



商业美工

Shangye Meigong

中国商业出版社

中等商业学校试用教材

商 业 美 工

张之进 徐 涛 编著

中国商业出版社

中等商业学校试用教材

商 业 美 工

张之进 徐 涛 编著

★

中国商业出版社出版发行

北京市平谷县印刷厂印刷

★

787×1092毫米 32开本 4.75印张 111千字

1982年5月第1版 1984年2月北京第1次印刷

印数1—5,000册

书号: 4237·072 定价: 0.50元

编 审 说 明

本书是根据商业部系统一九七九年长沙教材编写规划会议的要求，在我部教育局和上海市第一商业局的组织领导下，由上海市卢湾区财贸职工工业余学校和上海市第一百货商店编写。本书可以作为中等商业学校和商业职工工业余学校试用教材，也可作为商店进行橱窗布置、美术装饰和在职美术爱好者学习参考之用。

参加本书编写的有：上海市卢湾区财贸职工工业余学校张之进、上海市第一百货商店徐涛，并由张之进、徐涛、江以德作插图。在编写过程中，有关单位的专业美工人员提供了宝贵意见，特此致谢。

中华人民共和国商业部教材编审委员会

一九八一年九月

目 录

第一章 绘画	1
第一节 素描.....	1
第二节 彩绘.....	29
第三节 图案画.....	43
第四节 广告牌.....	56
第二章 商业橱窗广告商品陈列基本技巧	61
第一节 样品陈列的目的和意义.....	61
第二节 样品的征集与选择.....	62
第三节 样品的陈列方法与技巧.....	63
第三章 商业橱窗广告陈列艺术设计	112
第一节 商业橱窗广告陈列艺术设计的意义和要求.....	112
第二节 商业橱窗的形状与陈列类型.....	114
第三节 商业橱窗广告艺术设计的特点.....	118
第四节 商业橱窗广告艺术设计的步骤.....	121
第五节 橱窗美工工艺制作特技与商品陈列设计.....	142
第六节 商场样品陈列艺术设计.....	144

第一章 绘 画

在商业美术和橱窗布置中，接触面最广的绘画是图案画。图案画并不局限于几何形，还包括人物、动物、静物、植物的各种形态。这些形象有时可作为独立的自在画形式，用于橱窗布置或环境布置等各方面。因此，要学好图案画，仅仅学好几何形是不够的，要搞好商业美术和橱窗布置工作，仅仅学好图案画也是不够的，必须着重学习和掌握绘画的基础知识与技法。

本章所列入的素描和彩绘，是绘画的基础知识与技法的一部分。要通过学习，培养对各种客观具体物象的观察、分析理解和表现能力，并使之与图案画的学习融会贯通起来，提高美术鉴赏和美术设计水平，使商业美术和橱窗布置不落俗套，具有一定的创造性。

第一节 素 描

在绘画中，凡是以单色作的画，例如铅笔画、木炭画、毛笔画等等，叫做素描。

素描画法有两种。一种是勾线的素描，就是以线条为主，勾画整个物象的轮廓和形状。我国传统的白描，有类似的共同意义。另一种是有明暗的素描。这种素描对物象的形体不仅用线条，并且用明暗调子来表现，能显示出被描绘物象的光度、表面性质、起伏状、空间感等。所以，有人把这种素描称为

“有调子的素描”。

素描是学习绘画的入门初步阶段，是从事各种美术工作必须具备的基础。例如有时人们说：“这幅人像画彩色很好，素描不好”，这里指的就是形状轮廓不准确。法国画家盎格尔说过：“素描是艺术的真面目”。

一、平面几何形轮廓练习

看一看我们生活的周围环境，几乎一切物体都是不同的几何形体构成的。例如箱、柜是方形的，脸盆是圆形的，屋顶是三角形的等等。如果通过透视变化，几何形的形状就更多。因此在学习素描之前，先练习一下平面几何形轮廓的画法，对于后面的课程，特别是静物写生是有帮助的。

