

高等院校艺术设计专业系列教材

设计速写

◎ 主编 陈庆奎



河南科学技术出版社
HENAN SCIENCE AND TECHNOLOGY PRESS



设计速写

◎主编 陈庆奎

高等院校艺术设计专业系列教材



河南科学技术出版社

·郑州·

《设计速写》编委名单

主 编 陈庆奎

副主编 张笑非 王永强

编 委 (按姓氏笔画排序)

王永强 张晓辉 张笑非 陈庆奎 陈 鸣

图书在版编目(CIP)数据

设计速写/陈庆奎主编. —郑州: 河南科学技术出版社, 2007.11
(高等院校艺术设计专业系列教材)
ISBN 978-7-5349-3620-3

I. 设… II. 陈… III. 速写—技法(美术)—高等学校—教材 IV. J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第147905号

出版发行: 河南科学技术出版社

地址: 郑州市经五路 66 号 邮编: 450002

电话: (0371)65737028

网址: www.hnstp.cn

责任编辑: 韩雅楠

责任校对: 张小玲

封面设计: 张 伟

版式设计: 张 伟

印 刷: 河南新丰印刷有限公司

经 销: 全国新华书店

幅面尺寸: 185 mm × 260 mm 印张: 4.75 字数: 100 千字

版 次: 2007 年 11 月第 1 版 2007 年 11 月第 1 次印刷

印 数: 1—3 000

定 价: 15.00 元

如发现印、装质量问题, 影响阅读, 请与出版社联系。

前言

“设计速写”是艺术设计课程中一门重要的基础课，它和以往艺术设计专业的“速写”课有很大不同，“设计速写”更贴近设计艺术，更贴近培养艺术设计人才的需要。

设计艺术也是用形象来体现的，但设计的“形象”却不像绘画，是单纯对对象直观的描绘，由于艺术设计受到“产品”、“材料”、“工艺”、“流通”等方面的限制，最终设计出的“形象”与绘画的“形象”会有本质的差别。因此，用培养画家速写能力的方式来培养艺术设计人才显然是不合适的。

本书从艺术设计本身特点出发，用全新的概念编写。着重从以下几方面引导和培养学生，使其逐渐具备艺术设计人才所需要的牢固基础：一、形象的表现能力；二、较高的审美能力；三、理性的分析能力；四、创造性的思维能力；五、个性的形象创造能力。重点强调设计速写的创造性。

本书涵盖平面、环艺、服装等设计专业，即有基本理论的阐述，又有实践环节的演习，并附有大量图例，是一本通俗易懂，适合培养高等艺术设计人才的教材。

本书由陈庆奎和张笑非统稿。全书共4章，王永强编写第1章，张笑非编写第2章，张晓辉、陈鸣编写第3章，张笑非、王永强、张晓辉和陈鸣共同编写第4章。

由于编者经验和水平有限，书中难免存在不足之处，请专家、同行及广大读者予以指正。

编 者

2007年4月

目 录

第1章 概述速写与设计速写	001
1.1 设计速写在艺术设计中的地位和作用	001
1.2 速写的定义与基本特征	002
1.3 速写的分类	004
1.4 设计速写在设计过程中的应用	007
第2章 设计速写的基本知识	010
2.1 设计速写的基础	010
2.2 设计速写的表现技法	023
2.3 设计速写的构图	032
2.4 线的运用	035
第3章 设计速写的范畴	037
3.1 建筑环境与配景	037
3.2 工业产品	048
第4章 作品欣赏	053
参考文献	072

第1章

概述速写与设计速写

本章要点

1. 了解设计速写。
2. 掌握最基本的徒手绘画能力、形体表达能力、提炼概括能力、打散组合能力和审美能力等。

1.1 设计速写在艺术设计中的地位和作用

设计速写不仅可以训练造型能力，而且还能在不断地学习和设计过程中使设计师利用速写的方式收集材料、感受发现题材、思考创作；同时也能有目的地培养设计师在艺术表现上的高度概括能力。

