

# SKETCH & DESIGN

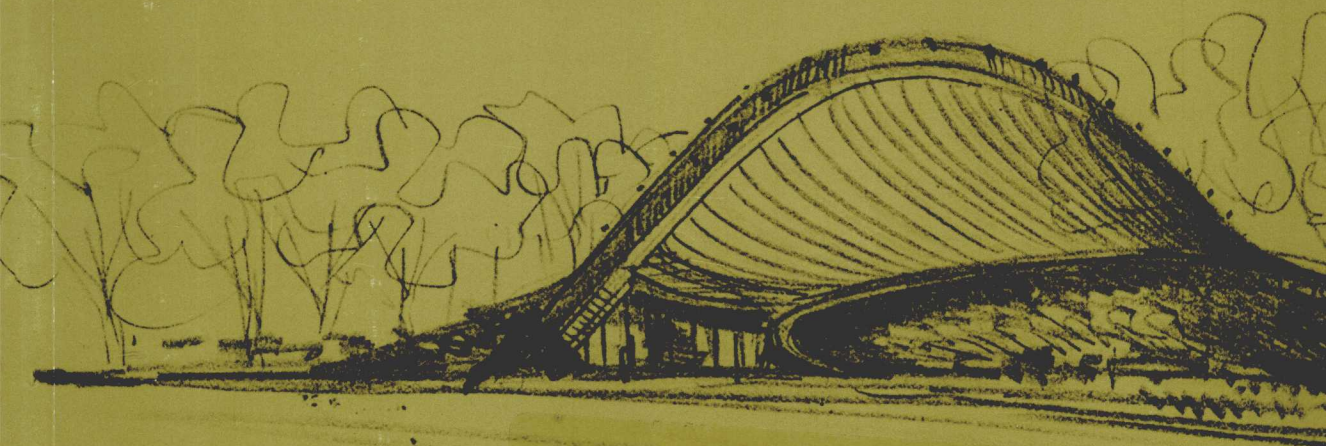
## 速写与设计

○ 主编 彭 澎

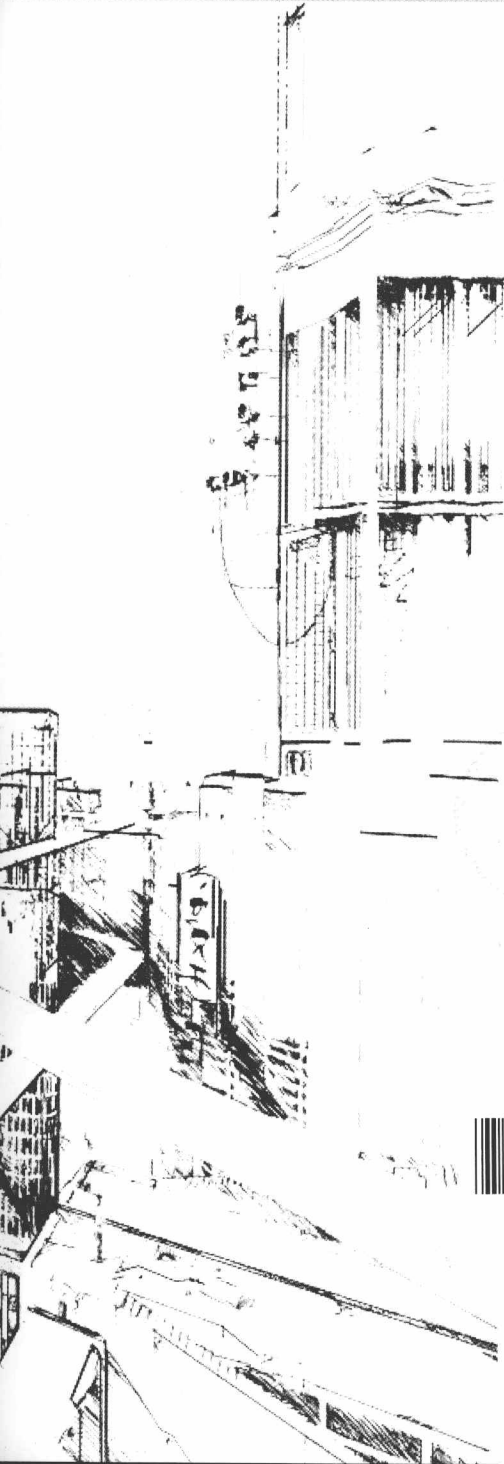
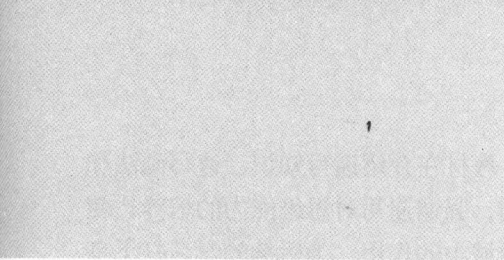
○ 编著 徐 辉



