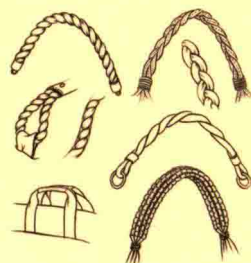
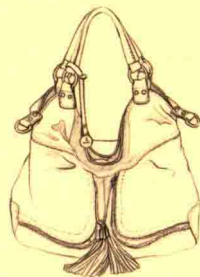


包袋 手绘设计 基础

BAODAI SHOUHUI SHEJI JICHU

叶兰辉 编著



华南理工大学出版社
SOUTH CHINA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY PRESS

皮具行业应用系列图书 • 皮具设计系列教材

包袋 手绘设计 基础

BAODAI SHOUHUI SHEJI JICHU

叶兰辉 编著



华南理工大学出版社
SOUTH CHINA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY PRESS

·广州·

内容简介

本书系统阐述了与包袋手绘设计有关的素描基础知识、透视原理以及包袋的绘制方法和技巧。内容贯穿了从部件到局部、局部到整体的各种实用和常见的图样设计范例,并配有绘制步骤详图,层层深入地讲解包袋绘制方法与设计理念,为读者提供广阔的思路,使读者能以全新的感受掌握包袋设计方法和技巧,进而创作出好的作品。同时借助书中各种设计图样,抛砖引玉,为读者开启一扇通往设计大师之门。

这是一本较好的包袋手绘设计教材,也可作为箱包设计培训机构的教学用书,以及美术业余爱好者的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

包袋手绘设计基础/叶兰辉编著. —广州:华南理工大学出版社, 2013. 10
皮具行业应用系列图书·皮具设计系列教材

ISBN 978-7-5623-4055-3

I. ①包… II. ①叶… III. ①箱包-设计 IV. ①TS563.4 ②TS941.729

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第228361号

包袋手绘设计基础

叶兰辉 编著

出版人: 韩中伟

出版发行: 华南理工大学出版社

(广州五山华南理工大学17号楼, 邮编 510640)

<http://www.scutpress.com.cn> E-mail: scutc13@scut.edu.cn

营销部电话: 020-87113487 87111048 (传真)

策划编辑: 何丽云

责任编辑: 何丽云

美术编辑: 吴俊卿

印刷者: 佛山市浩文彩色印刷有限公司

开本: 889mm×1194mm 1/16 印张: 12 字数: 150 千

版次: 2013年10月第1版 2013年10月第1次印刷

定 价: 88.00元

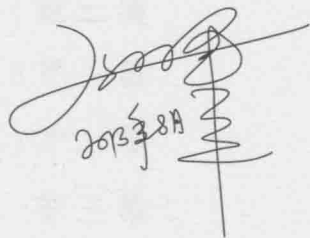
版权所有 盗版必究 印装差错 负责调换

前言

随着中国经济的迅速发展，国内皮具行业的发展更是突飞猛进，专业的包袋设计人才供不应求，十分紧缺，而且急需相关的专业知识，但目前市场上与包袋设计相关的专业书籍比较少。为了满足行业发展的需求和包袋设计爱好者的愿望，作者根据多年的包袋开发设计实践和教学经验，总结出一套通俗易懂的包袋设计技术，以提供给广大皮具行业爱好者参考学习。

本书主要讲解素描基础知识、透视原理以及包袋的绘制方法和技巧。内容贯穿了从部件到局部、局部到整体的各种实用和常见的图样设计范例，并配有详细的包袋绘图步骤，层层深入地讲解包袋绘图方法与设计理念，为读者提供广阔的思路，使读者能以全新的感受掌握包袋设计方法和技巧，进而创作出好的作品。同时借助书中各种设计图样，抛砖引玉，为读者开启一扇通往设计大师之门。

本书可作为箱包设计培训机构的教学用书，以及美术业余爱好者的参考用书。由于时间紧迫，加之作者水平有限，书中难免存在错误与不足之处，敬请广大读者给予批评指正。



2013年8月

售后服务:

如读者对书中内容有任何疑问或想了解更多的包袋设计相关知识，
可免费咨询: 18718887922 叶老师

目录

引 言	包袋设计概述	/1
第一章	绘图前的准备工作	/2
第一节	绘图工具的介绍	/2
第二节	绘画的姿势	/3
第二章	素描基础知识	/5
第一节	线条排列练习	/5
第二节	透视基本原理	/6
第三节	明暗知识	/9
第四节	结构素描	/10
第五节	包袋形体结构	/12
第三章	包袋部件设计	/14
第一节	五金样式设计	/14
第二节	耳仔样式设计	/18
第三节	铁链的设计	/30

目录

第四节	扁手挽的设计	/36
第五节	圆手挽的设计	/42
第六节	手挽样式设计	/48
第七节	包袋绘图步骤	/58
第八节	包袋设计案例	/68
第九节	特殊工艺设计	/80
第四章	包袋局部设计	/96
第一节	袋口样式设计	/96
第二节	横头样式设计	/122
第五章	包袋款式设计	/144
第一节	旅行包款式设计	/144
第二节	系列款式设计	/150
第三节	整体设计作品	/162