1.1.1 培养敏锐的观察力和高度的概括能力

设计者要善于捕捉生活中美好的瞬间。因为速写通常是以运动着的物体为主要的描写对象，创作者在没有充足的时间进行分析和思考的情况下，必然会以一种最概括的艺术表现形式来记录对象。这种概括凝聚着敏锐的观察和高度的提炼能力，而这样的能力就是速写艺术的根本，是艺术创作的前提及必要的准备。设计速写能使设计者迅速掌握事物的基本结构，熟练地画出事物的各种造型，对设计创作源泉、构图安排和设计元素的组合都会有很大的帮助。

1.1.2 训练造型能力

对于初学者来说,速写是一项训练综合造型能力的方法,是在素描中所提倡的整体意识的应用和发展,是由造型训练走向造型创作的必然途径。在训练造型能力方面,一是训练写生的表现能力,不断进行速写写生以提高表现力,准确把握形体造型;二是训练设计的表现能力。总而言之,我们的造型训练是为了以后能更好地表达设计方案,能把以前的素材重新组合创造出新的艺术形体。速写是一种学习用简练的笔触综合表现物象造型的绘画基础课程。对于设计人员来说,速写是对生活的记录,是从具象化思维到具象化形象的转化过程。

1.1.3 为设计积累素材并及时记录创意灵感

设计师在体验生活中绘画速写,为设计创作积累大量的原始素材,这些素材是每一个设计师进行创作的基础。设计师在搜集素材的过程中,通过对细节的观察,在比较和总结中启发设计创作灵感。我们在写生的过程中经常会有新的创意灵感,在这个时候通过速写方式迅速记录下来是最好的方法,当灵感在脑海中一闪而过时,迅速地将这些灵感、想法用速写表现出来。利用速写不断记录灵感,也会提高设计师的兴趣和创作的激情。

1.1.4 是艺术设计的训练基础

艺术设计的过程主要分为:搜集素材、草图构思、效果图绘制、施工图绘制、工程实施,而作为效果图训练的基础——设计速写除了具有以上的功能以外,还能提高设计者对形象的记忆能力和默写能力,探索和培养具有独特个性的设计风格。

正因为设计速写有以上的功能和作用,它对于每一个设计者来说都是十分关键且重要的。

1.2 速写的定义与基本特征

速写是指设计师和艺术家在较短的时间内,用简练概括的表现技法,准确地生动地描绘出对象的视觉特征和整体感受,它为的是构思设计草图、记录生活场景、搜集工作素材,是培养学习者徒手快速绘画造型能力的基本功训练。速写是造型艺术的基础,是设计师和艺术家创作的准备阶段和记录手段。

速写是一种独立的艺术形式,同时也是作者进行艺术创作与艺术设计、搜

集素材、记录生活、积累各种形象资料、集中概括塑造艺术形象或设计表现的一种手段。在速写作品中，思想深邃、创意新颖、技法娴熟的优秀作品，不仅能体现出作者不凡的艺术表现能力，同时还具有很高的审美价值。

作为造型艺术学习基础训练的重要手段，速写要求能在较短的时间内，准确并快速地勾绘出物象造型。可以说，准确、快速、简练、自由、生动十个字既概括了速写的基本特征，也说明了速写学习的目的和要求，同时在一定程度上反映出速写训练由易至难，从初级到高级循序渐进的学习过程。

(1) 准确。即俗话说说的“画什么要像什么”，准确是对初学速写者训练造型能力的基本要求。当然，速写中的准确并非素描那样对精确性的严格要求，而是要在大的方面准确，如所绘物象的基本形体轮廓，物象及物象间基本的比例、尺度关系，物象基本的黑、白、灰色调与色彩关系等，都要力求准确。准确是速写练习的第一步，为了画准确，速写的时间不妨长些，即我们通常说的“慢写”。

(2) 快速。速写之所谓速写就是要画得“快”，就是强调绘画的速度。但速写时间长短不是一种硬性机械界定，还要视物象的复杂程度和表现难易而定。一般而言，简单的物象十几分钟、个把小时，复杂的物象三四小时乃至一天画完，都可以算作速写（因为和一个多星期的长期素描相比还是快的）。初画速写者应在“准”的基础上求快。

