

现代图案造型技巧

—— 动物 · 人物造型构成



中国轻工业出版社



ISBN 7-5019-1781-7



9 787501 917815 >



ISBN 7 - 5019 - 1781 - 7/J

定价: 19.50 元

现代图案造型技巧

——动物·人物造型构成

张涤尘 杨大申 郑 宁 编著
东美虹 饶俊萱 王抗生

中国轻工业出版社

图书在版编目(CIP)数据

现代图案造型技巧: 动物·人物造型构成/张涤尘等编
著. —北京: 中国轻工业出版社, 1995

(图案与设计丛书/王抗生主编)

ISBN 7-5019-1781-7 J·079

I. 现… II. 张… III. ①图案—工艺美术—造型—设计②
动物—工艺美术—造型—图案③人物—工艺美术—造型—图
案 IV. J506

中国版本图书馆CIP数据核字(95)第03662号

现代图案造型技巧
——动物·人物造型构成

张涤尘 杨大甲 郑宁 编著
东美虹 饶俊萱 王抗生

中国轻工业出版社出版
(北京市东长安街6号)
北京百花彩印有限公司
新华书店北京发行所发行
各地新华书店经售

787×1092毫米1/16印张 11 字数: 258 千字
1995年10月 第1版第1次印刷
印数: 1—5000 定价: 19.50 元
ISBN7-5019-1781-7/J·079

前言

在翻开本书之前，有必要对“图案”、“工艺美术”、“迪扎因”、“デザイン”及“意匠”、“设计”、“构成”等名词的基本概念和现状作一些探讨和解释，以便我们更好地学习图案和研究图案。

图案的词义

在中华民族的悠久历史长河中，先民们的种种造物活动已伴随了“图案”的产生，如史前文化的石器、陶器等。其精美的造型与图案，无不体现先民们卓越的艺术才华与创造才能。而后，历代的手工业得到了空前的发展，其手工业的规模、分工、技艺与图案等各方面在相当长的时期内一直处于世界领先的地位。然而在漫长的封建社会，人们称“手工业”为“工匠、女红”，称“图案”为“图样”、“法式”等。有关“手工业”(Bahdcrafe)、“工艺美术”(LhauStralare)和“design”、“图案”、“设计”、“意匠”等名词则是在20世纪初的新文化运动中由前辈学人从日本引进(注①)。见1936年版《辞海》对图案(design)的解释：“美术工艺品及建筑等，在工作之前，须预先考其形状、构造、色彩、装饰等应如何配置。表示此种考案之图样，称为图案。有建筑图案、染织图案、陶瓷图案、金木工图案及装饰图案、广告图案等。”这一图案学观念的引进，使我国的“工艺美术”和“图案”脱离开“工匠”的范畴，上升为一种学科，从而具有划时代的意义。对“图案”的引进和这一解释符合当时中国国情与工业比较落后的现状。

二战以后，日本经济开始腾飞，他们感到“图案”词义已不能适应社会经济的高速发展，而造新词“デザイン”与“图案”并立，以此适应科学技术的发展。而我国引进“图案”近一百年来，未对“图案”增加新的内涵，反而对“图案”词义加以萎缩，如1980年新版《现代汉语词典》：“(图案)有装饰意味的花纹或图形，以结构整齐、匀称、调和为特点，多用在纺织品，工艺美术品和建筑物上。”1980年新版《辞海》将“图案”更局限于“工艺处理”，认为“图案”即“纹样”。将工艺美术退回到接近“工匠”的范畴。在这一谬误指导下，“图案”在观念上跟不上形势的需要，制约了我国经济的发展。

改革开放以来，对“设计”、“三大构成”的引进和广泛采用，带动了多种美术设计学科的建立，如“服装设计”、“工业设计”、“环境设计”等，都对“图案”原有词义产生了动摇。但新名词的采用也不尽完善和尽人意，曾一度引起观念上的混乱，有人主张废“图案”兴“设计”；有人主张保留“图案”而加以革新等等。有关这些问题的研讨，曾在中国轻工业出版社主办的《图案》丛书上——发表，其中张道一先生有精辟的论述(注②)，无论今后是否需要有新名词的产生，但赋予“图案”新内涵而加以革新，已为广大图案界有识之士所共识。

“迪扎因”(design)