引言 包袋设计概述

“设计”指的是计划、构思、设想、建立方案，也含意象、作图、制型的意思。包袋设计顾名思义是设计包袋款式的一种行业，包袋设计过程，即根据设计对象的要求进行构思，并绘制出效果图、平面图，再根据图纸进行制作，达到完成设计的全过程。

包袋设计是一种创造，它通过对构成包袋诸多要素进行变化重组，使其具有崭新的符合审美要求的面貌，从而完成包袋新款的创造。根据不同的工作内容及工作性质可以分为包袋造型设计，结构设计，工艺设计。设计的原意是指针对一个特定的目标，在计划的过程中求得一种问题的解决和策略，进而满足人们的某种需求。设计的目标体现了人类文化演进的机制，是创造审美的重要手段。

● 关于绘图

绘制包袋效果图是表达设计构思的重要手段，因此包袋设计者需要有良好的美术基础，通过各种绘画手法来体现包袋效果。包袋效果图被看作是衡量包袋设计师创作能力、设计水平和艺术修养的重要标志，越来越多地引起设计者的普遍关注和重视。包袋效果图用于表达包袋艺术构思和工艺构思的效果与要求。效果图强调设计的新意，注重包袋具体形态以及细节描写，便于在制作中准确把握，以保证成品在艺术和工艺上都能完美地体现设计意图。

绘画基础与造型能力是包袋设计师的基本技能之一。目前有很多包袋设计师都不怎么会画画，但他需要在其他方面有更杰出的表现。但有些人即使通过在学校系统地学习和培训，仍然不能很好地用绘画方式表达设计意念的话，那将为自己的创作带来很大的困难。

只有具备了良好的绘画基础，才能通过设计的造型表现能力以绘画的形式，准确地表达设计师的创作理念。另一方面在设计图的过程当中，也更能体会到包袋造型中的节奏和韵律之美，从而激发设计师的灵感。

第一章 绘图前的准备工作

第一节 绘图工具的介绍

绘图是设计师需要具备的基本技能。在讲述如何绘图、如何素描包袋之前,请读者跟随我准备好所要使用的工具,并对所使用的工具有所了解,这是必要的准确工作。熟悉工具、材料关键在于了解工具、材料的性能,掌握正确的使用方法和预见使用效果。

● 铅笔、活动铅笔、针管笔

铅笔分软硬两种:6H~H是硬铅,硬度越强,色度越淡。B~8B是软铅,数字越大软度越强,色度越黑。HB介于两者之间,软硬适中。对初学者可以选择HB~4B之间的类型。

活动铅笔:笔芯使用完后可更换,采用0.5型号即可。

针管笔:有多种型号粗、细两种均需要,主要用于描线稿,使设计图更加清晰可辨。

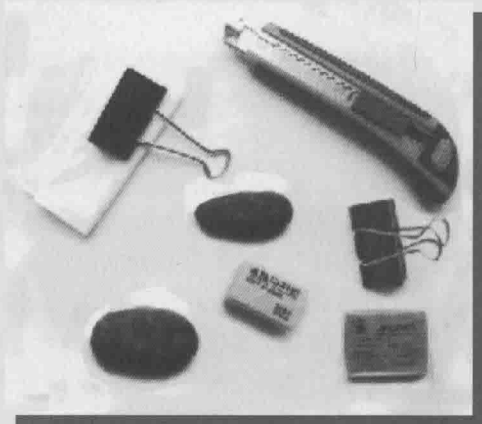
● 橡皮擦、橡皮泥

橡皮擦主要用来修改、擦试画面。其实,它在素描中更多是一种用来塑造物体的表现的工具。巧用橡皮擦是学习素描的重要技法。

橡皮泥是一种可塑橡皮,它不能完全替代橡皮擦,但可以随意捏出一个尖角或者一个整齐边缘形状来处理物体细节以及深入刻画物体。



铅笔、活动铅笔、针管笔



夹子、美工刀、橡皮擦等工具

● 纸张、画板

画纸要选用纸面不太光滑且质地坚实的素描纸最佳。包袋设计中初稿一般都是采用白描画法,不需要画明暗,所以在包袋设计工作中使用的纸张常常被打印用的A4纸所代替,其价格比素描纸便宜。打印纸有一定光滑度,适用于钢笔或针管笔描线稿。