(3) 简练。速写既然要快，就不可能在短时间内顾及物象所有方面的充分表现，就要力求简练，就需要对所绘物象进行必要的概括、提炼与取舍。简练不是简单，它是对作者速写时主观综合处理能力的判定，同时还涉及速写技法的熟练程度等。

(4) 自由。速写表现形式灵活，用速写的方式可以表现内心世界，搜集设计素材，快速记录生活。在设计速写作品中表现形式不要过于拘谨，这是由速写的特性决定的。

(5) 生动。说起来有些“抽象”，但生动的确是一幅优秀速写所具有的基本特征。我们说作者以速写的笔触、线条将自己对生活的挚爱和创意激情表达出来，那么这种速写就具有一种生动感人的魅力。因此，一幅“生动”的作品其实就是作者以速写这种“载体”所传达出的一种直觉性“情感”，并且在速写线条、笔触中所蕴含的这种“情感”，不仅让观众能够感受到并在他们心中产生影响，还形象地反映出作者的审美意趣与艺术修养。

1.3 速写的分类

速写本身具有丰富表现力,由于艺术设计范围广泛,使得速写分类也呈多样性。按描绘的对象不同,速写可分为人物、动物、产品、景观、建筑(内外部)速写等;根据绘画工具不同,又可分为钢笔、铅笔、马克笔、毛笔、水笔、针管笔速写等;根据绘画形式、材料不同,又可分为水墨、油画、水彩、透明水色、铅笔淡彩、钢笔淡彩、水粉速写等。

由于经济的不断发展,艺术设计的人才需求量逐渐增多,艺术设计学院的规模不断扩大,艺术设计的科目也越来越系统化,设计速写就成为设计类专业训练的基本手段,设计专业和纯美术专业研究的目的性不同,因而速写又可根据专业属性分为设计速写和艺术性速写。当然,正如任何分类都有其不足或局限性一样,我们这样划分并非说设计速写不“艺术”,而是试图通过这种分类比较,说明设计专业速写和纯美术专业速写各自不同的要求和特点,利于明确设计速写的目的、任务及具体绘画要求,利于在向艺术性速写借鉴学习时,有选择地汲取艺术经验为设计速写而用,最终有利于设计速写理论的扩充与发展。

1.3.1 艺术性速写

艺术性速写以表现人物为主题。

“人”作为万物之灵,自古以来就是中外艺术家创作表现的主题。人物喜怒哀乐丰富情感对画家艺术情感传达的直接性,人物体态动势的复杂变化对画家速写能力极具诱惑力的挑战性,使人物及人的运动、情感成为艺术性速写的主要内容。在速写中即使有部分环境、器物的描绘,也主要是为人物陪衬而用,处于次要的位置。对许多初学设计者来说即使有这类速写教学书在手,恐怕也难以较快上手。

艺术性速写以物象造型美为最终目标。在纯艺术专业的速写中,无论是哪种性质速写,都非常强调作为画家所应具备的审美体验与艺术情感表现。作为艺术家,首要的是善于在寻常生活中敏锐地发现美,并将这种美以艺术的手段传达出来。发现“美”,表现“美”,最终让观者欣赏到“美”,这既是艺术创作的主要目的,也是艺术性速写追求的终极目标(图1.1)。

艺术性速写注重自身形式美感和艺术语言的提炼,自然就十分讲究“艺术语言”的表达与锤炼。各种纯艺术多有很强的艺术表现力,例如,国画擅长于线描速写,油画则注重速写的体面关系与色调表现等。此外艺术性速写还颇为