有关“迪扎因”(design)的解释，诸葛铠

先生有专门的研究(注③),现摘要如下:“只有人类的想象,只有成为物质的或实体的状态,才可称为迎扎因,这样就使迎扎因与一般意义的“设计”区别开来,和图案相比,它不仅是形状、纹样和色彩的构思和图样,而且包括一切人造实体的材料、内部结构、外部形状的整体构思以及制作方法的規定……”,“迎扎因的科学和艺术交叉的创造学科。”“美术迎扎因——以美术技巧和美学要素为重点的迎扎因,包括实用品的外观修饰,纯欣赏陈列品的创新。”

“迎扎因”的简要描述:

最终目的——带有质变性的创造与创新;

设计方法——科学方法论与艺术方法论的横向交叉;

直观形状——直观(图样、模型等)表现的完整构思。

而不加界定的“迎扎因”范围广阔,它包括一切人造物及其集合体和体系。

为此,诸葛铠先生提出:“有非明确美术范围的design作“设计”解;有明确美术范围的design作“美术设计”、“图案”解;无任何说明或综合性的design作“迎扎因”解。”以上三种解法符合我国目前的实际用法,正确地解释了迎扎因与图案设计的关系,避免了观念上的混乱。

日本的“デザイン”

日本人很善于学习别人长处而又保持本民族的优势,他们的经验值得借鉴。近一百年前,日本首先引用“图案”运用于国民经济建设中,二战后,他们感到“图案”词义的狭窄,又造新词“デザイン”代替图案,开展有目的的创造活动,将“デザイン”成功地运用于经济建设之中,使国民经济起飞

得以实现,可以说,日本的历史沿革是“迎扎因”成功的实例。日本人首先使用“图案”,而又率先废除“图案”,这种勇于革新的精神使人钦佩。

自七十年代我国引进“三大构成”观念以来,出版界已有多种关于“构成”、“设计”方面的著作问世,对我国图案的发展与开拓起了有益的作用。比如1986年日本凤山社出版的《パタニデザイン》事典(杉山明博著)、日本《被服デザイン系列》、《现代设计法》(中国建筑工业出版社1985年)等,他们对图案、设计、构成等进行了大胆和有益的尝试,他们的思路可供我们学习,他们的经验值得我们认真研究总结。在《パタニデザイン事典》的序言中,杉山明博先生提出了一些有关图案设计的观念,下面作一简要介绍:

一、什么是“形场”?

“从自然形中提取潜在的形;人们创造出未曾有过的形,其本身也创造了新的场(即意义与位置)”,“形场”包括以下四个含义:

- 1、形所具备的空间自然形态;
- 2、形所扩展的潜在意识形态;
- 3、形所转化的物质、意识形态;
- 4、形在自由动态中的意义和位置。

二、造型的规则

有美化生活的动机,发挥自我个性的机会,重视参与的方式,投身于图形与生活互相转换的、互相制约的形场之中;即所谓的“生之场”轴心。

三、造型的手法

1、构成法:采用具象或抽象的构成单元、构成规律去创造形场。

2、思考法:保持自我个性的存在,思考人生存在的价值观念,“在一系列表面互不相关的作品论文、展览、出版、讲稿、演习等

行为系列中发现其动态的相关性”，以启发我们的思考方式。

3、扩展法：形在无个性——在个性、具体——抽象、平面——立体等几个轴上互相转换，不断扩展，在素材与技术的支持下进入生活领域。

4、自由浮游法：把握形的外延，去超越形的现实自然状态，去研究形的运动状态，达到“生活舒适性”的目标，即开展有目的的创造活动。

以上可窥见日本“デザイン”的一般规律，他们重视创作者的创作动机、参与的方式、参与的过程，强调在参与的过程中保持个性、走向生活、达到“生活舒适性”的目标。

“图案”与“デザイン”

综上所述，“图案”与“デザイン”在以下几个方面有所不同：

一、包容的范围

图案指美术工艺品、建筑物的形状、构造、色彩、装饰等考案之图样；而“デザイン”将“图样”扩展为“形场”，“形场”指自然形态中的图形、图形转化的物质意识形态，形在自由动态中的意义和位置等等；这种形场的概念即指一切人造物及其设想、方案等等整体构思。