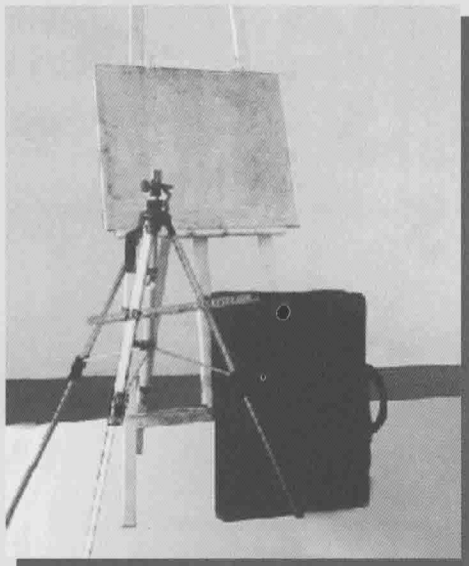
画板和画夹则都有不同的型号,大小可随自己的画幅而定,包袋设计工作中选择40cm×30cm大小的画板即可。画板比较坚固耐用,画夹则方便携带,是外出写生的好帮手。如果环境条件允许,也可以使用画架,画架比手持画板更能全面、整体地把握画面。

● 其他辅助工具

夹子:用来固定画纸;美工刀:用来削铅笔、裁纸等;餐巾纸:用来擦拭画面,使画面柔和统一。



画纸和画板



画架和工具箱

第二节 绘画的姿势

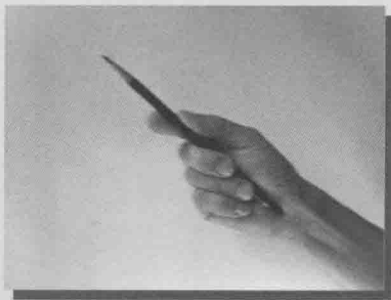
一、正确的作画姿势

作画位置与所描绘的物体之间一般以2~3m为最佳的写生距离,这样能使摆放包袋的写生台全部处于视线之内,以便准确地把握和观察形体关系。太近容易使画者不注意整体造成局部观察过细,太远则影响物体细节观察。画板的摆放应和视线垂直,画者和画板之间,应保持到可伸直手臂的距离,这样在作画的过程中始终能观察到全局,也避免由于视角的原因造成的透视错误。

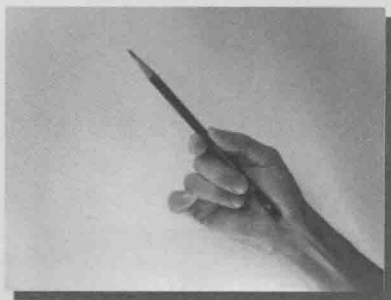
一般作画姿势有站立式和坐式两种。采用站立式时,要求画板放在画架上,高度适中,画板要有一定的倾斜度,不能太接近90°,画者一手拿笔站在画架前即可作画;采用坐式时,画者一手拿笔,一手握住画板的上部,将画板支于膝上。要求画者上身要挺立,握画板的手臂要尽量伸直并保持足够的距离,画板与画者视线应成90°,拿笔的手臂也要相应前伸,并保持足够的活动范围。

二、正确的握笔姿势

持棒式:用拇指和食指捏住铅笔,其余三指在食指下侧方,笔杆握于掌下,笔尖和画纸要保持一个斜度(30°左右),中指起辅助调节铅笔的作用,小指作支点支撑在画板上或者是悬空,靠手腕的移动来画出线条。

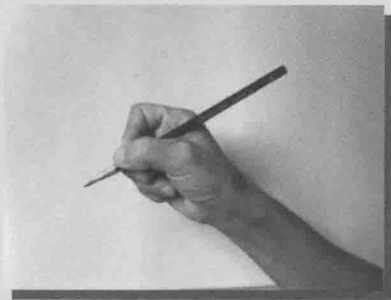


持棒式(一)

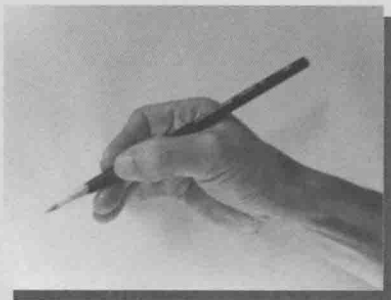


持棒式(二)

握笔式:与写字握笔方法相同,也可用小指支撑在画面上。因工作场所条件限制,握笔式在包袋设计中应用比较普遍。



握笔式(一)



握笔式(二)

三、正确的测量方法

用铅笔测量,取一支长铅笔,手臂伸直不弯曲,闭上一只眼睛,用笔杆的一端移动拇指就可以测量物体的长与短,宽与窄等部位比例。我们把铅笔平行或垂直于地面,自上而下、自下而上、自左而右、自右而左,找出物体的最高点、最低点、最左点、最右点,反复比较画面中所画物体是否正确,并找出一点作参照再去测量物体之间的水平点与垂直点,以检查出目测错误的地方,这样就会画得更准确。

