

[1]

Pattern Design

图案设计教学

陈楠 著

P A T T E R N D E S I G N

江西美术出版社



J51/69



1/2

Pattern Design

图案设计

教学

陈楠 著
江西美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

图案设计教学 / 陈楠著. — 南昌: 江西美术出版社, 2004.1

ISBN 7-80690-250-3

I. 图… II. 陈… III. 图案—设计—高等学校—教学参考资料 IV. J51

中国版本图书馆CIP数据核字(2003)第096349号

图案设计教学

陈楠 著

江西美术出版社

(南昌市子安路 66 号江美大厦)

邮编: 330025 电话: 6524009

全国新华书店经销

制版: 北京蓝色正点图文制作有限公司

印刷: 深圳宝峰印刷有限公司

2004 年 1 月第 1 版

2004 年 1 月第 1 次印刷

开本: 889 × 1194 毫米 1/16

印张: 6

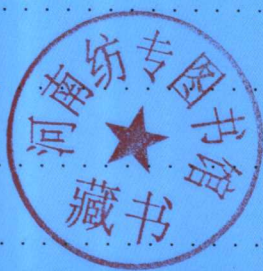
印数: 4000

ISBN 7-80690-250-3/J · 1121

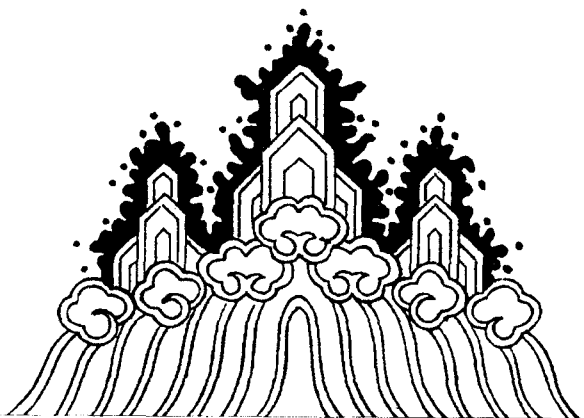
定价: 50.00 元

目 录

序言 — 图案与 design	2
概述	4
图案作业的进程	8
训练 1: 鼎的图案创造	10
训练 2: 瓶子的适合图案	14
训练 3: T 恤衫的适合图案	22
训练 4: 吉祥图案的色彩与造型联想	24
训练 5: 手工制作的图案	30
训练 6: 限定时间的归纳训练	42
训练 7: 将自己的大脑图案化	44
训练 8: 植物写生变形训练	46
训练 9: 建筑与植物	52
训练 10: 为搜集素材而写生	56
训练 11: 限定命题的图案训练	62
训练 12: 图案中的色彩表现	70
后记	92



QAM 50/94



序言 一图案与 design

“图案”一词在传统的中文中并不曾出现，像我们使用的许多现代词汇一样，是20世纪20年代自日本传入中国的，当时的日本与我们现在的情况有些相像，将很多外来语意译成自己的民族词汇，而并不采取音译，如：飞行机（飞机）、自转车（自行车）、电器等等，图案二字也是按此思路把英文的“design”对译成汉字的，如今日本的外来语基本上是片假名的音译（“design”一词也是音译），不再采用汉字意译新词的方法了。由于在文化传播、信息传播过程中传播者会根据自身的民族习惯、经验对被传播的概念做加法和减法，这也就导致了我们对“图案”与“design”关系的模糊理解与众多的解释，争论也随之而起。

辞海中对“图案”这样定义：指对某种器物的造型

结构、色彩及纹饰进行工艺处理而事先设计的施工方案，制成图样，通称图案，有的器物（如某些木器家具等），除了造型结构，别无装饰纹样，亦属图案范畴（或称立体图案）。狭义则指器物上装饰纹样和色彩而言。20世纪60年代初雷圭元先生在《图案基础》一书中为图案进行了定义：“图案是实用美术、装饰美术、建筑美术方面关于形式、色彩、结构的预先设计。在工艺材料、用途、经济、生产等条件制约下制成图样、装饰纹样等方案的通称。”“预先设计、方案”是关键词，这个解释使图案仍然等同于“design”。但是20世纪80年代以后，尤其是90年代以来，中国的情况产生了巨大的变化，它更加向世界靠拢，我们的物质环境也已不能同日而语，艺术设计领域的新观念、新词汇层出不穷，“design”被翻译成设计已被公认，各个学科专业被不断细分，图案也同样再不可能等于“设计”这个庞大的概念了，它被大大地缩小了。图案中设计元素的构成、骨骼的组织有“平面构成”；图案创意思维的表现有“图

形创意”；图案色彩训练有“色彩构成”；图案视觉语言、材料技法有“视觉表现”、“视觉传达”等；传统图案理论的知识有“美术史”、“工艺美术史”课专门学习；图案立体结构有“立体构成”；图案写生、塑造有“素描”、“速写”……图案所涉及的内容，除对复杂自然形进行归纳提炼以外，几被肢解，其概念有被架空之感。此时此刻为图案作一个新的界定是非常有必要的。

我尝试着这样界定图案与专业设计的关系：设计很像雷先生对图案的定义，作为真正的实用艺术，不仅受到时空、技术、审美、传播手段等客观条件的影响制约，更明显的特点是它有明确的设计要求与特定的实用要求，所以被称为“羁绊艺术”，如：奥运会的会徽设计必须考虑与五环标志组合使用的视觉效果，餐厅的装饰

