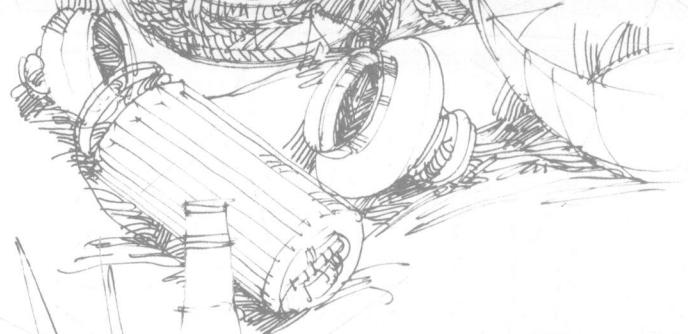
素描也是造型艺术的一门重要课程,在美术院校里通常以它作为主课来培养学生对形体的观察、理解和表现能力。在学习素描的同时还需要进行速写、默写等课程的联系,以短期作业和长期作业相结合、写生和记忆画相结合的方法全面地培养学生的造型能力,以达到造型基本功为创作所用的目的。设计素描是设计院校广泛采用的造型基础课。它的一个重要特点是在培养造型能力的同时着重启发对形体的想象力和创造性,它要求学生深入地研究形体和空间的各个方面,进而了解形体的本质特征和发展的多种可能性,以自然的各种表象为依据,透过对形体的不同性质的观察和表现,达到创造新型态,发现型态设计的目的。在设计素描的同时也要穿插一定数量的写生、默写和色彩画练习,各种练习相间进行有相互促进的作用。设计素描强调线的功能,线是表现形体的一种非常重要的绘画语言。我们可以看到人们在表现形体的最初阶段多半是选择线作为主要手段的。在原始的绘画中,在儿童画中,这样的例子屡见不鲜。同时我们又可以看到中外历代的一些大师,在他们的许多传世之作中也充分地运用了线来表现形体,从而创造了许许多多艺术珍品。线是造型艺术中最重要的元素之一,它们看似单纯,其实千变万化,不仅能勾勒确定形体的轮廓、结构,也可在一定程度上表现色调、明暗、体积甚至质感,我们绝不能简单、教条地去加以处理,线是设计素描中一个值得探讨的重要课题。

快速表现图不同于专业性很强的技术图纸,它更形象、更具体、更生动地表达设计意图、设计构思,这就要求我们要有一定的美术基础和绘画技能。但也不等于说仅会绘画,就能完全掌握设计的表现技法,它和真正的绘画艺术作品还有一定的区别。纯绘画作品是画家个人思想感情的表露,比较个体,画家在绘画时并不在乎他人的感受与认可,无论何种表现形式都是可以的,画种的选择上也很自由。而表现图的最终目的是体现设计者的设计意图,并使观者能够认可你的设计。表现图更在乎他人的感受和认可,这一点非常重要,所以作为设计的表现图,则要求画面效果要忠于实际空间,画面要简洁、概括、统一,有一定程式化的画法。一张表现图,可以用一两种技法进行表现,也可以是多种技法的综合表现,手段不限,是设计者绘画技能和自身设计水平的综合体现。

