

# 《AiTOP · 徒手设计速写专业训练内》

## 图书基本信息

书名：《AiTOP · 徒手设计速写专业训练内部资料》

13位ISBN编号：SH12345-778

10位ISBN编号：SH12345-778

出版社：AItop

作者：鲁英灿, (ateacher)

页数：272

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

# 《AiTOP·徒手设计速写专业训练内》

## 内容概要

资料是 AiTOP 专业论坛支持数年积累实战写作团队倾心专业制作。

AiTOP 论坛致力于提供严谨、高效的专业交流平台，经多年实践，受到业内严重认可。

首次提出“载体”概念，展示生活中的简单物品，如何在方案设计师手中，魔术般转化，成为无数创作的灵感来源，并最终转化为概念设计。

实录若干“载体”的转化过程，让您亲见方案设计师启动潜意识，举一反三做方案。

首次明确“设计速写”与“传统速写”的本质区别，澄清“设计速写”概念。

本资料的创作目的不是炫耀写作团队的创作才能，相反，本资料是以读者本位，通过换位思考构架形成的。

穿插大量的思维误区讲解，这些启发性讲解将引导您重塑您的认知世界，使您理解进而革命自己的训练和思维模式，达成高效进步。

长期以来，“画家模式”的隐晦与深奥，带给我们许多困惑，有很多人想训练却不知从何下手。

本资料将辅助您挖掘自己的惊人潜力，步入方案创作设计师的队伍，成功地工作，并收获海量训练带给您的艰辛却充实的汗水。

配套的实录设计速写，为非剪辑同步视频，将毫无保留地为您展示一直被认为神秘而难以亲见的设计速写绘制的全过程，真正的绝无仅有。

## 精彩短评

- 1、很适合新手 理念很棒 只是想吐槽一下英语
  - 2、都可以当耳目一新的励志书看了，虽然没有什么太实质的帮助，谢谢
  - 3、智慧的人总会有一些共同的见解，只不过表达的方式不一样。同《把时间当作朋友》，关键还在于积累。
  - 4、这是开启我对“设计速写”的认识、以及指导我进行设计速写训练的好书。书中理论部分为鲁老师撰写，而插图全都由蒋伊琳师姐所绘。用事实说话：这种训练方式是可行的并且很高效。震撼：原来速写还能这么画.....
  - 5、大气简练的设计手绘教程
  - 6、对于初学者来说，是很好的资料啊~~~
  - 7、一本关于手绘的书，放松。自然之态。
  - 8、粗略看完了。这本主要是建筑系的概念设计（要点见笔记）。1、设计速写不是在画画。从身边的事物、景物中提炼感觉，从而把这样通感移植到设计中，这才是设计速写的目的。2、六个窍门：载体（感动您的载体）、大感觉（别在意载体真实形状细节）、视觉中心、重黑、留白、海量重复。3、前景，往往是为了更好地表达视觉中心而设置的。把观者的视线向视觉中心引导而作，加强了画面的纵深感、层次感。4、即使是专业画家，也常常会把两处甚至几处景物组合在一张画面中，而不是完全真实地描绘眼前的实际景物。5、要经常把画面离眼睛远一些从整体上观察，看看从观者的欣赏距离上还有哪里需要增加细节或者强调对比
- <http://list.youku.com/albumlist/show?id=3802119&ascending=1&page=1>
- 9、。。。。很空
  - 10、好书,有关设计草图.
  - 11、额，本校思维大师
  - 12、对建筑速写帮助比较大
  - 13、目前最棒的针对设计师的手脑思维训练图书。

## 章节试读

### 1、《AiTOP·徒手设计速写专业训练内部资料》的笔记-第1页

1、设计速写的概念——为自己的方案创作而进行的收集素材、记录感觉、扩展思路、举一反三、由彼及此，从而自然形成大量设计方案以进行优选优化的一种手脑互动思维的专业行为。（把全书要点都概括了）

2、设计速写不是在画画。从身边的事物、景物中提炼感觉，从而把这样通感移植到设计中，这才是设计速写的目的。

3、灵感的突发，大都是潜意识经过思考和运算后通知表层意识的现象而已。（所以要大量临摹积累素材，填充潜意识）

4、六个窍门：载体（感动您的载体）、大感觉（别在意载体真实形状细节）、视觉中心、重黑、留白、海量重复。

5、专业线条——两头重，中间轻；小曲大直；交点交叉；明确错误；豪放潇洒。

6、人多少都会有概念色彩（之前的书提到的是“概念苹果”），童年画高饱和度的画或者常看鲜艳电视机屏幕的影响。所以还没有形成好的色感前，不要凭空“创造”颜色。

7、色彩学习前期借鉴（多收集）甚至照搬优秀作品配色（比例），形成自己的色感。

8、均衡，是一切构成(点、线、面、体块、颜色、材质)的基础。闲暇时见缝插针做均衡训练一定要成为习惯。方法是在纸上先随意画出一些点线面，然后琢磨如何加上一点儿要素使其均衡；达到均衡感觉后，再画一些点线面破坏均衡，然后再研究下一步如何加上一点儿要素形成新的均衡...直至画面再画下去就太满了的时候收手。

9、前景，往往是为了更好地表达视觉中心而设置的。前景的树、人、车、路灯、地上的树木阴影，大都不会是率性而为，而是为了把观者的视线向视觉中心引导而作，同时也就加强了画面的纵深感、层次感。

10、即使是专业画家，也常常会把两处甚至几处的景物组合在一张画面中，而不是完全真实地描绘眼前的实际景物。

11、视觉中心的等级控制（引导观者读图顺序），指的是有多个视觉中心的情况下，绘制者应该有意识地使得主要视觉中心被极其强调，其他次要视觉中心则分级进行处理，以使得观者的眼睛自然按照视觉中心的等级进行画面的浏览。

12、在绘制过程中，要经常把画面离眼睛远一些从整体上观察，看看从观者的欣赏距离上还有哪里需要增加细节或者强调对比（手机端、PC端的界面要放到相应设备查看）。这种有意识的换位思考和观察，是设计师必须具备的能力，需要长期训练。

13、从速写对象中画出感觉和意境（不追求“画得像”/形似），找到速写对象产生这种感觉和意境的本质原因，这种速写（神似）才更是设计师的需要。设计师不仅要找到感觉（提炼载体的性格、感觉），还要移植和再创造这种感觉，这就是我们强调的“通感”训练。

14、“手脑思维”——手是人类大脑潜意识启动运作的开关。手和大脑潜意识有效的互动，才能造就

## 《AiTOP·徒手设计速写专业训练内》

真正的创造性思维。（无论如何都要多动手！！！动手！！！不然都是白搭）

15、多方案创作能力是重中之重（从众多可能性中逐步推敲、比较，筛选出好的方案）

# 《AiTOP·徒手设计速写专业训练内》

## 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)