设计要考虑到与顾客食欲的关系，家用电器表面装饰的设计要考虑到使用功能的便利等等。设计是一项综合性工作，具有很强的连贯性，目前，因为基础教学的细分，在学生基础学习的两年中，图案没有类似专业平面设计的工作方法与综合能力培养的课程。我认为作为基础教学的图案课可以说是学生第一次进行专业设计模拟训练，它不同于任何一门被细分的课程，应该是一个综合概念，运用其他课程中学习积累的知识和经验，加上未被细分的造型归纳、典型化等部分，演练类似专业设计的全过程。但由于同学处于基础学习阶段，还没有进行诸如字体、插画、动画、摄影、电脑技术等专业基础课的训练，也没有委托方明确的设计要求、审美标准与技术限制，所以又不同于真正的专业设计课程，是为步入真正设计状态做铺垫，与设计一样它强调的是约束与突破、理性与感性的结合。同一个想法通过不同的载体、不同的表现方法、不同的图形调整，其结果可能截然不同，图案的学习能使渐渐掌握如何通过创意、采集、变形、着色等手

段准确传达主题的方法。

根据这样的界定，图案课应采取循序渐进的方式，由浅入深地安排数次课程。我根据每个班级学生不同的情况以及与其他课程配合的情况，设定了若干随堂或课下的图案训练项目，每次课程都在繁忙的动脑和动手的过程中度过，每一项训练都有明确的命题、训练目的、完成时间、设计对象约束等环节，其中主要强调素材采集、造型的塑造、创意的精妙、反应的迅捷，并且将作业的提交形式也加以改造，要求同学提交从写生、搜集资料（复印件、电子文件等），到草图、修改稿，直至最终完稿及设计说明在内的全部环节并装订成册，后来又增加了自我阐述的环节。在我的课堂上学生们非常繁忙，但出乎意料的是，他们个个都以极大的热情投入这些工作，大有提前进入设计角色的味道。

我在原中央工艺美院曾有过五次关于图案的学习阶段，即植物图案、动物图案、人物图案、装饰色彩、中国传统图案装饰，当时主要训练、培养写生变形、归纳提炼的能力，学习美的形式法则，受益匪浅，现在自己也成为一名从事图案教学的教师，衷心希望能为图案教学事业添砖加瓦。

我们无法找到衡量艺术问题的绝对标尺，艺术教育也如此，应该根据实际情况的差异做相应的调整与改造，这本书总结了我对图案教学的一点心得，将其中有代表性的训练方法及优秀学生作业展示给大家，这并不是一本标准的教科书，也不敢称其为研究成果，权且将其看作是对图案教学的一点探索吧！



于清华大学美术学院

概述

一、装饰变形的理由

设计与纯艺术虽同属于视觉艺术范畴,但由于它们的功能不同,因而在性质上产生了差别。美国的艺术理论家鲁道夫·阿恩海姆认为:只有从装饰艺术和纯艺术所服务的目的和职能方面对其进行区分,才可望找到二者的根本区别。在序言中,我们提到设计是实用性的艺术,被称为“羁绊艺术”,它兼有物质与精神二重性,必须接受客观条件的制约。图案教学虽然已不能等同于设计,但仍与专业设计有极紧密的关系,因为如果图案与设计无关就不存在所谓的约束,更不用谈什么变形、归纳,不论多复杂、多写实都无所谓,所以在图案教学中应强调其与专业设计的因果关系,这样既可使同学在理解变形、归纳的作用时不致迷惑,也可使同学在基础学习中掌握设计的一般规律,为以后的设计打下基础。从中我们可以体会到现代设计中方法、技法、表现是处于何种状态,受到哪些条件的制约。

归结起来,装饰变形的理由有以下六点:

1. 受到实用技术(如印刷、工艺)和成本的限制。

2. 使图形所传达的意念更加快捷、亲和,更加易于识别,需要对复杂动态的自然进行典型化、秩序化的变化提炼、删繁就简,以提高视觉冲击力、识别力。如标志符号的图案一般都很简洁,便于传达记忆。

3. 为适合设计产品的外形、造型而进行的装饰变化。如将自由生长的植物装饰于圆形器皿中的适合图案设计。

4. 在不同人的眼中对相同的自然有着不同的感知,面对弯月亮有的人看到美妙,有的人看到悲凉。所以为传达意念而设计的图案应根据传播对象的理解对自然物进行变形处理。

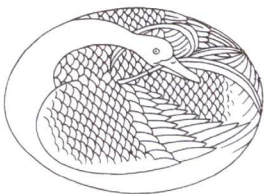
5. 设计师是将传播者的意念加以美化、再传给受众的重要角色,在美化的过程中应加入设计者的个性化审美认识。

随着个性化的不断提升,沟通媒介的更新、革命,工业技术的突飞猛进,设计的风格更加趋于多样。学习传统图案风格、样式固然重要,但要造就个性化的图形,必定要加入主观的处理和对主题传达的考虑,如观察角度的差异、繁简的取舍、时空异质重构等过程。当今世界流行的风格不是时间越来越短暂,就是受众层面越来越狭小,所以我们必须批判地继承前人的设计精华,有创造地学习,不然就会造就出众多思维相同、手法相同的匠人来,这是危险的。