这里所说的平面几何形画法，和图案画中的几何形画法不同。在图案画中，几何形主要是用绘图仪器和尺来画；而几何形画法，是通过目测，用铅笔来画的，目的在于用比较简便的方法，比较正确地表现出所画的几何形。

(一)直线几何形

图1是由直线组成的方形系各种几何形画法。

1. 方形 先画十字线，再画四十五度对角线，然后看准各线与中心的相等距离，定出A、B、C、D四个点，根据这四个点画出正方形。

2. 矩形 依照上面的方法画出方形后，按照长度的比例加成有规则的矩形。

3. 三角形 先按高低画出上下两根平行线，再在平行线中画一根垂直线，以垂直线作为中心线而画出三角形。

4. 菱形 先画A、B、C、D十字线，再用眼力测定GH、EF两根平行线，共得C、D、E、F、G、H六点，连成菱形。

5. 八角形 先画二个相等交差的四方形，再改成八角形。

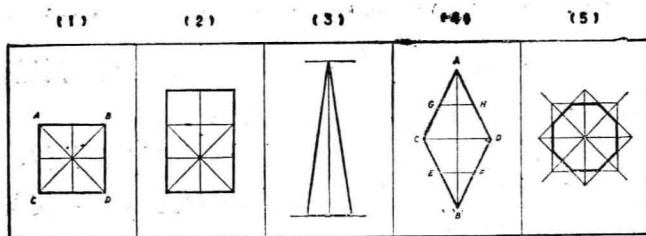


图1 由直线组成的各种几何形画法

(二) 弧线几何形

图2是由弧线组成的圆形系各种几何形画法。对照一下图1，可以发现，圆形是根据方形画法改绘的，蛋形是根据矩形画法，曲线形是根据三角形画法，椭圆形是借助于菱形和横倒的长方形改绘的。

作静物写生时，常常会遇到以上的几种形体。在初学阶段，利用这种方法可以帮助找到形状的正确比例，到精于目力观察并且得心应手时，就可以脱离成法。

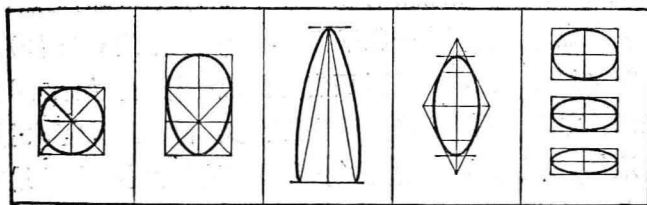


图2 由弧线组成的圆形系各种几何形画法

二、透视的基本规律

上面讲的是几何形的平面，也就是说，如果画一个正方形的箱子，用前述的方形画法，只是画出了箱子的一个面，还没有构成立体的感觉。要使箱子显出立体感，必须画出它的两个面到三个面，最适当的是三个面。正方形箱子的六个面是相等

的，无论从哪一面去看，它的四根边缘线的长短也是相等的。但是，要画出它的三个面的立体形态，就不能用相等长短的线条来表现，因为这里面包含着透视现象。

在绘画中应用透视原理，是为了把我们目见的物体，在一张平面纸上表现出它的远近层次、立体感与空间感，使人看到了感觉到和自然界中所看到的物体形状一样。

我们在自然界中所看到的物体，由于距离远近不同，方位不同，在我们视觉中就产生了不同的透视形的变化。这种变化都有一定规律。在开始转入立体几何形体的写生练习之前，先了解一下透视的基本规律，是很有必要的。