二、表现的形式

图案的表现形式为“图样”、多为纸面效果；而“デザイン”强调的则是图形的转换，图形的扩展，并重视参与的方式，将图形与生活实际紧密结合，即开展有目的的创造活动。

三、参与的过程

图案指工作之前的考案；而“デザイン”强调参与的全过程，它包括一切人造物及其

设想、方案、材料、制作等一系列整体构思，在具象——抽象，平面——立体，无机——有机等几个轴上互相制约，互相转换，在技术和素材支持下进入生活领域。

现代构成与传统图案

现代构成以及“迪扎因”、“デザイン”等是科技发展的产物，它成为一种不可抗拒的力量溶入图案设计之中，它打破了长期以来历史形成的顽固模式，从而呈现出生机勃勃、多彩多姿的局面。现代构成具有一定程度的抽象性特征，它在对象的选择方面不受限制；在框架结构方面没有可遵循的准则；在图形的变化与夸张方面不受原型的局限；在题材的表现方面涉及到广阔的宏观世界与微观世界；在画面的组合方面千变万化，不存在固定的模式……从而创造了新的图案形式。而传统的中国图案则具有封闭式的稳定特征，在题材的选择、框架结构、图形的变化组合等方面均受一定观念的制约，均有一定规律可循，从而形成了传统图案的特殊魅力。由此可见，现代图案与传统图案均有着各自的优势，我们不必将它们截然分割或者舍弃任何一方。现代图案的抽象特征和中国传统图案的具象特征在新时代走向融合是现代图案的必由之路。其实我们从史前文化的彩陶艺术中已看到了抽象与具象结合的成功范例，我们可以相信，抽象与具象的融合、传统与现代的融合、东西方艺术之间的融合可以创造出符合时代要求的新艺术。本书则是这两者融合的范例，它的出版，对我国工艺美术的教学和图案设计进行了有益的尝试和总结，值得广大美术设计人员参考和借鉴。

王抗生

1994年12月于北京大钟寺

目次

前言	(1)
动物图案的写生与创作	(1)
狮子——凶猛而神气的兽中之王	(7)
犀牛——形体与动态的夸张	(8)
鹿——角的壮美	(9)
袋鼠——点线面构成	(10)
奔马——剪影图形的展开	(12)
骆驼——块面的组合	(13)
牛——跃动形态的瞬间	(14)
牛——块面与线条的组合	(16)
羊——线的韵律与节奏	(17)
羊——夸张的艺术手法	(18)
刺猬——神秘的小精灵	(20)
虎——民间艺术的稚趣	(22)
鹰——神圣之鸟	(24)
猫头鹰——变化莫测的眼睛	(26)
鸟——飞翔的动态	(28)
水鸟——相对静止的瞬间	(31)
公鸡——神气的斗士	(32)
鱼——浮游的幻景	(34)
鱼类——五彩缤纷的图案世界	(36)
陶瓷图案的特殊语言	(39)
火的使用——人类走向文明的标志	(40)
火的使用——现代陶艺的图案变化	(42)
人物图案的运用——史前文化的借鉴之一	(43)
人物图案的借鉴——阴阳构成	(44)
动物图案——史前文化的借鉴之二	(45)
动物图案的借鉴——立体与平面的转换	(46)
陶艺与图案——抽象形与几何形的展开	(48)
现代陶艺——立体与平面的转换	(49)

传统与现代的融合——古代图案的借鉴	(50)
由现代动物图案设计引发的思考	(53)
鳄鱼与鸭——动物的装饰造型	(55)
线与明暗的结合——动物的装饰画法	(56)
动物表层的肌理纹饰——丰富的视觉效果	(58)
动物的剪影——简明的图形表现	(59)
龟——多种装饰处理的展示	(60)
多种肌理的移置——别致的图形	(61)
硬笔细线——动物性格的表现	(62)
舒展的曲线——舞的韵律	(63)
软笔粗线——自由粗犷的风格	(65)
鱼——图形的展开之一	(66)
鱼——图形的展开之二	(67)
熊——几何形与自然形的结合	(69)
鸡——几何形的组合	(70)
牛——雄壮、坚强、有力的几何图形	(72)
群牛——剪影式图形的展开	(74)
河马——不规则的几何图形	(76)
河马图形的变异——鸟群	(78)
鹿——图形的重叠构成	(80)
鹿群——斜线格框上的无穷变化	(82)
鱼——几何图形的无穷变化	(83)
鱼群——自由图形的多种构成	(84)
由具象到抽象——动物图案构成设计	(87)
具象与抽象——羚羊的图案变化	(90)
具象与抽象——自然界中的石、水、树林	(91)
不同骨式的限制——鹿的图形变化	(92)
格框的运用——鹿的图形展开	(94)
奔跑的松鼠与飞翔中的鸟——运动的瞬间	(95)
群鸟与鱼——静止时的线条表现	(96)
飞翔的鸟与群鱼——格框的运用	(97)
鹿的图形变化——透叠构成	(98)
袋鼠与牛——格框的运用与自由切割	(100)
熊与鱼——色块的分割与透叠构成	(101)
鱼——重复构成的灵活运用	(102)