6. 人们不满足普通常见的自然形,需要具有创意的不同凡响的艺术形式丰富自己的生活。但新形象的创造必定是根据现实自然素材加以整理重构而成。一个人如果天生没有视觉、听觉、味觉、触觉、嗅觉这五大感官的话,就不可能描绘出任何被别人识别、理解的形象来,因为他没有构成想像图形的细小元素的记忆、经验,所以无法加以重构。比如,在卡通、科幻电影中,那些理想化、超越现实的服装、那些有趣、古怪、神奇的设备和场景的设计也都是在现实的基础上加以变形、重构的产物。电影《异形》中的外星生物是作者对圣诞小礼物等小东西加以变形改造的结果,《指环王》中的形象是根据中世纪的欧洲服饰、兵器加以变形、整理的。



适合于圆形的中国
传统刺绣图案



适合于椭圆形的鹅
(中国吉祥图案)



采用简化、归纳方法
的标志设计,同时它也
适合于正圆的外形

二、图案美与对自然的探寻

美的普遍性植根于自然，而对它的探索则是人类创造性的最崇高的表现。在一些边缘科学的书籍中经常提到古埃及金字塔与古代玛雅人的太阳神庙，都存在着相似的结构关系，就此提出了许多怪异神秘的猜想。但在我看来这实际上是一种自然合理化的产物，其实不仅在美洲、埃及有金字塔式的建筑，在中国古代黄河流域的“宫、台”等建筑中也具有相似的结构，它们的共同点都源于地处洪水泛滥的地区，并多半与神圣、崇高等概念相联系。从建筑结构上讲，金字塔内部空间的利用有限，相对于现代大厦更加纯粹、牢固，它向上锥形的结构会比正常建筑物更具有透视效果，从而使站在其脚下的人们产生高度上的视错觉。从心理上讲，置于塔顶的宫殿或神庙，确实使朝拜的人感到居于其上的人、庙具有不平凡的力量，更接近神祇。

再如，世界各个民族基本上都对圆形十分崇拜，认为它是神圣、圆满的象征。我们身处星系的星辰就是这种圆的形态，这种形态在宇宙中也绝不是孤立的现象，它是宇宙引力、冲撞等因素共同作用下产生的。这种来自自然的形式在很早的年代便给了人类以提示，深深植根在其哲学思想之中，正如中国的太极图形，其螺旋线结构与封闭正圆的外形就是这种影响下的形象化体现。

对自然的合理性、共性原理的探寻，在实用艺术中有着重要作用。如人群外界信息来源的75%是视觉信息，就像我们常说的百闻不如一见、一图值千言。我们可以迅速分辨、记忆人的面孔，而对7位以上的数字记忆就相对困难了。这个原理应用于广告传播设计中就十分有效。艺术设计在寻求个性、风格、潮流的同时，更重要的是寻求更加合理的方式与效果，从而达到设计目的。

理性地看，人类作为生物的一个种群，在其保有独特的智能思维、丰富感情以及无限的创造力的同



古印度关于时间、星座的图案设计，图案根据星星的位置而绘制

时仍体现某些与其他生物相似的习惯与反应，如花儿为了吸引蜜蜂传播花粉就长得姹紫嫣红，雄孔雀为了求偶则开屏示美，人类与这些需求同样有共同之处，同样能感受到惊心美感，也就是说“美”在某种意义上讲是客观存在的，是大自然众生共有的，它并不完全取决于人的感受，所以对那些探寻美、发现美的人们来说，应该更广泛、更深入地研究我们所处的自然。温暖、舒适、安全、饱食、生殖等生理上的需求产生了人类较为直接的美感，如红色的苹果与食欲相关，花朵、树木与春夏的温暖有关，豹子雄性矫健与生殖有关等等；而在心理上，高大、豪华的建筑与地位有关，淡淡云朵与放松心情有关等等。但人的创造力是不仅限于符合需求的东西，那些超出人类经验、习惯性的探索，也会带来艺术的美感与震撼，实际上这也是需求的一种表现。因此，我们看到心理学对艺术的发展也起着至关重要的作用，人类心理的发展复杂而有延续，科技社会的发展又对人

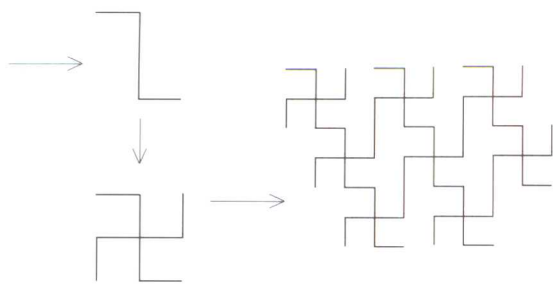
类心理产生新的作用，这值得我们作更深入的研究。

传统经典图形设计同样是基于千百年来人类对自然的追寻与提炼。当看到优美的小小的鸚鵡螺、旋转扭曲的羊角、银河系旋转运动的轨道，更看到生命基因的双螺旋的链接结构，我们似乎感悟到了中国古代太极图案的起源。太极图案表明了一种阴阳对立、相互转化的世界观、物质观，概括了古人所认识的一切宇宙观。而这个图案的旋转轨迹也是一个封闭螺旋线，而通过“S”线的动态旋转及直线化处理生成了“卍”，而将其延展又产生更多的复杂形态，如中国古代窗格的构成形式。古人对这种螺旋线的分析、归纳与研究其实就是艺术设计形式法则的内涵。