透视作为一种学理，内容十分复杂。这里只介绍一些适合普通绘画实用的焦点透视的简单法则：

（一）主点和视平线

作画时，画者在选定被画物体的角度和自己站立的位置以后，眼睛直望过去，前面对准画者眼睛视点的一点，叫做主点（亦称心点）。把这主点点到画纸上，就成为这幅画的主点。

在主点的左右引成一根平行线，就是视平线（见图3）。主点、视平线的高低，都是同画者的视点一样的。如果画者坐下来画，主点和视平线必然跟着往下移，停在画者坐下时是视点的地位。在海边，我们可以看到最远处天和水相接的地方，有一条漫长的平线，这就是我们的视平线，它的高低正和我们眼睛相等，并且也一定跟着我们的眼睛或高或低地升降它的位置。因此视平线又称作透视法地平线。但是，这视平线只有在海边，才能看到有形的具体的一线，而在室内或公园里写生时是看不到的，不过画者却必须要有一根假设的视平线，并且可以直接划在画纸上，以便于进一步从各种不同的位置上找寻物体的透视形变化。例如，在物体位置的远近方面，凡是物体在

视平线以下的，都是愈远愈高，最远时聚集在视平线上；凡是物体在视平线以上的，则愈远愈低，最远时也聚集在水平线上。在物体位置的高低方面，也因它处在视平线以上或视平线以下而产生不同的透视形变化。一个正圆形的较扁的糖果铁盒，当它位于同画者的视平线平行时，画者看的将不是一个圆盒，而只是一条较粗的横线；如果把圆盒升高到视平线以上，就能看到它的底部表面，越高看到的面越广。反之，把圆盒降低到视平线以下，就能看到它的上部表面，而越低则越能看出它的弧形盒状（参见图11）。

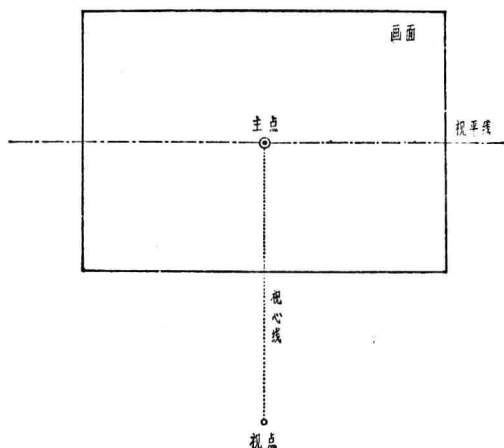


图3 主点和视平线

（二）消失点

另一个很重要的透视法则，就是关于消失点的法则。

把所画的物体搬上画面，物体的相互平行而与画面不平行的线段，从画面上看来，一定是愈远愈见靠拢，最远时集中于一点而消失，这种现象叫做消失现象。消失的地位称作消失点。这种现象在自然景象中，只要看一看铁路轨道或电线木杆

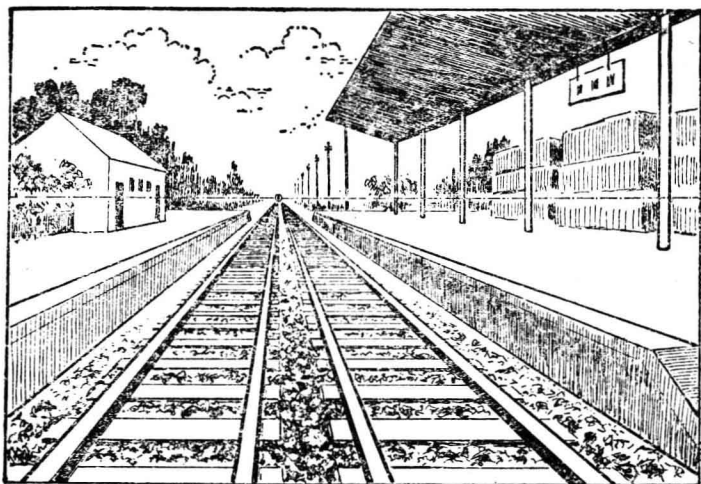


图4 消失点和消失现象

就容易了解(见图4)。

(三) 平行透视

在画面上，消失点的位置定在何处呢？

普通绘画常用的平行透视，消失点总是和前面所讲的主点重合在一起的。

凡是在方形物体的平面中，存在着与画面平行的面，这种透视就叫做平行透视。它的特点是，只有一个消失点，消失点的位置即是主点所在的位置。因此，无论什么物体，无论它处于画者视点的上面还是下面，左面或是右面，只要是与视点方向正交成直角的线段，都消失在主点之上。