现代构成与人物图案设计	(105)
佛、菩萨——传统图案的借鉴	(110)
剪纸人物——民间美术的借鉴	(112)
点线面构成——人物图案构成之一	(114)
对称式、均齐式构图——人物图案构成之二	(117)
装饰人物——人物图案变形之一	(118)
时装表演——人物图案变形之二	(120)
体育人物动态——人物图案变形之三	(122)
装饰变形——人物图案变形之四	(124)
传统动物图案在现代设计中的应用	(127)
临摹与组合——传统动物图案的借鉴	(112)
凤——神奇的鸟中之王	(136)
凤鸟——自由飞翔的状态	(140)
凤鸟——腾飞的宏大气势与图形的展开	(142)
兽面纹——神秘的青铜纹饰	(144)
画像石与画像砖——恢宏的汉代图案	(148)
装饰意趣的表现——汉代动物纹	(150)
动物的自由王国——中国动物图案的意境表现	(152)
中国图案艺术的明珠——敦煌石窟	(154)
西方传统图案的借鉴——抽象形变化	(158)
动物的理想世界——中国民间美术	(160)
几何图形的多种变化——鸟的变形	(161)
作者	(162)
后记	(163)

动物图案的写生与创作

中央工艺美术学院 张涤尘

动物图案是工艺美术装饰纹样的重要题材，追溯人类文明的发展史，在艺术上一开始就以表现动物为主，例如中国许多岩画中的原始绘画，其题材多以狩猎为主。人和动物的关系，既表现在实际利害上，也表现在意识形态上。我国原始社会的彩陶，商周的青铜工艺，汉代的砖石雕刻，南北朝隋唐的佛教艺术，宋代的瓷器，明清的织锦刺绣，以至现代的各种工艺美术，动物图案都占有相当的比重和得到充分的表现。

反映在工艺装饰中的动物形象，是作者思想感情的体现。它是表现一定哲理意念的艺术形象，而不是自然属性动物形象的模写，也不是自然形象的再现，而是经过反复的艺术加工和提炼，成为高度概括的艺术作品，当然工艺装饰还要适应工艺制作条件和工艺材料的特性，同时还要考虑到民族艺术的风格特点及人民群众的爱好心理等问题。用典型完美的形象，来丰富、装点人民的生活。

生活是丰富多彩的，是取之不尽，用之不竭的文艺创作源泉。在生活的海洋中，无论是有生命的还是无生命的，都包含着对比、调和、统一、呼应、平衡、整齐乃至音乐诗歌所追求的旋律、节奏、韵律等极其优美动人的东西，有待美术家深入观察体会，把美的因素、美的形象，生动的用画笔揭示出来。

美术家可以运用“现实与理想”、“具象与抽象”相结合的创作方法，使思路更广阔，构思更敏捷，深刻地描画出动物雄奇诡

谲的生动形象，并在夸张变形中给对象注入艺术生命，使自然形象变成高度的艺术形象，达到形神兼备的境地。

一、动物的特征

(一)、性格特征

不同的动物由于不同的生活条件，形成了各自的性格，它们之间有着明显的差别。以摄取食物来源不同可简单地分为两类：一是食草动物，二是食肉动物。食草动物由于它们简单而平凡的食欲，世上又有足够的草以使它们生存的生活资料，所以养成了忠厚温顺的性格。如鹿，性格胆小警惕性高，动作灵敏，善于奔跑和跳跃，脖子弯曲度较大而有弹性，身躯矫健、优美，腿的骨骼瘦长而突出，奔跑中富于节奏感。雄鹿有角，雄壮威武，富有装饰性。而食肉动物，由于它们以食肉为主，必须具备攻击的能力，形成了凶猛的性格。

(二)、形体特征

动物的形体特征是由于生活环境和为生存的需要而长期形成的。如食草动物的眼是长在额的侧面，能顾前观后，颈长腰短，有的头上长角，便于防守，有的形体笨重。而食肉动物的眼多长在额的前面，有锐利的牙和爪，颈短腰长，体形灵活，这样便于攻击捕食。