“骨骼”是决定单位基本形象的位置、大小、数量、方向等的重要因素。不论是看似非常有秩序、有逻辑的图案组合，还是混乱无序、无规律的形的放置，都能从中找出它们的构成方式，这种决定形的构成和连接方式即骨骼。它限定着设计中基本形的位置，支配着整体设计中各部分的排列秩序，调节相互间的关系。大自然中存在着无数优美异常而又不易被发现的骨骼关系，如蜜蜂蜂巢的六边形构筑结构等，艺术大师蒙德里安（Piet Mondrian）在受逊马克（M.H.J. Schoenmakers）“物质世界是由纵横两种结构组成，自然只有红、黄、蓝三原色”的理论的影响下，转向了以纵横结构直线为结构的抽象绘画，有趣的是他的这些纵横格律的设计与北京故宫的多宝格的分



用黑白对平衡来解释世界万物的太极图案



中国故宫中的多宝格与蒙德里安绘画中纵横的格律分割的比较



中国商代青铜器图案



体现了均衡与对称的中国传统刺绣图案

割方式有着惊人的相似。除此之外，晶体、分子、核子、星云中，这种对结构骨骼的研究对平面设计的图文编排、建筑设计之骨架结构、工业设计与环境设计中的基础单位设计的科学化、艺术化，产生了深远的作用与影响。

三、图案设计应掌握的基础知识

1. 实用技术是决定图案的重要因素，平面设计专业受到印刷术、包装材料、开本的影响，工业设计、陶瓷设计、服装设计等专业更是存在材料、工艺制作的问题，所以应该学习相关的专业技术知识。

2. 各种视觉艺术审美的知识。

3. 关于立体空间的理解与开发，现在开设的“视觉表现”课程就试图在更大范畴丰富视觉语言，其中不乏立



中世纪欧洲宗教书籍的图案设计，其中包括文字和背景的图案设计



色彩强烈对比的陕西民间玩具



中国民间剪纸，表现了图案的连贯性



可悬挂的中国民间玩具



中国民间玩具阿福，身体结构被大力简化，表面绘以图案

体与综合材料的探索性作品。

4. 对中外传统装饰纹样、图案的学习。

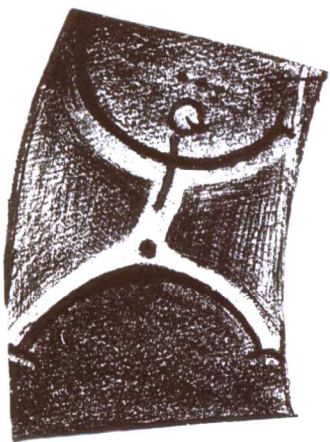
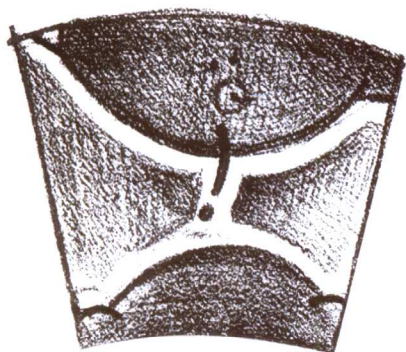
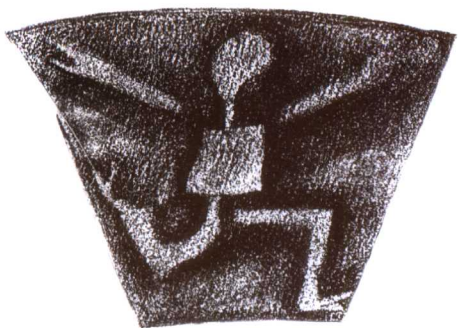
四、图案的形式美与基本形式法则

图案美不是一种单纯的自然属性。“美”是一个相对的概念，不同的动物、不同的人对美都有自己的评判标准。美的评判不是一件简单的事，合理性也存在物质与精神两方面的解释，有些时尚的审美并不一定合理，在个性化、价值观细分化的今天，合理性就更不能一概而论了。被普遍接受的图案形式法则如下：

(1) 均衡与对称，(2) 夸张与简化，(3) 变化与统一，(4) 秩序化重复，(5) 节奏与韵律，(6) 对比与调和，(7) 比例与均衡。

五、图案设计的基本方法

1. 高度地简化、概括。
2. 夸张与强调。
3. 平面化处理，取消或减弱空间层次，即影像美。
4. 减少重叠并秩序化安排。
5. 减少透视与多点透视相结合。
6. 打破自然的比例法则。
7. 打破现实中的固定概念。
8. 结构完整、严谨、精到、独特。
9. 添加使之完整。
10. 宏观、微观的观察方法。
11. 写生时的理想化处理。
12. 表面装饰手法如透叠、对称、重复、共用形与外形无关的内部处理等等。