(四) 成角透视

如果方形物体和画者的视点成45度角，那么消失点的位置却不在主点之上，而是在主点两旁的距点上。这是普通绘画常用的成角透视。

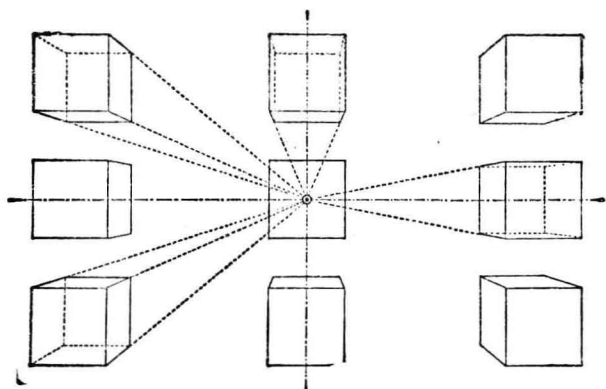


图5 不同位置的立方体透视形变化

成角透视的特点是有两个消失点。凡是与画面成 45° 角的线段，都消失在两个距点上。距点的位置在视平线上主点的两旁（在画面以外）。距点和主点的距离，等于视心线的长度，也就是等于画者视点与画面上主点的长度，如图6所示，

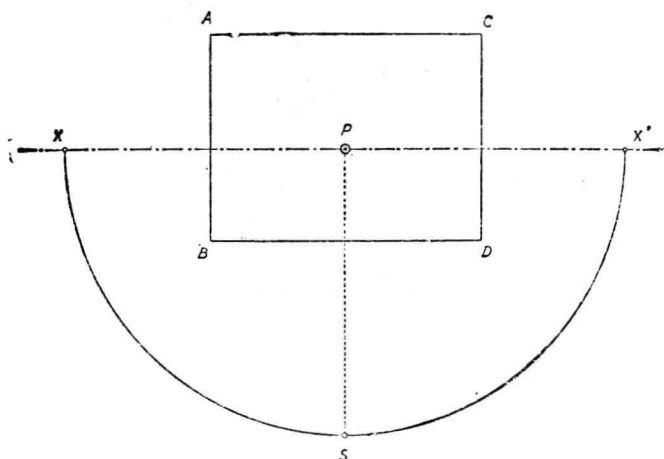


图6

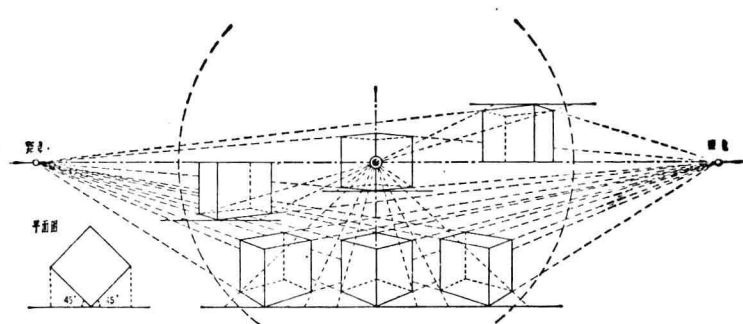


图 7

ABCD 是画幅，P 是视平线上的主点，S 是视点，以 S—P 为距离，在主点左右量得 XX' 两点，这两点即是距点的位置。图 7 是立方体直立面与画幅成 45 度角时的透视变化。