(三)、动作特征

各种动物由于各自的性格、体形以及所处的环境不同，它们的动作也各自有异。食草动物能躺不能坐，既无利爪也无锐牙，有

的只能依靠头上的角来自卫。如没有角便具备其他的特殊生存本能——逃跑、身上长刺、变色或钻洞等。而食肉动物能张牙舞爪，能坐，能吓唬对方和便于进攻。

造型艺术是通过动物的形体与动作来揭示其性格和感情的(图例1)。

二、如何画好动物

(一)、观察

作为艺术，它既不能是纯客观的摹仿，也不能纯主观的意造，而只能是在客观的基础上加以主观的艺术加工提炼。这首先是要培养自己忠于生活的强烈感情，只有下苦功真诚对待生活的人，才能从自然界中获得创作的源泉。

要画好动物，首先必须注意观察，只有认真仔细的观察，才能发现动物的活动规律，进而才能掌握它，画好它。每天早晚是动物比较活跃的时候，另外在饥饿觅食时也是动物最为活跃的，只有在这样的时间里才有可能通过其形体特征、动作特征来发现其性格特征。要想画点有用的东西，每次不要贪多，要不失时机，耐心等待，耐心深入观察，要用自身的努力，客观的观察判断，要善于抓住特点，掌握规律，特别注意动物头、颈、躯干、四肢的基本形体，熟悉和掌握基本形体之间的比例关系。

(二)、写生

在观察中发现能体现其性格特征的动态时，就要大刀阔斧，准确大胆的画出动物。要选择适当的角度，活泼优美的姿式和较大的动态进行写生。线要表达动物的气势、性格、感情，它是从自然形体中概括、提炼出来的；线最能表现物体的连贯、整体、节奏和流动感；线的运用对突破自然属性的解剖结构、比例有着重要的作用。动物的中轴线和

侧面的外轮廓线则是动物造型的根本。所以用生动流畅的线条准确的画出动物形象是十分重要的。自然，你必需具备对动物的深刻观察认识和长期积累的熟练速写能力，才能画好动物(图例2)。

记忆和默画，同样是画好动物的一种方法，它是锻炼记忆力和提高想象力的一种很好手段。

(三)、意境与生活

意境是作品的灵魂，是艺术感染力的核心；意境是借助于动物的自然属性抒发作者思想感情所产生的一种精神境界。同时通过意境，将人们带到大自然，带到社会，从而激发起人们美好的回忆或产生一种幽默诙谐的乐趣或引起对某种丑恶现象的憎恨与嘲笑，给人以无限的联想和高尚的审美情趣。如：公鸡的“傲慢”，熊的“贪得无厌”等。意境的深浅、高低将取决于作者对生活的洞察以及分析能力和艺术修养水平。只有思想性和艺术性的高度统一，在作品中才能体现动物画的意境(图例3)。

三、动物的图案变化

(一)、动物的夸张

对动物的夸张处理是艺术的一种表现手段，它可以超越比例和解剖尺度，可以舍弃对象本身存在的某些细节，也可以增加它本来不存在于这一对象自身的东西，从而既尊重自然又能超脱于某一自然形态的约束，它是主客观的融合，是通过作者自己的认识、判断与艺术加工高度概括出来的艺术形象，从而特征突出，强调了写意和传神。

1、形态夸张

动物的形态往往运用其侧面形来表现，动物形体的大小、肥瘦、长短、高低都是形态夸张的主要方面，也可做概括性或象征性

的表现如:孔雀可只画一枝尾羽,鱼可只画出外形。

2、动态夸张

动物的表现是多样化的,除体态的动势外,耳、尾、翅、足等也是表现动态的重要组成部分。如汉代石刻的马,用马腿的多种变化,以表现其行走、奔驰、负重、伫立等不同的动态。

3、神态夸张

动物的神态夸张主要表现在动物的头、眼、嘴、耳、尾等的神态。通过这些神态表现动物的安详、警觉、逃避、进攻、偷袭、天真、活泼等心理活动(图例4、5)。

(二)、动物的变形

动物的变形是更进一步的夸张,其形体变化更大。变形多是作者从心理感情出发,它要求作者对生活有独特的见解,有敏锐的感受。炽烈的感情和丰富的想象、感受、以至幻觉等都能燃起变形的火花。

(三)、概括与提炼

将复杂的自然形态,经过艺术加工和高度的简化。它以少胜多与程式化、类型化,即寓于程式又不拘泥于程式。在运用程式的同时,要注意变化,做到乱中见整,整中出奇,在统一中求变化,在规整中求得生动(图例6)。