图案作业的进程

以作业 2 为例：

A. 确定创意构思和基本构图
(略去创意部分)

画面将动物进行了统一化处理，以鱼作为基本元素。

B. 调整

增加设计趣味，增加鱼的种类、数量，将鸟、爬虫的特点与鱼的特点进行结合。

C. 鱼的变形

营造一种梦幻的氛围，画面整体构图采用摄影“鱼眼”的效果使画面缥缈的感觉进一步加强。

D. 具体形象的推敲

E. 创作构图

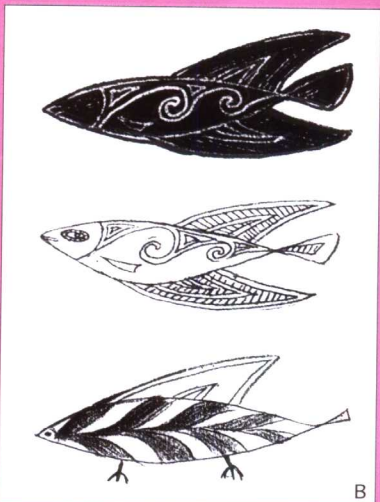
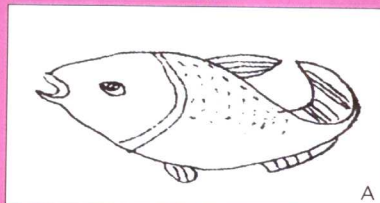
采用中国古老的彩陶改样进行变形，注意多条鱼风格的统一和细微的变化。部分表现漂浮感，部分表现笨重感。