高等教育出版社  
HIGHER EDUCATION PRESS



YZLI 0890088028



# SKETCH & DESIGN

## 速写与设计

○ 主编 彭澎  
○ 编著 徐辉



高等教育出版社·北京  
HIGHER EDUCATION PRESS BEIJING



YZLI 0890088028



---

图书在版编目(CIP)数据

速写与设计/彭澎主编. —北京: 高等教育出版社,

2010. 11

ISBN 978-7-04-029752-2

I. ①速… II. ①彭… III. ①速写-技法(美术)-高等学校-

教材 ②艺术-设计-高等学校-教材 IV. ①J214 ②J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第198274号

---

|          |          |          |
|----------|----------|----------|
| 策划编辑 梁存收 | 责任编辑 王慧敏 | 封面设计 王凌波 |
| 版式设计 范晓红 | 责任校对 俞声佳 | 责任印制 朱学忠 |

---

|                     |                                                                                                                                     |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 出版发行 高等教育出版社        | 购书热线 010-58581118                                                                                                                   |
| 社 址 北京市西城区德外大街4号    | 咨询电话 400-810-0598                                                                                                                   |
| 邮政编码 100120         | 网 址 <a href="http://www.hep.edu.cn">http://www.hep.edu.cn</a><br><a href="http://www.hep.com.cn">http://www.hep.com.cn</a>          |
| 经 销 蓝色畅想图书发行有限公司    | 网上订购 <a href="http://www.landaco.com">http://www.landaco.com</a>                                                                    |
| 印 刷 北京信彩瑞禾印刷厂       | <a href="http://www.landaco.com.cn">http://www.landaco.com.cn</a><br>畅想教育 <a href="http://www.widedu.com">http://www.widedu.com</a> |
| 开 本 787 × 1092 1/16 | 版 次 2010年11月第1版                                                                                                                     |
| 印 张 6.75            | 印 次 2010年11月第1次印刷                                                                                                                   |
| 字 数 160 000         | 定 价 21.00元                                                                                                                          |

---

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题, 请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 29752-00

### 郑重声明

高等教育出版社依法对本书享有专有出版权。任何未经许可的复制、销售行为均违反《中华人民共和国著作权法》, 其行为人将承担相应的民事责任和行政责任, 构成犯罪的, 将被依法追究刑事责任。为了维护市场秩序, 保护读者的合法权益, 避免读者误用盗版书造成不良后果, 我社将配合行政执法部门和司法机关对违法犯罪的单位和个人给予严厉打击。社会各界人士如发现上述侵权行为, 希望及时举报, 本社将奖励举报有功人员。

反盗版举报电话: (010) 58581897/58581896/58581879

传 真: (010) 82086060

E-mail: [dd@hep.com.cn](mailto:dd@hep.com.cn)

通信地址: 北京市西城区德外大街4号

高等教育出版社打击盗版办公室

邮 编: 100120

购书请拨打电话: (010) 58581118

## 内容简介

本书为艺术设计专业基础课教材，教材在介绍速写知识、速写画法和技巧的同时，注重速写在设计中的作用，强调速写对思维能力的培养，使学生较深刻地认识和理解速写在设计领域中的作用，为后续的学习打下良好的基础。本书理论联系实际，案例丰富，分析翔实，内容全面，能满足艺术设计类专业教学的基本需求。

本书适用于普通高等院校设计类相关专业的教学使用，也可供设计爱好者参考使用。

# 前言

在艺术和设计类等相关专业的教学中，速写是非常重要的—门基础课程。然而，对不同的专业来说，速写所起的作用是不同的，其教学的目的、教学的方法等也是不同的。

对纯艺术类（如，美术、雕塑）专业来说，学习速写的目的在于提高造型能力和表现能力。对设计类专业来说，学习速写在提高学生的造型能力和表现能力的同时，还能提高学生的思维能力、交流能力，并为设计构思与设计表达服务。