如果在结构、形象、技法上的对立统一规律运用得好,那么夸张、变化、概括的作品必然是美的、成功的。要善于运用疏密、虚实、方圆、起伏、轻重、刚柔等对立矛盾的因素统一在一个造型中,构成互相制约而不是互相对抗的和谐的整体。这是创造一幅成功的动物图案的关键。

(四)、动物的图案变化

1、关于“特征”

动物的图案变化首先注意抓动态、抓神

态、抓特征。动物的造型特征包括体态特征和局部特征两个方面,要从结构出发抓特征。

2、关于“动态”

要强调动物的动态美,善于运用动态线,减少支点,用上重下轻来表现欲动感,用方向线、斜线来表现动感。

3、关于“拟人化”

在美学上把“拟人化”称之为“移情作用”,如威武的雄鸡表现其不屈的性格,在动物形象里注入了人的感情。

4、关于“人物化”

它是在人物形象里加进动物形象。如孙悟空、龙王、米老鼠和唐老鸭等。“人物化”的形象在现实生活中不存在,是想象中的人物,神化了的动物(图例7)。

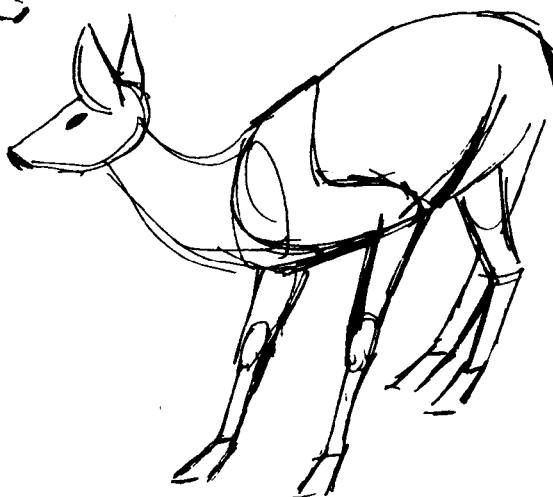
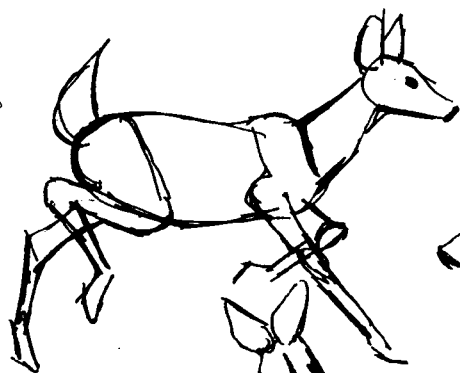
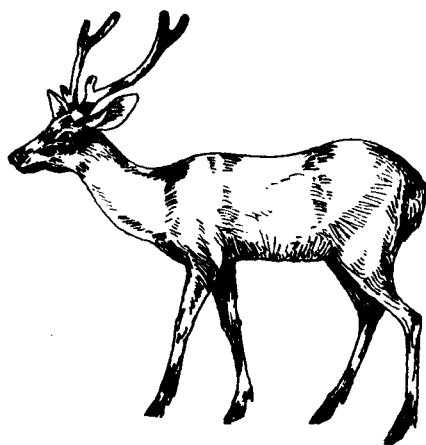
5、关于“物形化”

