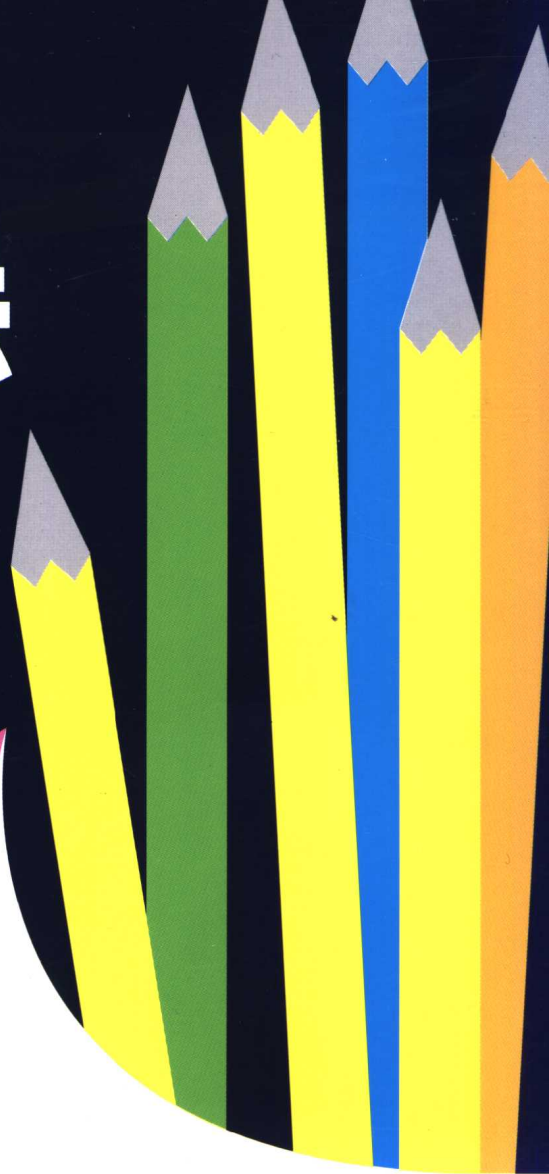


高等美术院校系列教材

设计表现技法

主编：何人可

湖南美术出版社



设计色彩应用与表现

设计表现技法

主编 李海江

副主编 李海江



「 高等美术院校系列教材

设计表现技法

主编：何人可

湖南美术出版社



高等美术院校系列教材

丛书策划: 左汉中 李 松

主 编: 朱训德

副 主 编: 郑林生 胡师正 谢 霁

编 委: 朱训德 郑林生 胡师正 谢 霁 陈和西

曲湘建 姜松荣 李蒲星 李荣琦 洪 琦

坎 勒 杨国平 严 明 陈飞虎 苏厂元

曾宪荣 许 彦 唐凤鸣 何 辉 蒋尚文

戴 端 孙湘明 何人可 文 术 焦成根

图书在版编目(CIP)数据

设计表现技法/何人可主编.—长沙: 湖南美术出版社, 2003

(高等美术院校系列教材)

I.设... II.何... III.造型设计—高等学校—教材 IV.J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2003)第030177号

设计表现技法

主 编: 何人可

副 主 编: 赵 钢

参与编写: 钟家珍 易 军 胡 蓉 林小慰

责任编辑: 李 松

出版发行: 湖南美术出版社

(长沙市雨花区火焰开发区4片)

经 销: 湖南省新华书店

印 刷: 长沙化勘印刷有限公司印刷

开 本: 787 × 1092 1/16

印 张: 6

印 数: 3001-6000册

版 次: 2003年7月第1版 2004年5月第2次印刷

ISBN7-5356-1861-8/J · 1734

定 价: 23.00元

【版权所有, 请勿翻印、转载】

邮购联系: 0731-4787105 邮 编: 410016

网 址: www.arts-press.com

如有倒装、破损、少页等印装质量问题,

请寄回本社市场营销部调换。

前言

21 世纪被称为信息时代,同时也是设计时代。广告作为现代设计的重要内容,伴随着科学技术与社会文明的发展和我国全面建设小康社会的进程,在市场经济中的作用越来越重要,已成为当今世界一个国家科学与文明发展的标志。

广告是一种经济现象,它以信息产业的形式渗透到人们生活的各个角落。它不仅仅传达商品信息,同时潜移默化地影响着公众的道德与审美标准,改变着人们的行为与生活方式。同时广告也是一种文化现象,它在传播信息的同时,也传播着一种观念和精神风尚。