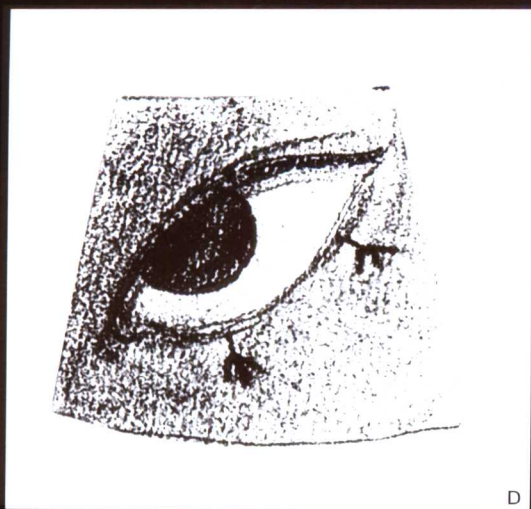
F. 完成稿

画面底端方形内部形象的推敲经历了人性——眼睛——鱼的变形，终于有所突破，达到了画面造型语言的统一和表现风格的统一。

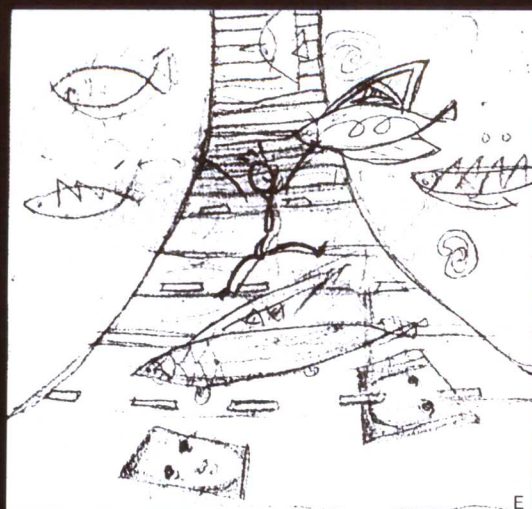
最终完成稿，将全部过程装订成册。

作业 2

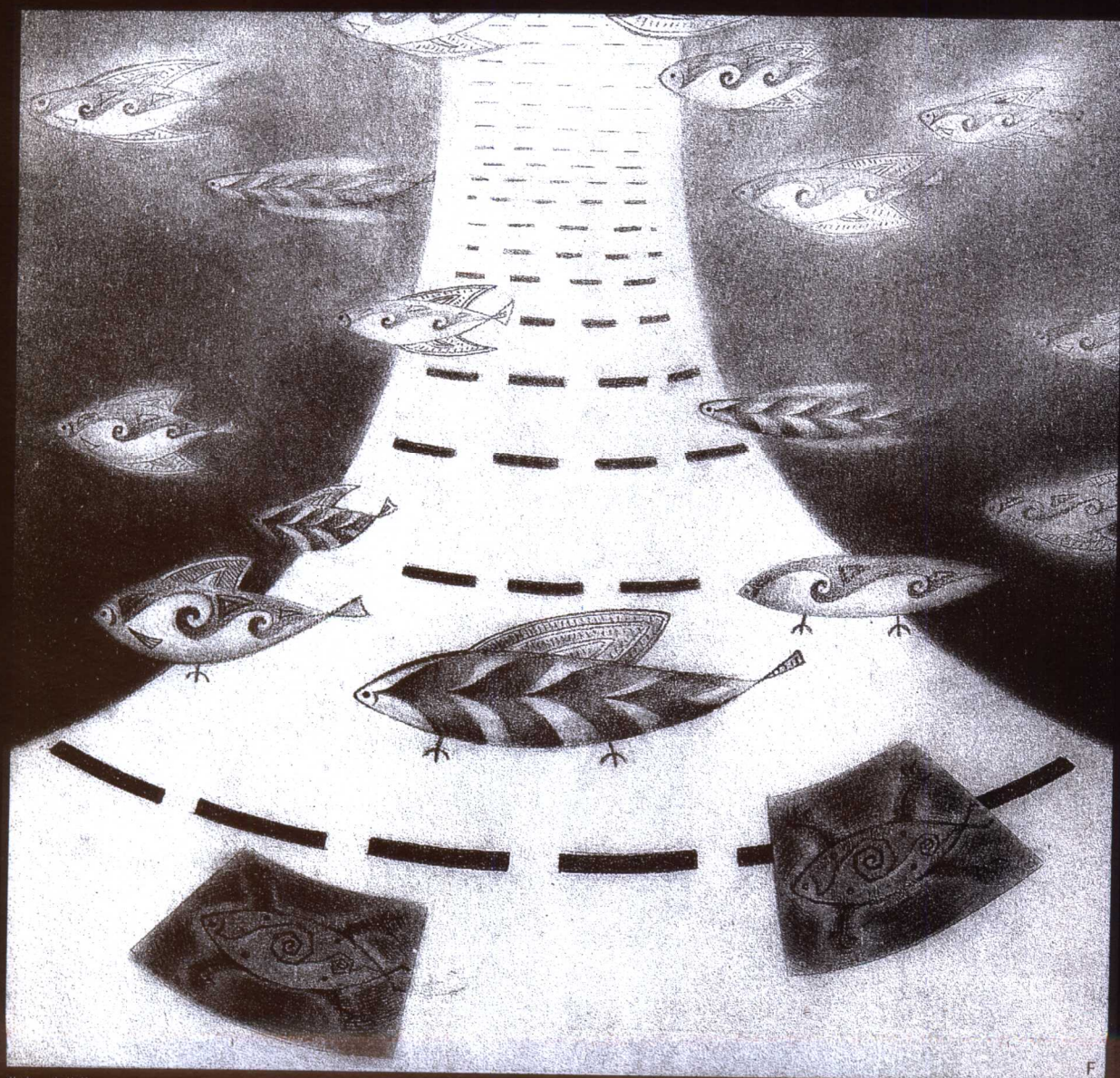




D



E



F

作者：朱英蓉

训练 1:

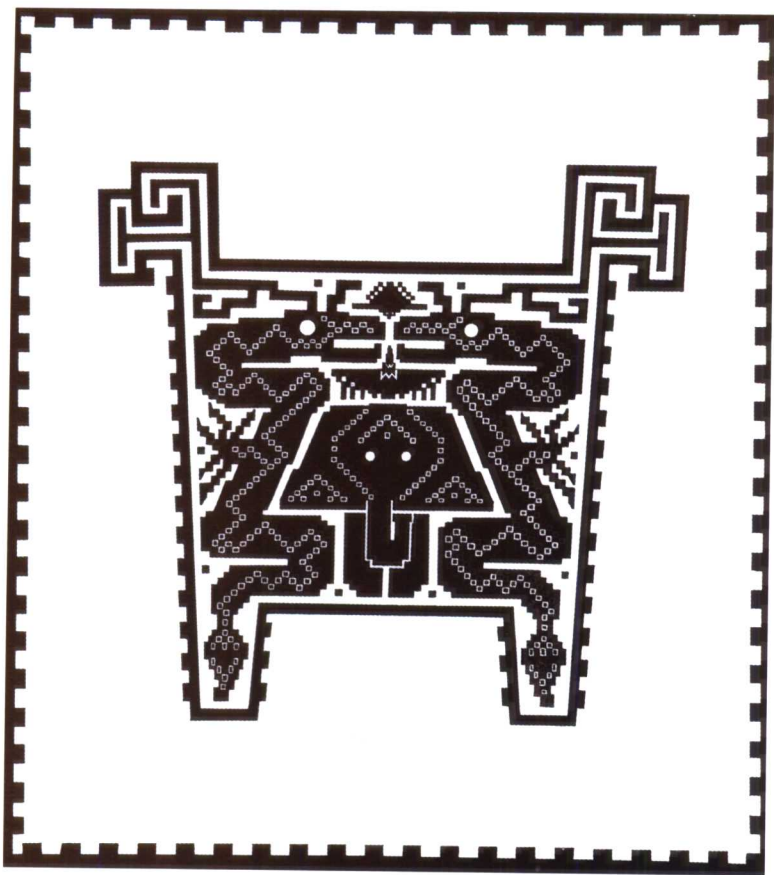
鼎的图案创造

1. 命题限制: 可在 A、B、C 中任选其一为设计条件, 但不得出现此外的任何其他事物, 采用单色或双色表现, 但表现技法、纸张材料等不受任何限制。

- A. 以五种以上动物作为载体
- B. 以五种植物作为载体
- C. 以非生命物体为载体

2. 训练提示: “鼎” 是古代礼器, 同时也是一种实用器具, 其所处年代的审美意识及当时的制造技术和用途决定了它的形象概念, 重新设计 “鼎” 是对于旧有概念的新的诠释, 学生受到概念定位、装饰范围、色彩数量、元素选取等多方面的限制。该训练注重针对相同命题创意侧重的不同, 装饰的附加强、适合以及表现技法的探索。