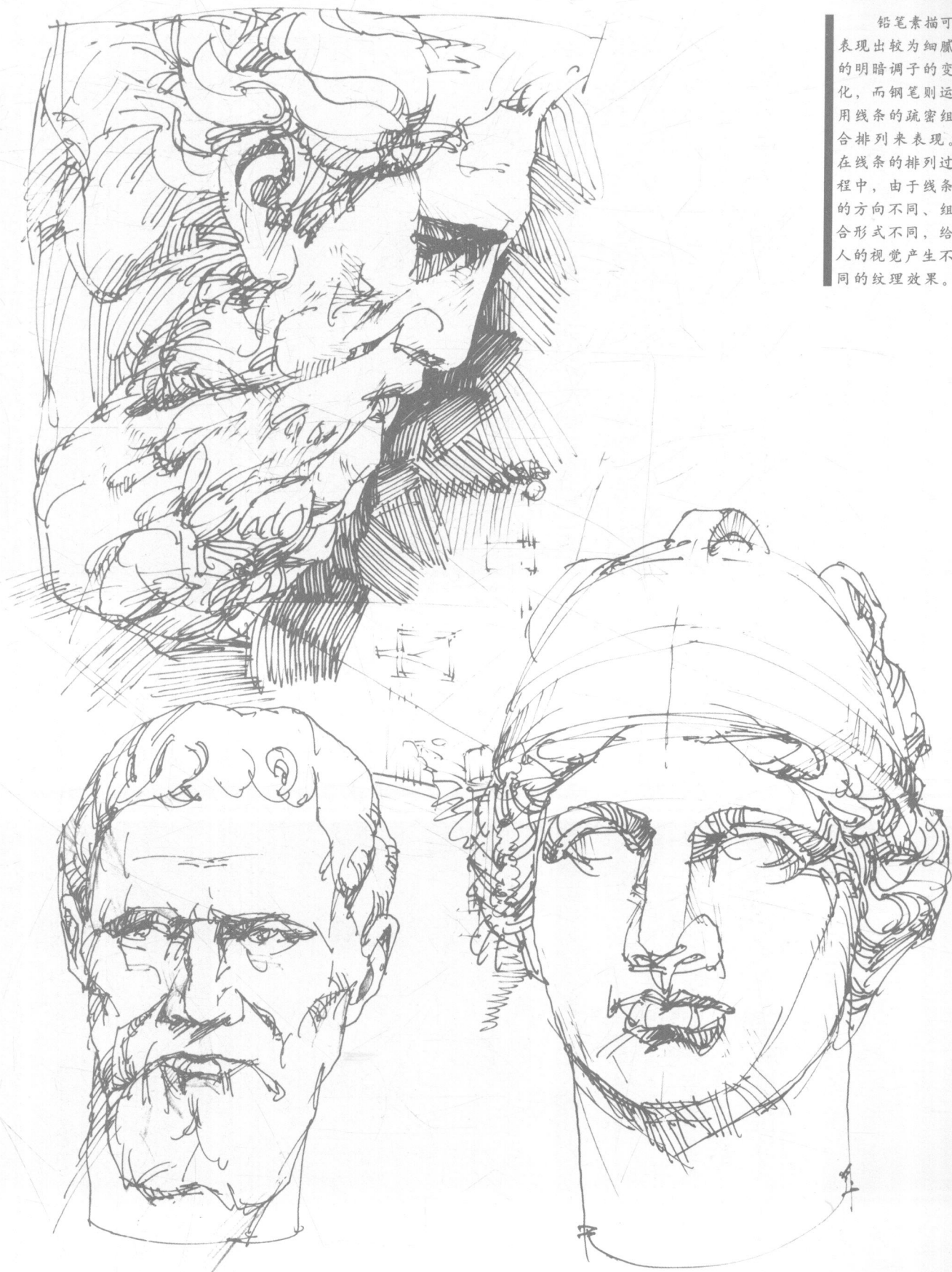




素描课程的安排一般都是由浅入深，从简到繁的。可以根据自己的水平、兴趣和条件来选择作业，可以从画静物开始，逐步进入画石膏像、人物头像、半身人像、全身像。



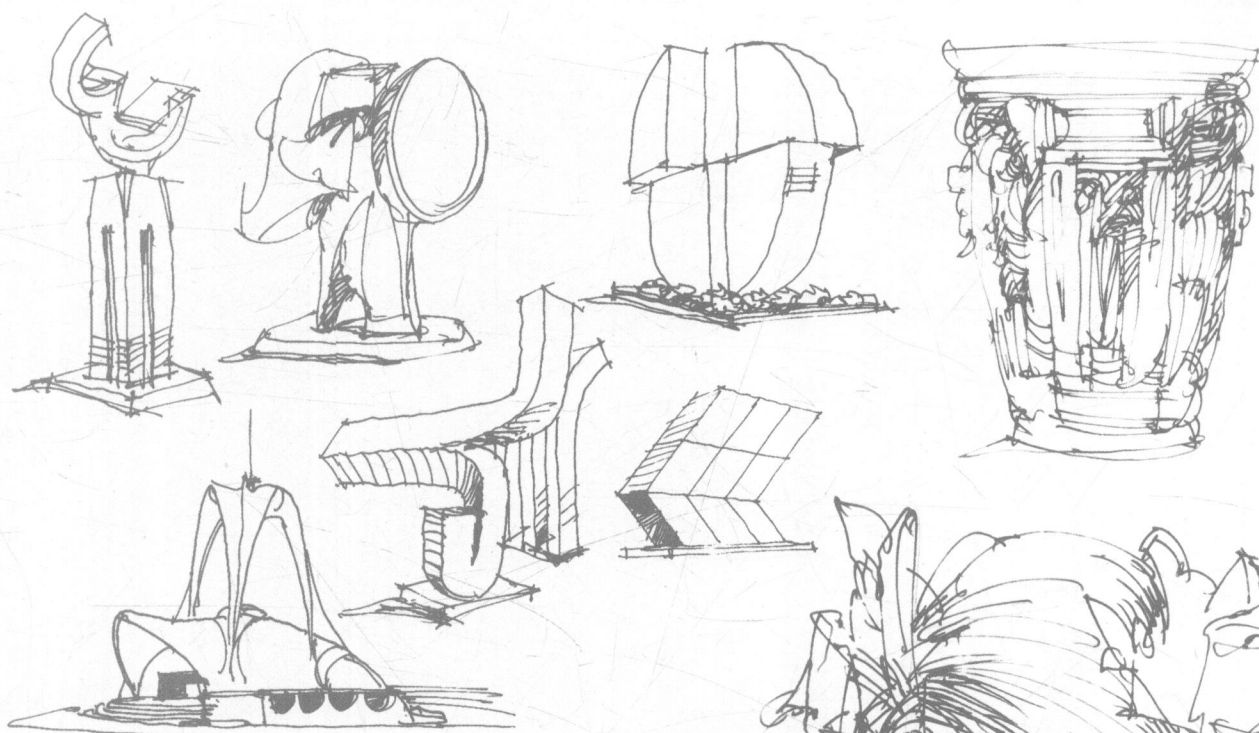
铅笔素描可表现出较为细腻的明暗调子的变化，而钢笔则运用线条的疏密组合排列来表现。在线条的排列过程中，由于线条的方向不同、组合形式不同，给人的视觉产生不同的纹理效果。