四、正确的观察方法

正确的观察方法是分析观察整体,即把整体观察分为长方形概括观察、两点连线观察、横竖对比观察进行理解。

五、画面处理方法

手指抹擦法:在铅笔排线的基础上,用手指轻轻擦拭画面,抹出不同深浅的灰色,起到柔和画面色调的作用,能更好地塑造物体质感。

纸巾抹擦法:适合大面积的灰色调处理,如背景、物体暗部、衬布等,擦后再用铅笔画线条塑造。

第二章 素描基础知识

第一节 线条排列练习

一、什么是素描？

从广义上说，素描是用单一颜色描绘对象的一种绘画。

具体地说，素描是舍弃了对象的多种色彩关系，用单一颜色的线条或明暗描绘对象的外形、比例、结构、体积、空间、质感和色彩浓淡，运用这些造型艺术的基本因素来综合表现形象的绘画方式。

二、素描的表现形式

1. 线描(类似于中国画的白描)。
2. 明暗法(以明暗手段表现物象的体积)。
3. 线面结合法(线条与明暗法的结合)。

三、线条排列

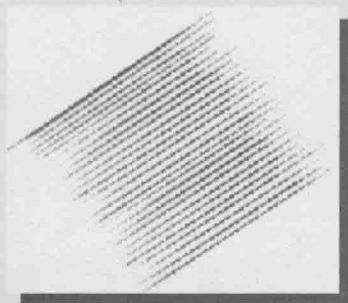
排线是最基本的绘画处理方法，直接在画纸上排线，适合塑造物体细节，也能画大面积的灰色，或表现明暗不同的色调。



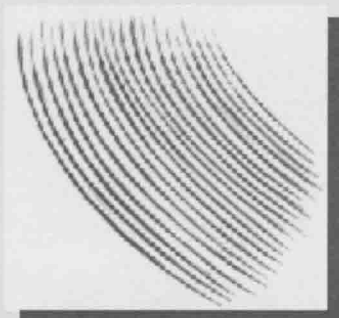
(一) 水平线排列



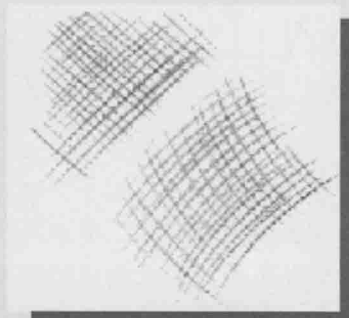
(二) 垂直线排列



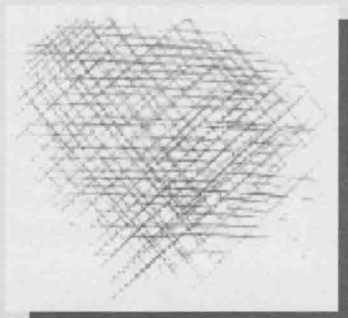
(三) 斜线排列



(四) 弧线排列



(五) 交错线条排列



(六) 综合线条排列

第二节 透视基本原理

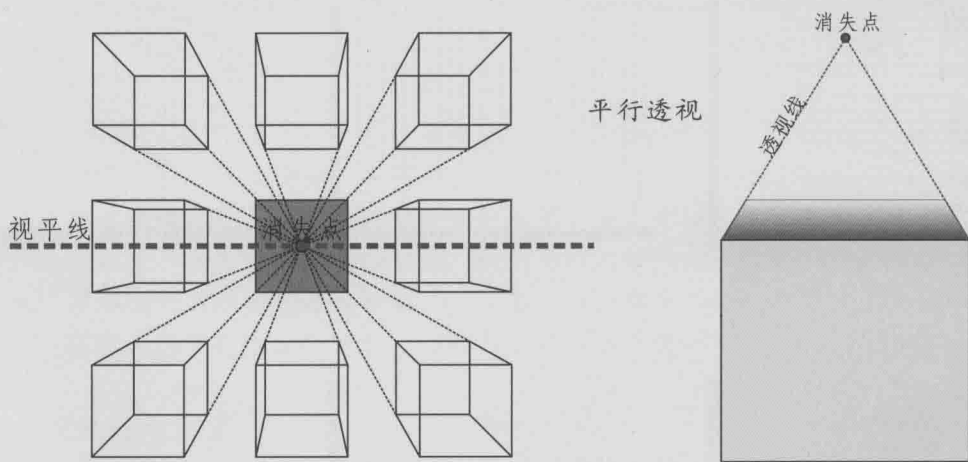
我们在观察景物时，由于距离的远近和方位不同，在视觉上产生一定的变化，这种现象就叫透视现象。画静物素描，就是要把三维空间的立体形体在二维平面上表现出来，使画纸上的平面图形产生明显的立体空间感。这种由立体到平面，又由平面到立体的转化，就是通过客观的透视规律来完成的。