由于广告领域具有经济与文化的双重特征,从广义上讲,它涉及到经济学、社会学、心理学、市场营销、公共关系以及大众传媒等多门学科,所以广告是一门边缘学科和交叉学科。从狭义上讲,广告又是一门系统工程,它包括了市场调研、广告计划、媒体分析、设计定位、创意方法、制作手段、广告预算、广告的反馈调查等多项门类的分科。同时广告的双重性也反映在各种现代化手段和工具的使用和掌握上,如电脑、数码影像、网络知识、印刷工艺等。所以说,广告设计也是一种复合型的应用设计工程。有人形象地描述,设计师必须具备画家的眼、哲学家的脑、诗人的心,这是不无道理的,它通俗地反映出了对复合型设计人才基本素质的要求。

设计发展到今天,已没有什么神秘的内容和技巧可言。设计的创造原则,不妨把它简单地归纳为:基本规律+变化=创造。因此在本教材的编写过程中,我们注重在掌握基本规律的基础上,引导与开发学生运用创造性思维

方式去进行创意设计。希望学生在设计中不要墨守成规,在大家都说“好”的时候,仍能冷静地用逆向与反向思维的方式来思考问题。

在日常教学实践中,我们深深地感到,普通高校现有的设计教学模式,不能使学生把所学的专业基础知识和专业设计有机地结合起来。因此,在本教材的编写过程中,我们尝试着有所侧重地将广告设计与专业基础课有机结合。希望通过广告设计的教学,提高学生综合运用专业知识与专业技巧的能力。

由于我们学识有限,加上时间仓促,书中的错误与疏漏在所难免。我们真诚希望接触到本教材的教师与学生、专家与学者的批评指正,以便今后修订完善!

编 者
2003 年元月

目 录

1	第一章 设计表现技法概论
1	第一节 目的
1	第二节 意义
1	第三节 学习要点
3	第二章 设计表现技法的基础知识
3	第一节 工具与材料
5	第二节 透视概念
10	第三节 光影概念
10	第四节 色彩概念
11	第五节 质感的表现
12	第三章 产品设计表现技法
12	第一节 单线的表现形式
24	第二节 色彩的表现形式
29	第三节 高光与暗部的表现
32	第四节 马克笔表现技法
36	第五节 水溶性彩铅的运用
38	第六节 色粉的运用
42	第七节 综合表现技法
49	第四章 室内设计表现技法
49	第一节 平面布置图的设计表现
51	第二节 立面图的设计表现
54	第三节 单色室内透视表现技法
57	第四节 室内设计透视图的色彩表现
65	第五节 室内饰物与道具的表现
70	第五章 服装设计表现技法
70	第一节 人体比例概念
74	第二节 基本姿态
79	第三节 简约表现
81	第四节 男女时装表现

第一章 设计表现技法概论

第一节 目的

设计表现技法是设计师表达设计构思、从主观设计意向到视觉客观形态的必然过程。设计表现技法以快捷的方式将设计创意的形体特征、色彩特征、材质特征、物象空间关系、透视关系、光影效果高度概括的艺术性的表达,以此传达设计信息,沟通设计思想。熟练的设计表现技法能促进形象思维的积极运转,开拓想像空间,对设计的深度、广度和完善起着非常重要的作用。

第二节 意义

应该看到当今设计表现领域电脑效果图的超强表现力已大大超过手绘效果图,这个变化很有意义:一方面数码语言丰富逼真的表现,使传统的经常运用的某些技巧和手段发生很大改变。另一方面计算机所起的作用也为设计构思和与之息息相关的手绘快速表现技法开拓了更广阔的时空领域,提出了更高的要求。我们要正确把握这一变化,不断提高手绘设计表现技艺,达到手脑协调、心智相通的境界。使原始的手绘表现和现代数码语言相辅相成、相映成辉。