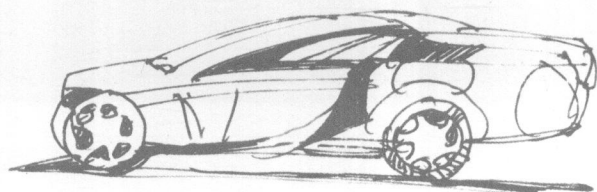
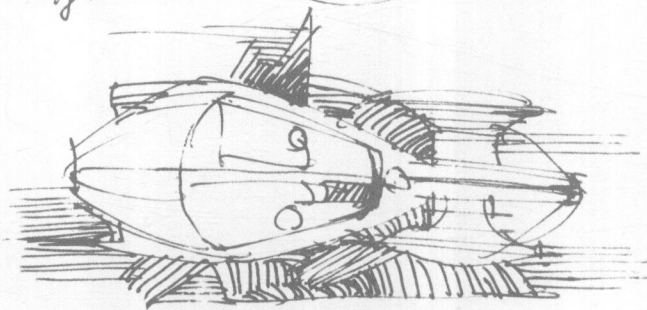


人物速写是造型基础训练中难度比较大的课题，因为人物不仅造型复杂而且富有表情，这就要求要做到神形兼备。要做到这一点必须坚持长期的训练，对于服装设计快速表现来说，人物速写的造型训练是必不可少的。





造型速写基础训练

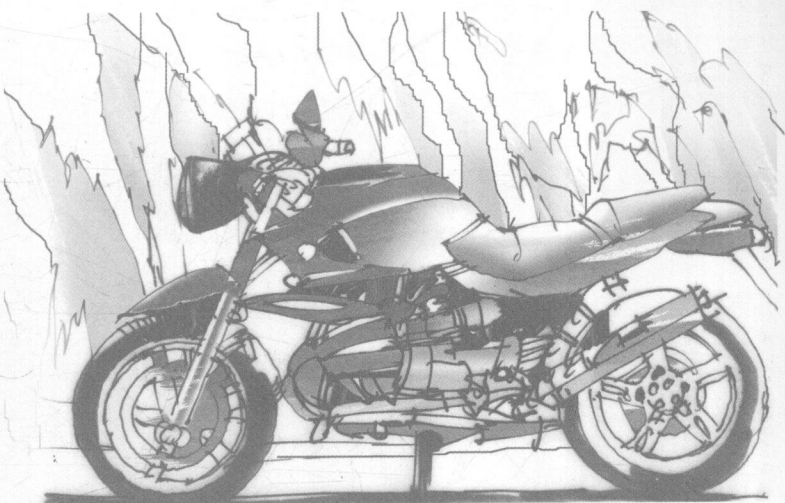
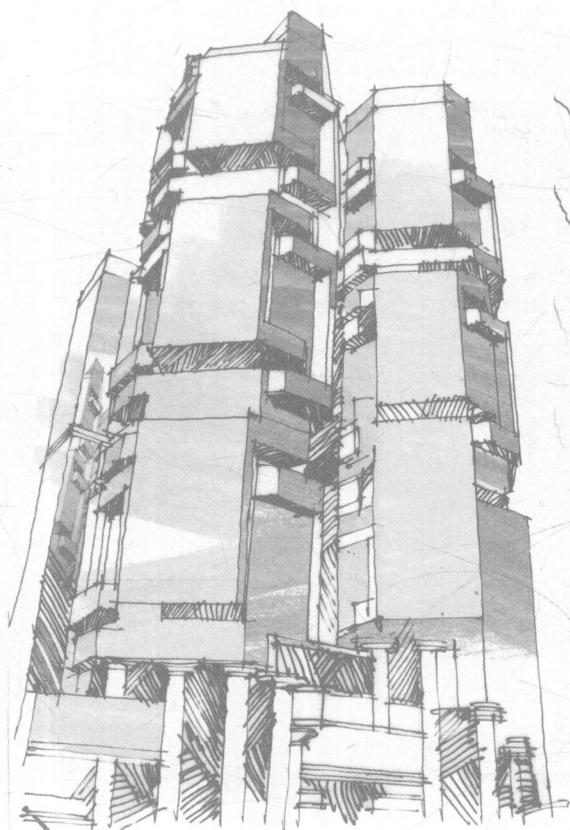