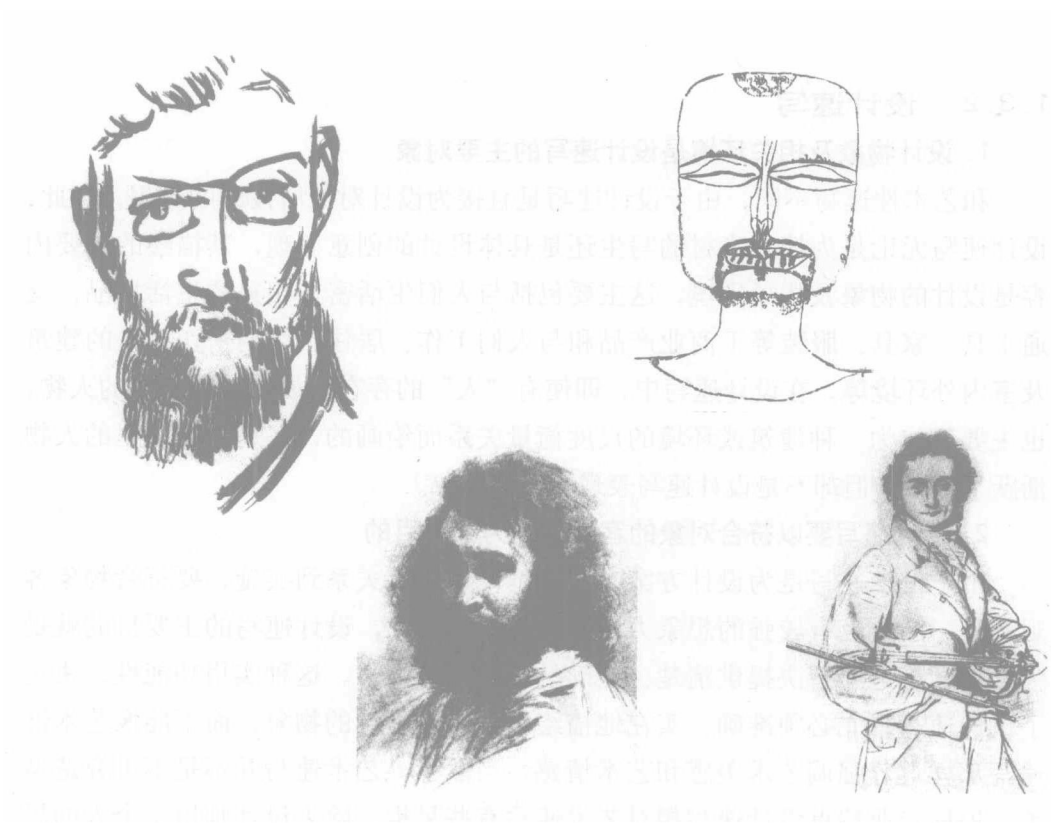


图 1.1 艺术性速写

重视画面构图形式美的推敲与处理。丰富的艺术语汇、匠心独具的画面结构，是艺术性速写之所以很“艺术”的重要原因之一（图 1.2、图 1.3）。



图 1.2 线的运用

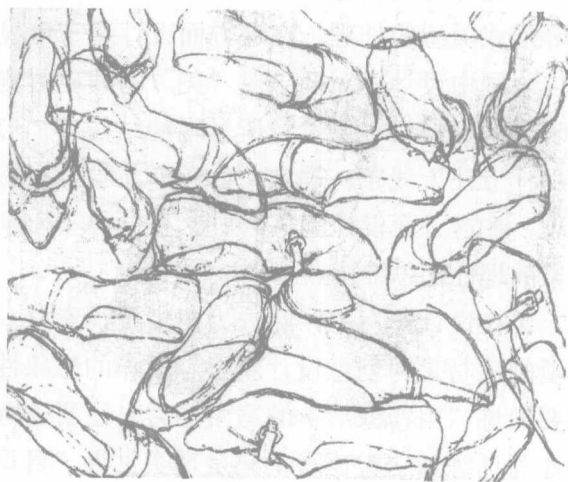


图 1.3 线的运用

1.3.2 设计速写

1. 设计物象及相关环境是设计速写的主要对象

和艺术性速写不同,由于设计速写是直接为设计对象所设计的过程,因此,设计速写无论是为搜集素材的写生还是具体设计的创意表现,其描绘的主要内容是设计的物象及相关环境,这主要包括与人们生活密切相关的生活用品、交通工具、家具、服装等工商业产品和与人们工作、居住、休闲密切相关的建筑及室内外环境等。在设计速写中,即使有“人”的存在,如建筑环境中的人物,也主要是作为一种建筑或环境的尺度衡量关系而绘画的,在这些空间里的人物活跃了空间,但却不是设计速写表现的主要对象。