透视的基本术语

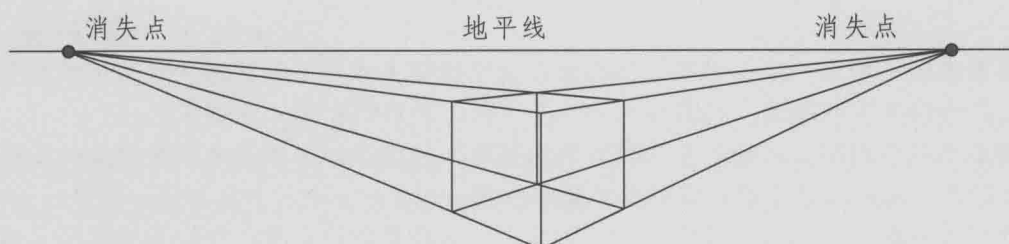
1. 视平线：就是与画者眼睛平行的水平线。
2. 心点：就是画者眼睛正对着视平线上的一点。
3. 视点：就是画者眼睛所处的位置。
4. 视中线：就是视点与心点相连，也是与视平线成直角的线。
5. 消失点：就是与画面不平行的成角物体，在透视中伸远到视平线心点两旁的消失点。
6. 在透视图图中，要记住近大远小，近实远虚，近高远低的规律。凡是变动了的线称变线，不变的线称原线。

平行透视：又称为一点透视，形体与观察者的角度是平行状态，正立方体的正面与画面平行，正立方体最少只看到一个面，最多看见三个面，与画面成直角的线都消失于心点。

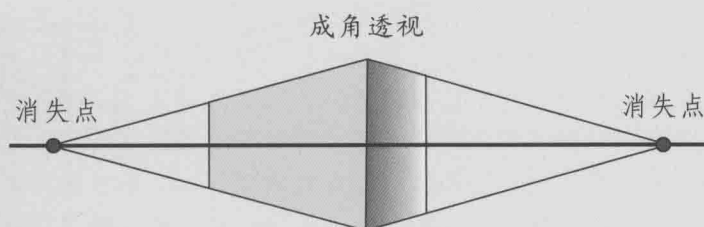
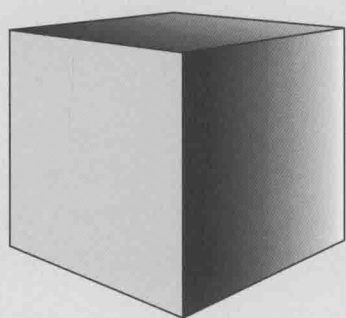
由于透视的视觉上的变形，产生了近大远小的感觉，透视线和消失点就应运而生，形体也产生了纵深感。



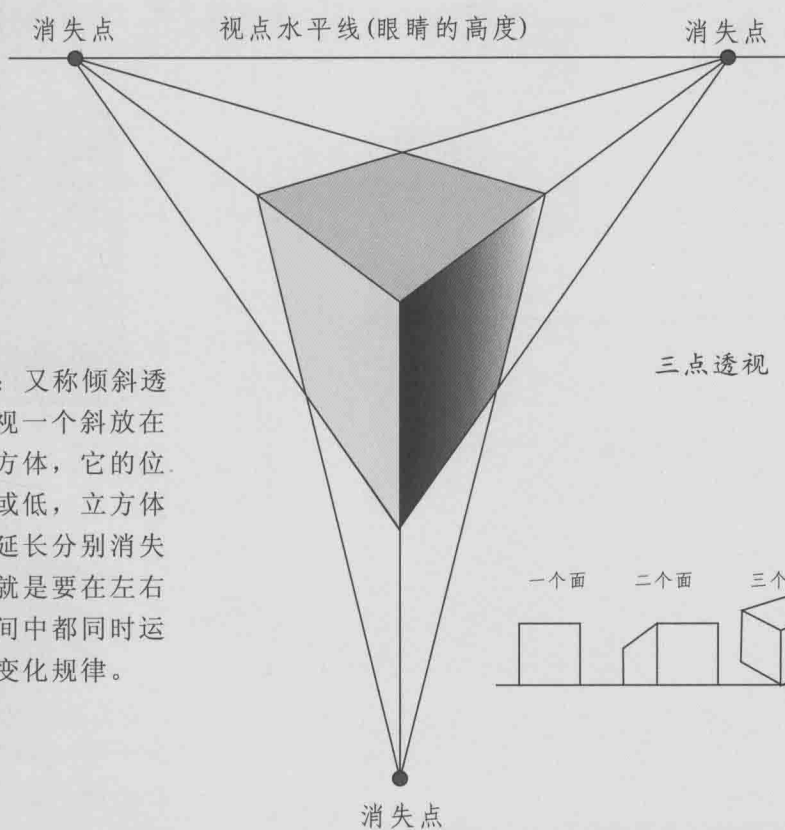
成角透视：又称为两点透视，看到物体两个面以上，相应的面和视角成一定的角度。成角透视所有垂直方向的线条都是垂直的，没有变化。简单地说，每个面都有一个消失点，但是各个消失点并不是同一个点，这个取决于我们看物体的角度问题，两点的时候就要考虑向左向右方向的变化。成角透视最符合正常视觉的透视，也最富立体感。