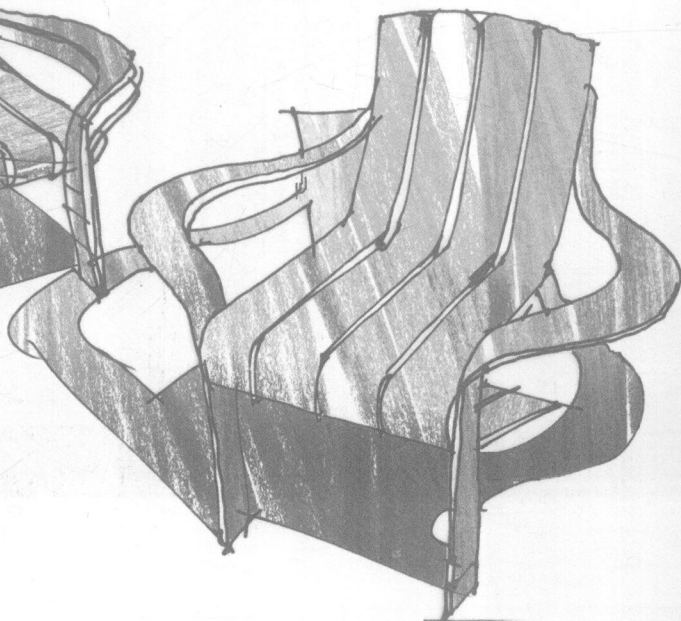
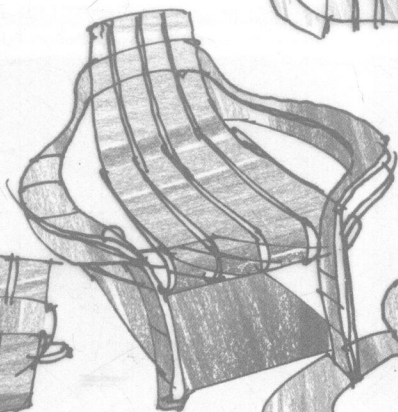
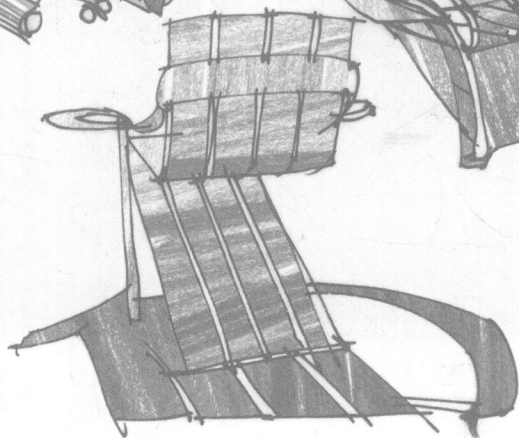
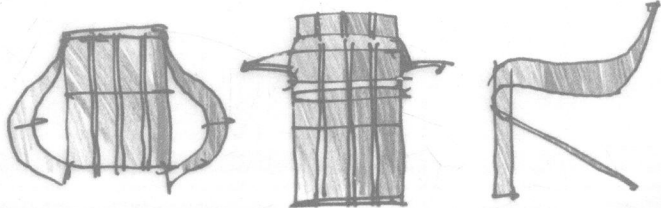
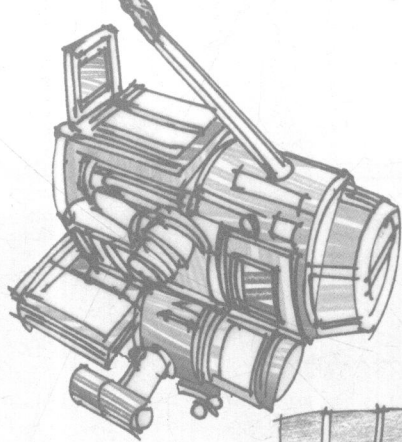
造型速写基础训练