2. 设计速写要以符合对象的客观实在为主要目的

由于设计速写是为设计方案实施打基础,直接关系到实施,要符合物象客观造型,因此应有较强的想象力和设计性、创新性,设计速写的主要目的就是为问题的思考和解决提供清楚、准确的视觉形象语言。这种实用功能性,决定了设计速写首先必须准确、实在地描绘出设计或写生的物象,而不能像艺术性速写那样过分强调艺术美感和艺术情感,当然了,艺术速写并不是不讲究造型美,根据专业特点设计速写相对艺术速写有些呆板,除去设计师用于个人的思考性速写外,设计速写一般首先应将设计物象或设计创意通俗易懂地画出来,以供设计师与同行、业主间进行沟通和交流,在这方面设计速写的“写实性”尤其显得重要。

3. 重在表现设计物象本身的结构美、形态美、色彩美

优秀的设计速写自然十分注重“美”的表现,如画面中线条、笔触及构图等形式美感的处理。在这方面设计速写也显现出和艺术性速写的共通性,但具体绘画中设计速写要求对“美”的表现更侧重于设计物象的客观实在,即在于表现物象经设计后本身所呈现的结构美、形态美、色彩美,而非像艺术性速写那样专注于线条、笔触、色彩等艺术语言的主观情感性表现与艺术形式感的处理,在这方面设计速写似乎少了些“艺术情调”,更显示出其“问题求解”的朴素的理性化思维特点。

在设计速写中,除去为搜集设计素材、资料所作的写生性速写外,相当数量的速写是为创意设计新形态而作的想象性速写。这就要求学习设计速写不仅要锻炼“因物象形”的写生能力,还要进行默写能力与想象能力和创新能力的速写训练。这类速写不只是现实世界“目识默记”的默写、想象,更是在满足设计“物”功能基础上对于“新颖”的“美”的形象、形态“无中生有”的大

胆想象与不懈创造！创造性灵感思维是设计创新的灵魂，设计速写则成为创造的形象载体（图1.4）。

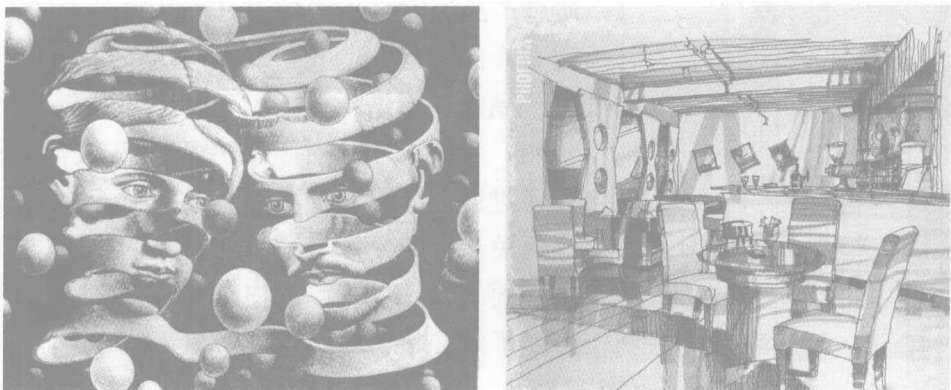


图 1.4 设计素描

1.4 设计速写在设计过程中的应用

今天，设计速写被广泛地运用到现代设计领域。设计师可以运用速写的手法在日常的生活中搜集资料和记录设计理念，培养设计者独特的风格。所以，对现代设计来说，有一手好的速写功夫是创作出优秀设计作品的必要条件，也符合当今市场的需要。