第三节 学习要点

学习表现技法笔者认为主要从三方面展开:第一是

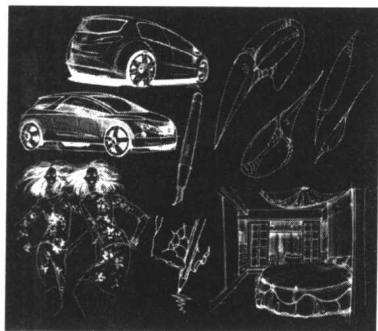


图 1-1

技能方面,要有快速捕捉形的能力,要有良好的空间概念,这就需要加强速写的训练。要熟练掌握某种工具的运用和认识表现材料的特性。对于技能的学习可以借鉴前人的经验,从大师们的表现技巧中体会其中之奥妙,这也许是条捷径,但更值得提倡的是善观察、勤思考、多练习,在刻苦磨练中逐步形成自己的风格。第二个方面是涵养。设计表现技法不仅表现的是设计构想,它也传递着设计者的个人修养、文化底蕴、个性的张扬、情感表达、对艺术的追求。因此,学习视野要开阔,善于吸纳其他门类艺术之精华,不断提高自己的人文素质,使设计表现技法达到较高的境界。第三个方面是思维方式。设计表现是视觉化的思想交流,是感性和理性相互交织的过程。形象思维为我们带来丰富的想像空间,是创意的原动力。而逻辑思维的理性解析能力能使创意走向纵深走向合理。设计表现技法要体现不同思维模式相互交融,更要在不同思维模式碰撞综合谐调中寻求更高的表现艺术境界。(图 1-1)

最后,我们要十分清醒地认识,设计表现技能的水平是不会恒定的,要养成不间断练习的习惯,多画速写,保持敏锐的观察能力,否则,技能不进则退。

习题:

1. 设计表现技法要达到什么样的目的?
2. 表现技法与设计构思是什么样的关系?

第二章 设计表现技法的基础知识

第一节 工具与材料

一、纸的选择

设计表现用纸从最普通的牛皮纸、白报纸到绘图纸、有色纸种类很多,纸有不同质地和颜色,其厚薄粗细、吸水与不吸水都影响到技法的表现。通常采用纸的质地中性为好,如果是用色纸,颜色和深浅度也以中性为主,纸纹不要过粗也不要太细,纸有光面和毛面,我们采用毛面。光滑坚硬的纸不易着色,但马克笔画上去会留下明显笔迹,这也是一种味道。因此,对纸的选择运用要根据表现手法、表现对象、表现深度和个人爱好来确定。

二、笔的运用

设计表现技法用笔可分为三大类:铅笔、钢笔、针管笔,这是最常用的工具。其中铅笔的特点是可粗可细,可轻可重,画线辅助调子都很方便,但易脏而不易着色。钢笔使用方便,线型轻快有力。弯尖钢笔(美工钢笔)可画粗细两种不同线型,很有表现力。钢笔下笔不可擦涂,因此,心到笔到,一气呵成,也形成钢笔表现的特有韵味。针管笔有粗细各种不同规格,通常我们采用针管笔。针管笔的特点是线型细腻统一,可作精细描绘,尤其适合为色彩表现的画轮廓。针管笔对墨水品质要求较高,用纸相对光滑点的较好。(图2-1)