06





设计速写是设计师必须掌握的一项重要基本功。它对于设计者来说，是表达设计意图、思考问题、收集资料的辅助工具和记录手段。设计速写和绘画速写的不同之处，就是在表现目的和应用上的不同，其具体形式和方法也有差异。一般来说，绘画速写不仅仅起到记录形象的作用，还包含着作者的感受和对形象的再认识与艺术处理，而设计速写要求准确地记录形象的结构、比例尺度等客观因素。



第二章

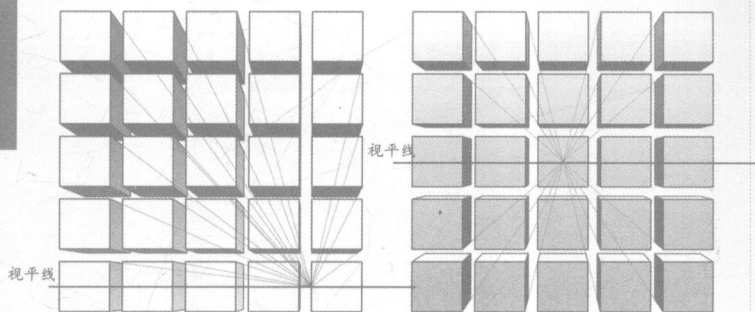
快速表现透视图制图

进行设计快速表现图创作时,都有一个绘图的技法、技能问题。设计快速表现图的绘制依赖三种技法和技能,它们也是构成设计快速表现技法的三个基本要素,即:透视基础、素描基础和色彩。透视是绘制快速表现图最重要的基础。就算有着高超的绘图技巧,如在透视方面出了差错,那所完成的设计图是毫无用处的,因此,在探讨表现技法的实例之前,就先得对透视有充足的了解。绘制设计快速表现图必须掌握透视学的原理以及常用的制图方法。一张好的透视图必须符合几何投影规律,较真实地反映预想的或特定的环境空间或物体的效果。物体在人视网膜上成像的原理与照相机通过镜头在底片上成像的原理是一致的,区别是人用双眼观察世界,而一般相机只是用一个镜头来成像。如果我们假设在眼睛前与物体之间设一块玻璃,那么在玻璃上所反映的就是物体的透视图。这块玻璃距眼睛的近远就是物体在画面中的大小。透视图的基本原则有两点,一是近大远小,离视点越近的物体越大,反之越小;二是不平行与画面的平行线其透视交与一点,透视学上称为消失点。

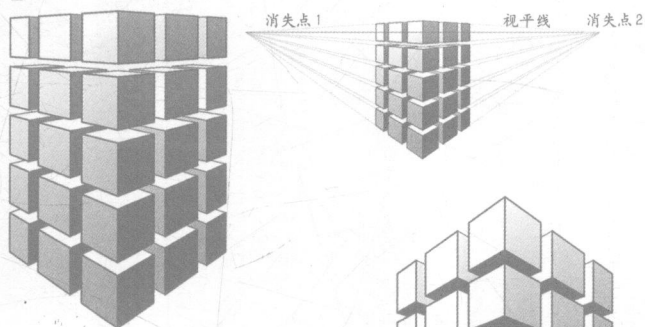
一点透视,也称平行透视。以立方体为例,也就是说我们是从正面去看它;这种透视具有以下特点:构成立方体的三组平行线,原来垂直的仍然保持垂直,原来水平的仍然保持水平;只有与画面垂直的那一组平行线的透视交于一点,而这一点应当在视平线上。

两点透视,也称成角透视。仍以立方体为例,我们不是从正面去看它,而是把它旋转一个角度去看它,这时除了垂直于地面的那一组平行线仍然保持垂直外,其他两组平行线的透视分别消失于画面的左右两侧,因而产生两个消失点,而这两个点都应当在视平线上,这就是两点透视。