但是，在实际上作画时，物体未必都同画者的视点成 45 度角，有时角度更大些或更小些，遇到这种情况，消失点的位置既不在主点，又不在距点，而是在余点上。

余点，就是除了 90 度角和 45 度角以外的任意点。它没有

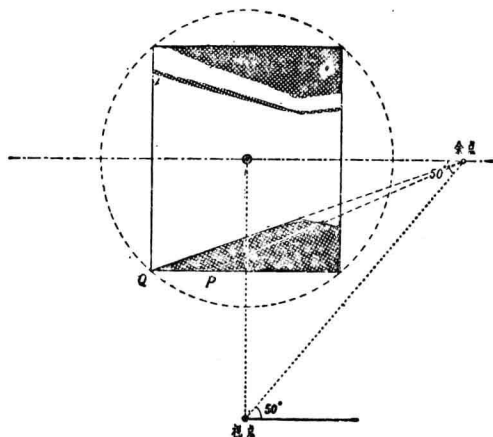


图 8

固定的位置，根据画者的视点与物体角度而定。图1—8，P、Q两线都是实际与画面成50度角的线段，它们的余点就是由视点所引与视平线实际成50度角的视线和视平线的交点。

图9是从墙角看一幢房屋时，两边墙面与视点所成角度不相等，两边的线段各自聚集消失于余点的实例。

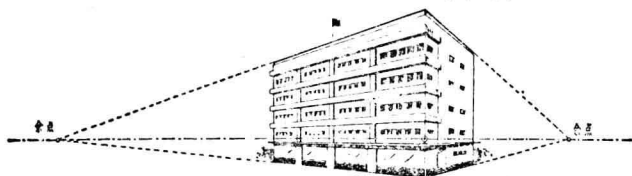


图9

(五) 曲线透视

曲线形体的透视规律是可以通过方形物体来分析和认识的。在图1—2中我们已经看到：一个圆是在一个正方形平面内由四个切点连接而成的；一个椭圆也是在一个扁方形平面内由四个切点所连接。由此引用到圆柱形体和立方形体的透视方面，都可以找到相同的类似规律。

图10是平行于画幅的、等大的圆透视图。其形状仍保持

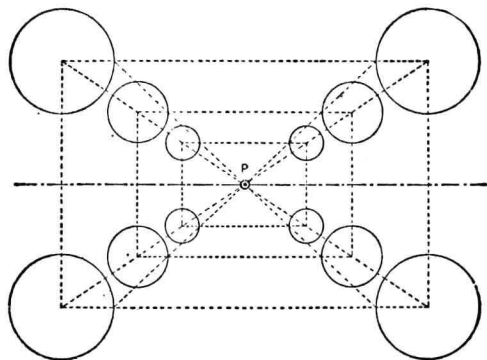


图10

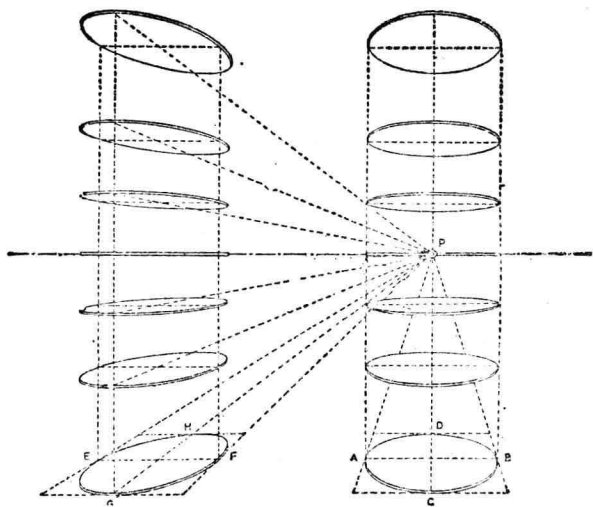


图11

正圆形不变。只是近大远小。

图 11 是垂直于画幅并等距、等大的圆的透视形变化。图中和视平线等高的两个圆成为一条直线。其它圆离视平线愈近则愈扁，愈远则圆度愈大。正中一排的最下面一个圆的 AB 直径，把透视圆线分隔为前后两个半圆，其形状不相等，