本书在编写过程中始终以设计为核心，在介绍速写知识、速写画法和技巧的同时，突显速写在设计中的作用。通过本教材的学习能使—学生较为深刻地认识和理解速写在设计领域中的作用和学习速写的意义，并为后续的学习打下良好的基础。

本教材共包括七章内容，其中：第一章主要介绍了速写的概念和应用，并从速写发展的角度阐述了速写与其他艺术门类的关系，以及速写在设计中的作用。第二章主要介绍了速写工具，介绍了不同工具的特性、使用技巧，以及主要应用领域等。第三章所介绍的为透视基础知识、设计领域中的透视速写表现，以及透视的速写表现案例等。第四章介绍了静物速写的方法、技巧，以及与设计的关系。第五章介绍了人物头像、人物动态的速写技巧，以及人物速写在动画设计、服装设计等专业中的应用。第六章介绍的是场景速写，这一章介绍的重点内容是景观设计与动画场景设计中的速写。第七章所介绍的是如何利用速写进行创意，并用于培养学习者的创意思维。

本教材理论联系实际，案例丰富，内容全面，能满足设计或艺术设计类专业教与学两方面的需求。

根据学生的造型能力、课时安排和教学侧重点不同，有两种方案可供参考：

第一套方案，在学生基础造型能力不够的情况下，建议在讲述第一章到第三章的同时，加强基本功训练，熟悉多种工具材料的性能和表现力。教学重点在第四章到第七章，在讲述过程中可以结合实际设计项目进行分析。

第二套方案，在学生基础较好的情况下，建议简单介绍第一章到第三章，将教学重点放在第四章至第七章。

对自学的读者，建议根据自身水平，参考上述教学建议，安排学习时间和顺序。

## 教学建议学时:

| 章   | 教学内容        | 建议学时 (一) | 建议学时 (二) |
|-----|-------------|----------|----------|
|     |             | 54学时     | 72学时     |
| 第一章 | 绪 论         | 4        | 4        |
| 第二章 | 速写的工具及其应用范围 | 8        | 12       |
| 第三章 | 速写中的透视理论    | 4        | 8        |
| 第四章 | 静物速写与设计     | 8        | 12       |
| 第五章 | 人物速写与设计     | 14       | 16       |
| 第六章 | 场景速写与设计     | 12       | 16       |
| 第七章 | 速写与创意       | 4        | 4        |