如上图:左三条右三条的透视线分别相交,消失于两侧的消失点。



如上图:垂直的三条线,中间的最长,两边的相应缩短一些,这样的近高远低符合透视规律。



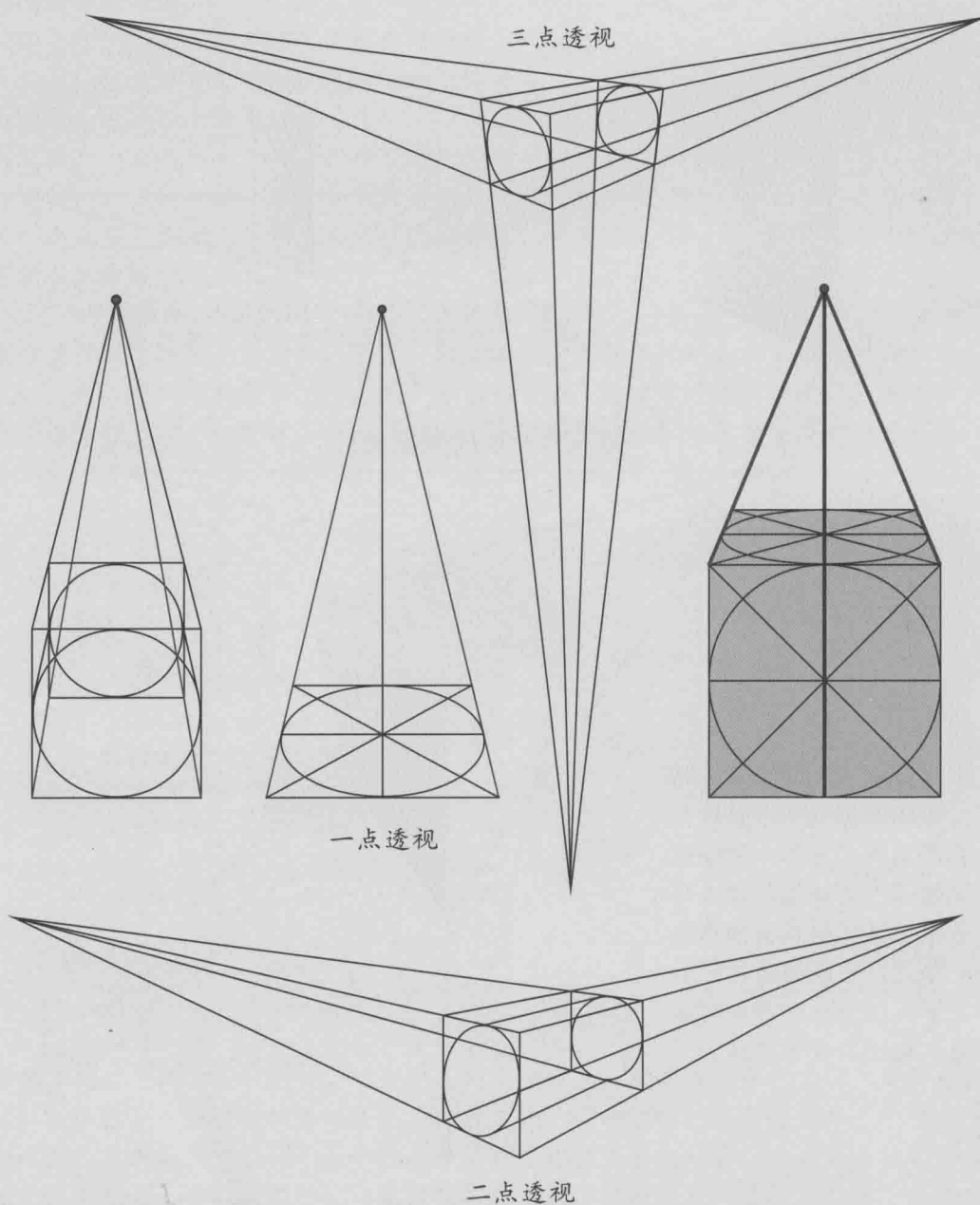
三点透视: 又称倾斜透视, 俯视或仰视一个斜放在我们面前的立方体, 它的位置比视平线高或低, 立方体的各个边缘线延长分别消失在三个点。也就是要在左右和上下三度空间中都同时运用近大远小的变化规律。



圆形透视：设定一条视平线，当圆形在视平线向上或向下移动时，它的形状产生透视变化，变成各种椭圆形，当圆与视平线齐平时，圆形则变成一条直线。

圆形透视的画法：先画一个立方体的透视形，正面画出两条对角线，再画两条对角线相交的四个点，共八个点，将八个点连接成圆。

圆形透视距我们近的半圆大，远的半圆小，弧线要均匀自然，两端不能画得太尖或太圆。



第三节 明暗知识

明暗的产生是源于光的照射，从而在物体表面产生丰富的明暗层次。明暗素描就是通过对这些层次的有机的描绘来表现物体的空间、环境、质感、量感等。初学者在开始学习时，采用灯光下的几何体来练习，它能帮助你认识物体在光源下的明暗变化，接着再结合静物进行练习，进一步了解光源在复杂形体的明暗变化，最后过渡到石膏头像的训练，以更深一步了解和掌握光源的变化及对象所表现的立体感、质感、明暗、空间关系等。