它是利用物体形象巧妙地表现动物特征,如根雕艺术;将机械形象巧妙的构成动物形象;将一个动物形象和器皿结合,变成实用的工艺品等(图例8)。

图例1 (上)动物的性格特征

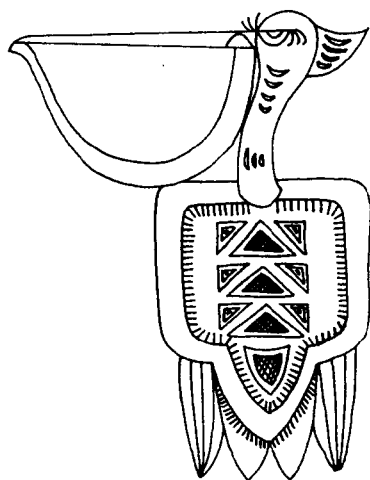
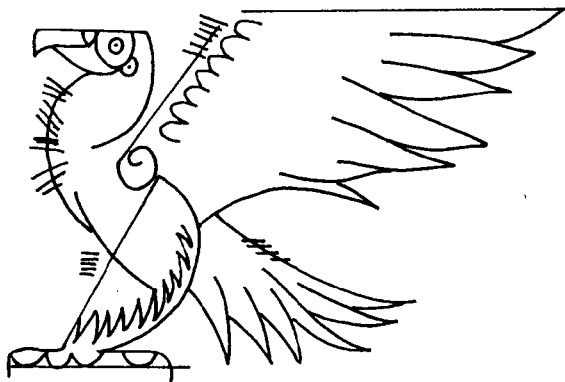
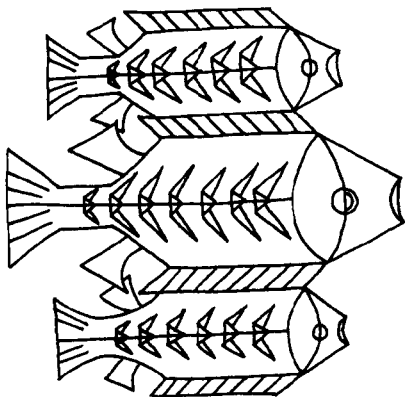
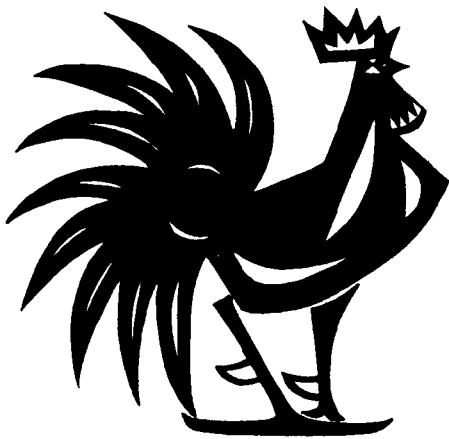
图例2 (下)动物图案的观察

与写生



图例3 (左上、右上)动物图案的意境

图例4 (左中、左下、右中、右下)动物图案的夸张之一

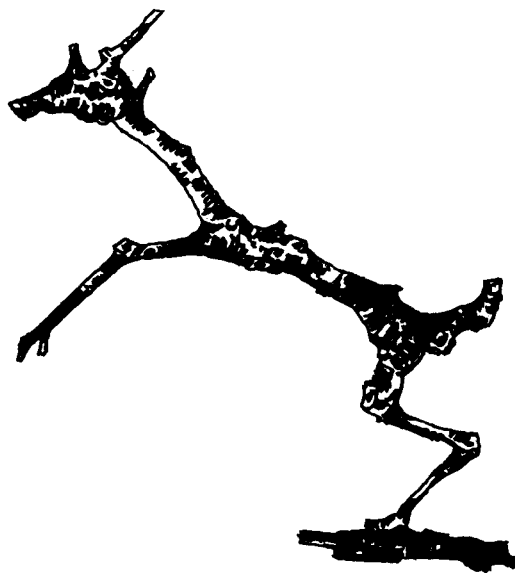
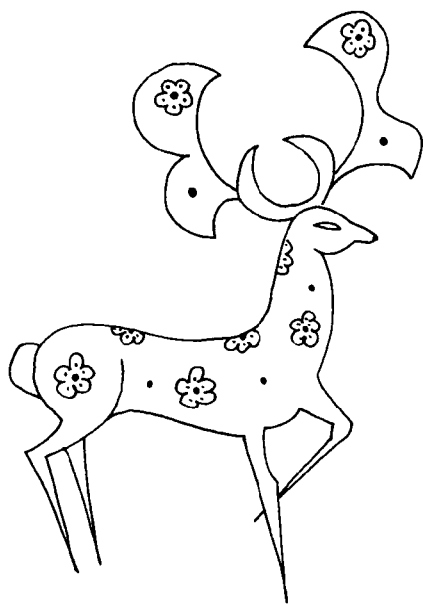
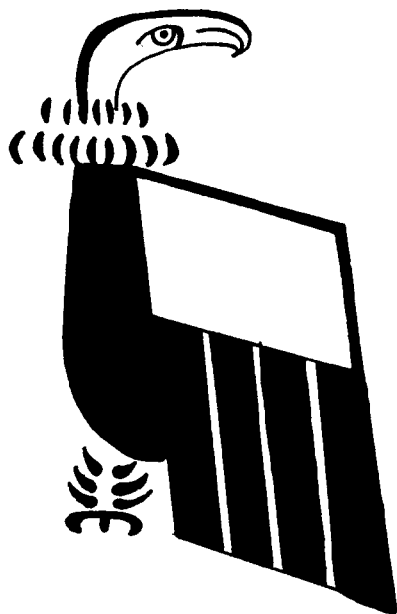
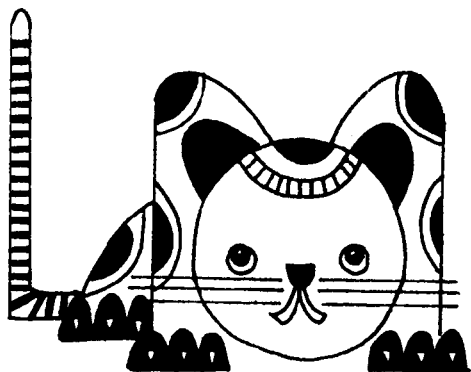