## 1 第一章 绪 论

### 1 第一节 速写的概念与产生

#### 1 一、速写的概念

#### 1 二、速写的产生

### 3 第二节 速写与设计

#### 3 一、速写在各艺术门类中的应用

#### 6 二、速写与设计

## 10 思考与练习

## 11 第二章 速写的工具及其应用范围

### 11 第一节 铅笔

#### 11 一、石墨铅笔

#### 12 二、彩色铅笔

### 15 第二节 钢笔

#### 15 一、传统钢笔

#### 16 二、签字笔

#### 17 三、针管笔

### 18 第三节 马克笔

#### 18 一、马克笔

#### 19 二、马克笔画法

### 21 第四节 其他工具

#### 21 一、油画棒和色粉笔

#### 22 二、油画笔、水粉笔和水彩笔

#### 23 三、数字绘图工具

### 25 第五节 综合工具运用

#### 25 一、钢笔与彩色铅笔结合的画法

#### 26 二、铅笔与马克笔结合的画法

#### 27 三、铅笔、钢笔、马克笔和贴图结合的画法

## 28 思考与练习

## 29 第三章 速写中的透视理论

### 29 第一节 透视的基本原理

#### 29 一、透视的基本要点

#### 30 二、平行透视

#### 31 三、成角透视

#### 33 四、三点透视

#### 34 五、圆形透视

### 34 第二节 设计领域中的速写与透视

#### 35 一、速写与平行透视

#### 35 二、速写与成角透视

#### 36 三、速写与三点透视

#### 36 四、速写与圆形透视

### 37 第三节 透视的速写表现案例

## 38 思考与练习

## 39 第四章 静物速写与设计

### 39 第一节 静物速写的目的与任务

#### 39 一、归纳物体的形态特征

#### 40 二、了解物体结构与比例

#### 41 三、物体材质的表现

#### 43 四、掌握物体的空间关系

### 44 第二节 静物速写与设计的关系

#### 44 一、静物速写对设计的意义

#### 44 二、不同设计领域对静物速写的要求

#### 47 三、设计表达中的静物速写

### 48 第三节 静物速写实例——数码相机的结构分析方法

## 48 思考与练习

## 49 第五章 人物速写与设计

### 49 第一节 人物头像速写

#### 49 一、人物头部结构与比例

#### 52 二、人物的表情特征

### 54 第二节 人物全身速写与动态速写

#### 54 一、人体体态特征的表现

#### 56 二、人体四肢速写的表现

#### 57 三、人物动态速写

### 59 第三节 不同专业领域中的人物速写

#### 59 一、动画领域中的人物速写

#### 61 二、服装设计领域中的人物速写

#### 62 三、环境艺术设计领域中的人物速写

#### 64 思考与练习

## 65 第六章 场景速写与设计

### 65 第一节 场景速写基础

#### 65 一、场景速写方法

#### 68 二、场景速写的构成元素

### 75 第二节 场景速写在设计中的应用实例

#### 75 一、景观设计场景速写

#### 79 二、动画设计场景速写

#### 82 思考与练习

## 83 第七章 速写与创意

### 83 第一节 图形创意

#### 83 一、图形的联想

#### 85 二、物体的功能性联想

### 86 第二节 图形表现的创意

#### 86 一、图形的线条与构成表现

#### 88 二、图形的抽象表现

#### 90 三、图形的视角表现

### 91 第三节 创意思维的形成

#### 93 思考与练习

## 95 参考文献

## 97 后 记

# 第一章 绪 论

导读：速写作为设计专业的一门基础课程，不管是手绘效果图还是电脑制图，都是不可或缺的。速写可以帮助设计者训练造型能力，培养其敏锐的观察能力和高度的概括能力，速写也是艺术家和设计师收集素材、进行创作的重要手段。通过介绍速写的产生、速写的概念以及速写与设计的关系，使读者对速写有一个初步的认识。

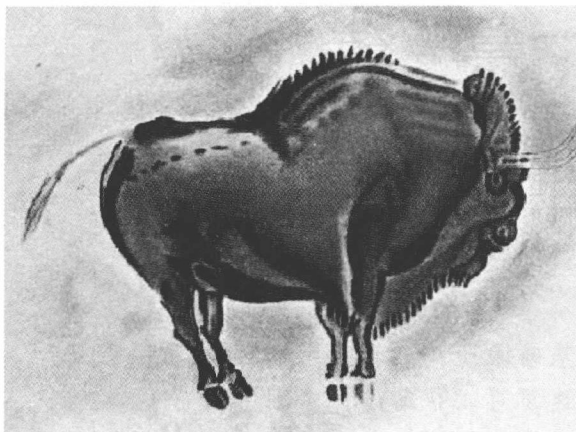
## 第一节 速写的概念与产生

### 一、速写的概念

从字面上看，“速写”是由“速”和“写”两个具有独立意义的字组成，其中：“速”即速度，在速写里其意指快速；“写”即记录，在速写里是指用绘画的方式记录，将速和写合起来的含义就是用绘画方式进行快速的记录。就设计和创作而言，速写是创意的加速器，是人们收集素材和进行创作构想的手段，是解读思想、记录思考的一种方式，是发现美和提炼美的手段，它能够体现设计的筹划过程。