以下先讲述素描的明暗关系。

学习明暗造型素描，首先应理解清楚光、明暗、调子的关系及其变化规律。明暗造型素描是以一定的光线照射在物体上作为写生前提，以准确地、艺术地表现出物体的受光部与背光部及两者的明暗关系为依据来进行表现。一幅明暗造型素描的作品，画面中的黑、白、灰三要素的并存与艺术处理也是颇为重要的。它既有构图时各物体的搭配与组合处理，也有画面上的安排与配置处理。这三要素处理不好，画面就会出现或灰或暗或弱或光等诸多缺陷。将这三要素具体运用于某一物体的明暗造型中，有时也可将其理解为三大面的调子关系。

三大面：

一般称受光面为亮面，侧光面为灰面，背光面为暗面。

五大调子：

亮面：高光、灰光；

暗面：明暗交界线、反光、投影。

1. 高光是光线投射在物体表面上最亮的部分。

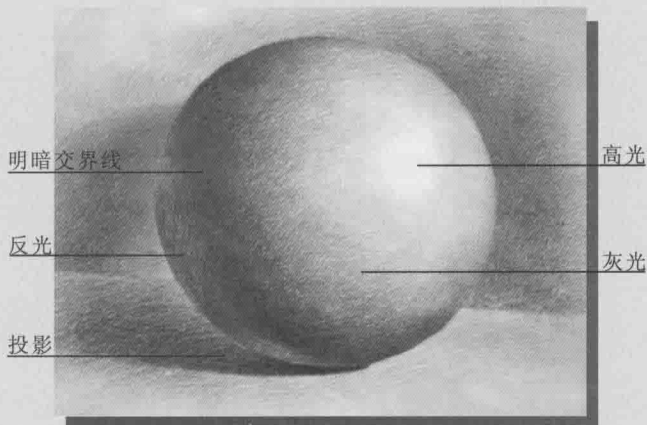
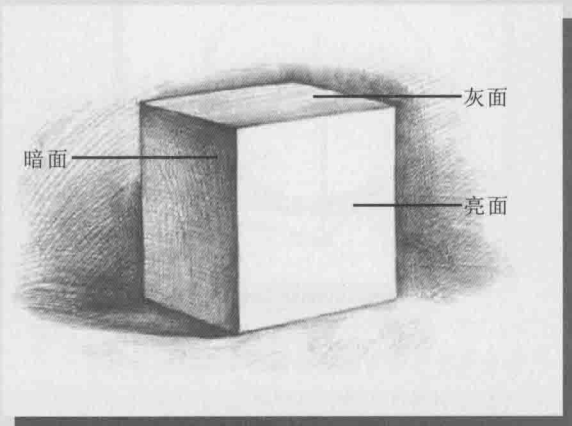
2. 灰光位于高光的两侧，一侧渐为形体的边沿，一侧与明暗交界线相衔接。

