

<<设计透视应用画法>>

图书基本信息

书名：<<设计透视应用画法>>

13位ISBN编号：9787111260127

10位ISBN编号：7111260120

出版时间：2009-1

出版时间：机械工业出版社

作者：盛建平 著

页数：130

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：<http://www.tushu007.com>

## &lt;&lt;设计透视应用画法&gt;&gt;

## 前言

长期以来,产品的品质主要集中在对产品的性能、可靠性和寿命的关注上,若产品不到人们实在不能忍受的程度,国人历来对设计中的某些不妥都抱宽容的态度。

例如,从家具的演变来看,经常见到一些款式和造型与使用者是不匹配的,有些座椅会使人不得不“危襟正坐”,但其象征意义的重要性盖过了使用上的不舒适。

有些家居用品也是“得过且过”,渗透到血液里的中庸思想使我们的大部分产品设计不求最好,能用就行。

人与工具(或机器)的匹配在近代被越来越多的设计人员和企业家所关注,并且逐渐形成一门具有独立内涵的专门学科。

人机的匹配按产品的性质分为生理匹配和心理匹配,两者的权重依产品用途不同而异。

由此,几百年来由单一关注机器结构和性能的工程师决定最终设计的传统产品开发模式受到了现代人多方面需求的挑战。

对产品在设计的中途就有了关心其造型优劣的必要,这个形象的“造型”包含了可以对人机工学的一些验证和与环境的综合匹配效果等。

总而言之,产品“形象”无论是在产品开发阶段还是在市场竞争中都起着越来越不可忽视的作用。

透视学就是用来科学地表达产品设计预想图的一门技术,通过透视理论的学习,可以在工程图的基础上如实地做出该设计的未来效果,可以作为研究和及时改进产品的依据。

从大类产品(如家用轿车、耐用家电产品)到日用产品,甚至快速消费品的设计中,都大量应用了设计效果图。

透视图的应用并没有因CAD软件的发展而消减,反而在设计方案交流方面起着越来越大的作用:设计师可以只用透视草图体现设计思想,把精力集中在设计创意上,一旦客户确认设计,就可以由电脑软件来按部就班地完成复杂的后续任务,使设计质量和效率大大提高。

设计效果图根据使用目的的不同有很多不同的表现方式,即使是以速度见长的平面设计软件如Photoshop、CorelDRAW等,在画产品效果图时,透视原理的正确使用仍是评定效果图优劣的基本标准。

很多资深的设计师认为只要透视“站得住”,就完成了效果图任务的60%,足见透视的重要性。

本书适合于25-40的少学时课程使用,可以作为高等学校工业设计、建筑设计、动画多媒体设计、环境与室内设计、家具设计、游戏开发等设计类专业的技术基础课教材,也可作为从事设计类工作人员的培训教育用书。

相信使用本书后将会提升读者造型表达的科学性和严谨性,使之在交流创意时游刃有余,才华毕现。

本书用浅显易懂的表述配合大量的典型实例,将透视难点化整为零,不求面面俱到,只把在设计中经常用到的透视知识讲透,并且将各类设计人员可能会遇到的应用问题作理论上的说明,使之懂其所以然。

## <<设计透视应用画法>>

### 内容概要

《设计透视应用画法》从新的视角来阐述经典的透视学，把“为我所用”的原则放在第一位，用浅显易懂的表述配合大量图线清晰的实例，将透视难点化整为零，不求面面俱到，重点在于把设计中经常用到的透视知识讲透。

有些章节阐述了透视在现代设计中新的应用，对设计专业的学生快速、正确地画出设计效果图、设计草图等立竿见影的启发作用。

《设计透视应用画法》有配套的《设计透视应用画法习题集》供练习使用。

《设计透视应用画法》可作为高等学校工业设计、建筑设计、家具设计、动画多媒体设计、环境与室内设计、游戏开发等设计类专业的技术基础课教材，也可作为从事设计类工作人员的培训教育用书。

## <<设计透视应用画法>>

### 书籍目录

前言第1章 透视的基本概念1.1 平面图样反映空间物体的基本方法1.2 投影的三个基本要素1.3 正投影及正投影系统1.4 透视作图环境——透视作图系统1.5 点的透视画法1.6 直线的透视1.7 空间元素透视位置的讨论1.8 空间平面的透视画法1.9 基透视的意义第2章 一点透视图的画法及应用2.1 主棱线的概念2.2 一点透视的概念2.3 一点透视的距点法2.4 基面平行画面的一点鸟瞰透视画法第3章 两点透视图的画法及应用3.1 两点透视的概念3.2 两点透视的基本画法3.3 透视方向的分割3.4 曲线的透视画法说明3.5 注意灭点的正确方位3.6 视距、视高不当引起的失真第4章 三点透视图的画法及应用4.1 三点透视的空间环境4.2 三点透视画法4.3 三点透视中的斜灭线应用4.4 三点透视中的仰视与俯视4.5 视平线段再认识4.6 透视的失真及灵活应用第5章 阴影的基本概念5.1 物体阴影的产生5.2 作物体阴影的主要目的5.3 产生阴影必须满足的三个条件5.4 术语说明5.5 空间光线的位置及其表达5.6 物体在平行光下落影的基本特点5.7 正投影立面上阴影的画法第6章 正等测图及其阴影画法6.1 正等测图原理6.2 正等测图中空间平行光线的表达6.3 不同方向平行光线产生的阴影效果6.4 正等测图中的阴影第7章 透视图中的阴影画法7.1 一个简单阴影的形成7.2 斜面落影的判断7.3 物体在不同位置立面上的阴影7.4 透视阴影举例7.5 一个特殊位置的透视光影讨论第8章 镜像、倒影画法及应用8.1 镜像原理及应用8.2 倒影原理及应用第9章 球面透视理论及应用9.1 柱面透视的引入9.2 球面透视原理9.3 球面透视举例结束语参考文献

章节摘录

第1章 透视的基本概念 1.1 平面图样反映空间物体的基本方法 18、19世纪，“设计”一词对大多数人还是一个陌生的词汇，因为能称之为“产品”的门类还不多，多数只是满足基本生活需求的桌椅床柜、坛罐或农具等，制作这些产品的是各类工匠们，产品的结构、形状均在他们的脑海中，设想和制作多为同一人，由此代代相传而无需将想法付之于纸，因而那时的产品形状、尺寸不可能有很高的精度，产量低而且质量不稳定。

工业革命后，产品制作在很大程度上摆脱了依赖少数几个优秀工匠的“瓶颈”，要让不谙于手工艺的人来开动机器也能生产出合格的产品，其中技术图样所起的作用功不可没，而且图样的信息作用一直被延续到今天，那么图样是如何反映变化多端的设计思想的呢？

“投影”是人们经过长期生活、工作实践中想到的一种表达物体的方法，如果把一个物体放在光源与地面之间，物体会在地面上产生一个影子，如图1—1所示。

<<设计透视应用画法>>

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:<http://www.tushu007.com>