### 二、速写的产生

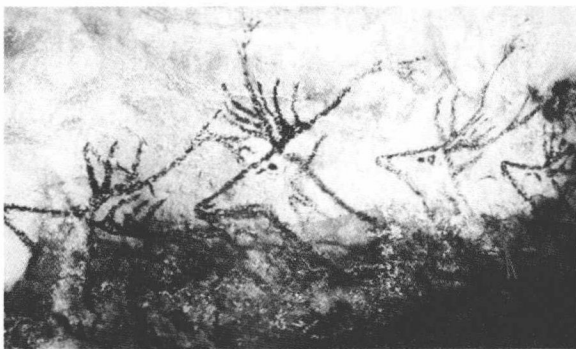
原始社会时期，由于当时没有文字，所以原始人只能通过画图来记录各种事件和自然现象。在后人看来，这些原始人所画的图与如今人们所谓的速写不论在表现方式上，还是在技法上都非常相似。例如：在西班牙北部桑坦德地区、法国南部、亚洲北部、西班牙东部、意大利南部、北美、非洲北部、撒哈拉中部和东部以及非洲南部和东部等地区的洞穴墙壁上都发现了由原始人遗存下来的与“速写”相似的作品，这些速写作品记录了当时人们活动的一些场景，如图1-1所示。这些作品中，除含有典型的野生动物、狩猎、神灵崇拜标记外，还有表现家畜、房屋、村落、宗教仪式、生活工具、船、战争等的图形。如图1-2所示。



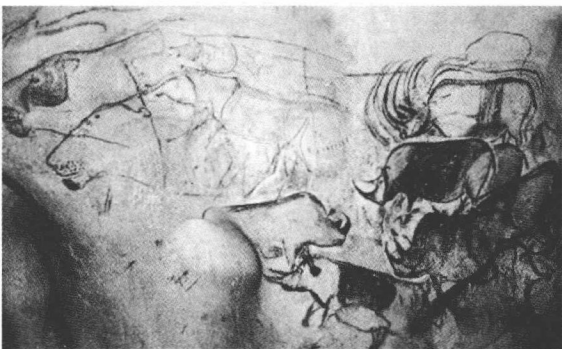
(a) 野牛



(b) 奔跑中的动物



(c) 鹿



(d) 犀牛



(e) 云南沧源岩画

图1-1 史前洞穴岩画



图1-2 史前岩画

## 第二节 速写与设计

### 一、速写在各艺术门类中的应用

随着社会文化的发展，人们在艺术上也有了更高的审美需求，艺术创作成为人们生活的一部分。由于速写具有快速记录、辅助构思的作用，已成为各艺术领域创作中的重要手段之一。

在装饰艺术中，创作者可以通过速写的方式构思较为复杂的装饰纹样，使得装饰纹样无论从构成比例关系，还是线条应用上都能体现出设计美感。图1-3所示的是利用速写进行的装饰纹样的创作。除此之外，也可以用速写的方式在陶胚、石材或木材等特殊材料上勾勒纹样，方便工艺品的制作。



图1-3 装饰纹样的绘制草图与最终效果

在绘画与雕塑的创作过程中,艺术家借助速写手段将脑海中的创作构想记录下来,然后对其进行进一步的深化,最终呈现出完整的作品。例如,著名画家米开朗基罗所创作的作品《利比亚女巫》就是先利用速写的方式进行构思,画出草图,再根据草图进行进一步的创作而完成的。如图1-4所示。