3. 明暗交界线，位于亮面与暗面的交界处，它是暗面中最黑暗的层次。它不是一条线，而是一部分层次。

4. 反光是因为光线折射与物体相邻的另一物体受光面的光线反射或因环境光的作用形成反光。一般情况下，强的反光仍然比最深的灰光深。

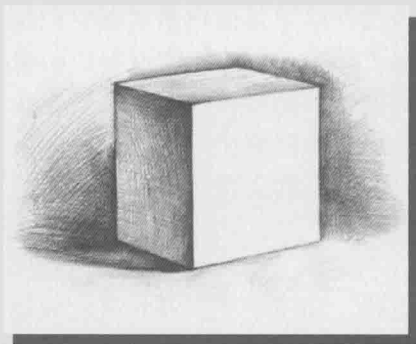
5. 投影是因光线被物体遮挡后在支撑物上留下的黑影。

五大调子在实际临摹或写生中缺一不可。只有处理好这些层次关系，才能表现出物体的立体感和空间感。

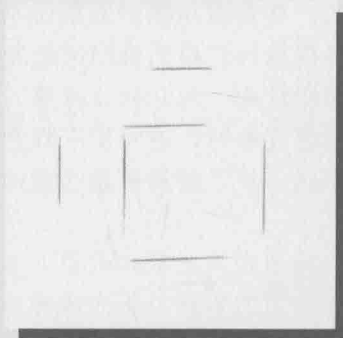


第四节 结构素描

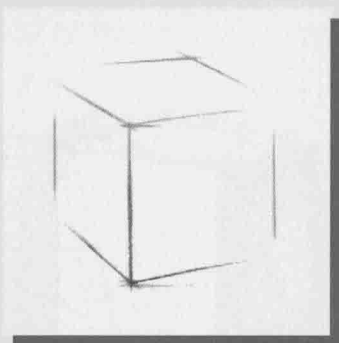
下面以画正方体和圆球体为例,讲述结构素描的画法。



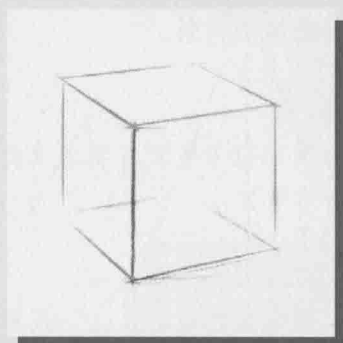
正方体



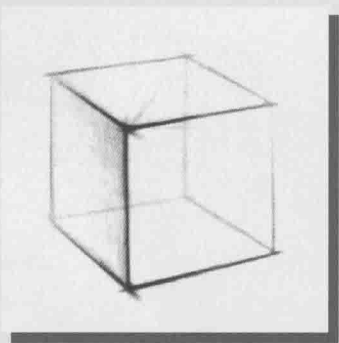
1. 定出正方体上下左右的边缘线, 确定在画面中的位置, 并比较出离视线最近垂直线的高度。



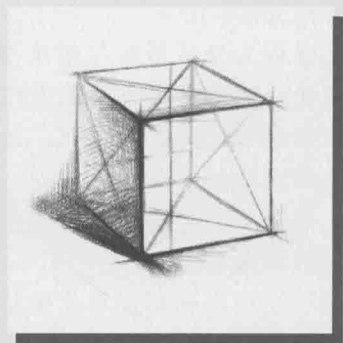
2. 绘画前要多去观察和理解正方体12条边缘线之间在不同角度下所产生的不同透视变化。



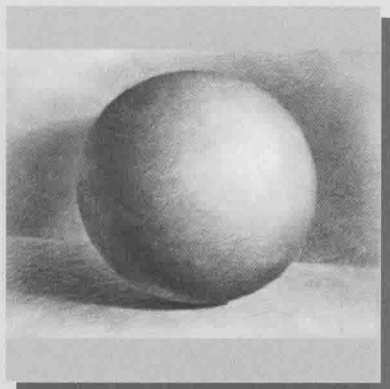
3. 连接正方体顶面的边缘线, 并用其作为参考依据, 分析出底面两条看不见的边缘线。



4. 连接最后一条垂直线, 加深前面的明暗交界线, 并用笔轻轻带出少许调子, 增强其空间感。



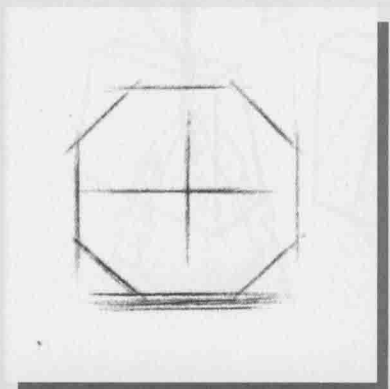
5. 连接每个面的对角线, 顶面与底面对角线的中点要保持垂直, 以此方法来检查正方体的透视是否正确, 最后画出少许投影, 完成。



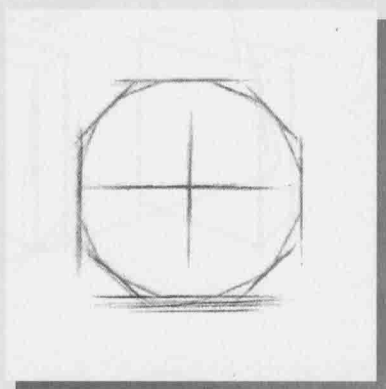
圆球体



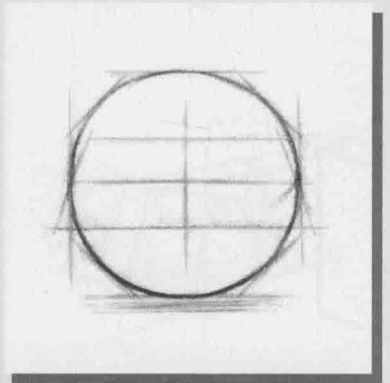
1. 定出一个正方形的外轮廓，也就是球体的长和宽，找出中线。



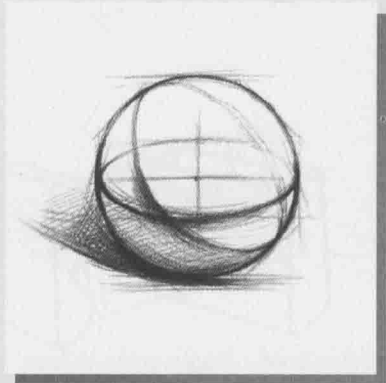
2. 从分出的四个小正方形里找出中点并连接。



3. 在连接线上找出中点继续连接，渐渐地切出圆的大致轮廓。



4. 修整外轮廓，画出透视线，并注意椭圆的透视，前面弧线的弧度要比后面大。



5. 整个圆球体的边缘线要有虚实变化，与结构线相交的部分稍微重一点，用少许的线条轻轻地画出暗面与投影，最后检查整个形体，透视是否正确，完成。