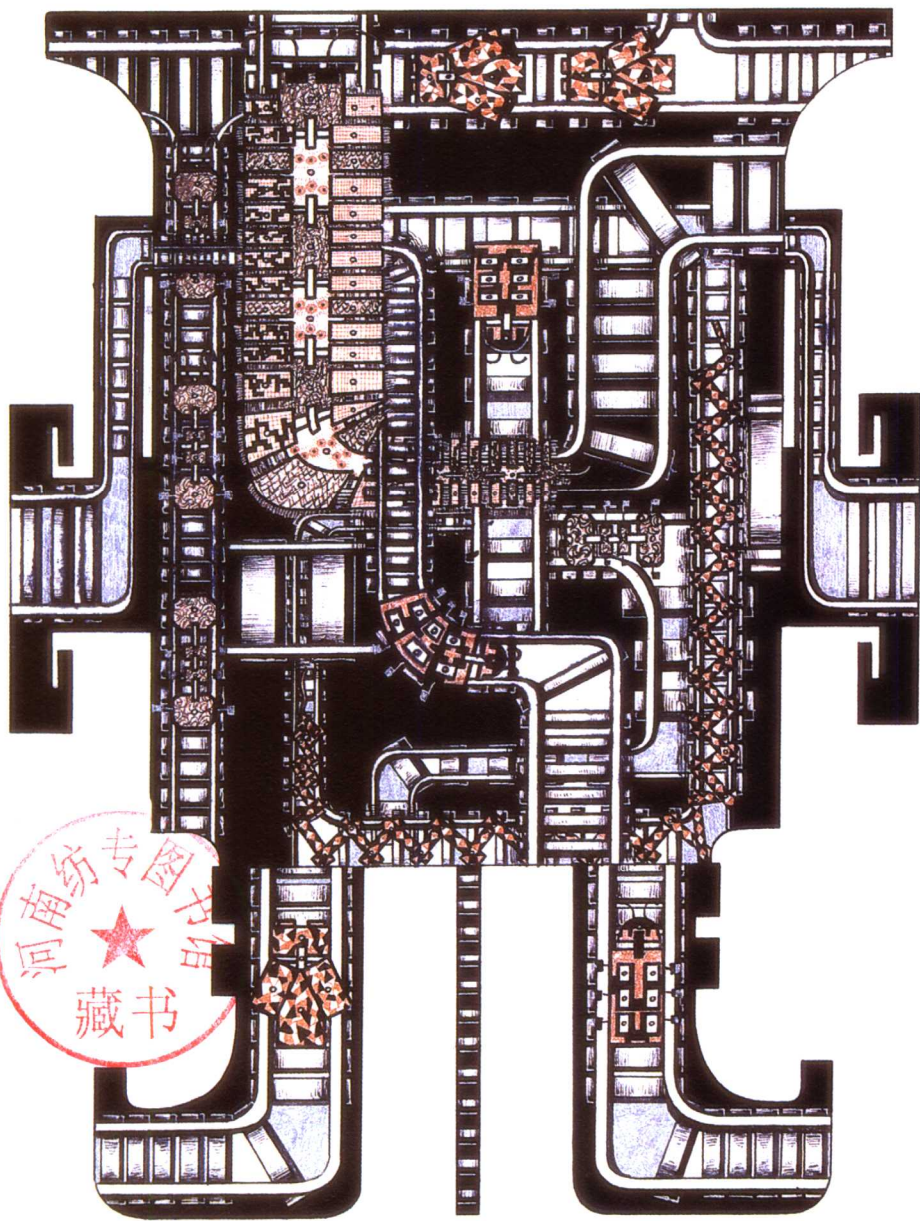
在做这个练习的时候, 同学们怀着极大的热情塑造、推敲、营造自己心目中的 “鼎”。他们从自然及书籍资料中找到属于自己独到的视觉语言, 虽然面对命题的约束, 他们尽量找到化解的方法, 比如右页的 “鼎” 中的动物就是用旧机器零件组成的, 有一种工业时代的视觉印象。