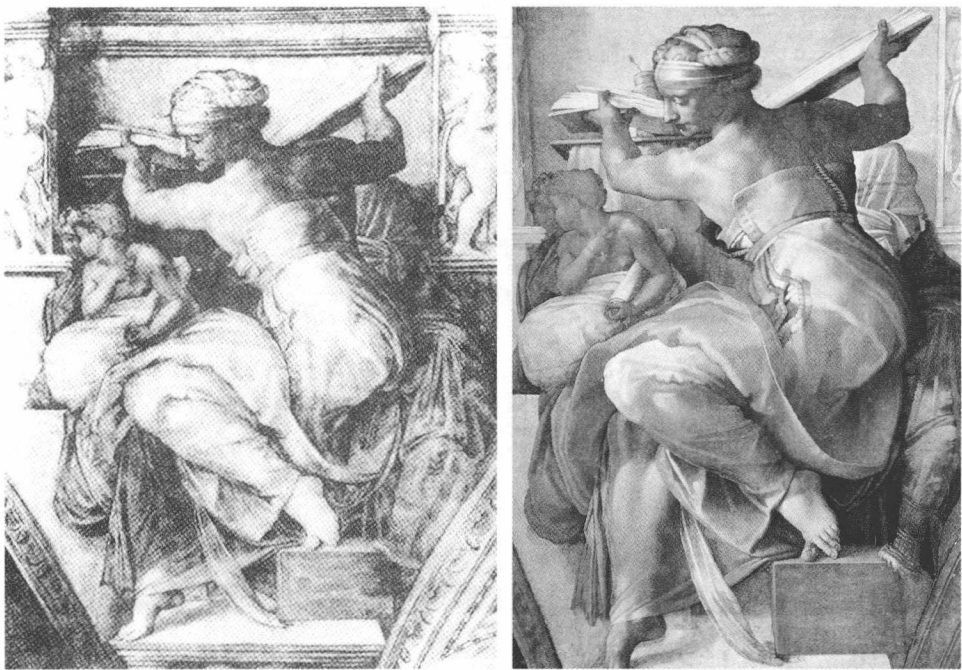


图1-4 米开朗基罗作品《利比亚女巫》

速写除了辅助艺术家进行创作构思以外,还是艺术家与制作人员进行交流的手段。这是因为,对于大型的绘画或雕塑作品的创作来说,由于绘制或制作的工

程量浩大,创作和制作往往需要由多人完成,这就需要先用速写的形式刻画出绘画草图,以便于修改、创作或方便制作人员之间进行交流。在这类创作中,速写是保证作品最终顺利完成不可缺少的重要手段。例如,西斯廷礼拜堂的室内壁画(米开朗基罗作。如图1-5所示)就是由多人完成的,并且创作与制作是分离的,如果不利用速写工具的话,在当时技术条件下,作品是很难完成的,或者说基本上就不可能完成,即便能够完成



图1-5 西斯廷礼拜堂内景

也不可能达到后人所看到的这种水准。

在舞蹈创作中,舞蹈编导利用速写对舞蹈动作进行规范和记录,并可以通过速写向舞蹈演员讲授舞蹈动作的要领等。如图1-6所示。

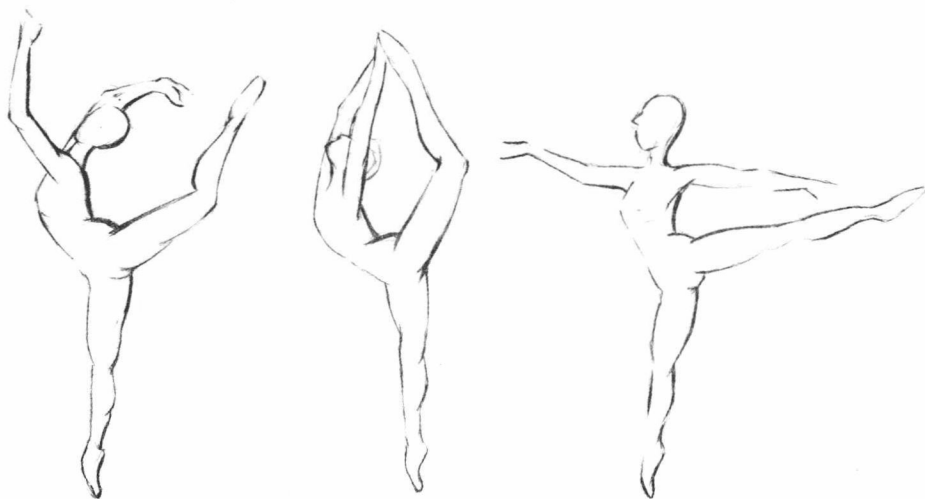


图1-6 舞蹈速写

在艺术领域中,许多艺术家将速写作为一种艺术形态来研究与创作,并创作出许多优秀的速写作品。

例如,席勒所画的人物速写,线条干净利落,粗细、轻重的对比明显,将人物的神态、体态及骨感体现得淋漓尽致。如图1-7所示。

马蒂斯在线的应用与表现方面是抒情的典范,在他的作品里,充满着对人生的欢愉和满足,就如沉浸在生命的安乐椅之中。如图1-8所示。



图1-7 席勒的速写作品



图1-8 马蒂斯的速写作品

克利的速写中存在着秩序、严谨、理性,显得庄严和高贵,带有一定的设计装饰的韵味,体现一种独立和隐秘的个人内心世界。如图1-9所示。

在中国画中也强调线条的应用,强调画面内容的精简概括,这些特点与速写的目的不谋而合。从任伯年(清)所画的人物线描作品来看,其用线简洁、概括,主要强调人物的头部与衣服的褶皱,并习惯用方笔来表现,作品带有强烈的抽象意味,画面设计美妙、形式感强。如图1-10所示。