图例5 (左上、右上)动物图案的夸张之二

图例6 (左中、右中)动物图案的概括与提炼

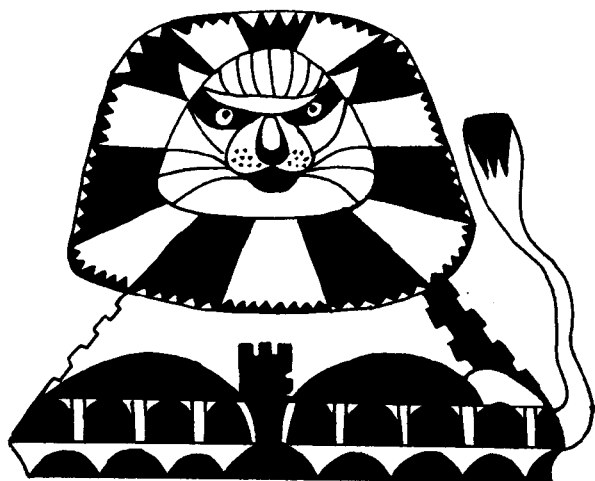
图例7 (左下)人物化的动物

图例8 (右下)物形化的动物

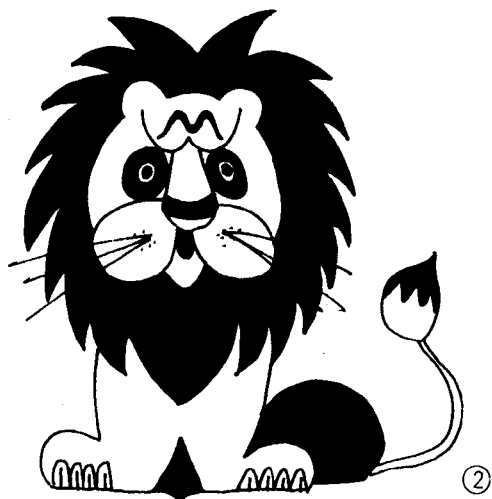


狮子——凶猛而神气的兽中之王

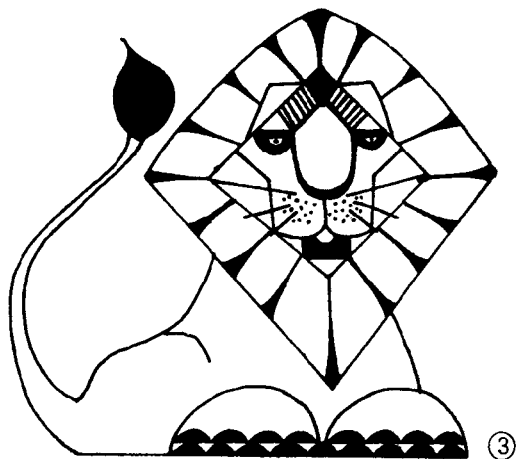
了解、熟悉动物的性格、形体及神态特征，才能画好动物图案。



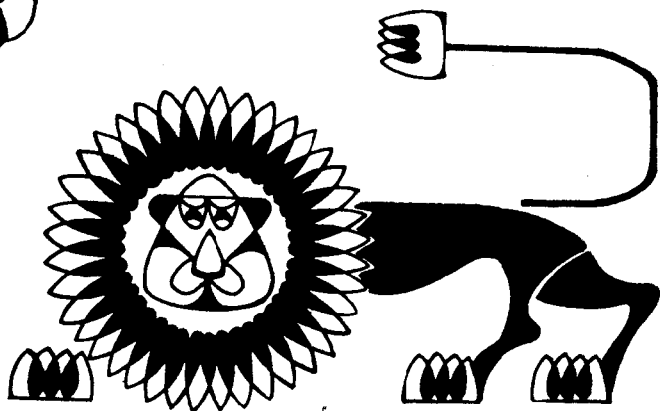
①



②



③



④



⑤