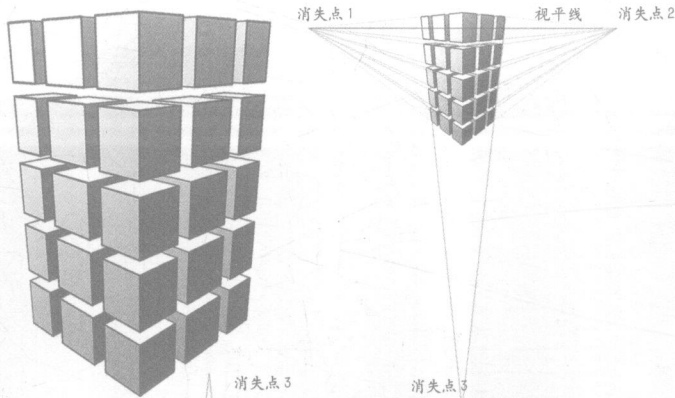
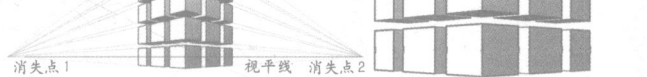
物体的三组线均与画面成角度,三组线消失于三个消失点,也称斜角透视。三点透视多用于高层建筑仰视图和城市景观鸟瞰图。



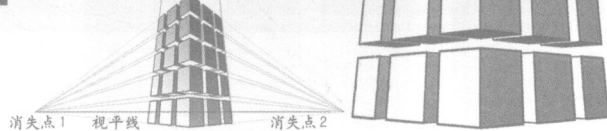
一点透视



两点透视



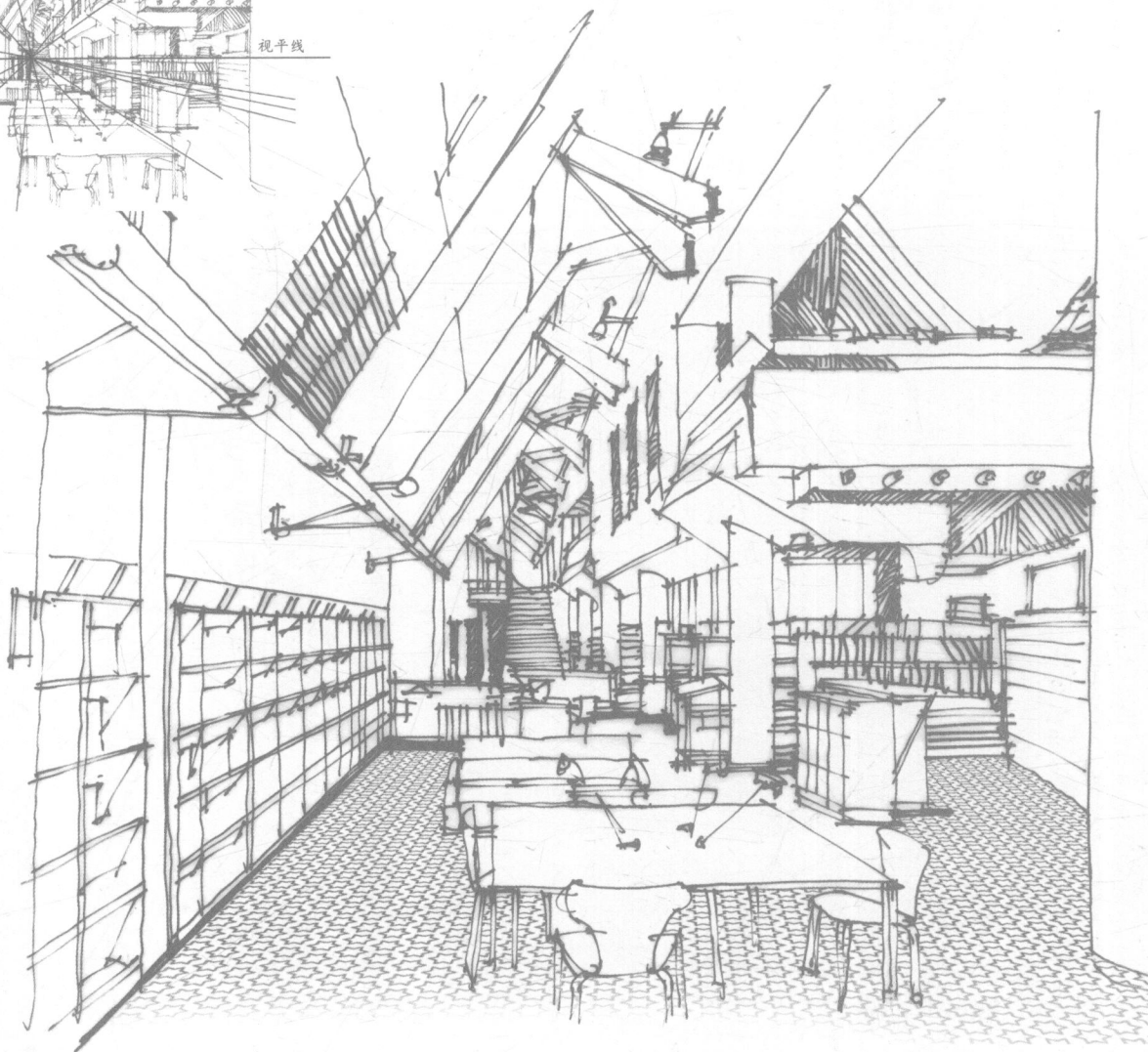
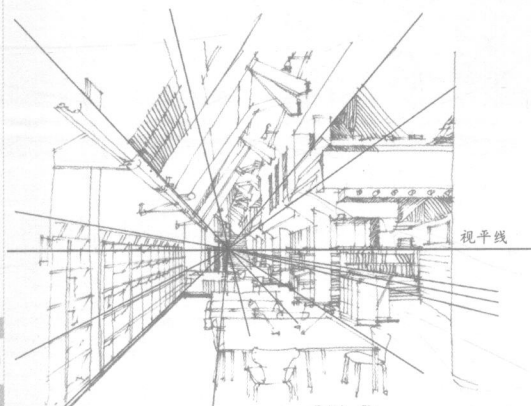
三点透视