三、色彩工具

色彩表现工具通常用的有:马克笔、水溶性彩铅、水

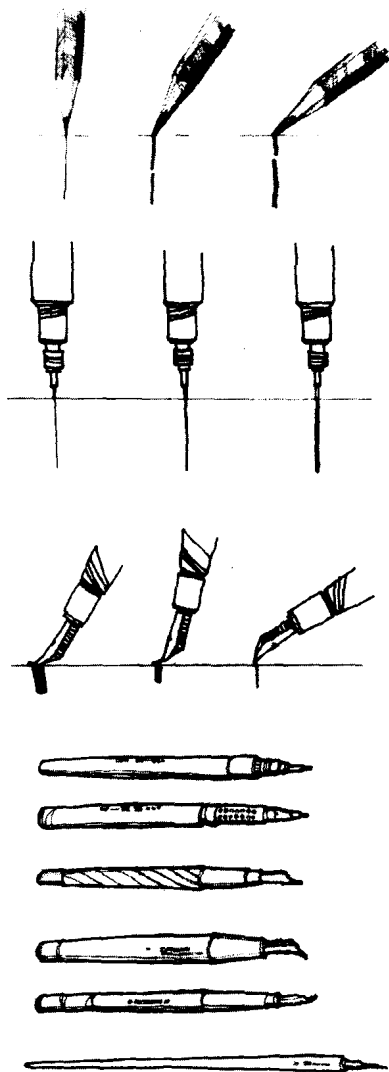


图 2-1

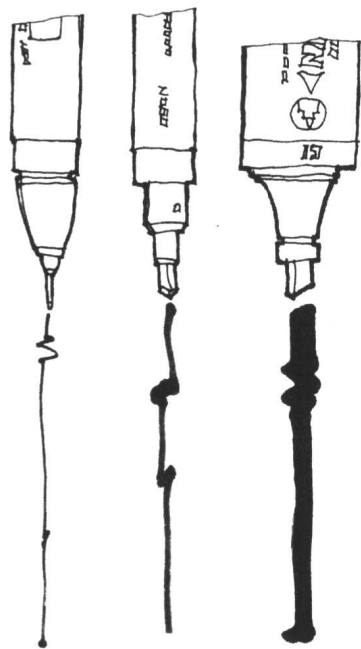


图 2-2a

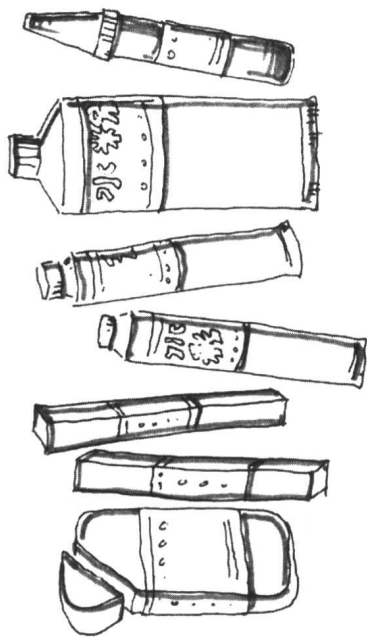


图 2-2b

性塑料彩笔、色粉、用于上色的画笔。(图 2-2)

马克笔是一种挥发性很快的彩笔,有油性水性之分,其特点是透明,可重叠加深,适于概括表现和局部点缀。水溶性彩铅是一种很好用的色彩表现工具,其最大的特点是好掌握,无论是色彩渐变还是提高光醒暗部都非常容易控制。水溶性彩铅和色纸结合使用,能做到既干净方便快捷,又满足丰富的色彩效果表现。色粉的运用也相当广泛,而且他可以表现其他色彩工具不太好表现的效果,如推晕、质感光感效果。色粉很容易被橡皮擦掉,这一特性也使橡皮和色粉结合使用形成很有意思的技法。色粉的使用不要直接涂在画纸上,而要将色粉先刮在别的纸上用手指磨细再涂在需表现的地方,朝一个方向由重到轻,最好不要来回擦以免颜色不匀,建议直接用手指擦,这样能很好地控制力度满足需要的效果。色粉不能沾水,不要和铅笔结合使用,否则画面会很脏。色粉用纸纤维密度中性为佳,如果用色纸,也以中性颜色为主。上色的画笔没什么严格要求,水粉笔水彩笔白云笔都可以,根据画面需要和个人爱好而定。建议备些狼毫笔,此笔有力度,提高光、勾线、点缀都用得着。颜料的使用一般就是水彩和水粉,这两种性能的颜料都有很丰富的色彩变化。水彩透明,色彩清新明快,可渲染出丰富的效果。水粉色彩饱和,有较强的覆盖力和表现力。水粉用色可干、湿、厚、薄变化。颜料的选用可视具体需要而定,而且通常在表现技法中工具与材料经常综合运用,以寻求更丰富和生动的表现效果。个人的喜好和风格追求也会对某种工具和材料偏爱。

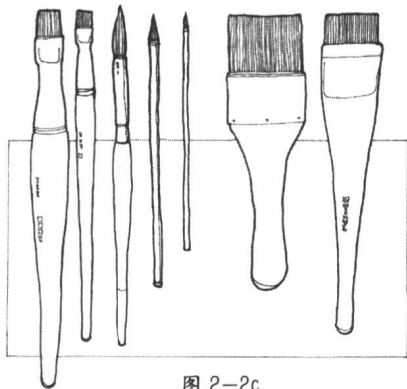


图 2-2c

第二节 透视概念

用透视的方法表现设计构想,能很好地体现设计对象的空间感和立体效果。对于快速的设计表现虽不要求精确地表达透视原理,但透视概念要十分清楚,而且要经常练习徒手透视表现,使透视规律自然地贯穿于设计表现中。在设计表现过程中,我们经常采用的透视有三种方法:

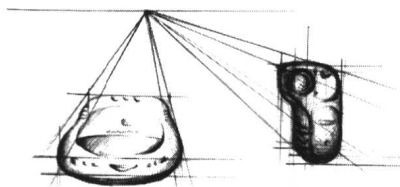


图 2-3b

一、一点透视

一点透视只有一个灭点,作图简便,易于表现,但有点呆板。(图 2-3)

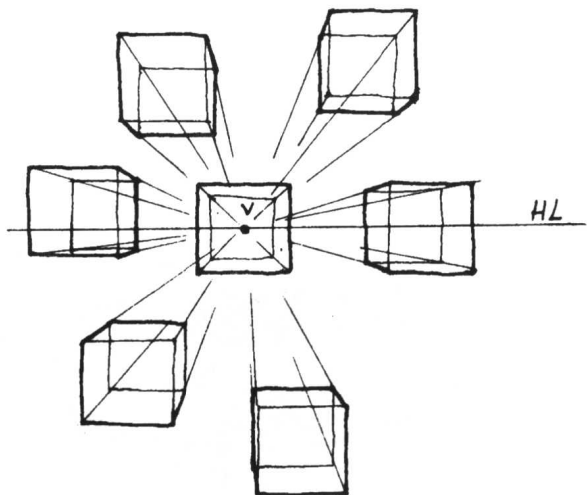


图 2-3a

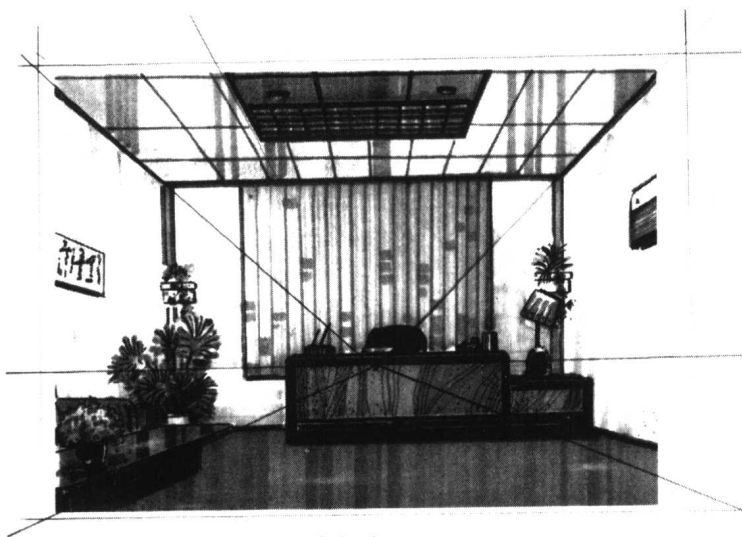


图 2-3c

二、二点透视

二点透视有两个灭点，表现物体的空间效果更接近人的视感，自然就生动多了。(图 2-4)