1.4.1 用于建筑设计

建筑设计草图可以表现建筑的透视、体积以及三维空间，它的任务是解决设计者的造型能力和对空间的理解能力以及通过速写来理解建筑的含义。建筑速写的重点是对形体比例、透视、空间、体积、质感的描绘，以及对他们之间关系的理解。它将长、宽、深三维空间的立体物画到长、宽二维平面的纸上，又要产生准确、真实、有立体感的图像。通过不断的建筑速写实践能加深对空间环境概念的认识和理解。这就使设计师在设计中不仅要了解人们不同的个性、爱好和各种需求，还应通过环境的创造，唤起人们的知觉，使人产生美好的联想（图1.5、图1.6）。

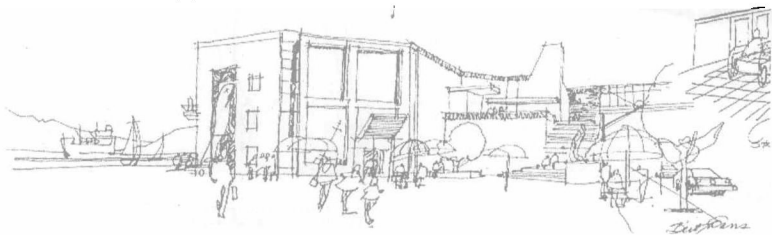


图 1.5 建筑设计

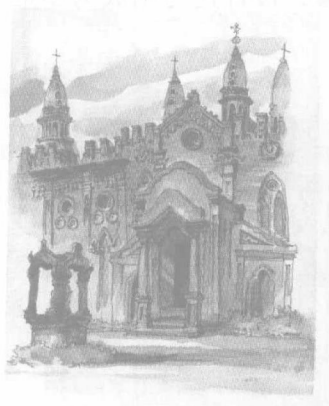
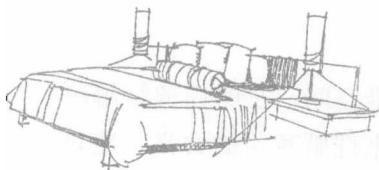


图 1.6 建筑写生



a. 灯具设计



b. 家具设计



c. 交通工具设计

图 1.7 产品设计

1.4.2 用于产品设计

通过产品速写可以了解设计师的设计意图、设计历程和产品设计的色彩、质感。运用速写的手法描绘出产品的外形结构轮廓，可以帮助设计者收集造型资料，了解各种产品的表现形式及结构特征。设计者通过速写可以表现各种产品的质感、结构造型、比例关系。如设计者通过对柔软的布、透明的玻璃、坚硬的钢铁、粗糙的皮纸等各种物体进行速写，可以了解和认识不同产品的表面肌理和质感等(图 1.7)。

1.4.3 用于服装设计

服装速写主要是用来表达设计师设计理念的效果草图，其描绘的主要对象是服装和人。一幅完美的服装速写能传达给观者服装的款式、风格，以及服装和人体完美结合的服装效果与服装理念(图 1.8)。



图 1.8 服装设计

现代设计研究的范围相当广泛,面对设计工作的千头万绪,设计师应该了解和掌握必要的设计程序和方法,以便使设计过程有目的、有秩序并能够科学合理地进行,达到事半功倍的效果。概括而言设计程序主要包括:①明确设计目的,进行设计定位;②市场调查与信息资料搜集;③设计构思阶段;④设计深化阶段;⑤工程施工阶段。从设计的程序中我们看到,需要经历设计的调研、设计的构思与设计的实现三个阶段。而在上述三个阶段中,设计速写都是不可缺少的视觉表现手段。例如在调研与搜集资料阶段,通过产品、环境的实物速写或根据相关书籍所做的速写笔记,可获得丰富翔实且经过取舍提炼的形象化资料;在设计的构思及深化阶段,大量的设计速写草图从各方面深化、比较,为设计方案的最优化奠定了基础;在设计的深化阶段,作为方案效果图的快速表现,某种程度上就是设计速写的“细化”与“深化”。设计速写不仅是设计师个人进行素材搜集、构思创造的形象化手段,还是与外界进行交流并充分表达自己思想、观念及意图的图形语言。例如,在和业主讨论设计方案时,在和同行进行设计交流时,在与工人进行施工细节说明时,在施工阶段需要进行设计变更时,设计速写都是最理想的表达方式。设计速写正是以这种最通俗易懂的图形化表述优势,打破了人们在交流时的文化层次差异与理解程度高低的界限,成为设计师必备的“视觉语言”,表现在设计的方方面面,贯穿于设计的全过程。