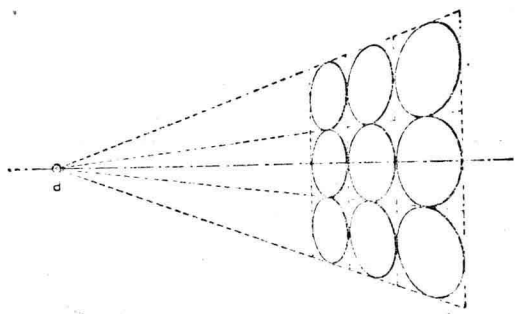


图12

前者比后者大；以 CD 直径分隔为左右两个半圆，其形状和大小却均同。而在左边一排中，最下的一个圆的透视形变化则不同，不仅前半圆大于后半圆，同时左右两个半圆也是不对称的。

图 12 是垂直于画幅和地面的透视图，产生了近大远小的变化。中间一排的圆心点在视平线上，其上半圆和下半圆的形状大小相等，而在上下两排圆中的上与下，左与右的半圆形状、大小则都有差别。

图 13 左边的圆筒，它的圆是与画面平行的，因此是正圆形。右边的圆筒，它的圆是垂直于画幅，因而成为近大远小的透视图。

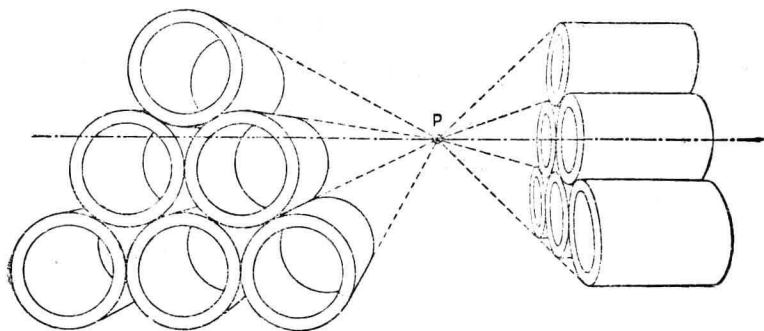


图13

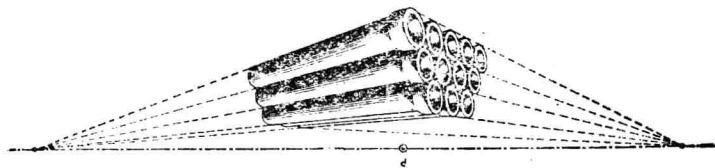


图14

图 14 是成角堆放的管子，管身和两端的圆起了近大远小变化。

三、立方形体与圆柱形体

自然界一切物象既然都与几何形有关，而几何形又不外直线形体与曲线形体，那么练习素描写生，最好应从几何模型写生开始，并且首先要设法掌握两种基本形体：立方形体和圆柱形体。

（一）设型

把立方体和圆柱体石膏模型安置在平面桌上。桌的高低最好与画者坐下时的乳部相平。桌后的墙壁须呈暗色，否则就用布或屏风衬托。

（二）画者与对象的距离

写生时，画板应以近于直立为佳，因为对象是直立的。如果画板平放，就容易产生透视比例上的错误。

画者与对象的距离，要看对象的高度来决定。立方体和圆柱体模型以距离画者二米以外为宜。

（三）实测

写生时，对模型各部比例，要用测箸通过实际测量，然后在纸上放大或缩小，以求得尽可能准确的形象。例如，假定圆柱体高约二尺，直径约一尺，测得高与宽之比为二比一，在纸上缩小时，依据比例，如定高度为五寸，宽就是二寸半。

熟练以后，可以进行目测，画出轮廓，然后再用测箸核对比例。

（四）明暗

要表现立方形体与圆形体的立体感，重要因素就是显示物体的明暗关系。

物体的明暗是由光线照射形成。有两种光线，即自然光如