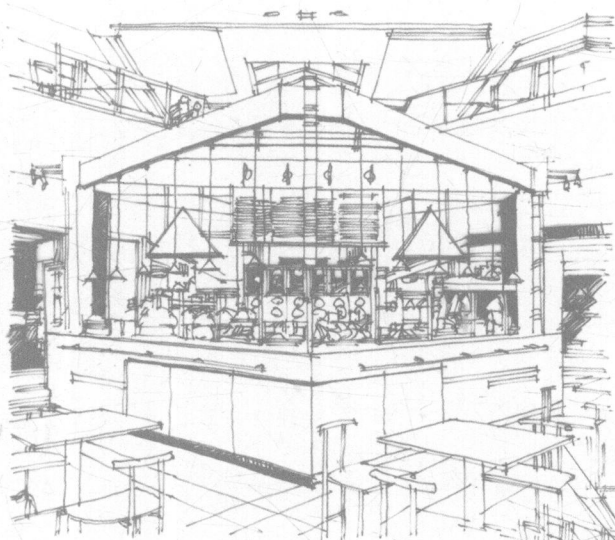


上图场景位于一条河边，站在河的对岸来描绘这组场景，透视的变化非常微小，几乎接近立面图，当然这也属于一点透视的范畴。眼睛离物体越近透视越强烈，反之，眼睛离物体越远透视越微弱。