综观设计艺术发展史,速写不单单被许多著名设计艺术家应用于具体的设计项目实践中,还成为他们工作、生活不可缺少的组成部分。如日记一样,速写随时随地记录着他们的所观、所忆、所想、所创……在设计艺术家长期的写生表现磨炼中,这类速写无论在情感的流露、创意想象还是技法的形式美方面,都充分展示出作者独特的审美趣味,显现出强烈的个性化色彩,这就是我们常说的“技进于道”,它已成为体现一个成熟的设计艺术家“设计风格”、“艺术风格”的生动写照了。

由此看来,对于一个从事设计艺术的设计师而言,设计速写是必备的基本功,设计速写就是为“用”而学而作,学好设计速写具有很强的现实性,它不单单贯穿整个设计的全过程,它还贯穿设计师一生的艺术设计的全过程。

思考与实训

1. 熟练掌握速写的分类。
2. 思考设计性速写与艺术性速写有哪些区别。

第2章

设计速写的基本知识

本章要点

1. 了解设计速写的基础知识，包括透视、制图以及表现方法等。
2. 熟练掌握设计速写的透视及基本表现方法。

2.1 设计速写的基础

2.1.1 透视知识

透视是以中心投影的方式，实现被表达对象的真实感的制图方法。由透视法来表达的空间或实物，在二维图纸上能够比较真实地再现三维的效果。因此，在设计领域内，透视法成为协助设计师表达设计创意或设计构思的极为有效的手段。

在没有正确的透视法前，人类在二维的表达是有限的。而正确的透视法产生后，人类不仅可以想象空间，更可以记述空间。我们能够在二维中展现足以迷惑视觉的三维空间效果。这种精致的表达，不仅运用在传统的建筑设计、环境设计领域内，还运用在蓬勃发展的产品设计、展示设计、环境艺术综合设计、影视艺术等领域。

1. 术语(图 2.1)

- (1) 视点。速写观察时画者眼睛的位置，以一点表示。
- (2) 画面。画者与被画物之间置一透明平面，被画物上各关键点聚向视点的视线，将物体图像映现在透明平面上，该平面称作画面。

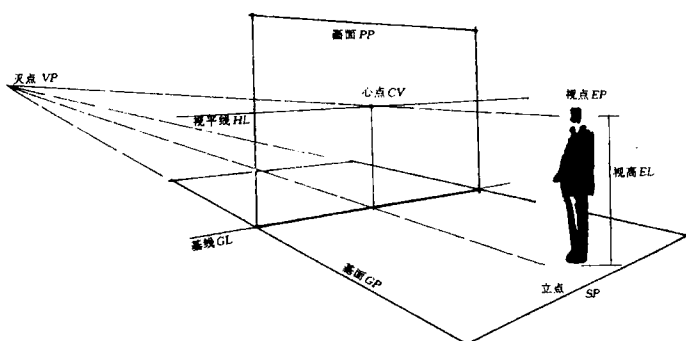


图 2.1 透视原理及术语

(3) 正常视阈。眼睛向某一方向固定观察时图像显现正常的范围，称正常视阈；它是由视点引出的视角约为 60° 的圆锥形空间；圆锥与画面交割的圆圈称 60° 视阈，是画面上的正常视阈范围。