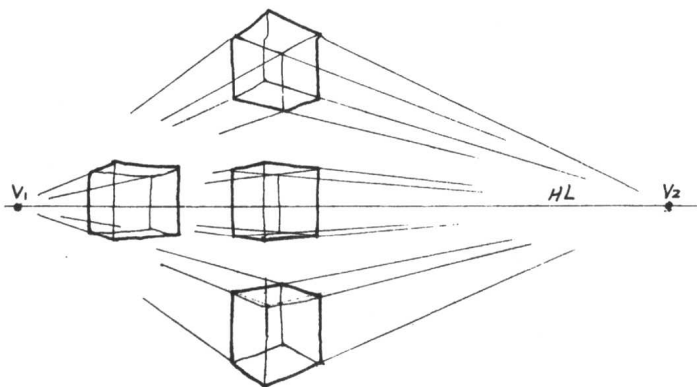


图 2-4a

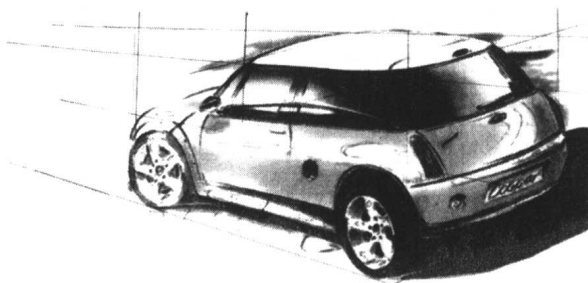


图 2-4b

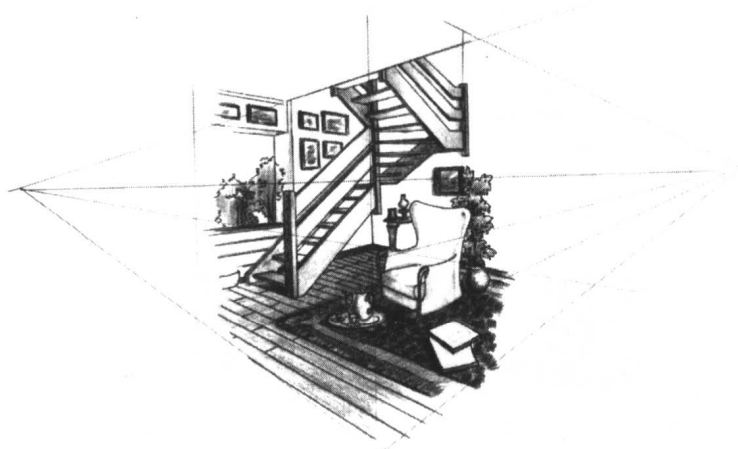


图 2-4c

三、三点透视

三点透视表现的是仰视和俯视效果，用于表现特殊场景。(图 2-5)

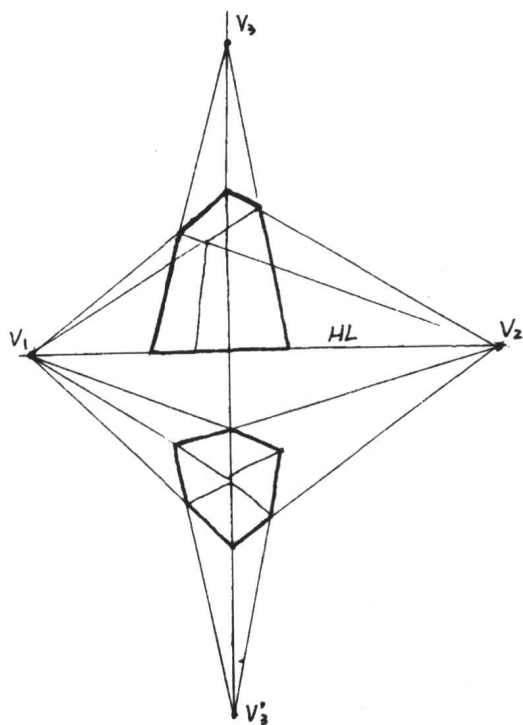


图 2-5a

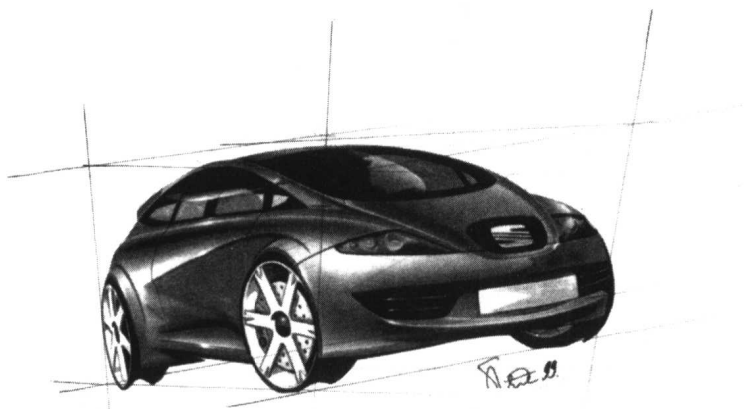


图 2-5b

四、透视图形的简易分割

透视的变化是有规律性的，掌握了其中规律便可作透视图形的简易分割，以大致确定图形透视变化后的相关位置，以利快速的设计表现。

1. 矩形对角线划分倍增作图法（图 2-6）

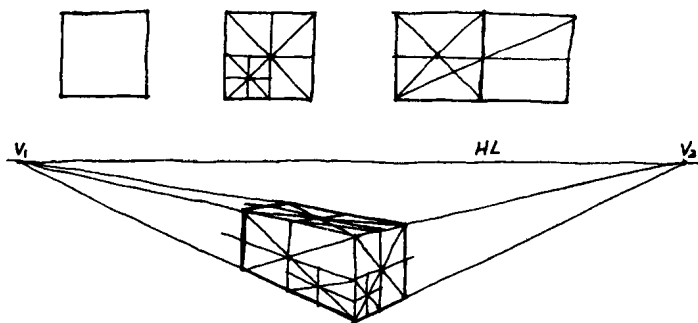


图 2-6

2. 与地面平行的矩形透视倍增互分作图法(图2-7)