黄胄的速写用线准确到位,多用反复重叠的线条。从他的速写作品中可以看出他奔放而朴实的性情。如图1-11所示。

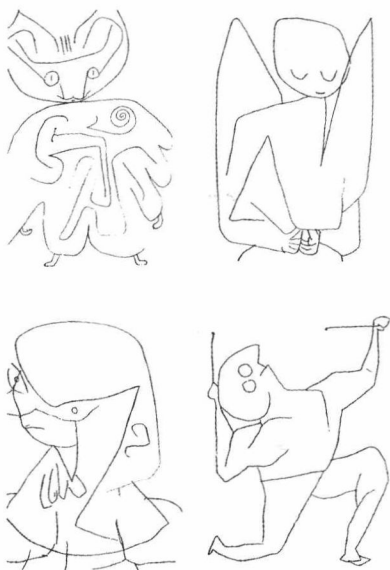


图1-9 克利的速写作品



图1-10 任伯年的线描作品



图1-11 黄胄的速写作品

## 二、速写与设计

早期从事设计的大部分是艺术家,因此,很多人会将速写与绘画联系起来,认为速写只是提高绘画能力并为艺术创作服务的。其实,早在西方的包豪斯时期,就已经将艺术与设计两者的功能进行了区分,速写在这两者中的作用也有很大的差别。在设计中,由于越来越多喜好设计的人们开始加入这个原本以艺术家为主导的设计领域,尽管他们没有经历过像艺术家一样严格的绘画训练,也不具有像艺术家一样的绘画技巧,但是简单的描画技巧已经使他们能够进行设计构思并与客户交流。因此对于设计师而言,速写是用于设计构思及与客户交流中解决问题的。

以下简单地介绍速写在设计中的作用,以便大家更好、更全面地了解速写。

速写是所有与艺术、设计相关的专业的基础课程,通过学习速写,既可以迅速解决学习者的造型观察、刻画、表达与想象能力,又可以提升学习者的综合素养,为专业学习打下扎实的基础。特别是在一些专业基础课程中,速写是辅助思考的重要手段。

## （一）记录

记录的手段是多种多样的。如摄影、摄像与速写的方式都可以进行记录，但是，速写这一快速记录的手段融入更多的是设计师个人思考的精髓。同时，记录也是有不同目的的，设计者在记录之前一定要先思考清楚记录的侧重点是什么。