(4) 中视线。视点引向景物任何一点的直线为视线；其中引向正前方的视线为中视线。

(5) 视平线。视平面与画面垂直相交的线为视平线；也是中视线交画面于心点，过心点所引的横线。

(6) 地平线。地平面尽头所见天地交界的水平线为地平线，它映现于画面的高度，与视点等高。

(7) 灭点。所有物体在视阈范围内均呈越远越小的透视缩小变化，最终缩小到无限远的一点，该消失点即称为灭点。

在绘画透视中主要有心点、余点、天点、地点四种灭点透视形式。

2. 一点透视

一点透视，又称“平行透视”。是指物体的两组线中一组和画面及地面平行，另一组垂直于画面并在透视的作用下聚集于一个视心（灭点）的透视图法（图 2.2）。

一点透视由于只有一个灭点，绘画相对来说较为容易，表现范围广、纵深感强，适用于表现空间序列感

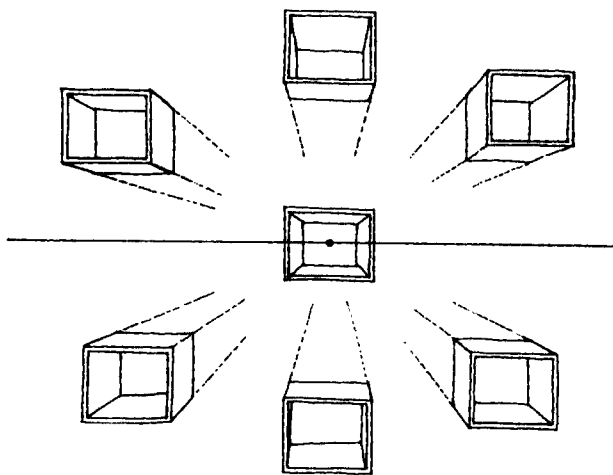


图 2.2 一点透视原理

强、庄重的室内空间。但正是由于只有一个灭点，透视效果缺乏生动感、较呆板，与真实效果有一定的距离（图 2.3）。

3. 两点透视

两点透视，又称“成角透视”，是指物体有一组垂直线（空间坐标系中 z 轴方向上的）与画面平行、与基面垂直，其他两组线条（空间坐标系中 x 、 y 轴方向上的）均与画面成一定角度，并形成两个灭点的透视图法（图 2.4）。

两点透视对绘画者要求较高，绘制过程较复杂，所添加的辅助测线也相对一点透视要多，而且对角度和视距的选择要求颇高，一旦角度和视距选择失误会造成透视物体的变形失真。但是两点透视表现效果生动自由，恰当运用可真实地反映物体或空间的状态。因此大多数设计师还是比较偏爱用两点透视来表达设计意图（图 2.5）。

4. 三点透视

有时对于两点透视的物体，由于视距太近或物体尺度过大，其透视会让



图 2.3 一点透视的应用

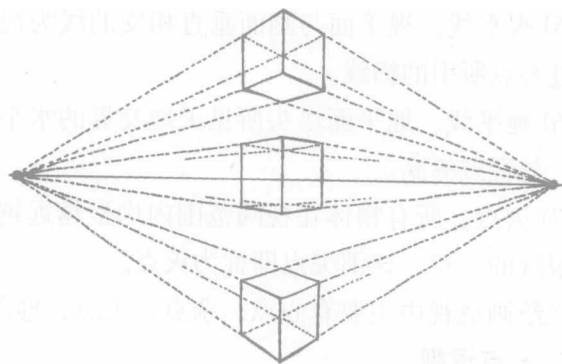


图 2.4 两点透视原理

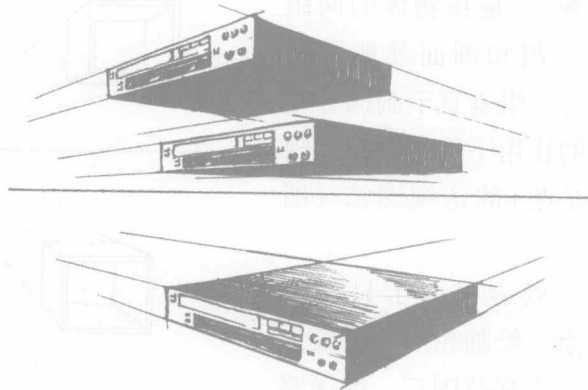


图 2.5 两点透视的应用