作者: 张玉

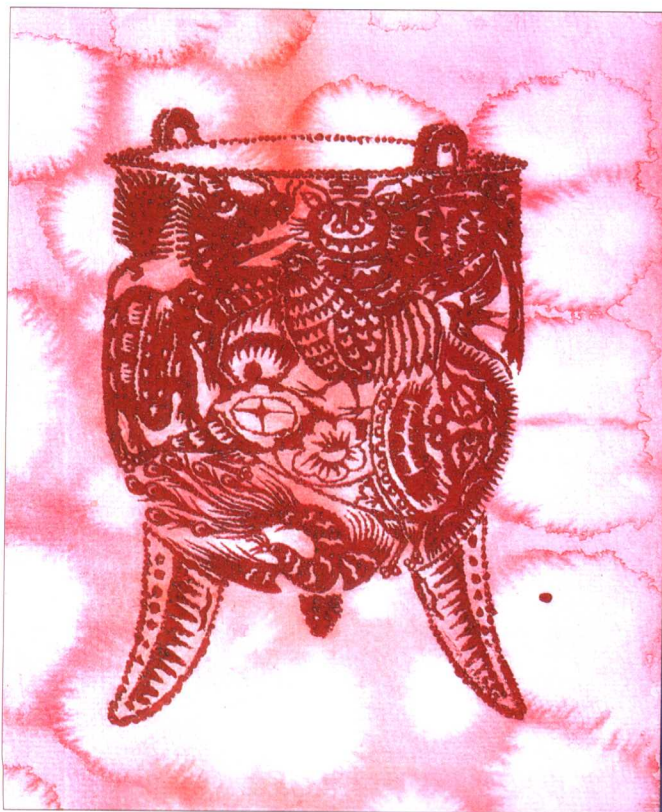


作者: 杨若杰





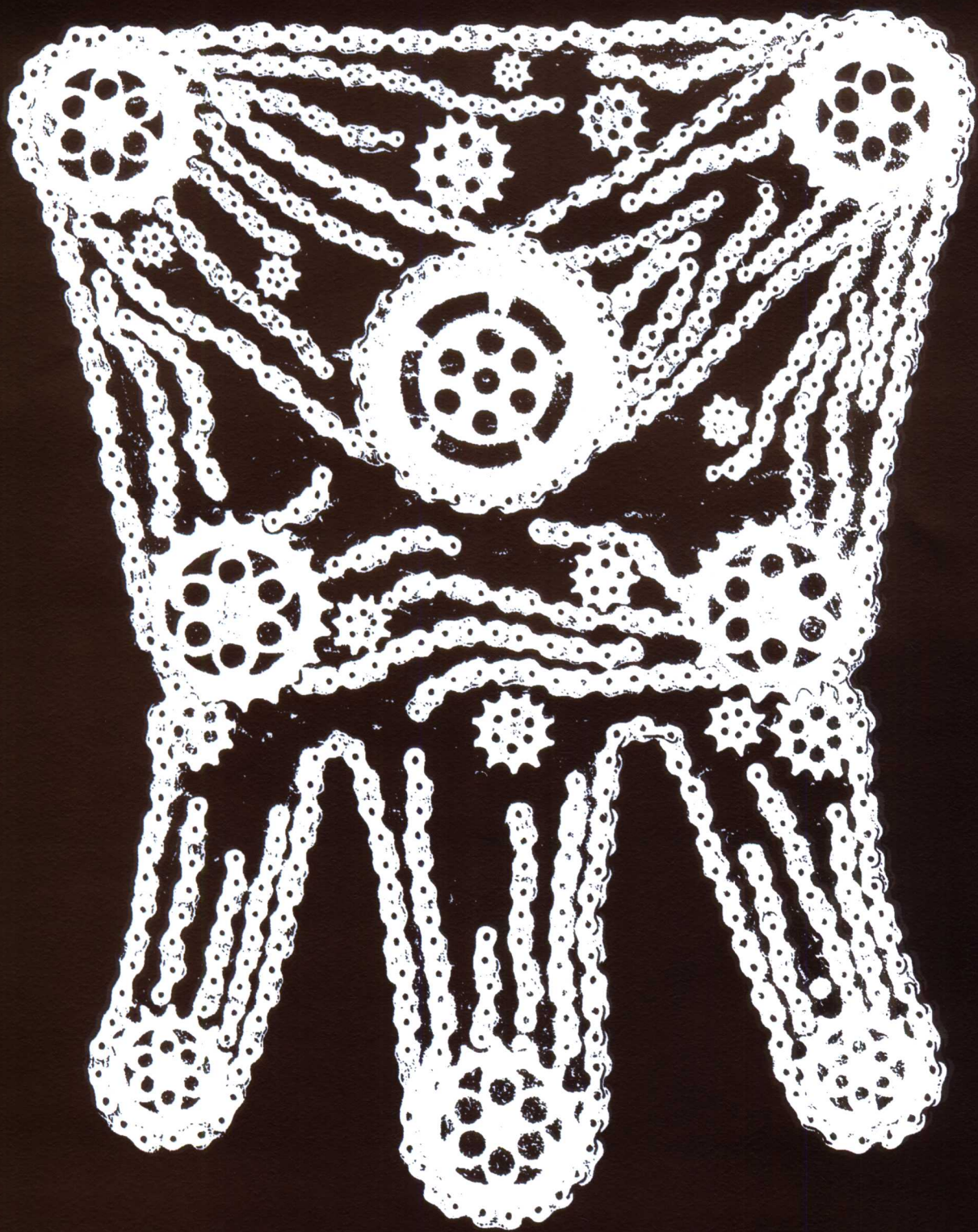
作者：宋凤英



作者：王昱珩



作者：王昱珩



鼎的图案元素采于自行车的链条，表现工业时代的圣器物的面貌。

作者 杨智坤



作者：毛娜

训练 2:

瓶子的适合图案



作者：李颜妮

现实中区别于纯粹意义的绘画的图案、图形，基本上都有其附属性，也就是适合载体，如T恤衫、杯子、提包等，把这种概念同思维创意的课堂训练相结合，就产生了具有创造性的新的适形装饰手段。

1. 命题限制

以“瓶子”为载体进行适合图案的创作。其他限定与训练 1 同。

2. 训练提示

“瓶子”作为实用品与鼎的诞生是相同的，但对于今天而言鼎已经是一个陌生的概念了，可瓶子却使用至今，它不仅具有实用性，还具有装饰性，同时瓶子有许多可以表现的侧面，如角度提示、材质、透明、传说、造型的不定性，它没鼎的沉重印象，可创意空间更为广泛，注意不要被概念化的瓶形所误导，这也是个性化表现的一个关键问题。