### 1. 记录对设计有用的元素

设计师在生活当中往往会发现许多对设计有用的元素，通过速写将其记录下来，不但可以提高自己的手绘能力，同时还可以充实素材资料，为今后的设计创作打下基础。

例如，在采风过程中时常会遇见许多古建筑，设计师可以通过速写从古建筑中学到许多与建筑结构及建筑物装饰纹样相关的知识。如图1-12所示。

再如，环境艺术设计专业的设计师，可以通过植物速写，了解植物特征。如图1-13所示。

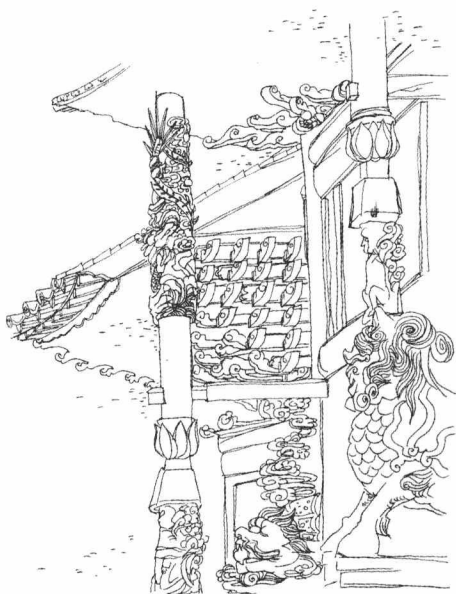


图1-12 记录建筑物装饰纹样



图1-13 植物速写

对于产品设计师而言，速写是他们了解和研究产品功能结构的常用方式。如图1-14所示。

### 2. 记录创意过程并完善设计方案

在创作过程中，通过速写可以快速地记录设计者的创意思路，并可以通过速写进一步完善、修改，最终完成设计。

例如，创作一个宣传册封

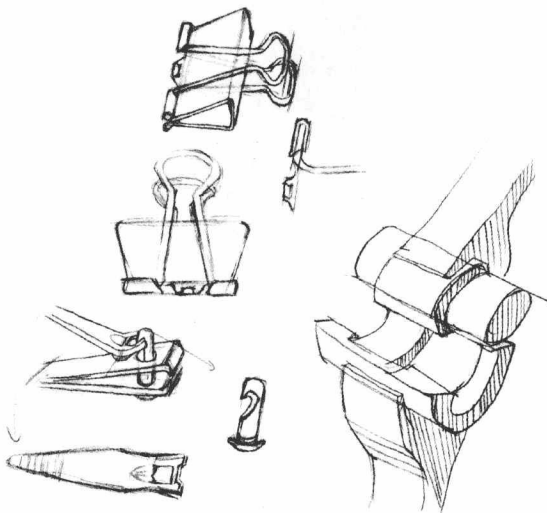


图1-14 记录结构特征的速写

面时，设计师通过速写记录下每一个创作思路，并逐步地修改完善达到最后的效果。如图1-15所示。



图1-15 通过速写记录宣传册封面的创作思路

## （二）提高创意能力和观察力

### 1. 提高创意能力

速写是专业学习中提高学生创意能力的重要手段,利用速写这一技能,可以帮助学习者解决专业学习中的问题并拓展思维。设计的本质是解决问题,在专业教学中的主要目的是培养学习者的创意性思维能力。

创意性思维依赖于丰富的知识积累和生活经验,其过程是一个构思的过程,需要有一种快速而具象的形式记录方式,以便于深入研究。速写在创意思维的过程中起着重要的作用。

例如,用速写记录下某种飞行动物的形态,并通过观察联想到飞机的形态,这样的训练可以提高创意能力。如图1-16所示。

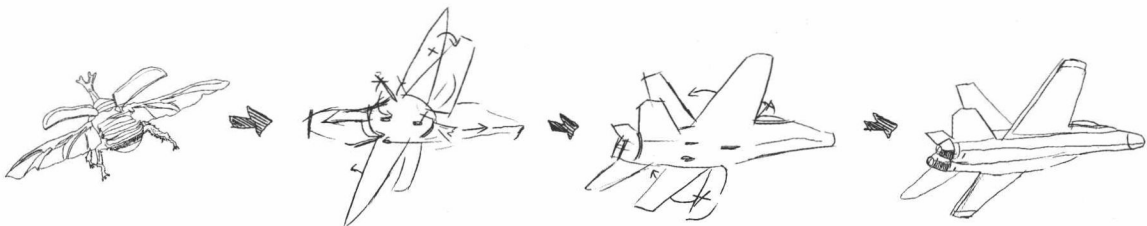


图1-16 速写提高创意能力

### 2. 提高观察能力

观察力的提高有赖于对事物形体及其本质特征的了解,它不仅仅取决于速写过程,而且更需要设计者对自身周围的事物进行仔细观察、分析,并通过观察来发现事物之间的共同点与不同点,以此为基础,利用速写将其事物的形态特征通过绘画工具展现出来,以达到提高观察能力的目的。

速写是训练观察能力的有力工具,它能促使观察能力的提高,通过速写能够客观、真实地反映出设计者是否对事物的形体特性以及事物间的异同点有所认识 and 了解。

例如,通过速写绘制机械设备结构图时,需要很强的观察力才能将设备的结构、透视关系等正确地表现出来。这样的训练对提高观察力有很大的帮助。如图1-17所示。

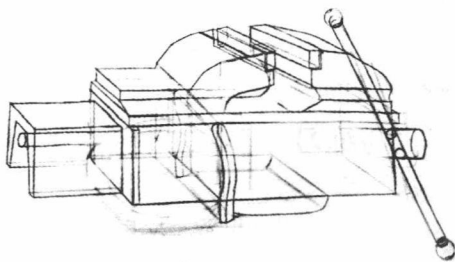


图1-17 速写提高观察能力

## （三）沟通交流

设计者与客户以及设计者相互之间进行交流的过程中,经常会遇到沟通障碍。此时,速写就成为沟通交流的最佳手段。

例如,在设计产品时,设计者用速写的方式将设计意图表现出来,并配以文字说明供客户参考,让设计概念的传达更为直观。如图1-18所示。