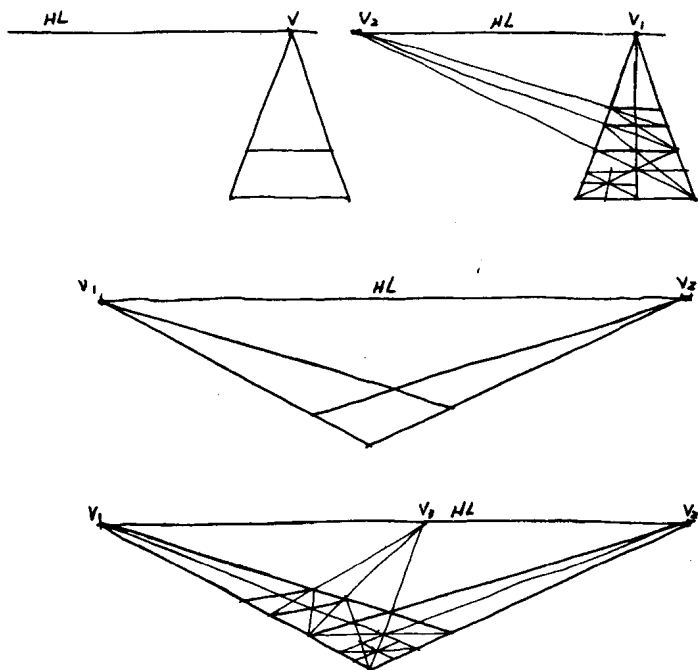


图 2-7

3. 与地面垂直矩形倍增互分作图法 (图 2-8)

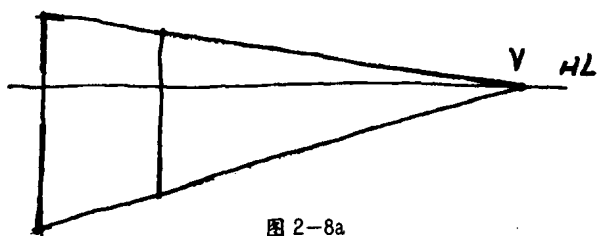


图 2-8a

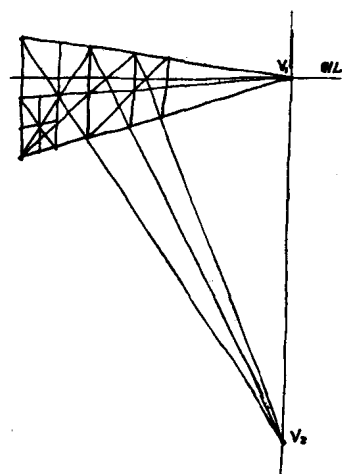


图 2-8b

4. 在矩形两侧求得两块相同面积的矩形透视图法 (图 2-9)

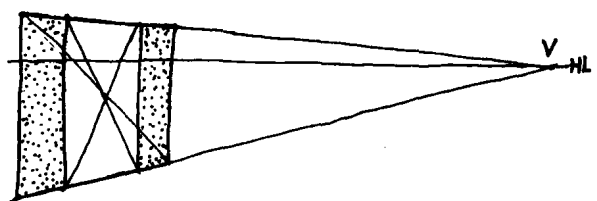
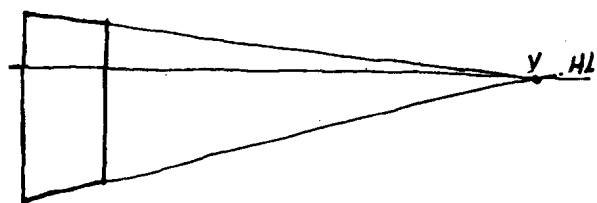


图 2-9

5. 利用对角线性质, 获取倾斜线上的各个比例点。 (图 2-10)

