

《汽车造型设计二维表达》

图书基本信息

书名：《汽车造型设计二维表达》

13位ISBN编号：9787302197027

10位ISBN编号：7302197024

出版时间：2009-8

出版社：第1版 (2009年8月1日)

作者：王波

页数：145

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.tushu000.com

《汽车造型设计二维表达》

前言

设计表达是设计师表现自己的设计思维，使其他人能够深刻理解其意图的重要手段。从空间上讲，设计表达可分为二维的平面设计表达和三维的立体设计表达；按形式和手段分类，设计表达又包括口头语言的表达，文字、图表的表达，自由手绘的设计表达，综合材料实体模型表达，应用计算机辅助设计手段的表达等。创意设计的二维（平面）设计表达主要是针对在二维平面载体上开展的可视化的各类设计表达形式。在汽车创意设计中，比较常见的二维平面载体有纸面、胶带图薄膜表面、立面图板表面或墙面、电脑显示器、投影仪幕布、打印图纸（板）等。汽车造型设计的平面设计表达主要包括设计草图、快速效果图、精细效果图、四视图/胶带图等图面设计表现形式。另外还包括设计分析报告、分析图表以及意向板等辅助的设计表达与说明手段。相对于以三维立体的实体模型以及三维数字模型为代表的三维（立体）设计表达，平面设计表达更关注概念发展的多种可能性。由于主要进行图面工作，它具有快捷、高效、简便和对工具、环境等限制条件的要求低等优势，成为专业设计师最主要的设计表达手段——熟练掌握二维设计表达的技术和方法已成为专业设计师们最重要的一项“看家本领”。二维（平面）设计表达在汽车创意设计的初始和发展阶段被频繁使用，是设计师随时记录瞬间闪现的创意灵感，整理设计思路、展示设计理念、推演形态发展、完善细节设计的最为重要的手段。

《汽车造型设计二维表达》

内容概要

《汽车造型设计二维表达》首先介绍了汽车造型设计中二维设计表达的相关概念以及汽车形态的基本结构、比例与透视特征；之后用较大篇幅介绍常用二维设计表达的训练方法，并重点阐述汽车快速设计表现图的详细绘制过程，力求使读者能够理解、掌握高效的快速设计表达手段；书中还通过对作业的点评来讲解精细设计图的绘制方法、特点及要点；最后，结合设计实例介绍这些设计表达方法及CAS 技术在实际的创意设计过程中的应用。

《汽车造型设计二维表达》主要面向汽车造型（创意）设计、交通工具设计、工业设计等专业方向的学生与专业设计师，以及对汽车造型创意设计感兴趣的广大设计爱好者。可作为平面设计表达、汽车造型二维设计表达等课程的基础教材使用。

《汽车造型设计二维表达》

作者简介

王波，清华大学汽车工程系教师，现任汽车造型设计研究中心主任。毕业于中央工艺美术学院。2001年进入清华大学汽车工程系，参与创建汽车造型与车身设计方向，并负责艺术设计主干课程教学，主讲课程包括“汽车造型设计”、“（汽车造型）平面设计表达”、“计算机辅助汽车造型设计”、“设计程序与方法”等。基于多年的设计与教学经验，提出“线一型”分析与设计方法，指导学生参与国际、国内汽车造型设计大赛，获多项大奖，本人并获清华大学教学成果一等奖。曾受邀于德国亚琛工业大学开设国际设计课程，并在日本九州大学、马自达公司发表演讲。指导的研究生和本科毕业生目前多在各汽车企业设计部门工作。

迄今已为企业完成多项造型设计任务，涉及乘用车、商用车、特种车等实际的汽车造型设计开发项目和概念车研发项目，还完成了多款摩托车的造型开发。至今已有多个车型成功上市，取得十余项外观专利。设计实践的领域涉及：交通工具造型设计，设计策略分析与设计研究。工业设计与展示设计等。

书籍目录

第1章 汽车造型的结构特征与基本比例关系

1.1 汽车造型的基本比例关系

1.2 汽车造型的基本结构特征

第2章 汽车的透视特点及透视画法应用

2.1 透视图画法的种类

2.1.1 一点透视

2.1.2 两点透视

2.1.3 三点透视

2.1.4 轴测图

2.1.5 散点透视

2.2 观察距离和被观察对象的尺度对透视的影响

2.3 汽车造型设计图中的常用透视图画法

2.3.1 透视对典型乘用车造型比例特征的影响

2.3.2 汽车透视图中的难点

2.3.3 轮子的透视画法

2.3.4 汽车设计效果图常用透视角度

2.4 整车透视画法演示

2.5 整车透视画法训练

第3章 汽车造型设计表现图常用构图

3.1 构图的表现力

3.2 汽车造型设计图常用构图分析

3.2.1 标准单车构图

3.2.2 满充式构图

3.2.3 经典的双车搭配构图

第4章 汽车设计手绘草图的基本训练方法

4.1 实车写生训练

4.2 设计草图训练

4.2.1 草绘图基本概念

4.2.2 临摹草图的训练要点

4.2.3 临摹草图容易出现的问题

4.2.4 草绘图基本技法

第5章 基本材质的表现方法——材质写生练习

5.1 阳光下的金属球

5.2 金属柱

5.3 默画双曲面异形高反光金属物体

5.4 水晶球或玻璃杯

5.5 非金属不透明材质

5.6 材质特征规律总结

5.6.1 金属材质的特征与把握

5.6.2 玻璃等透明材质的表现

5.6.3 其他非金属材料

5.7 把握材质特征的现实意义

第6章 快速效果图的实用绘制方法

.....