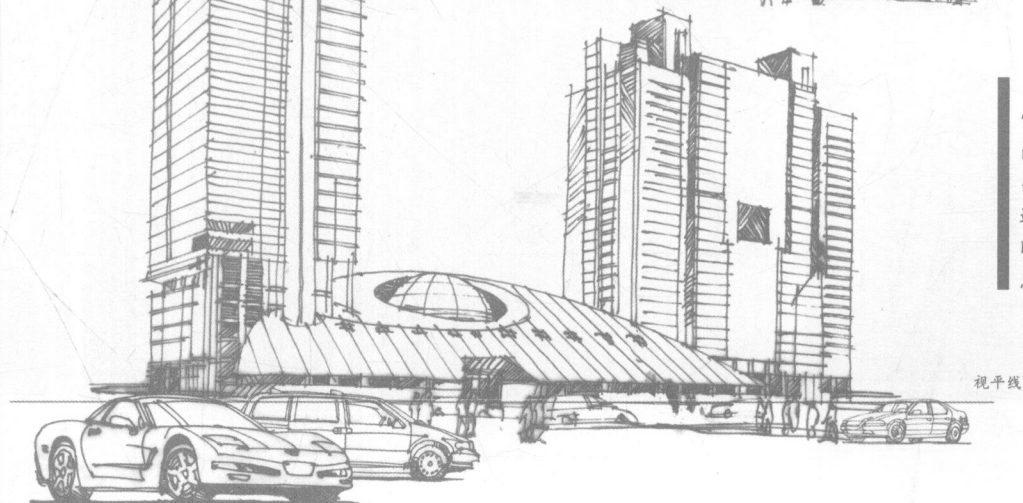
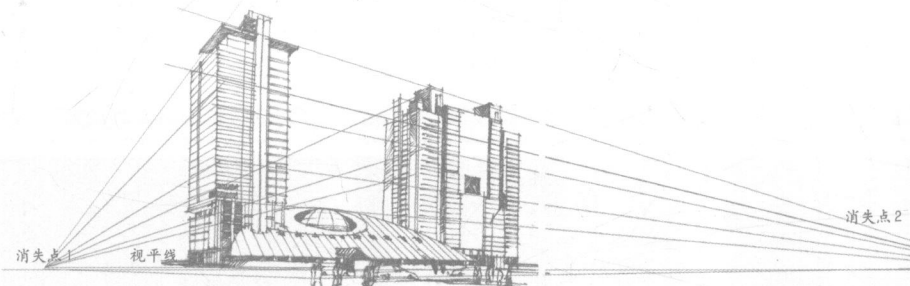
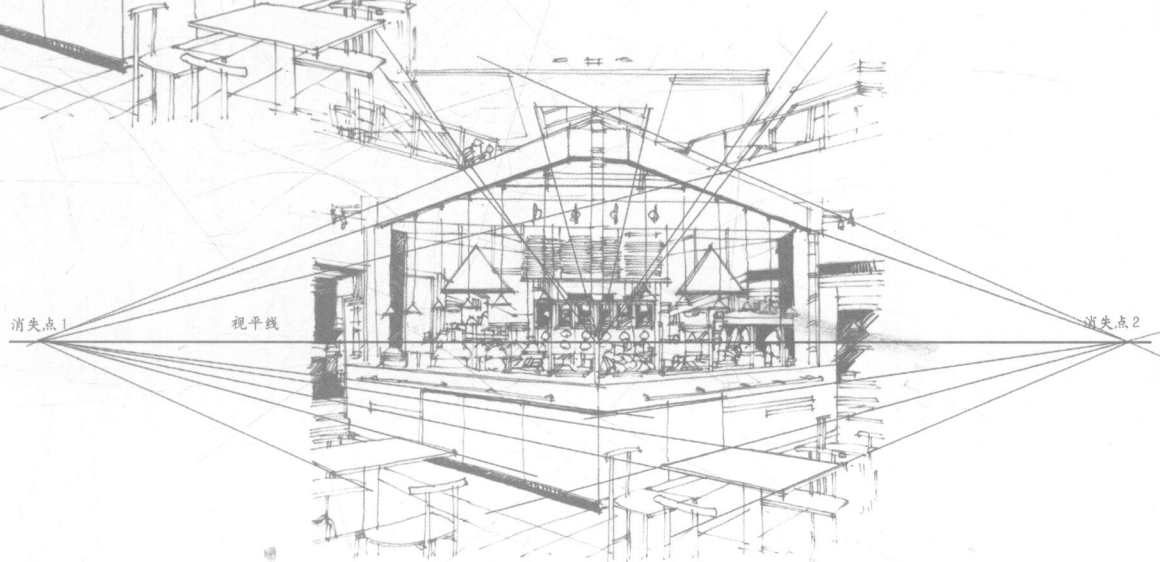


一点透视比较常见于室内钢笔画，而用于建筑钢笔画则有其局限性。如果用于表现单体建筑，它仅仅能够充分表达其中一面而缺乏对其他面的描述，这对于比较复杂的立体建筑来说，是远远不够的。如果运用得当，表现群体建筑则是一种很好的选择。





两点透视的室内钢笔画,虽然在表现墙面时有一定的局限性,往往只能看到两个墙面,但是总体感觉画面比较活泼,空间立体感强。不管是一点透视还是两点透视,假如所画的物体各个界面不是垂直关系,而是带有转折的界面,那么在透视上又多了消失点,有几个转折面就多几个消失点,而所有的消失点都应在视平线上。在左边的这幅室内透视图多了一个转折45度的界面,也就相应多了一个消失点。



两点透视是建筑钢笔画中一种常见表现形式。在这个画面中,两个消失点的距离越近,透视越强;反之,两个消失点的距离越远,透视越弱。两个消失点过近时,就应该考虑加一个天板消失点,否则,建筑物会失真。

消失点3

消失点3

三点透视在建筑钢笔画中的运用，多采取仰视或俯视的角度，这样才能表现建筑物的挺拔高大，使画面富有气势。但三个消失点之间的距离过近，可能会造成建筑物的形象失真，尤其是天极消失点和视平面上的两个消失点的距离不能过近，做图时应选择一个合适恰当的透视关系。

消失点1