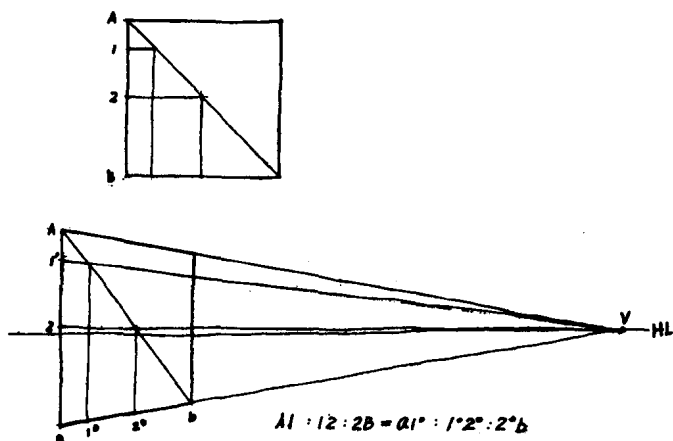


图 2-10

第三节 光影概念

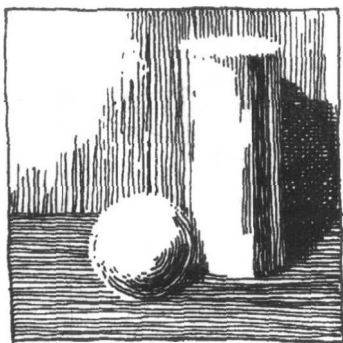


图 2-11a

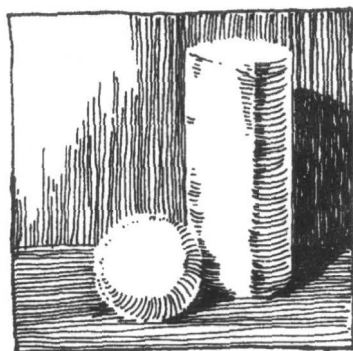


图 2-11b

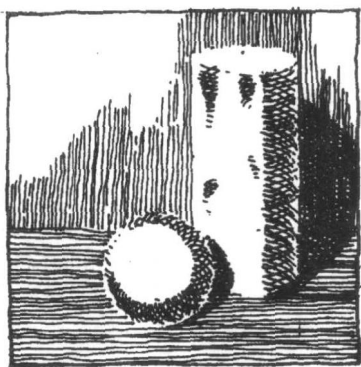


图 2-11c

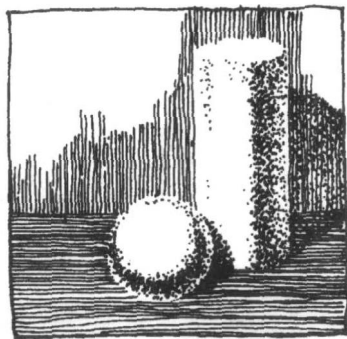


图 2-11d

物体受到光源投射, 会依其特定规律产生明暗变化和投影。在设计表现技法中利用光影的变化能增强表现对象的立体感、空间感、材质感。在设计表现技法中, 对光影的表现往往采用概括、简洁、强调、夸张的手法。为了表现形体特征和画面效果, 还可以淡化光影规律而强调光影概念。总之, 在设计表现过程中, 光影概念要清楚, 而光影表现手法依实际需要和表现风格而定。(图 2-11)

第四节 色彩概念

色彩设计是设计构思的主体, 但在快速设计表现过程中色彩往往被意向化, 也就是强调色彩的倾向、色彩的感觉。这是因为色彩微妙的变化都会产生不同效果, 而快速表现不可能表现这种微妙的关系, 因此, 在快速设计表现中不强调真实的表现设计色彩, 而要以简练概括的方法体现色彩关系。在设计表现具体操作上注意以下几点:

1. 色调的整体关系

表现对象必须确定其主色调, 而其他颜色都要与主色调相协调, 主色调的面积相对比较大些, 而次色调的颜色所占面积要小。如果用色纸画可以将色纸颜色定为主色调, 提高光加暗部就能便捷地达到整体关系不错的效果。

2. 色彩对比关系

在讲究色调统一的同时也要有色彩的对比, 颜色是靠对比出效果。在设计表现中对比色的运用要很珍惜, 一般在主要部位和精彩地方点缀一下, 点缀的颜色要有与主色调既对比又与之呼应的关系。

3. 色彩的表现

快速设计表现用色要概括简练, 一色为主, 再配二三色用于点缀。用笔用色以对象特征和光影概念为依据, 不要把表现对象涂满, 尽量少平涂, 不要太丰富层次变化。高光表现既要肯定又不能生硬, 暗部反光色要柔和透明而不抢眼。总之, 用色宁少勿多, 宁空勿满。