第7章 汽车造型设计精细效果图的训练

第8章 合理运用数字化二维辅助设计手段

第9章 结语

《汽车造型设计二维表达》

资料来源

章节摘录

2.4 整车透视画法演示 整车透视画法的要点是：严格依据透视图的基本规律，先抓宏观的大透视。由简入繁、由浅入深，由整体到细节。分层次、分步骤地逐步绘制，从而逐步达到比较理想的效果。

实例：用两点透视的方法绘制一辆乘用车的透视图。第一步首先要规划画面的构图。大致确定所画汽车的位置及基本的透视角度。此例中使用稍带有俯视并接近平视的角度，采用前45°透视法。初学者刚开始接触透视图时，往往把握不好最初构图的位置、大小。但是随着练习次数的增加，可以从练习过程中总结规律，逐渐掌握较好的构图感觉。根据前面确立的汽车位置以及透视角度找出地平线以及左右两个灭点的大概位置。在实际绘制效果图和草图时，灭点往往位于画面之外，否则整个画面的留白太大，影响效果；而那些对整车透视关系烂熟于胸的设计师在勾画形态时已不需要再在纸上画出灭点即可准确把握透视形态。因此，“实战”中绘制草图和效果图时，并不一定需要在画面上出现灭点位置。但在本例中，为了说明车身透视线来源，所以将灭点画在纸内。待初学者在熟练掌握透视画法之后，可将灭点移出画面。对象也可以逐步放大，达至最佳的构图效果。见图2-18。

第二步 由灭点引出整个车辆几何尺寸的透视线。透视线不要画得过于肯定。用笔尽量轻柔，见图2-19。

《汽车造型设计二维表达》

精彩短评

- 1、一般啦~
- 2、好于大部分讲草图的书~ 更有逻辑性 更有说理性
- 3、挺棒的汽车手绘入门书，波波老师很可爱的哟~
- 4、应该是国内非常好的专门讲汽车设计表现技法的书了。
- 5、算看完了吧【facepalm】
- 6、写的很细致，手绘很不错的，值得学习一下

1、刚看完这本书，给个“还行”的评价。之前还有期待，看完后，只能用很标准的“中国教材”来形容。比如，在讲车型的时候，只简单讲了“需要注意特定车型的比例”“大家需要多去观察，去注意”，而没有真正告诉你各种车型的比例，轴距等相关参考。透视也是如此，照例简单的指出一、二、三点，BOX的透视，然后就是让大家“多练，多动脑”，而毫无讲到根本方法。技法亦是如此，几乎是罗列一堆学生作业的点评，画画几个线稿的步骤图就完事了。对于工具的讲解，特别是一些笔的特性，用了大段文字描述，真是颇具理论性啊!其实彩铅的笔感，亲身用一下就知道，真不必白费那么多口舌文字滴...最后章节的计算机辅助设计，简直是在理论介绍数位板wacom还有那几个绘画软件和设计流程，没有一个有任何意义的实用例子。(上述都是国内教材的通病，不点本质，多用“大家自己多观察，多练，多思考”去敷衍，其实看过老外Scott Robertson视频的人都知道他们那套理性科学的训练法。本以为清美请了很多像奥山清行之类的业内著名人士，会取得真经...)书里面没有太多的步骤，技法，本质的探讨，也没有参考草图，更像是清美内部学生点评拿来当作内部讲学的资料。本书值得肯定的地方，在于泛泛理论的指导性，给往这方面发展的初学者指明道路，比较适合入门。其实对于要学习汽车草图技法，其本质在“造型”，能在2D环境里表现3D，重要的是顺畅理解2D转3D的能力，好比在3D设计软件里视角的任意转动。不仅如此，2D草图更是制造出实物、实物模型的依据，图纸转化成实物的能力，才是任何设计草图、效果图的实用目的。所以，画汽车草图关键难点：1.透视和结构，特别是复杂曲面的透视，可参考老外的loft画法，老外的画法很强，知其所以然，其实就是用“画画”进行曲面建模。(建模)2.光影、质感的理解，本质在光源和不同材质的反射程度。(渲染)3.美术、审美能力、构图，视觉感受的能力。(最终效果图展示)建议大家还是多看些老外的基础训练和技法，启发会很大的。少走些弯路。

《汽车造型设计二维表达》

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.tushu000.com